

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2024-72708  
(P2024-72708A)

(43)公開日 令和6年5月28日(2024.5.28)

(51)国際特許分類  
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)  
2 C 0 8 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全366頁)
(21)出願番号	特願2022-183707(P2022-183707)	(71)出願人	000132747			
(22)出願日	令和4年11月16日(2022.11.16)		株式会社ソフィア			
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地			
		(72)発明者	田中 雅也			
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会 社ソフィア内	F ターム (参考) 2C088 BC07 BC10 CA27 CA28 DA07 DA09		

(54)【発明の名称】 遊技機

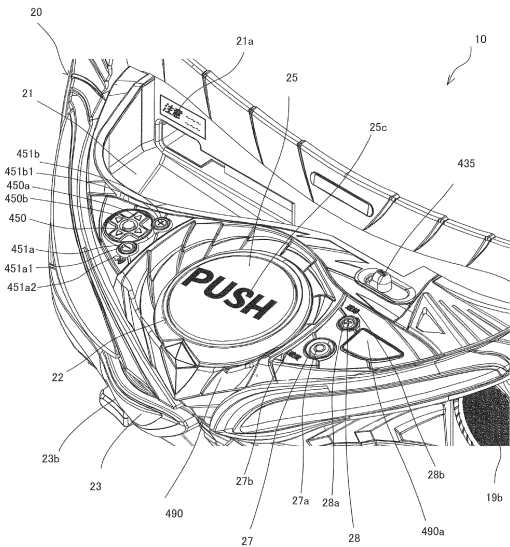
(57)【要約】

【課題】遊技制御手段をより操作させ易くする。

【解決手段】

ゲームを実行可能な遊技制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、音を発生可能な音発生手段と、を備え、前記遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報が、外側に向かって突出するように表示され、前記操作手段には、遊技者が操作する部分に立体状の情報が表示され、前記音発生手段は、駆動によって音を発生させて前記ゲームの結果を示唆可能である。

【選択図】図152A



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

ゲームを実行可能な遊技制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、音を発生可能な音発生手段と、を備え、

前記遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報が、外側に向かって突出するように表示され、

前記操作手段には、遊技者が操作する部分に立体状の情報が表示され、

前記音発生手段は、駆動によって音を発生させて前記ゲームの結果を示唆可能であることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

10

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

従来、遊技盤の裏側に設けられた遊技制御手段を操作可能な遊技機が存在している（例えば、特許文献 1）。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

20

【特許文献 1】特開 2010 - 200904 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、従来の遊技機において、操作対象となる部位をより操作させ易くするために向上の余地があった。

**【0005】**

そこで、本発明は、操作対象となる部位をより操作させ易くすることを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

30

本発明の代表的な一形態では、ゲームを実行可能な遊技制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、音を発生可能な音発生手段と、を備え、前記遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報が、外側に向かって突出するように表示され、前記操作手段には、遊技者が操作する部分に立体状の情報が表示され、前記音発生手段は、駆動によって音を発生させて前記ゲームの結果を示唆可能である。

**【発明の効果】****【0007】**

本発明の一形態によれば、操作対象となる部位をより操作させ易くできる。

**【図面の簡単な説明】****【0008】**

40

【図 1】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】遊技機の遊技制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 4】遊技機の演出制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 5 A】メイン処理の手順を示すフローチャート（その 1）である。

【図 5 B】メイン処理の手順を示すフローチャート（その 2）である。

【図 5 C】メイン処理の手順を示すフローチャート（その 3）である。

【図 6】遊技用マイコンの R A M の構成を示す図である。

【図 7】安全装置情報初期化処理の手順を示すフローチャートである。

【図 8】性能表示編集処理の手順を示すフローチャートである。

50

【図 9】	タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 10】	出力処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 11】	入賞口スイッチ / 状態監視処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 12】	不正 & 入賞監視処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 13】	入賞数カウンタ更新処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 14】	遊技機状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 15】	確率設定変更 / 確認処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 16】	特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 17】	始動口スイッチ監視処理の手順を示す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の手順を示すフローチャートである。	10
【図 19】	特定領域スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 20】	特図普段処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 21】	特図 1 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 22】	特図 2 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 23】	大当りフラグ 1 設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 24】	大当りフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 25 A】	大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 25 B】	小当り判定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 25 C】	サボ当り判定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 26】	特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。	20
【図 27】	特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 28】	特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 29】	変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 30】	2 バイト振り分け処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 31】	振り分け処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 32】	変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 33】	特図変動中処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 34】	時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 35】	演出モード情報チェック処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 36 A】	特図表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。	30
【図 36 B】	特図表示中処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。	
【図 37】	サボ作動設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 38】	役物ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 39】	役物普段処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 40】	大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 41】	大当り終了設定処理 1 の手順を示すフローチャートである。	
【図 42】	大当り終了設定処理 2 の手順を示すフローチャートである。	
【図 43】	普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 44】	ゲートスイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 45】	普電入賞スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。	40
【図 46】	普図普段処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 47】	普図変動中処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 48】	普図変動中処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 49】	普図表示中処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 50】	普図当り中処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 51】	普電作動移行設定処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 52】	普電残存球処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 53】	普図当り終了処理の手順を示すフローチャートである。	
【図 54 A】	外部情報編集処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。	
【図 54 B】	外部情報編集処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。	50

- 【図 5 5】外部情報又は試験信号の送信の様子を示すタイムチャートである。
- 【図 5 6】安全装置関連処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】性能表示装置制御処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】差玉確認処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】安全装置作動監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】演出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】受信コマンドチェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 6 5】先読み図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】先読み変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 7 1 A】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）の一例である。
- 【図 7 1 B】遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の別例である。
- 【図 7 2】特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定の残保留数などについて示すテーブルである。 20
- 【図 7 3】普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等について示す図である。
- 【図 7 4】図柄 A の大当りの後に関して、遊技状態、普図確率（普図当り確率）、普図状態、普電状態、特図 2 保留数、特図変動表示ゲーム（特図変動）などを示すタイミングチャートである。
- 【図 7 5】図柄 B の大当りの後に関して、遊技状態、普図確率（普図当り確率）、普図状態、普電状態、特図 2 保留数、特図変動表示ゲーム（特図変動）などを示すタイミングチャートである。
- 【図 7 6】図柄 F の大当りの後に関して、遊技状態、普図確率（普図当り確率）、普図状態、普電状態、特図 2 保留数、特図変動表示ゲーム（特図変動）などを示すタイミングチャートである。 30
- 【図 7 7】第 2 実施形態において、遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。
- 【図 7 8】第 2 実施形態において、特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定の残保留数などについて示すテーブルである。
- 【図 7 9】第 2 実施形態において、普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等について示す図である。
- 【図 8 0】第 2 実施形態において、特定遊技状態としての時短状態から移行状態（残保留を消化する通常遊技状態）にかけて、遊技状態、特図変動表示ゲーム（特図変動）、普図状態、普電状態、特図 2 保留数などを示すタイミングチャートである。
- 【図 8 1】第 3 実施形態に係る遊技盤の正面図である。 40
- 【図 8 2】第 3 実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。
- 【図 8 3】第 3 実施形態において、特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定の残保留数（規定残保留数）などについて示すテーブルである。
- 【図 8 4】第 3 実施形態において、各遊技状態から新たな時短の作動契機が発生した場合について、時短の作動状況をまとめたテーブルである。
- 【図 8 5】第 3 実施形態に係る一括表示装置の表示を説明する図である。
- 【図 8 6】第 3 実施形態における普図変動表示ゲームの特徴等について示す図である。
- 【図 8 7】第 3 実施形態における普電動作の特徴等について示す図である。
- 【図 8 8】第 3 実施形態に係る特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。 50



【図 8 9】第 3 実施形態に係る変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 0】第 3 実施形態に係る変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 1】第 3 実施形態に係る変動パターンテーブルの設定状況を、各遊技状態と特図種別（特図 1 又は特図 2）に対して示す表である。

【図 9 2】第 3 実施形態に係る表示装置の演出画面を例示する図である。

【図 9 3 A】第 3 実施形態に係る外部情報編集処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。

【図 9 3 B】第 3 実施形態において、外部情報としての大当たり 1 ～ 4 信号のオン / オフの様子を示すタイムチャートである。 10

【図 9 4 A】第 3 実施形態において、試射試験装置に出力される試験信号の出力の様子を示すタイムチャートである。

【図 9 4 B】第 3 実施形態において、中サポと高サポに対応する入賞容易状態信号 1 ～ 4 を例示する図である。

【図 9 5】第 3 実施形態に係る発射位置指定信号の出力の様子を示す表である。

【図 9 6】第 3 実施形態に係る発射位置指定信号の出力の様子を示すタイムチャートである。

【図 9 7】第 3 実施形態において、特図 1 変動表示ゲームの小当たり結果の場合において、上大入賞口の開放動作や、レバーソレノイドのオン / オフ動作などを例示するタイムチャートである。 20

【図 9 8】第 3 実施形態において、特図 2 変動表示ゲームの小当たり結果の場合において、上大入賞口の開放動作や、レバーソレノイドのオン / オフ動作などを例示するタイムチャートである。

【図 9 9】第 4 実施形態において、安全装置の状態に応じた演出系の装置の態様などを示すテーブルである。

【図 1 0 0 A】第 4 実施形態において、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 1）。

【図 1 0 0 B】第 4 実施形態において、第 4 実施形態において、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 2）。 30

【図 1 0 1】第 4 実施形態において、第 4 実施形態において、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別の一例（例 2）である。

【図 1 0 2】第 4 実施形態において、遊技状態に応じて異なる作動予告表示を例示する画面遷移図である。

【図 1 0 3】第 4 実施形態において、変動表示中のリーチ前後での作動予告表示を例示する図である。

【図 1 0 4】第 4 実施形態において、客待ち中の作動予告表示を例示する図である。

【図 1 0 5】第 4 実施形態において、設定確認状態（設定確認モード）における表示装置の表示画面を例示する。

【図 1 0 6】第 4 実施形態において、映像以外で表示される特定機種表示の例（例 1）を示す図である。 40

【図 1 0 7】第 4 実施形態において、映像以外で表示される特定機種表示の例（例 2）を示す図である。

【図 1 0 8 A】第 5 実施形態に係る CPU の内部構成を示すブロック図である。

【図 1 0 8 B】第 5 実施形態に係るフラグレジスタの構成を説明する図である。

【図 1 0 9】第 5 実施形態に係るメモリマップである。

【図 1 1 0】転送命令のうち 1 バイトのデータを転送する LD 命令を例示する命令表（例 1 - 1）である。

【図 1 1 1】転送命令のうち 2 バイトのデータを転送する LD 命令などを例示する命令表（例 1 - 2）である。 50

【図 1 1 2】転送命令のうち 2 バイトの直値を転送する L D W 命令を例示する命令表 (例 1 - 3) と、その他の転送命令 (L D D 命令、L D Y 命令) を例示する命令表 (例 1 - 4) である。

【図 1 1 3】比較命令のうち 1 バイトのデータ同士を比較する C P 命令を例示する命令表 (例 2 - 1) である。

【図 1 1 4】比較命令のうち 2 バイトのデータ同士を比較する C P 命令を例示する命令表 (例 2 - 2) である。

【図 1 1 5】比較命令のうち C P J 命令を例示する命令表 (例 2 - 3) である。

【図 1 1 6】比較命令のうち 2 バイトのデータ同士を比較する C P W 命令を例示する命令表 (例 2 - 4) である。

10

【図 1 1 7】近いアドレスにジャンプする J R R 命令を例示する命令表 (例 3 - 1) と、遠いアドレスにジャンプ可能な J R 命令を例示する命令表 (例 3 - 2) である。

【図 1 1 8】任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せる C A L L 命令を例示する命令表 (例 4 - 1) と、任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せない C A L L T 命令と C A L L R 命令を例示する命令表 (例 4 - 2) である。

【図 1 1 9】サブルーチンや割込み処理等からリターンする復帰命令を例示する命令表 (例 5 - 1、例 5 - 2) である。

【図 1 2 0】第 5 実施形態に係る出力処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 5 実施形態に係る領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】第 5 実施形態に係る試験信号出力処理の手順を示すフローチャートである。

20

【図 1 2 3】メイン処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 2 4】タイマ割込み処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 2 5】特図ゲーム処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストと特図ゲームシーケンス分岐テーブルを説明するプログラムリストである。

【図 1 2 6】2 バイトデクリメント処理プログラム、2 バイトデータ取得処理プログラム、1 バイトデータ取得処理プログラム、特図状態チェック処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 2 7】始動口スイッチ監視処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

30

【図 1 2 8】ハード乱数取得処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 2 9】特図始動口スイッチ共通処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 0】特図保留情報判定処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 1】大当り判定処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 2】特図普段処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

40

【図 1 3 3 A】特図表示中処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 3 B】特図表示中処理プログラムの他の一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 4】始動口信号編集処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 5】安全装置関連処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

【図 1 3 6】領域外統合処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

50

- 【図 1 3 7】試験信号出力処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。
- 【図 1 3 8】差玉確認処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。
- 【図 1 3 9】安全装置作動監視処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。
- 【図 1 4 0】演出制御装置の CPU が実行する比較命令を例示する命令表である。
- 【図 1 4 1 A】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 1）。
- 【図 1 4 1 B】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 2）。 10
- 【図 1 4 1 C】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 3）。
- 【図 1 4 1 D】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 4）。
- 【図 1 4 1 E】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 5）。
- 【図 1 4 1 F】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である（その 6）。
- 【図 1 4 2 A】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別例（例 2）である（その 1）。 20
- 【図 1 4 2 B】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別例（例 2）である（その 2）。
- 【図 1 4 2 C】第 6 実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別例（例 2）である（その 3）。
- 【図 1 4 3】第 6 実施形態において、パネルの組み合わせによる当り期待度を説明するテーブルである。
- 【図 1 4 4】第 6 実施形態において、パネルの組み合わせによる当り期待度を説明するテーブルである。
- 【図 1 4 5】第 6 実施形態において、オーバー入賞時のエフェクト演出による当り期待度を説明するテーブルである。 30
- 【図 1 4 6】第 6 実施形態において、アイコン移動演出の手のアイコンの色に対応する台詞演出（セリフ演出）の内容を説明するテーブルである。
- 【図 1 4 7】第 6 実施形態において、メータのメータ目盛りの色に対応するメータ外周エフェクト色の内容を説明するテーブルである。
- 【図 1 4 8】第 6 実施形態において、メータのメータ目盛りの減少数に対応して、表示画面に表示されるメータ減少数の色（減少数の表示色）の内容を説明するテーブルである。
- 【図 1 4 9】第 6 実施形態において、アイコン移動演出で移動する手のアイコンの色に対応するメータ減少数の内容を説明するテーブルである。
- 【図 1 5 0】第 7 実施形態において、特定遊技状態の最終の特図変動表示ゲーム（時短の最終ゲーム）で停止図柄が時短図柄になって、その後に再度特定遊技状態（時短状態）になる場合を示す図である。 40
- 【図 1 5 1 A】第 8 実施形態に係る遊技機の裏面図である。
- 【図 1 5 1 B】図 1 5 1 A の 1 0 8 B - 1 0 8 B 線に沿う遊技制御装置の断面の概略を示す図である。
- 【図 1 5 2 A】第 8 実施形態に係る遊技機の演出ボタン等の操作手段の周囲を拡大した拡大図である。
- 【図 1 5 2 B】第 8 実施形態に係る遊技機の上部と側部を拡大した拡大図である。
- 【図 1 5 2 C】第 8 実施形態に係る遊技盤の左上の側部を拡大した拡大図である。
- 【図 1 5 3】第 9 実施形態において、変動入賞装置に発生する異常としての球噛みを説明 50

する図である。

【図 1 5 4】第 9 実施形態において、変動入賞装置に発生する異常としての球噛みを説明する別の図である。

【図 1 5 5】第 9 実施形態において、試験信号（変動中信号、当り信号、電動役物開放信号、電動役物作動中信号）のオン／オフの態様とともに、変動入賞装置を駆動するソレノイドのオン／オフの態様と可動部材の開閉動作の態様を示すタイムチャートである。

【図 1 5 6】第 9 実施形態において、開放時間（駆動期間）の間に、負荷軽減期間に相当する短期間だけソレノイドをオフ状態にする様子を説明する詳細なタイムチャートである。

【図 1 5 7】第 9 実施形態において、開放時間（駆動期間）の終了後に、負荷軽減期間に相当する短期間だけソレノイドをオン状態にする様子を説明する詳細なタイムチャートである。

【図 1 5 8】第 9 実施形態において、一部の開放時間中にだけ負荷軽減期間を設ける場合を示すタイムチャートである。

【図 1 5 9】第 9 実施形態において、1 回の開放時間中に負荷軽減期間が複数回設けられる場合を示すとともに、1 回の残存球処理時間中に負荷軽減期間が複数回設けられる場合を示すタイムチャートである。

【図 1 6 0】第 10 実施形態の操作ハンドルの分解斜視図である。

【図 1 6 1】第 10 実施形態の回動操作部材の裏面図（a）と、回動操作部材の裏面を右上から見たときの斜視図（b）である。

【図 1 6 2】第 10 実施形態のメッキ部材の正面図（a）と、メッキ部材の正面を右上から見たときの斜視図（b）である。

【図 1 6 3 A】第 10 実施形態の操作ハンドルの側方図（a）と、操作ハンドルの正面図（b）である。

【図 1 6 3 B】図 1 6 3 A（a）の A - A 線に沿う断面図（c）と、B - B 線に沿う断面図（d）である。

【図 1 6 4 A】第 3 実施形態の操作ハンドルの側方図（a）と、操作ハンドルの正面図（b）である。

【図 1 6 4 B】図 1 6 4 A（a）の C - C 線に沿う断面図（c）と、D - D 線に沿う断面図（d）である。

【図 1 6 5】第 3 実施形態の上皿ユニットの上面図である。

【図 1 6 6】第 3 実施形態の演出ボタンを構成する演出ボタンユニットの分解図である。

【図 1 6 7】第 3 実施形態における表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

〔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。なお、遊技機の説明における前後左右とは、遊技中の遊技者から見た方向を指すものとする。

【0010】

〔遊技機全体図〕

図 1 は、遊技機を説明する図である。

【0011】

遊技機 10 は鳥設備に固定される枠 11 に、ヒンジ 16 を介して開閉回動自在に取り付けられる開閉枠を備える。開閉枠は、前面枠 12（本体枠）及びガラス枠 15（前枠ユニット）によって構成されている。また、開閉枠は、その左端側がヒンジに取り付けられる軸着端側になっており、その右端側が回動によって開放される開放端側になっている。なお、枠 11 と前面枠 12 は、外枠ユニット 17 を構成する。

【0012】

前面枠 12 には、遊技盤 30（図 2 参照）が配設されるとともに、遊技盤 30 の前面を

10

20

30

40

50

覆うカバーガラス 14 を有するガラス枠 15 が取り付けられる。カバーガラス 14 は、遊技盤 30 に形成される遊技領域 32 ( 図 2 参照 ) を視認可能とする遊技視認領域として機能する。なお、カバーガラス 14 は、透明部材の一例として示すものであり、カバーガラス 14 の代わりにプラスチック製のカバーを使用してよい。ガラス枠 15 は、透明部材を保持する透明部材保持枠として機能する。

【 0 0 1 3 】

前面枠 12 及びガラス枠 15 は、それぞれ個別に開放することが可能となっている。例えば、ガラス枠 15 のみを開放することで、遊技盤 30 の遊技領域 32 にアクセスすることができる。また、前面枠 12 をガラス枠 15 が開放されていない状態で開放することで、遊技盤 30 の裏面側に配設された遊技制御装置 ( 主基板 ) 100 ( 図 3 参照 ) 等にアクセスすることができる。

10

【 0 0 1 4 】

ガラス枠 15 のカバーガラス 14 周囲の縁部分には、種々の枠構成部材が配設されている。

【 0 0 1 5 】

ガラス枠 15 の上部中央及び右側部と左側部には、遊技状態に応じて発光演出可能な装飾装置 18a, 18b, 18c が配設されている。装飾装置 18a, 18b, 18c は、内部に LED 等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じた発光演出を行う演出装置である。これら装飾装置 18a, 18b, 18c の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置 18 ( 図 4 参照 ) の一部を構成している。

20

【 0 0 1 6 】

装飾装置 18a は、ガラス枠 15 ( 或いは開閉枠 ) の上部で、遊技機 10 の左右方向に延設されるとともに、斜め上の前方に向かって突出するトップユニットである。装飾装置 18a は、機種名などの種々の表示を有する略平坦な前面部 456 を有する。装飾装置 18a は、本実施形態では固定され動作しないが、遊技者への圧迫感を低減するように、引っ込んだ初期位置 ( 通常位置 ) から必要な場合のみ前方や上方や斜めの動作位置へ突出動作したり、前後方向や上下方向に移動動作してもよい。なお、装飾装置 18a ( ここではトップユニット ) が動作 ( 移動 ) する場合に、初期位置から動作位置へ動作可能な枠演出装置 ( 可動役物 ) となる。

【 0 0 1 7 】

30

装飾装置 18b は、ガラス枠 15 の右側で上下方向に延設されるとともに、前方に向かって突出する突出演出ユニット ( 前枠発光ユニット ) である。装飾装置 18c は、ガラス枠 15 の左側で、上下方向に延設されるとともに、前方に向かって突出する突出演出ユニット ( 前枠発光ユニット ) である。装飾装置 18b, 18c は、遊技機 10 の中央側 ( 内側 ) へ遊技者に向けて光を照射するとともに、複数の開口から遊技機 10 の外側に光が漏れる。

【 0 0 1 8 】

ガラス枠 15 の右上角部分及び左上角部分には、上スピーカ 19a がそれぞれ配設される。これら上スピーカ 19a とは別に遊技機 10 の下部には、2つの下スピーカ 19b が設けられている。下スピーカ 19b は、ガラス枠 15 の左下角部分及び前面枠 12 の右下角部分に配設されている。これら上スピーカ 19a 及び下スピーカ 19b は、効果音や警報音、報知音等を発するものである。なお、左右の上スピーカ 19a は、各々、右側と左側のスピーカ飾り部材 470 で覆われている。

40

【 0 0 1 9 】

ガラス枠 15 の下部には、遊技球 ( 遊技媒体 ) を貯留可能な上皿 21 を有する上皿ユニット 20 が取り付けられている。上皿 21 は、上部で開口した箱状に形成されている。上皿 21 に貯留されている遊技球は、一球ずつ球発射装置に供給される。

【 0 0 2 0 】

上皿ユニット 20 は、遊技者からの入力操作を受け付ける演出操作装置と、遊技者からの入力操作を受け付ける球貸操作装置と、遊技状態に応じて発光演出等を行う装飾装置 2

50

2 と、をさらに備える。

【0021】

演出操作装置は、演出ボタン25、十字キースイッチ450、及び、音量調整用ボタンスイッチ451a、451bを含む操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニット20の上部中央とその左側に設けられている。演出ボタン25は、操作パネル490に包囲されるように、操作パネル490の開口内に配置される。操作パネル490は、表面への金属メッキや全体を金属製にすることなどによって光を反射可能であり、例えばシルバー（銀色）の金属光沢を有する。演出ボタン25が発光すると、周囲の操作パネル490で演出ボタン25からの光が反射され、演出ボタン25の発光演出が効果的になる。

10

【0022】

演出ボタン25は、内蔵されている演出ボタンスイッチ25aと、表面に設けられているタッチパネル25bを含んでよい。

【0023】

音量調整用ボタンスイッチ451a、451bは、上皿ユニット20の操作パネル690の上部左側に設けられ、スピーカ19（上スピーカ19aや下スピーカ19b）の音量を増減（+ -）して調整する。十字キースイッチ450（十字キーSW）は、上皿ユニット20の操作パネル490の上部左側で音量調整用ボタンスイッチ451a、451bに隣接して設けられ、例えば、演出用LEDの輝度を調整する。十字キースイッチ450は、方向キースイッチとも呼ばれてよく、前後左右などに配置された複数（例えば4つ）のスイッチからなる一般的なものでよい。例えば、客待ち中及び／又は遊技中（ゲーム中）などの所定の状態で、音量調整用ボタンスイッチ451a、451bが押下げ操作されてスピーカ19の音量が調整可能であってよく、十字キースイッチ450の前又は後のスイッチが押下げ操作されて演出用LED等の光量（明るさ、輝度）が調整可能であってよい。なお、音量調整用ボタンスイッチ451a、451bを設けずに、十字キースイッチ450の左又は右のスイッチが押下げ操作されてスピーカ19の音量が調整可能であってよい。

20

【0024】

遊技者が演出操作装置（特に演出ボタン25）を操作することによって、表示装置41（図2参照）に表示される特図変動表示ゲーム等において遊技者の操作を介入させた演出を行うことができる。例えば、演出パターン（演出態様）を選択したり、始動記憶に対応する変動表示ゲームの結果を事前に予告する予告演出を実行したりすることができる。なお、変動表示ゲームには特図変動表示ゲームが含まれ、単に変動表示ゲームとした場合には、本明細書では特図変動表示ゲームを指すものとする。

30

【0025】

また、変動表示ゲームの実行中だけでなく、非実行中に遊技者が演出操作装置を操作することによっても演出パターンを変更するようにしてもよい。

【0026】

なお、変動表示ゲームが実行される際の遊技状態は、複数の遊技状態からなる。通常遊技状態（通常状態）とは、特別な遊技状態が発生していない遊技状態である。また、特別な遊技状態とは、例えば、特定遊技状態としての時短状態や変動表示ゲームにおいて特別結果（例えば大当り）の発生確率が高い状態（確変状態、確率変動状態）、大当り状態（特別遊技状態）、小当り遊技状態（小当り状態）である。このように遊技機10は、特別結果の発生確率が異なる遊技状態を複数備え、遊技制御装置100（遊技状態選択手段、設定手段）は、当該複数の遊技状態の中から一の遊技状態を選択（設定）して現在の遊技状態とすることができる。

40

【0027】

ここで、確変状態（特定遊技状態）は、次の大当りが発生するまで継続するもの（ループタイプ）、所定回数の変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（回数切りタイプ、ST）、及び所定の確率転落抽選に当選するまで継続するもの（転落抽選タイプ）等が

50

ある。

【 0 0 2 8 】

さらに、確変状態を発生させるか否かを大当り図柄乱数によって決定せずに、大当りが発生した場合に必ず確変状態を発生させるようにしてもよい。

【 0 0 2 9 】

球貸操作装置は、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する操作装置であって、上皿ユニット 2 0 の操作パネル 4 9 0 の上部右側に設けられている。球貸操作装置は、残高表示部 4 9 0 a と、球貸ボタン 2 7 と、返却ボタン 2 8 と、を備えている。残高表示部 4 9 0 a は、プリペイドカード等の残高が表示される表示領域である。球貸ボタン 2 7 は遊技球を借りる場合に遊技者が操作するボタンであり、返却ボタン 2 8 は遊技機 1 0 に隣接するように配置されるカードユニット（図示省略）からプリペイドカード等を排出させる場合に遊技者が操作するボタンである。

10

【 0 0 3 0 】

装飾装置 2 2 は、内部に L E D 等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出等を行う装置であって、上皿ユニット 2 0 に設けられている。装飾装置 2 2 の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置 1 8（図 4 参照）の一部を構成している。

【 0 0 3 1 】

上記した上皿ユニット 2 0 等を備えるガラス枠 1 5 の下方であって、前面枠 1 2 の下部には、球発射装置（図示省略）の動作を制御するための操作ハンドル 2 4 と、遊技球を貯留可能な下皿 2 3 等を備える下皿ユニット 2 9 とが設けられている。下皿ユニット 2 9 と上皿ユニット 2 0 は、形状的に適合しており上下方向に重ねて並べて配置される。上皿ユニット 2 0 の上皿操作部 4 3 5 を操作することによって、上皿 2 1 の遊技球は下皿 2 3 へと流下させることができる。

20

【 0 0 3 2 】

操作ハンドル 2 4 は、前面枠 1 2 の右下部であって、右側の下スピーカ 1 9 b の下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル 2 4 を回動操作することによって、球発射装置は上皿 2 1 から供給された遊技球を遊技盤 3 0 の遊技領域 3 2 に発射する。球発射装置から発射される遊技球の発射速度は、操作ハンドル 2 4 の回動操作量が大きくなるほど速くなるように設定されている。即ち、球発射装置は、遊技領域 3 2 に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者による操作ハンドル 2 4 の操作に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。発射態様には、遊技領域 3 2 の左側において遊技球を流下させる左打ち（通常打ち）と、遊技領域 3 2 の右側において遊技球を流下させる右打ちが含まれる。

30

【 0 0 3 3 】

下皿ユニット 2 9 の下皿 2 3 は、上皿ユニット 2 0 に対して所定の間隔をあけて、上皿ユニットの下方に配置されている。下皿 2 3 は、当該下皿 2 3 の底面を上下方向に貫通する球抜き穴 2 3 a と、球抜き穴 2 3 a を開閉するための開閉操作部 2 3 b と、を有している。遊技者が開閉操作部 2 3 b を操作して、球抜き穴 2 3 a を開くことによって、下皿 2 3 に貯留されていた遊技球を球抜き穴 2 3 a を通じて外部に排出することができる。

【 0 0 3 4 】

また、前面枠 1 2 の裏側には、各種装置に電力を供給する電源装置 4 0 0、島設備に設置された補給装置（図示省略）から補給される遊技球を貯留する上部タンク 4 4 8、上部タンク 4 4 8 から流下してきた遊技球を上皿 2 1 に払い出す払出装置（払出ユニット）などが配置される。

40

【 0 0 3 5 】

〔 遊 技 盤 〕

続いて、図 2 を参照して、遊技機 1 0 の遊技盤 3 0 について説明する。図 2 は、遊技機 1 0 に備えられる遊技盤 3 0 の正面図である。

【 0 0 3 6 】

図 2 に示すように、遊技盤 3 0 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体 3

50

0 aを備える。遊技盤本体3 0 aは木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体3 0 aの前面にはガイドレール3 1で囲まれた遊技領域3 2が設けられている。遊技機1 0は、ガイドレール3 1で囲まれた遊技領域3 2内に球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域3 2には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘等が配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域3 2を流下する。

【0 0 3 7】

遊技領域3 2の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース（前面構成体）4 0が取り付けられている。センターケース4 0に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示（可変表示）する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置4 1が配置されている。表示装置4 1は、例えば、液晶ディスプレイを備え、センターケース4 0の窓部を介して遊技盤3 0の前面側から表示内容が視認可能となるように配置される。なお、表示装置4 1は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E LやC R T等のディスプレイを備えるものであってもよい。

【0 0 3 8】

表示装置4 1の表示画面（表示部）には、複数の変動表示領域が設けられており、各変動表示領域に識別情報（特別図柄）や変動表示ゲームを演出するキャラクタが表示される。その他、表示画面には遊技の進行に基づく画像（大当たり表示やファンファーレ表示、エンディング表示等）が表示される。

【0 0 3 9】

また、センターケース4 0には、遊技領域3 2を流下する遊技球をセンターケース4 0の内側に導くためのワープ通路4 0 eへの流入口4 0 aと、ワープ通路4 0 eを通過した遊技球が転動可能なステージ部4 0 bとが設けられている。センターケース4 0のステージ部4 0 bは、始動入賞口3 6及び普通変動入賞装置3 7の上方に配置されているため、ステージ部4 0 b上で転動した遊技球は始動入賞口3 6又は普通変動入賞装置3 7に入賞しやすくなっている。

【0 0 4 0】

センターケース4 0の上部及び右側部には、それぞれ上部演出ユニット4 0 c及び側部演出ユニット4 0 dが設けられる。上部演出ユニット4 0 c及び側部演出ユニット4 0 dは、盤装飾装置4 6（図4参照）及び盤演出装置4 4（図4参照）の一部を構成している。

【0 0 4 1】

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

【0 0 4 2】

センターケース4 0の左下方の遊技領域3 2には一般入賞口3 5が配置されており、センターケース4 0の右下方の遊技領域3 2にも一般入賞口3 5が配置されている。これら一般入賞口3 5への遊技球の入賞は、一般入賞口3 5に備えられた入賞口スイッチ（S W）3 5 a～3 5 n（図3参照）によって検出される。

【0 0 4 3】

センターケース4 0の下方の遊技領域3 2には、特図変動表示ゲームの開始条件を付与する始動入賞口（始動口1、第1始動入賞領域）3 6が設けられる。センターケース4 0の右側の遊技領域3 2において、普図始動ゲート3 4の下方には第2始動入賞口（始動口2、第2始動入賞領域）を備えた普通変動入賞装置3 7（普通電動役物、普電）が設けられる。普通変動入賞装置3 7は、前方へ回動することで、遊技球が流入し易い状態に変換する可動部材（可動片）3 7 bを備える。可動部材3 7 bが閉状態である場合には遊技球が普通変動入賞装置3 7に入賞できないようになっている。遊技球が始動入賞口3 6又は

10

20

30

40

50



普通変動入賞装置 37 に入賞した場合には、補助遊技として特図変動表示ゲームが実行される。なお、始動入賞口 36 には、左打ち時に遊技球が入賞し易くなり、普通変動入賞装置 37 には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

#### 【0044】

可動部材 37b は、いわゆるベロ型の普通電動役物であり、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、普電ソレノイド 37c (図 3 参照) を介して動作して開いて、遊技球が普通変動入賞装置 37 に流入しやすい開状態 (遊技者にとって有利な入賞容易状態) に変化する。可動部材 37b は、開状態 (入賞容易状態) でなければ、遊技球が普通変動入賞装置 37 に流入し難い閉状態 (入賞非容易状態、入賞困難状態) となる。なお、本実施形態において、始動入賞口 36 は、普通変動入賞装置 37 と異なり、可動部材 (開閉部材) を有さず、常時、開放状態 (開状態) であるが、可動部材 (開閉部材) を有する構成も可能である。

10

#### 【0045】

なお、可動部材 37b は、後述する遊技制御装置 100 によって制御される。遊技制御装置 100 は、普図変動表示ゲームの変動時間を短縮したり普図変動表示ゲームの当り確率を通常よりも高確率としたりすることで入賞容易状態の発生頻度を高めたり、特別な遊技を行わない通常遊技状態で発生する入賞容易状態よりも入賞容易状態の発生時間を長くしたりすることで、前述の特定遊技状態として時短状態 (普電サポート状態) を発生させる。なお、確変状態 (潜伏確変状態を除く) においても、重複して時短状態 (普電サポート状態) が発生する。

20

#### 【0046】

始動入賞口 36 の右方の遊技領域 32 には、下大入賞口ソレノイド 38b (図 3 参照) によって前方から奥側に引っ込むことで大入賞口を開放する下大入賞口を開放するアタッカ形式の開閉扉 38c を有する第 1 特別変動入賞装置 38 (特別電動役物) が設けられている。第 1 特別変動入賞装置 38 は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態 (遊技者にとって不利な閉塞状態) から開放状態 (遊技者にとって有利な遊技状態) に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値 (例えば、賞球や大当り終了後の時短回数 / 確変回数) を付与するようになっている。なお、下大入賞口内には、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下大入賞口スイッチ 38a (カウントスイッチ) が配設されている。なお、第 1 特別変動入賞装置 38 には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

30

#### 【0047】

普通変動入賞装置 37 の上方の遊技領域 32 には、上大入賞口ソレノイド 39b (図 3 参照) によって上端側が右側に倒れる方向に回転することで上大入賞口を開放する開閉扉 39c を有する第 2 特別変動入賞装置 39 が設けられている。第 2 特別変動入賞装置 39 は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態 (遊技者にとって不利な閉塞状態) から開放状態 (遊技者にとって有利な特別遊技状態) に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値 (例えば、賞球や大当り終了後の時短回数 / 確変回数) を付与するようになっている。なお、大入賞口内には、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上大入賞口スイッチ 39a (カウントスイッチ) (図 3 参照) が配設されている。なお、第 2 特別変動入賞装置 39 には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。また、下大入賞口スイッチ 38a と上大入賞口スイッチ 39a を総称して、大入賞口スイッチ 43 と呼ぶ。

40

#### 【0048】

第 2 特別変動入賞装置 39 の内部には、特定領域 86 (いわゆる V 入賞口) が設けられている。小当りによって開閉扉 39c が開放された後に特定領域 86 (V 入賞口) に遊技球が入球した場合に大当りが確定する。特定領域 86 は、小当り中のみ、長時間開放されるなどして遊技球が容易に通過できるようにしてよい。なお、遊技制御装置 100 は、特定領域 86 への遊技球の通過 (V 入賞) をセンサ (後述の特定領域スイッチ 72) 等を介して検知でき、V 入賞を検知すると小当り終了後に大当り状態に移行することを確定す

50

るとともに、後述の演出制御装置 300 に V 入賞があったことを示す情報（特定領域通過コマンド等）を送信する。そして、演出制御装置 300 は、V 入賞を表示装置 41 などにおいて報知できる。

#### 【0049】

即ち、本実施形態では、遊技機 10 は、いわゆる 1 種 2 種混合機（1 + 2 種機）である。本実施形態では、小当りで第 2 特別変動入賞装置 39 が開放されることによって、第 2 特別変動入賞装置 39 内の特定領域 86（V 入賞口）に遊技球が V 入賞して、大当りが発生する。

#### 【0050】

一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、及び特別変動入賞装置 38、39 の大入賞口に遊技球が入賞すると、払出制御装置 200（図 3 参照）は、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球を払出装置から上皿 21 に排出する。また、下方の遊技領域 32 には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 30b が設けられている。また、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、及び特別変動入賞装置 38、39 やその近傍には、遊技球が入賞した場合などに発光可能な LED（後述の盤装飾装置 46 の一部）が配設されている。

10

#### 【0051】

また、遊技領域 32 の外側であって遊技盤本体 30a の右下角部には、特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置 50 が設けられている。一括表示装置 50 は、LED ランプ（発光部、発光部材）から構成されて現在の遊技状態等の情報を表示する表示部 51 ~ 60 を備える。

20

#### 【0052】

一括表示装置 50 は、7 セグメント型の表示器（LED ランプ）等で構成された変動表示ゲーム用の第 1 特図変動表示部 51（特図 1 表示器、ランプ D1）及び第 2 特図変動表示部 52（特図 2 表示器、ランプ D2）と、普図変動表示ゲーム用の変動表示部 53（普図表示器、ランプ D8、D10、D18）と、各変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用の記憶表示部（特図 1 保留表示器 54、特図 2 保留表示器 55、普図保留表示器 56）と、を有している。特図 1 保留表示器 54 はランプ D11、D12 により構成される。特図 2 保留表示器 55 は、ランプ D13、D14 により構成される。普図保留表示器 56 は、ランプ D15、D16 により構成される。

30

#### 【0053】

また、一括表示装置 50 には、右打ち時（右打ちすべき時）又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する第 1 遊技状態表示部 57（第 1 遊技状態表示器、ランプ D7）、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 58（第 2 遊技状態表示器、ランプ D17）、遊技機 10 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第 3 遊技状態表示部 59（第 3 遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプ D9）、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置 38、39 の開閉回数）を表示するラウンド表示部 60（ランプ D3 - D6）が設けられている。

#### 【0054】

特図 1 表示器 51 と特図 2 表示器 52 において、変動表示ゲームは、識別情報（例えば、中央のセグメント）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。なお、特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52 は、このようなセグメント型の表示部に限らず、複数の LED の集合体により構成されていてもよいし、変動表示を実行する場合に、表示器として設けられるすべての LED により全点灯全消灯（全 LED の同時点滅）や、循環点灯（何れか 1 の LED から所定時間毎に所定の順序で点灯し、消灯する）、または複数の LED のうちの所定数の LED による点灯消灯（点滅）や循環点灯によって行ってもよい。普図表示器 53 においても、変動表示ゲームは、ランプ D10、D18 の点灯消灯を繰り返す変動表示（点滅）によって実行される。また、普図表示器 53 も特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52 と同様に適宜構成することが可能である。

40

#### 【0055】

50

ランプ表示装置 80 は、図柄（後述の第四特別図柄、第 4 図柄）として点灯表示と消灯表示を繰り返す変動表示（点滅）を実行するランプ表示部 1、2（LED）と、各特図変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用のランプ表示部 3 - 6（LED）を有する。なお、ランプ表示装置 80 は、演出制御装置 300（後述）で制御される。

【0056】

ランプ表示部 1、2 は、変動表示として所定の点滅周期（例えば 200 msec（ミリ秒））で点滅する。即ち、ランプ表示部 1、2 の消灯と点灯の切り替えは、点滅周期の 2 分の 1（例えば、100 msec）の期間で行われる。一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52、普図表示器 53 における変動表示の変動時間が遊技制御装置 100 で計測されるのに対して、ランプ表示装置 80 のランプ表示部 1、2 の変動時間は演出制御装置 300（後述）で計測される。

10

【0057】

ランプ表示部 3、4（特図 1 保留 LED 1、特図 1 保留 LED 2）は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図 1 保留数（第 1 始動記憶数）を表示する。同様に、ランプ表示部 5、6（特図 2 保留 LED 1、特図 2 保留 LED 2）は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図 2 保留数（第 2 始動記憶数）を表示する。ランプ表示部 3 - 6 は、大当り発生により保留数の表示を終了するが、大当り状態中以外の場合（表示装置 41 で後述のリーチが発生している場合も含む）では、保留数の表示を行う。

【0058】

次に、遊技機 10 における遊技の流れ、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームの詳細について説明する。

20

【0059】

遊技機 10 では、図示しない球発射装置から遊技領域 32 に向けて遊技球が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 32 内の各所に配置された障害釘や風車等によって転動方向を変えながら遊技領域 32 を流下し、普図始動ゲート 34、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、又は特別変動入賞装置 38、39 に入賞又は入球するか、遊技領域 32 の最下部に設けられたアウト口 30b へ流入し、遊技領域 32 から排出される。そして、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、又は特別変動入賞装置 38、39 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が払出装置を介して上皿 21 に排出される。

30

【0060】

普図始動ゲート 34 には、当該普図始動ゲート 34 を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ 34a（図 3 参照）が設けられている。遊技球が普図始動ゲート 34 を通過すると、ゲートスイッチ 34a によって検出され、このときに抽出された当り判定用乱数値の判定結果に基づき普図変動表示ゲームが実行される。

【0061】

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ており当該普図変動表示ゲームが終了していない場合や、普図変動表示ゲームの結果が当りとなって普通変動入賞装置 37 が開放状態に変換されている場合に、遊技球が普図始動ゲート 34 を通過すると、普図始動記憶数（普図保留数）が上限数未満ならば当該記憶数が加算（+1）される。

40

【0062】

普図始動記憶（普図保留）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ており、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（特定結果）が導出される。

【0063】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 50 に設けられた普図表示器 53 で実行されるようになっている。普図表示器 53 は、普通識別情報（普図）として点灯状態の場合に当りを示し、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

50

消灯することで結果を表示するようになっている。

【 0 0 6 4 】

普図始動ゲート 3 4 通過時に抽出された普図乱数値が当り値である場合には、普図表示器 5 3 に表示される普通図柄（普図）が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、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、可動部材 3 7 b が所定の時間（例えば 3 秒間 × 2 回）だけ開状態に変換され、普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞が許容される。

【 0 0 6 5 】

遊技球の始動入賞口 3 6 への入賞及び普通変動入賞装置 3 7 への入賞は、始動口 1 スイッチ 3 6 a（図 3 参照）及び始動口 2 スイッチ 3 7 a（図 3 参照）によって検出される。始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は特図 1 変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球は特図 2 変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶される。

【 0 0 6 6 】

特図変動表示ゲームの始動入賞球の検出時には、大当り乱数値や大当り図柄乱数値、各変動パターン乱数値等が抽出される。これら乱数値は、遊技制御装置 1 0 0 の特図保留記憶領域（R A M の一部）に特図始動入賞記憶として各々所定回数分（例えば最大で 8 回分）を限度に記憶される。特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置 5 0 の始動入賞数報知用の特図 1 保留表示器 5 4 や特図 2 保留表示器 5 5 に表示されるとともに、表示装置 4 1 の表示画面にも表示される。

【 0 0 6 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、始動入賞口 3 6 への入賞若しくは第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶、特図 1 保留）に基づいて、特図 1 表示器 5 1 で特図 1 変動表示ゲームを実行する。また、遊技制御装置 1 0 0 は、普通変動入賞装置 3 7 への入賞若しくは第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶、特図 2 保留）に基づいて、特図 2 表示器 5 2 で特図 2 変動表示ゲームを実行する。

【 0 0 6 8 】

特図 1 変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム）及び特図 2 変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）は、特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 において識別情報（特別図柄、特図）を変動表示した後に所定の結果態様を停止表示することで行われる。

【 0 0 6 9 】

また、表示装置 4 1 では、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。

【 0 0 7 0 】

表示装置 4 1 における飾り特図変動表示ゲームは、前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）が左（第一特別図柄）、右（第二特別図柄）、中（第三特別図柄）の順に変動表示（スクロール表示）を開始して、所定時間後に変動している図柄を順次停止させて、特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置 4 1 では、興趣向上のためにキャラクタの出現等の多様な演出表示が行われる。さらに、飾り特図変動表示ゲームでは、他の飾り特別図柄（識別情報）として、ランプ表示装置 8 0 のランプ表示部 1、2 において、点灯表示と消灯表示の繰り返し（点滅）によって第四特別図柄（第 4 図柄）が変動する。ランプ表示部 1、2 の変動表示は、開始から所定時間後に、いずれの場合は「消灯」、大当りもしくは小当りの場合は「点灯」で停止する。

【 0 0 7 1 】

始動入賞口 3 6 又は普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞が所定のタイミングでなされた場合（入賞検出時の大当り乱数値が大当り値である場合）には、特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定の結果態様（特別結果態様）が導出され、大当り状態（特別遊技状態）となる。これに対応して、表示装置 4 1 の表示態様は特別結果態様（例えば「7, 7, 7」等の数字が揃った状態）となる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 2 】

このとき、特別変動入賞装置 3 8、3 9 は、大入賞口ソレノイド ( 3 8 b、3 9 b ) ( 図 3 参照 ) への通電によって、大入賞口が所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) だけ閉状態から開状態に変換される。すなわち、特別変動入賞装置 3 8、3 9 に備えられた大入賞口が所定の時間又は所定数の遊技球が入賞するまで大きく開き、この間遊技者は多くの遊技球を獲得することができるという特典が付与される。

## 【 0 0 7 3 】

第 1 始動入賞口 3 6 又は普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞が所定のタイミングでなされた場合 ( 入賞検出時の大当り乱数値が小当り値である場合 ) には、特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定結果態様 ( 小当り結果態様 ) が導出され、小当り状態となる。これに対応して、表示装置 4 1 の表示態様は小当り結果態様となる。なお、本実施形態では、小当りの判定にも大当り乱数値が使用されるが、小当り値 ( 小当り判定値 ) は、大当り値 ( 大当り判定値 ) と異なる。

## 【 0 0 7 4 】

このとき、特別変動入賞装置 3 8、3 9 は、大入賞口ソレノイド 3 8 b、3 9 b ( 図 3 参照 ) への通電によって、大入賞口が所定の短時間だけ閉状態から開状態に変換される。なお、大入賞口の全開放時間は、小当り状態 ( 小当り遊技状態 ) の方が大当り状態 ( 特別遊技状態 ) よりも短いため、小当り状態では大当り状態よりも遊技者が獲得可能な遊技価値 ( 獲得球数 ) が少ない。なお、小当り状態と大当り状態では両方とも大入賞口が開放状態となるが、大当り状態を第 1 特別遊技状態と呼び、小当り状態を第 2 特別遊技状態と呼んでもよい。なお、簡単のため、本実施形態では、小当り状態で特別変動入賞装置 3 9 ( 上大入賞口 ) のみが開状態に変換され、大当り状態 ( 小当り中の V 入賞による大当り状態も含む ) で特別変動入賞装置 3 8 ( 下大入賞口 ) のみが開状態に変換される構成を説明する。

## 【 0 0 7 5 】

ここで、大当りと小当りとの違いについて説明する。

## 【 0 0 7 6 】

大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果であり、小当りとは条件装置の作動を伴わない特定結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生 ( 大当り図柄の停止表示 ) した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置 3 8、3 9 を連続して作動させるための特定のフラグがセットされることを意味する。また、条件装置が作動するとは、特定領域 8 6 への遊技球の通過 ( V 入賞 ) があったことを意味してもよい。条件装置が作動しないとは、例えば単に小当り抽選に当選した場合のように上述の特定のフラグがセットされないことを意味する。ただし、本実施形態で後述するように、小当り状態中に V 入賞があった場合には条件装置が作動することになる。なお、「条件装置」は、上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様の意味を有する用語として使用している。

## 【 0 0 7 7 】

具体的には、大当りの場合は、大当りフラグが設定されることにより特別変動入賞装置が開放されるのに対して、小当りの場合は、小当りフラグが設定されることにより特別変動入賞装置が開放される。

## 【 0 0 7 8 】

なお、特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 は、別々の表示器として構成してもよいし同一の表示器として構成してもよいが、各特図変動表示ゲームが同時に実行されないように設定される。なお、特図 2 変動表示ゲームは、特図 1 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おり、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの始動記憶

10

20

30

40

50

があり、特図変動表示ゲームの実行が可能な状態になった場合は特図 2 変動表示ゲームが実行される（特図 2 保留優先消化、特図 2 優先変動）。

【 0 0 7 9 】

表示装置 4 1 における飾り特図変動表示ゲームについては、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとを別々の表示装置や別々の表示領域で実行するようにしてもよいし、同一の表示装置や表示領域で実行するようにしてもよい。この場合、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが同時に実行されないようにしてよい。

【 0 0 8 0 】

なお、以下の説明において、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

〔遊技制御装置〕

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

【 0 0 8 3 】

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

【 0 0 8 4 】

電源装置 4 0 0 は、2 4 V の交流電源から DC 3 2 V の直流電圧を生成する AC DC コンバータや DC 3 2 V の電圧から DC 1 2 V、DC 5 V 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 4 1 0 と、遊技用マイコン 1 1 1 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 4 2 0 と、停電監視回路を有し、遊技制御装置 1 0 0 に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部 4 3 0などを備える。

【 0 0 8 5 】

本実施形態では、電源装置 4 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 と別個に構成されているが、バックアップ電源部 4 2 0 及び制御信号生成部 4 3 0 は、別個の基板上あるいは遊技制御装置 1 0 0 と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤 3 0 及び遊技制御装置 1 0 0 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 4 0 0 若しくは主基板とは別の基板上にバックアップ電源部 4 2 0 及び制御信号生成部 4 3 0 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。

【 0 0 8 6 】

10

20

30

40

50

バックアップ電源部 4 2 0 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 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 (特に内蔵 R A M ) に供給され、停電中あるいは電源遮断後も R A M 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 4 3 0 は、例えば通常電源部 4 1 0 で生成された 3 2 V の電圧を監視してそれが例えば 1 7 V 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。

#### 【 0 0 8 7 】

また、遊技制御装置 1 0 0 には R A M 初期化スイッチ 1 1 2 が設けられている。R A M 初期化スイッチ 1 1 2 が押下げられてオン操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン 1 1 1 内の R A M 1 1 1 c 及び払出制御装置 2 0 0 内の R A M に記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン 1 1 1 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。

10

#### 【 0 0 8 8 】

また、遊技制御装置 1 0 0 (主基板)は、設定キースイッチ 9 3 を備える。設定キースイッチ 9 3 は、操作者の回転操作等によってオンすることによって遊技条件(遊技)に関する設定に応じた確率設定値(設定値)を変更可能な状態にする。なお、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 は、操作者の操作に応じて確率設定値を変更可能な設定値変更スイッチとしても使用可能である。本実施形態では、確率設定値は、大当り確率や小当り確率などの当選確率を設定するための設定値であるが、確率以外の他の遊技条件(演出など)も確率設定値に応じて変更可能である。例えば、確率設定値が大きいほど、当選確率を大きくしてよい。設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 は、遊技条件に関する設定(確率設定値)を変更可能な設定変更手段(設定変更装置 4 2、設定手段)を構成する。なお、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 ではなく、他のスイッチが、設定値変更スイッチを兼用してもよいし、専用に独自の設定値変更スイッチを設けてもよい。

20

#### 【 0 0 8 9 】

設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 は、遊技機 1 0 内部の遊技制御装置 1 0 0 上に設けられることによって、前面枠 1 2 (本体枠)が開放されなければ操作できない位置(アクセスできない位置)に配置される。即ち、一般の遊技者は、設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 にアクセスして操作することができない。

30

#### 【 0 0 9 0 】

後述するように、遊技機 1 0 の電源投入(停電復旧、復電)の際に、遊技機 1 0 は、設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 のオン/オフ状態に応じて、確率設定値を変更可能(設定可能)な設定可変状態(設定変更状態、設定可能状態、設定変更モード)、確率設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)などの各種状態に移行することができる。

#### 【 0 0 9 1 】

本実施形態において、確率設定値は、例えば 6 段階で規定され、確率設定値 1 (設定 1)、確率設定値 2 (設定 2)、確率設定値 3 (設定 3)、確率設定値 4 (設定 4)、確率設定値 5 (設定 5)、確率設定値 6 (設定 6)がある。一般的に、設定 1 が遊技者に最も不利な設定であり、設定 6 が遊技者に最も有利な設定である。設定 1、2 が低設定であり、設定 3、4 が中間の設定(中間設定)であり、設定 5、6 が高設定である。

40

#### 【 0 0 9 2 】

確率設定変更処理では、操作者によって R A M 初期化スイッチ 1 1 2 が押下操作される度に、作業用設定値領域の作業用設定値(設定)が、設定値 0 (設定 1、確率設定値 1) 設定値 1 (設定 2、確率設定値 2) 設定値 2 (設定 3、確率設定値 3) 設定値 3 (設定 4、確率設定値 4) 設定値 4 (設定 5、確率設定値 5) 設定値 5 (設定 6、確率設定値 6) 設定値 0 (設定 1) 設定値 1 (設定 2) . . . のように変更される。こ

50

のように、RAM初期化スイッチ112は、設定値変更スイッチとしても機能する。なお、説明の都合上、設定変更状態（設定変更モード）中に、作業用設定値0～5をそれぞれ確率設定値1～6に対応して設けるが、作業用設定値と確率設定値は同じ数値範囲（即ち0～5又は1～6）に揃えて同じものとして取り扱ってもよい（作業用設定値と確率設定値を同じ数値にする）。

#### 【0093】

なお、RAM初期化スイッチ112（設定値変更スイッチ）の操作ではなく、設定キー  
スイッチ93を所定の位置に回転操作して確率設定値を変更する構成としてもよい。また、  
確率設定値は6段階に限られない。そして、選択されている0～5の作業用設定値に対  
10 応する表示用確率設定値が、例えば4桁の7セグメント型（ドットDpを含めると8セグ  
メント型）の表示器である性能表示装置152等に表示される。また、遊技機の前面（例  
えば一括表示装置50）に、表示用確率設定値など設定値に関する情報（例えば確率設定  
値1～6を読み取れる表示）を表示してもよい。また、遊技機の前面（例えば一括表示装  
置50）に、設定可変状態中や設定確認状態中だけでなく、遊技制御実行中（後述のゲー  
ム処理の実行中）にも、表示用確率設定値など設定値に関する情報を表示してもよい。

#### 【0094】

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。

#### 【0095】

ROM111bは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数  
の判定値等）を不揮発的に記憶する。RAM111cは、遊技制御時にCPU111aの  
作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用されるもので、遊技に関する情報（遊  
技情報）が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段  
となる。ROM111b又はRAM111cとして、EEPROMのような電氣的に書換え  
20 可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

#### 【0096】

また、ROM111bは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ  
状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パター  
ンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている  
30 変動パターン乱数1～3をCPU111aが参照して変動パターンを決定するためのテー  
ブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるは  
ずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パター  
ンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の  
変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテー  
ブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前  
半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パター  
ン選択テーブル等）が含まれている。

#### 【0097】

ここでリーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置を有し、該表示装置  
40 が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特  
別結果態様となった場合に、遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態（特別遊技状態）  
となる遊技機10において、複数の表示結果の一部がまだ導出表示されていない段階で、  
既に導出表示されている表示結果が特別結果態様となる条件を満たしている表示状態をい  
う。また、別の表現をすれば、リーチ状態とは、表示装置の変動表示制御が進行して表示  
結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特別結果態様となる表示条件から  
はずれていない表示態様をいう。そして、例えば、特別結果態様が揃った状態を維持しな  
がら複数の変動表示領域による変動表示を行う状態（いわゆる全回転リーチ）もリーチ状態  
に含まれる。また、リーチ状態とは、表示装置の表示制御が進行して表示結果が導出表示  
50 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。

【0098】

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。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、右のうちいず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、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よい。

10

【0099】

そして、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（大当り態様）が導出される可能性が異なる（期待度が異なる）リーチ演出の系統（種類）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、大当りの期待度（期待値）は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチ<プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、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（大当りとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合と比較して大当りとなる可能性の高い状態である。

20

【0100】

なお、演出（予告）の期待度は、その演出が選択された場合に大当りになる確率を示唆し、大当りであるときのその演出の選択率及び大当りでないとき（はずれのとき）のその演出の選択率などに基づいて算出することができる。

【0101】

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りを判定するための大当り乱数や大当りの図柄を決定するための大当り図柄乱数、小当りの図柄を決定するための小当り図柄乱数、後述の時短図柄（サボ当りの停止図柄）を決定するためのサボ当り図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチな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 msec（ミリ秒））のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

30

40

【0102】

また、CPU111aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、いず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（大当りあるいははずれ）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（通常確率状態あるいは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いず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、いず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

50

報取得手段をなす。

【 0 1 0 3 】

払出制御装置 2 0 0 は、C P U、R O M、R A M、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 1 0 0 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 9 1 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 2 0 0 は、カードユニット 6 0 0 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 9 1 を駆動させ、貸球を払い出させるための制御を行う。

【 0 1 0 4 】

遊技用マイコン 1 1 1 の入力部 1 2 0 には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ 6 2（盤電波センサ）、普図始動ゲート 3 4 のゲートスイッチ 3 4 a、第 1 始動入賞口 3 6 内の始動口 1 スwitch 3 6 a、第 2 始動入賞口 3 7（普通変動入賞装置）内の始動口 2 スwitch 3 7 a、一般入賞口 3 5 の入賞口スswitch 3 5 a、特別変動入賞装置 3 8、3 9 の大入賞口スswitch 4 3（下大入賞口スswitch 3 8 a、上大入賞口スswitch 3 9 a）に接続され、これらのスswitch から供給されるハイレベルが 1 1 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）1 2 1 が設けられている。

10

【 0 1 0 5 】

さらに、インタフェースチップ（近接 I / F）1 2 1 は、特定領域スswitch 7 2、残存球排出口スswitch 7 3、アウト球検出スswitch 7 4 に接続される。特定領域スswitch 7 2 は、特定領域 8 6（V 入賞口）への遊技球の通過（V 入賞）を検出する。残存球排出口スswitch 7 3 は、特別変動入賞装置 3 8、3 9 からの遊技球を排出する残存球排出口を通過した遊技球を検出する。アウト球検出スswitch 7 4 は、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（即ち、入賞口又はアウト口 3 0 b を通過した全ての遊技球）を検出する。

20

【 0 1 0 6 】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3、第 3 入力ポート 1 2 4、又は、第 4 入力ポート 1 2 6 に供給されデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に読み込まれる。なお、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、ゲートスswitch 3 4 a、始動口 1 スswitch 3 6 a、始動口 2 スswitch 3 7 a、入賞口スswitch 3 5 a、大入賞口スswitch 4 3 の検出信号は第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。

30

【 0 1 0 7 】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、電波センサ 6 2 の検出信号及びセンサやスswitch の異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 2 入力ポート 1 2 3 に入力される。

【 0 1 0 8 】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、特定領域スswitch 7 2、残存球排出口スswitch 7 3、又は、アウト球検出スswitch 7 4 の検出信号は第 4 入力ポート 1 2 6 に入力される。

【 0 1 0 9 】

また、第 2 入力ポート 1 2 3 には、遊技機 1 0 の前面枠 1 2 等に設けられた不正検出用の磁気センサスswitch 6 1 の検出信号、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スswitch 6 3、前面枠 1 2（本体枠）等に設けられた前面枠開放検出スswitch 6 4（本体枠開放検出スswitch）からの信号、遊技機 1 0 の振動を検出する振動センサ 6 5 からの信号が入力される。

40

【 0 1 1 0 】

また、第 2 入力ポート 1 2 3 は、設定キースwitch 9 3 からの設定キースwitch 信号を取り込んでデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に供給する。

【 0 1 1 1 】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、第 3 入力ポート 1 2 4 への出力は、遊技制御装置 1 0 0 から中継基板 7 0 を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっていいる。さらに、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち始動口 1 スswitch 3 6 a と始動口 2 スswitch

50

チ 3 7 a の検出信号は、第 3 入力ポート 1 2 4 の他、遊技用マイコン 1 1 1 に入力されるように構成されている。

【 0 1 1 2 】

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

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

一方、シュミットバッファ 1 2 5 によりノイズ除去されたリセット信号 R 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、試射試験装置に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。

【 0 1 1 7 】

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に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、1 2 4 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 1 1 8 】

出力部 1 3 0 には、遊技用マイコン 1 1 1 から演出制御装置 3 0 0 への通信経路及び遊技用マイコン 1 1 1 から払出制御装置 2 0 0 への通信経路に配されるシュミットバッファ 1 3 2 が設けられている。遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 及び払出制御装置 2 0 0 へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、演出制御装置 3 0 0 の側から遊

10

20

30

40

50

技制御装置 100 へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

【0119】

さらに、出力部 130 には、データバス 140 に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板 70 を介して出力するバッファ 133 が実装可能に構成されている。バッファ 133 は遊技店に設置される実機（量産販売品）としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置（主基板）には実装されない部品である。なお、前記近接 I / F 121 から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ 133 を通さずに中継基板 70 を介して試射試験装置に供給される。

【0120】

一方、磁気センサスイッチ 61 や電波センサ 62 のようにそのままでは試射試験装置に供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 111 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 140 からバッファ 133、中継基板 70 を介して試射試験装置に供給される。

【0121】

なお、中継基板 70 には、バッファ 133 から出力された信号を取り込んで試射試験装置に供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板 70 上のポートには、遊技用マイコン 111 から出力されるチップイネーブル信号 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に供給されるようになっている。

【0122】

また、出力部 130 には、データバス 140 に接続され普通変動入賞装置 37 を開放させるソレノイド（普電ソレノイド）37c、第 1 特別変動入賞装置 38 を開放させる下大入賞口ソレノイド 38b（大入賞口ソレノイド 1）、第 2 特別変動入賞装置 39 を開放させる上大入賞口ソレノイド 39b（大入賞口ソレノイド 2）、レバーを動作させ特定領域 86 を開放させるレバーソレノイド 86b の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 134 が設けられている。

【0123】

また、出力部 130 には、一括表示装置 50 に表示する内容に応じて 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 3 出力ポート 135、一括表示装置 50 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 4 出力ポート 136 が設けられている。

【0124】

また、出力部 130 には、性能表示装置 152 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 6 出力ポート 141、性能表示装置 152 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 7 出力ポート 142 が設けられている。

【0125】

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

【0126】

さらに、出力部 130 には、第 2 出力ポート 134 から出力される普電ソレノイド 37c や大入賞口ソレノイド 38b、39b などの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第 1 ドライバ（駆動回路）138a、第 3 出力ポート 135 から出力される一括表示装置 50 の電流供給側のセグメント線のオン / オフ駆動信号を出力する第

10

20

30

40

50

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 の電流引き込み側のデジット線のオン/オフ駆動信号を出力する第 3 ドライバ 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に供給する外部情報信号を外部情報端子 7 1 に出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d が設けられている。

【 0 1 2 7 】

さらに、出力部 1 3 0 には、第 6 出力ポート 1 4 1 から出力される性能表示装置 1 5 2 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性能表示用セグメントドライバ 1 5 0 a、第 7 出力ポート 1 4 2 から出力される性能表示装置 1 5 2 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性能表示用デジットドライバ 1 5 0 b が設けられている。

10

【 0 1 2 8 】

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 2 ドライバ 1 3 8 b には、D C 1 2 V が供給される。デジット線を駆動する第 3 ドライバ 1 3 8 c 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。

【 0 1 2 9 】

1 2 V を出力する第 2 ドライバ 1 3 8 b 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 3 ドライバ 1 3 8 c によりカソード端子よりデジット線を介して電流を引き抜くことで、一括表示装置 5 0 において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。1 2 V を出力する性能表示用セグメントドライバ 1 5 0 a 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性能表示用デジットドライバ 1 5 0 b によりカソード端子よりデジット線を介して電流を引き抜くことで、性能表示装置 1 5 2 において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 に出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d は、外部情報信号に 1 2 V のレベルを与えるため、D C 1 2 V が供給される。なお、バッファ 1 3 3 や第 2 出力ポート 1 3 4、第 1 ドライバ 1 3 8 a 等は、遊技制御装置 1 0 0 の出力部 1 3 0、すなわち、主基板ではなく、中継基板 7 0 側に設けるようにしてもよい。

20

【 0 1 3 0 】

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 , 1 2 4 のようなポートは設けられていない。

30

【 0 1 3 1 】

本実施形態では、性能表示装置 1 5 2 は、複数 ( 4 つ ) の 7 セグメント型 ( ドット D p を含めると 8 セグメント型 ) の表示器 ( L E D ランプ ) からなり、性能表示用ドライバ 1 5 0 a、1 5 0 b は L E D ドライバであるが、これに限られるものではない。

40

【 0 1 3 2 】

性能表示装置 1 5 2 は、遊技制御装置 1 0 0 ( 主基板 ) 上に設けられるものであるが、他の場所に設けられてもよい。例えば、性能表示装置 1 5 2 は、表示用確率設定値や役物比率や出玉率や排出球数を表示可能である。

【 0 1 3 3 】

ここで、排出球数は、遊技領域 3 2 から排出された遊技球の数 ( アウト球数とも呼ぶ ) であり、入賞口を通過した遊技球の数 ( 入賞数 ) とアウト口 3 0 b を通過した遊技球の数との合計である。排出球数は、アウト球検出スイッチ 7 4 の信号などをカウント ( 計数 ) することにより取得できる。本実施形態では、入賞口には、一般入賞口 3 5、始動入賞口

50

36 (第1始動入賞口、始動口1)、普通変動入賞装置37 (第2始動入賞口、始動口2)、及び、特別変動入賞装置38、39 (大入賞口)が含まれる。

【0134】

出玉率は、排出球数 (或は遊技領域32に導入された発射球数) に対する賞球数の合計の比率 (割合) であり、 $(\text{獲得球数} \div \text{排出球数}) \times 100 (\%)$  で計算される。即ち、出玉率は、排出球数100個当りの獲得球数 (賞球数の合計) となる。

【0135】

例えば、役物比率は、所定期間 (例えば、遊技機10の電源投入から現在まで) に入賞口に入賞したことで得られた全賞球数 (賞球の合計数) のうち、大当り状態中に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数 (役物別獲得球数) の割合 (%) (=いわゆる連続役物比率) である。なお、役物比率は、全賞球数のうち、大入賞口に入賞したことで得られた賞球数 (大当り状態中と小当り状態中) の割合 (=大入賞口比率) でもよいし、或は、大入賞口及び普通変動入賞装置37 (第2始動入賞口) に入賞したことで得られた賞球数の割合 (=一般的に使用されるいわゆる役物比率 (全役物比率)) でもよい。

【0136】

さらに、遊技制御装置100は、安全装置の機能も有する。安全装置とは、セーフ球数と排出球数に基づく作動条件 (所定条件) の成立によって、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技 (大当り中や小当り中での遊技) 等が実行できない遊技停止状態 (遊技不可状態、遊技禁止状態) を発生可能な遊技停止手段 (打ち止め手段) である。遊技停止状態では、新たな特図変動表示ゲームと新たな普図変動表示ゲームは開始できない。安全装置によって、不正によってセーフ球数が異常に多いなどの場合に適切に不正対策をすることができ、また、遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる可能性がある。のめり込みが抑制されると遊技者は安心して遊技ができる。

【0137】

本実施形態において、安全装置は、遊技制御装置100でソフトウェア (プログラム) によって実現される機能であり、コンプリート機能 (又はエンディング機能、打ち止め機能) とも呼ばれる。もちろん、安全装置は、電気回路や回路基板などのハードウェアとして設けられてもよい。

【0138】

また、本実施形態において、安全装置の作動条件は、(1) セーフ球数と排出球数との差を示す差玉数が差玉基準値 (所定値) に達しており、且つ、(2) 大当り中でも小当り中でもないことである。差玉数は、セーフ球数から排出球数を減算したものである (差玉数 = セーフ球数 - 排出球数)。このように、安全装置の作動条件は、2段階の条件 (1) (2) からなる。なお、条件 (1) に関する差玉数は、本実施形態で主に記載するように、簡単には、電源投入時をゼロとして電源投入時から現在までのセーフ球数と排出球数との差でよい。しかし、条件 (1) に関する差玉数は、差玉数の最低値の時点から現在までの所定期間における差玉数、即ち、最低値を基準とした差玉数 (最低値から増加した差玉数の増加幅) でよく、1日の営業における差玉数の最大増加幅 (いわゆるMY) に対応するものでよい。また、作動条件は他のものでもよく、例えば、条件 (1) は、セーフ球数が所定値に達することとする構成も可能である。また、条件 (2) は、特別変動入賞装置が作動していないこと、或いは、大入賞口が開放状態でないこととする構成も可能である。

【0139】

本実施形態において、セーフ球数は、所定期間 (例えば電源投入から現在までの期間) に払い出されることが決定された賞球の合計数 (獲得球数、出玉) である。賞球 (遊技球) の払い出しのエラーがあると、払い出されることが決定された賞球の合計数は、払出装置を介して上皿21に実際に払い出された賞球の合計数に等しくならないが、実際に払い出された賞球の合計数を検出スイッチ等で計測してセーフ球数としてもよい。また、排出球数 (アウト球数) は、所定期間において遊技領域32から排出された遊技球の数で、アウト球検出スイッチ74からの信号をカウントして計数可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 0 】

なお、排出球数の代わりに遊技領域 3 2 に発射され導入された発射球の数である発射球数を用いてもよく、差玉数は、セーフ球数 - 発射球数としてよい。遊技球の発射球数と排出球数を総称して使用数と呼んでよい（差玉数 = セーフ球数 - 使用数）。発射球数からは、球発射装置で発射されたが遊技領域 3 2 に届かなかったファール球は除かれ、差玉数は球発射装置で遊技球が 1 個発射されると - 1 減算され、ファール球が 1 個生じると + 1 加算されることになる。発射球数を計数するための検出スイッチ（検出センサ）を、遊技領域 3 2 への遊技球の入口、即ち、遊技盤 3 0 における発射された遊技球の案内通路の上端近傍に設けてもよい。

## 【 0 1 4 1 】

## 〔 演出制御装置 〕

次に、図 4 を用いて、演出制御装置 3 0 0（サブ基板）の構成について説明する。図 4 は、遊技機 1 0 の演出制御系のブロック図である。

## 【 0 1 4 2 】

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（ＩＣ）からなる主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１と、主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータに従って表示装置 4 1 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての V D P（Video Display Processor）3 1 2 と、各種のメロディや効果音

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

## 【 0 1 4 3 】

主制御用マイコン 3 1 1 には、ＣＰＵが実行するプログラムや各種データを格納した P R O M（プログラ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、作業領域を提供する R A M 3 2 2、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能な F e R R A M 3 2 3、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなす R T C（リアルタイムクロック）3 3 8 が接続されている。なお、主制御用マイコン 3 1 1 の内部にも作業領域を提供する R A M が設けられている。

## 【 0 1 4 4 】

また、主制御用マイコン 3 1 1 には W D T（ウォッチドッグ・タイマ）回路 3 2 4 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 は、遊技用マイコン 1 1 1 からのコマンドを解析し、表示内容を決定して V D P 3 1 2 に出力映像の内容を指示したり、音源 L S I 3 1 4 への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

## 【 0 1 4 5 】

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

## 【 0 1 4 6 】

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

## 【 0 1 4 7 】

V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、表示装置 4 1 の映像とガラス枠 1 5 や遊技盤 3 0 に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号 V S Y N C、データの送信タイミングを与える同期信号 S T S が入力される。なお、V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、V R A M への描画の終了等処理状況を知らせるため割

10

20

30

40

50

込み信号 I N T 0 ~ n 及び主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T などを入力される。

【 0 1 4 8 】

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

【 0 1 4 9 】

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

【 0 1 5 0 】

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

【 0 1 5 1 】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技盤 3 0 ( センターケース 4 0 を含む ) に設けられている L E D ( 発光ダイオード ) を有する盤装飾装置 4 6 を駆動制御する盤装飾 L E D 制御回路 3 3 2 、ガラス枠 1 5 に設けられている L E D ( 発光ダイオード ) を有する枠装飾装置 ( 例えば枠装飾装置 1 8 等 ) を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回路 3 3 3 、遊技盤 3 0 ( センターケース 4 0 を含む ) に設けられている盤演出装置 4 4 ( 例えば表示装置 4 1 における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等 ) を駆動制御する盤演出可動体制御回路 3 3 4 が設けられている。なお、盤装飾装置 4 6 には、前述のランプ表示装置 8 0 が含まれてよい。

【 0 1 5 2 】

ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 は、アドレス / データバス 3 4 0 を介して主制御用マイコン 3 1 1 と接続されている。なお、ガラス枠 1 5 に設けられているモータ等 ( トップユニットを動かすモータ等 ) の枠演出装置 ( 例えばトップユニット ) を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

【 0 1 5 3 】

さらに、演出制御装置 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた演出ボタン 2 5 に内蔵されている演出ボタンスイッチ 2 5 a 、演出ボタン 2 5 の表面に設けられているタッチパネル 2 5 b 、十字キースイッチ 4 5 0 、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a , 4 5 1 b 、盤演出装置 4 4 内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ 4 7 ( 演出モータスイッチ ) のオン / オフ状態を検出して主制御用マイコン 3 1 1 に検出信号を入力する機能を有し、演出制御装置 3 0 0 に設けられた音量調節スイッチ 3 3 5 の状態を検出して主制御用マイコン 3 1 1 に検出信号を入力するスイッチ入力回路 3 3 6 が設けられている。

【 0 1 5 4 】

電源装置 4 0 0 の通常電源部 4 1 0 は、前述のような構成を有する演出制御装置 3 0 0

10

20

30

40

50



やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。

【0155】

さらに、主制御用マイコン311として、3.3Vあるいは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5Vに基づいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

10

【0156】

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

【0157】

20

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。

【0158】

そして、普図表示器53に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する。普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器53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、3秒間×2回)前述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置100が、変換部材(可動部材37b)の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器53にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

30

【0159】

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、始動記憶に基づき、特図1変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してROM111bに記憶されている判定値と比較し、特図1変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0160】

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、始動記憶に基づき、特図2変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してROM111bに記憶されている判定値と比較し、特図2変動表示ゲームの当り外れを判定する。

40

【0161】

そして、遊技制御装置100のCPU111aは、特図1変動表示ゲームや特図2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。すなわち、遊技制御装置100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域(第1始動入賞口36、普通変動入賞装置37)への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。

50

## 【 0 1 6 2 】

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

## 【 0 1 6 3 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 a 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 5 1 や特図 2 表示器 5 2 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。特別遊技状態を発生させる処理においては、C P U 1 1 1 a は、例えば、大入賞口ソレノイド 3 9 b により特別変動入賞装置 3 9 の開閉扉 3 9 c 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。

10

## 【 0 1 6 4 】

そして、大入賞口に所定個数（例えば、1 0 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 7 秒又は 0 . 0 5 秒）が経過するかのいず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（R）とし、これを所定ラウンド回数（例えば、1 5 回、1 1 回又は 2 回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図 1 表示器 5 1 や特図 2 表示器 5 2 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

20

## 【 0 1 6 5 】

また、遊技制御装置 1 0 0 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である。高確率状態（確変状態）は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態と比較して高い状態である。また、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 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、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

## 【 0 1 6 6 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態）を発生可能である。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 3 7 を時短動作状態とする制御を行ってよく、特別な遊技を行わない通常遊技状態よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置 3 7 の開放時間が実質的に多くなるように制御するため、普電サポート状態となる。なお、潜伏確変状態を除く高確率状態（通常の高確率状態）でも、重複して時短状態にして普電サポートを実行する。

30

## 【 0 1 6 7 】

なお、時短状態においては、特図変動表示ゲームの実行時間（特図変動時間）も通常より短縮され得るようにし、特図変動表示ゲームの時間短縮変動も実行可能である。

40

## 【 0 1 6 8 】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 3 7 の開放回数（普電開放回数）を第 1 開放回数（例えば 2 回）よりも多い回数（例えば、4 回）の第 2 開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率、普図当り確率）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。

## 【 0 1 6 9 】

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、普図確率のいず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 3 7 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。これにより、時短状態では、特別な遊技

50

を行わない通常遊技状態よりも普通変動入賞装置 37 への入賞が容易化して、単位時間当たりの特図変動表示ゲームの実行回数が当該通常遊技状態よりも増加可能である。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、通常動作状態において可動部材 37b を開放しないように設定（普図確率が 0）してもよい。また、当たりとなった場合に第 1 開放態様と第 2 開放態様のいずれかを選択するようにしてもよい。この場合、第 1 開放態様と第 2 開放態様の選択確率を異ならせてもよい。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

#### 【0170】

〔電源投入時の移行状態〕

10

前述のように、電源投入時の RAM 初期化スイッチ 112 及び設定キースイッチ 93 のオンオフ状態によって、4 つの状態（モード）へ移行する。

#### 【0171】

電源投入時に、RAM 初期化スイッチ 112 と設定キースイッチ 93 とがオンにされている場合には、確率設定値（設定値）を変更可能（設定可能）な設定可変状態（設定変更状態、設定可能状態、設定変更モード）に移行する（図 5B の A1030 - A1039 と図 15 参照）。

#### 【0172】

次に、電源投入時に、設定キースイッチ 93 がオンにされているが RAM 初期化スイッチ 112 がオフの場合には、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する（図 5B の A1034 - A1039 と図 15 参照）。

20

#### 【0173】

また、電源投入時に、設定キースイッチ 93 がオフであるが RAM 初期化スイッチ 112 がオンにされている場合には、RAM 初期化状態（RAM クリアモード）に移行し、RAM 初期化処理（RAM クリア処理）が実行されて、RAM 111c が初期化される（図 5B の A1045 - A1047 参照）。

#### 【0174】

電源投入時に、設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 とがオフである場合には、通常復電状態（通常復電モード）に移行し、単に復電されるだけの状態になる。

#### 【0175】

30

〔遊技制御装置の制御〕

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置 100 の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111 によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン 111 による制御処理は、主に図 5A、図 5B、図 5C に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば 4 msec）で行われる図 9 に示すタイム割込み処理とからなる。

#### 【0176】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

まず、メイン処理について説明する。図 5A、図 5B、図 5C は、遊技制御装置 100 によるメイン処理の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。なお、遊技制御装置 100 が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「A\*\*\*\*」と表されている。

40

#### 【0177】

図 5A に示すように、遊技制御装置 100 は、メイン処理を開始すると、まず、割込みを禁止する処理を実行する（A1001）。さらに、割込み発生時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を実行する（A1002）。

#### 【0178】

続いて、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク 0 を指定し（A1003）、所定のレジスタに RAM 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（A1004）。例えば

50

、RAMのアドレスが0000h～01FFhの範囲である場合に、上位アドレスとして00hをセットする。

【0179】

次に、遊技制御装置100は、発射禁止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する(A1005)。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射禁止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、球発射装置からの遊技球の発射が禁止されるようになっている。その後、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込む(A1006)。即ち、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112からの信号を読み込む。

【0180】

さらに、遊技制御装置100は、電源ディレイタイマを設定する(A1007)。電源ディレイタイマに所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段(例えば、払出制御装置200や演出制御装置300)のプログラムが正常に起動するまで待機するための待機時間(例えば3秒)が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置100が先に立ち上がって従制御装置(例えば払出制御装置200や演出制御装置300)が立ち上がる前にコマンドを従制御装置に送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすことを回避することができる。すなわち、遊技制御装置100が、電源投入時において、主制御手段(遊技制御装置100)の起動を遅らせて従制御装置(払出制御装置200、演出制御装置300等)の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【0181】

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

【0182】

なお、待機時間の開始前に設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込むことで、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても、電源投入時に行った設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0183】

電源ディレイタイマを設定すると(A1007)、遊技制御装置100は、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理とを実行する(A1008からA1010)。

【0184】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置100は、まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込むなどして、停電が発生しているか否か判定する(A1008)。停電が発生している場合に(A1008の結果が「Y」)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0185】

遊技制御装置100は、停電が発生していない場合には(A1008の結果が「N」)、電源投入ディレイタイマを-1更新し(A1009)、タイマの値が0であるか否かを判定する(A1010)。タイマの値が0でない場合(A1010の結果が「N」)、すなわち、待機時間が終了していない場合には、ステップA1008の処理に戻る。

## 【 0 1 8 6 】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置 1 0 0 の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了までは R A M へのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。したがって、待機時間中に停電が発生しても R A M のバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

## 【 0 1 8 7 】

10

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、タイマの値が 0 である場合 ( A 1 0 1 0 の結果が「 Y 」 )、すなわち、待機時間が終了した場合には、R A M や E E P R O M 等の読出し書込み可能な R W M ( リードライトメモリ ) のアクセスを許可し ( A 1 0 1 1 )、全出力ポートにオフデータを出力 ( 出力が無い状態に設定 ) する ( A 1 0 1 2 )。

## 【 0 1 8 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、シリアルポート ( 遊技用マイコン 1 1 1 に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置 3 0 0 や払出制御装置 2 0 0 との通信に使用 ) を設定する ( A 1 0 1 3 )。

## 【 0 1 8 9 】

20

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 ( 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 ( C T C ) を発生する C T C ( Counter / Timer Circuit ) 回路を起動する ( A 1 0 1 4 )。なお、C T C 回路は、遊技用マイコン 1 1 1 内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路 1 1 3 からの発振信号 ( 原クロック信号 ) を分周する分周回路と、分周された信号に基づいて C P U 1 1 1 a 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に供給する乱数更新のトリガを与える信号 C T C を発生する C T C 回路とを備えている。

## 【 0 1 9 0 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、R A M ( ここでは R A M 1 1 1 c ) の異常を示す R A M 異常フラグをセットする ( A 1 0 1 5 )。ここでは、一旦、異常前提のフラグを所定のレジスタにセットしておく。

30

## 【 0 1 9 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、R W M 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否かを判定する ( A 1 0 1 6 )。そして、正常であれば ( A 1 0 1 6 の結果が「 Y 」 )、R W M 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否かを判定する ( A 1 0 1 7 )。

## 【 0 1 9 2 】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、停電検査領域 2 の値が正常であれば ( A 1 0 1 7 の結果が「 Y 」 )、R W M 内の所定領域 ( 例えば領域内ワーク領域 ) のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し ( A 1 0 1 8 )、算出されたチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか否かを判定する ( A 1 0 1 9 )。チェックサムが一致する場合には ( A 1 0 1 9 の結果が「 Y 」 )、R A M は正常であり、R A M の異常を示す R A M 異常フラグをクリアする ( A 1 0 2 0 )。その後、ステップ A 1 0 2 1 の処理に移行する。

40

## 【 0 1 9 3 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、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 ( A 1 0 1 6 の結果が「 N 」、又は、A 1 0 1 7 の結果が「 N 」 )、チェックサムが一致しない場合には ( A 1 0 1 9 の結果が「 N 」 )、R A M 異常フラグをクリアすることなく、ステップ A 1 0 2 1 の処理に移行する。

## 【 0 1 9 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、設定キースイッチ 9 3 及び R A M 初期化スイッチ 1 1 2

50

の両スイッチがオンであるか否かを判定する（A 1 0 2 1）。遊技制御装置 1 0 0 は、両スイッチがオンである場合に（A 1 0 2 1 の結果が「Y」）、設定可変状態（設定変更モード）に移行し、ステップ A 1 0 3 0 - A 1 0 4 0 の確率設定変更中の処理を実行する。

#### 【0 1 9 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、設定キースwitch 9 3 及び R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の少なくとも一方がオフである場合に（A 1 0 2 1 の結果が「N」）、R A M（ここでは R A M 1 1 1 c）の異常を示す R A M 異常フラグがセットされているか否かを判定する（A 1 0 2 2）。R A M 異常フラグがセットされていない場合に（A 1 0 2 2 の結果が「N」）、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（A 1 0 2 3）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A 1 0 2 3 の結果が「N」）、ステップ A 1 0 3 4 - A 1 0 4 0 の確率設定確認中（設定確認状態中、設定確認モード中）の処理、ステップ A 1 0 4 4 - A 1 0 4 7 の R A M 初期化処理（R A M クリア処理）、又は、ステップ A 1 0 4 4、A 1 0 4 8 - A 1 0 5 1 の通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を実行する。

10

#### 【0 1 9 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A 1 0 2 3 の結果が「Y」）、遊技制御装置 1 0 0（主基板、メイン基板）に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信する（A 1 0 2 4）。メイン異常エラー報知のコマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 の異常があったことを報知する。

20

#### 【0 1 9 7】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止時の 7 セグ表示データ（「E 1」のエラー表示のデータ）を性能表示装置 1 5 2 で表示するために性能表示装置 1 5 2 のドライバ 1 5 0 a、1 5 0 b に出力する（A 1 0 2 5）。そして、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）や情報収集端末など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子 7 1 に出力する（A 1 0 2 6）。なお、ここで、大当りに関する情報が R A M 1 1 1 c に残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子 7 1 への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップ A 1 0 2 5 と A 1 0 2 6 の処理を繰り返して待機し、再度、設定変更の操作（設定キースwitch 9 3 及び R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の両方のオン操作）をして電源が投入されるのを待つ。なお、ステップ A 1 0 2 5 と A 1 0 2 6 の処理を繰り返して待機している間、割込みは禁止されたままであり（A 1 0 0 1）、特図 1、2 ゲーム処理や普図ゲーム処理を実行可能なタイマ割込み処理（図 9）が実行できないため、遊技（特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、ラウンド遊技等）は実行できない。

30

#### 【0 1 9 8】

このように、設定変更の操作（設定キースwitch 9 3 及び R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の両方のオン操作）を実行していないのに、確率設定変更中フラグがセットされている場合に異常があったとして、A 1 0 2 4 - A 1 0 2 6 の処理を実行する。例えば、確率設定変更中（設定変更が完了する前）に電源がオフして再起動した場合などに、設定変更の操作を実行していないのに、確率設定変更中フラグがセットされることがある。

40

#### 【0 1 9 9】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、R A M 異常フラグがセットされている場合も（A 1 0 2 2 の結果が「Y」）、遊技制御装置 1 0 0（メイン基板）に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信し（A 1 0 2 4）、遊技停止時の 7 セグ表示データ（「E 1」のエラー表示のデータ）を性能表示装置 1 5 2 のドライバ 1 5 0 a、1 5 0 b に出力し（A 1 0 2 5）、外部装置に R A M 異常を知らせるために、セキュリティ信号のオンデータを外部情報端子 7 1 に出力する（A 1 0 2 6）。なお、前述と同様に、大当りに関する情報が R A M 1 1 1 c に残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子 7 1 への他の信号はオフ状態に維持される。

#### 【0 2 0 0】

50

その後、停電が発生しているか否かを判定し（A 1 0 2 7）、停電が発生していない場合に（A 1 0 2 7の結果が「N」）、ステップA 1 0 2 5とA 1 0 2 6の処理を繰り返して待機する。一方、停電が発生していると判定した際に（A 1 0 2 7の結果が「Y」）、全出力ポートにオフデータを出力し（A 1 0 2 8）、RAMやEEPROM等の読出し書き込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセスを禁止する（A 1 0 2 9）。その後、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

#### 【0 2 0 1】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両スイッチがオンである場合に（A 1 0 2 1の結果が「Y」）、確率設定変更中（設定可変状態中）の処理を開始して、まず、RAM異常フラグがセットされているか否かを判定する（A 1 0 3 0）。RAM異常フラグがセットされている場合に（A 1 0 3 0の結果が「Y」）、確率設定値が正しいものであるか不明であるため、RAM111cの確率設定値領域に記憶されている確率設定値をクリアし初期値（例えば最低設定値「1」）にしてから（A 1 0 3 1）、確率設定変更中であることを示す確率設定変更中フラグをセットする（A 1 0 3 2）。RAM異常フラグがセットされていない場合に（A 1 0 3 0の結果が「N」）、確率設定値をクリアせずに、確率設定変更中フラグをセットする（A 1 0 3 2）。次に、確率設定変更中のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A 1 0 3 3）、ステップA 1 0 3 7の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定変更中であることを表示装置41などにおいて報知する。

10

20

#### 【0 2 0 2】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフであり（A 1 0 2 1の結果が「N」）、RAM異常フラグがセットされておらず（A 1 0 2 2の結果が「N」）、且つ、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A 1 0 2 3の結果が「N」）、設定キースイッチ93がオンであるか否かを判定する（A 1 0 3 4）。設定キースイッチ93がオンである場合に（A 1 0 3 4の結果が「Y」）、RAM初期化スイッチ112はオフということになり、確率設定確認中（設定確認状態中）の処理を開始して、確率設定確認中であることを示す確率設定確認中フラグをセットする（A 1 0 3 5）。そして、確率設定確認中のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A 1 0 3 6）、ステップA 1 0 3 7の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定確認中であることを表示装置41などにおいて報知する。

30

#### 【0 2 0 3】

ステップA 1 0 3 3又はステップA 1 0 3 6の後に、遊技制御装置100は、確率設定変更中と確率設定確認中の共通の処理として、ステップA 1 0 3 7からA 1 0 4 3の処理を実行する。

#### 【0 2 0 4】

遊技制御装置100は、まず、確率設定変更中と確率設定確認中においてセキュリティ信号を出力するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に128ms（所定時間）をセーブする（A 1 0 3 7）。なお、セキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、後述の確率設定変更/確認処理（図15）において実行されるが、確率設定変更又は確率設定確認が早期に終了した場合には、残りのセキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、外部情報編集処理（A 1 3 1 9）で実行される。確率設定変更中と確率設定確認中において、少なくとも50msは、セキュリティ信号は出力される。

40

#### 【0 2 0 5】

次に、遊技制御装置100は、割込みを許可する（A 1 0 3 8）。これにより、タイマ割込み処理（図9）が実行可能となる。そして、設定キースイッチ93がオフであるか否かを判定する（A 1 0 3 9）。設定キースイッチ93がオンである場合に（A 1 0 3 9の結果が「N」）、停電が発生しているか否かを判定する（A 1 0 4 0）。停電が発生して

50

いない場合に ( A 1 0 4 0 の結果が「 N 」 )、ステップ A 1 0 3 9 の処理に戻る。一方、停電が発生している場合に ( A 1 0 4 0 の結果が「 Y 」 )、ステップ A 1 0 6 3 - A 1 0 6 9 の停電発生時の処理を実行する。

【 0 2 0 6 】

このように、設定キースイッチ 9 3 がオンであり、停電が発生していない限り、確率設定値を変更可能な設定可変状態 ( 設定変更状態、設定変更モード )、又は、確率設定値を確認可能な設定確認状態 ( 設定確認モード ) が継続される。

【 0 2 0 7 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、設定キースイッチ 9 3 がオフである場合に ( A 1 0 3 9 の結果が「 Y 」 )、割込みを禁止し ( A 1 0 4 1 )、報知終了のコマンドを演出制御装置 3 0 0 ( 演出制御基板 ) に送信する ( A 1 0 4 2 )。なお、報知終了のコマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、確率設定確認中であることの報知又は確率設定変更中であることの報知を終了する。

【 0 2 0 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされているか否か、即ち、これまで確率設定変更中であったか否かを判定する ( A 1 0 4 3 )。確率設定変更中フラグがセットされている場合に ( A 1 0 4 3 の結果が「 Y 」 )、即ち、これまで確率設定変更中であった場合に、ステップ A 1 0 4 5 - A 1 0 4 7 の R A M 初期化処理 ( 後述 ) を実行する。一方、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に ( A 1 0 4 3 の結果が「 N 」 )、即ち、これまで確率設定確認中であった場合に、ステップ A 1 0 4 8 以降の電源投入時 ( 電源復旧時 ) の通常の処理を実行する。

【 0 2 0 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、設定キースイッチ 9 3 がオフである場合に ( A 1 0 3 4 の結果が「 N 」 )、 R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンであるか否かを判定する ( A 1 0 4 4 )。 R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンである場合に ( A 1 0 4 4 の結果が「 Y 」 )、 R A M 1 1 1 c において、確率設定値を記憶するための確率設定値領域以外の R A M 領域を 0 クリアする ( A 1 0 4 5 )。即ち、確率設定値領域で記憶されている確率設定値を除いて、 R A M 1 1 1 c に記憶された遊技情報は 0 クリアされる。ここで、前述の確率設定変更中フラグもここでクリアされる。また、所定時間周期内 ( ここではタイマ割込みの 1 割込み内 ) において獲得した賞球の数 ( 合計 ) である獲得遊技球数を格納する獲得遊技球数領域も 0 クリアされる。そして、安全装置 ( 前述 ) が作動中であるか否かを示す安全装置作動中フラグを格納する安全装置作動中フラグ領域も 0 クリアされ ( 安全装置作動中フラグ = 0 )、安全装置の作動が解除される。なお、ステップ A 1 0 4 5 において、設定変更を伴う R A M クリア ( A 1 0 4 3 の結果が「 Y 」の場合 ) と、設定変更を伴わない R A M クリア ( A 1 0 4 4 の結果が「 Y 」の場合 ) の何れの場合でも、安全装置作動中フラグ領域を 0 クリアすることによって安全装置の作動が解除されるが、安全装置の作動が解除されるのは片方の場合に限定してもよい。即ち、ステップ A 1 0 4 5 の R A M クリア時に、安全装置作動中フラグ領域を 0 クリアしない場合があってもよい。

【 0 2 1 0 】

また、ここでは、確率設定値領域の他に、スタック領域や未使用領域をクリアしない構成や、性能情報やその表示 ( 性能表示 ) に関連する性能表示用ワーク領域 ( 領域外ワーク領域の一部 ) とスタック領域 ( 領域外スタック領域 ) をクリアしなくてよい。なお、性能情報は、入賞により得られた賞球数に基づいて導出されるもので、例えば、出玉率、ベース値 ( 通常遊技状態における出玉率 )、役物比率、排出球数などである。

【 0 2 1 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、初期化すべき領域に R A M 初期化時の初期値をセーブする ( A 1 0 4 6 )。そして、 R A M 初期化時のコマンドを演出制御装置 3 0 0 ( 演出制御基板 ) に送信し ( A 1 0 4 7 )、ステップ A 1 0 5 2 の処理に移行する。なお、ステップ A 1 0 4 5 で 0 クリアされない領域は、初期化すべき領域から除かれる。

【 0 2 1 2 】

10

20

30

40

50



一方、遊技制御装置 100 は、RAM 初期化スイッチ 112 がオフである場合に (A 1044 の結果が「N」)、設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 が両方ともオフであるため、通常の電源投入時 (停電からの電源復旧時) の処理を開始し、停電復旧処理として初期化すべき領域に停電復旧時 (復電時) の初期値をセーブする (A 1048)。ここでの初期化すべき領域は、領域内ワーク領域 (図 6) の停電検査領域 1、停電検査領域 2、チェックサム領域を含む。その他、通常の電源投入時にエラーは全て再監視になるため、初期化すべき領域は、領域内ワーク領域と領域外ワーク領域 (図 6) のいずれでもエラー又はエラー監視に関する領域 (エラーに関する試験信号出力データの領域など) を含む。また、前述の確率設定確認中フラグもここでクリア (初期化) される。ステップ A 1048 で初期化すべき領域は、必要に応じて追加してよい。なお、RAM 初期化時とは異なり、通常の電源投入時には、領域内ワーク領域 (図 6) の安全装置作動中フラグ領域は、安全装置の作動が解除されないように、クリア (初期化) されず値が維持される。

10

#### 【0213】

また、領域外ワーク領域の安全装置に関する安全装置関連ワーク領域 (後述の安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域) は、ステップ A 1048 では初期化されないが、後述の安全装置情報初期化处理 (A 1053) で初期化される。なお、安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値 (差玉数に関する情報) が初期化されることによって、差玉数に関して安全装置の作動 (遊技停止状態の発生) までの余地 (差玉数の許容範囲、差玉数の限度) を大きくできる。領域外ワーク領域の性能表示用ワーク領域もステップ A 1048 では初期化されないが、後述のように性能表示編集処理 (A 1059) で初期化されることがある。

20

#### 【0214】

また、RAM 初期化のない通常の電源投入時 (停電からの電源復旧時) のステップ A 1048 において、電源投入後又は大当り終了後に確変状態以外の状態で特図変動表示ゲームが実行された実行回数を示す天井カウンタ値が格納される天井カウンタ領域 (後述) も、遊技者に不利益にならないようにクリア (初期化) されず値が維持されてよい。後述のように天井カウンタ値が天井回数になると時短状態になるが (図 36B)、天井カウンタ値がクリア (初期化) されないことによって、時短状態の発生までの (天井回数までの) 残りのゲーム回数は電源投入によって変わらず、遊技者は不利益を受けない。

30

#### 【0215】

なお、この実行回数 (即ち天井カウンタ値) 又は天井までの残りのゲーム回数 (天井回数 - 実行回数) が、後述の変動回数表示 677 (図 92、図 100 等参照) によって表示装置 41 に表示される場合、演出制御装置 300 は、通常の電源投入時に、変動回数表示 677 と天井カウンタ領域の天井カウンタ値の整合を取ってよいし、整合を取らずに変動回数表示 677 を初期値 0 にして表示してよい。なお、整合を取らない場合には、変動回数表示 677 は、天井カウンタ値を反映しない値を表示することになる。

#### 【0216】

同様に、ステップ A 1048 において、遊技場側 (遊技店側) の不利益にならないように、時短状態における特図変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム) の残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数 1 (後述) が格納される時間短縮変動回数 1 領域と、時短状態における特図 2 変動表示ゲームの残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数 2 (後述) が格納される時間短縮変動回数 2 領域もクリア (初期化) されず値が維持されてよい。また、回数切りタイプ (ST) の確変状態が存在する機種では、遊技場側の不利益にならないように、確変状態における特図変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム) の残りの実行回数に対応する高確率変動回数が格納される高確率変動回数領域 (ST カウンタ) もクリア (初期化) されず値が維持されてよい。また、連続して発生する大当りの回数 (後述の連チャンの回数でもよい) に制限 (リミット) が設けられる機種では、遊技場側の不利益にならないように、連続して発生した大当りの回数が格納される大当り回数領域もクリア (初期化) されず値が維持されてよい。

40

50

## 【 0 2 1 7 】

次に、後述の特図ゲーム処理等を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御装置 3 0 0 ( 演出制御基板 ) に送信し ( A 1 0 4 9 ) 、ステップ A 1 0 5 0 の処理に移行する。

## 【 0 2 1 8 】

なお、ステップ A 1 0 4 7 の処理で送信される R A M 初期化時のコマンド及びステップ A 1 0 4 9 の処理で送信される停電復旧時のコマンドには、遊技機の種類を示す機種指定コマンド、特図 1、2 の保留数を示す飾り特図 1 保留数コマンド及び飾り特図 2 保留数コマンド、確率の状態 ( 高確率状態又は低確率状態 ) や時短状態の有無を示す確率情報コマンド、所定の演出モードで特図変動表示ゲームが実行された回数を示す演出回数情報コマンド、電源投入されたこと示す停電復旧コマンドが含まれる。

10

## 【 0 2 1 9 】

さらに、R A M 初期化時のコマンド及び停電復旧時のコマンドには、遊技機 1 0 の確率設定値 ( 設定値 ) の情報である設定値情報 ( 設定情報 ) を示す設定値情報コマンド ( 確率設定値情報コマンド ) が含まれる。遊技制御装置 1 0 0 は、電源の復旧 ( 投入 ) 時に、一度だけ設定値情報コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信するだけでよく、以降、演出制御装置 3 0 0 は自身が記憶した設定値情報を参照して演出制御を行える。

## 【 0 2 2 0 】

なお、R A M 初期化時のコマンドには、R A M 初期化のコマンド ( R A M クリアのコマンド ) も含まれる。R A M 初期化のコマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、例えば、表示装置 4 1 に客待ちデモを表示し、盤装飾装置 4 6 等の L E D とスピーカの音で R A M 初期化 ( R A M クリア ) の報知を 3 0 秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示装置 4 1 の画面の表示内容を指定する画面指定のコマンドが含まれる。なお、画面指定のコマンドは、特図 1、2 について共に普段処理中では ( 変動中でも当り中でもないとき ) 、客待ちデモコマンドであり、それ以外なら復旧画面コマンドでよい。また、停電復旧時のコマンドには、前述のように変動回数表示 6 7 7 と天井カウンタ値の整合を取るために、天井カウンタ値を示すコマンドが含まれてよい。

20

## 【 0 2 2 1 】

次に、安全装置が作動中であるか否か判定する ( A 1 0 5 0 ) 。例えば、安全装置作動中フラグとして、安全装置が作動中であることを示す「 1 」が、安全装置作動中フラグ領域にセーブされている場合に安全装置が作動中であると判定できる ( 安全装置作動中フラグ = 1 ) 。そして、安全装置が作動中である場合に ( A 1 0 5 0 の結果が「 Y 」 ) 、安全装置が作動中であることを示す安全装置作動中のコマンドを演出制御装置 3 0 0 ( 演出制御基板 ) に送信し ( A 1 0 5 1 ) 、ステップ A 1 0 5 2 の処理に移行する。安全装置が作動中でない場合に ( A 1 0 5 0 の結果が「 N 」 ) 、そのままステップ A 1 0 5 2 の処理に移行する。

30

## 【 0 2 2 2 】

そして、フラグレジスタの情報 ( 値 ) を領域内スタック領域に退避 ( P U S H ) し ( A 1 0 5 2 ) 、安全装置に関連する安全装置情報 ( 後述の安全装置カウンタ値、安全装置作動情報、旧作動情報など ) を初期化する安全装置情報初期化処理を実行する ( A 1 0 5 3 ) 。その後、フラグレジスタの情報を復帰 ( P O P ) する ( A 1 0 5 4 ) 。なお、R A M 異常による遊技停止時 ( A 1 0 2 5 - A 1 0 2 6 ) を除いて、電源投入すると無条件に安全装置情報 ( 安全装置カウンタ値など ) を初期化 ( クリア ) するようにしたが、カウント継続スイッチを設けて、カウント継続スイッチを押しながら電源投入すると安全装置情報を初期化 ( クリア ) しなくてよい。

40

## 【 0 2 2 3 】

なお、後述のように、安全装置情報初期化処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から安全装置情報や性能情報や性能表示 ( 性能情報の表示 ) に関連する領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタを R A M 1 1 1 c のスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフ

50

ラグ（特にゼロフラグ）が変化する可能性があるため、ステップ A 1 0 5 2 において事前にフラグレジスタの情報を退避しておく。フラグレジスタは、8 ビットの各ビットが 0 又は 1 の値をとるフラグになっている。なお、フラグレジスタについては、特開 2 0 1 3 - 2 3 3 2 9 9 号公報や特開 2 0 1 8 - 9 4 1 0 1 号公報等に関示されたものが利用できる。

#### 【 0 2 2 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、乱数生成回路を起動設定する（A 1 0 5 5）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（C T C 更新許可レジスタ）に乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などが C P U 1 1 1 a によって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数のビット転置パターンの設定も行われる。なお、本実施形態において、乱数生成回路は、ハードウェアのみで更新される乱数として、大当り乱数、当り図柄乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、サボ当り図柄乱数等）、普図の当り乱数、及び、変動パターン乱数 1 ~ 3 を生成する。これら乱数は、動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」でよい。

10

#### 【 0 2 2 5 】

ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。

#### 【 0 2 2 6 】

本実施形態では、ビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであってもよいし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしてもよい。また、ユーザーが任意に設定できるようにしてもよい。

20

#### 【 0 2 2 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、割込みを禁止し（A 1 0 5 6）、遊技停止中であるか否かを判定する（A 1 0 5 7）。安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ = 1 の場合）や、遊技（特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームやラウンド遊技等）を停止する必要のある強エラー 2（後述）が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

30

#### 【 0 2 2 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に（A 1 0 5 7 の結果が「N」）、フラグレジスタの情報（値）を領域内スタック領域に退避（P U S H）して（A 1 0 5 8）、ベース値（出玉率）などの性能情報を計算する性能表示編集処理を実行する（A 1 0 5 9）。ここで、性能情報（役物比率や出玉率など）を計算してよい。また、性能情報やその表示（性能表示）に関連する性能表示用ワーク領域（領域外ワーク領域の一部）に異常がある場合に、これをクリアしてもよい。その後、フラグレジスタの情報を復帰（P O P）して（A 1 0 6 0）、割込みを許可する（A 1 0 6 1）。エラーが全く発生していない場合の他に、強エラー 2 以外のエラーである弱エラー（後述）又は強エラー 1（後述）が発生している場合も、遊技停止中でなく、性能表示編集処理等を含めてステップ A 1 0 5 8 - A 1 0 6 0 の処理が実行される。なお、弱エラー又は強エラー 1 が発生している場合に、ステップ A 1 0 5 8 - A 1 0 6 0 の処理を実行しない構成も可能である。

40

#### 【 0 2 2 9 】

なお、後述のように、性能表示編集処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から安全装置情報や性能情報や性能表示（性能情報の表示）に関連する領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタを R A M 1 1 1 c のスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフラグ（特にゼロフラグ）が変化する可能性があるため、ステップ A 1 0 5 8 において事前にフラグレジスタの情報を退避しておく。

#### 【 0 2 3 0 】

50

一方、遊技制御装置 100 は、遊技停止中である場合に (A 1057 の結果が「Y」)、性能表示編集処理等を実行することなく、割込みを許可する (A 1061)。即ち、安全装置が作動した場合や強エラー 2 が発生している場合に、性能表示編集処理 (特に、性能表示編集処理中のベース値算出処理) が実行されないため、ベース値などの性能情報が新たに計算されず変化しない。なお、強エラー 2 が発生しても、遊技停止とせず、性能表示編集処理等を実行する構成も可能である。また、割込みの許可により、タイマ割込み処理 (図 9) が実行可能となる。

#### 【0231】

本実施形態において、エラーは、弱エラー、強エラー 1、強エラー 2 の 3 つに区分けされる。なお、エラー / 不正系のコマンドを受信した演出制御装置 300 は、エラー / 不正設定処理 (B 1316) で、弱エラー、強エラー 1、強エラー 2 に対応した異なる強さのエラー報知を設定して実行できる。

10

#### 【0232】

例えば、演出制御装置 300 は、スピーカからのエラーの報知音の音量、又は、エラー報知のために発光する LED (盤装飾装置 46 又は枠装飾装置 18 の演出用 LED) の輝度 (明るさ) を、弱エラー < 強エラー 1 < 強エラー 2 の順に大きくしてもよい。なお、強エラー 1 と強エラー 2 のスピーカの音量又は LED の輝度を同じにしてもよい。また、演出制御装置 300 は、弱エラーの発生した場合に、報知音の音量をホール・遊技者設定モード処理 (B 0011) で調整した音量 (最大の音量以下) にし、強エラー 1 と強エラー 2 の発生した場合に、報知音の音量を最大の音量にしてよい。

20

#### 【0233】

弱エラーは、払出前の遊技球の不足に対応してシュート球切れスイッチ信号が発生するようなシュート球切れエラーと、下皿 23 が満杯になったことに対応してオーバーフロースイッチ信号が発生するようなオーバーフローエラーを含む。弱エラーでは、外部情報信号は外部情報端子 71 に出力されない (図 54A 参照)。また、弱エラーに、スイッチ異常エラーや、払出異常を示すステータス信号が発生する払出異常エラーを含めてもよい。

#### 【0234】

強エラー 1 は、枠開放に関する枠開放エラーであり、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラー (前面枠開放エラー) を含む。強エラー 1 では、外部情報信号として扉・枠開放信号 (A 9305) が外部情報端子 71 に出力される (図 54A 参照)。

30

#### 【0235】

強エラー 2 は、不正に関係する不正系エラーであり遊技停止とすることが好ましく、磁石不正、盤電波不正、枠電波不正、振動不正、異常排出エラー、V 通過エラー、大入賞口不正、普電不正を含む。強エラー 2 では、外部情報信号としてセキュリティ信号 (A 9322) が外部情報端子 71 に出力される (図 54A 参照)。また、強エラー 2 に残存球エラーを含めてもよい。強エラー 2 が発生している場合に、遊技 (特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームやラウンド遊技等) は停止され、遊技停止中であると判定できる (A 1057)。また、強エラー 2 が発生している場合に、安全装置が作動した場合と同じく、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技 (大当たり中や小当たり中での遊技) 等が実行できない遊技停止状態 (遊技不可状態、遊技禁止状態) を発生可能である。

40

#### 【0236】

遊技制御装置 100 は、ステップ A 1061 の後に、停電が発生しているか否かを判定する (A 1062)。停電が発生していない場合に (A 1062 の結果が「N」)、ステップ A 1056 の処理に戻る。これにより、停電が発生するまで、ステップ A 1056 - A 1062 のループ処理が繰り返される。そして、停電が発生するまでは、遊技停止にならない限り、即ち、安全装置が作動したり強エラー 2 が発生しない限り、性能表示編集処理 (A 1059) においてベース値などの性能情報が繰り返し計算できる。

#### 【0237】

なお、ループ処理の繰り返しの周期は、タイマ割込みの割込み周期 (所定時間周期、例

50

例えば4 m s e c ) よりもかなり短いため、割込み周期の間に何度も性能表示編集処理が実行される。従って、遊技球の入賞や排出球数の変化(アウト口30bに対する遊技球の入球)等があると、すぐにベース値などの性能情報が変化可能である。

#### 【0238】

停電が発生した場合に(A1062の結果が「Y」)、遊技制御装置100は、停電発生時の処理を開始し、一旦割込みを禁止し(A1063)、全出力ポートにオフデータを出力する(A1064)。その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし(A1065)、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする(A1066)。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し(A1067)、さらに、算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブする(A1068)。最後に、RWMへのアクセスを禁止する処理を実行し(A1069)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

10

#### 【0239】

このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

#### 【0240】

以上のように、メイン処理について説明したが、例えばステップA1056 - A1062の処理中に設定キースイッチとRAM初期化スイッチがオンにされた場合に、ステップA1021と同様の判定処理を行って、ステップA1032と同様に確率設定変更中フラグをセットさせることで、遊技機10が起動している間に何度でも設定可変状態(設定変更モード)に切り替え可能にしてもよい。

20

#### 【0241】

##### 〔RAM領域の構成例〕

図6は、遊技用マイコン111のRAM111cの構成(アドレス空間におけるメモリマップ)を示す図である。図6のように、RAM111cの先頭アドレスから領域内ワーク領域、未使用領域、領域内スタック領域、未使用領域、領域外ワーク領域、未使用領域、領域外スタック領域がアドレス空間において順に配置される。領域内ワーク領域と領域内スタック領域(遊技制御用スタック領域、領域内用スタック領域)の間の未使用領域と、領域外ワーク領域と領域外スタック領域(領域外用スタック領域)の間の未使用領域はなくてもよい。

30

#### 【0242】

RAMの領域内ワーク領域(遊技制御用ワーク領域、第1領域)は、領域内プログラムで読み書きされ、領域外プログラムで読まれる遊技制御用の作業領域である。領域内ワーク領域は、確率設定値領域、試験信号出力データ領域(エラーに関する試験信号出力データの領域を含む)、乱数領域、スイッチ制御領域、セグメント領域、停電検査領域1、停電検査領域2、チェックサム領域などの他に、安全装置が作動中であるか否か(作動したか否か)を示す安全装置作動中フラグ領域や、タイマ割込みの1割込み(例えば4 m s e c)内で賞球として獲得した獲得遊技球数を格納する獲得遊技球数領域などを含む。

#### 【0243】

40

RAMの領域外ワーク領域(第2領域)は、領域外プログラムで読み書きされ、領域内プログラムで読まれる領域である。領域外ワーク領域は、差玉数に対応する安全装置カウンタ値(差玉数+初期値)を格納する安全装置カウンタ領域、安全装置の状態に対応する安全装置作動情報を格納する安全装置作動情報領域、旧作動情報を格納する旧作動情報領域を含み、安全装置に関連する安全装置情報を記憶可能である。安全装置カウンタ領域(3バイトサイズ)は、基本的には領域内プログラムでは読まれないが、安全装置カウンタ値又は差玉数の情報を差玉コマンドで演出制御装置300に送信する場合には、領域内プログラムで読まれて参照されることもある。本実施形態において、安全装置カウンタ値は、差玉数に比例して、差玉数に所定の初期値(10万)を加えた値である(安全装置カウンタ値=差玉数+10万)。しかし、安全装置カウンタ値は、差玉数に対応付けられ差玉

50

数を示唆するものであればこれに限られない。なお、領域外ワーク領域を領域内ワーク領域から分離することによって、プログラムの開発効率を向上できる他、これら領域の初期化も区別して行い易くなる。

#### 【 0 2 4 4 】

さらに、領域外ワーク領域は、性能情報や性能表示に関連する性能表示用ワーク領域を含み、性能情報や性能表示に関連する情報などを記憶可能である。その他、領域外ワーク領域は、試験信号に関連する情報や、エラー監視に関連する情報を記憶してよい。なお、領域外ワーク領域において、安全装置情報に関連する安全装置関連ワーク領域（安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域を含む）と、性能情報や性能表示に関連する性能表示用ワーク領域を、明確に区別して配置してもよいし、混在させてもよい。

10

#### 【 0 2 4 5 】

そして、領域外スタック領域は、性能情報や性能表示に関する処理を行う時と、安全装置に関する処理を行う時とで共用される。また、領域外スタック領域は、試験信号に関する処理、エラー監視に関する処理を行う時にも使用される。

#### 【 0 2 4 6 】

なお、領域内プログラム（領域内処理のプログラム）と領域外プログラム（領域外処理のプログラム）は、この順に、ROM 1 1 1 b のアドレス空間内で先頭アドレス側から配置され、領域内プログラムの領域と領域外プログラムの領域の間に未使用領域を挟んで配置されて区別される。ROM の領域内プログラムは、遊技制御用プログラムや遊技制御用データ等からなり、メイン処理（図 5 A - 図 5 C ）に対応するメインプログラムと、後述のタイマ割込み処理に対応する割込み処理プログラムを含む。遊技制御用プログラムの領域と遊技制御用データの領域（データエリア）の間には、未使用領域を挟んでよい。メインプログラム又は割込み処理プログラムのサブルーチンは、基本的に領域内プログラムとなる（特に記載がない場合に領域内プログラムとなる）が、例外的に領域外プログラムとなることもある。ROM の領域外プログラムは、安全装置情報初期化処理に対応する安全装置情報初期化プログラム、性能表示編集処理に相当する性能表示編集処理プログラム、後述の領域外統合処理に対応する領域外統合処理プログラムを含む。

20

#### 【 0 2 4 7 】

〔安全装置情報初期化処理〕

30

次に、メイン処理における安全装置情報初期化処理（A 1 0 5 3 ）の詳細について説明する。図 7 は、安全装置情報初期化処理の手順を示すフローチャートである。安全装置情報初期化処理では、安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域を初期化又はクリアし、安全装置カウンタ値、安全装置作動情報、旧作動情報などの安全装置情報を初期値（初期情報）にする。なお、安全装置作動情報は、現在の状態を示す情報であり、旧作動情報は前回（主に 1 割込み前）の状態を示す。

#### 【 0 2 4 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし（A 1 1 0 1 ）、スタックポインタに領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の値として、領域外スタック領域の先頭を示すアドレス値を設定する（A 1 1 0 2 ）。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

40

#### 【 0 2 4 9 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、レジスタの情報（値）を領域外スタック領域に退避（PUSH）する（A 1 1 0 3 ）。退避するレジスタは、保護すべきレジスタ（安全装置情報初期化処理内で使用されるレジスタ）のみでよいし、全ての汎用レジスタを退避してもよい。全ての汎用レジスタを退避するには、レジスタバンク 0 とレジスタバンク 1 の両方に対して退避（PUSH）する。

#### 【 0 2 5 0 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置カウンタ領域に初期値（10 万）をセーブし

50

、安全装置カウンタ値が初期値となる（A 1 1 0 4）。大当りが発生しない場合など差玉数が 0 から減少する場合に、安全装置カウンタ値（＝差玉数＋初期値）は初期値より小さくなることもあるため、初期値は 0 より大きく設定されているが 1 0 万以外の数値でもよい。なお、このように、停電復旧時（電源投入時）に、安全装置カウンタ値は遊技者に不利益にならないように初期化（クリア）されるが、特図変動表示ゲームが確変状態以外で実行された回数を示す天井カウンタ値は、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンでない限り、停電復旧時に初期化（クリア）されなくてよい。安全装置カウンタ値（差玉数に関する情報）が初期化（クリア）されると、差玉数に関して安全装置の作動（遊技停止状態の発生）までの余地（差玉数の許容範囲、差玉数の限度）を大きくでき遊技者の利益となる。一方、前述のように停電復旧時（電源投入時）に天井カウンタ値がクリア（初期化）されないことによって、時短状態の発生までの（天井回数までの）残りのゲーム回数は電源投入によって変わらず、遊技者の利益となる。そして、安全装置作動情報領域に安全装置の未作動状態（通常状態）に対応する安全装置未作動情報（値 0）を安全装置作動情報としてセーブする（A 1 1 0 5）。さらに、旧作動情報領域に安全装置未作動情報（値 0）を旧作動情報としてセーブする（A 1 1 0 6）。

10

#### 【 0 2 5 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、退避したレジスタを復帰し（A 1 1 0 7）、スタックポイント保存領域からロードしてスタックポイントを設定し（A 1 1 0 8）、安全装置情報初期化処理を終了する。設定したスタックポイントは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

20

#### 【 0 2 5 2 】

上記の安全装置情報初期化処理において、レジスタを使用せず R A M に直接情報を書き込む場合には、レジスタを退避／復帰しない。この場合に、レジスタの R A M への退避も行わないのでスタックポイント関連の処理（A 1 1 0 1，A 1 1 0 2，A 1 1 0 3，A 1 1 0 7，A 1 1 0 8）も不要となる。また、安全装置情報初期化処理前後のフラグレジスタの退避／復帰（A 1 0 5 2，A 1 0 5 4）も不要になる。

#### 【 0 2 5 3 】

なお、本実施形態において、安全装置カウンタ値が 0 ～ 1 8 9 9 9 9（安全装置カウンタ＝0 ～ 1 8 9 9 9 9）の場合に、安全装置作動情報は、安全装置が未作動（通常）である未作動状態（作動予告状態や作動警告状態や作動状態でない通常状態）に対応する安全装置未作動情報（値 0）となる。安全装置カウンタ値が 1 9 0 0 0 0 ～ 1 9 4 9 9 9（安全装置カウンタ＝1 9 0 0 0 0 ～ 1 9 4 9 9 9）の場合に、安全装置作動情報は、安全装置の作動を予告する作動予告状態に対応する安全装置作動予告情報（値 1）となる。

30

#### 【 0 2 5 4 】

また、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値である 1 9 5 0 0 0（安全装置カウンタ＝1 9 5 0 0 0）に到達しても遊技停止できる状態になっていない場合に、安全装置作動情報は、安全装置の作動を警告する作動警告状態に対応する安全装置作動警告情報（値 2）となる。この場合は、差玉数（＝セーフ球数－排出球数）が差玉基準値 9 5 0 0 0 に達しても、大当たり中又は小当たり中であるため、前述の条件（1）は成立したが条件（2）が不成立で安全装置の作動条件が成立していない場合に相当する。

40

#### 【 0 2 5 5 】

さらに、安全装置カウンタ値が 1 9 5 0 0 0（安全装置カウンタ＝1 9 5 0 0 0）に到達して遊技停止中である場合に、安全装置作動情報は、安全装置が作動中である作動状態（作動中状態）に対応する安全装置作動中情報（値 3）となる。この場合は、差玉数が差玉基準値 9 5 0 0 0 に達して、且つ、大当たり中でも小当たり中でもないため前述の条件（1）（2）の両方が成立することによって、安全装置の作動条件が成立した場合に相当する。

#### 【 0 2 5 6 】

〔性能表示編集処理〕

次に、メイン処理における性能表示編集処理（A 1 0 5 9）の詳細について説明する。

50

図 8 は、性能表示編集処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 2 5 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし ( A 1 2 0 1 )、スタックポインタに領域外スタック領域の値として、領域外スタック領域 ( 領域外用スタック領域 ) の先頭を示すアドレス値を設定する ( A 1 2 0 2 )。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

【 0 2 5 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、レジスタバンク 0 とレジスタバンク 1 の両方に対してレジスタの情報 ( 値 ) を領域外スタック領域に退避 ( P U S H ) する ( A 1 2 0 3 )。ここで、汎用レジスタ全部を退避することが好適である。そして、領域外ワーク領域のうち性能表示用ワーク領域の正当性を判定する正当性判定を実行し、正当でなく異常である場合に、性能表示用ワーク領域の初期化 ( 初期値設定も含む ) を実行する ( A 1 2 0 4 )。

【 0 2 5 9 】

正当性判定では、性能表示用ワーク領域に格納される値が設計上あり得ない値であったり設計値から外れる場合 ( 所定範囲外の場合 ) に、正当でないと判定できる。例えば、性能表示用ワーク領域の初期化が済んだことを示す性能表示用 R A M 初期化済みフラグに特定の値 ( 例えば 5 A h ) が格納されているか否かを判定し、ベース値算出等に用いる除算処理の進行を管理する番号が所定範囲内であるかを判定し、スイッチカウンタの値が監視されるスイッチの数以下の範囲内であるかを判定し、現在の表示期間を示す表示期間管理番号が期間数の範囲内 ( 0 ~ 3 ) であるかを判定し、現在の集計区間を示す集計区間番号が区間数の範囲内 ( 0 ~ 4 ) であるかを判定する。このように、正当性判定では、データテーブルに対してポインタとして使用する領域の値に対して所定範囲内にあるかの判定を行うのが好適である。これにより、範囲外の値を取得することによってプログラムが暴走するのを事前に防ぐことができる。また、性能表示編集処理毎に、正当性判定を行っているので効果的である。

【 0 2 6 0 】

なお、性能表示編集処理が実行される度に正当性判定が実行されるため、性能表示用ワーク領域が正当でない場合に、すぐにその初期化が実行でき、異常な性能表示 ( 異常なベース値等の表示 ) が極力防止できる。

【 0 2 6 1 】

また、性能表示用ワーク領域の初期化 ( 初期値設定も含む ) は、スタックポインタ保存領域を保護するよう、スタックポインタ保存領域以外を初期化の対象とする。なお、本実施形態において領域外スタック領域は初期化しないが、初期化するようにしてもよい。領域外スタック領域を初期化する場合でも、領域外スタック領域に退避したレジスタの値は保護して初期化しない。性能表示用ワーク領域の初期化は、領域内ワーク領域 ( 遊技制御用ワーク領域 ) と領域内スタック領域 ( 遊技制御用スタック領域 ) の初期化とは区別されて実行されるため、領域内ワーク領域と領域内スタック領域には影響を与えない。

【 0 2 6 2 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、ベース値 ( 出玉率 ) の計算の元になるデータ ( 通常アウト球数や通常賞球数など ) を集計する集計区間の切替えタイミングであるか否かを判定する ( A 1 2 0 5 )。電源投入からの総アウト球数 ( 総排出球数、総アウト数 ) に対して集計区間が設けられ、総アウト球数が複数の所定個数に達するごとに ( 例えば 6 0 0 0 0 増えるごとに ) 集計区間が切り替えられる。

【 0 2 6 3 】

例えば、集計区間の切替えタイミングは、電源投入からの総アウト球数が所定個数としての 3 0 0 個、6 0 3 0 0 個、1 2 0 3 0 0 個、1 8 0 3 0 0 個・・・になるタイミングである。即ち、集計区間の幅は最初の第 1 集計区間を除いて基本的に 6 0 0 0 0 であり、第 1 集計区間 = 0 ~ 3 0 0 個、第 2 集計区間 = 3 0 0 ~ 6 0 3 0 0 個、第 3 集計区間 = 6 0 3 0 0 ~ 1 2 0 3 0 0 個、第 4 集計区間 = 1 2 0 3 0 0 ~ 1 8 0 3 0 0 個、第 5 集計区

10

20

30

40

50



間 = 1 8 0 3 0 0 ~ 2 4 0 3 0 0 個・・・となる。第 1 ~ 5 集計区間を示す集計区間番号はそれぞれ 0 ~ 4 であり、第 6 集計区間以降に対して集計区間番号は 4 に維持される。なお、現在の集計区間番号は、性能表示用ワーク領域に記憶される。

#### 【 0 2 6 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、集計区間の切替えタイミングである場合に ( A 1 2 0 5 の結果が「 Y 」)、集計区間の切替え設定をする ( A 1 2 0 6 )。集計区間の切替え設定では、総アウト球数 ( 総アウト数 ) をカウントする総アウトカウンタ、各集計区間内におけるアウト球数 ( 排出球数 ) である通常アウト球数 ( 通常アウト数 ) をカウントする通常アウトカウンタ、及び、各集計区間内における全賞球数 ( 獲得球数 ) である通常賞球数をカウントする通常賞球数カウンタをクリアしたり、各集計区間の最終ベース値 ( 又は最新ベース値 ) を隣の集計区間のベース値格納領域にシフト ( 移動 ) したりする。

10

#### 【 0 2 6 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、集計区間の切替えタイミングでない場合に ( A 1 2 0 5 の結果が「 N 」)、監視対象の入力ポートにスイッチの入力があるか否かを判定する ( A 1 2 0 7 )。本実施形態において、監視対象の入力ポートは、第 3 入力ポート 1 2 4 と第 4 入力ポート 1 2 6 である ( 図 3 参照 )。

#### 【 0 2 6 6 】

ここでは、監視対象の入力ポートごとに性能表示用ワーク領域にコピーしたスイッチ立ち上がりエッジの情報 ( 図 5 8 のステップ A 9 6 0 3 でコピーされる ) をチェックする。監視対象の入力ポートごとに、コピーしたスイッチ立ち上がりエッジの情報を記憶する 8 ビットの領域がある。全ての監視対象の入力ポートに関してスイッチ立ち上がりエッジの情報が全て 0 である場合に入力がないと判定でき、それ以外の場合に入力があると判定できる。なお、スイッチ立ち上がりエッジの情報として、コピー時にマスクされない限り、入力処理 ( A 1 3 0 3 ) において新たな入力 ( 検出 ) があったスイッチに対応するビットが 1 に設定され、新たな入力のないスイッチに対応するビットが 0 に設定されている。

20

#### 【 0 2 6 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、監視対象の入力ポートにスイッチの入力がある場合に ( A 1 2 0 7 の結果が「 Y 」)、スイッチカウンタに対応するスイッチ ( 対象スイッチ ) の入力をチェックして入力情報を取得する ( A 1 2 0 8 )。ここでの対象スイッチは、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の下大入賞口スイッチ 3 8 a、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口スイッチ 3 9 a、第 1 始動入賞口 3 6 の始動口 1 スwitch 3 6 a、第 2 始動入賞口 3 7 ( 普通変動入賞装置 ) の始動口 2 スwitch 3 7 a、一般入賞口 3 5 の入賞口スイッチ 3 5 a ( 左入賞口スイッチ、右入賞口スイッチ )、アウト球検出スイッチ 7 4、など、遊技球の検出によってベース値 ( 又は出玉率 ) を変化させ得るものである。

30

#### 【 0 2 6 8 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、対象スイッチの有効期間であるか否かを判定する ( A 1 2 0 9 )。なお、大入賞口不正や普電不正が発生して、大入賞口や第 2 始動入賞口 3 7 への入賞が無効な場合、即ち大入賞口スイッチ 3 8 a、3 9 a や始動口 2 スwitch 3 7 a が有効でない場合がある。また、第 1 始動入賞口 3 6 やアウト球検出スイッチ 7 4 など常時有効なスイッチもある。

40

#### 【 0 2 6 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、対象スイッチの有効期間である場合に ( A 1 2 0 9 の結果が「 Y 」)、スイッチカウンタに対応する対象スイッチに入力があるか否かを判定する ( A 1 2 1 0 )。対象スイッチの有効期間でない場合に ( A 1 2 0 9 の結果が「 N 」) 又は対象スイッチに入力がない場合に ( A 1 2 1 0 の結果が「 N 」)、ステップ A 1 2 1 8 の処理に移行する。

#### 【 0 2 7 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、対象スイッチに入力がある場合に ( A 1 2 1 0 の結果が「 Y 」)、対象スイッチに対応するビットの入力情報 ( 1 ビット ) をクリアし ( A 1 2 1 1 )、通常ベース状態中であるか否かを判定する ( A 1 2 1 2 )。通常ベース状態 ( 低ベース状

50

態)は、ベース値を算出且つ更新できる期間であり、本実施形態において通常遊技状態である。

【0271】

遊技制御装置100は、通常ベース状態中(通常遊技状態中)である場合に(A1212の結果が「Y」)、対象スイッチが賞球の付与されるスイッチであれば、対象スイッチに対応する賞球数を加算することによって、集計区間内における全賞球数である通常賞球数を更新する(A1213)。続いて、対象スイッチがアウト球検出スイッチ74である場合に1を加算することによって、集計区間内におけるアウト球数である通常アウト球数(通常アウト数、通常排出球数)を更新する(A1214)。次に、対象スイッチがアウト球検出スイッチ74である場合に1を加算することによって、総アウト球数(総アウト数、総排出球数)を更新する(A1215)。

10

【0272】

なお、本実施形態において、アウト球検出スイッチ74は、遊技領域32から排出された全ての遊技球(即ち、入賞口又はアウト口30bを通過した全ての遊技球)を検出する。アウト口30bに入球した遊技球だけでなく、入賞口(第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、大入賞口、又は、一般入賞口35)に入球した遊技球は、図示しない通路等を介してアウト球検出スイッチ74に導かれて検出される。

【0273】

遊技制御装置100は、通常遊技状態である通常ベース状態中でない場合に(A1212の結果が「N」)、通常賞球数も通常アウト球数も更新することなく、総アウト球数だけを更新する(A1215)。従って、通常ベース状態でない高ベース状態(第2の遊技状態、時短状態、確変状態又は特別遊技状態)において、通常賞球数も通常アウト球数も更新されず、通常賞球数と通常アウト球数から算出されるベース値(通常賞球数÷通常アウト球数)は、更新されず変化がない。なお、ステップA1212の通常ベース状態に関する判定処理をなくして、ベース値を全ての遊技状態における出玉率として更新可能(変化可能)とする構成も可能である。

20

【0274】

次に、遊技制御装置100は、次の性能表示編集処理で対象スイッチを次のものに変更するために、スイッチカウンタを+1更新する(A1216)。なお、メイン処理におけるループ処理によって性能表示編集処理は、タイマ割込みの割込み周期(所定時間周期、例えば4msec)よりもかなり短い時間間隔で実行される(例えば、数μsec)。このため、割込み周期の間に、性能表示編集処理は繰り返し実行され、スイッチカウンタ(例えば0から7)は、監視対象の入力ポートごとに全スイッチのビット(例えばビット0からビット7)を網羅する。また、スイッチカウンタは最終の値(例えば7)の後に0に更新されて、次の監視対象の入力ポートに関してスイッチの入力がチェック開始される。例えば、最初に第3入力ポート124に関してスイッチの入力がチェックされた後に、次に第4入力ポート126に関してスイッチの入力がチェックされる。

30

【0275】

一方、遊技制御装置100は、全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力がない場合に(A1207の結果が「N」)、ベース値を算出するためのベース値算出処理(所定処理)を実行する(A1217)。なお、監視対象の入力ポートにスイッチの入力が最初からない場合がある。他方、一部又は全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力が最初にあったとしても、全ての監視対象の入力ポートに関してスイッチの入力がチェックされた後は、入力があった対象スイッチの入力情報はクリアされている(A1211)ので、全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力がない状態となる。

40

【0276】

ベース値算出処理において、ベース値は、通常アウト球数に対する通常賞球数の比率であり、通常賞球数÷通常アウト球数で算出される。従って、始動入賞口(始動入賞口36、普通変動入賞装置37)、大入賞口、又は、一般入賞口35に入球があった場合に、第1段階として、賞球が付与される入賞口のスイッチ35a、36a、37a、38a、3

50

9 a の入力（検出）によって通常賞球数が更新され変化してベース値が変化し、且つ、第 2 段階としてアウト球検出スイッチ 7 4 の入力（検出）によって通常アウト球数が更新され変化してベース値が変化する。即ち、入賞口へ 1 個の遊技球が入球すると、2 段階でベース値が変化することになる（影響を受けることになる）。遊技盤 3 0 に開口するアウト口 3 0 b に入球があった場合に、アウト球検出スイッチ 7 4 の入力（検出）によって通常アウト球数が更新され変化して、ベース値も変化する。一方で、普図始動ゲート 3 4 に入球があった場合には、通常賞球数も通常アウト球数もその入球自体によっては更新されず変化しないため、ベース値も変化せずに維持される。普図始動ゲート 3 4 に入球があっても、賞球が付与されないため通常賞球数は更新されない。

#### 【0 2 7 7】

10

ベース値は、変化の有無にかかわらず、出力処理のステップ A 1 6 2 4 - A 1 6 3 0 の処理によって、性能表示装置 1 5 2 に性能表示として出力されることになる。ただし、安全装置が作動して遊技停止中である場合や、強エラー 2 が発生して遊技停止中である場合に、性能表示装置 1 5 2 は、オフデータが出力されて消灯する。

#### 【0 2 7 8】

なお、特殊な例として、ベース値のリアルタイム値（b L .）を表示するリアルタイム値表示期間でのみ、ベース値の算出を実行してよく、この特殊な例では、リアルタイム値表示期間が到来するまで通常賞球数と通常アウト球数は更新されるが、ベース値は算出されず変化しない。

#### 【0 2 7 9】

20

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 1 2 1 6 又は A 1 2 1 7 の後、退避したレジスタを復帰し（A 1 2 1 8）、スタックポインタ保存領域からロードしてスタックポインタを設定し（A 1 2 1 9）、性能表示編集処理を終了する。設定したスタックポインタは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

#### 【0 2 8 0】

なお、図 8 において、ステップ A 1 2 1 7 の処理を、ステップ A 1 2 1 4 の直後に実施して、監視対象の入力ポートの全てのスイッチの入力チェックを待たずに、通常賞球数又は通常アウト球数が更新された直後にベース値算出処理を行うような構成も可能である。

#### 【0 2 8 1】

##### 〔タイマ割込み処理〕

30

次に、タイマ割込み処理について説明する。図 9 は、タイマ割込み処理（割込み処理プログラム）の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内の C T C 回路で生成される周期的なタイマ割込み信号が C P U 1 1 1 a に入力されることで開始される。遊技用マイコン 1 1 1 においてタイマ割込みが発生すると、タイマ割込み処理が開始される。

#### 【0 2 8 2】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置 1 0 0 は、まず、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク 1 を指定し（A 1 3 0 1）、所定のレジスタに R A M 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（A 1 3 0 2）。タイマ割込み処理の開始時にメイン処理で使用するレジスタバンク 0 からレジスタバンク 1 に切り替えることで、メイン処理で使っているレジスタを退避したのと同等になる。なお、タイマ割込み処理が開始されると、自動的に割込み禁止状態になる。

40

#### 【0 2 8 3】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（A 1 3 0 3）。次に、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグに基づいて、確率設定変更中又は確率設定確認中であるか否かを判定する（A 1 3 0 4）。確率設定変更中又は確率設定確認中である場合に（A 1 3 0 4 の結果が「Y」）、確率設定値を変更又は確認するための確率設定変更 / 確認処理を実行する（A 1 3 0 5）。

#### 【0 2 8 4】

50

遊技制御装置 100 は、確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に (A 1304 の結果が「N」)、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 (例えば大入賞口ソレノイド 39b) 等のアクチュエータの駆動制御や LED の駆動制御 (発光制御) などを行うための出力処理を実行する (A 1306)。なお、メイン処理におけるステップ A 1005 の処理で発射禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力でき、発射許可信号を許可状態に設定可能である。

#### 【0285】

次に、遊技制御装置 100 は、各種処理で送信バッファにセットされたコマンド (払出コマンドなど) を払出制御装置 200 に出力する払出コマンド送信処理を実行する (A 1307)。その後、始動口 1 スイッチ 36a、始動口 2 スイッチ 37a、入賞口スイッチ 35a、大入賞口スイッチ 39a から正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視 (前面枠やガラス枠が開放されていないかなど) を行う入賞口スイッチ / 状態監視処理を実行する (A 1308)。

10

#### 【0286】

次に、遊技制御装置 100 は、遊技停止中であるか否かを判定する (A 1309)。安全装置が作動した場合 (安全装置作動中フラグ = 1 の場合) や、遊技を停止する必要のある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

#### 【0287】

遊技制御装置 100 は、遊技停止中でない場合に (A 1309 の結果が「N」)、特図ゲーム処理 (A 1310)、役物ゲーム処理 (A 1311)、普図ゲーム処理 (A 1312)、セグメント LED 編集処理 (A 1313) を実行する。その後、ステップ A 1314 以降の処理を実行する。なお、エラーが全く発生していない場合の他に、弱エラーと強エラー 1 が発生している場合にも、特図ゲーム処理 (A 1310)、役物ゲーム処理 (A 1311)、普図ゲーム処理 (A 1312)、セグメント LED 編集処理 (A 1313) を実行する。

20

#### 【0288】

セグメント LED 編集処理では、一括表示装置 50 を構成する複数のセグメント LED の一部 (記憶表示部やラウンド表示部等: LED ランプ D3 - D7、D11 - D17) の駆動に関する設定等が実行される。なお、一括表示装置 50 の他の一部 (変動表示部: LED ランプ D1、D2、D8、D10、D18) の駆動に関する設定等は、図柄変動制御処理 (A 2615、A 2617、A 7615) で実行される。一括表示装置 50 の別の他の一部 (確率状態表示部: LED ランプ D9) の駆動に関する設定等は、停電復旧処理 (A 1048) などで行われる。

30

#### 【0289】

遊技制御装置 100 は、遊技停止中である場合に (A 1309 の結果が「Y」)、特図ゲーム処理 (A 1310)、役物ゲーム処理 (A 1311)、普図ゲーム処理 (A 1312)、セグメント LED 編集処理 (A 1313) を実行することなく、ステップ A 1314 以降の処理に移行する。このように安全装置が作動した場合や、強エラー 2 が発生して遊技停止中である場合に、特図ゲーム処理 (A 1310) と普図ゲーム処理 (A 1312) が実行されないため、特図保留数 (A 2906、A 4611) と普図保留数 (A 7707、A 7918) は変化しない。一方、弱エラーや強エラー 1 が発生した場合に、遊技停止中でなく、特図ゲーム処理 (A 1310) と普図ゲーム処理 (A 1312) が実行されるため、特図保留数 (A 2906、A 4611) と普図保留数 (A 7707、A 7918) は +1 更新 (保留発生時) や -1 更新 (保留消化時) によって変化可能である。

40

#### 【0290】

なお、弱エラーと強エラー 1 と強エラー 2 などのエラーの種類に応じて、特図ゲーム処理 (A 1310)、役物ゲーム処理 (A 1311)、普図ゲーム処理 (A 1312)、セグメント LED 編集処理 (A 1313) のうちいずれか一部を実行してその他を実行しない構成も可能である。例えば、強エラー 2 が発生した場合に、セグメント LED 編集処理だけは実行するなどしてよい。

50

## 【 0 2 9 1 】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置の状態に対応する安全装置作動情報を演出コマンドとして演出制御装置 3 0 0 に送信したり、安全装置作動中フラグを設定できる安全装置関連処理を実行する ( A 1 3 1 4 )。そして、磁気センサスイッチ 6 1 からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する磁石不正監視処理を実行する ( A 1 3 1 5 )。さらに、遊技盤の電波センサ 6 2 からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する電波不正監視処理 ( 盤電波不正監視処理 ) を実行する ( A 1 3 1 6 )。

## 【 0 2 9 2 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、振動センサ 6 5 からの入力に基づいて振動による不正を監視する振動不正監視処理を実行する ( A 1 3 1 7 )。次に、大入賞口からの異常排出を監視する異常排出監視処理を実行する ( A 1 3 1 8 )。異常排出監視処理では、特別変動入賞装置 3 9 における大入賞口スイッチ 3 9 a、特定領域スイッチ 7 2 ( V 入賞口スイッチ)、残存球排出口スイッチ 7 3 からの入力に基づいて、特別変動入賞装置 3 9 の異常排出を監視し、異常排出が発生した場合に異常排出発生中フラグが設定される。なお、特別変動入賞装置 3 9 の大入賞口スイッチ 3 9 a を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 7 2 ( V 入賞口スイッチ) 又は残存球排出口スイッチ 7 3 を通過して排出される。

## 【 0 2 9 3 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、各種外部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を実行する ( A 1 3 1 9 )。そして、ステップ A 1 3 0 9 等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する ( A 1 3 2 0 )。

## 【 0 2 9 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に ( A 1 3 2 0 の結果が「 N 」)、フラグレジスタを領域内スタック領域に退避し ( A 1 3 2 1 )、安全装置カウンタ値の更新 ( 差玉数の算出 ) や性能表示装置 1 5 2 の表示制御などを行う領域外統合処理を実行する ( A 1 3 2 2 )。その後、フラグレジスタを復帰して ( A 1 3 2 3 )、タイマ割込み処理を終了する。安全装置が作動しておらず且つ強エラー 2 が発生していない場合に、遊技停止中でなく、領域外統合処理等を含めてステップ A 1 3 2 1 - A 1 3 2 3 の処理が実行される。

## 【 0 2 9 5 】

なお、後述のように、領域外統合処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタを R A M 1 1 1 c のスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフラグ ( 特にゼロフラグ ) が変化する可能性があるため、ステップ A 1 3 2 1 において事前にフラグレジスタを退避しておく。

## 【 0 2 9 6 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中である場合に ( A 1 3 2 0 の結果が「 Y 」)、領域外統合処理等を実行することなく、タイマ割込み処理を終了する。即ち、安全装置が作動した場合 ( 安全装置作動中フラグ = 1 の場合 ) や強エラー 2 が発生している場合に、領域外統合処理が実行されないため、安全装置カウンタ値は更新されないしベース値などの性能表示の表示内容は更新されない。これにより、遊技停止中の不要な制御を省略できる。

## 【 0 2 9 7 】

なお、上記と異なり、強エラー 2 が発生しても、遊技停止とせず、特図ゲーム処理 ( A 1 3 1 0 )、役物ゲーム処理 ( A 1 3 1 1 )、普図ゲーム処理 ( A 1 3 1 2 )、セグメント L E D 編集処理 ( A 1 3 1 3 ) を実行する構成も可能である。また、強エラー 2 が発生しても、領域外統合処理等を実行する構成も可能である。

## 【 0 2 9 8 】

また、タイマ割込み処理のリターンの際、割込み禁止状態の復元やレジスタバンクの指定の復元は、自動的に行われる構成とするが、使用する C P U によっては、外部情報編集処理の後に、割込みを許可する処理やレジスタバンクの指定をレジスタバンク 0 に戻す処

10

20

30

40

50

理を行ってもよい。

【 0 2 9 9 】

〔 出力処理 〕

次に、タイマ割込み処理（図 9）における出力処理（A 1 3 0 6）の詳細について説明する。図 1 0 は、出力処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 3 0 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、一括表示装置（LED）5 0 のセグメントのデータを出力する出力ポート 1 3 5（セグメント出力ポート）（図 3 参照）にオフデータを出力して出力ポート 1 3 5 をリセットする（A 1 6 0 1）。続いて、全ソレノイド（大入賞口ソレノイド 3 8 b、3 9 b、レバーソレノイド 8 6 b、普電ソレノイド 3 7 c）に対するオフの出力データをセットする（A 1 6 0 2）。そして、ステップ A 1 3 0 9 等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する（A 1 6 0 3）。安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ = 1 の場合）や、遊技を停止する必要がある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

10

【 0 3 0 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に（A 1 6 0 3 の結果が「N」）、大入賞口ソレノイド 3 8 b、3 9 b、レバーソレノイド 8 6 b、普電ソレノイド 3 7 c のデータを出力するソレノイド出力ポート 1 3 4 に出力するデータを合成する（A 1 6 0 4）。そして、ソレノイド出力ポート 1 3 4 にデータを出力する（A 1 6 0 5）。遊技停止中である場合に（A 1 6 0 3 の結果が「Y」）、何もせず、ステップ A 1 6 0 5 の処理に移行して、ソレノイド出力ポート 1 3 4 にオフデータ（A 1 6 0 2）を出力する。これにより、遊技停止状態である場合に、全ソレノイドの動作が停止し、大入賞口、特定領域 8 6、普通変動入賞装置 3 7 等が閉鎖して閉状態となる。このように遊技停止状態において大入賞口が閉鎖されてラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）が実行できない。

20

【 0 3 0 2 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、一括表示装置（LED）5 0 のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を 0 ~ 3 の範囲で + 1 更新する（1 だけ加算するが 3 の次は 0 に更新される）（A 1 6 0 6）。さらに、デジットカウンタの値に対応する LED のデジット線へのデジット出力データを取得する（A 1 6 0 7）。そして、取得したデジット出力データと外部情報データを合成し（A 1 6 0 8）、合成したデータをデジット出力・外部情報出力ポート 1 3 6 に出力する（A 1 6 0 9）。

30

【 0 3 0 3 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、セグメント線へのセグメント出力データとしてオフデータをセットする（A 1 6 1 0）。そして、発射禁止の出力データをセットする（A 1 6 1 1）。さらに、ステップ A 1 6 0 3 等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する（A 1 6 1 2）。

【 0 3 0 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に（A 1 6 1 2 の結果が「N」）、デジットカウンタの値に対応する RAM 1 1 1 c 内のセグメント領域からセグメント線へのセグメント出力データをロードし（A 1 6 1 3）、発射許可の出力データをセットし（A 1 6 1 4）、ロードしたセグメント出力データをセグメント出力用の出力ポート 1 3 5 に出力する（A 1 6 1 5）。なお、このセグメント領域は、領域内ワーク領域（遊技制御用ワーク領域）に含まれてよい。

40

【 0 3 0 5 】

このように、遊技停止中でない場合に、デジットカウンタの値が 0 ~ 3 の範囲で + 1 更新される度に、新たなデジット線が選択されて、このデジット線が接続する桁の 8 本のセグメント線にセグメント出力データが出力される。桁 0 ~ 桁 3（デジット 0 ~ 3）が順次選択されて、一括表示装置 5 0 に対するダイナミック駆動方式（ダイナミック点灯制御）が実現される。

【 0 3 0 6 】

50

一方、遊技制御装置 100 は、遊技停止中である場合に (A 1 6 1 2 の結果が「Y」)、ステップ A 1 6 1 3 と A 1 6 1 4 の処理をすることなく、オフデータ (A 1 6 1 0) をセグメント出力用の出力ポート 1 3 5 に出力する (A 1 6 1 5)。これにより、安全装置が作動した場合 (安全装置作動中フラグ = 1 の場合) や強エラー 2 が発生している場合の遊技停止状態において、一括表示装置 50 は消灯する。これにより、遊技停止状態において特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームが実行できない。そして、一括表示装置 50 を見た遊技者は、遊技停止中であることや、安全装置が作動したこと又は強エラー 2 (不正系エラー) が発生したことを認識できる。

#### 【0307】

続いて、遊技制御装置 100 は、外部情報端子 7 1 に出力する外部情報データをロードして合成し (A 1 6 1 6)、さらに、合成した外部情報データと発射許可または発射禁止の出力データを合成し (A 1 6 1 7)、最終的に合成したデータを外部情報・発射許可信号出力ポート 1 3 7 に出力する (A 1 6 1 8)。なお、ここで、遊技停止中でない場合に発射許可の出力データになり (A 1 6 1 4)、遊技停止中である場合に発射禁止 (発射停止) の出力データになる (A 1 6 1 1)。これにより、安全装置が作動した場合や強エラー 2 が発生している場合の遊技停止状態において、球発射装置からの遊技球の発射が禁止されるようになっていて、一方で、遊技停止状態でなければ、球発射装置からの遊技球の発射が許可されるようになっていて、なお、遊技停止状態でも、球発射装置からの遊技球の発射を許可して、発射禁止 (発射停止) しない構成も可能である。

#### 【0308】

次に、遊技制御装置 100 は、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 1 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 1 に合成したデータを出力する (A 1 6 1 9)。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 2 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 2 に合成したデータを出力する (A 1 6 2 0)。

#### 【0309】

次に、遊技制御装置 100 は、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 3 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 3 に合成したデータを出力する (A 1 6 2 1)。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 4 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 4 に合成したデータを出力する (A 1 6 2 2)。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 5 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 5 に合成したデータを出力する (A 1 6 2 3)。

#### 【0310】

次に、遊技制御装置 100 は、性能表示装置 (LED) 152 のセグメントのデータを出力する出力ポート 1 4 1 (セグメント出力ポート 2) にオフデータを出力して出力ポート 1 4 1 をリセットする (A 1 6 2 4)。次に、性能表示装置 152 のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタ 2 の値を 0 ~ 3 の範囲で + 1 更新する (1 だけ加算するが 3 の次は 0 に更新される) (A 1 6 2 5)。さらに、デジットカウンタ 2 の値に対応する LED のデジット線へのデジット出力データを取得する (A 1 6 2 6)。そして、取得したデジット出力データを出力ポート 1 4 2 (デジット出力ポート 2) に出力する (A 1 6 2 7)。

#### 【0311】

次に、遊技制御装置 100 は、ステップ A 1 6 0 3 等と同じく、遊技停止中であるかを判定する (A 1 6 2 8)。遊技停止中でない場合に (A 1 6 2 8 の結果が「N」)、デジットカウンタ 2 の値に対応する RAM 1 1 1 c 内の性能表示装置セグメント領域からセグメント出力データをロードする (A 1 6 2 9)。性能表示装置セグメント領域は、性能情報やその表示 (性能表示) に関連する性能表示用ワーク領域に含まれる。そして、口

10

20

30

40

50

ードしたセグメント出力データを性能表示装置 1 5 2 用の出力ポート 1 4 1 (セグメント出力ポート 2) に出力し (A 1 6 3 0)、その後、出力処理を終了する。

#### 【0 3 1 2】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中である場合に (A 1 6 2 8 の結果が「Y」)、ステップ A 1 6 2 9 と A 1 6 3 0 の処理を実行することなく、出力処理を終了する。従って、安全装置が作動して遊技停止中である場合 (安全装置作動中フラグ = 1 の場合) や強エラー 2 が発生して遊技停止中である場合に、性能表示装置セグメント領域のセグメント出力データを出力ポート 1 4 1 に出力できないため、ステップ A 1 6 2 4 のオフデータがそのまま性能表示装置 1 5 2 用の出力ポート 1 4 1 に出力される。そして、この場合に、デジットカウンタ 2 の値が 0 ~ 3 の範囲で一巡すると、性能表示装置 1 5 2 は、全 L E D が強制的に消灯して非表示になり、性能表示装置 1 5 2 を見た遊技場の責任者や係員は、遊技停止中であることや安全装置が作動したこと又は強エラー 2 (不正系エラー) が発生したことを認識できる。

10

#### 【0 3 1 3】

また、強エラー 2 が発生しても、遊技停止とせず、ステップ A 1 6 2 9 と A 1 6 3 0 の処理等を実行する構成も可能である。

#### 【0 3 1 4】

〔入賞口スイッチ / 状態監視処理〕

次に、タイマ割込み処理 (図 9) における入賞口スイッチ / 状態監視処理 (A 1 3 0 8) の詳細について説明する。図 1 1 は、入賞口スイッチ / 状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

20

#### 【0 3 1 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、領域内ワーク領域に含まれる獲得遊技球数領域を 0 クリアする (A 2 0 0 1)。これにより、獲得遊技球数領域は、1 割込み内 (所定時間周期内) に獲得した賞球の数 (合計) である獲得遊技球数を格納する領域となる。なお、獲得遊技球数は、1 割込み内でのセーフ球数の増加に等しい。そして、上大入賞口 (特別変動入賞装置 3 9) 内の上大入賞口スイッチ 3 9 a に対応する入賞口監視テーブル 1 を準備する (A 2 0 0 2)。そして、上大入賞口が開いていないにもかかわらず上大入賞口に不正な入賞がないかを監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理を実行する (A 2 0 0 3)。

30

#### 【0 3 1 6】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、下大入賞口 (特別変動入賞装置 3 8) 内の下大入賞口スイッチ 3 8 a に対応する入賞口監視テーブル 2 を準備する (A 2 0 0 4)。そして、下大入賞口が開いていないにもかかわらず下大入賞口に不正な入賞がないかを監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理を実行する (A 2 0 0 5)。

#### 【0 3 1 7】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、普通変動入賞装置 3 7 内の始動口 2 スwitch 3 7 a に対応する入賞口監視テーブルを準備する (A 2 0 0 6)。そして、不正入賞を監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理を実行する (A 2 0 0 7)。続いて、常時入賞可能で不正監視が不要な入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備する (A 2 0 0 8)。常時入賞可能な入賞口スイッチは、始動口 1 スwitch 3 6 a や一般入賞口 3 5 等である。

40

#### 【0 3 1 8】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理を実行する (A 2 0 0 9)。そして、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する (A 2 0 1 0)。状態スキャンカウンタは 0 から 3 の範囲で更新される。

#### 【0 3 1 9】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル 1 を準備する (A 2 0 1 1)。そして、エラーが

50



発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理を実行する（A 2 0 1 2）。

【0 3 2 0】

状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル 1 に参照することで、状態スキャンカウンタの値が 0 である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力される異常検知信号に基づく状態（スイッチ異常エラー）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が 1 である場合は払出制御装置 2 0 0 からのシュート玉切れスイッチ信号に基づく状態（シュート球切れエラー）の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が 2 である場合はオーバーフロースイッチ信号に基づく状態（オーバーフローエラー）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が 3 である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態（払出異常エラー）の監視が設定される。このように、遊技機状態監視テーブル 1 では、弱エラーが監視される。

【0 3 2 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル 2 を準備する（A 2 0 1 3）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理を実行する（A 2 0 1 4）。

【0 3 2 2】

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

【0 3 2 3】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、状態スキャンカウンタの値が 0 であるか否かを判定する（A 2 0 1 5）。そして、エラー状態スキャンカウンタの値が 0 でない場合には（A 2 0 1 5 の結果が「N」）、ステップ A 2 0 1 7 の処理に移行する。

【0 3 2 4】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、エラー状態スキャンカウンタの値が 0 である場合には（A 2 0 1 5 の結果が「Y」）、払出制御装置 2 0 0 が払出制御を開始可能であることを示す払出ビジー信号に基づきビジー信号ステータス（払出ビジー信号フラグ）を設定する払出ビジー信号チェック処理を実行し（A 2 0 1 6）、ステップ A 2 0 1 7 の処理に移行する。

【0 3 2 5】

なお、ステップ A 2 0 1 6 の処理は、タイマ割込み毎に更新される状態スキャンカウンタの値が 0 の場合のみ実行されるため、4 回のタイマ割込みに 1 回の割合で実行されることとなる。すなわち、タイマ割込みが 4 m s 毎に行われる場合は、1 6 m s 毎に A 2 0 1 6 の処理が行われることとなる。

【0 3 2 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、不適切なタイミングで特定領域スイッチ 7 2 を遊技球が通過したか否かを監視する V 通過タイミング監視処理を実行する（A 2 0 1 7）。V 通過タイミング監視処理では、不適切なタイミングで特定領域スイッチ 7 2 の検出信号が発生した場合に V 通過エラーとする。

【0 3 2 7】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域スイッチ 7 2 に遊技球が残っていないかを監視する残存球監視処理を実行し（A 2 0 1 8）、入賞口スイッチ / 状態監視処理を終了する。

【0 3 2 8】

なお、入賞口スイッチ / 状態監視処理における V 通過タイミング監視処理と残存球監視処理は、本実施形態のようないわゆる 1 種 2 種混合機（1 + 2 種機）に必要であり、通常

の 1 種パチンコ機では不要となることもある。

#### 【 0 3 2 9 】

〔不正 & 入賞監視処理〕

図 1 2 は、不正 & 入賞監視処理の手順を示すフローチャートである。不正 & 入賞監視処理は、図 1 1 に示した入賞口スイッチ / 状態監視処理におけるステップ A 2 0 0 3、A 2 0 0 5、A 2 0 0 7 にて実行される。

#### 【 0 3 3 0 】

不正 & 入賞監視処理は、特別変動入賞装置 3 8 内の下大入賞口スイッチ 3 8 a、特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口スイッチ 3 9 a、普通変動入賞装置 3 7 内の入賞口スイッチ（始動口 2 スイッチ 3 7 a）に対して行われる処理である。第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）や大入賞口（特別変動入賞装置 3 8、3 9）については、無理やり開閉部材を開いて遊技球を入れて賞球を払い出させる不正が行われ易いため、入賞の検出の他に不正の監視をする。

#### 【 0 3 3 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、エラー監視対象の入賞口スイッチの不正監視期間フラグをチェックし（A 2 1 0 1）、不正監視期間中であるか否かを判定する（A 2 1 0 2）。例えば、不正監視期間とは、エラー監視対象の入賞口スイッチが本来遊技球を検出しない期間であり、例えば入賞口スイッチが下大入賞口スイッチ 3 8 a である場合に特別変動入賞装置 3 8 を開放する特別遊技状態中以外の期間である。

#### 【 0 3 3 2 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、不正監視期間である場合には（A 2 1 0 2 の結果が「Y」）、対象の入賞口スイッチに入力があるか否かを判定する（A 2 1 0 3）。対象の入賞口スイッチに入力がない場合には（A 2 1 0 3 の結果が「N」）、対象の報知タイマ更新情報をロードする（A 2 1 1 2）。また、対象の入賞口スイッチに入力がある場合には（A 2 1 0 3 の結果が「Y」）、対象の不正入賞数を + 1 更新し（A 2 1 0 4）、加算後の不正入賞数が監視対象の不正発生判定個数（例えば 5 個）以上であるか否かを判定する（A 2 1 0 5）。

#### 【 0 3 3 3 】

判定個数を 5 個としている理由は、例えば、開状態にある大入賞口が閉状態に変換した際に遊技球が大入賞口の扉部材に挟まり、その遊技球がカウントスイッチの有効期間を過ぎて入賞した場合や信号にノイズがのった場合などを不正と判断しないようにするためであり、不正でないにもかかわらず容易にエラーと判定しないようにするためである。

#### 【 0 3 3 4 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、判定個数以上でない場合には（A 2 1 0 5 の結果が「N」）、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備する（A 2 1 1 0）。また、判定個数以上の場合には（A 2 1 0 5 の結果が「Y」）、不正入賞数を不正発生判定個数に留め（A 2 1 0 6）、対象の不正入賞報知タイマ領域に初期値（例えば 6 0 0 0 0 m s）をセーブする（A 2 1 0 7）。

#### 【 0 3 3 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の不正発生コマンドを演出コマンドとして準備し（A 2 1 0 8）、さらに、不正フラグとして不正入賞発生フラグを準備する（A 2 1 0 9）。そして、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（A 2 1 2 0）。

#### 【 0 3 3 6 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、不正監視期間でない場合には（A 2 1 0 2 の結果が「N」）、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備し（A 2 1 1 0）、賞球の設定を行う入賞数カウンタ更新処理を実行する（A 2 1 1 1）。入賞数カウンタ更新処理の詳細については、後述する。

#### 【 0 3 3 7 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の報知タイマ更新情報をロードし（A 2 1 1 2）、報知タイマの更新許可の有無を判定する（A 2 1 1 3）。報知タイマの更新が許可され

10

20

30

40

50

ない場合には ( A 2 1 1 3 の結果が「 N 」 )、不正 & 入賞監視処理を終了する。一方、報知タイマの更新が許可される場合には ( A 2 1 1 3 の結果が「 Y 」 )、対象の報知タイマが 0 でなければ - 1 更新する ( A 2 1 1 4 )。なお、報知タイマの最小値は 0 に設定されている。

#### 【 0 3 3 8 】

報知タイマの更新は、エラー監視対象の入賞口スイッチが普通変動入賞装置 3 7 内の入賞口スイッチ ( 始動口 2 スイッチ 3 7 a ) である場合は許可される。また、一つの特別変動入賞装置 ( 大入賞口 ) 内に 2 つ入賞口スイッチがある場合に、報知タイマの更新は、エラー監視対象の入賞口スイッチが一方である場合は許可され、エラー監視対象の入賞口スイッチが他方の場合は許可されない。これにより、一つの特別変動入賞装置について、不正報知について、報知タイマの更新が倍の頻度で行われてしまい、規定時間 ( 例えば 6 0 0 0 0 m s ) の半分でタイムアップしてしまうことを防止している。

10

#### 【 0 3 3 9 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、報知タイマの値が 0 であるか否かを判定し ( A 2 1 1 5 )、値が 0 でない場合 ( A 2 1 1 5 の結果が「 N 」 )、すなわち、タイムアップしていない場合には、不正 & 入賞監視処理を終了する。また、報知タイマの値が 0 である場合 ( A 2 1 1 5 の結果が「 Y 」 )、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合は、対象の不正解除コマンドを演出コマンドとして準備し ( A 2 1 1 6 )、不正フラグとして不正入賞解除フラグを準備する ( A 2 1 1 7 )。そして、報知タイマの値が 0 になった瞬間であるか否かを判定する ( A 2 1 1 8 )。

20

#### 【 0 3 4 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、報知タイマの値が 0 になった瞬間である場合 ( A 2 1 1 8 の結果が「 Y 」 )、すなわち、今回の不正 & 入賞監視処理で報知タイマの値が 0 になった場合には、対象の不正入賞数をクリアする ( A 2 1 1 9 )。

