

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第6028207号
(P6028207)

(45) 発行日 平成28年11月16日 (2016. 11. 16)

(24) 登録日 平成28年10月28日 (2016. 10. 28)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 1 (全 274 頁)

(21) 出願番号	特願2015-46865 (P2015-46865)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成27年3月10日 (2015. 3. 10)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2016-165392 (P2016-165392A)		群馬県桐生市境野町 7 丁目 2 〇 1 番地
(43) 公開日	平成28年9月15日 (2016. 9. 15)	(74) 代理人	100093045
審査請求日	平成27年8月25日 (2015. 8. 25)		弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	110001254
			特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	園田 欽章
			群馬県太田市吉沢町 9 9 〇 番地 株式会社
			ソフィア内
		審査官	上田 正樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動領域への遊技球の流入に基づいて実行する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置を備え、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記始動領域への遊技球の流入に基づき前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて実行されることとなる前記変動表示ゲームに係る情報を、当該変動表示ゲームの実行前に判定する事前判定手段と、

前記変動表示ゲームにおける特定の事象の発生時期を示唆又は報知する時期報知演出を実行可能な発生時期報知手段と、を備え、

前記発生時期報知手段は、

前記時期報知演出において前記特定の事象の発生時期を示唆又は報知する発生時期表示を表示可能であり、

所定の領域に 1 の前記発生時期表示を表示する第 1 報知態様と、

前記所定の領域とは異なる領域に少なくとも 1 の前記発生時期表示を表示可能な第 2 報知態様と、を備え、

前記第 1 報知態様よりも前記第 2 報知態様の方が、前記特別遊技状態が発生する可能性が高く、

前記第 2 報知態様は、所定の場合に前記発生時期表示を複数表示可能であることを特徴

10

20

とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動領域への遊技球の流入に基づいて実行する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置を備え、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機やスロットマシンなどの遊技機においては、液晶表示器等からなる演出表示装置において所定のゲームを行い、そのゲームの結果に関連させて遊技者に遊技価値を付与可能としたものが一般的である。そして、このような遊技機として、ゲームにおいて次に出現する予定の図柄の一部を表示する等して、当該ゲームの結果を予告（報知、示唆）する予告演出を行うものが知られている（例えば、特許文献1参照）。

【0003】

また、近年の遊技機においては、予告演出として、ゲームの実行権利が発生した際にそのゲームの実行結果を判定し、その判定結果に応じて演出表示装置の始動記憶表示領域に表示される始動記憶表示の表示態様を変化させる所謂保留先読み予告演出を実行するものも知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2002-263291号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来の予告演出は、上記の保留先読み予告演出が始動記憶表示の表示態様を変化させるだけの単調な演出であるように、遊技者の興味を高めることが難しかった。

【0006】

本発明の目的は、予告演出に対して遊技者の興味を高めることである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

始動領域への遊技球の流入に基づいて実行する変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置を備え、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

前記始動領域への遊技球の流入に基づき前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶手段に記憶される始動記憶に基づいて実行されることとなる前記変動表示ゲームに係る情報を、当該変動表示ゲームの実行前に判定する事前判定手段と、

前記変動表示ゲームにおける特定の事象の発生時期を示唆又は報知する時期報知演出を実行可能な発生時期報知手段と、を備え、

前記発生時期報知手段は、

前記時期報知演出において前記特定の事象の発生時期を示唆又は報知する発生時期表示を表示可能であり、

所定の領域に1の前記発生時期表示を表示する第1報知態様と、

前記所定の領域とは異なる領域に少なくとも1の前記発生時期表示を表示可能な第2報知態様と、を備え、

前記第1報知態様よりも前記第2報知態様の方が、前記特別遊技状態が発生する可能性

10

20

30

40

50

が高く、

前記第2報知態様は、所定の場合に前記発生時期表示を複数表示可能であることを特徴とする。

【発明の効果】

【0017】

本発明によれば、予告演出に対して遊技者の興味を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

10

【図3】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図4】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図5】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図6】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図7】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図8】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図9】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図10】ハード乱数取得処理を説明する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を説明するフローチャートである。

【図12】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。

20

【図13】大入賞口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図14】大入賞口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図15】特図普段処理を説明するフローチャートである。

【図16】特図1変動開始処理を説明するフローチャートである。

【図17】特図2変動開始処理を説明するフローチャートである。

【図18】大当たりフラグ1設定処理を説明するフローチャートである。

【図19】大当たりフラグ2設定処理を説明するフローチャートである。

【図20】大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

【図21】小当たり判定処理を説明するフローチャートである。

【図22】特図1停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。

30

【図23】特図2停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。

【図24】特図情報設定処理を説明するフローチャートである。

【図25】変動パターン設定処理を説明するフローチャートである。

【図26】変動開始情報設定処理を説明するフローチャートである。

【図27】特図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図28】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図29】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図30】ファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理1を説明するフローチャートである。

【図31】ファンファーレ／インターバル2中処理を説明するフローチャートである。

40

【図32】大入賞口開放中処理移行設定処理1を説明するフローチャートである。

【図33】大入賞口開放中処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。

【図34】大入賞口開放中処理を説明するフローチャートである。

【図35】インターバル1中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。

【図36】大当たり終了処理移行設定処理を説明するフローチャートである。

【図37】インターバル1中処理を説明するフローチャートである。

【図38】ファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。

【図39】大当たり終了処理を説明するフローチャートである。

【図40】大当たり終了設定処理1を説明するフローチャートである。

50

- 【図 4 1】大当たり終了設定処理 2 を説明するフローチャートである。
- 【図 4 2】特図普段処理移行設定処理 2 を説明するフローチャートである。
- 【図 4 3】本実施形態の遊技機における、大当たり中の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 4】本実施形態の遊技機における、大当たり中の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 4 5】演出制御装置が実行するメイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8】変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 4 9】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0】前半変動中予告抽選処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 1】後半変動中予告抽選処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 2】シナリオ設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 3】シナリオ解析処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 4】シナリオ解析処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 5】本実施形態における予告演出を説明するための図である。
- 【図 5 6】本実施形態においてステップアップ予告 A 時に使用するシナリオテーブルの一例を示す図である。
- 【図 5 7】本実施形態においてステップアップ予告 A 時に使用するシナリオテーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 5 8】本実施形態における予告演出（ステップアップ予告 A）の一例を示す図である。
- 【図 5 9】本実施形態における予告演出（ステップアップ予告 A）の一例を示す図である。
- 【図 6 0】本実施形態においてステップアップ予告 B 時に使用するシナリオテーブルの一例を示す図である。
- 【図 6 1】本実施形態における予告演出（ステップアップ予告 B）の一例を示す図である。
- 【図 6 2】期待度示唆画像の表示態様の一例を示す図である。 30
- 【図 6 3】本実施形態の遊技機における、ステップアップ予告演出中の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 6 4】先読み図柄系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 6 5】先読み変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 6 6】先読み抽選処理を説明するフローチャートである。
- 【図 6 7】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 6 8】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 6 9】予告時間算出処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 0】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 1】時期報知演出の一例を説明する図である。 40
- 【図 7 2】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 3】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 4】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 5】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 6】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 7】先読み演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 8】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 7 9】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 0】時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 1】予告時間算出処理の別例を説明するフローチャートである。 50

- 【図 8 2】 時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 3】 時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 4】 時期報知演出の一例を説明する図である。
- 【図 8 5】 第 2 実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。
- 【図 8 6】 遊技盤の正面図である。
- 【図 8 7】 一括表示装置の構成を説明する図である。
- 【図 8 8】 特図 1 表示器の表示態様を説明する図である。
- 【図 8 9】 特図 2 表示器の表示態様を説明する図である。
- 【図 9 0】 特図 2 表示器の表示態様を説明する図である。
- 【図 9 1】 特別結果の構成を説明する図である。 10
- 【図 9 2】 変動パターンの種類を説明する図である。
- 【図 9 3】 変動パターンの種類を説明する図である。
- 【図 9 4】 特別変動入賞装置の開閉パターンを説明する図である。
- 【図 9 5】 特別変動入賞装置の開閉パターンを説明する図である。
- 【図 9 6】 遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
- 【図 9 7】 遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
- 【図 9 8】 メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 9 9】 メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 0】 チェックサム算出処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 1】 初期値乱数更新処理を説明するフローチャートである。 20
- 【図 1 0 2】 タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 3】 入力処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 4】 スイッチ読み込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 5】 出力処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 6】 払出コマンド送信処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 7】 乱数更新処理 1 を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 8】 乱数更新処理 2 を説明するフローチャートである。
- 【図 1 0 9】 入賞口スイッチ/状態監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 0】 不正 & 入賞監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 1】 入賞数カウンタ更新処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図 1 1 2】 演出コマンド設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 3】 特図 2 異常変動監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 4】 特図 2 異常変動数の変化を説明する図である。
- 【図 1 1 5】 特図 2 異常変動報知が行われる例を説明する図である。
- 【図 1 1 6】 遊技機状態チェック処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 7】 払出ビジー信号チェック処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 8】 始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 1 9】 ハード乱数取得処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 0】 特図始動口 1 スイッチ処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 1】 特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。 40
- 【図 1 2 2】 特図始動口 2 スイッチ処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 3】 特図 1 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 4】 特図 2 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 5】 大入賞口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 6】 特図 1 普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 7】 特図 2 普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 8】 特図 1 変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 2 9】 特図 2 変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 3 0】 大当たりフラグ 1 設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 3 1】 大当たりフラグ 2 設定処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図132】大当たり判定処理を説明するフローチャートである。
- 【図133】小当たり判定処理を説明するフローチャートである。
- 【図134】特図1 停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図135】特図2 停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図136】特図1 情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図137】特図2 情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図138】特図1 変動パターン設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図139】特図2 変動パターン設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図140】2 バイト振り分け処理を説明するフローチャートである。
- 【図141】振り分け処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図142】変動開始情報設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図143】高確率変動回数更新処理を説明するフローチャートである。
- 【図144】特図1 変動中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図145】特図2 変動中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図146】特図1 変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図147】特図2 変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図148】特図1 表示中処理移行設定処理1を説明するフローチャートである。
- 【図149】特図2 表示中処理移行設定処理1を説明するフローチャートである。
- 【図150】特図1 表示中処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。
- 【図151】特図2 表示中処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。 20
- 【図152】特図1 表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図153】特図1 表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図154】特図2 表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図155】特図2 表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図156】ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図157】特図1 小当たりファンファーレ中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図158】特図2 小当たりファンファーレ中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図159】ファンファーレ／インターバル中処理を説明するフローチャートである。
- 【図160】大入賞口開放中処理移行設定処理1を説明するフローチャートである。
- 【図161】大入賞口開放中処理移行設定処理2を説明するフローチャートである。
- 【図162】大入賞口開放中処理を説明するフローチャートである。
- 【図163】大当たり動作移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図164】大入賞口残存球処理を説明するフローチャートである。
- 【図165】大当たり終了処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図166】特図1 大当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図167】特図2 大当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図168】小当たりファンファーレ中処理を説明するフローチャートである。 40
- 【図169】小当たり中処理を説明するフローチャートである。
- 【図170】小当たり残存球処理を説明するフローチャートである。
- 【図171】特図1 小当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図172】特図2 小当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図173】図柄変動制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図174】セグメントLED編集処理を説明するフローチャートである。
- 【図175】磁石不正監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図176】盤電波不正監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図177】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。
- 【図178】始動口1 信号編集処理を説明するフローチャートである。 50

- 【図 1 7 9】メイン賞球信号編集処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 8 0】図柄確定回数信号編集処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 8 1】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 2】演出用図柄の変動態様を説明する図である。
- 【図 1 8 3】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 4】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 5】演出抽選処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 8 6】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 7】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 8】表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 8 9】第 1 変形例でのゲーム数表示部での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 9 0】第 1 変形例での表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 9 1】第 1 変形例での表示装置での表示態様を説明する図である。
- 【図 1 9 2】第 2 変形例でのタイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 9 3】第 2 変形例での特図 1 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 9 4】第 2 変形例での特図 2 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 1 9 5】第 2 変形例での大入賞口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

10

- 。【図 1 9 6】第 3 変形例での特図 2 異常変動報知が行われる例を説明する図である。
- 【図 1 9 7】第 3 変形例での特図 2 異常入賞数の変化を説明する図である。
- 【図 1 9 8】第 3 変形例での特図 2 異常入賞数の変化を説明する図である。
- 【図 1 9 9】第 4 変形例での一括表示装置の構成を説明する図である。
- 【図 2 0 0】第 4 変形例での特図変動表示ゲームの中断を説明する図である。
- 【図 2 0 1】第 4 変形例での中断される際の表示装置及び特図表示器の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 0 2】第 4 変形例での中断される際の表示装置及び特図表示器の表示態様を説明する図である。
- 【図 2 0 3】第 4 変形例での特図 1 変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 4】第 4 変形例での特図 2 変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 5】第 4 変形例での特図 1 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 6】第 4 変形例での特図 2 ゲーム処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 7】第 4 変形例での特図 1 大当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 8】第 4 変形例での特図 2 大当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 0 9】第 4 変形例での特図 1 小当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 1 0】第 4 変形例での特図 2 小当たり終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 2 1 1】第 4 変形例での制御方法のパターンを説明する図である。
- 【図 2 1 2】第 5 変形例での特図表示器での表示態様を説明する図である。
- 【図 2 1 3】第 5 変形例での特図表示器の構成の別例を説明する図である。
- 【図 2 1 4】第 5 変形例での特図表示器の構成の別例を説明する図である。
- 【図 2 1 5】第 5 変形例での特図表示器の構成の別例を説明する図である。
- 【図 2 1 6】第 5 変形例での特図表示器の構成の別例を説明する図である。
- 【図 2 1 7】第 5 変形例での特図表示器の構成の別例を説明する図である。
- 【図 2 1 8】第 6 変形例での遊技状態の遷移を説明する図である。
- 【図 2 1 9】第 6 変形例での確率情報コマンドの送信タイミングを説明する図である。
- 【図 2 2 0】第 6 変形例での客待ちコマンドの送信タイミングを説明する図である。
- 【発明を実施するための形態】

20

30

40

【0 0 1 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。図 1 は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。

50

【0020】

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

【0021】

また、ガラス枠15の左右には内部にランプやLED等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやLED等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置18や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）19aが設けられている。さらに、前面枠12の下部にもスピーカ（下スピーカ）19bが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）19a、スピーカ（下スピーカ）19bから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠15の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。

【0022】

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

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

【0023】

また、演出ボタン25右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン27、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン28、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機10においては、遊技者が上記操作部24を回動操作することによって、打球発射装置が上皿21から供給される遊技球を遊技盤30前面の遊技領域32に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン25やタッチパネル29を操作することによって、表示装置41（図2参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【0024】

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

【0025】

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

【0026】

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

また、センターケース40の左部及び右部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置44が備えられている。この盤演出装置44は、図2に示す状態から表示装置41の中央へ向けて動作可能となっている。

10

【0027】

遊技領域32におけるセンターケース40の下方右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート(普図始動ゲート)34が設けられている。普図始動ゲート34に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ34a(図3参照)により検出される。

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方左側には、三つの一般入賞口35が配置され、センターケース40の下方右側であって普図始動ゲート34よりも下側には、一つの一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ35a(図3参照)により検出される。

20

【0028】

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動入賞口36(第1始動入賞口、始動入賞領域)が設けられている。始動入賞口36に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36a(図3参照)により検出される。

【0029】

また、始動入賞口36の直下には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置37(第2始動入賞口、始動入賞領域)が設けられている。

普通変動入賞装置37は、上端側が手前側に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材37bを備えており、この可動部材37bは、常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態(遊技者にとって不利な状態)を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド37c(図3参照)によって、普通変動入賞装置37に遊技球が流入し易い開状態(遊技者にとって有利な状態)に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置37に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ37a(図3参照)により検出される。

30

また、普通変動入賞装置37の下方には、入賞などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口30aが設けられている。

【0030】

さらに、遊技領域32におけるセンターケース40の下方であって、始動入賞口36よりも右側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第1特別変動入賞装置(大入賞口2、上大入賞口)38が配設されている。

40

第1特別変動入賞装置38は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉38cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態(遊技者にとって不利な閉塞状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換する。すなわち、第1特別変動入賞装置38は、例えば、駆動装置としての上大入賞口ソレノイド38b(図3参照)により駆動される開閉扉38cによって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入

50

を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての上カウントスイッチ 38a（図 3 参照）が配設されている。本実施形態の遊技機では、上カウントスイッチ 38a が 2 つ設けられ、大入賞口内に流入した遊技球はどれかの上カウントスイッチ 38a に検出されるようになっている。このように上カウントスイッチ 38a を複数設けることで、大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。

【0031】

また、第 1 特別変動入賞装置 38 の直下には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第 2 特別変動入賞装置（大入賞口 1、下大入賞口） 39 が配設されている。

第 2 特別変動入賞装置 39 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 39c を有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、第 2 特別変動入賞装置 39 は、例えば、駆動装置としての下大入賞口ソレノイド 39b（図 3 参照）により駆動される開閉扉 39c によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての下カウントスイッチ 39a（図 3 参照）が配設されている。

本実施形態の場合、第 1 特別変動入賞装置 38 と第 2 特別変動入賞装置 39 とは、大当りラウンド毎に交互に開放される。

【0032】

本実施形態の遊技機 10 においては、遊技球が流下する遊技領域 32 のうち、センターケース 40 の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース 40 の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口 36 への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート 34 や普通変動入賞装置 37 や特別変動入賞装置 38、39 への入賞を狙うことができるようになっている。

ここで、本実施形態の遊技機 10 において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース 40 の右端部に取り付けられた流路形成部材 42 が配設されており、右側遊技領域へと発射された遊技球は、流路形成部材 42 によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材 42 の少なくとも前面の材質は、流路形成部材 42 によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材 42 によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材 42 の前方から流路形成部材 42 を透して視認することができる。

【0033】

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

【0034】

一括表示装置 50 は、7 セグメント型の表示器（LED ランプ）等で構成された第 1 特図変動表示ゲーム用の第 1 特図変動表示部（特図 1 表示器）51 及び第 2 特図変動表示ゲーム用の第 2 特図変動表示部（特図 2 表示器）52 と、LED ランプで構成された普図変動表示ゲーム用の変動表示部（普図表示器）53 と、同じく LED ランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部 54、55、56 とを備える。

また、一括表示装置 50 には、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態であることを報知する第 1 遊技状態表示部（第 1 遊技状態表示器、右打ち報知部）57、時短状態が発

10

20

30

40

50

生すると点灯して時短状態発生を報知する第2遊技状態表示部（第2遊技状態表示器、時短状態報知部）58、遊技機10の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第3遊技状態表示部（第3遊技状態表示器、確率状態表示部）59、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置38、39の開閉回数）を表示するラウンド表示部60が設けられている。

なお、一括表示装置50には、更に、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する表示部（表示器）等が設けられていてもよい。

【0035】

特図1表示器51と特図2表示器52における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。点滅周期は、例えば100m秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図1表示器51における特図変動表示ゲームにおいては、中央のセグメントに加えて7セグの右方下側に設けられた8番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するよう構成されている。

10

そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメントを点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてははずれの結果態様以外の結果態様（例えば数字や記号）を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0036】

20

普図表示器53は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示し、所定時間後にゲームの結果に応じた点灯態様や点灯色としてゲーム結果を表示する。

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

【0037】

30

また、普図保留表示器56は、普図表示器53の変動開始条件となる普図始動ゲート34の始動記憶数（＝保留数）を複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。

本実施形態の場合、普図保留表示器56を構成するランプD15とランプD16のうち、保留数が「0」のときはランプD15及びランプD16の双方を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプD15のみを点灯状態にし、保留数が「2」のときはランプD15及びランプD16の双方を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプD15を点滅状態にしてランプD16を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプD15及びランプD16の双方を点滅状態にするよう構成されている。

【0038】

特図1保留表示器54は、特図1表示器51の変動開始条件となる始動入賞口36への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、複数のLEDの消灯、点滅、点灯により表示する。

40

本実施形態の場合、特図1保留表示器54を構成するランプD11とランプD12のうち、保留数が「0」のときはランプD11及びランプD12の双方を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプD11のみを点灯状態にし、保留数が「2」のときはランプD11及びランプD12の双方を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプD11を点滅状態にしてランプD12を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプD11及びランプD12の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば128m秒に設定されている。

【0039】

特図2保留表示器55は、特図2表示器52の変動開始条件となる第2始動入賞口（普

50

通変動入賞装置 37) の始動記憶数 (= 保留数) を、複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。

本実施形態の場合、特図 2 保留表示器 55 を構成するランプ D13 とランプ D14 のうち、保留数が「0」のときはランプ D13 及びランプ D14 の双方を消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ D13 のみを点灯状態にし、保留数が「2」のときはランプ D13 及びランプ D14 の双方を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ D13 を点滅状態にしてランプ D14 を点灯状態にし、保留数が「4」のときはランプ D13 及びランプ D14 の双方を点滅状態にするよう構成されている。点滅周期は、例えば 128ms に設定されている。

【0040】

10

第 1 遊技状態表示部 (右打ち報知部) 57 は、LED ランプ等で構成され、例えば、右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合 (通常打ち時) にはランプを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合 (右打ち時) にはランプを点灯状態にする。

【0041】

第 2 遊技状態表示部 (時短状態報知部) 58 は、LED ランプ等で構成され、例えば、時短状態が発生していない通常の遊技状態の場合 (変動時間短縮機能未作動時) にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合 (変動時間短縮機能作動時) にはランプを点灯状態にする。

【0042】

20

第 3 遊技状態表示部 (確率状態表示部) 59 は、LED ランプ等で構成され、例えば、遊技機 10 の電源投入時に大当りの確率状態が低確率状態 (通常確率状態) の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機 10 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態 (確変状態) の場合にはランプを点灯状態にする。

【0043】

ラウンド表示部 60 は、LED ランプ等で構成され、例えば、特別遊技状態中でない場合にはランプを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応するランプを点灯状態にする。

本実施形態の場合、ラウンド表示部 60 を構成するランプ D6 とランプ D5 とランプ D4 とランプ D3 のうち、選択されたラウンド数が「4」のときはランプ D6 及びランプ D4 を点灯状態にし、選択されたラウンド数が「16」のときはランプ D5 及びランプ D3 を点灯状態にするよう構成されている。

30

なお、ラウンド表示部は 7 セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0044】

本実施形態の遊技機 10 では、図示しない発射装置から遊技領域 32 に向けて遊技球 (パチンコ球) が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 32 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 32 を流下し、普図始動ゲート 34、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37 又は特別変動入賞装置 38、39 に入賞するか、遊技領域 32 の最下部に設けられたアウト口 30a へ流入し遊技領域 32 から排出される。そして、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37 又は特別変動入賞装置 38、39 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置 200 (図 3 参照) によって制御される払出ユニットから、ガラス枠 15 の上皿 21 又は下皿 23 に排出される。

40

【0045】

一方、普図始動ゲート 34 内には、該普図始動ゲート 34 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 34a (図 3 参照) が設けられており、遊技領域 32 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 34 内を通過すると、ゲートスイッチ 34a により検出されて普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表

50

示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 3 7 が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数（例えば、4 個）未満ならば、普図始動記憶数が加算（+1）されて普図始動記憶が 1 つ記憶されることとなる。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 5 0 の普図保留表示器 5 6 に表示される。また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値を判定値に参照して当該普図変動表示ゲームの結果を決定する。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【0046】

10

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

【0047】

20

始動入賞口 3 6 への入賞球及び普通変動入賞装置 3 7 への入賞球は、それぞれは内部に設けられた始動口 1 スイッチ 3 6 a と始動口 2 スイッチ 3 7 a によって検出される。始動入賞口 3 6 へ入賞した遊技球は第 1 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第 1 始動記憶として所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置 3 7 へ入賞した遊技球は第 2 特図変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第 2 始動記憶として所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶される。また、この始動入賞球の検出時にそれぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置 1 0 0（図 3 参照）内の特図記憶領域（RAM の一部）に特図始動記憶として各々所定回数（例えば、最大で 4 回分）を限度に記憶される。そして、この特図始動記憶の記憶数は、一括表示装置 5 0 の始動入賞数報知用の記憶表示部（特図 1 保留表示器 5 4、特図 2 保留表示器 5 5）に表示されるとともに、センターケース 4 0 の表示装置 4 1 においても飾り特図始動記憶表示 8 3 として表示される。

30

【0048】

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

40

【0049】

表示装置 4 1 における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、表示装置 4 1 において前述

50

した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）を左変動表示領域（第1特別図柄）、右変動表示領域（第2特別図柄）、中変動表示領域（第3特別図柄）のそれぞれにおいて各図柄を識別困難な速さで変動表示（高速変動）する。そして、所定時間後に変動している図柄を左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順に順次停止させて、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の各々で停止表示された識別情報により構成される結果態様により特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置41では、特図始動記憶数に対応する飾り特別図柄による変動表示ゲームを行うとともに、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

【0050】

なお、特図1表示器51、特図2表示器52は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように各特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置41も、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機10に特図1表示器51、特図2表示器52を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。また、第2特図変動表示ゲームは、第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行（優先して実行）されるようになっている。

【0051】

また、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態で、且つ、始動記憶数が0の状態、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って始動記憶が記憶されて、始動記憶数が1加算されるととともに、直ちに始動記憶に基づいて、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始され、この際に始動記憶数が1減算される。一方、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が直ちに開始できない状態、例えば、既に第1若しくは第2特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態や小当り遊技状態となっている場合に、始動入賞口36（若しくは、普通変動入賞装置37）に遊技球が入賞すると、始動記憶数が上限数未満ならば、始動記憶数が1加算されて始動記憶が1つ記憶されることになる。そして、始動記憶数が1以上となった状態で、第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始可能な状態（前回の特図変動表示ゲームの終了若しくは特別遊技状態や小当り遊技状態の終了）となると、始動記憶数が1減算されるとともに、記憶された始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）が開始される。以下の説明において、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【0052】

なお、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、カウントスイッチ38a、39aには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機10のガラス枠15等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ63や前面枠（本体枠）12等に設けられた本体枠開放検出スイッチ64には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

【0053】

図3は、本実施形態のパチンコ遊技機10の制御システムのブロック図である。

遊技機10は遊技制御装置100を備え、遊技制御装置100は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）111を有するCPU部110と、入力ポートを有する入力部120と、出

力ポートやドライバなどを有する出力部130と、CPU部110と入力部120と出力部130との間を接続するデータバス140などからなる。

【0054】

上記CPU部110は、アミューズメントチップ（IC）と呼ばれる遊技用マイコン（CPU）111と、水晶振動子のような発振子を備え、CPUの動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）113などを有する。遊技制御装置100及び該遊技制御装置100によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置400で生成されたDC32V、DC12V、DC5Vなど所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

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

10

20

30

40

50

【0061】

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。

10

【0062】

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。

20

【0063】

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

30

【0064】

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

40

【0065】

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

50

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

10

【0066】

また、CPU111Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111Bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果(当り(大当り又は小当り)或いははずれ)や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態(通常確率状態或いは高確率状態)、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置37の動作状態(時短動作状態)、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU111Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM111Bに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

20

【0067】

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

【0068】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ62、始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、普図始動ゲート34内のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、第1特別変動入賞装置38の上カウントスイッチ38a、第2特別変動入賞装置39の下カウントスイッチ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チップ(近接I/F)121a、121bが設けられている。近接I/F121a、121bは、入力の範囲が7V-11Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

30

【0069】

近接I/F121aと近接I/F121bの二つを設けているのは、近接I/F121aの入力端子数が限られているためである。近接I/F121bは不足する入力端子数に応じて近接I/F121aよりも小型のものをを用いることでコストを削減するようにしている。なお、近接I/F121aとして必要な入力端子数を備えるものをを用い、近接I/F121bを設けないようにしても良い。

40

【0070】

近接I/F121a、121bの出力は、第2入力ポート123又は第3入力ポート124へ供給されデータバス140を介して遊技用マイコン111に読み込まれる。なお、近接I/F121a、121bの出力のうち、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、上カウントスイッチ38a、

50

及び下カウントスイッチ 39 a 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 1 は第 2 入力ポート 123 へ入力される。また、近接 I / F 121 a, 121 b の出力のうち、盤電波センサ 62 の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 2 は第 3 入力ポート 124 に入力される。また、第 3 入力ポート 124 には、遊技機 10 の前面枠 12 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 61 の検出信号や、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63 の検出信号、遊技機 10 の前面枠（本体枠） 12 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 64 の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第 3 入力ポート 124 に入力されるようにしても良い。

10

【0071】

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

【0072】

上記のように近接 I / F 121 a, 121 b は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接 I / F 121 a, 121 b には、電源装置 400 から通常の IC の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、12 V の電圧が供給されるようになっている。

20

【0073】

第 2 入力ポート 123 が保持しているデータは、遊技用マイコン 111 が第 2 入力ポート 123 に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号 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 3 入力ポート 124 や後述の第 1 入力ポート 122 も同様である。

【0074】

また、入力部 120 には、払出制御装置 200 からの枠電波不正信号（前面枠 12 に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置 200 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿 23 に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号）、タッチスイッチ信号（操作部 24 に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号）を取り込んでデータバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に供給する第 1 入力ポート 122 が設けられている。

30

【0075】

また、遊技制御装置 100 には、電源装置 400 からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン 111 等に入力するためのシュミットバッファ 125 が設けられており、シュミットバッファ 125 はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置 400 からの停電監視信号や、RAM 初期化スイッチ 112 からの初期化スイッチ信号は、一旦第 1 入力ポート 122 に入力され、データバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 111 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

40

【0076】

一方、シュミットバッファ 125 によりノイズ除去されたリセット信号 RESET は、遊技用マイコン 111 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 130 の各ポートに供給される。また、リセット信号 RESET は出力部 130 を介さずに直接中継基板 70 に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板 70 のポ

50

ート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号 R E S E T を中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号 R E S E T は入力部 1 2 0 の各ポート 1 2 2, 1 2 3, 1 2 4 には供給されない。リセット信号 R E S E T が入る直前に遊技用マイコン 1 1 1 によって出力部 1 3 0 の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号 R E S E T が入る直前に入力部 1 2 0 の各ポートから遊技用マイコン 1 1 1 が読み込んだデータは、遊技用マイコン 1 1 1 のリセットによって廃棄されるためである。

【0077】

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。

【0078】

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。このバッファ 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 a, 1 2 1 b 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へ供給される。

【0079】

一方、磁気センサ 6 1 や盤電波センサ 6 2 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 1 4 0 からバッファ 1 3 3、中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 7 0 には、上記バッファ 1 3 3 から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板 7 0 上のポートには、遊技用マイコン 1 1 1 から出力されるチップイネーブル信号 C E も供給され、該信号 C E により選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0080】

また、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され、第 1 特別変動入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 c を開成させるソレノイド（上大入賞口ソレノイド）3 8 b、第 2 特別変動入賞装置 3 9 の開閉扉 3 9 c を開成させるソレノイド（下大入賞口ソレノイド）3 9 b、及び普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b を開成させるソレノイド（普電ソレノイド）3 7 c の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 1 3 4 が設けられている。また、出力部 1 3 0 には、一括表示装置 5 0 に表示する内容に応じて L E D のアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第 3 出力ポート 1 3 5、一括表示装置 5 0 の L E D のカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第 4 出力ポート 1 3 6 が設けられている。

【0081】

また、出力部 1 3 0 には、大当り情報など遊技機 1 0 に関する情報を外部情報端子板 7 1 へ出力するための第 5 出力ポート 1 3 7 が設けられている。外部情報端子板 7 1 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 1 0 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 1 3 7 からはシュミットバッファ 1 3 2 を介して払出制御装置 2 0 0 に発射許可信号も出力される。

【0082】

10

20

30

40

50

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される上大入賞口ソレノイド38bや下大入賞口ソレノイド39b、普電ソレノイド37cの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ（駆動回路）138a、第3出力ポート135から出力される一括表示装置50の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138dが設けられている。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

次に、図4を用いて、演出制御装置300の構成について説明する。

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

【0087】

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

10

20

30

40

50

。

【0088】

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

【0089】

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

10

【0090】

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

20

【0091】

演出制御装置300には、LVDS（小振幅信号伝送）方式で表示装置41へ送信する映像信号を生成する信号変換回路313が設けられている。VDP312から信号変換回路313へは、映像データ、水平同期信号HSYNC及び垂直同期信号VSYNCが入力されるようになっており、VDP312で生成された映像は、信号変換回路313を介して表示装置41に表示される。

【0092】

音源LSI314には音声データが記憶された音声ROM327が接続されている。主制御用マイコン311と音源LSI314は、アドレス／データバス340を介して接続されている。また、音源LSI314から主制御用マイコン311へは割込み信号INTが入力されるようになっている。演出制御装置300には、ガラス枠15に設けられた上スピーカ19a及び前面枠12に設けられた下スピーカ19bを駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路337が設けられており、音源LSI314で生成された音声はアンプ回路337を介して上スピーカ19a及び下スピーカ19bから出力される。

30

【0093】

また、演出制御装置300には、遊技制御装置100から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI/F）331が設けられている。このコマンドI/F331を介して、遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111はDC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

40

【0094】

また、演出制御装置300には、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられているLED（発光ダイオード）を有する盤装飾装置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。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこ

50

これらの制御回路332～334は、アドレス／データバス340を介して主制御用マイコン311と接続されている。なお、ガラス枠15にモータ（例えば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

【0095】

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

10

【0096】

電源装置400の通常電源部410は、上記のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI／F331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン311として、3.3Vあるいは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5Vに基づいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

20

【0097】

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

30

【0098】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。

遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111Aでは、普図始動ゲート34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。そして、普図表示器53に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器53に第1当り停止図柄～第3当り停止図柄の各々に対応した特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド37cを動作させ、普通変動入賞装置37の可動部材37bを所定時間（例えば、0.5秒間又は1.7秒間）上述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置100が、変換部材（可動部材37b）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器53にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

40

【0099】

また、始動入賞口36に備えられた始動口1スイッチ36aからの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶に基づき、第1特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、第1特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。また、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

50

憶を記憶し、この始動記憶に基づき、第2特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してROM 111Bに記憶されている判定値と比較し、第2特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理を行う。

【0100】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、上記の第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置300に出力する。そして、特図1表示器51や特図2表示器52に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域（第1始動入賞口36、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。

10

【0101】

また、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、表示装置41で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。さらに、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、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。

【0102】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりや小当たりの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52に特別結果態様や小当たり結果態様を表示するとともに、特別遊技状態や小当たり遊技状態を発生させる処理（すなわち、特別遊技や小当たり遊技を実行する処理）を行う。特別遊技状態や小当たり遊技状態を発生させる処理においては、CPU111Aは、例えば、上大入賞口ソレノイド38bにより第1特別変動入賞装置38の開閉扉38cを開放又は下大入賞口ソレノイド39bにより第2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。そして、大入賞口に所定個数（例えば、9個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置100が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

20

30

【0103】

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

40

【0104】

また、遊技制御装置100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態、普図高確率状態）を発生可能となっている。この時短状態においては、普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率（普図確率）を通常確率（普図低確率状態）である0よりも高い高確率（普図高確率状態）とすることが可能である。これにより、普通変動入賞装置37が普図低確率状態である場合よりも、単位時間あたりの普通変動入賞装置37の開放時間が多くなるように制御するようになっている。ここで、本実施形態における普通変動入賞装置37は、通常遊技状態においては可動部材37bを開放しないように普図確率が0に設定されている。

【0105】

50

また、時短状態において、普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）は、例えば、500m秒となり、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間は、例えば、600m秒となり、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置37が開放される場合に、第1当たり停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、500m秒×1回）、第2当たり停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、1700m秒×2回）、第3当たり停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（例えば、1700m秒×3回）、となるように設定することが可能である。

【0106】

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

【0107】

時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図確率の何れか一つ又は複数を変化させることで普通変動入賞装置37を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。また、変化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、当たりとなった場合に第1開放態様と第2開放態様の何れかを選択するようにしても良い。この場合、第1開放態様と第2開放態様の選択確率を異ならせても良い。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

【0108】

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5及び図6に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば4m秒）で行われる図7に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0109】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図5及び図6に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップS1）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップS2）を行う。次に、レジスタバンク0を指定し（ステップS3）、所定のレジスタ（例えばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS4）。本実施形態の場合、RAMのアドレスの範囲は0000h～01FFhで、上位としては00hか01hをとり、ステップS4では先頭の00hをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップS5）。発射許可信号は

遊技制御装置１００と払出制御装置２００の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【０１１０】

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

10

【０１１１】

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

20

【０１１２】

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

【０１１３】

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

30

【０１１４】

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

40

【０１１５】

すなわち、遊技制御装置１００が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではＲＡＭへのアクセスが許可さ

50

れておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【0116】

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

10

【0117】

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

【0118】

初期化スイッチがオフである場合（ステップS16；N）は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（例えば5Ah）であるかを判定し（ステップS17）、正常であれば（ステップS17；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（例えばA5h）であるかを判定する（ステップS18）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップS18；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップS19）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するかを判定する（ステップS20）。チェックサムが一致する場合（ステップS20；Y）は、図6のステップS21へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

20

【0119】

また、初期化スイッチがオンである場合（ステップS16；Y）と判定された場合や、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップS17；NもしくはステップS18；N）、チェックサムが正常でない（ステップS20；N）と判定された場合は、図6のステップS26へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、初期化スイッチが外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことに基づきRAMに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

30

【0120】

図6のステップS21では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップS21）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、RWM内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるか否かを判定する（ステップS22）。ここで、特図の高確率中でない場合（ステップS22；N）は、ステップS23、S24をスキップしてステップS25へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップS22；Y）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップS23）、例えば一括表示装置50に設けられる高確率報知LED（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップS

40

50

24)。そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信し（ステップS25）、ステップS31へ進む。本実施形態の場合、ステップS25では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、画面指定のコマンド（客待ち中なら客待ちデモ画面のコマンド、それ以外なら復旧画面のコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。

【0121】

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

【0122】

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

【0123】

上記ステップS31のCTC起動処理の後には、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップS32）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがCPU111Aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

【0124】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ1～n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り図柄乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップS33）、割込みを許可する（ステップS34）。本実施形態で使用するCPU111A内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初

期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【0125】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS35）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力（タイマ割込み処理のCTC（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。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1或いは-1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【0126】

上記ステップS35の初期値乱数更新処理の後、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば2回）を設定し（ステップS36）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップS37）。停電監視信号がオンでない場合（ステップS37；N）は、初期値乱数更新処理（ステップS35）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返す。初期値乱数更新処理（ステップS35）の前に割り込みを許可する（ステップS34）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割り込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割り込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【0127】

なお、上記ステップS35での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割り込みを禁止してから更新して割り込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割り込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【0128】

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

【0129】

その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップS41）、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップS42）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップS43）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップS44）を行った後、RW

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

【0130】

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

10

【0131】

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

【0132】

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

20

【0133】

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

【0134】

〔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に示すように、タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のCTC回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がCPU111Aに入力されることで開始される。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図7のタイマ割込み処理が開始される。

30

【0135】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク1を指定する（ステップS101）。レジスタバンク1に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS102）。ステップS102では、メイン処理におけるステップS4と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップS103）を行う。それから、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド38b、39b、普電ソレノイド37c）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップS104）を行う。なお、メイン処理におけるステップS5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等を行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第1の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第2の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

40

50

【0136】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップS105）、乱数更新処理1（ステップS106）、乱数更新処理2（ステップS107）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、カウントスイッチ38a、39aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS108）を行う。また、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップS109）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップS110）を行う。

10

【0137】

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

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

20

【0138】

〔特図ゲーム処理〕

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

【0139】

図8に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップA1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当たり乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。

30

【0140】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、第1特別変動入賞装置38内に設けられた上カウントスイッチ38aや第2特別変動入賞装置39内に設けられた下カウントスイッチ39aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。

40

【0141】

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

50

【0142】

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

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

【0143】

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

10

【0144】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル2中処理（ステップA11）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、インターバル1中処理や大当たり終了処理を行うために必要な情報を設定する処理等を行う大入賞口開放中処理（ステップA12）を行う。

20

【0145】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大入賞口内にある残存球が排出されるのを待つための期間（大入賞口残存球処理期間）を強制終了する処理や、ファンファーレ／インターバル2処理を行うために必要な情報を設定する処理等を行うインターバル1中処理（ステップA13）を行う。

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

【0146】

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

30

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

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

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

40

【0147】

その後、特図1表示器51の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA19）、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理（ステップA20）を行う。そして、特図2表示器52の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA21）、特図2表示器52に係る図柄変動制御処理（ステップA22）を行い、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA4にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合（ステップA4；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA19の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0148】

50

なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、大当たりとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当たりが発生（大当たり図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当たり状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置 38、39 を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要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な意味を有する用語として使用している。

10

【0149】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップ A1）の詳細について説明する。図 9 に示すように、始動口スイッチ監視処理では、まず、第 1 始動口（始動入賞口 36）入賞監視テーブルを準備し（ステップ A101）、ハード乱数取得処理（ステップ A102）を行って、第 1 始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップ A103）。

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

20

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

【0150】

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

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

30

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

【0151】

40

次に、第 2 始動口（普通変動入賞装置 37）入賞監視テーブルを準備し（ステップ A109）、ハード乱数取得処理（ステップ A110）を行って、第 2 始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップ A111）。

ステップ A111 にて、第 2 始動口への入賞がないと判定した場合（ステップ A111 ; N）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップ A111 にて、第 2 始動口への入賞があると判定した場合（ステップ A111 ; Y）には、普通電動役物（普通変動入賞装置 37）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置 37 が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップ A112）、普通電動役物が作動中である（ステップ A112 ; Y）と判定すると、ステップ A114 の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップ A

50

1 1 2にて、普通電動役物が作動中でない（ステップA 1 1 2；N）と判定すると、普電不正発生中であるかを判定する（ステップA 1 1 3）。

【0 1 5 2】

普電不正発生中であるかの判定では、普通変動入賞装置3 7への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば5個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置3 7は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

10

【0 1 5 3】

ステップA 1 1 3にて、普電不正発生中でない（ステップA 1 1 3；N）と判定すると、第2始動口（普通変動入賞装置3 7）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA 1 1 4）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA 1 1 5）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップA 1 1 3にて、普電不正発生中である（ステップA 1 1 3；Y）と判定した場合は、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第2始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【0 1 5 4】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップA 1 0 2、A 1 1 0）の詳細について説明する。図1 0に示すように、ハード乱数取得処理では、まず、第1始動口（始動入賞口3 6）及び第2始動口（普通変動入賞装置3 7）のうち、監視対象の始動口の入賞なし情報を設定して（ステップA 1 2 1）、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入力があるか否かを判定する（ステップA 1 2 2）。そして、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合（ステップA 1 2 2；N）は、ハード乱数取得処理を終了する。一方、監視対象の始動口スイッチに入力がある場合（ステップA 1 2 2；Y）は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み（ステップA 1 2 3）、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるかを判定する（ステップA 1 2 4）。

20

【0 1 5 5】

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

30

【0 1 5 6】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップA 1 0 8、A 1 1 5）の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口1スイッチ3 6 aや始動口2スイッチ3 7 a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。

40

【0 1 5 7】

図1 1に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口1スイッチ3 6 a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（ステップA 1 3 1）、ロードした値を+1更新して（ステップA 1 3 2）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップA 1 3 3）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップA 1 3 3；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号出力回数

50

領域にセーブして（ステップA 1 3 4）、ステップA 1 3 5の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップA 1 3 3；Y）は、ステップA 1 3 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 1 5 8】

次に、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（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップA 1 3 5）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップA 1 3 5；N）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップA 1 3 5；Y）は、更新対象の特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）を+1更新して（ステップA 1 3 6）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップA 1 3 7）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップA 1 3 8）、ステップA 1 2 5にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 3 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（ステップA 1 4 0）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 4 1）。

【0 1 5 9】

次いで、第1始動口（始動入賞口3 6）への入賞であるかを判定する（ステップA 1 4 2）。

ステップA 1 4 2にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 4 2；N）には、ステップA 1 4 5の処理に移行する。

一方、ステップA 1 4 2にて、第1始動口への入賞であると判定した場合（ステップA 1 4 2；Y）には、小当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA 1 4 3）、RWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 4 4）。

【0 1 6 0】

次いで、変動パターン乱数1から3を対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップA 1 4 5）、特図保留情報判定処理（ステップA 1 4 6）を行う。

次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA 1 4 7）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 4 8）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0 1 6 1】

ここで、遊技制御装置1 0 0（RAM 1 1 1 C）は、始動入賞口3 6や普通変動入賞装置3 7の始動入賞領域への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、遊技制御装置1 0 0が、第1始動領域（始動入賞口3 6）への遊技球の流入に基づき所定の乱数を抽出し特図1変動表示ゲームの実行権利となる第1始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な第1始動記憶手段をなすとともに、第2始動領域（普通変動入賞装置3 7）への遊技球の流入に基づき所定の乱数を抽出し特図2変動表示ゲームの実行権利となる第2始動記憶を、所定数を上限に記憶可能な第2始動記憶手段をなす。

【0 1 6 2】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップA 1 4 6）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。

【0 1 6 3】

図1 2に示すように、まず、ステップA 1 3 7にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、第1始動口（始動入賞口3 6）への入賞であるかを判定する（ステップA 1 5

10

20

30

40

50

1)。

ステップA 1 5 1にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 5 1；N）には、ステップA 1 5 4の処理に移行する。

一方、ステップA 1 5 1にて、第1始動口への入賞であると判定した場合（ステップA 1 5 1；Y）には、特図時短中であるかを判定する（ステップA 1 5 2）。

【0 1 6 4】

ステップA 1 5 2にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA 1 5 2；Y）には、特図保留情報判定処理を終了する。

一方、ステップA 1 5 2にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA 1 5 2；N）には、大当たり中または小当たり中であるかを判定する（ステップA 1 5 3）。 10

ステップA 1 5 3にて、大当たり中または小当たり中であると判定した場合（ステップA 1 5 3；Y）には、特図保留情報判定処理を終了する。

一方、ステップA 1 5 3にて、大当たり中または小当たり中でないと判定した場合（ステップA 1 5 3；N）には、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるかを判定する大当たり判定処理（ステップA 1 5 4）を行う。そして、判定結果が大当たりである場合（ステップA 1 5 5；Y）は、対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA 1 5 6）、ステップA 1 4 0にて準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA 1 5 7）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。 20

【0 1 6 5】

一方、判定結果が大当たりでない場合（ステップA 1 5 5；N）は、第1始動口（始動入賞口3 6）への入賞であるかを判定する（ステップA 1 5 8）。 20

ステップA 1 5 8にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 5 8；N）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA 1 6 3）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。

一方、ステップA 1 5 8にて、第1始動口への入賞であると判定した場合（ステップA 1 5 8；Y）には、大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かにより小当たりであるかを判定する小当たり判定処理（ステップA 1 5 9）を行う。そして、判定結果が小当たりでない場合（ステップA 1 6 0；N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA 1 6 3）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。 30

一方、判定結果が小当たりである場合（ステップA 1 6 0；Y）には、小当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA 1 6 1）、ステップA 1 4 3にて準備した小当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA 1 6 2）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。

【0 1 6 6】

そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップA 1 6 4）、演出コマンド設定処理を行う（ステップA 1 6 5）。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA 1 6 6）を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う（ステップA 1 6 7）。 40

【0 1 6 7】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップA 1 6 8）、演出コマンド設定処理を行い（ステップA 1 6 9）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップA 1 6 6における特図情報設定処理、ステップA 1 6 7における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

【0 1 6 8】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報 50

を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置 300 に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当たりか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置 300 に対して知らせることができ、特に表示装置 41 に表示される飾り特図始動記憶表示 83 を変化させるなどして、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【0169】

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

【0170】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（ステップ A2）の詳細について説明する。図 13 及び図 14 に示すように、大入賞口スイッチ監視処理では、まず、小当たり中（小当たり遊技状態中）であるかを判定する（ステップ A201）。小当たり中でない場合（ステップ A201；N）は、上大入賞口（第 1 特別変動入賞装置 38）が開放中であるかを判定する（ステップ A202）。

【0171】

上大入賞口が開放中でない場合（ステップ A202；N）は、上大入賞口残存球有効タイマが「0」でないかを判定する（ステップ A203）。上大入賞口残存球有効タイマが「0」である場合（ステップ A203；N）は、下大入賞口（第 2 特別変動入賞装置 39）が開放中であるかを判定する（ステップ A204）。

下大入賞口が開放中でない場合（ステップ A204；N）は、下大入賞口残存球有効タイマが「0」でないかを判定する（ステップ A205）。下大入賞口残存球有効タイマが「0」である場合（ステップ A205；N）は、ステップ A216 の処理に移行する。

また、下大入賞口が開放中である場合（ステップ A204；Y）や、下大入賞口残存球有効タイマが「0」でない場合（ステップ A205；Y）は、下大入賞口スイッチ（下カウントスイッチ 39a）に入力があるかを判定する（ステップ A206）。下大入賞口スイッチに入力がない場合（ステップ A206；N）は、ステップ A216 の処理に移行する。また、下大入賞口スイッチに入力がある場合（ステップ A206；Y）は、下大入賞口カウントコマンドを準備し（ステップ A207）、演出コマンド設定処理（ステップ A208）を行って、ステップ A212 の処理に移行する。

【0172】

また、上大入賞口が開放中である場合（ステップ A202；Y）や、上大入賞口残存球有効タイマが「0」でない場合（ステップ A203；Y）は、上大入賞口スイッチ（上カウントスイッチ 38a）に入力があるかを判定する（ステップ A209）。上大入賞口スイッチに入力がない場合（ステップ A209；N）は、ステップ A216 の処理に移行する。また、上大入賞口スイッチに入力がある場合（ステップ A209；Y）は、上大入賞口カウントコマンドを準備し（ステップ A210）、演出コマンド設定処理（ステップ A211）を行って、ステップ A212 の処理に移行する。

【0173】

ステップ A212 では、大入賞口カウント数を +1 更新する（ステップ A212）。そして、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数。例えば「9」）以上となったかを判定する（ステップ A213）。

大入賞口カウント数が上限値以上となっていない場合（ステップ A213；N）は、ステップ A216 の処理に移行する。また、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（ステップ A213；Y）は、大入賞口カウント数を上限値に留め（ステップ A214）

10

20

30

40

50

、特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアして（ステップA215）、ステップA216の処理に移行する。

【0174】

ステップA216では、下大入賞口（第2特別変動入賞装置38）が開放中であるかを判定する（ステップA216）。

下大入賞口が開放中である場合（ステップA216；Y）は、ステップA220の処理に移行する。また、下大入賞口が開放中でない場合（ステップA216；N）は、下大入賞口残存球有効タイマが「0」でなければ-1更新して（ステップA217）、下大入賞口残存球有効タイマが「0」であるかを判定する（ステップA218）。

下大入賞口残存球有効タイマが「0」でない場合（ステップA218；N）は、ステップA220の処理に移行する。また、下大入賞口残存球有効タイマが「0」である場合（ステップA218；Y）は、下大入賞口作動終了に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA219）、ステップA220の処理に移行する。

【0175】

ステップA220では、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）が開放中であるかを判定する（ステップA202）。

上大入賞口が開放中である場合（ステップA220；Y）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、上大入賞口が開放中でない場合（ステップA220；N）は、上大入賞口残存球有効タイマが「0」でなければ-1更新して（ステップA221）、上大入賞口残存球有効タイマが「0」であるかを判定する（ステップA222）。

上大入賞口残存球有効タイマが「0」でない場合（ステップA222；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、上大入賞口残存球有効タイマが「0」である場合（ステップA222；Y）は、上大入賞口作動終了に関する信号（例えば、特別電動役物2作動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA223）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

【0176】

また、小当たり中である場合は（ステップA201；Y）は、特図ゲーム処理番号の値が「8」であるか、すなわち小当たり中処理中であるかを判定する（ステップA224）。

小当たり中処理中でない場合は（ステップA224；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、小当たり中処理中である場合（ステップA224；Y）は、大入賞口スイッチ1（下カウントスイッチ39a）に入力があるかを判定する（ステップA225）。

【0177】

大入賞口スイッチ1に入力がない場合（ステップA225；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大入賞口スイッチ1に入力がある場合（ステップA225；Y）は、入賞カウンタの値を大入賞口カウント数に加算し（ステップA226）、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数。例えば「9」）以上となったかを判定する（ステップA227）。

【0178】

大入賞口カウント数が上限値以上となっていない場合（ステップA227；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（ステップA218；Y）は、大入賞口カウント数を上限値に留め（ステップA228）、特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアし（ステップA229）、大入賞口制御ポイント領域に小当たり開放動作終了の値をセーブして（ステップA230）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。これにより大入賞口が閉鎖されて一のラウンドが終了することとなる。

【0179】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップA8）の詳細について説

10

20

30

40

50

明する。図15に示すように、特図普段処理では、先ず、特図2保留数（第2始動記憶数）が「0」であるかを判定する（ステップA301）。特図2保留数が「0」である（ステップA301；Y）と判定すると、特図1保留数（第1始動記憶数）が「0」であるかを判定する（ステップA306）。そして、特図1保留数が「0」である（ステップA306；Y）と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップA311）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップA311；N）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップA312）。

【0180】

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

10

【0181】

また、ステップA301にて、特図2保留数が「0」でない場合（ステップA301；N）は、特図2変動開始処理（ステップA302）を行い、特図2保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備して（ステップA303）、演出コマンド設定処理（ステップA304）を行う。そして、特図2の特図変動中処理移行設定処理（ステップA305）を行って、特図普段処理を終了する。

また、ステップA306にて、特図1保留数が「0」でない場合（ステップA306；N）は、特図1変動開始処理（ステップA307）を行い、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備して（ステップA308）、演出コマンド設定処理（ステップA309）を行う。そして、特図1の特図変動中処理移行設定処理（ステップA310）を行って、特図普段処理を終了する。

20

【0182】

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

30

【0183】

〔特図1変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図1変動開始処理（ステップA307）の詳細について説明する。特図1変動開始処理は、第1特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図16に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図1）を示す特図1変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップA331）、第1特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ1にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ1設定処理（ステップA332）を行う。

40

【0184】

次に、特図1停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図1停止図柄設定処理（ステップA333）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA334）を行い、第1特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図1変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップA335）。その後、第1特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップA336）を行い、第1特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップA337）を行って、特図1変動開始処理を終了する。

【0185】

50

〔特図 2 変動開始処理〕

次に、上述の特図 2 変動開始処理における特図 2 変動開始処理（ステップ A 3 0 2）の詳細について説明する。特図 2 変動開始処理は、第 2 特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図 1 6 に示した特図 1 変動開始処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

【0186】

図 1 7 に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図 2）を示す特図 2 変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップ A 3 4 1）、第 2 特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ 2 にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）を行う。

10

【0187】

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

【0188】

20

〔大当たりフラグ 1 設定処理〕

図 1 8 には、上述の特図 1 変動開始処理における大当たりフラグ 1 設定処理（ステップ A 3 3 2）を示した。この大当たりフラグ 1 設定処理では、まず、小当たりフラグ領域にはずれ情報をセーブして（ステップ A 3 5 1）、大当たりフラグ 1 領域にはずれ情報をセーブする（ステップ A 3 5 2）。次に、RWM の特図 1 大当たり乱数格納領域（保留数 1 用）から大当たり乱数をロードし、準備して（ステップ A 3 5 3）、当該特図 1 大当たり乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアする（ステップ A 3 5 4）。なお、保留数 1 用とは、消化順序が最先（ここでは特図 1 のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）を行う。

30

【0189】

そして、大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）の判定結果が大当たりである場合（ステップ A 3 5 6；Y）は、ステップ A 3 5 2 にてはずれ情報をセーブした大当たりフラグ 1 領域に大当たり情報を上書きしてセーブし（ステップ A 3 5 7）、大当たりフラグ 1 設定処理を終了する。一方、大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）の判定結果が大当たりでない場合（ステップ A 3 5 6；N）は、準備した大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かに応じて小当たりであるか否かを判定する小当たり判定処理（ステップ A 3 5 8）を行う。

【0190】

そして、小当たり判定処理（ステップ A 3 5 8）の判定結果が小当たりである場合（ステップ A 3 5 9；Y）は、ステップ A 3 5 1 にてはずれ情報をセーブした小当たりフラグ領域に小当たり情報を上書きしてセーブし（ステップ A 3 6 0）、大当たりフラグ 1 設定処理を終了する。一方、小当たり判定処理（ステップ A 3 5 8）の判定結果が小当たりでない場合（ステップ A 3 5 9；N）は、大当たりフラグ 1 領域にも小当たりフラグ領域にもはずれ情報をセーブしたまま大当たりフラグ 1 設定処理を終了する。このように、本実施形態において、第 1 特図変動表示ゲームの結果は、「大当たり」、「小当たり」、及び「はずれ」のうちの何れかとなる。

40

【0191】

〔大当たりフラグ 2 設定処理〕

図 1 9 には、上述の特図 2 変動開始処理における大当たりフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）を示した。この大当たりフラグ 2 設定処理では、まず、大当たりフラグ 2 領域にはず

50

れ情報をセーブする（ステップA371）。次に、RWMの特図2大当り乱数格納領域（保留数1用）から大当り乱数をロードし、準備して（ステップA372）、当該特図2大当り乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする（ステップA372）。なお、保留数1用とは、消化順序が最先（ここでは特図2のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップA374）を行う。

【0192】

そして、大当り判定処理（ステップA374）の判定結果が大当りである場合（ステップA375；Y）は、ステップA371にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ2領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップA376）、大当りフラグ2設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（ステップA374）の判定結果が大当りでない場合（ステップA375；N）は、大当りフラグ2にはずれ情報をセーブしたまま大当りフラグ2設定処理を終了する。このように、本実施形態において、第2特図変動表示ゲームの結果は、「大当り」及び「はずれ」のうちの何れかとなる。

【0193】

〔大当り判定処理〕

図20には、上述の特図保留情報判定処理、大当りフラグ1設定処理及び大当りフラグ2設定処理における大当り判定処理（ステップA154、A355、A374）を示した。この大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（ステップA381）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満かを判定する（ステップA382）。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。

【0194】

大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップA382；Y）は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA387）、大当り判定処理を終了する。具体的には、当該大当り判定処理が、大当りフラグ1設定処理における大当り判定処理（ステップA355）である場合には、大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップA382；Y）は、小当り又ははずれであるので、判定結果として「大当り以外（小当り又ははずれ）」を設定する（ステップA387）。一方、当該大当り判定処理が、大当りフラグ2設定処理における大当り判定処理（ステップA374）である場合には、大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップA382；Y）は、はずれであるので、判定結果として「大当り以外（はずれ）」を設定する（ステップA387）。

また、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップA382；N）は、高確率状態であるかを判定する（ステップA383）。

【0195】

そして、高確率状態である場合（ステップA383；Y）は、高確率中の上限判定値を設定し（ステップA384）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップA386）。また、高確率状態でない場合（ステップA383；N）は、低確率中の上限判定値を設定し（ステップA385）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップA386）。

【0196】

大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA386；Y）は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA357）、大当り判定処理を終了する。具体的には、当該大当り判定処理が、大当りフラグ1設定処理における大当り判定処理（ステップA355）である場合には、大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA386；Y）は、小当り又ははずれであるので、判定結果として「大当り以外（小当り又ははずれ）」を設定する（ステップA387）。一方、当該大当り判定処理が、大当りフラグ2設

定処理における大当たり判定処理（ステップA 3 7 4）である場合には、大当たり乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA 3 8 6；Y）は、はずれであるので、判定結果として「大当たり以外（はずれ）」を設定する（ステップA 3 8 7）。

また、大当たり乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップA 3 8 6；N）、すなわち大当たりである場合は、判定結果として大当たりを設定し（ステップA 3 8 8）、大当たり判定処理を終了する。

【0197】

〔小当たり判定処理〕

図21には、上述の特図保留情報判定処理及び大当たりフラグ1設定処理における小当たり判定処理（ステップA 1 5 9、A 3 5 8）を示した。この小当たり判定処理では、まず、小当たり下限判定値を設定し、対象の大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満かを判定する（ステップA 3 9 1）。なお、大当たり判定と同一の乱数（大当たり乱数）を用いて小当たり判定を行う。すなわち、小当たりであるとは大当たり乱数が小当たり判定値と一致することである。小当たり判定値は連続する複数の値であり、大当たり乱数が、小当たり判定値の下限の値である小当たり下限判定値以上で、かつ、小当たり判定値の上限の値である小当たり上限判定値以下である場合に、小当たりであると判定される。無論、大当たり判定値の範囲と小当たり判定値の範囲は被らないよう設定されている。

【0198】

大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満である場合（ステップA 3 9 1；Y）、すなわちはずれである場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA 3 9 3）、小当たり判定処理を終了する。

また、大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満でない場合（ステップA 3 9 1；N）は、小当たり上限判定値を設定し、対象の大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きいかを判定する（ステップA 3 9 2）。

【0199】

大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きい場合（ステップA 3 9 2；Y）、すなわちはずれである場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA 3 9 3）、小当たり判定処理を終了する。

また、大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きくない場合（ステップA 3 9 2；N）、すなわち小当たりである場合は、判定結果として小当たりを設定し（ステップA 3 9 4）、小当たり判定処理を終了する。

【0200】

〔特図1停止図柄設定処理〕

図22には、上述の特図1変動開始処理における特図1停止図柄設定処理（ステップA 3 3 3）を示した。この特図1停止図柄設定処理では、まず、大当たりフラグ1が大当たりかを判定し（ステップA 4 0 1）、大当たりである場合（ステップA 4 0 1；Y）は、特図1大当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）から大当たり図柄乱数をロードする（ステップA 4 0 2）。次に、特図1大当たり図柄テーブルを設定して（ステップA 4 0 3）、ロードした大当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図1停止図柄番号領域にセーブする（ステップA 4 0 4）。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0201】

その後、特図1大当たり停止図柄情報テーブルを設定して（ステップA 4 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、停止図柄パターン領域にセーブする（ステップA 4 0 6）。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。次に、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、ラウンド数上限値情報領域にセーブして（ステップA 4 0 7）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブして（ステップA 4 0 8）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップA 4 0 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、及び特別遊技状態の終了後の演出モードを設定するためのものである。本

実施形態の場合、当りを契機に演出モードが移行し、当り図柄の種類（大当り図柄の種類、又は小当り）に応じて当り終了後に移行する演出モードの移行先が変化する。また、特図1における大当りのうち特定の大当り図柄（例えば、4R確変図柄）となる場合は、遊技状態が確変中であるか否かに応じて、移行先の演出モードが確変確定となる専用の演出モードとなるのか、確変であるか否か区別が困難な演出モードに移行するかが決定される。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA418）。

【0202】

一方、大当りフラグ1が大当りでない場合（ステップA401；N）は、小当りフラグが小当りかを判定し（ステップA410）、小当りである場合（ステップA411；Y）は、特図1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（ステップA411）。次に、特図1小当り図柄テーブルを設定し（ステップA412）、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1停止図柄番号領域にセーブする（ステップA413）。

10

その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブして（ステップA414）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップA415）。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA418）。

【0203】

また、小当りフラグが小当りでない場合（ステップA410；N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図1停止図柄番号領域にセーブし（ステップA416）、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して（ステップA417）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA418）。以上の処理により、特図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。

20

【0204】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップA419）、演出コマンド設定処理（ステップA420）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。そして、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（ステップA421）、特図1大当り図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアし（ステップA422）、特図1小当り図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアして（ステップA423）、特図1停止図柄設定処理を終了する。

30

【0205】

〔特図2停止図柄設定処理〕

図23には、上述の特図2変動開始処理における特図2停止図柄設定処理（ステップA343）を示した。この特図2停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ2が大当りかを判定し（ステップA431）、大当りである場合（ステップA431；Y）は、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（ステップA432）。次に、特図2大当り図柄テーブルを設定して（ステップA433）、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、特図2停止図柄番号領域にセーブする（ステップA434）。この処理により特別結果の種類が選択される。

40

【0206】

その後、特図2大当り停止図柄情報テーブルを設定して（ステップA435）、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（ステップA436）。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52）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。次に、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、ラウンド数上限値情報領域にセーブして（ステップA437）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブして（ステップA438）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップA439）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、及び特別遊技状態の終了後の演出モードを設定するためのものである。ま

50

た、本実施形態の場合、特図2における大当りにおいては、何れの大当り図柄であっても移行先の演出モードが確変確定となる専用の演出モードとなる。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA442）。

【0207】

一方、大当りフラグ2が大当りでない場合（ステップA431；N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図2停止図柄番号領域にセーブし（ステップA440）、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して（ステップA441）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA442）。以上の処理により、特図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。

【0208】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップA443）、演出コマンド設定処理（ステップA444）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。そして、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（ステップA445）、特図2大当り図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアして（ステップA446）、特図2停止図柄設定処理を終了する。

【0209】

すなわち、遊技制御装置100が、第1始動入賞口（始動入賞口36）での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして第1変動表示ゲームを実行し、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして第2変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行手段をなす。また、遊技制御装置100が、判定手段（遊技制御装置100）による判定結果に基づき変動表示ゲームの実行を制御する変動表示ゲーム実行制御手段をなす。

【0210】

〔特図情報設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図1変動開始処理及び特図2変動開始処理における特図情報設定処理（ステップA166、A334、A344）の詳細について説明する。本実施形態の場合、確率状態（低／高確率、時短あり／なし）は変動の振り分けに影響せず、遊技制御装置100が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。

【0211】

図24に示すように特図情報設定処理では、まず、前半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（ステップA451）、演出モード情報に対応する前半変動グループ選択ポインタを取得する（ステップA452）。

次いで、前半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（ステップA453）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（ステップA454）。

次いで、前半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（ステップA455）、加算して得た値を変動振分情報1領域にセーブする（ステップA456）。これにより変動振分情報1領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報1がセーブされる。この変動振分情報1は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、機種仕様次第であるが、保留数が多い時に変動時間を短くするのははずれの場合のみであるため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は前半変動の振り分けに影響しない。なお、変動グループとは複数の変動パターンが含まれたもので、変動パターンを決定する際には、まず変動グループを選択し、さらにこの変動グループの中から一の変動パターンを選択するようになっている。

【0212】

次いで、後半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（ステップA457）、演出モード情報に対応する後半変動グループ選択ポインタを取得する（ステップA458）

。

次いで、後半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（ステップA 4 5 9）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（ステップA 4 6 0）。

次いで、後半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（ステップA 4 6 1）、加算して得た値を変動振分情報2領域にセーブして（ステップA 4 6 2）、特図情報設定処理を終了する。これにより変動振分情報2領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報2がセーブされる。この変動振分情報2は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、はずれの場合のみ保留数に応じてリーチの発生率が変化する（保留数が多い時にリーチの発生率が低くなる）ため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は後半変動の振り分けに影響しない。

10

【0 2 1 3】

〔変動パターン設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図1変動開始処理、及び特図2変動開始における変動パターン設定処理（ステップA 1 6 7、A 3 3 6、A 3 4 6）の詳細について説明する。なお、変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。

20

【0 2 1 4】

図25に示すように変動パターン設定処理では、まず、変動グループ選択アドレステーブルを設定し（ステップA 4 7 1）、変動振分情報2に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップA 4 7 2）、対象の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードし、準備する（ステップA 4 7 3）。本実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は1バイトサイズ、はずれ用は2バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、1バイトでも足りるため、データ容量の節約の観点から、当り用は1バイトサイズになっている。したがって、当り時は、2バイトの変動パターン乱数1の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多様な演出を出現させたいため、はずれ用は2バイトサイズになっている。

30

【0 2 1 5】

そして、特図変動表示ゲームの結果がはずれであるかを判定し（ステップA 4 7 4）、はずれである場合（ステップA 4 7 4；Y）には、2バイト振り分け処理（ステップA 4 7 5）を行って、ステップA 4 7 7の処理に移行する。また、はずれでない場合（ステップA 4 7 4；N）には、振り分け処理（ステップA 4 7 6）を行って、ステップA 4 7 7の処理に移行する。

【0 2 1 6】

そして、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、準備して（ステップA 4 7 7）、対象の変動パターン乱数2格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数2をロードし、準備する（ステップA 4 7 8）。そして、振り分け処理（ステップA 4 7 9）を行い、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（ステップA 4 8 0）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

40

【0 2 1 7】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップA 4 8 1）、変動振分情報1と後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップA 4 8 2）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップ

50

A 4 8 3)、対象の変動パターン乱数 3 格納領域(保留数 1 用)から変動パターン乱数 3 をロードし、準備する(ステップ A 4 8 4)。その後、振り分け処理(ステップ A 4 8 5)を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブして(ステップ A 4 8 6)、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置 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 2 1 8】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、上述の特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理における変動開始情報設定処理(ステップ A 3 3 7、A 3 4 7)の詳細について説明する。図 2 6 に示すように変動開始情報設定処理では、まず、対象の変動パターン乱数 1 ~ 3 の乱数格納領域をクリアする(ステップ A 4 9 1)。次に、前半変動時間値テーブルを設定し(ステップ A 4 9 2)、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する(ステップ A 4 9 3)。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し(ステップ A 4 9 4)、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する(ステップ A 4 9 5)。

【0 2 1 9】

そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し(ステップ A 4 9 6)、加算値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(ステップ A 4 9 7)。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド(MODE)を準備し(ステップ A 4 9 8)、後半変動番号に対応する変動コマンド(ACTION)を準備して(ステップ A 4 9 9)、演出コマンド設定処理を行う(ステップ A 5 0 0)。次に、変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を - 1 更新して(ステップ A 5 0 1)、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する(ステップ A 5 0 2)。次いで、乱数格納領域をシフトし(ステップ A 5 0 3)、シフト後の空き領域をクリアして(ステップ A 5 0 4)、変動開始情報設定処理を終了する。

【0 2 2 0】

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

【0 2 2 1】

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

【0 2 2 2】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理(ステップ A 9)の詳細について説明する。図 2 7 に示すように、特図変動中処理では、まず、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して(ステップ A 6 0 1)、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(ステップ A 6 0 2)。本実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m 秒を設定し、停止図柄パターンが大当り図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m 秒を設定し、停止図柄パターンが小当り図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m 秒を設定する。

次いで、特図表示中処理移行設定処理（ステップA603）を行って、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置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を設定する停止時間設定手段をなす。

【0223】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップA10）の詳細について説明する。図28及び図29に示すように、特図表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当りフラグ1設定処理にて設定された小当りフラグをロードして（ステップA701）、RWMの小当りフラグ領域をクリアする処理（ステップA702）を行う。

10

次いで、特図1変動開始処理における大当りフラグ1設定処理にて設定された大当りフラグ1と、特図2変動開始処理における大当りフラグ2設定処理にて設定された大当りフラグ2と、をロードして（ステップA703）、RWMの大当りフラグ1領域及び大当りフラグ2領域をクリアする処理（ステップA704）を行う。そして、ロードされた大当りフラグ2が大当りかを判定して（ステップA705）、大当りである（ステップA705；Y）と判定すると、第2特図変動表示ゲームの大当り（特図2大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄2当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA708）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA709）。

【0224】

20

一方、ステップA705にて、大当りフラグ2のチェックの結果、大当りでない（ステップA705；N）と判定すると、ロードされた大当りフラグ1が大当りかを判定して（ステップA706）、大当りである（ステップA706；Y）と判定すると、第1特図変動表示ゲームの大当り（特図1大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をON、特別図柄1当り信号をON）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA707）、ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA709）を行う。

【0225】

ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA709）を行った後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、「16」又は「4」）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA710）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA711）。

30

【0226】

次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをRWMの飾り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップA712）、演出コマンド設定処理（ステップA713）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップA714）、演出コマンド設定処理（ステップA715）を行う。続けて、特図1又は特図2停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップA716）、演出コマンド設定処理（ステップA717）を行う。

40

【0227】

次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA718）。本実施形態の場合、ステップA718において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り2信号と大当り3信号をセーブする。なお、それぞれのON／OFFは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当り2信号は、出玉のある大当り（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1以外）である場合にはON、出玉のない大当り（所謂、突確大当りなど。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1

50

）である場合には、時短状態中での大当たり時であればＯＮ、それ以外ではＯＦＦとなる。また、大当たり３信号は、出玉のある大当たりである場合にはＯＮ、出玉のない大当たりである場合にはＯＦＦとなる。

【０２２８】

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

10

【０２２９】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置３８，３９）の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＡ７２２）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ７２３）。その後、ファンファーレ／インターバル２中処理移行設定処理１（ステップＡ７２４）を行い、特図表示中処理を終了する。

【０２３０】

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

20

ステップＡ７２５にて、小当たりフラグが小当たりであると判定した場合（ステップＡ７２５；Ｙ）には、高確率変動回数更新処理（ステップＡ７２６）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップＡ７２７）を行って、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップＡ７２８）。

【０２３１】

ステップＡ７２８にて、特図の高確率中でないと判定した場合（ステップＡ７２８；Ｎ）には、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップＡ７２９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３０）を行う。次いで、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップＡ７３１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３２）を行って、ステップＡ７３３の処理に移行する。

30

また、ステップＡ７２８にて、特図の高確率中であると判定した場合（ステップＡ７２８；Ｙ）には、ステップＡ７３３の処理に移行する。このように、本実施形態の遊技機１０においては、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態である場合には、小当たりの発生で大入賞口は開くが、小当たりの発生を遊技者に意識させないようにするために、表示装置４１に表示される画面を変化させないようにしている。

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

【０２３２】

40

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

ステップＡ７３８にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定し

50

た場合（ステップA 7 3 8；N）には、特図普段処理移行設定処理1（ステップA 7 4 1）を行い、特図表示中処理を終了する。

一方、ステップA 7 3 8にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致すると判定した場合（ステップA 7 3 8；Y）には、演出モード切替準備コマンドを準備して（ステップA 7 3 9）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 4 0）を行った後に、特図普段処理移行設定処理1（ステップA 7 4 1）を行い、特図表示中処理を終了する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出を行わないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置300に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

【0233】

〔ファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理1〕

次に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理1（ステップA 7 2 4）の詳細について説明する。図30に示すように、ファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理1では、まず、ファンファーレ／インターバル2中処理に係る処理番号である「3」を設定し（ステップA 7 9 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップA 7 9 2）。

【0234】

次に、大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号（例えば、大当り1信号をON（大当り＋小当りで出力）、大当り4信号をON（大当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA 7 9 3）、高確率状態と時短状態の終了に関する信号（例えば、特別図柄1高確率状態信号をOFF、特別図柄2高確率状態信号をOFF、特別図柄1変動時間短縮状態信号をOFF、特別図柄2変動時間短縮状態信号をOFF、普通図柄1高確率状態信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 7 9 4）。なお、特図高確率中でも、普図は確率状態しか変化しないので、普通図柄1変動時間短縮状態信号及び普通電動役物1開放延長状態信号は常時OFFされている。その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（ステップA 7 9 5）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブして（ステップA 7 9 6）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブする（ステップA 7 9 7）。

【0235】

そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップA 7 9 8）、高確率状態の表示に係る遊技状態表示LED（第3遊技状態表示部59）を消灯させるために高確率報知フラグ領域をクリアして（ステップA 7 9 9）、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（ステップA 8 0 0）。次に、停電復旧時に演出制御装置300に出力されるコマンドをセーブする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（ステップA 8 0 1）、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域をクリアする（ステップA 8 0 2）。これにより高確率状態及び時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常状態となる。

【0236】

その後、演出モード番号領域に演出モード1の番号をセーブし（ステップA 8 0 3）、演出残り回転数領域をクリアして（ステップA 8 0 4）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（ステップA 8 0 5）。そして、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号1をON）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA 8 0 6）、右打ち中の表示LED（例えば、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（ステップA 8 0 7）、ファンファーレ／インターバル2中処理移行設定処理1を終了する。これにより、特別遊技状態の発生に伴い演出モードの情報が一旦クリアされることとなる。

【0237】

〔ファンファーレ／インターバル2中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル2中処理（ステップA 1 1）の詳細について説明する。図31に示すように、ファンファーレ／インターバ

10

20

30

40

50

ル2中処理では、まず、特別遊技状態のラウンド数を+1更新し（ステップA901）、特別遊技状態のラウンド数に対応するラウンドコマンドを準備して（ステップA902）、演出コマンド設定処理（ステップA903）を行う。

【0238】

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

ラウンド数が開放切替判定値よりも大きい場合（ステップA906；Y）は、短開放用の大入賞口開放時間（本実施形態の場合、0.2秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップA907）、ステップA909の処理に移行する。

10

また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA906；N）は、長開放用の大入賞口開放時間（本実施形態の場合、2.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップA908）、ステップA909の処理に移行する。

【0239】

ここで、本実施形態においては、大当たりパターンとして、（1）4R、大入賞口開放情報1（全て短開放）、（2）16R、大入賞口開放情報2（全て長開放）、（3）16R、大入賞口開放情報3（1～4Rは長開放、5～16Rは短開放）、（4）4R、大入賞口開放情報4（全て長開放）、（5）16R、大入賞口開放情報5（全て長開放）、（6）16R、大入賞口開放情報6（1～8Rは長開放、9～16Rは短開放）、（7）16R、大入賞口開放情報7（1～4Rは長開放、5～16Rは短開放）が設定されている。

20

したがって、大入賞口動作判定テーブルには、大入賞口開放情報1データと開放切替判定値「0」とが、大入賞口開放情報2データと開放切替判定値「16」とが、大入賞口開放情報3データと開放切替判定値「4」とが、大入賞口開放情報4データと開放切替判定値「4」とが、大入賞口開放情報5データと開放切替判定値「16」とが、大入賞口開放情報6データと開放切替判定値「8」とが、大入賞口開放情報7データと開放切替判定値「4」とが対応付けて記憶されている。そして、ラウンド数が開放切替判定値以下である間は長開放、ラウンド数が開放切替判定値を上回ると短開放となる開放動作を行うようになっている。

【0240】

ステップA909では、特別遊技状態のラウンド数が奇数であるかを判定する（ステップA909）。そして、特別遊技状態のラウンド数が奇数である場合（ステップA909；Y）は、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放させるために大入賞口開放中処理移行設定処理1（ステップA910）を行って、ファンファーレ／インターバル2中処理を終了する。また、特別遊技状態のラウンド数が奇数でない場合（ステップA909；N）、すなわち特別遊技状態のラウンド数が偶数である場合は、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放させるために大入賞口開放中処理移行設定処理2（ステップA911）を行って、ファンファーレ／インターバル2中処理を終了する。

30

これにより、大当たり中（特別遊技状態中）は、第1特別変動入賞装置38と第2特別変動入賞装置39とが大当たりラウンド毎に交互に開放される。なお、本実施形態の場合、ラウンド数が奇数である場合に下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放させ、ラウンド数が偶数である場合に上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放させるよう構成したが、ラウンド数が奇数である場合に上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放させ、ラウンド数が偶数である場合に下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放させるよう構成することも可能である。

40

また、本実施形態の場合、小当たり中（小当たり遊技状態中）は、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）のみが開放するが（図14参照）、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）のみが開放するよう構成することも可能であるし、第1特別変動入賞装置38と第2特別変動入賞装置39とが交互に開放するよう構成することも可能である。

【0241】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理1〕

50

図32には、上述のファンファーレ／インターバル2中処理における大入賞口開放中処理移行設定処理1（ステップA910）を示した。この大入賞口開放中処理移行設定処理1においては、まず、処理番号を大入賞口開放中処理にかかる「4」に設定し（ステップA921）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA922）。その後、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）の開放開始に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA923）、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアする（ステップA924）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）のオンデータをセーブして（ステップA925）、大入賞口開放中処理移行設定処理1を終了する。

10

【0242】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理2〕

図33には、上述のファンファーレ／インターバル2中処理における大入賞口開放中処理移行設定処理2（ステップA911）を示した。この大入賞口開放中処理移行設定処理2においては、まず、処理番号を大入賞口開放中処理にかかる「4」に設定し（ステップA931）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA932）。その後、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）の開放開始に関する信号（例えば、特別電動役物2作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA933）、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアする（ステップA934）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）のオンデータをセーブして（ステップA935）、大入賞口開放中処理移行設定処理2を終了する。

20

【0243】

〔大入賞口開放中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップA12）の詳細について説明する。図34に示すように、大入賞口開放中処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップA1001）。そして、最終ラウンドでない場合（ステップA1001；N）は、現在のラウンドが奇数ラウンドであるかを判定する（ステップA1002）。

30

【0244】

現在のラウンドが奇数ラウンドである場合（ステップA1002；Y）は、下大入賞口残存球有効タイマ領域に有効時間初期値（本実施形態の場合、2.5秒）をセーブして（ステップA1003）、長閉鎖用のインターバル1時間（本実施形態の場合、0.296秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1004）、インターバル1中処理移行設定処理（ステップA1007）を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

また、現在のラウンドが奇数ラウンドでない場合（ステップA1002；N）、すなわち現在のラウンドが偶数ラウンドである場合は、上大入賞口残存球有効タイマ領域に有効時間初期値（本実施形態の場合、2.5秒）をセーブして（ステップA1005）、短閉鎖用のインターバル1時間（本実施形態の場合、0.096秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1006）、インターバル1中処理移行設定処理（ステップA1007）を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

40

【0245】

一方、最終ラウンドである場合（ステップA1001；Y）は、大入賞口開放情報に対応するエンディングコマンドを準備して（ステップA1008）、演出コマンド設定処理（ステップA1009）を行う。

次いで、上大入賞口残存球有効タイマ領域に有効時間初期値（本実施形態の場合、2.5秒）をセーブして（ステップA1010）、大入賞口開放情報に対応するエンディング時間（本実施形態の場合、例えば、大入賞口開放情報1であれば5.1秒、大入賞口開放情報2及び5であれば12.0秒、大入賞口開放情報3、4及び7であれば5.3秒、大

50

入賞口開放情報6であれば14.1秒)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし(ステップA1011)、大当たり終了処理移行設定処理(ステップA1012)を行って、大入賞口開放中処理を終了する。

【0246】

〔インターバル1中処理移行設定処理〕

図35には上述の大入賞口開放中処理におけるインターバル1中処理移行設定処理(ステップA1007)を示した。このインターバル1中処理移行設定処理においては、まず、処理番号をインターバル1中処理にかかる「5」に設定して(ステップA1021)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップA1022)。そして、第1特別変動入賞装置38の開閉扉38c又は第2特別変動入賞装置39の開閉扉39cを閉鎖するために、上大入賞口ソレノイド38b又は下大入賞口ソレノイド39bをオフさせるためのオフデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブして(ステップA1023)、インターバル1中処理移行設定処理を終了する。

10

【0247】

〔大当たり終了処理移行設定処理〕

図36には、上述の大入賞口開放中処理における大当たり終了処理移行設定処理(ステップA1012)を示した。この大当たり終了処理移行設定処理においては、まず、大当たり終了処理に係る処理番号として「6」を設定し(ステップA1031)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップA1032)。その後、第1特別変動入賞装置38の開閉扉38cを閉鎖するために、上大入賞口ソレノイド38bをオフさせるためのオフデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブする(ステップA1033)。

20

【0248】

次に、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし(ステップA1034)、特別遊技状態のラウンド数を記憶するラウンド数領域の情報をクリアして(ステップA1035)、特別遊技状態のラウンド数の上限値を記憶するラウンド数上限値領域の情報をクリアする(ステップA1036)。そして、ラウンド数の上限値判定用のフラグを記憶するラウンド数上限値情報領域の情報をクリアし(ステップA1037)、大入賞口の開放情報判定用のフラグを記憶する大入賞口開放情報領域の情報をクリアして(ステップA1038)、大当たり終了処理移行設定処理を終了する。

【0249】

〔インターバル1中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理におけるインターバル1中処理(ステップA13)の詳細について説明する。図37に示すように、このインターバル1中処理では、まず、現在のラウンドが奇数ラウンドであるかを判定する(ステップA1101)。

30

現在のラウンドが奇数ラウンドである場合(ステップA1101;Y)は、上大入賞口残存球有効タイマを0クリアし(ステップA1102)、ファンファーレ/インターバル2中処理移行設定処理2(ステップA1104)を行って、インターバル1中処理を終了する。

一方、現在のラウンドが奇数ラウンドでない場合(ステップA1101;N)、すなわち現在のラウンドが偶数ラウンドである場合は、下大入賞口残存球有効タイマを0クリアし(ステップA1103)、ファンファーレ/インターバル2中処理移行設定処理2(ステップA1104)を行って、インターバル1中処理を終了する。

40

【0250】

〔ファンファーレ/インターバル2中処理移行設定処理2〕

次に、上述のインターバル1中処理におけるファンファーレ/インターバル2中処理移行設定処理2(ステップA1104)の詳細について説明する。図37に示すように、このファンファーレ/インターバル2中処理移行設定処理2では、まず、ファンファーレ/インターバル2中処理に係る処理番号として「3」を設定し(ステップA1111)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップA1112)。

次いで、インターバル2時間(本実施形態の場合、0.004秒)を特図ゲーム処理タ

50

イマ領域にセーブして（ステップA 1 1 1 3）、ファンファーレ／インターバル 2 中処理移行設定処理 2 を終了する。

【0 2 5 1】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理（ステップA 1 4）の詳細について説明する。図 3 9 に示すように、この大当たり終了処理では、まず、時間短縮判定データが、時短作動データかを判定する（ステップA 1 2 0 1）。

時短作動データでない場合（ステップA 1 2 0 1；N）は、大当たり終了設定処理 1 を行い（ステップA 9 0 2）、時短作動データである場合（ステップA 1 2 0 1；Y）は、大当たり終了設定処理 2 を行う（ステップA 9 0 3）。そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して（ステップA 1 2 0 4）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA 1 2 0 5）。

【0 2 5 2】

次に、遊技制御装置 1 0 0 での演出モードの管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得し、演出モード番号領域にセーブする（ステップA 1 2 0 6）。さらに、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得し、演出残り回転数領域にセーブして（ステップA 1 2 0 7）、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得し、次モード移行情報領域にセーブする（ステップA 1 2 0 8）。

【0 2 5 3】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA 1 2 0 9）、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップA 1 2 1 0）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 1）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり」、「高確率・時短なし」の何れかに、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。本実施形態の場合、大当たりが終了すると必ず確変状態になる（所謂 S T 状態）ので、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり・演出モード A」、「高確率・時短あり・演出モード B」、「高確率・時短あり・演出モード C」、「高確率・時短なし・演出モード A」があり、この処理では使われないが、他に「低確率・時短なし・演出モード A」、「低確率・時短なし・演出モード B」、「低確率・時短なし・演出モード C」がある。

【0 2 5 4】

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

次いで、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA 1 2 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 5）を行って、大当たり終了後に時短状態が発生するかを判定する（ステップA 1 2 1 6）。

大当たり終了後に時短状態が発生する場合（ステップA 1 2 1 6；Y）は、特図普段処理移行設定処理 2 を行い（ステップA 1 2 1 9）、大当たり終了処理を終了する。

また、大当たり終了後に時短状態が発生しない場合（ステップA 1 2 1 6；N）は、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップA 1 2 1 7）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 8）を行った後に、特図普段処理移行設定処理 2 を行い（ステップA 1 2 1 9）、大当たり終了処理を終了する。

【0 2 5 5】

〔大当たり終了設定処理 1〕

図 4 0 には、上述の大当たり終了処理における大当たり終了設定処理 1（ステップA 1 2 0 2）を示した。この大当たり終了設定処理 1 では、まず、時短状態なしに関する信号（例えば、大当たり 2 信号を O F F）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップA 1 2 2 1）、高確率状態と時短状態なしの開始に関する信号（例えば、特別図柄 1 高確率状態信号を O N、特別図柄 2 高確率状態信号を O N、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号を O F F、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号を O F F、普通図柄 1 高確率状態信号を O F F）を試

験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 2 2）。

【0 2 5 6】

次に、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（ステップA 1 2 2 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブして（ステップA 1 2 2 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA 1 2 2 5）。その後、高確率変動回数領域に初期値（例えば1 0 0回）をセーブし（ステップA 1 2 2 6）、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号1をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA 1 2 2 7）、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て（ステップA 1 2 2 8）、大当たり終了設定処理1を終了する。

10

【0 2 5 7】

〔大当たり終了設定処理2〕

図4 1には、上述の大当たり終了処理における大当たり終了設定処理2（ステップA 1 2 0 3）を示した。この大当たり終了設定処理2では、まず、時短状態の開始に関する信号（例えば、大当たり2信号をON）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 3 1）。時短状態の開始に関する信号は、大当たり中から出力されているので継続する形で、外部情報出力データ領域にセーブされる。次いで、高確率状態と時短状態の開始に関する信号（例えば、特別図柄1高確率状態信号をON、特別図柄2高確率状態信号をON、特別図柄1変動時間短縮状態信号をON、特別図柄2変動時間短縮状態信号をON、普通図柄1高確率状態信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 3 2）。

20

【0 2 5 8】

次に、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（ステップA 1 2 3 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率フラグをセーブして（ステップA 1 2 3 4）、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（ステップA 1 2 3 5）。その後、高確率変動回数領域に初期値（例えば1 0 0回）をセーブして（ステップA 1 2 3 6）、大当たり終了設定処理2を終了する。なお、本実施形態の場合、時短状態中は右打ちモードであるが、大当たり中から右打ちモードが設定されているので、大当たり終了設定処理2では右打ちに関する設定を行わない。

【0 2 5 9】

30

〔特図普段処理移行設定処理2〕

図4 2には上記した大当たり終了処理における特図普段処理移行設定処理2（ステップA 1 2 1 9）を示した。この特図普段処理移行設定処理2においては、まず、特図普段処理に係る処理番号として「0」を設定し（ステップA 1 2 4 1）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 1 2 4 2）。

【0 2 6 0】

その後、大当たりの終了に関する信号（例えば、大当たり1信号をOFF、大当たり3信号をOFF、大当たり4信号をOFF）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップA 1 2 4 3）、大当たりの終了に関する信号（例えば、条件装置作動中信号をOFF、役物連続作動装置作動中信号をOFF、特別図柄1当り信号をOFF、特別図柄2当り信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 4 4）。続いて、時間短縮判定フラグ領域の情報をクリアし（ステップA 1 2 4 5）、大当たりのラウンド回数を示すラウンドLEDのポインタ領域の情報をクリアして（ステップA 1 2 4 6）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップA 1 2 4 7）。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（ステップA 1 2 4 8）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA 1 2 4 9）、特図普段処理移行設定処理2を終了する。

40

【0 2 6 1】

ここで、本実施形態の遊技機1 0が特徴とする大入賞口残存球処理期間（大入賞口内にある残存球が排出されるのを待つための期間）の強制終了について説明する。

50

本実施形態の遊技機 10 は、上大入賞口（第 1 特別変動入賞装置 38）と下大入賞口（第 2 特別変動入賞装置 39）との 2 つの大入賞口を備えており、これらの大入賞口を、ラウンド（大当たりラウンド）毎に交互に開放するよう構成されている。別の表現をすれば、本実施形態の遊技機 10 は、1 回の特別遊技状態において、2 つの大入賞口を両方とも使用し、特別遊技状態におけるラウンドの更新に対応して異なる大入賞口を開状態に変換させるよう構成されている。

【0262】

すなわち、第 1 特別変動入賞装置 38 が、特別遊技（特別遊技状態を付与する遊技）の実行に対応して閉状態と開状態とに変換可能な第 1 変動入賞装置をなし、第 2 特別変動入賞装置 39 が、特別遊技の実行に対応して閉状態と開状態とに変換可能な第 2 変動入賞装置をなす。

10

また、上カウントスイッチ 38a が、第 1 変動入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）へ流入した遊技球を検出する第 1 遊技球検出手段をなし、下カウントスイッチ 39a が、第 2 変動入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）へ流入した遊技球を検出する第 2 遊技球検出手段をなす。

また、遊技制御装置 100 が、特別遊技において第 1 変動入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）と第 2 変動入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）との変換制御を行う入賞装置制御手段をなす。

そして、特別遊技は、所定回数のラウンドからなり、入賞装置制御手段（遊技制御装置 100）は、第 1 変動入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）の開状態への変換と第 2 変動入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）の開状態への変換とをラウンド毎に交互に行うよう構成されている。

20

【0263】

2 つの大入賞口を備え、一方の大入賞口と他方の大入賞口とが交互に開放する場合、一方の大入賞口の開放が終了すると、当該一方の大入賞口内にある残存球が排出されるのを待つために大入賞口残存球処理期間が設定され、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間に、他方の大入賞口が開放する。この場合、他方の大入賞口が短時間で閉鎖すると、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に、他方の大入賞口の開放が終了して、一方の大入賞口が開状態に変換されることがある。すなわち、前回のラウンドの大入賞口残存球処理期間が経過する前に、今回のラウンドが終了して、次回のラウンドが開始することがある。これでは、次回のラウンドで入賞した遊技球が、前回のラウンドの大入賞口残存球処理期間で検出されてしまって、適切なラウンド（すなわち、次回のラウンド）で検出されない場合が発生し、遊技仕様として好ましくない。

30

一方で、他方の大入賞口が短時間で閉鎖して、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に他方の大入賞口の開放が終了した場合でも、当該大入賞口残存球処理期間が経過（終了）した後に一方の大入賞口を開状態に変換させるよう構成すれば、大入賞口に入賞した遊技球が適切なラウンドで検出されない場合は発生しない。しかし、これでは、他方の大入賞口を閉状態に変換した後、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の経過を待ってから、一方の大入賞口を開状態に変換させることになるため、スムーズに大入賞口を変換させることができない。

40

【0264】

そこで、本実施形態では、他方の大入賞口が短時間で閉鎖して、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に他方の大入賞口の開放が終了する場合、当該大入賞口残存球処理期間を強制終了して、一方の大入賞口を開状態に変換させるよう構成した。これにより、大入賞口に入賞した遊技球を適切なラウンドで検出することが可能となるとともに、スムーズに大入賞口を変換させることが可能となる。

すなわち、入賞装置制御手段（遊技制御装置 100）は、第 1 変動入賞装置（第 1 特別変動入賞装置 38）及び第 2 変動入賞装置（第 2 特別変動入賞装置 39）のうち何れか一方の変動入賞装置に対する有効期間（大入賞口残存球処理期間）が終了した後に、当該一方の変動入賞装置を開状態へと変換させるよう構成されている。

50

【0265】

本実施形態において、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は、上大入賞口残存球有効タイマによって計時され、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は、下大入賞口残存球有効タイマによって計時される。したがって、上大入賞口残存球有効タイマが「0」になると、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了し、下大入賞口残存球有効タイマが「0」になると、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了する。

そして、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は、特図ゲーム処理におけるインターバル1中処理（図37参照）のステップA1102（すなわち、上大入賞口残存球有効タイマを0クリアする処理）にて強制終了される。

10

また、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は、特図ゲーム処理におけるインターバル1中処理（図37参照）のステップA1103（すなわち、下大入賞口残存球有効タイマを0クリアする処理）にて強制終了される。

【0266】

他方の大入賞口（例えば、下大入賞口）が短時間で閉鎖した場合、インターバル1中処理に移行した時点では一方の大入賞口（例えば、上大入賞口）に対する大入賞口残存球処理期間が終了していないため、一方の大入賞口の残存球有効タイマ（例えば、上大入賞口残存球有効タイマ）は「0」になっていない。そこで、遊技制御装置100は、インターバル1中処理で一方の大入賞口の残存球有効タイマを0クリアすることによって、当該一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間を強制終了する。

20

ここで、本実施形態において“他方の大入賞口が短時間で閉鎖した場合”とは、例えば、他方の大入賞口の開放時間として短開放用の大入賞口開放時間（例えば、0.2秒）が設定された場合や、他方の大入賞口の開放時間として長開放用の大入賞口開放時間（例えば、2.9秒）が設定されて、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了する前に他方の大入賞口に上限数（例えば、9個）の遊技球が入賞した場合などである。

【0267】

なお、他方の大入賞口が短時間で閉鎖しない場合には、インターバル1中処理に移行した時点で一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了しているため、一方の大入賞口の残存球有効タイマは「0」になっており、当該インターバル1中処理で一方の大入賞口の残存球有効タイマを0クリアする必要はないが、本実施形態では、残存球有効タイマを確実に「0」にする、処理負担を軽減させる（具体的には、残存球有効タイマが既に「0」になっているかを判定する処理等を省く）等の観点から、インターバル1中処理に移行した時点で、一方の大入賞口の残存球有効タイマが既に「0」になっているか否かにかかわらず、一方の大入賞口の残存球有効タイマを0クリアするようにしている。

30

ここで、本実施形態において“他方の大入賞口が短時間で閉鎖しない場合”とは、例えば、他方の大入賞口の開放時間として長開放用の大入賞口開放時間が設定されて、当該長開放用の大入賞口開放時間を全うした場合（すなわち、当該長開放用の大入賞口開放時間が経過するまでに他方の大入賞口に上限数の遊技球が入賞しなかった場合）や、他方の大入賞口の開放時間として長開放用の大入賞口開放時間が設定されて、一方の大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了してから当該長開放用の大入賞口開放時間が経過するまでの間に他方の大入賞口に上限数の遊技球が入賞した場合などである。

