

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2022-111818

(P2022-111818A)

(43)公開日 令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 0 4 D	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全197頁)

(21)出願番号	特願2021-7487(P2021-7487)	(71)出願人	000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(22)出願日	令和3年1月20日(2021.1.20)	(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 BC13 DA23 EA10

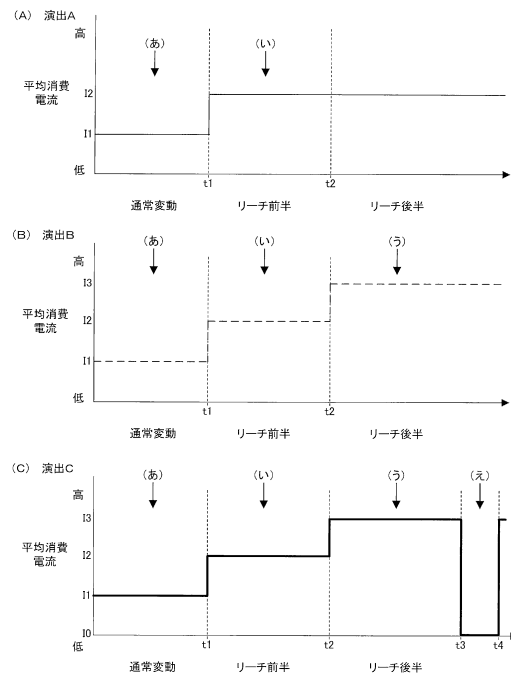
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記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を発生可能な遊技機において、発光可能な発光手段を備え、前記演出制御手段は、第1の演出と、途中で平均消費電流が前記第1の演出と異なる期間を有し、当該期間の前に前記第1の演出と平均消費電流が同じになるように実行され、前記第1の演出とは前記ゲームの結果が前記特別結果となる期待度の異なる第2の演出と、のいずれかを、前記演出として選択して実行可能であり、前記発光手段を用いて前記第1の演出と前記第2の演出とを実行可能である。

【選択図】図9 8



【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、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記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を発生可能な遊技機において、

発光可能な発光手段を備え、

前記演出制御手段は、

第 1 の演出と、

途中で平均消費電流が前記第 1 の演出と異なる期間を有し、当該期間の前に前記第 1 の演出と平均消費電流が同じになるように実行され、前記第 1 の演出とは前記ゲームの結果

10

が前記特別結果となる期待度の異なる第 2 の演出と、

のいずれかを、前記演出として選択して実行可能であり、前記発光手段を用いて前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とを実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記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を発生可能な遊技機に関する。

20

【背景技術】**【0002】**

従来、発光部材（LED）等の演出部材を用いてゲームに関連する演出を実行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】**

【特許文献 1】特開 2011 - 24668 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

30

【0004】

しかしながら、従来の遊技機において、演出部材を用いる際に消費される平均消費電流の変化に特徴のあるような演出は行われてはならず、遊技の興趣を向上させる余地があった。

【0005】

そこで、本発明は、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

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、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記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を発生可能な遊技機において、発光可能な発光手段を備え、前記演出制御手段は、第 1 の演出と、途中で平均消費電流が前記第 1 の演出と異なる期間を有し、当該期間の前に前記第 1 の演出と平均消費電流が同じになるように実行され、前記第 1 の演出とは前記ゲームの結果が前記特別結果となる期待度の異なる第 2 の演出と、のいずれかを、前記演出として選択して実行可能であり、前記発光手段を用いて前記第 1 の演出と前記第 2 の演出とを実行可能である。

40

【発明の効果】**【0007】**

本発明の一形態によれば、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 8 】

- 【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】遊技機の電源投入時の移行状態を説明する図である。
- 【図 6 A】遊技制御のメイン処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 B】遊技制御のメイン処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 7】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 8】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。 10
- 【図 9】性能表示装置の表示例を示す図である。
- 【図 10】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 11】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。
- 【図 12 A】特図保留情報判定処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 12 B】特図保留情報判定処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 13】先読み大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 14】特図 1 ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 15 A】特図 2 ゲーム処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 15 B】特図 2 ゲーム処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 16】特図 1 普段処理の手順を示すフローチャートである。 20
- 【図 17】特図 2 普段処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 18】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 19】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 20】転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 21】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 22】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 23】大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 24】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】大当り確率、小当り確率、転落確率を例示するテーブルである。
- 【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。 30
- 【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】大当りの種類の振分を例示するテーブルである。
- 【図 29】特図 1 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 30】特図 2 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 31】特図 1 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 32】特図 2 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 33】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 34】時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 35】特図 1 変動中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 36】特図 2 変動中処理の手順を示すフローチャートである。 40
- 【図 37】特図 1 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。
- 【図 38 A】特図 2 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。
- 【図 38 B】特図 2 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 39 A】ファンファーレ / インターバル中処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 39 B】ファンファーレ / インターバル中処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
- 【図 40】特図 1 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】特図 2 大当り終了処理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 1 の手順を示すフローチャートである。 50

- 【図 4 3】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 4 4】大当り終了設定処理 3 の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】特図 2 小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】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 4 8】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 4 9】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】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 5 2】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。 10
- 【図 5 3】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】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 5 7】第 1 実施形態に係る設定示唆演出のタイムチャートである。
- 【図 5 8】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の信頼度の一例を示す表である。
- 【図 5 9】第 1 実施形態に係る設定示唆演出と大当りとの関係を示す表の一例である。
- 【図 6 0】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の画面遷移図である。
- 【図 6 1】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 1 変形例のタイムチャートである。
- 【図 6 2 A】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 1 変形例の画面遷移図（前半）である 20
- 。
- 【図 6 2 B】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 1 変形例の画面遷移図（後半）である
- 。
- 【図 6 3】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 2 変形例のタイムチャートである。
- 【図 6 4 A】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 2 変形例の画面遷移図（前半）である
- 。
- 【図 6 4 B】第 1 実施形態に係る設定示唆演出の第 2 変形例の画面遷移図（後半）である
- 。
- 【図 6 5】第 1 実施形態に係る他の設定示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 6 6】第 1 実施形態に係る他の設定示唆演出の別例を説明する画面遷移図である。 30
- 【図 6 7】第 2 実施形態の遊技機の作業用設定値と表示用確率設定値（設定例 1, 2, 3, 4）と演出制御情報との対応関係を示す表である。
- 【図 6 8】第 2 実施形態の遊技機の確率設定変更 / 確認処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 9】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。
- 【図 7 0】第 2 実施形態の遊技機の設定例 3、又は設定例 4 の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。
- 【図 7 1】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 1 変形例を表す模式図である。 40
- 【図 7 2】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 2 変形例を表す模式図である。
- 【図 7 3】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 3 変形例を表す模式図である。
- 【図 7 4】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 4 変形例を表す模式図である。
- 【図 7 5】第 2 実施形態の遊技機における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 5 変形例を表す模式図である。
- 【図 7 6】第 3 実施形態に係る確率設定変更 / 確認処理の手順を示すフローチャートである。

【図 7 7】第 3 実施形態に係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。

【図 7 8】第 3 実施形態に係るホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。

【図 7 9】第 3 実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤の正面図である。

【図 8 0】第 3 実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤の正面図の別例である。

【図 8 1】第 4 実施形態に係る通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図 8 2】第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図 8 3】第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。 10

【図 8 4】第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図 8 5】第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図 8 6】第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行してから電源がオフにされるときにの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。 20

【図 8 7】第 5 実施形態に係る遊技盤の正面図である（その 1）。

【図 8 8】第 5 実施形態に係る遊技盤の正面図である（その 2）。

【図 8 9】第 5 実施形態に係る遊技盤の正面図である（その 3）。

【図 9 0】第 5 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である。

【図 9 1】第 5 実施形態に係る特図 1 変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 2】第 5 実施形態に係る特図 2 変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 3 A】第 5 実施形態に係る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 9 3 B】第 5 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。 30

【図 9 4 A】第 5 実施形態に係る図柄確定回数 1 信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 4 B】第 5 実施形態に係る図柄確定回数 2 信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 5】第 5 実施形態において、各遊技状態における図柄確定回数信号の発生態様（生状況）をまとめたテーブルである。（a）は、図柄確定回数 1 信号の発生態様を示し、（b）は、図柄確定回数 2 信号の発生態様を示す。

【図 9 6】第 5 実施形態において、各遊技状態における図柄確定回数信号の発生態様（生状況）を示すタイムチャートである。（a）は、図柄確定回数 1 信号の発生態様を示し、（b - 1）と（b - 2）は、図柄確定回数 2 信号の発生態様を示す。 40

【図 9 7】第 5 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である。

【図 9 8】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の一例を示すタイミングチャートである。

【図 9 9】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行され通常変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤の正面模式図である。

【図 1 0 0】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ前半の変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤の正面模式図である。

【図 1 0 1】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤の正面模式図である。 50

【図 1 0 2】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときのフリーズ演出態様の一例を示す遊技盤の正面模式図である。

【図 1 0 3】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときのフリーズ演出後の演出態様の一例を示す遊技盤の正面模式図である。

【図 1 0 4】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の変形例を示すタイミングチャートである。

【図 1 0 5】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときの演出態様の変形例を示す遊技盤の正面模式図である。

【図 1 0 6】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の第 2 変形例を示すタイミングチャートである。

【図 1 0 7】第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の第 3 変形例を示すタイミングチャートである。

【図 1 0 8】第 7 実施形態に係る下皿ユニットの斜視図である。

【図 1 0 9】第 7 実施形態に係る遊技制御系のブロック図である。

【図 1 1 0】第 7 実施形態において、遊技制御装置によるメイン処理（後半部分）の手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 7 実施形態に係る無人大当り報知処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】第 7 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 1 1 3】第 7 実施形態に係る呼出し信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 7 実施形態に係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。

【図 1 1 5】第 7 実施形態に係る呼出し信号のオン/オフ、呼出しランプのオン/オフ、表示装置 4 1 の表示画面変化などを時間経過に対して示すタイムチャートである。

【図 1 1 6 A】遊技機 1 0 及び呼出しランプ（データランプ）の状態を図 1 1 5 に対応して時系列的に示す図である（その 1）。

【図 1 1 6 B】遊技機 1 0 及び呼出しランプ（データランプ）の状態を図 1 1 5 に対応して時系列的に示す図である（その 2）。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

[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。

【0 0 1 0】

〔遊技機全体図〕

図 1 は、遊技機を説明する図である。

【0 0 1 1】

遊技機 1 0 は鳥設備に固定される枠 1 1 に、ヒンジ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 1 2（本体枠）及びガラス枠 1 5 によって構成されている。

【0 0 1 2】

前面枠 1 2 には、遊技盤 3 0（図 2 参照）が配設されるとともに、遊技盤 3 0 の前面を覆うカバーガラス 1 4 を有するガラス枠 1 5 が取り付けられる。カバーガラス 1 4 は、遊技盤 3 0 に形成される遊技領域 3 2（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。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

前面枠 1 2 及びガラス枠 1 5 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 1 5 のみを開放することで、遊技盤 3 0 の遊技領域 3 2 にアクセスすることができる。また、前面枠 1 2 をガラス枠 1 5 が開放されていない状態で開放することで、遊技盤 3 0 の裏面側に配設された遊技制御装置（主基板）1 0 0（図 3 参照）等にアクセスすることができる。

【 0 0 1 4 】

ガラス枠 1 5 のカバーガラス 1 4 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 1 5 の上部中央及び左側部には、遊技状態に応じて発光演出可能な装飾装置 1 8 a , 1 8 b が配設されている。装飾装置 1 8 a , 1 8 b 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。これら装飾装置 1 8 a , 1 8 b 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 1 6 】

ガラス枠 1 5 の上右角部分及び上左角部分には、上スピーカ 1 9 a がそれぞれ配設される。これら上スピーカ 1 9 a とは別に遊技機 1 0 の下部には、2 つの下スピーカ 1 9 b が設けられている。下スピーカ 1 9 b は、ガラス枠 1 5 の下左角部分及び前面枠 1 2 の下右角部分に配設されている。これら上スピーカ 1 9 a 及び下スピーカ 1 9 b は、効果音や警報音、報知音等を発するものである。

【 0 0 1 7 】

ガラス枠 1 5 の右側部には、遊技機 1 0 の上下方向に延設されるとともに、前方（遊技者側）に向かって突出する突出演出ユニット 1 3 が配設されている。突出演出ユニット 1 3 は、遊技の進行状態に応じて発光演出等を行う演出装置である。突出演出ユニット 1 3 の内部に配設される照明部材も枠装飾装置 1 8（図 4 参照）の一部を構成している。

【 0 0 1 8 】

ガラス枠 1 5 の下部には、遊技球を貯留可能な上皿 2 1 を有する上皿ユニットが取り付けられている。上皿 2 1 は、上面が開口した箱状に形成されている。上皿 2 1 に貯留されている遊技球は、一球ずつ球発射装置（図示省略）に供給される。

【 0 0 1 9 】

上皿ユニットは、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 2 と、をさらに備える。

【 0 0 2 0 】

演出操作装置は、演出ボタン 2 5 にタッチパネル 2 5 b を組み込んだ操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニットの上部中央に設けられている。

【 0 0 2 1 】

遊技者が演出操作装置を操作することによって、表示装置 4 1（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。

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0024】

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）等がある。

【0025】

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し、特定領域を備える入賞装置等を設け、特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態を発生させるようにしてもよい。

10

【0026】

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、上皿ユニットの上部右側に設けられている。球貸操作装置は、球貸ボタン27と、返却ボタン28と、残高表示部26と、を備えている。球貸ボタン27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28は遊技機10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。残高表示部26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。

【0027】

装飾装置22は、内部にLED等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出等を行う装置であって、上皿ユニットの前側部分に設けられている。装飾装置22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

【0028】

上記した上皿ユニット等を備えるガラス枠15の下方であって、前面枠12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24と、遊技球を貯留可能な下皿23とが設けられている。

【0029】

操作ハンドル24は、前面枠12の右下部であって、右側の下スピーカ19bの下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル24を回動操作することによって、球発射装置は上皿21から供給された遊技球を遊技盤30の遊技領域32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24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24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32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32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

【0030】

下皿23は、上皿ユニット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23は、当該下皿23の底面を上下方向に貫通する球抜き穴23aと、球抜き穴23aを開閉するための開閉操作部23bと、を有している。遊技者が開閉操作部23bを操作して、球抜き穴23aを開くことによって、下皿23に貯留されていた遊技球を球抜き穴23aを通じて外部に排出することができる。

40

【0031】

〔遊技盤〕

続いて、図2を参照して、遊技機10の遊技盤30について説明する。図2は、遊技機10に備えられる遊技盤30の正面図である。

【0032】

図2に示すように、遊技盤30は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体30aを備える。遊技盤本体30aは木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体30a

50

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 3 】

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。

10

【 0 0 3 4 】

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 5 】

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。

20

【 0 0 3 6 】

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。

30

【 0 0 3 7 】

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 3 8 】

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。

40

【 0 0 3 9 】

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、前方から奥側に引っ込むようにスライドすることで、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 又は普通変動入賞装置 3 7 に入賞した場合には、補助遊技として

50

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。

【0040】

可動部材 37b は、スライド開閉式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。

【0041】

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、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。

10

【0042】

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 7 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ツカ形式の開閉扉 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 (賞球) 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。

20

【0043】

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動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 (賞球) 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。

30

【0044】

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。特定領域 86 (V 入賞口) に遊技球が入球した場合に大当り終了後の確変状態 (高確率状態、特定遊技状態) が確定する。特定領域 86 は、確変大当りの場合にのみ、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 入賞を検知すると大当り終了後に確変状態に移行することを確定するとともに、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。

40

【0045】

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 の大入賞口に入賞すると、払出制御装置 200 (図 3 参照) は、入賞した

50

入賞口の種類に応じた数の賞球を払出装置から上皿 2 1 に排出する。また、下方の遊技領域 3 2 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 3 0 b が設けられている。また、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、及び特別変動入賞装置 3 8、3 9 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 L E D (後述の盤装飾装置 4 6 の一部) が配設されている。

【 0 0 4 6 】

また、遊技領域 3 2 の外側であって遊技盤本体 3 0 a 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 5 0 が設けられている。一括表示装置 5 0 は、現在の遊技状態等の情報を表示する表示部 5 1 ~ 6 0 を備える。

10

【 0 0 4 7 】

一括表示装置 5 0 は、7 セグメント型の表示器 (L E D 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 5 1 (特図 1 表示器、ランプ D 1) 及び第 2 特図変動表示部 5 2 (特図 2 表示器、ランプ D 2) と、普図変動表示ゲーム用の変動表示部 5 3 (普図表示器、ランプ D 8、D 1 0、D 1 8) 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 5 4、特図 2 保留表示器 5 5、普図保留表示器 5 6) と、を有している。特図 1 保留表示器 5 4 はランプ D 1 1、D 1 2 により構成される。特図 2 保留表示器 5 5 は、ランプ D 1 3、D 1 4 により構成される。普図保留表示器 5 6 は、ランプ D 1 5、D 1 6 により構成される。

【 0 0 4 8 】

また、一括表示装置 5 0 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 5 7 (第 1 遊技状態表示器、ランプ D 7)、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 5 8 (第 2 遊技状態表示器、ランプ D 1 7)、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第 3 遊技状態表示部 5 9 (第 3 遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプ D 9)、大当たり時のラウンド数 (特別変動入賞装置 3 8、3 9 の開閉回数) を表示するラウンド表示部 6 0 (ランプ D 3 - D 6) が設けられている。

20

【 0 0 4 9 】

特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 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 5 1、特図 2 表示器 5 2 は、このようなセグメント型の表示部に限らず、複数の L E D 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 L E D により全点灯全消灯 (全 L E D の同時点滅) や、循環点灯 (何れか 1 の L E D 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 L E D のうちの所定数の L E D 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 5 3 においても、変動表示ゲームは、ランプ D 1 0、D 1 8 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 5 3 も特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2 と同様に適宜構成することが可能である。

30

【 0 0 5 0 】

ランプ表示装置 8 0 は、図柄 (後述の第四特別図柄) 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 (L E D) 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 (L E D) を有する。なお、ランプ表示装置 8 0 は、演出制御装置 3 0 0 (後述) で制御される。

40

【 0 0 5 1 】

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 2 0 0 m s e c (ミリ秒)) で点滅する。一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 における変動表示の変動時間が遊技制御装置 1 0 0 で計測されるのに対して、ランプ表示装置 8 0 のランプ表示部 1、2 の変動時間は演出制御装置 3 0 0 (後述) で計測される。

【 0 0 5 2 】

50

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 4 1 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。

【0053】

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。

【0054】

遊技機 10 では、図示しない球発射装置から遊技領域 3 2 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 3 2 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 3 2 を流下し、普図始動ゲート 3 4、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、又は特別変動入賞装置 3 8、3 9 に入賞するか、遊技領域 3 2 の最下部に設けられたアウト口 3 0 b へ流入し、遊技領域 3 2 から排出される。そして、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、又は特別変動入賞装置 3 8、3 9 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 2 1 に排出される。

【0055】

普図始動ゲート 3 4 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ゲートスイッチ 3 4 a (図 3 参照) が設けられている。遊技球が普図始動ゲート 3 4 を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a 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。

【0056】

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 3 7 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 3 4 を通過すると、普図始動記憶数が上限数未満ならば当該記憶数が加算 (+1) される。

【0057】

普図始動記憶には普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されており、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。

【0058】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 5 0 に設けられた普図表示器 5 3 で実行されるようになっている。普図表示器 5 3 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 を点灯又は消灯することで結果を表示するようになっている。

【0059】

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 0.3 秒間) 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。

【0060】

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

10

20

30

40

50

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 1 】

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（RAM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 2 】

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。

10

【 0 0 6 3 】

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 4 】

なお、本実施形態において、遊技機 1 0 は、いわゆる同時変動機であり、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームは互いに独立して、同時に（共に）実行状態にすることができる。特図 1 変動表示ゲームで大当り（本実施形態で特図 1 変動表示ゲームに小当りはない）が発生する場合には、実行中の特図 2 変動表示ゲームは、強制的にはずれ結果で停止する。特図 2 変動表示ゲームで大当りが発生する場合には、実行中の特図 1 変動表示ゲームは、強制的にはずれ結果で停止する。

20

【 0 0 6 5 】

特図 2 変動表示ゲームで小当りが発生する場合には、実行中の特図 1 変動表示ゲームは中断する。この場合、特図 1 ゲーム処理タイマによる変動時間の計測を中断して、特図 1 変動表示ゲームの結果の導出（停止図柄番号に対応する停止図柄の表示）を延期し、特図 2 変動表示ゲームに関する小当り動作の終了後に、中断していた特図 1 変動表示ゲームを再開できる。

30

【 0 0 6 6 】

また、通常遊技状態において右打ちによって普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が入賞した場合には、特図 2 変動表示ゲームは変動開始するが、基本的に長時間変動（長変動、例えば 1 0 分）が行われるため、この間に特図 1 変動表示ゲームにて大当りが発生すると強制的にはずれ停止されることになる。

【 0 0 6 7 】

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 6 8 】

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、はずれの場合は「消灯」、大当りもしくは小当りの場合は「点灯」で停止する。

40

【 0 0 6 9 】

50

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。また、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は共に同時に実行状態（実行されている状態）をとってよい。

【 0 0 7 0 】

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

【 0 0 7 1 】

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 2 】

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。

20

【 0 0 7 3 】

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。

30

【 0 0 7 4 】

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 5 】

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。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選した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。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。

40

【 0 0 7 6 】

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。

50

【 0 0 7 7 】

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。

【 0 0 7 8 】

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 7 9 】

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 10
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 0 】

〔 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
20
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 1 】

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
30
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 2 】

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 3 】

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、
40
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 4 】

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 RAM) に供給され、停電中あるいは電源遮断後も RAM に記憶されたデータが
保持されるようになっている。制御信号生成部 4 3 0 は、例えば通常電源部 4 1 0 で生成
50

された3.2Vの電圧を監視してそれが例えば1.7V以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【0085】

また、遊技制御装置100にはRAM初期化スイッチ112が設けられている。RAM初期化スイッチ112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111内のRAM111c及び払出制御装置200内のRAMに記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン111が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

10

【0086】

また、遊技制御装置100（主基板）は、設定キースイッチ93を備える。設定キースイッチ93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、RAM初期化スイッチ112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。設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112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42）を構成する。なお、RAM初期化スイッチ112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

【0087】

設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112は、遊技機10内部の遊技制御装置100上に設けられることによって、前面枠12（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93とRAM初期化スイッチ112にアクセスして操作することができない。

【0088】

後述するように、遊技機10の電源投入（停電復旧、復電）の際に、遊技機10は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112のオン/オフ状態に応じて、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）、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。

30

【0089】

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。

【0090】

確率設定変更処理では、操作者によってRAM初期化スイッチ112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）。

40

【0091】

50

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
 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。

【0092】

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
 、読出し専用のROM(リードオンリメモリ)111b及び随時読出し書込み可能なRAM
 (ランダムアクセスメモリ)111cを備える。

【0093】

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
 可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

【0094】

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

【0095】

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

【0096】

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

10

20

30

40

50

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。

【0097】

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。

10

【0098】

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、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、4ms(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。

20

【0099】

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報取得手段をなす。

30

【0100】

払出制御装置200は、CPU、ROM、RAM、入力インタフェース、出力インタフェース等を備え、遊技制御装置100からの賞球払出し指令(コマンドやデータ)に従って、払出ユニットの払出モータ91を駆動させ、賞球を払い出させるための制御を行う。また、払出制御装置200は、カードユニット600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91を駆動させ、貸球を払い出させるための制御を行う。

40

【0101】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ62(盤電波センサ)、普図始動ゲート34のゲートスイッチ34a、第1始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、第2始動入賞口37(普通変動入賞装置)内の始動口2スイッチ37a、一般入賞口35の入賞口スイッチ35a、特別変動入賞装置38、39の大入賞口スイッチ43(下大入賞口スイッチ38a、上大入賞口スイッチ39a)に接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V-5Vの正論理の信号に変換するインタフェース

50

チップ（近接 I / F）1 2 1 が設けられている。

【 0 1 0 2 】

さらに、インタフェースチップ（近接 I / F）1 2 1 は、特定領域スイッチ 7 2、残存球排出口スイッチ 7 3、アウト球検出スイッチ 7 4 に接続される。特定領域スイッチ 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。残存球排出口スイッチ 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。アウト球検出スイッチ 7 4 は、アウト口 3 0 b を通過する遊技球のみを検出してよいし、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出してよい。

【 0 1 0 3 】

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、ゲートスイッチ 3 4 a、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 の検出信号は第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。

【 0 1 0 4 】

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イッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 2 入力ポート 1 2 3 に入力される。

【 0 1 0 5 】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、特定領域スイッチ 7 2、残存球排出口スイッチ 7 3、又は、アウト球検出スイッチ 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 6 】

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イッチ 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イッチ 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イッチ 6 4（本体枠開放検出スイッチ）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。

【 0 1 0 7 】

また、第 2 入力ポート 1 2 3 は、設定キースイッチ 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 0 8 】

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る。さらに、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち始動口 1 スイッチ 3 6 a と始動口 2 スイッチ 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 0 9 】

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 IC 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 0 】

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 CE 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 1 】

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

10

20

30

40

50

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、RAM 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 2】

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。

10

【0 1 1 3】

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。

20

【0 1 1 4】

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。

30

【0 1 1 5】

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

【0 1 1 6】

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

40

【0 1 1 7】

一方、磁気センサスイッチ 6 1 や電波センサ 6 2 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 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 1 4 0 からバッファ 1 3 3、中継基板 7 0 を介して試射試験装置に供給される。

50

【0118】

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CEも供給され、該信号CEにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置に供給されるようになっている。

【0119】

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。

10

【0120】

また、出力部130には、一括表示装置50に表示する内容に応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン/オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン/オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0121】

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。

20

【0122】

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2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン/オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置に供給する外部情報信号を外部情報端子71に出力する第4ドライバ138dが設けられている。

30

【0123】

第1ドライバ138aには、32Vで動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧としてDC32Vが電源装置400から供給される。また、一括表示装置50のセグメント線を駆動する第2ドライバ138bには、DC12Vが供給される。デジット線を駆動する第3ドライバ138cは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は12V又は5Vのいずれであってもよい。

40

【0124】

12Vを出力する第2ドライバ138bによりセグメント線を介してLEDのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第3ドライバ138cによりカソード端子よりデジット線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択されたLEDに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子71に出力する第4ドライバ138dは、外部情報信号に12Vのレベルを与えるため、DC12Vが供給される。なお、バッファ133や第2出力ポート134、第1ドライバ138a等は、遊技制御装置100の出力部130、すなわち、主基板ではなく、中継基板70側に設けるようにしてもよい。

【0125】

50

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

【0126】

さらに、出力部 130 には、第 2 出力ポート 134 から出力されるシリアルデータ（制御用データ、点灯パターンデータ、キャラクタコード（文字コード）など）を受けて、性能表示装置 152（状態表示装置）を駆動するドライバ 150 が設けられている。本実施形態では、性能表示装置 152 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（LED ランプ）からなり、ドライバ 150 は LED ドライバであるが、これに限られるものではない。

【0127】

性能表示装置 152 は、遊技制御装置 100（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 152 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。

【0128】

ここで、排出球数は、遊技領域 32 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 30 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 74 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 35、始動入賞口 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。

【0129】

出玉率は、排出球数（或は発射球数）に対する賞球数の合計の比率（割合）であり、（獲得球数 ÷ 排出球数）× 100（%）で計算される。即ち、出玉率は、排出球数 100 個当たりの獲得球数（賞球数の合計）となる。

【0130】

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、大当た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（大当たり状態中と小当たり状態中）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。

【0131】

〔演出制御装置〕

次に、図 4 を用いて、演出制御装置 300（サブ基板）の構成について説明する。図 4 は、遊技機 10 の演出制御系のブロック図である。

【0132】

演出制御装置 300 は、遊技用マイコン 111 と同様にアミューズメントチップ（IC）からなる主制御用マイコン（CPU）311 と、主制御用マイコン 311 からのコマンドやデータに従って表示装置 41 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての VDP（Video Display Processor）312 と、各種のメロディや効果音などをスピーカ 19 から再生させるため音の出力を制御する音源 LSI 314 を備えている。

【0133】

10

20

30

40

50

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 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 3 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、演出内容を決定して 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。

10

【 0 1 3 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 3 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。

20

【 0 1 3 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 など入力される。

30

【 0 1 3 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 3 9 】

音源 L S I 3 1 4 には音声データが記憶された音 R O M 3 2 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いる。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。

40

【 0 1 4 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

50

(演出コマンド)として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111はDC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0141】

また、演出制御装置300には、遊技盤30(センターケース40を含む)に設けられているLED(発光ダイオード)を有する盤装飾装置46を駆動制御する盤装飾LED制御回路332、ガラス枠15に設けられているLED(発光ダイオード)を有する枠装飾装置(例えば枠装飾装置18等)を駆動制御する枠装飾LED制御回路333、遊技盤30(センターケース40を含む)に設けられている盤演出装置44(例えば表示装置41における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等)を駆動制御する盤演出可動体制御回路334が設けられている。なお、盤装飾装置46には、前述のランプ表示装置80が含まれてよい。

10

【0142】

ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路332~334は、アドレス/データバス340を介して主制御用マイコン311と接続されている。なお、ガラス枠15に設けられているモータ等の枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

【0143】

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

20

【0144】

電源装置400の通常電源部410は、前述のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。

30

【0145】

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。

【0146】

電源装置400の制御信号生成部430により生成されたリセット信号は、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(IORRESET信号)に供給され、これらを一時的に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。

40

【0147】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111aでは、普図始動ゲート34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を

50

抽出してROM 111b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。

【0148】

そして、普図表示器に、識別図柄を所定時間変動表示した後、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、普図表示器に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド37cを動作させ、普通変動入賞装置37の可動部材37bを所定時間（例えば、0.3秒間）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、普図表示器にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【0149】

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ROM 111b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。

【0150】

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ROM 111b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。

20

【0151】

そして、遊技制御装置100のCPU 111a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。

【0152】

また、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、表示装置41で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する。さらに、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ19a, 19bからの音の出力、各種LEDの発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置300が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。

30

【0153】

そして、遊技制御装置100のCPU 111aは、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111aは、例えば、大入賞口ソレノイド39bにより特別変動入賞装置39の開閉扉39c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。

40

【0154】

そして、大入賞口に所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間（例えば、27秒又は0.05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、15回、11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100が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0155】

50

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能となっている。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。

【0156】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態）を発生可能となっている。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 37 を時短動作状態とする制御を行い、普通変動入賞装置 37 が通常動作状態である場合よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置 37 の開放時間が実質的に多くなるように制御するため、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（通常の変動状態）でも、重複して時短状態にして普電サポート（電サポ）を実行する。

10

【0157】

例えば、時短状態においては、前述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を通常の前 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間にする時間短縮変動が可能である（例えば、10000 msec が 1000 msec）。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、特図変動表示ゲームの時間短縮変動も実行する。

20

【0158】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第 1 停止時間（例えば 1604 msec）よりも短い第 2 停止時間（例えば 704 msec）となるように制御することが可能である。

【0159】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 37 が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）が通常状態の第 1 開放時間（例えば 100 msec）よりも長い第 2 開放時間（例えば 1352 msec）となるように制御することが可能である。

【0160】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 37 の開放回数（普電開放回数）を第 1 開放回数（例えば 2 回）よりも多い回数（例えば、4 回）の第 2 開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（低確率）よりも高い高確率とすることが可能である。

30

【0161】

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 37 を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。これにより、時短状態では、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。

40

【0162】

〔電源投入時の移行状態〕

図 5 は、遊技機 10 の電源投入（電源復旧）時の移行状態を説明する図である。前述の

50

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、図5に示すように4つの状態(モード)へ移行する。

【0163】

まず、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)を変更可能な設定可変状態(設定変更状態、設定変更モード)に移行する(図6BのA1027 - A1036と図8参照)。

【0164】

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6BのA1031 - A1036と図8参照)。

【0165】

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、RAM111cが初期化される(図6BのA1042 - 1044参照)。

【0166】

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。

【0167】

[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6A及び図6Bに示すメイン処理と、所定時間周期(本実施形態では4ms(ミリ秒))で行われる図7に示すタイマ割込み処理とからなる。即ち、遊技用マイコン111の制御処理に対応する遊技制御用プログラムは、メイン処理に対応するメインプログラム(呼出元ルーチン)と、タイマ割込み処理に対応する割込み処理プログラム(割込み処理ルーチン)から構成される。

【0168】

[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6A及び図6B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。

【0169】

図6A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)。

【0170】

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、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。

【0171】

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、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

10

20

30

40

50

9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 からの信号を読み込む。

【 0 1 7 2 】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、電源ディレイタイマを設定する (A 1 0 0 7)。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 1 0 0 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 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0) 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 1 0 0 が先に立ち上がって従制御装置 (例えば払出制御装置 2 0 0 や演出制御装置 3 0 0) 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 1 0 0 が、電源投入時において、主制御手段 (遊技制御装置 1 0 0) の起動を遅らせて従制御装置 (払出制御装置 2 0 0、演出制御装置 3 0 0 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。 10

【 0 1 7 3 】

また、電源ディレイタイマの計時は、R A M 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 R A M 領域又はレジスタ等) を用いて行われる。これにより、R A M 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 R A M 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。

【 0 1 7 4 】

なお、待機時間の開始前に設定キースwitch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の状態を読み込むことで、設定キースwitch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 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witch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 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witch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 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witch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 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witch 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の操作が受け付けられないような事態を防止できる。 20

【 0 1 7 5 】

電源ディレイタイマを設定すると (A 1 0 0 7)、遊技制御装置 1 0 0 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 (A 1 0 0 8 から A 1 0 1 0)。 30

【 0 1 7 6 】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置 1 0 0 は、まず、電源装置 4 0 0 から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込むなどして、停電が発生しているか否か判定する (A 1 0 0 8)。停電が発生している場合に (A 1 0 0 8 の結果が「 Y 」)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【 0 1 7 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、停電が発生していない場合には (A 1 0 0 8 の結果が「 N 」)、電源投入ディレイタイマを - 1 更新し (A 1 0 0 9)、タイマの値が 0 であるか否かを判定する (A 1 0 1 0)。タイマの値が 0 でない場合 (A 1 0 1 0 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 A 1 0 0 8 の処理に戻る。 40

【 0 1 7 8 】

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 50

る。

【0179】

一方、遊技制御装置100は、タイマの値が0である場合(A1010の結果が「Y」)、すなわち、待機時間が終了した場合には、RAMやEEPROM等の読み出し書き込み可能なRWM(リードライトメモリ)のアクセスを許可し(A1011)、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(A1012)。

【0180】

次に、遊技制御装置100は、シリアルポート(遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用)を設定する(A1013)。

10

【0181】

さらに、ここで、性能表示装置152(状態表示装置)を駆動するドライバ150を初期設定してもよい。遊技制御装置100は、初期設定の内容に対応する制御用データを含むコマンドを、第2出力ポート134(シリアル通信回路)の送信バッファに書き込んでドライバ150に送信する。例えば、遊技制御装置100は、初期設定においてデューティ比を設定する。デューティ比は、性能表示装置152の各LED(各セグメント)の明るさに対応する。遊技制御装置100は、初期設定において、性能表示装置152の使用桁数を設定する。本実施形態では、使用桁数は4である。

【0182】

次に、遊技制御装置100は、遊技用マイコン111(クロックジェネレータ)内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号(CTC)を発生するCTC(Counter/Timer Circuit)回路を起動する(A1014)。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの発振信号(原クロック信号)を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111aに対して所定周期(例えば、4ミリ秒)のタイマ割込み信号及び乱数生成回路に供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

20

【0183】

続いて、遊技制御装置100は、RAM(ここではRAM111c)の異常を示すRAM異常フラグをセットする(A1015)。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

【0184】

次に、遊技制御装置100は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータであるか否かを判定する(A1016)。そして、正常であれば(A1016の結果が「Y」)、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータであるか否かを判定する(A1017)。

【0185】

さらに、遊技制御装置100は、停電検査領域2の値が正常であれば(A1017の結果が「Y」)、RWM内の所定領域(例えば遊技制御用作業領域)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(A1018)、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(A1019)。チェックサムが一致する場合には(A1019の結果が「Y」)、RAMは正常であり、RAMの異常を示すRAM異常フラグをクリアする(A1020)。その後、ステップA1021の処理に移行する。

40

【0186】

また、遊技制御装置100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(A1016の結果が「N」、又は、A1017の結果が「N」)、チェックサムが一致しない場合には(A1019の結果が「N」)、RAM異常フラグをクリアすることなく、ステップA1021の処理に移行する。

【0187】

50

次に、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か否かを判定する(A1021)。遊技制御装置100は、両スイッチがオンである場合に(A1021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A1027 - A1037の確率設定変更中の処理を実行する。

【0188】

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る場合に(A1021の結果が「N」)、RAM(ここではRAM111c)の異常を示すRAM異常フラグがセットされているか否かを判定する(A1022)。RAM異常フラグがセットされていない場合に(A1022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(A1023)。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に(A1023の結果が「N」)、ステップA1031 - A1037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A1041 - 1044のRAM初期化処理(RAMクリア処理)、又は、ステップA1041、A1045、A1046の通常の電源投入時(電源復旧時)の処理を実行する。

【0189】

遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に(A1023の結果が「Y」)、遊技制御装置100(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300に送信する(A1024)。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300は、遊技制御装置100の異常があったことを報知する。

【0190】

続いて、遊技制御装置100は、遊技停止時の7セグ表示データ(図9(C)の「E1」のエラー表示のデータ)を性能表示装置152で表示するために性能表示装置152のドライバ150に出力する(A1025)。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71に出力する(A1026)。なお、ここで、大当りに関する情報がRAM111cに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機し、再度、設定変更の操作(設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112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A1025とA1026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(A1001)、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7)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)は実行できない。

【0191】

このように、設定変更の操作(設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112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、A1024 - A1026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。

【0192】

一方、遊技制御装置100は、RAM異常フラグがセットされている場合も(A1022の結果が「Y」)、遊技制御装置100(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300に送信し(A1024)、遊技停止時の7セグ表示データ(図9(C)の「E1」のエラー表示のデータ)を性能表示装置152のドライバ150に出力し(A1025)、外部装置にRAM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71に出力する(A1026)。なお、前述と同様に、大当りに関する情報がRAM111cに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機する。

【0193】

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(A1021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(A1027)。RAM異常フラグがセットされている場合に(A1027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(A1028)、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(A1029)。RAM異常フラグがセットされていない場合に(A1027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(A1029)。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(A1030)、ステップA1034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

【0194】

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(A1021の結果が「N」)、RAM異常フラグがセットされておらず(A1022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(A1023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(A1031)。設定キースイッチ93がオンである場合に(A1031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)の処理が開始して、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(A1032)。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(A1033)、ステップA1034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。

20

【0195】

ステップA1030又はステップA1033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A1034からA1040の処理を実行する。

30

【0196】

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(A1034)。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8)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(A1321)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

【0197】

次に、遊技制御装置100は、割込みを許可する(A1035)。これにより、タイマ割込み処理(図7)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(A1036)。設定キースイッチ93がオンである場合に(A1036の結果が「N」)、停電が発生しているか否かを判定する(A1037)。停電が発生していない場合に(A1037の結果が「N」)、ステップA1036の処理に戻る。一方、停電が発生している場合に(A1037の結果が「Y」)、ステップA1055-A1061の停電発生時の処理を実行する。

【0198】

このように、設定キースイッチ93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

50

確認可能な設定確認状態（設定確認モード）が継続される。

【0199】

一方、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に（A1036の結果が「Y」）、割込みを禁止し（A1038）、報知終了のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信する（A1039）。なお、報知終了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。

【0200】

次に、遊技制御装置100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（A1040）。確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A1040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A1042 - A1044のRAM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（A1040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A1045以降の電源投入時（電源復旧時）の通常の処理を実行する。

【0201】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に（A1031の結果が「N」）、RAM初期化スイッチ112がオンであるか否かを判定する（A1041）。RAM初期化スイッチ112がオンである場合に（A1041の結果が「Y」）、RAM111c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RAM領域を0クリアする（A1042）。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、RAM111cに記憶された遊技情報は0クリアされる。さらに、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、ここで、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）に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしない構成も可能である。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。

【0202】

次に、遊技制御装置100は、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（A1043）。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1044）、ステップA1047の処理に移行する。

【0203】

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（A1041の結果が「N」）、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112が両方もオフであるため、通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を開始し、停電復旧処理を実行する（A1045）。例えば、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。また、前述の確率設定確認中フラグもここでクリアされる。次に、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1046）、ステップA1047の処理に移行する。

【0204】

なお、ステップA1044の処理で送信されるRAM初期化時のコマンド及びステップA1046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。

【0205】

さらに、RAM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10の確率設定値（設定値）の情報である設定値情報を示す設定値情報コマンド（確率設定値情報コ

10

20

30

40

50

マンド)が含まれる。遊技制御装置100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300に送信するだけでよく、以降、演出制御装置300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。

【0206】

なお、RAM初期化時のコマンドには、RAM初期化のコマンド(RAMクリアのコマンド)も含まれる。RAM初期化のコマンドを受信した演出制御装置300は、例えば、表示装置41に客待ちデモを表示し、盤装飾装置46等のLEDとスピーカの音でRAM初期化(RAMクリア)の報知を30秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示装置41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ある。

10

【0207】

ステップA1044又はステップA1046の後に、遊技制御装置100は、乱数生成回路を起動設定する(A1047)。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ(CTC更新許可レジスタ)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CPU111aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数(ここでは大当り乱数)のビット転置パターンの設定も行われる。

【0208】

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、予め定められた順に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)として格納する際に入れ替え方を定めるパターンである。

20

【0209】

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。

【0210】

その後、遊技制御装置100は、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ(ソフト乱数レジスタ1~n)の値を抽出し、対応する各種初期値乱数(大当り図柄を決定する大当り図柄乱数の初期値(大当り図柄初期値乱数)、小当り図柄を決定する小当り図柄乱数の初期値(小当り図柄初期値乱数)、普図の当りを決定する当り乱数の初期値(当り初期値乱数)、転落抽選で使用する転落抽選乱数の初期値(転落抽選初期値乱数)等)のスタート値としてRWMの所定領域にセーブし(A1048)、割込みを許可する(A1049)。本実施形態で使用するCPU111a内の乱数生成回路においては、電源投入ごとにソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数のスタート値(初期値)とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

30

【0211】

続いて、遊技制御装置100は、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理を実行する(A1050)。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力(タイマ割込み処理のCTC(CTC0)とは別のCTC(CTC2))を基にして更新される「低速カウンタ」である。

40

【0212】

また、大当り図柄乱数、当り図柄乱数、転落抽選乱数においては、乱数が一巡するごと

50

に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1あるいは1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内のすべての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【0213】

続いて、遊技制御装置100は、割込みを禁止し（A1051）、性能情報やその表示（性能表示）を編集する性能表示編集処理を実行する（A1052）。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、RAM異常フラグがレジスタにセット 10
されていた場合に、性能情報やその表示（性能表示）に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしてもよい（ステップA1042でクリアされていないなら）。その後、割込みを許可する（A1053）。これにより、タイマ割込み処理（図7）が実行可能となる。

【0214】

次に、遊技制御装置100は、停電が発生しているか否かを判定する（A1054）。停電が発生していない場合に（A1054の結果が「N」）、ステップA1050の処理に戻る。これにより、停電が発生するまで、ステップA1050 - A1054の処理が繰 20
り返される。

【0215】

停電が発生した場合に（A1054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（A1055）、全出力ポートにオフデータを出力する（1056）。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（A1057）、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（A1058）。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（A1059）、さらに、算出したチェックサムをセーブする（A1060）。最後に、RWMへのアクセスを禁止する処理を実行し（A1061）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0216】

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。 30

【0217】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図7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CTC回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がCPU111aに入力されることで開始される。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、タイマ割込み処理が開始される。

【0218】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置100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（A1301）、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（A1302）。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

【0219】

次に、遊技制御装置100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（A1303）。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 50

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 2 0 】

遊技制御装置 1 0 0 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 1 3 0 4 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 (大入賞口ソレノイド 3 8 b , 3 9 b) 等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理を実行する (A 1 3 0 6)。なお、メイン処理におけるステップ A 1 0 0 5 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され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とする。

10

【 0 2 2 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置 2 0 0 に出力する払出コマンド送信処理を実行し (A 1 3 0 7)、さらに、乱数更新処理 1 (A 1 3 0 8)、乱数更新処理 2 (A 1 3 0 9) を実行する。その後、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、下大入賞口スイッチ 3 8 a、上大入賞口スイッチ 3 9 a 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 1 3 1 0)。

【 0 2 2 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口で遊技球の異常排出が発生中であるか否かを判定する (A 1 3 1 1)。後述の異常排出監視処理 (A 1 3 2 0) によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出が発生中であると判定できる。異常排出が発生中である場合に (A 1 3 1 1 の結果が「 Y 」)、ステップ A 1 3 1 7 以降の処理を実行する。

20

【 0 2 2 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、異常排出が発生中でない場合に (A 1 3 1 1 の結果が「 N 」)、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a により始動口への入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する (A 1 3 1 2)。続いて、特図 1 変動表示ゲームに関する処理を行う特図 1 ゲーム処理を実行し (A 1 3 1 3)、次に、特図 2 変動表示ゲームに関する処理を行う特図 2 ゲーム処理を実行する (A 1 3 1 4)。なお、特図 1 ゲーム処理と特図 2 ゲーム処理の詳細については後述する。

30

【 0 2 2 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理を実行する (A 1 3 1 5)。遊技機 1 0 に設けられ、特図変動ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメント LED を所望の内容を表示するように駆動するセグメント LED 編集処理を実行する (A 1 3 1 6)。

【 0 2 2 5 】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、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 7)。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 8)。

40

【 0 2 2 6 】

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 9)。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 2 0)。異常排出監視処理では、特別変動入賞装置 3 8、3 9 における大入賞口スイッチ 4 3 (下大入賞口スイッチ 3 8 a、上大入賞口スイッチ 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 8、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 8、3 9 の大入賞口スイッチ 4 3 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。

50

【 0 2 2 7 】

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 2 1)。そして、性能表示装置 1 5 2 の表示を制御する性能表示モニタ制御処理を実行する (A 1 3 2 2)。その後、タイマ割込み処理を終了する。

【 0 2 2 8 】

なお、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 CPU 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 に戻す処理を行ってもよい。

【 0 2 2 9 】

〔 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 8 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 2 3 0 】

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 の確率設定値領域に記憶されている。

【 0 2 3 1 】

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 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 を介して出力する (A 2 4 0 4)。

【 0 2 3 2 】

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、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 2 3 3 】

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 4 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 1 0 2 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 2 3 4 】

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 2 3 5 】

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

10

20

30

40

50

新がされる事態を防止するためである。

【0236】

遊技制御装置100は、電源投入後の最初のタイマ割込み処理でない場合に(A2408の結果が「N」)、RAM初期化スイッチ112の入力があるか否かを判定する(A2409)。RAM初期化スイッチの入力がない場合に(A2409の結果が「N」)、確率設定変更/確認処理を終了する。

【0237】

遊技制御装置100は、RAM初期化スイッチ112の入力がある場合に(A2409の結果が「Y」)、作業用設定値領域(RAM111c内又はレジスタ)の作業用設定値を0~5の範囲で+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1~6を+1更新する(A2410)。これにより、RAM初期化スイッチ112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(RAM111c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。

10

【0238】

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、RAM111c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、設定キースイッチ93がオフになり設定変更作業が完了したときに(A1036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に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(A1037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。

20

【0239】

〔性能表示装置での表示例〕

図9は、性能表示装置152の表示例を示す図である。性能表示装置152は、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)の表示器であるが、性能表示装置152の各桁は、8セグメントa, b, c, d, e, f, g, Dpからなる。

【0240】

図9(a)の例において、確率設定変更中において、桁1から桁3に、設定変更中であることを示すため「SET」という点灯表示がされている。一方、確率設定変更中にRAM初期化スイッチ112が操作される度に切り替わる作業用設定値0~5に対応して、桁0では、表示用確率設定値が例えば「1」~「6」に切り替わって点灯表示される。

30

【0241】

図9(b)の例において、確率設定値が正常範囲内でなく異常な場合に(A2401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(A2403)、桁0が消灯する。なお、桁1から桁3において、設定変更中であることを示す「SET」の表示は、消灯されない。

【0242】

図9(c)の例において、電源投入時にRAMが異常の場合(A1022の結果が「Y」)や、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(A1023の結果が「Y」)に、遊技停止時の7セグ表示データエラー表示「E1」が桁1、2で点灯表示されている(A1024)。

40

【0243】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における始動口スイッチ監視処理(A1312)の詳細について説明する。図10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。

【0244】

50

遊技制御装置 100 は、まず、第 1 始動入賞口 36 (始動口 1) への入賞を監視する始動口 1 入賞監視テーブルを準備し (A 2 7 0 1)、大当り乱数としてハード乱数を取得するハード乱数取得処理を実行する (A 2 7 0 2)。次に、第 1 始動入賞口 36 への始動口入賞があったか否かを判定する (A 2 7 0 3)。そして、始動口入賞がなかった場合 (A 2 7 0 3 の結果が「N」)、ステップ A 2 7 0 9 の処理に移行する。

【 0 2 4 5 】

遊技制御装置 100 は、第 1 始動入賞口 36 への始動口入賞があった場合 (A 2 7 0 3 の結果が「Y」)、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態 (普電サポートなしの状態) であるか否か、即ち、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) であるか否かを判定する (A 2 7 0 4)。特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短なしフラグが設定されていれば、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) であると判定できる。そして、低確率状態且つ時短なしの状態である場合 (A 2 7 0 4 の結果が「Y」)、即ち通常遊技状態である場合、ステップ A 2 7 0 7 の処理に移行する。

10

【 0 2 4 6 】

遊技制御装置 100 は、大当りの発生確率が低確率状態でない場合 (高確率状態である場合) 又は時短ありの状態 (普電サポートありの状態) である場合 (A 2 7 0 4 の結果が「N」)、演出コマンドとして右打ち指示報知コマンドを準備し (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)。これにより、演出制御装置 300 は、特図高確率状態又は時短状態で第 1 始動入賞口 36 への始動口入賞があった場合に、右打ちを指示する右打ち指示表示を警告として表示装置 41 に表示することができる。なお、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 300 に送信される。

20

【 0 2 4 7 】

次に、遊技制御装置 100 は、第 1 始動入賞口 36 (始動口 1) への入賞による保留の情報を設定するテーブルを準備し (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)。

【 0 2 4 8 】

続いて、遊技制御装置 100 は、普通変動入賞装置 37 (第 2 始動入賞口、始動口 2) への入賞を監視する始動口 2 入賞監視テーブルを準備し (A 2 7 0 9)、大当り乱数としてハード乱数を取得するハード乱数取得処理を実行する (A 2 7 1 0)。次に、普通変動入賞装置 37 への始動口入賞があったか否かを判定する (A 2 7 1 1)。始動口入賞がなかった場合 (A 2 7 1 1 の結果が「N」)、始動口スイッチ監視処理を終了する。

30

【 0 2 4 9 】

遊技制御装置 100 は、普通変動入賞装置 37 への始動口入賞があった場合 (A 2 7 1 1 の結果が「Y」)、普通変動入賞装置 37 が作動中 (普電作動中) であるか否かを判定する (A 2 7 1 2)。普通変動入賞装置 37 が作動中でない場合 (A 2 7 1 2 の結果が「N」)、普通変動入賞装置 37 に対する不正 (普電不正) が発生中であるか否かを判定する (A 2 7 1 3)。普通変動入賞装置 37 への不正入賞数が不正発生判定個数以上 (例えば 5 個以上) ある場合に、普電不正が発生中であると判定できる。普通変動入賞装置 37 に対する不正が発生中である場合 (A 2 7 1 3 の結果が「Y」)、始動口スイッチ監視処理を終了する。

40

【 0 2 5 0 】

遊技制御装置 100 は、普通変動入賞装置 37 に対する不正が発生中でない場合 (A 2 7 1 3 の結果が「N」)、普通変動入賞装置 37 (始動口 2) への入賞による保留の情報を設定するテーブルを準備し (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。

【 0 2 5 1 】

遊技制御装置 100 は、普通変動入賞装置 37 に対する不正が発生中である場合 (A 2 7 1 3 の結果が「Y」)、ステップ A 2 7 1 3 の処理を実行せず、ステップ A 2 7 1 4 と A 2 7 1 5 の処理を実行する。

50

【 0 2 5 2 】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、前述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（A 2 7 0 8、A 2 7 1 5）の詳細について説明する。図 1 1 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。

【 0 2 5 3 】

遊技制御装置 1 0 0 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 1 0 の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（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 R W M 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「2 5 5」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「2 5 5」である場合には + 1 更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

【 0 2 5 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 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）。

【 0 2 5 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 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 7 0 2 にて準備した大当り乱数を R W M 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大当り図柄乱数を抽出し、準備して（A 2 9 1 0）、R W M の大当り図柄乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 1）。

【 0 2 5 6 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図の大当り確率の高確率状態から低確率状態への転落を抽選するための転落抽選乱数を抽出し、準備し（A 2 9 1 2）、転落抽選乱数を転落抽選乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 3）。

【 0 2 5 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、普通変動入賞装置 3 7（始動口 2）への入賞であるか否かを判定する（A 2 9 1 4）。普通変動入賞装置 3 7 への入賞でない場合（A 2 9 1 4 の結果が「N」）には、ステップ A 2 9 1 7 の処理に移行する。一方、始動入賞口 3 6 への入賞である場合（A 2 9 1 4 の結果が「Y」）、小当り図柄乱数を抽出し、準備して（A 2 9 1 5）、R W M の小当り図柄乱数格納領域にセーブする（A 2 9 1 6）。

【 0 2 5 8 】

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 R W M の変動パターン乱数格納領域にセーブして（A 2 9 1 7）、特図保留情報判定処理を実行する（A 2 9 1 8）。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 9）、演出コマンド設定処理（A 2 9 2 0）を実行して、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。飾り特図保留数コマンドは、始動口 1 スイッチ 3 6 a では飾り特図 1 保留数コマンドであり、始動口 2 スイッチ 3 7 a

では飾り特図 2 保留数コマンドである。

【 0 2 5 9 】

ここで、遊技制御装置 1 0 0 (R A M 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 2 6 0 】

10

〔特図保留情報判定処理〕

次に、前述の特図始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理 (A 2 9 1 8) の詳細について説明する。図 1 2 A と図 1 2 B は、特図保留情報判定処理 (先読み処理、事前判定処理) の前半と後半の手順を示すフローチャートである。なお、特図保留情報判定処理は、第 1 始動入賞口 3 6 と普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞に基づき発生した特図 1、2 始動記憶に対して実行される。

【 0 2 6 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当たり中 (特別遊技状態中) であるか否かを判定する (A 3 0 0 1)。大当たり中である場合に (A 3 0 0 1 の結果が「 Y 」)、特図保留情報判定処理を終了する。大当たり中でない場合に (A 3 0 0 1 の結果が「 N 」)、第 1 始動入賞口 3 6 (始動口 1) への入賞であるか否かを判定する (A 3 0 0 2)。始動口 1 への入賞である場合に (A 3 0 0 2 の結果が「 Y 」)、即ち、第 1 始動入賞口 3 6 (始動口 1) への入賞である場合に、先読み処理 (事前判定処理) を実行するため、ステップ A 3 0 0 4 以降の処理に移行する。

20

【 0 2 6 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、始動口 1 の入賞でない場合に (A 3 0 0 2 の結果が「 N 」)、大当たりの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態 (普電サポートなしの状態) であるか否か、即ち、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態) であるか否かを判定する (A 3 0 0 3)。特図低確率 & 時短なし中である場合 (A 3 0 0 3 の結果が「 Y 」)、特図保留情報判定処理を終了する。即ち、通常遊技状態で普通変動入賞装置 3 7 (始動口 2) への入賞である場合には、先読み処理 (事前判定処理) を実行せずに、特図保留情報判定処理を終了する。なお、通常遊技状態では、後述のように特図 2 変動表示ゲームは長時間変動 (長変動) になつてはずれ結果で強制終了することも多いため、無駄にならないよう先読み処理 (事前判定処理) を実行しない。

30

【 0 2 6 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図低確率 & 時短なし中でない場合に (A 3 0 0 3 の結果が「 N 」)、即ち、通常遊技状態以外 (時短状態又は確変状態) で普通変動入賞装置 3 7 (始動口 2) への入賞である場合に、先読み処理 (事前判定処理) を実行するため、ステップ A 3 0 0 4 以降の処理に移行する。

【 0 2 6 4 】

40

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、先読み処理 (事前判定処理) を開始し、大当たりの発生確率が高確率状態であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する (A 3 0 0 4)。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ (本実施形態では、特図高確率 & 時短ありフラグ) が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に (A 3 0 0 4 の結果が「 Y 」)、ステップ A 2 9 1 2 で準備した転落抽選乱数は転落当選の判定値範囲内か判定し (A 3 0 0 5)、判定結果に対応する先読み転落抽選情報コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 0 0 6)、演出コマンド設定処理する (A 3 0 0 7)。次に、遊技制御装置 1 0 0 は、低確率状態での先読み大当たり判定を行うための低確率判定フラグを準備する (A 3 0 0 8)。特図高確率中でない場合に (A 3 0 0 4 の結果が「 N 」)、高確率状態から低確率状態への転落はそもそもないため、転落

50

に関する先読み処理を（A 3 0 0 5 - A 3 0 0 7）を実行せずに、ステップ A 3 0 0 8 の処理に移行する。

【0 2 6 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 9 0 9 で準備した大当り乱数に基づいて後述の先読み大当り判定処理を実行し（A 3 0 0 9）、先読み大当り判定処理の判定結果は大当りであるか否かを判定する（A 3 0 1 0）。判定結果は大当りである場合に（A 3 0 1 0 の結果が「Y」）、対象の始動口スイッチ（始動口 1 スイッチ 3 6 a 又は始動口 2 スイッチ 3 7 a）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A 3 0 1 1）、準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A 3 0 1 2）、ステップ A 3 0 1 9 の処理に移行する。

10

【0 2 6 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、先読み大当り判定処理の判定結果ははずれである場合に（A 3 0 1 0 の結果が「N」）、普通変動入賞装置 3 7（始動口 2）への入賞であるか否かを判定する（A 3 0 1 3）。始動口 2 への入賞である場合に（A 3 0 1 3 の結果が「Y」）、始動口 2 への入賞によって実行される特図 2 変動表示ゲームでは小当りが発生可能であるため、小当りに関する先読み処理として後述の小当り判定処理を実行し（A 3 0 1 4）、小当り判定処理の判定結果は小当りであるか否かを判定する（A 3 0 1 5）。そして、判定結果は小当りである場合に（A 3 0 1 5 の結果が「Y」）、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A 3 0 1 6）、準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A 3 0 1 7）、ステップ A 3 0 1 9 の処理に移行する。

20

【0 2 6 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、始動口 2 への入賞でない場合に（A 3 0 1 3 の結果が「N」）、特図 1 変動表示ゲームでは小当りが発生可能でないため、はずれの停止図柄情報を設定する（A 3 0 1 8）。即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する。また、始動口 2 への入賞で判定結果は小当りでない場合に（A 3 0 1 5 の結果が「N」）、即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する（A 3 0 1 8）。その後、ステップ A 3 0 1 9 の処理に移行する。

【0 2 6 8】

ステップ A 3 0 1 2、A 3 0 1 7、A 3 0 1 8 の後に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄情報を図柄情報領域にセーブする（A 3 0 1 9）。なお、図柄情報領域の停止図柄情報は、後述の変動パターン設定処理（A 3 0 3 8）でも使用される。そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する低確率用の先読み停止図柄コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（A 3 0 2 0）、演出コマンド設定処理を実行する（A 3 0 2 1）。

30

【0 2 6 9】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、高確率状態での先読み大当り判定を行うための高確率判定フラグを準備し（A 3 0 2 2）、A 3 0 0 9 - A 3 0 1 8 と同様に、A 3 0 2 3 - A 3 0 3 2 の処理を実行する。まず、後述の先読み大当り判定処理を実行し（A 3 0 2 3）、先読み大当り判定処理の判定結果は大当りであるか否かを判定する（A 3 0 2 4）。判定結果は大当りである場合に（A 3 0 2 4 の結果が「Y」）、対象の始動口スイッチ（始動口 1 スイッチ 3 6 a 又は始動口 2 スイッチ 3 7 a）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A 3 0 2 5）、準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A 3 0 2 6）、ステップ A 3 0 3 3 の処理に移行する。

40

【0 2 7 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、先読み大当り判定処理の判定結果ははずれである場合に（A 3 0 2 4 の結果が「N」）、普通変動入賞装置 3 7（始動口 2）への入賞であるか否かを判定する（A 3 0 2 7）。始動口 2 への入賞である場合に（A 3 0 2 7 の結果が「Y」）、始動口 2 への入賞によって実行される特図 2 変動表示ゲームでは小当りが発生可能であるため、小当りに関する先読み処理として後述の小当り判定処理を実行し（A 3 0 2 8）、

50

小当り判定処理の判定結果は小当りであるか否かを判定する（A 3 0 2 9）。そして、判定結果は小当りである場合に（A 3 0 2 9の結果が「Y」）、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A 3 0 3 0）、準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A 3 0 3 1）、ステップA 3 0 3 3の処理に移行する。

【0 2 7 1】

遊技制御装置100は、始動口2への入賞でない場合に（A 3 0 2 7の結果が「N」）、特図1変動表示ゲームでは小当りが発生可能でないため、はずれの停止図柄情報を設定する（A 3 0 3 2）。即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する。また、始動口2への入賞で判定結果は小当りでない場合に（A 3 0 2 9の結果が「N」）、即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する（A 3 0 3 2）。その後、ステップA 3 0 3 3の処理に移行する。

10

【0 2 7 2】

ステップA 3 0 2 6、A 3 0 3 1、A 3 0 3 2の後に、遊技制御装置100は、特図高確率中であるか否かを判定する（A 3 0 3 3）。特図高確率中である場合に（A 3 0 3 3の結果が「Y」）、停止図柄情報を上書きして図柄情報領域にセーブし（A 3 0 3 4）、ステップA 3 0 3 5の処理に移行する。なお、図柄情報領域の停止図柄情報は、後述の変動パターン設定処理（A 3 0 3 8）でも使用される。特図高確率中でない場合に（A 3 0 3 3の結果が「N」）、図柄情報領域の停止図柄情報を上書きすることなく、ステップA 3 0 3 5の処理に移行する。

20

【0 2 7 3】

そして、遊技制御装置100は、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する高確率用の先読み停止図柄コマンド（高確率）を演出コマンドとして準備し（A 3 0 3 5）、演出コマンド設定処理を実行する（A 3 0 3 6）。

【0 2 7 4】

続いて、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し（A 3 0 3 7）、先読みとして特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を実行する（A 3 0 3 8）。そして、特図変動表示ゲームの変動態様を示す変動パターン番号に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして準備し（A 3 0 3 9）、演出コマンド設定処理を実行し（A 3 0 4 0）、特図保留情報判定処理を終了する。

30

【0 2 7 5】

なお、演出制御装置300は、先読み停止図柄コマンド（低確率）と先読み停止図柄コマンド（高確率）の両方を受信するが、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図51）を実行し、受信した時の大当り確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（高確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図51）を実行してよい。

【0 2 7 6】

〔先読み大当り判定処理〕

次に、特図保留情報判定処理における先読み大当り判定処理（A 3 0 0 9、A 3 0 2 3）の詳細について説明する。図13は、先読み大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0 2 7 7】

遊技制御装置100は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（A 3 1 0 1）、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 3 1 0 2）。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。

【0 2 7 8】

50

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 (A 3 1 0 2 の結果が「Y」)、判定結果としてはずれ (大当り以外) を設定し (A 3 1 0 7)、先読み大当り判定処理を終了する。

【0279】

また、遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には (A 3 1 0 2 の結果が「N」)、判定フラグが高確率判定フラグであるか否かを判定する (A 3 1 0 3)。そして、判定フラグが高確率判定フラグである場合には (A 3 1 0 3 の結果が「Y」)、確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定する (A 3 1 0 4)。一方、判定フラグが高確率判定フラグでない場合 (低確率判定フラグである場合) には (A 3 1 0 3 の結果が「N」)、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する (A 3 1 0 5)。

10

【0280】

遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかが否かを判定する (A 3 1 0 6)。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合 (A 3 1 0 6 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 (A 3 1 0 7)。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合 (A 3 1 0 6 の結果が「N」)、判定結果として大当りを設定する (A 3 1 0 8)。判定結果を設定すると、先読み大当り判定処理を終了する。

【0281】

〔特図 1 ゲーム処理〕

20

次に、タイマ割込み処理における特図 1 ゲーム処理 (A 1 3 1 3) の詳細について説明する。図 1 4 は、特図 1 ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【0282】

遊技制御装置 100 は、まず、特図 1 変動表示ゲームが中断中であることを示す特図 1 ゲーム中断フラグが設定されているか否かを判定する (A 3 2 0 1)。

【0283】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームが中断中であることを示す特図 1 ゲーム中断フラグが設定されていない場合 (A 3 2 0 1 の結果が「N」)、特図 2 変動表示ゲームの大当り状態中又は小当り状態中であるか否かを判定する (A 3 2 0 2)。特図 2 変動表示ゲームの大当り状態でも小当り状態中でもない場合 (A 3 2 0 2 の結果が「N」)、大入賞口スイッチ監視処理を実行する (A 3 2 0 3)。大入賞口スイッチ監視処理では、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内に設けられた下大入賞口スイッチ 3 8 a や第 2 特別変動入賞装置 3 9 内に設けられた上大入賞口スイッチ 3 9 a での遊技球の検出を監視する。そして、特定領域スイッチ 7 2 からの入力を監視する特定領域スイッチ監視処理を実行する (A 3 2 0 4)。

30

【0284】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 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 3 2 0 5)。特図 1 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、特図 1 ゲーム処理タイマの最小値は 0 に設定されている。特図 2 変動表示ゲームの大当り中状態又は小当り状態中である場合 (A 3 2 0 2 の結果が「Y」)、ステップ A 3 2 0 3、A 3 2 0 4 の処理を行わずに、ステップ A 3 2 0 5 の処理を行う。次に、特図 1 ゲーム処理タイマが 0 であるか否かを判定する (A 3 2 0 6)。特図 1 ゲーム処理タイマが 0 でない場合 (A 3 2 0 6 の結果が「N」)、ステップ A 3 2 1 7 の処理に移行する。

40

【0285】

遊技制御装置 100 は、特図 1 ゲーム処理タイマが 0 である場合 (A 3 2 0 6 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 1 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 1 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 3 2 0 7)。さらに、特図 1 ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図 1 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 3

50

208)。続いて、特図1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1ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する(A3209)。

【0286】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「0」の場合には、特図1変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図1変動表示ゲームの変動開始の設定、演出の設定や、特図1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1普段処理を実行する(A3210)。なお、特図1普段処理の詳細については、図16にて後述する。

【0287】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「1」の場合には、特図1の停止表示時間の設定や、特図1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1変動中処理を実行する(A3211)。なお、特図1変動中処理の詳細については、図35にて後述する。

10

【0288】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「2」の場合には、特図1変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じた大当たりファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定、ファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図1表示中処理を実行する(A3212)。なお、特図1表示中処理の詳細については、図37にて後述する。

20

【0289】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「3」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ/インターバル中処理を実行する(A3213)。なお、ファンファーレ/インターバル中処理の詳細については、図39にて後述する。

【0290】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「4」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する(A3214)。

30

【0291】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「5」の場合には、インターバル時間やエンディング時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する(A3215)。

【0292】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「6」の場合には、特図2ゲームウェイト時間値(後述)を設定したり、特図1普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図1大当たり終了処理を実行する(A3216)。なお、特図1大当たり終了処理の詳細については、図40にて後述する。