#### 【 0 3 4 1 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 1 1 9 の処理が終了後、又は、報知タイマの値が 0 になった瞬間でない場合 ( A 2 1 1 8 の結果が「 N 」 )、すなわち、前回以前の不正 & 入賞監視処理で報知タイマの値が 0 になった場合には、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する ( A 2 1 2 0 )。

#### 【 0 3 4 2 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致した場合には ( A 2 1 2 0 の結果が「 Y 」 )、不正 & 入賞監視処理を終了する。また、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致しない場合には ( A 2 1 2 0 の結果が「 N 」 )、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域にセーブし ( A 2 1 2 1 )、演出コマンド設定処理を実行する ( A 2 1 2 2 )。その後、不正 & 入賞監視処理を終了する。

30

#### 【 0 3 4 3 】

以上の処理により、不正の発生に伴い不正発生コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信され、不正の解除に伴い不正解除コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信されて、不正の報知の開始、終了が設定されることとなる。

40

#### 【 0 3 4 4 】

##### 〔 入賞数カウンタ更新処理 〕

図 1 3 は、入賞数カウンタ更新処理の手順を示すフローチャートである。入賞数カウンタ更新処理は、図 1 1 に示した入賞口スイッチ / 状態監視処理のステップ A 2 0 0 9 や図 1 2 に示した不正 & 入賞監視処理のステップ A 2 1 1 1 にて実行される。

#### 【 0 3 4 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、遊技停止中であるか否かを判定する ( A 2 2 0 1 )。安全装置が作動した場合 ( 安全装置作動中フラグ = 1 の場合 ) や、遊技を停止する必要のある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

#### 【 0 3 4 6 】

50

遊技制御装置 100 は、遊技停止中でない場合に (A 2 2 0 1 の結果が「N」)、入賞口監視テーブルから監視する入賞口スイッチの個数を取得し (A 2 2 0 2)、対象の入賞口スイッチに入力があるか否かを判定する (A 2 2 0 3)。入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、監視する入賞口スイッチ毎に、賞球数、入賞数カウンタ領域 1 のアドレス、入賞数カウンタ領域 2 のアドレスなどが定義されている。入力がない場合には (A 2 2 0 3 の結果が「N」)、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新し (A 2 2 1 5)、全スイッチの監視が終了したか否かを判定する (A 2 2 1 6)。

#### 【0347】

一方、遊技制御装置 100 は、対象の入賞口スイッチに入力がある場合には (A 2 2 0 3 の結果が「Y」)、獲得遊技球数領域から獲得遊技球数をロードし (A 2 2 0 4)、対象の入賞口スイッチに対応する賞球数を獲得遊技球数に加算し (A 2 2 0 5)、加算後の値を獲得遊技球数領域にセーブする (A 2 2 0 6)。これにより、獲得遊技球数領域に記憶される獲得遊技球数が入賞口スイッチごとに更新されていき、獲得遊技球数は、最終的に 1 割込み内に獲得した賞球の数 (合計) になる。

10

#### 【0348】

なお、獲得遊技球数領域は、領域内ワーク領域にあり、入賞数カウンタ更新処理のプログラム (領域内プログラムの一部) で書き込まれ、後述の差玉確認処理のプログラム (領域外プログラムの一部) では読み出すだけとなる。なお、全ての入賞口スイッチに同時に入力したとしても賞球の合計値は 2 5 5 (1 バイト) に満たないため、獲得遊技球数に対して上限のチェックは行わない。

20

#### 【0349】

次に、遊技制御装置 100 は、対象の入賞数カウンタ領域 1 の値をロードし (A 2 2 0 7)、ロードした値を + 1 更新する (A 2 2 0 8)。さらに、更新された値によってオーバーフローが発生するか否かを判定する (A 2 2 0 9)。入賞数カウンタ領域 1 は、2 バイト (0 ~ 6 5 5 3 5) のサイズである。

#### 【0350】

遊技制御装置 100 は、オーバーフローが発生していない場合には (A 2 2 0 9 の結果が「N」)、更新後の値を入賞数カウンタ領域 1 にセーブする (A 2 2 1 0)。ステップ A 2 2 1 0 の処理の終了後、又は、オーバーフローが発生した場合には (A 2 2 0 9 の結果が「Y」)、対象の入賞数カウンタ領域 2 の値をロードする (A 2 2 1 1)。

30

#### 【0351】

その後、遊技制御装置 100 は、ロードした値を + 1 更新し (A 2 2 1 2)、更新した値によってオーバーフローが発生するか否かを判定する (A 2 2 1 3)。オーバーフローが発生しない場合には (A 2 2 1 3 の結果が「N」)、更新後の値を入賞数カウンタ領域 2 にセーブする (A 2 2 1 4)。入賞数カウンタ領域 2 は、1 バイト (0 ~ 2 5 5) のサイズである。

#### 【0352】

遊技制御装置 100 は、ステップ A 2 2 1 4 の処理の終了後、又は、オーバーフローが発生した場合には (A 2 2 1 3 の結果が「Y」)、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新する (A 2 2 1 5)。そして、全スイッチの監視が終了したか否かを判定する (A 2 2 1 6)。

40

#### 【0353】

遊技制御装置 100 は、全スイッチの監視が終了していない場合には (A 2 2 1 6 の結果が「N」)、対象の入賞口スイッチに入力があるか否かを判定するステップ A 2 2 0 3 の処理に戻る。また、全スイッチの監視が終了した場合には (A 2 2 1 6 の結果が「Y」)、入賞数カウンタ更新処理を終了する。これにより、全スイッチの監視が終了するまで、ステップ A 2 2 0 3 - A 2 2 1 6 の処理が繰り返されて、1 割込み内で獲得した賞球の数 (合計) である獲得遊技球数が得られるとともに、1 割込み内での各入賞口 (各入賞領域) への入賞に基づき入賞数カウンタ領域 1 及び 2 が更新されて入賞の情報が記憶されることとなる。

50

## 【 0 3 5 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中である場合に（ A 2 2 0 1 の結果が「 Y 」）、何れもせず、入賞数カウンタ更新処理を終了する。これにより、遊技停止状態において、入賞口スイッチでの遊技球の検出が無効になり、獲得遊技球数は更新されず、入賞数カウンタ領域 1 及び 2 が更新されないため入賞の情報が記憶されず賞球も得られない（払い出されない）。なお、遊技停止状態になる前に（即ち、入賞口スイッチでの遊技球の検出が有効であるときに）記憶された入賞の情報に基づく賞球の払い出しは、遊技停止状態でも継続する。

## 【 0 3 5 5 】

なお、入賞数カウンタ領域 1 は、払出制御装置 2 0 0 に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 1 が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

10

## 【 0 3 5 6 】

入賞数カウンタ領域 2 は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定数（ここでは 1 0 個）になる毎に外部装置に出力するメイン賞球信号を送信するために用いる領域であって、メイン賞球信号の生成処理を行っていない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 2 が、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタをなす。

## 【 0 3 5 7 】

これらの入賞数カウンタ領域にはそれぞれ、各入賞口に対して設定された賞球数別（例えば、3 個賞球、2 個賞球、1 0 個賞球、1 4 個賞球）に入賞数カウンタ領域が設けられており、入賞口への入賞に基づき対応する入賞数カウンタ領域のカウント数が 1 加算されるようになっている。つまり、入賞口への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能とされている。なお、入賞数カウンタ領域 1（2 バイト）は入賞数カウンタ領域 2（1 バイト）よりも広い領域が割り当てられ、より多くの入賞のデータを記憶できるようにされている。これは、メイン賞球信号が送信先の状態に関係なく送信可能であることに対し、払出コマンドが送信先である払出制御装置 2 0 0 の状態により送信を保留する場合もあり、より多くの未送信データが蓄積される可能性があるためである。

20

## 【 0 3 5 8 】

〔遊技機状態チェック処理〕

図 1 4 は、遊技機状態チェック処理の手順を示すフローチャートである。遊技機状態チェック処理は、図 1 1 に示した入賞口スイッチ / 状態監視処理におけるステップ A 2 0 1 2、A 2 0 1 4 などにて実行される。

30

## 【 0 3 5 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、状態スキャンカウンタに対応する状態監視テーブルを取得する（A 2 3 0 1）。状態スキャンカウンタは遊技状態に対応して 0 から 3 の範囲の値が設定されている。なお、状態監視テーブルと状態スキャンカウンタとの関係については、入賞口スイッチ / 状態監視処理にて説明した通りである。

## 【 0 3 6 0 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、チェック対象の信号がオンであるか否かを判定する（A 2 3 0 2）。チェック対象の信号がオンでない場合（A 2 3 0 2 の結果が「 N 」）、すなわち、チェック対象の信号がオフの場合には、状態フラグとして状態オフフラグを準備し（A 2 3 0 3）、対象の状態オフコマンドを取得し、準備する（A 2 3 0 4）。さらに、対象の状態オフ監視タイマ比較値を取得する（A 2 3 0 5）。状態オフフラグは、エラー系の信号に関しては、正常状態を示し、タッチスイッチ信号に関しては、タッチ無しの状態を示す。

40

## 【 0 3 6 1 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、チェック対象の信号がオンの場合には（A 2 3 0 2 の結果が「 Y 」）、状態フラグとして状態オンフラグを準備し（A 2 3 0 6）、対象の状態オ

50

ンコマンドを取得し、準備する（A 2 3 0 7）。さらに、対象の状態オン監視タイマ比較値を取得する（A 2 3 0 8）。状態オンフラグは、エラー系の信号に関しては、異常又は不正状態を示し、タッチスイッチ信号に関しては、タッチ有りの状態を示す。

【0 3 6 2】

ステップA 2 3 0 5又はステップA 2 3 0 8の処理が終了すると、遊技制御装置1 0 0は、対象の信号制御領域の値が取得された信号の状態と一致するか否かを判定する（A 2 3 0 9）。一致する場合には（A 2 3 0 9の結果が「Y」）、ステップA 2 3 1 2の処理に移行する。一致していない場合には（A 2 3 0 9の結果が「N」）、対象の信号制御領域に取得した信号状態をセーブし（A 2 3 1 0）、対象の状態監視タイマをクリアする（A 2 3 1 1）。

10

【0 3 6 3】

続いて、遊技制御装置1 0 0は、対象の状態監視タイマを+ 1更新する（A 2 3 1 2）。さらに、更新された状態監視タイマの値が対応するタイマ比較値以上であるか否かを判定する（A 2 3 1 3）。更新された状態監視タイマの値が対応するタイマ比較値未満の場合には（A 2 3 1 3の結果が「N」）、遊技機状態チェック処理を終了する。

【0 3 6 4】

一方、遊技制御装置1 0 0は、更新された状態監視タイマの値が対応するタイマ比較値以上の場合には（A 2 3 1 3の結果が「Y」）、状態監視タイマを- 1更新し、タイマ比較値- 1の値に留める（A 2 3 1 4）。さらに、準備した状態フラグが対象の状態フラグ領域の値と一致するか否かを判定する（A 2 3 1 5）。一致している場合には（A 2 3 1 5の結果が「Y」）、遊技機状態チェック処理を終了する。

20

【0 3 6 5】

一方、遊技制御装置1 0 0は、準備した状態フラグが対象の状態フラグ領域の値と一致していない場合には（A 2 3 1 5の結果が「N」）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域にセーブする（A 2 3 1 6）。最後に、演出コマンドを設定する演出コマンド設定処理を実行し（A 2 3 1 7）、遊技機状態チェック処理を終了する。

【0 3 6 6】

ここでの演出コマンドは、状態オフコマンドか状態オンコマンドの何れかである。状態オンコマンドがエラー系のコマンドであれば、演出制御装置3 0 0にエラー報知を開始させる。演出制御装置3 0 0にエラー報知を開始させる状態オンコマンドとして、シュート球切れエラーやオーバーフローエラーや払出異常エラーなどの遊技球の払い出しに関する払い出しエラー（弱エラーに含まれる）に対応するコマンドがあり、また、ガラス枠開放エラーや本体枠開放エラーなどの枠開放エラー（強エラー1に含まれる）に対応するコマンドや、枠電波不正のエラー（強エラー2に含まれる）に対応するコマンドがある。

30

【0 3 6 7】

〔確率設定変更 / 確認処理〕

次に、タイマ割込み処理における確率設定変更 / 確認処理（A 1 3 0 5）の詳細について説明する。図1 5は、確率設定変更 / 確認処理の手順を示すフローチャートである。確率設定変更 / 確認処理では、確率設定値が変更又は確認できる。

【0 3 6 8】

遊技制御装置1 0 0は、まず、確率設定値が正常範囲内であるか否かを判定する（A 2 4 0 1）。ここでの確率設定値は、R A M 1 1 1 cの領域内ワーク領域に含まれる確率設定値領域に記憶されている。

40

【0 3 6 9】

遊技制御装置1 0 0は、確率設定値が正常範囲内である場合に（A 2 4 0 1の結果が「Y」）、確率設定値に対応する確率設定値表示データを設定して（A 2 4 0 2）、性能表示装置1 5 2にドライバ1 5 0 a、1 5 0 bを介して出力する（A 2 4 0 4）。確率設定値が正常範囲内でない場合に（A 2 4 0 1の結果が「N」）、確率設定値表示データとして消灯データを設定して（A 2 4 0 3）、性能表示装置1 5 2にドライバ1 5 0 a、1 5 0 bを介して出力する（A 2 4 0 4）。

50

## 【 0 3 7 0 】

ここで、確率設定値表示データは、性能表示装置 1 5 2 で表示される表示用確率設定値のデータであり、確率設定値表示データ領域に記憶されている。なお、遊技場の責任者や係員などホール関係者等の混乱を防止するため、確率設定値が異なっても同じ大当たり確率（及び小当たり確率）であれば、表示用確率設定値を大当たり確率（及び小当たり確率）に対応付けて同じにしてよい。即ち、同じ表示用確率設定値は、同じ大当たり確率（及び小当たり確率）を意味してよい。

## 【 0 3 7 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、セキュリティ信号制御タイマが 0 でなければ - 1 更新する（A 2 4 0 5）。セキュリティ信号制御タイマは、ステップ A 1 0 3 7 で設定された 1 2 8 m s（所定時間）である。続いて、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子 7 1 に出力する（A 2 4 0 6）。なお、ここで、大当たり信号など外部情報端子 7 1 への他の信号はオフ状態に維持される。

## 【 0 3 7 2 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（A 2 4 0 7）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A 2 4 0 7 の結果が「N」）、即ち、確率設定確認中である場合に、何もせずに確率設定変更 / 確認処理を終了する。

## 【 0 3 7 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A 2 4 0 7 の結果が「Y」）、即ち、確率設定変更中である場合に、電源投入後の最初のタイマ割込み処理であるか否かを判定する（A 2 4 0 8）。電源投入後の最初のタイマ割込み処理である場合に（A 2 4 0 8 の結果が「Y」）、確率設定変更 / 確認処理を終了する。これは、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押しっぱなしだった場合に、意図せずに確率設定値の更新がされる事態を防止するためである。

## 【 0 3 7 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、電源投入後の最初のタイマ割込み処理でない場合に（A 2 4 0 8 の結果が「N」）、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の入力があるか否かを判定する（A 2 4 0 9）。R A M 初期化スイッチの入力がない場合に（A 2 4 0 9 の結果が「N」）、確率設定変更 / 確認処理を終了する。

## 【 0 3 7 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の入力がある場合に（A 2 4 0 9 の結果が「Y」）、作業用設定値領域（R A M 1 1 1 c 内又はレジスタ）の作業用設定値を取り得る範囲内で + 1 更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値を + 1 更新する（A 2 4 1 0）。これにより、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 が操作される度に、確率設定値領域の確率設定値が 1 ずつ更新される。その後、確率設定変更 / 確認処理を終了する。なお、設定変更モードに入ったときに作業用設定値を格納する作業用設定値領域（R A M 1 1 1 c 内又はレジスタ）に、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から 1 減算した値）が格納されてよい。なお、作業用設定値 5（確率設定値 6）のときに + 1 更新される場合は、作業用設定値 0（確率設定値 1）に帰ることができる。したがって、確率設定値 1 ~ 6 は、何度も繰り返し + 1 更新して切り替えることができる。また、作業用設定値の取り得る範囲は、複数の確率設定値が存在する多段階設定の場合は例えば 0 ~ 1 や 0 ~ 5 などであるが、一段階設定の場合は 0 のみである。多段階設定の場合に、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 が操作される度に作業用設定値と確率設定値が異なる値に更新されるが、一段階設定の場合は更新されても同じ値のままである（同じ値に更新される）。

## 【 0 3 7 6 】

また、確率設定値が + 1 更新される毎や、設定可変状態等への遊技状態の切り替えがあった場合に、演出制御装置 3 0 0 に設定値を知らせるコマンド（設定値情報コマンド）を

10

20

30

40

50

送信してもよい。また、同様に、確率設定値が + 1 更新される毎や、設定可変状態等への遊技状態の切り替えがあった場合に、試験信号を外部の試験装置に出力可能にしてもよい。なお、これらの送信や出力は、遊技制御装置 100 にメイン異常等の異常がある場合には中止することが好ましい。その他、確変状態、時短状態や大当たり状態などの遊技状態の切り替えがあった場合や特図変動表示ゲームの開始時に、演出制御装置 300 に設定値を知らせるコマンド（設定値情報コマンド）を送信してもよいし、試験信号を外部の試験装置に出力可能にしてもよい。

#### 【0377】

なお、上記では、RAM 初期化スイッチ 112 が操作される度に、作業用設定値の更新に対応して確率設定値領域の確率設定値を直接更新するようにしたが、RAM 111c の作業用設定値領域に設定変更中の確率設定値（作業用設定値）を記憶するようにし、設定キースwitch 93 がオフになり設定変更作業が完了したときに（A1039の結果が「Y」）、作業用設定値領域の作業用設定値に対応する値をはじめて確率設定値領域に格納するようにしてもよい。このようにすれば、設定変更中に停電が発生した場合（A1040の結果が「Y」）に、遊技制御や演出制御等に使用される確率設定値（確率設定値領域に記憶される確率設定値）が意図しない値で変更される事態を防止できる。

#### 【0378】

##### 〔特図ゲーム処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（A1310）の詳細について説明する。図16は、特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。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う。

#### 【0379】

遊技制御装置100は、まず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する（A2600）。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球が入賞すると、各種乱数（大当たり乱数など）を抽出し、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の詳細については後述する。

#### 【0380】

続いて、特定領域86（V入賞口）への遊技球の入賞（入球）を監視する特定領域スイッチ監視処理を実行する（A2601）。なお、特定領域スイッチ監視処理の詳細については後述する。

#### 【0381】

次に、遊技制御装置100は、上大入賞口スイッチ監視処理を実行する（A2602）。上大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置39内に設けられたカウントスイッチ39aでの遊技球の検出を監視する。

#### 【0382】

次に、遊技制御装置100は、特図ゲーム処理タイマが0でなければ - 1 更新する（1だけ減算する）（A2603）。特図ゲーム処理タイマは、 - 1 更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期（4 msec）の分だけ計時されることになる。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は0に設定されている。次に、特図ゲーム処理タイマが0であるか否かを判定する（A2604）。特図ゲーム処理タイマが0でない場合（A2604の結果が「N」）、ステップA2619の処理に移行する。

#### 【0383】

遊技制御装置100は、特図ゲーム処理タイマが0である場合（A2604の結果が「Y」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（A2605）。さらに、特図ゲームシーケンス分岐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（A2606）。



続いて、特図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（A 2 6 0 7）。

【0 3 8 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「0」の場合には、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、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を実行する（A 2 6 0 8）。なお、特図普段処理の詳細については後述する。

【0 3 8 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「1」の場合には、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を実行する（A 2 6 0 9）。例えば、特図変動中処理では、特別図柄の停止を示す図柄停止コマンドや停止図柄パターンに対応する停止表示時間など必要な情報を設定して、特図表示中処理に係る処理番号「2」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 3 8 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「2」の場合には、大当たり状態又は小当たり状態に移行するために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理を実行する（A 2 6 1 0）。例えば、特図表示中処理では、特図変動表示ゲームの結果が大当たりであれば、条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報を条件装置作動情報領域に設定して特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。特図変動表示ゲームの結果が小当たりであれば、小当たりファンファーレコマンドや小当たり開放前時間など必要な情報を設定して、小当たり開放前処理に係る処理番号「3」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。特図変動表示ゲームの結果がはずれであれば、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 3 8 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「3」の場合には、小当たり開放前処理を実行する（A 2 6 1 1）。例えば、小当たり開放前処理では、小当たりによる大入賞口の開放時間（小当たり開放時間、例えば 1 . 6 秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、上大入賞口ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブし、小当たり開放中コマンドを演出コマンドとして設定し、小当たり開放中処理に係る処理番号「4」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 3 8 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「4」の場合には、小当たり開放中処理を実行する（A 2 6 1 2）。例えば、小当たり開放中処理では、小当たり残存球処理時間（例えば 3 . 0 秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、小当たり残存球処理に係る処理番号「5」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 3 8 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 6 0 7 にてゲーム処理番号が「5」の場合には、小当たり残存球処理を実行する（A 2 6 1 3）。例えば、小当たり残存球処理では、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 3 9 0】

特図ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 表示器 5 1 の変動を制御するための特図 1 変動制御テーブルを準備した後（A 2 6 1 4）、特図 1 表示器 5 1 に係る図柄変動制御処理を実行する（A 2 6 1 5）。そして、特図 2 表示器 5 2 の変動を制御するための特図 2 変動制御テーブルを準備した後（A 2 6 1 6）、特図 2 表示器 5 2 に係る図柄変動制御処理を実行する（A 2 6 1 7）。次に、小当たり中にレバーソレノイド 8 6 b を開放するようにレバーソレノイド 8 6 b の開放動作を制御するレバーソレノイド制御処理（A 2 6 1 8）を実行して、特図ゲーム処理を終了する。

【0 3 9 1】

10

20

30

40

50

## 〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（A 2 6 0 0）の詳細について説明する。図 1 7 は、始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

## 【0 3 9 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、始動入賞口 3 6（始動口 1）に対する入賞監視テーブルを準備し（A 2 7 0 1）、ハード乱数取得処理を実行し（A 2 7 0 2）、始動入賞口 3 6 への入賞があるか否かを判定する（A 2 7 0 3）。始動入賞口 3 6 への入賞がない場合（A 2 7 0 3 の結果が「N」）には、ステップ A 2 7 0 9 以降の処理を実行する。一方、始動入賞口 3 6 への入賞がある場合（A 2 7 0 3 の結果が「Y」）、右打ちする遊技状態であるか否かを判定する（A 2 7 0 4）。

10

## 【0 3 9 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、右打ちする遊技状態でないと判定した場合（A 2 7 0 4 の結果が「N」）、ステップ A 2 7 0 7 以降の処理を実行する。一方、右打ちする遊技状態である場合（A 2 7 0 4 の結果が「Y」）、右打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して（A 2 7 0 5）、演出コマンド設定処理を実行する（A 2 7 0 6）。演出コマンド設定処理では、シリアル送信バッファに演出コマンドを書き込み、演出コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信されることになる。

## 【0 3 9 4】

即ち、普電サポート状態（時短状態）であれば、変動表示ゲームの確率状態（高確率状態 / 低確率状態）にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して、演出コマンド設定処理を実行する。本実施形態の場合、始動入賞口 3 6 へは左打ちの方が入賞し易く、普通変動入賞装置 3 7 へは右打ちでないと入賞しない。また、右打ちでないと、遊技球が普図始動ゲート 3 4 を通過しない。したがって、普電サポート状態（時短状態）は、左打ちよりも右打ちの方が有利となるが、普電サポート状態中に始動入賞口 3 6 に入賞があった場合（すなわち、普電サポート状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信し、演出制御装置 3 0 0 は、右打ちするよう指示する報知（警告）を右打ち指示表示によって表示装置 4 1 等で実行する。

20

## 【0 3 9 5】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、始動入賞口 3 6（始動口 1）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（A 2 7 0 7）、特図始動口スイッチ共通処理を実行する（A 2 7 0 8）。そして、第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）に対する入賞監視テーブルを準備し（A 2 7 0 9）、ハード乱数取得処理を実行し（A 2 7 1 0）、第 2 始動入賞口への入賞があるか否かを判定する（A 2 7 1 1）。第 2 始動入賞口への入賞がない場合（A 2 7 1 1 の結果が「N」）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

30

## 【0 3 9 6】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、第 2 始動入賞口への入賞がある場合（A 2 7 1 1 の結果が「Y」）には、普通電動役物（普通変動入賞装置 3 7）が作動中であるか否か、すなわち、普通変動入賞装置 3 7 が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定する（A 2 7 1 2）。普通電動役物が作動中である場合（A 2 7 1 2 の結果が「Y」）、ステップ A 2 7 1 4 の処理に移行する。

40

## 【0 3 9 7】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、普通電動役物が作動中でない場合（A 2 7 1 2 の結果が「N」）、普電不正発生中であるかを判定する（A 2 7 1 3）。普通変動入賞装置 3 7 への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば 5 個）以上である場合に普電不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置 3 7 は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。従って、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

## 【0 3 9 8】

50

遊技制御装置 100 は、普電不正発生中でない場合（A 2 7 1 3 の結果が「N」）、第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（A 2 7 1 4）、特図始動口スイッチ共通処理を実行し（A 2 7 1 5）、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、A 2 7 1 3 にて、普電不正発生中である（A 2 7 1 3 の結果が「Y」）と判定した場合にも、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第 2 始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

#### 【0399】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、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（A 2 7 0 8、A 2 7 1 5）の詳細について説明する。図 1 8 は、特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口 1 スイッチ 3 6 a や始動口 2 スイッチ 3 7 a 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。

10

#### 【0400】

遊技制御装置 100 は、まず、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機 10 の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（A 2 9 0 1）、ロードした値を + 1 更新して（A 2 9 0 2）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（A 2 9 0 3）。出力回数がオーバーフローしない場合（A 2 9 0 3 の結果が「N」）、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（A 2 9 0 4）、ステップ A 2 9 0 5 の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（A 2 9 0 3 の結果が「Y」）、ステップ A 2 9 0 5 の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には + 1 更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

20

#### 【0401】

次に、遊技制御装置 100 は、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留数（始動記憶数）が上限値（ここでは 4）未満か否かを判定する（A 2 9 0 5）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（A 2 9 0 5 の結果が「N」）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。また、更新対象の特図保留数が上限値未満（ここでは 4）である場合（A 2 9 0 5 の結果が「Y」）は、更新対象の特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）を + 1 更新して（A 2 9 0 6）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（A 2 9 0 7）。

30

#### 【0402】

次に、遊技制御装置 100 は、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（A 2 9 0 8）、ステップ A 2 8 0 5 にて準備した大当り乱数を RWM の大当り乱数格納領域にセーブする（A 2 9 0 9）。次に、監視対象の始動口スイッチの検出によって開始する特図変動表示ゲームの大当り図柄乱数を抽出し、RWM の大当り図柄乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 0）。続いて、監視対象の始動口スイッチの検出によって開始する特図変動表示ゲームの小当り図柄乱数を抽出し、小当り図柄乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 1）。また、時短図柄を決定するためのサボ当り図柄乱数を抽出し、サボ当り図柄乱数を RWM のサボ当り図柄乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 2）。

40

#### 【0403】

なお、本実施形態では、前述のように小当り後に確実に V 入賞によって大当りが発生するため、小当り図柄乱数を使用しなくてもよく、ステップ A 2 9 1 1 はオプションであり実行されなくてもよい。また、特図 1 変動表示ゲームに小当り結果はないため、監視対象の始動口スイッチが始動口 1 スイッチ 3 6 a であれば、小当り図柄乱数を抽出しなくてもよい。

#### 【0404】

50

なお、小当り図柄乱数、サボ当り図柄乱数、大当り図柄乱数は、後述の特図 1 停止図柄設定処理 (A 3 4 0 3) と特図 2 停止図柄設定処理 (A 3 5 0 3) において、小当り時の停止図柄番号、サボ当り時の停止図柄番号、又は大当り時の停止図柄番号と、これら停止図柄番号に対応する小当り停止図柄パターン、サボ当り停止図柄パターン、又は大当り停止図柄パターンを決定するために用いられる。

#### 【 0 4 0 5 】

本実施形態において、混乱を回避するため、小当り図柄乱数、サボ当り図柄乱数、大当り図柄乱数は、各々、独立に設けられるが、RWM の乱数格納領域を小さくするため、1 つの乱数 (共通乱数) を共用して、小当り図柄 (小当り時の停止図柄番号、小当り停止図柄パターン)、サボ当り図柄 (サボ当り時の停止図柄番号、サボ当り停止図柄パターン)、大当り図柄 (大当り時の停止図柄番号、大当り停止図柄パターン) の振り分けを行ってよい。即ち、小当り図柄を決定する場合に、共通乱数の範囲を区分して各小当り図柄に割り当てたり、サボ当り図柄を決定する場合に、共通乱数の範囲を区分して各サボ当り図柄に割り当てたり、大当り図柄を決定する場合に、共通乱数の範囲を区分して各大当り図柄に割り当てたりしてよい。

10

#### 【 0 4 0 6 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、変動パターン乱数 1 から 3 を対応する RWM の変動パターン乱数格納領域にセーブして (A 2 9 1 3)、変動表示ゲームの結果 (遊技結果) を事前に判定可能な特図保留情報判定処理 (事前判定処理、先読み処理) を実行する (A 2 9 1 4)。特図保留情報判定処理では、セーブした大当り乱数や当り図柄乱数 (大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、サボ当り図柄乱数) などに基づく停止図柄情報 (大当り停止図柄、小当り停止図柄、時短停止図柄、はずれ停止図柄) に対応する先読み停止図柄コマンドや、セーブした変動パターン乱数 1 から 3 に基づく前半変動番号 (リーチ前変動の番号) 及び後半変動番号 (リーチ後変動の番号) に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして設定する。そして、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを演出コマンドとして準備し (A 2 9 1 5)、演出コマンド設定処理 (A 2 9 1 6) を実行して、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。このように、遊技制御装置 1 0 0 は、始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該変動表示ゲームの結果を事前に判定可能な事前判定手段を構成する。

20

#### 【 0 4 0 7 】

30

ここで、遊技制御装置 1 0 0 (RAM 1 1 1 c) は、始動入賞口 3 6 や普通変動入賞装置 3 7 の始動入賞領域への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段 (遊技制御装置 1 0 0) は、第 1 始動入賞口 (始動入賞口 3 6) 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 3 7) 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。

#### 【 0 4 0 8 】

##### 〔 特定領域スイッチ監視処理 〕

次に、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理 (A 2 6 0 1) の詳細について説明する。図 1 9 は、特定領域スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

40

#### 【 0 4 0 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、小当り中であるか否かを判定する (A 3 0 0 1)。特図ゲーム処理番号が「4」「5」であれば、小当り中であると判定できる。小当り中である場合に (A 3 0 0 1 の結果が「Y」)、条件装置作動中であるか否かを判定する (A 3 0 0 2)。条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報が設定されていれば、条件装置作動中であると判定できる。

#### 【 0 4 1 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、条件装置作動中でない場合に (A 3 0 0 2 の結果が「N」)、特定領域スイッチ 7 2 に入力があるか否かを判定する (A 3 0 0 3)。特定領域スイッチ

50

72に入力がある場合に(A3003の結果が「Y」)、即ち、特定領域86への入賞(V入賞)があった場合に、条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報を条件装置作動情報領域にセーブして(A3004)、特定領域スイッチ監視処理を終了する。

#### 【0411】

小当り中でない場合(A3001の結果が「N」、条件装置作動中である場合(A3002の結果が「Y」、又は、特定領域スイッチ72に入力がない場合に(A3003の結果が「N」、何もせずに特定領域スイッチ監視処理を終了する。

#### 【0412】

##### 〔特図普段処理〕

次に、特図ゲーム処理における特図普段処理(A2608)の詳細について説明する。  
図20は、特図普段処理の手順を示すフローチャートである。

10

#### 【0413】

遊技制御装置100は、まず、後述の役物ゲーム処理の役物普段処理中であり、且つ、大入賞口の残存球カウンタが0であるか否かを判定する(A3200)。役物普段処理中でないか、又は、大入賞口の残存球カウンタが0でない場合に(A3200の結果が「N」、特図変動表示ゲームを開始せずステップA3215の処理に移行する。

#### 【0414】

遊技制御装置100は、役物普段処理中であり、且つ、大入賞口の残存球カウンタが0である場合に(A3200の結果が「Y」、特図2保留数(第2始動記憶数)が0であるか否かを判定する(A3201)。特図2保留数が0である場合(A3201の結果が「Y」、特図1保留数(第1始動記憶数)が0であるか否かを判定する(A3206)。そして、特図1保留数が0である場合(A3206の結果が「Y」、客待ちデモが開始済みであるか否かを判定し(A3211)、客待ちデモが開始済みでない場合(A3211の結果が「N」)は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする(A3212)。

20

#### 【0415】

続けて、遊技制御装置100は、客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備して(A3213)、演出コマンド設定処理を行い(A3214)、ステップA3215の処理に移行する。一方、ステップA3211にて、客待ちデモが開始済みである場合(A3211の結果が「Y」、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定し(A3215)、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブして(A3216)、変動図柄判別フラグ領域をクリアする(A3217)。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして(A3218)、特図普段処理を終了する。

30

#### 【0416】

また、遊技制御装置100は、特図2保留数が0でない場合(A3201の結果が「N」、特図2変動開始処理を実行し(A3202)、特図2保留数に対応する飾り特図保留数コマンド(飾り特図2保留数コマンド)を演出コマンドとして準備して(A3203)、演出コマンド設定処理を実行する(A3204)。そして、特図2の特図変動中処理移行設定処理を実行し(A3205)、特図普段処理を終了する。

#### 【0417】

特図2の特図変動中処理移行設定処理では、処理番号として「1」を設定し特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、客待ちデモフラグ領域をクリアし、特図2変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする。

40

#### 【0418】

また、遊技制御装置100は、特図1保留数が0でない場合(A3206の結果が「N」、特図1変動開始処理を実行し(A3207)、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンド(飾り特図1保留数コマンド)を演出コマンドとして準備して(A3208)、演出コマンド設定処理を実行する(A3209)。そして、特図1の特図変動中処理移行設定処理を実行し(A3210)、特図普段処理を終了する。

#### 【0419】

50

特図 1 の特図変動中処理移行設定処理では、処理番号として「1」を設定し特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、客待ちデモフラグ領域をクリアし、特図 1 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする。

【0420】

このように、特図 2 保留数のチェックを特図 1 保留数のチェックよりも先に行うことで、特図 2 保留数が 0 でない場合には特図 2 変動開始処理 (A3202) が実行されることとなる。すなわち、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行されることとなる (特図 2 保留優先消化)。つまり、遊技制御装置 100 が、第 2 始動記憶手段 (遊技制御装置 100) に第 2 始動記憶がある場合には、当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。なお、特図 1 変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームに優先して実行されることとする特図 1 保留優先消化にする場合には、ステップ A3201 の判定を、特図 1 保留数 0 であるか否かを判定すればよい。

10

【0421】

〔特図 1 変動開始処理〕

次に、特図普段処理における特図 1 変動開始処理 (A3207) の詳細について説明する。図 21 は、特図 1 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図 1 変動開始処理は、特図 1 変動表示ゲームの開始時に行う処理である。

【0422】

遊技制御装置 100 は、実行する特図変動表示ゲームの種別 (ここでは特図 1) を示す特図 1 変動フラグを変動図柄判別領域にセーブする (A3401)。続いて、特図 1 変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ 1 にはずれ情報や大当たり情報を設定するなどの処理を行う大当たりフラグ 1 設定処理を実行する (A3402)。大当たりフラグ 1 設定処理の詳細については後述する。

20

【0423】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームに関する特図 1 停止図柄 (図柄情報) の設定に係る特図 1 停止図柄設定処理を実行する (A3403)。特図 1 停止図柄設定処理では、はずれ時、サボ当たり時、又は大当たり時の停止図柄番号と、この停止図柄番号に対応するはずれ停止図柄パターン、サボ当たり停止図柄パターン、又は大当たり停止図柄パターンをセーブする。サボ当たり時、又は大当たり時の停止図柄番号は、各々、サボ当たり図柄乱数、大当たり図柄乱数に対応して決定される。

30

【0424】

さらに、遊技制御装置 100 は、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理を実行する (A3404)。

【0425】

続いて、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 1 変動パターン設定情報テーブルを準備する (A3405)。

【0426】

その後、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターン (変動パターン番号) を設定する変動パターン設定処理を実行する (A3406)。次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行し (A3407)、特図 1 変動開始処理を終了する。変動開始情報設定処理では、変動パターン (変動パターン番号) に対応する変動時間値を取得し、特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。そして、変動パターン番号に対応する変動コマンド (MODE、ACTION) を演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を行う。また、変動開始情報設定処理では、これから開始する特図変動表示ゲームの特図種別 (特図 1 又は特図 2) に係る特図保留数を -1 更新する (1 だけ減少する)。

40

【0427】

〔特図 2 変動開始処理〕

50

次に、特図普段処理における特図 2 変動開始処理 (A 3 2 0 2) の詳細について説明する。図 2 2 は、特図 2 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図 2 変動開始処理は、特図 2 変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図 2 1 に示した特図 1 変動開始処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

#### 【0 4 2 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別 (ここでは特図 2) を示す特図 2 変動フラグを変動図柄判別領域にセーブする (A 3 5 0 1)。続いて、特図 2 変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ 2 にはずれ情報や大当り情報を設定するなどの処理を行う大当りフラグ 2 設定処理を実行する (A 3 5 0 2)。

10

#### 【0 4 2 9】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームに関する特図 2 停止図柄 (図柄情報) の設定に係る特図 2 停止図柄設定処理を実行する (A 3 5 0 3)。さらに、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理を実行する (A 3 5 0 4)。続いて、特図 2 変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 2 変動パターン設定情報テーブルを準備する (A 3 5 0 5)。

#### 【0 4 3 0】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定処理を実行する (A 3 5 0 6)。最後に、特図 2 変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行し (A 3 5 0 7)、特図 2 変動開始処理を終了する。

20

#### 【0 4 3 1】

##### 〔大当りフラグ 1 設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における大当りフラグ 1 設定処理 (A 3 4 0 2) の詳細について説明する。図 2 3 は、大当りフラグ 1 設定処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 4 3 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当りフラグ 1 領域、サポ当りフラグ 1 領域にはずれ情報をセーブする (A 3 6 0 1)。次に、RWM の特図 1 大当り乱数格納領域 (保留数 1 用) から大当り乱数をロードし、準備して (A 3 6 0 2)、当該特図 1 大当り乱数格納領域 (保留数 1 用) を 0 クリアする (A 3 6 0 3)。なお、保留数 1 用とは、消化順序が最先 (ここでは特図 1 のうちで最先) の特図始動記憶についての情報 (乱数等) を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理を実行する (A 3 6 0 4)。

30

#### 【0 4 3 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、大当り判定処理 (A 3 6 0 4) の判定結果が大当りである場合 (A 3 6 0 5 の結果が「Y」)、ステップ A 3 6 0 1 にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ 1 領域に大当り情報を上書きしてセーブし (A 3 6 0 6)、大当りフラグ 1 設定処理を終了する。

#### 【0 4 3 4】

40

一方、大当り判定処理 (A 3 6 0 5) の判定結果が大当りでない場合 (A 3 6 0 5 の結果が「N」)、オプションで、取得した大当り乱数値に基づいて、特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理を実行し (A 3 6 0 7)、判定の結果はサポ当りであるか否か判断する (A 3 6 0 8)。なお、本実施形態では、サポ当りの判定にも大当り乱数値が使用される (別の言い方では、サポ当り判定と大当り判定に同じ乱数値が使用される)。ここで、特図変動表示ゲームのサポ当り (時短当り) とは、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する時短結果 (特定結果) のことであり、この時短結果に対応して、演出制御装置 3 0 0 は、飾り特図変動表示ゲームの停止結果として時短図柄を表示装置 4 1 に表示できる。

#### 【0 4 3 5】

50

遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームがサポ当りである場合（A3608の結果が「Y」）、ステップ A3601 にてはずれ情報をセーブしたサポ当りフラグ 1 領域にサポ当り情報を上書きしてセーブし（A3609）、大当りフラグ 1 設定処理を終了する。一方、特図変動表示ゲームがサポ当りでない場合（A3608の結果が「N」）、サポ当りフラグ 1 領域にサポ当り情報をセーブすることなく、大当りフラグ 1 設定処理を終了する。

#### 【0436】

このように、本実施形態において、特図 1 変動表示ゲームの結果は、「大当り」、「サポ当り（時短当り）」、及び「はずれ」のうちの何れかとなり、「小当り」はない。なお、ステップ A3607 - A3609 は、オプションで設けられるものであり、これらを省略して、特図 1 変動表示ゲームの結果に「サポ当り（時短当り）」を設けなくてもよい。また、特図 1 変動表示ゲームの結果に「小当り」を設ける構成も可能である。

10

#### 【0437】

なお、大当りフラグ 1 設定処理において、サポ当りフラグ 1 領域にサポ当り情報をセーブする構成としたが、大当りとサポ当りは重複しないため、大当りフラグ 1 領域にサポ当り情報をセーブしてもよい。

#### 【0438】

##### 〔大当りフラグ 2 設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における大当りフラグ 2 設定処理（A3502）の詳細について説明する。図 24 は、大当りフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。この処理は、図 23 に示した大当りフラグ 1 設定処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

20

#### 【0439】

遊技制御装置 100 は、まず、大当りフラグ 2 領域、小当りフラグ 2 領域、サポ当りフラグ 2 領域にはずれ情報をセーブする（A3701）。次に、RWM の特図 2 大当り乱数格納領域（保留数 1 用）から大当り乱数をロードし、準備して（A3702）、当該特図 2 大当り乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアする（A3703）。なお、保留数 1 用とは、消化順序が最先（ここでは特図 2 のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を実行する（A3704）。

30

#### 【0440】

遊技制御装置 100 は、小当り判定処理（A3704）の判定結果が小当りである場合（A3705の結果が「Y」）、ステップ A3701 にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ 2 領域に小当り情報を上書きしてセーブし（A3706）、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。

#### 【0441】

一方、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームが小当りでない場合（A3705の結果が「N」）、取得した大当り乱数値に基づいて、特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理を実行し（A3707）、判定の結果はサポ当りであるか否か判断する（A3708）。なお、本実施形態では、サポ当りの判定にも大当り乱数値が使用される（別の言い方では、サポ当り判定と大当り判定に同じ乱数値が使用される）。ここで、特図変動表示ゲームのサポ当り（時短当り）とは、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する時短結果（特定結果）のことであり、この特定結果に対応して、演出制御装置 300 は、飾り特図変動表示ゲームの停止結果として時短図柄を表示装置 41 に表示できる。

40

#### 【0442】

遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームがサポ当りである場合（A3708の結果が「Y」）、ステップ A3701 にてはずれ情報をセーブしたサポ当りフラグ 2 領域にサポ当り情報を上書きしてセーブし（A3709）、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。

50



## 【0443】

一方、サポ当り判定処理（A3707）の判定結果がサポ当りでない場合（A3708の結果が「N」）は、オプションで、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するかなどに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理を実行してもよい（A3710）。遊技制御装置100は、大当り判定処理（A3710）の判定結果が大当りである場合（A3711の結果が「Y」）、ステップA3701にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ2領域に大当り情報を上書きしてセーブし（A3712）、大当りフラグ2設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（A3710）の判定結果が大当りでない場合（A3711の結果が「N」）、大当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブしたまま大当りフラグ2設定処理を終了する。

10

## 【0444】

このように、本実施形態では、特図2変動表示ゲームの結果は、「小当り」、「サポ当り（時短当り）」、及び「はずれ」のうちの何れかとなるが、オプションで、特図2変動表示ゲームの結果として「大当り」を設ける構成も可能である。

## 【0445】

なお、大当りフラグ2設定処理において、小当りフラグ2領域に小当り情報をセーブし、サポ当りフラグ2領域にサポ当り情報をセーブする構成としたが、大当りとサポ当りと小当りは重複しないため、大当りフラグ2領域に小当り情報とサポ当り情報をセーブしてもよい。

## 【0446】

## 〔大当り判定処理〕

次に、大当りフラグ1設定処理と大当りフラグ2設定処理等における大当り判定処理（A3604、A3710）の詳細について説明する。図25Aは、大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、大当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における大当り判定処理に共通する処理であり、特図保留情報判定処理などでも実行される。

20

## 【0447】

遊技制御装置100は、まず、確率設定値に対応する上限判定値を設定し（A3800）、大当り判定値の下限判定値を設定し（A3801）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満であるか否かを判定する（A3802）。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。上限判定値は、低確率状態（確変状態以外の通常確率状態）と高確率状態（確変状態）で異なっておりよい。

30

## 【0448】

遊技制御装置100は、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（A3802の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定し（A3804）、大当り判定処理を終了する。

## 【0449】

遊技制御装置100は、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか否かを判定する（A3803）。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（A3803の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定する（A3804）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（A3803の結果が「N」）、判定結果として大当りを設定する（A3805）。判定結果を設定すると、大当り判定処理を終了する。

40

## 【0450】

## 〔小当り判定処理〕

次に、大当りフラグ2設定処理における小当り判定処理（A3704）の詳細について説明する。図25Bは、小当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、小当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における小当り判定処理に共通

50

する処理であり、特図保留情報判定処理などでも実行される。

【 0 4 5 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、確率設定値に対応する小当り上限判定値を設定し（ A 3 9 0 0 ）、対象（特図 2）の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満であるか否かを判定する（ A 3 9 0 1 ）。なお、小当りであるとは大当り乱数が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である小当り下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である小当り上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。小当り上限判定値は、低確率状態（確変状態以外の通常確率状態）と高確率状態（確変状態）で異なっておりよい。

【 0 4 5 2 】

当然ながら、同じ特図変動表示ゲームの結果が小当り且つ大当りとなることを避けるべく、小当り判定値の範囲（小当り下限判定値と小当り上限判定値の間）は、前述の大当り判定値の範囲（下限判定値と上限判定値の間）とは重ならない。なお、本実施形態では、独自に小当り乱数を設けることはせず、小当りの判定にも大当り乱数を利用するが、独自の小当り乱数を設ける構成も可能である。

【 0 4 5 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、対象（特図 2）の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（ A 3 9 0 1 の結果が「 Y 」）、判定結果としてはずれを設定し（ A 3 9 0 3 ）、小当り判定処理を終了する。

【 0 4 5 4 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合には（ A 3 9 0 1 の結果が「 N 」）、対象（特図 2）の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかが否かを判定する（ A 3 9 0 2 ）。大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（ A 3 9 0 2 の結果が「 Y 」）、判定結果としてはずれを設定する（ A 3 9 0 3 ）。一方、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（ A 3 9 0 2 の結果が「 N 」）、判定結果として小当りを設定する（ A 3 9 0 4 ）。判定結果を設定すると、小当り判定処理を終了する。なお、本実施形態では、小当り確率が  $1 / 8$ （ = 1 2 . 5 % ）になるように、小当り下限判定値と小当り上限判定値が設定されるが、小当り確率は他の値でもよい。

【 0 4 5 5 】

〔 サボ当り判定処理 〕

次に、大当りフラグ 1 設定処理と大当りフラグ 2 設定処理等におけるサボ当り判定処理（ A 3 6 0 7、 A 3 7 0 7 ）の詳細について説明する。図 2 5 C は、サボ当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、サボ当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理におけるサボ当り判定処理に共通する処理であり、特図保留情報判定処理などでも実行される。

【 0 4 5 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、確率設定値に対応するサボ当り上限判定値を設定する（ A 7 0 0 1 ）。次に、サボ当り判定値の下限判定値を設定し（ A 7 0 0 2 ）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満であるか否かを判定する（ A 7 0 0 3 ）。なお、サボ当りであるとは、大当り乱数が、確率設定値と遊技状態に対応するサボ当り判定値と一致することである。サボ当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、サボ当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、サボ当り判定値の上限の値であるサボ当り上限判定値以下である場合に、サボ当りであると判定される。なお、サボ当り上限判定値は、低確率状態（確変状態以外の通常確率状態）と高確率状態（確変状態）で異なっておりよい。

【 0 4 5 7 】

当然ながら、同じ特図変動表示ゲームの結果がサボ当り且つ大当り、又は、サボ当り且つ小当りとなることを避けるべく、サボ当り判定値の範囲（サボ当り下限判定値とサボ当り上限判定値の間）は、前述の大当り判定値及び小当り判定値の範囲とは重ならない。なお、本実施形態では、独自にサボ当り乱数を設けることはせず、サボ当りの判定にも大当

10

20

30

40

50

り乱数を利用するが、独自のサボ当り乱数を設ける構成も可能である。

【0458】

遊技制御装置100は、対象の大当り乱数の値がサボ当り下限判定値未満である場合（A7003の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（サボ当り以外）を設定し（A7005）、サボ当り判定処理を終了する。

【0459】

また、遊技制御装置100は、大当り乱数の値がサボ当り下限判定値未満でない場合には（A7003の結果が「N」）、対象の大当り乱数の値がサボ当り上限判定値より大きいかなかを判定する（A7004）。大当り乱数の値がサボ当り上限判定値より大きい場合（A7004の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（サボ当り以外）を設定する（A7005）。一方、大当り乱数の値がサボ当り上限判定値より大きくない場合（A7004の結果が「N」）、判定結果としてサボ当りを設定する（A7006）。判定結果を設定すると、サボ当り判定処理を終了する。

10

【0460】

サボ当り判定処理では、大当り乱数値を用いた抽選によって、サボ当り判定（時短判定）が行われる。抽選としてのサボ当り判定（時短判定）では、大当り乱数値がサボ当り判定値（時短判定値）に一致すると、判定結果として、サボ当り結果（時短結果、特定結果）が得られ時短が設定される。サボ当り判定値は、大当り判定値及び小当り判定値とは異なる。

【0461】

なお、メリハリを付けるために、確率設定値毎にサボ当りの当選確率（サボ当り判定値の範囲÷大当り乱数の範囲）を異ならせてもよいし、簡便のために、確率設定値毎にサボ当りの当選確率を同じにしてもよい。設定1（又は低設定側）がサボ当りに当選し易く、設定6（又は高設定側）がサボ当りに当選し難くなるようにサボ当りの当選確率を設定して、低設定の不利益を緩和してよいし、逆に設定して、高設定側でサボ当りに当選し易いと期待する遊技者の期待感に合わせてよい。また、設定1から設定6へと、単調にサボ当りの当選確率を変化させてもよいし、設定の2段階ごとに変化させるなど単調でなくてもよい。偶数設定と奇数設定とでサボ当りの当選確率を異ならせて、確率設定値の推定に關する遊技者の興趣を向上してよい。

20

【0462】

また、大当り確率の低確率中（確変状態中以外）と高確率中（確変状態中）で、サボ当りの当選確率を異ならせてメリハリを付けてもよいし、簡単化のため同じでもよい。低確率中（確変状態中以外）に当選し易く高確率中（確変状態中）に当選し難くなるように、サボ当りの当選確率を設定して、低確率中の不利益を緩和してもよいし、逆に設定して、高確率中にサボ当りにも当選し易いと期待する遊技者の期待感に合わせてよい。例えば、低確率中だけサボ当りに当選するようにサボ当りの当選確率を設定して（高確率中はサボ当りの当選確率はゼロ）、低確率中の不利益を緩和してもよい。

30

【0463】

また、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームとでサボ当りの当選確率を異ならせてメリハリを付けてもよいし、簡便のために同じでもよい。例えば、普電サポート状態（時短状態や確変状態）におけるサボ当りを増やすべく、特図2変動表示ゲームでのサボ当りの当選確率を特図1変動表示ゲームよりも大きくしてよい。逆に、通常遊技状態で遊技の興趣を向上させるべく、特図1変動表示ゲームでのサボ当りの当選確率を特図2変動表示ゲームよりも大きくしてよい。端的には、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうちの一方の特図変動表示ゲームでのサボ当りの当選確率をゼロにして、他方の特図変動表示ゲームでのみサボ当りが発生するようにしてよい。

40

【0464】

特図変動表示ゲームの結果がサボ当り結果（時短結果）の場合に、特図1停止図柄設定処理（A3403）又は特図2停止図柄設定処理（A3503）において、停止図柄（停止図柄番号、停止図柄パターン）として時短図柄（時短図柄番号、時短図柄パターン）が

50

設定され、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する。即ち、この場合には、大当りを経由せずに突然に時短状態になる（突然時短）。また、この場合に、時短図柄に対応する飾り特図コマンドが演出制御装置 300 に送信され、表示装置 41 において、演出制御装置 300 によって飾り停止図柄としても時短図柄（飾り時短図柄）が表示される。

#### 【0465】

表示装置 41 に表示される時短図柄としては、例えば、左図柄と中図柄のみが揃った「1, 1, 3」などがある。時短図柄は、予め決めておけば制約はないが、数字が順番に並んだ「1, 2, 3」や左図柄と右図柄のみが揃った「1, 3, 1」など規則性があるものが、遊技者が覚えやすく好ましい。時短図柄を複数用意しておき、時短状態が継続する特図変動表示ゲームの回数（時短回数）が時短図柄ごとに定められてもよい。

10

#### 【0466】

ランプ表示装置 80 のランプ表示部 1、2 は、時短結果（時短図柄）の場合に、大当り結果又は小当り結果の場合と異なって、第四特別図柄（第 4 図柄）として特定の態様で発光する。例えば、ランプ表示部 1、2 は、大当り結果又は小当り結果の場合に、赤色などの暖色系の色で発光してよく、時短結果（時短図柄）の場合に、緑色や青色などの中性色系や寒色系の色（即ち暖色系以外の色）で発光してよい。また、はずれの場合に消灯状態となる。従って、停止図柄として時短図柄が表示される場合に、大当りが発生したと遊技者が誤認することが防止できるとともに、時短に当選したことを遊技者は把握しやすくなる。

#### 【0467】

20

なお、大当り状態終了後に実行される特図変動表示ゲームの回数（確変状態での回数を除く）が所定回数（いわゆる天井回数、時短天井）に到達した場合に、サポ当りに当選しなくても時短状態（遊タイム）に突入する。このとき、特図変動表示ゲームの結果がはずれであればランプ表示部 1、2 は消灯状態とし、小当り又は大当りであれば暖色系の色で発光する。なお、このとき、小当り又は大当りでなければ、時短状態に突入することを遊技者が認識しやすくするため、ランプ表示部 1、2 は寒色系の色で第 4 図柄として発光してもよい。所定回数（天井回数）は、例えば、500 回である。この場合に、特図表示器や表示装置 41 において停止図柄としてはずれ図柄（時短図柄でもよい）又は小当り図柄（V 入賞のない小当りであれば）が表示され、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する。この場合に、表示装置 41 に表示される時短図柄としては、例えば、左図柄と中図柄のみが揃った「3, 3, 5」（サポ当り結果による時短の場合と同じく「1, 1, 3」でもよい）などがある。

30

#### 【0468】

##### 〔特図 1 停止図柄設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 停止図柄設定処理（A3403）の詳細について説明する。図 26 は、特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0469】

遊技制御装置 100 は、まず、大当りフラグ 1 は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ 1 領域に大当り情報がセーブされているか判定する（A4001）。大当りフラグ 1 が大当りである場合（A4001 の結果が「Y」）、特図 1 大当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から大当り図柄乱数をロードする（A4002）。次に、特図 1 大当り図柄テーブルを設定し（A4003）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して RWM の特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（A4004）。この処理により特別結果の種類が選択される。

40

#### 【0470】

その後、遊技制御装置 100 は、特図 1 大当り停止図柄情報テーブルを設定し（A4005）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（A4006）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図 1 表示器 51）での停止図柄や表示装置 41 での停止図柄を設定するためのものである。そして、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWM の特図 1 ラウンド数上限値

50

情報領域にセーブし（A 4 0 0 7）、停止図柄番号に対応するファンファーレ情報を取得し、ファンファーレ情報領域にセーブする（A 4 0 0 8）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【0 4 7 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする（A 4 0 0 9）。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無（時短あり又は時短なし）の情報を含み、後述の特図 1 大当り終了処理と特図 2 大当り終了処理で使用される。続いて、停止図柄パターン（或は停止図柄番号、後述の図柄 A）に対応する演出モード移行情報をセーブする（A 4 0 1 0）。その後、ステップ A 4 0 2 0 の処理に移行する。

10

【0 4 7 2】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 1 が大当りでない場合（A 4 0 0 1 の結果が「N」）、オプションで、サボ当りフラグ 1 はサボ当りであるか否かを判定する（A 4 0 1 1）。サボ当りフラグ 1 はサボ当りである場合に（A 4 0 1 1 の結果が「Y」）、特図 1 サボ当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から乱数をロードし（A 4 0 1 2）、特図 1 サボ当り図柄テーブルを設定する（A 4 0 1 3）。そして、特図 1 サボ当り図柄テーブルを参照して、ロードした乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（A 4 0 1 4）。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（A 4 0 1 5）。その後、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブし（A 4 0 1 6）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブする（A 4 0 1 7）。その後、ステップ A 4 0 2 0 の処理に移行する。

20

【0 4 7 3】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 1 が大当りでない場合（A 4 0 0 1 の結果が「N」）、且つ、サボ当りフラグ 1 はサボ当りでない場合に（A 4 0 1 1 の結果が「N」）、はずれ時の停止図柄番号を特図 1 停止図柄番号領域にセーブし（A 4 0 1 8）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（A 4 0 1 9）。その後、ステップ A 4 0 2 0 の処理に移行する。なお、大当りフラグ 1 設定処理でサボ当りに関する処理（A 3 6 0 7 - A 3 6 0 9）を実行しない場合には、大当りフラグ 1 が大当りでない場合（A 4 0 0 1 の結果が「N」）、ステップ A 4 0 1 1 - A 4 0 1 7 を実行せずに、ステップ A 4 0 1 8 に移行する。

30

【0 4 7 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 0 1 0、A 4 0 1 7、A 4 0 1 9 の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図 1 コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図 1 コマンドを飾り特図 1 コマンド領域にセーブする（A 4 0 2 0）。以上の処理により、特図 1 変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0 4 7 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、演出コマンド設定処理を実行する（A 4 0 2 1）。これにより、飾り特図 1 コマンドは、演出制御装置 3 0 0 に送信される。

【0 4 7 6】

40

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（A 4 0 2 2）、特図 1 大当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアする（A 4 0 2 3）。その後、特図 1 停止図柄設定処理を終了する。なお、前述の図柄変動制御処理によって、停止図柄パターン或いは停止図柄番号に対応した停止図柄（大当り図柄、時短図柄、はずれ図柄など）の停止表示が、特図 1 表示器 5 1 で実行される。

【0 4 7 7】

〔特図 2 停止図柄設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における特図 2 停止図柄設定処理（A 3 5 0 3）の詳細について説明する。図 2 7 は、特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 7 8】

50

遊技制御装置 100 は、まず、小当りフラグ 2 は小当りであるか否か、即ち、小当りフラグ 2 領域に小当り情報がセーブされているか判定する (A 4 1 0 1)。小当りフラグ 2 が小当りである場合 (A 4 1 0 1 の結果が「Y」)、特図 2 大当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) から大当り図柄乱数をロードする (A 4 1 0 2)。次に、特図 2 大当り図柄テーブルを設定し (A 4 1 0 3)、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して RWM の特図 2 停止図柄番号領域にセーブする (A 4 1 0 4)。この処理により特別結果の種類が選択される。

#### 【0479】

なお、本実施形態では、小当りで第 2 特別変動入賞装置 39 が開放されることによって遊技球が V 入賞し、小当り後にすぐに大当りが発生するため、特図 2 変動表示ゲームが小当り (小当りフラグ 2 が小当り) であっても大当り図柄乱数をロードしている。しかし、小当り図柄乱数 (A 2 9 1 1) をロードし、小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得する構成も可能である。この構成では、V 入賞時 (図 19 の A 3 0 0 3 の結果が「Y」となった時) に大当り図柄乱数をロードして停止図柄番号を取得してステップ A 4 1 0 7 から A 4 1 1 0 からの処理を実行してもよい。

#### 【0480】

その後、遊技制御装置 100 は、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを設定し (A 4 1 0 5)、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする (A 4 1 0 6)。停止図柄パターンとは、特図表示器 (ここでは特図 2 表示器 5 2) での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。なお、小当りの場合に、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルの代わりに、特図 2 小当り停止図柄情報テーブルを使用してもよい。そして、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWM の特図 2 ラウンド数上限値情報領域にセーブし (A 4 1 0 7)、停止図柄番号に対応するファンファーレ情報を取得し、ファンファーレ情報領域にセーブする (A 4 1 0 8)。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

#### 【0481】

次に、遊技制御装置 100 は、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする (A 4 1 0 9)。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無 (時短あり又は時短なし) の情報を含み、後述の特図 1 大当り終了処理と特図 2 大当り終了処理で使用される。続いて、停止図柄パターン (或は停止図柄番号、後述の図柄 B - G) に対応する演出モード移行情報をセーブする (A 4 0 1 0)。その後、ステップ A 4 1 2 1 の処理に移行する。

#### 【0482】

一方、遊技制御装置 100 は、小当りフラグ 2 が小当りでない場合 (A 4 1 0 1 の結果が「N」)、大当りフラグ 2 は大当りであるか否かを判定する (A 4 1 1 1)。大当りフラグ 2 は大当りである場合 (A 4 1 1 1 の結果が「Y」)、ステップ A 4 1 0 2 以降の処理に移行するが、小当りの場合と異なる特図 2 大当り図柄テーブルや特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを使用してもよい。

#### 【0483】

遊技制御装置 100 は、大当りフラグ 2 は大当りでない場合 (A 4 1 1 1 の結果が「N」)、サポ当りフラグ 2 はサポ当りであるか否かを判定する (A 4 1 1 2)。サポ当りフラグ 2 がサポ当りである場合に (A 4 1 1 2 の結果が「Y」)、特図 2 サポ当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) から乱数をロードし (A 4 1 1 3)、特図 2 サポ当り図柄テーブルを設定する (A 4 1 1 4)。そして、特図 2 サポ当り図柄テーブルを参照して、ロードした乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 2 停止図柄番号領域にセーブする (A 4 1 1 5)。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブし (A 4 1 1 6)、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする (A 4 1 1 7)。その後、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブし (A 4 1 1 8)、ステップ A 4 1 2 1 の処理に移行

10

20

30

40

50

する。

【 0 4 8 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 2 が小当りでなく ( A 4 1 0 1 の結果が「 N 」 )、大当りフラグ 2 は大当りでなく ( A 4 1 1 1 の結果が「 N 」 )、且つ、サボ当りフラグ 2 がサボ当りでない場合に ( A 4 1 1 2 の結果が「 N 」 )、はずれ時の停止図柄番号を特図 2 停止図柄番号領域にセーブし ( A 4 1 1 9 )、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする ( A 4 1 2 0 )。その後、ステップ A 4 1 2 1 の処理に移行する。

【 0 4 8 5 】

なお、本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームの結果として「大当り」を設けないため、ステップ A 4 1 1 1 の処理はオプションであり実行しなくてもよい。即ち、大当りフラグ 2 が小当りでない場合 ( A 4 1 0 1 の結果が「 N 」 )、ステップ A 4 1 1 1 を実行せずに、ステップ A 4 1 1 2 の処理に移行してよい。

10

【 0 4 8 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 1 1 0、A 4 1 1 8、A 4 1 2 0 の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図 2 コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図 2 コマンドを飾り特図 2 コマンド領域にセーブする ( A 4 1 2 1 )。以上の処理により、特図 2 変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【 0 4 8 7 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、演出コマンド設定処理を実行する ( A 4 1 2 2 )。飾り特図 2 コマンドは、演出制御装置 3 0 0 に送信される。

20

【 0 4 8 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし ( A 4 1 2 3 )、特図 2 大当り図柄乱数格納領域 ( 保留数 1 用 ) を 0 クリアする ( A 4 1 2 4 )。また、小当り図柄乱数 ( A 2 9 1 1 ) を抽出した場合には、特図 2 小当り図柄乱数格納領域 ( 保留数 1 用 ) を 0 クリアしてもよい。その後、特図 2 停止図柄設定処理を終了する。なお、前述の図柄変動制御処理によって、停止図柄パターン或いは停止図柄番号に対応した停止図柄 ( 大当り図柄、時短図柄、はずれ図柄など ) の停止表示が、特図 2 表示器 5 2 で実行される。

【 0 4 8 9 】

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

30

【 0 4 9 0 】

〔 特図情報設定処理 〕

次に、特図 1 変動開始処理と特図 2 変動開始処理における特図情報設定処理 ( A 3 4 0 4、A 3 5 0 4 ) の詳細について説明する。図 2 8 は、特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態において、確率状態 ( 低確率 / 高確率、時短あり / なし ) は変動の振り分けに直接影響せず、遊技制御装置 1 0 0 が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。なお、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに基づいて直接的に変動の振り分けを行ってもよい。

40

【 0 4 9 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、前半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して ( A 4 2 0 1 )、演出モード情報に対応する前半変動グループ選択ポインタを取得する ( A 4 2 0 2 )。次いで、前半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して ( A 4 2 0 3 )、対象の特図保留数 ( 特図 1 保留数又は特図 2 保留数 ) と停止図柄パターンに対応するオ

50

フセットデータを取得する（A 4 2 0 4）。

【0 4 9 2】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、前半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（A 4 2 0 5）、加算して得た値を変動振分情報 1 領域にセーブする（A 4 2 0 6）。これにより変動振分情報 1 領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報 1 がセーブされる。この変動振分情報 1 は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、機種仕様次第であるが、保留数が多い時に変動時間を短くするのははずれの場合のみであるため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は前半変動の振り分けに影響しない。なお、変動グループとは複数の変動パターンが含まれたもので、変動パターンを決定する際には、まず変動グループを選択し、さらにこの変動グループの中から一の変動パターンを選択するようになっている。

10

【0 4 9 3】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、後半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（A 4 2 0 7）、演出モード情報に対応する後半変動グループ選択ポインタを取得する（A 4 2 0 8）。次いで、後半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（A 4 2 0 9）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（A 4 2 1 0）。

【0 4 9 4】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、後半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（A 4 2 1 1）、加算して得た値を変動振分情報 2 領域にセーブして（A 4 2 1 2）、特図情報設定処理を終了する。これにより変動振分情報 2 領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報 2 がセーブされる。この変動振分情報 2 は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、はずれの場合のみ保留数に応じてリーチの発生率が変化する（保留数が多い時にリーチの発生率が低くなる）ため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は後半変動の振り分けに影響しない。

20

【0 4 9 5】

〔変動パターン設定処理〕

30

次に、特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理における変動パターン設定処理（A 3 4 0 6、A 3 5 0 6）の詳細について説明する。図 2 9 は、変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 9 6】

変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。

【0 4 9 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動グループ選択アドレステーブルを設定し（A 4 3 0 1）、変動振分情報 2 に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得し、準備して（A 4 3 0 2）、対象の変動パターン乱数 1 格納領域（保留数 1 用）から変動パターン乱数 1 をロードし、準備する（A 4 3 0 3）。本実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とははずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は 1 バイトサイズ、はずれ用は 2 バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、1 バイトでも足りるため、データ容量の節約の観点から、当り用は 1 バイトサイズになっている。したがって、当り時は、2 バイトの変動パターン乱数 1 の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多様な演出を出現させたいため、はずれ用は 2 バイトサイズになっている。

40

【0 4 9 8】

50



そして、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果がはずれであることを判定し (A 4 3 0 4)、はずれである場合 (A 4 3 0 4 の結果が「Y」)、2 バイト振り分け処理 (A 4 3 0 5) を行って、ステップ A 4 3 0 7 の処理に移行する。また、はずれでない場合 (A 4 3 0 4 の結果が「N」)、振り分け処理 (A 4 3 0 6) を行って、ステップ A 4 3 0 7 の処理に移行する。

#### 【0499】

次に、遊技制御装置 100 は、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブル (後半変動パターン選択テーブル) のアドレスを取得し、準備して (A 4 3 0 7)、対象の変動パターン乱数 2 格納領域 (保留数 1 用) から変動パターン乱数 2 をロードし、準備する (A 4 3 0 8)。そして、振り分け処理を実行し (A 4 3 0 9)、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得し、後半変動番号領域にセーブする (A 4 3 1 0)。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

10

#### 【0500】

次に、遊技制御装置 100 は、前半変動グループテーブルを設定し (A 4 3 1 1)、変動振分情報 1 と後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する (A 4 3 1 2)。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブル (前半変動パターン選択テーブル) のアドレスを取得し、準備して (A 4 3 1 3)、対象の変動パターン乱数 3 格納領域 (保留数 1 用) から変動パターン乱数 3 をロードし、準備する (A 4 3 1 4)。その後、振り分け処理 (A 4 3 1 5) を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブして (A 4 3 1 6)、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置 100 が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

20

#### 【0501】

##### 〔2 バイト振り分け処理〕

次に、変動パターン設定処理における 2 バイト振り分け処理 (A 4 3 0 5) の詳細について説明する。図 30 は、2 バイト振り分け処理の手順を示すフローチャートである。2 バイト振り分け処理は、変動パターン乱数 1 に基づいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。

#### 【0502】

30

遊技制御装置 100 は、まず、選択テーブル (A 4 3 0 2 にて準備した後半変動グループテーブル) の先頭のデータが振り分けなしのコード (すなわち「0」) であることをチェックする (A 4 4 0 1)。ここで、後半変動グループテーブルは、少なくとも一の後半変動選択テーブルと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、後半変動パターンが「リーチなし」となる後半変動選択テーブルのみを規定する後半変動グループテーブル (例えば、結果がはずれの場合の一部の変動グループテーブル) にあっては、振り分けの必要がないため、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

#### 【0503】

そして、遊技制御装置 100 は、選択テーブル (後半変動グループテーブル) の先頭のデータが振り分けなしのコードである場合 (A 4 4 0 2 の結果が「Y」) は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して (A 4 4 0 7)、2 バイト振り分け処理を終了する。一方、選択テーブル (後半変動グループテーブル) の先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合 (A 4 4 0 2 の結果が「N」) は、選択テーブル (後半変動グループテーブル) に最初に規定されている一の振り分け値を取得する (A 4 4 0 3)。

40

#### 【0504】

続けて、ステップ A 4 3 0 3 にて準備した乱数値 (変動パターン乱数 1 の値) からステップ A 4 4 0 3 にて取得した振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し (A 4 4 0 4)、当該算出した新たな乱数値が「0」よりも小さいかを判定する (A 4 4 0 5)。そして、新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合 (A 4 4 0 5 の結果が「N」) は、次の振

50

り分け値のアドレスに更新した後（A 4 4 0 6）、ステップ A 4 4 0 3 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。すなわち、選択テーブル（後半変動グループテーブル）に次に規定されている振り分け値を取得し（A 4 4 0 3）、その後、前回のステップ A 4 4 0 5 にて判定済みの乱数値から振り分け値を減算することで新たな乱数値を算出して（A 4 4 0 4）、算出した新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（A 4 4 0 5）。

【0 5 0 5】

上記の処理をステップ A 4 4 0 5 にて新たな乱数値が「0」よりも小さいと判定（A 4 4 0 5 の結果が「Y」）するまで実行する。これにより、選択テーブル（後半変動グループテーブル）に規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルの中から何れか一の後半変動選択テーブルが選択される。そして、ステップ A 4 4 0 5 にて、新たな乱数値が「0」よりも小さいと判定すると（A 4 4 0 5 の結果が「Y」）、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（A 4 4 0 7）、2 バイト振り分け処理を終了する。

10

【0 5 0 6】

〔振り分け処理〕

次に、変動パターン設定処理における振り分け処理（A 4 3 0 6、A 4 3 0 9、A 4 3 1 5）の詳細について説明する。図 3 1 は、振り分け処理の手順を示すフローチャートである。振り分け処理は、変動パターン乱数 2 に基づいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの後半変動パターンを選択したり、変動パターン乱数 3 に基づいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの前半変動パターンを選択したりするための処理である。

20

【0 5 0 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、対象の選択テーブル（A 4 3 0 2 にて準備した後半変動グループテーブル、ステップ A 4 3 0 7 にて準備した後半変動選択テーブル、又はステップ A 4 3 1 3 にて準備した前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち「0」）であるかをチェックする（A 4 5 0 1）。ここで、後半変動グループテーブル、後半変動選択テーブル、及び前半変動選択テーブルは、少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン（後半変動番号）や前半変動パターン（前半変動番号）と対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、振り分けの必要がない選択テーブルの場合、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

30

【0 5 0 8】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（A 4 5 0 2 の結果が「Y」）、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（A 4 5 0 7）、振り分け処理を終了する。一方、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（A 4 5 0 2 の結果が「N」）、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）に最初に規定されている一の振り分け値を取得する（A 4 5 0 3）。

【0 5 0 9】

40

続けて、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 3 0 3 や A 4 3 0 8 や A 4 3 1 4 にて準備した乱数値（変動パターン乱数 1 や変動パターン乱数 2 や変動パターン乱数 3 の値）からステップ A 4 5 0 3 にて取得した振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し（A 4 5 0 4）、当該算出した新たな乱数値が「0」よりも小さいかを判定する（A 4 5 0 5）。そして、新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合（A 4 5 0 5 の結果が「N」）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（A 4 5 0 6）、ステップ A 4 5 0 3 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0 5 1 0】

すなわち、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）に次に規定されている振り分け値を取得し（A 4 5 0 3）、その

50

後、前回のステップ A 4 5 0 5 にて判定済みの乱数値から振り分け値を減算することで新たな乱数値を算出して ( A 4 5 0 4 )、算出した新たな乱数値が「 0 」よりも小さいか否かを判定する ( A 4 5 0 5 )。上記の処理をステップ A 4 5 0 5 にて新たな乱数値が「 0 」よりも小さいと判定 ( A 4 5 0 5 の結果が「 Y 」)するまで実行する。これにより、対象の選択テーブル (後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル)に規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン (後半変動番号)や前半変動パターン (前半変動番号)の中から何れか一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン (後半変動番号)や前半変動パターン (前半変動番号)が選択される。

【 0 5 1 1 】

10

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 5 0 5 にて、新たな乱数値が「 0 」よりも小さいと判定すると ( A 4 5 0 5 の結果が「 Y 」)、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して ( A 4 5 0 7 )、振り分け処理を終了する。

【 0 5 1 2 】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理における変動開始情報設定処理 ( A 3 4 0 7、A 3 5 0 7 )の詳細について説明する。図 3 2 は、変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 5 1 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、開始する変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームであるか否かを判定する ( A 4 6 0 0 a )。開始する変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームでなく特図 1 変動表示ゲームである場合に ( A 4 6 0 0 a の結果が「 N 」)、対象の変動パターン乱数 1 ~ 3 の乱数格納領域をクリアする ( A 4 6 0 1 )。次に、前半変動時間値テーブルを設定し ( A 4 6 0 2 )、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する ( A 4 6 0 3 )。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し ( A 4 6 0 4 )、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する ( A 4 6 0 5 )。

20

【 0 5 1 4 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し ( A 4 6 0 6 )、加算値 (全変動時間値)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする ( A 4 6 0 7 )。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド ( M O D E )を準備し ( A 4 6 0 8 )、後半変動番号に対応する変動コマンド ( A C T I O N )を演出コマンドとして準備して ( A 4 6 0 9 )、演出コマンド設定処理を行う ( A 4 6 1 0 )。次に、開始する変動の図柄 (特図 1 又は特図 2 )を示す変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を - 1 更新して ( A 4 6 1 1 )、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する ( A 4 6 1 2 )。次いで、乱数格納領域をシフトし ( A 4 6 1 3 )、シフト後の空き領域をクリアして ( A 4 6 1 4 )、変動開始情報設定処理を終了する。

30

【 0 5 1 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、開始する変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームである場合に ( A 4 6 0 0 a の結果が「 Y 」)、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当り又は大当りであるか否かを判定する ( A 4 6 0 0 b )。特図 2 変動表示ゲームの結果が小当り又は大当りである場合に ( A 4 6 0 0 b の結果が「 Y 」)、開始する変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームである場合と同様にステップ A 4 6 0 1 以降の処理を実行する。なお、本実施形態と異なり、特図 2 変動表示ゲームの結果がサボ当りの場合も、ステップ A 4 6 0 1 以降の処理を実行する構成でもよい。

40

【 0 5 1 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当りでもなく大当りでもない場合 ( A 4 6 0 0 b の結果が「 N 」)、即ち、特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれ結果の場合に、大当り終了後の特図 2 変動回数 (特図 2 変動表示ゲームの実行回数)に対応する変動時間値 (全変動時間値)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする ( A 4 6 1 5 )

50

## 【 0 5 1 7 】

従って、特図 1 変動表示ゲームの変動時間値と、小当り又は大当りの場合の特図 2 変動表示ゲームの変動時間値は、振り分け（抽選）で設定され固定されない時間値である一方、はずれの場合の特図 2 変動表示ゲームの変動時間値は、大当り終了後の特図 2 変動回数ごとに設定される固定時間値となる。即ち、特図 2 変動表示ゲームの変動時間値は、回転数制御がなされる。なお、小当り又は大当りの場合の特図 2 変動表示ゲームの変動時間値も固定時間値とする構成も可能である。

## 【 0 5 1 8 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、変動時間値に対応した変動コマンド（MODE，ACTION）を演出コマンドとして準備し（A 4 6 1 6）、ステップ A 4 6 1 0 以降の処理を実行する。 10

## 【 0 5 1 9 】

なお、後述の変形例のように普電サポートの態様（内容）に関するサポ状態（サポ態様、普電開放パターン）が可変である場合に、変動時間値は、大当り終了後の特図 2 変動回数だけでなく、サポ状態にも対応して設定してもよい。

## 【 0 5 2 0 】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置 1 0 0 が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。 20

## 【 0 5 2 1 】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置 3 0 0 に送信され、演出制御装置 3 0 0 では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンドが挙げられ、この順でコマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置 3 0 0 での処理を効率よく進めることができる。 30

## 【 0 5 2 2 】

## 〔 特図変動中処理 〕

次に、特図ゲーム処理における特図変動中処理（A 2 6 0 9）の詳細について説明する。図 3 3 は、特図変動中処理の手順を示すフローチャートである。

## 【 0 5 2 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図 2 変動中（特図 2 変動表示ゲームが実行中）であるか否かを判定する（A 4 8 0 1）。特図 2 変動中でない場合、即ち、特図 1 変動中（特図 1 変動表示ゲームが実行中）である場合に（A 4 8 0 1 の結果が「N」）、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（A 4 8 0 2）。 40

## 【 0 5 2 4 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動中である場合（A 4 8 0 1 の結果が「Y」）、特図 2 変動表示ゲームのか結果が小当り又は大当りであるか否かを判定する（A 4 8 0 3）。特図 2 変動表示ゲームのか結果が小当り又は大当りである場合に（A 4 8 0 3 の結果が「Y」）、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（A 4 8 0 2）。表示時間（停止表示時間）は、変動表示ゲームの結果である停止図柄（停止表示）の表示時間である。なお、本実施形態と異なり、特図 2 変動表示ゲームの結果がサポ当りの場合も、ステップ A 4 8 0 2 の処理に移行する構成でもよい。

## 【 0 5 2 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当り又は大当りでない場合、 50

即ち、はずれの場合に（A 4 8 0 3の結果が「N」）、大当り終了後の特図 2 変動回数（特図 2 変動表示ゲームの実行回数）に対応する表示時間を設定する（A 4 8 0 4）。

【0 5 2 6】

従って、特図 1 変動表示ゲームの表示時間と、小当り又は大当りの場合の特図 2 変動表示ゲームの表示時間は、抽選で設定された停止図柄パターンに基づく固定されない時間である一方、はずれの場合の特図 2 変動表示ゲームの表示時間は、大当り終了後の特図 2 変動回数（特図 2 変動表示ゲームの実行回数）ごとに固定的に設定される。なお、小当り又は大当りの場合の特図 2 変動表示ゲームの表示時間も固定的に設定する構成も可能である。

【0 5 2 7】

なお、後述のように普電サポートの態様（内容）に関するサポ状態（サポ態様、普電開放パターン）が可変である場合に、表示時間（停止表示時間）は、大当り終了後の特図 2 変動回数だけでなく、サポ状態にも対応して設定してもよい。

【0 5 2 8】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 8 0 2 又は A 4 8 0 4 で設定された表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 4 8 0 5）。続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、普電サポート中（時短状態中）であるか否か判定する（A 4 8 0 6）。普電サポート中でない場合（A 4 8 0 6の結果が「N」）、ステップ A 4 8 1 3 の処理に移行する。普電サポート中である場合（A 4 8 0 6の結果が「Y」）、特図 1 変動表示ゲームの変動であるか否か判定する（A 4 8 0 7）。特図 1 変動表示ゲームの変動である場合（A 4 8 0 7の結果が「Y」）、ステップ A 4 8 1 0 の処理に移行する。

【0 5 2 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの変動である場合（A 4 8 0 7の結果が「N」）、時間短縮変動回数 2 を - 1 更新（1 だけ減少）して（A 4 8 0 8）、時間短縮変動回数 2 が 0 であるか否か判定する（A 4 8 0 9）。時間短縮変動回数 2 が 0 である場合（A 4 8 0 9の結果が「Y」）、時短の終了を設定する時短終了設定処理を実行する（A 4 8 1 2）。

【0 5 3 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数 2 が 0 でない場合（A 4 8 0 9の結果が「N」）、時間短縮変動回数 1 を - 1 更新（1 だけ減少）して（A 4 8 1 0）、時間短縮変動回数 1 が 0 であるか否か判定する（A 4 8 1 1）。時間短縮変動回数 1 が 0 でない場合（A 4 8 1 1の結果が「N」）、ステップ A 4 8 1 3 の処理に移行する。一方、時間短縮変動回数 1 が 0 である場合（A 4 8 1 1の結果が「Y」）、時短の終了を設定する時短終了設定処理を実行する（A 4 8 1 2）。その後、後述の演出モード情報チェック処理を実行する（A 4 8 1 3）。

【0 5 3 1】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図表示中処理移行設定処理を実行する（A 4 8 1 4）。特図表示中処理移行設定処理では、特図表示中処理に係る処理番号「2」を設定し特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、特図 1 表示器 5 1 での変動停止に係る停止フラグを特図 1 変動制御フラグ領域にセーブし、特図 2 表示器 5 2 での変動停止に係る停止フラグを特図 2 変動制御フラグ領域にセーブする。その後、特図変動中処理を終了する。

【0 5 3 2】

〔時短終了設定処理〕

次に、特図変動中処理における時短終了設定処理（A 4 8 1 2）の詳細について説明する。図 3 4 は、時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 5 3 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時短終了に関する信号を R W M の外部情報出力データ領域にセーブする（A 4 9 0 1）。ここで、時短終了に関する信号は、大当り 2 信号のオフデータである。これにより、時短終了に関する信号が外部情報として外部情報端子 7 1 を

10

20

30

40

50

介して外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

【0534】

なお、通常遊技状態において、普通変動入賞装置37の開放時間が非常に短いか又は普図変動表示ゲームの当り確率が非常に低いため、普通変動入賞装置37への入賞はなく第2始動記憶は発生しない。このため、時短終了の時点で第2始動記憶（特図2始動記憶、特図2保留）が残保留として残っている場合に、大当り2信号のオンデータの出力を継続し（このようにしても不都合が生じない）、最後の残保留に係る特図変動表示ゲームの変動表示が停止するときに、大当り2信号のオフデータ（時短終了に関する信号）を外部装置に出力してもよい。

【0535】

次に、遊技制御装置100は、時短終了に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（A4902）。これにより、時短終了に関する信号が、試験信号として試射試験装置に出力される。ここでの時短終了に関する信号は、例えば、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通電動役物1開放延長状態信号のオフデータ、普通図柄1高確率状態信号のオフデータである。そして、RWMの遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（A4903）、RWMの普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&時短なしフラグをセーブし（A4904）、RWMの特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（A4905）。

【0536】

続いて、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数1が格納されるRWMの時間短縮変動回数1領域をクリアし（A4906）、時間短縮変動回数2が格納されるRWMの時間短縮変動回数2領域をクリアする（A4907）。そして、左打ち指示に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブし（A4908）、RWMの遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする（A4909）。

【0537】

その後、RWMの通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブする（A4910）。ここで、通常ベース状態情報は、ベース値（通常遊技状態における出玉率）を算出する期間である通常遊技状態を示す値である。その後、時短終了設定処理を終了する。

【0538】

このように、時短終了設定処理が実行されることで、時短状態（特図低確率且つ普電サポートありの状態）から適切に通常遊技状態（特図低確率且つ普電サポートなしの状態）へ移行させることができる。

【0539】

〔演出モード情報チェック処理〕

次に、特図変動中処理における演出モード情報チェック処理（A4813）の詳細について説明する。図35は、演出モード情報チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【0540】

遊技制御装置100は、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるか否かを判定する（A5001）。次モード移行情報が更新なしコードである場合（A5001の結果が「Y」）は、演出モード情報チェック処理を終了する。この場合は、実行した特図変動表示ゲームの回数に応じた演出モードの変更が行われない場合であって、例えば次回の当りまで継続する演出モードが選択されている場合である。

【0541】

また、遊技制御装置100は、次モード移行情報が更新なしコードでない場合（A5001の結果が「N」）は、演出モードの変更までの特図変動表示ゲームの実行可能回数である演出残り回転数を-1更新し（A5002）、演出残り回転数が0となったか否かを判定する（A5003）。ここで、演出残り回転数は、今回実行したのが主となる特図変動表示ゲームである場合にのみ、-1更新されるが、主ではない変動表示ゲームである場

10

20

30

40

50

合も - 1 更新される構成も可能である。

【 0 5 4 2 】

遊技状態等に応じて、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームのうち一方の変動表示ゲームが、主となる変動表示ゲームとして定められている。例えば、主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）は、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームのうち頻繁に実行される方であり、主ではない変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）は、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームのうち頻繁には実行されない方である。なお、遊技制御装置 1 0 0 及び / 又は演出制御装置 3 0 0 は、遊技状態等に応じて、主となる変動表示ゲームを示す情報（特図 1 又は特図 2）を記憶してもよい。

【 0 5 4 3 】

演出残り回転数が 0 となっていない場合（A 5 0 0 3 の結果が「N」）には、演出モード情報チェック処理を終了する。また、演出残り回転数が 0 となった場合（A 5 0 0 3 の結果が「Y」）、すなわち次の特図変動表示ゲームから演出モードを移行する場合は、演出モード情報アドレステーブルを設定し（A 5 0 0 4）、次モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（A 5 0 0 5）。

【 0 5 4 4 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、移行する演出モードの演出モード番号を取得し、R W M 内の演出モード番号領域にセーブして（A 5 0 0 6）、移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）を取得し、R W M 内の演出残り回転数領域にセーブして（A 5 0 0 7）、移行する演出モードの次モード移行情報を取得し、R W M 内の次モード移行情報領域にセーブする（A 5 0 0 8）。

【 0 5 4 5 】

なお、時短状態の終了（時間短縮変動回数 1 又は 2 = 0）によって演出モードを移行する場合には、移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）を規定の残保留数（例えば 4 ~ 9）に設定してよい。残保留数とは、時短状態終了後に消化される特図 2 保留（残保留）の数であり、時短終了後の特図 2 変動回数である。残保留は、時短状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置 3 7 への入賞によって生じる。このようにして、残保留（特図 2 保留、特図 2 始動記憶）の消化中に対応する演出モードとして残保留消化モード（図 5 4）を設定できる。

【 0 5 4 6 】

或は、時短状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置 3 7 の開放（後述の後半開放に対応）が終了した際に演出モードを移行する場合には、移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）をその時点での特図 2 保留数に設定してよい。これにより、時短状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置 3 7 の開放が終了した後の特図 2 保留の消化中に対応する演出モードとして普電開放終了後モード（図 7 1 A）を設定できる。さらに、この場合に、時短状態の終了（時間短縮変動回数 1 又は 2 = 0）によって移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）を時短回数に応じた所定値（例えば 6 から時短回数を減算した値）に設定して、普電開放終了前モード（図 7 1 A）を設定できる。

【 0 5 4 7 】

さらに、時短状態の終了（時間短縮変動回数 1 又は 2 = 0）によって演出モードを切り替える場合には、移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）をその時点での特図 2 保留数又は特図 2 保留数以下の所定数に設定してよい。このようにして、時短終了時の特図 2 保留数又は所定数の残保留（特図 2 保留、特図 2 始動記憶）の消化中に対応する演出モードとして時短中発生残保留消化モード（図 7 1 B）を設定できる。時短中発生残保留消化モードの後に移行する演出モードの演出残り回転数（初期値）を、規定の残保留数（例えば 1 0）から時短中発生残保留消化モードで消化された残保留の数を引いた値（過剰保留数）に設定できる。このようにして、時短中発生残保留消化モード後の演出モードとして過剰保留消化モード（図 7 1 B）を設定できる。

【 0 5 4 8 】

その後、遊技制御装置 100 は、新たに設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンド（確率状態の情報と時短の有無の情報と演出モードの情報を含む）を演出コマンドとして準備し（A5009）、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致するか否かを判定する（A5010）。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致する場合（A5010の結果が「Y」）、すなわち確率情報コマンドが変化していない場合には、演出モード情報チェック処理を終了する。

#### 【0549】

また、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致しない場合（A5010の結果が「N」）には、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（A5011）、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する（A5012）。

10

#### 【0550】

次いで、遊技制御装置 100 は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備して（A5013）、演出コマンド設定処理を実行する（A5014）。これにより、演出制御装置 300 は、演出残り回転数を取得できる。次に、時間短縮変動回数 2 に対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備して（A5015）、演出コマンド設定処理（A5016）を実行する。これにより、演出制御装置 300 は、時間短縮変動回数 2 を取得できる。なお、遊技制御装置 100 は、同様に、時間短縮変動回数 1 も演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を実行してよい。

#### 【0551】

20

次いで、遊技制御装置 100 は、ステップ A5006 で新たな演出モード番号が取得された場合に、新たな演出モードは左打ちするモードであるか否かを判定し（A5017）、左打ちするモードでない場合（A5017の結果が「N」）には、演出モード情報チェック処理を終了する。また、左打ちするモードである場合（A5017の結果が「Y」）には、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し（A5018）、演出コマンド設定処理を実行して（A5019）、演出モード情報チェック処理を終了する。

#### 【0552】

なお、上記において、さらに、演出残り回転数が 0 であるか否かの判定結果（A5003）によらず、更新された演出残り回転数（A5002）に対応する演出回転数コマンドと更新された時間短縮変動回数 1、2（A4808、A4810）に対応する時間短縮変動回数コマンドも演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を実行してもよい。

30

#### 【0553】

##### 〔特図表示中処理〕

次に、特図ゲーム処理における特図表示中処理（A2610）の詳細について説明する。図 36 は、特図表示中処理の手順を示すフローチャートである。図 36 A は、特図表示中処理の前半部分を示し、図 36 B は、特図表示中処理の後半部分を示す。

#### 【0554】

遊技制御装置 100 は、まず、今回実行したのが特図 1 の変動であるか否かを判定する（A5101）。即ち、停止図柄の表示（停止表示）が特図 1 変動表示ゲームに関するものであるか否かを判定する。今回実行したのが特図 1 の変動である場合に（A5101の結果が「Y」）、大当りフラグ 1 をロードし（A5102）、大当りフラグ 1 領域をクリアし（A5103）、ロードした大当りフラグ 1 は大当りであるか否かを判定する（A5104）。

40

#### 【0555】

遊技制御装置 100 は、ロードした大当りフラグ 1 は大当りである場合に（A5104の結果が「Y」）、条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報を条件装置作動情報領域にセーブし（A5105）、ステップ A5106 の処理に移行する。ロードした大当りフラグ 1 は大当りでない場合に（A5104の結果が「N」）、ステップ A5111 の処理に移行する。

50



## 【 0 5 5 6 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、特図普段処理移行設定処理を実行する ( A 5 1 0 6 ) 。特図普段処理移行設定処理では、特図普段処理に係る処理番号として 0 を設定し特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、変動図柄判別フラグ領域をクリアする。その後、特図表示中処理を終了する。

## 【 0 5 5 7 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、今回実行したのが特図 2 の変動である場合に ( A 5 1 0 1 の結果が「 N 」)、大当りフラグ 2 をロードし ( A 5 1 0 7 )、大当りフラグ 2 領域をクリアする ( A 5 1 0 8 )。ロードした大当りフラグ 2 は大当りであるか否かを判定する ( A 5 1 0 9 )。大当りフラグ 2 は大当りである場合に ( A 5 1 0 9 の結果が「 Y 」)、条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報を条件装置作動情報領域にセーブし ( A 5 1 1 0 )、ステップ A 5 1 0 6 の処理に移行する。大当りフラグ 2 が大当りでない場合に ( A 5 1 0 9 の結果が「 N 」)、即ち、小当り又ははずれの場合に、ステップ A 5 1 1 1 の処理に移行する。

10

## 【 0 5 5 8 】

なお、本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームの結果として「大当り」を設けないため、ステップ A 5 1 0 7 から A 5 1 1 0 の処理はオプションであり実行しなくてもよい。即ち、ステップ A 5 1 0 1 の後に、ステップ A 5 1 1 1 の処理に移行してよい。

## 【 0 5 5 9 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、現在、特図高確率中 ( 確変状態中 ) であるか否かを判定する ( A 5 1 1 1 )。特図高確率中でない場合に ( A 5 1 1 1 の結果が「 N 」)、特図変動表示ゲームの実行された回数が天井回数 ( 時短天井 ) に到達したことを示す天井到達済みフラグがあるか否かを判定する ( A 5 1 1 2 )。

20

## 【 0 5 6 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、天井到達済みフラグがない場合に ( A 5 1 1 2 の結果が「 N 」)、RWM の天井カウンタ領域の天井カウンタ値を + 1 更新 ( 1 だけ増加 ) する ( A 5 1 1 3 )。そして、確変状態以外の状態で特図変動表示ゲーム ( 特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームを含む ) の実行された回数 ( 即ち天井カウンタ値 ) が天井回数に到達したか否かを判定する ( A 5 1 1 4 )。例えば、天井回数は、5 0 0 回である。天井回数に到達した場合 ( A 5 1 1 4 の結果が「 Y 」)、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグと、天井回数に到達したことを示す天井到達済みフラグをセット ( オン ) する ( A 5 1 1 5 )。なお、天井時短発動フラグと天井到達済みフラグをまとめて一つのフラグとする構成も可能である。

30

## 【 0 5 6 1 】

なお、天井到達済みフラグは、大当りが発生するとクリアされるが、大当りが発生しない限りクリアされない。従って、一旦天井回数に到達した後、大当りしないまま時短回数が終了してしまうと、天井到達済みフラグがセット ( オン ) されたままであるため、以降、天井時短は発生しないことになるし、天井カウンタ値も更新されない。

## 【 0 5 6 2 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図高確率中 ( 確変状態中 ) である場合 ( A 5 1 1 1 の結果が「 Y 」)、天井到達済みフラグがある場合 ( A 5 1 1 2 の結果が「 Y 」)、天井回数に到達していない場合 ( A 5 1 1 4 の結果が「 N 」)、小当りフラグ 2 が小当りか否かを判定する ( A 5 1 1 6 )。

40

## 【 0 5 6 3 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 2 は小当りである場合に ( A 5 1 1 6 の結果が「 Y 」)、小当りファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し ( A 5 1 1 7 )、演出コマンド設定処理を実行する ( A 5 1 1 8 )。そして、飾り特図 2 コマンド領域から飾り特図 2 コマンドを演出コマンドとしてロードし、準備し ( A 5 1 1 9 )、演出コマンド設定処理を実行する ( A 5 1 2 0 )。その後、小当り開放前処理移行設定処理を実行して ( A 5 1 2 1 )、特図表示中処理を終了する。

50

## 【 0 5 6 4 】

小当り開放前処理移行設定処理では、小当り開放前処理に係る処理番号として3を設定し、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、小当り開放前時間（例えば300ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。また、小当り遊技の開始に関する信号（例えば、大当り1信号をオン（大当り、小当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブする。

## 【 0 5 6 5 】

一方、遊技制御装置100は、小当りフラグ2は小当りでない場合、即ち、はずれの場合に（A5116の結果が「N」）、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグがあるか否かを判定する（A5122）。天井時短発動フラグがある場合（A5122の結果が「Y」）、天井時短回数（天井時短による時短回数）となる初期値を時間短縮変動回数1領域と時間短縮変動回数2領域にセーブする（A5123）。前述した、天井時短の場合の時間短縮変動回数1と時間短縮変動回数2の初期値（例えば704回と700回）は、ここでセーブされることになる。初期値は、抽選で決定してもよい。続いて、天井時短による時短状態が発生するためにサポ作動設定処理を実行し（A5127）、特図普段処理移行設定処理を実行し（A5128）、特図表示中処理を終了する。特図普段処理移行設定処理では、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

## 【 0 5 6 6 】

遊技制御装置100は、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグがない場合（A5122の結果が「N」）、サポ当りフラグ2はサポ当りであるか否かを判定する（A5124）。そして、サポ当りフラグ2はサポ当りでない場合（A5124の結果が「N」）、サポ当りフラグ1はサポ当りであるか否かを判定する（A5125）。

## 【 0 5 6 7 】

遊技制御装置100は、サポ当りフラグ1とサポ当りフラグ2のいずれかがサポ当りである場合（A5124又はA5125の結果が「Y」）、時間短縮判定データに対応する初期値を時間短縮変動回数1領域と時間短縮変動回数2領域にセーブする（A5126）。前述した、サポ当り結果（突然時短）の場合の時間短縮変動回数1と時間短縮変動回数2の初期値（例えば34回と30回、或いは、104回と100回）は、ここでセーブされることになる。続いて、時短図柄による時短状態（突然時短）が発生するためにサポ作動設定処理を実行し（A5127）、特図普段処理移行設定処理を実行し（A5128）、特図表示中処理を終了する。

## 【 0 5 6 8 】

なお、時間短縮判定データは、特図1停止図柄設定処理（A3403）や特図2停止図柄設定処理（A3503）において、停止図柄番号に対応して設定されるため、サポ当り結果の場合の初期値（即ち時短回数）は、サポ当り図柄乱数による抽選で決定されることになる。

## 【 0 5 6 9 】

遊技制御装置100は、サポ当りフラグ1とサポ当りフラグ2の両方がサポ当りでない場合（A5124とA5125の結果が「N」）、時短を設定するサポ作動設定処理を実行せずに、特図普段処理移行設定処理を実行し（A5128）、特図表示中処理を終了する。

## 【 0 5 7 0 】

以上のように、特図表示中処理において、天井時短と突然時短に関して、時短回数（即ち、時間短縮変動回数の初期値）の設定など、時短の設定が実行される。なお、大当りによる時短、即ち、大当り状態の終了から開始する時短に関しては、大当り終了処理において、時短回数の設定など、時短の設定が実行される。

## 【 0 5 7 1 】

なお、特図表示中処理は、停止表示時間（A4805）が設定された特図ゲーム処理タイマが0になったときに実行されるため（A2604、A2610）、特図変動表示ゲー

10

20

30

40

50

ムの停止結果の表示が終了するとき（又は終了する際：終了する時や終了する直前を含む）に実行されることになる。従って、特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するとき（次の特図変動表示ゲームが開始するなら開始するときに略等しい）に、時間短縮変動回数（A 5 1 2 3、A 5 1 2 6）が設定され、天井時短と突然時短による時短状態が開始する。

#### 【0 5 7 2】

##### 〔サボ作動設定処理〕

次に、特図表示中処理におけるサボ作動設定処理（A 5 1 2 7）の詳細について説明する。図 3 7 は、サボ作動設定処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 5 7 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時短開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 5 3 0 1）。これにより、天井回数到達による天井時短と時短図柄（サボ当り）による突然時短の開始時に、時短開始に関する信号が外部情報として外部情報端子 7 1 ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。ここで、時短開始に関する信号は、大当たり 2 信号のオンデータである。そして、時短信号制御タイマ領域にタイマ初期値（例えば 1 2 8 m s e c）をセーブする（A 5 3 0 2）。このタイマ初期値は、後述の外部情報編集処理によって大当たり 3 信号を出力する時間となる。

#### 【0 5 7 4】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、時短開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 3 0 3）。これにより、天井時短と突然時短の開始時に、時短開始に関する信号が試験信号として試射試験装置に出力される。ここでの時短開始に関する信号は、例えば、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号のオンデータ、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号のオンデータ、普通図柄 1 高確率状態信号のオンデータ、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号のオンデータ、普通電動役物 1 開放延長状態信号のオンデータである。そして、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（A 5 3 0 4）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率 & 時短ありフラグをセーブし（A 5 3 0 5）、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する（A 5 3 0 6）。続いて、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし（A 5 3 0 7）、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブする（A 5 3 0 8）。

#### 【0 5 7 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、天井時短又は突然時短に応じた演出モード情報アドレステーブルを設定し（A 5 3 0 9）、特図 1 停止図柄設定処理（A 3 4 0 3）又は特図 2 停止図柄設定処理（A 3 5 0 3）で設定した演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得し（A 5 3 1 0）、演出モードの演出モード番号（演出モードの番号）をテーブルに基づいて取得してセーブする（A 5 3 1 1）。これにより、天井時短と突然時短の開始時に移行する演出モードが選択できる。

#### 【0 5 7 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、演出モードの演出残り回転数（初期値）をテーブルに基づいて取得してセーブする（A 5 3 1 2）。例えば、演出残り回転数（初期値）は、時短回数（時間短縮変動回数 1 又は時間短縮変動回数 2 の初期値）である。これにより、例えば、時短が終了するまで同一の演出モードが継続できる。

#### 【0 5 7 7】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、天井時短中又は突然時短中の演出モードの次のモードへの移行の情報である次モード移行情報をテーブルに基づいて取得してセーブする（A 5 3 1 3）。そして、特図ゲームモードフラグと今回新たに設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A 5 3 1 4）、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブし（A 5 3 1 5）、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する（A 5 3 1 6）。ここで、確率情報コマンドには、確率状態、時短（普電サポート）の有無、演出モードの情報が含まれる。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 7 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備し ( A 5 3 1 7 )、演出コマンド設定処理を実行する ( A 5 3 1 8 )。そして、時間短縮変動回数 1 と時間短縮変動回数 2 (ここでは初期値である時短回数)のそれぞれに対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備し ( A 5 3 1 9 )、演出コマンド設定処理を実行する ( A 5 3 2 0 )。

## 【 0 5 7 9 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮判定データ領域をクリアし ( A 5 3 2 1 )、演出モード移行情報領域をクリアし ( A 5 3 2 2 )、サポ作動設定処理を終了する。また、ここで、天井時短が発動したため天井時短発動フラグが格納される天井時短発動フラグ領域をクリアしてもよい。 10

## 【 0 5 8 0 】

〔役物ゲーム処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における役物ゲーム処理 ( A 1 3 1 1 ) の詳細について説明する。図 3 8 は、役物ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。役物ゲーム処理では、大当たり状態に関する処理全体の制御を行う。

## 【 0 5 8 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、下大入賞口スイッチ監視処理を実行する ( A 5 6 0 1 )。下大入賞口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 での遊技球の検出を監視する。 20

## 【 0 5 8 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、役物ゲーム処理タイマが 0 でなければ - 1 更新する ( 1 だけ減算する ) ( A 5 6 0 2 )。役物ゲーム処理タイマは、 - 1 更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期 ( 4 m s e c ) の分だけ計時されることになる。なお、役物ゲーム処理タイマの最小値は 0 に設定されている。次に、役物ゲーム処理タイマが 0 であるか否かを判定する ( A 5 6 0 3 )。役物ゲーム処理タイマが 0 でない場合 ( A 5 6 0 3 の結果が「 N 」)、役物ゲーム処理を終了する。

## 【 0 5 8 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、役物ゲーム処理タイマが 0 である場合 ( A 5 6 0 3 の結果が「 Y 」)、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、役物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役物ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する ( A 5 6 0 4 )。さらに、役物ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて役物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 ( A 5 6 0 5 )。続いて、役物ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、役物ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する ( A 5 6 0 6 )。 30

## 【 0 5 8 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 5 6 0 6 にてゲーム処理番号が「 0 」の場合には、大当たり開始の際の設定などを行う役物普段処理を実行する ( A 5 6 0 7 )。例えば、役物普段処理では、所定の場合にファンファーレ中処理に係る処理番号「 1 」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。なお、役物普段処理の詳細については、図 3 9 にて後述する。 40

## 【 0 5 8 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 5 6 0 6 にてゲーム処理番号が「 1 」の場合には、ファンファーレ中処理を実行する ( A 5 6 0 8 )。例えば、ファンファーレ中処理では、インターバル中処理に係る処理番号「 2 」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。

## 【 0 5 8 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 5 6 0 6 にてゲーム処理番号が「 2 」の場合には、インターバル中処理を実行する ( A 5 6 0 9 )。例えば、インターバル中処理では、ラウンド数を + 1 更新して、下大入賞口開放時間を役物ゲーム処理タイマ領域にセーブし、下 50

大入賞口ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブし、ラウンドコマンドを演出コマンドとして設定し、大当り開放中処理に係る処理番号「3」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0587】

遊技制御装置100は、ステップA5606にてゲーム処理番号が「3」の場合には、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、大当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大当り開放中処理を実行する(A5610)。例えば、大入賞口開放中処理では、インターバルコマンドやエンディングコマンドなど必要な情報を設定して、大当り残存球処理に係る処理番号「4」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。

10

【0588】

遊技制御装置100は、ステップA5606にてゲーム処理番号が「4」の場合には、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当り残存球処理を実行する(A5611)。例えば、大当り残存球処理では、最終ラウンドでなければインターバル時間を役物ゲーム処理タイマ領域にセーブし、インターバル中処理に係る処理番号「2」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。最終ラウンドであればエンディング時間を役物ゲーム処理タイマ領域にセーブし、大当り終了処理に係る処理番号「5」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。

20

【0589】

遊技制御装置100は、ステップA5606にてゲーム処理番号が「5」の場合には、役物普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う大当り終了処理を実行する(A5612)。例えば、大当り終了処理では、大当り終了後の時短状態の有無(時短あり又は時短なし)の情報を含む時間短縮判定データに基づいて、大当り状態終了後の普電サポート状態(時短状態)など必要な情報の設定を行い、役物普段処理に係る処理番号「0」を設定し役物ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0590】

〔役物普段処理〕

次に、前述の役物ゲーム処理における役物普段処理(A5607)の詳細について説明する。図39は、役物普段処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0591】

遊技制御装置100は、まず、条件装置が作動中であるか否かを判定する(A5801)。条件装置作動情報が条件装置作動情報領域にセーブされている場合に(A3004、A5005、A5010)、即ち、大当りフラグ1或は大当りフラグ2に大当り情報があるか、又は、特定領域86(V入賞口)への入賞(特定領域スイッチ72への入力、V入賞)があった場合に、条件装置が作動中であると判定できる。条件装置が作動中でない場合に(A5801の結果が「N」)、役物普段処理を終了する。

【0592】

遊技制御装置100は、条件装置が作動中である場合に(A5801の結果が「Y」)、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値をラウンド数上限値領域にセーブする(A5802)。続いて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLED出力ポイントをラウンドLED出力ポイント領域にセーブし(A5803)、確率情報コマンド(通常中)を演出コマンドとして準備し(A5804)、演出コマンド設定処理を実行する(A5805)。

40

【0593】

次に、遊技制御装置100は、ファンファーレ情報に対応するファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し(A5806)、演出コマンド設定処理を実行する(A5807)。そして、今回大当り又は小当りとなった特図の飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンド(飾り特図1コマンド又は飾り特図2コマンド)をロードし、演出コマンドと

50

して準備し（A 5 8 0 8）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 8 0 9）。

【0 5 9 4】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、条件装置作動情報に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（A 5 8 1 0）、条件装置作動情報に対応する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 8 1 1）。そして、ラウンド数領域に初期値をセーブする（A 5 8 1 2）。初期値は、大当り情報によって条件装置が作動中の場合には 0 であり、特定領域 8 6 への入賞（V 入賞）によって条件装置が作動中の場合には 1 である。

【0 5 9 5】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、ファンファーレ中処理移行設定処理を実行し（A 5 8 1 3）、役物普段処理を終了する。例えば、ファンファーレ中処理移行設定処理では、ファンファーレ中処理に係る処理番号として「1」を設定して役物ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、ファンファーレ時間を役物ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

10

【0 5 9 6】

ファンファーレ中処理移行設定処理において、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数 1 が格納される時間短縮変動回数 1 領域、時間短縮変動回数 2 が格納される時間短縮変動回数 2 領域、天井カウンタ値が格納される天井カウンタ領域、天井時短発動フラグが格納される天井時短発動フラグ領域、天井到達済みフラグが格納される天井到達済みフラグ領域をクリアする。また、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&時短なしフラグをセーブし、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする。確変状態以外の状態で特図変動表示ゲームが実行された回数を示す天井カウンタ値が格納される天井カウンタ領域は、大当り発生の際にここでクリアされることになるが、前述のように通常の停電復旧時（RAM 初期化スイッチ 1 1 2 がオンでない）にはクリアされていなくてよい。

20

【0 5 9 7】

さらに、ファンファーレ中処理移行設定処理において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号（例えば、大当り 1 信号をオン（大当り、小当りで出力）、大当り 4 信号をオン（大当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブする。そして、高確率状態と時短状態の終了に関する信号（例えば、特別図柄 1 高確率状態信号をオフ、特別図柄 2 高確率状態信号をオフ、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号をオフ、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号をオフ、普通図柄 1 高確率状態信号をオフ、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号をオフ、普通電動役物 1 開放延長状態信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする。

30

【0 5 9 8】

〔大当り終了処理〕

次に、前述の役物ゲーム処理における大当り終了処理（A 5 6 1 2）の詳細について説明する。図 4 0 は、大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0 5 9 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時間短縮判定データ（A 4 0 0 9、A 4 1 0 9）が、時短ありのデータであるか否かを判定する（A 6 0 0 1）。時短ありのデータは、大当り状態終了後に時短状態（普電サポート状態）になることを示す。時短なしのデータは、大当り状態終了後に時短状態（普電サポート状態）にならないことを示す。

40

【0 6 0 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮判定データが時短なしのデータの場合に、大当り終了後に通常遊技状態に移行するために大当り終了設定処理 1 を実行し（A 6 0 0 2）、時間短縮判定データが時短ありのデータの場合に、大当り終了後に時短状態（普電サポート状態）に移行するために大当り終了設定処理 2 を実行する（A 6 0 0 3）。

【0 6 0 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、演出モード情報アドレステーブルを設定し（A 6 0 0 4）、停止 1 図柄設定処理又は停止 2 図柄設定処理で設定した演出モード移行情報（A 4 0 1 0、A 4 1 1 0）に対応するテーブルのアドレスを取得し（A 6 0 0 5）、大当り状態の終了

50

後に設定される演出モードの演出モード番号（演出モードの番号）を取得してセーブする（A 6 0 0 6）。これにより、大当たり終了後に移行する演出モードが選択できる。

#### 【0 6 0 2】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数（初期値）を取得してセーブする（A 6 0 0 7）。例えば、演出残り回転数（初期値）は、時短回数（時間短縮変動回数初期値）や、時短回数と規定の残保留数の合計回数（例えば 1 0 回）である。これにより、例えば、大当たり終了後に、時短が終了するまで、又は、残保留に係る特図 2 変動表示ゲームが全て実行されるまで、同一の演出モードが継続できる。

#### 【0 6 0 3】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり状態終了直後に設定される演出モードの次のモードへの移行の情報である次モード移行情報を取得してセーブする（A 6 0 0 9）。そして、特図ゲームモードフラグと今回新たに設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 0 0 9）、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブし（A 6 0 1 0）、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する（A 6 0 1 1）。ここで、確率情報コマンドには、大当たり状態の終了後における確率状態、時短（普電サポート）の有無、演出モードの情報が含まれる。

#### 【0 6 0 4】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 0 1 2）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 0 1 3）。そして、時間短縮変動回数（ここでは初期値である時短回数、例えば、5 回以下又は 9 9 回）に対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 0 1 4）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 0 1 5）。

#### 【0 6 0 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、演出モード移行情報領域をクリアし（A 6 0 1 6）、役物普段処理移行設定処理を実行し（A 6 0 1 7）、大当たり終了処理を終了する。役物普段処理移行設定処理では、役物普段処理に移行するために、役物普段処理に係る処理番号「0」を設定し役物ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし、条件装置作動情報領域をクリアし、時間短縮判定データ領域をクリアする。

#### 【0 6 0 6】

##### 〔大当たり終了設定処理 1〕

次に、大当たり終了処理における大当たり終了設定処理 1（A 6 0 0 2）の詳細について説明する。図 4 1 は、大当たり終了設定処理 1 の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 6 0 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当たりの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（A 6 2 0 1）、大当たりの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 2 0 2）。例えば、外部情報端子 7 1 を介して外部装置に出力する外部情報として、大当たり 1 信号のオフデータ、大当たり 2 信号のオフデータ、大当たり 3 信号のオフデータ、大当たり 4 信号のオフデータを、外部情報出力データ領域にセーブする。大当たり終了設定処理 1 は大当たり状態終了後に時短がない場合の処理であるため、大当たり 2 信号をオフする。一括表示装置 5 0 の第 2 遊技状態表示部 5 8（ランプ D 1 7）の表示データとして遊技状態表示番号 2 領域に通常中の番号をセーブする（A 6 2 0 3）。

#### 【0 6 0 8】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、普図ゲームモードフラグ領域に低確率フラグをセーブし（A 6 2 0 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短なしフラグをセーブする（A 6 2 0 5）。そして、時間短縮変動回数領域をクリアし（A 6 2 0 6）、一括表示装置 5 0 の第 1 遊技状態表示部 5 7（ランプ D 7）の表示データとして遊技状態表示番号 1 領域に左打ち状態中の番号をセーブし（A 6 2 0 7）、大当たり終了設定処理 1 を終了する。

#### 【0 6 0 9】

10

20

30

40

50

## 〔大当たり終了設定処理 2〕

次に、大当たり終了処理における大当たり終了設定処理 2 (A 6 0 0 3) の詳細について説明する。図 4 2 は、大当たり終了設定処理 2 の手順を示すフローチャートである。

## 【0 6 1 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当たりの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし (A 6 4 0 1)、大当たりの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする (A 6 4 0 2)。例えば、外部情報端子 7 1 を介して外部装置に出力する外部情報として、大当たり 1 信号のオフデータ、大当たり 3 信号のオフデータ、大当たり 4 信号のオフデータを、外部情報出力データ領域にセーブする。そして、時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし (A 6 4 0 3)、時短の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする (A 6 4 0 4)。大当たり終了設定処理 2 は大当たり状態終了後に時短状態 (普電サポート状態) に突入する場合の処理であるため、時短の開始に関する信号として、大当たり 2 信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブする (本実施形態では大当たり状態中から大当たり 2 信号が出力されているため、大当たり 2 信号のオン状態が継続する形になる)。

10

## 【0 6 1 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、一括表示装置 5 0 の第 2 遊技状態表示部 5 8 (ランプ D 1 7) の表示データとして遊技状態表示番号 2 領域に時短中の番号をセーブし (A 6 4 0 5)、普図ゲームモードフラグ領域に高確率フラグをセーブし (A 6 4 0 6)、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短中フラグをセーブする (A 6 4 0 7)。

20

## 【0 6 1 2】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、時短終了後に特図 2 変動表示ゲームが大当たりになったか否か、即ち、残保留に係る特図 2 変動表示ゲームが大当たりになったか否かを判定する (A 6 4 0 8)。特図 1 変動表示ゲームが大当たりになった場合又は時短状態中に特図 2 変動表示ゲームが大当たりになった場合に (A 6 4 0 8 の結果が「N」)、時間短縮変動回数領域に停止図柄パターン (或は停止図柄番号、後述の図柄 A - F) に対応する時間短縮変動回数初期値 (時短回数) をセーブして (A 6 4 0 9)、ステップ A 6 4 1 1 以降の処理を実行する。ここで、時間短縮変動回数初期値 (時短回数) は、時間短縮変動回数 2 の初期値 (後述の第 1 所定回数) となる。なお、ステップ A 6 4 0 9 では、時間短縮変動回数 2 についての時間短縮変動回数初期値 (時短回数) の他に、時間短縮変動回数 1 の初期値 (後述の第 2 所定回数) もセーブする。例えば、時間短縮変動回数 1 の初期値は、時間短縮変動回数 2 の初期値に、特図 1 保留数 (第 1 始動記憶数) の最大値 (例えば 4) を加算したものでよい。

30

## 【0 6 1 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、時短終了後に特図 2 変動表示ゲームが大当たりになった場合、即ち、残保留に係る特図 2 変動表示ゲームが大当たりになった場合に (A 6 4 0 8 の結果が「Y」)、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値 (時短回数、ここでは 9 9) をセーブする (A 6 4 1 0)。ここでも、時間短縮変動回数初期値 (時短回数) は、時間短縮変動回数 2 の初期値 (後述の第 1 所定回数) となる。なお、ステップ A 6 4 1 0 では、時間短縮変動回数 2 についての時間短縮変動回数初期値 (時短回数) の他に、時間短縮変動回数 1 の初期値 (後述の第 2 所定回数) もセーブする。例えば、時間短縮変動回数 1 の初期値は、時間短縮変動回数 2 の初期値に、特図 1 保留数 (第 1 始動記憶数) の最大値 (例えば 4) を加算したものでよい。

40

## 【0 6 1 4】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄パターン (或は停止図柄番号、後述の図柄 A - G) に対応して、普電サポートの状態 (態様) であるサポ状態 (サポ態様、普電開放パターン) の種別をサポ状態領域にセーブする (A 6 4 1 1)。なお、ステップ A 6 4 1 1 の処理は、オプションであり、後述の変形例のように普電サポートの態様 (内容) に関するサポ状態が可変である場合に実行される。

## 【0 6 1 5】

50



次に、遊技制御装置 100 は、一括表示装置 50 の第 1 遊技状態表示部 57 (ランプ D7) の表示データとして遊技状態表示番号 1 領域に右打ち状態中の番号をセーブし (A6412)、右打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し (A6413)、演出コマンド設定処理を実行し (A6414)、大当たり終了設定処理 2 を終了する。

#### 【0616】

〔普図ゲーム処理〕

次に、タイマ割込み処理における普図ゲーム処理 (A1312) の詳細について説明する。図 43 は、普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ 34a の入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等を行う。

10

#### 【0617】

遊技制御装置 100 は、まず、ゲートスイッチ 34a からの入力を監視するゲートスイッチ監視処理を実行する (A7601)。ゲートスイッチ監視処理の詳細については、後述する。

#### 【0618】

続いて、遊技制御装置 100 は、始動口 2 スwitch 37a からの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理を実行する (A7602)。普電入賞スイッチ監視処理の詳細については、後述する。

#### 【0619】

次に、遊技制御装置 100 は、普図ゲーム処理タイマが 0 でなければ - 1 更新する (1 だけ減算する) (A7603)。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は 0 に設定されている。そして、遊技制御装置 100 は、普図ゲーム処理タイマの値が 0 となったか否かを判定する (A7604)。

20

#### 【0620】

遊技制御装置 100 は、普図ゲーム処理タイマの値が 0 である場合 (A7604 の結果が「Y」)、すなわち、タイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する (A7605)。

#### 【0621】

さらに、遊技制御装置 100 は、設定された普図ゲームシーケンス分岐テーブルに基づいて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する (A7606)。そして、普図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、普図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する (A7607)。

30

#### 【0622】

遊技制御装置 100 は、ステップ A7607 にてゲーム処理番号が「0」の場合には、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図普段処理を実行する (A7608)。普図普段処理の詳細については、後述する。

#### 【0623】

また、遊技制御装置 100 は、ステップ A7607 にてゲーム処理番号が「1」の場合には、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理を実行する (A7609)。例えば、普図変動中処理では、普図表示中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「2」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図表示時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

40

#### 【0624】

また、遊技制御装置 100 は、ステップ A7607 にてゲーム処理番号が「2」の場合には、普図変動表示ゲームの結果が当りであれば、普電開放時間の設定や、普図当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理を実行する (A7610)。例えば、普図表示中処理では、普図変動表示ゲームの結果が当りの場合に、普図当り中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「3」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセ

50

ープする一方、はずれの場合に、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「0」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0625】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「3」の場合は、普図当り中処理の継続、あるいは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り中処理を実行する(A7611)。例えば、普図当り中処理では、所定回数だけ普通変動入賞装置37を開放するための設定を行った後、普電残存球処理に移行するために、ゲーム処理番号として「4」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0626】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「4」の場合は、普図当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う普電残存球処理を実行する(A7612)。例えば、普電残存球処理では、普図当り終了処理に移行するために、ゲーム処理番号として「5」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図エンディング時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

【0627】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「5」の場合は、普図普段処理(A7608)を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り終了処理を実行する(A7613)。例えば、普図当り終了処理では、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「0」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0628】

その後、遊技制御装置100は、普図表示器53による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備する(A7614)。その後、普図表示器53による普通図柄(普図)の変動の制御に係る図柄変動制御処理を実行し(A7615)、普図ゲーム処理を終了する。

【0629】

一方、遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマの値が0でない場合(A7604の結果が「N」)、すなわち、タイムアップしていない場合には、ステップA7614以降の処理を実行する。

【0630】

〔ゲートスイッチ監視処理〕

図44は、ゲートスイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。ゲートスイッチ監視処理は、図43に示した普図ゲーム処理におけるステップA7601にて実行される。

【0631】

遊技制御装置100は、まず、ゲートスイッチ34aに入力があるか否かを判定する(A7701)。そして、ゲートスイッチ34aに入力がある場合(A7701の結果が「Y」)、右打ちする遊技状態であるか否かを判定する(A7702)。右打ちする遊技状態は、大当たり状態、時短状態(普電サポート状態)である。右打ちする遊技状態である場合(A7702の結果が「Y」)、ステップA7705の処理に移行する。右打ちする遊技状態でない場合(A7702の結果が「N」)、左打ち指示報知コマンド(左打ち指示コマンド)を演出コマンドとして準備し(A7703)、演出コマンド設定処理を実行する(A7704)。左打ち指示報知コマンドを受信した演出制御装置300は、左打ちするように指示する報知(警告)を左打ち指示表示によって表示装置41等で実行する。

【0632】

次に、遊技制御装置100は、普図保留数を取得して当該普図保留数が上限値(本実施形態では1)未満であるか否かを判定する(A7705)。遊技制御装置100は、普図保留数が上限値未満である場合には(A7705の結果が「Y」)、普図変動表示ゲームの変動中(実行中)又は普図当り状態中であるか否かを判定する(A7706)。普図変動表示ゲームの変動中でも普図当り状態中でもない場合に(A7706の結果が「N」)、普図保留数を+1更新する(A7707)。このように、普図変動表示ゲームの変動中

10

20

30

40

50

や普図当り状態中でない場合にだけ普図保留数が + 1 更新され、+ 1 更新されるとすぐに普図保留は消化されるため、普図保留は実質的に貯まらず普図変動表示ゲームが開始する直前のみ瞬間的に 1 となる（普図保留数は実質的に 0 となる）。

#### 【 0 6 3 3 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、更新後の普図保留数に対応する当り乱数格納領域のアドレスを算出する（ A 7 7 0 8 ）。そして、当り乱数を抽出して R W M の当り乱数格納領域にセーブし（ A 7 7 0 9 ）、当り図柄乱数を抽出し、当り図柄乱数格納領域にセーブし（ A 7 7 1 0 ）、ゲートスイッチ監視処理を終了する。

#### 【 0 6 3 4 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、ゲートスイッチ 3 4 a に入力がない場合（ A 7 7 0 1 の結果が「 N 」）、普図保留数が上限値未満でないと判定された場合（ A 7 7 0 5 の結果が「 N 」）、又は、普図変動表示ゲームの変動中又は普図当り状態中である場合には（ A 7 7 0 6 の結果が「 Y 」）、ゲートスイッチ監視処理を終了する。

#### 【 0 6 3 5 】

##### 〔 普電入賞スイッチ監視処理 〕

次に、普図ゲーム処理における普電入賞スイッチ監視処理（ A 7 6 0 2 ）の詳細について説明する。図 4 5 は、普電入賞スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【 0 6 3 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、普図当り中か否か、すなわち、普図変動表示ゲームが当り状態となって普通変動入賞装置 3 7 が所定回数の開放動作を実行中であるか否かを判定する（ A 7 8 0 1 ）。そして、普図当り中である場合には（ A 7 8 0 1 の結果が「 Y 」）、始動口 2 スwitch 3 7 a に入力があるか否かを判定する（ A 7 8 0 2 ）。始動口 2 スwitch 3 7 a に入力がある場合には（ A 7 8 0 2 の結果が「 Y 」）、普電カウンタのカウント数を + 1 更新する（ A 7 8 0 3 ）。

#### 【 0 6 3 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、更新後の普電カウンタのカウント数が上限値（例えば、1 0 ）に達したか否かを判定する（ A 7 8 0 4 ）。そして、カウント数が上限値に達した場合には（ A 7 8 0 4 の結果が「 Y 」）、R W M 内の普図当り終了ポイント領域から当り終了ポイント値（例えば、2 ）をロードし、R W M 内の普図当り中制御ポイント領域にセーブする（ A 7 8 0 5 ）。

#### 【 0 6 3 8 】

最後に、普図ゲーム処理タイマをクリアし（ A 7 8 0 6 ）、普電入賞スイッチ監視処理を終了する。すなわち、普図の当り状態中に上限値以上の普電入賞があった場合には、その時点で普図当り中処理制御ポイント領域に当り終了の値をセーブし、普通変動入賞装置 3 7 が閉じられて普図の当り状態が途中で終了するようにする。

#### 【 0 6 3 9 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、普図当り中でないと判定された場合（ A 7 8 0 1 の結果が「 N 」）、始動口 2 スwitch 3 7 a に入力がないと判定された場合（ A 7 8 0 2 の結果が「 N 」）、又は、カウント数が上限値に達していないと判定された場合には（ A 7 8 0 4 の結果が「 N 」）、普電入賞スイッチ監視処理を終了する。

#### 【 0 6 4 0 】

##### 〔 普図普段処理 〕

次に、普図ゲーム処理における普図普段処理（ A 7 6 0 8 ）の詳細について説明する。図 4 6 は、普図普段処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【 0 6 4 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、普図保留数が 0 であるか否かを判定する（ A 7 9 0 1 ）。普図保留数が 0 でない場合には（ A 7 9 0 1 の結果が「 N 」）、R W M の普図当り乱数格納領域（保留数 1 用）から当り乱数をロードし、R W M の普図当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から当り図柄乱数をロードし、ロードした後の普図当り乱数格納領域（保留数 1 用）と普図当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアする（ A 7 9 0 2 ）。さら

に、普図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が通常よりも高い普図高確率中（高確率状態中）であるか否か、すなわち、時短状態（普電サポート状態）であるか否かを判定する（A 7 9 0 3）。なお、本実施形態において、当り乱数の範囲は0～250であり、高確率中の普図当り確率は251/251であり、低確率中での普図当り確率は0/251である。なお、これに限られず、低確率中での普図当り確率は、0%より大きい値（例えば、2/251（0.8%））でもよい。

#### 【0642】

遊技制御装置100は、普図高確率中でない場合（A 7 9 0 3の結果が「N」）、普図低確率中の下限判定値である低確率下限判定値（ここでは251）を設定し（A 7 9 0 4）、普図高確率中である場合（A 7 9 0 3の結果が「Y」）、普図高確率中の下限判定値である高確率下限判定値（ここでは0）を設定し（A 7 9 0 5）、ステップA 7 9 0 6の処理に移行する。

10

#### 【0643】

遊技制御装置100は、当り乱数が上限判定値（ここでは251）以上であるか否かを判定する（A 7 9 0 6）。なお、ここでの上限判定値は、普図高確率中と普図低確率中とで共通する。当り乱数が上限判定値以上である場合（A 7 9 0 6の結果が「Y」）、即ち、はずれの場合、ステップA 7 9 0 8の処理に移行する。当り乱数が上限判定値未満である場合（A 7 9 0 6の結果が「N」）、当り乱数が下限判定値未満であるか否かを判定する（A 7 9 0 7）。

#### 【0644】

20

遊技制御装置100は、当り乱数が下限判定値未満である場合（A 7 9 0 7の結果が「Y」）、即ち、はずれの場合、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブする（A 7 9 0 8）。さらに、普図停止図柄番号としてはずれ停止図柄番号を設定し（A 7 9 0 9）、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブし（A 7 9 1 0）、ステップA 7 9 1 4の処理に移行する。

#### 【0645】

遊技制御装置100は、当り乱数が下限判定値未満でない場合（A 7 9 0 7の結果が「N」）、即ち、当りの場合、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（A 7 9 1 1）、ロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し（A 7 9 1 2）、当り停止図柄番号に対応する当り停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブし（A 7 9 1 3）、ステップA 7 9 1 4の処理に移行する。なお、ここでは、当り停止図柄（普図当り図柄）は1種類であるが、後述の変形例では数種類存在してよい。

30

#### 【0646】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブし（A 7 9 1 4）、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブし（A 7 9 1 5）、普図当り乱数格納領域をシフトし（A 7 9 1 6）、シフト後の空き領域を0クリアした後（A 7 9 1 7）、普図保留数を-1更新する（A 7 9 1 8）。

#### 【0647】

すなわち、最も古い普図保留数1に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数1以降に保留となっている普図保留数2～4の順位を1つずつ繰り上げる。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数1用の値がクリアされて0になるとともに、普図保留数が1デクリメントされ0になる。

40

#### 【0648】

その後、遊技制御装置100は、サボ状態（サボ態様、普電開放パターン）の情報をロードする（A 7 9 1 9）。なお、ステップA 7 9 1 9の処理は、オプションであり、後述の変形例のように普電サポートの状態（態様）であるサボ状態が可変である場合に実行される。

#### 【0649】

次に、遊技制御装置100は、固定の普図変動時間（例えば200 msec）を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 7 9 2 0）。なお、後述の変形例のように

50

普電サポートの状態（態様）であるサポ状態（サポ態様、普電開放パターン）が可変である場合に、サポ状態に対応する可変の普図変動時間を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。そして、普図変動中処理移行設定処理を実行し（A 7 9 2 1）、普図普段処理を終了する。なお、普図変動中処理移行設定処理については後述する。

#### 【0 6 5 0】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、普図保留数が 0 である場合には（A 7 9 0 1 の結果が「Y」）、普図普段処理に移行するための処理番号として「0」を設定し（A 7 9 2 2）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 7 9 2 3）。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（A 7 9 2 4）、普図普段処理を終了する。

10

#### 【0 6 5 1】

〔普図変動中処理移行設定処理〕

図 4 7 は、普図変動中処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。普図変動中処理移行設定処理は、普図普段処理におけるステップ A 7 9 2 1 にて実行される。

#### 【0 6 5 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、普図変動中処理に移行するための処理番号として「1」を設定し（A 8 1 0 1）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 8 1 0 2）。

#### 【0 6 5 3】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、普図変動表示ゲームの開始に関する信号（普通図柄 1 変動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 8 1 0 3）、普図変動表示ゲームが変動中であることを示す変動中フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブする（A 8 1 0 4）。そして、普図表示器の点滅周期のタイマの初期値である点滅制御タイマ初期値を普図点滅制御タイマ領域にセーブし（A 8 1 0 5）、普図変動図柄番号領域に初期値（ここでは 0）をセーブする（A 8 1 0 6）。その後、普図変動中処理移行設定処理を終了する。

20

#### 【0 6 5 4】

〔普図変動中処理〕

次に、普図ゲーム処理における普図変動中処理（A 7 6 0 9）の詳細について説明する。図 4 8 は、普図変動中処理の手順を示すフローチャートである。

30

#### 【0 6 5 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、普図表示中処理に移行するための設定処理として処理番号を「2」に設定し（A 8 3 0 1）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 8 3 0 2）。その後、遊技制御装置 1 0 0 は、普図表示器における普図変動表示ゲームの結果の表示時間である普図表示時間（普図停止時間、例えば、4 8 m s e c）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 8 3 0 3）。

#### 【0 6 5 6】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、普図の変動終了に関する信号（普通図柄 1 変動中信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 8 3 0 4）。そして、普図変動表示ゲームが停止中であることを示す停止フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブし（A 8 3 0 5）、普図変動中処理を終了する。

40

#### 【0 6 5 7】

〔普図表示中処理〕

次に、普図ゲーム処理における普図表示中処理（A 7 6 1 0）の詳細について説明する。図 4 9 は、普図表示中処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 6 5 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、普図普段処理にて設定された当りフラグ（当り情報又ははずれ情報）をロードし（A 8 4 0 1）、RWMの当りフラグ領域をクリアする（A 8 4 0 2）。そして、ロードされた当りフラグに当り情報が設定されているか否かを判定する（A 8 4 0 3）。

50

## 【0659】

遊技制御装置100は、当りフラグに当り情報が設定されている場合には(A8403の結果が「Y」)、当り中処理設定テーブルを設定し(A8404)、普図停止図柄情報に対応する当り開始ポインタ値(ここでは0)を取得し、普図当り中制御ポインタ領域にセーブする(A8405)。また、普図停止図柄情報に対応する当り終了ポインタ値を取得し、普図当り終了ポインタ領域にセーブする(A8406)。次いで、普図停止図柄情報に対応する普電開放時間(例えば3000ms)を取得し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A8407)。以上の処理により時短状態中での普通変動入賞装置37の開放態様が設定され、例えば2回の開放が可能となる。なお、当りの普図停止図柄(普図当り図柄)は1種類であり、当り開始ポインタ値、当り終了ポインタ値、普電開放時間 10は、固定されているが、後述の変形例のように普電サポートに関するサポ状態(サポ態様、普電開放パターン)が可変である場合に、サポ状態に対応する当り開始ポインタ値、当り終了ポインタ値、普電開放時間を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブしてよい。

## 【0660】

続いて、遊技制御装置100は、普図当り中処理に移行するための処理番号として「3」を設定し(A8408)、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする(A8409)。その後、普図変動表示ゲームの当りに関する信号(普通図柄1当り中信号をオン)と、普電作動開始に関する信号(普通電動役物1作動中信号をオン)を試験信号出力データ領域にセーブする(A8410)。さらに、普電ソレノイドを駆動(オン)する信号を 20出力するために普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブする(A8411)。

## 【0661】

さらに、遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37への入賞数を記憶する普電カウンタ数領域の情報をクリアし(A8412)、普電不正監視期間における普通変動入賞装置37への入賞数を記憶する普電不正入賞数領域の情報をクリアする(A8413)。最後に、普通変動入賞装置37の不正監視期間外を規定するフラグを普電不正監視期間フラグ領域にセーブする(A8414)。

## 【0662】

遊技制御装置100は、当りフラグに当り情報が設定されていない場合には(A8403の結果が「N」)、普図普段処理に移行するための処理番号として「0」を設定し(A8415)、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする(A8416)。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし(A8417)、普図表示中処理を終了する。 30

## 【0663】

## 〔普図当り中処理〕

次に、普図ゲーム処理における普図当り中処理(A7611)の詳細について説明する。図50は、普図当り中処理の手順を示すフローチャートである。

## 【0664】

遊技制御装置100は、まず、普図当り中制御ポインタをロードして準備し(A8601)、ロードされた普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値(当り終了ポインタ値)に達したか否かを判定する(A8602)。 40

## 【0665】

そして、遊技制御装置100は、普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値領域の値(当り終了ポインタ値)に達していない場合には(A8602の結果が「N」)、普図当り中制御ポインタを+1更新する(A8603)。さらに、普電作動移行設定処理を実行し(A8604)、普図当り中処理を終了する。なお、普電作動移行設定処理の詳細については後述する。

## 【0666】

また、遊技制御装置100は、普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ 50

上限値領域の値（当り終了ポイント値）に達した場合には（A 8 6 0 2の結果が「Y」）、ステップA 8 6 0 3における普図当り中処理制御ポイント領域を更新（+ 1）する処理を実行せずに、普電作動移行設定処理を実行し（A 8 6 0 4）、普図当り中処理を終了する。

#### 【0 6 6 7】

〔普電作動移行設定処理〕

次に、普図当り中処理における普電作動移行設定処理（A 8 6 0 4）の詳細について説明する。図5 1は、普電作動移行設定処理の手順を示すフローチャートである。普電作動移行設定処理は、普通変動入賞装置3 7を開閉するための普電ソレノイド3 7 cの駆動制御を行う処理であり、制御ポイントの値に応じて処理を分岐するようにしている。

10

#### 【0 6 6 8】

遊技制御装置1 0 0は、まず、制御ポイント（普図当り中制御ポイント）の値に応じて処理を分岐させる（A 8 7 0 1）。なお、ここで、制御ポイントは、ステップA 8 6 0 3で更新する前の値を使用する。制御ポイントの例は、後述の図7 3に示される。制御ポイントの値が偶数の値であった場合には、ステップA 8 7 0 2の処理に移行して普通変動入賞装置3 7の閉塞を制御するため、制御ポイントに対応する普通変動入賞装置3 7の閉塞後のウェイト時間（普電インターバル時間、例えば6 0 0 0 0 m s e c）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 8 7 0 2）。なお、後述の変形例のように普電サポートに関するサポ状態（サポ態様、普電開放パターン）が可変である場合に、サポ状態に対応してウェイト時間（普電インターバル時間）を設定してよい。

20

#### 【0 6 6 9】

さらに、遊技制御装置1 0 0は、普電ソレノイド3 7 cをオフさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータを設定し（A 8 7 0 3）、普電作動移行設定処理を終了する。

#### 【0 6 7 0】

また、制御ポイントの値が奇数の値であった場合には、遊技制御装置1 0 0は、ステップA 8 7 0 4の処理に移行して普通変動入賞装置3 7の開放を制御するため、制御ポイントに対応する普通変動入賞装置3 7の開放時間である普電開放時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 8 7 0 4）。ここでの普電開放時間は、ステップA 8 4 0 7で設定した値（例えば3 0 0 0 m s e c）と同じでよい。さらに、普電ソレノイド3 7 cをオンさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオンデータを設定し（A 8 7 0 5）、普電作動移行設定処理を終了する。

30

#### 【0 6 7 1】

さらに、制御ポイントの値が当り終了ポイント値であった場合には、遊技制御装置1 0 0は、ステップA 8 7 0 6に移行して普通変動入賞装置3 7の開放制御を終了して普電残存球処理（A 7 6 1 2）を実行するために、処理番号として「4」を設定し（A 8 7 0 6）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 8 7 0 7）。

#### 【0 6 7 2】

続いて、遊技制御装置1 0 0は、普電残存球処理時間（例えば6 0 0 m s e c）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 8 7 0 8）。その後、普電ソレノイド3 7 cをオフに設定するために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（A 8 7 0 9）、普電作動移行設定処理を終了する。なお、後述の変形例のように普電サポートに関するサポ状態（サポ態様、普電開放パターン）が可変である場合に、サポ状態に対応して普電残存球処理時間を設定してよい。

40

#### 【0 6 7 3】

〔普電残存球処理〕

次に、普図ゲーム処理における普電残存球処理（A 7 6 1 2）の詳細について説明する。図5 2は、普電残存球処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 6 7 4】

遊技制御装置1 0 0は、まず、普図当り終了処理に係る処理番号「5」を設定し（A 8

50

9 0 1)、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする(A 8 9 0 2)。その後、普図エンディング時間(例えば、1 0 0 m s e c)を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A 8 9 0 3)。なお、後述の変形例のように普電サポートに関するサポ状態(サポ態様、普電開放パターン)が可変である場合に、サポ状態に対応して普図エンディング時間を設定してよい。

#### 【0 6 7 5】

さらに、遊技制御装置1 0 0は、普通変動入賞装置3 7の作動終了に関する信号(普通電動役物1作動中信号をオフ)を試験信号出力データ領域にセーブする(A 8 9 0 4)。続いて、普通変動入賞装置3 7への入賞数を計数する普電カウント数領域をクリアし(A 8 9 0 5)、さらに、普図当り中制御ポイント領域をクリアする(A 8 9 0 6)。その後、普図当り終了ポイント領域をクリアし(A 8 9 0 7)、普電残存球処理を終了する。

10

#### 【0 6 7 6】

〔普図当り終了処理〕

次に、普図ゲーム処理における普図当り終了処理(A 7 6 1 3)の詳細について説明する。図5 3は、普図当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0 6 7 7】

遊技制御装置1 0 0は、まず、普図普段処理に係る処理番号「0」を設定し(A 9 1 0 1)、さらに、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする(A 9 1 0 2)。その後、普図変動ゲームの当り終了に関する信号(普通図柄1当り中信号をオフ)を試験信号出力データ領域にセーブする(A 9 1 0 3)。

20

#### 【0 6 7 8】

さらに、遊技制御装置1 0 0は、普通変動入賞装置3 7の不正監視期間を規定するフラグ(不正監視期間中フラグ)を普電不正監視期間フラグ領域にセーブし(A 9 1 0 4)、その後、普図当り終了処理を終了する。

#### 【0 6 7 9】

〔外部情報編集処理〕

次に、タイマ割込み処理における外部情報編集処理(A 1 3 1 9)の詳細について説明する。図5 4 Aと図5 4 Bは、外部情報編集処理の手順を示すフローチャートである。図5 4 Aは外部情報編集処理の前半部分を示し、図5 4 Bは外部情報編集処理の後半部分を示す。外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理(A 1 3 0 7)、入賞口スイッチ/状態監視処理(A 1 3 0 8)、磁石不正監視処理(A 1 3 1 5)、盤電波不正監視処理(A 1 3 1 6)での監視結果に基づいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や、試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等を行う。

30

#### 【0 6 8 0】

遊技制御装置1 0 0は、まず、ガラス枠開放エラーが発生中であるか否かを判定する(A 9 3 0 1)。ガラス枠開放エラーが発生中でない場合(A 9 3 0 1の結果が「N」)、本体枠開放エラー(前面枠開放エラー)が発生中であるか否かを判定する(A 9 3 0 2)。本体枠開放エラーが発生中でない場合(A 9 3 0 2の結果が「N」)、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし(A 9 3 0 3)、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする(A 9 3 0 4)。

40

#### 【0 6 8 1】

遊技制御装置1 0 0は、ガラス枠開放エラーが発生中である場合(A 9 3 0 1の結果が「Y」)、又は、本体枠開放エラーが発生中である場合(A 9 3 0 2の結果が「Y」)、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし(A 9 3 0 5)、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする(A 9 3 0 6)。

#### 【0 6 8 2】

遊技制御装置1 0 0は、ステップA 9 3 0 4、A 9 3 0 6の後、セキュリティ信号制御タイマが0でなければ- 1更新し(A 9 3 0 7)、セキュリティ信号制御タイマが0であるか否か(タイムアップしたか否か)を判定する(A 9 3 0 8)。セキュリティ信号制御タイマの初期値は、初期化スイッチ(設定値変更スイッチ1 0 2)の操作等によりR A M

50



に記憶されたデータが初期化されたときなどに、所定時間（例えば 256 msec）が設定される（メイン処理の A1046）。そして、セキュリティ信号制御タイマは RAM 初期化時から計時されることになる。

【0683】

遊技制御装置 100 は、セキュリティ信号制御タイマが 0 でない場合（A9308 の結果が「N」）、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（A9309）、ステップ A9310 の処理に移行する。即ち、RAM に記憶されたデータの初期化が行われたことが外部情報として出力される。

【0684】

遊技制御装置 100 は、セキュリティ信号制御タイマが 0 である場合（A9308 の結果が「Y」）、磁石不正が発生中であるか否かを判定する（A9310）。なお、磁気センサスイッチ 61 からの検出信号があった場合に、磁石不正が発生中であると判定できる。磁石不正が発生中でない場合（A9310 の結果が「N」）、さらに、盤電波不正が発生中であるか否かを判定する（A9311）。なお、電波センサ 62 から検出信号があった場合に、盤電波不正が発生中であると判定できる。

【0685】

遊技制御装置 100 は、盤電波不正が発生中でない場合（A9311 の結果が「N」）、さらに、枠電波不正が発生中であるか否かを判定する（A9312）。枠電波不正信号があった場合に、枠電波不正が発生中であると判定できる。枠電波不正が発生中でない場合（A9312 の結果が「N」）、さらに、大入賞口不正が発生中であるか否かを判定する（A9313）。なお、入賞口スイッチ / 状態監視処理によって大入賞口に関しての不正入賞発生フラグが不正フラグ領域にセーブされている場合、大入賞口不正が発生中であると判定できる。大入賞口不正が発生中でない場合（A9313 の結果が「N」）、さらに、普電不正発生中であるか否かを判定する（A9314）。なお、入賞口スイッチ / 状態監視処理によって普通変動入賞装置 37 の第 2 始動入賞口に関しての不正入賞発生フラグが不正フラグ領域にセーブされている場合、普電不正が発生中であると判定できる。

【0686】

遊技制御装置 100 は、普電不正発生中でない場合（A9314 の結果が「N」）、振動不正が発生中であるか否かを判定する（A9315）。なお、振動センサ 65 から検出信号があった場合に、振動不正が発生中であると判定できる。振動不正が発生中でない場合（A9315 の結果が「N」）、異常排出エラーが発生中であるか否かを判定する（A9316）。なお、異常排出監視処理（A1318）によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出エラーが発生中であると判定できる。

【0687】

遊技制御装置 100 は、異常排出エラーが発生中でない場合（A9316 の結果が「N」）、V 通過エラーが発生中であるか否かを判定する（A9317）。不適切なタイミングで特定領域スイッチ 72 の検出信号が発生した場合に、V 通過エラーが発生中であると判定できる。V 通過エラーが発生中でない場合（A9317 の結果が「N」）、残存球に関するエラーである残存球エラーが発生中であるか否かを判定する（A9318）。残存球エラーが発生中でない場合（A9318 の結果が「N」）、安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する（A9319）。安全装置が作動中でない場合（A9319 の結果が「N」）、スイッチ異常エラーが発生中であるか否かを判定する（A9320）。

【0688】

遊技制御装置 100 は、スイッチのコネクタ抜けなどのスイッチ異常エラーが発生中でない場合（A9320 の結果が「N」）、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブする（A9321）。スイッチ異常エラーが発生中である場合（A9320 の結果が「Y」）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（A9323）。

【0689】

10

20

30

40

50

一方、遊技制御装置 100 は、磁石不正が発生中である場合（A 9 3 1 0 の結果が「Y」）、盤電波不正が発生中である場合（A 9 3 1 1 の結果が「Y」）、枠電波不正が発生中である場合（A 9 3 1 2 の結果が「Y」）、大入賞口不正が発生中である場合（A 9 3 1 3 の結果が「Y」）、普電不正発生中である場合（A 9 3 1 4 の結果が「Y」）、振動不正が発生中である場合（A 9 3 1 5 の結果が「Y」）、異常排出エラーが発生中である場合（A 9 3 1 6 の結果が「Y」）、V 通過エラーが発生中である場合（A 9 3 1 7 の結果が「Y」）、残存球エラーが発生中である場合（A 9 3 1 8 の結果が「Y」）、安全装置が作動中である場合（A 9 3 1 9 の結果が「Y」）、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（A 9 3 2 2）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（A 9 3 2 3）。セキュリティ信号のオンデータの 10  
設定によって、セキュリティ信号が外部情報として外部情報端子 71 を介して外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。なお、本実施形態では、安全装置作動中フラグ = 1 の場合に安全装置が作動中である。

#### 【0690】

このように、安全装置が作動中である場合に（A 9 3 1 9 の結果が「Y」）、セキュリティ信号がオン状態になりホールコンピュータなどの外部装置に出力され（A 9 3 2 2）、遊技場の責任者や係員などが安全装置が作動中であることを認識できる。なお、安全装置が作動中に継続的にセキュリティ信号を外部装置に出力する構成の他に、安全装置が作動した際に 1 パルス（例：256ms）だけセキュリティ信号を外部装置に出力する構成 20  
も可能である。また、セキュリティ信号の代わりに又はセキュリティ信号と併用して、安全装置専用外部情報を設けて、安全装置が作動中に専用の外部情報を外部装置に出力してもよい。

#### 【0691】

また、安全装置が作動中である場合（A 9 3 1 9 の結果が「Y」）、遊技機エラー状態信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされ、遊技機エラー状態信号が試験信号として試験装置へ出力される。なお、安全装置が作動中であることに対応する試験信号（遊技機エラー状態信号）を出力しない構成も可能である。また、遊技機エラー状態信号とは別の試験信号を試験装置へ出力してもよい。

#### 【0692】

遊技制御装置 100 は、ステップ A 9 3 2 1、A 9 3 2 3 の後、始動口の入賞信号を編集する始動口信号編集処理を実行する（A 9 3 2 4）。続いて、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理を実行し（A 9 3 2 5）、特図変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理を実行する（A 9 3 2 6）。 30

#### 【0693】

次に、遊技制御装置 100 は、時短信号制御タイマが 0 でなければ - 1 更新し（A 9 3 2 7）、時短信号制御タイマが 0 であるか否かを判定する（A 9 3 2 8）。時短信号制御タイマが 0 である場合（A 9 3 2 8 の結果が「Y」）、そのまま外部情報編集処理を終了し、時短信号制御タイマが 0 でない場合（A 9 3 2 8 の結果が「N」）、大当り 3 信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（A 9 3 2 9）、外部情報編集処理を 40  
終了する。

#### 【0694】

このようにして、天井回数到達による天井時短と時短図柄（サポ当り）による突然時短の開始時に、大当り 3 信号のオンデータが、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）などの外部装置に、外部情報端子 71 を介して出力される。ここで、大当り 3 信号のオンデータは、前述のサポ作動設定処理のステップ A 5 3 0 2 において時短信号制御タイマ領域に設定されたタイマ初期値（例えば 128ms の固定時間）の間、出力される。従来の大当り 1 ~ 4 信号は大当り等の期間中に出力していたが、大当り 3 信号の当該出力は、大当り等の期間に比べてずっと短い固定時間（例えば 128ms）の出力とした。このため、外部装置（ホールコンピュータ等）は、大当りや大当りに続く時短等と混同す 50

ることなく、天井回数到達による天井時短や時短図柄による突然時短によって時短が発生したことを認識できる。

【0695】

なお、前述のように、大当たり2信号は、大当たり状態中と大当たり状態に続く時短状態（大当たり起因する時短状態、第1特定遊技状態、第1時短状態）において長時間継続して外部装置に外部情報として出力される。上記の短い固定時間（例えば128ms）の大当たり3信号は、天井時短又は突然時短による時短状態（第2特定遊技状態、第2時短状態）の発生を示す外部情報として、大当たり起因する時短状態を示す外部情報（長時間の大当たり2信号）と区別して外部装置に出力され、外部装置で混同されない。

【0696】

なお、他の構成として、天井時短と突然時短の一方でのみ、時短開始時に、大当たり3信号を固定時間の間出力するようにしてよい。また、天井時短の発生と突然時短の発生とを区別するために、一方の時短では、時短開始時に固定時間の間、大当たり3信号と大当たり4信号の両方を出力し、他方の時短では、大当たり3信号のみを出力してよい。例えば、天井時短について大当たり3信号と大当たり4信号を出力し、突然時短について大当たり3信号だけを出力してもよい（逆でもよい）。また、天井時短の発生と突然時短の発生とを区別するために、時短開始時に、天井時短について大当たり3信号（又は大当たり4信号）を出力し、突然時短について大当たり4信号（又は大当たり3信号）を出力してもよい。このように、大当たり3信号と大当たり4信号を適宜組み合わせ、外部装置が認識できるように天井時短の発生と突然時短の発生とを区別してもよい。

【0697】

〔外部情報又は試験信号の送信の様子〕

図55は、外部情報又は試験信号の送信の様子を示すタイムチャートである。

【0698】

図55（A）は、先の時短状態における最後の特図変動表示ゲーム（時短回数に達する特図変動表示ゲーム）で、天井回数の到達や時短図柄の停止があり、次の特図変動表示ゲームから後の時短状態（天井時短や突然時短による時短状態）になる場合を示している。

【0699】

この場合に、本実施形態において、先の時短状態が終了するタイミングは、特図変動中処理内で時短終了設定処理（A4812、図33）が実行されるタイミング、即ち、先の特図変動表示ゲームの変動表示が停止するタイミングである。また、後の時短状態（天井時短や突然時短）が開始するタイミングは、特図表示中処理内で時間短縮変動回数（A5123、A5126）が設定されるタイミング、即ち、先の特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するタイミング（次の特図変動表示ゲームが開始するなら開始するタイミングに略等しい）である。

【0700】

また、先の特図変動表示ゲームの変動表示が停止するタイミングで、特図変動中処理内で時短終了設定処理によって、時短終了に関する信号として大当たり2信号のオフデータが、外部情報出力データ領域に設定されて外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されるとともに（A4901）、時短終了に関する信号として変動時間短縮状態信号（特別図柄1変動時間短縮状態信号、特別図柄2変動時間短縮状態信号、普通図柄1変動時間短縮状態信号）のオフデータなどが、試験信号出力データ領域に設定されて、試験装置に出力される（A4902）。従って、外部情報としての大当たり2信号と試験信号としての変動時間短縮状態信号は、先の特図変動表示ゲームの変動表示が停止するタイミングの後（先の時短終了後）にオフ状態になる。

【0701】

さらに、先の特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するタイミングで、サポ作動設定処理によって、時短開始に関する信号として大当たり2信号のオンデータが、外部情報出力データ領域に設定されて外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されるとともに（A5301）、時短開始に関する信号として変動時間短縮状態信号（特別図柄1変動時

10

20

30

40

50

間短縮状態信号、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号) のオンデータなどが、試験信号出力データ領域に設定されて、試射試験装置に出力される (A 5 3 0 3)。従って、外部情報としての大当り 2 信号と試験信号としての変動時間短縮状態信号は、先の特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するタイミングの後にオン状態になる。

#### 【0702】

このようにして、時短が終了となる特図変動表示ゲーム (先の特図変動表示ゲーム) が、ちょうど天井回数に達した場合や時短図柄で停止した場合に、時短が一旦終了したことが明確になる。また、外部情報 (大当り 2 信号) や試験信号 (変動時間短縮状態信号など) の出力が、停止結果 (停止図柄) の表示時間 (停止表示時間) の分だけオフ状態となることにより、時短が再開した場合に、外部情報や試験信号の出力のオン状態が、明確に識別できる。

10

#### 【0703】

一方、図 5 5 (B) のように、従来の遊技機では、先の特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するタイミングで、特図表示中処理内で時短終了設定処理によって時短が終了する。時短終了設定処理において、時短終了に関する信号として大当り 2 信号のオフデータが、外部情報出力データ領域に設定されて外部装置 (ホールコンピュータなど) に出力されるとともに、時短終了に関する信号として変動時間短縮状態信号のオフデータなどが、試験信号出力データ領域に設定されて、試射試験装置に出力される。

#### 【0704】

20

このため、従来の遊技機では、外部情報としての大当り 2 信号と試験信号としての変動時間短縮状態信号は、先の特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するタイミングの後にオフ状態になるが、このタイミングでサボ作動設定処理によって、大当り 2 信号と変動時間短縮状態信号はすぐにオン状態になるため、実質的にオフ状態になることはない (オン状態が実質的に継続されたままになる)。従って、本実施形態と異なり、従来の遊技機では、時短が一旦終了したことが不明確になるとともに、時短再開の際に外部情報や試験信号の出力のオン状態が不明確になる。

#### 【0705】

##### 〔安全装置関連処理〕

次に、タイマ割込み処理 (図 9) における安全装置関連処理 (A 1 3 1 4) の詳細について説明する。図 5 6 は、安全装置関連処理の手順を示すフローチャートである。安全装置関連処理は、領域内処理であり前述の領域内プログラムの一部として実行される。

30

#### 【0706】

遊技制御装置 100 は、まず、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域の安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する (A 9 4 0 1)。安全装置作動中フラグ = 1 であれば安全装置が作動中であると判断できる。安全装置が作動中である場合に (A 9 4 0 1 の結果が「Y」)、安全装置関連処理を終了する。

#### 【0707】

遊技制御装置 100 は、安全装置が作動中でない場合に (A 9 4 0 1 の結果が「N」)、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から安全装置作動情報をロードし (A 9 4 0 2)、安全装置作動情報が旧作動情報領域の値であるか否かを判定する (A 9 4 0 3)。安全装置作動情報が旧作動情報領域の値である場合に (A 9 4 0 3 の結果が「Y」)、安全装置作動情報に変化がないため、演出コマンドを設定 (送信) せずに、ステップ A 9 4 0 9 の処理に移行する。

40

#### 【0708】

遊技制御装置 100 は、安全装置作動情報が旧作動情報領域の値でない場合に (A 9 4 0 3 の結果が「N」)、安全装置作動情報に変化があるため、演出コマンドを設定 (送信) できるよう、安全装置作動情報とコマンドを対応付けた安全装置作動関連コマンドテーブルを設定し (A 9 4 0 4)、安全装置作動情報に対応するコマンド (ACTION 部) を取得する (A 9 4 0 5)。そして、コマンド定義なしであるか否かを判定する (A 9 4

50

06)。安全装置作動関連コマンドテーブルにおいて、安全装置未作動情報（値0）に対応するコマンドが定義されていないため（コマンドがないため）、安全装置作動情報が安全装置未作動情報（値0）である場合に、コマンド定義なしと判定できる。コマンド定義なしの場合に（A9406の結果が「Y」）、演出コマンドを設定（送信）せずに、ステップA9409の処理に移行する。

#### 【0709】

遊技制御装置100は、コマンド定義ありの場合に（A9406の結果が「N」）、安全装置作動関連コマンド（MODE部）を演出コマンドとして準備する（A9407）。安全装置作動情報が安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）である場合に、コマンド定義ありと判定できる。そして、演出コマンドを設定（送信）する演出コマンド設定処理を実行する（A9408）。なお、演出コマンドは、MODE部及びACTION部からなる。なお、安全装置作動関連コマンドテーブルにおいて、安全装置未作動情報（値0）に対応するコマンドを定義して、ステップA9406の判定を省略し、安全装置未作動情報（値0）に対しても安全装置作動関連コマンドを設定（送信）できるようにしてよい。

#### 【0710】

次に、遊技制御装置100は、安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）であるか否かを判定する（A9409）。安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）でない場合に（A9409の結果が「N」）、そのまま安全装置関連処理を終了する。一方、安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）である場合に（A9409の結果が「Y」）、安全装置作動中フラグ領域に安全装置が作動中であることを示す「1」を安全装置作動中フラグとしてセーブし（A9410）、その後安全装置関連処理を終了する。なお、前回のタイマ割込み処理においてステップA9804（後述）にて安全装置作動中情報（値3）がセーブされた場合に、次のタイマ割込み処理においてステップA9409の結果が「Y」となる。

#### 【0711】

以上のようにして、安全装置作動情報が変化して安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）となった際に、安全装置作動関連コマンドが安全装置作動情報を一部（ACTION部）に含んだ形で、演出制御装置300に送信される。安全装置作動関連コマンドは、ACTION部が安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）の場合に、それぞれ、作動予告状態に対応する作動予告コマンド、作動警告状態に対応する作動警告コマンド、作動状態に対応する作動中コマンドになる。

#### 【0712】

演出制御装置300が、作動予告コマンドを受信することによって、安全装置の作動予告状態で作動予告表示（例えば「まもなく打ち止めです」の文字）を表示装置41に表示できる。従って、遊技者に遊技停止状態になる可能性があることを事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

#### 【0713】

演出制御装置300が、作動警告コマンドを受信することによって、安全装置の作動警告状態で作動警告表示（例えば「当り終了後に打ち止めとなります」の文字）を表示装置41に表示できる。従って、遊技者に小当り又は大当りの終了後に遊技停止状態になることを事前に報知して、連チャンが止まるなど不利益を受けることを遊技者に警告することができる。なお、連チャンとは、例えば通常モード（又は通常遊技状態）を経ないで、大当り状態と特定遊技状態が継続することである。また、作動警告状態によって、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

#### 【0714】

演出制御装置300が、作動中コマンドを受信することによって、安全装置の作動状態（作動中状態）で、作動中表示513（例えば「打ち止め中」の文字）を表示装置41に

10

20

30

40

50

表示できる。従って、新たな遊技者（客）が遊技機 10 を使用することを防止でき、不正を行っている者がいれば不正行為を止めさせることもできる。

#### 【0715】

なお、安全装置作動情報が変化せず 0、1、2、3 に維持される場合（0 0、1 1、2 2、3 3 の無変化の場合）に、安全装置作動関連コマンドは演出制御装置 300 に送信されない。安全装置カウンタ値が 190000 ~ 194999 になった後に 190000 未満となって安全装置作動情報が 1 から 0 に変化したとき（1 0 の変化時）にも、安全装置作動関連コマンドはコマンド定義なしで送信されない。なお、安全装置作動情報が 2 から 1 に或いは 3 から 2 に変化すること（2 1、3 2 の変化）は、後述の差玉確認処理や安全装置作動監視処理によって除かれている。

10

#### 【0716】

安全装置作動情報が 0 から 1 に変化したとき（0 1 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動予告コマンドが演出制御装置 300 に送信される。安全装置作動情報が 1 から 2 に変化したとき（1 2 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動警告コマンドが演出制御装置 300 に送信される。安全装置作動情報が 2 から 3 に変化したとき（2 3 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動中コマンドが演出制御装置 300 に送信される。なお、安全装置作動情報が 2 から 3 に変化した場合は、直後の 1 回だけ、ステップ A9403 の結果が「Y」となりステップ A9404 - A9410 を通り作動中コマンドが送信され、安全装置作動中フラグ = 1 となるため安全装置が作動中になり（A9401 の結果が「Y」）、以降のタイマ割込み処理ではステップ A9404 - A9410 を通らず安全装置作動関連コマンドは送信されない。

20

#### 【0717】

なお、安全装置作動情報が 1 から 3 に直接的に変化すること自体（1 3 の変化自体）は、後述の差玉確認処理や安全装置作動監視処理によって除かれているが、安全装置作動情報が瞬時に 1 2 3 と変化することはある（2 は瞬間値になり後述のように作動警告状態は発生しない）。この 1 2 3 の変化は、大当たり中でも小当たり中でもない場合に安全装置カウンタ値が 195000 に達して作動予告状態から作動状態に移行したことに対応する。そして、安全装置の作動予告状態から作動状態に移行したことに対応して、作動中コマンドが安全装置作動関連コマンドとして演出制御装置 300 に送信される（A9405、A9407）。

