

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-65959
(P2024-65959A)

(43)公開日 令和6年5月15日(2024.5.15)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

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

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全103頁)
(21)出願番号	特願2022-175091(P2022-175091)	(71)出願人	000132747			
(22)出願日	令和4年10月31日(2022.10.31)	株式会社ソフィア	株式会社ソフィア			
		群馬県桐生市境野町7丁目201番地	群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社ソフィア内			
		(72)発明者	田中 雅也	F ターム (参考)	2C088 BC21 BC25 DA07	

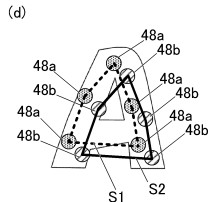
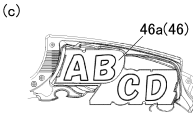
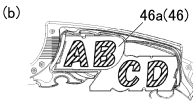
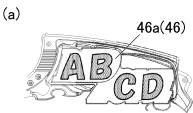
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上する。

【解決手段】発光色が異なる発光体（第1発光体48a、第2発光体48b）が複数配された発光部（ロゴ表示部46a）を備える。発光部は、遊技機で使用する題材のタイトルを表示するものであり、少なくとも第1発光色で発光することが可能であり、第1発光色は、遊技機で使用する題材のタイトルに用いられる色とする。

【選択図】図45



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、
演出を制御する演出制御手段と、
発光色が異なる発光体が複数配された発光部と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記発光部を、少なくとも第 1 発光色で発光させることが可能であり、
前記発光部は、
遊技機で使用する題材のタイトルを表示するものであり、
前記第 1 発光色は、前記題材において前記タイトルに用いられる色であることを特徴と
する遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。このパチンコ機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞すること（始動入賞）に基づいて、遊技領域に設けられた変動表示装置に表示される複数の識別情報（図柄、記号など）を変動表示する変動表示ゲームを開始し、変動表示ゲームの結果が特別結果であった場合には、特別変動入賞装置を開放する特別遊技状態となり遊技者が利益を獲得するものがある。このような遊技機においては、発光により遊技機を装飾するための発光部を備えるものが知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2022-119595 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

30

【0004】

このような遊技機では発光部の発光色を変化させることが可能であるが、単に変化させるだけでは装飾性に乏しく、遊技の興趣を十分に向上することができなかった。本発明の目的は遊技の興趣を向上することである。

【課題を解決するための手段】

【0005】

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、
所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、
演出を制御する演出制御手段と、
発光色が異なる発光体が複数配された発光部と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記発光部を、少なくとも第 1 発光色で発光させることが可能であり、
前記発光部は、
遊技機で使用する題材のタイトルを表示するものであり、
前記第 1 発光色は、前記題材において前記タイトルに用いられる色であることを特徴とする。

40

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

50

【 0 0 0 7 】

【図 1】 本発明の一実施形態の遊技機の正面図である。

【図 2】 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 3】 遊技盤の正面図である。

【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】 遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 6】 特図変動表示ゲームの結果の振分率、大当り図柄、小当り図柄の振分率、普図確率及び天井到達ゲーム数の一例を示す図である。

【図 7】 遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 8】 メイン処理を説明するフローチャートである。

10

【図 9】 メイン処理を説明するフローチャートである。

【図 10】 タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図 11】 特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図 12】 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 13】 特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。

【図 14】 特図普段処理を説明するフローチャートである。

【図 15】 特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理を説明するフローチャートである。

。

【図 16】 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 17】 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。

20

【図 18】 特図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図 19】 時短終了設定処理を説明するフローチャートである。

【図 20】 特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図 21】 特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図 22】 ファンファーレ／インターバル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 23】 サボ作動設定処理を説明するフローチャートである。

【図 24】 大当り終了処理を説明するフローチャートである。

【図 25】 大当り終了設定処理 1 及び大当り終了設定処理 2 を説明するフローチャートである。

30

【図 26】 特定領域スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

【図 27】 小当り残存球処理を説明するフローチャートである。

【図 28】 小当り終了処理を説明するフローチャートである。

【図 29】 演出制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。

【図 30】 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 31】 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 32】 演出の一例を説明する図である。

【図 33】 演出の一例を説明する図である。

【図 34】 演出の一例を説明する図である。

【図 35】 演出の一例を説明する図である。

40

【図 36】 選択可能なパターンと信頼度を説明する図である。

【図 37】 演出の一例を説明する図である。

【図 38】 演出の一例を説明する図である。

【図 39】 演出の一例を説明する図である。

【図 40】 演出の一例を説明する図である。

【図 41】 選択可能なパターンと信頼度を説明する図である。

【図 42】 演出の一例を説明する図である。

【図 43】 演出の一例を説明する図である。

【図 44】 発光体の配置を説明する図である。

【図 45】 発光態様の一例を説明する図である。

50

【図 4 6】表示装置での表示の一例を説明する図である。

【図 4 7】発光態様の一例を説明する図である。

【図 4 8】発光体の配置と発光態様を説明する図である。

【図 4 9】表示装置での表示の一例を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

<第 1 実施形態>

図 1 は、本実施形態の遊技機 10 の正面図であり、図 2 は、本実施形態の遊技機 10 の前面側斜視図である。

図 1 及び図 2 に示すように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 3 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（透明板保持枠）15 が取り付けられている。

【0009】

ガラス枠 15 には、カバーガラス 14 の後方となる位置に遊技盤 30 の前面を覆う表示板 350 が設けられている。表示板 350 は遊技盤 30 を透視可能であるとともに、所定の表示を表示可能となっている。本実施形態の遊技機では、側端から光を導入することで像が浮かび上がる導光板で構成されているが、透明な液晶表示装置や EL 表示装置で構成されていても良い。

表示板 350 に所定の表示がされていない状態では透明であって後方の遊技盤 30 の視認を妨げないようになっている。そして、表示板 350 に所定の表示がされた場合には、当該所定の表示の部分では後方の遊技盤 30 の視認性が低下することとなる。この状態では、所定の表示を透して後方の遊技盤 30 が視認可能であっても良いし、所定の表示により後方の遊技盤 30 が視認不能であっても良い。

【0010】

ガラス枠 15 の上部には、遊技機 10 の機種名等を表示する機種名等表示部 16 が設けられている。

また、ガラス枠 15 の左右には内部にランプや 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 及びガラス枠 15 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。

【0011】

また、ガラス枠 15 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（貯留皿）21、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 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（図 5 参照）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 には、当該演出ボタン 25 を振動させる駆動源も内蔵されている。すなわち、本実施形態の遊技機 10 は、演出ボタン 25 を振動させることで所定の報知を行うバイブレーション機能を備えている。なお、演出ボタン 25 は、通常状態（図 1 や図 2 に示す状態）から突出状態（演出ボタン 25 の上面（押圧面）が通常状態時よりも上側にある状態）に変換可能に構成されていても良い。

【0012】

前面枠 12 の下部には、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、打球発射装置のハンドル 24 等が設けられている。さらに、前面枠 12 の下部右側には、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

10

20

30

40

50

ための鍵穴 26 が設けられている。

【0013】

また、演出ボタン 25 の右方には、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貸出ボタン（球貸ボタン）27a、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返却ボタン（排出ボタン）27b、プリペイドカードの残高を表示する残高表示器（残高表示部）27c、上皿 21 内の遊技球を下皿 23 へ流下させるために操作する上皿操作レバー 27d、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯端末を置くための携帯端末置き部 28 等が設けられている。また、演出ボタン 25 の左方には、音量調整用ボタン 27e、十字キー 29 等が設けられている。

本実施形態の遊技機 10 においては、遊技者がハンドル 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 や十字キー 29 を操作することによって、表示装置 41（図 3 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。

10

【0014】

次に、図 3 を用いて遊技盤 30 の一例について説明する。図 3 は、本実施形態の遊技盤 30 の正面図である。

図 3 に示すように、遊技盤 30 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体を備える。遊技盤本体は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体の前面には、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 及び外周壁（ガイドレール）31 で囲まれた遊技領域 32 が設けられている。遊技機 10 は、外周壁 31 で囲まれた遊技領域 32 内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域 32 には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域 32 を流下する。

20

【0015】

遊技領域 32 の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース 40 が取り付けられている。センターケース 40 に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置 41 が配置されている。

【0016】

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、演出画像として静止画や動画を表示可能であり、例えば、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。

30

【0017】

センターケース 40 には、遊技領域 32 を流下する遊技球をセンターケース 40 の内側に導くためのワープ流路を形成するワープ流路形成部材 614 と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部 620 とが設けられている。センターケース 40 のステージ部 620 は、始動入賞口 36 の上方に配置されているため、ステージ部 620 上で転動した遊技球は始動入賞口 36 に入賞し易くなっている。

40

また、センターケース 40 の上部及び下部には、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。センターケース 40 の下部に設けられた下演出装置 44a は、センターケース 40 の下部の位置と、この位置よりも表示装置 41 の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。

センターケース 40 の上部に設けられた上演出装置 44b は、センターケース 40 の上

50

部の位置と、この位置よりも表示装置 4 1 の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。また、この上演出装置 4 4 b は、プロペラを模した回転する動作部材 4 4 c を有しており、動作部材 4 4 c の動作によっても演出を行うことが可能である。

すなわち、下演出装置 4 4 a が動作可能な第 1 可動部材を有する第 1 可動役物をなし、上演出装置 4 4 b が動作可能な第 2 可動部材を有する第 2 可動役物をなす。

【0018】

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

10

【0019】

センターケース 4 0 の左下方の遊技領域 3 2 には、3 つの一般入賞口 3 5 が配置されており、センターケース 4 0 の右方の遊技領域 3 2 には、1 つの一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 への遊技球の入賞は、一般入賞口 3 5 に備えられた入賞口スイッチ 3 5 a（図 4 参照）によって検出される。

【0020】

センターケース 4 0 の下方の遊技領域 3 2 には、特図 1 変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える始動入賞口 3 6（第 1 始動入賞領域）が設けられている。始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、始動口 1 スwitch 3 6 a（図 4 参照）によって検出される。

20

【0021】

センターケース 4 0 の右方には、特図 2 変動表示ゲーム（第 2 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 3 7（第 2 始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球は、始動口 2 スwitch 3 7 a（図 4 参照）によって検出される。

普通変動入賞装置 3 7 は、可動部材 3 7 b を備えており、この可動部材 3 7 b は常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定結果となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド 3 7 c（図 4 参照）によって逆「ハ」の字状に動作され、普通変動入賞装置 3 7 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。

30

なお、普通変動入賞装置 3 7 は、可動部材 3 7 b が閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としても良い。

【0022】

センターケース 4 0 の右下方の遊技領域 3 2 には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）3 8 が設けられている。特別変動入賞装置 3 8 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 3 8 c を有しており、開放により上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。特別変動入賞装置 3 8 は、特図変動表示ゲームの結果によって、大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。特別変動入賞装置 3 8 に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）3 8 a（図 4 参照）によって検出される。

40

【0023】

大入賞口の内部（入賞領域）には、遊技球が流入可能な特定領域が設けられているとともに、当該特定領域への遊技球の流入確率を変化させるようにレバーソレノイド 3 8 f（図 4 参照）により動作するレバー部材が設けられている。特定領域には遊技球の流入を検出可能な特定領域スイッチ 3 8 d（図 4 参照）が設けられており、当該特定領域スイッチ 3 8 d で遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生する（本実

50

施形態では、特別遊技状態が発生する) になっている。特定領域に流入した遊技球は特別変動入賞装置 38 の外部へ排出される。

【0024】

また、大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに特別変動入賞装置 38 の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ 38 e (図 4 参照) が設けられている。大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ 38 a で検出された遊技球数 (大入賞口に流入した遊技球数) と、特定領域スイッチ 38 d 及び残存球排出口スイッチ 38 e で検出された遊技球数 (大入賞口から排出される遊技球数) とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな大入賞口の開放が行われないようになっている。

10

【0025】

始動入賞口 36 の下方の遊技領域 32 には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 30 a が設けられている。また、遊技領域 32 の外側であって遊技盤本体 80 の右下角部には、特図変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム) 及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置 50 が設けられている。

【0026】

一括表示装置 50 は、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 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 と、特図 1 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 1 保留表示器 53 及び特図 2 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 2 保留表示器 54 とを備える。

20

【0027】

また、一括表示装置 50 は、大当たり時のラウンド数 (特別変動入賞装置 38 の開閉回数) を表示するラウンド表示部 55 と、遊技機 10 の遊技状態を表示する遊技状態表示部 56 とを備えている。この遊技状態表示部 56 には、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 56 a、時短状態 (変動時間短縮機能作動時) であることを報知する第 2 遊技状態表示部 56 b、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報知する第 3 遊技状態表示部 56 c が設けられている。なお、本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定となっているため、第 3 遊技状態表示部 56 c は使用しない。

さらに、一括表示装置 50 は、普図変動表示ゲーム用の普図表示器 57、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器 58 を備えている。

30

【0028】

図 4 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。

【0029】

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 などを持つ。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 DC 32 V, DC 12 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。

40

【0030】

電源装置 400 は、24 V の交流電源から DC 32 V の直流電圧を生成する AC-DC コンバータや DC 32 V の電圧から DC 12 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 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、

50

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。

【0031】

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。

【0032】

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。すなわち、遊技制御装置 100 が、停電が発生し当該遊技機への電源供給が停止しても遊技に関する情報を記憶保持可能であるとともに、停電復旧後には記憶保持された情報に基づき遊技を再開可能とする遊技情報記憶保持手段をなす。制御信号生成部 430 は、例えば通常電源部 410 で生成された 32 V の電圧を監視してそれが例えば 17 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。

【0033】

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 RAM 111C 及び払出制御装置 200 内の RAM に記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。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。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

20

30

40

50

【0037】

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。

10

【0038】

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。

20

【0039】

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。

30

【0040】

CPU111Aは、ROM111B内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための特図図柄乱数、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。

40

【0041】

また、CPU111Aは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM111B

50

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、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当り、小当り又ははずれ）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、CPU 111 Aは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM 111 B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。

【0042】

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。

【0043】

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 36 a、普通変動入賞装置 37内の始動口 2スイッチ 37 a、一般入賞口 35内の入賞口スイッチ 35 a、特別変動入賞装置 38内の大入賞口スイッチ 38 a、普通始動ゲート 34内のゲートスイッチ 34 a、特別変動入賞装置 38内に配設される特定領域スイッチ 38 d及び残存球排出口スイッチ 38 e、遊技領域 32に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ 32 aに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが 11 Vでロウレベルが 7 Vのような負論理の信号が入力され、0 V－5 Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I/F）121が設けられている。近接 I/F 121は、入力の範囲が 7 V－11 Vとされることで、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。

【0044】

近接 I/F 121の出力は、第 2入力ポート 123、第 3入力ポート 124又は第 4入力ポート 126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/F 121の出力のうち、始動口 1スイッチ 36 a、始動口 2スイッチ 37 a、入賞口スイッチ 35 a、大入賞口スイッチ 38 a及びゲートスイッチ 34 a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/F 121の出力のうち、特定領域スイッチ 38 d、残存球排出口スイッチ 38 e及びアウト球検出スイッチ 32 aの検出信号は第 4入力ポート 126へ入力される。また、近接 I/F 121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へ入力される。

【0045】

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、遊技機 10の振動を検出する振動センサ 65の検出信号、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。

【0046】

さらに、第 3入力ポート 124には、設定キー操作部の操作を検出する設定キースイッチ 152からの信号が入力される。設定キー操作部は、設定キーを差し込む鍵穴を備え、対応する設定キーを差し込んだ場合にのみ第 1位置から第 2位置（所定状態）へ当該設定キーを回すことができるように構成されている。設定キースイッチ 152は、第 2位置に回した状態となっていることを検出可能なセンサであり、第 2位置に回した状態である場

10

20

30

40

50

合にオン状態となり、第2位置に回していない状態である場合にオフ状態となる。

【0047】

RAM初期化スイッチ112及び設定キー操作部は、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を複数から選択するための操作部であり、これらの操作部を操作することで、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を選択することができ、選択された確率設定値に対応する確率値が遊技で使用されるようになっている。ここでは確率設定値として“設定1”～“設定6”の6つが用意されている。

【0048】

確率設定値を選択する際には、設定キー操作部の設定キーを第2位置に回した状態でRAM初期化スイッチ112を操作（押下）しながら遊技機の電源を投入することで確率設定値を変更可能な確率設定値変更モードとなり、確率設定値変更モード中にRAM初期化スイッチ112を操作（押下）することで確率設定値を変更することができるようになっている。選択されている確率設定値は、算出されたベース値や役物比率を表示するための性能表示装置153に表示される。具体的には、性能表示装置153には、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである間）は確率設定値の情報が表示され、それ以外では算出されたベース値や役物比率が表示されるようになっている。

【0049】

また、設定キー操作部の設定キーを第2位置に回した状態（RAM初期化スイッチ112は操作しない）で遊技機の電源を投入することで、現在選択されている確率設定値が性能表示装置153に表示されるが確率設定値の変更はできない確率設定値確認モードとなる。なお、RAM初期化スイッチ112及び設定キー操作部は、前面枠12を開状態としなければ操作できないようにされている。

性能表示装置153は7セグメント式のディスプレイであり、確率設定値を1～6の数字で表示するようになっている。もちろん表示態様はこれに限られず、確率設定値を認識できる表示態様であれば良い。また、液晶表示装置など他の形式の表示装置でも良いし、一又は複数のLEDの点灯態様や発光色等により確率設定値を示すものであっても良い。

【0050】

また、近接I/F121の出力のうち、第2入力ポート123への出力及び第4入力ポート126への出力（アウト球検出スイッチ32aの検出信号は除く）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及び始動口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。

【0051】

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。

【0052】

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や第4入力ポート126や後述の第1入力ポート122も同様である。

【0053】

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

10

20

30

40

50

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(ハンドル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。

【0054】

また、入力部120には、電源装置400からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン111等に入力するためのシュミットバッファ125が設けられており、シュミットバッファ125はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置400からの停電監視信号や、RAM初期化スイッチ112からの初期化スイッチ信号は、一旦第1入力ポート122に入力され、データバス140を介して遊技用マイコン111に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン111に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【0055】

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, 126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。

【0056】

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。

【0057】

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、近接I/F121から出力される始動口スイッチなど加工の必要のないスイッチの検出信号は、バッファ133を通さずに中継基板70を介して試射試験装置へ供給される。

【0058】

一方、磁気センサ61や盤電波センサ62や振動センサ65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、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

10

20

30

40

50

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。

【0059】

また、出力部130には、データバス140に接続された第2出力ポート134が設けられている。第2出力ポート134は、特別変動入賞装置38を開成させる大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド1）38b、特別変動入賞装置38内のレバー部材を動作させるレバーソレノイド38f及び普通変動入賞装置37を開成させる普電ソレノイド37cの動作データを出力するとともに、現在選択されている確率設定値を表示する性能表示装置153の表示データを出力するためのポートである。

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。

10

【0060】

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。

【0061】

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される大入賞口ソレノイド38bやレバーソレノイド38fや普電ソレノイド37cの動作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、第2出力ポート134から出力される性能表示装置153の表示データ信号を受けて駆動信号を生成し出力する第5ドライバ138eが設けられている。なお、第2出力ポート134から第5ドライバ138eへは、シリアル通信でデータが送信される。

20

30

【0062】

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。第5ドライバ138eには、5Vで動作する性能表示装置153を駆動できるようにするため、電源電圧としてDC5Vが電源装置400から供給される。

また、一括表示装置50のセグメント線を駆動する第2ドライバ138bには、DC12Vが供給される。デジット線を駆動する第3ドライバ138cは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は12V又は5Vのいずれであってもよい。

40

【0063】

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。

50

【0064】

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, 126のようなポートは設けられていない。

【0065】

なお、特に限定されるわけではないが、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、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38a、ゲートスイッチ34a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。

【0066】

次に、図5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。

【0067】

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。

【0068】

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。

【0069】

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。

【0070】

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 V S Y N C、データの送信タイミングを与える同期信号 S T S が入力される。なお、V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、V R A M への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 I N T 0 ~ n 及び主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T なども入力される。

【0071】

演出制御装置 300 には、L V D S（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。V D P 3 1 2 から信号変換回路 313 へは、映像データ、水平同期信号 H S Y N C 及び垂直同期信号 V S Y N C が入力されるようになっており、V D P 3 1 2 で生成された映像は、信号変換回路 313 を介して表示装置 41 に表示される。

10

【0072】

音源 L S I 3 1 4 には音声データが記憶された音声 R O M 3 2 7 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 と音源 L S I 3 1 4 は、アドレス／データバス 340 を介して接続されている。また、音源 L S I 3 1 4 から主制御用マイコン 3 1 1 へは割込み信号 I N T が入力されるようになっている。演出制御装置に 300 には、ガラス枠 15 に設けられた上スピーカ 19 a 及び前面枠 12 に設けられた下スピーカ 19 b を駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路 337 が設けられており、音源 L S I 3 1 4 で生成された音声はアンプ回路 337 を介して上スピーカ 19 a 及び下スピーカ 19 b から出力される。

20

【0073】

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 / F 331 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 D C 5 V で動作し、演出制御装置 300 の主制御用マイコン 311 は D C 3 . 3 V で動作するため、コマンド I / F 331 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0074】

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 L E D（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 L E D 制御回路 332、ガラス枠 15 に設けられている L E D（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば表示板 350 を含む枠装飾装置 18 等）を駆動制御する枠装飾 L E D 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。

30

40

【0075】

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 25 a、ガラス枠 15 に設けられた十字キー 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機能を有するスイッチ入力回路 336 が設けられている。

【0076】

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

50

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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特別変動入賞装置38を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要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。

【0080】

本実施形態の遊技機10では、打球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4参照）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。

【0081】

本実施形態の遊技機10においては、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や、当該始動入賞口36の左方に配

10

20

30

40

50

設された一般入賞口 3 5 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 3 4 や普通変動入賞装置 3 7、特別変動入賞装置 3 8、一般入賞口 3 5 への入賞を狙うことができるようになっている。