40

【0268】

図43および図44は、本実施形態の遊技機10における、大当たり（特別遊技状態）中の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。

図43は、他方の大入賞口が短時間で閉鎖しない場合の一例を説明するためのタイミングチャートである。

具体的には、図43は、大当たりパターンとして、（2）16R、大入賞口開放情報2（全て長開放）、（5）16R、大入賞口開放情報5（全て長開放）、および（6）16R、大入賞口開放情報6（1～8Rは長開放、9～16Rは短開放）の何れかが設定されている場合であって、各ラウンドにおいて大入賞口開放時間を全うした場合（すなわち、大

50

入賞口開放時間が経過するまでに上限数の遊技球が入賞しなかった場合)の一例を説明するためのタイミングチャートである。

【0269】

図43に示す例では、まず、特図変動表示ゲームの結果が大当たり(特別結果)となり、特図ゲーム処理における特図表示中処理(ステップA10)が終了してファンファーレ/インターバル2中処理(ステップA11)が開始すると、大当たり(特別遊技状態)の発生を報知するファンファーレが開始する。本実施形態の場合、特別遊技状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態であるため、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態である場合にONされる発射位置指定信号1は、特別遊技状態の開始(すなわち、ファンファーレ開始)から特別遊技状態の終了(すなわち、エンディング終了)までの間ONされる。

10

【0270】

次いで、特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理(ステップA12)が開始すると、第1ラウンド(1R)が開始して、下大入賞口(第2特別変動入賞装置39)が開放(長開放)する。本実施形態の場合、長開放用の大入賞口開放時間は29秒(ステップA908参照)であるため、下大入賞口が開状態に変換されてから29秒が経過するという条件および下大入賞口に上限数の遊技球が入賞するという条件のうち何れか一方が達成されるまで当該下大入賞口は開放し続ける。この例では、下大入賞口が開状態に変換されてから29秒が経過するという条件が達成されるまで下大入賞口が開放して、当該条件の達成に基づき下大入賞口が閉状態に変換されている。

20

【0271】

次いで、下大入賞口が閉状態に変換されてから0.3秒が経過して特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理(ステップA12)が開始すると、第2ラウンド(2R)が開始して、上大入賞口(第1特別変動入賞装置38)が開放(長開放)する。本実施形態の場合、長開放用の大入賞口開放時間は29秒(ステップA908参照)であるため、上大入賞口が開状態に変換されてから29秒が経過するという条件および上大入賞口に上限数の遊技球が入賞するという条件のうち何れか一方が達成されるまで当該上大入賞口は開放し続ける。この例では、上大入賞口が開状態に変換されてから29秒が経過するという条件が達成されるまで上大入賞口が開放して、当該条件の達成に基づき上大入賞口が閉状態に変換されている。

30

【0272】

第1ラウンドでの大入賞口開放中処理の終了(下大入賞口の閉状態への変換)から第2ラウンドでの大入賞口開放中処理の開始(上大入賞口の閉状態への変換)までの間に、特図ゲーム処理におけるインターバル1中処理(ステップA13)とファンファーレ/インターバル2中処理(ステップA11)とが行われるが、本実施形態の場合、現在のラウンドが奇数ラウンドである場合に設定されるインターバル1時間は0.296秒(ステップA1004参照)であり、現在のラウンドが奇数ラウンドであるか否かにかかわらず設定されるインターバル2時間は0.004秒(ステップA1113参照)であるため、下大入賞口が閉状態に変換されてから0.3秒(=0.296秒+0.004秒)が経過した時点で上大入賞口が開状態に変換される。

40

【0273】

下大入賞口の閉状態への変換とともに下大入賞口残存球有効タイマによる計時(すなわち、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の計時)が開始されるが、本実施形態の場合、下大入賞口残存球有効タイマ領域にセーブされる有効時間初期値は2.5秒(ステップA1003参照)である。したがって、下大入賞口が閉状態に変換されてから2.5秒が経過した時点で下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了する。

また、下大入賞口カウントスイッチ(下カウントスイッチ39a)の検出が有効である間にONされる特別電動役物1作動中信号は、下大入賞口が開状態に変換されてから下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の終了までの間ONされる。

【0274】

50

次いで、上大入賞口が閉状態に変換されてから0.1秒が経過して特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップA12）が開始すると、第3ラウンド（3R）が開始して、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）が開放（長開放）する。

第2ラウンドでの大入賞口開放中処理の終了（上大入賞口の閉状態への変換）から第3ラウンドでの大入賞口開放中処理の開始（下大入賞口の閉状態への変換）までの間に、特図ゲーム処理におけるインターバル1中処理（ステップA13）とファンファーレ／インターバル2中処理（ステップA11）とが行われるが、本実施形態の場合、現在のラウンドが偶数ラウンドである場合に設定されるインターバル1時間は0.096秒（ステップA1006参照）であり、現在のラウンドが偶数ラウンドであるか否かにかかわらず設定されるインターバル2時間は0.004秒（ステップA1113参照）であるため、上大入賞口が閉状態に変換されてから0.1秒（＝0.096秒＋0.004秒）が経過した時点で下大入賞口が開状態に変換される。

10

【0275】

上大入賞口の閉状態への変換とともに上大入賞口残存球有効タイマによる計時（すなわち、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の計時）が開始されるが、本実施形態の場合、上大入賞口残存球有効タイマ領域にセーブされる有効時間初期値は2.5秒（ステップA1005参照）である。したがって、上大入賞口が閉状態に変換されてから2.5秒が経過した時点で上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了する。

また、上大入賞口カウントスイッチ（上カウントスイッチ38a）の検出が有効である間にONされる特別電動役物2作動中信号は、上大入賞口が開状態に変換されてから上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の終了までの間ONされる。

20

そして、第3ラウンド以降は、第1ラウンドと同様の動作と第2ラウンドと同様の動作とを交互に行う。

【0276】

すなわち、遊技制御装置100が、第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）又は第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）が閉状態に変換されてから所定時間（本実施形態の場合、2.5秒）が経過するまでを有効期間（大入賞口残存球処理期間）として設定する有効期間設定手段をなす。

また、遊技制御装置100が、第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）の開状態変換条件が成立したか否かを判定する変換条件判定手段をなす。本実施形態では、第2特別変動入賞装置39が閉状態に変換された場合、すなわち、第2特別変動入賞装置39の開放時間（例えば、29秒または0.2秒）として設定された時間が経過した場合や、第2特別変動入賞装置39の開放時間として設定された時間が経過するまでに当該第2特別変動入賞装置39に上限数（例えば、9個）の遊技球が入賞した場合に、第1特別変動入賞装置38の開状態変換条件が成立したと判定する。

30

また、入賞装置制御手段（遊技制御装置100）は、変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）の開状態変換条件が成立したと判定された場合に、第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）を開状態へと変換させるよう構成されている。

【0277】

40

また、遊技制御装置100が、第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）の開状態変換条件が成立したか否かを判定する変換条件判定手段をなす。本実施形態では、第1特別変動入賞装置38が閉状態に変換された場合、すなわち、第1特別変動入賞装置38の開放時間（例えば、29秒または0.2秒）として設定された時間が経過した場合や、第1特別変動入賞装置38の開放時間として設定された時間が経過するまでに当該第1特別変動入賞装置38に上限数（例えば、9個）の遊技球が入賞した場合に、第2特別変動入賞装置39の開状態変換条件が成立したと判定する。

また、入賞装置制御手段（遊技制御装置100）は、変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）の開状態変換条件が成立したと判定された場合に、第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）を開状態へ

50

と変換させるよう構成されている。

【0278】

図44は、他方の大入賞口（この例では上大入賞口）が短時間で閉鎖した場合の一例を説明するためのタイミングチャートである。

図44に示す例は、第2ラウンド（2R）において上大入賞口に1秒間で上限数（本実施形態の場合、9個）の遊技球が入賞した点、すなわち、第1ラウンド（1R）で開放した大入賞口（すなわち、下大入賞口）に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に、第2ラウンドで開放した大入賞口（すなわち、上大入賞口）に上限数の遊技球が入賞した点以外は、図43に示す例と同じである。したがって、主に異なる部分について説明する。

10

【0279】

図44に示す例では、第2ラウンド（2R）で開放した大入賞口（すなわち、上大入賞口）に1秒間で上限数の遊技球が入賞しているため、第2ラウンドでの大入賞口開放中処理は1秒で終了している。したがって、通常は下大入賞口が閉状態に変換されてから2.5秒が経過した時点で下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が終了するところ、例外的に下大入賞口が閉状態に変換されてから1.3秒（＝0.296秒（奇数ラウンド用（長閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間）＋1秒（大入賞口開放中処理時間））が経過した時点で下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が強制終了（すなわち、下大入賞口残存球有効タイマ領域が0クリア（ステップA1103参照））されている。ここで、本実施形態において“大入賞口残存球処理期間を強制終了する”とは、残存球有効タイマが「0」でない状態で残存球有効タイマ領域を0クリアすることである。すなわち、本実施形態において“大入賞口残存球処理期間”とは、残存球有効タイマが「0」でない期間のことである。

20

【0280】

すなわち、有効期間設定手段（遊技制御装置100）は、第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）の閉状態への変換時に当該第2変動入賞装置に対する有効期間（大入賞口残存球処理期間）を設定し、所定時間（本実施形態の場合、2.5秒）が経過する前に変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）の開状態変換条件が成立したと判定された場合には、当該所定時間の経過を待たずに当該設定した有効期間を終了（強制終了）させるよう構成されている。

30

【0281】

そして、上大入賞口が閉状態に変換（すなわち、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が強制終了）されてから0.1秒（＝0.096秒（偶数ラウンド用（短閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間））が経過した時点で、第3ラウンド（3R）が開始して、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）が開放（長開放）する。これにより、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間と、下大入賞口の開放と、が被ることがないため、下大入賞口に入賞した遊技球を適切なラウンドで検出することが可能となるとともに、スムーズに大入賞口を変換させることが可能となる。

すなわち、入賞装置制御手段（遊技制御装置100）は、変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）の開状態変換条件が成立したと判定された時点から所定期間（インターバル期間。本実施形態の場合、0.1秒（＝0.096秒（偶数ラウンド用（短閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間）））の経過後に、第2変動入賞装置（第2特別変動入賞装置39）を開状態へと変換させるよう構成されている。

40

また、下大入賞口カウントスイッチ（下カウントスイッチ39a）の検出が有効である間にONされる特別電動役物1作動中信号は、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間を強制終了するインターバル1中処理（図37参照）の後に実行される大入賞口スイッチ監視処理（図13参照）のステップA219でOFFされるため、下大入賞口が閉状態に変換されてから1.396秒（＝1.3秒（大入賞口残存球処理期間）＋0.096秒（偶数ラウンド用（短閉鎖用）のインターバル1時間））が経過した時点でOFFされる

50

。

したがって、下カウントスイッチ39aの検出が有効である期間（すなわち、特別電動役物1作動中信号のON期間）は、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が強制終了されない場合には「（下大入賞口が開放している期間）＋（下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間）」となるが、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が強制終了された場合には「（下大入賞口が開放している期間）＋（下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間）＋（偶数ラウンド用（短閉鎖用）のインターバル1時間）」となる。

【0282】

なお、図44に示す例では、第2ラウンドにおいて上大入賞口に1秒間で上限数の遊技球が入賞したため、第1ラウンドで開放した大入賞口（すなわち、下大入賞口）に対する大入賞口残存球処理期間が「1.3秒」になっているが、本実施形態の場合、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の長さT1は、上大入賞口の開放時間が2.2秒未満である場合に、当該開放時間に応じて0.3秒（＝0.296秒（奇数ラウンド用（長閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間））＜T1＜2.5秒の範囲で適宜任意に変更され、当該開放時間が2.2秒以上である場合は、当該開放時間にかかわらずT1＝2.5秒となる。また、本実施形態の場合、短開放用の大入賞口開放時間は0.2秒であるため、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に上大入賞口に上限数の遊技球が入賞した場合だけでなく、上大入賞口の開放が短開放である場合も、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に上大入賞口が閉鎖するため、下大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は強制終了される（すなわち、T1＜2.5秒となる）。

【0283】

無論、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間も強制終了可能である。すなわち、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に下大入賞口に上限数の遊技球が入賞した際には、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が強制終了（すなわち、上大入賞口残存球有効タイマ領域が0クリア（ステップA1102参照））される。

具体的には、本実施形態の場合、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間の長さT2は、下大入賞口の開放時間が2.4秒未満である場合に、当該開放時間に応じて0.1秒（＝0.096秒（偶数ラウンド用（短閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間））＜T2＜2.5秒の範囲で適宜任意に変更され、当該開放時間が2.4秒以上である場合は、当該開放時間にかかわらずT2＝2.5秒となる。また、本実施形態の場合、短開放用の大入賞口開放時間は0.2秒であるため、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に下大入賞口に上限数の遊技球が入賞した場合だけでなく、下大入賞口の開放が短開放である場合も、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間が経過する前に下大入賞口が閉鎖するため、上大入賞口に対する大入賞口残存球処理期間は強制終了される（すなわち、T2＜2.5秒となる）。

【0284】

すなわち、有効期間設定手段（遊技制御装置100）は、第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）の閉状態への変換時に当該第1変動入賞装置に対する有効期間（大入賞口残存球処理期間）を設定し、所定時間（本実施形態の場合、2.5秒）が経過する前に変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）の開状態変換条件が成立したと判定された場合には、当該所定時間の経過を待たずに当該設定した有効期間を終了（強制終了）させるよう構成されている。

また、入賞装置制御手段（遊技制御装置100）は、変換条件判定手段（遊技制御装置100）によって第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）の開状態変換条件が成立したと判定された時点から所定期間（インターバル期間。本実施形態の場合、0.3秒（＝0.296秒（奇数ラウンド用（長閉鎖用）のインターバル1時間）＋0.004秒（インターバル2時間）））の経過後に、第1変動入賞装置（第1特別変動入賞装置38）を開状態へと変換させるよう構成されている。

【0285】

次に、演出制御装置 300 の主制御用マイコン (CPU) 311 によって実行される制御について説明する。主制御用マイコン 311 による制御処理は、主に図 45 に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理とからなる。

【0286】

〔メイン処理〕

メイン処理においては、図 45 に示すように、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し (ステップ C1)、CPU の初期設定を行い (ステップ C2)、VDP 312 の初期設定を行って (ステップ C3)、割込みを許可する (ステップ C4)。

次いで、表示用データの生成を許可し (ステップ C5)、乱数シードを設定して (ステップ C6)、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする (ステップ C7)。

10

【0287】

このメイン処理においては、次にメインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、WDT (watchdog timer) をクリアする (ステップ C8)。

次いで、演出操作部 (演出ボタン 25 やタッチパネル 29) の操作に基づく入力信号 (立ち上がりエッジ) から入力情報を作成する演出ボタン入力処理 (ステップ C9) を行う。演出操作部からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では、演出操作部からの入力があった時に、演出内容を変更する処理等を行う。

次いで、LED や液晶の輝度、音量などの変更可能範囲の設定や、遊技者による LED や液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理 (ステップ C10) を行う。

20

次いで、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理 (ステップ C11) を行う。

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

次いで、シナリオ設定処理 (ステップ C13)、モーション制御処理 (ステップ C14) を行う。

【0288】

次いで、演出表示編集処理 (ステップ C15) を行い、描画コマンドの準備終了を設定する (ステップ C16)。演出表示編集処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。1 / 30 秒 (約 33.3 ms) 以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

30

次いで、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する (ステップ C17)。本実施形態では、システム周期 (1 フレーム 1 / 30 秒) を作るため、V ブランク割込 (1 / 60 秒) が 2 回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、1 / 60 秒で画像の更新 (フレームの切り替え) を行ってもよいし、1 / 60 秒よりも遅いタイミングで画像の更新 (フレームの切り替え) を行ってもよい。

ステップ C17 で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合 (ステップ C17 ; N) には、ステップ C17 の処理を繰り返して行う。

40

一方、ステップ C17 で、フレーム切替タイミングであると判定した場合 (ステップ C17 ; Y) には、画面描画を指示する (ステップ C18)。

【0289】

次いで、スピーカ (上スピーカ 19a、下スピーカ 19b) からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理 (ステップ C19)、盤装飾装置 46、枠装飾装置 18 の LED の制御を行う装飾制御処理 (ステップ C20)、盤演出装置 44 のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理 (ステップ C21) を行い、WDT をクリアする処理 (ステップ C8) に戻る。

【0290】

50

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理（ステップC 1 2）の詳細について説明する。

図4 6に示すように、受信コマンドチェック処理では、まず、1フレーム（1／3 0秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする（ステップC 3 1）。

次いで、コマンド受信数が「0」でないか否かを判定する（ステップC 3 2）。

ステップC 3 2で、コマンド受信数が「0」であると判定した場合（ステップC 3 2；N）には、受信コマンドチェック処理を終了する。

【0 2 9 1】

一方、ステップC 3 2で、受信コマンド数が「0」でないと判定した場合（ステップC 3 2；Y）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップC 3 3）。

次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップC 3 4）、コマンド読出インデックスを「0」～「3 1」の範囲で+ 1更新し（ステップC 3 5）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップC 3 6）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用のRAM領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置1 0 0からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

ステップC 3 6で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了していないと判定した場合（ステップC 3 6；N）には、ステップC 3 4の処理に戻る。

【0 2 9 2】

一方、ステップC 3 6で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップC 3 6；Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップC 3 7）、受信コマンド解析処理（ステップC 3 8）を行う。

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップC 3 9）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定する（ステップC 4 0）。

ステップC 4 0で、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップC 4 0；N）には、ステップC 3 7の処理に戻る。

【0 2 9 3】

一方、ステップC 4 0で、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップC 4 0；Y）には、受信コマンドチェック処理を終了する。

このように、受信コマンドチェック処理では、1フレーム（1／3 0秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを3 2個分まで保存できる構成としている。

【0 2 9 4】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理（ステップC 3 8）の詳細について説明する。

図4 7に示すように、受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをMODE、下位バイトをACT（ACTION）として分離する（ステップC 5 1）。

次いで、MODEは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC 5 2）。

ステップC 5 2で、MODEは正常範囲であると判定した場合（ステップC 5 2；Y）には、ACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC 5 3）。

ステップC 5 3で、ACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC 5 3；Y）には、MODEに対するACTは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップC 5 4）。

。

10

20

30

40

50

【0295】

また、ステップC52で、MODEは正常範囲でないと判定した場合（ステップC52；N）、ステップC53で、ACTは正常範囲でないと判定した場合（ステップC53；N）、あるいは、ステップC54で、MODEに対するACTは正しい組合せでないと判定した場合（ステップC54；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

ステップC54で、MODEに対するACTは正しい組合せであると判定した場合（ステップC54；Y）には、MODEは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC55）。

ステップC55で、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC55；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC56）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0296】

一方、ステップC55で、MODEは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC55；N）には、MODEは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC57）。

ステップC57で、MODEは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC57；Y）には、大当り系コマンド処理（ステップC58）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

一方、ステップC57で、MODEは大当り系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC57；N）には、MODEは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC59）。

20

ステップC59で、MODEは図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC59；Y）には、図柄系コマンド処理（ステップC60）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0297】

一方、ステップC59で、MODEは図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC59；N）には、MODEは保留数コマンドやエラーコマンドなどの単発系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC61）。

ステップC61で、MODEは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC61；Y）には、単発系コマンド処理（ステップC62）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【0298】

なお、単発系コマンド処理（ステップC62）には、第1始動記憶に対応する飾り特図保留数コマンドを受信した場合に、発生した第1始動記憶に関する処理を行う特図1保留情報設定処理や、第2始動記憶に対応する飾り特図保留数コマンドを受信した場合に、発生した第2始動記憶に関する処理を行う特図2保留情報設定処理が含まれる。これらの特図1保留情報設定処理及び特図2保留情報設定処理では、発生した保留に対応する飾り特図始動記憶表示83を表示装置41に表示する処理などを行う。すなわち、演出制御装置300が、始動記憶手段（遊技制御装置100）に記憶される始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示83）を変動表示装置（表示装置41）に表示する始動記憶表示制御手段をなす。

40

【0299】

一方、ステップC61で、MODEは単発系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC61；N）には、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC63）。

ステップC63で、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC63；Y）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップC64）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0300】

一方、ステップC63で、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲でないと判定した場

50

合（ステップC 6 3；N）には、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC 6 5）。

ステップC 6 5で、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC 6 5；Y）には、先読み変動系コマンド処理（ステップC 6 6）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

一方、ステップC 6 5で、MODEは先読み変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC 6 5；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0301】

〔変動系コマンド処理〕

次に、上述の受信コマンド解析処理における変動系コマンド処理（ステップC 5 6）の詳細について説明する。

10

図48に示すように、変動系コマンド処理では、まず、特図変動表示ゲームの種別が未確定であるか否かを判定する（ステップC 7 1）。当該判定によって、変動パターンコマンドの受信の前に停止図柄コマンドを受信できているかをチェックすることができる。停止図柄コマンドには特図変動表示ゲームの種別（特図1なのか特図2なのか）に関する情報が含まれているので、停止図柄コマンドを正常に受信できていれば、特図変動表示ゲームの種別が未確定でないと判定される。

ステップC 7 1で、特図変動表示ゲームの種別が未確定であると判定した場合（ステップC 7 1；Y）には、変動系コマンド処理を終了する。

【0302】

20

一方、ステップC 7 1で、特図変動表示ゲームの種別が未確定でないと判定した場合（ステップC 7 1；N）には、変動パターン対応図柄判定処理（ステップC 7 2）を行う。この変動パターン対応図柄判定処理では、変動パターンコマンドに対し、停止図柄コマンドの種別（種類）が整合（合致）するか否かを判定する。これにより、例えば、当り変動の変動パターンコマンドと、はずれ図柄の停止図柄コマンドと、の組合せのように、変動パターンコマンドと停止図柄コマンドの種別とが整合しない場合には、変動しない（具体的には、飾り特図変動表示ゲームを行わない）ようにする。

【0303】

ステップC 7 2での判定の結果、変動パターンコマンドと停止図柄コマンドの種別とが整合しない場合（ステップC 7 3；Y）には、変動系コマンド処理を終了する。

30

一方、ステップC 7 2での判定の結果、変動パターンコマンドと停止図柄コマンドの種別とが整合する場合（ステップC 7 3；N）には、変動演出設定処理（ステップC 7 4）を行い、変動系コマンド処理を終了する。

【0304】

〔変動演出設定処理〕

次に、上述の変動系コマンド処理における変動演出設定処理（ステップC 7 4）の詳細について説明する。

図49に示すように、変動演出設定処理において、演出制御装置300は、まず、変動パターン分類処理（ステップC 8 1）を行い、予告情報領域を全クリアして（ステップC 8 2）、前半変動中予告抽選処理（ステップC 8 3）を行う。

40

次いで、ステップC 8 1での分類の結果、変動パターンコマンドに基づく変動パターンは、リーチなし変動の変動パターンに大別されるか否かを判定する（ステップC 8 4）。

【0305】

ステップC 8 4で、リーチなし変動の変動パターンに大別されると判定した場合（ステップC 8 4；Y）には、ステップC 8 6の処理に移行する。

一方、ステップC 8 4で、リーチなし変動の変動パターンに大別されないと判定した場合（ステップC 8 4；N）、すなわち変動パターンコマンドに基づく変動パターンがリーチあり変動の変動パターンである場合には、後半変動中予告抽選処理（ステップC 8 5）を行って、ステップC 8 6の処理に移行する。

ステップC 8 6では、飾り停止図柄設定処理（ステップC 8 6）を行い、その後、変動

50

開始設定処理（ステップC 8 7）を行って、変動演出設定処理を終了する。

【0306】

〔前半変動中予告抽選処理〕

次に、上述の変動演出設定処理における前半変動中予告抽選処理（ステップC 8 3）の詳細について説明する。

図50に示すように、前半変動中予告抽選処理において、演出制御装置300は、まず、変動パターンの種類や演出モードなどに対応する前半予告グループテーブル1を設定する（ステップC 1 0 1）。

【0307】

次いで、変動開始時予告演出の予告グループを選択するための抽選を行う予告グループ抽選処理A（ステップC 1 0 2）を行う。

ステップC 1 0 2での抽選の結果、「予告なし」が選択された場合（ステップC 1 0 3；Y）には、変動開始時予告演出の通常演出情報として「予告なし」に関する情報を記憶し、ステップC 1 0 5の処理に移行する。

【0308】

一方、ステップC 1 0 2での抽選の結果、「予告なし」以外が選択された場合（ステップC 1 0 3；N）には、ステップC 1 0 2の抽選で選択された予告グループに含まれる通常予告パターンの中から、変動開始時に出現させる予告パターンを選択するための抽選を行う予告詳細抽選処理A（ステップC 1 0 4）を行い、選択した予告パターンに関する情報を変動開始時予告演出の通常演出情報として記憶して、ステップC 1 0 5の処理に移行する。

【0309】

ステップC 1 0 5では、変動パターンの種類や演出モードなどに対応する前半予告グループテーブル2を設定する（ステップC 1 0 5）。

次いで、リーチ前予告演出の予告グループを選択するための抽選を行う予告グループ抽選処理B（ステップC 1 0 6）を行う。

ステップC 1 0 6での抽選の結果、「予告なし」が選択された場合（ステップC 1 0 7；Y）には、リーチ前予告演出の通常演出情報として「予告なし」に関する情報を記憶し、前半変動中予告抽選処理を終了する。

【0310】

一方、ステップC 1 0 6での抽選の結果、「予告なし」以外が選択された場合（ステップC 1 0 7；N）には、ステップC 1 0 6の抽選で選択された予告グループに含まれる通常予告パターンの中から、リーチ前に出現させる予告パターンを選択するための抽選を行う予告詳細抽選処理B（ステップC 1 0 8）を行い、選択した予告パターンに関する情報をリーチ前予告演出の通常演出情報として記憶して、前半変動中予告抽選処理を終了する。

【0311】

〔後半変動中予告抽選処理〕

次に、上述の変動演出設定処理における後半変動中予告抽選処理（ステップC 8 5）の詳細について説明する。

図51に示すように、後半変動中予告抽選処理において、演出制御装置300は、まず、変動パターンの種類や演出モードなどに対応する後半予告グループテーブル1を設定する（ステップC 1 1 1）。

【0312】

次いで、リーチ中予告演出の予告グループを選択するための抽選を行う予告グループ抽選処理C（ステップC 1 1 2）を行う。

ステップC 1 1 2での抽選の結果、「予告なし」が選択された場合（ステップC 1 1 3；Y）には、リーチ中予告演出の通常演出情報として「予告なし」に関する情報を記憶し、ステップC 1 1 5の処理に移行する。

【0313】

一方、ステップC 1 1 2での抽選の結果、「予告なし」以外が選択された場合（ステップC 1 1 3；N）には、ステップC 1 1 2の抽選で選択された予告グループに含まれる通常予告パターンの中から、リーチ中に出現させる予告パターンを選択するための抽選を行う予告詳細抽選処理C（ステップC 1 1 4）を行い、選択した予告パターンに関する情報をリーチ中予告演出の通常演出情報として記憶して、ステップC 1 1 5の処理に移行する。

【0 3 1 4】

ステップC 1 1 5では、変動パターンの種類や演出モードなどに対応する後半予告グループテーブル2を設定する（ステップC 1 1 5）。

次いで、リーチ後予告演出の予告グループを選択するための抽選を行う予告グループ抽選処理D（ステップC 1 1 6）を行う。

ステップC 1 1 6での抽選の結果、「予告なし」が選択された場合（ステップC 1 1 7；Y）には、リーチ後予告演出の通常演出情報として「予告なし」に関する情報を記憶し、後半変動中予告抽選処理を終了する。

【0 3 1 5】

一方、ステップC 1 1 6での抽選の結果、「予告なし」以外が選択された場合（ステップC 1 1 7；N）には、ステップC 1 1 6の抽選で選択された予告グループに含まれる通常予告パターンの中から、リーチ後に出現させる予定の予告パターンを選択するための抽選を行う予告詳細抽選処理D（ステップC 1 1 8）を行い、選択した予告パターンに関する情報をリーチ後予告演出の通常演出情報として記憶して、後半変動中予告抽選処理を終了する。

【0 3 1 6】

なお、本実施形態では、前半変動中に2回の予告タイミング（変動開始時、リーチ前）があるとして、予告グループ抽選処理を2回行うよう構成したが、前半変動中の予告タイミングの数は、これに限定されるものではなく、1回であってもよいし、3回以上であってもよい。また、予告グループ抽選処理の実行回数は、前半変動中の予告タイミングの数に応じて適宜任意に変更可能である。

同様に、本実施形態では、後半変動中に2回の予告タイミング（リーチ中、リーチ後）があるとして、予告グループ抽選処理を2回行うよう構成したが、後半変動中の予告タイミングの数は、これに限定されるものではなく、1回であってもよいし、3回以上であってもよい。また、予告グループ抽選処理の実行回数は、後半変動中の予告タイミングの数に応じて適宜任意に変更可能である。

【0 3 1 7】

また、図50の前半変動中予告抽選処理においては、予告グループ抽選処理を2回行い、先の予告グループ抽選処理（すなわち、予告グループ抽選処理A（ステップC 1 0 2））で“変動開始時予告演出の予告グループ”を選択し、後の予告グループ抽選処理（すなわち、予告グループ抽選処理B（ステップC 1 0 6））で“リーチ前予告演出の予告グループ”を選択するよう構成したが、例えば、予告グループ抽選処理を1回だけ行い、その予告グループ抽選処理で、“変動開始時予告演出の予告グループ”および“リーチ前予告演出の予告グループ”を選択するよう構成することも可能である。

同様に、図51の後半変動中予告抽選処理においては、予告グループ抽選処理を2回行い、先の予告グループ抽選処理（すなわち、予告グループ抽選処理C（ステップC 1 1 2））で“リーチ中予告演出の予告グループ”を選択し、後の予告グループ抽選処理（すなわち、予告グループ抽選処理D（ステップC 1 1 6））で“リーチ後予告演出の予告グループ”を選択するよう構成したが、例えば、予告グループ抽選処理を1回だけ行い、その予告グループ抽選処理で、“リーチ中予告演出の予告グループ”および“リーチ後予告演出の予告グループ”を選択するよう構成することも可能である。

さらに、前半変動中予告抽選処理および後半変動中予告抽選処理の代わりに、予告グループ抽選処理を1回だけ行い、その予告グループ抽選処理で、“変動開始時予告演出の予告グループ”、“リーチ前予告演出の予告グループ”、“リーチ中予告演出の予告グループ”

プ”、および“リーチ後予告演出の予告グループ”を選択する変動中予告抽選処理を行うよう構成することも可能である。

【0318】

本実施形態のように、予告タイミング毎に抽選を行うことによって、少ないメモリ使用量でも多数の予告演出を実行することが可能となる。例えば、本実施形態のように2回の抽選で“変動開始時予告演出の予告グループ”および“リーチ前予告演出の予告グループ”を選択する場合、その2回の抽選で使用する予告グループテーブルの記憶領域として“変動開始時予告演出の予告グループの個数”+“リーチ前予告演出の予告グループの個数”分の領域が必要である。これに対し、1回の抽選で“変動開始時予告演出の予告グループ”および“リーチ前予告演出の予告グループ”を選択する場合、その1回の抽選で“変動開始時予告演出の予告グループ”と“リーチ前予告演出の予告グループ”との複数の組合せを記憶する予告グループテーブルの中から一の組合せを選択することとなる。よって、その1回の抽選で使用する予告グループテーブルの記憶領域として“変動開始時予告演出の予告グループの個数”×“リーチ前予告演出の予告グループの個数”分の領域が必要であり、予告タイミングの数や予告グループの数が多くなるにつれて、必要な領域が増えるので、メモリ使用量が多くなる。そのため、メモリ使用量を抑えるという観点からは、予告タイミング毎に予告グループ抽選処理を行うことが好ましい。

10

一方、1回の抽選で複数の予告グループを選択するよう構成することで、少ない抽選回数でも多数の予告演出を実行することが可能となる。すなわち、抽選回数を少なくするという観点からは、1回の予告グループ抽選処理で複数の予告グループを選択する方が好ましい。

20

【0319】

〔シナリオ設定処理〕

次に、上述のメイン処理におけるシナリオ設定処理（ステップC13）の詳細について説明する。

図52に示すように、シナリオ設定処理では、まず、シナリオ管理領域0（シナリオレイヤー番号0）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC201）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC202）を実行する。ここで、「アドレス領域を準備し」とは、後の処理で当該アドレス領域に設定されているデータを読み取るために、当該アドレス領域自体のアドレスを準備することを意味する。

30

【0320】

次いで、シナリオ管理領域1（シナリオレイヤー番号1）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC203）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC204）を実行する。

次いで、シナリオ管理領域2（シナリオレイヤー番号2）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC205）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC206）を実行する。

次いで、シナリオ管理領域3（シナリオレイヤー番号3）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC207）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC208）を実行する。

40

次いで、シナリオ管理領域4（シナリオレイヤー番号4）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC209）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC210）を実行する。

次いで、シナリオ管理領域5（シナリオレイヤー番号5）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC211）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC212）を実行する。

次いで、シナリオ管理領域6（シナリオレイヤー番号6）に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域を準備し（ステップC213）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC214）を実行する。

次いで、シナリオ管理領域7（シナリオレイヤー番号7）に対応するシナリオ管理領域

50

のアドレス領域を準備し（ステップC 2 1 5）、この準備に基づいてシナリオ解析処理（ステップC 2 1 6）を実行して、シナリオ設定処理を終了する。

【0 3 2 1】

なお、本実施形態の場合、シナリオレイヤーは8個あり、シナリオレイヤー番号は0から7までである。そして、これら8個のシナリオレイヤーのうち、シナリオレイヤー0は主に背景を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー1は主にカットイン予告キャラクタを制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー2は主に左図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー3は主に右図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー4は主に中図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー5は主に保留を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー6は主に予告キャラクタを制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー7は主に第4図柄を制御するレイヤーである。

10

【0 3 2 2】

但し、この態様に限られない。例えば、本実施形態ではシナリオレイヤーの数を8個としているが、シナリオレイヤーの数はこれに限られない。特に背景や予告に使用するレイヤーは機種仕様により増減し、本実施形態ではなるべく少数に限定して説明している。また、各シナリオレイヤーの制御対象も本実施形態のものに限られず、各種割り振りが有り得る。例えば、シナリオレイヤー0は主に背景を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー1は主に左図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー2は主に右図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー3は主に中図柄を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー4は主に予告1を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー5は主に予告2を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー6は主に保留を制御するレイヤーであり、シナリオレイヤー7は主に第4図柄を制御するレイヤーであるという態様でもよい。

20

【0 3 2 3】

また、シナリオ管理領域のアドレス領域は、シナリオレイヤー毎に設けられており、制御するものがある場合には、対応するシナリオ管理領域X（X＝0～7の何れか）のアドレス領域にシナリオ管理領域のアドレスが保存されており、制御するものがない場合には、対応するシナリオ管理領域Xのアドレス領域の中はN U L Lに設定されている。例えば、客待ちのムービー中には保留の表示を行わないので、背景の領域（シナリオ管理領域0のアドレス領域）にはアドレス（シナリオ管理領域0のアドレス）が設定されているが、保留の領域（シナリオ管理領域6のアドレス領域）にはN U L Lが設定されている。

30

【0 3 2 4】

〔シナリオ解析処理〕

次に、上述のシナリオ設定処理におけるシナリオ解析処理（ステップC 2 0 2，C 2 0 4，C 2 0 6，C 2 0 8，C 2 1 0，C 2 1 2，C 2 1 4，C 2 1 6）の詳細について説明する。

図5 3および図5 4に示すように、シナリオ解析処理では、まず、b r kの値（後述する処理の繰り返しに利用されるデータ）を0に設定し（ステップC 2 2 1）、準備されているシナリオ管理領域Xのアドレス領域に設定されているデータ（シナリオ管理領域Xのアドレス、或いはN U L L）のデータをロードする（ステップC 2 2 2）。ここで、「準備されているシナリオ管理領域Xのアドレス領域」とは、例えば、当該シナリオ解析処理がシナリオ設定処理におけるステップC 2 0 2で実行されている場合には、その直前のステップC 2 0 1で準備されたアドレス領域（シナリオ管理領域0のアドレス領域）であり、当該シナリオ解析処理がシナリオ設定処理におけるステップC 2 0 4で実行されている場合には、その直前のステップC 2 0 3で準備されたアドレス領域（シナリオ管理領域1のアドレス領域）であり、他のケースも同様に直前のステップで準備されたものである。

40

【0 3 2 5】

次いで、ステップC 2 2 2でロードしたアドレスのデータがN U L Lか判定し（ステップC 2 2 3）、N U L Lならば（ステップC 2 2 3；Y）、制御不要なのでシナリオ解析処理を終了し、N U L Lでなければ（ステップC 2 2 3；N）、ステップC 2 2 2でロードしたアドレスのシナリオ管理領域におけるシナリオ用タイマの値を読み取り、このシナ

50

リオ用タイマの値が0より小さいか判定する（ステップC 2 2 4）。0より小さい場合（ステップC 2 2 4；Y）には、異常なのでシナリオ解析処理を終了する。なお、シナリオ用タイマの値は、シナリオ制御データが設定される度に、まず0に設定されるが、0が下限であるので、0より小さい場合は異常と判定する。一方、0以上である場合（ステップC 2 2 4；N）には、シナリオ用タイマの値が0でなければ、このシナリオ用タイマの値を-1更新する（ステップC 2 2 5）。

そして、シナリオ用タイマの値が0より大きい判定し（ステップC 2 2 6）、0より大きい場合（ステップC 2 2 6；Y）には、未だタイムアップしていないのでシナリオ解析処理を終了し、0以下である場合（ステップC 2 2 6；N）には、ステップC 2 2 7に進む。

10

【0 3 2 6】

これらステップC 2 2 4～C 2 2 6によれば、ウェイト用のタイマ管理が行われる。すなわち、対象のシナリオ管理領域（ステップC 2 2 2でロードしたアドレスのシナリオ管理領域）におけるシナリオ用タイマ領域に設定されたシナリオ用タイマの値に対応する時間だけ、対象のシナリオテーブル（対象のシナリオ管理領域におけるシナリオ用データテーブル領域に設定されたアドレスのシナリオテーブル）の制御進行を遅らせる動作が実現される。ここで、「シナリオテーブルの制御進行を遅らせる動作」とは、シナリオテーブルの進行にウェイトを掛ける（シナリオテーブルの次の行に進まずにそこで待つ。その時の演出をし続ける。）ことを意味する。例えば、図56の10行目（／／9）では、定数ウェイトコードが設定されてウェイト時間値が（6）であるため、6フレームに相当する時間（本実施形態の場合、6／30秒間（1フレーム＝1／30秒））この行にとどまり、当該時間経過後に次の行に進行するが、この動作が「シナリオテーブルの制御進行を遅らせる動作」に相当する。なお、シナリオテーブルにおいて、ウェイト時間値とウェイト時間値の間にあるコード（定数ウェイトコード等（PB（プッシュボタン）待ちコード含む）が設定された行と、次に定数ウェイトコード等が設定された行との間にある行のオペコード）は全て同時期に実行される。そして、ステップC 2 2 5の更新によりシナリオ用タイマの値が0以下になると、シナリオ用タイマがタイムアップしたと判断されるため、対象のシナリオテーブルの制御処理を進行させるべく、ステップC 2 2 6を経てステップC 2 2 7に進む構成となっている。但し、対象のシナリオテーブルの制御処理（ステップC 2 3 4以降）は、後述するPB有効時間のためのタイマ管理の処理の後に実行される。

20

30

【0 3 2 7】

すなわち、ステップC 2 2 7に進むと、対象のPB用タイマの値（ステップC 2 2 2でロードしたアドレスのシナリオ管理領域におけるPB用タイマ領域の値）を読み取り、このPB用タイマの値が0より大きい判定し（ステップC 2 2 7）、0より大きい場合（ステップC 2 2 7；Y）には、タイムアップしていないのでステップC 2 2 8に進み、0以下である場合（ステップC 2 2 7；N）には、タイムアップしているのでステップC 2 3 3に進む。

ステップC 2 2 8に進むと、PB操作が検出されているか判定し（ステップC 2 2 8）、PB操作が検出されている場合（ステップC 2 2 8；Y）には、ステップC 2 2 9に進み、PB操作が検出されていない場合（ステップC 2 2 8；N）には、対象のPB用タイマの値を-1更新して（ステップC 2 3 2）、ステップC 2 3 3に進む。ここで、PB操作が検出されているか否かは、演出ボタン入力処理（ステップC 9）においてPBに対する操作が検出されるとセットされるフラグ（PB操作フラグ）がセットされているか否かによって判定する。なお、本実施形態においてPBとは、演出ボタン25とタッチパネル29との一体化物（演出操作部）のことであり、演出操作部が備えるプッシュボタン（演出ボタン25）だけを指すものではない。

40

【0 3 2 8】

ステップC 2 2 9に進むと、対象のPB用タイマのこの時点での値（すなわち、PBが押された時点におけるPB有効時間の残り時間）をPB演出加算時間として保存し（ステップC 2 2 9）、次いで、対象のPB用タイマの値を「0」に設定して（ステップC 2 3

50

0)、対象のシナリオ管理領域のPB検知フラグ領域にPB検知フラグをセットする(ステップC231)。これらステップC229~C231では、PBが操作されたので、PB用タイマの残り時間をPB演出加算時間として記憶し、PB用タイマを0にリセットし、PBが操作されたことを示すPB検知フラグをシナリオ制御のためにシナリオ管理領域にセットしている。

そして、ステップC233に進むと、対象のPB用タイマの値が0より大きいかが判定し(ステップC233)、0より大きい場合(ステップC233;Y)には、PB操作が検出されずタイムアップもしていないのでシナリオ解析処理を終了し、0以下である場合(ステップC233;N)には、PB操作がされたかタイムアップしたのでステップC234に進む。

【0329】

ステップC227~C233によれば、PB有効時間のためのタイマ管理が行われる。すなわち、対象のシナリオ管理領域(ステップC222でロードしたアドレスのシナリオ管理領域)におけるPB用タイマ領域に0より大きなPB用タイマの値が設定されている場合には、このPB用タイマの値に対応する時間だけ、対象のシナリオテーブル(対象のシナリオ管理領域におけるシナリオ用データテーブル領域に設定されたアドレスのシナリオテーブル)の制御進行を遅らせてPB有効時間を設ける動作が実現される。ここで、「シナリオテーブルの制御進行を遅らせてPB有効時間を設ける動作」とは、対象のPB用タイマの値が0になる(すなわち、PB用タイマがタイムアップする)か、或いはPBが操作されるまで、シナリオテーブルの進行にウェイトを掛ける(シナリオテーブルの次の行に進まずにそこで待つ。その時の演出をし続ける。)ことを意味する。例えば、図56の10行目(//9)では、定数ウェイトコードが設定されてウェイト時間値が(6)であるため、6フレームに相当する時間この行にとどまり、当該時間経過後に次の11行目に進行するが、この10行目による動作は前述したシナリオ用タイマによる「シナリオテーブルの制御進行を遅らせる動作」である。一方、例えば、PB待ち(PUSH)コードが設定されて有効時間値が(30)である場合には、PB待ち処理(ステップC256)でこの有効時間値(30)がPB用タイマに設定され、PB操作(具体的にはPUSH操作(押圧操作))が無ければ最大30フレームに相当する有効時間この行にとどまり、この有効時間内にPB操作(具体的にはPUSH操作(押圧操作))があれば即座に次の行に進行するが、このようにPB用タイマに設定される有効時間(PB有効時間)だけPBに対する操作を待つ動作が「シナリオテーブルの制御進行を遅らせてPB有効時間を設ける動作」に相当する。そして、PBに対する操作がないままにステップC232の更新によりPB用タイマの値が0以下になってPB用タイマがタイムアップするか、PB用タイマがタイムアップするまでのPB有効時間の間にPBが操作されると、ステップC232又はステップC229~C231を経てステップC233に進み、この場合はステップC233の判定結果がNo(PB用タイマは0)になってステップC234に進む。

但し、PB用タイマ領域に設定されたPB用タイマの値が当初から0の場合には、ステップC227からステップC233に進み、さらにステップC233からステップC234に進んで即座に制御が進行する(この場合のPB有効時間は0(無し)となる)。なお、PB有効時間は予告演出等の場合において設けられるため、それ以外の場合にはPB用タイマ領域の値は0に設定されていてPB有効時間は設けられない。

【0330】

次にステップC234以降では、対象のシナリオテーブルの制御処理が実行される。以下、これを説明する。

ステップC234に進むと、brkの値として0でない値が設定されるまで、ループ端である当該ステップC234からステップC273までの間の処理を繰り返し実行する。つまり、後方のループ端であるステップC273では、その時点のbrkの値を読み取って、brkの値が0であればステップC234に戻って次のステップC235から処理を繰り返す。

【0331】

すなわち、ステップC 2 3 4に進むと、まずステップC 2 3 5～C 2 3 8を順次実行した後に、ステップC 2 3 9に進む。

具体的には、まず、対象のシナリオ管理領域におけるシナリオ用データテーブル領域からシナリオテーブルのアドレスをロードする（ステップC 2 3 5）。例えば、ステップアップ予告A時のシナリオレイヤー番号31の場合には、図56に示すシナリオテーブルのアドレスが、このステップC 2 3 5でロードされ、ステップアップ予告A時のシナリオレイヤー番号32の場合には、図57に示すシナリオテーブルのアドレスが、このステップC 2 3 5でロードされる。

次いで、ステップC 2 3 5でロードしたアドレスによって指定されるシナリオテーブルの特定の行（指定行）のオペコードを取得する（ステップC 2 3 6）。なお、シナリオテーブルは、例えば図56や図57に示すように、オペコードとオペランドのデータ（シナリオデータ）が各行に設定されたものである。例えば図56の場合、対象がシナリオ管理領域31（シナリオレイヤー番号31）であり指定行が1行目であると、最上段のシナリオレイヤー31の1行目のオペコードのデータである「モーション4登録コード」がステップC 2 3 6で取得される。

【0332】

次いで、ステップC 2 3 6で取得したオペコードを上位ビットと下位ビットに分離し、準備する（ステップC 2 3 7）。例えば、オペコードのデータが「51h」である場合、上位ビットである「5」と下位ビットである「1」とを分離してそれぞれ準備する。なお、オペコードの上位ビットと下位ビットには、それぞれ意味が持たせてある（但し、下位ビットには意味が無い場合がある）。例えば、「モーション1削除コード」である「51h」のうち、上位ビットである「5」はモーション削除を意味し、下位ビットである「1」は対象（この場合、モーション削除の対象）のモーションのレイヤーがモーション1であることを意味している。

次いで、ステップC 2 3 5でロードしたアドレスによって指定されるシナリオテーブルの特定の行（指定行）のオペランドを取得し、準備する（ステップC 2 3 8）。例えば図56の場合、対象がシナリオ管理領域31（シナリオレイヤー番号31）であり指定行が1行目であると、最上段のシナリオレイヤー31の1行目のオペランドのデータである「モーションインデックスNo.（1）」をステップC 2 3 8で取得し、準備する。

【0333】

その後、ステップC 2 3 9に進むと、準備したオペコード上位データを（ステップC 2 3 7で分離して準備したデータ、以下同様）を判定し、モーション登録を指令するデータ（モーション登録コード）である場合（ステップC 2 3 9；Y）には、モーション登録処理（ステップC 2 5 1）を実行した後にステップC 2 7 1に進み、モーション登録を指令するデータでない場合（ステップC 2 3 9；N）には、ステップC 2 4 0に進む。

ステップC 2 4 0に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、モーション削除を指令するデータ（モーション削除コード）である場合（ステップC 2 4 0；Y）には、モーション削除処理（ステップC 2 5 2）を実行した後にステップC 2 7 1に進み、モーション削除を指令するデータでない場合（ステップC 2 4 0；N）には、ステップC 2 4 1に進む。

【0334】

ステップC 2 4 1に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、モーション継続を指令するデータ（モーション継続コード）である場合（ステップC 2 4 1；Y）には、モーション継続処理（ステップC 2 5 3）を実行した後にステップC 2 7 1に進み、モーション継続を指令するデータでない場合（ステップC 2 4 1；N）には、ステップC 2 4 2に進む。

ステップC 2 4 2に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、定数ウェイトを指令するデータ（定数ウェイトコード）である場合（ステップC 2 4 2；Y）には、定数ウェイト処理（ステップC 2 5 4）を実行した後にステップC 2 7 1に進み、定数ウェイトを指令するデータでない場合（ステップC 2 4 2；N）には、ステップC 2 4 3に進む

。

【0335】

ステップC243に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、可変ウェイトを指令するデータ（可変ウェイトコード）である場合（ステップC243；Y）には、可変ウェイト処理（ステップC255）を実行した後にステップC271に進み、可変ウェイトを指令するデータでない場合（ステップC243；N）には、ステップC244に進む。

。

ステップC244に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、PB待ちを指令するデータ（PB待ちコード）である場合（ステップC244；Y）には、PB待ち処理（ステップC256）を実行した後にステップC271に進み、PB待ちを指令するデータでない場合（ステップC244；N）には、ステップC245に進む。

10

【0336】

ステップC245に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、PB判定分岐を指令するデータ（PB判定分岐コード）である場合（ステップC245；Y）には、PB判定分岐処理（ステップC257）を実行した後にステップC271に進み、PB判定分岐を指令するデータでない場合（ステップC245；N）には、ステップC246に進む。

。

ステップC246に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、図柄停止を指令するデータ（停止図柄setコード）である場合（ステップC246；Y）には、図柄停止処理（ステップC258）を実行した後にステップC271に進み、図柄停止を指令するデータでない場合（ステップC246；N）には、ステップC247に進む。

20

【0337】

ステップC247に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、図柄逆算差替を指令するデータ（図柄逆算差替コード）である場合（ステップC247；Y）には、図柄逆算差替処理（ステップC259）を実行した後にステップC271に進み、図柄逆算差替を指令するデータでない場合（ステップC247；N）には、ステップC248に進む。

。

ステップC248に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、変動シナリオ切替を指令するデータ（変動シナリオ切替コード）である場合（ステップC248；Y）には、変動シナリオ切替処理（ステップC260）を実行した後にステップC271に進み、変動シナリオ切替を指令するデータでない場合（ステップC248；N）には、ステップC249に進む。

30

【0338】

ステップC249に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、繰り返しを指令するデータ（繰り返しコード）である場合（ステップC249；Y）には、繰り返し処理（ステップC261）を実行した後にステップC271に進み、繰り返しを指令するデータでない場合（ステップC249；N）には、ステップC250に進む。

ステップC250に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、終了を指令するデータ（終了コード）である場合（ステップC250；Y）には、終了処理（ステップC262）を実行した後にステップC271に進み、終了を指令するデータでない場合（ステップC250；N）には、ステップC263に進む。

40

ステップC263に進むと、準備したオペコード上位データを判定し、予告に用いるための時間の算出を指令するデータ（予告時間算出コード）である場合（ステップC263；Y）には、予告時間算出処理（ステップC264）を実行した後にステップC271に進み、予告に用いるための時間の算出を指令するデータでない場合（ステップC263；N）には、図示省略した他のステップに進む。

【0339】

なお、図示省略した他のステップ（図54において波線で示した箇所にあるステップ）は、ステップC239～C264と同様に、準備したオペコード上位データの内容を判定し、その判定結果が他の種類のデータ（コード）である場合に対応する処理を実行してス

50

テップC 2 7 1に進むというもので、準備したオペコード上位データが何れの種類のデータ（コード）にも該当しない場合にはシナリオ解析処理を終了する構成となっている。

【0340】

そして、ステップC 2 7 1に進むと、対象のシナリオレイヤー番号に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域に、この時点で設定されているデータを読み取り、このデータがN U L Lか判定し（ステップC 2 7 1）、N U L Lならば（ステップC 2 7 1；Y）、b r kの値を1に設定して（ステップC 2 7 2）、ステップC 2 7 3に進み、N U L Lでなければ（ステップC 2 7 1；N）、ステップC 2 7 2を実行しないでステップC 2 7 3に進む。

ステップC 2 7 3に進むと、前述したように、その時点のb r kの値を読み取って、b r kの値が0であればステップC 2 3 4に戻って次のステップC 2 3 5から処理を繰り返す、b r kの値が0でない場合にはシナリオ解析処理を終了してリターンする。

【0341】

このため、ステップC 2 5 1～C 2 6 4等の何れかの処理において、b r kの値が0でない値に設定されるか、或いは、対象のシナリオレイヤー番号に対応するシナリオ管理領域のアドレス領域にN U L Lが設定されると、ステップC 2 3 4とC 2 7 3をループ端とするループ処理を終了してリターンすることになる。そして、このようにして当該ループ処理を終了するまでは、シナリオ管理領域におけるシナリオ用データテーブル領域のアドレス（シナリオテーブルとその行を指定するアドレス）が適宜変更されて上記ループ処理が繰り返されて一連の演出の制御が実行される。

なお、上記のサブルーチン群（ステップC 2 5 1～C 2 6 4）は一例であり、機種の仕様次第で変わる。

【0342】

ここで、本実施形態の遊技機10が特徴とする予告演出（特に並行予告演出）について説明する。

図55は、本実施形態における予告演出を説明するための図である。

予告演出とは、ゲームの結果等を予告（報知、示唆）する演出のことである。本実施形態の場合、予告演出を、図55に示すように、変動開始時と、リーチ前と、リーチ中（Nリーチ（ノーマルリーチ）開始時、S Pリーチ（スペシャルリーチ）発展時）と、リーチ後と、の4つのタイミングで実行するよう構成されている。

【0343】

変動開始時に実行する予告演出（変動開始時予告演出）の予告パターン（シナリオテーブル）は、図55に示すように、「前半予告グループ1」の中から選択される。

具体的には、本実施形態の場合、前半変動中予告抽選処理（図50参照）の予告グループ抽選処理A（ステップC 1 0 2）において、変動開始時予告演出の予告グループとして「前半予告グループ1」に属する予告グループ（「背景チェンジ予告」、「ステップアップ予告A」、「ステップアップ予告B」）および「予告なし」の中から何れか1つが選択される。

そして、予告グループ抽選処理Aで「予告なし」以外が選択された場合には、前半変動中予告抽選処理（図50参照）の予告詳細抽選処理A（ステップC 1 0 4）において、変動開始時予告演出の予告パターンとして予告グループ抽選処理Aで選択された予告グループに属する予告パターン（シナリオテーブル）の中から何れか1つが選択される。例えば、予告グループ抽選処理Aで「背景チェンジ予告」が選択された場合には、「シナリオテーブル1：枯れ木」、「シナリオテーブル2：青葉」、「シナリオテーブル3：桜満開」、および「シナリオテーブル4：桜吹雪」の中から何れか1つが選択される。

【0344】

リーチ前に実行する予告演出（リーチ前予告演出）の予告パターン（シナリオテーブル）は、図55に示すように、「前半予告グループ2」の中から選択される。

具体的には、本実施形態の場合、前半変動中予告抽選処理（図50参照）の予告グループ抽選処理B（ステップC 1 0 6）において、リーチ前予告演出の予告グループとして「

10

20

30

40

50

前半予告グループ2」に属する予告グループおよび「予告なし」の中から何れか1つが選択される。

そして、予告グループ抽選処理Bで「予告なし」以外が選択された場合には、前半変動中予告抽選処理（図50参照）の予告詳細抽選処理B（ステップC108）において、リーチ前予告演出の予告パターンとして予告グループ抽選処理Bで選択された予告グループに属する予告パターン（シナリオテーブル）の中から何れか1つが選択される。

【0345】

リーチ中に実行する予告演出（リーチ中予告演出）の予告パターン（シナリオテーブル）は、図55に示すように、「後半予告グループ1」の中から選択される。

具体的には、本実施形態の場合、後半変動中予告抽選処理（図51参照）の予告グループ抽選処理C（ステップC112）において、リーチ中予告演出の予告グループとして「後半予告グループ1」に属する予告グループ（「群予告」、「タイトル予告」、「役物動作予告」）および「予告なし」の中から何れか1つが選択される。

そして、予告グループ抽選処理Cで「予告なし」以外が選択された場合には、後半変動中予告抽選処理（図51参照）の予告詳細抽選処理C（ステップC114）において、リーチ中予告演出の予告パターンとして予告グループ抽選処理Cで選択された予告グループに属する予告パターン（シナリオテーブル）の中から何れか1つが選択される。例えば、予告グループ抽選処理Cで「群予告」が選択された場合には、「シナリオテーブル1：青葉群」、「シナリオテーブル2：桃色花卉群」、「シナリオテーブル3：赤色花卉群」、および「シナリオテーブル4：虹色花卉群」の中から何れか1つが選択される。

なお、リーチ中予告演出は、Nリーチ開始時に実行され、当該リーチがSPリーチに発展する場合には、SPリーチ発展時にも実行される。

【0346】

リーチ後に実行する予告演出（リーチ後予告演出）の予告パターン（シナリオテーブル）は、図55に示すように、「後半予告グループ2」の中から選択される。

具体的には、本実施形態の場合、後半変動中予告抽選処理（図51参照）の予告グループ抽選処理D（ステップC116）において、リーチ後予告演出の予告グループとして「後半予告グループ2」に属する予告グループおよび「予告なし」の中から何れか1つが選択される。

そして、予告グループ抽選処理Dで「予告なし」以外が選択された場合には、後半変動中予告抽選処理（図51参照）の予告詳細抽選処理D（ステップC118）において、リーチ後予告演出の予告パターンとして予告グループ抽選処理Dで選択された予告グループに属する予告パターン（シナリオテーブル）の中から何れか1つが選択される。

【0347】

本実施形態では、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告A」または「ステップアップ予告B」が選択された場合に、擬似連演出（1つの特図始動記憶に基づく1回の飾り特図変動表示ゲームにおいて複数の識別情報を所定期間変動表示する単位変動表示を1回以上行う演出）の発生を予告（示唆）する擬似連予告演出と、リーチ演出の発生を予告（示唆）するリーチ予告演出と、を並行して行う並行予告演出を実行するよう構成されている。

具体的には、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告A」が選択された場合には、予告パターンとして「シナリオテーブル2：SU2予告」、「シナリオテーブル3：SU3予告（擬似連予告）」、および「シナリオテーブル4：SU3予告（リーチ予告）」のうちの何れかが選択された際に、擬似連予告演出とリーチ予告演出とを並行して行う並行予告演出を実行するよう構成されている。

また、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告B」が選択された場合には、選択された予告パターンにかかわらず、擬似連予告演出とリーチ予告演出とを並行して行う並行予告演出を実行するよう構成されている。

【0348】

擬似連予告演出とリーチ予告演出とを並行して実行しない遊技機においては、リーチ予

10

20

30

40

50

告演出が実行されると疑似連演出の発生が否定され、疑似連予告演出が実行されるとリーチ演出の発生が否定されてしまう。したがって、例えばリーチ演出が発生した際よりも疑似連演出が発生した際の方がゲームの結果が特別結果（大当たり）となる期待度が高い場合、このような遊技機では、リーチ予告演出が実行された時点で、期待度のより高い疑似連予告演出が発生しないことが分かるため、興味が低下してしまうことがあった。また、リーチ演出が発生した際よりも疑似連演出が発生した際の方がゲームの結果が特別結果となる期待度が高い場合、リーチ予告演出が成功する（すなわち、リーチ予告演出の後にリーチ演出が発生する）頻度よりも、疑似連予告演出が成功する（すなわち、疑似連予告演出の後に疑似連演出が発生する）頻度の方が低く設定されていることが多いため、予告演出（疑似連予告演出＋リーチ予告演出）の成功頻度が低くなり、予告演出に対する興味が低下してしまうことがあった。

10

これに対し、本実施形態の場合、疑似連予告演出とリーチ予告演出とを並行して行う並行予告演出を実行可能であるため、疑似連予告演出およびリーチ予告演出のうち期待度のより低い予告演出が実行された時点で興味が低下してしまうことを抑制することが可能となる。また、一方の予告演出が成功する頻度よりも、他方の予告演出が成功する頻度の方が低く設定されているような場合でも、これらの予告演出が並行して実行されるため、並行して実行されない場合よりも予告演出（疑似連予告演出＋リーチ予告演出）の成功頻度が高くなり、予告演出に対する興味の低下を抑制することが可能となる。

【0349】

すなわち、演出制御装置300が、第1の事象（本実施形態の場合、疑似連演出）の発生を予告する第1予告演出（本実施形態の場合、疑似連予告演出）と、当該第1の事象とは異なる第2の事象（本実施形態の場合、リーチ演出）の発生を予告する第2予告演出（本実施形態の場合、リーチ予告演出）と、を並行して行う並行予告演出を実行する予告演出実行手段をなす。

20

なお、第1の事象は疑似連演出に限定されるものではなく、また、第2の事象はリーチ演出に限定されるものではない。第1の事象や第2の事象は、適宜任意に変更可能であり、例えば、その他の演出（例えば、確変潜伏演出、役物動作演出等）であってもよい、ゲームの結果であってもよい。

【0350】

以下、図56～図63を用いて並行予告演出について説明する。

30

図56および図57は、本実施形態においてステップアップ予告A時に使用するシナリオテーブルの一例を示す図である。具体的には、図56は、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告A」が選択された場合であって、予告パターンとして「シナリオテーブル3：SU3予告（疑似連予告）」が選択された場合に設定される予告パターン（シナリオテーブル）であり、図57は、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告A」が選択された場合であって、予告パターンとして「シナリオテーブル4：SU3予告（リーチ予告）」が選択された場合に設定される予告パターン（シナリオテーブル）である。

また、図58および図59は、本実施形態における予告演出（ステップアップ予告A）の一例を示す図である。

40

【0351】

演出制御装置300は、図58（a）に示すように、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを開始してから所定時間が経過すると、ステップアップ予告演出を開始する。具体的には、図56および図57に示すように、まず、特別結果（大当たり）となる期待度を予告（示唆）する期待度示唆画像を表示して（「／／0：SU1モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／1：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図58（b）に示すように、表示装置41の中変動表示領域に期待度示唆画像が表示される。

そして、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル1：SU1予告」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続せずに、例えば図58（c）に

50

示すように、期待度示唆画像の表示態様を変化させた後、図柄確定（はずれ）演出またはリーチ演出を実行する。

【0352】

一方、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル2：SU2予告」、「シナリオテーブル3：SU3予告（擬似連予告）」、または「シナリオテーブル4：SU3予告（リーチ予告）」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続する。具体的には、図56および図57に示すように、擬似連演出の発生を予告する第1擬似連予告画像の表示（「／／2：SU2擬似連領域モーション登録」）と、リーチ演出の発生を予告する第1リーチ予告画像の表示（「／／3：SU2リーチ予告領域モーション登録」）と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／4：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図58（d）に示すように、表示装置41の左変動表示領域および右変動表示領域にそれぞれ第1擬似連予告画像および第1リーチ予告画像が表示されて、並行予告演出が開始される。

10

そして、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル2：SU2予告」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続せずに、例えば図58（e）に示すように、期待度示唆画像の表示態様を変化させた後、図柄確定（はずれ）演出、リーチ演出、または擬似連演出を実行する。

【0353】

一方、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル3：SU3予告（擬似連予告）」が選択された場合には、図56に示すように、第1擬似連予告画像の表示態様の変更（「／／5：SU2擬似連領域モーション削除」、「／／7：SU3擬似連領域モーション登録」）と、第1リーチ予告画像の表示態様の変更（「／／6：SU2リーチ予告領域モーション削除」、「／／8：SU3リーチ予告領域モーション登録」）と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／9：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図58（f）に示すように、第1擬似連予告画像および第1リーチ予告画像の色が変化する。

20

次いで、図56に示すように、第1擬似連予告画像の表示態様を変更して（「／／10：SU3擬似連領域モーション削除」、「／／11：擬似連領域選択モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／12：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図58（f）に示すように、第1擬似連予告画像が太枠で囲まれる。

30

【0354】

次いで、図56に示すように、期待度示唆画像の削除（「／／13：SU1モーション削除」）と、第1リーチ予告画像の削除（「／／14：SU3リーチ予告領域モーション登録」）と、第1擬似連予告画像の削除（「／／15：擬似連領域選択モーション削除」）と、を行い、擬似連演出の発生確定を予告（報知）する第2擬似連予告画像を表示して（「／／16：擬似連領域確定モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／17：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図59（a）に示すように、期待度示唆画像、第1リーチ予告画像、および第1擬似連予告画像が消えると同時に第2擬似連予告画像が表示されて、擬似連確定演出が実行される。

次いで、図56に示すように、第2擬似連予告画像を削除して（「／／18：擬似連領域確定モーション削除」）、ステップアップ予告演出を終了する（「／／19：終了」）。これにより、図59（b）、（c）に示すように、第2擬似連予告画像が消えて並行予告演出が終了し、擬似連演出に移行する。

40

【0355】

また、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル4：SU3予告（リーチ予告）」が選択された場合には、図57に示すように、第1擬似連予告画像の表示態様の変更（「／／5：SU2擬似連領域モーション削除」、「／／7：SU3擬似連領域モーション登録」）と、第1リーチ予告画像の表示態様の変更（「／／6：SU2リーチ予告領域モーション削除」、「／／8：SU3リーチ予告領域モーション登録」）と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／9：ウェイト（6フレーム）」）。

50

これにより、図58(g)に示すように、第1擬似連予告画像および第1リーチ予告画像の色が変化する。

次いで、図57に示すように、第1リーチ予告画像の表示態様を変更して（「／／10：SU3リーチ予告領域モーション削除」、「／／11：リーチ予告領域選択モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／12：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図58(g)に示すように、第1リーチ予告画像が太枠で囲まれる。

【0356】

次いで、図57に示すように、期待度示唆画像の削除（「／／13：SU1モーション削除」）と、第1擬似連予告画像の削除（「／／14：SU3擬似連領域モーション登録」）と、第1リーチ予告画像の削除（「／／15：リーチ予告領域選択モーション削除」）と、を行い、リーチ演出の発生確定を予告（報知）する第2リーチ予告画像を表示して（「／／16：リーチ予告領域確定モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／17：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図59(d)に示すように、期待度示唆画像、第1リーチ予告画像、および第1擬似連予告画像が消えるとともに第2リーチ予告画像が表示されて、リーチ確定演出が実行される。

次いで、図57に示すように、第2リーチ予告画像を削除し（「／／18：リーチ予告領域確定モーション削除」）、リーチ表示を表示して（「／／19：リーチ表示モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／20：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図59(e)に示すように、第2リーチ予告画像が消えて並行予告演出が終了し、リーチ表示（この例では「リーチ」という文字）が表示される。

次いで、図57に示すように、リーチ表示を削除して（「／／21：リーチ表示モーション削除」）、ステップアップ予告演出を終了する（「／／22：終了」）。これにより、図59(f)に示すように、リーチ表示が消えて、リーチ演出に移行する。

【0357】

図60は、本実施形態においてステップアップ予告B時に使用するシナリオテーブルの一例を示す図である。具体的には、図60は、変動開始時予告演出の予告グループとして「ステップアップ予告B」が選択された場合であって、予告パターンとして「シナリオテーブル3：SU3予告（擬似連予告）」が選択された場合に設定される予告パターン（シナリオテーブル）である。

また、図61は、本実施形態における予告演出（ステップアップ予告B）の一例を示す図である。

【0358】

演出制御装置300は、図61(a)に示すように、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを開始してから所定時間が経過すると、ステップアップ予告演出を開始する。具体的には、図60に示すように、まず、特別結果（大当たり）となる期待度を予告する期待度示唆画像の表示（「／／0：SU1モーション登録」）と、擬似連演出の発生を予告する第1擬似連予告画像の表示（「／／1：SU1擬似連領域モーション登録」）と、リーチ演出の発生を予告する第1リーチ予告画像の表示（「／／2：SU1リーチ予告領域モーション登録」）と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／3：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図61(b)に示すように、表示装置41の中変動表示領域、左変動表示領域、および右変動表示領域にそれぞれ期待度示唆画像、第1擬似連予告画像、および第1リーチ予告画像が表示されて、並行予告演出が開始される。

そして、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル1：SU1予告」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続せずに、例えば図61(c)に示すように、期待度示唆画像、第1擬似連予告画像、および第1リーチ予告画像の表示態様を変化させた後、図柄確定（はずれ）演出、リーチ演出、または擬似連演出を実行する。

【0359】

一方、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル2：SU2予告」、「シナリオテーブル3：SU3予告（擬似連予告）」、または「シナリオテーブル4：

S U 3 予告（リーチ予告）」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続する。具体的には、図 6 0 に示すように、期待度示唆画像の表示態様の変更（「／／4：S U 1 モーション削除」、「／／7：S U 2 モーション登録」と、第 1 擬似連予告画像の表示態様の変更（「／／5：S U 1 擬似連領域モーション削除」、「／／8：S U 2 擬似連領域モーション登録」と、第 1 リーチ予告画像の表示態様の変更（「／／6：S U 1 リーチ予告領域モーション削除」、「／／9：S U 2 リーチ予告領域モーション登録」と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／10：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図 6 1（d）に示すように、期待度示唆画像内、第 1 擬似連予告画像内、および第 1 リーチ予告画像内の文字が変化する。

そして、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル 2：S U 2 予告」が選択された場合には、ステップアップ予告演出を継続せずに、例えば図 6 1（e）に示すように、期待度示唆画像、第 1 擬似連予告画像、および第 1 リーチ予告画像の表示態様を変化させた後、図柄確定（はずれ）演出、リーチ演出、または擬似連演出を実行する。

【0360】

一方、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル 3：S U 3 予告（擬似連予告）」が選択された場合には、図 6 0 に示すように、期待度示唆画像の表示態様の変更（「／／11：S U 2 モーション削除」、「／／14：S U 3 モーション登録」と、第 1 擬似連予告画像の表示態様の変更（「／／12：S U 2 擬似連領域モーション削除」、「／／15：S U 3 擬似連領域モーション登録」と、第 1 リーチ予告画像の表示態様の変更（「／／13：S U 2 リーチ予告領域モーション削除」、「／／16：S U 3 リーチ予告領域モーション登録」と、を行って、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／17：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図 6 1（f）に示すように、期待度示唆画像内、第 1 擬似連予告画像内、および第 1 リーチ予告画像内の文字が変化するとともに、第 1 擬似連予告画像および第 1 リーチ予告画像の色が変化する。

次いで、図 6 0 に示すように、第 1 擬似連予告画像の表示態様を変更して（「／／18：S U 3 擬似連領域モーション削除」、「／／19：擬似連領域選択モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／20：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、図 6 1（f）に示すように、第 1 擬似連予告画像が太枠で囲まれる。

【0361】

次いで、図 6 0 に示すように、期待度示唆画像の削除（「／／21：S U 3 モーション削除」と、第 1 リーチ予告画像の削除（「／／22：S U 3 リーチ予告領域モーション登録」と、第 1 擬似連予告画像の削除（「／／23：擬似連領域選択モーション削除」と、を行い、擬似連演出の発生確定を予告する第 2 擬似連予告画像を表示して（「／／24：擬似連領域確定モーション登録」）、ウェイト時間値（6）を設定する（「／／25：ウェイト（6フレーム）」）。これにより、期待度示唆画像、第 1 リーチ予告画像、および第 1 擬似連予告画像が消えると同時に第 2 擬似連予告画像が表示されて、擬似連確定演出が実行される。

次いで、図 6 0 に示すように、第 2 擬似連予告画像を削除して（「／／26：擬似連領域確定モーション削除」）、ステップアップ予告演出を終了する（「／／27：終了」）。これにより、第 2 擬似連予告画像が消えて並行予告演出が終了し、擬似連演出に移行する。

【0362】

また、変動開始時予告演出の予告パターンとして「シナリオテーブル 4：S U 3 予告（リーチ予告）」が選択された場合には、期待度示唆画像の表示態様の変更と、第 1 擬似連予告画像の表示態様の変更と、第 1 リーチ予告画像の表示態様の変更と、を行って、ウェイト時間値を設定する。これにより、図 6 1（g）に示すように、期待度示唆画像内、第 1 擬似連予告画像内、および第 1 リーチ予告画像内の文字が変化するとともに、第 1 擬似連予告画像および第 1 リーチ予告画像の色が変化する。

次いで、第 1 リーチ予告画像の表示態様を変更して、ウェイト時間値を設定する。これ

10

20

30

40

50

により、図 6 1 (g) に示すように、第 1 リーチ予告画像が太枠で囲まれる。

【0363】

次いで、期待度示唆画像の削除と、第 1 擬似連予告画像の削除と、第 1 リーチ予告画像の削除と、を行い、リーチ演出の発生確定を予告する第 2 リーチ予告画像を表示して、ウェイト時間値を設定する。これにより、期待度示唆画像、第 1 リーチ予告画像、および第 1 擬似連予告画像が消えると同時に第 2 リーチ予告画像が表示されて、リーチ確定演出が実行される。

次いで、第 2 リーチ予告画像を削除し、リーチ表示を表示して、ウェイト時間値を設定する。これにより、第 2 リーチ予告画像が消えて並行予告演出が終了し、リーチ表示が表示される。

10

次いで、リーチ表示を削除して、ステップアップ予告演出を終了する。これにより、リーチ表示が消えて、リーチ演出に移行する。

【0364】

すなわち、演出制御装置 300 が、予告演出実行手段（演出制御装置 300）によって並行して実行された第 1 予告演出（本実施形態の場合、擬似連予告演出）及び第 2 予告演出（本実施形態の場合、リーチ予告演出）のうち何れかを選択する予告演出選択手段をなす。

また、演出制御装置 300 が、予告演出選択手段（演出制御装置 300）によって選択された予告演出に対応する事象を発生させる事象発生手段をなす。本実施形態の場合、選択された予告演出が擬似連予告演出の場合には、擬似連演出を発生させ、選択された予告演出がリーチ予告演出の場合には、リーチ演出を発生させる。

20

【0365】

また、予告演出実行手段（演出制御装置 300）は、並行予告演出として、所定の予告演出画像を表示装置 41 に表示し、当該予告演出画像の表示態様を所定のタイミングで変化させる演出を実行可能である。

予告演出画像は、第 1 の事象の発生を予告する第 1 予告演出画像（本実施形態の場合、擬似連予告画像（第 1 擬似連予告画像、第 2 擬似連予告画像））と、第 2 の事象の発生を予告する第 2 予告演出画像（本実施形態の場合、リーチ予告画像（第 1 リーチ予告画像、第 2 リーチ予告画像））と、を含む。

そして、本実施形態の場合、「ステップアップ予告 A」が選択された場合には、「ステップ 2 (SU2)」から「ステップ 3 (SU3)」へとステップアップするタイミングと、「ステップ 3」から「確定演出（擬似連確定演出、リーチ確定演出）」へと移行するタイミングと、に予告演出画像の表示態様が変化する。

30

また、「ステップアップ予告 B」が選択された場合には、「ステップ 1 (SU1)」から「ステップ 2 (SU2)」へとステップアップするタイミングと、「ステップ 2」から「ステップ 3 (SU3)」へとステップアップするタイミングと、「ステップ 3」から「確定演出（擬似連確定演出、リーチ確定演出）」へと移行するタイミングと、に予告演出画像の表示態様が変化する。

【0366】

また、予告演出実行手段（演出制御装置 300）は、予告演出選択手段（演出制御装置 300）によって第 1 予告演出（本実施形態の場合、擬似連予告演出）が選択された場合には、第 1 予告演出画像（本実施形態の場合、擬似連予告画像）の表示態様を、第 2 予告演出画像（本実施形態の場合、リーチ予告画像）の表示態様よりも多くのタイミングで変化させ、予告演出選択手段（演出制御装置 300）によって第 2 予告演出（本実施形態の場合、リーチ予告演出）が選択された場合には、第 2 予告演出画像の表示態様を、第 1 予告演出画像の表示態様よりも多くのタイミングで変化させる。

40

具体的には、本実施形態の場合、擬似連予告演出が選択された場合には、擬似連確定演出に移行する際、リーチ予告画像は変化せずに（すなわち、第 1 リーチ予告画像から第 2 リーチ予告画像に変化せずに）消えるが、擬似連予告画像は変化する（すなわち、第 1 擬似連予告画像から第 2 擬似連予告画像に変化する）。したがって、擬似連予告演出が選択

50

された場合、擬似連予告画像の表示態様は、リーチ予告画像の表示態様よりも多くのタイミングで変化しているため、どちらの予告演出が選択されたのかが分かりやすい。

また、リーチ予告演出が選択された場合には、リーチ確定演出に移行する際、擬似連予告画像は変化せずに（すなわち、第1擬似連予告画像から第2擬似連予告画像に変化せずに）消えるが、リーチ予告画像は変化する（すなわち、第1リーチ予告画像から第2リーチ予告画像に変化する）。したがって、リーチ予告演出が選択された場合、リーチ予告画像の表示態様は、擬似連予告画像の表示態様よりも多くのタイミングで変化しているため、どちらの予告演出が選択されたのかが分かりやすい。

【0367】

本実施形態の場合、ステップアップ予告Aで出現する期待度示唆画像は、図62(a)に示すように、当該画像の色によって大当たり期待度を予告（示唆）するようになっている。

10

なお、図58に示すように、「ステップ1(SU1)」で出現した期待度示唆画像の色によって大当たり期待度を予告するように構成することも可能であるし、ステップアップ時（すなわち、「ステップ1」から「ステップ2(SU2)」へとステップアップするときや、「ステップ2」から「ステップ3(SU3)」へとステップアップするとき）に、期待度示唆画像の色を変化させて、最終的な期待度示唆画像の色によって大当たり期待度を予告するように構成することも可能である。

また、期待度示唆画像内に、残りのステップアップ回数を報知する文字（例えば、「あと1回！」等）を表示するようにしてもよい。これにより、期待度示唆画像によって、大当たり期待度を予告することができるだけでなく、残りのステップアップ回数も報知することが可能となる。

20

【0368】

また、本実施形態の場合、ステップアップ予告Bで出現する期待度示唆画像は、図62(b)に示すように、当該画像内の文字によって大当たり期待度を予告するようになっている。

なお、「ステップ1(SU1)」で出現した期待度示唆画像内の文字によって大当たり期待度を予告するように構成することも可能であるし、図61に示すように、ステップアップ時に、期待度示唆画像内の文字を変化させて、最終的な期待度示唆画像内の文字（図61の場合「熱！」）によって大当たり期待度を報知するように構成することも可能である。

30

また、期待度示唆画像内に、残りのステップアップ回数を報知する文字を表示するようにしてもよい。

【0369】

図63は、本実施形態の遊技機10における、ステップアップ予告演出中の動作の一例を説明するためのタイミングチャートである。

特図変動表示ゲーム（すなわち、特図1表示器51または特図2表示器52における特別図柄を変動表示させる特図変動表示ゲームと、表示装置41における装飾図柄を変動表示させる飾り特図変動表示ゲーム）の開始から所定時間が経過すると、ステップアップ予告演出が開始される。

【0370】

40

ステップアップ予告A(SU予告A)が選択された場合、「ステップ1」の段階では、表示装置41の中変動表示領域(SU第1領域)のみに画像が表示される。本実施形態の場合、中変動表示領域に期待度示唆画像が表示され、この期待度示唆画像の表示態様は、ステップアップしても、変化しないようになっている。

次いで、「ステップ1」から「ステップ2」へとステップアップするタイミングで、表示装置41の左変動表示領域(SU第2領域)に擬似連予告画像（具体的には、第1擬似連予告画像）が表示されるとともに、表示装置41の右変動表示領域(SU第3領域)にリーチ予告画像（具体的には、第1リーチ予告画像）が表示される。

次いで、「ステップ2」から「ステップ3」へとステップアップするタイミングで、表示装置41の左変動表示領域(SU第2領域)に表示されている擬似連予告画像の表示態

50

様と、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されているリーチ予告画像の表示態様と、が変化する。

【0371】

次いで、擬似連演出またはリーチ演出の発生を予告（報知）する示唆内容報知が行われる。

具体的には、擬似連演出の発生を予告する場合には、図 6 3 に示すように、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されていた期待度示唆画像と、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されていたリーチ予告画像と、が消去されて、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されていた擬似連予告画像の表示態様に変化（具体的には、第 1 擬似連予告画像から第 2 擬似連予告画像へと変化）する。これにより、擬似連演出の発生確定を予告する第 2 擬似連予告画像の表示（示唆内容報知）が行われて、擬似連演出に移行する。

10

また、リーチ演出の発生を予告する場合には、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されていた期待度示唆画像と、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されていた擬似連予告画像と、が消去されて、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されていたリーチ予告画像の表示態様に変化（具体的には、第 1 リーチ予告画像から第 2 リーチ予告画像へと変化）する。これにより、リーチ演出の発生確定を予告する第 2 リーチ予告画像の表示（示唆内容報知）が行われて、リーチ演出に移行する。

【0372】

20

また、ステップアップ予告 B（SU 予告 B）が選択された場合には、「ステップ 1」の段階で、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に期待度示唆画像が表示され、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に擬似連予告画像（具体的には、第 1 擬似連予告画像）が表示され、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）にリーチ予告画像（具体的には、第 1 リーチ予告画像）が表示される。

次いで、「ステップ 1」から「ステップ 2」へとステップアップするタイミングで、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されている期待度示唆画像の表示態様と、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されている擬似連予告画像の表示態様と、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されているリーチ予告画像の表示態様と、が変化する。

30

次いで、「ステップ 2」から「ステップ 3」へとステップアップするタイミングで、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されている期待度示唆画像の表示態様と、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されている擬似連予告画像の表示態様と、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されているリーチ予告画像の表示態様と、が変化する。

【0373】

次いで、擬似連演出またはリーチ演出の発生を予告（報知）する示唆内容報知が行われる。

具体的には、擬似連演出の発生を予告する場合には、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されていた期待度示唆画像と、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されていたリーチ予告画像と、が消去されて、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されていた擬似連予告画像の表示態様に変化（具体的には、第 1 擬似連予告画像から第 2 擬似連予告画像へと変化）する。これにより、擬似連演出の発生確定を予告する第 2 擬似連予告画像の表示（示唆内容報知）が行われて、擬似連演出に移行する。

40

また、リーチ演出の発生を予告する場合には、図 6 3 に示すように、表示装置 4 1 の中変動表示領域（SU 第 1 領域）に表示されていた期待度示唆画像と、表示装置 4 1 の左変動表示領域（SU 第 2 領域）に表示されていた擬似連予告画像と、が消去されて、表示装置 4 1 の右変動表示領域（SU 第 3 領域）に表示されていたリーチ予告画像の表示態様に変化（具体的には、第 1 リーチ予告画像から第 2 リーチ予告画像へと変化）する。これに

50

より、リーチ演出の発生確定を予告する第2リーチ予告画像の表示（示唆内容報知）が行われて、リーチ演出に移行する。

【0374】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、上述の受信コマンド解析処理における先読み図柄系コマンド処理（ステップC64）の詳細について説明する。

図64に示すように、先読み図柄系コマンド処理において、演出制御装置300は、まず、最新保留情報は特図1保留であるかを判定する（ステップC301）。すなわち、今回受信した最新の先読み図柄コマンドが第1始動記憶に関するものであるかを判定する。

【0375】

最新保留情報は特図1保留である場合（ステップC301；Y）、すなわち第1始動記憶に関するものである場合には、今回受信した最新の先読み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し（ステップC302）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップC304）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

一方、最新保留情報は特図1保留でない場合（ステップC301；N）、すなわち第2始動記憶に関するものである場合には、今回受信した最新の先読み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し（ステップC303）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップC304）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

ステップC304で先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットするのは、先読み図柄コマンドと先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）とがセット（ペア）のためである。

【0376】

〔先読み変動系コマンド処理〕

次に、上述の受信コマンド解析処理における先読み変動系コマンド処理（ステップC66）の詳細について説明する。

図65に示すように、先読み変動系コマンド処理において、演出制御装置300は、まず、先読み変動コマンド受信待ち中であるかを判定する（ステップC401）。ここでは、上述の先読み図柄系コマンド処理で設定される先読み変動コマンド受信待ちフラグがある場合に受信待ち中と判定するようになっている。

先読み変動コマンド受信待ち中でない場合（ステップC401；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、先読み変動コマンド受信待ち中である場合（ステップC401；Y）は、先読み変動コマンド受信待ちフラグをクリアする（ステップC402）。

【0377】

その後、ステップC403～C406の処理では、遊技制御装置100から受信した先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）を、演出制御装置300での処理に便利ように変換する処理を行う。

まず、最新保留情報の図柄の保留数に対応する先読み変動MODE変換テーブルを設定する処理（ステップC403）を行って、今回受信した先読み変動系コマンドに対応する始動記憶の特図種別（特図1又は特図2）の情報と当該特図種別の現在の保留数とに応じて、MODEを変換するためのMODE変換テーブルを設定する。

次いで、設定したMODE変換テーブルを参照して、先読み変動コマンドのMODEに対応するサブ内先読み変動コマンドMODEを取得する（ステップC404）。

次いで、先読み変動ACT変換テーブルを設定して（ステップC405）、先読み変動コマンドのACTに対応するサブ内先読み変動コマンドACTを取得する（ステップC406）。

【0378】

MODEには前半変動の情報が含まれているが、このMODEに基づき設定される前半

10

20

30

40

50

変動の内容や時間は判定時における保留数によって変化するので、事前判定時の判定と特図変動表示ゲーム開始時の判定とで判定結果が異なる場合がある。

よって、判定時の保留数に影響されずに先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにするために、現在の保留数に応じた変換態様でMODEを変換し、判定時の保留数によらずに共通して扱うことができるようにしている。

例えば、リーチなしはずれ変動であって保留の状況によっては短い前半変動時間になる可能性があるものや、リーチなしはずれ変動であって保留の状況にかかわらず長い前半変動時間となるもののよう、先読み予告演出の設定で考慮する事項で分けしたMODEに変換しておき、先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにする。

【0379】

また、ACTにはリーチの有無やリーチの種類などの後半変動の情報が含まれている。このACTに基づき設定される後半変動の内容は判定時の保留数によって変化することはない。

しかし、例えばノーマルリーチでも、最終停止図柄がリーチ図柄の1コマ手前で停止するはずれと、1コマ先で停止するはずれと、当りの場合とが設定されているように、同種のリーチでも様々な態様があり、このそれぞれに対応したACTが設定されているため、値の範囲が広いものとなっている。

このため、同一系統のリーチに対応するACTを同一のACTに変換することで数を減らし、先読み予告演出の処理におけるチェックなどの処理負担を軽減するようにしている。

【0380】

次いで、変換後のMODE、ACTは共に0以外であるかを判定する（ステップC407）。

変換後のMODE、ACTは共に0以外でない場合（ステップC407；N）は、異常なコマンド値であるので先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、変換後のMODE、ACTは共に0以外である場合（ステップC407；Y）は、変換後コマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（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）にセーブして（ステップC408）、MODEとACTの組合せ（コマンド組合せ）が正常であるかを判定する先読みコマンド整合チェック処理（ステップC409）を行う。

【0381】

先読みコマンド整合チェック処理（ステップC409）の結果、コマンド組合せが正常でない場合（ステップC410；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、コマンド組合せが正常である場合（ステップC410；Y）は、先読み予告演出の実行を抽選する先読み抽選処理（ステップC411）を行い、先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップC412）。

【0382】

そして、先読み予告演出を発生しない場合（ステップC412；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、先読み予告演出を発生する場合（ステップC412；Y）は、当該発生する先読み予告演出（すなわち、先読み抽選処理（ステップC411）で選出された先読み予告演出）が、直ちに開始する演出であるかを判定する（ステップC413）。直ちに開始する演出とは、例えば、表示装置41に表示される飾り特図始動記憶表示83の表示態様を現時点から変更する先読み予告演出である。また、直ちに開始しない演出とは、特図変動表示ゲームの実行中に行う先読み予告演出であって、複数の特図変動表示ゲームに亘り連続で特定の演出やリーチ状態を発生させる演出や、変動表示中に登場するキャラクタによって予告を行う演出、飾り特図始動記憶表示83の表示態様を現時点よりも後のタイミングで変更する先読み予告演出などである。なお、このような直ちに開始しない演出の実行を開始するタイミングとしては、特図変動表示ゲームの実行中であればその特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームの実行が開始されるタイミングなどが該当する。

10

20

30

40

50

【0383】

直ちに開始する演出でない場合（ステップC413；N）は、先読み変動系コマンド処理を終了する。この場合は、先読み予告演出を実行する特図変動表示ゲームの開始時などに予告の設定を行う。

一方、直ちに開始する演出である場合（ステップC413；Y）は、選出された先読み予告演出に対応するシナリオレイヤー番号を準備し（ステップC414）、選出された先読み予告演出に対応するシナリオ用データテーブルのアドレスを準備して（ステップC415）、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【0384】

〔先読み抽選処理〕

次に、上述の先読み変動系コマンド処理における先読み抽選処理（ステップC411）の詳細について説明する。

図66に示すように、先読み抽選処理において、演出制御装置300は、まず、先読み抽選の実行が可能であるかを判定する（ステップC421）。先読み抽選の実行が可能である場合とは、例えば他の先読み予告演出の実行中でない場合である。なお、この条件は任意に設定可能である。

【0385】

先読み抽選の実行が可能である場合（ステップC421；Y）は、最新保留情報（処理対象の保留情報）が特図2保留（第2始動記憶）であるかを判定し（ステップC422）、特図2保留である場合（ステップC422；Y）は、特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで先読み予告演出可能な演出モード中であることを判定する（ステップC423）。本実施形態において、先読み予告演出可能な演出モードとは、時短状態中の演出モードである。

【0386】

特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで先読み予告演出可能な演出モード中でない場合（ステップC423；N）は、先読み抽選処理を終了する。

一方、特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで先読み予告演出可能な演出モード中である場合（ステップC423；Y）や、最新保留情報（処理対象の保留情報）が特図2保留でない場合（ステップC422；N）は、先読み制御領域を全て0クリアして（ステップC424）、最新保留の特図（処理対象の保留と同種別（特図1又は特図2））の全保留の先読み変動コマンドをロードする（ステップC425）。

【0387】

次いで、各保留の先読み結果から各保留に基づく変動（特図変動表示ゲーム）の内容が先読み予告演出を実行可能であることを確認する先読み変動組合せ確認処理（ステップC426）を行って、先読み予告演出を行える変動の組合せであることを判定する（ステップC427）。

先読み予告演出を行える変動の組合せでない場合（ステップC427；N）は、先読み抽選処理を終了する。先読み予告演出を行える変動の組合せでない場合とは、処理対象の保留よりも前に消化される保留の方が信頼度の高いリーチ演出を行う場合や、処理対象の保留よりも前に消化される保留で大当たりになる場合や、先読み予告演出を行うと演出上の不整合が生じる可能性がある場合などである。なお、この条件は任意に設定可能である。

【0388】

一方、先読み予告演出を行える変動の組合せである場合（ステップC427；Y）は、最新保留（処理対象の保留）の先読み図柄コマンドに対応する先読み抽選グループアドレステーブルを取得して（ステップC428）、取得した先読み抽選グループアドレステーブルに基づき、先読み変動コマンドのACTに対応する先読み抽選グループテーブルを取得する（ステップC429）。先読み予告演出を行える変動の組合せである場合とは、処理対象の保留よりも前に消化される保留は全てリーチなしではずれとなるものである場合などである。

【0389】

ステップC 4 2 8で参照する先読み図柄コマンドには、結果および当該結果をもたらす確率状態を識別可能な判定結果、すなわち、「低確率状態および高確率状態の何れでもはずれ」、「低確率状態および高確率状態の何れでも大当たり」、「高確率状態でのみ大当たり」のうち何れかの情報が含まれており、これに基づき先読み抽選グループアドレステーブルを取得する。

【0390】

また、ステップC 4 2 9で先読み抽選グループアドレステーブルに基づき取得される先読み抽選グループテーブルには、実行可能な先読み予告演出の種類や選択確率が定義されているが、先読み抽選グループテーブルのうち「高確率状態でのみ大当たり」であった場合に選択されるテーブルには、大当たりを確定的に報知する演出である特定の事前予告演出は含まれていない。

10

これは、第1始動記憶を対象とする先読み予告演出を行っている場合に第2始動記憶が発生し、当該第2始動記憶により大当たりが発生して確率状態が高確率状態から低確率状態に変化する可能性があるためである。すなわち、「高確率状態でのみ大当たり」である第1始動記憶については、先読み予告演出の開始時点では大当たりとなるものであったが、確率状態の変化によりはずれとなってしまうため、大当たりを確定的に報知する演出である特定の事前予告演出は行わないようにしている。

【0391】

次いで、取得したアドレスが未定義データであるかを判定し（ステップC 4 3 0）、未定義データでない場合（ステップC 4 3 0；N）は、先読み予告演出の実行の有無や演出の種類を抽選する乱数抽選処理（先読み予告抽選処理）を行う（ステップC 4 3 1）。

20

乱数抽選処理（ステップC 4 3 1）の結果、先読み予告演出を行わない場合（ステップC 4 3 2；N）は、先読み抽選処理を終了する。なお、取得したアドレスが未定義データである場合（ステップC 4 3 0；Y）も、先読み予告演出を行わない（ステップC 4 3 2；N）として、先読み抽選処理を終了する。

一方、先読み予告演出を行う場合（ステップC 4 3 2；Y）は、最新保留情報（処理対象の保留情報）に基づいて先読み予告演出を実行する特図変動表示ゲームの実行回数である先読み演出回数を設定し（ステップC 4 3 3）、決定された先読み予告演出の実行中フラグをセットして（ステップC 4 3 4）、先読み抽選処理を終了する。

【0392】

30

また、先読み抽選の実行が可能でない場合（ステップC 4 2 1；N）は、最新保留情報（処理対象の保留情報）が特図2保留（第2始動記憶）であるかを判定し（ステップC 4 3 5）、特図2保留でない場合（ステップC 4 3 5；N）は、先読み抽選処理を終了する。

一方、特図2保留である場合（ステップC 4 3 5；Y）は、特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで割込み演出を行う先読み予告演出の実行中であるかを判定する（ステップC 4 3 6）。特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで割込み演出を行う先読み予告演出とは、特図1保留（第1始動記憶）に基づく先読み予告演出であって、割り込んで実行される特図2保留に基づく特図変動表示ゲームに関連した演出を実行可能な先読み予告演出である。

40

【0393】

特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで割込み演出を行う先読み予告演出の実行中でない場合（ステップC 4 3 6；N）は、先読み抽選処理を終了する。

一方、特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで割込み演出を行う先読み予告演出の実行中である場合（ステップC 4 3 6；Y）は、特図2保留数に対応する先読み制御領域に、実行中の先読み演出情報をセーブして（ステップC 4 3 7）、先読み抽選処理を終了する。ステップC 4 3 7では、特図2保留に基づく特図変動表示ゲームで行うこととなる実行中の先読み予告演出に関連した演出が設定される。このような演出としては、例えば実行中の先読み予告演出に矛盾を生じさせないようにする演出を設定する。

【0394】

50

次に、特定の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおける特定の事象の発生時期を示唆又は報知する時期報知演出について説明する。この時期報知演出は先読み予告演出の一つであり、ここでは、飾り特図始動記憶表示 8 3 の表示態様を変化させることで行うようにしている。

【0395】

図 6 7 には表示装置 4 1 での表示例を示した。表示領域の中央には飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部 8 1 が設けられる。ここでは、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【0396】

表示領域の下部には第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 を表示する始動記憶表示領域 8 2 が設けられる。この始動記憶表示領域 8 2 では、下段に第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 が一列に並んで表示され、上段に第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 が一列に並んで表示される。飾り特図始動記憶表示 8 3 は、始動記憶と一対一に対応して記憶順に並んでおり、各特図に対応する列において左端の飾り特図始動記憶表示 8 3 が最先に記憶された始動記憶に対応するものであり、消化される毎に左へ移行するようになっている。ここでは、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶にそれぞれ 4 つずつの始動記憶があることを示した状態となっている。なお、始動記憶表示領域 8 2 における飾り特図始動記憶表示 8 3 の表示形態はこれに限らず、例えば、第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 の一部と第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 の一部が重なるように表示しても良い。

【0397】

表示領域の左下部であって始動記憶表示領域 8 2 の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する変動中記憶表示部 8 4 が設けられる。この変動中記憶表示部 8 4 には、特図変動表示ゲームの開始時に当該特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 が移行し、当該飾り特図始動記憶表示 8 3 から変化した変動中記憶表示 8 5 が表示される。この変動中記憶表示 8 5 の表示態様により、実行される特図変動表示ゲームの結果や変動パターン等を示唆又は報知するようになっている。

【0398】

これらの表示制御は演出制御装置 3 0 0 が制御するようになっている。すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）に記憶される始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 を表示装置 4 1 に表示する始動記憶表示制御手段をなす。また、演出制御装置 3 0 0 が、実行中の特図変動表示ゲームに対応した飾り特図始動記憶表示 8 3 を変動中記憶表示 8 5 として表示装置 4 1 に表示する変動中記憶表示制御手段をなす。