30

#### 【0718】

##### 〔領域外統合処理〕

次に、タイマ割込み処理（図 9）における領域外統合処理（A1322）の詳細について説明する。図 57 は、領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。領域外統合処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

#### 【0719】

遊技制御装置 100 は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし（A9501）、スタックポインタに領域外スタック領域の値として、領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の先頭を示すアドレス値を設定する（A9502）。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

40

#### 【0720】

次に、遊技制御装置 100 は、レジスタバンク 0 とレジスタバンク 1 の両方に対してレジスタの情報（値）を領域外スタック領域に退避（PUSH）する（A9503）。ここで、汎用レジスタ全部を退避することが好適である。そして、性能表示装置 152 の表示制御等を行う性能表示装置制御処理を実行する（A9504）。続いて、差玉数（安全装置カウンタ値）を更新して差玉数（安全装置カウンタ値）に対応して安全装置作動情報を設定する差玉確認処理（A9505）を実行する。次に、安全装置の作動を監視する安全装置作動監視処理を実行する（A9506）。

#### 【0721】

50

その後、遊技制御装置 100 は、退避したレジスタを復帰し (A 9 5 0 7)、スタックポインタ保存領域からロードしてスタックポインタを設定し (A 9 5 0 8)、性能表示編集処理を終了する。設定したスタックポインタは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

#### 【0722】

〔性能表示装置制御処理〕

次に、領域外統合処理 (図 5 7) における性能表示装置制御処理 (A 9 5 0 4) の詳細について説明する。図 5 8 は、性能表示装置制御処理の手順を示すフローチャートである。性能表示装置制御処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

10

#### 【0723】

遊技制御装置 100 は、まず、性能表示用ワーク領域の正当性を判定する正当性判定を実行し、正当でなく異常な場合に、性能表示用ワーク領域の初期化 (初期値設定も含む) を実行する (A 9 6 0 1)。ステップ A 9 6 0 1 の処理は、図 8 のステップ A 1 2 0 4 の処理と同様である。

#### 【0724】

なお、性能表示装置制御処理が実行される度に正当性判定が実行されるため、性能表示用ワーク領域が正当でない場合に、すぐにその初期化が実行でき、異常な性能表示 (異常なベース値等の表示) が極力防止できる。

20

#### 【0725】

また、性能表示用ワーク領域の初期化 (初期値設定も含む) は、スタックポインタ保存領域を保護するよう、スタックポインタ保存領域以外を初期化の対象とする。なお、本実施形態において領域外スタック領域は初期化しないが、初期化するようにしてもよい。領域外スタック領域を初期化する場合でも、領域外スタック領域に退避したレジスタの値は保護して初期化しない。性能表示用ワーク領域の初期化は、領域内ワーク領域 (遊技制御用ワーク領域) と領域内スタック領域 (遊技制御用スタック領域) の初期化とは区別されて実行されるため、領域内ワーク領域と領域内スタック領域には影響を与えない。

#### 【0726】

続いて、遊技制御装置 100 は、初期表示タイマ更新処理を実行する (A 9 6 0 2)。初期表示タイマ更新処理において、性能表示開始時 (電源投入後) に約 5 秒間だけ性能表示装置 152 の各桁の表示器の LED を全て点滅する全点滅制御 (初期表示制御) するためのタイマの更新を行う。

30

#### 【0727】

次に、遊技制御装置 100 は、ベース値の算出の対象となる入力ポートのスイッチ立ち上がりエッジ情報を性能表示ワーク領域にコピーする (A 9 6 0 3)。スイッチ立ち上がりエッジ情報は、入力処理で取得されて領域内ワーク領域 (特にスイッチ制御領域) に記憶されている (A 1 3 0 3)。前述のとおり、本実施形態において、ベース値算出の対象となる入力ポート (監視対象の入力ポート) は、第 3 入力ポート 1 2 4 と第 4 入力ポート 1 2 6 である。コピーしたスイッチ立ち上がりエッジ情報は、性能表示編集処理 (図 8) で使用される。

40

#### 【0728】

なお、遊技球を検出しても直接的に通常賞球数又は通常アウト球数を変化させず、ベース値の算出の対象とならないスイッチの立ち上がりエッジ情報 (ビット) はクリアした状態でコピーする (マスクする)。例えば、ゲートスイッチ 3 4 a や特定領域スイッチ 7 2 や残存球排出口スイッチ 7 3 などの情報はクリアした状態でコピーする。これにより、性能表示編集処理において、これらスイッチに関する処理 (少なくとも A 1 2 1 1 のクリア処理) が省略できる。

#### 【0729】

なお、通常アウト球数は、仮に、入賞口のスイッチ 3 5 a、3 6 a、3 7 a、3 8 a、3 9 a、ゲートスイッチ 3 4 a や特定領域スイッチ 7 2 や残存球排出口スイッチ 7 3 での

50

入力（遊技球検出）自体によって更新されてしまうと、遊技領域 32 から排出された全ての遊技球を検出するアウト球検出スイッチ 74 と重複して余分に更新され、ベース値が誤った値に算出されてしまう。また、通常賞球数は、仮に、入賞口のスイッチと重複して遊技球が通過可能なゲートスイッチ 34a や特定領域スイッチ 72 や残存球排出口スイッチ 73 での入力（遊技球検出）自体によって更新されてしまうと、入賞口のスイッチと重複して余分に更新され、ベース値が誤った値に算出されてしまう。

#### 【0730】

次に、遊技制御装置 100 は、性能表示装置表示処理を実行する（A9604）。性能表示装置表示処理では、表示期間の種類や、その他各種条件に合わせ、性能表示装置 152 に表示するベース値に対応するセグメント出力データ（ベース値に関する表示データや点灯パターンデータ）を設定する。例えば、表示期間として、リアルタイム値表示期間 B L、1 回前表示期間 B 1、2 回前表示期間 B 2、3 回前表示期間 B 3 を設けて、それぞれの表示期間において、ベース値の計測中のリアルタイム値、1 回前の集計区間、2 回前の集計区間、3 回前の集計区間で計測したベース値に対応するセグメント出力データを設定してよい。

10

#### 【0731】

次に、遊技制御装置 100 は、表示期間の期間切替えのためのタイマの更新を行うとともに、表示期間の切替えタイミングであるか否かを判定する（A9605）。表示期間の切替えタイミングである場合に（A9605 の結果が「Y」）、表示期間の切替え設定を実行し（A9606）、性能表示装置制御処理を終了する。遊技制御装置 100 は、表示期間の切替えタイミングでない場合に（A9605 の結果が「N」）、表示期間の切替え設定を実行せずに、性能表示装置制御処理を終了する。

20

#### 【0732】

表示期間の切替え設定では、B L B 1 B 2 B 3 B L . . . のように、表示期間の情報の切り替え設定を行う。また、期間切替えのためのタイマの初期値（例えば所定期間 5 秒に相当する初期値）を設定する。

#### 【0733】

##### 〔差玉確認処理〕

次に、領域外統合処理（図 57）における差玉確認処理（A9505）の詳細について説明する。図 59 は、差玉確認処理の手順を示すフローチャートである。差玉確認処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。差玉確認処理では、差玉数を示唆する安全装置カウンタ値（差玉数 + 10 万）を更新し、安全装置の状態を示唆する安全装置作動情報を更新する。

30

#### 【0734】

遊技制御装置 100 は、まず、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域の安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する（A9701）。安全装置が作動中である場合に（A9701 の結果が「Y」）、直ちに差玉確認処理を終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われない。なお、本実施形態では、領域外プログラムに含まれる領域外統合処理プログラム（安全装置に関するプログラム）が遊技停止中に実行されない構成を有し、安全装置が作動して遊技停止状態になっている場合には、差玉確認処理を含む領域外統合処理は実行されないため（A1320 の結果が「Y」）、ステップ A9701 の処理は無くてもよい。なお、ステップ A9701 の処理が無い場合に、安全装置作動中フラグ領域は領域内プログラムで読み書きされ、領域外プログラムで読まれない領域（アクセスされない領域）となる。

40

#### 【0735】

遊技制御装置 100 は、安全装置が作動中でない場合に（A9701 の結果が「N」）、領域外ワーク領域に含まれる旧作動情報領域の旧作動情報が 2 以上（旧作動情報領域 2）であるか否かを判定する（A9702）。旧作動情報が 2 以上である場合に（A9702 の結果が「Y」）、差玉確認処理を終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われない。

50



## 【 0 7 3 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、旧作動情報が 2 未満である場合に ( A 9 7 0 2 の結果が「 N 」 )、第 4 入力ポート 1 2 6 に関するスイッチ制御領域 ( 領域内ワーク領域 ) のスイッチ立ち上がりエッジ情報に基づいてアウト球検出スイッチ 7 4 に入力があるか否かを判定する ( A 9 7 0 3 )。アウト球検出スイッチ 7 4 に入力がある場合に ( A 9 7 0 3 の結果が「 Y 」)、安全装置カウンタ値が 0 であるか否かを判定する ( A 9 7 0 4 )。安全装置カウンタ値が 0 でない場合に ( A 9 7 0 4 の結果が「 N 」)、安全装置カウンタ領域の値である安全装置カウンタ値を - 1 更新する ( 1 だけ減少する ) ( A 9 7 0 5 )。従って、アウト球検出スイッチ 7 4 への入力で排出球数が 1 だけ増加することに対応して、差玉数 ( = セーフ球数 - 排出球数 ) ひいては安全装置カウンタ値 ( = 差玉数 + 1 0 万 ) が 1 だけ減少して更新されることになる。次に、領域内ワーク領域に含まれる獲得遊技球数領域から獲得遊技球数をロードする ( A 9 7 0 6 )。

## 【 0 7 3 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、アウト球検出スイッチ 7 4 に入力がない場合に ( A 9 7 0 3 の結果が「 N 」)、又は、安全装置カウンタ値が 0 である場合に ( A 9 7 0 4 の結果が「 Y 」)、安全装置カウンタ値を - 1 更新することなく維持して、獲得遊技球数をロードする ( A 9 7 0 6 )。

## 【 0 7 3 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、領域外ワーク領域に含まれる安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値をロードし ( A 9 7 0 7 )、安全装置カウンタ値に獲得遊技球数を加算する ( A 9 7 0 8 )。獲得遊技球数は、1 割込み内に獲得した賞球の数 ( 合計 )、即ち、1 割込み内でのセーフ球数の増加であるため、ステップ A 9 7 0 8 において、差玉数 ( = セーフ球数 - 排出球数 ) ひいては安全装置カウンタ値 ( = 差玉数 + 1 0 万 ) が獲得遊技球数の分だけ増加して更新されることになる。

## 【 0 7 3 9 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 ( 1 9 5 0 0 0 ) 以上であるか否か ( 安全装置カウンタ 1 9 5 0 0 0 であるか否か ) を判定する ( A 9 7 0 9 )。安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 ( 1 9 5 0 0 0 ) 以上である場合に ( A 9 7 0 9 の結果が「 Y 」)、安全装置カウンタ値を上限値 ( 1 9 5 0 0 0 のカウンタ基準値 ) まで戻すように安全装置カウンタ値に上限値 ( 1 9 5 0 0 0 ) をセットし ( A 9 7 1 0 )、加算後の値として上限値を安全装置カウンタ領域にセーブする ( A 9 7 1 1 )。なお、安全装置カウンタ値はステップ A 9 7 0 8 において上限値を超えて 1 9 5 0 0 0 + になることもある。ここで、は、獲得遊技球数 ( 1 割込み内で獲得 ) の最大値未満であり、例えば、全ての入賞口スイッチに同時に入力があった場合の賞球の合計値よりも小さい。

## 【 0 7 4 0 】

一方、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 ( 1 9 5 0 0 0 ) 未満である場合に ( A 9 7 0 9 の結果が「 N 」)、上限値に制限する必要がないため、ステップ A 9 7 0 8 の加算処理による加算後の値をそのまま安全装置カウンタ領域にセーブする ( A 9 7 1 1 )。このようにして、安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値が、加算後の値 ( 上限値に制限されたものも含む ) に更新される。

## 【 0 7 4 1 】

なお、安全装置カウンタ値を上限値 1 9 5 0 0 に制限することによって、安全装置カウンタ領域の範囲 ( バイト数又はビット数 ) が明確になり、遊技制御用プログラムの開発に都合がよい。

## 【 0 7 4 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置カウンタ値に対応する作動情報番号 ( ここでは 0 ~ 2 ) を設定する ( A 9 7 1 2 )。0 ~ 1 8 9 9 9 9 の安全装置カウンタ値、1 9 0 0 0 0 ~ 1 9 4 9 9 9 の安全装置カウンタ値、1 9 5 0 0 0 の安全装置カウンタ値のそれぞれに対応して、作動情報番号は、安全装置の未作動状態 ( 通常状態 ) を示す「 0」、作動

予告状態を示す「1」、作動警告状態を示す「2」に設定される。なお、作動情報番号は、安全装置が作動中である作動状態を示す「3」には設定されない。ここで、前述のように条件(1)に関する差玉数を、最低値を基準とした差玉数(最低値の時点から現在までの所定期間における差玉数)とする場合には、ステップA9709において、現在の安全装置カウンタ値から、現在までの最低の安全装置カウンタ値を減算した値が、差玉基準値95000以上であるか否かを判定し、差玉基準値95000以上であればステップA9710で差玉数を95000に設定してよい。そして、ステップA9712において、最低値を基準として0~89999の差玉数、90000~94999の差玉数、95000の差玉数のそれぞれに対応して、作動情報番号は、安全装置の未作動状態(通常状態)を示す「0」、作動予告状態を示す「1」、作動警告状態を示す「2」に設定されてよい。また、上述の最低の安全装置カウンタ値は、領域外ワーク領域の最低値領域に保存され、現在の安全装置カウンタ値が保存された最低の安全装置カウンタ値よりも小さくなる度に、最低の安全装置カウンタ値は現在の安全装置カウンタ値に更新されてよい。なお、作動情報番号が「2」となると、後述のように、即時、又は、大当りや小当りの終了後に遊技停止状態になってしまう。このように、条件(1)に関する差玉数を最低値を基準とした差玉数とする場合、現時点での差玉数が差玉基準値95000以上であれば遊技停止状態が発生可能になるため、条件(1)に関する差玉数を、1日の営業における差玉数の最大増加幅(いわゆるMY)としたのと同等になる。

#### 【0743】

続いて、遊技制御装置100は、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から現在の安全装置作動情報をロードして、旧作動情報領域にセーブする(A9713)。そして、旧作動情報が2で且つ作動情報番号が1(旧作動情報=2且つ作動情報番号=1)であるか否かを判定する(A9714)。旧作動情報=2且つ作動情報番号=1である場合(A9714の結果が「Y」)、作動情報番号を安全装置作動情報領域にセーブすることなく安全装置作動情報「2」(ロードした値)を維持して、差玉確認処理を終了する。これにより、安全装置作動情報が「2」から「1」に変化することが防止される(21の変化の防止)。そして、次のタイマ割込み以降の差玉確認処理は、旧作動情報が2であるため(A9702の結果が「Y」)、すぐに終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われず、安全装置作動情報「2」が維持される。

#### 【0744】

一方、遊技制御装置100は、旧作動情報が2でないか又は作動情報番号が1でない場合に(A9714の結果が「N」:旧作動情報=2又は作動情報番号=1の場合)、作動情報番号を安全装置作動情報領域にセーブして、安全装置作動情報領域を更新する(A9715)。その後、差玉確認処理を終了する。なお、安全装置作動情報領域に作動警告状態を示す「2」がセーブされても、大当り中でも小当り中でもない場合には、後の安全装置作動監視処理において瞬時に安全装置の作動状態を示す「3」が安全装置作動情報領域にセーブされて、作動警告状態は発生しない。

#### 【0745】

このようにして、差玉確認処理において、0~189999の安全装置カウンタ値、190000~194999の安全装置カウンタ値、195000の安全装置カウンタ値のそれぞれに対応して、安全装置作動情報は、安全装置の未作動状態(通常状態)を示す「0」(安全装置未作動情報)、作動予告状態を示す「1」(安全装置作動予告情報)、作動警告状態を示す「2」(安全装置作動警告情報)に設定される。

#### 【0746】

安全装置作動情報の旧情報(A9713の旧作動情報)から更新後の新情報(A9715)への変化パターン(維持パターン含む)は、0 0、0 1、1 0、1 1、1 2、2 2のいずれかになり、前述のとおり、2 1の変化は防止されている(A9714)。

#### 【0747】

なお、遊技制御装置100は、更新された安全装置カウンタ値(A9711)を示す差

玉コマンド、或いは、更新された差玉数（＝安全装置カウンタ値－１０万）を示す差玉コマンドを、演出制御装置３００（サブ基板）に送信し、演出制御装置３００は表示装置４１等に安全装置カウンタ値或いは差玉数を表示させてもよい。その場合、差玉確認処理において、旧作動情報領域の旧作動情報が２（安全装置作動警告情報）でも（Ａ９７０２）、安全装置カウンタ値の更新を行うようにするとともに、ステップＡ９７０９とＡ９７１０の処理を省略して、安全装置カウンタ値を上限値１９５００に制限しないようにする。ただし、１９５００以上の安全装置カウンタ値に対応して、安全装置作動情報は、作動警告状態を示す「２」（安全装置作動警告情報）に設定されるようにする。

#### 【０７４８】

以上、差玉確認処理について説明したが、差玉確認処理のステップＡ９７０６は、払い出された遊技媒体の数又は払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数（付与された遊技価値の量又は付与されることが決定された遊技価値の量）を計数可能な第１計数手段を構成する。差玉確認処理のステップＡ９７０３－Ａ９７０５は、使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第２計数手段を構成する。差玉確認処理のステップＡ９７０８は、払出数と使用数とに基づいた演算値（例えば安全装置カウンタ値又は差玉数）を演算可能な演算手段を構成する。

#### 【０７４９】

##### 〔安全装置作動監視処理〕

次に、領域外統合処理（図５７）における安全装置作動監視処理（Ａ９５０６）の詳細について説明する。図６０は、安全装置作動監視処理の手順を示すフローチャートである。安全装置作動監視処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

#### 【０７５０】

遊技制御装置１００は、まず、安全装置作動情報が２以上（安全装置作動情報 ２）であるか否かを判定する（Ａ９８０１）。安全装置作動情報が２以上である場合に（Ａ９８０１の結果が「Ｙ」）、即ち、安全装置作動警告情報（値２）又は安全装置作動中情報（値３）が設定されている場合に、大当たり中又は小当たり中であるか否かを判定する（Ａ９８０２）。ここで、大当たり中又は小当たり中であるか否かは、例えば、ゲーム処理番号（特図ゲーム処理番号、役物ゲーム処理番号）に基づいて判定できる。ゲーム処理番号は、領域内ワーク領域のゲーム処理番号領域（特図ゲーム処理番号領域、役物ゲーム処理番号領域）に記憶される。

#### 【０７５１】

例えば、大当たりファンファーレのゲーム処理番号から大当たりエンディングのゲーム処理番号なら、大当たり中と判定できる。本実施形態では、役物ゲーム処理番号が１から５なら大当たり中と判定できる。また、例えば、小当たり開始（又は小当たりファンファーレ（存在する場合のみ））のゲーム処理番号から小当たり残存球処理（又は小当たりのエンディング（存在する場合のみ））のゲーム処理番号なら、小当たり中と判定できる。本実施形態では、特図ゲーム処理番号が３から５なら小当たり中と判定できる。なお、小当たり図柄が導出された時点から小当たり中と判定してもよいし、大当たり図柄が導出された時点から大当たり中と判定してもよい。小当たり中のＶ入賞によって大当たりが発生する場合は、Ｖ入賞があった時点から大当たり中と判定してもよい。

#### 【０７５２】

遊技制御装置１００は、小当たり中でも大当たり中でもない場合に（Ａ９８０２の結果が「Ｎ」）、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から現在の安全装置作動情報をロードして、旧作動情報領域にセーブする（Ａ９８０３）。そして、安全装置作動情報領域に安全装置作動中情報（値３）をセーブして、安全装置作動情報領域を更新する（Ａ９８０４）。

#### 【０７５３】

一方、安全装置作動情報が２より小さい「０」又は「１」の場合に（Ａ９８０１の結果が「Ｎ」）、或いは、大当たり中又は小当たり中である場合に（Ａ９８０２の結果が「Ｙ」）

10

20

30

40

50

、安全装置作動監視処理をすぐに終了して、実質的に安全装置作動監視処理では何もしない。

【 0 7 5 4 】

以上のように、安全装置作動警告情報（値 2）が設定されており安全装置の作動を警告する作動警告状態（条件（1）が成立し、条件（2）は未成立）において、大当り又は小当りが終了することによって小当り中でも大当り中でもなくなったら（条件（2）が成立したら）、安全装置作動情報を安全装置作動中情報（値 3）に設定する（安全装置作動情報の 2 3 の変化）（A 9 8 0 4）。これによって、安全装置作動中フラグを「1」にして（安全装置関連処理の A 9 4 1 0）、安全装置が作動した作動状態（打ち止め状態）、即ち、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技等が実行できない遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）を発生できることになる。このように、安全装置作動中フラグは、安全装置作動情報領域（領域外ワーク領域の一部）の安全装置作動情報に基づいて設定可能である。そして、「1」の安全装置作動中フラグは、作動条件（所定条件）の成立に基づいて安全装置が作動したこと（作動中であること）や遊技不可状態の発生を示すことになる。なお、「1」の安全装置作動中フラグに基づいて、ステップ A 1 3 0 9、A 1 6 0 3、A 1 6 1 2、A 2 2 0 1 等の結果が「Y」となり、遊技停止状態が発生する。

10

【 0 7 5 5 】

安全装置が作動して遊技ができなくなることによって、差玉数やセーフ球数が大きい場合などに不正対策を適切に行うことができ、また、差玉数やセーフ球数を抑制することによって遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる可能性がある。

20

【 0 7 5 6 】

なお、1 9 5 0 0 0 の安全装置カウンタ値に達して安全装置作動警告情報（値 2）が設定されていても（差玉確認処理の A 9 7 1 2、A 9 7 1 5）、大当り中でも小当り中でもない場合には（A 9 8 0 2 の結果が「N」）、安全装置作動情報が瞬時に安全装置作動警告情報（値 2）から安全装置作動中情報（値 3）に切り替わることになる（A 9 8 0 4）。即ち、この場合には、作動警告コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される前に、安全装置作動情報領域の安全装置作動警告情報（値 2）が安全装置作動中情報（値 3）で上書きされ消去されてしまう。従って、大当り中でも小当り中でもない場合に、安全装置カウンタ値が 1 9 5 0 0 0 に達すると、安全装置の作動を警告する作動警告状態は発生せず、直後から安全装置が作動して遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）が発生する。なお、これは前述のように安全装置作動情報が瞬時に 1 2 3 と変化することに相当するが（2 は瞬間値になり作動警告状態は発生しない）、安全装置の作動を予告する作動予告状態から安全装置が作動中である作動状態に移行したことに対応して、作動中コマンドが安全装置作動関連コマンドとして演出制御装置 3 0 0 に送信される（A 9 4 0 5、A 9 4 0 7）。

30

【 0 7 5 7 】

また、安全装置作動警告情報（値 3）が設定されており、安全装置が既に作動して遊技停止状態になっている場合には、領域外統合処理は実行されないため（A 1 3 2 0 の結果が「Y」）、安全装置作動情報を安全装置作動中情報（値 3）に維持し、遊技停止状態を継続する。

40

【 0 7 5 8 】

なお、本実施形態では、小当り中において V 入賞の前後のいずれでも、1 9 5 0 0 0 の安全装置カウンタ値に到達して安全装置作動警告情報（値 2）が設定されたら、V 入賞による大当りの終了後に、ステップ A 9 8 0 4 で安全装置作動中情報（値 3）を設定して遊技停止状態にする（大当りは発生する）。しかし、他の例として、小当り中において V 入賞の前に安全装置作動警告情報（値 2）が設定されたら、小当り終了直後に安全装置作動中情報（値 3）を設定して遊技停止状態にし（大当りは発生せず）、小当り中において V 入賞の後に安全装置作動警告情報（値 2）が設定されたら、V 入賞による大当り終了後に安全装置作動中情報（値 3）を設定して遊技停止状態にしてよい（大当りは発生する）。

50

また、さらなる他の例として、小当たり中においてV入賞の前後のいずれで安全装置作動警告情報（値2）が設定されても、小当たり終了直後に、安全装置作動中情報（値3）を設定して遊技停止状態にしてよい（大当たりは発生しない）。

#### 【0759】

##### [演出制御装置の制御]

以下に、演出制御装置300が演出制御用プログラムによって実行する制御（処理）を説明する。

#### 【0760】

##### [メイン処理（演出制御装置）]

最初に、演出制御装置300によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図61は、演出制御装置300によって実行されるメイン処理（メインプログラム）の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、遊技機10に電源が投入されると主制御用マイコン311（演出用マイコン）によって実行される。なお、演出制御装置300が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「B\*\*\*\*」と表されている。

10

#### 【0761】

演出制御装置300は、メイン処理の実行が開始されると、まず、割込みを禁止する（B0001）。次にCPU311及びVDP312の初期設定を実行し（B0002、B0003）、割込みを許可する（B0004）。割込みが許可されると、遊技制御装置100から送信されたコマンドを受信するコマンド受信割込み処理を実行可能な状態となる。

20

#### 【0762】

次に、演出制御装置300は、表示装置41等に表示する表示用データの生成を許可し（B0005）、乱数生成に用いる乱数シードを設定する（B0006）。そして、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（B0007）。

#### 【0763】

続いて、演出制御装置300は、WDT（ウォッチドックタイマ）をクリアする（B0008）。WDTは、上述したCPU初期設定（B0002）で起動され、CPU311が正常に動作しているかどうかを監視する。WDTが一定周期を経過してもクリアされない場合は、WDTがタイムアップしてCPU311がリセットされる。

30

#### 【0764】

その後、演出制御装置300は、RTC（リアルタイムクロック）338から時刻の情報を読み込むRTC読込処理を実行する（B0009）。

#### 【0765】

RTC読込処理では、所定の周期（例えば2時間おき）でRTC338から時刻の情報を読み込む構成としてもよく、ステップB0009へ処理が移行する度に時刻の情報を読み込む必要はない。演出制御装置300への電源投入（即ち遊技機10への電源投入）の際に、一度だけ、RTC読込処理を実行する構成としてもよい（RTC読込処理の位置を変えて、例えばステップB0003とB0004の間で実行してもよい）。演出制御装置300は、RAM内のタイマ領域に時刻を計時する時刻用タイマ（計時手段）を設定し、所定の周期でRTC338から時刻の情報を読み込んだ際又は電源投入時に一度だけRTC338から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマ（計時手段）をRTC338の時刻に合わせるよう調整してよい。そして、演出制御装置300は、時刻用タイマを使用して各種処理を実行してもよい。このようにすれば、RTC338から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、CPU311の負荷が減少する。

40

#### 【0766】

次に、演出制御装置300は、遊技者による演出ボタン25の操作信号（演出ボタンスイッチ25a又はタッチパネル25bの信号）を検出したり、検出した信号に応じて演出内容（設定）を変更したりする演出ボタン入力処理を実行する（B0010）。続いて、遊技場（遊技店）の責任者や遊技者等によるLEDや液晶（表示装置41等）の輝度、音

50

量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を実行する（B 0 0 1 1）。操作としては、十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a, 4 5 1 b、演出ボタン 2 5、遊技機裏面の音量調節スイッチ 3 3 5 などの操作部の操作がある。ホール・遊技者設定モード処理において、後述の演出ポイントに応じて、遊技者は演出をカスタマイズすることができる。

#### 【0 7 6 7】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、演出ポイントの加算やクリアを実行する演出ポイント制御処理を実行する（B 0 0 1 2）。演出ポイント制御処理では、演出ポイントの加算対象となる演出や操作が実行されることで演出ポイントが加算される処理がされ、また、演出ポイントを次の遊技に繰り越せるよう遊技終了時又は遊技停止時（打ち止め時）などに、例えば、演出ポイントの情報等を含む情報が 2 次元コードである Q R コード（登録商標）として表示装置 4 1 に表示される。例えば、演出制御装置 3 0 0 は、ホール・遊技者設定モード処理や安全装置系処理（作動中コマンド受信時）において、Q R コード（登録商標）を表示装置 4 1 に表示できる。

10

#### 【0 7 6 8】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、演出乱数などの乱数を更新するための乱数更新処理を実行し（B 0 0 1 3）、遊技制御装置 1 0 0 から受信した受信コマンドを解析して対応する受信コマンドチェック処理を実行する（B 0 0 1 4）。なお、受信コマンドチェック処理の詳細については、図 6 2 にて後述する。

#### 【0 7 6 9】

20

続いて、演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 4 1 で表示される客待ちデモの内容を編集して制御する客待ちデモ編集処理を実行し（B 0 0 1 5）、客待ち中の遊技機 1 0 の節電状態を制御する節電制御処理を実行する（B 0 0 1 6）。

#### 【0 7 7 0】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 4 1 等の表示装置（表示手段）に表示する内容に合わせて各種データの更新を行ったり、表示装置 4 1 に表示する描画を表示フレームバッファに設定したりする演出表示編集処理を実行する（B 0 0 1 7）。このとき設定される描画データは、フレーム周期 1 / 3 0 秒（約 3 3 . 3 m s e c）以内に V D P 3 1 2 が描画を完了することができるものであれば問題なく表示装置 4 1 の画像を更新することができる。そして、表示フレームバッファへの描画準備を完了させて描画コマンド準備終了設定を実行する（B 0 0 1 8）。

30

#### 【0 7 7 1】

続いて、演出制御装置 3 0 0 は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（B 0 0 1 9）。フレーム切替タイミングでない場合は（B 0 0 1 9 の結果が「N」）、フレーム切替タイミングになるまで B 0 0 1 9 の処理を繰り返し、フレーム切替タイミングである場合は（B 0 0 1 9 の結果が「Y」）、表示装置 4 1 への画面描画を指示する（B 0 0 2 0）。本実施形態のフレーム周期は 1 / 3 0 秒なので、例えば 1 / 6 0 秒（フレーム周期の 1 / 2）毎の周期的な V ブランク（画像更新）が 2 回実行されるとフレームの切り替えが行われる。なお、1 / 6 0 秒で画像を更新せず、さらに間隔を大きくしてもよい。

#### 【0 7 7 2】

40

また、演出制御装置 3 0 0 は、スピーカ 1 9 から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（B 0 0 2 1）。

#### 【0 7 7 3】

また、演出制御装置 3 0 0 は、L E D 等からなる装飾装置（盤装飾装置 4 6、枠装飾装置 1 8）を制御する装飾制御処理を実行する（B 0 0 2 2）。装飾制御処理では、例えば、L E D 等の装飾装置の輝度制御（発光制御）を実行する。

#### 【0 7 7 4】

さらに、演出制御装置 3 0 0 は、モータ及びソレノイドで駆動される可動役物（電動役物）などの演出装置（盤演出装置 4 4、枠演出装置等）を制御する可動体制御処理を実行する（B 0 0 2 3）。可動体制御処理では、例えば、モータを駆動する役物動作演出を設

50

定する。

【 0 7 7 5 】

そして、演出制御装置 3 0 0 は、前述の B 0 0 2 3 の処理を終えると、B 0 0 0 8 の処理に戻る。以降、B 0 0 0 8 から B 0 0 2 3 までの処理を繰り返す。

【 0 7 7 6 】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、図 6 2 を参照して、上述したメイン処理（図 6 1 ）における受信コマンドチェック処理（B 0 0 1 4 ）の詳細について説明する。図 6 2 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される受信コマンドチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 7 7 7 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、遊技制御装置 1 0 0 から受信したコマンド数をチェックするために R A M のコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする（B 1 1 0 1 ）。そして、コマンド受信数が 0 でないか否かを判定する（B 1 1 0 2 ）。コマンド受信数が 0 である場合、すなわち、遊技制御装置 1 0 0 から受信したコマンドがない場合には（B 1 1 0 2 の結果が「N」）、解析するコマンドがないので、受信コマンドチェック処理を終了する。

【 0 7 7 8 】

一方、演出制御装置 3 0 0 は、コマンド受信数が 0 でない場合、すなわち、遊技制御装置 1 0 0 からコマンドを受信している場合には（B 1 1 0 2 の結果が「Y」）、コマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値をコマンド受信数分減算した後（B 1 1 0 3 ）、R A M の受信コマンドバッファの内容を解析用のコマンド領域にコピーする（B 1 1 0 4 ）。ここで、受信コマンドバッファはリングバッファなので、バッファ内の内容をコマンド領域にコピーする前にコマンド受信数を減算しても問題ない。また、コピー中に新たにコマンドを受信してもデータが上書きされることはない。

【 0 7 7 9 】

そして、演出制御装置 3 0 0 は、コマンド読出インデックスを 0 ～ 3 1 の範囲で + 1 更新（1 だけ加算）する（B 1 1 0 5 ）。受信コマンドバッファは受信したコマンドを 3 2 個まで保存できるよう構成されている。受信したコマンドは、コマンド読出インデックス 0 ～ 3 1 の順に受信コマンドバッファに格納されており、ここではインデックス順に受信したコマンドを読み出して、解析用のコマンド領域にコピーする。なお、解析用のコマンド領域へのコピーが完了したタイミングで、読み出したコマンド読出インデックスに対応する受信コマンドバッファの格納領域内はクリアされる。

【 0 7 8 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、ステップ B 1 1 0 1 の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定し（B 1 1 0 6 ）、コピーが完了していない場合は（B 1 1 0 6 の結果が「N」）、ステップ B 1 1 0 4 から B 1 1 0 6 の処理を繰り返す。

【 0 7 8 1 】

遊技制御装置 1 0 0 から送信されたコマンドを演出制御装置 3 0 0 が受信すると、受信コマンドバッファに受信したコマンドの内容が保存されると同時にコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値が加算更新される。受信コマンドバッファには 3 2 個分のコマンドを保存することができるが、受信したコマンドの解析は、別途、解析用のコマンド領域で行われる。そして、解析用のコマンド領域に受信したコマンドの内容がコピーされると、受信コマンドバッファ及びコマンド受信カウンタ値はクリアされる。このように、受信コマンドバッファ内で直接解析を行わずに常に空き領域を確保しておくことで、コマンドの大量受信に備えることができる。

【 0 7 8 2 】

続いて、演出制御装置 3 0 0 は、コピーが完了した場合には（B 1 1 0 6 の結果が「Y」）、解析用のコマンド領域の受信したコマンド内容をロードし（B 1 1 0 7 ）、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する（B 1 1 0 8 ）。なお、受信コマンド解析処理

10

20

30

40

50

の詳細については、次の図 6 3 にて後述する。また、解析用のコマンド領域のアドレスを更新する ( B 1 1 0 9 )。その後、ステップ B 1 1 0 1 の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定し ( B 1 1 1 0 )、解析が完了していない場合は ( B 1 1 1 0 の結果が「N」)、ステップ B 1 1 0 7 から B 1 1 1 0 の処理を繰り返す。解析が完了した場合には ( B 1 1 1 0 の結果が「Y」)、受信コマンドチェック処理を終了する。

#### 【 0 7 8 3 】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、図 6 3 を参照して、前述した受信コマンドチェック処理 ( 図 6 2 ) における受信コマンド解析処理 ( B 1 1 0 8 ) の詳細について説明する。図 6 3 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。

10

#### 【 0 7 8 4 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、受信したコマンドの上位バイトを M O D E 部、下位バイトを A C T I O N 部 ( A C T 部 ) として分離する ( B 1 2 0 1 )。遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信されるコマンドは、M O D E 部 ( M O D E コマンド ) 及び A C T I O N 部 ( A C T I O N コマンド ) によって構成されており、通常、コマンドの種類を示す M O D E 部から連続して送信される。従って、受信したコマンドの上位、下位は M O D E 部、A C T I O N 部の順に構成される。

#### 【 0 7 8 5 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が正常範囲であるか否かを判定する ( B 1 2 0 2 )。すなわち、コマンドの種類を示す M O D E 部が取り得る値 ( 種類を示すコマンド仕様として割り当てられた値 ) であるか否かを判定する。そして、M O D E 部が正常範囲である場合には ( B 1 2 0 2 の結果が「Y」)、同様に A C T I O N 部が正常範囲であるか否かを判定する ( B 1 2 0 3 )。すなわち、コマンドの内容 ( 具体的な演出指示等 ) を示す A C T I O N 部が取り得る値 ( 内容を示すコマンド仕様として割り当てられた値 ) であるか否かを判定する。そして、A C T I O N 部が正常範囲である場合には ( B 1 2 0 3 の結果が「Y」)、さらに、M O D E 部に対する A C T I O N 部は正しい組み合わせか否かを判定する ( B 1 2 0 4 )。すなわち、A C T I O N 部の値が、M O D E 部によって特定される種類のコマンドが取り得る値であるのか否かを判定する。そして、正しい組み合わせである場合には ( B 1 2 0 4 の結果が「Y」)、B 1 2 0 5 以降の処理でコマンドの系統に応じたコマンド処理を実行する。

20

30

#### 【 0 7 8 6 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、M O D E 部の値が変動系コマンドの範囲か否かを判定する ( B 1 2 0 5 )。なお、変動系コマンドは、飾り特別図柄の変動パターンなどを指令するコマンドであり、例えば変動コマンドがある。そして、M O D E 部が変動系コマンドを表す場合には ( B 1 2 0 5 の結果が「Y」)、変動系コマンド処理を実行し ( B 1 2 0 6 )、受信コマンド解析処理を終了する。

#### 【 0 7 8 7 】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が変動系コマンドを表していない場合には ( B 1 2 0 5 の結果が「N」)、次に、M O D E 部が当り系コマンドの範囲か否かを判定する ( B 1 2 0 7 )。なお、当り系コマンドは、大当り中や小当り中の演出に関する動作 ( ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など ) などを指令するコマンドであり、例えば、ファンファーレ画面を指令するためのファンファーレコマンド、ラウンド画面を指令するためのラウンドコマンド、インターバル画面を指令するためのインターバルコマンド、エンディング画面を指令するためのエンディングコマンドなどである。そして、M O D E 部が当り系コマンドを表す場合には ( B 1 2 0 7 の結果が「Y」)、当り系コマンド処理を実行し ( B 1 2 0 8 )、受信コマンド解析処理を終了する。

40

#### 【 0 7 8 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が当り系コマンドを表していない場合には ( B 1 2 0 7 の結果が「N」)、次に、M O D E 部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する ( B

50



1209)。なお、図柄系コマンドには、例えば、停止図柄パターンに対応する飾り特図1コマンドと飾り特図2コマンドがある。そして、MODE部が図柄系コマンドを表す場合には(B1209の結果が「Y」)、図柄系コマンド処理を実行し(B1210)、受信コマンド解析処理を終了する。

#### 【0789】

演出制御装置300は、MODE部が図柄系コマンドを表していない場合には(B1209の結果が「N」)、次に、MODE部が単発系コマンドの範囲か否かを判定する(B1211)。そして、MODE部が単発系コマンドを表す場合には(B1211の結果が「Y」)、単発系コマンド処理を実行し(B1212)、受信コマンド解析処理を終了する。

10

#### 【0790】

演出制御装置300は、MODE部が単発系コマンドを表していない場合には(B1211の結果が「N」)、次に、MODE部が先読み図柄系コマンドの範囲か否かを判定する(B1213)。先読み図柄系コマンドには、例えば、先読み停止図柄コマンドがある。そして、MODE部が先読み図柄系コマンドを表す場合には(B1213の結果が「Y」)、先読み図柄系コマンド処理を実行し(B1214)、受信コマンド解析処理を終了する。

#### 【0791】

演出制御装置300は、MODE部が先読み図柄系コマンドを表していない場合には(B1213の結果が「N」)、次に、MODE部が先読み変動系コマンドの範囲か否かを判定する(B1215)。先読み変動系コマンドには、例えば、先読み変動パターンコマンドがある。そして、MODE部が先読み変動系コマンドを表す場合には(B1215の結果が「Y」)、先読み変動系コマンド処理を実行し(B1216)、受信コマンド解析処理を終了する。

20

#### 【0792】

一方、演出制御装置300は、MODE部が先読み変動系コマンドを表していない場合には(B1215の結果が「N」)、予期しないコマンド(例えば、テストモード中のみ使用するコマンド)を受信した可能性があるので、受信コマンド解析処理を終了する。また、MODE部が正常範囲でない場合(B1202の結果が「N」)、ACTION部が正常範囲でない場合(B1203の結果が「N」)、もしくは、MODE部に対するACTION部が正しい組合せでない場合も(B1204の結果が「N」)、受信コマンド解析処理を終了する。

30

#### 【0793】

##### 〔単発系コマンド処理〕

次に、図64を参照して、前述した受信コマンド解析処理(図63)における単発系コマンド処理(B1212)の詳細について説明する。図64は、演出制御装置300によって実行される単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【0794】

演出制御装置300は、まず、MODE部が遊技機の種類を示す機種指定コマンドを表すか否かを判定する(B1301)。そして、MODE部が機種指定コマンドを表す場合には(B1301の結果が「Y」)、遊技機の種類を設定する機種設定処理を実行し(B1302)、単発系コマンド処理を終了する。

40

#### 【0795】

演出制御装置300は、MODE部が機種指定コマンドを表していない場合には(B1301の結果が「N」)、次に、MODE部がRAM初期化のコマンドを表すか否かを判定する(B1303)。そして、MODE部がRAM初期化のコマンドを表す場合には(B1303の結果が「Y」)、RAM初期化の報知等を行うRAM初期化設定処理を実行し(B1304)、単発系コマンド処理を終了する。

#### 【0796】

演出制御装置300は、MODE部がRAM初期化のコマンドを表していない場合には

50

( B 1 3 0 3 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部が停電復旧系コマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 0 5 )。例えば、停電復旧系コマンドとして、停電復旧コマンドと復旧画面コマンドがある。そして、 M O D E 部が停電復旧系コマンドを表す場合には ( B 1 3 0 5 の結果が「 Y 」)、停電復旧設定処理を実行し ( B 1 3 0 6 )、単発系コマンド処理を終了する。

【 0 7 9 7 】

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部が停電復旧系コマンドを表していない場合には ( B 1 3 0 5 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部が客待ちデモコマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 0 7 )。そして、 M O D E 部が客待ちデモコマンドを表す場合には ( B 1 3 0 7 の結果が「 Y 」)、客待ちデモ設定処理を実行し ( B 1 3 0 8 )、単発系コマンド処理を終了する。

10

【 0 7 9 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部が客待ちデモコマンドを表していない場合には ( B 1 3 0 7 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部が飾り特図 1 保留数コマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 0 9 )。そして、 M O D E 部が飾り特図 1 保留数コマンドを表す場合には ( B 1 3 0 9 の結果が「 Y 」)、特図 1 保留情報設定処理を実行し ( B 1 3 1 0 )、単発系コマンド処理を終了する。

【 0 7 9 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部が飾り特図 1 保留数コマンドを表していない場合には ( B 1 3 0 9 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部が飾り特図 2 保留数コマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 1 1 )。そして、 M O D E 部が飾り特図 2 保留数コマンドを表す場合には ( B 1 3 1 1 の結果が「 Y 」)、特図 2 保留情報設定処理を実行し ( B 1 3 1 2 )、単発系コマンド処理を終了する。

20

【 0 8 0 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部が飾り特図 2 保留数コマンドを表していない場合には ( B 1 3 1 1 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部が確率情報コマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 1 3 )。そして、 M O D E 部が確率情報コマンドを表す場合には ( B 1 3 1 3 の結果が「 Y 」)、確率情報設定処理を実行し ( B 1 3 1 4 )、単発系コマンド処理を終了する。

【 0 8 0 1 】

30

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部が確率情報コマンドを表していない場合には ( B 1 3 1 3 の結果が「 N 」)、次に、 M O D E 部がエラー / 不正系のコマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 1 5 )。なお、エラー / 不正系のコマンドとして、例えば、不正発生コマンド、不正解除コマンド、状態オフコマンド、状態オンコマンド、磁石不正報知コマンド ( 磁気エラーコマンド )、盤電波不正報知コマンド ( 盤電波エラーコマンド ) がある。不正発生コマンドとして、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 4 3 の信号に基づく不正入賞の発生を示すコマンドがある。不正解除コマンドは、不正の解除を示すコマンドである。入賞口スイッチ / 状態監視処理 ( A 1 3 0 8 ) において、不正入賞の発生と不正の解除が監視されて、不正発生コマンドと不正解除コマンドが送信され得る。状態オンコマンドとして、シュート球切れスイッチ信号の発生 ( シュート球切れエラー ) や、オーバーフロースイッチ信号の発生 ( オーバーフローエラー ) や、払出異常ステータス信号の発生 ( 払出異常エラー ) や、ガラス枠開放検出スイッチ 6 3 からの信号の発生 ( ガラス枠開放エラー ) や、前面枠開放検出スイッチ 6 4 ( 本体枠開放検出スイッチ ) からの信号の発生 ( 本体枠開放エラー、前面枠開放エラー ) を示すコマンドがある。また、状態オフコマンドは、エラーの不発生を示す。磁気センサスイッチ 6 1 からの検出 ( 磁石不正 ) があった場合に、磁石不正監視処理 ( A 1 3 1 5 ) において磁石不正報知コマンドが送信される。電波センサ 6 2 からの検出 ( 電波不正 ) があった場合に、電波不正監視処理 ( A 1 3 1 6 ) において盤電波不正報知コマンドが送信される。

40

【 0 8 0 2 】

50

そして、MODE部がエラー/不正系のコマンドを表す場合には(B1315の結果が「Y」)、エラーや不正の報知や報知解除をするためのエラー/不正設定処理を実行し(B1316)、単発系コマンド処理を終了する。エラー/不正設定処理では、例えば、エラーや不正の報知音を発生させたり、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDなど遊技機10に設けられた演出用LEDを所定態様で発光させたり、表示装置41等でエラー表示をするよう設定する。

【0803】

演出制御装置300は、MODE部がエラー/不正系のコマンドを表していない場合には(B1315の結果が「N」)、次に、MODE部が演出モード切替用のコマンド(特図表示中処理等で設定)を表すか否かを判定する(B1317)。そして、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表す場合には(B1317の結果が「Y」)、演出モード切替設定処理を実行し(B1318)、単発系コマンド処理を終了する。

10

【0804】

演出制御装置300は、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表していない場合には(B1317の結果が「N」)、次に、MODE部がアウト球数を示すアウト球数コマンドを表すか否かを判定する(B1319)。そして、MODE部がアウト球数コマンドを表す場合には(B1319の結果が「Y」)、アウト球数受信時処理を実行し(B1320)、単発系コマンド処理を終了する。

【0805】

演出制御装置300は、MODE部がアウト球数コマンドを表していない場合には(B1319の結果が「N」)、次に、MODE部がカウントのコマンド(大入賞口カウントコマンド)を表すか否かを判定する(B1321)。そして、MODE部が大入賞口スイッチのカウントのコマンドを表す場合には(B1321の結果が「Y」)、カウント情報設定処理を実行し(B1322)、単発系コマンド処理を終了する。

20

【0806】

演出制御装置300は、MODE部がカウントのコマンドを表していない場合には(B1321の結果が「N」)、MODE部が設定値情報コマンド(確率設定値情報コマンド)を表すか否かを判定する(B1323)。設定値情報コマンドは、図5BのステップA1049の停電復旧時のコマンド及びステップA1047の処理で送信されるRAM初期化時のコマンドに含まれる。そして、MODE部が設定値情報コマンドを表す場合には(B1323の結果が「Y」)、設定値受信時処理を実行し(B1324)、単発系コマンド処理を終了する。設定値受信時処理では、設定値(確率設定値)をRAM等の記憶部に記憶するとともに必要な処理を実行する。

30

【0807】

演出制御装置300は、MODE部が設定値情報コマンドを表していない場合には(B1323の結果が「N」)、MODE部が設定変更系のコマンドを表すか否かを判定する(B1325)。設定変更系のコマンドとして、例えば、確率設定変更中のコマンド(A1033)がある。そして、MODE部が設定変更系のコマンドを表す場合には(B1325の結果が「Y」)、設定変更系情報設定処理を実行し(B1326)、単発系コマンド処理を終了する。設定変更系情報設定処理では、設定変更系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定変更中のコマンドを受信した場合に、設定変更系情報設定処理では、遊技者に設定変更中であること報知する設定変更中表示を表示装置41に表示する。

40

【0808】

演出制御装置300は、MODE部が設定変更系のコマンドを表していない場合には(B1325の結果が「N」)、MODE部が設定確認系のコマンドを表すか否かを判定する(B1327)。設定確認系のコマンドとして、例えば、確率設定確認中のコマンド(A1036)がある。そして、MODE部が設定確認系のコマンドを表す場合には(B1327の結果が「Y」)、設定確認系情報設定処理を実行し(B1328)、単発系コマンド処理を終了する。設定確認系情報設定処理では、設定確認系のコマンドの内容を記憶

50

し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定確認中のコマンドを受信した場合に、設定確認系情報設定処理では、遊技者に設定確認中であること報知する設定確認中表示を表示装置 4 1 に表示する。

#### 【 0 8 0 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE 部が設定確認系のコマンドを表していない場合には ( B 1 3 2 7 の結果が「N」)、MODE 部が安全装置関連系のコマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 2 9 )。安全装置関連系のコマンドとして、例えば、安全装置作動関連コマンド ( A 9 4 0 7 ) がある。安全装置カウンタ値や差玉数などの差玉情報を含む差玉コマンドが遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信される場合には、安全装置関連系のコマンドにこの差玉コマンドを含めてよい。そして、MODE 部が安全装置関連系 10 のコマンドを表す場合には ( B 1 3 2 9 の結果が「Y」)、安全装置に関連する安全装置系処理を実行し ( B 1 3 3 0 )、単発系コマンド処理を終了する。安全装置系処理では、安全装置関連系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。

#### 【 0 8 1 0 】

安全装置系処理では、コマンドに対応する処理として、安全装置関連系のコマンドに含まれる情報を表示装置 4 1 に表示できる。例えば、安全装置関連系のコマンドとして安全装置作動関連コマンドを受信した場合に、安全装置作動関連コマンドの ACTION 部に含まれる安全装置作動情報 (安全装置作動予告情報 (値 1)、安全装置作動警告情報 (値 2)、安全装置作動中情報 (値 3)) に対応した安全装置関連表示 (作動予告表示 5 1 1、作動警告表示 5 1 2、作動中表示 5 1 3) を表示装置 4 1 に表示する。また、例えば、 20 安全装置関連系のコマンドとして差玉コマンドを受信した場合に、差玉数を表示装置 4 1 に表示する。

#### 【 0 8 1 1 】

差玉数 (= 安全装置カウンタ値 - 1 0 万) の表示は、受信した差玉コマンドに対応させて全範囲の値 (例えば、0 ~ 1 0 万または - 1 0 万 ~ + 1 0 万) を表示装置 4 1 に表示するようにしてもよいし、所定の範囲の値 (例えば、作動予告状態以降の 9 万 ~ 1 0 万) だけを表示するようにしてもよい。この所定の範囲の場合だけ差玉数が表示されると、差玉数が重要なときのみ表示されて遊技者の注目を引くことができるし、差玉数が重要でないときは差玉数を非表示にして表示装置 4 1 を見やすくできる。所定の範囲として、作動予告状態に対応する範囲 (9 万以上 9 万 5 千未満)、作動警告状態と作動状態に対応する範囲 (9 万 5 千以上)、作動予告状態と作動警告状態と作動状態の全てに対応する範囲 (9 万以上)、作動予告状態に入る直前又は直後の値以上 (例えば 8 万 9 千以上、9 万 1 千以上) などがある。また、差玉数そのものを表示するようにしてもよいし、安全装置の作動 (打ち止め) までの残りの遊技球数 (遊技媒体数) の形で間接的に差玉数を表示するようにしてもよい。さらに、差玉数の代わりに、安全装置カウンタ値を表示してもよく、安全装置カウンタ値が、所定の範囲 (例えば、作動予告状態以降の 1 9 万以上) の場合に、表示装置 4 1 に表示されるようにしてもよい。

#### 【 0 8 1 2 】

なお、差玉コマンドは、1 の単位で変化する差玉数に対応して通知 (送受信) されてよい。例えば、差玉コマンドが示す差玉数は、0 ~ 1 0 万の間又は - 1 0 万 ~ + 1 0 万の間 40 で、実際の差玉数と同じく 1 つずつに変化可能である。安全装置カウンタ値ひいては差玉数が更新される度 (A 9 7 1 1) に、差玉コマンドが送信されてよい。

#### 【 0 8 1 3 】

また、差玉コマンドは、所定の単位で変化する差玉数に対応して通知 (送受信) されてよい。例えば、差玉コマンドが示す差玉数は、1 0 0 0 の単位で変化可能であり、0 (= 実際の差玉数 0 ~ 9 9 9)、1 0 0 0 (= 実際の差玉数 1 0 0 0 ~ 1 9 9 9)、2 0 0 0 (= 実際の差玉数 2 0 0 0 ~ 2 9 9 9)、・・・、1 0 万 (= 実際の差玉数 1 0 万) であってよい。なお、この場合に、差玉コマンドの送信の機会を減らすために、安全装置カウンタ値ひいては差玉数が 1 0 0 0 単位で更新される度 (A 9 7 1 1) に、差玉コマンドが送信されてもよい。また、差玉コマンドが示す差玉数は、マイナス側の値があってもよい 50

。

## 【 0 8 1 4 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE 部が安全装置関連系のコマンドを表していない場合には ( B 1 3 2 9 の結果が「N」)、MODE 部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する ( B 1 3 3 1 )。なお、図柄停止のコマンドには、例えば、特図 1 の図柄停止コマンド ( 飾り特図 1 停止コマンド ) と特図 2 の図柄停止コマンド ( 飾り特図 2 停止コマンド ) がある。そして、MODE 部が図柄停止のコマンドを表す場合には ( B 1 3 3 1 の結果が「Y」)、演出制御装置 3 0 0 は、次に、MODE 部のコマンドが正常なコマンドであるか否かを判定する ( B 1 3 3 2 )。

## 【 0 8 1 5 】

MODE 部のコマンドが正常なコマンドである場合には ( B 1 3 3 2 の結果が「Y」)、演出制御装置 3 0 0 は、対応する特図の停止態様を設定し ( B 1 3 3 3 )、全図柄が停止した後に遊技状態フラグを通常状態に設定して ( B 1 3 3 4 )、単発系コマンド処理を終了する。B 1 3 3 4 の処理では、一例として、遊技状態フラグを通常状態に設定しているが、本処理が実行されるタイミングによって、遊技状態フラグは、「変動中」「大当たり中」「小当たり中」のフラグが設定される。

## 【 0 8 1 6 】

一方、MODE 部が図柄停止のコマンドを表していない場合 ( B 1 3 3 1 の結果が「N」)、または、MODE 部のコマンドが正常ではない場合 ( B 1 3 3 2 の結果が「N」) には、演出制御装置 3 0 0 は、単発系コマンド処理を終了する。

## 【 0 8 1 7 】

その他、演出制御装置 3 0 0 は、図 6 4 には記載されていないコマンドに対する処理を単発系コマンド処理において実行してよい。例えば、演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数コマンド、演出回転数コマンド、打ち方指示報知コマンド ( 左打ち指示報知コマンド、右打ち指示報知コマンド ) など遊技制御装置 1 0 0 から受信して、当該コマンドに対応する処理を行ってよい。演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数コマンド ( 時間短縮変動回数 ) などから時短状態における残りの変動回数を取得でき、演出回転数コマンドなどから各演出モードの演出残り回転数を取得でき、時短状態における残りの変動回数や各演出モードの演出残り回転数などに基づいて演出を設定できる。演出制御装置 3 0 0 は、打ち方指示報知コマンド ( 左打ち指示報知コマンド又は右打ち指示報知コマンド ) に応じて、打ち方を指示 ( 示唆 ) する打ち方指示表示 ( 左打ち指示表示又は右打ち指示表示 ) を表示装置 4 1 などにおいて表示 ( 報知 ) できる。

## 【 0 8 1 8 】

## 〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、図 6 5 を参照して、前述した受信コマンド解析処理 ( 図 6 3 ) における先読み図柄系コマンド処理 ( B 1 2 1 4 ) の詳細について説明する。図 6 5 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される先読み図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

## 【 0 8 1 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、最新保留情報が特図 1 保留 ( 特図 1 始動記憶 ) の情報であるか否か、例えば、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図 1 保留数コマンドであるか否かを判定する ( B 1 6 0 1 )。最新保留情報が特図 1 保留の情報である場合 ( B 1 6 0 1 の結果が「Y」)、先読み図柄系コマンド ( 先読み停止図柄コマンド ) を特図 1 保留数に対応する特図 1 先読み図柄コマンド領域にセーブする ( B 1 6 0 2 )。

## 【 0 8 2 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、最新保留情報が特図 1 保留の情報でない場合 ( B 1 6 0 1 の結果が「N」)、即ち、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図 2 保留数コマンドである場合、先読み図柄系コマンド ( 先読み停止図柄コマンド ) を特図 2 保留数に対応する特図 2 先読み図柄コマンド領域にセーブする ( B 1 6 0 3 )。

## 【 0 8 2 1 】

演出制御装置 3 0 0 は、ステップ B 1 6 0 2 と B 1 6 0 3 の後、先読み変動系コマンド

10

20

30

40

50

の受信待ちであることを示す先読み変動系コマンド受信待ちフラグを設定する（B 1 6 0 4）。これは、先読み図柄系コマンドと先読み変動系コマンドがセットになっているため、遊技制御装置 1 0 0 から先読み図柄系コマンドに続いて先読み変動系コマンドが送信されるためである。その後、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

#### 【 0 8 2 2 】

〔先読み変動系コマンド処理〕

次に、図 6 6 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 3）における先読み変動系コマンド処理（B 1 2 1 6）の詳細について説明する。図 6 6 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される先読み変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【 0 8 2 3 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、先読み変動系コマンド（先読み変動パターンコマンド）の受信待ち中であるか否かを判定する（B 1 7 0 1）。前述の先読み変動系コマンド受信待ちフラグ（B 1 6 0 4）が設定されている場合、先読み変動系コマンドの受信待ち中であると判定できる。先読み変動系コマンドの受信待ち中でない場合（B 1 7 0 1 の結果が「N」）、先読み変動系コマンド処理を終了する。先読み変動系コマンドの受信待ち中である場合（B 1 7 0 1 の結果が「Y」）、先読み変動系コマンド受信待ちフラグをクリアする（B 1 7 0 2）。

#### 【 0 8 2 4 】

次に、演出制御装置 3 0 0（サブ基板）は、最新保留情報の図柄（特図 1 又は特図 2）の保留数に対応する先読み変動 MODE 変換テーブルを設定し（B 1 7 0 3）、先読み変動系コマンドの MODE 部に対応してサブ内先読み変動コマンド MODE 部を取得する（B 1 7 0 4）。次に、先読み変動 ACT 変換テーブルを設定し（B 1 7 0 5）、先読み変動系コマンドの ACT I O N 部（ACT 部）に対応するサブ内先読み変動コマンド ACT 部を取得する（B 1 7 0 6）。

#### 【 0 8 2 5 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、変換後の MODE 部と ACT 部（即ち、サブ内先読み変動コマンド MODE 部と ACT 部）が共に 0 以外であるか否かを判定する（B 1 7 0 7）。なお、正常（有効）なコマンドであれば 0 以外に変換される。変換後の MODE 部、ACT 部が共に 0 以外である場合（B 1 7 0 7 の結果が「Y」）、変換後の MODE 部と ACT 部から構成される変換後のコマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（特図 1 先読み変動コマンド領域又は特図 2 先読み変動コマンド領域）にセーブする（B 1 7 0 8）。そして、先読みコマンド整合チェック処理を実行して（B 1 7 0 9）、変換後の MODE 部と ACT 部の組合せが正常であるか否かを判定する（B 1 7 1 0）。

#### 【 0 8 2 6 】

なお、保留が変動表示ゲームを開始するときの保留数によって、MODE 部に対応する前半変動の時間が変化する。保留が変動表示ゲームを開始するときに、保留が他になければ長めの前半変動になり、新たに保留が発生して保留数が多ければ短めの前半変動となる。従って、前半変動の時間値が遷移しても、演出制御装置 3 0 0 の内部コマンドが同じに扱えるように、受信した先読み変動系コマンドの MODE 部をサブ内先読み変動コマンド MODE 部に変換しておく。

#### 【 0 8 2 7 】

また、リーチの種類は保留数に関係ないため、サブ内先読み変動コマンド ACT 部に対応する後半変動は保留数に依存しない。しかし、同一系統のリーチにも種類があるため、仮に先読み変動系コマンドの ACT 部（後半変動の値）を変換せずに、演出制御装置 3 0 0 がそのまま使うと数が多くなりチェックが困難になる。例えば、ノーマルリーチにも、ノーマルリーチ - 1 停止はずれ、ノーマルリーチ + 1 停止はずれなどの種類が存在する。従って、同一系統のリーチを示す ACT 部を、同じサブ内先読み変動コマンド ACT 部に変換することで、数を減らし、先読みコマンド整合チェック処理等のチェック処理の負担を軽減する。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 2 8 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、変換後の M O D E 部と A C T 部（即ち、サブ内先読み変動コマンド M O D E 部と A C T 部）の少なくとも一方が 0 である場合（B 1 7 0 7 の結果が「N」）、又は、変換後の M O D E 部と A C T 部の組合せが正常でない場合（B 1 7 1 0 の結果が「N」）、変換後のコマンドに異常があるとして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

## 【 0 8 2 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、変換後の M O D E 部と A C T 部の組合せが正常である場合（B 1 7 1 0 の結果が「Y」）、先読み対象の保留情報（最新保留の情報）を先読み変動コマンド領域からロードし（B 1 7 1 1）、最新保留の先読み演出に関する先読み抽選処理を実行する（B 1 7 1 2）。先読み演出（先読み予告演出）としては、例えば、連続予告演出（チャンス目先読み演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告などがある。続いて、最新保留の先読み演出（保留変化予告等）が発生するか否かを判定する（B 1 7 1 3）。最新保留の先読み演出が発生する場合（B 1 7 1 3 の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応するポイント情報を設定する（B 1 7 1 4）。

10

## 【 0 8 3 0 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、発生する先読み演出（保留変化予告等）が直ちに開始する演出であるか否かを判定する（B 1 7 1 5）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（B 1 7 1 5 の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応する表示を設定する（B 1 7 1 6）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（B 1 7 1 5 の結果が「N」）、保留シフトの際（保留表示の移動の際、保留数減少の際）の先読み演出に対応する表示を設定、保存する（B 1 7 1 7）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。なお、先読み演出は、変動表示ゲームの結果（遊技結果）を示唆する情報を当該変動表示ゲームが停止する前に予告することで大当たり期待度（特別結果となる期待度）を報知する演出になるが、設定された確率設定値（1～6）を示唆する情報を報知するようにしてもよい。すなわち、演出制御装置 3 0 0 は、大当たり期待度や確率設定値に基づいて先読み対象の保留表示（アイコン）を変化させるように先読み演出を行うことができる。

20

## 【 0 8 3 1 】

一方、演出制御装置 3 0 0 は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（B 1 7 1 3 の結果が「N」）、そのまま、先読み変動系コマンド処理を終了する。

30

## 【 0 8 3 2 】

## 〔 図柄系コマンド処理 〕

次に、図 6 7 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 3）における図柄系コマンド処理（B 1 2 1 0）の詳細について説明する。図 6 7 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

## 【 0 8 3 3 】

演出制御装置 3 0 0 は、受信した図柄系コマンド（飾り特図 1 コマンド又は飾り特図 2 コマンド）の M O D E 部に対応する特図種別を設定する（B 1 8 0 1）。特図種別は、特図 1 又は特図 2 である。そして、図柄系コマンドの M O D E 部と A C T I O N 部（A C T 部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、R A M 等の所定領域にセーブする（B 1 8 0 2）。ここで、特図 1 と特図 2 では、図柄の振分け割合が変わるので、M O D E 毎にテーブルを使用して、図柄種別を設定する。なお、本実施形態において、図柄種別は、はずれ図柄や、特図 1 の大当たり図柄 A、特図 2 の大当たり図柄 B - F、残保留（特図 2 保留）での大当たり図柄 G、時短図柄（サボ当り図柄）などに対応する。

40

## 【 0 8 3 4 】

## 〔 変動系コマンド処理 〕

次に、図 6 8 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 3）における変動系コマンド処理（B 1 2 0 6）の詳細について説明する。図 6 8 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

50

## 【 0 8 3 5 】

演出制御装置 3 0 0 は、受信した変動系コマンド（変動コマンド）の特図種別（特図 1 又は特図 2）が未確定であるか否かを判定する（B 1 9 0 1）。特図種別が未確定である場合（B 1 9 0 1 の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を終了する。特図種別が未確定でない場合（B 1 9 0 1 の結果が「N」）、受信した変動系コマンドと図柄系コマンドの組合せをチェックし（B 1 9 0 2）、変動系コマンドと図柄種別が不整合であるか否かを判定する（B 1 9 0 3）。ここで、不整合とは、はずれの変動系コマンドを受信したのに大当り図柄の図柄系コマンドを受信していた場合など、演出を行う上で矛盾してしまうことである。変動系コマンドと図柄種別が不整合である場合（B 1 9 0 3 の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を終了する。

10

## 【 0 8 3 6 】

演出制御装置 3 0 0 は、変動系コマンドと図柄種別が不整合でない場合（B 1 9 0 3 の結果が「N」）、変動系コマンド（変動コマンド）から変動パターン種別を判別し（B 1 9 0 4）、変動中の演出である変動演出を設定する変動演出設定処理を実行する（B 1 9 0 5）。なお、同じ変動系コマンドに対して、複数の演出が存在する。続いて、遊技状態（P 機状態）を示す遊技状態フラグに特図変動中を設定し（B 1 9 0 6）、連続演出等の先読み演出回数が 0 でなければ - 1 更新する（B 1 9 0 7）。

## 【 0 8 3 7 】

## 〔変動演出設定処理〕

次に、図 6 9 を参照して、前述した変動系コマンド処理（図 6 8）における変動演出設定処理（B 1 9 0 5）の詳細について説明する。図 6 9 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。

20

## 【 0 8 3 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、変動パターン種別が、リーチなし変動（リーチ状態にならない変動）であるか否かを判定する（B 2 0 0 1）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（B 2 0 0 1 の結果が「Y」）、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定情報（設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（B 2 0 0 2）、変動系コマンド（変動コマンド）の M O D E 部と特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（B 2 0 0 3）。リーチなし変動の場合、保留数が多いほど変動時間が短縮されるため、保留数に対応するテーブルのアドレスを取得している。

30

## 【 0 8 3 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（B 2 0 0 1 の結果が「N」）、即ち、リーチあり変動である場合、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報（設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（B 2 0 0 4）、変動系コマンド（変動コマンド）の M O D E 部と変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（B 2 0 0 5）。

## 【 0 8 4 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、ステップ B 2 0 0 3、B 2 0 0 5 の後、前半変動中（リーチ前）に出現する予告の抽選を行う（B 2 0 0 6）。続いて、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報（設定値）に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定し（B 2 0 0 7）、変動系コマンドの A C T 部に対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（B 2 0 0 8）、後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（B 2 0 0 9）。その後、変動系コマンド（変動コマンド）の M O D E 部、A C T 部に対応する変動演出の内容を決定する（B 2 0 1 0）。なお、変動系コマンドから変動時間や主なリーチ内容などがわかる。

40

## 【 0 8 4 1 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、予告の抽選結果に対応する演出（予告演出）の内容を決定する（B 2 0 1 1）。その後、リーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾

50



り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する（B 2 0 1 2）。ここで、はずれ図柄の場合にばらけ目を決定するなど、飾り停止図柄を具体的に決定する。

#### 【 0 8 4 2 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、変動演出の表示設定を行い（B 2 0 1 3）、予告演出の表示設定を行う（B 2 0 1 4）。続いて、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行い、例えば、今回変動する飾り特図に対応する保留表示が減る表示（保留シフトの表示）が設定される（B 2 0 1 5）。続いて、スピーカの音声による演出態様（音出力態様）を定める音声番号、装飾装置の発光による演出態様を定める装飾番号を設定する（B 2 0 1 6）。装飾装置（盤装飾装置 4 6、枠装飾装置 1 8）は、複数の装飾用発光部（装飾 L E D 等）を有し、装飾番号で定められる発光態様（各 L E D の色や発光タイミング等）で発光する。

10

#### 【 0 8 4 3 】

なお、音声番号や装飾番号を演出内容だけでなく設定情報（設定値）に基づいて設定することも可能である。このようにすると、遊技者は、装飾装置の発光態様、即ち、装飾用発光部（L E D）の発光態様から遊技機 1 0 の設定情報（設定値）を推測することを楽しめる。

#### 【 0 8 4 4 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、特図種別に対応する飾り特図変動の表示設定を行い（B 2 0 1 7）、表示装置 4 1 で変動する前述の第一から第三の特別図柄以外に第四特別図柄（第 4 図柄、識別情報）に関する第 4 図柄変動の表示設定を行う（B 2 0 1 8）。なお、第 4 図柄変動は、表示装置 4 1 以外に設けた前述のランプ表示装置 8 0 のランプ表示部 1、2（L E D）で表示されてもよいし、表示装置 4 1 の表示画面上で実行されてもよい。

20

#### 【 0 8 4 5 】

##### 〔 当り系コマンド処理 〕

次に、図 7 0 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 3）における当り系コマンド処理（B 1 2 0 8）の詳細について説明する。図 7 0 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

#### 【 0 8 4 6 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、受信した当り系コマンドの M O D E 部がファンファーレを表すか否かを判定する（B 2 1 0 1）。当り系コマンドの M O D E 部がファンファーレを表す場合（B 2 1 0 1 の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドが大当りファンファーレコマンド又は小当りファンファーレコマンドである場合、ファンファーレ演出を設定するためのファンファーレ演出設定処理を実行する（B 2 1 0 2）。また、大当りファンファーレコマンド又は小当りファンファーレコマンドに対応して、打ち方指示（左打ち指示又は右打ち指示）の表示を表示装置 4 1 などにおいて表示（報知）してよい。なお、ファンファーレコマンドには、今回の大当りのラウンド数上限値の情報が含まれている。続いて、現在の遊技機 1 0 の遊技状態（P 機状態）を示す遊技状態フラグにファンファーレ中を設定し（B 2 1 0 3）、当り系コマンド処理を終了する。なお、ラウンド数上限値は、図柄系コマンド（停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンド）から判定される図柄種別からも得ることができる。

30

40

#### 【 0 8 4 7 】

演出制御装置 3 0 0 は、受信した当り系コマンドの M O D E 部がファンファーレを表さない場合には（B 2 1 0 1 の結果が「N」）、当り系コマンドの M O D E 部がラウンドを表すか否かを判定する（B 2 1 0 4）。M O D E 部がラウンドを表す場合（B 2 1 0 4 の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがラウンドコマンド又は小当り開放中コマンドである場合、演出制御装置 3 0 0 は、ラウンド演出設定処理を実行し、現在の遊技機 1 0 の遊技状態（P 機状態）を示す遊技状態フラグにラウンド中を設定し（B 2 1 0 5、B 2 1 0 6）、当り系コマンド処理を終了する。

#### 【 0 8 4 8 】

受信した当り系コマンドの M O D E 部がラウンドを表さない場合には（B 2 1 0 4 の結

50

果が「N」)、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がインターバルを表すか否かを判定する(B2107)。MODE部がインターバルを表す場合(B2107の結果が「Y」)、即ち、当り系コマンドがインターバルコマンドである場合、演出制御装置300は、インターバル演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態(P機状態)を示す遊技状態フラグにインターバル中を設定し(B2108、B2109)、当り系コマンド処理を終了する。

【0849】

受信した当り系コマンドのMODE部がインターバルを表さない場合には(B2107の結果が「N」)、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がエンディングを表すか否かを判定する(B2110)。MODE部がエンディングを表す場合(B2110の結果が「Y」)、即ち、当り系コマンドがエンディングコマンドである場合、演出制御装置300は、エンディング演出を設定するためのエンディング演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態(P機状態)を示す遊技状態フラグにエンディング中を設定し(B2111、B2112)、当り系コマンド処理を終了する。

10

【0850】

なお、受信した当り系コマンドのMODE部がエンディングを表さない場合には(B2110の結果が「N」)、演出制御装置300は、いずれの処理も実行せずに、当り系コマンド処理を終了する。

【0851】

〔遊技状態遷移図(ゲームフロー)の例〕

20

図71Aは、第1実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図(ゲームフロー)である。遊技状態は、遊技制御装置100の遊技制御によって遷移(移行)する。遊技状態は、特に、大当りの発生を契機として遷移するものや、所定のゲーム数(回転数、変動回数)の経過を契機として遷移するものなどが示されている。図71Aにおいて、それぞれの遊技状態について、大当り確率(特図確率)の状態、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率である普図当り確率(普図確率)の状態、演出モード、主となる変動表示ゲーム(主変動表示ゲーム、主変動)、右打ち又は左打ちの発射態様などの特徴が示されている。

【0852】

なお、演出モード(演出ステージ)は、前述のように、遊技制御装置100が大当り終了処理(図40)や演出モード情報チェック処理(図35)などによって設定することができる。しかし、これに限られず、演出制御装置300が、時短回数、規定の残保留数、大当り終了後の特図2変動表示ゲームの実行回数などに基づいて設定することもできる。

30

【0853】

また、図71Aにおいて、天井回数到達による天井時短と時短図柄による突然時短の場合の特定遊技状態B、C(時短モード#3、#4)は省略されているが(図71Bも同様)、後述の第2実施形態(図77)と第3実施形態(図82)で詳細に説明される。

【0854】

第1実施形態において、遊技状態は、通常遊技状態、特定遊技状態、移行状態が存在する。本実施形態において、特定遊技状態は時短状態であるが、特定遊技状態を大当り確率が高確率状態である確変状態とする構成も可能である。

40

【0855】

なお、移行状態において大当り確率と普図当り確率は通常遊技状態と変わらないため、確率的には移行状態を通常遊技状態に含めてよい。即ち、移行状態を主変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームとなる通常遊技状態とみなしてもよい。しかし、移行状態では、残保留の消化によって特図2変動表示ゲームが実行されて特図2変動表示ゲームが主変動表示ゲームとなり、小当りひいては小当り中でのV通過(V入賞口への遊技球の通過、V入賞)による大当りが、小当り確率(1/8)で発生する。このため、移行状態は、通常よりも遊技者に有利な有利状態であり、この観点では通常遊技状態とは区別できる遊技状態とみなしてもよい。また、移行状態と特定遊技状態(時短状態)とまとめて遊技者に有利

50

な有利状態としてもよいし、或は、特定遊技状態（時短状態）を第1有利状態とし、移行状態を第2有利状態としてもよい。

【0856】

まず、各遊技状態について説明する。通常遊技状態において、遊技制御装置100は、大当たり確率を低確率とし（特図低確率）、普図当たり確率も低確率とする（普図低確率）。なお、本実施形態では、普図低確率の状態を普電サポートのない状態（サポ無し状態）とし、普図高確率の状態を普電サポートのある状態（サポ有り状態）とする。従って、本実施形態では、サポ有り状態での普図当りに起因して普通変動入賞装置37（普電）が開放されても、開放時に普図低確率となっている場合にはサポ無し状態となる。しかし、これに限られず、普通変動入賞装置37の開放中はサポ有り状態とみなす構成も可能である。

10

【0857】

また、通常遊技状態において、演出モードは通常モードである。通常遊技状態において、第1始動入賞口36への遊技球の入球を容易にする左打ちが、右打ちよりも遊技者にとって有利となり、遊技球の発射態様として推奨される。推奨される発射態様で遊技球が入賞し易い主始動領域は第1始動入賞口36となり、主変動表示ゲーム（主変動特図）は特図1変動表示ゲームとなる。推奨される発射態様で遊技球が入賞し難い従始動領域は普通変動入賞装置37となり、従変動表示ゲームは特図2変動表示ゲームとなる。

【0858】

特定遊技状態（時短状態）において、遊技制御装置100は、大当たり確率は低確率状態であるが、普図当たり確率は高確率（普図高確率）となるように制御する。特定遊技状態において、遊技球の発射態様として、普通変動入賞装置37が開放され易くなり普通変動入賞装置37を狙う右打ちが推奨される。そのため、特定遊技状態において、主始動領域は普通変動入賞装置37となり従始動領域は第1始動入賞口36となることから、主変動表示ゲームは特図2変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームとなる。

20

【0859】

また、特定遊技状態において、時短回数が基準回数（ここでは5回）以下である場合（時短回数5）と、基準回数より大きい99回の場合（時短回数=99）がある。時短回数5の場合の演出モードを時短モード#1として、時短回数=99の場合の演出モードを時短モード#2とし、時短モード#1と時短モード#2の演出の態様を異ならせて遊技の興趣を向上してよい。なお、基準回数は、例えば、小当たり確率1/8の逆数の値（8回）程度であればよく、7回等でもよい。基準回数が小さいほど、時短モード#1で小当たり（小当たり中でのV通過で大当たり状態になるもの）が発生し難くなる一方、演出モード#2との差が大きくなりメリハリがでる。

30

【0860】

移行状態は、特定遊技状態（時短状態）の終了後に発生可能な状態である。移行状態において、特定遊技状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置37（普電）への入賞によって生じる残保留が消化され、主変動表示ゲームとして特図2変動表示ゲームが実行される。移行状態の演出モードは、残保留消化モードである。さらに、残保留消化モードを、特定遊技状態中の普図当りによる普電の開放が終了する前の普電開放終了前モードと、普電の開放が終了した後の普電開放終了後モードに分けてもよい。普電開放終了前モードでは、普電を狙う右打ちが推奨され、普電開放終了後モードでは普電が閉鎖されているため左打ちが推奨される。

40

【0861】

移行状態の演出モードである残保留消化モードを普電開放終了前モードと普電開放終了後モードに分けると、遊技者は、普電が開放されているか（右打ちすべきか）、閉鎖されているか（左打ちすべき）をわかり易くなる。なお、分けない場合には、移行状態を通して、残保留が消化中であることが認識し易くなる。

【0862】

また、前述のように、移行状態と特定遊技状態（時短状態）とまとめて遊技者に有利な

50

有利状態とし、有利状態において、演出モードを分けずに同じ演出モードとしてもよい。この場合には、特図 2 変動表示ゲームが主変動表示ゲームとなる有利状態を共通の演出態様とすることができる。後述のように、残保留の消化で特図の当り（小当り中での V 通過で大当り）が発生した場合に、特定遊技状態中に特図の当りが発生した場合よりも、遊技者に付与する遊技価値を大きくすれば、時短状態中であるか残保留の消化中であるか共通の演出態様から不明であるにもかかわらず大きな遊技価値が得られて、遊技者を喜ばすことができる。なお、ここでは、遊技価値（特典）は、大当り終了後の時短回数や最終的に得られる大当りの回数などである。

【0863】

次に、各遊技状態からの遷移（移行）について説明する。まず、通常遊技状態において、特図変動表示ゲームによって大当り（V 入賞によるものではない）が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態に遷移する。

【0864】

特定遊技状態において、特図変動表示ゲームによって小当り（V 通過で大当り状態になるもの）が発生すると、大当り状態の終了後に再び特定遊技状態に戻る。なお、この場合は、時短モード # 1 に戻って、遊技価値（特典）としての時短回数は基準回数以下である（時短回数 5）。

【0865】

所定の遷移条件が成立した場合に、特定遊技状態から移行状態に遷移する。例えば、この所定の遷移条件は、（i）特定遊技状態における特図 2 変動表示ゲームの実行回数が時短回数（第 1 所定回数、時間短縮変動回数 2 の初期値）を超えること、及び、（ii）特定遊技状態における特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム）の合計の実行回数が時短回数（第 1 所定回数）よりも大きい第 2 所定回数（時間短縮変動回数 1 の初期値、例えば時短回数の 2 倍）を超えること、（iii）所定開放回数（例えば 2 回）の普電開放が終了すること、の何れかが成立することである。なお、第 2 所定回数は、時短回数（第 1 所定回数）に、特図 1 保留数の最大値（例えば 4）を足したものでよい。（iii）の条件は、止め打ち対策として設けられる。

【0866】

特定遊技状態では、主変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームが時短回数実行できることが遊技機 10 の本来の仕様（性能）であるが、従来 of 如く、特図変動表示ゲームの合計の実行回数が時短回数を越えることだけを特定遊技状態からの遷移条件とすると、従変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームが実行された分、遊技機 10 の本来の仕様から離れてしまう。しかし、2 つの条件（i）（ii）を設けることで従変動表示ゲームの実行分はおまけ（特典）として扱い、遊技者に損をさせることなく本来の仕様で遊技を行わせることができる。なお、遊技者が普通に遊技すれば、（i）の条件の成立で移行状態に移行し、（ii）の条件が成立することはまずありえない。

【0867】

なお、特定遊技状態の時短モード # 2 では、時短回数 99 回の特図 2 変動表示ゲームが実行されるまで継続可能であるため、ほぼ確実に小当り（V 通過で大当り状態になる）が発生し、大当り状態終了後に再度特定遊技状態（時短モード # 1）になる。従って、時短モード # 2 は、大当り状態終了後に特定遊技状態が確実に継続する次回継続確定モード（確定モード）となる。

【0868】

移行状態において、特図 2 変動が終了すると、主変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームとなる通常遊技状態に遷移する。一方、移行状態において、小当り（小当り中での V 通過で大当り状態になる）が発生すると、大当り状態終了後に特定遊技状態の時短モード # 2 に遷移して 99 回の時短回数が付与される。即ち、残保留が消化される移行状態（残保留消化モード）において小当り（V 通過後に大当り）が発生すると、特定遊技状態において小当り（V 通過後に大当り）が発生した場合の時短回数（5）よりも、時短回数が多くなり、遊技者に付与する遊技価値が大きくなる。さらに、移行状態（残保留消化モード

10

20

30

40

50

）において小当り（V通過後に大当り）が発生すると、次の時短モード#2でほぼ確実に小当り（V通過後に大当り）が発生するから、合計2回の大当りが遊技価値として確保される。

#### 【0869】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）の別例〕

図71Bは、遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図の別例である。なお、図71Bの遊技状態の遷移は、第2実施形態においても適用することができる。

#### 【0870】

図71Bでは、時短終了後に消化される全ての特図2保留である残保留を、所定残保留（第1残保留）と過剰保留（第2残保留）に分けるとともに、移行状態に対応する演出モードとしての残保留消化モードを、所定残保留が消化される時短中発生残保留消化モードと、過剰保留が消化される過剰保留消化モードとに分ける。ここで、所定残保留は、時短中に発生して時短終了後に消化される特図2保留のうちの最初の所定個（当該特図2保留のうちの全部または一部）であり、過剰保留は、所定残保留の後に消化される特図2保留（残保留）である。過剰保留消化モードは、例えば、遊技結果を示すリザルト画面を表示装置41に表示するモードやその他の特殊モードを含んでよい。なお、時短中発生残保留消化モードと時短モード（時短モード#1又は時短モード#2）は、時短中に発生した特図2保留を消化する点で共通するため、同じ演出モードとして演出態様を共通にしてもよい。

#### 【0871】

〔図柄に対応する時短回数と規定残保留数〕

図72は、特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定の残保留数（規定残保留数）などについて示すテーブルである。図柄は、大当りになる場合の図柄であり、ここでは大当り図柄乱数によって決定され、時短図柄は除かれる。図柄は、当りの停止図柄であり停止図柄番号と停止図柄パターンの何れに対応させてもよい。（A）は、特図1変動表示ゲームの当りの図柄に関するものである。（B）の上図は、普図高確率状態中（時短状態中）における特図2変動表示ゲームの当りの図柄に関するものであり、下図は、普図低確率状態中における特図2変動表示ゲームの当りの図柄（残保留での当りの図柄）に関するものである。

#### 【0872】

図柄Aは、大当り図柄乱数によって決定される停止図柄であり、特図1変動表示ゲームの大当りの停止図柄である。図柄B-Fも、大当り図柄乱数によって決定される停止図柄であるが、普図高確率状態中（時短状態中）における特図2変動表示ゲームの小当りでのV通過（V入賞）に関する大当りの停止図柄である。図柄Gも、大当り図柄乱数によって決定される停止図柄であるが、普図低確率状態中における特図2変動表示ゲームの小当り（残保留での小当り）でのV通過（V入賞）に関する大当りの停止図柄である。なお、大当り図柄乱数の他に小当り図柄乱数がある場合には、図柄B-Fと図柄Gを、小当り図柄乱数によって決定される小当りの停止図柄とする構成も可能である。

#### 【0873】

図柄Aは、振り分け（選択率）が100%であり、特図1変動表示ゲームの大当りの停止図柄は図柄Aしか存在しない。図柄B-Fは、それぞれ、大当り図柄乱数に対する振り分けが40%、25%、15%、10%、10%である。図柄Gは、振り分けが100%である。

#### 【0874】

特図1変動表示ゲームの大当りの種類である図柄Aでは、大当り後の時短回数は1回である。また、図柄Aでは、時短状態終了後に消化される規定（予定）の残保留数は4個である。従って、大当り状態終了後に特図2変動表示ゲームの実行によって消化可能な特図2保留の合計数は、規定では5（＝1＋4）になる。図柄Aでは、1/8の小当り確率に対して、継続率は、 $\{1 - (1 - 1/8)^5\} \times 100\% = 48.7\%$ であり、確定モード移行率は、 $(1 - 1/8) \times \{1 - (1 - 1/8)^4\} \times 100\% = 36.2\%$ となる

。

## 【 0 8 7 5 】

普図高確率状態中に開始した特図 2 変動表示ゲームの大当りの種類である図柄 B - F では、各々、大当り後の時短回数は 5 回、4 回、3 回、2 回、1 回である。また、図柄 B - F では、各々、規定残保留数は、5 個、6 個、7 個、8 個、9 個である。従って、大当り状態終了後に特図 2 変動表示ゲームの実行によって消化可能な特図 2 保留の合計数は、図柄 B - F のいずれでも規定では 10 になる。図柄 B - F では、 $1/8$  の小当り確率に対して、各々、継続率は同じであり、 $\{1 - (1 - 1/8)^{10}\} \times 100\% = 73.7\%$  であり、確定モード移行率は、各々、25.0%、32.3%、40.7%、50.3%、61.2% となる。

10

## 【 0 8 7 6 】

普図低確率状態中に開始した特図 2 変動表示ゲームの大当り（残保留の大当り）の種類である図柄 G では、大当り後の時短回数は 99 回である。また、図柄 G では、規定残保留数は 4 個である。従って、大当り状態終了後に特図 2 変動表示ゲームの実行によって消化可能な特図 2 保留の合計数は 103 になる。図柄 G では、 $1/8$  の小当り確率に対して、各々、継続率は略 100% であり、確定モード移行率は略 0% となる。従って、図柄 G では、残保留での大当り終了後には、時短モード # 2 に移行して確実に再度大当りとなりその後特定遊技状態（時短状態）が継続する。一方、図柄 G では確定モード移行率は略 0% であり、特定遊技状態の時短モード # 2 から大当りを経て時短モード # 1 に遷移する流れがほとんどである。

20

## 【 0 8 7 7 】

なお、継続率は、大当り状態終了後の特図 2 変動表示ゲーム（図柄 A では 5 回内、図柄 B - F では 10 回内、図柄 G では 103 回内）によって特定遊技状態が継続する確率であり、通常遊技状態（通常モード）を経ずに特定遊技状態へ再度突入する確率である。確定モード移行率は、大当り状態終了後に残保留に基づく特図 2 変動表示ゲームによって残保留消化モードから時短モード # 2（確定モード、次回継続確定モード）に移行する確率である。

## 【 0 8 7 8 】

継続率は、大当り状態終了後に消化される特図 2 保留の合計数（即ち、大当り状態終了後の特図 2 変動表示ゲームの実行回数）に依存し、合計数が 10 である図柄 B - F の場合の継続率は、合計数が 5 である図柄 A の場合の継続率よりも大きい。また、図柄 B - F の順に、時短回数が減少して規定残保留数が増加するのに伴って、確定モード移行率が上昇する。

30

## 【 0 8 7 9 】

以上のように、図柄 B - F において、時短回数は、大当りの種類（特別結果の種類）である図柄に応じて設定されるため、大当り終了後の特定遊技状態が、抽選（振り分け）で設定されランダムに変化するような可変な時短回数（1 ~ 5）を有して、遊技の興趣が向上する。さらに、特定遊技状態の終了後に特図 2 変動表示ゲームが実行される実行回数である残保留数（5 ~ 9）を時短回数に応じて変化させている。従って、残保留数も抽選で設定されるランダム且つ可変なものとなり、遊技の興趣が向上する。特に、特定遊技状態での大当りと残保留での大当りとに遊技価値の差を設ける場合には、抽選で設定される残保留数で遊技者が一喜一憂して遊技の興趣が向上することになる。

40

## 【 0 8 8 0 】

また、さらに、特定遊技状態での主変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の当り図柄 B - F に関して、時短回数と残保留数が可変でも、時短回数と残保留数との合計を一定（10）にしているため、特定遊技状態の継続率を同じにしつつ、確定モード移行率を可変にできる。前述のように、時短回数と残保留数との合計の数の特図 2 変動表示ゲームが実行される間、即ち、特定遊技状態（時短モード）と移行状態（残保留消化モード）において同じ演出モードを実行すると、遊技者は時短中なのか残保留消化中なのか見分けにくくなり、残保留での大当りで大きな遊技価値（99 回の時短回数）が得られると驚くこと

50

になり、遊技の興趣が向上する。

【 0 8 8 1 】

〔 普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等 〕

図 7 3 は、普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等について示す図である。

【 0 8 8 2 】

図 7 3 ( A ) のように、普図変動表示ゲームの当り図柄 ( 当り停止図柄、普図当り図柄 ) は 1 種類のみであり、常に同じ普電開放パターンとなり、普図変動表示ゲームの当り状態において、普通変動入賞装置 3 7 ( 普電 ) は常に同じタイミングで開放される。

【 0 8 8 3 】

普図当り確率は、低確率状態で 0 / 2 5 1 ( 0 % )、高確率状態で 2 5 1 / 2 5 1 ( 1 0 0 % ) である。普図変動表示ゲームは高確率状態では必ず当り、低確率状態では必ずはずれるため、ランダム性が排除される。なお、これに限られず、普図当り確率は、低確率状態 ( 通常遊技状態等 ) において 0 % より大きい値 ( 例えば、2 / 2 5 1 ( 0 . 8 % ) ) でもよい。

【 0 8 8 4 】

普図変動表示ゲームの始動記憶数 ( 普図保留数 ) は実質的に 0 であり、普図変動表示ゲームの当り状態中 ( 普電動作中 ) と変動中において、普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過しても普図変動表示ゲームの普図始動記憶は記憶されない。普図変動表示ゲームは停止図柄の停止表示中においてのみ開始でき、停止表示中に遊技球が普図始動ゲート 3 4 を通過すると普図始動記憶が発生するがすぐに消化されて普図変動表示ゲームが開始する。このように普図変動表示ゲームの始動記憶が実質的に貯まらないため、テンポよく普図変動表示ゲームが実行される。従って、特定遊技状態において、普図変動表示ゲーム又は普電動作と特図変動表示ゲームとがズレなしで連動し易くなるとともに、攻略の防止にもつながる。

【 0 8 8 5 】

普図変動表示ゲームの変動時間である普図変動時間は 2 0 0 m s e c である。なお、普図高確率状態で 2 0 0 m s e c とし、普図低確率状態では 2 0 0 m s e c よりも長くしてもよい。普図停止時間 ( 普図表示時間 ) は、4 8 m s e c である。特定遊技状態 ( 時短状態、普図高確率状態 ) において、普図変動表示ゲーム ( ひいては普電動作 ) と特図変動表示ゲームとをズレなしで連動させるために、普図変動時間と普図停止時間は極力短い時間であることが好ましい。遊技球の発射速度が 1 分ごとに 1 0 0 個であると想定すると、普図始動ゲート 3 4 には 6 0 0 m s e c ごとに遊技球が通過可能なため、1 回の普図変動表示ゲームに要する時間、即ち普図変動時間と普図停止時間の合計は、6 0 0 m s e c より小さいことが好ましい。

【 0 8 8 6 】

また、普電の最大カウント数 ( カウント数上限値 ) は 1 0 である。

【 0 8 8 7 】

図 7 3 ( B ) は、普図始動ゲート 3 4 と普通変動入賞装置 3 7 ( 普電 ) とその周囲の構成を示す図である。遊技機 1 0 は、普電の開放 ( 普電開放 ) に合わせて右打ちしたほぼ全ての遊技球が普図始動ゲート 3 4 を通過して普電に入賞するための以下の構成を有する。

【 0 8 8 8 】

まず、普電開放に合わせた右打ち時に普通変動入賞装置 3 7 への入賞率 ( 遊技球 1 個が入賞する割合 ) を一定にするために、遊技球の動きにムラが生じ難い構成として、普図始動ゲート 3 4 と普通変動入賞装置 3 7 の周囲の遊技領域 3 2 から障害釘 3 2 a や構造物が極力排除される。例えば、遊技領域 3 2 において普図始動ゲート 3 4 と普通変動入賞装置 3 7 の間や左右に障害釘 3 2 a や構造物が配置されない。普図始動ゲート 3 4 の略真上に配置される障害釘 3 2 a は、2 列で遊技球の通路を形成し、そこから遊技球が外に漏れ難いようにしている。2 列の障害釘 3 2 a が形成する当該通路は、構造物によって形成される上側の通路 3 2 c となだらかに繋がっている。

【 0 8 8 9 】

また、普図始動ゲート 3 4 と普通変動入賞装置 3 7 は、普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球がそのまま普通変動入賞装置 3 7 に入るような位置関係で配置される。即ち、普通変動入賞装置 3 7 は、普図始動ゲート 3 4 の直下に配置される。例えば、普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球が普通変動入賞装置 3 7 に到達するまでに、普通変動入賞装置 3 7 が開放されるようにする場合には、普図始動ゲート 3 4 と普通変動入賞装置 3 7 の間の距離  $L$  (上下方向の中心間の距離) は、遊技球の平均落下速度と 1 回の普図変動表示ゲームに要する時間とを乗算したものより大きくしてもよい。しかし、距離  $L$  は、普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球の落下方向が垂直からずれてもそのまま普通変動入賞装置 3 7 に入るような近い距離とする。

【0890】

10

さらに、普通変動入賞装置 3 7 への入賞数にムラが生じ難いように、前述の通り、普通変動入賞装置 3 7 は可動部材 3 7 b が前方へ倒れるように回動可能ないわゆるペロ型であることが好ましい。

【0891】

図 7 3 (C) は、本実施形態の普通変動入賞装置 3 7 (普電) の開放パターン (普電開放パターン) を示す。普電開放パターンは、一回の普図当りによる普電の動作態様を示す。大当り状態終了後の普電開放パターンは、大当りの図柄 A - G (即ち大当りの種類) によらず同じである。なお、四角の枠に囲まれた数字は、普図当り中制御ポイント (図 5 1 等) の値である。

【0892】

20

本実施形態では、一回の普図当りによる普電開放パターンにおいて、普電は 2 回開放される。なお、普電は 2 回以上の複数回開放されてもよい。普電開放は、普電の閉状態である長時間のインターバルを挟んで前半開放と後半開放に分けられる。インターバルの時間である普電インターバル時間 (ウェイト時間) は 6 0 0 0 0 m s e c であり、前半開放と後半開放の普電開放時間は、両方とも、3 0 0 0 m s e c である。

【0893】

例えば、遊技球の発射速度が 1 分ごとに 1 0 0 個であるとする、6 0 0 m s e c ごとに遊技球が普電に到達するため、3 0 0 0 m s e c の前半開放の間に 5 回普電に入賞可能であり、6 0 0 0 0 m s e c のインターバルの後、3 0 0 0 m s e c の後半開放の間に 5 回普電に入賞可能である。前半開放の間に貯めた特図 2 保留は、6 0 0 0 0 m s e c の普電の閉状態であるインターバルの間に消化して特図 2 保留数を 0 にすることができ、その後の後半開放の間に最大限 (ここでは 4 個) の特図 2 保留が貯められる。

30

【0894】

普電のインターバル中 (閉状態中) に、大当り状態終了後の特図 2 変動表示ゲームの実行回数が時短回数に到達すると特定遊技状態 (時短状態、普図高確率状態、サボ有り状態) が終了して普図低確率状態 (移行状態) となる。そして、前半開放の間に貯めたが時短状態終了後に消化される特図 2 保留は残保留となり、加えて、3 0 0 0 m s e c の後半開放の間に普電への入賞によって貯まる特図 2 保留も残保留となる。このように、普図低確率状態になっても、後半開放によって残保留を多く貯めることができる。

【0895】

40

以上のように、普図変動表示ゲームの 1 回の普図当り (特定結果) が導出されることによって、普通変動入賞装置 3 7 を開状態に複数回変換可能であり、普図変動表示ゲームが普図当りとなる確率が高確率である高確率状態と低確率である低確率状態の両方で、普通変動入賞装置 3 7 を開状態に変換可能である。従って、普図当りとなる確率が低確率であっても、普通変動入賞装置 3 7 を開状態に変換でき特図 2 保留を貯めることができるため、遊技者を喜ばすことができ遊技の興趣が向上する。

【0896】

さらに、普電の前半開放で特図 2 保留を貯めインターバルで消化することができるとともに、普電の後半開放で特図 2 保留を再度貯め普電動作終了後に消化することができる。このため、残保留を特図 2 保留数の上限値である 4 よりも多くすることができるとともに

50



、時短回数を可変にすることによって残保留数も可変にすることができる。

【0897】

〔タイミングチャート〕

図74 - 図76は、大当りの後に関して、遊技状態、普図確率（普図当り確率）、普図状態、普電状態、特図2保留数、特図変動表示ゲーム（特図変動）などを示すタイミングチャートである。なお、タイミングチャートにおいて右側にいくほど時間が経過する。図74は、図柄Aの大当りの後に関し、図75は、図柄Bの大当りの後に関し、図76は、図柄Fの大当りの後に関するものである。

【0898】

図柄B - Fの大当りの後の様子については、時短回数と規定残保留数が異なることによって普図高確率状態（特定遊技状態）から普図低確率状態に変化するタイミングが異なるだけであるため、図柄Bと図柄Fについてのみを例示している。遊技状態と普図確率の2つ以外の様子は、図柄B - Fの全てに関して共通する。

【0899】

また、図74 - 図76は、普図始動ゲート34（普図ゲート）の遊技球の通過（ゲートスイッチ34aの検出）と、普通変動入賞装置37（普電）への遊技球の入賞（始動口2スイッチ37aの検出）もパルスで示す。図74 - 図76において、普図ゲートの遊技球の通過、普図状態、普電状態、普電入賞（普電への入賞）の様子や変化については同じであり、適宜説明が省略される。

【0900】

図74 - 図76において、大当り状態の一部として大当りラウンド中（大当り中）と大当りエンディングが示されている。エンディング演出が実行される大当りエンディングにおいて、遊技者は、右打ち指示表示に促されるなどして右打ちをすると、普図始動ゲート34（普図ゲート）を遊技球が通過し（図74の最初のパルスで示す）、普図（普通図柄）が普図表示器53で変動して普図変動表示ゲームが実行されて、その後停止する。ここで、普図の変動開始時に普図低確率状態であるため、はずれ停止する。

【0901】

ここでは普図がはずれ停止する際に大当りエンディングが終了して、普図確率の高確率状態になり、図71Aの特定遊技状態（時短モード#1）に対応して、サポ有りの右打ち状態になる。サポ有りの右打ち状態（普図高確率状態）の最初に、普図始動ゲート34を遊技球が通過して、普図の変動が開始する。そして、普図確率100%の高確率状態であるため、普図当りとなり普電動作が開始し、前半開放として普電は開放される。普電が開放された開状態において、普図始動ゲート34を通過した遊技球はそのまま普電に入賞する（パルスで示される）。特図2保留が1個発生するとすぐに特図2保留は消化され、特図2変動表示ゲームが開始されて特図2保留数は0になる。

【0902】

前述のように、遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの変動時間（実行時間）と停止表示時間を、大当り状態終了からの特図2変動回数（特図2変動表示ゲームの実行回数）に基づいて制御している（図32の変動開始情報設定処理と図33の特図変動中処理）。なお、遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの変動時間と停止表示時間を、図柄Aの大当り終了後、図柄B - Fの大当り終了後、図柄Gの大当り終了後の3種類で異なるように設定する。

【0903】

図74の図柄Aの大当りの後においては、1回目の特図2変動表示ゲームが少なくとも普電動作の終了、即ち、後半開放の終了まで継続するように変動時間が十分長く設定されている。1回目の特図2変動表示ゲームの変動時間は、図74では普電動作時間（66000ms、66秒）と略同一であるが、普電動作時間にマージン（数秒～十数秒）を加えたものでもよい。このように、2回の開状態を含む普電動作に対応して（合わせて）、1回目の特図2変動表示ゲームが実行中となり、この特図2変動表示ゲームの実行中に特図2保留が上限値である4個貯められる。

10

20

30

40

50

## 【0904】

図柄 A の大当りの後の時短回数は 1 回であるため、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが終了すると、特定遊技状態（時短モード）が終了し普図低確率状態になり、移行状態（残保留消化モード）に遷移する。移行状態（残保留消化モード）では、残保留として 4 個貯めた特図 2 保留に基づく特図 2 変動表示ゲームが 1 回目よりもかなり短い変動時間で 4 回実行される（2～5 回目の特図 2 変動表示ゲーム）。この 2～5 回目の特図 2 変動表示ゲームは、いずれも同じ固定の変動時間を有してよい。

## 【0905】

図 75 の図柄 B の大当りの後においては、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが少なくとも普電の前半開放の終了前に開始し終了以降まで継続する。また、1 回目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間は、図 75 では普電開放時間（3000 msec、3 秒）と略同一であるが、普電開放時間よりも長くてよい。普電の前半開放に対応して（合わせて）、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが実行中となり、この特図 2 変動表示ゲームの実行中に特図 2 保留が上限値である 4 個貯められる。4 個貯めた特図 2 保留が普電の閉状態であるインターバル中に全て消化され、インターバル中に、特図 2 変動表示ゲームが 1 回目よりもかなり短い変動時間で 4 回実行される（2～5 回目の特図 2 変動表示ゲーム）。この 2～5 回目の特図 2 変動表示ゲームは、いずれも同じ固定の変動時間を有してよい。

## 【0906】

図柄 B の大当りの後の時短回数は 5 回であるため、5 回目の特図 2 変動表示ゲームが終了すると、特定遊技状態（時短モード）が終了し普図低確率状態になり、移行状態（残保留消化モード）に遷移する。移行状態（残保留消化モード）では、後半開放として普電は開放される。開状態の普電への入賞によって特図 2 保留が残保留として 1 個発生するとすぐに特図 2 保留は消化され、6 回目の特図 2 変動表示ゲームが開始されて特図 2 保留数は 0 になる。

## 【0907】

普電の後半開放に対応して（合わせて）、6 回目の特図 2 変動表示ゲームが実行中となり、この特図 2 変動表示ゲームの実行中に特図 2 保留が上限値である 4 個貯められる。6 回目の特図 2 変動表示ゲームは少なくとも普電の後半開放の終了前に開始し終了以降まで継続する。6 回目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間は、図 75 では普電開放時間（3000 msec、3 秒）と略同一であるが、普電開放時間よりも長くてよい。

## 【0908】

6 回目の特図 2 変動表示ゲームの後、残保留として 4 個貯めた特図 2 保留に基づく特図 2 変動表示ゲームが 1 回目と 6 回目よりもかなり短い変動時間で 4 回実行される（7～10 回目の特図 2 変動表示ゲーム）。このように、6～10 回目の特図 2 変動表示ゲームに対応する 5 個の規定残保留数を実現できる。

## 【0909】

7～10 回目の特図 2 変動表示ゲームは、いずれも同じ固定の短い変動時間を有してよく、2～5 回目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間（特に時短状態中の変動時間）と同じかより短い固定の変動時間でよい。これにより、テンポよく同じリズムで特図 2 変動表示ゲームが実行できるとともに、早く残保留を消化できる。なお、7～10 回目の特図 2 変動表示ゲームは、特図 2 保留を消化するだけで貯めることと関係がないため、変動パターンの振り分け（抽選）によって選択されるような可変の変動時間にすると、遊技が単調でなくなる。また、7～10 回目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間を、2～5 回目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間（特に時短状態中の変動時間）よりも長くして、ゆっくりと対応する演出を行うこともできる。

## 【0910】

また、普電の後半開放が終了すると、普図当り状態は終了して、普図始動ゲート 34（普図ゲート）の遊技球の通過によって普図変動表示ゲームが実行できるが、普図当り確率 0% の普図低確率状態であるため、普図変動表示ゲームに当り結果は生じない。なお、普図当り状態の終了後の停止は、普電残存球処理時間と普図エンディング時間に相当する。

## 【 0 9 1 1 】

図 7 6 の図柄 F の大当りの後においては、普図ゲートの遊技球の通過、普図状態、普電状態、普電入賞、特図 2 保留数、特図変動表示ゲーム（特図変動）の様子や変化については、図 7 5 の図柄 B の大当りの後と同じである。しかし、時短回数と規定残保留数が図柄 B と図柄 F で異なることによって特定遊技状態（普図高確率状態）から移行状態（普図低確率状態、残保留消化モード）に変化するタイミングが異なる。

## 【 0 9 1 2 】

図柄 F の大当りの後において、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが終了すると、特定遊技状態（時短モード）が終了し普図低確率状態になり、移行状態（残保留消化モード）に移移する。その後、図柄 B の大当りの後と同様に、9 回の特図 2 変動表示ゲームが実行され、9 個の規定残保留数が実現できる。

10

## 【 0 9 1 3 】

図 7 5 と図 7 6 のように、遊技制御装置 1 0 0 は、普電の開状態に対応して特図 2 変動表示ゲームを長時間実行し、普電の閉状態（インターバル）に対応して特図 2 変動表示ゲームを短時間で実行可能である。従って、普電の前半開放で特図 2 保留を貯めインターバルで消化することができるとともに、普電の後半開放で特図 2 保留を再度貯め普電動作終了後に消化することができる。このため、残保留を特図 2 保留数の上限値である 4 個よりも多くすることができるとともに、時短回数を可変にすることによって残保留数も可変にすることができる。

## 【 0 9 1 4 】

20

なお、図柄 G の大当りの後について図示しないが、例えば、普電動作を繰り返しながら特図 2 変動表示ゲームが、図 7 4 - 図 7 6 の 2 ~ 5 回目、7 ~ 1 0 回目のような短い固定の変動時間で時短回数（9 9 回）と残保留分（4 個）だけ実行されてよい。なお、図柄 G の大当りの後の特図 2 変動表示ゲームの変動時間は、固定であるとテンポよく特図 2 変動表示ゲームが実行でき、固定はなく可変の変動時間とすると遊技が単調でなくなる。

## 【 0 9 1 5 】

以上、第 1 実施形態について説明したが、特定遊技状態は、時短状態だけでなく確変状態（潜伏確変状態を除く）でもよい。また、1 種 2 種混合機（1 + 2 種機）だけでなく、単に、特定遊技状態（時短状態又は確変状態）を有する 1 種の遊技機（いわゆるデジパチ）に第 1 実施形態を適用してもよい。確変状態を有する 1 種の遊技機では、特に、確変状態終了後の特図低確率でも大当り確率が高い機種（いわゆる甘デジ、ちょいパチ）について、残保留数に大当りが期待できるため、第 1 実施形態を適用すると効果が大きい。

30

## 【 0 9 1 6 】

## [ 第 1 実施形態の作用・効果 ]

第 1 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置 1 0 0）を備える。遊技機 1 0 は、特定遊技状態（例えば時短状態又は確変状態）において開状態と閉状態とに変換可能な変動入賞装置（普通変動入賞装置 3 7、普電）を備える。遊技制御手段（例えば遊技制御装置 1 0 0）は、変動入賞装置への入賞によって発生する始動記憶（例えば特図 2 保留）に基づいてゲーム（例えば特図 2 変動表示ゲーム）を実行可能である。特定遊技状態においてゲームが特別結果（例えば、小当り又は大当り、小当り中の V 入賞による大当りも含む）となる場合に遊技者に付与する遊技価値（例えば時短回数又は確変回数）は、特定遊技状態の終了後においてゲームが特別結果となる場合に遊技者に付与する遊技価値と異なる。

40

## 【 0 9 1 7 】

このような遊技機 1 0 では、特定遊技状態中と特定遊技状態の終了後において、ゲームの特別結果で付与する遊技価値に差があるため、特定遊技状態中に発生して特定遊技状態の終了後にゲームが実行される始動記憶の数に関して遊技者が一喜一憂して、遊技の興趣が向上することになる。

## 【 0 9 1 8 】

第 1 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム（普図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制

50

御手段（例えば遊技制御装置 100）を備える。遊技機 10 は、ゲーム（普図変動表示ゲーム）の結果が特定結果（普図当り）となる場合に開状態と閉状態とに変換可能な変動入賞装置（普通変動入賞装置 37、普電）を備える。遊技制御手段は、1 回の特定結果（普図当り）が導出されることによって、変動入賞装置を開状態に複数回変換可能であり、ゲームが特定結果（普図当り）となる確率が高確率である高確率状態と低確率である低確率状態の両方で、変動入賞装置を開状態に変換可能である。

【0919】

このような遊技機 10 では、ゲームが特定結果（普図当り）となる確率が低確率であっても、変動入賞装置（普通変動入賞装置 37、普電）を開状態に変換でき、変動入賞装置への入賞によって発生する始動記憶（例えば特図 2 保留）を貯めることができるため、遊技者を喜ばすことができ、遊技の興趣が向上する。

10

【0920】

第 1 実施形態に係る遊技機 10 は、ゲームを実行可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置 100）と、ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段（例えば演出制御装置 300）と、を備える。遊技機 10 は、特定遊技状態（例えば時短状態又は確変状態）において開状態と閉状態とに変換可能な変動入賞装置（普通変動入賞装置 37、普電）を備える。遊技制御手段は、特定遊技状態の終了後においても、変動入賞装置が開状態に変換される所定状態（例えば普図低確率の右打ち状態）を発生可能であり、演出制御手段は、所定状態での演出態様を、所定状態以外での演出態様とは異ならせる。

【0921】

20

このような遊技機 10 では、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態と同様に変動入賞装置が開状態に変換される所定状態を、演出上の見た目で特定遊技状態と区別できる。また、所定状態に特有の演出態様とすることによって、遊技の興趣を向上できる。

【0922】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、変動入賞装置の開状態に対応してゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能である。従って、変動入賞装置の開状態で、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（例えば特図 2 保留）を消化することなく、変動入賞装置への入賞によって当該始動記憶を貯めることができる。

【0923】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、変動入賞装置の開状態に対応してゲーム（特図変動表示ゲーム）を長時間で実行し、変動入賞装置の閉状態に対応してゲームを短時間で実行可能である。従って、特定遊技状態中に変動入賞装置の開状態（例えば前半開放）で始動記憶（例えば特図 2 保留）を多く貯め、その後の閉状態（例えばインターバル）で始動記憶（例えば特図 2 保留）を多く消化し、特定遊技状態終了後に再度の開状態（例えば後半開放）で始動記憶（例えば特図 2 保留）を多く貯められる。このため、特定遊技状態終了後に消化される始動記憶の数（残保留数）を、始動記憶数の上限値（例えば 4 個）よりも多くすることができる。さらに、残保留数を可変にすることができる。

30

【0924】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、変動入賞装置の開状態の時間よりも長い時間、変動入賞装置の開状態に対応してゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行する。従って、変動入賞装置の開状態とゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行期間（変動時間、変動期間）がズレても、ズレを吸収でき、実際の残保留数が規定の残保留数に過不足なく一致する。

40

【0925】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、変動入賞装置の閉状態の期間において、ゲーム（特図変動表示ゲーム）を所定回数（例えば 4 回）以上実行可能である。従って、変動入賞装置の開状態とゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行期間（変動時間、変動期間）がズレても、ズレを吸収でき、実際の残保留数が規定の残保留数に過不足なく一致する。

【0926】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）が所定回数（

50

例えば時短回数又は確変回数）実行された場合に特定遊技状態が終了するように制御する。そして、特定遊技状態の終了後に、変動入賞装置への入賞によって発生する始動記憶に基づくゲームが実行される実行回数（規定の残保留数 5 ～ 9）を、所定回数（例えば時短回数又は確変回数）に応じて変化させる。従って、所定回数を抽選で選択すれば、残保留数も抽選で設定されるランダム且つ可変なものとなり、残保留数で遊技者が一喜一憂して遊技の興味が向上することになる。

#### 【 0 9 2 7 】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）が特別結果（小当り又は大当り）となる場合に遊技者に付与する遊技価値として所定回数（例えば時短回数又は確変回数）を設定可能であり、所定回数を特別結果の種類（図柄）に応じて設定する。従って、特別結果に基づく特別遊技状態の終了後の特定遊技状態の所定回数が抽選（振り分け）で設定され可変（例えば 1 ～ 5）となりランダムに変化するようになり、遊技の興味が向上する。

10

#### 【 0 9 2 8 】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、特定遊技状態の終了後にゲーム（特図変動表示ゲーム）が実行される実行回数（規定残保留数）と、所定回数（例えば時短回数又は確変回数）との合計を一定（例えば 10）とする。従って、特定遊技状態の継続率を同じにしつつ、残保留数を可変にできる。特定遊技状態中と特定遊技状態の終了後にこの一定の数の特図 2 変動表示ゲームが実行される間、同じ演出モードを実行すると、遊技者は特定遊技状態中なのか特定遊技状態の終了後なのか見分けにくくなり、特定遊技状態の終了後の残保留の大当りで大きな遊技価値が得られると驚くことになり、遊技の興味が向上する。

20

#### 【 0 9 2 9 】

第 1 実施形態において、ゲームは、第 1 のゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）と第 2 のゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を含む。遊技制御手段は、所定の入賞領域（例えば始動入賞口 3 6）への遊技球の入賞によって発生する始動記憶に基づいて第 1 のゲームを実行可能であり、変動入賞装置への遊技球の入賞によって発生する始動記憶に基づいて第 2 のゲームを実行可能である。第 2 のゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を第 1 のゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）よりも優先して実行可能であるとともに、特定遊技状態において第 1 のゲームが実行される場合には、第 2 のゲームよりも短い時間で実行される。

30

#### 【 0 9 3 0 】

従って、特定遊技状態において第 1 のゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）が実行される回数が少なくなるとともに、特定遊技状態において第 1 のゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）が実行されても、第 2 のゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の開始が大きく遅れない。

#### 【 0 9 3 1 】

第 1 実施形態において、ゲームは、第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）と第 2 ゲーム（特図変動表示ゲーム）を含む。遊技制御手段は、所定の領域（普図始動ゲート 3 4）での遊技球の通過に基づいて第 1 ゲームを実行可能であり、変動入賞装置（普通変動入賞装置 3 7、普電）への入賞によって発生する始動記憶に基づいて第 2 ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能である。特定遊技状態において、第 1 ゲームの実行中、及び、第 1 ゲームの特定結果によって発生する当り状態中に、所定の領域（普図始動ゲート 3 4）で遊技球の通過があっても、第 1 ゲームの実行権利となる始動記憶（普図記憶）を発生させない。

40

#### 【 0 9 3 2 】

従って、第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）は停止表示中においてのみ開始でき、停止表示中に遊技球が所定の領域（普図始動ゲート 3 4）を通過するとすぐに普図変動表示ゲームが開始する。このように第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）の始動記憶（普図記憶）が実質的に貯まらないため、テンポよく第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）が実行される。このため、特定遊技状態において、第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）の当りによる変動入賞装置の動作と第 2 ゲーム（特図変動表示ゲーム）とがズレなしで連動し易くなる。

50

## 【 0 9 3 3 】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、特定遊技状態において変動入賞装置（普通変動入賞装置 37、普電）の開状態が規定回数（例えば 2 回）終了した場合に、特定遊技状態を終了させる。従って、止め打ちによって変動入賞装置への入賞数を所定回数（例えば時短回数又は確変回数）未満として特定遊技状態を延長するような事態を防止できる。さらに、延長された特定遊技状態での第 1 ゲーム（普図変動表示ゲーム）の当りに起因して変動入賞装置の開状態を余分に増やすことを防止できる。

## 【 0 9 3 4 】

第 1 実施形態において、遊技制御手段は、特別遊技状態の終了からのゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行回数に基づいてゲームの実行時間（変動時間）を制御する。従って、変動入賞装置の開状態に対応してゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能となり、変動入賞装置の開状態で、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（例えば特図 2 保留）を貯めることができる。

10

## 【 0 9 3 5 】

第 1 実施形態に係る遊技機 10 は、ゲーム（変動表示ゲーム）の進行を制御する遊技制御手段（遊技制御装置 100）を備える。遊技制御手段は、所定期間（例えば電源投入から現在までの期間）に払い出された遊技媒体（遊技球）の数又は所定期間に払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数（例えば所定期間の合計の賞球数、セーフ球数）を計数可能な第 1 計数手段（例えば差玉確認処理）を備える。遊技制御手段は、所定期間に使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第 2 計数手段（例えば差玉確認処理）を備える。遊技制御手段は、払出数と使用数との差（例えば差玉数）に基づいて、ゲームの実行のできない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段（例えば安全装置）を備える。遊技制御手段は、所定の条件下（例えば特図低確率の状態）でのゲームの実行回数が所定回数（例えば天井回数）になる場合に、特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、b 時短）を発生可能である。遊技制御手段は、電源投入時に、払出数と使用数との差（例えば差玉数）に関する情報（例えば安全装置カウンタ値）を初期化し、ゲームの実行回数に関する情報（例えば天井カウンタ値）を初期化しない。

20

## 【 0 9 3 6 】

このような遊技機 10 では、特定遊技状態の発生までの（所定回数までの）残りのゲーム回数は電源投入によって変わらない一方で、払出数と使用数との差に関して遊技不可状態の発生までの余地（許容範囲、限度）は電源投入時の初期化によって大きくすることができる（最大限にできる）。従って、遊技者は電源投入によって不利益を被らない。

30

## 【 0 9 3 7 】

第 1 実施形態において、遊技を実行可能な遊技機 10 は、遊技制御用の作業領域となり得る第 1 領域（領域内ワーク領域）と、当該第 1 領域とは異なる第 2 領域（領域外ワーク領域）と、第 1 領域と第 2 領域の間の未使用領域と、を含む記憶手段（例えば R A M 111c）を備える。遊技機 10 は、所定条件（作動条件）の成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態（遊技停止状態、遊技禁止状態）を発生可能な遊技停止手段（例えば安全装置）を備える。第 1 領域は、所定条件の成立に基づいて遊技不可状態の発生を示すフラグ（例えば安全装置作動中フラグ）を格納可能である。フラグは、第 2 領域内の所定の領域（例えば安全装置作動情報領域）の情報に基づいて設定可能であり、電源投入時に初期化されない。遊技停止手段は、このフラグに基づいて遊技不可状態を発生する。

40

## 【 0 9 3 8 】

このような遊技機 10 では、所定条件の成立によって遊技をできなくして、不正対策を行うことができるとともに、遊技者が遊技にのめり込むことも抑制できる。また、遊技不可状態を発生するためのフラグ（例えば安全装置作動中フラグ）が電源投入時に初期化されないため、特殊な状況（例えば、設定変更を伴う R A M クリアがあった場合）以外で遊技不可状態が解除されない。従って、不正対策が適切に行え、遊技者の遊技に対するのめり込みも適切に抑制できる。

## 【 0 9 3 9 】

50

また、このような遊技機 10 では、記憶手段（例えば R A M 1 1 1 c ）は、未使用領域で分けられる第 1 領域（領域内ワーク領域）と第 2 領域（領域外ワーク領域）を含む。そして、フラグ（例えば安全装置作動中フラグ）は、第 1 領域（領域内ワーク領域）に記憶され、第 2 領域（領域外ワーク領域）内の所定の領域（例えば安全装置作動情報領域）の情報に基づいて設定可能である。このため、フラグの初期化を、フラグを設定するための情報（所定の領域の情報）の初期化から区別して行うことが容易になる。さらに、フラグを設定するためのプログラム（領域外プログラム）と遊技制御用プログラム（領域内プログラム）を分離し易くなり、プログラムの開発効率を向上できる。

#### 【 0 9 4 0 】

第 1 実施形態において、遊技に関連する演出を制御可能な演出制御手段（演出制御装置 3 0 0 ）を備える遊技機 10 は、所定期間（例えば電源投入から現在までの期間）に払い出された遊技媒体（遊技球）の数又は所定期間に払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数（例えば所定期間の合計の賞球数、セーフ球数）を計数可能な第 1 計数手段（例えば遊技制御装置 1 0 0 の差玉確認処理）を備える。遊技機 10 は、所定期間に使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第 2 計数手段（例えば遊技制御装置 1 0 0 の差玉確認処理やアウト球検出スイッチ 7 4 ）を備える。遊技機 10 は、払出数と使用数に基づいて、遊技の実行のできない遊技不可状態（遊技停止状態、遊技禁止状態）を発生可能な遊技停止手段（例えば安全装置）を備える。演出制御手段（演出制御装置 3 0 0 ）は、払出数と使用数との差に対応する値（例えば差玉数や安全装置カウンタ値）が所定の範囲（例えば作動予告状態と作動警告状態と作動状態の全てに対応する範囲など）である場合に、当該値を表示手段（例えば表示装置 4 1 ）に表示可能である。

#### 【 0 9 4 1 】

従って、所定の範囲の場合だけ払出数と使用数との差に対応する値が表示され、この値が重要なときのみ表示されて遊技者の注目を引くことができるし、この値が重要でないときは当該値を非表示にして表示手段を見やすくできる。また、払出数（セーフ球数等）と使用数に基づいて、遊技の実行のできない遊技不可状態を発生可能であるため、例えば払出数と使用数との差に対応する値（例えば差玉数や安全装置カウンタ値）が大きい場合などに、効果的に不正対策を行うことができ、また、効果的に遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる。

#### 【 0 9 4 2 】

##### [ 第 2 実施形態 ]

図 7 7 から図 8 0 を参照して、第 2 実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第 1 実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第 1 実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第 2 実施形態は、普電サポートのある特定遊技状態の終了後の特図変動表示ゲームに関するものである。

#### 【 0 9 4 3 】

##### [ 遊技状態遷移図（ゲームフロー）の例 ]

図 7 7 は、第 2 実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。図 7 7 は、図 7 1 A と同様であるが、天井回数到達による天井時短と時短図柄（サポ当り）による突然時短の場合の特定遊技状態（図 7 1 A と図 7 1 B で省略されていた）が追加されている点などで図 7 1 A と異なる。

#### 【 0 9 4 4 】

特定遊技状態には、大当りに起因して大当り直後の時短（a 時短）として発生する時短状態である特定遊技状態 A、大当りに起因せずに天井時短（b 時短）として発生する時短状態である特定遊技状態 B、大当りに起因せずに突然時短（c 時短）として発生する時短状態である特定遊技状態 C が含まれる。なお、本実施形態において、特定遊技状態は時短状態であるが、特定遊技状態を大当り確率が高確率状態である確変状態（普電サポート有り / 特図高確率）とする構成も可能である。

10

20

30

40

50

## 【 0 9 4 5 】

特定遊技状態 A - C において、大当たり確率は低確率状態であるが、普電サポートがある。特定遊技状態 A - C において、普通変動入賞装置 3 7 ( 普電 ) が開放され易くなるため、遊技球の発射態様として普通変動入賞装置 3 7 を狙う右打ちが推奨される。そのため、特定遊技状態において、主始動領域は普通変動入賞装置 3 7 となり従始動領域は第 1 始動入賞口 3 6 となることから、主変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなる。

## 【 0 9 4 6 】

特定遊技状態 A の演出モードとして、図 7 1 A と同じく時短モード # 1、# 2 がある。本実施形態では、時短モード # 1 に関する時短回数は、簡単のため固定値 (ここでは 3 回) とするが、第 1 実施形態 (図 7 2) と同じく可変値でもよい。特定遊技状態 B の演出モードは時短モード # 3 であり、特定遊技状態 C の演出モードは時短モード # 4 であり、演出モードは異なり、遊技者は天井時短 ( b 時短 ) による時短状態と突然時短 ( c 時短 ) による時短状態とを演出によって区別できる。なお、特定遊技状態 B と特定遊技状態 C で演出モードを同じにして、演出の共通化を図り開発コストを削減することもできる。

## 【 0 9 4 7 】

また、時短モード # 3、# 4 は、時短モード # 1、# 2 とは異なる演出モードとなり、演出モードは異なり、大当たり起因する時短状態 ( 特定遊技状態 A ) と大当たり起因しない時短状態 ( 特定遊技状態 B、C ) とを演出によって区別できる。なお、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B、C で演出モードを同じにして、演出の共通化を図り開発コストを削減することもできる。

## 【 0 9 4 8 】

また、特定遊技状態 A 中において、天井時短又は突然時短による時短状態を発生可能とする場合には、時短モード # 1、# 2 を時短モード # 3、# 4 に変更せずに、時短モード # 1、# 2 を継続する構成としてもよく、この場合に遊技者に特定遊技状態 A が延長された印象 ( 時短回数が増えた印象 ) を与えることもできる。もちろん、特定遊技状態 A 中において、天井時短又は突然時短による時短状態を発生可能とする場合に、時短モード # 1、# 2 を時短モード # 3、# 4 に変更して、天井時短又は突然時短が発生したことを遊技者に報知してもよい。

## 【 0 9 4 9 】

通常遊技状態、移行状態 ( 残保留を消化する通常遊技状態 ) の内容は、第 1 実施形態 ( 図 7 1 A ) と同じである。移行状態の演出モードは、普電開放終了前モードと普電開放終了後モードを分けずに一つの残保留消化モードとして説明するが、分けてもよい。

## 【 0 9 5 0 】

次に、各遊技状態からの遷移 ( 移行 )、特に、特定遊技状態 B、C への遷移と特定遊技状態 B、C からの遷移について説明する。

## 【 0 9 5 1 】

通常遊技状態、移行状態、特定遊技状態 A において、大当たり状態終了後に実行される特図変動表示ゲームの回数 ( 確変状態での回数を除く ) が天井回数に到達した場合に、天井時短 ( b 時短 ) となり特定遊技状態 B ( 時短モード # 3 ) に遷移する。また、通常遊技状態、移行状態、特定遊技状態 A において、特図変動表示ゲームの結果がサポ当り結果 ( 時短結果、時短図柄 ) の場合に、突然時短 ( c 時短 ) となり特定遊技状態 C ( 時短モード # 4 ) に遷移する。

## 【 0 9 5 2 】

なお、特定遊技状態 A 中に天井回数に到達した場合やサポ当り結果が発生した場合に、天井時短又は突然時短によって時短状態を継続して ( 重ねて ) 発生させてもよいし、継続して発生させなくてもよい。基本的には、特定遊技状態 A の残りの時短回数によらず、特定遊技状態 B、C へ遷移する条件 ( 天井回数到達やサポ当り結果発生 ) が成立したら、特定遊技状態 B、C に遷移するが、残りの時短回数に応じて遷移するかしないかを变えてもよい。例えば、特定遊技状態 B の時短回数 ( b 時短回数 m 3 ) が、特定遊技状態 A での残



りの時短回数（未消化の時短回数）よりも大きい場合には、特定遊技状態 A から特定遊技状態 B に遷移する。特定遊技状態 C の時短回数（c 時短回数 m 4）が、特定遊技状態 A での残りの時短回数よりも大きい場合には、特定遊技状態 A から特定遊技状態 C に遷移する。特定遊技状態 B、C の時短回数（m 3、m 4）が特定遊技状態 A での残りの時短回数以下の場合には、時短図柄は表示されても、特定遊技状態 B、C は発生せず特定遊技状態 A から特定遊技状態 B、C に遷移しない。なお、時短図柄は、天井時短の場合に表示されなくてもよい。

#### 【0953】

なお、基本的には特定遊技状態 B、C の時短回数が終了すると残保留消化モードに移行するが、特定遊技状態 A の時短回数が残っている場合には特定遊技状態 A に戻るようにしてもよい。即ち、特定遊技状態 B、C の時短回数が終了しても特定遊技状態 A の時短回数が残っている場合には、特定遊技状態 A に継続する特定遊技状態 B、C から特定遊技状態 A に戻り、移行状態（残保留消化モード）には移行しなくてもよい。

10

#### 【0954】

また、特定遊技状態 A 中に天井回数に到達した場合やサポ当り結果が発生した場合に、特定遊技状態 B、C の時短回数と特定遊技状態 A での残りの時短回数の関係によらず、天井時短又は突然時短による時短状態を全く発生させない構成も可能である。この構成でも、時短図柄は表示されても、特定遊技状態 A から特定遊技状態 B、C に遷移することはない。

#### 【0955】

なお、本実施形態において、特定遊技状態 A 中において、サポ当り結果（時短図柄）による突然時短（c 時短）による時短状態を発生させない（重ねない）ことが好適である。即ち、特定遊技状態 A でも特図 2 変動表示ゲームに対してサポ当り結果に当選する場合があるが、時短図柄が停止表示されても、突然時短（c 時短）による時短状態を発生させないことが好適である。なお、この場合に、表示装置 41 やランプ表示装置 80 では、演出上の飾り特別図柄としてはずれ図柄を表示してもよい。また、第 1 実施形態の図 23 で説明したと同様に、本実施形態において、特図 1 変動表示ゲームに対してサポ当り結果を設けず、通常モード（通常遊技状態）でも、突然時短（c 時短）による時短状態を発生させないことが好適である。従って、本実施形態において、好適には、残保留を消化するための移行状態（残保留消化モード）からのみ、特定遊技状態 C（時短モード # 4）に遷移する。このようにすれば、残保留消化モードの価値が高まり、遊技者は残保留消化モードに集中的に期待するようになり、遊技の興趣が向上する。

20

30

#### 【0956】

また、図 77 には示していないが、特定遊技状態 B、C 中に天井回数に到達した場合やサポ当り結果が発生した場合に、天井時短又は突然時短によって時短状態を継続して（重ねて）発生させてもよいし、継続して発生させなくてもよい。即ち、特定遊技状態 B、C からさらに特定遊技状態 B、C に遷移することも可能である。

#### 【0957】

特定遊技状態 B、C から遷移条件が成立すると、残保留を消化する移行状態（通常遊技状態に含めてよい）に遷移する。特定遊技状態 B、C から移行状態に遷移する遷移条件は、特定遊技状態 A から移行状態に遷移する遷移条件と同様でよい。遷移条件は、（i）特定遊技状態における特図 2 変動表示ゲームの実行回数が時短回数 m 3、m 4（第 1 所定回数、時間短縮変動回数 2 の初期値）を超えること、及び、（ii）特定遊技状態における特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム）の合計の実行回数が時短回数 m 3、m 4（第 1 所定回数）よりも大きい第 2 所定回数（時間短縮変動回数 1 の初期値）を超えること、の何れかが成立することである。本実施形態では、必要ないため第 1 実施形態の（iii）の条件（所定開放回数の普電開放が終了すること）は設けられない。なお、第 2 所定回数は、時短回数に、特図 1 保留数の最大値（例えば 4）を足したものでよい。

40

#### 【0958】

50

なお、時短モード # 1 - # 4 の時短回数  $m_1 - m_4$  や天井回数  $m_5$  は、適宜大小関係を調整して、遊技性を変更することができる。

#### 【0959】

例えば、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B、C の利益をバランスよくするため、 $m_1$  (a 時短回数 1) <  $m_4$  (c 時短回数) <  $m_2$  (a 時短回数 2) <  $m_5$  (天井回数) <  $m_3$  (b 時短回数) の関係を満たすよう調整してよい。

#### 【0960】

また、例えば、天井時短 (b 時短) と突然時短 (c 時短) が大当りに続く時短 (a 時短) より有利になるように、 $m_1$  (a 時短回数 1) <  $m_2$  (a 時短回数 2) <  $m_4$  (c 時短回数) <  $m_5$  (天井回数) <  $m_3$  (b 時短回数) の関係を満たすよう調整してよい。

10

#### 【0961】

また、例えば、天井時短の利益が少なくなるよう、 $m_1$  (a 時短回数 1) <  $m_4$  (c 時短回数) <  $m_3$  (b 時短回数) <  $m_2$  (a 時短回数 2) <  $m_5$  (天井回数) の関係を満たすよう調整してよい。

#### 【0962】

〔図柄に対応する時短回数と規定残保留数〕

図 78 は、本実施形態において、特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定の残保留数 (規定残保留数) などについて示すテーブルである。図柄は、大当り (小当り中の V 入賞も含む) になる場合の図柄であり、ここでは大当り図柄乱数によって決定され、時短図柄は除かれている。

20

#### 【0963】

本実施形態では、特図 1 変動表示ゲームの大当りの図柄 A に関して、時短回数が異なるだけで、第 1 実施形態と同じである。普電サポート無しの状態での特図 2 変動表示ゲームの大当り (残保留での大当り) の図柄 G に関しては、第 1 実施形態と同じである。普電サポート有りの状態での特図 2 変動表示ゲームの大当り (小当りでの V 入賞を含む) に関して、時短回数が 3 回に固定されるため、図柄は、図柄 S の 1 種類のみである。

#### 【0964】

通常遊技状態 (通常モード) において、特図 1 変動表示ゲームによって大当り (図柄 A) が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 A (時短モード # 1) に移行する。特定遊技状態 A において、特図 2 変動表示ゲームによって大当り (図柄 S) が発生すると、大当り状態の終了後に再び特定遊技状態 A (時短モード # 1) に戻る。特定遊技状態 B、C において、特図 2 変動表示ゲームによって大当り (図柄 S) が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 A (時短モード # 1) に移行する。本実施形態では、第 1 実施形態と異なり、特定遊技状態 A の時短モード # 1 で、時短回数を 3 回、規定残保留数を 4 個に固定している。

30

#### 【0965】

〔普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等〕

図 79 は、本実施形態において、普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等について示す図である。

#### 【0966】

図 79 (A) のように、普図変動表示ゲームの当り図柄 (当り停止図柄、普図当り図柄) は 1 種類のみである。本実施形態では、普電サポートの有無によらず、普図当り確率は常に一定値  $250 / 251$  であり、第 1 実施形態と異なり、低確率 (普図低確率) と高確率 (普図高確率) の間で変化するには制御されない。なお、第 1 実施形態と同様に、通常遊技状態で  $250 / 251$  よりも低い低確率としてもよい。

40

#### 【0967】

普図変動表示ゲームの始動記憶数 (普図保留数) は 4 である。普電の最大カウント数 (カウント数上限値) は 10 である。

#### 【0968】

普図変動表示ゲームの変動時間である普図変動時間 F Z 1 は一定値  $500 \text{ msec}$  であ

50

る。なお、通常遊技状態で普図変動時間 F Z 1 を 5 0 0 m s e c よりも長い値としてもよい。普図停止時間 F Z 2 ( 普図表示時間 ) は、6 0 0 m s e c である。なお、図 7 9 に記載されていないが、普電残存球処理時間と普図エンディング時間の合計 F Z 3 は、例えば、普図変動時間 F Z 1 又は普図停止時間 F Z 2 と同等かそれ以上の 7 0 0 m s e c でよい。

#### 【 0 9 6 9 】

図 7 9 ( B ) のように、一回の普図変動表示ゲームの当りに対して、一回だけ普通変動入賞装置 3 7 ( 普電 ) は開放されて入賞容易状態になる。しかし、一回の普電開放時間は、通常遊技状態など普電サポート無しの状態で短時間 ( 例えば 4 8 m s e c ) であり、時短状態など普電サポート有りの状態で長時間 ( 例えば 3 4 0 0 m s e c ) であり、普電開放パターン ( 普電開放態様 ) は遊技状態に応じて異なる。前述のように、遊技状態に関係なく普図当り確率は常に一定値であるため、本実施形態において、普電サポートの入賞容易状態は、普電サポート無しの場合よりも普電開放時間を長くすることによって実現される。

10

#### 【 0 9 7 0 】

また、普電開放時間は、普電サポート無しの状態で、普図変動時間 F Z 1、普図停止時間 F Z 2、普電残存球処理時間と普図エンディング時間の合計 F Z 3 よりも短時間であってよく、普電サポート有りの状態で、これら普図や普電の制御に関連する時間 F Z 1 - F Z 3 よりも長時間でよい。

#### 【 0 9 7 1 】

20

#### 〔 タイミングチャート 〕

図 8 0 は、特定遊技状態としての時短状態から移行状態 ( 通常遊技状態に含めてよい ) にかけて、遊技状態、特図変動表示ゲーム ( 特図変動 )、普図状態、普電状態、特図 2 保留数などを示すタイミングチャートである。なお、図 8 0 において、簡単のため、時短終了のタイミングと普電開放の開始タイミングを揃えているが、この限りではなくズレていてもよい。

#### 【 0 9 7 2 】

図 8 0 ( A ) は、大当りに続く特定遊技状態 A ( 第 1 特定遊技状態 ) の時短モード # 1、# 2 が終了して移行状態 ( 残保留消化モード ) に遷移する状況を示す。図 8 0 ( A ) の場合、時短モード # 1、# 2 の最終の特図変動表示ゲームである時短最終変動の終了から次の特図変動表示ゲームの開始までの停止表示時間 S T P 1 ( 第 1 期間 ) を、普電サポートになる長時間の普電開放時間 O P N ( 第 3 期間、例えば 3 4 0 0 m s e c ) よりも長くする。即ち、S T P 1 > O P N の関係に設定する。

30

#### 【 0 9 7 3 】

なお、遊技制御装置 1 0 0 は、大当り終了後の特図 2 変動回数 ( 特図 2 変動表示ゲームの実行回数 ) に対応する停止表示時間を設定できるが ( A 4 8 0 4 )、本実施形態では、さらに、時短最終変動の停止表示時間を時短モード ( 特定遊技状態 ) の種類にも対応して設定する。時短モード # 1、# 2 ( 特定遊技状態 A ) に対応して、時短最終変動の停止表示時間 S T P 1 は、普電が入賞容易状態になる長時間の普電開放時間 O P N よりも長く設定される。

40

#### 【 0 9 7 4 】

なお、図 8 0 では、時短最終変動は、大当り終了後の特図 2 変動回数が時短回数 ( 3 回 ) になる変動として説明する。しかし、時短最終変動は、特図 1 変動 ( 特図 1 変動表示ゲーム ) であってよく、特図変動表示ゲーム ( 特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム ) の合計の実行回数が前述の第 2 所定回数になるものでもよい。

#### 【 0 9 7 5 】

時短最終変動の開始前において特図 2 保留数が最大値の 4 個であるとする、特図 2 の時短最終変動時に特図 2 保留数が 1 減って 3 個になるが、普通変動入賞装置 3 7 の普電開放によって普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が入賞すると、特図 2 保留数がまた 4 個になる。時短最終変動の終了直前に普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると、この際に開始し

50

た普図変動表示ゲーム（普図変動）の当り結果によって、時短終了後の残保留消化モードでも普電開放となる。

#### 【0976】

仮に、時短終了後の残保留消化モードで長時間の普電開放中に特図2変動表示ゲームの変動（特図2残保留変動）が開始すると、特図2保留数が1だけ減少して3個になり、ここで普通変動入賞装置37に遊技球が入賞すると特図2保留数が再び4個となって、時短状態終了後に消化される特図2保留（残保留）の数である残保留数が5個（1個＋4個）になる。なお、残保留消化モードでの普電開放中に特図2変動表示ゲームの変動開始が2回あれば、残保留数が6個になる（5個よりも大きくなる）可能性もある。

#### 【0977】

特定遊技状態A（時短モード#1、#2）は、大当り状態を経由しているため、出玉（獲得球数）として遊技者の特典や遊技価値が大きい。そこで、本実施形態では、過度に遊技者に特典や遊技価値を与えないように、残保留数が規定残保留数の4個を超えて5個以上にならないようにする。このため、前述のように、特定遊技状態Aの時短最終変動の停止表示時間STP1を、普電サポートになる長い普電開放時間OPNよりもさらに長く設定して、普電開放時間OPN中に残保留の消化（特図2変動表示ゲームの実行）が開始されないようにしている（STP1 > OPN）。これにより、残保留数を規定残保留数の4個に保持することができる。

#### 【0978】

また、残保留消化モードにおける普図変動の当り結果によって生じる普電開放時間（例えば48 msec）は、時短モード#1、#2で開始された普図変動の当り結果によって生じる普電開放時間OPN（例えば3400 msec）に比較して、かなり短時間である。このため、残保留消化モードでの短時間の普電開放（普電開放時間OPNによる普電開放の後の普電開放）では、特図2保留（残保留）は貯まらず残保留数は増加しないため、残保留数は規定残保留数の4個になる。

#### 【0979】

なお、普図変動時間FZ1や普図停止時間FZ2を考慮して、より厳しい条件STP1 > (OPN + FZ2)の関係、又は、STP1 > (FZ1 + FZ2 + OPN)の関係を設定することもできるが、普図変動時間FZ1や普図停止時間FZ2は普電開放時間OPNに比較してかなり短く無視できるため、STP1 > OPNの関係を設定することで、残保留数を規定残保留数の4個に保持する効果は十分に得られる。

#### 【0980】

一方、図80（B）は、天井時短又は突然時短による特定遊技状態B、C（時短状態、第2特定遊技状態）の時短モード#3、#4が終了して移行状態（残保留消化モード）に遷移する状況を示す。図80（B）の場合、時短モード#3、#4の最終の特図変動表示ゲームである時短最終変動の終了から次の特図変動表示ゲームの開始までの停止表示時間STP2（第2期間）を、普電サポートになる長時間の普電開放時間OPN（第3期間、例えば3400 msec）よりも短くする。即ち、STP2 < OPNの關係に設定する。時短モード#3、#4（特定遊技状態B、C）に対応して、時短最終変動の停止表示時間STP2は、普電が入賞容易状態になる長時間の普電開放時間OPNよりも短く設定される（A4804）。

#### 【0981】

このため、時短モード#3、#4の時短終了後の残保留消化モードで普電開放中に特図2変動表示ゲームの変動（特図2残保留変動）が開始すると、特図2保留数が1だけ減少して3個になる。この普電開放中に、普通変動入賞装置37に遊技球が入賞すると特図2保留数が再び4個となって、時短状態終了後に消化される特図2保留（残保留）の数である残保留数が5個（1個＋4個）になる。なお、残保留消化モードでの普電開放中に特図2変動表示ゲームの変動開始が2回あれば、残保留数が6個になる（5個よりも大きくなる）。

#### 【0982】

10

20

30

40

50

特定遊技状態 B、C（時短モード # 3、# 4）は、大当たり状態を経由せずに発生して、出玉（獲得球数）としての遊技者の特典や遊技価値が小さい。そこで、本実施形態では、遊技者に特典や遊技価値をより大きく与えるように、残保留数が規定残保留数の 4 個を超えて 5 個以上になる可能性を高める。このため、前述のように、特定遊技状態 B、C の時短最終変動の停止表示時間 S T P 2 を、普電サポートになる長い普電開放時間 O P N よりも短く設定して、普電開放時間 O P N 中に残保留の消化（特図 2 変動表示ゲームの実行）が開始され易くしている（ $S T P 2 < O P N$ ）。

【0983】

もちろん、時短最終変動の終了直前に普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過しないと、時短終了後の残保留消化モードで普電開放時間 O P N の長い普電開放が起こらなかったり、この長い普電開放が前倒しになり一部が時短終了前に開放されたりする。この場合には、 $S T P 2 < O P N$  の関係に設定しても、残保留数が規定残保留数の 4 個にとどまって、5 個以上にならないこともある。

【0984】

なお、普図変動時間 F Z 1 や普図停止時間 F Z 2 を考慮して、より緩い条件  $S T P 2 < (O P N + F Z 2)$  の関係、又は、 $S T P 2 < (F Z 1 + F Z 2 + O P N)$  の関係を設定することもできるが、より S T P 2 の値の範囲が狭い厳しい条件  $S T P 2 < O P N$  の関係を設定することで、残保留数が 5 個以上になる可能性を確実に高めている。

【0985】

なお、本実施形態において、 $S T P 2$ （第 2 期間） $< O P N$ （第 3 期間） $< S T P 1$ （第 1 期間）の関係が成立し、普電開放時間 O P N の長さによらず、 $S T P 2 < S T P 1$  の関係が成立する。このように、特定遊技状態 A（時短モード # 1、# 2）における時短最終変動の停止表示時間 S T P 1（第 1 期間）を、特定遊技状態 B、C（時短モード # 3、# 4）における時短最終変動の停止表示時間 S T P 2 よりも大きくする。ここで、時短最終変動の停止表示時間は、残保留がある場合に、特定遊技状態の最終の特図変動表示ゲームの終了から次の特図変動表示ゲームの開始までの時間と同じになる。

【0986】

なお、普電開放時間 O P N によらず、 $S T P 2 < S T P 1$  の関係が成立するだけでも、特定遊技状態 B、C の時短終了後の残保留変動の開始が特定遊技状態 A の場合よりも早まるため、特定遊技状態 B、C に対して特定遊技状態 A よりも残保留数が大きくなる可能性を高められる。このため、大当たり状態を経由して出玉が大きい特定遊技状態 A と、大当たり状態を経由せず出玉が小さい特定遊技状態 B、C との差異（特典や遊技価値の差異）を緩和することができる。従って、大当たりが続く特定遊技状態 A（時短モード # 1、# 2）よりも出玉が少ないような、天井時短又は突然時短による特定遊技状態 B、C（時短モード # 3、# 4）でも、特典や遊技価値が補償され、遊技の興味が高まる。

【0987】

なお、特定遊技状態 A 中に特定遊技状態 B、C を発生させる条件が成立した場合、即ち、特定遊技状態 A 中に天井回数に到達した場合やサポ当たり結果が発生した場合に、時短最終変動の停止表示時間を S T P 1（第 1 期間）ではなく、S T P 1 よりも小さい S T P 2（第 2 期間）に設定してもよい。この場合に、大当たり後に特定遊技状態 A から天井時短や突然時短による時短状態（特定遊技状態 B、C）を継続して（重ねて）発生させ得るが、時短最終変動の停止表示時間を短時間の S T P 2 に設定し、大当たり後の一連の時短状態（特定遊技状態 A と特定遊技状態 B、C）の時短最終変動の後に、小さい S T P 2（第 2 期間）による特典や遊技価値をさらに与えて、遊技の興趣を向上できる。

【0988】

なお、基本的には、特定遊技状態 A に継続する特定遊技状態 B、C の時短回数が終了すると残保留消化モードに移行し、時短最終変動は特定遊技状態 B、C での変動となる。特定遊技状態 A から特定遊技状態 B、C が発生する場合に、時間短縮変動回数 1、2 領域は、特定遊技状態 B、C の時短回数（時間短縮変動回数 1、2 の初期値）に上書きされてしまうので、特定遊技状態 A の残りの時短回数が消えてしまうためである。しかし、特定遊

10

20

30

40

50

技状態 A に継続する特定遊技状態 B、C の時短回数が終了しても特定遊技状態 A の残りの時短回数が別の所定領域にコピーされて消えずに残っているような構成の場合には、特定遊技状態 A に継続する特定遊技状態 B、C から特定遊技状態 A に戻り、移行状態（残保留消化モード）には移行しなくてよい。この場合には、時短最終変動は特定遊技状態 A での変動となる。残りの時短回数は、特定遊技状態 A についての時間短縮変動回数 2 の初期値より小さく、ゼロよりも大きい。

#### 【0989】

また、特定遊技状態 A 中に特定遊技状態 B、C を発生させ得る時短図柄（サボ当り結果）が停止表示されても、時短最終変動の停止表示時間を S T P 2 ではなく、S T P 2 よりも大きい S T P 1 に設定してよい。時短図柄が停止表示されても、特定遊技状態 A から時短図柄による時短状態を継続して発生させないような構成（好適な構成）の場合には、長時間の第 1 期間（S T P 1）によって、前述のように特定遊技状態 A の後に消化される残保留数を規定残保留数に保持し、大当りに続く特定遊技状態 A が有利になりすぎないようにできる。また、たとえ特定遊技状態 A から時短図柄による時短状態を継続して発生させるような構成の場合でも、特定遊技状態 B、C は、大当りに続く特定遊技状態 A を経由しているため、特定遊技状態 B、C が有利になりすぎないようにできる。

#### 【0990】

##### [ 第 2 実施形態の作用・効果 ]

第 2 実施形態に係る遊技機 10 は、ゲーム（例えば特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置 100）を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に遊技者に有利な特別遊技状態（例えば大当り状態）を発生可能である。遊技制御手段は、特別遊技状態の発生を伴って、当該特別遊技状態に続いて遊技者に有利な第 1 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 A）を発生可能であるとともに、特別遊技状態の発生を伴わずに、遊技者に有利な第 2 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、C）を発生可能である。遊技制御手段は、第 1 特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの第 1 期間（例えば、時短最終変動の停止表示時間 S T P 1）を、第 2 特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの第 2 期間（例えば、時短最終変動の停止表示時間 S T P 2）よりも大きくする。

#### 【0991】

このような遊技機 10 では、第 2 期間が第 1 期間よりも短いため、第 2 特定遊技状態の終了後に第 2 特定遊技状態で最大限貯まった始動記憶（残保留）の消化が早まり、この分だけ余分に始動記憶（残保留）を貯められる可能性がある。このため、特別遊技状態を経由して特別遊技状態の利益（例えば出玉）が得られる第 1 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 A）と、特別遊技状態を経由せず特別遊技状態の利益（例えば出玉）が得られない第 2 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、C）との間の利益の差異を緩和することができる。従って、特別遊技状態の発生を伴わない第 2 特定遊技状態でも、利益が補償されて遊技の興味が高まる。

#### 【0992】

第 2 実施形態に係る遊技機 10 は、入賞容易状態と非入賞容易状態とに変換可能であり、第 1 特定遊技状態と第 2 特定遊技状態において通常遊技状態よりも入賞容易状態に変換し易くなる変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置 37）を備える。変動入賞装置が入賞容易状態になる第 3 期間（例えば普電開放時間 O P N）は、第 1 期間（S T P 1）よりも小さく、第 2 期間（S T P 2）よりも大きい。従って、第 1 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 A）の終了後に消化される残保留数を規定残保留数に保持することができるとともに、第 2 特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、C）の終了後に消化される残保留数が規定残保留数を超える可能性を高められる。これによって、特別遊技状態の発生を伴わない第 2 特定遊技状態でも、利益が確保されて遊技の興味が高まる。

#### 【0993】

第 2 実施形態に係る遊技機 10 において、遊技制御手段（例えば遊技制御装置 100）は、第 1 特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を第 1 期間（

STP1)に設定可能であり、第2特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を第2期間(STP2)に設定可能である。遊技制御手段は、第1特定遊技状態中に第2特定遊技状態を発生させる条件が成立した場合(例えば、天井回数に到達した場合やサポ当り結果が発生した場合)は、第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態としての特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を、第1期間ではなく、第1期間よりも小さい第2期間に設定可能である。

【0994】

このような遊技機10では、特別遊技状態と第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とを含む一連の遊技状態の後に、小さい第2期間(STP2)による特典や遊技価値をさらに与えて、遊技の興趣を向上できる。

10

【0995】

第2実施形態に係る遊技機10において、遊技制御手段(例えば遊技制御装置100)は、第1特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を第1期間に設定可能であり、第2特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を第2期間に設定可能である。遊技制御手段は、第1特定遊技状態中に、第2特定遊技状態を発生させ得るゲームの結果(例えば時短図柄、サポ当り結果)が表示されても、第1特定遊技状態又は第2特定遊技状態としての特定遊技状態の最終ゲームの終了から次のゲームの開始までの期間を、第2期間ではなく、第2期間(STP2)よりも大きい第1期間(STP1)に設定可能である。

【0996】

20

このような遊技機10では、第2特定遊技状態を発生させ得るゲームの結果が表示されても、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態を継続して(重ねて)発生させないような構成の場合には、特別遊技状態に続く第1特定遊技状態が有利になりすぎること、長い第1期間(STP1)によって防止できる。また、第1特定遊技状態から第2特定遊技状態を継続して(重ねて)発生させるような構成の場合でも、第2特定遊技状態は、特別遊技状態に続く第1特定遊技状態を経由しているため、第2特定遊技状態が有利になりすぎないようにできる。

【0997】

[第3実施形態]

図81から図98を参照して、第3実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態又は第2実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態又は第2実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第3実施形態は、変動表示ゲームの変動パターンを選択するための変動パターンテーブル(変動パターン選択テーブル、変動パターン群)などに関するものである。

30

【0998】

[遊技盤]

図81を参照して、第3実施形態における遊技盤30について説明する。図81の遊技盤30は、図2の遊技盤30に対して、センターケース40の左下方の遊技領域32において、普図始動ゲート34が一般入賞口35の近傍にもう一つ追加されている。2つの普図始動ゲート34が、センターケース40の右側方と左下方の遊技領域32に存在していることになる。普図始動ゲート34自体の機能と構成は、第1実施形態と同様である。即ち、普図始動ゲート34の内部には、当該普図始動ゲート34を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ34aが設けられている。遊技領域32内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート34を通過してゲートスイッチ34aで検出されると、普図変動表示ゲームが実行される。

40

【0999】

左下方の遊技領域32にて普図始動ゲート34が存在するため、遊技領域32の左側において遊技球を流下させる左打ち(通常打ち)であっても、普図始動ゲート34での遊技球の通過によって、普図変動表示ゲームが実行される。普図変動表示ゲームの結果が当り

50

結果になると可動部材 3 7 b が開状態（入賞容易状態）に変換され、普通変動入賞装置 3 7（普電）への遊技球の入賞が許容される。ただし、右側の遊技領域 3 2 の普通変動入賞装置 3 7 へ遊技球を入賞させるために、遊技者は、左下方の普図始動ゲート 3 4 での遊技球の通過直後に、遊技球の発射態様（打ち方）を左打ちから右打ちに素早く切り替えるような技能が要求される。従って、左下方の普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過して、右側の遊技領域 3 2 の普通変動入賞装置 3 7 が開状態に変換されても、普通変動入賞装置 3 7 へ遊技球がうまく入賞するとは限らない。

【 1 0 0 0 】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）の例〕

図 8 2 は、第 3 実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。図 8 2 は、図 7 7 と同様であるが、天井回数到達によって発生する特定遊技状態 B（時短モード # 3）において普電サポートが高サポとなり、時短図柄によって発生する特定遊技状態 C（時短モード # 4）において普電サポートが中サポとなる点などで図 7 7 と異なる。なお、本実施形態において、特定遊技状態は時短状態であるが、特定遊技状態の一部又は全てを大当り確率が高確率状態である確変状態（普電サポート有り / 特図高確率）とする構成も可能である。

10

【 1 0 0 1 】

中サポでは、普通変動入賞装置 3 7 は、普電サポート（電サポ）の無い通常遊技状態よりも開状態に変換し易いが、高サポよりも開状態に変換し難い。このため、電サポ無し（普電サポート無し）＜中サポ＜高サポの順に、遊技者の得る利益は大きくなる。そして、普通変動入賞装置 3 7 は、特定遊技状態 C において、通常遊技状態よりも開状態に変換し易いが特定遊技状態 B よりも開状態に変換し難くなる。

20

【 1 0 0 2 】

なお、大当りに続いて発生する特定遊技状態 A（時短モード # 1、# 2）では、普電サポートは、特定遊技状態 B と同じ種類の高サポであってもよいし、他の種類の高サポでもよい。この他の種類の高サポにおいて、普通変動入賞装置 3 7 が特定遊技状態 C よりも開状態に変換し易く、特定遊技状態 B よりも開状態に変換し難い又は変換し易い。特定遊技状態 A と特定遊技状態 B の高サポが同じ種類であれば制御が簡単になる一方、異なる種類であれば遊技にバリエーションが出る。

【 1 0 0 3 】

特定遊技状態 A、B において、普通変動入賞装置 3 7 が開放され易くなるため、遊技球の発射態様として普通変動入賞装置 3 7 を狙う右打ちが推奨される。そのため、特定遊技状態 A、B において、主始動領域は普通変動入賞装置 3 7 となり従始動領域は第 1 始動入賞口 3 6 となることから、主変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなる。

30

【 1 0 0 4 】

なお、前述のとおり、第 1 始動入賞口 3 6 への入賞若しくは第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶、特図 1 保留）の発生が、特図 1 変動表示ゲームを実行可能とする第 1 の始動条件となっている。なお、普通変動入賞装置 3 7 への入賞若しくは第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶、特図 2 保留）の発生が、特図 2 変動表示ゲームを実行可能とする第 2 の始動条件となっている。

40

【 1 0 0 5 】

一方、本実施形態では、特定遊技状態 C において、中サポによって普通変動入賞装置 3 7 が通常遊技状態よりも若干開放され易くなるものの、特定遊技状態 C 中に右打ちを常に継続すると始動入賞口 3 6 に入賞しなくなる不利益の方が大きくなる。例えば、左打ちの場合の単位発射球数当りの始動入賞口 3 6 への入賞数が、右打ちの場合の単位発射球数当りの普通変動入賞装置 3 7 への入賞数よりも大きいと、右打ちでの不利益の方が左打ちでの不利益よりも大きくなる。

【 1 0 0 6 】

このため、本実施形態では、特定遊技状態 C において、遊技球の発射態様（打ち方）と

50



して始動入賞口 36 を狙う左打ちが基本的に推奨される。そのため、特定遊技状態 C において、主始動領域は第 1 始動入賞口 36 となり従始動領域は普通変動入賞装置 37 となることから、主変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなり従変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなる。

#### 【1007】

特定遊技状態 A の演出モードとして、図 71A や図 77 と同じく時短モード #1、#2 がある。本実施形態では、時短モード #1、#2 に関する時短回数 m1、m2 は、各々 4 回、30 回の固定値であるが、遊技のバリエーションを増やすために可変値でもよい。例えば、時短回数 m2 は、抽選によって、20 回、30 回、50 回のいずれかが選択されてよい。本実施形態では、第 1 実施形態と異なり、特図 2 変動表示ゲームの小当り確率は 1 / 15 . 79 であるとともに時短回数 m2 は小さい。このため、時短モード #2 は、確実に小当り（V 通過の大当り状態）が発生するわけではないので、次回継続確定モード（確定モード）とはならない。

10

#### 【1008】

特定遊技状態 B の演出モードは時短モード #3 であり、特定遊技状態 C の演出モードは時短モード #4 であり、演出モードは異なり、遊技者は天井時短（b 時短）による時短状態と突然時短（c 時短）による時短状態とを演出によって区別できる。なお、特定遊技状態 B と特定遊技状態 C で演出モードを同じにして、演出の共通化を図り開発コストを削減することもできる。本実施形態では、時短モード #3、#4 に関する時短回数 m3、m4 は、各々 251 回、30 回の固定値であるが、遊技のバリエーションを増やすために可変にしてもよい。例えば、時短回数 50 回の時短図柄、時短回数 30 回の時短図柄、時短回数 20 回の時短図柄など複数の時短図柄を設けて、各々、10%、70%、20% でサポ当り図柄乱数によって抽選して、時短回数 m4 の平均回数を 30 回にしてもよい。

20

#### 【1009】

また、時短モード #3、#4 は、時短モード #1、#2 とは異なる演出モードとなり、大当りに起因する時短状態（特定遊技状態 A）と大当りに起因しない時短状態（特定遊技状態 B、C）とを演出によって区別できる。なお、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B、C で演出モードを同じにして、演出の共通化を図り開発コストを削減することもできる。

#### 【1010】

次に、各遊技状態からの遷移（移行）について説明する。

30

#### 【1011】

本実施形態では、天井回数 m5 は 580 回であり、特定遊技状態 A 中と移行状態（残保留消化モード）において、大当り状態終了後に所定条件下（特図低確率状態、確変状態でない状態）で実行される特図変動表示ゲームの回数が天井回数に到達することはない。従って、特定遊技状態 A 中と残保留消化モードから特定遊技状態 B に遷移することはない。

#### 【1012】

そして、本実施形態では、通常遊技状態又は特定遊技状態 C において、大当り状態終了後に所定条件下で実行される特図変動表示ゲームの回数が天井回数に到達した場合に、天井時短（b 時短）となり特定遊技状態 B（時短モード #3）に遷移する。

#### 【1013】

40

また、本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームの結果にサポ当り（時短結果、時短図柄）はなく、特図 1 変動表示ゲームの結果のみにサポ当りがあるようにする。このようにするため、大当りフラグ 1 設定処理（図 23）においてサポ当り判定処理（A3607 - A3609）が実行され、逆に、大当りフラグ 2 設定処理（図 24）においてサポ当り判定処理等（A3707 - A3709）が実行されない構成とする。従って、基本的に、主変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームとなる特定遊技状態 A 中と移行状態（残保留消化モード）と特定遊技状態 B から、特定遊技状態 C に移行しない。

#### 【1014】

そして、本実施形態では、主変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームとなる通常遊技状態において、特図 1 変動表示ゲームの結果がサポ当り結果（時短図柄）の場合に、突然時

50

短（c時短）としての特定遊技状態C（時短モード#4）に遷移する。このようにして、遊技者の得る利益が少なく演出も単調になりがちな通常遊技状態において、サポ当り結果（時短図柄）になる特典を設けて、遊技の興趣を向上できる。

#### 【1015】

さらに、特定遊技状態B、Cにおいて小当り又は大当りが発生せずに遷移条件が成立すると、残保留を消化する移行状態（残保留消化モード）に遷移する。特定遊技状態B、Cから移行状態に遷移する遷移条件は、第2実施形態の図77と同様でよい。即ち、遷移条件は、（i）特定遊技状態における特図2変動表示ゲームの実行回数が時短回数m3、m4（第1所定回数）を超えること、及び、（ii）特定遊技状態における特図変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲーム）の合計の実行回数が時短回数m3、m4（第1所定回数）よりも大きい第2所定回数を超えること、の何れかが成立することである。なお、第2所定回数は、時短回数に、特図1保留数又は特図2保留数の最大値（例えば4）を足したものでよい。また、特定遊技状態Cから移行状態への遷移する場合の条件（i）について、特定遊技状態Cにおける特図1変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）の実行回数が時短回数m4を超えることとしてもよい。