【0082】

普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 3 4 a が設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a により検出される。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の CPU 1 1 1 A では、普図始動ゲート 3 4 に備えられたゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、4 個）未満ならば普図始動記憶数を加算（+1）して RAM 1 1 1 C に普図始動記憶を 1 つ記憶する。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 8 に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された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る。

10

【0083】

そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置 3 7 を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値と ROM 1 1 1 B 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し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。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。

20

【0084】

また、遊技制御装置 1 0 0 は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置 5 0 に設けられた普図表示器 5 7 に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を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。なお、普図表示器 5 7 を表示装置 4 1 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。

30

【0085】

普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 5 7 に特別の結果態様となる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド 3 7 c を動作させ、普通変動入賞装置 3 7 の可動部材を所定時間（例えば、1 6 4 8 m s）開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、変換部材（可動部材）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 5 7 にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。

【0086】

また、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。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の CPU 1 1 1 A では、始動入賞口 3 6 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 1 始動記憶を所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置 3 7 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 2 始動記憶を所定の上限数（例えば、1 個）を限度に記憶する。始動入賞口 3 6 や普通変動入賞装置 3 7 への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や特図図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第 1 始動記憶や第 2 始動記憶として RAM 1 1 1 C に記憶される。そして、この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特図 1 保留表示器 5 3 や特図 2 保留表示器 5 4 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として表示される。

40

50

【0087】

遊技制御装置100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始動記憶に基づいて特図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。そして、第1始動記憶と第2始動記憶との両方が記憶されている場合には、特図2変動表示ゲームを特図1変動表示ゲームよりも優先して実行する。

【0088】

すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）100は、始動入賞口36（第1始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第1始動記憶に基づいて特図1変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）の実行制御を行うとともに、普通変動入賞装置37（第2始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第2始動記憶に基づいて特図2変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う実行制御手段をなす。そして、実行制御手段は、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている状態で、第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく特図1変動表示ゲームよりも優先して実行するように構成されている。

【0089】

特図1表示器51及び特図2表示器52では、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、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、普通変動入賞装置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。

【0090】

また、遊技制御装置（遊技制御手段）100は、大当り遊技状態（第1特別遊技状態）の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状況（当り確率が高確率であることや普電サポートがあること）で遊技を進行可能な遊技状態（特定遊技状態）を発生させる制御を行うことが可能である。すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）100が特定遊技状態発生手段をなす。

【0091】

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る。表示装置41での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。

【0092】

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及び特図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。

【0093】

図 6 に、本実施形態における振分率の一例を示す。

図 6 (a) は、特図変動表示ゲームの結果の振分率の一例である。特図変動表示ゲームの結果には、例えば図 6 (a) に示すように、大当り、小当り、サポ当り及びはずれの 4 種類がある。本実施形態において、大当りの振分率は特図 1 と特図 2 で共通となっているが、特図 1 と特図 2 で異なっても良い。また、図 6 (a) において、大当りの振分率は、確率設定値が“設定 1”である場合と、“設定 2”である場合と、“設定 3”である場合とで同一となっているが、異なっても良い。また、図 6 (a) において、大当りの振分率は、確率設定値が“設定 4”である場合と、“設定 5”である場合と、“設定 6”である場合とで同一となっているが、異なっても良い。

【0094】

また、図 6 (a) において、小当り及びサポ当りの振分率は、確率設定値にかかわらず同一となっているが、異なっても良い。すなわち、本実施形態では、確率設定値の変更によって大当りの当選確率のみが変更され、小当り及びサポ当りの確率は変更されないようにされている。

また、小当りについては、特図 2 の方が特図 1 よりも振分率が高くなっている。これにより、特図 2 の方が小当りとなる可能性が高くなり、小当りとなった場合は特定領域への流入により第 1 特別遊技状態（大当り）となる可能性が高いことから、特図 2 の方が遊技者にとって有利な特図変動表示ゲームとなっている。

【0095】

図 6 (b) は、大当り種類の振分率の一例である。大当りには、例えば図 6 (b) に示すように、大当り図柄（大当りの結果態様）として、10R 大当り A 図柄が停止表示される 10R 大当り A、10R 大当り B 図柄が停止表示される 10R 大当り B の 2 種類がある。

10R 大当り A は、特別遊技状態のラウンド数が 10 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に 250 ゲームを上限とした普電サポート状態となる。10R 大当り B は、特別遊技状態のラウンド数が 10 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に普電サポートがない状態となる。

図 6 (b) において、大当り種類の振分率は特図 1 と特図 2 で異なっている。なお、特図変動表示ゲームが実行された遊技状態が通常遊技状態であるか特定遊技状態であるかによって異なるようにしても良い。

【0096】

図 6 (c) には小当り種類の振分率を示した。小当りに基づく第 2 特別遊技状態で特別変動入賞装置 38 の特定領域へ遊技球が流入したことにより発生する大当りについては、小当りの種類に基づき大当り種類が選択される。小当り A に基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合（V 入賞）は第 1 特別遊技状態の終了後に 250 ゲームを上限とした普電サポート状態となる。小当り B に基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は第 1 特別遊技状態の終了後に普電サポートがない状態となる。なお、特図 1 と特図 2 でそれぞれ振分率が同じであっても良い。

すなわち、10R 大当り A、小当り A が、特別遊技状態の終了後に普電サポートである状態（第 2 状態）とする特定特別結果をなし、10R 大当り B、小当り B が、特別遊技状態の終了後に普電サポートでない状態（第 1 状態）とする非特定特別結果をなす。

【0097】

図 6 (d) は普図変動表示ゲームの当り確率である。普電サポート状態でない場合は低確率となり、普電サポート状態である場合は高確率となる。

なお、普電サポートでない状態（第 1 状態）よりも普電サポートである状態（第 2 状態）の方が普通変動入賞装置 37 への入賞が容易となれば良く、確率、変動時間、開放時間又は普電最大カウント数のいずれか一つ又は複数を变化させるものであっても良い。

【0098】

また、本実施形態の遊技機では、図 6 (e) に示すようにいわゆる天井機能が搭載されている。すなわち、ゲームの実行回数が天井回数（ここでは 959）に達した場合に、特

10

20

30

40

50

別遊技状態を発生せずに250ゲームを上限とした普電サポート状態となるようにしている。ゲームの実行回数は、低確率状態時であれば普電サポートの有無にかかわらず常に計数を行い、高確率状態時には計数を中断する。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常時計数する。また、ゲームの実行回数は、特図1変動表示ゲームを実行した回数と特図2変動表示ゲームを実行した回数の合計とする。

【0099】

ゲームの実行回数の計数結果をクリアするタイミングは、天井回数への到達を契機とした普電サポート状態となったとき、条件装置が作動したとき（第1特別遊技状態）となっている。なお、ゲームの実行回数の計数結果をクリアするタイミングは、適宜変更可能であり、例えば、RAM初期化スイッチ112を操作する際にゲーム実行回数のクリアを選択したときや、RAMクリア時に替えて電源投入時としても良い。

10

【0100】

また、RAMクリア時のうち、設定変更を伴わないRAMクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアして、設定変更を伴うRAMクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアしないようにしても良い。設定変更を伴わないRAMクリア時とは、例えば、設定キースイッチ152はオンせずにRAM初期化スイッチ112をオンしながら電源投入した時などである。このように、設定変更を伴うRAMクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアしないようにすることで、設定変更が行われたことを判別しにくくすることが可能となる。

【0101】

20

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

まず、遊技制御装置100の遊技制御による遊技状態の遷移（移行）について説明する。図7は、本実施形態における遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態ST1、第1特別結果（大当り）に基づく第1特別遊技状態ST2、第2特別結果（小当り）に基づく第2特別遊技状態ST3、特定遊技状態ST4、残保留消化状態ST5がある。

各遊技状態では、演出制御装置300で制御されて遊技の演出態様を定める演出モード、当該遊技状態において主に狙うべき始動領域である主始動領域、主として実行すべき特図変動表示ゲームの種類である主変動特図、及び遊技球の発射方向が定められている。

30

【0102】

本実施形態の遊技機10においては、左打ちにより始動入賞口36への入賞を狙うことができ、右打ちにより普通変動入賞装置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狙う始動領域を選択可能となっている。また、各遊技状態では、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、本明細書では、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。

40

【0103】

通常遊技状態ST1は、普通変動入賞装置37の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。主変動特図は特図1変動表示ゲームであり、主始動領域は始動入賞口36であって、この始動入賞口36を狙うため発射方向は左打ちとされている。また、演出態様を規定する演出モードは通常ステージとされる。

【0104】

第1特別遊技状態ST2は、普電サポートがなく時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは大当りモードとされる。この第1特別遊技状態ST2では、特別変動入賞装置38が開放されるので発射方向は右打ちとされている。

50

第2特別遊技状態ST3では、普電サポート、時短については小当り導出時の状況によりある場合とない場合がある。基本的には小当り導出時の状態を引き継ぐが、特定遊技状態ST4の終了条件が成立する小当りの導出時には小当りとなる特図変動表示ゲームの終了に伴い普電サポート、時短が終了するため、この場合は普電サポート、時短についてはない状態となる。また、演出態様を規定する演出モードは小当りモードとされる。この第2特別遊技状態ST3では、特別変動入賞装置38が開放されるので発射方向は右打ちとされている。

【0105】

特定遊技状態ST4は、第1特別遊技状態ST2の後に規定ゲーム数にわたり滞在する状態であり、普通変動入賞装置37の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがある状態である。

10

普電サポートがある場合は特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。また、主変動特図は特図2変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置37であって、この普通変動入賞装置37を狙うため発射方向は右打ちとされている。特定遊技状態ST4は、普電サポートがあることや小当りが高頻度で発生する特図2変動表示ゲームを主として実行するので通常遊技状態ST1よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。

【0106】

残保留消化状態ST5は、特定遊技状態ST4が終了した際に残存する第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームを実行可能な状態である。

20

この残保留消化状態ST5では、普電サポートはないが特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短はありとなる。普電サポートがないため始動入賞口36を狙うように発射方向は左打ちとされているが、特定遊技状態ST4に連続する短い期間であるので、左打ちの指示を明確に行わなくても良い。

残保留消化状態ST5は、特定遊技状態ST4において主に発生する第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームを主として実行するので、通常遊技状態ST1よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。

【0107】

遊技状態の移行は、第1特別結果（大当り）の導出、第2特別結果（小当り）の導出、サポ当りの導出、第1特別遊技状態の終了、第2特別遊技状態の終了、規定ゲーム数の消化、天井への到達により行われる。

30

通常遊技状態ST1において大当りとなると第1特別遊技状態ST2に移行する。第1特別遊技状態ST2の終了後は、第1特別結果が普電サポート状態ありの10R大当りAであった場合は普電サポート状態の終了条件が成立するまでの期間にわたり普電サポート及び時短がある状態となり、特定遊技状態ST4に移行する。また、第1特別結果が普電サポート状態なしの10R大当りBであった場合は第2始動記憶がなければ通常遊技状態ST1に移行し、第2始動記憶があれば残保留消化状態ST5に移行する。

特定遊技状態ST4や残保留消化状態ST5において大当りとなった場合も第1特別遊技状態ST2に移行し、その後に特定遊技状態ST4となる。

また、サポ当りとなった場合や天井に到達した場合は、第1特別遊技状態ST2を経ずに特定遊技状態ST4となる。

40

【0108】

特定遊技状態ST4では、普電サポートにより普通変動入賞装置37に遊技球が入賞しやすくなることにより第2始動記憶を発生可能であり、特図2変動表示ゲームを実行可能となる。この特定遊技状態ST4において普電サポート状態の終了条件が成立した場合は、普電サポートが終了し、特定遊技状態ST4で発生した第2始動記憶である残保留があれば残保留消化状態ST5となり、残保留がなければ通常遊技状態ST1に移行する。

【0109】

残保留消化状態ST5には、残保留である第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームが終了するまで滞在可能となっている。この残保留消化状態ST5では特定遊技状態ST

50

4と連続した一連の演出を行うようになっている。この残保留消化状態ST5の終了後は通常遊技状態ST1に移行する。

【0110】

通常遊技状態ST1、特定遊技状態ST4又は残保留消化状態ST5において、小当たりとなった場合は第2特別遊技状態ST3に移行する。

第2特別遊技状態ST3において特定領域に遊技球が流入した場合（V入賞）は、第1特別遊技状態ST2に移行する。特別変動入賞装置38に遊技球が流入した場合は、特定領域へ流入する可能性があり、小当たりの発生確率が高い特図2変動表示ゲームを多く実行することは遊技者にとって有利なこととなる。特定領域への流入の可能性の高さは、特別変動入賞装置38の内部に設けられ、特定領域への遊技球の流入を制御可能なレバー部材をレバーソレノイド38fにより動作して、特定領域への遊技球の流入を許容する状態と特定領域への遊技球の流入を不能とする状態とを切り替えることで制御するようにしている。

10

【0111】

また、第2特別遊技状態ST3において特定領域に遊技球が流入しなかった場合は、特定遊技状態ST4、残保留消化状態ST5又は通常遊技状態ST1に移行する。

特定遊技状態ST4の終了条件が成立していない場合は特定遊技状態ST4に移行する。また、特定遊技状態ST4の終了条件が成立しており、特定遊技状態ST4で発生した第2始動記憶である残保留が存在する場合は、残保留消化状態ST5に移行する。また、特定遊技状態ST4の終了条件が成立しており残保留も存在しない場合は、通常遊技状態ST1に移行する。

20

【0112】

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、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8及び図9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10に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0113】

〔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8及び図9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。

30

40

【0114】

その後、RAM初期化スイッチ112と設定キースwitch152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（ステップX7）を行う。ステップX7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

50

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) の起動を待つのための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【0115】

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。

【0116】

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、停電が発生しているか判定し(ステップX8)、停電が発生している場合(ステップX8; Y)には、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。

具体的には、ステップX8では、例えば、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、停電監視信号がオンであるかの判定を行う。そして、停電監視信号がオンである場合は、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判定する。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は、停電監視信号がオンであるかの判定に戻る。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には、停電が発生していると判定する。後述するステップX34, X54においても同様である。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。

【0117】

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を行う必要がない。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。

【0118】

一方、停電が発生していない場合(ステップX8; N)には、電源投入ディレイタイマを-1更新し(ステップX9)、タイマの値が0であるか判定する(ステップX10)。タイマの値が0でない場合(ステップX10; N)、すなわち、待機時間が終了していない場合には、停電が発生しているか判定する処理(ステップX8)に戻る。また、タイマの値が0である場合(ステップX10; Y)、すなわち、待機時間が終了した場合には、RAMやEEPROM等の読み出し書き込み可能なRWM(リードライトメモリ)のアクセス許可をし(ステップX11)、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X12)。

【0119】

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、本実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用)を設定し(ステップX13)、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(ステップX14)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

10

20

30

40

50

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。

次いで、RAM異常フラグをセットする（ステップX15）。ここでは、RAMに異常があるか否かにかかわらずRAMに異常があることを前提として、一旦、RAM異常フラグを所定のレジスタにセットする。

【0120】

次いで、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）であるか判定し（ステップX16）、正常であれば（ステップX16；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）であるか判定する（ステップX17）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップX17；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（ステップX18）を行い、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判定する（ステップX19）。チェックサムが一致する場合（ステップX19；Y）には、RAMに異常がないためRAM異常フラグをクリアして（ステップX20）、ステップX21へ移行する。

10

【0121】

また、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X16；NもしくはステップX17；N）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップX19；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオン状態であるか判定する（ステップX21）。そして、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフ状態である場合（ステップX21；N）には、RAM異常フラグがセットされているか判定する（ステップX22）。RAM異常フラグがセットされている場合（ステップX22；Y）には、RAMに異常があるため、遊技制御装置100が異常であることを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX24）。

20

【0122】

一方、RAM異常フラグがセットされていない場合（ステップX22；N）には、確率設定変更中フラグがセットされているか判定する（ステップX23）。そして、確率設定変更中フラグがセットされている場合（ステップX23；Y）には、メイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX24）。ここでセットされている確率設定中フラグは、停電発生前にセットされた確率設定中フラグである。すなわち、確率設定値の変更中に遊技機の電源が遮断して再起動した場合には、遊技制御装置100の動作が停止するのでステップX24の処理を行う。

30

次いで、遊技停止時の7セグ表示データを、第2出力ポート134を介して第5ドライバ138eに出力する（ステップX25）。その後、セキュリティ信号のオンデータを出力するとともにセキュリティ信号以外の信号のオフデータを出力して（ステップX26）、ステップX25に戻る。

【0123】

また、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオン状態である場合（ステップX21；Y）には、RAM異常フラグがセットされているか判定する（ステップX27）。そして、RAM異常フラグがセットされていない場合（ステップX27；N）には、確率設定変更中フラグをセットする（ステップX29）。これにより確率設定値変更モードに移行する。その後、確率設定変更中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信して（ステップX30）、ステップX31へ移行する。演出制御装置300では、確率設定変更中のコマンドを受信することに基づき、表示装置41の表示、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDの発光、盤演出装置44の動作、スピーカ19a、19bによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。

40

一方、RAM異常フラグがセットされている場合（ステップX27；Y）には、確率設定値をクリアする処理（ステップX28）を行う。これにより、RWM内の確率設定値用

50

の領域に0がセットされて、確率設定値が“設定1”となる。その後、ステップX29、X30の処理を行って、ステップX31へ移行する。

【0124】

また、設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフ状態であり（ステップX21；N）、RAM異常フラグも確率設定変更中フラグもセットされていない場合（ステップX22；N及びステップX23；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ152がオン状態であるか判定する（ステップX35）。そして、設定キースイッチ152がオン状態でない場合（ステップX35；N）には、ステップX6で読み込んだ状態に基づいてRAM初期化スイッチ112がオン状態であるか判定する（ステップX43）。

10

【0125】

RAM初期化スイッチ112がオン状態でないと判定した場合（ステップX43；N）、すなわち設定キースイッチ152とRAM初期化スイッチ112の両方がオフ状態である場合には、ステップX41へ移行して停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

一方、RAM初期化スイッチ112がオン状態であると判定した場合（ステップX43；Y）には、ステップX44へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、RAM初期化スイッチ112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。

【0126】

また、設定キースイッチ152がオン状態である場合（ステップX35；Y）には、確率設定確認中フラグをセットする（ステップX36）。これにより確率設定値確認モードに移行する。その後、確率設定確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）に送信する（ステップX37）。演出制御装置300では、確率設定確認中のコマンドを受信することに基づき、表示装置41の表示、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDの発光、盤演出装置44の動作、スピーカ19a、19bによる音声の出力などにより、確率設定値の確認中である旨の報知を行う。

20

【0127】

そして、50m秒間以上のセキュリティ信号の出力を保証するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に128m秒に対応する値をセーブする（ステップX31）。セキュリティ信号は、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである場合にはタイマ割込み処理の確率設定変更／確認処理（ステップX122）で出力され、それ以外の場合はタイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップX120）で出力される。したがって、128m秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合には、タイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップX120）によってセキュリティ信号が継続して出力される。すなわち、128m秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合であっても、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから128m秒間はセキュリティ信号が出力される。なお、ステップX31においてセキュリティ信号制御タイマ領域にセーブする値は128m秒に対応する値に限定されない。ただし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから少なくとも50m秒間はセキュリティ信号を出力する必要があるため、50m秒以上に対応する値をセーブする必要がある。

30

【0128】

そして、割込みを許可し（ステップX32）、設定キースイッチ152がオフ状態であるか判定する（ステップX33）。ステップX33では、ステップX6で読み込んだ状態（電源投入時の状態）に基づいて判定するのではなく、タイマ割込み処理（図10）の入力処理（ステップX103）で読み込んだ状態（現時点の状態）に基づいて判定する。ステップX33で設定キースイッチ152がオフ状態である判定された場合に、確率設定値が確定される。

40

設定キースイッチ152がオフ状態でない場合（ステップX33；N）には、停電が発

50

生しているか判定し（ステップX 3 4）、停電が発生していない場合（ステップX 3 4；N）には、ステップX 3 3に戻り、停電が発生している場合（ステップX 3 4；Y）には、ステップX 5 5へ移行する。確率設定変更中フラグがセットされている状態でステップX 3 4にて停電が発生していると判定された場合に、当該停電から復旧した後のメイン処理（図8及び図9）のステップX 2 3において、確率設定変更中フラグがセットされていると判定される。

【0 1 2 9】

一方、設定キースイッチ1 5 2がオフ状態である場合（ステップX 3 3；Y）には、割込みを禁止する処理（ステップX 3 8）を行う。割込みを許可する処理（ステップX 3 2）を行ってから割込みを禁止する処理（ステップX 3 8，X 5 5）を行うまでの間は、タイマ割込み処理（図10）が所定時間周期（例えば4 m秒）で行われる。当該タイマ割込み処理では、確率設定値に関する処理である確率設定変更／確認処理（ステップX 1 2 2）が行われる。すなわち、確率設定値の変更や確認が終了するまで（あるいは停電が発生するまで）の間、メイン処理は待機していることとなる。

次いで、報知終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置3 0 0）に送信する（ステップX 3 9）。演出制御装置3 0 0では、報知終了のコマンドを受信することに基づき、実行中の報知（確率設定値の変更中である旨を示す報知又は確率設定値の確認中である旨の報知）を終了する。

【0 1 3 0】

次いで、確率設定変更中フラグがセットされているか判定し（ステップX 4 0）、確率設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップX 4 0；N）、すなわち確率設定確認中フラグがセットされている場合には、初期化すべき領域（例えば、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）に停電復旧時の初期値をセーブする処理等を行う停電復旧処理（ステップX 4 1）を行う。確率設定確認中フラグは、このステップX 4 1でクリアされる。

その後、特図ゲーム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3 0 0）へ送信し（ステップX 4 2）、ステップX 4 7へ移行する。本実施形態の場合、ステップX 4 2では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、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、演出回数情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定のコマンドとしては、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、高確率回数情報コマンド等も送信する。