【0399】

図 6 8 には、時期報知演出の一例を示した。ここでは、図 6 8（a）に示すように第 1 始動記憶が 4 つある状態で特図 1 変動表示ゲームが実行されている状態となっている。そして所定のタイミングとなると時期報知演出が開始され、図 6 8（b）に示すように予告対象となる始動記憶に対応した飾り特図始動記憶表示 8 3 にタイマ表示 8 6 がなされる。

【0400】

タイマ表示 8 6 は、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて、当該特図変動表示ゲームの開始から特定の事象が発生するまでの時間を示すものである。ここでは「分：秒」で時間を示すようになっており、例えば図 6 8（b）ではタイマ表示 8 6 の時間値として 3 分 0 0 秒が示されている。つまり予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始から 3 分 0 0 秒後に特定の事象が発生することを示している。なお、この時点では特定の事象が何であるかは報知されていないが報知するようにしても良い。

【0401】

このタイマ表示 8 6 の時間値は、時間の経過によって特定の事象の発生までの時間が減

少することに同期して時間値を減少させるカウントダウン表示を行い、時間値が0（「00：00」）となるタイミングで特定の事象が発生するようになっている。ここでは1秒を単位として時間値を減少させるカウントダウン表示を行う。なお、図68（b）の時点では予告対象となる特図変動表示ゲームは開始されていないのでタイマ表示86のカウントダウン表示は行われずに停止した状態となっている。

【0402】

その後、図68（c）に示すように実行中の特図変動表示ゲームが終了し、図68（d）に示すように次の特図変動表示ゲームが開始される。この新たな特図変動表示ゲームの開始に伴い、左端に位置していた飾り特図始動記憶表示83が変動中記憶表示部84へ移行するとともに、他の飾り特図始動記憶表示83は左隣的位置へ移行する。このときタイマ表示86も対象の飾り特図始動記憶表示83の移動に伴って移動する。

10

【0403】

そして、図68（e）に示すように実行中の特図変動表示ゲームが終了し、図68（f）に示すように時期報知演出の対象となっている特図変動表示ゲームが開始される。この特図変動表示ゲームの開始に伴い、左端に位置していた飾り特図始動記憶表示83が変動中記憶表示部84へ移行するとともに、他の飾り特図始動記憶表示83は左隣的位置へ移行する。このときタイマ表示86も対象の飾り特図始動記憶表示83の移動に伴って変動中記憶表示部84に移動し、当該飾り特図始動記憶表示83から変化した変動中記憶表示85で表示される。

【0404】

20

また、対象となる特図変動表示ゲームの開始からタイマ表示86においてカウントダウン表示が開始され、図68（g）に示すように特図変動表示ゲームの進行に伴いタイマ表示86の時間値は減少する。そして、図68（h）に示すようにタイマ表示86の時間値が0となると特定の事象が発生する。ここでは、リーチ演出が発展することの報知を特定の事象とし、その発生時期を報知していたものである。

【0405】

このような時期報知演出を行うことで、特定の事象の発生までの時間から演出内容や特別結果となる可能性の高さを予測でき、特図変動表示ゲームに対する期待感を持たせることができ遊技の興趣を高めることができる。すなわち、タイマ表示86の時間値が大きければこの後に期待度の高い演出（長いリーチなど）が行われることが期待でき、特別結果となる可能性が高いことが予測できる。さらに、カウントダウン表示を行うことで遊技者の期待感を徐々に高め、特定の事象の発生までの興趣を高めることができる。

30

【0406】

〔予告時間算出処理〕

図69には、上記のような時期報知演出を行うための予告時間算出処理（ステップC264、図54参照）での処理を示した。時期報知演出の開始が決定された際には、時期報知演出のためのシナリオテーブルが設定される。このシナリオテーブルでは、オペコードとして予告時間算出コードが設定されており、これに基づき予告時間算出処理が行われる。

【0407】

40

この予告時間算出処理では、まず、予告対象保留のゲームでの開始から特定の事象の発生までの予定時間を算出して報知時間1とする（ステップC501）。この予定時間は、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームについての先読み情報に含まれる変動パターンの情報から算出することができる。そして、算出された報知時間1に対応する時間値を表示用領域にセーブする（ステップC502）。これにより、タイマ表示86に時間値が表示されるようになる。

【0408】

その後、現在の変動の残り時間と、予告対象保留以外の各保留の変動予定時間（変動後の表示時間を含む）を加算して待機時間1とする（ステップC503）。現在の変動の残り時間とは、現在実行中の特図変動表示ゲームの残り変動時間である。また、予告対象保

50

留以外の各保留とは、予告対象となる始動記憶よりも前に消化される各始動記憶である。変動予定時間とは、各始動記憶についての先読み情報に含まれる変動パターンの情報から算出する変動時間である。また、変動後の表示時間とは結果を停止表示する時間である。ここではこれらの時間を全て加算して待機時間1とする。すなわち待機時間1は、現時点から予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが開始されるまでの時間である。

【0409】

そして、待機時間1を可変ウェイトタイマ領域にセーブして（ステップC504）、予告時間算出処理を終了する。以上の処理により、予告対象の特図変動表示ゲームが開始されるまでタイマ表示86の時間値として報知時間1が表示された状態が維持されるように設定される。

10

【0410】

なお、報知時間1については、予告時間算出処理を行う時点では変動パターンが確定していないため予定時間となっている。また、待機時間1についても同様に、現在実行中の特図変動表示ゲームの残り変動時間以外は変動パターンが確定していないため変動時間が未定であり予定時間となっている。これは開始時の始動記憶数により選択される変動パターンが異なる場合などがあるためである。

【0411】

これらの予定時間としては、予告時間算出処理を行う時点で得られている先読み情報に基づき、設定され得る変動時間のうち最も短い又は長い変動時間を設定するようにしても良いし、平均値を設定するようにしても良い。また、設定され得る変動時間に関係なく規定値を設定して大まかな時間を設定するようにしても良い。そして、各始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始に伴い変動パターンが確定することで予定時間との差異が生じた場合には、これに応じて設定されている時間値を所定のタイミングで増減させるようにする。すなわち、演出制御装置300に、予定時間として設定した時間と実際の時間とが異なる場合に、両者の差分を算出する時間調整手段を備えるようにする。

20

【0412】

もちろん予告時間算出処理を行う時点で変動パターンが確定していれば、これに基づき確定した時間を設定可能である。例えば、遊技制御装置100において時期報知演出を行うことを決定するようにし、時期報知演出にかかわる全ての特図変動表示ゲームについて変動パターンを確定して、その結果を演出制御装置300に通知するようにすれば、正確な時間値を設定することが可能である。

30

【0413】

そして、時期報知演出のためのシナリオテーブルでは、上記の待機時間1が設定された可変ウェイトタイマがタイムアップすることにより、報知時間1を新たに可変ウェイトタイマ領域にセーブして計時を開始するように設定されている。さらに、表示用領域についても可変ウェイトタイマ領域での計時に同期して値を減算するようにし、タイマ表示86に表示した時間値のカウントダウン表示が行われるように設定されている。

【0414】

また、所定のタイミングで可変ウェイトタイマ領域の値を特定の事象の発生までの正確な時間値に更新するように設定されている。なお、タイマ表示86の時間値の更新は、後述する種々の演出表示を行うために必要なタイミングで更新するように設定されている。その後、報知時間1が設定された可変ウェイトタイマがタイムアップすることにより、タイマ表示86を終了し、時期報知演出を終了するように設定されている。

40

【0415】

すなわち、演出制御装置300が、変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの時間を算出する算出手段をなすとともに、算出手段による算出結果をタイマ表示86として表示する時間表示手段をなす。また、演出制御装置300が、事前判定手段（遊技制御装置100）の判定結果に基づき、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおける特定の事象の発生時期を示唆又は報知する時期報知演出を実行可能な発生時期報知手段をなす。

【0416】

50

なお、特定の事象としては、上記したようなリーチ演出の発展の他、リーチ状態の発生や結果態様の導出、飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報の仮停止、演出の開始、演出におけるキャラクタの登場、カットイン演出の発生、二以上の異なる演出への分岐、普通変動入賞装置 37 の開放、飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様により先読み結果を報知する始動記憶表示変化予告の開始タイミング、遊技者による演出ボタン 25 の操作タイミングなど、遊技に関するものであればどのようなものでも良い。また、タイマ表示 86 の背景や形状、動作等の表示態様により、特定の事象の種類や内容、当該特定の事象が発生した場合の大当たりとなる可能性の高さ（期待度）などを示唆又は報知するようにしても良い。

【0417】

10

以上のことから、始動領域（始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37）への遊技球の流入に基づき変動表示ゲームを表示可能な変動表示装置（表示装置 41）を備え、変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を実行可能な遊技機において、始動領域への遊技球の流入に基づき変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、始動記憶手段に記憶される始動記憶に基づく変動表示ゲームの情報を、当該変動表示ゲームの実行前に判定する事前判定手段（遊技制御装置 100）と、事前判定手段の判定結果に基づき、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおける特定の事象の発生時期を示唆又は報知する時期報知演出を実行可能な発生時期報知手段（演出制御装置 300）と、を備えることとなる。

20

【0418】

また、始動記憶手段に記憶される始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示 83）を変動表示装置に表示するように構成され、発生時期報知手段は、特定の始動記憶に対応する始動記憶表示において時期報知演出を行うようにしたこととなる。

【0419】

また、実行中の変動表示ゲームに対応した始動記憶表示を変動中記憶表示 85 として変動表示装置に表示するように構成され、発生時期報知手段は、変動中記憶表示 85 において時期報知演出を行うようにしたこととなる。

【0420】

また、発生時期報知手段は、時期報知演出として、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を表示するようにしたこととなる。

30

【0421】

図 70 には、時期報知演出におけるタイマ表示 86 の時間値を調整するための演出の例を示した。図 70（a）に示す例では、キャラクタ 87 がタイマ表示 86 に働きかける表示を行うのに伴ってタイマ表示 86 の時間値が増加する。これと同様の演出でタイマ表示 86 の時間値を減少させる演出を行うこともできる。また、図 70（a）に示すようにタイマ表示 86 が変動中記憶表示 85 に表示されている場合の他、図 70（b）に示すようにタイマ表示 86 が飾り特図始動記憶表示 83 に表示されている場合にも同様の演出を行うことができる。また、図 70（c）に示す例では、キャラクタ 87 がタイマ表示 86 に働きかける表示を行うのに伴ってタイマ表示 86 でのカウントダウン表示が停止する。これにより、タイマ表示 86 の時間値を増加させるのと同じ効果の演出となる。

40

【0422】

なお、時間値の加算や減算の値を予告する予告表示を行った後に加算や減算を行うようにし、予告表示通り加算や減算が行われる場合と行われない場合とがあるようにしても良い。この予告表示として加算の予告表示があった場合には加算が行われることを期待し、減算の予告表示があった場合には減算が行われないことを期待するようになり、より遊技の興趣を高めることができる。

【0423】

また、加算や減算のタイミングは任意に設定可能であるが、タイマ表示 86 の時間値が 0 となる前に加算を行うことが好ましい。また、タイマ表示 86 の時間値が 0 以下となら

50

ないように減算を行うことが好ましい。また、始動記憶の消化毎などのように定期的に加算や減算を実行可能としても良い。このようにした場合は、予告対象の始動記憶の前に消化される始動記憶数が多い方が加算や減算の機会が多くなり、時期報知演出への注目の機会を多くすることができる。さらに、時期報知演出の開始タイミングを決定する際には、予告対象の始動記憶の前に消化される始動記憶がいくつあるかを考慮して決定するようにする。そして、例えば大当たりとなる可能性が高い始動記憶については、当該始動記憶の前に消化される始動記憶が多くなるようにするとともに、加算の回数や加算値を多くすることで遊技者の期待感を高めることができる。

【0424】

また、加算や減算の方法として単純にタイマ表示86の時間値を変化させるだけでなく、所定期間にわたりタイマ表示86でのカウントダウン表示の速度を変化させるようにして加算や減算に相当する表示としても良い。加算に相当する表示ではタイマ表示86でのカウントダウン表示の速度を低下（例えば2秒毎に秒数に相当する値を1減算）させ、減算に相当する表示ではタイマ表示86でのカウントダウン表示の速度を増加（例えば0.5秒毎に秒数に相当する値を1減算）させる。また、図70（a）、（b）に示したように単純にタイマ表示86の時間値を変化させることと組み合わせて、大きい時間値を単純に加算した後にカウントダウン表示の速度を増加させるパターンや、小さい時間値を単純に加算した後にカウントダウン表示の速度を低下させるパターンなどを設定可能としても良い。

【0425】

このようにタイマ表示86の時間値を調整する演出は、時期報知演出の開始時にタイマ表示86の時間値として設定した予定時間と実際の実行時間とにずれが生じた場合に行う他、時期報知演出の開始時に意図的に予定時間よりも短い時間をタイマ表示86に表示する仮報知を行い、所定のタイミングでタイマ表示86の時間値を実際の実行時間に応じた値に変更する演出を行う際にも適用可能である。この所定のタイミングは任意に設定可能であるが、例えば遊技者による演出ボタン25の操作タイミングとする。

【0426】

なお、仮報知した状態からさらに仮報知の状態へ移行するようにし、複数段階のタイマ表示86の時間値の変更を経て実際の実行時間に応じた値となるようにしても良い。また、仮報知においては予定時間よりも短い時間とする他、予定時間よりも長い時間とするようにしても良い。また、仮報知を行う際に、予定時間とは関係のない規定値を表示することで仮報知を行うようにしても良い。

【0427】

また、仮報知はタイマ表示86に仮の時間値を表示するものに限られず、演出態様の変更を経て予定時間や実際の実行時間に応じた値が表示され得る状態であることを示す表示を行うことで仮報知とするようにしても良い。例えば、飾り特図始動記憶表示83の色彩や形態、動作を変化させることや、キャラクタや文字、図形などを表示すること、タイマ表示86の時間値として値が未定であることを示す表示（「—：—」や「準備中」など）とすることが挙げられる。

【0428】

以上のことから、発生時期報知手段（演出制御装置300）は、時期報知演出として、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を報知可能であり、当該時期報知演出において、特定の事象の発生までの残り時間とは異なる時間を報知する仮報知を行い、当該仮報知の実行中に操作手段（演出ボタン25、タッチパネル29）が操作されることに基づき特定の事象の発生までの残り時間の報知に変更することが可能であることとなる。

【0429】

図71にも、時期報知演出におけるタイマ表示86の時間値を調整するための演出の例を示した。この演出では、図71（a）に示すようにタイマ表示86がキャラクタ87に変化し、71（b）に示すようにキャラクタ87が爆発して、図71（c）に示すように

破片が散乱した状態となる。その後、図 7 1 (d) に示すように破片が集合し、図 7 1 (e) に示すようにタイマ表示 8 6 に戻る。この際にタイマ表示 8 6 の時間値は、図 7 1 (a) の状態よりも増加した状態となっている。

【0430】

すなわち、タイマ表示 8 6 を一旦消去して再度表示することでタイマ表示 8 6 の時間値を変更するようにしている。変更後の値は元の値より大きくても良いし小さくても良い。ただし、タイマ表示 8 6 の時間値の変更を行わない場合は、図 7 1 (a) から (e) に亘る演出時間の分だけ時間値が減少した状態となる。また、変更の前後での時間値の増加又は減少やその変化量に応じて図 7 1 (a) から (e) に亘る演出の内容を異ならせ、どのような変化が起こるのかを示唆又は報知するようにしても良い。

10

【0431】

なお、図 7 1 (e) のようにタイマ表示 8 6 に戻る際に、元の飾り特図始動記憶表示 8 3 に戻るのではなく、他の飾り特図始動記憶表示 8 3 にタイマ表示 8 6 が移るようにしても良い。この場合は図 7 1 (a) の段階で予告対象ではない始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 でタイマ表示 8 6 を行っておくようにする。また、図 7 1 (d) の状態からタイマ表示 8 6 に戻らず、時期報知演出が終了する場合があっても良い。

【0432】

図 7 2 には、時期報知演出における開始時の演出の例を示した。図 7 2 (a) に示すように始動記憶が存在する状態で遊技が進行している場合に、所定のタイミングで図 7 2 (b) に示すように演出ボタン 2 5 の操作を指示する指示表示 8 8 がなされる。遊技者が指示表示 8 8 に従い演出ボタン 2 5 を操作すると、図 7 2 (c) に示すような時期報知演出と、図 7 2 (d) に示すように特別結果となる期待度を示す期待度報知演出との何れかが開始されるようになっている。

20

【0433】

演出制御装置 3 0 0 では、先読み演出の実行を決定する際に何れの演出を実行するかを決定しており、演出ボタン 2 5 の操作を契機に決定されていた演出を開始する。また、所定の操作可能期間内に演出ボタン 2 5 が操作されなかった場合は演出を行わないようにしても良いし、操作可能期間の経過後に演出を開始するようにしても良い。

【0434】

なお、時期報知演出と期待度報知演出の両方の演出を設定しておき、演出ボタン 2 5 の操作時に抽選により決定した方の演出を行うようにしても良い。また、演出ボタン 2 5 の操作に基づき何れの演出を行うかを決定するとともに決定した演出の設定を行うようにしても良い。また、所定の操作可能期間内に演出ボタン 2 5 が操作された場合に一方の演出を行い、操作されなかった場合に他方の演出を行うようにしても良い。

30

【0435】

また、演出ボタン 2 5 の操作毎に、図 7 2 (c) に示す時期報知演出と図 7 2 (d) に示す期待度報知演出とを相互に切替え可能としても良い。また、指示表示 8 8 がなされた際に一度だけ切り替えができるだけでなく、一定期間は演出ボタン 2 5 の操作毎に時期報知演出と期待度報知演出とを何度でも相互に切替えることができるようにしても良い。

【0436】

すなわち、演出制御装置 3 0 0 が、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームが特別結果となる可能性の高さを示唆又は報知する期待度報知演出を実行可能な期待度報知手段をなす。また、演出制御装置 3 0 0 が、所定条件の成立に基づき時期報知演出と期待度報知演出とを切り替え可能な報知切替手段をなす。

40

【0437】

なお、演出ボタン 2 5 の操作により、時期報知演出や期待度報知演出が予告対象の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンを示唆又は報知する演出に変化するようにしても良い。例えば演出ボタン 2 5 の操作に基づき、時期報知演出におけるタイマ表示 8 6 の時間値が「777」に変化して大当たりとなることを確定的に報知するようにしても良い。

【0438】

50

また、本実施形態の遊技機では、演出ボタン25の他にタッチパネル29を備えているが、タッチパネル29での操作の検出により上記のような処理を行うようにしても良い。後述する説明において演出ボタン25を用いる場合も同様である。さらに、遊技者による操作を検出できるものであれば、演出ボタン25やタッチパネル29に限られずどのようなものでも良い。

【0439】

以上のことから、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン25、タッチパネル29）、を備え、発生時期報知手段（演出制御装置300）は、操作手段が操作されることに基づき時期報知演出を開始するようにしたこととなる。

【0440】

また、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームが特別結果となる可能性の高さを示唆又は報知する期待度報知演出を実行可能な期待度報知手段（演出制御装置300）と、所定条件の成立に基づき時期報知演出と期待度報知演出とを切り替え可能な報知切替手段（演出制御装置300）と、を備えることとなる。

【0441】

また、報知切替手段は、操作手段が操作されることに基づき切り替えを行うようにしたこととなる。

【0442】

図73には、時期報知演出の実行態様の一例を示した。図73（a）に示すように、変動中記憶表示85においてタイマ表示86が表示されている状態で所定のタイミングとなると、図73（b）に示すようにタイマ表示86が変動中記憶表示85の外に移動することが可能となっている。このような移動を行う場合としては、タイマ表示86の時間値が所定値（例えば15秒）以下となった場合が挙げられる。また、移動しない場合よりもタイマ表示86が移動した場合の方が大当たりとなる可能性が高いことを報知するようにしても良い。さらに、移動する際のタイマ表示86の時間値が大きいほど大当たりとなる可能性が高いことを報知するようにしても良い。また、タイマ表示86が飾り特図始動記憶表示83にある状態から移動するようにしても良い。

【0443】

また、図73（c）に示すように、表示装置41とは別にタイマ表示86を表示可能な第2表示装置89を備え、タイマ表示86が第2表示装置89に移動するようにしても良い。この場合に、第2表示装置89を移動可能に構成し、第2表示装置89においてタイマ表示86を行っている場合には表示装置41の前面に重なるようにしても良い。なお、時期報知演出を当初から第2表示装置89で行うようにしても良い。この場合に予告対象の始動記憶を明示しても良いし、しなくても良い。

【0444】

また、図73（d）に示すように、タイマ表示86の移動に伴って、当該タイマ表示86の時間値が0になった時から次の特定の事象が発生するまでの時間を別のタイマ表示86により行うようにしても良い。図73（d）に示す例では、3分後に第1の特定の事象が発生し、さらに1分10秒後に第2の特定の事象が発生することを示唆している。なお、3つ以上のタイマ表示86を行うことも可能である。また、図73（c）に示した第2表示装置を2つ以上設けてそれぞれでタイマ表示86を行っても良い。また、図73（e）に示すように、時期報知演出の当初から又は所定のタイミングから複数のタイマ表示86を行うようにしても良い。

【0445】

図74にも、時期報知演出の実行態様の一例を示した。時期報知演出は複数の始動記憶の各々について実行可能であり、この例では図74（a）に示すように、消化順序が1番目の始動記憶と2番目の始動記憶の各々について時期報知演出がなされている。このように複数の始動記憶の各々について時期報知演出を行っている場合も、それぞれの始動記憶について図74（b）～（d）に示すように単一の始動記憶について時期報知演出を行う場合と同様に演出が行われるようになっている。

10

20

30

40

50

【0446】

また、複数の始動記憶の各々について時期報知演出を行っているように見せかけた異なる演出を実行可能である。この演出では、一の特定の事象の発生までの時間を複数に分割し、分割した時間を複数のタイマ表示86に振り分けて表示するようになっている。

【0447】

このような時期報知演出の場合は、図74(a)に示す複数のタイマ表示86は、消化順序が1番目の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの特定の事象の発生までの時間を分割した時間となっている。そして、図74(b)に示すように予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが開始された後、所定のタイミングで図74(e)に示すように飾り特図始動記憶表示83に表示されていたタイマ表示86が変動中記憶表示85に移動し、図74(f)に示すようにタイマ表示86の時間値が合算されるようになっている。

10

【0448】

このようにすることで、演出のバリエーションを増やすことができ興味を高めることができる。また、複数の始動記憶の各々について時期報知演出を行っている場合に、タイマ表示86の時間値が小さい場合は特図変動表示ゲームの長さが短いことが予想されるので期待感はそれほど高まらないが、時間値が合算されて時間値が大きくなる可能性を持たせることで、遊技者に期待感を持たせることができる。

【0449】

以上のことから、発生時期報知手段(演出制御装置300)は、特定の事象の発生までの残り時間を複数に分割して報知可能であることとなる。また、発生時期報知手段は、所定条件の成立に基づき、複数に分割して報知した残り時間を合算して一つにまとめて報知するようにしたこととなる。

20

【0450】

また、発生時期報知手段は、複数の始動記憶表示(飾り特図始動記憶表示83)及び変動中記憶表示85に、複数に分割した残り時間を振り分けて表示することが可能であることとなる。また、発生時期報知手段は、変動中記憶表示85に表示した時間のみを時間の経過に伴い減少させ、所定条件の成立に基づき始動記憶表示に表示した時間を変動中記憶表示85に表示した時間に合算するようにしたこととなる。

【0451】

図75には、タイマ表示86の時間値を合算する演出の別例を示した。この例では、図75(a)に示すように変動中記憶表示85にタイマ表示86が表示された状態で遊技が進行し、図75(b)に示すようにタイマ表示86の時間値が0となったが特定の事象が発生しない。その後、図75(c)に示すように飾り特図始動記憶表示83にタイマ表示86がなされるとともに、図75(d)に示すようにこれらのタイマ表示86が変動中記憶表示85へ移動し、図75(e)に示すように変動中記憶表示85のタイマ表示86に加算される。そして、遊技が進行してタイマ表示86の時間値が0となると特定の事象が発生するようになっている。

30

【0452】

なお、加算するためのタイマ表示86を飾り特図始動記憶表示83に表示するとしたが、これ以外の場所に表示するようにしても良い。また、単に変動中記憶表示85に表示したタイマ表示86の時間値を増加させるだけでも良い。また、時期報知演出として、特定の事象が発生しないにもかかわらず行ういわゆるガセ演出を行う場合には、図75(b)に示す表示の後に時期報知演出を終了する。図75に示す演出では、ガセ演出であると思わせてから演出を発展させることができ、演出のバリエーションを増やすことができる。

40

【0453】

また、図76にもタイマ表示86の時間値を合算する演出の別例を示した。図76(a)に示すように変動中記憶表示85にタイマ表示86が表示された状態で遊技が進行し、図76(b)に示すように所定のタイミングで他の飾り特図始動記憶表示83にタイマ表示86がなされる。この時点では、図74(c)、(d)に示したように各々の始動記憶

50

について時期報知演出が開始されたようにも見えるし、図74(e)、(f)や図75に示したように実行中の特図変動表示ゲームのタイマ表示86に加算する演出が開始されたようにも見える。

【0454】

しかし、図76(c)に示すように、変動中記憶表示85のタイマ表示86に値が残った状態で実行中の特図変動表示ゲームは終了する。その後、図76(d)に示すように、変動中記憶表示85及び当該変動中記憶表示85のタイマ表示86が残ったまま、変動中記憶表示部84に飾り特図始動記憶表示83が移行し、図76(e)に示すようにタイマ表示86の時間値が合算されて次の特図変動表示ゲームが開始される。

【0455】

10

そして、図76(f)に示すように、当該特図変動表示ゲームも変動中記憶表示85のタイマ表示86に時間値が残った状態で終了し、図76(g)に示すように変動中記憶表示85及び当該変動中記憶表示85のタイマ表示86が残ったまま、変動中記憶表示部84に飾り特図始動記憶表示83が移行してタイマ表示86の時間値が合算され、次の特図変動表示ゲームが開始される。その後、図76(h)に示すようにタイマ表示86の時間値が0となると特定の事象が発生する。

【0456】

すなわち、予告対象の始動記憶よりも前に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでも変動中記憶表示85にタイマ表示86を表示し、当該特図変動表示ゲームで特定の事象が発生するように見せ、その後、タイマ表示86の時間値が次の特図変動表示ゲームに繰り越されるようにする。このようにすることで、予告対象の始動記憶よりも前に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特定の事象が発生する期待感を持たせることができ、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始までの期間の興趣を向上することができる。

20

【0457】

なお、遊技者が演出ボタン25を操作することに基づきタイマ表示86の時間値が合算されるようにしても良い。また、飾り特図始動記憶表示83に表示されたタイマ表示86の時間値が、変動中記憶表示部84とは別の表示領域で合算された後に変動中記憶表示85のタイマ表示86に合算されるようにしても良い。

【0458】

30

また、全ての飾り特図始動記憶表示83にタイマ表示86を行い、特図変動表示ゲームの開始毎に常に変動中記憶表示85への合算を行うようにしても良い。このような演出を行う場合は、大当たりとなる可能性が高い特図変動表示ゲームでは結果態様の導出時などの特定の事象の発生までの時間値となるように、変動中記憶表示85に表示したタイマ表示86の時間値を増加又は減少させる演出を行うようにする。また、大当たりとなる可能性が高い特図変動表示ゲームでない場合は、変動中記憶表示85に表示したタイマ表示86の時間値が0とならないように、変動中記憶表示85に表示したタイマ表示86の時間値を増加する演出を適宜行い、時間値が繰り越されるようにする。

【0459】

また、変動中記憶表示部84で合算を行う演出は、時期報知演出以外でも実現可能である。図77には変動中記憶表示部84で合算を行う演出の一例を示した。ここでは図77(a)に示すように、特図変動表示ゲームの実行中における変動中記憶表示85の表示態様が○<△<☆の順に大当たりとなる可能性が高いことを示すという構成であり、図77(b)に示すように、特図変動表示ゲームの終了時には変動中記憶表示85が消去されるという構成を前提とする。

40

【0460】

このような構成において、変動中記憶表示部84で変動中記憶表示85と飾り特図始動記憶表示83とが合算される演出を行うことが可能である。この演出では、図77(c)に示すように特図変動表示ゲームが終了したにもかかわらず変動中記憶表示85が消去されず、図77(d)に示すように変動中記憶表示部84に飾り特図始動記憶表示83が移

50

行する。そして、図 77 (e) に示すように○と○が合算された結果として△に変化して次の特図変動表示ゲームが開始される。

【0461】

そして、図 77 (f) に示すように、当該特図変動表示ゲームについても終了した際に変動中記憶表示 85 が消去されず、変動中記憶表示部 84 に飾り特図始動記憶表示 83 が移行する。そして、図 77 (g) に示すように○と△が合算された結果として☆に変化して次の特図変動表示ゲームが開始される。☆は大当たりとなる可能性が非常に高いことを示すものであり、ここでは図 77 (h) に示すように特別結果が導出されている。

【0462】

すなわち、変動中記憶表示 85 と飾り特図始動記憶表示 83 が合算される回数が多いほど期待度が高まるようになっている。このようにすることで、変動中記憶表示 85 の表示態様が期待度の低い表示態様であったとしても、合算により昇格する可能性があるため期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。例えば、表示態様が○の変動中記憶表示 85 では大当たりとなる可能性は非常に低いため、遊技者は変動中記憶表示 85 の発生時で期待感を失ってしまうが、合算により昇格する可能性を持たせることで次の特図変動表示ゲームの開始時まで期待感を持たせることができる。

【0463】

なお、変動中記憶表示 85 の表示態様と変動パターンとを関連付けて、当該関連付けに反する状態となった場合（いわゆる法則崩れ）には必ず合算が発生するようにしても良い。例えば、変動中記憶表示 85 の表示態様が△である場合には必ずリーチが発生するという関連付けがある場合においてリーチが発生しなかった場合には、次の特図変動表示ゲームの開始時に変動中記憶表示 85 と飾り特図始動記憶表示 83 とが合算される演出が必ず行われるようにしても良い。

【0464】

また、飾り特図始動記憶表示 83 の先読み演出として、表示態様が○<△<☆の順に大当たりとなる可能性が高いことを示すようにし、表示中記憶表示 85 の表示態様と、当該表示中記憶表示 85 に合算される飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様の組み合わせとにより、合算後の表示中記憶表示 85 の表示態様、すなわち期待度が決まるようにして良い。例えば、表示態様が△の表示中記憶表示 85 と、表示態様が△の飾り特図始動記憶表示 83 が合算された場合には、「★」となって☆よりも期待度が高いことを示すようにし、表示態様が☆の表示中記憶表示 85 と、表示態様が☆の飾り特図始動記憶表示 83 が合算された場合には、「当」となって大当たりを確定的に報知するようにしても良い。

【0465】

このように表示中記憶表示 85 の表示態様と飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様を合算することにより、遊技者は、飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様が通常表示態様から特殊表示態様（例えば、△や☆など）に変化するか否かという期待感に加えて、変動中記憶表示 85 の表示態様が特殊表示態様に変化するか否かという期待感を抱くことが可能となる。さらに、変動中記憶表示 85 の表示態様を独自に変化させるのではなく、飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様に関連して変化させるので、変動中記憶表示 85 に後続する飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様にも関心を持たせることができ、従来、1つの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 83 単体での予告表示となっていた飾り特図始動記憶表示 83 の表示態様を変化させる予告（始動記憶変化予告）において、複数の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 83 に関連性を持たせることができるようになり、従来に無い斬新な予告表示を行うことが可能となる。なお、図 74～図 76 に示す時期報知演出の実行態様においても同様の効果を奏する。

【0466】

図 78 には、時期報知演出の実行態様の一例を示した。ここでは、飾り特図変動表示ゲームの実行態様として、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームが特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行う擬似連変動表示態様を実行可能な構成となっている。この例では擬似連変動表示態様に関

10

20

30

40

50

連して時期報知演出を行う。

【0467】

図78(a)に示すように変動中記憶表示85にタイマ表示86が表示された状態で遊技が進行し、図78(b)に示すようにタイマ表示86の時間値が0となると、識別情報が揺れるように表示される仮停止状態となる。すなわち、ここでは特定の事象として仮停止を報知していた。また、このとき遊技者に演出ボタン25の操作を指示する指示表示88がなされる。

【0468】

この仮停止の後に再変動が予定されている場合は、遊技者が指示表示88に従い演出ボタン25を操作することに基づき、図78(c)に示すように識別情報の再変動が開始されるとともに次の仮停止までの時間がタイマ表示84に加算される。また、図78(b)の仮停止の後に再変動が予定されていない場合は、遊技者が指示表示88に従い演出ボタン25を操作しても図78(d)に示すように識別情報が再変動せず、その後に停止状態となる。

【0469】

なお、タイマ表示86で仮停止までの時間を報知するとしたが、タイマ表示86が0となると特図変動表示ゲームが終了したかのような印象を与えてしまうため、例えばタイマ表示86を「00:03」など0となる手前で止めて指示表示88を表示するようにしても良い。また、仮停止の後に再変動が予定されている場合に、遊技者が演出ボタン25を操作しなかった場合には、自動的に図78(c)の表示に移行するようにしても良いし、次の仮停止のタイミングまで仮停止の状態を維持するようにしても良い。また、キャラクターが登場して演出ボタンを操作する演出表示を行い、図78(c)の表示に移行するようにしても良い。この場合、登場するキャラクターにより大当たりとなる可能性の高さを報知するようにしても良い。

【0470】

また、図78(b)の状態を、一通りのリーチ演出が終了してリーチはずれの結果態様で仮停止した状態としても良い。このようにすれば、更なるリーチ発展が行われるか否か(復活するか否か)の演出とすることができる。

【0471】

図79には、時期報知演出の実行態様の一例を示した。図79(a)に示すように時期報知演出が実行されている場合に、図79(b)に示すように実行中の飾り特図変動表示ゲームの停止図柄をタイマ表示86に対応した表示とすることが可能となっている。ここでは、タイマ表示が「03:52」となっているのに対応して停止図柄を「352」としている。

【0472】

このようにタイマ表示86の時間値と一致する停止図柄が出現した場合の方が、出現しない場合よりも予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが大当たりとなる可能性が高いことを報知するようになっている。すなわち、この演出も特定の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが特別結果となる可能性の高さを示唆又は報知する期待度報知演出の一つをなす。これにより、予告対象の始動記憶より前に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームについての興味を高めることができる。

【0473】

なお、タイマ表示86の時間値と停止図柄が一致していることを強調する強調表示や音声の出力を行うようにしても良いし、しなくても良い。また、タイマ表示86の時間値と停止図柄が一致する場合に、識別情報の停止タイミングにおいて演出ボタン25が操作された場合にのみ強調表示や音声の出力を行うようにしても良い。この場合に演出ボタン25の操作を指示する指示表示88は特に行わないようにしても良い。

【0474】

また、停止図柄が表示されている期間においてタイマ表示86でのカウントダウン表示を一時停止して、遊技者がタイマ表示86の時間値と停止図柄とを比較するための時間を

10

20

30

40

50

設けても良い。このようなカウントダウン表示の一時停止は、タイマ表示 8 6 の時間値と停止図柄が一致しているか否かにかかわらず行うようにしても良いし、タイマ表示 8 6 の時間値と停止図柄が一致している場合にのみ行うようにしても良い。このような一時停止を行う場合には、その分の時間を見込んでタイマ表示 8 6 の時間値を設定するか、所定のタイミングでタイマ表示 8 6 の時間値の調整を行うようにする。

【0475】

また、当初からタイマ表示 8 6 を特定の事象の発生までの時間を示すものではなく、タイマ表示 8 6 の時間値と停止図柄を一致させる上述したような期待度報知演出を行うために表示するようにしても良い。すなわち、時期報知演出に見せかけた期待度報知演出を実行可能としても良い。この場合は、タイマ表示 8 6 の時間値と停止図柄が一致していることを強調するような表示を行った後の所定のタイミングでタイマ表示 8 6 を消去するようにする。

10

【0476】

以上のことから、変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）は、複数の表示領域の各々で複数の数字を変動表示した後に結果に応じた数字の組み合わせを停止表示するように構成され、期待度報知手段（演出制御手段 300）は、変動表示ゲームで停止表示した数字の組み合わせと、変動表示ゲームが停止する際の発生時期報知手段（演出制御装置 300）による時間表示の値と、が一致するか否かにより報知を行うようにしたこととなる。

【0477】

図 80 には、時期報知演出の実行態様の一例を示した。この例では、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始前からタイマ表示 8 6 が現時点から特定の事象の発生までの時間を示すようになっている。

20

【0478】

始動記憶が存在する状態で実行されている特図変動表示ゲームの所定のタイミングとなると時期報知演出が開始され、図 80（a）に示すように予告対象となる始動記憶に対応した飾り特図始動記憶表示 8 3 にタイマ表示 8 6 がなされる。このタイマ表示 8 6 は、現時点から予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおける特定の事象が発生までの時間を示すものであり、ここでは 5 分 00 秒が示されている。

【0479】

そして、図 80（b）に示すようにこの時点からタイマ表示 8 6 でのカウントダウン表示が開始される。その後、図 80（c）～（g）に示すように、他の始動記憶の消化に伴い予告対象の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 が移動するが、タイマ表示 8 6 もこれに伴い移動し、この間もタイマ表示 8 6 でのカウントダウン表示は継続される。そして、図 80（h）に示すように、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいてタイマ表示 8 6 の時間値が 0 となると特定の事象が発生する。

30

【0480】

このような時期報知演出でも図 68 に示した時期報知演出と同様の効果を得られる上に、タイマ表示 8 6 の時間値が予告対象の始動記憶よりも前の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでどの程度消費されるかにより、予告対象の始動記憶に対する期待感が変化するため、予告対象よりも前の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに対する興味も高まるようになる。

40

【0481】

〔予告時間算出処理〕

図 80 に示したような時期報知演出を行う場合は、図 69 に示した予告時間算出処理に替えて図 81 に示す予告時間算出処理を行う。この予告時間算出処理では、まず、予告対象保留のゲームでの開始から特定の事象の発生までの予定時間を算出して報知時間 1 とする（ステップ C511）。この処理は図 69 でのステップ C501 と同様である。次に、現在の変動の残り時間と、予告対象保留以外の各保留の変動予定時間（変動後の表示時間を含む）を算出して報知時間 2 とする（ステップ C512）。この処理は図 69 でのステップ C503 と算出する時間の内容は同じであるが、算出した値を報知時間 2 とするよう

50

にしている。

【0482】

そして、ステップC511で算出された報知時間1と、ステップC512で算出された報知時間2とを加算した時間値を表示用領域と可変ウェイトタイマ領域にセーブする（ステップC513）。これにより、可変ウェイトタイマ領域では報知時間1と報知時間2とを加算した時間の計時が開始される。また、タイマ表示86に時間値として報知時間1と報知時間2とを加算した時間が表示されるようになる。また、表示用領域についても可変ウェイトタイマ領域での計時に同期して値を減算するようにし、タイマ表示86に表示した時間値のカウントダウン表示が行われる。そして、図80に示す時期報知演出を行う場合のシナリオテーブルでは、可変ウェイトタイマがタイムアップすることにより、タイマ表示86を終了し、時期報知演出を終了するように設定されている。

10

【0483】

なお、現時点から予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始までの時間を報知するようにしても良い。この場合は、ステップC511で算出する時間を0とする。また、図70から図79に示した種々の実行態様の例は図80に示した時期報知演出にも適用可能である。また、時期報知演出の実行を決定する際に、図68に示したような予告対象の特図変動表示ゲームの開始から特定の事象の発生までの時間を報知する時期報知演出と、図80に示したような現時点から特定の事象の発生までの時間を報知する時期報知演出の何れを実行するかを選択するようにしても良い。この場合は、選択した時期報知演出の種類に応じてシナリオテーブルを設定するとともに、選択した時期報知演出の種類に応じて図69に示した予告時間算出処理又は図81に示した予告時間算出処理を行うようにする。

20

【0484】

図82には、図80に示したような時期報知演出の実行態様の一例を示した。この例では図82（a）に示すように時期報知演出が開始され、その後に図82（b）に示すように第2始動記憶が発生している。

【0485】

この第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームは、第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームに優先して実行されるため、時期報知演出の開始時には予定されていなかった特図変動表示ゲームが割り込んで実行されることとなる。これにより、当該特図2変動表示ゲームの分だけ特定の事象の発生までの時間が増加することとなり、現在のタイマ表示86における時間値とのずれが生じるため、これに対応する措置を行うようにしている。

30

【0486】

まず、図82（c）に示すように、実行中の特図1変動表示ゲームの終了までは通常通りタイマ表示86でのカウントダウン表示を行う。そして、図82（d）に示すように特図2変動表示ゲームの開始時にタイマ表示86でのカウントダウン表示を停止する。ここではタイマ表示86を揺れるように表示することでタイマ表示86でのカウントダウン表示が停止していることを示している。

【0487】

その後、図82（e）に示すように特図2変動表示ゲームが終了し、図82（f）に示すように特図1変動表示ゲームが開始されると、タイマ表示86でのカウントダウン表示を再開する。このようにすることで、特図2変動表示ゲームの割り込みによってタイマ表示86における時間値と特定の事象の発生までの時間にずれが生じることを防止できる。

40

【0488】

なお、時期報知演出の途中で割り込んで実行される特図2変動表示ゲームの実行中に、さらに第2始動記憶が発生した場合は、当該第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームの終了までタイマ表示86でのカウントダウン表示の停止を継続する。すなわち、時期報知演出の開始時に実行が予定されていた特図変動表示ゲームの開始まではタイマ表示86でのカウントダウン表示を停止する。

【0489】

50

このような制御を行うために演出制御装置 300 では、特図 2 変動表示ゲームの開始時に表示用領域の値の減算を停止するとともに、タイマ表示 86 を揺れるように表示する設定を行う。また、現在の可変ウェイトタイマ領域の値を退避し、当該特図 2 変動表示ゲームの変動時間及び停止時間に相当する時間を新たに可変ウェイトタイマ領域に設定する。そして、可変ウェイトタイマがタイムアップすることに基づき、退避していた値を可変ウェイトタイマ領域に設定し、表示用領域についても可変ウェイトタイマ領域での計時に同期した値の減算を再開して、タイマ表示 86 に表示した時間値のカウントダウン表示が再開されるようにする。これによりタイマ表示 86 は、特図 2 変動表示ゲームの変動時間及び停止時間に亘り特図 2 変動表示ゲームの開始時の値が維持され、特図 2 変動表示ゲームの終了に伴いタイマ表示 86 でのカウントダウン表示が再開されるようになる。

10

【0490】

すなわち、演出制御装置 300 が、特定の第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始前に当該変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を報知している場合に、第 2 始動記憶が発生して当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始される場合は、残り時間の減算表示を当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで停止する停止手段をなす。

【0491】

以上のことから、始動領域は、第 1 始動領域（始動入賞口 36）と、第 2 始動領域（普通変動入賞装置 37）とを、を備え、始動記憶手段（遊技制御装置 100）は、第 1 始動領域への遊技球の流入に基づき所定数を上限に第 1 始動記憶を記憶可能な第 1 始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、第 2 始動領域への遊技球の流入に基づき所定数を上限に第 2 始動記憶を記憶可能な第 2 始動記憶手段（遊技制御装置 100）と、を備え、第 2 始動記憶手段に第 2 始動記憶がある場合には、当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段（遊技制御装置 100）を備え、特定の第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始前に当該変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を報知している場合に、第 2 始動記憶が発生して当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始される場合は、残り時間の減算表示を当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームの終了まで停止する停止手段（演出制御装置 300）を備えることとなる。これにより、時期報知演出において矛盾が生じることを防止できる。

20

30

【0492】

なお、割り込んで実行される特図 2 変動表示ゲームの開始時にタイマ表示 86 でのカウントダウン表示を停止するとしたが、第 2 始動記憶の発生時にタイマ表示 86 でのカウントダウン表示を停止するようにしても良い。この場合は第 2 始動記憶の発生時から当該第 2 始動記憶に基づく特図 2 変動表示ゲームの開始までの時間も含めて新たに可変ウェイトタイマに設定するようにする。

【0493】

また、時期報知演出の途中で特図 2 変動表示ゲームが割り込んで実行される場合の措置としては他にも挙げられる。例えば、特図 2 変動表示ゲームの開始時に、当該特図 2 変動表示ゲームの変動時間及び停止時間に相当する時間値をタイマ表示 86 の時間値に加算するようにし、特図 2 変動表示ゲームの実行中もタイマ表示 86 でのカウントダウン表示を継続するようにしても良い。このようにすることで、割り込んで実行される特図 2 変動表示ゲームの変動時間を遊技者が知ることができ、この変動時間が長ければ当該特図 2 変動表示ゲームが大当たりとなる期待感を遊技者が持つようになるので、割り込んで実行される特図 2 変動表示ゲームの興趣を高めることができる。

40

【0494】

このような制御とする場合には、演出制御装置 300 では、特図 2 変動表示ゲームの開始時に可変ウェイトタイマ領域及び表示用領域に当該特図 2 変動表示ゲームの変動時間及び停止時間に相当する時間を加算する処理を行うようにする。これにより特定の事象の発生までの時間が変更されることとなる。すなわち、演出制御装置 300 が、特定の始動記

50

憶に基づく変動表示ゲームの開始前に当該変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を報知している場合に、他の変動表示ゲームの実行により特定の事象の発生までの残り時間が変化する場合には、当該変化に応じて報知する残り時間を変更する変更手段をなす。なお、加算のタイミングは特図2変動表示ゲームの開始時に限られず任意のタイミングとすることが可能である。ただし、タイマ表示86の時間値が0となる前に加算を行うことが好ましい。

【0495】

また、割り込んで実行される特図2変動表示ゲームが大当たりとなる場合には、予告対象を当該特図2変動表示ゲームに変更し、当該特図2変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの時間をタイマ表示86の時間値として表示してカウントダウン表示を行うようにしても良い。このような制御とする場合には、演出制御装置300では、特図2変動表示ゲームの開始時に可変ウェイトタイマ領域及び表示用領域の値を、当該特図2変動表示ゲームの変動時間及び停止時間に相当する時間に置き換えるようにする。

10

【0496】

以上のことから、発生時期報知手段（演出制御装置300）は、特定の始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始前に当該変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの残り時間を報知している場合に、他の変動表示ゲームの実行により特定の事象の発生までの残り時間が変化する場合には、当該変化に応じて報知する残り時間を変更する変更手段（演出制御装置300）を備えることとなる。

20

【0497】

また、変更手段（演出制御装置300）は、特定の第1始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始前に当該変動表示ゲームにおける特定の事象の発生までの時間が報知されている場合に、第2始動記憶が発生して当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームが開始される場合であって第2始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が特別結果となる場合には、特定の事象の発生までの時間の報知を当該特別結果の導出までの時間の報知に変更することが可能であることとなる。

【0498】

飾り特図始動記憶表示83の表示態様を変化させるだけの従来の予告であれば、第1始動記憶を対象として予告を行っている場合に優先消化される第2始動記憶が発生しても特に問題は生じないが、本実施形態の遊技機のようにタイマ表示86で予告を行う場合は、特図2変動表示ゲームの割り込みにより特定の事象の発生までの時間と現在のタイマ表示86における値とのずれが生じてしまう。しかしながら、上述のようにタイマ表示86の時間値の加算やカウントダウン表示の停止を行うことで、特定の事象の発生までの時間と現在のタイマ表示86における値とのずれが生じないようにすることができ、時期報知演出において矛盾が生じることを防止できる。なお、割り込んで実行される特図2変動表示ゲームの開始時にタイマ表示86を消去させてカウントダウン表示を終了するようにしても良い。このようにすれば、特定の事象の発生までの時間と現在のタイマ表示86における値とのずれを表示し続けることを無くすることができる。

30

【0499】

図83には、図80に示したような時期報知演出の実行態様の一例を示した。この例では図83（a）に示すように時期報知演出が開始され、図83（b）に示すようにタイマ表示86の値が0となると、図83（c）に示すように普通変動入賞装置37が開放するようになっている。すなわち、ここでは特定の事象として普通変動入賞装置37の開放を報知するようにしている。

40

【0500】

なお、時短状態ではない状態において普通変動入賞装置37の開放態様として、短開放と当該短開放よりも長時間の開放である長開放とが選択可能である場合には、長開放での開放を報知するようにすることが好ましい。また、複数の飾り特図始動記憶表示83がある場合において、タイマ表示86を表示する飾り特図始動記憶表示83の位置により長開放である可能性が高いことを報知するようにしても良い。例えば、消化順序が早い始動記

50

憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 に表示されるほど長開放である可能性が高いことを報知するようにする。

【0501】

また、このような時期報知演出は、普図始動記憶の発生後から当該普図始動記憶に基づく普通変動表示ゲームの開始前において当該普通変動表示ゲームの結果が当たりとなるかや長開放となるかを判定する先読み処理を行う場合には、当該先読み処理の後に開始可能である。また、先読み処理を行わない場合には、普通変動表示ゲームの開始後に開始可能である。

【0502】

図 8 4 には、図 8 0 に示したような時期報知演出の実行態様の一例を示した。時期報知演出において予告対象となる特図変動表示ゲームの開始前にタイマ表示 8 6 の時間値が少
10
ないと、予告対象となる特図変動表示ゲームに対する期待感は低くなってしまう。そこで、遊技者の期待感の低下を防止するため、図 8 4 に示すような演出も実行可能としている。

【0503】

図 8 4 (a) に示すように、時期報知演出において飾り特図始動記憶表示 8 3 にタイマ表示 8 6 がなされている状態で、図 8 4 (b) に示すように実行中の飾り特図変動表示ゲームの識別情報が仮停止する。これにより遊技者は実行中の特図変動表示ゲームが終了したかのように思うこととなる。その後、図 8 4 (c) に示すように演出ボタン 2 5 の操作を指示する指示表示 8 8 が行われ、遊技者が指示表示 8 8 に従い演出ボタン 2 5 を操作す
20
ると、図 8 4 (d) に示すように識別情報が再変動するとともにタイマ表示 8 6 に時間値が加算されて、図 8 4 (e) に示すように特図変動表示ゲームが継続する。

【0504】

このようにタイマ表示 8 6 の時間値が増加する可能性を持たせることで、予告対象の特図変動表示ゲームの開始前におけるタイマ表示 8 6 の時間値が少なくても期待感を持たせることができる。さらに、実行中の特図変動表示ゲームについても変動表示が継続することで期待感を持つことができる。すなわち、図 8 4 に示す演出により、予告対象の特図変動表示ゲームの期待感を高めるとともに、実行中の特図変動表示ゲームの期待感も高めることができる。

【0505】

なお、遊技者が演出ボタン 2 5 を操作しなかった場合には、自動的に図 8 4 (d) の表示に移行するようにしても良いし、そのまま仮停止を維持しても良い。また、キャラクタが登場して演出ボタンを操作する演出表示を行い、図 8 4 (d) の表示に移行するようにしても良い。この場合、登場するキャラクタにより大当たりとなる可能性の高さを報知するようにしても良い。また、一の時期報知演出中に図 8 4 に示したような演出を行う機会を複数回設けても良い。この場合に一の特図変動表示ゲーム中で複数回の機会を設けても良い。

【0506】

さらに、変動表示が再開されるのに併せて、実行中の特図変動表示ゲームが大当たりとなることの示唆又は報知、リーチ状態の発生、結果態様の一部又は全部の示唆又は報知など
40
を行うようにしても良い。このようにすれば、タイマ表示 8 6 の時間値の増加と併せて期待感を高めることができる。

【0507】

また、仮停止後の再変動に関連付けてタイマ表示 8 6 の時間値を加算するとしたが、これ以外の契機でも良い。また、演出ボタン 2 5 の操作時などの所定のタイミングでタイマ表示 8 6 でのカウントダウン表示を停止することでも同様の効果を得ることができる。また、図 8 4 (c) の仮停止の後に再変動がなく実行中の特図変動表示ゲームは終了するパターンも含めるようにしても良く、この場合に演出ボタン 2 5 の操作に基づきタイマ表示 8 6 の時間値の加算のみが行われるようにしても良い。

【0508】

10

20

30

40

50

なお、以上に示した種々の時期報知演出でのタイマ表示 8 6 では、時間の経過に同期して 1 秒毎に表示を更新するようにしたが、これに限られるものではない。時間値が所定値以上である場合はより長い期間で更新するようにしても良い。例えば時間値が 5 分以上ある場合は 1 分を単位として更新するようにしても良いし、時間値が 1 分以上ある場合は 10 秒を単位として更新するようにしても良い。また、タイマ表示 8 6 における時間値の単位として、分、秒を用いたが、これ以外の単位を用いても良く、例えば、年月日、週、曜日、時、秒以下の単位などを用いても良い。

【0509】

また、デジタル表示により時間を表示するタイマ表示 8 6 を用いたがこれに限られるものではない。例えば、アナログ時計のような表示により時間を表示するようにしても良いし、プログレスバーのような表示により時間を表示するようにしても良い。また、時期報知演出は特定の事象の発生までの時間を報知するものに限られず、時期を報知するものとしても良い。例えば、予告対象の特図変動表示ゲームの実行期間を前期、中期、後期の期間に分け、どの期間において特定の事象が発生するかを報知するようにしても良い。

【0510】

また、特定の事象の発生までの時間により特定の事象の発生タイミングを報知するとしたが、時間以外の事項により特定の事象の発生タイミングを報知するようにしても良い。例えば、「変動開始時」、「変動停止時」、「ゲーム終了時」「リーチ形成時」、「3 つ目のキャラクタ登場時」のように遊技における事象で特定するようにしても良い。

【0511】

また、事前判定手段の判定結果によらなくても発生時期がわかるような特定の事象を対象としてその発生時期を時期報知演出により報知するようにしても良い。例えば、特別遊技状態の終了後から所定回数目となる特図変動表示ゲームの特定時期に特定の事象が発生すると予め設定しておき、これについて時期報知演出を行うようにしても良い。この場合は正確な時間値の算出が困難な場合もあるため、特別遊技状態の終了から所定回数目の特図変動表示ゲームの特定時期までの平均的な時間を示すようにしても良いし、特定の事象の発生までの時間が算出できるようになるまでは特図変動表示ゲームの残りゲーム数を示すようにしても良い。また、遊技の進行に関係なく、一定の周期毎、特定の期日や時刻となることに基づき演出表示を行うなどの特定の事象が発生するようにし、これについて時期報知演出を行うようにしても良い。これらの場合はタイマ表示 8 6 を飾り特図始動記憶表示 8 3 や変動中記憶表示 8 5 以外の場所に表示するようにすることが好ましい。

【0512】

また、時期報知演出の実行中は、飾り特図変動表示ゲームの表示を縮小し、飾り特図始動記憶表示 8 3 がメインとなるように表示を変更するようにしても良い。また、飾り特図始動記憶表示 8 3 を表示するための別途の表示装置を備えるようにして当該別途の表示装置において時期報知演出を行うようにしても良い。

【0513】

また、時期報知演出の実行中に、予告対象となる始動記憶よりも前に消化される始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの変動時間として、時期報知演出の実行中でない場合に選択可能な最短の変動時間よりも短い変動時間を設定可能としても良い。このようにすることで、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始前でのタイマ表示 8 6 の時間値の減少を最小限にすることができ、予告対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始前におけるタイマ表示 8 6 の時間値が少ない場合でも遊技者の期待感を維持することができる。

【0514】

また、特定の事象の発生を予告しないもの、すなわち、タイマ表示 8 6 の時間値が 0 となっても特定の事象が発生しない時期報知演出（いわゆるガセ演出）を実行可能としても良い。このような時期報知演出の実行中に予告対象となる始動記憶が発生した場合には、当該始動記憶を対象とする予告に変更するようにしても良い。この場合は、特定の事象の発生タイミングに合わせてタイマ表示 8 6 の時間値の増加や減少を行うとともに、予告対

象となる始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 8 3 ヘタイマ表示 8 6 を移動させるようにするが、この場合の実行態様としては上述した種々の実行態様を用いることができる。特に、図 7 6 に示したようなタイマ表示 8 6 の時間値を合算する演出を、予告対象となる始動記憶に対応した飾り特図始動記憶表示 8 3 又は変動中記憶表示 8 5 に対してタイマ表示 8 6 が合算されるように行うことで違和感なく行うことができる。

【0515】

また、RTC338により管理される時刻の情報をを用い、特定の事象が発生する年月日や現実の時刻を報知するようにしても良い。例えば、現時点から特定の事象の発生までの時間を算出し、この時間を現在時刻に加えて算出される時刻を報知するようにする。すなわち、現実の時刻を管理する時刻管理手段（RTC338）を備え、発生時期報知手段（演出制御装置300）は、時期報知演出として、特定の事象が発生するまでの時間と現在の時刻に基づき、当該特定の事象が発生する時刻を報知するようにしても良い。

10

【0516】

<第2実施形態>

次に、第2実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第1実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本実施形態の遊技機は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを同時に実行可能となっている。

【0517】

上述した時期報知演出を本実施形態の遊技機でも実行することが可能である。ただし、後述するように、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されている場合に、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出された際には、他方の特図変動表示ゲームは強制的にはずれ結果で停止されるようになっている。

20

【0518】

このような場合の対応として、時期報知演出の対象となっている特図変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されることが確定した時点から強制停止されるまでの期間において、タイマ表示 8 6 の時間値の変更や、時期報知演出の中止などの処理を行うようにし、時期報知演出の内容に矛盾が生じないようにすることが好ましい。例えば、タイマ表示 8 6 の時間値を、強制停止されるまでの時間に変更すれば、他方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることを報知する時期報知演出に変更されることとなるため違和感がない。

30

【0519】

図 8 5 に示すように本実施形態の遊技機 1 0 は前面枠 1 2 を備え、該前面枠 1 2 は外枠（支持枠）1 1 に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 3 0（図 8 6 参照）は前面枠 1 2 の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）1 2 には、遊技盤 3 0 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）1 4 を備えたガラス枠 1 5（透明板保持枠）が取り付けられている。

【0520】

また、ガラス枠 1 5 の左右には内部にランプやLED等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやLED等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置 1 8 や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）1 9 a が設けられている。さらに、前面枠 1 2 の下部にもスピーカ（下スピーカ）1 9 b が設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）1 9 a、スピーカ（下スピーカ）1 9 b から音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠 1 5 の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。

40

【0521】

また、前面枠 1 2 の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿 2 1（貯留皿）、遊技機 1 0 の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口 2 2、上皿 2 1 が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する

50

下皿（受皿）２３及び打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５aを内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネル２９が設けられている。さらに、前面枠１２下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

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

【０５２２】

10

また、演出ボタン２５右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン２７、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン２８、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機１０においては、遊技者が上記操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５やタッチパネル２９を操作することによって、表示装置４１（図８６参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【０５２３】

20

次に、図８６を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図８６は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。

【０５２４】

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

30

【０５２５】

表示装置４１（変動表示装置）は、例えば、ＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置４１の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。また、表示画面には遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。また、センターケース４０の左部及び右部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置４４が備えられている。この盤演出装置４４は、図８６に示す状態から表示装置４１の中央へ向けて動作可能となっている。

40

【０５２６】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方左側には、三つの一般入賞口３５が配置され、センターケース４０の下方右側には、一つの一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ３５a（図９６参照）により検出される。

【０５２７】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方には、特図１変動表示ゲームの

50

開始条件を与える第1始動入賞口36（始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。第1始動入賞口36に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36a（図96参照）により検出される。また、遊技領域32におけるセンターケース40の右下方には、特図2変動表示ゲームの開始条件を与える第2始動入賞口37（始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。第2始動入賞口37に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ37a（図96参照）により検出される。

【0528】

遊技領域32におけるセンターケース40の下方であって、第1始動入賞口36の右側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第1特別変動入賞装置（上大入賞口）38が配設されている。

10

【0529】

第1特別変動入賞装置38は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉38cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって上大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、第1特別変動入賞装置38は、例えば、駆動装置としての上大入賞口ソレノイド38b（図96参照）により駆動される開閉扉38cによって開閉される上大入賞口を備え、大当たりや小当たりに基づく特別遊技状態中は、上大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより上大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。

20

【0530】

上大入賞口の内部（入賞領域）には、当該上大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての上大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）38a（図96参照）が配設されている。本実施形態の遊技機では、上大入賞口スイッチ38aが2つ設けられ、上大入賞口内に流入した遊技球はどれかの上大入賞口スイッチ38aに検出されるようになっている。このように上大入賞口スイッチ38aを複数設けることで、上大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。

【0531】

第1始動入賞口36の直下には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第2特別変動入賞装置（下大入賞口）39が配設されている。第2特別変動入賞装置39は、上端側が手前側に倒れる方向に回転することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な開閉扉39cを備えている。

30

【0532】

第2特別変動入賞装置39は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉39cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって下大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、第2特別変動入賞装置39は、例えば、駆動装置としての下大入賞口ソレノイド39b（図96参照）により駆動される開閉扉39cによって開閉される下大入賞口を備え、大当たりや小当たりに基づく特別遊技状態中は、下大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。

40

【0533】

下大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての下大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）39a（図96参照）が配設されている。また、第2特別変動入賞装置39の下方には、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口30aが設けられている。

【0534】

なお、第1特別変動入賞装置38と第2特別変動入賞装置39の配置はこれに限られるものではない。例えば、図86において第1特別変動入賞装置38の上側又は下側に隣設

50

して第2特別変動入賞装置39を設けるようにしても良い。この場合、上下に完全に重なっていても良いし、左右にずれて一部のみが上下に重なるようにしても良い。また、開閉扉38c、39cについてもアタッカ形式に限られず、大入賞口を閉鎖することが可能な板状の部材をスライド移動させることにより大入賞口を開放することが可能なスライド形式など、他の形式としても良い。

【0535】

本実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで第1始動入賞口36への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで第2始動入賞口37や第1特別変動入賞装置38への入賞を狙うことができるようになっている。なお、第2特別変動入賞装置39は左右どちらの遊技領域に遊技球を発射しても狙うことができる。

10

【0536】

ここで、本実施形態の遊技機10において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース40の右端部に取り付けられた流路形成部材42が配設されており、右側遊技領域へと発射された遊技球は、流路形成部材42によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材42の少なくとも前面の材質は、流路形成部材42によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材42によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材42の前方から流路形成部材42を透して視認することができる。

20

【0537】

また、遊技領域32の外側（ここでは遊技盤30の右下部）には、特図変動表示ゲームをなす特図1変動表示ゲームや特図2変動表示ゲームの表示や、各種情報を表示する一括表示装置50が設けられている。

【0538】

一括表示装置50は、図87に示すように、7セグメント型の表示器（LEDランプ）等で構成された特図1変動表示ゲーム用の特図1表示器（第1特図変動表示部）51（D1）及び特図2変動表示ゲーム用の特図2表示器（第2特図変動表示部）52（D2）と、LEDランプで構成された特図1変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部54（D11～D14）とを備える。

30

【0539】

また、一括表示装置50には、大当たり時のラウンド数（第1特別変動入賞装置38又は第2特別変動入賞装置39の開閉回数）を表示するラウンド表示部60（D3～D7）、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第1遊技状態表示部77（D8～D10）、特図変動表示ゲームの確率状態（高確率状態又は低確率状態）を報知する確率表示部78（D15～D18）が設けられている。なお、一括表示装置50には、遊技機10の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっていることを表示する確率状態表示部、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する表示部（表示器）等が設けられていてもよい。更に、従来の遊技機のように普図変動表示ゲームを実行し、該普図変動表示ゲームが特定結果となったことに基づいて遊技球が入賞可能となる第2始動入賞口を構成する普通変動入賞装置を備えた場合に、普図変動表示ゲームを表示する普図表示部や、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部、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時短状態報知部等が設けられていても良い。

40

【0540】

特図1表示器51と特図2表示器52における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置41において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。点滅周期は、例

50

えば100m秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図1表示器51における特図1変動表示ゲームにおいては、図87(b)に示すように、中央のセグメントに加えて7セグの右方下側に設けられた8番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するようにし、特図1と特図2との区別が可能なように構成されている。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメント(特図1であれば加えて右方下側の8番目のセグメント)を点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様(特別結果態様)としてははずれの結果態様以外の結果態様(例えば数字や記号)を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0541】

記憶表示部54は、特図1表示器51の変動開始条件となる第1始動入賞口36への入賞球数のうち未消化の球数(始動記憶数=保留数)を、図87(c)に示すように複数のLEDの消灯、点灯(点滅)により表示する。ラウンド表示部60はLEDランプ等で構成され、図87(d)に示すように特別遊技状態中でない場合には全てのLEDを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応してLEDを点灯状態にする。なお、ラウンド表示部は7セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0542】

第1遊技状態表示部77は、例えば図87(e)に示すように、右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合(通常打ち時)には全てのLEDを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合(右打ち時)には全てのLEDを点灯状態にする。確率表示部78は、図87(e)に示すように大当りの確率状態が低確率状態(通常確率状態)の場合には全てのLEDを消灯状態にし、大当りの確率状態が高確率状態(確変状態)の場合には全てのLEDを点灯状態にする。

【0543】

図88には特図1表示器51における表示態様を示した。特図1変動表示ゲームの変動表示中は中央のセグメント及び7セグの右方下側に設けられた8番目のセグメントを100m秒の周期で点滅させる。そして、変動時間の終了に伴い結果に対応する態様で点灯することで結果を表示する。なお、一つの結果に対して複数の点灯態様に対応付けられているものもあり、この場合はこれらのうちから乱数等によりいずれか一つの点灯態様が選択される。

【0544】

図89、図90には特図2表示器52における表示態様を示した。特図2変動表示ゲームの変動表示中は中央のセグメントを100m秒の周期で点滅させる。そして、変動時間の終了に伴い結果に対応する態様で点灯することで結果を表示する。なお、一つの結果に対して複数の点灯態様に対応付けられているものもあり、この場合はこれらのうちから乱数等によりいずれか一つの点灯態様が選択される。後述する大当り及び小当りのそれぞれに対し、複数パターンの点灯態様が設定されているが、これはとくに小当り発生時等、遊技者に何れの小当りが発生したかを明確に報知しない(認識させない)ようにするためであり、こうすることで、特図2表示器52の点灯態様を見て小当り時に不正に遊技球を獲得しようとする行為を防止できることとなる。

【0545】

図91には、大当り及び小当りの確率と、大当りに当選した場合の大当り種類の振分確率、小当りに当選した場合の小当り種類の振分確率を示した。なお、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果(第1特別結果)であり、小当りは条件装置の作動を伴わない特別結果(第2特別結果)である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生(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第1特別変動入賞装置38又は第2特別変動入賞装置39を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる(役物連続作動装置が作動される)ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であって

10

20

30

40

50

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、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

【0546】

大当り（第1特別結果）となる確率である大当り確率は特図1と特図2で共通であり、低確率状態である通常遊技状態と高確率状態である特定遊技状態での確率はそれぞれ図9 1（a）に示すような確率となっている。本実施形態の遊技機では、大当りに基づく特別遊技状態（第1特別遊技状態）の終了後に高確率状態となり、所定回数（ここでは50回）の特図変動表示ゲームを実行すると低確率状態になるように構成されている。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。

10

【0547】

小当り（第2特別結果）となる確率である小当り確率は図9 1（b）に示すような確率となっている。この小当り確率は特図1よりも特図2の方が高くなっている。また、小当り確率は遊技状態や大当り確率にかかわらず常に一定である。大当りと小当りの抽選においては、大当りと小当りは重複して当選しない。よって、高確率状態では特図2について大当りと小当りの何れかに必ず当選することとなる。なお、はずれ結果となる場合があるようにしても良い。

20

【0548】

また、図9 1（c）には特図1と特図2で選択可能な大当り種類と、各大当り種類で開放される特別変動入賞装置及び振分確率を示し、図9 1（d）には特図1と特図2で選択可能な小当り種類と、各小当り種類で開放される特別変動入賞装置、開放時間と開放回数及び振分確率を示した。なお、特図2の2R確変D1については出球はほとんど望めないが、大当りであるので高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数が再度50回に設定される。この2R確変D1に基づく特別遊技状態では、高確率状態で実行可能なゲーム数が上乗せされるような演出を行う。

【0549】

図9 2、図9 3には、特図変動表示ゲームの変動パターンを示した。図9 2（a）には、低確率状態で結果がはずれとなる場合の変動パターンを示した。上述したように本実施形態の遊技機10においては、左打ちにより第1始動入賞口36への入賞を狙うことができ、右打ちにより第2始動入賞口37への入賞を狙うことができるようになっている。すなわち、遊技者の意思により特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームとの何れを主として実行するかを選択できるようになっている。また、遊技状態によっては、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち、いずれか一方を主として遊技を進行することを想定して設計されており、この設計に従い遊技者が遊技を進行するように、設計上で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームを主として遊技を進行した方が遊技者にとって有利となるように構成されている。なお、以下の説明では、各遊技状態で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームをメイン変動と称し、他方の特図変動表示ゲームをイレギュラー変動と称することがある。

30

40

【0550】

低確率状態では、特図1変動表示ゲームをメイン変動とし、特図2変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。この設計に従い遊技者が遊技を進行するように、特図2については、何れの変動パターンが選択された場合であっても、約10分の変動時間が設定される長変動が選択されるようになっている。すなわち、通常遊技状態において、特図2変動表示ゲームの変動時間として決定可能な変動時間は、特図1変動表示ゲームの変動時間として決定可能な変動時間よりも長くなっている。特図2変動表示ゲームは小当りの確率が特図1変動表示ゲームよりも高いが、はずれ結果の場合や後述する小当りの場合に変動時間を長時間とすることで、低確率状態では特図2変動表示ゲームの実

50

行が時間的に非効率的となるようにし、低確率状態においては遊技者に特図1変動表示ゲームを主として遊技を進行させるようにしている。

【0551】

図92(b)には、高確率状態で結果がはずれとなる場合の変動パターンを示した。高確率状態では特図2変動表示ゲームについて抽選の結果がはずれとなる場合がないため変動パターンは設定されていない。また、特図1変動表示ゲームについては一つの変動パターンのみが選択である。この高確率状態では、上述の低確率状態の場合とは逆に、特図2変動表示ゲームをメイン変動とし、特図1変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【0552】

ここで、高確率状態でイレギュラー変動となる特図1変動表示ゲームではずれ結果となる場合の変動時間は、低確率状態でイレギュラー変動となる特図2変動表示ゲームではずれ結果となる場合の変動時間(図92(a)参照)よりも短く設定されている。これは、後述するように高確率状態において特図2変動表示ゲームが大当たり又は小当たりとなる場合の変動時間として短い時間が設定されており、さらに高確率状態では特図2変動表示ゲームについて抽選の結果がはずれとなる場合がないためである。

【0553】

つまり、特図2変動表示ゲームの変動時間が短く、時間的に効率良く実行可能となる高確率状態では、抽選の結果としてはずれ結果がある特図1変動表示ゲームの方が明らかに不利であり、それほど長時間の変動時間を設定しなくても遊技者に特図2変動表示ゲームを主として遊技を進行させることができる。よって、特図1変動表示ゲームの変動時間としては必要以上に長い変動時間を設定しなくても良いが、特図2変動表示ゲームと同時に実行された場合には特図2変動表示ゲームが主として遊技が進行するように、特図2変動表示ゲームの変動時間に対して十分に長い変動時間として、特図2変動表示ゲームの大当たり又は小当たりにより強制的に停止させられるようにしている。

【0554】

図93(a)には、低確率状態で結果が大当たりとなる場合の変動パターンを示した。特図2についてはリーチ状態を発生させない変動パターンのみ選択可能である。なお、低確率状態において、特図2変動表示ゲームが大当たりとなる場合の変動時間を、特図1変動表示ゲームが大当たりとなる場合に選択可能な変動時間よりも長い変動時間としても良い。図93(b)には、高確率状態で結果が大当たりとなる場合の変動パターンを示した。何れもリーチ状態を発生させず、非常に短い変動時間の変動パターンが選択される。

【0555】

特に、特図1変動表示ゲームについては、特図2変動表示ゲームで大当たり又は小当たりとなる場合に選択可能な変動時間も含めて比較すると、2番目に短い変動時間が選択されるようになっている。これにより、高確率状態であってもイレギュラー変動となる特図1変動表示ゲームがメイン変動となる特図2変動表示ゲームより先に停止する可能性を高め、特図1変動表示ゲームの大当たりが強制的にはずれ結果に変更される可能性が低くなるようにしている。なお、特図2の変動パターンの振分を前述の大当たり種類によって行うようにしているが、乱数等により決定するようにしてもよい。

【0556】

図93(c)には、低確率状態で結果が小当たりとなる場合の変動パターンを示した。特図2についてはリーチ状態を発生させず、約10分の変動時間が設定される長変動が選択されるようになっている。図93(d)には、高確率状態で結果が小当たりとなる場合の変動パターンを示した。何れもリーチ状態を発生させず、非常に短い変動時間の変動パターンが選択される。なお、特図1変動表示ゲームについては、高確率状態におけるはずれの場合と同じ時間としているが、これもはずれの場合と同様に特図2変動表示ゲームの大当たり又は小当たりにより強制的に停止させられるのに十分な時間となっている。高確率状態において特図1変動表示ゲームがはずれ又は小当たりとなる場合の変動時間については、特図2変動表示ゲームの大当たり又は小当たりにより強制的に停止させられるのに十分な時間で

10

20

30

40

50

あれば、ここに示した時間より短くても良い。

【0557】

図94、図95には、大当り（第1特別結果）に基づく特別遊技状態（第1特別遊技状態）及び小当り（第2特別結果）に基づく特別遊技状態（第2特別遊技状態）における特別変動入賞装置の開閉パターンを示した。図94には、特図1変動表示ゲームで選択可能な大当り種類及び小当り種類における特別変動入賞装置の開閉パターンを示し、図95には特図2変動表示ゲームで選択可能な大当り種類及び小当り種類における特別変動入賞装置の開閉パターンを示した。

【0558】

例えば図94に示すように、特図1変動表示ゲームで大当り種類が16R確変A1の大当りとなった場合は特図1上大入賞口開閉パターン1に従い第1特別変動入賞装置38が開放される。特図1上大入賞口開閉パターン1では、5000msのファンファーレ期間の後、初回のラウンド（1R）で29000msの開放期間が設定される。その後、2000msのインターバル期間と29000msの開放期間が設定されるラウンドを繰り返して16ラウンドまで行い、11000msのエンディング期間の経過後、特別遊技状態が終了する。

【0559】

なお、図94、図95に示す各開閉パターンでのインターバル期間とエンディング期間に記載の時間は、残存球処理時間とインターバル時間又はエンディング時間を加算した時間である。例えば、特図1上大入賞口開閉パターン1でのインターバル期間は2000msであり、このうち前半の1400msが残存球処理時間であり、後半の600msがインターバル時間である。また、特図1上大入賞口開閉パターン1でのエンディング期間は11000msであり、このうち前半の1400msが残存球処理時間であり、後半の9600msがエンディング時間である。

【0560】

その他の開閉パターンについては図示するようなファンファーレ期間、開放期間、インターバル期間（残存球処理時間を含む）及びエンディング期間（残存球処理時間を含む）となっており、これに従い第1特別変動入賞装置38又は第2特別変動入賞装置39が開放される。なお、図95の特図2上大入賞口開閉パターン5については、5Rにおける27200msの開放期間を200msの開放と1500msの閉鎖を11回繰り返した後に25000msの開放を行うことで構成されている。また、いずれの開閉パターンにおいても、各ラウンドにおいて規定数の入賞があった場合にはその時点で当該ラウンドの開放期間が終了する。

【0561】

なお、例えば特図1上大入賞口開閉パターン1～3及び特図2上大入賞口開閉パターン2、3のように特別遊技状態の開始から途中まで開閉態様が同じ開閉パターンの場合は、表示装置41における演出も同じにして大当り種類や小当り種類の判別が困難となるようにしても良い。さらに、特別遊技状態中に大当り種類や小当り種類の判別を可能とする情報の示唆や報知を行うようにしても良い。

【0562】

また、特図2上大入賞口開閉パターン4、5の何れかによって大当りが実行される場合、4R終了以降に再度長開放ラウンドが実行されるか否か（継続するか否か）の演出を行うようにしてもよい。この場合例えば、特図2上大入賞口開閉パターン4であれば5Rから最終ラウンドとなる16Rまで短開放が行われて大当りが終了し、特図2上大入賞口開閉パターン5であれば5Rにおいて前述の特図2上大入賞口開閉パターン4の5Rから16Rまでと略同一となる短開放が行われた後に長開放（25000ms）が行われ以降は4Rまでと同様の長開放が再開する。そのため、特図2上大入賞口開閉パターン4であれば5Rから15Rまでの間、特図2上大入賞口開閉パターン5であれば5Rの複数回の短開放の間、の時間を使って継続演出を行い、特図2上大入賞口開閉パターン4であれば長開放が再開しない（大当り遊技が継続しない）旨の結果を報知し、特図2上大入賞口開閉

パターン５であれば長開放が再開する（大当り遊技が継続する）旨の結果を報知するようにすることで、遊技者の期待感を煽るようにしてもよい。

【０５６３】

以上のことから、特別結果には、第１特別遊技状態を発生可能な第１特別結果（大当り）と、該第１特別遊技状態よりも遊技者に付与可能な遊技価値が低い第２特別遊技状態を発生可能な第２特別結果（小当り）と、が含まれていることとなる。

【０５６４】

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。また、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に飾り特図変動表示ゲームと称する。また、大当り（第１特別結果）と小当り（第２特別結果）を区別しない場合は、単に当り（特別結果）と称する。また、大当りに基づく特別遊技状態である第１特別遊技状態と、小当りに基づく特別遊技状態である第２特別遊技状態と、を区別しない場合は、単に特別遊技状態と称する。

【０５６５】

本実施形態の遊技機１０では、図示しない発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、一般入賞口３５、第１始動入賞口３６、第２始動入賞口３７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０aへ流入し遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、第１始動入賞口３６、第２始動入賞口３７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図９６参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。

【０５６６】

第１始動入賞口３６への入賞球は、内部に設けられた始動口１スイッチ３６aによって特図１変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第１始動記憶として所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶される。特図１変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第１始動記憶数が０の状態、第１始動入賞口３６に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第１始動記憶が記憶されて、第１始動記憶数が１加算されるとともに、直ちに第１始動記憶に基づいて、特図１変動表示ゲームが開始され、この際に第１始動記憶数が１減算される。一方、特図１変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に特図１変動表示ゲームが行われてその特図１変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第１始動入賞口３６に遊技球が入賞すると、第１始動記憶数が上限数未満ならば、第１始動記憶数が１加算されて第１始動記憶が１つ記憶されることになる。そして、第１始動記憶数が１以上となった状態で、特図１変動表示ゲームが開始可能な状態（前回の特図１変動表示ゲームの終了若しくは特別遊技状態の終了）となると、第１始動記憶数が１減算されるとともに、記憶された第１始動記憶に基づいて特図１変動表示ゲームが開始される。

【０５６７】

第２始動入賞口３７への入賞球は、内部に設けられた始動口２スイッチ３７aによって特図２変動表示ゲームの始動入賞球として検出される。特図２変動表示ゲームを開始可能な状態において第２始動入賞口３７への入賞があった場合には、当該入賞に基づき即座に特図２変動表示ゲームが実行される。また、特図２変動表示ゲームを直ちに開始できない状態、例えば、既に特図２変動表示ゲームが行われてその特図２変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第２始動入賞口３７に遊技球が入賞しても第２始動記憶は発生しない。なお、特図２変動表示ゲームを開始可能な状態において第２始動入賞口３７への入賞があった場合には、処理の都合上第２始動記憶が一旦発生するが、当該第２始動記憶は即座に消化されることとなるため、特図２変動表示ゲームの

開始を保留するための第2始動記憶は発生しない。

【0568】

また、この始動入賞球の検出時にそれぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置100（図96参照）内の特図記憶領域（RAMの一部）に特図始動記憶として所定回数（例えば、第1始動記憶については最大で4回分）を限度に記憶される。そして、この特図始動記憶の記憶数は、一括表示装置50の始動入賞数報知用の記憶表示部54（特図1保留表示器）に表示されるとともに、センターケース40の表示装置41においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【0569】

10

遊技制御装置100は、第1始動入賞口36への入賞又は第1始動記憶に基づいて、特図1表示器51（第1変動表示装置）で特図1変動表示ゲームを行い、第2始動入賞口37への入賞に基づいて、特図2表示器52（第2変動表示装置）で特図2変動表示ゲームを行う。特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームは同時に実行可能であるが、一方の特図変動表示ゲームの実行中に、他方の特図変動表示ゲームが特別結果（大当り又は小当り）となった場合には、当該一方の特図変動表示ゲームを特別結果以外の結果（はずれ結果）として終了させるようにしている。

【0570】

特図1表示器51及び特図2表示器52では、図88～図90に示したような表示態様で変動表示を行った後、所定の結果態様を停止表示する。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合は、特図1表示器51若しくは特図2表示器52の表示態様が第1特別結果に対応する特別結果態様（大当り結果態様）となって大当りとなり、第1特別遊技状態（いわゆる大当り状態）となる。また、特図変動表示ゲームの結果が小当りである場合は、特図1表示器51若しくは特図2表示器52の表示態様が第2特別結果に対応する特別結果態様（小当り結果態様）となって小当りとなり、第2特別遊技状態（いわゆる小当り状態）となる。すなわち、特図1表示器51が、第1始動入賞口36への遊技球の入賞に基づく第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）を表示可能な第1変動表示手段をなす。また、特図2表示器52が、第2始動入賞口37への遊技球の入賞に基づく第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）を表示可能な第2変動表示手段をなす。

20

【0571】

30

また、特図1変動表示ゲームや特図2変動表示ゲームの実行に対応して、表示装置（画像表示装置）41にて複数種類の飾り識別情報（数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっていく。飾り特図変動表示ゲームには、特図1変動表示ゲームに対応する飾り特図1変動表示ゲームと、特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図2変動表示ゲームとがあり、これらは別々の表示領域に表示される。そして、対応する特図変動表示ゲームの変動に伴い変動表示が行われ、対応する特図変動表示ゲームでの結果態様の導出に伴い結果に対応した表示が行われる。

【0572】

すなわち、表示装置41が、第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）及び第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図1変動表示ゲームと飾り特図2変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとしても良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良い。また、遊技機10に特図1表示器51、特図2表示器52を備えずに、表示装置41のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

40

【0573】

本実施形態の遊技機では特図2変動表示ゲームの方が小当りの確率が高いが、低確率状態である通常遊技状態である場合には特図2変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が非常に長い（約10分）長変動が選択される。これにより、通常遊技状態では特図2変動表示ゲームの実行が時間的に非効率的となり、通常遊技状態における小当りの獲得を

50

狙った特図 2 変動表示ゲームの実行を遊技者が選択しないようにしている。よって通常遊技状態では、左打ちを行って第 1 始動入賞口 3 6 を狙い、特図 1 変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。なお、長変動の時間は約 1 0 分としたがこれより長くても良いし、短くても良い（5 分、5 0 分、1 0 時間など）。

【0 5 7 4】

そして、大当たりが発生して特別遊技状態となった場合には右打ちにより第 1 特別変動入賞装置 3 8 を狙うことができる。なお、大当たり又は小当たりに基づく特別遊技状態で第 2 特別変動入賞装置 3 9 が開放される場合は、右打ちでも左打ちでも狙うことができる。大当たりに基づく特別遊技状態の終了後には高確率状態である特定遊技状態となる。この特定遊技状態では、特図 2 変動表示ゲームの変動時間は短い時間となるため、右打ちを行って第 2 始動入賞口 3 7 を狙い、特図 2 変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。特定遊技状態では小当たりに基づく特別変動入賞装置の開放と大当たりに基づく特別変動入賞装置の開放が高頻度で発生し、遊技者が多量の遊技球を獲得可能である。

【0 5 7 5】

図 9 6 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の制御システムのブロック図である。

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

【0 5 7 6】

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

【0 5 7 7】

電源装置 4 0 0 は、2 4 V の交流電源から上記 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 5 7 8】

この実施形態では、電源装置 4 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 と別個に構成されているが、バックアップ電源部 4 2 0 及び制御信号生成部 4 3 0 は、別個の基板上あるいは遊技制御装置 1 0 0 と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤 3 0 及び遊技制御装置 1 0 0 は機種変更の際に交換の対象となるので、本実施形態のように、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 5 7 9】

上記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 で生成された 3 2 V の電圧を監視してそれが例えば 1 7 V 以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【0580】

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

【0581】

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。

【0582】

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

【0583】

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。

【0584】

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。

【0585】

よって、例えば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものである場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべての

10

20

30

40

50

変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうち何れか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

また、CPU111Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111Bに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たり、小当たり又ははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（低確率状態或いは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU111Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM111Bに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

【0589】

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

【0590】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ62、第1始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、第2始動入賞口37内の始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、第1特別変動入賞装置38内に配設される複数個（1～x、本実施形態では2個）上大入賞口スイッチ38a、第2特別変動入賞装置39の下大入賞口スイッチ39aに接続され、これらのスイッチから供給される

10

20

30

40

50

ハイレベルが11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V－5Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接I/F121）が設けられている。近接I/F121は、入力の範囲が7V－11Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【0591】

近接I/F121の出力は、第2入力ポート123又は第3入力ポート124へ供給されデータバス140を介して遊技用マイコン111に読み込まれる。なお、近接I/F121の出力のうち、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、上大入賞口スイッチ38a及び下大入賞口スイッチ39aの検出信号は第2入力ポート123へ入力される。また、近接I/F121の出力のうち、盤電波センサ62の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第3入力ポート124に入力される。また、第3入力ポート124には、遊技機10の前面枠12等に設けられた不正検出用の磁気センサ61の検出信号や、遊技機10のガラス枠15等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ63の検出信号、遊技機10の前面枠（本体枠）12等に設けられた本体枠開放検出スイッチ64の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第3入力ポート124に入力されるようにしても良い。

【0592】

また、近接I/F121の出力のうち、第2入力ポート123への出力は、主基板100から中継基板70を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接I/F121の出力のうち始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37aの検出信号は、第2入力ポート123の他、遊技用マイコン111へ入力されるように構成されている。

【0593】

上記のように近接I/F121は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接I/F121には、電源装置400から通常のICの動作に必要な例えば5Vのような電圧の他に、12Vの電圧が供給されるようになっている。

【0594】

第2入力ポート123が保持しているデータは、遊技用マイコン111が第2入力ポート123に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号CE2をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第3入力ポート124や後述の第1入力ポート122も同様である。

【0595】

また、入力部120には、払出制御装置200からの枠電波不正信号（前面枠12に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿23に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号）、タッチスイッチ信号（操作部24に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号）を取り込んでデータバス140を介して遊技用マイコン111に供給する第1入力ポート122が設けられている。

【0596】

また、入力部120には、電源装置400からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン111等に入力するためのシュミットバッファ125が設けられており、シュミットバッファ125はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置400からの停電監視信号や、RAM初期化スイッチ112からの初期化スイッ

チ信号は、一旦第1入力ポート122に inputs され、データバス140を介して遊技用マイコン111に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン111に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【0597】

一方、シュミットバッファ125によりノイズ除去されたリセット信号RESETは、遊技用マイコン111に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部130の各ポートに供給される。また、リセット信号RESETは出力部130を介さずに直接中継基板70に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板70のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号RESETを中継基板70を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号RESETは入力部120の各ポート122, 123, 124には供給されない。リセット信号RESETが入る直前に遊技用マイコン111によって出力部130の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号RESETが入る直前に入力部120の各ポートから遊技用マイコン111が読み込んだデータは、遊技用マイコン111のリセットによって廃棄されるためである。

10

【0598】

出力部130には、遊技用マイコン111から演出制御装置300への通信経路及び遊技用マイコン111から払出制御装置200への通信経路に配されるシュミットバッファ132が設けられている。遊技制御装置100から演出制御装置300及び払出制御装置200へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、演出制御装置300の側から遊技制御装置100へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

20

【0599】

さらに、出力部130には、データバス140に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板70を介して出力するバッファ133が実装可能に構成されている。このバッファ133は遊技店に設置される実機（量産販売品）としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置（主基板）には実装されない部品である。なお、前記近接I/F121から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ133を

30

【0600】

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

40

【0601】

また、出力部130には、データバス140に接続され第1特別変動入賞装置38を開成させる上大入賞口ソレノイド38b及び第2特別変動入賞装置39を開成させる下大入賞口ソレノイド39bの開閉データを出力するための第2出力ポート134が設けられている。また、出力部130には、一括表示装置50に表示する内容に応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン/オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン/オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0602】

50

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

【0603】

さらに、出力部 130 には、第 2 出力ポート 134 から出力される上大入賞口ソレノイド 38b や下大入賞口ソレノイド 39b の開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第 1 ドライバ（駆動回路）138a、第 3 出力ポート 135 から出力される一括表示装置 50 の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第 2 ドライバ 138b、第 4 出力ポート 136 から出力される一括表示装置 50 の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第 3 ドライバ 138c、第 5 出力ポート 137 から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板 71 へ出力する第 4 ドライバ 138d が設けられている。

【0604】

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

【0605】

12V を出力する第 2 ドライバ 138b によりセグメント線を介して LED のアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第 3 ドライバ 138c によりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択された LED に電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子板 71 へ出力する第 4 ドライバ 138d は、外部情報信号に 12V のレベルを与えるため、DC 12V 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。

【0606】

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

【0607】

なお、特に限定されるわけではないが、上記第 1 始動入賞口 36 内の始動口 1 スイッチ 36a、第 2 始動入賞口 37 内の始動口 2 スイッチ 37a、入賞口スイッチ 35a、上大入賞口スイッチ 38a、下大入賞口スイッチ 39a には、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63 や前面枠（本体枠）12 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 64 には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

【0608】

次に、図 97 を用いて、演出制御装置 300 の構成について説明する。

演出制御装置 300 は、遊技用マイコン 111 と同様にアミューズメントチップ（IC

10

20

30

40

50

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

【0609】

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

10

【0610】

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

20

【0611】

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

【0612】

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

30

【0613】

演出制御装置300には、LVDS（小振幅信号伝送）方式で表示装置41へ送信する映像信号を生成する信号変換回路313が設けられている。VDP312から信号変換回路313へは、映像データ、水平同期信号HSYNC及び垂直同期信号VSYNCが入力されるようになっており、VDP312で生成された映像は、信号変換回路313を介して表示装置41に表示される。

40

【0614】

音源LSI314には音声データが記憶された音声ROM327が接続されている。主制御用マイコン311と音源LSI314は、アドレス／データバス340を介して接続されている。また、音源LSI314から主制御用マイコン311へは割込み信号INTが入力されるようになっており、演出制御装置300には、ガラス枠15に設けられた上スピーカ19a及び前面枠12に設けられた下スピーカ19bを駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路337が設けられており、音源LSI314で生成された音声はアンプ回路337を介して上スピーカ19a及び下スピーカ19bから出力される。

50

【0615】

また、演出制御装置300には、遊技制御装置100から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI/F）331が設けられている。このコマンドI/F331を介して、遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111はDC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0616】

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。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路332～334は、アドレス/データバス340を介して主制御用マイコン311と接続されている。なお、ガラス枠15にモータ（例えば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

【0617】

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

【0618】

電源装置400の通常電源部410は、上記のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン311として、3.3Vあるいは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5Vに基づいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

【0619】

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（IORESET信号）に供給され、これらをリセット状態にする。また、演出制御装置300には遊技機10の各所を冷却する冷却FAN45が接続され、演出制御装置300の電源が投入された状態では冷却FAN45が駆動するようにされている。

【0620】

これらの制御回路においては、第1始動入賞口36に備えられた始動口1スイッチ36aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、特図1変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値等を抽出してRAM111Cに第1始動記憶を記憶する。この第1始動記憶の大当たり判定

10

20

30

40

50

用乱数値等を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はずれや変動パターンを決定する処理を行う。また、第2始動入賞口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、特図2変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値等を抽出してRAM 111Cに第2始動記憶を記憶する。この第2始動記憶の大当たり判定用乱数値等を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はずれや変動パターンを決定する処理を行う。なお、第2始動記憶は、特図2変動表示ゲームを開始可能な状態でのみ発生可能であり、特図2変動表示ゲームを開始するために必要な情報を一時的に記憶するものであって、特図2変動表示ゲームの開始を保留するものではない。

【0621】

10

そして、遊技制御装置100のCPU 111Aは、上記の特図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（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口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。

【0622】

また、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、表示装置41で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。さらに、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、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。

20

【0623】

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大当たりや小当たりの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111Aは、例えば、上大入賞口ソレノイド38bにより第1特別変動入賞装置38の開閉扉38cを開放させ、上大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。または、下大入賞口ソレノイド39bにより第2特別変動入賞装置39の開閉扉39cを開放させ、下大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

30

【0624】

そして、大入賞口に所定個数（例えば、9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時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置100が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1表示器51や特図2表示器52にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

40

【0625】

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

【0626】

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

50

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98及び図99に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば4msec）で行われる図102に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0627】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図98に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップX1）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップX2）を行う。次に、レジスタバンク0を指定し（ステップX3）、所定のレジスタ（例えばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップX4）。本実施形態の場合、RAMのアドレスの範囲は0000h～01FFhで、上位としては00hか01hをとり、ステップX4では先頭の00hをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップX5）。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【0628】

その後、入力ポート1（第1入力ポート122）の状態を読み込み（ステップX6）、電源投入ディレイタイマを設定する処理を行う（ステップX7）。この処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置200や演出制御装置300）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば3秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置100が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置200や演出制御装置300）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置100が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置100）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置200、演出制御装置300等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【0629】

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

【0630】

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

【0631】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップX7）を行った後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップX8からX12）を行う。まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば2回）を設定し（ステップX8）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップX9）。

【0632】

停電監視信号がオンである場合（ステップX 9；Y）は、ステップX 8で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップX 10）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップX 10；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップX 9）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップX 10；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

【0633】

10

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

【0634】

20

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップX 9；N）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを-1更新し（ステップX 11）、タイマの値が0であるかを判定する（ステップX 12）。タイマの値が0でない場合（ステップX 12；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップX 8）に戻る。また、タイマの値が0である場合（ステップX 12；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合は、RAMやEEPROM等の読出し書込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセス許可をし（ステップX 13）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（ステップX 14）。

【0635】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、この実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップX 15）、先に読み込んだ第1入力ポート122の状態から初期化スイッチがオンにされたかを判定する（ステップX 16）。

30

【0636】

初期化スイッチがオフである場合（ステップX 16；N）は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（例えば5Ah）であるかを判定し（ステップX 17）、正常であれば（ステップX 17；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（例えばA5h）であるかを判定する（ステップX 18）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップX 18；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップX 19）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するかを判定する（ステップX 20）。チェックサムが一致する場合（ステップX 20；Y）は、図99のステップX 21へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

40

【0637】

また、初期化スイッチがオンである場合（ステップX 16；Y）と判定された場合や、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップX 17；NもしくはステップX 18；N）、チェックサムが正常でない（ステップX 20；N）と判定された場合は、図99のステップX 23へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、初期化スイッチが外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことに基づきRAMに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

50

【0638】

図99のステップX21では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップX21）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号フラグ領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。

【0639】

その後、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特図ステータスに対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信し（ステップX22）、ステップX28へ進む。本実施形態の場合、ステップX22では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、確率情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定コマンドとしては、特図1及び特図2について何れも後述する普段処理中である場合、すなわち特図変動表示ゲームの実行中でもなく特別遊技状態中でもない場合である客待ち中であれば客待ちデモ画面のコマンドを送信し、それ以外であれば復旧画面のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。

【0640】

一方、ステップX16、X17、X18、X20からステップX23へジャンプした場合には、RAMアクセス禁止領域をアクセス許可に設定し（ステップX23）、ビジー信号フラグ領域やタッチスイッチ信号状態監視領域を含む全てのRAM領域を0クリアして（ステップX24）、RAMアクセス禁止領域をアクセス禁止に設定する（ステップX25）。そして、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップX26）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信して（ステップX27）、ステップX28へ進む。本実施形態の場合、ステップX27では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、確率情報コマンド、RAM初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば30秒間）光と音でRAM初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。

【0641】

ステップX28では、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer Circuit）回路を起動する処理を行う。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

【0642】

上記ステップX28のCTC起動処理の後には、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップX29）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがCPU111Aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際に入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビ

10

20

30

40

50

ット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

【0643】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ1～n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップX30）、割込みを許可する（ステップX31）。本実施形態で使用するCPU111A内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

10

【0644】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップX32）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数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。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1或いは-1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数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。

20

【0645】

上記ステップX32の初期値乱数更新処理の後、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば2回）を設定し（ステップX33）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップX34）。停電監視信号がオンでない場合（ステップX34；N）は、初期値乱数更新処理（ステップX32）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返して行う。初期値乱数更新処理（ステップX32）の前に割込みを許可する（ステップX31）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

30

【0646】

なお、上記ステップX32での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

40

【0647】

停電監視信号がオンである場合（ステップX34；Y）は、ステップX33で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップX35）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップX3