10

#### 【1016】

〔図柄に対応する時短回数と規定残保留数〕

図83は、第3実施形態において、特図変動表示ゲームの当りの種類である図柄に対応する時短回数と規定残保留数などについて示すテーブルである。図柄は、大当り（V入賞による大当りも含む）になる場合の図柄であり、ここでは、時短図柄は除かれている。

20

#### 【1017】

（A）のように、本実施形態では、普電サポート無しの状態において、特図1変動表示ゲームの大当りの図柄には、図柄A1のみがある（主に通常遊技状態での大当りとなる）。図柄A1に関して、時短回数（ここでは4回）が異なるだけで、第1実施形態と第2実施形態の図柄Aと同じである。また、普電サポート有りの状態において、特図1変動表示ゲームの大当りの図柄には、図柄P1のみがある（主に特定遊技状態Cでの大当りとなる）。図柄P1に関して、時短回数は30回（m2）になり規定残保留数は4個になる。大当りの図柄A1、図柄P1は、V入賞による大当りではないものであり、また、大当り図柄乱数によって決定される停止図柄である。なお、図柄A1と図柄P1を特図1変動表示ゲームの小当りでのV入賞に関する大当りの停止図柄とする構成も可能だが、この場合に、大当り図柄乱数の他に小当り図柄乱数があるなら、図柄A1と図柄P1を、小当り図柄乱数によって決定される小当りの停止図柄とする構成も可能である。

30

#### 【1018】

普電サポート無しの状態において、特図1変動表示ゲームが大当りである場合の図柄は、図柄A1のみであり振り分けは100%である。従って、通常遊技状態で、主変動表示ゲームの特図1変動表示ゲームが大当りになると、大当り状態後に特定遊技状態Aの時短モード#1（時短回数4回）に遷移する。なお、図柄A1以外に図柄P1を設けて、特図1変動表示ゲームの大当り状態後に特定遊技状態Aの時短モード#2に遷移するようにしてもよい（図82の点線など）。或いは、図柄A1の代わりに図柄P1を設けて、特図1変動表示ゲームが大当りになると、通常遊技状態から、大当り状態を経て特定遊技状態Aの時短モード#2に遷移するようにしてもよい。

40

#### 【1019】

普電サポート有りの状態において、特図1変動表示ゲームが大当りである場合の図柄は、図柄P1のみであり振り分けは100%である。従って、特定遊技状態Cで、主変動表示ゲームの特図1変動表示ゲームが大当りになると、大当り状態後に特定遊技状態Aの時短モード#2（時短回数30回）に遷移する。なお、図柄P1以外に図柄A1を設けて、特図1変動表示ゲームの大当り状態後に特定遊技状態Aの時短モード#1に遷移するようにしてもよい。或いは、図柄P1の代わりに図柄A1を設けて、特図1変動表示ゲームが大当りになると、特定遊技状態Cから、大当り状態を経て特定遊技状態Aの時短モード#1に遷移するようにしてもよい。

50

## 【 1 0 2 0 】

( B ) のように、普電サポート有りの状態での特図 2 変動表示ゲームの大当りに関して、図柄は、大当り終了後に付与される時短回数  $m_2$  が 30 回となる図柄 S 1 の 1 種類のみであり振り分けは 100 % である。なお、本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームの大当りは、小当りでの V 入賞によるものであるが、これに限られない。普電サポート有りの特定遊技状態 A - C で、主変動表示ゲームの特図 2 変動表示ゲームが大当りになると、特定遊技状態 A の時短モード # 2 に遷移する。なお、図柄 S 1 以外に、時短回数  $m_2$  が 20 回、50 回の 2 つの図柄を設けて、振り分けによる図柄の抽選によって、時短回数  $m_2$  として 20 回、30 回、50 回のいずれかが選択されてよい。

## 【 1 0 2 1 】

なお、本実施形態では、小当り確率は特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとで異なり、小当り上限判定値 ( A 3 9 0 0 ) は、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとで異なる。特図 2 変動表示ゲームの小当り確率は  $1 / 15.79$  であるのに対して、特図 1 変動表示ゲームの小当り確率は  $1 / 199.80$  である。従って、主変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームである特定遊技状態 A、特定遊技状態 B、及び、移行状態 ( 残保留消化モード ) において、主変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームである通常遊技状態と特定遊技状態 C よりも、小当りひいては小当りでの V 入賞による大当りが発生し易い。

## 【 1 0 2 2 】

普電サポート無しの状態での特図 2 変動表示ゲームの大当り ( 残保留における小当りでの V 入賞による大当り ) の図柄 G 1 に関して、第 1 実施形態の図柄 G と同じである。図柄は、大当り終了後に付与される時短回数  $m_2$  が 30 回となる図柄 G 1 の 1 種類のみであり振り分けは 100 % である。従って、移行状態 ( 残保留消化モード ) で、主変動表示ゲームの特図 2 変動表示ゲームが大当りになると、特定遊技状態 A の時短モード # 2 に遷移する。なお、図柄 G 1 と図柄 S 1 によって大当り終了後に同じ時短モードに移行するため、図柄 G 1 と図柄 S 1 を共通の図柄としてもよい。また、図柄 G 1 以外に、時短回数  $m_2$  が 20 回、50 回の 2 つの図柄を設けて、振り分けによる図柄の抽選によって、時短回数  $m_2$  として 20 回、30 回、50 回のいずれかが選択されてよい。また、図柄 G 1 以外に図柄 A 1 を設けて、特定遊技状態 A の時短モード # 1 に遷移するようにしてもよい ( 図 8 2 の点線 ) 。

## 【 1 0 2 3 】

以上、図 8 2 と図 8 3 のように、通常遊技状態、移行状態、特定遊技状態 A、特定遊技状態 B、特定遊技状態 C は、個々の発生条件 ( 遷移条件 ) に基づいて発生し、発生条件 ( 遷移条件 ) は互いに異なってよい。

## 【 1 0 2 4 】

特に、本実施形態において、特定遊技状態 C で特図 1 変動表示ゲームが大当りになると、特図 2 変動表示ゲームが大当りになる場合 ( 図柄 S 1、G 1 の場合 ) と同じく、大当り終了後に時短モード # 2 に遷移して高サポでの時短回数 30 回が得られる。このため、特定遊技状態 C は高サポではなく中サポであっても、遊技者に非常に有利となり遊技の興趣が向上する。なお、中サポの特定遊技状態 C も、普電サポート有りの状態には変わりのないため、通常モード ( 又は通常遊技状態 ) を経ないで大当り状態と特定遊技状態が継続する連チャン扱いとなる。

## 【 1 0 2 5 】

なお、( C ) のラウンド数上限値の割合の円グラフに例示するように、ラウンド数上限値 ( 大当りラウンド数 ) が複数ある場合に、各ラウンド数上限値に対応する大当りの図柄があつてよい。例えば、( C ) のように、特図 2 変動表示ゲームの大当りに対してラウンド数上限値が複数 9 R、6 R、3 R の 3 種類ある場合に、図柄 S 1 - 9 R ( 振り分け 15 % )、図柄 S 1 - 6 R ( 振り分け 10 % )、図柄 S 1 - 3 R ( 振り分け 75 % ) や、図柄 G 1 - 9 R ( 振り分け 15 % )、図柄 G 1 - 6 R ( 振り分け 10 % )、図柄 G 1 - 3 R ( 振り分け 75 % ) のように、ラウンド数上限値に対応する図柄があつてよい。なお、小当

10

20

30

40

50

りでのV入賞による大当りの場合には、小当りを1ラウンド分とみなしてラウンド数上限値に含めてよいし、小当りをラウンド数上限値に含めなくてもよい。

【1026】

〔時短の作動状況〕

図84は、各遊技状態から新たな時短の作動契機が発生した場合について、時短の作動状況をまとめたテーブルである。時短の作動契機とは、大当りを經由した時短（a時短）であれば大当りであり、天井時短（b時短）であれば天井回数到達であり、突然時短（c時短）であれば時短図柄の設定や導出（表示）である。

【1027】

前述の通り、通常遊技状態（残保留消化モードを含む）と特定遊技状態A - Cにおいて、a時短の発生契機として大当りが発生すると、大当り状態を經由して、大当り終了直後にa時短が作動して特定遊技状態Aに遷移する。

【1028】

通常遊技状態（残保留消化モードを含む）、特定遊技状態A、及び、特定遊技状態Cにおいて、b時短の発生契機として天井回数に到達すると、b時短が作動して特定遊技状態Bに遷移可能である。しかし、特定遊技状態Bにおいて、b時短の発生契機として天井回数に到達しても、新たに天井時短発動フラグ（A5115）が発生せず、新たなb時短は作動不能である。このように、特定遊技状態Bにおいてb時短が重複して発生することを禁止し、特定遊技状態Bが実質的に延長される事態を防止して、過度に遊技者に有利になることを防止できる。なお、本実施形態において、特定遊技状態Aと残保留消化モードでは天井回数に到達できないため、実質的に特定遊技状態Aと、通常遊技状態のうちの残保留消化モードから特定遊技状態Bに遷移することはない。これにより、過度に遊技者に有利になることを防止できる。

【1029】

なお、前述のように天井回数到達によって、中サポの特定遊技状態C（c時短）から高サポの特定遊技状態B（b時短）に遷移すると、演出モードは時短モード#4から時短モード#3に切り替わり、演出が変化する。また、この場合に、遊技球の打ち方は左打ちが推奨される左打ち状態から右打ちが推奨される右打ち状態に切り替わり、主変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームから特図2変動表示ゲームに切り替わる。

【1030】

また、通常遊技状態（残保留消化モードを除く）において、c時短の発生契機としてサポ当りで時短図柄が導出されると、c時短が作動して特定遊技状態Cに遷移する。しかし、特定遊技状態Aと、特定遊技状態Bと、通常遊技状態のうちの残保留消化モードとにおいて、主変動表示ゲームは特図2変動表示ゲームであり、前述のように特図2変動表示ゲームでサポ当り（時短図柄）は発生しない構成のため、c時短は作動せず特定遊技状態Cに遷移しない。さらに、本実施形態において、特定遊技状態Cにおいて、特図1変動表示ゲームによってc時短の発生契機として時短図柄が導出されても、例えば時間短縮変動回数の初期値の設定（A5126）とサポ作動設定処理（A5127）を実行しないことによって、c時短の作動を禁止し新たなc時短を作動不能にする。このように、特定遊技状態Cにおいてc時短が重複して発生することを禁止し、特定遊技状態Cが実質的に延長される事態をなくし、過度に遊技者に有利になることを防止できる。なお、特定遊技状態Cにおいて時短図柄が導出された場合に、時間短縮変動回数の初期値を再設定しサポ作動設定処理を実行して、新たなc時短を作動させる構成も可能である。ただし、この構成でも、時短残り回数の方が時間短縮変動回数の初期値（新たなc時短の時短回数）よりも大きい場合には、時短残り回数が突然減ってしまうことになるため、新たなc時短を作動不能にしてキャンセルしてよい。

【1031】

なお、特定遊技状態A、Bにおいて、始動入賞口36に入賞し特図2始動記憶が無ければ特図1変動表示ゲームが実行されることもあるが、強制的にc時短の作動を禁止して特定遊技状態Cに遷移しないようにしてもよい。このようにするため、特定遊技状態A、B

において、特図 1 変動表示ゲームの結果がサボ当り（時短図柄）となった場合でも、時間短縮変動回数の初期値の設定（A 5 1 2 6）とサボ作動設定処理（A 5 1 2 7）を実行しない構成とする。

【1032】

〔一括表示装置の表示〕

図 8 5 は、第 3 実施形態に関して、一括表示装置 5 0 の表示を説明する図である。なお、図 8 5 に示す表示以外の一括表示装置 5 0 の表示は、第 1 実施形態と同様であり説明を省略する。

【1033】

本実施形態では、特図高確率の確変状態がないため、第 1 実施形態と異なって L E D ランプ D 9（第 3 遊技状態表示部 5 9）は、L E D ランプ D 7（第 1 遊技状態表示部 5 7）と同様に、点灯又は消灯によって右打ち時又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する。

【1034】

普電サポート無し（電サボ無し）の状態、即ち、通常遊技状態又は移行状態において、一括表示装置 5 0 の L E D ランプ D 7、D 9 は消灯して左打ち状態（通常打ち状態）であることを示し、一括表示装置 5 0 の L E D ランプ D 1 7 も消灯して変動時間短縮機能未作動の状態（即ち非時短状態）であることを示す。

【1035】

c 時短である特定遊技状態 C において、L E D ランプ D 7、D 9 は消灯して左打ち状態（通常打ち状態）であることを示す一方、L E D ランプ D 1 7 は点灯して変動時間短縮機能作動の状態（即ち時短状態）であることを示す。ただし、例外的に c 時短中（特定遊技状態 C）において普図変動表示ゲームの当り（普図当り）が発生する場合には、当り図柄の停止タイミングで、普電が開放される右打ち状態であることを示すべく右打ち L E D とした L E D ランプ D 7、D 9 が点灯する。従って、左打ち状態で左下方の遊技領域 3 2 の普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過することで実行された普図変動表示ゲームが当りとなって、中サボによって普通変動入賞装置 3 7 が開状態に変換する場合に、遊技者に対して右打ちの指示（示唆）が報知される。

【1036】

なお、特定遊技状態 C において、一括表示装置 5 0 の L E D ランプ D 7、D 9 の示す左打ち状態と右打ち状態に対応して、表示装置 4 1 において、左打ちを指示する左打ち指示表示と右打ちを指示する右打ち指示表示を表示してよい。このようにすると、熟練していない遊技者でも、右打ちすることを把握し易くなり、中サボによる普電開放の利益を受け易くなる。なお、表示装置 4 1 の右打ち指示表示は、遊技者の利益になるよう、L E D ランプ D 7、D 9 が点灯するタイミングでなく、実際に普通変動入賞装置 3 7（普電）が開放されるタイミングで表示されてよい。また、特定遊技状態 C において、普通変動入賞装置 3 7 の開放が短時間（例えば 5 0 m s e c 以下）の普図当りの場合（後述の普電開放パターン H 1 の場合）には、遊技者を失望させないように、右打ち指示表示は表示装置 4 1 に表示されなくてもよい。

【1037】

また、特定遊技状態 C において、右打ちが推奨される右打ち状態は例外的に発生するものであるため、L E D ランプ D 7、D 9 の示す左打ち状態と右打ち状態に関係なく、常に、表示装置 4 1 において左打ち指示表示を表示してもよい。このようにすると、熟練した遊技者が普電開放に対応して右打ちするため中サボによる利益を受け易くなり、遊技者が熟練度を増そうとして遊技機 1 0 の稼働が向上する可能性がある。

【1038】

また、特定遊技状態 C において、左打ち状態が通常であるため、遊技者が不快にならないように、表示装置 4 1 において左打ち指示表示は表示されなくてもよいし、或いは、特定遊技状態 C に遷移した際の所定期間のみ、表示装置 4 1 において左打ち指示表示は表示されてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 3 9 】

さらに、a 時短である特定遊技状態 A と b 時短である特定遊技状態 B において、LED ランプ D 7、D 9 は点灯して右打ち状態であることを示すとともに、LED ランプ D 1 7 は点灯して変動時間短縮機能作動の状態であることを示す。

## 【 1 0 4 0 】

大当り状態中と小当り遊技状態中は、LED ランプ D 7、D 9 は点灯して右打ち状態であることを示し、LED ランプ D 1 7 は消灯して変動時間短縮機能未作動の状態（即ち非時短状態）であることを示す。なお、例外的に、特定遊技状態において、特図 1 変動表示ゲームの小当り結果による V 入賞のない短時間の小当り遊技状態中（図 9 8 の小当り開放中）に、変動時間短縮機能をオフとせず（時短なしフラグをセーブせず）作動したままとするため、LED ランプ D 7、D 9 は点灯して右打ち状態であることを示し、LED ランプ D 1 7 は点灯して変動時間短縮機能作動の状態（即ち時短状態）であることを示す。また、特図 2 変動表示ゲームの小当り結果による長時間の小当り遊技状態中（図 9 8 の小当り開放中）に V 入賞が確実に発生して大当りとなるため、変動時間短縮機能をオフして（時短なしフラグをセーブして）非作動にし、LED ランプ D 1 7 は消灯して変動時間短縮機能未作動の状態（即ち非時短状態）であることを示す。

10

## 【 1 0 4 1 】

〔 普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等 〕

図 8 6 と図 8 7 は、第 3 実施形態において、普図変動表示ゲームと普電動作の特徴等について示す図である。

20

## 【 1 0 4 2 】

図 8 6 のように、普図変動表示ゲームの当り図柄（当り停止図柄、普図当り図柄）は 3 種類である。本実施形態では、普電サポートの有無によらず、普図当り確率は常に一定値 2 5 0 / 2 5 1 であり、低確率（普図低確率）と高確率（普図高確率）の間で変化するように制御されない。なお、通常遊技状態や中サポの特定遊技状態 C で 2 5 0 / 2 5 1 よりも低い低確率としてもよい。

## 【 1 0 4 3 】

普図変動表示ゲームの始動記憶数（普図保留数）は 4 である。普電の最大カウント数（カウント数上限値）は 5 である。普図停止時間（普図表示時間）は、遊技状態に関係なく 6 0 0 m s e c である。

30

## 【 1 0 4 4 】

普図変動表示ゲームの変動時間である普図変動時間は、普電サポート（電サポ）が無い通常遊技状態と移行状態で 5 0 0 0 m s e c であり、c 時短の特定遊技状態 C で 4 9 0 0 m s e c であり、a 時短の特定遊技状態 A と b 時短の特定遊技状態 B で 2 0 0 m s e c である。普図変動時間は、電サポ無し（通常遊技状態、移行状態）> 中サポ（特定遊技状態 C）> 高サポ（特定遊技状態 A、B）の順に短くなる。このように、通常遊技状態と移行状態での普電サポート無しの状態（低サポ）に比較して、中サポの特定遊技状態 C において、普電の入賞容易状態（開状態）に若干なり易く、高サポの特定遊技状態 A、B において、普電の入賞容易状態に極めてなり易い。なお、普図変動時間は、普図普段処理において、各遊技状態に対応するサポ状態（即ち、電サポ無し、中サポ、高サポ）に基づいて設定される（図 4 6 の A 7 9 2 0）。

40

## 【 1 0 4 5 】

図 8 7（A）のように、6 5 5 2 1 通りある普図の当り図柄乱数（A 7 7 1 0）の振り分けによる抽選によって、6 5 3 2 1 / 6 5 5 2 1 の確率で当り 1 の図柄に対応する当り停止図柄番号 1 が設定され、1 0 0 / 6 5 5 2 1 の確率で当り 2 の図柄に対応する当り停止図柄番号 2 が設定され、1 0 0 / 6 5 5 2 1 の確率で当り 3 の図柄に対応する当り停止図柄番号 3 が設定される（A 7 9 1 2）。

## 【 1 0 4 6 】

普図変動表示ゲーム用の変動表示部 5 3 の LED ランプ D 8、D 1 0、D 1 8 の点灯 / 消灯の組合せによって、当り 1 の図柄は（消灯，点灯，消灯）、当り 2 の図柄は（消灯，

50

消灯、点灯)、当り3の図柄は(消灯、点灯、点灯)のように表示される。なお、停止図柄番号0であるはずれ停止図柄番号(A7909)のはずれ図柄は(消灯、消灯、消灯)のように表示される。

#### 【1047】

普電開放パターンは、1度の普図当りでの普通変動入賞装置37(普電)の開放態様である。通常時、即ち、通常遊技状態と移行状態において、普電開放パターンは、当り1~3の全図柄に対して短時間の普電1回開放のパターンH1となり、100%の確率でパターンH1が選択されるため普電サポートは無い(電サポ無し)。また、特定遊技状態A(a時短)と特定遊技状態B(b時短)において、普電開放パターンは、当り1~3の全図柄に対して長時間の普電1回開放のパターンH3となり、100%の確率でパターンH3が選択されるため高サポになる。

10

#### 【1048】

一方、特定遊技状態C(c時短)において、普電開放パターンは、当り1の図柄に対してパターンH1であり、当り2、3の図柄に対して普電2回開放のパターンH2となり、パターンH1とパターンH2が混在する。短時間の普電1回開放のパターンH1が65321/65521×100%の確率で選択されて、普電2回開放のパターンH2が200/65521×100%の確率で選択される。このように、特定遊技状態Cでは、パターンH2よりも普電開放が短時間になるパターンH1の選択確率が、パターンH2の選択確率よりも極めて大きいため、中サポになる。中サポ(特定遊技状態C)において、電サポ無し(通常遊技状態)よりも少しだけ有利にすることによって、遊技者側の利益が大きくなり過ぎないように遊技者側の利益と遊技場側の利益を調整している。

20

#### 【1049】

なお、上述のように、当り2、3に対応するパターンは各遊技状態で同じであるため、当り2、3を一つの当りとしてまとめてもよい。

#### 【1050】

図87(B)のように、短時間開放のパターンH1では、普通変動入賞装置37は1回だけ短時間開放される。パターンH1の普電開放時間(A8407)は36msec、普電残存球処理時間(A8708)は600msec、普図エンディング時間(A8903)は100msec、普図エンディング後に次の普図変動表示ゲームが可能になるまでの復帰時間は4msec(タイマ割込み処理の割込み周期)となる。

30

#### 【1051】

普電2回開放のパターンH2では、普通変動入賞装置37は2回開放され、普電開放時間が1回目の開放で36msec、2回目の開放で1624msecとなる。1回目の開放の普電開放時間(A8407)は、パターンH1の普電開放時間36msecと同じになる。1回目の開放ではパターンH2はパターンH1と見分けがつかないところ、2回目の開放で遊技者を驚かせて遊技の興趣が向上する。2回目の開放の普電開放時間(A8704)は、1回目の開放の普電開放時間よりもかなり長い。また、パターンH2の2回目の開放の普電開放時間(1624msec)或いは1回目と2回目の合計開放時間(36msec+1624msec)は、パターンH1の普電開放時間36msecよりも長い。なお、パターンH2の普電残存球処理時間、普図エンディング時間、復帰時間は、パターンH1と同じであり、普電の制御が簡単になる。

40

#### 【1052】

さらに、パターンH2において、1回目の開放と2回目の開放の間のウェイト時間(A8702)は、1回目と2回目の普電開放時間よりも長く、例えば3000msecである。左下方の普図始動ゲート34への遊技球の通過、及び、1回目の普電開放を確認した遊技者は、この長いウェイト時間によって、左打ちから右打ちへ切り替える余裕が生じて、2回目の放電開放に間に合わせて右打ちをすることができる。パターンH2の普電開放開始から復帰時間完了までの全時間(36msec+3000msec+1624msec+704msec)は、パターンH1の全時間(36msec+704msec)やパターンH3の全時間(2800msec+704msec)よりも長くなる。

50

## 【 1 0 5 3 】

長時間開放のパターン H 3 では、普通変動入賞装置 3 7 は 1 回だけ長時間開放される。パターン H 3 の普電開放時間 ( A 8 4 0 7 ) は 2 8 0 0 m s e c であり、パターン H 1 の普電開放時間 3 6 m s e c よりも長く、さらに、パターン H 2 の 2 回目の開放の普電開放時間 ( 1 6 2 4 m s e c ) 或いは合計開放時間 ( 3 6 m s e c + 1 6 2 4 m s e c ) よりも長い。従って、パターン H 3 は、パターン H 1、H 2 よりも、普通変動入賞装置 3 7 への入賞が容易になる。パターン H 3 の普電残存球処理時間、普図エンディング時間、復帰時間は、パターン H 1、H 2 と同じであり、普電の制御が簡単になる。

## 【 1 0 5 4 】

以上のように、普電の合計開放時間は、パターン H 1 < パターン H 2 < パターン H 3 の順に大きくなるとともに、最短の合計開放時間を有するパターン H 1 の選択確率は、電サポ無し ( 通常遊技状態、移行状態 ) > 中サポ ( 特定遊技状態 C ) > 高サポ ( 特定遊技状態 A、B ) の順に小さくなる。そして、電サポ無しでは、パターン H 1 の選択確率は 1 0 0 % であり、高サポでは、パターン H 3 の選択確率は 1 0 0 % である。また、前述のように、普図変動時間は、電サポ無し > 中サポ > 高サポの順に小さくなる。従って、電サポ無し < 中サポ < 高サポの順に、遊技者の得る利益は大きくなる。

## 【 1 0 5 5 】

なお、本実施形態において、普電開放時間、当り開始ポインタ値、及び、当り終了ポインタ値は、普図停止図柄情報 ( 当り 1 - 3 の図柄 )、及び、各遊技状態に応じたサポ状態 ( 電サポ無し、中サポ、高サポ ) に対応して設定される ( 図 4 9 の A 8 4 0 5 - A 8 4 0 7、図 5 1 の A 8 7 0 4 )。従って、パターン H 1 の普電開放、パターン H 2 の 1 回目と 2 回目の普電開放、パターン H 3 の普電開放に関して、普電開放時間がパターン H 1 - H 3 ごとに設定されることになる。そして、パターン H 1 とパターン H 3 に関して、当り開始ポインタ値と当り終了ポインタ値は同じ値 ( ここでは 0 ) に設定され、普電は 1 回のみ開放される。さらに、パターン H 3 に関して、当り開始ポインタ値と当り終了ポインタ値は異なる値 ( ここでは 0 と 2 ) に設定され、普電は 2 回開放される。

## 【 1 0 5 6 】

なお、本実施形態において、2 回目の普電開放があるのはパターン H 2 だけであるため、ウェイト時間と 2 回目の普電開放の普電開放時間は、当り 2、3 の普図停止図柄情報、及び、特定遊技状態 C に応じたサポ状態 ( 中サポ ) に対してのみ、即ちパターン H 2 に対してのみ、普電作動移行設定処理で設定される ( 図 5 1 の A 8 7 0 2 と A 8 7 0 4 )。

## 【 1 0 5 7 】

普電残存球処理時間、普図エンディング時間は、普図停止図柄情報 ( 当り 1 - 3 の図柄 )、及び、各遊技状態に応じたサポ状態 ( 電サポ無し、中サポ、高サポ ) に関係なく、即ち、パターン H 1 - H 3 のいずれであるかに関係なく、同じ値が設定される ( 図 5 1 の A 8 7 0 8、図 5 2 の A 8 9 0 3 )。しかし、これらを普図停止図柄情報とサポ状態に対応して設定してもよい。

## 【 1 0 5 8 】

## 〔 特図情報設定処理 〕

図 8 8 は、第 3 実施形態に係る特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。特図情報設定処理は、特図 1 変動開始処理と特図 2 変動開始処理において実行される ( A 3 4 0 4、A 3 5 0 4 )。なお、図 8 8 の処理では、第 1 実施形態の図 2 8 と異なり、簡単のため前半変動と後半変動の区別はなくしたが、区別してもよい。

## 【 1 0 5 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動グループ選択ポインタテーブルを設定して ( A 1 4 2 0 1 )、この変動グループ選択ポインタテーブルを用いて、演出モード情報に対応する変動グループ選択ポインタを取得する ( A 1 4 2 0 2 )。図 8 2 のとおり、通常モード、残保留消化モード、時短モード # 1 - # 4 等の演出モードは、それぞれ、各遊技状態 ( 通常遊技状態、移行状態、特定遊技状態 A - C ) に対応する。従って、ステップ A 1 4 2 0 2 の処理によって、後述のように各遊技状態に応じて変動パターンテーブルが設定される



ことになる。

【 1 0 6 0 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、変動グループ選択オフセットテーブルを設定して ( A 1 4 2 0 3 )、この変動グループ選択オフセットテーブルを用いて、変動図柄判別フラグと停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する ( A 1 4 2 0 4 )。

【 1 0 6 1 】

変動図柄判別フラグは、開始する変動の図柄 ( 特図 1 又は特図 2 ) を示し、開始する特図変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームであるか特図 2 変動表示ゲームであるかを判別する。従って、ステップ A 1 4 2 0 4 の処理によって、後述のように特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとで変動パターンテーブルを異ならせることができる。また、停止図柄パターンは、特図変動表示ゲームの結果 ( 大当り、小当り、サポ当り、はずれ ) に対応する。従って、ステップ A 1 4 2 0 4 の処理によって、特図変動表示ゲームの結果に対応して変動パターンテーブルを異ならせることができる。

10

【 1 0 6 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、変動グループ選択ポイントとオフセットデータを加算して ( A 1 4 2 0 5 )、加算して得た値を変動振分情報として変動振分情報領域にセーブする ( A 1 4 2 0 6 )。

【 1 0 6 3 】

〔 変動パターン設定処理 〕

図 8 9 は、第 3 実施形態に係る変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。変動パターン設定処理は、特図 1 変動開始処理と特図 2 変動開始処理において実行される ( A 3 4 0 6、A 3 5 0 6 )。なお、図 8 9 の処理では、第 1 実施形態の図 2 9 と異なり、簡単のため前半変動と後半変動の区別はなくしたが、区別してもよい。また、簡単のため、変動パターン乱数 1 ~ 3 のうち一つの変動パターン乱数 ( 例えば変動パターン乱数 2 ) しか使用しない。

20

【 1 0 6 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動選択アドレステーブル ( 変動グループテーブル ) を設定する ( A 1 4 3 0 1 )。そして、変動振分情報 ( A 1 4 2 0 6 ) に対応する変動パターンテーブル ( 変動パターン選択テーブル、変動選択テーブル ) のアドレスを取得し、準備する ( A 1 4 3 0 2 )。ここで、変動パターンテーブルは、一又は複数の変動パターン ( 変動番号 ) の集まりからなる変動パターン群であり、そのアドレス ( 例えば先頭アドレス ) を取得することによって設定される。前述のように、特図情報設定処理 ( 図 8 8 ) において、変動振分情報は、遊技状態に対応する演出モード、変動図柄判別フラグ、停止図柄パターンに基づいて設定される。このため、各遊技状態 ( 通常遊技状態、移行状態、特定遊技状態 A - C )、特図種別 ( 特別図柄の種類 : 特図 1 又は特図 2 )、特図変動表示ゲームの結果 ( 大当り、小当り、サポ当り、はずれ ) に対応して、変動パターンテーブル ( 変動パターン群 ) を設定することができる。

30

【 1 0 6 5 】

その後、対象 ( 特図 1 又は特図 2 ) の変動パターン乱数 2 格納領域 ( 保留数 1 用 ) から変動パターン乱数 2 をロードし、準備する ( A 1 4 3 0 3 )。そして、振り分け処理 ( A 1 4 3 0 4 ) を行い、振り分けられた結果得られた変動番号を取得し、変動番号領域にセーブする ( A 1 4 3 0 5 )。変動番号は、所定の変動パターンに対応付けられており、所定の変動パターン ( 例えばノーマルリーチはずれ A、SP3 リーチ大当り B など ) を示す。このように、変動パターン設定処理において、変動パターンテーブルに基づいて、抽選としての振り分け処理によって、変動パターンとしての変動番号が設定されることになる。

40

【 1 0 6 6 】

〔 変動開始情報設定処理 〕

図 9 0 は、第 3 実施形態に係る変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。変動開始情報設定処理は、特図 1 変動開始処理と特図 2 変動開始処理において実行さ

50

れる（A 3 4 0 7、A 3 5 0 7）。なお、図 9 0 において、第 1 実施形態の図 3 2 と同様の処理には同じステップ番号を付して説明を省略する。図 9 0 の処理では、第 1 実施形態の図 3 2 と異なり、簡単のため前半変動と後半変動の区別はなくしたが、区別してもよい。

#### 【1 0 6 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当たりでもなく大当たりでもない場合（A 4 6 0 0 b の結果が「N」）、時短モード # 1 又は残保留消化モードであるか否かを判定する（A 4 6 0 0 c）。時短モード # 1 又は残保留消化モードである場合に（A 4 6 0 0 c の結果が「Y」）、大当たり終了後の特図 2 変動回数（特図 2 変動表示ゲームの実行回数）に対応する変動時間値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 4 6 1 5）。これにより、時短モード # 1 又は残保留消化モードにおいて、いずれの場合には（サポ当りはなし）、特図 2 変動表示ゲームの変動時間値は、大当たり終了後の特図 2 変動回数ごとに設定され回転数制御がなされる。時短モード # 1 又は残保留消化モードでの回転数制御によって、遊技の興趣が向上する可能性がある。

10

#### 【1 0 6 8】

なお、ステップ A 4 6 0 0 c において、代わりに、特定遊技状態 A（時短モード # 1、# 2）又は残保留消化モードであるか否かを判定して、特定遊技状態 A 又は残保留消化モードにおいて、いずれの場合には、特図 2 変動表示ゲームの変動時間値の回転数制御がなされてもよい。或いは、ステップ A 4 6 0 0 c において、残保留消化モードであるか否かのみ判定して、残保留消化モードにおいてのみ、いずれの場合には、特図 2 変動表示ゲームの変動時間値の回転数制御がなされてもよい。ステップ A 4 6 0 0 c において、時短モード # 1 であるか否かのみ判定して、時短モード # 1 においてのみ、いずれの場合には、特図 2 変動表示ゲームの変動時間値の回転数制御がなされてもよい。

20

#### 【1 0 6 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、開始する変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームでなく特図 1 変動表示ゲームである場合に（A 4 6 0 0 a の結果が「N」）、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当たり又は大当たりである場合に（A 4 6 0 0 b の結果が「Y」）、又は、時短モード # 1 でも残保留消化モードでもない場合に（A 4 6 0 0 c の結果が「N」）、ステップ A 1 4 6 0 1 - A 1 4 6 0 5 の処理を実行する。

#### 【1 0 7 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、対象の変動パターン乱数 2 の乱数格納領域をクリアする（A 1 4 6 0 1）。そして、変動時間値テーブルを設定し（A 1 4 6 0 2）、変動時間値テーブルを用いて、変動パターンを示す変動番号に対応する変動時間値を取得する（A 1 4 6 0 3）。これにより、変動パターンに対応する変動時間値が得られる。続いて、変動時間値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 1 4 6 0 4）。その後、変動番号（つまり変動パターン）に対応する変動コマンド（MODE, ACTION）を演出コマンドとして準備する（A 1 4 6 0 5）。これにより、次の演出コマンド設定処理（A 4 6 1 0）によって、変動コマンド（MODE, ACTION）が演出制御装置 3 0 0 に送信される。

30

#### 【1 0 7 1】

なお、図 9 0 において、ステップ A 4 6 0 0 a、A 4 6 0 0 b、A 4 6 0 0 c、A 4 6 1 5、A 4 6 1 6 の処理をなくして、全ての場合に、変動番号（変動パターン）に対応する変動時間値を取得してもよい（A 1 4 6 0 3）。

40

#### 【1 0 7 2】

〔変動パターンテーブルの設定状況〕

図 9 1 は、図 8 8 と図 8 9 等の処理に基づいて設定される変動パターンテーブル（変動パターン選択テーブル、変動選択テーブル、変動パターン群）（A 1 4 3 0 2）の設定状況を、各遊技状態と特図種別（特図 1 又は特図 2）に対して示す表である。前述のとおり、特図 1 変動表示ゲーム（第 1 変動表示ゲーム）の変動パターンを抽選によって選択するために、特図 1 変動パターンテーブルが設定され、特図 2 変動表示ゲーム（第 2 変動表示ゲーム）の変動パターンを抽選によって選択するために、特図 2 変動パターンテーブルが

50

設定されている。

【1073】

特図1変動表示ゲームに係る特図1変動パターンテーブルは、電サポ無しである通常遊技状態（通常モード）、中サポである特定遊技状態C（時短モード#4）、高サポである特定遊技状態B（時短モード#3）において、共通の同じ変動パターンテーブルAが設定される（A14302）。そして、この変動パターンテーブルAを参照して、特図1変動表示ゲームの変動パターン（変動番号）が振り分け処理（A14304）による抽選によって選択される。

【1074】

特図2変動表示ゲームに係る特図2変動パターンテーブルは、通常遊技状態において、特図1変動パターンテーブルと同じく、変動パターンテーブルAが設定される。一方、通常遊技状態と異なって、特定遊技状態Cと特定遊技状態Bにおいて、特図2変動パターンテーブルは、共通の同じ変動パターンテーブルCが設定される。

10

【1075】

図82のように、天井回数到達によって特定遊技状態Cから特定遊技状態Bに遷移する場合に、時短状態（時短モード）であることに変化はないため、同一の特図種別の変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム又は特図2変動表示ゲーム）に関して、変動パターンテーブルを変えずに同じにしておくことで違和感が少なく、また、遊技規則等にも違反しない。なお、変動パターンテーブルを同じにすると、変動パターン或いは変動表示ゲームの変動時間値が共通化され、違和感が少なくなる。

20

【1076】

このため、特定遊技状態Cと特定遊技状態Bにおいて、特図1変動パターンテーブル（第1変動パターン群）として共通の同じ変動パターンテーブルAが設定され、特図2変動パターンテーブル（第2変動パターン群）として共通の同じ変動パターンテーブルCが設定されることになる。また、通常遊技状態から特定遊技状態Cに遷移する場合に、左打ち状態で主変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームであることに変化はないため、違和感が少ないように、通常遊技状態と特定遊技状態Cとで、特図1変動パターンテーブルとして共通の同じ変動パターンテーブルAが設定されることになる。

【1077】

なお、特定遊技状態Cから特定遊技状態Bに遷移する場合に、普電サポートの種類（状態）は中サポから高サポに遷移して遊技の内容が大きく変化するため、主変動表示ゲーム（特定遊技状態Cで特図1変動表示ゲーム、特定遊技状態Bで特図2変動表示ゲーム）の変動パターンの種類を普電サポートの変化に合わせて明確に切り替えることが好適である。従って、特定遊技状態Cと特定遊技状態Bの両方において、特図1変動パターンテーブル（第1変動パターン群）と特図2変動パターンテーブル（第2変動パターン群）は、変動パターンテーブルAと変動パターンテーブルCのように、異なったものが設定されている。

30

【1078】

また、図91には示していないが、特定遊技状態A（a時短、時短モード#1、#2）において、特図1変動パターンテーブルは、共通の変動パターンによる演出の共通性確保と開発コスト削減のため、特定遊技状態B、Cと同じく変動パターンテーブルAでもよいし、演出バリエーションの増加のため変動パターンテーブルA以外でもよい。同様に、特定遊技状態Aにおいて、特図2変動パターンテーブルは、演出の共通性確保とコスト削減のため特定遊技状態B、Cと同じく変動パターンテーブルCでもよいし、演出バリエーションの増加のため変動パターンテーブルC以外でもよい。

40

【1079】

或いは、特図1変動パターンテーブルは、特定遊技状態Aのうち時短モード#2において、共通の変動パターンによる演出の共通性確保と開発コスト削減のため、特定遊技状態B、Cと同じく変動パターンテーブルAでもよいし、時短モード#1において、時短モード#2や特定遊技状態B、Cに比較して時短回数が極めて少ないので、演出上の区別を付

50

けるために変動パターンテーブル A 以外でもよい。同様に、特図 2 変動パターンテーブルは、時短モード # 2 において、演出の共通性確保と開発コスト削減のために特定遊技状態 B、C と同じく変動パターンテーブル C でもよいし、時短モード # 1 において、演出上の区別を付けるために変動パターンテーブル C 以外でもよい。

#### 【1080】

また、図 9 1 の変動パターンテーブルの設定は、変動表示ゲームの結果によらず同じでよい。或いは、図 9 1 の変動パターンテーブルの設定は、変動表示ゲームの結果（大当り、小当り、サボ当り、はずれ）に応じて変わることになってもよい。例えば、変動表示ゲームの結果がはずれの場合には図 9 1 に示す通りだが、小当り又は大当りの場合には、特図 1 と特図 2 や遊技状態に関係なく共通の変動パターンテーブル D を用いて、特図 1 と特図 2 や遊技状態によらず変動パターン或いは変動時間値を共通化してよい。

10

#### 【1081】

〔演出画面の一例〕

図 9 2 は、第 3 実施形態に係る表示装置 4 1 の表示画面として演出画面を示す図である。（A）は、普電サポートの無い通常遊技状態の演出モードである通常モードの演出画面を示し、（B）は、中サボの特定遊技状態 C の演出モードである時短モード # 4 の演出画面を示す。

#### 【1082】

図 9 2（A）では、通常モードに対応したモード表示 6 7 9 として「ハイスクールモード」や「ハイスクールステージ」など表示され、学校を模した背景画像が表示される。ここでは、モード表示 6 7 9 と背景画像は静止画であるが、動画でもよい。変動回数表示 6 7 7 は「95G」であり、大当り終了後の特図変動表示ゲームの実行回数（確変状態での回数を除く）が 95 であることを示す。また、変動回数表示 6 7 7 は、天井回数までの残りのゲーム回数（天井回数 - 実行回数）を示してよい。表示画面の右上の特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数（特図 1 始動記憶数）を示す数字「4」と特図 2 保留数（特図 2 始動記憶数）を示す数字「0」が表示されている。

20

#### 【1083】

表示画面において、飾り特別図柄（大図柄）として、左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、及び、中図柄 6 1 1 c を変動表示することができる。左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、中図柄 6 1 1 c の変動表示は、各々、左の変動表示領域 6 1 0 A、右の変動表示領域 6 1 0 B、中央の変動表示領域 6 1 0 C に表示される。さらに、飾り縮小図柄（小図柄）の変動表示が表示画面右側の変動表示領域 6 1 5 で実行される。

30

#### 【1084】

左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、縦スクロールで変動表示される。例えば、縦スクロールでは、1 から 7 までの数字に対応する 7 個の一連の複数の図柄（飾り識別図柄）が、順番に表示画面に出現して縦方向（上下方向）に表示画面を横切って移動した後、表示画面から消える。表示領域の節約のため、中図柄 6 1 1 c は、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b の縦スクロールとは変動表示の方向が異なり、軸を中心に回転するように遊技者に視認される回転変動で変動表示される。なお、回転変動に代えて、重なった一連の複数の図柄が前後方向に移動するように遠近法などによって見せる前後変動（前後スクロール）が行われてもよい。また、中図柄 6 1 1 c は、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b と同じく、縦スクロールさせてもよい。

40

#### 【1085】

左図柄 6 1 1 a は、キャラクタを示すキャラクタ画像 6 1 2 a（キャラクタ構成要素、キャラクタ部）と数字（文字）を示す文字画像 6 1 3 a（文字構成要素、文字部）から構成される。なお、左図柄 6 1 1 a 全体の横幅を短くするために、キャラクタ画像 6 1 2 a と文字画像 6 1 3 a は、中心をスクロール方向（縦方向）にほぼ並べて配置され、文字画像 6 1 3 a は、キャラクタ画像 6 1 2 a の中心軸上に位置する。同様に、右図柄 6 1 1 b は、キャラクタを示すキャラクタ画像 6 1 2 b と数字を示す文字画像 6 1 3 b から構成さ

50

れる。なお、右図柄 6 1 1 b 全体の横幅を短くするために、キャラクタ画像 6 1 2 b と文字画像 6 1 3 b は、中心をスクロール方向（縦方向）にほぼ並べて配置され、文字画像 6 1 3 b はキャラクタ画像 6 1 2 b の中心軸上に位置する。また、表示領域を節約するため、中図柄 6 1 1 c は、数字を示す文字画像 6 1 3 c だけから構成される。

#### 【1086】

なお、通常モードにおいて、識別情報としての 1 から 7 までの複数の数字は、例えば、1（緑）、2（青）、3（橙）、4（青）、5（緑）、6（青）、7（橙）のように同色でなく、少なくとも一つの数字が他と異なる色となる。なお、偶数の数字は同色（寒色系）でよい。奇数の数字は、偶数の数字と異なる色で、緑（中性色系）や橙（暖色系）など複数の色を含んでよい。また、本実施形態において、飾り特別図柄が、キャラクタと数字を含む場合に、キャラクタは数字に一対一で対応して数字ごとに異なるが、この限りでなく、異なる数字に対して同じキャラクタを用いてもよい。

10

#### 【1087】

変動表示ゲーム実行前の第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）を第 1 保留表示として表示する第 1 保留表示部 6 3 0 a（待機領域）において、保留表示 6 8 2 a（第 1 保留表示）が 4 つ表示される。保留表示 6 8 2 a は、トランプを模した表示態様を有する。また、保留消化領域 6 4 0 では、実行中の特図 1 変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶）を示す変動中保留表示 6 8 2 b が、めくったトランプを模した表示態様で表示されている。なお、台座で保留消化領域 6 4 0 を示してよい。なお、変動表示ゲーム実行前の第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）を第 2 保留表示（第 2 始動記憶表示）として表示する第 2 保留表示部 6 3 0 b には、ここでは何も表示されていない。

20

#### 【1088】

図 9 2（B）では、動画（ムービー）の背景画像（背景ムービー）が表示装置 4 1 の全画面で表示される。また、中サポの時短モード # 4 に対応したモード表示 6 7 9 として、左上隅と右下隅の対向する 2 か所で、「超絶モード」や「超絶領域」などと表示される。複数のモード表示 6 7 9 は、保留表示 6 8 2 a の背面側のレイヤに表示されるため、右下隅のモード表示 6 7 9 が前面側のレイヤの保留表示 6 8 2 a に隠れて表示されている。しかし、保留表示 6 8 2 a に隠れない左上隅のモード表示 6 7 9 によって、遊技者は現在の演出モードを十分に認識できる。モード表示 6 7 9 は、図 9 2（A）の横方向と異なって斜め方向に表示され、背景画像の動画の一部或いは動画とは独立して、帯状の領域を斜め方向に移動してよい。このように、モード表示 6 7 9 の態様は、時短モード # 4 と通常モードで明確に異なるため、時短モード # 4 を通常モードから区別して視認し易くできる。

30

#### 【1089】

変動回数表示 6 7 7 は「124G」であり、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が 124 であることを示す。表示画面の右上隅の残り回数表示 6 9 6 は、時短残り回数、即ち、時短モード # 4 で今後実行可能な変動表示ゲームの回数を表示する。表示画面の右上の特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「4」と特図 2 保留数を示す数字「0」が表示されている。なお、中サポであるため、普通変動入賞装置 3 7 への入賞によって、特図 2 保留数表示部 6 6 0 の数字が「0」以外になることも多々ある。

40

#### 【1090】

図 9 2（B）の中サポの時短モード # 4 では、図 9 2（A）の通常モードと同様に、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、縦スクロールで変動表示され、中図柄 6 1 1 c は、回転変動で変動表示されている。しかし、図 9 2（B）では中サポであることがわかるように、図 9 2（A）と異なる変動態様でもよく、例えば、中図柄 6 1 1 c が縦スクロールで変動表示されてよく、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、回転変動で変動表示されてよい。

#### 【1091】

図 9 2（B）の中サポの時短モード # 4 では、図 9 2（A）の通常モードと同様に、左

50

図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、キャラクタを示すキャラクタ画像と数字を示す文字画像から構成される。中図柄 6 1 1 c は、数字を示す文字画像 6 1 3 c だけから構成される。しかし、図 9 2 ( B ) では中サボであることが明確にわかるよう、図 9 2 ( A ) と異なる飾り特別図柄の構成態様でよく、例えば、中図柄 6 1 1 c がキャラクタ画像と文字画像から構成されてよく、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、文字画像のみから構成されよい。なお、時短モード # 4 と通常モードとで、同じ数字に対して同じキャラクタを用いる場合に、共通の特徴によって同じキャラクタであると認識可能な範囲で表示態様を異ならせてよい。

#### 【 1 0 9 2 】

また、中サボの時短モード # 4 において、識別情報としての 1 から 7 までの複数の数字は、例えば、1 ( 赤 )、2 ( 赤 )、3 ( 赤 )、4 ( 赤 )、5 ( 赤 )、6 ( 赤 )、7 ( 赤 ) のように、暖色系の同色 ( ここでは赤 ) である。キャラクタの色も数字と同色 ( 赤 ) にする。従って、普電サポート無しの通常モードとは異なる中サボの時短モード # 4 であることが、遊技者にわかり易くなる。また、時短モード # 4 であることがわかり易くなるように、上部演出ユニット 4 0 c 及び側部演出ユニット 4 0 d などの盤装飾装置 4 6 の L E D や、装飾装置 1 8 a、1 8 b などの枠装飾装置 1 8 の L E D も、数字と同色 ( 赤 ) で発光してよい。なお、時短モード # 4 と通常モードは、共通に、左打ち状態であり特図 1 変動表示ゲームが主変動表示ゲームであるため、時短モード # 4 を通常モードから視覚的に区別し易くすることは重要である。

#### 【 1 0 9 3 】

また、時短モード # 4 において、変動表示ゲーム実行前の第 1 始動記憶 ( 特図 1 始動記憶 ) を第 1 保留表示として表示する第 1 保留表示部 6 3 0 a ( 待機領域 ) において、保留表示 6 8 2 a ( 第 1 保留表示 ) が 4 つ表示される。ただし、図 9 2 ( A ) の通常モードとは異なり、保留表示 6 8 2 a は、星型の表示態様を有する。これによっても、時短モード # 4 を通常モードから区別し易くできる。また、保留消化領域 6 4 0 では、実行中の特図 1 変動表示ゲームに係る変動中保留を示す変動中保留表示 6 8 2 b が、星型の表示態様で表示されている。

#### 【 1 0 9 4 】

なお、中サボによって普通変動入賞装置 3 7 への入賞があった場合に、変動表示ゲーム実行前の第 2 始動記憶 ( 特図 2 始動記憶 ) を第 2 保留表示 ( 第 2 始動記憶表示 ) として第 2 保留表示部 6 3 0 b に表示してよい。また、第 2 保留表示部 6 3 0 b と第 1 保留表示部 6 3 0 a の区別をなくして、第 2 保留表示を第 1 保留表示とともに、共通の保留表示部 ( 待機領域 ) に表示してもよい。

#### 【 1 0 9 5 】

また、中サボの時短モード # 4 において、普電サポート無しの通常モードとは異なり、上部演出ユニット 4 0 c は、可動役物 ( 可動部材 ) として、表示装置 4 1 の表示画面の遊技者側の前方において、表示画面に沿ってゆっくりと上下動を繰り返して振動するように動作する。これにより、中サボであるとともに時短回数 3 0 回の時短モード # 2 に移行可能な時短モード # 4 に対して、遊技者の期待を高めて遊技の興趣を向上できる。また、このように時短モード # 4 で出現可能だが通常モードにおいて出現しない演出 ( 上部演出ユニット 4 0 c の動作演出 ) を設けて、時短モード # 4 を通常モードから区別し易くできる。なお、上部演出ユニット 4 0 c は、特図変動表示ゲームにおいて、飾り特別図柄の変動開始から動作を行い、変動終了時、または、既定の演出が発生した時に動作を停止してよい。

#### 【 1 0 9 6 】

さらに、中サボの時短モード # 4 において、通常モードで出現可能な演出 ( 予告演出 ) のうち一部の演出が出現しない。通常モードで出現可能だが時短モード # 4 において出現しない演出として、保留変化予告のうち特定の態様の保留表示への変化や、可動役物の動作による先読み演出や、特定の種類のセリフ予告や、特定の種類のステップアップ演出などがある。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 9 7 】

以上、中サボの時短モード # 4 と通常モードの演出上の違いを説明したが、さらに中サボの時短モード # 4 と高サボの時短モード # 2、# 3 と演出上の違いを設けて、時短モード # 4 を時短モード # 2、# 3 から区別し易くしてよい。例えば、時短モード # 4 と時短モード # 2、# 3 との間で、モード表示 6 7 9 の表示態様、背景画像、飾り特別図柄の構成態様や変動態様、飾り特別図柄の数字の色彩やキャラクタの色彩、出現可能な演出などを異ならせてよい。

## 【 1 0 9 8 】

〔 外部情報編集処理 〕

図 9 3 A は、第 3 実施形態に係る外部情報編集処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。外部情報編集処理は、タイマ割込み処理において実行される ( A 1 3 1 9 )。なお、図 9 3 A において、第 1 実施形態の図 5 4 B と同様の処理には同じステップ番号を付して説明を省略する。

## 【 1 0 9 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、時短信号制御タイマが 0 でなければ - 1 更新し ( A 9 5 2 7 )、その後、時短モード # 3 ( b 時短中、特定遊技状態 B ) であるか否かを判定する ( A 9 5 2 8 a )。なお、時短信号制御タイマのタイマ初期値は、前述のサボ作動設定処理 ( 図 3 7 ) のステップ A 5 3 0 2 において時短信号制御タイマ領域に設定されたものである ( 例えば 1 2 8 m s e c の固定時間 )。遊技制御装置 1 0 0 は、時短モード # 3 でない場合に ( A 9 5 2 8 a の結果が「 N 」)、ステップ A 9 5 2 8 c の処理に移行する。

## 【 1 1 0 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、時短モード # 3 である場合に ( A 9 5 2 8 a の結果が「 Y 」)、時短信号制御タイマが 0 であるか否かを判定する ( A 9 5 2 8 b )。時短信号制御タイマが 0 である場合 ( A 9 5 2 8 b の結果が「 Y 」)、そのまま外部情報編集処理を終了し、時短信号制御タイマが 0 でない場合 ( A 9 5 2 8 b の結果が「 N 」)、大当り 3 信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして ( A 9 5 2 9 )、外部情報編集処理を終了する。

## 【 1 1 0 1 】

これにより、天井回数到達による天井時短 ( b 時短 ) の開始時に、大当り 3 信号のオンデータが、遊技場内部管理装置 ( ホールコンピュータ ) などの外部装置に、外部情報端子 7 1 を介して出力される。その後、大当り 3 信号のオンデータの出力は、時短信号制御タイマ領域に設定されたタイマ初期値 ( 例えば 1 2 8 m s e c の固定時間 ) の間だけ継続する。

## 【 1 1 0 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、時短モード # 3 でない場合に ( A 9 5 2 8 a の結果が「 N 」)、時短モード # 4 ( c 時短中、特定遊技状態 C ) 以外であるか否かを判定する ( A 9 5 2 8 c )。時短モード # 4 ( 特定遊技状態 C ) 以外の遊技状態である場合に ( A 9 5 2 8 c の結果が「 Y 」)、そのまま外部情報編集処理を終了し、時短モード # 4 ( 特定遊技状態 C ) である場合に ( A 9 5 2 8 c の結果が「 N 」)、大当り 4 信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして ( A 9 5 3 0 )、外部情報編集処理を終了する。

## 【 1 1 0 3 】

これにより、時短図柄 ( サボ当り ) による突然時短 ( c 時短 ) の開始時に、大当り 4 信号のオンデータが、遊技場内部管理装置 ( ホールコンピュータ ) などの外部装置に、外部情報端子 7 1 を介して出力される。その後、大当り 4 信号のオンデータの出力は、時短モード # 4 ( 特定遊技状態 C ) の間、継続する。

## 【 1 1 0 4 】

なお、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 9 5 2 8 c において、時短信号制御タイマが 0 であるか否かの判定も追加してよい。即ち、ステップ A 9 5 2 8 c において、時短モード # 4 以外であるか又は時短信号制御タイマが 0 であるか否かを判定してよい。このようにすれば、時短モード # 4 ( 特定遊技状態 C ) の開始からタイマ初期値 ( 例えば 1 2 8 m

10

20

30

40

50

s e c の固定時間)の間だけ、大当り 4 信号のオンデータが出力される。

【 1 1 0 5 】

〔大当り信号(外部情報)の出力〕

図 9 3 B は、外部情報としての大当り 1 ~ 4 信号のオン/オフの様子を示すタイムチャートである。( I ) は、b 時短へ突入する前後(即ち天井回数到達の前後)の様子を示す。( I I ) は、c 時短へ突入する前後(即ち時短図柄導出の前後)の様子を示す。

【 1 1 0 6 】

大当り 1 信号、大当り 2 信号、大当り 3 信号、大当り 4 信号は、機種により定義される信号であってよい。本実施形態では、大当り 1 信号は、大当り又は小当りの開始時にオンし、大当り又は小当りの終了時にオフする。大当り 2 信号は、大当り又は小当りの開始時にオンし大当り又は小当りの終了時にオフする。さらに、大当り 2 信号は、高サボの時短(中サボの時短を除く)の開始時にオンし残保留消化モードの終了時(最後の残保留に係る変動表示ゲームの停止時)にオフする。

10

【 1 1 0 7 】

大当り 3 信号は、大当り又は小当りの開始時にオンし、大当り又は小当りの終了時にオフする。さらに、大当り 3 信号は、b 時短(天井時短)の開始時にオンし短い固定時間(例えば 1 2 8 m s e c)の経過後にオフする。大当り 4 信号は、中サボの時短(高サボの時短を除く)の開始時にオンし中サボの時短の終了時にオフする。

【 1 1 0 8 】

図 9 3 B ( I ) において、天井回数到達によって b 時短へ突入すると、遊技状態は、通常遊技状態から特定遊技状態 B に変化する。高サボの b 時短へ突入すると、時短開始に関する信号として大当り 2 信号のオンデータ(オン状態の大当り 2 信号)が出力される。大当り 2 信号のオンデータの出力は、残保留消化モードの終了時、即ち、最後の残保留に係る変動表示ゲームが停止時まで長時間継続する。

20

【 1 1 0 9 】

また、b 時短へ突入すると、図 9 3 A の処理によって、大当り 3 信号のオンデータが外部装置に短い固定時間(例えば 1 2 8 m s e c)の間、出力される。これにより、外部装置は、大当りに起因する時短(a 時短)や c 時短の発生と区別して、b 時短の発生又は天井回数到達を認識できる。また、外部装置は、大当り 3 信号が大当り又は小当りにより発生する場合(長時間継続する場合)と、大当り 3 信号が b 時短により発生する場合(短時間継続する場合)とを区別することができる。

30

【 1 1 1 0 】

なお、図 9 3 B ( I ) において、大当り、小当り、c 時短は発生しないため、大当り 1 信号と大当り 4 信号はオフのままである。

【 1 1 1 1 】

図 9 3 B ( I I ) において、時短図柄によって c 時短(突然時短)へ突入すると、図 9 3 A の処理によって、大当り 4 信号のオンデータが外部装置に出力される。これにより、外部装置は、大当りに起因する時短(a 時短)や b 時短の発生と区別して、c 時短(特定遊技状態 C)の発生又は時短図柄の導出を認識できる。大当り 4 信号のオンデータの出力は、c 時短(特定遊技状態 C)の終了まで長時間継続する。

40

【 1 1 1 2 】

なお、図 9 3 B ( I I ) において、大当り、小当り、b 時短は発生しないため、大当り 1 信号と大当り 2 信号と大当り 3 信号はオフのままである。なお、中サボの c 時短へ突入しても、高サボの時短で発生する大当り 2 信号のオンデータ(オン状態の大当り 2 信号)は出力されない。

【 1 1 1 3 】

〔試験信号の出力〕

図 9 4 A は、試射試験装置に出力される試験信号として、普通図柄 1 高確率状態信号(1 ビット)、普通電動役物 1 開放延長状態信号(1 ビット)、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号(1 ビット)、入賞容易状態信号 1 ~ 4 (4 ビット)、入賞容易状態確定信号(1

50



ビット)のオン/オフの出力の様子を示すタイムチャートである。図94Bは、中サポと高サポに対応する入賞容易状態信号1~4を例示する。

【1114】

普通電動役物1開放延長状態信号、普通図柄1変動時間短縮状態信号、普通図柄1高確率状態信号など、普電の状態や普図変動の状態を示す普電普図状態信号は、入賞容易状態信号1~4と同時に遅れてオンに変化でき、普電普図状態信号と入賞容易状態信号1~4のオンタイミングの時間差は0msec以上でよい。入賞容易状態確定信号は入賞容易状態信号1~4と同時に遅れてオンに変化でき、入賞容易状態確定信号と入賞容易状態信号1~4のオンタイミングの時間差は0msec以上でよい。

【1115】

図94Aは、特に、通常遊技状態 特定遊技状態C(中サポ、c時短) 特定遊技状態B(高サポ、b時短) 大当たり状態又は移行状態の順に、遊技状態が遷移する場合を例示する。

【1116】

通常遊技状態において特図1変動表示ゲームのサポ当りで時短図柄が導出されると、特定遊技状態Cが発生し、普電サポートの種類は中サポ(入賞容易化状態2)となる。この際に、まず、普電サポートの種類を示す4ビットの入賞容易状態信号1~4が、不定の状態から中サポに対応する01Hに変化して、試射試験装置に出力される。続いて、普電サポート状態(入賞容易化状態)が確定したことを示す入賞容易状態確定信号が、所定期間(2msec以上、例えば32msec)だけオンになって試射試験装置に出力される。次に、普電開放時間が長くなることを示す普通電動役物1開放延長状態信号と、普図変動時間が通常遊技状態よりも短縮されることを示す普通図柄1変動時間短縮状態信号が、普電の状態や普図変動の状態を示す普電普図状態信号として、オンに変化して試射試験装置に出力される。図94Aでは、入賞容易状態信号1~4 入賞容易状態確定信号 普電普図状態信号の順に変化している。

【1117】

その後、特定遊技状態Cにおいて大当たり状態終了後に所定条件下(特図低確率状態)で実行される特図変動表示ゲームの回数が天井回数に到達すると、特定遊技状態Bが発生し、普電サポートは高サポ(入賞容易化状態1)となる。この際に、普電サポートの種類を示す4ビットの入賞容易状態信号1~4が、中サポに対応する01Hから高サポに対応する00Hに変化して、試射試験装置に出力される。続いて、普電サポート状態(入賞容易化状態)が確定したことを示す入賞容易状態確定信号が、所定期間(2msec以上、例えば32msec)だけオンに変化して試射試験装置に出力される。そして、普通電動役物1開放延長状態信号と普通図柄1変動時間短縮状態信号が、特定遊技状態Cから引き続きオンに維持されて試射試験装置に出力される。

【1118】

その後、特定遊技状態Bから大当たり状態又は移行状態に遷移すると、入賞容易状態信号1~4が不定の状態になり、普通電動役物1開放延長状態信号と普通図柄1変動時間短縮状態信号がオフとなる。

【1119】

なお、本実施形態では、図86のように普図当り確率は変化せずに常に一定値250/251であるため、普図当り確率が通常よりも高確率であることを示す普通図柄1高確率状態信号はオンにならない。しかし、高サポの時だけ普図当り確率が高確率になる場合には、点線のように普通図柄1高確率状態信号はオンに変化して試射試験装置に出力される。中サポ及び高サポの両方で普図当り確率が高確率になる場合には、普通電動役物1開放延長状態信号や普通図柄1変動時間短縮状態信号のオン期間と同じ期間に、普通図柄1高確率状態信号はオンになって試射試験装置に出力される。

【1120】

図95と図96は、試射試験装置に出力される試験信号として、発射位置指定信号1と発射位置指定信号2の出力の様子を示す表とタイムチャートである。発射位置指定信号1

10

20

30

40

50

と発射位置指定信号 2 は、共に、右側の遊技領域 3 2 に遊技球を発射すべき右打ちを示す信号である。

【 1 1 2 1 】

図 9 5 ( A ) のように、中サボ ( 特定遊技状態 C ) において、普図当りによってパターン H 1 で普電が開放される場合に、発射位置指定信号 1 がオンして出力されるが発射位置指定信号 2 はオフする。一方、中サボにおいて、普図当りによってパターン H 2 で普電が開放される場合に、発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 の両方がオンして出力される。このように、パターン H 1 の普電開放とパターン H 2 の普電開放で、発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 の出力状態がことなるため、試射試験装置はこれら 2 種類の普電開放を区別して認識できる。なお、普電開放を区別するために、パターン H 1 で普電が開放される場合に、発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 の一方のみをオンして、パターン H 2 で普電が開放される場合に、他方のみをオンする構成も可能である。また、中サボ中でも普図当りが発生していない期間や、通常遊技状態の期間において、発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 の両方がオフされる。

10

【 1 1 2 2 】

図 9 5 ( B ) のように、中サボ以外の電サボ中 ( 高サボ、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B )、小当たり中、大当たり中では、右打ち状態であるため、発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 は、共に、オンして出力される。

【 1 1 2 3 】

例えば、図 9 6 のように、パターン H 1 の普電開放中に小当たりがあった場合に、パターン H 1 の普電開放の開始時に発射位置指定信号 1 がオンし、小当たり開始時に発射位置指定信号 2 がオンし、小当たり終了時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオフする。小当たり中にパターン H 1 の普電開放があった場合に、小当たり開始時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオンし、小当たり終了時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオフする。小当たり終了間際にパターン H 1 の普電開放があった場合に、小当たり開始時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオンし、小当たり終了時に発射位置指定信号 2 がオフし、パターン H 1 の普電開放の終了時に発射位置指定信号 1 がオフする。

20

【 1 1 2 4 】

パターン H 2 の普電開放中に小当たりがあった場合に、パターン H 2 の普電開放の開始時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオンし、小当たり終了時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオフする。小当たり中にパターン H 2 の普電開放があった場合に、小当たり開始時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオンし、小当たり終了時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオフする。小当たり終了間際にパターン H 2 の普電開放があった場合に、小当たり開始時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオンし、パターン H 2 の普電開放の終了時に発射位置指定信号 1 と発射位置指定信号 2 がオフする。

30

【 1 1 2 5 】

〔大入賞口やレバーソレノイド等の動作〕

図 9 7 は、特図 1 変動表示ゲームの小当たり結果の場合において、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口の開放動作や、特定領域 8 6 を開放させるレバーソレノイド 8 6 b のオン / オフ動作などを例示するタイムチャートである。( A ) は、残存球エラーの無い状況を示し、( B ) は、残存球エラーの有る状況を示す。第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口の開放と閉塞 ( 閉鎖 ) に関する動作は、小当たり開放中処理 ( A 2 6 1 2 ) で制御される。レバーソレノイド 8 6 b のオン / オフ動作、即ち、特定領域 8 6 の開放 / 閉塞の動作は、レバーソレノイド制御処理 ( A 2 6 1 8 ) で制御される。

40

【 1 1 2 6 】

図 9 7 ( A ) では、特図 1 変動表示ゲームの小当たり結果の場合に、特図 2 変動表示ゲームの小当たり結果の場合と異なって、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口は、短時間だけ一回開放される。この短時間は、例えば、小当たり開放時間 ( 例えば 1 0 0 0 m s e c ) と上大入賞口への規定数入賞までの時間との短い方の時間である。

50

## 【 1 1 2 7 】

この短時間の上大入賞口の小当り開放中に、レバーソレノイド 8 6 b がさらに短時間（例えば 1 0 0 m s e c ）だけオンして、特定領域 8 6 が開放される。しかし、特定領域 8 6（V 入賞口）の開放は非常に短いため、遊技球が特定領域 8 6 に入球することはほぼ無い。従って、特図 1 変動表示ゲームの結果による小当り開放中に、V 入賞による大当りはほとんど発生しない。

## 【 1 1 2 8 】

特定領域 8 6 への入球としての V 入賞は、特定領域 8 6 の特定領域スイッチ 7 2 によって検出される。特定領域スイッチ 7 2 は、レバーソレノイド 8 6 b がオンすると有効になり、残存球の処理の終了時に無効になる。また、特定領域スイッチ 7 2 が有効である間、試験信号として特別電動役物作動中信号がオンになり試射試験装置に出力される。

10

## 【 1 1 2 9 】

上大入賞口スイッチ 3 9 a（カウントスイッチ）は、上大入賞口に入った遊技球を検出すると、パルス状にオンする。その後、すぐに、残存球排出口スイッチ 7 3 又は特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出するため、残存球エラーが無い。なお、特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出した場合には、残存球の処理の終了時に、想定しない異常な V 入賞による大当りであることを示すイレギュラー当り情報が、エンディングコマンドとともに演出制御装置 3 0 0 に送信される。そして、演出制御装置 3 0 0 は、異常な V 入賞であることを報知するなど、イレギュラー当り情報に対応する処理を実行する。

## 【 1 1 3 0 】

なお、残存球の処理は、小当り開放の終了時（上大入賞口の閉鎖時）から開始して、残存球カウンタが 0 になる時と残存球処理時間の経過時との遅い方の時点に終了する。残存球カウンタは、遊技球が上大入賞口スイッチ 3 9 a を通過した後に + 1 更新され、その遊技球（残存球）が残存球排出口スイッチ 7 3 又は特定領域スイッチ 7 2 で検出されると - 1 更新される。図 9 7（A）では、残存球処理時間（例えば 1 9 0 0 m s e c ）の経過前に、残存球排出口スイッチ 7 3 又は特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出して残存球カウンタが既に 0 になっている。このため、小当り残存球処理（A 2 6 1 3）は残存球処理時間（例えば 1 9 0 0 m s e c ）の経過時に実行終了し、この時点で特定領域スイッチ 7 2 は無効になる。

20

## 【 1 1 3 1 】

本実施形態では、残存球の処理の後に小当りのエンディングになるが、特図ゲーム処理（図 1 6）にゲーム処理番号「6」の処理として小当り終了処理が設けられ、小当り残存球処理（A 2 6 1 3）で設定される小当りエンディング時間（例えば 2 0 0 0 m s e c）の間、小当りのエンディングが継続する。小当り終了処理で特図普段処理に係るゲーム処理番号「0」が設定され特図ゲーム処理番号領域にセーブされる。V 入賞による大当りが発生した場合に、ファンファーレ時間の間、ファンファーレコマンド（A 5 8 0 6）に対応するファンファーレ演出（B 2 1 0 2）が実行される。

30

## 【 1 1 3 2 】

図 9 7（B）では、図 9 7（A）と同様に、上大入賞口は短時間だけ開放され、この短時間の上大入賞口の小当り開放中に、レバーソレノイド 8 6 b が短時間（例えば 1 0 0 m s e c）だけオンして特定領域 8 6 が開放される。特定領域スイッチ 7 2 は、レバーソレノイド 8 6 b がオンすると有効になる。しかし、残存球エラーがあり、残存球処理時間（例えば 1 9 0 0 m s e c）が経過しても、小当り残存球処理は終了しない。このため、レバーソレノイド 8 6 b のオンオフパターン（即ち特定領域 8 6 の開放パターン）にしたがって、短時間でのオンオフ後に、インターバル（例えば 2 9 0 0 m s e c）を挟んで、再度、レバーソレノイド 8 6 b が長時間オンした後に残存球エラーの解除（残存球の処理の終了）に応じてオフする。ここで、インターバルの時間は、小当り開放時間（例えば 1 0 0 0 m s e c）と残存球処理時間（例えば 1 9 0 0 m s e c）と和になっているが、この限りでない。なお、レバーソレノイド 8 6 b のオンオフパターンは、特図 1 変動表示ゲームによる小当りと特図 2 変動表示ゲームによる小当り（図 9 8）とで共通に設定されてい

40

50

る。

【 1 1 3 3 】

その後、残存球エラーが解除されるまで、小当り残存球処理が継続するとともに、レバーソレノイド 8 6 b がオンに維持され、特定領域スイッチ 7 2 が有効状態に維持される。そして、特定領域スイッチ 7 2 が有効である間、試験信号として特別電動役物作動中信号がオンになり試射試験装置に出力される。残存球エラーが解除されて小当り残存球処理が終了すると、図 9 7 ( A ) と同様に小当りのエンディングになる。

【 1 1 3 4 】

なお、上大入賞口に入った遊技球を検出して上大入賞口スイッチ 3 9 a ( カウントスイッチ ) がパルス状にオンオフしてから残存球エラー監視時間 ( 例えば 3 0 0 0 m s e c ) 経過すると、残存球エラーの発生中であることを示す残存球エラー発生中フラグがオンに設定される。その後、残存球カウンタが 0 になると、残存球エラー発生中フラグがオフにされて残存球エラーが解除される。例えば、残存球エラー監視時間に関するタイマの計測や残存球エラー発生中フラグのオンオフは、入賞口スイッチ / 状態監視処理 ( A 1 3 0 8 ) 内に残存球監視処理を設けて実行される。

【 1 1 3 5 】

図 9 8 は、特図 2 変動表示ゲームの小当り結果の場合において、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口の開放動作や、特定領域 8 6 を開放させるレバーソレノイド 8 6 b のオン / オフ動作などを例示するタイムチャートである。( A ) は、残存球エラーの無い状況を示し、( B ) は、残存球エラーの有る状況を示す。

【 1 1 3 6 】

図 9 8 ( A ) では、特図 2 変動表示ゲームの小当り結果の場合に、特図 1 変動表示ゲームの小当り結果の場合 ( 図 9 7 ) と異なって、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口は、短時間 ( 例えば 4 8 m s e c ) だけ一回開放された後に、インターバル ( 例えば 2 8 6 0 m s e c ) を挟んで、長時間の間に複数回開放される。例えば、複数回開放は、4 8 m s e c × 1 9 回の開放と 4 2 4 m s e c × 1 8 回の閉塞からなり、この長時間は計 8 5 4 4 m s e c 又は上大入賞口への規定数入賞までの時間になる。このような上大入賞口の開放パターンとするため、例えば小当り開放中処理において、普電開放パターンと同様に、制御ポイントによって第 2 特別変動入賞装置 3 9 の開放と閉塞が制御されてよい。

【 1 1 3 7 】

また、図 9 8 ( A ) では、レバーソレノイド 8 6 b の前述のオンオフパターンにしたがって、レバーソレノイド 8 6 b は、短時間 ( 例えば 1 0 0 m s e c ) でのオンオフ後に、インターバル ( 例えば 2 9 0 0 m s e c ) を挟んで、再度、レバーソレノイド 8 6 b が長時間オンした後にオフする。ここでの長時間は、2 1 0 0 0 m s e c と残存球の処理が終了するまでの時間の短い方の時間である。なお、特図 2 変動表示ゲームによる小当りの場合に、レバーソレノイド 8 6 b のオンオフパターン ( 即ち特定領域 8 6 の開放パターン ) と上大入賞口の開放パターンは、上大入賞口の複数回の開放が開始するまで同様であり、略同期して連動する ( レバーソレノイド 8 6 b と上大入賞口ソレノイド 3 9 b も略同期して連動する ) 。

【 1 1 3 8 】

上大入賞口スイッチ 3 9 a ( カウントスイッチ ) は、上大入賞口に入った遊技球を検出すると、パルス状にオンする。その後、すぐに、或いは、残存球の処理の前に、残存球排出口スイッチ 7 3 又は特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出するため、残存球エラーが無い。なお、特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出した場合に、正常な V 入賞による大当りであるため、イレギュラー当り情報は演出制御装置 3 0 0 に送信されない。残存球の処理の終了時には、エンディングコマンドだけが演出制御装置 3 0 0 に送信される。

【 1 1 3 9 】

なお、残存球の処理は、小当り開放の終了時 ( 上大入賞口の閉鎖時 ) から開始して、残存球処理時間の経過時と残存球カウンタが 0 になる時 ( エラー解除時 ) との遅い方の時点に終了する。図 9 8 ( A ) では、残存球処理時間 ( 例えば 1 9 0 0 m s e c ) の経過前に

10

20

30

40

50

、残存球排出口スイッチ 7 3 又は特定領域スイッチ 7 2 が遊技球を検出して残存球カウンタが既に 0 になっているため、小当り残存球処理 (A 2 6 1 3) は残存球処理時間 (例えば 1 9 0 0 m s e c) の経過時に実行終了し、この時点で特定領域スイッチ 7 2 は無効になる。

【 1 1 4 0 】

本実施形態では、残存球の処理の後に小当りのエンディングになるが、小当り残存球処理 (A 2 6 1 3) で設定される小当りエンディング時間 (例えば 4 2 0 0 m s e c) の間、小当りのエンディングが継続する。なお、特図 2 変動表示ゲームによる小当りの場合の小当りエンディング時間は、特図 1 変動表示ゲームによる小当りの場合よりも長い。

【 1 1 4 1 】

図 9 8 ( B ) では、図 9 8 ( A ) と同じ開放パターンで、上大入賞口は開放される。上大入賞口の開放パターンは、残存球エラーの有無によらない。また、図 9 8 ( B ) では、小当り開放終了まで、図 9 8 ( A ) と同じオンオフパターンでレバーソレノイド 8 6 b が動作するが、残存球エラーがあるため、残存球処理時間 (例えば 1 9 0 0 m s e c) が経過しても、レバーソレノイド 8 6 b は長時間 2 1 0 0 0 m s e c の間オンしたままである。

【 1 1 4 2 】

その後、残存球エラーが解除されるまで、小当り残存球処理が継続するとともに、特定領域スイッチ 7 2 が有効状態に維持される。そして、特定領域スイッチ 7 2 が有効である間、試験信号として特別電動役物作動中信号がオンになり試射試験装置に出力される。残存球エラーが解除されて小当り残存球処理が終了すると、図 9 8 ( A ) と同様に小当りのエンディングになる。なお、残存球エラーの発生と解除は、図 9 8 ( B ) で説明したとおりである。

【 1 1 4 3 】

[ 第 3 実施形態の作用・効果 ]

第 3 実施形態に係る遊技機 1 0 は、識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な遊技制御手段 (例えば遊技制御装置 1 0 0) を備える。遊技制御手段は、遊技者に有利な第 1 の特定遊技状態 (例えば特定遊技状態 B、特定遊技状態 A でも可) と、第 1 の特定遊技状態とは発生条件の異なる第 2 の特定遊技状態 (例えば特定遊技状態 C) と、を発生可能である。遊技制御手段は、変動表示ゲームとして、第 1 の始動条件の成立に基づいて第 1 変動表示ゲーム (例えば特図 1 変動表示ゲーム) を実行可能であり、第 2 の始動条件の成立に基づいて第 2 変動表示ゲーム (例えば特図 2 変動表示ゲーム) を実行可能である。第 1 の特定遊技状態及び第 2 の特定遊技状態において、第 1 変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第 1 変動パターン群 (例えば特図 1 変動パターンテーブル、変動パターンテーブル A) と、第 2 変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第 2 変動パターン群 (例えば特図 2 変動パターンテーブル、変動パターンテーブル C) とを異ならせる。

【 1 1 4 4 】

例えば、主変動表示ゲームが、第 1 の特定遊技状態で第 2 変動表示ゲームになり第 2 の特定遊技状態で第 1 変動表示ゲームになるなど、第 1 の特定遊技状態と第 2 の特定遊技状態で主変動表示ゲームが異なることがある。しかし、このような遊技機 1 0 では、第 1 の特定遊技状態でも第 2 の特定遊技状態でも第 1 変動パターン群と第 2 変動パターン群とを異ならせることによって、特図変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類を特定遊技状態の種類に合わせて明確に切り替えることができる。このため、特定遊技状態の種類に合わせた演出ができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 4 5 】

また、第 3 実施形態では、第 1 の特定遊技状態及び第 2 の特定遊技状態において、第 1 変動パターン群 (例えば特図 1 変動パターンテーブル) を通常遊技状態と同じにする。従って、第 1 変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類が、通常遊技状態、第 1 の特定遊技状態、及び、第 2 の特定遊技状態で共通して演出上の違和感が少なくなり、遊技の

10

20

30

40

50

興趣を向上することができる。さらに、遊技制御も簡単になる。また、遊技規則等にも違反しないことになる。

【 1 1 4 6 】

また、第 3 実施形態では、第 1 の特定遊技状態及び第 2 の特定遊技状態において、第 2 変動パターン群（例えば特図 2 変動パターンテーブル）を同じにする。従って、第 2 変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類が、第 1 の特定遊技状態及び第 2 の特定遊技状態で共通して演出上の違和感があり、遊技の興趣を向上することができる。さらに、遊技制御も簡単になる。また、遊技規則等にも違反しないことになる。

【 1 1 4 7 】

また、第 3 実施形態に係る遊技機 10 は、識別情報を変動表示させる変動表示ゲームを実行可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置 100）を備え、変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合に遊技者に有利な特別遊技状態（例えば大当たり状態）を発生可能である。遊技機 10 は、遊技球が入賞容易な入賞容易状態（例えば開状態）と入賞困難な入賞非容易状態（例えば閉状態）とに変換可能であり、特定遊技状態において通常遊技状態よりも入賞容易状態に変換し易くなる変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置 37）を備える。遊技制御手段は、所定条件（例えば特図低確率）での変動表示ゲームの実行回数が所定回数（例えば天井回数）になる場合に、特別遊技状態の発生を伴わずに第 1 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、b 時短）を発生可能であり、変動表示ゲームの結果が特別結果と異なる特定結果（例えば時短図柄）になる場合に、特別遊技状態の発生を伴わずに第 2 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 C、c 時短）を発生可能である。遊技制御手段は、変動表示ゲームとして、第 1 の始動条件の成立に基づいて第 1 変動表示ゲーム（例えば特図 1 変動表示ゲーム）を実行可能であり、第 2 の始動条件の成立に基づいて第 2 変動表示ゲーム（例えば特図 2 変動表示ゲーム）を実行可能である。第 1 の特定遊技状態及び第 2 の特定遊技状態において、第 1 変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第 1 変動パターン群（例えば特図 1 変動パターンテーブル、変動パターンテーブル A）と、第 2 変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第 2 変動パターン群（例えば特図 2 変動パターンテーブル、変動パターンテーブル C）とを異ならせる。変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置 37）は、第 2 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 C、c 時短）において、通常遊技状態よりも入賞容易状態に変換し易くなるが、第 1 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、b 時短）よりも入賞容易状態に変換し難くなる。

【 1 1 4 8 】

主変動表示ゲーム（例えば第 2 の特定遊技状態で特図 1 変動表示ゲーム、第 1 の特定遊技状態で特図 2 変動表示ゲーム）と普電サポートの種類（例えば第 1 の特定遊技状態で高サボ、第 2 の特定遊技状態で中サボ）が第 1 の特定遊技状態と第 2 の特定遊技状態で異なることがある。しかし、このような遊技機 10 では、第 1 の特定遊技状態でも第 2 の特定遊技状態でも第 1 変動パターン群と第 2 変動パターン群とを異ならせることによって、特図変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類を特定遊技状態の種類、ひいては、普電サポートの種類に合わせて明確に切り替えることができる。このため、特定遊技状態の種類、ひいては、普電サポートの種類に合わせた演出ができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 1 4 9 】

また、第 3 実施形態では、遊技制御手段は、特別遊技状態（例えば大当たり状態）の発生を伴って、特別遊技状態に続いて遊技者に有利な第 3 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 A、a 時短）を発生可能である。変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置 37）は、第 1 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 B、b 時短）と第 3 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 A、a 時短）において、第 2 の特定遊技状態（例えば特定遊技状態 C、c 時短）よりも入賞容易状態に変換し易くなる。

【 1 1 5 0 】

従って、第 2 の特定遊技状態の普電サポートを中サボとし、第 1 の特定遊技状態と第 3 の特定遊技状態の普電サポートをを高サボとすることができる。そして、第 2 の特定遊技

状態は、他の複数の特定遊技状態（第１の特定遊技状態と第３の特定遊技状態）とは、遊技者が得られる利益や遊技球の発射態様である打ち方も異なる特色のある特定遊技状態にすることができ、遊技にメリハリが出て遊技の興趣を向上することができる。

【１１５１】

また、第３実施形態に係る遊技機１０において、遊技球が入賞容易な入賞容易状態と入賞困難な入賞非容易状態とに変換可能であり、特定遊技状態（例えば、時短状態、確変状態、普電サポート状態）において通常遊技状態よりも入賞容易状態に変換し易くなる変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置３７）を備える。遊技制御手段は、特別遊技状態（例えば大当り状態）の終了後に第１の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ａ又は特定遊技状態Ｂ）を発生可能であり、変動表示ゲームの結果が特別結果と異なる特定結果（例えば時短図柄）になる場合に、特別遊技状態の発生を伴わずに第２の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ｃ）を発生可能である。遊技制御手段は、第１の特定遊技状態において、第２の特定遊技状態よりも変動入賞装置を入賞容易状態に変換し易くする。遊技制御手段は、変動表示ゲームとして、第１の始動条件の成立に基づいて第１変動表示ゲームを実行可能であり、第２の始動条件の成立に基づいて第２変動表示ゲームを実行可能である。第１の特定遊技状態及び第２の特定遊技状態において、第１変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第１変動パターン群（例えば特図１変動パターンテーブル、変動パターンテーブルＡ）と、第２変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第２変動パターン群（例えば特図２変動パターンテーブル、変動パターンテーブルＣ）とを異ならせる。

10

【１１５２】

例えば、主変動表示ゲームが、第１の特定遊技状態で第２変動表示ゲームになり第２の特定遊技状態で第１変動表示ゲームになるなど、第１の特定遊技状態と第２の特定遊技状態で主変動表示ゲームが異なることがある。しかし、第１の特定遊技状態でも第２の特定遊技状態でも、第１変動パターン群と第２変動パターン群とが互いに異なるようにし、特図変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類を、特定遊技状態の種類、ひいては、変動入賞装置が入賞容易状態になる頻度（例えば普電サポートの種類）に合わせて切り替えることができる。このため、特定遊技状態の種類、ひいては、変動入賞装置が入賞容易状態になる頻度（程度）に応じた演出ができ、遊技の興趣を向上できる。

20

【１１５３】

また、第３実施形態に係る遊技機１０において、遊技制御手段は、第１の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ａ又は特定遊技状態Ｂ）において、第２の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ｃ）よりも変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置３７）を入賞容易状態に変換し易くし、変動表示ゲームとして、第１の始動条件の成立に基づいて第１変動表示ゲームを実行可能であり、第２の始動条件の成立に基づいて第２変動表示ゲームを実行可能であり、第２の特定遊技状態において、第１変動表示ゲームの変動パターンを選択するための第１変動パターン群を通常遊技状態と同じにする。

30

【１１５４】

第１の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ａ又は特定遊技状態Ｂ）よりも入賞容易状態に変換し難い第２の特定遊技状態（例えば特定遊技状態Ｃ）は、変動入賞装置の入賞容易状態に変換する頻度（程度）が第２の特定遊技状態よりも通常遊技状態に近い場合もある。従って、第２の特定遊技状態において、第１変動パターン群を通常遊技状態と同じにすれば、第２の特定遊技状態の第１変動表示ゲームで選択される変動パターンの種類が、通常遊技状態と共通して演出上の違和感を少なくしつつ、入賞容易状態に変換する頻度の異なる２つの特定遊技状態によって遊技の興趣を向上できる。また、遊技制御も簡単になる。特に、第２の特定遊技状態と通常遊技状態において、遊技球の発射態様である打ち方（右打ち又は左打ち）が同じで、主変動表示ゲームが第１変動表示ゲームで共通する場合には、第１変動パターン群を第２の特定遊技状態と通常遊技状態とで同じにして第１変動表示ゲームの変動パターンの種類を共通化する利点が大きくなる（共通化しない場合には違和感が大きくなってしまう）。

40

【１１５５】

50

## 〔第4実施形態〕

図99から図107を参照して、第4実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態から第3実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態から第3実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。

## 【1156】

第4実施形態は、安全装置の状態又は安全装置カウンタ値（差玉数＋初期値）に応じた演出系の装置の態様（表示態様、発光態様、動作態様）などに関するものである。演出系の装置は、演出を実行可能な装置であり、例えば、表示装置41や、演出用LED等からなる装飾装置（盤装飾装置46又は枠装飾装置18など）、動作可能な可動役物（可動体10、盤演出装置44、枠演出装置）がある。なお、遊技制御装置100が実行する制御は、第1実施形態から第3実施形態までの他の実施形態と同様である。

## 【1157】

〔安全装置の状態等に応じた演出系の装置の態様〕

図99は、安全装置の状態に応じた演出系の装置の態様などを示すテーブルである。図99のように、安全装置の状態又は安全装置カウンタ値（ひいては差玉数）に応じて、演出系の装置の態様が変化する。

## 【1158】

第1実施形態で説明したとおり、0～189999の安全装置カウンタ値（-100000～89999の差玉数）に対応して安全装置の状態は未作動状態（作動予告状態や作動警告状態や作動状態でない通常状態）になる。190000～194999の安全装置カウンタ値（90000～94999の差玉数）に対応して安全装置の状態は、安全装置の作動を予告する作動予告状態になる。195000の安全装置カウンタ値（95000の差玉数に到達）に対応して、安全装置の作動を警告する作動警告状態又は安全装置が作動中である作動状態（作動中状態）になる。

## 【1159】

なお、195000の安全装置カウンタ値で、安全装置は、大当たり中又は小当たり中の場合に作動警告状態になり、大当たり中でも小当たり中でもない場合に作動状態になる。従って、大当たり又は小当たりが発生する前に、安全装置が作動状態になると、直後から遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）が発生し、作動警告状態は発生しないことになる。

## 【1160】

一方、作動警告状態は、大当たり中又は小当たり中に安全装置カウンタ値が195000に達すると発生可能である。このため、大当たり又は小当たりが終了することによって大当たり中でも小当たり中でもなくなると、安全装置は作動警告状態から作動状態（作動中状態）に移行する。

## 【1161】

0～194999の安全装置カウンタ値（-100000～94999の差玉数）の安全装置の未作動状態又は作動予告状態において、遊技機の状態（遊技状態）は、遊技中又は客待ち中（客待ち状態）である。また、195000の安全装置カウンタ値（95000の差玉数に到達）では、遊技機の状態は、安全装置の作動警告状態において小当たり中又は大当たり中であるが、安全装置の作動状態において遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）である。なお、強エラー2が発生している場合においても、同じ遊技停止状態が発生可能である。

## 【1162】

遊技停止状態において、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）等を実行できない。このようにするため、第1実施形態のとおり、遊技停止状態において、入賞口スイッチでの遊技球の検出が無効となつて入賞口（入賞）は無効になり（A2201で「Y」）、大入賞口、特定領域86、普通変動入賞装置37等が閉鎖するようソレノイドは停止して（A1602とA1603で「Y」）、球発射装置からの遊技球の発射が停止（禁止）され発射停止となり（A1



6 1 1とA 1 6 1 2で「Y」)、一括表示装置5 0は消灯する(A 1 6 1 0とA 1 6 1 2の結果が「Y」)。遊技停止状態において、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームが継続できなくなるだけでなく、新たな特図変動表示ゲームや新たな普図変動表示ゲームは開始できないことになる。なお、安全装置の作動した遊技停止状態において、発射停止としない構成も可能である(強エラー2に起因して発生した遊技停止状態においても、発射停止としなくてもよい)。また、遊技停止状態において、第1実施形態のとおり、払出コマンド送信処理(A 1 3 0 7)は停止されず、遊技停止状態となる前に発生した入賞による賞球の払い出しは継続される。

#### 【1 1 6 3】

遊技停止状態において、ホールコンピュータなどの外部装置に外部情報信号として出力されるセキュリティ信号が発生し(A 9 3 2 2)、遊技機エラー状態信号のオンデータとして試射試験装置へ出力される試験信号が発生する(A 9 3 2 3)。なお、安全装置の作動した遊技停止状態において、試験信号(遊技機エラー状態信号)を発生しない構成も可能である(強エラー2に起因して発生した遊技停止状態においても、試験信号を発生しなくてもよい)。

10

#### 【1 1 6 4】

安全装置の未作動状態において、表示装置4 1は、基本的に安全装置に関連する安全装置関連表示は表示しないが、例外的に、客待ち中などにおいて、特定機種表示5 4 1(例えば「コンプリート機能搭載」の文字)などによって、安全装置付きの機種であることを表示してよい。特定機種表示5 4 1を見た遊技者は、遊技機1 0が安全装置(コンプリート機能)を有することを認識できる。

20

#### 【1 1 6 5】

安全装置の作動予告状態において、表示装置4 1は、安全装置関連表示(又は安全装置作動情報表示)として作動予告表示5 1 1(例えば「まもなく打ち止めです」の文字)を表示する。作動予告表示5 1 1を効果的に表示するために、作動予告表示5 1 1の表示態様は、客待ち中や変動表示中(特図変動表示ゲームの実行中)などの遊技状態に応じて変化してよい。なお、作動予告状態の開始時において、演出制御装置3 0 0は、安全装置作動関連コマンドとして作動予告状態に対応する作動予告コマンドを受信しているため、表示装置4 1で作動予告表示5 1 1が可能となる(B 1 3 3 0の安全装置系処理)。

#### 【1 1 6 6】

作動予告表示5 1 1によって遊技者に遊技をできなく可能性を事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、作動予告表示5 1 1によって、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。作動予告表示5 1 1の表示態様を遊技状態(例えば客待ち中、変動表示中)に応じて異ならせて、適切に予告表示を行うことができる。

30

#### 【1 1 6 7】

小当たり中や大当たり中の安全装置の作動警告状態において、表示装置4 1は、安全装置関連表示として作動警告表示5 1 2(例えば「当たり終了後に打ち止めとなります」の文字)を表示する。なお、作動警告状態の開始時において、演出制御装置3 0 0は、安全装置作動関連コマンドとして作動警告状態に対応する作動警告コマンドを受信しているため、表示装置4 1で作動警告表示5 1 2が可能となる(B 1 3 3 0の安全装置系処理)。

40

#### 【1 1 6 8】

安全装置の作動状態(小当たり中や大当たり中でない)、即ち遊技停止状態において、表示装置4 1は、安全装置関連表示として作動中表示5 1 3(例えば「打ち止め中」の文字)を表示する。なお、作動状態の開始時において、演出制御装置3 0 0は、安全装置作動関連コマンドとして作動状態に対応する作動中コマンドを受信しているため、表示装置4 1で作動中表示5 1 3が可能となる(B 1 3 3 0の安全装置系処理)。

#### 【1 1 6 9】

なお、演出制御装置3 0 0は、安全装置の作動を予告する作動予告表示5 1 1、安全装置の作動を警告する作動警告表示5 1 2、安全装置の作動中であることを示す作動中表示

50

5 1 3 を表示装置 4 1 等（表示手段）に表示可能な表示制御手段を構成する。

【 1 1 7 0 】

なお、表示装置 4 1 は、安全装置が作動した遊技停止状態においても、エラー表示を表示可能である。例えば、遊技停止状態においても払い出しは継続されるため、遊技球（遊技媒体）の払い出しに関する払い出しエラーが発生することがあるが、表示装置 4 1 は、エラー表示によって払い出しエラーを報知可能である。なお、強エラー 2 が発生している場合にも遊技が停止し遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）となるが、強エラー 2 による遊技停止状態において、表示装置 4 1 は、ホール関係者や遊技者にエラー発生を認識させるためエラー表示によって払い出しエラーを報知可能としてもよいし、強エラー 2 と混同しないよう払い出しエラーを報知不可としてもよい。

10

【 1 1 7 1 】

遊技停止状態において、未作動状態や作動予告状態や作動警告状態とは異なり、一括表示装置 5 0 と性能表示装置 1 5 2 の発光部（LED）は全て消灯する（全消灯）。なお、遊技停止状態において、一括表示装置 5 0 と性能表示装置 1 5 2 の発光部（LED）は全て点灯してもよい（全点灯）。遊技停止状態において、球貸ボタン 2 7 は有効のままであり、遊技球を借りる場合に遊技者が操作すると、払出装置から遊技球が上皿 2 1 に払い出されてよい。

【 1 1 7 2 】

遊技停止状態において、作動中コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の LED など遊技機 1 0 に設けられた演出用 LED を、全て消灯するか（全消灯）又は全て点灯する（全点灯）。ただし、エラーの発生中は、一部または全ての演出用 LED が赤色で点灯してもよい。また、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、スピーカ 1 9 からの音声出力を停止して無音としてよい。

20

【 1 1 7 3 】

また、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、ホール・遊技者設定モード処理（B 0 0 1 1）を実行せず、操作部への操作があった場合でも演出用 LED や液晶（表示装置 4 1 等）の輝度やスピーカ 1 9 の音量を調整不可にして、既定（デフォルト）の輝度や音量にしてよい。なお、例えば、既定の輝度はゼロ又は所定値でよく（全消灯又は全点灯）、既定の音量はゼロ（無音）でよい。また、ホール・遊技者設定モード処理（調整処理）では、遊技場の責任者や遊技者の操作部（十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、遊技機裏面の音量調節スイッチ 3 3 5 等）への操作に応じて遊技機 1 0 の音量調整や輝度調整などの各種調整を実行可能である。このように、遊技停止状態において、遊技者等の操作があった場合でも音量調整や輝度調整などの各種調整が実行されないため、遊技者等は遊技停止状態であることを認識し易くなるし、また、既定の輝度や既定の音量が小さければ遊技停止状態において節電できる。

30

【 1 1 7 4 】

別の構成では、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、ホール・遊技者設定モード処理（B 0 0 1 1）を実行しても、操作部の操作に対応する操作信号を受け付けないようにして（無視する又は無効にして）、遊技場の責任者や遊技者の操作部への操作があった場合でも既定の輝度や既定の音量にしてよい。この構成の場合に、遊技者が操作可能な第 1 操作部（十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b）に対応する操作信号を受け付けなくにする（無視する又は無効にする）一方で、遊技場の責任者や係員などホール関係者が操作可能な第 2 操作部（音量調節スイッチ 3 3 5）に対応する操作信号を受け付けてよい。そして、遊技者の第 1 操作部への操作があった場合に既定の輝度や既定の音量にして、ホール関係者の第 2 操作部への操作があった場合には、第 2 操作部への操作に応じて遊技機 1 0 の音量調整や輝度調整を実行してもよい。なお、第 2 操作部（音量調節スイッチ 3 3 5）は、遊技機裏面の演出制御装置 3 0 0 上に設けられており、ホール関係者は操作可能であるが、遊技者は操作不可能である。

40

【 1 1 7 5 】

演出制御装置 3 0 0 は、可動役物（可動部材、電動役物、可動体、盤演出装置 4 4、枠

50

演出装置)の動作中に遊技停止状態が開始した場合(安全装置が作動した場合)に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、可動役物を動作位置から初期位置に戻すよう移動させてよい。これにより、遊技の実行のできない遊技不可状態で可動部材が動作位置に維持されることを防止できるため、可動部材が故障しているなど不必要な誤解を招くことを防止できる。可動役物(可動部材)が動作位置から初期位置に戻る戻り動作をしている間に、可動役物の演出用LEDは点灯状態(動作状態)であっても消灯状態(初期状態)であってもよい。なお、前述のように、遊技停止状態において、遊技機10に設けられた演出用LEDは、全て消灯するか(全消灯)又は全て点灯する(全点灯)ため、可動役物が初期位置に戻った後、可動役物の演出用LEDは、他のLEDに合わせて消灯するか又は点灯する。

10

#### 【1176】

逆に、演出制御装置300は、可動役物(可動部材、電動役物、可動体、盤演出装置44、枠演出装置)の動作中に遊技停止状態が開始した場合(安全装置が作動した場合)に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、可動役物を動作位置から初期位置に戻さず、動作位置に維持してもよい。この場合に、可動役物が止まって維持される動作位置は、遊技停止状態の開始時の動作位置、タイムラグ等によって遊技停止状態の開始時から可動役物が若干移動した別の動作位置、又は、遊技停止状態の開始時の動作位置と異なる適切な別の動作位置などでよい。なお、前述のように、遊技停止状態において、遊技機10に設けられた演出用LEDは、全て消灯するか(全消灯)又は全て点灯する(全点灯)ため、可動役物は動作位置に位置して停止したままで、可動役物の演出用LEDは、他のLEDに合わせて消灯するか又は点灯してよい。

20

#### 【1177】

このように、遊技停止状態の開始後(安全装置の作動後)、可動役物が初期位置に戻らず所定の動作位置に止まっていれば、不自然なため遊技機10が普通の状態(遊技ができる状態、遊技可能状態)でないことを遊技者に強調できる。例えば、可動役物として盤演出装置44(上部演出ユニット40cなど)が表示装置41の表示画面の前側(前方)などの不自然な位置のまま遊技停止状態となっていると、遊技者は違和感を覚え、遊技機10が普通の状態でないことを認識し易くなる。

#### 【1178】

可動役物が遊技盤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である場合に、可動役物の初期位置は、例えば、可動役物が表示装置41の前側(前方)から外れた位置であり、可動役物の動作位置は、例えば、可動役物が表示装置41の前側で表示装置41に重なるような位置である(図103(ク3)における上部演出ユニット40cの位置参照)。また、この場合の初期位置は、センターケース40の裏面側(後側)の収容スペースで可動役物が前側(遊技者側)から視認し難い位置(センターケース40に可動役物の一部が覆われるような位置)などでもよい。また、可動役物がガラス枠15(或いは開閉枠)に設けられている枠演出装置(例えばトップユニットなどの装飾装置18a)である場合、可動役物の初期位置は、例えば、ガラス枠15(或いは開閉枠)内部の収容スペースで可動役物が前側から視認し難い位置(ガラス枠15内に引っ込んで可動役物の一部がガラス枠15に覆われるような位置)であり、可動役物の動作位置は、例えば、可動役物が初期位置よりも前方や上方や斜めに突出した位置である。

30

40

#### 【1179】

なお、強エラー2が発生している場合にも、安全装置が作動した場合と同様に遊技停止状態が発生するが、可動役物の動作中にこの遊技停止状態が開始した場合に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、演出制御装置300は、可動役物を動作位置から初期位置に戻すよう移動させてよいし、初期位置に戻さずに動作位置に維持してもよい。可動役物を初期位置に戻せば、可動部材が故障しているなど不必要な誤解を招くことを防止できる。可動役物を初期位置に戻さなければ、不自然なため、遊技機10にエラーが発生していることを遊技者が認識し易くなる。

#### 【1180】

50

また、他の例として、遊技停止状態において、特図ゲーム処理タイマや役物ゲーム処理タイマや普図ゲーム処理タイマなどの各種ゲーム処理タイマは停止するが、一括表示装置 50 は消灯せずに、遊技停止状態になったときの表示を継続してよい。さらに、一括表示装置 50 は、遊技停止状態の開始時において変動表示中であれば、この変動表示が終了してから消灯してもよい。これにより、一括表示装置 50 で、突然に変動表示が終了することを防止できる。また、遊技停止状態において、性能表示装置 152 は、表示を継続してもよい。

#### 【1181】

なお、遊技機 10 の電源が遮断（オフ）して再度電源投入（オン）すると、安全装置情報初期化処理によって安全装置カウンタ領域や安全装置作動情報領域などが初期化され（A1104 - A1106）、安全装置作動予告情報（値 1）、安全装置作動警告情報（値 2）、安全装置作動中情報（値 3）などの安全装置作動情報が消去されるため、表示装置 41 において安全装置関連表示（作動予告表示 511、作動警告表示 512、作動中表示 513 等）は消去されて非表示になってよい。安全装置の作動中に遊技機 10 の電源が遮断（オフ）した後に RAM 初期化スイッチ 112 がオンの状態で再度電源投入（オン）すると、安全装置作動中フラグ領域も 0 クリアされ（A1045）、遊技機 10 は遊技停止状態から遊技できる状態に復帰する。

10

#### 【1182】

##### 〔画面遷移の例 1〕

図 100A と図 100B は、第 4 実施形態に関して、表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1）である。

20

#### 【1183】

（ア）では、電源投入後に遊技機 10 は客待ち中（客待ち状態）になり、表示装置 41 は客待ち画面となる。遊技が開始していないため、安全装置カウンタ値は、初期値（10 万）である。その後に、遊技機 10 の前で椅子に着座した遊技者が操作ハンドル 24 を回転操作し、球発射装置が遊技球を発射して、遊技球が始動入賞口 36 に入賞するなどして特図変動表示ゲームが実行される。

#### 【1184】

その後、（イ）では、電源投入後から特図変動表示ゲームが 2 回実行された状況を示す。安全装置カウンタ値は初期値（10 万）から減って 99920 となっている。なお、大当たりが発生するまで、賞球の合計数が大きく増えないため、差玉数（＝セーフ球数 - 排出球数）が排出球数の分減っていく傾向となり、安全装置カウンタ値（差玉数 + 初期値）も減っていく傾向となる。安全装置カウンタ値又は差玉数を示す差玉コマンドが遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 に送信される場合には、安全装置カウンタ値又は差玉数（安全装置カウンタ値 - 初期値）を表示装置 41 の表示画面で表示してもよい。

30

#### 【1185】

電源投入後に通常遊技状態であるため、モード表示 679 が演出モードとしての通常モードに対応した「A モード」と表示されている。変動回数表示 677 は、電源投入後又は大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数を示し、ここでは電源投入後の特図変動表示ゲームの実行回数が 2 であることを「2G」のように示す。なお、確変状態が発生可能な機種の場合、変動回数表示 677 は、天井回数に近付いていることをわかり易くするため、確変状態での回数を除いて、電源投入後又は大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数を示してよい。また、変動回数表示 677 は、天井までの残りのゲーム回数（天井回数 - 実行回数）を示してよい。

40

#### 【1186】

第 1 所定画像 675 は特図 1 変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号「」になっており、第 2 所定画像 676 は特図 2 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「×」となっている。記号「」を点滅表示して、第四特別図柄（第 4 図柄）として第 4 図柄変動を行ってもよい。

#### 【1187】

50

表示画面において、飾り特別図柄（大図柄）として、左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、及び、中図柄 6 1 1 c を変動表示することができる。左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、中図柄 6 1 1 c の変動表示は、各々、変動表示領域 6 1 0 において、左の変動表示領域 6 1 0 A、右の変動表示領域 6 1 0 B、中央の変動表示領域 6 1 0 C に表示される。本実施形態では、左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、及び、中図柄 6 1 1 c は、縦スクロールで変動表示される。さらに、飾り縮小図柄（小図柄）の変動表示が表示画面右側の変動表示領域 6 1 5 で実行される。

#### 【 1 1 8 8 】

変動表示ゲーム実行前の第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）を第 1 保留表示として表示する第 1 保留表示部 6 3 0 a（待機領域）において、保留表示 6 8 2 a（第 1 保留表示）が 4 つ表示される。保留表示 6 8 2 a は、トランプを模した表示態様を有する。また、保留消化領域 6 4 0 では、実行中の特図 1 変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶）を示す変動中保留表示 6 8 2 b が、めくったトランプを模した表示態様で表示されている。なお、台座で保留消化領域 6 4 0 を示してよい。なお、変動表示ゲーム実行前の第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）を第 2 保留表示（第 2 始動記憶表示）として表示する第 2 保留表示部 6 3 0 b には、ここでは何も表示されていない。

10

#### 【 1 1 8 9 】

表示画面の右上の特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数（特図 1 始動記憶数）を示す数字「 4 」と特図 2 保留数（特図 2 始動記憶数）を示す数字「 0 」が表示されている。

20

#### 【 1 1 9 0 】

（イ）の後に大当たりが多数発生して、（ウ）では、安全装置カウンタ値が 1 8 9 9 9 3（差玉数 = 8 9 9 9 3）となり、安全装置の作動予告状態が開始する予告開始値 1 9 0 0 0 0（差玉数 = 9 0 0 0 0）未満であるが、予告開始値 1 9 0 0 0 0 に近付いている。

#### 【 1 1 9 1 】

（ウ）では、大当たり終了後や天井回数到達などで特定遊技状態（時短状態）となっており、モード表示 6 7 9 が演出モードとして時短モードに対応した「花モード」と表示されている。変動回数表示 6 7 7 は、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が 7 3 であることを「 7 3 G 」のように示す。また、時短モードに対応して、遊技者に右打ちするよう指示する右打ち指示表示 5 0 2 が表示されている。

30

#### 【 1 1 9 2 】

特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「 0 」と特図 2 保留数を示す数字「 1 」が表示されている。第 1 所定画像 6 7 5 は特図 1 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「 x 」になっており、第 2 所定画像 6 7 6 は特図 2 変動表示ゲームが実行中であることを示す記号「 」となっている。

#### 【 1 1 9 3 】

第 2 始動記憶を第 2 保留表示として表示する第 2 保留表示部 6 3 0 b において、保留表示 6 8 3 a（第 2 保留表示）が 1 つ表示される。保留表示 6 8 3 a は、花を模した表示態様を有する。また、保留消化領域 6 4 0 では、実行中の特図 2 変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶）を示す変動中保留表示 6 8 3 b が、花を模した表示態様で表示されている。なお、台座で保留消化領域 6 4 0 を示してよい。なお、変動表示ゲーム実行前の第 1 始動記憶を第 1 保留表示として表示する第 1 保留表示部 6 3 0 a には、ここでは何も表示されていない。

40

#### 【 1 1 9 4 】

次に、（エ）では、右打ちによる普通変動入賞装置 3 7（第 2 始動入賞口）への入賞によって、特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「 0 」と特図 2 保留数を示す数字「 4 」が表示されている。第 2 保留表示部 6 3 0 b において、保留表示 6 8 3 a（第 2 保留表示）が 4 つ表示される。

#### 【 1 1 9 5 】

50

(エ)では、普通変動入賞装置37への入賞によって賞球がいくつか得られて、安全装置カウンタ値は作動予告状態が開始する予告開始値190000より大きくなり190009となっている(安全装置カウンタ値 190000)。そして、安全装置関連表示として安全装置の作動を予告する作動予告表示511(「まもなく打ち止めです」)が表示される。作動予告表示511は、小さい(短い)表示領域で済む表現も可能となるため、一度に全て表示せずに、画面を横断するようなスクロール表示にしてもよい。なお、この作動予告状態において、作動予告表示511によって安全装置の作動を予告するだけでなく、スピーカからの音声や、演出用LEDの所定態様での発光によって、安全装置の作動を予告してよい。

【1196】

10

作動予告表示511によって安全装置の作動を予告して、遊技者に遊技停止状態の可能性のあることを事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、安全装置の作動を予告して、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

【1197】

作動予告表示511は、他の表示や画像オブジェクトと重ならないように小さく表示される。これにより、他の表示や画像オブジェクトを見やすくできる。ここで、他の表示や画像オブジェクトは、飾り特別図柄(変動表示領域610の大図柄、変動表示領域615の小図柄)、第1所定画像675、第2所定画像676、保留表示682a、682b、683a、683b、保留数表示(特図1保留数表示部650と特図2保留数表示部660の数字)、モード表示679、変動回数表示677、右打ち指示表示502、キャラクタ(図示せず)などである。

20

【1198】

なお、作動予告表示511は、他の表示の邪魔にならないよう小さく表示しても、ある程度注目され易くなるよう、揺らして表示したり、表示画面を横切ってスクロールするなど移動してよい。また、作動予告表示511は、ある程度注目され易くなるよう、右打ち指示表示502の近傍(左隣など)に右打ち指示表示502に対向(隣接)して表示されてよい。作動予告表示511は、大きく表示される場合には、他の表示や他の画像オブジェクトと重ならせてもよいが、目立ちやすくするため、他の表示や他の画像オブジェクトよりも前面側のレイヤに表示する。

30

【1199】

その後、(オ)では、遊技者は休憩するなどのために操作ハンドル24の操作をやめて遊技球の発射が終わる。そして、第2始動記憶の消化が進み第2保留表示部630bの保留表示683aが消え、特図2保留数表示部660の特図2保留数は「0」になる。変動中保留表示683bだけが表示されている。

【1200】

安全装置カウンタ値は作動予告状態が開始する予告開始値190000より大きい190055であり、安全装置関連表示として作動予告表示511(「まもなく打ち止めです」)の表示が継続している。変動回数表示677は、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数として「77G」と表示されている。

40

【1201】

続いて、(カ)では、(オ)の特図2変動表示ゲームが終了し、変動表示領域610と変動表示領域615において飾り停止図柄が「3, 7, 8」と表示されている。変動中保留表示683bが消え、第2所定画像676は「x」となっている。作動予告表示511は、飾り特別図柄(ここでは飾り停止図柄)と重ならない。安全装置カウンタ値は190055のままである。

【1202】

続いて、(キ)では、遊技機10は客待ち中(客待ち状態)になり、表示装置41は客待ち画面となる。客待ち中に、安全装置カウンタ値は190055に維持されている。前述のように作動予告表示511(「まもなく打ち止めです」)の表示態様は遊技状態に応

50

じて変化してよく、作動予告表示 5 1 1 の表示態様は、客待ち中において、変動表示中（特図変動表示ゲームの実行中）よりも大きくしてよい。これにより、作動予告表示 5 1 1 を適切に且つ効果的に表示できる。すぐに安全装置が作動して遊技停止となることが予想される作動予告状態において、客待ち中に作動予告表示 5 1 1 を（キ）のように大きく目立つように表示することによって、新たな遊技者（客）が遊技機 1 0 を使用することを防止できる。作動予告表示 5 1 1 をさらに目立つように、客待ち中に揺らしたり移動させたりして動作させてもよい。また、作動予告表示 5 1 1 は、目立つように、画面を横断するようなスクロール表示してもよい。

#### 【1 2 0 3】

なお、客待ち画面の詳細については、図 1 0 4 で後述するが、客待ち画面での他の表示や他の画像オブジェクト（ここでは機種名表示 5 1 9 「P 虎虎虎」）よりも前面側のレイヤで作動予告表示 5 1 1 を表示して、大きな作動予告表示 5 1 1 が客待ち画面での他の表示や他の画像オブジェクトに隠れて見えにくくなる事態を防止する。

#### 【1 2 0 4】

その後、（ク）では、遊技者は休憩を終えて遊技を再開した直後である。普通変動入賞装置 3 7 への入賞によって、2 つの第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）が発生して、変動中保留表示 6 8 3 b と保留表示 6 8 3 a が表示されている。特図 2 保留数表示部 6 6 0 の特図 2 保留数は「1」になる。そして、変動表示領域 6 1 0 と変動表示領域 6 1 5 において特図 2 変動表示ゲームが開始し、第 2 所定画像 6 7 6 は「○」となっている。変動回数表示 6 7 7 は「7 8 G」と表示されている。安全装置カウンタ値は変化が開始して、1 9 0 0 5 7 になっている。客待ち状態の終了後に、作動予告表示 5 1 1（「まもなく打ち止めです」）は、客待ち状態の開始前の変動表示中と同じ表示態様に帰り、小さく表示されている。

#### 【1 2 0 5】

（ク）の後に、連チャン等によって通常モードを経ることなく大当たりが多数発生して、（ケ）では、安全装置カウンタ値が 1 9 4 5 0 0（差玉数 = 9 4 5 0 0）となり、安全装置の作動開始可能となるカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 未満であるが、カウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 に近付いている。

#### 【1 2 0 6】

なお、安全装置カウンタ値又は差玉数を示す差玉コマンドが遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信される場合には、演出制御装置 3 0 0 は、安全装置カウンタ値が予告開始値 1 9 0 0 0 0 よりも大きくカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 よりも若干小さい所定の値 1 9 4 5 0 0 に達したことを認識できる。安全装置カウンタ値がこの所定の値 1 9 4 5 0 0 の場合に、演出制御装置 3 0 0 は、安全装置の作動開始に近いことを、作動予告表示 5 1 1 を点滅させて報知してよい。

#### 【1 2 0 7】

（ケ）では、変動中保留表示 6 8 3 b と 4 つ保留表示 6 8 3 a が表示され、特図 2 保留数表示部 6 6 0 の特図 2 保留数は「4」になる。変動回数表示 6 7 7 は「1 1 5 G」と表示されている。ここで、安全装置の作動による遊技停止によって第 2 始動記憶が無駄になることを報知するため、演出制御装置 3 0 0 は、変動中保留表示 6 8 3 b と 4 つ保留表示 6 8 3 a の一部又は全部を点滅させてよい。

#### 【1 2 0 8】

なお、（ケ）以降、所定の値 1 9 4 5 0 0 以上の安全装置カウンタ値（所定値 9 4 5 0 0 以上の差玉数）では、安全装置の作動による遊技停止に近い状況で遊技者に無駄に期待させないように、演出制御装置 3 0 0 は、保留表示 6 8 2 a、6 8 3 a 等の表示態様（色又は形状）を大当たりの期待度に応じて変化させる保留変化予告を禁止して実行しないようにしてよい。一方で、（ケ）以降でも、現在実行中の変動表示ゲームが小当たり結果又は大当たり結果となる期待度を示唆するため、変動中保留表示 6 8 2 b、6 8 3 b の表示態様の变化は禁止しなくてよい。また、所定の値 1 9 4 5 0 0 以上の安全装置カウンタ値で、演出制御装置 3 0 0 は、保留変化予告以外の先読み演出（連続予告演出や先読みゾーン演出等

10

20

30

40

50

の先読み予告演出)も禁止してよいし、または、先読み演出うちの一部(例えば保留変化予告)だけを禁止してもよい。先読み演出うちの一部として保留変化予告だけを禁止した場合には、保留表示 6 8 2 a, 6 8 3 a 自体に直接的に遊技者が期待しないようにしつつ演出性を確保できる。なお、(エ)以降の作動予告状態において、保留変化予告や先読み演出を禁止して実行しない構成も可能である。

#### 【1209】

また、安全装置カウンタ値が一旦所定の値 1 9 4 5 0 0 に達した後(差玉数が所定値 9 4 5 0 0 に達した後)は、電源遮断後に再度電源投入されない限り、先読み演出の全部または一部を禁止して実行しないようにしてよい。或いは、安全装置カウンタ値が一旦所定の値 1 9 4 5 0 0 に達した後に所定の値 1 9 4 5 0 0 (又は別のもっと小さな値 1 9 4 0 0 0)よりも小さくなってしまった場合には、先読み演出の全部または一部を禁止せずに再度実行できるようにしてよい。

10

#### 【1210】

なお、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置カウンタ値(差玉数)にかかわらず、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが実行される以前に特図変動表示ゲームの結果を事前に判定可能な特図保留情報判定処理(事前判定処理)を実行して、判定結果を先読み停止図柄コマンドや先読み変動パターンコマンドに含めて演出制御装置 3 0 0 に送信可能である。そして、先読み停止図柄コマンドや先読み変動パターンコマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、前述と異なり、安全装置カウンタ値(差玉数)にかかわらず、先読み演出(先読み予告演出)を実行してよい。これにより、安全装置カウンタ値(差玉数)が遊技不可状態の発生の近い所定の値 1 9 4 5 0 0 (差玉数の所定値 9 4 5 0 0)に達した場合でも、先読み演出を実行でき、遊技の興趣を向上できる。

20

#### 【1211】

また、(エ)から(ケ)において表示される作動予告表示 5 1 1 は、安全装置の作動する前に、遊技機 1 0 の電源が遮断(オフ)して再度電源投入(オン)すると、安全装置情報初期化処理によって安全装置作動情報領域が初期化されて安全装置作動予告情報(値 1)が消去されるため、表示されなくなる。

#### 【1212】

その後、(コ)では、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 (差玉数 = 差玉基準値 9 5 0 0 0)になっているが、大当たり中でも小当たり中でもないため、安全装置は作動状態(作動中状態)になり、遊技機 1 0 は即時に遊技停止状態となる。なお、大当たり結果や小当たり結果となる特図変動表示ゲーム中(停止表示中も含んでよい)であっても、カウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 (差玉基準値 9 5 0 0 0)になれば、安全装置は作動状態になり、遊技機 1 0 は遊技停止状態となる(逆に、本実施形態と異なって、大当たり結果や小当たり結果となる特図変動表示ゲーム中で安全装置を作動状態にしない構成も可能である)。遊技停止状態(遊技不可状態、遊技禁止状態)となったため、安全装置関連表示として作動中表示 5 1 3 (「打ち止め中」)を表示する。作動中表示 5 1 3 は、作動予告表示 5 1 1 よりも、サイズが大きくて目立ち、遊技者が遊技機 1 0 を使用しないように安全装置の作動中(遊技停止状態中)であることを強く示唆する。作動中表示 5 1 3 (「打ち止め中」)は、アニメーション表示などによって、目立つように、点滅させたり、揺らしたり、移動させたりしてよい。

30

40

#### 【1213】

作動中表示 5 1 3 によって、遊技(特に新たなゲーム)のできない遊技停止状態であることを報知して、遊技者(客)が遊技機 1 0 を使用することを防止でき、不正を行っている者がいれば不正行為を止めさせることができる。なお、作動中表示 5 1 3 (「打ち止め中」の文字画像)を表示する場合に、作動中表示 5 1 3 と異なる所定の画像(第 1 所定画像 6 7 5、第 2 所定画像 6 7 6、保留表示 6 8 2 a, 6 8 2 b, 6 8 3 a, 6 8 3 b、保留数表示、モード表示 6 7 9、変動回数表示 6 7 7、右打ち指示表示 5 0 2、飾り特別図柄、キャラクタなどの演出画像)を消去して非表示にする。これにより、作動中表示 5 1 3 が遊技者やホール関係者等に認識され易くなる。なお、対照的に、作動予告表示 5 1 1

50



(「まもなく打ち止めです」)は所定の画像(第1所定画像675、第2所定画像676、保留表示682a、682b、683a、683b、保留数表示、モード表示679、変動回数表示677、右打ち指示表示502、飾り特別図柄、キャラクタなどの演出画像)を表示したままで表示されてよく、作動警告表示512(後述の図101の「当り終了後に打ち止めとなります」)も、ラウンドの回数やラウンド演出(動画)などの画像を表示したままで表示されてよい。

#### 【1214】

なお、遊技停止状態となったときに、変動表示領域610と変動表示領域615において特図変動表示ゲームが実行中(変動表示中)であれば、特図変動表示ゲームを強制的に中止するか、或いは、背面側のレイヤ(背景よりも背後、最背面側)で実行中の特図変動表示ゲームを視認できない形で継続してもよい。

10

#### 【1215】

次に、(サ)では、(コ)の直後において、遊技球の払い出しに関する払い出しエラーを報知する払い出しエラー表示が表示装置41で表示されている。なお、遊技停止状態となる前に発生した入賞による賞球の払い出しが、遊技停止状態となった際又は後に継続して、この払い出しに関する払い出しエラーが発生しているものとする。払い出しエラーとして、払出前の遊技球の不足に対応するシュート球切れエラーや下皿23が満杯になったことに対応するオーバーフローエラーがある。前述のように、これら払い出しエラーは弱エラーに含まれる。

#### 【1216】

20

(サ)では、払い出しエラー表示として、シュート球切れエラーを報知する球切れエラー表示520(例えば「球切れエラー」の文字)と、オーバーフローエラーを報知するオーバーフローエラー表示522(例えば「球を抜いてください」の文字)が表示されている。各払い出しエラーが解消されると、対応する各払い出しエラー表示は消去されてよい。このように、安全装置が作動した遊技停止状態でも、払い出しエラーが報知できるため、遊技者やホール関係者等に不利益又は不都合が生じない。なお、遊技制御装置100、演出制御装置300、表示装置41等が協働して、エラーを報知可能な報知手段を構成する。

#### 【1217】

なお、遊技停止状態となった際又は後に払い出しエラー以外のエラーや不正(枠開放エラーや磁石不正など)が発生している場合にも、遊技者やホール関係者等に不利益又は不都合が生じないように、このエラーや不正を報知するためのエラー表示を行ってもよい。また、エラー(特に払い出しエラー)や不正が発生した場合でも、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値195000になっていれば、安全装置が作動して遊技停止状態が発生可能である。

30

#### 【1218】

本実施形態では、球切れエラー表示520やオーバーフローエラー表示522などの払い出しエラー表示は、重ならないように作動中表示513(「打ち止め中」)とともに表示装置41に表示される。作動中表示513を目立つように払い出しエラー表示よりも前面側のレイヤ(最前面レイヤ)に表示して払い出しエラー表示に重ねてもよいし、逆に、払い出しエラー表示を目立つように作動中表示513よりも前面側のレイヤ(最前面レイヤ)に表示して作動中表示513に重ねてもよい。また、払い出しエラーが解消されるまで、払い出しエラー表示だけを表示し作動中表示513を表示しないようにしてもよい。

40

#### 【1219】

なお、払い出しエラーなどのエラー表示は、作動予告状態においても、作動予告表示511(「まもなく打ち止めです」)とともに表示装置41に表示でき、作動警告状態(図101参照)においても、作動警告表示512(「当り終了後に打ち止めとなります」)とともに表示装置41に表示できる。エラー表示は、目立つように作動予告表示511や作動警告表示512よりも前面側のレイヤに表示してこれに重ねてもよい。

50

## 【 1 2 2 0 】

遊技停止状態において、各エラー（特に各払い出しエラー）は、エラー表示に加えて、スピーカ 1 9 から音声を出力して報知したり、枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の演出用 L E D を特定の発光態様で発光させて報知してよい。例えば、この特定の発光態様は、一部または全ての演出用 L E D が赤色で発光するもので、枠装飾装置 1 8 の L E D（枠の L E D）のみ発光してよいし、盤装飾装置 4 6 の L E D（遊技盤 3 0 の L E D）のみ発光してよいし、枠装飾装置 1 8 と盤装飾装置 4 6 の両方の L E D が発光してよい。

## 【 1 2 2 1 】

例えば、シュート球切れエラーとオーバーフローエラーに対して、エラー表示（球切れエラー表示 5 2 0 やオーバーフローエラー表示 5 2 2）とともに、スピーカ 1 9 からエラー内容を示す音声を出力する（「球切れです」「球を抜いてください」など）。

10

## 【 1 2 2 2 】

遊技停止状態と遊技停止状態以外の状態（遊技中又は客待ち中の状態、未作動状態、作動予告状態、作動警告状態）の両方において、各エラー（特に各払い出しエラー）は、同じエラーであることが認識できるように同じ報知態様（報知方法）で報知されてもよいし、遊技停止状態と遊技停止状態以外の状態を区別して認識できるように或いは各々の状態で適したものになるように異なる報知態様（報知方法）で報知されてもよい。なお、前述と異なり、払い出しエラーなどのエラーは、表示装置 4 1 でエラー表示をすることなく、スピーカ 1 9 からの音声及び / 又は演出用 L E D の発光のみで報知する構成も可能である。

20

## 【 1 2 2 3 】

異なる報知態様で報知する場合に、例えば、シュート球切れエラーに関して、遊技停止状態では、表示装置 4 1 の球切れエラー表示 5 2 0 とスピーカ 1 9 の音声出力とで報知し、遊技停止状態以外の状態では、球切れエラー表示 5 2 0 と演出用 L E D の発光とで報知してよい。また、例えば、オーバーフローエラーに関して、緊急に対処する必要を考慮して、遊技停止状態と遊技停止状態以外の状態とで、共通にオーバーフローエラー表示 5 2 2 と音声出力とで報知するが、これら二つの状態の間で、音声出力の音量や音の高低を異ならせてもよい。また、異なる報知態様で報知する場合に、遊技停止状態では、枠装飾装置 1 8 の L E D が発光し、遊技停止状態以外の状態では、盤装飾装置 4 6 の L E D が発光してよい。

30

## 【 1 2 2 4 】

以上、画面遷移について説明したが、1 9 0 0 0 0 の安全装置カウンタ値（9 0 0 0 0 の差玉数）に到達して安全装置の作動予告状態になった後、安全装置カウンタ値が減っていった場合（差玉数が減っていった場合）に、作動予告表示 5 1 1（「まもなく打ち止めです」）の表示を消去して非表示にしてもよい。例えば、安全装置カウンタ値が 1 9 0 0 0 0 に達した後、1 8 9 0 0 0 まで減った場合、作動予告表示 5 1 1 を非表示にしてもよい。

## 【 1 2 2 5 】

例えば、この場合に、安全装置カウンタ値又は差玉数を示す差玉コマンドが遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信されていれば、演出制御装置 3 0 0 が 1 8 9 0 0 の安全装置カウンタ値を判断して、作動予告表示 5 1 1 を非表示にする。或いは、この場合に、未作動状態に対応する安全装置作動関連コマンドを新たに設けて、1 8 9 0 0 の安全装置カウンタ値で遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信して、演出制御装置 3 0 0 は作動予告表示 5 1 1 を非表示にしてよい。なお、前述の安全装置関連処理で送信する安全装置作動関連コマンドには、作動予告状態に対応する作動予告コマンドや、作動警告状態に対応する作動警告コマンドや、作動状態に対応する作動中コマンドがあったが、安全装置関連処理で未作動状態に対応する安全装置作動関連コマンド（未作動コマンド）を演出制御装置 3 0 0 に送信できるようにする。

40

## 【 1 2 2 6 】

〔画面遷移の例 2〕

50

図 1 0 1 は、第 4 実施形態に関して、表示装置 4 1 の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別の一例（例 2）である。図 1 0 0 A と図 1 0 0 B では、（ク）の後に、小当り又は大当りとならずに、（コ）で安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 に達すると即時に安全装置が作動して遊技停止状態となった。しかし、例 2 では、（ク）の後に、小当り又は大当りとなり、小当り中又は大当り中に安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 に達して作動警告状態となり、小当り状態又は大当り状態の終了後（作動警告状態終了後）に、遊技停止状態になる。

【 1 2 2 7 】

（ケ 1）では、（ク）の後に、特図変動表示ゲーム（ここでは特図 1 変動表示ゲーム）が小当り結果又は大当り結果となり、飾り停止図柄として小当り図柄又は大当り図柄が変動表示領域 6 1 0 と変動表示領域 6 1 5 において表示される。なお、ここでは大当り図柄「3, 3, 3」が表示される例を示す。安全装置カウンタ値は作動予告状態が開始する予告開始値 1 9 0 0 0 0 より大きい 1 9 4 2 7 8 であり、安全装置関連表示として作動予告表示 5 1 1（「まもなく打ち止めです」）が表示されている。作動予告表示 5 1 1 は、図 1 0 0 A の（エ）（カ）と同様に、他の表示や他の画像オブジェクトと重ならないように小さく表示される。

10

【 1 2 2 8 】

変動中保留表示 6 8 2 b が消え、第 1 所定画像 6 7 5 と第 2 所定画像 6 7 6 は「×」となっている。モード表示 6 7 9 が演出モードとしての通常モードに対応した「A モード」と表示されている。変動回数表示 6 7 7 は「1 7 0 G」と表示されている。特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、「3」と「0」が表示されている。第 1 保留表示部 6 3 0 a において保留表示 6 8 2 a が 3 つ表示され、第 2 保留表示部 6 3 0 b には何も表示されていない。

20

【 1 2 2 9 】

次に、（ケ 2）では、小当り又は大当りのラウンド遊技（大当り中や小当り中での遊技）が 1 回目のラウンドで実行されている。小当りのラウンド遊技の場合にはここで V 入賞が発生して次の 2 回目のラウンドから V 入賞による大当り状態が開始するものとする。表示画面では、ラウンド演出が動画などで実行されている。また、大入賞口の開放に対応して、右打ちするよう指示する右打ち指示表示 5 0 2 が表示されている。大入賞口が開放されているため、大入賞口への入賞による多数の賞球（獲得球数、セーフ球数）が得られる。そして、安全装置カウンタ値は（ケ 1）から増加して 1 9 4 3 1 8 であり、安全装置関連表示として作動予告表示 5 1 1（「まもなく打ち止めです」）の表示が継続している。作動予告表示 5 1 1 は、邪魔にならないようラウンド演出に重ならなくてよいし、重なってもよい。

30

【 1 2 3 0 】

なお、（ケ 2）では、作動予告表示 5 1 1 の表示態様が、（ケ 1）の通常遊技（通常遊技状態、通常モード）からラウンド遊技（特別遊技状態、ラウンド演出）への遊技の進行又は演出の進行に応じて変化して、（ケ 1）に対して異なるとよい。例えば、作動予告表示 5 1 1 は、ラウンド演出の邪魔にならないよう、（ケ 1）よりも小さく表示したり目立たない色で表示したり、非表示にしてよい（作動予告表示 5 1 1 の表示態様に非表示を含めてよい）。これにより、遊技の進行又は演出の進行に対応して適切に作動予告表示 5 1 1 を表示できる。特に、作動予告表示 5 1 1 の表示態様を表示装置 4 1 での演出の邪魔にならないように遊技の進行又は演出の進行に応じて変化させて、遊技の興趣を向上できる。

40

【 1 2 3 1 】

その後、（ケ 3）では、3 回目のラウンドでラウンド演出が実行されている。ここで、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 に達しているが、大当り中であるため、安全装置はまだ作動せず、作動警告状態となり作動警告表示 5 1 2（「当り終了後に打ち止めとなります」）が表示装置 4 1 に表示される。なお、作動警告表示 5 1 2 は、作動予告表示 5 1 1 よりも、サイズが大きくて目立ち、安全装置の作動（遊技停止状態の発生

50

）の可能性を作動予告状態よりも強く示唆する。作動警告表示 5 1 2 は、邪魔にならないようラウンド演出に重ならなくてよいし、重なってもよい。

#### 【 1 2 3 2 】

その後、（ケ 4）では、安全装置カウンタ値はカウンタ基準値 1 9 5 0 0 0 のままであるが、大当りのエンディング演出が実行され、（ケ 3）と同様に作動警告表示 5 1 2 が表示される。作動警告表示 5 1 2 は、邪魔にならないようエンディング演出に重ならなくてよいし、重なってもよい。また、作動警告状態でのエンディング演出は、作動警告状態以外の状態（未作動状態、作動予告状態）でのエンディング演出と異なり、安全装置の作動の直前であるため、安全装置の作動（打ち止め）を示唆するような専用のエンディング演出としてよい。なお、（ケ 4）に関して、作動警告状態で小当りのエンディング演出が実行される場合も同様である。

10

#### 【 1 2 3 3 】

また、（ケ 4）では、作動警告表示 5 1 2 の表示態様が、（ケ 3）のラウンド遊技（ラウンド演出）からエンディング（エンディング演出）への遊技の進行又は演出の進行に応じて変化して、（ケ 3）に対して異なるとよい。例えば、作動警告表示 5 1 2 は、エンディング演出の邪魔にならないよう、（ケ 3）よりも小さく表示したり目立たない色で表示したり、非表示にしてよい（作動警告表示 5 1 2 の表示態様に非表示を含めてよい）。これにより、遊技の進行又は演出の進行に対応して適切に作動警告表示 5 1 2 を表示できる。特に、作動警告表示 5 1 2 の表示態様を表示装置 4 1 での演出の邪魔にならないように遊技の進行又は演出の進行に応じて変化させて、遊技の興趣を向上できる。

20

#### 【 1 2 3 4 】

このように、作動警告表示 5 1 2 によって、遊技者に小当り又は大当りの終了後に遊技停止状態になることを事前に報知して、連チャンが止まるなど不利益を受けることを遊技者に警告することができる。また、作動警告表示 5 1 2 によって、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

#### 【 1 2 3 5 】

続いて、（コ 1）では、エンディング時間が経過して大当りのエンディングが終了し、即ち、大当り状態が終了し、安全装置が作動して遊技停止状態になる（小当りのエンディングでも同じ）。遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、作動中コマンドを受信したことに対応して、表示画面に作動中表示 5 1 3（「打ち止め中」）が表示される。作動中表示 5 1 3 は、作動予告表示 5 1 1 と作動警告表示 5 1 2 よりも、サイズが大きくて目立ち、遊技者が遊技機 1 0 を使用しないように安全装置の作動中（遊技停止状態中）であることを強く示唆する。

30

#### 【 1 2 3 6 】

また、（コ 1）では、QRコード（登録商標）などの二次元コード 5 2 4 が表示画面に表示される。さらに、スマートフォンや携帯電話などのカメラ付きの情報端末で二次元コード 5 2 4 を読み取ることを遊技者に推奨（促進）する読み取り推奨表示 5 2 5（読み取り促進表示）が、文字表示（例えば、「続きはスマートフォンでお楽しみください」「カメラで読み取ってください」）も表示画面に表示される。二次元コード 5 2 4 をカメラ付きの情報端末のカメラで読み取って入力することで、この情報端末は、遊技場の外部のサーバーにアクセスでき、遊技の結果をサーバーに記憶させることができ、遊技者はいわゆるスマホ連動サービス（携帯連動サービス）等の連動サービス（連携サービス）を利用することができる。

40

#### 【 1 2 3 7 】

なお、安全装置の作動（打ち止め）によって遊技停止状態となった場合に、演出制御装置 3 0 0 は、作動中コマンドを受信したこと又は専用のエンディング演出（ケ 4）があったことに対応して、演出ポイントを通常の演出で得られる増加量よりも大きく増加（加算）してよい（B 0 0 1 2）。これにより、遊技者は遊技停止となった不快感を緩和できる。大きな演出ポイントの情報は、符号化（エンコード）されて二次元コード 5 2 4 に組み込まれているので、外部のサーバーに記憶される。なお、演出ポイントの情報は、間接的

50

に打ち止めを示す打ち止め情報となるが、打ち止め情報自体が符号化されて二次元コード 5 2 4 に組み込まれてもよい。遊技者は、いつでも情報端末等で外部のサーバーにアクセスして、演出ポイントの情報や打ち止め情報を情報端末に表示することができる。これにより、遊技者は、大きな演出ポイントの情報や打ち止め情報を他者に示して、自慢することができ満足感が得られる。

【 1 2 3 8 】

なお、二次元コード 5 2 4 に代えて、バーコードなどの一次元コードを用いてもよい。また、図 1 0 0 B の ( コ ) でも同様に二次元コード 5 2 4 を表示してよい。

【 1 2 3 9 】

次に、( サ ) では、図 1 0 0 B の ( サ ) と同様に、エラー表示として球切れエラー表示 5 2 0 やオーバーフローエラー表示 5 2 2 が行われている。なお、二次元コード 5 2 4 は所定時間 ( 例えば 2 分間 ) 表示された後に、表示画面から消去されていてよい。

【 1 2 4 0 】

なお、( コ 1 ) と ( サ ) の順番を逆にして、エラー表示の後に二次元コード 5 2 4 を表示画面に表示してもよい。或いは、( コ 1 ) において、エラー表示と二次元コード 5 2 4 の両方を表示画面に表示してもよい。この場合に、エラー表示を目立つように作動中表示 5 1 3 と二次元コード 5 2 4 よりも前面側のレイヤ ( 最前面レイヤ ) に表示して、作動中表示 5 1 3 や二次元コード 5 2 4 に重ねてもよい。エラー表示が二次元コード 5 2 4 よりも前面側のレイヤ ( 最前面レイヤ ) で二次元コード 5 2 4 に重ねて表示されると、エラーへの対処の方が二次元コード 5 2 4 の読み取りよりも重要度が高いことを、二次元コード 5 2 4 を読み取れない状態にして報知できる。なお、演出制御装置 3 0 0 は、エラー表示中において、二次元コード 5 2 4 を表示する所定時間 ( 例えば 2 分間 ) を計測する表示タイマの更新 ( タイマ値の更新 ) を停止又は中断してもよい。この表示タイマの更新が中断した場合には、エラーが解消されて無くなったときに、表示タイマは、中断したときのタイマ値から更新を再開することによって所定時間の計測を再開するか、又は、タイマ値の初期値から更新を開始することによって所定時間を計測し直すようにしてよい。

【 1 2 4 1 】

以上、図 1 0 1 に関して、作動予告表示 5 1 1 ( 「まもなく打ち止めです」 ) と作動警告表示 5 1 2 ( 「当り終了後に打ち止めとなります」 ) と作動中表示 5 1 3 ( 「打ち止め中」 ) は、この順番で大きく表示されるとともに文字表示する文章自体も違うため、表示態様が異なる。なお、表示態様に、文字表示する文章自体も含めてよい。しかし、安全装置関連表示 ( 特定画像、特定の文字画像 ) として作動予告表示 5 1 1 ( 特定画像の第 1 表示態様 ) と作動警告表示 5 1 2 ( 特定画像の第 3 表示態様 ) と作動中表示 5 1 3 ( 特定画像の第 2 表示態様 ) の表示態様は全体的には異なっても共通性を持たせてよい。例えば、作動予告表示 5 1 1 と作動警告表示 5 1 2 と作動中表示 5 1 3 は、「打ち止め」という文字列が共通であり、同じフォント ( 書体 ) で表示されて少なくとも一部の表示態様が共通する ( 一部の表示態様として色や文字サイズを共通させてもよい ) 。これにより、各種の安全装置関連表示は、表示態様が共通性を有しある程度揃えられて、共通に安全装置 ( コンプリート機能、打ち止め機能 ) に関係する表示であることを印象付けやすくなるとともに、安全装置関連表示以外の他の種類の表示と誤認しないようにできる。作動予告表示 5 1 1 と作動警告表示 5 1 2 と作動中表示 5 1 3 は、エラー表示 ( 球切れエラー表示 5 2 0 やオーバーフローエラー表示 5 2 2 ) と誤認しないように、エラー表示とは異なるフォント ( 書体 ) や文字サイズや色で表示されるなどして、エラー表示と表示態様において共通性を持たせないように異ならせてよい。

【 1 2 4 2 】

〔遊技状態に応じて異なる作動予告表示の例〕

図 1 0 2 は、第 4 実施形態に関して、遊技状態に応じて異なる作動予告表示 5 1 1 a - 5 1 1 d を例示する図である。図 1 0 0 A と図 1 0 0 B において、遊技状態として ( キ ) の客待ち中と ( オ ) ( ク ) 等の変動表示中とで、作動予告表示 5 1 1 ( 「まもなく打ち止めです」 ) の表示態様が異なっている。しかし、図 1 0 2 において、( A ) 通常遊技状態

、（Ｂ）時短状態、（Ｃ）確変状態、（Ｄ）特別遊技状態の間で、作動予告表示が適切に表示できるよう、作動予告表示５１１ａ－５１１ｄに示すように表示態様が異なっている。なお、図１０２（Ａ）－（Ｄ）において、安全装置カウンタ値は、作動予告状態が開始する予告開始値１９００００より大きくカウンタ基準値１９５０００よりも小さい値（例えば１９００５５）である。

【１２４３】

図１０２（Ａ）は、通常遊技状態（通常モード）での表示装置４１の表示画面を示すが、左打ち指示表示５０３と作動予告表示５１１ａがあること、及び、変動回数表示６７７の表示内容「１７０Ｇ」を除いて、図１００Ａの（イ）と同じである。通常遊技状態では、入賞による賞球の数（獲得球数、セーフ球数）があまり得られないため、安全装置が作動して遊技停止状態となる可能性は低い。このため、通常遊技状態の作動予告表示５１１ａは、変動表示など他の表示の邪魔にならないように、例えば表示画面の左端で小さく表示される。遊技者に左打ちするよう指示する左打ち指示表示５０３が表示されている場合には、作動予告表示５１１ａは遊技者が注目する機会を高めるため左打ち指示表示５０３の近傍（下隣など）に左打ち指示表示５０３に対向（隣接）して表示されてもよい。

10

【１２４４】

図１０２（Ｂ）は、時短状態（時短モード）での表示装置４１の表示画面を示すが、図１００Ｂの（ク）と同じである。時短状態では、普電サポートによって通常遊技状態よりも賞球が得られ易く、さらに、通常遊技状態よりも大当たりとなってセーフ球数が大幅に増加する可能性が高く、安全装置が作動する可能性が高い。このため、時短状態の作動予告表示５１１ｂは、通常遊技状態の作動予告表示５１１ａよりも大きく目立つように表示され、安全装置が作動する可能性をより強く報知する。

20

【１２４５】

図１０２（Ｃ）は、確変状態（確変モード）が存在する場合に、確変状態（確変モード）での表示装置４１の表示画面を示すが、作動予告表示５１１ｃ、モード表示６７９、及び、変動回数表示６７７を除いて、図１００Ｂの（ク）と同じである。確変状態では、時短状態よりも、大当たりとなってセーフ球数が大幅に増加する可能性さらには安全装置が作動する可能性が高い。このため、確変状態の作動予告表示５１１ｃは、時短状態の作動予告表示５１１ｂよりも大きく目立つように表示され、安全装置が作動する可能性をより強く報知する。

30

【１２４６】

図１０２（Ｄ）は、特別遊技状態（大当たり中又は小当たり中）での表示装置４１の表示画面を示すが、図１０１の（ケ２）と同様に表示画面においてラウンド演出が実行されている。特別遊技状態では、大入賞口の開放によってセーフ球数が大幅に増加するため、確変状態よりも安全装置が作動する可能性が高い。このため、特別遊技状態の作動予告表示５１１ｄは、確変状態の作動予告表示５１１ｃよりも大きく目立つように表示され、安全装置が作動する可能性をより強く報知する。作動予告表示５１１ｄは遊技者が注目する機会を高めるため右打ち指示表示５０２の近傍（左隣など）に右打ち指示表示５０２に対向（隣接）して表示されてもよい。

40

【１２４７】

以上のように、図１０２では、通常遊技状態、時短状態、確変状態、特別遊技状態の順番で、作動予告表示５１１ａ－５１１ｄのサイズが大きくなり、目立ち易くなる。なお、他の例として、通常遊技状態、時短状態、確変状態、特別遊技状態の順番で目立つよう、作動予告表示５１１ａ－５１１ｄの色やフォントがこれら遊技状態に応じて異なってもよい。このようにして、作動予告表示５１１ａ－５１１ｄで、効果的に安全装置の作動を予告できる。

【１２４８】

〔リーチ前後での作動予告表示の例〕

図１０３は、第４実施形態に関して、変動表示中のリーチ前後での作動予告表示５１１を例示する図である。

50

## 【 1 2 4 9 】

( ク 1 ) は、図 1 0 0 B の ( ク ) と同じであるが、飾り特別図柄がリーチ状態となる前を示し、作動予告表示 5 1 1 が表示画面の下部中央から下部左端にかけて表示されている。

## 【 1 2 5 0 】

次に、( ク 2 ) では、リーチ状態が開始し、左の変動表示領域 6 1 0 A で左図柄 6 1 1 a が仮停止 (例えば揺れ変動) し、右の変動表示領域 6 1 0 B で右図柄 6 1 1 b が仮停止 (例えば揺れ変動) する。リーチ演出として、文字「リーチ」と表示画面に表示されたり、スピーカ 1 9 から音声「リーチ」が発生されてよい。作動予告表示 5 1 1 は、仮停止した左図柄 6 1 1 a や右図柄 6 1 1 b の邪魔にならないよう、又は、今後に表示画面の中央で大きく表示されるリーチ演出の邪魔にならないよう、作動予告表示 5 1 1 は、( ク 1 ) のリーチ前とは異なる態様で表示され、例えば表示画面の左端に移動してリーチ前よりも小さく縦書きで表示される。なお、この段階では、ムービー (動画) が表示されたり上部演出ユニット 4 0 c が下方に移動する S P リーチとなっていないため、作動予告表示 5 1 1 は、( ク 1 ) と同じ表示態様でもよい。

10

## 【 1 2 5 1 】

次に、( ク 3 ) では、( ク 2 ) の N リーチの状態から S P リーチに発展する。ここで、左図柄 6 1 1 a と右図柄 6 1 1 b は、縮小されるとともに各々左上隅と右上隅に移動する。S P リーチ演出として、表示画面の中央ではムービー (動画) が大きく表示される。また、S P リーチ演出として、可動役物として上部演出ユニット 4 0 c が初期位置から下方に移動して、表示画面の前方の動作位置に配置される。ここで、作動予告表示 5 1 1 は、表示画面中央のムービーや動作位置にある上部演出ユニット 4 0 c の邪魔にならないよう、すでに( ク 2 ) の段階で、( ク 1 ) のリーチ前とは異なる態様で表示され、例えば表示画面の左端に移動してリーチ前よりも小さく縦書きで表示されている。なお、( ク 2 ) で作動予告表示 5 1 1 は、非表示にしてもよい (作動予告表示 5 1 1 の表示態様に非表示を含めてよい)。

20

## 【 1 2 5 2 】

なお、( ク 3 ) の S P リーチの段階で初めて、作動予告表示 5 1 1 はリーチ前とは異なる態様で表示されてもよい。また、作動予告表示 5 1 1 は、S P リーチ演出に合わせて、( ク 2 ) の S P リーチ前から表示態様が変化してもよい。例えば、作動予告表示 5 1 1 は、S P リーチ演出の邪魔にならないよう、( ク 2 ) よりもさらに小さく表示したり目立たない色で表示してよい。なお、( ク 3 ) で S P リーチ演出が出現すると、作動予告表示 5 1 1 は、S P リーチ演出の邪魔になるため非表示にしてもよい (作動予告表示 5 1 1 の表示態様に非表示を含めてよい)。

30

## 【 1 2 5 3 】

以上、図 1 0 3 のように、作動予告表示 5 1 1 の表示態様は、遊技 (ここでは変動表示ゲーム) の進行、或いは、演出の進行に応じて、変化して異なってよい。これにより、遊技の進行又は演出の進行に対応して適切に作動予告表示 5 1 1 を表示できる。特に、作動予告表示 5 1 1 の表示態様を表示装置 4 1 での演出の邪魔にならないように遊技の進行に応じて変化させて、遊技の興趣を向上できる。

40

## 【 1 2 5 4 】

〔客待ち中の作動予告表示の例〕

図 1 0 4 は、第 4 実施形態に関して、客待ち中の作動予告表示 5 1 1 を例示する画面遷移図である。演出制御装置 3 0 0 は、客待ちデモ編集処理 ( B 0 0 1 5 ) やホール・遊技者設定モード処理 ( B 0 0 1 1 ) 等によって、客待ち中の表示装置 4 1 の客待ち画面を、( キ 1 ) 停止時画面 ( キ 2 ) 遊技者設定画面 ( キ 3 ) 客待ちデモムービー画面 ( キ 4 ) 機種名表示画面 ( キ 5 ) 注意喚起表示画面 ( キ 1 ) 停止時画面 ( キ 2 ) 遊技者設定画面 ( キ 3 ) 客待ちデモムービー画面・・・の順で、循環的に切り替えてよい。なお、客待ち画面として、遊技や演出の内容を説明する遊技説明画面や、遊技機 1 0 のメーカーのロゴを表示するメーカー表示画面が存在してもよい。

50

## 【 1 2 5 5 】

(キ1)の停止時画面は、(カ)の飾り停止図柄が「3, 7, 8」と表示される停止表示時間(特図ゲーム処理タイマに設定される)が経過した段階である。ここで、客待ちデモ中フラグがセットされ(A3212)、演出制御装置300に客待ちデモコマンドが送信されて(A3213, B1307)、表示装置41は客待ち画面となるが、ここでは(カ)から見かけ上は変化のない停止時画面となる。なお、(カ)からモード表示679や変動回数表示677を消去するなどして、見かけ上も変化させてもよい。停止時画面では、変動表示領域610と変動表示領域615で飾り停止図柄が表示されるとともに、作動予告表示511が飾り停止図柄などの邪魔にならないように小さく表示されている。

## 【 1 2 5 6 】

10

次に、(キ2)の遊技者設定画面は、停止時画面が所定期間(例えば20sec)だけ表示された後に表示される。遊技者設定画面では、音量調整用のメータ画像である音量調整画像527と、輝度調整用(光量調整用)のメータ画像である輝度調整画像528(光量調整画像)が表示される。ホール・遊技者設定モード処理(B0011)によって、音量調整用ボタンスイッチ451a, 451bの操作に応じてスピーカ19の音量が調整されて音量調整画像527中のメータが上昇又は下降し、十字キースイッチ450の操作に応じて演出用LEDの輝度が調整されて輝度調整画像528中のメータが上昇又は下降する。

## 【 1 2 5 7 】

(キ2)の遊技者設定画面では、音量調整画像527と輝度調整画像528は、飾り停止図柄や作動予告表示511よりも前面側のレイヤ(最前面レイヤ)で、変動表示領域610及び/又は変動表示領域615の飾り停止図柄や作動予告表示511に重ねて表示されてよい。

20

## 【 1 2 5 8 】

次に、(キ3)の客待ちデモムービー画面では、流れ星が流れるような客待ちデモムービー535が表示されている。ここで、客待ちデモムービー535以外の他の表示(飾り停止図柄、特図1保留数表示部650、特図2保留数表示部660、第1所定画像675、第2所定画像676、モード表示679、変動回数表示677など)が消去され、非表示になっている。これにより作動予告表示511は、客待ちデモムービー535以外の他の表示の邪魔にならないため、(キ1)の停止時画面や(キ2)の遊技者設定画面よりも拡大されるように表示態様が変化される。

30

## 【 1 2 5 9 】

次に、(キ4)の機種名表示画面では、遊技機10の機種名(例えば型式(正式な名称)である「P虎虎虎」)が機種名表示519として表示される。さらに、機種名表示画面では、遊技機10が安全装置付きの機種(コンプリート機能を搭載した機種)であることを、例えば「コンプリート機能搭載」の文字表示からなる特定機種表示541によって表示してよい。コンプリート機能搭載表示としての特定機種表示541を見た遊技者は、遊技機10が安全装置(コンプリート機能)を有することを認識できる。作動予告表示511は、機種名表示519や特定機種表示541よりも前面側のレイヤ(最前面レイヤ)でこれらに重ねて表示されてよい。なお、特定機種表示541は、(キ3)の客待ちデモムービー画面でも表示してよい。

40

## 【 1 2 6 0 】

次に、(キ5)の注意喚起表示画面では、遊技者にのめり込みを注意するための注意喚起表示543が、作動予告表示511や特定機種表示541とともに表示される。(キ5)では注意喚起表示543と作動予告表示511は重ならないが、重なる場合には、注意喚起表示543と作動予告表示511のいずれを前面側のレイヤ(最前面レイヤ)で表示してよい。

## 【 1 2 6 1 】

その後、客待ち画面は、再度(キ1)停止時画面になり、さらに(キ2)遊技者設定画面、(キ3)客待ちデモムービー画面へと順番に切り替えられる(移行する)。

50



## 【 1 2 6 2 】

以上のように、客待ち中の作動予告表示 5 1 1 の表示態様は、作動予告表示 5 1 1 以外の画像の表示状態、即ち、循環的に切り替えられる客待ち画面の種類（停止時画面、遊技者設定画面、客待ちデモムービー画面、機種名表示画面、注意喚起表示画面）に応じて、異ならせてよい。さらに、客待ち中に、表示装置 4 1 の表示画面において、遊技機 1 0 が安全装置付きの機種（コンプリート機能を搭載した機種）であることを特定機種表示 5 4 1 によって表示してよい。

## 【 1 2 6 3 】

〔設定確認中画面の例〕

図 1 0 5 は、第 4 実施形態に関して、設定確認状態（設定確認モード）における表示装置 4 1 の表示画面を例示する。 10

## 【 1 2 6 4 】

（ A ）は、設定確認状態になって最初に表示される表示画面であり、演出制御装置 3 0 0 は、設定確認中であること報知する設定確認中表示 5 4 5 を、文字表示「設定確認中」として表示画面に表示する（ B 1 3 2 8 ）。また、演出制御装置 3 0 0 は、文字表示「設定履歴一覧」や、操作部（ここでは演出ボタン 2 5 ）を模した操作促進画像 5 4 6 を表示画面に表示する。操作促進画像 5 4 6 は、遊技者の操作部への操作を促すものであり、十字キースイッチ 4 5 0 を模したものでよい。

## 【 1 2 6 5 】

（ B ）は、操作部（ここでは演出ボタン 2 5 ）の操作があった場合に（ A ）から切り替えて表示される表示画面であり、設定履歴一覧 5 4 8 が表示されている。設定履歴一覧 5 4 8 では、設定変更や設定確認の有無が過去から現在まで順番に表示され、設定変更時又は設定確認時の確率設定値と、設定変更された確率設定値の継続時間が表示されている。操作部（演出ボタン 2 5 ）への所定の操作（押下げ操作）で（ A ）の画面に戻ることを促す操作促進画像 5 4 6 が表示されている。また、操作部（演出ボタン 2 5 ）への別の所定の操作（スワイプ操作）で設定履歴一覧 5 4 8 をスクロールして過去の履歴を見ることを促す操作促進画像 5 4 7 も表示される。なお、ここでの操作促進画像 5 4 6 や操作促進画像 5 4 7 は、十字キースイッチ 4 5 0 を模したものでよい。 20

## 【 1 2 6 6 】

さらに、設定履歴一覧 5 4 8 では、安全装置が作動して打ち止めになった場合の確率設定値が認識できるように、この確率設定値と対応付けて同じ行に所定のマーク（ここでは）が表示されている。これにより、ホール関係者は、大当たり確率や小当たり確率などの当選確率が大きくなる高設定の確率設定値（例えば 5、6）で、意図したとおり大量の出玉（大きなセーフ球数）が生じて、安全装置の作動（打ち止め）があったか否かを確認できる。そして、確認の結果を今後の確率設定値の変更に活用することができる。 30

## 【 1 2 6 7 】

〔特定機種表示の例 1〕

図 1 0 6 は、第 4 実施形態に関して、映像以外で表示される特定機種表示 5 4 1（コンプリート機能搭載表示）の例（例 1）を示す図である。図 1 0 6 では、印刷、印字、又はペイント（塗装）等によって特定機種表示 5 4 1 が表示されている。なお、図 1 0 4 では、特定機種表示 5 4 1 は映像として表示装置 4 1 の表示画面に表示されている。 40

## 【 1 2 6 8 】

図 1 0 6 は、遊技盤 3 0 に設けられる一括表示装置 5 0 とその周辺を示している。一括表示装置 5 0 の LED ランプ D 1 - D 1 8 の周囲において、遊技機 1 0 のスペック（仕様）に関する仕様表示がされている。仕様表示として、設定 1（最低設定）と設定 6（最高設定）における低確率時における大当たり確率の表示 8 5 a「1 / 3 0 0 と 1 / 2 0 0」、賞球数の表示 8 5 b「3 & 2 & 1 0 & 1 4」、ラウンド数上限値の表示 8 5 c「3, 6, 9」、型式（正式な名称）の表示 8 5 d「P x x x x x」、確変状態が存在する機種の場合には、確変大当たりに関するリミットの有無の表示 8 5 e（ここでは「リミットなし」）が表示される。 50

## 【 1 2 6 9 】

賞球数の表示 8 5 b では、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、一般入賞口 3 5、及び特別変動入賞装置 3 9 の賞球数が、例えば 3、2、1 0、1 4 と順に認識できるように表示される。確変大当りに関するリミットとは、連続して発生する確変大当りの回数が所定のリミット回数に制限されることを意味する（一回の大当りで所定のリミット回数（連荘回数）の大当りが発生可能になる）。

## 【 1 2 7 0 】

図 1 0 6 において、特定機種表示 5 4 1 は、遊技機 1 0 が安全装置付きの機種（コンプリート機能を搭載した機種）であることを、例えば「コンプリート機能搭載」と印刷、印字、又はペイント等された文字によって固定的に常に表示する。特定機種表示 5 4 1 は、遊技機 1 0 の電源が遮断されても常に表示されており、さらに、図 1 0 4 のように特定の画面にて映像で表示されるわけでもなく常に表示されている。このため、特定機種表示 5 4 1 は、常に遊技者に認識され易くなるため、映像で表示された特定機種表示 5 4 1 よりも遊技者にとって利便性に優れる。特定機種表示 5 4 1 は、遊技機 1 0 が安全装置付きの機種であることを印象付けるために、遊技機 1 0 の型式（正式な名称）の表示 8 5 d と連ねて表示したり対向して近傍に表示するなど、表示 8 5 d と関連付けて表示してよい。

## 【 1 2 7 1 】

なお、図 1 0 6 の印刷、印字、又はペイント等による特定機種表示 5 4 1 は、図 1 0 4 の映像による特定機種表示 5 4 1 と同じ文字列「コンプリート機能搭載」（同じ表示内容）であるが、これに限られず、違う文字列（異なる表示内容）にしてもよい。図 1 0 6 の特定機種表示 5 4 1 の文字列を例えば「コンプリート機能」などと一部省略して短くすれば、空きスペースの少ない一括表示装置 5 0 の周辺を有効に利用できる。

## 【 1 2 7 2 】

## 〔 特定機種表示の例 2 〕

図 1 0 7 は、第 4 実施形態に関して、映像以外で表示される特定機種表示 5 4 1（コンプリート機能搭載表示）の例（例 2）を示す図である。図 1 0 7 でも、印刷、印字、又はペイント（塗装）等によって特定機種表示 5 4 1 が表示されている。

## 【 1 2 7 3 】

図 1 0 7 では、特定機種表示 5 4 1 は、装飾装置 1 8 a（トップユニット）における略平坦な前面部 4 5 6 に表示されている。なお、装飾装置 1 8 a は、ガラス枠 1 5（或いは開閉枠）の上部で斜め上の前方に向かって突出する。前面部 4 5 6 では、機種名（ここでは「虎虎虎」）を示す機種名表示 4 5 6 a が、印刷、印字、又はペイント等によって設けられる。機種名表示 4 5 6 a は、映像として表示画面に表示する機種名表示 5 1 9 と表示態様や表示内容が異なってよく、機種名表示 4 5 6 a では「P」という文字が省略されて型式（正式な名称）でなくてよい。また、前面部 4 5 6 では、機種名に関連するとともに表示装置 4 1 の表示画面にも登場可能なキャラクタ 4 5 6 b が、印刷又はペイント等によって設けられる。

## 【 1 2 7 4 】

特定機種表示 5 4 1 は、前面部 4 5 6 の端部付近で、例えばキャラクタ 4 5 6 b に隣接又は対向する位置において、印刷、印字、又はペイント（塗装）等によって設けられる。

## 【 1 2 7 5 】

なお、前面部 4 5 6 は、装飾装置 1 8 a に対して常時固定されたものでよいし、利便性のために装飾装置 1 8 a に対して着脱可能であり機種に応じて交換可能であるものでもよい。また、前面部 4 5 6 は、機種名表示 4 5 6 a とキャラクタ 4 5 6 b と特定機種表示 5 4 1 が印刷等で固定的に表示されたシートやフィルムが挿入でき、シートやフィルムが前方から透明部材（透明プラスチック等）を介して視認できるものでもよい。シートやフィルムは、機種に応じて交換可能であるため、利便性がよい。

## 【 1 2 7 6 】

## 〔 その他の構成例 〕

演出制御装置 3 0 0 の制御を簡単にするため、図 1 0 2 と異なって、通常遊技状態、時

10

20

30

40

50

短状態、確変状態、特別遊技状態の間で、作動予告表示 5 1 1 a - 5 1 1 d (「まもなく打ち止めです」) は同じ表示態様にしてい (同じサイズや同じフォント)。また、図 1 0 3 と異なっ、変動表示中は作動予告表示 5 1 1 を同じ表示態様にしていし、図 1 0 4 と異なっ、客待ち中は作動予告表示 5 1 1 を同じ表示態様にしてい。

#### 【 1 2 7 7 】

安全装置の作動予告状態が開始する予告開始値 (上記では 1 9 0 0 0 0 )、即ち、作動予告表示 5 1 1 を表示開始するタイミングを変化させてもよい。例えば、大当たりが出やすい遊技状態では早めのタイミングで予告できるよう、普電サポート状態 (確変状態、時短状態) で、通常遊技状態よりも小さな予告開始値で作動予告表示 5 1 1 を表示開始してよい。