【0 1 3 1】

一方、確率設定変更中フラグがセットされている場合（ステップX 4 0；Y）には、確率設定値以外のRAM領域を0クリアする（ステップX 4 4）。ステップX 4 4では、確率設定値用のRAM領域（ワーク領域（確率設定値の1 バイト領域））と性能表示（ベース値や役物比率の表示）用のRAM領域（ワーク領域とスタック領域）はクリアせず、遊技制御用のRAM領域（ワーク領域とスタック領域）を0クリアする。したがって、確率設定変更中フラグは、このステップX 4 4でクリアされる。なお、ステップX 4 4では、スタック領域や未使用領域をクリアしてもしなくても良い。

【0 1 3 2】

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X 4 5）。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3 0 0）へ送信する（ステップX 4 6）。本実施形態の場合、ステップX 4 6では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、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、演出回数情報コマンド、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3 0 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普電サポートありとした特図変動表示ゲームの実行回数の情報であるサポート回数情報コマンド等も送信する。

【0133】

次いで、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップX47）。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。

【0134】

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特図図柄乱数、普図の当りを決定する乱数（当り乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップX48）、割込みを許可する（ステップX49）。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。

【0135】

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X50）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、特図図柄乱数、当り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、特図図柄乱数、当り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、特図図柄乱数、当り乱数においては、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、特図図柄乱数、当り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。

なお、本実施形態では、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数）を設けていないため、普図の当り図柄は1種類しかないが、当り図柄乱数を設けて普図の当り図柄を複数種類の中から選択するようにしても良い。

【0136】

ステップX50の初期値乱数更新処理の後、割込みを禁止する処理（ステップX51）を行って、性能表示編集処理（ステップX52）を行う。そして、割込みを許可する処理（ステップX53）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップX54）、停電が発生していない場合（ステップX54；N）には、初期値乱数更新処理（ステップX50）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性能表示編集処理と停電監視を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップX50）の前に割込みを許可する（ステップX49）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。

【0137】

なお、ステップX50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。

【0138】

一方、停電が発生している場合（ステップX54；Y）には、一旦割込みを禁止する処理（ステップX55）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップX56）を行う。

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X57）、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X58）。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X59）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップX60）を行った後、RWMへのアクセスを禁止する処理（ステップX61）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。

【0139】

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の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。

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。

【0140】

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（RAM初期化スイッチ112）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。

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。

【0141】

〔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。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、所定期間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10のタイマ割込み処理が開始される。

【0142】

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

10

20

30

40

50

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。

【0143】

次いで、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされているか判定し(ステップX104)、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされている場合(ステップX104;Y)には、確率設定変更/確認処理(ステップX122)を行って、タイマ割込み処理を終了する。

10

一方、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグの両方がセットされていない場合(ステップX104;N)には、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、レバーソレノイド38f、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X105)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、信号の加工等はい行われない。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

【0144】

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X106)、乱数更新処理1(ステップX107)、乱数更新処理2(ステップX108)を行う。乱数更新処理1(ステップX107)では、初期値乱数更新処理の対象となっている特図図柄乱数、当り乱数の初期値(スタート値)が更新される。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、賞球の設定、前面枠やガラス枠の開放や、普通変動入賞装置37、特別変動入賞装置38への不正入賞などのエラーの監視を行う入賞口スイッチ/状態監視処理(ステップX109)を行う。

30

【0145】

次に、異常排出発生中であるか判定する(ステップX110)。異常排出とは、特別変動入賞装置38において、特別変動入賞装置38から排出される遊技球数(特定領域スイッチ38d及び残存球排出口スイッチ38eで検出された遊技球数)が、特別変動入賞装置38に流入した遊技球数(大入賞口スイッチ38aで検出された遊技球数)を上回ることである。なお、異常排出発生中である場合には異常排出フラグがセットされている。そして、異常排出発生中である場合(ステップX110;Y)には、ステップX116へ移行する。すなわち、遊技が進行しないようにする。

40

【0146】

一方、異常排出発生中でない場合(ステップX110;N)には、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X112)、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X114)を行って、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X115)を行う。

【0147】

次いで、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X116)、盤電波センサ62からの検出信号をチェック

50

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X117）、振動センサ65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振動不正監視処理（ステップX118）、異常排出が発生していないか判定する処理を行う異常排出監視処理（ステップX119）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X120）、性能表示装置153の制御に関する性能表示モニタ制御処理（ステップX121）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

【0148】

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。

【0149】

〔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X112）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。

【0150】

図11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。

【0151】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置38内に設けられた大入賞口スイッチ38aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。そして、特定領域38hでの遊技球の検出を監視する特定領域スイッチ監視処理を行う（ステップA3）。

【0152】

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A4）。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A5）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA5；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A6）、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A7）。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A8）。

【0153】

ステップA8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A9）を行う。

ステップA8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A10）を行う。

【0154】

ステップA8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

10

20

30

40

50

りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップA 1 1）を行う。

【0 1 5 5】

ステップA 8にて、特図ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップA 1 2）を行う。

ステップA 8にて、特図ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップA 1 3）を行う。

10

【0 1 5 6】

ステップA 8にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップA 1 4）を行う。

ステップA 8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A 1 5）を行う。

【0 1 5 7】

ステップA 8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A 1 6）を行う。

20

ステップA 8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A 1 7）を行う。

ステップA 8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A 1 8）を行う。

ステップA 8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A 1 9）を行う。

30

【0 1 5 8】

その後、特図1表示器5 1の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA 2 0）、特図1表示器5 1による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップA 2 1）を行う。そして、特図2表示器5 2の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA 2 2）、特図2表示器5 2による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップA 2 3）を行う。その後、レバーソレノイド3 8 fの動作を制御するレバーソレノイド制御処理（ステップA 2 4）を行って、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA 5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A 5；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA 2 0の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

40

【0 1 5 9】

〔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いて行われる特図始動口スイッチ共通処理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。

【0 1 6 0】

図1 2に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、まず、始動口1スイッチ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

50

る情報を遊技機10の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップA131）、ロードした値を+1更新して（ステップA132）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップA133）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップA133；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップA134）、ステップA135の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップA133；Y）は、ステップA135の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には+1更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

10

【0161】

次に、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップA135）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップA135；N）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0162】

また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップA135；Y）は、更新対象の特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）を+1更新して（ステップA136）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップA137）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップA138）、ハード乱数取得処理にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップA139）。

20

【0163】

次いで、監視対象の始動口スイッチの特図図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA140）、RWMの特図図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA141）。

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A145）、特図保留情報判定処理（ステップA146）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A147）、演出コマンド設定処理（ステップA148）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

30

【0164】

ここで、遊技制御装置100（RAM111C）は、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置100）は、第1始動入賞口（始動入賞口36）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

【0165】

〔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A146）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。

40

【0166】

図13に示すように、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップA154）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップA155；Y）は、対象の始動口スイッチに対応する大当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA156）、特図始動口スイッチ共通処理のステップA140にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得

50

して（ステップ A 1 5 7）、ステップ A 1 6 8 の処理に移行する。

【0 1 6 7】

一方、判定結果が大当りでない場合（ステップ A 1 5 5；N）は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップ A 1 5 9）を行う。そして、判定結果が小当りである場合（ステップ A 1 6 0；Y）には、小当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップ A 1 6 1）、特図始動口スイッチ共通処理のステップ A 1 4 0 にて準備した特図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 8 の処理に移行する。

【0 1 6 8】

一方、判定結果が小当りでない場合（ステップ A 1 6 0；N）は、大当り乱数値がサポ当り判定値と一致するか否かによりサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理（ステップ A 1 6 3）を行う。そして、判定結果がサポ当りでない場合（ステップ A 1 6 4；N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップ A 1 6 7）、ステップ A 1 6 8 の処理に移行する。

また、判定結果がサポ当りである場合（ステップ A 1 6 4；Y）には、サポ当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップ A 1 6 5）、特図始動口スイッチ共通処理のステップ A 1 4 0 にて準備した特図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 6）、ステップ A 1 6 8 の処理に移行する。

【0 1 6 9】

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 8）、演出コマンド設定処理を行う（ステップ A 1 6 9）。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 7 0）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 7 1）。

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 7 2）、演出コマンド設定処理を行い（ステップ A 1 7 3）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップ A 1 7 0 における特図情報設定処理、ステップ A 1 7 1 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 7 0】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置 3 0 0 に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当り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 3 0 0 に対して知らせることができ、特に表示装置 4 1 に表示される飾り特図始動記憶表示を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。

【0 1 7 1】

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

【0 1 7 2】

〔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 A 9）の詳細について説明する。図 1 4 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 A 3 0 1）。特図 2 保留数が「0」である（ス

10

20

30

40

50

テップ A 3 0 1 ; Y) と判定すると、特図 1 保留数 (第 1 始動記憶数) が「0」であることを判定する (ステップ A 3 0 5)。そして、特図 1 保留数が「0」である (ステップ A 3 0 5 ; Y) と判定すると、客待ちデモが開始済みであることを判定し (ステップ A 3 0 9)、客待ちデモが開始済みでない場合 (ステップ A 3 0 9 ; 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 A 3 1 0)。

【0173】

続けて、客待ちデモコマンドを準備して (ステップ A 3 1 1)、演出コマンド設定処理 (ステップ A 3 1 2) を行う。次いで、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定して (ステップ A 3 1 3)、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする (ステップ A 3 1 4)。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし (ステップ A 3 1 5)、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 3 1 6)、特図普段処理を終了する。すなわち、特図変動表示ゲームを開始可能な状態であるが始動条件が成立しない場合に、待機情報をなす客待ちデモコマンドを演出制御装置 3 0 0 に送信するようにしていることとなる。

一方、ステップ A 3 0 9 にて、客待ちデモが開始済みである場合 (ステップ A 3 0 9 ; Y) は、ステップ A 3 1 0 ~ A 3 1 2 の処理を行わずに、ステップ A 3 1 3 の処理へ移行する。

【0174】

また、ステップ A 3 0 1 にて、特図 2 保留数が「0」でない場合 (ステップ A 3 0 1 ; N) は、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する (ステップ A 3 0 2)。次いで、演出コマンド設定処理 (ステップ A 3 0 3) を行い、特図 2 変動開始処理 (ステップ A 3 0 4) を行って、特図普段処理を終了する。

また、ステップ A 3 0 5 にて、特図 1 保留数が「0」でない場合 (ステップ A 3 0 5 ; N) は、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する (ステップ A 3 0 6)。次いで、演出コマンド設定処理 (ステップ A 3 0 7) を行い、特図 1 変動開始処理 (ステップ A 3 0 8) を行って、特図普段処理を終了する。

【0175】

〔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 A 3 0 8) 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 1 5 (a) 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フラグ領域にセーブする (ステップ A 3 2 1)。次に、大当たり乱数を判定して第 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とともに、第 1 特図変動表示ゲームが小当たりであるか否かを判別するための小当たりフラグにはずれ情報や小当たり情報を設定する処理や、第 1 特図変動表示ゲームがサポ当たりであるか否かを判別するためのサポ当たりフラグにはずれ情報やサポ当たり情報を設定する処理を行う大当たりフラグ 1 設定処理 (ステップ A 3 2 2) を行う。

【0176】

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 A 3 2 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 2 4) を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、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 A 3 2 5)。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 A 3 2 6) 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 A 3 2 7) を行う。

【0177】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し (ステップ A 3 2 8)

、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップA329）。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップA330）、特図1の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄1変動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA331）。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A332）、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（ここでは100ms）を設定する（ステップA333）。次いで、特図1変動図柄番号領域に初期値（ここでは「0」）をセーブして（ステップA334）、特図1変動開始処理を終了する。

【0178】

〔特図2変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図2変動開始処理（ステップA304）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15（a）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。

【0179】

図15（b）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フラグ領域にセーブする（ステップA341）。次に、大当り乱数を判定して第2特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ2にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第2特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する処理や、第2特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判別するためのサポ当りフラグにはずれ情報やサポ当り情報を設定する処理を行う大当りフラグ2設定処理（ステップA342）を行う。

【0180】

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A343）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A344）を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、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A345）。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A346）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A347）を行う。

【0181】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し（ステップA348）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップA349）。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップA350）、特図2の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄2変動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA351）。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A352）、特図2点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図2表示器52の点減の周期のタイマ）の初期値（ここでは100ms）を設定する（ステップA353）。次いで、特図2変動図柄番号領域に初期値（ここでは「0」）をセーブして（ステップA354）、特図2変動開始処理を終了する。

【0182】

すなわち、遊技制御装置100が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行する特図変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図変動表示ゲーム実行制御手段は、第1始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第1特図変動表示ゲームを実行し、第2始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第2特図変動表示ゲームを実行することとなる。

【0183】

10

20

30

40

50

〔特図 1 停止図柄設定処理〕

図 1 6 に、本実施形態の特図 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 2 3）を示す。

この特図 1 停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ 1 が大当りかを判定し（ステップ A 4 3 1）、大当りである場合（ステップ A 4 3 1；Y）は、特図 1 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から特図図柄乱数をロードする（ステップ A 4 3 2）。次に、特図 1 大当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 3 3）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 3 4）。この処理により大当り種類が選択される。

【0184】

その後、特図 1 大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップ A 4 3 5）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップ A 4 3 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 5 1）での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。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ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップ A 4 3 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て時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 3 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 3 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオ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コマンドを準備する（ステップ A 4 5 5）。

【0185】

一方、大当り 1 フラグは大当りでない場合（ステップ A 4 3 1；N）は、小当りフラグ 1 は小当りであるかを判定し（ステップ A 4 4 0）、小当りである場合（ステップ A 4 4 0；Y）は、特図 1 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から特図図柄乱数をロードする（ステップ A 4 4 1）。次に、特図 1 小当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 4 2）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 4 3）。この処理により小当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停止図柄パターン領域にセーブし（ステップ A 4 4 4）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップ A 4 4 5）、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 A 4 5 5）。

【0186】

また、小当りフラグ 1 は小当りでない場合（ステップ A 4 4 0；N）は、サポ当りフラグ 1 がサポ当りかを判定し（ステップ A 4 4 6）、サポ当りである場合（ステップ A 4 4 6；Y）は、特図 1 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から特図図柄乱数をロードする（ステップ A 4 4 7）。次に、特図 1 サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 4 8）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 4 9）。この処理によりサポ当り種類が選択される。

【0187】

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停止図柄パターン領域にセーブし（ステップ A 4 5 0）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 5 1）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップ A 4 5 2）、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 A 4 5 5）。

また、サポ当りフラグ 1 はサポ当りでない場合（ステップ A 4 4 6；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 A 4 5 3）、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 A 4 5 4）、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 A 4 5 5）。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。

10

20

30

40

50

【0188】

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A456）、演出コマンド設定処理（ステップA457）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て（ステップA458）、特図1特図図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアして（ステップA459）、特図1停止図柄設定処理を終了する。

【0189】

〔特図2停止図柄設定処理〕

図17に、本実施形態の特図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）を示す。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。

10

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A471）、大当りである場合（ステップA471；Y）は、特図2特図図柄乱数格納領域（保留数1用）から特図図柄乱数をロードする（ステップA472）。次に、特図2大当り図柄テーブルを設定し（ステップA473）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図2停止図柄番号領域にセーブする（ステップA474）。この処理により大当り種類が選択される。

【0190】

その後、特図2大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップA475）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップA476）。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ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップA477）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップA478）、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A479）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオ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コマンドを準備する（ステップA495）。

20

【0191】

一方、大当りフラグ2は大当りでない場合（ステップA471；N）は、小当りフラグ2は小当りであるかを判定し（ステップA480）、小当りである場合（ステップA480；Y）は、特図2特図図柄乱数格納領域（保留数1用）から特図図柄乱数をロードする（ステップA481）。次に、特図2小当り図柄テーブルを設定し（ステップA482）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図2停止図柄番号領域にセーブする（ステップA483）。この処理により小当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停止図柄パターン領域にセーブし（ステップA484）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップA485）、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A495）。

30

40

【0192】

また、小当りフラグ2は小当りでない場合（ステップA480；N）は、サポ当りフラグ2がサポ当りかを判定し（ステップA486）、サポ当りである場合（ステップA486；Y）は、特図2特図図柄乱数格納領域（保留数1用）から特図図柄乱数をロードする（ステップA487）。次に、特図2サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップA488）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図2停止図柄番号領域にセーブする（ステップA489）。この処理によりサポ当り種類が選択される。

【0193】

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停止図柄パターン領域にセーブし（ステップA490）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して

50

時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 9 1）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップ A 4 9 2）、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 A 4 9 5）。

また、サポ当りフラグ 2 がサポ当りでない場合（ステップ A 4 8 6 ; 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 A 4 9 3）、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 A 4 9 4）、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 A 4 9 5）。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。

【 0 1 9 4 】

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 A 4 9 6）、演出コマンド設定処理（ステップ A 4 9 7）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 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 A 4 9 8）、特図 2 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアして（ステップ A 4 9 9）、特図 2 停止図柄設定処理を終了する。

このように各結果の停止図柄の設定を行う際に、結果にかかわらず共通の特図図柄乱数を用いることで必要な乱数の種類を少なくでき、遊技機の仕様やプログラムの簡素化を図ることができて、制御の負担を軽減することができる。

【 0 1 9 5 】

〔特図変動中処理〕

図 1 8 に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップ A 1 0）を示す。

この特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグに対応する図柄停止コマンドを準備して（ステップ A 6 0 1）、演出コマンド設定処理（ステップ A 6 0 2）を行う。次いで、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 3）、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 4）。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止表示時間を設定する停止表示時間設定手段をなす。

【 0 1 9 6 】

次に、普電サポート中であるかを判定し（ステップ A 6 0 5）、普電サポート中でない場合（ステップ A 6 0 5 ; N）はステップ A 6 1 2 に移行する。また、普電サポート中である場合（ステップ A 6 0 5 ; Y）は、時間短縮変動回数領域の時間短縮変動回数を - 1 更新し（ステップ A 6 0 9）、時間短縮変動回数が 0 になったかを判定する（ステップ A 6 1 0）。

時間短縮変動回数が 0 である場合（ステップ A 6 1 0 ; Y）は、普電サポートを終了するための時短終了設定処理を行い（ステップ A 6 1 1）、ステップ A 6 1 2 に移行する。また、時間短縮変動回数が 0 でない場合（ステップ A 6 1 0 ; N）は、ステップ A 6 1 2 に移行する。

【 0 1 9 7 】

演出モード情報チェック処理（ステップ A 6 1 2）を行った後、残保留消化状態が終了したかを判定する（ステップ A 6 1 3）。ここでの残保留消化状態が終了したとは、残保留消化状態 S T 5 の終了条件が成立した場合の他、特定遊技状態 S T 4 の終了の際に残保留が存在しなかった場合も含む。

残保留消化状態が終了していない場合（ステップ A 6 1 3 ; N）は、ステップ A 6 1 6 に移行する。また、残保留消化状態が終了した場合（ステップ A 6 1 3 ; Y）は、結果がはずれであるかを判定する（ステップ A 6 1 4）。

結果がはずれでない場合（ステップ A 6 1 4 ; N）は、ステップ A 6 1 6 に移行する。結果がはずれである場合（ステップ A 6 1 4 ; Y）は、時短終了に関する信号（例えば、大当り 2 信号を O F F）を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップ A 6 1 5）、ステップ A 6 1 6 に移行する。

【 0 1 9 8 】

10

20

30

40

50

ステップ A 6 1 6 では、処理番号として特図表示中処理にかかる「2」を設定し（ステップ A 6 1 6）、その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 6 1 7）。さらに、特図 1 の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄 1 変動中信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 6 1 8）、特図 2 の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄 2 変動中信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 6 1 9）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば、256m秒）をセーブする（ステップ A 6 2 0）。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 A 6 2 1）、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て（ステップ A 6 2 2）、特図変動中処理を終了する。

10

【0199】

〔時短終了設定処理〕

図 19 に、特図変動中処理における時短終了設定処理（ステップ A 6 1 1）を示す。この時短終了設定処理では、まず、時短の終了に関する信号（例えば、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、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号を OFF、普通電動役物 1 開放延長状態信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 6 3 2）。

【0200】

20

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップ A 6 3 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&時短なしフラグをセーブして（ステップ A 6 3 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（ステップ A 6 3 5）。

そして、時間短縮変動回数領域をクリアし（ステップ A 6 3 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 6 3 8）、右打ち中の表示 LED（例えば、第 1 遊技状態表示部 56a）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 6 3 9）、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブして（ステップ A 6 4 0）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

30

【0201】

〔特図表示中処理〕

図 20 及び図 21 に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップ A 1 1）を示す。

この特図表示中処理では、まず、大当たりフラグ 1 設定処理にて設定されたサポ当りフラグ 1 と、大当たりフラグ 2 設定処理にて設定されたサポ当りフラグ 2 と、をロードして（ステップ A 7 0 1）、RWM のサポ当りフラグ 1 領域及びサポ当りフラグ 2 領域をクリアする（ステップ A 7 0 2）。

次いで、大当たりフラグ 1 設定処理にて設定された小当りフラグ 1 と、大当たりフラグ 2 設定処理にて設定された小当りフラグ 2 と、をロードして（ステップ A 7 0 3）、RWM の小当りフラグ 1 領域及び小当りフラグ 2 領域をクリアする（ステップ A 7 0 4）。

40

【0202】

次いで、大当たりフラグ 1 設定処理にて設定された大当たりフラグ 1 と、大当たりフラグ 2 設定処理にて設定された大当たりフラグ 2 と、をロードして（ステップ A 7 0 5）、RWM の大当たりフラグ 1 領域及び大当たりフラグ 2 領域をクリアする（ステップ A 7 0 6）。そして、ロードされた大当たりフラグ 2 が大当たりかを判定して（ステップ A 7 0 7）、大当たりである場合（ステップ A 7 0 7；Y）は、第 2 特図変動表示ゲームの大当たり（特図 2 大当たり）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号を ON、役物連続作動装置作動中信号を 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 A 7 1 0）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップ A 7 1 1）。

50

【0203】

一方、大当りフラグ2が大当りでない場合（ステップA707；N）は、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A708）、大当りである場合（ステップA708；Y）は、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て（ステップA709）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA711）。