50

5 ; N) は、停電監視信号がオンであるかの判定 (ステップ X 3 4) に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合 (ステップ X 3 5 ; Y)、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、一旦割込みを禁止する処理 (ステップ X 3 6)、全出力ポートにオフデータを出力する処理 (ステップ X 3 7) を行う。

【0648】

その後、停電検査領域 1 に停電検査領域チェックデータ 1 をセーブし (ステップ X 3 8)、停電検査領域 2 に停電検査領域チェックデータ 2 をセーブする (ステップ X 3 9)。さらに、RWM の電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理 (ステップ X 4 0)、算出したチェックサムをセーブする処理 (ステップ X 4 1) を行った後、RWM へのアクセスを禁止する処理 (ステップ X 4 2) を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前に RWM に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

10

【0649】

以上のことから、遊技を統括的に制御する主制御手段 (遊技制御装置 1 0 0) と、該主制御手段からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段 (払出制御装置 2 0 0、演出制御装置 3 0 0 等) と、を備える遊技機において、主制御手段は、電源投入時において、当該主制御手段の起動を遅らせて従制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段 (遊技制御装置 1 0 0) と、当該所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段 (遊技制御装置 1 0 0) と、を備えていることとなる。

20

【0650】

また、各種装置に電力を供給する電源装置 4 0 0 を備え、当該電源装置 4 0 0 は、停電の発生を検出した際に停電監視信号を出力するように構成され、停電監視手段 (遊技制御装置 1 0 0) は、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定するようにしていることとなる。

【0651】

また、主制御手段 (遊技制御装置 1 0 0) は、データを記憶可能な RAM 1 1 1 C と、外部からの操作が可能な初期化操作部 (初期化スイッチ) と、初期化操作部が操作されたことに基づき RAM 1 1 1 C に記憶されたデータを初期化する初期化手段 (遊技制御装置 1 0 0) と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

30

【0652】

また、主制御手段 (遊技制御装置 1 0 0) は、待機時間の経過後に RAM 1 1 1 C へのアクセスを許可するようにしていることとなる。

【0653】

〔チェックサム算出処理〕

図 1 0 0 には、上述のメイン処理におけるチェックサム算出処理 (ステップ X 1 9、X 4 0) を示した。このチェックサム算出処理では、まず、算出アドレスの開始値として RWM の先頭アドレスを設定し (ステップ X 5 1)、繰返し数を設定し (ステップ X 5 2)、算出値として「0」を設定する (ステップ X 5 3)。繰返し数には使用している RAM のバイト数が設定される。

40

【0654】

その後、算出アドレスの内容に算出値を加算した値を新たな算出値とし (ステップ X 5 4)、算出アドレスを +1 更新して (ステップ X 5 5)、繰返し数を -1 更新し (ステップ X 5 6)、チェックサムの算出が終了したかを判定する (ステップ X 5 7)。算出が終了していない場合 (ステップ X 5 7 : N) は、ステップ X 5 4 へ戻って上記処理を繰り返す。また、算出が終了した場合 (ステップ X 5 7 : Y) は、チェックサム算出処理を終了する。

【0655】

〔初期値乱数更新処理〕

50

図101には、上述のメイン処理における初期値乱数更新処理（ステップX32）を示した。この初期値乱数更新処理では、まず、大当り図柄初期値乱数を+1更新し（ステップX61）、小当り図柄初期値乱数1を+1更新して（ステップX62）、初期値乱数更新処理を終了する。ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲームでの大当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数、「小当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲームでの小当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。このように、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数をインクリメントし続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。

【0656】

〔タイマ割込み処理〕

10

次に、タイマ割込み処理について説明する。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。すなわち、所定周期で開始される割込みルーチンである。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図102のタイマ割込み処理が開始される。

【0657】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク1を指定する（ステップX101）。レジスタバンク1に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップX102）。ステップX102では、メイン処理におけるステップX4と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップX103）を行う。それから、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（上大入賞口ソレノイド38b、下大入賞口ソレノイド39b）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップX104）を行う。なお、メイン処理におけるステップX5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等を行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第1の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第2の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

20

30

【0658】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップX105）、乱数更新処理1（ステップX106）、乱数更新処理2（ステップX107）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、上大入賞口スイッチ38a、下大入賞口スイッチ39aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップX108）を行う。

40

【0659】

次に、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップX109）を行う。始動口スイッチ監視処理では、第1始動入賞口36や第2始動入賞口37への遊技球の入賞に基づき、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行う。そして、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（ステップX110）、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（ステップX111）を行う。

【0660】

50

次に、遊技機 10 に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメント LED を所望の内容を表示するように駆動するセグメント LED 編集処理（ステップ X 1 1 2）、磁気センサ 6 1 からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップ X 1 1 3）、盤電波センサ 6 2 からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップ X 1 1 4）を行う。さらに、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップ X 1 1 5）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

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

【0661】

〔入力処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における入力処理（ステップ X 1 0 3）の詳細について説明する。図 103 に示すように、入力処理においては、まず入力ポート 1、即ち、第 1 入力ポート 1 2 2 に取り込まれたスイッチの検出信号の状態を読み込む（ステップ X 1 2 1）。そして、8 ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップ X 1 2 2）、読み込まれた入力ポート 1 の状態を RWM 内のスイッチ制御領域 1 にセーブ（格納）する（ステップ X 1 2 3）。

【0662】

次に、入力ポート 2、即ち、第 2 入力ポート 1 2 3 のアドレスを準備し（ステップ X 1 2 4）、RWM 内のスイッチ制御領域 2 のアドレスを準備する（ステップ X 1 2 5）。

そして、未使用のビットデータを準備（ステップ X 1 2 6）した後、反転するビットデータを準備し（ステップ X 1 2 7）、スイッチ読み込み処理（ステップ X 1 2 8）を行う。

【0663】

その後、入力ポート 3、即ち、第 3 入力ポート 1 2 4 のアドレスを準備し（ステップ X 1 2 9）、RWM 内のスイッチ制御領域 3 のアドレスを準備する（ステップ X 1 3 0）。

そして、未使用のビットデータを準備（ステップ X 1 3 1）した後、反転するビットデータを準備し（ステップ X 1 3 2）、スイッチ読み込み処理（ステップ X 1 3 3）を行い、入力処理を終了する。

【0664】

なお、本実施形態において「準備」とは、レジスタに値をセットすることを意味するが、これに限らず、RWM、その他のメモリに値をセットするようにしてもよい。

また、上記の未使用のビットデータや反転するビットデータについての情報は、各入力ポートに対応して用意された情報を用いるようになっている。

【0665】

〔スイッチ読み込み処理〕

次に、上述の入力処理におけるスイッチ読み込み処理（ステップ X 1 2 8、X 1 3 3）の詳細について説明する。図 104 に示すように、スイッチ読み込み処理においては、まず、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態を読み込む（ステップ X 1 4 1）。そして、8 ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップ X 1 4 2）、反転の必要なビットを反転（ステップ X 1 4 3）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態 1 にセーブ（格納）する（ステップ X 1 4 4）。その後、2 回目の読み込みまでのディレイ時間（0.1 ms）が経過するのを待つ（ステップ X 1 4 5）。

【0666】

ディレイ時間（0.1 ms）が経過すると、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態の 2 回目の読み込みを行う（ステップ X 1 4 6）。そして、8 ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップ X 1 4 7）、反転の必要なビットを反転（ステップ X 1 4 8）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態 2 にセ

ーブ（格納）する（ステップX149）。その後、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを1、違うビットを0とした確定ビットパターンを作成し（ステップX150）、確定ビットパターンとポート入力状態2との論理積をとり、今回確定ビットとする（ステップX151）。

【0667】

次に、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを0、違うビットを1とした未確定ビットパターンを作成し（ステップX152）、未確定ビットパターンと前回割り込み時の確定状態との論理積をとり、前回保持ビットとする（ステップX153）。これにより、スイッチのチャタリング等によるノイズを除去した信号の状態を得ることができる。そして、今回確定ビットと前回保持ビットを合成し、今回確定状態としてセーブし（ステップX154）、前回と今回の確定状態との排他的論理和をとり、立上りエッジとしてセーブして（ステップX155）、スイッチ読み込み処理を終了する。

【0668】

なお、スイッチの読み込みは、タイマ割込みの周期が短い場合（例えば2ms）には、各割込みの処理ごとにそれぞれ1回ずつスイッチの読み込みを行なって前回の読み込みの結果と比較することで信号が変化したか否か判定する方法があるが、そのようにすると次の割込み処理までに前回の割込みで読み込んだスイッチの状態が失われた場合、正しい判定が行えないおそれがある。これに対し、本実施例のように、所定の時間差をおいて1回の割込み処理の中で2回のスイッチ読み込み処理を行うことで、上記のような不具合を回避することが可能となる。

【0669】

〔出力処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップX104）の詳細について説明する。図105に示すように、出力処理では、まず、一括表示装置（LED）50のセグメントのデータを出力するポート135（図96参照）にオフデータを出力（リセット）する（ステップX161）。次に、上大入賞口ソレノイド38b、下大入賞口ソレノイド39bのデータを出力するソレノイド出力ポート134に出力するデータを合成して出力する（ステップX162）。

【0670】

そして、一括表示装置（LED）50のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を更新して（ステップX163）、デジットカウンタの値に対応するLEDのデジット線の出力データを取得し（ステップX164）、取得した情報と外部情報データを合成する（ステップX165）。そして、合成したデータをデジット出力用のポート136及び外部情報出力用のポート137に出力する（ステップX166）。その後、デジットカウンタの値に対応するRWM内のセグメント領域からセグメント線の出力データをロードし（ステップX167）、ロードしたデータをセグメント出力用のポート135に出力する（ステップX168）。

【0671】

続いて、外部情報端子板71へ出力するデータをロードして合成し（ステップX169）、合成したデータと発射許可の出力データを合成して（ステップX170）、合成したデータを外部情報出力用のポート137へ出力する（ステップX171）。次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート1に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート1へ合成したデータを出力する（ステップX172）。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート2に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート2へ合成したデータを出力する（ステップX173）。

【0672】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート3に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート3へ合成したデータを出力する（ステップX174）。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中

継基板 70 上の試験端子出力ポート 4 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 4 へ合成したデータを出力する（ステップ X 175）。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 5 に出力するデータをロードして合成し、中継基板 70 上の試験端子出力ポート 5 へ合成したデータを出力し（ステップ X 176）し、出力処理を終了する。

【0673】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップ X 105）の詳細について説明する。図 106 に示すように払出コマンド送信処理では、まず、入賞数カウンタ領域 2 にカウントがあるかをチェックする（ステップ X 181）。 10

【0674】

入賞数カウンタ領域は遊技制御装置 100 の RAM 111C に設けられ、入賞数カウンタ領域 1 と入賞数カウンタ領域 2 が設けられている。入賞数カウンタ領域 1 は、払出制御装置 200 に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 1 が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

【0675】

入賞数カウンタ領域 2 は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定数（ここでは 10 個）になる毎に外部装置へ出力するメイン賞球信号を送信するために用 20
いる領域であって、メイン賞球信号の生成処理を行っていない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 2 が、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタをなす。なお、外部装置には、このメイン賞球信号の他に、払出制御装置 200 から実際に払い出した賞球数が所定数（ここでは 10 個）になる毎に払出賞球信号が出力されるようになっており、この二つの信号を照合することで、不正な払い出しを監視することが可能となっている。

【0676】

これらの入賞数カウンタ領域にはそれぞれ、各入賞口に対して設定された賞球数別（例えば、3 個賞球、10 個賞球、14 個賞球）に入賞数カウンタ領域が設けられており、入賞口への入賞に基づき対応する入賞数カウンタ領域のカウント数が 1 加算されるようになって 30
いる。つまり、入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能とされている。なお、入賞数カウンタ領域 1 は入賞数カウンタ領域 2 よりも広い領域が割り当てられ、より多くの入賞のデータを記憶できるようにされている。これは、メイン賞球信号が送信先の状態に関係なく送信可能であるのに対し、払出コマンドが送信先である払出制御装置 200 の状態により送信を保留する場合もあり、より多くの未送信データが蓄積される可能性があるためである。

【0677】

入賞数カウンタ領域 2 にカウントがあるかをチェックする処理（ステップ X 181）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。そして、カウント 40
数がない場合（ステップ X 181：N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域のアドレスを更新し（ステップ X 182）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップ X 183）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップ X 183；Y）と判定すると、ステップ X 192 に移行する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップ X 183；N）と判定すると、ステップ X 181 へ戻って上記処理を繰り返す。

【0678】

また、上記ステップ X 181 で、カウント数がある（ステップ X 181；Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を減算（-1）し（ステップ X 184）、対象の入賞数カウンタ領域に対応する払出数を取得する（ステップ X 185）。そ 50

して、賞球残数領域の値と取得した払出数を加算して新たな賞球残数とし（ステップX 1 8 6）、賞球残数領域にセーブする（ステップX 1 8 7）。なお、この処理の前における賞球残数領域の値としては、メイン賞球信号の出力の基準となる所定数に満たなかった端数が記憶されている。

【0 6 7 9】

その後、加算結果からメイン賞球信号の出力の基準となる所定数である10を減算し（ステップX 1 8 8）、減算結果が0以上であるかを判定する（ステップX 1 8 9）。減算結果が0以上でない場合（ステップX 1 8 9；N）は、ステップX 1 9 2に移行する。なお、この場合は減算した結果は賞球残数領域にセーブされないため、減算前の値が賞球残数領域に記憶された状態となる。減算結果が0以上である場合（ステップX 1 8 9；Y）は、メイン賞球信号出力回数領域の値を+1更新し（ステップX 1 9 0）、減算結果を賞球残数領域にセーブして（ステップX 1 9 1）、ステップX 1 8 8に戻る。

10

【0 6 8 0】

これにより、ホールコンピュータなどの外部の装置にメイン賞球信号が出力されるようになる。すなわち、遊技制御装置100が、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含むメイン賞球信号を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段をなす。なお、メイン賞球信号を出力するようにすることで、大当たり中などの遊技球の払い出しが集中する場合に、遊技球の払い出しとともに賞球信号の出力が遅延して、大当たり中に発生した正確な賞球数が計数することができないといった不具合を防止することができる。

20

【0 6 8 1】

ステップX 1 9 2では、払出コマンド送信タイマが0でなければ-1更新し（ステップX 1 9 2）、払出コマンド送信タイマが0になったかを判定する（ステップX 1 9 3）。払出コマンド送信タイマが0でない場合（ステップX 1 9 3；N）は、払出コマンド送信処理を終了する。また、払出コマンド送信タイマが0である場合（ステップX 1 9 3；Y）は、払出ビジー信号フラグがビジー中であるかを判定する（ステップX 1 9 4）。

【0 6 8 2】

払出ビジー信号は払出制御装置200が払出制御を即座に開始可能な状態か否かを示す信号であって、払出制御を即座に開始可能でない場合には払出ビジー信号がオン状態とされる。つまり、払出ビジー信号は、払出コマンド（賞球指令）を受付可能な状態であるか否かを示す信号とも言える。すなわち、払出ビジー信号が、払出制御手段（払出制御装置200）が払出制御を開始可能であるか否かを示す状態信号をなす。払出ビジー信号フラグは、払出ビジー信号の状態に基づき払出制御装置200が払出制御を即座に開始可能な状態か否かを設定した情報であって、払出制御を即座に開始可能なアイドル状態、払出制御を即座に開始可能でないビジー状態、状態が不定である不定状態の何れかが設定される。

30

【0 6 8 3】

なお、不定状態は、例えば電源投入時の処理でビジー信号フラグ領域がクリアされることで設定される。この不定状態は、払出ビジー信号の状態が、払出制御を即座に開始可能なこと又は不能なことを示す状態に所定期間に亘り維持されることに基づき、アイドル状態又はビジー状態が設定されることで解消する。つまり、停電が発生し該停電から復帰した場合には、払出制御装置200から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が出力されていたとしても、直ちに賞球指令を払出制御装置200に送信せず、払出制御装置200から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が所定期間に亘って継続して出力されたことに対応して賞球指令を払出制御装置200に送信する。これにより、払出制御装置200が賞球指令を受信して即座に払出処理が可能なことを確実に把握してから賞球指令を送信するようになり、賞球指令に対応する払出制御が行われないことを防止できる。

40

【0 6 8 4】

この払出ビジー信号フラグがビジー中である場合（ステップX 1 9 4；Y）は、払出コマンド送信処理を終了する。なお、ここでは不定状態である場合もビジー中であるものと

50

判定する。このように払出制御装置 200 が払出制御を即座に開始可能でなく、払出コマンドを送信しない場合は、払出コマンドの送信に関する以降の処理を行わないようにすることで、無駄な処理を行うことを防止し制御の負担を軽減するようにしている。

【0685】

払出ビジー信号フラグがビジー中でない場合（ステップ X194；N）は、入賞数カウンタ領域 1 にカウントがあるかをチェックする（ステップ X195）。入賞数カウンタ領域 1 にカウントがあるかをチェックする処理（ステップ X195）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。

【0686】

そして、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域にカウント数がない場合（ステップ X195；N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域のアドレスを更新し（ステップ X196）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップ X197）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップ X197；Y）と判定すると、払出コマンド送信処理を終了する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップ X197；N）と判定すると、ステップ X195 へ戻って上記処理を繰り返す。

【0687】

また、上記ステップ X195 で、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域にカウント数がある（ステップ X195；Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を -1 更新し（ステップ X198）、対象の入賞数カウンタ領域 1 のアドレスに対応する払出コマンドを取得する（ステップ X199）。そして、取得したコマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップ X200）、払出コマンド送信タイマ領域に初期値をセーブして（ステップ X201）、払出コマンド送信処理を終了する。払出コマンド送信タイマは送信間隔を管理するためのもので、初期値として例えば 200ms が設定される。

【0688】

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

【0689】

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

【0690】

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

【0691】

また、外部の装置に送信されるメイン賞球信号は払出ビジー信号の状態に関係なく出力

10

20

30

40

50

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

【0692】

以上のことから、統括的に遊技制御を行うとともに、遊技領域32に設けられた入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、一般入賞口35、第1特別変動入賞装置38、第2特別変動入賞装置39）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号（ビジー信号）に基づいて賞球指令を払出制御手段に送信する制御を行い、停電が発生し該停電から復帰した場合には、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が出力されていたとしても、直ちに賞球指令を払出制御手段に送信せず、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が所定期間に亘って継続して出力されたことに対応して賞球指令を払出制御手段に送信するようにしていることとなる。

【0693】

また、遊技領域32に賞球数の異なる入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、一般入賞口35、第1特別変動入賞装置38、第2特別変動入賞装置39）を複数設け、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球数毎に、遊技球の払出制御を指示する賞球指令の未送信の有無を特定可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）を備え、状態信号が払出制御を開始可能であることを示し、かつ、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令がある場合に、賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信するようにし、状態信号が当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かの特定を、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令があるか否かの特定よりも先に行うようにしていることとなる。

【0694】

また、統括的に遊技制御を行うとともに、所定の入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、一般入賞口35、第1特別変動入賞装置38、第2特別変動入賞装置39）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に賞球指令を払出制御手段に送信する賞球指令送信手段（遊技制御装置100）と、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含む賞球信号（メイン賞球信号）を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段（遊技制御装置100）と、を備え、外部情報出力手段は、払出制御手段から出力される状態信号が、払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かに関係なく賞球信号の出力を行うようにしたこととなる。

【0695】

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

【0696】

また、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞

球指令カウンタ（遊技制御装置100）と、賞球信号（メイン賞球信号）に関する情報を記憶可能な賞球信号カウンタ（遊技制御装置100）と、を備え、賞球指令送信手段（遊技制御装置100）は、所定の入賞領域（第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、一般入賞口35、第1特別変動入賞装置38、第2特別変動入賞装置39）への一の入賞を単位として賞球指令を生成し、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に一の賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信するように構成され、賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）は、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、払出制御手段への賞球指令への送信に対応させて更新を行うことで、送信していない賞球指令の数を記憶可能とし、外部情報出力手段は、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数を累積し、累積値が所定数に達する毎に賞球信号を遊技機の外部に出力するように構成され、賞球信号カウンタは、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、外部情報出力手段による賞球数の累積処理に対応させて更新を行うことで、未だ累積処理を行っていない賞球数を記憶可能であることとなる。

10

【0697】

〔乱数更新処理1〕

図107には、タイマ割込み処理（図102参照）における乱数更新処理1（ステップX106）を示した。乱数更新処理1は、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数の初期値（スタート値）を更新するための処理である。この乱数更新処理1では、まず、大当り図柄乱数が次の初期値（スタート値）設定待ちであるかを判定する（ステップX221）。

20

【0698】

大当り図柄乱数が初期値設定待ちでない場合（ステップX221；N）は、小当り図柄乱数が次の初期値（スタート値）設定待ちであるかを判定する（ステップX224）。また、大当り図柄乱数が初期値設定待ちである場合（ステップX221；Y）は、次回初期値として大当り図柄初期値乱数をロードし（ステップX222）、ロードした大当り図柄乱数の次の初期値に対応する乱数カウンタ（乱数領域）のスタート値を保持するレジスタ（スタート値設定レジスタ）に設定する（ステップX223）。その後、小当り図柄乱数が次の初期値（スタート値）設定待ちであるかを判定する（ステップX224）。

30

【0699】

小当り図柄乱数が初期値設定待ちでない場合（ステップX224；N）は、乱数更新処理1を終了する。また、小当り図柄乱数が初期値設定待ちである場合（ステップX224；Y）は、次回初期値として小当り図柄初期値乱数をロードし（ステップX225）、ロードした小当り図柄乱数の次の初期値に対応する乱数カウンタ（乱数領域）のスタート値を保持するレジスタ（スタート値設定レジスタ）に設定し（ステップX226）、乱数更新処理1を終了する。

【0700】

〔乱数更新処理2〕

図108には、タイマ割込み処理（図102参照）における乱数更新処理2（ステップX107）を示した。乱数更新処理2は、特図1、特図2の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する処理である。なお、本実施形態の遊技機では、変動パターン乱数として1バイトの乱数（変動パターン乱数2、3）と、2バイトの乱数（変動パターン乱数1）があり、乱数更新処理2は両方を更新対象とし、割込みが発生するごとに更新対象を切り替えて処理する。しかも、更新対象の乱数が2バイトの場合には、上位のバイトと下位のバイトに対して異なる割込み時に更新処理を行うようになっている。即ち、メイン処理に対する一の割込み処理において実行される乱数更新処理2による2バイトの変動パターン乱数1（リーチ変動態様決定用乱数）の更新は、上位1バイト若しくは下位1バイトの何れかについて実行されるように構成されている。

40

【0701】

50

この乱数更新処理2では、まず、更新すべき複数の乱数のうちいずれの乱数を今回の更新処理の対象とするかを順番に指定するための乱数更新スキャンカウンタを更新する（ステップX231）。次に、乱数更新スキャンカウンタの値に対応する演出乱数更新テーブルのアドレスを算出する（ステップX232）。そして、算出されたアドレスに基づいて参照したテーブルから乱数の上限判定値を取得する（ステップX233）。このとき参照するテーブルには、乱数の種類ごとに上限判定値、即ち、乱数が一巡したか否かを判定するための値が格納されている。

【0702】

続いて、例えば本実施例において遊技用マイコンに設けられているM1カウンタの値をロードする（ステップX234）。M1カウンタの値を使用することで、乱数にランダム性を付与することができる。次に、M1カウンタの値をマスクするためのマスク値を取得してM1カウンタの値をマスクする（ステップX235）。なお、マスク値は、更新対象の乱数によって異なるビット数、例えば、変動パターン乱数1の下位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位3ビットに、また、変動パターン乱数1の上位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位4ビットに設定されている。乱数の種類によって上限値が異なるためである。なお、マスク値として、変動パターン乱数1の下位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位3ビットを、また、変動パターン乱数1の上位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位4ビットを例示したが、数値は一例であってこれに限られるものではない。

【0703】

次に、更新する乱数領域（乱数カウンタ）が2バイト乱数の上位1バイトであるかを判定する（ステップX236）。そして、乱数領域が2バイト乱数の上位1バイトである場合（ステップX236；Y）は、加算値として上位1バイトをマスク値によってM1カウンタの値をマスクすることによって残った値（以下、これをマスクした値と称する）に「1」を加算したマスク更新値に設定し、下位1バイトを「0」に設定して（ステップX237）、ステップX239に進む。また、乱数領域が2バイト乱数の上位1バイトでない場合（ステップX236；N）は、加算値として上位1バイトを「0」に設定し、下位1バイトを上記マスク更新値に設定して（ステップX238）、ステップX239に進む。なお、マスクした値に「1」を加算するのは、マスクした値が「0」になる場合があり、「0」を後に加算すると加算する前の値から変化しないので、それを避けるためである。

【0704】

そして、更新する乱数が2バイト乱数かを判定し（ステップX239）、2バイト乱数である場合（ステップX239；Y）は、更新する乱数領域の値（2バイト）を設定して（ステップX240）、ステップX242に進む。また、更新する乱数が2バイト乱数でない場合（ステップX239；N）は、乱数値の上位1バイトとして「0」を設定し、乱数値の下位1バイトとして、更新する乱数領域の値（1バイト）を設定し（ステップX241）、ステップX242へ進む。

【0705】

ステップX242では、乱数値にステップX237又はX238で決定した加算値を加算した値を新たな乱数値とし、この新たな乱数値がステップX233で取得した上限判定値よりも大きいかを判定する（ステップX243）。そして、新たな乱数値が上限判定値より大きくない場合（ステップX243；N）は、新たな乱数値を1バイト乱数又は2バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップX245）。また、新たな乱数値が上限判定値より大きい場合（ステップX243；Y）は、新たな乱数値から上限判定値を減算した値を再度の新たな乱数値とし（ステップX244）、この値を1バイト乱数又は2バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップX245）。

【0706】

次に、更新した乱数が2バイト乱数であるかを判定し（ステップX246）、2バイト乱数でない場合（ステップX246；N）は、乱数更新処理2を終了する。また、2バイト乱数である場合（ステップX246；Y）は、新たな乱数値（再度の新たな乱数値を算

出した場合はその値)を2バイト乱数の上位の乱数領域にセーブし(ステップX247)、乱数更新処理2を終了する。

【0707】

このように、CPU111Aは、特図1、特図2の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する。従って、CPU111Aは、第1始動入賞口36や第2始動入賞口37の始動領域への遊技球の流入に基づいて抽出される各種乱数のうち、特図変動表示ゲームの変動態様(変動パターン)を決定するための変動パターン乱数を更新する乱数更新手段をなす。

【0708】

〔入賞口スイッチ/状態監視処理〕

図109には、タイマ割込み処理(図102参照)における入賞口スイッチ/状態監視処理(ステップX107)を示した。この入賞口スイッチ/状態監視処理では、まず、上大入賞口(第1特別変動入賞装置38)内の一方の上大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル1を準備し(ステップX301)、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理(ステップX302)を実行する。

【0709】

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

【0710】

その後、下大入賞口(第2特別変動入賞装置39)内の他方の下大入賞口スイッチ39aに対応する入賞口監視テーブル2を準備し(ステップX303)、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理(ステップX304)を実行する。次に、常時入賞可能な入賞口スイッチ(ここでは始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、一般入賞口35の入賞口スイッチ35a)の入賞口監視テーブルを準備し(ステップX305)、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理(ステップX306)を行う。そして、特図1変動表示ゲームを主体として実行することが予定されている通常遊技状態における特図2変動表示ゲームの実行を監視する特図2異常変動監視処理を行う(ステップX307)。

【0711】

次に、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する(ステップX308)。この状態スキャンカウンタは0から3の範囲で更新される。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル1を準備する(ステップX309)。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理(ステップX310)を行う。

【0712】

状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル1に参照することで、状態スキャンカウンタの値が0である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力される異常検知信号1に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が1である場合は払出制御装置200からのシュート玉切れスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が2である場合はオーバーフロースイッチ信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が3である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態の監視が設定される。

10

20

30

40

50

【0713】

次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル2を準備する（ステップX311）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップX312）を行う。

【0714】

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

10

【0715】

次に、状態スキャンカウンタの値が0であるかを判定し（ステップX313）、エラースキャンカウンタの値が0でない場合（ステップX313；N）は、入賞口スイッチ/状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル3に状態の監視対象がない場合である。また、エラースキャンカウンタの値が0である場合（ステップX313；Y）は、遊技機状態監視テーブル3を準備し（ステップX314）、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップX315）を行う。

【0716】

20

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

【0717】

その後、払出制御装置200が払出制御を開始可能であることを示す払出ビジー信号に基づきビジー信号フラグを設定する払出ビジー信号チェック処理（ステップX316）を行って、入賞口スイッチ/状態監視処理を終了する。なお、ステップX314からX316の処理は、タイマ割込み毎に更新される状態スキャンカウンタの値が0の場合のみ実行されるため、4回のタイマ割込みに1回の割合で実行されることとなる。すなわち、タイマ割込みが4ms毎に行われる場合は、16ms毎にステップX314からX316の処理が行われることとなる。

30

【0718】

〔不正&入賞監視処理〕

図110には、上述の入賞口スイッチ/状態監視処理における不正&入賞監視処理（ステップX302、X304）を示した。この不正&入賞監視処理は、第1特別変動入賞装置38の二つの上大入賞口スイッチ38aの各々、第2特別変動入賞装置39の下大入賞口スイッチ39aに対して行なわれる処理である。大入賞口（特別変動入賞装置38、39）については、無理やり開閉扉を開いて遊技球を入れて賞球を払い出させる不正が行なわれ易いため、入賞の検出の他に不正の監視をする。

40

【0719】

この不正&入賞監視処理においては、まず、エラー監視対象の入賞口スイッチの不正監視期間フラグをチェックし（ステップX321）、不正監視期間中であるかを判定する（ステップX322）。不正監視期間とは、エラー監視対象の入賞口スイッチが上大入賞口スイッチ38aである場合は第1特別変動入賞装置38を開放する特別遊技状態中以外の期間であり、エラー監視対象の入賞口スイッチが下大入賞口スイッチ39aである場合は第2特別変動入賞装置39を開放する特別遊技状態中以外の期間である。

【0720】

そして、不正監視期間である場合（ステップX322；Y）は、対象の入賞口スイッチに入力があるかを判定する（ステップX323）。対象の入賞口スイッチに入力がない場

50

合（ステップX 3 2 3；N）は、対象の報知タイマ更新情報をロードする（ステップX 3 3 2）。また、対象の入賞口スイッチに入力がある場合（ステップX 3 2 3；Y）は、対象の不正入賞数を+1更新し（ステップX 3 2 4）、加算後の不正入賞数が監視対象の不正発生判定個数（例えば5個）を超えたかを判定する（ステップX 3 2 5）。

【0721】

判定個数を5個としているのは、例えば、開状態にある大入賞口が閉状態に変換した際に遊技球が大入賞口の扉部材に挟まり、その遊技球が大入賞口スイッチの有効期間を過ぎて入賞した場合や信号にノイズがのった場合にそれを不正と判断しないようにするためであり、不正でないのに簡単にエラーと判定しないためである。

【0722】

そして、判定個数を超えていない場合（ステップX 3 2 5；N）は、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備する（ステップX 3 3 0）。また、判定個数を超えた場合（ステップX 3 2 5；Y）は、不正入賞数を不正発生判定個数に留め（ステップX 3 2 6）、対象の不正入賞報知タイマ領域に初期値（例えば60000ms）をセーブする（ステップX 3 2 7）。次に、対象の不正発生コマンドを準備し（ステップX 3 2 8）、不正フラグとして不正入賞発生フラグを準備して（ステップX 3 2 9）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップX 3 4 0）。

【0723】

一方、不正監視期間でない場合（ステップX 3 2 2；N）は、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備し（ステップX 3 3 0）、賞球の設定を行う入賞数カウンタ更新処理（ステップX 3 3 1）を行う。そして、対象の報知タイマ更新情報をロードし（ステップX 3 3 2）、報知タイマの更新許可の有無を判定する（ステップX 3 3 3）。そして、報知タイマの更新が許可されない場合（ステップX 3 3 3；N）は、不正&入賞監視処理を終了する。また、報知タイマの更新が許可される場合（ステップX 3 3 3；Y）は、対象の報知タイマが0でなければ-1更新する（ステップX 3 3 4）。なお、報知タイマの最小値は0に設定されている。

【0724】

報知タイマの更新は、エラー監視対象の入賞口スイッチが一方の上大入賞口スイッチ38aである場合は許可され、エラー監視対象の入賞口スイッチが他方の上大入賞口スイッチ38aである場合は許可されない。これにより、第1特別変動入賞装置38についての不正報知について、報知タイマの更新が倍の頻度で行われてしまい、規定時間（例えば60000ms）の半分でタイムアップしてしまうことを防止している。なお、エラー監視対象の入賞口スイッチが下大入賞口スイッチ39aである場合は報知タイマの更新は常に許可される。

【0725】

その後、報知タイマの値が0であるかを判定し（ステップX 3 3 5）、値が0でない場合（ステップX 3 3 5；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、不正&入賞監視処理を終了する。また、値が0である場合（ステップX 3 3 5；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、対象の不正解除コマンドを準備し（ステップX 3 3 6）、不正フラグとして不正入賞解除フラグを準備する（ステップX 3 3 7）。

そして、報知タイマの値が0になった瞬間であるかを判定する（ステップX 3 3 8）。

【0726】

報知タイマの値が0になった瞬間である場合（ステップX 3 3 8；Y）、すなわち今回の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が0になった場合は、対象の不正入賞数をクリアし（ステップX 3 3 9）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップX 3 4 0）。また、報知タイマの値が0になった瞬間でない場合（ステップX 3 3 8；N）、すなわち前回以前の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が0になった場合は、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップX 3 4 0）。

【0727】

10

20

30

40

50

そして、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致した場合（ステップX 3 4 0；Y）は、不正&入賞監視処理を終了する。また、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致しない場合（ステップX 3 4 0；N）は、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域にセーブし（ステップX 3 4 1）、演出コマンド設定処理を行い（ステップX 3 4 2）、不正&入賞監視処理を終了する。以上の処理により、エラーの発生に伴いエラー報知コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信され、エラーの解除に伴い不正入賞エラー解除コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信されて、エラー報知の開始、終了が設定されることとなる。

【0728】

〔入賞数カウンタ更新処理〕

10

図111には、上述の入賞口スイッチ/状態監視処理及び不正&入賞監視処理における入賞数カウンタ更新処理（ステップX 3 0 6，X 3 3 1）を示した。この入賞数カウンタ更新処理においては、まず、入賞口監視テーブルの入賞口スイッチテーブルから監視する入賞口スイッチの個数を取得し（ステップX 3 5 1）、対象の入賞口スイッチに入力（正確には入力の変化）があるかを判定する（ステップX 3 5 2）。

【0729】

入力がない場合（ステップX 3 5 2；N）は、テーブルアドレスを次のレコードのアドレスに更新し（ステップX 3 6 1）、全スイッチの監視が終了したかを判定する（ステップX 3 6 2）。また、入力がある場合（ステップX 3 5 2；Y）は、対象の入賞数カウンタ領域1の値をロードし（ステップX 3 5 3）、ロードした値を+1更新して（ステップX 3 5 4）、オーバーフローするか判定する（ステップX 3 5 5）。そして、オーバーフローが発生していない場合（ステップX 3 5 5；N）は、更新後の値を入賞数カウンタ領域1にセーブし（ステップX 3 5 6）、対象の入賞数カウンタ領域2の値をロードする（ステップX 3 5 7）。また、オーバーフローが発生した場合（ステップX 3 5 5；Y）は、対象の入賞数カウンタ領域2の値をロードする（ステップX 3 5 7）。

20

【0730】

対象の入賞数カウンタ領域2の値をロード（ステップX 3 5 7）した後、ロードした値を+1更新して（ステップX 3 5 8）、オーバーフローするか判定する（ステップX 3 5 9）。そして、オーバーフローが発生していない場合（ステップX 3 5 9；N）は、更新後の値を入賞数カウンタ領域2にセーブし（ステップX 3 6 0）、テーブルアドレスを次のレコードのアドレスに更新して（ステップX 3 6 1）、全スイッチの監視が終了したかを判定する（ステップX 3 6 2）。また、オーバーフローが発生した場合（ステップX 3 5 9；Y）は、テーブルアドレスを次のレコードのアドレスに更新して（ステップX 3 6 1）、全スイッチの監視が終了したかを判定する（ステップX 3 6 2）。

30

【0731】

全スイッチの監視が終了していない場合（ステップX 3 6 2；N）は、対象の入賞口スイッチに入力があるかを判定する処理（ステップX 3 5 2）に戻る。また、全スイッチの監視が終了した場合（ステップX 3 6 2；Y）は、入賞数カウンタ更新処理を終了する。以上の処理により、入賞領域への入賞に基づき入賞数カウンタ領域1及び2が更新されて入賞の情報が記憶されることとなる。

40

【0732】

〔演出コマンド設定処理〕

図112には、上述の不正&入賞監視処理での演出コマンド設定処理（ステップX 3 4 2）を示した。なお、この演出コマンド設定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における演出コマンド設定処理に共通する処理である。この演出コマンド設定処理では、まず、演出用シリアル送信バッファのステータスを読み込んで（ステップX 3 7 1）、送信バッファが満杯であるかを判定する（ステップX 3 7 2）。

【0733】

送信バッファが満杯である場合（ステップX 3 7 2；Y）は、ステップX 3 7 1に戻る。また、送信バッファが満杯でない場合（ステップX 3 7 2；N）は、コマンドデータ（

50

MODE（上位バイト））を演出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップX 3 7 3）、シリアル送信バッファのステータスを読み込んで（ステップX 3 7 4）、送信バッファが満杯であるかを判定する（ステップX 3 7 5）。

【0 7 3 4】

送信バッファが満杯である場合（ステップX 3 7 5；Y）は、ステップX 3 7 4に戻る。また、送信バッファが満杯でない場合（ステップX 3 7 5；N）は、コマンドデータ（ACTION（下位バイト））を演出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップX 3 7 6）、演出コマンド設定処理を終了する。

【0 7 3 5】

このように、演出制御装置300に対してはシリアル通信でコマンドを送信するようにしたことで、遊技制御装置100の負担を軽減できるとともに、コマンドの解析を困難にすることができる。また、コマンドの送出タイミングが早まるとともに、データ線の本数を減らすことができる。さらに、演出制御装置300においてもストロブ内でのコマンドの取り込みが必要なくなり、負担を軽減することができる。

【0 7 3 6】

〔特図2 異常変動監視処理〕

図113には、上述の入賞口スイッチ/状態監視処理における特図2 異常変動監視処理（ステップX 3 0 7）を示した。上述したように、本実施形態の遊技機では、低確率状態である通常遊技状態である場合には特図1 変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利であるが、これを知らない遊技者や、意図的に特図2 変動表示ゲームの実行を狙う遊技者が右打ちを行うことも考えられる。特図2 異常変動監視処理では、このような遊技者に対して左打ちを行うように促す報知を行うための処理を行う。

【0 7 3 7】

この特図2 異常変動監視処理では、まず、特図1 変動チェックフラグがあるかを判定する（ステップX 3 8 1）。特図1 チェックフラグは、低確率状態で特図1 変動表示ゲームが開始された場合に設定されるフラグである。この特図1 変動チェックフラグがない場合（ステップX 3 8 1；N）は、特図2 変動チェックフラグがあるかを判定する（ステップX 3 8 7）。また、特図1 変動チェックフラグがある場合（ステップX 3 8 1；Y）は、特図1 変動チェックフラグをクリアし（ステップX 3 8 2）、特図1 変動数を+1更新する（ステップX 3 8 3）。

【0 7 3 8】

そして、特図1 変動数が規定値（例えば18）よりも小さいかを判定し（ステップX 3 8 4）、規定値よりも小さい場合（ステップX 3 8 4；Y）は、特図2 変動チェックフラグがあるかを判定する（ステップX 3 8 7）。また、規定値よりも大きい場合（ステップX 3 8 4；N）は、通常遊技状態（低確率状態）で特図2 変動表示ゲームが実行されることにより加算される特図2 異常変動数が0でなければ-1更新し（ステップX 3 8 5）、特図1 変動数を0クリアして（ステップX 3 8 6）、特図2 変動チェックフラグがあるかを判定する（ステップX 3 8 7）。なお、特図2 異常変動数の最小値は0に設定されている。

【0 7 3 9】

特図2 チェックフラグは、低確率状態で特図2 変動表示ゲームが開始された場合に設定されるフラグである。この特図2 変動チェックフラグがあるかの判定（ステップX 3 8 7）において、特図2 変動チェックフラグがない（ステップX 3 8 7；N）は、ステップX 3 9 0に移行する。また、特図2 チェックフラグがある場合（ステップX 3 8 7；Y）は、特図2 変動チェックフラグをクリアし（ステップX 3 8 8）、特図2 異常変動数を+1更新して（ステップX 3 8 9）、特図2 異常変動数が規定値（例えば5）よりも小さいかを判定する（ステップX 3 9 0）。

【0 7 4 0】

特図2 異常変動数が規定値よりも小さくない場合（ステップX 3 9 0；N）は、特図2 異常変動数を規定値に留め（ステップX 3 9 1）、特図2 異常変動報知タイマに初期値（

10

20

30

40

50

例えば60000ms)を設定する(ステップX392)。次に、特図2異常変動発生フラグを準備し(ステップX393)、特図2異常変動発生コマンドを準備して(ステップX394)、ステップX399に移行する。この場合は、左打ちをして特図1変動表示ゲームを主体として遊技を進めることが推奨される通常遊技状態(低確率状態)であるにもかかわらず、遊技者が右打ちをして特図2変動表示ゲームを実行させている場合であり、遊技者に左打ちをするように促す報知を行うための処理を行う。

【0741】

一方、特図2異常変動数が規定値よりも小さい場合(ステップX390;Y)は、特図2異常変動報知タイマを-1更新し(ステップX395)、タイムアップしたかを判定する(ステップX396)。タイムアップしていない場合(ステップX396;N)は、特図2異常変動監視処理を終了する。また、タイムアップした場合(ステップX396;Y)は、特図2異常変動解除フラグを準備し(ステップX397)、特図2異常変動解除コマンドを準備する(ステップX398)。

10

【0742】

その後、準備したフラグは現在の特図2異常変動フラグ領域の値と同じであるかを判定する(ステップX399)。そして、準備したフラグと現在の特図2異常変動フラグ領域の値とが同じである場合(ステップX399;Y)、すなわち状態の変化がない場合は、特図2異常変動監視処理を終了する。また、準備したフラグと現在の特図2異常変動フラグ領域の値とが同じでない場合(ステップX399;N)、すなわち状態の変化があった場合は、準備したフラグは特図2異常変動解除フラグであるかを判定する(ステップX400)。

20

【0743】

準備したフラグは特図2異常変動解除フラグでない場合(ステップX400;N)、すなわち特図2異常変動発生フラグであった場合は、準備したフラグを特図2異常変動フラグ領域にセーブし(ステップX402)、演出コマンド設定処理を行って、特図2異常変動監視処理を終了する。一方、準備したフラグは特図2異常変動解除フラグである場合(ステップX400;Y)は、特図2異常変動数を0クリアしてから(ステップX401)、ステップX402、X403の処理を行って(ステップX403)、特図2異常変動監視処理を終了する。以上の処理により、特図2異常変動の検出に伴い特図2異常変動発生コマンドが演出制御装置300に送信され、特図2異常変動の解除に伴い特図2異常変動解除コマンドが演出制御装置300に送信されて、特図2異常変動報知の開始、終了が設定されることとなる。

30

【0744】

図114、図115には、遊技の進行に伴う特図2異常変動監視処理による処理についての一例を示した。図114に示す例では通常遊技状態において、特図2異常変動数が3であり、特図1変動数が15である状態となっている。この状態から次の特図1変動表示ゲームが開始されると(t11)、特図1変動数は15から16に変化する。また、特図2変動表示ゲームが開始されると(t12)、特図2異常変動数は3から4に変化する。

【0745】

その後、特図1変動表示ゲームが開始される毎に特図1変動数は+1更新される(t13、t14)。ここで、特図1変動数が規定値である18に達すると(t14)、特図2異常変動数が-1更新されて4から3に変化するとともに、特図1変動数は0クリアされる。以降も同様に、特図1変動表示ゲームが開始される毎に特図1変動数は+1更新され(t15~t17)、特図1変動数が規定値である18に達すると(t17)、特図2異常変動数が-1更新されて3から2に変化するとともに、特図1変動数は0クリアされる。すなわち、規定数(ここでは18回)の特図1変動表示ゲームを実行する毎に特図2異常変動数が減算されるようになっている。

40

【0746】

図115には特図2異常変動報知が行われる場合を示した。この例では通常遊技状態において、特図2異常変動数が3である状態となっている。この状態から特図2変動表示ゲ

50

ームが開始されると（t 2 1）、特図 2 異常変動数は 3 から 4 に更新される。さらに特図 2 変動表示ゲームが開始されると（t 2 2）、特図 2 異常変動数が規定値である 5 に達する。

【0747】

これにより、特図 2 異常変動発生フラグがセーブされ、このフラグに基づき特図 2 異常変動が発生したことを示す外部情報と遊技機エラー状態信号の遊技機外部の装置への出力が開始され、遊技店の管理装置等で特図 2 異常変動の発生を把握可能となる。また、演出制御装置 300 に対して特図 2 異常変動発生コマンドが送信される。演出制御装置 300 ではこのコマンドの受信に基づき、表示や音声等により特図 2 異常変動が発生した旨の報知を行う。

10

【0748】

また、特図 2 異常変動数が規定値である 5 に達した時点から特図 2 異常変動報知タイマでの計時が開始され（t 2 2）、所定時間（ここでは 60 秒）が経過することにより（t 2 3）、特図 2 異常変動数を 0 クリアし、外部情報と遊技機エラー状態信号の出力を停止する。また、演出制御装置 300 に対して特図 2 異常変動解除コマンドが送信され、演出制御装置 300 ではこのコマンドの受信に基づき、特図 2 異常変動が発生した旨の報知を終了する。なお、所定時間の経過前に新たに特図 2 変動表示ゲームが開始された場合は、その時点から新たに所定時間の計時を開始する。

【0749】

このように、特図 2 異常変動数が規定値（例えば 5）に達することに基づき特図 2 異常変動が発生したと判定することで、例えば意図せずに右側の遊技領域に遊技球が入って第 2 始動入賞口 37 に入賞してしまった場合に、すぐに特図 2 異常変動であると判定されることを防止できる。さらに、所定回数の特図 1 変動表示ゲームを行うことで特図 2 異常変動数が減算されるようにしたことで、意図しない第 2 始動入賞口 37 への入賞について発生した特図 2 異常変動数はその後に遊技を行っていれば解消されるようになり、単なるミスや他の遊技者の遊技の結果が累積して特図 2 異常変動であると判定されることを防止できる。

20

【0750】

なお、特図 2 異常変動報知を行うこととなる特図 2 異常変動数の規定値や、特図 2 異常変動数を減算する処理を行うこととなる特図 1 変動数の規定値は任意に設定可能である。ここで設定するそれぞれの規定値は、通常遊技状態で遊技者が特図 2 変動表示ゲームの開始を狙わないようにさせることができるような値であればどのような値でも良い。また停電が発生して復旧した場合には、停電発生前の状態から監視を再開するようにする。また特図 2 異常変動報知を行っている場合であっても入賞に対する賞球の払出は通常通り行う。

30

【0751】

〔遊技機状態チェック処理〕

図 116 には、上述の入賞口スイッチ/状態監視処理における遊技機状態チェック処理（ステップ X310、X312、X315）を示した。この遊技機状態チェック処理では、まず、状態スキャンカウンタに対応する状態監視テーブルを取得し（ステップ X451）、監視対象である信号がオンであるかを判定する（ステップ X452）。

40

【0752】

状態監視テーブルには、状態スキャンカウンタに対応した情報が定義されている。この情報としては、例えば、状態監視領域の先頭アドレスの下位アドレス、対象の信号情報が保存されているスイッチ制御領域のポート入力状態領域の下位アドレス、対象の信号のビットだけを取り出すマスクデータ、信号オンの判定データ、状態オフコマンド（エラー系の場合はエラー報知終了コマンドをなす）、状態オンコマンド（エラー系の場合はエラー報知開始コマンドをなす）、状態オフ監視タイマ比較値、状態オン監視タイマ比較値が含まれる。

【0753】

50

対象の信号がオンでない場合（ステップX 4 5 2：N）は、状態フラグとして状態オフフラグを準備し（ステップX 4 5 3）、対象の状態オフコマンドを取得して準備する（ステップX 4 5 4）。その後、対象の状態オフ監視タイマ比較値を取得して（ステップX 4 5 5）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップX 4 5 9）。対象の信号がオンでない場合（ステップX 4 5 2：N）とは、エラー系の信号ではエラーでない（正常である）ことを示す状態であり、タッチスイッチからの信号ではタッチされていないことを示す状態である。

【0754】

一方、対象の信号がオンである場合（ステップX 4 5 2：Y）は、状態フラグとして状態オンフラグを準備し（ステップX 4 5 6）、対象の状態オンコマンドを取得して準備する（ステップX 4 5 7）。その後、対象の状態オン監視タイマ比較値を取得して（ステップX 4 5 8）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップX 4 5 9）。対象の信号がオンである場合（ステップX 4 5 2：Y）とは、エラー系の信号ではエラーである（異常や不正である）ことを示す状態であり、タッチスイッチからの信号ではタッチされていることを示す状態である。

【0755】

対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致した場合（ステップX 4 5 9；Y）、すなわち信号の状態が変化していない場合は、対象の状態監視タイマを+1更新して（ステップX 4 6 2）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上となったかを判定する（ステップX 4 6 3）。また、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致しない場合（ステップX 4 5 9；N）、すなわち信号の状態が変化した場合は、対象の信号制御領域に今回の信号状態をセーブする（ステップX 4 6 0）。そして、対象の状態監視タイマをクリアし（ステップX 4 6 1）、対象の状態監視タイマを+1更新して（ステップX 4 6 2）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上となったかを判定する（ステップX 4 6 3）。

【0756】

対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上でない場合（ステップX 4 6 3；N）は、遊技機状態チェック処理を終了する。また、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上である場合（ステップX 4 6 3：Y）は、状態監視タイマを-1更新して比較値-1の値に留め（ステップX 4 6 4）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域の値と比較する（ステップX 4 6 5）。

【0757】

そして、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致する場合（ステップX 4 6 5；Y）は、遊技機状態チェック処理を終了する。また、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致しない場合（ステップX 4 6 5；N）は、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域にセーブし（ステップX 4 6 6）、演出コマンド設定処理を行って（ステップX 4 6 7）、遊技機状態チェック処理を終了する。これにより、ステップX 4 5 4で準備した状態オフコマンド又はX 4 5 7で準備した状態オンコマンドが演出制御装置300に送信されることとなる。

【0758】

〔払出ビジー信号チェック処理〕

図117には、上述の入賞口スイッチ/状態監視処理における払出ビジー信号チェック処理（ステップX 3 1 6）を示した。この払出ビジー信号チェック処理においては、まず、払出制御装置200から入力される払出ビジー信号がオンであるかを判定する（ステップX 4 7 1）。なお、払出ビジー信号は、払出制御装置200が払出制御を開始できない場合にオン状態とされるようになっている。

【0759】

払出ビジー信号がオンでない場合（ステップX 4 7 1；N）は、状態フラグとしてアイドル状態フラグを準備して（ステップX 4 7 2）、オフ確定監視タイマ比較値（例えば32ms）を設定する（ステップX 4 7 3）。また、払出ビジー信号がオンである場合（ス

10

20

30

40

50

テップX 4 7 1 ; Y) は、状態フラグとしてビジー状態フラグを準備して (ステップX 4 7 4)、オン確定監視タイマ比較値 (例えば3 2 m s) を設定する (ステップX 4 7 5)。

【0 7 6 0】

その後、ビジー信号状態領域の値は今回の信号の状態と同じであるかを判定、すなわちオン、オフの変化があったかを判定し (ステップX 4 7 6)、同じである場合 (ステップX 4 7 6 ; Y) は、ビジー信号監視タイマを+1更新する (ステップX 4 7 9)。また、同じでない場合 (ステップX 4 7 6 ; N) は、ビジー信号状態領域に今回の信号の状態をセーブし (ステップX 4 7 7)、ビジー信号監視タイマを0クリアして (ステップX 4 7 8)、ビジー信号監視タイマを+1更新する (ステップX 4 7 9)。

10

【0 7 6 1】

次に、ビジー信号監視タイマの値が、先に設定したオン確定監視タイマ比較値又はオフ確定監視タイマ比較値よりも大きいのか、すなわち信号確定時間 (例えば3 2 m s) に達したかを判定する (ステップX 4 8 0)。

信号確定時間に達していない場合 (ステップX 4 8 0 ; N) は、払出ビジー信号チェック処理を終了する。また、信号確定時間に達した場合 (ステップX 4 8 0 ; Y) は、ビジー信号監視タイマを-1更新して、先に設定したオン確定監視タイマ比較値又はオフ確定監視タイマ比較値の-1の値に留め (ステップX 4 8 1)、準備した状態フラグを払出ビジー信号フラグ領域にセーブして (ステップX 4 8 2)、払出ビジー信号チェック処理を終了する。

20

【0 7 6 2】

この処理により、払出ビジー信号に基づきビジー信号フラグが設定される。この際に、払出ビジー信号の状態が変化してもすぐにはビジー信号フラグを変更せず、信号確定時間に亘り変化した状態が継続した場合にビジー信号フラグを変更するようにしており、ノイズ等の影響を受け難くしている。

【0 7 6 3】

また、電源投入時にビジー信号フラグがクリアされるので、何れかの信号状態が信号確定時間に亘り継続するまではビジー信号フラグは設定されず不定状態となる。これにより、停電が発生し該停電から復帰した場合には、払出制御装置2 0 0から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が出力されていたとしても、直ちに賞球指令が払出制御装置2 0 0に送信されないようになり、払出制御装置2 0 0から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が所定期間に亘って継続して出力されたことに対応して賞球指令が払出制御装置2 0 0に送信されるようになる。これにより、払出制御装置2 0 0が賞球指令を受信して即座に払出処理が可能なことを確実に把握してから賞球指令を送信するようになり、賞球指令に対応する払出制御が行われないことを防止できる。

30

【0 7 6 4】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上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 (ステップX 1 0 9) の詳細について説明する。図1 1 8に示すように、始動口スイッチ監視処理では、まず、始動口1 (第1始動入賞口3 6) 入賞監視テーブルを準備し (ステップX 4 9 1)、ハード乱数取得処理を行う (ステップX 4 9 2)。そして、当該ハード乱数取得処理で第1始動入賞口3 6への入賞に基づき大当り乱数を取得した場合に設定される始動口入賞あり情報があるかを判定する (ステップX 4 9 3)。

40

【0 7 6 5】

第1始動入賞口3 6への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されていない場合 (ステップX 4 9 3 ; N) は、ステップX 4 9 9へ移行する。なお、この場合は始動口入賞なし情報が設定されている。一方、第1始動入賞口3 6への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されている場合 (ステップX 4 9 3 ; Y) は、低確率中であるかを判定する (ステップX 4 9 4)。そして、低確率中である場合 (ステップX 4 9 4 ; Y) は、ステップX 4 9 7に移行する。また、低確率中でない場合 (ステップX 4 9 4 ; N) は、右打ち指

50

示報知コマンドを準備し（ステップX495）、演出コマンド設定処理を行う（ステップX496）。その後、始動口1による保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップX497）、特図始動口1スイッチ処理を行う（ステップX498）。

【0766】

演出制御装置300では、右打ち指示報知コマンドを受信することに基づき、表示や音声等により遊技者に対して右打ちをするように指示する右打ち指示報知を行う。高確率状態中である場合は右打ちの方が遊技者にとって有利であり、左打ちでなければ入賞しないようになっている第1始動入賞口36で高確率状態中において入賞を検出した場合に右打ち指示報知を行うようにしている。

【0767】

次に、始動口2（第2始動入賞口37）入賞監視テーブルを準備し（ステップX499）、ハード乱数取得処理を行い（ステップX500）、第2始動入賞口37への入賞に基づき大当たり乱数を取得した場合に設定される始動口入賞あり情報があるかを判定する（ステップX501）。

【0768】

第2始動入賞口37への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されていない場合（ステップX501；N）は、始動口スイッチ監視処理を終了する。なお、この場合は始動口入賞なし情報が設定されている。一方、第2始動入賞口37への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されている場合（ステップX501；Y）は、高確率中であるかを判定する（ステップX502）。そして、高確率中である場合（ステップX502；Y）は、ステップX507に移行する。また、高確率中でない場合（ステップX502；N）は、大当たり中、すなわち大当たりに基づく特別遊技状態である第1特別遊技状態中であるかを判定する（ステップX503）。

【0769】

大当たり中である場合（ステップX503；Y）は、ステップX507に移行する。また、大当たり中でない場合（ステップX503；N）は、高確率最終変動中であるかを判定する（ステップX504）。高確率最終変動中とは、第1特別遊技状態の終了から所定回数目（ここでは50回目）の特図変動表示ゲームの実行中（停止時間を含む）であって、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームの実行中である。

【0770】

この高確率最終変動中である場合（ステップX504；Y）は、ステップX507に移行する。また、高確率最終変動中でない場合（ステップX504；N）は、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップX505）、演出コマンド設定処理を行う（ステップX506）。その後、始動口2による保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップX507）、特図始動口2スイッチ処理を行って（ステップX508）、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0771】

演出制御装置300では、左打ち指示報知コマンドを受信することに基づき、表示や音声等により遊技者に対して左打ちをするように指示する左打ち指示報知を行う。低確率状態中である場合は左打ちの方が遊技者にとって有利であり、右打ちでなければ入賞しないようになっている第2始動入賞口37で低確率状態中において入賞を検出した場合に左打ち指示報知を行うようにしている。

【0772】

なお、第1特別遊技状態では一部の当たり種類を除き第1特別変動入賞装置38が開放されるため、低確率状態であっても左打ち指示報知を行わないようにしている。また、高確率状態で最後に実行される特図変動表示ゲームでは、当該ゲームの開始時の抽選後に低確率状態に変更されるため当該ゲーム中は低確率状態であるが、当該ゲームについては高確率状態で判定を行っているため特別遊技状態が発生する可能性が高く、また、当該ゲームの終了までは特定遊技状態の演出を行うため、左打ち指示報知を行わないようにしている。

10

20

30

40

50

【0773】

〔ハード乱数取得処理〕

図119には、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップX492、X500）を示した。このハード乱数取得処理では、まず、始動口入賞なし情報を設定し（ステップX511）、対象のスイッチに入力があるかを判定する（ステップX512）。

【0774】

対象のスイッチに入力がない場合（ステップX512；N）は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象のスイッチに入力がある場合（ステップX512；Y）は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み（ステップX513）、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるかを判定する（ステップX514）。

10

【0775】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップX514；N）は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップX514；Y）は、対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードして準備する（ステップX515）。そして、始動口入賞あり情報を設定して（ステップX516）ハード乱数取得処理を終了する。

【0776】

〔特図始動口1スイッチ処理〕

図120には、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口1スイッチ処理（ステップX498）を示した。この特図始動口1スイッチ処理では、まず、第1始動入賞口36への入賞の回数に関する情報を遊技機10の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号1出力回数をロードし（ステップX521）、ロードした値を+1更新して（ステップX522）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップX523）。そして、出力回数がオーバーフローしない場合（ステップX523；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号1出力回数領域にセーブし（ステップX524）、特図1保留数（第1始動記憶数）が上限値未満かを判定する（ステップX525）。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップX523；Y）は、ステップX525に移行する。ここでは出力回数を255まで記憶できるが、上限まで記憶している場合には+1更新によりループして0となってしまうため、更新後の値のセーブを行わない。

20

30

【0777】

特図1保留数が上限値（ここでは4）未満である場合（ステップX525；Y）は、後述する特図保留情報判定処理において変動パターンの振り分けに用いる特図1情報設定フラグをセットし（ステップX526）、特図1保留数を+1更新する（ステップX527）。次に、特図1保留数に対応する乱数格納領域（特図1用の乱数格納領域）のアドレスを算出し（ステップX528）、上述のハード乱数取得処理で準備した大当たり乱数をRWMの大当たり乱数格納領域にセーブする（ステップX529）。

【0778】

その後、大当たり図柄乱数を抽出して準備し（ステップX530）、RWMの大当たり図柄乱数格納領域にセーブする（ステップX531）。さらに、小当たり図柄乱数を抽出してRWMの小当たり図柄乱数格納領域にセーブする（ステップX532）。続いて変動パターン乱数1から3を抽出して各乱数に対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブする（ステップX533）。そして、先読み処理である特図保留情報判定処理（ステップX534）を行い、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備して（ステップX535）、演出コマンド設定処理を行って（ステップX536）、特図始動口1スイッチ処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100（RAM111C）が、第1始動入賞口36への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し、該所定の乱数を第1始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な第1始動記憶手段をなす。

40

【0779】

〔特図保留情報判定処理〕

50

図121には、上述の特図始動口1スイッチ処理における特図保留情報判定処理（ステップX534）を示した。特図保留情報判定処理は、特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該特図1始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。この特図保留情報判定処理では、まず、高確率状態中であるかを判定し（ステップX541）、高確率状態中である場合（ステップX541；Y）は、特図保留情報判定処理を終了する。また、高確率状態中でない場合（ステップX541；N）は、大当たり中、すなわち大当たりに基づく特別遊技状態である第1特別遊技状態中であるかを判定する（ステップX542）。

【0780】

大当たり中である場合（ステップX542；Y）は、特図保留情報判定処理を終了する。また、大当たり中でない場合（ステップX542；N）は、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理を行う（ステップX543）。そして、判定結果が大当たりである場合（ステップX544；Y）は、大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップX545）、準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップX546）、停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備する（ステップX551）。

【0781】

一方、判定結果が大当たりでない場合（ステップX544；N）は、大当たり乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を行う（ステップX547）。そして、判定結果が小当りである場合（ステップX548；Y）は、小当りの停止図柄情報を設定し（ステップX549）、停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備する（ステップX551）。また、判定結果が小当りでない場合（ステップX548；N）は、はずれの停止図柄情報を設定し（ステップX550）、停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備する（ステップX551）。

【0782】

停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備（ステップX551）した後、演出コマンド設定処理を行う（ステップX552）。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図1情報設定処理（ステップX553）を行い、特図1変動表示ゲームの変動態様を設定する特図1変動パターン設定処理を行う（ステップX554）。

【0783】

そして、特図1変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップX555）、演出コマンド設定処理を行い（ステップX556）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップX553における特図1情報設定処理、ステップX554における特図1変動パターン設定処理は、特図1普段処理の特図1変動開始処理で特図1変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

【0784】

以上の処理により、特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームの結果を含む先読み停止図柄コマンドと、当該特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置300に送信される。これにより、特図1始動記憶に対応した結果関連情報（大当たり又は小当りか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する特図1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置300に対して知らせることができ、特に表示装置41に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させるなどして、その特図1変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【0785】

すなわち、遊技制御装置100が、第1始動記憶手段に記憶された第1始動記憶に基づき、第1変動表示ゲームの結果及び変動態様情報を当該第1変動表示ゲームの開始以前に

10

20

30

40

50

決定することが可能な第1決定手段をなす。また、遊技制御装置100が、始動入賞記憶手段（遊技制御装置100）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に判定する（例えば特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが行われる前であればいつでもよい。

【0786】

なお、この特図保留情報判定処理は特図1変動表示ゲームに対してのみ行われ、特図変動表示ゲームの開始を保留するための始動記憶を発生しない特図2変動表示ゲームに対しては行われない。また、高確率中である場合には先読み処理を行わないようにしている。これは、高確率状態中は特図2変動表示ゲームが主体となる状態であり、この特図2変動表示ゲームで特別結果が導出されることにより特図1変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されることがほとんどであるためである。すなわち、ほとんどがはずれとなるため先読み結果の報知にあまり意味がないことや、特図1変動表示ゲームで特別結果となる先読み結果を報知した後に強制的にはずれ結果に変更されることで予告との矛盾が生じてしまうことがあるからである。

【0787】

ただし、特図2変動表示ゲームについては当該特図2変動表示ゲームの開始を保留するための始動記憶を発生しないため、特定遊技状態の最初の期間第1始動記憶があるうちは特図1変動表示ゲームのみが行われる可能性が高く、このような場合には当該第1始動記憶について先読み演出を行うようにしても良い。このような先読み演出を行う第1始動記憶のうち、特定遊技状態の開始前に発生したものについては先読み処理が行われているのでその結果を用い、特定遊技状態の開始後に発生したものについては、このような先読み演出の対象となるものについて先読み処理を行うようにする。もちろん確率状態に関係なく先読み処理は行い、別の処理にて当該先読み処理の結果に基づく先読み演出を行うか否かを判断するようにしても良い。

【0788】

〔特図始動口2スイッチ処理〕

図122には、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口2スイッチ処理（ステップX508）を示した。この特図始動口2スイッチ処理では、まず、第2始動入賞口37への入賞の回数に関する情報を遊技機10の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号2出力回数をロードし（ステップX561）、ロードした値を+1更新して（ステップX562）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップX563）。そして、出力回数がオーバーフローしない場合（ステップX563；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号2出力回数領域にセーブし（ステップX564）、始動口2（第2始動入賞口37）入賞無効中であるかを判定する。

【0789】

始動口2入賞無効中とは、特別結果（大当り又は小当り）となった特図1変動表示ゲームの停止中（後述の特図表示中処理中）、第1又は第2特別遊技状態中及び特図2変動表示ゲームの実行中である。この始動口2入賞無効中である場合（ステップX565；Y）は、特図始動口2スイッチ処理を終了する。また、始動口2入賞無効中でない場合（ステップX565；N）は、特図2保留数を1に設定し（ステップX566）、特図2用の乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップX567）、上述のハード乱数取得処理で準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップX568）。

【0790】

その後、大当り図柄乱数を抽出し（ステップX569）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップX570）。さらに、小当り図柄乱数を抽出してRWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップX571）。続いて変動パターン乱数2及び3を抽出して各乱数に対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップX572）、特図始動口2スイッチ処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100

が、第2始動入賞口37への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出して記憶する始動入賞記憶手段をなす。なお、特図2変動表示ゲームについては変動パターンの種類が少ないことから変動パターン乱数1は用いない。

【0791】

〔特図1ゲーム処理〕

図123には、上述のタイマ割込み処理における特図1ゲーム処理（ステップX110）を示した。特図1変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図1の表示の設定を行う。この特図1ゲーム処理では、まず、特図2の大当り／小当り中であるか、すなわち、特図2変動表示ゲームの結果が大当り又は小当りになることに基づき実行される特別遊技状態中であるかを判定する（ステップY101）。

10

【0792】

特図2の大当り／小当り中でない場合（ステップY101；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を行い（ステップY102）、特図1ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する（ステップY103）。また、特図2の大当り／小当り中である場合（ステップY101；Y）は、ステップY103に移行する。

【0793】

大入賞口スイッチ監視処理では、第1特別変動入賞装置38内に設けられた上大入賞口スイッチ38aや第2特別変動入賞装置39内に設けられた下大入賞口スイッチ39aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。特図1ゲーム処理では、特図1変動表示ゲームの結果が大当り又は小当りになることに基づき実行される特別遊技状態について大入賞口ス

20

【0794】

次に、特図1ゲーム処理タイマの値が0であるかを判定する（ステップY104）。特図1ゲーム処理タイマの値が0でない場合（ステップY104；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップY119に移行して、それ以降の処理を行う。また、特図1ゲーム処理タイマの値が0である場合（ステップY104；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図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（ステップY105）。そして、当該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し（ステップY106）、特図1ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行う（ステップY107）。

30

【0795】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「0」の場合は、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や演出の設定や、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（ステップY108）を行う。ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「1」の場合は、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（ステップY109）を行う。

40

【0796】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「2」の場合は、特図1変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当り種類の大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図1表示中処理（ステップY110）を行う。

【0797】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップY111）を行う。ステップY107にて

50

、特図1ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップY112）を行う。

【0798】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、特図1大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップY113）を行う。ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「6」の場合は、特図1普段処理（ステップY108）を行う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（ステップY114）を行う。

10

【0799】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「7」の場合は、小当たりが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理（ステップY115）を行う。ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「8」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当たり残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり中処理（ステップY116）を行う。

【0800】

ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当たり中処理の際に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり残存球処理（ステップY117）を行う。ステップY107にて、特図1ゲーム処理番号が「10」の場合は、特図1普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図1小当たり終了処理（ステップY118）を行う。

20

【0801】

その後、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（ステップY119）、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理（ステップY120）を行って、特図1ゲーム処理を終了する。この特図1ゲーム処理が第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）に関する一連の実行制御を行う処理をなす。

【0802】

〔特図2ゲーム処理〕

図124には、上述のタイマ割込み処理における特図2ゲーム処理（ステップX111）を示した。特図2ゲーム処理では、特図2変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図2の表示の設定を行う。この特図2ゲーム処理は、基本的には上述の特図1ゲーム処理と同様の処理を特図2について行うものである。

30

【0803】

この特図2ゲーム処理では、まず、特図1の大当たり／小当たり中であるか、すなわち、特図1変動表示ゲームの結果が大当たり又は小当たりになることに基づき実行される特別遊技状態中であるかを判定する（ステップY131）。そして、特図1の大当たり／小当たり中でない場合（ステップY131；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を行い（ステップY132）、特図2ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する（ステップY133）。また、特図1の大当たり／小当たり中である場合（ステップY131；Y）は、ステップY133に移行する。

40

【0804】

大入賞口スイッチ監視処理では、第1特別変動入賞装置38内に設けられた上大入賞口スイッチ38aや第2特別変動入賞装置39内に設けられた下大入賞口スイッチ39aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。特図2ゲーム処理では、特図2変動表示ゲームの結果が大当たり又は小当たりになることに基づき実行される特別遊技状態について大入賞口スイッチ監視処理を行うようにしており、特図1変動表示ゲームの結果が大当たり又は小当たりになることに基づき実行される特別遊技状態については上述した特図1ゲーム処理におい

50

て大入賞口スイッチ監視処理を行う。

【0805】

次に、特図2ゲーム処理タイマの値が0であるかを判定する（ステップY134）。特図2ゲーム処理タイマの値が0でない場合（ステップY134；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップY152に移行して、それ以降の処理を行う。また、特図2ゲーム処理タイマの値が0である場合（ステップY134；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が0であるかを判定する（ステップY135）。

【0806】

この特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が0でない場合（ステップY135；N）は、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数を-1更新し（ステップY150）、特図2ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値（ここでは60000ms）をセーブして（ステップY151）、ステップY152以降の処理を行う。

10

【0807】

小当りの発生確率が高い特図2変動表示ゲームを通常遊技状態で遊技者が意図的に実行することを防止するため、通常遊技状態における特図2変動表示ゲームの変動時間は非常に長い時間（例えば10分）とされている。しかし、特図2ゲーム処理タイマとして利用できる領域は限られているため、タイマ初期値として上限値を設定しても変動時間を一度で計時することは困難である。そこで、規定時間（ここでは60000ms）の計時を行う回数である繰り返し回数を用いて複数回の計時により変動時間を計時するようにしている。

20

【0808】

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（ステップY135；Y）は、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（ステップY136）。そして、当該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し（ステップY137）、特図2ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行う（ステップY138）。

【0809】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「0」の場合は、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や演出の設定や、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（ステップY139）を行う。ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「1」の場合は、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（ステップY140）を行う。

30

【0810】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「2」の場合は、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ファンファーレコマンドの設定や、各大当たり種類の大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図2表示中処理（ステップY141）を行う。

40

【0811】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップY142）を行う。ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップY143）を行う。

【0812】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最

50

終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、特図2大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップY144）を行う。ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「6」の場合は、特図2普段処理（ステップY108）を行う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（ステップY145）を行う。

【0813】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「7」の場合は、小当たりが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理（ステップY146）を行う。ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「8」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当たり残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり中処理（ステップY147）を行う。

10

【0814】

ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当たり中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり残存球処理（ステップY148）を行う。ステップY138にて、特図2ゲーム処理番号が「10」の場合は、特図2普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図2小当たり終了処理（ステップY149）を行う。

【0815】

その後、特図2表示器52の変動を制御するための特図2変動制御テーブルを準備し（ステップY152）、特図2表示器52に係る図柄変動制御処理（ステップY153）を行って、特図2ゲーム処理を終了する。この特図2ゲーム処理が第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）に関する一連の実行制御を行う処理をなす。以上の特図2ゲーム処理は、基本的には上述の特図1ゲーム処理と同様の処理を特図2について行うものであり、以降の説明では特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理とで対応する処理を並行して説明する。

20

【0816】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

図125には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（ステップY102、Y132）を示した。この大入賞口スイッチ監視処理では、まず、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）の開放中であるかを判定する（ステップY161）。そして、上大入賞口が開放中である場合（ステップY161；Y）は、ステップY166に移行する。また、上大入賞口が開放中でない場合（ステップY161；N）は、上大入賞口の残存球処理中であるかを判定する（ステップY162）。なお、この判定における残存球処理には、大当たりに基づく大入賞口残存球処理と小当たりに基づく小当たり残存球処理の両方を含む。

30

【0817】

上大入賞口の残存球処理中である場合（ステップY162；Y）は、ステップY166に移行する。また、上大入賞口の残存球処理中でない場合（ステップY162；N）は、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）の開放中であるかを判定する（ステップY163）。そして、下大入賞口の開放中でない場合（ステップY163；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、下大入賞口の開放中である場合（ステップY163；Y）は、下大入賞口スイッチに入力があるかを判定する（ステップY164）。

40

【0818】

なお、ステップY161及びY163における開放中とは、第1特別結果（大当たり）に基づく特別遊技状態である第1特別遊技状態での開放中と、第2特別結果（小当たり）に基づく特別遊技状態である第2特別遊技状態での開放中の両方を含む。また、ステップY161～Y163の判定では特図1又は特図2ゲーム処理番号を参照して判定するようにしても良いし、それぞれの状態であるか否かを示すフラグを設定するようにして、このフラグに基づき判定するようにしても良い。

50

【0819】

下大入賞口スイッチに入力がない場合（ステップY164；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、下大入賞口スイッチに入力がある場合（ステップY164；Y）は、今回の大入賞口スイッチ監視処理において加算される大入賞口への入賞数をカウントするための入賞カウンタに1をセットし（ステップY165）、ステップY175に移行する。

【0820】

一方、上大入賞口が開放中である場合（ステップY161；Y）又は上大入賞口の残存球処理中である場合（ステップY162；Y）に移行するステップY166においては、入賞カウンタに0をセットする（ステップY166）。その後、上大入賞口スイッチ1（一方の上大入賞口スイッチ38a）に入力があるかを判定し（ステップY167）、入力がない場合（ステップY167；N）は、ステップY171に移行する。

10

【0821】

また、上大入賞口スイッチ1に入力がある場合（ステップY167；Y）は、大入賞口カウントコマンドを準備し（ステップY168）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY169）。第1特別変動入賞装置38の場合は、入賞による演出を行うために大入賞口カウントコマンドを送信するようになっている。さらに、入賞カウンタを+1更新し（ステップY170）、上大入賞口スイッチ2（他方の上大入賞口スイッチ38a）に入力があるかを判定する（ステップY171）。

【0822】

20

そして、上大入賞口スイッチ2に入力がない場合（ステップY171；N）は、ステップY175に移行する。また、上大入賞口スイッチ2に入力がある場合（ステップY171；Y）は、大入賞口カウントコマンドを準備し（ステップY172）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY173）。さらに、入賞カウンタを+1更新して（ステップY174）、ステップY175に移行する。

【0823】

その後、入賞カウンタの値が0である場合（ステップY175；Y）、大入賞口残存球処理中である場合（ステップY176；Y）又は小当り残存球処理中である場合（ステップY177；Y）の何れかである場合は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、入賞カウンタの値が0でなく（ステップY175；N）、大入賞口残存球処理中でなく（ステップY176；N）、小当り残存球処理中でもない（ステップY177；N）場合は、入賞カウンタの値を大入賞口カウント数に加算し（ステップY178）、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数）以上となったかを判定する（ステップY179）。

30

【0824】

大入賞口カウント数が上限値（ここでは9）以上となっていない場合（ステップY179；N）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（ステップY179；Y）は、大入賞口カウント数を上限値に留め（ステップY180）、対象の特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアする（ステップY181）。そして、大当りでの開放中、すなわち、大当りに基づく特別遊技状態である第1特別遊技状態での開放であるかを判定する（ステップY182）。

40

【0825】

大当りでの開放中でない場合（ステップY182；N）、すなわち小当りでの開放中である場合は、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大当りでの開放中である場合（ステップY182；Y）、大入賞口制御ポインタ領域に大当り開放動作終了の値をセーブして（ステップY183）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。これにより大入賞口が閉鎖されて一のラウンドが終了することとなる。

【0826】

なお、下大入賞口スイッチに入力があった場合（ステップY164；Y）も大入賞口カウントコマンドを演出制御装置300に送信するようにしても良い。また、下大入賞口に

50

ついでに、残存球処理がある場合には、当該残存球処理中に下大入賞口スイッチに入力があった場合にも大入賞口カウントコマンドを演出制御装置 300 に送信するようにしても良い。

【0827】

〔特図1 普段処理〕

図126には、上述の特図1 ゲーム処理における特図1 普段処理（ステップY108）を示した。この特図1 普段処理では、まず、特図1 が変動開始可能であるかを判定する（ステップY201）。この判定における特図1 が変動開始可能である状態とは、大当たり又は小当たりとなる特図2 変動表示ゲームの変動停止から特別遊技状態の終了までの間でないことである。なお、特図1 変動表示ゲームの実行中や特図1 変動表示ゲームに基づく特別遊技状態中も変動開始できない状態ではあるが、その場合は特図1 普段処理が実行されていない状態であるため、ここではこれについては判定しなくても良い。

10

【0828】

特図1 が変動開始可能でない場合（ステップY201；N）は、特図1 ゲーム処理番号領域に特図1 普段処理番号をセーブし（ステップY217）、特図1 普段処理を終了する。また、特図1 が変動開始可能である場合（ステップY201；Y）は、左打ち指示報知済みであるか、すなわち左打ち指示報知フラグがセットされているかを判定する（ステップY202）。左打ち指示報知済みである場合（ステップY202；Y）は、ステップY206に移行する。また、左打ち指示報知済みでない場合（ステップY202；N）は、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップY203）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY204）。その後、左打ち指示報知フラグをセットし（ステップY205）、特図1 保留数が0であるかを判定する（ステップY206）。左打ち指示報知フラグは、高確率状態である特定遊技状態で最後に行われた特図変動表示ゲームが終了する際にクリアされるようになっており、これにより低確率状態である通常遊技状態に移行する際に左打ち指示報知が行われることとなる。

20

【0829】

そして、特図1 保留数が0である場合（ステップY206；Y）は、ステップY217に移行する。また、特図1 保留数が0でない場合（ステップY206；N）は、現在の確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップY207）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY208）。その後、特図1 変動表示ゲームに関する情報の設定等を行う特図1 変動開始処理を行い（ステップY210）、特図1 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備して（ステップY211）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY212）。なお、飾り特図保留数コマンドを準備する処理（ステップY210）を行う時点では特図1 変動表示ゲームの開始に基づく特図1 保留数の減算は行われておらず、現在の特図1 保留数から-1した特図1 保留数に対応する保留数コマンドを準備している。

30

【0830】

次に、特図ステータス領域に特図1 変動中をセット（情報加算）する（ステップY212）。ここで特図ステータスとは、特図変動表示ゲームの状態を示すものであり、0～5の何れかがセットされる。特図ステータス0は特図1 変動表示ゲームと特図2 変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示し、特図ステータス1は特図1 変動表示ゲームのみが実行されている状態を示し、特図ステータス2は特図2 変動表示ゲームのみが実行されている状態を示す。また、特図ステータス3は特図1 変動表示ゲームと特図2 変動表示ゲームの両方が実行されている状態を示し、特図ステータス4は大当たりに基づく特別遊技状態である第1特別遊技状態であることを示し、特図ステータス5は小当たりに基づく特別遊技状態である第2特別遊技状態であることを示す。ここでは特図1 変動表示ゲームが開始されるので、特図ステータスとして1又は3がセットされる。

40

【0831】

次に、高確率状態中であるかを判定する（ステップY213）。そして、高確率状態中である場合（ステップY213；Y）は、ステップY216に移行する。また、高確率状

50

態中でない場合（ステップY213；N）は、高確率最終変動中であることを判定する（ステップY214）。高確率最終変動中とは、第1特別遊技状態の終了から所定回数（ここでは50回目）の特図変動表示ゲームの実行中（停止時間を含む）であって、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームの実行中である。

【0832】

高確率最終変動中である場合（ステップY214；Y）は、ステップY216に移行する。また、高確率最終変動中でない場合（ステップY214；N）は、特図1変動チェックフラグをセットする（ステップY215）。すなわち、低確率状態で特図1変動表示ゲームが開始された場合に特図1変動チェックフラグがセットされる。その後、特図1変動中処理移行設定処理を行って（ステップY216）、特図1普段処理を終了する。

10

【0833】

〔特図2普段処理〕

図127には、上述の特図2ゲーム処理における特図2普段処理（ステップY139）を示した。この特図2普段処理では、まず、特図2が変動開始可能であることを判定する（ステップY221）。この判定における特図2が変動開始可能である状態とは、大当り又は小当りとなる特図1変動表示ゲームの変動停止から特別遊技状態の終了までの間でないことである。なお、特図2変動表示ゲームの実行中や特図2変動表示ゲームに基づく特別遊技状態中も変動開始できない状態ではあるが、その場合は特図2普段処理が実行されていない状態であるため、ここではこれについては判定しなくても良い。

【0834】

20

特図2が変動開始可能でない場合（ステップY221；N）は、特図2ゲーム処理番号領域に特図2普段処理番号をセーブし（ステップY237）、特図2普段処理を終了する。また、特図2が変動開始可能である場合（ステップY221；Y）は、特図2保留数が0であることを判定する（ステップY222）。なお、上述したように、特図2保留（第2始動記憶）は、特図2変動表示ゲームを開始可能な状態において第2始動入賞口37への入賞があった場合に、当該入賞に基づく特図2変動表示ゲームの開始処理を行うために一時的に発生するもので、第1始動記憶のように特図変動表示ゲームの開始を保留するためのものではない。

【0835】

そして、特図2保留数が0でない場合（ステップY222；N）は、現在の確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップY223）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY224）。その後、特図2変動表示ゲームに関する情報の設定等を行う特図2変動開始処理を行い（ステップY225）、特図ステータス領域に特図2変動中をセット（情報加算）する（ステップY226）。ここでは特図2変動表示ゲームが開始されるので、特図ステータスとして2又は3がセットされる。

30

【0836】

次に、高確率状態中であることを判定する（ステップY227）。そして、高確率状態中である場合（ステップY227；Y）は、ステップY230に移行する。また、高確率状態中でない場合（ステップY227；N）は、高確率最終変動中であることを判定する（ステップY228）。高確率最終変動中とは、第1特別遊技状態の終了から所定回数（ここでは50回目）の特図変動表示ゲームの実行中（停止時間を含む）であって、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームの実行中である。

40

【0837】

高確率最終変動中である場合（ステップY228；Y）は、ステップY230に移行する。また、高確率最終変動中でない場合（ステップY228；N）は、特図2変動チェックフラグをセットする（ステップY229）。すなわち、低確率状態で特図2変動表示ゲームが開始された場合に特図2変動チェックフラグがセットされる。その後、特図2変動中処理移行設定処理を行って（ステップY230）、特図2普段処理を終了する。

【0838】

一方、特図2保留数が0である場合（ステップY222；Y）は、特図1保留数が0で

50

あるかを判定する（ステップY231）。そして、特図1保留数が0である場合（ステップY231；Y）は、特図1が変動中であるかを判定する（ステップY232）。そして、特図1が変動中でない場合（ステップY232；N）は、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップY233）、開示済みでない場合（ステップY233；N）は客待ち状態の設定に関する処理を行う。また、特図1保留数が0でない場合（ステップY231；N）、特図1が変動中である場合（ステップY232；Y）又は客待ちデモが開始済みである場合（ステップY233；Y）は、ステップY237に移行する。

【0839】

客待ち状態の設定に関する処理では、まず、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットし（ステップY234）、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを準備して（ステップY235）、演出コマンド設定処理を行い（ステップY236）、ステップY237に移行する。客待ちデモコマンドを現在の確率状態に対応するものとする

10

【0840】

ことで、確率状態に応じて異なる客待ち画面を表示することが可能となる。

また、何らかの原因により演出制御装置300が再起動した場合、バックアップ機能を備えない演出制御装置300は遊技状態の情報を喪失してしまうため、適切な演出を行うことができなくなってしまうが、客待ちデモコマンドを現在の確率状態に対応するものとする

20

【0841】

ことで、このコマンドの受信からは遊技状態に応じた演出を行うことができ、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つよりも早く遊技状態に応じた演出に復帰できるようになる。

また、本実施形態の遊技機では、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームとが同時に実行可能であり、特図1変動表示ゲームについての処理によって確率状態が変化すること

【0842】

ことも考えられるので、特図変動表示ゲームの開始ごとに変動開始確率情報コマンドを送信するようにしている（ステップY207、Y223）。これにより、演出制御装置300において遊技状態に応じた適切な演出を行うことが可能となる。

また、変動開始確率情報コマンドを特図変動表示ゲームの開始ごとに送信するようにしたことで、演出制御装置300が再起動した場合でもこのコマンドの受信からは遊技状態

30

に応じた演出を行うことができ、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つよりも早く遊技状態に応じた演出に復帰できるようになる。なお、客待ちデモコマンドや変動開始確率情報コマンドに、演出制御装置300が再起動した場合に遊技状態

【0843】

〔特図1変動開始処理〕

図128には、上述の特図1普段処理における特図1変動開始処理（ステップY209）を示した。この特図1変動開始処理は、特図1変動表示ゲームの開始時に行う処理である。まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図1）を示す特図1変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップY241）、特図1変動表示ゲームの結果情報としてはずれ情報、当たり情報又は小当たり情報を設定する当たりフラグ1設定処理（ステップY242）を行う。

40

【0844】

次に、特図1停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図1停止図柄設定処理（ステップY243）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図1情報設定処理（ステップY244）を行い、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（ステップY245）。

【0845】

その後、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（ステップY246）を行い、特図1変動表示ゲームの変動開始の

50

情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップY247）を行う。これらの処理により、これから実行される特図1変動表示ゲームの結果や変動パターンが決定される。そしてこの後に、同時に実行可能である特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの間で不都合が生じないように調整するための処理を行う。

【0846】

特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームは同時に実行可能であるが、一方で特別結果（大当たりや小当たり）が導出された際には他方については抽選結果にかかわらず強制的にはずれ結果として終了するようになっている。特に、特図2変動表示ゲームについては必ず大当たり又は小当たりとなるため、特図2変動表示ゲームが先に停止する場合は特図1変動表示ゲームについてこのような処理がなされることとなる。よって、例えば特図1変動表示ゲームで期待度の高い演出をしているにもかかわらず、強制的にはずれ結果で停止されてしまうこととなり、遊技者が不信感を抱くこととなってしまう。そこで、これから開始しようとする特図1変動表示ゲームの終了前に特図2変動表示ゲームが終了する可能性がある場合には、期待度の高い演出が選択されないようにするなどの対応ができるようにしている。

10

【0847】

このためにまず、高確率状態中であるかを判定し（ステップY248）、高確率状態中である場合（ステップY248；Y）は、ステップY257に移行する。高確率状態である場合は特図2変動表示ゲームを主体として遊技を進行する状態である。この状態では特図2変動表示ゲームの変動時間が短く、かつ、高い頻度で実行されるため、特図1変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止される可能性が高いことはわかっており、特図1変動表示ゲームにおいては期待度の高い演出が選択されないように予め設定されているので、ここでは特別な処理は行わない。

20

【0848】

また、高確率状態中でない場合（ステップY248；N）は、高確率最終変動中であるかを判定する（ステップY249）。高確率最終変動中とは、第1特別遊技状態の終了から所定回数（ここでは50回目）の特図変動表示ゲームの実行中（停止時間を含む）であって、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームの実行中である。

【0849】

高確率最終変動中である場合（ステップY249；Y）は、ステップY257に移行する。高確率最終変動となる特図2変動表示ゲームは短い時間で停止することとなるので、これから開始される特図1変動表示ゲームが短い時間で強制的に停止される可能性が高い。よって、特図1変動表示ゲームについて仮に期待度の高い演出が選択されたとしても当該演出の開始前に終了することとなるため、ここでは期待度の高い演出が選択されないようにするための処理は行わない。

30

【0850】

また、高確率最終変動中でない場合（ステップY249；N）は、特図2が変動中であるかを判定する（ステップY250）。特図2が変動中でない場合（ステップY250；N）は、ステップY257に移行する。この場合は低確率状態であるので、これから特図2変動表示ゲームが開始されたとしても当該特図2変動表示ゲームの変動時間は非常に長い変動時間となる。よって、特図1変動表示ゲームが強制的に停止される可能性は低いいため、ここでは期待度の高い演出が選択されないようにするための処理は行わない。

40

【0851】

特図2が変動中である場合（ステップY250；Y）は、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が0であるかを判定する（ステップY251）。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（ステップY251；Y）は、ステップY254に移行する。また、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が0でない場合（ステップY251；N）は、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が4以上であるかを判定する（ステップY252）。

【0852】

50

特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が4以上である場合(ステップY252;Y)は、ステップY257に移行する。この場合は、特図2変動表示ゲームの残り変動時間が十分に長く、特図1変動表示ゲームの方が先に終了することとなるため、期待度の高い演出が選択されないようにするための処理は行わない。

【0853】

また、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が4以上でない場合(ステップY252;N)は、特図2変動表示ゲームの残り変動時間を算出し(ステップY253)、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満であるかを判定する(ステップY254)。これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満である場合(ステップY254;Y)は、ステップY257に移行する。この場合は特図1変動表示ゲームの方が先に終了することとなるため、期待度の高い演出が選択されないようにするための処理は行わない。

10

【0854】

また、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でない場合(ステップY254;N)は、特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを準備し(ステップY255)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY256)。その後、高確率状態とする期間の管理を行うための高確率変動回数更新処理を行い(ステップY257)、特図1変動開始処理を終了する。演出制御装置300では、特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを受信することに基づき、当該特図1変動表示ゲームについて期待度の高い演出の選択を規制するなどの処理を行うようになっている。

20

【0855】

なお、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でない場合(ステップY254;N)に、特図1変動パターン設定処理(ステップY246)で設定した変動パターンに関する情報(前後半変動パターン番号等)を再設定する処理を行って、演出制御装置300が期待度の高い演出を選択しない変動パターンに変更するようにしても良い。なお、変動パターンを再設定する処理においては、変動時間を変更しないようにしても良いし、変更するようにしても良い。また、特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを準備する処理(ステップY255)については行うようにしても良いし、行わないようにしても良い。

30

【0856】

すなわち、遊技制御装置100で行われる特図1変動パターン処理(ステップY246)は、通常遊技状態において第1変動表示ゲームの変動時間を含む変動態様情報を決定する場合に、第2変動表示ゲームの変動態様情報を参照することなく当該第1変動表示ゲームの変動態様情報を決定することが可能な第1変動態様決定手段をなす。さらに遊技制御装置100で行われる上記の変動パターンを再設定する処理は、第1変動態様決定手段によって当該第1変動表示ゲームの変動時間を含む変動態様情報を決定した際に第2変動表示ゲームが実行中である場合に、当該第2変動表示ゲームの変動態様情報に含まれる変動時間を参照して、決定されている第1変動表示ゲームの変動時間を変更することなく変動パターンに関する情報を再決定することが可能である第2変動態様決定手段をなす。

40

【0857】

また、特図1変動パターン設定処理(ステップY246)において一度決定された変動パターンを後に変更するのではなく、特図1変動パターン設定処理(ステップY246)において変動パターンを決定する際に、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でないかを判定する処理(ステップY254)を行うようにして、遊技状況に応じた変動パターンを最初から決定するようにしても良い。

【0858】

また、特図2変動表示ゲームの結果としてはずれ結果を選択可能である場合には、特図2変動表示ゲームが特別結果となる場合にのみこれから実行する特図1変動表示ゲームの

50

変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でないかを判定する処理（ステップY254）を行うようにする。特図2変動表示ゲームの結果がはずれとなる場合は特図1変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されることがないためこの処理は不要となる。

【0859】

〔特図2変動開始処理〕

図129には、上述の特図2普段処理における特図2変動開始処理（ステップY225）を示した。この特図2変動開始処理は、特図2変動表示ゲームの開始時に行う処理である。まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図2）を示す特図2変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップY261）、特図2変動表示ゲームの結果情報としてはずれ情報、大当たり情報又は小当たり情報を設定する大当たりフラグ2設定処理（ステップY262）を行う。

10

【0860】

次に、特図2停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図2停止図柄設定処理（ステップY263）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図2情報設定処理（ステップY264）を行い、特図2変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図2変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップY265）。

【0861】

その後、特図2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2変動パターン設定処理（ステップY266）を行い、特図2変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップY267）を行う。これらの処理により、これから実行される特図2変動表示ゲームの結果や変動パターンが決定される。その後、高確率状態とする期間の管理を行うための高確率変動回数更新処理を行い（ステップY268）、特図2変動開始処理を終了する。

20

【0862】

なお、特図2変動開始処理では、同時に実行可能である特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの間で不都合が生じないように調整するための処理は行わない。これは、特図1変動表示ゲームでの小当たりの確率が低いため、特図2変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で終了させられる機会が少ないためである。ただし、特図1変動表示ゲームと同様に、強制的にはずれ結果で停止される場合には期待度の高い演出の選択を規制するようにしても良い。

30

【0863】

〔大当たりフラグ1設定処理〕

図130には、上述の特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理（ステップY242）を示した。この大当たりフラグ1設定処理では、まず、小当たりフラグ1領域にはずれ情報をセーブし（ステップY271）、大当たりフラグ1領域にはずれ情報をセーブする（ステップY272）。次に、RWMの特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）から大当たり乱数をロードして準備し（ステップY273）、特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする。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。

40

【0864】

その後、実行中の特図2変動表示ゲームの大当たり判定の結果である大当たりフラグ2は大当たりであるかを判定し（ステップY275）、大当たりである場合（ステップY275；Y）は、ステップY279に移行する。すなわち、同時に実行される特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの両方を大当たりとしないようにしている。また、大当たりでない場合（ステップY275；N）は、取得した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップY276）を行う。

【0865】

そして、大当たり判定処理（ステップY276）の判定結果が大当たりである場合（ステッ

50

プY277; Y)は、ステップY272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(ステップY278)、大当りフラグ1設定処理を終了する。一方、大当り判定処理(ステップY276)の判定結果が大当りでない場合(ステップY277; N)は、取得した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理(ステップY279)を行う。

【0866】

そして、小当り判定処理(ステップY279)の判定結果が小当りである場合(ステップY280; Y)は、ステップY271にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ1領域に小当り情報を上書きしてセーブし(ステップY281)、大当りフラグ1設定処理を終了する。一方、小当り判定処理(ステップY279)の判定結果が小当りでない場合(ステップY280; N)は、大当りフラグ1設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ1領域及び小当りフラグ1領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。

10

【0867】

〔大当りフラグ2設定処理〕

図131には、上述の特図2変動開始処理における大当りフラグ2設定処理(ステップY262)を示した。この大当りフラグ2設定処理では、まず、小当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブし(ステップY291)、大当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブする(ステップY292)。次に、RWMの特図2大当り乱数格納領域から大当り乱数をロードして準備し(ステップY293)、特図2大当り乱数格納領域を0クリアする。

20

【0868】

その後、実行中の特図1変動表示ゲームの大当り判定の結果である大当りフラグ1は大当りであるかを判定し(ステップY295)、大当りである場合(ステップY295; Y)は、ステップY299に移行する。すなわち、同時に実行される特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの両方を大当りとしようにしている。また、大当りでない場合(ステップY295; N)は、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理(ステップY296)を行う。

【0869】

そして、大当り判定処理(ステップY296)の判定結果が大当りである場合(ステップY297; Y)は、ステップY292にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ2領域に大当り情報を上書きしてセーブし(ステップY298)、大当りフラグ2設定処理を終了する。一方、大当り判定処理(ステップY296)の判定結果が大当りでない場合(ステップY297; N)は、取得した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理(ステップY299)を行う。

30

【0870】

そして、小当り判定処理(ステップY299)の判定結果が小当りである場合(ステップY300; Y)は、ステップY291にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ2領域に小当り情報を上書きしてセーブし(ステップY301)、大当りフラグ2設定処理を終了する。一方、小当り判定処理(ステップY299)の判定結果が小当りでない場合(ステップY300; N)は、大当りフラグ2設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ2領域及び小当りフラグ2領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。