10

#### 【 1 2 7 8 】

ホール関係者の操作で安全装置 (コンプリート機能) をオンオフするスイッチを遊技機 1 0 の裏面に設けて、遊技制御装置 1 0 0 に接続するこのスイッチがオンの場合にのみ、遊技制御装置 1 0 0 は安全装置が働くようにしてい。

#### 【 1 2 7 9 】

##### [ 第 4 実施形態の作用・効果 ]

第 4 実施形態に係る遊技機 1 0 は、遊技を実行可能であり、所定条件 (作動条件) の成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態 (遊技停止状態、遊技禁止状態) を発生可能な遊技停止手段 (例えば安全装置) と、遊技不可状態において、遊技媒体の払い出しに関するエラーを報知可能な報知手段 (例えば、遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0、表示装置 4 1 等) と、を備える。

20

#### 【 1 2 8 0 】

このような遊技機 1 0 では、差玉数やセーフ球数が大きい場合など所定条件の成立によって、遊技をできなくして適切な不正対策を行うことができ、また、差玉数やセーフ球数を抑制することによって遊技者が遊技にのめり込むことも抑制できる可能性がある。のめり込みが抑制されると遊技者は安心して遊技ができる。また、遊技の実行のできない遊技不可状態でもエラーを報知可能にして、遊技者やホール関係者等に不利益又は不都合が生じないようにしつつ、適切な不正対策を行うことができる。

#### 【 1 2 8 1 】

また、第 4 実施形態に係る遊技機 1 0 は、遊技を実行可能な遊技機において、所定条件 (作動条件) の成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態 (遊技停止状態、遊技禁止状態) を発生可能な遊技停止手段 (例えば安全装置) と、遊技不可状態となることを予告する予告表示 (例えば作動予告表示 5 1 1) を表示手段 (例えば表示装置 4 1) に表示可能な表示制御手段 (例えば演出制御装置 3 0 0) と、を備える。表示制御手段は、予告表示の表示態様を遊技状態 (例えば客待ち中、変動表示中) に応じて異ならせる。

30

#### 【 1 2 8 2 】

このような遊技機 1 0 では、差玉数やセーフ球数が大きい場合など所定条件の成立によって、遊技をできなくして適切な不正対策を行うことができ、また、遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる可能性がある。予告表示 (例えば作動予告表示 5 1 1) によって遊技者に遊技をできなく可能性を事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、予告表示によって不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。そして、予告表示の表示態様を遊技状態 (例えば客待ち中、変動表示中) に応じて異ならせて、効果的に予告表示を行うことができる。

40

#### 【 1 2 8 3 】

また、第 4 実施形態に係る遊技機 1 0 は、遊技媒体を払い出し可能な払出制御手段 (例えば払出制御装置 2 0 0) と、所定期間 (例えば電源投入から現在までの期間) に払い出された遊技媒体 (遊技球) の数又は所定期間に払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数 (例えば所定期間の合計の賞球数、セーフ球数) を計数可能な第 1 計数手段 (例えば遊技制御装置 1 0 0 の差玉確認処理) と、を備える。また、遊技機 1 0 は、所

50

定期間に使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第２計数手段（例えば遊技制御装置１００の差玉確認処理やアウト球検出スイッチ７４）を備える。さらに、遊技機１０は、払出数と使用数とに基づいた演算値（例えば安全装置カウンタ値又は差玉数）を演算可能な演算手段（例えば遊技制御装置１００の差玉確認処理）と、を備える。演算値が基準値（例えばカウンタ基準値、差玉基準値）になった場合に、遊技停止手段（例えば安全装置）は所定条件（作動条件）が成立したとして遊技不可状態を発生可能である。表示制御手段（例えば演出制御装置３００）は遊技不可状態であることを示す所定表示（例えば作動中表示５１３）を表示手段に表示可能である。

#### 【１２８４】

このような遊技機１０では、遊技媒体の払出数と遊技媒体の使用数（例えば発射球数又は排出球数）とに基づいた演算値に基づいて、遊技不可状態を発生可能であり、遊技不可状態であることを示す所定表示（例えば作動中表示５１３）を表示可能であるため、効果的に不正対策を行うことができ、また、効果的に遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる。

#### 【１２８５】

また、第４実施形態に係る遊技機１０では、演算値（例えば安全装置カウンタ値又は差玉数）が基準値よりも小さな所定値（予告開始値）になった場合に、表示制御手段は予告表示（例えば作動予告表示５１１）を表示手段に表示可能である。従って、効果的に遊技不可状態となることを事前に予告できる。

#### 【１２８６】

また、第４実施形態に係る遊技機１０では、演算値（例えば安全装置カウンタ値又は差玉数）が基準値になったが所定条件（作動条件）が成立しない場合に、表示制御手段（例えば演出制御装置３００）は、所定表示（例えば作動中表示５１３）及び予告表示（例えば作動予告表示５１１）とは異なる表示（例えば作動警告表示５１２）を表示手段に表示可能である。従って、遊技者に所定条件が成立した後（例えば小当り又は大当りの終了後）に遊技停止状態になることを事前に報知して、不利益を受けることを遊技者に警告することができる。

#### 【１２８７】

また、第４実施形態に係る遊技機１０では、表示制御手段（例えば演出制御装置３００）は、遊技不可状態となることを予告する予告表示（例えば作動予告表示５１１）の表示態様を遊技の進行に応じて異ならせてよい。これにより、予告表示を遊技の進行に対応して表示手段（例えば表示装置４１）に適切に表示できる。また、予告表示の表示態様を表示手段での演出の邪魔にならないように遊技の進行に応じて変化させて、遊技の興趣を向上できる。

#### 【１２８８】

また、第４実施形態に係る遊技機１０では、遊技者の操作に応じて遊技機１０の調整（例えば、輝度調整や音量調整）を実行可能な調整手段（例えば、演出制御装置３００）を備える。調整手段は、遊技不可状態において、遊技者の操作があった場合でも調整を実行しない。従って、遊技停止状態において、遊技者等の操作があった場合でも音量調整や輝度調整などの各種調整が実行されないため、遊技者等は遊技停止状態であることを認識し易くなるし、また、遊技者が自由に遊技機１０の調整ができないため遊技停止状態において節電できる可能性もある。

#### 【１２８９】

また、第４実施形態に係る遊技機１０では、ゲームの進行を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームに関連する演出を制御可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備える。遊技制御手段は、所定期間（例えば電源投入から現在までの期間）に払い出された遊技媒体（遊技球）の数又は所定期間に払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数（例えばセーフ球数）を計数可能な第１計数手段と、所定期間に使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第２計数手段と、払出数と使用数との差（例えば差玉数）に基づいて、ゲームの実行のできない

10

20

30

40

50

遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段（例えば安全装置）と、を備える。遊技制御手段は、ゲームの実行権利として始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、始動記憶に基づくゲームが実行される以前に、当該ゲームの結果を事前に判定可能な事前判定手段（例えば特図保留情報判定処理）と、を備える。演出制御手段（演出制御装置 300）は、遊技制御手段から事前判定手段の判定結果（例えば先読み停止図柄コマンドや先読み変動パターンコマンドに含まれる情報）を受信した場合に、当該判定結果に基づいて予告演出（例えば先読み演出、先読み予告演出）を実行可能であり、払出数と使用数との差が所定値（例えば 94500）以上である場合には、判定結果を受信しても予告演出を実行しない。これにより、払出数と使用数との差が遊技不可状態の発生の近い所定値に達した場合に、遊技者に無駄に期待させないようにすることができ、遊技不可状態の発生による遊技者の不快感を低減できる。 10

#### 【1290】

また、第4実施形態に係る遊技機10では、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、払出数と使用数との差（例えば差玉数）にかかわらず、始動記憶に基づくゲームが実行される以前に、当該ゲームの結果を事前に判定して、判定結果（例えば先読み停止図柄コマンドや先読み変動パターンコマンドに含まれる情報）を演出制御手段（演出制御装置300）に送信可能である。演出制御手段は、遊技制御手段から判定結果を受信した場合に、当該判定結果に基づいて予告演出（例えば先読み演出、先読み予告演出）を実行可能である。これにより、払出数と使用数との差（例えば差玉数）にかかわらず、予告演出（例えば先読み演出、先読み予告演出）を実行できるため、払出数と使用数との差が遊技不可状態の発生の近い所定値（例えば 94500）に達した場合でも、予告演出を実行でき、遊技の興趣を向上できる。 20

#### 【1291】

また、第4実施形態に係る遊技機10では、遊技に関連する演出を制御可能な演出制御手段（演出制御装置300）を備える。遊技機10は、演出として動作可能である可動部材（可動役物）と、所定条件の成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態（遊技停止状態、遊技禁止状態）を発生可能な遊技停止手段（例えば安全装置）と、を備える。演出制御手段は、遊技不可状態になった後、可動部材が初期位置以外の動作位置に位置していれば、可動部材を動作位置から初期位置に戻す。これにより、遊技の実行のできない遊技不可状態で可動部材が動作位置に維持されることを防止できるため、可動部材が故障しているなど不必要な誤解を招くことを防止できる。 30

#### 【1292】

また、第4実施形態に係る遊技機10では、演出制御手段は、遊技不可状態になった後、可動部材が初期位置以外の動作位置に位置している場合に、当該可動部材を前記動作位置から前記初期位置に戻さなくてもよい。この場合には、可動部材が不自然な位置に止まったままで、遊技の実行のできない遊技不可状態（遊技停止状態、遊技禁止状態）となっているため、遊技機10が普通の状態（遊技ができる状態、遊技可能状態）でないことを遊技者に強調できる。

#### 【1293】

また、第4実施形態に係る遊技機10では、第1条件（例えば条件（1）：差玉数が差玉基準値95000に達すること）と第2条件（例えば条件（2）：大当たり中でも小当たり中でもないこと）との成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段を備える。演出制御手段は、第1条件の成立する前に、遊技不可状態となることを予告する第1表示（例えば作動予告表示511）を表示手段に表示可能である。演出制御手段は、第1条件が成立したが第2条件が成立しない場合に、第1表示と少なくとも一部の表示態様が共通する第2表示（例えば作動警告表示512）を表示手段（例えば表示装置41）に表示可能である。これにより、第1表示（例えば作動予告表示511）と第2表示（例えば作動警告表示512）が、両方とも、遊技停止手段の作動や遊技不可状態の発生に関係する表示であることを印象付けやすくなるとともに、安全装置関連表示以外の他の種類の表示と誤認しないようにできる。 40

## 【 1 2 9 4 】

また、第 4 実施形態に係る遊技機 1 0 では、ゲームの進行を制御する遊技制御手段と、特定画像（安全装置関連表示）を表示手段に表示可能な演出制御手段を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り又は小当り）を発生可能である。遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）は、所定条件の成立によって、遊技の実行のできない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段（打ち止め手段）を備える。遊技停止手段の作動に関連する特定画像（安全装置関連表示）の表示態様は、第 1 表示態様（作動予告表示 5 1 1）と、第 2 表示態様（作動中表示 5 1 3）とを含む。演出制御手段は、特別結果となるゲームにおいて、特定画像の第 2 表示態様（作動中表示 5 1 3）を表示する場合に、特定画像と異なる所定の画像（第 1 所定画像 6 7 5、第 2 所定画像 6 7 6、保留表示 6 8 2 a、6 8 2 b、6 8 3 a、6 8 3 b、保留数表示、モード表示 6 7 9、変動回数表示 6 7 7、右打ち指示表示 5 0 2、飾り特別図柄、キャラクタなどの演出画像）を非表示にする。

10

## 【 1 2 9 5 】

このような遊技機 1 0 では、特定画像の第 2 表示態様（作動中表示 5 1 3）を表示する場合に、特定画像と異なる所定の画像を非表示にするため、特定画像の第 2 表示態様（作動中表示 5 1 3）が遊技者やホール関係者等に認識され易くなる。さらに、特別結果（当り）となるゲームであっても、特別遊技状態の発生前（特別結果の導出前）であれば、例えば遊技停止手段が作動する所定条件の成立によって、特定画像の第 2 表示態様（作動中表示 5 1 3）を表示することになり、好適である。

20

## 【 1 2 9 6 】

## [ 第 5 実施形態 ]

図 1 0 8 から図 1 4 0 を参照して、第 5 実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第 1 実施形態から第 4 実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第 1 実施形態から第 4 実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第 5 実施形態は、命令（コード）やプログラムに関するものである。

## 【 1 2 9 7 】

## [ CPU の構成 ]

図 1 0 8 A は、第 5 実施形態に係る遊技用マイコン 1 1 1 の CPU 1 1 1 a の内部構成を示すブロック図である。第 5 実施形態においては、CPU 1 1 1 a は、CPU コア 1 0 2 として示されている。CPU コア 1 0 2 は Z 8 0 系の CPU として構成されている。

30

## 【 1 2 9 8 】

図 1 0 8 A に示す CPU コア 1 0 2（CPU 1 1 1 a）は、それぞれ 8 ビットの幅を有する、W レジスタ 1 2 0 1 A、A レジスタ 1 2 0 2 A、B レジスタ 1 2 0 4 A、C レジスタ 1 2 0 5 A、D レジスタ 1 2 0 7 A、E レジスタ 1 2 0 8 A、H レジスタ 1 2 1 0 A、L レジスタ 1 2 1 1 A を備えている。

## 【 1 2 9 9 】

これらの汎用レジスタは、W レジスタ 1 2 0 1 A と A レジスタ 1 2 0 2 A とを組み合わせて、16 ビットの幅を有する WA レジスタ 1 2 0 3 A（ペアレジスタ、レジスタペア）として使用することも可能である。同様に、B レジスタ 1 2 0 4 A と C レジスタ 1 2 0 5 A とを組み合わせた BC レジスタ 1 2 0 6 A（ペアレジスタ、レジスタペア）、D レジスタ 1 2 0 7 A と E レジスタ 1 2 0 8 A とを組み合わせた DE レジスタ 1 2 0 9 A（ペアレジスタ、レジスタペア）、H レジスタ 1 2 1 0 A と L レジスタ 1 2 1 1 A とを組み合わせた HL レジスタ 1 2 1 2 A（ペアレジスタ、レジスタペア）を使用することも可能である。

40

## 【 1 3 0 0 】

さらに、CPU コア 1 0 2（CPU 1 1 1 a）は、それぞれ 16 ビットの幅を有する、IX レジスタ 1 2 3 1 a、IY レジスタ 1 2 3 2 a を備えている。IX レジスタ 1 2 3 1 a、IY レジスタ 1 2 3 2 a は、命令解釈実行回路 1 2 4 2 がデータにアクセスする際の

50

インデックスとして用いられる。また、I Yレジスタ1 2 3 2 aは、アドレス空間（又は、メモリ空間）におけるR A M 1 1 1 c（更新情報記憶手段）の先頭アドレスを設定するための先頭アドレス指定レジスタとして使用できる。

【1 3 0 1】

なお、なお、8ビット（1バイト）の幅（容量）を有するレジスタを第1レジスタと呼ぶことがある。16ビット（2バイト）の幅（容量）を有するペアレジスタ、I Xレジスタ1 2 3 1 a、I Yレジスタ1 2 3 2 aを第2レジスタと呼ぶことがある。

【1 3 0 2】

なお、これらの汎用レジスタは、1つの汎用レジスタ群（レジスタバンク0のレジスタ群）1 2 2 0 Aを形成している。一方、C P Uコア1 0 2は、レジスタバンク0のレジスタ群1 2 2 0 Aに含まれる汎用レジスタと同一（又は同様）の構成を有する、もう1つの汎用レジスタ群（レジスタバンク1のレジスタ群）1 2 2 0 Bを備えている。

10

【1 3 0 3】

このレジスタバンク1のレジスタ群1 2 2 0 Bには、レジスタバンク0のWレジスタ1 2 0 1 A ~ Lレジスタ1 2 1 1 Aと同一の機能を有する、Wレジスタ1 2 0 1 B ~ Lレジスタ1 2 1 1 Bを備えている。これらのレジスタも、レジスタバンク0同様に、W Aレジスタ1 2 0 3 B ~ H Lレジスタ1 2 1 2 Bとして、16ビットのレジスタとして使用することが可能である。また、レジスタバンク1のレジスタ群1 2 2 0 Bには、I Xレジスタ1 2 3 1 a、I Yレジスタ1 2 3 2 aと同一の機能を有する、I Xレジスタ1 2 3 1 b、I Yレジスタ1 2 3 2 bを備えている。

20

【1 3 0 4】

さらに、C P Uコア1 0 2は、8ビットの幅を有するフラグレジスタ1 2 0 0を備えている。

【1 3 0 5】

フラグレジスタ1 2 0 0は、レジスタを用いた演算結果が格納される。また、フラグレジスタ1 2 0 0のビットであるレジスタバンクセクタ（R B S）によって、2つの汎用レジスタ群1 2 2 0 A、1 2 2 0 Bのうちのいずれを、演算対象として用いるかが選択される。

【1 3 0 6】

レジスタバンクセクタ（R B S）により選択されたレジスタ群に属する各レジスタは、命令解釈実行回路1 2 4 2によって演算に用いられる。一方、選択されていないレジスタ群に属する各レジスタは、レジスタバンクセクタ（R B S）の値が変更されて選択対象となるまでは、値を保持する。

30

【1 3 0 7】

また、C P Uコア1 0 2は、D Pレジスタ1 2 3 0を備えている。D Pレジスタ1 2 3 0は、例えば、アドレス空間（又は、メモリ空間）におけるR O M 1 1 1 bの遊技制御用データ領域の先頭アドレスを格納するために使用できる。

【1 3 0 8】

さらに、C P Uコア1 0 2は、それぞれ16ビットの幅を有する、スタックポインタとして機能するS Pレジスタ1 2 3 3、及びプログラムカウンタとして機能するP Cレジスタ1 2 3 4を備えている。

40

【1 3 0 9】

スタックポインタ1 2 3 3は、スタック領域にデータを格納する（又はデータを取り出す）際の領域の位置を示す。プログラムカウンタ1 2 3 4は、命令解釈実行回路1 2 4 2で実行されている命令が格納されているアドレス（番地）を示している。

【1 3 1 0】

命令解釈実行回路1 2 4 2は、プログラム（領域内プログラム又は領域外プログラム）を実行して、C P Uコア1 0 2内部の各レジスタを用いた演算処理を行う。具体的には、R O M 1 1 1 bにて、プログラムカウンタ1 2 3 4に示されるアドレスに記憶されたデータを読み出すとともに、読み出したデータをコードと見なして、コードに対応する命令を

50

実行する。命令解釈実行回路 1 2 4 2 は、所定の命令セットに含まれる命令を解釈実行である。

【 1 3 1 1 】

故に、本実施形態においては、CPUコア 1 0 2 (CPU 1 1 1 a) 自体を演算処理手段として例示しているが、CPUコア 1 0 2 の内部では、命令解釈実行回路 1 2 4 2 が主体となって演算処理手段の機能を果たしている。なお、RAM 1 1 1 c は、演算処理手段 (CPU 1 1 1 a、CPUコア 1 0 2) によって更新される情報が記憶される更新情報記憶手段となるとともに、バックアップ電源によって停電が発生したとしても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段となる。

【 1 3 1 2 】

なお、命令解釈実行回路 1 2 4 2 は、プログラムの命令に対応して、アクセス回路 1 2 4 3、アドレスバス 7 2 1、及びデータバス 7 2 2 を介して、CPUコア 1 0 2 外部の ROM 1 1 1 b、RAM 1 1 1 c、及び他の回路との間で、データの授受を行う場合もある。アドレスバス 7 2 1 は、16 ビットの信号線によって構成され、CPUコア 1 0 2 は、アドレスバス 7 2 1 に指定したアドレスを出力し、データバス 7 2 2 を介して指定したアドレス (ROM 1 1 1 b、RAM 1 1 1 c 等のアドレス) に格納されたデータを入出力する。

【 1 3 1 3 】

また、命令解釈実行回路 1 2 4 2 は、ROM 1 1 1 b の命令を 1 つずつ実行する毎に、次の命令が格納されているアドレスをプログラムカウンタ 1 2 3 4 に格納する。このようにして命令の実行と、プログラムカウンタ 1 2 3 4 の更新を繰り返すことで、プログラムが順次実行される。なお、遊技用マイコン 1 1 1 に設けられている割込制御回路 7 2 4 からの割込み信号を受け付けると、プログラムカウンタ 1 2 3 4 の値は、予め設定された割込み処理のアドレスの値に切り替えられる。

【 1 3 1 4 】

この命令解釈実行回路 1 2 4 2 及び CPU コア 1 0 2 に備える各レジスタは、内部バス 1 2 3 5 によって、データが授受される。

【 1 3 1 5 】

初期値設定回路 1 2 4 1 は、CPU コア 1 0 2 に備える各レジスタに初期値をハード的に設定する回路である。

【 1 3 1 6 】

内蔵リセット回路 1 2 4 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 に設けられているセキュリティ回路 7 2 5 からのリセット信号を受信すると、初期値設定回路 1 2 4 1 を起動させ、CPU コア 1 0 2 に備える各レジスタに初期値を設定させたのちに、命令解釈実行回路 1 2 4 2 を起動させる。

【 1 3 1 7 】

また、電源投入の際やリセット信号を受信などに、初期値設定回路 1 2 4 1 が動作を開始すると、スタックポインタ 1 2 3 3 に初期値 (本実施形態では「2 9 F F h」) を設定し、IY レジスタ 1 2 3 2 a、1 2 3 2 b に初期値 (RAM 1 1 1 c の先頭アドレスで、本実施形態では「2 8 0 0 h」) を設定し、DP レジスタ 1 2 3 0 に初期値 (ROM 1 1 1 b のデータエリアの先頭アドレスで、本実施形態では「5 0 0 0 h」) を設定し、HL レジスタ 1 2 1 2 A にリセットアドレス (本実施形態では「4 0 0 0 h」) を設定し、プログラムカウンタ 1 2 3 4 に、リセットアドレス (ROM 1 1 1 b の先頭アドレスで、本実施形態では「4 0 0 0 h」) の値を設定し、他のレジスタには「0 0 h」の値 (16 ビットレジスタには「0 0 0 0 h」の値) を設定する。なお、リセットアドレスは「0 0 0 0 h」としてもよい。

【 1 3 1 8 】

〔フラグレジスタ〕

図 1 0 8 B は、第 5 実施形態に係るフラグレジスタ 1 2 0 0 の構成を説明する図である。8 ビットの幅を有するフラグレジスタ 1 2 0 0 の各ビットの値は、図 1 0 8 A における

10

20

30

40

50



命令解釈実行回路 1 2 4 2 によって設定される。なお、フラグレジスタ 1 2 0 0 に記憶される 8 ビットのデータ（値）は、プログラムステータスワード P S W と呼ばれる。

【 1 3 1 9 】

割込マスタ許可フラグ（ I M F ） 1 3 0 0 は、割込み信号による割込み処理の許否を設定するフラグであり、セット（値が「 1 」）で許可、クリア（値が「 0 」）で禁止となる。

【 1 3 2 0 】

レジスタバンクセクタ（ R B S ） 1 3 0 1 は、図 1 0 8 A における命令解釈実行回路 1 2 4 2 が演算処理を行う際に、2 つの汎用レジスタ群 1 2 2 0 A、1 2 2 0 B のうちのいずれを用いるかを選択するフラグであり、セット（値が「 1 」）でレジスタバンク 1 のレジスタ群 1 2 2 0 B、クリア（値が「 0 」）でレジスタバンク 0 のレジスタ群 1 2 2 0 A が選択される。

【 1 3 2 1 】

オーバフローフラグ（ V F ） 1 3 0 2 は、所定の演算によって演算対象の汎用レジスタに桁溢れ（オーバフロー）が発生するとセット（値が「 1 」）され、他の場合はクリア（値が「 0 」）される。

【 1 3 2 2 】

サインフラグ（ S F ） 1 3 0 3 は、所定の演算によって演算対象の汎用レジスタの最上位ビットが「 1 」になるとセット（値が「 1 」）され、他の場合はクリア（値が「 0 」）される。

【 1 3 2 3 】

ハーフキャリーフラグ（ H F ） 1 3 0 4 は、8 ビット演算を行った結果として演算対象の汎用レジスタの 4 ビット目に桁上がり（キャリー）や桁借り（ボロー）が発生するとセット（値が「 1 」）され、他の場合はクリア（値が「 0 」）される。

【 1 3 2 4 】

キャリーフラグ（ C F ） 1 3 0 5 は、所定の演算によって桁上がり（キャリー）や桁借り（ボロー）が発生するとセット（値が「 1 」）され、他の場合はクリア（値が「 0 」）される。

【 1 3 2 5 】

ゼロフラグ（ Z F ） 1 3 0 6 は、所定の演算の演算結果が「 0 」となった場合や転送されるデータ（値）が「 0 」の場合などの所定の場合にセット（値が「 1 」）され、他の場合はクリア（値が「 0 」）される。

【 1 3 2 6 】

ジャンプステータスフラグ（ J F ） 1 3 0 7 は、キャリーフラグ（ C F ） 1 3 0 5 又はゼロフラグ（ Z F ） 1 3 0 6 の少なくとも一方がセットされた場合にはセット（値が「 1 」）される。このため、ジャンプステータスフラグ（ J F ） 1 3 0 7 は、所定の演算によって、キャリーフラグ（ C F ） 1 3 0 5 又はゼロフラグ（ Z F ） 1 3 0 6 と同じ値になり得る。若しくは、演算処理を行わない場合であっても、汎用レジスタの値が「 0 0 h 」の値になった場合は、セット（値が「 1 」）される。このような条件をいずれも満たさない場合は、クリア（値が「 0 」）される。ジャンプステータスフラグ（ J F ） 1 3 0 7 は、分岐命令や呼出し命令の動作条件を判断するためなどに使用できる。

【 1 3 2 7 】

なお、C P U コア 1 0 2 がリセットされた場合には、フラグレジスタの全ビットが 0 に設定される。

【 1 3 2 8 】

〔メモリマップ〕

図 1 0 9 は、第 5 実施形態において、C P U 1 1 1 a（C P U コア 1 0 2）が使用するメモリに関するメモリマップ（メモリの構成）を示す図である。第 1 実施形態と同様に、C P U 1 1 1 a が使用するメモリは、R A M 1 1 1 c と R O M 1 1 1 b を含む。メモリのアドレス空間においてアドレス（番地）が 1 バイト（8 ビット）ごとに通し番号で割り振

10

20

30

40

50

られている。本実施形態では、RAM 111cの先頭アドレスは「2800h」であり、ROM 111bの先頭アドレスは「4000h」であり、ROM 111bのデータエリアの先頭アドレスは「5000h」であるが、アドレスは一例であり他のアドレスでもよい。

#### 【1329】

第1実施形態と同様に、RAM 111cの先頭アドレス「2800h」から領域内ワーク領域、未使用領域、領域内スタック領域、未使用領域、領域外ワーク領域、未使用領域、領域外スタック領域、未使用領域がアドレス空間において順に配置される。領域内ワーク領域と領域内スタック領域の間の未使用領域と、領域外ワーク領域と領域外スタック領域の間の未使用領域はなくてもよい。アドレス空間で連続する領域内ワーク領域、未使用領域、領域内スタック領域が、第1のRAM領域となる。アドレス空間で連続する領域外ワーク領域、未使用領域、領域外スタック領域が、第2のRAM領域となる。

10

#### 【1330】

ROM 111bの先頭アドレス「4000h」から領域内プログラムの領域（第1のROM領域、第1プログラム記憶領域）、未使用領域、領域外プログラムの領域（第2のROM領域、第2プログラム記憶領域）、未使用領域、プログラム管理エリアが、アドレス空間において順に配置される。領域内プログラムの領域は、先頭アドレス「5000h」のデータエリア（遊技制御用データの領域）と、データエリア以外の遊技制御用プログラムの領域を含む。遊技制御用プログラムの領域とデータエリアの間には、未使用領域を挟んでよい。領域外プログラムの領域もデータエリアを含んでよい。ROM 111bのアドレス空間の最後に位置するプログラム管理エリアは、ハードウェア（HW）パラメータやベクタテーブル等を格納する。このベクタテーブルは、後述のCALLT命令（第3呼出し命令）で使用するテーブルである。

20

#### 【1331】

本実施形態において、ROMの領域内プログラム（第1プログラム）は、遊技制御用プログラムや遊技制御用データ等からなり、メイン処理（図5A - 図5C）に対応するメインプログラムと、タイマ割込み処理に対応するタイマ割込み処理プログラムを含む。メインプログラム又はタイマ割込み処理プログラムにおけるサブルーチン（サブルーチンのサブルーチン等も含む）は、基本的に領域内プログラムとなる（特に記載がない場合に領域内プログラムとなる）が、例外的に領域外プログラムとなることもある。本実施形態において、遊技制御に直接には関係が無い非遊技制御用の領域外プログラム（第2プログラム）は、安全装置情報初期化処理に対応する安全装置情報初期化プログラム、性能表示編集処理に対応する性能表示編集処理プログラム、領域外統合処理に対応する領域外統合処理プログラムを含む。他に、領域外プログラム（第2プログラム）は、領域外統合処理プログラムから呼び出されるサブルーチンとして、試験信号出力処理に対応する試験信号出力処理プログラム、性能表示装置制御処理に対応する性能表示装置制御処理プログラム、差玉確認処理に対応する差玉確認処理プログラム、安全装置作動監視処理に対応する安全装置作動監視処理プログラムを含む。なお、まとまりのある各種処理を担う上記のような処理プログラムは、プログラムモジュールとも呼ばれる。

30

#### 【1332】

〔遊技制御装置のCPUの命令〕

図110から図119は、遊技制御装置100のCPU 111a（CPUコア102）において、命令解釈実行回路1242が解釈実行可能な命令セットうちの典型的な命令（コード）を例示する命令表である。CPUコア102（命令解釈実行回路1242）に、命令表の各命令を実行する専用論理回路を設けてもよい。

40

#### 【1333】

命令表において、命令は、8ビットマイクロプロセッサであるZ80に対応したアセンブリ言語による命令（ソースコード）によって示され、ROM 111bに記憶される機械語命令（マシンコード）に1対1に対応する。命令は、操作内容（演算内容）を示す「オペコード」（或いは「ニーモニック」）と命令対象の「オペランド」に分けられる。「オ

50

ペランド」は、第 1 オペランド、第 2 オペランド・・・など複数あってよい。

#### 【 1 3 3 4 】

また、命令表において、命令の実行結果や命令による演算結果に応じて生じるフラグの変化、C P U の動作クロックの何サイクル（何周期）で命令が実行されるか（即ち、命令の実行に要する動作クロックのサイクル数）、機械語命令での命令の語長（命令サイズ、命令の長さ、バイト数）が示されている。サイクル数は命令の実行時間に対応し、小さければ命令の実行時間も小さくなりプログラムの実行速度も速くなる。命令の語長が短ければ（小さければ）、プログラムの容量（サイズ）を削減できる。

#### 【 1 3 3 5 】

なお、命令表のサイクル数及び / 又は語長は、命令で使用するレジスタの種類やレジスタの組合せなどに応じて、カッコ書きで示すように通常よりも例外的に小さくなる特別な場合がある。命令で使用可能なレジスタの種類が多いほどプログラムの開発がしやすいが、サイクル数及び / 又は語長が小さい場合の命令をプログラムで可能な限り多く使用すれば、プログラムの実行速度も速くでき且つ / 又はプログラムの容量を削減できる。

#### 【 1 3 3 6 】

また、命令表において、命令の実行によるフラグの変化が示されているが、ゼロフラグ（Z F）の値 Z、キャリーフラグ（C F）の値 C、ハーフキャリーフラグ（H F）の値 H、サインフラグ（S F）の値 S、オーバーフローフラグ（V F）の値 V が記載されていることは、変化可能であることを示す。また、「 - 」はフラグの変化がないこと、「U」は不定値なることを示している。

#### 【 1 3 3 7 】

命令表の命令は、一般的な形式で示されている。命令において、n は、8 ビット（= 1 バイト）の直値（即値）を示す。命令によって、n は、例外的に 4 ビットの直値を示す。命令において、m n は 1 6 ビット（= 2 バイト）の直値（即値）を示す。なお、直値 n と直値 m n は、後述のプログラムリストでは、数値に対応するラベルや 1 6 進数（・・・h 等）や 1 0 進数などで示される。d と k は、メモリのアドレスを指定する際に利用可能な 5 ビット又は 8 ビットのオフセット値（ディスプレースメント値、直値）を示す。v w は、メモリのアドレスを直接指定する際に利用可能な 1 6 ビット（= 2 バイト）の直接アドレスの値（直値）を示す。（ ）は、メモリにおける（ ）内で指定されたアドレスの領域、或いは、そのアドレスの領域（メモリの領域）に格納された内容又は格納される内容を示す。なお、領域が 2 バイトの場合は、（ ）内は、領域の先頭アドレスを示す。\$ は、命令の先頭アドレス（即ち、P C レジスタ 1 2 3 4 の値）を示す。

#### 【 1 3 3 8 】

また、命令において、r , g , p , q , f , k , s , t は、8 ビット（1 バイト）のレジスタを示す。詳しくは、図 1 1 0 等に掲載したとおり、r と g は、各々、W レジスタ、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタのいずれかを示す。p は、W レジスタ、A レジスタのいずれかを示す。q は、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタのいずれかを示す。f は、W レジスタ、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタのいずれかを示す。k は、H レジスタ、L レジスタのいずれかを示す。s は、A レジスタを示す。t は、W レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、E レジスタ、H レジスタ、L レジスタのいずれかを示す。

#### 【 1 3 3 9 】

また、命令において、r r , g g , j j , u u , z z , s s , f f , k k は、1 6 ビット（2 バイト）のレジスタ又はペアレジスタ（レジスタペア）を示す。詳しくは、図 1 1 0 等に掲載したとおり、r r と g g は、各々、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ、I Y レジスタのいずれかを示す。j j は、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ、I Y レジスタのいずれかを示す。u u と z z は、各々、W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、H L レジスタ、I X レジスタ、I Y レジスタ、S P レジスタ、D P レジスタのいずれかを示す。s s は、W A レジスタ、B C レジ

10

20

30

40

50

スタ、DEレジスタ、HLレジスタ、IXレジスタ、IYレジスタ、SPレジスタのいずれかを示す。ffは、WAレジスタ、BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタのいずれかを示す。kkは、IXレジスタ、IYレジスタ、SPレジスタ、DPレジスタのいずれかを示す。

#### 【1340】

〔転送命令（例1）〕

転送命令（ロード命令）は、データを転送する命令である。本実施形態において、転送命令は、第1オペランドに対応するものに第2オペランドに対応するデータ（値、内容）を転送（コピー、ロード）する。

#### 【1341】

転送命令は、フラグレジスタ1200の2ビット目から7ビット目の6つのフラグ（RBSとIMF以外のフラグ）のうち、ジャンプステータスフラグ（JF）とゼロフラグ（ZF）を変化させ得るが、キャリーフラグ（CF）、ハーフキャリーフラグ（HF）、サインフラグ（SF）、オーバーフローフラグ（VF）を変化させずそのまま維持する。転送命令によって転送される値が「0」の場合に、ゼロフラグ（ZF）の値Zは「1」になり、転送される値が「0」でない場合にゼロフラグ（ZF）の値Zは「0」になる。そして、ジャンプステータスフラグ（JF）には、ゼロフラグ（ZF）と同じ値Z（1または0）が設定される。

#### 【1342】

〔例1-1〕

図110の例1-1は、転送命令のうち1バイトのデータを転送するLD命令を例示する命令表である。ここで、LD命令は、アセンブリ言語で「LD 第1オペランド, 第2オペランド」と記載され、第1オペランドに対応するものに第2オペランドに対応するデータ（値、内容）を転送（コピー、ロード）する。なお、LDはオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第1オペランドで、カンマの後が第2オペランドである。

#### 【1343】

「LD r, g」は、rレジスタにgレジスタの値を転送する命令である。命令の実行に要する動作クロックのサイクル数は、基本的に2サイクルであり、命令の語長（命令サイズ）は、基本的に2バイト長である。しかし、例外的に、（r, g）のレジスタの組合せが、（W, A）、（A, W）、（A, B）、（A, C）、（A, E）、（B, A）、（C, A）、（E, A）の特別な組合せ場合に、命令のサイクル数は1サイクルで命令実行時間は短くなり、命令の語長は1バイト長で短くなる。

#### 【1344】

「LD f, n」は、2サイクルかつ2バイト長の命令であり、fレジスタに直値n（1バイト）を転送する。「LD k, n」は、3サイクルかつ3バイト長の命令であり、kレジスタに直値nを転送する。「LD f, n」と「LD k, n」は、転送先のレジスタの違いによって、サイクル数と語長が異なる。両命令の使用によって転送先のレジスタは増えるが、「LD f, n」を「LD k, n」よりもプログラムで多く使用すれば、プログラムの容量を削減できるし、プログラムの実行速度も速くなる。

#### 【1345】

「LD s, (vw)」は、5サイクルかつ3バイト長の命令であり、sレジスタに、直値vw（2バイト）で指定された直接アドレスの領域（メモリの領域）に記憶された値を転送する。「LD t, (vw)」は、5サイクルかつ4バイト長の命令であり、tレジスタに、直値vwで指定された直接アドレスの領域（直値vwに相当するアドレスの領域）に記憶された値を転送する。両命令の使用によって転送先のレジスタは増えるが、「LD s, (vw)」と「LD t, (vw)」は、転送先のレジスタの違いによって、語長が異なる。「LD s, (vw)」を「LD t, (vw)」よりもプログラムで多く使用すれば、プログラムの容量を削減できる。

#### 【1346】

「LD r, (jj)」は、rレジスタに、jjレジスタで指定されたアドレスの領域

10

20

30

40

50

(メモリの領域)に記憶された値を転送する命令である。命令のサイクル数は、基本的に3サイクルであり、命令の語長は、基本的に2バイト長である。しかし、例外的に、j jレジスタがD Eレジスタであり且つrレジスタがWレジスタまたはAレジスタである場合や、j jレジスタがH Lレジスタであり且つrレジスタがWレジスタ、Aレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、またはEレジスタである場合に、命令のサイクル数は3サイクル、命令の語長は1バイト長になる。

#### 【1347】

「LD r, (j j +)」は、rレジスタに、j jレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶(格納)された値を転送し、転送後にj jレジスタに格納されたアドレスを1だけ増加する命令である。1バイト(8ビット)のrレジスタに1バイトのデータが転送されるため、アドレスを1だけ増加する。なお、「J J +」は、転送後にj jレジスタに格納されたアドレスを次のアドレスに更新することを意味する。この命令は、基本的に4サイクルかつ2バイト長である。しかし、例外的に、j jレジスタがD Eレジスタであり且つrレジスタがWレジスタまたはAレジスタである場合や、j jレジスタがH Lレジスタであり且つrレジスタがWレジスタ、Aレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、またはEレジスタである場合に、3サイクルかつ1バイト長になる。

#### 【1348】

「LD r, (j j + d)」は、rレジスタに、j jレジスタとオフセット値(直値)で指定されたアドレスの領域(メモリの領域)に格納された値を転送する命令である。「j j + d」は、j jレジスタに格納されたアドレス(基準アドレス)の値にオフセット値d(相対アドレス)を加算した加算アドレスを意味する。この命令は、基本的に4サイクルかつ3バイト長である。しかし、例外的に、j jレジスタがD EレジスタまたはH Lレジスタであり、rレジスタがWレジスタまたはAレジスタであり、且つdの値が1から7である場合に、4サイクルかつ2バイト長になる。また、例外的に、j jレジスタがI Yレジスタであり、Wレジスタ、Aレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、またはEレジスタである場合に、4サイクルかつ2バイト長になる。

#### 【1349】

「LD r, (j j + p)」は、rレジスタに、j jレジスタとpレジスタで指定されたアドレスの領域に格納された値を転送する命令である。「j j + p」は、j jレジスタに格納されたアドレスの値にpレジスタに格納されたアドレス(オフセットアドレス)の値を加算した加算アドレスを意味する。この命令は、4サイクルかつ2バイト長である。

#### 【1350】

「LD (v w), n」は、8サイクルかつ5バイト長の命令であり、直値v w(2バイト)で指定された直接アドレスの領域(RAM内)に、直値n(1バイト)を転送する。

#### 【1351】

「LD (j j), n」は、j jレジスタで指定されたアドレスの領域(RAM内)に、直値nを転送する命令である。この命令は、基本的に6サイクルかつ3バイト長である。しかし、例外的に、j jレジスタがD EレジスタまたはH Lレジスタである場合に、4サイクルかつ2バイト長になる。

#### 【1352】

「LD (j j +), n」は、j jレジスタで指定されたアドレスの領域(RAM内)に直値nを転送し、転送後にj jレジスタに格納されたアドレスを1だけ増加する命令である。1バイトの直値nのデータが転送されるため、アドレスを1だけ増加して次のアドレスに更新する。この命令は、4サイクルかつ2バイト長である。

#### 【1353】

「LD (j j + d), n」は、j jレジスタとオフセット値(直値)で指定されたアドレスの領域(RAM内)に直値nを転送する命令である。「j j + d」は、j jレジスタに格納されたアドレスの値にオフセット値dを加算した加算アドレスを意味する。この命令は、基本的に7サイクルかつ4バイト長である。しかし、例外的に、j jレジスタが

10

20

30

40

50

I Y レジスタである場合に、5 サイクルかつ 3 バイト長になる。

#### 【 1 3 5 4 】

「 L D ( j j + p ) , n 」は、j j レジスタと p レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に直値 n を転送する命令である。「 j j + p 」は、j j レジスタに格納されたアドレスの値に p レジスタに格納されたアドレス ( オフセットアドレス ) の値を加算した加算アドレスを意味する。この命令は、7 サイクルかつ 3 バイト長である。

#### 【 1 3 5 5 】

「 L D ( v w ) , s 」は、5 サイクルかつ 3 バイト長の命令であり、直値 v w で指定された直接アドレスの領域 ( R A M 内 ) に、s レジスタの値を転送する。「 L D ( v w ) , t 」は、7 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に、t レジスタの値を転送する。両命令の使用によって転送元のレジスタは増えるが、「 L D ( v w ) , s 」と「 L D ( v w ) , t 」は、転送元のレジスタの違いによって、サイクル数と語長が異なる。「 L D ( v w ) , s 」を「 L D ( v w ) , t 」よりもプログラムで多く使用すれば、プログラムの容量を削減できるし、プログラムの実行速度も速くなる。

10

#### 【 1 3 5 6 】

「 L D ( j j ) , r 」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に、r レジスタの値を転送する命令である。この命令は、基本的に 5 サイクルかつ 2 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが D E レジスタまたは H L レジスタであり且つ r レジスタが W レジスタまたは A レジスタである場合に、4 サイクルかつ 1 バイト長になる。

20

#### 【 1 3 5 7 】

「 L D ( j j + ) , r 」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に、r レジスタに格納された値を転送し、転送後に j j レジスタに格納されたアドレスを 1 だけ増加する命令である。1 バイト ( 8 ビット ) の r レジスタから 1 バイトのデータが転送されるため、アドレスを 1 だけ増加する。この命令は、基本的に 6 サイクルかつ 2 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが D E レジスタまたは H L レジスタであり且つ r レジスタが W レジスタまたは A レジスタである場合に、4 サイクルかつ 1 バイト長になる。

#### 【 1 3 5 8 】

「 L D ( j j + d ) , r 」は、前述の加算アドレス「 j j + d 」の領域に、r レジスタに格納された値を転送する命令である。この命令は、基本的に 6 サイクルかつ 3 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが D E レジスタまたは H L レジスタであり、r レジスタが W レジスタまたは A レジスタであり、且つ d の値が 1 から 7 である場合に、5 サイクルかつ 2 バイト長になる。また、例外的に、j j レジスタが I Y レジスタであり、r レジスタが W レジスタまたは A レジスタである場合に、5 サイクルかつ 2 バイト長になる。

30

#### 【 1 3 5 9 】

「 L D ( j j + p ) , r 」は、前述の加算アドレス「 j j + p 」の領域に、r レジスタに格納された値を転送する命令である。この命令は、6 サイクルかつ 2 バイト長である。

40

#### 【 1 3 6 0 】

#### 〔 例 1 - 2 〕

図 1 1 1 の例 1 - 2 は、転送命令のうち 2 バイト ( 1 6 ビット ) のデータ ( 値 ) を転送する L D 命令などを例示する命令表である。ここで、2 バイトのデータを扱う転送命令であるため、( ) 内で指定されたアドレスは、転送先または転送元の 2 バイトの領域の先頭アドレスを示す。

#### 【 1 3 6 1 】

「 L D u u , z z 」は、2 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、u u レジスタに z z レジスタの値を転送する。

50

## 【 1 3 6 2 】

「 L D f f , m n 」は、3 サイクルかつ3 バイト長の命令であり、f f レジスタに直値 m n ( 2 バイト ) を転送する。「 L D k k , m n 」は、4 サイクルかつ4 バイト長の命令であり、k k レジスタに直値 m n を転送する。「 L D f f , m n 」と「 L D k k , m n 」は、転送先のレジスタの違いによって、サイクル数と語長が異なる。両命令の使用によって転送先のレジスタは増えるが、「 L D f f , m n 」を「 L D k k , m n 」よりもプログラムで多く使用すれば、プログラムの容量を削減できるし、プログラムの実行速度も速くなる。

## 【 1 3 6 3 】

「 L D s s , ( v w ) 」は、6 サイクルかつ4 バイト長の命令であり、s s レジスタに、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値を転送する。ここで、直値 v w は、2 バイトの転送される値が格納された2 バイトの領域の先頭アドレスである。

10

## 【 1 3 6 4 】

「 L D s s , ( j j ) 」は、s s レジスタに、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( メモリの領域 ) に記憶された値を転送する。この命令は、基本的に4 サイクルかつ2 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが H L レジスタであり、s s レジスタが W A レジスタである場合に、4 サイクルかつ1 バイト長になる。

## 【 1 3 6 5 】

「 L D s s , ( j j + ) 」は、5 サイクルかつ2 バイト長の命令であり、s s レジスタに、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を転送し、転送後に j j レジスタに格納されたアドレスを2 だけ増加する。2 バイトの s s レジスタに2 バイトのデータが転送されるため、アドレスを2 だけ増加する。

20

## 【 1 3 6 6 】

「 L D s s , ( j j + d ) 」は、s s レジスタに、加算アドレス「 j j + d 」の領域に記憶 ( 格納 ) された値を転送する命令である。この命令は、基本的に5 サイクルかつ3 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが I Y レジスタであり、s s レジスタが W A レジスタ、B C レジスタ、D E レジスタ、または H L レジスタである場合に、5 サイクルかつ2 バイト長になる。

## 【 1 3 6 7 】

「 L D s s , ( j j + p ) 」は、5 サイクルかつ2 バイト長の命令であり、s s レジスタに、加算アドレス「 j j + p 」の領域に記憶された値を転送する。

30

## 【 1 3 6 8 】

「 L D ( v w ) , s s 」は、8 サイクルかつ4 バイト長の命令であり、直値 v w で指定された直接アドレスの領域 ( R A M 内 ) に、s s レジスタの値を転送する。

## 【 1 3 6 9 】

「 L D ( j j ) , s s 」は、6 サイクルかつ2 バイト長の命令であり、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に、s s レジスタの値を転送する命令である。

## 【 1 3 7 0 】

「 L D ( j j + ) , s s 」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に、s s レジスタに格納された値を転送し、転送後に j j レジスタに格納されたアドレスを2 だけ増加する命令である。2 バイトの s s レジスタから2 バイトのデータが転送されるため、アドレスを2 だけ増加する。この命令は、7 サイクルかつ2 バイト長である。

40

## 【 1 3 7 1 】

「 L D ( j j + d ) , s s 」は、加算アドレス「 j j + d 」の領域 ( R A M 内 ) に、s s レジスタに格納された値を転送する命令である。この命令は、基本的に7 サイクルかつ3 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが I Y レジスタであり、s s レジスタが W A レジスタ、D E レジスタ、または H L レジスタである場合に、6 サイクルかつ2 バイト長になる。

## 【 1 3 7 2 】

「 L D ( j j + p ) , s s 」は、加算アドレス「 j j + p 」の領域 ( R A M 内 ) に、

50

s s レジスタに格納された値を転送する命令である。この命令は、7 サイクルかつ 2 バイト長である。

【 1 3 7 3 】

「 L D A , P S W 」は、A レジスタに、フラグレジスタ 1 2 0 0 に記憶される 8 ビットのデータ P S W を転送する命令である。「 L D R B S , 0 」は、フラグレジスタ 1 2 0 0 のビットであるレジスタバンクセクタ ( R B S ) に、値「 0 」を転送する命令である。「 L D R B S , 1 」は、レジスタバンクセクタ ( R B S ) に、値「 1 」を転送する命令である。これらの命令は、2 サイクルかつ 2 バイト長である。

【 1 3 7 4 】

〔 例 1 - 3 〕

図 1 1 2 の例 1 - 3 は、転送命令のうち 2 バイト ( 1 6 ビット ) の直値を転送する L D W 命令を例示する命令表である。ここで、2 バイトのデータを扱う転送命令であるため、( ) 内で指定されたアドレスは、転送先または転送元の 2 バイトの領域の先頭アドレスを示す。L D W 命令は、アセンブリ言語で「 L D W 第 1 オペランド , 第 2 オペランド」と記載され、第 1 オペランドに対応するものに第 2 オペランドに対応するデータ ( 値、内容 ) を転送 ( コピー、ロード ) する。なお、L D W はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。

【 1 3 7 5 】

「 L D W ( v w ) , m n 」は、1 0 サイクルかつ 6 バイト長の命令であり、直値 v w で指定された直接アドレスの領域 ( R A M 内 ) に、直値 m n ( 2 バイト ) を転送する。

【 1 3 7 6 】

「 L D W ( j j ) , m n 」は、8 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に、直値 m n を転送する。

【 1 3 7 7 】

「 L D W ( j j + ) , m n 」は、9 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、j j レジスタで指定されたアドレスの領域 ( R A M 内 ) に直値 m n を転送し、転送後に j j レジスタに格納されたアドレスを 2 だけ増加する。2 バイトの直値 m n のデータが転送されるため、アドレスを 2 だけ増加して次のアドレスに更新する。

【 1 3 7 8 】

「 L D W ( j j + d ) , m n 」は、加算アドレス「 j j + d 」の領域 ( R A M 内 ) に直値 m n を転送する命令である。この命令は、基本的に 9 サイクルかつ 5 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが I Y レジスタである場合に、6 サイクルかつ 4 バイト長になる。

【 1 3 7 9 】

「 L D W ( j j + p ) , m n 」は、9 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、加算アドレス「 j j + p 」の領域 ( R A M 内 ) に直値 m n を転送する命令である。

【 1 3 8 0 】

〔 例 1 - 4 〕

図 1 1 2 の例 1 - 4 は、その他の転送命令 ( L D D 命令、L D Y 命令 ) を例示する命令表である。

【 1 3 8 1 】

「 L D D H L , m n 」は、2 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、H L レジスタに、D P レジスタに格納された値と直値 m n の和を転送する命令である。

【 1 3 8 2 】

「 L D Y j j , n 」は、j j レジスタの 8 ビット目から 1 5 ビット目 ( j j [ 1 5 : 8 ] ) に、I Y レジスタの 8 ビット目から 1 5 ビット目 ( I Y [ 1 5 : 8 ] ) を転送し、j j レジスタの 0 ビット目から 7 ビット目 ( j j [ 7 : 0 ] ) に 8 ビットの直値 n を転送する。この命令は、基本的に 3 サイクルかつ 3 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが D E レジスタまたは H L レジスタである場合に、2 サイクルかつ 2 バイト長になる。

10

20

30

40

50



## 【 1 3 8 3 】

## 〔 比較命令（例 2） 〕

比較命令は、複数のデータ（値）を減算等によって比較する命令である。本実施形態において、比較命令は、第 1 オペランドに対応するデータ（値）から第 2 オペランドに対応するデータ（値）を減算して、減算結果に応じてフラグを変化させる。なお、逆に、比較命令は、第 2 オペランドに対応するデータ（値）から第 1 オペランドに対応するデータ（値）を減算して、減算結果に応じてフラグを変化させる構成も可能である。

## 【 1 3 8 4 】

比較命令は、フラグレジスタ 1 2 0 0 の 2 ビット目から 7 ビット目の 6 つのフラグ（RBS と IMF 以外のフラグ）の全て、即ち、ジャンプステータスフラグ（JF）、ゼロフラグ（ZF）、キャリーフラグ（CF）、ハーフキャリーフラグ（HF）、サインフラグ（SF）、オーバーフローフラグ（VF）を変化させ得る。なお、ハーフキャリーフラグ（HF）は、2 バイトのデータの比較命令では、不定値（U）になることもある。

## 【 1 3 8 5 】

第 1 オペランドに対応するデータ（値）と第 2 オペランドに対応するデータ（値）が一致する場合、即ち、上述の減算結果がゼロの場合に、ゼロフラグ（ZF）の値 Z は「1」になり、一致しない場合（減算結果がゼロでない場合）に、ゼロフラグ（ZF）の値 Z は「0」になる。上述の減算結果がゼロ未満（-、負）の場合に、キャリーフラグ（CF）の値 C は「1」になり、ゼロ以上（0 又は +（正））の場合に、キャリーフラグ（CF）の値 C は「0」になる。そして、ジャンプステータスフラグ（JF）には、基本的にキャリーフラグ（CF）と同じ値 C（1 または 0）が設定されるが、例外的に、特定の比較命令（後述の CPJ 命令）の場合に、ゼロフラグ（ZF）と同じ値 Z（1 または 0）が設定される。

## 【 1 3 8 6 】

## 〔 例 2 - 1 〕

図 1 1 3 の例 2 - 1 は、比較命令のうち 1 バイトのデータを比較する CP 命令を例示する命令表である。CP 命令は、アセンブリ言語で「CP 第 1 オペランド, 第 2 オペランド」と記載され、第 1 オペランドに対応するデータ（値）から第 2 オペランドに対応するデータ（値）を減算して、2 つのデータ（値）を比較する。なお、CP はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。

## 【 1 3 8 7 】

CP 命令の実行によって、ジャンプステータスフラグ（JF）には、キャリーフラグ（CF）と同じ値 C が設定される。CP 命令での減算結果がゼロ未満（負）の場合に、キャリーフラグ（CF）の値 C は「1」になり、ゼロ以上（0 又は正）の場合に、キャリーフラグ（CF）の値 C は「0」になる。従って、CP 命令は、分岐命令が実行される直前に、値の大小を判定する場合に使用されることが多い。

## 【 1 3 8 8 】

なお、CP 命令と LD 命令は、第 1 オペランドと第 2 オペランドが同じであれば、サイクル数及び / 又は語長が同じになることがある。これによって、プログラムが設計し易くなる可能性がある。

## 【 1 3 8 9 】

「CP r, g」は、2 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、r レジスタの値と g レジスタの値を比較する。

## 【 1 3 9 0 】

「CP p, n」は、2 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、p レジスタの値と直値 n（1 バイト）を比較する。「CP q, n」は、3 サイクルかつ 3 バイト長の命令であり、q レジスタの値と直値 n を比較する。「CP p, n」と「CP q, n」は、比較先のレジスタの違いによって、サイクル数と語長が異なる。両命令の使用によって比較先のレジスタは増えるが、「CP p, n」を「CP q, n」よりもプログラムで多く使

10

20

30

40

50

用すれば、プログラムの容量を削減できるし、プログラムの実行速度も速くなる。

【1391】

「CP r, (vw)」は、5サイクルかつ4バイト長の命令であり、rレジスタの値と、直値vwで指定された直接アドレスの領域に記憶（格納）された値を比較する。

【1392】

「CP r, (jj)」は、3サイクルかつ2バイト長の命令であり、rレジスタの値と、jjレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を比較する命令である。

【1393】

「CP r, (jj+)」は、rレジスタの値と、jjレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を比較し、比較後にjjレジスタに格納されたアドレスを1だけ増加する命令である。1バイトの値同士が比較されるため、アドレスを1だけ増加する。この命令は、4サイクルかつ2バイト長である。

【1394】

「CP r, (jj+d)」は、rレジスタの値と、前述の加算アドレス「jj+d」の領域に記憶された値を比較する命令である。この命令は、基本的に4サイクルかつ3バイト長である。しかし、例外的に、jjレジスタがIYレジスタであり、rレジスタがWレジスタまたはAレジスタである場合に、4サイクルかつ2バイト長になる。

【1395】

「CP r, (jj+p)」は、rレジスタの値と、前述の加算アドレス「jj+p」の領域に記憶された値を比較する命令である。この命令は、4サイクルかつ2バイト長である。

【1396】

「CP (vw), n」は、6サイクルかつ5バイト長の命令であり、直値vwで指定された直接アドレスの領域に記憶された値と、直値nを比較する。

【1397】

「CP (jj), n」は、jjレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、直値nを比較する命令である。この命令は、基本的に4サイクルかつ3バイト長である。しかし、例外的に、jjレジスタがHLレジスタである場合に、3サイクルかつ2バイト長になる。

【1398】

「CP (jj+), n」は、jjレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、直値nを比較し、比較後にjjレジスタに格納されたアドレスを1だけ増加する命令である。1バイトの値同士が比較されるため、アドレスを1だけ増加して次のアドレスに更新する。この命令は、5サイクルかつ3バイト長である。

【1399】

「CP (jj+d), n」は、加算アドレス「jj+d」の領域に記憶された値と、直値nを比較する命令である。この命令は、基本的に5サイクルかつ4バイト長である。しかし、例外的に、jjレジスタがIYレジスタである場合に、4サイクルかつ3バイト長になる。

【1400】

「CP (jj+p), n」は、加算アドレス「jj+p」の領域に記憶された値と、直値nを比較する命令である。この命令は、5サイクルかつ3バイト長である。

【1401】

「CP (vw), r」は、6サイクルかつ5バイト長の命令であり、直値vwで指定された直接アドレスの領域に記憶された値と、rレジスタの値を比較する。

【1402】

「CP (jj), r」は、jjレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、rレジスタの値を比較する命令である。この命令は、基本的に4サイクルかつ3バイト長である。しかし、例外的に、jjレジスタがDEレジスタであり且つrレジスタがWレジスタ、Aレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、Hレジスタ、またはLレジスタである

10

20

30

40

50

場合や、j j レジスタが H L レジスタであり且つ r レジスタが W レジスタ、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、または E レジスタである場合、4 サイクルかつ 2 バイト長になる。

【 1 4 0 3 】

「C P ( j j + ) , r」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、r レジスタに格納された値を比較し、比較後に j j レジスタに格納されたアドレスを 1 だけ増加する命令である。1 バイトの値同士が比較されるため、アドレスを 1 だけ増加する。この命令は、基本的に 5 サイクルかつ 3 バイト長である。しかし、例外的に、j j レジスタが D E レジスタであり且つ r レジスタが W レジスタ、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、H レジスタ、または L レジスタである場合や、j j レジスタが H L レジスタであり且つ r レジスタが W レジスタ、A レジスタ、B レジスタ、C レジスタ、D レジスタ、または E レジスタである場合、4 サイクルかつ 2 バイト長になる。

10

【 1 4 0 4 】

「C P ( j j + d ) , r」は、5 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、加算アドレス「j j + d」の領域に記憶された値と、r レジスタに格納された値を比較する。

【 1 4 0 5 】

「C P ( j j + p ) , r」は、5 サイクルかつ 3 バイト長の命令であり、加算アドレス「j j + p」の領域に記憶された値と、r レジスタに格納された値を比較する命令である。

【 1 4 0 6 】

20

〔例 2 - 2〕

図 1 1 4 の例 2 - 2 は、比較命令のうち 2 バイトのデータ（値）を比較する C P 命令を例示する命令表である。ここで、2 バイトのデータを扱う比較命令であるため、( ) 内で指定されたアドレスは、2 バイトの領域の先頭アドレスを示す。なお、2 バイトのデータを比較する比較命令の実行によって、ハーフキャリーフラグ（H F）の値は、不定値「U」となる。

【 1 4 0 7 】

「C P r r , g g」は、2 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と g g レジスタの値を比較する。

【 1 4 0 8 】

30

「C P r r , m n」は、4 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と直値 m n（2 バイト）を比較する。

【 1 4 0 9 】

「C P r r , ( v w )」は、6 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値を比較する。ここで、直値 v w は、2 バイトの比較される値が格納された 2 バイトの領域の先頭アドレスである。

【 1 4 1 0 】

「C P r r , ( j j )」は、4 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を比較する。

40

【 1 4 1 1 】

「C P r r , ( j j + )」は、5 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を比較し、比較後に j j レジスタに格納されたアドレスを 2 だけ増加する。2 バイトの値同士が比較されるため、アドレスを 2 だけ増加する。

【 1 4 1 2 】

「C P r r , ( j j + d )」は、r r レジスタに格納された値と、加算アドレス「j j + d」の領域に記憶された値を比較する命令である。この命令は、基本的に 5 サイクルかつ 3 バイト長である。

50

## 【 1 4 1 3 】

「 C P r r , ( j j + p ) 」は、5 サイクルかつ2 バイト長の命令であり、r r レジスタに格納された値と、加算アドレス「 j j + p 」の領域に記憶された値を比較する。

## 【 1 4 1 4 】

「 C P ( j j ) , r r 」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、r r レジスタの値を比較する命令である。この命令は、基本的に5 サイクルかつ2 バイト長である。

## 【 1 4 1 5 】

「 C P ( j j + ) , r r 」は、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、r r レジスタに格納された値を比較し、比較後に j j レジスタに格納されたアドレスを2 だけ増加する命令である。2 バイトの値同士が比較されるため、アドレスを2 だけ増加する。この命令は、5 サイクルかつ2 バイト長である。

## 【 1 4 1 6 】

## 〔 例 2 - 3 〕

図 1 1 5 の例 2 - 3 は、比較命令のうち C P J 命令を例示する命令表である。C P J 命令は、アセンブリ言語で「 C P J 第 1 オペランド, 第 2 オペランド」と記載され、第 1 オペランドに対応するデータ(値)から第 2 オペランドに対応するデータ(値)を減算して、2 つのデータ(値)を比較する。なお、C P J はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。

## 【 1 4 1 7 】

なお、C P J 命令と C P 命令は、第 1 オペランドと第 2 オペランドが同じであれば、比較自体の機能や比較自体の動作そのものは同じであるため、具体的な説明を省略する。例えば、「 C P J r , g 」は、「 C P r , g 」と同じく、r レジスタの値と g レジスタの値を比較する命令である。また、「 C P J p , n 」は、「 C P p , n 」と同じく、p レジスタの値と直値 n を比較する命令である。また、「 C P J q , n 」は、「 C P q , n 」と同じく、q レジスタの値と直値 n を比較する命令である。また、「 C P J r , ( v w ) 」は、「 C P r , ( v w ) 」と同じく、r レジスタの値と、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値を比較する命令である。

## 【 1 4 1 8 】

同様に、比較自体の機能や比較自体の動作そのものに関して、「 C P J r , ( j j ) 」と「 C P r , ( j j ) 」、 「 C P J r , ( j j + ) 」と「 C P r , ( j j + ) 」、 「 C P J r , ( j j + d ) 」と「 C P r , ( j j + d ) 」、 「 C P J r , ( j j + p ) 」と「 C P r , ( j j + p ) 」、 「 C P J ( v w ) , n 」と「 C P ( v w ) , n 」、 「 C P J ( j j ) , n 」と「 C P ( j j ) , n 」、 「 C P J ( j j + ) , n 」と「 C P ( j j + ) , n 」、 「 C P J ( j j + d ) , n 」と「 C P ( j j + d ) , n 」、 「 C P J ( j j + p ) , n 」と「 C P ( j j + p ) , n 」、 「 C P J r r , g g 」と「 C P r r , g g 」、 「 C P J r r , m n 」と「 C P r r , m n 」は、同じである。

## 【 1 4 1 9 】

ただし、C P 命令の実行によって、ジャンプステータスフラグ( J F )は、キャリーフラグ( C F )と同じ値 C が設定されて変化態様が同じであるのに対して、C P J 命令の実行によって、ジャンプステータスフラグ( J F )は、ゼロフラグ( Z F )と同じ値 Z が設定されて変化態様が同じである。なお、C P J 命令での比較結果が一致する場合(減算結果がゼロの場合)に、ゼロフラグ( Z F )の値 Z はセットされ「 1 」になり、一致しない場合(減算結果がゼロでない場合)に、ゼロフラグ( Z F )の値 Z はセットされず「 0 」になる。従って、C P J 命令は、分岐命令(ジャンプ命令)が実行される直前に、値の一致を判定する場合に使用されることが多い。

## 【 1 4 2 0 】

このように、C P J 命令と C P 命令の 2 種類の比較命令では、比較結果(減算結果)が同じでも、ジャンプステータスフラグ( J F )のフラグ変化の態様が異なる。そして、ゼ

10

20

30

40

50

ロフラグを重視する C P J 命令とキャリーフラグを重視する C P 命令の 2 種類の比較命令を設けて、比較命令に続く分岐命令（ジャンプ命令）の種類などに応じて使い分けることによって、プログラムの開発が容易になる。

#### 【 1 4 2 1 】

また、C P J 命令と C P 命令は、第 1 オペランドと第 2 オペランドが同じであれば、基本的に、同じサイクル数と同じ語長を有する。例えば、「C P J ( v w ) , n」と「C P ( v w ) , n」は、共に、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値と、直値 n を比較する命令であるが、両方とも 6 サイクルかつ 5 バイト長である。また、例えば、「C P J r , ( j j + p )」と「C P r , ( j j + p )」は、共に、r レジスタの値と、加算アドレス「j j + p」の領域に記憶された値を比較する命令であるが、両方とも 4 サイクルかつ 2 バイト長である。

10

#### 【 1 4 2 2 】

ただし、例外的に、「C P J r , ( j j + d )」は、「C P r , ( j j + d )」と異なり、j j レジスタの種類によらず、4 サイクルかつ 3 バイト長になる。

#### 【 1 4 2 3 】

#### 〔 例 2 - 4 〕

図 1 1 6 の例 2 - 4 は、比較命令のうち 2 バイトのデータ（値）を比較する C P W 命令を例示する命令表である。C P W 命令は、アセンブリ言語で「C P W 第 1 オペランド , 第 2 オペランド」と記載され、第 1 オペランドに対応するデータ（値）から第 2 オペランドに対応するデータ（値）を減算して、2 バイトのデータ（値）同士を比較する。なお、C P W はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。ここで、( ) 内で指定されたアドレスは、2 バイトの領域の先頭アドレスを示す。

20

#### 【 1 4 2 4 】

C P W 命令の実行によって、ジャンプステータスフラグ（J F）には、キャリーフラグ（C F）と同じ値 C が設定される。C P 命令での減算結果がゼロ未満（負）の場合に、キャリーフラグ（C F）の値 C は「1」になり、ゼロ以上（0 又は正）の場合に、キャリーフラグ（C F）の値 C は「0」になる。従って、C P W 命令は、分岐命令（ジャンプ命令）が実行される直前に、値の大小を判定する場合に使用されることが多い。

#### 【 1 4 2 5 】

なお、C P W 命令と L D W 命令は、第 1 オペランドと第 2 オペランドが同じであれば、基本的に語長が同じになる。これによって、プログラムが設計し易くなる可能性がある。

30

#### 【 1 4 2 6 】

「C P W ( v w ) , m n」は、8 サイクルかつ 6 バイト長の命令であり、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値と、直値 m n（2 バイト）を比較する。

#### 【 1 4 2 7 】

「C P W ( j j ) , m n」は、6 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と、直値 m n を比較する。

#### 【 1 4 2 8 】

「C P W ( j j + ) , m n」は、7 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値と直値 m n を比較し、比較後に j j レジスタに格納されたアドレスを 2 だけ増加する。

40

#### 【 1 4 2 9 】

「C P W ( j j + d ) , m n」は、加算アドレス「j j + d」の領域に記憶された値と直値 m n を比較する命令である。この命令は、7 サイクルかつ 5 バイト長である。

#### 【 1 4 3 0 】

「C P W ( j j + p ) , m n」は、7 サイクルかつ 4 バイト長の命令であり、加算アドレス「j j + p」の領域に記憶された値と直値 m n を比較する命令である。

#### 【 1 4 3 1 】

以上、比較命令について説明したが、異なる 2 バイト幅のレジスタ（異なる第 2 レジス

50

タ)の値同士を比較する命令「CP rr, gg」と、2バイト幅のレジスタの値と直値を比較する命令「CP rr, mn」を、第1比較命令と呼ぶことがある。第1比較命令は、ジャンプステータスフラグ(JF)とキャリーフラグ(CF)を同値に変化させる。

#### 【1432】

レジスタの値と直値(1バイト)を比較して、ジャンプステータスフラグ(JF)とゼロフラグ(ZF)を同値に変化させる命令「CPJ p, n」「CPJ q, n」を、第2比較命令と呼ぶことがある。

#### 【1433】

レジスタの値と直値(1バイト)を比較して、ジャンプステータスフラグ(JF)とキャリーフラグ(CF)を同値に変化させる「CP p, n」「CP q, n」を、第3比較命令と呼ぶことがある。 10

#### 【1434】

レジスタの値とメモリの領域に記憶された値(1バイト又は2バイト)を比較して、ジャンプステータスフラグ(JF)とキャリーフラグ(CF)を同値に変化させる「CP r, (vw)」「CP r, (jj+d)」「CP rr, (vw)」「CP rr, (jj+d)」を、第4比較命令と呼ぶことがある。

#### 【1435】

##### 〔分岐命令(例3)〕

分岐命令(ジャンプ命令)は、実行される命令(処理)のアドレスを、分岐命令のアドレス(分岐元)から分岐先の所定のアドレス(ROM内)に分岐(ジャンプ、移動)させる命令である。本実施形態において、分岐命令は、その次に実行される命令のアドレスを、無条件でオペランドに対応する分岐先のアドレス(ROM内)にジャンプさせるか、又は、第1オペランドに対応する条件が成立すると、第2オペランドに対応する分岐先のアドレス(ROM内)にジャンプさせる。なお、第1オペランドに対応する条件が成立しないと、分岐命令の次の命令にそのまま進む(分岐しない)。 20

#### 【1436】

分岐命令は、フラグレジスタ1200の2ビット目から7ビット目の6つのフラグ(RBSとIMF以外のフラグ)のうち、ジャンプステータスフラグ(JF)を「1」に設定するが、ゼロフラグ(ZF)、キャリーフラグ(CF)、ハーフキャリーフラグ(HF)、サインフラグ(SF)、オーバーフローフラグ(VF)を変化させずそのまま維持する。 30

#### 【1437】

##### 〔例3-1〕

図117の例3-1は、分岐命令のうち、分岐元の分岐命令のアドレスから分岐先の近いアドレスに処理がジャンプするJRR命令を例示する命令表である。JRR命令では、後述のJR命令よりもアドレス空間において近距離のアドレス(番地)にジャンプする。ここで、JRR命令は、アセンブリ言語で「JRR 第1オペランド, 第2オペランド」と記載され、第1オペランドに対応する条件が成立すると、第2オペランドに対応するアドレスに処理(次に実行される命令)がジャンプ(条件分岐)する。また、第1オペランドに対応する条件が成立しないと、分岐命令の次の命令にそのまま進む(分岐しない)。 40

なお、JRRはオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第1オペランドで、カンマの後が第2オペランドである。なお、JRR命令の分岐の条件は、ジャンプステータスフラグ(JF)の状態(T又はF)に関する条件だけを含み、他のゼロフラグ(ZF)、キャリーフラグ(CF)、ハーフキャリーフラグ(HF)、サインフラグ(SF)、オーバーフローフラグ(VF)の状態に関する条件を含まない。

#### 【1438】

「JRR T, \$+1+k」は、4サイクルかつ1バイト長の命令であり、ジャンプステータスフラグ(JF)が「1」の場合(JF=1(真、T)の場合)に、ジャンプ先のアドレス「PC+1+k」に処理がジャンプする。「PC+1+k」は、プログラムカウンタであるPCレジスタの現在値\$に1+kを加算したものである。ここで、JRR命令 50

の  $k$  の範囲は、 $-12 \sim -2$  または  $+1 \sim +15$  の狭い範囲（絶対値の小さめの値の範囲）であり、後述の JR 命令の  $k$  の範囲（ $-128 \sim +127$ ）よりも狭い。従って、この JR 命令の語長は、1 バイト長で短くなる。なお、語長が 1 バイト長であるため、ジャンプ先のアドレス「 $PC + 1 + k$ 」において  $k$  に加えて 1 が加算されている。

#### 【1439】

「JR R F,  $\$ + 1 + k$ 」は、「JR R T,  $\$ + 1 + k$ 」と同様の命令であるが、ジャンプステータスフラグ（JF）が「0」の場合（JF = 0（偽、F）の場合）に、ジャンプ先のアドレス「 $PC + 1 + k$ 」に処理がジャンプする。同様に、 $k$  は、 $-12 \sim -2$  または  $+1 \sim +15$  の狭い範囲である。

#### 【1440】

以上のように、 $k$  の範囲は  $-12 \sim -2$  または  $+1 \sim +15$  であるため、JR 命令では、ジャンプ先のアドレスは、JR 命令のアドレスから  $-11$  バイトから  $+16$  バイトの範囲で離れたアドレスになる。この範囲から外れたアドレスには、後述の JR 命令を用いてジャンプする。

#### 【1441】

##### 〔例 3 - 2〕

図 117 の例 3 - 2 は、分岐命令のうち、分岐元の分岐命令のアドレスから分岐先の遠いアドレスに処理がジャンプ可能な JR 命令を例示する命令表である。JR 命令では、前述の JR 命令よりもアドレス空間において遠距離のアドレス（番地）にジャンプできる。ここで、JR 命令は、アセンブリ言語で「JR オペランド」と記載される場合に、無条件でオペランドに対応するアドレスに処理（次に実行される命令）がジャンプ（無条件分岐）し、「JR 第 1 オペランド, 第 2 オペランド」と記載される場合に、第 1 オペランドに対応する条件が成立すると、第 2 オペランドに対応するアドレスに処理がジャンプ（条件分岐）する。また、第 1 オペランドに対応する条件が成立しないと、分岐命令の次の命令にそのまま進む（分岐しない）。なお、JR はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。JR 命令の分岐の条件は、ジャンプステータスフラグ（JF）の状態（T 又は F）に関する条件を含まない。

#### 【1442】

「JR  $\$ + 2 + k$ 」は、3 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、無条件で、ジャンプ先のアドレス「 $PC + 2 + k$ 」に処理がジャンプする。「 $PC + 2 + k$ 」は、プログラムカウンタである PC レジスタの現在値  $\$$  に  $2 + k$  を加算したものである。ここで、JR 命令の  $k$  の範囲は、 $-128 \sim +127$  の広い範囲（絶対値の大きめの値の範囲）であり、JR 命令の  $k$  の範囲（ $-12 \sim -2$  または  $+1 \sim +15$ ）よりも広い。従って、この JR 命令は、JR 命令よりも遠いアドレスにジャンプ可能であり、また、この JR 命令の語長は、JR 命令よりも長い 2 バイト長になる。なお、2 バイト長であるため、 $k$  に加えて 2 が加算されている。

#### 【1443】

「JR Z,  $\$ + 2 + k$ 」「JR NZ,  $\$ + 2 + k$ 」「JR C,  $\$ + 2 + k$ 」「JR NC,  $\$ + 2 + k$ 」は、3 サイクルかつ 2 バイト長の命令であり、第 1 オペランドに対応する特定の条件（各々、ZF = 1、ZF = 0、CF = 1、CF = 0）が成立すると、「JR  $\$ + 2 + k$ 」と同様に、ジャンプ先のアドレス「 $PC + 2 + k$ 」に処理がジャンプする。

#### 【1444】

「JR LE,  $\$ + 3 + k$ 」「JR GT,  $\$ + 3 + k$ 」「JR M,  $\$ + 3 + k$ 」「JR P,  $\$ + 3 + k$ 」「JR SLT,  $\$ + 3 + k$ 」「JR SGE,  $\$ + 3 + k$ 」「JR SLE,  $\$ + 3 + k$ 」「JR SGT,  $\$ + 3 + k$ 」「JR VS,  $\$ + 3 + k$ 」「JR VC,  $\$ + 3 + k$ 」は、4 サイクルかつ 3 バイト長の命令であり、第 1 オペランドに対応する特定の条件（各々、CF = 1 または ZF = 1、CF = 0 かつ ZF = 0、SF = 1、SF = 0、SF と VF の排他的論理和が 1、SF と VF の排他的論理和が 0、SF

10

20

30

40

50

と V F の排他的論理和が 1 または Z F = 1、S F と V F の排他的論理和が 0 かつ Z F = 0、V F = 1、V F = 0 ) が成立すると、ジャンプ先のアドレス「P C + 3 + k」に処理がジャンプする。「P C + 3 + k」は、プログラムカウンタである P C レジスタの現在値 \$ に 3 + k を加算したものである。ここで、k は、- 1 2 8 ~ + 1 2 7 の絶対値の大きめの値であるため、これらの J R 命令は、J R R 命令よりも遠いアドレスにジャンプ可能であり、また、これらの J R 命令の語長は、J R R 命令よりも長い 3 バイト長になる。なお、3 バイト長であるため、k に加えて 3 が加算されている。

#### 【 1 4 4 5 】

以上、分岐命令について説明したが、分岐命令のアドレスから遠いアドレスに処理をジャンプさせ得る 2 バイト長の J R 命令を第 1 分岐命令と呼ぶことがある。分岐命令のアドレスから近いアドレスに処理をジャンプさせる 1 バイト長の J R R 命令を第 2 分岐命令と呼ぶことがある。なお、分岐の条件は、第 1 分岐命令 ( J R 命令 ) ではジャンプステータスフラグの状態 ( T 又は F ) に関する条件を含まないが、第 2 分岐命令 ( J R R 命令 ) ではジャンプステータスフラグの状態に関する条件を含む。

10

#### 【 1 4 4 6 】

〔 呼出し命令 ( 例 4 ) 〕

呼出し命令は、呼び出し元のプログラムから、呼び出し先の所定のアドレスのサブルーチンを読み出す命令である。本実施形態において、呼出し命令は、オペランドに対応するアドレス ( 番地 ) のサブルーチンを読み出すか、又は、第 1 オペランドに対応する条件が成立すると、第 2 オペランドに対応するアドレス ( 番地 ) のサブルーチンを読み出す。

20

#### 【 1 4 4 7 】

呼出し命令は、フラグレジスタ 1 2 0 0 の 2 ビット目から 7 ビット目の 6 つのフラグ ( R B S と I M F 以外のフラグ ) を変化させずそのまま維持する。

#### 【 1 4 4 8 】

〔 例 4 - 1 〕

図 1 1 8 の例 4 - 1 は、呼出し命令のうち、任意のアドレス ( R O M 内アドレス ) のサブルーチンを読み出せる C A L L 命令を例示する命令表である。ここで、C A L L 命令は、アセンブリ言語で「C A L L オペランド」と記載される場合に、無条件でオペランドに対応するアドレス ( 番地 ) のサブルーチンを読み出し、「C A L L 第 1 オペランド、第 2 オペランド」と記載される場合に、第 1 オペランドに対応する条件が成立すると、第 2 オペランドに対応するアドレス ( 番地 ) のサブルーチンを読み出す。なお、C A L L はオペコードで、オペランドにおけるカンマの前が第 1 オペランドで、カンマの後が第 2 オペランドである。

30

#### 【 1 4 4 9 】

無条件でサブルーチンを読み出せる「C A L L m n」「C A L L r r」「C A L L ( v w )」「C A L L ( j j )」「C A L L ( j j + )」「C A L L ( j j + d )」「C A L L ( j j + p )」は、各々、呼び出されるサブルーチンのアドレス ( 先頭アドレス、R O M 内 ) の値が、直値 m n、r r レジスタに格納された値、直値 v w で指定された直接アドレスの領域に記憶された値、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値、j j レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値、加算アドレス「j j + d」の領域に記憶された値、加算アドレス「j j + p」の領域に記憶された値となる命令である。これらの C A L L 命令は、上記の順に、7 サイクルかつ 4 バイト長、6 サイクルかつ 2 バイト長、9 サイクルかつ 4 バイト長、7 サイクルかつ 2 バイト長、8 サイクルかつ 2 バイト長、8 サイクルかつ 3 バイト長、8 サイクルかつ 2 バイト長である。

40

#### 【 1 4 5 0 】

「C A L L T, m n」「C A L L F, m n」「C A L L Z, m n」「C A L L N Z, m n」「C A L L C, m n」「C A L L N C, m n」は、各々、J F = 1 の条件、J F = 0 の条件、Z F = 1 の条件、Z F = 0 の条件、C F = 1 の条件、C F = 0 の条件が成立した場合に、直値 m n のアドレスのサブルーチンを読み出す命令である。これらの C A L L 命令の語長は、いずれも 4 バイト長である。また、これらの C A L L 命令のサ

50



イクル数は、条件が成立した場合に 7 サイクルであり、条件が不成立の場合に 5 サイクルである。

【 1 4 5 1 】

〔 例 4 - 2 〕

図 1 1 8 の例 4 - 2 は、呼出し命令のうち、任意のアドレスのサブルーチン呼び出せない C A L L T 命令と C A L L R 命令を例示する命令表である。ここで、C A L L T 命令と C A L L R 命令は、各々、アセンブリ言語で「C A L L T オペランド」と「C A L L R オペランド」と記載され、無条件でオペランドに基づいて導出されるかオペランドに対応するアドレス（番地）のサブルーチン呼び出す。なお、C A L L T と C A L L R はオペコードである。

【 1 4 5 2 】

「C A L L T n」は、7 サイクルかつ 1 バイト長の命令であり、無条件でベクタテーブルの n 番目に登録（アドレスが登録）されたサブルーチン呼び出す。ここで、直値 n は、4 ビットで 0 から 1 5 までの値を示す（n = 0 ~ 1 5）。ベクタテーブルは、R O M 1 1 1 b のアドレス空間の最後尾にあるプログラム管理エリア内に配置される（図 1 0 9 参照）。ベクタテーブルにおいて、サブルーチンのアドレス（先頭アドレス）が順番に登録（定義）され記憶されている。ベクタテーブルを利用できるため、オペランドは直値 m n ではなく直値 n（4 ビット）となり、「C A L L T n」の語長は 1 バイトと短くなる。しかし、ベクタテーブルにおいて登録できるアドレス（サブルーチンのアドレス）の数には上限（1 6 個）がある。

【 1 4 5 3 】

「C A L L R m n」は、無条件で直値 m n のアドレス（番地）のサブルーチン呼び出す。この命令の呼び出せる呼び出し先のサブルーチンのアドレスには所定の範囲（例えば 4 0 0 0 h から 5 3 F F h）に制限される。「C A L L R m n」は、例えば直値 m n の範囲が 4 0 0 0 h から 4 B F F h の場合に、6 サイクルかつ 2 バイト長であり、例えば直値 m n の範囲が 4 C 0 0 h から 5 3 F F h の場合に、7 サイクルかつ 3 バイト長である。このように、直値 m n が大きい場合に、この命令のサイクル数と語長は大きくなる。なお、直値 m n が大きい場合には、アドレスが大きい第 2 の R O M 領域（領域外プログラムの領域）にあるサブルーチンも呼び出せることもある。

【 1 4 5 4 】

呼び出し先のアドレスに関係するオペランドが直値 m n 又は直値 n である場合において、C A L L T 命令、C A L L R 命令、C A L L 命令は、この順に、1 バイト長、2 バイト長（又は 3 バイト長）、4 バイト長となる。即ち、呼び出し先のアドレスに関係するオペランドが直値である場合において、呼び出すことが可能なアドレス（サブルーチンのアドレス）の数が小さいほど（数に制限があるほど）、呼出し命令の語長は短くなる（命令サイズは小さくなる）。なお、C A L L T 命令はベクタテーブルを利用し、C A L L R 命令は呼び出し可能なアドレスの範囲に制限があり、C A L L 命令は任意のアドレスを呼び出せるため、呼び出し可能なアドレスの数は、C A L L T 命令 < C A L L R 命令 < C A L L 命令の順番になる。

【 1 4 5 5 】

以上、呼出し命令について説明したが、任意のアドレスのサブルーチン呼び出せるが命令サイズの大きい特定の C A L L 命令（4 バイト長の「C A L L m n」「C A L L T, m n」「C A L L F, m n」「C A L L Z, m n」「C A L L N Z, m n」「C A L L C, m n」「C A L L N C, m n」）を第 1 呼出し命令と呼ぶことがある。第 1 呼出し命令では、呼び出し先のアドレスが直値 m n で指定されている。なお、これら C A L L 命令の中で、無条件でサブルーチン呼び出せる「C A L L m n」だけを第 1 呼出し命令としてもよい。また、呼び出せるサブルーチン（呼び出し先）のアドレスに制限があるが、第 1 呼出し命令よりも語長が短い 2 バイト長又は 3 バイト長の C A L L R 命令を第 2 呼出し命令と呼ぶことがある。さらに、ベクタテーブルに登録（アドレスが登録）されたサブルーチンのみを呼び出すことができ、第 2 呼出し命令よりも語長が短い 1 バ

10

20

30

40

50

イト長のCALLT命令を第3呼出し命令と呼ぶことがある。

#### 【1456】

〔復帰命令（例5）〕

復帰命令（リターン命令）は、サブルーチンや割込み処理等からリターンする命令である。本実施形態において、復帰命令は、無条件でリターンするか、又は、オペランドに対応する条件が成立すると、リターンする。

#### 【1457】

復帰命令は、フラグレジスタ1200の2ビット目から7ビット目の6つのフラグ（RBSとIMF以外のフラグ）を変化させずそのまま維持するか、指定した値に設定する。

#### 【1458】

〔例5-1〕

図119の例5-1は、復帰命令のうち、フラグレジスタ1200のデータであるプログラムステータスワードPSWの復帰を伴わないRET命令を例示する命令表である。ここで、RET命令は、アセンブリ言語で「RET」と記載される場合に、無条件でサブルーチンからリターンし、「RET オペランド」と記載される場合に、オペランドに対応する条件が成立するとリターンする。なお、RETはオペコードである。なお、条件が不成立の場合、復帰命令の次の命令にそのまま進む（リターンしない）。

#### 【1459】

「RET」は、6サイクルかつ1バイト長の命令であり、無条件でサブルーチンからリターンする。

#### 【1460】

「RET T」「RET F」「RET Z」「RET NZ」「RET C」「RET NC」は、オペランドに対応する特定の条件（各々、JF=1、JF=0、ZF=1、ZF=0、CF=1、CF=0）が成立すると、リターンする。これらのRET命令の語長は、上記の順に、2バイト長、2バイト長、1バイト長、1バイト長、1バイト長、1バイト長である。「RET T」「RET F」のサイクル数は、条件が成立した場合に7サイクルであり、条件が不成立の場合に4サイクルである。「RET Z」「RET NZ」「RET C」「RET NC」のサイクル数は、条件が成立した場合に6サイクルであり、条件が不成立の場合に3サイクルである。

#### 【1461】

〔例5-2〕

図119の例5-2は、復帰命令のうち、プログラムステータスワードPSWの復帰を伴うRETI命令とRETN命令を例示する命令表である。ここで、RETI命令とRETN命令は、アセンブリ言語で、オペランドなしで「RETI」「RETN」と記載され、無条件でリターンする。なお、RETIとRETNはオペコードである。

#### 【1462】

「RETI」「RETN」は、7サイクルかつ2バイト長の命令である。「RETI」は、PSWをスタックから復帰し、割込み処理またはCALLI命令のサブルーチンからリターンする命令である。ここで、CALLI命令（命令表には不記載）は、呼出し命令のうち、PSWをスタックに退避し割込み禁止（IMF=0）を設定してからサブルーチン呼び出す命令である。「RETN」は、PSWをスタックから復帰し、NMI割込み処理からリターンする命令である。NMI割込み処理（ノンマスカブル割り込み処理）は、割込み禁止にできず強制的に実行される割込み処理である。

#### 【1463】

〔出力処理〕

図120は、第5実施形態に係る出力処理の手順を示すフローチャートである。第5実施形態に係る出力処理は、第1実施形態の出力処理（図10）からステップA1619-A1623の試験信号出力処理を削除しただけのものである。図120において、第1実施形態の出力処理（図10）と同じ処理には同じステップ番号を付しているため、説明を省略する。なお、試験信号出力処理は、出力処理以外の領域外統合処理で実行される。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 6 4 】

## 〔 領域外統合処理 〕

図 1 2 1 は、第 5 実施形態に係る領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。第 5 実施形態に係る領域外統合処理は、第 1 実施形態の領域外統合処理（図 5 7）に試験信号出力処理（A 1 0 0 0 1）を追加したものである。図 1 2 1 において、第 1 実施形態の領域外統合処理（図 5 7）と同じ処理には同じステップ番号を付して、説明を省略する。領域外統合処理は、第 1 実施形態と同じく領域外処理であり、領域外プログラムの一部である領域外統合処理プログラムとして実行される。

## 【 1 4 6 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、スタックポインタの切り替え（A 9 5 0 1 と A 9 5 0 2）とレジスタの退避（A 9 5 0 3）を実行した後、領域外プログラムの一部として、試験信号出力処理（A 1 0 0 0 1）に対応する試験信号出力処理プログラムを実行する。このように試験信号出力処理（A 1 0 0 0 1）を領域外統合処理からサブルーチンとして呼び出せば、スタックポインタの切り替えやレジスタの退避・復帰に掛かる処理時間を節約できる。なお、領域内プログラムである出力処理のプログラムからサブルーチンとして領域外プログラムである試験信号出力処理を呼び出すように構成した場合、出力処理でフラグレジスタの退避や試験信号出力処理でのスタックポインタ切り替えや汎用レジスタの退避・復帰の処理が必要になることもある。なお、第 1 実施形態では、試験信号出力処理は、領域内プログラムである出力処理のプログラムの一部として実行されるため、フラグレジスタの退避やスタックポインタの切り替えや汎用レジスタの退避・復帰は必要ない。

## 【 1 4 6 6 】

## 〔 試験信号出力処理 〕

図 1 2 2 は、第 5 実施形態に係る試験信号出力処理の手順を示すフローチャートである。試験信号出力処理は、領域外統合処理（図 1 2 1）のサブルーチンとして実行される。

## 【 1 4 6 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 1 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 1 に合成したデータを出力する（A 1 0 1 0 1）。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 2 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 2 に合成したデータを出力する（A 1 0 1 0 2）。

## 【 1 4 6 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 3 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 3 に合成したデータを出力する（A 1 0 1 0 3）。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 4 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 4 に合成したデータを出力する（A 1 0 1 0 4）。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 5 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 5 に合成したデータを出力する（A 1 0 1 0 5）。

## 【 1 4 6 9 】

ステップ A 1 0 1 0 1 - A 1 0 1 0 5 の処理は、第 1 実施形態の出力処理のステップ A 1 6 1 9 - A 1 6 2 3 と同様である。しかし、本実施形態において、試験信号出力処理は、領域外処理に対応する領域外プログラムの一部である試験信号出力処理プログラムとして実行される。一方、出力処理は、領域内処理に対応する領域内プログラムの一部である出力処理プログラムとして実行される。なお、ステップ A 1 0 1 0 1 - A 1 0 1 0 5 の処理において、試験端子出力ポート 1 - 5 に出力するデータは、R A M の領域内ワーク領域から読み出される（ロードされる）。

## 【 1 4 7 0 】

## 〔 プログラムリスト 〕

10

20

30

40

50

図 1 2 3 - 図 1 3 9 は、第 5 実施形態に係る遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 a ( C P U コア 1 0 2 ) が実行するプログラムのプログラム構造を例示するプログラムリストである。図 1 2 3 - 図 1 3 9 は、あくまでプログラム構造を一例として示すものであり、適宜、命令 (コード) の削除や追加など改変可能である。各プログラムリストは、8 ビットマイクロプロセッサである Z 8 0 に対応したアセンブリ言語による命令 (ソースコード) のリストであり、擬似命令 (アセンブラに対する命令) 等を除いて、R O M 1 1 1 b に記憶される機械語命令 (マシンコード) に 1 対 1 に対応する。いずれの命令も機械語命令として命令解釈実行回路 1 2 4 2 が解釈実行可能な命令セットに含まれる。

#### 【 1 4 7 1 】

各プログラムリストにおける一行の記載は、左側より、便宜のために付した「行番号」、「アセンブリ言語の命令 (コード)」、「命令の語長 (命令サイズ、命令長)」、説明の便宜のために付した「コメント」からなる。セミコロン「;」より右側の数字が「語長」であり、さらに右側が「コメント」である。「アセンブリ言語の命令 (コード)」は、前述のとおり、操作内容 (演算内容) を示す「オペコード」、命令対象の「オペランド」に分けられる。アセンブリ言語の命令 (コード) において、ラベルや 1 6 進数 (・・ h、・・・・ h 等) は、直値 n 又は直値 m n を意味する。なお、プログラムリストの命令は、サブルーチンを呼び出す呼出し命令や分岐命令 (ジャンプ命令) 等がない限り、基本的に行番号の順に (行番号の小さなものから大きなものへ) プログラムリストの上から下へ実行される。

#### 【 1 4 7 2 】

なお、図 1 2 3 から図 1 3 5 までのプログラムは、第 1 の R O M 領域 (第 1 プログラム記憶領域) の領域内プログラムに含まれ、図 1 3 6 から図 1 3 9 までのプログラムは、第 2 の R O M 領域 (第 2 プログラム記憶領域) の領域外プログラムに含まれる。

#### 【 1 4 7 3 】

##### 〔メイン処理プログラム〕

図 1 2 3 は、第 5 実施形態に係るメイン処理 (図 5 A) に対応するメイン処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。

#### 【 1 4 7 4 】

行番号 0 5 1 0 では、メイン処理の A 1 0 0 1 に対応して、割込みを禁止する (コード「D I」)。

#### 【 1 4 7 5 】

行番号 0 5 2 0 では、メイン処理の A 1 0 0 2 に対応して、S P レジスタにスタックポインタとして値「2 9 F F h」を転送する (コード「L D S P , 2 9 F F H」)。

#### 【 1 4 7 6 】

行番号 0 5 3 0 では、メイン処理の A 1 0 0 3 に対応して、レジスタバンクセクタ (R B S) に 0 を転送する (コード「L D R B S , 0」)。これにより、レジスタバンク 0 を設定する。

#### 【 1 4 7 7 】

行番号 0 5 4 0 では、メイン処理の A 1 0 0 4 に対応して、I Y レジスタに R A M 1 1 1 c の先頭アドレスとして「2 8 0 0 h」を転送して設定する (コード「L D I Y , 2 8 0 0 H」)。なお、本実施形態では、上位アドレスだけではなく、先頭アドレスの全体 (下位アドレスも含む) を設定している。

#### 【 1 4 7 8 】

行番号 0 5 5 0 では、メイン処理の A 1 0 0 4 の処理に含めてよいが、D P レジスタに R O M 1 1 1 b のデータエリア (ユーザプログラム用) の先頭アドレスとして「5 0 0 0 h」を転送して設定する (コード「L D D P , 5 0 0 0 H」)。

#### 【 1 4 7 9 】

行番号 0 5 6 0 と行番号 0 5 7 0 は、メイン処理の A 1 0 0 5 に対応する。行番号 0 5 6 0 では、ラベル C \_ S H O T \_ N G に対応する直値 n (発射停止を意味する数値) を A レジスタに転送する (コード「L D A , C \_ S H O T \_ N G」)。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 8 0 】

行番号 0 5 7 0 では、ポート C \_\_ O U T 0 1 ( 即ち、ラベル C \_\_ O U T 0 1 に対応する数値の番号のポート ) に A レジスタの数値を出力する ( コード「 O U T ( C \_\_ O U T 0 1 ) , A 」 ) 。

## 【 1 4 8 1 】

行番号 0 5 8 0 では、メイン処理の A 1 0 0 6 に対応して、ポート C \_\_ I N P U T 1 ( 即ち、ラベル C \_\_ I N P U T 1 に対応する数値の番号のポート ) から数値を A レジスタに入力する ( コード「 I N A , ( C \_\_ I N P U T 1 ) 」 ) 。ここでのポートは、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 からの信号を取り込む第 1 入力ポート 1 2 2 である。なお、省略されているが、次の行番号 0 5 9 0 では、同様に、メイン処理の A 1 0 0 6 に対応して、設定 10  
キースイッチ 9 3 からの設定キースイッチ信号を取り込む第 2 入力ポート 1 2 3 であるポート C \_\_ I N P U T 2 ( 即ち、ラベル C \_\_ I N P U T 2 に対応する数値の番号のポート ) から数値を B レジスタ等に入力してよい。

## 【 1 4 8 2 】

行番号 0 6 1 0 では、メイン処理の A 1 0 5 2 に対応して、フラグレジスタ 1 2 0 0 のデータ ( 値 ) であるプログラムステータスワード P S W を領域内スタック領域に退避 ( P U S H ) する ( コード「 P U S H P S W 」 ) 。

## 【 1 4 8 3 】

行番号 0 6 2 0 では、メイン処理の A 1 0 5 3 に対応して、安全装置に関連する安全装置情報を初期化する安全装置情報初期化処理のサブルーチン呼び出して実行する ( コード「 C A L L P \_\_ S A F I N I 」 ) 。なお、「 C A L L ラベル」と記載されるコードは、命令表の「 C A L L m n 」に対応する。安全装置情報初期化処理のサブルーチンは、領域外プログラムであり、ラベル P \_\_ S A F I N I の直値 m n に対応する R O M 内アドレス ( 先頭アドレス ) を第 2 の R O M 領域 ( 領域外プログラムの領域 ) に有する。このように、領域内プログラム ( メイン処理プログラム ) から領域外プログラムを呼び出す場合には、領域内プログラムを呼び出す場合と区別して、特定の C A L L 命令が使用される。 20

## 【 1 4 8 4 】

行番号 0 6 3 0 では、メイン処理の A 1 0 5 4 に対応して、プログラムステータスワード P S W を復帰 ( P O P ) する。

## 【 1 4 8 5 】

行番号 0 6 4 0 と行番号 0 6 5 0 は、メイン処理の A 1 0 5 5 に対応する。行番号 0 6 4 0 では、乱数生成回路を起動又は使用するために必要なデータテーブル ( R N D S E T ) のアドレス ( ラベル D \_\_ R N D S E T ) を、相対アドレス「 D \_\_ R N D S E T - 5 0 0 0 h 」に変換して、H L レジスタに転送する ( コード「 L D D H L , D \_\_ R N D S E T - 5 0 0 0 H 」 ) 。相対アドレスは、ユーザプログラム用のデータエリアの先頭アドレス「 5 0 0 0 h 」を基準とする R O M 内のアドレスである。なお、コード「 L D D H L , D \_\_ R N D S E T - 5 0 0 0 H 」は、命令表の「 L D D H L , m n 」に対応する。 30

## 【 1 4 8 6 】

L D D 命令は、第 2 オペランドにアドレス空間の先頭からの絶対アドレス ( 2 バイト ) ではなく、相対アドレス ( 実質的に 1 バイト ) を用いるため、命令の語長が通常の L D 命令 ( 「 L D f f , m n 」 ) よりも 1 バイト分だけ減少する ( 3 バイト長から 2 バイト長へ減少 ) 。 40

## 【 1 4 8 7 】

行番号 0 6 5 0 では、デバイス ( ここでは乱数生成回路 ) を設定するサブルーチン呼び出して実行する ( コード「 C A L L R P \_\_ D E V S E T 」 ) 。なお、「 C A L L R ラベル」と記載されるコードは、命令表の「 C A L L R m n 」に対応する。このサブルーチンは、ラベル P \_\_ D E V S E T の直値 m n に対応する R O M 内アドレス ( 先頭アドレス ) を有する。

## 【 1 4 8 8 】

行番号 0 6 7 0 では、メイン処理の A 1 0 5 6 に対応して、割込みを禁止する ( コード 50

「D I」)。

【1489】

行番号0680と行番号0690は、メイン処理のA1057に対応する。行番号0680では、遊技停止中であるか否かを判定する遊技停止中判定処理に対応するサブルーチン呼び出して実行する(コード「CALLT P\_\_MSSSTA\_CHK」)。なお、「CALLT ラベル」と記載されるコードは、命令表の「CALLT n」に対応する。ラベルP\_\_MSSSTA\_CHKの値がnとなり、ここで呼び出されるサブルーチンのROM内アドレスは、ベクタテーブルにおいてn番目に登録されている。

【1490】

行番号0690では、ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされておらず「0」の場合(JF=0:遊技停止中である場合)に、ラベルMAIN80に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号0740以降の命令を実行する(コード「JRR F, MAIN80」)。ジャンプ先(ラベルMAIN80)は、コード「JRR F, MAIN80」のアドレスから+9バイト(+16バイト以下)離れた近いアドレスである。なお、「JRR F, ラベル」と記載されるコードは、命令表の「JRR F, \$+1+k」に対応する。ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされており「1」の場合(JF=1:遊技停止中でない場合)に、次の行番号0700の命令に移行する。

【1491】

行番号0700では、メイン処理のA1058に対応して、フラグレジスタ1200のデータであるプログラムステータスワードPSWを領域内スタック領域に退避(PUSH)する(コード「PUSH PSW」)。

【1492】

行番号0710では、メイン処理のA1059に対応して、ベース値などの性能情報を計算する性能表示編集処理のサブルーチン呼び出して実行する(コード「CALL P\_\_SHKSHM」)。性能表示編集処理のサブルーチンは、領域外プログラムであり、ラベルP\_\_SHKSHMの直値mnに対応するROM内アドレス(先頭アドレス)を第2のROM領域(領域外プログラムの領域)に有する。このように、領域内プログラム(メイン処理プログラム)から領域外プログラムを呼び出す場合には、領域内プログラムを呼び出す場合と区別して、特定のCALL命令が使用される。

【1493】

行番号0720では、メイン処理のA1060に対応して、プログラムステータスワードPSWを復帰(POP)する。

【1494】

行番号0740では、メイン処理のA1061に対応して、割込みを許可する(コード「EI」)。

【1495】

行番号0750では、Wレジスタの値同士について排他的論理和をとることによって、Wレジスタの値をクリアして0に設定しておく(コード「XOR W, W」)。

【1496】

行番号0770から行番号0830は、メイン処理のA1062に対応し、停電が発生しているか否かを判定する。行番号0770では、停電監視信号が入ってくるポートC\_\_INPUT1から数値をAレジスタに入力する(コード「IN A, (C\_\_INPUT1)」)。

【1497】

行番号0780では、Aレジスタの値と停電監視信号がオフであることを示す値C\_\_PDWNSW(例えば、負論理で00000001B)の論理積をとる(コード「AND A, C\_\_PDWNSW」)。行番号0810の論理積の演算結果は、停電監視信号がオン(例えば、負論理で00000000B)の停電発生状態であれば、ゼロになる。なお、演算結果がゼロの場合、ゼロフラグ(ZF)がセットされ「1」になり、演算結果がゼロでない場合、ゼロフラグ(ZF)がセットされず「0」になる(NZ)。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 9 8 】

行番号 0 7 9 0 では、行番号 0 7 8 0 の演算結果がゼロでなく N Z の場合（即ち停電発生状態でない場合）に、ラベル M A I N 7 0 に対応する R O M 内アドレス（分岐先）へジャンプして、行番号 0 6 7 0 以降の命令を実行する（コード「 J R N Z , M A I N 7 0 」）。なお、「 J R N Z , ラベル」と記載されるコードは、命令表の「 J R N Z , \$ + 2 + k 」に対応する。ジャンプ先（ラベル M A I N 7 0 ）は、コード「 J R N Z , M A I N 7 0 」のアドレスから - 1 7 バイト（ - 1 2 バイト以下）離れた遠いアドレスであり、 J R R 命令ではジャンプできないアドレスである。しかし、この J R 命令では、 J R R 命令（例えば）よりも、アドレス空間内の遠い距離をジャンプできる。行番号 0 7 8 0 の演算結果がゼロである場合（即ち停電発生状態である場合）に、行番号 0 8 1 0 の命令に移行する。ジャンプしない場合に、次の行番号 0 8 1 0 の命令に移行する。

## 【 1 4 9 9 】

行番号 0 8 1 0 から行番号 0 8 3 0 では、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか否かを判定する。

## 【 1 5 0 0 】

行番号 0 8 1 0 では、停電監視信号がオン状態（停電発生状態）の場合に、オン状態の検出回数を示す W レジスタの値を + 1 更新（ 1 だけ増加）させる（コード「 I N C W 」）。

## 【 1 5 0 1 】

行番号 0 8 2 0 では、 W レジスタの値とチェック回数である「 2 」を比較する（コード「 C P W , 2 」）。なお、このコードは、命令表の「 C P p , n 」に対応する。 W レジスタの値がチェック回数「 2 」より小さい場合に、比較の演算結果としてキャリーフラグ（ C F ）とジャンプステータスフラグ（ J F ）がセットされ「 1 」になる。

## 【 1 5 0 2 】

行番号 0 8 3 0 では、ジャンプステータスフラグ（ J F ）がセットされ「 1 」である場合（オン状態の検出回数がチェック回数に達していない場合）に、ラベル M A I N 9 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 0 7 7 0 以降の命令を実行する（コード「 J R R T , M A I N 9 0 」）。なお、「 J R R T , ラベル」と記載されるコードは、命令表の「 J R R T , \$ + 2 + k 」に対応する。ジャンプステータスフラグ（ J F ）がセットされておらず「 0 」である場合（オン状態の検出回数がチェック回数に達した場合）に、行番号 0 8 4 0 に移行する。ジャンプしない場合に、次の行番号 0 8 4 0 の命令に移行する。

## 【 1 5 0 3 】

行番号 0 8 4 0 では、メイン処理の A 1 0 6 3 に対応して、割込みを禁止する（コード「 D I 」）。

## 【 1 5 0 4 】

行番号 0 8 5 0 では、メイン処理の A 1 0 6 4 に対応して、全出力ポートにオフデータを出力するサブルーチンを呼び出して実行する（コード「 C A L L R P \_ O U T C L R 」）。このサブルーチンは、ラベル P \_ O U T C L R に対応する R O M 内アドレス（先頭アドレス）を有する。

## 【 1 5 0 5 】

〔タイマ割込み処理プログラム〕

図 1 2 4 は、第 5 実施形態に係るタイマ割込み処理（図 9 ）に対応するタイマ割込み処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。

## 【 1 5 0 6 】

行番号 1 0 0 0 では、タイマ割込み処理の A 1 3 0 1 に対応して、レジスタバンクセクタ（ R B S ）に 1 を転送する（コード「 L D R B S , 1 」）。これにより、レジスタバンク 1 を設定する。

## 【 1 5 0 7 】

行番号 1 0 1 0 では、タイマ割込み処理の A 1 3 0 2 に対応して、所定のレジスタ（ D

レジスタ)にRAM先頭アドレスの上位アドレス(28h)をセットする(コード「LD D, 28H」)。

#### 【1508】

行番号1020では、行番号0540と同様に、IYレジスタにRAM111cの先頭アドレスの全体として「2800h」を転送して設定する。

#### 【1509】

行番号1030では、タイマ割込み処理のA1303に対応して、入力処理に対応するサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_INPUT」)。入力処理に対応するサブルーチンは、ラベルP\_\_INPUTに対応するROM内アドレス(先頭アドレス)を有する。

10

#### 【1510】

行番号1040と行番号1050は、タイマ割込み処理のA1304に対応する。行番号1040では、確率設定変更中又は確率設定確認中であることを示す値(加算アドレス「IY+R\_\_SETMODE」の領域に記憶された値)をAレジスタに転送する(コード「LD A, (IY+R\_\_SETMODE)」)。加算アドレス「IY+R\_\_SETMODE」は、IYレジスタの値「2800h」(RAM111cの先頭アドレス、基準アドレス)とラベルR\_\_SETMODEに対応するオフセット値(直値、相対アドレス)の和である。なお、加算アドレス「IY+ラベル」は、RAM内のアドレスを示す。このコードは、命令表の「LD r, (jj+d)」に対応する。確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に、Aレジスタに「0」が転送され、ジャンプステータスフラグ(JF)が「1」になっており(JF=1)、確率設定変更中又は確率設定確認中の場合に、Aレジスタに「0」以外の値が転送され、ジャンプステータスフラグ(JF)が「0」になっている(JF=0)。

20

#### 【1511】

行番号1050では、ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされており「1」の場合(JF=1:確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合)に、ラベルTINT10に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号1090以降の命令を実行する(コード「JRR T, TINT10」)。なお、「JRR T, ラベル」と記載されるコードは、命令表の「JRR T, \$+1+k」に対応する。ジャンプ先(ラベルTINT10)は、このコード「JRR T, TINT10」のアドレスから+5バイト(+16バイト以下)離れた近いアドレスである。ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされておらず「0」の場合(JF=0:確率設定変更中又は確率設定確認中の場合)に、次の行番号1060の命令に移行する。

30

#### 【1512】

行番号1060と行番号1070は、タイマ割込み処理のA1305に対応する。行番号1060では、確率設定変更/確認処理に対応するサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_SET\_DISP」)。確率設定変更/確認処理に対応するサブルーチンは、ラベルP\_\_SET\_DISPに対応するROM内アドレス(先頭アドレス)を有する。

#### 【1513】

行番号1070では、無条件で、ラベルTINT30に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号1310以降の命令を実行する(コード「JR TINT30」)。なお、「JR ラベル」と記載されるコードは、命令表の「JR \$+2+k」に対応する。ジャンプ先(ラベルTINT30)は、コード「JR TINT30」のアドレスから+40バイト(+17バイト以上)離れた遠いアドレスであり、JRR命令ではジャンプできないアドレスである。

40

#### 【1514】

行番号1090から行番号1110では、各々、タイマ割込み処理における出力処理(A1306)、払出コマンド送信処理(A1307)、入賞口スイッチ/エラー監視処理(A1308)に対応するサブルーチンをCALLR命令によって呼び出して実行する(

50



コード「CALLR P\_\_OUTPUT」「CALLR P\_\_PAYCOM」「CALLR P\_\_PRZERR」)。

#### 【1515】

行番号1120と行番号1130は、タイマ割込み処理のA1309に対応する。行番号1120では、遊技停止中であるか否かを判定する遊技停止中判定処理に対応するサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLT P\_\_MSSTA\_\_CHK」)。このサブルーチンは、ベクタテーブルにおいてラベルP\_\_MSSTA\_\_CHKの値nに対応付けられた(n番目に登録された)ROM内アドレス(先頭アドレス)を有する。

#### 【1516】

行番号1130では、ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされておらず「0」の場合(JF=0:遊技停止中である場合)に、ラベルTINT20に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号1190以降の命令を実行する(コード「JRR F, TINT20」)。ジャンプ先(ラベルTINT20)は、このコード「JRR F, TINT20」のアドレスから+9バイト(+16バイト以下)離れた近いアドレスである。ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされており「1」の場合(JF=1:遊技停止中でない場合)に、次の行番号1140の命令に移行する。

#### 【1517】

行番号1140から行番号1170では、各々、タイマ割込み処理における特図ゲーム処理(A1310)、役物ゲーム処理(A1311)、普図ゲーム処理(A1312)、セグメントLED編集処理(A1313)に対応するサブルーチンをCALLR命令によって呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_TGAMEPRC」「CALLR P\_\_YGAMEPRC」「CALLR P\_\_FGAMEPRC」「CALLR P\_\_SEGEDIT」)。

#### 【1518】

行番号1190から行番号1240では、各々、タイマ割込み処理における安全装置関連処理(A1314)、磁石不正監視処理(A1315)、盤電波不正監視処理(A1316)、振動不正監視処理(A1317)、異常排出監視処理(A1318)、外部情報編集処理(A1319)に対応するサブルーチンをCALLR命令によって呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_SAFSET」「CALLR P\_\_MAGERR」「CALLR P\_\_JAMERR」「CALLR P\_\_VIBERR」「CALLR P\_\_PAYERR」「CALLR P\_\_INFEDIT」)。

#### 【1519】

行番号1250と行番号1260は、タイマ割込み処理のA1320に対応する。行番号1250では、遊技停止中であるか否かを判定する遊技停止中判定処理に対応するサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLT P\_\_MSSTA\_\_CHK」)。

#### 【1520】

行番号1260では、ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされておらず「0」の場合(JF=0:遊技停止中である場合)に、ラベルTINT30に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号1310以降の命令を実行する(コード「JRR F, TINT30」)。ジャンプ先(ラベルTINT30)は、このコード「JRR F, TINT30」のアドレスから+9バイト(+16バイト以下)離れた近いアドレスである。ジャンプステータスフラグ(JF)がセットされており「1」の場合(JF=1:遊技停止中でない場合)に、次の行番号1270の命令に移行する。

#### 【1521】

行番号1270では、タイマ割込み処理のA1321に対応して、プログラムステータスワードPSWを領域内スタック領域に退避(PUSH)する(コード「PUSH PSW」)。

#### 【1522】

行番号1280では、タイマ割込み処理のA1322に対応して、安全装置カウンタ値の更新(差玉数の算出)や性能表示装置152の表示制御などを行う領域外統合処理に対

10

20

30

40

50

応するサブルーチンを呼び出して実行する（コード「CALL P\_\_OUTAREA」）。領域外統合処理に対応するサブルーチンは、領域外プログラムであり、ラベルP\_\_OUTAREAの直値mnに対応するROM内アドレス（先頭アドレス）を第2のROM領域（領域外プログラムの領域）に有する。このように、領域内プログラム（タイマ割込み処理プログラム）から領域外プログラムを呼び出す場合には、領域内プログラムを呼び出す場合と区別して、特定のCALL命令が使用される。これによって、プログラムの開発効率を向上できる。

#### 【1523】

行番号0630では、タイマ割込み処理のA1323に対応して、プログラムステータスワードPSWを復帰（POP）する。

10

#### 【1524】

行番号1310では、タイマ割込み処理プログラムからリターンする（コード「RETI」）。

#### 【1525】

なお、図124のタイマ割込み処理プログラムから呼び出される多数のサブルーチンとして、入力処理、確率設定変更/確認処理、出力処理、払出コマンド送信処理、入賞口スイッチ/エラー監視処理、遊技停止中判定処理、特図ゲーム処理、役物ゲーム処理、普図ゲーム処理、セグメントLED編集処理、安全装置関連処理、磁石不正監視処理、盤電波不正監視処理、振動不正監視処理、異常排出監視処理、外部情報編集処理に対応するサブルーチンは、アドレス空間内の第1のROM領域に配置される領域内プログラムである。領域内プログラムに含まれるこれらのサブルーチンは、呼出し先のアドレスに制限があるが語長の短いCALLT命令又はCALLR命令によって、領域内プログラムに含まれるタイマ割込み処理プログラムから呼び出される。これによって、プログラム容量が削減できる。また、呼び出し先のアドレスが直値mnで指定される7サイクルかつ4バイト長の特定のCALL命令（第1呼出し命令）を使用せず、特定のCALL命令よりもサイクル数又は語長が小さいCALLR命令（第2呼出し命令）又はCALLT命令（第3呼出し命令）を使用することによって、領域内プログラムに含まれるこれらのサブルーチンを呼び出す処理が効率化されるとともに、処理が高速化される。

20

#### 【1526】

一方、タイマ割込み処理プログラムから呼び出されるサブルーチンとして、領域外統合処理に対応するサブルーチンは、アドレス空間内の第2のROM領域に配置される領域外プログラムである。領域外プログラムとなるサブルーチン（領域外統合処理のサブルーチン）は、領域内プログラムとなるサブルーチンとは区別して、特定のCALL命令（第1呼出し命令）によって、領域内プログラム（ここではタイマ割込み処理プログラム）から呼び出される。これによって、プログラムの開発効率を向上できる。

30

#### 【1527】

なお、後述のように、領域外プログラムに含まれるサブルーチン（領域外統合処理プログラム）からさらに領域外プログラムに含まれるサブルーチン（試験信号出力処理プログラム、性能表示装置制御処理プログラム、差玉確認処理プログラム、安全装置作動監視処理プログラム）を呼び出す場合には、CALLT命令とCALLR命令を使用せずにCALL命令だけを使用して、領域内プログラムに含まれるサブルーチンの呼出しとは区別する。これによっても、プログラムの開発効率を向上できる。

40

#### 【1528】

##### 〔特図ゲーム処理プログラム〕

図125の上段は、第5実施形態に係る特図ゲーム処理（図16）に対応する特図ゲーム処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。特図ゲーム処理プログラムは、ラベルP\_\_TGAMEPRCに相当する先頭アドレス（ROM内）を有し、タイマ割込み処理（図9）のステップA1310において、CALLR命令（行番号1140）によって呼び出される。

#### 【1529】

50

行番号 1510 から行番号 1530 では、各々、特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理 (A2600)、特定領域スイッチ監視処理 (A2601)、上大入賞口スイッチ監視処理 (A2602) に対応するサブルーチンを CALLR 命令によって呼び出して実行する (コード「CALLR P\_\_SIDOSW」「CALLR P\_\_VSW」「CALLR P\_\_CNTUSW」)。

#### 【1530】

行番号 1540 と行番号 1550 は、特図ゲーム処理の A2603 に対応する。行番号 1540 では、「R\_\_TGAME+1」(直値 n) を下位アドレス、IY レジスタの 8 ビット目から 15 ビット目を上位アドレス (28h) として、HL レジスタに転送する (コード「LDY HL, R\_\_TGAME+1」)。なお、コード「LDY HL, R\_\_TGAME+1」は、命令表の「LDY j, n」に対応する。ここで、ラベル R\_\_TGAME は、特図ゲーム処理番号 (A2606) を記憶する特図ゲーム処理番号領域のオフセットアドレス (「2800h」を基準とするオフセット値) を示し、当該アドレスに 1 を加算したアドレス「R\_\_TGAME+1」は、2 バイト領域である特図ゲーム処理タイマ領域の先頭アドレス (ここでは「2800h」を基準とするオフセット値) を示す。従って、HL レジスタの値は、特図ゲーム処理タイマ領域の絶対アドレスになっている。

#### 【1531】

行番号 1550 では、2 バイトデクリメント処理のサブルーチンを呼び出して実行する (コード「CALLT P\_\_DECWORD」)。ここでの 2 バイトデクリメント処理によって、HL レジスタで指定されたアドレスの領域 (特図ゲーム処理タイマ領域) の値が 0 でなければ 1 だけ減算される。このように、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしておらず 0 でなければ、-1 更新されることになる。なお、ここで呼び出されるサブルーチンの ROM 内アドレスは、ラベル P\_\_DECWORD の値を n として、ベクタテーブルにおいて n 番目に登録されている。

#### 【1532】

行番号 1560 では、特図ゲーム処理の A2604 に対応して、ジャンプステータスフラグ (JF) がセットされておらず「0」の場合 (JF=0: 特図ゲーム処理タイマがタイムアップしておらず 0 でない場合) に、ラベル TGAMEPRC10 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 1620 以降の命令を実行する (コード「JRR F, TGAMEPRC10」)。ジャンプ先 (ラベル TGAMEPRC10) は、このコード「JRR F, TGAMEPRC10」のアドレスから +6 バイト (+16 バイト以下) 離れた近いアドレスである。ジャンプステータスフラグ (JF) がセットされており「1」の場合 (JF=1: 特図ゲーム処理タイマが 0 である場合) に、次の行番号 1570 の命令に移行する。

#### 【1533】

行番号 1570 では、特図ゲーム処理の A2605 に対応して、HL レジスタに特図ゲームシーケンス分岐テーブルの先頭アドレス D\_\_TGAMEPRC を転送する (コード「LD HL, D\_\_TGAMEPRC」)。このコードは、命令表の「LD f, mn」に対応する。特図ゲームシーケンス分岐テーブルは、分岐先アドレスを登録 (羅列) したアドレステーブルである。

#### 【1534】

行番号 1580 から行番号 1600 のコードは、特図ゲーム処理の A2606 と A2607 に対応する。

#### 【1535】

行番号 1580 では、加算アドレス「IY+R\_\_TGAME」の特図ゲーム処理番号領域 (RAM 内) に格納された値 (特図ゲーム処理番号) を、A レジスタに転送する (コード「LD A, (IY+R\_\_TGAME)」)。ラベル R\_\_TGAME は、IY レジスタの値「2800h」を基準とする特図ゲーム処理番号領域のオフセットアドレスである。

#### 【1536】

行番号 1590 では、2 バイトデータ取得処理のサブルーチンを呼び出して実行する (

10

20

30

40

50

コード「CALLT P\_\_GETWORD」)。なお、ここで呼び出されるサブルーチンのROM内アドレスは、ラベルP\_\_GETWORDの値をnとして、ベクタテーブルにおいてn番目に登録されている。ここでの2バイトデータ取得処理によって、HLレジスタの値(特図ゲームシーケンス分岐テーブルの先頭アドレス)とAレジスタの値(特図ゲーム処理番号)から分岐先アドレスを取得してHLレジスタに格納する。即ち、HLレジスタには、特図ゲーム処理番号に対応して、特図ゲームシーケンス分岐テーブルから取得された分岐先アドレスが格納されている。

【1537】

行番号1600では、サブルーチンコールとして、HLレジスタに格納されている分岐先アドレスのサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALL HL」)。サブルーチンコールによって、特図ゲーム処理のA2608からA2613の処理のいずれかが実行される。

10

【1538】

行番号1620では、特図ゲーム処理のA2614に対応して、特図1表示器51の変動を制御するための特図1変動制御テーブルのアドレス(ラベルD\_\_TZ1CTL)を、相対アドレス「D\_\_TZ1CTL - 5000h」に変換して、HLレジスタに転送する(コード「LDD HL, D\_\_TZ1CTL - 5000H」)。

【1539】

行番号1630では、特図ゲーム処理のA2615に対応して、特図表示器での図柄の変動等を制御する図柄変動制御処理のサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_ZGRTL」)。図柄変動制御処理のサブルーチンは、ラベルP\_\_ZGRTLに対応するROM内アドレス(先頭アドレス)を有する。

20

【1540】

行番号1640では、特図ゲーム処理のA2616に対応して、特図2表示器52の変動を制御するための特図2変動制御テーブルのアドレス(ラベルD\_\_TZ2CTL)を、相対アドレス「D\_\_TZ2CTL - 5000h」に変換して、HLレジスタに転送する(コード「LDD HL, D\_\_TZ2CTL - 5000H」)。

【1541】

行番号1650では、特図ゲーム処理のA2617に対応して、図柄変動制御処理のサブルーチン(ラベルP\_\_ZGRTLに対応するROM内アドレス)を呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_ZGR\_\_CTL」)。

30

【1542】

行番号1660では、特図ゲーム処理のA2618に対応して、レバーソレノイド86bの開放動作を制御するレバーソレノイド制御処理のサブルーチンを呼び出して実行する(コード「CALLR P\_\_LEV\_\_SOL」)。レバーソレノイド制御処理のサブルーチンは、ラベルP\_\_LEV\_\_SOLに対応するROM内アドレス(先頭アドレス)を有する。

【1543】

行番号1660では、特図ゲーム処理プログラムからタイマ割込み処理プログラムにリターンする(コード「RET」)。

40

【1544】

〔特図ゲームシーケンス分岐テーブル〕

図125の下段は、第5実施形態に係る特図ゲームシーケンス分岐テーブルを説明するプログラムリストである。上述のとおり、特図ゲームシーケンス分岐テーブルは、ラベルD\_\_TGAMEPRCに対応する先頭アドレスをROM内に有し、特図ゲーム処理のサブルーチンコールのために参照される。なお、特図ゲームシーケンス分岐テーブルのような、領域内プログラム(ここでは特図ゲーム処理プログラム)に関連して使用される分岐テーブルは、プログラム扱いとし、領域内プログラムの領域(第1のROM領域)内で、データエリア以外の遊技制御用プログラムの領域に配置される。普図ゲーム処理や役物ゲーム処理で使用される分岐テーブルも、同様に、データエリア以外の遊技制御用プログラム

50

の領域に配置される。

【 1 5 4 5 】

コードの中に「DW」のニーモニックがあるが、このニーモニックは、テーブルの1段が2バイトのデータであることをアセンブラに指定する擬似命令である。

【 1 5 4 6 】

特図ゲームシーケンス分岐テーブルは、サブルーチン名（ラベル）を分岐先アドレス値に対応付けて設定するための擬似命令の命令群として示されているが、実際には、特図ゲームシーケンス分岐テーブルは、これら命令群によってROM 1 1 1 b内に順番に設定（記憶）される分岐先アドレスの値（サブルーチンの先頭アドレス）のリストである。即ち、ラベル（P\_\_TUSUL、P\_\_TSTOP、P\_\_TDISPLY、P\_\_TSFAN、P\_\_TSOPEN、P\_\_TSZAN）を分岐先アドレスの値に置き換えたものがROM 1 1 1 b内の特図ゲームシーケンス分岐テーブルとなる。

10

【 1 5 4 7 】

行番号2010の擬似命令は、特図ゲーム処理のA2608のサブルーチン（特図普段処理）の分岐先アドレスの値の設定に対応し、行番号2020の擬似命令は、A2609のサブルーチン（特図変動中処理）の分岐先アドレスの値の設定に対応する。また、行番号2030の擬似命令は、A2610のサブルーチン（特図表示中処理）の分岐先アドレス値の設定に対応し、行番号2040の擬似命令は、A2611のサブルーチン（小当り開放前処理）の分岐先アドレス値の設定に対応する。また、行番号2050の擬似命令は、A2612のサブルーチン（小当り開放中処理）の分岐先アドレス値の設定に対応し、行番号2060の擬似命令は、A2613のサブルーチン（小当り残存球処理）の分岐先アドレス値の設定に対応する。

20

【 1 5 4 8 】

〔 2 バイトデクリメント処理プログラム 〕

図126の一段目は、第5実施形態に係る2バイトデクリメント処理プログラム（サブルーチン）のプログラム構造を示すプログラムリストである。2バイトデクリメント処理プログラムのサブルーチンは、ベクタテーブルにおいてn番目（n＝ラベルP\_\_DECWORDの値）に登録され、例えば行番号1550等のコード「CALLT P\_\_DECWORD」によって呼び出される。

【 1 5 4 9 】

行番号2110では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（2バイトの領域）に記憶された値をWAレジスタに転送する（コード「LD WA, (HL)」）。

30

【 1 5 5 0 】

行番号2120では、WAレジスタに転送された値が「0」でありゼロフラグ（ZF）がセットされ「1」である場合（ZF＝1の場合）、2バイトデクリメント処理プログラムから呼び出し元の処理プログラムにリターンする（コード「RET Z」）。

【 1 5 5 1 】

行番号2130では、WAレジスタの値を1だけ減算して-1更新する（コード「DEC WA」）。このコードは、WAレジスタの値が「0」でない場合に実行されることになる。

40

【 1 5 5 2 】

行番号2140では、WAレジスタの値を、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（2バイトの領域）に転送する（コード「LD (HL), WA」）。これによって、HLレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値が、2バイトデクリメント処理の実行前から1だけ減算されて-1更新されたことになる。なお、HLレジスタで指定されたアドレスは、2バイトの領域の先頭アドレスである。また、この2バイトの領域に記憶された値が「0」である場合には、ゼロフラグ（ZF）がセットされ「1」となる。

【 1 5 5 3 】

行番号2150では、2バイトデクリメント処理プログラムから呼び出し元の処理プログラムにリターンする（コード「RET」）。なお、呼び出し元の処理プログラムに返さ

50

れるゼロフラグによって、HLレジスタで指定されたアドレスを先頭アドレスとする2バイトの領域に記憶されている値が「0」か否かを判定可能となる。

【1554】

〔2バイトデータ取得処理プログラム〕

図126の二段目は、第5実施形態に係る2バイトデータ取得処理プログラム（サブルーチン）のプログラム構造を示すプログラムリストである。2バイトデータ取得処理プログラムのサブルーチンは、ベクタテーブルにおいてn番目（n＝ラベルP\_GETWORDの値）に登録され、例えば行番号1590等のコード「CALLT P\_GETWORD」によって呼び出される。

【1555】

行番号2210では、Aレジスタの値を2倍してWAレジスタに格納する（コード「MUL A, 2」）。

【1556】

行番号2220では、WAレジスタの値をHLレジスタの値に加算する（コード「ADD HL, WA」）。これによって、2バイトデータ取得処理の実行開始時にHLレジスタの値がデータテーブル（例えば特図ゲームシーケンス分岐テーブル）の先頭アドレスであった場合に、ここで加算されたHLレジスタの値が、データテーブル内のデータ（例えばアドレスの値）を指し示すポインタとして機能する。

【1557】

行番号2230では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値をHLレジスタに転送する（コード「LD HL, (HL)」）。これによって、最終的に、データテーブル（例えば特図ゲームシーケンス分岐テーブル）に登録（定義）されたデータ（例えば分岐先アドレスの値）のいずれかがHLレジスタに2バイトデータとして格納されることになる。

【1558】

行番号2240では、2バイトデータ取得処理プログラムから呼び出し元の処理プログラムにリターンする（コード「RET」）。

【1559】

なお、行番号2210においてAレジスタの値を2倍する理由は、HLレジスタの値がアドレステーブル（例えば特図ゲームシーケンス分岐テーブル）の先頭アドレスであった場合に、アドレステーブルに登録（定義）されたアドレス値（例えば分岐先アドレスの値）が2バイトであるため、偶数値を加算する必要があるためである（例えば特図ゲーム処理番号は奇数値を含む）。

【1560】

〔1バイトデータ取得処理プログラム〕

図126の三段目は、第5実施形態に係る1バイトデータ取得処理プログラム（サブルーチン）のプログラム構造を示すプログラムリストである。1バイトデータ取得処理プログラムのサブルーチンは、ベクタテーブルにおいてn番目（n＝ラベルP\_GETBYTEの値）に登録され、例えば後述の行番号6350や行番号7570等のコード「CALLT P\_GETBYTE」によって呼び出される。

【1561】

行番号2310では、Aレジスタの値をHLレジスタの値に加算する（コード「ADD HL, A」）。加算後のHLレジスタの値が、アドレスを示すポインタとして機能する。

【1562】

行番号2320では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値をAレジスタに転送する（コード「LD A, (HL)」）。これによって、最終的に使用する1バイトデータがAレジスタに格納されることになる。

【1563】

行番号2330では、1バイトデータ取得処理プログラムから呼び出し元の処理プログラ

10

20

30

40

50

ラムにリターンする（コード「RET」）。

【1564】

〔特図状態チェック処理プログラム〕

図126の四段目は、第5実施形態に係る特図状態チェック処理プログラム（サブルーチン）のプログラム構造を示すプログラムリストである。特図状態チェック処理プログラムのサブルーチンは、ベクタテーブルにおいてn番目（n＝ラベルP\_\_TG MCHKの値）に登録され、例えば後述の行番号2540や行番号4080等のコード「CALLT P\_\_TG MCHK」によって呼び出される。

【1565】

行番号2410では、ラベルR\_\_TG MFLGに対応するアドレスの領域（R\_\_TG MFLG領域）のビット0がキャリーフラグ（CF）にコピーされる（コード「LD CF, (R\_\_TG MFLG).0」）。このコードによって、CFの値を反転したものがジャンプステータスフラグ（JF）に格納される。例えば、R\_\_TG MFLG領域のビット0が「1」の場合に、CF＝1となり、さらに、転送される値が「1」であるためJF＝0になる。例えば、R\_\_TG MFLG領域のビット0が「0」の場合に、CF＝0となり、さらに、転送される値が「0」であるためJF＝1になる。

【1566】

なお、特図状態チェック処理のサブルーチンの実行結果として、CF＝0且つJF＝1であれば、時短状態でない（時短なし）と判定でき、CF＝1且つJF＝0であれば、時短状態である（時短あり）と判定できる。なお、判定自体は、CFまたはJFの何れかで可能である。

【1567】

行番号2420では、特図状態チェック処理プログラムから呼び出し元の処理プログラムにリターンする（コード「RET」）。

【1568】

〔始動口スイッチ監視処理プログラム〕

図127は、第5実施形態に係る始動口スイッチ監視処理（図17）に対応する始動口スイッチ監視処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。始動口スイッチ監視処理プログラムは、ラベルP\_\_SIDOSWに相当する先頭アドレス（ROM内）を有し、特図ゲーム処理（図16）のステップA2600において、CALLR命令（行番号1510）によって呼び出されるサブルーチンである。

【1569】

行番号2510では、始動口スイッチ監視処理のA2701に対応して、始動口1入賞監視テーブルのアドレス（ラベルD\_\_SIDCHK1）を、相対アドレス「D\_\_SIDCHK1-5000h」にして、HLレジスタに転送する（コード「LDD HL, D\_\_SIDCHK1-5000H」）。これにより、始動口1入賞監視テーブルが準備される。

【1570】

行番号2520では、始動口スイッチ監視処理のA2702に対応して、ハード乱数取得処理のサブルーチンをCALLR命令によって呼び出して実行する（コード「CALLR P\_\_HRNDGET」）。ハード乱数取得処理のサブルーチンは、ラベルP\_\_HRNDGETに対応するROM内アドレス（先頭アドレス）を有する。

【1571】

行番号2530では、始動口スイッチ監視処理のA2703に対応して、対象の始動入賞口36（始動口1）に始動口入賞がなくキャリーフラグ（CF）がセットされていない場合（NCの場合）に、ラベルSIDOSW20に対応するROM内アドレスへジャンプする（コード「JR NC, SIDOSW20」）。「JR NC, ラベル」と記載されるコードは、命令表の「JR NC, \$+2+k」に対応する。なお、キャリーフラグ（CF）は、ハード乱数取得処理で始動口入賞があればセットされ「1」である。ジャンプしない場合に、次の行番号2540の命令に移行する。

【1572】

行番号 2 5 4 0 と行番号 2 5 5 0 は、始動口スイッチ監視処理の A 2 7 0 4 に対応する。行番号 2 5 4 0 では、右打ちする遊技状態であるか否かを判定するために、特図状態チェック処理のサブルーチンを呼び出して実行する（コード「CALLT P\_\_TGMCHK」）。本実施形態では、右打ちする遊技状態は、時短状態（特定遊技状態 A - C）とするが、図 8 2 のように特定遊技状態 C（c 時短）を中サボとする場合に、特定遊技状態 C は右打ちする遊技状態からはずしてもよい。特図状態チェック処理のサブルーチンの実行によって、キャリアフラグ（CF）がセットされている場合（CF = 1 の場合）、時短状態、即ち、右打ちする遊技状態である。

#### 【1573】

行番号 2 5 5 0 では、右打ちする遊技状態である場合、即ち、特図時短中である場合に、ラベル SIDOSW 1 0 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 2 5 9 0 以降の命令を実行する（コード「JRC, SIDOSW 1 0」）。ジャンプしない場合に、次の行番号 2 5 6 0 の命令に移行する。

#### 【1574】

行番号 2 5 6 0 では、始動口スイッチ監視処理の A 2 7 0 5 に対応し、右打ち指示報知コマンドを BC レジスタに転送する（コード「LDBC, C\_\_RIGHTCOM」）。右打ち指示報知コマンドは、ラベル C\_\_RIGHTCOM に対応する数値で表される。

#### 【1575】

行番号 2 5 7 0 は、始動口スイッチ監視処理の A 2 7 0 6 に対応し、演出コマンド設定処理のサブルーチンを呼び出して実行する（コード「CALLT P\_\_COMSET」）。演出コマンド設定処理のサブルーチンは、ベクタテーブルにおいて n 番目（n = ラベル P\_\_COMSET の値）に登録されている。

#### 【1576】

行番号 2 5 9 0 では、始動口スイッチ監視処理の A 2 7 0 7 に対応し、始動入賞口 3 6（始動口 1）による保留の情報を設定するテーブルのアドレス（ラベル D\_\_T1HOINF）を、相対アドレス「D\_\_T1HOINF - 5 0 0 0 h」に変換して、HL レジスタに転送する（コード「LDD HL, D\_\_T1HOINF - 5 0 0 0 H」）。

#### 【1577】

行番号 2 6 0 0 では、始動口スイッチ監視処理の A 2 7 0 8 に対応し、特図始動口スイッチ共通処理のサブルーチンを呼び出して実行する（コード「CALLR P\_\_TSIDOSW」）。特図始動口スイッチ共通処理のサブルーチンは、ラベル P\_\_TSIDOSW に対応する ROM 内アドレス（先頭アドレス）を有する。

#### 【1578】

##### 〔ハード乱数取得処理プログラム〕

図 1 2 8 は、第 5 実施形態に係るハード乱数取得処理（A 2 7 0 2, A 2 7 1 0）に対応するハード乱数取得処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。ハード乱数取得処理プログラムは、ラベル P\_\_HRNDGET に相当する先頭アドレス（ROM 内）を有し、例えば、始動口スイッチ監視処理のステップ A 2 7 0 2 において CALLR 命令（行番号 2 5 2 0）によって呼び出されるサブルーチンである。

#### 【1579】

行番号 3 0 1 0 では、始動口入賞がないことを示す始動口入賞なし情報として、キャリアフラグ（CF）をゼロクリアする（コード「CLR CF」）。

#### 【1580】

行番号 3 0 2 0 から行番号 3 0 4 0 は、対象のスイッチに入力があったか否かを判定する。行番号 3 0 2 0 では、現時点で HL レジスタに指定されているアドレスの領域（例えば ROM のデータエリア内）に記憶された値を A レジスタに転送した後、HL レジスタ内のアドレスを次のアドレスに更新する（コード「LDA, (HL+)」）。コード「LDA, (HL+)」は、命令表の「LDA r, (jj+)」に対応する。

#### 【1581】

現時点で HL レジスタに格納（記憶）されているアドレスは、始動口スイッチ監視処理

10

20

30

40

50



のプログラムの行番号 2 5 1 0 で設定されている。そして、このアドレスの領域に記憶された値は、対象のスイッチのスイッチビットデータ（ゼロ以外の判定値）であり、例えば、「0 0 0 0 0 0 0 1 B」である。なお、対象のスイッチは、ステップ A 2 7 0 2 のハード乱数取得処理では、始動口 1 スwitch 3 6 a であり、ステップ A 2 7 1 0 のハード乱数取得処理では、始動口 2 スwitch 3 7 a である。

#### 【 1 5 8 2 】

行番号 3 0 3 0 では、対象のスイッチに関する情報が格納されたスイッチ制御領域のうち立ち上がり情報が格納される加算アドレス「I Y + R \_ S W C T L 3 + 2」の領域（R A M 内）から立ち上がり情報を取得して、A レジスタのスイッチビットデータ（判定値）と論理積を取って、当該スイッチがオンしたか否かの判定を行う（コード「A N D A , ( I Y + R \_ S W C T L 3 + 2 )」）。加算アドレス「I Y + R \_ S W C T L 3 + 2」は、I Y レジスタの値「2 8 0 0 h」と R \_ S W C T L 3 + 2 に対応するオフセット値の和である。なお、スイッチ制御領域とは、遊技機に備えられた各種スイッチの検出状態をタイム割込毎に記憶しておく記憶領域のことであり、本実施形態では R A M 1 1 1 c 内に設けられる。立ち上がり情報は、対象のスイッチがオフからオンに変化したことを示す情報である。

10

#### 【 1 5 8 3 】

なお、R \_ S W C T L 3 はスイッチ制御領域の先頭アドレス（R A M 1 1 1 c の先頭アドレス「2 8 0 0 h」からの相対アドレス）であり、論理レベルの情報が先頭アドレスから 1 番目のアドレス R \_ S W C T L 3 + 1 に記憶され、立ち上がり情報が先頭アドレスから 2 番目のアドレス R \_ S W C T L 3 + 2 に記憶されている。対象のスイッチがオフからオンに変化した場合に、アドレス R \_ S W C T L 3 + 2 の 8 ビットのデータのうち対象のビットが 0 から 1 になる。

20

#### 【 1 5 8 4 】

対象の始動口（始動口 1 又は始動口 2）に入賞（入球）がなく対象のスイッチがオフの場合、対象のスイッチに対応する立ち上がり情報（対象のビット）はゼロであり、演算結果（論理積）はゼロになり、ゼロフラグがセットされる（Z F = 1）。立ち上がり情報がスイッチビットデータ（判定値）と同じである場合（例えば、「0 0 0 0 0 0 0 1 B」で対象のスイッチのビットがオンした場合）に、演算結果（論理積）はゼロ以外（例えば、「0 0 0 0 0 0 0 1 B」）になり、ゼロフラグ（Z F）がセットされない（Z F = 0）。

30

#### 【 1 5 8 5 】

行番号 3 0 4 0 では、演算結果がゼロになりゼロフラグ（Z F）がセットされている場合に、サブルーチンを終了して、ハード乱数取得処理プログラムから始動口スイッチ監視処理プログラムにリターンする（コード「R E T Z」）。即ち、対象の始動口（始動口 1 又は始動口 2）に入賞がなく対象のスイッチがオフである場合に、始動口スイッチ監視処理プログラムに復帰する。

#### 【 1 5 8 6 】

行番号 3 0 5 0 では、乱数ラッチレジスタステータスをポート C \_ H R D C N T（即ち、ラベル C \_ H R D C N T に対応する数値の番号のポート）から A レジスタに入力する（コード「I N A , ( C \_ H R D C N T )」）。

40

#### 【 1 5 8 7 】

行番号 3 0 6 0 と行番号 3 0 7 0 は、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータあるかを判定する。行番号 3 0 6 0 では、現時点で H L レジスタに格納されているアドレスの領域（例えば R O M のデータエリア内）に記憶された判定値（判定データ）と A レジスタの値との論理積をとる（コード「A N D A , ( H L + )」）。その後、H L レジスタ内のアドレスを次のアドレスに更新する（「H L +」）。判定値はゼロ以外で例えば「0 0 0 0 0 0 1 0 B」であり、行番号 3 0 6 0 の演算結果（論理積）は、A レジスタの値である乱数ラッチレジスタステータスが判定値に一致しない場合に、ゼロになりゼロフラグ（Z F）がセットされ、乱数ラッチレジスタステータスが判定値に一致する場合に、ゼロ以外（例えば「0 0 0 0 0 0 1 0 B」）になりゼロフラグ（Z F）がセットされない。な

50

お、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合に、対象の乱数ラッチレジスタに対応する乱数ラッチレジスタステータスのビットは0であり、乱数ラッチレジスタステータスが判定値に一致せず、演算結果（論理積）はゼロになる。

【1588】

行番号3070では、行番号2060の演算結果がゼロ（Z）の場合（即ち対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合）に、サブルーチンを終了して、ハード乱数取得処理プログラムからリターンする（コード「RET Z」）。

【1589】

行番号3080では、対象のハード乱数ラッチレジスタのアドレスを準備するため、現時点でHLレジスタに格納されているアドレスの領域（例えばROMのデータエリア内）に記憶された値（対象のハード乱数ラッチレジスタのアドレス）をEレジスタに転送する（コード「LDE, (HL)」）。

【1590】

行番号3090では、Eレジスタに格納されているアドレス（対象のハード乱数ラッチレジスタのアドレス）から2バイトの領域に記憶されている値（2バイトの大当り乱数、16ビット固定長乱数#0）をWAレジスタに入力する（コード「INW WA, (E)」）。

【1591】

行番号3100では、WAレジスタの値（2バイトの大当り乱数）をIXレジスタに転送する（コード「LD IX, WA」）。

【1592】

行番号3110では、始動口入賞があることを示す始動口入賞あり情報として、キャリアフラグ（CF）をセットする（コード「SET CF」）。

【1593】

行番号3120では、サブルーチンを終了して、ハード乱数取得処理プログラムからリターンする（コード「RET」）。

【1594】

〔特図始動口スイッチ共通処理プログラム〕

図129は、第5実施形態に係る特図始動口スイッチ共通処理（図18）に対応する特図始動口スイッチ共通処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。特図始動口スイッチ共通処理プログラムは、ラベルP\_\_TSIDOSWに相当する先頭アドレス（ROM内）を有し、例えば、始動口スイッチ監視処理のステップA2708（行番号2600）やA2715においてCALL R命令によって呼び出されるサブルーチンである。

【1595】

行番号3510では、特図始動口スイッチ共通処理のA2901に対応して、加算アドレス「IY + R\_\_SIDOSIG」の始動口信号出力回数領域に記憶された始動口信号出力回数をAレジスタに転送する（コード「LDA, (IY + R\_\_SIDOSIG)」）。

【1596】

行番号3520では、特図始動口スイッチ共通処理のA2902に対応して、Aレジスタの値（始動口信号出力回数）を1だけ増加して+1更新する（コード「INC A」）。

【1597】

行番号3530では、特図始動口スイッチ共通処理のA2903に対応して、Aレジスタの始動口信号出力回数がオーバーフローしてゼロに戻っている場合（ZF = 1）、ラベルTSIDOSW10に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号3560以降の命令を実行する（コード「JR Z, TSIDOSW10」）。なお、「JR Z, ラベル」と記載されるコードは、命令表の「JR Z, \$ + 2 + k」に対応する。ジャンプしない場合に、次の行番号3540の命令に移行する。

【1598】

10

20

30

40

50

行番号 3 5 4 0 では、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 3 に対応して、A レジスタの始動口信号出力回数がオーバーフローしていない場合に、更新後の A レジスタの値（始動口信号出力回数）を加算アドレス「 $IY + R\_SIDOSIG$ 」の始動口信号出力回数領域に転送する（コード「 $LD(IY + R\_SIDOSIG), A$ 」）。

#### 【1 5 9 9】

行番号 3 5 6 0 から 3 5 9 0 は、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 5 に対応する。行番号 3 5 6 0 では、保留情報テーブル（現時点の H L レジスタで指定されたアドレスの領域）に記憶された値を、保留数領域のオフセットアドレスとして W レジスタに転送する（コード「 $LD W, (HL + )$ 」）。なお、コード「 $LD W, (HL + )$ 」は、命令表の「 $LD r, (jj + )$ 」に対応する。その後、現時点の H L レジスタ内のアドレスを次のアドレスに + 1 更新する。例えば、対象の始動口が始動口 1 であれば、現時点の H L レジスタ内のアドレス（例えば R O M のデータエリア内）は、行番号 2 5 9 0 でロード（転送）した値である。保留情報テーブル（A 2 7 0 7、A 2 7 1 4）は、始動入賞口 3 6（始動口 1）又は第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7、始動口 2）への入賞による保留（始動記憶）に関する情報を設定したテーブル（例えば R O M のデータエリア内）である。

10

#### 【1 6 0 0】

行番号 3 5 7 0 では、加算アドレス「 $IY + W$ 」の領域に記憶された値（保留数）を A レジスタに転送する（コード「 $LD A, (IY + W)$ 」）。加算アドレス「 $IY + W$ 」は、W レジスタに格納された値（保留数領域のオフセットアドレス）と I Y レジスタに格納された値（R A M 先頭アドレス「2 8 0 0 h」）を加算したものである。加算アドレス「 $IY + W$ 」は、保留数領域の絶対アドレスとなる。即ち、行番号 3 5 7 0 では、保留数領域の現時点での保留数を A レジスタに格納するが、現時点での保留数（始動記憶の数）は、行番号 3 6 0 0（A 2 9 0 6）で今回の入賞によって + 1 更新する前の保留数である。

20

#### 【1 6 0 1】

行番号 3 5 8 0 では、A レジスタの保留数を上限値（ここでは 4）と比較して、上限値より小さい場合にキャリーフラグ（C F）をセットし（ $CF = 1$ ）、上限値以上の場合にキャリーフラグ（C F）をセットしない（ $CF = 0$ ）（コード「 $CP A, 4$ 」）。

#### 【1 6 0 2】

行番号 3 5 9 0 では、保留数が上限値に達してキャリーフラグ（C F）をセットしない場合に（N C）、特図始動口スイッチ共通処理プログラムから始動口スイッチ監視処理プログラムにリターンする（コード「 $RET NC$ 」）。

30

#### 【1 6 0 3】

行番号 3 6 0 0 は、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 6 に対応する。行番号 3 6 0 0 では、対象の特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）として、R A M 内アドレス「 $IY + W$ 」に対応する保留数領域の値である保留数を + 1 更新する（コード「 $INC(IY + W)$ 」）。R A M 内アドレス I Y + W は、I Y レジスタに格納された値と W レジスタに格納された値を加算したアドレスである。

#### 【1 6 0 4】

行番号 3 6 1 0 から 3 6 4 0 は、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 7 に対応する。行番号 3 6 1 0 では、A レジスタに格納された保留数（+ 1 更新する前の保留数）を C レジスタに転送する（コード「 $LD C, A$ 」）。

40

#### 【1 6 0 5】

行番号 3 6 2 0 では、現時点の H L レジスタのアドレスの領域に記憶された値（始動口入賞フラグ）を B レジスタに転送する（コード「 $LD B, (HL + )$ 」）。なお、コード「 $LD B, (HL + )$ 」は、命令表の「 $LD r, (jj + )$ 」に対応する。即ち、保留情報テーブルから始動口入賞フラグ（特図 1 又は特図 2 を示す値）を取得する。その後、H L レジスタ内の値を次のアドレスに + 1 更新する。

#### 【1 6 0 6】

50

行番号 3 6 3 0 では、加算アドレス「 $IY + R\_SIDOFLG$ 」の領域（RAM 内）に、B レジスタに格納された値（始動口入賞フラグ）を転送する（コード「LD (IY + R\\_SIDOFLG), B」）。加算アドレス「 $IY + R\_SIDOFLG$ 」は、IY レジスタに格納された値（RAM 先頭アドレス「2 8 0 0 h」）にラベル R\\_SIDOFLG に対応する値を加算したものである。なお、加算アドレス「 $IY + \text{ラベル}$ 」は、RAM 内のアドレスを示す。

#### 【1 6 0 7】

行番号 3 6 4 0 では、BC レジスタの値を RAM のスタック領域に退避する（コード「PUSH BC」）。

#### 【1 6 0 8】

行番号 3 6 5 0 から 3 6 9 0 は、特図 1 始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 8 に対応する。行番号 3 6 5 0 では、現時点の HL レジスタに格納されたアドレスに記憶された値（1 つの保留に対するバイト数（8））を W レジスタに転送する（コード「LD W, (HL + )」）。即ち、保留情報テーブルから 1 つの保留に対するバイト数（8）を取得する。その後、HL レジスタ内のアドレスを次のアドレスに + 1 更新する。

#### 【1 6 0 9】

なお、特図 1 保留記憶領域又は特図 2 保留記憶領域の各保留の乱数格納領域には、2 バイトの大当り乱数、1 バイトの大当り図柄乱数、1 バイトのサポ当り図柄乱数、2 バイトの変動パターン乱数 1、1 バイトの変動パターン乱数 2、1 バイトの変動パターン乱数 3 が格納され、各特図保留（各始動記憶）に対して割り当てられたバイト数（保留バイト数）は 8 バイトになる。

#### 【1 6 1 0】

行番号 3 6 6 0 では、W レジスタに格納された保留バイト数（8）と、A レジスタに格納された保留数（+ 1 更新する前の保留数であり 0 から 3）とを乗算し、WA レジスタに演算結果（保留数 × 保留バイト数（8））を格納する（コード「MUL W, A」）。演算結果は 0 から 2 4 であるため、演算結果は実質的に下位バイトの A レジスタに格納される。

#### 【1 6 1 1】

行番号 3 6 7 0 では、現時点の HL レジスタに格納されたアドレスに記憶された値（乱数格納領域のアドレス）を L レジスタに転送する（コード「LD L, (HL)」）。即ち、保留情報テーブルから乱数格納領域のアドレス（先頭アドレス）を取得する。例えば、乱数格納領域（保留記憶領域）の先頭アドレスは、特図 1 保留記憶領域では 2 8 3 0 h であり、特図 2 保留記憶領域では 2 8 5 0 h である。

#### 【1 6 1 2】

行番号 3 6 8 0 では、A レジスタに格納された値（保留数 × 保留バイト数）を、L レジスタに格納された乱数格納領域の先頭アドレスに加算する（コード「ADD L, A」）。加算の結果、L レジスタの値は、保留数（+ 1 更新する前の保留数）に対応する領域のアドレス、即ち、今回の入賞により発生した保留の乱数格納領域の先頭アドレスになる。例えば、今回の入賞により発生した保留が保留 3 なら、特図 1 保留記憶領域に関して、保留数に対応する領域のアドレスは、RAM 1 1 1 c の先頭アドレス「2 8 0 0 h」に対するオフセットアドレス（下位バイト）で  $30h + 2 \times 8 = 40h$  となり、特図 2 保留記憶領域では、「2 8 0 0 h」に対するオフセットアドレス（下位バイト）で  $50h + 2 \times 8 = 60h$  となる。

#### 【1 6 1 3】

行番号 3 6 9 0 では、保留数に対応する領域のアドレスの上位アドレスとして、H レジスタに数値「2 8 h」を転送する（コード「LD H, 2 8 H」）。

#### 【1 6 1 4】

行番号 3 7 0 0 では、特図 1 始動口スイッチ共通処理の A 2 9 0 9 に対応して、HL レジスタで指定されたアドレスの領域（RAM 内）に、IX レジスタに格納されている 2 バイトの大当り乱数を転送し、その後、HL レジスタ内のアドレスを次のアドレスに + 2 更新

10

20

30

40

50

する（コード「LD (HL+), IX」）。なお、コード「LD (HL+), IX」は、命令表の「LD (jj+), ss」に対応する。

【1615】

行番号3710と行番号3720は、特図始動口スイッチ共通処理のA2910に対応する。行番号3710では、1バイトの大当り図柄乱数（8ビット可変長乱数#0）をポートC\_\_RNSV0（即ち、ラベルC\_\_RNSV0に対応する数値の番号のポート）からAレジスタに入力する（コード「IN A, (C\_\_RNSV0)」）。

【1616】

行番号3720では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（RAM内）に、Aレジスタの大当り図柄乱数を転送し、その後、HLレジスタ内のアドレスを次のアドレスに+1更新する（コード「LD (HL+), A」）。なお、コード「LD (HL+), A」は、命令表の「LD (jj+), r」に対応する。

【1617】

行番号3730と行番号3740は、特図始動口スイッチ共通処理のA2912に対応する。行番号3730では、1バイトのサボ当り図柄乱数（8ビット可変長乱数#1）をポートC\_\_RDSV1（即ち、ラベルC\_\_RDSV1に対応する数値の番号のポート）からAレジスタに入力する（コード「IN A, (C\_\_RDSV1)」）。

【1618】

行番号3740では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（RAM内）に、Aレジスタのサボ当り図柄乱数を転送し、その後、HLレジスタ内のアドレスを次のアドレスに+1更新する（コード「LD (HL+), A」）。

【1619】

行番号3750から行番号3780は、特図始動口スイッチ共通処理のA2913に対応する。行番号3750では、2バイトの変動パターン乱数1（16ビット固定長乱数#1）をポートC\_\_RDLF1（即ち、ラベルC\_\_RDLF1に対応する数値の番号のポート）からWAレジスタに入力する（コード「INW WA, (C\_\_RDLF1)」）。

【1620】

行番号3760では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（RAM内）に、WAレジスタの変動パターン乱数1を転送し、その後、HLレジスタ内のアドレスを次のアドレスに+2更新する（コード「LD (HL+), WA」）。なお、コード「LD (HL+), WA」は、命令表の「LD (jj+), ss」に対応する。

【1621】

行番号3770では、1バイトの変動パターン乱数2と3（8ビット可変長乱数#2と#3）をポートC\_\_RDSV2（即ち、ラベルC\_\_RDSV2に対応する数値の番号のポート）からWAレジスタに入力する（コード「INW WA, (C\_\_RDSV2)」）。

【1622】

行番号3780では、HLレジスタで指定されたアドレスの領域（RAM内）に、WAレジスタの変動パターン乱数2と3を転送する（コード「LD (HL), WA」）。なお、コード「LD (HL), WA」は、命令表の「LD (jj), ss」に対応する。

【1623】

行番号3790では、特図始動口スイッチ共通処理のA2914に対応して、特図保留情報判定処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「CALLR P\_\_THOINF」）。特図保留情報判定処理のサブルーチンは、ラベルP\_\_THOINFに対応するROM内アドレス（先頭アドレス）を有する。

【1624】

行番号3800から3820は、特図始動口スイッチ共通処理のA2915に対応する。行番号3800では、RAMのスタック領域からBCレジスタの値を復帰する（コード「POP BC」）。Bレジスタの値は、始動口入賞フラグ（特図1又は特図2を示す値）であり、Cレジスタの値は、保留数（+1更新する前の保留数）である。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 2 5 】

行番号 3 8 1 0 では、B レジスタの値に、ラベル C \_\_ T H O M D に対応する数値（特図保留モードを示す数値）を加算する（コード「A D D B , C \_\_ T H O M D」）。

## 【 1 6 2 6 】

行番号 3 8 2 0 では、C レジスタの値に 2 を加算する（コード「A D D C , 2」）。

## 【 1 6 2 7 】

行番号 3 8 3 0 では、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 1 6 に対応して、演出コマンド設定処理のサブルーチン（P \_\_ C O M S E T）を呼び出して実行する（コード「C A L L T P \_\_ C O M S E T」）。演出コマンド設定処理のサブルーチンは、ベクタテーブルにおいて n 番目（n = ラベル P \_\_ C O M S E T の値）に登録されている。演出コマンド設定処理は、B レジスタと C レジスタの値に基づいて実行されることになる。

10

## 【 1 6 2 8 】

行番号 2 8 4 0 では、サブルーチンを終了して、特図始動口スイッチ共通処理プログラムからリターンする（コード「R E T」）。

## 【 1 6 2 9 】

〔特図保留情報判定処理プログラム〕

図 1 3 0 は、第 5 実施形態に係る特図保留情報判定処理に対応する特図保留情報判定処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。特図保留情報判定処理プログラムは、ラベル P \_\_ T H O I N F に相当する先頭アドレス（ROM 内）を有し、例えば、特図始動口スイッチ共通処理の A 2 9 1 4（行番号 3 7 9 0）等において C A L L R 命令によって呼び出されるサブルーチンである。

20

## 【 1 6 3 0 】

行番号 4 0 1 0 では、特図 2 保留数の保留数記憶領域に対応するアドレス（ラベル R \_\_ T 2 H O R Y U）を D E レジスタに転送する（コード「L D Y D E , R \_\_ T 2 H O R Y U」）。R \_\_ T 2 H O R Y U は、I Y レジスタの値「2 8 0 0 h」を基準とするオフセットアドレスであり、保留数記憶領域の下位アドレスのみを R \_\_ T 2 H O R Y U として指定するだけで済む。

## 【 1 6 3 1 】

行番号 4 0 2 0 では、特図 2 保留の乱数格納領域（特図 2 保留記憶領域）の先頭アドレス（ラベル R \_\_ T 2 R N D M E M）から 8（特図 2 保留の保留バイト数）を減算した値「R \_\_ T 2 R N D M E M - 8」を、特図 2 保留の乱数格納領域のアドレスに関連する値（基準値）として H L レジスタに転送する（コード「L D Y H L , R \_\_ T 2 R N D M E M - 8」）。

30

## 【 1 6 3 2 】

行番号 4 0 3 0 では、特図 2 保留に対する保留バイト数「8」を W レジスタに転送する（コード「L D W , 8」）。

## 【 1 6 3 3 】

行番号 4 0 4 0 では、加算アドレス「I Y + R \_\_ S I D O F L G」の領域（RAM 内）に記憶された始動口入賞フラグを、特図 1 を示す値（ラベル C \_\_ S I D O 1）と比較する（コード「C P J（I Y + R \_\_ S I D O F L G）, C \_\_ S I D O 1」）。なお、コード「C P J（I Y + R \_\_ S I D O F L G）, C \_\_ S I D O 1」は、命令表の「C P J（j j + d）, n」に対応する。始動口入賞フラグが特図 1 を示し比較結果が一致する場合には、ゼロフラグがセットされ（Z F = 1）、始動口入賞フラグが特図 2 を示し比較結果が一致しない場合には、ゼロフラグがセットされない（N Z、Z F = 0）。

40

## 【 1 6 3 4 】

行番号 4 0 5 0 では、始動口入賞フラグが特図 2 を示しゼロフラグがセットされない場合に（N Z）、ラベル T H O I N F 1 0 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 4 1 5 0 以降の命令を実行する（コード「J R N Z , T H O I N F 1 0」）。即ち、始動口 1 の入賞でなければ分岐する。ジャンプしない場合に、次の行番号 4 0 6 0 の命令に移行する。

50

## 【 1 6 3 5 】

行番号 4 0 6 0 では、特図 1 保留数の保留数記憶領域のアドレス（ラベル R \_\_ T 1 H O R Y U ）を D E レジスタに転送する（コード「 L D Y D E , R \_\_ T 1 H O R Y U 」）。

## 【 1 6 3 6 】

行番号 4 0 7 0 では、特図 1 保留の乱数格納領域（特図 1 保留記憶領域）の先頭アドレス（ラベル R \_\_ T 1 R N D M E M ）から 8 （特図 1 保留の保留バイト数）を減算した値「 R \_\_ T 1 R N D M E M - 8 」を、特図 1 保留の乱数格納領域のアドレスに関連する値（基準値）として H L レジスタに転送する（コード「 L D Y H L , R \_\_ T 1 R N D M E M - 8 」）。

## 【 1 6 3 7 】

行番号 4 0 8 0 では、行番号 2 5 4 0 と同じく、右打ちする遊技状態であるか否かを判定するために、特図状態チェック処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「 C A L L T P \_\_ T G M C H K 」）。本実施形態では、右打ちする遊技状態は、時短状態（特定遊技状態 A - C ）とする。特図状態チェック処理のサブルーチンの実行によって、キャリアフラグ（ C F ）がセットされている場合（ C F = 1 の場合）、時短状態、即ち、右打ちする遊技状態である。

## 【 1 6 3 8 】

行番号 4 0 9 0 では、右打ちする遊技状態である場合（ C F = 1 の場合）、サブルーチンを終了して、特図保留情報判定処理プログラムからリターンする（コード「 R E T C 」）。これによって、右打ちする遊技状態では、特図 1 変動表示ゲームの結果を事前判定しない。なお、行番号 4 0 5 0 のコードによって、始動口入賞フラグが特図 2 を示す場合に分岐して行番号 4 0 6 0 から行番号 4 1 3 0 の命令は実行されないため、右打ちする遊技状態でも、特図 2 変動表示ゲームの結果は事前判定される。