【0204】

次いで、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA712）。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A713）。

【0205】

次に、RWMの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A714）、演出コマンド設定処理（ステップA715）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A716）、演出コマンド設定処理（ステップA717）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A718）、演出コマンド設定処理（ステップA719）を行う。このファンファーレコマンドが特別遊技状態の開始時に演出制御装置300に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

【0206】

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A720）。本実施形態の場合、ステップA720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）である場合には、時短状態中での大当り時であればON、それ以外ではOFFとなる。

また、大当り3信号は、出玉のある大当りである場合にはON、出玉のない大当りである場合にはOFFとなる。なお、本実施形態の遊技機では、全て出玉のある大当りである。

【0207】

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り結果となる確率の状態に対応する大当りファンファーレ時間を設定して（ステップA721）、設定した大当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A722）。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A723）。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。

【0208】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップA724）、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A725）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するためのファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1（ステップA726）を行い、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100が、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの何れかで結果が特別結果となることに基づき、特別変動入賞装置38を開状態に変換する特別遊技状態を発生

する特別遊技状態発生手段をなす。

【0209】

一方、大当りフラグ1が大当りでない場合（ステップA708；N）は、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A727）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップA727；N）、天井到達済みフラグがあるかを判定する（ステップA728）。

天井到達済みフラグがある場合（ステップA728；Y）は、天井に到達することに基づく普電サポートの開始に関する処理を行わず、ステップA732に移行する。天井到達済みフラグは、天井に到達することに基づきセットされ、大当りの発生に基づきクリアされるようになっている。これにより、天井に到達することに基づき普電サポートが開始された場合には、大当りを経過した後でなければ新たな天井への到達に基づく普電サポートが開始されないようにすることができる。

【0210】

天井到達済みフラグがない場合（ステップA728；N）は、天井カウンタ領域の値を+1更新し（ステップA729）、天井に到達したかを判定する（ステップA730）。天井に到達していない場合（ステップA730；N）は、ステップA732に移行する。また、天井に到達した場合（ステップA730；Y）は、天井時短発動フラグ及び天井到達済みフラグをセットし（ステップA731）、ステップA732に移行する。

【0211】

ステップA732では、ロードされた小当りフラグ2が小当りかを判定して（ステップA732）、小当りである場合（ステップA732；Y）は、第2特図変動表示ゲームの小当り（特図2小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄2小当り信号を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A735）、ステップA736に移行する。

また、小当りフラグ2が小当りでない場合（ステップA732；N）は、ロードされた小当りフラグ1が小当りかを判定して（ステップA733）、小当りである場合（ステップA733；Y）は、第1特図変動表示ゲームの小当り（特図1小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄1小当り信号を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A734）、ステップA736に移行する。

【0212】

次いで、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A736）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップA736；N）、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A737）、演出コマンド設定処理（ステップA738）を行う。次いで、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップA739）、演出コマンド設定処理（ステップA740）を行う。この小当りファンファーレコマンドも特別遊技状態の開始時に演出制御装置300に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

そして、小当りファンファーレ中処理に移行するための小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップA741）を行って、特図表示中処理を終了する。

【0213】

一方、小当りフラグ1が小当りでない場合（ステップA733；N）は、天井時短発動フラグがあるかを判定する（ステップA751）。天井時短発動フラグがある場合（ステップA751；Y）は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数領域にセーブし（ステップA752）、サポ作動設定処理（ステップA756）に移行する。

ここでは、時間短縮変動回数領域に特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの実行回数の合計に基づく終了条件として250をセーブする。

【0214】

また、天井時短発動フラグがない場合（ステップA751；N）は、ロードされたサポ当りフラグ2がサポ当りかを判定する（ステップA753）。サポ当りでない場合（ステップA753；N）は、ロードされたサポ当りフラグ1がサポ当りかを判定する（ステッ

10

20

30

40

50

ブ A 7 5 4)。サポ当りでない場合（ステップ A 7 5 4；N）は、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップ A 7 5 7）を行って、特図表示中処理を終了する。

【0215】

一方、サポ当りフラグ 2 がサポ当りである場合（ステップ A 7 5 3；Y）又はサポ当りフラグ 1 がサポ当りである場合（ステップ A 7 5 4；Y）は、時間短縮判定データに対応する初期値を時間短縮変動回数領域にセーブし（ステップ A 7 5 5）、サポ作動設定処理（ステップ A 7 5 6）に移行する。

ここでは、時間短縮変動回数領域に特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの実行回数の合計に基づく終了条件として 2 5 0 をセーブする。

サポ作動設定処理（ステップ A 7 5 6）を行った後、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップ A 7 5 7）を行って、特図表示中処理を終了する。

【0216】

以上の処理では、天井へ到達したか否かの判定は特図変動表示ゲームの終了時に行っており（ステップ A 7 2 7～A 7 3 1）、サポ当りの当選と天井への到達が同一の特図変動表示ゲームで発生した場合には、天井への到達に基づく特定遊技状態 S T 4 の終了条件を設定するようにしている（ステップ A 7 5 1～A 7 5 6）。

【0217】

天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生することは稀であり、特図変動表示ゲームの開始時において常にこれをチェックすることは制御の無駄となる。そこで、本実施形態のようにすることで、このような無駄な処理が不要となり、特図変動表示ゲームの開始時における制御を簡単なものとすることができる。

【0218】

なお、サポ当りや天井への到達に基づいてそれぞれ特定の変動パターンや結果態様を設定するようにした場合、サポ当りの当選と天井への到達が同一の特図変動表示ゲームで発生した場合には、当該特図変動表示ゲームでは開始時にサポ当りに基づく変動パターンや結果態様が選択されるが、特図変動表示ゲームの終了時に付与される特定遊技状態 S T 4 の終了条件はサポ当りに基づく終了条件ではなく天井への到達に基づく終了条件とされる。

変動パターンや結果態様としてはサポ当りに対応したものが選択されるのに対し、付与される特定遊技状態 S T 4 の終了条件は天井への到達に基づく終了条件となるという矛盾が生じるが、特定遊技状態 S T 4 に移行することにより変わりはないため遊技者が不満に思うことはない。特に、天井への到達に基づく終了条件の方が遊技者にとって有利なように設定すれば遊技者が不満を持つことはない。

【0219】

特図変動表示ゲームの開始時における制御に余裕がある場合には、特図変動表示ゲームの開始時に天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生するかを判定するようにしても良い。天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生する場合には、特図変動表示ゲームの変動パターンや結果態様をはずれ結果に対応したものや天井への到達に対応したものとすることで矛盾が生じないようにすることができる。本実施形態の遊技機では、サポ当りや天井への到達に基づいて特定の変動パターンや結果態様を設定しないため、このような矛盾が生じることはない。

【0220】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1〕

図 2 2 に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1（ステップ A 7 2 6）を示す。このファンファーレ／インターバル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）。

【0221】

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A793）、高確率&時短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、普通図柄1変動時間短縮状態信号をOFF、普通電動役物1開放延長状態信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA794）。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A795）、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A796）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA797）。

10

【0222】

そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップA798）、高確率状態の表示に係る遊技盤30に設けた遊技状態表示LED（例えば、第3遊技状態表示部56c）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A799）、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A800）。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A801）、時短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時間短縮変動回数領域をクリアする（ステップA803）。これにより普電サポート及び時短状態が終了する。さらに、天井カウンタ領域をクリアし（ステップA804）、天井時短発動フラグ領域をクリアして（ステップA805）、天井到達済みフラグ領域をクリアする（ステップA806）。

20

【0223】

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A807）、演出残り回転数領域をクリアして（ステップA808）、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A809）。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A810）、右打ち中の表示LED（例えば、第1遊技状態表示部56a）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A811）、ファンファール／インターバル中処理移行設定処理1を終了する。

30

【0224】

〔サポ作動処理〕

図23に、上述の特図表示中処理におけるサポ作動処理（ステップA756）を示す。

このサポ作動設定処理では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り2信号及び大当り3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A821）。次に時短信号制御タイマ領域にタイマ初期値をセーブする（ステップA822）。ここではタイマ初期値として128msをセーブする。これにより、時短の開始に関する信号のうち、大当り3信号に関しては短い時間だけ出力されるようになる。

【0225】

次いで、時短の開始に関する信号（例えば、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、普通図柄1変動時間短縮状態信号をON、普通電動役物1開放延長状態信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA823）。

40

【0226】

さらに、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップA824）、普図ゲートモードフラグ領域に普図高確率&時短ありフラグをセーブして（ステップA825）、確率状態フラグを維持して時短ありにするために、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する（ステップA826）。

次いで、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A827）、右打ち中の表示LED（例えば、第1遊

50

技状態表示部 56a) 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する (ステップ A 828)。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 829)、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 830)。演出モード移行情報に基づき対応するテーブルのアドレスを取得することで、変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも取得される。

【0227】

次に、遊技制御装置 100 での演出モードの管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、サポ当たりとなった特図変動表示ゲーム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 831)。さらに、サポ当たりとなった特図変動表示ゲーム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 832)、サポ当たりとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの次モード移行情報取得し、次モード移行情報領域にセーブする (ステップ A 833)。ここでセーブされた情報に基づき、サポ当たりとなった特図変動表示ゲームの終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

【0228】

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 834)、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 835)、演出コマンド設定処理 (ステップ A 836) を行う。次いで、新しく設定された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 837)、演出コマンド設定処理 (ステップ A 838) を行い、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して (ステップ A 839)、演出コマンド設定処理 (ステップ A 840) を行う。

そして、時間短縮判定データ領域をクリアし (ステップ A 841)、演出モード移行情報領域をクリアして (ステップ A 842)、サポ作動設定処理を終了する。

【0229】

〔大当たり終了処理〕

図 24 に、本実施形態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 15) を示す。

この大当たり終了処理では、まず、今回の特別遊技状態を実行する契機となった特別結果の種類に基づき設定される時間短縮判定データが、特別遊技状態の終了後に時短状態 (普電サポートありの状態) となる場合に設定される時短ありデータかを判定する (ステップ A 901)。

時短ありデータでない場合 (ステップ A 901; N) は、大当たり終了設定処理 1 を行い (ステップ A 902)、時短ありデータである場合 (ステップ A 901; Y) は、大当たり終了設定処理 2 を行う (ステップ A 903)。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 904)、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 905)。演出モード移行情報には変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも含まれている。

【0230】

次に、遊技制御装置 100 での演出モードの管理や変動選択テーブル群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て演出モード番号領域にセーブする (ステップ A 906)。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て演出残り回転数領域にセーブし (ステップ A 907)、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取得して次モード移行情報領域にセーブする (ステップ A 908)。ここでセーブされた情報に基づき、特別遊技状態の終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

。

10

20

30

40

50

【0231】

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A909）、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A910）、演出コマンド設定処理（ステップA911）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「時短あり」、「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。

次いで、新しく設定された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A912）、演出コマンド設定処理（ステップA913）を行う。

次いで、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップA914）、演出コマンド設定処理（ステップA915）を行う。

【0232】

次いで、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A916）、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A917）。

その後、大当りの終了に関する信号（例えば、大当り1信号をOFF、大当り3信号をOFF、大当り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A918）、大当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A919）。続いて、時間短縮判定データ領域の情報をクリアし（ステップA920）、大当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A921）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップA922）。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A923）、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A924）、大当り終了処理を終了する。

【0233】

〔大当り終了設定処理1〕

図25（a）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理1（ステップA902）を示す。この大当り終了設定処理1では、まず、時短の終了に関する信号（例えば、大当り2信号をOFF）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA931）。次いで、時短の終了に関する信号（例えば、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、普通図柄1変動時間短縮状態信号をOFF、普通電動役物1開放延長状態信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA932）。

【0234】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップA933）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&時短なしフラグをセーブして（ステップA934）、特図ゲームモードフラグ領域に時短なしフラグをセーブする（ステップA935）。その後、時間短縮変動回数領域をクリアして（ステップA936）、大当り終了設定処理1を終了する。

以上の処理により、特別遊技状態の終了後に時短なしの状態（普電サポートなしの状態）となる。

【0235】

〔大当り終了設定処理2〕

図25（b）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理2（ステップA903）を示した。この大当り終了設定処理2では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り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A941）。高確率の開始に関する信号は、大当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、時短の開始に関する信号（例えば、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、普通図柄1変動時間短縮状態信号をON、普通電動役物1開放延長状態信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA942）。

【0236】

次に、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップA943）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率&時短ありフラグをセーブし（ステップA944）、特図ゲームモードフラグ領域に時短ありフラグをセーブする（ステップA945）。その後、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値（ここでは250）をセーブして（ステップA946）、大当たり終了設定処理2を終了する。

【0237】

以上の処理により、特別遊技状態の終了後に時短状態（普電サポートありの状態）となる。また、時短変動回数領域に時短変動回数初期値（ここでは250）をセットすることで、所定回数（ここでは250回）の特図変動表示ゲームの実行により時短状態が終了するようになる。

10

すなわち、遊技制御装置100が、特別遊技状態の終了後、予め定められた所定期間にわたり、普通変動入賞装置37を入賞容易な状態とする特定遊技状態（時短状態、普電サポート状態）を発生可能な特定遊技状態発生制御手段をなす。

【0238】

〔特定領域スイッチ監視処理〕

図26に、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理（ステップA3）を示す。この特定領域スイッチ監視処理では、まず、小当たり中であるかを判定する（ステップA41）。ここでの小当たり中とは、小当たり中処理及び小当たり残存球処理を行っている期間である。この小当たり中でない場合（ステップA41；N）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。すなわち、特定領域スイッチ38dは、小当たり中処理及び小当たり残存球処理を行っている期間でのみ有効とされる。また、小当たり中である場合（ステップA41；Y）は、条件装置が作動中であるかを判定する（ステップA42）。

20

【0239】

条件装置が作動中である場合（ステップA42；Y）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、条件装置が作動中でない場合（ステップA42；N）は、特定領域スイッチに入力があるかを判定する（ステップA43）。そして、特定領域スイッチに入力がない場合（ステップA43；N）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、特定領域スイッチに入力がある場合（ステップA43；Y）は、特定領域通過フラグをセットし（ステップA44）、特定領域スイッチ監視処理を終了する。後にこの特定領域通過フラグがあることに基づき第1特別遊技状態を発生させる処理が行われるようになる。

30

【0240】

〔小当たり残存球処理〕

図27に、特図ゲーム処理における小当たり残存球処理（ステップA18）を示す。この小当たり残存球処理では、まず、残存球エラーの発生中であるかを判定する（ステップA861）。残存球エラーの発生中である場合（ステップA861；Y）は、ステップA863に移行する。また、残存球エラーの発生中でない場合（ステップA861；N）は、残存球カウンタが0であるかを判定する（ステップA862）。残存球カウンタが0でない場合（ステップA862；N）は、小当たり残存球処理を終了する。また、残存球カウンタが0である場合（ステップA862；Y）は、ステップA863以降の小当たりを終了するための処理を行う。

40

【0241】

すなわち、特別変動入賞装置38内の残存球が全て排出されてから小当たりを終了するための処理を行うようにしている。ただし、最後に遊技球が特別変動入賞装置38に流入してから所定時間以上経っても排出が確認できない状態である残存球エラー中の場合は、排出に必要な時間が十分経過したものとして小当たりを終了するための処理に移行するようにしている。もちろん残存球エラー中の場合は小当たりを終了するための処理に移行しないようにしても良い。よって、ステップA861の処理は行わないようにしても良い。

【0242】

小当たりを終了するための処理では、まず、特定領域通過があったかを判定する（ステップA863）。特定領域38hに遊技球が流入して通過した場合は、特定領域スイッチ3

50

8 dにより検出されて特定領域通過フラグがセットされる。ここではこの特定領域通過フラグの有無により特定領域通過があったかを判定する。特定領域通過があった場合（ステップA 8 6 3；Y）は、ステップA 8 7 0に移行して特別遊技状態を発生させる処理を行う。また、特定領域通過がない場合（ステップA 8 6 3；N）は、ステップA 8 6 4に移行して第2特別遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理を行う。

【0 2 4 3】

ステップA 8 6 4以降の第2特別遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理では、処理番号として小当り終了処理にかかる10を設定し（ステップA 8 6 4）、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 8 6 5）。次に、小当りエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA 8 6 6）、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する（ステップA 8 6 7）。そして、大入賞口カウント数領域をクリアし（ステップA 8 6 8）、小当り中制御ポインタ領域をクリアして（ステップA 8 6 9）、小当り残存球処理を終了する。

【0 2 4 4】

一方、特定領域通過があり（ステップA 8 6 3；Y）、ステップA 8 7 0以降の第1特別遊技状態を発生させる処理を行う場合は、飾り特図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A 8 7 0）、演出コマンド設定処理を行う（ステップA 8 7 1）。次に、V大当りファンファーレコマンドを準備して（ステップA 8 7 2）、演出コマンド設定処理を行う（ステップA 8 7 3）。

【0 2 4 5】

その後、大当り（V大当り）の開始に関する信号外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA 8 7 4）、大当り（V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A 8 7 5）。

【0 2 4 6】

そして、遊技状態表示番号領域に大当り中の番号をセーブし（ステップA 8 7 6）、ラウンド数上限値テーブルを設定して（ステップA 8 7 7）、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値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A 8 7 8）。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し（ステップA 8 7 9）、ラウンド数領域に初期値（ここでは1）をセーブする（ステップA 8 8 0）。ラウンド数の上限値としては10ラウンドが設定されるが、小当り動作が1ラウンド目に相当するので、ラウンド数初期値として1を設定することで特別遊技状態では9ラウンド分の開放が行われるようにしている。

【0 2 4 7】

その後、処理番号としてファンファーレ／インターバル処理にかかる3を設定し（ステップA 8 8 1）、特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 8 8 2）。さらに、V大当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し（ステップA 8 8 3）、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A 8 8 4）を行って、ステップA 8 6 8に移行する。

【0 2 4 8】

〔小当り終了処理〕

図28に、本実施形態の特図ゲーム処理における小当り終了処理（ステップA 1 9）を示す。

この小当り終了処理では、まず、普電サポート中であるかを判定する（ステップA 9 3 1）。普電サポート中である場合（ステップA 9 3 1；Y）は、ステップA 9 3 7に移行する。普電サポート中でない場合（ステップA 9 3 1；N）は、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 9 3 2）、右打ち中の表示LED（例えば、第1遊技状態表示部56a）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 9 3 3

10

20

30

40

50

）、ステップ A 9 3 7 に移行する。

【 0 2 4 9 】

次に、天井時短発動フラグがあるかを判定する（ステップ A 9 3 7）。天井時短発動フラグがない場合（ステップ A 9 3 7；N）は、ステップ A 9 4 0 に移行する。また、天井時短発動フラグがある場合（ステップ A 9 3 7；Y）は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域にセーブする（ステップ A 9 3 8）。ここでは時間短縮変動回数領域に 2 5 0 を設定する。

そして、サボ作動設定処理を行い（ステップ A 9 3 9）、ステップ A 9 4 0 に移行する。

【 0 2 5 0 】

その後、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 9 4 0）、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 9 4 1）。

さらに、小当りの終了に関する信号（例えば、大当たり 1 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 9 4 2）、小当りの終了に関する信号（例えば、特別図柄 1 小当たり信号を O F F、特別図柄 2 小当たり信号を 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 9 4 3）。

続いて、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップ A 9 4 4）、演出モード移行情報領域をクリアして（ステップ A 9 4 5）、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 9 4 6）、小当たり終了処理を終了する。

【 0 2 5 1 】

次に演出制御装置 3 0 0 での制御について説明する。演出制御装置 3 0 0 の主制御用マイコン（C P U）3 1 1 では、図 2 9 に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。

【 0 2 5 2 】

〔メイン処理〕

図 2 9 に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップ C 1）、C P U の初期設定を行う（ステップ C 2）。次に、V D P 3 1 2 の初期設定を行って（ステップ C 3）、割込みを許可する（ステップ C 4）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップ C 5）、乱数シードを設定し（ステップ C 6）、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 C 7）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

【 0 2 5 3 】

ステップ C 1 から C 7 のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、W D T（watchdog timer）をクリアす

る（ステップ C 8）。次いで、演出ボタン 2 5 や十字キー 2 9 の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）から入力情報を作成する演出ボタン入力処理（ステップ C 9）を行う。演出ボタン 2 5 や十字キー 2 9 からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出ボタン 2 5 や十字キー 2 9 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。

【 0 2 5 4 】

そして、L E D 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 L E D や液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を行う（ステップ C 1 0）。次に、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（ステップ C 1 1）を行う。

【 0 2 5 5 】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 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 C 1 2）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップ C 1 3）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップ C 1 4）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を

10

20

30

40

50

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 m 秒）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。

【0256】

そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップ C15）。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 C15 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 C15 ; N）には、ステップ C15 の処理を繰り返して行う。一方、ステップ C15 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 C15 ; Y）には、画面描画を指示する（ステップ C16）。

【0257】

その後、スピーカ（上スピーカ 19 a、下スピーカ 19 b）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップ C17）、盤装飾装置 46 や表示板 350 を含む枠装飾装置 18 などの LED の制御を行う装飾制御処理（ステップ C18）、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 C19）を行い、演出を制御する盤演出設定処理（ステップ C20）を行って、WDT をクリアする処理（ステップ C8）に戻る。

【0258】

〔受信コマンドチェック処理〕

図 30 には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、1 フレーム（1 / 30 秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップ C201）、コマンド受信数が 0 でないか否かを判定する（ステップ C202）。そして、コマンド受信数が 0 であると判定した場合（ステップ C202 ; N）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が 0 でないと判定した場合（ステップ C202 ; 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 C203）。

【0259】

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 C204）、コマンド読出インデックスを 0 ~ 31 の範囲で +1 更新し（ステップ C205）、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 C206）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用の RAM 領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置 100 からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

【0260】

ステップ C206 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 C206 ; N）には、ステップ C204 の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップ C206 ; Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップ C207）、受信コマンド解析処理（ステップ C208）を行う。

【0261】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップ C209）、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 C210）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップ C210 ; N）には、