40

【0871】

〔大当り判定処理〕

図132には、上述の大当りフラグ1設定処理及び大当りフラグ2設定処理における大当り判定処理(ステップY276、Y296)を示した。この大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し(ステップY311)、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満かを判定する(ステップY312)。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。

【0872】

50

対象の大当たり乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップY312；Y）、すなわち大当たりでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップY317）、大当たり判定処理を終了する。なお、判定結果としてはずれとは、大当たりの抽選にはずれたことを示すものである。また、大当たり乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップY312；N）は、高確率状態であるかを判定する（ステップY313）。

【0873】

そして、高確率状態である場合（ステップY313；Y）は、高確率中の上限判定値を設定し（ステップY314）、対象の大当たり乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップY316）。また、高確率状態でない場合（ステップY313；N）は、低確率中の上限判定値を設定し（ステップY315）、対象の大当たり乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップY316）。

10

【0874】

大当たり乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップY316；Y）、すなわち大当たりでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップY317）、大当たり判定処理を終了する。また、大当たり乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップY316；N）、すなわち大当たりである場合は、判定結果として大当たりを設定し（ステップY318）、大当たり判定処理を終了する。

【0875】

〔小当たり判定処理〕

図133には、上述の大当たりフラグ1設定処理及び大当たりフラグ2設定処理における小当たり判定処理（ステップY279、Y299）を示した。この小当たり判定処理では、まず、対象の大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満かを判定する（ステップY321）。なお、小当たりであるとは大当たり乱数が小当たり判定値と一致することである。小当たり判定値は連続する複数の値であり、大当たり乱数が、小当たり判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、小当た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、小当たりであると判定される。また、大当たり判定値と小当たり判定値とが重なることはない。

20

【0876】

対象の大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満である場合（ステップY321；Y）、すなわち小当たりでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップY326）、小当たり判定処理を終了する。なお、判定結果としてはずれとは、小当たりの抽選にはずれたことを示すものである。また、大当たり乱数の値が小当たり下限判定値未満でない場合（ステップY321；N）は、特図1の情報設定中であるか、すなわち特図1変動表示ゲームについての判定であるかを判定する（ステップY322）。

30

【0877】

そして、特図1の情報設定中である場合（ステップY322；Y）は、特図1用の小当たり上限判定値を設定し（ステップY323）、対象の大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きいかを判定する（ステップY325）。また、特図1の情報設定中でない場合（ステップY322；N）、すなわち特図2変動表示ゲームについての判定である場合は、特図2用の小当たり上限判定値を設定し（ステップY324）、対象の大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きいかを判定する（ステップY325）。

40

【0878】

大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きい場合（ステップY325；Y）、すなわち小当たりでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップY326）、小当たり判定処理を終了する。また、大当たり乱数の値が小当たり上限判定値より大きくない場合（ステップY325；N）、すなわち小当たりである場合は、判定結果として小当たりを設定し（ステップY327）、小当たり判定処理を終了する。

【0879】

〔特図1停止図柄設定処理〕

図134には、上述の特図1変動開始処理における特図1停止図柄設定処理（ステップY243）を示した。この特図1停止図柄設定処理では、まず、大当たりフラグ1が大当たり

50

かを判定し（ステップY331）、大当たりである場合（ステップY331；Y）は、特図1大当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）から大当たり図柄乱数をロードする（ステップY332）。次に、特図1大当たり図柄テーブルを設定し（ステップY333）、ロードした大当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図1停止図柄退避領域にセーブする（ステップY334）。この処理により大当たり種類が選択される。なお、特図1変動表示ゲームの停止図柄を特図1停止図柄領域ではなく特図1停止図柄退避領域にセーブするようにしたのは、特図2変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に強制的にはずれ結果に変更される可能性があるためである。

【0880】

その後、特図1大当たり停止図柄情報テーブルを設定し（ステップY335）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図1停止図柄パターン領域にセーブする（ステップY336）。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。次に、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て特図1ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップY337）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して特図1大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップY338）。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。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図1コマンドを準備する（ステップY346）。 10

【0881】

一方、大当たりでない場合（ステップY331；N）は、小当たりフラグ1は小当たりであるかを判定し（ステップY339）、小当たりである場合（ステップY339；Y）は、特図1小当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）から小当たり図柄乱数をロードする（ステップY340）。次に、特図1小当たり図柄テーブルを設定し（ステップY341）、ロードした小当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図1停止図柄退避領域にセーブする（ステップY342）。この処理により小当たり種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図1停止図柄パターン領域にセーブし（ステップY343）、停止図柄パターンに対応する飾り特図1コマンドを準備する（ステップY346）。 20

【0882】

また、小当たりフラグ1は小当たりでない場合（ステップY339；N）は、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（ステップY344）、はずれ停止図柄パターンを特図1停止図柄パターン領域にセーブして（ステップY345）、停止図柄パターンに対応する飾り特図1コマンドを準備する（ステップY346）。以上の処理により、特図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。 30

【0883】

その後、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し（ステップY347）、演出コマンド設定処理（ステップY348）を行う。この飾り特図1コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。そして、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て（ステップY349）、特図1大当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアし（ステップY350）、特図1小当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアして（ステップY351）、特図1停止図柄設定処理を終了する。 40

【0884】

〔特図2停止図柄設定処理〕

図135には、上述の特図2変動開始処理における特図2停止図柄設定処理（ステップY263）を示した。なお、特図2停止図柄設定処理は、特図1停止図柄設定処理と同じ処理を、特図2を対象として行うものである。この特図2停止図柄設定処理では、まず、大当たりフラグ2が大当たりかを判定し（ステップY361）、大当たりである場合（ステップY361；Y）は、特図2大当たり図柄乱数格納領域から大当たり図柄乱数をロードする（ステップY362）。次に、特図2大当たり図柄テーブルを設定し（ステップY363）、ロードした大当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図2停止図柄退避領域にセ 50

ーブする（ステップY364）。この処理により大当たり種類が選択される。なお、特図2変動表示ゲームの停止図柄を特図2停止図柄領域ではなく特図2停止図柄退避領域にセーブするようにしたのは、特図1変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に強制的にはずれ結果に変更される可能性があるためである。

【0885】

その後、特図2大当たり停止図柄情報テーブルを設定し（ステップY365）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図2停止図柄パターン領域にセーブする（ステップY366）。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52）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。次に、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て特図2ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップY367）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して特図2大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップY368）。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。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図2コマンドを準備する（ステップY376）。

10

【0886】

一方、大当たりでない場合（ステップY361；N）は、小当たりフラグ2は小当たりであるかを判定し（ステップY369）、小当たりである場合（ステップY369；Y）は、特図2小当たり図柄乱数格納領域から小当たり図柄乱数をロードする（ステップY370）。次に、特図2小当たり図柄テーブルを設定し（ステップY371）、ロードした小当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図2停止図柄退避領域にセーブする（ステップY372）。この処理により小当たり種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図2停止図柄パターン領域にセーブし（ステップY373）、停止図柄パターンに対応する飾り特図2コマンドを準備する（ステップY376）。

20

【0887】

また、小当たりフラグ2は小当たりでない場合（ステップY369；N）は、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（ステップY374）、はずれ停止図柄パターンを特図2停止図柄パターン領域にセーブして（ステップY375）、停止図柄パターンに対応する飾り特図2コマンドを準備する（ステップY376）。以上の処理により、特図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。

【0888】

その後、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し（ステップY377）、演出コマンド設定処理（ステップY378）を行う。この飾り特図2コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。そして、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て（ステップY379）、特図2大当たり図柄乱数格納領域を0クリアし（ステップY380）、特図2小当たり図柄乱数格納領域を0クリアして（ステップY381）、特図2停止図柄設定処理を終了する。

30

【0889】

〔特図1情報設定処理〕

図136には、上述の特図1変動開始処理における特図1情報設定処理（ステップY244）を示した。この特図1情報設定処理では、まず、高確率中であるかを判定する（ステップY401）。高確率中でない場合（ステップY401；N）は、変動パターン選択情報テーブルを設定し（ステップY402）、特図1停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータ、後半オフセットデータを取得して（ステップY403）、特図1大当たり、すなわち特図1停止図柄パターンが大当たりの停止図柄パターンであるかを判定する（ステップY404）。

40

【0890】

特図1大当たりである場合（ステップY404；Y）は、ステップY412に移行する。また、特図1大当たりでない場合（ステップY404；N）は、特図1小当たり、すなわち特図1停止図柄パターンが小当たりの停止図柄パターンであるかを判定する（ステップY405）。そして、特図1小当たりでない場合（ステップY405；N）、すなわちはずれであ

50

る場合は、ステップY407に移行する。また、特図1小当たりである場合（ステップY405；Y）は、後半オフセットデータに特図1保留数を加算して値を更新し（ステップY406）、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して（ステップY407）、ステップY412に移行する。

【0891】

一方、高確率中である場合（ステップY401；Y）は、特図1大当たりであるかを判定する（ステップY408）。そして、特図1大当たりでない場合（ステップY408；N）は、高確率時特図1はずれ・小当たり用の前半オフセットデータを設定し（ステップY409）、特図1長変動用の後半オフセットデータを設定する（ステップY411）。また、特図1大当たりである場合（ステップY408；Y）は、高確率時特図1大当たり用の前半オフセットデータを設定し（ステップY410）、特図1長変動用の後半オフセットデータを設定する（ステップY411）。 10

【0892】

そして、以上のように設定した前半オフセットデータを変動振分情報1領域にセーブするとともに（ステップY412）、後半オフセットデータを変動振分情報2領域にセーブして（ステップY413）、特図1情報設定処理を終了する。

【0893】

つまり通常遊技状態における特図1変動表示ゲームは、小当たりの場合には前半変動パターンと後半変動パターンの両方について特図1保留数を考慮した変動パターンが決定されるようにし、はずれの場合には前半変動パターンのみ特図1保留数を考慮して変動パターンが決定されるようにし、大当たりの場合は特図1保留数を考慮せずに変動パターンが決定されるようにする。また、特定遊技状態における特図1変動表示ゲームは、特図1保留数を考慮せずに変動パターンが決定されるようにする。 20

【0894】

〔特図2情報設定処理〕

図137には、上述の特図2変動開始処理における特図2情報設定処理（ステップY264）を示した。この特図2情報設定処理では、まず、高確率中であるかを判定する（ステップY421）。高確率中である場合（ステップY421；Y）は、変動パターン選択情報テーブルを設定し（ステップY422）、特図2停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータ、後半オフセットデータを取得して（ステップY423）、ステップY428に移行する。 30

【0895】

一方、高確率中でない場合（ステップY421；N）は、特図2大当たりであるかを判定する（ステップY424）。そして、特図2大当たりでない場合（ステップY424；N）は、低確率時特図2はずれ・小当たり用の前半オフセットデータを設定し（ステップY425）、特図2長変動用の後半オフセットデータを設定する（ステップY427）。また、特図2大当たりである場合（ステップY424；Y）は、低確率時特図2大当たり用の前半オフセットデータを設定し（ステップY426）、特図2長変動用の後半オフセットデータを設定する（ステップY427）。 40

【0896】

そして、以上のように設定した前半オフセットデータを変動振分情報1領域にセーブするとともに（ステップY428）、後半オフセットデータを変動振分情報2領域にセーブして（ステップY429）、特図2情報設定処理を終了する。

【0897】

〔特図1変動パターン設定処理〕

図138には、上述の特図1変動開始処理における特図1変動パターン設定処理（ステップY246）を示した。なお、変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。 50

【0898】

この特図1変動パターン設定処理では、まず、変動グループ選択アドレステーブルを設定し（ステップY451）、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て（ステップY452）、特図1の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードして準備する（ステップY453）。

【0899】

次に、特図1はずれ、すなわち停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンであるかを判定し（ステップY454）、特図1はずれである場合（ステップY454；Y）は、2バイト振り分け処理を行って（ステップY455）、ステップY457に移行する。また、特図1はずれでない場合（ステップY454；N）は、振り分け処理を行って（ステップY456）、ステップY457に移行する。結果が大当りや小当りの場合は振り分け値が1バイトであるが、結果がはずれの場合は多彩な演出を可能とするため振り分け値が2バイトとなっている。

10

【0900】

そして、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し（ステップY457）、特図1の変動パターン乱数2格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数2をロードして準備する（ステップY458）。そして、振り分け処理（ステップY459）を行い、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（ステップY460）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

20

【0901】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップY461）、変動振分情報1と決定された後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップY462）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップY463）、特図1の変動パターン乱数3格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数3をロードして準備する（ステップY464）。

【0902】

その後、振り分け処理（ステップY465）を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得して前半変動番号領域にセーブし（ステップY467）、特図1変動パターン設定処理を終了する。この処理により前半変動パターンが設定され、これから開始される特図1変動表示ゲームの全期間の変動パターンが設定されることとなる。

30

【0903】

〔特図2変動パターン設定処理〕

図139には、上述の特図2変動開始処理における特図2変動パターン設定処理（ステップY266）を示した。この特図2変動パターン設定処理では、まず、後半変動選択アドレステーブルを設定し（ステップY471）、変動振分情報2に対応する後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備して（ステップY472）、特図2の変動パターン乱数2格納領域から変動パターン乱数2をロードして準備する（ステップY473）。

【0904】

次に、振り分け処理を行って（ステップY474）、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（ステップY475）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

40

【0905】

そして、前半変動グループテーブルを設定し（ステップY476）、変動振分情報1と決定された後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップY477）。次に、算出したポインタ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し（ステップY478）、特図2の変動パターン乱数3格納領域から変動パターン乱数3をロードして準備する（ステップY479）。

【0906】

その後、振り分け処理（ステップY480）を行い、振り分けられた結果得られた前半

50

変動番号を取得して前半変動番号領域にセーブし（ステップY481）、特図2変動パターン設定処理を終了する。この処理により前半変動パターンが設定され、これから開始される特図2変動表示ゲームの全期間の変動パターンが設定されることとなる。なお、特図2変動表示ゲームについては後半変動の種類が少ないため、変動パターン乱数1による後半変動グループの選択は行わず、変動パターン乱数2及び3のみを用いて変動パターンを決定している。

【0907】

〔2バイト振り分け処理〕

図140には、上述の特図1変動パターン設定処理における2バイト振り分け処理（ステップY455）を示した。2バイト振り分け処理は、変動パターン乱数1に基づいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。

10

【0908】

この2バイト振り分け処理では、まず、準備した後半変動グループテーブル（選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（即ち、「0」）であるかをチェックする（ステップY501）。ここで、後半変動グループテーブルは、少なくとも一の後半変動パターングループと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、後半変動パターンが「リーチなし」となる後半変動パターングループのみを規定する後半変動グループテーブルにあっては、振り分けの必要がないため、振り分け値「0」、即ち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

20

【0909】

そして、後半変動グループテーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（ステップY502；Y）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップY507）、2バイト振り分け処理を終了する。一方、後半変動グループテーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（ステップY502；N）は、後半変動グループテーブルに最初に規定されている一の振り分け値を取得する（ステップY503）。

【0910】

次に、ロードされた乱数値（変動パターン乱数1の値）からステップY373にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し（ステップY504）、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいかを判定する（ステップY505）。新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合（ステップY505；N）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（ステップY506）、処理をステップY503に移行して、それ以降の処理を行う。即ち、ステップY503にて、変動グループ選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップY505にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する（ステップY504）。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップY505）。

30

【0911】

上記の処理をステップY505にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップY505；Y）と判定するまで実行する。これにより、後半変動グループテーブルに規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルの中から何れか一の後半変動選択テーブルが選択される。そして、ステップY505にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップY505；Y）と判定すると、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップY507）、2バイト振り分け処理を終了する。

40

【0912】

〔振り分け処理〕

図141には、上述の特図1変動パターン設定処理及び特図2変動パターン設定処理における振り分け処理（ステップY456、Y459、Y465、Y474、Y480）を示した。振り分け処理は、変動パターン乱数2に基づいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの後半変動パターンを選択したり、変動

50

パターン乱数 3 に基づいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの前半変動パターンを選択したりするための処理である。

【0913】

この振り分け処理では、まず、準備された後半変動選択テーブル（選択テーブル）や前半変動選択テーブル（選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（即ち、「0」）であるか否かをチェックする（ステップ Y 5 1 1）。ここで、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルは、後半変動グループテーブルと同様に、少なくとも一の後半変動パターンや前半変動パターンと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、振り分けの必要がない選択テーブルの場合、振り分け値「0」、即ち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

10

【0914】

そして、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（ステップ Y 5 1 2；Y）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップ Y 5 1 7）、振り分け処理を終了する。一方、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（ステップ Y 5 1 2；N）は、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに最初に規定されている一の振り分け値を取得する（ステップ Y 5 1 3）。

【0915】

次に、ロードされた乱数値（変動パターン乱数 2 や変動パターン乱数 3 の値）からステップ Y 5 1 3 にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出した後（ステップ Y 5 1 4）、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいかを判定する（ステップ Y 5 1 5）。そして、新たな乱数値が「0」よりも小さい場合（ステップ Y 5 1 5；N）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（ステップ Y 5 1 6）、処理をステップ Y 5 1 3 に移行して、それ以降の処理を行う。

20

【0916】

即ち、ステップ Y 5 1 3 にて、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップ Y 5 1 5 にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する（ステップ Y 5 1 4）。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップ Y 5 1 5）。

30

【0917】

上記の処理をステップ Y 5 1 5 にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップ Y 5 1 5；Y）と判定するまで実行する。これにより、後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに規定されている少なくとも一の後半変動パターンや前半変動パターンの中から何れか一の後半変動番号や前半変動番号を選択する。そして、ステップ Y 5 1 5 にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップ Y 5 1 5；Y）と判定すると、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップ Y 5 1 7）、振り分け処理を終了する。

【0918】

〔変動開始情報設定処理〕

40

図 1 4 2 には、上述の特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップ Y 2 4 7、Y 2 6 7）を示した。この変動開始情報設定処理では、まず、特図 1 の情報設定中であるかを判定し（ステップ Y 5 5 1）、特図 1 の情報設定中である場合（ステップ Y 5 5 1；Y）は、特図 1 の変動パターン乱数 1～3 の乱数格納領域（保留数 1 用）をクリアする（ステップ Y 5 5 2）。また、特図 1 の情報設定中でない場合（ステップ Y 5 5 1；N）、すなわち特図 2 の情報設定中である場合は、特図 2 の変動パターン乱数 2、3 の乱数格納領域をクリアする（ステップ Y 5 5 3）。

【0919】

次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップ Y 5 5 4）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップ Y 5 5 5）。さらに、後半変動時間値テーブルを

50

設定し（ステップY556）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップY557）。そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップY558）、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（ステップY559）。

【0920】

なお、低確率状態である通常遊技状態における特図2変動表示ゲームについて結果がはずれ又は小当りである場合には、変動時間が非常に長い長変動が設定される。この場合における上記の加算値としては、規定時間（ここでは60000ms）の計時を行う回数である繰り返し回数をを用いて計時可能な時間を除いた余りの時間（60000ms未満の時間）が加算値として算出されるようになっている。

【0921】

その後、特図1の情報設定中であるかを判定し（ステップY560）、特図1の情報設定中である場合（ステップY560；Y）は、ステップY564に移行する。また、特図1の情報設定中でない場合（ステップY560；N）、すなわち特図2の情報設定中である場合は、特図2の長変動の開始であるかを判定する（ステップY561）。長変動とは、特図2変動表示ゲームについて、通常遊技状態で結果がはずれ又は小当りの場合に設定される変動パターンであり、設定された変動パターンの番号により判定する。

【0922】

そして、特図2の長変動の開始でない場合（ステップY561；N）は、0を特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域にセーブし（ステップY562）、ステップY564に移行する。また、特図2の長変動の開始である場合（ステップY561；Y）は、9を特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域にセーブし（ステップY563）、ステップY564に移行する。

【0923】

その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（ステップY564）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ACTION）を準備して（ステップY565）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY566）。次に、特図1の情報設定中であるかを判定し（ステップY567）、特図1の情報設定中でない場合（ステップY567；N）は、変動開始情報設定処理を終了する。また、特図1の情報設定中である場合（ステップY567；Y）は、特図1保留数を-1更新し（ステップY568）、特図1の乱数格納領域の内容をシフトし（ステップY569）、シフト後の空き領域をクリアして（ステップY570）、変動開始情報設定処理を終了する。

【0924】

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100が、第1始動記憶手段に記憶された第1始動記憶に基づき、第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）の結果及び変動態様情報を当該第1変動表示ゲームの開始以前に決定することが可能な第1決定手段をなす。また、遊技制御装置100が、第2始動入賞口37への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し、当該所定の乱数に基づき第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）の結果及び変動態様情報を当該第2変動表示ゲームの開始以前に決定することが可能な第2決定手段をなす。また、遊技制御装置100が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0925】

以上のことから、第1始動入賞口36は、遊技領域32の一側に発射した遊技球が入賞可能な位置に配設され、第2始動入賞口37は、遊技領域32の他側に発射した遊技球が入賞可能な位置に配設され、変動表示ゲームの変動態様情報には、当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な変動時間に関する情報が含まれ、通常状態（通常遊技状態）において第2決定手段によって第2変動表示ゲームの変動時間として決定されることが可能な変動時間は、第1決定手段によって第1変動表示ゲームの変動時間として決定されることが可能な変動時間よりも長いこととなる。

【0926】

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などが挙げられる。なお、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。

【0927】

すなわち、遊技制御装置100が、第1決定手段の決定結果に基づいて第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）の実行制御を行うことが可能な第1変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図1ゲーム処理の全体から、第1変動表示ゲーム実行制御手段が第1変動表示ゲームに関する一連の実行制御を行うものとも言える。さらに、遊技制御装置100が、第2決定手段の決定結果に基づいて第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）の実行制御を行うことが可能な第2変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図2ゲーム処理の全体から、第2変動表示ゲーム実行制御手段が第2変動表示ゲームに関する一連の実行制御を行うものとも言える。

【0928】

また、遊技制御装置100が、第1決定手段によって決定された第1変動表示ゲームの結果及び変動態様情報並びに第2決定手段によって決定された第2変動表示ゲームの結果及び変動態様情報を制御情報として演出制御手段（演出制御装置300）へ送信することが可能な送信手段をなす。また、遊技制御装置100が、第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームのそれぞれについて、変動表示ゲームの開始に応じて変動時間の計測を開始し、当該計測時間が変動時間を経過した場合に当該変動表示ゲームの変動時間の計測を終了する計測手段をなす。

【0929】

なお、低確率状態である通常遊技状態における特図2変動表示ゲームについて結果がはずれ又は小当たりである場合には、変動時間が非常に長い長変動が設定されるが、この場合には、変動時間についての情報を演出制御装置300には送信せず、長変動であることのみを示すコマンドを送信するようにしても良い。長変動の場合は単に変動表示を行えばよく詳細に演出を決定する必要がないので、演出制御装置300では長変動であることのコマンドを受信することに基づき変動表示を開始するようにする。変動時間の管理は遊技制御装置100のみで行い、変動時間が終了することに基づき停止コマンドを演出制御装置300に送信し、演出制御装置300では停止コマンドを受信することに基づき変動表示を停止するようにする。このようにすれば、演出制御装置300での制御の負担を軽減することができる。

【0930】

〔高確率変動回数更新処理〕

図143には、上述の特図1変動開始処理及び特図2変動開始処理における高確率変動回数更新処理（ステップY257、Y268）を示した。この高確率変動回数更新処理では、まず、高確率中であるかを判定し（ステップY581）、高確率中でない場合（ステップY581；N）は、高確率変動回数更新処理を終了する。また、高確率中である場合（ステップY581；Y）は、高確率状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する高確率変動回数を-1更新し（ステップY582）、高確率変動回数が0であるかを判定する（ステップY583）。

【0931】

高確率変動回数が0でない場合（ステップY583；N）、すなわち高確率状態が継続する場合は、高確率変動回数更新処理を終了する。また、高確率変動回数が0である場合（ステップY583；Y）すなわち高確率状態を終了する場合は、高確率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（ステップY584）。ここでは大当たり2信号

10

20

30

40

50

をOFFにするように設定する。さらに、高確率状態及び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（ステップY585）。ここでは、特別図柄1高確率状態信号をOFF、特別図柄2高確率状態信号をOFF、特別図柄1変動時間短縮状態信号をOFF、特別図柄2変動時間短縮状態信号をOFFに設定する。

【0932】

さらに、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし（ステップY586）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率フラグをセーブする（ステップY587）。そして、変動開始する図柄に対応する高確率最終変動フラグをセットして（ステップY588）、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0933】

本実施形態の遊技機では、特別遊技状態の終了後に所定回数の特図変動表示ゲームを実行するまで高確率状態を設定するようにしているが、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを同時に実行可能であるので、高確率状態の回数を管理する高確率変動回数更新処理は特図変動表示ゲームの開始時に行うようにしている。従来のように一方の特図変動表示ゲームの実行中は他方の特図変動表示ゲームを実行しないようにする遊技機であれば、所定回数目の特図変動表示ゲームの終了までに確率状態を低確率状態に変更すれば問題は生じない。しかし、本実施形態の遊技機のように特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを同時に実行可能である場合は、所定回数目の特図変動表示ゲームの終了時に確率状態を低確率状態に変更するものとする、当該一方の特図変動表示ゲームの実行中に開始される他方の特図変動表示ゲームまでも高確率状態で判定が行われてしまい、所定回数以上に亘り高確率状態で遊技を実行可能となってしまう。よって、本実施形態の遊技機のように特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを同時に実行可能である場合は、所定回数目となる一方の特図変動表示ゲームを高確率状態で判定した後に、他方の特図変動表示ゲームの開始までに低確率状態としておく必要があり、ここでは、所定回数目となる一方の特図変動表示ゲームについて開始時の処理を終えた後すぐに低確率状態へ変更できるようにしている。

【0934】

このように高確率変動回数更新処理は特図変動表示ゲームの開始時に行われるため、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームについては、当該特図変動表示ゲームの変動表示中にはすでに低確率状態になっている。よって、当該特図変動表示ゲームの変動表示中において他の処理が現実の確率状態を参照して処理を行うと、低確率状態であるものとして処理が行われてしまうために不都合が生じる虞がある。そこで当該特図変動表示ゲームについては高確率状態として実行しているゲームとして扱うことができるようにするために高確率最終変動フラグを設定するようにしている。また、高確率最終変動フラグは、高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームが、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れであるかを判定できる情報を含んでいる。

【0935】

〔特図1変動中処理移行設定処理〕

図144には、特図1普段処理における特図1変動中処理移行設定処理（ステップY216）を示した。この特図1変動中処理移行設定処理では、まず、特図1ゲーム処理番号として「1」を設定し（ステップY601）、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY602）。

【0936】

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップY603）、特図1の変動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（ステップY604）。ここでは特別図柄1変動中信号をONに設定する。その後、特図1変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップY605）、特図1点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図1表示器51の点減の周期のタイマ）の初期値（例えば100ms）を設定する（ステップY606）。さらに、特図1変動中図柄番号領域に初期値をセットして（ステップY607）、特図1変動中処理移行設定処理を終了する。

【0937】

特図1変動中図柄番号領域にセットする初期値は0であり、これによりすべてのセグメントが消灯した状態から変動表示が開始されるようになる。結果態様を表示した状態では少なくとも一つのセグメントが点灯しているので、すべてのセグメントを消灯した状態から変動表示を開始することで変動表示が開始したことを即座に認識することが可能となる。

【0938】

〔特図2変動中処理移行設定処理〕

図145には、特図2普段処理における特図2変動中処理移行設定処理（ステップY230）を示した。この特図2変動中処理移行設定処理では、まず、特図2ゲーム処理番号として「1」を設定し（ステップY611）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY612）。

10

【0939】

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップY613）、特図2の変動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（ステップY614）。ここでは特別図柄2変動中信号をONに設定する。その後、特図2変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップY615）、特図2点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図2表示器52の点滅の周期のタイマ）の初期値（例えば100ms）を設定する（ステップY616）。さらに、特図2変動中図柄番号領域に初期値をセットして（ステップY617）、特図2変動中処理移行設定処理を終了する。

20

【0940】

特図2変動中図柄番号領域にセットする初期値は0であり、これによりすべてのセグメントが消灯した状態から変動表示が開始されるようになる。結果態様を表示した状態では少なくとも一つのセグメントが点灯しているので、すべてのセグメントを消灯した状態から変動表示を開始することで変動表示が開始したことを即座に認識することが可能となる。

【0941】

なお、特図1表示器51及び特図2表示器52において変動表示を開始する際にはすべてのセグメントを消灯状態とした状態から開始するとしたが、これに限られるものではない。例えば、何れの結果態様の点灯態様とも異なる点灯態様から変動表示を開始するようにしても良いし、何れの結果態様でも用いられないセグメントがあれば少なくとも当該セグメントを点灯した状態から変動表示を開始するようにしても良い。また、必ず毎回同一のセグメントを点灯した状態から変動表示を開始するようにしてもよい。また、特図1表示器51と特図2表示器52で変動を開始する際の点灯態様は同じでも良いし異なっても良い。

30

【0942】

〔特図1変動中処理〕

図146には、上述の特図1ゲーム処理における特図1変動中処理（ステップY109）を示した。この特図1変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を+1更新し（ステップY621）、飾り特図1コマンド領域からコマンドをロードして準備して（ステップY622）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY623）。

40

【0943】

次に、飾り特図1停止コマンドを準備して（ステップY624）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY625）。本実施形態の遊技機では、変動開始時に設定した変動時間よりも前に強制的に停止する場合もあるため、変動を停止する際には停止コマンドを演出制御装置300に送信するようにしている。

【0944】

その後、高確率の最終変動であるかを判定する（ステップY626）。なお、特図1変動表示ゲームが高確率の最終変動である場合は特図1の高確率最終変動フラグが設定されている。そして、高確率の最終変動でない場合（ステップY626；N）は、停止図柄パ

50

ターンに対応する表示時間を設定し（ステップY 6 2 7）、ステップY 6 2 9に移行する。また、高確率の最終変動である場合（ステップY 6 2 6；Y）は、高確率最終変動時の表示時間を設定し（ステップY 6 2 8）、ステップY 6 2 9に移行する。なお、ここで設定される特図1変動表示ゲームの表示時間（停止時間）としては、高確率最終変動でない場合には、はずれの場合に6 0 0 m s、大当りの場合に2 0 0 0 m s、小当りの場合に1 3 6 m sの表示時間が設定される。また、高確率最終変動である場合には、結果にかかわらず7 0 0 0 m sの表示時間が設定される。

【0 9 4 5】

その後、特図1はずれであるか、すなわち特図1変動表示ゲームの結果がはずれであるかを判定する（ステップY 6 2 9）。特図1はずれである場合（ステップY 6 2 9；Y）は、ステップY 6 4 4に移行する。また、特図1はずれでない場合（ステップY 6 2 9；N）、すなわち大当り又は小当りである場合は、特図2変動表示ゲームも実行中であるかを判定する（ステップY 6 3 0）。なお特図2変動表示ゲームが実行中であるか否かは特図ステータスを参照することで把握できる。

10

【0 9 4 6】

そして、特図2変動表示ゲームが実行中でない場合（ステップY 6 3 0；Y）は、ステップY 6 4 0に移行する。また、特図2変動表示ゲームが実行中である場合（ステップY 6 3 0；Y）は、特図2表示中処理中であるかを判定する（ステップY 6 3 1）。すなわちこの場合は、特図1変動表示ゲームが特別結果になることに基づき、実行中の特図2変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止させられる場合である。なお、特図2変動表示ゲームがすでに変動表示を終了しているが表示時間（停止時間）が終了していない場合も強制停止の対象となる。

20

【0 9 4 7】

特図2表示中処理中である場合（ステップY 6 3 1；Y）は、ステップY 6 3 3に移行する。また、特図2表示中処理中でない場合（ステップY 6 3 1；N）は、図柄確定回数出力回数を+1更新し（ステップY 6 3 2）、特図2の表示時間として上記で設定した特図1の表示時間+4 m sの表示時間を設定する（ステップY 6 3 3）。特図2の表示時間として特図1の表示時間+4 m sの表示時間を設定することで、特図1と特図2の表示時間が同時に終了するようになる。なお、すでに特図2変動表示ゲームが表示時間中であった場合にも表示時間が再設定され、新たに表示時間が開始されるようになる。

30

【0 9 4 8】

次に、特図2ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブして（ステップY 6 3 4）、飾り特図2コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップY 6 3 5）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY 6 3 6）。その後、飾り特図2停止コマンドを準備して（ステップY 6 3 7）、演出コマンド設定処理を行い（ステップY 6 3 8）、特図2表示中処理移行設定処理2を行う（ステップY 6 3 9）。

【0 9 4 9】

そして、飾り特図1コマンド領域からコマンドをロードして当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップY 6 4 0）、特図1小当りであるか、すなわち特図1変動表示ゲームの結果が小当りであるかを判定する（ステップY 6 4 1）。特図1小当りである場合（ステップY 6 4 1；Y）は、ステップY 6 4 4に移行する。また、特図1小当りでない場合（ステップY 6 4 1；N）、すなわち大当りである場合は、特図1ラウンド数上限値情報領域から情報をロードしてラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップY 6 4 2）、特図1大入賞口開放情報領域から情報をロードして大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップY 6 4 3）。

40

【0 9 5 0】

その後、特図1停止図柄退避領域から情報をロードして特図1停止図柄領域にセーブし（ステップY 6 4 4）、特図1表示中処理移行設定処理1を行って（ステップY 6 4 5）、特図1表示中処理を終了する。

【0 9 5 1】

50

〔特図 2 変動中処理〕

図 1 4 7 には、上述の特図 2 ゲーム処理における特図 2 変動中処理（ステップ Y 1 4 0）を示した。この特図 2 変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を +1 更新し（ステップ Y 6 5 1）、飾り特図 2 コマンド領域からコマンドをロードして準備して（ステップ Y 6 5 2）、演出コマンド設定処理を行う（ステップ Y 6 5 3）。

【0952】

次に、飾り特図 2 停止コマンドを準備して（ステップ Y 6 5 4）、演出コマンド設定処理を行う（ステップ Y 6 5 5）。その後、高確率の最終変動であるかを判定する（ステップ Y 6 5 6）。なお、特図 2 変動表示ゲームが高確率の最終変動である場合は特図 2 の高確率最終変動フラグが設定されている。

10

【0953】

そして、高確率の最終変動でない場合（ステップ Y 6 5 6；N）は、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定し（ステップ Y 6 5 7）、ステップ Y 6 5 9 に移行する。また、高確率の最終変動である場合（ステップ Y 6 5 6；Y）は、高確率最終変動時の表示時間を設定し（ステップ Y 6 5 8）、ステップ Y 6 5 9 に移行する。なお、ここで設定される特図 2 変動表示ゲームの表示時間（停止時間）としては、高確率最終変動でない場合には結果にかかわらず 6 0 0 m s、高確率最終変動である場合には結果にかかわらず 7 0 0 0 m s の表示時間が設定される。

【0954】

その後、特図 2 はずれであるか、すなわち特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれであるかを判定する（ステップ Y 6 5 9）。特図 2 はずれである場合（ステップ Y 6 5 9；Y）は、ステップ Y 6 7 4 に移行する。また、特図 2 はずれでない場合（ステップ Y 6 5 9；N）、すなわち大当り又は小当りである場合は、特図 1 変動表示ゲームも実行中であるかを判定する（ステップ Y 6 6 0）。なお特図 1 変動表示ゲームが実行中であるか否かは特図ステータスを参照することで把握できる。

20

【0955】

そして、特図 1 変動表示ゲームが実行中でない場合（ステップ Y 6 6 0；Y）は、ステップ Y 6 7 0 に移行する。また、特図 1 変動表示ゲームが実行中である場合（ステップ Y 6 6 0；Y）は、特図 1 表示中処理中であるかを判定する（ステップ Y 6 6 1）。すなわちこの場合は、特図 2 変動表示ゲームが特別結果になることに基づき、実行中の特図 1 変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止させられる場合である。なお、特図 1 変動表示ゲームがすでに変動表示を終了しているが表示時間（停止時間）が終了していない場合も強制停止の対象となる。

30

【0956】

特図 1 表示中処理中である場合（ステップ Y 6 6 1；Y）は、ステップ Y 6 6 4 に移行する。また、特図 1 表示中処理中でない場合（ステップ Y 6 6 1；N）は、図柄確定回数出力回数を +1 更新し（ステップ Y 6 6 2）、ステップ Y 6 6 4 に移行する。

【0957】

次に、特図 1 ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブして（ステップ Y 6 6 4）、飾り特図 1 コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップ Y 6 6 5）、演出コマンド設定処理を行う（ステップ Y 6 6 6）。その後、飾り特図 1 停止コマンドを準備して（ステップ Y 6 6 7）、演出コマンド設定処理を行い（ステップ Y 6 6 8）、特図 1 表示中処理移行設定処理 2 を行う（ステップ Y 6 6 9）。

40

【0958】

そして、飾り特図 2 コマンド領域からコマンドをロードして当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップ Y 6 7 0）、特図 2 小当りであるか、すなわち特図 2 変動表示ゲームの結果が小当りであるかを判定する（ステップ Y 6 7 1）。特図 2 小当りである場合（ステップ Y 6 7 1；Y）は、ステップ Y 6 7 4 に移行する。また、特図 2 小当りでない場合（ステップ Y 6 7 1；N）、すなわち大当りである場合は、特図 2 ラウンド数上限値情報領域から情報をロードしてラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップ Y 6 7 2）、特

50

図 2 大入賞口開放情報領域から情報をロードして大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップ Y 6 7 3）。

【0959】

その後、特図 2 停止図柄退避領域から情報をロードして特図 2 停止図柄領域にセーブし（ステップ Y 6 7 4）、特図 2 表示中処理移行設定処理 1 を行って（ステップ Y 6 7 5）、特図 2 表示中処理を終了する。

【0960】

〔特図 1 表示中処理移行設定処理 1〕

図 1 4 8 には、上述の特図 1 変動中処理での特図 1 表示中処理移行設定処理 1（ステップ Y 6 4 5）を示した。この特図 1 表示中処理移行設定処理 1 では、まず、特図 1 表示中処理に係る特図 1 ゲーム処理番号「2」を設定し（ステップ Y 6 8 1）、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ Y 6 8 2）。

10

【0961】

次に、特図 1 の変動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（ステップ Y 6 8 3）。ここでは特別図柄 1 変動中信号を O F F に設定する。その後、特図 1 表示器 5 1 における特図 1 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 1 表示器 5 1 での変動停止に係る停止フラグを特図 1 変動制御フラグ領域にセーブし（ステップ Y 6 8 4）、特図 1 変動中処理移行設定処理 1 を終了する。

【0962】

〔特図 2 表示中処理移行設定処理 1〕

20

図 1 4 9 には、上述の特図 2 変動中処理での特図 2 表示中処理移行設定処理 1（ステップ Y 6 7 5）を示した。この特図 2 表示中処理移行設定処理 1 では、まず、特図 2 表示中処理に係る特図 2 ゲーム処理番号「2」を設定し（ステップ Y 6 9 1）、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ Y 6 9 2）。

【0963】

次に、特図 2 の変動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（ステップ Y 6 9 3）。ここでは特別図柄 2 変動中信号を O F F に設定する。その後、特図 2 表示器 5 2 における特図 2 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 2 表示器 5 2 での変動停止に係る停止フラグを特図 2 変動制御フラグ領域にセーブし（ステップ Y 6 9 4）、特図 2 変動中処理移行設定処理 1 を終了する。

30

【0964】

〔特図 1 表示中処理移行設定処理 2〕

図 1 5 0 には、上述の特図 2 変動中処理での特図 1 表示中処理移行設定処理 2（ステップ Y 6 6 9）を示した。この特図 1 表示中処理移行設定処理 2 では、まず、特図 1 表示中処理に係る特図 1 ゲーム処理番号「2」を設定し（ステップ Y 7 0 1）、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ Y 7 0 2）。

【0965】

次に、特図 1 の変動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（ステップ Y 7 0 3）、その後、特図 1 表示器 5 1 における特図 1 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 1 表示器 5 1 での変動停止に係る停止フラグを特図 1 変動制御フラグ領域にセーブする（ステップ Y 7 0 4）。

40

【0966】

ここまでは上述の特図 1 表示中処理移行設定処理 1 と同様であり、以下、はずれ結果とするための情報の設定を行う。まず、停止図柄パターン領域にはずれ停止図柄パターンをセーブし（ステップ Y 7 0 5）、特図 1 ラウンド数上限値情報領域をクリアする（ステップ Y 7 0 6）。

【0967】

次に、特図 1 大入賞口開放情報領域をクリアし（ステップ Y 7 0 7）、小当たりフラグ 1 領域にはずれ情報をセーブして（ステップ Y 7 0 8）、大当たりフラグ 1 領域にはずれ情報をセーブする（ステップ Y 7 0 9）。そして、特図 1 停止図柄退避領域をクリアし（ステ

50

ップY710)、特図1停止図柄領域にはずれ停止図柄番号をセーブして(ステップY711)、特図1表示中処理移行設定処理2を終了する。

【0968】

〔特図2表示中処理移行設定処理2〕

図151には、上述の特図1変動中処理での特図2表示中処理移行設定処理2(ステップY639)を示した。この特図2表示中処理移行設定処理2では、まず、特図2表示中処理に係る特図2ゲーム処理番号「2」を設定し(ステップY721)、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする(ステップY722)。

【0969】

次に、特図2の変動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(ステップY723)、その後、特図2表示器52における特図2変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2表示器52での変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブする(ステップY724)。

【0970】

ここまでは上述の特図2表示中処理移行設定処理1と同様であり、以下、はずれ結果とするための情報の設定を行う。まず、停止図柄パターン領域にはずれ停止図柄パターンをセーブし(ステップY725)、特図2ラウンド数上限値情報領域をクリアする(ステップY726)。

【0971】

次に、特図2大入賞口開放情報領域をクリアし(ステップY727)、小当たりフラグ2領域にはずれ情報をセーブして(ステップY728)、大当たりフラグ2領域にはずれ情報をセーブする(ステップY729)。そして、特図2停止図柄退避領域をクリアし(ステップY730)、特図2停止図柄領域にはずれ停止図柄番号をセーブして(ステップY731)、特図2表示中処理移行設定処理2を終了する。

【0972】

以上の図146～図151の処理により、一方の特図変動表示ゲームが特別結果となった場合に他方の特図変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されることとなる。すなわち、特図1変動表示ゲームが特別結果となることに基づき特図2変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止される第1終了制御処理がなされ、特図2変動表示ゲームが特別結果となることに基づき特図1変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止される第2終了制御処理がなされることとなる。

【0973】

以上のことから、第1変動表示ゲーム実行制御手段(遊技制御装置100)は、第1変動表示ゲーム(特図1変動表示ゲーム)の実行制御を行っている場合に、第2変動表示ゲーム実行制御手段(遊技制御装置100)によって実行制御が行われている第2変動表示ゲーム(特図2変動表示ゲーム)が特別結果となった場合に、当該実行制御を行っている第1変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させることが可能であり、第2変動表示ゲーム実行制御手段は、第2変動表示ゲームの実行制御を行っている場合に、第1変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている第1変動表示ゲームが特別結果となった場合に、当該実行制御を行っている第2変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させることが可能であることとなる。これにより、一方の変動表示ゲームで特別結果が導出された際に他方の変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止させることができ、同時変動を行う場合であっても不具合が生じることのないようにすることができる。

【0974】

〔特図1表示中処理〕

図152、図153には、上述の特図1ゲーム処理における特図1表示中処理(ステップY110)を示した。この特図1表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて小当たりフラグ1領域に設定された小当たりフラグ1をロードして(ステップY751)、小当たりフラグ1領域をクリアする(ステップY752)。

【0975】

10

20

30

40

50

次に、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて大当たりフラグ1領域に設定された大当たりフラグ1ロードして(ステップY753)、大当たりフラグ1領域をクリアする(ステップY754)。そして、特図1は大当たりか、すなわちロードされた大当たりフラグ1が大当たり情報かを判定し(ステップY755)、大当たりでない場合(ステップY755;N)は、ステップY777に移行する。また、大当たりである場合(ステップY755;Y)は、特図1変動表示ゲームの大当たり(特図1大当たり)の開始に関する試験信号(例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄1当たり信号をON)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップY756)。

【0976】

そして、特図2異常変動解除コマンドを準備し(ステップY757)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY758)。すなわち、第1特別遊技状態の発生に伴い異常変動報知を終了する。その後、ラウンド数上限値テーブルを設定し(ステップY759)、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値(本実施形態の場合、16, 8, 4又は2)を取得してラウンド数上限値領域にセーブする(ステップY760)。さらに、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得してラウンドLEDポインタ領域にセーブする(ステップY761)。

【0977】

次に、特図1停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドを当り図柄コマンド領域からロードして準備し(ステップY762)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY763)。その後、ファンファーレコマンドを準備して(ステップY764)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY765)。

【0978】

次に、大入賞口開放情報と特図変動表示ゲームにて大当たりとなる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(ステップY766)。本実施形態の場合、ステップY766において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当たり2信号と大当たり3信号をセーブする。なお、それぞれのON/OFFは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当たり2信号は、大当たり種類が2R確変D1以外の大当たりである場合にはONとされ、高確率状態中での2R確変D1である場合にONとされ、低確率状態中での2R確変D1である場合にOFFとされる。また、大当たり3信号は、大当たり種類が2R確変D1以外の大当たりである場合にはONとされ、高確率状態中での2R確変D1である場合にOFFとされ、低確率状態中での2R確変D1である場合にONとされる。

【0979】

その後、大入賞口開放情報に対応する大当たりファンファーレ時間(例えば5000ms、3000ms又は4ms)を設定して(ステップY767)、設定した大当た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(ステップY768)。そして、上大入賞口(第1特別変動入賞装置38)を開放する大当たりであるかを判定する(ステップY769)。

【0980】

上大入賞口を開放する大当たりである場合(ステップY769;Y)は、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし(ステップY770)、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て(ステップY771)、ステップY774に移行する。また、上大入賞口を開放する大当たりでない場合(ステップY769;N)、すなわち下大入賞口(第2特別変動入賞装置39)を開放する大当たりである場合は、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし(ステップY772)、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て(ステップY773)、ステップY774に移行する。

【0981】

次に、処理番号として3を設定し(ステップY774)、特図1ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップY775)。さらに、ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理(ステップY776)を行い、特図1表示中処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0982】

一方、ステップY755にて、特図1は大当たりでない場合（ステップY755；N）、すなわち大当たりフラグ1がはずれ情報である場合は、ロードした小当たりフラグ1が小当たり（小当たり情報）かを判定する（ステップY777）。そして、小当たりフラグ1が小当たりである場合（ステップY777；Y）は、高確率最終変動であるか、すなわち高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームであるかを判定する（ステップY778）。

【0983】

高確率最終変動でない場合（ステップY778；N）は、ステップY783に移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップY778；Y）は、確率情報コマンド（低確率）を準備し（ステップY779）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY780）。そして、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（ステップY781）、左打ち指示報知フラグ及び高確率最終変動フラグをクリアする（ステップY782）。左打ち指示報知フラグをクリアすることで、次回行われる特図1普段処理において左打ち指示報知コマンドが設定されて左打ちを指示する報知が行われるようになる。

【0984】

その後、当り図柄コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップY783）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY784）。さらに、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップY785）、演出コマンド設定処理を行って（ステップY786）、高確率中かを判定する（ステップY787）。

【0985】

高確率中でない場合（ステップY787；N）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（ステップY788）。ここでは発射位置指定信号1をOFFにするように設定する。そして、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする（ステップY789）。これにより第1遊技状態表示部77が消灯状態となり、左打ちを指示する表示となる。

【0986】

一方、高確率中である場合（ステップY787；Y）は、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップY790）。ここでは発射位置指定信号1をONにするように設定する。そして、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（ステップY791）。これにより第1遊技状態表示部77が点灯状態となり、右打ちを指示する表示となる。

【0987】

その後、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放する小当たりであるかを判定し（ステップY792）上大入賞口を開放する小当たりである場合（ステップY792；Y）は、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY793）、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て（ステップY794）、ステップY797に移行する。また、上大入賞口を開放する小当たりでない場合（ステップY792；N）、すなわち下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放する小当たりである場合は、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY795）、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て（ステップY796）、ステップY797に移行する。そして、特図1小当たりファンファーレ中処理移行設定処理（ステップY797）を行い、特図1表示中処理を終了する。

【0988】

また、ステップY777にて、小当たりフラグ1が小当たりでないと判定した場合（ステップY777；N）は、高確率最終変動であるか、すなわち高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームであるかを判定する（ステップY798）。

【0989】

高確率最終変動でない場合（ステップY798；N）は、ステップY806に移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップY798；Y）は、確率情報コマンド（低

10

20

30

40

50

確率)を準備し(ステップY799)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY800)。そして、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(ステップY801)、左打ち指示報知フラグ及び高確率最終変動フラグをクリアする(ステップY802)。

【0990】

次に特図2の小当中、すなわち特図2変動表示ゲームで発生した小当りに基づく第2特別遊技状態中であるかを判定する(ステップY803)。特図2の小当中である場合(ステップY803;Y)は、ステップY806に移行する。これにより右打ちを指示する状態が維持される。また、特図2の小当中でない場合(ステップY803;N)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し(ステップY804)、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする(ステップY805)。その後、特図ステータス領域の特図1変動中をクリア(情報減算)し(ステップY806)、特図1普段処理移行設定処理1を行って(ステップY807)、特図1表示中処理を終了する。

【0991】

〔特図2表示中処理〕

図154、図155には、上述の特図2ゲーム処理における特図2表示中処理(ステップY141)を示した。なお、この特図2表示中処理は、上述の特図1表示中処理と同等の処理を、特図2を対象として行うものである。この特図2表示中処理では、まず、特図2変動開始処理における大当りフラグ2設定処理にて小当りフラグ2領域に設定された小当りフラグ2をロードして(ステップY811)、小当りフラグ2領域をクリアする(ステップY812)。

【0992】

次に、特図2変動開始処理における大当りフラグ2設定処理にて大当りフラグ2領域に設定された大当りフラグ2ロードして(ステップY813)、大当りフラグ2領域をクリアする(ステップY814)。そして、特図2は大当りか、すなわちロードされた大当りフラグ2が大当り情報かを判定し(ステップY815)、大当りでない場合(ステップY815;N)は、ステップY837に移行する。また、大当りである場合(ステップY815;Y)は、特図2変動表示ゲームの大当り(特図2大当り)の開始に関する試験信号(例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄2当り信号をON)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップY816)。

【0993】

そして、特図2異常変動解除コマンドを準備し(ステップY817)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY818)。すなわち、第1特別遊技状態の発生に伴い異常変動報知を終了する。その後、ラウンド数上限値テーブルを設定し(ステップY819)、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値(本実施形態の場合、16, 8, 4又は2)を取得してラウンド数上限値領域にセーブする(ステップY820)。さらに、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得してラウンドLEDポインタ領域にセーブする(ステップY821)。

【0994】

次に、特図2停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドを当り図柄コマンド領域からロードして準備し(ステップY822)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY823)。その後、ファンファーレコマンドを準備して(ステップY824)、演出コマンド設定処理を行う(ステップY825)。

【0995】

次に、大入賞口開放情報と特図変動表示ゲームにて大当りとなる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(ステップY826)。本実施形態の場合、ステップY826において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り2信号と大当り3信号をセーブする。なお、それぞれのON/OFFは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当り2信号は、大当り種類が2R確変D1以外の

大当たりである場合にはONとされ、高確率状態中での2R確変D1である場合にONとされ、低確率状態中での2R確変D1である場合にOFFとされる。また、大当たり3信号は、大当たり種類が2R確変D1以外の大当たりである場合にはONとされ、高確率状態中での2R確変D1である場合にOFFとされ、低確率状態中での2R確変D1である場合にONとされる。

【0996】

その後、大入賞口開放情報に対応する大当たりファンファーレ時間（例えば5000ms、3000ms又は4ms）を設定して（ステップY827）、設定した大当た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する（ステップY828）。そして、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放する大当たりであるかを判定する（ステップY829）。 10

【0997】

上大入賞口を開放する大当たりである場合（ステップY829；Y）は、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY830）、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て（ステップY831）、ステップY834に移行する。また、上大入賞口を開放する大当たりでない場合（ステップY829；N）、すなわち下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放する大当たりである場合は、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY832）、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て（ステップY833）、ステップY834に移行する。 20

【0998】

次に、処理番号として3を設定し（ステップY834）、特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY835）。さらに、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップY836）を行い、特図2表示中処理を終了する。 20

【0999】

一方、ステップY815にて、特図2は大当たりでない場合（ステップY815；N）、すなわち大当たりフラグ2がはずれ情報である場合は、ロードした小当たりフラグ2が小当たり（小当たり情報）かを判定する（ステップY837）。そして、小当たりフラグ2が小当たりである場合（ステップY837；Y）は、高確率最終変動であるか、すなわち高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームであるかを判定する（ステップY838）。 30

【1000】

高確率最終変動でない場合（ステップY838；N）は、ステップY843に移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップY838；Y）は、確率情報コマンド（低確率）を準備し（ステップY839）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY840）。そして、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（ステップY841）、左打ち指示報知フラグ及び高確率最終変動フラグをクリアする（ステップY842）。左打ち指示報知フラグをクリアすることで、次回行われる特図1普段処理において左打ち指示報知コマンドが設定されて左打ちを指示する報知が行われるようになる。 30

【1001】

その後、当り図柄コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップY843）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY844）。さらに、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップY845）、演出コマンド設定処理を行って（ステップY846）、高確率中かを判定する（ステップY847）。 40

【1002】

高確率中でない場合（ステップY847；N）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（ステップY848）。ここでは発射位置指定信号1をOFFにするように設定する。そして、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする（ステップY849）。これにより第1遊技状態表示部77が消灯状態となり、左打ちを指示する表示となる。 50

【1003】

一方、高確率中である場合（ステップY 8 4 7；Y）は、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップY 8 5 0）。ここでは発射位置指定信号1をONにするように設定する。そして、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（ステップY 8 5 1）。これにより第1遊技状態表示部77が点灯状態となり、右打ちを指示する表示となる。

【1004】

その後、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）を開放する小当りであるかを判定し（ステップY 8 5 2）上大入賞口を開放する小当りである場合（ステップY 8 5 2；Y）は、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY 8 5 3）、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て（ステップY 8 5 4）、ステップY 8 5 7に移行する。また、上大入賞口を開放する小当りでない場合（ステップY 8 5 2；N）、すなわち下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）を開放する小当りである場合は、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップY 8 5 5）、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て（ステップY 8 5 6）、ステップY 8 5 7に移行する。そして、特図2小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップY 8 5 7）を行い、特図2表示中処理を終了する。

10

【1005】

また、ステップY 8 3 7にて、小当りフラグ2が小当りでないと判定した場合（ステップY 8 3 7；N）は、高確率最終変動であるか、すなわち高確率状態での抽選が行われた最後の特図変動表示ゲームであるかを判定する（ステップY 8 5 8）。高確率最終変動でない場合（ステップY 8 5 8；N）は、ステップY 8 6 6に移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップY 8 5 8；Y）は、確率情報コマンド（低確率）を準備し（ステップY 8 5 9）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY 8 6 0）。そして、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（ステップY 8 6 1）、左打ち指示報知フラグ及び高確率最終変動フラグをクリアする（ステップY 8 6 2）。

20

【1006】

次に特図1の小当り中、すなわち特図1変動表示ゲームで発生した小当りに基づく第2特別遊技状態中であるかを判定する（ステップY 8 6 3）。特図1の小当り中である場合（ステップY 8 6 3；Y）は、ステップY 8 6 6に移行する。これにより右打ちを指示する状態が維持される。また、特図1の小当り中でない場合（ステップY 8 6 3；N）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し（ステップY 8 6 4）、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする（ステップY 8 6 5）。その後、特図ステータス領域の特図2変動中をクリア（情報減算）し（ステップY 8 6 6）、特図2普段処理移行設定処理1を行って（ステップY 8 6 7）、特図2表示中処理を終了する。

30

【1007】

すなわち、遊技制御装置100が、変動表示ゲームが第1特別結果となったことに基づき、条件装置の作動を伴って特別変動入賞装置を開放する第1特別遊技状態を発生させる第1特別遊技発生手段をなすとともに、変動表示ゲームが第2特別結果となったことに基づき、条件装置の作動を伴わずに特別変動入賞装置を開放する第2特別遊技状態を発生させる第2特別遊技発生手段をなす。

40

【1008】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1〕

図156には、上述の特図1表示中処理及び特図2表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップY 7 7 6、Y 8 3 6）の詳細について説明する。このファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理では、まず、大当り（第1特別遊技状態）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（ステップY 8 7 1）。ここでは大当り又は小当りで出力する大当り1信号をONに設定する。次に高確率状態と時短状態（特別図柄の変動時間短縮状態）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（ステップY 8 7 2）。ここでは、特別図柄1高確率状態信号を

50

OFF、特別図柄2高確率状態信号をOFF、特別図柄1変動時間短縮状態信号をOFF、特別図柄2変動時間短縮状態信号をOFFに設定する。

【1009】

その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（ステップY873）、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブして（ステップY874）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率フラグをセーブする（ステップY875）。

【1010】

そして、停電復旧時に演出制御装置300に出力されるコマンドをセーブする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（ステップY876）、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域をクリアする（ステップY877）。これにより高確率状態及び時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常状態となる。

【1011】

次に、特図ステータス領域に大当たり中情報をセーブし（ステップY878）、高確率最終変動フラグ領域をクリアする（ステップY879）。さらに、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップY880）、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（ステップY881）。

【1012】

その後、特図2異常変動フラグ領域に解除フラグをセーブし（ステップY882）、特図2異常変動数を記憶する特図2異常数領域をクリアする（ステップY883）。さらに、特図1変動回数領域を0クリアし（ステップY884）、特図2異常変動報知タイマ領域を0クリアして（ステップY885）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理を終了する。すなわち、大当たりの発生に伴い、特図2異常変動に関する情報を全てクリアする。

【1013】

〔特図1小当たりファンファーレ中処理移行設定処理〕

図157には、上述の特図1表示中処理における特図1小当たりファンファーレ中処理移行設定処理（ステップY797）を示した。この特図1小当たりファンファーレ中処理移行設定処理では、まず、処理番号として小当たりファンファーレ中処理にかかる「7」を設定して（ステップY891）、当該処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY892）。

【1014】

次に、小当たりファンファーレ時間（例えば4ms）を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY893）、小当たり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（ステップY894）。ここでは大当たり又は小当たりで出力する大当たり1信号をONに設定する。さらに、特図1小当た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（ステップY895）。ここでは特別図柄1小当たり信号をONに設定する。

【1015】

その後、特図ステータス情報に小当たり中情報をセーブし（ステップY896）、ラウンドLEDポインタ領域に小当たり表示ポインタをセーブして（ステップY897）、特図1小当たりファンファーレ中処理移行設定処理を終了する。

【1016】

〔特図2小当たりファンファーレ中処理移行設定処理〕

図158には、上述の特図2表示中処理における特図2小当たりファンファーレ中処理移行設定処理（ステップY857）を示した。この特図2小当たりファンファーレ中処理移行設定処理では、まず、処理番号として小当たりファンファーレ中処理にかかる「7」を設定して（ステップY901）、当該処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY902）。

【1017】

次に、小当りファンファーレ時間（例えば4ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY903）、小当り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（ステップY904）。ここでは大当り又は小当りで出力する大当り1信号をONに設定する。さらに、特図2小当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（ステップY905）。ここでは特別図柄2小当り信号をONに設定する。

【1018】

その後、特図ステータス情報に小当り中情報をセーブし（ステップY906）、ラウンドLEDポインタ領域に小当り表示ポインタをセーブして（ステップY907）、特図2小当りファンファーレ中処理移行設定処理を終了する。

【1019】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

図159には、上述の特図1ゲーム処理及び特図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（ステップY111、Y142）を示した。このファンファーレ／インターバル中処理では、まず、特別遊技状態のラウンド数を+1更新し（ステップY951）、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準備し（ステップY952）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY953）。

【1020】

次に、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（ステップY954）、ポインタ初期値を大当り中処理制御ポインタ領域にセーブする（ステップY955）。大当り中処理制御ポインタ初期値としては、一のラウンドにおいて開閉を繰り返す場合には0を設定する。ここでは、16R確変F3（特図2上大入賞口開閉パターン5）の5R目が相当する。また、一のラウンドにおいて連続した1回の開放を行う場合には、大当り動作終了値である21を設定する。なお、一のラウンドにおける開閉回数に応じて初期値を0以外に設定しても良い。

【1021】

そして、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し（ステップY956）、処理番号として4を設定する（ステップY957）。ここで設定する開放時間としては、例えば200ms、600ms、1600ms、29000msの何れかである。

【1022】

次に特図1の大当りであるかを判定し（ステップY958）、特図1の大当りである場合（ステップY958；Y）は、処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY959）、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（ステップY960）。一方、特図1の大当りでない場合（ステップY958；N）は、処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY961）、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（ステップY962）。

【1023】

そして、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）開放の大当りであるかを判定する（ステップY963）。上大入賞口開放の大当りであるかは設定されている大入賞口開放情報から判別することが可能である。上大入賞口開放の大当りである場合（ステップY963；Y）は、大入賞口開放中処理移行設定処理1を行い（ステップY964）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。また、上大入賞口開放の大当りでない場合（ステップY963；N）は、大入賞口開放中処理移行設定処理2を行い（ステップY965）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【1024】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理1〕

図160には、上述のファンファーレ／インターバル中処理における大入賞口開放中処理移行設定処理1（ステップY964）を示した。この大入賞口開放中処理移行設定処理1においては、まず、上大入賞口の開放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（ステップY971）。ここでは特別電動役物1作動中信号をONに設定する。

10

20

30

40

50

そして、第1特別変動入賞装置38の開閉扉38cを開放するために大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口オンデータをセーブし（ステップY972）、大入賞口への入賞数を計数する大入賞口カウント数をクリアして（ステップY973）、大入賞口開放中処理移行設定処理1を終了する。

【1025】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理2〕

図161には、上述のファンファーレ／インターバル中処理における大入賞口開放中処理移行設定処理2（ステップY965）を示した。この大入賞口開放中処理移行設定処理2においては、まず、下大入賞口の開放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（ステップY981）。ここでは特別電動役物2作動中信号をONに設定する。そして、第2特別変動入賞装置39の開閉扉39cを開放するために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し（ステップY982）、大入賞口への入賞数を計数する大入賞口カウント数をクリアして（ステップY983）、大入賞口開放中処理移行設定処理2を終了する。

10

【1026】

〔大入賞口開放中処理〕

図162には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップY112、Y143）を示した。この大入賞口開放中処理では、まず、大当り中処理制御ポインタをロードし（ステップY1001）、ロードした値が大当り動作終了値（ここでは21）以上であるかを判定する（ステップY1002）。

20

【1027】

ロードした値が大当り動作終了値（ここでは21）以上でない場合（ステップY1002；N）は、大当り動作移行設定処理を行って（ステップY1003）、大当り中処理制御ポインタを+1更新し（ステップY1004）、大入賞口開放中処理を終了する。この場合は一のラウンド中に開閉が行われる場合であり、更新された大当り中処理制御ポインタに応じて特別変動入賞装置の開閉態様が設定されることとなる。

【1028】

一方、ロードした値が大当り動作終了値（ここでは21）以上である場合（ステップY1002；Y）は、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップY1005）。そして、最終ラウンドでない場合（ステップY1005；N）は、ラウンド間のインターバルに係るインターバルコマンドを準備し（ステップY1006）、演出コマンド設定処理（ステップY1008）を行う。また、最終ラウンドである場合（ステップY1005；Y）は、特別遊技状態の終了の際におけるエンディング表示画面の表示制御等に係るエンディングコマンドを準備し（ステップY1007）、演出コマンド設定処理（ステップY1008）を行う。

30

【1029】

次に、大入賞口開放情報に対応する残存球処理時間を設定し（ステップY1009）、処理番号として大入賞口残存球処理にかかる5を設定する（ステップY1010）。残存球処理時間としては、600ms、800ms又は1400msが設定される。そして、特図1の大当りであるかを判定する（ステップY1011）。

40

【1030】

特図1の大当りである場合（ステップY1011；Y）は、処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY1012）、残存球処理時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップY1013）。一方、特図1の大当りでない場合（ステップY1011；N）は、処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY1014）、残存球処理時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップY1015）。

【1031】

その後、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップY1

50

016)、大入賞口開放中処理を終了する。なお、ステップY1016では上大入賞口ソレノイドと下大入賞口ソレノイドの両方についてオフデータを設定して、何れの大入賞口についても閉じる処理を行うようにしている。

【1032】

〔大当たり動作移行設定処理〕

図163には、上述の大入賞口開放中処理における大当たり動作移行設定処理（ステップY1004）を示した。この大当たり動作移行設定処理では、まず、大当たり中処理制御ポインタの値が偶数か奇数かによる分岐処理を行う（ステップY1021）。なお、ここでは0は偶数であるとして分岐処理を行う。

【1033】

ステップY1021にて大当たり中処理制御ポインタの値が偶数である場合は、制御ポインタに対応するウェイト時間を設定する（ステップY1022）。ここではウェイト時間として1500msを設定する。なお、ポインタの値によって異なるウェイト時間を設定するようにしても良い。次に、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（ステップY1023）、ステップY1026に移行する。なお、ステップY1023では上大入賞口ソレノイドと下大入賞口ソレノイドの両方についてオフデータを設定して、何れの大入賞口についても閉じる処理を行うようにしている。

【1034】

一方、ステップY1021にて大当たり中処理制御ポインタの値が奇数である場合は、制御ポインタに対応する大入賞口開放時間を設定する（ステップY1024）。ここでは大入賞口開放時間として大当たり中処理制御ポインタの値が1～19である場合には200msを設定し、21である場合には25000msを設定する。次に、大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口オンデータをセーブし（ステップY1025）、ステップY1026に移行する。なお、本実施形態の遊技機では一のラウンド中に開閉を繰り返すのは上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）のみであるため、ステップY1024では上大入賞口ソレノイドについてオンデータをセーブしている。もちろん遊技機の設定によっては下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）についても一のラウンドにおいて開閉を繰り返すことができるようにしても良い。

【1035】

その後、特図1の大当たりであるかを判定し（ステップY1026）、特図1の大当たりである場合（ステップY1026；Y）は、設定した時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップY1027）、大当たり動作移行設定処理を終了する。また、特図1の大当たりでない場合（ステップY1026；N）は、設定した時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップY1028）、大当たり動作移行設定処理を終了する。以上の処理により、一のラウンドにおいて大入賞口の開閉を繰り返すことが可能となる。

【1036】

〔大入賞口残存球処理〕

図164には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における大入賞口残存球処理（ステップY113、Y144）を示した。この大入賞口残存球処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（ステップY1041）。

【1037】

そして、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドでない場合（ステップY1041；N）は、大入賞口開放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（ステップY1042）。ここでは、特別電動役物1作動中信号をOFF及び特別電動役物2作動中信号をOFFに設定する。次に、大入賞口開放情報と今回のラウンド数とに対応するインターバル時間を設定し（ステップY1043）、処理番号としてファンファーレ／インターバル中処理にかかる3を設定する（ステップY1044）。

【1038】

10

20

30

40

50

ラウンドとラウンドの間のインターバル期間は、ラウンドの終了から残存球処理時間が経過し、さらに該残存球処理時間の経過からインターバル時間が経過するまでの期間とされる。例えば、特図1上大入賞口開閉パターン1であれば1400msの残存球処理時間と600msのインターバル時間が設定されるので、インターバル期間は2000msとなり、このインターバル期間において、表示装置41等でインターバル演出が実行される。

【1039】

一方、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドである場合（ステップY1041；Y）は、大当たり終了処理移行設定処理を行い（ステップY1045）、停止図柄パターンに対応するエンディング時間を設定して（ステップY1046）、処理番号として特図1大当たり終了処理又は特図2大当たり終了処理にかかる6を設定する（ステップY1047）。

10

【1040】

そして、特図1の大当たりであるかを判定する（ステップY1048）。特図1の大当たりである場合（ステップY1048；Y）は、処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY1049）、設定した時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1050）、大入賞口残存球処理を終了する。一方、特図1の大当たりでない場合（ステップY1048；N）は、処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップY1051）、設定した時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1052）、大入賞口残存球処理を終了する。

20

【1041】

最終ラウンドの終了から特別遊技状態の終了までのエンディング期間は、最終ラウンドの終了から残存球処理時間が経過し、さらに該残存球処理時間の経過からエンディング時間が経過するまでの期間とされる。例えば、特図1上大入賞口開閉パターン1であれば1400msの残存球処理時間と9600msのエンディング時間が設定されるので、エンディング期間は11000msとなり、このエンディング期間において、表示装置41等でエンディング演出が実行される。

【1042】

〔大当たり終了処理移行設定処理〕

図165には、上述の大入賞口残存球処理における大当たり終了処理移行設定処理（ステップY1045）を示した。この大当たり終了処理移行設定処理においては、まず、大入賞口の開放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（ステップY1071）。ここでは、特別電動役物1作動中信号をOFF及び特別電動役物2作動中信号をOFFに設定する。

30

【1043】

次に、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし（ステップY1072）、特別遊技状態のラウンド数を記憶するラウンド数領域の情報をクリアして（ステップY1073）、特別遊技状態のラウンド数の上限値を記憶するラウンド数上限値領域の情報をクリアする（ステップY1074）。

【1044】

そして、ラウンド数の上限値判定用のフラグを記憶するラウンド数上限値情報領域の情報をクリアし（ステップY1075）、大入賞口の開放情報判定用のフラグを記憶する大入賞口開放情報領域の情報をクリアして（ステップY1076）、大入賞口の開閉態様を設定するための大当たり中制御ポイント領域の情報をクリアし（ステップY1077）、大当たり終了処理移行設定処理を終了する。

40

【1045】

〔特図1大当たり終了処理〕

図166には、上述の特図1ゲーム処理における特図1大当たり終了処理（ステップY114）を示した。この特図1大当たり終了処理では、まず、特図1普段処理に係る処理番号として「0」を設定し（ステップY1101）、処理番号を特図1ゲーム処理番号領域に

50

セーブする（ステップY1102）。

【1046】

次に、大当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（ステップY1103）。ここでは、大当たり1信号及び大当たり3信号をOFFに設定する。そして、高確率状態と時短状態（特別図柄の変動時間短縮状態）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（ステップY1104）。ここでは、大当たり2信号をONに設定する。なお、大当たり2信号は特別遊技状態中もONとなっており、これを継続するようにしている。

【1047】

その後、大当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（ステップY1105）。ここでは、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、特別図柄1当り信号及び特別図柄2当り信号をOFFに設定する。次に、高確率状態及び時短状態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（ステップY1106）。ここでは、特別図柄1高確率状態信号、特別図柄2高確率状態信号、特別図柄1変動時間短縮状態信号及び特別図柄2変動時間短縮状態信号をONに設定する。

【1048】

そして、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップY1107）。ここでは発射位置指定信号1をONに設定する。次に、遊技状態表示番号領域に高確率中の番号をセーブする（ステップY1108）。なお、本実施形態の遊技機では、高確率中は必ず時短状態であるので、ここではこれらを区別せずに高確率中の番号としている。その後、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（ステップY1109）、ラウンドLEDポインタ領域に消灯の番号をセーブする（ステップY1110）。

【1049】

次に、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（ステップY1111）、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して（ステップY1112）、特図ステータス領域をクリアする（ステップY1113）。なお、特図ステータス領域のクリアにより、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス0となる。

【1050】

その後、特図ゲームモードフラグ領域に高確率フラグをセーブし（ステップY1114）、高確率状態での特図変動表示ゲームの実行回数を管理するための高確率変動回数領域に初期値（ここでは50）をセーブする（ステップY1115）。さらに、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（高確率）をセーブし（ステップY1116）、特図2ゲームウェイト時間値（ここでは8ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップY1117）、特図1大当たり終了処理を終了する。

【1051】

この特図1大当たり終了処理を行うことで特図1及び特図2の何れについても特図変動表示ゲームを開始可能となるが、タイマ割込み処理においては特図1ゲーム処理の後に特図2ゲーム処理を行うため、特図1大当たり終了処理を行ったタイマ割込みで特図2ゲーム処理において特図変動表示ゲームを開始する処理が行われて特図1変動表示ゲームよりも特図2変動表示ゲームの方が先に開始可能となってしまう。そこで、ステップY1117において特図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することで、特図2変動表示ゲームについての開始処理を次のタイマ割込み処理まで遅らせるようにし、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが同一のタイマ割込みで処理されるようにしている。

【1052】

すなわち、遊技制御装置100が、特別遊技状態の終了後に、第1変動表示ゲーム実行制御手段が第1変動表示ゲームの開始に関する処理を実行可能となるまで、第2変動表示ゲーム実行制御手段が第2変動表示ゲームの開始に関する処理を実行可能な状態としない

10

20

30

40

50

ようにするゲーム処理待機手段をなす。

【1053】

〔特図2大当り終了処理〕

図167には、上述の特図2ゲーム処理における特図2大当り終了処理（ステップY145）を示した。この特図2大当り終了処理は上述の特図1大当り処理でのステップY1117を行わない以外は同等の処理である。

【1054】

まず、特図2普段処理に係る処理番号として「0」を設定し（ステップY1121）、処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY1122）。次に、大当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（ステップY1123）。ここでは、大当り1信号及び大当り3信号をOFFに設定する。そして、高確率状態と時短状態（特別図柄の変動時間短縮状態）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（ステップY1124）。ここでは、大当り2信号をONに設定する。なお、大当り2信号は特別遊技状態中もONとなっており、これを継続するようにしている。

10

【1055】

その後、大当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（ステップY1125）。ここでは、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、特別図柄1当り信号及び特別図柄2当り信号をOFFに設定する。次に、高確率状態及び時短状態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（ステップY1126）。ここでは、特別図柄1高確率状態信号、特別図柄2高確率状態信号、特別図柄1変動時間短縮状態信号及び特別図柄2変動時間短縮状態信号をONに設定する。

20

【1056】

そして、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップY1127）。ここでは発射位置指定信号1をONに設定する。次に、遊技状態表示番号領域に高確率中の番号をセーブする（ステップY1128）。なお、本実施形態の遊技機では、高確率中は必ず時短状態であるので、ここではこれらを区別せずに高確率中の番号としている。その後、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（ステップY1129）、ラウンドLEDポイント領域に消灯の番号をセーブする（ステップY1130）。

【1057】

次に、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（ステップY1131）、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して（ステップY1132）、特図ステータス領域をクリアする（ステップY1133）。なお、特図ステータス領域のクリアにより、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス0となる。

30

【1058】

その後、特図ゲームモードフラグ領域に高確率フラグをセーブし（ステップY1134）、高確率状態での特図変動表示ゲームの実行回数を管理するための高確率変動回数領域に初期値（ここでは50）をセーブする（ステップY1135）。さらに、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（高確率）をセーブし（ステップY1136）、特図2大当り終了処理を終了する。

40

【1059】

これらの特図1大当り処理及び特図2大当り処理により、第1特別遊技状態の終了後に50回の特図変動表示ゲームを実行するまで高確率状態である特定遊技状態が設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置100が、特別遊技状態の終了後の所定期間に亘り、変動表示ゲームの結果が特別結果となる確率を通常状態よりも高めた特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段をなす。また、特定遊技状態発生手段は、特定遊技状態として、所定期間に亘り、変動表示ゲームの結果が第1特別結果となる確率を通常状態よりも高めるようにしていることとなる。

【1060】

50

〔小当りファンファーレ中処理〕

次に、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（ステップY115、Y146）の詳細について説明する。図168に示すようにこの小当りファンファーレ中処理では、まず、開放パターンによる分岐を行う（ステップY1201）。

【1061】

ステップY1201にて開放パターンが小当り1（特図1下大入賞口開閉パターン1）である場合は、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）開放の小当り開放中コマンドを準備し（ステップY1202）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY1203）。次に、処理番号として小当り中処理にかかる8を設定し（ステップY1204）、特図1

10

【1062】

その後、小当り開放時間1（ここでは48ms）を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1206）、小当り動作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（ステップY1207）。ここでは特別電動役物2作動中信号をONに設定する。そして、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し（ステップY1208）、ステップY1230に移行する。

【1063】

また、ステップY1201にて開放パターンが小当り2（特図2下大入賞口開閉パターン2）である場合は、下大入賞口（第2特別変動入賞装置39）開放の小当り開放中コマンドを準備し（ステップY1209）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY1210）。次に、処理番号として小当り中処理にかかる8を設定し（ステップY1211）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1212）。

20

【1064】

その後、小当り開放時間2（ここでは1600ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1213）、小当り動作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（ステップY1214）。ここでは特別電動役物2作動中信号をONに設定する。そして、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し（ステップY1215）、ステップY1230に移行する。

【1065】

30

また、ステップY1201にて開放パターンが小当り3（特図2上大入賞口開閉パターン6）である場合は、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）開放の小当り開放中コマンドを準備し（ステップY1216）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY1217）。次に、処理番号として小当り中処理にかかる8を設定し（ステップY1218）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1219）。

【1066】

その後、小当り開放時間3（ここでは1200ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1220）、小当り動作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（ステップY1221）。ここでは特別電動役物1作動中信号をONに設定する。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口オンデータをセーブし（ステップY1222）、ステップY1230に移行する。

40

【1067】

また、ステップY1201にて開放パターンが小当り4（特図2上大入賞口開閉パターン7）である場合は、上大入賞口（第1特別変動入賞装置38）開放の小当り開放中コマンドを準備し（ステップY1223）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY1224）。次に、処理番号として小当り中処理にかかる8を設定し（ステップY1225）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1226）。

【1068】

その後、小当り開放時間4（ここでは1600ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1227）、小当り動作の開始に関する信号を試験信号出力データ

50

領域にセーブする（ステップY1228）。ここでは特別電動役物1作動中信号をONに設定する。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口オンデータをセーブし（ステップY1229）、ステップY1230に移行する。これらの小当たり種類に応じた処理を行った後、大入賞口への入賞数を計数する大入賞口カウント数領域をクリアし（ステップY1230）、小当たりファンファーレ中処理を終了する。

【1069】

〔小当たり中処理〕

図169には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における小当たり中処理（ステップY116、Y147）を示した。この小当たり中処理では、まず、小当たり終了画面コマンドを準備し（ステップY1241）、演出コマンド設定処理を行う（ステップY1242）。次に、開放パターンによる分岐を行う（ステップY1243）。 10

【1070】

ステップY1243にて開放パターンが小当たり1（特図1下大入賞口開閉パターン1）である場合は、処理番号として小当たり残存球処理にかかる9を設定して（ステップY1244）、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1245）。そして、小当たり残存球処理時間1（ここでは600ms）を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1246）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップY1247）、小当たり中処理を終了する。

【1071】

ステップY1243にて開放パターンが小当たり2（特図2下大入賞口開閉パターン2）である場合は、処理番号として小当たり残存球処理にかかる9を設定して（ステップY1248）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1249）。そして、小当たり残存球処理時間2（ここでは600ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1250）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップY1251）、小当たり中処理を終了する。 20

【1072】

ステップY1243にて開放パターンが小当たり3又は4（特図2上大入賞口開閉パターン6又は7）である場合は、処理番号として小当たり残存球処理にかかる9を設定して（ステップY1252）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1253）。そして、小当たり残存球処理時間3（ここでは800ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1254）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップY1255）、小当たり中処理を終了する。 30

【1073】

なお、ステップY1247、Y1251、Y1255では上大入賞口ソレノイドと下大入賞口ソレノイドの両方についてオフデータを設定して、何れの大入賞口についても閉じる処理を行うようにしている。

【1074】

〔小当たり残存球処理〕

図170には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における小当たり残存球処理（ステップY117、Y148）を示した。この小当たり残存球処理では、まず、特図1の小当たりであるかを判定する（ステップY1271）。特図1の小当たりである場合（ステップY1271；Y）は、処理番号として特図1小当たり終了処理にかかる10を設定して（ステップY1272）、処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY1273）。次に、小当たりエンディング時間（ここでは100ms）を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1274）、ステップY1278に移行する。 40

【1075】

また、特図1の小当たりでない場合（ステップY1271；N）は、処理番号として特図2小当たり処理にかかる10を設定して（ステップY1275）、処理番号を特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップY1276）。次に、小当たりエンディング時間（ここでは100ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップY1277）、 50

ステップY1278に移行する。

【1076】

そして、小当り動作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（ステップY1278）。ここでは、特別電動役物1作動中信号及び特別電動役物2作動中信号をOFFに設定する。さらに、大入賞口カウント数領域をクリアして（ステップY1279）、小当り残存球処理を終了する。

【1077】

〔特図1小当り終了処理〕

図171には、上述の特図1ゲーム処理における特図1小当り終了処理（ステップY118）を示した。この特図1小当り終了処理では、まず、処理番号として特図1普段処理にかかる0を設定し（ステップY1301）、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1302）。

【1078】

次に、小当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（ステップY1303）。ここでは、特別図柄1小当り信号をOFFに設定する。そして、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し（ステップY1304）、ラウンドLEDポインタ領域に消灯の番号をセーブし（ステップY1305）、特図ステータス領域をクリアする（ステップY1306）。特図ステータス領域のクリアにより、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス0となる。

【1079】

次に、高確率中であるかを判定し（ステップY1307）、高確率中である場合（ステップY1307；Y）は、ステップY1310に移行する。また、高確率中でない場合（ステップY1307；N）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（ステップY1308）。ここでは、発射位置指定信号1をOFFに設定する。そして、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（ステップY1309）、特図2ゲームウェイト時間値（ここでは8ms）を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップY1310）、特図1小当り終了処理を終了する。ここでも特図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することで、特図2変動表示ゲームについての開始処理を次のタイマ割込み処理まで遅らせるようにし、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが同一のタイマ割込みで処理されるようにしている。

【1080】

〔特図2小当り終了処理〕

図172には、上述の特図2ゲーム処理における特図2小当り終了処理（ステップY149）を示した。この特図2小当り終了処理では、まず、処理番号として特図2普段処理にかかる0を設定し（ステップY1331）、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップY1332）。

【1081】

次に、小当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（ステップY1333）。ここでは、特別図柄2小当り信号をOFFに設定する。そして、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（ステップY1334）、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（ステップY1335）。その後、ラウンドLEDポインタ領域に消灯の番号をセーブし（ステップY1336）、特図ステータス領域をクリアする（ステップY1337）。特図ステータス領域のクリアにより、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス0となる。

【1082】

次に、高確率中であるかを判定し（ステップY1338）、高確率中である場合（ステップY1338；Y）は、特図2小当り終了処理を終了する。また、高確率中でない場合（ステップY1338；N）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（ステップY1339）。ここでは、発射位置指定信号1をOFFに設定する。そして、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（ステップY1340）、特図2小当り終了処理を終了する。

【1083】

〔図柄変動制御処理〕

図173には、上述の特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理における図柄変動制御処理（ステップY120、Y153）を示した。図柄変動制御処理は、特図1表示器51や特図2表示器52での特別図柄の変動の制御と特別図柄の表示データの設定を行う処理である。この図柄変動制御処理では、まず、制御対象の図柄（特図1又は特図2）の変動制御フラグが変動中であるかをチェックする（ステップY1401）。 10

【1084】

そして、変動制御フラグが変動中である場合（ステップY1402；Y）は、制御対象の図柄に対応する図柄表示テーブル（変動用）を取得し（ステップY1403）、制御対象の図柄に係る点滅制御タイマを-1更新して（ステップY1404）、当該タイマの値が0、すなわちタイムアップしたかを判定する（ステップY1405）。

【1085】

点滅制御タイマの値が0でない場合（ステップY1405；N）は、ステップY1408に移行する。また、点滅制御タイマの値が0である場合（ステップY1405；Y）は、点滅制御タイマ初期値（ここでは100ms）を制御対象の点滅制御タイマ領域にセーブし（ステップY1406）、制御対象の図柄に係る変動図柄番号を+1更新して（ステップY1407）、対象の変動図柄番号領域の値に対応する表示データを取得する（ステップY1408）。その後、取得した表示データを対象のセグメント領域にセーブして（ステップY1411）、図柄変動制御処理を終了する。 20

【1086】

一方、変動制御フラグが変動中でない場合（ステップY1402；N）は、制御対象の図柄に対応する図柄表示テーブル（停止用）を取得する（ステップY1409）。そして、制御対象の停止図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（ステップY1410）、取得した表示データを対象のセグメント領域にセーブして（ステップY1411）、図柄変動制御処理を終了する。これにより、特図1表示器51及び特図2表示器52のうち、制御対象となる特図表示器に図柄番号に対応した特図が表示されることとなる。 30

【1087】

〔セグメントLED編集処理〕

図174には、上述のタイマ割込み処理におけるセグメントLED編集処理（ステップX112）を示した。このセグメントLED編集処理では、一括表示装置50に設けられた記憶表示部54、大当たり時のラウンド数（第1特別変動入賞装置38又は第2特別変動入賞装置39の開閉回数）を表示するラウンド表示部60、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方を報知する第1遊技状態表示部77、特図変動表示ゲームの確率状態（高確率状態又は低確率状態）を報知する確率表示部78を構成するセグメントLEDの駆動に関する設定等を行う。

【1088】

このセグメントLED編集処理では、まず、記憶表示部54での表示態様が規定された特図1保留数テーブルを設定し（ステップX601）、特図1保留数に対応する表示データを取得してセグメント領域にセーブする（ステップX602）。次に、ラウンド表示部60での表示態様が規定されたラウンド表示テーブルを設定し（ステップX603）、ラウンドLEDポインタに対応する表示データを取得してセグメント領域にセーブする（ステップX604）。 40

【1089】

そして、確率表示部78での表示態様が規定された遊技状態表示テーブル1を設定し（ステップX605）、遊技状態表示番号に対応する表示データを取得してセグメント領域にセーブする（ステップX606）。その後、第1遊技状態表示部77での表示態様が規 50

定された遊技状態表示テーブル2を設定し（ステップX607）、遊技状態表示番号2に対応する表示データを取得してセグメント領域にセーブし（ステップX608）、セグメントLED編集処理を終了する。

【1090】

〔磁石不正監視処理〕

図175には、上述のタイマ割込み処理における磁石不正監視処理（ステップX113）を示した。この磁石不正監視処理では、磁気センサ61からの検出信号に基づき異常の有無を判定し不正報知の開始や終了の設定等を行う。

【1091】

この磁石不正監視処理では、まず、磁気センサ61から出力されて第3入力ポート124（入力ポート3）に取り込まれる検出信号の状態から、磁石センサ61（磁気センサスイッチ）がオン、すなわち異常な磁気を検出した状態であるかを判定する（ステップX611）。磁石センサがオンである場合（ステップX611；Y）、すなわち異常な磁気を検出した場合は、異常な磁気の検出期間を計時する磁石不正監視タイマを+1更新して当該タイマがタイムアップしたかを判定する（ステップX613）。 10

【1092】

磁石不正監視タイマがタイムアップした場合（ステップX613；Y）、すなわち異常な磁気を一定期間継続して検出した場合は、磁石不正監視タイマをクリアし（ステップX614）、磁石不正報知タイマ初期値（ここでは60000ms）を磁石不正報知タイマ領域にセーブする（ステップX615）。そして、磁石不正報知のコマンドを準備し（ステップX616）、磁石不正フラグとして磁石不正発生フラグを準備して（ステップX617）、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致するかを判定する（ステップX613）。すなわち、磁気センサ61が一定期間（例えば8回の割込み）連続してオンであった場合に異常が発生していると判定するようにしている。 20

【1093】

一方、磁石センサ61（磁気センサスイッチ）がオンでない場合（ステップX611；N）、すなわち異常な磁気を検出していない場合は、磁石不正監視タイマをクリアし（ステップX618）、磁石不正の報知時間を規定する磁石不正報知タイマが0でなければ-1更新する（ステップX619）。なお、磁石不正報知タイマの最小値は0に設定されている。そして、磁石不正報知タイマの値が0であるかを判定する（ステップX620）。 30
なお、磁石不正監視タイマがタイムアップしていない場合（ステップX613；N）もステップX619の処理に移行する。

【1094】

そして、磁石不正報知タイマの値が0でない場合（ステップX620；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、磁石不正監視処理を終了する。また、磁石不正報知タイマの値が0である場合（ステップX620；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合であって、不正報知の期間が終了した場合又は当初から不正報知が行われていない場合は、磁石不正報知終了のコマンドを準備する（ステップX621）。さらに、磁石不正フラグとして磁石不正解除フラグを準備して（ステップX622）、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致するかを判定する（ステップX623）。 40

【1095】

そして、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致する場合（ステップX623；Y）は、磁石不正監視処理を終了する。また、値が一致しない場合（ステップX623；N）は、準備した磁石不正フラグを磁石不正フラグ領域にセーブし（ステップX624）、演出コマンド設定処理を行い（ステップX625）、磁石不正監視処理を終了する。

【1096】

〔盤電波不正監視処理〕

図176には、上述のタイマ割込み処理における盤電波不正監視処理（ステップX11 50

4)を示した。盤電波不正監視処理では、盤電波センサ62からの検出信号に基づき異常の有無を判定し不正報知の開始や終了の設定等を行う。

【1097】

この盤電波不正監視処理では、まず、盤電波センサ62から出力されて近接I/F121aを経由して第3入力ポート124（入力ポート3）に取り込まれる検出信号の状態から、盤電波センサ62がオン、すなわち異常な電波を検出した状態であるかを判定する（ステップX631）。盤電波センサがオンである場合（ステップX631；Y）、すなわち異常な電波を検出した場合は、電波不正報知タイマ初期値（ここでは60000ms）を電波不正報知タイマ領域にセーブする（ステップX632）。

【1098】

そして、盤電波不正報知のコマンドを準備し（ステップX633）、盤電波不正フラグとして盤電波不正発生フラグを準備して（ステップX634）、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致するかを判定する（ステップX639）。すなわち、電波不正の場合は磁気不正の場合と違い、異常な電波を検出した時点で異常が発生していると判定するようにしている。

【1099】

一方、盤電波センサがオンでない場合（ステップX631；N）、すなわち異常な電波を検出していない場合は、電波不正の報知時間を規定する電波不正報知タイマが0でなければ-1更新する（ステップX635）。なお、電波不正報知タイマの最小値は0に設定されている。そして、電波不正報知タイマの値が0であるかを判定する（ステップX636）。

【1100】

電波不正報知タイマの値が0でない場合（ステップX636；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、盤電波不正監視処理を終了する。また、電波不正報知タイマの値が0である場合（ステップX636；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合であって、不正報知の期間が終了した場合又は当初から不正報知が行われていない場合は、盤電波不正報知終了のコマンドを準備し（ステップX637）、盤電波不正フラグとして盤電波不正解除フラグを準備して（ステップX638）、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致するかを判定する（ステップX639）。

【1101】

そして、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致する場合（ステップX639；Y）は、盤電波不正監視処理を終了する。また、値が一致しない場合（ステップX639；N）は、準備した盤電波不正フラグを盤電波不正フラグ領域にセーブし（ステップX640）、演出コマンド設定処理を行い（ステップX641）、盤電波不正監視処理を終了する。

【1102】

〔外部情報編集処理〕

図177には、上述のタイマ割込み処理における外部情報編集処理（ステップX115）を示した。外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理（ステップX105）、入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップX108）、磁石不正監視処理（ステップX113）、盤電波不正監視処理（ステップX114）などでの監視結果に基づいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等を行う。

【1103】

この外部情報編集処理では、まず、ガラス枠開放エラーの発生中であるかを判定し（ステップX701）、ガラス枠開放エラーの発生中でない場合（ステップX701；N）は、本体枠（前面枠12）開放エラーの発生中であるかを判定する（ステップX702）。そして、本体枠開放エラーの発生中でない場合（ステップX702；N）は、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX703）、セキュ

10

20

30

40

50

リティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップX704）、ステップX707に移行する。

【1104】

一方、ガラス枠開放エラーの発生中である場合（ステップX701；Y）や、本体枠（前面枠12）開放エラーの発生中である場合（ステップX702；Y）には、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX705）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブし（ステップX706）、ステップX707に移行する。すなわち、ガラス枠14や前面枠12が開放されている情報が外部情報として出力される。

【1105】

次に、初期化スイッチの操作等によりRAMに記憶されたデータの初期化が行われた時から所定時間（例えば256ms）を計時するセキュリティ信号制御タイマが0でなければ-1更新する（ステップX707）。なお、セキュリティ信号制御タイマの最小値は0に設定されている。

【1106】

そして、セキュリティ信号制御タイマの値が0でない場合（ステップX708；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップX710）、ステップX711に移行する。これにより、RAMに記憶されたデータの初期化が行われたことが外部情報として出力される。また、セキュリティ信号制御タイマの値が0である場合（ステップX708；Y）は、前面枠12に設けられた枠電波センサにより異常な電波を検出することである枠電波不正の発生中であるかを判定する（ステップX709）。

【1107】

枠電波不正の発生中である場合（ステップX709；Y）は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップX710）、ステップX711に移行する。また、枠電波不正の発生中でない場合（ステップX709；N）は、スイッチのコネクタ抜けなどのスイッチ異常エラーの発生中であるかを判定する（ステップX711）。そして、スイッチ異常エラーの発生中でない場合（ステップX711；N）は、ステップX713に移行する。また、スイッチ異常エラーの発生中である場合（ステップX711；Y）は、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップX712）、ステップX713に移行する。

【1108】

そして、磁石不正発生中（ステップX713；Y）、盤電波不正発生中（ステップX714；Y）、大入賞口不正発生中（ステップX715；Y）、特図2異常変動発生中（ステップX716；Y）の少なくとも一つに該当する場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップX718）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップX719）、ステップX720に移行する。すなわち、エラーの発生が外部情報として出力される。また、ステップX713～X716の何れのエラーも発生していない場合は、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップX717）、ステップX720に移行する。

【1109】

そして、第1始動入賞口36への入賞信号を編集する始動口1信号編集処理（ステップX720）、第2始動入賞口37への入賞信号を編集する始動口2信号編集処理（ステップX721）を行う。次に、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理（ステップX722）を行い、特図変動表示ゲームの実行回数に係る情報の設定を行う図柄確定回数信号編集処理を行って（ステップX723）、外部情報編集処理を終了する。

【1110】

〔始動口1信号編集処理〕

10

20

30

40

50

図178には、上述の外部情報編集処理における始動口1信号編集処理（ステップX720）を示した。この始動口1信号編集処理では、まず、始動口1信号出力制御タイマが0でなければ-1更新する（ステップX731）。なお、始動口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、始動口1信号出力制御タイマの値が0であるかを判定する（ステップX732）。始動口1信号出力制御タイマの値が0である場合（ステップX732；Y）は、始動口1信号出力回数が0であるかを判定する（ステップX733）。

【1111】

そして、始動口1信号出力回数が0でない場合（ステップX733；N）は、始動口1信号出力回数を-1更新し（ステップX734）、始動口1信号出力制御タイマ領域に始動口1信号出力制御タイマ初期値をセーブする（ステップX735）。この始動口1信号出力制御タイマ初期値は、始動口信号のオン状態（例えば、ハイレベル）の時間（例えば、128ms）とオフ状態（例えば、ロウレベル）の時間（例えば、64ms）を加算した時間（例えば、192ms）となっている。その後、始動口1信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX737）、始動口1信号編集処理を終了する。また、始動口1信号出力回数が0である場合（ステップX733；Y）は、外部装置用の始動口信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX738）、始動口1信号編集処理を終了する。

【1112】

一方、始動口1信号出力制御タイマの値が0でない場合（ステップX732；N）は、始動口1信号出力制御タイマが出力オン区間中であるかを判定する（ステップX736）。なお、始動口1信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、始動口1信号出力制御タイマの値が所定時間（例えば64ms）以上であることである。始動口1信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合（ステップX736；Y）は、処理をステップX737に移行する。また、始動口1信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合（ステップX736；N）は、外部装置用の始動口1信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX838）、始動口1信号編集処理を終了する。なお、上述の外部情報編集処理における始動口2信号編集処理（ステップX721）は、この始動口1信号編集処理と同じ処理を始動口2信号について行う。

【1113】

〔メイン賞球信号編集処理〕

図179には、上述の外部情報編集処理におけるメイン賞球信号編集処理（ステップX722）を示した。メイン賞球信号編集処理は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定数（ここでは10個）になる毎に生成されるメイン賞球信号を外部装置へ出力する処理である。

【1114】

このメイン賞球信号編集処理では、まず、メイン賞球信号出力制御タイマが0でなければ-1更新する（ステップX741）。なお、メイン賞球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、メイン賞球信号出力制御タイマの値が0であるかを判定する（ステップX742）。メイン賞球信号出力制御タイマの値が0である場合（ステップX742；Y）は、メイン賞球信号出力回数が0であるかを判定する（ステップX743）。