【0293】

特図1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100は、特図1表示器51の変動を制御するための特図1変動制御テーブルを準備した後(A3217)、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理を実行し(A3218)、レバーソレノイド86bを制御するレバーソレノイド制御処理を実行し(A3219)、特図1ゲーム処理を終了する。

40

【0294】

一方、特図1変動表示ゲームが中断中であることを示す特図1ゲーム中断フラグが設定されている場合(A3201の結果が「Y」)、遊技制御装置100は、ステップA3202からA3216の処理を行わずに、特図1表示器51の変動を制御するための特図1変動制御テーブルを準備した後(A3217)、特図1表示器51に係る図柄変動制御処

50

理を実行し (A 3 2 1 8)、レバーソレノイド 8 6 b を制御するレバーソレノイド制御処理を実行し (A 3 2 1 9)、特図 1 ゲーム処理を終了する。このようにして、特図 1 変動表示ゲームが中断中である場合には、変動時間を計時する変動時間タイマ (特図 1 ゲーム処理タイマ) の計時 (更新) が停止する。なお、図柄変動制御処理によって、特図 1 表示器 5 1 において、特別図柄の変動自体は見かけ上継続してもよい。

【 0 2 9 5 】

〔 特図 2 ゲーム処理 〕

次に、タイマ割り込み処理における特図 2 ゲーム処理 (A 1 3 1 4) の詳細について説明する。図 1 5 A と図 1 5 B は、特図 2 ゲーム処理の前半と後半の手順を示すフローチャートである。

10

【 0 2 9 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図 1 変動表示ゲームの大当たり状態中であるか否かを判定する (A 3 3 0 1)。特図 1 変動表示ゲームの大当たり状態中でない場合 (A 3 3 0 1 の結果が「 N 」)、大入賞口スイッチ監視処理を実行する (A 3 3 0 2)。大入賞口スイッチ監視処理では、第 1 特別変動入賞装置 3 8 内に設けられた下大入賞口スイッチ 3 8 a や第 2 特別変動入賞装置 3 9 内に設けられた上大入賞口スイッチ 3 9 a での遊技球の検出を監視する。そして、特定領域スイッチ 7 2 からの入力を監視する特定領域スイッチ監視処理を実行する (A 3 3 0 3)。

【 0 2 9 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 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 3 3 0 4)。特図 2 ゲーム処理タイマは、- 1 更新によって、タイマ割り込み処理の割り込み周期 (4 m s e c) の分だけ計時されることになる。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は 0 に設定されている。

20

【 0 2 9 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの大当たり状態中である場合 (A 3 3 0 1 の結果が「 Y 」)、ステップ A 3 3 0 2、A 3 3 0 3 の処理を行わずに、ステップ A 3 3 0 4 の処理を行う。

【 0 2 9 9 】

次に、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 であるか否かを判定する (A 3 3 0 5)。特図 2 ゲーム処理タイマが 0 でない場合 (A 3 3 0 5 の結果が「 N 」)、ステップ A 3 3 2 3 の処理に移行する。

30

【 0 3 0 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 である場合 (A 3 3 0 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には、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数が 0 であるか否かを判定する (A 3 3 0 6)。特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数が 0 になっていない場合 (A 3 3 0 6 の結果が「 N 」)、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数を - 1 更新し (A 3 3 0 7)、特図 2 ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値 (例えば 6 0 0 0 0 m s e c (6 0 秒)) をセーブする (A 3 3 0 8)。なお、後述のように、特図 2 変動表示ゲームが長変動であり、変動時間が長時間 (例えば 1 0 分) である場合に、2 バイトでは変動時間のタイマの設定できないため、ステップ A 3 3 0 6 - A 3 3 0 8 の処理によって長変動用タイマ値のカウントを繰り返し回数分だけ繰り返して、特図 2 変動表示ゲーム用の長い変動時間のタイマを用意している。

40

【 0 3 0 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 である場合 (A 3 3 0 5 の結果が「 Y 」) 且つ特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数が 0 である場合 (A 3 3 0 6 の結果が「 Y 」)、特図 2 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 2 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 3 3 0 9)。さらに、特図 2 ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図 2 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 3 3 1 0)。続いて、特図 2 ゲーム処理番号によるサブルーチンコール

50

を行って、特図 2 ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する (A 3 3 1 1)。

【 0 3 0 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 0 」の場合には、特図 2 変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図 2 変動表示ゲームの変動開始の設定、演出の設定や、特図 2 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 2 普段処理を実行する (A 3 3 1 2)。なお、特図 2 普段処理の詳細については、図 1 7 にて後述する。

【 0 3 0 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 1 」の場合には、特図 2 の停止表示時間の設定や、特図 2 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 2 変動中処理を実行する (A 3 3 1 3)。なお、特図 2 変動中処理の詳細については、図 3 6 にて後述する。

10

【 0 3 0 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 2 」の場合には、特図 2 変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じた大当たりファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定、ファンファーレ/インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図 2 表示中処理を実行する (A 3 3 1 4)。なお、特図 2 表示中処理の詳細については、図 3 8 にて後述する。

【 0 3 0 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 3 」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ/インターバル中処理を実行する (A 3 3 1 5)。なお、ファンファーレ/インターバル中処理は、特図 1 ゲーム処理内で実行するものと共通しており、詳細については、図 3 9 にて後述する。

20

【 0 3 0 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 4 」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する (A 3 3 1 6)。

30

【 0 3 0 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 5 」の場合には、インターバル時間やエンディング時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する (A 3 3 1 7)。

【 0 3 0 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 6 」の場合には、特図 2 普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図 2 大当たり終了処理を実行する (A 3 3 1 8)。なお、特図 2 大当たり終了処理の詳細については、図 4 1 にて後述する。

【 0 3 0 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 7 」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理を実行する (A 3 3 1 9)。なお、小当たりファンファーレ中処理は、詳細について、図 4 5 にて後述する。

40

【 0 3 1 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 8 」の場合には、小当たり終了コマンドを設定する処理や、小当たり残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり中処理を実行する (A 3 3 2 0)。

【 0 3 1 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 9 」の場合には、

50

エンディング時間を設定する処理や、特図 2 小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理を実行する (A 3 3 2 1)。

【 0 3 1 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「 1 0 」の場合には、特図 2 普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図 2 小当り終了処理を実行する (A 3 3 2 2)。なお、特図 2 小当り終了処理の詳細については、図 4 6 にて後述する。

【 0 3 1 3 】

特図 2 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 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 3 3 2 3)、特図 2 表示器 5 2 に係る図柄変動制御処理を実行し (A 3 3 2 4)、レバーソレノイド 8 6 b を制御するレバーソレノイド制御処理を実行し (A 3 3 2 5)、特図 2 ゲーム処理を終了する。

10

【 0 3 1 4 】

〔 特図 1 普段処理 〕

次に、特図 1 ゲーム処理における特図 1 普段処理 (A 3 2 1 0) の詳細について説明する。図 1 6 は、特図 1 普段処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 3 1 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能であるか否か判定する (A 3 4 0 1)。特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能でない場合 (変動開始不可である場合) (A 3 4 0 1 の結果が「 N 」)、特図 1 ゲーム処理番号として特図 1 普段処理の番号「 0 」を設定し (A 3 4 1 6)、RWM の特図 1 ゲーム処理番号領域にセーブする (A 3 4 1 7)。なお、ここで、特図 2 変動表示ゲームの大当りの変動の終了 (特図 2 表示中処理中) から大当り動作の終了 (特図 2 大当り終了処理) まで、及び、特図 2 変動表示ゲームの小当りの変動の終了 (特図 2 表示中処理中) から小当り動作の終了 (特図 2 小当り終了処理) までは、特図 1 変動表示ゲームは、変動開始可能でないとされる。

20

【 0 3 1 6 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能である場合 (A 3 4 0 1 の結果が「 Y 」)、左打ち指示報知済みであるか否か判定する (A 3 4 0 2)。既に、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して、演出制御装置 3 0 0 に送信していれば、左打ち指示報知済みであると判断できる。左打ち指示報知済みである場合 (A 3 4 0 2 の結果が「 Y 」)、ステップ A 3 4 0 6 の処理に移行する。

30

【 0 3 1 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、左打ち指示報知フラグに基づいて左打ち指示報知済みでない場合 (A 3 4 0 2 の結果が「 N 」)、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 4 0 3)、演出コマンド設定処理を実行し (A 3 4 0 4)、表示装置 4 1 等で左打ち指示の報知 (表示) がされることを示す左打ち指示報知フラグをセットする (A 3 4 0 5)。

【 0 3 1 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 保留数が 0 であるか否か判定する (A 3 4 0 6)。特図 1 保留数が 0 である場合 (A 3 4 0 6 の結果が「 Y 」)、RWM の特図 1 ゲーム処理番号領域に特図 1 普段処理番号「 0 」をセーブする (A 3 4 0 2)。これにより、特図 1 保留数が 1 以上になるまで、特図 1 普段処理が繰り返される。

40

【 0 3 1 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 保留数が 0 でない場合 (A 3 4 0 6 の結果が「 N 」)、現在の確率状態 (低確率状態又は高確率状態) や時短状態の有無に対応する変動開始確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 4 0 7)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 4 0 8)。続いて、特図 1 変動表示ゲームを開始するための特図 1 変動開始処理を実行する (A 3 4 0 9)。その後、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 (A 3 4 1 0)、演出コマン

50

ド設定処理を実行する (A 3 4 1 1)。

【 0 3 2 0 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、時短状態での残りの特図変動表示ゲームの回数である時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 4 1 2)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 4 1 3)。残り遊技回数コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数を把握することができる。

【 0 3 2 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、RWM内の特図ステータス領域に特図 1 変動中の情報をセットする (情報加算) (A 3 4 1 4)。ここで、特図ステータス領域には、特図 1 変動中、又は、(特図 1 変動中 + 特図 2 変動中) の情報がセットされることになる。次に、特図 1 変動中処理に移行するための処理である特図 1 変動中処理移行設定処理を実行する (A 3 4 1 5)。特図 1 変動中処理移行設定処理では、例えば、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号「 1 」をセーブする。

10

【 0 3 2 2 】

〔 特図 2 普段処理 〕

次に、特図 2 ゲーム処理における特図 2 普段処理 (A 3 3 1 2) の詳細について説明する。図 1 7 は、特図 2 普段処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 3 2 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図 2 変動表示ゲームが変動開始可能であるか否か判定する (A 3 5 0 1)。特図 2 変動表示ゲームが変動開始可能でない場合 (変動開始不可である場合) (A 3 5 0 1 の結果が「 N 」)、特図 2 ゲーム処理番号として特図 2 普段処理の番号「 0 」を設定し (A 3 5 1 8)、RWMの特図 2 ゲーム処理番号領域にセーブする (A 3 5 1 9)。なお、ここで、特図 1 変動表示ゲームの大当りの変動の終了 (特図 1 表示中処理中) から大当り動作の終了 (特図 1 大当り終了処理) まで、特図 2 変動表示ゲームは、変動開始可能でないとされる。

20

【 0 3 2 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームが変動開始可能である場合 (A 3 5 0 1 の結果が「 Y 」)、特図 2 保留数が 0 であるか否か判定する (A 3 5 0 2)。特図 2 保留数が 0 でない場合 (A 3 5 0 2 の結果が「 N 」)、現在の確率状態 (低確率状態又は高確率状態) や時短状態の有無に対応する変動開始確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 5 0 3)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 5 0 4)。続いて、特図 2 変動表示ゲームを開始するための特図 2 変動開始処理を実行する (A 3 5 0 5)。

30

【 0 3 2 5 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、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 (A 3 5 0 6)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 5 0 7)。その後、遊技制御装置 1 0 0 は、時短状態での残りの特図変動表示ゲームの回数である時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 5 0 8)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 5 0 9)。残り遊技回数コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数を把握することができる。

40

【 0 3 2 6 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、RWM内の特図ステータス領域に特図 2 変動中の情報をセットする (情報加算) (A 3 5 1 0)。ここで、特図ステータス領域には、特図 2 変動中、又は、(特図 1 変動中 + 特図 2 変動中) の情報がセットされることになる。次に、特図 2 変動中処理に移行するための処理である特図 2 変動中処理移行設定処理を実行する (A 3 5 1 1)。特図 2 変動中処理移行設定処理では、例えば、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号「 1 」をセーブする。

【 0 3 2 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 保留数が 0 である場合 (A 3 5 0 2 の結果が「 Y 」)、特図 1 保留数が 0 であるか否か判定する (A 3 5 1 2)。特図 1 保留数が 0 である場合 (

50

A 3 5 1 2の結果が「Y」)、特図1が変動中(特図1変動表示ゲームが実行中)であるか否か判定する(A 3 5 1 3)。特図1が変動中でない場合(A 3 5 1 3の結果が「N」)、客待ちデモ開始済みであるか否か判定する(A 3 5 1 4)。客待ちデモ開始済みでない場合(A 3 5 1 4の結果が「N」)、客待ちデモ中フラグをセットする(A 3 5 1 5)。

【0328】

次に、遊技制御装置100は、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備し(A 3 5 1 6)、演出コマンド設定処理を実行する(A 3 5 1 7)。客待ちデモコマンドを受信した演出制御装置300は、表示装置41で客待ちデモを実行できる。その後、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し(A 3 5 1 8)、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする(A 3 5 1 9)。これにより、特図2保留数が1になるまで、特図2普段処理が繰り返される。

10

【0329】

一方、特図1保留数が0でない場合(A 3 5 1 2の結果が「N」)、特図1変動表示ゲームが実行されることになるため、客待ちデモコマンドを準備等せずに、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し(A 3 5 1 8)、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする(A 3 5 1 9)。また、特図1が変動中である場合(A 3 5 1 3の結果が「Y」)、又は、客待ちデモ開始済みである場合(A 3 5 1 4の結果が「Y」)にも、客待ちデモコマンドを準備等せずに、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し(A 3 5 1 8)、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする(A 3 5 1 9)。

20

【0330】

〔特図1変動開始処理〕

次に、特図1普段処理における特図1変動開始処理(A 3 4 0 9)の詳細について説明する。図18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。

【0331】

遊技制御装置100は、まず、特図1情報設定フラグをセットする(A 3 6 0 1 a)。なお、特図1情報設定フラグは、変動情報の設定用(先読み変動パターンの振り分けを含む)などに使用される。次に、特図1転落抽選乱数格納領域(保留数1用)から乱数をロードし、準備し(A 3 6 0 2 a)、特図1転落抽選乱数格納領域(保留数1用)を0クリアし(A 3 6 0 3 a)、後述の転落抽選処理を実行する(A 3 6 0 4 a)。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。

30

【0332】

続いて、遊技制御装置100は、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大当たりフラグ1設定処理(A 3 6 0 5 a)、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(A 3 6 0 6 a)、特図1変動表示ゲームの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1情報設定処理(A 3 6 0 7 a)を実行する。

【0333】

次に、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(A 3 6 0 8 a)。続いて、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を設定する特図1変動パターン設定処理(A 3 6 0 9 a)、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(A 3 6 1 0 a)を実行する。そして、時間短縮変動回数を更新する時間短縮変動回数更新処理を実行する(A 3 6 1 1 a)。

40

【0334】

次に、遊技制御装置100は、特図1変動中処理に移行するために処理番号として「1」を設定し(A 3 6 1 2 a)、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする(A 3

50

6 1 3 a)。続いて、客待ちデモフラグ領域をクリアし (A 3 6 1 4 a)、特図 1 の変動開始に関する信号 (特別図柄 1 変動中信号のオンデータ) を試験信号出力データ領域にセーブする (A 3 6 1 5 a)。

【 0 3 3 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、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 (A 3 6 1 6 a)。続いて、特図 1 点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ (特図 1 表示器 5 1 の点滅の周期のタイマ) の初期値 (例えば 1 0 0 m s e c) をセーブし (A 3 6 1 7 a)、特図 1 変動中図柄番号領域に変動中図柄番号の初期値 (例えば、非点灯図柄を示す 0) をセーブし (A 3 6 1 8 a)、特図 1 変動開始処理を終了する。

【 0 3 3 6 】

〔 特図 2 変動開始処理 〕

次に、特図 2 普段処理における特図 2 変動開始処理 (A 3 5 0 5) の詳細について説明する。図 1 9 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。

【 0 3 3 7 】

特図 2 変動開始処理は、特図 1 変動開始処理 (図 1 8) における「大当りフラグ 1 」を「大当りフラグ 2 」に、「特図 1 」を「特図 2 」に置き換えたものであり、特図 1 変動開始処理と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。なお、特図 2 変動開始処理におけるステップ A 3 6 0 1 b - A 3 6 1 8 b は、それぞれ、特図 1 変動開始処理におけるステップ A 3 6 0 1 a - A 3 6 1 8 a に対応する。

【 0 3 3 8 】

〔 転落抽選処理 〕

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転落抽選処理 (A 3 6 0 4 a、A 3 6 0 4 b) の詳細について説明する。図 2 0 は、転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【 0 3 3 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当りの発生確率が高確率状態 (確変状態) であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する (A 3 7 0 1)。特図高確率中でない場合に (A 3 7 0 1 の結果が「N」)、転落抽選処理を終了する。

【 0 3 4 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図高確率中である場合に (A 3 7 0 1 の結果が「Y」)、対象 (特図 1 又は特図 2) の転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満であるか否かを判定する (A 3 7 0 2)。転落抽選下限判定値未満である場合に (A 3 7 0 2 の結果が「Y」)、転落抽選処理を終了する。転落抽選下限判定値以上である場合に (A 3 7 0 2 の結果が「N」)、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きいかなんかを判定する (A 3 7 0 3)。転落抽選上限判定値より大きい場合に (A 3 7 0 3 の結果が「Y」)、転落抽選処理を終了する。

【 0 3 4 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、転落抽選上限判定値以下の場合に (A 3 7 0 3 の結果が「N」)、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の間の値になるため、転落抽選の当選時の処理を開始し、まず、高確率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 3 7 0 4)。ここで、高確率終了に関する信号は、大当り 2 信号のオフデータ (オフ信号) と大当り 4 信号のオフデータ (オフ信号) である。これにより、高確率終了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。

【 0 3 4 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、高確率 & 時短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 3 7 0 5)。高確率 & 時短の終了に関する信号は、例えば、特別図柄 1 高確率状態信号のオフデータ、特別図柄 2 高確率状態信号のオフデータ、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である。

10

20

30

40

50

【0343】

続いて、遊技制御装置100は、左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する(A3706)。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する(A3707)。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し(A3708)、転落抽選処理を終了する。特図低確率&時短なしフラグは、大当りの確率が低確率で且つ時短状態がないこと(通常遊技状態)を示す。

【0344】

以上のように、確変状態(特図高確率中)では、各特図変動表示ゲームの開始時に転落抽選が実行され、転落抽選の当選時に、確変状態(高確率状態)から通常遊技状態(低確率状態)へ転落する転落処理(A3704 - A3708)が実行される。

10

【0345】

〔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(A3605a)の詳細について説明する。図21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。

【0346】

遊技制御装置100は、まず、RWMの大当りフラグ1領域にはずれ情報をセーブする(A3801)。続いて、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、準備する(A3802)。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、特図1大当り乱数格納領域(保留数1用)を0クリアする(A3803)。

20

【0347】

次に、遊技制御装置100は、大当りフラグ2は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ2領域に大当り情報がセーブされているか判定する(A3804)。大当りフラグ2は大当りでない場合(A3804の結果が「N」)、取得した大当り乱数値に基づいて、特図1変動表示ゲームが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(A3805)、判定の結果が大当りであるか否かを判断する(A3806)。判定の結果が大当りである場合(A3806の結果が「Y」)、ステップA3801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(A3807)、大当りフラグ1設定処理を終了する。なお、大当りフラグ2が大当りでない場合にのみ、大当りフラグ1が大当りとなり得る(大当りフラグ1領域に大当り情報がセーブされる)ので、大当りフラグ1と大当りフラグ2が同時に大当りとなることが避けられる。

30

【0348】

遊技制御装置100は、大当りフラグ2は大当りである場合(A3804の結果が「Y」)、又は、特図1変動表示ゲームの判定結果が大当りでない場合(A3806の結果が「N」)、大当りフラグ1設定処理を終了する。

【0349】

〔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(A3605b)の詳細について説明する。図22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。

40

【0350】

遊技制御装置100は、まず、RWMの小当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブし(A3901)、RWMの大当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブする(A3902)。続いて、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、準備する(A3903)。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、特図2大当り乱数格納領域(保留数1用)を0クリアする(A3904)。

【0351】

50

次に、遊技制御装置 100 は、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 (A 3 9 0 5)。大当りフラグ 1 は大当りでない場合 (A 3 9 0 5 の結果が「N」)、取得した大当り乱数値に基づいて、特図 2 変動表示ゲームが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 (A 3 9 0 6)、判定の結果が大当りであるか否か判断する (A 3 9 0 7)。判定の結果が大当りである場合 (A 3 9 0 7 の結果が「Y」)、ステップ A 3 9 0 2 に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 (A 3 9 0 8)、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。なお、大当りフラグ 1 が大当りでない場合にのみ、大当りフラグ 2 が大当りとなり得る (大当りフラグ 2 領域に大当り情報がセーブされる) ので、大当りフラグ 1 と大当りフラグ 2 が同時に大当りとなることが避けられる。

10

【0352】

遊技制御装置 100 は、大当りフラグ 1 は大当りである場合 (A 3 9 0 5 の結果が「Y」)、又は、特図 2 変動表示ゲームの判定結果が大当りでない場合 (A 3 9 0 7 の結果が「N」)、取得した大当り乱数値に基づいて、特図 2 変動表示ゲームが小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を実行し (A 3 9 0 9)、判定の結果は小当りであるか否か判断する (A 3 9 1 0)。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 (別の言い方では、小当り判定と大当り判定に同じ乱数値が使用される)。特図 2 変動表示ゲームが小当りである場合 (A 3 9 1 0 の結果が「Y」)、ステップ A 3 9 0 1 に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 (A 3 9 1 1)、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。特図 2 変動表示ゲームが小当りでない

20

【0353】

〔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 (A 3 8 0 5、A 3 9 0 6) の詳細について説明する。図 2 3 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る。

【0354】

遊技制御装置 100 は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し (A 4 0 0 1)、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 4 0 0 2)。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。

30

【0355】

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 (A 4 0 0 2 の結果が「Y」)、判定結果としてはずれ (大当り以外) を設定し (A 4 0 0 7)、大当り判定処理を終了する。

【0356】

また、遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には (A 4 0 0 2 の結果が「N」)、特図高確率中であるか否かを判定する (A 4 0 0 3)。そして、特図高確率中である場合には (A 4 0 0 3 の結果が「Y」)、確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定する (A 4 0 0 4)。一方、特図高確率中でない場合には (A 4 0 0 3 の結果が「N」)、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する (A 4 0 0 5)。

40

【0357】

遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、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 (A 4 0 0 6)。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合 (A 4 0 0 6 の結果が「Y」)、判定結果としてはずれ (大当り以外

50

）を設定する（A 4 0 0 7）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（A 4 0 0 6の結果が「N」）、判定結果として大当りを設定する（A 4 0 0 8）。判定結果を設定すると、大当り判定処理を終了する。

【0358】

〔小当り判定処理〕

次に、大当りフラグ2設定処理等における小当り判定処理（A 3 9 0 9）の詳細について説明する。図24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する処理である。

【0359】

遊技制御装置100は、まず、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満であるかを判定する（A 4 1 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。

【0360】

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。

【0361】

遊技制御装置100は、対象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 4 1 0 1の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定し（A 4 1 0 3）、小当り判定処理を終了する。

【0362】

また、遊技制御装置100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 4 1 0 1の結果が「N」）、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかを判定する（A 4 1 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 4 1 0 2の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定する（A 4 1 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 4 1 0 2の結果が「N」）、判定結果として小当りを設定する（A 4 1 0 4）。判定結果を設定すると、小当り判定処理を終了する。

【0363】

〔大当り確率、小当り確率、転落確率〕

図25（a）（b）（c）は、上述の大当り判定処理（図23）と小当り判定処理（図24）と転落抽選処理（図20）の結果として決定される特図変動表示ゲームの大当り確率と小当り確率と転落確率を例示するテーブルである。

【0364】

図25（a）の例では、高確率状態での大当り確率（高確率状態）は、確率設定値1～6（設定1～6）によらず同じである。一方、低確率状態での大当り確率（低確率状態）は、確率設定値が大きくなる（高い設定になる）とともに高くなる傾向になり、確率設定値が大きいほど大当りが発生し易くなり遊技者に有利となる。このように低確率状態の大当り確率と高確率状態の大当り確率のうち一方だけを、確率設定値が大きくなるとともに高くするように構成してもよい。大当り確率は、図23の上限判定値と下限判定値の差分を大当り乱数の値の範囲で割ったものである。大当り確率は、上限判定値の他に、下限判定値又は大当り乱数の値の範囲を確率設定値に対応して変更することによって、確率設定値に応じて変更できる。

【0365】

また、設定1と設定2で、設定3と設定4で、又は、設定5と設定6で、大当り確率（

10

20

30

40

50

高確率状態)と大当り確率(低確率状態)は同じである。なお、全ての設定で互いに大当り確率を異ならせてもよい。また、大当り確率が同じでも、演出制御装置300は、各確率設定値に応じた演出を実行可能である(後述の変動演出設定処理)。

【0366】

図25(b)の例では、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、確率設定値(設定)によらず、小当り確率は一定である。小当り確率は、図24の小当り上限判定値と小当り下限判定値の差分を大当り乱数の値の範囲で割ったものである。図14のように、特図1変動表示ゲームでは、小当りは発生しない(小当り確率はゼロ)。なお、特図1変動表示ゲームで小当りが発生する構成も可能である。

【0367】

図25(c)の例では、転落抽選の当選確率としての転落確率は、確率設定値(設定)によらず、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、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によらず一定(1/237)である。転落確率は、図20の転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の差分を転落抽選乱数の値の範囲で割ったものである。

【0368】

〔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(A3606a)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。

【0369】

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(A4201)。大当りフラグ1が大当りである場合(A4201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(A4202)。次に、特図1大当り図柄テーブルを設定し(A4203)、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停止図柄退避領域にセーブする(A4204)。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0370】

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(A4205)、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(A4206)。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(A4207)。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。

【0371】

次に、遊技制御装置100は、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ラウンド数上限値情報領域にセーブし(A4208)、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得してRWMの特図1大入賞口開放情報領域にセーブする(A4209)。その後、ステップA4212の処理に移行する。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。

【0372】

一方、遊技制御装置100は、大当りフラグ1が大当りでない場合(A4201の結果が「N」)、はずれ時の停止図柄番号を特図1停止図柄退避領域にセーブし(A4210)、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(A4211)。その後、ステップA4212の処理に移行する。

【0373】

遊技制御装置100は、ステップA4209、A4211の後、停止図柄パターンに対

10

20

30

40

50

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 2 1 2)。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 3 7 4 】

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 2 1 3)。これにより、飾り特図 1 コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。

【 0 3 7 5 】

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 2 1 4)、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 2 1 5)。その後、特図 1 停止図柄設定処理を終了する。

10

【 0 3 7 6 】

〔 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 6 0 6 b) 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 3 7 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当りフラグ 2 は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ 2 領域に大当り情報がセーブされているか判定する (A 4 3 0 1)。大当りフラグ 2 が大当りである場合 (A 4 3 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 3 0 2)。次に、特図 2 大当り図柄テーブルを設定し (A 4 3 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 R W M の特図 2 停止図柄退避領域にセーブする (A 4 3 0 4)。この処理により特別結果の種類が選択される。

20

【 0 3 7 8 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを設定し (A 4 3 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 3 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。そして、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 3 0 7)。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。

30

【 0 3 7 9 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、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、R W M の特図 2 ラウンド数上限値情報領域にセーブし (A 4 3 0 8)、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して R W M の特図 2 大入賞口開放情報領域にセーブする (A 4 3 0 9)。その後、ステップ A 4 3 1 7 の処理に移行する。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 3 8 0 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 2 が大当りでない場合 (A 4 3 0 1 の結果が「 N 」)、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 3 1 0)。小当りフラグ 2 は小当りである場合 (A 4 3 1 0 の結果が「 Y 」)、特図 2 小当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) から小当り図柄乱数をロードする (A 4 3 1 1)。次に、特図 1 小当り図柄テーブルを設定し (A 4 3 1 2)、ロードした小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 2 停止図柄退避領域にセーブする (A 4 3 1 3)。この処理により特定結果の種類が選択される。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 3 1 4)。その後、ステップ A 4 3 1 7 の処理に移行する。

40

【 0 3 8 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 2 は小当りでない場合 (A 4 3 1 0 の結果が「 N

50

」)、はずれ時の停止図柄番号を特図 2 停止図柄退避領域にセーブし (A 4 3 1 5)、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 3 1 6)。その後、ステップ A 4 3 1 7 の処理に移行する。

【 0 3 8 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 3 0 9、A 4 3 1 4、A 4 3 1 6 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 3 1 7)。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 3 8 3 】

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 3 1 8)。飾り特図 2 コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。 10

【 0 3 8 4 】

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 3 1 9)、特図 2 大当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) を 0 クリアし (A 4 3 2 0)、特図 2 小当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) を 0 クリア (A 4 3 2 1) する。その後、特図 2 停止図柄設定処理を終了する。

【 0 3 8 5 】

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。 20

【 0 3 8 6 】

〔特図大当り図柄振分の一例〕

図 2 8 は、上述の特図 1 停止図柄設定処理と特図 2 停止図柄設定処理によって制御される特図 1、2 変動表示ゲームの大当りの種類の振分 (大当り図柄振分) を例示するテーブルである。なお、各設定 (各確率設定値) に対して大当りの種類の振分は共通する。

【 0 3 8 7 】

図 2 8 は、特図 1 停止図柄設定処理と特図 2 停止図柄設定処理で取得された大当り停止図柄番号に対応する大当りの種類とその振分率を規定するテーブルを例示する。図 2 8 の例では、大当りの種類は、特図 1、2 変動表示ゲームで共通に、1 0 R 確変大当り、4 R 確変大当り、1 0 R 通常大当り (時短回数 1 0 0 回) がある。その他、1 0 R 通常大当り (時短回数 0 回) などをつけてもよい。 30

【 0 3 8 8 】

なお、1 0 R 確変大当り、4 R 確変大当り、1 0 R 通常大当り (時短回数 1 0 0 回) の振分率は、特図 1 変動表示ゲームで 3 0 %、3 0 %、4 0 % であり、特図 2 変動表示ゲームで 5 0 %、1 0 %、4 0 % で異なっている。なお、振分率は適宜変更可能である。

【 0 3 8 9 】

〔特図 1 情報設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 情報設定処理 (A 3 6 0 7 a) の詳細について説明する。図 2 9 は、特図 1 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。 40

【 0 3 9 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動パターン選択情報テーブルを設定する (A 4 4 0 1)。そして、特図 1 の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する (A 4 4 0 2)。

【 0 3 9 1 】

ここで、前半オフセットデータ (変動振分情報 1) は、前半変動を振り分けるためのテーブルポイントであり、後半オフセットデータ (変動振分情報 2) は、後半変動を振り分けるためのテーブルポイントである。前半変動は、リーチ開始前までの変動態様であり、後半変動は、リーチ状態となった後の変動態様でありリーチの種類 (ノーマルリーチやス 50

ペシャルリーチ等でありリーチなしを含む)に対応する。

【0392】

続いて、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果が大当たりであるか否か判定し(A4403)、特図1変動表示ゲームの結果が大当たりでない場合(A4403の結果が「N」)、特図1保留数に応じて前半変動を振り分けるために前半オフセットデータに特図1保留数を加算して値を変換する(A4404)。そして、ステップA4405の処理に移行する。

【0393】

遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果が大当たりである場合(A4403の結果が「Y」)、ステップA4404の処理を行わず、ステップA4402で取得した前半オフセットデータを更新、変換せずに、ステップA4405の処理に移行する。

10

【0394】

そして、遊技制御装置100は、前半オフセットデータ(変動振分情報1)をRWMの変動振分情報1領域にセーブし(A4405)、後半オフセットデータ(変動振分情報2)をRWMの変動振分情報2領域にセーブし(A4406)、特図1情報設定処理を終了する。

【0395】

[特図2情報設定処理]

次に、特図2変動開始処理における特図2情報設定処理(A3607b)の詳細について説明する。図30は、特図2情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

20

【0396】

遊技制御装置100は、まず、大当たりの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態(普電サポートなしの状態)であるか否か、即ち、特図低確率&時短なし中(通常遊技状態中)であるか否か判定する(A4501)。特図低確率&時短なし中である場合(A4501の結果が「Y」)、ステップA4505の処理に移行する。

【0397】

遊技制御装置100は、特図低確率&時短なし中でない場合(A4501の結果が「N」)、即ち、時短状態又は確変状態である場合に、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する(A4502)。時間短縮最終変動とは、時短状態での最終(例えば100回目)の特図変動表示ゲームである。これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動である場合に(A4502の結果が「Y」)、ステップA4506の処理に移行する。

30

【0398】

遊技制御装置100は、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動でない場合に(A4502の結果が「N」)、変動パターン選択情報テーブルを設定する(A4503)。そして、特図2の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する(A4504)。前述のように、前半オフセットデータ(変動振分情報1)は、前半変動を振り分けるためのテーブルポインタであり、後半オフセットデータ(変動振分情報2)は、後半変動を振り分けるためのテーブルポインタである。

【0399】

一方、遊技制御装置100は、特図低確率&時短なし中である場合(A4501の結果が「Y」)、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する(A4505)。ここで、高確率最終変動は、転落抽選(図20)に当選して確変状態(高確率状態)から通常遊技状態(低確率状態)に転落した際の特図変動表示ゲームである。

40

【0400】

遊技制御装置100は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動である場合に(A4505の結果が「Y」)、又は、時間短縮最終変動である場合に(A4502の結果が「Y」)、最終変動であることを報知するための時間を確保するため、最終変動用の前半オフセットデータと後半オフセットデータを設定し(A4506)、ステップ

50

A 4 5 1 1 の処理に移行する。

【 0 4 0 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動でない場合に (A 4 5 0 5 の結果が「 N 」)、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであるか否か判定する (A 4 5 0 7)。特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りでない場合 (A 4 5 0 7 の結果が「 N 」)、低確率時の特図 2 のはずれ・小当り用の前半オフセットデータを設定し (A 4 5 0 8)、ステップ A 4 5 1 0 の処理に移行する。特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りである場合 (A 4 5 0 7 の結果が「 Y 」)、低確率時の特図 2 の大当り用の前半オフセットデータを設定する (A 4 5 0 9)。続いて、特図 2 変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定する (A 4 5 1 0)。これにより、通常遊技状態では、特図 2 変動表示ゲームは長時間変動 (長変動) になる。 10

【 0 4 0 2 】

なお、確変状態 (特図高確率状態) と時短状態では、特図 2 変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定しないため、特図 2 変動表示ゲームは通常の変動時間の変動 (長変動に比較して短変動) になる。これにより、確変状態 (特図高確率状態) と時短状態では、特図 2 変動表示ゲームにより小当りが頻繁に発生する小当り R U S H (ラッシュ) 状態が可能となる。

【 0 4 0 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 5 0 4、A 4 5 0 6 又は A 4 5 1 0 の後、前半オフセットデータ (変動振分情報 1) を R W M の変動振分情報 1 領域にセーブし (A 4 5 1 1)、後半オフセットデータ (変動振分情報 2) を R W M の変動振分情報 2 領域にセーブし (A 4 5 1 2)、特図 2 情報設定処理を終了する。 20

【 0 4 0 4 】

〔 特図 1 変動パターン設定処理 〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 変動パターン設定処理 (A 3 6 0 9 a) の詳細について説明する。図 3 1 は、特図 1 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 0 5 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動グループアドレステーブルを設定し (A 4 6 0 1 a)、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て準備し (A 4 6 0 2 a)、特図 1 の変動パターン乱数 1 格納領域 (保留数 1 用) から乱数として変動パターン乱数 1 をロードして準備する (A 4 6 0 3 a)。 30

【 0 4 0 6 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれであるか否か判定する (A 4 6 0 4 a)。特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれである場合 (A 4 6 0 4 a の結果が「 Y 」)、変動パターン乱数 1 に基づく 2 バイト振り分け処理を実行し (A 4 6 0 5 a)、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれでない場合 (大当り又は小当りの場合) (A 4 6 0 4 a の結果が「 N 」)、変動パターン乱数 1 に基づく振り分け処理を実行する (A 4 6 0 6 a)。なお、2 バイト振り分け処理と振り分け処理は、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 1 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。 40

【 0 4 0 7 】

なお、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用で構造が異なり、当り用では振り分けの乱数は 1 バイトサイズ、はずれ用では 2 バイトサイズとなっている。当り用は、データ容量の節約のため 1 バイトサイズとしているが、特図 1 変動表示ゲームの当りの出現率自体が低いため 1 バイトでも足りる。なお、当りの場合 (大当り又は小当りの場合)、変動パターン乱数 1 の下位の値だけを使用する。

【 0 4 0 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 6 0 5 a 又は A 4 6 0 6 a の後、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備する (A 4 6 0 7 a)。続 50

いて、特図 1 の変動パターン乱数 2 格納領域（保留数 1 用）から乱数として変動パターン乱数 2 をロードして準備し（A 4 6 0 8 a）、変動パターン乱数 2 に基づく振り分け処理を実行する（A 4 6 0 9 a）。そして、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 6 1 0 a）。ここでの振り分け処理は、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 1 変動表示ゲームの後半変動番号（後半変動パターン）を選択するための処理である。

【0 4 0 9】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、前半変動グループテーブルを設定し（A 4 6 1 1 a）、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トを算出する（A 4 6 1 2 a）。続いて、算出したポイントに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備する（A 4 6 1 3 a）。さらに、特図 1 の変動パターン乱数 3 格納領域（保留数 1 用）から乱数として変動パターン乱数 3 をロードして準備し（A 4 6 1 4 a）、変動パターン乱数 3 に基づく振り分け処理を実行する（A 4 6 1 5 a）。ここでの振り分け処理は、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 1 変動表示ゲームの前半変動番号（前半変動パターン）を選択したりするための処理である。

10

【0 4 1 0】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、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（A 4 6 1 6 a）、特図 1 変動パターン設定処理を終了する。

20

【0 4 1 1】

以上の処理により、特図 1 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 1 0 0 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。

【0 4 1 2】

〔特図 2 変動パターン設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における特図 2 変動パターン設定処理（A 3 6 0 9 b）の詳細について説明する。図 3 2 は、特図 2 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 1 3】

特図 2 変動パターン設定処理は、特図 1 変動パターン設定処理（図 3 1）における「特図 1」を「特図 2」に置き換えたものであり、特図 1 変動パターン設定処理と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。なお、特図 2 変動パターン設定処理におけるステップ A 4 6 0 1 b - A 4 6 1 6 b は、それぞれ、特図 1 変動パターン設定処理におけるステップ A 4 6 0 1 a - A 4 6 1 6 a に対応する。

30

【0 4 1 4】

以上の処理により、特図 2 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 1 0 0 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。

【0 4 1 5】

〔変動開始情報設定処理〕

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変動開始情報設定処理（A 3 6 1 0 a、A 3 6 1 0 b）の詳細について説明する。図 3 3 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。

40

【0 4 1 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、使用した特図 1 の変動パターン乱数 1 ~ 3 の乱数格納領域（保留球 1 用）をクリアする（A 5 0 0 1）。

【0 4 1 7】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、前半変動時間値テーブルを設定し（A 5 0 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 5 0 0 3）。さらに、後半変動時間値

50

テーブルを設定し (A 5 0 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 5 0 0 5)。

【 0 4 1 8 】

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 5 0 0 6)、加算値を対象の特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする (A 5 0 0 7)。続いて、特図 1 変動表示ゲームに関して情報設定中であるか否かを判定する (A 5 0 0 8)。特図 1 変動表示ゲームに関して情報設定中でない場合 (A 5 0 0 8 の結果が「N」)、特図 2 変動表示ゲームに関して情報設定中であるため、特図 2 変動表示ゲームの長変動 (長時間変動) を開始するか否かを判定する (A 5 0 0 9)。

【 0 4 1 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの長変動を開始しない場合 (A 5 0 0 9 の結果が「N」)、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に 0 をセーブし (A 5 0 1 0)、特図 2 変動表示ゲームの長変動を開始する場合 (A 5 0 0 9 の結果が「Y」)、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に 9 をセーブする (A 5 0 1 1)。特図 2 変動表示ゲームの長変動では、2 バイトのタイマでは足りない変動時間 (例えば 1 0 分) の変動をさせるため、特図 2 ゲーム処理タイマの所定の繰り返し回数 (ここでは 9) が繰り返し回数領域に設定される。なお、割込み周期 4 m s e c (ミリ秒) のタイマ割込み処理において、2 バイトのタイマでは、約 2 6 2 秒まで設定できる。

【 0 4 2 0 】

例えば、特図ゲーム処理タイマ領域への上記の加算値のセーブによって 6 0 0 0 0 m s e c (6 0 秒) のタイマが設定され、さらに 9 回の繰り返し回数がセーブされる場合に、タイマ割込み処理 (特に、特図 2 ゲーム処理 (図 1 5)) でタイマを減算していき (A 3 3 0 4)、タイムアップした時に (A 3 3 0 5 の結果が「Y」)、繰り返し回数を 1 減算し (A 3 3 0 7)、ゲーム処理タイマに長変動用タイマ値である 6 0 0 0 0 m s (6 0 秒) が再度セットされる (A 3 3 0 8)。結果として、長変動の特図 2 変動表示ゲームを、 $6 0 0 0 0 m s e c + (6 0 0 0 0 m s e c \times 9) = 1 0$ 分の長い変動時間とすることができる。

【 0 4 2 1 】

なお、特図 1 変動表示ゲームの変動時間と、長変動でない場合 (繰り返し回数 = 0) の特図 2 変動表示ゲームの変動時間は、ステップ A 5 0 0 7 で特図ゲーム処理タイマ領域にセーブされた前半変動時間値と後半変動時間値の加算値となる。

【 0 4 2 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームに関して情報設定中である場合 (A 5 0 0 8 の結果が「Y」)、タイマの繰り返し回数を設定することなく、ステップ A 5 0 1 2 に移行する。

【 0 4 2 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 5 0 0 8、A 5 0 1 0、A 5 0 1 1 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 5 0 1 2)、後半変動番号に対応する変動コマンド (A C T I O N) を準備する (A 5 0 1 3)。そして、変動コマンドを演出コマンドとして送信するための演出コマンド設定処理を実行する (A 5 0 1 4)。

【 0 4 2 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、開始する特図変動表示ゲームの対象の特図保留数 (特図 1 保留数又は特図 2 保留数) を - 1 更新し (A 5 0 1 5)、対象の特図変動表示ゲームに係る乱数格納領域の内容をシフトし (A 5 0 1 6)、シフト後の空き領域をクリアする (A 5 0 1 7)。そして、変動開始情報設定処理を終了する。

【 0 4 2 5 】

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

10

20

30

40

50

ターン決定手段をなす。

【0426】

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300に送信され、演出制御装置300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、これらコマンドが演出制御装置300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300での処理を効率よく進めることができる。

【0427】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

次に、時間短縮変動回数更新処理（A3611a、A3611b）の詳細について説明する。図34は、時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【0428】

遊技制御装置100は、まず、特図高確率中（確変状態中）であるか否かを判定する（A5101）。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ（本実施形態では、特図高確率&時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に（A5101の結果が「Y」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0429】

遊技制御装置100は、特図高確率中でない場合に（A5101の結果が「N」）、特図時短中（時短状態中）であるか否かを判定する（A5102）。特図ゲームモードフラグ領域に時短ありフラグ（本実施形態では、特図低確率&時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図時短中であると判定できる。特図時短中でない場合（A5102の結果が「N」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0430】

遊技制御装置100は、特図時短中（特図低確率で普電サポートありの状態）である場合（A5102の結果が「Y」）、時間短縮変動回数を-1更新する（1だけ減算する）（A5103）。なお、時間短縮変動回数の初期値は、大当たり終了後に時短状態が維持される変動回数であり、例えば100回に設定されている（後述の大当たり終了設定処理2）。また、特図1変動表示ゲーム又は特図2変動表示ゲームのいずれが変動開始する場合でも、時間短縮変動回数を-1更新する。

【0431】

続いて、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数が0であるか否かを判定する（A5104）。時間短縮変動回数が0でない場合（A5104の結果が「N」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームの開始時に時短状態が継続する場合には、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数更新処理を終了する。時間短縮変動回数が0である場合（A5104の結果が「Y」）、遊技制御装置100は、時短終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A5105）。ここで、時短終了に関する信号は、大当たり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71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。

【0432】

続いて、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（A5106）。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である。

【0433】

次に、遊技制御装置 100 は、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし (A 5 1 0 7)、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し (A 5 1 0 8)、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブし (A 5 1 0 9)、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0434】

このように、第 2 実施形態における時間短縮変動回数更新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。

【0435】

〔特図 1 変動中処理〕

次に、特図 1 ゲーム処理における特図 1 変動中処理 (A 3 2 1 1) の詳細について説明する。図 3 5 は、特図 1 変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【0436】

遊技制御装置 100 は、まず、図柄確定回数出力回数を + 1 更新する (A 5 3 0 1)。図柄確定回数出力回数は、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 (外部情報編集処理の一部) において利用される。次に、飾り特図 1 コマンド領域から飾り特図 1 コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 3 0 2)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 3 0 3)。その後、飾り特図 1 変動表示ゲームを停止させるための飾り特図 1 停止コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 3 0 4)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 3 0 5)。

【0437】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 の停止図柄の表示時間 (停止表示時間) として、特図 1 の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する (A 5 3 0 6)。例えば、停止図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図 1 のはずれ図柄であれば 600 msec、特図 1 の大当り図柄であれば 2000 msec である。

【0438】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する (A 5 3 0 7)。特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれである場合 (A 5 3 0 7 の結果が「Y」)、前述の特図 1 停止図柄設定処理でセーブした情報 (はずれ時の停止図柄番号) を特図 1 停止図柄退避領域からロードして特図 1 停止図柄領域にセーブする (A 5 3 2 2)。

【0439】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれでない場合 (大当りの場合) (A 5 3 0 7 の結果が「N」)、特図 2 も変動中 (特図 2 変動表示ゲームも実行中) であるか否かを判定する (A 5 3 0 8)。特図 2 は変動中でない場合 (A 5 3 0 8 の結果が「N」)、ステップ A 5 3 1 9 の処理に移行する。特図 2 も変動中である場合 (A 5 3 0 8 の結果が「Y」)、後述の特図 2 表示中処理が実行中であるか否かを判定する (A 5 3 0 9)。

【0440】

遊技制御装置 100 は、特図 2 表示中処理が実行中である場合 (A 5 3 0 9 の結果が「Y」)、ステップ A 5 3 1 1 の処理に移行する。特図 2 表示中処理が実行中でない場合 (A 5 3 0 9 の結果が「N」)、図柄確定回数出力回数を + 1 更新する (A 5 3 1 0)。続いて、特図 2 の表示時間として特図 1 の表示時間に 4 msec を加算した値 (特図 1 の表示時間 + 4 msec) の表示時間を設定し (A 5 3 1 1)、特図 2 ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする (A 5 3 1 2)。ここで、4 msec は、タイマ割込み処理の割込み周期 (所定時間周期) である。4 msec を加算したのは、次の特図 2 ゲーム処理で特図 2 ゲーム処理タイマが - 1 更新 (割込み周期に相当する 4 msec だけ減算) されるため (A 3 3 0 4)、余分に付加したものである。これにより、実際の特図 1 の停止図柄の表示時間と特図 2 の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図

10

20

30

40

50

2の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる（基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある）。

【0441】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図2のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し（A5313）、飾り特図2コマンド領域にセーブし（A5314）、演出コマンド設定処理を実行する（A5315）。続いて、飾り特図2変動表示ゲームを停止させるための飾り特図2停止コマンドを演出コマンドとして準備し（A5316）、演出コマンド設定処理を実行する（A5317）。その後、特図2表示中処理を実行するための設定をする特図2表示中処理移行設定処理2を実行する（A5318）。特図2表示中処理移行設定処理2では、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図2変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

10

【0442】

ステップA5311からA5318の処理により、特図1変動表示ゲームに係る制御である特図1変動中処理において、特図2変動表示ゲーム（飾り特図2変動表示ゲームも含む）のはずれ結果が設定され、特図2表示中処理の実行（特図2変動表示ゲームの終了）が設定される。このように、特図2変動表示ゲームが実行中（特図2の変動中）であっても、特図1変動表示ゲームが当り結果（大当り）になると、特図2変動表示ゲームは、はずれ結果で強制的に変動終了（強制終了）することになる。

【0443】

なお、特図1変動中処理は、変動時間の終了の際、即ち、特図1ゲーム処理タイマ（ステップA5007で設定された特図1ゲーム処理タイマ領域の値）がタイムアップする際（A3206の結果が「Y」）に実行されるため、当り結果の特図1変動表示ゲームが変動停止する際に、特図2変動表示ゲームは強制的に変動終了（強制終了）することになる。

20

【0444】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図1コマンド領域から飾り特図1コマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブする（A5319）。次に、前述の特図1ラウンド数上限値情報領域からラウンド数上限値情報をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし（A5320）、前述の特図1大入賞口開放情報領域から大入賞口開放情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする（A5321）。その後、前述の特図1停止図柄設定処理でセーブした情報（大当り時の停止図柄番号）を特図1停止図柄退避領域からロードし、特図1停止図柄領域にセーブする（A5322）。次に、特図1表示中処理を実行するための設定をする特図1表示中処理移行設定処理1を実行し（A5323）、特図1変動中処理を終了する。特図1表示中処理移行設定処理1では、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図1変動表示ゲームを停止する処理を実行するなど、特図1表示中処理に移行するために必要な処理を行う。

30

【0445】

以上のように、本実施形態では、遊技制御装置100が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間（表示時間）を設定する停止時間設定手段（表示時間設定手段）をなす。また、遊技制御装置100が、特図2変動表示ゲームが実行中（特図2の変動中）であっても、特図1変動表示ゲームが当り結果になると、特図2変動表示ゲームをはずれ結果で強制的に終了させる強制終了手段をなす。

40

【0446】

〔特図2変動中処理〕

次に、特図2ゲーム処理における特図2変動中処理（A3313）の詳細について説明する。図36は、特図2変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【0447】

遊技制御装置100は、まず、図柄確定回数出力回数を+1更新する（A5401）。図柄確定回数出力回数は、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（外部情報編集処理の一部）に

50

において利用される。次に、飾り特図 2 コマンド領域から飾り特図 2 コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 4 0 2)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 0 3)。その後、飾り特図 2 変動表示ゲームを停止させるための飾り特図 2 停止コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 4 0 4)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 0 5)。

【 0 4 4 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 の停止図柄の表示時間 (停止表示時間) として、特図 2 の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する (A 5 4 0 6)。例えば、停止図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図 2 のはずれ図柄であれば 6 0 0 m s e c、特図 2 の大当り図柄であれば 6 0 0 m s e c、特図 2 の小当り図柄であれば 1 3 6 m s e c である。なお、特図 2 のはずれ図柄と大当り図柄の表示時間は、同じになっているが、特図 2 の小当り図柄の表示時間よりも長い。

10

【 0 4 4 9 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する (A 5 4 0 7)。特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれである場合 (A 5 4 0 7 の結果が「 Y 」)、前述の特図 2 停止図柄設定処理でセーブした情報 (はずれ時の停止図柄番号) を特図 2 停止図柄退避領域からロードして特図 2 停止図柄領域にセーブする (A 5 4 2 7)。

【 0 4 5 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれでない場合 (A 5 4 0 7 の結果が「 N 」)、特図 1 も変動中 (特図 1 変動表示ゲームも実行中) であるか否かを判定する (A 5 4 0 8)。特図 1 は変動中でない場合 (A 5 4 0 8 の結果が「 N 」)、ステップ A 5 4 2 3 の処理に移行する。特図 1 も変動中である場合 (A 5 4 0 8 の結果が「 Y 」)、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであるか否かを判定する (A 5 4 0 9)。

20

【 0 4 5 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りでない場合に (A 5 4 0 9 の結果が「 N 」)、即ち、小当りである場合に、特図 1 ゲーム中断フラグをセットし (A 5 4 1 2)、飾り特図 1 中断コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 4 1 3)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 1 4)。その後、ステップ A 5 4 2 3 の処理に移行する。このように、特図 1 変動表示ゲームが実行中 (特図 1 の変動中) であっても、特図 2 変動表示ゲームが小当りになると、特図 1 変動表示ゲームは、特図 1 ゲーム処理タイマによる変動時間の計測を中断することによって、中断することになる。この場合、特図 1 変動表示ゲームの結果の導出 (停止図柄番号に対応する停止図柄の表示) を延期し、特図 2 変動表示ゲームに関する小当り動作の終了後に、中断していた特図 1 変動表示ゲームを再開できる。

30

【 0 4 5 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りである場合に (A 5 4 0 9 の結果が「 Y 」)、後述の特図 1 表示中処理が実行中であるか否かを判定する (A 5 4 1 0)。特図 1 表示中処理が実行中である場合 (A 5 4 1 0 の結果が「 Y 」)、ステップ A 5 4 1 5 の処理に移行する。特図 1 表示中処理が実行中でない場合 (A 5 4 1 0 の結果が「 N 」)、図柄確定回数出力回数を + 1 更新する (A 5 4 1 1)。続いて、特図 1 の表示時間として特図 2 の表示時間に 4 m s e c を加算した値 (特図 2 の表示時間 + 4 m s e c) の表示時間を設定し (A 5 4 1 5)、特図 1 ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする (A 5 4 1 6)。ここで、4 m s e c は、タイマ割込み処理の割込み周期 (所定時間周期) である。4 m s e c を加算したのは、次の特図 1 ゲーム処理で特図 1 ゲーム処理タイマが - 1 更新 (割込み周期に相当する 4 m s e c だけ減算) されるため (A 3 2 0 5)、余分に付加したものである。これにより、実際の特図 2 の停止図柄の表示時間と特図 1 の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図 1 の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる (基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある)。

40

50

【 0 4 5 3 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、飾り特図 1 のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し (A 5 4 1 7)、飾り特図 1 コマンド領域にセーブし (A 5 4 1 8)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 1 9)。続いて、飾り特図 1 変動表示ゲームを停止させるための飾り特図 1 停止コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 4 2 0)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 2 1)。その後、特図 1 表示中処理を実行するための設定をする特図 1 表示中処理移行設定処理 2 を実行する (A 5 4 2 2)。特図 1 表示中処理移行設定処理 2 では、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号「 2 」をセーブしたり、特図 1 変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

【 0 4 5 4 】

ステップ A 5 4 1 5 から A 5 4 2 2 の処理により、特図 2 変動表示ゲームに係る制御である特図 2 変動中処理において、特図 1 変動表示ゲーム (飾り特図 1 変動表示ゲームも含む) のはずれ結果が設定され、特図 1 表示中処理の実行 (特図 1 変動表示ゲームの終了) が設定される。このように、特図 1 変動表示ゲームが実行中 (特図 1 の変動中) であっても、特図 2 変動表示ゲームが大当たりになると、特図 1 変動表示ゲームは、はずれ結果で強制的に変動終了 (実行終了) することになる。

【 0 4 5 5 】

なお、特図 2 変動中処理は、変動時間の終了の際、即ち、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数が 0 であり且つ特図 2 ゲーム処理タイマがタイムアップする際 (A 3 3 0 5 と A 3 3 0 6 の結果が「 Y 」) に実行されるため、当り結果の特図 2 変動表示ゲームが変動停止する際に、特図 1 変動表示ゲームは強制的に変動終了 (実行終了) することになる。

【 0 4 5 6 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、飾り特図 2 コマンド領域から飾り特図 2 コマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブする (A 5 4 2 3)。次に、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当たりであるか否か判定する (A 5 4 2 4)。特図 2 変動表示ゲームの結果が小当たりである場合 (A 5 4 2 4 の結果が「 Y 」)、前述の特図 2 停止図柄設定処理でセーブした情報 (小当たり時の停止図柄番号) を特図 2 停止図柄退避領域からロードして特図 2 停止図柄領域にセーブする (A 5 4 2 7)。

【 0 4 5 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ない場合 (大当たりである場合) (A 5 4 2 4 の結果が「 N 」)、前述の特図 2 ラウンド数上限値情報領域からラウンド数上限値情報をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし (A 5 4 2 5)、前述の特図 2 大入賞口開放情報領域から大入賞口開放情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする (A 5 4 2 6)。その後、前述の特図 2 停止図柄設定処理でセーブした情報 (大当たり時の停止図柄番号) を特図 2 停止図柄退避領域からロードし、特図 2 停止図柄領域にセーブする (A 5 4 2 7)。次に、特図 2 表示中処理を実行するための設定をする特図 2 表示中処理移行設定処理 1 を実行し (A 5 4 2 8)、特図 2 変動中処理を終了する。特図 2 表示中処理移行設定処理 1 では、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号「 2 」をセーブしたり、特図 2 変動表示ゲームを停止する処理を実行するなど、特図 2 表示中処理に移行するために必要な処理を行う。

【 0 4 5 8 】

以上のように、本実施形態では、遊技制御装置 1 0 0 が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間 (表示時間) を設定する停止時間設定手段 (表示時間設定手段) をなす。また、遊技制御装置 1 0 0 が、特図 1 変動表示ゲームが実行中 (特図 1 の変動中) であっても、特図 2 変動表示ゲームが当り結果になると、特図 1 変動表示ゲームをはずれ結果で強制的に終了させる強制終了手段をなす。

【 0 4 5 9 】

〔 特図 1 表示中処理 〕

次に、特図 1 ゲーム処理における特図 1 表示中処理 (A 3 2 1 2) の詳細について説明する。図 3 7 は、特図 1 表示中処理の手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、大当りフラグ 1 領域から大当りフラグ 1 (大当り情報、又は、はずれ情報を示す)をロードし (A 5 7 0 1)、大当りフラグ 1 領域をクリアする (A 5 7 0 2)。続いて、大当りフラグ 1 に基づいて特図 1 変動表示ゲームの結果は大当りか否かを判定する (A 5 7 0 3)。

【 0 4 6 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの結果は大当りである場合 (A 5 7 0 3 の結果が「Y」)、特図 1 大当りの開始に関する信号を R W M の試験信号出力データ領域にセーブする (A 5 7 0 4)。例えば、特図 1 大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄 1 当り信号のオンデータである。

10

【 0 4 6 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 7 0 5)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 7 0 6)。なお、特図 1 変動表示ゲームの結果が大当りであるため、この当り図柄コマンドは、大当り図柄に対応する。続いて、大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 7 0 7)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 7 0 8)。

【 0 4 6 3 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする (A 5 7 0 9)。ここでの信号は、大当り 2 信号のオンデータ (オン信号) と大当り 3 信号のオンデータ (オン信号) を含む。なお、本実施形態では、2 R 大当りは存在しないため関係ないが、大当り 2 信号は、低確率中の 2 R 確変大当りでオフしてもよく、大当り 3 信号は、高確率中の 2 R 確変大当りでオフしてもよい。

20

【 0 4 6 4 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間を設定し (A 5 7 1 0)、大当りファンファーレ時間を特図 1 ゲーム処理タイマ領域にセーブする (A 5 7 1 1)。

【 0 4 6 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、ファンファーレ/インターバル中処理に移行するために処理番号として「3」を設定し (A 5 7 1 2)、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし (A 5 7 1 3)、ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理を実行し (A 5 7 1 4)、特図 1 表示中処理を終了する。

30

【 0 4 6 6 】

ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理では、ファンファーレ/インターバル中処理に移行するための処理を実行する。具体的には、大当りの開始に関する信号として、大当り 1 信号のオンデータ (オン信号) と大当り 4 信号のオンデータ (オン信号) とを外部情報出力データ領域にセーブする。また、高確率&時短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。さらに、時間短縮変動回数を保持する時間短縮変動回数領域をクリアする。また、ラウンド数領域を 0 クリアする。

【 0 4 6 7 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの結果は大当りでない場合 (大当りフラグ 1 は大当りでない場合) (A 5 7 0 3 の結果が「N」)、即ち、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれである場合、今回実行した特図 1 変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する (A 5 7 1 5)。高確率最終変動は、転落抽選 (図 2 0) に当選した場合の特図変動表示ゲームである。高確率最終変動でない場合 (A 5 7 1 5 の結果が「N」)、今回実行した特図 1 変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する (A 5 7 1 6)。時間短縮最終変動は、時短状態での最終 (例えば 1 0 0 回目) の特図変動表示ゲームである。時間短縮最終変動でない場合に (A 5 7 1 6 の結果が「N」)、ステップ A 5 7 2 4 の処理に移行する。

40

【 0 4 6 8 】

50

遊技制御装置 100 は、高確率最終変動である場合 (A 5 7 1 5 の結果が「Y」) 又は時間短縮最終変動である場合に (A 5 7 1 6 の結果が「Y」)、低確率を示す確率情報コマンド (低確率) を演出コマンドとして準備し (A 5 7 1 7)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 7 1 8)。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド (低確率) をセーブし (A 5 7 1 9)、左打ち指示報知フラグをクリアする (A 5 7 2 0)。その後、特図 2 変動表示ゲームの小当り状態であるか否かが判定する (A 5 7 2 1)。特図 2 変動表示ゲームの小当り状態である場合 (A 5 7 2 1 の結果が「Y」)、ステップ A 5 7 2 4 の処理に移行する。

【0469】

遊技制御装置 100 は、特図 2 変動表示ゲームの小当り状態でない場合 (A 5 7 2 1 の結果が「N」)、左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する (A 5 7 2 2)。続いて、右打ち時であることを報知する第 2 遊技状態表示部 5 6 (ランプ D 8 - D 1 0) を消灯させるために、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し (A 5 7 2 3)、特図ステータス領域の特図 1 変動中をクリアする (情報減算) (A 5 7 2 4)。その後、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図 1 普段処理に移行するために特図 1 普段処理の処理番号として「0」を設定し、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする (A 5 7 2 5)。そして、特図 1 表示中処理を終了する。

【0470】

〔特図 2 表示中処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における特図 2 表示中処理 (A 3 3 1 4) の詳細について説明する。図 3 8 A と図 3 8 B は、特図 2 表示中処理の手順を示すフローチャートである。図 3 8 A は、特図 2 表示中処理の前半部分を示し、図 3 8 B は、特図 2 表示中処理の後半部分を示す。

【0471】

遊技制御装置 100 は、まず、小当りフラグ 2 領域から小当りフラグ 2 (小当り情報、又は、はずれ情報を示す) をロードし (A 5 8 0 1)、小当りフラグ 2 領域をクリアする (A 5 8 0 2)。続いて、大当りフラグ 2 領域から大当りフラグ 2 (大当り情報、又は、はずれ情報を示す) をロードし (A 5 8 0 3)、大当りフラグ 2 領域をクリアする (A 5 8 0 4)。続いて、大当りフラグ 2 に基づいて特図 2 変動表示ゲームの結果は大当りか否かを判定する (A 5 8 0 5)。

【0472】

遊技制御装置 100 は、特図 2 変動表示ゲームの結果は大当りである場合 (A 5 8 0 5 の結果が「Y」)、特図 2 大当りの開始に関する信号を RWM の試験信号出力データ領域にセーブする (A 5 8 0 6)。例えば、特図 2 大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄 2 当り信号のオンデータである。

【0473】

次に、遊技制御装置 100 は、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 8 0 7)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 8 0 8)。なお、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであるため、この当り図柄コマンドは、大当り図柄に対応する。続いて、大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 8 0 9)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 8 1 0)。

【0474】

その後、遊技制御装置 100 は、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする (A 5 8 1 1)。ここでの信号は、大当り 2 信号のオンデータと大当り 3 信号のオンデータを含む。なお、本実施形態では、2 R 大当りは存在しないため関係ないが、大当り 2 信号は、低確率中の 2 R 確変大当りでオフしてもよく、大当り 3 信号は、高確率中の 2 R 確変大当りでオフしてもよい。

【0475】

続いて、遊技制御装置 100 は、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間を設定し (A 5 8 1 2)、大当りファンファーレ時間を特図 2 ゲーム処理タイマ領域に

10

20

30

40

50

セーブする (A 5 8 1 3)。そして、ファンファーレ/インターバル中処理に移行するために処理番号として「3」を設定する (A 5 8 1 4)。

【0 4 7 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし (A 5 8 1 5)、ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理を実行し (A 5 8 1 6)、特図 2 表示中処理を終了する。ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理は、特図 1 表示中処理内で実行するものと同様である。

【0 4 7 7】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果は大当りでない場合 (A 5 8 0 5 の結果が「N」)、小当りフラグ 2 に基づいて特図 2 変動表示ゲームの結果は小当りであるか否か (小当りフラグ 2 は小当りであるか否か) を判定する (A 5 8 1 7)。特図 2 変動表示ゲームの結果は小当りである場合 (A 5 8 1 7 の結果が「Y」)、今回実行した特図 2 変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する (A 5 8 1 8)。高確率最終変動でない場合 (A 5 8 1 8 の結果が「N」)、今回実行した特図 2 変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する (A 5 8 1 9)。時間短縮最終変動でない場合に (A 5 8 1 9 の結果が「N」)、ステップ A 5 8 2 0 から A 5 8 2 3 の処理をせず、ステップ A 5 8 2 4 の処理に移行する。

【0 4 7 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、今回実行した特図 2 変動表示ゲームが高確率最終変動である場合 (A 5 8 1 8 の結果が「Y」)、又は、時間短縮最終変動である場合に (A 5 8 1 9 の結果が「Y」)、低確率を示す確率情報コマンド (低確率) を演出コマンドとして準備し (A 5 8 2 0)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 8 2 1)。

【0 4 7 9】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、RWM の停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド (低確率) をセーブし (A 5 8 2 2)、左打ち指示報知フラグをクリアする (A 5 8 2 3)。その後、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 8 2 4)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 8 2 5)。なお、特図 2 変動表示ゲームの結果が小当りであるため、この当り図柄コマンドは、小当り図柄に対応する。

【0 4 8 0】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、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 8 2 6)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 8 2 7)。そして、右打ち指示に関する信号 (発射位置指定信号 1 のオンデータ) を試験信号出力データ領域にセーブし (A 5 8 2 8)、右打ち時であることを報知する第 2 遊技状態表示部 5 6 (ランプ D 8 - D 1 0) を点灯させるために、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 8 2 9)。

【0 4 8 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、本実施形態では小当りで下大入賞口が開放されるため、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし (A 5 8 3 0)、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし (A 5 8 3 1)、特図 2 小当りファンファーレ中処理移行設定処理を実行し (A 5 8 3 2)、特図 2 表示中処理を終了する。なお、小当りで大入賞口が開放されるが、表示装置 4 1 の画面は変化させなくてもよい。

【0 4 8 2】

特図 2 小当りファンファーレ中処理移行設定処理では、特図 2 小当りファンファーレ中処理に移行するための処理を実行する。具体的には、小当りファンファーレ中処理に移行するために処理番号として「7」を設定し、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする。また、小当りファンファーレ時間を特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブし、小当りの開始に関する信号 (大当り 1 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。さらに、特図 2 小当りの開始に関する信号 (特別図柄 2 小当り信号のオンデータ) を試験信号出力データ領域にセーブし、特図ステータス領域に小当り中情報をセーブす

10

20

30

40

50

る。

【0483】

一方、遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの結果は小当りでない場合（小当りフラグ2は小当りでない場合）（A5817の結果が「N」）、即ち、特図2変動表示ゲームの結果がはずれである場合、今回実行した特図2変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する（A5833）。高確率最終変動でない場合（A5833の結果が「N」）、今回実行した特図2変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する（A5834）。時間短縮最終変動でない場合に（A5834の結果が「N」）、ステップA5835からA5839の処理をせず、ステップA5840の処理に移行する。

【0484】

遊技制御装置100は、高確率最終変動である場合（A5833の結果が「Y」）、又は、時間短縮最終変動である場合に（A5834の結果が「Y」）、確率情報コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（A5835）、演出コマンド設定処理を実行する（A5836）。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（A5837）、左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する（A5838）。