## 【 1 6 3 9 】

行番号 4 1 0 0 では、特図ゲーム処理番号領域（加算アドレス「 I Y + R \_\_ T G A M E 」の領域）（ R A M 内）に格納された特図ゲーム処理番号と、小当たり中であることを示すラベル C \_\_ T S F A N の値を比較する（コード「 C P （ I Y + R \_\_ T G A M E ） , C \_\_ T S F A N 」）。ここで、ラベル R \_\_ T G A M E に対応するオフセットアドレスは、 I Y レジスタの値「 2 8 0 0 h 」を基準として、特図ゲーム処理番号領域を示す。ラベル C \_\_ T S F A N の値は、小当たり開放前処理の特図ゲーム処理番号「 3 」である。なお、コード「 C P （ I Y + R \_\_ T G A M E ） , C \_\_ T S F A N 」は、命令表の「 C P （ j j + d ） , n 」に対応する。小当たり中であり、特図ゲーム処理番号が 3 以上の場合には、キャリアフラグ（ C F ）がセットされず（ N C 、 C F = 0 ）、小当たり中でなく 3 より小さい場合には、キャリアフラグ（ C F ）がセットされる（ C F = 1 ）。

## 【 1 6 4 0 】

行番号 4 1 1 0 では、小当たり中でありキャリアフラグ（ C F ）がセットされていない場合（ N C 、 C F = 0 の場合）、特図保留情報判定処理プログラムからリターンする（コード「 R E T N C 」）。これによって、小当たり中では、特図 1 変動表示ゲームの結果を事前判定しない。

## 【 1 6 4 1 】

行番号 4 1 2 0 では、役物ゲーム処理番号領域（加算アドレス「 I Y + R \_\_ Y G A M E 」の領域）（ R A M 内）に格納された役物ゲーム処理番号と、大当たり中であることを示すラベル C \_\_ Y F A N の値を比較する（コード「 C P （ I Y + R \_\_ Y G A M E ） , C \_\_ Y F A N 」）。ここで、ラベル R \_\_ Y G A M E に対応するオフセットアドレスは、 I Y レジスタの値「 2 8 0 0 h 」を基準として、役物ゲーム処理番号領域を示す。ラベル C \_\_ Y F A N の値は、ファンファーレ中処理の特図ゲーム処理番号「 1 」である。大当たり中であり、役物ゲーム処理番号が 1 以上の場合には、キャリアフラグ（ C F ）がセットされず（ N C 、 C F = 0 ）、大当たり中でなく 1 より小さい場合には、キャリアフラグ（ C F ）がセットされる（ C F = 1 ）。

## 【 1 6 4 2 】

行番号 4 1 3 0 では、大当たり中でありキャリーフラグ ( C F ) がセットされていない場合 ( N C 、 C F = 0 の場合 ) 、特図 1 保留情報判定処理プログラムからリターンする ( コード「 R E T N C 」 ) 。これによって、大当たり中では、特図 1 変動表示ゲームの結果を事前判定しない。

#### 【 1 6 4 3 】

行番号 4 1 5 0 では、 D E レジスタのアドレスに対応する保留数記憶領域に記憶されている保留数 ( 特図 1 保留数又は特図 2 保留数 ) を A レジスタに転送する ( コード「 L D A , ( D E ) 」 ) 。なお、コード「 L D A , ( D E ) 」は、命令表の「 L D r , ( j j ) 」に対応する。

#### 【 1 6 4 4 】

行番号 4 1 6 0 では、 W レジスタに格納された保留バイト数 ( 8 ) と、 A レジスタに格納された保留数 ( 特図 1 保留数又は特図 2 保留数 ) ( ここでは 1 から 4 ) とを乗算し、 W A レジスタに演算結果 ( 保留数 × 保留バイト数 ) を格納する ( コード「 M U L W , A 」 ) 。演算結果は 8 から 3 2 であるため、演算結果は実質的に下位バイトの A レジスタに格納される。

#### 【 1 6 4 5 】

行番号 4 1 7 0 では、加算アドレス「 H L + A 」に対応する領域 ( 2 バイト ) の値である最新保留の大当たり乱数を、 I X レジスタに転送 ( ロード ) する ( コード「 L D I X , ( H L + A ) 」 ) 。なお、コード「 L D I X , ( H L + A ) 」は、命令表の「 L D s s , ( j j + p ) 」に対応する。この加算アドレスの値は、 H L レジスタの値と A レジスタの値 ( 保留数 × 保留バイト数 ) との合計である。 H L レジスタの値は、乱数格納領域の先頭アドレスから保留バイト数を引いた値であり、乱数格納領域に関連する値である。 A レジスタの値は、保留数 × 保留バイト数であり、保留数 ( 始動記憶の数 ) と保留毎に割り当てられたバイト数との乗算値に基づく値である。

#### 【 1 6 4 6 】

なお、 H L レジスタの値を、乱数格納領域の先頭アドレスとして、 A レジスタの値を ( 保留数 - 1 ) × 保留バイト数とする構成も可能である。

#### 【 1 6 4 7 】

ここで、加算アドレス「 H L + A 」は、最も新しく発生した最新保留の乱数格納領域の先頭アドレスになる。そして、加算アドレス「 H L + A 」に対応する領域には、最新保留の大当たり乱数が記憶されているが、最新保留の大当たり乱数が I X レジスタに取得される ( 読み出される ) 。

#### 【 1 6 4 8 】

行番号 4 1 8 0 は、大当たり判定処理のサブルーチンを呼び出して実行する ( コード「 C A L L R P \_ B H I T J U D 」 ) 。大当たり判定処理のサブルーチンは、ラベル P \_ B H I T J U D に対応する R O M 内アドレス ( 先頭アドレス ) を有する。大当たり判定処理では、最新保留の大当たり乱数に基づいて、大当たりか否かを判定する。

#### 【 1 6 4 9 】

行番号 4 1 9 0 では、大当たり判定処理の結果が大当たりでない場合 ( キャリーフラグがセットされていない場合 ( N C の場合 ) ) 、行番号 4 3 0 0 以後の処理を行うべく、ラベル T H O I N F 3 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプする ( コード「 J R N C , T H O I N F 3 0 」 ) 。ジャンプしない場合に、次の行番号 4 2 0 0 の命令に移行する。

#### 【 1 6 5 0 】

行番号 4 2 0 0 では、特図 1 用の大当たり図柄乱数チェックテーブルのアドレス D \_ Z C H K T B L 1 ( 先頭アドレス ) を D E レジスタに転送する ( コード「 L D D E , D \_ Z C H K T B L 1 」 ) 。

#### 【 1 6 5 1 】

行番号 4 2 1 0 は、行番号 4 0 4 0 と同じコードであり、加算アドレス「 I Y + R \_ S I D O F L G 」の領域 ( R A M 内 ) に記憶された始動口入賞フラグを、特図 1 を示す値 ( ラベル C \_ S I D O 1 ) と比較する ( コード「 C P J ( I Y + R \_ S I D O F L G ) ,

10

20

30

40

50



C \_ S I D O 1」)。

【 1 6 5 2 】

行番号 4 2 2 0 では、始動口入賞フラグが特図 1 を示しジャンプステータスフラグ ( J F ) がセットされる場合 ( J F = 1 の場合、T の場合 )、ラベル T H O I N F 2 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 4 2 5 0 以降の命令を実行する (コード「 J R R T , T H O I N F 2 0 」)。即ち、始動口 1 の入賞であれば分岐する。ジャンプ先 (ラベル T H O I N F 2 0 ) は、このコード「 J R R T , T H O I N F 2 0 」のアドレスから + 4 バイト ( + 1 6 バイト以下 ) 離れた近いアドレスである。始動口入賞フラグが特図 1 を示さない場合に、次の行番号 4 2 3 0 の命令に移行する。

【 1 6 5 3 】

行番号 4 2 3 0 では、特図 2 用の大当り図柄乱数チェックテーブルのアドレス D \_ Z C H K T B L 2 (先頭アドレス) を D E レジスタに転送して上書きする (コード「 L D D E , D \_ Z C H K T B L 2 」)。

【 1 6 5 4 】

行番号 4 2 5 0 では、A レジスタの値に 2 を加算する (コード「 A D D A , 2 」)。A レジスタには、( 保留数 × 保留バイト数 ) に「 2 」を加算した値が格納されることになる。

【 1 6 5 5 】

行番号 4 2 6 0 では、加算アドレス「 H L + A 」に対応する領域 ( 1 バイト ) の値を、A レジスタに転送する (コード「 L D A , ( H L + A ) 」)。なお、コード「 L D A , ( H L + A ) 」は、命令表の「 L D r , ( j j + p ) 」に対応する。現在、加算アドレスの値は、H L レジスタの値 ( 乱数格納領域の先頭アドレスから保留バイト数を引いた値 ) と A レジスタの値 ( 保留数 × 保留バイト数 + 2 ) との合計である。H L レジスタの値は、乱数格納領域に関連する値であり、A レジスタの値は、保留数と保留毎に割り当てられたバイト数との乗算値に基づく値である。ここで、加算アドレスの値は、最も新しく発生した最新保留の乱数格納領域の先頭アドレスに「 2 」を加算したものである。そして、この加算アドレスに対応する領域には、最も新しく発生した最新保留の大当り図柄乱数が記憶されているが、最新保留の大当り図柄乱数が A レジスタに取得される。

【 1 6 5 6 】

行番号 4 2 7 0 では、加算アドレス「 D E + A 」に対応する領域 ( 1 バイト ) の値を、A レジスタに転送する (コード「 L D A , ( D E + A ) 」)。なお、コード「 L D A , ( D E + A ) 」は、命令表の「 L D r , ( j j + p ) 」に対応する。加算アドレスの値は、D E レジスタに格納された値 ( 大当り図柄乱数チェックテーブルの先頭アドレス ) と A レジスタの値 ( 大当り図柄乱数の値 ) との合計である。そして、この加算アドレス値に対応する領域には、大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報が記憶されているため、最新保留の停止図柄情報が A レジスタに取得される。このように、大当り図柄乱数に対応して停止図柄情報が取得される。

【 1 6 5 7 】

行番号 4 2 8 0 では、ラベル T H O I N F 1 0 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプする (コード「 J R T H O I N F 1 0 0 」)。

【 1 6 5 8 】

〔 大当り判定処理プログラム 〕

図 1 3 1 は、第 5 実施形態に係る大当り判定処理 ( 図 2 5 A ) に対応する大当り判定処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。大当り判定処理プログラムは、ラベル P \_ B H I T J U D に相当する先頭アドレス ( R O M 内 ) を有し、例えば、特図保留情報判定処理 ( 行番号 4 1 8 0 )、大当りフラグ 1 設定処理、大当りフラグ 2 設定処理等において C A L L R 命令等の呼出し命令によって呼び出されるサブルーチンである。

【 1 6 5 9 】

行番号 4 5 1 0 では、H L レジスタの値を R A M のスタック領域に退避する (コード「

10

20

30

40

50

PUSH HL」)。

#### 【1660】

行番号4520から行番号4540は、大当たり判定処理のA3800に対応する。行番号4520では、使用するデータテーブルのアドレス(ラベルD\_\_BHITJUD)を、相対アドレス「D\_\_BHITJUD - 5000h」に変換して、HLレジスタに転送する(コード「LDD HL, D\_\_BHITJUD - 5000H」)。なお、このデータテーブルには、確率設定値ごとにデータ(図25Aの上限判定値に1を加えた値に相当)が登録されている。

#### 【1661】

行番号4530では、加算アドレス「IY + R\_\_SETNUM」の領域に記憶された確率設定値をAレジスタに転送する(コード「LD A, (IY + R\_\_SETNUM)」)。

#### 【1662】

行番号4540では、2バイトデータ取得処理のサブルーチン呼び出して実行する(コード「CALLT P\_\_GETWORD」)。ここでの2バイトデータ取得処理によって、HLレジスタの値(データテーブルのアドレス)とAレジスタの値(確率設定値)からデータテーブルのデータを取得してHLレジスタに格納する。なお、HLレジスタには、データテーブルから取得されたデータ(値)として、上限判定値に1を加えた値(=上限判定値 + 1)が格納される。

#### 【1663】

行番号4550と行番号4560は、大当たり判定処理のA3801とA3802に対応する。行番号4550では、IXレジスタの大当たり乱数と下限判定値(ラベルC\_\_BHIT\_\_MIN)を比較する(コード「CP IX, C\_\_BHIT\_\_MIN」)。なお、大当たり乱数が格納されるレジスタは、16ビットの幅(容量)であれば、IXレジスタではなくペアレジスタでもよい。コード「CP IX, C\_\_BHIT\_\_MIN」は、命令表の「CP rr, mn」(第1比較命令)に対応し、大当たり乱数と下限判定値の大小関係を適切に判定できる。IXレジスタの大当たり乱数が下限判定値C\_\_BHIT\_\_MIN未満の場合に、キャリーフラグ(CF)とジャンプステータスフラグ(JF)はセットされ(CF = 1、JF = 1(T))、大当たり乱数が下限判定値C\_\_BHIT\_\_MIN以上である場合に、キャリーフラグ(CF)とジャンプステータスフラグ(JF)はセットされない(CF = 0、JF = 0(F))。

#### 【1664】

行番号4560では、大当たり乱数が下限判定値未満の場合(Tの場合)、ラベルBHITJUD10に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号4600以降の命令を実行する(コード「JRR T, BHITJUD10」)。ジャンプ先(ラベルBHITJUD10)は、このコード「JRR T, BHITJUD10」のアドレスから+4バイト(+16バイト以下)離れた近いアドレスである。大当たり乱数が下限判定値以上である場合に、次の行番号4570の命令に移行する。

#### 【1665】

行番号4570と行番号4580は、大当たり判定処理のA3803に対応する。行番号4570では、IXレジスタの大当たり乱数と、現在HLレジスタに格納されている値(=上限判定値 + 1)を比較する(コード「CP IX, HL」)。なお、コード「CP IX, HL」は、命令表の「CP rr, gg」(第1比較命令)に対応し、大当たり乱数と上限判定値の大小関係を適切に判定できる。IXレジスタの大当たり乱数が上限判定値 + 1未満の場合、即ち、大当たり乱数が上限判定値以下の場合に、キャリーフラグ(CF)とジャンプステータスフラグ(JF)はセットされる(CF = 1、JF = 1(T))。ここで、大当たりであることを示す大当たり情報として、キャリーフラグ(CF)がセットされている(CF = 1)。

#### 【1666】

行番号4580では、大当たり乱数が上限判定値以下の場合(Tの場合)、ラベルBHIT

10

20

30

40

50

T J U D 2 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 4 6 2 0 以降の命令を実行する（コード「J R R T, B H I T J U D 2 0」）。ジャンプ先（ラベル B H I T J U D 2 0）は、このコード「J R R T, B H I T J U D 2 0」のアドレスから + 3 バイト（+ 1 6 バイト以下）離れた近いアドレスである。大当り乱数が上限判定値より大きい場合に、次の行番号 4 6 0 0 の命令に移行する。

#### 【 1 6 6 7 】

行番号 4 6 0 0 では、はずれであることを示すはずれ情報として、キャリーフラグ（C F）をゼロクリアする（C F = 0）（コード「C L R C F」）。

#### 【 1 6 6 8 】

行番号 4 6 2 0 では、R A M のスタック領域から H L レジスタの値を復帰する（コード「P O P H L」）。 10

#### 【 1 6 6 9 】

行番号 4 6 3 0 では、大当り判定処理プログラムからリターンする（コード「R E T」）。

#### 【 1 6 7 0 】

以上で説明した大当り判定処理プログラムは、分岐命令として J R R 命令（第 2 分岐命令）だけを含むサブルーチンである。一方、例えば、特図保留情報判定処理プログラム、特図普段処理プログラム（後述）、特図表示中処理プログラム（後述）などは、分岐命令として J R 命令（第 1 分岐命令）と J R R 命令（第 2 分岐命令）が混在するサブルーチンである。そして、特図保留情報判定処理プログラム（5 2 バイト以上の容量）、特図普段 20  
処理プログラム（5 9 バイトの容量）、特図表示中処理プログラム（8 9 バイト以上の容量）などの第 1 サブルーチンよりも、2 0 バイトの容量の大当り判定処理プログラム（第 2 サブルーチン）は、プログラム容量が小さい。なお、1 バイト長の J R R 命令は 2 バイト長の J R 命令よりも語長が短いため、大当り判定処理プログラムのプログラム容量を合理的に小さくできる。従って、合理的にプログラムの設計ができ、プログラムの開発効率 30  
が向上する。

#### 【 1 6 7 1 】

なお、大当り判定処理プログラム（第 2 サブルーチン）は、特図保留情報判定処理プログラム、大当りフラグ 1 設定処理のプログラム、大当りフラグ 2 設定処理のプログラムなどの複数の処理プログラムから共通して呼び出される。これによって、プログラムの全体的な容量（サイズ）を小さくできる。 30

#### 【 1 6 7 2 】

##### 〔特図普段処理プログラム〕

図 1 3 2 は、第 5 実施形態に係る特図普段処理（図 2 0）に対応する特図普段処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。特図普段処理プログラムは、ラベル P \_\_ T U S U L に相当する先頭アドレス（R O M 内）を有し、特図ゲーム処理プログラムの行番号 1 6 0 0 において C A L L 命令によって呼び出されるサブルーチンである。

#### 【 1 6 7 3 】

行番号 5 0 1 0 から行番号 5 0 4 0 は、特図普段処理の A 3 2 0 0 に対応する。行番号 5 0 1 0 では、加算アドレス「I Y + R \_\_ Y G A M E」の領域に記憶された役物ゲーム処理番号を、A レジスタに転送する（コード「L D A, (I Y + R \_\_ Y G A M E)」）。 40

#### 【 1 6 7 4 】

行番号 5 0 2 0 では、役物ゲーム処理番号が「0」でない場合、即ち、役物普段処理中でない場合（N Z）、ラベル T U S U L 3 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 5 3 1 0 以降の命令を実行する（コード「J R N Z, T U S U L 3 0」）。ジャンプしない場合に、次の行番号 5 0 3 0 の命令に移行する。

#### 【 1 6 7 5 】

行番号 5 0 3 0 では、加算アドレス「I Y + R \_\_ Z A N Z O N」の領域に記憶された残存球カウンタの値を、A レジスタに転送する（コード「L D A, (I Y + R \_\_ Z A N Z O N)」）。 50

## 【 1 6 7 6 】

行番号 5 0 4 0 では、残存球カウンタの値が「 0 」でない場合、ラベル T U S U L 3 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 5 3 1 0 以降の命令を実行する（コード「 J R N Z , T U S U L 3 0 」）。ジャンプしない場合に、次の行番号 5 0 5 0 の命令に移行する。

## 【 1 6 7 7 】

行番号 5 0 5 0 と行番号 5 0 6 0 は、特図 2 普段処理の A 3 2 0 1 に対応する。行番号 5 0 5 0 では、加算アドレス「 I Y + R \_ T 2 H O R Y U 」の領域に記憶された特図 2 保留数を、 A レジスタに転送する（コード「 L D A , ( I Y + R \_ T 2 H O R Y U ) 」）。

## 【 1 6 7 8 】

行番号 5 0 6 0 では、特図 2 保留数が「 0 」の場合（ T の場合、 J F = 1 の場合）、ラベル T U S U L 1 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 5 1 5 0 以降の命令を実行する（コード「 J R R T , T U S U L 1 0 」）。ジャンプ先（ラベル T U S U L 1 0 ）は、このコード「 J R R T , T U S U L 1 0 」のアドレスから + 1 3 バイト（ + 1 6 バイト以下）離れた近いアドレスである。特図 2 保留数が「 0 」でない場合（ J F = 0 の場合）、次の行番号 5 0 7 0 の命令に移行する。

## 【 1 6 7 9 】

行番号 5 0 7 0 では、特図 2 普段処理の A 3 2 0 2 に対応して、特図 2 変動開始処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「 C A L L R P \_ T 2 S T A R T 」）。特図 2 変動開始処理のサブルーチンは、ラベル P \_ T 2 S T A R T に対応する R O M 内アドレス（先頭アドレス）を有する。

## 【 1 6 8 0 】

行番号 5 0 8 0 から行番号 5 1 0 0 は、特図 2 普段処理の A 3 2 0 3 に対応する。行番号 5 0 8 0 では、ラベル C \_ T H O M D 2 に対応する数値（特図 2 保留モードを示す数値）を B レジスタに転送する（コード「 L D B , C \_ T H O M D 2 」）。

## 【 1 6 8 1 】

行番号 5 0 9 0 では、加算アドレス「 I Y + R \_ T 2 H O R Y U 」の領域に記憶された特図 2 保留数を、 C レジスタに転送する（コード「 L D C , ( I Y + R \_ T 2 H O R Y U ) 」）。

## 【 1 6 8 2 】

行番号 5 1 0 0 では、 C レジスタの値を + 1 更新（ 1 だけ増加）させる（コード「 I N C C 」）。

## 【 1 6 8 3 】

行番号 5 1 1 0 では、特図 2 普段処理の A 3 2 0 4 に対応して、演出コマンド設定処理のサブルーチン（ P \_ C O M S E T ）を呼び出して実行する（コード「 C A L L T P \_ C O M S E T 」）。演出コマンド設定処理は、 B レジスタと C レジスタの値に基づいて実行されることになる。

## 【 1 6 8 4 】

行番号 5 1 2 0 では、特図 2 普段処理の A 3 2 0 5 に対応して、特図 2 の特図変動中処理移行設定処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「 C A L L R P \_ T 2 H E N \_ S E T 」）。特図 2 の特図変動中処理移行設定処理のサブルーチンは、ラベル P \_ T 2 H E N \_ S E T に対応する R O M 内アドレス（先頭アドレス）を有する。

## 【 1 6 8 5 】

行番号 5 1 3 0 では、特図 2 普段処理プログラムからリターンする（コード「 R E T 」）。

## 【 1 6 8 6 】

行番号 5 1 5 0 と行番号 5 1 6 0 は、特図 2 普段処理の A 3 2 0 6 に対応する。行番号 5 1 5 0 では、加算アドレス「 I Y + R \_ T 1 H O R Y U 」の領域に記憶された特図 1 保留数を、 A レジスタに転送する（コード「 L D A , ( I Y + R \_ T 1 H O R Y U ) 」）。

## 【 1 6 8 7 】

10

20

30

40

50

行番号 5 1 6 0 では、特図 1 保留数が「0」の場合（T の場合、J F = 1 の場合）、ラベル T U S U L 2 0 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 5 2 5 0 以降の命令を実行する（コード「J R R T, T U S U L 2 0」）。特図 1 保留数が「0」でない場合に、次の行番号 5 1 7 0 に移行する。

【1 6 8 8】

行番号 5 1 7 0 では、特図 1 普段処理の A 3 2 0 7 に対応して、特図 1 変動開始処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「C A L L R P\_\_T 1 S T A R T」）。特図 1 変動開始処理のサブルーチンは、ラベル P\_\_T 1 S T A R T に対応する ROM 内アドレス（先頭アドレス）を有する。

【1 6 8 9】

行番号 5 1 8 0 から行番号 5 2 0 0 は、特図 1 普段処理の A 3 2 0 8 に対応する。行番号 5 1 8 0 では、ラベル C\_\_T H O M D 1 に対応する数値（特図 1 保留モードを示す数値）を B レジスタに転送する（コード「L D B, C\_\_T H O M D 1」）。

【1 6 9 0】

行番号 5 1 9 0 では、加算アドレス「I Y + R\_\_T 1 H O R Y U」の領域に記憶された特図 1 保留数を、C レジスタに転送する（コード「L D C, (I Y + R\_\_T 1 H O R Y U)」）。

【1 6 9 1】

行番号 5 2 0 0 では、C レジスタの値を + 1 更新（1 だけ増加）させる（コード「I N C C」）。

【1 6 9 2】

行番号 5 2 1 0 では、特図 1 普段処理の A 3 2 0 9 に対応して、演出コマンド設定処理のサブルーチン（P\_\_C O M S E T）を呼び出して実行する（コード「C A L L T P\_\_C O M S E T」）。

【1 6 9 3】

行番号 5 2 2 0 では、特図 1 普段処理の A 3 2 1 0 に対応して、特図 1 の特図変動中処理移行設定処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「C A L L R P\_\_T 1 H E N\_\_S E T」）。

【1 6 9 4】

行番号 5 2 3 0 では、特図 1 普段処理プログラムからリターンする（コード「R E T」）。

【1 6 9 5】

行番号 5 2 5 0 と行番号 5 2 6 0 は、特図 1 普段処理の A 3 2 1 1 に対応する。行番号 5 2 5 0 では、加算アドレス「I Y + R\_\_D E M O」の客待ちデモ中フラグ領域（R A M 内）に記憶された客待ちデモ中フラグを、客待ちデモの開始済みの値（ラベル C\_\_D E M O）と比較する（コード「C P J (I Y + R\_\_D E M O), C\_\_D E M O」）。客待ちデモ中フラグが客待ちデモの開始済みの値を示し、比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ（T、Z F = 1 且つ J F = 1）、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない（F、Z F = 0 且つ J F = 0）。

【1 6 9 6】

行番号 5 2 6 0 では、客待ちデモ中フラグが客待ちデモの開始済みの値であり、ジャンプステータスフラグ（J F）がセットされる場合（J F = 1 の場合、T の場合）、ラベル T U S U L 3 0 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 5 3 1 0 以降の命令を実行する（コード「J R R T, T U S U L 3 0」）。客待ちデモ中フラグが客待ちデモの開始済みの値でない場合に、次の行番号 5 2 7 0 の命令に移行する。

【1 6 9 7】

行番号 5 2 7 0 では、特図 1 普段処理の A 3 2 1 2 に対応して、加算アドレス「I Y + R\_\_D E M O」の客待ちデモ中フラグ領域に、ラベル C\_\_D E M O に対応する数値（客待ちデモの開始済みの値）を転送して、セットする（コード「L D (I Y + R\_\_D E M O), C\_\_D E M O」）。

10

20

30

40

50

## 【 1 6 9 8 】

行番号 5 2 8 0 では、特図普段処理の A 3 2 1 3 に対応して、客待ちデモコマンドに対応する数値（ラベル C \_\_ D E M O C O M ）を B C レジスタに転送する（コード「 L D B C , C \_\_ D E M O C O M 」）。

## 【 1 6 9 9 】

行番号 5 2 9 0 では、特図普段処理の A 3 2 1 4 に対応して、演出コマンド設定処理のサブルーチン（ P \_\_ C O M S E T ）を呼び出して実行する（コード「 C A L L T P \_\_ C O M S E T 」）。

## 【 1 7 0 0 】

行番号 5 3 1 0 では、特図普段処理の A 3 2 1 5 と A 3 2 1 6 に対応して、加算アドレス「 I Y + R \_\_ T G A M E 」の特図ゲーム処理番号領域（ R A M 内）に、特図ゲーム処理番号「 0 」としてラベル C \_\_ T U S U L の数値を転送する（コード「 L D ( I Y + R \_\_ T G A M E ) , C \_\_ T U S U L 」）。

## 【 1 7 0 1 】

行番号 5 3 2 0 では、特図普段処理の A 3 2 1 7 に対応して、加算アドレス「 I Y + R \_\_ T Z I N F 」の変動図柄判別フラグ領域に「 0 」を転送してクリアする（コード「 L D ( I Y + R \_\_ T Z I N F ) , 0 」）。

## 【 1 7 0 2 】

行番号 5 3 3 0 では、特図普段処理の A 3 2 1 8 に対応して、加算アドレス「 I Y + R \_\_ D A I E R R 」の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグを示す値（ラベル C \_\_ C N T N G ）を転送する（コード「 L D ( I Y + R \_\_ D A I E R R ) , C \_\_ C N T N G 」）。

## 【 1 7 0 3 】

行番号 5 3 4 0 では、特図普段処理プログラムからリターンする（コード「 R E T 」）。

## 【 1 7 0 4 】

〔特図表示中処理プログラム〕

図 1 3 3 A と図 1 3 3 B は、第 5 実施形態に係る特図表示中処理（図 3 6 A、図 3 6 B）に対応する特図表示中処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。特図表示中処理プログラムは、ラベル P \_\_ T D I S P L Y に相当する先頭アドレス（ R O M 内）を有し、特図ゲーム処理プログラムの行番号 1 6 0 0 において C A L L 命令によって呼び出されるサブルーチンである。

## 【 1 7 0 5 】

行番号 6 0 1 0 では、 A レジスタの値同士について排他的論理和をとることによって、 A レジスタの値をクリアして 0 に設定しておく（コード「 X O R A , A 」）。

## 【 1 7 0 6 】

行番号 6 0 2 0 と行番号 6 0 3 0 は、特図表示中処理の A 5 1 0 1 に対応する。行番号 6 0 2 0 では、加算アドレス「 I Y + R \_\_ T Z I N F 」の変動図柄判別フラグ領域（ R A M 内）に記憶された変動図柄の情報（特図 1 又は特図 2 ）を、特図 1 の変動を示す値（ラベル C \_\_ T Z 1 H E N ）と比較する（コード「 C P J ( I Y + R \_\_ T Z I N F ) , C \_\_ T Z 1 H E N 」）。変動図柄判別フラグ領域が特図 1 を示し比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ（ T 、 Z F = 1 且つ J F = 1 ）、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない（ F 、 Z F = 0 且つ J F = 0 ）。

## 【 1 7 0 7 】

行番号 6 0 3 0 では、変動図柄判別フラグ領域が特図 2 を示し、ジャンプステータスフラグ（ J F ）がセットされない場合（ J F = 0 の場合、 F の場合）に、ラベル T D I S P L Y 1 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 6 0 9 0 以降の命令を実行する（コード「 J R R F , T D I S P L Y 1 0 」）。変動図柄判別フラグ領域が特図 1 を示す場合、次の行番号 6 0 4 0 の命令に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 0 8 】

行番号 6 0 4 0 では、特図表示中処理の A 5 1 0 2 と A 5 1 0 3 に対応して、加算アドレス「IY + BHITFLG1」の大当りフラグ1領域に記憶された値を、Aレジスタの値と交換命令XCHによって交換して、Aレジスタにロードする(コード「XCH A, (IY + BHITFLG1)」)。交換前にAレジスタの値はクリアして0になっていたから、交換後の大当りフラグ1領域はクリアして0になる。

## 【 1 7 0 9 】

行番号 6 0 5 0 から行番号 6 0 7 0 は、特図表示中処理の A 5 1 0 4 に対応する。行番号 6 0 5 0 では、Aレジスタの大当りフラグ1の値と大当りを示す数値(ラベルC\_\_BHIT(例えば1))を比較する(コード「CPJ A, C\_\_BHIT」)。なお、コード「CPJ A, C\_\_BHIT」は、命令表の「CPJ p, n」(第2比較命令)に対応し、大当りフラグ1の値と大当りを示す数値の一致を適切に判定できる。大当りフラグ1が大当りを示し比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ(T、ZF = 1 且つ JF = 1)、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない(F、ZF = 0 且つ JF = 0)。

10

## 【 1 7 1 0 】

行番号 6 0 6 0 では、大当りフラグ1が大当りを示しジャンプステータスフラグがセットされている場合(T、JF = 1)、ラベルTDISPLY20に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号 6 1 3 0 以降の命令を実行する(コード「JRR T, TDISPLY20」)。大当りフラグ1が大当りを示さない場合、次の行番号 6 0 7 0 の命令に移行する。

20

## 【 1 7 1 1 】

行番号 6 0 7 0 では、ラベルTDISPLY40に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号 6 1 8 0 以降の命令を実行する(コード「JR TDISPLY40」)。

## 【 1 7 1 2 】

行番号 6 0 9 0 では、特図表示中処理の A 5 1 0 7 と A 5 1 0 8 に対応して、加算アドレス「IY + BHITFLG2」の大当りフラグ2領域に記憶された値を、Aレジスタの値と交換命令XCHによって交換して、Aレジスタにロードする(コード「XCH A, (IY + BHITFLG2)」)。交換前にAレジスタの値はクリアして0になっていたから、交換後の大当りフラグ2領域はクリアして0になる。

30

## 【 1 7 1 3 】

行番号 6 1 0 0 と行番号 6 1 1 0 は、特図表示中処理の A 5 1 0 9 に対応する。行番号 6 1 0 0 では、Aレジスタの大当りフラグ2の値と大当りを示す数値(ラベルC\_\_BHIT)を比較する(コード「CPJ A, C\_\_BHIT」)。大当りフラグ2が大当りを示し比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ(T、ZF = 1 且つ JF = 1)、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない(F、ZF = 0 且つ JF = 0)。

## 【 1 7 1 4 】

行番号 6 1 1 0 では、大当りフラグ1が大当りを示さずジャンプステータスフラグがセットされていない場合(F、JF = 0)、ラベルTDISPLY40に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号 6 1 8 0 以降の命令を実行する(コード「JRR F, TDISPLY40」)。

40

## 【 1 7 1 5 】

行番号 6 1 3 0 では、特図表示中処理の A 5 1 0 5 と A 5 1 1 0 に対応して、加算アドレス「IY + JOSADO」の条件装置作動情報領域に、条件装置が作動中であることを示す条件装置作動情報(ラベルC\_\_SADOの値)を転送する(コード「LD (IY + JOSADO), C\_\_SADO」)。

## 【 1 7 1 6 】

行番号 6 1 5 0 では、特図表示中処理の A 5 1 0 6 に対応して、特図普段処理移行設定

50

処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「CALLR P\_\_TUSUL\_\_SET」）。特図普段処理移行設定処理のサブルーチンは、ラベルP\_\_TUSUL\_\_SETに対応するROM内アドレス（先頭アドレス）を有する。

#### 【1717】

行番号6160では、特図表示中処理プログラムからリターンする（コード「RET」）。

#### 【1718】

行番号6210と行番号6220は、特図表示中処理のA5122に対応する。行番号6210では、加算アドレス「IY+R\_\_TNJFLG」の天井時短発動フラグ領域（RAM内）に記憶された値を、ラベルC\_\_TNJONの値（天井時短発動フラグがセットされたことを示す値（例えば「1」））と比較する（コード「CPJ（IY+R\_\_TNJFLG），C\_\_TNJON」）。天井時短発動フラグがセットされて比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ（T、ZF=1且つJF=1）、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない（F、ZF=0且つJF=0）。

10

#### 【1719】

行番号6220では、天井時短発動フラグがセットされずジャンプステータスフラグ（JF）がセットされない場合（JF=0の場合、Fの場合）、ラベルTDISPLY70に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号6270以降の命令を実行する（コード「JRRF，TDISPLY70」）。天井時短発動フラグがセットされている場合、次の行番号6230の命令に移行する。

20

#### 【1720】

行番号6230と行番号6240は、特図表示中処理のA5123に対応する。行番号6230では、加算アドレス「IY+R\_\_JTNCNT1」の時間短縮変動回数1領域に、時間短縮変動回数1の初期値「704」を転送する（コード「LDW（IY+R\_\_JTNCNT1），704」）。なお、コード「LDW（IY+R\_\_JTNCNT1），704」は、命令表の「LDW（jj+d），mn」に対応する。

#### 【1721】

行番号6240では、加算アドレス「IY+R\_\_JTNCNT2」の時間短縮変動回数2領域に、時間短縮変動回数2の初期値「700」を転送する（コード「LDW（IY+R\_\_JTNCNT2），700」）。なお、コード「LDW（IY+R\_\_JTNCNT2），700」は、命令表の「LDW（jj+d），mn」に対応する。

30

#### 【1722】

行番号6250では、ラベルTDISPLY110に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号6530以降の命令を実行する（コード「JR TDISPLY110」）。

#### 【1723】

行番号6270と行番号6280は、特図普段処理のA5124に対応する。行番号6270では、加算アドレス「IY+R\_\_SAPFLG2」のサボ当りフラグ2フラグ領域に記憶されたサボ当りフラグ2フラグを、サボ当りを示す数値（ラベルC\_\_SAPON）と比較する（コード「CPJ（IY+R\_\_SAPFLG2），C\_\_SAPON」）。なお、コード「CPJ（IY+R\_\_SAPFLG2），C\_\_SAPON」は、命令表の「CPJ（jj+d），n」に対応する。サボ当りフラグ2がサボ当りを示し比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ（T、ZF=1且つJF=1）、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない（F、ZF=0且つJF=0）。

40

#### 【1724】

行番号6280では、サボ当りフラグ2がサボ当りでありジャンプステータスフラグがセットされている場合、ラベルTDISPLY80に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号6320以降の命令を実行する（コード「JRR T，TDISPLY8」）。

50



0」)。サボ当りフラグ2がサボ当りでない場合、次の行番号6290の命令に移行する。

【1725】

行番号6290と行番号6300は、特図普段処理のA5125に対応する。行番号6290では、加算アドレス「 $IY + R\_SAPFLG1$ 」のサボ当りフラグ1フラグ領域に記憶されたサボ当りフラグ1フラグを、サボ当りを示す数値（ラベル $C\_SAPON$ ）と比較する（コード「 $CPJ(IY + R\_SAPFLG1), C\_SAPON$ 」）。サボ当りフラグ2がサボ当りを示し比較結果が一致する場合には、ゼロフラグがセットされ（ $Z, ZF = 1$  且つ  $JF = 1$ ）、比較結果が一致しない場合には、ゼロフラグがセットされない（ $NZ, ZF = 0$  且つ  $JF = 0$ ）。

10

【1726】

行番号6300では、サボ当りフラグ2がサボ当りでなくゼロフラグがセットされていない場合（ $NZ$ の場合、 $ZF = 0$ の場合）、ラベル $TDISPLAY120$ に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号6550以降の命令を実行する（コード「 $JRNZ, TDISPLAY120$ 」）。サボ当りフラグ2がサボ当りである場合、次の行番号6320の命令に移行する。

【1727】

行番号6320から行番号6510は、特図普段処理のA5126に対応する。行番号6510では必要なデータテーブルのアドレス（ラベル $D\_SAPCNT$ ）を、相対アドレス「 $D\_SAPCNT - 5000h$ 」に変換して、HLレジスタに転送する（コード「 $LDDHL, D\_SAPCNT - 5000H$ 」）。

20

【1728】

行番号6330では、加算アドレス「 $IY + R\_SAPNUM$ 」の領域に記憶された時間短縮判定データを、Aレジスタに転送する（コード「 $LDA, (IY + R\_SAPNUM)$ 」）。

【1729】

行番号6340では、Aレジスタの時間短縮判定データの値を4倍にしてWAレジスタに格納する（コード「 $MULA, 4$ 」）。

【1730】

行番号6350では、1バイトデータ取得処理のサブルーチンを呼び出して実行する（コード「 $CALLT\_PGETBYTE$ 」）。これにより、Aレジスタの値がHLレジスタの値に加算され、加算されたHLレジスタの値が、新たな時間短縮変動回数1（初期値）の格納領域のアドレスを示すポインタとして機能する。

30

【1731】

行番号6360では、時間短縮変動回数2領域（加算アドレス「 $IY + R\_JTNCNT2$ 」）に記憶された時間短縮変動回数2を、WAレジスタに転送する（コード「 $LDDWA, (IY + R\_JTNCNT2)$ 」）。ここでの時間短縮変動回数2は、時短状態における特図2変動表示ゲームの残りの実行回数である。

【1732】

行番号6370では、WAレジスタの時間短縮変動回数2と、時間短縮変動回数1領域（加算アドレス「 $IY + R\_JTNCNT1$ 」）に記憶された時間短縮変動回数1を比較する（コード「 $CPWA, (IY + R\_JTNCNT1)$ 」）。ここでの時間短縮変動回数1は、時短状態における特図変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲーム）の残りの実行回数である。なお、コード「 $CPWA, (IY + R\_JTNCNT1)$ 」は、命令表の「 $CP\ rr, (jj + d)$ 」（第4比較命令）に対応する。時間短縮変動回数2が時間短縮変動回数1未満の場合に、キャリーフラグ（CF）とジャンプステータスフラグ（JF）はセットされる（ $CF = 1$ 、 $JF = 1(T)$ ）。時間短縮変動回数2が時間短縮変動回数1以上の場合に、キャリーフラグ（CF）とジャンプステータスフラグ（JF）はセットされない（ $CF = 0$ 、 $JF = 0(F)$ ）。

40

【1733】

50

行番号 6 3 8 0 では、時間短縮変動回数 2 が時間短縮変動回数 1 未満の場合（T の場合）、ラベル T D I S P L Y 9 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 6 4 4 0 以降の命令を実行する（コード「J R R T, T D I S P L Y 9 0」）。時間短縮変動回数 2 が時間短縮変動回数 1 以上の場合に、次の行番号 6 3 9 0 の命令に移行する。

【 1 7 3 4 】

行番号 6 3 9 0 では、行番号 6 3 5 0 で設定されたアドレス（H L レジスタの値）の領域に記憶された新たな時間短縮変動回数 1（初期値）を、W A レジスタに転送する（コード「L D W A, (H L)」）。なお、コード「L D W A, (H L)」は、命令表の「L D s s, (j j)」に対応する。

【 1 7 3 5 】

行番号 6 4 0 0 では、W A レジスタの新たな時間短縮変動回数 1（初期値）を、時間短縮変動回数 1 領域（加算アドレス「I Y + R\_\_J T N C N T 1」）に記憶された時間短縮変動回数 1（残り回数）と比較する（コード「C P W A, (I Y + R\_\_J T N C N T 1)」）。なお、コード「C P W A, (I Y + R\_\_J T N C N T 1)」は、命令表の「C P r r, (j j + d)」（第 4 比較命令）に対応しており、種々の判定に使用され R A M の領域から直接に読み出す必要のある時間短縮変動回数（ゲーム回数）に関して大小関係を適切に判定できる。新たな時間短縮変動回数 1（初期値）が時間短縮変動回数 1（残り回数）未満の場合に、キャリーフラグ（C F）とジャンプステータスフラグ（J F）はセットされる（C F = 1、J F = 1（T））。新たな時間短縮変動回数 1（初期値）が時間短縮変動回数 1（残り回数）以上の場合に、キャリーフラグ（C F）とジャンプステータスフラグ（J F）はセットされない（C F = 0、J F = 0（F））。

【 1 7 3 6 】

行番号 6 4 1 0 では、新たな時間短縮変動回数 1（初期値）が時間短縮変動回数 1（残り回数）以上の場合（F の場合）、ラベル T D I S P L Y 1 0 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 6 4 8 0 以降の命令を実行する（コード「J R R F, T D I S P L Y 1 0 0」）。新たな時間短縮変動回数 1（初期値）が時間短縮変動回数 1（残り回数）未満の場合に、次の行番号 6 4 2 0 の命令に移行する。

【 1 7 3 7 】

行番号 6 4 2 0 では、ラベル T D I S P L Y 1 2 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 6 5 5 0 以降の命令を実行する（コード「J R T D I S P L Y 1 2 0」）。

【 1 7 3 8 】

行番号 6 4 4 0 では、加算アドレス「H L + 2」の領域に記憶された新たな時間短縮変動回数 2（初期値）を、W A レジスタに転送する（コード「L D W A, (H L + 2)」）。

【 1 7 3 9 】

行番号 6 4 5 0 では、W A レジスタの新たな時間短縮変動回数 2（初期値）を、時間短縮変動回数 2 領域（加算アドレス「I Y + R\_\_J T N C N T 2」）に記憶された時間短縮変動回数 2（残り回数）と比較する（コード「C P W A, (I Y + R\_\_J T N C N T 2)」）。新たな時間短縮変動回数 2（初期値）が時間短縮変動回数 2（残り回数）未満の場合に、キャリーフラグ（C F）とジャンプステータスフラグ（J F）はセットされる（C F = 1、J F = 1（T））。新たな時間短縮変動回数 2（初期値）が時間短縮変動回数 2（残り回数）以上の場合に、キャリーフラグ（C F）とジャンプステータスフラグ（J F）はセットされない（C F = 0、J F = 0（F））。

【 1 7 4 0 】

行番号 6 4 6 0 では、新たな時間短縮変動回数 2（初期値）が時間短縮変動回数 2（残り回数）未満の場合（T の場合）、ラベル T D I S P L Y 1 2 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 6 5 5 0 以降の命令を実行する（コード「J R R T, T D I S P L Y 1 2 0」）。

【 1 7 4 1 】

10

20

30

40

50

行番号 6 4 8 0 では、行番号 6 3 5 0 で設定されたアドレス（H L レジスタの値）の領域に記憶された新たな時間短縮変動回数 1（初期値）を、W A レジスタに転送し、転送後に H L レジスタに格納されたアドレスを 2 だけ増加する（コード「L D W A , ( H L + )」）。なお、コード「L D W A , ( H L + )」は、命令表の「L D s s , ( j j + )」に対応する。

#### 【 1 7 4 2 】

行番号 6 4 9 0 では、時間短縮変動回数 1 領域（加算アドレス「I Y + R \_ J T N C N T 1」）に、W A レジスタの新たな時間短縮変動回数 1（初期値）を転送する（コード「L D ( I Y + R \_ J T N C N T 1 ) , W A」）。なお、コード「L D ( I Y + R \_ J T N C N T 1 ) , W A」は、命令表の「L D ( j j + d ) , s s」に対応する。このように、サボ当りが発生した場合に、初期値としての新たな時間短縮変動回数 1 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 1 以上であれば、時間短縮変動回数 1 は、初期値として新たな時間短縮変動回数 1 に更新され、他方、新たな時間短縮変動回数 1 が現在の時間短縮変動回数 1 未満であれば、更新されない。これにより、時間短縮変動回数 1 が突然減少してしまうことを防止できる。

10

#### 【 1 7 4 3 】

行番号 6 5 0 0 では、行番号 6 4 8 0 で更新されたアドレス（H L レジスタの値）の領域に記憶された新たな時間短縮変動回数 2（初期値）を、W A レジスタに転送する（コード「L D W A , ( H L )」）。

#### 【 1 7 4 4 】

20

行番号 6 5 1 0 では、時間短縮変動回数 2 領域（加算アドレス「I Y + R \_ J T N C N T 2」）に、W A レジスタの新たな時間短縮変動回数 2（初期値）を転送する（コード「L D ( I Y + R \_ J T N C N T 2 ) , W A」）。このように、サボ当りが発生した場合に、初期値としての新たな時間短縮変動回数 2 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 2 以上であれば、時間短縮変動回数 2 は、初期値として新たな時間短縮変動回数 2 に更新され、他方、新たな時間短縮変動回数 2 が現在の時間短縮変動回数 2 未満であれば、更新されない。これにより、時間短縮変動回数 2 が突然減少してしまうことを防止できる。

#### 【 1 7 4 5 】

行番号 6 5 3 0 では、特図普段処理の A 5 1 2 7 に対応して、サボ作動設定処理のサブルーチン呼び出して実行する（コード「C A L L R P \_ S A P S E T」）。

30

#### 【 1 7 4 6 】

行番号 6 5 5 0 では、特図普段処理の A 5 1 2 8 に対応して、特図普段処理移行設定処理（コード「C A L L R P \_ T U S U L \_ S E T」）。

#### 【 1 7 4 7 】

行番号 6 5 6 0 では、特図表示中処理プログラムからリターンする（コード「R E T」）。

#### 【 1 7 4 8 】

なお、本実施形態では、図 3 6 B の A 5 1 2 6 と異なり、サボ当りが発生した場合でも、所定の状況下では、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域は初期値に更新されない。具体的には、残りの回数としての時間短縮変動回数 2 が残りの回数としての時間短縮変動回数 1 より小さく、さらに、初期値としての新たな時間短縮変動回数 2 が残りの回数としての時間短縮変動回数 2 より小さければ、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域は初期値に更新されず、サボ作動設定処理も実行されない（A 5 1 2 6 と A 5 1 2 7 は実行されない）。このように、残りの回数としての時間短縮変動回数 2 が残りの回数としての時間短縮変動回数 1 より小さい場合（例えば高サボの場合など）に、時短中に特図 2 変動表示ゲームが主変動表示ゲームとして実行されているため、時間短縮変動回数 2 の初期値と残り回数を比較して、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域を初期値に更新するか判定することが適切である。

40

#### 【 1 7 4 9 】

50

また、具体的には、サボ当りが発生した場合でも、残りの回数としての時間短縮変動回数 1 が残りの回数としての時間短縮変動回数 2 以下であり、さらに、初期値としての新たな時間短縮変動回数 1 が残りの回数としての時間短縮変動回数 1 より小さければ、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域は初期値に更新されず、サボ作動設定処理も実行されない（A 5 1 2 6 と A 5 1 2 7 は実行されない）。このように、残りの回数としての時間短縮変動回数 1 が残りの回数としての時間短縮変動回数 2 以下である場合（例えば中サボの場合など）に、時短中に特図 1 変動表示ゲームが主変動表示ゲームとして実行されているため、時間短縮変動回数 1 の初期値と残り回数を比較して、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域を初期値に更新するか判定することが適切である。

#### 【 1 7 5 0 】

10

なお、プログラム容量の削減と制御の簡略化のため、行番号 6 3 6 0、6 3 7 0、6 3 8 0、6 4 2 0 の命令を無くして、残りの回数としての時間短縮変動回数 1 が残りの回数としての時間短縮変動回数 2 を比較しなくてよい。これにより、初期値としての新たな時間短縮変動回数 1 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 1 以上である場合、又は、初期値としての新たな時間短縮変動回数 2 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 2 以上である場合のいずれかであれば、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域は初期値に更新されることになる。

#### 【 1 7 5 1 】

また、プログラム容量の削減と制御の簡略化のため、行番号 6 3 6 0、6 3 7 0、6 3 8 0 の命令を無くし、且つ、行番号 6 4 1 0 のコードを「J R R F, T D I S P L Y 9 0」としジャンプ先を T D I S P L Y 9 0 に対応する R O M 内アドレスしてよい。これにより、初期値としての新たな時間短縮変動回数 1 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 1 以上である場合、且つ、初期値としての新たな時間短縮変動回数 2 が現在の時短残りの回数としての時間短縮変動回数 2 以上である場合に、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域は初期値に更新されることになる。このようにすれば、時間短縮変動回数 1 と時間短縮変動回数 2 の両方に関して、突然減少してしまうことを防止できる。

20

#### 【 1 7 5 2 】

##### 〔 始動口信号編集処理プログラム 〕

図 1 3 4 は、第 5 実施形態に係る始動口信号編集処理（A 9 3 2 4）に対応する始動口信号編集処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。始動口信号編集処理プログラムは、ラベル P \_\_ S I D O I N F に相当する先頭アドレス（R O M 内）を有し、外部情報編集処理のステップ A 9 3 2 4 において呼び出されるサブルーチンである。

30

#### 【 1 7 5 3 】

行番号 7 0 1 0 では、W レジスタの値同士について排他的論理和をとることによって、W レジスタの値をクリアして 0（オフデータ）に設定しておく（コード「X O R W, W」）。

#### 【 1 7 5 4 】

行番号 7 0 2 0 では、始動口信号出力制御タイマ領域のアドレスの下位バイト（R \_\_ S I D O S I G + 1）を E レジスタに転送する（コード「L D E, R \_\_ S I D O S I G + 1」）。なお、D E レジスタの値が、始動口信号出力制御タイマ領域のアドレスになる。

40

#### 【 1 7 5 5 】

行番号 7 0 3 0 では、始動口信号出力制御タイマ領域の値である始動口信号出力制御タイマが 0 でなければ - 1 更新するサブルーチンを呼び出して実行する（コード「C A L L T P \_\_ D E C B Y T E」）。このような - 1 更新処理（カウントダウン）の処理プログラムとなるサブルーチンは、ベクタテーブルにおいて n 番目（n = ラベル P \_\_ D E C B Y T E の値）に登録されている。このサブルーチンによって、- 1 更新後の始動口信号出力制御タイマの値が A レジスタに格納されている。

#### 【 1 7 5 6 】

50

行番号 7040 では、始動口信号出力制御タイマが 0 である場合 (  $T$ 、 $ZF = JF = 1$  )、ラベル `SIDOINF 10` に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7090 以降の命令を実行する (コード「`JRR T, SIDOINF 10`」)。始動口信号出力制御タイマが 0 でない場合、次の行番号 7050 の命令に移行する。

【1757】

行番号 7050 では、A レジスタの始動口信号出力制御タイマの値を、所定値 (  $64 / T + 1$  ) と比較する (コード「`CP A, 64 / T + 1`」)。ここで、 $T$  は、タイマ割込みの割込み周期 (  $4 \text{ msec}$  ) に対応する 4 である。従って、所定値 (  $64 / T + 1$  ) は 17 である。なお、コード「`CP A, 64 / T + 1`」は、命令表の「`CP p, n`」 (第 3 比較命令) に対応する。そして、カウントダウンの処理プログラム (サブルーチン `P__DECBYTE`) を他のタイマの値とも共通化して、始動口信号出力制御タイマの値を更新して A レジスタに格納しておいた場合に、このコードによって、始動口信号出力制御タイマと所定値を適切に比較できる。始動口信号出力制御タイマが所定値未満の場合に、キャリーフラグ (  $CF$  ) とジャンプステータスフラグ (  $JF$  ) はセットされる (  $CF = 1$ 、 $JF = 1 (T)$  )。始動口信号出力制御タイマが所定値以上の場合に、キャリーフラグ (  $CF$  ) とジャンプステータスフラグ (  $JF$  ) はセットされない (  $CF = 0$ 、 $JF = 0 (F)$  )。

【1758】

行番号 7060 では、始動口信号出力制御タイマが所定値以上 (オンタイミング) でありジャンプステータスフラグ (  $JF$  ) はセットされない場合 (  $JF = 0$  の場合、 $F$  の場合 )、ラベル `SIDOINF 20` に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7160 以降の命令を実行する (コード「`JRR F, SIDOINF 20`」)。

【1759】

行番号 7070 では、ラベル `SIDOINF 30` に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7180 以降の命令を実行する (コード「`JR SIDOINF 30`」)。

【1760】

行番号 7090 では、DE レジスタの値を 1 だけ減算して、始動口信号出力回数領域のアドレスを取得する (コード「`DEC DE`」)。

【1761】

行番号 7100 では、DE レジスタで現在指定されたアドレスの始動口信号出力回数領域の値 (始動口信号出力回数) を、A レジスタに転送する (コード「`LD A, (DE)`」)。

【1762】

行番号 7110 では、出力要求がないために転送された始動口信号出力回数が「0」の場合 (  $ZF = JF = 0$  の場合、 $T$  の場合 )、ラベル `SIDOINF 30` に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7180 以降の命令を実行する (コード「`JRR T, SIDOINF 30`」)。

【1763】

行番号 7120 では、始動口信号出力回数を 1 だけ減少して - 1 更新する (コード「`DEC (DE)`」)。

【1764】

行番号 7130 では、DE レジスタの値を 1 だけ増加して、始動口信号出力制御タイマ領域のアドレスを取得する (コード「`INC DE`」)。

【1765】

行番号 7140 では、DE レジスタで現在指定されたアドレスの始動口信号出力制御タイマ領域に初期値 (  $128 / T + 64 / T$  ) を転送する (コード「`LD (DE), 128 / T + 64 / T`」)。初期値 (  $128 / T + 64 / T$  ) は 48 である。

【1766】

行番号 7160 では、始動口信号のオンデータ (ラベル `C__SIDO__INF` の値) を

Wレジスタに転送する（コード「LD W, C\_\_SIDO\_\_INF」）。

【1767】

行番号7180では、Wレジスタの値として始動口信号のオンデータ又はオフデータを、外部情報出力データ領域（加算アドレス「IY + R\_\_SIDOSIG + 2」）に転送する（コード「LD (IY + R\_\_SIDOSIG + 2), W」）。これにより、始動口信号のオンデータ又はオフデータが外部情報端子71から外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されることになる。

【1768】

行番号7190では、始動口信号編集処理プログラムからリターンする（コード「RET」）。

【1769】

以上の始動口信号編集処理プログラムによって、始動口信号出力回数がゼロにならない限り、始動口信号出力制御タイマに初期値が設定され、初期値（ $128 / T + 64 / T$ ）から所定値（ $64 / T + 1$ ）になるまでのオンタイミングの間に、始動口信号のオンデータが外部情報端子71から外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

【1770】

〔安全装置関連処理プログラム〕

図135は、第5実施形態に係る安全装置関連処理（図56）に対応する安全装置関連処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。安全装置関連処理プログラムは、ラベルP\_\_SAFEに相当する先頭アドレス（ROM内）を有し、タイマ割込み処理のステップA1314においてCALLR命令（行番号1190）によって呼び出されるサブルーチンである。

【1771】

行番号7510と行番号7520は、安全装置関連処理のA9401に対応する。行番号7510では、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域（加算アドレス「IY + R\_\_SAFFLG」）の安全装置作動中フラグを、安全装置が作動中であることを示す値（ラベルC\_\_SAFON）と比較する（コード「CPJ (IY + R\_\_SAFFLG), C\_\_SAFON」）。安全装置作動中フラグが作動中であることを示し比較結果が一致する場合には、ゼロフラグがセットされ（Z、ZF = 1）、比較結果が一致しない場合には、ゼロフラグがセットされない（NZ、ZF = 0）。

【1772】

行番号7520では、安全装置作動中フラグが作動中であることを示し比較結果が一致する場合（Z）の場合に、サブルーチンを終了して、安全装置関連処理プログラムからリターンする（コード「RET Z」）。

【1773】

行番号7530から行番号7550は、安全装置関連処理のA9402とA9403に対応する。行番号7530では、領域外ワーク領域に含まれ、安全装置作動情報領域と旧作動情報領域を含む2バイトの領域（ラベルR\_\_SAFINF1の先頭アドレスを有する）から安全装置作動情報と旧作動情報を、WAレジスタに転送する（コード「LD WA, (R\_\_SAFINF1)」）。Wレジスタには、旧作動情報が転送され、Aレジスタには安全装置作動情報が転送される。なお、コード「LD WA, (R\_\_SAFINF1)」は、命令表の「LD ss, (vw)」に対応する。

【1774】

行番号7540では、Aレジスタの安全装置作動情報とWレジスタの旧作動情報を比較する（コード「CPJ A, W」）。なお、コード「CPJ A, W」は、命令表の「CPJ r, g」に対応する。安全装置作動情報が旧作動情報と同じ値であり変化なく、比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ（T、ZF = 1且つJF = 1）、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない（F、ZF = 0且つJF = 0）。

【1775】

10

20

30

40

50

行番号 7550 では、安全装置作動情報が旧作動情報と同じ値であり、ジャンプステータスフラグ (JF) がセットされる場合 (JF = 1 の場合、T の場合)、ラベル SAFSET10 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7640 以降の命令を実行する (コード「JRR T, SAFSET10」)。安全装置作動情報が旧作動情報と同じ値でなく変化した場合に、次の行番号 7560 の命令に移行する。

#### 【1776】

行番号 7560 では、安全装置関連処理の A9404 に対応して、安全装置作動情報とコマンドを対応付けた安全装置作動関連コマンドテーブルのアドレス (ラベル D\_\_SAFCOM) を、相対アドレス「D\_\_SAFCOM - 5000h」にして、HL レジスタに転送する (コード「LDD HL, D\_\_SAFCOM - 5000H」)。

10

#### 【1777】

行番号 7570 では、安全装置関連処理の A9405 に対応して、1 バイトデータ取得処理のサブルーチンを呼び出して実行する (コード「CALLT P\_\_GETBYTE」)。これにより、A レジスタの安全装置作動情報の値が HL レジスタの安全装置作動関連コマンドテーブルのアドレスに加算され、加算後の HL レジスタで指定されたアドレスの領域に記憶された値を A レジスタに転送する。従って、安全装置作動関連コマンドテーブルから安全装置作動情報に対応して取得されたコマンド (ACTION 部) が、A レジスタに格納される。

#### 【1778】

行番号 7580 と行番号 7590 は、安全装置関連処理の A9406 に対応する。行番号 7580 では、A レジスタのコマンド (ACTION 部) を、コマンド定義なしを示す数値 (ラベル C\_\_NONCOM) と比較する (コード「CPJ A, C\_\_NONCOM」)。コマンド (ACTION 部) がコマンド定義なしであり比較結果が一致する場合には、ジャンプステータスフラグがセットされ (T、ZF = 1 且つ JF = 1)、比較結果が一致しない場合には、ジャンプステータスフラグがセットされない (F、ZF = 0 且つ JF = 0)。

20

#### 【1779】

行番号 7590 では、安全装置作動情報がコマンド定義なしであり、ジャンプステータスフラグ (JF) がセットされる場合 (JF = 1 の場合、T の場合)、ラベル SAFSET10 に対応する ROM 内アドレスへジャンプして、行番号 7640 以降の命令を実行する (コード「JRR T, SAFSET10」)。

30

#### 【1780】

行番号 7600 では、A レジスタのコマンド (ACTION 部) を C レジスタに転送する (コード「LDC, A」)。

#### 【1781】

行番号 7610 では、安全装置関連処理の A9407 に対応して、安全装置作動関連コマンド (MODE 部) を演出コマンドとして準備するため、安全装置作動関連コマンド (MODE 部) の値 (ラベル C\_\_SAFMD) を B レジスタに転送する (コード「LDB, C\_\_SAFMD」)。

#### 【1782】

行番号 7620 では、安全装置関連処理の A9408 に対応して、演出コマンド設定処理のサブルーチンを呼び出して実行する (コード「CALLT P\_\_COMSET」)。演出コマンド設定処理は、B レジスタと C レジスタの値に基づいて実行されることになる。

40

#### 【1783】

行番号 7640 と行番号 7650 は、安全装置関連処理の A9409 に対応する。行番号 7640 では、安全装置作動情報領域 (アドレス R\_\_SAFINF1) の安全装置作動情報を、ラベル C\_\_SAFSADO の安全装置作動中情報 (値 3) と比較する (コード「CPJ (R\_\_SAFINF1), C\_\_SAFSADO」)。なお、コード「CPJ (R\_\_SAFINF1), C\_\_SAFSADO」は、命令表の「CPJ (vw), n」

50

に対応する。安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値 3）であり比較結果が一致する場合、ゼロフラグがセットされ（ $Z$ 、 $ZF = 1$ ）、比較結果が一致しない場合には、ゼロフラグがセットされない（ $NZ$ 、 $ZF = 0$ ）。

#### 【1784】

行番号 7650 では、安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値 3）でなくゼロフラグ（ $ZF$ ）がセットされていない場合（ $NZ$  の場合）、安全装置関連処理プログラムからリターンする（コード「 $RET\ NZ$ 」）。

#### 【1785】

行番号 7660 では、安全装置関連処理の A9410 に対応して、安全装置作動中フラグ領域（加算アドレス「 $IY + R\_SAFFLG$ 」）に、安全装置が作動中であることを示す値（ラベル  $C\_SAFON$ 、例えば「1」）を転送して、安全装置作動中フラグとしてセーブする（コード「 $LD\ (IY + R\_SAFFLG), C\_SAFON$ 」）。

#### 【1786】

行番号 7670 では、安全装置関連処理プログラムからリターンする（コード「 $RET$ 」）。

#### 【1787】

以上、図 123 から図 135 において、アドレス空間内で第 1 の ROM 領域（第 1 プログラム記憶領域）に配置される領域内プログラム（第 1 プログラム）について説明されたが、

領域内プログラムにおいて、呼び出し先のアドレスが直値  $mn$  で指定される 4 バイト長の特定の  $CALL$  命令（第 1 呼出し命令、特定の呼出し命令）は、行番号 0620、行番号 0710、行番号 1280 の 3 箇所で、領域外プログラムを呼び出すために出現する。領域内プログラムにおいて特定の  $CALL$  命令が出現する数は、後述の領域外プログラム（図 136 から図 139）において、特定の  $CALL$  命令が出現する数（4 つ以上）よりも少ない。

#### 【1788】

このように特定の  $CALL$  命令は、語長が 4 バイトと大きいため、アドレスの小さい第 1 の ROM 領域（領域内プログラムの領域、第 1 プログラム記憶領域）で、第 2 の ROM 領域（領域外プログラムの領域、第 2 プログラム記憶領域）よりも少なく使用されている。これによって、第 1 の ROM 領域の容量に余裕を持たせて、領域内プログラムである遊技制御用プログラムの開発効率を向上できる。

#### 【1789】

また、 $CALLR$  命令（第 2 呼出し命令）と  $CALLT$  命令（第 3 呼出し命令）のうちのいずれかによって、領域内プログラムの一部である所定の処理プログラムから一のサブルーチンを呼び出し可能であり、一のサブルーチンでは、 $JRR$  命令（所定の分岐命令、第 2 分岐命令）を少なくとも実行する。 $JRR$  命令によって、所定の処理プログラムから呼び出される他のサブルーチンに分岐しない。このようにして、一のサブルーチンと他のサブルーチンの区切りを明確にし、プログラムの開発効率を向上できる。

#### 【1790】

所定の処理プログラムと一のサブルーチンの組合せの一例は、タイマ割込み処理プログラムと特図ゲーム処理プログラムの組合せであり、特図ゲーム処理プログラムの  $JRR$  命令（行番号 1560）では、タイマ割込み処理プログラムの他のサブルーチンである役物ゲーム処理プログラム内や普図ゲーム処理プログラム内に分岐しない。また、所定の処理プログラムと一のサブルーチンの組合せの一例は、特図始動口スイッチ共通処理プログラムと特図保留情報判定処理プログラムの組合せであり、特図保留情報判定処理プログラムの  $JRR$  命令（行番号 4220）では、特図始動口スイッチ共通処理プログラムの他のサブルーチンである演出コマンド設定処理プログラム（ $P\_COMSET$ ）内に分岐しない。さらに、所定の処理プログラムと一のサブルーチンの組合せの一例は、特図保留情報判定処理プログラムと大当り判定処理プログラムの組合せであり、大当り判定処理プログラムの  $JRR$  命令（行番号 4560 と行番号 4580）では、特図保留情報判定処理プログラ

10

20

30

40

50



ラムの他のサブルーチンである特図状態チェック処理プログラム内に分岐しない。

#### 【 1 7 9 1 】

〔領域外統合処理プログラム〕

図 1 3 6 は、第 5 実施形態に係る領域外統合処理（図 1 2 1）に対応する領域外統合処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。領域外統合処理プログラムは、ラベル P\_\_O U T A R E A に相当する先頭アドレス（ROM 内）を有し、タイマ割込み処理のステップ A 1 3 2 2 において C A L L 命令（行番号 1 2 8 0）によって呼び出されるサブルーチンである。

#### 【 1 7 9 2 】

行番号 8 0 1 0 では、領域外統合処理の A 9 5 0 1 に対応して、S P レジスタのスタックポインタの値を、領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域（ラベル R\_\_E S T C K P T のアドレス）に転送する（コード「L D （R\_\_E S T C K P T），S P」）。なお、コード「L D （R\_\_E S T C K P T），S P」は、命令表の「L D （v w），s s」に対応する。

#### 【 1 7 9 3 】

行番号 8 0 2 0 では、領域外統合処理の A 9 5 0 2 に対応して、S P レジスタのスタックポインタに、領域外スタック領域の値として、領域外スタック領域の先頭を示す先頭アドレス値（ラベル C\_\_S\_\_S T K T O P）を転送する（コード「L D S P，C\_\_S\_\_S T K T O P」）。なお、領域外スタック領域の最終アドレス（最大アドレス）が先頭アドレス（開始アドレス）であり、領域外スタック領域は最大アドレスから最小アドレスまでの範囲となる。

#### 【 1 7 9 4 】

行番号 8 0 3 0 から行番号 8 0 6 0 は、領域外統合処理の A 9 5 0 3 に対応する。行番号 8 0 3 0 では、レジスタバンク 0 を選択するため、フラグレジスタ 1 2 0 0 のビットであるレジスタバンクセクタ（R B S）に、値「0」を転送する（コード「L D R B S，0」）。

#### 【 1 7 9 5 】

行番号 8 0 4 0 では、レジスタバンク 0 の汎用レジスタ全部（W A レジスタ，B C レジスタ，D E レジスタ，H L レジスタ，I X レジスタ，I Y レジスタ）の値を領域外スタック領域に退避（P U S H）する（コード「P U S H W A，B C，D E，H L，I X，I Y」）。

#### 【 1 7 9 6 】

行番号 8 0 5 0 では、レジスタバンク 1 を選択するため、フラグレジスタ 1 2 0 0 のビットであるレジスタバンクセクタ（R B S）に、値「1」を転送する（コード「L D R B S，1」）。

#### 【 1 7 9 7 】

行番号 8 0 6 0 では、レジスタバンク 1 の汎用レジスタ全部（W A レジスタ，B C レジスタ，D E レジスタ，H L レジスタ，I X レジスタ，I Y レジスタ）の値を領域外スタック領域に退避（P U S H）する（コード「P U S H W A，B C，D E，H L，I X，I Y」）。

#### 【 1 7 9 8 】

行番号 8 0 7 0 から行番号 8 1 0 0 では、各々、試験信号出力処理（A 1 0 0 0 1）、性能表示装置制御処理（A 9 5 0 4）、差玉確認処理（A 9 5 0 5）、安全装置作動監視処理（A 9 5 0 6）に対応するサブルーチン（領域外プログラム）を呼び出して実行する。呼び出しは、呼び出し先のサブルーチンのアドレスが直値 m n（ラベル）で指定される 4 バイト長の特定の C A L L 命令（第 1 呼出し命令）によって実行される（コード「C A L L P\_\_S O U T P U T」「C A L L P\_\_S H Y M T」「C A L L P\_\_D E F C H K」「C A L L P\_\_S A F C H K」）。

#### 【 1 7 9 9 】

なお、試験信号出力処理の呼び出しに関して、サイクル数又は語長が特定の C A L L 命

10

20

30

40

50

令よりも小さいCALLT命令（1バイト長）又はCALLR命令（2バイト長又は3バイト長）を使用せず、任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せる特定のCALL命令（4バイト長）を使用する。これにより、試験信号出力処理の呼び出しに関して、試験信号出力処理プログラムのアドレスに依存しない汎用性を持たせるとともに開発者に分かり易くしている。

#### 【1800】

行番号8110から行番号8130は、領域外統合処理のA9507に対応して、退避したレジスタを復帰する。行番号8110では、レジスタバンク1の汎用レジスタ全部（WAレジスタ，BCレジスタ，DEレジスタ，HLレジスタ，IXレジスタ，IYレジスタ）の値を領域外スタック領域から復帰（POP）する（コード「POP WA，BC，DE，HL，IX，IY」）。10

#### 【1801】

行番号8120では、レジスタバンク0を選択するため、フラグレジスタ1200のビットであるレジスタバンクセクタ（RBS）に、値「0」を転送する（コード「LD RBS，0」）。10

#### 【1802】

行番号8130では、レジスタバンク0の汎用レジスタ全部（WAレジスタ，BCレジスタ，DEレジスタ，HLレジスタ，IXレジスタ，IYレジスタ）の値を領域外スタック領域から復帰（POP）する（コード「POP WA，BC，DE，HL，IX，IY」）。20

#### 【1803】

行番号8140では、領域外統合処理のA9508に対応して、領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域（ラベルR\_\_ESTCKPTのアドレス）に記憶されていたスタックポインタの値をSPレジスタに転送する（コード「LD SP，（R\_\_ESTCKPT）」）。20

#### 【1804】

行番号8150では、領域外統合処理プログラムからリターンする（コード「RET」）。20

#### 【1805】

以上、領域外統合処理プログラムについて説明したが、領域外統合処理プログラムから呼び出されるサブルーチンとして、試験信号出力処理、性能表示装置制御処理、差玉確認処理、安全装置作動監視処理に対応するサブルーチンは、アドレス空間内の第2のROM領域に配置される領域外プログラムである。領域外プログラムに含まれる領域外統合処理プログラムからさらに領域外プログラムに含まれるこれらのサブルーチンを呼び出す場合には、CALLT命令とCALLR命令を使用せずに特定のCALL命令だけを使用して、領域内プログラムに含まれるサブルーチンの呼出しとは区別する。これによって、プログラムの開発効率を向上できる。30

#### 【1806】

なお、仮に、領域外プログラムから逆に領域内プログラムに含まれるサブルーチンを呼び出す場合にも、領域外プログラムにおいてCALL命令だけを使用して、CALL命令以外の呼出し命令が無いことを介して領域外プログラムと領域内プログラムを区別でき、プログラムの開発効率を向上できる。40

#### 【1807】

なお、試験信号出力処理、性能表示装置制御処理、差玉確認処理、安全装置作動監視処理に対応するサブルーチン（領域外プログラムの一部）からさらに、領域外プログラムに含まれるサブルーチンを呼び出す場合にも、領域内プログラムに含まれるサブルーチンの呼出しとは区別して、CALLT命令とCALLR命令を使用せずに、CALL命令だけを使用してプログラムの開発効率を向上できる。

#### 【1808】

〔試験信号出力処理プログラム〕

図 1 3 7 は、第 5 実施形態に係る試験信号出力処理（図 1 2 2）に対応する試験信号出力処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。試験信号出力処理プログラムは、ラベル P\_\_S O U T P U T に相当する先頭アドレス（ROM 内）を有し、領域外統合処理（図 1 2 1）のステップ A 1 0 0 0 1 において C A L L 命令（行番号 8 0 7 0）によって呼び出されるサブルーチンであり、領域外プログラムに含まれる。

【 1 8 0 9 】

行番号 8 5 1 0 から行番号 8 5 6 0 は、試験信号出力処理の A 1 0 1 0 1 と A 1 0 1 0 2 に対応する。行番号 8 5 1 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 0」の領域に記憶された値を A レジスタに転送する（コード「L D A, (R\_\_S K N B F + 0)」）。なお、コード「L D A, (R\_\_S K N B F + 0)」は、命令表の「L D s, (v w)」に対応する。

10

【 1 8 1 0 】

行番号 8 5 2 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 1」の領域に記憶された値と A レジスタの値を、論理和を取ることによって合成して、A レジスタに格納する（コード「O R A, (R\_\_S K N B F + 1)」）。

【 1 8 1 1 】

行番号 8 5 3 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 2」の領域に記憶された値と A レジスタの値を、論理和を取ることによって合成して、A レジスタに格納する（コード「O R A, (R\_\_S K N B F + 2)」）。

【 1 8 1 2 】

行番号 8 5 4 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 3」の領域に記憶された値を W レジスタに転送する（コード「L D W, (R\_\_S K N B F + 3)」）。なお、コード「L D W, (R\_\_S K N B F + 3)」は、命令表の「L D t, (v w)」に対応する。

20

【 1 8 1 3 】

行番号 8 5 5 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 4」の領域に記憶された値と W レジスタの値を、論理和を取ることによって合成して、W レジスタに格納する（コード「O R W, (R\_\_S K N B F + 4)」）。

【 1 8 1 4 】

行番号 8 5 6 0 では、ポート C\_\_O U T 0 5（即ち、ラベル C\_\_O U T 0 5 に対応する数値の番号のポート）に W A レジスタの数値を出力する（コード「O U T W (C\_\_O U T 0 5), W A」）。これによって、中継基板 7 0 上の試験端子出力ポート 1, 2 に W A レジスタの数値が出力される。

30

【 1 8 1 5 】

行番号 8 5 7 0 から行番号 8 6 2 0 は、試験信号出力処理の A 1 0 1 0 3 と A 1 0 1 0 4 に対応する。行番号 8 5 7 0 では、アドレス「R\_\_T Z 1 S T P」の領域に記憶された値を A レジスタに転送する（コード「L D A, (R\_\_T Z 1 S T P)」）。アドレス「R\_\_T Z 1 S T P」の領域には、特図 1 の図柄データのビット信号が記憶されている。

【 1 8 1 6 】

行番号 8 5 8 0 では、アドレス「R\_\_T 1 H E N S K N」の領域に記憶された値と A レジスタの値を、論理和を取ることによって合成して、A レジスタに格納する（コード「O R A, (R\_\_T 1 H E N S K N)」）。アドレス「R\_\_T 1 H E N S K N」の領域には、特図 1 変動表示ゲームの開始に関する信号である特別図柄 1 変動中信号が記憶されている。

40

【 1 8 1 7 】

行番号 8 5 9 0 では、アドレス「R\_\_S K N B F + 5」の領域に記憶された値と A レジスタの値を、論理和を取ることによって合成して、A レジスタに格納する（コード「O R A, (R\_\_S K N B F + 5)」）。

【 1 8 1 8 】

行番号 8 6 0 0 では、アドレス「R\_\_T Z 2 S T P」の領域に記憶された値を W レジスタに転送する（コード「L D W, (R\_\_T Z 2 S T P)」）。アドレス「R\_\_T Z 2 S

50

「TP」の領域には、特図2の図柄データのビット信号が記憶されている。

【1819】

行番号8610では、アドレス「R\_\_T2HENS KN」の領域に記憶された値とWレジスタの値を、論理和をとることによって合成して、Wレジスタに格納する（コード「OR W, (R\_\_T2HENS KN)」）。アドレス「R\_\_T2HENS KN」の領域には、特図2変動表示ゲームの開始に関する信号である特別図柄2変動中信号が記憶されている。

【1820】

行番号8620では、ポートC\_\_OUT 07（即ち、ラベルC\_\_OUT 07に対応する数値の番号のポート）にWAレジスタの数値を出力する（コード「OUTW (C\_\_OUT 07), WA」）。これによって、中継基板70上の試験端子出力ポート3, 4にWAレジスタの数値が出力される。

【1821】

行番号8630から行番号8660は、試験信号出力処理のA10105に対応する。行番号8630では、アドレス「R\_\_FZSTP」の領域に記憶された値をAレジスタに転送する（コード「LD A, (R\_\_FZSTP)」）。アドレス「R\_\_FZSTP」の領域には、普図の図柄データのビット信号が記憶されている。

【1822】

行番号8640では、アドレス「R\_\_SKNBF + 6」の領域に記憶された値とAレジスタの値を、論理和をとることによって合成して、Aレジスタに格納する（コード「ORA, (R\_\_SKNBF + 6)」）。

【1823】

行番号8650では、アドレス「R\_\_SKNBF + 7」の領域に記憶された値とAレジスタの値を、論理和をとることによって合成して、Aレジスタに格納する（コード「ORA, (R\_\_SKNBF + 7)」）。

【1824】

行番号8660では、ポートC\_\_OUT 09（即ち、ラベルC\_\_OUT 09に対応する数値の番号のポート）にAレジスタの数値を出力する（コード「OUT (C\_\_OUT 09), A」）。これによって、試験端子出力ポート5にAレジスタの数値が出力される。

【1825】

行番号8670では、試験信号出力処理プログラムからリターンする（コード「RET」）。

【1826】

〔差玉確認処理プログラム〕

図138は、第5実施形態に係る差玉確認処理（図59）に対応する差玉確認処理プログラムの一部のプログラム構造を示すプログラムリストである。差玉確認処理プログラムは、ラベルP\_\_DEFCHKに相当する先頭アドレス（ROM内）を有し、領域外統合処理（図121）のステップA9505においてCALL命令（行番号8090）によって呼び出されるサブルーチンであり、領域外プログラムに含まれる。

【1827】

行番号9010と行番号9020は、差玉確認処理のA9701に対応する。行番号9010では、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域（アドレスR\_\_SAFFLG）の安全装置作動中フラグを、安全装置が作動中であることを示す値（ラベルC\_\_SAFON）と比較する（コード「CPJ (R\_\_SAFFLG), C\_\_SAFON」）。なお、安全装置作動中フラグ領域のアドレスは、領域外プログラム（ここでは差玉確認処理プログラム）では、領域内プログラムと異なりオフセット値d（相対アドレス）を使用せず、絶対アドレスで示されている。これによって、領域外プログラムの独立性を高めて、領域外プログラムを種々の遊技機で共通に使用し易くして、汎用性を高めている。安全装置作動中フラグが作動中であることを示し比較結果が一致する場合には、ゼロフラグがセットされ（Z、ZF = 1）、比較結果が一致しない場合には、ゼロフラグがセット

10

20

30

40

50

されない (NZ、ZF = 0)。

【1828】

行番号9020では、行番号7510の比較結果が一致する場合 (Z) の場合 (即ち安全装置作動中の場合) に、サブルーチンを終了して、差玉確認処理プログラムからリターンする (コード「RET Z」)。

【1829】

行番号9030と行番号9040は、差玉確認処理のA9702に対応する。行番号9030では、旧作動情報領域 (アドレスR\_\_SAFINF2) に記憶された旧作動情報の値と、ラベルC\_\_SAFWRNの値 (2) を比較する (コード「CP (R\_\_SAFINF2), C\_\_SAFWRN」)。旧作動情報の値が2以上の場合には、キャリーフラグ (CF) がセットされず (NC、CF = 0)、2より小さい場合には、キャリーフラグ (CF) がセットされる (CF = 1)。

10

【1830】

行番号9040では、旧作動情報の値が2以上でありキャリーフラグ (CF) がセットされていない (NC) 場合に、差玉確認処理プログラムからリターンする (コード「RET NC」)。旧作動情報の値が2より小さくキャリーフラグ (CF) がセットされている場合に、次の行番号9050の命令に移行する。

【1831】

行番号9050と行番号9060は、差玉確認処理のA9703に対応する。行番号9050では、アドレス「R\_\_SWCTL4 + 2」からアウト球検出スイッチ74の立ち上がり情報を取得して、ラベルC\_\_OUTSWに対応するスイッチビットデータ (判定値) と論理積を取って、当該スイッチがオンしたか否かの判定を行う (コード「TEST (R\_\_SWCTL4 + 2), C\_\_OUTSW」)。アドレス「R\_\_SWCTL4 + 2」の領域には、アウト球検出スイッチ74に関する情報が格納されたスイッチ制御領域のうち立ち上がり情報が格納される。

20

【1832】

遊技球の通過がなくアウト球検出スイッチ74がオフの場合 (遊技球の検出をしない場合)、アウト球検出スイッチ74に対応する立ち上がり情報 (対象のビット) はゼロであり、演算結果 (論理積) はゼロになり、ゼロフラグ (ZF) がセットされる。立ち上がり情報がスイッチビットデータ (判定値) と同じである場合 (例えば、「00001000B」でスイッチのビットがオンした場合) に、演算結果 (論理積) はゼロ以外 (例えば、「00001000B」) になり、ゼロフラグ (ZF) がセットされない。

30

【1833】

行番号9060では、アウト球検出スイッチ74がオフでありゼロフラグ (ZF) がセットされている場合に、ラベルDEFCHK10に対応するROM内アドレスへジャンプして、行番号9150以降の命令を実行する (コード「JR Z, DEFCHK10」)。遊技球の通過がありアウト球検出スイッチ74がオンの場合 (遊技球の検出をした場合)、次の行番号9070の命令に移行する。

【1834】

行番号9070から行番号9130は、差玉確認処理のA9704とA9705に対応する。行番号9070では、安全装置カウンタ領域 (アドレスR\_\_SAFCNT) に記憶された安全装置カウンタ値の下位2バイトをHLレジスタに転送する (コード「LD HL, (R\_\_SAFCNT)」)。なお、前述のように安全装置カウンタ領域は、3バイトの領域 (3バイトサイズ) であり、安全装置カウンタ値は、下位2バイトと上位1バイトからなる。そして、下位2バイトの先頭アドレスは、ラベルR\_\_SAFCNTの値であり、上位1バイトの先頭アドレスは、R\_\_SAFCNT + 2となる。

40

【1835】

行番号9080では、安全装置カウンタ値の上位1バイトをAレジスタに転送する (コード「LD A, (R\_\_SAFCNT + 2)」)。

【1836】

50

行番号 9 0 9 0 では、安全装置カウンタ値の下位 2 バイトの値 ( H L レジスタの値 ) から 1 を減算して - 1 更新する ( コード「 S U B H L , 1 」 )。

【 1 8 3 7 】

行番号 9 1 0 0 では、下位 2 バイトに対する減算で生じた桁借りに対応するキャリーフラグの値を上位 1 バイトの値 ( A レジスタの値 ) から減算する ( コード「 S B C A , 0 」 )。

【 1 8 3 8 】

行番号 9 1 1 0 では、行番号 9 1 0 0 の減算結果がマイナスでキャリーフラグが「 1 」 ( C F = 1 ) である場合、即ち、安全装置カウンタ値がマイナスになった場合 ( - 1 更新前に下限値「 0 」に達していた場合 )、ラベル D E F C H K 1 0 に対応する R O M 内アドレスへジャンプして、行番号 9 1 5 0 以降の命令を実行する ( コード「 J R C , D E F C H K 1 0 」 )。安全装置カウンタ値がマイナスでない場合に、次の行番号 9 1 2 0 の命令に移行する。

10

【 1 8 3 9 】

行番号 9 1 2 0 では、更新後における下位 2 バイトの値 ( H L レジスタの値 ) を、安全装置カウンタ領域の下位 2 バイトに転送して戻す ( コード「 L D ( R \_ S A F C N T ) , H L 」 )。

【 1 8 4 0 】

行番号 9 1 3 0 では、更新後における上位 1 バイトの値 ( A レジスタの値 ) を、安全装置カウンタ領域の上位 1 バイトに転送して戻す ( コード「 L D ( R \_ S A F C N T + 2 ) , A 」 )。

20

【 1 8 4 1 】

〔安全装置作動監視処理プログラム〕

図 1 3 9 は、第 5 実施形態に係る安全装置作動監視処理 ( 図 6 0 ) に対応する安全装置作動監視処理プログラムのプログラム構造を示すプログラムリストである。安全装置作動監視処理のプログラムは、ラベル P \_ S A F C H K に相当する先頭アドレス ( R O M 内 ) を有し、領域外統合処理のステップ A 9 5 0 6 において C A L L 命令 ( 行番号 8 1 0 0 ) によって呼び出されるサブルーチンであり、領域外プログラムに含まれる。

【 1 8 4 2 】

行番号 9 5 1 0 と行番号 9 5 2 0 は、安全装置作動監視処理の A 9 8 0 1 に対応する。行番号 9 5 1 0 では、安全装置作動情報領域 ( アドレス R \_ S A F I N F 1 ) の安全装置作動情報の値を、ラベル C \_ S A F W R N の値 ( 2 ) と比較する ( コード「 C P ( R \_ S A F I N F 1 ) , C \_ S A F W R N 」 )。安全装置作動情報の値が 2 以上の場合には、キャリーフラグ ( C F ) がセットされず ( N C、C F = 0 )、2 より小さい場合には、キャリーフラグ ( C F ) がセットされる ( C F = 1 )。

30

【 1 8 4 3 】

行番号 9 5 2 0 では、安全装置作動情報の値が 2 より小さくキャリーフラグ ( C F ) がセットされている ( C ) 場合に、安全装置作動監視処理プログラムからリターンする ( コード「 R E T C 」 )。

【 1 8 4 4 】

行番号 9 5 3 0 から行番号 9 5 6 0 は、安全装置作動監視処理の A 9 8 0 2 に対応する。行番号 9 5 3 0 では、特図ゲーム処理番号領域 ( アドレス R \_ T G A M E ) の領域 ( R A M 内 ) に格納された特図ゲーム処理番号と、小当たり中であることを示すラベル C \_ T S F A N の値を比較する ( コード「 C P ( R \_ T G A M E ) , C \_ T S F A N 」 )。ラベル C \_ T S F A N の値は、小当たり開放前処理の特図ゲーム処理番号「 3 」である。なお、特図ゲーム処理番号領域のアドレスは、領域外プログラム ( ここでは安全装置作動監視処理プログラム ) では、領域内プログラムと異なりオフセット値 d ( 相対アドレス ) を使用せず、絶対アドレスで示されている。これによって、領域外プログラムの独立性を高めて、領域外プログラムを種々の遊技機で共通に使用し易くして、汎用性を高めている。小当たり中であり、特図ゲーム処理番号が 3 以上の場合には、キャリーフラグ ( C F ) がセット

40

50

されず (NC、CF = 0)、小当り中でなく 3 より小さい場合には、キャリーフラグ (CF) がセットされる (CF = 1)。

【1845】

行番号 9540 では、小当り中でありキャリーフラグ (CF) がセットされていない場合 (NC、CF = 0 の場合)、安全装置作動監視処理プログラムからリターンする (コード「RET NC」)。小当り中でなくキャリーフラグ (CF) がセットされている場合、次の行番号 9550 の命令に移行する。

【1846】

行番号 9550 では、役物ゲーム処理番号領域 (アドレス R\_\_YGAME) の領域 (RAM 内) に格納された役物ゲーム処理番号と、大当り中であることを示すラベル C\_\_YFAN の値を比較する (コード「CP (R\_\_YGAME), C\_\_YFAN」)。ラベル C\_\_YFAN の値は、ファンファーレ中処理の特図ゲーム処理番号「1」である。なお、役物ゲーム処理番号領域のアドレスは、領域外プログラム (ここでは安全装置作動監視処理プログラム) では、領域内プログラムと異なりオフセット値 d (相対アドレス) を使用せず、絶対アドレスで示されている。これによって、領域外プログラムの独立性を高めて、領域外プログラムを種々の遊技機で共通に使用し易くして、汎用性を高めている。大当り中であり、役物ゲーム処理番号が 1 以上の場合には、キャリーフラグ (CF) がセットされず (NC、CF = 0)、大当り中でなく 1 より小さい場合には、キャリーフラグ (CF) がセットされる (CF = 1)。

10

【1847】

行番号 9560 では、大当り中でありキャリーフラグ (CF) がセットされていない場合 (NC、CF = 0 の場合)、安全装置作動監視処理プログラムからリターンする (コード「RET NC」)。大当り中でなくキャリーフラグ (CF) がセットされている場合、次の行番号 9570 の命令に移行する。

20

【1848】

行番号 9570 と行番号 9580 は、安全装置作動監視処理の A9803 に対応する。行番号 9570 では、安全装置作動情報領域 (アドレス R\_\_SAFINF1) の安全装置作動情報を、Aレジスタに転送する (コード「LD A, (R\_\_SAFINF1)」)。

【1849】

行番号 9580 では、Aレジスタの安全装置作動情報を、旧作動情報領域 (アドレス R\_\_SAFINF2) に転送する (コード「LD (R\_\_SAFINF2), A」)。

30

【1850】

行番号 9590 では、安全装置作動監視処理の A9804 に対応して、安全装置作動情報領域 (アドレス R\_\_SAFINF1) に、ラベル C\_\_SAFSADO の安全装置作動情報 (値 3) を転送する (コード「LD (R\_\_SAFINF1), C\_\_SAFSADO」)。

【1851】

行番号 9600 では、安全装置作動監視処理プログラムからリターンする (コード「RET」)。

【1852】

以上、図 136 から図 139 において、アドレス空間内で第 2 の ROM 領域 (第 2 プログラム記憶領域) に配置される領域外プログラム (第 2 プログラム) について説明されたが、領域外プログラムにおいて、呼び出し先のアドレスが直値 mn で指定されている特定の CALL 命令は、行番号 8070、行番号 8080、行番号 8090、行番号 8100 の 4 箇所で出現する。勿論、特定の CALL 命令は、領域外プログラムにおいて、4 箇所よりも多い箇所で出現してもよい。このように、領域外プログラムにおいて特定の CALL 命令 (第 1 呼出し命令、特定の呼出し命令) が出現する数 (4 つ以上) は、前述の領域内プログラム (図 123 から図 135) において、特定の CALL 命令が出現する数 (3 つ) よりも多い。このように特定の CALL 命令は、語長が 4 バイトと大きいため、第 1 の ROM 領域 (第 1 プログラム記憶領域) よりも、アドレスの大きい第 2 の ROM 領域 (

40

50

第 2 プログラム記憶領域)で多く使用されている。これによって、第 1 の R O M 領域の容量に余裕を持たせて、領域内プログラムである遊技制御用プログラムの開発効率を向上できる。また、各種の処理プログラム(プログラムモジュール)のアドレス空間での配置に影響を受けずに任意のアドレスのサブルーチンと呼び出せる特定の C A L L 命令だけを、領域外プログラムにおいて使用することによって、遊技機の異なる機種間で領域外プログラムを共用化し易くなり、プログラムの開発効率が向上する。

#### 【 1 8 5 3 】

なお、図 1 0 9 のように、第 2 の R O M 領域のアドレスの大きな側には、第 2 の R O M 領域とプログラム管理エリアの間の大きな未使用領域があるため、語長が長い特定の C A L L 命令を多く使用しても問題ない。また、呼び出し先のサブルーチンのアドレスに上限のある C A L L R 等は、呼び出し先のアドレスの大きい第 2 の R O M 領域におけるサブルーチンと呼び出す場合には、第 2 の R O M 領域内で使用し難い可能性もある。

10

#### 【 1 8 5 4 】

また、図 1 3 6 から図 1 3 9 で説明された領域外プログラムである領域外統合処理プログラムとそのサブルーチン(例えば試験信号出力処理、性能表示装置制御処理、差玉確認処理、安全装置作動監視処理)は、C A L L 命令によって呼び出されるサブルーチンである(例えば行番号 1 2 8 0、行番号 8 0 7 0 - 8 1 0 0)。これらサブルーチンにおいて、分岐条件がジャンプステータスフラグの状態に関する条件を含む J R R 命令(第 2 分岐命令)を実行せず、分岐条件がジャンプステータスフラグの状態に関する条件を含まない J R 命令(第 1 分岐命令)を実行する。なお、プログラムリストの例では、差玉確認処理において、J R 命令を実行するが(行番号 9 0 6 0 と行番号 9 1 1 0)、領域外統合処理プログラム自体や、性能表示装置制御処理等でも J R 命令を実行してもよい。

20

#### 【 1 8 5 5 】

ジャンプステータスフラグは、状況によって意味が変化し、使用する命令によってゼロフラグに一致したりキャリーフラグに一致したりする。しかし、このように C A L L 命令によって呼び出される領域外統合処理プログラムとそのサブルーチンは、ジャンプステータスフラグの状態に関する分岐条件を含む J R R 命令を使用しないため、複数の開発担当者が見たときに理解し易くなる。従って、領域外統合処理プログラムとそのサブルーチンを複数機種で共用し易くなり、プログラムの開発効率が向上する。また、C A L L 命令によって呼び出されるサブルーチンと、他の呼出し命令(例えば C A L L R 命令)から呼び出されるサブルーチンとを、J R 命令だけが存在しているか又は J R 命令と J R R 命令が混在しているかで区別し易くなり、プログラムの開発効率が向上する。

30

#### 【 1 8 5 6 】

〔演出制御装置の C P U の命令〕

図 1 4 0 は、演出制御装置 3 0 0 の C P U 3 1 1 において、プログラム中で使用され命令解釈実行回路が解釈実行可能な命令のセット(命令セット)うち、比較命令を例示する命令表である。C P U コア(命令解釈実行回路)に、各比較命令を実行する専用論理回路を設けてよい。なお、本実施形態において、C P U 3 1 1 と V D P 3 1 2 をまとめて一つの V D P として構成してもよい。

#### 【 1 8 5 7 】

C P U 3 1 1 は、4 バイト(3 2 ビット)の 1 5 個の汎用レジスタ(R 0 から R 1 4)を有する。

40

#### 【 1 8 5 8 】

演出制御装置 3 0 0 の C P U 3 1 1 が比較命令の実行に要する動作クロックのサイクル数は 1 サイクルであり、比較命令の語長(命令サイズ)は 2 バイト長の固定長である。演出制御装置 3 0 0 の C P U 3 1 1 の実行可能な比較命令は、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 a の実行可能な比較命令よりも、サイクル数が小さく語長も短く、単純化されている。また、固定長であるため、C P U 3 1 1 は命令長の判別に時間を要せず、演出コマンドに対応する処理を実行する時間が短くて済む。サイクル数は 1 サイクルであるため、比較命令を高速に実行でき、演出コマンドに対応する処理を実行する時間が短くて済む。

50



## 【 1 8 5 9 】

遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 a の実行可能な比較命令では、フラグレジスタ 1 2 0 0 の 2 ビット目から 7 ビット目の 6 つのフラグ ( J F 、 Z F 、 C F 、 H F 、 S F 、 V F ) の全てが変化可能であるのに対して、演出制御装置 3 0 0 の C P U 3 1 1 の実行可能な比較命令では、 3 2 ビットのフラグレジスタの 0 ビット目の T F フラグのみ変化可能であり単純化されている。

## 【 1 8 6 0 】

命令表の比較命令は、操作内容 ( 演算内容 ) を示す「オペコード」 ( 或いは「ニーモニック」 ) と命令対象の「オペランド」に分けられる。「オペランド」は、第 1 オペランド、第 2 オペランド・・・など複数あってよい。

10

## 【 1 8 6 1 】

「 C M P / E Q # i m m , R 0 」は、 R 0 レジスタの値と直値 i m m を比較して、両値が一致する場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 6 2 】

「 C M P / E Q R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、両値が一致する場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 6 3 】

「 C M P / H S R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、無符号 ( 絶対値 ) で R n レジスタの値が R m レジスタの値以上である場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

20

## 【 1 8 6 4 】

「 C M P / G E R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、有符号で R n レジスタの値が R m レジスタの値以上である場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 6 5 】

「 C M P / H I R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、無符号 ( 絶対値 ) で R n レジスタの値が R m レジスタの値よりも大きい場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

30

## 【 1 8 6 6 】

「 C M P / G T R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、有符号で R n レジスタの値が R m レジスタの値よりも大きい場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 6 7 】

「 C M P / P L R n 」は、 R n レジスタの値とゼロを比較して、 R n レジスタの値がゼロよりも大きい場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 6 8 】

「 C M P / P Z R n 」は、 R n レジスタの値とゼロを比較して、 R n レジスタの値がゼロより以上である場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

40

## 【 1 8 6 9 】

「 C M P / S T R R m , R n 」は、 R n レジスタの値と R m レジスタの値を比較して、いずれかのバイトが等しい場合に T F フラグに「 1 」がセットされ、それ以外の場合に T F フラグに「 0 」がセットされる。

## 【 1 8 7 0 】

比較命令のうち機械語命令が異なるものは、遊技制御装置 1 0 0 の C P U 1 1 1 a の実行可能な比較命令は、少なくとも命令表 ( 図 1 1 3 から図 1 1 6 ) に挙げた 4 7 種類 ( = 1 8 + 9 + 1 5 + 5 種類 ) ある。これに対して、演出制御装置 3 0 0 の C P U 3 1 1 の実

50

行可能な比較命令は、命令表（図 1 4 0）に挙げた 9 種類であり、CPU 1 1 1 a の場合よりも少なくなっており単純化されており、プログラムの開発が行いやすく、CPU 内部の回路構成も簡単になる。

#### 【 1 8 7 1 】

例えば、任意の直値とレジスタの値を比較する比較命令は、CPU 3 1 1 の場合に 1 種類「CMP / EQ #imm, R0」だけであり、CPU 1 1 1 a の場合の 6 個よりも少なく単純化されている。また、CPU 3 1 1 の場合には、メモリに記憶されたデータ（値）を直接的に参照して、直値やレジスタのデータ（値）と比較する比較命令は存在しない。

#### 【 1 8 7 2 】

その他、演出制御装置 3 0 0 の CPU 3 1 1 が実行するプログラムの特徴として、安全装置系処理（B 1 3 3 0）に対応する安全装置系処理プログラムのプログラム容量は、遊技制御装置 1 0 0 の CPU 1 1 1 a が実行する安全装置系処理プログラム（安全装置情報初期化処理プログラム、安全装置関連処理プログラム、領域外統合処理プログラム、差玉確認処理プログラム、安全装置作動監視処理プログラム）のプログラム容量の合計よりも少ない。演出制御装置 3 0 0 の安全装置系処理（B 1 3 3 0）では、安全装置関連表示（作動予告表示 5 1 1、作動警告表示 5 1 2、作動中表示 5 1 3）の表示に関する処理だけを実行すればよいためである。このように、安全装置に関連する処理の多くを遊技制御装置 1 0 0 で実行するため、演出制御装置 3 0 0 での安全装置に関連する処理の負担が下がる。

#### 【 1 8 7 3 】

なお、逆に、演出制御装置 3 0 0 で実行する安全装置に関連する処理を増加して、遊技制御装置 1 0 0 での安全装置に関連する処理の負担を減少させてもよい。この場合には、演出制御装置 3 0 0 の CPU 3 1 1 が実行する安全装置系処理プログラムのプログラム容量は、遊技制御装置 1 0 0 の CPU 1 1 1 a が実行する安全装置系処理プログラムのプログラム容量より大きくなることもある。

#### 【 1 8 7 4 】

##### [ 第 5 実施形態の作用・効果 ]

第 5 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム（例えば変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置 1 0 0）を備え、ゲームの結果に応じて遊技者に遊技価値を付与可能である。遊技制御手段は、プログラムを記憶するプログラム記憶手段（例えば ROM）と、プログラムによって所定の演算処理を行う演算処理手段（例えば CPU）と、演算処理を行う際に値が記憶される複数のレジスタと、演算処理手段によって更新される情報を記憶可能な更新情報記憶手段（例えば RAM）と、を備える。複数のレジスタには、第 1 レジスタ（例えば 1 バイト幅のレジスタ）と、第 1 レジスタの 2 倍の容量を有する第 2 レジスタ（例えば 2 バイト幅のレジスタ：ペアレジスタ、IX レジスタ、IY レジスタ）が含まれる。演算処理手段は、異なる第 2 レジスタの値を比較するか、又は、第 2 レジスタの値と直値を比較して、キャリーフラグを変化可能な第 1 比較命令（例えば「C P r r , g g」「C P r r , m n」）と、第 1 レジスタの値と直値を比較して、ゼロフラグを変化可能な第 2 比較命令（例えば「C P J p , n」「C P J q , n」）と、を実行可能に構成される。第 1 比較命令は、ゲームの結果に係る乱数値（例えば大当り乱数）を判定可能であり（行番号 4 5 5 0 や行番号 4 5 7 0）、第 2 比較命令は、ゲームの結果に対応するフラグ値を判定可能である（例えば 6 0 5 0）。

#### 【 1 8 7 5 】

このような遊技機 1 0 では、ゲームの結果に係る乱数値を判定する場合に、第 1 比較命令によってキャリーフラグを変化可能であり、乱数値と下限判定値又は上限判定値との大小関係を適切に判定できる。ゲームの結果に対応するフラグ値を判定する場合に、第 2 比較命令によってゼロフラグを変化可能であり、ゲームの結果に対応するフラグ値と所定値との一致を適切に判定できる。従って、第 1 比較命令又は第 2 比較命令の後に実行される条件分岐命令と効果的に組み合わせることによって、遊技制御用プログラム等のプログラ

10

20

30

40

50

ムを適切に構成でき、プログラム容量（プログラムサイズ）を削減できる。

【 1 8 7 6 】

また、第 5 実施形態において、遊技機 1 0 は、ゲームの結果に応じて遊技者に有利な特別遊技状態と異なる特定遊技状態を発生可能である。演算処理手段（例えば CPU）は、第 1 レジスタの値と直値を比較してキャリーフラグを変化可能な第 3 比較命令（例えば「CP p, n」「CP q, n」と、第 1 レジスタの値と更新情報記憶手段（例えば RAM）に記憶された値を比較する第 4 比較命令（例えば「CP r, (vw)」「CP r, (jj+d)」「CP rr, (vw)」「CP rr, (jj+d)」）を実行可能に構成される。第 3 比較命令は、タイマ値（又はカウンタ値）と所定値の大小関係を判定可能である（例えば行番号 7 0 5 0）。第 4 比較命令は、発生中の特定遊技状態の残りのゲーム回数と、新たに発生可能な特定遊技状態のゲーム回数（初期値）との大小関係を判定可能である（例えば行番号 6 4 0 0 や行番号 6 4 5 0）。タイマ値（又はカウンタ値）がゼロか否かを判定する場合には比較命令を使用しない（例えば特図ゲーム処理タイムのタイムアップの判定（行番号 1 5 5 0 と行番号 1 5 6 0））。

10

【 1 8 7 7 】

従って、カウントダウンやカウントアップの処理プログラムを共通化して更新され第 1 レジスタに格納されるタイマ値やカウンタ値（例えば 1 バイト）と所定値の大小関係を判定する場合に第 3 比較命令を使用できる。また、種々の判定に使用され更新情報記憶手段（例えば RAM）の領域から直接に読み出す必要のあるゲーム回数に関して大小関係を判定する場合に、第 4 比較命令を使用できる。このため、遊技制御用プログラム等のプログラムを適切に構成でき、プログラム容量を削減できる。また、タイマ値（又はカウンタ値）がゼロか否かを判定する処理は比較命令以外の処理に置き換えられるため、プログラムの開発が柔軟に行える。

20

【 1 8 7 8 】

第 5 実施形態に係る遊技機 1 0 では、プログラム記憶手段（例えば ROM）は、第 1 プログラム記憶領域（例えば第 1 の ROM 領域）と、第 2 プログラム記憶領域（第 2 の ROM 領域）と、第 1 プログラム記憶領域と第 2 プログラム記憶領域の間の未使用領域と、を備える。演算処理手段は、第 1 プログラム記憶領域の第 1 プログラム（例えば領域内プログラム）から第 2 プログラム記憶領域の第 2 プログラム（例えば領域外プログラムに含まれる領域外統合処理のサブルーチン）を呼び出す際に、第 1 呼出し命令（例えば呼び出し先のアドレスが直値 mn で指定されている特定の CALL 命令、4 バイト長の特定の CALL 命令）を使用する。演算処理手段は、第 2 プログラム記憶領域の第 2 プログラムからサブルーチンを呼び出す際に、第 1 呼出し命令（例えば CALL）のみを使用し、第 1 呼出し命令よりも命令サイズの小さい第 2 呼出し命令（例えば CALLR）と第 3 呼出し命令（例えば CALLT）は使用しない。

30

【 1 8 7 9 】

このような遊技機 1 0 では、第 1 プログラムから第 2 プログラムを呼び出す際に第 1 呼出し命令（例えば特定の CALL 命令）を使用するとともに、第 2 プログラムにおいて第 1 呼出し命令以外にサブルーチンを呼び出す呼出し命令が無い場合、第 2 プログラムを第 1 プログラムから区別でき、プログラムの開発効率を向上できる。

40

【 1 8 8 0 】

第 5 実施形態に係る遊技機 1 0 では、プログラム記憶手段（例えば ROM）は、第 1 プログラム記憶領域（例えば第 1 の ROM 領域）と、第 2 プログラム記憶領域（例えば第 2 の ROM 領域）と、第 1 プログラム記憶領域と第 2 プログラム記憶領域の間の未使用領域と、を備える。第 1 プログラム記憶領域のプログラムにおいて出現してサブルーチンを呼び出す特定の呼出し命令の数（例えば 3 つ）は、第 2 プログラム記憶領域のプログラムにおいて出現してサブルーチンを呼び出す特定の呼出し命令の数（例えば 4 つ以上）よりも少ない。

【 1 8 8 1 】

このような遊技機 1 0 では、特定の呼出し命令（例えば第 1 呼出し命令、特定の CALL

50

L 命令)は、第2のROM領域(第2プログラム記憶領域)よりも、第1のROM領域(第1プログラム記憶領域)で少なく使用されている。これによって、プログラムの開発効率を向上できる。特に、特定の呼出し命令の語長(命令サイズ)が大きい場合に、第1のROM領域の容量に余裕を持たせて、プログラムの開発効率を向上できる。

#### 【1882】

第5実施形態に係る遊技機10では、演算処理手段(例えばCPU)は、ゲームの実行に関する処理(例えば特図ゲーム処理、役物ゲーム処理、普図ゲーム処理)を呼び出す場合に、任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せる特定の呼出し命令(例えば第1呼出し命令、特定のCALL命令)を使用しない(行番号1140-1160)。演算処理手段は、当該遊技機の外部への外部情報の出力に関する処理(例えば外部情報編集処理)を呼び出す場合に、特定の呼出し命令を使用しない(行番号1240)。演算処理手段は、当該遊技機に係る試験信号の出力に関する処理(例えば試験信号出力処理)を呼び出す場合に、特定の呼出し命令を使用する(行番号8070)。

10

#### 【1883】

このような遊技機10では、任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せるために特定の呼出し命令の語長やサイクル数が大きいとしても、特定の呼出し命令を、ゲームの実行に関する処理や外部情報の出力に関する処理を呼び出す場合に使用せず、試験信号の出力に関する処理を呼び出す場合に使用する。このため、プログラムによる処理の効率化と高速化が可能になる。なお、遊技機に係る試験信号の出力に関する処理(例えば試験信号出力処理)を呼び出す場合には、任意のアドレスのサブルーチンを呼び出せる特定の呼出し命令を使用する。これによって、試験信号の出力に関する処理の呼び出しについて、当該処理に係るサブルーチンのアドレスに依存しない汎用性を持たせるとともに開発者に分かり易くしている。

20

#### 【1884】

第5実施形態に係る遊技機10では、演算処理手段は、プログラム記憶手段における実行される命令のアドレスをジャンプさせる第1分岐命令(例えばJR命令)と第2分岐命令(例えばJRR命令)を実行可能に構成され、特定の呼出し命令(例えば第1呼出し命令、特定のCALL命令)によって呼び出されるサブルーチンの中では、第2分岐命令(例えばJRR命令)を実行せず、第1分岐命令(例えばJR命令)を実行する。例えば、特定の呼出し命令によって呼び出されるサブルーチンは、領域外プログラムである領域外統合処理とそのサブルーチン(例えば試験信号出力処理、性能表示装置制御処理、差玉確認処理、安全装置作動監視処理)である(行番号1280、行番号8070-8100)。

30

#### 【1885】

このような遊技機10では、プログラムの開発効率が向上する。例えば、第2分岐命令(例えばJRR命令)の分岐条件がジャンプステータスフラグ(JF)の状態に関する条件を含む場合に、特定の呼出し命令によって呼び出されるサブルーチンの中で第2分岐命令を使用しなければ、状況によって意味が変化する(使用する命令によってゼロフラグに一致したりキャリーフラグに一致したりする)ようなジャンプステータスフラグを参照しないようにすることで、複数の開発担当者がプログラムを見たときに混乱を招かないようにできる。従って、特定の呼出し命令によって呼び出されるサブルーチンを複数機種で共用し易くなり、プログラムの開発効率が向上する。また、特定の呼出し命令(例えば第1呼出し命令、特定のCALL命令)によって呼び出されるサブルーチンと、他の呼出し命令(例えばCALLR命令)から呼び出されるサブルーチンとを、第1分岐命令だけが存在しているか、第1分岐命令と第2分岐命令が混在しているかで区別し易くなり、プログラムの開発効率が向上する。

40

#### 【1886】

第5実施形態に係る遊技機10では、複数の呼出し命令(例えば第2呼出し命令と第3呼出し命令)のうちのいずれかによって、所定の処理プログラム(例えば領域内プログラムの一部)から一のサブルーチンを呼び出し可能であり、一のサブルーチンでは、所定の

50

分岐命令（例えば第 2 分岐命令（J R R 命令））を少なくとも実行し、前記所定の分岐命令によって、前記所定の処理プログラムから呼び出される他のサブルーチンに分岐しない。例えば、所定の処理プログラムと一のサブルーチンの組合せは、タイマ割込み処理プログラムと特図ゲーム処理プログラムの組合せ、特図始動口スイッチ共通処理プログラムと特図保留情報判定処理プログラムの組合せ、特図保留情報判定処理プログラムと大当たり判定処理プログラムの組合せなどである。

【 1 8 8 7 】

このような遊技機 1 0 では、一のサブルーチンと他のサブルーチンの区切りを明確にして、プログラムの開発効率を向上できる。

【 1 8 8 8 】

第 5 実施形態に係る遊技機 1 0 では、プログラムは、分岐命令として、第 1 分岐命令（例えば J R 命令）と第 2 分岐命令（例えば J R R 命令）が混在する第 1 サブルーチン（例えば特図普段処理プログラム、特図表示中処理プログラム、特図保留情報判定処理プログラム）と、分岐命令として、第 2 分岐命令だけを含む第 2 サブルーチン（例えば大当たり判定処理プログラム）と、を含む。第 1 サブルーチンと第 2 サブルーチンのうちで第 2 サブルーチンの方が、プログラム容量が小さい。

【 1 8 8 9 】

このような遊技機 1 0 では、第 1 サブルーチンと第 2 サブルーチンのうち、プログラム容量（プログラムサイズ）の小さい第 2 サブルーチンで、第 2 分岐命令だけを含むため、第 2 分岐命令の語長が第 1 分岐命令の語長よりも短い場合に、合理的にプログラムの設計

【 1 8 9 0 】

第 5 実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 2 サブルーチン（例えば大当たり判定処理プログラム）は、複数の処理プログラム（例えば特図保留情報判定処理プログラム、大当たりフラグ 1 設定処理プログラム、大当たりフラグ 2 設定処理プログラム）から呼び出される。これによって、プログラムの全体的な容量（サイズ）を小さくできる。

【 1 8 9 1 】

〔 第 6 実施形態 〕

図 1 4 1 A から図 1 4 8 を参照して、第 6 実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第 1 実施形態から第 5 実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第 1 実施形態から第 5 実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第 6 実施形態は、主に表示装置 4 1 での演出に関するものである。第 6 実施形態における演出は、演出制御装置 3 0 0 によって、例えば、先読み変動系コマンド処理（図 6 6 ）、変動演出設定処理（図 6 9 ）、当り系コマンド処理（図 7 0 ）などで設定できる。

【 1 8 9 2 】

〔 演出画面の一例 〕

図 1 4 1 A から図 1 4 1 F は、第 6 実施形態に関して、表示装置 4 1 の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例（例 1 ）である。

【 1 8 9 3 】

（あ）では、通常遊技状態において、演出モードの通常モードに対応したモード表示 6 7 9 として「A モード」など表示されている。変動回数表示 6 7 7 は、電源投入後又は大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数を示し、ここでは例えば電源投入後の特図変動表示ゲームの実行回数が 1 7 0 であることを「1 7 0 G」のように示す。なお、確変状態が発生可能な機種の場合、変動回数表示 6 7 7 は、天井回数に近付いていることをわかり易くするため、確変状態での回数を除いて、電源投入後又は大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数を示してよい。また、変動回数表示 6 7 7 は、天井までの残りのゲーム回数（天井回数 - 実行回数）を示してよい。

【 1 8 9 4 】

第 1 所定画像 6 7 5 は特図 1 変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号

10

20

30

40

50

「 」になっており、第 2 所定画像 6 7 6 は特図 2 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「×」となっている。記号「 」を点滅表示して、第四特別図柄（第 4 図柄）として第 4 図柄変動を行ってもよい。

#### 【 1 8 9 5 】

表示画面には、飾り特別図柄（大図柄）として、左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、及び、中図柄 6 1 1 c を変動表示できる。左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、中図柄 6 1 1 c の変動表示は、各々、変動表示領域 6 1 0 において、左の変動表示領域 6 1 0 A、右の変動表示領域 6 1 0 B、中央の変動表示領域 6 1 0 C に表示される。本実施形態では、左図柄 6 1 1 a、右図柄 6 1 1 b、及び、中図柄 6 1 1 c は、縦スクロールで変動表示される。さらに、飾り縮小図柄（小図柄）の変動表示が表示画面右側の変動表示領域 6 1 5 で

10

#### 【 1 8 9 6 】

表示画面の下部には、変動表示ゲーム実行前の第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶）を第 1 保留表示（第 1 始動記憶表示、特定画像）として表示する第 1 保留表示部 6 3 0 a（待機領域）と、変動表示ゲーム実行前の第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶）を第 2 保留表示（第 2 始動記憶表示、特定画像）として表示する第 2 保留表示部 6 3 0 b とが、表示される。なお、ここでは第 1 始動記憶や第 2 始動記憶は発生しておらず、第 1 保留表示や第 2 保留表示は何も表示されていない。また、保留消化領域 6 4 0 では、実行中の特図 1 変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶、特定画像）を示す変動中保留表示 6 8 2 b が、キャラクタの顔の表示態様で表示されている。なお、台座で保留消化領域 6 4 0 を示してよい。

20

#### 【 1 8 9 7 】

表示画面の右上の特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数（特図 1 始動記憶数）を示す数字「0」と特図 2 保留数（特図 2 始動記憶数）を示す数字「0」が表示されている。

#### 【 1 8 9 8 】

（い）では、（あ）の後に、特図変動表示ゲーム（ここでは特図 1 変動表示ゲーム）が小当たり結果又は大当たり結果となり、飾り停止図柄として小当たり図柄又は大当たり図柄が変動表示領域 6 1 0 と変動表示領域 6 1 5 において表示される。ここでは、図柄 A 1 による大当たり図柄「3, 3, 3」が飾り停止図柄として表示される例を示す。大当たりの図柄 A 1 は、普電サポート無しの状態における特図 1 変動表示ゲームの大当たりの図柄である（主に通常遊技状態での大当たり）。また、大当たりの図柄 A 1 は、V 入賞による大当たりではないものであり、大当たり図柄乱数によって決定される停止図柄である。なお、図柄 A 1 を特図 1 変動表示ゲームの小当たりでの V 入賞に関する大当たりの停止図柄として構成してもよい。

30

#### 【 1 8 9 9 】

変動中保留表示 6 8 2 b が消え、第 1 所定画像 6 7 5 と第 2 所定画像 6 7 6 は「×」となっている。（い）においても（あ）と同様に、モード表示 6 7 9 には「A モード」が継続して表示され、変動回数表示 6 7 7 には「1 7 0 G」が継続して表示されている。また、特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 は、それぞれ、「0」と「0」が表示され続けている。

40

#### 【 1 9 0 0 】

次に、（う）では、小当たり又は大当たりのラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）が 1 回目のラウンドで実行されている（ROUND 1）。小当たりのラウンド遊技の場合にはここで V 入賞が発生して次の 2 回目のラウンドから V 入賞による大当たり状態が開始するものとする。表示画面では、ラウンド演出が動画などで実行されている。また、大入賞口の開放に対応して、右打ちするよう指示する右打ち指示表示 5 0 2 が表示されている。大入賞口が開放されているため、大入賞口への入賞による多数の賞球（獲得球数、セーフ球数）が得られる。

#### 【 1 9 0 1 】

その後、（え）では、大当たりのエンディング演出が実行され、エンディング演出後の時

50

短モード# 1 (時短回数 5 の場合の演出モード (例えば時短回数 4 回)、チャレンジモード) で実行される演出 (時短演出 # 1、チャレンジ演出) のゲーム説明が、例えば「撃破できれば R U S H 突入」と表示画面に表示される。なお、小当りのエンディング演出が実行される場合も同様に、エンディング演出後の時短モード # 1 で時短演出 # 1 を実行でき、当該時短演出 # 1 のゲーム説明をエンディング演出中に表示できる。また、右打ち指示表示 5 0 2 は、エンディング演出中も継続して表示されている。また、時短モード # 1 (チャレンジモード) は、時短回数 4 回分の変動表示ゲームからなる演出モードとして実行されてもよく、時短回数 4 回 + 時短状態終了後の 4 回 (計 8 回) 分の変動表示ゲームからなる演出モードとして実行されてもよい。

#### 【1902】

10

そして、エンディング演出における (お) では、(え) の時短演出 # 1 のゲーム説明に続いて時短演出 # 1 のゲームタイトル (演出タイトル、演出名) が例えば「ドラゴンバトル」と表示される。なお、表示画面に表示された文字と合わせて、当該表示された文字に対応する音声も出力できる (例えば「ドラゴンバトル」という音声出力できる)。

#### 【1903】

その後、エンディング演出における (か) では、右打ち指示表示 5 0 2 が表示画面の右上から画面中央寄りに少し移動する。右打ち指示表示 5 0 2 は、右打ちするよう指示する矢印が第 2 始動入賞口 (普通変動入賞装置 3 7) (図 2 参照) または当該第 2 始動入賞口に向けて流下する遊技球が通る通路を向くように、当該第 2 始動入賞口または当該通路の側方位置に表示されることができる。

20

#### 【1904】

右打ち指示表示 5 0 2 の移動に合わせて、右打ちの内容 (意図) を遊技者に説明する右打ち説明表示 7 0 3 が例えば「電チュを狙え」と表示される。右打ち説明表示 7 0 3 は、遊技者が右打ち指示表示 5 0 2 や第 2 始動入賞口に注目し易くなるように、文字のフォントを左から右にかけて徐々に小さく表示できる。また、右打ち説明表示 7 0 3 に合わせて、当該右打ち説明表示 7 0 3 を目立たせて右打ち指示表示 5 0 2 や第 2 始動入賞口や第 2 始動入賞口の上側の通路に注目させ易くするエフェクト 7 0 4 を表示することもできる。

#### 【1905】

また、右打ち説明表示 7 0 3 とともに、表示画面の下部に、第 2 始動入賞口付近の様子を示した入賞口画像 7 0 2 と、入賞口画像 7 0 2 を強調する強調画像 7 0 1 とが表示される。入賞口画像 7 0 2 には、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 (可動片) 3 7 b の開状態に対応する画像が表示されてもよく、当該可動部材 3 7 b の回動に合わせて、閉状態や開状態に対応する画像に表示態様を切り替えてもよい。強調画像 7 0 1 には、遊技者の視線が入賞口画像 7 0 2 に向きやすくなるように、例えば当該入賞口画像 7 0 2 を指し示す複数の矢印の列からなる画像が表示される。また、入賞口画像 7 0 2 を注目させ易くするために、当該入賞口画像 7 0 2 に向けて強調画像 7 0 1 の複数の矢印を順番に発光させてもよく、当該複数の矢印の発光色を順番にまたは徐々に (グラデーション) に変化させてもよい。その後、エンディング演出が終了して時短モード # 1 (チャレンジモード) が開始され、表示画面は、図 1 4 1 B の (き) の表示態様に遷移する。

30

#### 【1906】

40

(き) では、エンディング演出後に時短モード # 1 が開始され、普電サポートによって開状態となった第 2 始動入賞口 (普通変動入賞装置 3 7) に遊技球が入賞して、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが実行される。時短モード # 1 における 1 回目の特図 2 変動表示ゲームは、以下で説明する 2、3 回目の特図 2 変動表示ゲームと比べて比較的長い変動時間 (例えば当りの場合 6 0 3 0 0 m s、はずれの場合 4 0 2 0 0 m s) で実行される。したがって、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが実行されている間に、第 2 始動記憶をため易く (保留し易く) なっている。変動表示領域 6 1 0 の大図柄は非表示になる一方で、変動表示領域 6 1 5 では小図柄が変動表示されるので、遊技者は変動表示される小図柄を確認することで変動表示ゲームが実行されていると容易に認識できる。なお、(き) から図 1 0 8 E の (は) までが、時短モード # 1 における 1 回目の特図 2 変動表示ゲームにおける画

50

面遷移になる。

【 1 9 0 7 】

第 2 所定画像 6 7 6 は特図 2 変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号「○」になっており、第 1 所定画像 6 7 5 は特図 1 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「×」となっている。また、待機中の特図 1 保留数（特図 1 始動記憶数）や特図 2 保留数（特図 2 始動記憶数）はなく、表示画面の右上の特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 にはそれぞれ数字「0」が表示されている。また、1 回目の特図 2 変動表示ゲームが実行されたことに対応して、変動回数表示 6 7 7 には、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が 1 であることを「1 G」のように示される。

【 1 9 0 8 】

また、（き）で時短モード # 1 が開始されると、例えば、表示画面の中央部には「戦闘準備中」という文字による準備画像 7 1 0 が表示され、表示画面の左上には「2 4 : 3 0」という（秒：ミリ秒で）カウントダウン表示を行うタイマ 7 0 8 が表示される。準備画像 7 1 0 の「戦闘準備中」という文字表示は、1 回目の特図 2 変動表示ゲーム（時短中 1 回目変動）に係る変動中保留に対応して「戦」の文字表示（1 文字）だけ明るい発光態様（強調態様）で表示される。他方で、「闘準備中」という文字表示は、暗い消灯態様（非強調態様）で表示される。なお、準備画像 7 1 0 の強調態様では、非強調態様より文字を大きく表示したり太めに表示してもよく、別の色で目立つように表示してもよい。

【 1 9 0 9 】

表示画面の右下には、エンディング演出終了直前の（か）の表示画面の全部または一部の表示態様を縮小して小窓表示して右打ち指示する右打ち指示小窓画像 7 0 6 が表示される。右打ち指示小窓画像 7 0 6 は、入賞口画像 7 0 2 の手前（遊技者側、上層のレイヤ）に重ねて表示できる。

【 1 9 1 0 】

（く）は、時短モード # 1 における 1 回目の特図 2 変動表示ゲームで、第 2 始動記憶が 3 つ保留されたときの表示画面の表示態様である。表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「2 1 : 4 0」とカウントダウン表示され、特図 2 保留数表示部 6 6 0 には特図 2 保留数を示す数字「3」が表示される。

【 1 9 1 1 】

また、準備画像 7 1 0 の「戦闘準備中」という文字表示は、変動中保留と、保留された 3 つの第 2 始動記憶とに対応して、「戦闘準備」の文字表示（4 文字）だけ明るい発光態様（強調態様）で表示される。他方で、準備画像 7 1 0 の「中」という文字表示は暗い消灯態様（非強調態様）で表示される。このように第 2 始動記憶が増えるごとに、準備画像 7 1 0 の表示態様が 1 文字ずつ強調態様に切り替えられる。

【 1 9 1 2 】

そして、（け）に示すように、時短モード # 1 における 1 回目の特図 2 変動表示ゲームで、第 2 始動記憶が 4 つ保留されると、特図 2 保留数表示部 6 6 0 に特図 2 保留数を示す数字「4」が表示され、準備画像 7 1 0 の「戦闘準備中」の文字表示が全て（5 文字）明るい発光態様（強調態様）で表示される。特図 2 保留数が最大数の 4 になり、準備画像 7 1 0 の全ての文字表示が強調態様（点灯完成）となったことに対応して、当該準備画像 7 1 0 が目立ち易くなるようにフラッシュ表示（点滅表示）させてもよく、準備画像 7 1 0 の周囲に火炎等のエフェクト画像を付与してもよい。また、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「2 0 : 1 1」となり、特図 2 保留数表示部 6 6 0 には特図 2 保留数を示す数字「4」が表示される。

【 1 9 1 3 】

続いて、（こ）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「1 7 : 8 2」となり、3 つのパネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c が表示画面に並べて表示される。パネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c は、図 1 4 4 で後述するように、配色態様によって当り期待度を報知することができる。また、パネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c 内に、静止画や動画の画像をそれぞれ表示させてもよい（例えば 3 つの動画を表示できる）。また、例えばパネル

10

20

30

40

50



7 1 3 a は青色で表示され、パネル 7 1 3 b は緑色で表示され、パネル 7 1 3 c は青色で表示される。また、パネル 7 1 3 a は 1 回目の特図 2 変動表示ゲームに対応し、パネル 7 1 3 b は 2 回目の特図 2 変動表示ゲームに対応し、パネル 7 1 3 c は 3 回目の特図 2 変動表示ゲームに対応する。なお、これらのパネル 7 1 3 a ~ 7 1 3 c は、1 ~ 3 回目の特図 2 変動表示ゲームに対応させないようにしてもよい。

【 1 9 1 4 】

また、パネル 7 1 3 a ~ 7 1 3 c 内にバトル演出に対応する敵キャラクターの画像（静止画や動画）をそれぞれ表示させて、選択された敵キャラクターとのバトル演出に発展するようにしてもよい（バトル演出の対戦相手を選ぶ選択演出）。また、選択演出では、当り期待度（大当り期待度または小当り期待度）に応じて対戦相手の敵キャラクターを表示してもよく、遊技者が演出ボタン 2 5 や十字キースイッチ 4 5 0 等进行操作することで選択できるようにしてもよい。その際、パネル 7 1 3 a ~ 7 1 3 c のうち選択されたパネル以外のパネル（選択されなかったパネル）は、小さく表示または非表示にできる。

10

【 1 9 1 5 】

そして、（さ）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「 1 6 : 5 7 」となり、3 つのパネル 7 1 3 a 、 7 1 3 b 、 7 1 3 c の手前（前面、上層のレイヤ）に準備完了という文字が重ねて表示される。したがって、遊技者に戦闘準備が完了したこと、すなわち特図 2 保留数が最大の 4 まで保留された（たまった）ことを認識させ易くできる。

【 1 9 1 6 】

その後、（し）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「 1 5 : 5 9 」となり、3 つのパネル 7 1 3 a 、 7 1 3 b 、 7 1 3 c が非表示になる一方で、表示画面の中央に「まだだ」という文字が表示される。なお、「まだだ」という文字を表示させる際に、爆発等のエフェクトを付与してもよい。また、「まだだ」という文字表示を、3 つのパネル 7 1 3 a 、 7 1 3 b 、 7 1 3 c の手前（前面、上層のレイヤ）に重ねて表示してもよい。

20

【 1 9 1 7 】

次に、図 1 4 1 C の（す）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「 1 1 : 5 4 」となり、3 つのパネル 7 1 3 a 、 7 1 3 b 、 7 1 3 c が表示画面に再度表示される。そして、右下から 3 つのパネル 7 1 3 a 、 7 1 3 b 、 7 1 3 c のうち少なくとも 1 つのパネルに向けて光球状（又は光円状）のエフェクト 7 1 6 a 、 7 1 6 b 、 7 1 6 c が飛んで広がって大きくなっていく演出（第 2 演出（光球演出））が実行される。光球演出では、例えば特図 2 保留最大値（ここでは 4 ）に達した後、遊技球が第 2 始動入賞口に入賞したときに（オーバー入賞時に）、光球状のエフェクトを発生させるようにできる。エフェクト 7 1 6 a 、 7 1 6 b 、 7 1 6 c の発生によって、オーバー入賞に面白みが生じて、遊技の興趣が向上する。また、第 2 始動入賞口に遊技球が入賞したときに、第 2 始動入賞口付近の LED（盤装飾装置 4 6 の一部）を発光させるとともに、光球状のエフェクトを表示画面の右下から発生させることによって、遊技者にオーバー入賞に対応して光球演出の光球状のエフェクトが発生していることを認識させ易くできる。

30

【 1 9 1 8 】

（せ）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「 1 1 : 4 8 」となり、右端のパネル 7 1 3 c の色が、例えば青色から赤色に変化するパネル変化演出（第 1 演出）が実行される。パネル変化は、オーバー入賞に対応して行われる。したがって、遊技者には、右端のパネル 7 1 3 c で光球演出とパネル変化演出が連続して実行されているように見え、大当りへの期待感を煽ることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、光球演出や「まだだ」という文字表示は、その後に行われるパネル変化演出の発生を示唆する演出としても機能する。なお、パネル変化演出（第 1 演出）では、色の変化（青色 赤色等）以外にも、パネル 7 1 3 a ~ 7 1 3 c の形状や模様、サイズ、表示位置、パネル内の静止画内容や動画内容等を変化させるようにしてもよい。

40

【 1 9 1 9 】

また、パネル変化演出の対象ではない左端のパネル 7 1 3 a 上のエフェクト 7 1 6 a や中央のパネル 7 1 3 b 上のエフェクト 7 1 6 b を非表示にすることで、右端のパネル 7 1

50

3 c 上の光球状のエフェクト 7 1 6 c を目立たせて遊技者に視認させ易くできる。また、光球状のエフェクト 7 1 6 c は、時間経過とともに広がって大きくなるため、さらに目立つことになる。なお、オーバー入賞が発生せず光球演出が実行されない場合でも、時間経過によってパネル変化演出を実行することができる。これにより、遊技者が積極的にオーバー入賞が発生させなくても、遊技の興趣が向上する。また、時間経過によってパネル変化演出が実行され例えば右端のパネル 7 1 3 c が赤色に変化した場合と、光球演出後にパネル変化演出が実行され例えば右端のパネル 7 1 3 c が赤色に変化した場合とで、特図 2 表示ゲームの停止結果が特別結果（大当たりまたは小当たり）となる期待度は同じにでき、赤色に対する遊技者の期待感を統一できる。また、パネル変化演出に合わせて、図示しない可動部材を表示画面の前側（遊技者側）に移動させて表示画面と重ねる可動演出を実行してもよい。

#### 【1920】

また、シュート球切れエラーやオーバーフローエラーなどの弱エラー（異常）が発生している場合でも、光球演出（第 2 演出）の発生後にパネル変化演出（第 1 演出）をそのまま実行するようにできる。なお、弱エラーが発生している場合には、光球演出（第 2 演出）が発生せず時間経過した場合にのみ、パネル変化演出（第 1 演出）を実行するようにしてもよい。このようにエラー（異常）が発生してもパネル変化演出を実行できるため、エラー（異常）の発生中において遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【1921】

（そ）では、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 が赤色に変化して「3 : 5 9」となり、3 つのパネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c の手前（前面、上層のレイヤ）にカウントダウンの残り秒数を示す「3」というカウントダウン表示 7 1 9 が表示される。カウントダウン表示 7 1 9 は、タイマ 7 0 8 が「3 : 5 9」から 1 秒ずつ減るごとに、3 2 1 0（0 を含む 4 カウント）と 4 秒に亘って表示される。なお、タイマ 7 0 8 が「2 : 5 9」から 1 秒ずつ減るごとに、3 2 1（0 を含まない 3 カウント）と 3 秒に亘ってカウントダウン表示 7 1 9 を表示してもよい。

#### 【1922】

（た）は、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 が「0 : 0 0」となったときの表示画面の表示態様である。カウントダウン中だけでなく、カウントダウンが終了した後も所定の時間（例えば 0 . 3 秒）だけタイマ 7 0 8 は「0 : 0 0」という表示を維持する。このような態様にすることによって、タイマ 7 0 8 のカウントダウンが「0 : 0 0」となったことを遊技者に視認させ易くできる。

#### 【1923】

（ち）では、タイマ 7 0 8 が非表示になり、味方キャラクター 7 2 1（例えば主人公キャラクター）が表示画面に大きく表示されときの表示画面の表示態様である。表示画面の右下には、手（ギア）のアイコン 7 2 3 a、7 2 3 b、7 2 3 c が 3 つ表示される。3 つの手（ギア）のアイコン 7 2 3 a、7 2 3 b、7 2 3 c は、直前の（た）に表示されていた 3 つのパネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c の色に対応する表示態様となっている。すなわち、アイコン 7 2 3 a は青色、アイコン 7 2 3 b は緑色、アイコン 7 2 3 c は赤色となっている。このため、パネル変化演出は、手（ギア）のアイコンの表示態様を決定するような演出となっており、遊技の興趣を向上できる。また、パネルの表示態様と手（ギア）のアイコンの表示態様は対応して同じ色であるため、パネルと手（ギア）のアイコンの一方を見逃しても、他方を視認すれば見逃した一方の表示態様がわかり、遊技者の利益となる。なお、図 1 4 4 で後述するように 3 つのパネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c の組み合わせによって時短モード # 1 の一連の変動表示ゲームの当り期待度は変化するが、3 つのパネル 7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 c のそれぞれで時短中 1 ~ 3 回目変動の単体の当たり期待度を先読み演出として報知するようにしてもよい。

#### 【1924】

（つ）では、味方キャラクター 7 2 1 の手前に「バトル S T A R T」という文字が表示されたときの表示画面の表示態様である。このように「バトル S T A R T」という文字が表

示されることで、遊技者にバトル演出に発展していくことを報知でき、大当りに対する期待感を煽ることができる。なお、3つの手（ギア）のアイコン723a、723b、723cや、変動表示領域615の小図柄や、右打ち指示表示502は、「バトルSTART」という文字の手前（前面、上層のレイヤ）に優先して表示できる。

#### 【1925】

図141Dの（て）では、表示画面の上部にメータ728が表示され、表示画面の中央に敵キャラクター726が表示される。メータ728は、例えば40段階のメータ（ゲージ、メータ目盛り）と、その周囲を囲う枠728dとを有する。40段階のメータは、例えば1～10段階目が赤色の赤メータ728aで表示され、11～20段階目が橙色の橙メータ728bで表示され、21～40段階目が紫色の紫メータ728cで表示される。

10

#### 【1926】

（と）では、表示画面に「1st ATTACK」という文字729が表示される。当該文字729や以下で説明する文字は、例えば敵キャラクター726の上に重ねて表示してもよく、敵キャラクター726を非表示にして当該文字729等のみを単独で表示してもよい。また、当該文字729を強調できるように周囲にエフェクトを付与させてもよい。

#### 【1927】

「1st ATTACK」という文字表示に合わせて、左側（一つ目）の手（ギア）のアイコン723aが表示画面の中央に移動する演出（アイコン移動演出）が実行される。アイコン移動演出の際に、移動するアイコン（例えばアイコン723a、723b、723c）を大きく表示してもよい。

20

#### 【1928】

（な）では、「1st ATTACK」という文字729が非表示になり、青色の手（ギア）のアイコン723aに対応して「殴る」という青色の技名表示731が表示される。

#### 【1929】

（に）では、「殴る」という技名表示731が非表示になり、表示画面の中央に光が集まる集光エフェクト733が表示される。例えば、集光エフェクト733の奥（背面、下層のレイヤ）に味方キャラクター721を表示させて、当該味方キャラクター721が光を集めているように遊技者に認識させてもよい。

#### 【1930】

30

そして、（ぬ）では、表示画面の中央で集光エフェクト733が、演出ボタン25を模した演出ボタン画像735aに切り替えられる。演出ボタン画像735aの下部には、演出ボタン25のボタン操作の有効時間を示すゲージ735bが表示される。このように、演出ボタン画像735aとゲージ735bとによって操作促進表示735が構成される。なお、操作促進表示735として演出ボタン画像735aやゲージ735bを表示する以外にも、演出ボタン25のLEDなどを発光させて操作を促進させてもよい。

#### 【1931】

また、ボタン操作の有効時間内に（すなわちゲージ735b内のゲージ（メータ）がなくないうちに）遊技者が演出ボタン25を押下（操作）すると、操作演出が実行される。

40

#### 【1932】

操作演出は、操作に関連する演出であり、表示装置41での表示演出、盤演出装置44に含まれる可動役物の動作演出、枠装飾装置18や盤装飾装置46の発光演出、スピーカからの音による演出や、これらの組合せを含んでよい。また、操作演出では、遊技者に操作を促すための操作促進表示735（操作前演出、操作前の処理）と、操作が行われたことに対応して実行される操作対応演出737（操作後演出、操作後の処理）のいずれか一方、又はこれら両方を含む表示が行われる。

#### 【1933】

（ね）では、遊技者による演出ボタン25の押下（操作）に対応して、カットイン等により操作対応演出（カットイン演出）が実行され、表示画面に操作対応画像として味方の

50

支援キャラクタ 7 3 7 が表示される。支援キャラクタ 7 3 7 の支援の内容（操作対応演出内容、カットイン演出内容）は、例えば当り期待度に応じて変化させることで、遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができる。なお、遊技者が演出ボタン 2 5 の操作を行わなかった場合には、ボタン操作の有効時間の終了後（すなわちゲージ 7 3 5 内のゲージがなくなった後）に操作対応演出を行うようにしてもよく、行わないようにしてもよい。

【1934】

続いて、図 1 4 1 E の（の）では、表示画面の中央に表示された敵キャラクタ 7 2 6 の上に重ねて、例えば「1 2 H I T」とメータ減少数 7 3 8 が表示される。メータ減少数 7 3 8 の数字に合わせて、表示画面の上部のメータ 7 2 8 も、4 0 2 8 段階目まで（1 2 目盛分）メータが減少する。したがって、メータ 7 2 8 のメータの表示は、1 ~ 9 段階目の赤メータ 7 2 8 a と、1 0 ~ 2 0 段階目の橙メータ 7 2 8 b と、2 1 ~ 2 8 段階目の紫メータ 7 2 8 c となる。

10

【1935】

そして、（は）で、時短中 1 回目変動（1 回目の特図 2 変動表示ゲーム）が終了して、変動表示領域 6 1 5 の小図柄（飾り縮小図柄）が変動停止して、例えば「2, 3, 9」というはずれ図柄が飾り停止図柄として表示される。そして、第 2 所定画像 6 7 6 は、特図 2 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「x」となる。なお、時短中の変動終了の際に、味方キャラクタ 7 3 9 が表示されるが、敵キャラクタ 7 2 6 でもよい。

【1936】

続いて、（ひ）では、時短中 2 回目変動（2 回目の特図 2 変動表示ゲーム）が開始して、変動表示領域 6 1 5 の小図柄（飾り縮小図柄）が変動開始する。2 回目の特図 2 変動表示ゲームは、1 回目の特図 2 変動表示ゲームと比べて比較的短い変動時間（変動時間小、例えば当りの場合 3 3 8 0 0 m s、はずれの場合 1 3 7 0 0 m s）で実行される。時短中 2 回目変動の開始に伴い、第 2 所定画像 6 7 6 は、特図 2 変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号「O」となる。また、特図 2 保留数表示部 6 6 0 には数字「3」が表示され、変動回数表示 6 7 7 には、大当り終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が 2 であることが「2 G」のように示される。

20

【1937】

また、表示画面の中央部には、「2 n d A T T A C K」という文字 7 2 9 が表示され、当該文字 7 2 9 の表示に合わせて、中央（二つ目）の手（ギア）のアイコン 7 2 3 b が表示画面の中央に移動する演出（アイコン移動演出）が実行される。その後、図 1 4 1 D（な）~ 図 1 4 1 E（の）で上述した 1 回目変動中におけるバトル演出の演出態様と同様に、2 回目変動中におけるバトル演出が実行される。

30

【1938】

（ふ）は、2 回目変動中におけるバトル演出が終了して、時短中 2 回目変動（2 回目の特図 2 変動表示ゲーム）が終了したときの表示画面の表示態様である。時短中 2 回目変動が終了すると、変動表示領域 6 1 5 の小図柄が変動停止して、例えば「5, 8, 4」というはずれ図柄が飾り停止図柄として表示される。そして、第 2 所定画像 6 7 6 は、特図 2 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「x」となる。また、2 回目変動中のバトル演出において、メータ減少数 7 3 8 が例えば「8 H I T」（図示省略）だったことに  
対応して、表示画面の上部のメータ 7 2 8 も 2 8 2 0 段階目まで（8 目盛分）メータが減少する。したがって、メータ 7 2 8 のメータの表示は、1 ~ 9 段階目の赤メータ 7 2 8 a と、1 0 ~ 2 0 段階目の橙メータ 7 2 8 b となる。時短中 2 回目変動において、変動開始時に「3」へ減少した特図 2 保留数は、第 2 始動入賞口への入賞によって最大値「4」に戻ったことが特図 2 保留数表示部 6 6 0 に表示されている。

40

【1939】

続いて、（へ）では、時短中 3 回目変動（3 回目の特図 2 変動表示ゲーム）が開始して、変動表示領域 6 1 5 の小図柄（飾り縮小図柄）が変動開始する。3 回目の特図 2 変動表示ゲームは、2 回目の特図 2 変動表示ゲームと同じ変動時間（変動時間小、例えば当りの場合 3 3 8 0 0 m s、はずれの場合 1 3 7 0 0 m s）で実行できる。時短中 3 回目変動の

50

開始に伴い、第2所定画像676は、特図2変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号「○」となる。また、特図2保留数表示部660には数字「3」が表示され、変動回数表示677には、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が3であることが「3G」のように示される。

【1940】

また、表示画面の中央部には、「FINAL ATTACK」という文字729が表示され、当該文字729の表示に合わせて、右側（三つ目）の手（ギア）のアイコン723cが表示画面の中央に移動する演出（アイコン移動演出）が実行される。その後、上述した1回目変動中や2回目変動中におけるバトル演出の演出態様と同様に、3回目変動中におけるバトル演出が実行される。

10

【1941】

（ほ）は、3回目変動中におけるバトル演出が終了して、時短中3回目変動（3回目の特図2変動表示ゲーム）が終了したときの表示画面の表示態様である。時短中3回目変動が終了すると、変動表示領域615の小図柄が変動停止して、例えば「6, 8, 7」というはずれ図柄が飾り停止図柄として表示される。そして、第2所定画像676は、特図2変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「×」となる。また、3回目変動中のバトル演出において、メータ減少数738が例えば「14 HIT」（図示省略）だったことに対応して、表示画面の上部のメータ728も20 6段階目まで（14目盛分）メータが減少する。したがって、メータ728のメータの表示は、1～6段階目の赤メータ728aだけになる。

20

【1942】

続いて、図141Fの（ま）では、時短中4回目変動（4回目の特図2変動表示ゲーム）が開始して、変動表示領域615の小図柄（飾り縮小図柄）が変動開始する。4回目の特図2変動表示ゲームは、2回目や3回目の特図2変動表示ゲームより長く、1回目の特図2変動表示ゲームより短い変動時間で（変動時間中、例えば当りの場合48000ms、はずれの場合35000ms）で実行できる。時短中4回目変動の開始に伴い、第2所定画像676は、特図2変動表示ゲームが実行中（変動中）であることを示す記号「○」となる。また、特図2保留数表示部660には数字「2」が表示され、変動回数表示677には、大当たり終了後の特図変動表示ゲームの実行回数が4であることが「4G」のように示される。

30

【1943】

また、表示画面の中央部には、「JUDGEMENT」という大きな文字741が表示される。

【1944】

次に、（み）に示すように、表示画面の中央に右打ちするように大きく指示する右打ち指示表示743が表示される。右打ち指示表示743は、表示画面の右側に表示されている右打ち指示表示502よりも大きく表示されており、右打ちによって残保留（時短モード後の通常遊技状態（残保留消化モード）で消化される第2始動記憶）を貯める機会があることを遊技者により認識させ易くできる。また、大きな右打ち指示表示743に稲妻等のエフェクトを適宜付加してもよく、当該右打ち指示表示743に係る演出だけを表示することで、遊技者に右打ちすることをより促し易くできる。

40

【1945】

その後、（む）で表示画面の中央に渦巻き状のエフェクト745が表示され、右打ち指示表示743やメータ728は表示画面の右側に縮小されて表示される。また、次の演出に移行するまでの時間を示す時間ゲージ748が表示され、時間経過に伴い時間ゲージ748内のゲージ（メータ）が減少する。また、時間ゲージ748の上部に「戦闘準備」という準備画像747が表示される。図141B（き）～（け）の「戦闘準備中」という準備画像710と同様に、準備画像747も保留された第2始動記憶（特図2始動記憶）と対応して順番に1文字ずつ強調態様に切り替えることができる。なお、第2始動記憶が渦巻き状のエフェクト745の表示前から予め保留されている場合には、保留された第2始

50

動記憶に対応する文字まで、時間ゲージ 7 4 8 のゲージの減少に合わせて所定の間隔（例えば 1 秒間隔）で 1 文字ずつ強調態様に切り替えることができる。また、発生した保留（第 2 始動記憶）に対応して、渦巻き状のエフェクト 7 4 5 の上に重ねて手のアイコンや味方のキャラクタが出現するようにしてもよい。

【 1 9 4 6 】

時間ゲージ 7 4 8 のゲージがなくなる（め）では、「準備完了」という文字 7 5 0 が表示画面の中央に大きく表示される。したがって、遊技者に戦闘準備が完了したこと、すなわち特図 2 保留数が最大の 4 まで保留された（たまった）ことを認識させ易くできる。

【 1 9 4 7 】

そして、（も）では、表示画面の中央に、操作促進表示 7 3 5 として、演出ボタン 2 5 を模した演出ボタン画像 7 3 5 a と、演出ボタン 2 5 のボタン操作の有効時間を示すゲージ 7 3 5 b とが、表示される。また、操作促進表示 7 3 5 とともに、演出ボタン画像 7 3 5 a の上部に「打ち抜け」という文字 7 3 5 c が表示される。当該文字 7 3 5 c は、味方キャラクタ 7 3 9 のその後のバトル演出における行動を示唆するものであるが、当該バトル演出を鑑賞したい遊技者に演出ボタン 2 5 の操作を促進させる文字としても機能することができる。

【 1 9 4 8 】

（や）では、演出ボタン 2 5 が操作（押下）された後、味方キャラクタ 7 2 9 や敵キャラクタ 7 2 6（図示省略）によるバトル演出が実行され、その後、時短中 4 回目変動（4 回目の特図 2 変動表示ゲーム）が終了する。時短中 4 回目変動（4 回目の特図 2 変動表示ゲーム）の終了によって、変動表示領域 6 1 5 の小図柄が変動停止して、例えば「6, 8, 7」というはずれ図柄が飾り停止図柄として表示される。そして、第 2 所定画像 6 7 6 は、特図 2 変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「x」となる。時短中 4 回目変動が終了すると、4 回の時短回数である時短モード # 1 も終了して、残保留消化モードに演出モードが移行する。残保留消化モードでは、時短モード # 1 中に（最大 4 個）保留された第 2 始動記憶（残保留）が順に消化される。なお、変動時間は適宜設定できるが、例えば、残保留が 4 つの場合、1 ~ 3 個目の残保留を消化する特図 2 変動表示ゲームのはずれの場合の変動時間は比較的短くでき（変動時間小、例えばはずれの場合 4 0 0 m s）、4 個目の残保留を消化する特図 2 変動表示ゲームのはずれの場合の変動時間は比較的長くできる（変動時間大、例えばはずれの場合 2 0 0 0 m s）。また、1 ~ 4 個目の残保留の当りの場合の変動時間は、同じにできる（変動時間大、例えば当りの場合 1 0 0 0 0 m s）。

【 1 9 4 9 】

〔演出画面の別例〕

次に、図 1 4 2 A から図 1 4 2 C を参照して、第 6 実施形態の別例について説明する。

【 1 9 5 0 】

図 1 4 2 A から図 1 4 2 C は、第 6 実施形態において、表示装置 4 1 の表示画面を時系列で示した画面遷移図の別例（例 2）である。なお、図 1 4 1 A から図 1 4 1 F と同じ構成や演出は同様に実行でき、当該同じ構成や演出についての説明は適宜省略する。例えば、図 1 4 2 A の（せ 1）から図 1 4 2 C の（の 1）は、各々、図 1 4 1 C の（せ）から図 1 4 1 E の（の）と一部が異なるだけであり、同じ構成や演出についての説明は適宜省略する。

【 1 9 5 1 】

図 1 4 2 A の（す）は、図 1 4 1 C の（す）と同じ光球状（又は光円状）のエフェクト 7 1 6 a、7 1 6 b、7 1 6 c が飛んで広がるような第 2 演出（光球演出）が行われるときの画面遷移図である。すなわち、上述したように（あ）~（し）と画面遷移した後、図 1 4 2（す）以降に示す別例（例 2）の画面遷移図へと時短演出 # 1 は遷移することができる。

【 1 9 5 2 】

その後、別例（例 2）では（せ 1）に画面遷移し、表示画面の左上のタイマ 7 0 8 は「

10

20

30

40

50

「1 1 : 4 8」となり、3つのパネル7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 cが1つの大きな虹色のパネル7 1 3 aに切り替わるパネル変化演出（第1演出）が実行される。パネル変化演出によって1つの大きなパネル7 1 3 aが虹色で表示されることによって、遊技者が大当りに対する期待感を高めることができるようになるので、遊技の興趣を高めることができる。なお、（す）でオーバー入賞がなく光球状のエフェクト7 1 6 a、7 1 6 b、7 1 6 cが飛び第2演出（光球演出）が発生しない場合でも、時間経過によって大きな虹色のパネル7 1 3 aに切り替えるパネル変化演出を行うようにしてもよい。なお、大きな虹色のパネル7 1 3 aに切り替えるパネル変化演出が発生する割合（虹色パネル変化演出の発生確率）は、時間経過によって虹色パネル変化演出が発生する場合よりも、第2演出（光球演出）の発生後に虹色パネル変化演出が発生する場合の方が発生確率を高くできる。これによって、遊技者は、オーバー入賞によって第2演出（光球演出）を発生させようとし、遊技の興趣が向上する。また、パネル7 1 3 aの右下には「1 s t」と表示されており、当該パネル7 1 3 aが3つのパネル7 1 3 a、7 1 3 b、7 1 3 cのうち左側のパネル7 1 3 aに対応することが認識できるようになっている。パネル7 1 3 a内には例えば味方キャラクター7 2 1等が動く動画（画像）を表示させることができ、当該動画とパネル7 1 3 aの枠とを別々に独立して（例えば矢印方向に）振動させてもよい。

10

#### 【1 9 5 3】

そして、（そ1）では、（そ）と同様に、表示画面の左上のタイマ7 0 8が赤色に変化して「3 : 5 9」となり、大きなパネル7 1 3 aの手前（前面、上層のレイヤ）にカウントダウンの残り秒数を示す「3」というカウントダウン表示7 1 9が表示される。

20

#### 【1 9 5 4】

（た1）は、表示画面の左上のタイマ7 0 8が「0 : 0 0」となったときの表示画面の表示態様である。「3」から「0」までのカウントダウン表示7 1 9は、大きなパネル7 1 3 aの内側に全体が重なって表示されることができる。このような態様にすることによって、大きなパネル7 1 3 aとカウントダウン表示7 1 9の一体感を向上させ、視認性の良いカウントダウン表示にできる。

#### 【1 9 5 5】

（ち1）では、タイマ7 0 8が非表示になり、味方キャラクター7 2 1（例えば主人公キャラクター）が表示画面に大きく表示され、表示画面の右下には、大きな虹色の手（ギア）のアイコン7 5 3（手のアイコン（大））が1つだけ表示される。手（ギア）のアイコン7 5 3は、直前の（た1）に表示されていた1つの大きなパネル7 1 3 aの虹色に対応する表示態様（虹色）となっている。したがって、遊技者が虹色の手（ギア）のアイコン7 5 3を視認することで大当りになる期待感を大きく向上させることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

30

#### 【1 9 5 6】

（つ1）では、味方キャラクター7 2 1の手前に「バトル S T A R T」という文字が表示され、遊技者にバトル演出に発展していくことが報知される。大きな虹色の手（ギア）のアイコン7 5 3や、変動表示領域6 1 5の小図柄や、右打ち指示表示5 0 2は、「バトル S T A R T」という文字の手前（前面、上層のレイヤ）に優先して表示できる。

#### 【1 9 5 7】

40

図1 4 2 Bの（て1）では、表示画面の上部に例えば4 0段階のメータ（ゲージ）のメータ7 2 8が表示され、表示画面の中央に敵キャラクター7 2 6が表示される。

#### 【1 9 5 8】

（と1）では、表示画面に「1 s t A T T A C K」という文字7 2 9が表示される。「1 s t A T T A C K」という文字表示に合わせて、大きな虹色の手（ギア）のアイコン7 5 3が表示画面の中央に移動する演出（アイコン移動演出）が実行される。アイコン移動演出の際に、移動するアイコン7 5 3をさらに大きく表示したり、回転させたり、アイコン自体を動画にして動かしてもよい（例えば指を閉じて拳を作る動き）。なお、（せ1）～（た1）のパネル7 1 3 aが、右下に「2 n d」と表示されたパネル7 1 3 bや「3 r d」と表示されたパネル7 1 3 cである場合には、例えば時短中2回目変動で「2 n

50

d 「A T T A C K」と表示されるまで、または時短中3回目変動で「F I N A L A T T A C K」と表示されるまで、大きな虹色の手（ギア）のアイコン753のアイコン移動演出を実行しないようにできる。

【1959】

（な1）では、「1 s t A T T A C K」という文字729が非表示になり、大きな虹色の手（ギア）のアイコン753に対応して「倒れるまで殴る」という虹色の技名表示731が表示される。したがって、遊技者が虹色の技名表示731を視認することで大当りになる期待感をさらに向上させられるので、遊技の興趣をより高めることができる。

【1960】

（に1）では、「倒れるまで殴る」という技名表示731が非表示になり、表示画面の中央に光が集まる集光エフェクト733が表示される。

【1961】

そして、（ぬ1）では、表示画面の中央で集光エフェクト733が、演出ボタン25を模した演出ボタン画像735aに切り替えられる。すなわち、操作促進表示735として、演出ボタン画像735aと、当該演出ボタン画像735aの下部に演出ボタン25のボタン操作の有効時間を示すゲージ735bとが、表示される。操作促進表示735として演出ボタン画像735aやゲージ735bを表示する以外にも、演出ボタン25のLEDなどを発光させて操作を促進させてもよい。有効時間内にボタン操作が行われると、またはボタン操作が行われなかった場合には当該有効時間の終了後に、操作対応演出が実行されることができ

10

20

【1962】

（ね1）では、カットイン等により操作対応演出（カットイン演出）が実行され、表示画面に操作対応画像として味方の支援キャラクタ737が表示される。

【1963】

続いて、図142Cの（の1）では、表示画面の中央に表示された敵キャラクタ726の上に重ねて、例えば「100HIT」とメータ減少数738が表示される。メータ減少数738の数字に合わせて、表示画面の上部のメータ728も、400段階目まで（40目盛分）メータが減少する。したがって、メータ728のメータの表示は、赤メータ728a等、全てのメータがなくなる。また、メータ728のメータがなくなる（0段階目になる）場合には、メータ減少数738に残りの目盛分のHIT数を表示することに代えて（例えば残り40段階目の場合「40HIT」）、大きな値の「100HIT」と表示させることができる。したがって、メータ728の残りの目盛分を大きく超過するHIT数（オーバーキル）を遊技者に視認させることで、味方キャラクタ721がバトル演出に勝利して大当りとなる期待感をより抱かせることができるようになるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【1964】

そして、（ゆ）では、表示画面の中央に大きく「撃破」という文字755が表示される。なお、「撃破」の文字755は、例えば虹色で表示することができる。また、当該文字755の背面に表示される背景画像や、当該文字755の周囲に付与されるエフェクトを、虹色で表示してもよい。このように「撃破」というバトル演出に勝利できたことを示唆する文字を表示することによって、遊技者は大当りになることを予感できるので、遊技の興趣を高めることができる。また、文字755等を虹色の表示態様にすることによって、大当りになる期待感を遊技者が同様に高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、「撃破」という文字755の表示に合わせて、図示しない可動役物を表示画面の手前に重なるように移動させてもよい。また、「撃破」という文字755の表示後に味方キャラクタ721が敵キャラクタ726に勝利する勝利演出を表示してもよい。

40

【1965】

（よ）では、「撃破」という文字755の表示後、「R U S H 確定」という金色の文字757が表示される。このように表示することによって、この後に大当り遊技を行えるこ

50



とをより強調して遊技者に報知し易くすることができる。なお、「RUSH確定」という文字757を虹色等の他の色で表示してもよい。

【1966】

(わ)では、時短中1回目変動(1回目の特図2変動表示ゲーム)が終了して、変動表示領域610の飾り特別図柄(大図柄)や変動表示領域615の小図柄(飾り縮小図柄)が変動停止して、例えば「7, 7, 7」という図柄S1による小当り図柄(大当り図柄であってもよい)が飾り停止図柄として表示される。小当りの図柄S1は、普電サポート有りの状態における特図2変動表示ゲームの小当りの図柄である(主に普電サポート有りの特定遊技状態A-Cでの大当り)。また、小当りの図柄S1は、小当り図柄乱数によって決定される停止図柄である。なお、図柄S1を特図2変動表示ゲームの大当りの停止図柄として構成してもよい。そして、第2所定画像676は、特図2変動表示ゲームが停止中であることを示す記号「x」となる。

10

【1967】

その後、(う)に表示画面が遷移して、小当り又は大当りのラウンド遊技(大当り中や小当り中での遊技)が実行される。(う)は、当該ラウンド遊技において、1回目のラウンドで実行されているときの表示画面の表示態様である(ROUND1)。なお、小当りのラウンド遊技中にV入賞があった場合には、大当りが発生して、次の2回目のラウンドからV入賞による大当り状態が開始される。

【1968】

〔変動パターンによる変動時間の例〕

20

次に、図143を参照して、時短モード#1における各変動パターンの変動時間の例について説明する。図143は、時短モード#1における各変動パターンの変動時間を説明するテーブルである。なお、図143の変動時間は、図141Aから図142Cにおける各変動パターンの変動時間と一致する。また、変動時間は、図143の例に限らず、各変動パターンの大小関係(不等号の関係)を変えない範囲で適宜設定することができる。

【1969】

図143に示すように、時短モード#1における各変動パターンとして、時短1~4回目変動(時短中1~4回目変動、1~4回目の特図2変動表示ゲーム)による変動パターンと、残保留1~4個目の特図2変動表示ゲームによる変動パターンとがある。

【1970】

30

例えば、時短1回目変動の変動時間は、当りの場合に60300msとなり、はずれの場合に40200msとなる(変動時間大)。また、時短2、3回目変動の変動時間は、当りの場合に33800msとなり、はずれの場合に13700msとなる(変動時間小)。そして、時短4回目変動の変動時間は、当りの場合に48000msとなり、はずれの場合に35000msとなる(変動時間中)。したがって、時短4回目変動の変動時間は、時短2、3回目変動の変動時間よりも長くなり、時短1回目変動の変動時間よりも短くなる(時短2、3回目変動<時短4回目変動<時短1回目変動)。

【1971】

このように時短1回目の変動時間が長めに設定されることによって、時短1回目の変動表示ゲーム中に保留(特図2始動記憶)を最大(4個)まで貯め易くできるので、遊技の興趣を高めることができる。また、時短4回目の変動時間も比較的長めに設定されているので、その後の残保留消化モードで消化される残保留を最大(4個)まで貯め易くでき、遊技の興趣を高めることができる。他方で、時短2、3回目の変動時間は短めに設定されることによって、保留を貯める必要のない時短演出#1をテンポよく進めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

40

【1972】

また、残保留1~3個目の特図2変動表示ゲームの変動時間ははずれの場合に400msとなり、残保留4個目の特図2変動表示ゲームの変動時間ははずれの場合に2000msとなる。残保留1~4個目の特図2変動表示ゲームの変動時間は、当りの場合に1000msとなる。

50

## 【 1 9 7 3 】

このように残保留 1 ～ 3 個目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間がはずれの場合に短めに設定されることによって、残保留消化モードをテンポよく進めることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、残保留 4 個目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間が長めに設定されているので、残保留消化モードで全てはずれだった際の結果表示等を行う時間を確保でき、分かり易い表示を行うことができる。他方で、残保留 1 ～ 4 個目の特図 2 変動表示ゲームの変動時間は当りの場合に全て同じ時間で長めに設定されているので、当たった際の演出を行う時間を十分に確保でき、大当り演出を強調表示し易くなるので、遊技の興趣を高めることができる。

## 【 1 9 7 4 】

10

〔パネルの組み合わせによる当り期待度の例〕

次に、図 1 4 4 を参照して、図 1 4 1 C の（せ）や図 1 4 2 A の（せ 1 ）のパネル変化演出（第 1 演出）におけるパネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c の組み合わせによる当り期待度（大当り期待度または小当り期待度）の例について説明する。なお、図 1 4 4 の当り期待度の例は、パネル変化演出前（（こ）～（す））のパネルの組み合わせによる当り期待度にも適用することができる。