【1115】

そして、メイン賞球信号出力回数が0でない場合（ステップX743；N）は、メイン賞球信号出力回数を-1更新し（ステップX744）、メイン賞球信号出力制御タイマ領域にメイン賞球信号出力制御タイマ初期値をセーブする（ステップX745）。このメイン賞球信号出力制御タイマ初期値は、メイン賞球信号のオン状態（例えば、ハイレベル）の時間（例えば、128ms）とオフ状態（例えば、ロウレベル）の時間（例えば、64ms）を加算した時間（例えば、192ms）となっている。その後、メイン賞球信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX

747)、メイン賞球信号編集処理を終了する。また、メイン賞球信号出力回数が0である場合(ステップX743;Y)は、外部装置用のメイン賞球信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして(ステップX748)、メイン賞球信号編集処理を終了する。

【1116】

一方、メイン賞球信号出力制御タイマの値が0でない場合(ステップX742;N)は、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中であるかを判定する(ステップX746)。なお、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、メイン賞球信号出力制御タイマの値が所定時間(例えば64ms)以上であることである。メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合(ステップX746;Y)は、処理をステップX747に移行する。また、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合(ステップX746;N)は、外部装置用のメイン賞球信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして(ステップX748)、メイン賞球信号編集処理を終了する。

10

【1117】

〔図柄確定回数信号編集処理〕

図180には、上述の外部情報編集処理における図柄確定回数信号編集処理(ステップX723)を示した。図柄確定回数信号編集処理は、特図変動表示ゲームの実行回数に係る情報の出力時間を制御するための処理である。

【1118】

この図柄確定回数信号編集処理では、まず、図柄確定回数信号出力制御タイマが0でなければ-1更新する(ステップX751)。なお、図柄確定回数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、図柄確定回数信号出力制御タイマの値が0であるかを判定する(ステップX752)。図柄確定回数信号出力制御タイマの値が0である場合(ステップX752;Y)は、特図変動表示ゲームが終了する毎に+1更新される図柄確定回数信号出力回数が0であるかを判定する(ステップX753)。

20

【1119】

そして、図柄確定回数信号出力回数が0でない場合(ステップX753;N)は、図柄確定回数信号出力回数を-1更新し(ステップX754)、図柄確定回数信号出力制御タイマ領域にメイン賞球信号出力制御タイマ初期値をセーブする(ステップX755)。この図柄確定回数信号出力制御タイマ初期値は、図柄確定回数信号のオン状態(例えば、ハイレベル)の時間(ここでは256ms)とオフ状態(例えば、ロウレベル)の時間(ここでは300ms)を加算した時間(ここでは556ms)となっている。なお、本実施形態の遊技機では特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを同時に実行可能であるので、オン状態の時間を256msとするとともにオフ状態の時間を300msとしている。

30

【1120】

その後、図柄確定回数信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして(ステップX7547)、図柄確定回数信号編集処理を終了する。また、図柄確定回数信号出力回数が0である場合(ステップX753;Y)は、外部装置用の図柄確定回数信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして(ステップX758)、図柄確定回数信号編集処理を終了する。

40

【1121】

一方、図柄確定回数信号出力制御タイマの値が0でない場合(ステップX752;N)は、図柄確定回数信号出力制御タイマが出力オン区間中であるかを判定する(ステップX756)。なお、図柄確定回数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。図柄確定回数信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合(ステップX756;Y)は、処理をステップX757に移行する。また、図柄確定回数信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合(ステップX756;N)は、外部装置用の図柄確定回数信号をオ

50

フ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップX748）、図柄確定回数信号編集処理を終了する。

【1122】

次に、遊技の演出について説明する。図181には、表示装置41での表示例を示した。これらの表示制御は、遊技制御装置100から受信した制御情報に基づき演出制御装置300が制御するようになっている。

【1123】

図181（a）には通常遊技状態での遊技中における表示装置41での表示例を示した。表示領域の右上部には遊技状態を表示する遊技モード表示部80が設けられる。ここでは通常遊技状態であることを意味する「通常ステージ」の表示がなされている。また、表示領域の中央には飾り特図1変動表示ゲームを表示する飾り特図1変動表示ゲーム表示部81が設けられる。ここでは、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後停止表示することで飾り特図1変動表示ゲームを表示する。

10

【1124】

表示領域の右下部には飾り特図2変動表示ゲームを表示する飾り特図2変動表示ゲーム表示部82が設けられる。ここでは、識別情報として○とーとを用い、変動表示ではこれらを交互に表示し、その後に特別結果の場合は○を、はずれの場合はーを停止表示することで飾り特図2変動表示ゲームを表示する。

【1125】

表示領域の中央下部には第1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示を表示する記憶表示部83が設けられる。ここに表示される飾り始動記憶表示は、第1始動記憶と一対一に対応し、記憶順に並んで表示されるものであり、ここでは4つの第1始動記憶があることを示している。左端の飾り始動記憶表示が最先に記憶された第1始動記憶に対応する飾り始動記憶表示であり、消化される毎に左へ移行するようになっている。また、それぞれの始動記憶に対応する特図1変動表示ゲームの結果や変動パターン等の先読み結果をその表示態様により示唆することが可能である。

20

【1126】

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

30

【1127】

図181（b）には特定遊技状態での遊技中における表示装置41での表示例を示した。表示領域の左上部には、特定遊技状態でのゲーム数の情報を示すゲーム数情報表示部85が設けられている。「LAST」は特定遊技状態で実行可能な残りゲーム数を表示し、「TOTAL」は一連の特定遊技状態で実行したゲーム数を表示するものである。

【1128】

なお、ゲーム数情報表示部85での表示上の数値は、必ずしも実際のゲーム数と一致していなくても良いが、演出制御装置300の内部では実際のゲーム数についての管理を行い、これに基づきゲーム数情報表示部85での表示内容を設定するようにしている。演出制御装置300では飾り特図変動表示ゲームの実行毎に特定遊技状態での残りゲーム数を減算することで残りゲーム数の情報を管理し、ゲーム数情報表示部85での表示内容はこの情報を元に設定するようにしている。

40

【1129】

ゲーム数情報表示部85の右側には、遊技状態を表示する遊技モード表示部80が設けられる。ここでは通常遊技状態であることを意味する「ドキドキRUSH」の表示がなされている。遊技モード表示部80の右側には、右打ちが遊技者にとって有利であることを報知する右打ち指示表示86がなされる。右打ち指示表示86の右側には、記憶表示部83と飾り特図1変動表示ゲーム表示部81が設けられる。ここでは第1始動記憶数を数字

50

により表示する。また、飾り特図1変動表示ゲーム表示部81や記憶表示部83は、特図1変動表示ゲームを実行していない状態では表示しないようにしても良い。

【1130】

飾り特図1変動表示ゲーム表示部81の下方には、一連の特定遊技状態で獲得した賞球数を示す獲得数表示部87が設けられる。この獲得数表示部87では賞球1個を1ptとして表示し、ここでは1234個の賞球を獲得していることを示している。また、表示領域の中央には、特別変動入賞装置への入賞に基づき賞球数が表示され、獲得数表示部87に加算される。

【1131】

この獲得数表示部87では、特定遊技状態の開始の契機となった特別遊技状態の開始から一連の特定遊技状態の終了まで、すなわち、低確率状態で発生した第1特別結果に基づく特別遊技状態の開始から、特定遊技状態中に第1特別結果が導出されずに所定回数の特図変動表示ゲームが実行されることにより低確率状態に転落するまでの期間において獲得した賞球数が表示されるようになっており、この期間においては賞球の獲得毎に随時加算されるようになっている。なお、第1特別結果に基づく特別遊技状態で獲得した賞球数と、第2特別結果に基づく特別遊技状態で獲得した賞球数とを別々に表示しても良いし、一方のみを表示するようにしても良い。また、第1特別変動入賞装置38や第2特別変動入賞装置39への入賞に基づく賞球数のみを表示するようにしても良いし、第1始動入賞口36や第2始動入賞口37、一般入賞口35への入賞に基づく賞球数も併せて表示するようにしても良い。

【1132】

表示領域の右下部には飾り特図2変動表示ゲームを表示する飾り特図2変動表示ゲーム表示部82が設けられる。飾り特図2変動表示ゲーム表示部82の表示位置は通常遊技状態と同じである。また、表示領域の中央下部には、特図変動表示ゲームに対応する演出用図柄を表示する演出用図柄表示部88が設けられる。演出用図柄は左、中、右の変動表示領域の各々で演出用図柄を変動表示した後に停止表示することで特図変動表示ゲームに対応する演出を行う。なお、演出用図柄の変動、停止は必ずしも特図変動表示ゲームの変動、停止とは対応しない。この演出用図柄は、同時に実行可能であるとともに一方が特別結果となることで他方がはずれ結果で強制的に停止される特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームについて実行の状態を遊技者が容易に理解できるようにするためのものである。

【1133】

すなわち、演出制御装置300が、送信手段（遊技制御装置100）からの制御情報を受信することが可能な受信手段をなし、受信手段によって受信した制御情報に基づき、飾り変動表示ゲーム（飾り特図1変動表示ゲーム及び飾り特図2変動表示ゲーム）の実行制御を行うことが可能な飾り変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、演出制御装置300が、特定遊技状態において、第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）または第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）に対応する飾り変動表示ゲームが実行される毎に所定回数から変動表示ゲームの実行回数を減算する減算手段をなす。また、演出制御装置300が、特定遊技状態において、飾り変動表示ゲームの実行とは対応せずに複数の演出用識別情報を変動表示して停止表示することを、減算手段の減算数に対応して実行可能な演出用識別情報変動表示手段をなす。また、演出制御装置300が、減算手段による減算結果に応じた情報であるゲーム数情報を報知可能なゲーム数情報報知手段をなす。

【1134】

図182には、特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームの実行と、演出図柄及びゲーム数情報表示部85の表示の変化を示し、図183には、表示装置41での表示を示した。図182に示す第1特別遊技状態のエンディング期間（t31）では、図183（a）に示すように特定遊技状態が開始される旨の報知が行われるとともに、ゲーム数情報表示部85に特定遊技状態で実行可能な残りゲーム数（50回）を表示する。

【1135】

ここでは第1特別遊技状態の終了時に第1始動記憶が3つある状態であり、図182に示すように第1特別遊技状態の終了に伴い特図1変動表示ゲームが開始され、飾り特図1変動表示ゲームも開始される(t32)。さらに、第1特別遊技状態の終了に伴い第2始動入賞口37に遊技球が入賞しており、特図2変動表示ゲームが開始され、飾り特図2変動表示ゲームも開始される(t32)。つまり、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されている状態となる。なお、ここでは同時に開始されているように示しているが、実際には特別遊技状態の終了後に特図1変動表示ゲームの処理から先に行われるようにしているため、特図1変動表示ゲームが開始された後に特図2変動表示ゲームが開始されている。

【1136】

10

この特図2変動表示ゲームは、特図1変動表示ゲームの変動時間の終了予定タイミング(t37)よりも前に終了する(t35)とともに結果が小当たりとなるものとなっている。このため、当該特図2変動表示ゲームの終了に伴い特図1変動表示ゲームがはずれ結果で強制的に停止されることとなる(t35)。

【1137】

ここで、飾り特図1変動表示ゲームや飾り特図2変動表示ゲーム及びゲーム数情報表示部85のみで遊技の進行を表示するようにすると、特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機に慣れている遊技者にとっては遊技の進行状態が把握しにくくなってしまう虞がある。そこで、特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機のような表示により遊技の進行を表示する演出用図柄を用い、ゲーム数情報表示部85を演出用図柄の進行に合わせて変化させることで遊技の進行状態の把握を容易にしている。

20

【1138】

まず特図1変動表示ゲームの開始に伴い演出用図柄表示部88で演出図柄の変動表示を開始する。これに伴い、ゲーム数情報表示部85では、残りゲーム数(LAST)を49とし、実行ゲーム数(TOTAL)を1とする(t32)。なお、この例では、通常遊技状態で第1特別結果が導出されて第1特別遊技状態が実行され、当該第1特別遊技状態の終了後に特定遊技状態が開始された例であるため、ここでの実行ゲーム数は1である。特定遊技状態で特別遊技状態が発生した場合には、特定遊技状態が連続することとなるため、特別遊技状態の開始前の実行ゲーム数に1を加算した値となる。

【1139】

30

図183(b)に示すように、その後に特図2変動表示ゲームが開始されても演出用図柄の変動表示はそのまま維持され、ゲーム数情報表示部85の表示内容も変化しない。なお、図では○とーを同時に表示して変動表示を示しているが、実際には○とーを交互に表示して変動表示を行う。この特図2変動表示ゲームにより特図1変動表示ゲームが強制的に停止されることとなるため、特図2変動表示ゲームの開始に基づき演出用図柄の表示内容の設定の変更が行われることとなる。

【1140】

図182に示すように、この変更により現在変動表示中の演出用図柄は、特図2変動表示ゲームの変動時間の終了前に停止する(t33)。図183(c)に示すように、このときの停止図柄は、はずれであることを示す停止図柄とする。この時停止するのは演出用図柄のみであり、飾り特図1変動表示ゲームや飾り特図2変動表示ゲームは変動表示したままである。

40

【1141】

なお、このときの演出用図柄の停止図柄は、はずれであることを示す停止図柄の他、「NEXT」や「注目」などとして次の停止で特別結果が導出されることを示唆又は報知しても良い。また、飾り特図変動表示ゲームの変動パターンとして、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームにおいて特別結果態様以外の結果態様で仮停止した後に再度変動表示を開始する再変動表示を一回以上行ういわゆる擬似連変動表示態様を実行可能である場合には、演出用図柄の停止や再開時の演出を擬似連変動表示態様における仮停止や再変動表示と同様の演出としても良い。

50

【1142】

その後、図182に示すように演出用図柄の再度の変動表示を開始する(t34)。このときゲーム数情報表示部85の表示が更新されて、残りゲーム数(LAST)が48となり、実行ゲーム数(TOTAL)が2となる(図183(d))。そして、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームの停止時に演出用図柄の変動表示を停止する(t35)。図183(e)に示すように、この時の停止図柄は小当りであることを示す停止図柄とする。また、飾り特図1変動表示ゲーム及び飾り特図2変動表示ゲームも変動表示を停止して結果態様を表示する。

【1143】

このように演出用図柄の表示態様の設定を変更することにより、特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機と同じ表示態様で特図変動表示ゲームの進行が表示されることとなる。すなわち、特図1変動表示ゲームの開始時(t32)では、演出用図柄を特図1変動表示ゲームの停止予定(t37)まで連続して変動表示して停止して一回の特図変動表示ゲームが行われたことを示す予定であったが、その後の特図2変動表示ゲームの開始(t32)に基づき演出用図柄の表示内容の設定が変更される。この変更では、特図2変動表示ゲームの終了より前に一度停止(t33)して再度変動を開始し(t34)、特図2変動表示ゲームの終了時に停止(t35)するように変更している。つまり、演出用図柄の変動開始の契機となった特図変動表示ゲームの開始から停止までの間の減算手段での減算数(ここでは2)に応じて演出用図柄の停止が行われるようにしている。

【1144】

その後、図182に示すように、第2特別遊技状態が開始されて第1特別変動入賞装置38が開放される。99(f)に示すように特別遊技状態では特別変動入賞装置への入賞に伴い賞球数が表示され、獲得数表示部87に加算される。その後、第2特別遊技状態が終了すると特図変動表示ゲームが実行可能となる(t38)。t38~t39及びt39~t40も上述したt32~t38と同様に遊技が進行する。

【1145】

また、第1始動記憶がなく特図2変動表示ゲームのみが実行される場合には、演出用図柄の変動、停止は特図2変動表示ゲームの変動、停止と同時となる(t40~t41)。また、特図1変動表示ゲームのみが実行される場合も演出用図柄の変動、停止は特図1変動表示ゲームの変動、停止と同時となる。

【1146】

なお、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される場合であって、特図1変動表示ゲームの方が先に終了する場合は、特図1変動表示ゲームの結果がはずれであれば特図1変動表示ゲームの停止に伴い演出用図柄を停止し、再度変動表示を行う。また、特図1変動表示ゲームの結果が特別結果である場合は、特図2変動表示ゲームがはずれ結果で強制的に停止されるので、特図1変動表示ゲームの停止までに演出用図柄の停止と再度の変動表示を行い、特図1変動表示ゲームの停止に伴い停止するようにする。

【1147】

以上のことから、演出制御手段(演出制御装置300)は、特定遊技状態において、第1変動表示ゲームまたは第2変動表示ゲームに対応する飾り変動表示ゲーム(飾り特図変動表示ゲーム)が実行される毎に所定回数から変動表示ゲームの実行回数を減算する減算手段(演出制御装置300)と、特定遊技状態において、飾り変動表示ゲームの実行とは対応せずに複数の演出用識別情報(演出用図柄)を変動表示して停止表示することを、減算手段の減算数に対応して実行可能な演出用識別情報変動表示手段(演出制御装置300)と、を備え、演出用識別情報変動表示手段は、特定遊技状態において、第2変動表示ゲームが特別結果となることに基づいて第1変動表示ゲームにおける第1終了制御処理が実行されることに対応して飾り変動表示ゲームが終了する場合に、当該終了までに第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームに対応する数の変動表示と停止表示を行って、各々の変動表示ゲームについて減算手段による減算が行われたことを遊技者に報知することが可能であることとなる。

【1148】

また、演出用識別情報変動表示手段は、第2変動表示ゲームが特別結果となることに基
づいて第1変動表示ゲームにおける第1終了制御処理が実行されることに伴って飾り変
動表示ゲームが終了する場合に、当該終了より前に第1変動表示ゲームに対応する変動表
示と停止表示を行い、その後第2変動表示ゲームに対応する変動表示を行って当該終了
の際に第2変動表示ゲームに対応する停止表示を行うようにしていることとなる。

【1149】

次に、通常遊技状態における特図1変動表示ゲームについての制御について説明する。
図184に示すように、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され
ている状態で、図184(b)に示すように特図1変動表示ゲームについて期待度の高い
演出を行ってしまうと、図184(c)に示すように特図2変動表示ゲームが先に特別結
果で停止することにより、特図1変動表示ゲームでの演出が中断されてはずれ結果で強
制的に停止されてしまう。このような状態となることを避けるため、演出制御装置300で
は、遊技制御装置100から特図1変動表示ゲームの方が長いことを通知するコマンドを
受信した場合には、期待度の高い演出を行わないようにしている。

10

【1150】

〔演出抽選処理〕

図185には、特図1変動表示ゲームの開始時に飾り特図1変動表示ゲームの変動パ
ターンを決定するための処理として演出制御装置300で行われる演出抽選処理を示した。
この演出抽選処理では、まず、遊技制御装置100から受信した変動パターンをチェック
し（ステップZ11）、期待度の高い演出であるプレミア演出を実行可能な変動パターン
であるかを判定する（ステップZ12）。プレミア演出を実行可能な変動パターンでない
場合（ステップZ12；N）は、演出抽選処理を行い（ステップZ15）、演出抽選処理
を終了する。演出抽選処理では、遊技制御装置100から受信した変動パターンに従いプ
レミア演出以外の変動パターンが選択される。

20

【1151】

また、プレミア演出を実行可能な変動パターンである場合（ステップZ12；Y）は、
特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを受信しているかを判定する（ス
テップZ13）。特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを受信している場合
（ステップZ13；Y）は、特定パターンを設定して（ステップZ16）、演出抽選処理
を終了する。この場合は、図184に示したような状況が発生する可能性があることから
、プレミア演出でなはい特定パターンが選択される。なお、特定パターンについては後述
する。

30

【1152】

また、特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを受信していない場合（ス
テップZ13；N）は、プレミア演出抽選処理を行い（ステップZ14）、通常演出抽選
処理（ステップZ15）を行って、演出抽選処理を終了する。プレミア演出抽選処理では
プレミア演出（特殊演出）の実行の有無及び種類を抽選する。プレミア演出を実行する
ことが決定された場合には種類を決定し、決定されたプレミア演出が飾り特図1変動表示
ゲームの変動パターンとなる。この場合は、通常演出抽選処理での抽選は行わない。また、
プレミア演出を実行しないことが決定された場合には、通常演出抽選処理でプレミア演出
以外の変動パターンが選択される。なお、プレミア演出抽選処理では、特別結果である否
かによって、プレミア演出の抽選を行うか否かや、抽選を行った場合にプレミア演出に当
選する確率を異ならせるようにしても良い。

40

【1153】

図186には、特図1変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームよりも先に終了するため
特定パターンが設定されない例を示した。図186(a)に示すように通常遊技状態で特
図2変動表示ゲームが実行中である場合に図186(b)に示すように特図1変動表示
ゲームが開始されている。この場合はプレミア演出が設定可能であり、この例では、図18
6(c)、(d)に示すようにプレミア演出が行われる。

50

【1154】

ここでは特図1変動表示ゲームは特別結果（ここでは大当り）となるものであるため、図186（e）に示すように特図1変動表示ゲームの終了に伴い特図2変動表示ゲームがはずれ結果で強制的に停止される。なお、特図1変動表示ゲームがはずれとなるものである場合には特図2変動表示ゲームは強制停止されない。

【1155】

図187には特定パターンが設定される例を示した。図187（a）に示すように通常遊技状態で特図2変動表示ゲームが実行中である場合に図187（b）に示すように特図1変動表示ゲームが開始されている。実行中の特図2変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームよりも早く終了するものであり特別結果（ここでは小当り）となるものである。よって、特図1変動表示ゲームは強制的にはずれ結果で停止されることとなるため、特定パターンが設定されている。

10

【1156】

この特定パターンはリーチ状態を発生しない所定時間の変動時間（例えば12秒）である変動パターンとなっている。この変動時間が経過しても特図2変動表示ゲームが終了しない場合は、図187（c）に示すように飾り特図1変動表示ゲームがはずれ結果で揺れるように表示される仮停止状態となる。また、この変動時間が経過する前に特図2変動表示ゲームが終了した場合はその時点で飾り特図1変動表示ゲームの識別図柄を停止する。

【1157】

特図2変動表示ゲームの終了に伴い特図1変動表示ゲームも終了すると、図187（d）に示すように飾り特図1変動表示ゲームの識別図柄が停止する。この後に第2特別遊技状態となり、第2特別遊技状態の終了後に図187（e）に示すように第1始動記憶に基づき特図1変動表示ゲームが開始される。

20

【1158】

なお、図187（b）に示すように飾り特図1変動表示ゲームで識別図柄が高速で変動表示される期間を特図2変動表示ゲームの停止から所定時間前までの時間に設定し、常に図187（c）の状態を経るようにしても良い。

【1159】

また、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される場合に、特図1変動表示ゲームが先に終了して第1特別結果となる場合にも特定パターンを設定するようにしても良い。図188にはこの場合の表示例を示した。図188（a）～（c）までは図186と同様である。その後、特図1変動表示ゲームの終了に伴い、図188（d）に示すように飾り特図1変動表示ゲームが第1特別結果の結果態様で停止するとともに特図2変動表示ゲームが終了し、第1特別遊技状態となる。このような演出を可能とすることで、特定パターンについても期待感を持たせることができる。

30

【1160】

なお、特図2変動表示ゲームの結果としてはずれ結果を選択可能である場合であって、特図2変動表示ゲームがはずれ結果で先に停止する場合にも図188のような特定パターンを設定することが可能である。また、特図2変動表示ゲームの結果がはずれ結果となる場合には、特図2変動表示ゲームが先に停止する場合でもプレミア抽選処理（ステップZ14）を実行可能としても良い。

40

【1161】

また、特図1変動表示ゲームの開始時に飾り特図1変動表示ゲームの変動パターンを決定するための上述した演出抽選処理において、特図2変動表示ゲームの実行中である場合にはプレミア演出抽選処理（ステップZ14）を行わないようにしても良い。この場合に、通常遊技状態において特図1変動表示ゲームが第1特別結果となる場合に設定される最長の変動時間よりも、通常遊技状態において特図2変動表示ゲームが特別結果となる場合に設定される最短の変動時間の方が長い時間としておくことが好ましい。このようにすることで、プレミア演出が設定された特図1変動表示ゲームの開始後に特図2変動表示ゲームが開始されたとしても特図1変動表示ゲームの方が先に停止するため問題は生じない。

50

【1162】

なお、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止される場合についての対処としては上記以外にも考えられる。例えば、図128に示した特図1変動開始処理において述べたように、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でない場合（ステップY254；N）に、特図1の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを準備する処理（ステップY255）に併せて又はこの処理に替えて、変動パターンを再設定する処理を行うようにしても良い。

【1163】

変動パターンを再設定する処理において、演出制御装置300がプレミア演出を選択できない変動パターンに変更するようにすれば、図185の処理においてプレミア演出を実行可能な変動パターンでない（ステップZ12；N）と判定されてプレミア演出の選択が行われなくなる。また、変動パターンを再設定する処理において、特定パターンを選択するように変動パターンを変更するようにして、必ず特定パターンが選択されるようにすることも可能である。なお、変動パターンを再設定する処理においては、変動時間を変更しないようにしても良いし、変更するようにしても良い。

【1164】

また、特図1変動パターン設定処理（ステップY246）において一度決定された変動パターンを後に変更するのではなく、特図1変動パターン設定処理（ステップY246）において変動パターンを決定する際に、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でないかを判定する処理（ステップY254）を行うようにして、遊技状況に応じた変動パターンを最初から決定するようにしても良い。

【1165】

また、特図2変動表示ゲームの結果としてはずれ結果を選択可能である場合には、特図2変動表示ゲームが特別結果となる場合にのみこれから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でないかを判定する処理（ステップY254）を行うようにする。特図2変動表示ゲームの結果がはずれとなる場合は特図1変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されることがないためこの処理は不要となる。

【1166】

また、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止される場合についての対処の別例として、例えば、特図1変動表示ゲームを主体として行う通常遊技状態では特図1変動表示ゲームを優位として扱うようにし、特図1変動表示ゲームが有利に進行するように処理を進めるようにしても良い。

【1167】

このような処理を行う場合には、図128に示した特図1変動開始処理において、これから実行する特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満でない場合（ステップY254；N）に、ステップY225、Y226の処理に替えて、特図1変動表示ゲームの結果が特別結果となるかを判定し、特別結果となる場合には特図1変動表示ゲームの変動時間が特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満となるように変更する処理を行うようにする。このようにすることで、特図1変動表示ゲームで導出されるはずであった特別結果がはずれ結果に変更されてしまうことを防止できる。

【1168】

また、特図1変動表示ゲームの結果がはずれとなる場合であり特図2変動表示ゲームの残り変動時間未満となる場合であっても、第1始動記憶数が多い場合にはこれらに基づく特図1変動表示ゲームが特図2変動表示ゲームの終了前までに収まるように短い変動時間を設定するようにしても良い。

【1169】

特図2変動表示ゲームについては、特図1変動表示ゲームで特別結果が導出されたとしてもそれほど不利にはならないが、特図2変動表示ゲームを主体として行う特定遊技状態では特図2変動表示ゲームを優位として扱うようにしても良い。例えば、図129に示す特図2変動開始処理において、高確率状態で判定が行われた特図2変動表示ゲームについて変動時間が特図1変動表示ゲームの残り変動時間未満でない場合に、特図1変動表示ゲームが特別結果となるとともに特図2変動表示ゲームの結果が第1特別結果となるかを判定し、特図2変動表示ゲームが第1特別結果となる場合には特図2変動表示ゲームの変動時間が特図1変動表示ゲームの残り変動時間未満となるように変更する処理を行うようにしても良い。

【1170】

このようにすることで、特図2変動表示ゲームで導出されるはずであった第1特別結果がはずれ結果に変更されてしまうことを防止できる。なお、特図1変動表示ゲームが第1特別結果となる場合には、特図2変動表示ゲームの第1特別結果と比較して何れか有利な方が導出されるように変動時間を調整するようにしても良い。

【1171】

以上のことから、第1決定手段（遊技制御装置100）は、通常状態（通常遊技状態）において第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）の変動態様情報を決定する場合に、第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）が実行中か否か、及び／または、第2変動表示ゲームの変動態様情報、を参照して当該第1変動表示ゲームの変動態様を決定することが可能であることとなる。

【1172】

また、第1変動表示ゲームまたは第2変動表示ゲームの変動態様情報には、当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な変動時間に関する情報が含まれ、第1決定手段は、通常状態（通常遊技状態）において第1変動表示ゲームの変動時間を含む変動態様情報を決定する場合に、第2変動表示ゲームが実行中である場合には、当該第2変動表示ゲームの変動態様情報に含まれる変動時間を参照して当該第1変動表示ゲームの変動態様情報を決定することが可能であることとなる。

【1173】

また、第1変動表示ゲームまたは第2変動表示ゲームの変動態様情報には、当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な変動時間に関する情報と、当該変動時間に対応する変動パターンに関する情報と、が含まれ、第1決定手段は、通常状態（通常遊技状態）において第1変動表示ゲームの変動時間を含む変動態様情報を決定する場合に、第2変動表示ゲームの変動態様情報を参照することなく当該第1変動表示ゲームの変動態様情報を決定することが可能な第1変動態様決定手段（遊技制御装置100）と、該第1変動態様決定手段によって当該第1変動表示ゲームの変動時間を含む変動態様情報を決定した際に第2変動表示ゲームが実行中である場合には、当該第2変動表示ゲームの変動態様情報に含まれる変動時間を参照して、決定されている第1変動表示ゲームの変動時間を変更することなく変動パターンに関する情報を再決定することが可能である第2変動態様決定手段（遊技制御装置100）と、を備えることとなる。

【1174】

また、第2変動態様決定手段は、実行中の第2変動表示ゲームの結果が特別結果とならない場合には、変動パターンに関する情報の再決定を行わないこととなる。

【1175】

また、飾り変動表示ゲーム実行制御手段（演出制御装置300）は、第1変動表示ゲームの開始時における第2変動表示ゲームの状態が所定条件を満たす場合に、当該第1変動表示ゲームに対応して実行する飾り変動表示ゲームにおいて特殊演出を行うか否かを決定する特殊演出抽選を実行可能であることとなる。

【1176】

また、飾り変動表示ゲーム実行制御手段は、第1変動表示ゲームの開始時に第2変動表示ゲームが実行中であり、かつ、当該第2変動表示ゲームの結果がはずれとなる場合に、

10

20

30

40

50

当該第1変動表示ゲームに対応して実行する飾り変動表示ゲームにおいて特殊演出を行うか否かを決定する特殊演出抽選を実行可能であることとなる。

【1177】

なお、以上の実施形態では、特図2変動表示ゲームについては特図2変動表示ゲームの開始を保留するための第2始動記憶は発生しないものとしたが、特図1変動表示ゲームと同様に所定の上限数（例えば4）まで第2始動記憶を発生させるようにしても良い。また、第2始動入賞口37に、遊技球が入賞しにくい若しくは入賞不能な閉状態と、該閉状態よりも遊技球が入賞容易若しくは入賞可能な開状態とに状態変換可能な普通変動入賞装置を備えるようにしても良い。そして、特図2変動表示ゲームを主体として遊技を進行させる特定遊技状態では通常遊技状態よりも単位時間当りの普通変動入賞装置の開放時間が実質的に多くなるように制御するようにしても良い。

10

【1178】

〔第1変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第1変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、ゲーム数情報表示部85及び演出用図柄の表示態様が異なる。

【1179】

上述したように、飾り特図1変動表示ゲームや飾り特図2変動表示ゲーム及びゲーム数情報表示部85のみで遊技の進行を表示するようにすると、特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機に慣れている遊技者にとっては遊技の進行状態が把握しにくくなってしまいうるがある。このため、本変形例では、少なくとも特別遊技状態の終了から第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームが実行される期間では、ゲーム数情報表示部85において明確な情報の表示を行わないようにしている。

20

【1180】

図189には特図変動表示ゲームの実行とゲーム数情報表示部85の表示の変化を示し、図190、図191には表示装置41での表示を示した。図189に示す第1特別遊技状態のエンディング期間（t61）では、図190（a）に示すように特定遊技状態が開始される旨の報知が行われる。この例では第1特別遊技状態の終了時に第1始動記憶が3つある状態であり、図189に示すように第1特別遊技状態の終了に伴い1つ目の第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームが開始される（t62）。また、飾り特図1変動表示ゲーム及び演出用図柄の変動表示も開始される。

30

【1181】

さらに、特図1変動表示ゲームの実行中に第2始動入賞口37に遊技球が入賞しており特図2変動表示ゲームが開始される（t63）。また、飾り特図2変動表示ゲームの変動表示も開始される。つまり、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されている状態となる。なお、特図1変動表示ゲームの開始に伴い変動表示を開始した演出用図柄は、特図2変動表示ゲームの開始があっても図190（b）に示すように変動表示を継続したまま変化はしない。

【1182】

図189に示すように、この特図2変動表示ゲームは特図1変動表示ゲームよりも先に終了し、第2特別結果（小当たり）となる。よって、特図2変動表示ゲームの終了に伴い特図1変動表示ゲームは強制的にはずれ結果で停止される（t64）。このとき図190（c）に示すように、飾り特図1変動表示ゲーム及び飾り特図2変動表示ゲームはそれぞれのゲームの結果に対応した結果態様で停止し、演出用図柄は第2特別結果に対応した結果態様で停止する。

40

【1183】

ここまでの遊技において、特図変動表示ゲームについては2回実行されているが、演出用図柄は特図1変動表示ゲームの開始で開始し、特図2変動表示ゲームの停止で停止する。よって、遊技者にとっては第2特別結果となる一回の特図変動表示ゲームが行われたよ

50

うに見えることとなる。このようにすることで、特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機に慣れている遊技者に対して遊技の進行や内容をわかりやすく伝えることが可能となる。

【1184】

また、第1特別遊技状態の終了に伴いゲーム数情報表示部58での表示が開始されるが(t62)、ここでは「準備中」と表示して残りゲーム数や実行回数の表示を明確に行わない準備モード表示となる。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される可能性が高い期間では、実際のゲーム数の情報を表示すると変化が煩雑となってしまい、遊技者が理解できなくなったり不信感を覚えたりする虞があるため、ここではゲーム数の情報を明確に表示しないようにしている。この準備モード表示は、少なくとも第1特別遊技状態の終了時に記憶されている第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームが終了するまで継続されるようになっており、ここでは第1始動記憶が存在しない状態で特別遊技状態が終了するまで(t67)となっている。

10

【1185】

その後、図189に示すように、第2特別遊技状態の終了後に2つ目の第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームが開始される(t65)。この特図1変動表示ゲームも1つ目の第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームと同様に特図2変動表示ゲームが第2特別結果となることにより強制的にはずれ結果で停止され、第2特別遊技状態となる(t65~t66)。3つ目の第1始動記憶についても同様である(t66~t67)。

【1186】

これらのt65~t66やt66~t67の期間における表示装置41での表示の内容などは、例えば図190(d)、(e)に示すようにt62~65での表示と同様であり、ゲーム数情報表示部85では「準備中」と表示し、演出用図柄は特図1変動表示ゲームの開始で開始し、特図2変動表示ゲームの停止に基づき第2特別結果に対応した結果態様で停止する。

20

【1187】

そして、図189に示すように第1始動記憶が存在しない状態で特別遊技状態が終了すると(t67)、以降は主に特図2変動表示ゲームのみを実行する状態となり、ゲーム数の消化タイミングは特図変動表示ゲームを同時に実行しない従来の遊技機と同様となるため、ここからゲーム数情報表示部85でゲーム数の情報を表示するRUSH表示モードとなる。

30

【1188】

この際には、図191(a)に示すように、RUSH表示モードとなったことを示す「RUSHスタート」の表示がなされ、ゲーム数情報表示部85に残りゲーム数が表示される。ただし、実際の残りゲーム数よりも少ない残りゲーム数を表示するようになっており、ここでは実際の残りゲーム数が43回であるが40と表示している。

【1189】

そして、図189に示すように、特図変動表示ゲームの実行毎にゲーム数情報表示部85での残りゲーム数を減算する(図191(c))。その後、図191(d)に示すように所定のタイミングで演出ボタン25を操作することを指示する表示がなされる。遊技者が指示に従って演出ボタン25を操作すると、図191(e)に示すように演出表示としてドラゴンがゲーム数情報表示部85に炎を吐く演出が行われ、図191(f)に示すように実際の残りゲーム数となるようにゲーム数情報表示部85の値が加算される上乗せ演出がなされるようになっている。

40

【1190】

なお、RUSH表示モードの開始時(t67)に実際の残りゲーム数を表示するようにしても良い。また、演出ボタン25の操作に基づき実際の残りゲーム数を表示しようとしたが、演出ボタン25の操作に基づき、ゲーム数情報表示部85の値が実際の残りゲーム数未満となるような所定値を加えるようにしても良い。

【1191】

50

また、RUSHモードの開始時におけるゲーム数情報表示部85での表示で、実際の残りゲーム数よりも減少させるゲーム数は、第1始動記憶の上限数（ここでは4）以上とすることが好ましい。特図2変動表示ゲームについて所定の上限数（例えば4）まで第2始動記憶を記憶可能とする場合には、第1始動記憶の上限数と第2始動記憶の上限数を合計した値（例えば8）以上とすることが好ましい。

【1192】

また、RUSH表示モードにおいて特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが同時に実行される場合には、t62～t65と同様に演出用図柄を一回の変動表示とし、ゲーム数情報表示部85での残りゲーム数の減算も1として遊技者が理解しやすくしても良い。RUSH表示モードの開始時に表示する残りゲーム数を実際の残りゲーム数よりも少なくしておくことで、このような場合に残りゲーム数の減算を1とすることが可能となる。ただし、現在表示している残りゲーム数と実際の残りゲーム数が一致してしまっている場合には、残りゲーム数の減算を2とするか、再度準備モード表示として所定期間後にRUSH表示モードに移行するようにして、矛盾が生じないようにすることが好ましい。

【1193】

以上のことから、演出制御手段（演出制御装置300）は、減算手段（演出制御装置300）による減算結果に応じた情報であるゲーム数情報を報知可能なゲーム数情報報知手段（演出制御装置300）を備え、ゲーム数情報報知手段は、少なくとも第1特別遊技状態の終了時に記憶されている第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームが終了するまでの期間は、ゲーム数情報の報知を行わないこととなる。

【1194】

〔第2変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第2変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理とを別の割り込みタイミングで行うようにしている。

【1195】

本変形例の遊技機では図100に示したタイマ割り込み処理に替えて図192に示すタイマ割り込み処理を行う。このタイマ割り込み処理では、特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理内で行っていた大入賞口スイッチ監視処理をタイマ割り込み処理のメインルーチンで行う（ステップX801）。

【1196】

また、特図処理カウンタによる分岐処理（ステップX802）において、特図処理カウンタの値が偶数であれば特図1ゲーム処理を行い（ステップX110）、奇数であれば特図2ゲーム処理（ステップX111）を行う。なお0は偶数として扱う。その後、特図処理カウンタを+1更新する（ステップX803）。

【1197】

特図処理カウンタは、0～255の範囲で順次更新するものとしても良いし、0と1を交互に更新するものとしても良く、偶数個の値の範囲で更新するものであれば良い。また、特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理とをタイマ割り込みごとに交互に行うため、これらの処理はタイマ割り込み処理の時間（ここでは4ms）の2倍の時間（ここでは8ms）ごとに行われることとなる。よって、これらの処理により更新されるタイマ値の設定においてはこれを考慮して行うようにする。

【1198】

図193、図194には、本変形例での特図1ゲーム処理及び特図2ゲーム処理を示した。これらの処理では、図121、図122の処理で行っていたステップY101、Y102、Y131、Y132の処理を行わない。

【1199】

図195には、本変形例での大入賞口スイッチ監視処理を示した。この大入賞口スイッ

10

20

30

40

50

チ監視処理では、特図の当り状況を判別する処理（ステップY1501）を行う他は、図123に示した処理と同じである。特図の当り状況を判別する処理（ステップY1501）では、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れで導出された特別結果についての処理かを判定し、この判定結果に応じて対象とする特図の設定を行う。なお、何れの特図について処理するかを区別しなくてよいのであれば、特図の当り状況を判別する処理（ステップY1501）を行わなくても良い。

【1200】

以上のことから、所定周期で開始される割込みルーチンを実行可能であり、第1変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置100）によって第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）が実行されている場合であっても第2変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置100）による第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）を実行可能であるとともに、第2変動表示ゲーム制御手段によって第2変動表示ゲームが実行されている場合であっても第1変動表示ゲーム制御手段による第1変動表示ゲームを実行可能であり、第1変動表示ゲーム制御手段による第1変動表示ゲームに関する一連の実行制御と、第2変動表示ゲーム制御手段による第2変動表示ゲームに関する一連の実行制御と、を一の割込みルーチン内で同時に実行しないようにしたこととなる。これにより、同時変動を行う場合であっても処理時間を短縮することができる。

【1201】

〔第3変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第3変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、図111～図113に示した特図2異常変動監視処理での処理内容が異なり、特図2異常変動数に替えて、通常遊技状態において第2始動入賞口37への入賞に基づき計数される特図2異常入賞数に基づき特図2異常変動と同様の判定を行うようにしている。

【1202】

図196には、特図2異常入賞数の計数の一例を示した。特図2異常入賞数は通常遊技状態における第2始動入賞口37への入賞に基づき+1更新されるようになっている（t101、t102）。そして、特図2異常入賞数が規定値である5に達すると、特図2異常変動発生フラグがセーブされ、このフラグに基づき特図2異常変動が発生したことを示す外部情報と遊技機エラー状態信号の遊技機外部の装置への出力が開始され、遊技店の管理装置等で特図2異常変動の発生を把握可能となる。また、演出制御装置300に対して特図2異常変動発生コマンドが送信される。演出制御装置300ではこのコマンドの受信に基づき、表示や音声等により特図2異常変動が発生した旨の報知を行う。

【1203】

また、特図2異常入賞数が規定値である5に達した時点から特図2異常変動報知タイマでの計時が開始され（t102）、所定時間（ここでは60秒）が経過することにより（t103）、特図2異常入賞数を0クリアし、外部情報と遊技機エラー状態信号の出力を停止する。また、演出制御装置300に対して特図2異常変動解除コマンドが送信され、演出制御装置300ではこのコマンドの受信に基づき、特図2異常変動が発生した旨の報知を終了する。なお、所定時間の経過前に新たに第2始動入賞口37への入賞が発生した場合は、その時点から新たに所定時間の計時を開始する。

【1204】

図197、図198には特図2異常入賞数の計数の例を示した。図197に示すように監視状態の有効、無効が設定されるようになっており、監視状態が有効である場合に第2始動入賞口37への入賞があった場合には特図2異常入賞数を+1更新するようにしている（t113、t116）。

【1205】

この監視状態は、基本的に低確率状態である場合に有効とされる。ただし、監視状態が

10

20

30

40

50

有効な状態で第2始動入賞口37への入賞があった場合（t113、t116）には、当該入賞から所定の無効設定期間（ここでは10秒）は無効とされ（t113～t115、t116～t117）、この無効設定期間（t113～t115）において発生した第2始動入賞口37への入賞（t144）は異常入賞数として計数されない。また、第1特別遊技状態中は無効とされる。また、低確率状態での第2特別遊技状態については短い期間であるため有効とする。

【1206】

そして、特図2異常入賞数は、上記の無効設定期間の終了から所定のクリア期間（t117～t118、ここでは1800秒）に亘り新たに特図2異常入賞数が加算されなかった場合は、クリアされるようになっている。また、第1特別遊技状態が開始された場合にもクリアされる。

10

【1207】

図198には、特定遊技状態の終了時における特図2異常入賞数の計数について示した。高確率状態である場合は監視状態が無効とされているため、第2始動入賞口37への入賞があっても特図2異常入賞数は加算されない。そして、高確率状態で最後の特図変動表示ゲームについては、当該特図変動表示ゲームの開始時に確率状態が低確率状態に変更されることとなるが（t123）、当該特図変動表示ゲームの終了（t124）までは無効状態のままとされる。

【1208】

ここで、高確率状態で開始された最後の特図変動表示ゲームの終了から有効状態となるため、当該特図変動表示ゲームの結果が第2特別結果であった場合には、第2特別遊技状態の開始から有効状態となる（t124）。この第2特別遊技状態では特定遊技状態に引き続き右打ちを行うこととなるので、第2始動入賞口37への入賞が発生して特図2異常入賞数が加算されてしまう（t125）。しかし、第2特別遊技状態は短時間で終わるものであり、特図2異常入賞数の加算から無効設定期間が設定されるようにしているので（t125～t127）、第2特別遊技状態でのその後の第2始動入賞口37への入賞では特図2異常入賞数は加算されない（t126）。よって、第2特別遊技状態により加算される特図2異常入賞数は1にとどまり、その後クリア期間（t127～t128）が経過すればクリアされるため問題となることはない。

20

【1209】

このような処理を可能とするために図111の特図2異常変動監視処理においては、ステップX381～X389の処理に替えて、監視状態が有効な状態での第2始動入賞口37への入賞に基づき特図2異常入賞数を+1更新する処理を行う。そして、ステップX390～X403の処理においては、特図2異常変動数に替えて特図2異常入賞数を用いるようにする。

30

【1210】

なお、特図2異常変動報知を行うこととなる特図2異常入賞数の規定値や、クリア期間の長さは任意に設定可能である。ここで設定する規定値や期間の長さは、通常遊技状態で遊技者が特図2変動表示ゲームの開始を狙わないようにさせることができるような値であればどのような値でも良い。また停電が発生して復旧した場合には、停電発生前の状態から監視を再開するようにする。また特図2異常変動報知を行っている場合であっても入賞に対する賞球の払出は通常通り行う。

40

【1211】

〔第4変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第4変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、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されている場合に、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に中断した特図変動表示ゲームを再開する

50

ようにしている。

【1212】

図199には、本変形例の遊技機における一括表示装置50を示した。D1～D18については図87と同じである。D19、D20は特図変動表示ゲームの中断の有無を示す中断表示部79である。この中断表示部79は、図199(b)に示すように、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの何れも中断されていない状態、特図1変動表示ゲームが中断されている状態、特図2変動表示ゲームが中断されている状態の何れかを示す。

【1213】

図200には、特図変動表示ゲームが中断される例を示し、図201、図202には、表示装置41及び一括表示装置50における表示を示した。この例ではまず、図200に示すように、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームの何れもが実行されていない状態で、特図2変動表示ゲームである変動表示ゲームbが開始され(t151)、その後、特図1変動表示ゲームである変動表示ゲームaが開始されている(t152)。

【1214】

これにより、図201(a)に示すように、特図1表示器51及び特図2表示器52で変動表示が行われる状態となる。また、中断表示部79は何れも消灯した状態となっている。また、表示装置41では飾り特図1変動表示ゲーム及び飾り特図2変動表示ゲームの変動表示が行われる。

【1215】

そして、図200に示すように、変動表示ゲームaは変動表示ゲームbよりも先に結果として第1特別結果が導出されて終了し(t153)、所定の停止時間の経過後に第1特別遊技状態となる(t154)。この第1特別結果の導出に基づき、変動表示ゲームbは中断される(t153)。中断中は変動時間の計測を中断して変動表示を継続する状態となる。また、中断中は中断表示部79において特図2変動表示ゲームが中断している旨の表示がなされる。

【1216】

図201(b)に示すように、変動表示ゲームaが第1特別結果を導出して停止した状態では、特図1表示器51に第1特別結果に対応した特別結果態様が表示された状態となる。また、特図2表示器52は変動表示を行ったままとなる。さらに、中断表示部79ではD20が点灯し、特図2変動表示ゲームが中断されていることを示すようになっている。また、表示装置41では、飾り特図1変動表示ゲームが第1特別結果に対応した特別結果態様で停止し、飾り特図2変動表示ゲームは変動表示を行ったままとなる。また、図201(c)、図202(a)に示すように、特別遊技状態中でも特図1表示器51、特図2表示器52及び中断表示部79は、図201(b)に示す特別結果の導出時と同じ表示態様となる。

【1217】

その後、図200に示すように、第1特別遊技状態が終了すると中断していた変動表示ゲームbが再開され、変動時間の計測が再開される(t155)。そして、残りの変動時間が経過することに基づき変動表示ゲームbが終了する(t157)。なお、第1特別遊技状態の終了後、特図1変動表示ゲームでは新たに変動表示ゲームcが開始されている。この変動表示ゲームcは、変動表示ゲームbよりも先に停止するが(t156)、結果がはずれであるため変動表示ゲームbは中断されることなく継続する。

【1218】

図201(b)、(c)に示すように、特別遊技状態の終了に伴い、特図1表示器51及び特図2表示器52では変動表示が行われる。また、中断表示部79では特図2変動表示ゲームが再開されたことによりすべて消灯して中断されていないことを示す状態となる。

【1219】

このように、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特

10

20

30

40

50

図変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に中断した特図変動表示ゲームを再開することで、各特図変動表示ゲームの開始時に行われた抽選により決定された通りの結果を導出することが可能となる。なお、特図変動表示ゲームの中断中には外部情報として中断中信号を出力するようにしても良く、特図1と特図2の何れを中断しているかを判別する情報を併せて出力しても良い。

【1220】

このような特図変動表示ゲームの中断に関する処理を行うため、図146に示した特図1変動中処理に替えて図203に示す特図1変動中処理を行う。この特図1変動中処理では、特図2も実行中である場合（ステップY630；Y）に、ステップY631～Y639の特図2変動表示ゲーム停止する処理を行わず、特図2中断中フラグをセーブする処理を行う（ステップY1511）。 10

【1221】

また、図147に示した特図2変動中処理に替えて図204に示す特図2変動中処理を行う。この特図2変動中処理では、特図1も実行中である場合（ステップY660；Y）に、ステップY661～Y669の特図1変動表示ゲーム停止する処理を行わず、特図1中断中フラグをセーブする処理を行う（ステップY1512）。

【1222】

また、図123に示した特図1ゲーム処理に替えて図205に示す特図1ゲーム処理を行う。この特図1ゲーム処理では、特図1中断中フラグがあるかを判定し（ステップY1513）、特図1中断中フラグがない場合（ステップY1513；N）、すなわち、特図1変動表示ゲームの中断が行われていない場合は、ステップY103以降の特図1変動表示ゲームに関する処理を行う。一方、特図1中断中フラグがある場合（ステップY1513；Y）、すなわち、特図1変動表示ゲームが中断されている場合は、ステップY103～Y118の特図1変動表示ゲームに関する処理を行わず、ステップY119に移行する。これにより、特図1変動表示ゲームの中断中は特図1変動表示ゲームが進行せず（特図1ゲーム処理タイマの更新が行われず）、変動表示のみが継続するようになる。 20

【1223】

また、図124に示した特図2ゲーム処理に替えて図206に示す特図2ゲーム処理を行う。この特図2ゲーム処理では、特図2中断中フラグがあるかを判定し（ステップY1514）、特図2中断中フラグがない場合（ステップY1514；N）、すなわち、特図2変動表示ゲームの中断が行われていない場合は、ステップY133以降の特図2変動表示ゲームに関する処理を行う。一方、特図2中断中フラグがある場合（ステップY1514；Y）、すなわち、特図2変動表示ゲームが中断されている場合は、ステップY133～Y149の特図2変動表示ゲームに関する処理を行わず、ステップY152に移行する。これにより、特図2変動表示ゲームの中断中は特図2変動表示ゲームが進行せず（特図2ゲーム処理タイマの更新が行われず）、変動表示のみが継続するようになる。 30

【1224】

また、図166に示した特図1大当り終了処理に替えて図207に示す特図1大当り終了処理を行う。この特図1大当り終了処理では、特図2中断中フラグをクリアする処理（ステップY1515）を行う。これにより第1特別遊技状態の終了後に中断されていた特図2変動表示ゲームが再開されるようになる。 40

【1225】

また、図167に示した特図2大当り終了処理に替えて図208に示す特図2大当り終了処理を行う。この特図2大当り終了処理では、特図1中断中フラグをクリアする処理（ステップY1517）を行う。これにより第1特別遊技状態の終了後に中断されていた特図1変動表示ゲームが再開されるようになる。

【1226】

また、図171に示した特図1小当り終了処理に替えて図209に示す特図1小当り終了処理を行う。この特図1小当り終了処理では、特図2中断中フラグをクリアする処理（ステップY1518）を行う。これにより第2特別遊技状態の終了後に中断されていた特 50

図2 変動表示ゲームが再開されるようになる。

【1227】

また、図172に示した特図2小当り終了処理に替えて図210に示す特図2小当り終了処理を行う。この特図2小当り終了処理では、特図1中断中フラグをクリアする処理（ステップY1519）を行う。これにより第2特別遊技状態の終了後に中断されていた特図1変動表示ゲームが再開されるようになる。

【1228】

なお、特図1変動表示ゲームの中断中に行われる特別遊技状態において、中断している特図1変動表示ゲームの結果や変動パターンについての予告演出を行うようにしても良い。また、第1始動記憶がある場合には当該第1始動記憶についての先読み演出を特別遊技状態中に行うようにしても良い。

【1229】

図211には、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームをどのように制御するかについて、状況に応じて異なる制御方法を用いるパターンの例を示した。ここで、制御方法1とは、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する制御方法である。また、制御方法2とは、一方の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されることに基づき他方の特図変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に再開する制御方法である。

【1230】

図211(a)に示すパターン1は、特図種類に応じて制御方法を設定するパターンである。このパターンでは特図1変動表示ゲームで特別結果（大当り又は小当り）が導出された場合には、特図2変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する（制御方法1）。これに対して、特図2変動表示ゲームで特別結果（大当り又は小当り）が導出された場合には、特図1変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に再開する（制御方法2）。

【1231】

特に、特図1変動表示ゲームで大当りが導出された場合には特図2変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する（制御方法1）ことで、高確率状態が開始される際に遊技者にとって有利に遊技が進行するようにすることができる。すなわち、この場合に制御方法2とすると、高確率状態の開始時に低確率状態で開始された変動時間が長時間の特図2変動表示ゲームが再開されてしまうので、新たな特図2変動表示ゲームがなかなか開始できないこととなってしまう。高確率状態では特図2変動表示ゲームの変動時間を短縮し、特別結果が頻発するようにすることで遊技者が多量の賞球を獲得できるようにする期間であるので、制御方法1とすることで新たな特図2変動表示ゲームの開始が早まり、遊技者にとって有利に遊技が進行するようになる。

【1232】

図211(b)に示すパターン2は、特別結果により制御方法を設定するパターンである。このパターンでは、例えば、一方の特図変動表示ゲームで第1特別結果（大当り）が導出された場合には、他方の特図変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する（制御方法1）。これに対して、一方の特図変動表示ゲームで第2特別結果（小当り）が導出された場合には、他方の特図変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に再開する（制御方法2）。なお、特図種類も考慮して制御方法を選択するようにしても良い。

【1233】

図211(c)に示すパターン3は、当り種類により制御方法を設定するパターンである。例えば、特図1変動表示ゲームで大当り図柄1Aや小当り図柄1aが導出された場合には、特図2変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する（制御方法1）。これに対して、特図1変動表示ゲームで大当り図柄1Bや小当り図柄1bが導出された場合には、特図2変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に再開する（制御方法2）。なお、単に第1特別結果と第2特別結果の何れであるかにより制御方法を設定しても良い。

【1 2 3 4】

図2 1 1 (d) に示すパターン4は、遊技状態と特図種類により制御方法を設定するパターンである。通常遊技状態における特図1変動表示ゲームで特別結果が導出された場合には、特図2変動表示ゲームを強制的にはずれ結果で停止する(制御方法1)。これに対して、通常遊技状態における特図2変動表示ゲームで特別結果が導出された場合には、特図1変動表示ゲームを中断し、特別遊技状態の終了後に再開する(制御方法2)。また、特定遊技状態(S T中)においては、特図種類や特別結果の種類にかかわらず制御方法2とする。

【1 2 3 5】

この例では、通常遊技状態において特図2変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止されるようにして遊技者に不利となるようにし、遊技者が特図2変動表示ゲームの実行を選択しないようにしている。また、通常遊技状態で主体となる特図1変動表示ゲームについては、強制停止により特別結果がはずれに変更されてしまうことがないようにしている。また、特定遊技状態は遊技者にとって有利な状態であるので、何れの特図変動表示ゲームについても強制停止により特別結果がはずれに変更されてしまうことがないようにし、遊技者が最大限の利益を得られるようにしている。なお、遊技店との利益バランスを考慮して、特定遊技状態において主体とならない特図1変動表示ゲームについては強制停止を行うようにし、遊技者が過剰に利益を得てしまうことを防止してもよい。また、遊技状態のみにより制御方法を設定しても良く、例えば、通常遊技状態では制御方法1のみとし、特定遊技状態では制御方法2のみとしても良い。

【1 2 3 6】

図2 1 1 (e) に示すパターン5は、遊技状態、特図種類、特別結果の種類により制御方法を設定するパターンである。通常遊技状態では一方の特図変動表示ゲームで第2特別結果が導出されることによって他方の特図変動表示ゲームの特別結果がはずれ結果に変更されてしまうことがないようにしている。また、特定遊技状態では一方の特図変動表示ゲームで第1特別結果が導出されることによって他方の特図変動表示ゲームの特別結果がはずれ結果に変更されてしまうことがないようにし、第1特別結果の価値を高めるようにしている。

【1 2 3 7】

なお、制御方法のパターンはここに挙げたものに限られず、これ以外のパターンとしても良い。また、制御方法の選択のパラメータとして、特図種類や特別結果の種類、遊技状態などを挙げたが、これに限られるものではなく、その他のパラメータを考慮するようにしても良い。その他のパラメータとしては、特別遊技状態の終了後からのゲーム数や、日付や曜日、現在の時刻などの暦情報、はずれリーチを所定回数発生させるなどの遊技における何らかの条件の達成などが挙げられる。

【1 2 3 8】

図2 1 1 に示したように制御方法の選択を行う場合には、図2 0 3 に示す特図1変動中処理において、特図2も実行中である場合(ステップY 6 3 0 ; Y)に、条件に応じて中断と終了の何れにするかを選択する処理を行うようにする。そして、中断を選択した場合は、特図2中断中フラグをセーブする処理を行い(ステップY 1 5 1 1)、ステップY 6 4 0 以降の処理を行う。また、終了を選択した場合は、図1 4 6 に示したステップY 6 3 1 ~ Y 6 3 9 の特図2変動表示ゲーム停止する処理を行い、ステップY 6 4 0 以降の処理を行う。

【1 2 3 9】

また、図2 0 4 に示す特図2変動中処理において、特図1も実行中である場合(ステップY 6 6 0 ; Y)に、条件に応じて中断と終了の何れにするかを選択する処理を行うようにする。そして、中断を選択した場合は、特図1中断中フラグをセーブする処理を行い(ステップY 1 5 1 2)、ステップY 6 7 0 以降の処理を行う。また、終了を選択した場合は、図1 4 7 に示したステップY 6 6 1 ~ Y 6 6 9 の特図1変動表示ゲーム停止する処理を行い、ステップY 6 7 0 以降の処理を行う。

【1240】

すなわち、遊技制御装置100が、一方の変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させる終了制御と、一方の変動表示ゲームを中断して他方の変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた一方の変動表示ゲームを再開する再開制御と、の何れかを、所定条件に基づいて選択して実行する選択手段をなす。

【1241】

以上のことから、第1変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置100）と前記第2変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置100）のいずれか一方の変動表示ゲーム実行制御手段によって一方の変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行制御を行っている場合に、他方の変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている他方の変動表示ゲームが特別結果となった場合に、一方の変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させる終了制御と、一方の変動表示ゲームを中断して他方の変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた一方の変動表示ゲームを再開する再開制御と、の何れかを、所定条件に基づいて選択して実行する選択手段（遊技制御装置100）を備えることとなる。

10

【1242】

また、選択手段は、第1変動表示ゲーム実行制御手段によって第1変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲーム）の実行制御が行われている場合に、第2変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている第2変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）が特別結果となった場合に、第1変動表示ゲームを中断して第2変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた第1変動表示ゲームを再開する再開制御を選択して実行し、第2変動表示ゲーム実行制御手段が第2変動表示ゲームの実行制御を行っている場合に、第1変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている第1変動表示ゲームが特別結果となった場合に、第2変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させる終了制御を選択して実行するようにしたこととなる。

20

【1243】

また、選択手段は、他方の変動表示ゲームが第1特別結果となった場合に、一方の変動表示ゲームを特別結果以外の結果として終了させる終了制御を選択して実行し、他方の変動表示ゲームが第2特別結果となった場合には、一方の変動表示ゲームを中断して他方の変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた一方の変動表示ゲームを再開する再開制御を選択して実行するようにしたこととなる。

30

【1244】

また、選択手段は、特定遊技状態である場合においては、第2変動表示ゲーム実行制御手段が第2変動表示ゲームの実行制御を行っている場合に、第1変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている第1変動表示ゲームが特別結果となった場合に、第2変動表示ゲームを中断して第1変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた第2変動表示ゲームを再開する再開制御を選択して実行するようにしたこととなる。

【1245】

また、第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームの変動態様情報には、当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な変動時間に関する情報が含まれ、第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームのそれぞれについて、変動表示ゲームの開始に応じて変動時間の計測を開始し、当該計測時間が変動時間を経過した場合に当該変動表示ゲームの変動時間の計測を終了する計測手段（遊技制御装置100）を備え、第1変動表示ゲーム実行制御手段及び第2変動表示ゲーム実行制御手段は、計測手段が変動時間の計測を終了することに応じて実行している変動表示ゲームの変動表示を終了するように構成され、計測手段は、選択手段により再開制御が選択された場合に、他方の変動表示ゲームが特別結果となることに基づき、一方の変動表示ゲームの変動時間の計測を中断し、他方の変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた一方の変動表示ゲームの変動時間の計測を再開するようにしたこととなる。

40

50

【1246】

〔第5変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第5変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、一括表示装置50の表示方法や構成が異なる。

【1247】

図212には、特図1表示器51及び特図2表示器52の変動開始時の表示方法を示した。図212(a)に示すように、前の特図変動表示ゲームのはずれや特別結果の結果態様が表示された状態から次の特図変動表示ゲームの変動表示を開始する際には、全消灯の状態から開始するようにする。このようにすれば変動が開始されたことが即座にわかるようになる。なお、変動中は全消灯とはずれ図柄とを繰り返すようにしたが、図212(b)に示すように全消灯と結果態様として用いられない図柄とを繰り返すようにしても良く、このようにすれば何れから開始したとしても変動が開始されたことが即座にわかるようになる。また、特図1表示器51と特図2表示器52とで、はずれ図柄や変動開始時に最初に点灯する図柄、変動表示中に表示する図柄などを異ならせるようにしても良い。

10

【1248】

図213には一括表示装置50の構成の別例を示した。図213(a)に示すようにこの一括表示装置50では、特図1表示器51及び特図2表示器52を、それぞれ直線状に並んだ複数のLEDで構成している。このほかに特図1変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部54として機能するLEDq~tや、ラウンド表示部60、第1遊技状態表示部77及び確率表示部78の機能を有するLEDu~xが設けられている。なお、この他の機能が割り当てられていても良い。

20

【1249】

図213(b)に示すように特図1表示器51では、LEDa、bを点灯させることではずれ図柄を構成し、変動表示中はこのはずれ図柄と全消灯を繰り返すようになっている。また、図213(c)に示すように特図2表示器52では、LEDiのみを点灯させることではずれ図柄を構成し、変動表示中はこのはずれ図柄と全消灯を繰り返すようになっている。このように、特図1変動表示ゲームのはずれ図柄と特図2変動表示ゲームのはずれ図柄は異なっている。

30

【1250】

また、このように構成された特図1表示器51及び特図2表示器52の変動表示中の表示態様としては上述した以外の表示態様でも良く、例えば、一又は複数のLEDの点滅や交互点灯、はずれ図柄と全点灯の繰り返し、一端のLEDから他端のLEDへ向かう方向に沿って光が流れるように順次隣接するLEDを点灯及び消灯するようにしても良い。また、図214に示すように特図1表示器51と特図2表示器52でLEDの個数を異なるようにしても良い。この場合に、何れの特図表示器でも一端のLEDから他端のLEDまで光が流れる時間を同じになるように制御するようにしても良い。すなわち、特図1表示器51よりもLEDの個数が多い特図2表示器52の方が、光が流れる速度を速くするようにしても良い。もちろん光が流れる速度を同じとしても良い。また、はずれ図柄や変動中の図柄を異ならせても良い。

40

【1251】

なお、特図1表示器51と特図2の表示器52でLEDの個数を異なるようにした場合、個数の多いほうの特図についてより多くの結果態様を設定可能となる。すなわち、本実施形態のように開放態様が異なることによる小当たりが複数パターンある場合、通常状態において不正と判定されない程度に右打ちを行って特図2始動入賞口37へ遊技球を入賞させ、所定の変動時間経過後に特図2表示器52のLEDを見て長開放に対応する結果態様であった場合に第1特別変動入賞装置38を狙うという不正行為が行われることがおおいに考えられる。これに対し、例えば特図2表示器52のLEDの個数を多くしておけば、小当たり結果態様をより多く設定しておくことができ、遊技者が容易に長開放の結果態様を

50

認識できなくなり、上述の不正行為を防止することができる。

【1252】

図215には、一括表示装置50の構成の別例を示した。この一括表示装置50はa～y, z1～z4のLEDを備えている。そして、一括表示装置50の前面を覆うようにシール又は板材からなる被覆部材95が前面に取り付けられている。この被覆部材95は、遊技中に使用する部分であるLED a～yの部分が透明となっており、一見してLEDが存在していることが解るようになっていいる。なお、一見してLEDが存在していることが解るようになっていれば良く、透明とする他に半透明としても良いし、くり抜かれていても良い。

【1253】

また、被覆部材95には、一見してLEDの存在が解るようにされた部分のうち必要な部分に隣接してLEDの機能を示す表示がなされており、例えば、ラウンド表示部60をなすLED u～xに隣接する位置には、それぞれが点灯した際に報知されるラウンド数が表示されている。

【1254】

遊技中に使用しないLED z1～z4については、被覆部材95で隠されており、一見してそこにLEDが存在することが解らないようにされている。このLED z1～z4については遊技機の機能として一切使用しないようにしても良い。ただし、使用しないLEDが存在することで不都合がある場合には、例えばRAM初期化を報知するLEDとして用い、被覆部材95のLED z1～z4を覆う部分については、LEDの消灯状態では一見してLEDが存在していることが解らないようにするとともに点灯状態は確認できるような半透明とする。

【1255】

このような一括表示装置50及び被覆部材95を用いることで、機種に応じて各LEDの機能及び被覆部材95の構成を設定することで、異なる機種であっても一括表示装置50を共通して使用することができる。

【1256】

図216には、一括表示装置50における特図1表示器51及び特図2表示器52の構成の別例を示した。図216(a)に示すように、特図1表示器51と特図2表示器52のLEDの配置が異なっている。

【1257】

このような構成とした場合に、結果態様や変動中の図柄について点灯させるLEDの番号を特図1表示器51と特図2表示器52とで共通としても、表示上は別形状の図柄とすることができる。例えば、図216(a)には、特図1表示器51と特図2表示器52の両方にはずれの図柄が表示されている状態を示している。このはずれ図柄では何れの特図表示器でもLED 2及び5を点灯させるとしているが、LEDの配置が異なるため表示上は別形状の図柄となっている。これにより特図1表示器51と特図2表示器52とで共通の図柄データを用いても表示上は別形状の図柄とすることができ、共通のデータを用いて多彩な図柄を表現することができる。

【1258】

図216(b)には特図1表示器51における変動中の表示を示した。変動中の表示では、全消灯と所定のLEDの点灯を繰り返すようになっていいる。ここで、リーチ発生前(前半変動中)では、全消灯とLED 6及び7の点灯を繰り返すようにし、Nリーチ中は全消灯とLED 2及び5の点灯を繰り返す。また、SP1リーチ中は全消灯とLED 1及び3の点灯を繰り返す、SP2リーチ中は全消灯とLED 4及び8の点灯を繰り返す。このように変動パターンによって点灯箇所を異ならせることで、多彩な演出を行うことができる。

【1259】

なお、例えばSP1リーチとなる場合に、リーチ発生前から全消灯とLED 1及び3の点灯を繰り返す表示態様とし、特図表示器においてリーチの発生を予告するようにしても

10

20

30

40

50

良い。また、変動中の点灯態様として大当りの発生を示唆又は確定的に報知する点灯態様を備え、特図表示器において大当りの発生を示唆又は報知するようにしても良い。

【1260】

図217には、一括表示装置50における特図1表示器51及び特図2表示器52の構成の別例を示した。図217(a)に示すように、特図1表示器51を円環状に配されたLEDで構成し、変動表示中は光が周回するように表示する。そして、結果態様の表示は、一又は複数のLEDを点灯することで行う。もちろん特図2表示器52についても同様の構成とする。また、特図表示器が何らかの意匠を形成するようにしても良く、例えば図217(b)に示す例ではきのこの形状を形成している。

【1261】

〔第6変形例〕

次に、上述した第2実施形態の遊技機の第6変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第2実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、遊技の内容が異なる。

【1262】

図218に示すように、本変形例では、低確不利モードM1、高確不利モードM2、高確有利モードM3及び低確有利モードM4の4つの遊技状態があり、特別結果の導出等に基づきこれらの遊技状態を遷移するようになっている。ここで、各遊技状態の名称における低確とは低確率状態を意味し、高確とは高確率状態を意味する。また、不利とは特図2変動表示ゲームで変動時間が非常に長い長変動(約10分)が設定されるために、小当りの発生確率が低く遊技者にとって不利な特図1変動表示ゲームを主体として遊技を進める状態であることを意味する。また、有利とは特図2変動表示ゲームで長変動が設定されず、小当りの発生確率が高く遊技者にとって有利な特図2変動表示ゲームを主体として遊技を進める状態であることを意味する。

【1263】

低確不利モードM1は通常遊技状態に相当する遊技状態であり、高確有利モードM3は特定遊技状態に相当する遊技状態である。また、高確不利モードM2はいわゆる潜伏状態であり、遊技者が低確不利モードM1であるか高確不利モードM2であるかを明確に判別できない演出状態とする。この演出状態は低確不利モードM1において2R通常や小当りに当選した場合にも設定される。低確有利モードM4は、従来の遊技機における時短状態に類似するものである。この遊技状態では特図2変動表示ゲームを主体として遊技を進行するため、小当りの高頻度の発生により持球を減らすことなく次回の大当りを待つことができる。

【1264】

また、特図1及び特図2における当り種類はそれぞれ図218に示す通りである。このうち、確変大当りとは特別遊技状態の終了後に50回の特図変動表示ゲームを実行するまで高確率状態となる大当りであり、通常大当りとは特別遊技状態の終了後に低確率状態となる大当りである。

【1265】

なお、小当りで得られる賞球数や変動時間を調整して低確有利モードM4では持球が増加する傾向にあるようにしても良い。この低確有利モードM4は次回の大当りまで継続するので長い期間継続し、この間に徐々に持球が増加するという遊技態様とすることができる。特別遊技状態で大量の賞球を短時間に得るのとは異なる遊技とすることができる。さらに、右打ちでは第1始動入賞口36と第2始動入賞口37の両方への入賞が可能である構成とし、低確有利モードM4で通常大当りとなる特図1変動表示ゲームが開始された場合には、特図2変動表示ゲームで特別結果を発生させて特図1変動表示ゲームの通常大当りを阻止し、低確有利モードM4を維持するように促す報知を行うようにしても良い。

【1266】

このように複数の遊技状態を有する遊技機においては、遊技状態に応じた演出の設定が

10

20

30

40

50

演出制御装置 300 でなされる。しかし、何らかの原因により演出制御装置 300 が再起動した場合、バックアップ機能を備えない演出制御装置 300 は遊技状態の情報を喪失してしまうため、適切な演出を行うことができなくなってしまう。このような事態による不都合を最小限に抑えるため、遊技制御装置 100 は所定のタイミングで遊技状態に関する情報を演出制御装置 300 に送信するようにしている。

【1267】

遊技制御装置 100 は、遊技状態の情報を含む図 219 (a) に示す確率情報コマンドを、遊技状態が切り替わる際、特別遊技状態の開始時及び特図変動表示ゲームの開始時に演出制御装置 300 に送信する。図 219 (b) に示すように、遊技状態が低確不利である場合の特図変動表示ゲームの開始時 (t171) には、低確不利であることを示す確率情報コマンドである A801h のコマンドを演出制御装置 300 に送信する。また、低確不利である場合に発生した特別遊技状態の開始時 (t172) には、低確不利であることを示す確率情報コマンドである A801h のコマンドを演出制御装置 300 に送信する。

10

【1268】

ここでは結果が確変大当りであったため、特別遊技状態の終了により遊技状態は高確有利に移行する。これに伴い、高確有利であることを示す確率情報コマンドである A802h のコマンドを演出制御装置 300 に送信する (t173)。演出制御装置 300 ではこのコマンドの受信に基づき、高確有利の演出を行うようにする。

【1269】

そして、遊技状態が高確有利である場合の特図変動表示ゲームの開始時 (t174、t175) には、高確有利であることを示す確率情報コマンドである A802h のコマンドを演出制御装置 300 に送信する。この後に、何らかの原因により演出制御装置 300 の電源が遮断され (t176)、表示装置 41 での表示が行われない状態 (黒表示) となる。この間にも遊技制御装置 100 では遊技が進行しているが、表示装置 41 での飾り特図変動表示ゲーム等は行われない。

20

【1270】

その後、演出制御装置 300 の電源が復旧すると演出制御装置 300 が起動する (t177)。演出制御装置 300 は、遊技制御装置 100 から何らかのコマンドを受信するまでの間は表示装置 41 に復旧画像を表示する (t177~t178)。そして、遊技制御装置 100 から特図変動表示ゲームの開始に伴い高確有利であることを示す確率情報コマンドである A802h のコマンドを受信すると、高確有利の演出で飾り特図変動表示ゲームを開始する (t178)。このようにすることで、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つことなく遊技状態に応じた演出に復帰できるようになる。

30

【1271】

また、遊技制御装置 100 は、遊技状態の情報を含む図 220 (a) に示す客待ちコマンドを、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの何れも実行しない状態となった場合である客待ち設定時に演出制御装置 300 に送信する。図 220 (b) に示すように、ここでは何らかの原因により演出制御装置 300 の電源が遮断され (t181)、その後、演出制御装置 300 の電源が復旧して演出制御装置 300 が起動している (t182)。

40

【1272】

演出制御装置 300 の復旧後に特図変動表示ゲームが開始されれば、上述したように遊技状態の情報を含む確率情報コマンドが送信されるため、遊技状態に応じた演出に復帰できるが、ここでは特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの何れも実行されない状態となって客待ち設定がなされている (t184)。

【1273】

遊技制御装置 100 は、客待ち設定の際に高確有利であることを示す客待ちコマンドである 8002h のコマンドを送信し、演出制御装置 300 では、この客待ちコマンドの情報に基づき高確有利の演出を設定して客待ち状態となる。このようにすることで、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つことなく遊技状態に応じた演出

50

に復帰できるようになる。

【1274】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、上述の各実施形態及び変形例の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【1275】

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

【符号の説明】

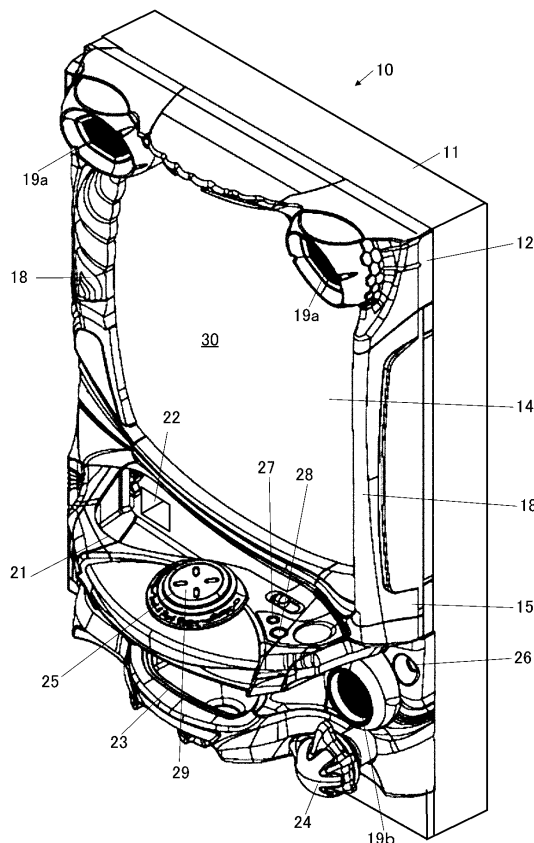
【1276】

- 10 遊技機
- 36 始動入賞口（始動領域、第1始動領域）
- 37 普通変動入賞装置（始動領域、第2始動領域）
- 41 表示装置（変動表示装置）
- 100 遊技制御装置（始動記憶手段、事前判定手段、第1始動記憶手段、第2始動記憶手段、優先制御手段）
- 300 演出制御装置（発生時期報知手段、変更手段、停止手段）