【0485】

続いて、遊技制御装置100は、右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部56（ランプD8 - D10）を消灯させるために、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し（A5839）、特図ステータス領域の特図2変動中をクリアする（情報減算）（A5840）。その後、特図2変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図2普段処理に移行するために特図2普段処理の処理番号として「0」を設定し、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A5841）。そして、特図2表示中処理を終了する。

【0486】

〔ファンファーレ/インターバル中処理〕

次に、特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理におけるファンファーレ/インターバル中処理（A3213、A3315）の詳細について説明する。図39Aと図39Bは、ファンファーレ/インターバル中処理の手順を示すフローチャートである。

【0487】

遊技制御装置100は、まず、特別変動入賞装置38、39の残存球をカウントする残存球カウンタが0であるか否かを判定する（A6001）。残存球カウンタが0でない場合に（A6001の結果が「N」）、ファンファーレ/インターバル中処理を終了する。残存球カウンタが0である場合に（A6001の結果が「Y」）、初回の大当たりラウンドであるか否かを判定する（A6002）。初回の大当たりラウンドでない場合に（A6002の結果が「N」）、ステップA6010の処理に移行する。

【0488】

遊技制御装置100は、初回の大当たりラウンドである場合に（A6002の結果が「Y」）、普図始動ゲート34で遊技球の通過があったか否かを判定する（A6003）。普図始動ゲート34で遊技球の通過がない場合に（A6003の結果が「N」）、ファンファーレ/インターバル中処理を終了する。即ち、右打ちが開始されて普図始動ゲート34に遊技球が通過するまで、大当たりに関する処理（大入賞口開放中処理など）に移行しない。

【0489】

遊技制御装置100は、普図始動ゲート34で遊技球の通過があった場合に（A6003の結果が「Y」）、即ち、右打ちが開始された場合に、大当たりの開始に関する情報の設定を実行する（A6004 - A6009）。まず、ラウンド数上限値テーブルを設定し（A6004）、ラウンド数上限値情報領域の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テーブルから取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（A6005）。なお、本実施形態において、ラウンド数上限値は、10R、4Rで

10

20

30

40

50

ある。

【0490】

続いて、遊技制御装置100は、ラウンド数上限値情報領域のラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタをラウンド数上限値テーブルから取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする(A6006)。そして、本実施形態では大当りで上大入賞口が開放されるため、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし(A6007)、RWMの上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし(A6008)、役物連続作動装置作動中信号のオン出力データを試験信号出力データ領域にセーブする(A6009)。

【0491】

次に、遊技制御装置100は、ラウンド数領域のラウンド数を+1更新する(A6010)。なお、ラウンド数領域のラウンド数は、ファンファール/インターバル中処理移行設定処理において0クリアされているため、今回の大当り動作開始前に0となっている。その後、大入賞口開放情報とラウンド数に対応するラウンドコマンドを演出コマンドとして準備し(A6011)、演出コマンド設定処理を実行する(A6012)。

【0492】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大当り中処理制御ポインタ初期値を設定し(A6013)、RWMの大当り中処理制御ポインタ領域にセーブする(A6014)。ここで、一のラウンド中に大入賞口の開閉を繰り返すパターンの場合、初期値として0を設定、一のラウンド中に大入賞口を1回だけ開くパターン
20
の場合、初期値としていきなり上限値(=21)を設定する。なお、開閉を繰り返すパターンの場合は初期値として0でなくても、0より大きく上限値未満の値でよい(即ち、途中の値から始める)。次に、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大入賞口開放時間を設定する(A6015)。

【0493】

続いて、遊技制御装置100は、特定領域86(V入賞口)を開放させるレバーソレノイド86bを動作させるレバーソレノイド動作ラウンドであるか否かを判定する(A6016)。本実施形態では、レバーソレノイド動作ラウンドは、大当りラウンド1(第1回
30
目の大当りラウンド)である。

【0494】

遊技制御装置100は、レバーソレノイド動作ラウンドである場合に(A6016の結果が「Y」)、レバーソレノイド86bの動作データを設定する(A6017)。ここでは、確変大当り(10R又は4R確変大当り)の場合に長時間で、通常大当り(10R通常大当り)の場合に短時間(非常に短い時間)で、特定領域86を開放するように、レバーソレノイド86bの動作データを設定する。具体的には、レバーソレノイド制御ポインタ領域にデータを設定するとともに、レバーソレノイド制御タイマを0クリアする。一方、レバーソレノイド動作ラウンドでない場合に(A6016の結果が「N」)、レバーソレノイドの停止データを設定する(A6018)。

【0495】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口開放中処理に移行するために処理番号として「4」を設定し(A6019)、特図1変動表示ゲームの大当りであるか否かを判定する(A6020)。特図1変動表示ゲームの大当りである場合(A6020の結果が「Y」)、この処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブし(A6021)、大入賞口開放時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A6022)。特図1変動表示ゲームの大当りでない場合(A6020の結果が「N」)、この処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブし(A6023)、大入賞口開放時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A6024)。
40

【0496】

次に、遊技制御装置100は、上大入賞口開放開始に関する信号(特別電動役物1作動中信号のオンデータ)を試験信号出力データ領域にセーブし(A6025)、RWMの大
50

入賞口ソレノイド出力データ領域に、上大入賞口ソレノイド 39b (大入賞口ソレノイド 2) をオンする上大入賞口オンデータをセーブし (A 6 0 2 6)、大入賞口カウント数をクリアし (A 6 0 2 7)、ファンファーレノインターバル中処理を終了する。

【0497】

なお、本実施形態では、上大入賞口だけを開放する大当りのみ存在するが、上大入賞口だけを開放する大当りと下大入賞口だけを開放する大当りの 2 タイプを設けてもよいし、上大入賞口と下大入賞口の両方を開放する大当りを設ける構成も可能である。

【0498】

〔特図 1 大当り終了処理〕

次に、特図 1 ゲーム処理における特図 1 大当り終了処理 (A 3 2 1 6) の詳細について 10
説明する。図 40 は、特図 1 大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0499】

遊技制御装置 100 は、まず、時間短縮判定データによるサブルーチンコールを実行する (A 6 1 0 1)。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 1 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 1 0 3)。

【0500】

次に、遊技制御装置 100 は、特定領域 86 (V 入賞口) を遊技球が通過したことを示す特定領域通過情報があるか否かを判定する (A 6 1 0 4)。なお、前述のように確変大 20
当り (10R 又は 4R 確変大当り) の場合の大当りラウンド 1 (第 1 回目の大当りラウンド) において、特定領域 86 は長時間開放され (A 6 0 1 7)、特定領域スイッチ 72 が特定領域 86 への遊技球の通過 (V 入賞) をほぼ確実に検出する (特定領域レギュラー通過)。そして、遊技制御装置 100 は、特定領域スイッチ 72 の検出信号があった場合に、特定領域 86 への遊技球の通過 (V 入賞) があったことを示す特定領域通過情報を RAM に保存可能である。

【0501】

なお、通常大当り (10R 通常大当り) の場合の大当りラウンド 1 でも、特定領域 86 はごく短時間だけ開放されるが、特定領域スイッチ 72 が特定領域 86 (V 入賞口) への偶然の遊技球の通過 (V 入賞) を検出できることもある (特定領域イレギュラー通過)。 30
この場合にも、遊技制御装置 100 は特定領域通過情報を RAM に保存可能である。

【0502】

遊技制御装置 100 は、特定領域通過情報がない場合に (A 6 1 0 4 の結果が「N」)、ステップ A 6 1 0 6 の処理に移行する。一方、特定領域通過情報がある場合に (A 6 1 0 4 の結果が「Y」)、大当り終了後に確変状態 (確率変動状態) に移行するために、大当り終了設定処理 3 を実行する (A 6 1 0 5)。なお、この場合に、大当り終了設定処理 3 で設定されたデータが大当り終了設定処理 1、2 で設定されたデータに対して上書きされ、大当り終了設定処理 1、2 で設定されたデータは無効になる。

【0503】

次に、遊技制御装置 100 は、停電復旧時送信コマンド領域から確率情報コマンドをロードする (A 6 1 0 6)。なお、大当り終了設定処理 1 - 3 において、停電復旧時送信コマンド領域には、低確率又は高確率の確率状態や時短状態の有無を示す確率情報コマンドがセーブされている。 40

【0504】

その後、遊技制御装置 100 は、特定領域イレギュラー通過があったか否かを判定する (A 6 1 0 7)。上述のように、特定領域イレギュラー通過 (特定領域異常通過) とは、通常大当りの場合に、特定領域 86 を遊技球が通過することであり、特定領域レギュラー通過 (特定領域正常通過) とは、確変大当りの場合に、特定領域 86 を遊技球が通過することである。例えば、通常大当りの場合に特定領域通過情報が生じていれば、特定領域イレギュラー通過があったと判定できる。なお、特定領域レギュラー通過だけでなく、特定 50

領域イレギュラー通過があった場合でも、大当たり終了後に確変状態（確率変動状態）に移行する。

【0505】

遊技制御装置100は、特定領域イレギュラー通過があった場合に（A6107の結果が「Y」）、ロードした確率情報コマンドにイレギュラー確変情報を上乗せして含ませて（A6108）、この確率情報コマンドを演出コマンドとして設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（A6109）。一方、特定領域イレギュラー通過がなかった場合に（A6107の結果が「N」）、ロードした確率情報コマンドをそのまま演出コマンドとして設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（A6109）。

【0506】

次に、遊技制御装置100は、特図1普段処理に戻るために処理番号として「0」を設定し（A6110）、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A6111）。そして、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する（A6112）。ここでの大当たりの終了に関する信号は、大当たり1信号のオフデータと大当たり3信号のオフデータである。

【0507】

続いて、遊技制御装置100は、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（A6113）。ここでの大当たりの終了に関する信号は、例えば、条件装置作動中信号のオフデータ、役物連続作動装置作動中信号のオフデータ、特別図柄1当り信号のオフデータ、特別図柄2当り信号のオフデータである。

【0508】

次に、遊技制御装置100は、ラウンドLEDポインタ領域に消灯の番号をセーブする（A6114）。続いて、上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（A6115）、特図ステータス領域をクリアする（A6116）。その後、特図2ゲームウェイト時間値を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A6117）、特図1大当たり終了処理を終了する。

【0509】

この特図2ゲームウェイト時間値は、強制終了した特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図2ゲーム処理中の特図2普段処理）を、次のタイマ割込み処理（図7）の時に遅らせるために設定するものである。ここでは、特図2ゲームウェイト時間値は、割込み周期の2倍の時間である8msc（即ち、特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブされる値としては2）である。

【0510】

仮に、特図2ゲームウェイト時間値を設定しないとすると、特図1大当たり終了処理が実行されている今回の特図1ゲーム処理（図7のA1313）の直後に行われる特図2ゲーム処理（図7のA1314）で、特図2変動表示ゲームの変動開始の判定が開始してしまうため（今回のタイマ割込み処理内で開始する）、特図1変動表示ゲームより特図2変動表示ゲームが先に開始することになり問題となる場合がある。なお、特図1大当たり終了処理において特図1ゲーム処理タイマは設定していないので0のままとなっている。従って、特図1変動表示ゲームの変動開始の判定に関しては、次のタイマ割込み処理（特図1ゲーム処理中の特図1普段処理）で行われる。

【0511】

特図2ゲームウェイト時間値は、割込み周期の2倍の時間（8msc）に設定されるが、今回の特図1ゲーム処理の直後の特図2ゲーム処理（今回のタイマ割込み処理内で開始する）で特図2ゲーム処理タイマが-1更新（4mscの減少）するためである。次のタイマ割込み処理における特図2ゲーム処理で、特図2ゲーム処理タイマがさらに-1更新（4mscの減少）して0になり（A3305の結果が「Y」）、特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図2ゲーム処理中の特図2普段処理）が行われる。これにより、特図1変動表示ゲームによる大当たり状態終了後の次のタイマ割込み処理内において、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図1ゲーム処理

10

20

30

40

50

と特図 2 ゲーム処理内)が行われ、開始条件(始動条件)が成立していれば、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームが同時に変動開始することができる。なお、前述のように、特図 1 変動表示ゲームが大当たり状態中は、特図 2 変動表示ゲームははずれ図柄で停止している(強制終了しているか元々変動していない)。

【0512】

なお、大当たり状態終了後に、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームよりも先に開始しても特に遊技制御に問題が生じない場合には、ステップ A 6 7 1 7 の処理を省略して、特図 2 ゲームウェイト時間値を設定しなくてもよい。

【0513】

〔特図 2 大当たり終了処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における特図 2 大当たり終了処理(A 3 3 1 8)の詳細について説明する。図 4 1 は、特図 2 大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0514】

特図 2 大当たり終了処理のステップ A 6 2 0 1 から A 6 2 1 6 は、特図 1 大当たり終了処理のステップ A 6 1 0 1 から A 6 1 1 6 における「特図 1」を「特図 2」に置き換えたものであり、それぞれ、特図 1 大当たり終了処理のステップ A 6 1 0 1 から A 6 1 1 6 と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。

【0515】

なお、特図 2 大当たり終了処理において、特図 1 ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。特図 1 ゲーム処理タイマと特図 2 ゲーム処理タイマは設定していないので 0 のままと なっており、次のタイマ割込み処理において、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの変動開始の判定(特図 1 ゲーム処理と特図 2 ゲーム処理内)が行われ、開始条件(始動条件)が成立していれば、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームが同時に変動開始することができるためである。

【0516】

〔大当たり終了設定処理 1〕

次に、特図 1、2 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 1 0 2、A 6 2 0 2)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 1 の手順を示すフローチャートである。

【0517】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時短状態なし(時短なし)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する(A 6 3 0 1)。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、大当たり 2 信号のオフデータである。時短状態なし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 3 0 2)。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、特別図柄 1 高確率状態信号のオフデータ、特別図柄 2 高確率状態信号のオフデータ、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 高確率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である。

【0518】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技状態表示番号領域に時短状態なしの番号をセーブし(A 6 3 0 3)、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブして(A 6 3 0 4)、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(A 6 3 0 5)。普図時短なしフラグは、普図変動表示ゲームの時間短縮変動状態(時短状態、普電サポート状態)でないことを示す。特図低確率&時短なしフラグは、大当たりの確率が低確率で且つ時短状態(普電サポート状態)でないことを示す。

【0519】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数領域を 0 クリアし(A 6 3 0 6)、左打ち指示に関する信号(例えば、発射位置指定信号 1 のオフデータ)を試験信号出力データ領域にセーブする(A 6 3 0 7)。そして、右打ち中の表示 LED(第 1 遊技状態表示部 5 7)を消灯させるため、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し

10

20

30

40

50

て (A 6 3 0 8)、停電復旧時送信コマンド領域に低確率を示す確率情報コマンド (低確率) をセーブし (A 6 3 0 9)、大当り終了設定処理 1 を終了する。

【 0 5 2 0 】

〔大当り終了設定処理 2 〕

次に、特図 1、2 大当り終了処理における大当り終了設定処理 2 (A 6 1 0 3、A 6 2 0 3) の詳細について説明する。図 4 3 は、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。

【 0 5 2 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、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 (A 6 5 0 1)。ここで、時短の開始に関する信号は、大当り 2 信号のオンデータである。なお、大当り 2 信号のオンデータは、大当りのファンファーレ開始の際に外部情報出力データ領域にセーブされており (A 5 7 0 9、A 5 8 1 1)、大当り 2 信号のオンデータが大当り中から継続して外部情報端子 7 1 ひいては外部装置 (ホールコンピュータなど) に出力されることになる。

10

【 0 5 2 2 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、時短状態あり (時短あり) 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 5 0 2)。ここで、時短状態ありの開始に関する信号は、特別図柄 1 高確率状態信号のオフデータ、特別図柄 2 高確率状態信号のオフデータ、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、普通電動役物 1 開放延長状態信号のオンデータである。

20

【 0 5 2 3 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし (A 6 5 0 3)、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短ありフラグをセーブして (A 6 5 0 4)、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短ありフラグをセーブする (A 6 5 0 5)。普図時短ありフラグは、普図変動表示ゲームの時間短縮変動状態 (時短状態、普電サポート状態) であることを示す。特図低確率 & 時短ありフラグは、大当りの確率が低確率で且つ時短状態 (普電サポート状態) であることを示す。

【 0 5 2 4 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数を記憶する時間短縮変動回数領域に初期値 (例えば 1 0 0) をセーブし (A 6 5 0 6)、停電復旧時送信コマンド領域に時短状態であることを示す確率情報コマンド (時短) をセーブし (A 6 5 0 7)、大当り終了設定処理 2 を終了する。

30

【 0 5 2 5 】

なお、大当り状態中から右打ちが有利となる右打ち状態であるため、大当り終了設定処理 2 では、右打ちに関する設定は行われない。

【 0 5 2 6 】

〔大当り終了設定処理 3 〕

次に、特図 1、2 大当り終了処理における大当り終了設定処理 3 (A 6 1 0 5、A 6 2 0 5) の詳細について説明する。図 4 4 は、大当り終了設定処理 3 の手順を示すフローチャートである。

40

【 0 5 2 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、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 (A 6 8 0 1)。ここで、時短の開始に関する信号は、大当り 2 信号のオンデータである。なお、大当り 2 信号のオンデータは、大当りのファンファーレ開始の際に外部情報出力データ領域にセーブされており (A 5 7 0 9、A 5 8 1 1)、大当り 2 信号のオンデータが大当り中から継続して外部情報端子 7 1 ひいては外部装置 (ホールコンピュータなど) に出力されることになる。

【 0 5 2 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、高確率 & 時短ありの開始に関する信号を試験信号出力デ

50

ータ領域にセーブする（A 6 8 0 2）。ここで、高確率&時短ありの開始に関する信号は、特別図柄 1 高確率状態信号のオンデータ、特別図柄 2 高確率状態信号のオンデータ、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である。

【0529】

次に、遊技制御装置 100 は、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（A 6 8 0 3）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短ありフラグをセーブする（A 6 8 0 4）。特図高確率&時短ありフラグは、大当りの確率が高確率で且つ時短状態（ここでは特図変動表示ゲームの時間短縮変動が実行される状態）であることを示す。

【0530】

その後、遊技制御装置 100 は、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号 1 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 6 8 0 5）。そして、右打ち中の表示 LED（第 1 遊技状態表示部 57）を点灯させるため、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して（A 6 8 0 6）、停電復旧時送信コマンド領域に高確率を示す確率情報コマンド（高確率）をセーブし（A 6 8 0 7）、大当り終了設定処理 3 を終了する。

【0531】

〔小当りファンファーレ中処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（A 3 3 1 9）の詳細について説明する。図 4 5 は、小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。

【0532】

遊技制御装置 100 は、まず、下大入賞口開放の小当り開放中コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 9 0 1）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 9 0 2）。次に、処理番号として「8」を設定し（A 6 9 0 3）、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし（A 6 9 0 4）、下大入賞口の開放時間として小当り開放時間（例えば 1 6 0 0 m s e c）を特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 6 9 0 5）。

【0533】

続いて、遊技制御装置 100 は、小当り動作の開始に関する信号（特別電動役物 2 作動中信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 6 9 0 6）、大入賞口ソレノイド出力データ領域に下大入賞口オンデータをセーブする（A 6 9 0 7）。これにより、特図 2 変動表示ゲームの小当りでは下大入賞口（第 1 特別変動入賞装置 3 8）が開放される。

【0534】

次に、遊技制御装置 100 は、大入賞口のカウンスイッチ（下大入賞口スイッチ 3 8 a 及び / 又は上大入賞口スイッチ 3 9 a）のカウン数（検出回数）を記憶する大入賞口カウン数領域をクリアし（A 6 9 0 8）、小当りファンファーレ中処理を終了する。

【0535】

なお、本実施形態では、大入賞口が 1 回だけ開く小当り開放パターンだけであるが、大入賞口の開閉を繰り返す小当り開放パターンがあってもよい。また、処理番号として「8」を設定することにより、小当りファンファーレ中処理の終了後に、小当り中処理に移行できる。

【0536】

〔特図 2 小当り終了処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における特図 2 小当り終了処理（A 3 3 2 2）の詳細について説明する。図 4 6 は、特図 2 小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0537】

遊技制御装置 100 は、特図 2 普段処理に戻るために処理番号として「0」を設定し（A 7 3 0 1）、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 7 3 0 2）。続いて、小当りの終了に関する信号（特別図柄 2 小当り信号のオフデータ）を試験信号出力デ

10

20

30

40

50

ータ領域にセーブし (A 7 3 0 3)、下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する (A 7 3 0 4)。さらに、ラウンド L E D ポインタ領域に消灯の番号をセーブし (A 7 3 0 5)、特図ステータス領域をクリアする (A 7 3 0 6)。

【 0 5 3 8 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態 (普電サポートなしの状態) であるか否か、即ち、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) であるか否かを判定する (A 7 3 0 7)。特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) でない場合に (A 7 3 0 7 の結果が「 N 」)、ステップ A 7 3 1 0 以降の処理を実行する。

【 0 5 3 9 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) である場合に (A 7 3 0 7 の結果が「 Y 」)、左打ち指示に関する信号 (発射位置指定信号 1 のオフデータ) を試験信号出力データ領域にセーブし (A 7 3 0 8)、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し (A 7 3 0 9)、特図 1 変動表示ゲームが中断中であるか否かを判定する (A 7 3 1 0)。

【 0 5 4 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームが中断中である場合 (A 7 3 1 0 の結果が「 Y 」)、飾り特図 1 再開コマンドを演出コマンドとして準備し (A 7 3 1 1)、演出コマンド設定処理を実行する (A 7 3 1 2)。飾り特図 1 再開コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、飾り特図 1 変動表示ゲームの再開の処理を実行できる。その後、特図 1 20
ゲーム中断フラグ領域をクリアし (A 7 3 1 3)、特図 2 小当り終了処理を終了する。特図 1 変動表示ゲームが中断中でない場合 (A 7 3 1 0 の結果が「 N 」)、飾り特図 1 再開コマンドを準備することなく、特図 1 ゲーム中断フラグ領域をクリアし (A 7 3 1 3)、特図 2 小当り終了処理を終了する

【 0 5 4 1 】

なお、特図 2 大当り終了処理 (図 4 1) と同じ理由により、特図 2 小当り終了処理において、ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。

【 0 5 4 2 】

[演出制御装置の制御]

以下に、演出制御装置 3 0 0 が演出制御用プログラムによって実行する制御 (処理) を 30
説明する。

【 0 5 4 3 】

[メイン処理 (演出制御装置)]

最初に、演出制御装置 3 0 0 によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図 4 7
は、演出制御装置 3 0 0 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 1 0 に電源が投入されると主制御用マイコン 3 1 1 (演出用マイコン) によって実行される。なお、演出制御装置 3 0 0 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。

【 0 5 4 4 】

演出制御装置 3 0 0 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 (B 0 0 0 1)。次に C P U 3 1 1 及び V D P 3 1 2 の初期設定を実行し (B 0 0 0 2、B 0 0 0 3)、割込みを許可する (B 0 0 0 4)。割込みが許可されると、遊技制御装置 1 0 0 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。

【 0 5 4 5 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 4 1 等に表示する表示用データの生成を許可し (B 0 0 0 5)、乱数生成に用いる乱数シードを設定する (B 0 0 0 6)。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 (B 0 0 0 7)。

【 0 5 4 6 】

10

20

30

40

50

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、CPU 311 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 CPU 311 がリセットされる。

【0547】

その後、演出制御装置 300 は、計時手段としての 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)。

【0548】

RTC 読込処理では、所定の周期 (例えば 1 分おき) で RTC 338 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。また、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 RTC 338 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 RTC 338 から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマを RTC 338 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、RTC 338 に代えて、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、RTC 338 から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、CPU 311 の負荷が減少する。

【0549】

なお、RTC 読込処理において、読み込んだ時刻が複数の所定時刻 (第 1 所定時刻、第 2 所定時刻、...) のいずれかに合致する場合に、所定の演出を実行してよいが、複数の所定時刻の時間間隔を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者はこの時間間隔から設定値を推定することができる。例えば、長い時間間隔の選択率が、設定値が大きいほど小さくなるように抽選されてよい。また、所定の演出を実行する実行期間を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者は所定の演出の実行期間から設定値を推定することができる。例えば、長い実行期間の選択率が、設定値が大きいほど大きくなるように抽選されてよい。

【0550】

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 や液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を実行する (B0011)。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。

【0551】

次に、演出制御装置 300 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 (B0012)。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などに、例えば、演出ポイントの情報等を含む情報が QR コード (登録商標) として表示装置 41 に表示される。例えば、演出制御装置 300 は、ホール・遊技者設定モード処理において、QR コード (登録商標) を表示装置 41 に表示できる。なお、演出ポイントに加算する値 (加算値) を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者は加算値から設定値を推定することができる。例えば、大きな加算値の選択率が、設定値が大きいほど大きくなるように抽選してよい。

【0552】

次に、演出制御装置 300 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 (B0013)、遊技制御装置 100 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 (B0014)。なお、受信コマンドチェック処理

10

20

30

40

50

の詳細については、図 4 8 にて後述する。

【 0 5 5 3 】

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 5）。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 6）。

【 0 5 5 4 】

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 7）。フレーム切替タイミングでない場合は（B 0 0 1 7 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 7 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 7 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 1 8）。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 5 5 5 】

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 1 9）。

【 0 5 5 6 】

また、演出制御装置 3 0 0 は、LED 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 0）。装飾制御処理では、例えば、LED 等の装飾装置の発光制御を実行する。

【 0 5 5 7 】

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電動役物などの演出装置（盤演出装置 4 4、枠演出装置）を制御する可動体制御処理を実行する（B 0 0 2 1）。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定する。

【 0 5 5 8 】

そして、演出制御装置 3 0 0 は、前述の B 0 0 2 1 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 1 までの処理を繰り返す。

【 0 5 5 9 】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、図 4 8 を参照して、上述したメイン処理（図 4 7）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 4 8 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 5 6 0 】

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 5 6 1 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0562】

そして、演出制御装置300は、コマンド読出インデックスを0～31の範囲で+1更新(1だけ加算)する(B1105)。受信コマンドバッファは受信したコマンドを32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0～31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。

【0563】

演出制御装置300は、ステップB1101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(B1106)、コピーが完了していない場合は(B1106の結果が「N」)、ステップB1104からB1106の処理を繰り返す。

【0564】

遊技制御装置100から送信されたコマンドを演出制御装置300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32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。

【0565】

続いて、演出制御装置300は、コピーが完了した場合には(B1106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(B1107)、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する(B1108)。なお、受信コマンド解析処理の詳細については、次の図49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(B1109)。その後、ステップB1101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(B1110)、解析が完了していない場合は(B1110の結果が「N」)、ステップB1107からB1110の処理を繰り返す。解析が完了した場合には(B1110の結果が「Y」)、受信コマンドチェック処理を終了する。

【0566】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、図49を参照して、前述した受信コマンドチェック処理(図48)における受信コマンド解析処理(B1108)の詳細について説明する。図49は、演出制御装置300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。

【0567】

演出制御装置300は、まず、受信したコマンドの上位バイトをMODE部、下位バイトをACTION部(ACT部)として分離する(B1201)。遊技制御装置100から演出制御装置300に送信されるコマンドは、MODE部(MODEコマンド)及びACTION部(ACTION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MODE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MODE部、ACTION部の順に構成される。

【0568】

次に、演出制御装置300は、MODE部が正常範囲であるか否かを判定する(B1202)。すなわち、コマンドの種類を示すMODE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、MODE部が正常範囲である場合には(B1202の結果が「Y」)、同様にACTION部が正常範囲である

10

20

30

40

50

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 ACTION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、ACTION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、MODE部に対するACTION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、ACTION部の値が、MODE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。

【 0 5 6 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、MODE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を指令するコマンドであり、変動コマンド (変動開始情報設定処理で設定) がある。そして、MODE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。

10

【 0 5 7 0 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE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、MODE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、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) を指令するコマンドであり、例えば、大当りファンファーレコマンド (特図表示中処理で設定)、ラウンドコマンド (ファンファーレ / インターバル中処理で設定)、インターバルコマンド (大入賞口開放中処理で設定)、エンディングコマンド (大入賞口開放中処理で設定)、小当りファンファーレコマンド、小当り開放中コマンド (小当りラウンドコマンド)、小当り終了画面コマンド (小当りエンディングコマンド) などである。そして、MODE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。

20

【 0 5 7 1 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE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、MODE部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する (B 1 2 0 9)。なお、図柄系コマンドには、停止図柄パターンに対応する飾り特図 1 コマンド、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 (B 1 2 0 9 の結果が「 Y 」)、図柄系コマンド処理を実行し (B 1 2 1 0)、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【 0 5 7 2 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE部が図柄系コマンドを表していない場合には (B 1 2 0 9 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 (B 1 2 1 1)。そして、MODE部が単発系コマンドを表す場合には (B 1 2 1 1 の結果が「 Y 」)、単発系コマンド処理を実行し (B 1 2 1 2)、受信コマンド解析処理を終了する。

【 0 5 7 3 】

演出制御装置 3 0 0 は、MODE部が単発系コマンドを表していない場合には (B 1 2 1 1 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 (B 1 2 1 3)。先読み図柄系コマンドには、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 (B 1 2 1 3 の結果が「 Y 」)、先読み図柄系コマンド処理を実行し (B 1 2 1 4)、受信コマンド解析処理を終了する。なお、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先読み停止図柄コマンド (低確率) を使用して先読み図柄系コマンド処理を実行し、受信した時の大当り確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド (低確率) を使用して先読み図柄系コマンド処理を実行してよい。

40

【 0 5 7 4 】

50

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 (B 1 2 1 3 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 (B 1 2 1 5)。先読み変動系コマンドには、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 (B 1 2 1 5 の結果が「Y」)、先読み変動系コマンド処理を実行し (B 1 2 1 6)、受信コマンド解析処理を終了する。

【0575】

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 (B 1 2 1 5 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 (B 1 2 0 2 の結果が「N」)、ACTION 部が正常範囲でない場合 (B 1 2 0 3 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 (B 1 2 0 4 の結果が「N」)、受信コマンド解析処理を終了する。

【0576】

〔単発系コマンド処理〕

次に、図 50 を参照して、前述した受信コマンド解析処理 (図 49) における単発系コマンド処理 (B 1 2 1 2) の詳細について説明する。図 50 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。

【0577】

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 (B 1 3 0 1)。そして、MODE 部が機種指定コマンドを表す場合には (B 1 3 0 1 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 (B 1 3 0 2)、単発系コマンド処理を終了する。

【0578】

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 (B 1 3 0 1 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 (B 1 3 0 3)。そして、MODE 部が RAM 初期化のコマンドを表す場合には (B 1 3 0 3 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 (B 1 3 0 4)、単発系コマンド処理を終了する。

【0579】

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 (B 1 3 0 3 の結果が「N」)、次に、MODE 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、MODE 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。

【0580】

演出制御装置 300 は、MODE 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、MODE 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、MODE 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。

【0581】

演出制御装置 300 は、MODE 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、MODE 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、MODE 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。

【0582】

10

20

30

40

50

演出制御装置 300 は、MODE 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、MODE 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、MODE 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。

【0583】

演出制御装置 300 は、MODE 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、MODE 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、MODE 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。

10

【0584】

演出制御装置 300 は、MODE 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、MODE 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、状態オンコマンドがある。状態オンコマンドとして、ガラス枠開放検出スイッチ 63 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 64 (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。

20

【0585】

そして、MODE 部がエラー/不正系のコマンドを表す場合には (B 1 3 1 5 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 (B 1 3 1 6)、単発系コマンド処理を終了する。

【0586】

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 (B 1 3 1 5 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 (B 1 3 1 7)。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 (B 1 3 1 7 の結果が「Y」)、演出モード切替設定処理を実行し (B 1 3 1 8)、単発系コマンド処理を終了する。演出モード切替設定処理において、演出モードが設定されることになる。

30

【0587】

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 (B 1 3 1 7 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 (B 1 3 1 9)。そして、MODE 部がアウト球数コマンドを表す場合には (B 1 3 1 9 の結果が「Y」)、アウト球数受信時処理を実行し (B 1 3 2 0)、単発系コマンド処理を終了する。

【0588】

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 (B 1 3 1 9 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 (B 1 3 2 1)。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 (B 1 3 2 1 の結果が「Y」)、カウント情報設定処理を実行し (B 1 3 2 2)、単発系コマンド処理を終了する。

40

【0589】

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 (B 1 3 2 1 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 (B 1 3 2 3)。設定値情報コマンドは、図 6 B のステップ A 1 0 4 6 の停電復旧時のコマンド及びステップ A 1 0 4 4 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 (B 1 3 2 3 の結果が「Y」)、設定値受信時処理を実行し (B 1 3 2 4)、単発系コマン

50

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。

【0590】

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（A1030）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。

10

【0591】

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（A1033）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41に表示する。

20

【0592】

次に、MODE部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する（B1329）。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（B1329の結果が「Y」）、演出制御装置300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（B1330）。

【0593】

MODE部のコマンドが正常なコマンドである場合には（B1330の結果が「Y」）、演出制御装置300は、対応する特図の停止態様を設定し（B1331）、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（B1332）、単発系コマンド処理を終了する。B1332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。

30

【0594】

一方、MODE部が図柄停止のコマンドを表していない場合（B1329の結果が「N」）、または、MODE部のコマンドが正常ではない場合（B1330の結果が「N」）には、演出制御装置300は、単発系コマンド処理を終了する。

40

【0595】

その他、図50には記載されていないが、MODE部が飾り特図1中断コマンド（A5413）や飾り特図1再開コマンド（A7311）を表す場合には、演出制御装置300は、飾り特図1変動表示ゲームを中断したり再開したりする処理を実行してよい。

【0596】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、図51を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における先読み図柄系コマンド処理（B1214）の詳細について説明する。図51は、演出制御装置300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。

【0597】

50

演出制御装置 300 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）。

【0598】

演出制御装置 300 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）。

10

【0599】

演出制御装置 300 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 100 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。

【0600】

〔先読み変動系コマンド処理〕

次に、図 5 2 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 4 9）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 5 2 は、演出制御装置 300 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。

20

【0601】

演出制御装置 300 は、まず、先読み変動系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）。

【0602】

次に、演出制御装置 300（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 ACTION 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）。

30

【0603】

次に、演出制御装置 300 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判定する（B 1 7 1 0）。

40

【0604】

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、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 300 の内部コマンドが同じに

50

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。

【0605】

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300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

【0606】

次に、演出制御装置300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）の少なくとも一方が0である場合（B1707の結果が「N」）、又は、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常でない場合（B1710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。

【0607】

演出制御装置300は、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常である場合（B1710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（B1711）、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（B1712）。先読み演出としては、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（B1713）。最新保留の先読み演出が発生する場合（B1713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（B1714）。

20

【0608】

次に、演出制御装置300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（B1715）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（B1715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（B1716）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（B1715の結果が「N」）、保留シフト時（保留表示の移動時、保留数減少時）の先読み演出に対応する表示を設定、保存する（B1717）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

30

【0609】

一方、演出制御装置300は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（B1713の結果が「N」）、又は、発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（B1715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。

【0610】

〔図柄系コマンド処理〕

次に、図53を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における図柄系コマンド処理（B1210）の詳細について説明する。図53は、演出制御装置300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。

40

【0611】

演出制御装置300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MODE部に対応する特図種別を設定する（B1801）。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MODE部とACTION部（ACT部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、RAM等の所定領域にセーブする（B1802）。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、MODE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

50

図柄や、図 28 に示した 10R 確変大当り図柄、4R 確変大当り図柄、10R 通常大当り図柄に対応する。

【0612】

〔変動系コマンド処理〕

次に、図 54 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 49）における変動系コマンド処理（B1206）の詳細について説明する。図 54 は、演出制御装置 300 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。

【0613】

演出制御装置 300 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（B1901）。特図種別が未確定である場合（B1901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（B1901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（B1902）、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（B1903）。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（B1903の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を終了する。

10

【0614】

演出制御装置 300 は、変動系コマンドと図柄種別が不整合でない場合（B1903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（B1904）、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（B1905）。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（B1906）、連続予告演出の先読み演出回数（連続予告演出の残り回数）が 0 でなければ -1 更新する（B1907）。

20

【0615】

〔変動演出設定処理〕

次に、図 55 を参照して、前述した変動系コマンド処理（図 54）における変動演出設定処理（B1905）の詳細について説明する。図 55 は、演出制御装置 300 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。

30

【0616】

演出制御装置 300 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（B2001）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（B2001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、設定値（確率設定値）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（B2002）、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE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（B2003）。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。

【0617】

演出制御装置 300 は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（B2001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、設定値（確率設定値）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（B2004）、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE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（B2005）。

40

【0618】

演出制御装置 300 は、ステップ B2003、B2005 の後、前半変動中（リーチ前）に出現する予告の抽選を行う（B2006）。なお、予告の抽選確率は、設定値に依存することになる。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

50

ド、図柄種別、設定値（確率設定値）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（B2007）、変動系コマンドのACT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（B2008）、後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（B2009）。なお、予告の抽選確率は、設定値に依存することになる。その後、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE部、ACT部に対応する変動演出の内容を決定する（B2010）。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。

【0619】

次に、演出制御装置300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（B2011）。そして、設定値（確率設定値、設定）を示唆するための設定示唆演出の内容を決定する（B2012）。その後、例えばリーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する停止図柄設定処理を実行する（B2013）。ここで、はずれ図柄の場合には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。

10

【0620】

次に、演出制御装置300は、設定示唆演出の表示設定を行う（B2014）。リーチ演出等の変動演出の表示設定を行い（B2015）、予告演出の表示設定を行う（B2016）。続いて、特図種別に対応する保留減少（保留シフト）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が設定される他、保留シフト時の先読み演出に対応する表示情報（B1717）等が読み出される（B2017）。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（B2018）。装飾装置（盤装飾装置46、枠装飾装置18）は、複数の装飾用発光部（装飾LED等）を有し、装飾番号で定められる発光態様（各LEDの色や発光タイミング等）で発光する。

20

【0621】

なお、音声番号や装飾番号を、演出内容に基づいて設定するだけでなく、設定値（確率設定値）に応じた抽選確率で抽選し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（LED）の発光態様から遊技機10の設定値（確率設定値）を推測することを楽しめる。

【0622】

次に、演出制御装置300は、特図種別に対応する飾り特図変動の表示設定を行い（B2019）、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（B2020）。なお、第4図柄変動は、表示装置41以外に設けた前述のランプ表示装置80のランプ表示部1、2（LED）、及び/又は、表示装置41で表示される。

30

【0623】

〔当り系コマンド処理〕

次に、図56を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における当り系コマンド処理（B1208）の詳細について説明する。図56は、演出制御装置300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。

40

【0624】

演出制御装置300は、まず、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表すか否かを判定する（B2101）。当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表す場合（B2101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（B2102）。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10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（B2103）、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

50

ることができる。

【0625】

演出制御装置300は、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表さない場合には(B2101の結果が「N」)、当り系コマンドのMODE部がラウンドを表すか否かを判定する(B2104)。MODE部がラウンドを表す場合(B2104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300は、ラウンド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ラウンド中を設定し(B2105、B2106)、当り系コマンド処理を終了する。

【0626】

受信した当り系コマンドのMODE部がラウンドを表さない場合には(B2104の結果が「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。なお、小当りで大入賞口が一回だけ開放される場合、即ち、小当りが1ラウンドである場合、インターバルコマンドはない。

【0627】

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又は小当り終了画面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。

【0628】

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。

【0629】

以下、図57から図66を参照して、第1実施形態に係る設定示唆演出について説明する。

【0630】

〔設定示唆演出のタイムチャート〕

図57は、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出のタイムチャートである。本実施形態では、特図変動表示ゲームに関連して設定示唆演出を所定期間において複数回実行する場合について説明する。具体例として、始動入賞口36または普通変動入賞装置37に遊技球が入賞すると特図変動表示ゲームを開始し、ノーマルリーチ(1回目のリーチ)が発生する前に1回目の設定示唆演出(設定報知演出)を行い、ノーマルリーチの後、SPリーチが発生(発生しなくてもよい)後で特図変動表示ゲーム終了前に2回目の設定示唆演出を実行する場合について説明する。なお、複数回は、2回だけでなく、3回以上の回数であってもよい。

【0631】

設定示唆演出は、表示装置41(図4)において、例えば、変動表示ゲームを表示する際に、例えば、キャラA、キャラB、キャラC(互いに識別可能な形状、色、模様を有するキャラクタ)を表示し、その表示個数により現在設定されている確率設定値を示唆可能とする演出であり、所定の確率(本実施形態では1/100程度)で発生するものである。また設定示唆演出は、変動表示ゲーム以外の他のタイミング(例えば、球切れエラーの

10

20

30

40

50

解除時)でも発生するものである。

【0632】

キャラAは、例えば、いわゆる奇数設定を示唆し、現在設定されている確率設定値が、確率設定値(1~6)のうち、奇数の確率設定値(1, 3, 5)のいずれかであることを示唆(報知)するものである。なお、確率設定値領域に記憶される内部的な確率設定値1~6が、各々、設定1~6に対応する。

【0633】

キャラBは、例えば、いわゆる偶数設定を示唆し、現在設定されている確率設定値が、確率設定値(1~6)のうち、偶数の確率設定値(2, 4, 6)のいずれかであることを示唆(報知)するものである。

10

【0634】

キャラCは、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値(1~6)のうち、高設定(確率設定値(5, 6))のいずれかであることを示唆(報知)するものである。

【0635】

1回目の設定示唆演出では、キャラA、キャラB、キャラCがそれぞれ1~3個表示される。2回目の設定示唆演出では、キャラA、キャラB、キャラCがそれぞれ1~10個表示されるが、4~10個が選択され易くなっている。例えば、キャラA、キャラB、キャラCの表示個数の差を1回目の場合よりも顕著にし、演出制御装置300(遊技制御装置100)が意図する設定示唆がどのキャラクタを用いて行われているか判断できるようにしてよい。

20

【0636】

〔設定示唆演出の信頼度〕

図58は、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出の信頼度の一例を示す表である。図58は、あくまで例示するものであり、適宜変更可能である。

【0637】

設定示唆演出においては、例えば、キャラA、キャラB、キャラCの個数により、そのキャラクタ(キャラ)による設定示唆演出の信頼度を設定することができる。キャラクタの個数を設定に応じた当選確率で抽選することによって、キャラクタの個数に応じた信頼度を設定できる。各個数への振り分けで抽選を行う場合には、当選確率は振り分け率(選択率)となる。各個数について振り分けでなく独立に抽選する場合には、重複当選することもあるが(例えば4個と7個に)、その場合にはいずれか一方の当選を選択する。

30

【0638】

なお、設定示唆演出をキャラA、キャラB、キャラCのうち個数の最大のキャラクタのみによって行ってもよい(個数の最大でないキャラクタの数は設定に無関係に抽選し表示して設定示唆しないようにする)。

【0639】

前述のように、1回目の設定示唆演出では、キャラA、キャラB、キャラCがそれぞれ1~3個表示される。このため、キャラA~Cの各々の個数として1個、2個、3個の場合が、それぞれ、設定に応じた当選確率で抽選される。

40

【0640】

前述のように、2回目の設定示唆演出では、キャラA、キャラB、キャラCがそれぞれ1~10個表示されるため、キャラA~Cの各々の個数として1個、2個、3個、4個、5個、6個、7個、8個、9個、10個の場合が、それぞれ、設定に応じた当選確率で抽選される。なお、4~10個が選択され易くなっているため、4~10個の当選確率を1~3個の当選確率よりも顕著に大きくする(極端には1~3個の当選確率をゼロにする)。

【0641】

図58に示すように、キャラA、キャラB、キャラCの表示個数がそれぞれ1つ増えるごとに信頼度が10%上昇するように設定され、10個表示されると信頼度を100%に

50

設定することができる。例えば、1個、2個、3個のキャラCはどの設定でも満遍なく出現するもので、高設定の設定示唆の信頼度が低くなっている。

【0642】

また、図58に示す信頼度には、キャラクタの表示総数と最も表示個数の多いキャラクタの表示個数との割合を掛け合わせることも可能である。

【0643】

さらに、上記のように、本実施形態では、変動表示ゲーム中に設定示唆演出を複数回行うが、例えば、1回目と、2回目で特定のキャラクタが増加するように設定し、2回目の設定示唆演出では特定のキャラクタの増加量の大きさで（キャラクタの個数ではなく）、当該設定示唆の信頼度を報知してもよい。例えば、増加量の最も多いキャラクタによる設定示唆を演出制御装置300（遊技制御装置100）が意図する設定示唆演出とし、その増加量の大きさに基づいて当該設定示唆の信頼度を報知することも可能である。

10

【0644】

なお、設定示唆演出の設定は、前記のように、変動演出設定処理（図55）のステップB2012及びステップB2014において行う。

【0645】

〔大当りの期待度〕

図59は、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出と大当りとの関係を示す表の一例である。図59（A）に示すように、本実施形態では、設定示唆演出が発生した場合には「大当り」の期待度が高く設定され、発生しない場合には、低く設定されている。図59は、あくまで例示するものであり、適宜変更可能である。

20

【0646】

「大当り」が発生する場合において、設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を80%とし、設定示唆演出なしに「大当り」が発生する割合を20%に割り振っている。

【0647】

逆に「はずれ」が発生する場合において、設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を1%とし、設定示唆演出なしで「はずれ」が発生する割合を99%としている。

【0648】

これにより、設定示唆演出があった場合には、その後「大当り」が発生するという期待感を遊技者に与えることができ、また設定示唆演出が無くても「大当り」が発生することで遊技者に驚きを与えることができる。

30

【0649】

図59（B）に示すように、設定示唆演出に登場するキャラクタの第1態様（例えば数、色）を変化させることで設定示唆を行い、キャラクタの第2態様（例えば大きさ）で大当りの期待度を報知することも可能である。上記のように、キャラA、キャラB、キャラCのうち最も表示個数が多いキャラクタにより演出制御装置300（遊技制御装置100）が意図する設定示唆演出を行うことが可能である。また、キャラA、キャラB、キャラCのうちいずれかのキャラクタが他のキャラクタと異なる色を有する場合は、当該異なる色を有するキャラクタにより演出制御装置300（遊技制御装置100）が意図する設定示唆演出を行うことも可能である。

40

【0650】

「大当り」が発生する場合において、大きなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を50%とし、前記大きなキャラクタよりも小さなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を30%とし、設定示唆演出なしに「大当り」が発生する割合を20%としている。

【0651】

逆に「はずれ」が発生する場合において、大きなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を1%とし、前記大きなキャラクタよりも小さなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を1%とし、設定示唆演出なしに「はずれ」が発生する割合を98%としている。

50

【0652】

これにより、設定示唆演出があった場合には、その後「大当たり」が発生するという期待感を遊技者に与えることができ、特に大きな表示のキャラクタにより設定示唆演出を行うことで、その期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0653】

〔画面遷移図〕

図60は、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出の画面遷移図である。ここでは、変動表示がノーマルリーチを経てSPリーチに発展する飾り特図変動表示ゲームを実行する際に設定示唆演出を実行する場合について説明する。設定示唆演出はノーマルリーチ前(1回目)とSPリーチ(SP3リーチ)発生時(2回目)に実行する。

10

【0654】

図60の(A1)は、飾り特図変動表示ゲームを開始する際の表示画面である。表示装置41の中央部に変動表示領域610(左領域610A、中領域610C、右領域610B)が配置され、変動表示領域610において飾り停止図柄「6,1,2」が表示されている。また、表示装置41の右下隅には変動表示領域615が配置され、変動表示領域615において停止図柄「6,1,2」が表示されている。また、表示装置41の表示画面の右上隅の特図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保留数を示す数字「3」と特図2保留数を示す数字「0」が表示されている。

【0655】

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630aにおいて保留表示633(第1保留表示)が右側に移動(保留シフト)するとともに、四角形枠の保留消化領域640に第1保留表示部630aの右端の保留表示633が移動する。第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630bには、現時点で、保留表示633は表示されていない。

20

【0656】

その後、(A2)では、識別情報として飾り特別図柄(大図柄)の変動()が変動表示領域610で実行中であり、識別情報として飾り縮小図柄(小図柄)の変動()が変動表示領域615で実行中である。変動表示領域610の左領域610A、右領域610B、中領域610Cで、それぞれ、左図柄、右図柄、中図柄が変動している。また、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留(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633aが、保留消化領域640に表示されている。また、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保留数を示す数字「2」と特図2保留数を示す数字「0」が表示されている。

30

【0657】

また、このとき、1回目の設定示唆演出として、表示装置41には、キャラA(クマ)、キャラB(カエル)、キャラC(トラ)がそれぞれ複数表示される。(A2)では、キャラAが2個、キャラBが2個、キャラCが1個表示されているが、現時点ではキャラAの設定示唆の信頼度が20%、キャラBの設定示唆の信頼度が20%、キャラCの設定示唆の信頼度が10%であり、どのキャラクタにより演出制御装置300(遊技制御装置100)が意図する設定示唆を行っているかはあまり明確ではない。

40

【0658】

しかし、設定示唆演出が複数回行われることを知っている遊技者にとっては、次の設定示唆演出で信頼度の高い設定示唆が行われることが予見できるので、このように設定示唆が明確ではない設定示唆演出であっても遊技者を演出に注目させ遊技に集中させることができる。

【0659】

なお、各キャラの表示位置は任意であり、静止画として表示してもよいし、各キャラの表情、及び表示位置が動く動画として表示してもよい。

【0660】

次に、(A3)では、リーチ状態(ノーマルリーチ)となり、左図柄と右図柄が仮停止

50

表示されるとともに1回目の設定示唆演出が終了する。なお、(A3)では、各キャラの表示を消去しているが、そのまま表示し続けても良い。また、このとき、文字表示755a「リーチ」が変動表示領域610の下に表示される。

【0661】

その後、(A4)では、リーチが、ノーマルリーチの状態からSP3リーチに発展して、表示画面の中央でムービー演出(動画演出)が実行されるとともに、左図柄と右図柄が画面の上側の角に移動する。このとき、文字表示755a「リーチ」の表示は消失させてもよい。

【0662】

また、SP3リーチへの移行とともに、2回目の設定示唆演出が実行される。ここでは、例えばムービー演出(動画演出)の周囲にキャラA、キャラB、キャラCを表示するとともに、1回目の設定示唆演出よりも多く表示する。(A4)では、キャラAが3個、キャラBが4個、キャラCが5個表示されている。なお、ここでは、最も表示個数の多いキャラCの個数(5個)により設定示唆を行う例を示し、キャラCの設定示唆(確率設定値が5か6のいずれか)の信頼度を50%として表示(設定)することができる。

【0663】

また、最も表示個数の多いキャラCの個数(5個)とキャラクタの表示総数(3+4+5=12)との割合により、キャラCの設定示唆の信頼度を $(5/12) \times 50\% = 20.8\%$ として表示(設定)することもできる。このとき、キャラCによる設定示唆の信頼度がさらに高いことを報知するため、2回目の設定示唆演出において、キャラAまたはキャラBの表示個数を1回目よりも減少させるように抽選してもよい。

【0664】

さらに、キャラCは、1回目に1個表示され、2回目に5個表示され、表示数が4個増加している。よって、例えば、1個当たりの信頼度の増加分を10%として、2回目のキャラCの設定示唆の信頼度を(個数に関係なく)増加量の $4 \times 10\%$ とすることもできる。

【0665】

その後、(A5)では、特図変動表示ゲームが終了するとともに設定示唆演出も終了し、大当りの飾り停止図柄「3, 3, 3」が変動表示領域610に表示され、大当りの停止図柄「3, 3, 3」が変動表示領域615に表示される。また、文字表示755b「大当り!!」が飾り停止図柄の下に表示される。また、このとき、保留消化領域640に表示されていた変動中保留表示633aが消失し、これにより保留が1つ完全に消化されたことを確認できる。

【0666】

続いて、(A6)では、大当りのラウンド遊技が開始し、大当り状態(特別遊技状態)となるとともに、大当りラウンドの演出が開始される。なお、上記設定示唆演出(1回目、及び/若しくは、2回目)において、キャラA、キャラB、キャラCを図60に示す場合よりも大きく表示することにより、大当りの期待度がさらに高いことを報知(設定)するようにしてもよい。

【0667】

〔設定示唆演出(第1変形例)のタイムチャート〕

図61は、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出の第1変形例のタイムチャートである。第1変形例では、ノーマルリーチが発生する前に所定回数(3回)の擬似変動からなる擬似連続演出が実行され、1回目の設定示唆演出が2回目の擬似変動中に発生し、2回目の設定示唆演出が3回目の擬似変動中に発生する。擬似連続演出と、擬似変動の所定回数は、例えば、変動演出設定処理(図55)のステップB2010で決定されてよい。なお、擬似連続演出は、1回の変動表示ゲームの開始から終了までの間に、飾り特別図柄(識別情報)を変動及び仮停止させる疑似変動を所定回数(所定ステップ)だけ行う演出である。

【0668】

10

20

30

40

50

キャラ A (赤) (図 6 2 A) は、いわゆる奇数設定を示唆し、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値 (1 ~ 6) のうち、奇数の確率設定値 (1, 3, 5) のいずれかであることを示唆するものである。

【0669】

キャラ B (青) (図 6 2 A) は、いわゆる偶数設定を示唆し、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値 (1 ~ 6) のうち、偶数の確率設定値 (2, 4, 6) のいずれかであることを示唆するものである。

【0670】

キャラ C (黄) (図 6 2 A) は、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値 (1 ~ 6) のうち、高設定 (確率設定値 (5, 6) のいずれか) であることを示唆する

10

【0671】

第 1 変形例では複数のキャラクタによりキャラクタ群を形成して表示する群演出を実行する。キャラクタ群において、キャラ A (赤) とキャラ B (青) の総数を一定 (または、ほぼ一定) にし、その割合によって、確率設定値が偶数または奇数である旨の設定示唆の信頼度を報知する。キャラクタ群において、さらにキャラ C (黄) の個数で確率設定値が高設定「5, 6」である旨の設定示唆の信頼度を報知する。なお、キャラ A とキャラ B は、色を変えるだけで形状は同じにしてよい。

【0672】

キャラ A (赤) とキャラ B (青) は、排反事象である奇数設定と偶数設定を示唆するものであるから、総数を一定にし、キャラ A (赤) とキャラ B (青) の割合で設定示唆の信頼度を報知できる。

20

【0673】

1 回目の設定示唆演出では、例えばキャラ A (赤) : キャラ B (青) の個数の比率を 7 : 3 とし、2 回目の設定示唆演出では、キャラ A (赤) : キャラ B (青) の個数の比率を 9 : 1 とすることで、確率設定値が奇数である奇数設定の設定示唆の信頼度を高めることができる。例えば、比率 7 : 3 では、奇数設定の信頼度は 70% (偶数設定の信頼度は 30%) になり、比率 9 : 1 では、奇数設定の信頼度は 90% (偶数設定の信頼度は 10%) になってよい。

【0674】

また逆に、1 回目の設定示唆演出では、例えばキャラ A (赤) : キャラ B (青) の個数の比率を 3 : 7 とし、2 回目の設定示唆演出では、キャラ A (赤) : キャラ B (青) の個数の比率を 1 : 9 とすることで、確率設定値が偶数である偶数設定の設定示唆の信頼度を高めることも可能である。例えば、比率 3 : 7 では、偶数設定の信頼度は 70% (奇数設定の信頼度は 30%) になり、比率 1 : 9 では、偶数設定の信頼度は 90% (奇数設定の信頼度は 10%) になってよい。

30

【0675】

さらに、1 回目の設定示唆演出では、例えばキャラ C (黄) の表示数を 5 個とし、2 回目の設定示唆演出では、キャラ C (黄色) の表示数を 7 個と増加させることで、確率設定値が高設定であるとする設定示唆の信頼度を高めることも可能である。

40

【0676】

第 1 変形例では、1 回目の設定示唆演出において、例えばキャラ C (キャラ A、キャラ B でもよい) が表示されない場合、またはキャラ A、キャラ B、キャラ C のいずれも表示されない場合は、大当りの期待度は低いものとして設定することが可能である。また、キャラ A、キャラ B、キャラ C が全て表示されている場合は、大当りの期待度が高いものとして設定することも可能である。

【0677】

また、キャラ A、キャラ B、キャラ C の表示される大きさや色の変化に基づいて大当りの期待度が変化するように設定することも可能である。このように設定示唆演出を行うキャラクタが大当りの期待度が高いことを示す場合、保留消化領域 6 4 0 の変動中保留表示

50

6 3 3 aにおける大当りの期待度が高いことを示す表示態様変化とともに行ってもよいし、当該表示態様変化を禁止して遊技者が当該設定示唆演出に注目できるようにしてもよい。

【0678】

〔画面遷移図（第1変形例）〕

図62Aは、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出の第1変形例の画面遷移図（前半）である。図62Bは、第1実施形態の遊技機10が行う設定示唆演出の第1変形例の画面遷移図（後半）である。

【0679】

図62Aの（B1）は、図60の（A1）と同様である。図62Aの（B2）は、図60の（A2）と同様であるが、変動表示領域610で表示される変動表示は、擬似連続演出の1回目の擬似変動となっている。

【0680】

そして、（B3）では、擬似連続演出の1回目の擬似変動（単演出）が終わって左図柄と右図柄が仮停止表示されるとともに、中領域610Cでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示される。また、これから開始する擬似変動の実行回数（擬似連回数）を示す文字表示752「擬似2回」が表示される。

【0681】

その後、（B4）では、2回目の擬似変動が開始するとともに1回目の設定示唆演出（群演出）が行われる。例えば、（B4）に示すように、キャラA（星型）、キャラB（星型）、キャラC（三角形）による流星群が画面右から左に流れる映像が所定時間流れる。そして、当該映像が流れることにより大当りの期待度が高いことを報知することができる。

【0682】

このとき、例えば、キャラA（赤）の表示個数とキャラB（青）の表示個数の割合は、7：3であり、奇数設定の設定示唆の信頼度がやや高い状態であることを報知している。また、キャラC（黄）も表示されているため、このキャラC（黄）の表示により高設定であることを所定の信頼度（図58でよい）により設定示唆することができる。なお、1回目の設定示唆演出（群演出）を行っている間、文字表示752「擬似2回」は表示したままでもよいし、消去してもよい。

【0683】

次に、（B5）では、1回目の設定示唆演出（群演出）が終了する。また、（B5）においても文字表示752「擬似2回」は表示されたままでもよいし、消去されてもよい。なお、変動表示領域610において2回目の擬似変動が継続している。

【0684】

そして、（B6）では、2回目の擬似変動が終了して左図柄と右図柄が仮停止表示されるとともに、中領域610Cでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示される。また、同時に、これから開始する擬似変動の実行回数（擬似連回数）を示す文字表示752「擬似3回」が表示される。

【0685】

その後、図62Bの（B7）では、3回目の変動飾り特別図柄（大図柄）の擬似変動（ ）が変動表示領域610で所定時間実行される。

【0686】

その後、（B8）では、2回目の設定示唆演出（群演出）が行われる。このとき、（B4）と同様に、キャラA、キャラB、キャラCによる流星群が画面右から左に流れる映像が所定時間流れる。しかし、今回は、キャラA（赤）の表示個数とキャラB（青）の表示個数の割合は、9：1であり、奇数設定であることを設定示唆する信頼度がさらに高くなっている。

【0687】

また、キャラC（黄）の表示個数も5個から7個に増加しているため、その増加分だけ

10

20

30

40

50

設定示唆の信頼度が高くなっていることを報知することができる（図 5 8 参照）。逆に 2 回目の設定示唆演出においてキャラ C（黄）の表示個数が増加していない、または減少している場合は、キャラ C（黄）の表示による設定示唆の信頼度それほど高くないことを報知することもできる。

【0688】

次に、（B9）では、リーチ状態となり、左図柄と右図柄が仮停止表示され、設定示唆演出（群演出）が終了する。この場合は、擬似連続演出は終了しているため、中領域 6 1 0 C に擬似連図柄は表示されない。また、文字表示 7 5 5 「リーチ」が、変動表示領域 6 1 0 の下に表示される。

【0689】

その後、（B10）では、特図変動表示ゲームが終了し、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 に「はずれ」の停止図柄「3, 1, 3」が表示される。また、このとき、保留消化領域 6 4 0 に表示されていた変動中保留表示 6 3 3 a が消失し、これにより保留が 1 つ完全に消化されたことを確認できる。

【0690】

〔設定示唆演出（第 2 変形例）のタイムチャート〕

図 6 3 は、第 1 実施形態の遊技機 1 0 が行う設定示唆演出の第 2 変形例のタイムチャートである。遊技機 1 0 においては、大当りの期待度の高い保留の入賞に基づいて所定の確率でキャラゾーン演出（例えば、表示画面全体を用いた予告演出）を行う場合があり、このキャラゾーン演出により大当りの期待度が高いことを報知することができる。

【0691】

そこで、第 2 変形例では、キャラゾーン突入時に所定の確率で設定示唆演出を行い、設定示唆演出が登場することでキャラゾーンのみが発生する場合よりも大当りの期待度が高いことを報知する。

【0692】

また、キャラゾーン突入のきっかけとなった保留が消化されるまでキャラゾーンは継続し、その間、保留消化とともに複数回の変動表示ゲームが行われる。このとき、当該変動表示ゲームを開始する毎に設定示唆演出を行うとともに、回を重ねるごとに設定示唆の信頼度を高めるようにしている。

【0693】

このように、第 2 変形例では、キャラゾーン演出は、保留に基づく先読み演出（先読みゾーン演出）として複数回の特図変動表示ゲームに亘って実行されるもので、先読み変動系コマンド処理（図 5 2）で設定される。なお、これに限られず、キャラゾーン演出は、実行中の特図変動表示ゲームの大当りの期待度が高い場合など所定の契機（タイミング）で発生して複数回の変動表示ゲームに亘って実行されるものでよく、変動演出設定処理（図 5 5）などで設定されてよい。

【0694】

第 2 変形例では、第 1 始動記憶（第 2 始動記憶でもよい）に既に 3 つの保留（保留 3、保留 2、保留 1）を有する場合において、大当りの期待度の高い保留（保留 0）が入賞し、保留 3、保留 2、保留 1、保留 0 の順に保留が消化される場合を考える。

【0695】

そして、保留 3 の消化の際に 1 回目の設定示唆演出を行い、保留 2 の消化の際に 2 回目の設定示唆演出を行い、保留 1 の消化の際に 3 回目の設定示唆演出を行い、保留 0 の消化の際に 4 回目の設定示唆演出を行う。

【0696】

1 回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラ A が 3 個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラ B が 2 個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラ C は表示されない（0 個表示される）。

【0697】

2 回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラ A が 3 個

10

20

30

40

50

表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラ B が 3 個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラ C が 1 個表示される。

【 0 6 9 8 】

3 回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラ A が 3 個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラ B が 5 個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラ C が 4 個表示される。

【 0 6 9 9 】

4 回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラ A が 3 個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラ B が 5 個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラ C が 7 個表示される。

10

【 0 7 0 0 】

このように、特図変動表示ゲームの回数を重ねるごとに演出制御装置 3 0 0 (遊技制御装置 1 0 0) が意図する設定示唆を行うキャラクタの表示個数を増加させている。図 6 3 では、キャラ B の表示個数が増加してキャラ A よりも多くなっているため、確率設定値が偶数である旨の設定示唆の信頼度が奇数である旨の設定示唆の信頼度よりも高いと判断できる。

【 0 7 0 1 】

また、キャラ C の表示個数が 0 個、1 個、4 個、7 個と特図変動表示ゲームの回数を重ねるごとに多くなるので、キャラ C の表示態様 (増加量) により高設定である旨の設定示唆の信頼度が高いことを報知することもできる。

20

【 0 7 0 2 】

逆にキャラ C の表示個数が特図変動表示ゲームの回数を重ねても増加しない、または少なくなる場合は、キャラ C の表示態様 (減少量) により高設定である旨の設定示唆の信頼度が低いことを報知することもできる。

【 0 7 0 3 】

〔画面遷移図 (第 2 変形例)〕

図 6 4 A は、第 1 実施形態の遊技機 1 0 が行う設定示唆演出の第 2 変形例の画面遷移図 (前半) である。図 6 4 B は、第 1 実施形態の遊技機 1 0 が行う設定示唆演出の第 2 変形例の画面遷移図 (後半) である。

【 0 7 0 4 】

30

図 6 4 A の (C 1) は、飾り特図変動表示ゲームを開始する際の表示画面であり、図 6 0 (A 1) と同様に停止図柄が表示されている。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、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。

【 0 7 0 5 】

(C 1) において、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 において保留表示 6 3 3 (保留 3) が右側に移動 (保留シフト) するとともに、四角形枠の保留消化領域 6 4 0 に第 1 保留表示部 6 3 0 a の右端の保留表示 6 3 3 が移動する。

【 0 7 0 6 】

ここで、第 1 保留表示部 6 3 0 a に表示されている保留表示 6 3 3 (保留 0) は、入賞時に大当りの期待度が高く設定示唆演出を行うものとして事前判定されたものである。これにより、保留表示 6 3 3 (保留 0) は、他の保留とは色等を異なる表示態様に保留変化して期待度が高いことを報知しているが、当該表示態様は省略してもよい。

40

【 0 7 0 7 】

その後、(C 2) では、図 6 0 の (A 3) と同様の変動表示が行われるとともに、保留 3 の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留 (保留 3) を示す変動中保留表示 6 3 3 a が、保留消化領域 6 4 0 に表示されている。このとき、特図 1 保留数表示部 6 5 0 が表示する特図 1 保留数は「3」となっている。

【 0 7 0 8 】

また、保留 3 の消化を開始する際に、1 回目の設定示唆演出を行うとともにキャラゾー

50

ンに突入し、表示装置 4 1 に表示されている背景（色、模様等）が変化する。

【0709】

（C2）では、キャラ A（クマ）が 3 個表示され、キャラ B（カエル）が 2 個表示され、キャラ C（トラ）は表示されない。

【0710】

ところで、上記のように、保留表示 6 3 3（保留 0）は、入賞時に大当りの期待度が高く設定示唆演出を行うものとして事前判定されたものである。したがって、保留 0 が入賞した段階（（C1）よりも前の段階）でキャラゾーンに突入することも可能である。しかし、保留 3 を消化するときにキャラゾーンに突入させることで、保留 3 に対する注目度を高めることができる。

10

【0711】

その後（C3）では、1 回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 に「はずれ」の停止図柄「3, 2, 9」が表示される、また、変動中保留表示 6 3 3 a も消失することで保留 3 が消化済みとなる。このとき、キャラ A、キャラ B が、停止図柄「3, 2, 9」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで 1 回目の設定示唆演出も終了する。

【0712】

次に、（C4）では、（C2）と同様の変動表示が行われるとともに、保留 2 の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留 2）を示す変動中保留表示 6 3 3 a が、保留消化領域 6 4 0 に表示されている。このとき、特図 1 保留数表示部 6 5 0 が表示する特図 1 保留数は「2」となっている。

20

【0713】

また、保留 2 の消化を開始する際に、2 回目の設定示唆演出を行われ、キャラ A（クマ）が 3 個表示され、キャラ B（カエル）が 3 個表示され、キャラ C（トラ）が 1 個表示される。

【0714】

その後（C5）では、2 回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 に「はずれ」の停止図柄「5, 7, 8」が表示される、また、変動中保留表示 6 3 3 a も消失することで保留 2 が消化済みとなる。このとき、キャラ A、キャラ B、キャラ C は、停止図柄「5, 7, 8」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで 2 回目の設定示唆演出も終了する。

30

【0715】

次に、（C6）では、（C2）及び（C4）と同様の変動表示が行われるとともに、保留 1 の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留 1）を示す変動中保留表示 6 3 3 a が、保留消化領域 6 4 0 に表示されている。また、特図 1 保留数表示部 6 5 0 が表示する特図 1 保留数は「1」となっている。

【0716】

また、保留 1 の消化を開始する際に、3 回目の設定示唆演出を行われ、キャラ A（クマ）が 3 個表示され、キャラ B（カエル）が 5 個表示され、キャラ C（トラ）が 4 個表示される。