ステップC207の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップC210；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（1／30秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを32個分まで保存できる構成としている。

【0262】

〔受信コマンド解析処理〕

図31には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをMODE、下位バイトをACT（ACTION）として分離し（ステップC231）、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する（ステップC232、ステップC233）。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合（ステップC232；Y、ステップC233；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C234）。

10

【0263】

また、ステップC232、ステップC233で、MODE又はACTは正常範囲でないと判定した場合（ステップC232；N、ステップC233；N）、あるいは、ステップC234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C234；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0264】

ステップC234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C234；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C235）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC235；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC236）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

20

【0265】

また、ステップC235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C235；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C237）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、MODEは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC237；Y）には、大当り系コマンド処理（ステップC238）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

30

【0266】

また、ステップC237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C237；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C239）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、MODEは図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC239；Y）には、図柄系コマンド処理（ステップC240）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

40

【0267】

また、ステップC239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C239；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C241）。単発系コマンドは、図柄コマンドと変動系コマンドのように組合せて意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドである。この単発系コマンドには、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンドなどがある。そして、MODEは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC241；Y）には、単発系コマンド処理（ステップC242）を行って、受信コマンド解析処

50

理を終了する。

【0268】

また、ステップC241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C241；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C243）。そして、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC243；Y）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップC244）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0269】

また、ステップC243で、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC243；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C245）。そして、MODEは先読み変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC245；Y）には、先読み変動系コマンド処理（ステップC246）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。また、ステップC245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C245；N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【0270】

なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置41に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置41に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。

【0271】

次に、遊技の演出等について説明する。

図32には通常遊技状態ST1の通常ステージにおける演出の一例を示した。なお、他の遊技状態においても基本的には同様の表示内容とされるが、遊技状態によっては一部の表示内容について表示しないようにすることも可能である。

【0272】

図32（a）に示すように、表示装置41の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第1飾りゲームを表示する第1飾りゲーム表示部81が設けられる。第1飾りゲーム表示部81では、左変動表示領域81a、中変動表示領域81b、右変動表示領域81c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。

【0273】

表示装置41の表示領域の右上部には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第2飾りゲームを表示する第2飾りゲーム表示部82が設けられる。第2飾りゲーム表示部82に表示される第2飾りゲームは、第1飾りゲーム表示部81に表示される第1飾りゲームと同様に、左領域、中領域、右領域の各領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第2飾りゲーム表示部82には、第1飾りゲーム表示部81に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

【0274】

また、表示装置41の表示領域の左下部には、演出を表示するための領域である第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c、第4表示部91dが並んで設けられている。さらに、表示装置41の表示領域の右下部には、演出を表示するための領域である第5表示部92が設けられている。

【0275】

また、表示装置41の表示領域の右下部には、始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中記憶表示部83が設けられる。

待機中記憶表示部83には、第1始動記憶や第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。通常遊技状態ST1では第1始動記憶に基づく特図変動表示ゲームを主として遊技が進行するため、待機中記憶表示部83には第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。

待機中記憶表示部83に表示される飾り特図始動記憶表示は、始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。なお、待機中記憶表示部83に、特図1変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第1始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、特図2変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第2始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、の双方を表示するようにしても良い。

さらに、待機中記憶表示部83では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

【0276】

待機中記憶表示部83の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部84が設けられる。実行中記憶表示部84には、特図変動表示ゲームの開始時に待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示が移行するようになっている。さらに、実行中記憶表示部84では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部84に表示される実行中記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

表示装置41の表示領域の左上部には、第1始動記憶数（特図1保留数）を表示する第1始動記憶数表示部85aと、第2始動記憶数（特図2保留数）を表示する第2始動記憶数表示部85bとが設けられる。

また、表示装置41の表示領域の中央上部には、遊技状態を示す遊技状態表示86が表示され、ここでは通常遊技状態ST1であることが示されている。

【0277】

新たな特図変動表示ゲームが開始されると、図32（b）に示すように待機中記憶表示部83の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部84へ移行する演出が実行されるとともに、待機中記憶表示部83の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部83内において左へ移行する。さらに、第1始動記憶数表示部85aの数値が変化する。また、第1飾りゲーム表示部81及び第2飾りゲーム表示部82で識別情報の変動表示が開始される。

【0278】

選択された変動パターンによっては特図変動表示ゲームの進行に伴い図32（c）に示すように左変動表示領域81aと右変動表示領域81cで同じ識別情報が仮停止したリーチ状態となることもある。さらに演出が発展してSPリーチとなることもある。

【0279】

所定の変動時間が終了すると図32（d）に示すように結果態様が停止表示される。ここでは結果がはずれとなっており、結果態様としてはずれの結果態様が表示される。結果が大当たり又は小当たりであった場合はそれぞれ対応する結果態様が表示される。また、結果がサポ当たりであった場合ははずれの結果態様が表示されるが、サポ当たりに対応した結果態様を表示するようにしても良い。

結果態様を表示する所定の停止表示時間が経過すると特図変動表示ゲームが終了し、実行中記憶表示部84に表示される実行中記憶表示が消去される。

【0280】

また、図32（e）に示すように変動表示を行っている状態から、図32（f）に示す

10

20

30

40

50

ように識別情報を仮停止し、図 3 2 (g) に示すように再度変動表示を行う再変動表示を一回以上行う擬似連を実行して図 3 2 (h) に示すように結果を導出することも可能である。

【0281】

次に、特定演出について説明する。特定演出は複数の演出を含む演出であって、図 3 3 に示すように第 1 表示部 9 1 a に「超」の文字を表示する演出、第 2 表示部 9 1 b に「抜」の文字を表示する演出、第 3 表示部 9 1 c に「全」の文字を表示する演出、第 4 表示部 9 1 d に「開」の文字を表示する演出が含まれている。

各表示部に文字を表示する演出は、それぞれに順位が定められた順位演出をなすものであり、第 1 表示部 9 1 a に「超」の文字を表示する第 1 順位演出が最も順位が高く、第 2 表示部 9 1 b に「抜」の文字を表示する第 2 順位演出が 2 番目に順位が高い。また、第 3 表示部 9 1 c に「全」の文字を表示する第 3 順位演出が 3 番目に順位が高く、第 4 表示部 9 1 d に「開」の文字を表示する第 4 順位演出が最も順位が低い。すなわち、順位は第 1 順位演出、第 2 順位演出、第 3 順位演出、第 4 順位演出の順となっている。

【0282】

そして、対応する表示部の並び順は順位に従ったものとなっており、全ての順位演出が実行されると「超抜全開」の文字列が形成される。この文字列は遊技機の題材となっている物語で使用されるセリフの一つであり、一意の文字列をなすものである。

【0283】

特定演出においては順位の高い順位演出が実行されるほど、特別結果となる可能性が高いことや、特別結果となる可能性が高い演出が実行される可能性が高いことなど、遊技者にとって有利な事象が発生する可能性が高いことを示唆又は報知するようになっている。

また、ある順位の順位演出が実行された場合には当該順位演出よりも順位の低い順位演出は全て実行されるようになっている。よって、順位演出が実行された数が多いほど、特別結果となる可能性が高いことや、特別結果となる可能性が高い演出が実行される可能性が高いことを示唆又は報知するようになっているとも言える。

【0284】

図 3 3 (a) に示すように変動表示が行われている状態で、図 3 3 (b) に示すように順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示 8 7 が表示される。ここでの報知表示 8 7 は第 4 順位演出が実行されることを報知するものであって、第 4 順位演出に対応する文字である「開」の文字がエフェクト画像とともに表示される。そして、図 3 3 (c) に示すように第 4 順位演出が実行されて第 4 表示部 9 1 d に「開」の文字が表示される。

その後、図 3 3 (d) に示すように第 3 順位演出が実行されることを報知する報知表示 8 7 として、第 3 順位演出に対応する文字である「全」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図 3 3 (e) に示すように第 3 順位演出が実行されて第 3 表示部 9 1 c に「全」の文字が表示される。

【0285】

次に、図 3 3 (f) に示すように第 2 順位演出が実行されることを報知する報知表示 8 7 として、第 2 順位演出に対応する文字である「抜」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図 3 3 (g) に示すように第 2 順位演出が実行されて第 2 表示部 9 1 b に「抜」の文字が表示される。

そして、図 3 3 (h) に示すように第 1 順位演出が実行されることを報知する報知表示 8 7 として、第 1 順位演出に対応する文字である「超」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図 3 3 (i) に示すように第 1 順位演出が実行されて第 1 表示部 9 1 a に「超」の文字が表示される。

【0286】

また、第 1 ～第 4 順位演出の全てを実行した場合には、図 3 3 (j) に示すような付加演出を実行する。一部の順位演出のみを実行した場合には付加演出は実行されず、この付加演出の実行により第 1 ～第 4 順位演出の全てを実行したことが明確に報知されることと

10

20

30

40

50

なる。

【0287】

図33に示した例では、順位の低い順位演出から順に実行する例を示したが、第1～第3順位演出については自身の順位よりも順位が低い順位演出が未だ実行されていない状態でも実行することが可能である。

図34(a)に示すように変動表示が行われている状態で、図34(b)に示すように順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示87が表示される。ここでの報知表示87は第3順位演出が実行されることを報知するものであって、第3順位演出に対応する文字である「全」の文字がエフェクト画像とともに表示される。そして、図34(c)に示すように第3順位演出が実行されて第3表示部91cに「全」の文字が表示される。

10

【0288】

このとき、第3順位演出よりも順位の低い第4順位演出は未だ実行されておらず、第4順位演出に対応する第4表示部91dには、第4順位演出が実行されることを報知する画像88が表示される。

第1～第4表示部91a～91dが順位演出の順位に従って並んでいることで、途中の順位から順位演出が実行されたことが一見して解るようになり、通常とは異なる違和感を遊技者に強く感じさせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0289】

その後、図34(d)に示すように第4順位演出が実行されることを報知する報知表示87として、第4順位演出に対応する文字である「開」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図34(e)に示すように第4順位演出が実行されて第4表示部91dに「開」の文字が表示される。

20

さらにこの例では、図34(f)に示すように第2順位演出が実行されることを報知する報知表示87として、第2順位演出に対応する文字である「抜」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図34(g)に示すように第2順位演出が実行されて第2表示部91bに「抜」の文字が表示される。

また、図34(h)、(i)に示すように、一度に複数の順位演出が実行される場合もある。

【0290】

なお、順位演出が実行されていない状態から第1順位演出又は第2順位演出を実行することも可能である。この場合も実行した順位演出より順位が低い順位演出に対応する表示部に順位演出が実行されることを報知する画像88が表示され、後にこれらの順位演出が実行される。

30

また、順位演出が実行されていない状態から第2順位演出又は第3順位演出を実行した場合は、実行した順位演出よりも順位が低い順位演出の全てを実行した後に又は実行した順位演出よりも順位が低い順位演出の全てとともに、実行した順位演出よりも順位が高い順位演出を実行するようにしている。

【0291】

また、図34(c)に示すような順位演出が実行されることを報知する画像88を表示するとしが表示しないようにしても良い。

40

また、図34(d)に示すように上位の順位演出が実行された後に実行される下位の順位演出についても順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示87を行うようにしたが、この報知表示87を行わずに順位演出のみを行うようにしても良い。

また、図34(b)に示すように上位の順位演出についての報知表示87を行った後に、順位演出については当該上位の順位演出に加えて下位の順位演出も同時に実行するようにしても良い。

【0292】

図35には順位演出の実行態様の別例を示した。

図35(a)に示すように第5表示部92でリールを回転させるような演出行われ、図

50

35 (b) に示すように順位演出が実行されることを報知する「ストック」の表示が停止表示されると、図35 (c) に示すように順位演出が実行される。

ここでは第4順位演出が実行されて第4表示部91dに「開」の文字が表示されている。もちろん第1～第3順位演出が実行される場合もある。

また、図35に示した実行態様と、図33、図34に示した実行態様と、を組み合わせても良く、一連の特定演出において図33、図34に示したような順位演出が実行されることを報知する報知表示87の後に順位演出が実行される回と、図35に示したような第5表示部92に「ストック」の表示が停止表示された後に順位演出が実行される回と、が混在するようにしても良い。

【0293】

なお、第5表示部92で停止表示される結果には、順位演出が実行されることを報知する「ストック」の表示以外にも様々な表示が存在する。例えば、「変化」の表示が停止表示されることで、待機中記憶表示部83の飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて先読み結果を示唆又は報知する先読み演出や、実行中記憶表示部84の実行中記憶表示を変化させて実行中の特図変動表示ゲームについての示唆又は報知を行う演出が実行される場合もある。

また、「ストック」や「変化」の表示にフォントや色の異なる複数種類を設け、実行される順位演出の数や始動記憶表示の変化の段階等を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、「ストック」に黒色、赤色、金色の3種類を設け、黒色の場合は順位演出を1つ実行することを示唆し、赤色の場合は順位演出を2つ以上実行することを示唆し、金色の場合は順位演出を4つ実行することを報知するようにしても良い。

【0294】

図36 (a) には順位演出の実行パターンを示した。

パターン1は最も順位の低い第4順位演出から第3順位演出、第2順位演出、第1順位演出の順に実行するパターンである。このパターン1には1～4回目のいずれかまで進行して終了する4つのパターンを含んでいる。

パターン2は第3順位演出から開始するパターンである。このパターン2では1回目を行った時点で第3順位演出よりも順位が低い第4順位演出の実行が確定するので、2～4回目のいずれかまで進行して終了する3つのパターンを含んでいる。

【0295】

パターン3は第2順位演出から開始するパターンである。このパターン3では1回目を行った時点で第2順位演出よりも順位が低い第3順位演出及び第4順位演出の実行が確定するので、3又は4回目のいずれかまで進行して終了する2つのパターンを含んでいる。

パターン4は第1順位演出から開始するパターンである。このパターン4では1回目を行った時点で第1順位演出よりも順位が低い第2順位演出、第3順位演出及び第4順位演出の実行が確定するので、4回目まで進行して終了するパターンのみを含んでいる。

【0296】

パターン1～4は各回で一つの順位演出を実行するパターンであったが、この他にパターン5～20に示すように一度に複数の順位演出を実行するパターンも存在する。これらのパターン5～20では、パターン1～4に示した実行順序を基本として各回で実行する順位演出が定められている。

本実施形態では、順位演出の実行数が多いほど特別結果となる信頼度が高くなるとしたが、同じ実行数であっても同時に多くの順位演出が実行されたパターンの方が特別結果となる信頼度が高くなるようにしても良い。

【0297】

図36 (b) には順位演出を実行した数により示唆又は報知される内容の一例を示した。

リーチ種類には、最も特別結果となる可能性の高さである信頼度低いNリーチと、Nリーチよりも信頼度が高いSP1リーチと、SP1リーチよりも信頼度が高いSP2リーチと、SP2リーチよりも信頼度が高いSP3リーチと、SP3リーチよりも信頼度が高い

10

20

30

40

50

プレミアリーチと、があり、順位演出を実行した数により最低限実行されるリーチ種類が示されるようになっている。

順位演出を実行した数が多いほど信頼度の高いリーチが実行されることとなり、特別結果となる信頼度も高くなるようにされている。

【0298】

基本的に、第1～第4順位演出の全てが実行された場合と一部の順位演出のみを実行した場合では、その後のリーチ演出の内容が異なる（実行数に応じて移行するリーチ演出の種類や振り分け率が異なる）が、同じリーチ演出に移行する場合もある。

同じリーチ演出に発展する場合でも、第1～第4順位演出の全てが実行された場合には付加演出を行ってからリーチ演出に発展するが、一部の順位演出のみを実行した場合には付加演出を行わずにリーチ演出に発展する。よって、同じリーチ演出に発展する場合でも特図変動表示ゲームの変動時間も異なることとなる。これにより、同じリーチ演出を行う場合でも遊技者の印象が異なることとなり、信頼度の高さを感じることができるようになるので遊技の興趣が向上する。

10

【0299】

なお、図36（a）に挙げた各パターンのそれぞれについて付加演出が実行される場合とされない場合とがあるようにしても良い。例えば、図36（c）に示すように、同じ順位演出の実行数であっても付加演出が実行された場合の方が信頼度は高くなるようにしても良い。

また、実行した順位演出の数が多いほど付加演出を実行する可能性が高くなるようにしても良い。

20

また、付加演出が実行された場合は所定の信頼度よりも高いリーチ演出（例えばSP2リーチ以上）となるようにしても良い。

また、第1～第4順位演出の全てが実行された場合である実行数4の場合は必ず付加演出が実行されるようにし、一部の順位演出のみを実行した場合には所定の割合で実行可能としても良い。

また、実行数が所定数以上（例えば3以上）の場合に付加演出を実行可能としても良い。

【0300】

また、順位演出の実行は特図変動表示ゲームの実行中であればいつでも良く、例えば、変動開始時、Nリーチとなるまでの期間、Nリーチ中、SP1リーチ中、SP2リーチ中が挙げられる。また、擬似連の場合は各回の再変動演出のそれぞれで順位演出を実行するようにしても良い。

30

【0301】

以上のような特定演出によれば、単に順位演出が下位から順に実行されるだけでなく途中段階からも実行されるようになり、興趣の高い演出とすることができる。

単に順位演出を下位から順に実行するのみでは、順位が低く信頼度がそれほど高くない演出の初期段階では遊技者は期待感を持つことがなく、より高い段階まで演出が進行することを待つだけとなってしまうが、本実施形態のように途中段階からも実行される場合を設けることで、各回の順位演出に対して期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上することができる。

40

【0302】

なお、図36（a）に示したパターン以外のパターンも設定可能である。例えば、第3順位演出、第4順位演出、第1順位演出、第2順位演出の順に演出を実行するパターンを含んでも良い。このパターンの場合、第3順位演出を実行した時点で第4順位演出の実行が確定し、その後第1順位演出を実行した時点で第2順位演出の実行が確定することとなる。

【0303】

また、一の特図変動表示ゲームで特定演出を行うとしたが、複数の特図変動表示ゲームにわたり特定演出を行うようにしても良い。例えば、先読み結果に基づき予告対象とする

50

特図変動表示ゲームを設定し、当該特図変動表示ゲームよりも前の特図変動表示ゲームから特定演出を開始するようにしても良い。

【0304】

また、第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c及び第4表示部91dに表示される文字を薄く表示しておき、対応する順位演出が実行されることに基づき文字を明確に表示するようにしても良い。

また、順位演出は文字を表示する演出に限られるものではない。順位が定められた複数種類の演出を行うものであればどのようなものでも良い。

【0305】

また、実行した所定順位の順位演出よりも低い順位に対応する順位演出の全てを実行した後に又は所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てとともに、所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行可能とするとしたが、所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てを実行する前に所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行するようにしても良い。

実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出については、実行中の特定演出の終了までに実行するようにすれば良い。

【0306】

また、上述の例では「超抜全開」の第1の文字列のみを表示するものとしたが、この文字列の他に別の四文字の第2の文字列も表示可能としても良い。

また、第1の文字列が表示される場合よりも第2の文字列が表示された方が特別結果となる可能性が高いことを示唆又は報知するようにしても良い。

また、特定演出を特別遊技状態で行い、特別結果に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、順位演出の実行数が多いほど特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ST4となる可能性が高いことを示唆又は報知するようにしても良い。

【0307】

また、順位の高さに沿って対応する順位演出の文字を全て並べることで一意の文字列となるとしたが、一部の順位演出の文字が並ぶだけでも一意の文字列をなし、さらに文字が並ぶことで他の一意の文字列をなすようにしても良い。

例えば、上述の例では、「全開」の文字列でも一意の文字列をなしており、さらに、「超抜全開」となることで他の一意の文字列をなしていると言える。

また、順位演出は全て文字を表示する演出としたが、文字を表示する順位演出と、文字の表示以外の演出を行う順位演出と、があるようにしても良い。

【0308】

また、第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c及び第4表示部91dは左右方向に沿って並び、左端の第1表示部91aが最も順位の高い第1順位演出に対応し、第2表示部91b、第3表示部91c、第4表示部91dの順に対応する順位演出の順位が低くなるようにしたが、これに限られるものではない。

例えば、右端の第4表示部91dが最も順位の高い第1順位演出に対応するものとし、第3表示部91c、第2表示部91b、第1表示部91aの順に対応する順位演出の順位が低くなるようにしても良い。

また、並ぶ方向は左右方向に限られず、上下方向やその他の方向であっても良い。また、一直線上に並ぶのではなく、曲線や円に沿って並ぶものであっても良い。

また、表示領域の四隅にそれぞれの表示部を一つずつ配置するなど、整列せずに配置するようにしても良い。

【0309】

また、順位演出の全部について表示手段において表示する領域である第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c及び第4表示部91dが順位に従って並ぶように設定したが、順位演出の一部について表示手段において表示する領域が順位に従って並ぶように設定しても良い。

例えば、第2～第4順位演出に対応する第2表示部91b、第3表示部91c及び第4

10

20

30

40

50

表示部 9 1 d は順位に従って並ぶようにするが、第 1 順位演出に対応する第 1 表示部 9 1 a は第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c 及び第 4 表示部 9 1 d の並びとは関係のない位置に表示するようにしても良い。

【0310】

また、第 1 表示部 9 1 a、第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c 及び第 4 表示部 9 1 d は、表示領域において固定された表示位置に配するものに限られず、表示位置や大きさが変化するものであっても良い。

例えば、特定演出やその他の演出の進行状況により表示位置が異なるようにしても良い。

また、特定演出の実行中において移動するようにしても良く、この場合に、対応する順位演出の順位に従って並んでいる状態を維持したまま一列で移動するようにしても良いし、対応する順位演出の順位に関係なくランダムに移動するようにしても良い。

対応する順位演出の順位に従って並んでいる状態を維持したまま一列で移動する場合の移動経路は、予め定められた経路（例えば円形の経路）であっても良いし、ランダムな経路であっても良い。

【0311】

また、第 1 表示部 9 1 a、第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c 及び第 4 表示部 9 1 d は文字を表示するものに限られず、対応する順位演出が実行されたことを示すことができればどのような表示をするものであっても良い。さらに、表示装置 4 1 に第 1 表示部 9 1 a、第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c 及び第 4 表示部 9 1 d を設けるのではなく、表示装置 4 1 とは別の表示手段によりこれらの表示部が構成されていても良い。また、ランプや LED により構成されていても良い。