## 【 1 9 7 5 】

図 1 4 4 は、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c の組み合わせによる当り期待度を説明するテーブルである。「1 s t」は左側のパネル 7 1 3 a に対応し、「2 n d」は中央のパネル 7 1 3 b に対応し、「3 r d」は右側のパネル 7 1 3 c に対応する。

20

## 【 1 9 7 6 】

テーブルの最下部に示す虹パネルは、パネル変化演出後の（せ 1 ）の 1 つの大きな虹色のパネル 7 1 3 a に対応し、虹パネルとなった場合には、当り期待度が 1 0 0 %（当り確定）となる。当り期待度の 1 0 0 % に代えて、1 0 0 % に近い値（9 9 . 9 % など当りほぼ確定）にしてもよい。なお、虹パネルは、パネル変化演出前には表示されることがなく、パネル変化演出による専用パネル（プレミアムパネル（出現確率極小））となっている。したがって、表示される機会の少ない虹パネルに変化することで、特別感のある演出にでき、遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

## 【 1 9 7 7 】

30

また、金パネルも、パネル変化演出前には表示されることがなく、パネル変化演出による「3 r d」（左側のパネル 7 1 3 c ）の専用パネル（準プレミアムパネル（出現確率小））となっており、金パネルに変化することで当り期待度が高いことを示唆でき（期待度（中）～（大））、同様に特別感のある演出にできる。

## 【 1 9 7 8 】

また、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c が全て（3 つ）同色である場合も、当り期待度は 1 0 0 %（当り確定）となる。具体的には、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c が全て青パネルである場合、全て緑パネルである場合、全て赤パネルである場合に、当り期待度が 1 0 0 %（当り確定）となる。

## 【 1 9 7 9 】

40

他方で、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c が、「青パネル、青パネル、緑パネル」の組み合わせである場合には、期待度が最も低くなり（期待度（小））、緑パネルや赤パネルの割合が増えるにつれて図 1 4 4 に示すように当り期待度が少しずつ大きくなるように設定される。例えば、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c が、「赤パネル、赤パネル、緑パネル」の組み合わせである場合に、全て同色である場合や専用パネルである場合を除いて、当り期待度が最も高くなる（期待度（大））。このように、パネル 7 1 3 a ～ 7 1 3 c の色が揃わない場合の当り期待度は、青パネル < 緑パネル < 赤パネルの順に高く設定される。

## 【 1 9 8 0 】

なお、赤パネルといった当り期待度の高いパネルが、「1 s t」のパネル（左側のパネル 7 1 3 a ）として表示される場合の方が、「2 n d」（中央のパネル 7 1 3 b ）や「3

50

rd」(右側のパネル713c)のパネルとして表示される場合よりも、図144に示すように当り期待度を高く設定できる。同様に、当り期待度の高いパネルが、「2nd」のパネル(中央のパネル713b)として表示される場合の方が、「3rd」のパネル(右側のパネル713c)として表示されるときよりも、図144に示すように当り期待度を高く設定できる。

#### 【1981】

〔エフェクト演出の例〕

次に、図145を参照して、図141Cの(す)(せ)や図142Aの(せ1)の保留最大値(4個)に達した後の入賞時(オーバー入賞時)のエフェクト演出による当り期待度(大当り期待度または小当り期待度)の例について説明する。

10

#### 【1982】

図145は、オーバー入賞時のエフェクト演出による当り期待度を説明するテーブルである。

#### 【1983】

エフェクト演出の内容は、例えば図145に示すように、光球状のエフェクトによる光球演出(第2演出)だけで昇格なしの場合(エフェクト発生(昇格なし))と、パネル変化演出(第1演出)が発生する場合(エフェクト発生 パネル昇格)と、光球演出やパネル変化演出と合わせてエアーが作動する場合(エフェクト発生+エアー作動)とから、選択できる。

#### 【1984】

20

そして、エフェクト演出の内容がエフェクト発生(昇格なし)の場合には、当り期待度(大当り期待度または小当り期待度)は小となる。また、エフェクト演出の内容がエフェクト発生 パネル昇格の場合には、当り期待度は中となり、対応する可動役物が例えば表示画面の前側に重なるように動作することができる。

#### 【1985】

他方で、エフェクト演出の内容がエフェクト発生+エアー作動の場合には、当り期待度は100%(当り確定)となり、枠装飾装置18のエアー発射装置(図示省略)によって遊技者が体感可能なエアー(風)を遊技者に送り出すことができる(エアー作動)。したがって、視覚や聴覚以外でも遊技者がエフェクト演出を感じられるので意外性のある演出となり、遊技の興趣を高めることができる。

30

#### 【1986】

〔アイコン移動演出の手のアイコンの色に対応する台詞演出の例〕

次に、図146を参照して、アイコン移動演出の手(ギア)のアイコン(アイコン723a~723c、753)の色に対応する台詞演出(セリフ演出)の例について説明する。

#### 【1987】

図146は、アイコン移動演出の手(ギア)のアイコン(アイコン723a~723c、753)の色に対応する台詞演出(セリフ演出)の内容を説明するテーブルである。

#### 【1988】

アイコン移動演出は、具体的には、図141Dの(と)、図141Eの(ひ)、(へ)、図142Bの(と1)で行われるアイコンが表示画面の中央に移動する演出である。なお、アイコン移動演出で移動した手(ギア)のアイコン(アイコン723a~723c、753)の色は、直前に表示されていたパネル713a~713cの色とそれぞれ対応する。

40

#### 【1989】

例えば、移動した手(ギア)のアイコンの色が青(青色)の場合、図141Dの(な)の技名表示731は青色で「殴る」と表示される。また、青色の「殴る」という技名表示731に合わせて、例えば「全力で行くぜ!」という技名出現時の台詞を表示画面に文字(字幕)にして表示するとともに、スピーカ19(上スピーカ19aや下スピーカ19b)から音声出力することができる。

50

## 【 1 9 9 0 】

青色の「殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合の、当り期待度は低く設定されており（期待度（小））、演出ボタン 2 5 の振動はなく（振動「×」）、演出ボタン画像 7 3 5 a が出現したときのボタン画像出現時台詞もない（「 - 」）。また、青色の「殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合には、例えば味方キャラクター 7 2 1 や支援キャラクター 7 3 7 による「うおー！」という攻撃時の台詞を表示画面に表示するとともにスピーカ 1 9 から音声出力することができる。なお、これらの台詞や以下の緑～虹の場合の台詞は、表示画面に表示せずに音声出力のみしてもよく、逆に音声出力せずに表示画面に表示のみしてもよい。

## 【 1 9 9 1 】

次に、例えば、移動した手（ギア）のアイコンの色が緑（緑色）の場合、図 1 4 1 D の（な）の技名表示 7 3 1 は緑色で「ぶん殴る」と表示され、例えば「準備万端だぜ！」という技名出現時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。緑色の「ぶん殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合の、当り期待度はやや低く設定されており（期待度（小）より一段高めの期待度）、演出ボタン 2 5 の振動はなく（振動「×」）、演出ボタン画像 7 3 5 a が出現したときのボタン画像出現時台詞もない（「 - 」）。また、緑色の「ぶん殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合には、例えば青色の表示と同様に、味方キャラクター 7 2 1 や支援キャラクター 7 3 7 による「うおー！」という攻撃時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。

## 【 1 9 9 2 】

続いて、例えば、移動した手（ギア）のアイコンの色が赤（赤色）の場合、図 1 4 1 D の（な）の技名表示 7 3 1 は赤色で「殴りまくれ」と表示され、例えば「派手に決めるぜ！」という技名出現時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。赤色の「殴りまくれ」という技名表示 7 3 1 が表示された場合の、当り期待度はやや高く設定されており（期待度（大）より一段低めの期待度）、演出ボタン 2 5 の振動はない（振動「×」）。また、演出ボタン画像 7 3 5 a が出現したときのボタン画像出現時台詞では、例えば味方キャラクター 7 2 1 による「くらえー！」という台詞を表示するとともに音声出力することができる。また、赤色の「殴りまくれ」という技名表示 7 3 1 が表示された場合には、例えば味方キャラクター 7 2 1 や支援キャラクター 7 3 7 による「ドラゴン波ぁあああ！」という攻撃時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。

## 【 1 9 9 3 】

また、例えば、移動した手（ギア）のアイコンの色が金（金色）の場合、図 1 4 2 B の（な）の技名表示 7 3 1 は金色で「近距離で殴る」と表示され、例えば「止めてみやがれ！」という技名出現時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。金色の「近距離で殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合の、当り期待度は高く設定されており（期待度（大））、演出ボタン 2 5 の振動はない（振動「×」）。また、演出ボタン画像 7 3 5 a が出現したときのボタン画像出現時台詞では、例えば味方キャラクター 7 2 1 による「撃ち抜け！」という台詞を 3 回目変動中（すなわち、「FINAL ATTACK」のとき）のみ表示するとともに音声出力することができる。また、金色の「近距離で殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合には、例えば味方キャラクター 7 2 1 や支援キャラクター 7 3 7 による「究極奥義！」という攻撃時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。

## 【 1 9 9 4 】

続いて、例えば、移動した手（ギア）のアイコンの色が虹（虹色）の場合、図 1 4 2 B の（な 1）の技名表示 7 3 1 は虹色で「倒れるまで殴る」と表示され、例えば「みんなを守る！」という技名出現時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。虹色の「倒れるまで殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合の、当り期待度は 1 0 0 %（当り確定）に設定されており、演出ボタン 2 5 の振動を発生させることができる（振動「○」）。例えば、演出ボタン 2 5 の振動は、操作促進表示 7 3 5 が表示された際に発生してよい。また、演出ボタン画像 7 3 5 a が出現したときのボタン画像出現時台詞では、例

10

20

30

40

50

例えば味方キャラクタ 7 2 1 による「押せ！」という台詞を 1 回目変動中（すなわち、「1 s t A T T A C K」のとき）のみ表示するとともに音声出力することができる。また、虹色の「倒れるまで殴る」という技名表示 7 3 1 が表示された場合には、例えば味方キャラクタ 7 2 1 や支援キャラクタ 7 3 7 による「オーバーストーン！」という攻撃時の台詞を表示するとともに音声出力することができる。

#### 【 1 9 9 5 】

〔メータ目盛りの色に対応するメータ外周エフェクト色の例〕

次に、図 1 4 7 を参照して、メータ目盛りの色に対応するメータ外周エフェクト色の例について説明する。

#### 【 1 9 9 6 】

図 1 4 7 は、メータ 7 2 8 のメータ目盛り（40 段階のメータ、ゲージ）の色に対応する枠 7 2 8 d の外周を囲うエフェクトの色、すなわちメータ外周エフェクト色の内容を説明するテーブルである。

#### 【 1 9 9 7 】

メータ 7 2 8 のメータ目盛り（40 段階のメータ、ゲージ）の色は、具体的には、図 1 4 1 D の（て）で上述したように、例えば 1 ～ 9 段階目が赤色の赤メータ 7 2 8 a で表示され、10 ～ 20 段階目が橙色の橙メータ 7 2 8 b で表示され、21 ～ 40 段階目が紫色の紫メータ 7 2 8 c で表示されることができる。

#### 【 1 9 9 8 】

例えば、図 1 4 1 D の（て）のようにメータ 7 2 8 のメータ目盛りが 21 ～ 40 段階目の紫メータ 7 2 8 c まで表示されている場合、すなわち残りポイント（メータ目盛りの残数）が 40 ～ 21 p t （段階）である場合には、枠 7 2 8 d のメータ外周エフェクト色は「なし」（透明）になる。

#### 【 1 9 9 9 】

また、例えば、図 1 4 1 E の（ふ）のようにメータ 7 2 8 のメータ目盛りが 10 ～ 20 段階目の橙メータ 7 2 8 b まで表示されている場合、すなわち残りポイント（メータ目盛りの残数）が 20 ～ 10 p t （段階）である場合には、枠 7 2 8 d のメータ外周エフェクト色は「橙」になる。したがって、バトル演出が進行して敵キャラクタ 7 2 6 がダメージを受けていることを遊技者に視認させ易くなり、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 2 0 0 0 】

また、例えば、図 1 4 1 E の（ほ）のようにメータ 7 2 8 のメータ目盛りが 1 ～ 9 段階目の赤メータ 7 2 8 a まで表示されている場合、すなわち残りポイント（メータ目盛りの残数）が 9 ～ 1 p t （段階）である場合には、枠 7 2 8 d のメータ外周エフェクト色は「赤」になる。したがって、バトル演出がより進行して敵キャラクタ 7 2 6 がかなりのダメージを受けていることを遊技者に視認させ易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 2 0 0 1 】

〔メータ目盛りの減少数に対応するメータ減少数の色の例〕

次に、図 1 4 8 を参照して、メータ目盛りの減少数に対応するメータ減少数の色の例について説明する。

#### 【 2 0 0 2 】

図 1 4 8 は、メータ 7 2 8 のメータ目盛り（40 段階のメータ、ゲージ）の減少数に対応して、表示画面に表示されるメータ減少数 7 3 8 の色（減少数の表示色）の内容を説明するテーブルである。メータ減少数 7 3 8 は、例えば図 1 4 1 E の（の）のように「1 2 H I T」などと表示画面に表示されることができる。

#### 【 2 0 0 3 】

メータ減少数 7 3 8 の表示において、減少数の表示色は、メータ減少数が 0 ～ 9 である場合にシルバー（銀色、灰色）となり、10 ～ 19 である場合に緑（緑色）となり、20 ～ 40 である場合に赤（赤色）となる。例えば、図 1 4 1 E の（の）のようにメータ減少数 7 3 8 が 1 2 （「1 2 H I T」）である場合には、減少数の表示色は緑となる。このように、メータ減少数 7 3 8 の表示では、減少数に「H I T」という文字を付してそのまま

10

20

30

40

50

表示される（「\*\*HIT」）。なお、メータがなくなる場合（0になる場合）には、図141Cの（の1）に示すように、実際の減少数よりも大きな値（「100HIT」）でメータ減少数738を表示できる。

#### 【2004】

〔手のアイコンの色に対応するメータ減少数の例〕

次に、図149を参照して、アイコン移動演出で移動する手のアイコン（アイコン723a～723c、753）の色に対応するメータ減少数の例について説明する。

#### 【2005】

図149は、アイコン移動演出で移動する手のアイコン（アイコン723a～723c、753）の色に対応するメータ減少数（メータ728のメータ目盛りの減少数）の内容を説明するテーブルである。図141Eの（の）のようにメータ減少数738が「12HIT」と表示画面に表示された際に、メータ728のメータ目盛りもメータ減少数分（12目盛り分、12段階）だけ減少する。

#### 【2006】

図149に示すように、アイコン移動演出で移動する手のアイコン（アイコン723a～723c、753）の色が青（青色）である場合には、メータ728のメータ減少数は4～40の範囲から選択される値となる。また、当該手のアイコン（アイコン723a～723c、753）が、緑（緑色）の場合にはメータ減少数は8～40の範囲から選択され、赤（赤色）の場合にはメータ減少数は14～40の範囲から選択される。また、金（金色）の場合にはメータ減少数は20～40の範囲から選択され、虹（虹色）の場合にはメータ減少数は40（当り確定（撃破確定））となる。虹の場合を除いて、メータ減少数は、抽選等によって選択できる。

#### 【2007】

具体的には、例えば図141Dの（と）で青色の手のアイコン723aによる移動演出が行われる場合には、図141Eの（の）に示すようにメータ728のメータ減少数は12（4～40の範囲から選択される値）になる。また、図142Bの（と1）のように虹色の手のアイコン753による移動演出が行われる場合には、図142Cの（の1）に示すようにメータ728のメータ減少数は40（確定値）になる。

#### 【2008】

なお、アイコン移動演出で移動する手のアイコン（アイコン723a～723c、753）の色は、パネル変化演出（第1演出）後のパネル713a～713cの色と同じになるので、メータ減少数は、当該パネル713a～713cの色とも対応することができる。

#### 【2009】

なお、上述した第6実施形態では、特別遊技状態後の第3の特定遊技状態（a時短、特定遊技状態A）で、時短モード#1の演出（時短演出#1、チャレンジ演出）の一部として、パネル変化演出（第1演出）や光球演出（第2演出）やアイコン移動演出等の演出を、実行できることを説明した。しかしながら、これらの演出は、第1の特定遊技状態（b時短、特定遊技状態B）や第2の特定遊技状態（c時短、特定遊技状態C）で実行されるようにしてもよい。

#### 【2010】

〔第6実施形態の作用・効果〕

第6実施形態に係る遊技機10は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）に関連する演出として複数の特定画像（手のアイコン723a～723c、753、パネル713a～713c）を表示手段（表示装置41）に表示可能な演出制御手段（演出制御装置300）を備え、ゲームを実行可能であり、遊技者に有利な遊技状態（特別遊技状態（大当り又は小当り）、特定遊技状態）を発生可能である。遊技機10では、特定画像の表示態様は、第1表示態様（青色の表示態様）と、第2表示態様（虹色の表示態様）とを含む。演出制御手段は、遊技者に有利な遊技状態を発生可能なゲームにおいて、特定画像の表示に関連する所定演出（虹色の手のアイコン753の表示態様（色）に対応する虹色

10

20

30

40

50

のパネル変化演出（第１演出）とエフェクト７１６ａ～７１６ｃによる光球演出（第２演出））を実行可能である。所定演出に応じて、一の特定画像（手のアイコン７５３、パネル７１３ａ）の第２表示態様（虹色の表示態様）を表示する場合に、他の特定画像（手のアイコン７２３ａ～７２３ｃ、パネル７１３ｂ～７１３ｃ）を非表示にする。

【２０１１】

このような遊技機１０によれば、遊技者に有利な遊技状態を発生可能なゲームにおいて所定演出が実行されて、一の特定画像の第２表示態様を表示する場合に、他の特定画像が非表示にされるので、一の特定画像の視認性を良くすることができ、遊技者に有利な遊技状態が発生する期待感を高めることができるようになるので、遊技の興趣を高めることができる。

10

【２０１２】

また、遊技機１０では、特定画像の表示態様は、第３表示態様（赤色の表示態様）をさらに含み、所定演出（赤色の手のアイコン７２３ｃの表示態様（色）に対応する赤色のパネル変化演出（第１演出））に応じて、一の特定画像（手のアイコン７２３ｃ、パネル７１３ｃ）の第３表示態様を表示する場合に、他の特定画像（手のアイコン７２３ａ～７２３ｂ、パネル７１３ａ～７１３ｂ）を表示可能にする。

【２０１３】

このような遊技機１０によれば、特別結果となるゲームにおいて所定演出が実行されて、第３表示態様の一の特定画像が表示される場合に、他の特定画像も表示されるので、他の特定画像でもパネル変化演出（第１演出）を実行することができるようになり当り期待度を示唆（報知）し易くできる。また、一の特定画像と他の特定画像が両方表示できることによって、実行されている演出（バトル演出）が一の特定画像に対応するものであるか、他の特定画像に対応するものであるかが分かり易くでき、演出の内容を遊技者に理解させ易くできるので、遊技の興趣を高めることができる。

20

【２０１４】

また、遊技機１０では、所定演出（虹色の手のアイコン７５３の表示態様（色）に対応する虹色のパネル変化演出（第１演出）とエフェクト７１６ａ～７１６ｃによる光球演出（第２演出））に応じて、一の特定画像（手のアイコン７５３、パネル７１３ａ）の第２表示態様（虹色の表示態様）を表示する場合に、他の特定画像（手のアイコン７２３ａ～７２３ｃ、パネル７１３ｂ～７１３ｃ）を非表示にするとともに、当該一の特定画像の当該第２表示態様に切り替える変化演出（虹色のパネル変化演出（第１演出））を実行可能であり、変化演出を実行した場合と、当該変化演出を実行せずに時間経過に伴い一の特定画像の第２表示態様を表示した場合とで、ゲームの結果が遊技者に有利な遊技状態となる期待度（当り期待度）が同じである。

30

【２０１５】

このような遊技機１０によれば、一の特定画像の第２表示態様に対する遊技者の期待感を統一することができ、整合性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【２０１６】

また、遊技機１０は、演出に応じて動作可能な可動手段（可動役物）を備え、所定演出（虹色の手のアイコン７５３の表示態様（色）に対応する虹色のパネル変化演出（第１演出）とエフェクト７１６ａ～７１６ｃによる光球演出（第２演出））に応じて、一の特定画像（手のアイコン７５３、パネル７１３ａ）の第２表示態様（虹色の表示態様）を表示する場合に、他の特定画像（手のアイコン７２３ａ～７２３ｃ、パネル７１３ｂ～７１３ｃ）を非表示にするとともに、可動手段を動作可能である。

40

【２０１７】

このような遊技機１０によれば、一の特定画像の第２表示態様を表示する際に、可動手段を動作させることで演出効果を高めることができ、遊技者の大当りに対する期待感を向上させることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【２０１８】

50

## 〔第7実施形態〕

図150を参照して、第7実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態から第6実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態から第6実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第7実施形態は、右打ち指示表示に関するものである。

## 【2019】

図150は、特定遊技状態の最終の特図変動表示ゲーム（時短の最終ゲーム）で停止図柄が時短図柄になって、その後にc時短の特定遊技状態（時短状態）になる場合を示す。なお、図150では、特に、最終の特図変動表示ゲーム（時短の最終ゲーム）に係る特定遊技状態は、大当りに起因して大当り直後に発生するa時短による時短状態、又は、大当り状態終了後に実行される特図変動表示ゲームの回数（確変状態での回数を除く）が天井回数に到達した場合に発生するb時短による時短状態であるが、それ以外の時短状態でもよいし、時短状態の代わりに確変状態でもよい。

10

## 【2020】

図150のように、a時短又はb時短の最終の特図変動表示ゲームの変動表示（最終変動）が終了すると、停止図柄の表示時間（停止表示時間）の間に時短図柄が特図2表示器52（或いは特図1表示器51）及び表示装置41で表示される。そして、停止表示時間の経過後に時短の最終ゲームが終了となって、c時短が開始する。なお、ここでは、始動記憶がゼロでありc時短での特図変動表示ゲームはまだ開始していないので、停止表示時間後も時短図柄の表示が継続するものとする。

20

## 【2021】

なお、前述のとおり、a時短又はb時短が終了するタイミングは、特図変動中処理内で時短終了設定処理（A4812、図33）が実行されるタイミング、即ち、最終変動が停止するタイミングである。

## 【2022】

遊技制御装置100は、一括表示装置50の第1遊技状態表示部57において、a時短又はb時短が終了すると右打ち報知（右打ち時であることを報知する表示）の状態を終了させ、c時短が開始すると右打ち報知の状態を再開させる。従って、停止表示時間の間に、一括表示装置50での右打ち報知が無くなる。

30

## 【2023】

遊技制御装置100から演出制御装置300に普電の開放に対応する演出コマンドが送信される場合に、演出制御装置300は、右打ち指示表示を普電の開放に応じて表示装置41に表示できる（実線）。図150のように、a時短又はb時短が終了する直前に、普通変動入賞装置37（普電）が開放されていると、a時短又はb時短が終了して一括表示装置50での右打ち報知の状態が終了しても、表示装置41での右打ち指示表示は維持可能になり、a時短又はb時短からc時短にかけて継続して表示される。これにより、右打ち指示表示が特定遊技状態の有無に対応して頻繁に表示装置41で表示されたり非表示にされたりすることがなくなり、遊技者は、混乱しなくなる。

## 【2024】

40

なお、点線のように、特定遊技状態中に、遊技制御装置100は右打ち報知を一括表示装置50に表示し、演出制御装置300は右打ち指示表示を表示装置41に表示する構成も可能である。この構成でも、a時短又はb時短が終了して一括表示装置50での右打ち報知の状態が終了しても、演出制御装置300は、時短図柄の停止表示時間の間に表示装置41での右打ち指示表示を維持するようにする。

## 【2025】

以上のように、特定遊技状態（例えばa時短又はb時短）が終了した後に、再度、特定遊技状態（例えばc時短）が開始する場合に、右打ち指示表示を先の特定遊技状態の終了後に終了せずに後の特定遊技状態（例えばc時短）が再開するまで継続する。なお、遊技者に有利な遊技球の発射態様を示唆する表示として、右打ち指示表示に代えて遊技状態（

50



演出モード)を示唆するモード表示を継続して表示してもよい。このように、右打ち指示表示が特定遊技状態の有無に対応して頻繁に表示装置41で表示されたり非表示にされたりすることがなくなり、遊技者は混乱しなくなる。

#### 【2026】

##### [第7実施形態の作用・効果]

第7実施形態に係る遊技機10は、ゲームの進行を制御可能な遊技制御手段(遊技制御装置100)と、ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段(演出制御装置300)と、を備え、遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能である。遊技制御手段は、特定遊技状態(例えばa時短又はb時短)の終了後に、再度、特定遊技状態(例えばc時短)を発生可能である。演出制御手段は、特定遊技状態で遊技者に有利になる遊技球の発射態様を示唆する表示(例えば、右打ち指示表示やモード表示)を先の特定遊技状態の終了後に終了せずに後の特定遊技状態(例えばc時短)が再開するまで表示手段(例えば、表示装置41)に継続可能である。

10

#### 【2027】

このような遊技機10では、特定遊技状態で遊技者に有利になる遊技球の発射態様を示唆する表示(例えば、右打ち指示表示やモード表示)が、特定遊技状態の有無に対応して頻繁に表示手段で表示されたり非表示にされたりすることがなくなり、遊技者は混乱しなくなる。

#### 【2028】

##### [第8実施形態]

図151Aから図152Cを参照して、第8実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態から第7実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態から第7実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第8実施形態は、主に遊技制御手段(遊技制御装置100)等に表示される情報に関するものである。

20

#### 【2029】

##### [遊技機の裏面]

始めに、図151Aを参照して、第8実施形態に係る遊技機10の裏面側に配設された遊技制御装置100等の構成について説明する。図151Aは、第8実施形態に係る遊技機10の裏面図である。

30

#### 【2030】

遊技盤30の裏面には、スイッチベース738を介して遊技を統括的に制御する遊技制御装置100が配設され、スイッチベース738の上方の制御ベース733を介して遊技制御装置100から送信される演出制御指令(演出コマンド)に基づいて表示装置41等での演出を制御する演出制御装置300が配設される。本実施形態において、遊技制御装置100は、遊技を統括的に制御可能な電子回路基板である主基板(遊技制御装置100の本体)と、当該主基板を覆う保護カバー737aを有する。また、本実施形態において、演出制御装置300は、演出を制御可能な電子回路基板であるサブ基板(演出制御装置300の本体)と、当該サブ基板を覆う保護カバー737bを有する。なお、保護カバー737bは、サブ基板だけでなく遊技制御装置100の上部も覆ってもよい。このように構成された遊技盤30が前面枠12の収納部に収納された状態では、遊技盤30の裏面に配設された遊技制御装置100の保護カバー737a及び演出制御装置300の保護カバー737bは、前面枠12の後方に突出する。

40

#### 【2031】

前面枠12の裏面上部には、島設備に設けられた補給装置(図示省略)から補給される遊技球を貯留するとともに、貯留した遊技球を整列させて流下させる貯留ユニット750が配設される。前面枠12の一方の内側部には、貯留ユニット750から流下してきた遊技球を上皿21(図1参照)に払い出す払出ユニット790が配設される。

#### 【2032】

また、前面枠12の裏面下部には、遊技制御装置100から送信されるデータに基づい

50

て払出ユニット 790 の動作を制御する払出制御装置 200 と、操作ハンドル 24 の回転操作に基づいて遊技球を発射する球発射装置 742 と、カードユニット（図示省略）と接続する接続端子 743 と、各種装置に電力を供給する電源装置 400 とが配設される。本実施形態において、払出制御装置 200 は、払出ユニット 790 の動作を制御可能な電子回路基板である払出基板（払出制御装置の本体）と、当該払出基板を覆う保護カバー 737c を有する。このように構成された遊技盤 30 が前面枠 12 の収納部に収納された状態では、遊技盤 30 の裏面に配設された払出制御装置 200 の保護カバー 737c は、前面枠 12 の後方に突出する。

#### 【2033】

また、遊技制御装置 100 の裏面には、遊技条件に関する設定を変更可能な設定変更装置 42（設定変更手段）の設定キースイッチ 93（キースイッチ）及び設定値変更スイッチ 102（設定値変更ボタンスイッチ、ボタンスイッチ）と、7セグメント型の確率設定値表示装置 143（表示器、LEDランプ）と、が配設される。このように、設定キースイッチ 93、設定値変更スイッチ 102、及び確率設定値表示装置 143 は、遊技機 10 内部に設けられており、例えば開閉枠の前面枠 12 を開けなければ操作できない（アクセスできない）。すなわち、一般の遊技者は、設定変更装置 42 にアクセスして操作することができず、確率設定値表示装置 143 の表示も確認することはできない。また、設定キースイッチ 93、設定値変更スイッチ 102（RAM 初期化スイッチ 112）、及び確率設定値表示装置 143 は、遊技機 10 内部に設けられているので、可動役物の初期動作によって隠蔽される（重なる）ことがない。

#### 【2034】

なお、確率設定値表示装置 143 は、可動役物の初期動作で隠蔽されない位置に設けられていればよく、例えば遊技盤 30 の前面に専用に設けてもよい。また、確率設定値を遊技盤 30 の前面から視認可能に表示する場合には、一括表示装置 50 の表示器（LEDランプ）等を確率設定値表示装置 143 として利用してもよく、表示装置 41 を確率設定値表示装置 143 として利用してもよい。

#### 【2035】

また、役物比率を表示する状態表示装置 152 の役物比率表示部を確率設定値表示装置 143 として用いてもよく、確率設定値表示装置 143 として状態表示装置 152 の役物比率表示部 68 を用いる場合には、設定変更中又は設定確認中に、役物比率表示部の 4 個の 7セグメント型（点部分を含めると 8セグメント型）の表示器のうちいずれか一つ（例えば左端又は右端の表示器）に確率設定値を表示すればよい。なお、設定変更中又は設定確認中以外は、役物比率表示部には役物比率が表示される。したがって、役物比率表示部を役物比率の表示及び設定値の表示に併用することができる。

#### 【2036】

また、保護カバー 737a とは別に、設定キースイッチ 93 の前面だけを覆うようにカバー部材を設けてもよい。このようにカバー部材を設けることで、設定キーを持っていない者や不正を行う者による設定キースイッチ 93 の操作をより防止し易くすることができる。さらに、カバー部材を設けるようにした場合において、カバー部材が設定キースイッチ 93 を覆ったか否かを検出するために検出センサを設けてもよい。検出センサからの検出信号が例えば図 3 に示すような第 2 入力ポート 123 に入力されることで、遊技制御装置 100 はカバー部材が設定キースイッチ 93 を覆ったか否かの判定を行うことができる。例えば、前面枠 12 が閉じられているのにカバー部材が設定キースイッチ 93 の前面を覆わない状態となっていたときに、遊技制御装置 100 は、エラー報知を表示装置 41 やスピーカ 19、LED、ランプ等から行うことによって、防犯対策や不正対策をとることができる。

#### 【2037】

払出制御装置 200 の裏面には、当該払出制御装置 200 の状態を復帰させる状態復帰スイッチ 201 が配設される。状態復帰スイッチ 201 が押下げられてオン操作されると、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ことができる。

る。

#### 【2038】

演出制御装置300の裏面には、スピーカ19の設定音量（マスター音量）を調整可能な音量設定スイッチ301が配設される。音量設定スイッチ301は、図4の音量調節スイッチ335と同じものでよい。音量設定スイッチ301は、遊技場の責任者（管理者）や係員などの操作者のみがアクセス可能であり、例えばスピーカ19の音量の最大値を設定（制限）するための設定上限音量を調整することができる。したがって、スピーカ19の音量は、遊技者が音量調整用ボタンスイッチ451a、451bにより調整可能であるが、遊技者は設定上限音量までの制限された音量範囲内で音量を調整することになり、操作者の想定よりも大きな音量に設定されることを防止できる。

10

#### 【2039】

保護カバー737aには、操作に関連する情報として例えば「RAMクリア」という文字の操作説明表示737a1が外側（遊技制御装置100の主基板から離れる側、遊技盤30の裏面側、遊技機10の後方）に向かって突出するように表示される。操作説明表示737a1は、遊技場の責任者や係員などの操作者に、操作部としての設定値変更スイッチ102（RAM初期化スイッチ112）の操作結果（操作によってRAMがクリアされること）を示唆する。また、保護カバー737aには、操作に関連しない情報として、例えば「>PC<」という保護カバー737aの素材表示737a2が、内側（遊技制御装置100の主基板側、遊技盤30の前面側、遊技機10の前方）に向かって突出するように表示される。なお、「>PC<」の文字は、ポリカーボネート樹脂を意味する。また、保護カバー737aには、操作に関連しない情報として例えば遊技機10のメーカー名、遊技機10の機種名、外部情報端子71の外部端子仕様などを表示する情報表示737a3が、シールによって平面状に表示される。

20

#### 【2040】

保護カバー737bには、操作に関連する情報として例えば「Vol.」という操作説明表示737b1が外側（演出制御装置300のサブ基板から離れる側、遊技盤30の裏面側）に向かって突出するように表示される。また、保護カバー737bには、操作に関連しない情報として例えば「>ABS<」という保護カバー737bの素材表示737b2が、内側（演出制御装置300のサブ基板側、遊技盤30の前面側）に向かって突出するように表示される。なお、「>ABS<」の文字は、ABS樹脂を意味する。

30

#### 【2041】

保護カバー737cには、操作に関連する情報として例えば「状態復帰」という操作説明表示737c1が外側（払出制御装置200の払出基板から離れる側、遊技盤30の裏面側）に向かって突出するように表示される。また、保護カバー737cには、操作に関連しない情報として例えばエラーの種類（種別）を表示するエラー種表示737c2が、シールによって平面状に表示される。保護カバー737cには、操作に関連しない情報として保護カバー737cの素材表示が、内側（払出制御装置200の払出基板側、遊技盤30の前面側）に向かって突出するように表示されてもよい。

#### 【2042】

##### 〔遊技制御装置の断面〕

図151Bは、図151Aの108B - 108B線に沿う遊技制御装置100の断面の概略を示す図である。

40

#### 【2043】

遊技制御装置100は、遊技制御装置100の本体である主基板100a（マザーボード）と保護カバー737aとを有する。主基板100aには、CPU部110（図示省略）や設定キースイッチ93、設定値変更スイッチ102、コネクタ100b等が配設されている。例えば図151Bに示すように、設定キースイッチ93、設定値変更スイッチ102、コネクタ100bは、保護カバー737aに形成された開口から操作者がアクセス（操作または接続）可能に主基板100aから遊技盤30の裏面側（遊技機10の後方）に突出形成されている。

50

## 【 2 0 4 4 】

保護カバー 7 3 7 a の操作説明表示 7 3 7 a 1 は外側に向かって突出しており、素材表示 7 3 7 a 2 は内側に向かって突出している。断面から側方（遊技機 1 0 の左右方向）に見ると、操作説明表示 7 3 7 a 1 は、「RAM」と「クリア」の 2 つの文字列からなるのに対して、素材表示 7 3 7 a 2 は、1 つの文字列「> P C <」からなる。また、操作説明表示 7 3 7 a 1 や素材表示 7 3 7 a 2 は、保護カバー 7 3 7 a と一体形成されている。例えば、操作説明表示 7 3 7 a 1 や素材表示 7 3 7 a 2 は、対応するパターンを有する金型を用いて保護カバー 7 3 7 a を成形することにより、当該保護カバー 7 3 7 a と一体形成できる。なお、成形後の保護カバー 7 3 7 a に、操作説明表示 7 3 7 a 1 や素材表示 7 3 7 a 2 の刻印をプレスやレーザー加工等による二次加工（後加工、追加工）によって形成してもよい。

## 【 2 0 4 5 】

このように、遊技制御装置 1 0 0 の操作に関連する操作説明表示 7 3 7 a 1 が保護カバー 7 3 7 a の外側に向かって突出することによって、遊技場の責任者や係員などの操作者が例えば設定キースイッチ 9 3 や設定値変更スイッチ 1 0 2（RAM 初期化スイッチ 1 1 2）にアクセス（位置確認や操作）する際に、きっかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。したがって、遊技制御装置 1 0 0 の設定キースイッチ 9 3 等の操作手段（操作部、操作対象）に対するアクセス性や操作性を向上させることができる。なお、操作説明表示 7 3 7 a 1 は、図 1 5 1 A において、設定値変更スイッチ 1 0 2（RAM 初期化スイッチ 1 1 2）に対応付けて隣接する位置に設けた「RAM クリア」の文字であるが、「設定キー」の文字に変更して、操作部としての設定キースイッチ 9 3 の操作方法（設定キースイッチ 9 3 の鍵穴に設定キーを差し込むこと）を示唆してもよい。操作説明表示 7 3 7 a 1 は、「設定キー」の文字にする場合には、設定キースイッチ 9 3 に対応付けて隣接する位置に設けられてよい。

## 【 2 0 4 6 】

他方で、遊技制御装置 1 0 0 の操作に関連しない素材表示 7 3 7 a 2 は、保護カバー 7 3 7 a の内側に向かって突出しており目視でしか確認できなくなっている。したがって、操作者が例えば設定キースイッチ 9 3 にアクセスする際に、操作に関連しない素材表示 7 3 7 a 2 が指先の触感で確認されることを防げるので、遊技制御装置 1 0 0 の操作手段に対するアクセス性や操作性をより向上させることができる。

## 【 2 0 4 7 】

また、保護カバー 7 3 7 a の情報表示 7 3 7 a 3 は、当該保護カバー 7 3 7 a の外側表面に貼り付けられ、平面状（二次元状）に表示される。なお、図 1 5 1 B では、情報表示 7 3 7 a 3 が図示されるように厚みのあるシールを用いて略平面状（僅かに凸状）に表示しているが、薄いシールを用いることで保護カバー 7 3 7 a の表面に面一（段差がなくフラットな状態）で平面状に表示させることができる。

## 【 2 0 4 8 】

なお、保護カバー 7 3 7 b の外側に突出する操作説明表示 7 3 7 b 1 や保護カバー 7 3 7 c の外側に突出する操作説明表示 7 3 7 c 1 も、同様に操作者がアクセス（位置確認や操作）する際のきっかけとして機能する。また、保護カバー 7 3 7 b の内側に突出する素材表示 7 3 7 b 2 や、保護カバー 7 3 7 c の表面に平面状に表示されるエラー種表示 7 3 7 c 2 は、指先の触感で確認されることがない。したがって、保護カバー 7 3 7 b、7 3 7 c でも同様に、操作手段へのアクセス性や操作性を向上させることができる。

## 【 2 0 4 9 】

また、保護カバー 7 3 7 a ~ 7 3 7 c の外側に突出する操作に関連する情報として、上記以外の情報を表示してもよい。例えば、操作に関連する情報として、操作によって R W M がクリアされることを示す文字「R W M クリア」、各保護カバー 7 3 7 a ~ 7 3 7 c を密封する複数のかしめ部の操作手順を示すかしめ番号の文字（「1」「2」等）、複数のコネクタの接続先を示すコネクタ番号の文字（「C N 1」「C N 2」等）、設定キースイッチ 9 3 等のオン位置とオフ位置を示す文字「O N / O F F」を表示できる。また、文字

だけでなく例えば矢印等の記号やアイコンを外側に突出するように表示してもよい。たとえば、設定キースイッチ 93 の鍵穴付近に矢印（「」）を突出表示させることで、設定キースイッチ 93 へのアクセス性や操作性を向上させてもよい。

#### 【2050】

また、保護カバー 737a ~ 737c の内側に突出する操作に関連しない情報として、例えば製造国表示「MADE IN JAPAN」や製造年月等の機種種の製造関連情報を表示させてもよい。このように操作に関連しない情報を保護カバー 737a ~ 737c の内側に突出させることによって、当該操作に関連しない情報が操作者の指先の触感で確認されることを防げるので、操作手段に対するアクセス性や操作性をより向上させることができる。なお、当該製造関連情報を、設定キースイッチ 93 や設定値変更スイッチ 102（RAM 初期化スイッチ 112）等の設定手段へのアクセス性に影響を与えないように、設定手段から離れた位置で保護カバー 737a ~ 737c の外側に突出するように表示してもよい。また、エラー種表示 737c2 と同様に、設定値変更スイッチ 102 の近くに、設定値に対応する当選確率など設定の種類（種別）を表示する設定種表示をシール等で平面状に表示してもよい。設定値表示が平面状に表示されることによって、設定値変更スイッチ 102 へのアクセス性に影響を与えることなく、設定変更時の設定の種類を操作者に確認させ易くできる。

10

#### 【2051】

〔遊技機の前面〕

次に、図 152A を参照して、第 8 実施形態に係る遊技機 10 の前面側に配設された演出ボタン 25、十字キースイッチ 450、音量調整用ボタンスイッチ 451a、451b、球貸ボタン 27、および返却ボタン 28 等の操作手段（操作部）の構成について説明する。図 152A は、第 8 実施形態に係る遊技機 10 の演出ボタン 25 等の操作手段の周囲を拡大した拡大図である。

20

#### 【2052】

演出ボタン 25 には、遊技者が押下（操作）する部分に、例えば「PUSH」という平面状の文字 25c が表示される。なお、演出ボタン 25 がドーム状に湾曲している場合には、文字 25c は湾曲面の表面に平面状に表示できる。また、演出ボタン 25 の表面を透明な部材で形成し、内部に平面状の文字 25c を表示して遊技者に視認させるようにしてもよい。また、内部の液晶ディスプレイに平面状の文字 25c を映像として表示させてもよい。このような態様によれば、演出ボタン 25 の文字 25c が突出することなく平面状にまたは内部に表示されているので、遊技者は文字 25c の凹凸に干渉されることがなく演出ボタン 25 を操作することができ、演出ボタン 25 の操作性を向上させることができる。また、演出ボタン 25 の操作性を向上しつつ、「PUSH」と表示される文字 25c によって演出ボタン 25 の操作を遊技者に促し易くできる。なお、演出ボタン 25 に例えば「PUSH」という平面状の文字 25c を表示させるとともに、例えば「凸」や「！」等の演出ボタン 25 に関連する図形（記号、図、絵（アイコン））を立体状（凹状又は凸状）に表示させてもよい。このように平面状の文字 25c とともに立体状の図形を演出ボタン 25 に表示させることによって、当該演出ボタン 25 の操作を遊技者により促進し易くできる。その結果、例えばゲームに不慣れな遊技者であっても演出ボタン 25 が押下できることが認識し易くなり、遊技の興趣を高めることができる。

30

40

#### 【2053】

十字キースイッチ 450 には、遊技者が押下する上下左右キーに、例えば「」等の方向を表す立体状の図形 450a が凹部又は凸部として表示される。また、十字キースイッチ 450 の遊技者が押下する中央キーには、例えば「○」という立体状の図形 450b が凸部として表示される。

#### 【2054】

音量調整用ボタンスイッチ 451a には、遊技者が押下する部分に例えば「-」という立体状の図形 451a1 が凹部又は凸部として表示される。また、音量調整用ボタンスイッチ 451b には、遊技者が押下する部分に例えば「+」という立体状の図形 451b1

50

が凹部又は凸部として表示される。音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a の近くの上皿ユニット 2 0 には、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a , 4 5 1 b を示すスピーカの図形 4 5 1 a 2 が平面状に表示される。なお、当該スピーカの図形は、立体状に表示してもよい。

【 2 0 5 5 】

球貸ボタン 2 7 には、遊技者が押下する部分に例えば「○」という立体状の図形 2 7 a が凹部又は凸部として表示される。また、返却ボタン 2 8 には遊技者が押下する部分に例えば「×」という立体状の図形 2 8 a が凹部又は凸部として表示される。球貸ボタン 2 7 の近くの上皿ユニット 2 0 には、球貸ボタン 2 7 を示す「球貸」という文字 2 7 b が平面状に表示される。また、返却ボタン 2 8 の近くの上皿ユニット 2 0 には、返却ボタン 2 8 を示す「返却」という文字 2 8 b が平面状に表示される。

10

【 2 0 5 6 】

したがって、このように十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a , 4 5 1 b、球貸ボタン 2 7、及び返却ボタン 2 8 といった操作手段の遊技者が押下する部分に表示される立体状の図形をきっかけに、遊技者がこれらの操作手段を押下していることを指先の触感で認識させ易くできる。その結果、当該操作手段に対するアクセス性や操作性を向上させることができる。なお、これらの操作手段の近くの上皿ユニット 2 0 に平面状に表示される文字を、当該操作手段の上に立体状の図形とともに表示させてもよい。

【 2 0 5 7 】

また、上皿 2 1 の奥壁には、例えば払出装置（払出ユニット）から払い出される遊技球や上皿 2 1 等に関する注意を喚起する注意表示 2 1 a が平面状のシールによって表示される。注意表示 2 1 a には、例えば当該注意表示 2 1 a に注目させ易くする大きな「注意」という文字とともに、具体的な注意の内容を説明する注意説明の文字が表示される。なお、上皿 2 1 の奥壁以外にも、注意を喚起したい箇所に注意表示を適宜表示させてもよい。また、この場合に適宜表示される注意表示は、操作手段の操作や遊技盤 3 0 の視認性に影響が生じない位置に表示されることが望ましい。

20

【 2 0 5 8 】

〔遊技機の上部と側部〕

続いて、図 1 5 2 B を参照して、第 8 実施形態に係る遊技機 1 0 の上部と側部の構成について説明する。図 1 5 2 B は、第 8 実施形態に係る遊技機 1 0 の上部と側部を拡大した拡大図である。

30

【 2 0 5 9 】

開閉枠の前面枠 1 2（本体枠）には、開閉枠（特に前面枠 1 2）の開閉や、装飾装置 1 8 a の装飾部材の取り外し等に関する注意を喚起する注意表示 1 2 a が平面状のシールによって表示される。注意表示 1 2 a には、例えば当該注意表示 1 2 a に注目させ易くする大きな「注意」という文字とともに、具体的な注意の内容を説明する注意説明の文字が表示される。

【 2 0 6 0 】

同様に、スピーカ 1 9 a には、スピーカ 1 9 a の取り外し等に関する注意を喚起する注意表示 1 9 a 1 が平面状のシールによって表示される。注意表示 1 9 a 1 には、例えば当該注意表示 1 9 a 1 を注目させ易くする大きな「注意」という文字とともに、具体的な注意の内容を説明する注意説明の文字が表示される。

40

【 2 0 6 1 】

また、開閉枠のガラス枠 1 5（前枠ユニット）には、開閉枠（特にガラス枠 1 5）の開閉や、装飾装置 1 8 b の装飾部材の取り外し等に関する注意を喚起する注意表示 1 5 a が平面状のシールによって表示される。注意表示 1 5 a には、例えば、当該注意表示 1 5 a に注目させ易くする大きな「！」という記号や図形を、「注意」という大きな文字の代わりに表示させることができる。したがって、ガラス枠 1 5 の側部のように比較的狭い領域で注意表示 1 5 a を行う場合でも、記号や図形（図、絵（アイコン））を用いることで視覚的に分かり易く注意を喚起することができる。また、注意表示 1 5 a には、大きな記号

50

や図形と合わせて、具体的な注意の内容を説明する注意の文字が表示されるが、注意内容が分かる図形である場合には、当該注意の文字を省略してもよい。

【 2 0 6 2 】

なお、注意表示 1 2 a、1 5 a、1 9 a 1 は、遊技者から通常見えることはないが、例えば遊技機 1 0 を遊技者が上から覗き込むことによって注意表示 1 2 a、1 9 a 1 は視認することができる。また、注意表示 1 5 a は、隣接する別の遊技機 1 0 との干渉がない場合には、側方から視認することができる。

【 2 0 6 3 】

〔 遊技盤 〕

続いて、図 1 5 2 C を参照して、第 8 実施形態に係る遊技盤 3 0 の側部の構成について説明する。図 1 5 2 C は、第 8 実施形態に係る遊技盤 3 0 の左上の側部を拡大した拡大図である。

【 2 0 6 4 】

遊技盤 3 0 の左の側部には、前面枠 1 2（開閉枠の本体枠）の遊技盤係止部材（不図示）によって係止される遊技盤 3 0 の被係止部 3 0 d が設けられる。被係止部 3 0 d は、遊技盤 3 0 の左の側部の上下の 2 箇所（図 2 参照）に設けられる。なお、遊技盤係止部材と被係止部 3 0 d については、例えば特開 2 0 2 0 - 3 2 1 2 9 号公報等（図 2 参照）に開示された従来のものが使用できる。遊技盤 3 0 は、遊技盤係止部材（操作手段、操作部）を操作して被係止部 3 0 d を挟み込みロックすることによって、前面枠 1 2 に取り付けられ、遊技盤係止部材を操作して被係止部 3 0 d とのロックを解除することによって、前面枠 1 2 から外される。

【 2 0 6 5 】

遊技盤 3 0 の左上の側部には、前面枠 1 2 に対する遊技盤 3 0 の着脱等に関する注意を喚起する注意表示 3 0 e が平面状のシールによって表示される。平面状のシールは、ピアノ線等の糸状のものを引っ掛けず、遊技盤 3 0 に対する不正に利用されない利点がある。本実施形態では、注意表示 3 0 e は、左上の被係止部 3 0 d の上側の周囲に表示される。注意表示 3 0 e は、左下の被係止部（図 2 参照）の周囲に表示されてもよい。注意表示 3 0 e には、例えば当該注意表示 3 0 e に注目させ易くする大きな「注意」という文字とともに、具体的な注意の内容を説明する注意説明の文字が表示される。例えば、具体的な注意の内容としては、遊技盤 3 0 の前面枠 1 2 に対する着脱を遊技機 1 0 の電源をオフしてから行うことや、着脱の際などに遊技盤 3 0 のコネクタを抜き差しする前に遊技機 1 0 の電源をオフすることが挙げられる。

【 2 0 6 6 】

また、遊技盤 3 0 の左上の側部には、遊技盤 3 0 の着脱の操作（前面枠 1 2 の遊技盤係止部材の操作）に関する操作説明表示 3 0 f が、立体的な凹状又は凸状の文字で表示される。本実施形態では、操作説明表示 3 0 f は、左上の被係止部 3 0 d の下側の周囲に表示される。操作説明表示 3 0 f は、左下の被係止部（図 2 参照）の周囲に表示されてもよい。遊技盤 3 0 の着脱の操作として、前面枠 1 2 の遊技盤係止部材であるレバーを押し下げる操作が含まれ、例えば操作説明表示 3 0 f として文字「P U S H」が表示される。例えば、操作説明表示 3 0 f は、対応するパターンを有する金型を用いて遊技盤 3 0 を構成するプラスチック板や金属板を成形することにより、当該プラスチック板や金属板と一体形成できる。なお、プラスチック板や金属板に、操作説明表示 3 0 f の刻印をプレスやレーザー加工等による二次加工（後加工、追加工）によって形成してもよい。

【 2 0 6 7 】

注意表示 3 0 e と操作説明表示 3 0 f は、遊技盤 3 0 において、ガイドレール 3 1 の外側で、ガラス枠 1 5 を開放した際に露出する部分に設けられる。注意表示 3 0 e と操作説明表示 3 0 f は、ガラス枠 1 5 を閉じた状態で視認できず、ガラス枠 1 5 を開放した状態で初めて視認可能になるため、一般の遊技者の邪魔にならないし美観を損なわない。なお、注意表示 3 0 e と操作説明表示 3 0 f は、ガラス枠 1 5 を開放した際に露出する他の部分として、遊技盤 3 0 ではなく、ガラス枠 1 5 の裏面などに設けられてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 6 8 】

このように、遊技者には視認させたくなく、遊技場の責任者や係員などの操作者のみに視認させたい注意表示 3 0 e と操作説明表示 3 0 f を表示する場合には、遊技盤 3 0 や開閉枠（ここではガラス枠 1 5 ）において、当該開閉枠を開放した際に露出する部分に、表示することが望ましい。

## 【 2 0 6 9 】

## 〔 第 8 実施形態の作用・効果 〕

第 8 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0 ）を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、操作に関連する情報（例えば「RAM クリア」という操作説明表示 7 3 7 a 1、  
「RWM クリア」、かしめ番号、設定キースイッチ 9 3 等の「ON / OFF」、設定キースイッチ 9 3 の鍵穴付近の矢印（「」）等）が、外側に向かって突出するように表示される。

10

## 【 2 0 7 0 】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技制御手段の操作に関連する情報が外側に向かって突出するように表示されることによって、操作者が遊技制御手段を操作する際に、きつかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。したがって、遊技制御手段の操作手段に対するアクセス性や操作性を向上させることができる。

## 【 2 0 7 1 】

20

また、遊技機 1 0 では、さらに、遊技制御手段には、操作に関連しない情報（例えば「> P C <」という保護カバー 7 3 7 a の素材表示 7 3 7 a 2、「MADE IN JAPAN」や製造年月等の機種製造関連情報）が、内側に向かって突出するように表示される。

## 【 2 0 7 2 】

このような遊技機 1 0 によれば、操作者が遊技制御手段を操作する際に、操作に関連しない情報が内側に向かって突出していることによって指先の触感で確認されることを防ぐので、遊技制御手段の操作手段に対するアクセス性や操作性をより向上させることができる。

## 【 2 0 7 3 】

30

また、遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0 ）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 2 5、十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、球貸ボタン 2 7、および返却ボタン 2 8 等）と、を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報（操作説明表示 7 3 7 a 1 等）が、外側に向かって突出するように表示され、操作手段には、遊技者が操作（押下）する部分に平面状の文字（例えば「PUSH」という平面状の文字 2 5 c）が表示される。

## 【 2 0 7 4 】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技制御手段の操作に関連する情報が外側に向かって突出するように表示されることによって、操作者が遊技制御手段を操作する際に、きつかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。また、操作手段の遊技者が操作する部分には突出することなく平面状に文字が表示されるので、遊技者は文字の凹凸に干渉されることなく操作手段を操作することができ、操作手段の操作性も向上させることができる。







40

## 【 2 0 7 5 】

また、遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0 ）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 2 5、十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、球貸ボタン 2 7、および返却ボタン 2 8 等）と、を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報（操作説明表示 7 3 7 a 1 等）が、外側に向かって突

50



出するように表示され、操作手段には、遊技者が操作（押下）する部分に立体状の図形（例えば「」、「」、「」、「」、「」、「」等の立体状の図形 4 5 0 a、4 5 0 b、4 5 1 a 1、4 5 1 b 1、2 7 a、2 8 a）が表示される。

#### 【2 0 7 6】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技制御手段の操作に関連する情報が外側に向かって突出するように表示されることによって、操作者が遊技制御手段を操作する際に、きっかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。また、操作手段の遊技者が操作する部分に表示される立体状の図形をきっかけに、遊技者がこれらの操作手段を押下していることを指先の触感で認識させ易くできるので、当該操作手段に対するアクセス性や操作性も向上させることができる。

10

#### 【2 0 7 7】

また、遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、当該遊技制御手段が取り付けられる遊技盤 3 0 と、開閉可能な開閉枠（前面枠 1 2、ガラス枠 1 5）と、を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、操作に関連する情報（操作説明表示 7 3 7 a 1 等）が、外側に向かって突出するように表示され、遊技盤 3 0 または開閉枠には、開閉枠を開放した際に視認可能となる部分に平面状の文字が表示される。

#### 【2 0 7 8】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技制御手段の操作に関連する情報が外側に向かって突出するように表示されることによって、操作者が遊技制御手段を操作する際に、きっかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。また、遊技盤 3 0 または開閉枠には、開閉枠を開放した際に視認可能となる部分に平面状の文字を表示することによって、例えば遊技者には視認させたくなく、遊技場の責任者や係員などの操作者のみに視認させたい情報を確実に操作者のみに視認させることができる。また、当該情報はシール等により平面状に表示され凹凸がないので、開閉枠を閉めた際に当該開閉枠と干渉し難く、開閉枠と重なる位置に容易に貼り付けを行うことができる。

20

#### 【2 0 7 9】

また、遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 2 5、十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、球貸ボタン 2 7、および返却ボタン 2 8 等）と、を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報（操作説明表示 7 3 7 a 1 等）が、外側に向かって突出するように表示され、操作手段には、遊技者が操作する部分に平面状の文字（例えば「PUSH」という平面状の文字 2 5 c）と立体状の図形（例えば「凸」や「！」等の演出ボタン 2 5 に関連する図形（記号、図、絵（アイコン）））とが表示される。

30

#### 【2 0 8 0】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技制御手段の操作に関連する情報が外側に向かって突出するように表示されることによって、操作者が遊技制御手段を操作する際に、きっかけとなる場所（操作対象）を目視だけでなく指先の触感により確認することができる。また、操作手段に平面状の文字とともに立体状の図形が表示されるので、当該操作手段の操作を遊技者により促進し易くでき、例えばゲームに不慣れな遊技者であっても当該操作手段が押下できることが認識し易くなり、遊技の興趣を高めることができる。

40

#### 【2 0 8 1】

また、遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、遊技球を払い出し可能な払出制御手段（払出制御装置 2 0 0）と、を備える。遊技機 1 0 では、遊技制御手段には、当該遊技制御手段の操作に関連する情報（操作説明表示 7 3 7 a 1 等）が、外側に向かって突出するように表示されるとともに、当該遊技制御手段の操作に関連しない情報（素材表示 7 3 7 a 2 等）が、内側に向かって突出するように表示され、払出制御手段には、当該払出制御手段の操作に関連する情報（例えば「状態復帰」という操作説明表示 7 3 7 c 1）が、外側に向かっ

50

て突出するように表示されるとともに、当該払出制御手段の操作に関連しない情報（例えば「MADE IN JAPAN」や製造年月等の機種の製造関連情報）が、内側に向かって突出するように表示される。

#### 【2082】

このような遊技機10によれば、操作者が遊技制御手段や払出制御手段を操作する際に、きっかけとなる場所（操作対象）を外側に突出する操作に関連する情報から指先の触感により確認することができる。また、操作に関連しない情報が内側に向かって突出しており指先の触感で確認されることを防げるので、遊技制御手段や払出制御手段に対するアクセシビリティや操作性をより向上させることができる。

#### 【2083】

##### [第9実施形態]

図153から図159を参照して、第9実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態から第8実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態から第8実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第9実施形態は、変動入賞装置（可動入賞装置）に球噛み等の異常が発生しても、当該異常を解消して変動入賞装置を正常な動作に復帰させる技術に関する。

#### 【2084】

##### [歯噛みの態様]

図153は、変動入賞装置に発生する異常としての球噛みを説明する図である。図153では、変動入賞装置として開閉式の普通変動入賞装置37（普通電動役物、普電）を説明する。普通変動入賞装置37は、可動部材37b（開閉扉）と、可動部材37bを回転可能に保持する本体37d（固定部、筐体）を有する。そして、本体37dには、可動部材37bによって開閉される遊技球の流入口37eが設けられる。

#### 【2085】

図153（A）のように、可動部材37bの開放する開放動作の途中（開側に回転移動する途中）で、遊技領域32を流下中の遊技球が、流入口37eの開口部付近で、可動部材37bとカバーガラス14（透明部材）との間に挟まれて停止する。遊技球は開放動作しようとする可動部材37bから押されて停止の状態が維持されるとともに、可動部材37bは開側にそれ以上動作できないために完全な開状態（全開状態）とならず半開きの状態で停止することになる。そして、停止した遊技球の後続の遊技球が、普通変動入賞装置37に入賞し難くなり遊技の興趣が低下する虞がある。

#### 【2086】

図153（B）のように、可動部材37bの閉鎖する閉鎖動作の途中（閉側に回転移動する途中）で、遊技領域32を流下中の遊技球が、流入口37eの開口部付近で、可動部材37bと本体37d（ここでは流入口37eの開口部の縁）との間に挟まれて停止する。遊技球は閉鎖動作しようとする可動部材37bから押されて停止の状態が維持されるとともに、可動部材37bも閉側にそれ以上動作できないために完全な閉状態（全閉状態）とならず半閉じの状態で停止することになる。そして、停止した遊技球の後続の遊技球が、普通変動入賞装置37に入賞し難くなり遊技の興趣が低下する虞がある。

#### 【2087】

なお、前後方向にスライド（摺動）する可動部材を有するスライド式の普通変動入賞装置でも、球噛みの仕方は、図153と同様である。例えば、遊技球は、前方にスライドする可動部材とカバーガラス14との間に挟まれて停止するか、可動部材が上方に突出する部分などを有する場合には、後方に引っ込む可動部材と本体37dとの間に挟まれて停止する。

#### 【2088】

図154は、変動入賞装置に発生する異常としての球噛みを説明する別の図である。図154では、変動入賞装置として開閉式の第2特別変動入賞装置39（特別電動役物）を説明する。第2特別変動入賞装置39は、開閉扉39c（可動部材）と、開閉扉39cを

10

20

30

40

50

回転可能に保持する本体 3 9 d ( 固定部、筐体 ) を有する。そして、本体 3 9 d には、開閉扉 3 9 c によって開閉される遊技球の流入口 3 9 e が設けられる。

【 2 0 8 9 】

図 1 5 4 ( A ) のように、開閉扉 3 9 c の開放する開放動作の途中 ( 開側に回転移動する途中 ) で、遊技領域 3 2 を流下中の遊技球が、開閉扉 3 9 c の外側 ( 流入口 3 9 e とは反対側 ) で、開閉扉 3 9 c と障害釘 3 2 a との間に挟まれて停止する。遊技球は開放動作しようとする開閉扉 3 9 c から押されて停止の状態が維持されるとともに、開閉扉 3 9 c は開側にそれ以上動作できないために半開きの状態で停止することになる。そして、停止した遊技球の後続の遊技球が、第 2 特別変動入賞装置 3 9 に入賞し難くなり遊技の興趣が低下する虞がある。

10

【 2 0 9 0 】

図 1 5 4 ( B ) のように、開閉扉 3 9 c の閉鎖する閉鎖動作の途中 ( 閉側に回転移動する途中 ) で、遊技領域 3 2 を流下中の遊技球が、流入口 3 7 e の開口部付近で、開閉扉 3 9 c と本体 3 9 d との間に挟まれて停止する。遊技球は閉鎖動作しようとする開閉扉 3 9 c から押されて停止の状態が維持されるとともに、開閉扉 3 9 c も閉側にそれ以上動作できないために半閉じの状態で停止することになる。そして、停止した遊技球の後続の遊技球が、第 2 特別変動入賞装置 3 9 に入賞し難くなり遊技の興趣が低下する虞がある。

【 2 0 9 1 】

なお、図 1 5 3 と図 1 5 4 のように変動入賞装置の可動部材とその他の部材 ( 例えばカバーガラス 1 4、障害釘 3 2 a、変動入賞装置の固定部 ) との間で遊技球が噛まれて ( 挟まれて ) 停止するような状態を歯噛みと呼んでいる。歯噛みが生じると、停止した遊技球の後続の遊技球が、変動入賞装置に入賞し難くなり遊技の興趣が低下する虞がある。なお、前後方向にスライドする開閉扉 3 8 c ( 可動部材 ) を有するスライド式の第 1 特別変動入賞装置 3 8 ( 特別電動役物 ) でも、同様に、歯噛みが発生する可能性がある。

20

【 2 0 9 2 】

〔ソレノイドや可動部材の動作態様〕

図 1 5 5 は、試射試験装置へ出力可能な試験信号 ( ここでは変動中信号、当り信号、電動役物開放信号、電動役物作動中信号 ) のオン / オフの態様とともに、変動入賞装置を駆動するソレノイドのオン / オフ ( 励磁 / 非励磁 ) の態様と、可動部材の開閉動作の態様を示すタイムチャートである。

30

【 2 0 9 3 】

例えば、ソレノイドは、普通変動入賞装置 3 7 の普電ソレノイド 3 7 c、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の下大入賞口ソレノイド 3 8 b、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の上大入賞口ソレノイド 3 9 b である。例えば、可動部材は、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b ( 開閉扉 )、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 c、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の開閉扉 3 9 c である。図 1 5 5 のソレノイドには、歯噛みの発生する確率の低いレバー ( 特定領域 8 6 を開閉する可動部材 ) を動作させるレバーソレノイド 8 6 b は含めなくてもよいし、或いは、レバーによる歯噛みを解消するためレバーソレノイド 8 6 b を含めてもよい。なお、変動入賞装置を駆動するアクチュエータ ( 変動入賞装置の状態を変換させ得る変換手段 ) は、ソレノイドではなく電気モータなどでもよい。

40

【 2 0 9 4 】

ソレノイドは、非駆動状態 ( 定常状態 ) でロッド ( 動作部材 ) を前方に繰り出した状態を維持し、駆動状態でロッドを後方に引き戻した状態を維持する。ソレノイドは、内部に付勢バネを備え、電氣的にオフして非励磁 ( 駆動停止 ) にすると付勢バネによる付勢力によりロッドを前方に繰り出し、電氣的にオンして励磁 ( 駆動 ) すると当該付勢力よりも強い駆動力によりロッドを後方に引き戻す。逆に、ソレノイドは、非駆動状態 ( 定常状態 ) でロッドを後方に引き戻した状態を維持し、駆動状態でロッドを前方に繰り出した状態を維持してもよい。即ち、電氣的にオフして非励磁 ( 駆動停止 ) にすると付勢バネによる付勢力によりロッドを後方に引き戻し、電氣的にオンして励磁 ( 駆動 ) すると当該付勢力よりも強い駆動力によりロッドを前方に繰り出してもよい。可動部材には、ソレノイドのロ

50

ッドから、伝達機構（例えばギアやリンクやレバーなどの組合せ）を介して負荷（力）が付与される。なお、ソレノイド等のアクチュエータは駆動手段を構成するが、駆動手段に、アクチュエータからの力を伝達する伝達機構を含めてもよい。

#### 【2095】

まず、（A）のように、普図変動表示ゲーム又は特図変動表示ゲームの変動中（変動表示中）に試験信号として変動中信号がオン状態になる。例えば、変動開始時に、例えば普図変動中処理移行設定処理（特にA8103）や特図変動中処理移行設定処理で、変動中信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされ、変動終了時に、例えば普図変動中処理（特にA8104）や特図表示中処理移行設定処理で、変動中信号のオフデータが試験信号出力データ領域にセーブされる。

10

#### 【2096】

変動終了後（変動表示終了後）に、停止表示時間Th（A4805、A8303）の間、普図変動表示ゲーム又は特図変動表示ゲームの停止図柄が、一括表示装置50における普図表示器、特図1表示器51、又は特図2表示器で表示される。特図変動表示ゲームの停止図柄は、表示装置41でも表示される。

#### 【2097】

（B）のように、停止表示時間Thの経過後、普図変動表示ゲームの当り又は特図変動表示ゲームの大当り又は小当りによって、試験信号として当りに関する信号である当り信号（当り中信号）がオン状態になる。例えば、普図表示中処理（特にA8410）や特図表示中処理で、当り信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされる。その後、当り信号は、エンディング時間Te（A8903や大当り残存球処理などで設定）の経過後にオフ状態になる。例えば、普図当り終了処理（特にA9103）や大当り終了設定処理1又は2（特にA6202、A6402）で、当りの終了に関する信号として、当り信号のオフデータが試験信号出力データ領域にセーブされる。

20

#### 【2098】

そして、（C）-（E）のように、当り信号がオン状態になることに続いて、変動入賞装置（電動役物）の作動開始に関する信号である電動役物作動中信号、及び、変動入賞装置が開放中であることを示す電動役物開放信号がオン状態になるとともに、ソレノイドのオンデータが設定されて出力される。ここで変動入賞装置は、普通変動入賞装置37、第1特別変動入賞装置38、又は、第2特別変動入賞装置39などである。

30

#### 【2099】

例えば、普図表示中処理（特にA8410）や役物普段処理（特にA5810）や小当り開放前処理で、電動役物作動中信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされる。例えば、普図表示中処理（特にA8411）やファンファーレ中処理や小当り開放前処理で、電動役物開放信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされ、ソレノイドのオンデータがソレノイド出力データ領域に設定される。ソレノイドのオンデータは、出力処理（特にA1605）において、ソレノイド出力ポート134を介して出力される。

#### 【2100】

なお、図155において、当り信号がオン状態になった後に、所定の時間差（タイムラグ）だけ遅れて、電動役物作動中信号と電動役物開放信号がオン状態になるとともに、ソレノイドのオンデータが設定されて出力される。この時間差は特図変動表示ゲームの当りの場合のファンファーレ時間などであるが、普図変動表示ゲームの当りの場合には時間差は無くてもよい。

40

#### 【2101】

変動入賞装置（電動役物）は、一回の当りで、一回又は複数回の規定回数だけ開放される。図155の例では、一回の当りで、変動入賞装置は、可動部材が2回（複数回）開放状態になることによって、2回（複数回）開放される。

#### 【2102】

（C）のように、試験信号としての電動役物開放信号は、開放時間Tk中に、オン状態

50

が維持される。ここで開放時間  $T_k$  は、普電開放時間（A 8 4 0 7、A 8 7 0 4）や大入賞口の開放時間（小当り開放時間（上大入賞口開放時間）、下大入賞口開放時間）などである。電動役物開放信号は、規定回数（ここでは2回目）の開放時間  $T_k$  の経過後に、オフ状態となる。また、複数回の開放時間  $T_k$  の合間に対応して、電動役物開放信号は、ウェイト時間（普電インターバル時間：A 8 7 0 2）や大当りのインターバル時間などのインターバル時間  $T_i$  の間、オフ状態となる。なお、特図変動表示ゲームの大当り又は小当りの場合には、電動役物開放信号の複数回の開放時間  $T_k$  の合間は、大入賞口内にある残存球が排出されるための残存球処理時間をインターバル時間  $T_i$  に加えた期間でもよい。

#### 【2103】

10

(D)のように、試験信号としての電動役物作動中信号は、規定回数（ここでは2回目）の開放時間  $T_k$  の経過後、さらに、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）或いは大入賞口（特別変動入賞装置38, 39）内にある残存球が排出されるための時間である残存球処理時間  $T_z$  が経過した後に、オフ状態になる。即ち、電動役物作動中信号は、ソレノイドが最初にオン状態になった後、エンディング時間  $T_e$  の開始まで、オン状態に維持される。ただし、特図変動表示ゲームの大当り又は小当りの場合には、普図変動表示ゲームの当りの場合と異なり、電動役物作動中信号は、インターバル時間  $T_i$  の間にオフ状態になってもよい（点線）。

#### 【2104】

20

(E)のように、基本的に、ソレノイドは、開放時間  $T_k$  中は電氣的なオン状態（励磁状態）に維持され、開放時間  $T_k$  以外の時間は電氣的なオフ状態（非励磁状態）に維持される。しかし、例外的に、ソレノイドは、開放時間  $T_k$  中でも短期間  $T_x$  だけオフ状態になり、開放時間  $T_k$  以外の時間である残存球処理時間  $T_z$  中でも短期間  $T_y$  だけオン状態になる。例えば、短期間  $T_x$  と短期間  $T_y$  は、8 m s e c（0.008秒）以下である。本実施形態では、短期間  $T_x$  は、タイマ割込みの割込み周期 4 m s e c の2倍である 8 m s e c の固定時間である。また、本実施形態では、短期間  $T_y$  は、短期間  $T_x$  に等しく、8 m s e c の固定時間である。

#### 【2105】

30

(F)は、変動入賞装置の可動部材（開閉扉等）の動作を示すが、実線は、球噛みが発生していない正常の場合を示し、点線は、球噛みが発生した異常な場合を示す。正常の場合において、(F)の実線のように、可動部材は、開放時間  $T_k$  の開始の際にソレノイドのオフからオンへの切り換えに応じて、若干の応答遅れを伴って閉状態（全閉状態）から開状態（全開状態）になり、開放時間  $T_k$  の終了の際にソレノイドのオンからオフへの切り換えに応じて、若干の応答遅れを伴って開状態（全開状態）から閉状態（全閉状態）になる。また、正常の場合において、(F)の実線のように、可動部材は、ソレノイドの短期間  $T_x$  のオフに対応して、全開状態から若干閉側に移動した後、全閉状態に達することなくすぐに元の全開状態に戻り（谷状部分、凹部分）、ソレノイドの短期間  $T_y$  のオンに対応して、全閉状態から若干開側に移動した後、全開状態に達することなくすぐに元の全閉状態に戻る（山状部分、凸部分）。

#### 【2106】

40

例えば、短期間  $T_x$  の間に、可動部材が閉側に移動する最大移動量（谷状部分の深さ）は、全閉状態から全開状態への全移動量の50%未満であり、典型的には5%程度であってよい。このように、短期間  $T_x$  の間に、可動部材が全閉状態になることはない。なお、短期間  $T_x$  は、閉側に移動する最大移動量（谷状部分の深さ）が全閉状態から全開状態への全移動量の数%になるように実験的に定めてよい。また、例えば、短期間  $T_y$  の間に、可動部材が開側に移動する最大移動量（山状部分の高さ）は、全閉状態から全開状態への全移動量の50%未満であり、典型的には5%程度であってよい。このように、短期間  $T_y$  の間に、可動部材が全開状態になることはない。短期間  $T_y$  は、開側に移動する最大移動量（山状部分の高さ）が全閉状態から全開状態への全移動量の数%になるように実験的に定めてよい。

50

## 【 2 1 0 7 】

球噛みが発生した異常な場合において、( F ) の点線のように、開放時間  $T_k$  の開始の際に、ソレノイドがオフからオンへ切り換わっても、可動部材は、完全な開状態（全開状態）にならずに、半開きの状態で停止する。そして、ソレノイドの短期間  $T_x$  のオフによって、ソレノイドから変動入賞装置の可動部材に加わる負荷（ここでは開かせようとする力）が軽減されて可動部材が若干閉側に移動すると、可動部材とその他の部材（例えばカバーガラス 1 4、障害釘 3 2 a）との間で挟まれた遊技球が外れ落ちて、球噛みの異常状態が解消する。ここで、軽減とは、単に減ることだけでなく、開かせようとする力がゼロになることや、マイナスになること（閉じようとする力に転じること）を含む。このように、短期間  $T_x$  は、変動入賞装置を全閉状態にすることなく変動入賞装置の可動部材に加わる負荷を軽減する負荷軽減期間（第 1 期間）となる。負荷軽減期間としての短期間  $T_x$  を設けることで、可動部材が全閉状態から全開状態になる途中で球噛みが発生しても、球噛みを解消でき変動入賞装置を正常な動作に復帰できる。

10

## 【 2 1 0 8 】

また、球噛みが発生した異常な場合において、( F ) の点線のように、開放時間  $T_k$  の終了の際に、ソレノイドがオンからオフへ切り換わっても、可動部材は、完全な閉状態（全閉状態）にならずに、半閉じの状態で停止する。そして、ソレノイドの短期間  $T_y$  のオンによって、ソレノイドから変動入賞装置の可動部材に加わる負荷（ここでは閉じようとする力）が軽減されて可動部材が若干開側に移動すると、可動部材とその他の部材（例えば変動入賞装置の固定部）との間で挟まれた遊技球が外れ落ちて、球噛みの異常状態が解消する。ここで、軽減とは、単に減ることだけでなく、閉じようとする力がゼロになることや、マイナスになること（開かせようとする力に転じること）を含む。このように、短期間  $T_y$  は、変動入賞装置を全開状態にすることなく変動入賞装置の可動部材に加わる負荷を軽減する負荷軽減期間（第 2 期間）となる。負荷軽減期間としての短期間  $T_y$  を設けることで、可動部材が全開状態から全閉状態からになる途中で球噛みが発生しても、球噛みを解消でき変動入賞装置を正常な動作に復帰できる。

20

## 【 2 1 0 9 】

なお、変動入賞装置を駆動する駆動手段（ソレノイドと伝達機構等）は、変動入賞装置の開状態を可能にする駆動状態（開状態に略対応する状態、動作状態、第 1 状態）と、変動入賞装置の閉状態を可能にする非駆動状態（閉状態に略対応する状態、非動作状態、定常状態、第 2 状態）を取るが、駆動状態の開始から駆動状態の終了までの駆動期間は、開放時間  $T_k$  に一致する。駆動状態の開始において、変動入賞装置は全開状態へ向けての変換が開始され、駆動状態の終了において、全閉状態へ向けての変換が開始される。

30

## 【 2 1 1 0 】

図 1 5 5 のようなソレノイドのオン / オフ（励磁 / 非励磁）は、例えば、普電ソレノイド 3 7 c に対しては、制御ポイントを用いたオンオフ制御等によって実行できる（図 5 0、図 5 1）。なお、普電ソレノイド 3 7 c に対する短期間  $T_x$  と短期間  $T_y$  でのオンオフ制御は、出力処理のステップ A 1 6 0 4 において、ソレノイド出力ポート 1 3 4 に出力するデータを、短期間  $T_x$  の間でオンからオフに、短期間  $T_y$  の間でオフからオンに切り替えることによって実行されてもよい。

40

## 【 2 1 1 1 】

下大入賞口ソレノイド 3 8 b や上大入賞口ソレノイド 3 9 b に対しては、開放時間  $T_k$  とインターバル時間  $T_i$  に対応するオン / オフ自体は、役物ゲーム処理（図 3 8）におけるファンファーレ中処理、インターバル中処理、大当たり開放中処理、大当たり残存球処理で実行できるか、又は、特図ゲーム処理（図 1 6）における小当たり開放前処理、小当たり開放中処理、小当たり残存球処理で実行できる。大当たり開放中処理や小当たり開放中処理で下大入賞口ソレノイド 3 8 b や上大入賞口ソレノイド 3 9 b にも制御ポイントを用いたオンオフ制御を行うことによって、短期間  $T_x$  と短期間  $T_y$  でのオン / オフは、普電ソレノイド 3 7 c のオン / オフと同様に実行できる。なお、下大入賞口ソレノイド 3 8 b や上大入賞口ソレノイド 3 9 b に対する短期間  $T_x$  と短期間  $T_y$  でのオンオフ制御は、出力処理のステ

50

ップ A 1 6 0 4 において、ソレノイド出力ポート 1 3 4 に出力するデータを、短期間  $T_x$  の間オンからオフに、短期間  $T_y$  の間オフからオンに切り替えることによって実行されてもよい。

#### 【 2 1 1 2 】

図 1 5 6 は、開放時間  $T_k$  中（駆動期間中）に、負荷軽減期間に相当する短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にする様子を説明する詳細なタイムチャートである。

#### 【 2 1 1 3 】

開放時間  $T_k$  の開始時間  $t_1$  から短期間  $T_x$  の開始時間  $t_2$  までの期間は、短期間  $T_x$  の終了時間  $t_3$  から開放時間  $T_k$  の終了時間  $t_4$  までの期間よりも短い（ $t_2 - t_1 < t_4 - t_3$ ）。これによって、早めに設けられた短期間  $T_x$  における球噛みの解消から十分な時間（略  $t_4 - t_3$  の時間）に亘って可動部材の全開状態が確保され、遊技者が焦って遊技を行う必要が無く、遊技の興趣の低下を防止できる。例えば、 $t_4 - t_3$  の時間は、開放時間  $T_k$  の 50% 以上であり、 $t_2 - t_1$  の時間は、開放時間  $T_k$  の 50% 未満である。

10

#### 【 2 1 1 4 】

図 1 5 7 は、開放時間  $T_k$ （駆動期間）の終了後に、負荷軽減期間に相当する短期間  $T_y$  だけソレノイドをオン状態にする様子を説明する詳細なタイムチャートである。

#### 【 2 1 1 5 】

開放時間  $T_k$  の終了時間  $t_5$ （ $= t_4$ ）から短期間  $T_y$  の開始時間  $t_6$  までの期間は、短期間  $T_y$  の終了時間  $t_7$  から残存球処理時間  $T_z$  の終了時間  $t_8$  までの期間よりも短い（ $t_6 - t_5 < t_8 - t_7$ ）。これによって、早めに設けられた短期間  $T_y$  における球噛みの解消から十分な時間（略  $t_8 - t_7$  の時間）に亘って残存球が排出されるための時間が確保され、次の開放時間  $T_k$  の開始までに可動部材とその他の部材との間で挟まれていた遊技球が排出される。例えば、 $t_8 - t_7$  の時間は残存球処理時間  $T_z$  の 50% 以上であり、 $t_6 - t_5$  の時間は残存球処理時間  $T_z$  の 50% 未満である。

20

#### 【 2 1 1 6 】

図 1 5 8 は、全ての開放時間  $T_k$  のうち、一部の開放時間  $T_k$  中に負荷軽減期間に相当する短期間  $T_x$  を設け、その他の開放時間  $T_k$  中に負荷軽減期間に相当する短期間  $T_x$  を設けない場合を示すタイムチャートである。

#### 【 2 1 1 7 】

例えば、普図変動表示ゲーム又は特図変動表示ゲームの一回の当りで、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8、3 9 が複数回（ここでは 3 回、3 R）開放される場合に、初回の開放時間  $T_k$  中にのみ短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にし、2 回目以降の開放時間  $T_k$  中にはソレノイドをオフ状態にしなくてよい（図 1 5 8 の実線）。別の例では、最終回の開放時間  $T_k$  中にのみ短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にし、最終回より前の開放時間  $T_k$  中には、変動入賞装置がその後に再度開放されるため、ソレノイドをオフ状態にしなくてよい。

30

#### 【 2 1 1 8 】

また、開放時間  $T_k$  が各回で異なる場合（例えば図 8 7 の普電開放パターン H 2 の場合）、長い開放時間  $T_k$  中にのみ短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にし、短い開放時間  $T_k$  中には球噛み（変動入賞装置の異常）が発生しても影響が小さいためソレノイドをオフ状態にしなくてよい。例えば、開放時間  $T_k$  が、短期間  $T_x$  の 10 倍以上（例えば、80 msec 以上）である場合のみ、短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にしてよい。

40

#### 【 2 1 1 9 】

また、例えば、小当たり中（1 R 中）の V 入賞によって大当たりが発生する場合（小当たりと大当たりの合計で 3 R の場合）、特定領域 8 6（V 入賞口）が長時間開放される重要な小当たり中（1 R 中）でのみ、短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にするか、或いは、小当たり中（1 R 中）と大当たりの開始の 2 R 目でのみ、短期間  $T_x$  だけソレノイドをオフ状態にする（図 1 5 8 の点線）。

#### 【 2 1 2 0 】

50

図 1 5 9 は、1 回の開放時間  $T_k$  中に負荷軽減期間に相当する短期間  $T_x$  が複数回設けられる場合を示すとともに、1 回の残存球処理時間  $T_z$  中に負荷軽減期間に相当する短期間  $T_y$  が複数回設けられる場合を示すタイムチャートである。ここでの複数回は 2 回又は 3 回、即ち、最大で 3 回であることが好ましい。

【 2 1 2 1 】

1 回の開放時間  $T_k$  中に、短期間  $T_x$  は、短い間隔  $T_v$  を空けて繰り返し設けられる。短い間隔  $T_v$  は、短期間  $T_x$  と同程度の時間でよく、ここでは、短期間  $T_x$  よりも若干長い。なお、短期間  $T_x$  の終了時間  $t_3$  は、複数回の短期間  $T_x$  のうち最後の短期間  $T_x$  の終了時間となり、前述と同様に、 $t_2 - t_1 < t_4 - t_3$  の関係が成立する。

【 2 1 2 2 】

また、1 回の残存球処理時間  $T_z$  中に、短期間  $T_y$  は、短い間隔  $T_w$  を空けて繰り返し設けられる。短い間隔  $T_w$  は、短期間  $T_y$  と同程度の時間でよく、ここでは、短期間  $T_y$  よりも若干短い。なお、短期間  $T_y$  の終了時間  $t_7$  は、複数回の短期間  $T_y$  のうち最後の短期間  $T_y$  の終了時間となり、前述と同様に、 $t_6 - t_5 < t_8 - t_7$  の関係が成立する。

【 2 1 2 3 】

〔 変形例 〕

第 9 実施形態の変形例として、第 3 実施形態の高サポの場合（図 8 2 の特定遊技状態 A、B の場合）に、普電開放パターン H 3（図 8 7）に対して開放時間  $T_k$  中及び / 又は残存球処理時間  $T_z$  中に負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて、右打ちのために普通変動入賞装置 3 7 で発生し易い球噛みを防止するが、中サポの場合（図 8 2 の特定遊技状態 C の場合）と電サポ無し（図 8 2 の通常遊技状態等の場合）の場合に、普電開放パターン H 1 と H 2（図 8 7）に対して負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けない構成も可能である。このようにすれば、基本的に左打ちを行うような中サポの場合と電サポ無しの場合に、普通変動入賞装置 3 7 での球噛み自体が発生しにくいため、負荷軽減期間でのソレノイドのオンオフ制御を無駄に行う必要がなくなる。もちろん、中サポの場合と電サポ無しの場合にも、普電開放パターン H 1 と H 2 に対して負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて、普通変動入賞装置 3 7 での球噛みを防止してもよい。或いは、中サポの場合にのみ、普電開放パターン H 1 と H 2 に対して負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて、普通変動入賞装置 3 7 での球噛みを防止してもよい。

【 2 1 2 4 】

また、その他の変形例として、第 1 特別変動入賞装置 3 8（下大入賞口）と第 2 特別変動入賞装置 3 9（上大入賞口）のうち、開放時間  $T_k$  の長い特別変動入賞装置やラウンド数上限値の大きい特別変動入賞装置でのみ、負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて球噛みを防止し、開放時間  $T_k$  の短い特別変動入賞装置やラウンド数上限値の小さい特別変動入賞装置では、球噛みの影響がより小さいため、負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けず球噛みを防止しない構成も可能である。また、特定領域 8 6（V 入賞口）を有する第 2 特別変動入賞装置 3 9 でのみ、負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて球噛みを防止してよい。或いは、第 1 特別変動入賞装置 3 8 でのみ、負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて球噛みを防止してよい。もちろん、開放時間  $T_k$  に差がない場合に、或いは、開放時間  $T_k$  やラウンド数上限値に関係なく、第 1 特別変動入賞装置 3 8（下大入賞口）と第 2 特別変動入賞装置 3 9（上大入賞口）の両方で、負荷軽減期間（短期間  $T_x$  及び / 又は  $T_y$ ）を設けて特別変動入賞装置での球噛みを防止してもよい。

【 2 1 2 5 】

また、その他の変形例として、変動入賞装置に大きな負荷が加わった場合に機械的に負荷軽減する機構（大きな負荷が加わるとする連結部など）を伝達機構に設けて、歯噛みを解消してもよい。

【 2 1 2 6 】

10

20

30

40

50



また、図 155 から図 159 において、基本的に、ソレノイドのオン（励磁）とオフ（非励磁）は、各々、可動部材の開状態と閉状態とに対応付けられたが、伝達機構（例えばギアやリンクやレバーなどの組合せ）の機械的構成によっては、逆に、ソレノイドのオン（励磁）とオフ（非励磁）は、各々、可動部材の開状態と閉状態とに対応付けられる構成も可能である。即ち、図 155 から図 159 において、ソレノイドのオンとオフを入れ替えるような構成も可能である。

#### 【2127】

〔その他の構成〕

また、その他の構成として、図 3 に関連して、遊技制御装置 100（主基板）において、遊技用マイコン 111 から払出制御装置 200 や演出制御装置 300 にコマンドを送信するシリアル信号線には、バッファと抵抗が介装される。なお、遊技用マイコン 111 からドライバ 138a - 138d、150a - 150b を、シリアル信号線を介したシリアル通信で制御する場合には、シリアル信号線は遊技制御装置 100（主基板）で完結して、シリアル信号は遊技制御装置 100 の外部へ出ないが、このようなシリアル信号線には、距離が短いこともあり、バッファと抵抗が介装されない。

10

#### 【2128】

なお、シリアル信号線に介装される抵抗として、シリアル信号線のうちのクロック線とチップセレクト線にはプルアップ抵抗が接続されるが、シリアル信号線のうちのデータ線とリセット線にはプルアップ抵抗は接続されない。プルアップ抵抗は、シリアル信号線の信号がハイレベル（high）の時に、シリアル信号線を所定の電圧にプルアップする。ここで、クロック線は、シリアルクロック信号を伝送する。チップセレクト線は、シリアル信号をパラレル信号に変化するシリアルパラレル変換回路等の所定の回路（ICチップ）を選択してシリアル信号を取り込ませるためのチップセレクト信号を伝送する。データ線は、シリアルデータ信号としてコマンド等を伝送する。リセット線は、所定の回路（ICチップ）をリセットさせるためのリセット信号を伝送する。

20

#### 【2129】

〔第 9 実施形態の作用・効果〕

第 6 実施形態に係る遊技機 10 は、ゲーム（例えば普図変動表示ゲーム又は特図変動表示ゲーム）を実行可能である。遊技機 10 は、開状態と閉状態に変換可能な変動入賞装置（例えば普通変動入賞装置 37 又は特別変動入賞装置 38、39）と、変動入賞装置を開状態へと変換するように駆動可能であり、変動入賞装置の開状態を可能にする駆動状態と閉状態を可能にする非駆動状態とを取り得る駆動手段（例えばソレノイドと伝達機構等）と、を備える。駆動手段は、駆動状態の開始から駆動状態の終了までの駆動期間中（例えば開放時間  $T_k$  中）の第 1 期間（例えば短期間  $T_x$ 、負荷軽減期間）において、変動入賞装置への負荷を軽減可能である。

30

#### 【2130】

このような遊技機 10 では、駆動手段の駆動状態の開始の際に、遊技球の球噛みによって変動入賞装置が完全な開状態（全開状態）にならないとしても、駆動状態の開始から駆動状態の終了までの駆動期間中（例えば開放時間  $T_k$  中）の第 1 期間（例えば短期間  $T_x$ 、負荷軽減期間）において、駆動手段から変動入賞装置に加わる負荷が軽減されて変動入賞装置が若干閉側に遷移する。このため、球噛みに係る遊技球が外れて、球噛みの異常が解消し、変動入賞装置が正常な動作に復帰できる。従って、遊技の興趣の低下を防止できることになる。

40

#### 【2131】

また、第 9 実施形態に係る遊技機 10 では、駆動状態の開始から第 1 期間（例えば短期間  $T_x$ ）の開始までの期間は、第 1 期間の終了から駆動状態の終了までの期間よりも短い。

#### 【2132】

このような遊技機 10 では、第 1 期間における球噛みの解消から十分な時間（例えば略  $t_4 - t_3$  の時間）に亘って変動入賞装置の全開状態が確保され、遊技者が焦って遊技を

50

行う必要が無く、遊技の興趣の低下を防止できる。

【 2 1 3 3 】

また、第 9 実施形態に係る遊技機 1 0 では、駆動手段は、駆動状態の終了後に変動入賞装置の残存球が排出される残存球処理時間中の第 2 期間（例えば短期間  $T_y$ 、負荷軽減期間）において、再度、変動入賞装置を開状態側に向けて駆動可能である。

【 2 1 3 4 】

このような遊技機 1 0 では、駆動手段の駆動状態の終了の際に、遊技球の球噛みによって変動入賞装置が完全な閉状態（全閉状態）にならないとしても、駆動状態の終了後の残存球処理時間中の第 2 期間（例えば短期間  $T_y$ 、負荷軽減期間）において、変動入賞装置が若干開側に遷移する。このため、球噛みに係る遊技球が外れて、球噛みの異常が解消し、変動入賞装置が正常な動作に復帰できる。従って、遊技の興趣の低下を防止できることになる。

10

【 2 1 3 5 】

また、第 9 実施形態に係る遊技機 1 0 では、変動入賞装置を開状態へと変換するように駆動可能であり、開状態を可能にするオン状態と閉状態を可能にするオフ状態とを取り得る駆動手段（例えばソレノイド等）と、を備える。駆動手段（例えばソレノイド等）は、オン状態の開始後の第 1 期間（例えば短期間  $T_x$ 、負荷軽減期間）において、変動入賞装置を閉状態にすることなく変動入賞装置への負荷を軽減するようオフ状態になった後、再度オン状態になる。

【 2 1 3 6 】

このような遊技機 1 0 では、変動入賞装置の可動部材で挟まれた遊技球が第 1 期間において外れて、球噛みの異常が解消し、変動入賞装置が正常な動作に復帰できる。従って、遊技の興趣の低下を防止できることになる。

20

【 2 1 3 7 】

また、第 9 実施形態に係る遊技機 1 0 では、駆動手段（例えばソレノイド等）は、オン状態の開始から第 1 期間の開始までの期間よりも長く、第 1 期間の終了後に再度のオン状態が継続する。

【 2 1 3 8 】

このような遊技機 1 0 では、第 1 期間における球噛みの解消から十分な時間（例えば略  $t_4 - t_3$  の時間）に亘って変動入賞装置の全開状態が確保され、遊技者が焦って遊技を行う必要が無く、遊技の興趣の低下を防止できる。

30

【 2 1 3 9 】

また、第 9 実施形態に係る遊技機 1 0 では、駆動手段は、前記再度のオン状態の終了後に変動入賞装置の残存球が排出される残存球処理時間中の第 2 期間（例えば短期間  $T_y$ 、負荷軽減期間）において、オン状態になる。

【 2 1 4 0 】

このような遊技機 1 0 では、前記再度のオン状態の終了の際に、遊技球の球噛みによって変動入賞装置が完全な閉状態（全閉状態）にならないとしても、前記再度のオン状態の終了後の残存球処理時間中の第 2 期間において、変動入賞装置が若干開側に遷移する。このため、球噛みに係る遊技球が外れて、球噛みの異常が解消し、変動入賞装置が正常な動作に復帰できる。従って、遊技の興趣の低下を防止できることになる。

40

【 2 1 4 1 】

〔 第 1 0 実施形態 〕

図 1 6 0 から図 1 6 7 を参照して、第 1 0 実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第 1 実施形態から第 9 実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第 1 実施形態から第 9 実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第 1 0 実施形態は、操作手段（操作部）やその操作に関するものである。

【 2 1 4 2 】

〔 操作ハンドル 〕

50

図 1 6 0 を参照して、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 の詳細な構成を説明する。図 1 6 0 は、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 の分解斜視図である。

【 2 1 4 3 】

操作ハンドル 2 4 は、前面枠 1 2 の右下部であって、右側の下スピーカ 1 9 b の下方に配置される（図 1 参照）。

【 2 1 4 4 】

操作ハンドル 2 4 は、図 1 6 0 に示すように、ベース部材 2 4 1 0 と、回動操作部材 2 4 2 0（ハンドル部）と、装飾部材 2 4 3 0 と、回動伝達部材 2 4 4 0 と、初期位置復帰バネ 2 4 5 0 と、発射停止レバー 2 4 6 0 と、発射停止スイッチ 2 4 7 0 と、タッチセンサ 2 4 8 0 と、カラー 2 4 9 0、2 4 9 1 と、これらの部材を連結させる複数のネジ 2 4 9 2 と、を有する。

10

【 2 1 4 5 】

なお、以下の説明では、遊技機 1 0 を正面から見た場合であって、回動操作部材 2 4 2 0 が回動初期位置にある場合に、上になる側を上側、下になる側を下側、左になる側を左側、右になる側を右側とする。また、回動操作部材 2 4 2 0 の半径方向を径方向、回動操作部材 2 4 2 0 の円周方向を周方向とする。

【 2 1 4 6 】

ベース部材 2 4 1 0 は、前面枠 1 2（図 1 参照）の右下部のハンドル取付部に回動操作不能に固定される。ベース部材 2 4 1 0 は、遊技機 1 0 前面に固定状態で配設される部材である。ベース部材 2 4 1 0 は、前面枠 1 2 の右下部のハンドル取付部に回動操作不能に固定されるハンドルベース部材 2 4 1 0 a と、当該ハンドルベース部材 2 4 1 0 a の前側に、ハンドルベース部材 2 4 1 0 a に対して回動操作不能に取り付けられたメッキ部材 2 4 1 0 b と、により構成されている。

20

【 2 1 4 7 】

なお、ベース部材 2 4 1 0 に、電気モータ（リニアモータ又は回転モータ）からなる振動発生装置を設けて、変動表示ゲームの演出に応じて当該振動発生装置を動作（駆動）させてよい。振動発生装置又は振動発生装置に取り付けられた可動部材からの振動を、ハンドルシャフト 2 4 2 1 を介して回動操作部材 2 4 2 0 に伝えて、回動操作部材 2 4 2 0 に振動を発生させることができる。振動を発生させる振動発生装置はソレノイドでもよい。演出制御装置 3 0 0 は、枠演出装置の一部として振動発生装置を制御できる。演出制御装置 3 0 0 は、ハンドル操作による回動操作部材 2 4 2 0 の回動の有無や回動量（操作量）に応じて、振動発生装置の振動量、ひいては、回動操作部材 2 4 2 0 等における操作ハンドル 2 4 の振動量と振動音を制御できる。例えば、演出制御装置 3 0 0 は、回動操作部材 2 4 2 0 が回動された場合（左打ちの場合など）に、変動表示ゲームの結果が大当たり（特別結果）となる期待度（期待）が大きいほど、操作ハンドル 2 4 の振動量と振動音を大きくする演出を実行してよい。これにより、音を使用した面白みのある演出で遊技の興趣を向上できる。また、例えば、演出制御装置 3 0 0 は、回動操作部材 2 4 2 0 の回動量が大きくなると、振動発生装置の振動量を低下してもよい。これにより、回動操作部材 2 4 2 0 の振動量と振動音も低下して、遊技者はハンドル操作に集中できるようになる。なお、回動操作部材 2 4 2 0 の回動量、即ちハンドルシャフト 2 4 2 1 の回動量を検出する回動量検出センサが設けられ、当該回動量検出センサからの信号が演出制御装置 3 0 0 に入力されてよい。

30

40

【 2 1 4 8 】

ハンドルベース部材 2 4 1 0 a は、前面枠 1 2 側（後側）となる基端部が略円筒形状に形成されて当該基端部の前端からメッキ部材 2 4 1 0 b 側（前側）になるにつれて次第に拡径した形状を有しており、回動操作部材 2 4 2 0 のハンドルシャフト 2 4 2 1 を内部に挿通するシャフト挿通口 2 4 1 4 を備える。シャフト挿通口 2 4 1 4 は、ハンドルベース部材 2 4 1 0 a の直径方向略中央部に形成される。

【 2 1 4 9 】

回動操作部材 2 4 2 0 は、ベース部材 2 4 1 0 の前側に、ベース部材 2 4 1 0 に対して

50

回動操作可能に取り付けられる。回動操作部材 2 4 2 0 は、球発射装置による遊技球の発射勢を回動角度によって調整するための部材である。

【 2 1 5 0 】

装飾部材 2 4 3 0 は、回動操作部材 2 4 2 0 の前側に取り付けられ、操作ハンドル 2 4 を装飾する部材である。装飾部材 2 4 3 0 には、発光可能な L E D 2 4 3 1 を取り付けることができる。装飾部材 2 4 3 0 の L E D 2 4 3 1 は、例えばハンドル操作で操作ハンドル 2 4 が最大回動位置となった場合に、発光強度や発光色を変化させてもよい（例えば、発光強度「中 大」、発光色「白 赤」）。また、操作ハンドル 2 4 が初期位置の場合に、L E D 2 4 3 1 の発光強度や発光色を変化させてもよい（例えば、発光強度「中 なし」、発光色「白 なし」）。また、ハンドル操作による回動操作部材 2 4 2 0 の回動量（  
ハンドルシャフト 2 4 2 1 の回動量）に応じて段階的または無段階的に L E D 2 4 3 1 の発光強度や発光色を変化させてもよい。演出制御装置 3 0 0 は、枠装飾装置 1 8 の一部として L E D 2 4 3 1 の発光を制御できる。

10

【 2 1 5 1 】

回動伝達部材 2 4 4 0 は、回動操作部材 2 4 2 0 の回動を発射装置に伝達する部材である。

【 2 1 5 2 】

初期位置復帰バネ 2 4 5 0 は、回動操作部材 2 4 2 0 を回動初期位置に復帰させるための付勢部材である。

【 2 1 5 3 】

発射停止レバー 2 4 6 0 は、球発射装置による遊技球の発射を停止させる際に押圧操作される部材である。発射停止レバー 2 4 6 0 は、ハンドルベース部材 2 4 1 0 a の内部に回動可能に固定されており、当該ハンドルベース部材 2 4 1 0 a の切欠部から外側に飛び出た部分を遊技者が押せるよう（押圧操作可能）になっている。遊技者が発射停止レバー 2 4 6 0 をハンドルベース部材 2 4 1 0 a の内側方向に押圧すると、発射停止レバー 2 4 6 0 が内側方向へと回動して発射停止スイッチ 2 4 7 0 が O N になる。そして、押圧が解除されると、付勢力で発射停止レバー 2 4 6 0 が外側方向の初期位置へと回動して発射停止スイッチ 2 4 7 0 が O F F になる。

20

【 2 1 5 4 】

また、発射停止レバー 2 4 6 0 には、前方向に突出する当接受部 2 4 6 1 が前面に設けられている。

30

【 2 1 5 5 】

タッチセンサ 2 4 8 0 は、球発射装置の発射制御基板に接続された静電容量の変化を検出可能なセンサであり、メッキ部材 2 4 1 0 b に遊技者が接触したことを検出すると、接触検出信号を発射制御基板に出力できる。さらに、接触検出信号は、タッチスイッチ信号として、遊技制御装置 1 0 0 にも送信できる（図 3）。なお、タッチセンサ 2 4 8 0 は、静電容量の変化を検出可能なセンサに限ることはなく、メッキ部材 2 4 1 0 b に遊技者が接触したことを検出可能なセンサであればよい。そして、発射制御基板は、タッチセンサ 2 4 8 0 から接触検出信号が出力されている場合は、球発射装置による遊技球の発射を実行し、タッチセンサ 2 4 8 0 から接触検出信号が出力されていない場合は、遊技球の発射  
を停止する。

40

【 2 1 5 6 】

カラー 2 4 9 0、2 4 9 1 は、ベース部材 2 4 1 0 の前端部と後端部にベアリングとしてそれぞれ取り付けられるブッシュであり、内部にハンドルシャフト 2 4 2 1 が挿通される。

【 2 1 5 7 】

〔回動操作部材〕

次に、図 1 6 1 を参照して、第 1 0 実施形態の回動操作部材 2 4 2 0（ハンドル部）の詳細な構成を説明する。図 1 6 1（a）は、第 1 0 実施形態の回動操作部材 2 4 2 0 の裏面図であり、図 1 6 1（b）は、回動操作部材 2 4 2 0 の裏面を右上から見たときの斜視

50

図である。

【 2 1 5 8 】

回動操作部材 2 4 2 0 は、突起 2 4 2 2 と、開口 2 4 2 3 と、スイッチ押圧突部 2 4 2 4 と、リブ 2 4 2 5 と、これらを囲う外周部 2 4 2 6 と、を有する。

【 2 1 5 9 】

外周部 2 4 2 6 は、円状（リング状）に形成され、遊技者の回動操作を補助できるように指が掛かり易く形成された複数の突起を外周に有する。このように外周部 2 4 2 6 の複数の突起によって、回動操作の操作性を向上させることができる。

【 2 1 6 0 】

リブ 2 4 2 5 は、外周部 2 4 2 6 から中央に向かうように形成される。リブ 2 4 2 5 は、回動操作部材 2 4 2 0 の強度が高くなるよう、例えば 6 0 度おきに設けられ、中央以外でも隣接するリブ 2 4 2 5 間が一部で繋がるように形成される。また、リブ 2 4 2 5 は、突起 2 4 2 2 を支持する台座部 2 4 2 5 a を有する。

【 2 1 6 1 】

突起 2 4 2 2 は、リブ 2 4 2 5 の台座部 2 4 2 5 a 上に形成され、ベース部材 2 4 1 0 側（奥側）に突出する。スイッチ押圧突部 2 4 2 4 は、リブ 2 4 2 5 上に形成され、ベース部材 2 4 1 0 側（奥側）に突出する。開口 2 4 2 3 には、回動操作部材 2 4 2 0 の回動軸を構成する回動軸部材としてのハンドルシャフト 2 4 2 1 が挿通される。例えば、スイッチ押圧突部 2 4 2 4 の突出量と、突起 2 4 2 2 の突出量とは、略同一に設定される。

【 2 1 6 2 】

〔メッキ部材〕

次に、図 1 6 2 を参照して、第 1 0 実施形態のベース部材 2 4 1 0 のメッキ部材 2 4 1 0 b の詳細な構成を説明する。図 1 6 2 ( a ) は、第 1 0 実施形態のメッキ部材 2 4 1 0 b の正面図であり、図 1 6 2 ( b ) は、メッキ部材 2 4 1 0 b の正面を右上から見たときの斜視図である。

【 2 1 6 3 】

メッキ部材 2 4 1 0 b は、少なくとも一部に金属メッキが施されており、遊技者が操作ハンドル 2 4 に接触した状態を検出するための円盤状の部材である。メッキ部材 2 4 1 0 b に遊技者が接触していることは、静電容量の変化としてタッチセンサ 2 4 8 0 （図 1 6 0 参照）によって検出される。

【 2 1 6 4 】

メッキ部材 2 4 1 0 b は、中央開口部 2 4 1 1 と、回動幅規制部 2 4 1 2 と、開口部 2 4 1 3 と、これらを囲う環状枠部 2 4 1 0 c とを有する。

【 2 1 6 5 】

中央開口部 2 4 1 1 には、ハンドルシャフト 2 4 2 1 が挿通される。中央開口部 2 4 1 1 の径は、回動操作部材 2 4 2 0 の開口 2 4 2 3 や、ハンドルベース部材 2 4 1 0 a の前端部に取り付けられるカラー 2 4 9 1 の外径よりも大径となるよう設定されている。これにより、操作ハンドル 2 4 を組み立てた状態において、中央開口部 2 4 1 1 の内側に、回動操作部材 2 4 2 0 の開口 2 4 2 3 やカラー 2 4 9 1 が配置可能となっている。

【 2 1 6 6 】

回動幅規制部 2 4 1 2 は、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 が摺動可能な円弧状の溝として形成され、突起 2 4 2 2 の移動を規制することによって、ベース部材 2 4 1 0 に対する回動操作部材 2 4 2 0 の回動幅を規制する。

【 2 1 6 7 】

開口部 2 4 1 3 には、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 が挿通され、開口部 2 4 1 3 内で当接受部 2 4 6 1 が移動できる。また、当接受部 2 4 6 1 の先端は環状枠部 2 4 1 0 c よりも前に出ないため、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 の移動が回動操作部材 2 4 2 0 と干渉することがないので、発射停止レバー 2 4 6 0 によって確実に発射停止スイッチ 2 4 7 0 を ON / OFF することができる。

【 2 1 6 8 】

10

20

30

40

50

## 〔ハンドル操作（初期位置）〕

次に、図 1 6 3 A ~ 図 1 6 3 B を参照して、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 のハンドル操作の初期位置（回動初期位置）における態様について説明する。図 1 6 3 A（a）は、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 の側方図であり、図 1 6 3 A（b）は、操作ハンドル 2 4 の正面図である。図 1 6 3 B（c）は、図 1 6 3 A（a）の A - A 線に沿う断面図であり、図 1 6 3 B（d）は、B - B 線に沿う断面図である。

## 【2 1 6 9】

図 1 6 3 A（a）に示すように、操作ハンドル 2 4 が組み立てられた状態において、ベース部材 2 4 1 0 と、回動操作部材 2 4 2 0 と、装飾部材 2 4 3 0 と、回動伝達部材 2 4 4 0 と、は一体となっている。

10

## 【2 1 7 0】

次に、図 1 6 3 A（b）に示すように、操作ハンドル 2 4 の正面から、すなわち遊技者側からは、回動操作部材 2 4 2 0 と、装飾部材 2 4 3 0 と、発射停止レバー 2 4 6 0 が視認可能になっている。遊技者は、回動操作部材 2 4 2 0 を時計回り方向に回動させて角度を調整することで遊技球の発射速度を調整でき、発射停止レバー 2 4 6 0 を押すことで遊技球の発射を停止することができる。

## 【2 1 7 1】

また、図 1 6 3 B（c）に示すように、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 は、操作ハンドル 2 4 が組み立てられた状態において、メッキ部材 2 4 1 0 b の開口部 2 4 1 3 を介して回動操作部材 2 4 2 0 側（前側）に突出する。そして、当接受部 2 4 6 1 は、回動操作部材 2 4 2 0 のスイッチ押圧突部 2 4 2 4（図 1 6 1 参照）によって押圧される。このようにスイッチ押圧突部 2 4 2 4 の押圧によって発射停止レバー 2 4 6 0 と回動操作部材 2 4 2 0 とベース部材 2 4 1 0（ハンドルベース部材 2 4 1 0 a やメッキ部材 2 4 1 0 b）が一体になるので、回動操作部材 2 4 2 0 が発射停止レバー 2 4 6 0 と断続的に細かく触れる音（ビビリ音、ガタ（ガタつき）による音、カタカタという振動音）が発生することを抑制できる。また、発射停止レバー 2 4 6 0 がメッキ部材 2 4 1 0 b と断続的に細かく触れる音が発生することを抑制できる。なお、当接受部 2 4 6 1 がこのように押圧されていないと、遊技機 1 0 や遊技場からの振動や音で、回動操作部材 2 4 2 0 又は発射停止レバー 2 4 6 0 が揺れて他の部材に断続的に細かく接触して音が発生する可能性がある。

20

30

## 【2 1 7 2】

具体的には、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 は、図 1 6 3 A ~ 図 1 6 3 B に示すように回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置にある場合に、初期位置復帰バネ 2 4 5 0 の付勢に基づいて、回動操作部材 2 4 2 0 のスイッチ押圧突部 2 4 2 4 によって内側方向に押圧される。また、図 1 6 4 A ~ 図 1 6 4 B で後述するように回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置から時計回り方向へとハンドルシャフト 2 4 2 1 を軸にして回動すると、当該押圧が解除されるよう構成されている。

## 【2 1 7 3】

また、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 は、メッキ部材 2 4 1 0 b の回動幅規制部 2 4 1 2 内に位置し、当該回動幅規制部 2 4 1 2 の円弧状の溝に沿ってのみ移動できるように構成されている。初期位置では、初期位置復帰バネ 2 4 5 0 の付勢に基づいて、突起 2 4 2 2 の上端が、回動幅規制部 2 4 1 2 の上端に接触して押圧される。このように突起 2 4 2 2 と回動幅規制部 2 4 1 2 とが当接し合い一体になるので、回動操作部材 2 4 2 0 がベース部材 2 4 1 0 と断続的に細かく触れてビビリ音が発生することを抑制できる。なお、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 がこのように押圧されていないと、遊技機 1 0 や遊技場からの振動や音で、回動操作部材 2 4 2 0 が揺れて他の部材に断続的に細かく接触して音が発生する可能性がある。

40

## 【2 1 7 4】

したがって、回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置にある場合に、回動操作部材 2 4 2 0 とベース部材 2 4 1 0 や発射停止レバー 2 4 6 0 との間でビビリ音が発生することを抑制で

50

きる。

【 2 1 7 5 】

続いて、図 1 6 3 B ( d ) に示すように、回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置にある場合に、スイッチ押圧突部 2 4 2 4 が発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 を押圧して内側方向 ( ベース部材 2 4 1 0 の内部 ( 中央 ) 側 ) へ移動させている。発射停止レバー 2 4 6 0 が内側方向へ移動して発射停止スイッチ 2 4 7 0 の検出部と重なったり接触したりすることで、当該発射停止スイッチ 2 4 7 0 が ON になる。

【 2 1 7 6 】

発射停止スイッチ 2 4 7 0 は、当該発射停止レバー 2 4 6 0 が押圧されたことを検出する。発射停止スイッチ 2 4 7 0 は、球発射装置の発射制御基板に接続されたマイクロスイッチであり、発射停止レバー 2 4 6 0 が押圧されて当該発射停止スイッチ 2 4 7 0 が ON になると、押圧検出信号を発射制御基板に出力するよう構成されている。なお、発射停止スイッチ 2 4 7 0 は、マイクロスイッチに限ることはなく、発射停止レバー 2 4 6 0 が押圧されたことを検出可能なスイッチであればよい。そして、発射制御基板は、押圧検出信号が出力されると、球発射装置による遊技球の発射を停止する。

10

【 2 1 7 7 】

また、回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置にない場合でも、発射停止レバー 2 4 6 0 が操作されることで、すなわち遊技者の指等によって発射停止レバー 2 4 6 0 が内側方向に押圧されることで、発射停止スイッチ 2 4 7 0 を ON にして遊技球の発射を停止できる。

【 2 1 7 8 】

20

〔 ハンドル操作 ( 最大回動位置 ) 〕

次に、図 1 6 4 A ~ 図 1 6 4 B を参照して、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 のハンドル操作の最大回動位置における態様について説明する。図 1 6 4 A ( a ) は、第 1 0 実施形態の操作ハンドル 2 4 の側方図であり、図 1 6 4 A ( b ) は、操作ハンドル 2 4 の正面図である。図 1 6 4 B ( c ) は、図 1 6 4 A ( a ) の C - C 線に沿う断面図であり、図 1 6 4 B ( d ) は、D - D 線に沿う断面図である。

【 2 1 7 9 】

図 1 6 4 A ( a ) ( b ) に示すように、回動操作部材 2 4 2 0 が最大回動位置まで回動されると、回動操作部材 2 4 2 0 が例えば 9 0 度以上大きく回動して、外周部 2 4 2 6 の遊技者が指を掛ける突起の位置が変化する。なお、右打ち時に回動操作部材 2 4 2 0 が最大回動位置まで回動される。また、回動操作部材 2 4 2 0 と一体になっている装飾部材 2 4 3 0 も一緒に回動する一方で、ベース部材 2 4 1 0 や発射停止レバー 2 4 6 0 は回動しない。そのため、操作ハンドル 2 4 の回動態様によらずに一定の位置に発射停止レバー 2 4 6 0 があるので、遊技者は当該発射停止レバー 2 4 6 0 を簡単に押下することができる。

30

【 2 1 8 0 】

また、図 1 6 4 B ( c ) に示すように、操作ハンドル 2 4 が回動されることで回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置から変わると、回動操作部材 2 4 2 0 のスイッチ押圧突部 2 4 2 4 も変位する。スイッチ押圧突部 2 4 2 4 は、例えば図 1 6 4 B に示すように、メッキ部材 2 4 1 0 b の開口部 2 4 1 3 から突出する発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 を押圧しない位置、すなわち当該開口部 2 4 1 3 から離れた位置に移動する。このように、回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置から時計回り方向へと回動して当接受部 2 4 6 1 への押圧が解除されることで、発射停止レバー 2 4 6 0 が付勢力で外側方向へと回動して、発射停止スイッチ 2 4 7 0 が OFF になる。

40

【 2 1 8 1 】

また、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 は、メッキ部材 2 4 1 0 b の回動幅規制部 2 4 1 2 内で当該突起 2 4 2 2 の下端 ( 回動に伴い図 1 6 4 B では左端 ) が、回動幅規制部 2 4 1 2 の下端 ( 左端 ) に接触して押圧される。そのため、回動操作部材 2 4 2 0 が最大回動位置を超えてさらに回動できないように規制される。このように突起 2 4 2 2 と回動幅規制部 2 4 1 2 とが当接し合い一体になるので、回動操作部材 2 4 2 0 がベース部材

50

2 4 1 0 と断続的に細かく触れてビビリ音が発生することを抑制できる。なお、回動操作部材 2 4 2 0 が初期位置と最大回動位置の間にある左打ち時には、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 が回動幅規制部 2 4 1 2 の上端にも下端にも押圧されていないため（固定されていないため）、遊技機 1 0 や遊技場からの振動や音で、回動操作部材 2 4 2 0 が揺れて他の部材に断続的に細かく接触してビビリ音が発生する可能性がある。

#### 【 2 1 8 2 】

続いて、図 1 6 4 B ( d ) に示すように、回動操作部材 2 4 2 0 が最大回動位置にある場合、すなわち初期位置以外の位置にある場合には、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 はスイッチ押圧突部 2 4 2 4 に押圧されることなく、図 1 6 3 B ( d ) よりも外側方向（ベース部材 2 4 1 0 の外周側）へ位置する。そのため、発射停止レバー 2 4 6 0 が発射停止スイッチ 2 4 7 0 の検出部と重なったり接触したりすることがなくなり、当該発射停止スイッチ 2 4 7 0 が O F F になる。

10

#### 【 2 1 8 3 】

発射停止スイッチ 2 4 7 0 は、遊技者によって当該発射停止レバー 2 4 6 0 が図 1 6 4 B ( d ) の状態から押圧操作されたことを検出する（図 1 6 3 B ( d ) と同じ状態になったことを検出する）。発射停止スイッチ 2 4 7 0 は、発射装置の発射制御基板に接続されたマイクロスイッチであり、発射停止レバー 2 4 6 0 が押圧されて当該発射停止スイッチ 2 4 7 0 が O N になると、押圧検出信号を発射制御基板に出力するよう構成されている。

#### 【 2 1 8 4 】

また、操作ハンドル 2 4 の発射停止レバー 2 4 6 0 が押下されると、発射停止レバー 2 4 6 0 の一部がハンドルベース部材 2 4 1 0 a に当接し、発射停止レバー 2 4 6 0 の当接受部 2 4 6 1 がメッキ部材 2 4 1 0 b の開口部 2 4 1 3 の側部に当接する。その結果、ベース部材 2 4 1 0 と発射停止レバー 2 4 6 0 とが一体になって固定される。そのため、発射停止レバー 2 4 6 0 がベース部材 2 4 1 0 に断続的に細かく触れてビビリ音が発生することを抑制できる。また、回動操作部材 2 4 2 0 が最大回動位置にある場合には、回動操作部材 2 4 2 0 も突起 2 4 2 2 が回動幅規制部 2 4 1 2 と当接するので、ベース部材 2 4 1 0 と回動操作部材 2 4 2 0 と発射停止レバー 2 4 6 0 とが一体になって固定される。その結果、回動操作部材 2 4 2 0 や発射停止レバー 2 4 6 0 がベース部材 2 4 1 0 に細かく触れてビビリ音が発生することを抑制できる。さらに、発射停止レバー 2 4 6 0 が押下されることで、遊技球の発射が停止されるので、球発射装置の遊技球の発射（打ち出し）に起因する振動が回動操作部材 2 4 2 0 に伝わることによるビビリ音の発生も抑制することができる。なお、このように回動操作部材 2 4 2 0 や発射停止レバー 2 4 6 0 がベース部材 2 4 1 0 に一体化（固定）されていないと、遊技機 1 0 や遊技場からの振動や音で、回動操作部材 2 4 2 0 又は発射停止レバー 2 4 6 0 が揺れて他の部材に断続的に細かく接触して音が発生する可能性がある。

20

30

#### 【 2 1 8 5 】

##### 〔 上皿ユニット 〕

次に、図 1 6 5 を参照して、第 1 0 実施形態の上皿ユニット 2 0 について説明する。図 1 6 5 は、第 1 0 実施形態の上皿ユニット 2 0 の上面図である。

#### 【 2 1 8 6 】

上皿ユニット 2 0 は、上記したように遊技者からの入力操作を受け付ける演出操作装置として、演出ボタン 2 5、十字キースイッチ 4 5 0、及び、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b を有する。これらの演出操作装置は、遊技者が操作しやすいように上皿ユニット 2 0 の上部中央とその左側に設けられている。遊技者は、例えば客待ち状態のときに音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b を操作することで B G M（バックグラウンドミュージック）の音量を変更可能である。なお、変動表示ゲームの実行中、すなわち上スピーカ 1 9 a や下スピーカ 1 9 b から音が出力されているときに、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b が操作された場合も、B G M の音量を変更可能にしてもよい。また、例えば演出ボタン 2 5 の押し下げによって、当該演出ボタン 2 5 から音（振動音）が出力されているときに音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b が操作された

40

50



場合には、演出ボタン 2 5 から発生する演出音の音量を変更できるようにしてもよい。

#### 【 2 1 8 7 】

上皿ユニット 2 0 のパネルに設置された演出ボタン 2 5、十字キースイッチ 4 5 0、及び、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b は、当該上皿ユニット 2 0 のパネルとの間で若干のスペース（隙間、ギャップ、遊び）を形成する。なお、ここでのパネルは、図 1 の操作パネル 4 9 0 の上部（上皿ユニット 2 0 の上面）に対応する。このようなスペースが存在するため、演出ボタン 2 5 の振動等、遊技機 1 0 内の振動によって、これらのスイッチが上皿ユニット 2 0 のパネルに断続的に細かく触れる音（ビビリ音、ガタ（ガタつき）による音）の発生する可能性がある。しかし、これらのスイッチが押下げ操作されると、スイッチの下側にある部材とスイッチが接触して一体化して、スイッチの揺れがなくなりビビリ音が低減される。なお、当該スペースには、例えばスポンジやゴム等による緩衝部材が設けられてもよい。このように、緩衝部材をスペースに設けることで、例えば演出ボタン 2 5 が振動演出（パイプレーション演出）で振動した場合に、当該振動がこれらのスイッチに伝達され難くなる。そのため、これらのスイッチが上皿ユニット 2 0 のパネルに細かく触れる音（ビビリ音、ガタ（ガタつき）による音）の発生を抑制することができる。

10

#### 【 2 1 8 8 】

また、上皿ユニット 2 0 の奥側には上皿 2 1 が設けられ、上皿ユニット 2 0 の右側には残高表示部 4 9 0 a、球貸ボタン 2 7、返却ボタン 2 8、及び、上皿操作部 4 3 5 が設けられる。球貸ボタン 2 7 及び返却ボタン 2 8 と、上皿ユニット 2 0 のパネルとの間に形成されるスペースが存在するため、演出ボタン 2 5 の振動等、遊技機 1 0 内の振動によって、これらのスイッチが上皿ユニット 2 0 のパネルに断続的に細かく触れる音（ビビリ音、ガタ（ガタつき）による音）の発生する可能性がある。しかし、これらのスイッチが押下げ操作されると、スイッチの下側にある部材とスイッチが接触して一体化して、スイッチの揺れがなくなりビビリ音が低減される。なお、当該スペースには、同様に緩衝部材が設けられてよい。この場合、演出ボタン 2 5 の振動がこれらのボタンに伝達され難くなり、これらのボタンが上皿ユニット 2 0 のパネルに細かく触れる音の発生を抑制することができる。

20

#### 【 2 1 8 9 】

上皿操作部 4 3 5 は、遊技者に右側へ移動操作されることによって上皿 2 1 の遊技球を下皿 2 3 へと流下させる。上皿操作部 4 3 5 の操作に応じて開閉部材 7 3 4 が動作し、当該開閉部材 7 3 4 が開状態となった場合に上皿 2 1 から下皿 2 3 に遊技球が流下する。上皿操作部 4 3 5 と上皿ユニット 2 0 のパネルとの間に形成されるスペースが存在するため、上皿 2 1 に払い出される遊技球や下皿 2 3 に流下する遊技球によって、これらのスイッチが上皿ユニット 2 0 のパネルに断続的に細かく触れる音（ビビリ音、ガタ（ガタつき）による音）の発生する可能性がある。しかし、上皿操作部 4 3 5 が右側へ移動操作されると、上皿操作部 4 3 5 の右側にある部材とスイッチが接触して一体化して、スイッチの揺れがなくなりビビリ音が低減される。なお、上皿 2 1 に払い出される遊技球や下皿 2 3 に流下する遊技球によって、上皿 2 1 や下皿 2 3 が振動しても、上記したように上皿ユニット 2 0 のパネルと各スイッチや各ボタンとの間に緩衝部材が設けられれば、ビビリ音の発生を抑制することができる。

30

40

#### 【 2 1 9 0 】

〔演出ボタンユニット（演出ボタン）〕

図 1 6 6 を参照して、第 1 0 実施形態の演出ボタンユニット 7 5 0（演出ボタン 2 5）の詳細について説明する。図 1 6 6 は、第 1 0 実施形態の演出ボタン 2 5 を構成する演出ボタンユニット 7 5 0 の分解図である。

#### 【 2 1 9 1 】

演出ボタンユニット 7 5 0 は、ボタンフレーム 7 5 2 と、ボタンレンズ 7 5 4 と、ボタンレンズ飾り 7 5 6 と、ボタン内レンズ上部 7 5 8 と、ボタン内レンズ下部 7 6 0 と、リフレクタ 7 6 2 と、リフレクタベース 7 6 4 と、ボタン下ベース 7 6 6 と、ボタンユニッ

50

トベース 770 と、を備え、これらを重ねて組み合わせられる。

【2192】

具体的には、ボタンレンズ 754 とボタン下ベース 766 との間に、ボタンレンズ飾り 756 と、ボタン内レンズ上部 758 と、ボタン内レンズ下部 760 と、リフレクタ 762 と、リフレクタベース 764 が、演出ボタンユニット 750 (演出ボタン 25) の中心軸方向に重ねて配置されている。

【2193】

ボタンレンズ 754 とボタン下ベース 766、及び、これらの間のボタンレンズ飾り 756 は、図示されていないコイルばね (弾性部材) を介してボタンユニットベース 770 によって支持されている。

【2194】

ボタンフレーム 752 と、ボタン内レンズ上部 758 と、ボタン内レンズ下部 760 と、リフレクタ 762 と、リフレクタベース 764 は、ボタンユニットベース 770 に固定される固定部材であり、遊技者の操作では動かない。したがって、可動部材は、ボタンレンズ 754、ボタンレンズ飾り 756、ボタン下ベース 766 となる。これら可動部材は、遊技者のボタンレンズ 754 を押す操作によって、初期位置から中心軸方向 (略上下方向内) に沿って移動して下方に沈み、遊技者の操作がないと、コイルばね (図示せず) で付勢されて中心軸方向に沿って上方に移動して初期位置に戻る。

【2195】

ボタンフレーム 752 は、中央部が大きく開口する笠のような形状であり外周面が半径方向外側に下り傾斜しているが、全体的には円環状の形状を有する。外周面が半径方向外側に下り傾斜することで、遊技者に、ボタンレンズ 754 とボタンフレーム 752 との境界部分を違和感無く見せる意匠とされている。

【2196】

ボタンレンズ 754 は、山型に中央で盛り上がった円状 (凸レンズ状) に形成され、ボタンフレーム 752 の開口の内側に配置される。ボタンレンズ 754 は、外周端の一部がボタンフレーム 752 に当接されることで、コイルばねで付勢されてもボタンフレーム 752 の上方に飛び出さないよう構成される。

【2197】

ボタンレンズ飾り 756 は、全体として腕時計のような形状を有し、中央にボタン操作を遊技者に促す文字「PUSH」を有する。ボタンレンズ 754 が透明であるため、ボタンレンズ 754 の下に配置される文字「PUSH」が視認できる。

【2198】

ボタン内レンズ上部 758 とボタン内レンズ下部 760 とリフレクタ 762 は、組み合わせられて組立体を構成する。ボタン内レンズ上部 758 は、円盤状の形状を有する。ボタン内レンズ上部 758 とボタン内レンズ下部 760 とは、光を透過可能である。

【2199】

また、ボタン内レンズ上部 758 には、リフレクタ 762 がネジ止めによって下方から取り付けられる。リフレクタ 762 は、金属製であるか又は表面が金属メッキされていて光を反射可能である。略円筒状の形状を有するボタン内レンズ下部 760 は、内部にリフレクタ 762 を収容する。

【2200】

リフレクタベース 764 は、底部に開口 764e を有し、底が抜けたすり鉢状の形状で、内側表面が略円錐面となっている。リフレクタベース 764 は、金属製であるか又は内側表面が金属メッキされている。リフレクタベース 764 は、乱反射加工が施され、半径方向に放射状に並べた凹凸で光を乱反射できる。

【2201】

さらに、リフレクタベース 764 は、ボタン下ベース 766 を貫通してボタンユニットベース 770 に係合する脚部 764d を有する。これにより、リフレクタベース 764 については、ボタン内レンズ上部 758 と、ボタン内レンズ下部 760 と、リフレクタ 762

10

20

30

40

50

とがボタンユニットベース 770 に対して固定される。

#### 【2202】

ボタン下ベース 766 は、鍋状（桶状）の形状を有している。ボタン下ベース 766 は、底面に円盤状の LED 基板 767 を収容する。LED 基板 767 は、中心に配置された 1 つの中心 LED 767 a と、その周りで円環状に配置された 8 個の周辺 LED 767 b とを有する。LED 基板 767 には、リフレクタ 762 の下端部とリフレクタベース 764 の下端部（開口 764 e の周り）が当接する。中心 LED 767 a は、リフレクタ 762 の下端部に囲まれるように配置され、8 個の周辺 LED 767 b は、リフレクタ 762 の下端部を囲むように配置される。即ち、中心 LED 767 a は、リフレクタ 762 の下端部よりも半径方向内側に配置され、周辺 LED 767 b は、リフレクタ 762 の下端部よりも半径方向外側に、リフレクタベース 764 の下端部よりも半径方向内側に配置される。

10

#### 【2203】

中心 LED 767 a からの直接光、及び、直接光がリフレクタ 762 で反射した間接光は、主に、略透明なボタン内レンズ上部 758 とボタンレンズ飾り 756 とボタンレンズ 754 を通過して、演出ボタンユニット 750 の外部に出ていく。周辺 LED 767 b からの直接光、及び、直接光がリフレクタベース 764 で反射した間接光は、主に、ボタン内レンズ下部 760 とボタンレンズ飾り 756 とボタンレンズ 754 を通過して、演出ボタンユニット 750 の外部に出ていく。

#### 【2204】

ボタンユニットベース 770 は、電気モータ 771 を中央に収納する。また、ボタンユニットベース 770 には、ボタンフレーム 752 とリフレクタベース 764 が固定され、ボタン下ベース 766 はボタンユニットベース 770 に対して可動に支持される。収納された電気モータ 771 が動作することにより演出ボタンユニット 750（演出ボタン 25）の全体が振動し振動音を発生して、遊技者に演出ボタンユニット 750（演出ボタン 25）を操作することを促す操作促進演出（振動演出）を実行できる。演出制御装置 300 は、操作促進演出（振動演出）等において、演出ボタンユニット 750 の電気モータ 771（振動発生装置）の動作を梓演出装置の一部として制御できる。また、演出ボタンユニット 750（演出ボタン 25）を手で押さえた場合に、発生する振動音を低下させてもよい。具体的には、上記したように、演出ボタンユニット 750（演出ボタン 25）が押下

20

30

#### 【2205】

##### 〔画面遷移図〕

図 167 を参照して、第 10 実施形態における表示装置 41 の表示画面の画面遷移について説明する。図 167 は、第 10 実施形態における表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である。

40

#### 【2206】

（あ）では、表示画面には、飾り特別図柄（大図柄）として、左図柄 611 a、右図柄 611 b、及び、中図柄 611 c がはずれ停止図柄で停止表示（例えば「612」）されている。左図柄 611 a、右図柄 611 b、中図柄 611 c は、各々、変動表示領域 610 において、左の変動表示領域 610 A、右の変動表示領域 610 B、中央の変動表示領域 610 C に表示される。さらに、飾り縮小図柄（小図柄）が表示画面右側の変動表示領域 615 に停止表示（例えば「612」）されている。なお、飾り特別図柄と飾り縮小図柄の停止図柄は一致しており、どちらか一方が視認できない状態でも、遊技者は他方を視認することで停止図柄を確認できる。

#### 【2207】

50

表示画面の下部には、変動表示ゲーム実行前の第1始動記憶（特図1始動記憶）を第1保留表示（第1始動記憶表示、特定画像）として表示する第1保留表示部630a（待機領域）と、変動表示ゲーム実行前の第2始動記憶（特図2始動記憶）を第2保留表示（第2始動記憶表示、特定画像）として表示する第2保留表示部630bとが、表示される。なお、ここでの遊技状態は、左打ちを行う通常遊技状態である。そして、3つの第1始動記憶に対応する第1保留表示が3個表示されており、第2始動記憶は発生しておらず第2保留表示には何も表示されていない。また、保留消化領域640には、実行中の特図1変動表示ゲームまたは特図2変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶、特定画像）を示す変動中保留表示が表示される。なお、（あ）では、変動表示ゲームは実行されておらず、保留消化領域640には何も表示されていない。

#### 【2208】

表示画面の右上の特図1保留数表示部650と特図2保留数表示部660には、それぞれ、特図1保留数（特図1始動記憶数）を示す数字「3」と特図2保留数（特図2始動記憶数）を示す数字「0」が表示されている。

#### 【2209】

また、上スピーカ19aや下スピーカ19bからは、遊技に係るBGMが出力される。なお、BGMとともに効果音や音声等を出力してもよい。また、第1始動記憶や第2始動記憶が発生していない状態が一定時間（例えば1分）経過した場合に、BGMを消音状態にする客待ち状態に移行するようにしてもよい。

#### 【2210】

（い）では、（あ）の後に、特図変動表示ゲーム（ここでは特図1変動表示ゲーム）が実行され、飾り特別図柄と飾り縮小図柄が変動表示（ ）される。なお、本実施形態では、飾り特別図柄の左図柄611a、右図柄611b、及び、中図柄611cは、縦スクロールで変動表示される。なお、飾り特別図柄を横スクロール等の別の方向にスクロールさせてもよく、その場で軸回転させてスクロールさせてもよい。

#### 【2211】

また、保留表示633が右側に移動（保留シフト）するとともに、保留消化領域640に第1保留表示部630aの右端の保留表示633が移動する。また、特図1保留数表示部650における特図1保留数を示す数字が「2」に減少する。

#### 【2212】

（う）では、飾り特別図柄の左図柄611aと右図柄611bが同じ数字で仮停止して、中図柄611cのみが縦スクロールするノーマルリーチ（Nリーチ）によるリーチ状態に移行する（例えば「3 3」）。なお、上スピーカ19aや下スピーカ19bから出力されるBGMは、（い）（う）でも同じ音量に維持される。

#### 【2213】

また、（い）の変動開始時や（う）の変動表示中に、大当りになる可能性を示唆可能な大当り示唆演出として演出ボタン25を電気モータ771によって振動させ振動音を発生させてもよい。この際の振動音は、音量設定にかかわらず一定の音量とできる。このように、後述する（え）での操作促進演出に先駆けて大当り示唆演出を行うことで、遊技者を演出ボタン25に注目させやすくでき効果的な操作促進演出を行えるようになるとともに、大当りへの期待感を向上させることができる。なお、遊技者によるBGMの音量設定は、遊技者の好みに応じてBGMと振動音の大小関係を変えられるように、振動音より大きな音量のBGM、および振動音より小さな音量のBGMの両方が設定範囲に含まれることが望ましい。また、演出ボタン25の振動音と同じ音を上スピーカ19aや下スピーカ19bから出力して、振動音を遊技者に気づかせやすくしてもよい。なお、遊技者が音量調整用ボタンスイッチ451a、451bによってBGMの音量設定の変更を行う場合に、振動音が発生しない期間中のBGMと振動音とを合わせた合計音量（合成音量）の変化割合は、振動音が発生する期間中の合計音量の変化割合よりも大きくなる。振動音が発生する期間中は、一定の音量（例えば78dB）で振動音が発生するので合計音量の変化割合が比

10

20

30

40

50

較的小さくなるためである。例えば、6段階で設定可能な音量レベルを2～6に変える場合、合計音量の変化割合、すなわち音量レベル2～6にしたときの上昇割合は、振動音が発生しない期間中が約1.2倍（例えば70dB～84dB）となる一方で、振動音が発生する期間中は約1.2倍より小さくなる（例えば82dB～91dB）。なお、合計音量の変化割合は、振動音が発生しない期間中のものが、振動音が発生する期間中のものより大きくなる範囲で適宜設定されてよい（振動音が発生しない期間中の合計音量の変化割合＞振動音が発生する期間中の合計音量の変化割合）。

#### 【2214】

そして、（え）で、リーチ状態がNリーチからスペシャル3リーチ（SP3リーチ）に発展すると、表示画面には、例えば味方のキャラクタ767と敵のキャラクタ768とが戦うバトル演出が表示される。したがって、当該バトル演出を視認することで、遊技者は大当りに対する期待感を向上させることができる。なお、大当りになる期待度（期待）に応じて、バトル演出の態様を変化させてもよい。例えば、大当りになる期待度が高い場合には、別の味方のキャラクタや敵のキャラクタを登場させてもよく、味方のキャラクタ767を特別な武器を持たせる態様にしてもよい。また、味方のキャラクタ767が敗北する演出を行ってから、復活して再度バトル演出を行う態様にすることで、逆転勝利により大当りとなる期待感を遊技者により強く抱かせることができる。

#### 【2215】

また、表示画面には、例えば「ボタンを押せ」という操作促進画像769aが大当り示唆演出における操作促進演出の一つとして表示される。また、同時に、演出ボタン25は操作促進演出（振動演出）の一環として電気モータ771によって振動と振動音が発生する。したがって、これらの操作促進演出によって、遊技者は、演出ボタン25の押下を促されていることを認識でき、当該演出ボタン25を押すことで押下操作に対応する演出を容易に楽しむことができる。なお、演出ボタン25の操作促進演出として、演出ボタン25自身を上方に飛び出させるように可動させてもよい。また、演出ボタン25の当該可動やSP3リーチの発展に合わせて、演出ボタン25の振動演出を行ってもよい。

#### 【2216】

また、操作促進画像769aを表示させる際に、当該操作促進画像769aの発生を強調するように、効果音を上スピーカ19aや下スピーカ19bや演出ボタン25自身から出力してもよい。その際、遊技者が操作促進演出を認識し易くなるように、BGMの音量を一時的に下げてもよい。なお、（え）でもBGMの音量は（あ）～（う）と同じ音量をそのまま維持して、遊技者に違和感がないようにしてもよい。

#### 【2217】

また、（え）では大当りへの期待感を向上させるように（あ）～（う）より大きな音量にしてBGMを聞こえやすくしてもよい。また、本実施形態のように通常遊技状態のときは、BGMの音量を一時的に下げる一方で、確変状態や時短状態といった特定遊技状態のときにBGMの音量を維持、または、大きくして聞こえやすくしてもよい。このように遊技状態に応じて操作促進演出を行う際のBGMの音量を変えることで、メリハリのある演出にできるとともに遊技状態を遊技者に分かりやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。特に、右打ちによる遊技となる特定遊技状態においては、勢いの強い遊技球の流下による音が発生し易いので、音量を下げないことで遊技者にBGMを聞こえやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【2218】

なお、仮にバトル演出中に第1始動記憶がさらに2つ発生すると、第1保留表示が4個表示され、特図1保留数表示部650の特図1保留数を示す数字は「4」となる。したがって、遊技者は、第1始動記憶が最大値（4）まで発生したことを認識でき、無駄打ちを避けるために操作ハンドル24の発射停止スイッチ2470を押下して遊技球の発射を停止することができる（いわゆる止め打ち）。

#### 【2219】

また、操作ハンドル24の発射停止レバー2460が押下されると、発射停止レバー2

10

20

30

40

50

４６０の当接受部２４６１がハンドルベース部材２４１０aや回動操作部材２４２０に当接する。そのため、発射停止レバー２４６０や回動操作部材２４２０をハンドルベース部材２４１０aと一体にできる。したがって、演出ボタン２５の操作促進演出（振動演出）による振動が伝達される際に、これらのスイッチや部材からビビリ音が発生することを抑制することができる。

#### 【２２２０】

また、発射停止レバー２４６０が押下されることで、遊技球の発射が停止されるので、球発射装置の球発射時の振動が操作ハンドル２４の回動操作部材２４２０や発射停止レバー２４６０に伝わることによるビビリ音の発生も抑制することができる。なお、球発射装置の遊技球の発射において、遊技球の打ち出しに起因する振動は、ハンドルシャフト２４  
21を介して回動操作部材２４２０や発射停止レバー２４６０に伝えられて、回動操作部材２４２０や発射停止レバー２４６０のビビリ音を発生させる。

10

#### 【２２２１】

このように、操作ハンドル２４のスイッチや部材からのビビリ音の発生を抑えることで、操作促進演出に伴う効果音やBGMの音量を大きくしなくても容易に際立たせることができ、遊技者の耳に優しい演出にして遊技の興趣を向上させることができる。また、球発射装置からの遊技球の発射に起因する振動や演出ボタン２５からの振動の伝わりによって、操作ハンドル２４でビビリ音が発生している最中に、遊技者の操作（操作ハンドル２４を最大回動位置に調整、発射停止レバー２４６０の押下）によって、操作ハンドル２４の回動状態（駆動、発射のための回動操作）を保ったままビビリ音を抑制し当該ビビリ音の音量を抑える（変更する）ことができるので、遊技者にとって遊技に集中し易い環境が作りやすく遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【２２２２】

また、遊技球の発射が停止されることで、流下する遊技球からの音の発生も次第になくなり、流下する遊技球から操作ハンドル２４に伝わる振動もなくなるので、操作促進演出に伴う効果音やBGMの音量をより際立たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【２２２３】

なお、第１始動記憶が最大値まで発生していない場合（３以下）でも、発射停止スイッチ２４７０が押されることで、遊技球の発射を停止でき、同様にビビリ音を抑制して操作促進演出に伴う効果音やBGMの音量を際立たせることもできる。また、遊技球の発射が停止されることで、操作ハンドル２４に伝達される演出ボタン２５の振動だけを遊技者は感じやすくなり、演出ボタン２５による振動演出の演出効果を高くして遊技の興趣を高めることができる。

30

#### 【２２２４】

また、前述のように操作ハンドル２４に図示しないモータを設けて、大当りの期待度が高い場合で遊技者が遊技球の発射を停止している場合に（打ち止めしている場合、操作ハンドル２４が初期位置にある場合）、演出ボタン２５の振動演出とともに操作ハンドル２４と一緒に振動させる演出を行ってもよい。このように遊技球の発射が停止され振動が少なくなっているときに、バトル演出の演出ボタン２５の振動演出に合わせて操作ハンドル  
24が振動することで、当該操作ハンドル２４の振動をより遊技者に知覚させ易くでき、意外性のある演出にすることができる。

40

#### 【２２２５】

また、操作ハンドル２４に図示しないポンプとノズルを設けて、大当り期待度が高い場合で遊技者が遊技球の発射を停止している場合に（打ち止めしている場合、操作ハンドル２４が初期位置にある場合）、演出ボタン２５の振動演出とともにエアーを遊技者の手や顔、体の一部に吹きかけてもよい。このような態様によっても、意外性のある演出にでき、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【２２２６】

その後、（お）で、バトル演出が進行して、例えば味方のキャラクタ７６７が勝利する

50

と、大当り態様となることを報知可能として大当り確定演出が実行され、表示画面に「WIN」という大当り報知 7 6 9 b が表示されてから、飾り特別図柄と飾り縮小図柄が大当り図柄（例えば「3 3 3」）で変動停止する。その際、大当り報知 7 6 9 b の表示に合わせて演出ボタン 2 5 を振動させて振動音を発生させてもよい。また、演出ボタン 2 5 の振動に合わせて操作ハンドル 2 4 を振動させることで、大当り態様となることを強調でき、遊技の興趣を高めることもできる。その際、大当り確定報知における演出ボタン 2 5 や操作ハンドル 2 4 の振動は、（え）の大当り示唆演出における操作促進演出での振動よりも強くでき、より長い期間発生させることができる。このような態様にすることで、大当り示唆演出と比べて、大当り確定報知で演出ボタン 2 5 や操作ハンドル 2 4 から音量の大きな振動音が長い期間発生することになるので、大当りになることを遊技者に強調し易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

10

#### 【 2 2 2 7 】

また、（お）における B G M の音量は（え）と同じ音量で一時的に下げた状態に維持され、振動音を聞こえ易くできる。なお、B G M の音量は、振動音の発生後（あ）～（う）の音量に戻されるが、振動音の発生中または発生前に戻してもよい。なお、（え）で音量変化がない場合は、（お）でもそのままの音量に維持される。逆に、（お）における B G M の音量は、（え）における B G M の音量よりも相対的に大きくしてよい。これにより、大当り確定報知における演出ボタン 2 5 や操作ハンドル 2 4 の振動による振動音で、B G M が聞こえ難くなることを防止でき、B G M を大きく目立たせることもできる。

20

#### 【 2 2 2 8 】

その後、ファンファーレ演出が行われてから、（か）に示すように大当り遊技に移行し、1 ラウンド目（ROUND 1）が開始される。B G M の音量は、（お）と同じ音量を維持される。なお、大当り演出中は、例えば遊技機の機種に関連の深い曲が再生される。したがって、遊技者が当該曲を聞き易くなるように（お）より大きな音にして遊技の興趣を向上させてもよい。また、当該曲の音量を（お）より小さな音にして大当り演出中の効果音を際立たせることで遊技の興趣を向上させてもよい。

#### 【 2 2 2 9 】

大当り遊技中は、右打ち状態となる。したがって、遊技者が操作ハンドル 2 4 を最大回動位置まで操作することで、これまでの左打ちから右打ちへと遊技球の発射態様が変更される。その際、操作ハンドル 2 4 において、回動操作部材 2 4 2 0 の突起 2 4 2 2 の端部が、メッキ部材 2 4 1 0 b の回動幅規制部 2 4 1 2 の側方（下端、左端）と当接することで、回動操作部材 2 4 2 0 とベース部材 2 4 1 0 とが一体になり一時的に固定される。また、操作ハンドル 2 4 が最大回動位置に位置することを、操作ハンドル 2 4 の装飾部材 2 4 3 0 の LED 2 4 3 1 の発光強度や発光色を変化させて遊技者に認識し易くさせてもよい。

30

#### 【 2 2 3 0 】

そのため、右打ちで発射する遊技球の勢いが強く球発射装置からの振動が操作ハンドル 2 4 に伝わり易い場合でも、回動操作部材 2 4 2 0 がベース部材 2 4 1 0 と細かく触れてビビリ音が発生することを抑制できる。したがって、大当り遊技中の効果音や B G M の音量を大きくしなくても、遊技者に聞かせ易くでき、遊技の興趣を向上させることができる。また、操作ハンドル 2 4 からのビビリ音の発生を抑制することで、大当り遊技に遊技者の意識を集中させ易くできる。

40

#### 【 2 2 3 1 】

なお、右打ち状態となる特定遊技状態においても、同様にビビリ音の発生を抑制することができる。

#### 【 2 2 3 2 】

また、発射する遊技球の勢いが比較的弱い左打ち状態となる通常遊技状態では、回動操作部材 2 4 2 0 とベース部材 2 4 1 0 とは一体化しないため、操作ハンドル 2 4 からのビビリ音を発生し易くできるので、遊技機 1 0 0 の振動を大きく伝えることができ、振動演出を効果的に行うことができる。

50

## 【 2 2 3 3 】

なお、振動することで振動音を発生可能な部材として、本実施形態では演出ボタン 2 5 や操作ハンドル 2 4 を挙げたが、他の部材を振動することで振動音を発生させてもよい。

## 【 2 2 3 4 】

例えば、演出ボタン 2 5 以外の上皿ユニット 2 0 の各スイッチ（十字キースイッチ 4 5 0、及び、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b）や各ボタン（球貸ボタン 2 7 及び返却ボタン 2 8）を演出ボタン 2 5 の振動演出に合わせて振動させることができる。具体的には、演出ボタン 2 5 の振動演出を行う際に、これらのスイッチやボタンと上皿ユニット 2 0 のパネルとの間にスペース（隙間、ギャップ、遊び）を形成させることで、演出ボタン 2 5 の振動を伝えて共振させることができる。また、これらのスイッチやボタンと上皿ユニット 2 0 のパネルとの間に緩衝部材を設けないことでスペースを形成してもよく、緩衝部材がある場合でも演出ボタン 2 5 の振動演出に合わせてこれらのスイッチやボタンの位置を僅かにずらすことスペースを形成してもよい。

10

## 【 2 2 3 5 】

また、盤装飾装置 4 6 等に可動役物を設け、当該可動役物のモータやギアの動作を用いて遊技盤 3 0 を振動させることで振動音を発生させてもよい。可動役物は、演出制御装置 3 0 0 のモータ制御によって大当りの期待度に応じて駆動され、駆動時のモータやギアの動作による振動音を発生させる。例えば、可動役物は、大当りの期待度が大きい場合に駆動され、大当りの期待度が小さい場合に駆動されなくてよい。また、例えば、可動役物は、大当りの期待度が大きい場合に大きく駆動され、大当りの期待度が小さい場合に小さく駆動されてよい。このように、可動役物は、駆動によって音を発生させて大当りの期待度を示唆可能である。また、可動役物にスピーカを設けて、可動役物の動作に合わせて当該スピーカから音を出力するよう駆動させてもよい。

20

## 【 2 2 3 6 】

[ 第 1 0 実施形態の作用・効果 ]

## 【 2 2 3 7 】

第 1 0 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム）に関連する演出を実行可能である。遊技機 1 0 は、音を発生可能な音発生手段（例えば操作ハンドル 2 4）を備え、音発生手段は、駆動によって音を発生させてゲームの結果が特別結果となる期待（期待度）を示唆可能である。従って、音を使用した面白みのある演出で遊技の興趣を向上できる。

30

## 【 2 2 3 8 】

第 1 0 実施形態に係るゲーム（変動表示ゲーム）に関連する演出を実行可能な遊技機 1 0 は、音を発生可能な第 1 音発生手段（例えば演出ボタン 2 5、上スピーカ 1 9 a、下スピーカ 1 9 b）と、第 2 音発生手段（操作ハンドル 2 4）と、を備える。遊技機 1 0 では、第 1 音発生手段は、遊技者による第 1 操作（例えば演出ボタン 2 5 の押下操作、音量調整の操作）に基づいてゲームの結果が特別結果（大当り）となる期待を報知可能であり、第 2 音発生手段は、駆動（発射のための回動操作）によって音（例えば操作ハンドル 2 4 の振動演出、左打ち時のビビリ音）を発生させてゲームの結果が特別結果となる期待を報知可能である。

40

## 【 2 2 3 9 】

このような遊技機 1 0 によれば、第 1 音発生手段と第 2 音発生手段を用いて大当りの期待を報知できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 2 2 4 0 】

また、第 1 0 実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 1 音発生手段は、遊技者による第 1 操作（例えば演出ボタン 2 5 の押下操作）に基づいて当該第 1 音発生手段の音量を変更可能であり、第 2 音発生手段（例えば操作ハンドル 2 4）は、駆動（例えば発射のための回動操作）によって音（例えば操作ハンドル 2 4 のビビリ音、球発射装置からの打ち出し音）を発生可能であり、遊技者による第 2 操作（例えば操作ハンドル 2 4 を最大回動位置に調整、発射停止レバー 2 4 6 0 の押下）に基づいて、駆動を継続しつつ当該第 2 音発生手段

50



の音量を変更可能であり、第 2 操作に基づく音量の変更は、第 2 音発生手段の音発生中に実行可能である。

【 2 2 4 1 】

このような遊技機 1 0 によれば、第 2 音発生手段の音発生中に、当該第 2 音発生手段の駆動を継続させながら音量を変更できるので、遊技者にとって遊技に集中し易い環境が作りやすく遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 2 4 2 】

また、第 1 0 実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 1 操作（例えば音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a , 4 5 1 b の押下操作）に基づく音量（例えば B G M 音量）の変更は、第 1 音発生手段（例えば上スピーカ 1 9 a、下スピーカ 1 9 b）の音発生中でない場合（例えば客待ち状態）も実行可能である。

10

【 2 2 4 3 】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技者は音が発生していない客待ち状態のときに予め音量を調整できるので、落ち着いて遊技に臨むことができ遊技の興趣を高めることができる。

【 2 2 4 4 】

また、第 1 0 実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 1 操作（例えば演出ボタン 2 5 の押下操作）に基づく音量の変更は、第 1 音発生手段（例えば演出ボタン 2 5）の音発生中に実行可能である。

【 2 2 4 5 】

このような遊技機 1 0 によれば、第 1 音発生手段から音が出力されているときに第 1 操作に基づく音量の変更ができるようになるので、どの部材の音量調整が行える状態なのか遊技者に分かりやすくでき、音量変更に係る操作をやりやすくなる。

20

【 2 2 4 6 】

第 2 発生手段（例えば操作ハンドル 2 4）は、特別遊技状態（大当り遊技状態）や特定遊技状態（確変状態、時短状態）のときに、通常遊技状態のときとは異なる音量の音（例えばビビリ音の発生を抑制した状態での音）を発生可能である。

【 2 2 4 7 】

このような遊技機 1 0 によれば、遊技に集中したい特別遊技状態や特定遊技状態のときに遊技者が遊技に集中でき演出を楽しみやすくなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 2 2 4 8 】

第 2 発生手段（例えば操作ハンドル 2 4）は、第 1 駆動態様による駆動中（例えば右打ち操作中）に、第 2 駆動態様による駆動中（例えば左打ち操作中）とは異なる音量の音（例えばビビリ音の発生を抑制した状態での音）を発生可能である。

【 2 2 4 9 】

このような遊技機 1 0 によれば、第 1 駆動態様による駆動中（例えば右打ち操作中）に、遊技者が遊技に集中でき演出を楽しみやすくなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 2 2 5 0 】

第 2 音発生手段（例えば操作ハンドル 2 4）の音（例えば演出ボタン 2 5 から伝わる振動によるビビリ音）は、ゲームが特別結果（大当り結果）になる期待を示唆可能な示唆演出に係る第 1 音と、ゲームが特別結果になることを報知可能な報知演出（例えば大当り確定演出）に係る第 2 音とを、含み、第 2 音（例えば大当り確定の振動音）は、第 1 音（大当り確定ではない振動音）よりも音量が大きく、かつ、発生する期間が長い。

40

【 2 2 5 1 】

このような遊技機 1 0 によれば、示唆演出に係る第 1 音と比べて、報知演出に係る第 2 音の音量が大きく、かつ、長い期間発生することになるので、大当りになることを遊技者に強調しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

【 2 2 5 2 】

50

或いは、第 1 音の音量に対する通常音演出（例えばスピーカからの音による演出（BGM 等））の音量は、第 2 音の音量に対する通常音演出の音量よりも相対的に小さく、第 2 音が発生する期間は、第 1 音が発生する期間よりも長い。

【2253】

このような遊技機 10 によれば、第 2 音発生手段（例えば操作ハンドル 24）の音のうち第 2 音が長く発生する場合の通常音演出の音量を、第 1 音が短く発生する場合の通常音演出の音量をよりも大きくできる。従って、通常音演出（例えばスピーカからの音による演出）の音量を、大当り確定の振動音などの第 2 音が発生する場合でも、大きく目立たせることができ、遊技の興趣が向上する。

【2254】

また、第 10 実施形態に係る遊技機 10 は、音を発生可能な音発生手段（例えば操作ハンドル 24）と、所定条件（セーフ球数と排出球数に基づく作動条件）の成立によって、ゲームの実行のできない遊技不可状態を発生可能な遊技停止手段（安全装置）と、を備え、音発生手段は、駆動によって音を発生させてゲームの結果が特別結果となる期待を示唆可能である。したがって、音を使用した面白みのある演出で遊技の興趣を向上できるとともに、不正によってセーフ球数が異常に多いなどの場合に適切に不正対策をすることができ、また、遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制し易くでき、遊技者は安心して遊技ができる。

【2255】

また、第 10 実施形態に係る遊技機 10 は、音を発生可能な第 1 音発生手段（例えば操作ハンドル 24）および第 2 音発生手段（例えば盤装飾装置 46 等の可動役物）を備え、第 1 音発生手段又は第 2 音発生手段は、駆動によって音を発生させてゲームの結果が特別結果となる期待を示唆可能である。したがって、複数の音発生手段を用いて音を使用した面白みのある演出で遊技の興趣を向上できる。

【2256】

なお、本発明は、以上説明した実施形態に限定されることなく、その技術的思想の範囲内において種々の変形や変更が可能であり、それらも本発明の技術的範囲に含まれることが明白である。例えば、時短状態を確変状態に置き換えることも可能である。例えば、遊技制御装置が実行している処理の一部を演出制御装置が実行することもできるし、逆に演出制御装置が実行している処理の一部を遊技制御装置が実行することもできる。例えば、複数の実施形態や複数の変形例を種々に組合せることも可能である。また、例えば、本発明をパチンコ機だけでなく他の種類の遊技機（スロットマシンなど）に適用することもできる。本発明の範囲は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及び内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

【2257】

例えば、上述の実施形態をスロットマシンに適用する場合において、遊技に使用する遊技媒体は、遊技球に代えてメダル（コイン）になり、賞球数はメダルの払い出し枚数に代えられる。遊技媒体の使用数は、スロットマシンに投入した投入メダルの枚数である投入メダル数となる。そして、スロットマシンでは、性能情報としての出玉率（ベース）は、スロットマシンへのメダルの投入枚数に対する払い出し枚数の比率（％）となり、役物比率は、所定期間に払い出したメダルの枚数のうち、各種ボーナスにより払い出した枚数の比率（％）となる。

【符号の説明】

【2258】

- 10 遊技機
- 25 演出ボタン
- 30 遊技盤
- 32 遊技領域
- 34 普図始動ゲート
- 36 第 1 始動入賞口（第 1 始動入賞領域）

10

20

30

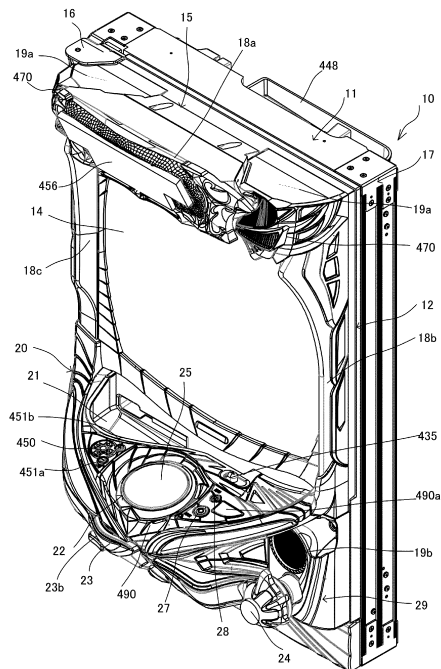
40

50

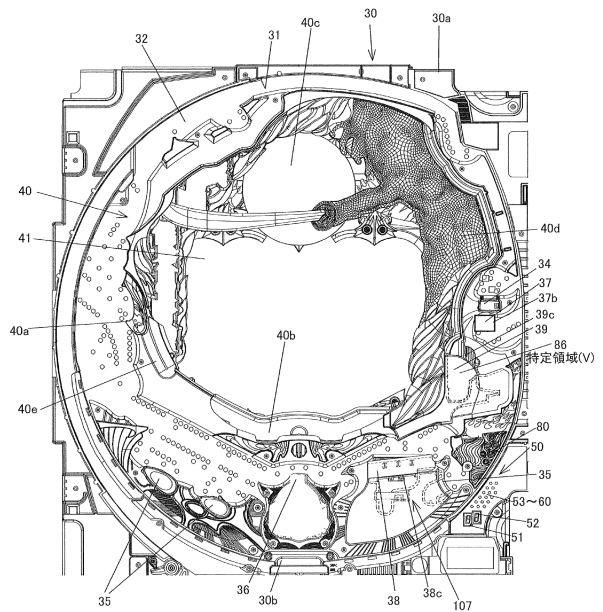
- 3 7 普通変動入賞装置（第 2 始動入賞領域）
- 3 8 第 1 特別変動入賞装置
- 3 9 第 2 特別変動入賞装置
- 4 0 センターケース
- 4 1 表示装置
- 5 0 一括表示装置（LED）
- 8 6 特定領域（V 入賞口）
- 1 0 0 遊技制御装置（主基板）
- 2 0 0 払出制御装置
- 3 0 0 演出制御装置（サブ基板）
- 5 1 1 作動予告表示
- 5 1 2 作動警告表示
- 5 1 3 作動中表示
- 5 2 0 球切れエラー表示
- 5 2 2 オーバーフローエラー表示
- 5 2 4 二次元コード
- 5 4 1 特定機種表示（コンプリート機能搭載表示）