40

【0717】

その後（C7）では、3 回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 に「はずれ」の停止図柄「4, 2, 1」が表示される、また、変動中保留表示 6 3 3 a も消失することで保留 1 が消化済みとなる。このとき、キャラ A、キャラ B、キャラ C が、停止図柄「4, 2, 1」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで 3 回目の設定示唆演出も終了する。

【0718】

次に、（C8）では、（C2）、（C4）及び（C6）と同様の変動表示が行われるとともに、保留 0 の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留 0）を示す変動中保留表示 6 3 3 a が、保留消化領域 6 4 0 に表示されている。こ

50

のとき、特図 1 保留数表示部 6 5 0 が表示する特図 1 保留数は「0」となっている。

【0719】

また、保留 0 の消化を開始する際に、4 回目の設定示唆演出を行われ、キャラ A (クマ) が 3 個表示され、キャラ B (カエル) が 5 個表示され、キャラ C (トラ) が 7 個表示される。

【0720】

その後 (C 9) では、4 回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 に「はずれ」の停止図柄「2, 6, 9」が表示される、また、変動中保留表示 6 3 3 a も消失することで保留 1 が消化済みとなり、これによりキャラゾーンは終了する。このとき、キャラ A、キャラ B、キャラ C が消去されることで 4 回目の設定示唆演出も終了する。

10

【0721】

[その他の設定示唆演出]

図 6 5 は、他の設定示唆演出の一例を説明する図である。図 6 5 のように、キャラクタに代えて、打ち方指示表示のうちの右打ち指示表示 6 2 0 によって、表示装置 4 1 で設定示唆演出が実行されてもよい。この場合に、右打ち指示表示 6 2 0 の個数が多いほど高設定の信頼度が高くなるようにしてよい。

【0722】

また、特図変動表示ゲーム中以外でも、遊技者が表示装置 4 1 に注目し易いタイミングであれば設定示唆演出が実行されてよい。図 6 5 の例では、大当りのファンファーレの際など遊技状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行する際に、右打ち指示表示 6 2 0 によって設定示唆演出が実行される。このように、遊技者が注目し易いタイミングで設定示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の見逃しを防止できる。また、大当りのファンファーレの際に、右打ちによって普図始動ゲート 3 4 に遊技球を打ち出すように示唆する表示 6 2 1 「ゲートを狙え!!」も表示されている。

20

【0723】

右側の遊技領域 3 2 に大当りのラウンド数上限値を選択する振分ゲートが設けられる場合に、普図始動ゲート 3 4 の代わりに、この振分ゲートを狙うことを表示 6 2 1 で表示してもよい。なお、振分ゲートを遊技球が通過するまで、大当りラウンドが開始しないため、設定示唆演出の見逃しをさらに防止できる。

30

【0724】

図 6 6 は、他の設定示唆演出の別例を説明する図である。図 6 6 の例では、遊技者が故意に起こせずまた遊技を中断しなければならないようなエラー (ここでは球切れエラー) が発生した際に、設定示唆演出が実行される。このようにしても、遊技者が注目し易いタイミングで設定示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の見逃しを防止できる。

【0725】

図 6 6 の (D 1) で開始した飾り特図変動表示ゲーム中に、(D 2) のように、シュート球切れスイッチ信号の検出による球切れエラーが発生し、エラー表示 6 2 3 「球切れエラー」が表示される。エラー表示 6 2 3 とともにキャラクタ 6 2 5 が表示されて、キャラクタ 6 2 5 の表示態様 (表情) によって、高設定の信頼度が報知される。その後、(D 3) のように、エラーが解除されたことを示すエラー解除表示 6 2 7 「エラーが解除されました」とともに、キャラクタ 6 2 5 が表示されて、キャラクタ 6 2 5 の表示態様 (表情) によって、同様に高設定の信頼度が報知される。

40

【0726】

[第 1 実施形態の作用・効果]

上記によれば、第 1 実施形態の遊技機 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 3 0 0) を備え、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機 1 0 において、遊技に関する設定に応じた設定値 (確率設定値) を変更可能な設

50

定変更手段（設定キースイッチ 9 3、RAM 初期化スイッチ 1 1 2）を備え、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、所定期間において、前記設定値に関する情報（確率設定値）を示唆する設定示唆演出を複数回実行可能である。

【0727】

上記構成により、変動表示ゲーム等に関連して設定示唆演出を所定期間（例えば、一の変動表示ゲームの期間や複数の変動表示ゲームに亘る期間）において複数回実施することで、遊技者を演出に注目させて遊技に集中させることができるとともに遊技の興趣を高めることが可能である。

【0728】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、一の変動表示ゲームにおいて、設定示唆演出を複数回実行可能である。 10

【0729】

上記構成により、複数回の設定示唆演出が行われる一の変動表示ゲームに対する注目度を高めることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。

【0730】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、複数の変動表示ゲームに亘って、設定示唆演出を複数回実行可能である。

【0731】

上記構成により、ゾーン演出等、複数の変動表示ゲームに亘って行われる演出のタイミングに合わせて設定示唆演出を行うことで遊技者を演出に注目させるとともに、遊技に集中させることができる。 20

【0732】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、後に実行される設定示唆演出の示唆の信頼度が、先に実行される設定示唆演出の示唆の信頼度よりも大きくなるように、複数回の設定示唆演出を設定する。

【0733】

上記構成により、タイミングによって設定示唆の信頼度に差異を設けることによって、遊技者は演出を見ながら特定のタイミングで設定示唆の演出が出てくるかどうか待つ楽しみが生まれる。したがって、次に表れる設定示唆演出に対する期待感を高めることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。 30

【0734】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、設定示唆演出を出現させることによって、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる期待度を報知可能であり、設定示唆演出の態様の変化（キャラクタ数の増加など）によって、設定示唆演出の示唆の信頼度を変化させる。

【0735】

上記構成により、設定示唆演出を特別結果（大当たり）の期待度に関連付けることで、確率設定値を気にせず遊技を行っている遊技者であっても演出に注目させ、設定示唆演出の態様の変化を設定示唆の信頼度に関連付けることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。 40

【0736】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、複数回の設定示唆演出において同一の種類画像（キャラ A、キャラ B、キャラ C）を表示装置 4 1 で表示することによって、複数回の設定示唆演出の演出態様を互いに関連付ける。

【0737】

上記構成により、同一種類のキャラクタを設定示唆演出において複数回表示することで、複数回行われる設定示唆演出が互いに関連したものでありそれに注目することで設定示唆を把握できるようにすることで、遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。 50

【 0 7 3 8 】

また、第 1 実施形態の遊技機 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 3 0 0）を備え、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機 1 0 において、遊技に関する設定に応じた設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（設定キースイッチ 9 3、RAM 初期化スイッチ 1 1 2）を備え、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、設定値に関する情報（確率設定値）を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出を出現させることによって、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる期待度を報知可能であることを特徴とする。

【 0 7 3 9 】

上記構成により、特別結果（大当り）の期待度と関連づけられた設定示唆演出を行うことで、設定示唆演出の見逃しを防止することができる。

【 0 7 4 0 】

第 1 実施形態において、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、キャラクタ（キャラ A、キャラ B、キャラ C）を表示装置 4 1 に表示することによって、設定示唆演出を実行可能である。

【 0 7 4 1 】

上記構成により、簡易かつ識別容易な態様で設定示唆演出を行うことができる。

【 0 7 4 2 】

[第 2 実施形態]

図 6 7 から図 7 5 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、設定可変状態（設定変更モード）における表示用確率設定値とその表示の仕方に関するものである。

【 0 7 4 3 】

〔作業用設定値、表示用確率設定値、演出制御情報〕

図 6 7 は、第 2 実施形態の遊技機 1 0 の作業用設定値と表示用確率設定値（設定例 1、2、3、4）と演出制御情報（演出設定値、演出用設定値）との対応関係を示す表である。通常、遊技制御装置 1 0 0 は、6 個の作業用設定値「0、1、2、3、4、5」（設定値）を保持し、これに対応して確率設定値（設定値に関する情報であって、大当り確率（及び小当たり確率）に対応する情報）「1、2、3、4、5、6」を備えている。しかし、遊技機 1 0 によっては、異なる確率設定値に対応する大当り確率（及び小当たり確率）が同じであり、表示用確率設定値の設定の種類を 6 個よりも少ない数にする場合がある。即ち、ホール関係者等の混乱を防止するため、遊技機 1 0 の内部で使用又は記憶される確率設定値が異なっても、同じ大当り確率（及び小当たり確率）であれば、大当り確率（及び小当たり確率）に対応付けられる表示用確率設定値を同じにする。同じ表示用確率設定値は、同じ大当り確率（及び小当たり確率）を意味する。

【 0 7 4 4 】

図 6 7 の設定例 1 では、作業用設定値 0 - 5 に対して表示用確率設定値として 1 - 6 がそれぞれ設定され、表示用確率設定値は互いに異なる値に設定されている。設定例 2 では、6 個の作業用設定値に対応する表示用確率設定値を全て「1」に設定する場合を表している。設定例 3 では、作業用設定値「0」、「1」、「2」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「1」に設定し、作業用設定値「3」、「4」、「5」に対応する表示用確率設定値を「2」に設定する場合を表している。設定例 4 では、作業用設定値「0」、「1」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「1」に設定し、作業用設定値「2」、「3」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「2」に設定し、作業用設定値「4」、「5」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「3」に設定する場合を表している。

【 0 7 4 5 】

設定例 1 では、設定値変更スイッチとしての RAM 初期化スイッチ 1 1 2 を押すたびに

10

20

30

40

50

表示用確率設定値が変化するので、作業者はRAM初期化スイッチ112の操作に遊技機10（遊技制御装置100）が反応していることを識別できる。

【0746】

一方、設定例2では、作業用設定値の値に関わらず、いずれの表示用確率設定値も「1」であるため、RAM初期化スイッチ112を押す前後で表示用確率設定値の表示が「1」のまま変化はなく、作業者がRAM初期化スイッチ112の操作に対応して性能表示装置152（表示部）の表示が反応しているか否か識別できない。また、設定例3においても、作業用設定値を「0」から「1」、「1」から「2」、「3」から「4」、「4」から「5」にそれぞれ変更する際の操作に遊技機10（遊技制御装置100）が反応しているか否か識別できない。さらに、設定例4においても、作業用設定値を「0」から「1」

10

【0747】

そこで、本実施形態では、RAM初期化スイッチ112を押下する毎に、すなわち作業用設定値を変更する毎に、一時的に表示用確率設定値の表示をRAM初期化スイッチ112の押下前後とは異なる表示にすることで、RAM初期化スイッチ112の操作に遊技機10（遊技制御装置100）が反応しているか否か識別できるようにしている。

【0748】

〔確率設定変更/確認処理〕

図68は、第2実施形態の遊技機10の確率設定変更/確認処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態の確率設定変更/確認処理の手順は第1実施形態と類似するが、作業用設定値（及び表示用確率設定値）を変更する前後において、確率設定値表示データとして中間データ（中間情報）を性能表示装置152に送信（表示）することが特徴となっている。

20

【0749】

図68に示すように、作業用設定値領域（RAM111c内又はレジスタ）の作業用設定値を「0」乃至「5」の範囲で+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1~6を+1更新したのち（A2410）、確率設定値表示データとして中間データを確率設定値表示データ領域に設定し（A2411）、設定された確率設定値表示データ（中間データ）を出力する（A2412）。この場合、次の確率設定値表示データを出力する（A2404）まで、性能表示装置152は中間データに基づいた表示態様となる。なお、中間データを表示する時間が短く、作業者に認識できない場合には、確率設定値表示データ（中間データ）を出力したのち、所定時間遅延させるためのタイマーを作動させてもよい。

30

【0750】

中間データの表示態様としては、4桁の性能表示装置152の各桁の数字等を表示するためのLED（発光部材：ここでは8セグメントa, b, c, d, e, f, g, Dp）を全て消灯させる表示態様（図69、図70）、LEDを全て点灯させる表示態様（図71）、LEDの一部の特定位置を点灯させる表示態様（図72）（表示用確率設定値を示す表示態様とは異なる）がある。

40

【0751】

また、表示用確率設定値の表示はそのままにし、表示用確率設定値を表示する桁とは異なる桁の少なくともいずれかのLEDを発光させる表示態様もある（図73）。

【0752】

また、設定変更中において、遊技制御装置100（図3）が性能表示装置152に送信（表示）する表示用確率設定値の情報には、表示用確率設定値を表示するLED（セグメントa, b, c, d, e, f, g）を点灯させる点灯パターンデータのみならず、当該LEDの右下にあるドット状のLED（セグメントDp）を点灯させるドットデータ（Dp=1）（付加情報）を包含させている。よって、中間データとしては、ドットも含め性能表示装置152を構成するLEDを全て消灯させる表示態様（図74）、セグメントDp

50

の点灯を維持しつつそれ以外のLEDを全て消灯させる表示態様（図75）もある。

【0753】

ところで、遊技制御装置100は、設定変更後の作業用設定値（確率設定値）の情報を演出制御装置300（図4）に送信し（図6B、A1044）、これを演出制御装置300が受信（図50、B1323）して演出設定値（演出用設定値）として利用できるよ
 10 うになっている。そして、演出制御装置300は、図67に示すように、作業用設定値「0」から「5」に対応した演出制御情報「1」から「6」を演出設定値として備えている。ここで、演出制御装置300は、演出設定値としての演出制御情報「1」から「6」に基づいて演出をそれぞれ異なる内容にすることができる。例えば、図55の変動演出設定処理では設定値に基づいて演出内容が設定されている。これにより、確率設定値を変更する毎に演出制御情報を変更して演出にバリエーションを与えることで遊技機10に対する興
 趣を向上させることができる。

【0754】

〔性能表示装置の表示例〕

図69は、第2実施形態の遊技機10における設定例2の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。図69における中間データは、性能表示装置152を構成するLEDを全て消灯させる表示態様を備えている。

【0755】

また、確率設定値表示データは、性能表示装置152の桁3に「S」の文字、桁2に「E」の文字、桁1に「T」の文字がそれぞれ現れるように（「SET」の文字が現れるよ
 20 うに）、そして桁0に現在の表示用確率設定値の値が現れるようにLEDが点灯する表示態様を備えている。また、確率設定値表示データは、桁1、桁2、桁3のLEDが消灯し、桁0（他の桁に表示させてもよい）に現在の表示用確率設定値の値が現れるようにLEDが点灯する表示態様を備えることもできる。

【0756】

図69に示すように、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112がオンの状態で電源投入すると設定変更モード（設定可変状態）となる。この場合、遊技制御装置100のRAM111cの確率設定値領域に記憶された確率設定値（ここでは、「1」乃至「6」のいずれか任意の値で、前回の最終的な作業用設定値に1加えた値に相当する）が読み出され、性能表示装置152の桁3に「S」の文字、桁2に「E」の文字、桁1に「T」の文字がそれぞれ現れ、桁0において一種類の表示用確率設定値の値「1」が点灯表示され、全体として「SET1」の文字が点灯表示される。なお、設定可変状態（設定変更モード）に入ったときに作業用設定値領域（RAM111c内又はレジスタ）には、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。
 30

【0757】

そして、RAM初期化スイッチ112を押下すると、作業用設定値の値が変更（例えば「0」から「1」）され、所定時間、性能表示装置152の全てのLEDが消灯する。または、「SET」の点灯を維持したまま表示用確率設定値「1」を一時消灯する表示態様としてもよい。
 40

【0758】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値（例えば「1」）に対応して変更後の表示用確率設定値「1」を包含する文字「SET1」（見た目の変化はない）が点灯表示される。

【0759】

再び、RAM初期化スイッチ112を押下すると、作業用設定値の値が変更（例えば「1」から「2」）され、所定時間、性能表示装置152の全てのLEDが消灯する。

【0760】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値（例えば「2」）に対応して変更後の表示用確率設定値「1」を包含する文字「SET1」（見た目の変化はない）が
 50

点灯表示される。

【 0 7 6 1 】

以上のように、作業者が R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下するたびに、表示用確率設定値「 1 」を包含する文字「 S E T 1 」が一時的に消灯してその後再点灯されるように識別でき、設定キースイッチ 9 3 をオフにすると全て消灯する。また、作業者が R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下するたびに、作業用設定値領域の作業用設定値が変更されるとともに、設定キースイッチ 9 3 をオフにすると最後に更新された作業用設定値に対応する確率設定値が確率設定値領域に記憶される。

【 0 7 6 2 】

図 7 0 は、第 2 実施形態の遊技機 1 0 の設定例 2、又は設定例 3 の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。 10

【 0 7 6 3 】

まず、図 7 0 において、表示用確率設定値が設定例 3 の場合であって設定変更開始時の作業用設定値が「 1 」の場合を便宜的に考える。

【 0 7 6 4 】

設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンの状態で電源投入すると、性能表示装置 1 5 2 (桁 0) には、作業用設定値「 1 」に対応する表示用確率設定値「 1 」を包含する文字「 S E T 1 」が点灯表示される。

【 0 7 6 5 】

そして、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下すると、作業用設定値の値が変更(「 1 」 20 から「 2 」)され、所定時間、性能表示装置 1 5 2 の全ての L E D が消灯する。

【 0 7 6 6 】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値(例えば「 2 」)に対応した変更後の表示用確率設定値「 1 」を包含する文字「 S E T 1 」(見た目の変化はない)が点灯表示される。

【 0 7 6 7 】

再び、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下すると、作業用設定値の値が変更(「 2 」から「 3 」)され、所定時間、性能表示装置 1 5 2 の全ての L E D が消灯する。

【 0 7 6 8 】

そして、所定時間経過後に、変更された作業用設定値「 3 」に対応する表示用確率設定値「 2 」を包含する文字「 S E T 2 」が点灯表示される。これにより、作業者は、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の押下により表示用確率設定値が「 1 」から「 2 」に変更されたことを視認できる。 30

【 0 7 6 9 】

以上のように、作業者が R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下するたびに作業用設定値の変更に伴って表示用確率設定値が(1 1 2 2 2 1 . . .)というように変更するとともに、表示用確率設定値の値が切り替わる際に一時的に消灯し、その後次の表示用確率設定値が表示され、設定キースイッチ 9 3 をオフにすると全て消灯する。

【 0 7 7 0 】

次に、図 7 0 において、表示用確率設定値が設定例 4 の場合であって設定変更開始時の作業用設定値が「 0 」である場合を便宜的に考える。 40

【 0 7 7 1 】

設定キースイッチ 9 3 と R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンの状態で電源投入すると、性能表示装置 1 5 2 (桁 0) には、作業用設定値「 0 」に対応する表示用確率設定値「 1 」を包含する文字「 S E T 1 」が点灯表示される。

【 0 7 7 2 】

そして、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下すると、作業用設定値の値が変更(「 0 」から「 1 」)され、所定時間、性能表示装置 1 5 2 の全ての L E D が消灯する。

【 0 7 7 3 】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値「 1 」に対応した変更後の表 50

示用確率設定値「1」を包含する文字「SET1」（見た目の変化はない）が点灯表示される。

【0774】

再び、RAM初期化スイッチ112を押下すると、作業用設定値の値が変更（「1」から「2」）され、所定時間、性能表示装置152の全てのLEDが消灯する。

【0775】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値「2」に対応した変更後の表示用確率設定値「2」を包含する文字「SET2」が点灯表示される。これにより、作業者は、RAM初期化スイッチ112の押下により表示用確率設定値が「1」から「2」に変更されたことを視認できる。その後、図示は省略するが、RAM初期化スイッチ112を2回押下すると、作業用設定値「4」に対応する表示用確率設定値「3」を包含する文字「SET3」が点灯表示される。

10

【0776】

以上のように、作業者がRAM初期化スイッチ112を押下するたびに作業用設定値の変更に伴って表示用確率設定値が（1 1 2 2 3 3 1・・・）というように変更される。また、表示用確率設定値の値が切り替わる際に全てのLEDが所定時間消灯し、その後次の表示用確率設定値が点灯表示される。さらに、設定キースイッチ93をオフにすると全てのLEDが消灯する。

【0777】

図71は、第2実施形態の遊技機10における設定例2の表示用確率設定値の表示態様の第1変形例を表す模式図である。以後説明する変形例は、設定例2を例として説明するが、設定例1、設定例3、及び設定例4にも適用可能である。

20

【0778】

第1変形例において、中間データは、図69（又は図70）とは逆に、性能表示装置152の桁3、桁2、桁1、桁0における全てのLEDが点灯表示される（少なくとも桁3、桁2、桁1のいずれかの桁が点灯表示されればよい）表示態様を備えている。一方、確率設定値表示データは、性能表示装置152の桁3、桁2、桁1においてLEDが全て消灯し（前記のように「SET」の文字を表示する態様としてもよい）、桁0において表示用確率設定値の表示を構成するLEDを点灯させる表示態様を備えている。

【0779】

第1変形例における表示用確率設定値の表示態様は図70と同様に遷移する。一方、RAM初期化スイッチ112を押下すると、中間データにより、所定時間、桁3、桁2、桁1、桁0のLEDが全て点灯し、その後、変更後の表示用確率設定値が表示される。

30

【0780】

よって、作業者がRAM初期化スイッチ112を押下する毎に、桁0の表示用確率設定値の点灯表示が所定時間消え、代わりに桁3、桁2、桁1、桁0の全てのLEDが所定時間点灯する。

【0781】

図72は、第2実施形態の遊技機10における設定例2の表示用確率設定値の表示態様の第2変形例を表す模式図である。図72に示す第2変形例は、中間データの表示態様を除いて図69に示す表示態様と同様に遷移する。一方、中間データは、表示用確率設定値と同じ桁（桁0）に表示され、且つ変更前の表示用確率設定値及び変更後の表示用確率設定値とは異なる表示態様を備えている。

40

【0782】

図72に示すように、中間データは、例えば、桁0のLED（セグメントg）のみを点灯させる表示態様を備えている。その他、第2変形例では、表示用確率設定値を示す表示以外の表示であればどのような表示態様でも適用できる。また、他の桁（桁3、桁2、桁1）にも中間データにより任意の表示を行うようにしてもよい。

【0783】

よって、作業者がRAM初期化スイッチ112を押下する毎に、桁0の表示用確率設定

50

値の点灯表示が所定時間消え、代わりに桁 0 の特定位置の L E D (例えばセグメント g) が所定時間点灯する。

【 0 7 8 4 】

図 7 3 は、第 2 実施形態の遊技機 1 0 における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 3 変形例を表す模式図である。図 7 3 に示す第 3 変形例は、中間データの表示態様を除いて図 6 9 に示す表示態様と同様に遷移する。一方、中間データは、表示用確率設定値が表示される桁 (桁 0) とは異なる桁 (桁 3、桁 2、桁 1) にも表示され、且つ桁 0 においては表示用確率設定値の表示が維持されている。すなわち、中間データは、全体として変更前の表示用確率設定値及び変更後の表示用確率設定値とは異なるが、表示用確率設定値を表示する桁においては変更前の表示用確率設定値の情報を共有する表示態様となっている。

10

【 0 7 8 5 】

第 3 変形例において、遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定値表示データ領域に記憶されている表示用確率設定値 (桁 0) の情報と第 3 変形例に係る中間データ (桁 3、桁 2、桁 1) を合成して当該合成データ (中間データ) を確率設定値表示データとして確率設定値表示データ領域に設定する (図 6 8、A 2 4 1 1 において実行される)。

【 0 7 8 6 】

図 7 3 に示すように、中間データとしては、桁 3、桁 2、桁 1 の全ての L E D が点灯する表示態様を備えており、合成データとしては、桁 3、桁 2、桁 1 において全ての L E D が点灯し、桁 0 において変更前の表示用確率設定値を表示する L E D が点灯する表示態様を備える。なお、確率設定値表示データは、桁 0 に確率設定値を点灯表示し、桁 3、桁 2、桁 1 は消灯する表示態様を備えているが、前記と同様に「S E T」の文字を表示するようにしてもよい。

20

【 0 7 8 7 】

よって、作業者が R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下する毎に、桁 3、桁 2、桁 1 の全ての L E D が所定時間点灯し、且つその間の表示用確率設定値の点灯表示も維持される。

【 0 7 8 8 】

図 7 4 は、第 2 実施形態の遊技機 1 0 における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 4 変形例を表す模式図である。図 7 4 に示す第 4 変形例は、表示用確率設定値 (付加情報) による表示を除いて図 6 9 に示す表示態様と同様に遷移する。

30

【 0 7 8 9 】

第 4 変形例において、遊技制御装置 1 0 0 は、上記同様に、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 及び設定キースイッチ 9 3 をオン状態にして遊技機 1 0 に電源投入することで設定可変状態 (第 1 状態) となる。このとき、遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定値表示データにドットデータ (D p = 1) (付加情報) を追加する。これにより、表示されている表示用確率設定値「1 .」が設定変更中の暫定値であることを示すことができる。

【 0 7 9 0 】

一方、中間データとしては、性能表示装置 1 5 2 の全ての L E D が消灯する表示態様を備えている。よって、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下するたびに性能表示装置 1 5 2 において桁 3、桁 2、桁 1 の「S E T」を表示する L E D、桁 0 の表示用確率設定値「1」を表示する L E D、及び桁 0 のドットを表示する L E D (セグメント D p) が所定時間消灯する。

40

【 0 7 9 1 】

なお、設定キースイッチ 9 3 をオフにすることにより設定終了状態 (第 2 状態) となる。このとき、遊技制御装置 1 0 0 は設定変更後 (確定後) の表示用確率設定値 (ドットデータ (D p = 0) を含む) を示す確率設定値表示データ (桁 3、桁 2、桁 1 の「S E T」を表示する L E D は消灯する表示態様を有する) を確率設定表示データ領域に設定することで、設定変更後の表示用確率設定値「1」を所定時間表示し、その後表示用確率設定値「1」の点灯表示を消灯する。

【 0 7 9 2 】

50

図 7 5 は、第 2 実施形態の遊技機 1 0 における設定例 2 の表示用確率設定値の表示態様の第 5 変形例を表す模式図である。図 7 5 に示す第 5 変形例は、中間データによる表示を除いて図 7 4 に示す第 4 変形例の表示態様と同様に遷移する。

【 0 7 9 3 】

一方、中間データとしては、桁 3、桁 2、桁 1 の「 S E T 」を表示する L E D 及び桁 0 の表示用確率設定値を表示する L E D は消灯し、ドットデータ (D p = 1) (付加情報) を表示する L E D (セグメント D p) が点灯する表示態様を備えている。よって、 R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を押下するたびに性能表示装置 1 5 2 において桁 3、桁 2、桁 1 の「 S E T 」の文字を表示する L E D、及び桁 0 の表示用確率設定値を表示する L E D が消灯する一方、桁 0 のドットを表示する L E D (セグメント D p) の点灯は維持される。したがって、操作に対応して性能表示装置 1 5 2 の表示が反応しており、且つ設定変更中であることが容易に識別できる。

10

【 0 7 9 4 】

[第 2 実施形態の作用・効果]

本実施形態は、ゲーム (始動条件の成立に基づき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 (遊技制御装置 1 0 0) を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機 1 0 において、遊技に関する設定に応じた設定値 (作業用設定値、確率設定値) を変更可能な設定変更手段 (R A M 初期化スイッチ 1 1 2、設定キースイッチ 9 3) と、発光部材 (L E D) を発光させることによって設定値に関する情報 (大当り確率に対応する情報、表示用確率設定値) を表示可能な表示部 (性能表示装置 1 5 2) と、を備え、設定変更手段は、設定値 (作業用設定値) を変更するための第 1 のスイッチ (R A M 初期化スイッチ 1 1 2) を備え、遊技制御手段 (遊技制御装置 1 0 0) は、第 1 のスイッチ (R A M 初期化スイッチ 1 1 2) の操作に対応して設定値 (作業用設定値) を変更するとともに変更後の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) を表示部 (性能表示装置 1 5 2) に表示可能とされ、設定値 (作業用設定値) を変更する際に、変更前の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) 及び変更後の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) とは異なる中間情報 (中間データ) を表示部 (性能表示装置 1 5 2) に表示したのち、変更後の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) を表示部 (性能表示装置 1 5 2) に表示する。

20

【 0 7 9 5 】

上記構成により、確率設定値の変更の前後において一時的に変更前後の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) とは表示態様が異なる中間データが表示されるので、作業者は設定変更時の操作部 (R A M 初期化スイッチ 1 1 2) の操作に対応して表示部 (性能表示装置 1 5 2) の表示が反応しているか否かを識別することができる。

30

【 0 7 9 6 】

本実施形態において、設定値に関する情報 (表示用確率設定値) は、設定値 (作業用設定値) によらず同一であり、且つゲームが特別結果となる確率値に対応する情報である。

【 0 7 9 7 】

上記構成において、操作部 (R A M 初期化スイッチ 1 1 2) の押下の前後において設定値に関する情報 (表示用確率設定値) に変更はないが、前記の中間データが表示されるので、操作部 (R A M 初期化スイッチ 1 1 2) の操作に対応して表示部 (性能表示装置 1 5 2) の表示が反応しているか否かを識別することができる。

40

【 0 7 9 8 】

本実施形態において、中間情報 (中間データ) は、発光部材 (L E D) を全て消灯させる情報、又は発光部材を全て点灯させる情報であることを特徴とする。

【 0 7 9 9 】

上記構成により、変更前の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) から変更後の設定値に関する情報 (表示用確率設定値) への変更を容易に識別することができる。

【 0 8 0 0 】

本実施形態において、表示部 (性能表示装置 1 5 2) は、複数の桁を有し、中間情報 (

50

中間データ)は、設定値に関する情報(表示用確率設定値)を表示する桁とは異なる桁に表示される。

【0801】

上記構成により、中間データの表示により表示部(性能表示装置152)が操作に反応していることを示すとともに設定値に関する情報(表示用確率設定値)は消去されないの
で設定値に関する情報(表示用確率設定値)の視認性の低下を回避することができる。

【0802】

本実施形態において、表示部(性能表示装置152)は、設定値に関する情報(表示用
確率設定値)と、設定値に関する情報(表示用確率設定値)とは異なる付加情報(Dp =
1)と、を表示可能とされ、設定変更手段(RAM初期化スイッチ112、設定キースイ
ッチ93)は、設定値(作業用設定値)の変更が可能である設定可変状態に移行させるた
めの第2のスイッチ(設定キースイッチ93)を備え、第2のスイッチ(設定キースイ
ッチ93)は、設定可変状態への移行を許容する第1状態と、設定可変状態を終了させる
第2状態と、に状態を可変可能であり、遊技制御手段(遊技制御装置100)は、第1状態
のときに設定値に関する情報(表示用確率設定値)とともに付加情報(Dp = 1)を送信
(表示)し、第2状態のときに付加情報の送信(表示)を停止させ(ドットデータ(Dp
= 0)を送信し)、中間情報(中間データ)は、付加情報(ドットデータ(Dp = 1))
を包含する。

【0803】

上記構成により、設定変更中において操作部(RAM初期化スイッチ112)が押下さ
れても設定変更中であることを示すLED(セグメントDp)の点灯が消灯することなく
維持されるので、設定変更中を示す表示の信頼性を高めることができる。

【0804】

本実施形態において、ゲームに関する演出を制御する演出制御手段(演出制御装置30
0)を備え、演出制御手段(演出制御装置300)は、設定値(作業用設定値)に基づい
て前記演出を制御し、遊技制御手段(遊技制御装置100)は、変更後の設定値(最終的
な作業用設定値、確率設定値)の情報を演出制御手段(演出制御装置300)に送信する
。

【0805】

上記構成により、変更後の設定値に対応する演出を実行できるため、演出にバリエーシ
ョンを与えることで遊技機10に対する興味を向上させることができる。

【0806】

[第3実施形態]

図76から図80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実施形態や第2実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第
1実施形態や第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、設定変更状態における入力を受け付けに関す
るものである。

【0807】

[確率設定変更/確認処理]

始めに、図76を参照して、第3実施形態に係る確率設定変更/確認処理について説明
する。図76は、第3実施形態に係る確率設定変更/確認処理の手順を示すフローチャー
トである。

【0808】

第3実施形態に係る確率設定変更/確認処理には、第1実施形態に係る確率設定変更/
確認処理に加えて、A2601及びA2602の処理が追加される。

【0809】

遊技制御装置100は、第1実施形態に係る確率設定変更/確認処理で上述したように
ステップA2401からステップA2410の処理を行った後、所定のスイッチの入力がある
か否かを判定する(A2601)。所定のスイッチの入力は、例えば、始動口スイッ

10

20

30

40

50

チ（始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a）、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a～35nの入力である。なお、所定のスイッチの入力には、特定領域スイッチ72、特別変動入賞装置38、39の大入賞口スイッチ43、残存球排出口スイッチ73、アウト球検出スイッチ74といった、インタフェースチップ（近接I/F）121に入力されるものを含めてもよい（図3参照）。

【0810】

所定のスイッチの入力がある場合には（A2601の結果が「Y」）、遊技制御装置100は、スイッチ入力に対応する処理を実行し（A2602）、確率設定変更/確認処理を終了する。

【0811】

スイッチ入力に対応する処理では（A2602）、遊技制御装置100は、スイッチ入力があったことを示すスイッチ入力コマンドを演出制御装置300に送信する。また、演出制御装置300は、後述する単発系コマンド処理のステップB3302の処理によって遊技制御装置100からのスイッチ入力コマンドを受信することで、始動口LEDの点灯等を行う。同様に、遊技制御装置100は、第2ドライバ138bと第3ドライバ138cを介して一括表示装置50にオン/オフ駆動信号を出力して、一括表示装置50を点灯させるようにしてもよい。

【0812】

他方で、所定のスイッチの入力がない場合には（A2601の結果が「N」）、遊技制御装置100は、そのまま確率設定変更/確認処理を終了する。

【0813】

〔単発系コマンド処理〕

図77は、第3実施形態に係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。

【0814】

第3実施形態に係る単発系コマンド処理には、第1実施形態に係る単発系コマンド処理に加えて、B3301及びB3302の処理が追加される。

【0815】

演出制御装置300は、第1実施形態に係る単発系コマンド処理で上述したようにステップB1301からステップB1327の処理を行った後、MODE部が設定確認系のコマンドを表していない場合には（B1327の結果が「N」）、MODE部がスイッチ入力コマンドの範囲か否かを判定する（B3301）。演出制御装置300は、MODE部がスイッチ入力コマンドの範囲内である場合に、遊技制御装置100からスイッチ入力コマンドを受信していることになり、スイッチ入力があると判定する。

【0816】

MODE部がスイッチ入力コマンドを表す場合には（B3301の結果が「Y」）、演出制御装置300は、スイッチ入力時処理を実行してから（B3302）、単発系コマンド処理を終了する。

【0817】

スイッチ入力時処理では（B3302）、演出制御装置300は、スイッチ入力コマンドを受信することによって、始動口LEDを点灯、又は、表示装置41の表示画面にチェック項目表示を行う。演出制御装置300は、スイッチ入力コマンドを受信した際に装飾LEDを順次点灯させたり、可動役物やスピーカ19（上スピーカ19a、下スピーカ19b）を動作させてもよい。

【0818】

他方で、MODE部がスイッチ入力コマンドを表さない場合には（B3301の結果が「N」）、演出制御装置300は、第1実施形態に係る単発系コマンド処理で上述したようにステップB1329以降の処理を進める。

【0819】

〔ホール・遊技者設定モード処理〕

10

20

30

40

50

図 78 を参照して、前述したメイン処理（図 47）におけるホール・遊技者設定モード処理（B0011）の詳細について説明する。図 78 は、第 3 実施形態に係るホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。ホール・遊技者設定モード処理によって、ホール（遊技店）の責任者が遊技機 10 の各種設定を行えるホール設定モード、又は、遊技者が遊技機 10 の各種設定を行える遊技者設定モードを起動させることができる。

【0820】

演出制御装置 300 は、まず、ホール設定モード中であるか否か判定する（B0401）。後述のホール設定モード中フラグが設定されている場合に、ホール設定モード中であると判定できる。ホール設定モード中である場合に（B0401の結果が「Y」）、B0406 - B0416 の処理を行って、ホール（遊技店）の責任者による演出ボタン 25（演出ボタンスイッチ 25a、タッチパネル 25b）の操作に基づいて、各種設定や各種調整を行う。

10

【0821】

演出制御装置 300 は、ホール設定モード中でない場合に（B0401の結果が「N」）、遊技者設定モード中であるか否か判定する（B0402）。後述の遊技者設定モード中フラグが設定されている場合に、遊技者設定モード中であると判定できる。遊技者設定モード中である場合に（B0402の結果が「Y」）、B0420 - B0425 の処理を行って、遊技者による演出ボタン 25 の操作に基づいて各種設定や各種調整を行う。

【0822】

演出制御装置 300 は、遊技者設定モード中でない場合に（B0402の結果が「N」）、ホール設定モード開始条件が成立したか否か判定する（B0403）。例えば、客待ち中や設定変更状態中に、ホール設定モードに入るための演出ボタン 25 の操作が操作信号として演出ボタン入力処理（B0010）で検出された場合などに、ホール設定モード開始条件が成立したと判定できる。なお、客待ち中とは、例えば、表示装置 41 に客待ち用の映像（客待ちデモ）が表示されるような状態である。また、設定変更状態中において前面枠 12（本体枠）が開放されているとき（前面枠開放エラーに関するエラー / 不正系のコマンドを受信しているとき（B1316））に、演出ボタン入力処理（B0010）で演出ボタン 25 の操作が操作信号として検出された場合にホール設定モードに入るようにしてもよい。ホール設定モード開始条件が成立していない場合に（B0403の結果が「N」）、B0417 の処理を実行する。

20

30

【0823】

演出制御装置 300 は、ホール設定モード開始条件が成立した場合に（B0403の結果が「Y」）、ホール設定モードにおける表示装置 41 に対する画面描画（ホール設定画面の描画）を開始するための画面描画開始設定を行う（B0404）。そして、ホール設定モード中フラグを設定する（B0405）。

【0824】

次に、演出制御装置 300 は、ホールの責任者による演出ボタン 25 の操作に基づいて、上スピーカ 19a 及び下スピーカ 19b の音量を調整、設定するホール音量調整処理（B0406）、枠装飾装置 18 や盤装飾装置 46 の LED の輝度を調整、設定するホール LED 輝度調整処理（B0407）、表示装置 41 の表示部（液晶ディスプレイ等）の輝度を調整、設定する液晶輝度調整処理（B0408）、省電力の設定を行う省電力設定処理（B0409）を実行する。スピーカの音量、LED の輝度、表示装置 41 の輝度に関する設定値や省電力の設定に関する設定値は、ホール設定モードにおける設定値となる。

40

【0825】

次に、演出制御装置 300 は、ロゴ役物の発行色等を設定するロゴカラー設定処理を実行する（B0410）。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する（B0411）。演出ボタン 25 の設定確定操作による操作信号が演出ボタン入力処理（B0010）で検出された場合に、設定確定操作入力があったと判定できる。設定確定操作入力がない場合に（B0411の結果が「N」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。

50

【 0 8 2 6 】

演出制御装置 3 0 0 は、設定確定操作入力があった場合に (B 0 4 1 1 の結果が「 Y 」)、工場出荷時の設定で確定したか否か判定する (B 0 4 1 2)。設定確定操作以外に演出ボタン 2 5 の操作がなかった場合に、工場出荷時の設定で確定したと判定できる。工場出荷時の設定で確定しなかった場合に (B 0 4 1 2 の結果が「 N 」)、 B 0 4 1 4 の処理に進む。工場出荷時の設定で確定した場合に (B 0 4 1 2 の結果が「 Y 」)、工場出荷時の設定で各種設定や各種調整を行う工場出荷時設定処理を実行する (B 0 4 1 3)。工場出荷時の設定は、 R O M 3 2 1 等のメモリに記憶されているデフォルトの設定である。次に、 B 0 4 0 6 - B 0 4 1 0 や B 0 4 1 3 で決定された音量や各種輝度などのホール設定データ (又はホール調整データ) をバックアップメモリ (例えば F e R A M 3 2 3) に書き込む (B 0 4 1 4)。 10

【 0 8 2 7 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、ホール設定モードにおける表示装置 4 1 に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う (B 0 4 1 5)。そして、ホール設定モード中フラグをクリアする (B 0 4 1 6)。

【 0 8 2 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、ホール設定モード開始条件が成立していない場合に (B 0 4 0 3 の結果が「 N 」)、遊技者設定モード開始条件が成立したか否か判定する (B 0 4 1 7)。客待ち中において、遊技者設定モードに入るための演出ボタン 2 5 の操作が操作信号として演出ボタン入力処理 (B 0 0 1 0) で検出された場合などに、遊技者設定モード開始条件が成立したと判定できる。遊技者設定モード開始条件が成立していない場合に (B 0 4 1 7 の結果が「 N 」)、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。 20

【 0 8 2 9 】

演出制御装置 3 0 0 は、遊技者設定モード開始条件が成立した場合に (B 0 4 1 7 の結果が「 Y 」)、遊技者設定モードにおける表示装置 4 1 に対する画面描画を開始するための画面描画開始設定を行う (B 0 4 1 8)。そして、遊技者設定モード中フラグを設定する (B 0 4 1 9)。

【 0 8 3 0 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、遊技者による演出ボタン 2 5 の操作に基づいて、上スピーカ 1 0 a 及び下スピーカ 1 0 b の音量を調整する遊技者音量調整処理 (B 0 4 2 0) と、枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の L E D の輝度を調整する遊技者 L E D 輝度調整処理 (B 0 4 2 1) を実行する。 30

【 0 8 3 1 】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、遊技者による演出ボタン 2 5 等の操作に基づいて演出をカスタマイズ (個別設定) する後述の演出カスタマイズ処理を実行する (B 0 4 2 2)。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する (B 0 4 2 3)。設定確定操作入力がない場合に (B 0 4 2 3 の結果が「 N 」)、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。設定確定操作入力があった場合に (B 0 4 2 3 の結果が「 Y 」)、遊技者設定モードにおける表示装置 4 1 に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う (B 0 4 2 4)。そして、遊技者設定モード中フラグをクリアする (B 0 4 2 5)。なお、 B 0 4 2 0 - B 0 4 2 1 で決定された音量や輝度などの遊技者設定データ (又は遊技者調整データ) は、消えてもよいため、バックアップメモリに書き込まない。 40

【 0 8 3 2 】

なお、上記において、一旦ホール設定モード又は遊技者設定モードに入った後の描画更新設定 (メニュー表示におけるハイライト項目の更新など) は、演出ボタン入力処理 (B 0 0 1 0) の方で行うものとする。

【 0 8 3 3 】

〔 設定変更中の遊技盤 〕

図 7 9 は、第 3 実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤 3 0 の正面図である。

【 0 8 3 4 】

第3実施形態に係る遊技盤30(センターケース40を含む)には、図79に示すように発光可能な盤装飾装置46のLED(発光ダイオード)が、普図始動ゲート34の手前と、各一般入賞口35の手前と、にそれぞれ設けられる。普図始動ゲート34の手前に設けられるLEDは普図始動ゲートLED34Lであり、各一般入賞口35の手前に設けられるLEDは一般入賞口LED35Lである。

【0835】

第3実施形態に係る演出制御装置300は、設定変更状態になると、確率設定変更中のコマンドを受信して、表示装置41の表示画面に設定変更状態であることが示す「設定変更中」という文字を表示させる(B1326の設定変更系情報設定処理)。

【0836】

ここで、遊技制御装置100は、設定変更状態(設定可変状態、設定変更モード)であるときに、図76で上述したように確率設定変更/確認処理のステップA2601、A2602の処理で、設定値の変更に関する入力とは異なる入力であるゲートスイッチ34aや入賞口スイッチ35a~35nからの入力を受け付け可能な制御手段として機能する。そして、遊技制御装置100は、ゲートスイッチ34aや入賞口スイッチ35a~35nからの入力を受け付けると、受け付けた入力に対応するスイッチ入力コマンドを演出制御装置300に送信する。

【0837】

そして、演出制御装置300は、図77の単発系コマンド処理のステップB3301、B3302の処理で、遊技制御装置100からのスイッチ入力コマンドを受信すると、当該スイッチ入力コマンドに対応する盤装飾装置46のLED(普図始動ゲートLED34Lや一般入賞口LED35L)を点灯または点滅させる。

【0838】

したがって、設定変更状態のときに、普図始動ゲート34や各一般入賞口35に遊技球を通過または入賞させることによって、対応する普図始動ゲートLED34Lや一般入賞口LED35Lが点灯または点滅するので、簡単に動作チェックを行うことができ遊技機10のメンテナンス性を向上させることができる。その結果、例えば工場出荷時に遊技機10の動作確認を容易に行えるようになるので、初期不良の遊技機10を早期に検出できるようになる。

【0839】

なお、演出制御装置300は、スイッチ入力コマンドに対応する盤装飾装置46のLED(普図始動ゲートLED34Lや一般入賞口LED35L)を点灯または点滅させた後、対応していない他のLEDを順番に点灯または点滅させてもよい。このような態様によれば、遊技制御装置100からいずれかのスイッチ入力コマンドを受信するだけで、種々の盤装飾装置46のLEDの動作チェックが簡単に行えるようになるので、遊技機10のメンテナンス性を向上させることができる。

【0840】

また、遊技制御装置100は、ゲートスイッチ34aや入賞口スイッチ35a~35nからの入力を受け付けたことに対応して、一括表示装置50の表示部51~60(LEDランプ、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示部53、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、第1遊技状態表示部57、第2遊技状態表示部58、第3遊技状態表示部59、ラウンド表示部60)を適宜点灯または点滅させてもよい。なお、遊技制御装置100は、受け付けた入力に対応する一括表示装置50の表示部(表示部51~60のいずれか)を点灯または点滅させた後、全ての表示部(表示部51~60)を点灯または点滅させて一括表示装置50の表示部51~60全体の動作チェックが行えるようにしてもよい(A2602の処理)。また、一括表示装置50の表示部51~60全体の動作チェックは、全点灯や全点滅する態様に限らず、正常に発光していることが確認しやすいように循環点灯する態様としてもよい。

【0841】

また、演出制御装置300は、遊技制御装置100からのスイッチ入力コマンドを受信

10

20

30

40

50

してスイッチ入力時処理（B 3 3 0 2）を行う際に、図 7 9 に示すように、表示装置 4 1 の表示画面にチェック表を表示してもよい。チェック表には、受け付けた入力に対応する各スイッチの項目に、例えば「 」という正常動作チェック済み表示が表示される。

【0 8 4 2】

なお、演出制御装置 3 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 が始動口スイッチ（始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a）の入力を受け付けることに対応して、図 7 9 に示すように、チェック表の始動口 1 や始動口 2 の項目に正常動作チェック済み表示（「 ）を表示してもよい。

【0 8 4 3】

また、第 1 始動入賞口 3 6（始動口 1、第 1 始動入賞領域）の手前に盤装飾装置 4 6 の LED（始動入賞口 LED 3 6 L）を設けて、対応するスイッチ入力コマンドに合わせて当該 LED を点灯または点滅させるようにしてもよい。さらに、演出制御装置 3 0 0 は、対応するスイッチ入力コマンドに合わせて演出用装置としてスピーカ 1 9（上スピーカ 1 9 a、下スピーカ 1 9 b）を動作させてもよい。その際、演出制御装置 3 0 0 は、例えば、ゲートスイッチ 3 4 a に対応するスイッチ入力コマンドを受信すると「普図始動ゲート！」と音声報知でき、入賞口スイッチ 3 5 a ~ 3 5 n に対応するスイッチ入力コマンドを受信すると「一般入賞口！」と音声報知できる。

【0 8 4 4】

さらに、設定変更中において、遊技制御装置 1 0 0 が前面枠 1 2 等が開放していると出力される前面枠開放検出スイッチ 6 4 からの信号を受信して演出制御装置 3 0 0 にエラー / 不正系のコマンドを送信しているときに、演出制御装置 3 0 0 が演出ボタン 2 5 の操作を受け付けると、演出制御装置 3 0 0 は、図 7 8 で上述したようにホール・遊技者設定モード処理のステップ B 0 4 0 3 の処理が成立したと判定する（B 0 4 0 3 の結果が「 Y 」）。

【0 8 4 5】

そのため、演出制御装置 3 0 0 は、ステップ B 0 4 0 4 以降の処理を実行することになるので、設定変更中にホール設定を行えるようになる。このように、遊技制御装置 1 0 0 は、設定変更状態であるときに、前面枠開放検出スイッチ 6 4 からの信号を設定値の変更に関する入力とは異なる入力として受け付け可能な制御手段として機能する。また、演出制御装置 3 0 0 は、前面枠 1 2 等が開放した状態で演出ボタン 2 5 の操作を受け付けることで、設定変更状態中に設定値の変更に関する入力とは異なる入力としてホール設定に関する入力を受け付け、当該ホール設定の設定値（例えば、スピーカの音量、LED の輝度など）を変更することができる制御手段として機能する。

【0 8 4 6】

〔設定変更中の遊技盤の別例〕

図 8 0 は、第 3 実施形態に係る設定変更中の遊技盤 3 0 の正面図の別例である。

【0 8 4 7】

別例の遊技盤 3 0 では、演出制御装置 3 0 0 は、図 8 0 に示すように、普図始動ゲート LED 3 4 L、一般入賞口 LED 3 5 L、始動入賞口 LED 3 6 L に加えて、普図変動入賞 LED 3 7 L、第 1 特別変動入賞 LED 3 8 L、第 2 特別変動入賞 LED 3 9 L も発光させる。普図変動入賞 LED 3 7 L は、普通変動入賞装置 3 7（始動口 2、第 2 始動入賞口）の手前に設けられた LED である。第 1 特別変動入賞 LED 3 8 L は第 1 特別変動入賞装置 3 8 の手前に設けられた LED であり、第 2 特別変動入賞 LED 3 9 L は第 2 特別変動入賞装置 3 9 の手前に設けられた LED である。

【0 8 4 8】

設定変更中の普通変動入賞装置 3 7 や第 1 特別変動入賞装置 3 8、第 2 特別変動入賞装置 3 9 は、スライド開閉式の可動部材 3 7 b やアタッカ形式の開閉扉 3 8 c、3 9 c によってそれぞれ閉じられている。

【0 8 4 9】

そこで、演出制御装置 3 0 0 は、例えば設定変更中に演出ボタン 2 5 等が押下されるこ

10

20

30

40

50

とに対応して、普図変動入賞LED37Lや第1特別変動入賞LED38Lや第2特別変動入賞LED39Lを点灯または点滅させることができる。なお、普図変動入賞LED37Lや第1特別変動入賞LED38Lや第2特別変動入賞LED39Lの点灯等は、順番に行ってもよく、同時に行ってもよい。

【0850】

また、遊技制御装置100は、所定のスイッチの入力がある場合には(A2601の結果が「Y」)、可動部材37bや開閉扉38c、39cを開状態にして、普通変動入賞装置37や第1特別変動入賞装置38、第2特別変動入賞装置39に遊技球を直接入賞できる状態にしてもよい。

【0851】

さらに、別例の遊技盤30では、演出制御装置300は、盤装飾装置46のLEDである上部演出ユニットLED40cLや側部演出ユニットLED40dLを発光させることができる。上部演出ユニットLED40cLは、上部演出ユニット40cに設けられるLEDである。側部演出ユニットLED40dLは、側部演出ユニット40dのキャラクタが持つ剣の刃部分に設けられるLEDである。演出制御装置300は、例えば設定変更中に演出ボタン25等が押下されることに対応して、上部演出ユニットLED40cLや側部演出ユニットLED40dLを点灯または点滅させる。なお、上部演出ユニットLED40cLや側部演出ユニットLED40dLの点灯等は、順番に行ってもよく、同時に行ってもよい。

【0852】

このように、入賞口や入賞装置のLEDに加えて役物(装飾部材)のLEDも発光させることによって、役物(装飾部材)のLEDの動作チェックも簡単に行うことができ遊技機10のメンテナンス性を向上させることができる。なお、発光の際に演出用装置として可動役物等を可動させて可動役物等のモータが正常に動くか確認できるようにすることで、メンテナンス性をさらに向上させてもよい。

【0853】

また、演出制御装置300は、例えば設定変更中に演出ボタン25等が押下されることに対応して、遊技領域32の右下側に設けられるランプ表示装置80(ランプ表示部1~6(LED))を合わせて発光させてもよい。

【0854】

[第3実施形態の作用・効果]

第3実施形態の遊技機10は、識別情報(識別情報、飾り特別図柄、飾り第1図柄A~C、本特図)を変動表示させる変動表示ゲーム(特図変動表示ゲーム)の停止結果が特別結果(大当たり結果)となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生可能である。遊技機10は、遊技に関する制御を行う制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、遊技条件に関する設定値を変更可能な設定変更手段(設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112)と、を備える。制御手段は、設定変更手段によって設定値が変更可能な設定変更状態(設定可変状態、設定変更モード)であるときに、当該設定値の変更に関する入力とは異なる入力を受け付け可能である。

【0855】

このような遊技機10によれば、設定値が変更可能な設定変更状態であるときに、ホール設定や動作チェックといった遊技機10の管理やメンテナンスに関わる入力を制御手段が受け付け可能になるので、遊技機10の管理性やメンテナンス性を向上させることができる。

【0856】

また、第3実施形態の遊技機10では、制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)は、設定変更状態中に設定値の変更に関する入力とは異なる入力として所定の入力(前面枠開放検出スイッチ64からの信号と演出ボタン25からの信号)を受け付けると、当該設定変更状態中に設定値とともに当該設定値とは異なる設定値(ホール設定での設定値)も変更可能である。

10

20

30

40

50

【 0 8 5 7 】

このような遊技機 1 0 によれば、設定変更状態であるときに遊技条件に関する設定値とは異なる設定値としてホール設定の設定値等が変更可能になるので、遊技場（遊技店）の責任者によるメンテナンス性を向上させることができる。また、通常、設定変更状態には、遊技場（遊技店）の責任者の操作によって移行することになるので、設定変更状態のときにホール設定の設定値を変更可能にすることで、遊技場の責任者ではない者によって不必要にホール設定の設定値が変更されることを抑制することができる。

【 0 8 5 8 】

また、第 3 実施形態の遊技機 1 0 は、発光可能な発光装置（盤装飾装置 4 6 の L E D（特に第 1 始動入賞口 3 6 と第 2 始動入賞口の手前の L E D）に加えて、一括表示装置 5 0 の表示部 5 1 ~ 6 0）と、遊技領域 3 2 に設けられ、遊技球が入球又は通過可能な所定領域と、所定領域への遊技球の入球又は通過を検出可能な検出手段と、を備える。制御手段（遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0）は、異なる入力として検出手段からの入力を受け付けると、発光装置を発光させる。

10

【 0 8 5 9 】

このような遊技機 1 0 によれば、設定変更状態のときに、各種検出手段が正常に遊技球を検出できることと、各種発光装置が正常に発光することとを、簡単に動作チェックできるので、遊技機 1 0 のメンテナンス性を向上させることができる。

【 0 8 6 0 】

また、第 3 実施形態の遊技機 1 0 では、発光装置（盤装飾装置 4 6 の L E D 等、演出用装置）は、複数設けられる。制御手段（遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0）は、設定変更状態中に複数の発光装置の表示を所定の表示態様（例えば発光）に順番に変更可能である。

20

【 0 8 6 1 】

このような遊技機 1 0 によれば、例えば、演出制御装置 3 0 0 が遊技制御装置 1 0 0 からいずれかのスイッチ入力コマンドを受信するだけで、設定変更状態中に、種々の発光装置（盤装飾装置 4 6 の L E D、演出用装置）の動作チェックが簡単に行えるようになるので、遊技機 1 0 のメンテナンス性を向上させることができる。

【 0 8 6 2 】

また、第 3 実施形態の遊技機 1 0 は、演出に関する表示を表示可能な演出用装置（表示装置 4 1、盤装飾装置 4 6、ランプ表示装置 8 0 等）と、遊技領域 3 2 に設けられ、遊技球が入球又は通過可能な所定領域（普図始動ゲート 3 4、各一般入賞口 3 5、第 1 始動入賞口 3 6（第 1 始動入賞領域）、普通変動入賞装置 3 7 の第 2 始動入賞口（第 2 始動入賞領域）等）と、所定領域への遊技球の入球又は通過を検出可能な検出手段（ゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a ~ 3 5 n、始動口スイッチ等）と、を備える。制御手段は、異なる入力として検出手段からの入力を受け付けると、演出用装置の表示を所定の表示態様（L E D の発光、チェック表に正常動作チェック済み表示の表示）に変更可能である。

30

【 0 8 6 3 】

このような遊技機 1 0 によれば、例えば、設定変更状態のときに、所定領域として普図始動ゲート 3 4 や各一般入賞口 3 5 等に遊技球を通過または入球させることによって、対応する普図始動ゲート L E D 3 4 L や一般入賞口 L E D 3 5 L が点灯または点滅させたり、表示装置 4 1 に通過または入球のチェック表を表示できるので、簡単に動作チェックを行うことができ遊技機 1 0 のメンテナンス性を向上させることができる。その結果、例えば工場出荷時に遊技機 1 0 の動作確認を容易に行えるようになるので、初期不良の遊技機 1 0 を早期に検出できるようになる。

40

【 0 8 6 4 】

また、第 3 実施形態の遊技機 1 0 は、演出を実行可能な演出用装置（表示装置 4 1、盤装飾装置 4 6 の L E D に加えてスピーカ 1 9、盤演出装置 4 4（可動役物等）の上部演出ユニット 4 0 c や側部演出ユニット 4 0 d 等）を備える。制御手段（演出制御装置 3 0 0

50

)は、設定変更状態であるときに、演出用装置を動作可能である。

【0865】

このような遊技機10によれば、例えば、演出用装置として、盤装飾装置46のLEDの発光に加えてスピーカ19から音声を報知させ、発光の際に演出用装置として可動役物等を可動させることによって、設定変更状態であるときに、盤演出装置44のLEDの動作チェックとともにスピーカ19や可動役物等のモータの動作チェックも簡単に行うことができ遊技機10のメンテナンス性をさらに向上させることができる。

【0866】

[第4実施形態]

図81から図86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。第4実施形態は、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電したときの遊技機10の動作に関するものである。

【0867】

[通常動作の特別遊技状態のときのタイミングチャート]

始めに、図81を参照して、第4実施形態において、通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングについて説明する。図81は、第4実施形態に係る通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【0868】

まず、図81で示すように、時刻t1では、1回目の大当たり(特別遊技状態)が発生すると、特図1表示中処理(図37)又は特図2表示中処理(図38)において外部情報出力データ領域にセーブされた大当たり(特別遊技状態)の開始に関する信号として、例えば、大当たり1信号と大当たり2信号とが出力される。この大当たりの開始に関する信号は、外部情報として、外部情報端子71ひいては外部装置(ホールコンピュータなど)に出力されるものである。具体的には、大当たり1信号および大当たり2信号は、変動表示ゲームの停止結果(表示結果)が大当たり結果(特別結果)となると出力開始される。なお、遊技機10の電源はオンにされた状態が維持されており、セキュリティ信号はオフとなっている。

【0869】

大当たり1信号は、特図1変動表示ゲームが大当たりの場合には特図1表示中処理(図37)のファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理(A5714)で外部情報出力データ領域にセーブされ、又は、特図2変動表示ゲームが大当たりの場合には特図2表示中処理(図38)のファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理(A5816)で外部情報出力データ領域にセーブされる。大当たり2信号は、特図1変動表示ゲームが大当たりの場合には特図1表示中処理(図37)のステップA5709で外部情報出力データ領域にセーブされ、又は、特図2変動表示ゲームが大当たりの場合には特図2表示中処理(図38)のステップA5811で外部情報出力データ領域にセーブされる。

【0870】

時刻t2で、1回目の大当たりが終了すると、大当たり1信号の出力はオフになる。具体的には、大当たり1信号の出力は、特別遊技状態の終了、すなわちラウンド遊技後の大当たり終了処理(図40、図41)によって大当たりの終了に関する信号が外部情報出力データ領域にセーブされることで、オフになる。他方で、1回目の大当たり終了後は時短状態(普電サポート状態、特定遊技状態)または確変状態(特定遊技状態、確率変動状態)となっており、大当たり2信号の出力はオンの状態が維持される。

【0871】

具体的には、大当たり1信号のオフデータが、特図1変動表示ゲームによる大当たりの終了の場合には、大当たり1信号をオフにするため、特図1大当たり終了処理(図40)のステップA6112で外部情報出力データ領域にセーブされる。また、大当たり1信号のオフデータが、特図2変動表示ゲームによる大当たりの終了の場合には、大当たり1信号をオフにするため、特図2大当たり終了処理(図41)のステップA6212で外部情報出力データ領域

10

20

30

40

50

にセーブされる。

【0872】

大当り2信号は、大当り終了後に時短状態となる場合には、大当り終了設定処理2のステップA6501で外部情報出力データ領域にセーブされ出力(オン状態)が継続する。また、大当り2信号は、大当り終了後に確変状態となる場合には、大当り終了設定処理3のステップA6801で外部情報出力データ領域にセーブされ出力(オン状態)が継続する。

【0873】

続いて、時刻t3で、再度大当りが発生、すなわち2回目の大当りが発生すると、大当り1信号の出力がオンになる。

10

【0874】

そして、時刻t4で、2回目の大当りが終了すると、大当り1信号の出力はオフになる。また、2回目の大当りは、通常大当り図柄(例えば10R通常大当り図柄)に対応するもので、時間短縮判定データが時短ありのデータであり、特定領域通過情報がないため(A6104の結果が「N」)(V入賞なし)、大当り終了設定処理2が実行される(A6103)。そのため、2回目の大当り終了後は時短状態(普電サポート状態)となる。

【0875】

その後、時刻t5で、2回目の大当り終了後に時短状態における変動表示ゲームが、例えば100回に到達すると、時短状態での残りゲーム数(時間短縮変動回数)が0回となって時短状態が終了する。その際、大当り2信号の出力は、時間短縮変動回数更新処理のステップA5105において、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セーブされることで、オフになる。また、このように通常動作で特別遊技状態等を含む遊技が行われている場合、遊技機10の電源はオン状態が維持され、セキュリティ信号はオフのままである。

20

【0876】

なお、上記と異なり、2回目の大当り終了後に確変状態になる場合には、転落抽選処理(図20)において転落抽選に当選した場合に確変状態が終了し、その際、大当り2信号の出力は、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セーブされることで(A3704)、オフになる。

【0877】

(特別遊技状態のときの停電後、正常復旧するときのタイミングチャート)

図82を参照して、第4実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図82は、第4実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、以下の図82から図86では、図81等で説明した内容と重複する内容について適宜省略して説明する。

30

【0878】

時刻t1では、上述した図81と同様に、1回目の大当り(特別遊技状態)が発生すると、大当り1信号と大当り2信号とが出力される。また、セキュリティ信号は、オフ状態が維持される。

40

【0879】

時刻t11で、1回目の大当り中(例えばラウンド遊技中)に停電が発生すると、図82に示すように、遊技機10の電源はオフになり、大当り遊技が中断される。また、遊技機10の電源がオフになったことに伴い、大当り1信号および大当り2信号もオフになる。

【0880】

時刻t12で、復電(停電復旧)され遊技機10の電源がオンになると、メイン処理の停電復旧処理(A1045)によって遊技機10は停電前の状態に正常復旧される。大当り1信号および大当り2信号の出力状態(オン状態)は、停電時にRAMにセーブ(記憶)されており(A1057、A1058)、遊技制御装置100は、復電時に大当り1信


50

号および大当り 2 信号の出力状態についてのセーブデータ（記憶情報）、すなわち大当り状態を内部に保持（維持）している。そのため、停電前にオン状態であった大当り 1 信号と大当り 2 信号はオン状態となり、1 回目の大当り遊技が再開される。

【0881】

時刻 t 1 3 で、1 回目の大当りが終了すると、大当り 1 信号の出力はオフになる。他方で、1 回目の大当り終了後は時短状態（普電サポート状態）または確変状態（特定遊技状態、確率変動状態）となっており、大当り 2 信号の出力はオンの状態が維持される。

【0882】

その後、時刻 t 1 4 から時刻 t 1 6 における 2 回目の大当りの発生以降の信号出力は、 8 1 で上述した時刻 t 3 から時刻 t 5 における信号出力と同様になる。



10

【0883】

なお、停電が、2 回目の大当り中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様に、大当り 1 信号および大当り 2 信号はオフになる。そして、復電され遊技機 1 0 の電源がオンになると、メイン処理の停電復旧処理（A 1 0 4 5）によって遊技機 1 0 は停電前の状態に正常復旧され、2 回目の大当り、時短状態または確変状態を再開することができる。


【0884】

〔特別遊技状態のときの停電後、メモリ異常が発生するときのタイミングチャート〕






 8 3 を参照して、第 4 実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングについて説明する。 8 3 は、第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

20

【0885】




時刻 t 1 で、上述した  8 1 等と同様に 1 回目の大当り（特別遊技状態）が発生して大当り 1 信号と大当り 2 信号とが出力された後、時刻 t 2 1 で 1 回目の大当り中に停電が発生すると遊技機 1 0 の電源のオフとともに大当り 1 信号および大当り 2 信号もオフになる。

【0886】

時刻 t 2 2 で、復電され遊技機 1 0 の電源がオンになった際に、RAM（ここでは RAM 1 1 1 c）のメモリ異常が発生すると、セキュリティ信号の出力がオンになる。具体的には、メイン処理で RAM 異常フラグがセットされていると判定されることで（A 1 0 2 2 の結果が「Y」）、セキュリティ信号のオンデータが出力される（A 1 0 2 6）。他方で、大当り 1 信号と大当り 2 信号は、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（A 1 0 2 6）。また、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  1、2 ゲーム処理や普  7 ゲーム処理を実行可能なタイマ割込み処理（ 7）が実行できないため、遊技（特  1 変動表示ゲーム、普  7 変動表示ゲーム）は実行できない。このため、RAM 異常の不正が遊技に反映されることを防止できる。

30

【0887】

なお、停電時に RAM にセーブデータ（記憶情報）としてセーブ（記憶）された大当り 1 信号および大当り 2 信号の出力状態（オン状態）は、復電時に停電復旧処理で読み込まれる。したがって、正常復旧時には、大当り 1 信号および大当り 2 信号は、 8 3 に破線で示すように出力されることができる。しかしながら、RAM のメモリ異常が発生しているので、遊技制御装置 1 0 0 は、 8 3 の実線のようにセキュリティ信号をオンにする一方で、 8 3 に破線で示すように保持している大当り 1 信号および大当り 2 信号を出力しない。

40

【0888】

その後、時刻 t 2 3 で、一度電源がオフされ、その後電源投入された際に設定キースイッチ 9 3（設定キー）と RAM 初期化スイッチ 1 1 2 が押下（オン）であると判定されると（A 1 0 2 1 の結果が「Y」）、設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）に移

50

行して、RAM異常のため確率設定値がクリアされ（A1028）、セキュリティ信号がオンにされる（A1034）。そして、設定キースイッチ93がオフにされ（A1036の結果が「Y」）、設定変更状態が終了すると、確率設定値以外のRAM領域の0クリア（RAMクリア）が行われ（A1042）、初期化される（A1043、A1044）。そのため、セキュリティ信号がオフにされるとともに、保持している大当たり1信号および大当たり2信号もオフにされる。さらに、遊技機10のメモリ異常が解消する。他方で、大当たり状態もリセットされ、遊技機10は通常遊技状態となり、停止図柄もはずれ図柄になる。

【0889】

なお、停電が、2回目の大当たり中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様に、メモリ異常が発生し、RAMクリアと初期化が行われて、遊技機10は通常遊技状態となる。

10

【0890】

〔特別遊技状態のときの停電後、設定確認状態に移行するときのタイミングチャート〕

図84を参照して、第4実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態（設定確認モード）に移行するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図84は、第4実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【0891】

時刻t1で上述した図81等と同様に1回目の大当たりが発生して大当たり1信号と大当たり2信号とが出力された後、時刻t31で1回目の大当たり中に停電が発生すると遊技機10の電源のオフとともに大当たり1信号および大当たり2信号もオフになる。

20

【0892】

時刻t32で、遊技機10の設定キースイッチ93がオンにされた状態（RAM初期化スイッチ112はオフ状態）で、復電され遊技機10の電源がオンになると、確率設定確認中フラグがセットされ（A1032）、遊技機10は確率設定値（設定値）を確認可能な設定確認状態に移行する（A1305）。