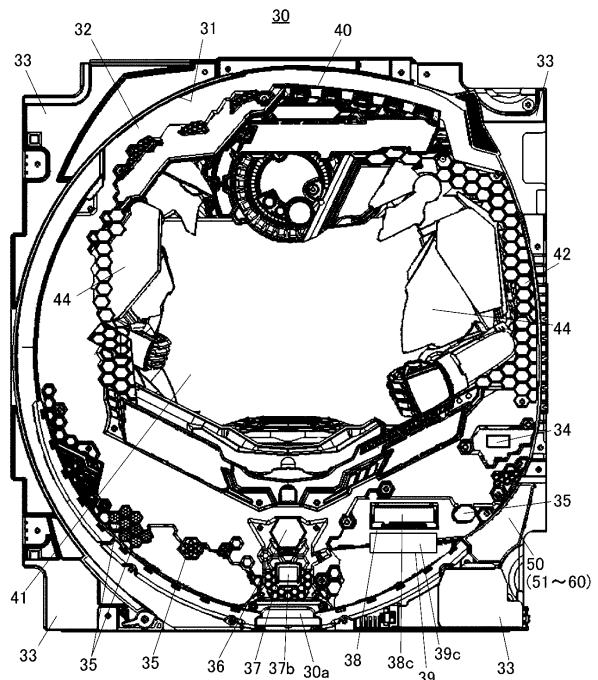
10

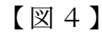
20

【図1】

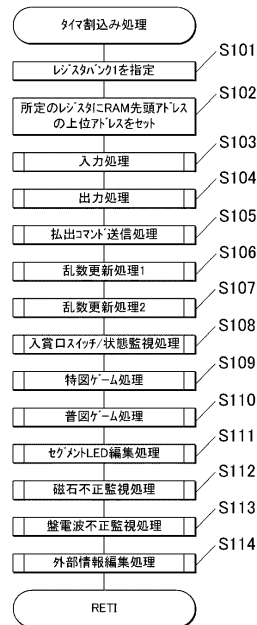


【図2】

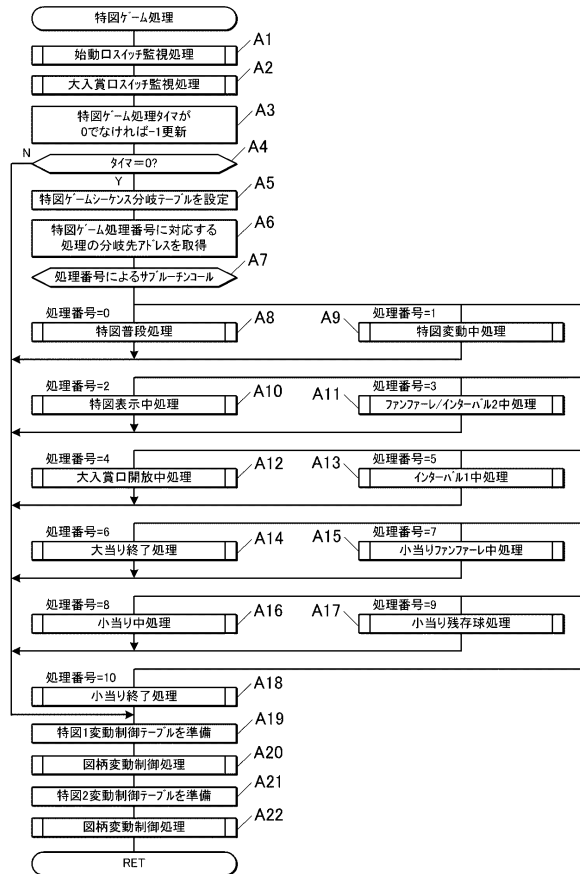




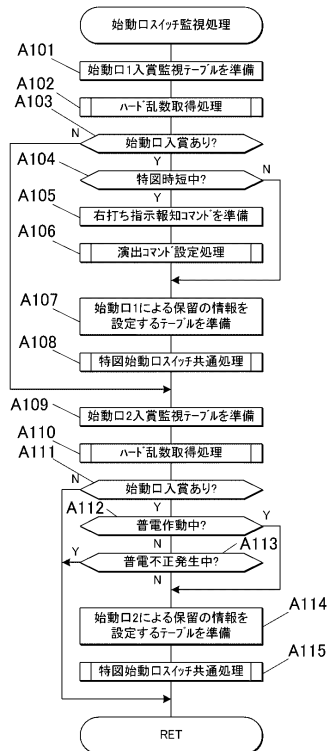
【図 7】



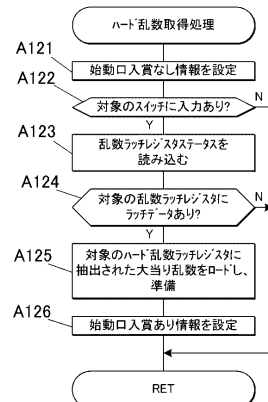
【図 8】



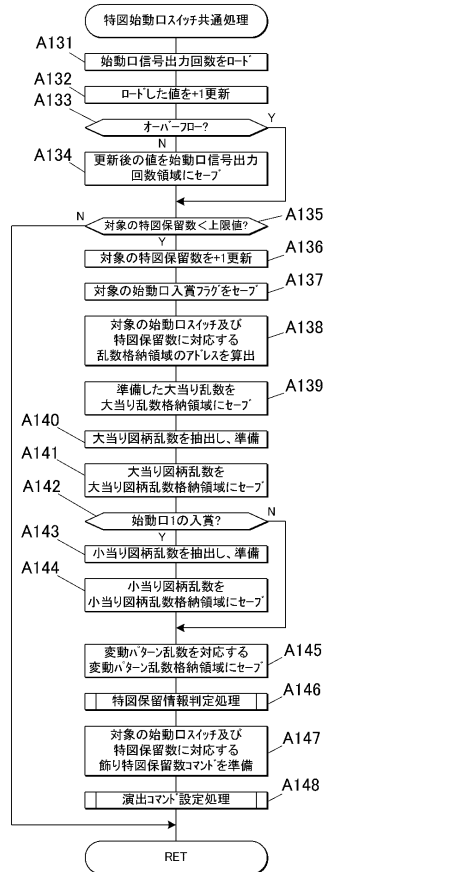
【図 9】



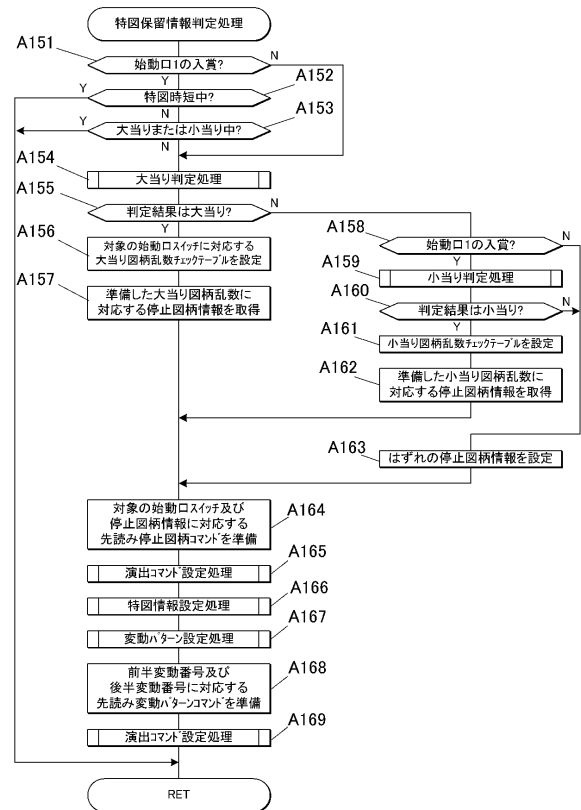
【図 10】



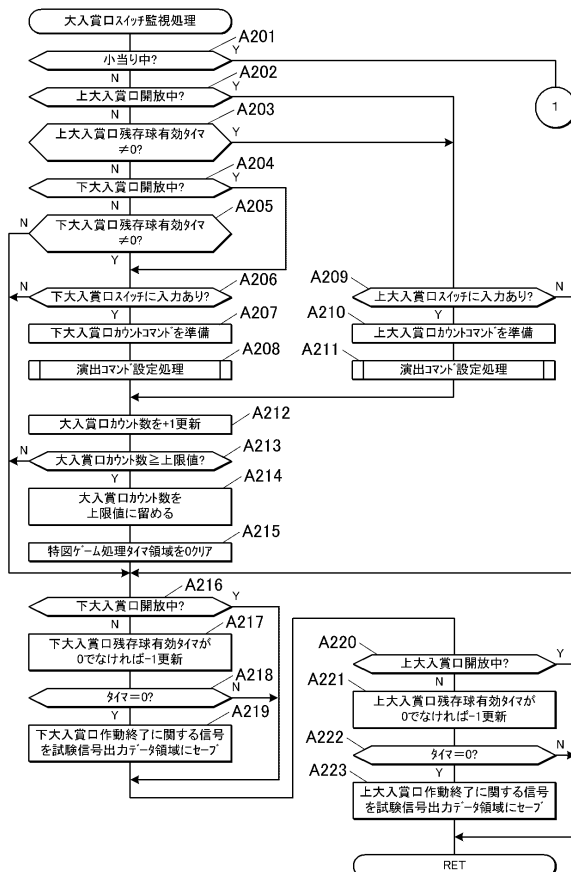
【図 1 1】



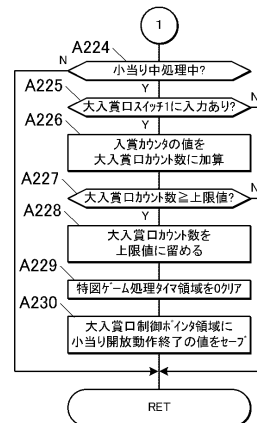
【図 1 2】



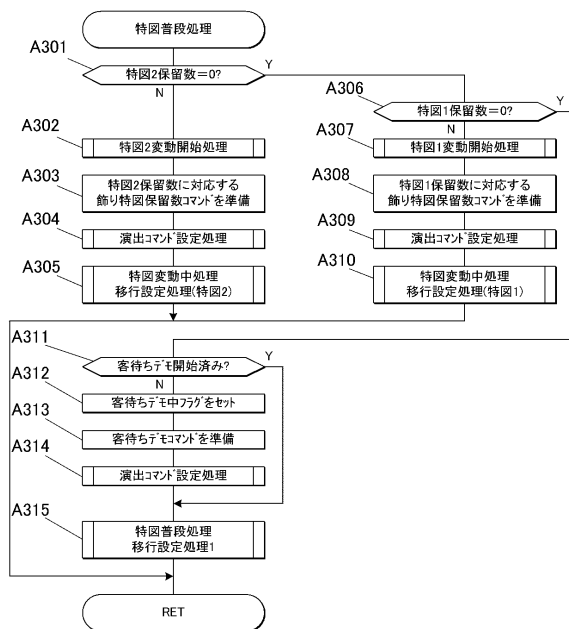
【図 1 3】



【図 1 4】



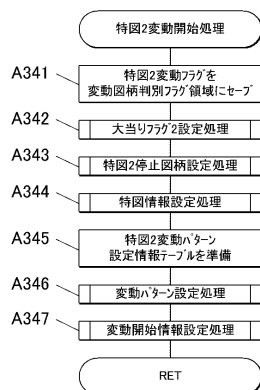
【図 15】



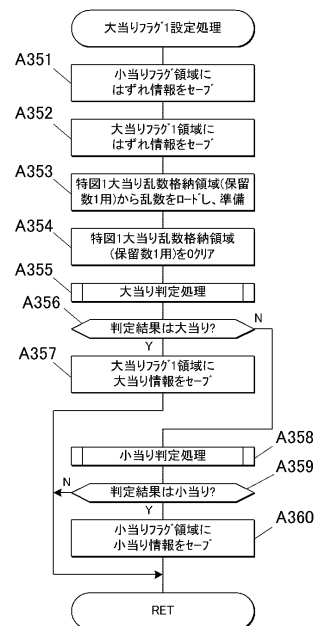
【図 16】



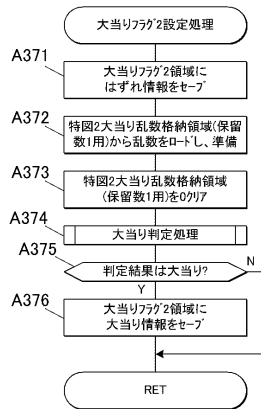
【図 17】



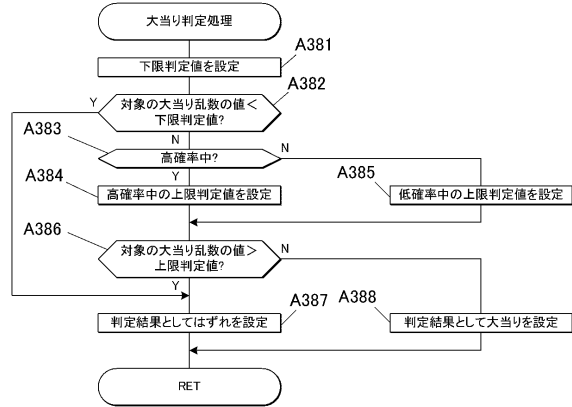
【図 18】



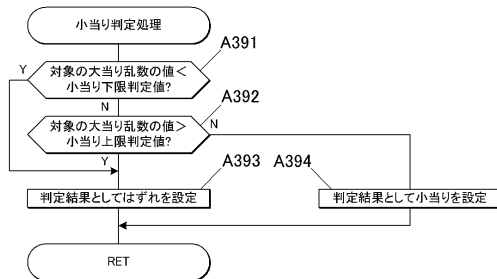
【図 19】



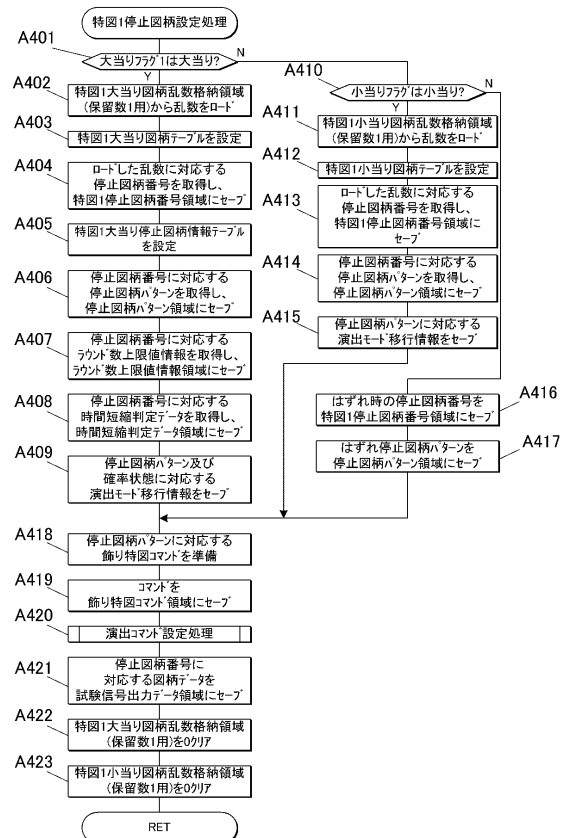
【図 20】



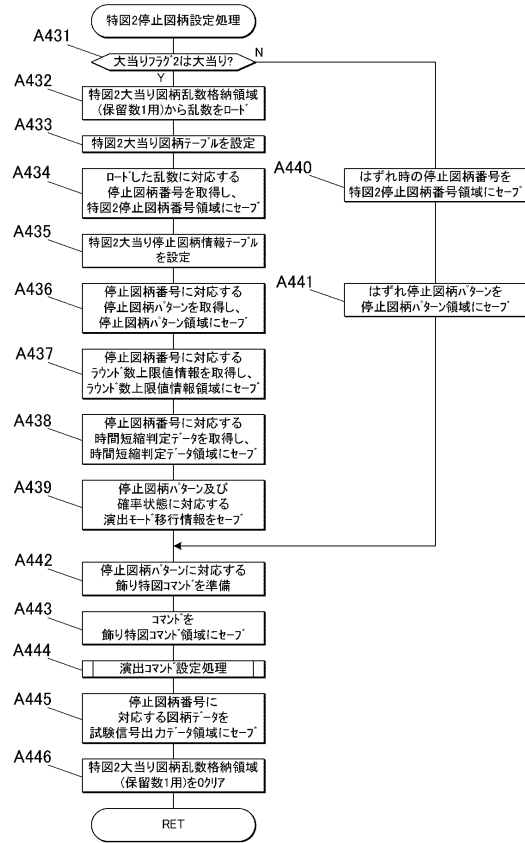
【図 21】



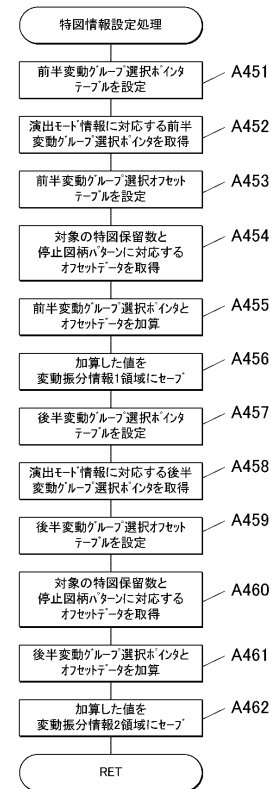
【図 22】



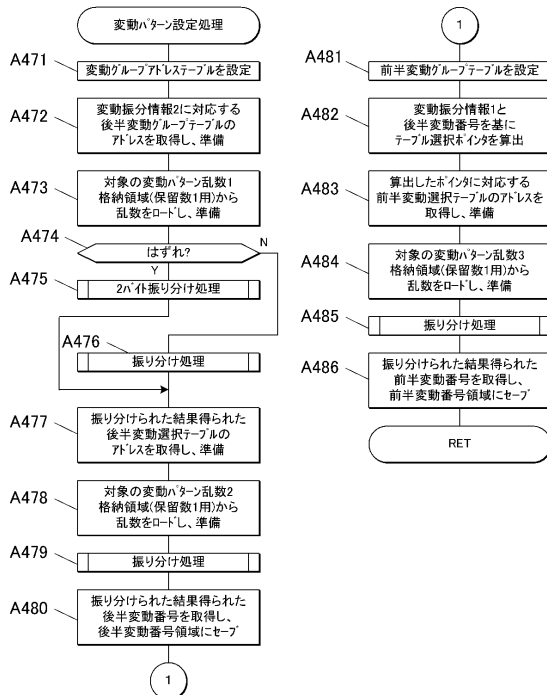
【図 2 3】



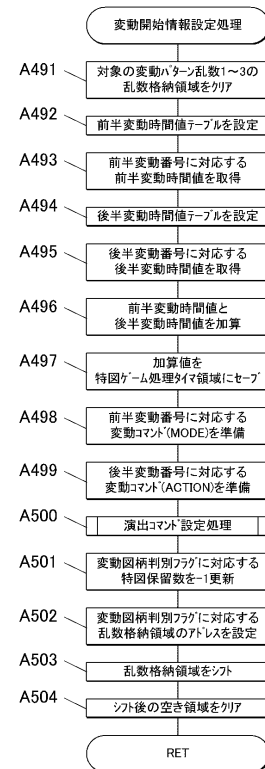
【図 2 4】



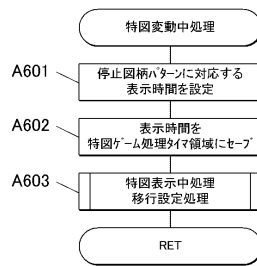
【図 2 5】



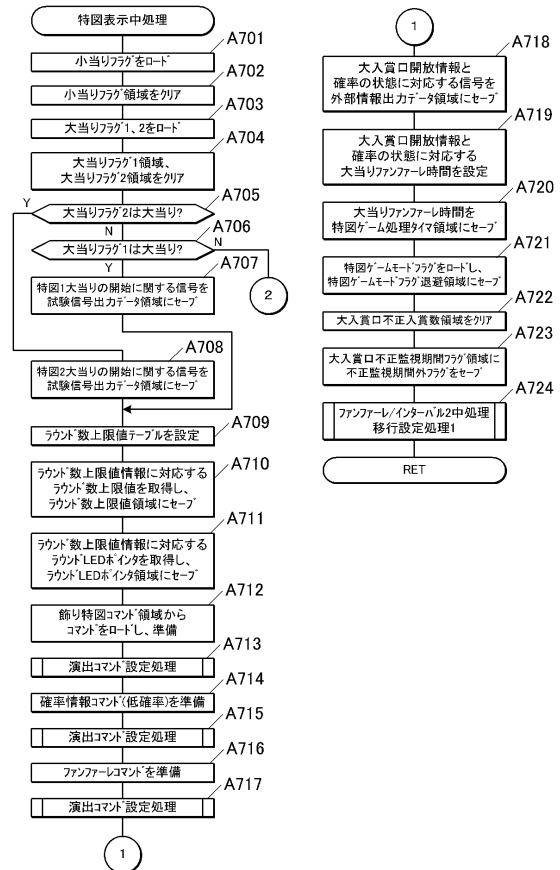
【図 2 6】



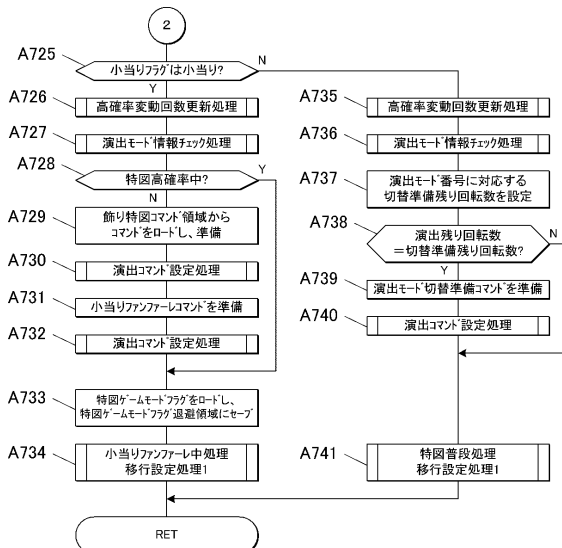
【図 27】



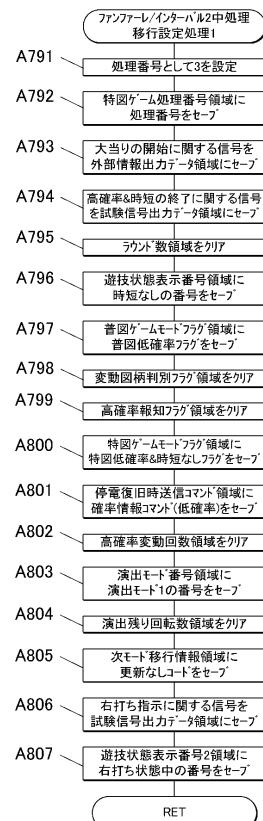
【図 28】



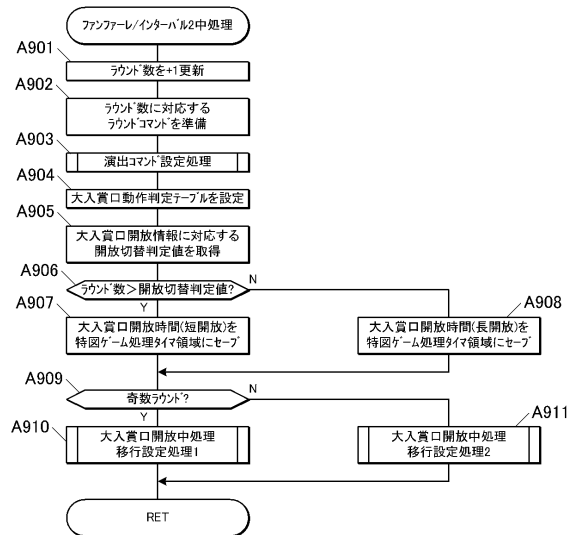
【図 29】



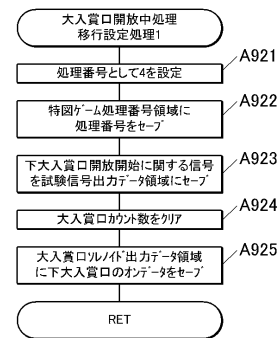
【図 30】



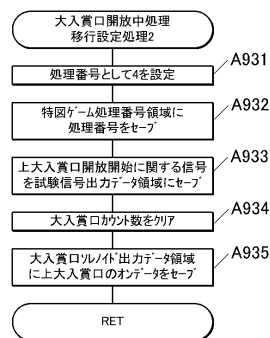
【図 3 1】



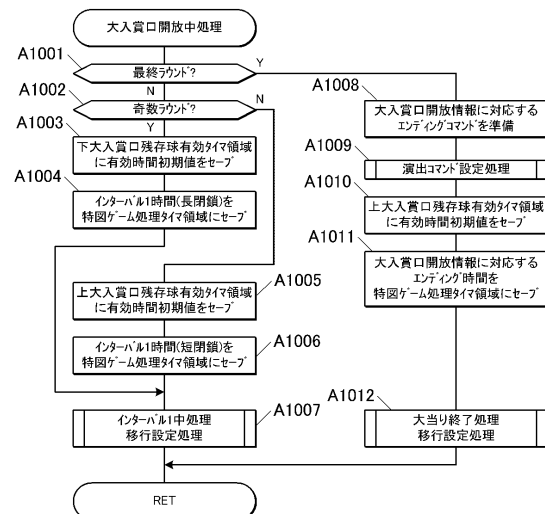
【図 3 2】



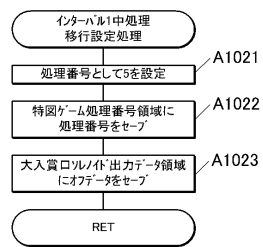
【図 3 3】



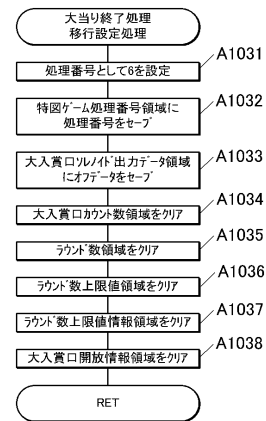
【図 3 4】



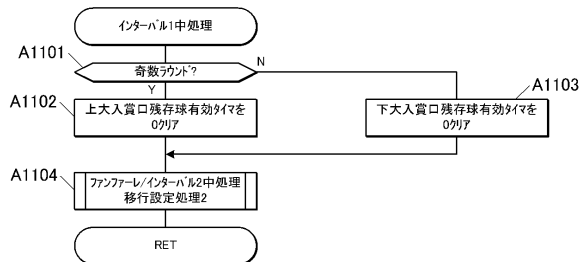
【図 3 5】



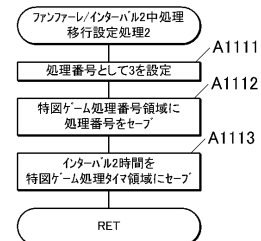
【図 3 6】



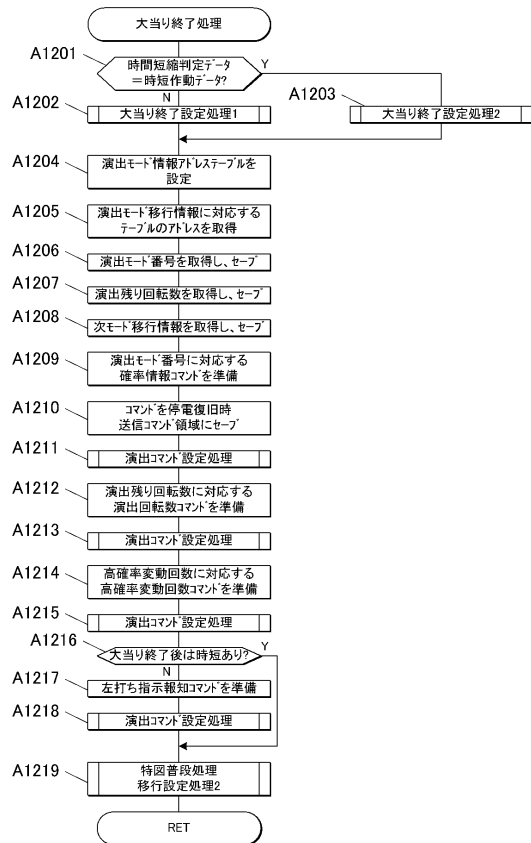
【図 3 7】



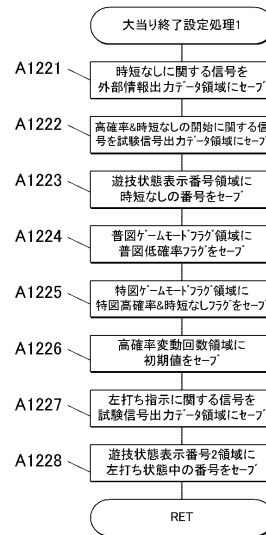
【図 3 8】



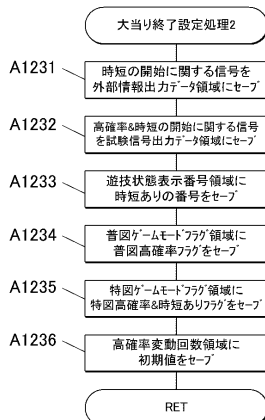
【図 39】



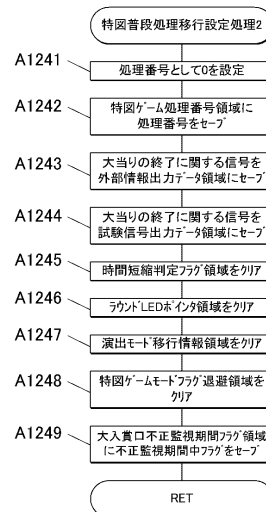
【図 40】



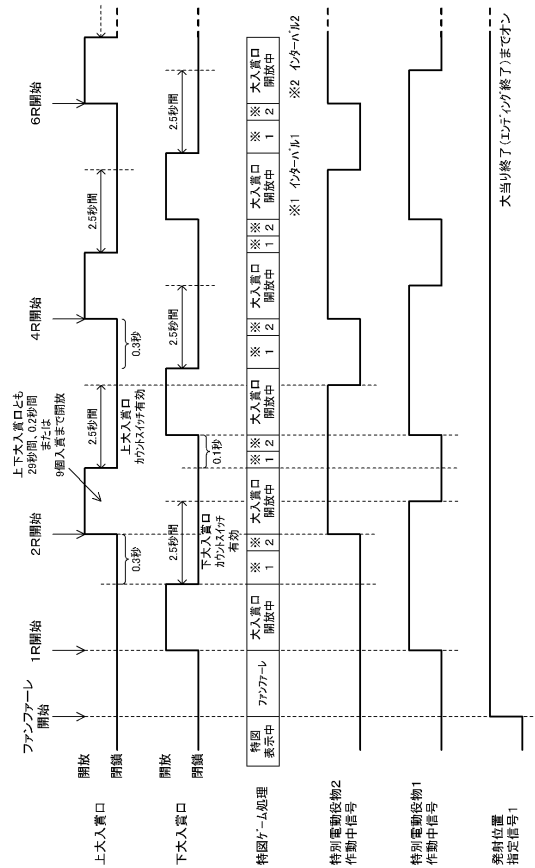
【図 41】



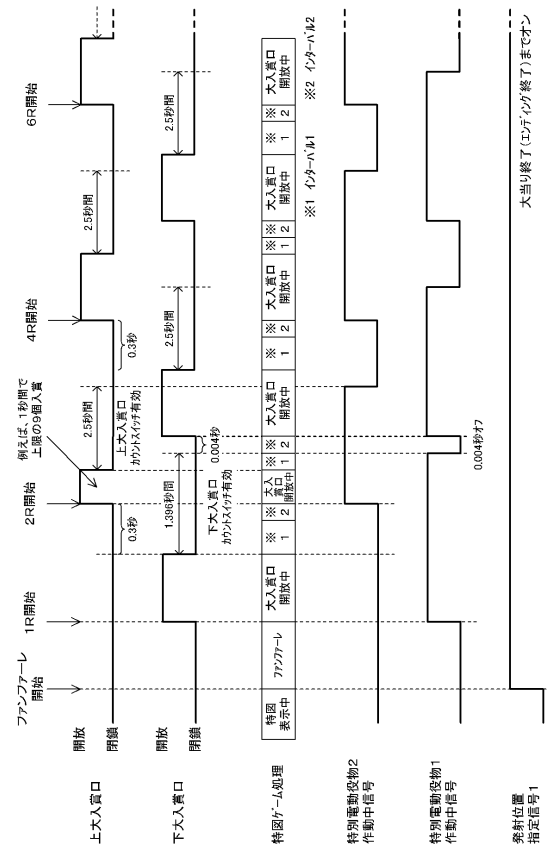
【図 42】



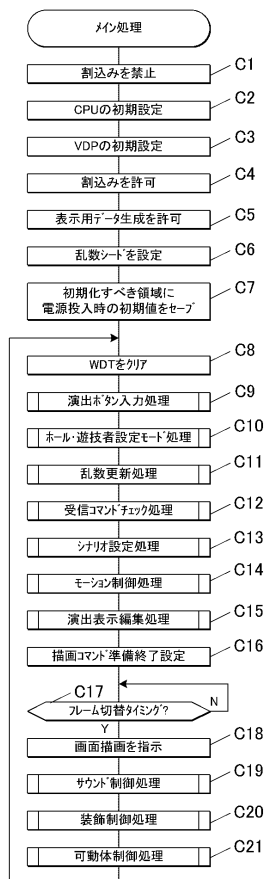
【図 4 3】



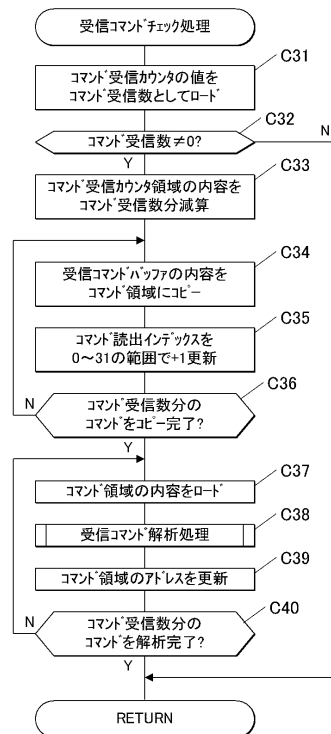
【図 4 4】



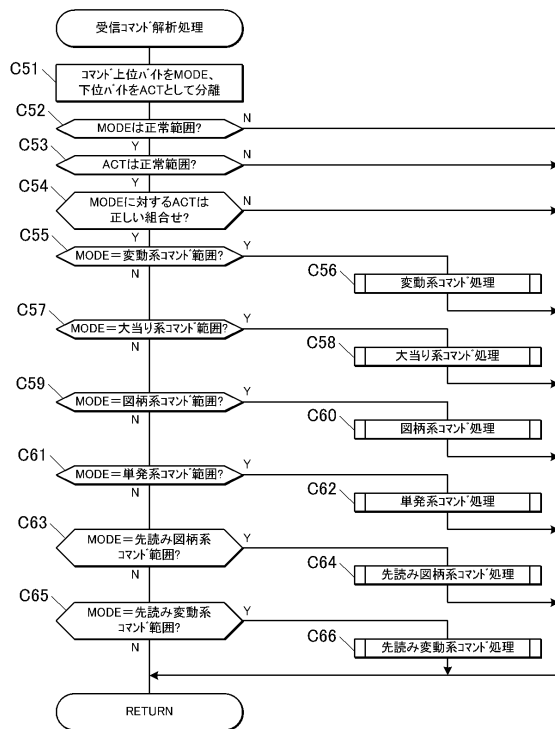
【図 4 5】



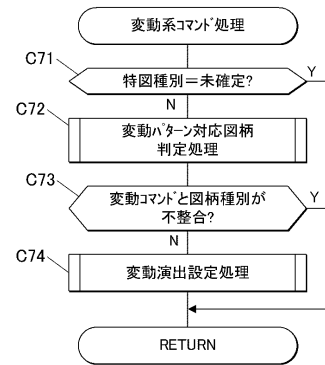
【図 4 6】



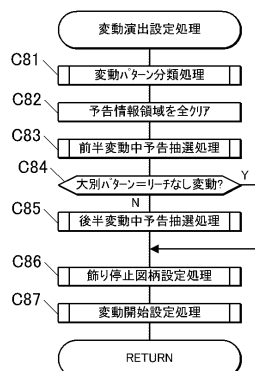
【図 47】



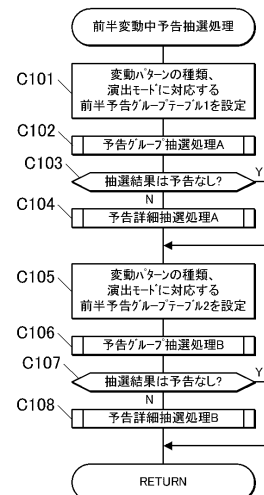
【図 48】



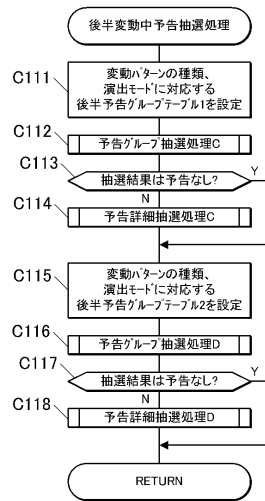
【図 49】



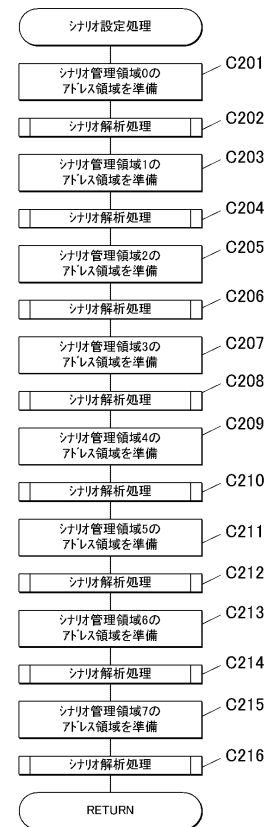
【図 50】



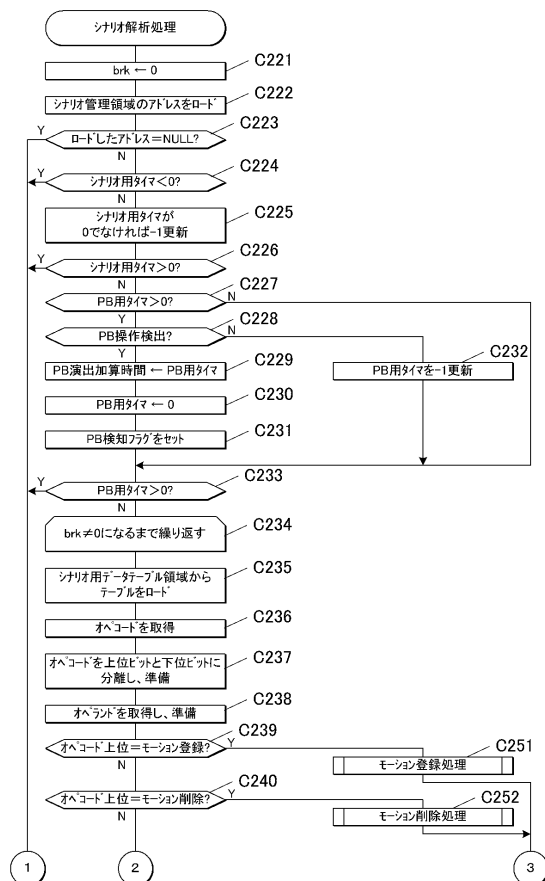
【図 5 1】



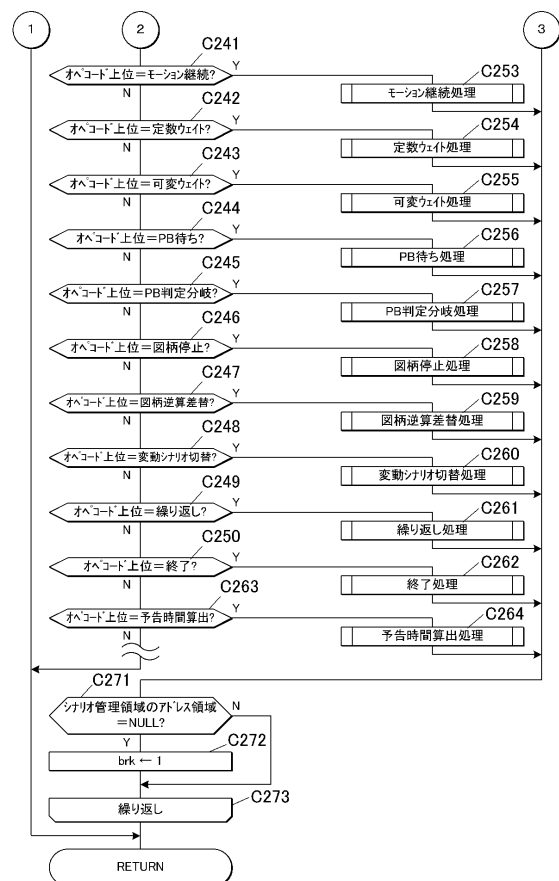
【図 5 2】



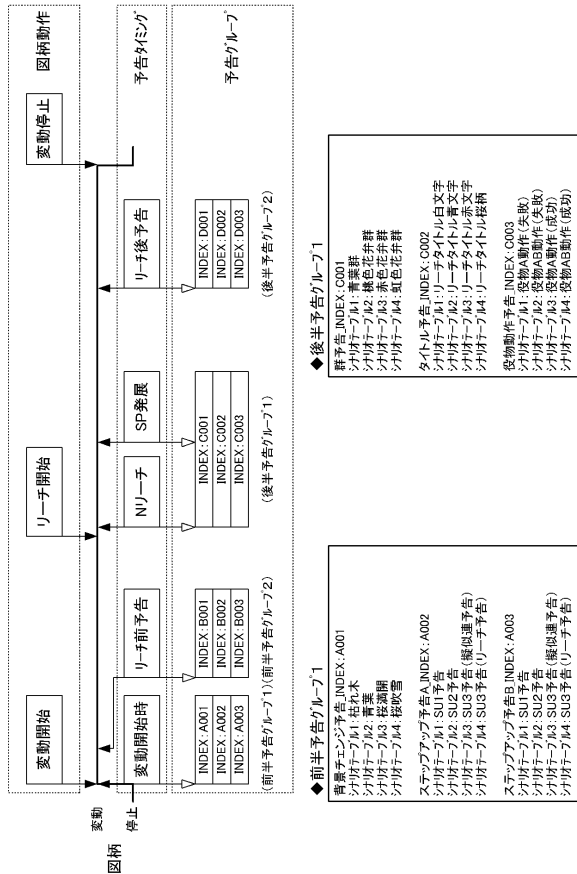
【図 5 3】



【図 5 4】



【图 5 5】



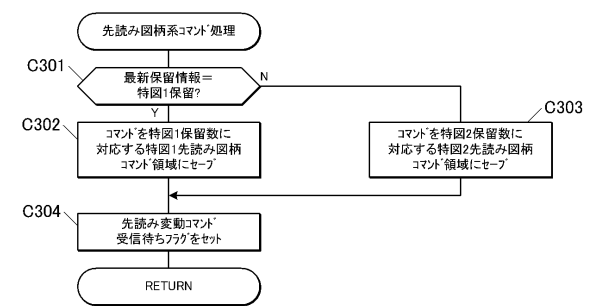
【図 5 7】

[シリアル化-32] (リサーチ予告領域選択)		
	オPCODE	オペランド
[A]	モーション4登録コード	モーションインデックス№. (1)
	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
	モーション5登録コード	モーションインデックス№. (21)
[B]	モーション6登録コード	モーションインデックス№. (31)
	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
	モーション5削除コード	NULL
[C]	モーション6削除コード	NULL
	モーション5登録コード	モーションインデックス№. (22)
	モーション6登録コード	モーションインデックス№. (32)
	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
	モーション6削除コード	NULL
	モーション6登録コード	モーションインデックス№. (33)
[D]	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
	モーション4削除コード	NULL
	モーション5削除コード	NULL
	モーション6削除コード	NULL
	モーション6登録コード	モーションインデックス№. (34)
	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
[E]	モーション6削除コード	NULL
	モーション7登録コード	モーションインデックス№. (35)
	定数ウェイトコード	ウェイト時間値 (6)
	モーション7削除コード	NULL
	終了コード	NULL

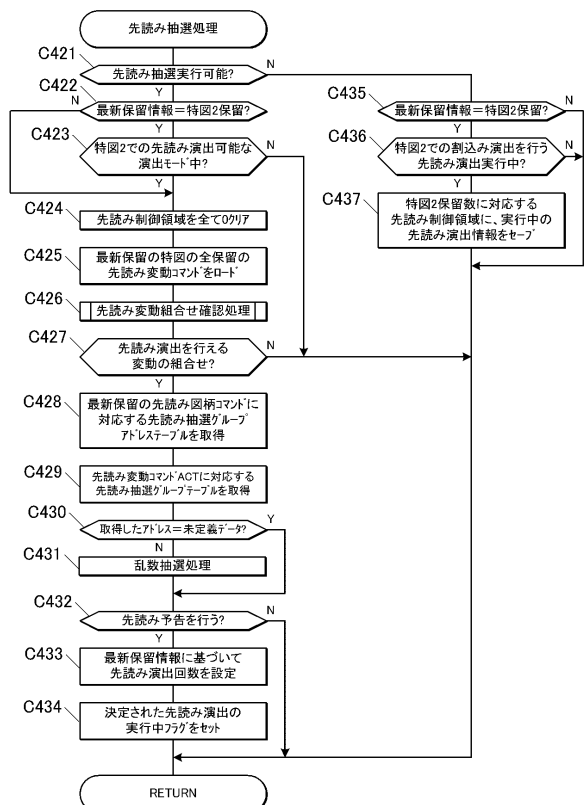
【ステップアップ予告B時に使用するシナリオテーブル例】

[シリアルキー-31] (擬似連領域選択)			
	オペランド	オペランド	
[A]	モーション4登録コード	モーションインデックスNo. (5)	//0: SU1モーション登録
	モーション5登録コード	モーションインデックスNo. (26)	//1: SU1擬似連領域モーション登録
	モーション6登録コード	モーションインデックスNo. (36)	//2: SU1リ予告領域モーション登録
	定数ウイトコード	ウイト時間値 (6)	//3: ウイト67ルー
	モーション4削除コード	NULL	//4: SU1モーション削除
	モーション5削除コード	NULL	//5: SU1擬似連領域モーション削除
[B]	モーション6削除コード	NULL	//6: SU1リ予告領域モーション削除
	モーション4登録コード	モーションインデックスNo. (6)	//7: SU2モーション登録
	モーション5登録コード	モーションインデックスNo. (27)	//8: SU2擬似連領域モーション登録
	モーション6登録コード	モーションインデックスNo. (37)	//9: SU2リ予告領域モーション登録
	定数ウイトコード	ウイト時間値 (6)	//10: ウイト67ルー
	モーション4削除コード	NULL	//11: SU2モーション削除
[C]	モーション5削除コード	NULL	//12: SU2擬似連領域モーション削除
	モーション6削除コード	NULL	//13: SU2リ予告領域モーション削除
	モーション4登録コード	モーションインデックスNo. (7)	//14: SU3モーション登録
	モーション5登録コード	モーションインデックスNo. (28)	//15: SU3擬似連領域モーション登録
	モーション6登録コード	モーションインデックスNo. (38)	//16: SU3リ予告領域モーション登録
	定数ウイトコード	ウイト時間値 (6)	//17: ウイト67ルー
[D]	モーション5削除コード	NULL	//18: SU3擬似連領域モーション削除
	モーション6登録コード	モーションインデックスNo. (23)	//19: 擬似連領域選択モーション登録
	定数ウイトコード	ウイト時間値 (6)	//20: ウイト67ルー
	モーション4削除コード	NULL	//21: SU3モーション削除
	モーション6削除コード	NULL	//22: SU3リ予告領域モーション削除
	モーション5削除コード	NULL	//23: 擬似連領域選択モーション削除
[D]	モーション5登録コード	モーションインデックスNo. (24)	//24: 擬似連領域確定モーション登録
	定数ウイトコード	ウイト時間値 (6)	//25: ウイト67ルー
	モーション6削除コード	NULL	//26: 擬似連領域確定モーション削除
	終了コード	NULL	//27: 終了

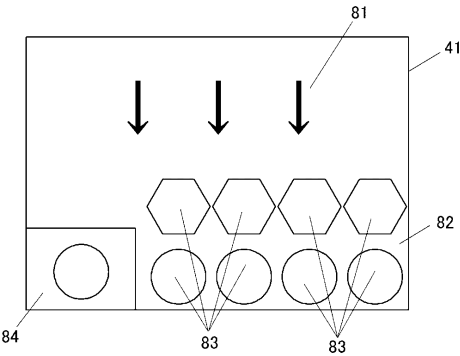
【図 6 4】



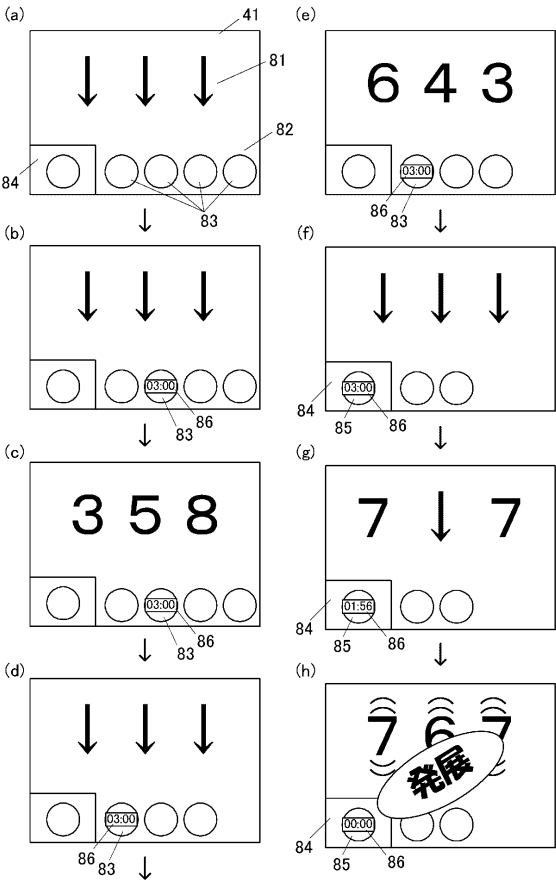
【图 6 6】



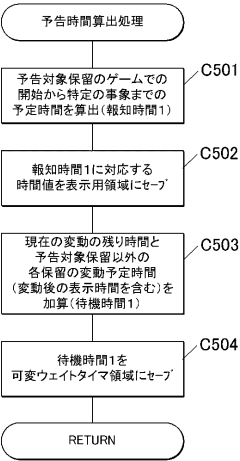
【図 6 7】



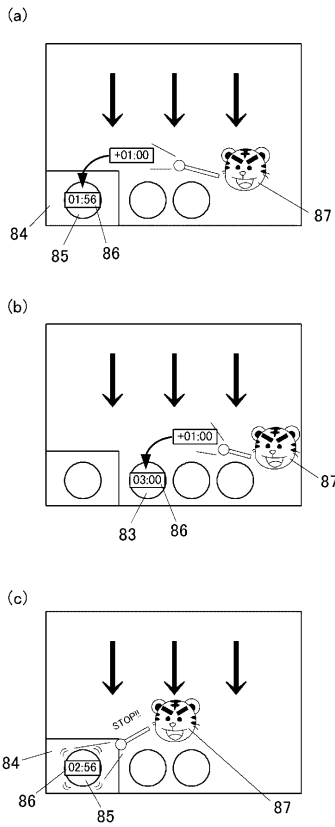
【図 6 8】



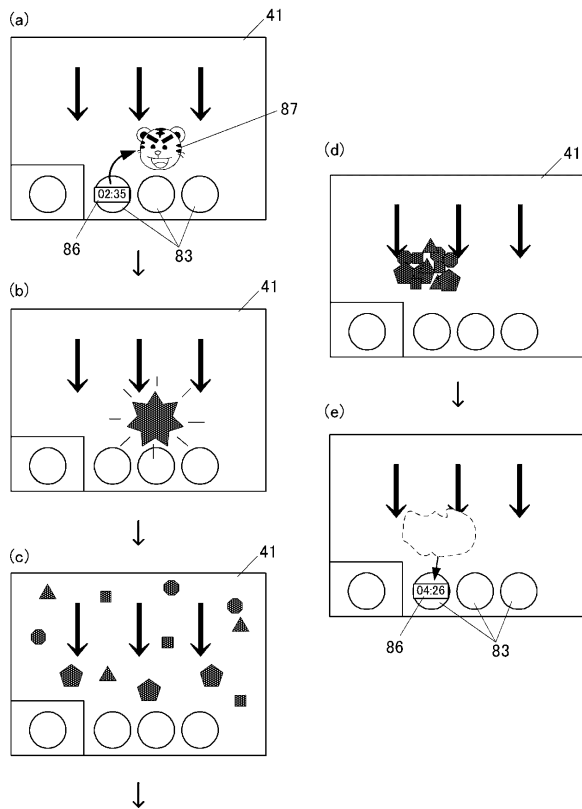
【図 6 9】



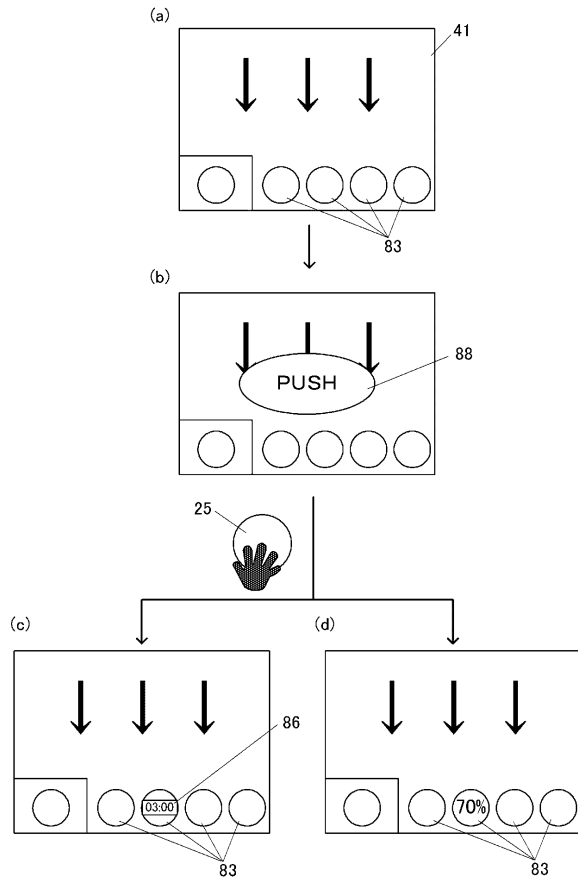
【図 7 0】



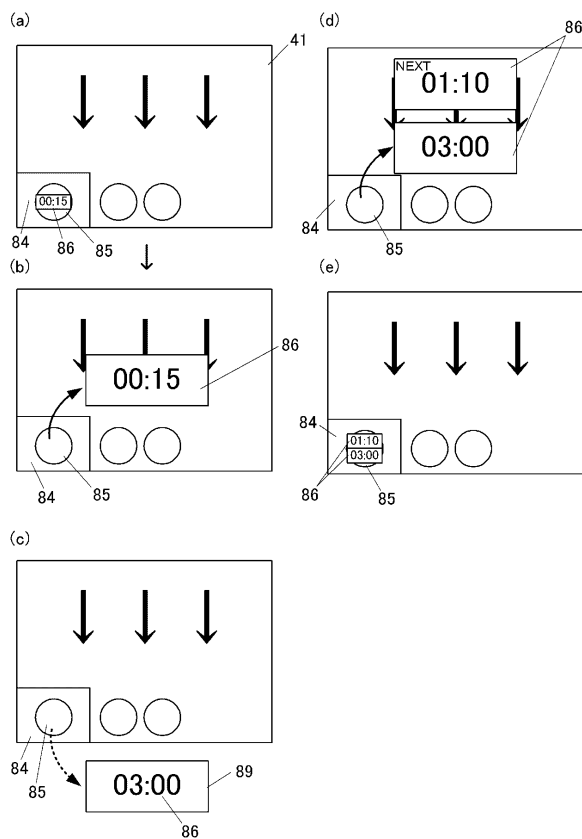
【図 7 1】



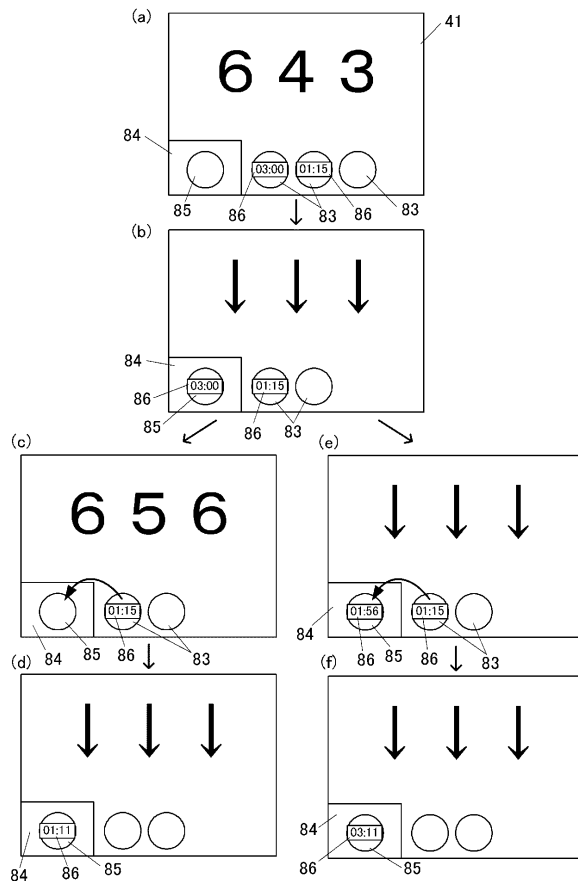
【図 7 2】



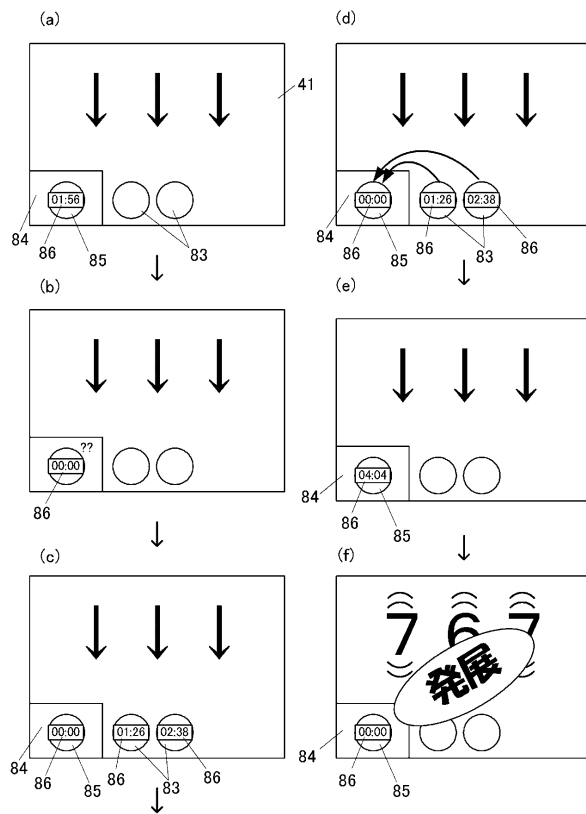
【図 7 3】



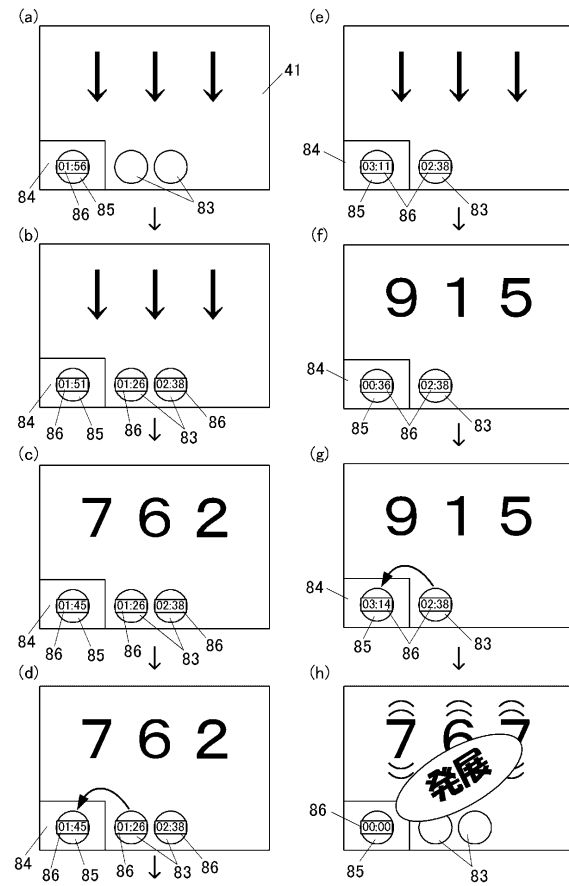
【図 7 4】



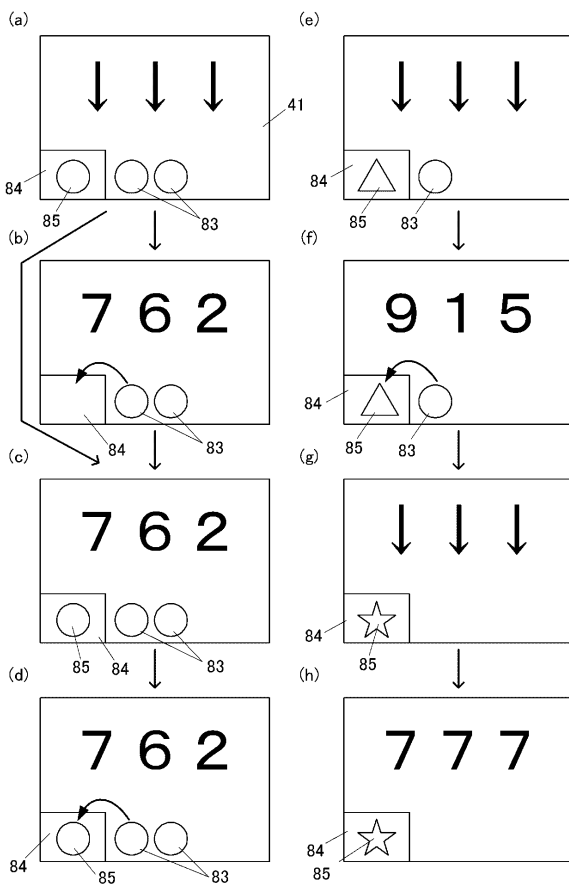
【図 75】



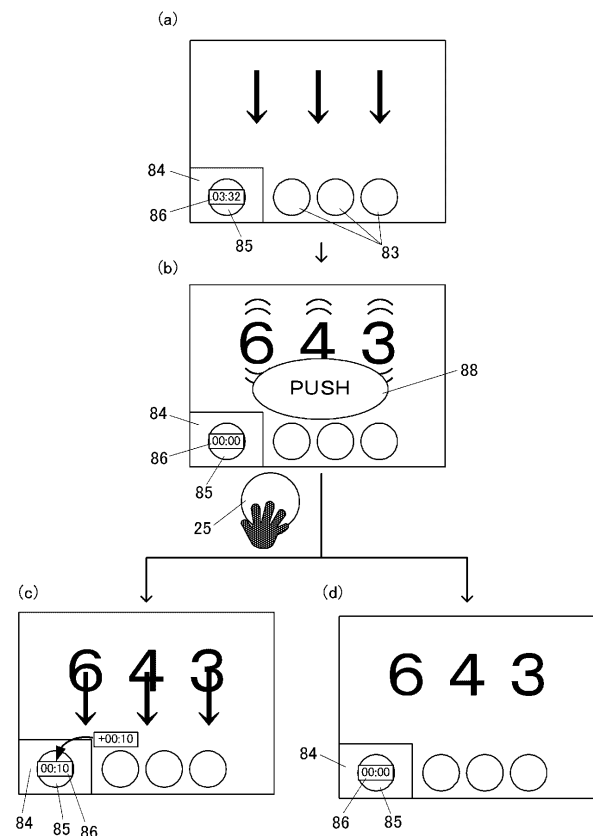
【図 76】



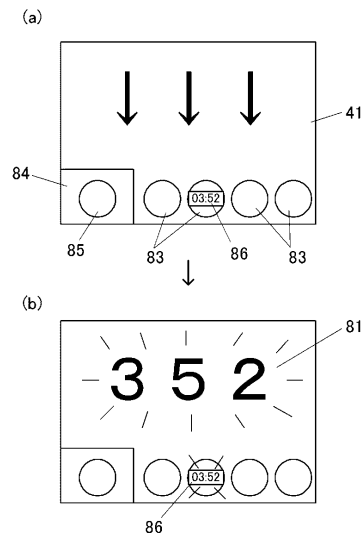
【図 77】



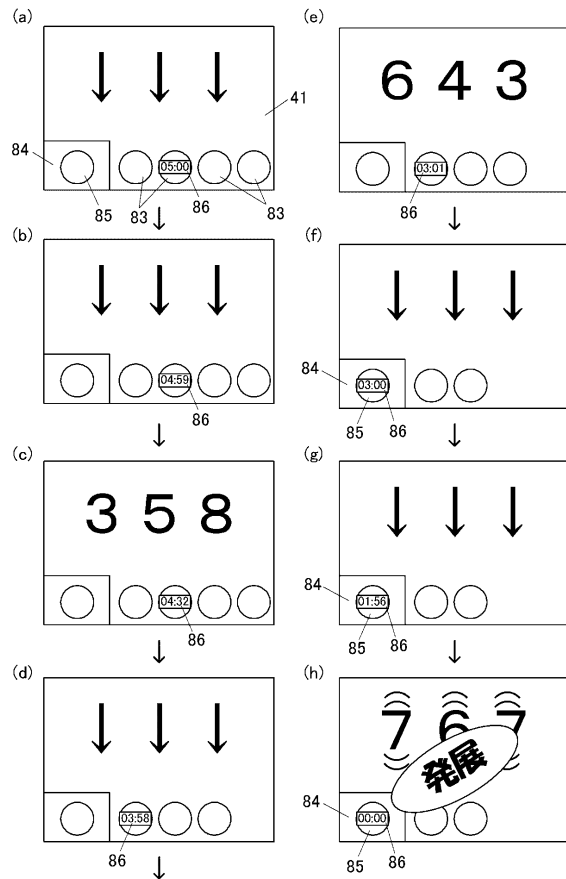
【図 78】



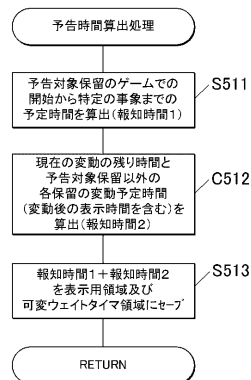
【図 79】



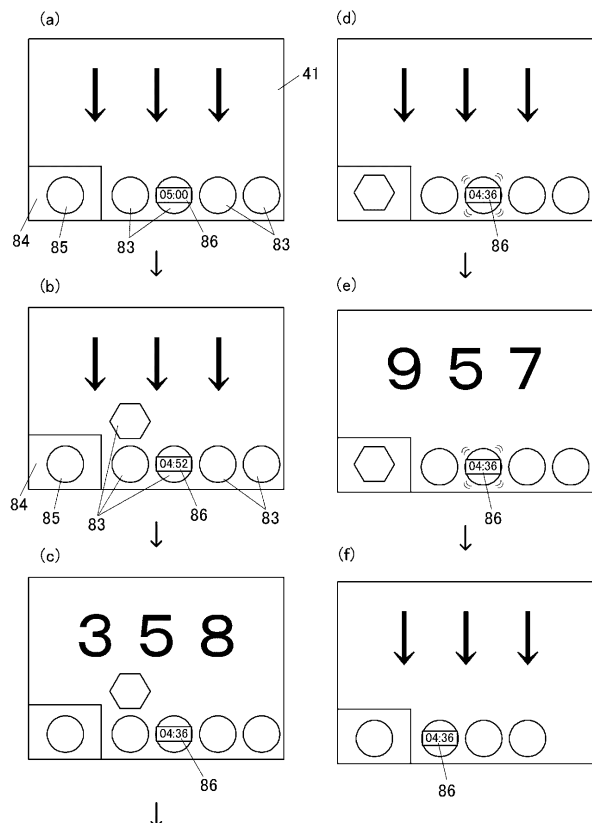
【図 80】



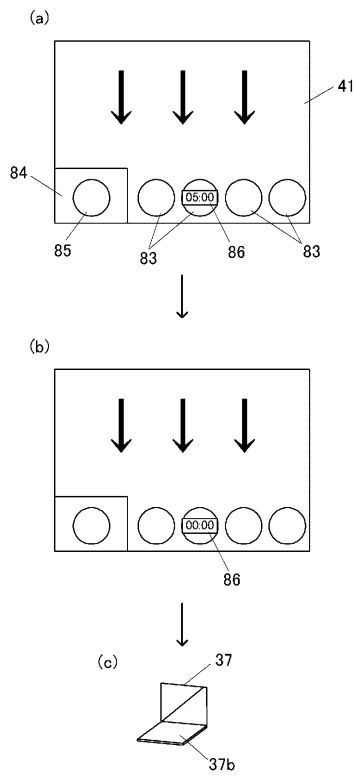
【図 81】



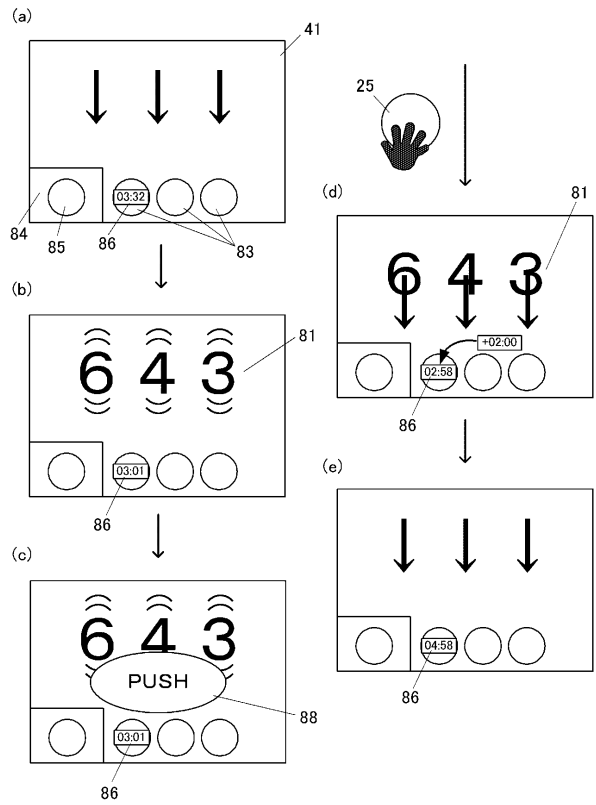
【図 82】



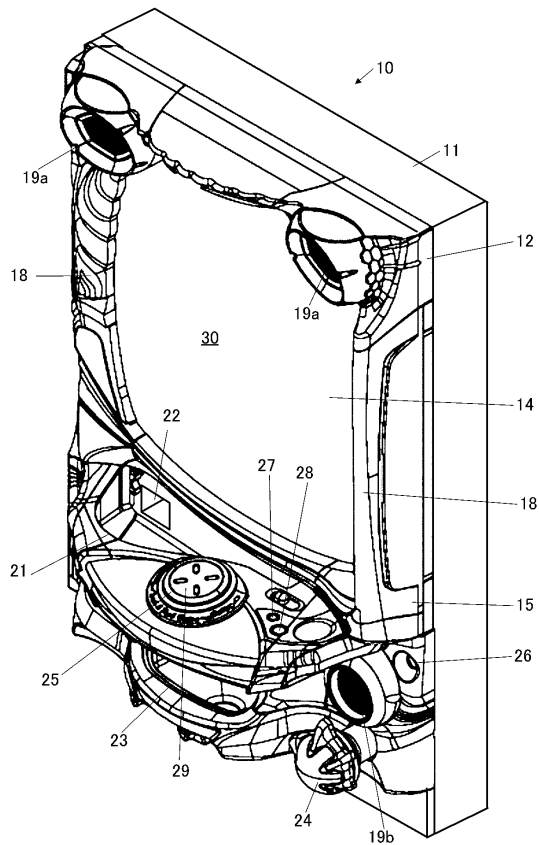
【図 8 3】



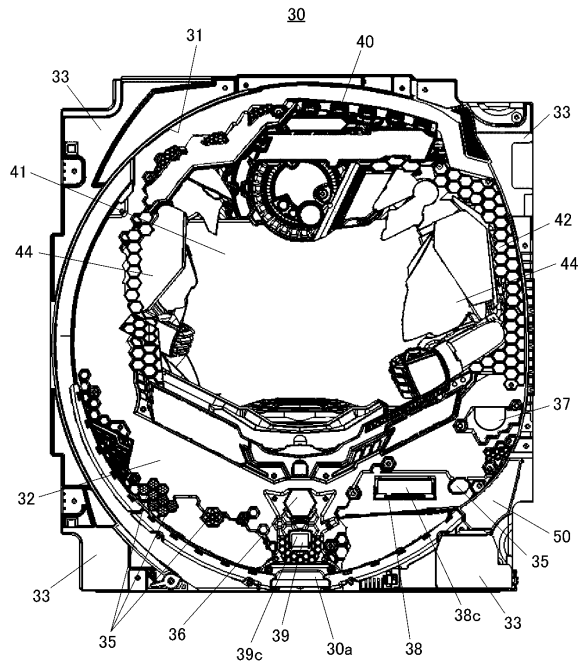
【図 8 4】



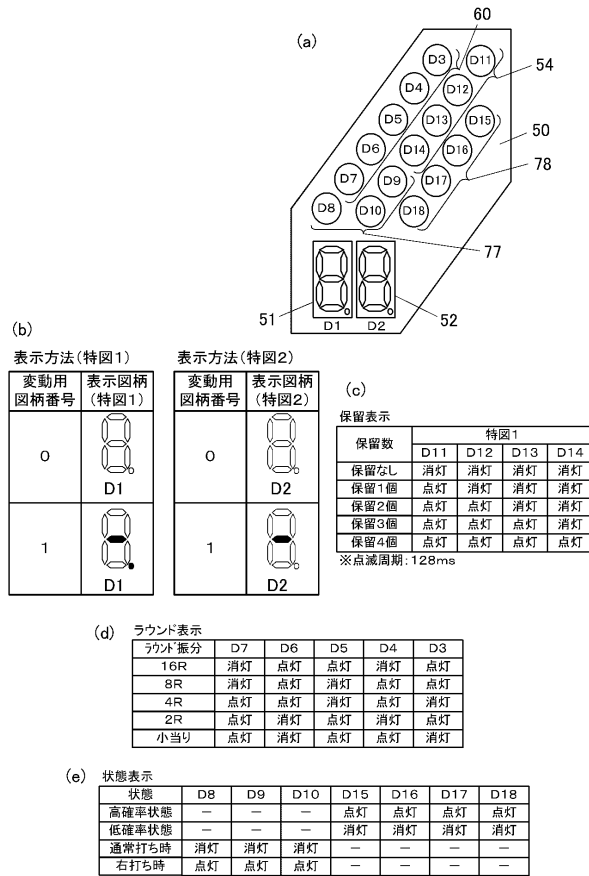
【図 8 5】



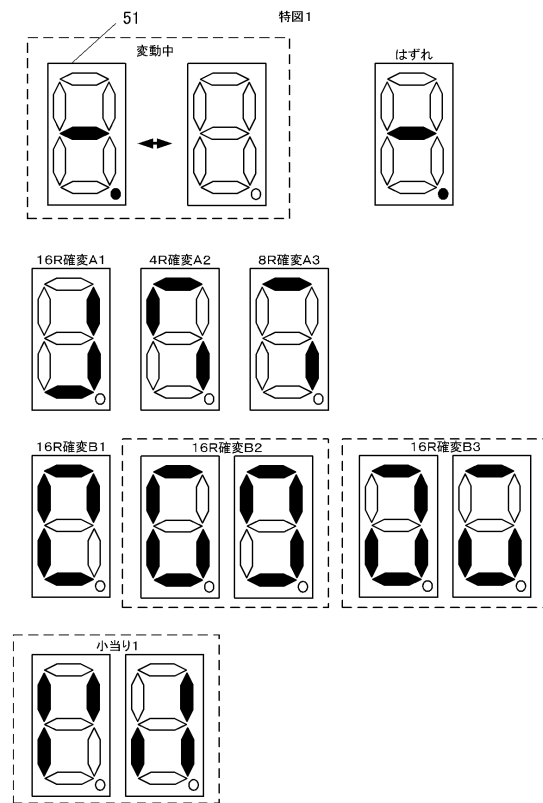
【図 8 6】



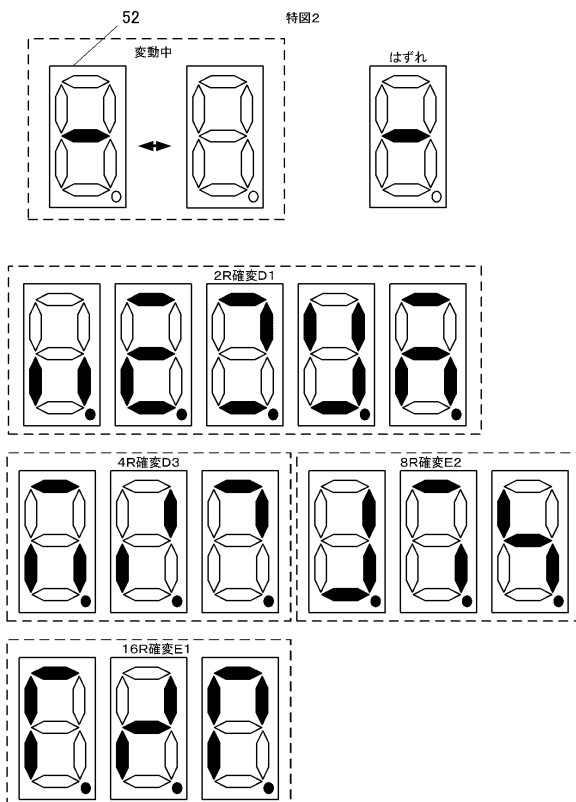
【図 8 7】



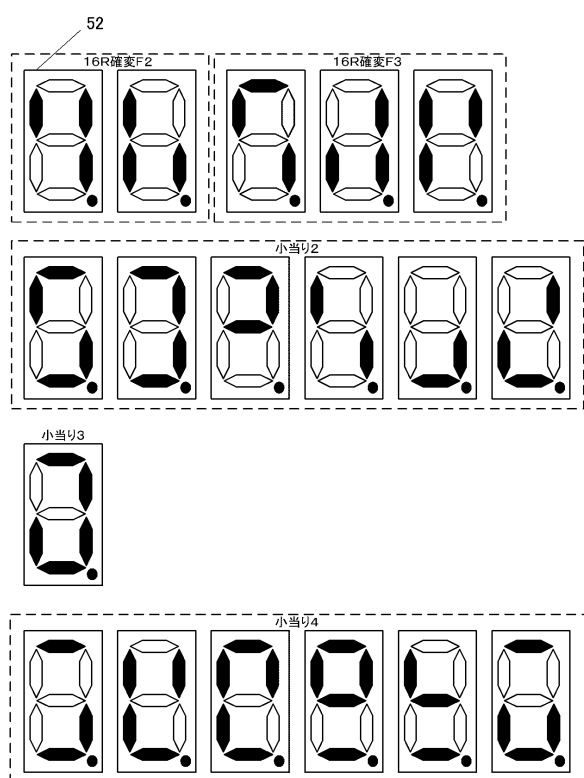
【図 8 8】



【図 8 9】



【図 9 0】



【图 9 1】

(a)	(b)
遊技状態	特図
通常遊技状態 (低確率状態)	特図1
特定遊技状態 (高確率状態)	特図2

【図 9 2】

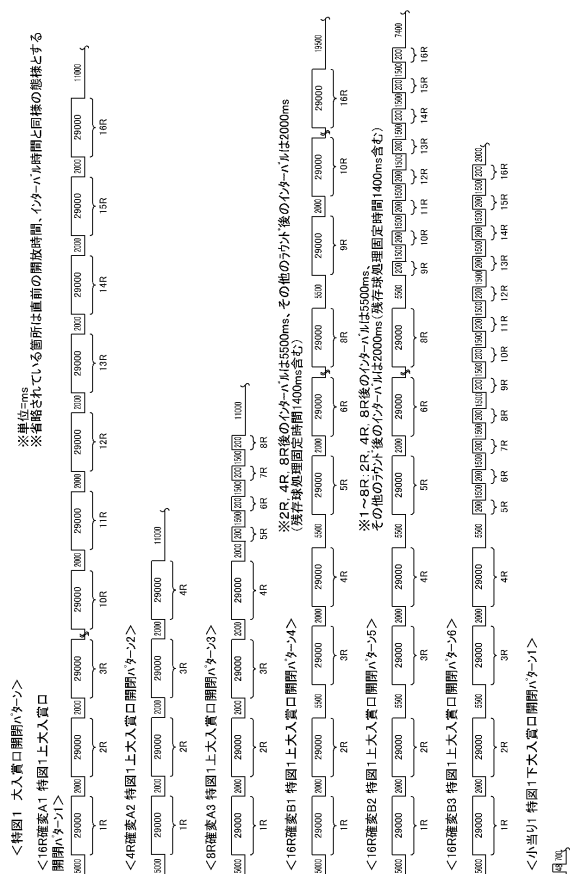
特図	大当り種類	開放する 変動入賞装置	振分
特図1	16R確変A1	上大入賞口	2%
	4R確変A2	上大入賞口	54%
	8R確変A3	上大入賞口	36%
	16R確変B1	上大入賞口	1%
	16R確変B2	上大入賞口	2%
	16R確変B3	上大入賞口	5%
特図2	2R確変D1	下大人賞口	50%
	4R確変D3	上大入賞口	17%
	16R確変E1	上大入賞口	10%
	8R確変E2	上大入賞口	4%
	16R確変F3	上大入賞口	15%
	16R確変F2	上大入賞口	4%

特因	小当り種類	開放する 変動入賞装置	開放時間×開放回数	振分
特因1	小当り1	下大入賞口	48ms×1回	100%
特因2	小当り2	下大入賞口	1600ms×1回	30%
	小当り3	上大入賞口	1200ms×1回	5%
	小当り4	上大入賞口	1600ms×1回	65%

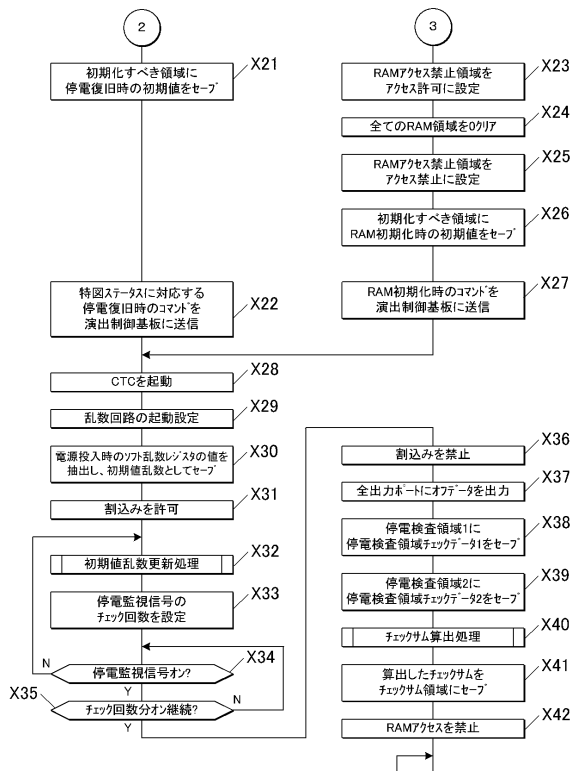
【図 9 3】

(a) 小当り変動パターンテーブル(通常遊技状態(低確率状態))			
特図	変動パターン種別	変動時間	振分
特図1	Nリチ	12000ms	0~4
	SP1-Aリチ	29000ms	5~40
	SP1-Bリチ	29000ms	41~90
	SP2-Aリチ	33000ms	91~120
	SP2-Bリチ	33000ms	121~160
	SP3-Aリチ	45000ms	161~190
特図2	SP3-Bリチ	45000ms	191~255
	リチなし	10000ms	0~255
(b) 小当り変動パターンテーブル(特定遊技状態(高確率状態))			
特図	変動パターン種別	変動時間	振分
特図1	リチなし	700ms	0~255
		500ms	4R確定D3
特図2		1000ms	16R確定F3.F2
リチなし	3000ms	2R確定D1,16R確定E1, 8R確定E2	
(c) 小当り変動パターンテーブル(通常遊技状態(低確率状態))			
特図	変動パターン種別	変動時間	振分
特図1	Nリチ	12000ms	0~55
	SP1-Aリチ	29000ms	56~125
	SP1-Bリチ	29000ms	126~155
	SP2-Aリチ	33000ms	156~195
	SP2-Bリチ	33000ms	196~245
	SP3-Aリチ	45000ms	246~251
	SP3-Bリチ	45000ms	252~255
特図2	リチなし	540004ms	0~50
		547000ms	51~101
		654000ms	102~152
		580000ms	153~203
		599000ms	204~255
(d) 小当り変動パターンテーブル(特定遊技状態(高確率状態))			
特図	変動パターン種別	変動時間	振分
特図1	リチなし	30000ms	0~255
特図2	リチなし	500ms	0~199
		3000ms	200~255