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

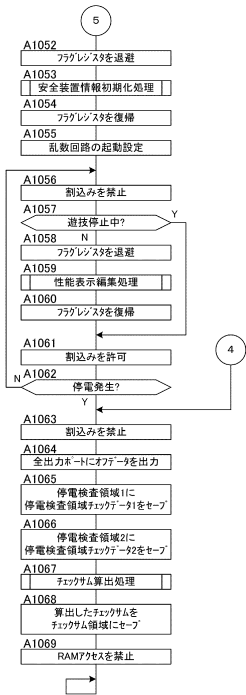
30

40

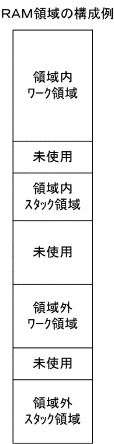
50



【図 5 C】



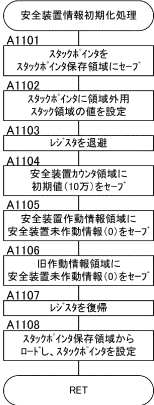
【図 6】



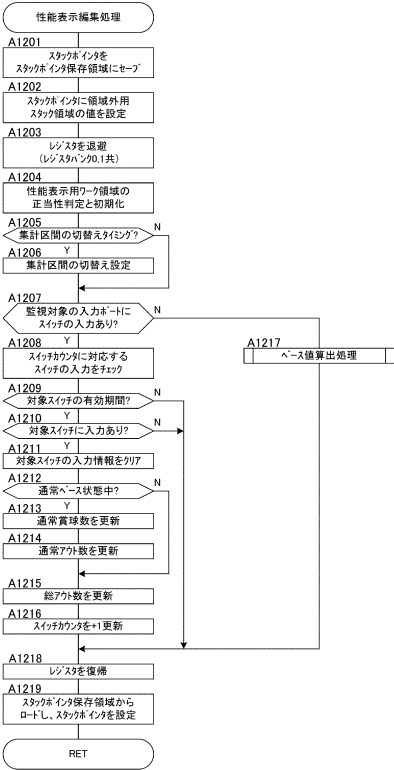
10

20

【図 7】



【図 8】

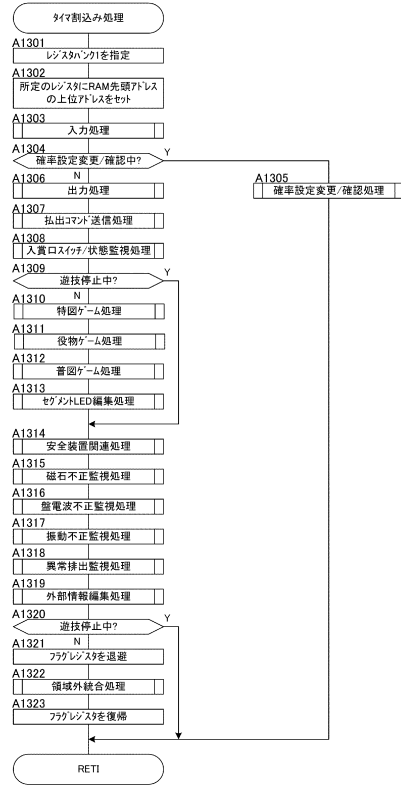


30

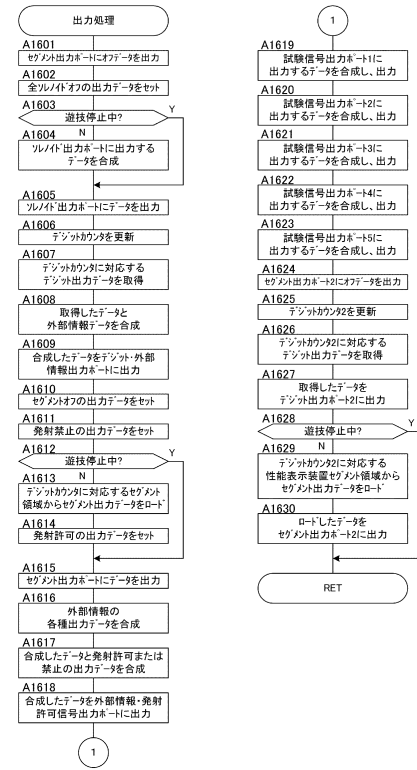
40

50

【図 9】



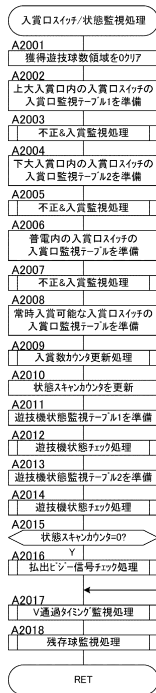
【図 10】



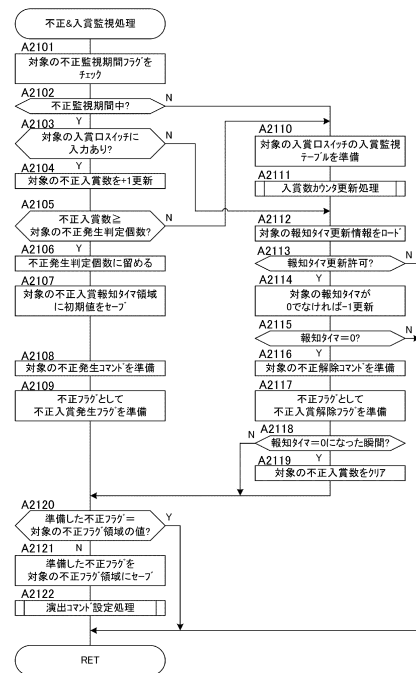
10

20

【図 11】



【図 12】

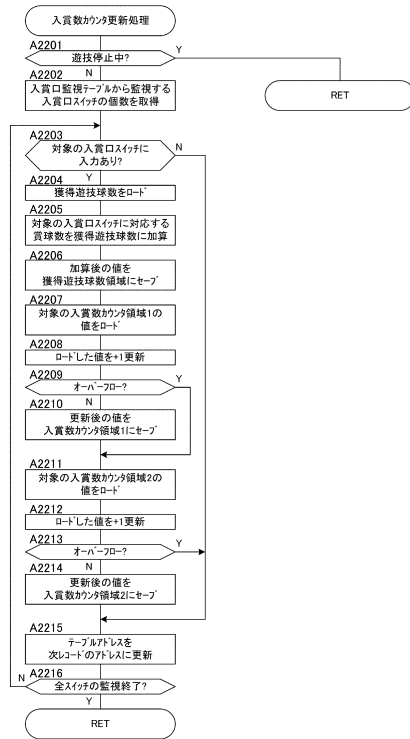


30

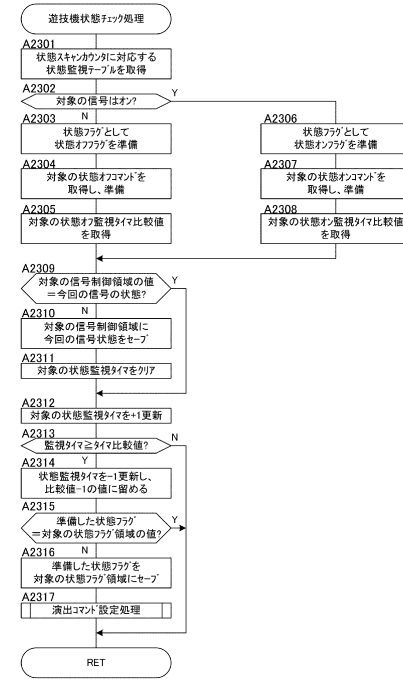
40

50

【図 13】



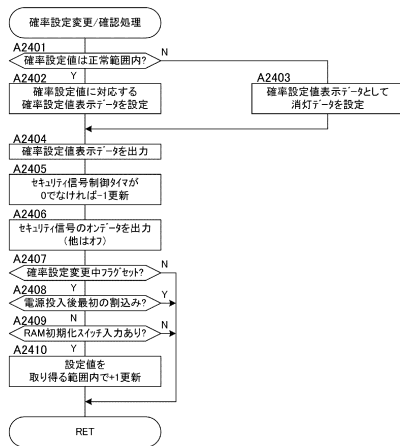
【図 14】



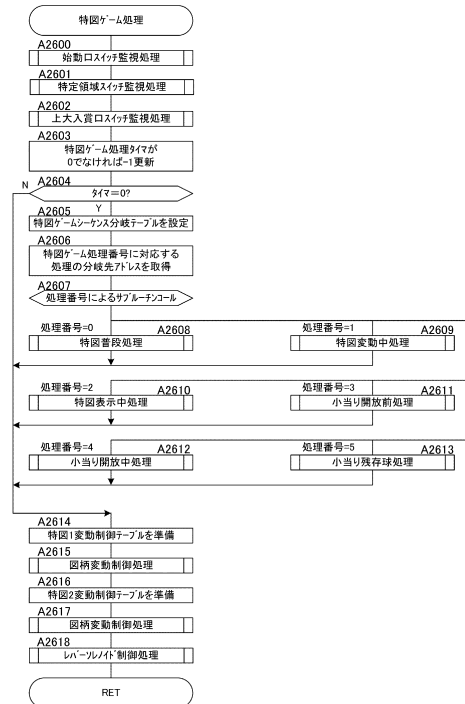
10

20

【図 15】



【図 16】

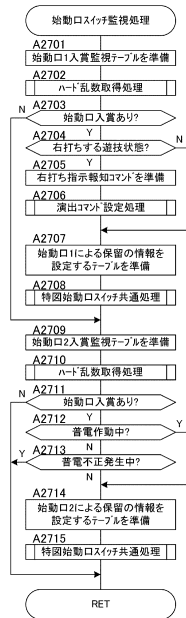


30

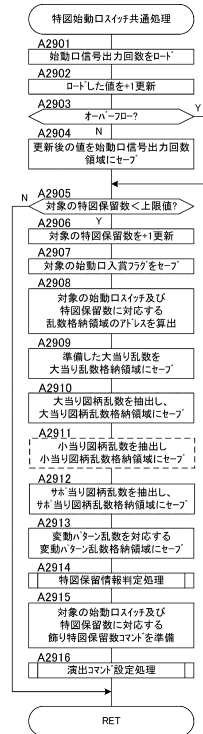
40

50

【図 17】



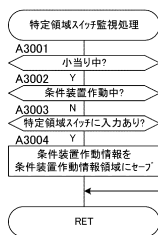
【図 18】



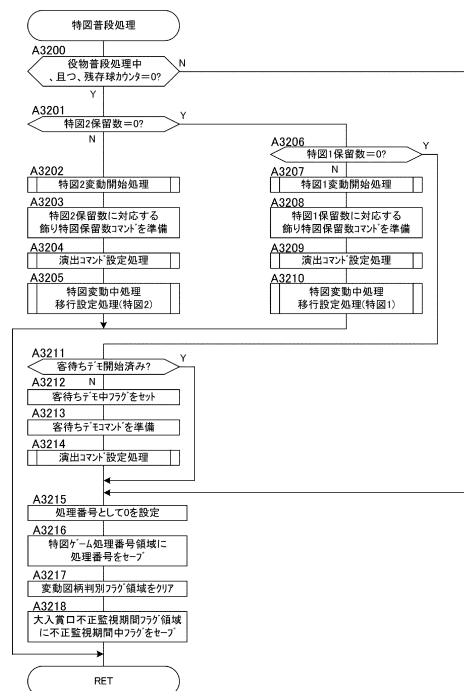
10

20

【図 19】



【図 20】



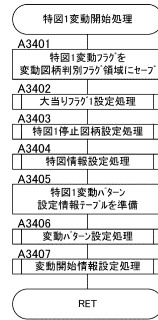
30

40

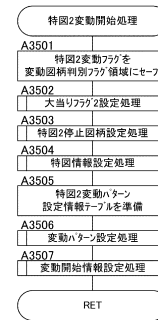
50



【図 2 1】



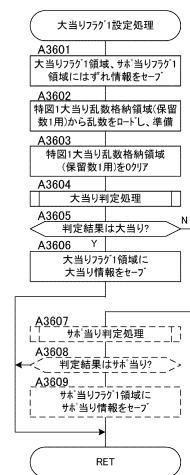
【図 2 2】



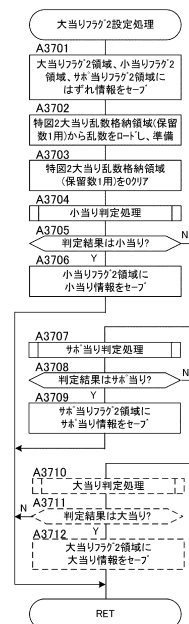
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

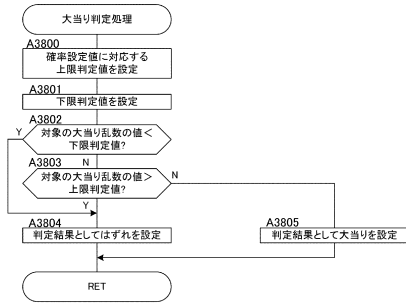


30

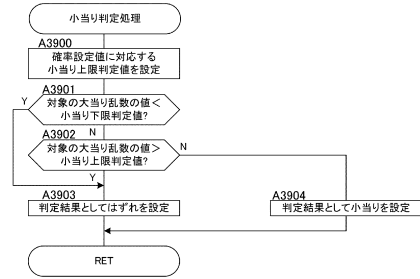
40

50

【図 25 A】

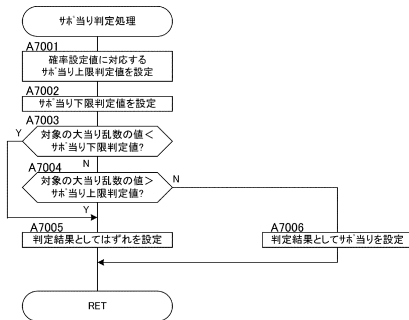


【図 25 B】

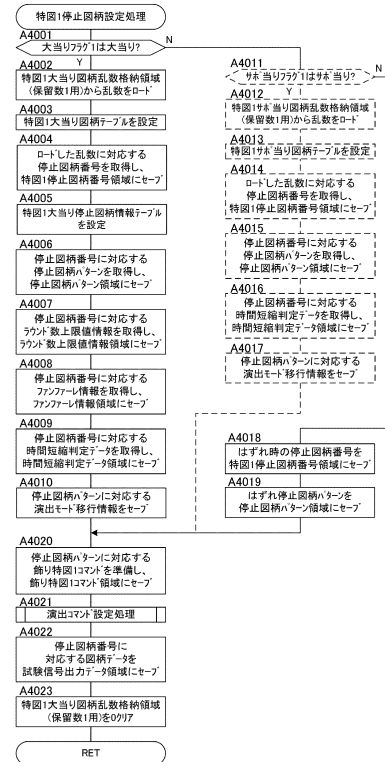


10

【図 25 C】



【図 26】



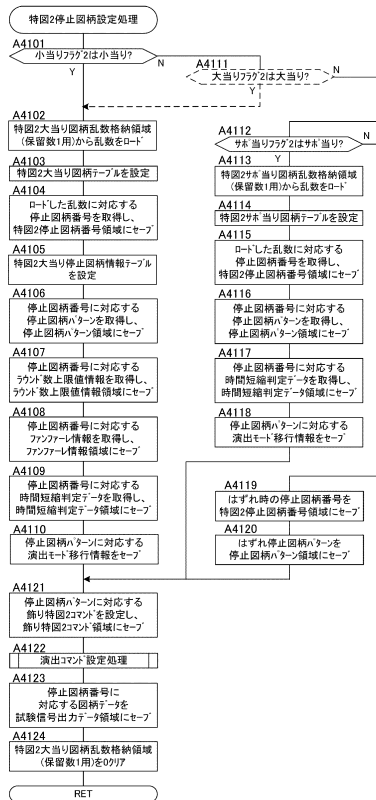
20

30

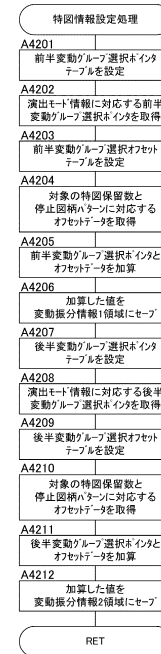
40

50

【図 27】



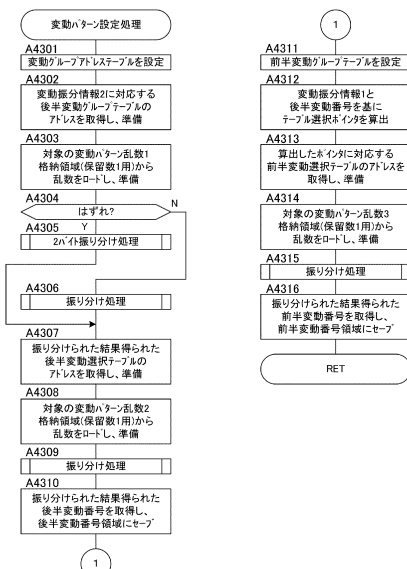
【図 28】



10

20

【図 29】



【図 30】

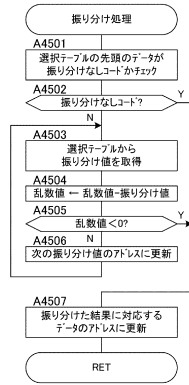


30

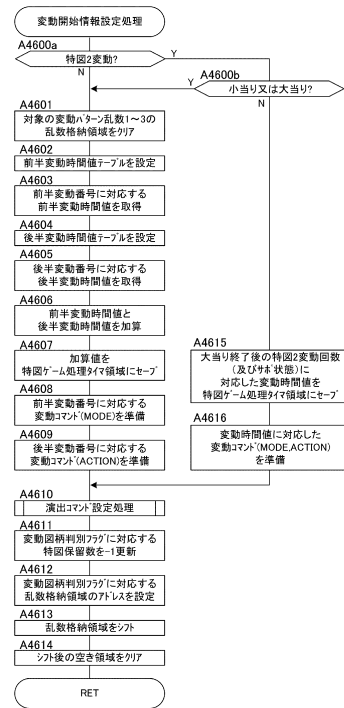
40

50

【図 3 1】



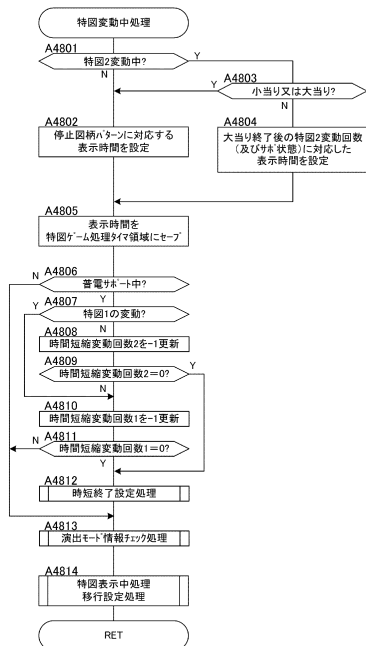
【図 3 2】



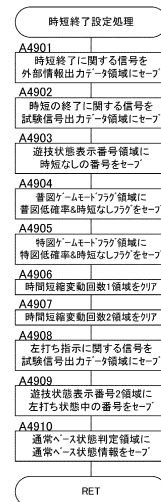
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

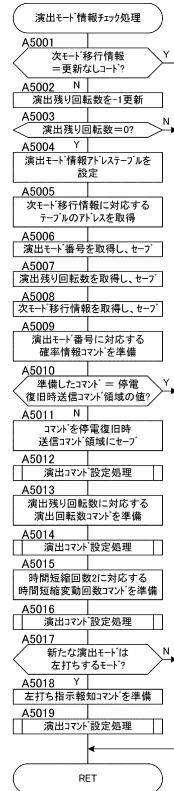


30

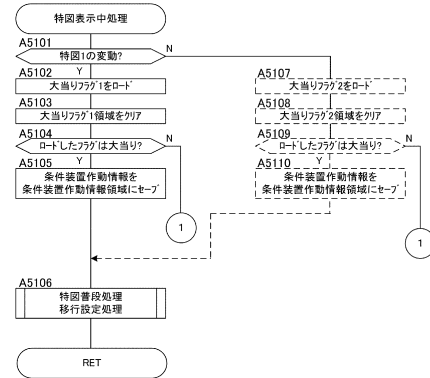
40

50

【図 3 5】



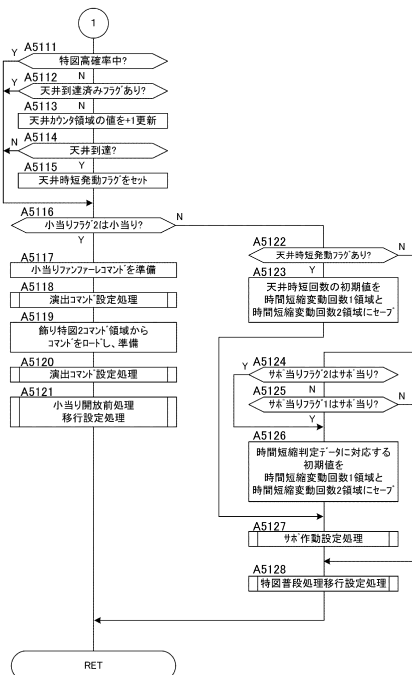
【図 3 6 A】



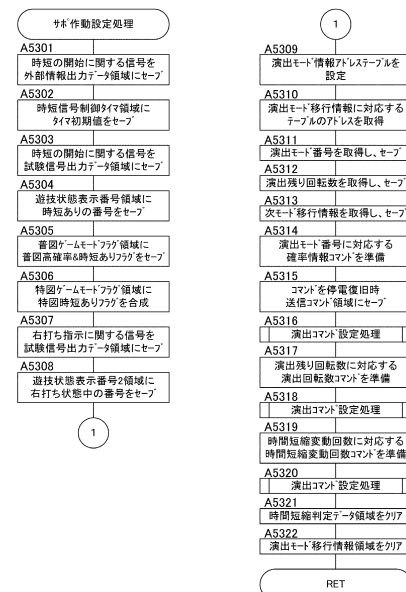
10

20

【図 3 6 B】



【図 3 7】

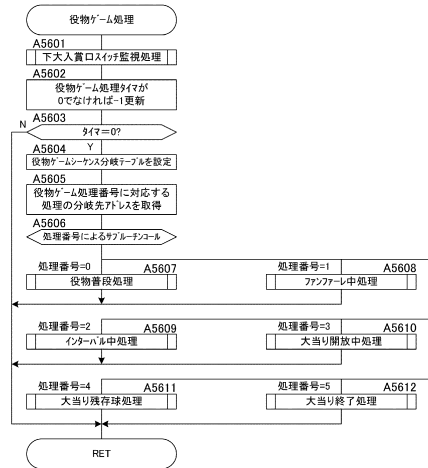


30

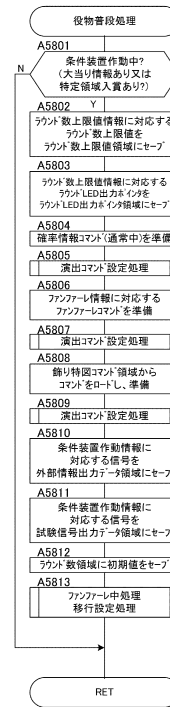
40

50

【図 38】



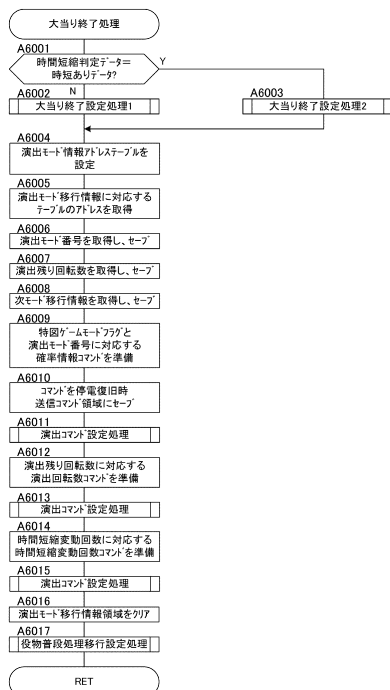
【図 39】



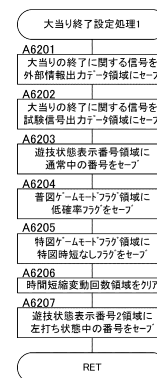
10

20

【図 40】



【図 41】

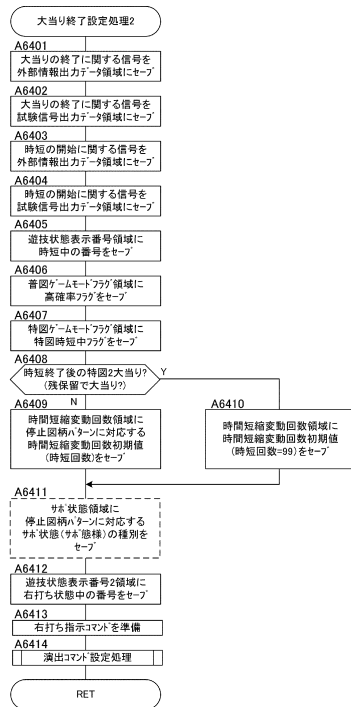


30

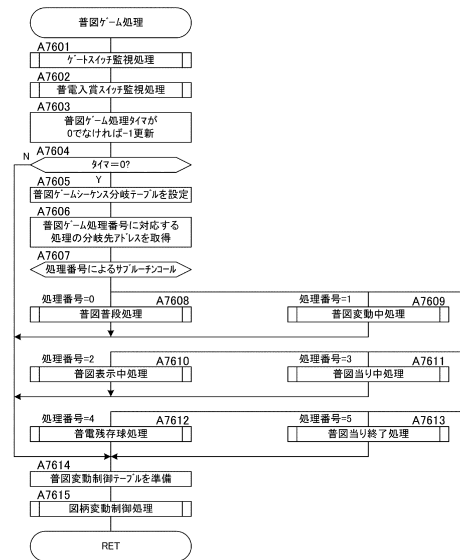
40

50

【 図 4 2 】



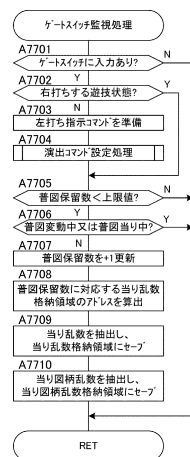
【 図 4 3 】



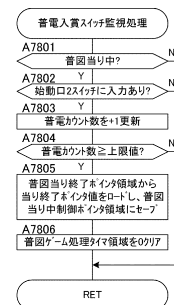
10

20

【 図 4 4 】



【 図 4 5 】

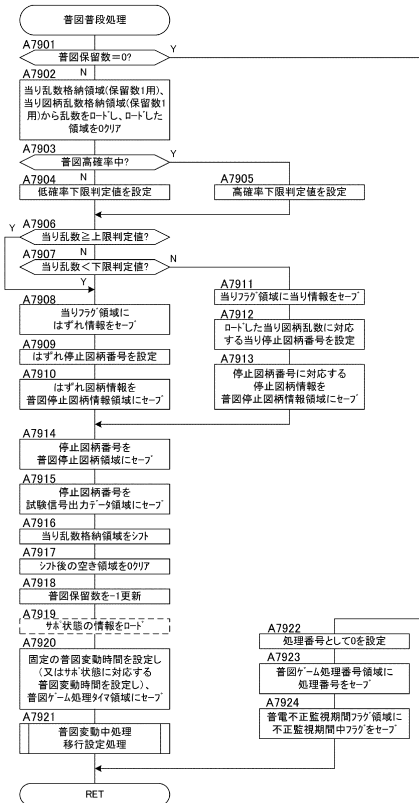


30

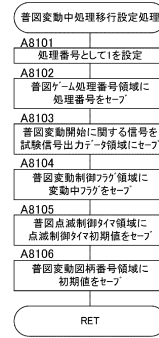
40

50

【図 46】



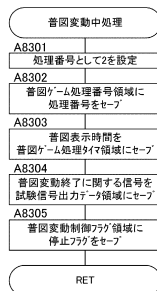
【図 47】



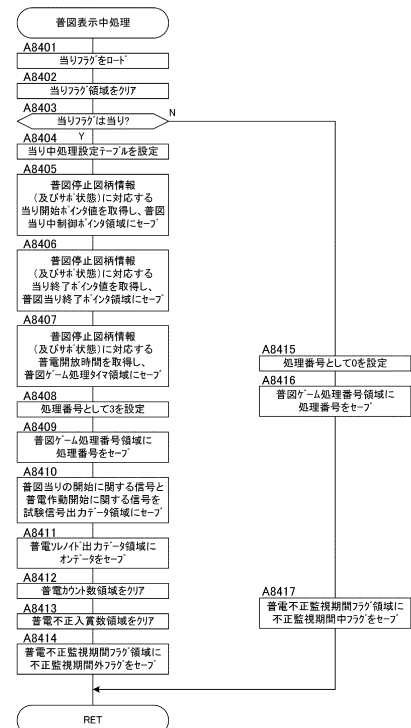
10

20

【図 48】



【図 49】



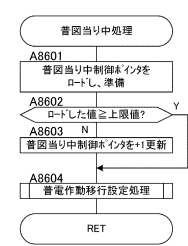
30

40

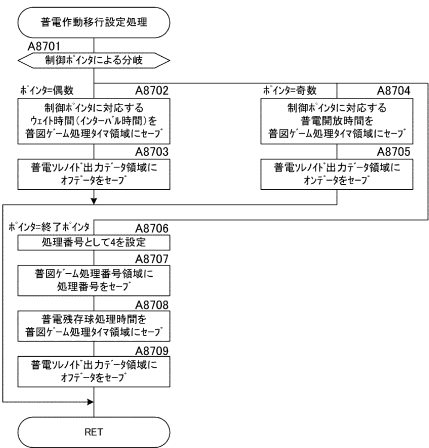
50



【 図 5 0 】



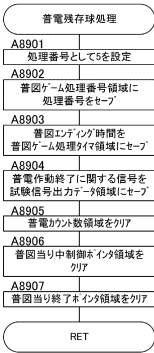
【 図 5 1 】



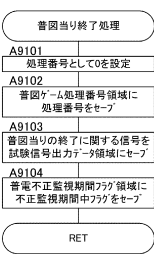
10

20

【 図 5 2 】



【 図 5 3 】

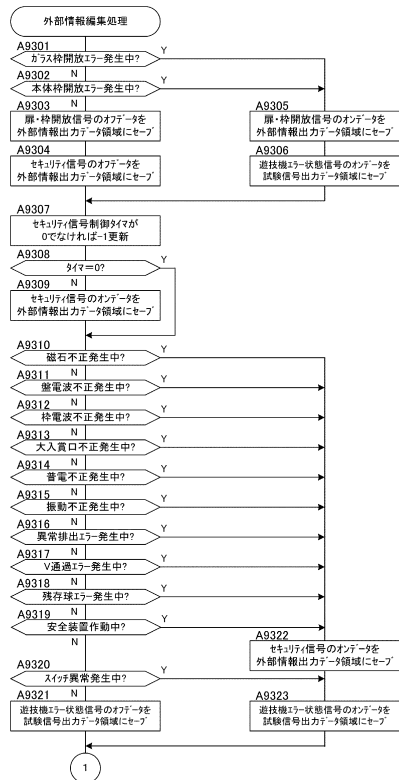


30

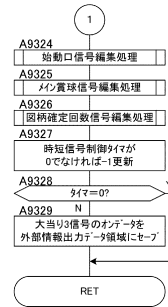
40

50

【図 5 4 A】



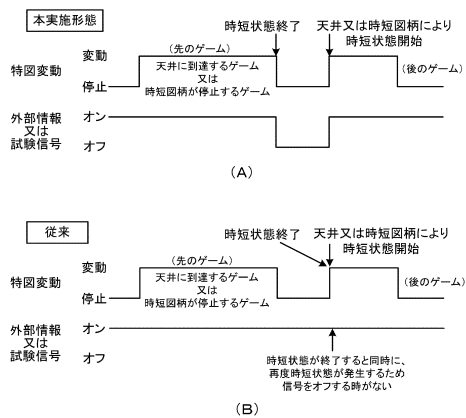
【図 5 4 B】



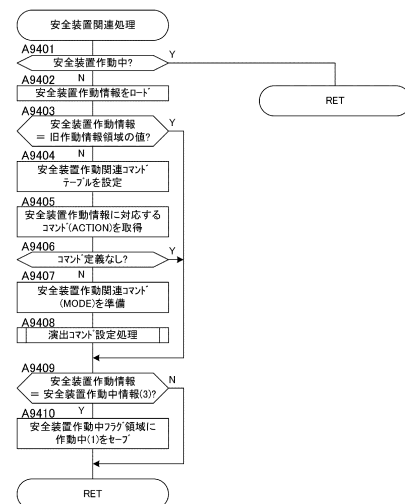
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

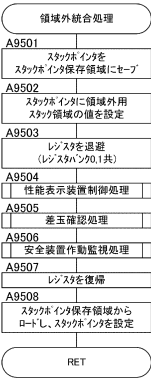


30

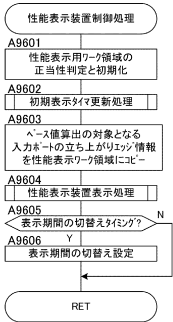
40

50

【図 5 7】



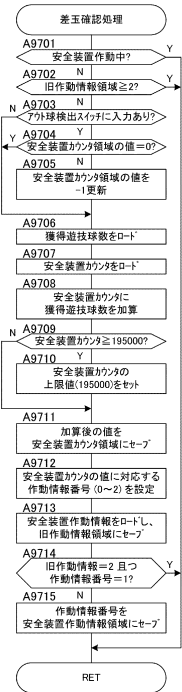
【図 5 8】



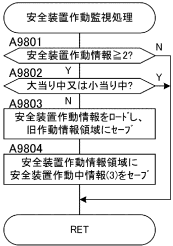
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

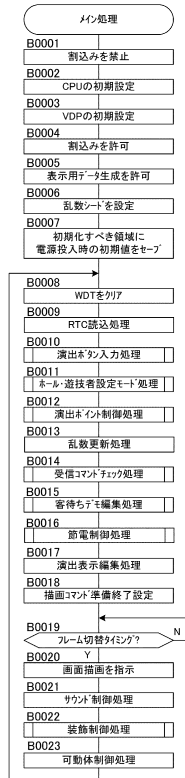


30

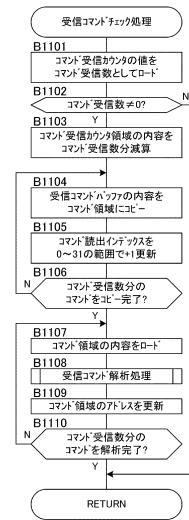
40

50

【図 6 1】



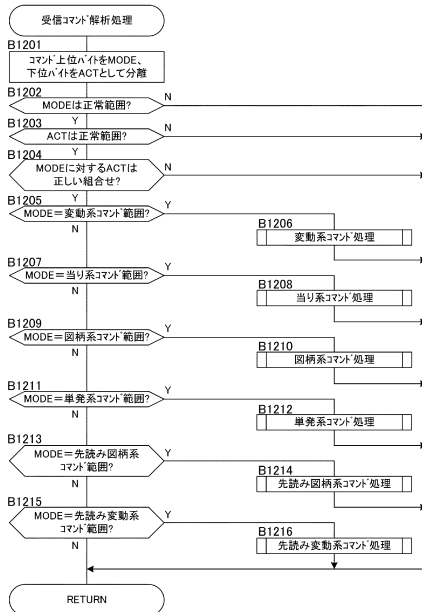
【図 6 2】



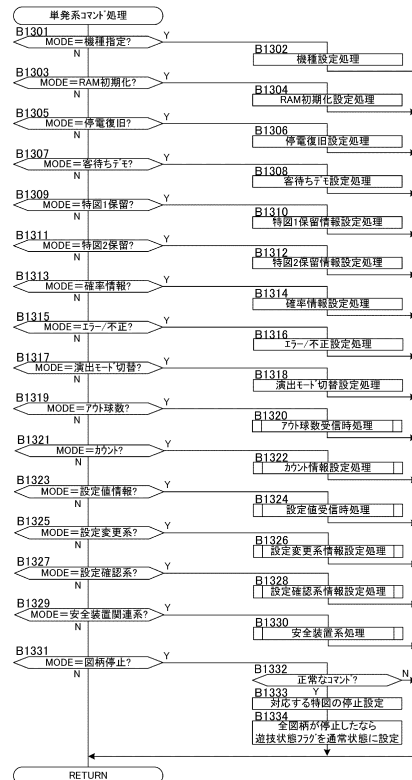
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

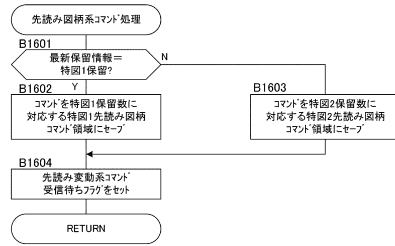


30

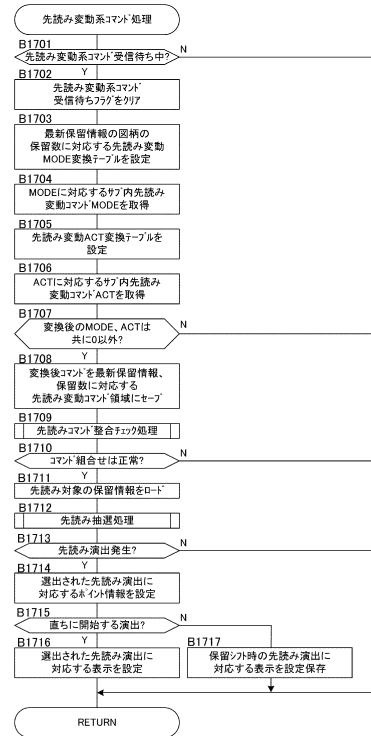
40

50

【図 6 5】



【図 6 6】



10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

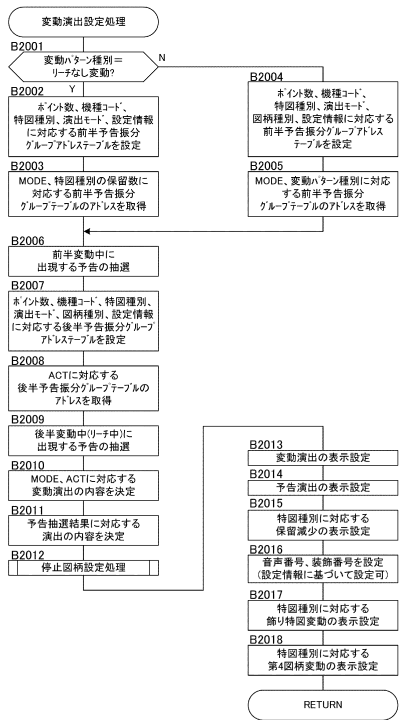


30

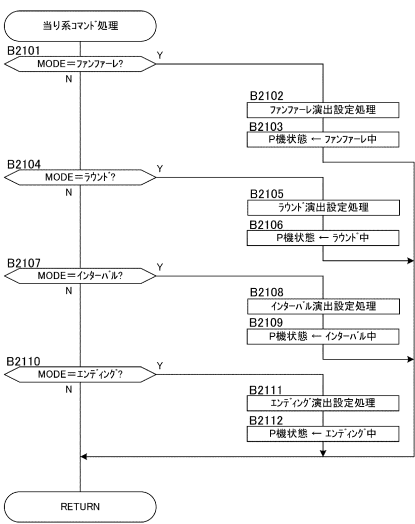
40

50

【図 69】



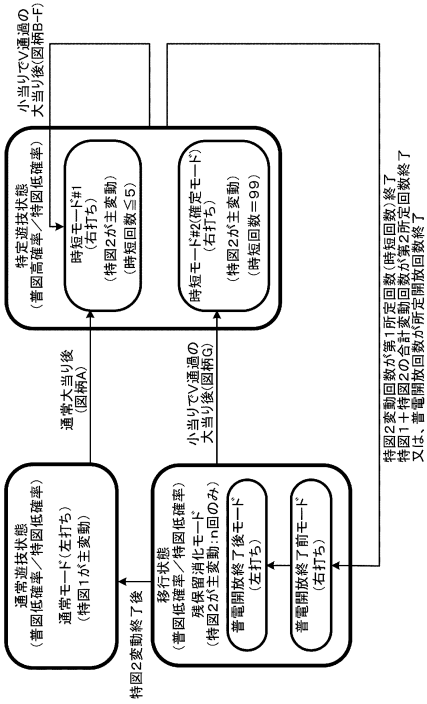
【図 70】



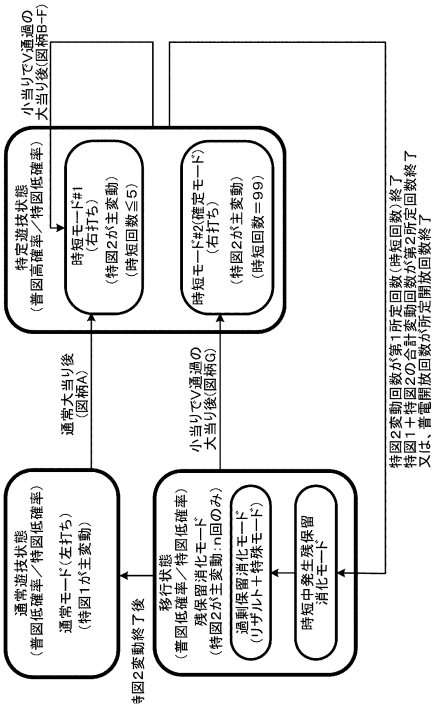
10

20

【図 71 A】



【図 71 B】



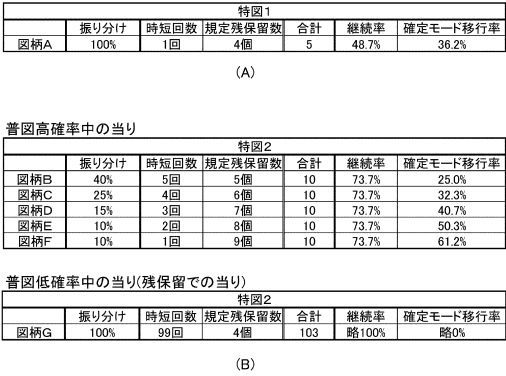
<別例>

30

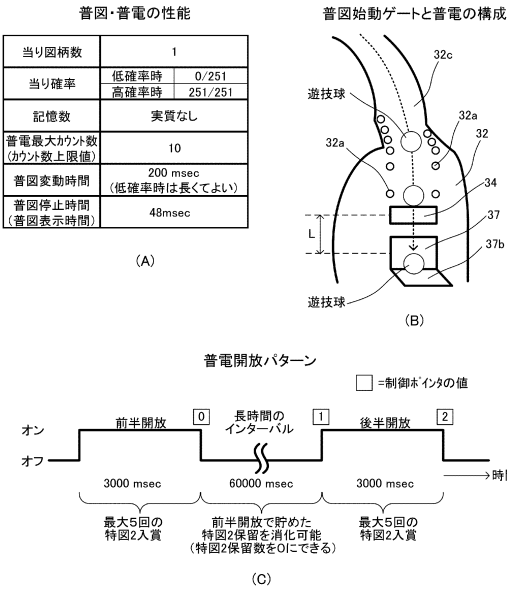
40

50

【 図 7 2 】



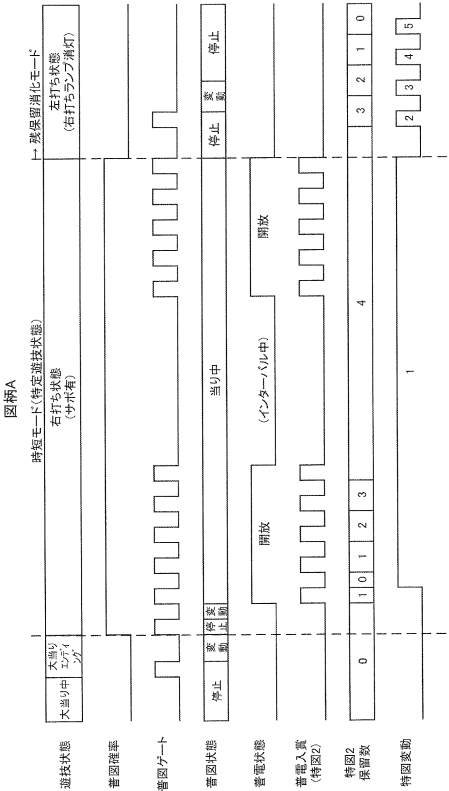
【 図 7 3 】



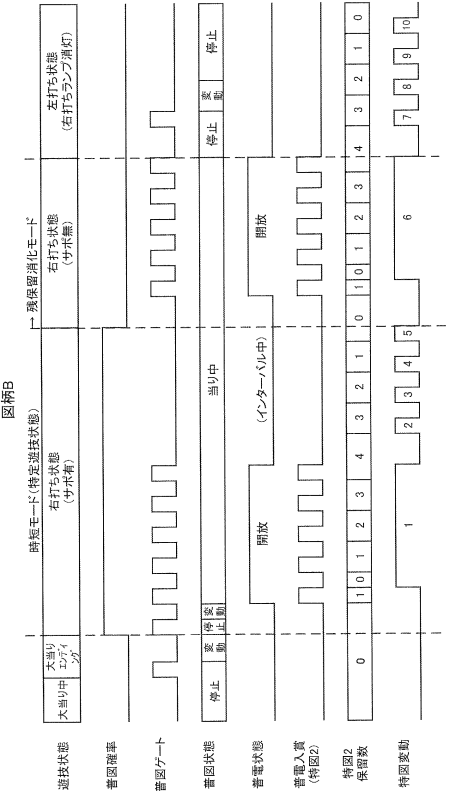
10

20

【 図 7 4 】



【 図 7 5 】

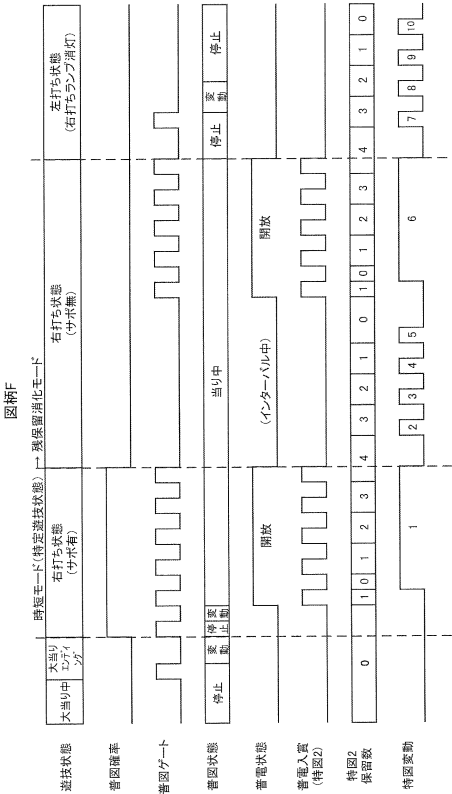


30

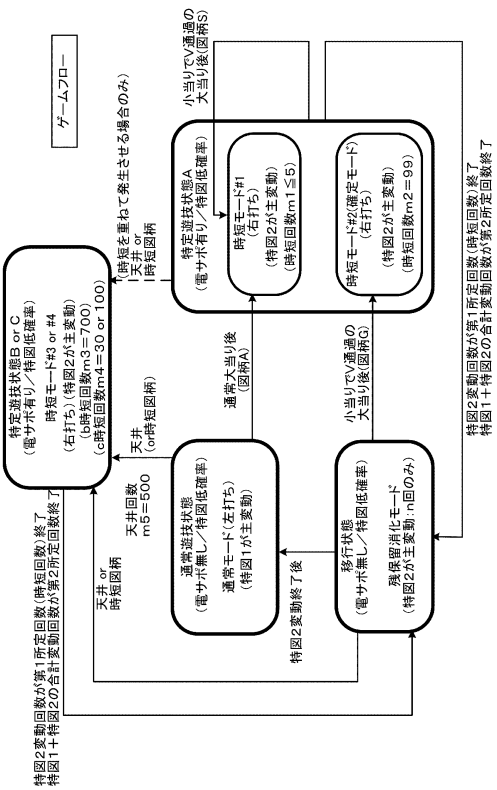
40

50

【図 7 6】



【図 7 7】



【図 7 8】

特図1				
図柄A	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
100%	3回	4個	7	

(A)

普電サポート有りの状態での当り

特図2				
図柄S	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
100%	3回	4個	7	

普電サポート無し(残保留での当り)

特図2				
図柄G	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
100%	99回	4個	103	

(B)

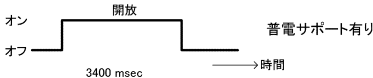
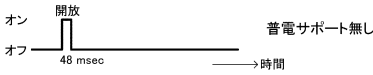
【図 7 9】

普電・普電の性能

当り図柄数	1
当り確率	250/251 (通常時は低くてよい)
記憶数	4
普電最大カウント数 (カウント数上限値)	10
普電変動時間	500 msec (通常時は長くてよい)
普電停止時間 (普電表示時間)	600msec

(A)

普電開放パターン  
(一度の普電当りで1回のみ開放)



(B)

10

20

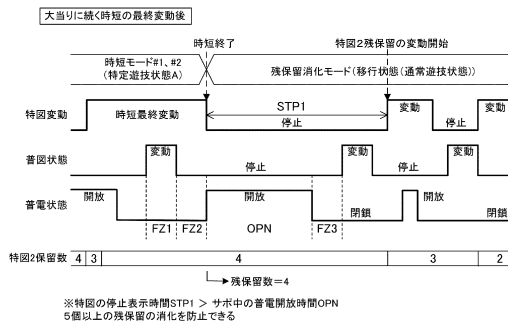
30

40

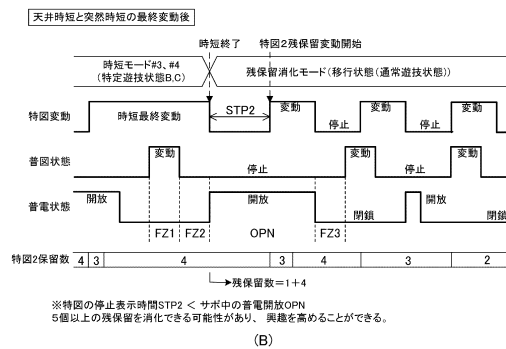
50



【 図 8 0 】

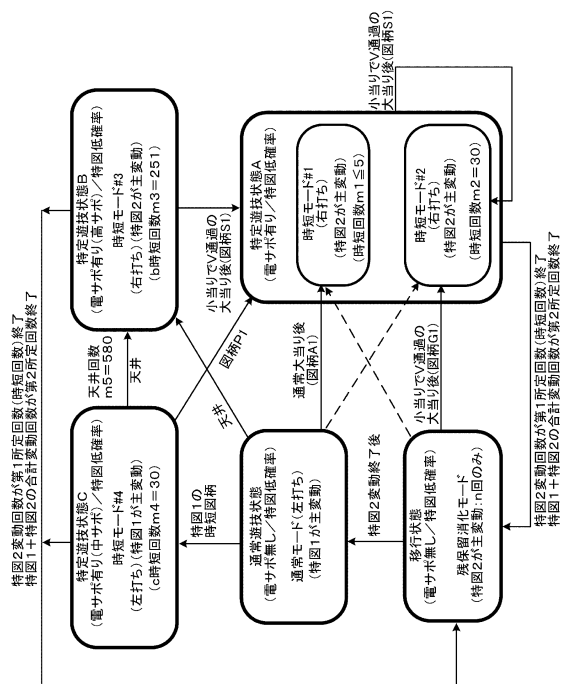


(A)

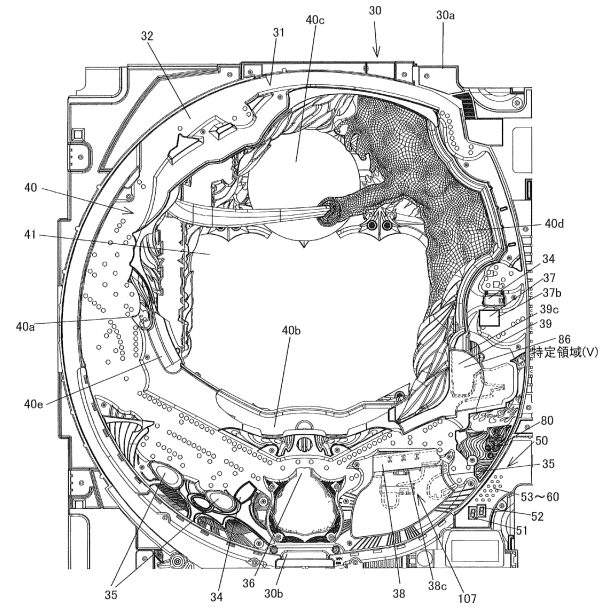


(B)

【 図 8 2 】



【 図 8 1 】



10

20

**【 ☓ 8 3 】**

特図1の大当たり(普電サポート有りの状態)(主に特定遊技状態C)

特図1				
	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
図柄P1	100%	30回	4個	34

特図1の大当たり(普電サポート無しの状態)(主に通常遊技状態)

特図1				
	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
図柄A1	100%	4回	4個	8

(A)

特図2の大当り(普電サポート有りの状態)

特図2				
	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
図柄S1	100%	30回	4個	34

※ 9R、6R、3Rに対応する内訳があてよい(図柄S1-9R(15%)、S1-6R(10%)、S1-3R(75%))

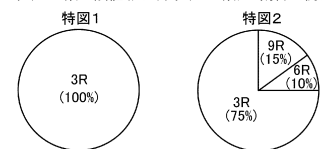
特図2の大当り(普電サポート無しの状態)(残保留での大当りを含む)

	振り分け	時短回数	規定残保留数	合計
図柄G1	100%	30回	4個	34

※ 9R、6R、3Rに対応する内訳があつてよい(図柄G1-9R(15%)、G1-6R(10%)、G1-3R(75%))

(B)

ラウンド数上限値(大当りラウンド数)の割合<例>



(C

【図 8 4】

状態	新たな時短の作動契機の発生		
	a時短	b時短	c時短
通常遊技状態 (電サポ無し、特図低確率)	大当りを契機として 作動	b時短を作動させる	c時短を作動させる
特定遊技状態A (a時短中)	大当りを契機として 作動	b時短に切り替える	c時短は作動させない
特定遊技状態B (b時短中)	大当りを契機として 作動	作動不可	c時短は作動させない
特定遊技状態C (c時短中)	大当りを契機として 作動	b時短に切り替える	新c時短は作動させない

【図 8 5】

状態	D7	D9	D17	電サポ無	c時短 (時短図柄)	c時短 (時短図柄) 普通図柄時※	a時短 (大当り後) b時短 (規定回転)
通常打ち状態	消灯	消灯	—	○	○	—	—
右打ち状態	点灯	点灯	—	—	—	—	—
変動時間短縮機能未作動時	—	—	消灯	○	—	○	○
変動時間短縮機能作動時	—	—	点灯	—	○	○	○
電源投入時に高確率状態	—	—	—	—	—	—	—
上記以外	—	—	—	—	—	—	—

※図柄停止タイミングで右打ちLED点灯

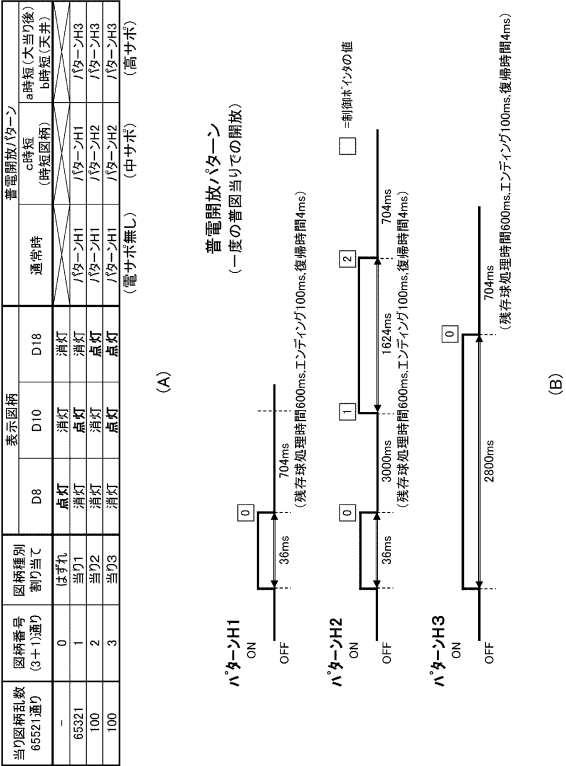
状態	D7	D9	D17	大当り	小当り特図1) 短縮機能未作動	小当り特図2)
通常打ち状態	消灯	消灯	—	—	—	—
右打ち状態	点灯	点灯	—	○	○	○
変動時間短縮機能未作動時	—	—	消灯	○	—	○
変動時間短縮機能作動時	—	—	点灯	—	○	—
電源投入時に高確率状態	—	—	—	—	—	—
上記以外	—	—	—	—	—	—

【図 8 6】

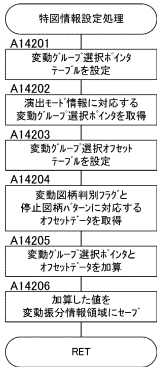
普図・普電の性能		
当り図柄数	3	
当り確率	250/251 (通常時は低くてよい)	
記憶数	4	
普電最大カウト数 (カウト数上限値)	5	
普図変動時間	電サバ無	500msec
	c時短	490msec
	a時短 b時短	200msec
普図停止時間 (普図表示時間)	600msec	

普図・普電の性能

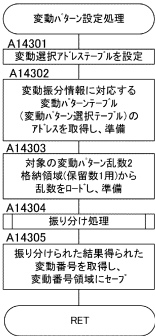
【図 8 7】



【 図 8 8 】



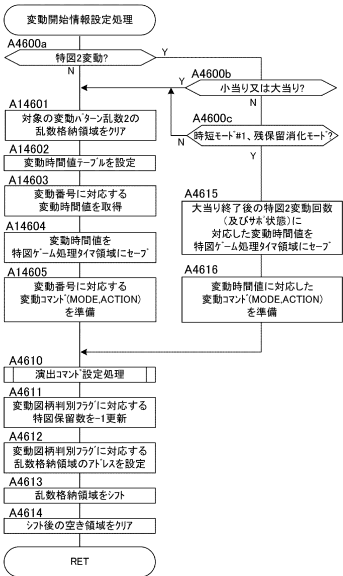
【 図 8 9 】



10

20

【 図 9 0 】



【 図 9 1 】

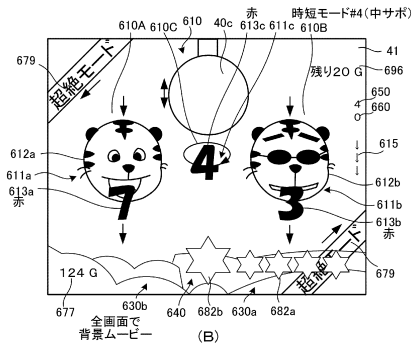
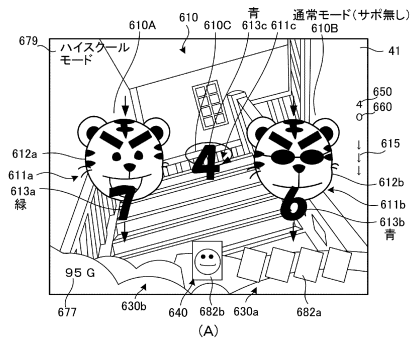
遊技状態 (モード)	通常遊技状態 (通常モード)	特定遊技状態B (b時短) (時短モード#3)	特定遊技状態C (c時短) (時短モード#4)
普通電の状態で	電サボ無	高サボ (通常の電サボ)	中サボ
特図1変動/パターンテーブル	A	A	A
特図2変動/パターンテーブル	A	C	C

30

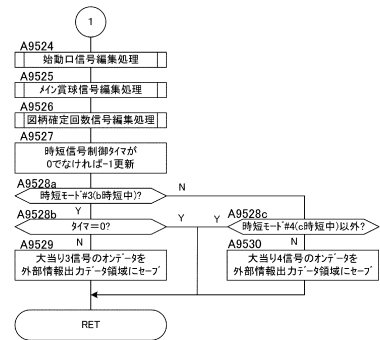
40

50

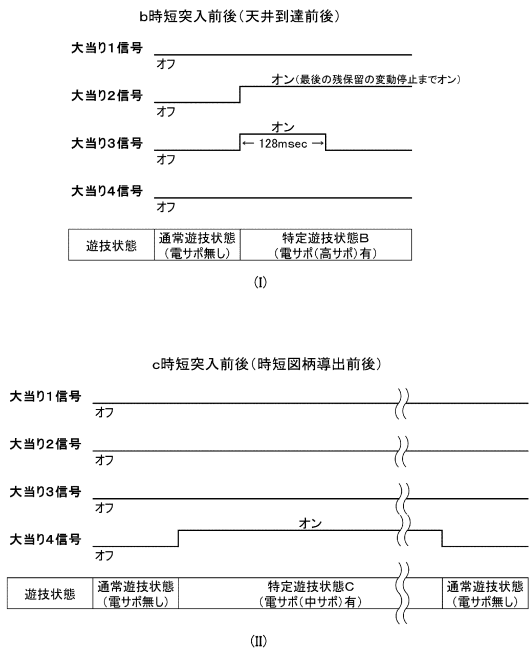
【図 9 2】



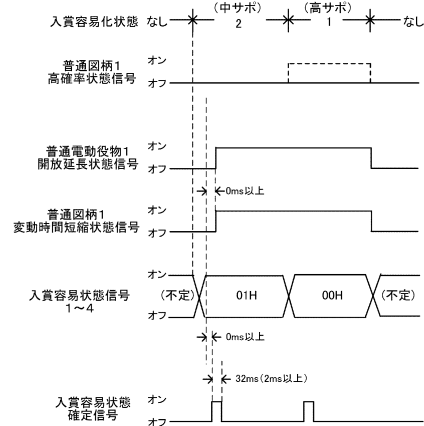
【図 9 3 A】



【図 9 3 B】



【図 9 4 A】



※入賞容易化状態に係る試験試験信号は以下の順序で変化させる  
①入賞容易状態信号1~4  
②入賞容易状態確定信号(32msオン)  
③普通図柄1高確率状態信号、普通電動役物1開放延長状態信号、普通図柄1変動時間短縮状態信号

10

20

30

40

50

【図 9 4 B】

状態	入賞容易状態信号1~4
高サボ	00H
中サボ	01H

【図 9 5】

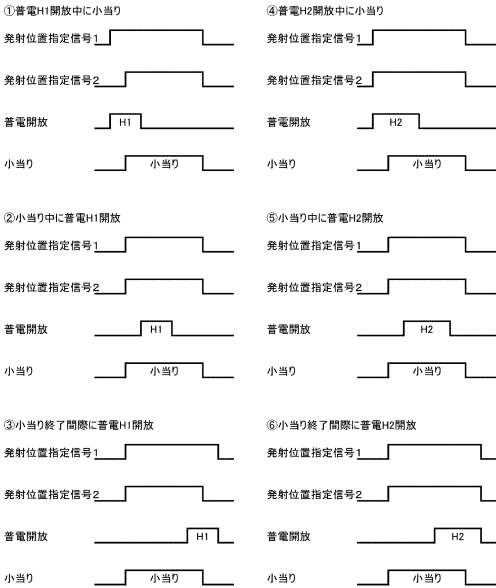
中サボ時		
状態	発射位置指定信号1	発射位置指定信号2
バターンH1	○	
バターンH2	○	○

(A)

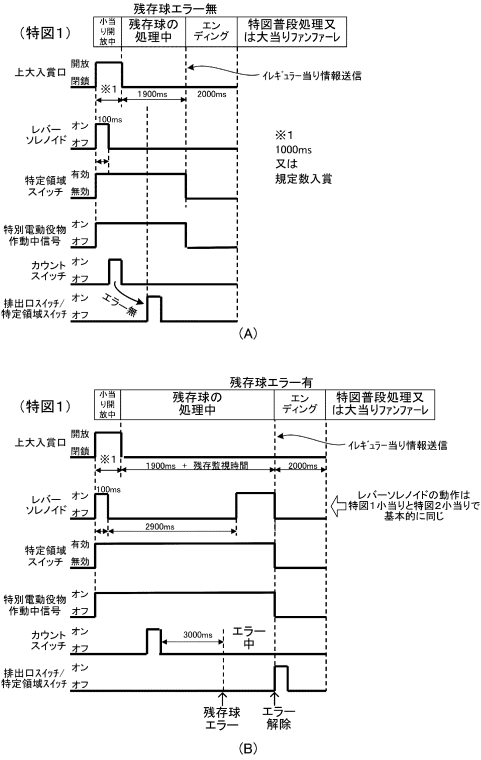
中サボ以外		
状態	発射位置指定信号1	発射位置指定信号2
サボ中	○	○
小当り	○	○
大当り	○	○

(B)

【図 9 6】



【図 9 7】



10

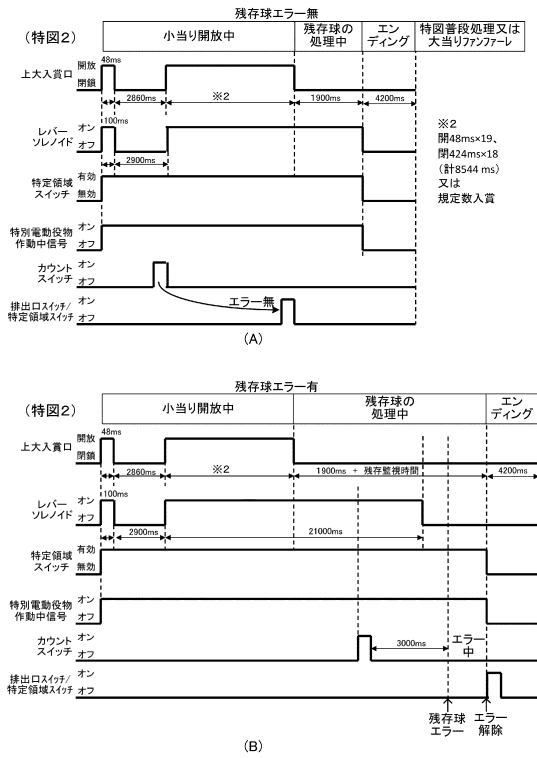
20

30

40

50

【図 9 8】



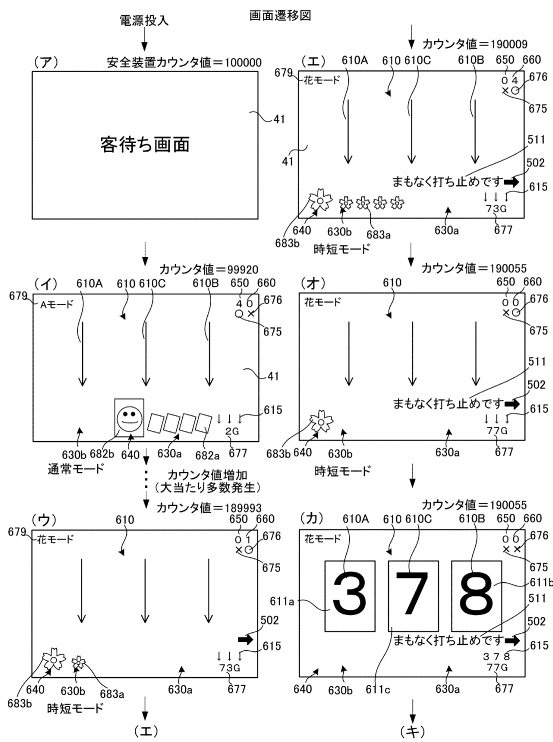
【図 9 9】

安全装置カウンタ	安全装置 (又はコンプリート機能)	遊技機状態 (遊技状態)	表示装置	発光部 (LED)
195000	動作予告状態 (発生しない場合あり)	遊技停止 (入賞口無効、ソレノイド停止、発射停止、払い出し停止、せきこみ、リセリ等発生、試験信号発生可)	カウンス195000以降、遊技停止前 (大当り中など)	遊技中又は客待ち
190000~194999	動作予告状態	遊技中又は客待ち	動作予告表示あり (客待ち中と変動表示中で、表示態様を覚えてよい) 「まもなく打ち止めです」	遊技中又は客待ち
0~189999	未動作状態	遊技中又は客待ち	安全装置動作表示は無し (安全装置付きの機種であることを表示してよい)	遊技中又は客待ち

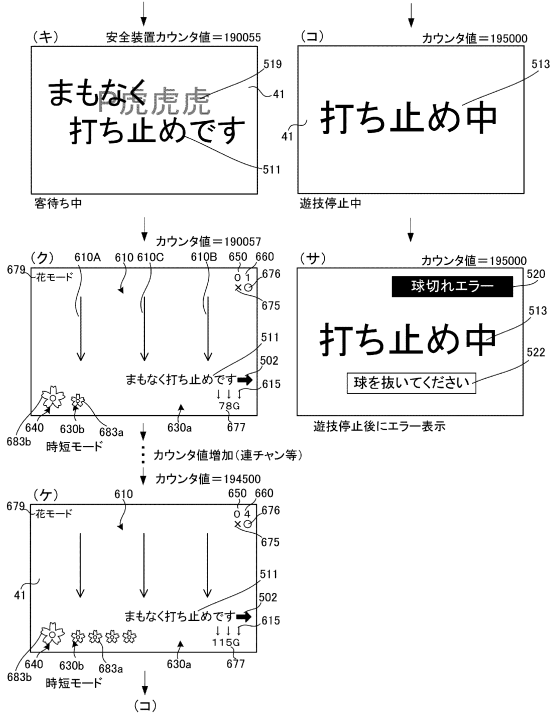
10

20

【図 1 0 0 A】



【図 1 0 0 B】

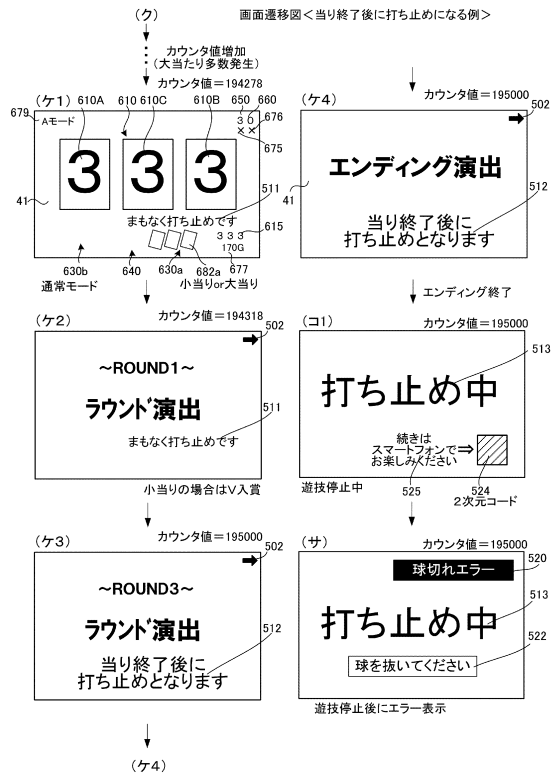


30

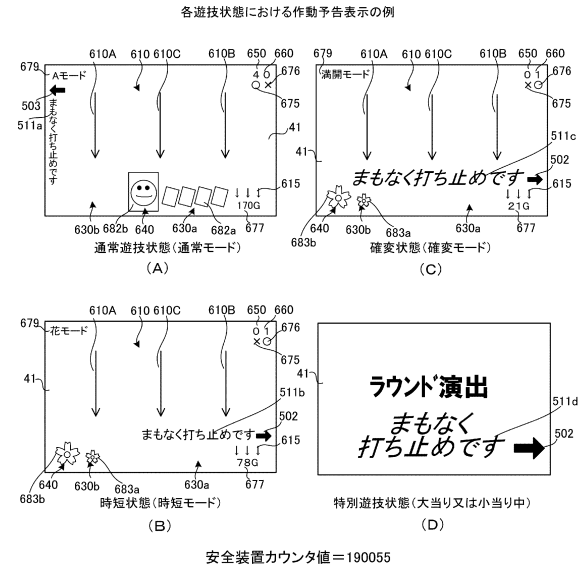
40

50

【図 101】



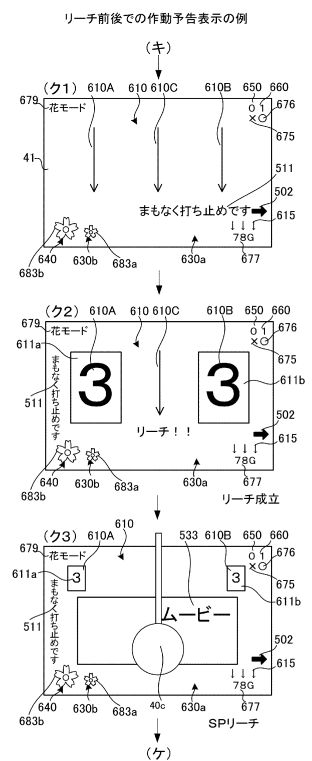
【図 102】



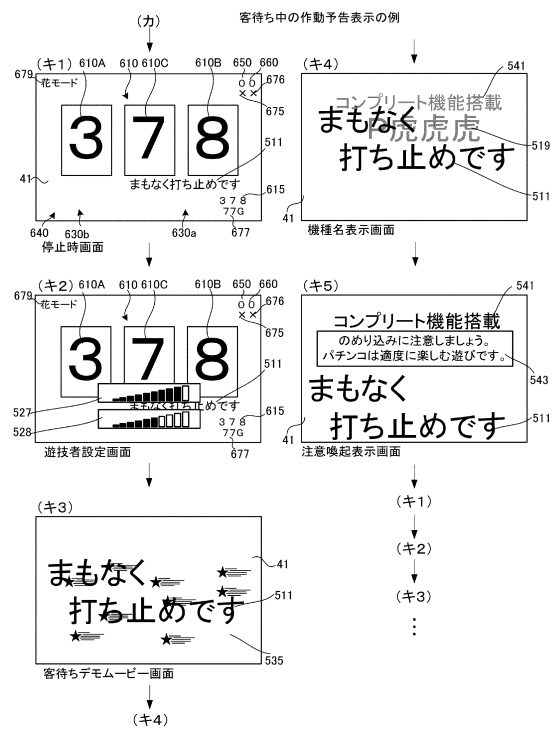
10

20

【図 103】



【図 104】

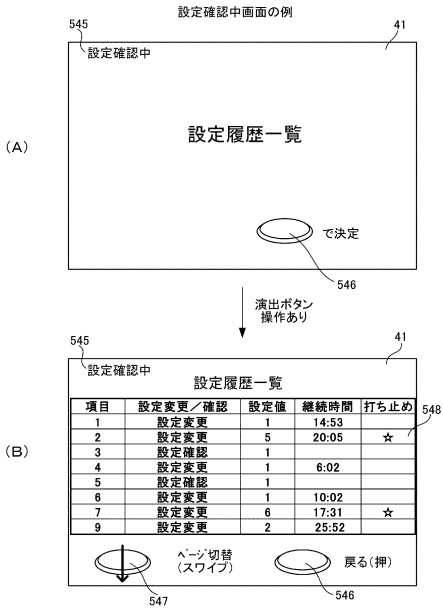


30

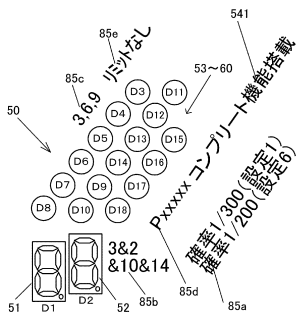
40

50

【図 1 0 5】



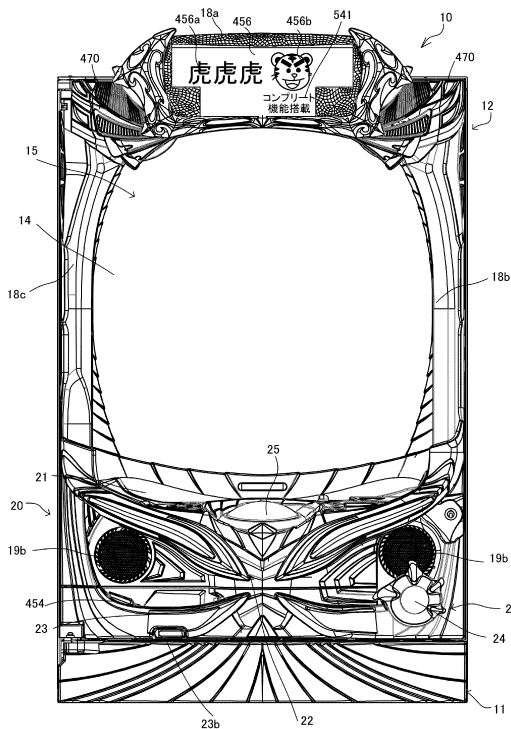
【図 1 0 6】



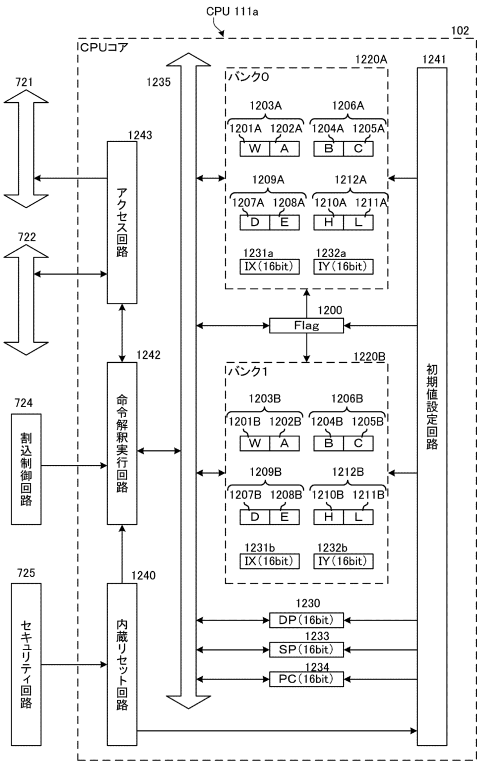
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8 A】



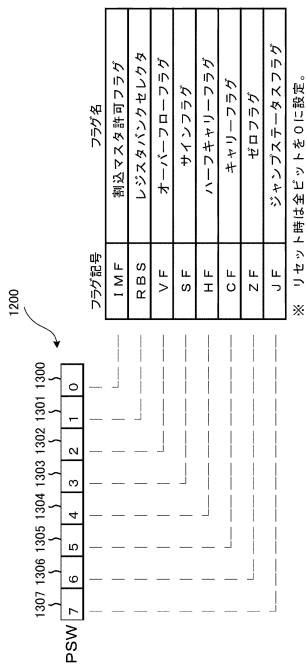
30

40

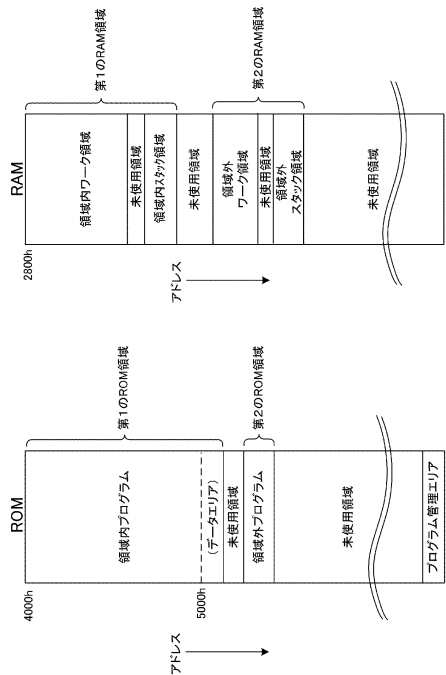
50



【図 1 0 8 B】



【図 1 0 9】



10

20

【図 1 1 0】

遊技制御装置のCPUの命令 (例1-1)

LD命令 (転送命令): LD 第1オペランド, 第2オペランド  
※第1オペランドに対応するものに第2オペランドに対応する内容 (値) を転送 (コピー) する。

命令 (コード)	機能	フラグ変化	サイ クル	語長
LD r, g	[1]	Z Z - - - -	2(or1)	2(or1)
LD f, n	[2]	Z Z - - - -	2	2
LD k, n	[2]	Z Z - - - -	3	3
LD s, (vw)	[4]	Z Z - - - -	5	3
LD t, (vw)	[4]	Z Z - - - -	5	4
LD r, (ji)	[3]	Z Z - - - -	3	2(or1)
LD r, (ji+)	[3]	Z Z - - - -	4(or3)	2(or1)
LD r, (ji+d)	[3]+[4]	Z Z - - - -	4	3(or2)
LD r, (ji+p)	[3]	Z Z - - - -	4	2
LD (vw), n	[6]	Z Z - - - -	8	5
LD (ji), n	[5]	Z Z - - - -	6(or4)	3(or2)
LD (ji+), n	[5]	Z Z - - - -	4	2
LD (ji+d), n	[5]+[6]	Z Z - - - -	7(or5)	4(or3)
LD (ji+p), n	[5]	Z Z - - - -	7	3
LD (vw), s	[8]	Z Z - - - -	5	3
LD (vw), t	[8]	Z Z - - - -	7	4
LD (ji), r	[7]	Z Z - - - -	5(or4)	2(or1)
LD (ji+), r	[7]	Z Z - - - -	6(or4)	2(or1)
LD (ji+d), r	[7]+[8]	Z Z - - - -	6(or5)	3(or2)
LD (ji+p), r	[7]	Z Z - - - -	6	2

※ji+:転送後にji+ji+1 "—" :フラグ変化なし

- [1]レジスタ に レジスタの内容 を転送  
[2]レジスタ に 直値 を転送  
[3]レジスタ に メモリの内容 (レジスタでアドレス指定) を転送  
[4]レジスタ に メモリの内容 (直値でアドレス指定) を転送  
[5]メモリ (レジスタでアドレス指定) に 直値 を転送  
[6]メモリ (直値でアドレス指定) に 直値 を転送  
[7]メモリ (レジスタでアドレス指定) に レジスタの内容 を転送  
[8]メモリ (直値でアドレス指定) に レジスタの内容 を転送
- ・r=W, A, B, C, D, E, H, L  
・p=W, A  
・f=W, A, B, C, D, E  
・s=A  
・rr=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
・ji=DE, HL, IX, IY  
・uu=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP, DP  
・zz=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP, DP  
・ss=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP  
・ff=WA, BC, DE, HL
- ・g=W, A, B, C, D, E, H, L  
・q=B, C, D, E, H, L  
・k=H, L  
・t=W, B, C, D, E, H, L  
・gg=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
・kk=IX, IY, SP, DP

【図 1 1 1】

遊技制御装置のCPUの命令 (例1-2)

LD命令 (転送命令): LD 第1オペランド, 第2オペランド  
※第1オペランドに対応するものに第2オペランドに対応する内容 (値) を転送 (コピー) する。

命令 (コード)	機能	フラグ変化	サイ クル	語長
LD uu, zz	[1]	Z Z - - - -	2	2
LD fr, mn	[2]	Z Z - - - -	3	3
LD kk, mn	[2]	Z Z - - - -	4	4
LD ss, (vw)	[4]	Z Z - - - -	6	4
LD ss, (ji)	[3]	Z Z - - - -	4	2(or1)
LD ss, (ji+)	[3]	Z Z - - - -	5	2
LD ss, (ji+d)	[3]+[4]	Z Z - - - -	5	3(or2)
LD ss, (ji+p)	[3]	Z Z - - - -	5	2
LD (vw), ss	[8]	Z Z - - - -	8	4
LD (ji), ss	[7]	Z Z - - - -	6	2
LD (ji+), ss	[7]	Z Z - - - -	7	2
LD (ji+d), ss	[7]+[8]	Z Z - - - -	7(or6)	3(or2)
LD (ji+p), ss	[7]	Z Z - - - -	7	2
LD A, PSW	A←PSW	- - - - -	2	2
LD RBS, 0	RBS←0	- - - - -	2	2
LD RBS, 1	RBS←1	- - - - -	2	2

※ji+:転送後にji+ji+2 "—" :フラグ変化なし

- [1]レジスタ に レジスタの内容 を転送  
[2]レジスタ に 直値 を転送  
[3]レジスタ に メモリの内容 (レジスタでアドレス指定) を転送  
[4]レジスタ に メモリの内容 (直値でアドレス指定) を転送  
[5]メモリ (レジスタでアドレス指定) に 直値 を転送  
[6]メモリ (直値でアドレス指定) に 直値 を転送  
[7]メモリ (レジスタでアドレス指定) に レジスタの内容 を転送  
[8]メモリ (直値でアドレス指定) に レジスタの内容 を転送
- ・r=W, A, B, C, D, E, H, L  
・p=W, A  
・f=W, A, B, C, D, E  
・s=A  
・rr=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
・ji=DE, HL, IX, IY  
・uu=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP, DP  
・zz=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP, DP  
・ss=WA, BC, DE, HL, IX, IY, SP  
・ff=WA, BC, DE, HL
- ・g=W, A, B, C, D, E, H, L  
・q=B, C, D, E, H, L  
・k=H, L  
・t=W, B, C, D, E, H, L  
・gg=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
・kk=IX, IY, SP, DP

30

40

50

【図 1 1 2】

遊技制御装置のCPUの命令(例1-3)									
LDW 命令(転送命令): LDW 第1オペランド, 第2オペランド ※第1オペランドに対応するものに第2オペランドに対応する内容(値)を 転送(コピー)する。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイ クル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
LDW (vw), mn	[6]	Z	Z	-	-	-	-	10	6
LDW (ji), mn	[5]	Z	Z	-	-	-	-	8	4
LDW (ji+), mn	[5]	Z	Z	-	-	-	-	9	4
LDW (ji+d), mn	[5]+[6]	Z	Z	-	-	-	-	9(or6)	5(or4)
LDW (ji+p), mn	[5]	Z	Z	-	-	-	-	9	4

※ji+: 転送後にji+ji+2

遊技制御装置のCPUの命令(例1-4)

その他の転送命令(LDD命令、LDY命令)									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイ クル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
LDD HL, mn	HL←DP+mn	Z	Z	-	-	-	-	2	2
LDY ji, n	ji[15:8]←iY[15:8] ji[7:0]←n	Z	Z	-	-	-	-	3(or2)	3(or2)

【図 1 1 3】

遊技制御装置のCPUの命令(例2-1)									
CP 命令(比較命令): CP 第1オペランド, 第2オペランド ※第1オペランドに対応する内容(値)と第2オペランドに対応する内容(値)を 減算によって比較する。減算結果に応じてフラグが変化する。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイ クル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CP r, g	<1>	C	Z	C	H	S	V	2	2
CP p, n	<2>	C	Z	C	H	S	V	2	2
CP q, n	<2>	C	Z	C	H	S	V	3	3
CP r, (vw)	<4>	C	Z	C	H	S	V	5	4
CP r, (ji)	<3>	C	Z	C	H	S	V	3	2
CP r, (ji+)	<3>	C	Z	C	H	S	V	4	2
CP r, (ji+d)	<3>+<4>	C	Z	C	H	S	V	4	3(or2)
CP r, (ji+p)	<3>	C	Z	C	H	S	V	4	2
CP (vw), n	<6>	C	Z	C	H	S	V	6	5
CP (ji), n	<5>	C	Z	C	H	S	V	4(or3)	3(or2)
CP (ji+), n	<5>	C	Z	C	H	S	V	5	3
CP (ji+d), n	<5>+<6>	C	Z	C	H	S	V	5(or4)	4(or3)
CP (ji+p), n	<5>	C	Z	C	H	S	V	5	3
CP (vw), r	<8>	C	Z	C	H	S	V	6	5
CP (ji), r	<7>	C	Z	C	H	S	V	4	3(or2)
CP (ji+), r	<7>	C	Z	C	H	S	V	5(or4)	3(or2)
CP (ji+d), r	<7>+<8>	C	Z	C	H	S	V	5	4
CP (ji+p), r	<7>	C	Z	C	H	S	V	5	3

※ji+: 比較後にji+ji+1

<1>レジスタの内容 と レジスタの内容 を比較  
<2>レジスタの内容 と 直値 を比較  
<3>レジスタの内容 と メモリの内容(レジスタでアドレス指定) を比較  
<4>レジスタの内容 と メモリの内容(直値でアドレス指定) を比較  
<5>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と 直値 を比較  
<6>メモリの内容(直値でアドレス指定) と 直値 を比較  
<7>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と レジスタの内容 を比較  
<8>メモリの内容(直値でアドレス指定) と レジスタの内容 を比較

\*r=W, A, B, C, D, E, H, L \*g=W, A, B, C, D, E, H, L  
\*p=W, A \*q=B, C, D, E, H, L  
\*rr=WA, BC, DE, HL, IX, IY \*gg=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
\*j=DE, HL, IX, IY

10

20

【図 1 1 4】

遊技制御装置のCPUの命令(例2-2)									
CP 命令(比較命令): CP 第1オペランド, 第2オペランド ※第1オペランドに対応する内容(値)と第2オペランドに対応する内容(値)を 減算によって比較する。減算結果に応じてフラグが変化する。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイ クル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CP rr, gg	<1>	C	Z	C	U	S	V	2	2
CP rr, mn	<2>	C	Z	C	U	S	V	4	4
CP r, (vw)	<4>	C	Z	C	U	S	V	6	4
CP rr, (ji)	<3>	C	Z	C	U	S	V	4	2
CP rr, (ji+)	<3>	C	Z	C	U	S	V	5	2
CP rr, (ji+d)	<3>+<4>	C	Z	C	U	S	V	5	3
CP rr, (ji+p)	<3>	C	Z	C	U	S	V	5	2
CP (ji), rr	<7>	C	Z	C	U	S	V	5	2
CP (ji+), rr	<7>	C	Z	C	U	S	V	5	2

※ji+: 比較後にji+ji+2

\*U: 不定値

<1>レジスタの内容 と レジスタの内容 を比較  
<2>レジスタの内容 と 直値 を比較  
<3>レジスタの内容 と メモリの内容(レジスタでアドレス指定) を比較  
<4>レジスタの内容 と メモリの内容(直値でアドレス指定) を比較  
<5>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と 直値 を比較  
<6>メモリの内容(直値でアドレス指定) と 直値 を比較  
<7>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と レジスタの内容 を比較  
<8>メモリの内容(直値でアドレス指定) と レジスタの内容 を比較

\*r=W, A, B, C, D, E, H, L \*g=W, A, B, C, D, E, H, L  
\*p=W, A \*q=B, C, D, E, H, L  
\*rr=WA, BC, DE, HL, IX, IY \*gg=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
\*j=DE, HL, IX, IY

【図 1 1 5】

遊技制御装置のCPUの命令(例2-3)									
CPJ 命令(比較命令): CPJ 第1オペランド, 第2オペランド ※第1オペランドに対応する内容(値)と第2オペランドに対応する内容(値)を 減算によって比較する。減算結果に応じてフラグが変化する。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイ クル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CPJ r, g	<1>	Z	Z	C	H	S	V	2	2
CPJ p, n	<2>	Z	Z	C	H	S	V	2	2
CPJ q, n	<2>	Z	Z	C	H	S	V	3	3
CPJ r, (vw)	<4>	Z	Z	C	H	S	V	5	4
CPJ r, (ji)	<3>	Z	Z	C	H	S	V	3	2
CPJ r, (ji+)	<3>	Z	Z	C	H	S	V	4	2
CPJ r, (ji+d)	<3>+<4>	Z	Z	C	H	S	V	4	3
CPJ r, (ji+p)	<3>	Z	Z	C	H	S	V	4	2
CPJ (vw), n	<6>	Z	Z	C	H	S	V	6	5
CPJ (ji), n	<5>	Z	Z	C	H	S	V	4(or3)	3(or2)
CPJ (ji+), n	<5>	Z	Z	C	H	S	V	5	3
CPJ (ji+d), n	<5>+<6>	Z	Z	C	H	S	V	5(or4)	4(or3)
CPJ (ji+p), n	<5>	Z	Z	C	H	S	V	5	3
CPJ rr, gg	<1>	Z	Z	C	U	S	V	2	2
CPJ rr, mn	<2>	Z	Z	C	U	S	V	4	4

※ji+: 比較後にji+ji+1

<1>レジスタの内容 と レジスタの内容 を比較  
<2>レジスタの内容 と 直値 を比較  
<3>レジスタの内容 と メモリの内容(レジスタでアドレス指定) を比較  
<4>レジスタの内容 と メモリの内容(直値でアドレス指定) を比較  
<5>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と 直値 を比較  
<6>メモリの内容(直値でアドレス指定) と 直値 を比較  
<7>メモリの内容(レジスタでアドレス指定) と レジスタの内容 を比較  
<8>メモリの内容(直値でアドレス指定) と レジスタの内容 を比較

\*r=W, A, B, C, D, E, H, L \*g=W, A, B, C, D, E, H, L  
\*p=W, A \*q=B, C, D, E, H, L  
\*rr=WA, BC, DE, HL, IX, IY \*gg=WA, BC, DE, HL, IX, IY  
\*j=DE, HL, IX, IY

40

50

【図 1 1 6】

遊技制御装置のCPUの命令(例2-4)									
CPW命令(比較命令): CPW 第1オペランド, 第2オペランド									
※第1オペランドに対応する内容(値)と第2オペランドに対応する内容(値)を減算によって比較する。減算結果に応じてフラグが変化する。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CPW (vw), mn	<6>	0	Z	0	U	S	V	8	6
CPW (ij), mn	<5>	0	Z	0	U	S	V	6	4
CPW (ij+), mn	<5>	0	Z	0	U	S	V	7	4
CPW (ij+d), mn	<5>+<6>	0	Z	0	U	S	V	7	5
CPW (ij+p), mn	<5>	0	Z	0	U	S	V	7	4

※ij+:比較後にij+1+2

【図 1 1 7】

遊技制御装置のCPUの命令(例3-1)									
JRR命令(分岐命令): JRR 第1オペランド, 第2オペランド									
※第1オペランドに対応する条件が成立すると、第2オペランドに対応するアドレスにジャンプする。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
JRR T, \$+1+k	JF=1の場合, PO+1+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	1
JRR F, \$+1+k	JF=0の場合, PO+1+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	1

遊技制御装置のCPUの命令(例3-2)									
JR命令(分岐命令): JR オペランド or JR 第1オペランド, 第2オペランド									
※無条件でオペランドに対応するアドレス(番地)にジャンプする。									
又は、第1オペランドに対応する条件が成立すると、第2オペランドに対応するアドレスにジャンプする。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
JR \$+2+k	無条件で, PO+2+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	3	2
JR Z, \$+2+k	ZF=1の場合, PO+2+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	3	2
JR NZ, \$+2+k	ZF=0の場合, PO+2+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	3	2
JR C, \$+2+k	CF=1の場合, PO+2+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	3	2
JR NC, \$+2+k	CF=0の場合, PO+2+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	3	2
JR LE, \$+3+k	CF=1またはZF=1の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR LT, \$+3+k	CF=0かつZF=0の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR GE, \$+3+k	SF=1の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR GT, \$+3+k	SF=0の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR SLT, \$+3+k	SF≠VF=1の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR SGE, \$+3+k	SF≠VF=0の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR SLE, \$+3+k	SF=VF=1またはZF=1の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR SGT, \$+3+k	SF=VF=0かつZF=0の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR VSL, \$+3+k	SF=VF=1の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3
JR VSC, \$+3+k	SF=0の場合, PO+3+Hにジャンプ	1	-	-	-	-	-	4	3

“.”:フラグ変化なし

①は排他的論理和(XOR)

【図 1 1 8】

遊技制御装置のCPUの命令(例4-1)									
CALL命令(呼出し命令): CALL オペランド or CALL 第1オペランド, 第2オペランド									
※オペランドに対応するアドレス(番地)のサブルーチンを呼び出す。									
又は、第1オペランドに対応する条件が成立すると、第2オペランドに対応するアドレスのサブルーチンを呼び出す。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CALL mn	mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7	4
CALL rr	r番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	6	2
CALL (vw)	(vw)番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	9	4
CALL (ij)	(ij)番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7	2
CALL (ij+)	(ij)番地のサブルーチンを呼び出し、その後, ij+1+2	-	-	-	-	-	-	8	2
CALL (ij+d)	(ij+d)番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	8	3
CALL (ij+p)	(ij+p)番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	8	2
CALL T, mn	JF=1の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4
CALL F, mn	JF=0の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4
CALL Z, mn	ZF=1の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4
CALL NZ, mn	ZF=0の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4
CALL C, mn	CF=1の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4
CALL NC, mn	CF=0の場合, mn番地のサブルーチンを呼び出す	-	-	-	-	-	-	7/5	4

遊技制御装置のCPUの命令(例4-2)									
その他の呼び出し命令(CALLT命令, CALLR命令)									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
CALLT n	ベクタサブルーチン番目のサブルーチンを呼び出す (n=0~15)	-	-	-	-	-	-	7	1
CALLR mn	mn番地のサブルーチンを呼び出す (mn=4000h~4BFFh)	-	-	-	-	-	-	6	2
CALLR mn	mn番地のサブルーチンを呼び出す (mn=4C00h~53FFh)	-	-	-	-	-	-	7	3

【図 1 1 9】

遊技制御装置のCPUの命令(例5-1)									
RET命令(復帰命令): RET or RET オペランド									
※無条件でサブルーチンからリターンする。									
又は、オペランドに対応する条件が成立すると、リターンする。									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
RET	無条件でサブルーチンからリターンする	-	-	-	-	-	-	6	1
RET T	JF=1の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	7/4	2
RET F	JF=0の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	7/4	2
RET Z	ZF=1の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	6/3	1
RET NZ	ZF=0の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	6/3	1
RET C	CF=1の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	6/3	1
RET NC	CF=0の場合, リターンする	-	-	-	-	-	-	6/3	1

遊技制御装置のCPUの命令(例5-2)									
その他の復帰命令(RET命令, RETN命令)									
命令(コード)	機能	フラグ変化						サイクル	語長
		JF	ZF	CF	HF	SF	VF		
RETI	PSWをスタックから復旧し、割込み処理、またはCALL命令のサブルーチンからリターン	*	*	*	*	*	*	7	2
RETN	PSWをスタックから復旧し、NMI割込み処理からリターン	*	*	*	*	*	*	7	2

\*: 命令で指定された値

10

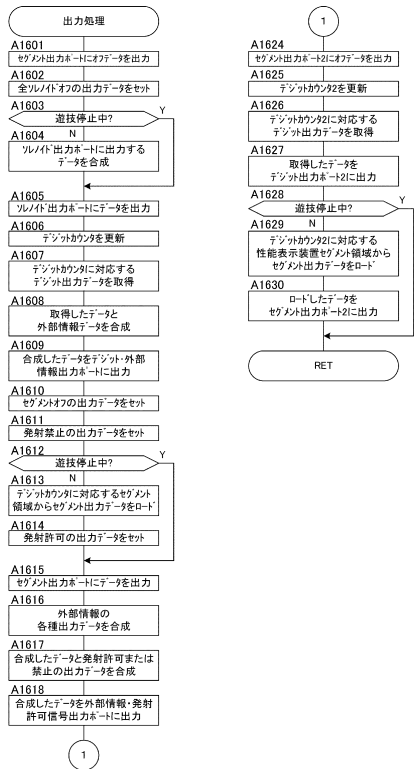
20

30

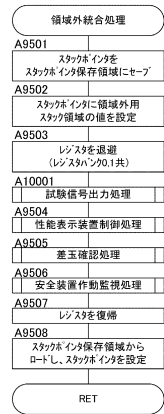
40

50

【図 1 2 0】



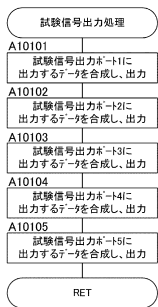
【図 1 2 1】



10

20

【図 1 2 2】



【図 1 2 3】

メイン処理			
0500	P.MAIN:		
0510	DI		:1
0520	LD	SP.29FFH	:4
0530	LD	RBS.0	:2
0540	LD	IY.2800H	:4
0550	LD	DP.5000H	:4
0560	LD	A.C.SHOT.NG	:2
0570	OUT	(C.OUTPUT1).A	:2
0580	IN	A.(C.INPUT1)	:2
0590	:		
0600	:		
0610	PUSH	PSW	:2
0620	CALL	P.SAFINI	:4 安全装置情報初期化処理
0630	POP	PSW	:2
0640	LDD	HLD.RNDSET-5000H	:2
0650	CALLR	P.DEVSET	:2
0660	MAIN70:		
0670	DI		:1
0680	CALLT	P.MSSTA.CHK	:1
0690	JRR	F.MAIN80	:1 遊技停止中なら分岐
0700	PUSH	PSW	:2
0710	CALL	P.SHKSHM	:4 性能表示編集処理
0720	POP	PSW	:2
0730	MAIN80:		
0740	EI		:1
0750	XOR	W.W	:1
0760	MAIN90:		
0770	IN	A.(C.INPUT1)	:2
0780	AND	A.C.PDWNWSW	:2
0790	JR	NZ.MAIN70	:2 停電発生状態でなければ分岐
0800	MAIN100:		
0810	INC	W	:1
0820	CP	W.2	:2
0830	JRR	T.MAIN90	:2 チェック回数に達していなければ分岐
0840	DI		:1
0850	CALLR	P.OUTCLR	:2
0860	:		
0870	:		

行番号

アセンブリ言語の命令(コード)

語長(命令サイズ、バイト数)

コメント

30

40

50

【図 1 2 4】

タイマ割込み処理			
990	P_TINT:		
1000	LD	RBS.1	:2
1010	LD	D.28H	:2
1020	LD	IY.2800H	:4
1030	CALLR	P.JNPUT	:2 入力処理
1040	LD	A.(IY+R.SETMODE)	:2
1050	JRR	T.TINT10	:1 確率設定変更/確認中でなければ分岐
1060	CALLR	P.SET_DISP	:2 確率設定変更/確認処理
1070	JR	TINT30	:2
1080	TINT10:		
1090	CALLR	P.OUTPUT	:2 出力処理
1100	CALLR	P.PAYCOM	:2 払出コマンド送信処理
1110	CALLR	P.PRZERR	:2 入賞口スイッチ/エラー監視処理
1120	CALLT	P.MSSTA_CHK	:1
1130	JRR	F.TINT20	:1 遊技停止中なら分岐
1140	CALLR	P.TGAMEPRC	:2 特図ゲーム処理
1150	CALLR	P.YGAMEPRC	:2 役物ゲーム処理
1160	CALLR	P.FGAMEPRC	:2 番図ゲーム処理
1170	CALLR	P.SEGEDIT	:2 セグメントLED編集処理
1180	TINT20:		
1190	CALLR	P.SAFSET	:2 安全装置関連処理
1200	CALLR	P.MAGERR	:2 磁石不正監視処理
1210	CALLR	P.JAMERR	:2 盤電波不正監視処理
1220	CALLR	P.VIBERR	:2 振動不正監視処理
1230	CALLR	P.PAYERR	:2 異常排出監視処理
1240	CALLR	P.JNFEDIT	:2 外部情報編集処理
1250	CALLT	P.MSSTA_CHK	:1
1260	JRR	F.TINT30	:1 遊技停止中なら分岐
1270	PUSH	PSW	:2
1280	CALL	P.OUTAREA	:4 領域外統合処理
1290	POP	PSW	:2
1300	TINT30:		
1310	RET		:2

【図 1 2 5】

特図ゲーム処理			
1500	P_TGAMEPRC:		
1510	CALLR	P.SIDOSW	:2 始動口スイッチ監視処理
1520	CALLR	P.VSW	:2 特定領域スイッチ監視処理
1530	CALLR	P.CNTUSW	:2 上大入賞口スイッチ監視処理
1540	LDY	HLR.TGAME+1	:2
1550	CALLT	P.DECWORD	:1
1560	JRR	F.TGAMEPRC10	:1 タイムアップでないなら分岐
1570	LD	HLD.TGAMEPRC	:3
1580	LD	A.(IY+R.TGAME)	:2
1590	CALLT	P.GETWORD	:1
1600	CALL	HL	:2
1610	TGAMEPRC10:		
1620	LDD	HLD.TZ1CTL-5000H	:2
1630	CALLR	P.ZGRCTL	:2 図柄変動制御処理
1640	LDD	HLD.TZ2CTL-5000H	:2
1650	CALLR	P.ZGR_CTL	:2 図柄変動制御処理
1660	CALLR	P.LEV_SOL	:2 レバーソリノイト制御処理
1670	RET		:1
特図ゲームシーケンス分岐テーブル			
2000	D_TGAMEPRC:		
2010	DW	P.TUSUL	:0 特図書段処理
2020	DW	P.TSTOP	:1 特図変動中処理
2030	DW	P.TDISPLY	:2 特図表示中処理
2040	DW	P.TSFAN	:3 小当り開放前処理
2050	DW	P.TSOPEN	:4 小当り中処理
2060	DW	P.TSZAN	:5 小当り残存球処理

10

20

【図 1 2 6】

2バイトデクリメント処理			
2100	P_DECWORD:		
2110	LD	WA.(HL)	:1
2120	RET	Z	:1 内容が0なら終了
2130	DEC	WA	:1 -1更新
2140	LD	(HL),WA	:2
2150	RET		:1
2バイトデータ取得処理			
2200	P_GETWORD:		
2210	MUL	A.2	:2 2倍
2220	ADD	HL,WA	:2 2バイトを加算
2230	LD	HL,(HL)	:2 算出後のアドレスの内容を取得
2240	RET		:1
1バイトデータ取得処理			
2300	P_GETBYTE:		
2310	ADD	HL,A	:2 1バイトを加算
2320	LD	A,(HL)	:1 算出後のアドレスの内容を取得
2330	RET		:1
特図状態チェック処理			
2400	P_TGMCHK:		
2410	LD	CF,(R.TGMFLG).0	:4 CF=0,JF=1:時短なし、CF=1,JF=0:時短あり : ーR.TGMFLG領域のbit0がCFにコピーされる。 : CFの反転がJFに入る。
2420	RET		:1

【図 1 2 7】

始動口スイッチ監視処理			
2500	P_SIDOSW:		
2510	LDD	HLD.SIDCHK1-5000H	:2
2520	CALLR	P.HRNDGET	:2
2530	JR	NC.SIDOSW20	:2 始動口1に入力があれば分岐
2540	CALLT	P.TGMCHK	:1
2550	JR	C.SIDOSW10	:2 時短中なら分岐
2560	LD	BC,C.RIGHTCOM	:3 右打ち指示コマンド
2570	CALLT	P.COMSET	:1
2580	SIDOSW10:		
2590	LDD	HLD.T1HOINF-5000H	:2
2600	CALLR	P.TSIDOSW	:2
2610	SIDOSW20:		

30

40

50

【図 128】

ハード乱数取得処理				
3000	P_HRNDGET:			
3010	CLR	CF	:	2
3020	LD	A,(HL+)	:	1 対象のSWの判定ビットデータ
3030	AND	A,(Y+R_SWCTL3+2)	:	2
3040	RET	Z	:	1 対象の始動口に入力がなければ終了
3050	IN	A,(C_HRDCNT)	:	2
3060	AND	A,(HL+)	:	2
3070	RET	Z	:	1 ラッチデータなしなら終了
3080	LD	E,(HL)	:	1 ラッチレジスタのアドレス
3090	INW	WA,(E)	:	2 大当り乱数一結果的に16ビット固定長 : 乱数#0を抽出
3100	LD	IX,WA	:	2
3110	SET	CF	:	2
3120	RET		:	1

【図 129】

特図始動口スイッチ共通処理				
3500	P_TSIDOSW:			
3510	LD	A,(Y+R_SIDOSIG)	:	2
3520	INC	A	:	1
3530	JR	Z,TSIDOSW10	:	2 オープンなら分岐
3540	LD	(Y+R_SIDOSIG),A	:	2
3550	TSIDOSW10:			
3560	LD	W,(HL+)	:	1 テーブルから保留数領域のアドレスを取得
3570	LD	A,(Y+W)	:	2
3580	CP	A,4	:	2
3590	RET	NC	:	1 上限値以上なら終了
3600	INC	(Y+W)	:	2
3610	LD	C,A	:	1
3620	LD	B,(HL+)	:	1 テーブルから始動口入賞フラグを取得
3630	LD	(Y+R_SIDOF LG),B	:	3
3640	PUSH	BC	:	2
3650	LD	W,(HL+)	:	1 保留に対するバイト数(8)
3660	MUL	WA	:	2
3670	LD	L,(HL)	:	2 テーブルから乱数格納領域のアドレスを取得
3680	ADD	L,A	:	2 保留数に対応する領域のアドレスを算出
3690	LD	H,28H	:	3 RAM上位セット
3700	LD	(HL+),IX	:	2 大当り乱数
3710	IN	A,(C_RNSV0)	:	2 大当り図柄乱数(8ビット可変長乱数#0)
3720	LD	(HL+),A	:	1
3730	IN	A,(C_RDSV1)	:	2 サホ当り図柄乱数(8ビット可変長乱数#1)
3740	LD	(HL+),A	:	1
3750	INW	WA,(C_RDLF1)	:	2 変動パターン乱数1(16ビット固定長乱数#1)
3760	LD	(HL+),WA	:	2
3770	INW	WA,(C_RDSV2)	:	2 変動パターン乱数2と3(8ビット可変長乱数#2と#3)
3780	LD	(HL),WA	:	2
3790	CALLR	P_THOINF	:	2 特図保留情報判定処理
3800	POP	BC	:	2
3810	ADD	B,C_THOMD	:	3
3820	ADD	C,2	:	2
3830	CALLT	P_COMSET	:	1
3840	RET		:	1

10

20

【図 130】

特図保留情報判定処理				
4000	P_THOINF:			
4010	LDY	DER,T2HORYU	:	2
4020	LDY	HLR,T2RNDMEM-8	:	2
4030	LD	W,8	:	2
4040	CPJ	(Y+R_SIDOFLG),C,SIDO1	:	3
4050	JR	NZ,THOINF10	:	2 始動口1の入賞でなければ分岐
4060	LDY	DER,T1HORYU	:	2
4070	LDY	HLR,T1RNDMEM-8	:	2
4080	CALLT	P_TGMCHK	:	1
4090	RET	C	:	1 時短中なら終了
4100	CP	(Y+R_TGAME),C,TSFAN	:	3
4110	RET	NC	:	1 小当り中なら終了
4120	CP	(Y+R_YGAME),C,YFAN	:	3
4130	RET	NC	:	1 大当り中なら終了
4140	THOINF10:			
4150	LD	A,(DE)	:	1
4160	MUL	WA	:	2
4170	LD	IX,(HL+A)	:	2
4180	CALLR	P_BHITJUD	:	2
4190	JR	NC,THOINF30	:	2 大当りでなければ分岐
4200	LD	DE,D_ZCHKTLB1	:	3
4210	CPJ	(Y+R_SIDOFLG),C,SIDO1	:	3
4220	JRR	T,THOINF20	:	1 始動口1の入賞なら分岐
4230	LD	DE,D_ZCHKTLB2	:	3
4240	THOINF20:			
4250	ADD	A,2	:	2 保留数に対応する大当り図柄 : 乱数の領域への調整
4260	LD	A,(HL+A)	:	2
4270	LD	A,(DE+A)	:	2
4280	JR	THOINF100	:	2
4290	THOINF30:			
4300	:			
4310	:			

【図 131】

大当り判定処理				
4500	P_BHITJUD:			
4510	PUSH	HL	:	2
4520	LDD	HL,D_BHITJUD-5000H	:	2
4530	LD	A,(Y+R_SETNUM)	:	2
4540	CALLT	P_GETWORD	:	1 HL←上限判定値+1
4550	CP	IX,C_BHIT_MIN	:	4
4560	JRR	T,BHITJUD10	:	1 下限値未満なら分岐
4570	CP	IX,HL	:	2
4580	JRR	T,BHITJUD20	:	1 上限判定値以下(上限判定値+1未満) : なら分岐(C:大当り)
4590	BHITJUD10:			
4600	CLR	CF	:	2 はずれ情報(NC:はずれを設定)
4610	BHITJUD20:			
4620	POP	HL	:	2
4630	RET		:	1

行番号 アセンブリ言語の命令(コード) 語長(命令サイズ、バイト数)

コメント

30

40

【図 1 3 2】

特図普段処理			
5000	P_TUSUL:		
5010	LD	A,(Y+R,YGAME)	:2
5020	JR	NZ,TUSUL30	:2 普段処理でなければ分岐(≠0)
5030	LD	A,(Y+R,ZANZON)	:2
5040	JR	NZ,TUSUL30	:2 残存球カウンタ=0でなければ分岐
5050	LD	A,(Y+R,TZHORYU)	:2
5060	JRR	T,TUSUL10	:1 特図2保留数=0なら分岐
5070	CALLR	P,T2START	:2 特図2変動開始処理
5080	LD	B,C,THOMD2	:2
5090	LD	C,(Y+R,TZHORYU)	:2
5100	INC	C	:2
5110	CALLT	P,COMSET	:1
5120	CALLR	P,T2HEN_SET	:2 特図変動中処理移行設定処理(特図2)
5130	RET		:1
5140	TUSUL10:		
5150	LD	A,(Y+R,TIHORYU)	:2
5160	JRR	T,TUSUL20	:1 特図1保留数=0なら分岐
5170	CALLR	P,T1START	:2 特図1変動開始処理
5180	LD	B,C,THOMD1	:2
5190	LD	C,(Y+R,TIHORYU)	:2
5200	INC	C	:2
5210	CALLT	P,COMSET	:1
5220	CALLR	P,T1HEN_SET	:2 特図変動中処理移行設定処理(特図1)
5230	RET		:1
5240	TUSUL20:		
5250	CPJ	(Y+R,DEMO),C,DEMO	:3
5260	JRR	T,TUSUL30	:1
5270	LD	(Y+R,DEMO),C,DEMO	:3
5280	LD	B,C,DEMOCOM	:3 客待ちデモコマンド
5290	CALLT	P,COMSET	:1
5300	TUSUL30:		
5310	LD	(Y+R,TGAME),C,TUSUL	:3
5320	LD	(Y+R,TZINF),C	:3
5330	LD	(Y+R,DAIERR),C,CNTNG	:3
5340	RET		:1

【図 1 3 3 A】

特図表示中処理			
6000	P_TDISPLY:		
6010	XOR	A,A	:1 クリアデータ
6020	CPJ	(Y+R,TZINF),C,TZ1HEN	:3
6030	JRR	F,TDISPLY10	:2 特図1の変動でなければ分岐
6040	XCH	A,(Y+B,HTFLG1)	:3
6050	CPJ	A,C,BHIT	:2
6060	JRR	T,TDISPLY20	:1 大当たりなら分岐
6070	JR	TDISPLY40	:2
6080	TDISPLY10:		
6090	XCH	A,(Y+B,HTFLG2)	:3
6100	CPJ	A,C,BHIT	:2
6110	JRR	F,TDISPLY40	:1 大当たりでなければ分岐
6120	TDISPLY20:		
6130	LD	(Y+JOSADO),C,SADO	:3 条件装置作動情報を設定
6140	TDISPLY30:		
6150	CALLR	P,TUSUL_SET	:2 特図普段処理移行設定処理
6160	RET		:1
6170	TDISPLY40:		
6180		:	
6190		:	
6200	TDISPLY60:		
6210	CPJ	(Y+R,TNJFLG),C,TNJON	:3
6220	JRR	F,TDISPLY70	:1 天井時短変動フラグが成立して : いなければ分岐
6230	LDW	(Y+R,JTNCNT1),704	:4 時間短縮変動回数1
6240	LDW	(Y+R,JTNCNT2),700	:4 時間短縮変動回数2
6250	JR	TDISPLY110	:2
6260	TDISPLY70:		
6270	CPJ	(Y+R,SAPFLG2),C,SAPON	:3
6280	JRR	T,TDISPLY80	:1 サボりなら分岐
6290	CPJ	(Y+R,SAPFLG1),C,SAPON	:3
6300	JR	NZ,TDISPLY120	:2 サボりでなければ分岐

10

20

【図 1 3 3 B】

6310	TDISPLY80:		
6320	LDD	HL,D,SAPCNT-5000H	:2
6330	LD	A,(Y+R,SAPNUM)	:2
6340	MUL	A,4	:2
6350	CALLT	P,GETBYTE	:1
6360	LD	WA,(Y+R,JTNCNT2)	:2
6370	CP	WA,(Y+R,JTNCNT1)	:3
6380	JRR	T,TDISPLY90	:1 時間短縮変動回数2の方が小さければ分岐
6390	LD	WA,(HL)	:1 WA←新たな時間短縮変動回数1
6400	CP	WA,(Y+R,JTNCNT1)	:3
6410	JRR	F,TDISPLY100	:2 新時短回数の方が大きければ分岐(同値含む)
6420	JR	TDISPLY120	:2
6430	TDISPLY90:		
6440	LD	WA,(HL+2)	:1 WA←新たな時間短縮変動回数2
6450	CP	WA,(Y+R,JTNCNT2)	:3
6460	JRR	T,TDISPLY120	:1 新時短回数の方が小さければ分岐
6470	TDISPLY100:		
6480	LD	WA,(HL+)	:2
6490	LD	(Y+R,JTNCNT1),WA	:2 時間短縮変動回数1
6500	LD	WA,(HL)	:1
6510	LD	(Y+R,JTNCNT2),WA	:2 時間短縮変動回数2
6520	TDISPLY110:		
6530	CALLR	P,SAPSET	:2 サボり作動設定処理
6540	TDISPLY120:		
6550	CALLR	P,TUSUL_SET	:2 特図普段処理移行設定処理
6560	RET		:1

【図 1 3 4】

始動口信号編集処理			
7000	P_SIDOINF:		
7010	XOR	W,W	:1 オフデータ
7020	LD	E,R,SIDOSIG+1	:2 出力制御タイマ
7030	CALLT	P,DECBYTE	:1
7040	JRR	T,SIDOINF10	:1 出力制御中でなければ分岐
7050	CP	A,64/T+1	:2
7060	JRR	F,SIDOINF20	:1 出力オンタイミングなら分岐
7070	JR	SIDOINF30	:2
7080	SIDOINF10:		
7090	DEC	DE	:1
7100	LD	A,(DE)	:1
7110	JRR	T,SIDOINF30	:1 出力要求がなければ分岐
7120	DEC	(DE)	:2 出力回数を-1更新
7130	INC	DE	:1
7140	LD	(DE),128/T + 64/T	:2 出力制御タイマ初期値をセーブ
7150	SIDOINF20:		
7160	LD	W,C,SIDO_INF	:2 オンデータ
7170	SIDOINF30:		
7180	LD	(Y+R,SIDOSIG+2),W	:2
7190	RET		:1

30

40

50

## 【図 1 3 5】

安全装置関連処理				
7500	P.SAFSET:			
7510	OPJ	(IY+R.SAFFLG),C.SAFON	:3	
7520	RET	Z	:1	安全装置作動中なら終了
7530	LD	WA,(R.SAFINF1)	:4	W←旧作動情報、A←安全装置作動情報
7540	OPJ	A,W	:2	
7550	JRR	T.SAFSET10	:1	変化がなければ分岐
7560	LDD	HL,D.SAFCOM-5000H	:2	
7570	CALLT	P.GETBYTE	:1	
7580	OPJ	A,C.NONCOM	:2	
7590	JRR	T.SAFSET10	:1	コマンド定義なしなら分岐
7600	LD	C,A	:1	C←コマンド(ACTION)
7610	LD	B,C.SAFMD	:2	B←コマンド(MODE)
7620	CALLT	P.COMSET	:1	
7630	SAFSET10:			
7640	OPJ	(R.SAFINF1),C.SAFSADO	:5	
7650	RET	NZ	:1	安全装置作動中情報でなければ終了
7660	LD	(IY+R.SAFFLG),C.SAFON	:3	
7670	RET		:1	

## 【図 1 3 6】

領域外統合処理				
8000	P.OUTAREA:			
8010	LD	(R.ESTCKPT),SP	:4	
8020	LD	SP,C.S.STKTOP	:4	領域外用スタック
8030	LD	RBS,0	:2	
8040	PUSH	WA,BC,DE,HL,IX,IY	:2	
8050	LD	RBS,1	:2	
8060	PUSH	WA,BC,DE,HL,IX,IY	:2	
8070	CALL	P.SOUTPUT	:4	試験信号出力処理
8080	CALL	P.SHYMT	:4	性能表示装置制御処理
8090	CALL	P.DEFCHK	:4	差玉確認処理
8100	CALL	P.SAFCHK	:4	安全装置作動監視処理
8110	POP	WA,BC,DE,HL,IX,IY	:2	
8120	LD	RBS,0	:2	
8130	POP	WA,BC,DE,HL,IX,IY	:2	
8140	LD	SP,(R.ESTCKPT)	:4	
8150	RET		:1	

10

20

## 【図 1 3 7】

試験信号出力処理				
8500	P.SOUTPUT:			
8510	LD	A,(R.SKNBF+0)	:3	
8520	OR	A,(R.SKNBF+1)	:4	
8530	OR	A,(R.SKNBF+2)	:4	
8540	LD	W,(R.SKNBF+3)	:4	
8550	OR	W,(R.SKNBF+4)	:4	
8560	OUTW	(C.OUT05),WA	:2	試験端子出力ポート1,2
8570	LD	A,(R.TZ1STP)	:3	特図1の図柄データビット信号
8580	OR	A,(R.T1HNSKN)	:4	特別図柄1変動中信号
8590	OR	A,(R.SKNBF+5)	:4	
8600	LD	W,(R.TZ2STP)	:4	特図2の図柄データビット信号
8610	OR	W,(R.T2HNSKN)	:4	特別図柄2変動中信号
8620	OUTW	(C.OUT07),WA	:2	試験端子出力ポート3,4
8630	LD	A,(R.FZ2STP)	:3	普通の図柄データビット信号
8640	OR	A,(R.SKNBF+6)	:4	
8650	OR	A,(R.SKNBF+7)	:4	
8660	OUT	(C.OUT09),A	:2	試験端子出力ポート5
8670	RET		:1	

## 【図 1 3 8】

差玉確認処理				
9000	P.DEFCHK:			
9010	OPJ	(R.SAFFLG),C.SAFON	:5	
9020	RET	Z	:1	安全装置作動中なら終了
9030	CP	(R.SAFINF2),C.SAFWRN	:5	
9040	RET	NC	:1	2以上なら終了
9050	TEST	(R.SWCTL4+2),C.OUTSW	:5	
9060	JR	Z.DEFCHK10	:2	アウト球検出スイッチに入力があれば分岐
9070	LD	HL,(R.SAFCNT)	:4	下位
9080	LD	A,(R.SAFCNT+2)	:3	上位
9090	SUB	HL,1	:3	安全装置カウンタを-1更新
9100	SBC	A,0	:4	キャリーフラグを減算
9110	JR	C.DEFCHK10	:2	下限を超えたら分岐
9120	LD	(R.SAFCNT),HL	:4	
9130	LD	(R.SAFCNT+2),A	:3	
9140	DEFCHK10:			
9150	:			
9160	:			

30

40

50



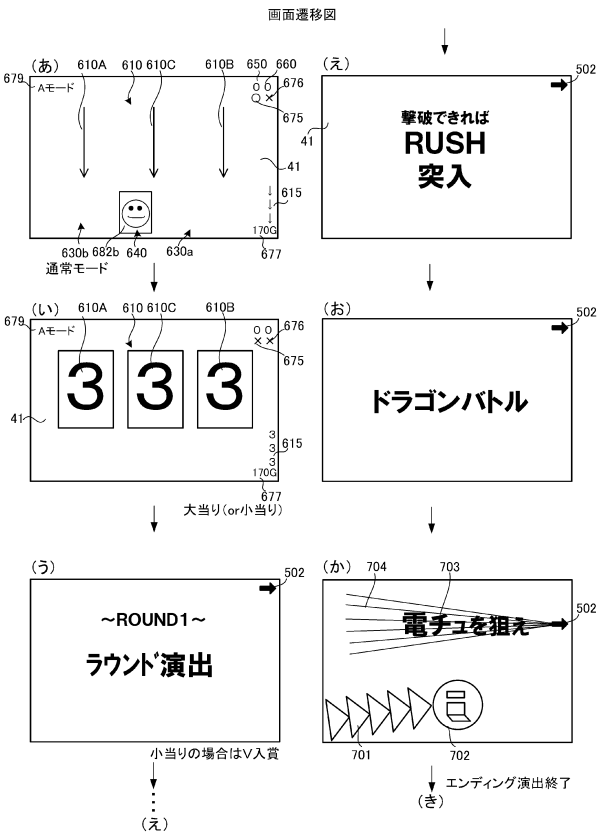
【図 1 3 9】

安全装置作動監視処理				
9500	P_SAFCHK:			
9510	CP	(R_SAFINF1),C_SAFWRN	:5	
9520	RET	C	:1	2未満なら終了
9530	OP	(R_TGAME),C_TSFAF	:5	
9540	RET	NC	:1	小当り中なら終了
9550	OP	(R_YGAME),C_YFAN	:5	
9560	RET	NC	:1	大当り中なら終了
9570	LD	A,(R_SAFINF1)	:3	
9580	LD	(R_SAFINF2),A	:3	
9590	LD	(R_SAFINF1),C_SAFSADO	:5	
9600	RET		:1	

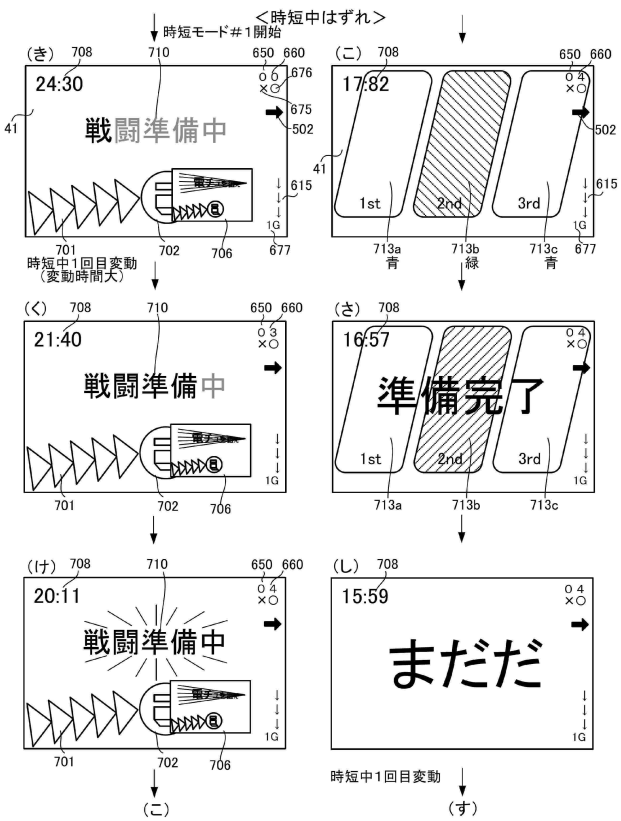
【図 1 4 0】

演出制御装置のCPU(又はVDP)の命令(例1)				
CMP命令は比較命令。CMP 第1オペランド、第2オペランド ※第1オペランドに対応する内容(値)から第2オペランドに対応する内容(値)を減算して、面内容と比較する。 減算結果に応じてフラグが変化する。				
命令(コード)	機能	フラグ変化 TF 他フラグ(1~31ビット)	サイ クル	語長
CMP/EQ #imm, R0	R=immの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/EQ Rm, Rn	Rn=Rmの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/HS Rm, Rn	無符号でRn≥Rmの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/GE Rm, Rn	有符号でRn≥Rmの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/HI Rm, Rn	無符号でRn>Rmの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/GT Rm, Rn	有符号でRn>Rmの場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/PL Rn	Rn>0の場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/PZ Rn	Rn≧0の場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2
CMP/STR Rm, Rn	いずれかのバイトが正しい場合、TF←1 それ以外の場合、TF←0	T	1	2

【図 1 4 1 A】



【図 1 4 1 B】



10

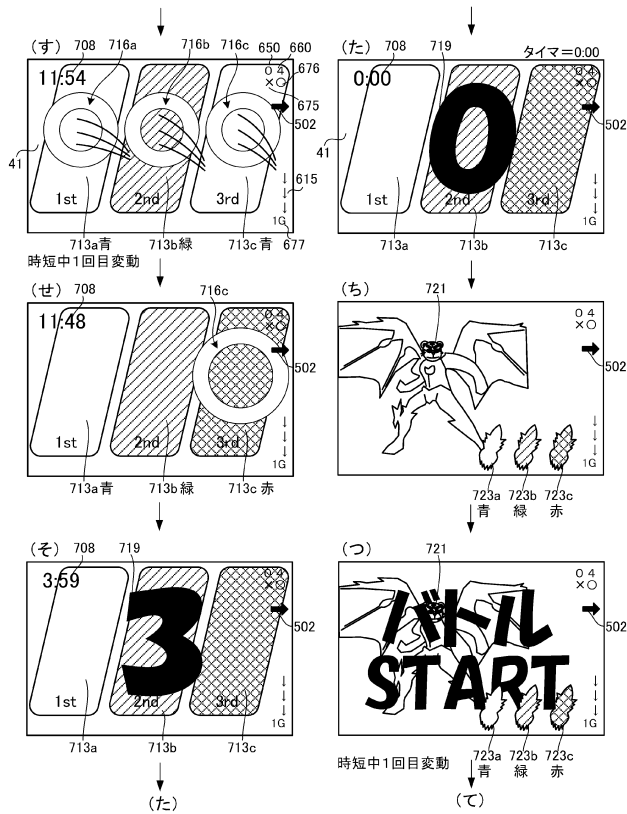
20

30

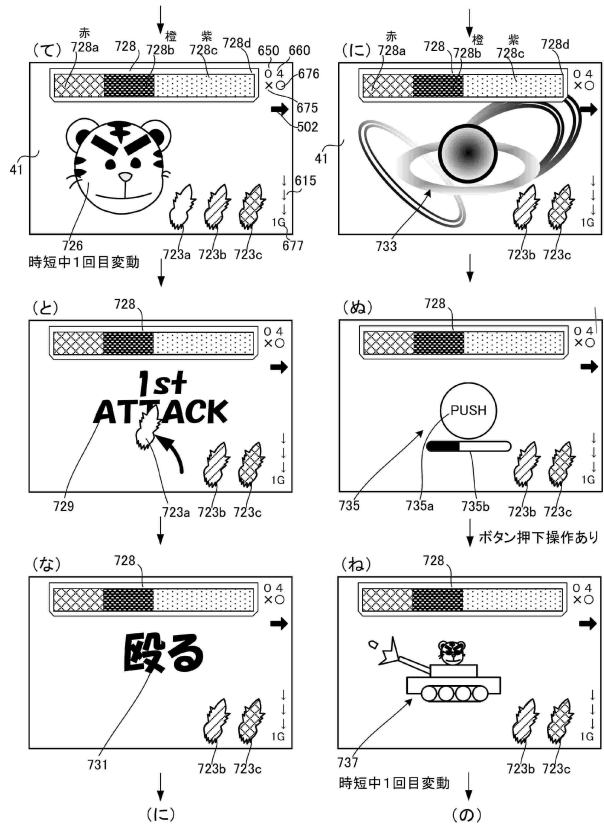
40

50

【図 141C】



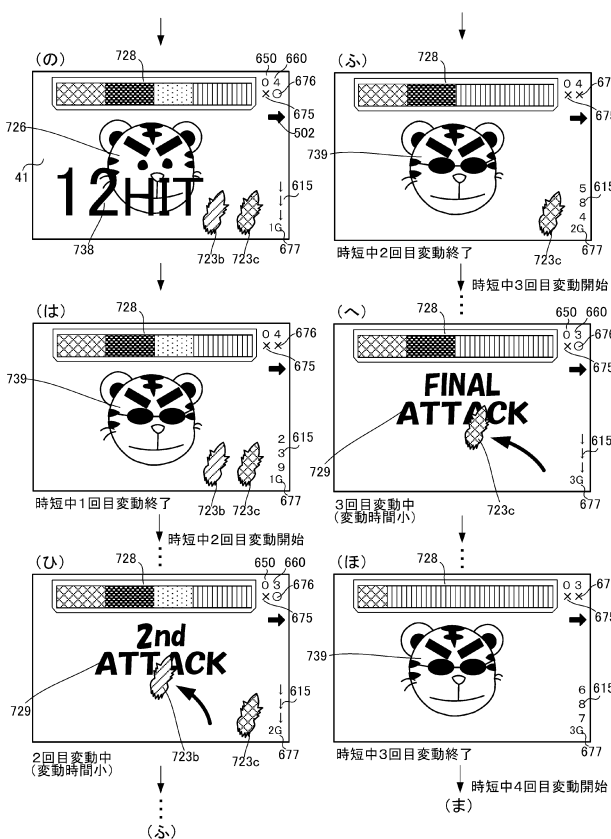
【図 141D】



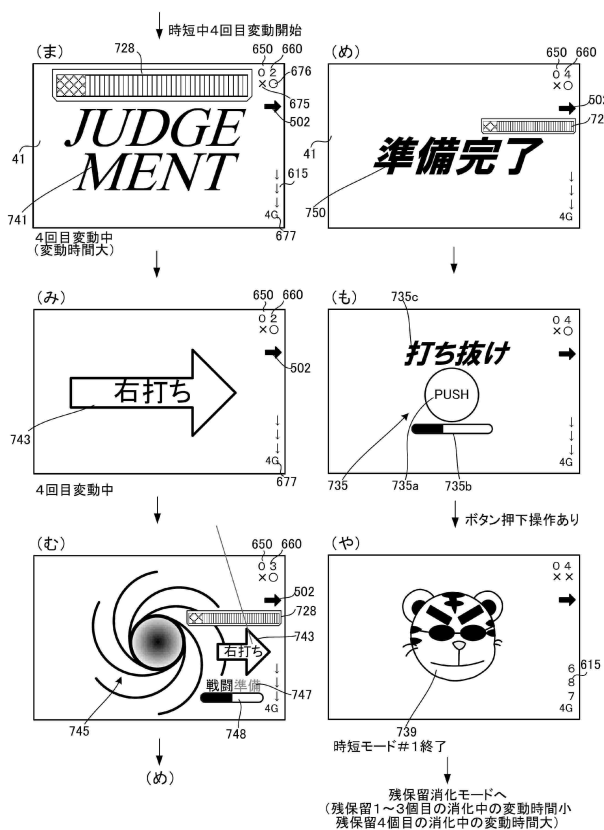
10

20

【図 141E】



【図 141F】

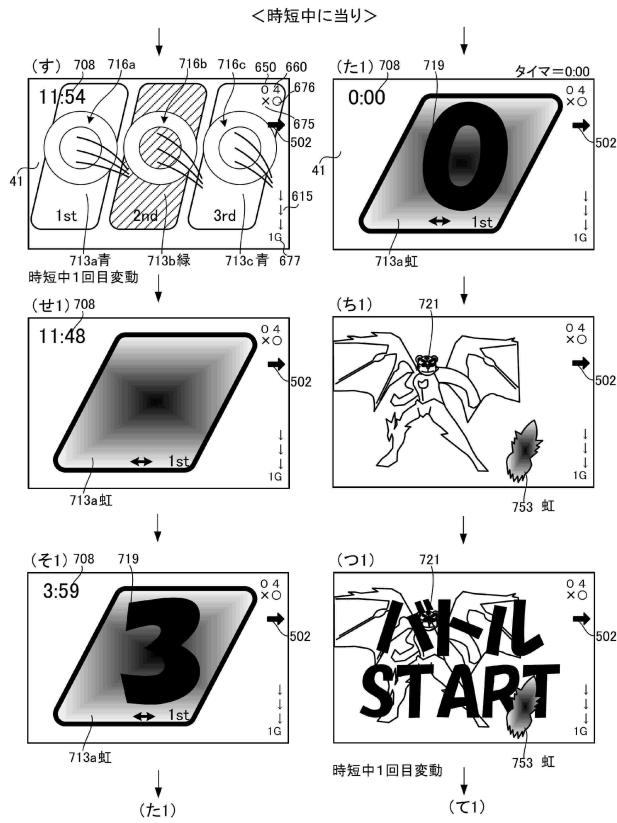


30

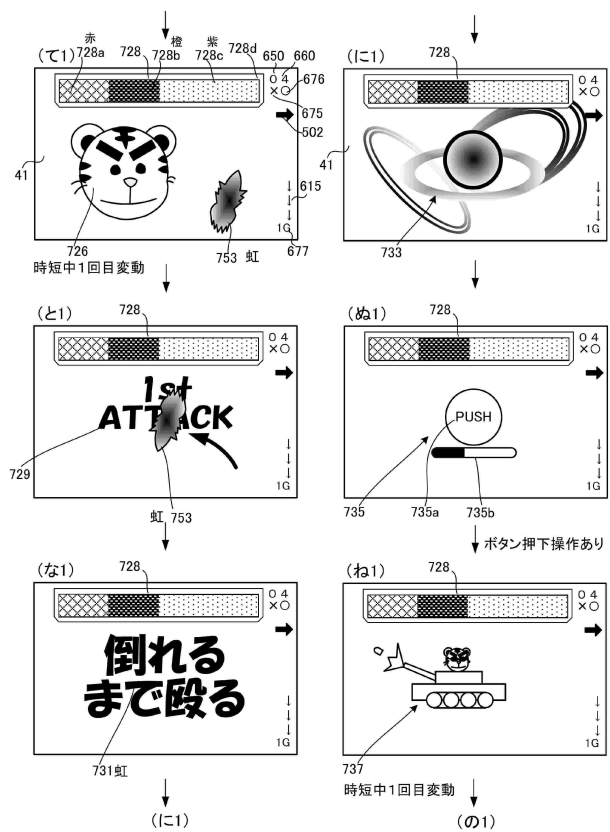
40

50

【図 142 A】



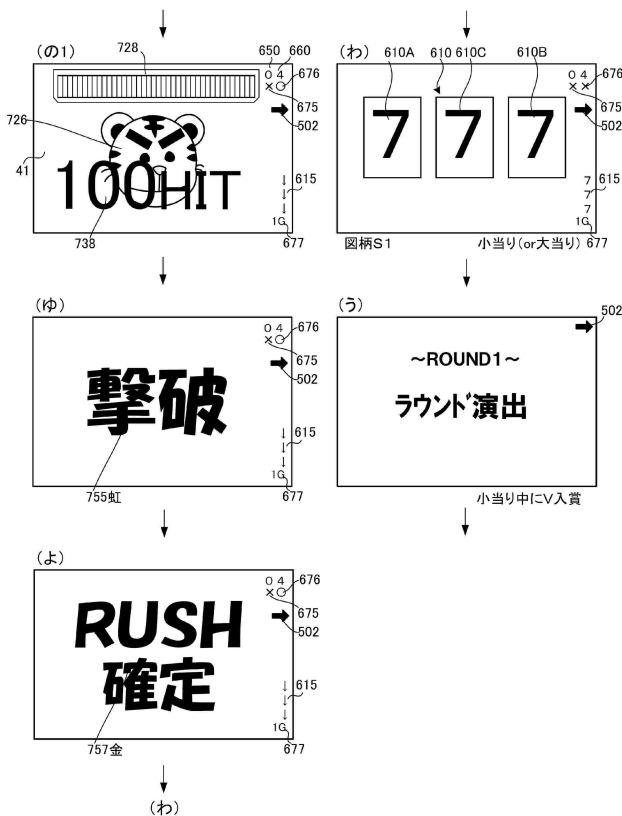
【図 142 B】



10

20

【図 142 C】



【図 143】

変動パターン	変動時間(ms)
時短1回目変動当り	60300
時短1回目変動はずれ	40200
時短2回目変動当り	33800
時短2回目変動はずれ	13700
時短3回目変動当り	33800
時短3回目変動はずれ	13700
時短4回目変動当り	48000
時短4回目変動はずれ	35000
残保留1～3個目 はずれ	400
残保留4個目(残保留最終変動) はずれ	2000
残保留当り	10000

30

40

50

【 図 1 4 4 】

1st	2nd	3rd	当り期待度
青パネル	青パネル	青パネル	100%(当り確定)
青パネル	青パネル	緑パネル	期待度(小)
青パネル	緑パネル	青パネル	
緑パネル	青パネル	青パネル	
青パネル	緑パネル	緑パネル	
緑パネル	青パネル	緑パネル	↓
緑パネル	緑パネル	青パネル	期待度(中)
緑パネル	緑パネル	緑パネル	100%(当り確定)
青パネル	青パネル	赤パネル	期待度(小)
青パネル	赤パネル	青パネル	
赤パネル	青パネル	青パネル	
青パネル	緑パネル	赤パネル	
青パネル	赤パネル	緑パネル	
緑パネル	青パネル	赤パネル	
緑パネル	赤パネル	青パネル	
赤パネル	青パネル	緑パネル	
赤パネル	緑パネル	青パネル	
緑パネル	緑パネル	赤パネル	
緑パネル	赤パネル	緑パネル	
赤パネル	緑パネル	緑パネル	
青パネル	赤パネル	赤パネル	
赤パネル	青パネル	赤パネル	
赤パネル	赤パネル	青パネル	
緑パネル	赤パネル	赤パネル	↓
赤パネル	赤パネル	緑パネル	期待度(大)
赤パネル	赤パネル	赤パネル	100%(当り確定)
青パネル	青パネル	金パネル	期待度(中)
青パネル	緑パネル	金パネル	
緑パネル	緑パネル	金パネル	
青パネル	赤パネル	金パネル	
緑パネル	赤パネル	金パネル	↓
赤パネル	赤パネル	金パネル	期待度(大)
虹パネル			100%(当り確定)

【 図 1 4 5 】

保留最大値に達した後の入賞時(オーバー入賞時)のエフェクト演出		
エフェクト演出内容	当り期待度	役物orエアー
エフェクト発生(昇格なし)	小	-
エフェクト発生+パネル昇格	中	役物動作
エフェクト発生+エアー作動	100%(当り確定)	エアー作動

10

20

【 図 1 4 6 】

移動した手のアイコンの色 (何処にあるかは不明)	技名表示	技名出題時台詞	当り期待度	演出ボタン の発動	ボタン画像出題時台詞	攻撃時台詞
緑	戻る	全力で行くぞ！	期待度(小)	×	-	うーん！
赤	全力出る	覚悟万端だぞ！	↓	×	-	うーん！
赤	前向きで出る	前向きで出るぞ！	期待度(大)	×	「全力で」	「全力で」
金	技名まで出る	技名まで出るぞ！	100%(当り確定)	○	「全力で」+「PRIMA ATTACKのみ出題」	「全力で」+「PRIMA ATTACKのみ出題」

【 図 1 4 7 】

メータ目盛り色	残りポイント	メータ外周エフェクト色
紫	40pt～21pt	なし
橙	20pt～10pt	橙
赤	9pt～1pt	赤
(色なし)	0pt(当り)	なし

30

40

50

【 図 1 4 8 】

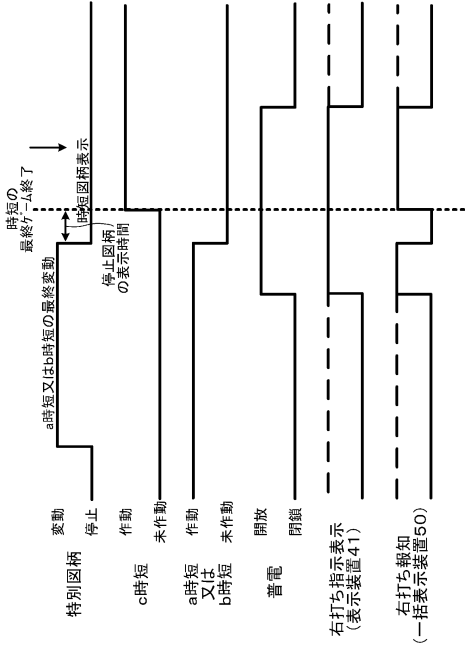
メータ減少数	減少数の表示色	表示方法
0～9	シルバー	減少数をそのまま表示 (**HIT) (ただし、メータが0になる時は、100HITと表示)
10～19	緑	
20～40	赤	

【 図 1 4 9 】

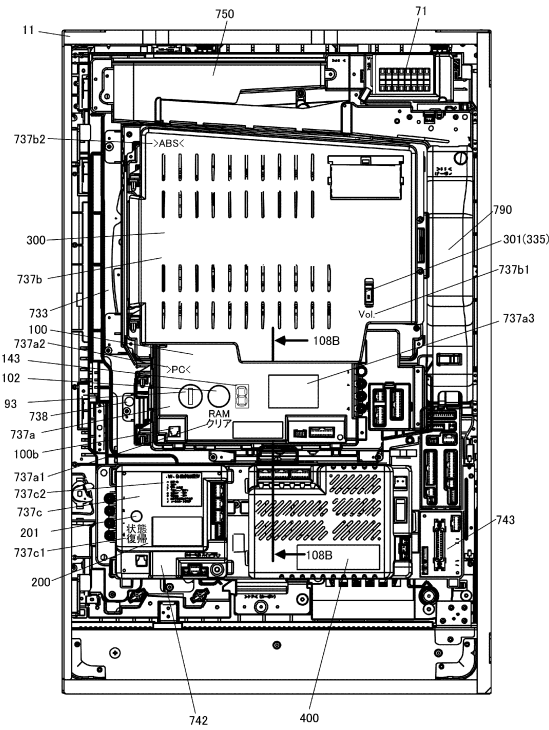
		メータ減少数																					
		2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
手の （パネル の 色）	青	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
	緑	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
	赤	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
	金	-	-	-	-	-	-	-	-	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		
	虹	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	○		

10

【 図 1 5 0 】



【 図 1 5 1 A 】



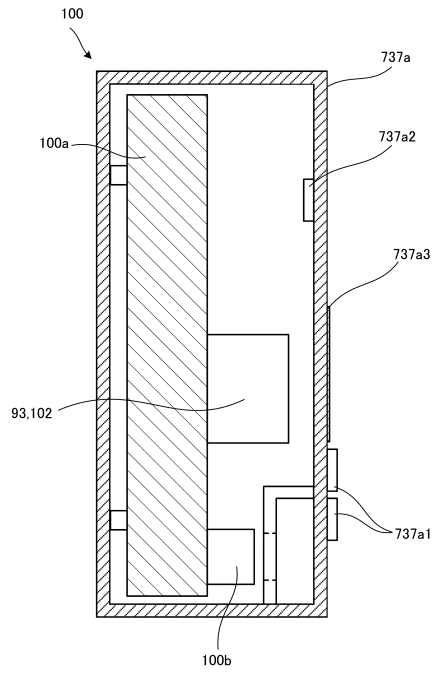
20

30

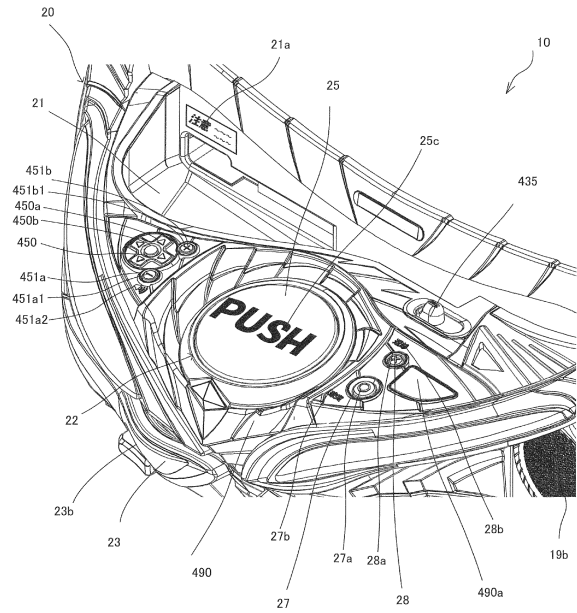
40

50

【図 1 5 1 B】



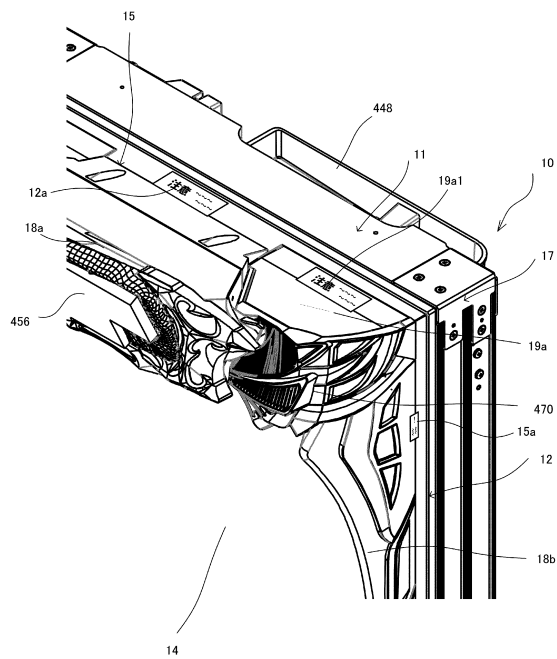
【図 1 5 2 A】



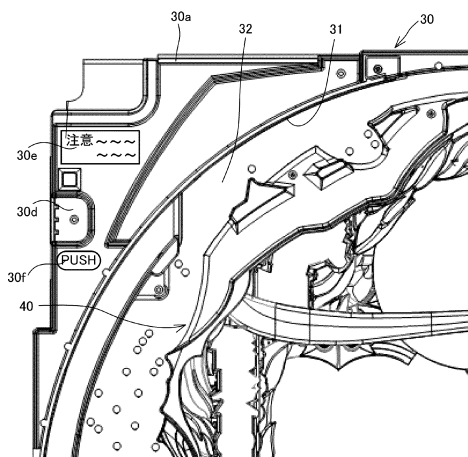
10

20

【図 1 5 2 B】



【図 1 5 2 C】

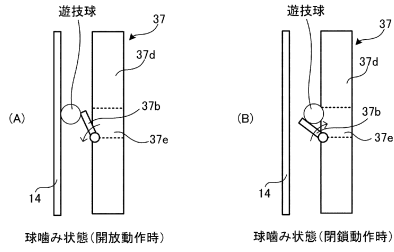


30

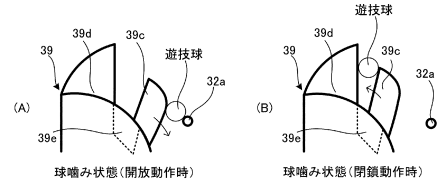
40

50

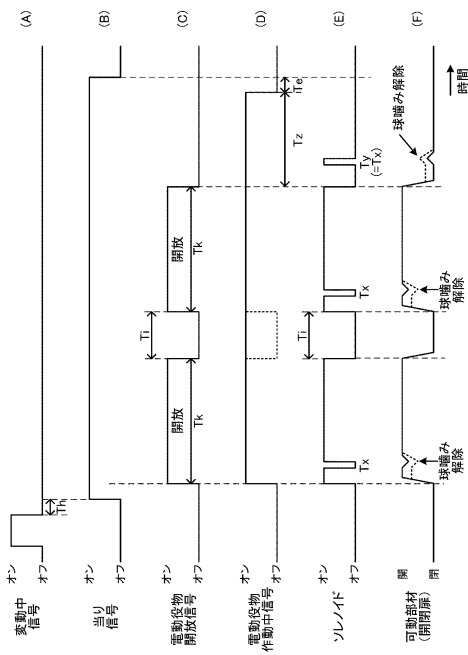
【図 153】



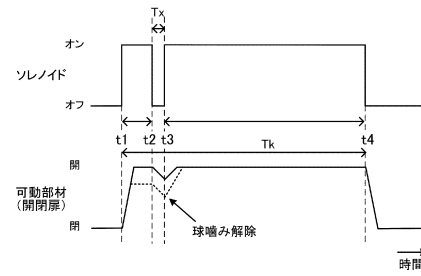
【図 154】



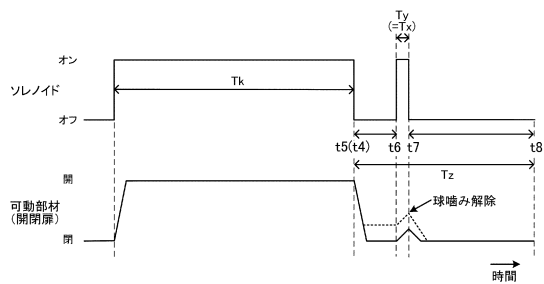
【図 155】



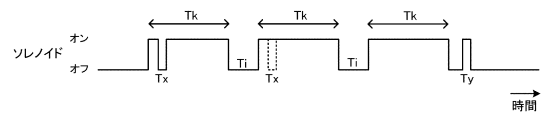
【図 156】



【図 157】



【図 158】



10

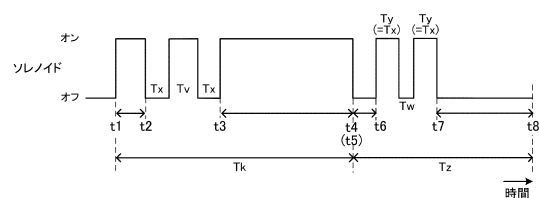
20

30

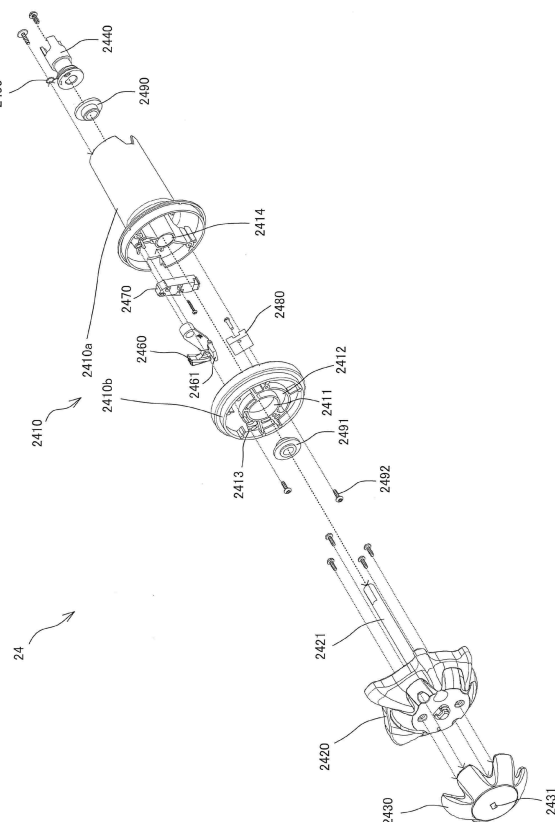
40

50

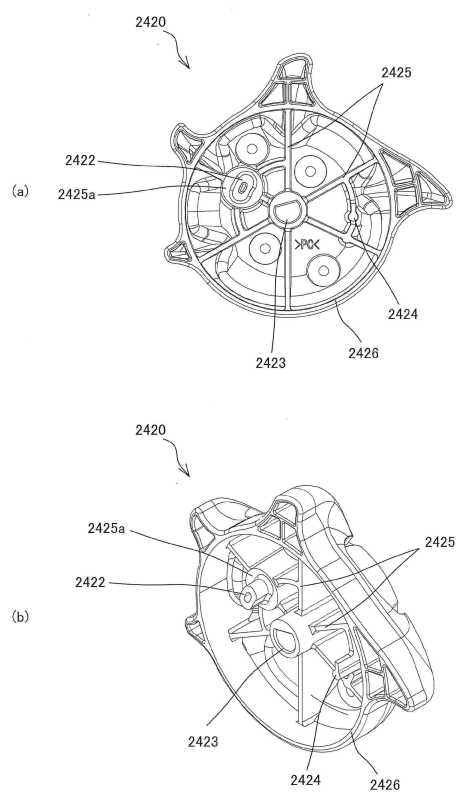
【 図 1 5 9 】



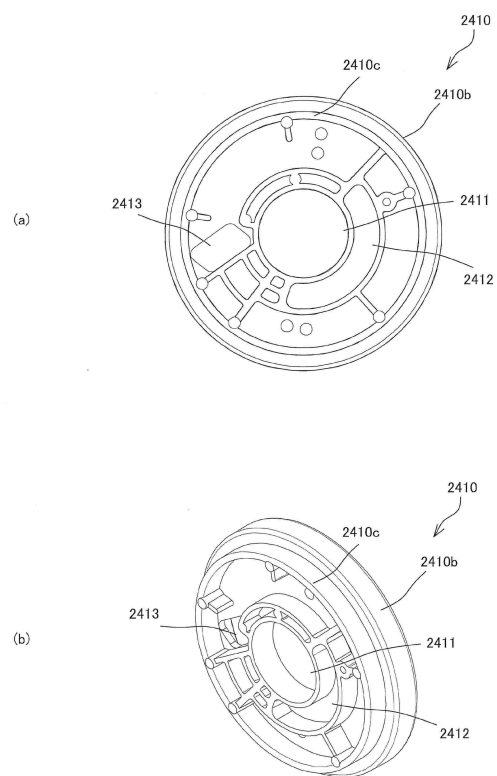
【 図 1 6 0 】



【 図 1 6 1 】

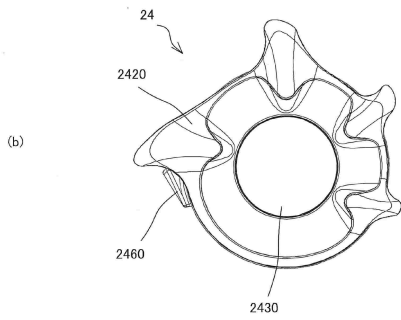
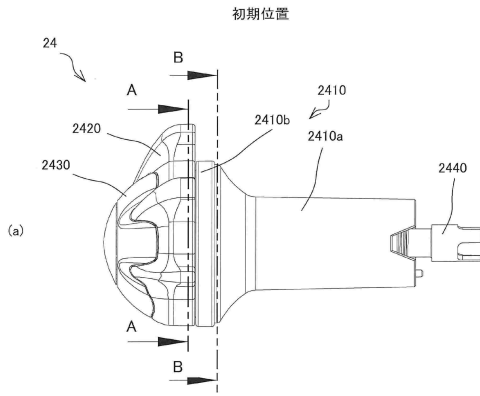


【 図 1 6 2 】

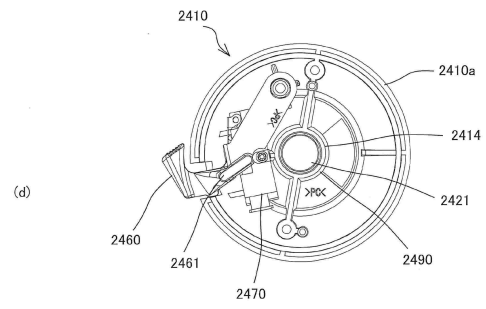
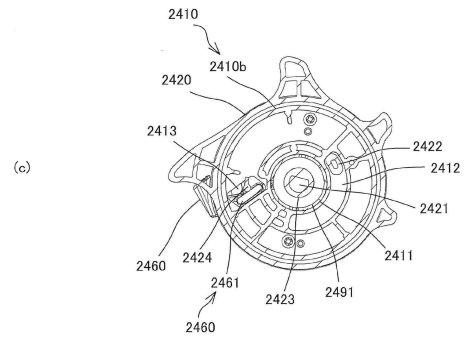




【図 163 A】



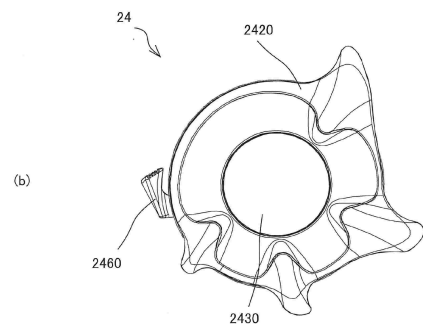
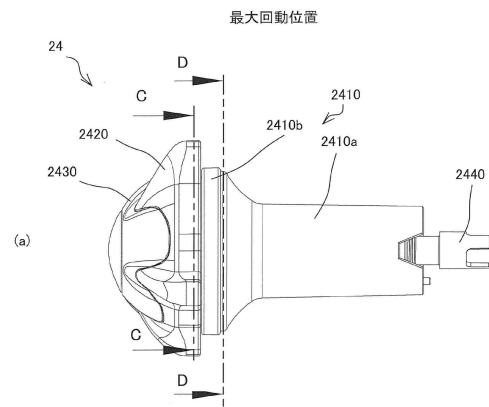
【図 163 B】



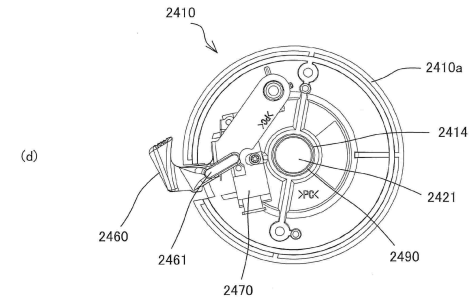
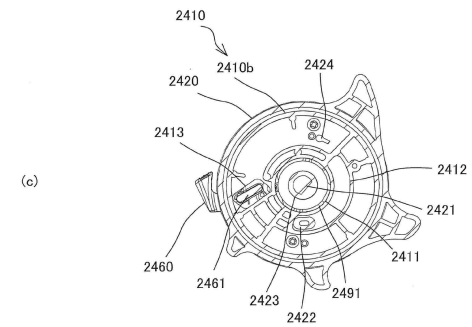
10

20

【図 164 A】



【図 164 B】

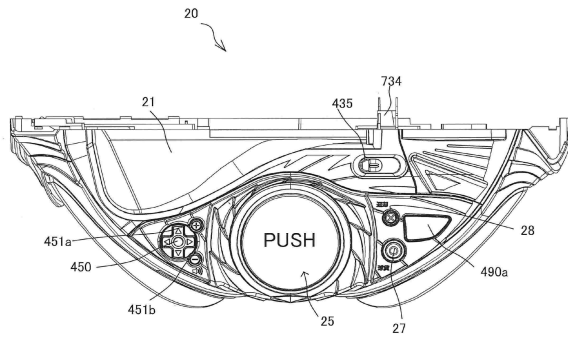


30

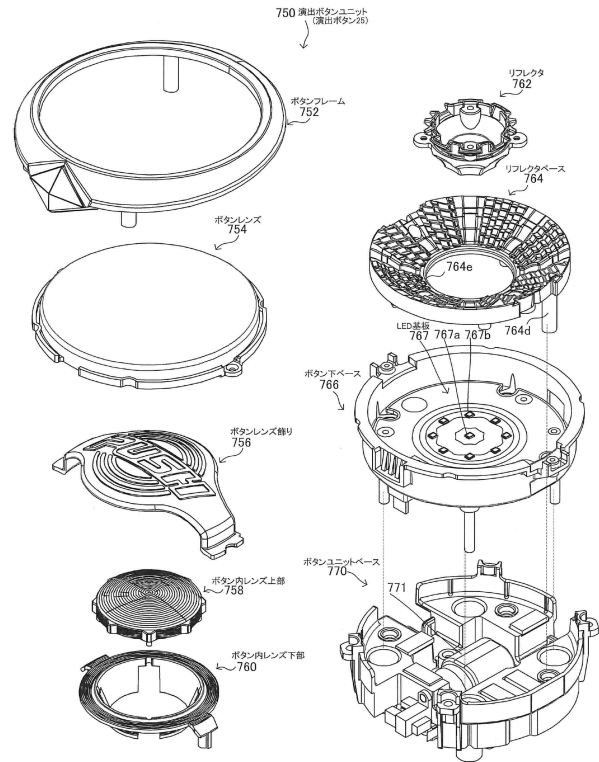
40

50

【図 165】



【図 166】

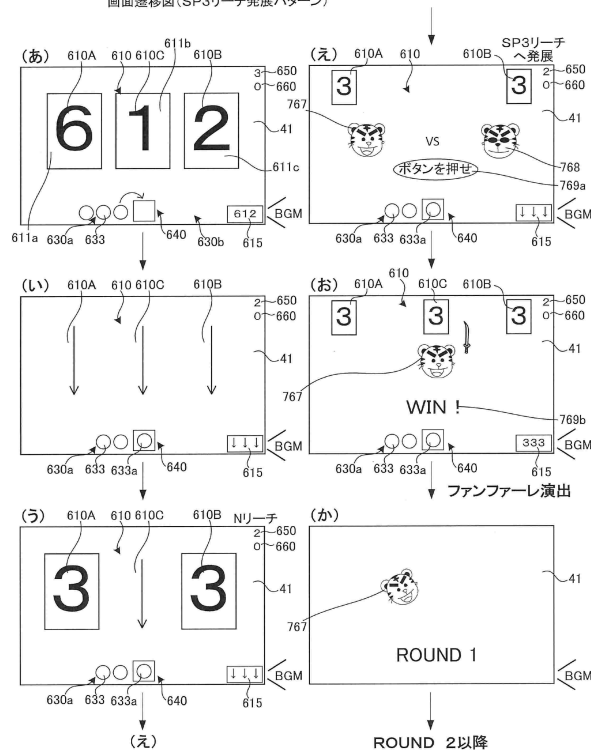


10

20

【図 167】

画面遷移図 (SP3リーチ発展パターン)



30

40

50