【0893】

時刻t32で設定確認状態に移行すると、図84に示すように、セキュリティ信号が出力される（A2406）。他方で、大当たり1信号と大当たり2信号は、図83に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（A2406）。

30

【0894】

なお、図83で上述したように、大当たり1信号および大当たり2信号の出力状態（オン状態）は、停電時にRAMにセーブされており（A1057、A1058）、復電時も図84に破線で示すように、大当たり1信号および大当たり2信号の出力状態（オン状態）に関するセーブデータが保持されている。

【0895】

そして、時刻t33で、遊技機10の設定キースイッチ93がオフにされ（A1036の結果が「Y」）、停電復旧処理が行われると（A1045）、セキュリティ信号がオフになる。

40

【0896】

また、停電時にRAMにセーブデータ（記憶情報）としてセーブ（記憶）された大当たり1信号および大当たり2信号の出力状態は、設定確認状態が終了した後、停電復旧処理にて読み込まれてオン状態になる。そのため、設定確認状態が終了すると、1回目の大当たり遊技が再開される。そして、停電が発生せずに通常動作しているときの大当たり遊技（特別遊技）と同じ回数のラウンドが同じ時間をかけて消化される。

【0897】

時刻t34で、1回目の大当たりが終了すると、大当たり1信号の出力はオフになる。他方で、1回目の大当たり終了後は時短状態（普電サポート状態）または確変状態（特定遊技状

50

態、確率変動状態)となっており、大当たり2信号の出力はオンの状態が維持される。

【0898】

その後、時刻t35から時刻t36における2回目の大当たりの発生以降の信号出力は、図81で上述した時刻t3から時刻t5における信号出力と同様になる。

【0899】

なお、停電が、2回目の大当たり中や時短状態または確変状態中に発生し、復電され設定確認状態に移行した場合、設定確認状態が終了すると、メイン処理の停電復旧処理(A1045)によって遊技機10は停電前の状態に正常復旧され、2回目の大当たり、時短状態または確変状態を再開することができる。

【0900】

〔特別遊技状態のときの停電後、設定変更状態に移行するときのタイミングチャート〕

図85を参照して、第4実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態(設定変更モード、設定可変状態)に移行するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図85は、第4実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【0901】

時刻t1で上述した図81等と同様に1回目の大当たりが発生して大当たり1信号と大当たり2信号とが出力された後、時刻t41で1回目の大当たり中に停電が発生すると遊技機10の電源のオフとともに大当たり1信号および大当たり2信号もオフになる。

【0902】

時刻t42で、遊技機10の設定キースイッチ93がオンにされ、かつ、RAM初期化スイッチ112が押下(オン)された状態で、復電され遊技機10の電源がオンになると、確率設定変更中フラグがセットされ(A1029)、遊技機10は確率設定値(設定値)を変更可能な設定変更状態に移行する(A1305)。

【0903】

時刻t42で設定変更状態に移行すると、図85に示すように、セキュリティ信号が出力される(A2406)。他方で、大当たり1信号と大当たり2信号は、図85に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる(A2406)。

【0904】

なお、図83で上述したように、大当たり1信号および大当たり2信号の出力状態(オン状態)は、停電時にRAMにセーブされており(A1057、A1058)、復電時も図85に破線で示すように、大当たり1信号および大当たり2信号の出力状態(オン状態)に関するセーブデータが保持されている。

【0905】

そして、時刻t43で、遊技機10の設定キースイッチ93がオフにされると(A1036の結果が「Y」)、確率設定変更中フラグがセットされていることから(A1040の結果が「Y」)、確率設定値以外のRAM領域の0クリア(RAMクリア)が行われ(A1042)、初期化される(A1043、A1044)。そのため、セキュリティ信号がオフにされるとともに、保持している大当たり1信号および大当たり2信号もオフにされる。したがって、遊技機10は、設定変更状態が終了すると、正常復旧であるがRAMクリアが行われることによって大当たり状態がリセットされて、通常遊技状態となり、停止図柄もはずれ図柄になる。

【0906】

なお、停電が、2回目の大当たり中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様に、設定変更状態が終了すると、RAMクリアと初期化が行われて、遊技機10は通常遊技状態となる。

【0907】

〔特別遊技状態のときの停電後、設定変更状態で電源オフにされるときのタイミングチャート〕

10

20

30

40

50

図 8 6 を参照して、第 4 実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）に移行してから電源がオフにされるときに信号出力等のタイミングについて説明する。図 8 6 は、第 4 実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行してから電源がオフにされるときに信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【 0 9 0 8 】

時刻 t_1 から時刻 $t_5 2$ における 1 回目の大当りの発生から停電し、設定変更状態で復電されるときに信号出力は、図 8 5 で上述した時刻 t_1 から時刻 $t_4 2$ における信号出力と同様になる。なお、時刻 $t_5 2$ で、設定変更状態に移行する際に、図 8 5 の時刻 $t_4 2$ と同様に、確率設定変更中フラグがセットされる（A 1 0 2 9）。

10

【 0 9 0 9 】

その後、時刻 $t_5 3$ で、設定変更状態のときに電源がオフにされると（または再度の停電になると）、セキュリティ信号の出力がオフになる。なお、図 8 5 に破線で示すように、図 8 4 までの破線と同様に、大当り 1 信号と大当り 2 信号の出力状態（オン状態）に関するセーブデータは保持されている。また、電源がオフにされることで R A M にセーブされたセーブデータは読み取れなくなるので、電源オフ時の大当り 1 信号と大当り 2 信号の破線はオフとしている。なお、確率設定変更中フラグはセットされたままになる（A 1 0 3 7 の結果が「Y」、A 1 0 5 7、A 1 0 5 8）。

【 0 9 1 0 】

時刻 $t_5 4$ で、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンになっていない状態で（A 1 0 2 1 の結果が「N」）、電源がオンにされると、確率設定変更中フラグがセットされていることから（A 1 0 2 3 の結果が「Y」）、セキュリティ信号のオンデータが出力される（A 1 0 2 6）。他方で、大当り 1 信号と大当り 2 信号は、図 8 6 に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（A 1 0 2 6）。したがって、大当り 1 信号と大当り 2 信号は、図 8 6 に破線で示すように R A M 内にセーブデータとして出力状態（オン状態）が保持されているが、出力されることはない。また、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待機している間、タイマ割込み処理（図 7）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）は実行できない。このため、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技に反映されることを防止できる。その後、図 8 3 の時刻 $t_2 3$ と同様に R A M クリアされることで（A 1 0 4 2）、正常復旧されることができ、その際、大当り状態はリセットされる。

20

30

【 0 9 1 1 】

[第 4 実施形態の作用・効果]

第 4 実施形態の遊技機 1 0 は、ゲーム（例えば、特図変動表示ゲーム、変動表示ゲーム）の結果（停止結果）が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）を発生可能な制御手段（遊技制御装置 1 0 0）を備える。遊技機 1 0 は、遊技に関する情報が記憶され、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（遊技制御装置 1 0 0 の R A M）を備える。制御手段は、特別遊技状態の発生を契機に信号（大当り 1 信号）を出力可能であり、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り 1 信号）を出力しない。

40

【 0 9 1 2 】

このような遊技機 1 0 によれば、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り 1 信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、復電された際に遊技機に対する不正が行われていることを報知できる。不正の報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、不正に対する対策を取ることができ

50

【 0 9 1 3 】

また、第4実施形態の遊技機10は、遊技条件に関する設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（遊技制御装置100、設定キースイッチ93、RAM初期化スイッチ112）を備える。制御手段（遊技制御装置100）は、特別遊技状態（大当り遊技状態）の発生を契機に信号（大当り1信号）を出力可能であり、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、設定値が変更可能な設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）において停電して復電された際の再起動処理中に、異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り1信号）を出力しない。

【 0 9 1 4 】

このような遊技機10によれば、設定変更状態において停電して復電された際の再起動処理中に、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り1信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、設定変更状態において想定しない処理が遊技機に対して行われていることを報知できる。この報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技機に対して行われたことに対する対応を取ることができる。

10

【 0 9 1 5 】

また、第4実施形態の遊技機10は、ゲーム（例えば、特図変動表示ゲーム、変動表示ゲーム）の結果（停止結果）が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）および特定遊技状態（時短状態、確変状態）を発生可能な制御手段（遊技制御装置100）を備える。遊技機10は、遊技に関する情報が記憶され、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（遊技制御装置100のRAM）を備える。制御手段は、特別遊技状態の発生を契機に信号（大当り2信号）を出力開始でき、当該特別遊技状態後の特定遊技状態が終了するまで当該信号を出力可能であり、特別遊技状態または特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り2信号）を出力しない。

20

【 0 9 1 6 】

このような遊技機10によれば、特別遊技状態や特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り2信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、復電された際に遊技機に対する不正が行われていることを報知できる。不正の報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、不正に対する対策を取ることができる。

30

【 0 9 1 7 】

また、第4実施形態の遊技機10は、遊技条件に関する設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（遊技制御装置100、設定キースイッチ93、RAM初期化スイッチ112）を備える。制御手段（遊技制御装置100）は、特別遊技状態（大当り遊技状態）の発生を契機に信号（大当り2信号）を出力開始でき、当該特別遊技状態後の特定遊技状態（時短状態、確変状態）が終了するまで当該信号を出力可能であり、特別遊技状態または前記特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、設定値が変更可能な設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）において停電して復電された際の再起動処理中に、異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り2信号）を出力しない。

40

【 0 9 1 8 】

このような遊技機10によれば、設定変更状態において停電して復電された際の再起動処理中に、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り2信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、設定変更状態において想定しない処理が遊技機に対して行われていることを報知できる。この報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技機に対して行われたことに対する対応を取ることができる。

【 0 9 1 9 】

50

[第 5 実施形態]

図 8 7 から図 9 7 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、外部情報としての図柄確定回数信号の発生に関するものである。

【 0 9 2 0 】

[遊技盤]

図 8 7 - 図 8 9 は、第 5 実施形態に係る遊技盤 3 0 の正面図である。第 5 実施形態に係る遊技盤 3 0 では、第 1 実施形態 (図 2) と異なり、センターケース 4 0 の右側の遊技領域 3 2 に、上から順に、流路ユニット 8 0 2、大入賞口ユニット 8 0 0、普電ユニット 8 0 4、大入賞口ユニット 8 0 6 が設けられている。なお、図 8 7 と図 8 8 は、流路ユニット 8 0 2、大入賞口ユニット 8 0 0、普電ユニット 8 0 4、大入賞口ユニット 8 0 6 の略透明な前蓋を示さずこれらの内部が透視される態様で遊技盤 3 0 を示すが、図 8 9 では、略透明な前蓋を示している。

10

【 0 9 2 1 】

流路ユニット 8 0 2 は、普図始動ゲート 3 4 を包含する流路を形成するものであり、遊技球の普図始動ゲート 3 4 の通過の有無に関わらず、遊技球を大入賞口ユニット 8 0 0 に流下させる。

【 0 9 2 2 】

大入賞口ユニット 8 0 0 は、一般入賞口 3 5 と、特別変動入賞装置 3 9 (大入賞口ソレノイド 3 9 b , 開閉扉 3 9 c (羽根部材))、特定領域 8 6 等が一体となったものである。大入賞口ユニット 8 0 0 において、流路ユニット 8 0 2 から流下した遊技球は一般入賞口 3 5 に入賞するか、又は特別変動入賞装置 3 9 に通じる左右の流路 8 0 0 a , 8 0 0 b を流下する。ここで、特別変動入賞装置 3 9 は通常閉じており、左右の流路 8 0 0 a , 8 0 0 b が合流する流路 8 0 0 c を流下した遊技球が普電ユニット 8 0 4 に流下する。しかし、特図 1 変動表示ゲーム又は特図 2 変動表示ゲームの結果態様が特別結果 (例えば大当り) となると、所定の時間開放され遊技球が特別変動入賞装置 3 9 に入賞可能な状態となり、さらに所定の確率で特定領域 8 6 に入賞可能となる。例えば、特別変動入賞装置 3 9 は、大当りの場合のみ開放されてよい。

20

30

【 0 9 2 3 】

普電ユニット 8 0 4 は、普通変動入賞装置 3 7 を包含する流路 8 0 4 a と、一般入賞口 3 5 を形成するものであり、普通変動入賞装置 3 7 又は一般入賞口 3 5 に流入しなかった遊技球を大入賞口ユニット 8 0 6 に流下させる。ここで、普通変動入賞装置 3 7 は、スライドして引っ込むことで、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。

【 0 9 2 4 】

なお、普通変動入賞装置 3 7 は、第 1 実施形態と異なり、第 1 始動入賞口 (始動口 1、第 1 始動入賞領域) を備え、始動入賞口 3 6 への入賞と同じく、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) によって検出される。即ち、本実施形態において、遊技球の入球 (入賞) によって特図 1 変動表示ゲームの始動条件を成立される第 1 始動入賞口 (始動口 1、第 1 始動入賞領域) は、始動入賞口 3 6 と普通変動入賞装置 3 7 の 2 つになる。また、始動口 1 スイッチ 3 6 a も、始動入賞口 3 6 と普通変動入賞装置 3 7 の 2 箇所に存在する。このため、普通変動入賞装置 3 7 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、第 1 始動記憶 (特図 1 始動記憶、特図 1 保留) として記憶可能である。

40

【 0 9 2 5 】

大入賞口ユニット 8 0 6 は、第 2 始動入賞口 8 2 0 (始動口 2、第 2 始動入賞領域) と、一般入賞口 3 5 と特別変動入賞装置 3 8 (大入賞口ソレノイド 3 8 b、スライド式の開閉扉 3 8 c) を包含する流路 8 0 6 a と、を形成するものである。第 2 始動入賞口 8 2 0

50

及び特別変動入賞装置 3 8 に入賞しなかった遊技球は、下流の一般入賞口 3 5 或は始動入賞口 3 6 の真下にあるアウト口 3 0 b に流下する。ここで、特別変動入賞装置 3 8 は通常閉じており遊技球は入賞しない。しかし、特図 1 変動表示ゲーム又は特図 2 変動表示ゲームの結果態様が特別結果（例えば小当り）となると所定の時間開放され遊技球が特別変動入賞装置 3 8 に入賞可能な状態となる。例えば、特別変動入賞装置 3 8 は、小当りの場合のみ開放されてよい。

【0926】

なお、第 2 始動入賞口 8 2 0（始動口 2、第 2 始動入賞領域）は、開閉部材（可動部材）を有さず、常時、開いた開状態になっている。第 2 始動入賞口 8 2 0 は、始動入賞口 3 6 や普通変動入賞装置 3 7 への入賞と異なり、始動口 2 スイッチ 3 7 a（図 3 参照）によって検出される。このため、第 2 始動入賞口 8 2 0 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、第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶、特図 2 保留）として記憶可能である。即ち、本実施形態において、第 2 始動入賞口 8 2 0（始動口 2、第 2 始動入賞領域）は、遊技球の入球（入賞）によって特図 2 変動表示ゲームの始動条件を成立される。

10

【0927】

また、第 5 実施形態では、ランプ表示装置 8 0 はセンターケース 4 0 の右上部に設けられる。一括表示装置 5 0 は、センターケース 4 0 の左下方の遊技領域 3 2 に配置される一般入賞口ユニット 8 0 8 に設けられる。一般入賞口ユニット 8 0 8 は、複数の一般入賞口 3 5 とアウト口 3 0 b を備える。

20

【0928】

センターケース 4 0 の左上部、上部、右上部、下部、右下部には、それぞれ左上演出ユニット 4 0 f、上演出ユニット 4 0 g、右上演出ユニット 4 0 h、下演出ユニット 4 0 i、及び右下演出ユニット 4 0 j が設けられる。これら演出ユニットは、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。

【0929】

センターケース 4 0 の左上部に設けられた左上演出ユニット 4 0 f は、動作可能な可動部材及び発光部材（LED 等）を備えている。左上演出ユニット 4 4 f の可動部材 6 2 1 は、略楕円半球状であり、図 8 7 に示す初期位置から表示装置 4 1 の中央へ向けて動作して、図 8 8 に示す動作位置へ移動することが可能である。

30

【0930】

この可動部材 6 2 1 は、表示装置 4 1 の中央側の部分である右半部 6 2 2 が、左半部 6 2 3 と離間するようにスライド移動可能となっている。図 8 7 に示す状態では右半部 6 2 2 と左半部 6 2 3 が密着した状態となっており、図 8 8 に示す状態では右半部 6 2 2 と左半部 6 2 3 が離間した状態となっている。図 8 8 に示すように右半部 6 2 2 と左半部 6 2 3 が離間した状態では、右半部 6 2 2 と左半部 6 2 3 の間から発光部 6 2 4 が視認可能となり、線状の発光を示すことが可能となっている。なお、この線状の発光は、右上演出ユニット 4 0 h に設けられた線状の発光部 6 4 0 と一列に並ぶようにされており、一体となった発光演出を可能としている。また、右半部 6 2 2 と左半部 6 2 3 も光を透過可能な材質となっており、後方に配された発光部材の発光による演出が可能となっている。

40

【0931】

センターケース 4 0 の上部中央に設けられた上演出ユニット 4 0 g は、動作可能な可動部材及び発光部材（LED 等）を備えている。上演出ユニット 4 0 g の可動部材 6 5 0（可動体、所定の役物）は、図 8 7 に示す初期位置から表示装置 4 1 の中央へ向けて動作して、図 8 9 に示す動作位置へ移動することが可能である。また、前後方向に沿った軸を中心として回転することも可能となっている。可動部材 6 5 0 には、可動部材 6 5 0 に装飾として設けられたロゴを発光させるための発光部材（LED 等）が搭載される。

【0932】

上演出ユニット 4 0 g の可動部材 6 5 0（所定の役物）には、可動中継基板とモータ M 1、M 2（被駆動部、演出部）とロゴ基板が設けられている。可動部材 6 5 0 は、モータ

50

M 1 , M 2 が駆動されることによって動作（移動、回転）する。なお、モータ M 1 , M 2 は、盤演出可動体制御回路 3 3 4 から可動中継基板を介して送信される制御信号に基づいて駆動制御される。

【 0 9 3 3 】

例えば、モータ M 1 が駆動された場合に、モータ M 1 のモータ軸に取り付けた円形歯車（ピニオン）が遊技盤 3 0 に対して固定された直線歯車（ラック）と噛み合っていて回転することによって、可動部材 6 5 0 の全体は、初期位置（図 8 7）から動作位置（図 8 9）へ移動することが可能である。例えば、モータ M 2 が駆動された場合に、可動部材 6 5 0 のうち回転可能な回転部分が、回転部分が取り付けられたモータ M 2 のモータ軸（前後方向に沿った軸）とともに回転することが可能である。

10

【 0 9 3 4 】

センターケース 4 0 の右上部に設けられた右上演出ユニット 4 0 h は、LED 等を備える線状の発光部 6 4 0 と、発光部 6 4 0 の両側に設けられた発光部 6 4 1 とを備え、発光による演出が可能となっている。センターケース 4 0 の右下部に設けられた右下演出ユニット 4 0 j も発光部材（LED 等）を備え、発光による演出が可能となっている。また、センターケース 4 0 の下部に設けられた下演出ユニット 4 0 i は、動作可能な可動部材 6 7 0 及び発光部材（LED 等）を備えている。この可動部材 6 7 0 は、図 8 7 に示すセンターケース 4 0 の左下側の初期位置から表示装置 4 1 の中央へ向けて動作して、図 8 8 に示すように右下演出ユニット 4 0 j が設けられた位置である動作位置へ移動可能（軸周りで回動可能）となっている。

20

【 0 9 3 5 】

なお、図 8 8 のように、可動部材 6 7 0 と可動部材 6 2 1 が共に動作位置へ移動した場合に、表示装置 4 1 に表示されていた仮停止中（揺れ変動中）のはずれ図柄が壊されて、大当たり図柄に変化するような演出が実行されてよい。

【 0 9 3 6 】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

図 9 0 は、第 5 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 1 0 0 の遊技制御によって遷移（移行）する。図 9 0 において、遊技状態は、特に、大当た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が示されている。

30

【 0 9 3 7 】

第 5 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 A、特定遊技状態 B 1、B 2、特定遊技状態 C が存在する。特定遊技状態 A と特定遊技状態 B 1、B 2 は、確変状態であり、大当たり確率が高確率状態である。また、特定遊技状態 C は時短状態である。図 9 0 において、それぞれの遊技状態について、大当たり確率の状態、普電サポートの有無、演出モード、主始動領域、主変動表示ゲーム、発射態様などの特徴が示されている。なお、特定遊技状態 B 1 と特定遊技状態 B 2 は、演出モード（演出態様）が異なるだけで、他の特徴は同じであるため、まとめて特定遊技状態 B と総称する場合がある。

【 0 9 3 8 】

遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 の始動条件の成立（例えば第 1 始動入賞口への入賞）に基づいて特図 1 変動表示ゲーム（第 1 変動表示ゲーム）を実行し、第 2 の始動条件の成立（例えば第 2 始動入賞口への入賞）に基づいて特図 2 変動表示ゲーム（第 2 変動表示ゲーム）を実行し、特図 1 変動表示ゲームと、特図 2 変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能である。そして、遊技状態に応じて、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を主となる変動表示ゲームとして定める。以降、簡単のため、主となる変動表示ゲームは「主変動表示ゲーム」と呼び、主ではない変動表示ゲームは「従変動表示ゲーム」と呼ぶ。

40

【 0 9 3 9 】

本実施形態では、主変動表示ゲーム（主となる変動表示ゲーム）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、従変動表示ゲーム（主で

50

はない変動表示ゲーム)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。本実施形態では、遊技制御装置100は、従変動表示ゲームの変動時間を長くして長変動とすることによって、主変動表示ゲームを従変動表示ゲームよりも頻繁に実行されるようにできる。また、本実施形態では、主変動表示ゲームは、遊技球の入球することが多い主始動領域(主領域、主始動入賞口)への遊技球の入球に基づいて実行され、従変動表示ゲームは、主始動領域よりも遊技球の入球することが少ない従始動領域(従領域、従始動入賞口)への遊技球の入球に基づいて実行される。

【0940】

また、大当りには、主変動表示ゲームの大当り結果(第1特別結果)によって大当り状態が発生するレギュラー大当り(正常大当り)と、従変動表示ゲームの大当り結果(第1特別結果)によって大当り状態が発生するイレギュラー大当り(異常大当り)がある。また、小当りには、主変動表示ゲームの小当り結果(第2特別結果)によって小当り状態が発生するレギュラー小当り(正常小当り)と、従変動表示ゲームの小当り結果(第2特別結果)によって小当り状態が発生するイレギュラー小当り(異常小当り)がある。

10

【0941】

なお、本実施形態では、第1実施形態と同様に、特図1変動表示ゲームに小当り結果はなく、特図2変動表示ゲームにおいてのみ小当り結果(小当りB)がある。しかし、オプションで、特図1変動表示ゲームにも小当り結果を設けてよい(小当りA)。この場合には、特図1ゲーム処理(図14)において、小当りファンファーレ中処理、小当り中処理、小当り残存球処理、特図1小当り終了処理を設けるとともに、特図1変動表示ゲームが小当り結果となる場合には、特図2ゲーム中断フラグをセットし、特図2ゲーム処理タイムによる変動時間の計測を中断することによって、特図2変動表示ゲームを中断する。また、特図1変動表示ゲームの小当りで下大入賞口(第1特別変動入賞装置38)が開放されるようにする。さらに、特図1変動表示ゲームの小当り確率を特図2変動表示ゲームの小当り確率よりもかなり小さくする。

20

【0942】

また、本実施形態において、大当りの図柄種別(大当りの種類)は、10R確変大当り図柄A-E(10R確変大当りA-E)、10R通常大当り図柄(10R通常大当り)である。大当りの図柄種別の割合(大当りの振り分け)は、特図1変動表示ゲームに関して、10R確変大当り図柄A(10R確変A)が5%、10R確変大当り図柄B(10R確変B)が46%、10R通常大当り図柄(10R通常)が49%である。特図2変動表示ゲームに関して、10R確変大当り図柄C(10R確変C)が26%、10R確変大当り図柄D(10R確変D)が49%、10R確変大当り図柄E(10R確変E)が25%である。

30

【0943】

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、大当り確率を低確率とし、普電サポート(電サポ)が無しとなるように制御する。

【0944】

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。なお、大当り状態中の表示装置41で味方のキャラクタと敵のキャラクタが対戦するバトル演出が実行されるが、通常モードでは、味方のキャラクタと敵のキャラクタが遭遇するまでの演出が表示装置41で実行される。

40

【0945】

さらに、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。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。従始動領域は第2始動入賞口820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。なお、前述のように、通常遊技状態において、従変動表示ゲーム(特図2変動表示ゲーム)は、長時間変動(長変動、例えば10分の変動時間)である。

50

【 0 9 4 6 】

特定遊技状態 A (確変状態 A) において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり確率を高確率とし、普電サポート (電サポ) が無しとなるように制御する。特定遊技状態 A は、図 3 0 で説明したとおり、短変動の特図 2 変動表示ゲームによって小当たりが頻繁に発生して小当たりによる遊技価値 (賞球) が多く得られる小当たりラッシュ状態 (小当たり R U S H 状態) となる。従って、特定遊技状態 A において、遊技球の発射態様として、第 2 始動入賞口 8 2 0 を狙う右打ちが推奨される。そのため、特定遊技状態 A において、主始動領域は第 2 始動入賞口 8 2 0 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 7 】

また、特定遊技状態 A において、演出モードはツインバトルモード A である。ツインバトルモード A では、大当たり状態中のバトル演出の前に、味方のキャラクタが敵のキャラクタに追いかけられるような演出、即ちバトル演出に繋がる演出が表示装置 4 1 で実行される。

【 0 9 4 8 】

特定遊技状態 B (特定遊技状態 B 1 , B 2、確変状態 B) において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり確率を高確率とし、普電サポートが有りとなるように制御する。従って、特定遊技状態 B において、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。なお、普電サポートが有る場合に、本実施形態の遊技盤 3 0 (図 8 7) では、右打ちで遊技球の大部分が普通変動入賞装置 3 7 に流入する。このため、遊技球は、第 2 始動入賞口 8 2 0 や、小当たりで開状態となる下大入賞口 (第 1 特別変動入賞装置 3 8) にほとんど流入しないため、特定遊技状態 B では、小当たりラッシュ状態とならない。特定遊技状態 B において、右打ちでは、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 2 始動入賞口 8 2 0 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。

【 0 9 4 9 】

また、特定遊技状態 B 1 , B 2 の演出モードは、ツインバトルモード B 1 , B 2 となる。ツインバトルモード A と同様に、ツインバトルモード B 1 , B 2 では、大当たり状態でのバトル演出の前に味方のキャラクタが敵のキャラクタに追いかけられるような演出、即ちバトル演出に繋がる演出が実行される。なお、ツインバトルモード B 1 , B 2 とツインバトルモード A では、表示装置 4 1 に表示される背景等が異なってよい。また、ツインバトルモード B 1 とツインバトルモード B 2 は、表示装置 4 1 で表示される主要なキャラクタが味方のキャラクタになるか敵のキャラクタになるかなど演出上の違いがある。

【 0 9 5 0 】

特定遊技状態 C (時短状態) において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり確率を低確率とし、普電サポートが有りとなるように制御する。このため、特定遊技状態 C において、遊技球の発射態様として右打ちが推奨される。そして、特定遊技状態 B と同様に、特定遊技状態 C 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 2 始動入賞口 8 2 0 となり、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。

【 0 9 5 1 】

また、特定遊技状態 C の演出モードは、レスキューモードとなる。レスキューモードでは、表示装置 4 1 において、大当たり状態中のバトル演出において敗北した味方のキャラクタが復活することを期待させるような演出が実行される。

【 0 9 5 2 】

次に、各遊技状態からの遷移 (移行) について説明する。通常遊技状態において、特図 1 変動表示ゲーム (主変動表示ゲーム) によって 1 0 R 確変大当たり A , B が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 A に移行し、1 0 R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C に移行する。通常遊技状態において、特図 2 変動表示ゲーム (従変動表示ゲーム) によって 1 0 R 確変大当たり C - E が発生すると、大当たり状態の終

10

20

30

40

50

了後に特定遊技状態 A に移行し、10R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に移行する。

【0953】

前述のように、大当たり状態中の演出として、表示装置 41 において敵と味方のキャラクターが対戦するバトル演出が実行される。10R 確変大当たり A の場合に、バトル演出において味方のキャラクターが勝利するが、初めの方のラウンド（例えば 1～3 ラウンド）から味方のキャラクターが勝利することを確定的に示唆する演出が実行される（ビクトリボーナス）。10R 確変大当たり B の場合に、バトル演出において味方のキャラクターが勝利する（バトルボーナス勝利）。10R 通常大当たりの場合に、バトル演出において味方のキャラクターが敗北する（バトルボーナス敗北）。また、10R 確変大当たり C - E の場合にも、バトル演出において味方のキャラクターが敗北する（バトルボーナス敗北）。

10

【0954】

なお、大当たり状態の終了後は、大当たり状態中の特定ラウンド（例えば 9 ラウンド）に V 入賞（特定領域 86 への遊技球の通過）があれば確変状態に移行し、V 入賞がなければ確変状態以外の他の遊技状態（ここでは時短状態）に移行する。特定ラウンドや特定ラウンドの直前又は直後のラウンドにおいて、バトル演出における勝敗の結果が表示されてよい。一方、小当たり状態（大当たり状態に比較して短時間）の終了後は、小当たり状態の開始前の元の遊技状態に戻る。なお、大当たり状態中において大当たり確率は低確率となるが、小当たり状態中において、小当たり状態の開始前の大当たり確率が維持される（小当たり状態中及び小当たり状態の前後を通して確率状態は変化しない）。

20

【0955】

特定遊技状態 A において、特図 1 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり A, B が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 A に戻り、10R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C 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（主変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり C, E が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 A に戻り、10R 確変大当たり D が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に移行する。小当たりが頻発して小当たりによる遊技価値（賞球）が多く得られる小当たりラッシュ状態は、特定遊技状態 A の間継続し、小当たりラッシュ状態の全体を通して大当たり確率が高確率（確変状態）に維持される。

【0956】

なお、特定遊技状態 A は、厳密には 2000 回（所定回数）の特図変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（ST）であるが、2000 回は非常に多いため、実質的には次回の大当たりが発生するまで継続する。なお、転落抽選に当選したり、特図変動表示ゲームの実行回数が 2000 回を超えると、通常遊技状態に移行する。特図変動表示ゲームの実行回数は、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である。

30

【0957】

特定遊技状態 A において、10R 確変大当たり A, B と 10R 通常大当たりの場合のバトル演出の内容は、前述のとおりである。10R 確変大当たり C の場合に、バトル演出において味方のキャラクターが勝利する（バトルボーナス勝利）。10R 確変大当たり D の場合に、バトル演出において味方のキャラクターが敗北する（バトルボーナス敗北）。また、10R 確変大当たり E の場合に、バトル演出において味方のキャラクターが勝利するが、初めの方のラウンドから、バトル演出において味方のキャラクターが勝利することを確定的に示唆する演出が実行される（ビクトリボーナス）。

40

【0958】

特定遊技状態 B 1 において、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり A, B が発生すると、大当たり状態の終了後に再び特定遊技状態 A に移行し、10R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C に移行する。特定遊技状態 B 1 において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり C - E が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に戻る。

【0959】

50

なお、特定遊技状態 B 1 は、特定遊技状態 B 1 での特図変動表示ゲームの実行回数が 100 回を超えると、特定遊技状態 B 2 に移行する。なお、転落抽選に当選すると、通常遊技状態に移行する。

【0960】

特定遊技状態 B 2 において、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当り A, B 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 に移行し、10R 通常大当りが発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 C に移行する。特定遊技状態 B 2 において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当り C - E が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に戻る。

【0961】

なお、特定遊技状態 B 2 は、厳密には 3000 回の特図変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（ST）であるが、3000 回は非常に多いため、実質的には次の大当りが発生するまで継続する。なお、転落抽選に当選したり、特図変動表示ゲームの実行回数が 3000 回を超えると、通常遊技状態に移行する。

【0962】

特定遊技状態 C において、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当り A, B 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 に移行し、10R 通常大当りが発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 C に戻る。特定遊技状態 C において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当り C - E が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に戻る。

【0963】

なお、所定の移行条件が成立した場合に、特定遊技状態 C から通常遊技状態に移行する。例えば、この所定の移行条件は、(i) 特定遊技状態 C における特図 1 変動表示ゲームの実行回数が 50 回（第 1 所定回数）を超えること、及び、(ii) 特定遊技状態 C 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 100 回（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。即ち、特定遊技状態 C において、特図 1 変動表示ゲームの実行回数が 50 回を超えたか、或は、特図変動表示ゲームの合計の実行回数が 100 回を超えた時点で通常遊技状態に移行する。

【0964】

特定遊技状態 C では、主変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームが 50 回実行できることが遊技機 10 の本来の仕様（性能）であるが、従来如く、特図変動表示ゲームの合計の実行回数が 50 回を超えることだけを通常遊技状態への移行条件とすると、従変動表示ゲームである特図 2 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) の条件の成立で通常遊技状態に移行し、(ii) の条件が成立することはまずありえない。

【0965】

このように、特定遊技状態 A - C では、他の遊技状態への移行条件として、大当りの発生を条件（第 1 移行条件）と、他の条件（第 2 移行条件、転落抽選の当選や所定回数の特図変動表示ゲームの実行）がある。

【0966】

なお、図 90 の太い線で示したように、特定遊技状態 A 特定遊技状態 B 特定遊技状態 A 特定遊技状態 B … の繰り返しが起こる可能性が高く、これを 2 種類の確変状態 A, B のツインループ（確変 2 回ループ）と呼ぶ。ツインループでは、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B（B 1, B 2）の組合せ（ペア）が少なくとも 1 回発生する。ツインループは、10R 通常大当りの発生により終了することが多く、通常遊技状態で 10R 確変大当り A, B が発生すると、遊技者は、ツインループと時短状態（特定遊技状態 C）の利益を得られる可能性が高い。これにより、遊技の興趣が大いに高まる。

10

20

30

40

50

【0967】

以上のような遊技状態の遷移を実行するために、本実施形態において、例えば、大当り終了設定処理3(図44)のステップA6804では、特図高確率&時短ありフラグではなく、特図高確率フラグのみをセーブし、ステップA6801からA6803を省略する。このようにして、図40のステップA6102の後にステップA6104の判定結果が「Y」であるか、又は、図41のステップA6202の後にステップA6204の判定結果が「Y」であると、大当り終了後に特定遊技状態A(小当りラッシュ状態)に移行する。図40のステップA6103の後にステップA6104の判定結果が「Y」であるか、又は、図41のステップA6203の後にステップA6204の判定結果が「Y」であると、大当り終了後に特定遊技状態B1(その後に特定遊技状態B2)に移行する。

10

【0968】

さらに、図40のステップA6103の後にステップA6104の判定結果が「N」であるか、又は、図41のステップA6203の後にステップA6204の判定結果が「N」であると、大当り終了後に特定遊技状態C(時短状態)に移行する。なお、本実施形態では、大当り終了後に直接的に通常遊技状態に移行することは基本的にはなく、特定遊技状態Cを経てから通常遊技状態に移行する。このため、図40のステップA6102の後にステップA6104の判定結果が「N」となるルート、及び、図41のステップA6202の後にステップA6204の判定結果が「N」となるルートは基本的にはない。しかし、特定領域86が開放されても遊技者が故意に遊技球を特定領域86に通過させないと、このようなルートになる。

20

【0969】

また、本実施形態において、通常遊技状態以外の特定遊技状態B、Cでも、従変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームが主変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームよりも長変動(長時間変動、長い変動時間)となるように、図30(特図2情報設定処理)のステップA4501において、特図低確率中又は時短あり中(電サポあり中)であるか否か、即ち、通常遊技状態又は特定遊技状態B、Cであるか否かを判定する。そして、特図低確率中又は時短あり中(電サポあり中)である場合に(判定結果が「Y」)、A4505からA4510の処理に進んで、従変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームが長変動となるようにする。なお、図29(特図1情報設定処理)のステップA4402において、特定遊技状態A(特図高確率&サポなし中)では、従変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームが主変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームよりも長変動(長い変動時間)となるように前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する。

30

【0970】

〔特図1変動中処理〕

図91は、第5実施形態に係る特図1変動中処理の手順を示すフローチャートである。なお、図35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。第5実施形態では、図柄確定回数出力回数として、図柄確定回数1出力回数と図柄確定回数2出力回数の2種類がある。

【0971】

遊技制御装置100は、まず、図柄確定回数1出力回数を+1更新する(1だけ増加する)(A5301a)。後述の図柄確定回数1信号編集処理(図94A)のように、図柄確定回数1出力回数が+1更新されることに対応して、1回だけ図柄確定回数1信号が出力される。このように、特図1変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合(直前)に、図柄確定回数1信号が出力される。図柄確定回数1信号は、外部情報端子71から遊技場内部管理装置(ホールコンピュータ)などの外部装置に出力される。

40

【0972】

次に、遊技制御装置100は、現在、特図高確率&サポなし中以外の状態(特定遊技状態A以外)であるか否かを判定する(A5301b)。大当り確率が低確率(特図低確率)又は普電サポート(電サポ)がある場合に(A5301bの結果が「Y」)、即ち、通

50

常遊技状態又は特定遊技状態 B, C である場合に、図柄確定回数 2 出力回数を + 1 更新し (A 5 3 0 1 c)、ステップ A 5 3 0 2 の処理に移行する。後述の図柄確定回数 2 信号編集処理 (図 9 4 B) のように、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されることに対応して、図柄確定回数 2 信号 (所定信号、所定種類の信号) が、1 回だけ、外部情報端子 7 1 から遊技場内部管理装置 (ホールコンピュータ) などの外部装置に出力される。

【 0 9 7 3 】

このように、通常遊技状態又は特定遊技状態 B, C において、主変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合に、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力されることになる。

【 0 9 7 4 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図高確率 & サポなし中の状態 (特定遊技状態 A) である場合に (A 5 3 0 1 b の結果が「 N 」)、そのまま、ステップ A 5 3 0 2 の処理に移行する。

【 0 9 7 5 】

このように、大当たり確率が高確率 (特図高確率) で普電サポート (電サポ) がない特定遊技状態 A (小当たりラッシュ状態) において、主変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームであるため、従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合においては、図柄確定回数 2 信号は出力されない。

【 0 9 7 6 】

特図 1 変動表示ゲームの実行中に、その特図 1 変動表示ゲームの結果が大当たりであり且つ特図 2 も変動中である場合に、特図 2 表示中処理が実行中でなければ (ステップ A 5 3 0 9 の判定が「 N 」)、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 1 出力回数を + 1 更新する (1 だけ増加する) (A 5 3 1 0 a)。このように、特図 1 変動表示ゲームの当り結果 (大当たり) によって特図 2 変動表示ゲームがはずれ結果で強制停止 (強制終了) する場合に、図柄確定回数 1 出力回数が + 1 更新され、1 回だけ図柄確定回数 1 信号が外部装置に出力される。

【 0 9 7 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、現在、特図高確率 & サポなし中の状態であるか否か、即ち、特定遊技状態 A (小当たりラッシュ状態) であるか否かを判定する (A 5 3 1 0 b)。特図高確率 & サポなし中の状態 (特定遊技状態 A) である場合に (A 5 3 1 0 b の結果が「 Y 」)、図柄確定回数 2 出力回数を + 1 更新し (A 5 3 1 0 c)、ステップ A 5 3 1 1 の処理に移行する。図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されることに対応して、1 回分の図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力される。

【 0 9 7 8 】

このように、特定遊技状態 A (小当たりラッシュ状態) において、主変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームのはずれ停止図柄が強制停止 (強制終了) によって確定して表示される場合に、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力されることになる。

【 0 9 7 9 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、特図高確率 & サポなし中の状態 (特定遊技状態 A) でない場合に (A 5 3 1 0 b の結果が「 N 」)、そのまま、ステップ A 5 3 1 1 の処理に移行する。

【 0 9 8 0 】

このように、大当たり確率が低確率 (特図低確率) 又は普電サポート (電サポ) があるような通常遊技状態又は特定遊技状態 B, C 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ため、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームのはずれ停止図柄が強制停止によって確定し表示される場合に、図柄確定回数 2 信号は出力されない。

【 0 9 8 1 】

以上の特図 1 変動中処理によって、主変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームが正常停止する場合に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されて、図柄確定回数 2 信号が出力される (A 5 3 0 1 c)。また、主変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームが強制

10

20

30

40

50

停止（強制終了）する場合に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されて、図柄確定回数 2 信号が出力される（A 5 3 1 0 c）。

【0982】

なお、正常停止（正常終了）とは、強制停止（強制終了）ではなく停止（終了）することをいう。正常停止の場合には、抽選（大当り判定処理、小当り判定処理）に応じた停止図柄が表示されるが、強制停止の場合には、抽選に関係なくはずれ停止図柄が表示される。

【0983】

一方、特図 1 変動中処理によって、従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームが正常停止する場合や、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームが強制停止（強制終了）する場合に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されず、図柄確定回数 2 信号が出力されない。

10

【0984】

〔特図 2 変動中処理〕

図 9 2 は、第 5 実施形態に係る特図 2 変動中処理の手順を示すフローチャートである。なお、図 3 6 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。

【0985】

遊技制御装置 100 は、まず、図柄確定回数 1 出力回数を + 1 更新する（A 5 4 0 1 a）。図柄確定回数 1 出力回数が + 1 更新されることに対応して、1 回だけ図柄確定回数 1 信号が出力される。このように、特図 2 変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合（直前）に、図柄確定回数 1 信号が外部装置に出力される。

20

【0986】

次に、遊技制御装置 100 は、現在、特図高確率 & サポなし中の状態であるか否か、即ち、特定遊技状態 A（小当りラッシュ状態）であるか否かを判定する（A 5 4 0 1 b）。大当り確率が高確率（特図高確率）で普電サポート（電サポ）がない場合に（A 5 4 0 1 b の結果が「Y」）、図柄確定回数 2 出力回数を + 1 更新し（A 5 4 0 1 c）、ステップ A 5 4 0 2 の処理に移行する。図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されることに対応して、1 回だけ図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力される。

【0987】

このように、特定遊技状態 A（小当りラッシュ状態）において、主変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合（直前）に、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力されることになる。

30

【0988】

一方、遊技制御装置 100 は、特図高確率 & サポなし中の状態（特定遊技状態 A）でない場合に（A 5 4 0 1 b の結果が「N」）、そのまま、ステップ A 5 4 0 2 の処理に移行する。

【0989】

このように、通常遊技状態又は特定遊技状態 B、C では、主変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームであるため、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームの停止図柄が抽選によって確定し停止表示される場合（直前）においては、図柄確定回数 2 信号は出力されない。

40

【0990】

特図 2 変動表示ゲームの実行中に、その特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであり且つ特図 1 も変動中である場合に、特図 1 表示中処理が実行中でなければ（ステップ A 5 4 1 0 の判定が「N」）、遊技制御装置 100 は、図柄確定回数 1 出力回数を + 1 更新する（A 5 4 1 1 a）。このように、特図 2 変動表示ゲームの当り結果（大当り）によって特図 1 変動表示ゲームがはずれ結果で強制停止（強制終了）する場合に、図柄確定回数 1 出力回数が + 1 更新され、1 回だけ図柄確定回数 1 信号が外部装置に出力される。

【0991】

次に、遊技制御装置 100 は、現在、特図高確率 & サポなし中の状態以外であるか否か

50

を判定する（A 5 3 1 0 b）。特図高確率 & サポなし中の状態以外である場合に（A 5 4 1 1 bの結果が「Y」）、即ち、通常遊技状態又は特定遊技状態 B, C である場合に、図柄確定回数 2 出力回数を + 1 更新し（A 5 4 1 1 c）、ステップ A 5 4 1 5 の処理に移行する。図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されることに対応して、1 回分の図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力される。

【0992】

このように、通常遊技状態又は特定遊技状態 B, C において、主変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームの強制停止（強制終了）によつてはずれ停止図柄が確定して表示される場合に、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力されることになる。

【0993】

一方、遊技制御装置 100 は、特図高確率 & サポなし中の状態（特定遊技状態 A）である場合に（A 5 4 1 1 bの結果が「N」）、そのまま、ステップ A 5 4 1 5 の処理に移行する。

【0994】

このように、大当たり確率が高確率（特図高確率）で普電サポート（電サポ）がない特定遊技状態 A（小当たりラッシュ状態）において、主変動表示ゲームが特図 2 変動表示ゲームであるため、従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームのはずれ停止図柄が強制停止によつて確定し表示される場合においては、図柄確定回数 2 信号は出力されない。

【0995】

以上の特図 2 変動中処理によつて、主変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームが正常停止する場合（強制停止でなく停止する場合）に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されて、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力される（A 5 4 0 1 c）。また、主変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームが強制停止（強制終了）する場合に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されて、図柄確定回数 2 信号が外部装置に出力される（A 5 3 1 1 c）。

【0996】

一方、特図 2 変動中処理によつて、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームが正常停止する場合や、従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームが強制停止（強制終了）する場合に、図柄確定回数 2 出力回数が + 1 更新されず、図柄確定回数 2 信号が出力されない。

【0997】

〔外部情報編集処理〕

次に、タイマ割込み処理（図 7）における外部情報編集処理（A 1 3 2 1）の詳細について説明する。図 9 3 は、第 5 実施形態に係る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 9 3 A は外部情報編集処理の前半部分を示し、図 9 3 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 1 0）、磁石不正監視処理（A 1 3 1 7）、盤電波不正監視処理（A 1 3 1 8）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（ホールコンピュータ）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。

【0998】

遊技制御装置 100 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 5 0 1）。ガラス枠開放エラーが発生中でない場合（A 9 5 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 5 0 2）。本体枠開放エラーが発生中でない場合（A 9 5 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 5 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 5 0 4）。

【0999】

遊技制御装置 100 は、ガラス枠開放エラーが発生中である場合（A 9 5 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 5 0 2の結果が「Y」）、

10

20

30

40

50

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 5 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 5 0 6）。

【1 0 0 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 9 5 0 4、A 9 5 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 5 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 5 0 8）。セキュリティ信号制御タイマの初期値は、所定時間（例えば 2 5 6 m s e c）が設定される。

【1 0 0 1】

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 でない場合（A 9 5 0 8 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（A 9 5 0 9）、ステップ A 9 5 1 0 の処理に移行する。

10

【1 0 0 2】

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 である場合（A 9 5 0 8 の結果が「Y」）、磁石不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 5 1 0）。なお、磁石不正監視処理（A 1 3 1 7）において磁気センサスイッチ 6 1 からの検出信号に異常が発見された場合に、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（A 9 5 1 0 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（A 9 5 1 1）。なお、電波不正監視処理（A 1 3 1 8）において電波センサ 6 2 からの検出信号に異常が発見された場合に、盤電波不正が発生中であると判定できる。

20

【1 0 0 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、盤電波不正が発生中でない場合（A 9 5 1 1 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（A 9 5 1 2）。枠電波不正信号が遊技制御装置 1 0 0 に入力された場合に、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（A 9 5 1 2 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（A 9 5 1 3）。なお、不正 & 入賞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（A 9 5 1 3 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（A 9 5 1 4）。なお、不正 & 入賞監視処理によって普通変動入賞装置 3 7 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。

30

【1 0 0 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、普電不正発生中でない場合（A 9 5 1 4 の結果が「N」）、さらに、振動不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 5 1 5）。振動不正監視処理（A 1 3 1 9）において振動センサ 6 5 からのオン信号が検出された場合、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（A 9 5 1 5 の結果が「N」）、さらに、異常排出エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 5 1 6）。異常排出監視処理（A 1 3 2 0）において異常排出発生中フラグが設定された場合、異常排出エラーが発生中であると判定できる。

【1 0 0 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、異常排出エラーが発生中でない場合（A 9 5 1 6 の結果が「N」）、さらに、V 通過エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 5 1 7）。特定領域スイッチ 7 2（V 入賞口スイッチ）が有効でない期間に入賞口スイッチ / 状態監視処理（A 1 3 1 0）において特定領域スイッチ 7 2 への入力が検出された場合、V 通過エラーが発生中であると判定できる。なお、特図変動表示ゲームの結果が 1 0 R 確変大当り A - E のいずれかである場合に、大当り状態中の特定ラウンド（例えば 9 ラウンド）で特定領域スイッチ 7 2 が有効になる。

40

【1 0 0 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、V 通過エラーが発生中でない場合（A 9 5 1 7 の結果が「N」）、さらに、残存球エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 5 1 8）。入賞口スイッチ / 状態監視処理（A 1 3 1 0）において、上大入賞口スイッチ 3 9 a で検出された遊

50

技球が特定領域スイッチ72と残存球排出口スイッチ73のいずれでも検出されない場合に残存球エラーが発生中であると判定できる。残存球エラーが発生中でない場合（A9518の結果が「N」）、さらに、スイッチ異常エラーが発生中であるか否かを判定する（A9519）。

【1007】

遊技制御装置100は、スイッチのネクタ抜けなどのスイッチ異常エラー（前述のスイッチ異常1エラー）が発生中である場合（A9519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（A9520）。スイッチ異常エラーが発生中である場合（A9519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（A9522）。

10

【1008】

一方、遊技制御装置100は、磁石不正が発生中である場合（A9510の結果が「Y」）、盤電波不正が発生中である場合（A9511の結果が「Y」）、枠電波不正が発生中である場合（A9512の結果が「Y」）、大入賞口不正が発生中である場合（A9513の結果が「Y」）、普電不正発生中である場合（A9514の結果が「Y」）、振動不正が発生中である場合（A9515の結果が「Y」）、異常排出エラーが発生中である場合（A9516の結果が「Y」）、V通過エラーが発生中である場合（A9517の結果が「Y」）、又は、残存球エラーが発生中である場合（A9518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（A9521）、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（A9522）。

20

【1009】

遊技制御装置100は、ステップA9520、A9522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（A9523）。続いて、遊技制御装置100は、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する（A9524）。

【1010】

次に、遊技制御装置100は、図柄確定回数1信号を編集して出力するための図柄確定回数1信号編集処理（A9525）と図柄確定回数2信号を編集して出力するための図柄確定回数2信号編集処理（A9526）を実行して、外部情報編集処理を終了する。

30

【1011】

〔図柄確定回数1信号編集処理〕

次に、外部情報編集処理（図93）における図柄確定回数1信号編集処理（A9525）の詳細について説明する。図94Aは、図柄確定回数1信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【1012】

遊技制御装置100は、まず、図柄確定回数1信号出力制御タイマが0でなければ-1更新する（1だけ減算する）（A9601）。なお、図柄確定回数1信号出力制御タイマの最小値は0に設定されている。そして、遊技制御装置100は、図柄確定回数1信号出力制御タイマの値が0であるか否かを判定する（A9602）。

40

【1013】

遊技制御装置100は、図柄確定回数1信号出力制御タイマの値が0である場合には（A9602の結果が「Y」）、さらに、図柄確定回数1信号出力回数が0であるか否かを判定する（A9603）。

【1014】

そして、遊技制御装置100は、図柄確定回数1信号出力回数が0でない場合には（A9603の結果が「N」）、図柄確定回数1信号出力回数を-1更新し（1だけ減算し）（A9604）、図柄確定回数1信号出力制御タイマ領域に図柄確定回数1信号出力制御タイマ初期値（例えば、556msec）をセーブする（A9605）。

50

【 1 0 1 5 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 1 信号をオン状態にするオンデータを R A M の外部情報出力データ領域にセーブし (A 9 6 0 7)、図柄確定回数 1 信号編集処理を終了する。また、図柄確定回数 1 信号出力回数が 0 である場合には (A 9 6 0 3 の結果が「 Y 」)、外部装置用の図柄確定回数 1 信号をオフ状態にするオフデータを R A M の外部情報出力データ領域にセーブし (A 9 6 0 8)、図柄確定回数 1 信号編集処理を終了する。

【 1 0 1 6 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマの値が 0 でない場合には (A 9 6 0 2 の結果が「 N 」)、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマが出力オン区間中であるか否かを判定する (A 9 6 0 6)。なお、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマの値が所定時間 (例えば 3 0 0 m s e c) 以上であることである。

【 1 0 1 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合には (A 9 6 0 6 の結果が「 Y 」)、図柄確定回数 1 信号をオン状態にするオンデータを R A M の外部情報出力データ領域にセーブする (A 9 6 0 7)。また、図柄確定回数 1 信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合には (A 9 6 0 6 の結果が「 N 」)、外部装置用の図柄確定回数 1 信号をオフ状態にするオフデータを R A M の外部情報出力データ領域にセーブして (A 9 6 0 8)、図柄確定回数 1 信号編集処理を終了する。

【 1 0 1 8 】

このようにして、特図 1 変動中処理 (図 9 1) や特図 2 変動中処理 (図 9 2) で図柄確定回数 1 信号出力回数が + 1 更新 (1 だけ増加) されると、図柄確定回数 1 信号編集処理で - 1 更新 (1 だけ減算) した後に、図柄確定回数 1 信号をオン状態にして発生させる。従って、図柄確定回数 1 出力回数が + 1 更新されると、 1 回だけ図柄確定回数 1 信号が外部装置に出力される。

【 1 0 1 9 】

〔 図柄確定回数 2 信号編集処理 〕

次に、外部情報編集処理 (図 9 3) における図柄確定回数 2 信号編集処理 (A 9 5 2 6) の詳細について説明する。図 9 4 B は、図柄確定回数 2 信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 0 2 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、図柄確定回数 2 信号出力制御タイマが 0 でなければ - 1 更新する (A 9 7 0 1)。なお、図柄確定回数 2 信号出力制御タイマの最小値は 0 に設定されている。そして、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 2 信号出力制御タイマの値が 0 であるか否かを判定する (A 9 7 0 2)。

【 1 0 2 1 】

遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 2 信号出力制御タイマの値が 0 である場合には (A 9 7 0 2 の結果が「 Y 」)、さらに、図柄確定回数 2 信号出力回数が 0 であるか否かを判定する (A 9 7 0 3)。

【 1 0 2 2 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 2 信号出力回数が 0 でない場合には (A 9 7 0 3 の結果が「 N 」)、図柄確定回数 2 信号出力回数を - 1 更新し (A 9 7 0 4)、図柄確定回数 2 信号出力制御タイマ領域に図柄確定回数 2 信号出力制御タイマ初期値 (例えば、 5 5 6 m s e c) をセーブする (A 9 7 0 5)。

【 1 0 2 3 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、図柄確定回数 2 信号をオン状態にするオンデータを R A M の外部情報出力データ領域にセーブし (A 9 7 0 7)、図柄確定回数 2 信号編集処理を終了する。また、図柄確定回数 2 信号出力回数が 0 である場合には (A 9 7 0 3 の結果が「 Y 」)、外部装置用の図柄確定回数 2 信号をオフ状態にするオフデータを R A M の外

10

20

30

40

50

部情報出力データ領域にセーブし（A9708）、図柄確定回数2信号編集処理を終了する。

【1024】

一方、遊技制御装置100は、図柄確定回数2信号出力制御タイマの値が0でない場合には（A9702の結果が「N」）、図柄確定回数2信号出力制御タイマが出力オン区間中であるか否かを判定する（A9706）。なお、図柄確定回数2信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、図柄確定回数2信号出力制御タイマの値が所定時間（例えば300ms）以上であることである。

【1025】

遊技制御装置100は、図柄確定回数2信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合には（A9706の結果が「Y」）、図柄確定回数2信号をオン状態にするオンデータをRAMの外部情報出力データ領域にセーブする（A9707）。また、図柄確定回数2信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合には（A9706の結果が「N」）、外部装置用の図柄確定回数2信号をオフ状態にするオフデータをRAMの外部情報出力データ領域にセーブして（A9708）、図柄確定回数2信号編集処理を終了する。

10

【1026】

このようにして、特図1変動中処理（図91）や特図2変動中処理（図92）で図柄確定回数2信号出力回数が+1更新（1だけ増加）されると、図柄確定回数2信号編集処理で-1更新（1だけ減算）した後に、図柄確定回数2信号をオン状態にして発生させる。従って、図柄確定回数2出力回数が+1更新されると、1回だけ図柄確定回数2信号が外部装置に出力される。

20

【1027】

以上のとおり、図柄確定回数信号として、図柄確定回数1信号と図柄確定回数2信号が、特図1変動中処理（図91）、特図2変動中処理（図92）、及び、外部情報編集処理（図93、図柄確定回数1信号編集処理（図94A）と図柄確定回数2信号編集処理（図94B）を含む）に基づいて発生する。これら図柄確定回数信号は、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）に加えて、遊技機10の上方の近傍に外部装置として配置されるデータ表示器（データ表示装置、データ表示手段）にも出力されてよい。

【1028】

これにより、データ表示器で、図柄確定回数1信号に基づいて全ての特図変動表示ゲームのゲーム数を表示するか、図柄確定回数2信号に基づいて主変動表示ゲームのゲーム数のみを表示するかを、遊技場関係者が選択できる。即ち、データ表示器は、1回分の図柄確定回数1信号を+1とカウント（計数）するか、或は、1回分の図柄確定回数2信号を+1とカウントして、カウント値をゲーム数（回転数、変動回数、実行回数）として表示してよい。なお、いずれかの図柄確定回数信号を、遊技場内部管理装置でカウントして、カウント値をデータ表示器に送信して、ゲーム数として表示してもよい。

30

【1029】

また、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）において、全ての特図変動表示ゲームのゲーム数から主変動表示ゲームのゲーム数を減算することによって、従変動表示ゲームのゲーム数（ほぼ、長変動のゲーム数）を取得することができ、遊技者が打ち方指示表示（右打ち指示表示又は左打ち指示表示）に従って遊技をしているか監視するなど、従変動表示ゲームのゲーム数を遊技場の管理に役立てることができる。

40

【1030】

〔図柄確定回数1信号と図柄確定回数2信号の発生〕

図95は、各遊技状態における図柄確定回数1信号（a）と図柄確定回数2信号（b）の発生態様（発生状況）をまとめたテーブルである。

【1031】

図95（a）のように、図柄確定回数1信号は、通常遊技状態、特定遊技状態A（確変状態A、小当りラッシュ状態）、特定遊技状態B（確変状態B）、及び、特定遊技状態C（時短状態）のいずれの遊技状態においても、全ての特図変動表示ゲームの停止の際（停

50

止時)に発生する。即ち、主変動表示ゲームであるか従変動表示ゲームあるかによらず、また、正常停止であるか強制停止であるかによらず、図柄確定回数1信号は、特図変動表示ゲームの停止の際に発生する。

【1032】

一方、図95(b)のように、図柄確定回数2信号は、各遊技状態での主変動表示ゲームの停止の際に発生し、従変動表示ゲームの停止の際には発生しない。このように、図柄確定回数2信号は、特図変動表示ゲームの停止うち、主変動表示ゲームの停止(又は、主変動表示ゲームの停止図柄が確定したこと)に対応する所定信号となる。図柄確定回数2信号は、従変動表示ゲームの停止には対応しない。ここで、通常遊技状態、特定遊技状態B(確変状態B)、及び、特定遊技状態C(時短状態)で、主変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームであり、従変動表示ゲームは特図2変動表示ゲームである。また、特定遊技状態A(確変状態A、小当りラッシュ状態)で、主変動表示ゲームは、特図2変動表示ゲームであり、従変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームである。

10

【1033】

なお、主変動表示ゲームが強制停止(強制終了)されるのは、従変動表示ゲームの大当りの場合のみであり、さらに、遊技者も長変動であるなど利益がないことから従変動表示ゲームを始動させようとししない(従始動領域に入賞させようとししない)。このため、主変動表示ゲームが強制停止されることは、ごく稀にしか起こらず、主変動表示ゲームが強制停止される際の図柄確定回数1信号と図柄確定回数2信号は、滅多に発生しないので実質的に無視してよい。なお、従変動表示ゲームは主変動表示ゲームに比較してかなり変動時間が長いため、強制停止されることが主変動表示ゲームに比較して多く、従変動表示ゲームの大当りはほとんど発生しない。このことから主変動表示ゲームが強制停止されることは、ごく稀にしか起こらない。また、図92と異なり、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特図変動表示ゲームの小当りで他方の特図変動表示ゲームが中断ではなく強制停止される構成とすれば、従変動表示ゲームが強制停止される機会がより多くなる。

20

【1034】

図96は、図柄確定回数1信号(a)と図柄確定回数2信号(b-1)(b-2)の発生態様を示すタイムチャートである。

【1035】

図96(a)のように、図柄確定回数1信号編集処理(図94A)の図柄確定回数1信号出力制御タイマ初期値が556msであり、出力オン区間中がタイマ値の556msから300msであれば、図柄確定回数1信号は、256msの間オン状態となり、300ms以上の間オフ状態となる。

30

【1036】

図柄確定回数1信号は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのいずれであるかにかかわらず、全ての特図変動表示ゲームの停止の際(停止期間の開始時)に発生する。なお、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち、一方が大当り結果で停止して他方がはずれ結果で強制停止する場合(同時停止の場合)、2つの図柄確定回数1信号は同時に送信できないため、他方の停止の際の図柄確定回数1信号は、一方の停止の際の図柄確定回数1信号と間隔(オフ状態に相当する300ms)を空けて送信される。

40

【1037】

図96(b-1)(b-2)のように、図柄確定回数2信号編集処理(図94B)の図柄確定回数2信号出力制御タイマ初期値が556msであり、出力オン区間中がタイマ値の556msから300msであれば、図柄確定回数2信号は、256msの間オン状態となり、300ms以上の間オフ状態となる。

【1038】

(b-1)のように、通常遊技状態、特定遊技状態B(確変状態B)、及び、特定遊技状態C(時短状態)において、図柄確定回数2信号は、主変動表示ゲームである特図1変

50

動表示ゲームの停止の際に発生して、主変動表示ゲームが停止したことに対応する信号となる。図柄確定回数2信号は、従変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームが停止したことには無関係である。なお、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち、一方が大当たり結果で停止して他方がはずれ結果で強制停止する場合（同時停止の場合）でも、主変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームの停止に対してのみ図柄確定回数2信号が発生する。

【1039】

(b-2)のように、特定遊技状態A（確変状態A，小当りラッシュ状態）において、図柄確定回数2信号は、主変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームの停止の際に発生して、主変動表示ゲームが停止したことに対応する信号となる。図柄確定回数2信号は、従変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームが停止したことには無関係である。なお、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち、一方が大当たり結果で停止して他方がはずれ結果で強制停止する場合（同時停止の場合）でも、主変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームの停止に対してのみ図柄確定回数2信号が発生する。

10

【1040】

このように、図柄確定回数2信号は、各遊技状態での主変動表示ゲームの停止の際にだけ発生するようにして、図柄確定回数2信号のカウント値をゲーム数としてデータ表示器に表示すれば、従変動表示ゲームを除いた形で特図変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）のゲーム数を表示できる。従って、遊技者に違和感がなくなり、遊技者の遊技の興趣が向上する。なお、表示装置41において、主変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームは、従変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームよりも大きく表示されるため、遊技者は、主変動表示ゲームにしか注目しない（従変動表示ゲームの開始や終了は認識し難い）。このため、従変動表示ゲームのゲーム数を含めた形で特図変動表示ゲームのゲーム数を表示すると遊技者に違和感が生じることになる。

20

【1041】

また、図柄確定回数2信号は、各遊技状態での主変動表示ゲームの停止の際にだけ発生するようにすれば、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）等は、図柄確定回数2信号のカウント値によって、はずれ結果で強制停止された特図変動表示ゲームをほぼ除いた形でゲーム数を取得できる。そして、このゲーム数が図23の大当たり判定処理による抽選回数に略等しくなることから、遊技場内部管理装置等は、当該ゲーム数（即ち図柄確定回数2信号のカウント値）と、特賞回数（即ち大当たりの発生回数）とから、大当たりの発生確率の実測値を精度良く求めることができる。なお、はずれ結果で強制停止された特図変動表示ゲームは抽選（図23の大当たり判定処理）によってははずれ結果となるものでないから、ゲーム数に含まれると大当たりの発生確率の実測値が正確でなくなる。また、遊技状態毎に図柄確定回数2信号のカウント値を取得すれば、低確率状態での大当たりの発生確率（TS）の実測値と、高確率状態での大当たりの発生確率（TSA）の実測値を求めることができる。

30

【1042】

なお、強制停止された特図変動表示ゲームを完全に除いた形で、図柄確定回数2信号のカウント値によって特図変動表示ゲームのゲーム数を取得するには、主変動表示ゲームが強制停止される稀な場合の図柄確定回数2信号の発生も除く必要があるが、このようにする場合には図91のステップA5310bとA5310cの処理と図92のステップA5311bとA5311cの処理を削除すればよい。

40

【1043】

〔画面遷移〕

図97は、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。ここでは、連荘中に、特定遊技状態A（小当りラッシュ状態）からレギュラー大当り（正常大当り）が発生する場合を示す。なお、連荘とは、通常遊技状態を経ないで大当りが連続して発生することをいう。

【1044】

50

図 97 の (E 1) では、特定遊技状態 A において、主変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームと従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームが、共に実行中 (変動中) の状態である。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「 」となっており、第 2 所定画像 676 も特図 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。

【 1045 】

表示装置 41 の表示画面の中央部の変動表示領域 610 において、主変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲーム (飾り特図 2 変動表示ゲーム) の飾り特別図柄 (識別情報) が、メイン表示として大きな図柄 (大図柄) で変動表示される。表示画面の左端部の変動表示領域 613 において、従変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲーム (飾り特図 1 変動表示ゲーム) の飾り特別図柄 (識別情報) が、サブ表示として小さな図柄 (小図柄) で変動表示されている。なお、表示画面において、従変動表示ゲーム (ここでは特図 1 変動表示ゲーム) の変動と停止結果 (停止図柄) を表示しない構成でもよいし、また、従変動表示ゲームの変動表示を 1 つの飾り特別図柄だけで行ってもよい。

10

【 1046 】

なお、図示しないが、通常遊技状態と特定遊技状態 B , C では、特定遊技状態 A とは逆に、表示装置 41 の表示画面の中央部の変動表示領域 610 において、主変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームの飾り特別図柄が、メイン表示として大きな図柄で変動表示され、表示画面の右端部において、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームの飾り特別図柄が、サブ表示として小さな図柄で変動表示される。

20

【 1047 】

また、表示画面の表示部 630 において、特図 2 変動表示ゲーム (主変動表示ゲーム) の実行権利となる特図 2 保留 (特図 2 始動記憶、第 2 始動記憶) に対応する特図 2 保留表示 630a (特図 2 始動記憶表示) が 3 つ表示されている。保留消化領域 640 では、実行中の変動表示ゲームに係る始動記憶に対応する始動記憶表示 (変動中保留表示) である特図 2 保留表示 630b が表示されている。また、特図 1 保留数表示 650 は、現在の特図 1 保留の数「 3 」を表示し、特図 2 保留数表示 660 は、現在の特図 2 保留の数「 1 」を表示する。

【 1048 】

続いて、(E 2) では、特図 2 変動表示ゲーム (主変動表示ゲーム) が大当たりとなり、表示画面の中央部の変動表示領域 610 において大当たりの停止図柄「 3 , 3 , 3 」が表示される。左端部の変動表示領域 613 において、特図 1 変動表示ゲーム (従変動表示ゲーム) がはずれ図柄「 1 , 2 , 7 」で強制停止される。

30

【 1049 】

また、このとき、保留消化領域 640 に表示されていた特図 2 保留表示 630b (変動中保留表示) が消失する。第 1 所定画像 675 は特図 1 変動表示ゲームが実行されていないことを示す記号「 x 」となっており、第 2 所定画像 676 も特図 2 変動表示ゲームが実行されていないことを示す記号「 x 」になっている。