【0312】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）を備え、演出制御手段は、それぞれに順位が定められた複数種類の順位演出を含む特定演出を実行可能であり、各々の順位演出は、当該順位演出の順位よりも低い順位の順位演出が未だ実行されていない状態でも実行可能であり、実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出がある場合には、当該未だ実行されていない順位演出の全てを実行中の特定演出の終了までに実行するようにしたことになる。

したがって、単に低い順位から順に行うだけの演出と異なり、特定演出に変化が生まれるので遊技の興趣を向上することができる。

【0313】

また、演出制御手段は、実行した所定順位の順位演出よりも低い順位に対応する順位演出の全てを実行した後には又は所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てとともに、所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行可能とするようにしたことになる。

したがって、実行されることが約束された低い順位の順位演出が実行された上でより順位の高い順位演出が行われるようになり、遊技者に安心感を与えるとともにどの順位まで演出が実行されているのかを解りやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0314】

また、演出制御手段により制御され、遊技の演出を表示可能な表示手段（表示装置 4 1）を備え、演出制御手段は、順位演出の一部又は全部について、表示手段において表示する領域（第 1 表示部 9 1 a、第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c、第 4 表示部 9 1 d）が順位に従って並ぶように設定するようにしたことになる。

したがって、どの順位の演出が実行されているのかを解りやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0315】

また、演出制御手段は、順位演出として文字を表示手段に表示する演出を実行可能であ

10

20

30

40

50

り、順位に従って対応する順位演出の文字を並べることで一意の文字列となるようにしたこととなる。

したがって、どの順位まで演出が実行されているのかを解りやすくすることができる。また、順位演出の文字を全て並べることで一意の文字列となる場合には、全ての順位の順位演出が実行されたことを容易に把握でき、遊技の興趣を向上することができる。

【0316】

また、演出制御手段は、実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出がある場合には、当該未だ実行されていない順位演出が実行されることを示唆又は報知することが可能であることとなる。

したがって、実行が約束されていることが解りやすくなり、遊技の興趣を向上することができる。

【0317】

また、演出制御手段は、所定数の順位演出を行った場合に付加演出を実行可能とすることとなる。

したがって、順位演出が所定数以上実行されることを遊技者が期待するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

【0318】

次に、最終的に第1の結果と第2の結果のいずれかを導出する結果導出演出について説明する。結果導出演出は、第1の結果が導出された方が第2の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものとなっている。

本実施形態の遊技機では、第1特別遊技状態ST2において、味方キャラクタであるキャラXと敵キャラクタであるキャラA～Dがレースを行い、キャラXが勝利する結果を第1の結果として第1特別遊技状態ST2の終了後に特定遊技状態ST4となることを報知し、キャラXが敗北する結果を第2の結果として第1特定遊技状態ST2の終了後に特定遊技状態ST4とならないことを報知するようにしている。

【0319】

また、結果導出演出では、レースの結果を示すにあたって味方キャラクタであるキャラXと、敵キャラクタであるキャラA～Dのいずれか一つと、が1着、2着を競り合う選択演出を実行するようになっている。選択演出は敵キャラクタのそれぞれに対応するものが用意されており、このうちから一つが選択されて実行される。

選択演出のそれぞれには、第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度が設定されている。すなわち、選択演出のそれぞれは固有の信頼度である第1信頼度が設定されている。第1信頼度は、各選択演出において第1の結果が導出される割合により規定される。この第1信頼度は、キャラAに対応する選択演出が最も低く、キャラB、キャラC、キャラDの順に高くなるようにされている。すなわち、キャラAに対応する選択演出ではキャラXが敗北する可能性が最も高く、キャラB、キャラC、キャラDの順にキャラXが勝利する可能性が高くなるようにされている。

【0320】

図37には結果導出演出の一例を示した。

この例では、図37(a)に示すように通常遊技状態ST1で特図1変動表示ゲームが実行されており、図37(b)に示すように第1特別結果(大当り)が導出され、この後に第1特別遊技状態ST2が開始される。

第1特定遊技状態ST2の開始に伴い結果導出演出が開始され、まず、複数種類の選択演出の一部又は全部について、当該結果導出演出において選択された場合に第1の結果が導出される可能性の高さである第2信頼度を示唆する示唆演出が実行される。

【0321】

この示唆演出では、図37(c)に示すように出走表としてレースに参加するキャラクタが示されて、ここに示された敵キャラクタ対応する選択演出が選択可能であることが示される。

なお、ここでは敵キャラクタの全てがレースに参加するものとして選択演出の全てが選択可能であることを示しているが、敵キャラクタの一部がレースに参加するものとして選択演出の一部が選択可能であることを示すようにしても良い。

【0322】

出走表でのキャラクタの並び順は、実行中の結果導出演出におけるレースにおいて対応する選択演出が実行された場合に、味方キャラクタであるキャラXが勝利する第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度をなす第2信頼度を示唆するものとなっている。

出走表では、第2信頼度の高さをレースにおいて勝利するキャラクタを予想する架空の投票の結果として示しており、ここではキャラCが最も得票数が多く1番人気であってレースで勝利する可能性が高く、キャラA、キャラX、キャラB、キャラDの順にレースで勝利する可能性が低くなることを示唆している。

10

すなわち、キャラCに対応する選択演出が選択された場合は、キャラXが勝利する第1の結果が導出される可能性が最も低く、第2信頼度が最も低いことを示唆し、キャラA、キャラB、キャラDの順に対応する選択演出でキャラXが勝利する第1の結果が導出される可能性が高くなり、この順で第2信頼度が高くなることを示唆している。

【0323】

第2信頼度は、図41に示すような示唆演出において選択可能な出走表のパターンのそれぞれについて、各選択演出で第1の結果が導出される割合を定めて人気順に並ぶようにすることで設定されるものである。出走表の各パターンを選択割合と、出走表の各パターンにおける各選択演出で第1の結果が導出される割合と、を総合した場合に、各選択演出の信頼度が選択演出に固有の第1信頼度となるようにされている。

20

【0324】

また、出走表では味方キャラクタであるキャラXを含めて表示することで、キャラXの人気順が基準となり、第2信頼度を把握しやすくしている。すなわち、キャラXよりも人気が高い敵キャラクタであるほど対応する選択演出ではキャラXが敗北する可能性が高く、第1の結果が導出される可能性が低いことが示唆される。また、キャラXよりも人気が低い敵キャラクタであるほど対応する選択演出ではキャラXが勝利する可能性が高く、第1の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。

また、キャラXの人気順が高ければキャラXが勝利する可能性が高く、第1の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。

30

【0325】

さらに、基準であるキャラXの人気順よりも低い人気のキャラクタに対応する選択演出が実行された場合には、その旨を報知する報知演出を実行可能となっている。

報知演出としては、演出ボタン25を振動させる演出や、特定の音声出力する演出、特定の画像を表示する演出、LEDを特定の発光態様とする演出、盤演出装置44を動作する演出等が挙げられる。

なお、基準であるキャラXの人気順よりも高い人気のキャラクタに対応する選択演出が実行された場合にも、その旨を報知する報知演出を実行するようにしても良い。

また、選択された選択演出を示す際に出走表での人気順を示すようにして第2信頼度の高さを示唆又は報知するようにしても良い。

40

【0326】

このように、キャラクタに固有の第1信頼度と、実行中の結果導出演出における第2信頼度と、が設定されることで、両方の信頼度を勘案して当該レースにおいて第1の結果が導出される可能性の高さを推測するという遊技性がもたらされる。

本実施形態の結果導出演出では、1番人気に示されたキャラクタに対応する選択演出が実行される場合が最も多くなっており、1番人気のキャラクタの第1信頼度によって第1の結果が導出される可能性を推測できる。

また、2番人気以下のキャラクタが選択された場合は、第2信頼度が高まるので第1の結果が導出される可能性が高いことを推測でき、さらに選択されたキャラクタの第1信頼度によってその可能性の高さを推測できる。

50

【0327】

示唆演出を行った後、図37(d)に示すようにレースが開始され、図37(e)に示すようにレースが進行すると、図37(f)に示すように選択演出が開始される。ここではキャラCに対応する選択演出が選択されており、キャラCに対応する選択演出が選択された旨の報知と、当該キャラCに対応する選択演出に固有の第1信頼度が報知される。

ここではキャラCは図37(c)で示した出走表で基準となるキャラXよりも人気が高いので、報知演出は行われないが、基準であるキャラXの人気順よりも低い人気のキャラクタに対応する選択演出が選択された場合には、その旨を報知する報知演出が実行される。

そして、図37(g)に示すように味方キャラクタであるキャラXと敵キャラクタであるキャラCが競り合う演出が行われ、図37(h)に示すように結果を報知する演出が行われる。ここではキャラXが先にゴールすることで勝利したことが示されており、図37(i)に示すようにキャラXが勝利した第1の結果が導出されたことが報知される。

第1の結果が導出された結果導出演出が行われて第1特別遊技状態ST2が終了すると、図37(j)に示すように特定遊技状態ST4となる。

【0328】

また、第2の結果が導出される場合は、図37(h)の段階で敵キャラクタが先にゴールすることで敗北したことが示され、図37(i)の段階ではキャラXが敗北した第2の結果が導出されたことが報知される。その後、通常遊技状態ST1又は残保留消化状態ST5に移行する。

【0329】

なお、示唆演出の出走表で味方キャラクタであるキャラXを基準として表示するとしただが、敵キャラクタのみを表示するようにして基準を示さないようにしても良い。

また、基準を味方キャラクタであるキャラXとしたが、他のキャラクタとしても良いし、特定の順位(例えば3番人気)のキャラクタが基準となるようにしても良い。

【0330】

図38、図39にも結果導出演出の一例を示した。

この例では、図38(a)に示すように特定遊技状態ST4で実行された特図変動表示ゲームで第2特別結果(小当り)が導出されている。

なお、本実施形態の遊技機では、特定遊技状態ST4における特図変動表示ゲームではリーチ状態を発生しないようにしている。これにより特定遊技状態ST4での遊技をスピード感のあるものとすることができ、短期間に連続して第1特別遊技状態ST2が発生することで急速な持球の増加を実現し、遊技の興趣を向上するようにしている。

【0331】

この例では第2特別結果となる特図変動表示ゲームの実行中に第2始動記憶が存在しており、この時点で当該第2始動記憶についての先読み結果に基づき当該第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が、第1特別結果又は第2特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ST4となる結果である特定特別結果であることを演出制御装置300が把握している。

【0332】

第2特別結果の導出に伴い第2特別遊技状態ST3が開始され、図38(b)に示すように右打ちをして特別変動入賞装置38の特定領域へ遊技球を流入(V入賞)させることを促す報知表示93が行われる。

さらに、特別変動入賞装置38の特定領域に遊技球が流入すると、その旨を報知する報知演出94が行われるようになっている。

【0333】

第2特別遊技状態ST3で特別変動入賞装置38の特定領域に遊技球が流入したことに基づき第1特別遊技状態ST2が開始されると結果導出演出が開始される。この結果導出演出の内容の選択の際に、特定特別結果となる第2始動記憶の存在を考慮した内容を選択することが可能となっている。

結果導出演出の進行は図 3 7 に示した場合と同様であり、図 3 8 (c) に示すように出走表を示す示唆演出が行われ、図 3 8 (d) に示すようにレースが開始される。

図 3 8 (e) に示すようにレースが進行すると、図 3 8 (f) に示すように選択演出が開始される。ここではキャラ A に対応する選択演出が選択されており、キャラ A に対応する選択演出が選択された旨の報知と、当該キャラ A に対応する選択演出に固有の第 1 信頼度が報知される。

【0334】

さらに、キャラ A に対応する選択演出は第 1 信頼度が最も低いものであるので、第 2 の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示 9 7 として「Warning!!」の表示が行われる。

本実施形態の遊技機では、第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後に特定遊技状態 S T 4 へ移行すれば高い確率で小当たりとなって再び第 1 特別遊技状態 S T 2 となる。このサイクルを繰り返すほど多量の遊技価値を獲得可能となる。

第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後に特定遊技状態 S T 4 へ移行しなかった場合、残保留である第 2 始動記憶があれば残保留消化状態 S T 5 へ移行し、第 2 始動記憶に基づく特図 2 変動表示ゲームで小当たり又は大当たりを引き戻せれば上記のサイクルに復帰でき、引き戻せなければ通常遊技状態 S T 1 へ移行して上記のサイクルが途切れることとなる。なお、残保留がなければ残保留消化状態 S T 5 を経ずに通常遊技状態 S T 1 へ移行することとなる。第 2 始動記憶は 1 つしか記憶できないため残保留消化状態 S T 5 では一発勝負となり、遊技者にとっては不利な状況となる。

このような遊技性から、第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後に特定遊技状態 S T 4 へ移行するか否かは遊技者が強い関心を持つ事項であり、結果導出演出において第 1 の結果が導出されることを遊技者は強く期待する。

しかし、キャラ A に対応する選択演出は第 1 信頼度が最も低いものであり、上記のサイクルが途切れる可能性が高い。そこで、第 2 の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示 9 7 を行うことで遊技者の恐怖心を煽り、遊技の興趣を向上するようにしている。

【0335】

また、キャラ A に対応する選択演出においてキャラ X が勝利する第 1 の結果が導出される特定導出態様となった場合は、次の結果導出演出においてもキャラ X が勝利する第 1 の結果となることが確定するものとされている。第 2 の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示 9 7 は、逆に第 1 の結果が導出されれば特定導出態様であるということを示していることにもなっている。

結果導出演出の内容の選択の際に特定特別結果となる第 2 始動記憶の存在を把握している場合は、この特定導出態様となる結果導出演出を設定することが可能である。

すなわち、特定導出態様は始動記憶についての先読み結果を示すものであって、実行中の第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて、第 1 特別結果又は第 2 特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態 S T 4 となる特定特別結果が導出されることを報知するものとなっている。

【0336】

このようにすることで、第 1 信頼度が最も低いキャラ A に対応する選択演出が、上記のサイクルが終了して遊技者にとって非常に不利な状況になるか、上記のサイクルが継続されるとともにあと 2 回の第 1 特別遊技状態 S T 2 の実行もほぼ確実となるという非常に有利な状況となるか、の分岐点となる。

これにより、第 1 信頼度が低い選択演出が選択された場合であっても遊技者の関心を引き付けるとともに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。

【0337】

選択演出では、図 3 8 (g) に示すように味方キャラクタであるキャラ X と敵キャラクタであるキャラ A が競り合う演出が行われる。ここでも第 2 の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示 9 7 である「Warning!!」の表示が継続され、第 1 の結果と

10

20

30

40

50

なれば特定導出態様であることが示される。

この例では、図38(h)に示すようにキャラXが先にゴールすることで勝利したことが示され、図38(i)に示すようにキャラXが勝利した第1の結果が導出されたことが報知される。

さらに、次の結果導出演出でも第1の結果が導出されることを意味する「勝利ストック」を獲得した旨が報知される。

【0338】

第1の結果が導出された結果導出演出が行われて第1特別遊技状態ST2が終了すると、図38(j)に示すように特定遊技状態ST4となり、存在していた第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームが実行される。この特図2変動表示ゲームの実行中も「勝利ストック」を獲得している旨のストック表示95がなされる。すなわち、ストック表示95は特定導出態様となったことの報知をなす。

10

そして、図39(a)に示すように当該特図2変動表示ゲームで第2特別結果(小当り)が導出されている。この結果態様の表示においてもストック表示95は継続される。

すなわち、ストック表示95は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで結果を停止表示する期間にわたり表示可能である。

また、ここでは第2始動記憶が一つであるためストック表示95を表示する特図変動表示ゲームは1ゲームであるが、複数の第2始動記憶が記憶可能である場合は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで結果を停止表示する期間にわたる複数の特図変動表示ゲームにわたり継続して表示可能である。

20

【0339】

図39(b)に示すように第2特別結果の導出に伴う第2特別遊技状態ST3の実行中もストック表示95は継続される。

さらに、図39(c)に示すように、特別変動入賞装置38の特定領域に遊技球が流入したことに基づき開始された第1特別遊技状態ST2での結果導出演出における示唆演出においてもストック表示95は継続される。

すなわち、ストック表示95は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで導出された特別結果に基づく特別遊技状態にわたって表示可能である。

【0340】

30

図39(d)～(h)のレースの実行中は、当該レースでキャラXが勝利する第1の結果が導出されることを示唆する「勝利濃厚!？」の演出表示96が行われ、キャラXが勝利する第1の結果となる。

その後、図39(i)に示すようにキャラXが勝利した第1の結果が導出されたことが報知され、第1特別遊技状態ST2が終了すると図39(j)に示すように特定遊技状態ST4となる。

【0341】

なお、図39(d)～(h)に示すレースの実行中や、図39(i)に示すレースの結果の表示中もストック表示95を継続しても良い。すなわち、第1特別遊技状態ST2の全期間にわたりストック表示95を継続しても良い。

40

さらに、図39(j)に示す特図変動表示ゲームにおいては、「勝利ストック」の獲得を経て移行した特定遊技状態ST4である旨を表示するようにしても良く、この特定遊技状態ST4で小当り又は大当りが発生することで移行する第1特別遊技状態ST2や第2特別遊技状態ST3においても、「勝利ストック」の獲得を経て移行した第1特別遊技状態ST2や第2特別遊技状態ST3である旨を表示するようにしても良い。これらの表示も特定導出態様となったことの報知をなすものであり、ストック表示95と同じ表示であっても良いしストック表示95とは異なる表示であっても良い。

【0342】

本実施形態の遊技機では、特定遊技状態ST4に移行した場合は小当りが高頻度で発生し、第2特別遊技状態ST3では容易に特定領域へ遊技球を流入させることができるよう

50

に制御されるため、第2特別遊技状態ST3を経て第1特別遊技状態ST2となることがほぼ確実である。

よって、特定特別結果となる第2始動記憶の存在により1回目の第1特別遊技状態ST2で勝利ストックを獲得すれば、あと2回の第1特別遊技状態ST2がほぼ約束された状態となる。

このように合計3回の第1特別遊技状態ST2とその間の特定遊技状態ST4は1セットの遊技者にとって非常に有利な状態を構成するものであり、この1セットの期間にわたって特定の演出を継続して行うようにしても良い。この特定の演出も特定導出態様となったことの報知をなすものであり、ストック表示95と同じ表示であっても良いしストック表示95とは異なる表示であっても良い。

さらに、1セットの期間の経過後も特定導出態様となったことの報知を継続するようにしても良い。この場合は、特定導出態様となった履歴があることを示すものとなり、この報知は通常遊技状態ST1に戻るまで継続するようにしても良いし、通常遊技状態ST1に戻っても継続するようにしても良い。この場合の表示もストック表示95と同じ表示であっても良いしストック表示95とは異なる表示であっても良い。

【0343】

ここで、図39(a)の時点で記憶されている第2始動記憶についての先読み結果により、当該第2始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が、第1特別結果又は第2特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ST4となる特定特別結果であることが判明している場合には、再びキャラAに対応する選択演出を行い、第1の結果を導出することも可能である。

図39に示した選択演出では第1の結果の導出が確定していることが報知されており、ここでキャラAに対応する選択演出が選択されることは、さらに次の結果導出演出でも第1の結果が導出されることが約束されることとなって連荘が確定することとなり、非常に興趣の高い演出となる。

【0344】

なお、通常遊技状態ST1で特別結果が導出されるいわゆる初当りに基づき実行される第1特別遊技状態ST2においては、第1信頼度が最も低いキャラAに対応する選択演出を選択しないようにしても良い。

通常遊技状態ST1である場合は第2始動記憶が存在しないため、第2始動記憶についての先読み結果に基づく特定導出態様が選択されないことが明らかである。よって、キャラAに対応する選択演出が行われた場合には第1の結果とならないことが明確になってしまい遊技の興趣が低下するおそれがある。このため、この場合にはキャラAに対応する選択演出を選択しないようにしても良い。

もちろん、初当りに基づく第1特別遊技状態ST2においてもキャラAに対応する選択演出を選択可能としても良い。この場合、第2の結果が導出されることが確定している演出としても良いし、第1の結果を導出可能であるが特定導出態様として扱わないようにして、特定遊技状態ST4なることは報知するが次の結果導出演出でも第1の結果が導出されることは約束されず、「勝利ストック」を獲得できないようにしても良い。

【0345】

なお、特定導出態様となった場合は次の結果導出演出においてもキャラXが勝利する第1の結果となることが確定するとしたが、特定導出態様となった場合は特定導出態様とならない場合に比べて次の結果導出演出においてキャラXが勝利する第1の結果となる可能性が高いことを示唆するようにしても良い。

また、特定導出態様により、実行中の第1特別遊技状態ST2の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて、第1特別結果又は第2特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ST4となる特定特別結果が導出されることを報知するものとしたが、実行中の第1特別遊技状態ST2の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて第1特別結果又は第2特別結果となることのみを示唆又は報知するようにしても良い。

【0346】

また、特定導出態様は、第1信頼度が最も低いキャラクタに対応する選択演出で第1の結果が導出されることとしたが、これに限られるものではない。

第1信頼度に関係なく特定のキャラクタに対応する選択演出で第1の結果が導出されることを特定導出態様としても良い。

また、選択種類の種類に関係なく、特定の演出を伴って第1の結果が導出されることを特定導出態様としても良い。

【0347】

また、第1信頼度が最も低いキャラAに対応する選択演出においてキャラXが敗北する第2の結果が導出される態様となった場合は、第1特別遊技状態ST2の終了後に特定遊技状態ST4に移行しないことを報知するものとしたが、特定遊技状態ST4に移行しないことを示唆するものとして特定遊技状態ST4に移行する場合があるようにしても良い。

10

また、第1信頼度が最も低いキャラAに対応する選択演出においてキャラXが敗北する第2の結果が導出される態様となった場合は、第1特別遊技状態ST2の終了後に特定遊技状態ST4となり、第2始動記憶についての先読み結果として非特定特別結果となる第2始動記憶があることを示唆又は報知するようにしても良い。