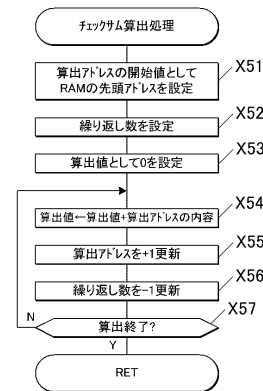
【図 9 4】



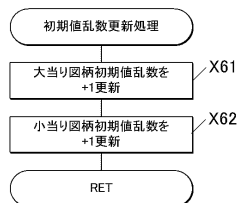
【図 99】



【図 100】



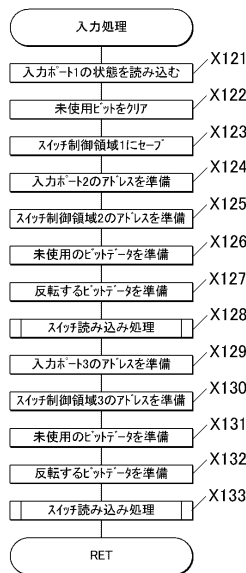
【図 101】



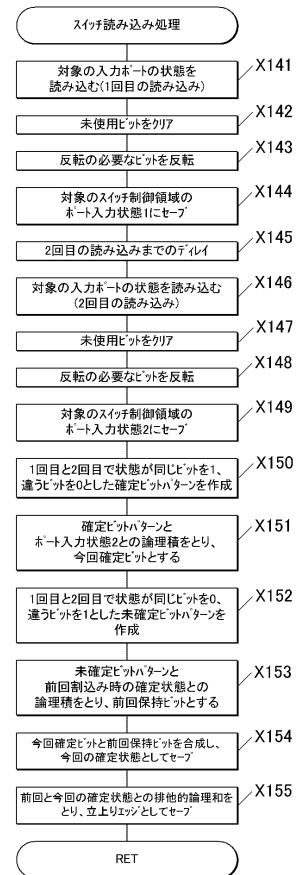
【図 102】



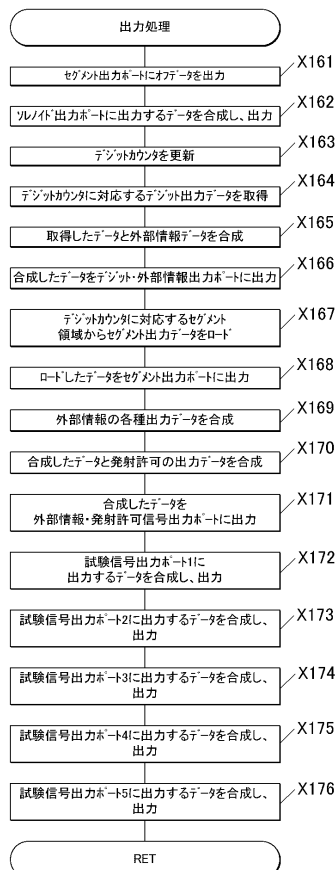
【図 103】



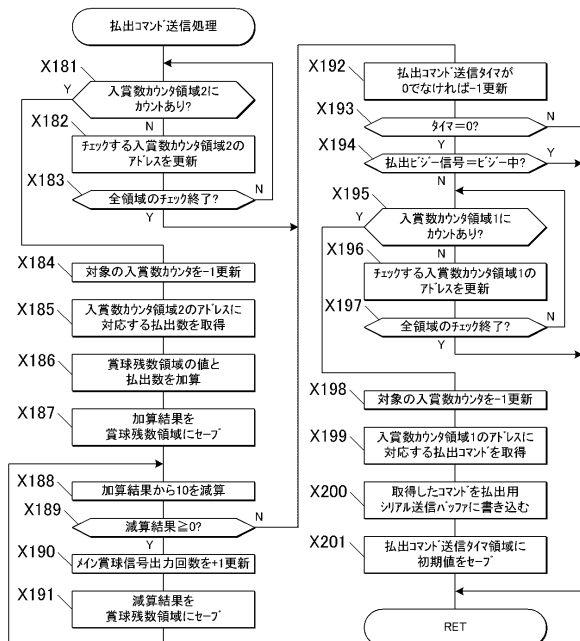
【図 104】



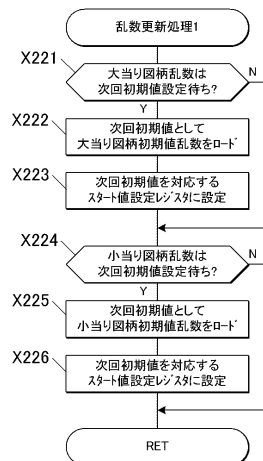
【図 105】



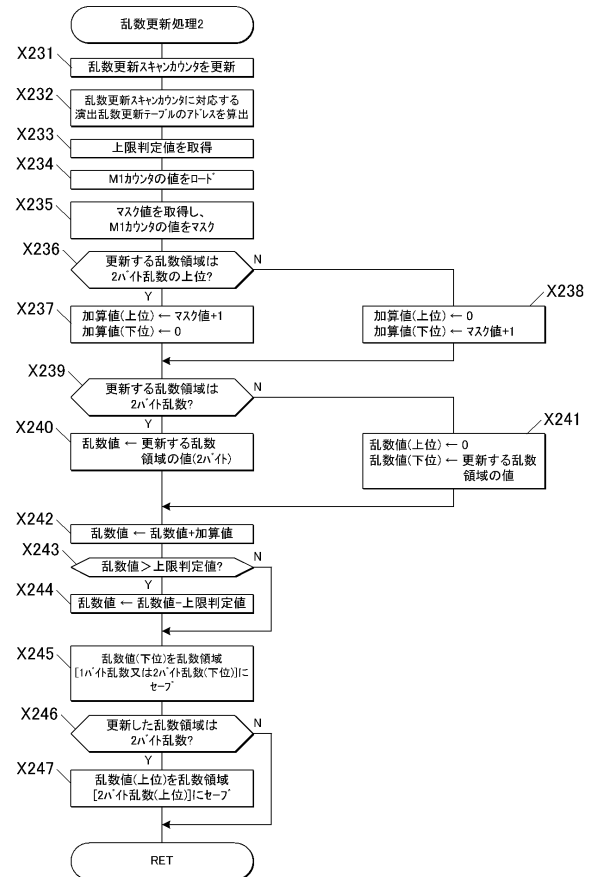
【図 106】



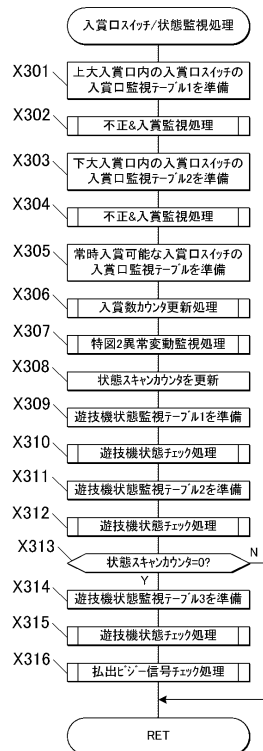
【図 107】



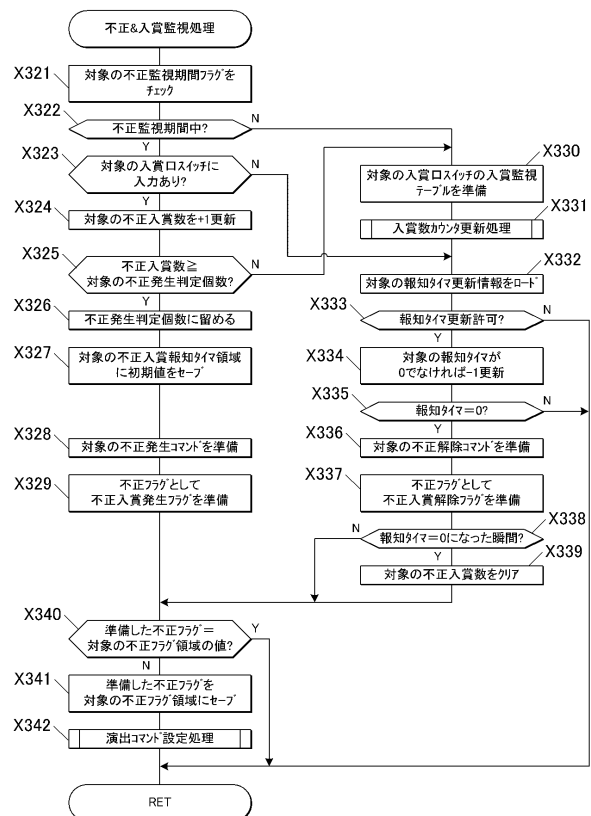
【図 108】



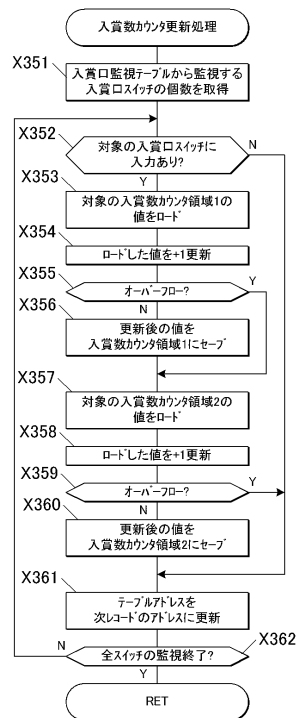
【図 109】



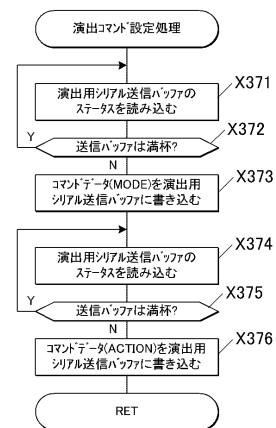
【図 110】



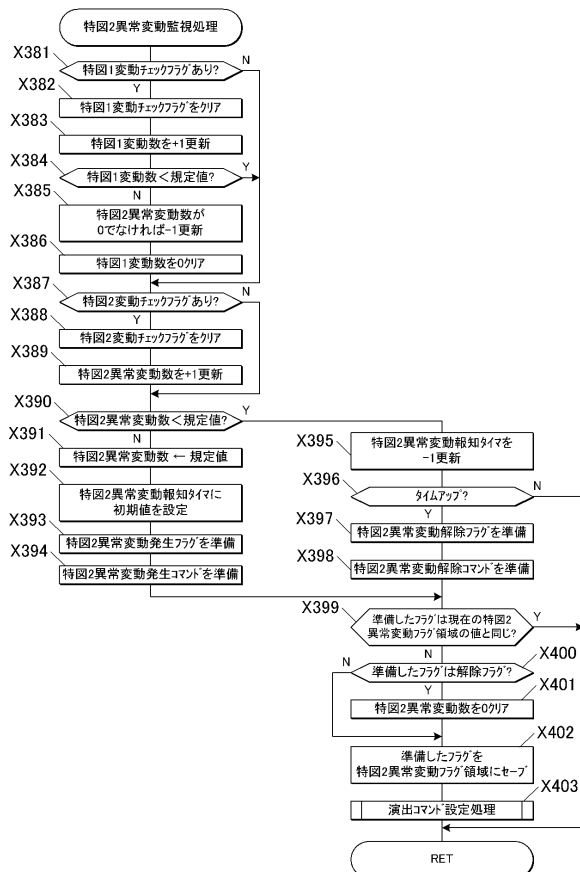
【図 1 1 1】



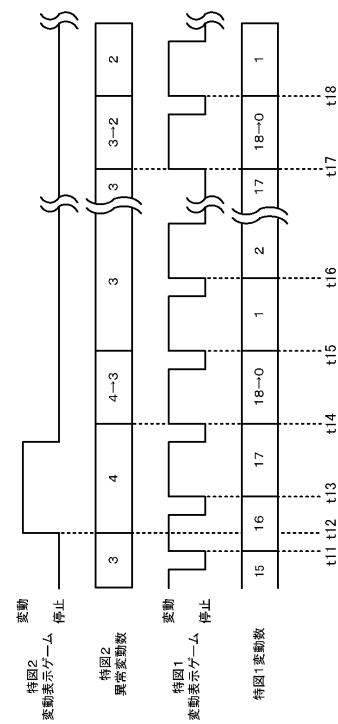
【図 1 1 2】



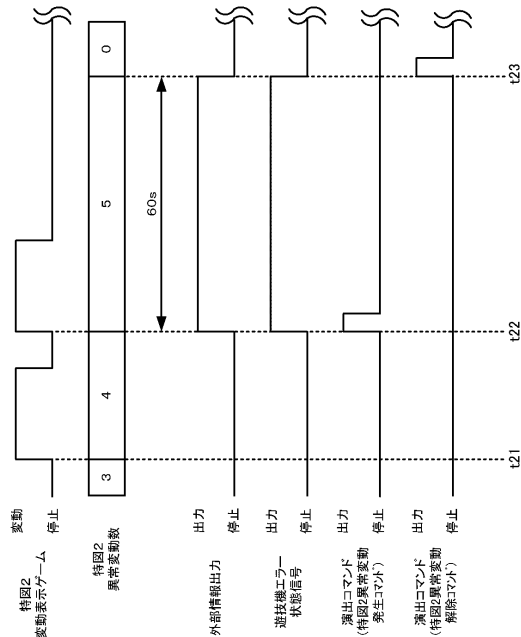
【図 1 1 3】



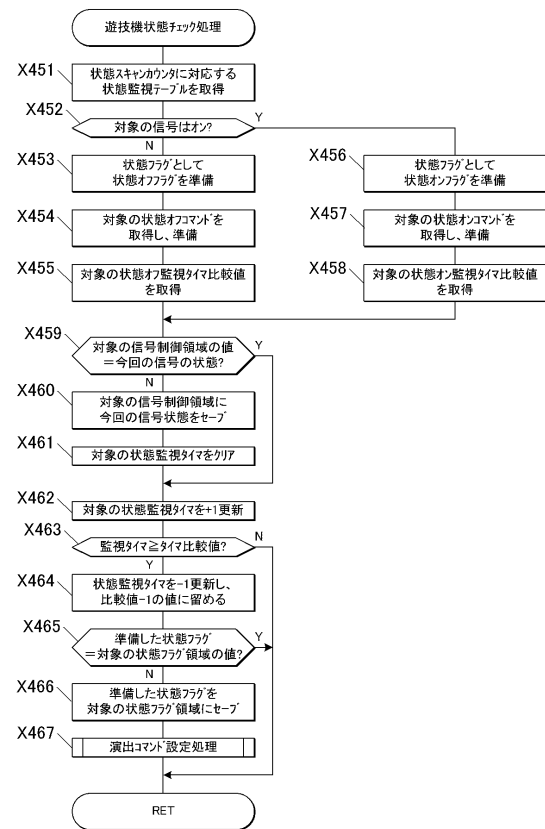
【図 1 1 4】



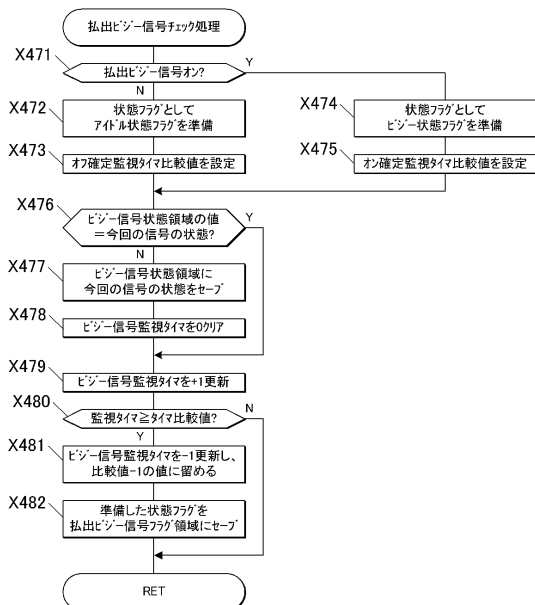
【図 1 1 5】



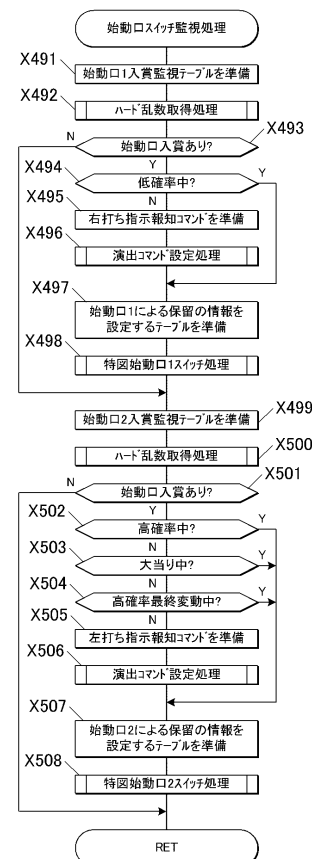
【図 1 1 6】



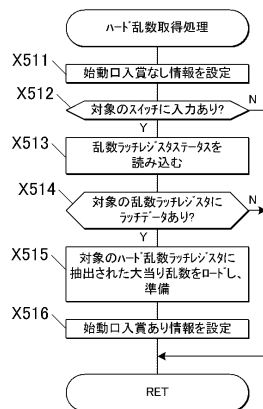
【図 1 1 7】



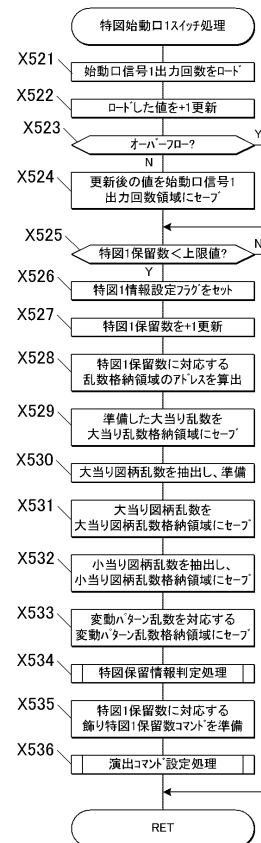
【図 1 1 8】



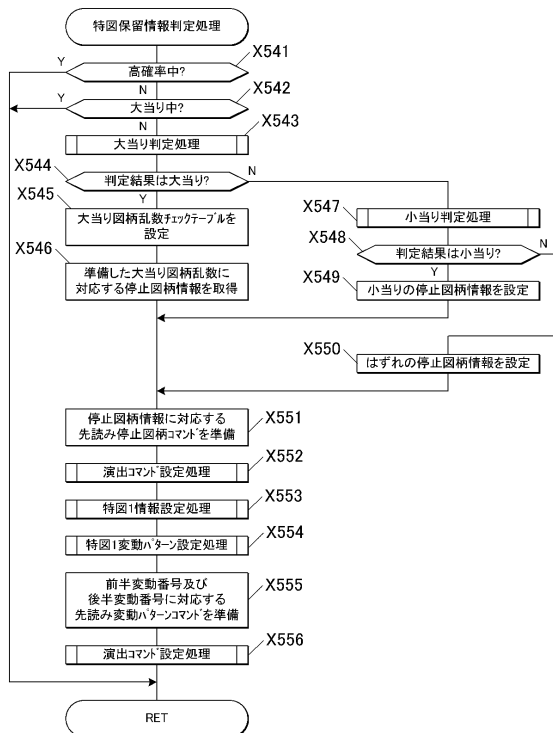
【図 1 1 9】



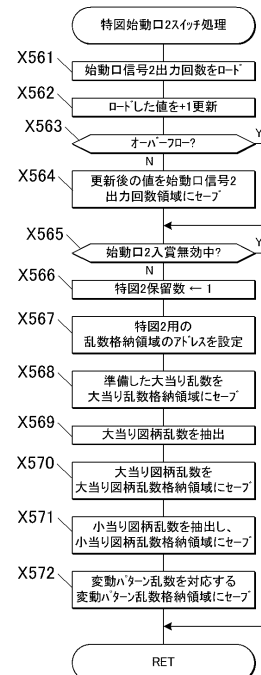
【図 1 2 0】



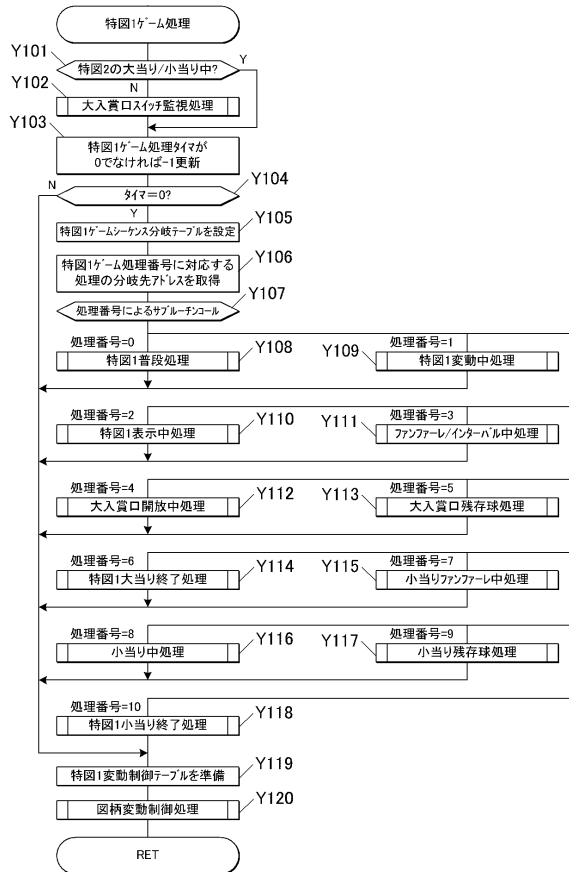
【図 1 2 1】



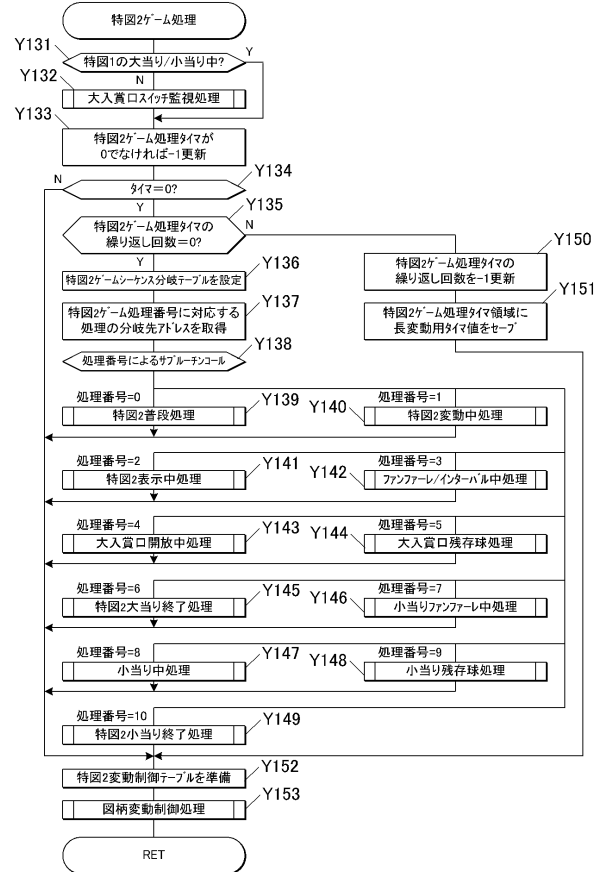
【図 1 2 2】



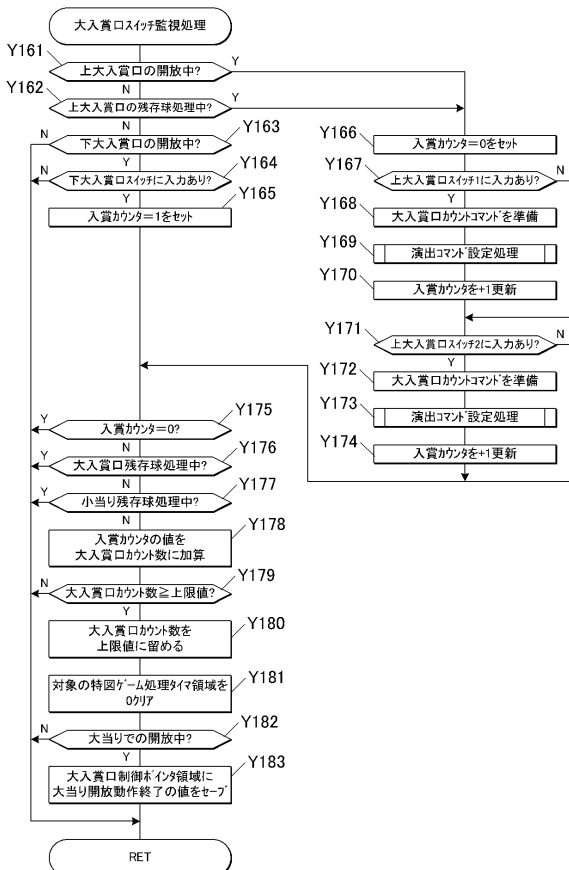
【図 1 2 3】



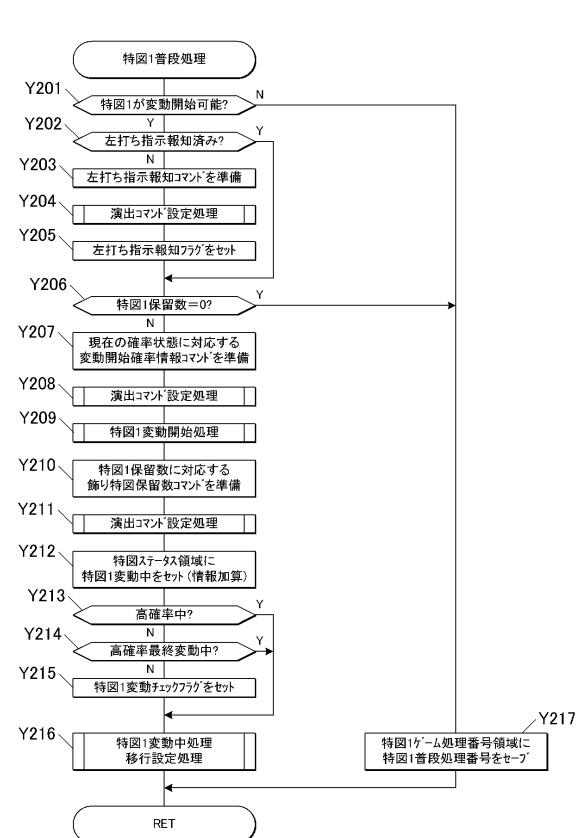
【図 1 2 4】



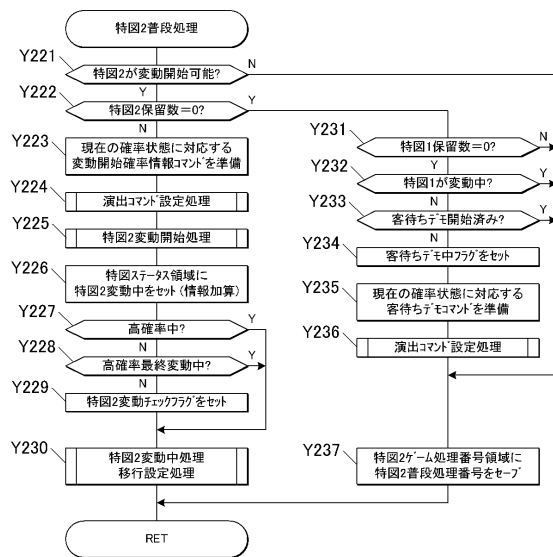
【図 1 2 5】



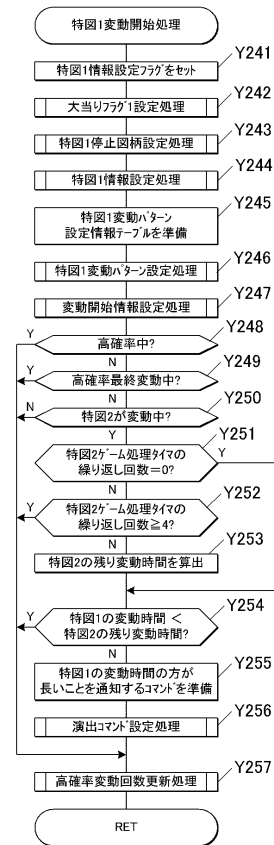
【図 1 2 6】



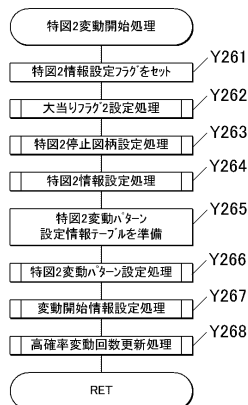
【図 1 2 7】



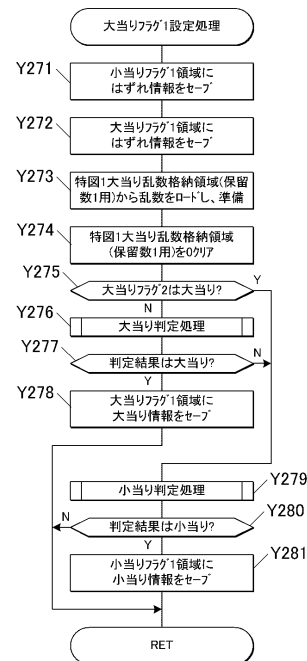
【図 1 2 8】



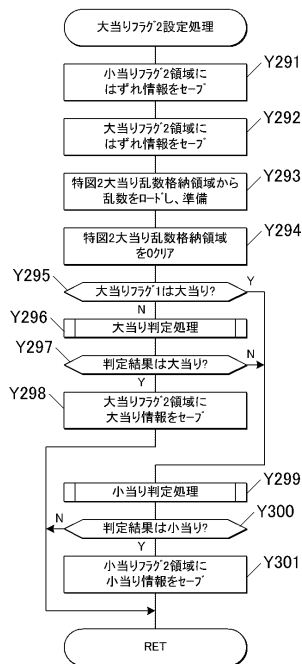
【図 1 2 9】



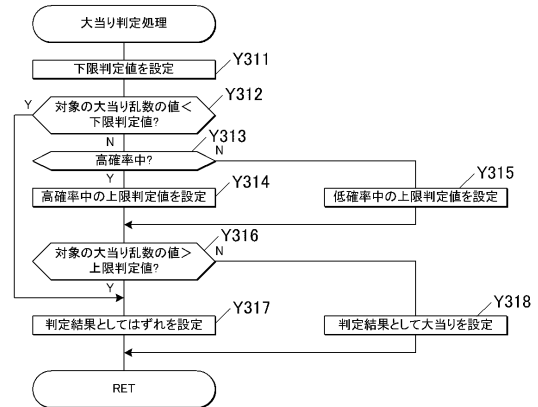
【図 1 3 0】



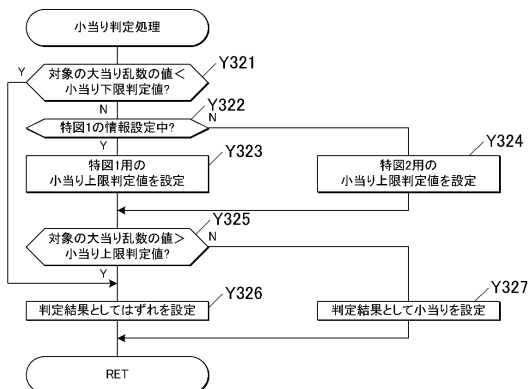
【図 1 3 1】



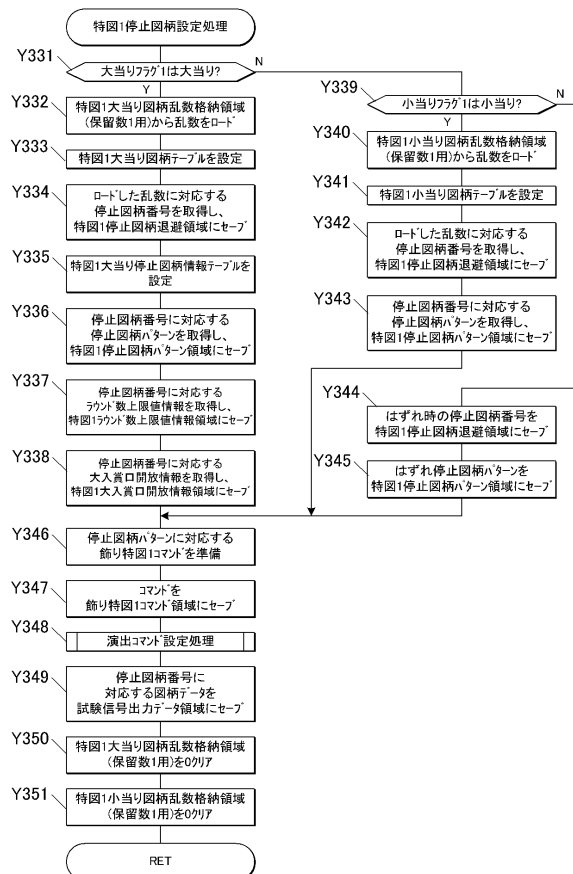
【図 1 3 2】



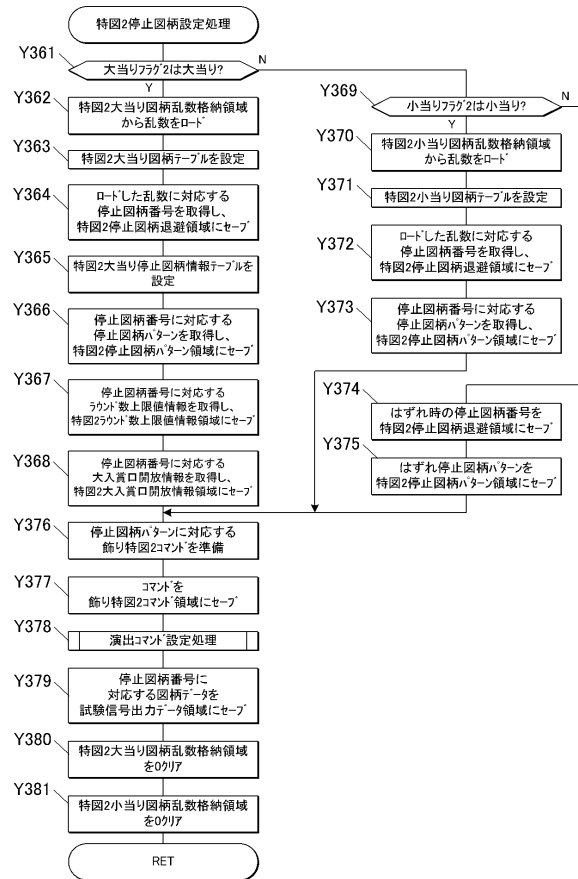
【図 1 3 3】



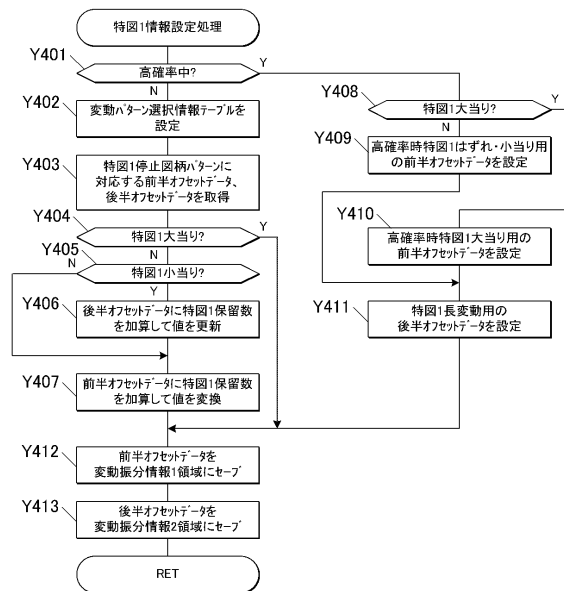
【図 1 3 4】



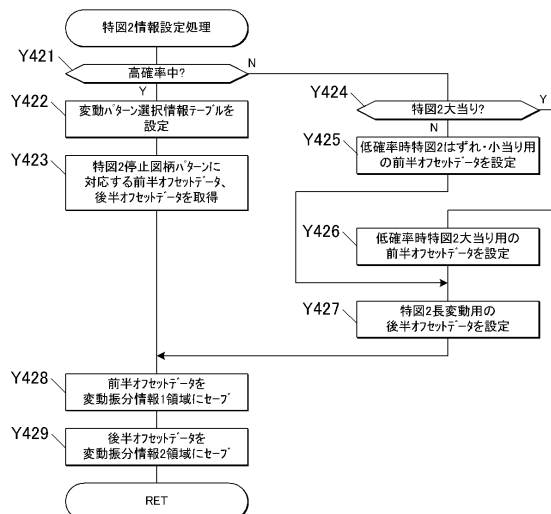
【図 1 3 5】



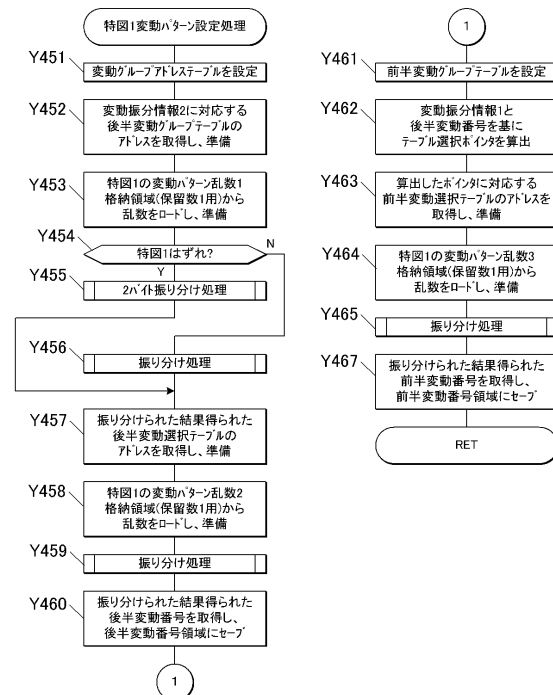
【図 1 3 6】



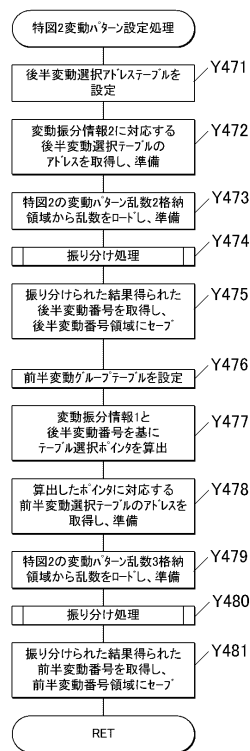
【図 1 3 7】



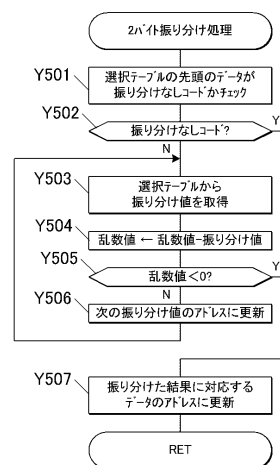
【図 1 3 8】



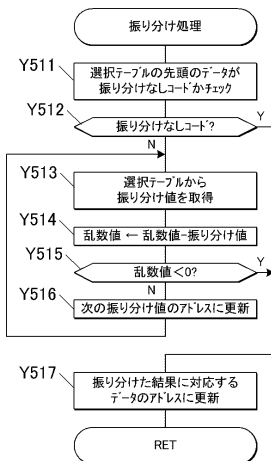
【図 1 3 9】



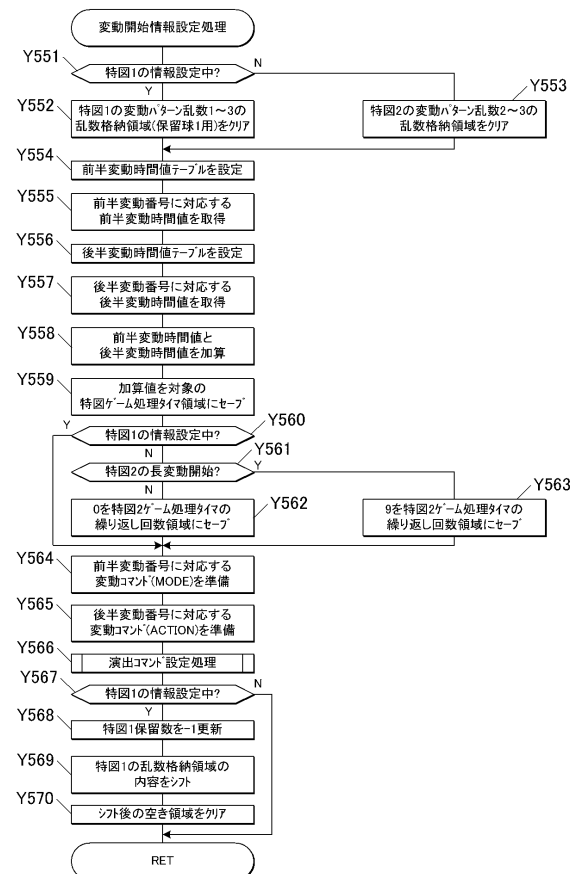
【図 1 4 0】



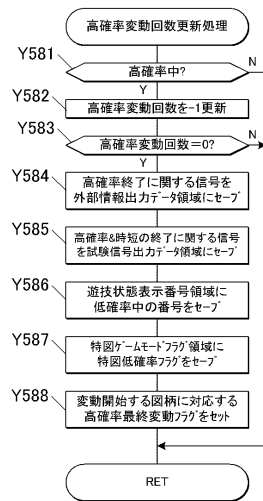
【図 1 4 1】



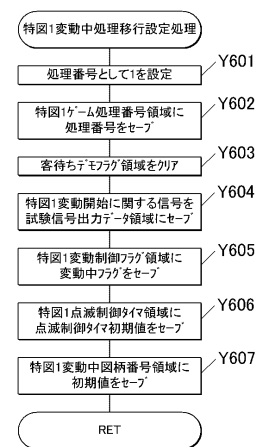
【図 1 4 2】



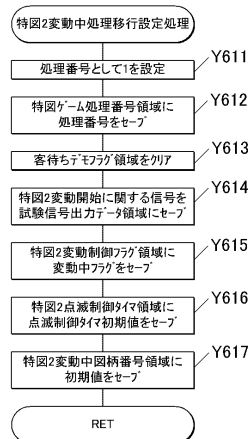
【図 1 4 3】



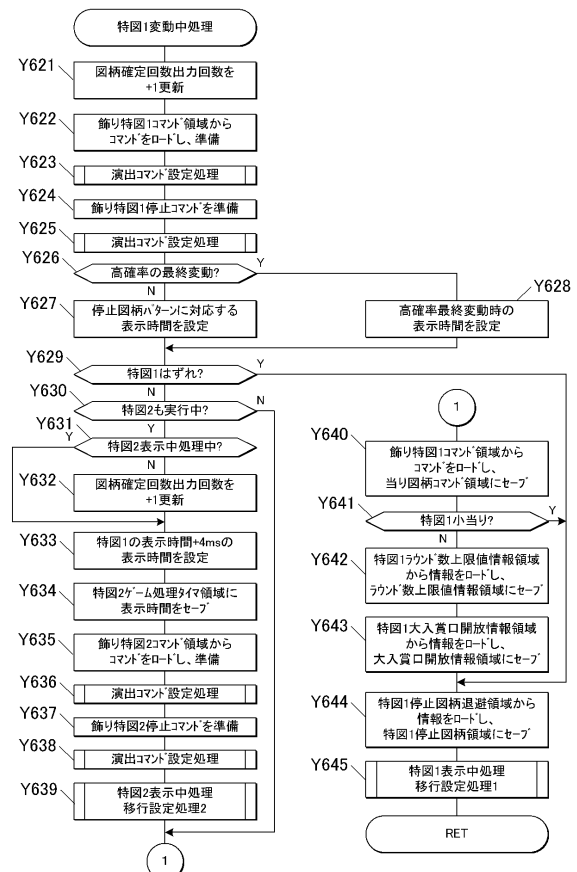
【図 1 4 4】



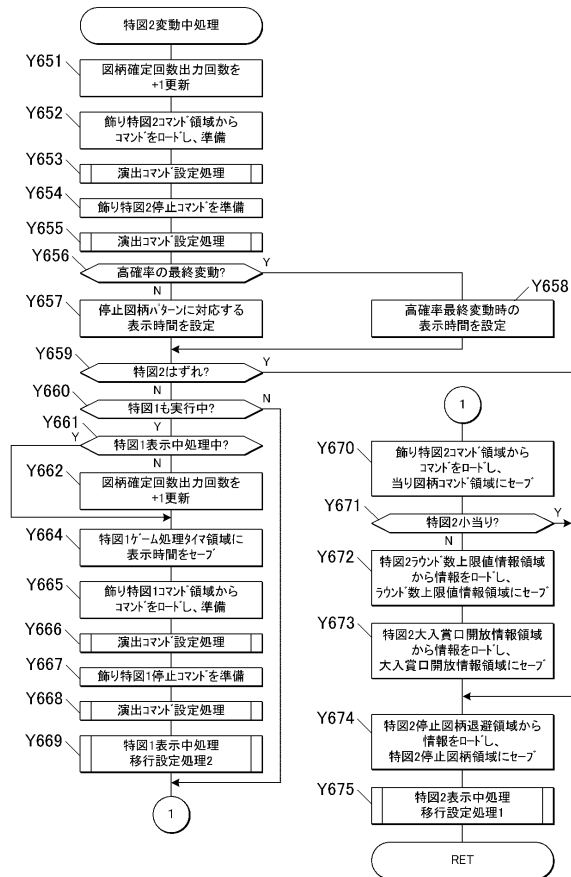
【図 1 4 5】



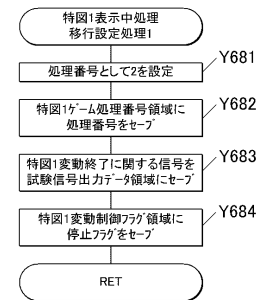
【図 1 4 6】



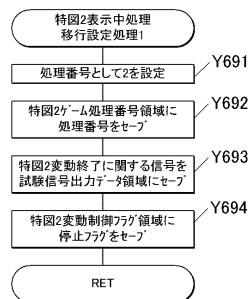
【図 1 4 7】



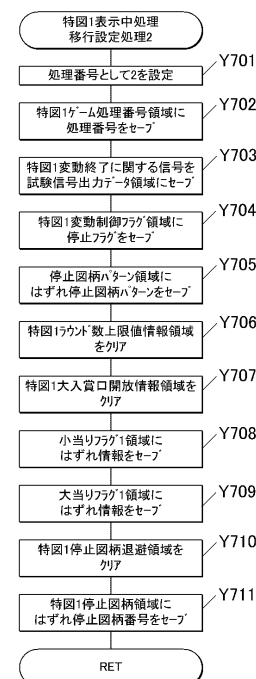
【図 1 4 8】



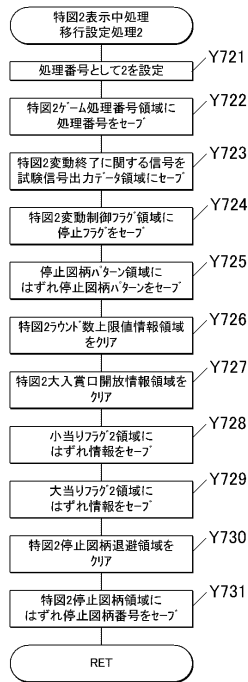
【図 1 4 9】



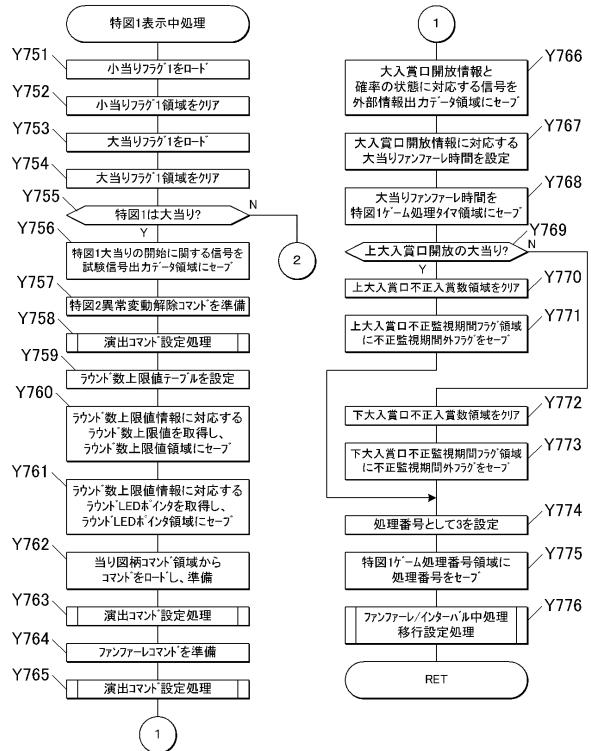
【図 1 5 0】



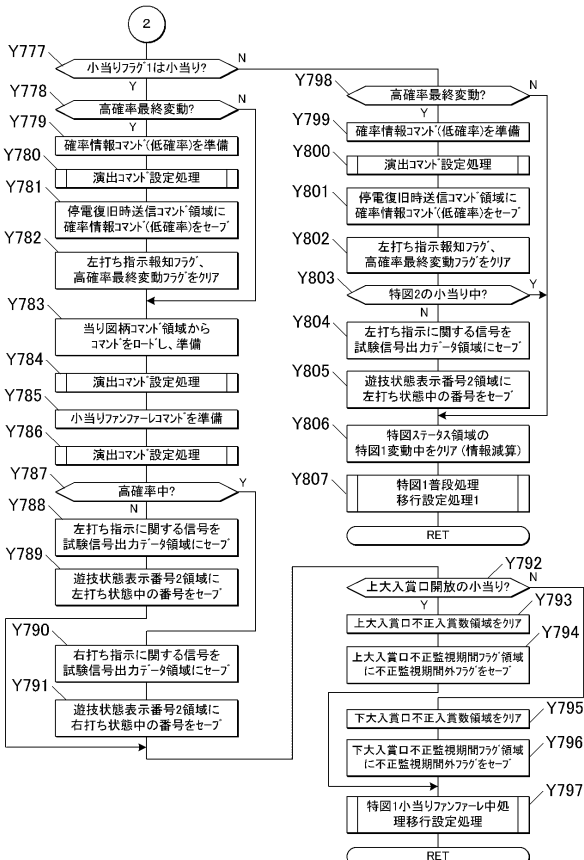
【図 151】



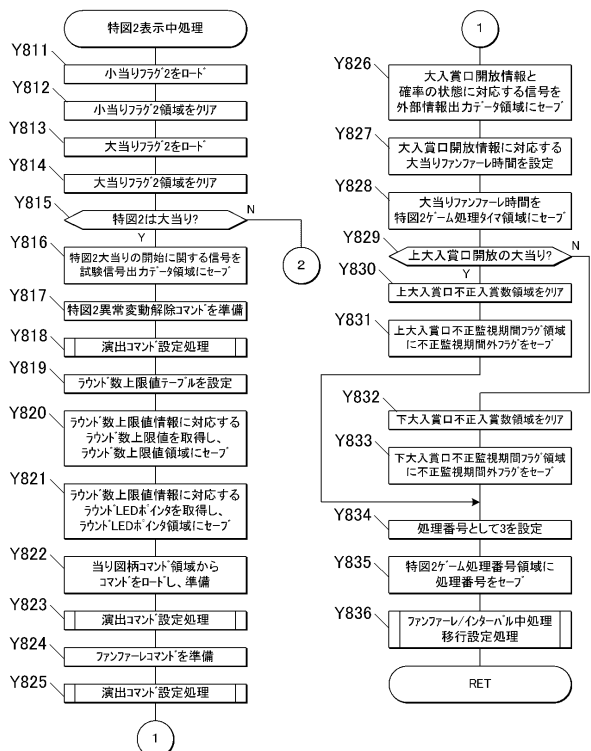
【図 152】



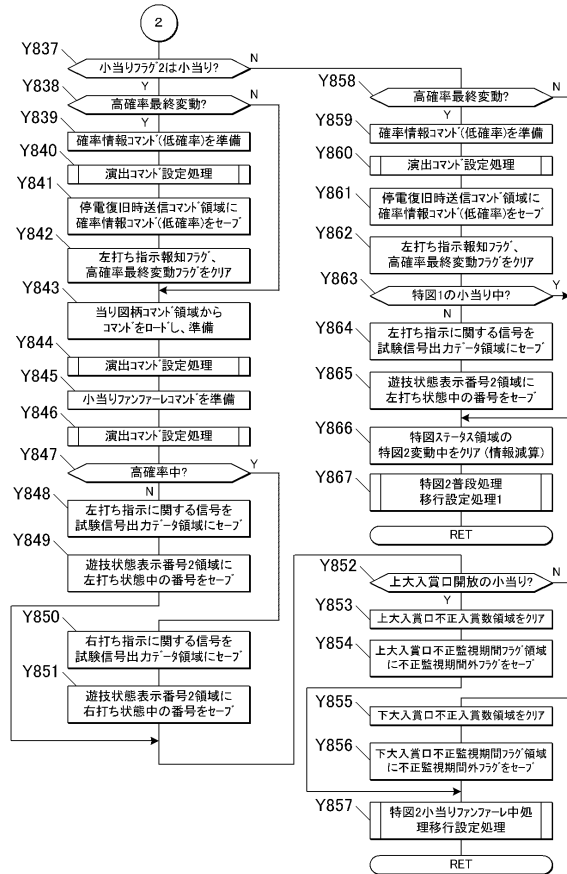
【図 153】



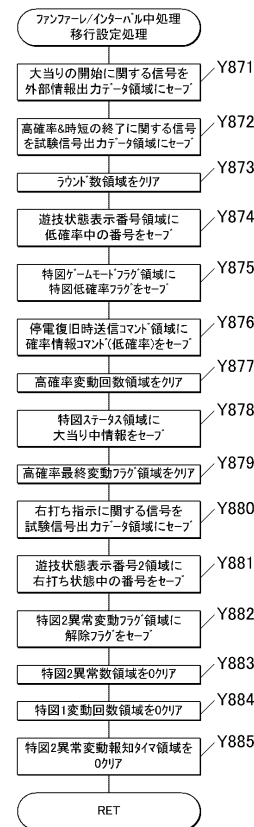
【図 154】



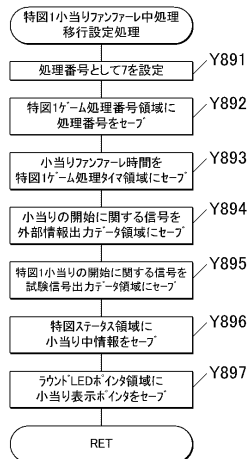
【図 155】



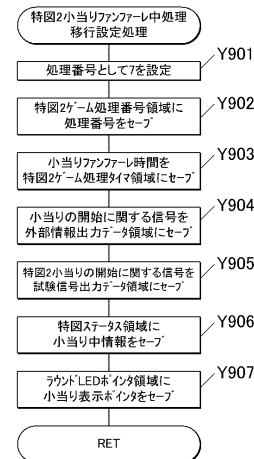
【図 156】



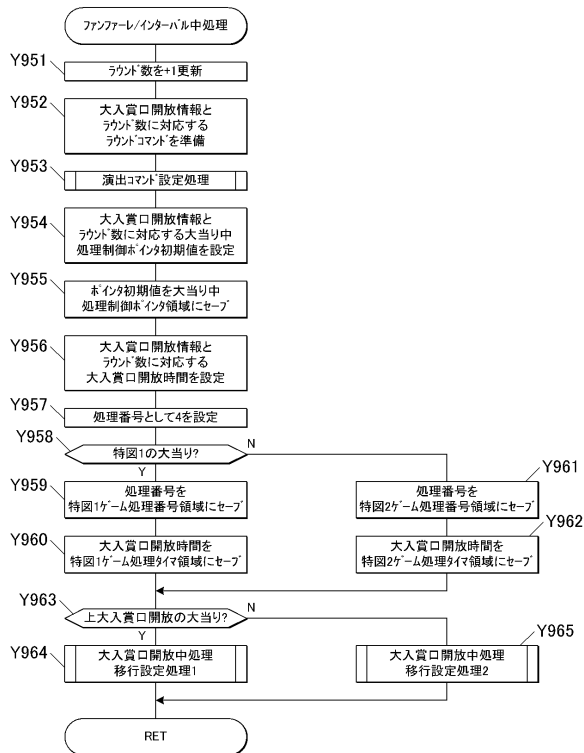
【図 157】



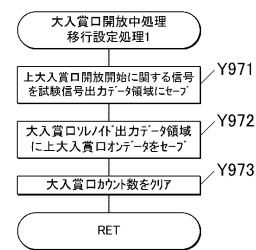
【図 158】



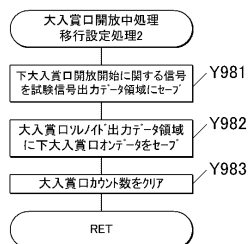
【図 159】



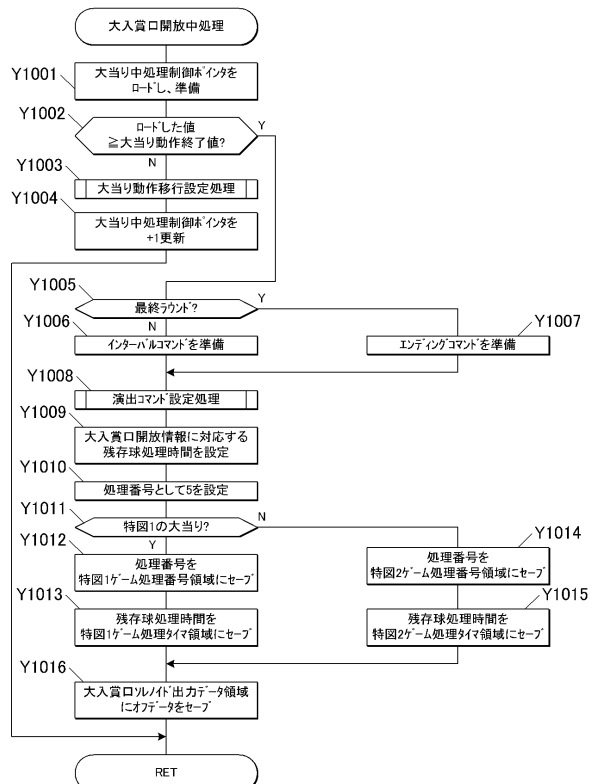
【図 160】



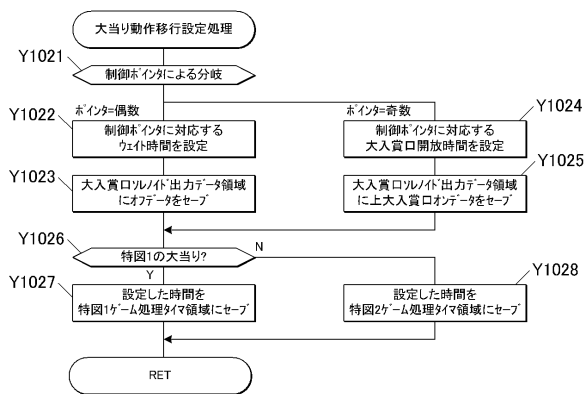
【図 161】



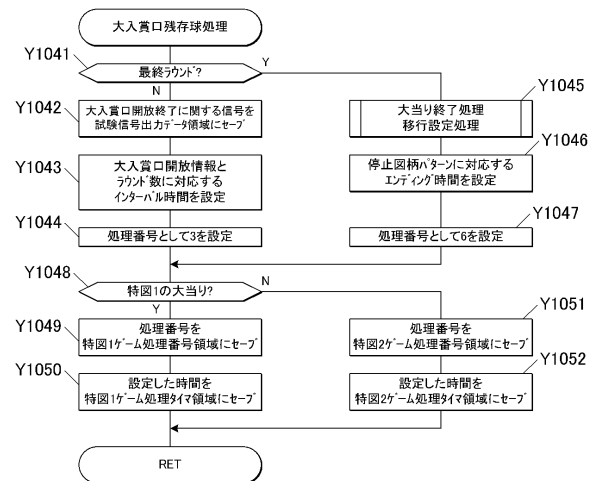
【図 162】



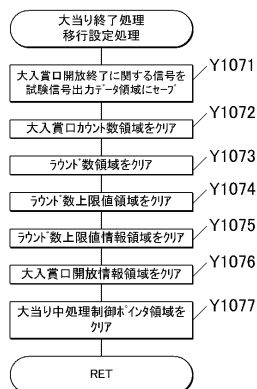
【図 1 6 3】



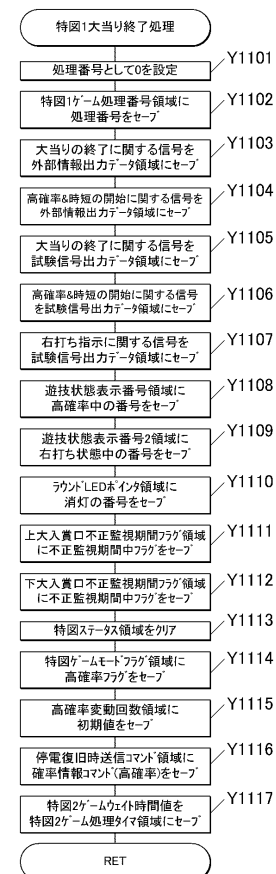
【図 1 6 4】



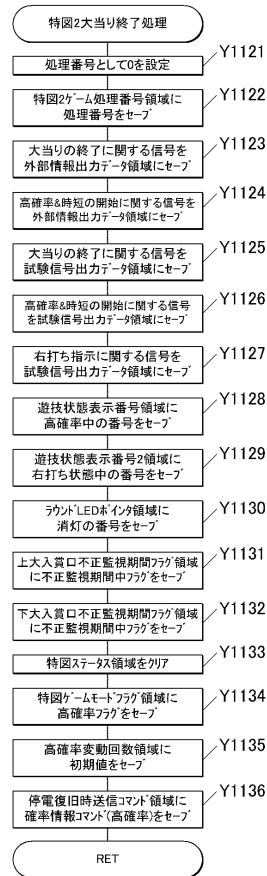
【図 1 6 5】



【図 1 6 6】



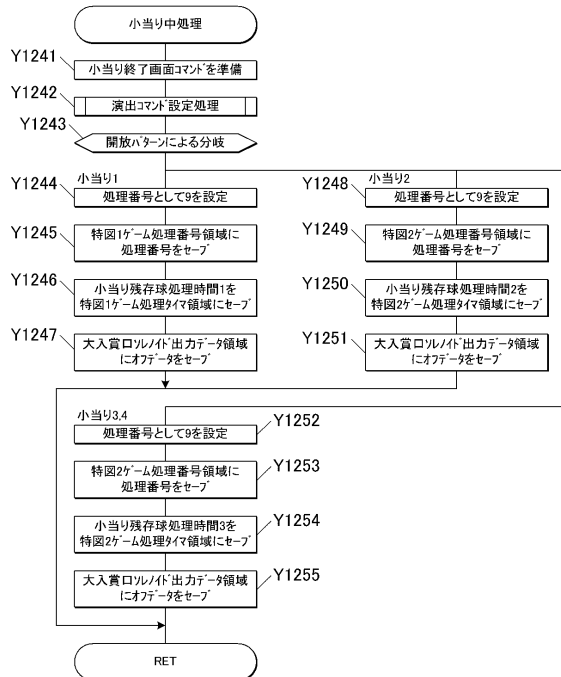
【図 1 6 7】



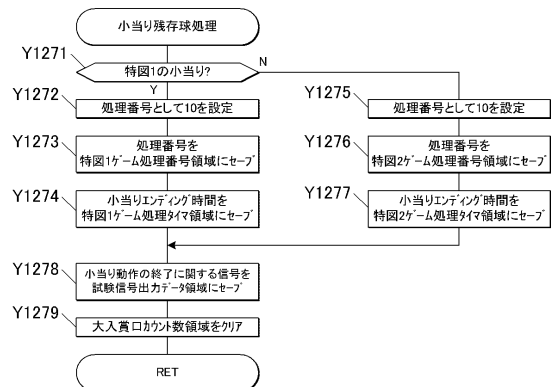
【図 1 6 8】



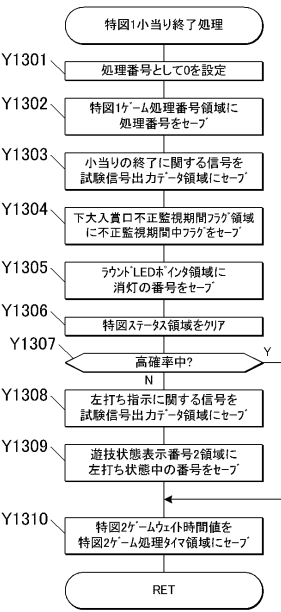
【図 1 6 9】



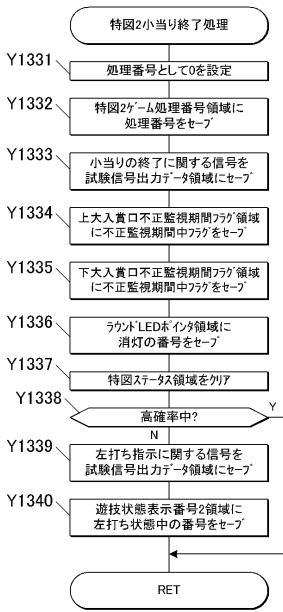
【図 1 7 0】



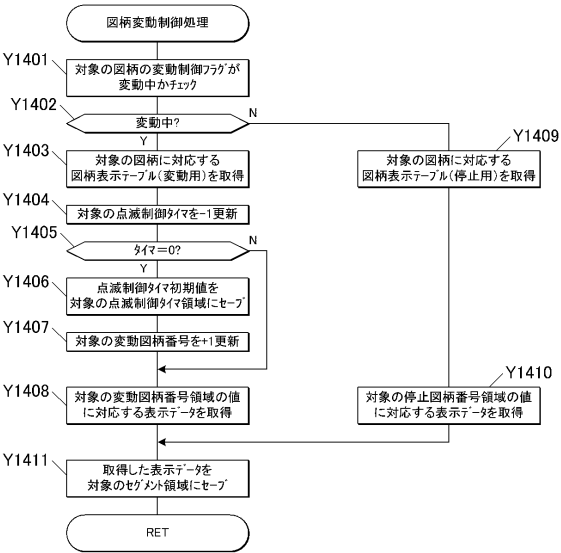
【図 1 7 1】



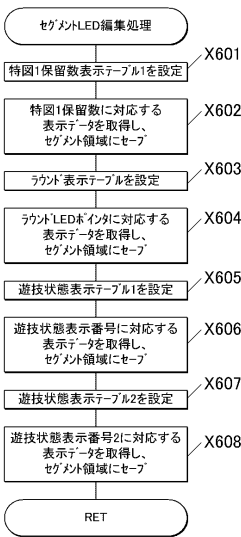
【図 1 7 2】



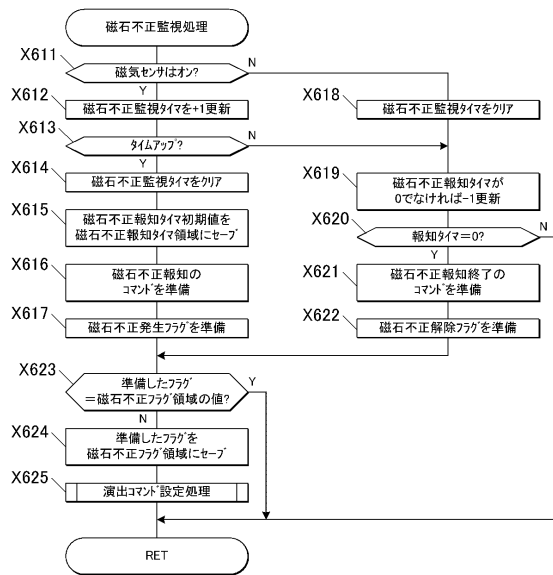
【図 1 7 3】



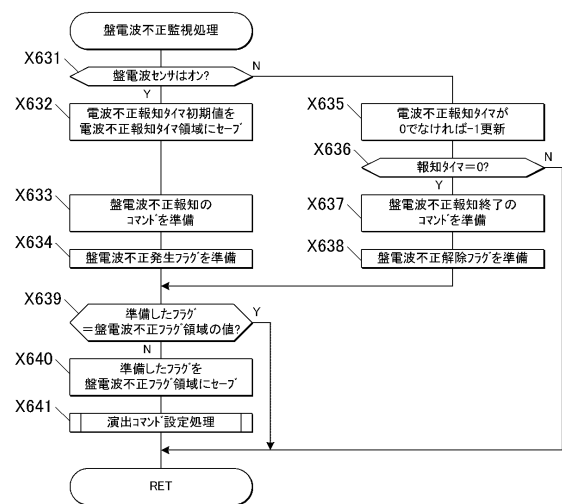
【図 1 7 4】



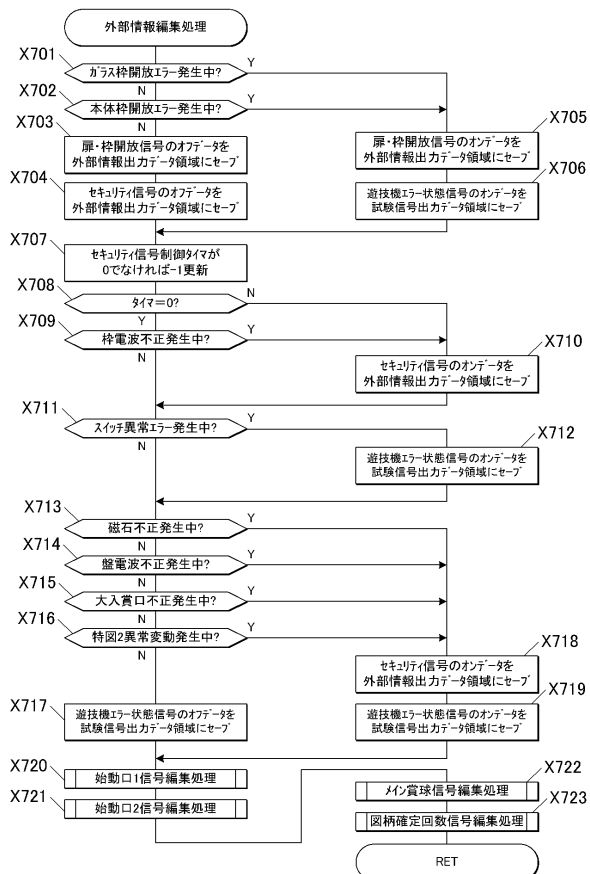
【図 175】



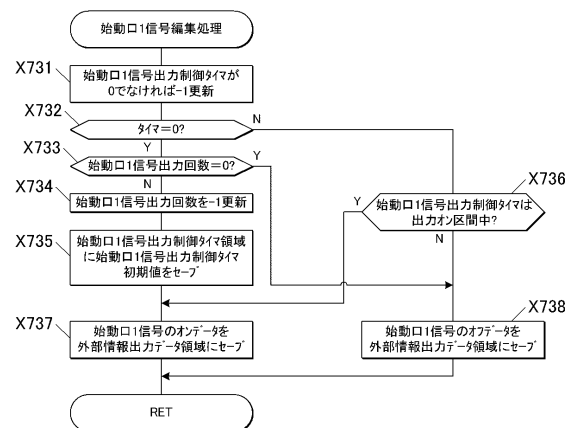
【図 176】



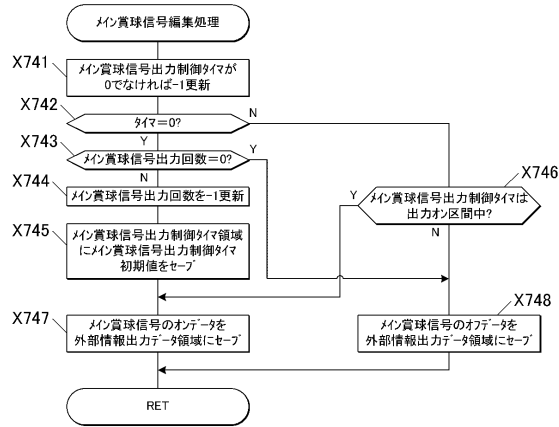
【図 177】



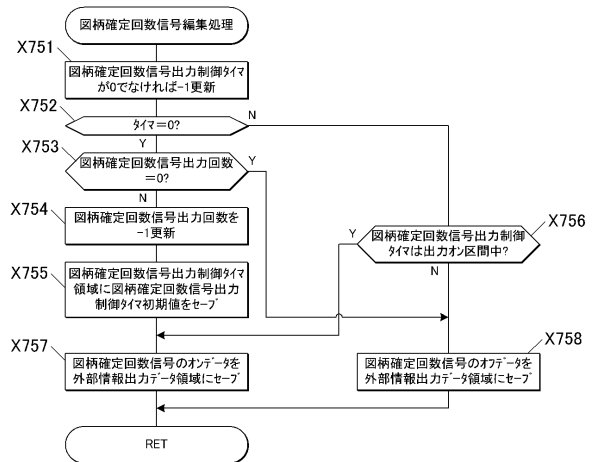
【図 178】



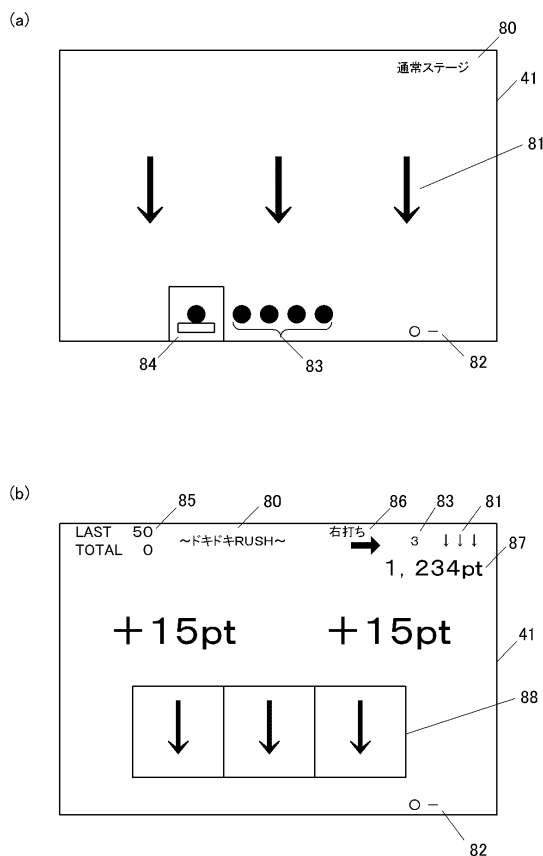
【図 179】



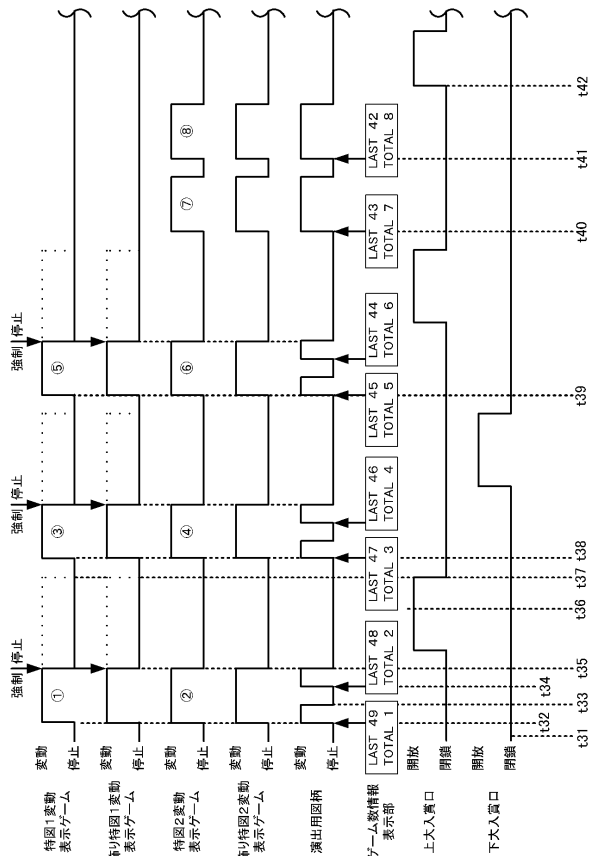
【図 180】



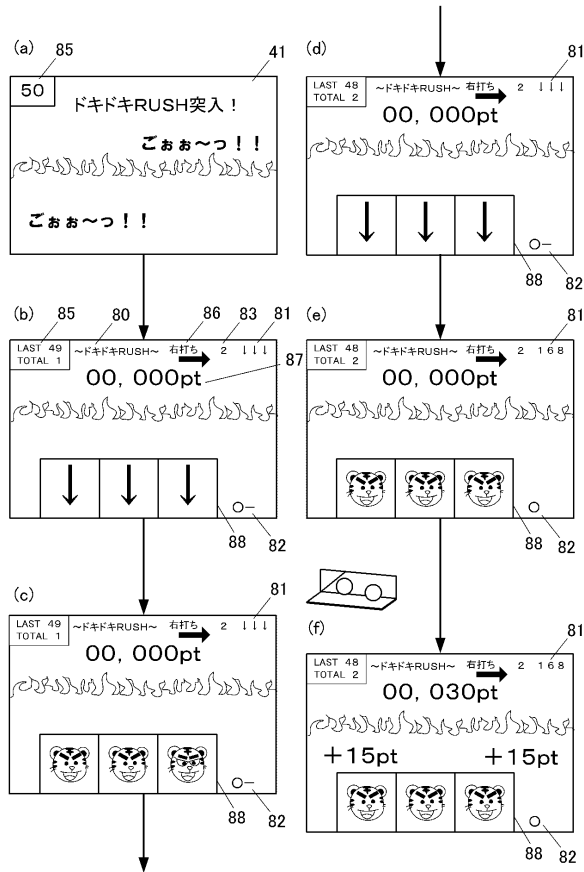
【図 181】



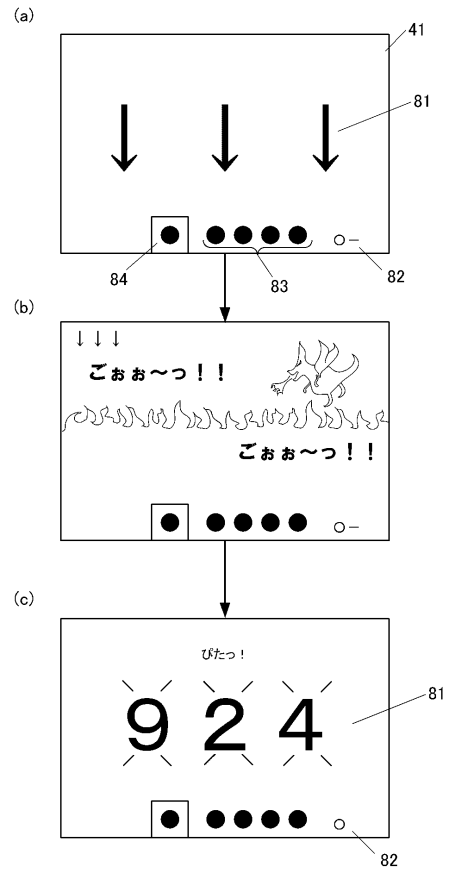
【図 182】



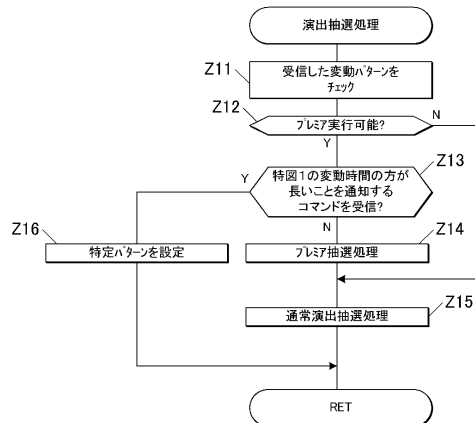
【図 183】



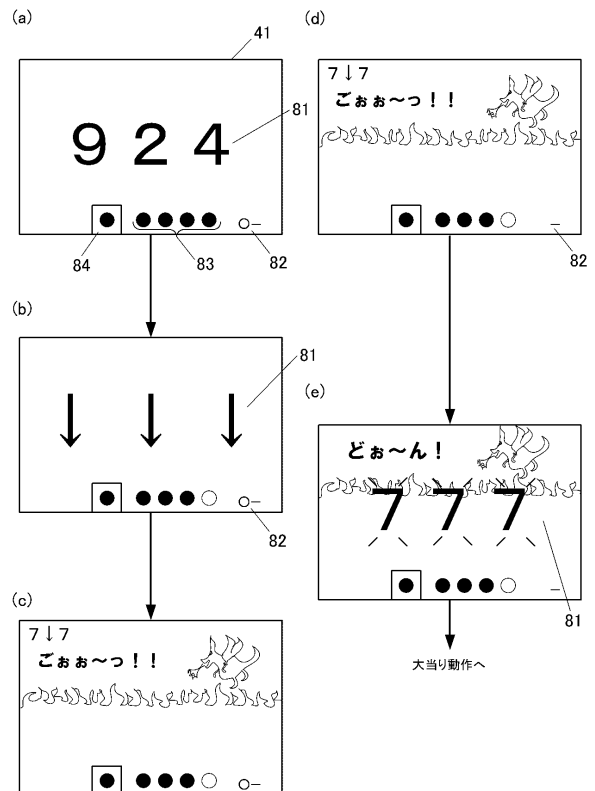
【図 184】



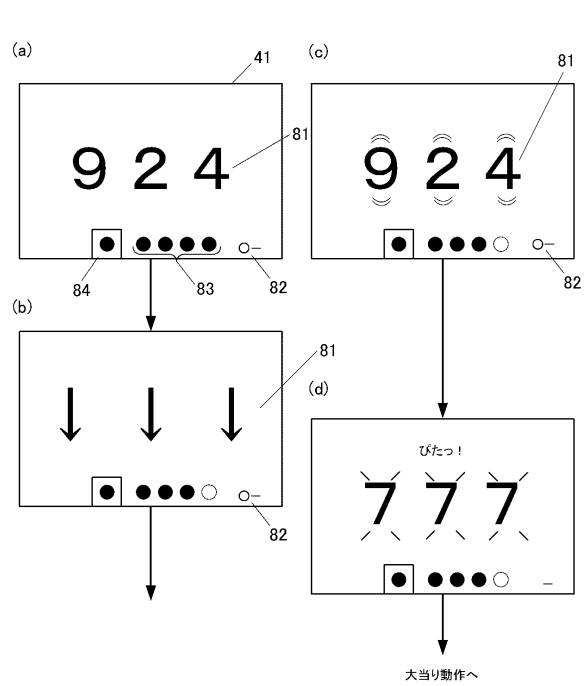
【図 185】



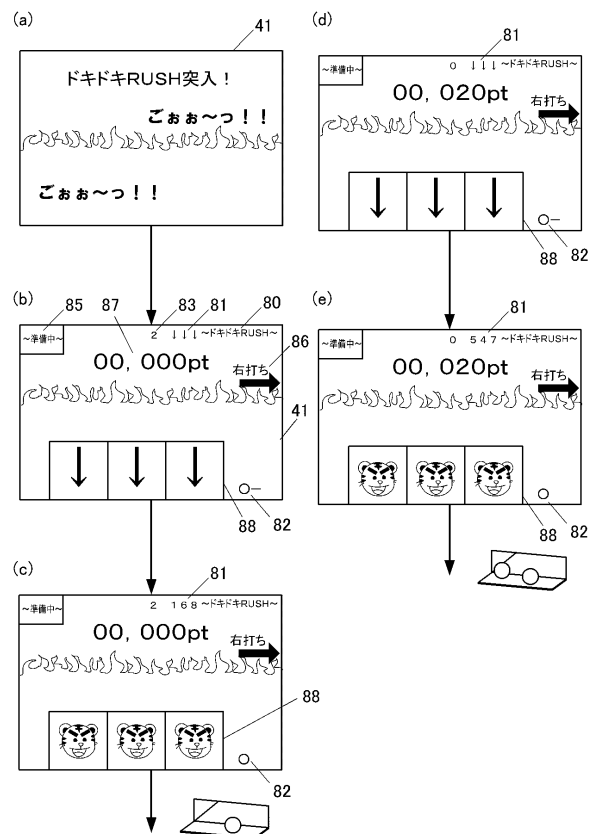
【図 186】



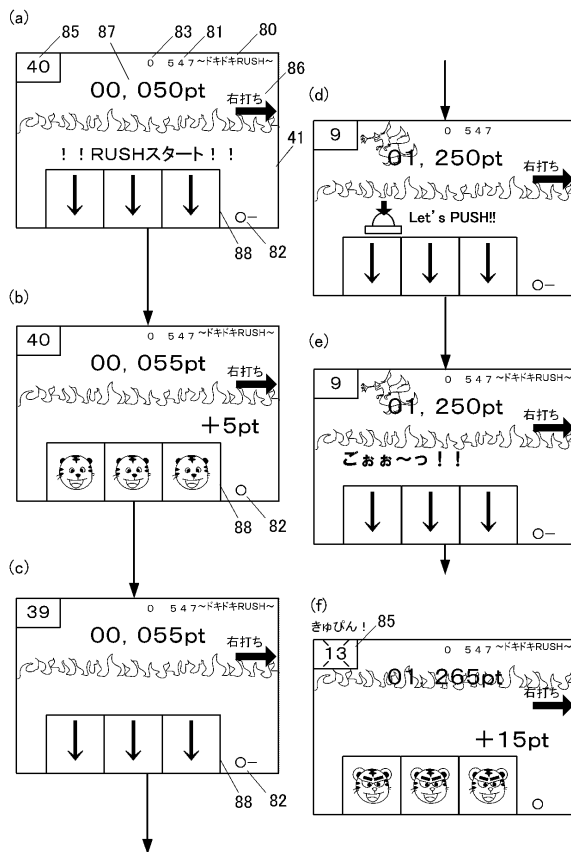
【图 1 8 8】



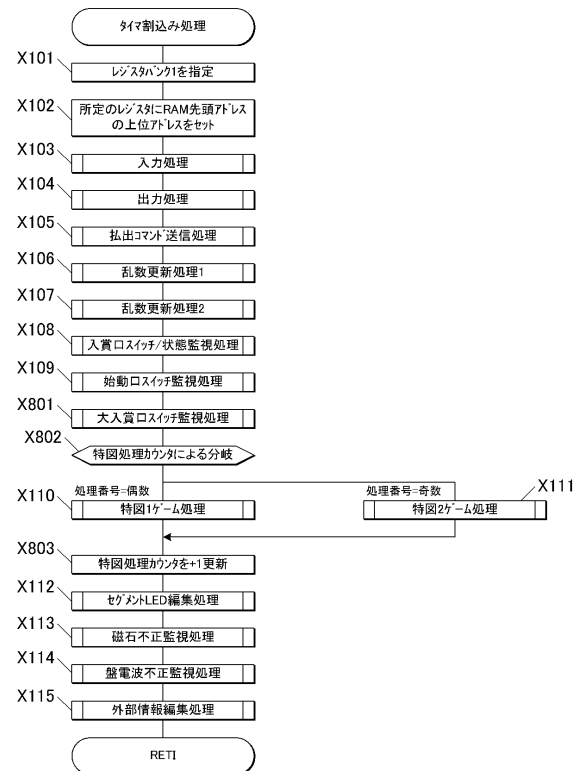
【図 1 9 0】



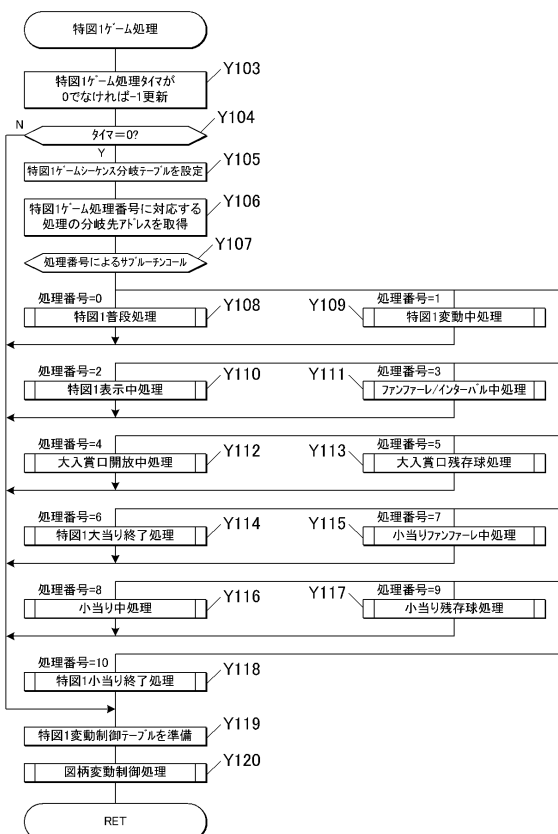
【図191】



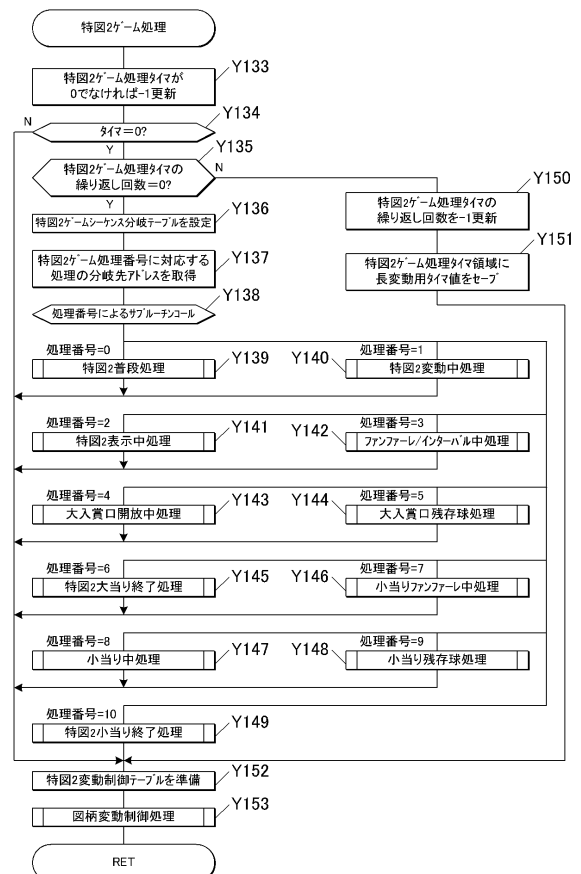
【図192】



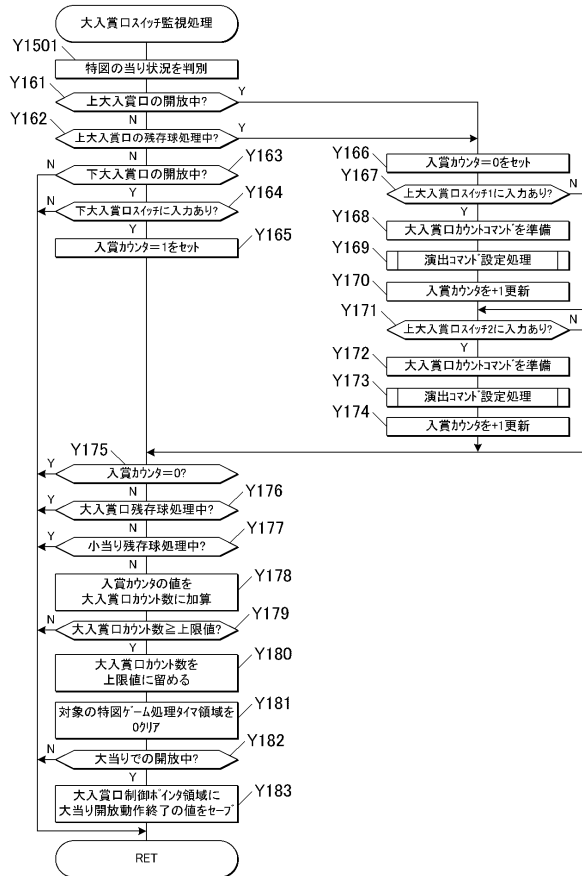
【図193】



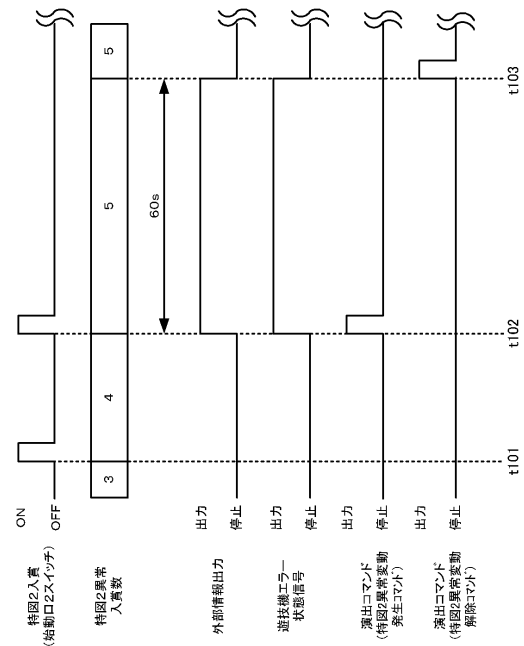
【図194】



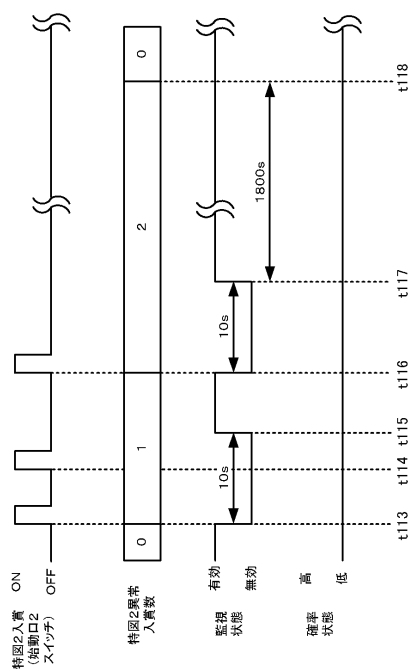
【図 195】



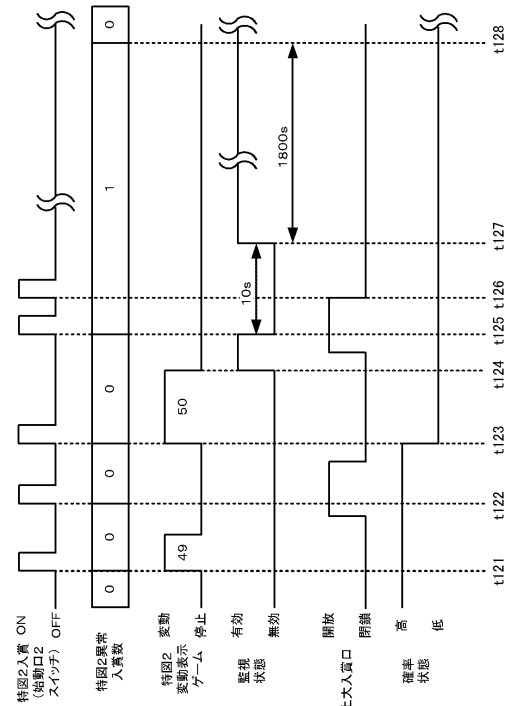
【図 196】



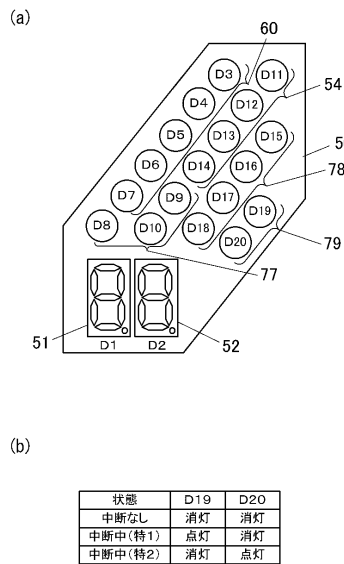
【図 197】



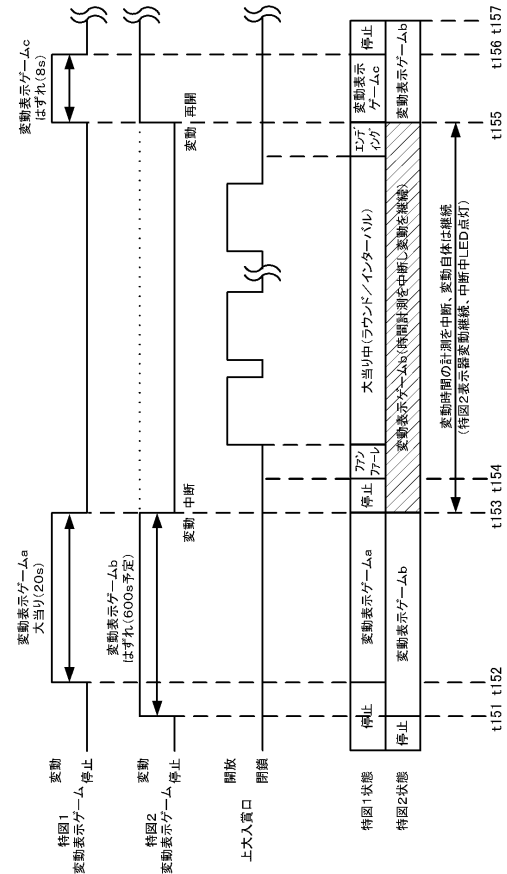
【図 198】



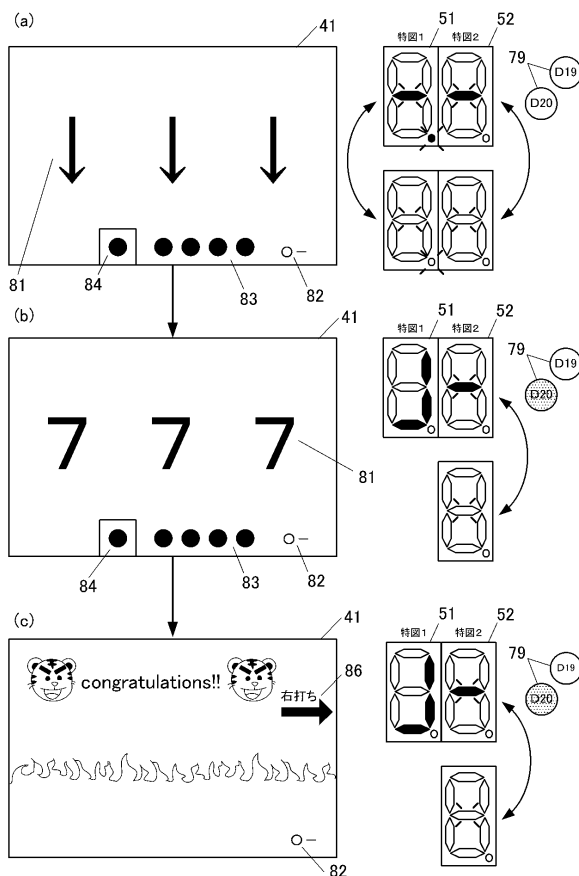
【図 199】



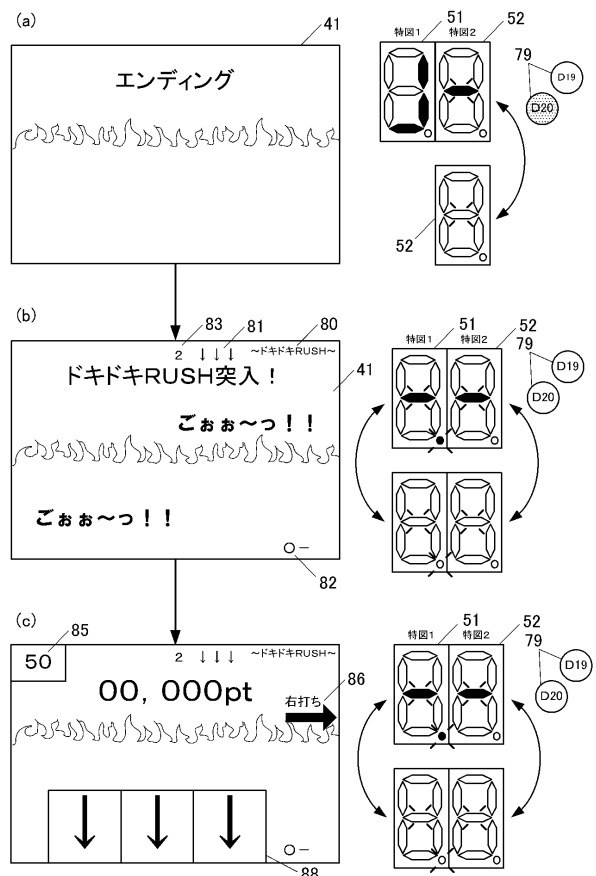
【図 200】



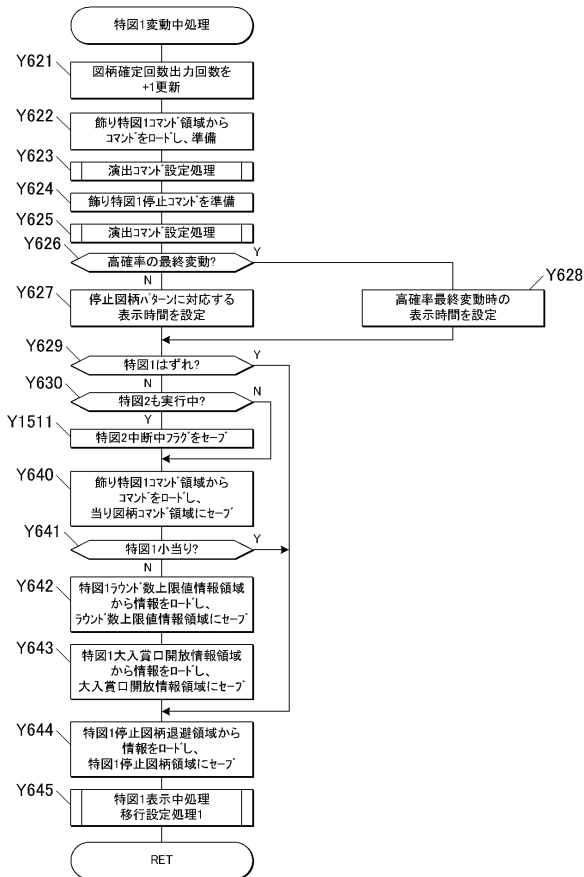
【図 201】



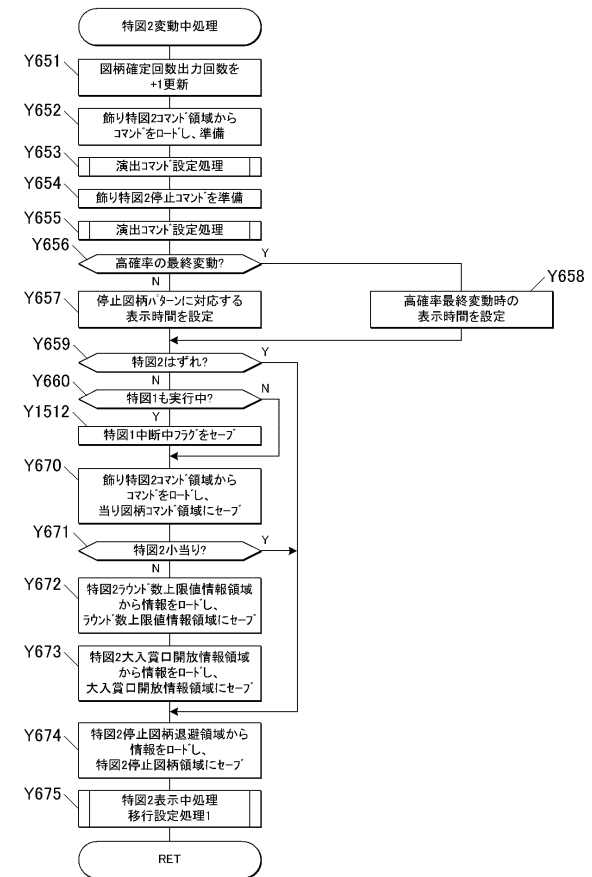
【図 202】



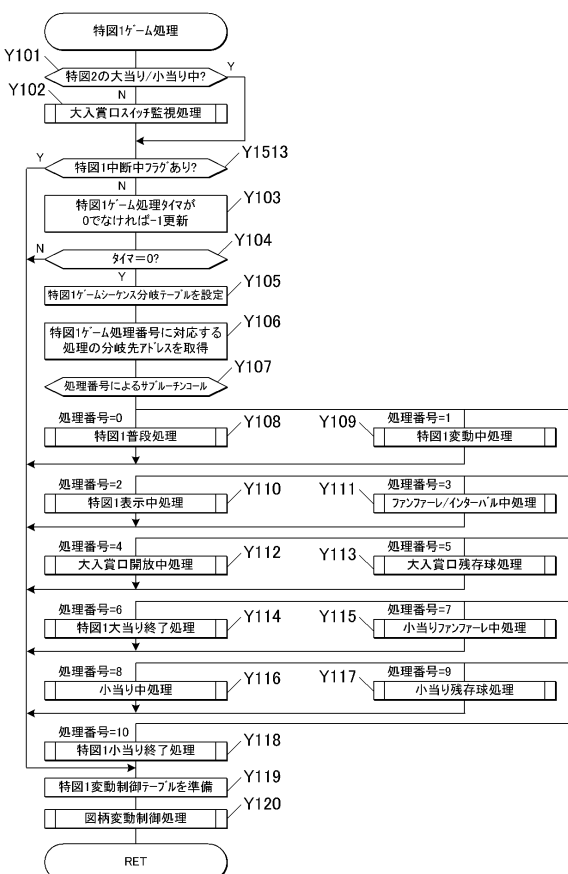
【図 203】



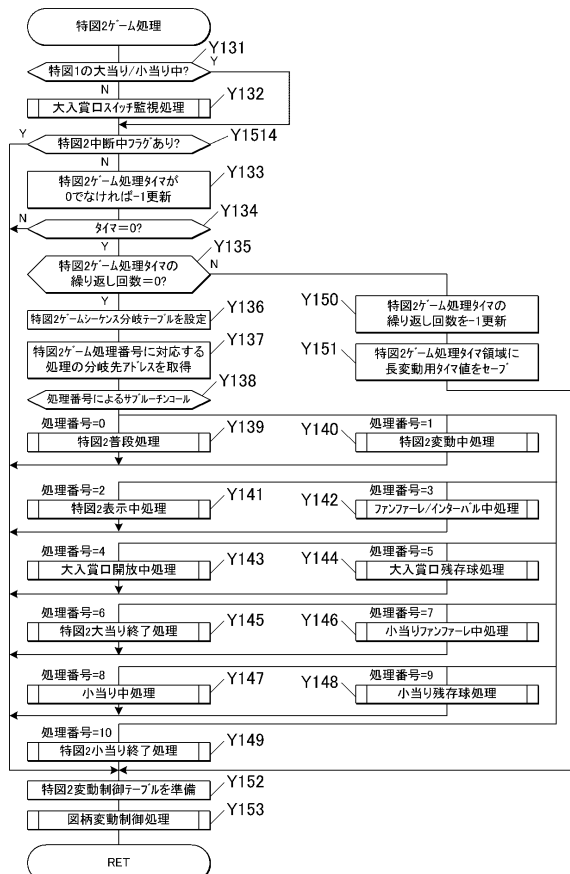
【図 204】



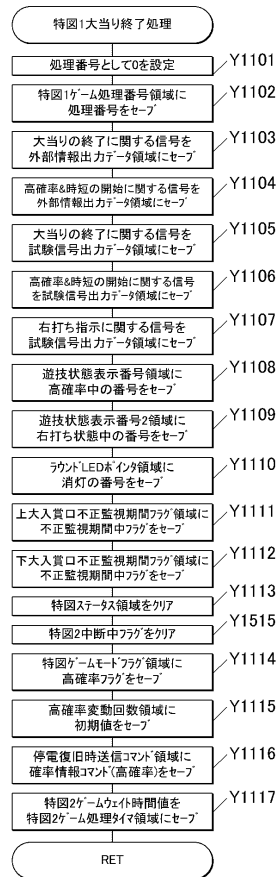
【図 205】



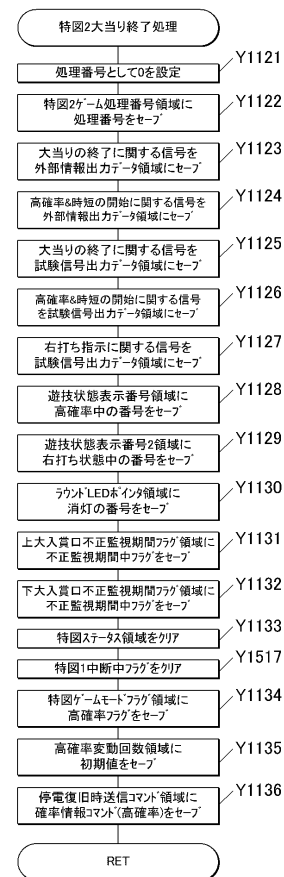
【図 206】



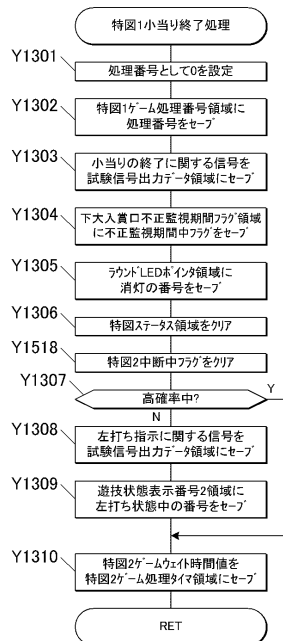
【図 207】



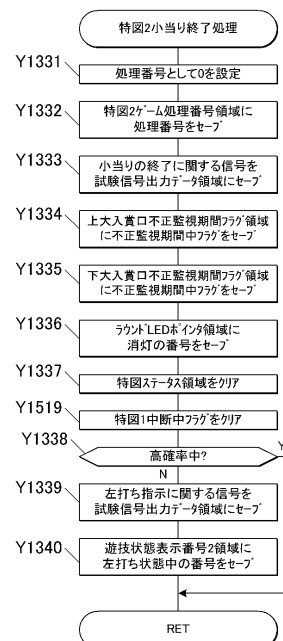
【図 208】



【図 209】



【図 210】



【図 2 1 1】

(a) <パターン1>「特図」毎に制御方法を設定

図柄組合せが表示された特図		制御される特図と制御方法	
特図1	大当り図柄、小当り図柄	特図2	制御方法1(強制停止)
特図2	大当り図柄、小当り図柄	特図1	制御方法2(中断)

(b) <パターン2>「特図」と「大当り、小当り」の組合せで制御方法を設定

図柄組合せが表示された特図		制御される特図と制御方法	
特図1	大当り図柄	特図2	制御方法1
	小当り図柄	特図2	制御方法2
特図2	大当り図柄	特図1	制御方法1
	小当り図柄	特図1	制御方法2

(c) <パターン3>図柄組合せで制御方法を設定

図柄組合せが表示された特図		制御される特図と制御方法	
特図1	大当り図柄1A	特図2	制御方法1
	大当り図柄1B	特図2	制御方法2
	小当り図柄1a	特図2	制御方法1
	小当り図柄1b	特図2	制御方法2
特図2	大当り図柄2A	特図1	制御方法1
	大当り図柄2B	特図1	制御方法2
	小当り図柄2a	特図1	制御方法1
	小当り図柄2b	特図1	制御方法2

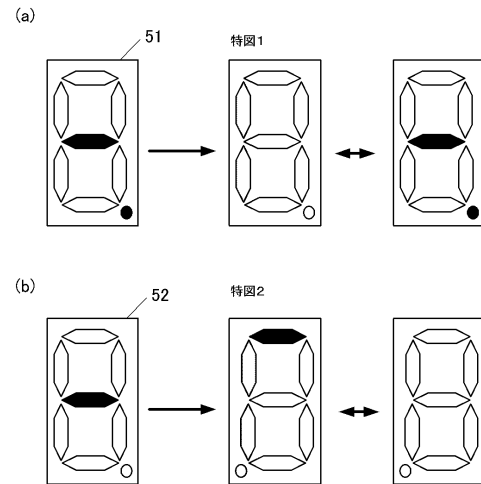
(d) <パターン4>遊技状態、「特図」毎に制御方法を設定

遊技状態	図柄組合せが表示された特図		制御される特図と制御方法	
通常	特図1	大当り図柄、小当り図柄	特図2	制御方法1
	特図2	大当り図柄、小当り図柄	特図1	制御方法2
ST中	特図1	大当り図柄、小当り図柄	特図2	制御方法2
	特図2	大当り図柄、小当り図柄	特図1	制御方法2

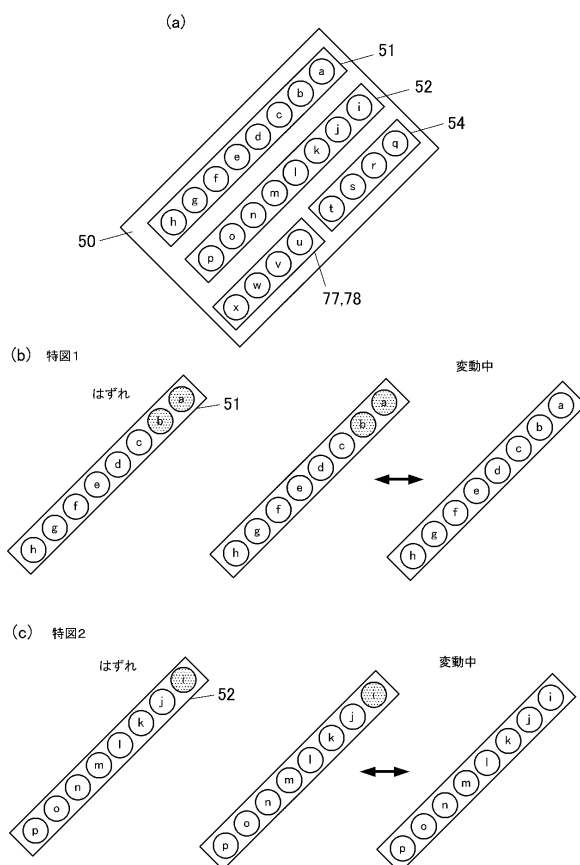
(e) <パターン5>遊技状態、「特図」と「大当り、小当り」の組合せで制御方法を設定

遊技状態	図柄組合せが表示された特図		制御される特図と制御方法	
通常	特図1	大当り図柄	特図2	制御方法1
		小当り図柄	特図2	制御方法2
	特図2	大当り図柄	特図1	制御方法1
		小当り図柄	特図1	制御方法2
ST中	特図1	大当り図柄	特図2	制御方法2
		小当り図柄	特図2	制御方法1
	特図2	大当り図柄	特図1	制御方法2
		小当り図柄	特図1	制御方法1

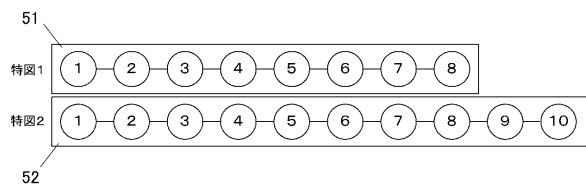
【図 2 1 2】



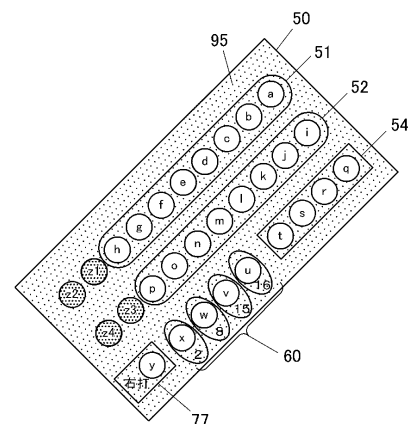
【図 2 1 3】



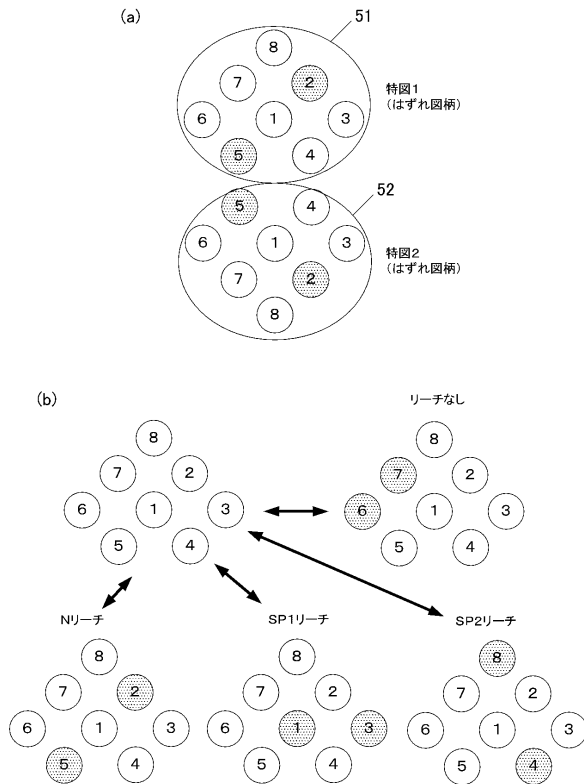
【図 2 1 4】



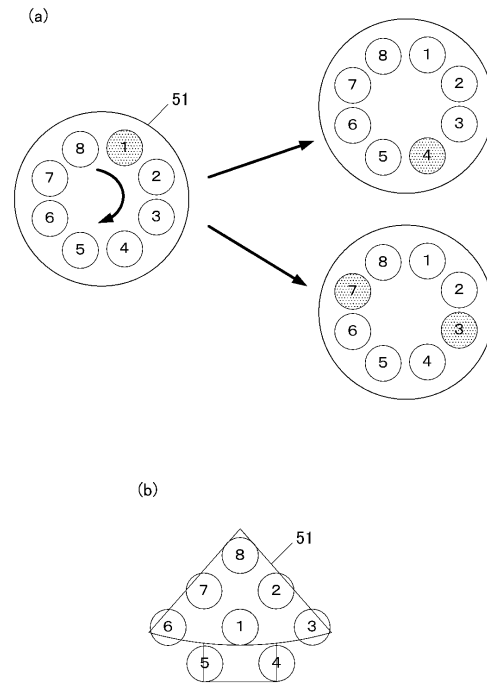
【図 2 1 5】



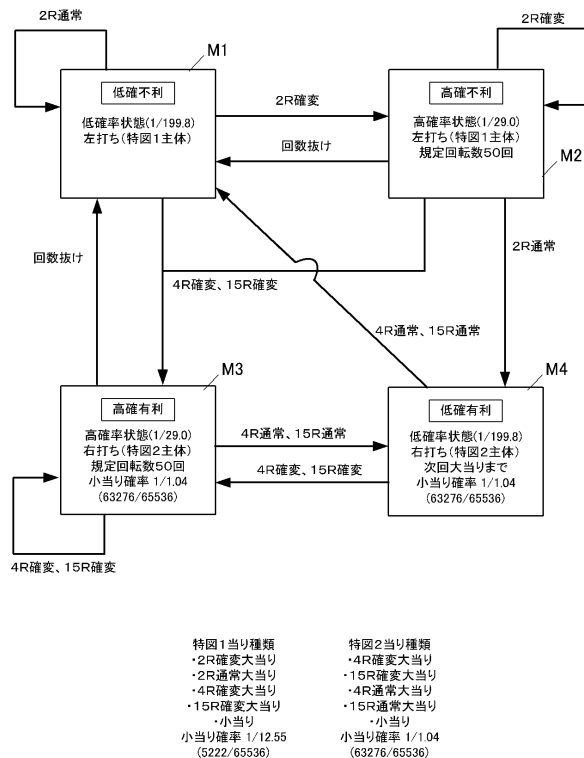
【図 2 1 6】



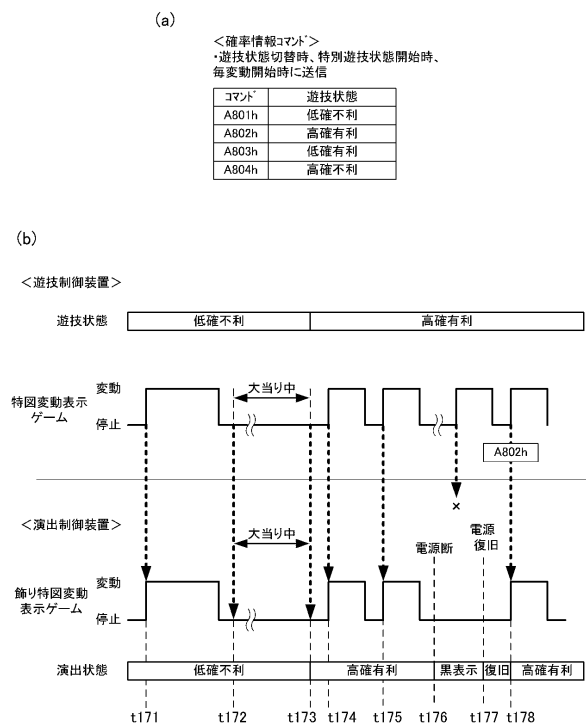
【図 2 1 7】



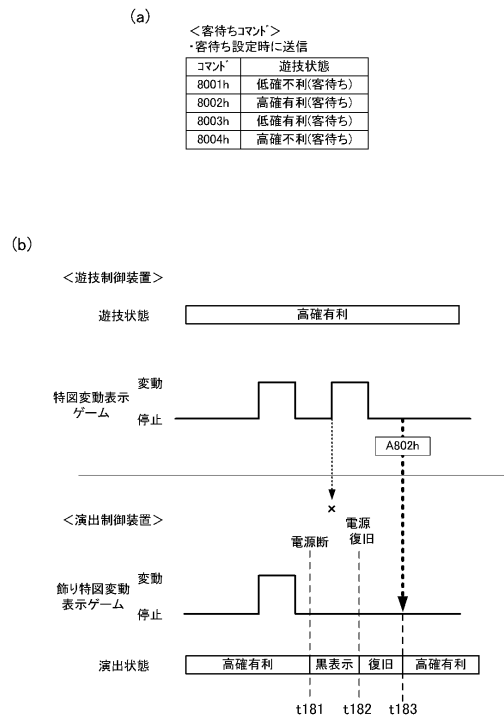
【図 2 1 8】



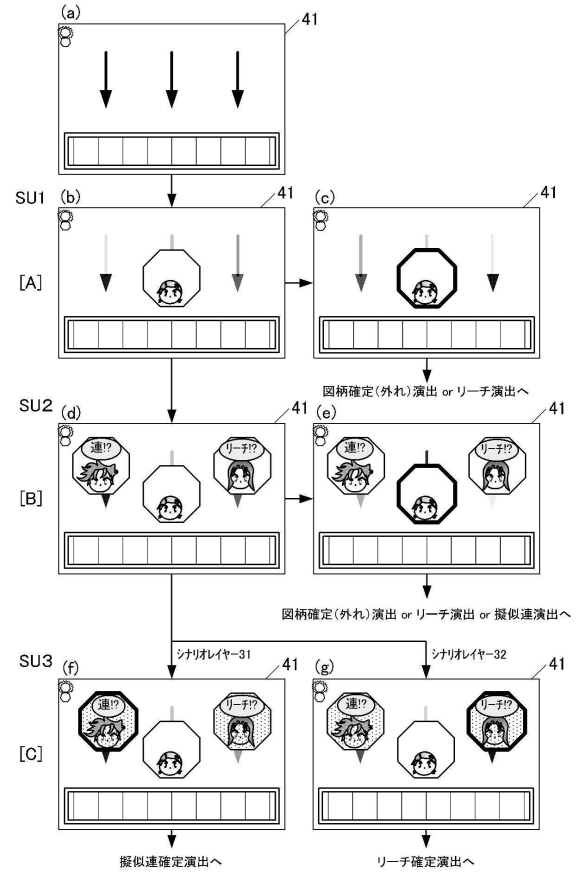
【図 2 1 9】



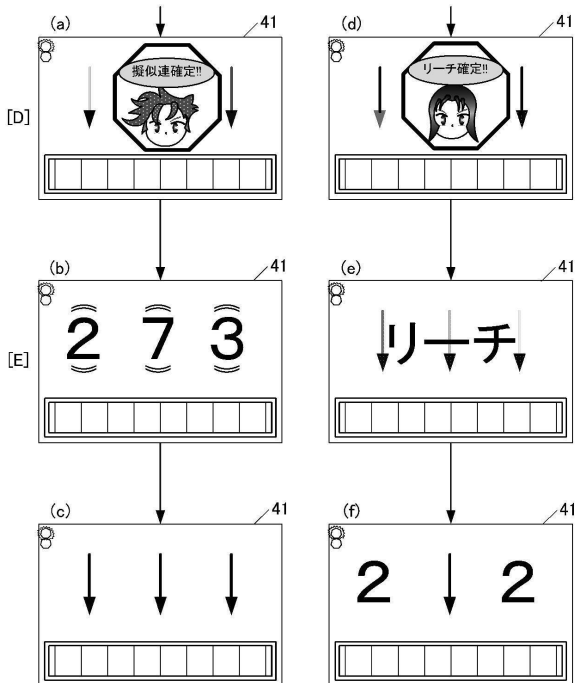
【図 220】



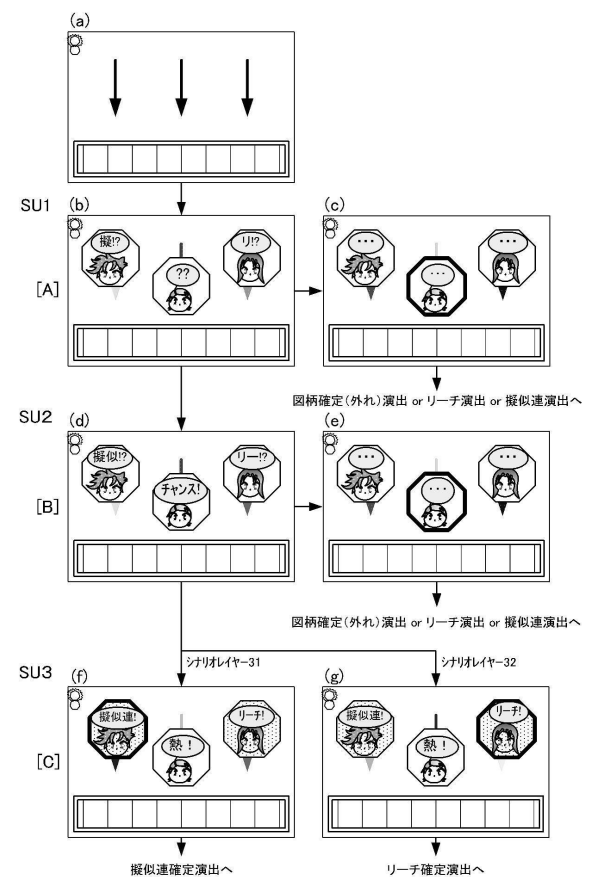
【図 58】



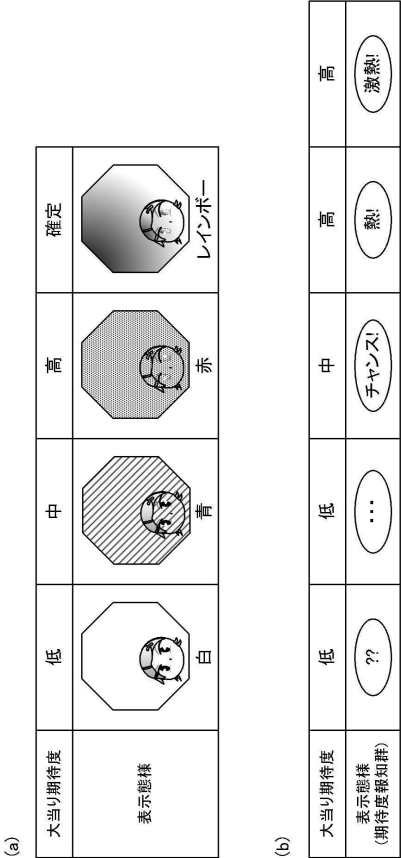
【図 59】



【図 61】



【図 6 2】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2011-000171 (JP, A)
特開2013-192622 (JP, A)
特開2013-085866 (JP, A)
特開2014-124355 (JP, A)
特開2013-240380 (JP, A)
特開2004-321626 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02