【 1050 】

次に、(E 3) では、ファンファーレ演出が実行され、大当たりであることが報知されるとともに、大当たりの種類 (ここでは 10R 確変 B 大当たり又は 10R 通常大当たり) や大当たり状態中の演出の情報を示す文字画像「 バトルボーナス 」が表示される。また、大当たりの停止図柄に対応する文字画像「 3 」が、表示画面の端で (E 2) の大当たりの停止図柄よりも小さく表示され、大当たりの停止図柄を示唆する。そして、文字画像「 3 」は、大当たり状態の終了の際まで (エンディング演出の開始前まで) 表示される。また、ファンファーレ演出中に、右打ちを示唆する右打ち表示が表示されてもよい。

40

【 1051 】

そして、(E 4) から (E 5) では、大当たりラウンド中の演出であるラウンド演出が、初回の大当たりラウンドである 1 ラウンドから、最終ラウンドである 10 ラウンドまで実行

50

される。通常遊技状態を経ないで大当たりが 8 回連続して発生している 8 連荘であることを示す文字画像「8 連荘」が、ラウンド演出中に表示される。なお、「8 連荘」という表示ではなく、「大当たり回数 8 回」などと表示されてもよい。

【 1 0 5 2 】

次に、(E 6) では、大当たりのエンディング演出が実行される。エンディング演出中に、所定条件下で、通常のエンディング演出と異なり、適切な休憩タイミングを報知する休憩タイミング報知演出が実行される。本実施形態において、所定条件は、大当たりの継続に関する条件であり、連荘回数が所定回数 (8 回) となることであるが、遊技が通常よりも好調であることに対応する他の所定条件でもよい。例えば、他の所定条件として、小当りラッシュへの突入回数が所定回数 (例えば 5 回) となることなどがある。

10

【 1 0 5 3 】

また、休憩タイミング報知演出が実行される所定条件は、ホール・遊技者設定モード処理 (B 0 0 1 1、図 7 8) によって、遊技場 (遊技店) の責任者が設定できる構成としてもよい。これにより、遊技場の一般的な遊技者のレベルに応じた所定条件を設定できる。

【 1 0 5 4 】

前述のように、ファンファーレ演出中に、右打ちが開始されて普図始動ゲート 3 4 (右のゲート) に遊技球が通過するまで、大当たりに関する処理 (即ち大入賞口の開放) が開始しないため (図 3 9 A の A 6 0 0 3)、休憩タイミングの一例は、大当たりの開始の際に普図始動ゲート 3 4 に遊技球が通過する前となる。そこで、休憩タイミング報知演出として、遊技盤 3 0 を模した画像 6 7 9 とともに、「大当たりの開始の際には右のゲートに球を通過させなければ休憩可能です!!!」のような文字画像 6 7 8 が表示される。画像 6 7 9 は、遊技盤 3 0 において右打ちで普図始動ゲート 3 4 に遊技球を入球させない様子を示す。休憩タイミングの他の例は、特定遊技状態 A - C 中 (時短 / 確変状態中) である。

20

【 1 0 5 5 】

なお、遊技者がより直接的に休憩タイミングを把握できるように、(E 6) の休憩タイミング報知演出は、大当たり終了の際のエンディング演出 (所定演出) ではなく、大当たり開始の際のファンファーレ演出 (別の所定演出) において実行されてもよい。

【 1 0 5 6 】

このように、条件装置の作動 (ここでは、大当たりフラグ領域への大当たり情報の設定) の後に、普図始動ゲート 3 4 (特定の入球領域) への遊技球の通過によって大当たり遊技 (大入賞口の開放) が開始する遊技機 1 0 において、休憩タイミングを報知する休憩タイミング報知演出を実行できる。従って、遊技者が適切な休憩タイミングを認識でき、右打ち状態が長時間に及んだ場合でも遊技者が疲労を感じることを抑制できる。また、頻繁に休憩タイミング報知演出を実行すると他の演出の邪魔になるが、所定条件下を満たした場合に休憩タイミング報知演出を実行できるため、遊技の興趣の低下を抑制できる。

30

【 1 0 5 7 】

また、通常遊技状態中や時短 / 確変状態中に休憩しても不利益がないことは、一般的に知られていることから、休憩タイミング報知演出において、遊技機 1 0 に特有な不利益のない休憩タイミングを報知することが好ましい。本実施形態では、報知することが好ましい休憩タイミングは、大当たりの停止図柄の表示後に普図始動ゲート 3 4 (特定の入球領域) へ遊技球が通過までのタイミングとなる。なお、この休憩タイミング報知演出によって、大当たり遊技 (大入賞口の開放) をどのように開始するかなど、遊技の仕方も説明できる。

40

【 1 0 5 8 】

[第 5 実施形態の変形例]

以上で、図柄確定回数 1 信号と図柄確定回数 2 信号の両方が外部情報端子 7 1 から外部装置に出力される構成が説明されたが、図柄確定回数 1 信号が省略され、外部装置に出力されない構成も可能である。即ち、図柄確定回数 2 信号のみが外部装置に出力される構成も可能である。この場合に、図 9 1 のステップ A 5 3 0 1 a、A 5 3 1 0 a と、図 9 2 のステップ A 5 4 0 1 a、A 5 4 1 0 a と、図 9 3 B のステップ A 9 5 2 5、図 9 4 A の処

50

理が省略される。

【1059】

また、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの正常停止の際にのみ、図柄確定回数2信号を発生させる構成とすれば、強制停止したものを除いて正常停止した特図変動表示ゲームのゲーム数を外部装置で集計できる。このような構成とするには、例えば、図91のステップA5301b、A5310b、A5310cと図92のステップA5401b、A5411b、A5411cを省略すればよい。

【1060】

さらに、図92と異なり、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特図変動表示ゲームの小当りで他方の特図変動表示ゲームが中断ではなく強制停止される構成も可能である。このようにするには、例えば、図92のステップA5409、A5420 - A5422を省略すればよい。

10

【1061】

また、演出制御装置300は、演出モード切替設定処理において設定された演出モードと、遊技制御装置100から受信した図柄停止のコマンド（飾り特図1停止コマンド、飾り特図2停止コマンド）とに基づいて、各遊技状態（各演出モード）における全ての変動表示ゲームの停止回数、主変動表示ゲームの停止回数、従変動表示ゲームの停止回数を計数して、表示装置41等の表示装置（サブ表示装置でもよい）に表示してもよい。このようにすれば、ガラス枠15等の上部で遊技者側に張り出すトップユニットが設けられてデータ表示器が見え難い場合でも、遊技者は、主変動表示ゲームのゲーム数（回転数、変動回数、実行回数）や、従変動表示ゲームのゲーム数などを、遊技機10内の表示装置で把握することができる。

20

【1062】

さらに、図87 - 図89の遊技盤に代えて、特開2017 - 148127の図111に記載のような遊技盤を用いてもよい。

【1063】

[第5実施形態の作用・効果]

第5実施形態に係る遊技機10は、始動条件の成立に基づいて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制御手段を備え、変動表示ゲームの停止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を発生可能である。制御手段（遊技制御装置100）は、第1の始動条件の成立（例えば始動入賞口への入賞）に基づいて第1変動表示ゲームを実行し、第2の始動条件の成立（例えば他の始動入賞口への入賞）に基づいて第2変動表示ゲームを実行し、第1変動表示ゲームと、第2変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能である。遊技状態に応じて、第1変動表示ゲームと第2変動表示ゲームのうち一方の変動表示ゲームを主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）として定めるように構成（制御）する。

30

【1064】

このような遊技機10によると、遊技状態に応じて遊技性を変えることができ、遊技が単調でなくなる。従って、遊技の興趣を向上させることができる。

【1065】

また、第5実施形態に係る遊技機10において、制御手段は、主となる変動表示ゲームの停止に対応する第1信号（例えば、図柄確定回数2信号）を遊技機10の外部に出力可能であるとともに、第1信号の他に、主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）であるか、主ではない変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）であるかに関係なく、変動表示ゲームの停止に対応する第2信号（例えば、図柄確定回数1信号）を遊技機10の外部に出力可能である。

40

【1066】

このため、遊技者が主に認識する主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）のゲーム数を遊技機10の外部の外部装置で取得できる。また、外部装置において、全ての変動表示ゲームのゲーム数を表示するか、主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）のゲ

50

ーム数のみを表示するか選択でき、利便性が増す。さらに、外部装置において、全ての変動表示ゲームのゲーム数から主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）のゲーム数を減算することによって、主ではない変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）のゲーム数（ほぼ、長変動のゲーム数）を取得することができ、利便性が増す。

【1067】

さらに、第5実施形態に係る遊技機10において、遊技球が流入し易い容易状態と遊技球が流入し難い非容易状態に変換可能な普通変動入賞装置37を備える。遊技機10は、特別結果（大当り）となる確率が通常遊技状態よりも高く普通変動入賞装置37が非容易状態に維持される第1高確率状態（特定遊技状態A）と、特別結果となる確率が通常遊技状態よりも高く普通変動入賞装置37が容易状態に変換可能な第2高確率状態（特定遊技状態B）と、を発生可能である。制御手段は、1回の特別遊技状態（大当り状態）の終了後に、第1高確率状態とこれに連続する第2高確率状態の組合せを1回以上発生可能である。従って、遊技者の利益が大きくなり、遊技の興趣が向上する。

10

【1068】

第5実施形態に係る遊技機10は、主始動領域への遊技球の入球、又は、当該主始動領域と異なる従始動領域への遊技球の入球に基づいて、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制御手段（遊技制御装置100）を備え、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の停止結果が特別結果（例えば大当り結果又は小当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能である。制御手段は、主始動領域への遊技球の入球に基づいて実行される主変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの一方）と、従始動領域への遊技球の入球に基づいて実行される従変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの他方）を共に変動中の状態とすることが可能である。制御手段は、主変動表示ゲームが特別結果となった場合に、従変動表示ゲームを特別結果以外の結果（例えばはずれ結果）で強制的に停止させる。また、制御手段は、主変動表示ゲームの停止に対応する所定信号（例えば、図柄確定回数2信号、第1信号）を遊技機10の外部に出力可能である。

20

【1069】

このような遊技機10によると、遊技機10の外部に出力する信号が適切に調整されて、遊技機10の外部の外部装置が、主変動表示ゲームの停止に対応するが従変動表示ゲームの停止に対応しない所定信号の発生に基づいて、主変動表示ゲームのゲーム数（回転数、変動回数、実行回数）を取得できる。このため、遊技者が認識するゲーム数と略同一のゲーム数を取得して表示でき、遊技者等の違和感がなくなるとともに遊技の興趣が向上する。

30

【1070】

さらに、遊技機10の外部に出力する信号が適切に調整されて、遊技機10の外部の外部装置が、特別結果以外の結果（はずれ結果）で強制的に停止された従変動表示ゲームを除いた形で、停止結果が抽選された変動表示ゲームのゲーム数をほぼ正確に取得できる。このため、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）等の外部装置において、このゲーム数と特別結果の回数から特別結果の発生確率（例えば大当りの発生確率）の実測値を精度良く求めることができる。

40

【1071】

また、第5実施形態に係る遊技機10において、制御手段（遊技制御装置100）は、所定信号の他に、主変動表示ゲームであるか従変動表示ゲームであるかに関係なく、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の停止に対応する信号（例えば、図柄確定回数1信号、第2信号）を遊技機10の外部に出力可能である。

【1072】

従って、データ表示器等の外部装置において、全ての変動表示ゲームのゲーム数を表示するか、主変動表示ゲームのゲーム数のみを表示するか選択でき、利便性が増す。さらに、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）等の外部装置において、全ての変動表示ゲームのゲーム数から主変動表示ゲームのゲーム数を減算することによって、従変動表示ゲ

50

ームのゲーム数（ほぼ、長変動のゲーム数）を取得することができ、利便性が増す。

【1073】

また、第5実施形態に係る遊技機10において、変動表示ゲームは、第1遊技状態（例えば通常遊技状態、特定遊技状態B、C）で主変動表示ゲームになる第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）と、第1遊技状態と異なる第2遊技状態（例えば小当りラッシュ状態）で主変動表示ゲームになる第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）と、を含む。第1遊技状態において、第1変動表示ゲームの停止に対応する所定信号を出力可能であり、第2遊技状態において、第2変動表示ゲームの停止に対応する所定信号を出力可能である。

【1074】

従って、各遊技状態に応じた主変動表示ゲームの停止に対応する所定信号を出力可能となる。このため、遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）等の外部装置において、各遊技状態に応じて、特別結果の発生確率（例えば大当りの発生確率）の実測値を精度良く求めることができる。

【1075】

[第6実施形態]

図98から図107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、変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により消費される平均消費電流に関するものである。

【1076】

平均消費電流は、演出制御装置300が実行する変動表示ゲーム（ゲーム、特図変動表示ゲーム、飾り特図変動表示ゲーム）に関連する演出によって単位時間（例えば、1secや100msec）あたりに平均して消費される電流である。

【1077】

平均消費電流を用いることで瞬間的な電流のブレをならす（平均化する）ことができ、例えば演出制御装置300が盤装飾装置46（遊技盤30を構成する盤要素）のLED（演出ユニット、演出部材、発光部材）等を発光させる際に電流の立ち上がりや立ち下りが生じても、演出態様が変わらない場合、図98の各平均消費電流I1～I3等に示すように概ね一定の平均消費電流となる。また、盤装飾装置46（盤要素）のLED等を点滅させる場合も、同様に、電流のオン/オフに伴い生じる電流の変化がならされて、例えば図98等の各平均消費電流I1～I3に示すように演出態様が変わらない限り概ね一定の平均消費電流となる。

【1078】

本実施形態では、表示装置41の表示画面には、演出に係る表示以外にも識別情報等の遊技に係る必要な表示が表示されており、表示装置41で消費される電流を平均消費電流に含めないものとする。なお、表示装置41で消費される電流を平均消費電流に含めてもよい。

【1079】

また、以下の実施形態では平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様について説明するが、平均消費電流の代わりに、演出制御装置300が実行する変動表示ゲームに関連する演出によって単位時間あたりに平均して消費される平均消費電圧や平均消費電力を変化させて、盤装飾装置46のLEDの発光態様等を変化させるようにしてもよい。

【1080】

[平均消費電流のタイミングチャート]

図98は、第6実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の一例を示すタイミングチャートである。

【1081】

10

20

30

40

50

変動表示ゲームが実行されると、演出制御装置 300 は、例えば図 98 の (A) ~ (C) に示すようにリーチ演出として演出 A ~ C を実行することができる。なお、タイミングチャートの横軸の時間 (時刻) は、各演出 A ~ C が実行される特図変動表示ゲームの開始 (変動開始) からの時間 (時刻) である。

【1082】

例えば、演出 A はノーマルリーチ (Nリーチ) の演出として実行され、演出 B (第 1 の演出) はスペシャル 1 リーチ (SP1リーチ) やスペシャル 2 リーチ (SP2リーチ) の演出として実行され、演出 C (第 2 の演出) はスペシャル 3 リーチ (SP3リーチ) やプレミアリーチの演出として実行されることができ、演出制御装置 300 は、抽選 (振り分け) に基づいて設定された変動系コマンド (変動コマンド) に対応して、変動演出設定処理のステップ B2010 等でリーチの種類 (Nリーチ、SP1 - SP3リーチ、プレミアリーチ) については演出 A ~ C を選択 (決定) する。

10

【1083】

また、変動表示ゲームの結果が大当たり (特別結果) となる演出 (予告) の期待度、すなわち大当たりの期待度 (期待値) は、演出 A < 演出 B < 演出 C の順に高い。期待度は、その演出が選択された場合に大当たりになる確率を示唆し、大当たりであるときのその演出の選択率及び大当たりでないとき (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。

【1084】

なお、大当たりの期待度に代えて、大当たりとなった場合に大当たり後の遊技状態が確変状態に遷移する期待度として確変期待度を示唆 (報知) してもよい。

20

【1085】

図 98 の (A) に示すように、変動表示ゲームに関連する Nリーチのリーチ演出として演出 A が実行される場合、変動表示ゲームの開始からの時刻 t1 まで、変動表示領域 610 (左領域 610A、中領域 610C、右領域 610B) の識別情報としての飾り特別図柄 (大図柄) が複数変動表示される通常変動 (前半変動) が行われる。

【1086】

通常変動中の平均消費電流は、例えば、後述する他の電流よりも比較的低い電流 I1 となり、図 99 の (あ) に示すように盤装飾装置 46 の LED の発光等が行われる。

【1087】

図 99 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行され通常変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤 30 の正面模式図である。図 99 は、図 87 の遊技盤 30 を模式的に描いたものに相当する。

30

【1088】

表示装置 41 の表示画面には、例えば、変動表示領域 610 が中央に表示され、第 1 保留表示部 630a と保留消化領域 643 とが下部に表示され、特図 1 保留数表示部 653 と特図 2 保留数表示部 660 と変動表示領域 614 とが右部に表示される。

【1089】

例えば通常遊技状態では、主変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームの飾り特別図柄が、変動表示領域 610 の識別情報として大きな図柄で変動表示「」される (メイン表示)。また、変動表示領域 614 には、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲームの飾り特別図柄が小さな図柄で変動表示「」される (サブ表示)。なお、サブ表示は、複数の図柄を表示させる態様「」等の代わりに、一つの図柄を表示させる態様「」等としてもよい。また、サブ表示は、表示装置 41 の表示画面以外で表示してもよく、例えばランプ表示装置 80 や図示しない他の表示画面に表示してもよい。

40

【1090】

保留消化領域 643 には、実行中の主変動表示ゲームとなる特図 1 変動表示ゲームに対応する保留が 1 つ表示される。第 1 保留表示部 630a には、特図 1 変動表示ゲームの実行権利となる特図 1 保留 (特図 1 始動記憶、第 1 始動記憶) に対応する特図 1 保留表示 633a が 1 つ表示されている。なお、図示していないが、従変動表示ゲームとなる特図 2

50

変動表示ゲームの実行権利となる特図 2 保留（特図 2 始動記憶、第 2 始動記憶）に対応する特図 2 保留表示を表示してもよい。

【 1 0 9 1 】

特図 1 保留数表示部 6 5 3 には特図 1 保留数を示す数字「1」が表示され、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「0」が表示される。

【 1 0 9 2 】

そして、通常変動では、例えば図 9 9 の（あ）に示すように、一部の盤装飾装置 4 6 の LED のみが発光（点灯または点滅）する。なお、以下の本実施形態の遊技盤 3 0 の正面模式図では、発光する盤装飾装置 4 6 の演出ユニット（LED）の発光態様をハッチングや黒塗りで表しており、白抜き < 粗いハッチング < 細かいハッチング < 黒塗りの順で発光の輝度（強度）が強いことを示す。

10

【 1 0 9 3 】

図 9 9 の（あ）では、平均消費電流が電流 I 1 となるように、例えば上演ユニット 4 0 g と右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 1 とが低輝度で発光している。なお、以下の説明では、盤装飾装置 4 6 の演出ユニットの発光態様の一例を示しており、平均消費電流が電流 I 1 となる範囲で当該発光態様を適宜変更することができる。例えば、盤装飾装置 4 6 の LED の発光は、一部のみに限らず、全部をより低輝度で発光させてもよい。また、上スピーカ 1 9 a や下スピーカ 1 9 b から音や音声を出力させる際に消費する電流や、各可動部材（可動部材 6 2 1、6 5 0、6 7 0）を可動させる際に消費する電流を含めて、平均消費電流が電流 I 1 となるように制御してもよい。さらに、盤装飾装置 4 6 の LED 等以外にも、枠装飾装置 1 8 の LED 等を発光させるようにしてもよい。この場合には、遊技盤 3 0 を遊技者が視認する際に視界に入り易いようにセンターケース 4 0 に比較的近い枠装飾装置 1 8 の LED 等を発光させることが好ましい。

20

【 1 0 9 4 】

次に、図 9 8 の（A）に示すように、時刻 t 1 で通常変動（前半変動）からリーチ状態（後半変動）となると、平均消費電流は電流 I 1 から電流 I 2 へと高くなる。

【 1 0 9 5 】

リーチ状態の平均消費電流が電流 I 1 よりも高い電流 I 2 になると、例えば図 1 0 0 の（い）に示すように盤装飾装置 4 6 の LED の発光等が行われる。

【 1 0 9 6 】

図 1 0 0 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ前半の変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤 3 0 の正面模式図である。

30

【 1 0 9 7 】

リーチ状態となると、変動表示領域 6 1 0 に変動表示「」されている特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）の飾り特別図柄は、例えば左領域 6 1 0 A と右領域 6 1 0 B の飾り特別図柄が仮停止した状態「5 5」となる。

【 1 0 9 8 】

図 1 0 0 の（い）では、平均消費電流が電流 I 2 となるように、例えば演出ユニット 4 0 g と右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 1 とが低輝度で発光するとともに、左上演出ユニット 4 0 f が中輝度で発光する。

40

【 1 0 9 9 】

なお、演出 A では、図 9 8 の（A）に示すように、時刻 t 2 以降のリーチ後半も平均消費電流が電流 I 2 になっており、図 1 0 0 の（い）に示すような盤装飾装置 4 6 の演出ユニットの発光態様が維持される。また、演出 A では、時刻 t 2 以降でも図 1 0 0 の（い）の表示装置 4 1 の表示画面の表示態様を維持してもよいし、時刻 t 2 以降に表示画面の表示態様を変化させてもよい。ただし、演出 A は、Nリーチであるため、時刻 t 2 以降でムービー演出（動画演出）は実行されない。

【 1 1 0 0 】

次に、図 9 8 の（B）を参照して、演出 B について説明する。

【 1 1 0 1 】

50

変動表示ゲームに関連するSP1リーチやSP2リーチのリーチ演出として演出Bが実行されると、演出Aと同様に通常変動とリーチ前半の変動が行われる。したがって、演出Aと同様に、通常変動中における遊技盤30は図99の(あ)に示す態様となり、リーチ前半の変動中における遊技盤30は図100の(い)に示す態様となる。

【1102】

そして、時刻t2で演出Bのリーチ後半になると、平均消費電流は電流I2から電流I3へとさらに高くなる。

【1103】

リーチ状態の平均消費電流が電流I2よりもさらに高い電流I3になると、例えば図101の(う)に示すように盤装飾装置46のLEDの発光等が行われる。

10

【1104】

図101は、第6実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときの演出態様の一例を示す遊技盤30の正面模式図である。

【1105】

リーチ状態がリーチ後半に移行すると、例えば図101の(う)に示すように、表示装置41の表示画面の中央でキャラクタ等によるムービー演出(動画演出)が実行される。このとき、遊技者がムービー演出を見易くなるように、例えば表示画面の右上隅等で、特図1変動表示ゲーム(主変動表示ゲーム)の飾り特別図柄がリーチ状態になって小さく変動表示「5 5」されることができる。

【1106】

20

ムービー演出では、例えば図101の(う)に示すように、マスクを被ったキャラクタ501が斧502を振りかざして、ヒロインの女の子のキャラクタ503が「キャー！」と叫び逃げていく演出を行うことができる。なお、表示画面に「キャー！」という文字を表示するとともに上スピーカ19aや下スピーカ19bからセリフの音声を出力してもよい。また、大当りの期待度に応じて「キャー！」等のセリフを変更してもよい。このように期待度に応じてセリフを変更することで遊技者の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。

【1107】

なお、表示装置41の表示画面では、ムービー演出に代えて、黒い背景を表示する黒表示(ブラック表示)にして、演出に関する表示を非表示にしてもよい。ブラック表示中は、表示装置41の表示画面には、例えば飾り特別図柄や保留消化領域643の保留、特図1保留表示33a、特図1保留数、特図2保留数等といった遊技に関する表示のみを表示できる。表示装置41がバックライトを使用するもの(液晶ディスプレイ等)である場合には、バックライトの輝度を維持したまま(表示装置41の平均消費電流を維持したまま)、黒い背景を表示してもよい。

30

【1108】

図101の(う)では、平均消費電流が電流I3となるように、例えば上演出ユニット40gと右上演出ユニット40hの発光部641と左上演出ユニット40fとが高輝度で発光するとともに、右下演出ユニット40jが高輝度で発光する。

【1109】

40

続いて、図98の(C)を参照して、演出Cについて説明する。

【1110】

変動表示ゲームに関連するSP3リーチやプレミアリーチのリーチ演出として演出Cが実行されると、演出Aや演出Bと同様に通常変動とリーチ前半の変動が行われる。したがって、演出Aや演出Bと同様に、通常変動中における遊技盤30は図99の(あ)に示す態様となり、リーチ前半の変動中における遊技盤30は図100の(い)に示す態様となる。また、演出Bと同様に、時刻t3までのリーチ後半の変動中における遊技盤30は、図101の(う)に示す態様となる。

【1111】

そして、時刻t3になると、演出Cのリーチ後半で演出の一部または全部が意図的に略

50

変化しなくなり固まるようなフリーズ演出が行われる。演出Cでフリーズ演出が行われている間（フリーズ期間中）、平均消費電流は一時的に電流I1よりも低い電流I0へと電流I3から低下して、例えば図102の（え）に示すように盤装飾装置46のLEDの発光や消灯等が行われる。電流I0は、例えば電流が流れていない状態、すなわち0Aとしてもよい。フリーズ期間は、リーチ演出全体の期間であるリーチ演出期間に比較してごく短い期間であってよい。

【1112】

図102は、第6実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときのフリーズ演出態様の一例を示す遊技盤30の正面模式図である。

【1113】

演出制御装置300がフリーズ演出を実行すると、例えば平均消費電流が電流I0となるように遊技盤30の盤装飾装置46のLED等が全消灯になる。また、移動可能な可動部材等も消費電流が発生しないよう静止している。したがって、大当たり期待度の高い演出Cのリーチ後半で、高輝度で発光している盤装飾装置46のLED等が演出の途中でいきなり全消灯となるので、遊技者に意外性を感じさせる演出とすることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【1114】

他方で、表示装置41の表示画面では、フリーズ演出中も小さく表示された変動表示領域610で飾り特別図柄がリーチ状態となって変動表示「5 5」されおり、遊技者に変動表示ゲームが実行中であることを認識させ易くなっている。また、表示画面では、フリーズ演出に合わせてムービー演出が実行されるようにして、遊技者の大当たりに対する期待感を高めるようにしてもよい。例えば、図102の（え）では、フリーズ演出になる前からのムービー演出が継続されており、ヒロインの女の子のキャラクタ503がマスクを被ったキャラクタ501によって飛ばされたシーンが一時停止またはスローモーションになっている。

【1115】

なお、フリーズ演出を行う際に、遊技盤30の可動部材621、670を表示装置41の表示画面の前方に移動させてから移動停止するようにしてもよい。可動部材621は、左上演出ユニット40fのうち、マスクの形をした移動可能な部材であり、可動部材670は、下演出ユニット40iのうち、斧の形をした移動可能な部材である。このような態様でフリーズ演出を行うことによって、動的な態様から静的な態様に演出が変化することを強調できるので、遊技者により意外性を感じさせる効果的な演出とすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、可動部材621、670を移動させる態様に限らず、上演出ユニット40gの移動可能な可動部材650等といった他の可動部材を移動させてもよい。

【1116】

また、フリーズ演出を実行する際の平均消費電流は、電流I1よりも低い電流であればよく、例えば、盤装飾装置46の一部のLED等を発光させてもよい。

【1117】

その後、時刻t4で演出制御装置300がフリーズ演出を終了すると、平均消費電流は電流I3に復帰して、盤装飾装置46のLED等はフリーズ演出前と同様の発光態様、すなわち図101の（う）に示す発光態様に戻る。そして、変動表示ゲームの停止結果が大当たり（例えば「555」）となることで、遊技者はファンファーレ遊技や大当たり遊技を行うことができる。

【1118】

このように、演出Cでは、フリーズ演出が実行されるフリーズ期間（図98の（C）の時刻t3から時刻t4までの期間）を除いて、演出Cの平均消費電流が演出Bの平均消費電流と同じになる。そのため、大当たり期待度の高い演出Cのフリーズ演出が突然実行されることで、演出Bが実行されていると認識していた遊技者にとって意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 1 1 1 9 】

本実施形態で、表示装置 4 1 がバックライトを使用するもの（液晶ディスプレイ等）である場合には、表示装置 4 1 で消費される電流の大部分がバックライトの消費電流となる。フリーズ期間を含めてリーチ演出期間中に、盤装飾装置 4 6 の LED 等が輝度変更されても、表示装置 4 1 のバックライトは輝度変更されないように設定され、表示装置 4 1 の平均消費電流が変化しないようにする。このため、表示装置 4 1 の平均消費電流は、フリーズ期間中及びフリーズ期間前後を通して略一定であり、フリーズ演出に合わせてムービー演出を実行したりムービー演出中にフリーズ演出を実行しても、表示装置 4 1 の表示画面での違和感が少なくなる。

【 1 1 2 0 】

なお、上記の説明では、変動表示ゲームの開始からの時刻 t_1 、 t_2 、 t_3 、 t_4 において平均消費電流を電流 I_1 、 I_2 、 I_3 、 I_0 と段階的（ステップ状）に変化させたが、無段階的（スロープ状）に変化させてもよい。

【 1 1 2 1 】

また、盤装飾装置 4 6 の LED 等は、輝度（明るさ）を変化させる発光態様に限らず、LED の発光数、色を変化させるようにしてもよい。例えば、LED の発光数を変化させることによって、平均消費電流を変化させることができる。

【 1 1 2 2 】

図 1 0 3 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときのフリーズ演出後の演出態様の一例を示す遊技盤 3 0 の正面模式図である。

【 1 1 2 3 】

フリーズ演出の実行後、演出制御装置 3 0 0 は、盤装飾装置 4 6 の全ての LED 等を最大輝度で点滅させることができる。具体的には、演出制御装置 3 0 0 は、例えば図 1 0 3 の（え'）に示すように、盤装飾装置 4 6 の演出ユニット（上演出ユニット 4 0 g、右上演出ユニット 4 0 h、左上演出ユニット 4 0 f、右下演出ユニット 4 0 j、左下演出ユニット 4 0 i）の LED 等が最大輝度で点滅するとともに、右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 0 が最大輝度で点滅する。

【 1 1 2 4 】

ここで、盤装飾装置 4 6 の LED 等は、最大輝度で発光するものの、発光態様が点灯ではなく点滅になる。そのため、平均消費電流を電流 I_3 に抑えることができるとともに、盤装飾装置 4 6 の全ての LED 等が激しく全点滅するので、演出効果を高くでき、遊技の興趣を向上させることができる。また、最大輝度での点滅に合わせて、上スピーカ 1 9 a や下スピーカ 1 9 b から例えば「スギヤーン」等の大きな効果音を出力するようにしてもよい。

【 1 1 2 5 】

なお、平均消費電流が電流 I_3 よりも高い電流 I_4 となって、盤装飾装置 4 6 の全ての LED 等が最大輝度で点灯する発光態様については、図 1 0 5 にて後述する。

【 1 1 2 6 】

また、フリーズ演出を実行する際に、演出制御装置 3 0 0 は、盤装飾装置 4 6 の一部の LED 等のみを高輝度で発光させるようにしてもよい。具体的には、演出制御装置 3 0 0 は、例えば、下演出ユニット 4 0 i と右下演出ユニット 4 0 j と左上演出ユニット 4 0 f の発光部 6 2 4 と右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 0 とを高輝度で発光させることができる。

【 1 1 2 7 】

他方で、演出制御装置 3 0 0 は、盤装飾装置 4 6 の他の LED 等を消灯させる。したがって、一部の LED 等が高輝度で発光しても、盤装飾装置 4 6 の LED 等が全体で消費する平均消費電流を電流 I_1 よりも低い電流に抑えることができる。

【 1 1 2 8 】

盤装飾装置 4 6 の演出ユニットをこのような発光態様とすることで、右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 0 と、表示装置 4 1 の表示画面の前方に移動した左上演出ユニット 4

10

20

30

40

50

0 f の発光部 6 2 4 とが、略直線状に並び高輝度で発光する一方で、当該発光部 6 2 4、6 4 0 周辺に発光する LED 等がないので、略直線状の発光態様が強調される効果的な演出にでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 2 9 】

〔平均消費電流のタイミングチャートの変形例〕

図 1 0 4 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出（演出 C）により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の変形例を示すタイミングチャートである。

【 1 1 3 0 】

変動表示ゲームが実行されると、演出制御装置 3 0 0 は、図 9 8 の（C）に代えて図 1 0 4 に示すようにリーチ演出として演出 C を実行することもできる。

【 1 1 3 1 】

図 1 0 4 に示す演出 C は、図 9 8 の（C）に示す演出 C と同様に、時刻 t_1 までの通常変動における平均消費電流が電流 I_1 となり、時刻 t_1 から時刻 t_2 までのリーチ前半の変動における平均消費電流が電流 I_2 となる。

【 1 1 3 2 】

そして、時刻 t_2 でリーチ後半の変動になると、平均消費電流は、図 9 8 の（C）で上述した電流 I_3 よりもさらに高い電流 I_4 になる。

【 1 1 3 3 】

リーチ状態の平均消費電流が電流 I_4 になると、例えば図 1 0 5 の（う'）に示すように盤装飾装置 4 6 の LED の最大輝度による発光等が行われる。なお、平均消費電流が電流 I_3 よりも高い電流となる程度に、盤装飾装置 4 6 の LED の発光輝度（発光強度）が高くなっていけばよく、最大輝度でなくてもよい。

【 1 1 3 4 】

また、例えば、平均消費電流を電流 I_3 よりもさらに高い電流 I_4 とした場合に、大当りの期待度が高くなるようにしてもよい。すなわち、大当りの期待度は、盤装飾装置 4 6 の LED の発光輝度が強いほど、高くなるようにしてもよい。他方で、この場合には、平均消費電流が例えば電流 I_3 よりも低い電流 I_2 や電流 I_1 等となる場合に、大当りの期待度を低くすることができる。なお、上記の説明では、平均消費電流を電流 I_3 よりもさらに高い電流 I_4 とした場合に、大当りの期待度が高くなるようにしたが、平均消費電流が高く変化するほど大当りの期待度が低くなるようにしてもよい。

【 1 1 3 5 】

また、大当りの期待度は、フリーズ演出前からフリーズ演出になる際の平均消費電流の落ち込み方（落差、差の絶対値）が大きくなるほど、高くなるようにしてもよい。例えば、フリーズ演出前からの平均消費電流の落差は、図 1 0 4 の演出 C においては $I_4 - I_0$ となり、図 9 8 の（C）の演出 C においては $I_3 - I_0$ となる。そのため、図 9 8 の（C）の演出 C の期待度よりも、図 1 0 4 の演出 C の期待度を高くなるようにできる。また、大当りの期待度は、フリーズ演出からフリーズ演出後に復帰する際の平均消費電流の立ち上がり方（差の絶対値）が大きくなるほど、高くなるようにしてもよい。なお、上記の説明では、フリーズ演出と当該フリーズ演出前後の平均消費電流の差が大きくなるほど大当りの期待度が高くなるようにしたが、平均消費電流の差が大きく変化するほど大当りの期待度が低くなるようにしてもよい。

【 1 1 3 6 】

図 1 0 5 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されリーチ後半の変動をしているときの演出態様の変形例を示す遊技盤 3 0 の正面模式図である。

【 1 1 3 7 】

図 1 0 5 の（う'）に示すようにリーチ状態がリーチ後半に移行すると、図 1 0 1 の（う）と同様に、表示装置 4 1 の表示画面の中央でキャラクタ等によるムービー演出（動画演出）が実行される。また、例えば表示画面の右上隅等では、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）の飾り特別図柄がリーチ状態となって小さく変動表示「5 5」されて

いる。

【 1 1 3 8 】

ムービー演出では、例えば図 1 0 5 の（う'）に示すように、表示画面に表示される画像オブジェクトとしての斧 5 0 2 の色（色彩）を変化して大当りの期待度を示唆（報知）することで、遊技者の期待感を煽るようにしてもよい。例えば、斧 5 0 2 の色に応じた大当りの期待度は、白<赤<虹の順で高くできる。

【 1 1 3 9 】

なお、斧 5 0 2 の色以外の画像オブジェクトの色として、キャラクタ 5 0 1 の被ったマスクの色や、ヒロインの女の子のキャラクタ 5 0 3 の服の色やセリフの色等に応じて大当りの期待度を示唆してもよい。また、斧 5 0 2 等の形状や模様を大当りの期待度に応じて変更してもよく、登場するキャラクタやその人数等を大当りの期待度に応じて変更してもよい。なお、大当りの期待度に代えて、大当たりとなった場合に大当たり後の遊技状態が確変状態に遷移する期待度として確変期待度を示唆（報知）してもよい。

10

【 1 1 4 0 】

また、図 1 0 5 の（う'）では、平均消費電流が電流 I 3 よりもさらに高い電流 I 4 となるように、図 1 0 1 の（う）で上述した盤装飾装置 4 6 の演出ユニット（上演出ユニット 4 0 g、右上演出ユニット 4 0 h、左上演出ユニット 4 0 f、右下演出ユニット 4 0 j、左下演出ユニット 4 0 i）の LED 等が最大輝度で発光するとともに、右上演出ユニット 4 0 h の発光部 6 4 0 が最大輝度で発光する。そのため、遊技盤 3 0 の盤装飾装置 4 6 の LED は、いわゆる全点灯状態となって遊技者が演出の激しさを感じ易くなるので、遊技者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。なお、盤装飾装置 4 6 の演出ユニットの色を斧 5 0 2 の色と同じに揃えたり、補色にする構成も可能である。

20

【 1 1 4 1 】

その後、図 1 0 4 に戻って時刻 t 3 では、演出 C のリーチ後半で演出の一部または全部が意図的に固まるフリーズ演出が、図 9 8 の（え）と同様に行われる。フリーズ演出が行われると、平均消費電流は電流 I 1 よりも低い電流 I 0 へと電流 I 4 から低下する。

【 1 1 4 2 】

なお、図 9 8 の（c）では時刻 t 4 でフリーズ演出から再びフリーズ演出前の発光態様に盤装飾装置 4 6 の LED 等が復帰することとしたが、図 1 0 4 に示す変形例のようにフリーズ演出を継続したままにしてもよい。このように、フリーズ演出を継続したまま変動表示ゲームを停止させることで、遊技者にとって意外性のある演出効果がより強調されるので、遊技の興趣を高めることができる。また、当該変動表示ゲームの停止結果が大当たりとなった場合に、フリーズ演出からファンファーレ演出に移行させることで、より劇的な演出を行い易くなり演出効果を高められるので、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 1 1 4 3 】

〔平均消費電流のタイミングチャートの第 2 変形例〕

図 1 0 6 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の第 2 変形例を示すタイミングチャートである。

【 1 1 4 4 】

変動表示ゲームが実行されると、演出制御装置 3 0 0 は、例えば図 1 0 6 の（A）～（C）に示す第 2 変形例のようにリーチ演出として演出 A ～ C を実行することができる。なお、図 1 0 6 の（A）において N リーチのリーチ演出として実行される演出 A は、図 9 8 の（A）で上述した演出 A と同様であるため説明を省略する。

40

【 1 1 4 5 】

図 1 0 6 の（B）では、SP 1 リーチや SP 2 リーチのリーチ演出として演出 B が実行されると、図 9 8 の（B）で上述した演出 B と同様に通常変動とリーチ前半の変動とが行われる。ここで、時刻 t 2 でリーチ後半になると、第 2 変形例の演出 B では、平均消費電流が電流 I 2 のままの状態が維持される。したがって、盤装飾装置 4 6 の演出ユニットの発光態様は、時刻 t 2 でリーチ後半になっても、例えば図 1 0 0 の（い）に示すようなり

50

ーチ前半の発光態様に維持される。また、表示装置 4 1 の表示画面の中央ではリーチ後半の演出として例えばムービー演出等が実行される。

【 1 1 4 6 】

そして、時刻 t_5 になると、平均消費電流は電流 I_2 から I_3 へと高くなり、盤装飾装置 4 6 の LED は例えば図 1 0 1 の (う) に示すような発光態様になる。したがって、リーチ後半の演出 (例えばムービー演出) が始まって、盤装飾装置 4 6 の LED の発光態様がリーチ前半のまま一時的に維持されるので、遊技者にとって意外性のある演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 4 7 】

図 1 0 6 の (C) では、SP3 リーチやプレミアリーチのリーチ演出として演出 C が実行されると、図 9 8 の (C) で上述した演出 C と同様に通常変動とリーチ前半の変動とが行われる。

10

【 1 1 4 8 】

そして、時刻 t_2 になりリーチ後半の演出が始まると、平均消費電流は I_2 から I_0 に低下し、例えば図 1 0 2 の (え) に示すような演出の一部または全部が意図的に固まるフリーズ演出が行われる。また、表示装置 4 1 の表示画面の中央ではリーチ後半の演出として例えばムービー演出等が実行される。

【 1 1 4 9 】

その後、時刻 t_5 になると、フリーズ演出が終了して平均消費電流は I_0 から I_3 へと高くなり、盤装飾装置 4 6 の LED 等は例えば図 1 0 1 の (う) に示すような発光態様になる。したがって、リーチ後半の演出が始まる際に、平均消費電流が低くなりフリーズ演出が実行されることで、意外性を感じた遊技者はリーチ後半の演出に注目し期待感を高め易くなるので、遊技の興趣を高めることができる。

20

【 1 1 5 0 】

〔平均消費電流のタイミングチャートの第 3 変形例〕

図 1 0 7 は、第 6 実施形態に係る変動表示ゲームが実行されたときに行われる演出 (演出 C) により平均消費電流が変化するタイミング及び変化態様の第 3 変形例を示すタイミングチャートである。

【 1 1 5 1 】

変動表示ゲームが実行されると、演出制御装置 3 0 0 は、リーチ演出として図 1 0 6 の (C) の演出 C に代えて図 1 0 7 に示す演出 C を実行することもできる。

30

【 1 1 5 2 】

図 1 0 7 に示す演出 C は、図 1 0 6 の (C) に示す演出 C と同様に、時刻 t_1 までの通常変動における平均消費電流が電流 I_1 となり、時刻 t_1 から時刻 t_2 までのリーチ前半の変動における平均消費電流が電流 I_2 となる。また、リーチ後半の時刻 t_2 から時刻 t_5 までのフリーズ演出における平均消費電流が、同様に電流 I_0 となる。

【 1 1 5 3 】

そして、時刻 t_5 でリーチ後半のフリーズ演出の後、平均消費電流は、図 1 0 6 の (C) で上述した電流 I_3 よりもさらに高い電流 I_4 になる。

【 1 1 5 4 】

リーチ状態の平均消費電流が電流 I_4 になると、例えば図 1 0 5 の (う') に示すように盤装飾装置 4 6 の LED の最大輝度による発光等が行われる。なお、平均消費電流が電流 I_3 よりも高い電流となる程度に、盤装飾装置 4 6 の LED の発光輝度 (発光強度) が高くなっていけばよく、最大輝度でなくてもよい。

40

【 1 1 5 5 】

なお、平均消費電流を電流 I_4 としてから所定の時間が経過した時刻 t_6 で、演出制御装置 3 0 0 は、平均消費電流を電流 I_4 から低下させる (抑える) ようにしてもよい。例えば、演出制御装置 3 0 0 は、図 1 0 7 の破線で示す演出 C' のように平均消費電流を電流 I_4 から電流 I_3 に下げることができる。

【 1 1 5 6 】

50

演出 C' では、平均消費電流が電流 I 4 である期間は、時刻 t 5 から時刻 t 6 までとなり、演出 C の平均消費電流が電流 I 4 である期間と比べて比較的短い期間になる。このように、演出 C' では、平均消費電流が電流 I 4 である期間が比較的短く設定されることで、盤装飾装置 4 6 の LED の発光強度が最大輝度となり、派手な演出を行える時間を短くできる。そのため、例えば、演出の一部の態様を変えて大当りの期待度や確変の期待度等を示唆する報知を行う際に、当該期待度を判別するために遊技者が注視すべき時間を短くでき、当該演出で示唆したい（遊技者に認識させたい）態様を強調し易くなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【 1 1 5 7 】

なお、上記したフリーズ演出は、リーチ後半に実行されることとしたが、リーチ前半やリーチ前の通常変動中に実行されてもよい。通常変動中にフリーズ演出が実行される例として、例えば先読み演出や擬似連続演出、ステップアップ予告の場合等が挙げられる。

【 1 1 5 8 】

ここで、先読み演出は、待機中の保留等の表示態様を変化させて大当りの期待度を示唆（報知）する保留変化予告などである。

【 1 1 5 9 】

擬似連続演出は、一回の変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始から終了までの間に、変動表示されている飾り特別図柄（飾り第 1 図柄 A ~ C）を擬似的に仮停止表示（擬似停止表示）させる擬似変動（単演出、副演出、副変動）を、所定回数だけ連続して行う演出である。なお、擬似停止表示時に、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示されてもよい。また、擬似連続演出は、一回の変動表示ゲームの開始から終了までの間に、変動表示されている飾り特別図柄を擬似的に仮停止表示させずに、擬似変動が連続して所定回数（複数回）実行されているように見せかける演出としてもよい。

【 1 1 6 0 】

ステップアップ予告は、複数段階に設定された単演出（副演出）を下位の段階（ステップ）から所定の段階（所定ステップ）まで順次実行する演出である。

【 1 1 6 1 】

さらに、上記した盤装飾装置 4 6 の LED の発光態様の説明では、平均消費電流に応じて、遊技盤 3 0 のセンターケース 4 0 の各所（上下左右等）に配置した演出ユニットの発光態様を変化させる例について説明したが、センターケース 4 0 の一部に配置した演出ユニットの発光態様のみを変化させるようにしてもよい。例えば、大当り遊技状態や時短状態（普電サポート状態）となっているときに、右打ち指示表示 6 2 0 と合わせて、右上演出ユニット 4 0 h や上演出ユニット 4 0 g、右下演出ユニット 4 0 j の LED 等の発光態様を平均消費電流に応じて変化させることで、遊技者に右打ち状態であることをより認識させ易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【 1 1 6 2 】

また、ファンファーレ中や大当り状態中（ラウンド遊技中、大当り遊技中）に、第 1 特別変動入賞装置 3 8 や第 2 特別変動入賞装置 3 9 のアタッカ形式の開閉扉 3 8 c、3 9 c の開閉や確変大当りとなったかどうか等に応じて、平均消費電流を変化させて、第 1 特別変動入賞 LED 3 8 L や第 2 特別変動入賞 LED 3 9 L の発光態様のパターンを変化させるようにしてもよい。

【 1 1 6 3 】

[第 6 実施形態の作用・効果]

第 6 実施形態の遊技機 1 0 は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム、飾り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、ゲームに関連する演出（リーチ演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備え、ゲームの結果が特別結果（大当り）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り状態）を発生可能な遊技機である。演出制御手段は、第 1 の演出（演出 B）と、途中で平均消費電流が第 1 の演出と異なる期間（例えばフリーズ期間）を有し、当該期間の前に第 1 の演出と平均消費電流が同じになるように実行され、第 1 の演出とはゲームの結果が特

10

20

30

40

50

別結果となる期待度（大当たり期待度）の異なる第2の演出（演出C）と、のいずれかを、演出として選択して実行可能である。

【1164】

このような遊技機10によれば、第1の演出とはゲームの結果が特別結果となる期待度の異なる第2の演出が実行された際に、途中で平均消費電流が第1の演出よりも低くなる期間（例えばフリーズ期間）に対応するフリーズ演出（図102（え））が実行されることになるので、遊技者に意外性を感じさせる演出とすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第2の演出が実行された際に、途中で平均消費電流が第1の演出よりも高くなる期間に対応する演出（図102（う'））も実行されることになるので、遊技者に意外性を感じさせる演出とすることができ、遊技の興趣を高めることができる。

10

【1165】

第6実施形態の遊技機10は、ゲームを表示可能な表示手段（表示装置41）を、さらに備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、第2の演出の前記期間中（フリーズ期間）及び前記期間の前後で表示手段（表示装置41）の平均消費電流を変化させない。

【1166】

このような遊技機10によれば、第1の演出よりもゲームの結果が特別結果となる期待度が高い第2の演出が実行された際に、途中で平均消費電流が第1の演出よりも低くなる期間（フリーズ期間）に対応するフリーズ演出に合わせてムービー演出を実行したり、ムービー演出中にフリーズ演出を実行できるので、遊技者の大当たりに対する期待感を向上させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【1167】

第6実施形態の遊技機10は、発光（点灯または点滅）可能な発光手段（盤装飾装置46のLED等）を、さらに備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、発光手段を用いて第1の演出と第2の演出とを実行可能である。

【1168】

このような遊技機10によれば、演出に合わせて発光手段の発光輝度（発光強度）が変化するので、遊技者は発光手段の発光態様を見ることでどの演出が選択され実行されているかを容易に認識し易くなる。そのため、遊技者は、例えば第2の演出が実行されていることを認識して大当た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。

30

【1169】

第6実施形態の遊技機10は、音を出力可能な音出力手段（上スピーカ19a、下スピーカ19b）を、さらに備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、音出力手段を用いて第1の演出と第2の演出とを実行可能である。

【1170】

このような遊技機10によれば、演出に合わせて音出力手段の音出力態様（音量や音色、音声等）が変化するので、流下する遊技球や表示画面を注視している遊技者は音出力手段の音出力態様を聞くことでどの演出が選択され実行されているかを容易に認識し易くなる。そのため、遊技者は、例えば第2の演出が実行されていることを認識して大当た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。

40

【1171】

第6実施形態の遊技機10では、演出制御手段（演出制御装置300）は、途中で平均消費電流が第1の演出よりも低くなるフリーズ期間を除いて、第1の演出と平均消費電流が同じになるように第2の演出を実行可能である。

【1172】

このような遊技機10によれば、大当たり期待度の高い第2の演出のフリーズ演出が突然実行されることによって、第1の演出が実行されていると認識していた遊技者にとって意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【1173】

[第7実施形態]

50

図 1 0 8 から図 1 1 6 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、呼出し信号の発生に関するものである。

【 1 1 7 4 】

〔下皿ユニット〕

図 1 0 8 を参照して、呼出しボタン 4 5 4 を備える下皿ユニット 2 9 について説明する。図 1 0 8 は、下皿ユニット 2 9 を右斜め上から見た斜視図 (a) と、左斜め上から見た斜視図 (b) を示す。

10

【 1 1 7 5 】

下皿 2 3 等を備える下皿ユニット 2 9 は、上皿ユニットと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。下皿ユニット 2 9 は、前面枠 1 2 に取り付けられる。下皿ユニット 2 9 は、背面側の下皿ベース 4 5 3 と、下皿ベース 4 5 3 に前方から接続する左側ケース部 4 5 6、中央ケース部 4 5 8、及び右側ケース部 4 6 0 と、を備える。また、下皿ユニット 2 9 は、左側ケース部 4 5 6 よりも下側で、下皿ベース 4 5 3 に前方から接続する下側ケース部 (図示せず) を備える。

【 1 1 7 6 】

また、下皿ユニット 2 9 は、左側ケース部 4 5 6 の前方で且つ下皿 2 3 の左側に、遊技場 (遊技店) の係員や責任者等呼び出すための呼出しボタン 4 5 4 を備える。したがって、遊技中の遊技者は、座っている状態で下皿ユニット 2 9 に手を伸ばすことで、容易に呼出しボタン 4 5 4 を押下 (操作) することができる。また、呼出しボタン 4 5 4 は、光を透過可能なケース部材に覆われ、当該ケース部材には例えば「呼出」という文字が描かれている。したがって、遊技者は、当該文字を視認することで、呼出しボタン 4 5 4 が遊技場の係員を呼び出すためのボタン (操作手段) であることを認識し易くなる。呼出しボタン 4 5 4 には、すなわち呼出しボタン 4 5 4 のケース部材の下方には、枠装飾装置 1 8 の LED (発光ダイオード) が発光手段として設けられる (図示省略) 。

20

【 1 1 7 7 】

呼出しボタン 4 5 4 に備えられた呼出しボタンスイッチ 6 7 からのオン信号 (呼出し信号) は、遊技制御装置 1 0 0 (図 1 0 9) に入力され、外部情報として外部情報端子 7 1 からデータランプ 1 5 5 (外部装置) に送られることで、データランプ 1 5 5 の呼出しランプが発光又は点滅するとともに、ホールコンピュータ (外部装置) にも送られる。なお、データランプ 1 5 5 は、遊技機 1 0 の上方の近傍に設けられ、LED 等からなる呼出しランプと一体化したものでよい。データランプ 1 5 5 は、ホールコンピュータ又は自身で収集した遊技機 1 0 の遊技情報等を表示するデータ表示器を構成する。また、遊技制御装置 1 0 0 に入力された呼出しボタンスイッチ 6 7 からのオン信号は、オン信号に対応する呼出しコマンド (演出コマンド) に変換されて演出制御装置 3 0 0 にも送信される。

30

【 1 1 7 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、単発系コマンド処理 (後述の図 1 1 4) のステップ B 1 3 1 5 の処理で呼出しコマンド (エラー / 不正系 / 呼出しのコマンド) を受信することで、呼出しボタン 4 5 4 の LED を発光 (点灯または点滅) させたり、当該 LED の発光を解除させたりできる。なお、演出制御装置 3 0 0 は、呼出しコマンドを受信することで、表示装置 4 1 の表示画面に対応する表示 (呼出し画面) または表示の解除を行うこともできる。

40

【 1 1 7 9 】

中央ケース部 4 5 8 の前方には、下皿ユニット 2 9 の右前側を装飾する右飾り部 4 6 6 a が設けられる。下皿 2 3 の前方には、下皿ユニット 2 9 の左前側を装飾する左飾り部 4 6 6 b が設けられる。

【 1 1 8 0 】

中央ケース部 4 5 8 は、略上下方向に延在する縦部分 4 5 8 a と略左右方向に延在する横部分 4 5 8 b を有する。中央ケース部 4 5 8 の縦部分 4 5 8 a と右側ケース部 4 6 0 の

50

間には、下スピーカ 19 b と操作ハンドル 24 の軸部 24 a が配置される。

【1181】

下皿ユニット 29 は、大きく分けて、左右方向に延在する平坦部 29 a と、平坦部 29 a の右側で上方に突出する右側突出部 29 b からなる。平坦部 29 a は、下皿 23、左側ケース部 456、及び、中央ケース部 458 の横部分 458 b を含む。平坦部 29 a の上方には、上皿ユニット 20 の底板部（図示省略）が対面して配置される。右側突出部 29 b は、中央ケース部 458 の縦部分 458 a、右側ケース部 460、下スピーカ 19 b、及び、操作ハンドル 24 を含む。

【1182】

下皿ユニット 29 の下皿ベース 453 の背面には、遊技球の第 1 入口 461 と第 2 入口 465 が設けられる。第 1 入口 461 には、球発射装置（図示省略）から打ち出されたが遊技領域 32 に到達せずに戻ってきたようなファール球（落下球）が流入するとともに、上皿 21 が満タン（満杯）になった際に払出ユニットからの遊技球（賞球）が流入してよい。第 2 入口 465 には、上皿 21 から抜かれた遊技球が流入してよい。遊技球は、第 1 入口 461 と第 2 入口 465 から通路 462 を通って、通路 462 の出口 463 から下皿 23 に流入する。なお、下皿 23 が満タンとなった場合に、通路 462 に遊技球が貯留される。通路 462 は、第 1 入口 461 と第 2 入口 465 に連通するために、一部が、左側ケース部 456 と中央ケース部 458 の内部又は下側を通過してよい。通路 462 の上端には、通路 462 を上方から覆う透明な部材であるカバー 464 が設けられる。カバー 464 が透明であることから、ガラス枠 15 を前面枠 12 に対して開放した場合に通路 462 内を視認可能となる。

【1183】

左側ケース部 456 の前方、且つ、下側ケース部（図示せず）の上方には、下皿 23 の底部と前部を構成する皿部 455 が配置される。なお、左側ケース部 456 は、一体的に形成された上板 456 a と前板 456 b を有し、前板 456 b が下皿 23 の背板を構成する。左側ケース部 456 の前板 456 b（下皿 23 の背板）は、下側に行くほど奥側に位置するような傾斜を有することによって、遊技者が斜め上の前方から下皿 23 の遊技球を手で掻き出し易くなる。

【1184】

下皿 23 の底部（即ち皿部 455 の底部）には、円環状の開口部 455 a と、開口部 455 a から 4 方に放射状に延びる谷部 455 b が設けられる。通路 462 の出口 463 から下皿 23 に流入した遊技球は、通り易い谷部 455 b を通って開口部 455 a に落ちる。開口部 455 a は、開閉部材 457 によって通常は閉じられているが、開閉操作部 23 b の操作によって開閉部材 457 が開く。開閉部材 457 が開くと、遊技球は、開口部 455 a（球抜き穴 23 a）を通過して、遊技機 10 の外部に排出される。

【1185】

〔遊技制御装置〕

図 109 は、第 7 実施形態に係る遊技制御系のブロック図である。図 109 では、図 3 から呼出しボタンスイッチ 67 が追加されている。

【1186】

呼出しボタンスイッチ 67 からの信号は、第 2 入力ポート 123 を介して、遊技用マイコン 111 に入力される。遊技用マイコン 111 は、呼出しボタンスイッチ 67 からの信号が入力されると、外部情報としての呼出し信号を、外部情報端子 71 から外部装置（特にホールコンピュータとデータランプ 155）に送信する。また、遊技制御装置 100 は、呼出しボタンスイッチ 67 からの信号が入力されると、呼出しコマンド（演出コマンド）を演出制御装置 300 に送信する。

【1187】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

図 110 は、遊技制御装置 100（遊技用マイコン 111）によるメイン処理（後半部分）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

10

20

30

40

50

れる。図 110 は、図 6 B にステップ A 1045 a を追加したものである。

【1188】

ステップ A 1045 の後、遊技制御装置 100 は、ステップ A 1045 a において、電源投入の際に大当り状態となる（無人で大当り状態となる）ことを報知する無人大当り報知処理を実行する。無人大当り報知処理では、呼出し信号を出力する準備をするとともに、呼出し画面コマンドを演出制御装置 300（演出制御基板）に送信する。

【1189】

なお、呼出し画面コマンドは、呼出しボタンスイッチ 67 がオンした場合に送信される前述の呼出しコマンドと同じものでよいし、異なるものでよい。同じものであれば、遊技制御装置 100 で使用するプログラムの容量が削減できる。異なるものであれば、呼出しボタンスイッチ 67 がオンした際と電源投入の際とで、演出制御装置 300 は異なる処理を実行できる。

10

【1190】

また、無人大当り報知処理において呼出し画面コマンドが演出制御装置 300（演出制御基板）に送信されて呼出し画面フラグが設定された場合には、表示装置 41 では呼出し画面の表示を行うので、ステップ A 1046 において画面指定のコマンドは送信されない。

【1191】

〔無人大当り報知処理〕

図 111 を参照して、前述したメイン処理（図 110）における無人大当り報知処理（A 1045 a）の詳細について説明する。図 111 は、第 7 実施形態に係る無人大当り報知処理の手順を示すフローチャートである。

20

【1192】

遊技制御装置 100 は、まず、特図ゲーム処理番号領域（即ち、特図 1 ゲーム処理番号領域又は特図 2 ゲーム処理番号領域）に記憶された特図ゲーム処理番号（即ち、特図 1 ゲーム処理番号又は特図 2 ゲーム処理番号）が 3 であるか否かを判定する（A 7501）。なお、ステップ A 7501 では、特別遊技状態（大当り状態）を示す情報（又は特別遊技状態となることを示す情報）が記憶されているか否かを判定すればよい。特図ゲーム処理番号「3」以外に、特別遊技状態を示す情報として、大当り情報（A 3807、A 3908）や大入賞口開放情報（A 4209、A 4309）などが記憶されているか否かを判定してもよい。特別遊技状態を示す情報（又は特別遊技状態となることを示す情報）は、RAM 111c（記憶部、記憶手段）に記憶できる。

30

【1193】

遊技制御装置 100 は、特図ゲーム処理番号領域に記憶された特図ゲーム処理番号が 3 でない場合に（A 7501 の結果が「N」）、即ち、特別遊技状態を示す情報が記憶されていない場合に、そのまま無人大当り報知処理を終了する。

【1194】

一方、遊技制御装置 100 は、特図ゲーム処理番号領域に記憶された特図ゲーム処理番号が 3 である場合に（A 7501 の結果が「Y」）、即ち、特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に、呼出し画面コマンドを演出制御装置 300（演出制御基板）に送信する（A 7502）。演出制御装置 300 は、呼出し画面コマンドを受信すると、表示装置 41 に所定の表示（第 1 表示）を行うことによって、遊技場の係員や責任者等を呼び出す呼出し画面を表示する。

40

【1195】

次に、遊技制御装置 100 は、呼出し画面の表示時間を定める呼出し画面タイマを設定する（A 7503）。呼出し画面タイマは、電源投入から呼出し画面を表示し続ける所定時間（一定時間）を定める。ここでの所定時間は、遊技場（遊技店）の開場（開店）の準備作業などに要する時間であり、例えば 10 分程度である。そして、呼出し画面が表示されていることを示す呼出し画面フラグを RWM の呼出し画面フラグ領域にセーブする（A 7504）。その後、呼出し信号が出力されるようにする呼出し信号出力フラグを RWM

50

の呼出し信号出力フラグ領域にセーブする（A 7 5 0 5）。このように呼出し信号出力フラグがオン設定されると、後述の呼出し信号編集処理において、呼出し信号が外部情報端子 7 1 を介して外部装置（特にホールコンピュータとデータランプ 1 5 5）に出力されることになる。そして、無人大当り報知処理を終了する。

【 1 1 9 6 】

以上のように、遊技機 1 0 の電源投入時に特別遊技状態（大当り状態）を示す情報（又は特別遊技状態となることを示す情報）が記憶されている場合に、即ち、遊技場（遊技店）の開場（開店）の際に特別遊技状態から遊技が開始する可能性がある場合に、ホールコンピュータが呼出し信号を受信して、モニタへの画面表示やインカムの音声等によって、遊技場の係員や責任者等に呼出しの報知（呼出し信号が送信されことの報知）をすることができる。また、この場合に、データランプ 1 5 5 も、呼出し信号を受信するか又は呼出し信号を受信したホールコンピュータから指示されると、呼出しランプ（発光部材、発光手段）を点滅又は点灯させ（発光させ）、呼出しの報知をすることができる。さらに、この場合に、表示装置 4 1 への所定の表示（呼出し画面）の表示によって、遊技場の係員や責任者等に呼出しの報知をすることができる。

【 1 1 9 7 】

遊技場の係員や責任者等は、呼出しの報知に気が付いた場合に、所定の措置を行うことができる。特別遊技状態を示す情報を消去するための所定の措置として、RAM 1 1 1 c（記憶部、記憶手段）を初期化又はクリアする RAM 初期化（RAM クリア）、即ち、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 の操作と遊技機 1 0 の電源投入がある。また、演出ボタン 2 5（操作手段）を操作して、表示装置 4 1 の呼出し画面を復旧画面に切り替えることが挙げられる。

【 1 1 9 8 】

なお、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技機の電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に、呼出し信号（所定の信号）を遊技機 1 0 の外部に出力する出力手段を構成する。また、演出制御装置 3 0 0 は、呼出し信号（所定の信号）が出力された場合に表示装置 4 1（表示手段）で所定の表示（第 1 表示）を実行する表示制御手段を構成する。

【 1 1 9 9 】

〔外部情報編集処理〕

図 1 1 2 は、遊技制御装置 1 0 0（遊技用マイコン 1 1 1）によ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 1 1 2 は、図 9 3 B にステップ A 9 5 2 7 を追加したものである。

【 1 2 0 0 】

ステップ A 9 5 2 6 の後、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号の編集などを行う呼出し信号編集処理を実行する。

【 1 2 0 1 】

〔呼出し信号編集処理〕

図 1 1 3 を参照して、前述した外部情報編集処理（図 1 1 2）における呼出し信号編集処理（A 9 5 2 7）の詳細について説明する。図 1 1 3 は、第 7 実施形態に係る呼出し信号編集処理の手順を示すフローチャートである。

【 1 2 0 2 】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、呼出し画面タイマが 0 でなければ - 1 更新する（1 だけ減算する）（A 9 8 0 1）。呼出し画面タイマの最小値は 0 に設定されている。そして、呼出し画面タイマが 0 であるか否かを判定する（A 9 8 0 2）。呼出し画面タイマが 0 でない場合に（A 9 8 0 2 の結果が「N」）、ステップ A 9 8 0 8 の処理に移行する。

【 1 2 0 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し画面タイマが 0 である場合に（A 9 8 0 2 の結果が「Y」）、呼出し画面フラグ（A 7 5 0 4）がセーブされているか否かを判定する（A 9 8 0 3）。呼出し画面フラグがセーブされていない場合に（A 9 8 0 3 の結果が「N」）、ス

10

20

30

40

50

ステップ A 9 8 0 8 の処理に移行する。

【 1 2 0 4 】

遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し画面フラグがセーブされている場合に (A 9 8 0 3 の結果が「 Y 」)、呼出し画面が表示されていることを示す呼出し画面フラグをクリアし (A 9 8 0 4)、復旧画面コマンドを演出コマンドとして準備し (A 9 8 0 5)、演出コマンド設定処理を実行する (A 9 8 0 6)。復旧画面コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 4 1 において、遊技機 1 0 の電源投入 (電源復旧) がされたことなどを示す第 2 表示を行うことによって復旧画面を表示する。次に、再度、呼出し信号を出力するために、呼出し信号出力フラグをセーブする (A 9 8 0 7)。

【 1 2 0 5 】

このように、呼出し画面タイマがゼロになるまで、呼出し画面 (第 1 表示) が電源投入から所定時間だけ表示された後、演出制御装置 3 0 0 は、呼出し画面 (第 1 表示) を呼出し画面と異なる復旧画面 (第 2 表示) に切り替えることができる。これにより、遊技場の係員や責任者等が呼出しに気付かずに所定時間内に R A M 初期化処理 (R A M クリア処理、即ち、 R A M 初期化スイッチ 1 1 2 の操作と電源投入) が実行されない場合に、係員や責任者等に所定時間の呼出しを行った後に、表示装置 4 1 の呼出し画面は終了して復旧画面に切り替わる。従って、呼出し画面を表示しても、遊技機 1 0 の稼働ひいては遊技場の営業に悪影響は及ばない。

【 1 2 0 6 】

また、遊技機 1 0 の電源投入直後に呼出し信号出力フラグをセーブすることによって (A 7 5 0 5)、一回目の呼出し信号が外部情報端子 7 1 を介して外部装置 (特にホールコンピュータとデータランプ 1 5 5) に出力されるが、電源投入から所定時間が経過した後、再度呼出し信号出力フラグをセーブすることによって (A 9 8 0 7)、二回目の呼出し信号が外部装置 (特にホールコンピュータとデータランプ 1 5 5) に出力される。これにより、遊技場の係員や責任者等が一回目の呼出しに気付かない場合でもホールコンピュータに二回目の呼出し信号が送信され、画面表示やインカム等を介して遊技場の係員や責任者等に再度の呼出しの報知をすることができる。なお、データランプ 1 5 5 の呼出しランプは、一回目 (奇数回目) の呼出し信号で点滅又は点灯するが、二回目 (偶数回目) の呼出し信号では消灯するように構成して、遊技機 1 0 の稼働ひいては遊技場の営業に備えるようにしている。

【 1 2 0 7 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出しボタン 4 5 4 に備えられた呼出しボタンスイッチ 6 7 がオンしているか否かを判定する (A 9 8 0 8)。呼出しボタンスイッチ 6 7 がオフしている場合には (A 9 8 0 8 の結果が「 N 」)、何もせずステップ A 9 8 1 0 の処理に移行する。呼出しボタンスイッチ 6 7 がオンしている場合には (A 9 8 0 8 の結果が「 Y 」)、呼出し信号出力フラグをセーブする (A 9 8 0 9)。これにより、呼出しボタン 4 5 4 が押された場合 (操作された場合) には、呼出し信号が外部情報端子 7 1 を介して外部装置 (特にホールコンピュータとデータランプ 1 5 5) に出力される。

【 1 2 0 8 】

このように、呼出しボタンスイッチ 6 7 は、呼出しボタン 4 5 4 の操作を検出可能な検出手段を構成する。遊技制御装置 1 0 0 (出力手段) は、呼出しボタンスイッチ 6 7 (検出手段) の検出があった場合にも、呼出し信号 (所定の信号) を遊技機 1 0 の外部に出力する。