すなわち、第1特別遊技状態ST2の終了後には特定遊技状態ST4に移行し、小当たり又は大当たりが発生するが、当該小当たり又は大当たりに基づく第1特別遊技状態ST2の終了後には特定遊技状態ST4に移行しないことを示唆又は報知するようにしても良い。

【0348】

20

図40にも結果導出演出の一例を示した。

この例では、図40(a)に示すように特定遊技状態ST4で第2特別結果(小当たり)が導出され、図40(b)に示すように第2特別結果の導出に伴う第2特別遊技状態ST3が実行され、特別変動入賞装置38の特定領域に遊技球が流入している。

そして、図40(c)に示すように、特別変動入賞装置38の特定領域に遊技球が流入したことに基づき第1特別遊技状態ST2が開始されて結果導出演出が実行されている。

【0349】

結果導出演出の進行は図37に示した場合と同様であり、図40(c)に示すように出走表を示す示唆演出が行われ、図40(d)に示すようにレースが開始される。

レースが進行すると図40(e)に示すように選択演出が開始される。ここではキャラBに対応する選択演出が選択されている。

30

その後、図40(f)に示すようにキャラXとキャラBとが競り合う演出が行われている際に、図40(g)に示すように別の敵キャラクタであるキャラDが乱入し、図40(h)に示すようにキャラXとキャラDとが競り合う選択演出に変更される。

そして、図40(i)に示すようにキャラXが先にゴールすることで勝利したことが示され、図40(j)に示すようにキャラXが勝利した第1の結果が導出されたことが報知される。

【0350】

このように、選択演出の実行中に他の選択演出に変更することが可能となっている。本実施形態では、変更後の選択演出の第2信頼度は変更前の選択演出の第2信頼度よりも高くなるようにしている。さらに、変更後の選択演出の第1信頼度は変更前の選択演出の第1信頼度よりも高くなるようにしている。

40

図40に示す例では、図40(c)に示す示唆演出において、キャラDはキャラBよりも人気順が低く第2信頼度が高いことが示されている。さらに、キャラDはキャラBよりも第1信頼度が高いものである。

これにより、選択演出の変更により第1の結果が導出される可能性が高まっている印象を遊技者に与えることができる。また、第1信頼度が低いキャラクタに対応する選択演出が実行されている場合でも第1信頼度が高いキャラクタに対応する選択演出に変更される期待感を遊技者に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。

【0351】

50

なお、選択演出の変更があった場合には、必ず第1の結果が導出されるようにしても良いし、第2の結果が導出される場合があるようにしても良い。

また、変更後の選択演出の第2信頼度が変更前の選択演出の第2信頼度よりも低くなる場合があっても良い。

また、変更後の選択演出の第1信頼度が変更前の選択演出の第1信頼度よりも低くなる場合があっても良い。

【0352】

図41には、示唆演出において選択可能な出走表のパターンを示した。

パターン1～6は基準となる味方キャラクターであるキャラXが3番人気となるパターンである。これらのパターンが選択されたことにより示唆される第1の結果が導出される可能性である第3信頼度は、パターン1及び2で10%、パターン3及び4で15%、パターン5及び6で20%、となっている。1番人気のキャラクターに対応する選択演出が実行される割合が最も多いため、第3信頼度は1番人気のキャラクターに対応する選択演出の第1信頼度に依存している。

パターン7～12は基準となる味方キャラクターであるキャラXが2番人気となるパターンであり、これによりパターン1～6に比べて第1の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。パターン7～12が選択されたことにより示唆される第3信頼度は、パターン7及び8で30%、パターン9及び10で35%、パターン11及び12で40%、となっている。1番人気のキャラクターに対応する選択演出が実行される割合が最も多いため、第3信頼度は1番人気のキャラクターに対応する選択演出の第1信頼度に依存している。

【0353】

パターン13は、基準となる味方キャラクターであるキャラXが2番人気であり、かつ、選択演出に固有の第1信頼度が最も高いキャラDが1番人気となるパターンである。また、パターン14は、味方キャラクターであるキャラXが1番人気であるパターンである。このパターンが選択されたことにより示唆される第3信頼度は100%となっている。すなわち、このパターンが選択された場合は、必ずキャラXが勝利する第1の結果となる。

パターン15は、基準となる味方キャラクターであるキャラXが5番人気となっている。このパターンは他のパターンと比べて一見して違和感のあるパターンであり、遊技者が容易に認識できるパターンであって、このパターンが選択されたことにより示唆される第3信頼度は100%となっている。さらに、このパターン15が表示された場合は、図38に示したようにキャラAに対応する選択演出でキャラXが勝利する特定導出態様となるようにされており、次の結果導出演出においてもキャラXが勝利することが確定するようになっている。

このように、示唆演出において示す基準となる位置を変化させることが可能であり、基準の位置により結果導出演出において第1の結果が導出される可能性を示唆又は報知することが可能となっている。

【0354】

また、第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度として、第1信頼度、第2信頼度及び第3信頼度を設けたことで、第1の結果が導出される可能性の高さを様々な観点から推測できるようになり、遊技の興趣を向上することができる。

第1信頼度は、各選択演出において第1の結果が導出される割合により規定される各選択演出に固有の信頼度である。

図37(f)に示したように選択演出が実行される際に第1信頼度を各選択演出に対する相対的な高さを示す表示により示しているが、具体的な数値を表示するようにしても良い。また、遊技機の情報として予め周知しておくようにしても良い。

【0355】

第2信頼度は、出走表を示すことで当該出走表が示された結果導出演出において各選択演出が実行された場合に各選択演出のそれぞれで第1の結果が導出される可能性の高さである。出走表では人気順により第2信頼度の高さの順を示しているが、出走表で具体的な

数値を表示するようにしても良い。

また、図37(f)に示したように選択演出が実行される際に第1信頼度と併せて又は第1信頼度に替えて第2信頼度を示すようにしても良い。

第1信頼度と併せて第2信頼度を示す場合、例えば出走表としてパターン6が選択された場合において、キャラCに対応する選択演出が選択された場合の表示と、キャラAに対応する選択演出が選択された場合の表示と、を比較すると、第1信頼度の表示についてはキャラCの方がキャラAよりも高いことを示す表示となるが、第2信頼度の表示についてはキャラAの方がキャラCよりも高いことを示す表示となる。

【0356】

第3信頼度は、出走表を示すことで当該出走表が示された結果導出演出において第1の結果が導出される可能性の高さである。出走表のパターンにより遊技者が把握可能であるが、具体的な数値を表示するようにしても良い。

すなわち、出走表は第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度を示唆又は報知する信頼度表示をなすものである。

【0357】

なお、以上に示した結果導出演出は、第1特別遊技状態ST2の実行中に行い、第1の結果の導出により特定遊技状態ST4となることを報知し、第2の結果の導出により特定遊技状態ST4とならないことを報知するものとしたが、これに限られるものではない。

第1の結果の導出により特定遊技状態ST4となることを示唆するようにし、第1の結果が導出された場合であっても特定遊技状態ST4とならない場合を含むようにしても良い。

また、第2の結果の導出により特定遊技状態ST4とならないことを示唆するようにし、第2の結果が導出された場合であっても特定遊技状態ST4となる場合を含むようにしても良い。

【0358】

また、第1特別遊技状態ST2で実行可能なラウンド数が異なる特別結果を設け、特別結果の導出時には実行可能なラウンド数を明確に報知せず、第1特別遊技状態ST2又は第2特別遊技状態ST3における結果導出演出での結果により実行可能なラウンド数を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第1の結果を導出した場合は第2の結果を導出した場合よりも実行可能なラウンド数が多いことや、獲得可能な遊技球数が多いことを示唆又は報知するようにする。

【0359】

また、特別結果の種類に基づき、第1特別遊技状態ST2の終了後における特図変動表示ゲームの結果が第1特別結果となる確率状態を、通常確率状態と該通常確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段を設け、特別結果の導出時には設定される確率状態を明確に報知せず、第1特別遊技状態ST2又は第2特別遊技状態ST3における結果導出演出での結果により設定される確率状態を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第1の結果を導出した場合は高確率状態となることを示唆又は報知するようにする。

【0360】

また、結果導出演出を特図変動表示ゲームの実行中に行い、その結果により特図変動表示ゲームに関する内容を示唆又は報知するようにしても良い。

例えば、結果導出演出の結果により実行中の特図変動表示ゲームの結果を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第1の結果を導出した場合は第2の結果を導出した場合よりも特別結果やサボ当りとなる可能性が高いことを示唆又は特別結果やサボ当りとなることを報知するようにする。

また、第1の結果を導出することで実行中の特図変動表示ゲームの結果が特定特別結果であることを示唆又は報知するようにしても良いし、第2の結果を導出することで実行中の特図変動表示ゲームの結果が非特定特別結果であることを示唆又は報知するようにしても良い。

また、結果導出演出の結果により天井への到達を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第1の結果を導出した場合に天井に到達することを示唆又は報知するようにする。

【0361】

また、結果導出演出の結果により実行中の特図変動表示ゲームでのリーチ状態の発生や、リーチ状態の発展を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第1の結果を導出した場合は第2の結果を導出した場合よりもリーチ状態となることやリーチ状態が発展する可能性が高いことを示唆又は報知するようにする。

さらに、先読み結果を利用することも可能であり、例えば、実行中の特図変動表示ゲームがリーチ状態となり、かつ、始動記憶にリーチ状態となる特図変動表示ゲームを実行するものがある場合には、特定導出態様とすることにより両方のリーチ状態の発生を示唆又は報知することができる。

また、先読み結果に基づき予告対象となる始動記憶に基づく特図変動表示ゲームよりも前の特図変動表示ゲームから結果導出演出を開始し、結果導出演出を複数の特図変動表示ゲームにわたり実行するようにして、先読み結果を示唆又は報知するようにしても良い。

【0362】

また、特別結果の種類に基づき、第1特別遊技状態ST2の終了後における特図変動表示ゲームの結果が第1特別結果となる確率状態を、通常確率状態と該通常確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段と、高確率状態である場合に特図変動表示ゲーム毎に通常確率状態へ移行させるための転落抽選を行う転落抽選手段と、を設け、結果導出演出の結果により転落抽選への当選を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第2の結果を導出した場合に転落抽選に当選したことを示唆又は報知するようにする。

また、結果導出演出の結果により、背景等の演出態様が異なる演出モードに移行することを示唆又は報知するようにしても良い。

また、結果導出演出の結果により、確率設定値を示唆又は報知するようにしても良い。

【0363】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）を備え、演出制御手段は、最終的に第1の結果と第2の結果のいずれかを導出する結果導出演出を実行可能であり、第1の結果が導出された方が第2の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、選択演出の各々には、第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度（第1信頼度）が設定されており、複数種類の選択演出のうち示唆する信頼度が最も低い選択演出が実行されて第1の結果が導出される特定導出態様となった場合には、当該特定導出態様以外の態様となった場合よりも後に実行される結果導出演出において第1の結果が導出される可能性が高いことを示唆又は報知するようにしたこととなる。

【0364】

したがって、実行した結果導出演出の結果だけでなく後に実行される結果導出演出についての示唆又は報知も行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

また、信頼度が低い選択演出に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0365】

また、演出制御手段は、結果導出演出において特定導出態様となった場合には、当該結果導出演出の終了後も特定導出態様となったことの報知を継続するようにしたこととなる。

【0366】

したがって、第1信頼度が最も低い選択演出で第1の結果が導出されたという稀なケースである特定導出態様となったことを遊技者が容易に把握できるようになり、遊技の興趣

10

20

30

40

50

を向上することができる。

【0367】

また、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づきゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで乱数値とともに記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置100）と、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、始動入賞領域をなす普通変動入賞装置37と、普通変動入賞装置37の状態を、第1状態（普電サポートがない状態）と、該第1状態よりも入賞が容易な第2状態（普電サポートがある状態）と、の何れかの状態で制御する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置100）と、を備え、特別結果には、特別遊技状態の終了後に第1状態とする非特定特別結果（10R大当りB、小当りB）と、特別遊技状態の終了後に第2状態とする特定特別結果（10R大当りA、小当りA）と、があり、実行中のゲームの結果が特定特別結果を発生可能なものである場合には、結果導出演出において第1の結果を導出するようにしたこととなる。

10

【0368】

したがって、第1の結果により遊技者にとって有利な状態となることが示唆又は報知されるようになるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0369】

また、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応するゲームが実行されるよりも前に前記乱数値を判定する事前判定手段（遊技制御装置100）と、を備え、演出制御手段は、事前判定手段による判定により特別結果を導出するゲームを実行可能な始動記憶が存在することを把握している場合に特定導出態様とすることが可能であることとなる。

20

【0370】

したがって、特定導出態様によって後に特別結果が導出されることが示されるので、遊技の興趣を向上することができる。

【0371】

始動入賞領域（第1始動入賞口36、普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、始動入賞領域をなす普通変動入賞装置37と、普通変動入賞装置37の状態を、第1状態（普電サポートがない状態）と、該第1状態よりも入賞が容易な第2状態（普電サポートがある状態）と、の何れかの状態で制御する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置100）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、特別結果には、特別遊技状態の終了後に第1状態とする非特定特別結果（10R大当りB、小当りB）と、特別遊技状態の終了後に第2状態とする特定特別結果（10R大当りA、小当りA）と、があり、演出制御手段は、最終的に第1の結果と第2の結果のいずれかを導出する結果導出演出を特別遊技状態において実行可能であり、第1の結果が導出された方が第2の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、選択演出の各々には、第1の結果が導出される可能性の高さである信頼度（第1信頼度）が設定されており、複数種類の選択演出のうち示唆する信頼度が最も低い選択演出が実行されて第2の結果が導出される態様となった場合には、実行中の特別遊技状態が非特定特別結果の導出に基づくものであることを示唆又は報知するようにしたこととなる。

30

40

【0372】

したがって、特別遊技状態における演出を興趣の高いものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0373】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）を備え、演出制御手段は、最終的に第1の結果と第2の結果のいずれかを導出する結果導出演出を実行可能であり、第1の結果が導出された方が第2の結果が導出されるよりも遊技者にとって有

50

利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、複数種類の選択演出の一部又は全部について、実行中の結果導出演出における第1の結果が導出される可能性の高さ（第2信頼度）を示唆する示唆演出を実行可能であることとなる。

【0374】

したがって、各選択演出に固有の第1信頼度とは別に、実行中の結果導出演出での各選択演出についての信頼度である第2信頼度を把握することが可能となり、実行中の結果導出演出においてどの選択演出が選択されると期待感が持てるかということ把握でき、遊技の興趣を向上することができる。

【0375】

また、演出制御手段は、複数種類の選択演出の一部又は全部について、実行中の結果導出演出における第1の結果が導出される可能性の高さを基準とともに示唆する示唆演出を実行可能であり、選択された選択演出が示された際に、当該選択演出について示唆演出において示された第1の結果が導出される可能性の高さが基準よりも高い場合に、その旨を報知する報知演出を実行可能であることとなる。

【0376】

したがって、第1の結果となる可能性が高いことを遊技者が把握可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【0377】

また、演出制御手段は、示唆演出において示唆の対象となる複数の選択演出に対する基準の位置を変化させることが可能であることとなる。

【0378】

したがって、報知演出の対象となる範囲を変更することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【0379】

また、演出制御手段は、結果導出演出における示唆演出において示唆の対象となる複数の選択演出に対する基準の位置により、当該結果導出演出における第1の結果が導出される可能性の高さを示唆することが可能であることとなる。

【0380】

したがって、各選択演出の信頼度の高さの他に、結果導出演出自体の信頼度の高さも示唆することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【0381】

また、演出制御手段は、選択された選択演出の実行中に他の選択演出に変更可能であることとなる。

【0382】

したがって、最初の選択がなされた後でもより第1の結果となりやすい選択演出に変更されることに対する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。

【0383】

また、変更後の選択演出について示唆演出において示された第1の結果が導出される可能性の高さは、変更前の示唆演出において示された第1の結果が導出される可能性の高さよりも高いこととなる。

【0384】

したがって、変更が行われた場合は期待感が高まるようになり、遊技の興趣を向上することができる。

【0385】

次に、表示装置41における各種表示の表示態様について説明する。

図42(a)には待機中記憶表示部83に表示される飾り特図始動記憶表示83aや、実行中記憶表示部84に表示される実行中記憶表示84aの表示態様の一例を示した。

待機中記憶表示部83では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示83aの表示態様

10

20

30

40

50

によって示唆することが可能である。

また、実行中記憶表示部 8 4 では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部 8 4 に表示される実行中記憶表示 8 4 a の表示態様によって示唆することが可能である。

図 4 2 (a) には、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出される可能性の高さである期待度を示唆又は報知する表示態様の一例を示した。

【0386】

白色の表示態様である場合は期待度が 5 %であることを示唆し、横縞の表示態様である場合は期待度が 10 %であることを示唆するようになっている。また、縦縞の表示態様である場合は期待度が 20 %であることを示唆し、灰色の表示態様である場合は期待度が 50 %であることを示唆するようになっている。また、斜線の表示態様である場合は期待度が 100 %である、すなわち特別結果の導出を確定的に表示するようになっている。

10

ここでは表示態様の違いを色や模様で示したが、実際の遊技機では少なくとも色が異なるようにされている。例えば、白色の表示態様に白色が対応し、横縞の表示態様に黄色が対応し、縦縞の表示態様に青色が対応し、灰色の表示態様に赤色が対応し、斜線の表示態様に紫色が対応するようになっており、白、黄、青、赤、紫の順に期待度が高くなるようになっている。

【0387】

図 4 2 (b) には待機中記憶表示部 8 3 に表示される飾り特図始動記憶表示 8 3 a や、実行中記憶表示部 8 4 に表示される実行中記憶表示 8 4 a で行われる周期的な表示の一例を示した。

20

図 4 2 (b) に示すように、右下から左上へ向けて光が連続して移動するような表示を実行可能であり、図 4 2 (b) の左端の状態から再び左端の状態に戻るまでを一周期として繰り返し実行可能となっている。この周期的な表示は間隔を開けずに連続して繰り返すようにしても良いし、一定の間隔をあけて繰り返すようにしても良い。

【0388】

図 4 2 (c) には待機中記憶表示部 8 3 に表示される飾り特図始動記憶表示 8 3 a の台座部分 8 3 b や、実行中記憶表示部 8 4 に表示される実行中記憶表示 8 4 a の台座部分 8 4 b で行われる周期的な表示の一例を示した。また、図 4 2 (d) には第 1 表示部 9 1 a で行われる周期的な表示の一例を示した。

30

これらにおいても右下から左上へ向けて光が連続して移動するような表示を実行可能であり、図 4 2 (c)、(d) の左端の状態から再び左端の状態に戻るまでを一周期として繰り返し実行可能となっている。この周期的な表示は間隔を開けずに連続して繰り返すようにしても良いし、一定の間隔をあけて繰り返すようにしても良い。

【0389】

なお、周期的な表示の種類は上記したものに限られず、周期的な表示を繰り返し実行するものであればどのようなものでも良い。

また、周期的な表示を実行する部分は上記した部分に限られず、他の部分でも実行可能である。例えば、第 1 飾りゲーム表示部 8 1、第 2 飾りゲーム表示部 8 2、第 2 表示部 9 1 b、第 3 表示部 9 1 c、第 4 表示部 9 1 d、第 5 表示部 9 2、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a、第 2 始動記憶数表示部 8 5 b、遊技状態表示 8 6、識別情報、演出ボタン 2 5 の操作を促す表示、擬似連を実行する場合に再変動した回数を示す表示が挙げられる。もちろんこれ以外の箇所でも周期的な表示を実行しても良い。

40

【0390】

また、周期的な表示の周期は、実行する箇所によって異なるようにしても良いし、異なる箇所であっても同じ周期で実行するようにしても良い。

また、複数個所で周期的な表示を実行する場合に、複数個所で同時に周期的な表示を実行するようにしても良いし、一の箇所で周期的な表示を実行している場合には他の箇所で周期的な表示を実行しないようにしても良い。

【0391】

50

次に、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示について説明する。

本実施形態の遊技機では、遊技に関する様々な情報を表示することが可能である。この遊技に関する情報の一つとして、所定期間にわたり設定される演出ゾーンに関する情報を表示可能となっている。

演出ゾーンには複数種類があり、各演出ゾーンに応じた演出を実行することで演出に変化を持たせて遊技の興趣を向上するようにしている。

演出ゾーンの設定中には、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、設定された演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示 170 を表示装置 41 に表示可能となっている。

【0392】

図 43 には演出ゾーンの一つである超抜全開ゾーンにおける演出の一例を示した。

本実施形態の遊技機では演出ゾーンの一つとして、図 33 (j) に示した付加演出を実行した場合に超抜全開ゾーンという名称の演出ゾーンを設定可能となっている。

図 43 (a) では、はずれの結果態様を表示した状態で特図変動表示ゲームが終了している。ここでは次に消化される始動記憶についての先読み演出として、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示 83 a の表示態様が変化した状態となっている。

【0393】

新たな特図変動表示ゲームが開始されると、図 43 (b) に示すように待機中記憶表示部 83 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 84 へ移行する演出が実行されるとともに、待機中記憶表示部 83 の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 83 内において左へ移行する。ここでは飾り特図始動記憶表示 83 a で実行されていた先読み演出が実行中記憶表示 84 a でも引き続き実行されている。

さらに、第 1 始動記憶数表示部 85 a の数値が変化し、第 1 飾りゲーム表示部 81 及び第 2 飾りゲーム表示部 82 で識別情報の変動表示が開始される。

【0394】

この特図変動表示ゲームでは図 33 に示したような特定演出が実行され、図 43 (c) に示すように付加演出が実行されている。

そして、図 43 (d) に示すように左変動表示領域 81 a と右変動表示領域 81 c で同じ識別情報が仮停止したリーチ状態となっている。

その後、演出ゾーンとして超抜全開ゾーンが開始される。

【0395】

図 43 (e) に示すように、超抜全開ゾーンの開始時には演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示 170 として第 1 演出ゾーン表示 171 が表示領域の中央に表示される。