【 1 2 0 9 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号出力制御タイマが 0 でなければ - 1 更新する (A 9 8 1 0)。なお、呼出し信号出力制御タイマの最小値は 0 に設定されている。そして、呼出し信号出力制御タイマが 0 であるか否かを判定する (A 9 8 1 1)。

【 1 2 1 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号出力制御タイマが 0 である場合には (A 9 8 1 1 の結果が「 Y 」)、さらに、呼出し信号出力フラグがセーブされているか否かを判定する (

10

20

30

40

50

A 9 8 1 2)。

【 1 2 1 1 】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号出力フラグがセーブされている場合には (A 9 8 1 2 の結果が「 Y 」)、呼出し信号出力フラグをクリアし (A 9 8 1 3)、呼出し信号出力制御タイマ領域に呼出し信号出力制御タイマ初期値 (例えば、 1 9 2 m s e c) をセーブする (A 9 8 1 4)。その後、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し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 8 1 6)、呼出し信号編集処理を終了する。また、呼出し信号出力フラグがセーブされていない場合には (A 9 8 1 2 の結果が「 N 」)、呼出し信号をオフ状態にするオフデータを R A M 1 1 1 c の外部情報出力データ領域にセーブして (A 9 8 1 7)、呼出し信号編集処理を終了する。

10

【 1 2 1 2 】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号出力制御タイマが 0 でない場合には (A 9 8 1 1 の結果が「 N 」)、呼出し信号出力制御タイマは出力オン区間中であるか否かを判定する (A 9 8 1 5)。なお、呼出し信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、呼出し信号出力制御タイマの値が所定時間 (例えば 6 4 m s e c) 以上であることである。これにより、呼出し信号が所定のパルス信号 (例えば、 1 2 8 m s e c) として送信される。

【 1 2 1 3 】

遊技制御装置 1 0 0 は、呼出し信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合には (A 9 8 1 5 の結果が「 Y 」)、呼出し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 (A 9 8 1 6)。また、呼出し信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合には (A 9 8 1 5 の結果が「 N 」)、呼出し信号をオフ状態にするオフデータを R A M 1 1 1 c の外部情報出力データ領域にセーブして (A 9 8 1 7)、呼出し信号編集処理を終了する。

20

【 1 2 1 4 】

以上のように、呼出しボタンスイッチ 6 7 によって呼出しボタン 4 5 4 の操作の検出があった場合と、遊技機の電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合の両方で、所定のパルス信号として同じ呼出し信号を送信する。従って、呼出し信号を発生する同じ処理 (A 9 8 1 0 - A 9 8 1 7) を使用でき、プログラムの容量が削減できる。

【 1 2 1 5 】

〔単発系コマンド処理〕

図 1 1 4 は、第 7 実施形態に係る単発系コマンド処理 (B 1 2 1 2) の手順を示すフローチャートである。単発系コマンド処理は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される。

30

【 1 2 1 6 】

図 1 1 4 では、第 1 実施形態の図 5 0 からステップ B 1 3 1 5 と B 1 3 1 6 の処理の内容が変更されているが、他の処理は図 5 0 と同様である。

【 1 2 1 7 】

本実施形態では、ステップ B 1 3 1 5 において、演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部がエラー / 不正 / 呼出し系のコマンドを表すか否かを判定する (B 1 3 1 5)。呼出し系のコマンドとして、呼出し画面コマンド (A 7 5 0 2) がある。 M O D E 部がエラー / 不正系 / 呼出し系のコマンドを表していない場合には (B 1 3 1 5 の結果が「 N 」)、ステップ B 1 3 1 7 の処理を実行する。

40

【 1 2 1 8 】

演出制御装置 3 0 0 は、 M O D E 部がエラー / 不正系 / 呼出しのコマンドを表す場合には (B 1 3 1 5 の結果が「 Y 」)、エラーや不正や呼出しの報知、又は、報知解除をするためのエラー / 不正 / 呼出し設定処理を実行し (B 1 3 1 6)、単発系コマンド処理を終了する。エラー / 不正 / 呼出し設定処理では、エラーや不正や呼出しの報知音を発生したり、エラー / 不正系 / 呼出しのコマンドに対応する表示又は表示解除を表示装置 4 1 で実行するよう設定する。例えば、呼出し画面コマンド (A 7 5 0 2) に対応して、遊技場の係員や責任者等呼び出すために、表示装置 4 1 で呼出し画面 (呼出し画面) が表示され

50

る。

【 1 2 1 9 】

なお、前述の所定時間（例えば 10 分程度）の経過後に、復旧画面コマンドを受信した演出制御装置 300 は、停電復旧設定処理（B 1306）において、表示装置 41 に復旧画面（第 2 表示）を表示する。

【 1 2 2 0 】

〔タイムチャート等〕

図 115 は、呼出し信号のオン/オフ、呼出しランプのオン/オフ、表示装置 41 の表示画面変化などを時間経過に対して概略的に示すタイムチャートである。図 115 は、遊技機 10 が前日に無人の状態になってから翌日に電源投入される際までの様子を示す。図 116 A と図 116 B は、遊技機 10 及び呼出しランプ（データランプ 155）の状態を図 115 に対応して示す。なお、図 116 A において、呼出しランプは、遊技情報のデータを表示するデータランプ 155 と一体化して設けられるが、別体に設けてもよい。

10

【 1 2 2 1 】

時間 t_a において、通常遊技状態で特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームが同時に実行中であった状態から、特図 1 変動表示ゲームがはずれ図柄で停止するが、特図 2 変動表示ゲームは実行中（変動中）である。遊技機 10 の電源はオン状態であり、呼出し信号はオフ状態であり、呼出しランプは消灯状態である。また、表示装置 41 の画面は、客待ち中となる。第 1 実施形態や第 5 実施形態に記載したように、通常遊技状態で従変動表示ゲーム（主ではない変動表示ゲーム）である特図 2 変動表示ゲームは長時間変動（長変動）であるため、時間 t_a 以降において、遊技場（遊技店）の閉場（閉店）に近ければ、遊技者は遊技を止めて離席する。そして、時間 t_a 以降、遊技機 10 は無人の状態となる。

20

【 1 2 2 2 】

なお、第 1 実施形態や第 5 実施形態と同様に、遊技制御装置 100 は、第 1 の始動条件の成立に基づいて特図 1 変動表示ゲーム（第 1 変動表示ゲーム）を実行し、第 2 の始動条件の成立に基づいて特図 2 変動表示ゲーム（第 2 変動表示ゲーム）を実行し、特図 1 変動表示ゲームと、特図 2 変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能である。そして、遊技状態に応じて、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を主となる変動表示ゲームとして定める。主となる変動表示ゲームは「主変動表示ゲーム」と呼び、主ではない変動表示ゲームは「従変動表示ゲーム」と呼ぶ。主変動表示ゲームと従変動表示ゲームは、遊技状態ごとに定められることになる。

30

【 1 2 2 3 】

本実施形態において、遊技状態ごとの適切な発射態様（右打ち又は左打ち）で遊技が行われた場合に、主変動表示ゲーム（主となる変動表示ゲーム）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、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。即ち、遊技状態ごとの適切な発射態様で遊技が行われた場合に、主変動表示ゲームは、遊技球の入球することが多い主始動領域（主領域、主始動入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行され、従変動表示ゲームは、主始動領域よりも遊技球の入球することが少ない従始動領域（従領域、従始動入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行される。

40

【 1 2 2 4 】

また、大当りには、主変動表示ゲームの大当り結果（第 1 特別結果）によって大当り状態が発生するレギュラー大当り（正常大当り）と、従変動表示ゲームの大当り結果（第 1 特別結果）によって大当り状態が発生するイレギュラー大当り（異常大当り）がある。

【 1 2 2 5 】

図 116 A の（H1）は、時間 t_a 以降の遊技機 10 と呼出しランプの様子を示す。遊技機 10 の客待ち中に、盤装飾装置 46 や枠装飾装置 18 の LED である装飾 LED は点灯しているが、節電のために消灯してもよい。

【 1 2 2 6 】

50

なお、表示装置 4 1 の表示画面の中央部の変動表示領域 6 1 0 において、通常遊技状態の主変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲーム（飾り特図 1 変動表示ゲーム）のはずれ図柄が、メイン表示として大図柄で表示されている。表示画面の右端部の変動表示領域 6 1 6 において、従変動表示ゲームとなる特図 2 変動表示ゲーム（飾り特図 2 変動表示ゲーム）の飾り特別図柄が、サブ表示として小図柄で変動表示されている。なお、特図 1 変動表示ゲームのはずれ図柄に代えて、客待ちデモが表示されてもよい。主変動表示ゲームの停止の際に、客待ちデモコマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信され、演出制御装置 3 0 0 が客待ちデモを開始するようにしてよい。

【 1 2 2 7 】

時間 t_b において、従変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームが大当たり結果となり、イレギュラー大当たりが発生する。しかし、前述の第 1 実施形態のとおり、特図変動表示ゲームが大当たり結果となっても、右打ちが開始されて普図始動ゲート 3 4 に遊技球が通過するまで、大当たりに関する処理（大入賞口開放中処理など）に移行せず、特別変動入賞装置 3 8、3 9 の大入賞口は開放されない（A 6 0 0 3 の結果が「N」）。ここで、遊技機 1 0 は無人の状態であるため、普図始動ゲート 3 4 に遊技球が通過することなく、時間 t_b 以降大当たり待機中の状態（即ち大入賞口開放待ちの状態）が継続される。なお、遊技機 1 0 の電源のオン状態、呼出し信号のオフ状態、呼出しランプの消灯状態が維持されている。

10

【 1 2 2 8 】

図 1 1 6 A の（H 2）は、時間 t_b 以降の遊技機 1 0 と呼出しランプの様子を示す。盤装飾装置 4 6 や枠装飾装置 1 8 の LED である装飾 LED は点灯しているが、遊技機 1 0 の客待ち中であるため、節電のために消灯してもよい。

20

【 1 2 2 9 】

また、表示装置 4 1 の画面は客待ち中であるが、イレギュラー大当たりが発生し、変動表示領域 6 1 6 において、従変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームの大当たり図柄「7, 7, 7」が小図柄で表示されるとともに、右打ち指示表示 6 1 7 が目立たないように小さく表示される。なお、大当たり図柄「7, 7, 7」と右打ち指示表示 6 1 7 が小さく表示されるのは、無関係の第三者が大当たり図柄「7, 7, 7」や右打ち指示表示 6 1 7 を発見して遊技を開始するのを防止するためである。

【 1 2 3 0 】

なお、演出制御装置 3 0 0 は、大当たり図柄の表示中に遊技制御装置 1 0 0 からファンファーレコマンドを受信するが（A 5 7 0 7、A 5 8 0 9、B 2 1 0 1）、本実施形態において、イレギュラー大当たりの場合、ファンファーレ演出設定処理（B 2 1 0 2）でファンファーレ演出を設定しないものとする。これにより、無関係の第三者が利益を得ないように従変動表示ゲームの大当たりであることを極力認識できないようにしている。

30

【 1 2 3 1 】

時間 t_c において、遊技場の閉場の際に、遊技機 1 0 の電源がオフ（遮断）され、停電の状態になる。呼出し信号のオフ状態、呼出しランプの消灯状態が維持され、表示装置 4 1 の表示画面は消灯する。図 1 1 6 A の（H 3）は、時間 t_c 以降の遊技機 1 0 と呼出しランプの様子を示す。

40

【 1 2 3 2 】

時間 t_d （翌日）において、遊技場の開場の際に、遊技機 1 0 の電源が投入（オン）され、停電から復旧する。呼出し信号はオン状態となり（A 7 5 0 5、A 9 8 1 6）、外部装置としてホールコンピュータとデータランプ 1 5 5（呼出しランプ）などに送信される。呼出し信号は、例えば、1 2 8 m s e c 後にオフ状態となり、パルス信号として送信される。そして、呼出しランプが点滅又は点灯する。表示装置 4 1 では呼出し画面が表示される（A 7 5 0 2、B 1 3 1 6）。ホールコンピュータからは、インカムの音声やモニタへの画面表示等によって、遊技場の係員や責任者等に呼出しの報知ができる。

【 1 2 3 3 】

図 1 1 6 B の（H 4）は、時間 t_d 以降の遊技機 1 0 と呼出しランプの様子を示す。（

50

H 4)において、表示装置 4 1 の呼出し画面では、所定の表示 (第 1 表示) として、呼出し中であることを示す文字表示 6 8 1 (例えば「呼出し中」) が表示される。また、所定の表示 (第 1 表示) として、大当り待機中の状態 (大入賞口開放待ちの状態) であることを示す文字表示 6 8 5 a (例えば「大当り待機中」) が大きく表示され、特別遊技状態の報知が実行される。また、表示装置 4 1 では、右打ち指示表示 6 1 7 が右上の端において小さく表示される。呼出しランプが点滅又は点灯するが、データランプ 1 5 5 において液晶画面等の表示部で「呼出し中」と文字で表示されてもよい。また、このときに、演出制御装置 3 0 0 は、呼出し中であることをスピーカから音声で報知してもよい。さらに、演出制御装置 3 0 0 は、装飾 LED を点滅又は消灯させる。

【 1 2 3 4 】

表示装置 4 1 の呼出し画面と、呼出しランプの点滅又は点灯の発光状態とは、呼出し画面タイマ (A 7 5 0 3) に相当する所定時間 (一定時間、例えば 1 0 分程度) だけ維持され、呼出しの報知が継続される。この所定時間の間に、遊技場の係員や責任者等が、呼出しの報知に気が付いて RAM 初期化 (RAM クリア) を行えば、RAM 1 1 1 c から特別遊技状態 (大当り状態) を示す情報を消去でき、遊技場の開場時に遊技者に通常遊技状態から遊技を開始させることができるし、呼出しの報知も終了させることができる。

【 1 2 3 5 】

なお、この所定時間が経過する前に、演出ボタン 2 5 (操作手段) の操作があった場合には、演出制御装置 3 0 0 は、表示装置 4 1 の呼出し画面を復旧画面に切り替えたり、装飾 LED の点滅を終了させたり、スピーカの音声を終了させたりして、遊技機 1 0 からの呼出しの報知を終了させることができる。このようにすれば、落雷などによる意図しない停電及びその後の電源復旧 (電源投入) があつた場合でも、早急に遊技機 1 0 からの呼出しの報知を終了させることができ、簡便である。

【 1 2 3 6 】

時間 t e において、時間 t d の電源投入から所定時間 (一定時間) の経過後、二回目の呼出し信号が、ホールコンピュータとデータランプ 1 5 5 (呼出しランプ) などの外部装置に出力される。ホールコンピュータから、インカムの音声等によって、遊技場の係員や責任者等に二回目の呼出しの報知ができる。なお、時間 t e から所定時間 (一定時間) の経過後、三回目の呼出し信号が外部装置に出力される構成も可能である。即ち、電源投入から所定時間の周期で呼出しの報知がされてよい。

【 1 2 3 7 】

図 1 1 6 B の (H 5) は、時間 t e 以降の遊技機 1 0 と呼出しランプの様子を示す。表示装置 4 1 の呼出し画面は復旧画面に切り替えられ、呼出しランプは消灯して、遊技機 1 0 の稼働ひいては遊技場の営業に備える。また、データランプ 1 5 5 において液晶画面等の表示部で「呼出し中」と文字が消える。即ち、表示装置 4 1 や呼出しランプ等での呼出し報知は、所定時間の経過後に解除されることになる。前述のとおり、呼出しランプは、二回目 (偶数回目) の呼出し信号では消灯する。なお、復旧画面を表示する代わりに表示装置 4 1 の画面を消灯し、さらに、装飾 LED も消灯して、遊技者が着席するのを防止し、その間に RAM 初期化 (RAM クリア) をすることもできる。

【 1 2 3 8 】

復旧画面では、遊技機 1 0 の電源投入 (電源復旧) がされたことを示す文字表示 6 8 4 (例えば「復旧中」) が第 2 表示として表示される。また、第 2 表示として、大当り状態 (特別遊技状態) であることを示す文字表示 6 8 5 b (例えば「大当り中」) が大きく表示され、特別遊技状態の報知が実行される。さらに、右打ちを指示する文字表示 6 8 2 (「右打ちして下さい」) が第 2 表示として大きく表示される。ここでの復旧画面は、呼出し画面を経ないで表示される従来の復旧画面と同じでよい。また、装飾 LED は点灯又は消灯する。復旧画面は所定時間継続した後に終了して、通常の客待ちの状態 (図 1 1 6 A の (H 2)) に戻ってもよい。

【 1 2 3 9 】

以上では、所定条件下で特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合 (図 1 1 6 A の

10

20

30

40

50

(H4)(H5)には、特別遊技状態の報知(大当りの報知)は、所定条件下以外で特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合(図116Aの(H2))よりも目立つように実行可能である。本実施形態において、所定条件は、電源投入の際であることである。

【1240】

即ち、本実施形態では、電源投入の際に従変動表示ゲームによる特別遊技状態(イレギュラー大当りに起因する特別遊技状態)を示す情報が記憶されている場合に、電源投入の際以外で従変動表示ゲームによる特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合と比較して、表示装置41で特別遊技状態を示す情報を大きく目立つように表示している。なお、代わりに、表示装置41で特別遊技状態を示す情報を派手な色などで目立つように表示してもよい。また、この場合に、特別遊技状態の報知をスピーカの音声で目立つように実行してもよい。

10

【1241】

[第7実施形態の変形例]

上記では、電源投入の際にイレギュラー大当りによるかレギュラー大当りによるかに関係なく特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に、遊技場の係員や責任者等と呼ばし出すために、呼出しの報知(呼出し信号の送信、呼出しランプの発光、呼出し画面の表示等)が実行される。しかし、電源投入の際に従変動表示ゲームによる特別遊技状態(イレギュラー大当りによる特別遊技状態)を示す情報が記憶されている場合にのみ、呼出しの報知が実行されてもよい。具体的には、遊技制御装置100は、イレギュラー大当りが発生すると、その都度、従変動表示ゲームによる特別遊技状態を示す情報としてイレギュラー大当りフラグをセーブし、無人大当り報知処理(図111のステップA7501では、イレギュラー大当りフラグがあるか否かを判定し、イレギュラー大当りフラグがある場合にステップA7502以降の処理によって、呼出しの報知を行う。また、イレギュラー大当りが発生すると、その都度、ホールコンピュータ(外部装置)にイレギュラー大当り信号を送信して、ホールコンピュータでイレギュラー大当りの発生を記憶してもよい。

20

【1242】

このようにすれば、電源投入の際に主変動表示ゲームによる特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に、呼出しの報知を行う無駄が省ける。なお、レギュラー大当り(正常大当り)の場合に遊技機10は無になることは少なく、遊技場の閉場時にレギュラー大当りであれば、電源投入の際に主変動表示ゲームによる特別遊技状態を示す情報が残っていることは、遊技場の係員や責任者等に通常把握されているためである。また、落雷などによる意図しない停電及びその後の電源復旧(電源投入)があった場合でも、レギュラー大当り(正常大当り)に起因する特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合には、呼出しの報知を行わなくて済み、着座して電源復旧を待っている遊技者を混乱させないようにできる。

30

【1243】

また、電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に、遊技制御装置100は、呼出しの報知を行った後に、或は、電源投入から所定時間(一定時間)の経過後に、RAM初期化処理(RAMクリア処理:A1042-A1044)を実行するようにしてもよい。これにより、遊技場の係員や責任者等がRAM初期化スイッチ112の操作をしない場合でも、自動でRAM初期化処理が行える。

40

【1244】

[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(例えば特図変動表示ゲーム)を実行可能であり、ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者にとって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。遊技機10は、遊技機10の電源投入の際に特別遊技状態を示す情報(例えば、特図ゲーム処理番号「3」、大当り情報、大入賞口開放情報)が記憶されている場合に、所定の信号(例えば、呼出し信号)を遊技機10の外部に出力する出力手段(例えば遊技制御装置100)を備える。

【1245】

50

このような遊技機 10 によると、電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されており、遊技場（遊技店）の開場（開店）において特別遊技状態から遊技が開始する可能性があるような場合に、適切な処理として、所定の信号（例えば、呼出し信号）を遊技機 10 の外部に出力できる。これにより、遊技機 10 の外部の外部装置（ホールコンピュータや呼出しランプ等）が呼出し信号を受信し、遊技場の係員や責任者等に呼出しの報知をすることができる。遊技場の係員や責任者等は、呼出しの報知に気付いた場合に、RAM 初期化（RAM クリア）などのを行って、RAM 111c（記憶部、記憶手段）に記憶されている特別遊技状態を示す情報を消去することができる。

【1246】

また、第7実施形態に係る遊技機 10 は、所定の信号が出力された場合（即ち、遊技機 10 の電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合）に表示手段（例えば表示装置 41）で第1表示（例えば呼出し画面での表示）を実行する表示制御手段（例えば演出制御装置 300）を備える。従って、遊技機 10 の表示手段（例えば表示装置 41）を介して、視覚的に遊技場の係員や責任者等呼び出すことができるとともに、遊技場の係員や責任者等は、電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている遊技機を見つけやすくなる。

10

【1247】

さらに、表示制御手段（例えば演出制御装置 300）は、遊技機 10 の電源投入から所定時間（例えば 10 分程度）が経過した後に、表示手段（例えば表示装置 41）における第1表示（例えば呼出し画面での表示）を、第1表示と異なる第2表示（例えば復旧画面での表示）に切り替え可能である。従って、第1表示（例えば呼出し画面での表示）によって呼び出しの報知を行っていたことがわからなくなり、遊技機 10 に遊技者が着座し易くなり、遊技機 10 の稼働ひいては遊技場の営業に悪影響は及ばないようにすることができる。

20

【1248】

また、第7実施形態に係る遊技機 10 は、操作可能な操作手段（演出ボタン 25）を備える。表示制御手段は、遊技機 10 の電源投入から所定時間（例えば 10 分程度）が経過する前であっても、操作手段の操作があった場合には、表示手段（例えば表示装置 41）における第1表示を第2表示に切り替える。従って、落雷などによる意図しない停電及びその後の電源復旧（電源投入）があった場合に、第1表示による遊技機 10 からの呼出しの報知を早急に終了させることができ、遊技者を混乱させないようにできる。

30

【1249】

また、第7実施形態に係る遊技機 10 は、操作を検出可能な検出手段（呼出しボタンスイッチ 67）を備える。出力手段（例えば遊技制御装置 100）は、検出手段の検出があった場合にも、所定の信号（例えば、呼出し信号）を遊技機 10 の外部に出力する。従って、呼出し信号を発生する同じ処理（A9810 - A9817）を使用でき、プログラムの容量が削減できる。

【1250】

また、第7実施形態に係る遊技機 10 は、遊技球が入賞不能な閉状態と遊技球が入賞可能な開状態とに変換可能な変動入賞装置（例えば、特別変動入賞装置 39）を備える。特別遊技状態において、変動入賞装置が開状態に変換可能となる。また、遊技球が所定の領域（例えば普図始動ゲート 34）を通過することを条件に、変動入賞装置が開状態に変換可能となる（図 39A の A6003）。従って、遊技球が所定の領域（例えば普図始動ゲート 34）を通過するまで、無人の状態に変動入賞装置（例えば、特別変動入賞装置 39）が開放されることを待つ待機状態となる。この待機状態で遊技機 10 が電源オフされ（停電され）、その後電源投入されることによって、電源投入時に特別遊技状態を示す情報が記憶されていることが多くなり、所定の信号（例えば、呼出し信号）を遊技機 10 の外部に出力することがより効果的になる。

40

【1251】

また、制御手段（例えば遊技制御装置 100）は、第1の始動条件の成立に基づいて第

50

1 変動表示ゲーム（例えば特図 1 変動表示ゲーム）を実行し、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）を実行し、第 1 変動表示ゲームと、第 2 変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能である。そして、遊技状態に応じて、第 1 変動表示ゲームと第 2 変動表示ゲームのうち一方の変動表示ゲームを主となる変動表示ゲームとして定める（第 5 実施形態と同様）。主ではない変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）の変動時間（例えば 10 分）を主となる変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）の変動時間（例えば最大の変動時間 8 分）よりも長くする。従って、主ではない変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）の変動中に遊技者が離席して、その後ゲーム（例えば特図変動表示ゲーム）の結果が特別結果となって、無人の状態に変動入賞装置（例えば、特別変動入賞装置 39）が開放されることを待つ上記の待機状態が発生し易くなる。このため、遊技機 10 の電源投入の際に特別遊技状態を示す情報が記憶されている場合に所定の信号（例えば、呼出し信号）を遊技機 10 の外部に出力する機能がより活用できることとなる。

10

【1252】

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、複数の実施形態を組合せることも可能である。また、例えば、本発明を他の種類の遊技機（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。

20

【1253】

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。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】

【1254】

- 10 遊技機
- 12 前面枠（遊技枠）
- 25 演出ボタン
- 30 遊技盤
- 32 遊技領域
- 36 第 1 始動入賞口（第 1 始動入賞領域）
- 37 普通変動入賞装置
- 38 第 1 特別変動入賞装置
- 39 第 2 特別変動入賞装置
- 40 センターケース
- 41 表示装置
- 44 盤演出装置
- 46 盤装飾装置
- 50 一括表示装置（LED）
- 93 設定キースイッチ
- 100 遊技制御装置（主基板）
- 112 RAM 初期化スイッチ
- 152 性能表示装置
- 155 データランプ
- 200 払出制御装置
- 300 演出制御装置（サブ基板）

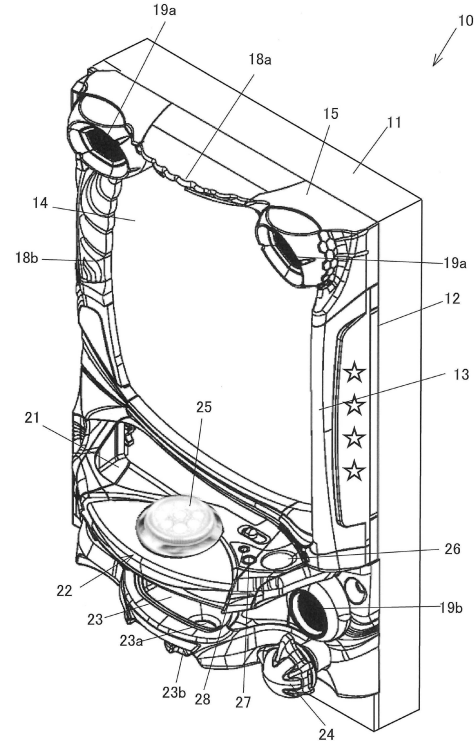
30

40

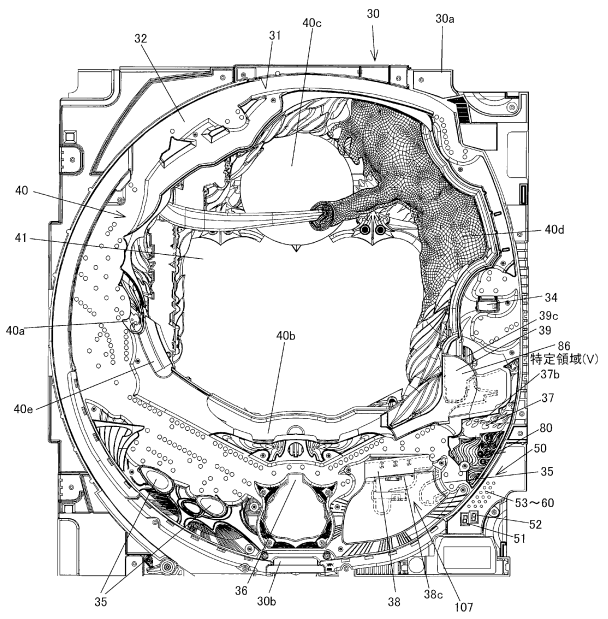
50

4 0 0 電源装置
4 5 4 呼出しボタン

【 図 面 】
【 図 1 】



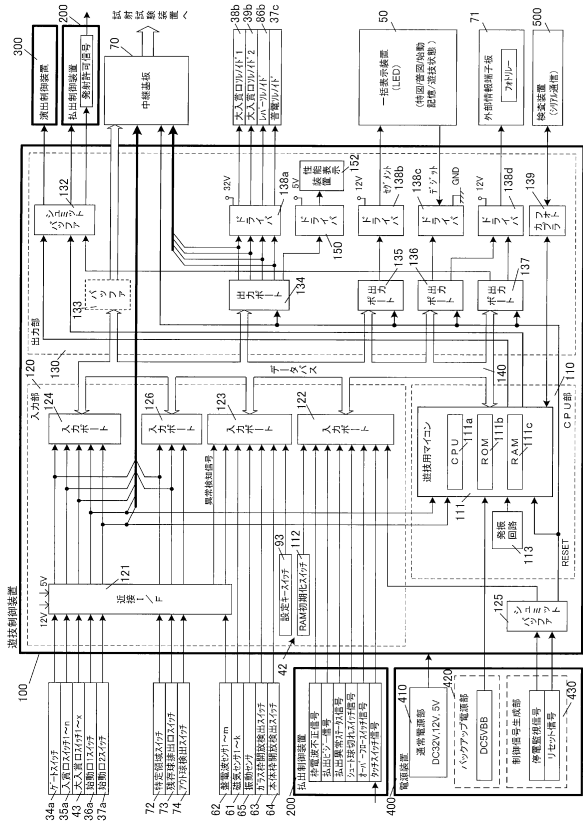
【 図 2 】



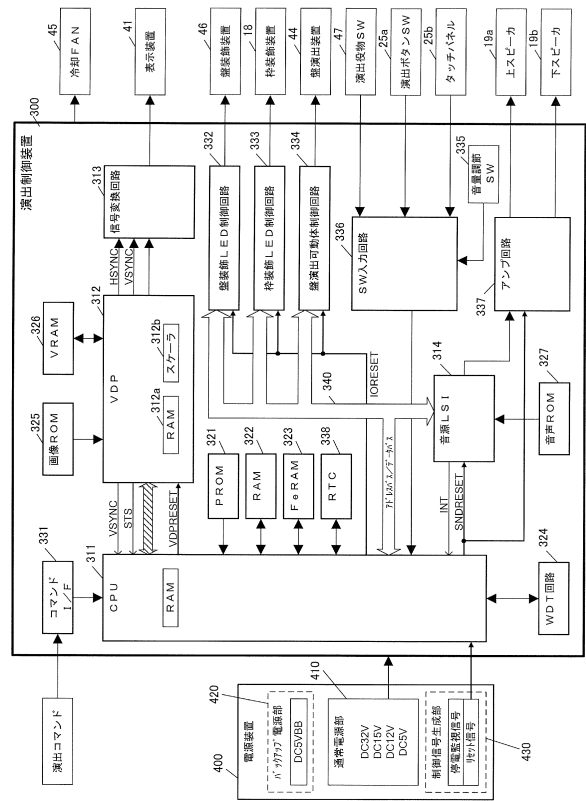
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】



30

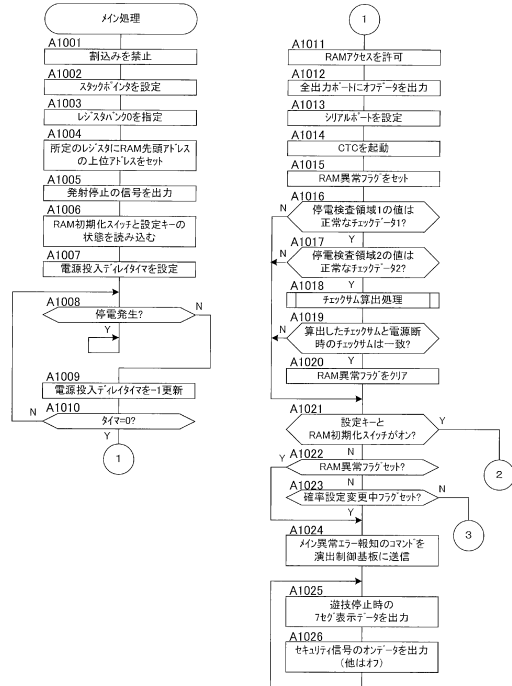
40

50

【図5】

電源投入時		RAM初期化スイッチ	
		オン	オフ
設定 キースイッチ	オン	設定可変状態 (設定変更状態)	設定確認状態
	オフ	RAMクリア	復電のみ

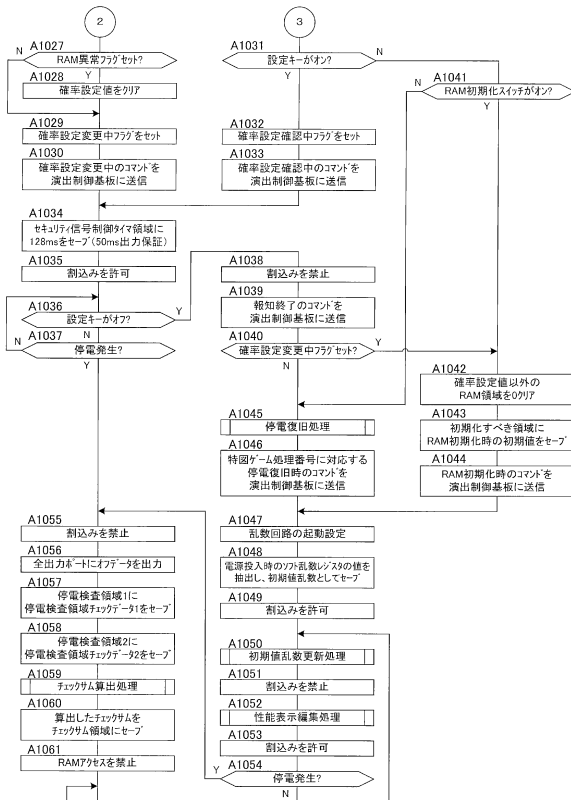
【図6A】



10

20

【図6B】



【図7】

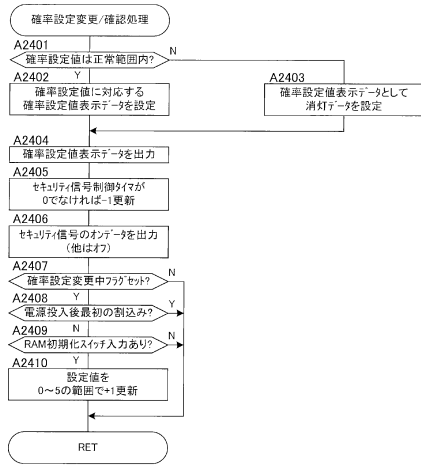


30

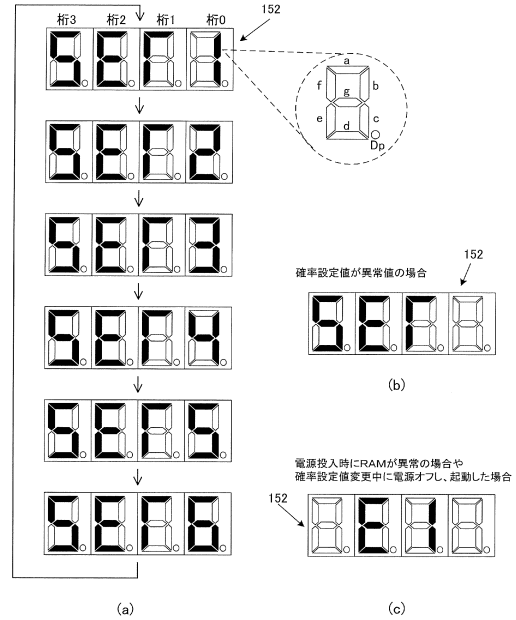
40

50

【 図 8 】



【 図 9 】



10

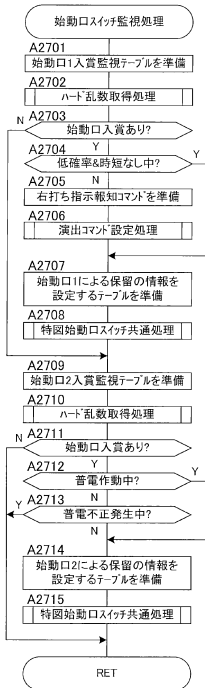
20

30

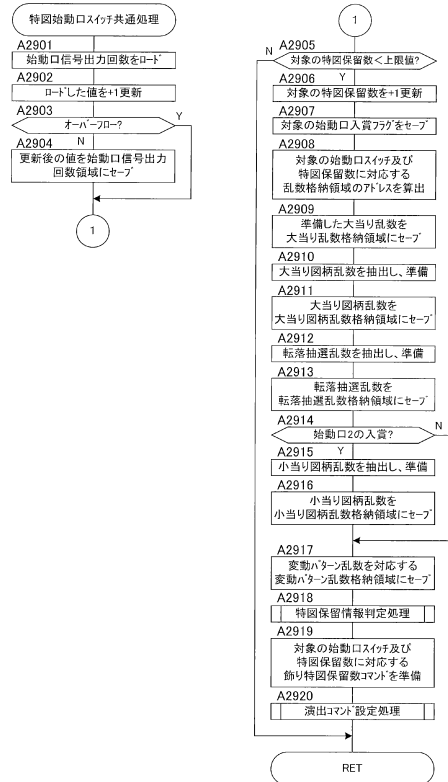
40

50

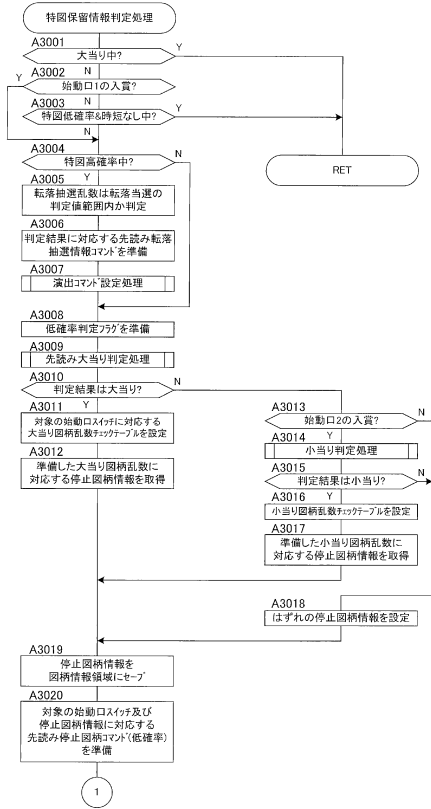
【 図 1 0 】



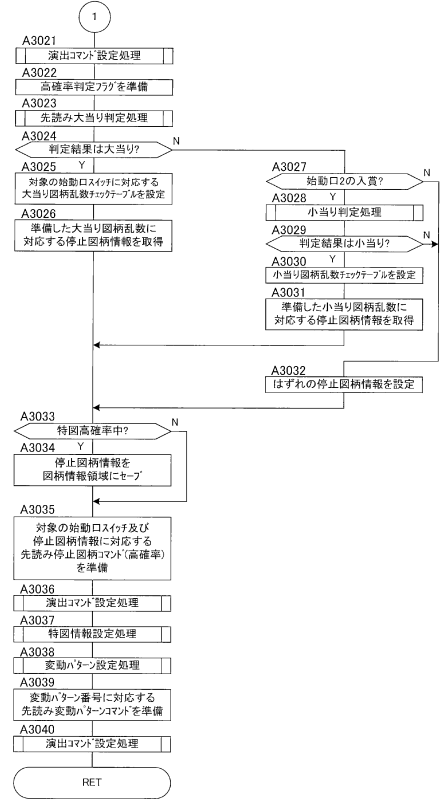
【 図 1 1 】



【図 1 2 A】



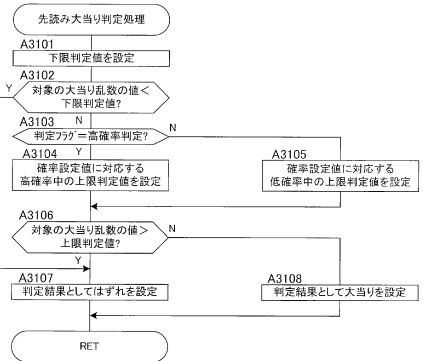
【図 1 2 B】



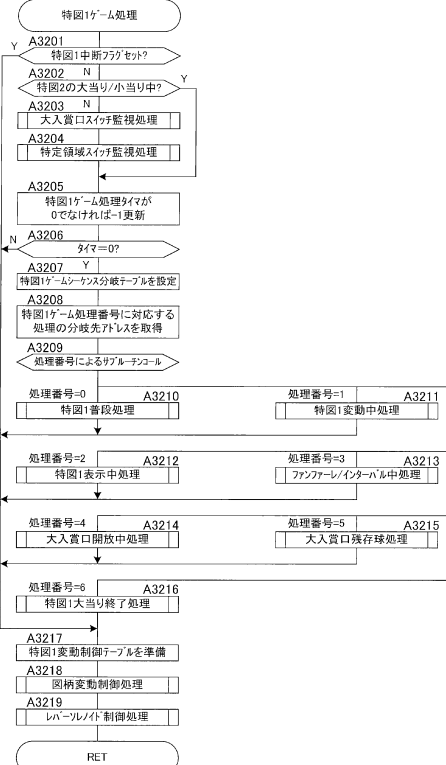
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

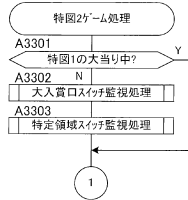


30

40

50

【図15A】



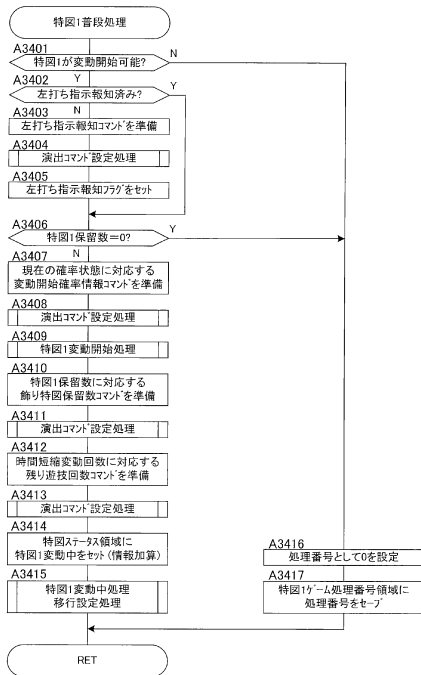
【図15B】



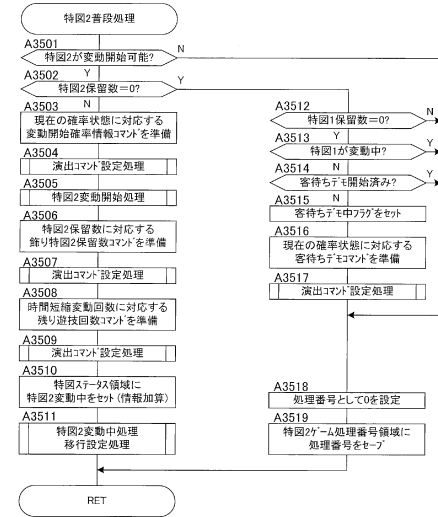
10

20

【図16】



【図17】

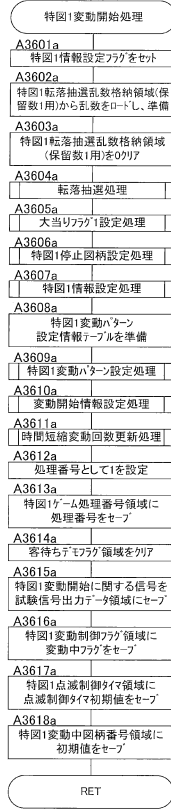


30

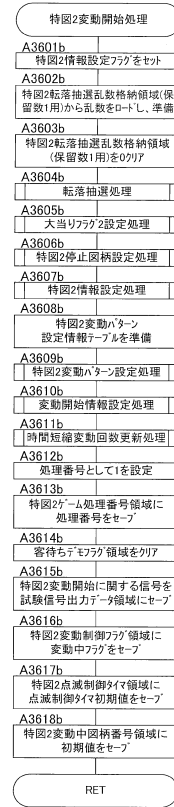
40

50

【 図 18 】



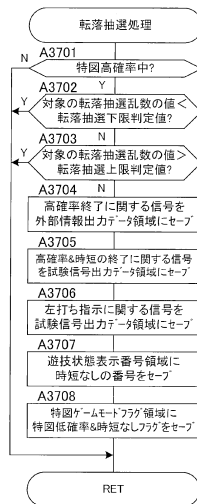
【 図 19 】



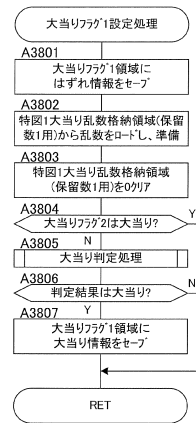
10

20

【 図 20 】



【 図 21 】

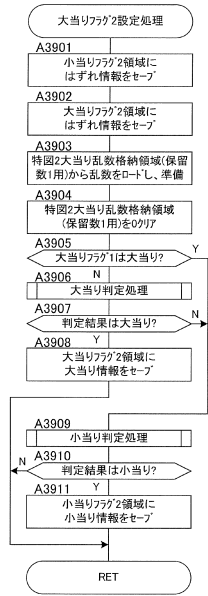


30

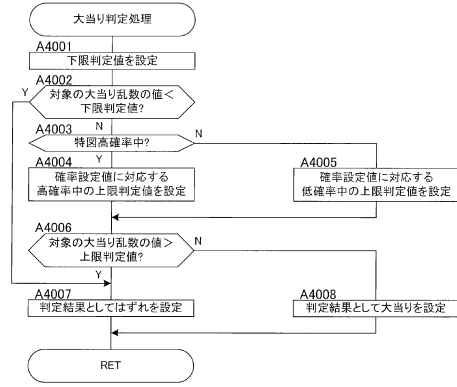
40

50

【 図 2 2 】



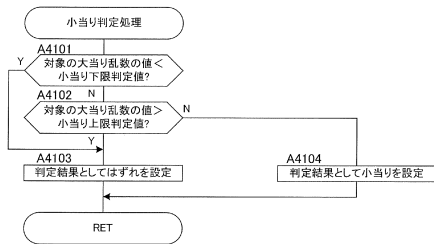
【 図 2 3 】



10

20

【 図 2 4 】



【 図 2 5 】

確率設定値	遊技状態	大当り確率
設定1 設定2	低確率状態	262/65536
	高確率状態	655/65536
設定3 設定4	低確率状態	291/65536
	高確率状態	655/65536
設定5 設定6	低確率状態	327/65536
	高確率状態	655/65536

(a)

特図	小当り確率
特図1	小当りなし
特図2	64800/65536

(b)

転落確率
1/237

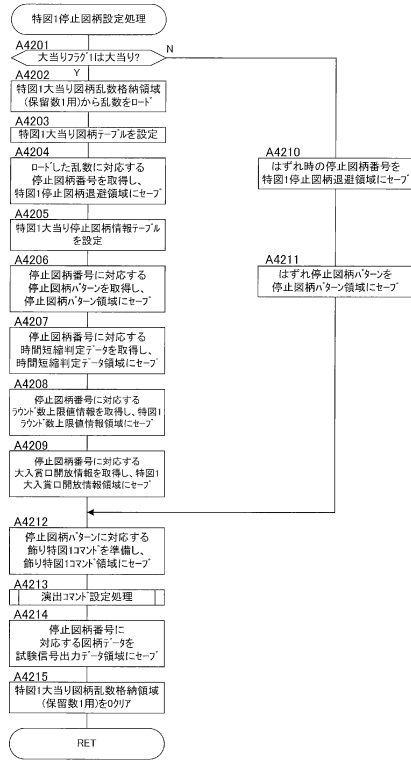
(c)

30

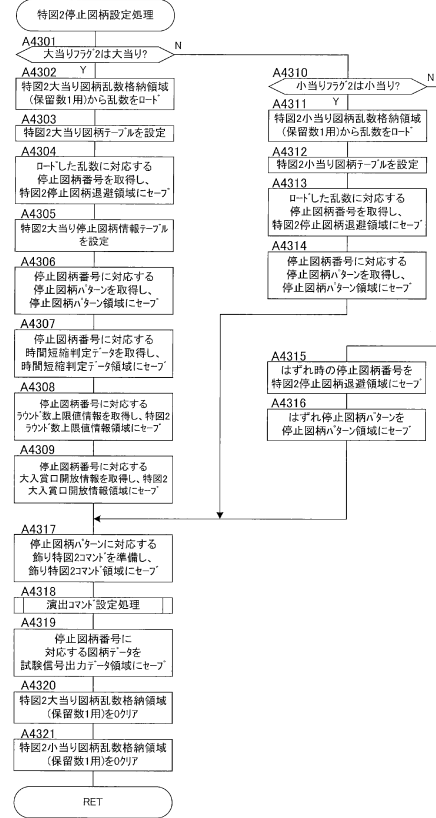
40

50

【 図 2 6 】



【 図 2 7 】



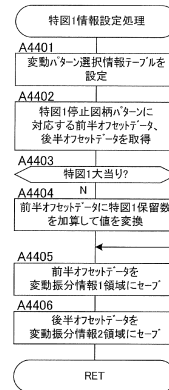
10

20

【 図 2 8 】

特図	大当り種類	振り分け
特図1	1OR確変	30%
	4R確変	30%
	1OR通常 (時短100回)	40%
特図2	1OR確変	50%
	4R確変	10%
	1OR通常 (時短100回)	40%

【 図 2 9 】

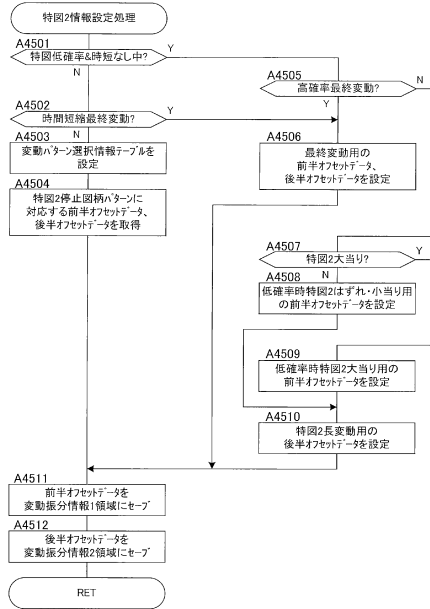


30

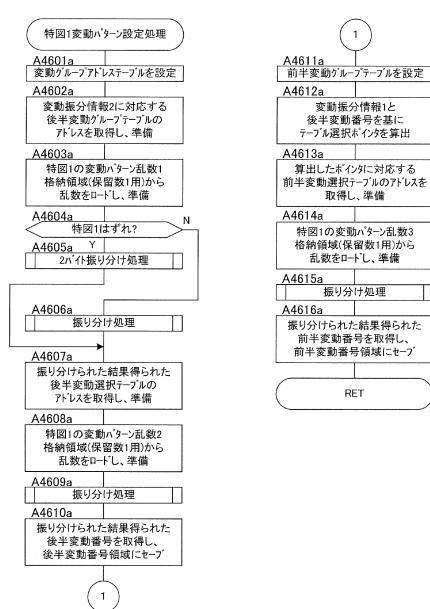
40

50

【 図 3 0 】



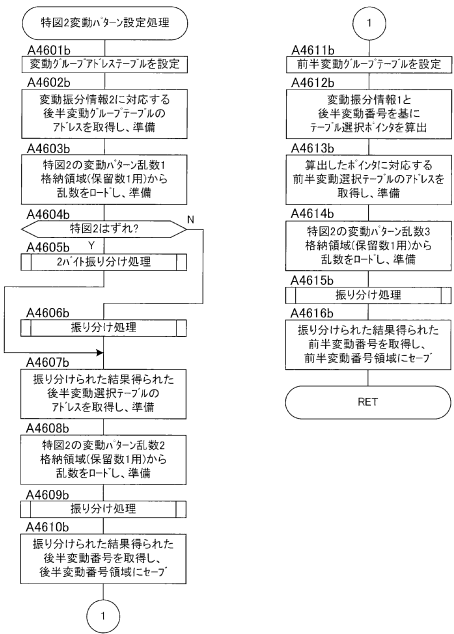
【 図 3 1 】



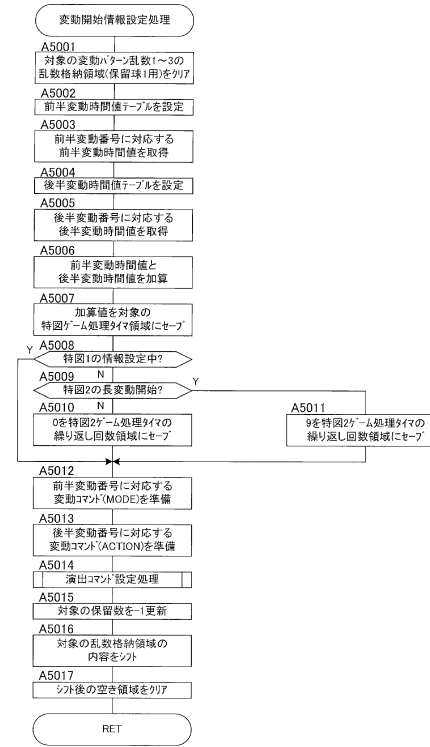
10

20

【 図 3 2 】



【 図 3 3 】

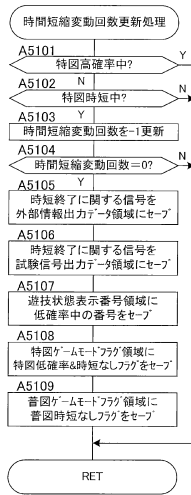


30

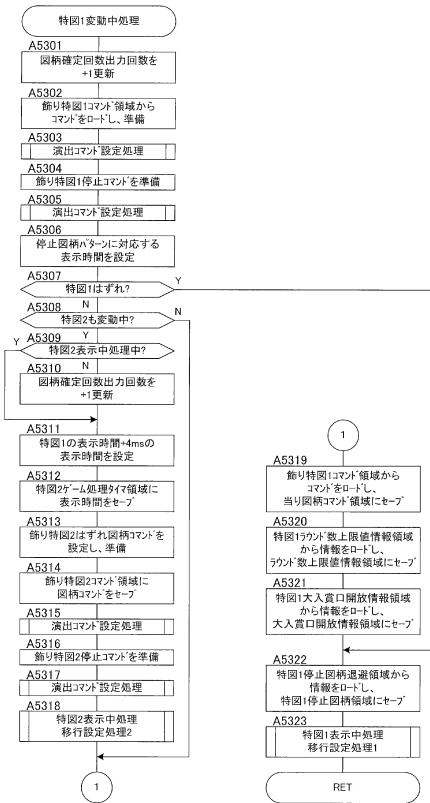
40

50

【 図 3 4 】



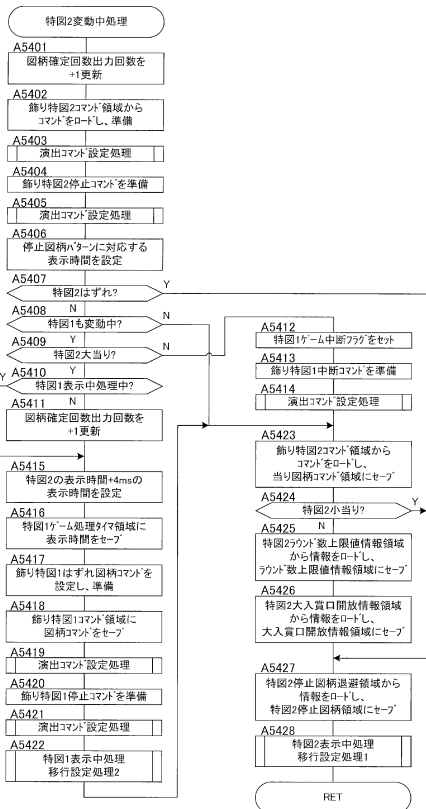
【 図 3 5 】



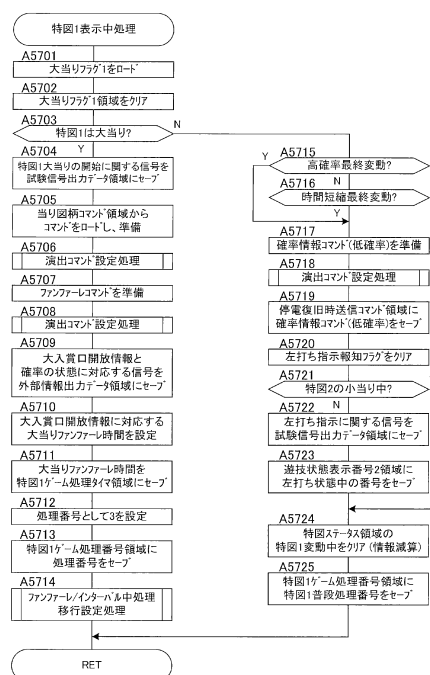
10

20

【 図 3 6 】



【 図 3 7 】

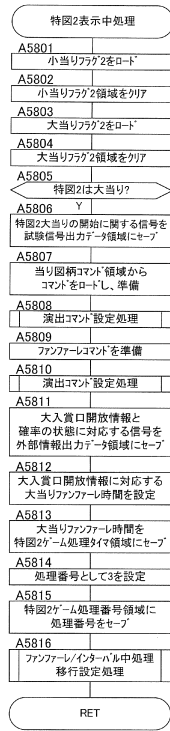


30

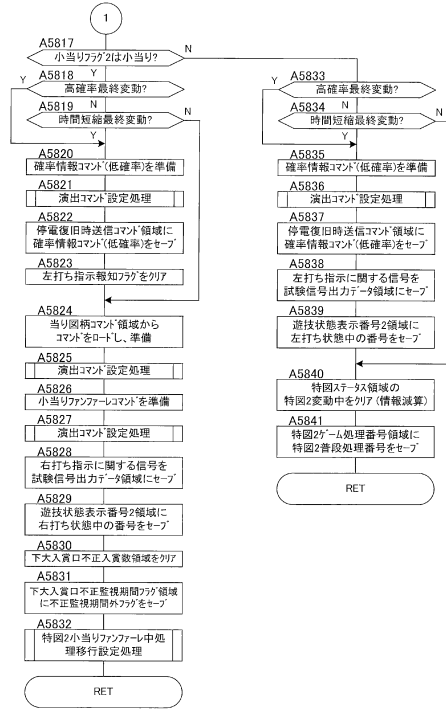
40

50

【図38A】



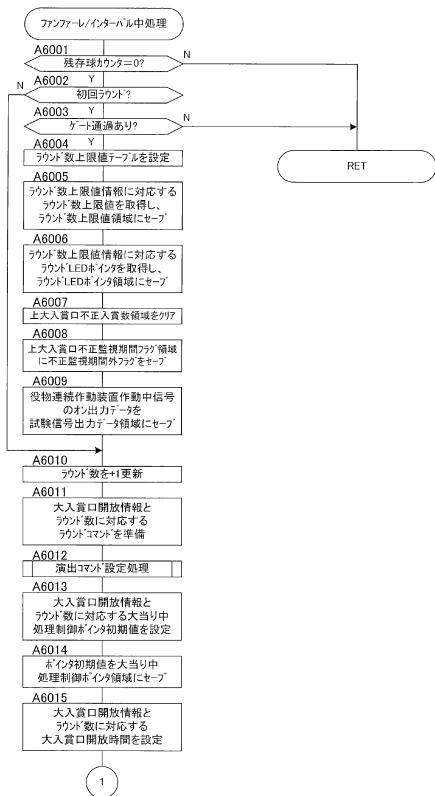
【図38B】



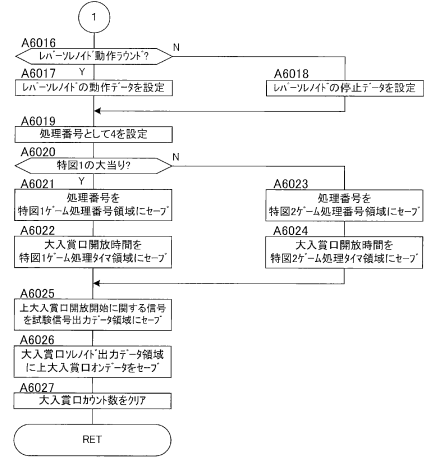
10

20

【図39A】



【図39B】

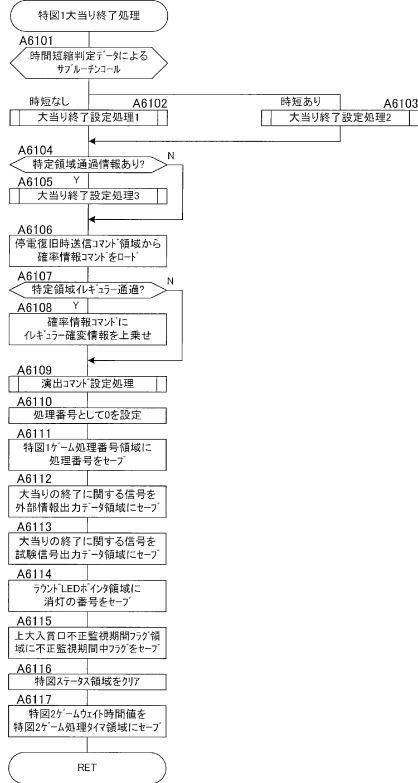


30

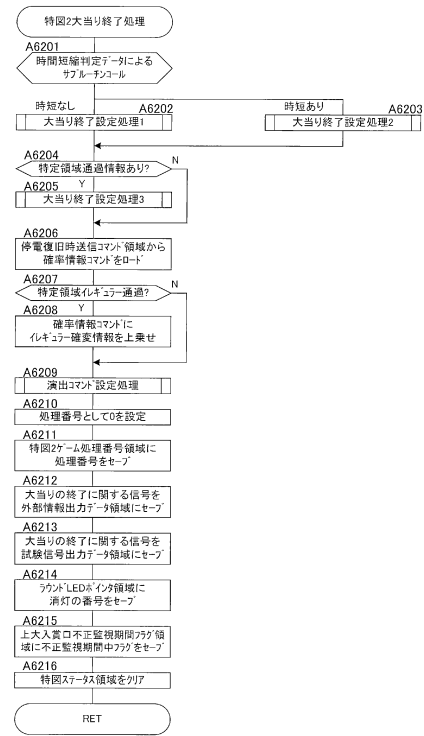
40

50

【 図 4 0 】



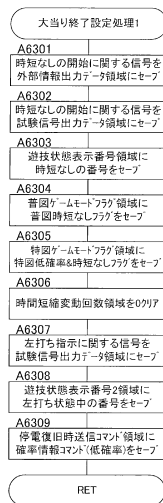
【 図 4 1 】



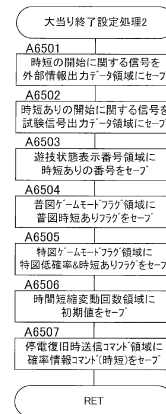
10

20

【 図 4 2 】



【 図 4 3 】

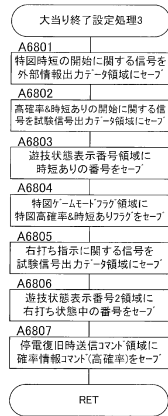


30

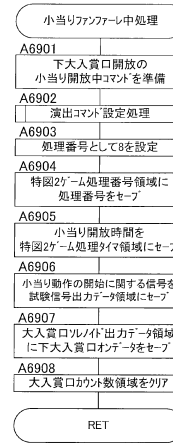
40

50

【 図 4 4 】



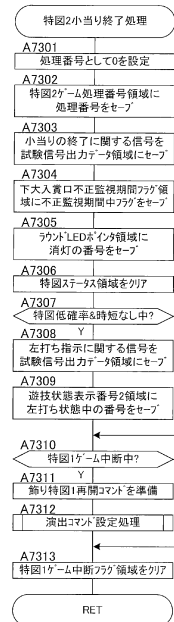
【 図 4 5 】



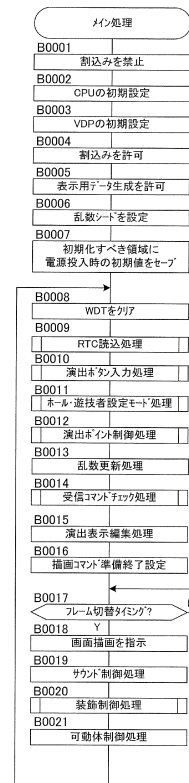
10

20

【 図 4 6 】



【 図 4 7 】

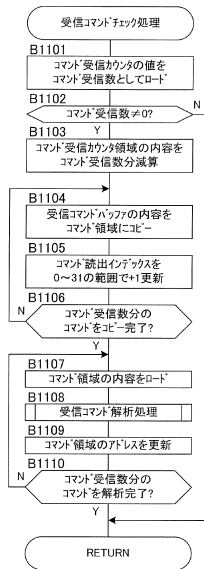


30

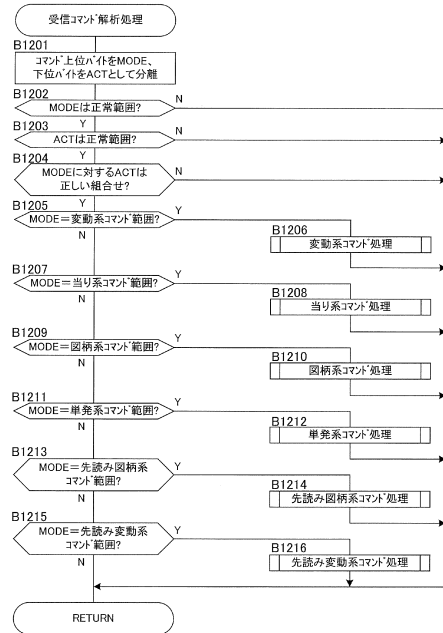
40

50

【 図 4 8 】



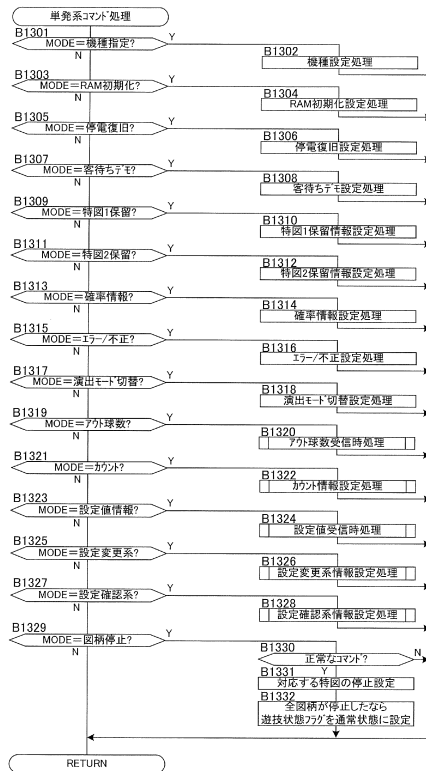
【 図 4 9 】



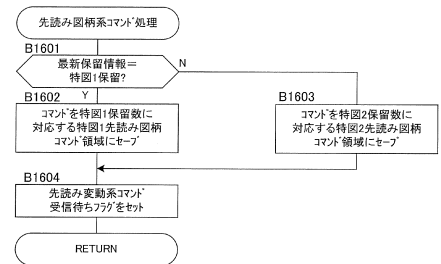
10

20

【 図 5 0 】



【 図 5 1 】

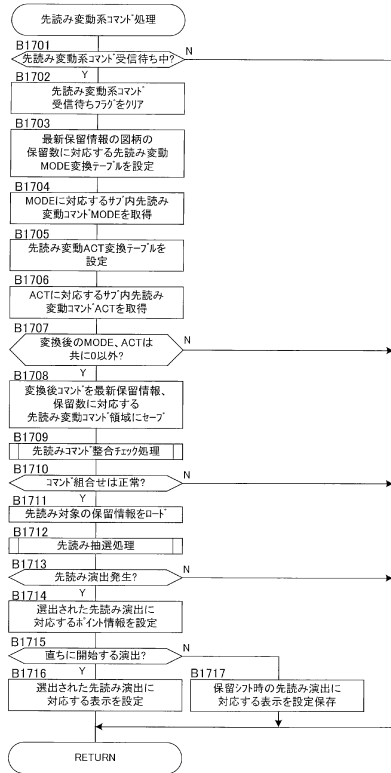


30

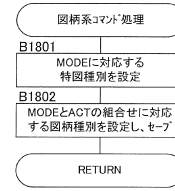
40

50

【 図 5 2 】



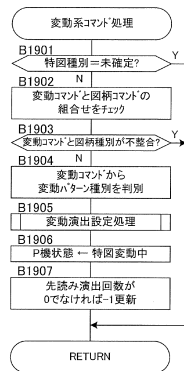
【 図 5 3 】



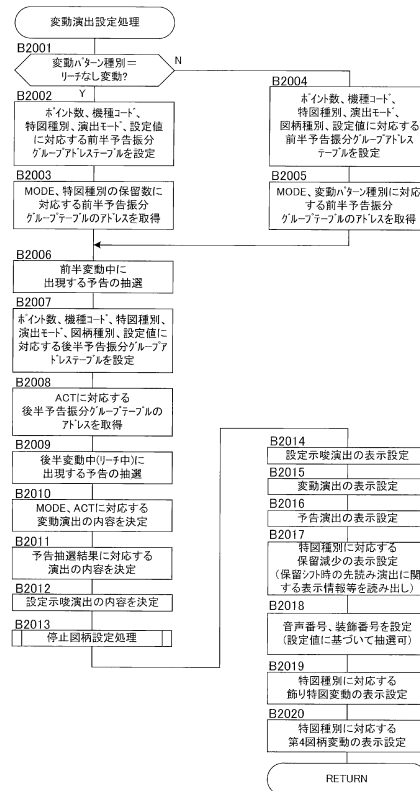
10

20

【 図 5 4 】



【 図 5 5 】

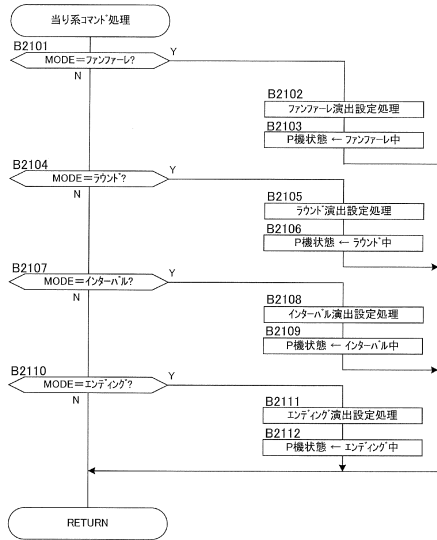


30

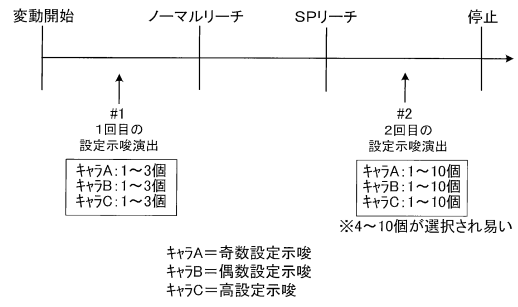
40

50

【 図 5 6 】



【 図 5 7 】



10

20

【 図 5 8 】

設定示唆報知の信頼度

	1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個	9個	10個
キャラA	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
キャラB	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
キャラC	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

【 図 5 9 】

大当りの期待度

	大当り	はずれ	大当り期待度
設定示唆演出あり	80%	1%	大
設定示唆演出なし	20%	99%	小

(A)

大当りの期待度
 (別例:キャラクタの第1態様(数や色など)で設定示唆、第2態様(大きさ)で期待度報知)

	大当り	はずれ	大当り期待度
設定示唆演出あり(キャラクタ大)	50%	1%	大
設定示唆演出あり(キャラクタ小)	30%	1%	中
設定示唆演出なし	20%	98%	小

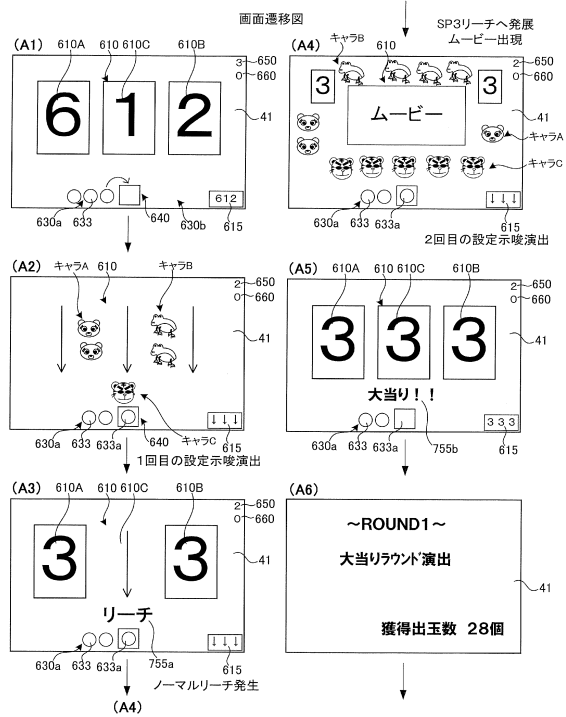
(B)

30

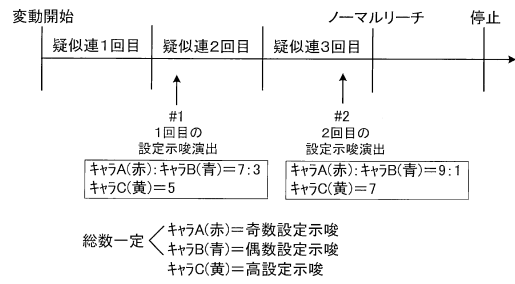
40

50

【図60】



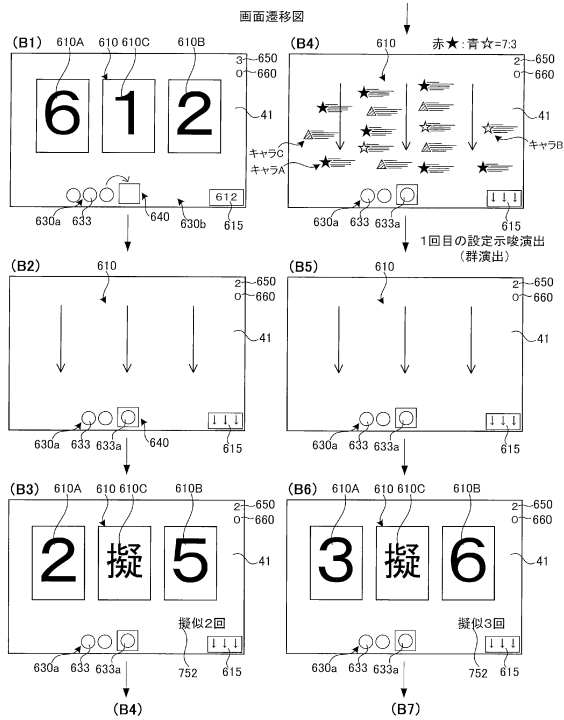
【図61】



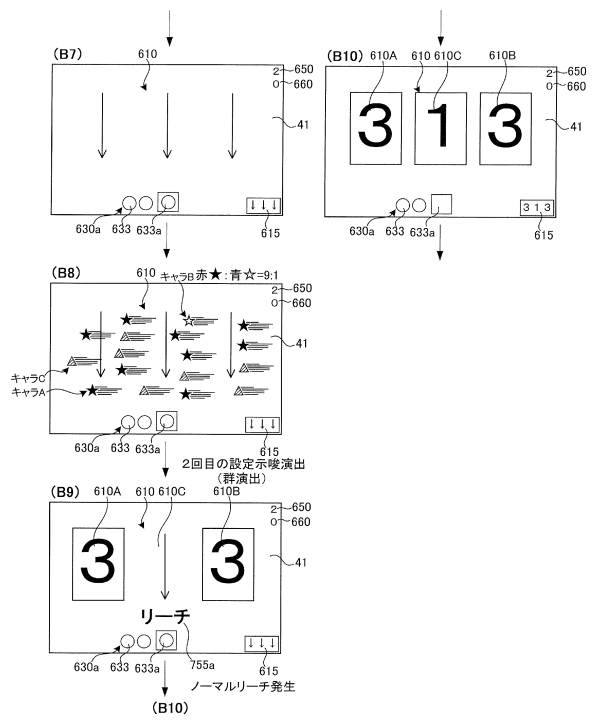
10

20

【図62A】



【図62B】

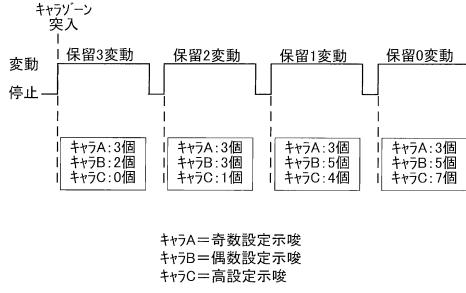


30

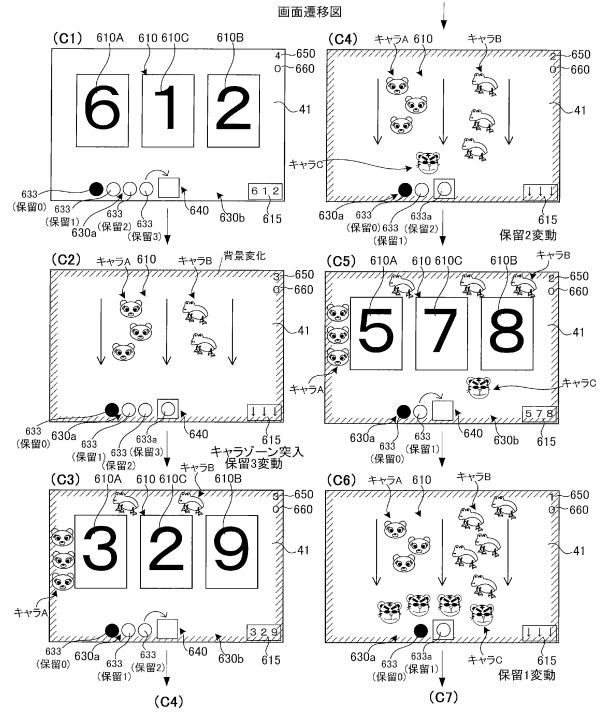
40

50

【図63】



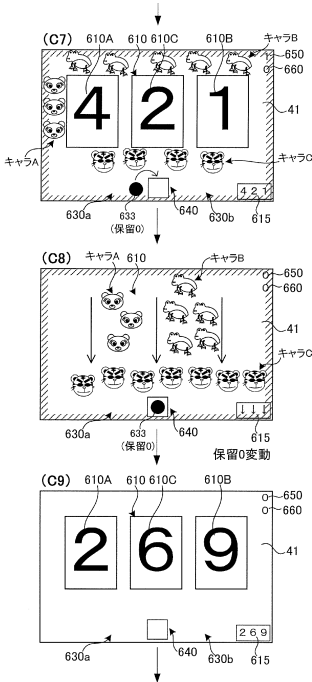
【図64A】



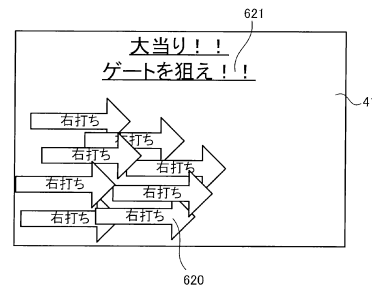
10

20

【図64B】



【図65】

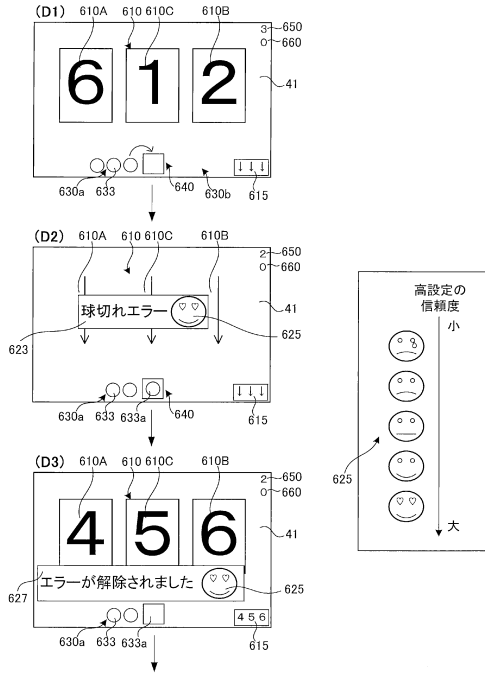


30

40

50

【 図 6 6 】



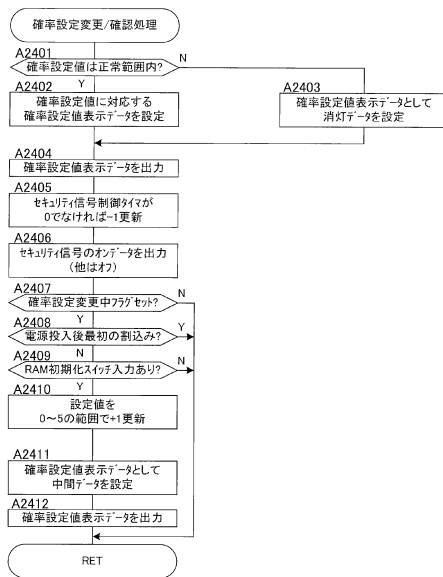
【 図 6 7 】

作業用設定値	表示用確率設定値設定例1	表示用確率設定値設定例2	表示用確率設定値設定例3	表示用確率設定値設定例4	演出制御情報(演出設定値)
0	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	2
2	3	1	1	2	3
3	4	1	2	2	4
4	5	1	2	3	5
5	6	1	2	3	6

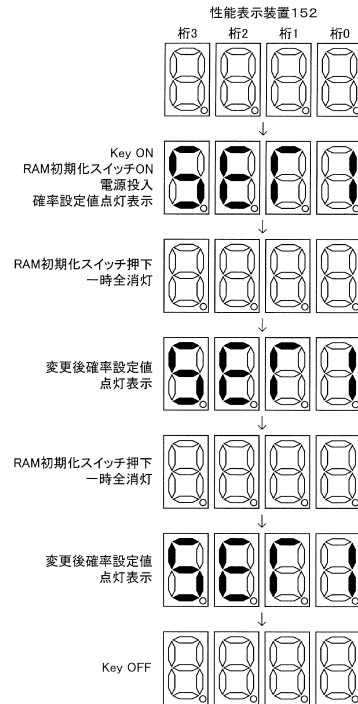
10

20

【 図 6 8 】



【 図 6 9 】

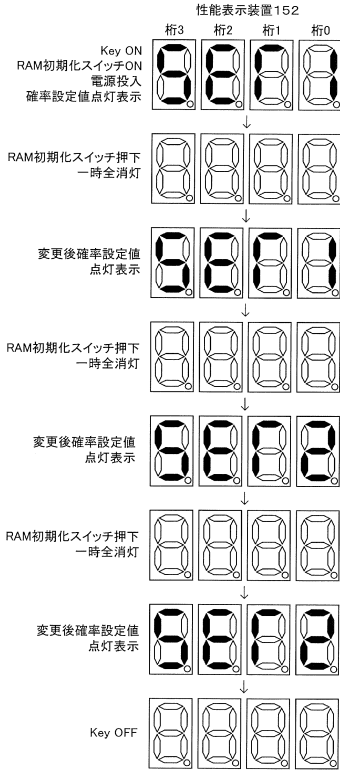


30

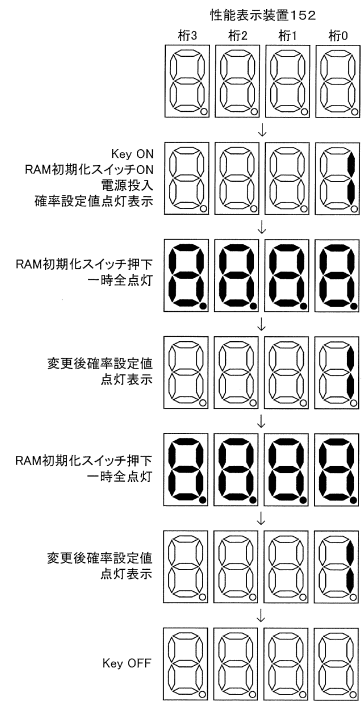
40

50

【 図 7 0 】



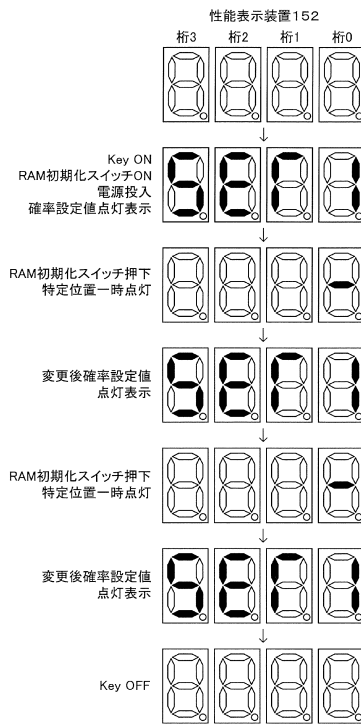
【 図 7 1 】



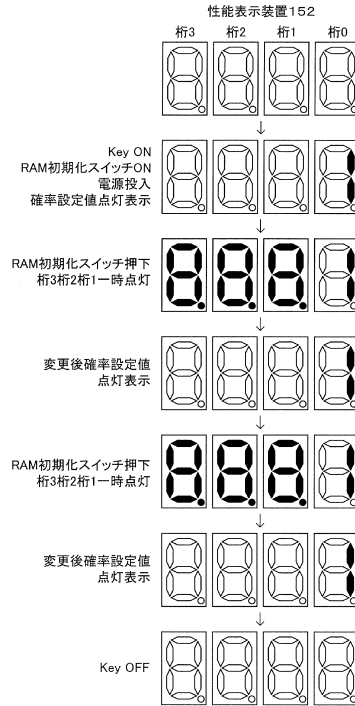
10

20

【 図 7 2 】



【 図 7 3 】

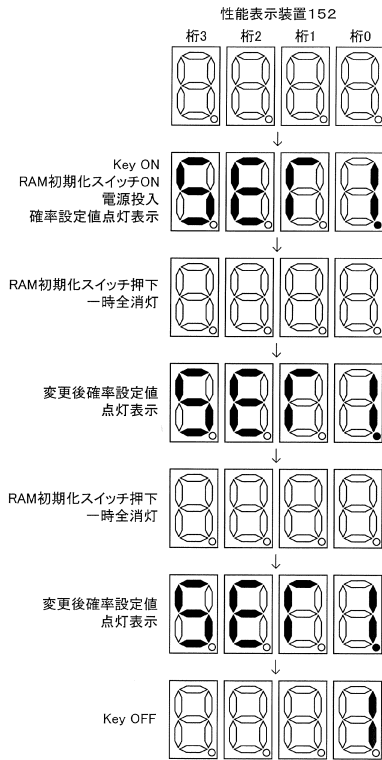


30

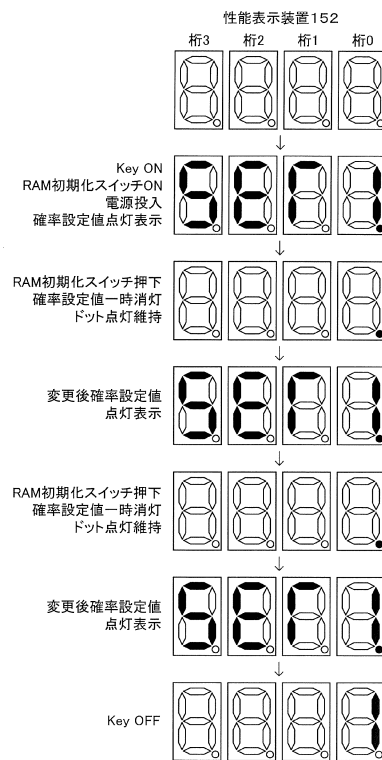
40

50

【 図 7 4 】



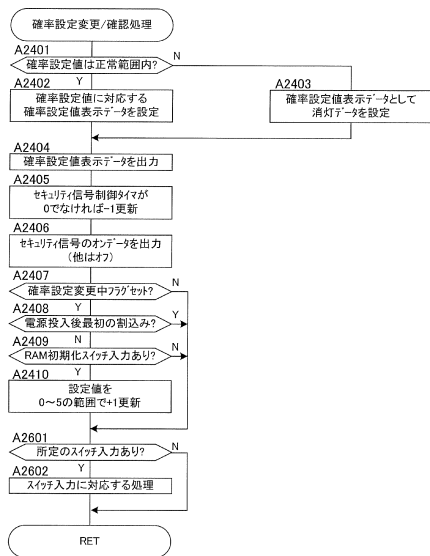
【 図 7 5 】



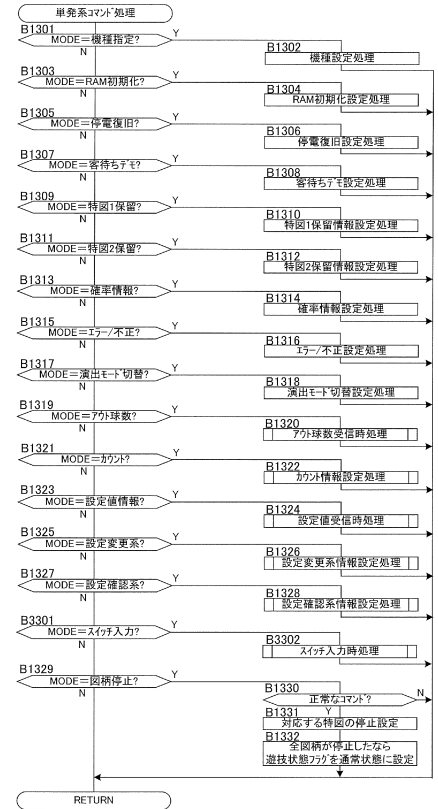
10

20

【 図 7 6 】



【 図 7 7 】

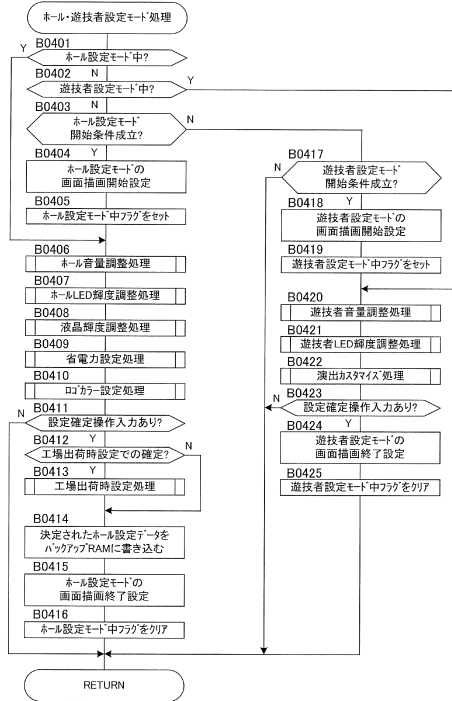


30

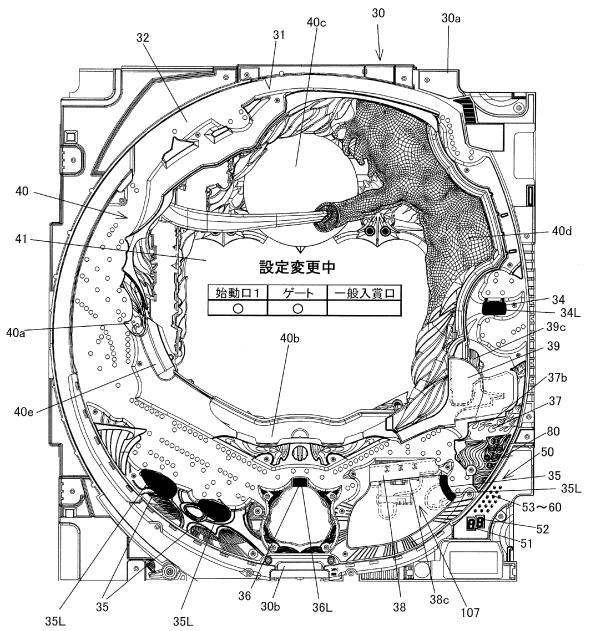
40

50

【 図 7 8 】



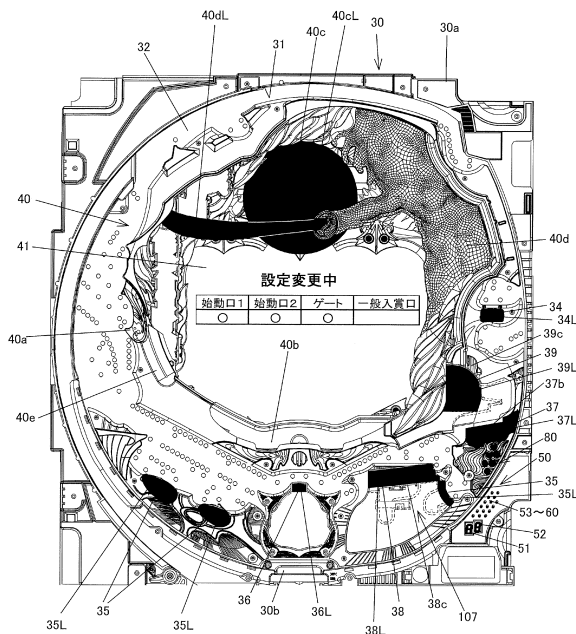
【 図 7 9 】



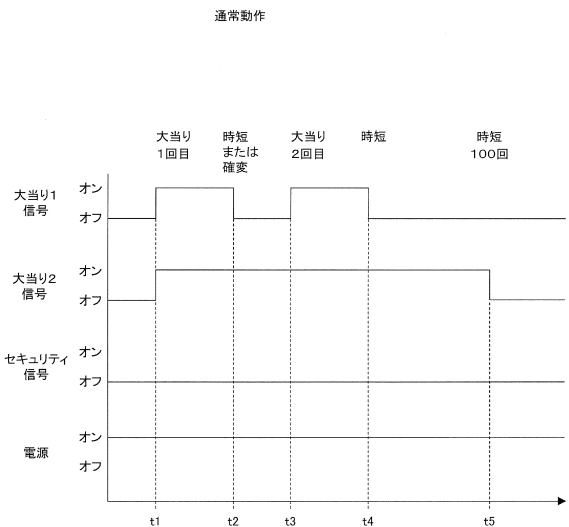
10

20

【 図 8 0 】



【 図 8 1 】

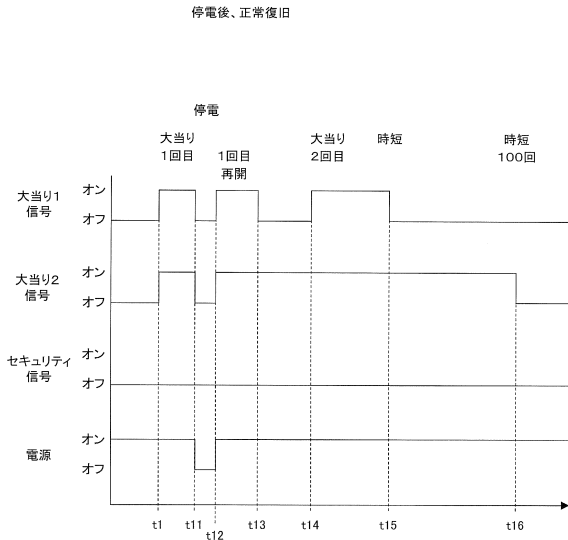


30

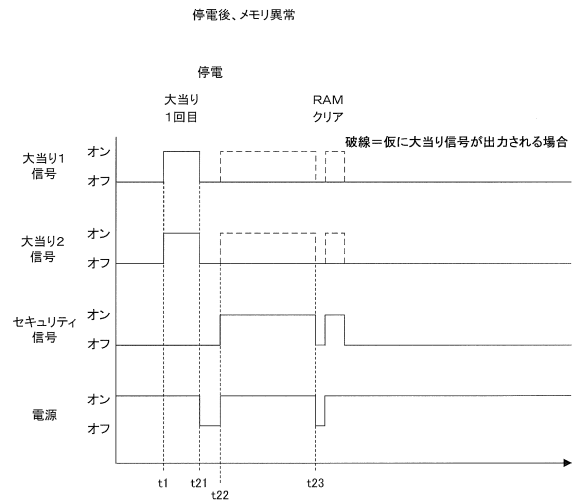
40

50

【 図 8 2 】



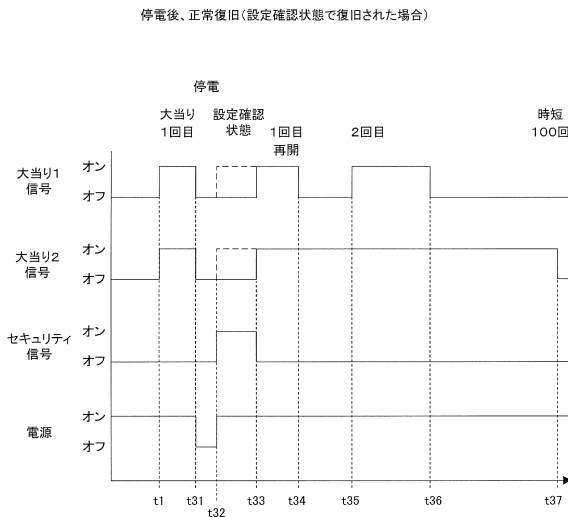
【 図 8 3 】



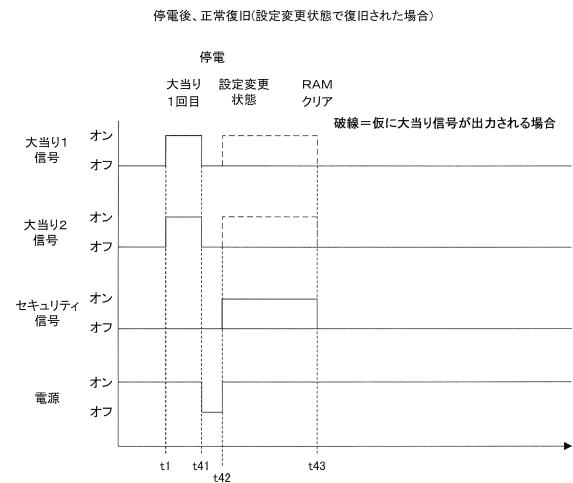
10

20

【 図 8 4 】



【 図 8 5 】

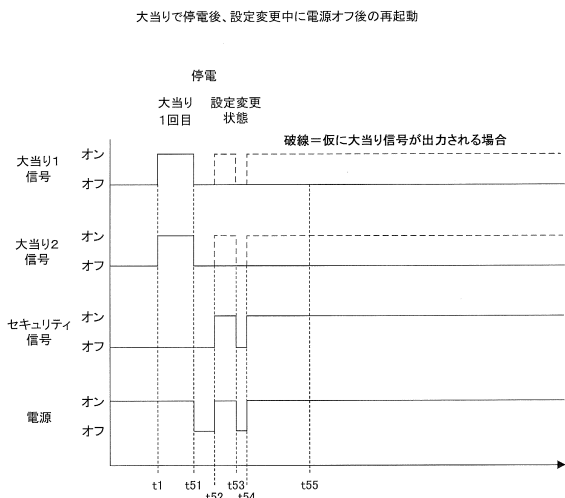


30

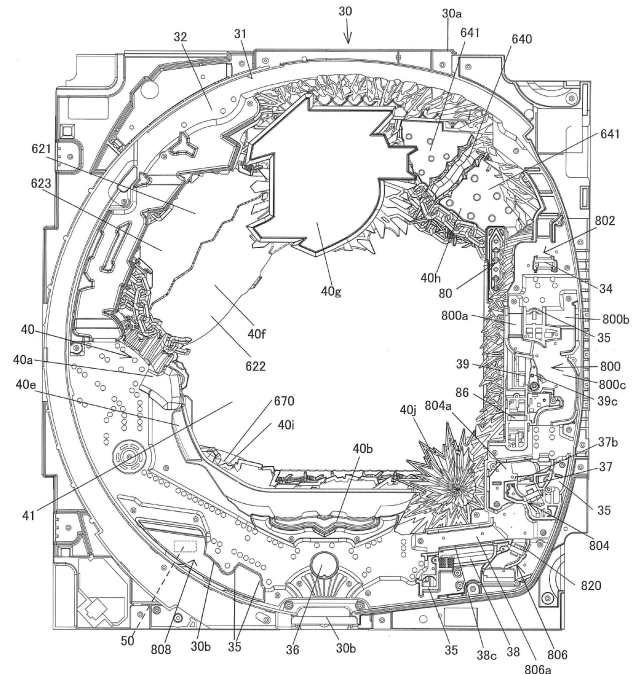
40

50

【 図 8 6 】



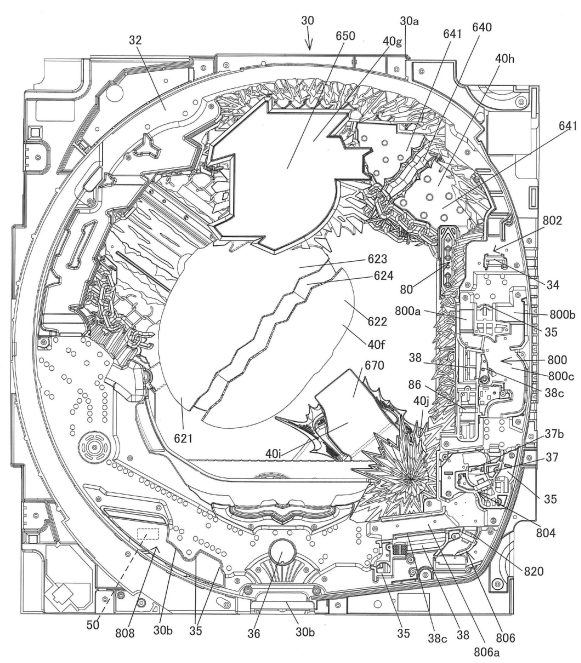
【 図 8 7 】



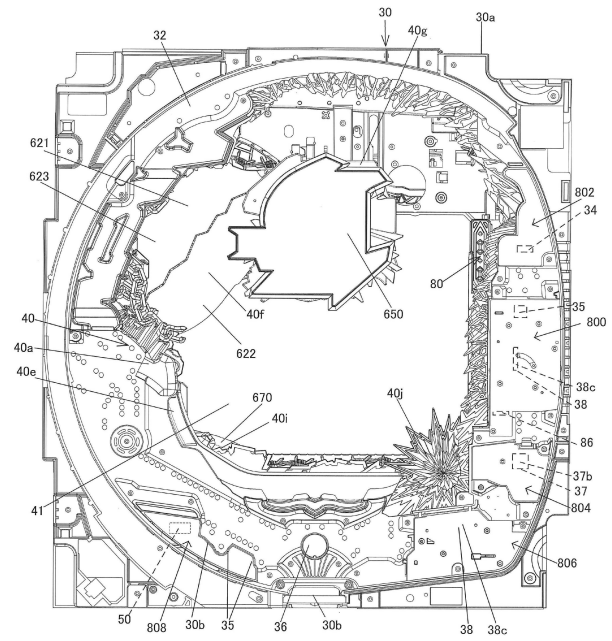
10

20

【 図 8 8 】



【 図 8 9 】

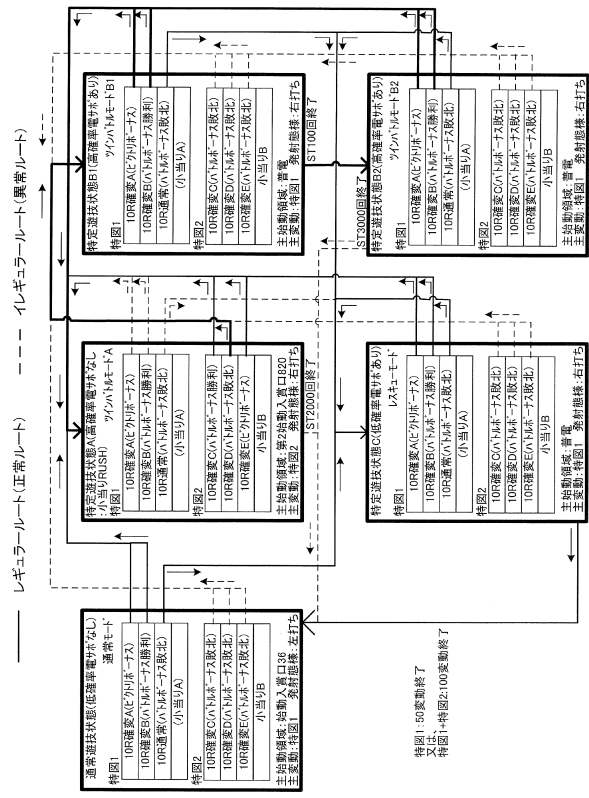


30

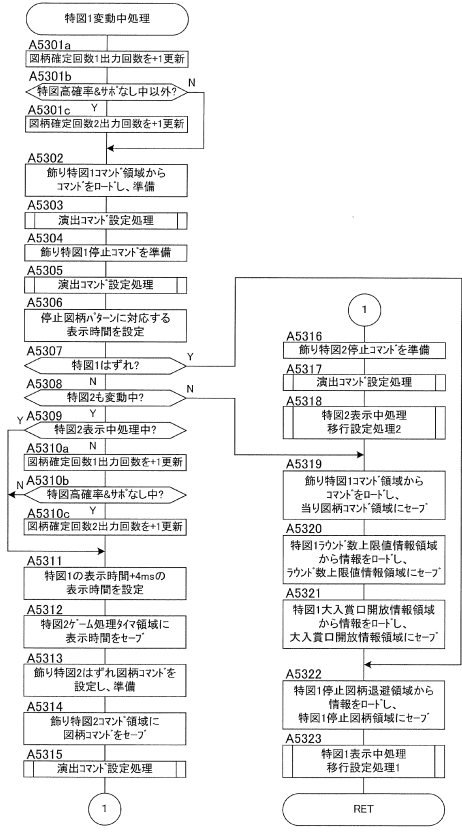
40

50

【図 9 0】



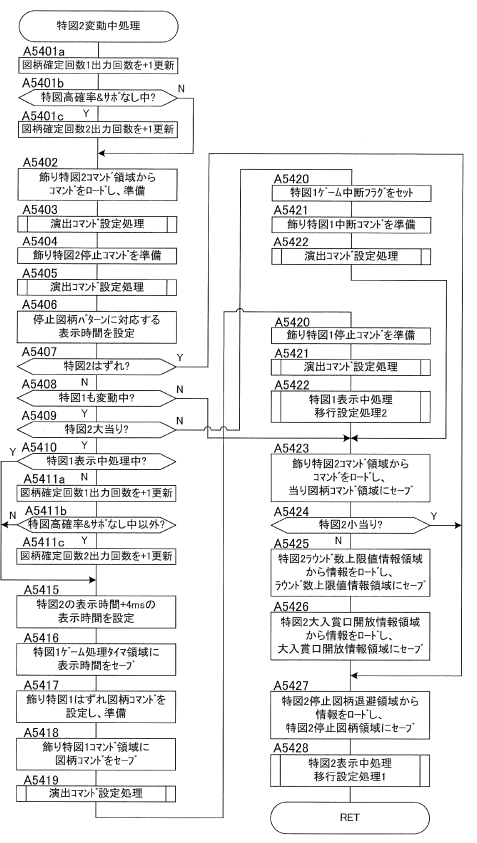
【図 9 1】



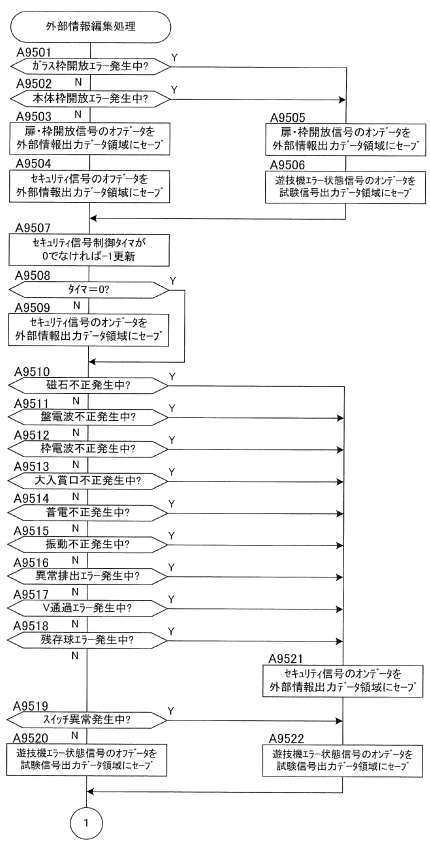
10

20

【図 9 2】



【図 9 3 A】

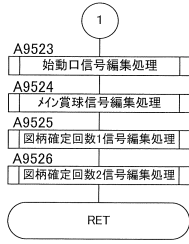


30

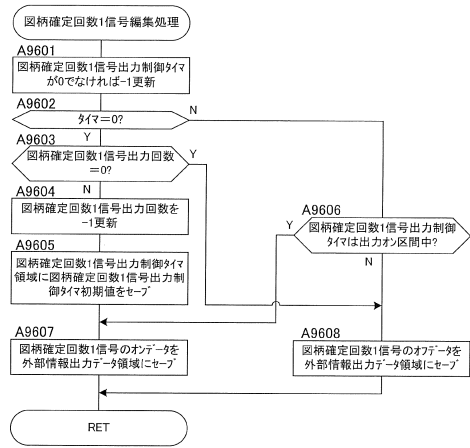
40

50

【 図 9 3 B 】



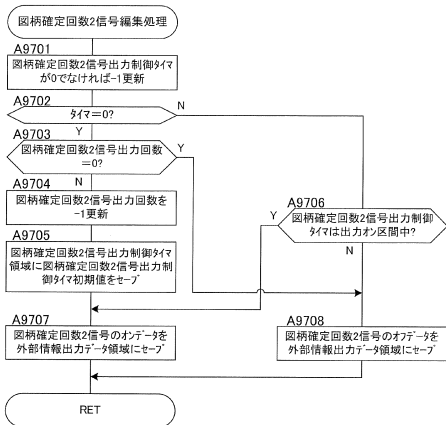
【 図 9 4 A 】



10

20

【 図 9 4 B 】



【 図 9 5 】

		通常遊技状態	特定遊技状態A (確変状態A) =小当りRUSH状態	特定遊技状態B (確変状態B)	特定遊技状態C (時短状態)
特図1	正常停止時	発生	発生	発生	発生
	強制停止時	発生(ごく稀)	発生	発生(ごく稀)	発生(ごく稀)
特図2	正常停止時	発生	発生	発生	発生
	強制停止時	発生	発生(ごく稀)	発生	発生

(a)

		通常遊技状態	特定遊技状態A (確変状態A) =小当りRUSH状態	特定遊技状態B (確変状態B)	特定遊技状態C (時短状態)
特図1	正常停止時	発生	なし	発生	発生
	強制停止時	発生(ごく稀)	なし	発生(ごく稀)	発生(ごく稀)
特図2	正常停止時	なし	発生	なし	なし
	強制停止時	なし	発生(ごく稀)	なし	なし

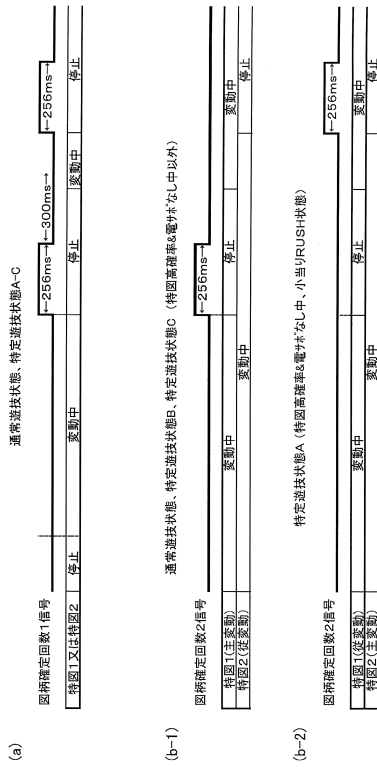
(b)

30

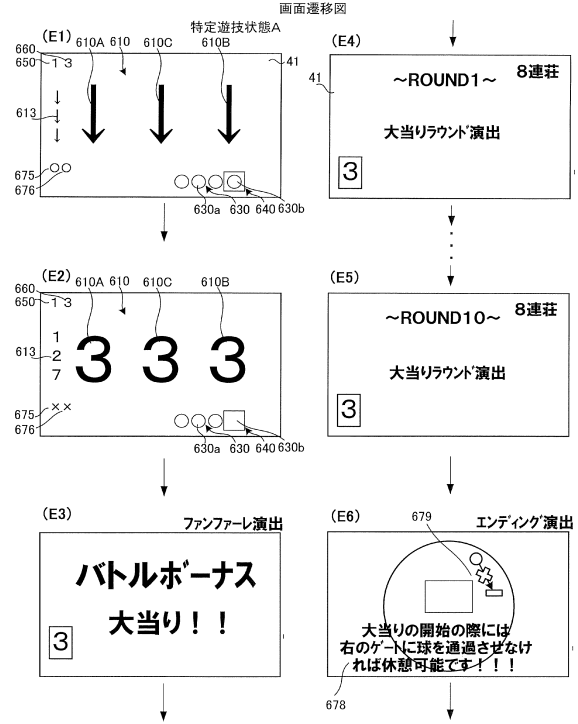
40

50

【 図 9 6 】



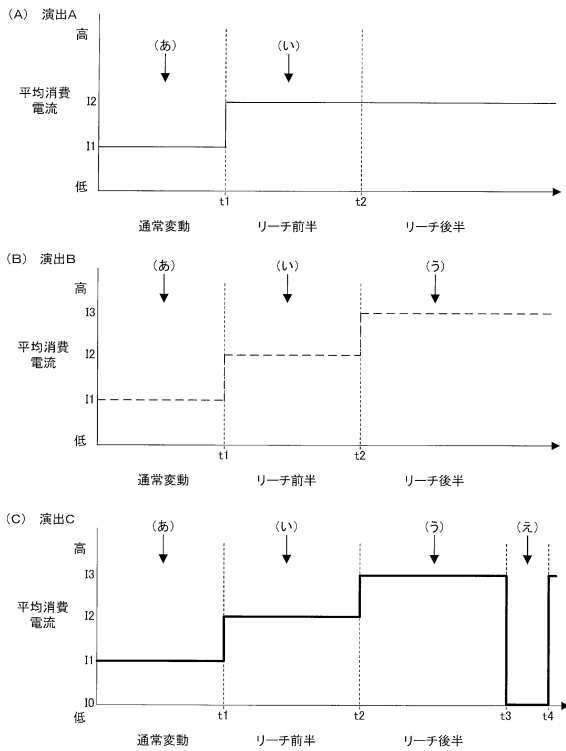
【 図 9 7 】



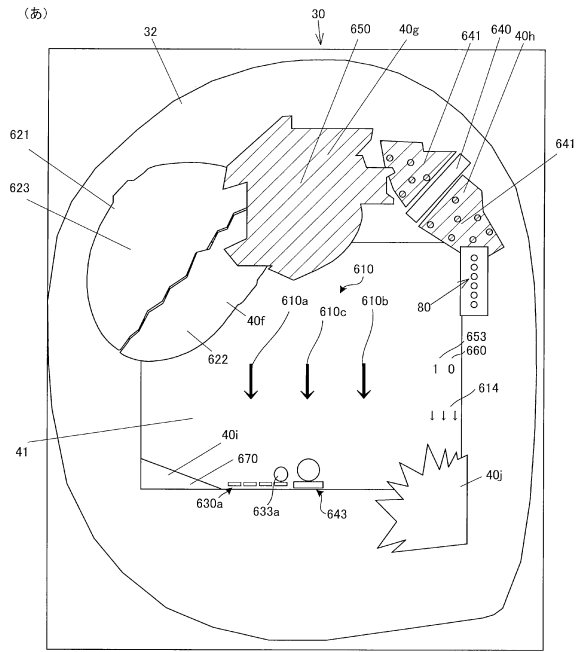
10

20

【 図 9 8 】



【 図 9 9 】

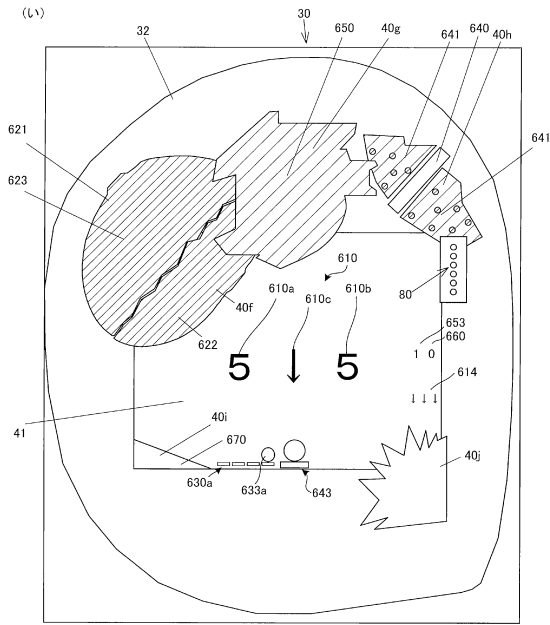


30

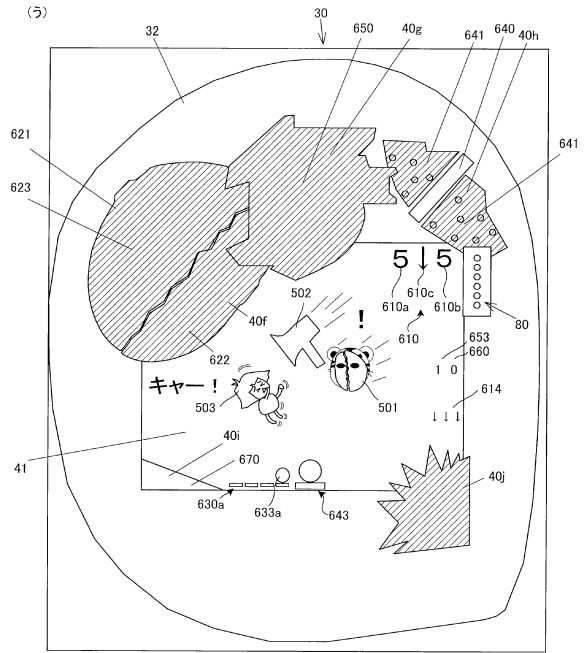
40

50

【図100】



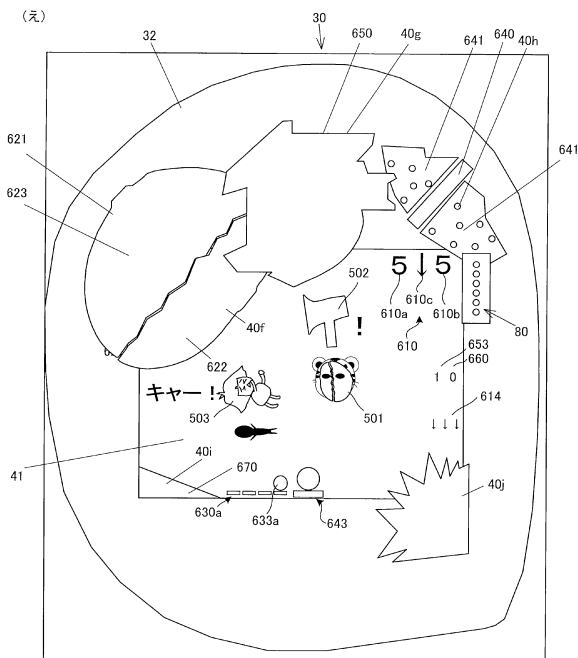
【図101】



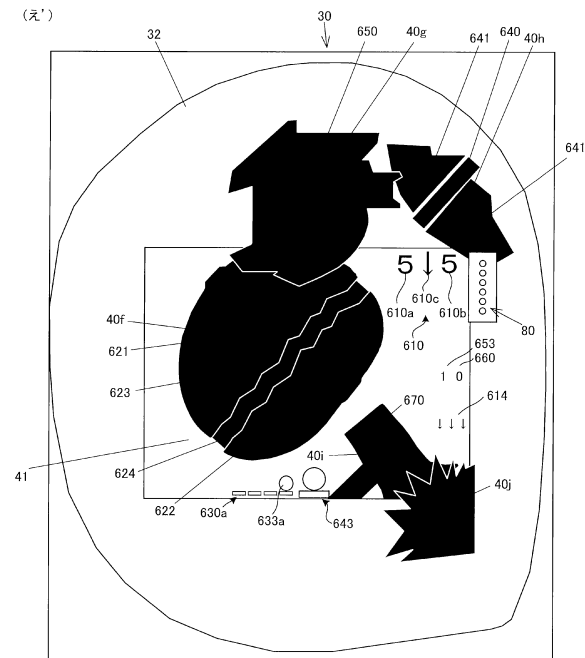
10

20

【図102】



【図103】

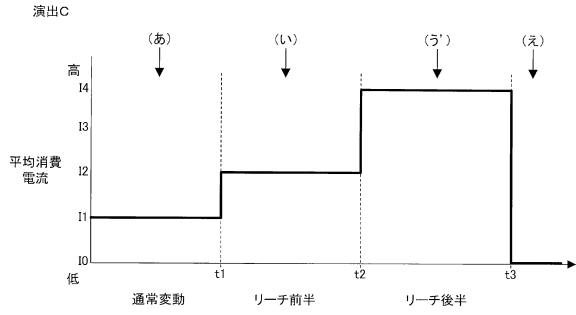


30

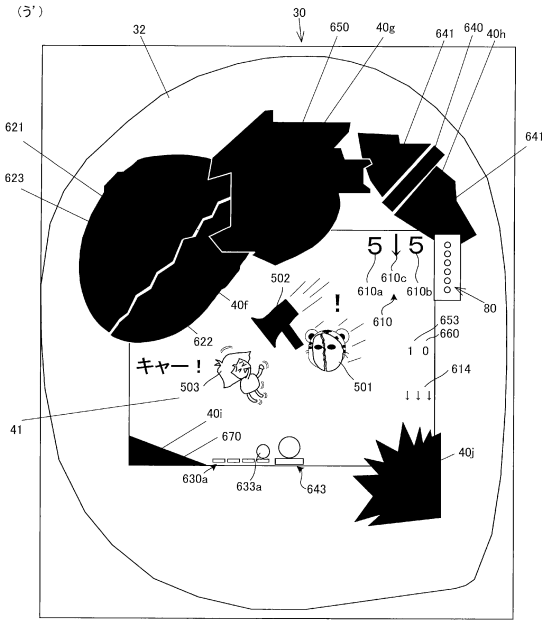
40

50

【図104】



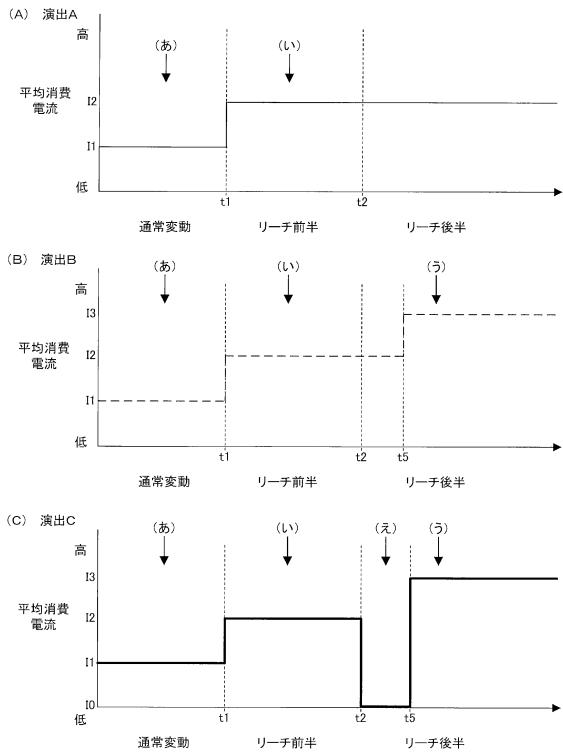
【図105】



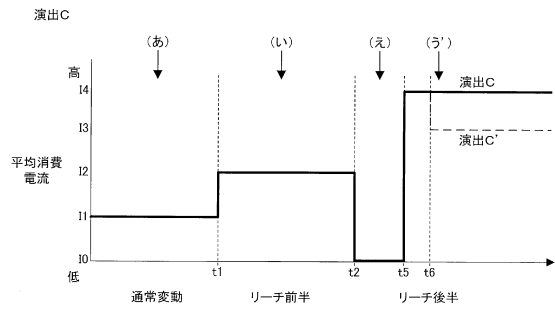
10

20

【図106】



【図107】

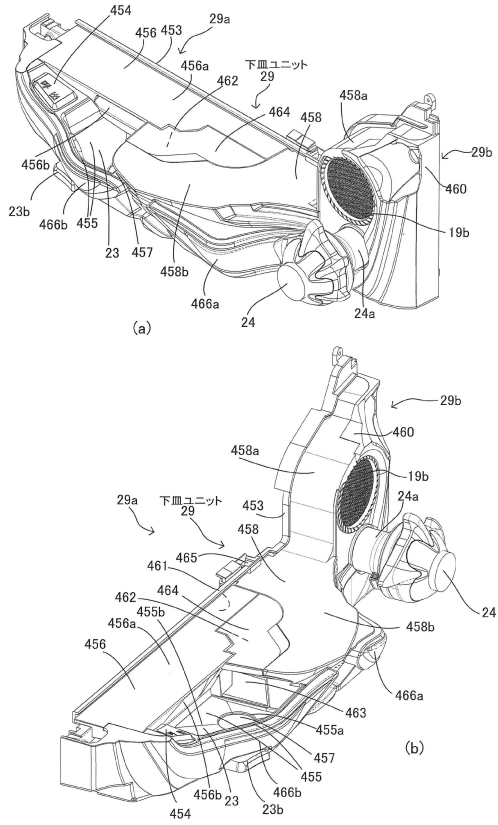


30

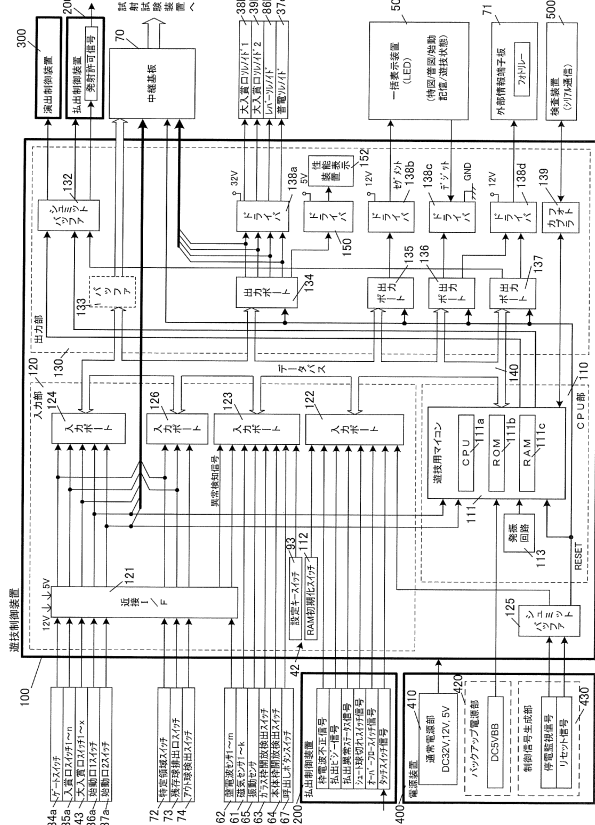
40

50

【図108】



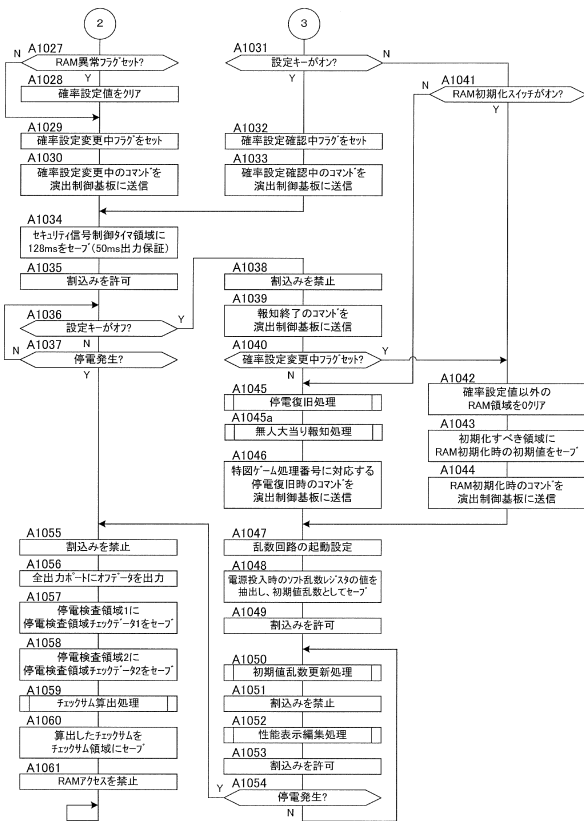
【図109】



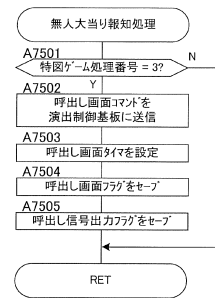
10

20

【図110】



【図111】

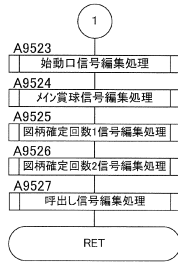


30

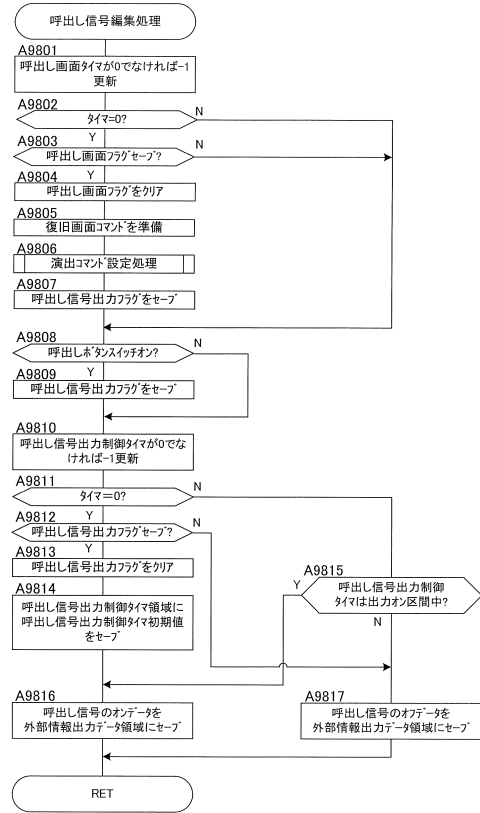
40

50

【 図 1 1 2 】



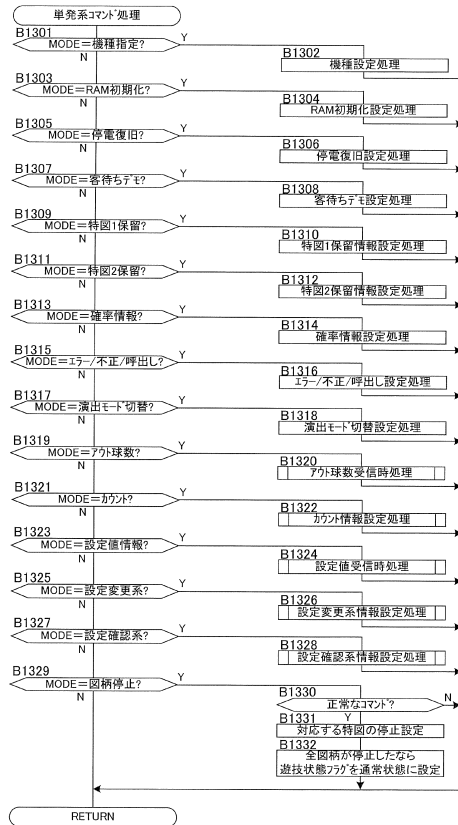
【 図 1 1 3 】



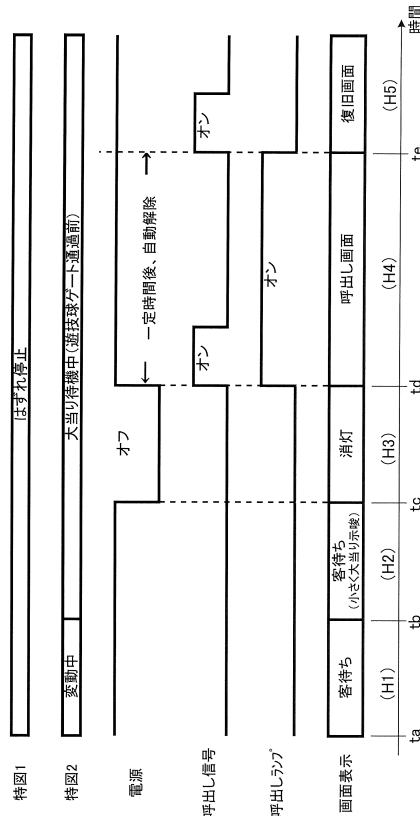
10

20

【 図 1 1 4 】



【 図 1 1 5 】

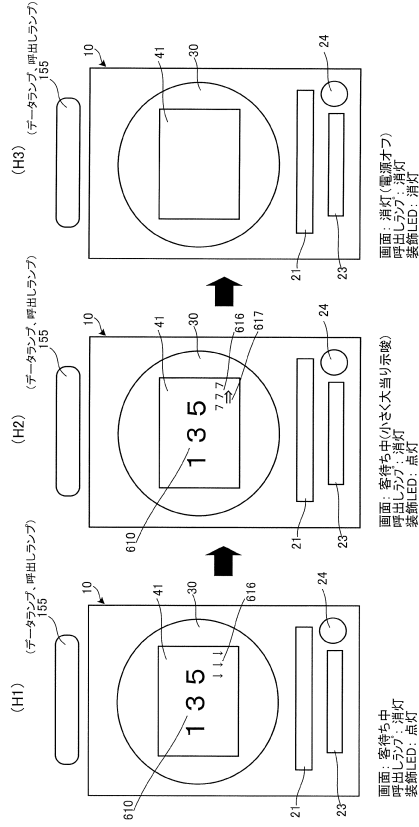


30

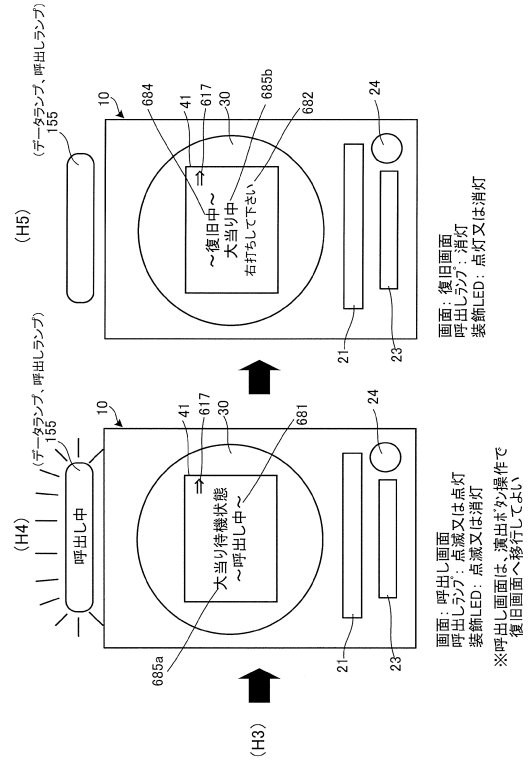
40

50

【 図 1 1 6 A 】



【 図 1 1 6 B 】



10

20

30

40

50