この第 1 演出ゾーン表示 171 では、隣接する文字を重ねて表示するようになっている。文字を重ねる順は、先に読む文字が前側に重なるようにされている。

このように文字を重ねて表示することで各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が前側となるように重ねることで読む順序を把握しやすくすることができる。

また、第 1 演出ゾーン表示 171 における文字の並び方向は右上へ向かう斜め方向となっている。この並び方向は他の文字表示では用いられない方向となっており、他の文字表示と容易に識別できるようになっている。

【0396】

また、この第 1 演出ゾーン表示 171 は、所定期間にわたり同じ位置に表示されるようになっている。これにより、遊技者が文字を読む時間を十分に確保することができる。

第 1 演出ゾーン表示 171 では水平方向とは異なる並び方向となっていると同時に文字が重なっているが、十分な時間を確保することで遊技者が内容を確実に把握できるようにしている。

第 1 演出ゾーン表示 171 を同じ位置に表示する所定期間は任意に設定可能であるが、例えば、図 42 (b) ~ (d) に示したような演出ゾーン表示 170 以外の表示において

10

20

30

40

50

実行される周期的な表示の周期よりも長い時間とするようにしても良い。また、第1演出ゾーン表示171において周期的な表示を行うようにしても良く、この場合は第1演出ゾーン表示171を同じ位置に表示する所定時間を周期的な表示の周期よりも長い時間とするようにしても良い。

【0397】

さらに、文字が表示領域の端にかからないように表示しており、文字を正確に把握できるようにしている。

ここでは、第2飾りゲーム表示部82、待機中記憶表示部83、実行中記憶表示部84、第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c、第4表示部91d、第5表示部92、第1始動記憶数表示部85a、第2始動記憶数表示部85bなどの他の表示とも重ならないように表示しており、より文字を正確に把握できるようにしている。

10

【0398】

超抜全開ゾーンにおける演出は結果導出演出と同様の演出となっており、味方キャラクタと敵キャラクタがレースを行い、味方キャラクタが勝利する結果を第1の結果として特別結果が導出されることを報知し、味方キャラクタが敗北する結果を第2の結果として特別結果が導出されないことを報知するようにしている。

ここでは、図43(f)に示すように対戦相手となる敵キャラクタが示され、図43(g)に示すように味方キャラクタがセリフを発し、図43(h)に示すようにレースで味方キャラクタが勝利する結果となっている。

【0399】

20

図43(f)～(h)に示すように、超抜全開ゾーンにおける演出の実行中では、演出ゾーン表示170として第2演出ゾーン表示172が表示領域の左右に表示される。このように複数個所に第2演出ゾーン表示172を表示することで、遊技者が内容を把握しやすくなることができるとともに、それぞれの第2演出ゾーン表示172を小さく表示することが可能となり、演出表示の妨げとならないようにすることができる。

【0400】

左右の第2演出ゾーン表示172では、それぞれ演出ゾーンに関する情報として演出ゾーンの名称を示す「超抜全開」の文字が下から上へ移動するように表示される。文字の状態が任意の状態から再び同じ状態となるまでを一周期として周期的な動作を行っているとも言える。

30

この第2演出ゾーン表示172の動作の一周期にかかる時間は、図42(b)～(d)に示したような他の表示で行われる周期的な表示の一周期にかかる時間よりも長い時間とされている。

このように第2演出ゾーン表示172の動作の周期と他の表示の周期的な表示の周期が異なることで、それぞれを認識しやすくなることができる。

【0401】

第2演出ゾーン表示172では、先に読む文字が移動方向側に位置するようになっており、ここでは先に読む文字が上側に位置するようになっている。

これにより、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくなることができる。

40

さらに、一連の文字列である「超抜全開」を連続して表示するようにしているが、一連の文字列の最後の文字である「開」と、最初の文字である「超」との間には空白部分が設けられており、文字列を連続して表示しても一連の文字列を読み始める部分を確実に把握できて遊技者が文字列を認識しやすくなるようにしている。

【0402】

左右それぞれの第2演出ゾーン表示172では、どの状態であっても少なくとも一部の文字が視認可能となるようにされており、動作に伴い視認可能な文字が変化する。特に、どの状態でも一文字以上は視認可能となるようにされており、少なくとも一文字は容易に認識できるようにされている。

50

このように一部の文字が視認できない状態となるが、図 4 3 (e) に示したように第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 において先に文字の全てが視認可能な状態で表示しておくことで遊技者が文字を認識しやすくなることができる。

また、複数の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 のうち少なくとも一つでは一連の文字列の最初の文字である「超」の文字が視認可能となるようにされており、一連の文字列を読み始める部分を確実に把握できて遊技者が文字列を認識しやすくなるようにしている。

【0 4 0 3】

また、左右それぞれの第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 では、視認可能となる部分が異なるようにされている。

ここでは左右の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 の文字が動作する周期は同じとされ、左右の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 で特定の文字が同じ上下位置に到達するタイミングが半周期分ずれるようにすることで視認可能となる部分が異なるようにしている。

【0 4 0 4】

そして、どの状態においても複数の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 において視認可能となっている文字には、少なくとも第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 に含まれる文字の全てが含まれるようになっている。すなわち、一の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 において視認できない文字について他の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 が補完していることとなる。

例えば、図 4 3 (f) では、左側の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 では「超」、「抜」、「全」の文字が視認可能となっており、右側の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 では「抜」、「全」、「開」の文字が視認可能となっていて、両側の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 で視認可能な文字には第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 に含まれる「超抜全開」の文字の全てが含まれている。

これにより、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となる。また、遊技者が表示画面の写真を撮る際にどのタイミングで写真を撮っても全ての文字が収まるようになり、どの演出ゾーンであるかを容易に把握できるようになる。

【0 4 0 5】

また、第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 では、文字の後側に重なる帯状の帯表示 1 7 2 a が表示される。この帯表示 1 7 2 a により文字の間や隙間から演出表示が透けないようにされる。

これにより、演出表示の状態に関わらず文字を読みやすくなることができる。

なお、帯表示 1 7 2 a は文字とともに移動するようにしても良いし、移動しないようにしても良い。

【0 4 0 6】

また、第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 及び第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 には陰影がつけられている。これらの演出ゾーン表示 1 7 0 における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも低くなっている。

ここではキャラクタの画像における明度の最低値よりも、第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 及び第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 において立体的に表現された文字の側面部分における明度の方が低くなっている。第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 及び第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 において最も暗い部分の方が、キャラクタ画像における最も暗い部分よりも暗くなっているとも言える。

これにより、演出ゾーン表示 1 7 0 と演出画像とで異なる印象を与えることができ、両者を区別して認識しやすくなることができる。

【0 4 0 7】

また、演出ゾーン表示 1 7 0 の文字の色には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色を含んでいる。

図 4 2 (a) に示したように、ここでは先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色は図において灰色で示す色であり、図 4 3 (f) に示すように第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 の文字の色も灰色で示す色が含まれ

ている。

さらに、図 4 3 (e) に示すように第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 においても文字の色に灰色で示す色が含まれており、図 4 3 (e) の第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 と図 4 3 (f) の第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 とが同じ種類の情報を示していることを把握できるようにしている。

また、第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 と第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 ではフォントが異なるようにしているが同じフォントとしても良い。

【0 4 0 8】

なお、実際の遊技機では先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色は赤色とされ、第 1 演出ゾーン表示 1 7 1 及び第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 の文字の色も赤色とされており、これらは共通する色を含むようになっている。

このように先読み演出において期待度の高い色を含むことで、演出ゾーンに対する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。

【0 4 0 9】

また、図 4 3 (g) に示すように演出ゾーンの実行中に、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、演出ゾーン表示 1 7 0 とは別の種類の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示をなすセリフ表示 1 7 5 を表示可能である。

このセリフ表示 1 7 5 は、左右方向に沿って表示されるようになっており、図 4 3 (e) や (f) に示す演出ゾーン表示 1 7 0 における文字の表示方向とは異なる方向とされている。

さらに、演出ゾーン表示 1 7 0 の文字とセリフ表示 1 7 5 の文字は異なる色となるようにされ、演出ゾーン表示 1 7 0 よりも前側に重なるように表示される。また、演出ゾーン表示 1 7 0 のフォントとセリフ表示のフォントは異なるフォントとされている。

これにより、演出ゾーン表示 1 7 0 とセリフ表示 1 7 5 とが異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。

【0 4 1 0】

また、例えば図 4 3 (h) における「ゴール」の文字のように演出ゾーン表示 1 7 0 と同時に表示可能な他の文字表示についても演出ゾーン表示 1 7 0 の文字の色とは異なる色となるようにしており、演出ゾーン表示 1 7 0 と他の文字表示とが異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。

すなわち、演出ゾーン表示 1 7 0 以外の表示における文字には、演出ゾーン表示 1 7 0 の文字に使用した色と同じ色を用いないようにしている。

また、セリフ表示 1 7 5 を表示する期間は、第 2 演出ゾーン表示 1 7 2 の動作の一周期にかかる時間よりも長い時間とされている。これにより、セリフ表示 1 7 5 を読むための時間を確保することができ、遊技者がセリフ表示 1 7 5 の内容を確実に把握できるようになる。

【0 4 1 1】

図 4 3 (h) に示すように味方キャラクタが勝利することが示されることで超抜全開ゾーンは終了する。その後、図 4 3 (i) に示すように特別結果が導出されることを確定的に報知する確定報知演出が行われる。

この確定報知演出での確定演出表示 1 7 6 も、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示をなし、演出ゾーン表示 1 7 0 とは別の種類の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示をなす。

ここでは特別結果が導出されることが確定したという情報を示す「V」の文字が示されている。この文字の色は、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段階に対応する色を含んでいる。

図 4 2 (a) に示したように、ここでは先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段階に対応する色は図において斜線で示す色であり、図 4 3 (i) に示すように「V」の文字の色も斜線で示す色が含まれている。

10

20

30

40

50

【0412】

なお、実際の遊技機では先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段階に対応する色は紫色とされ、確定演出表示176の文字の色も紫色とされており、両者は共通する色を含むようになっている。

このように両者が共通する色を含むことで、特別結果となることを明確に報知することができ、遊技の興趣を向上することができる。

また、情報の種類が異なる演出ゾーン表示170の色とは異なる色及びフォントとされ、異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。

【0413】

なお、演出ゾーンは一の特図変動表示ゲームにおける所定期間に設定するようにしたが、複数の特図変動表示ゲームにわたり設定するようにしても良い。

また、演出ゾーンにおける演出は結果導出演出に限られず、どのような演出であっても良い。また、演出ゾーンにおいて固有の演出を実行しないものであっても良い。

【0414】

また、演出ゾーン表示170において文字により示す演出ゾーンに関する情報は、演出ゾーンの名称をそのまま表示するものであっても良いし、演出ゾーンの名称の一部のみや略称等を表示するものであっても良い。

また、演出ゾーン表示170は演出ゾーンが設定されている期間において常時表示するようにしたが、演出ゾーンが設定されていても表示されない期間があっても良い。

【0415】

また、第1演出ゾーン表示171では先に読む文字が前側となるように文字を重ねるとしたが、先に読む文字が後側となるように文字を重ねるようにしても良いし、読む順番に関係なく文字を重ねるようにしても良い。

文字を重ねて表示することで各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が後側となるように文字を重ねても重なりの中から読む順序を把握することができる。

また、第2演出ゾーン表示172やセリフ表示175においても文字を重ねて表示するようにしても良い。

【0416】

また、第1演出ゾーン表示171では、文字の並び方向を右上へ向かう斜め方向としたが、これ以外の方向であっても良いし、直線ではない並び方であっても良く、他の文字表示と異なる並び方向であれば良い。

また、文字の描画方法により、画面の奥行き方向の要素を含んだ並び方向や移動方向が表現されている場合には、文字の並び方向や移動方向は画面と平行な方向だけでなく奥行き方向の要素も含んだものとしても良い。すなわち、並び方向や移動方向には三次元的な並び方向を含むようにしても良い。

三次元的な並び方向や移動方向としては、画面の奥行き方向へ向かって直線的に並んで移動するものや、円柱の側面に文字が並んで円柱が軸心を中心に回転することで文字が回転するように移動するものなどが挙げられる。

また、情報の種類が異なる情報表示では、文字の並ぶ方向が異なる方向となるようにしたが、文字が並ぶ行数が異なるようにしても良い。

【0417】

また、第1演出ゾーン表示171では、文字が表示領域の端にかからないように表示するようにしたが、一部が表示領域の端にかかっても良い。この場合、各文字について文字の半分以上が視認可能な状態とすることが好ましい。

また、他の表示と重なるようにしても良く、他の表示よりも後側に重なる場合には各文字について文字の半分以上が視認可能な状態とすることが好ましい。

【0418】

また、第2演出ゾーン表示172は2つ表示するとしたが、これに限られるものではない。3つ以上の複数表示するようにしても良いし、一つであっても良い。また、表示する

10

20

30

40

50

位置も表示領域の左右に限られない。

第2演出ゾーン表示172を一つだけ表示とした場合、一連の文字列を複数視認可能とし、視認可能となっている文字には、少なくとも第2演出ゾーン表示172に含まれる文字の全てが含まれるようにしても良い。

【0419】

また、第2演出ゾーン表示172における文字の動作方向も直線方向に限られず、回転するように動作しても良いし、文字が拡大又は縮小するような動作であっても良い。

また、第2演出ゾーン表示172の動作の一周期にかかる時間を、図42(b)～(d)に示したような他の表示で行われる周期的な表示の一周期にかかる時間よりも短い時間としても良い。この場合でも第2演出ゾーン表示172の動作の周期と他の表示の周期的な表示の周期が異なることで、それぞれを認識しやすくすることができる。

10

【0420】

また、第2演出ゾーン表示172では、先に読む文字が移動方向側に位置するようにしたが、後に読む文字が移動方向側に位置するようにしても良い。図43に示した例では文字が下方向に動作するようにしても良い。

また、一連の文字列の最後の文字と最初の文字との間に空白部分を設けないようにしても良い。

また、表示される第2演出ゾーン表示172の全てが動作するものとしたが、一部の第2演出ゾーン表示172は動作しないようにしても良い。

20

【0421】

また、第2演出ゾーン表示172では、どの状態であっても少なくとも一部の文字が視認可能となるようにしたが、文字が視認できない状態があるようにしても良い。

この場合に、文字が視認できない状態の第2演出ゾーン表示172とは別の第2演出ゾーン表示172において全ての文字が視認可能となるようにしても良い。

また、複数の第2演出ゾーン表示172では、視認可能となる部分が異なるようにしたが同じとなるようにしても良い。

また、第2演出ゾーン表示172の文字が動作する周期は同じとしたが異なるようにしても良い。

また、複数の第2演出ゾーン表示172において視認可能となっている文字には、少なくとも第2演出ゾーン表示172に含まれる文字の全てが含まれるとしたが、一部の文字が含まれないようにしても良い。

30

また、第2演出ゾーン表示172には帯表示172aを設けて文字の間や隙間から演出表示が透けないようにしたが、演出表示が文字の間や隙間から演出表示が透けて見えるようにしても良い。

【0422】

また、演出ゾーン表示170における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも低くなるようにしたが、演出ゾーン表示170における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも高くなるようにしても良いし、両者の明度の最低値が同じとなるようにしても良い。

また、陰影のコントラストついて、演出ゾーン表示170のコントラストと、表示領域の中央部分に表示される演出画像のコントラストが異なるようにしても良いし、同じとなるようにしても良い。

40

【0423】

また、演出ゾーン表示170の文字の色には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色を含んでいるとしたが、他の段階に対応する色を含むようにしても良い。

また、演出ゾーン表示170の文字の色には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち一つの段階の色を含み他の段階の色を含まないようにしても良い。

また、演出ゾーン表示170の文字の色を、先読み演出において特別結果となることを

50

確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色と同系統の色としても良い。

同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、PCCSなどの色を分類する手法における色相において、演出ゾーン表示170の文字の色の色相が、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない各段階に対応する色のうち最も高い段階に対応する色の色相に最も近いことを指す。

【0424】

また、演出ゾーン表示170の文字の色を、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階に対応する複数の色のうち、最も高い段階に対応する色に最も近くなるようにしても良い。例えば、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階に対応する複数の色をそれぞれRGB等の数値により定義した場合に、演出ゾーン表示170の文字の色の数値と最も高い段階に対応する色の数値との差が最も小さくなるようにする。もちろん演出ゾーン表示170の文字の色を他の段階に対応する色に最も近くなるようにしても良い。

【0425】

また、セリフ表示175や、演出ゾーン表示170と同時に表示可能な他の文字表示を、演出ゾーン表示170における文字の表示方向とは異なる方向としたが、演出ゾーン表示170と同じ表示方向としても良い。

また、演出ゾーン表示170の文字と、セリフ表示175の文字と、を異なる色としたが、同じ色としても良い。

また、セリフ表示175を表示する期間は、第2演出ゾーン表示172の動作の一周期にかかる時間よりも長い時間としたが、第2演出ゾーン表示172の動作の一周期にかかる時間よりも短い時間としても良いし、同じ時間としても良い。

セリフ表示175や、演出ゾーン表示170と同時に表示可能な他の文字表示を、演出ゾーン表示170よりも前側に重なるようにしたが、演出ゾーン表示170よりも後側に重なるようにしても良い。

【0426】

また、演出ゾーン表示170を表示装置41に表示する画像により実行するようにしたが、盤演出装置44に設けた文字により演出ゾーンに関する情報を示すようにしても良い。この場合、文字に発光手段を設け発光色を変化させることができるようにしても良い。

また、飾り特図始動記憶表示83a、実行中記憶表示84aを表示装置に表示する画像としたが、ランプやLEDによる発光表示により行うようにしても良い。

【0427】

また、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、演出ゾーン表示170、セリフ表示175、確定演出表示176を挙げたが、これ以外の表示であっても良い。

例えば、第1始動記憶数表示部85a、第2始動記憶数表示部85b、遊技状態表示86、報知表示87、ストック表示95、演出表示97、識別情報、ラウンド数の表示、右打ち指示表示が挙げられる。また、第1表示部91a、第2表示部91b、第3表示部91c、第4表示部91d及び第5表示部92における表示が挙げられる。この他に、遊技に関する情報を文字により示す表示であればどのようなものであっても良い。

【0428】

また、上記した実施形態では、情報の種類が異なる場合に文字の色を異ならせることが可能であり、情報の種類が同じである場合に文字の色を同じとすることが可能であるとしたが、情報の種類が異なる場合に文字の柄やフォントを異ならせることが可能であり、情報の種類が同じである場合に文字の柄やフォントを同じとすることが可能であるとしても良い。

柄としては図42(a)に示したような柄の他、金色に表現する柄や虹色に表現する柄のように複数の色から構成される柄であっても良い。二つの表示において複数の色から構成される柄が同じであるとは、両表示での配色のパターンが同じである他、両表示を構成する色が共通していることも含む。

10

20

30

40

50

【0429】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）を備え、演出制御手段は、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示（演出ゾーン表示170、セリフ表示175、確定演出表示176）を実行可能であり、情報の種類が異なる情報表示では、文字の色、柄又はフォントを異ならせることが可能であることとなる。

したがって、各情報表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようにするので遊技の興趣を向上することができる。

【0430】

また、始動入賞領域（始動入賞口36、普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づきゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで乱数値とともに記憶する始動記憶手段と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応するゲームが実行されるよりも前に乱数値を判定する事前判定手段（遊技制御装置100）と、を備え、演出制御手段は、始動記憶に関する情報を表示する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示83a、実行中記憶表示84a）を表示可能であり、当該始動記憶表示において特別結果となる可能性の高さである信頼度を示唆又は報知する先読み演出を実行可能であり、先読み演出は、信頼度を複数段階で示唆又は報知可能であり、始動記憶表示を段階に対応した色又は柄とすることで信頼度を示唆又は報知するものであり、特定の情報表示には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も信頼度の高い段階に対応する色又は柄を含むようにしたこととなる。

したがって、情報表示の表示により遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0431】

また、演出制御手段は、情報の種類が異なる情報表示では、文字の並ぶ方向が異なる方向となるようにしたこととなる。

したがって、情報表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようにするので遊技の興趣を向上することができる。

【0432】

また、演出制御手段は、情報表示において、隣接する文字を重ねて表示可能であり、先に読む文字が前側となるように重ねるようにしたこととなる。

したがって、各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が前側となるように重ねることで読む順序を把握しやすくなることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0433】

また、演出制御手段は、同じ情報を示す情報表示を複数表示することが可能であり、各情報表示は、少なくとも一部の文字を視認可能とし、視認可能な文字が変化するように動作することで文字が順次視認可能となるように表示され、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行い、一周期の動作を行うことで情報表示に含まれる文字の全てが視認可能となるようにし、複数の情報表示で視認可能となっている文字には、少なくとも表示中の情報表示に含まれる文字の全てが含まれるようにしたこととなる。

したがって、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【0434】

また、演出制御手段は、情報表示を動作する際に、先に読む文字が移動方向側に位置するように動作することとなる。

したがって、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくなることで、遊技の興趣を向上することができる。

10

20

30

40

50

【0435】

また、演出制御手段は、情報表示以外の表示において所定期間で繰り返す周期的な表示を実行可能であり、情報表示の動作の周期と、周期的な表示の周期と、が異なるようにしたことになる。

したがって、情報表示と周期的な表示とのそれぞれを認識しやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0436】

また、演出制御手段は、所定期間にわたる演出ゾーンを設定可能であり、情報表示として、設定した演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示170を実行可能であるとともに、演出ゾーン表示170とは情報の種類が異なる情報表示として、演出ゾーンに関する情報とは別の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示（セリフ表示175、確定演出表示176）を実行可能であることとなる。

したがって、演出ゾーン表示170と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。

【0437】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）を備え、演出制御手段は、所定期間にわたる演出ゾーンを設定可能であり、演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示170と、演出ゾーンに関する情報とは別の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示（セリフ表示175）と、を同時期に実行可能であり、演出ゾーン表示170の文字と、演出文字表示の文字と、における色、柄又はフォントを異ならせることが可能である。

したがって、演出ゾーン表示170と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。

【0438】

また、演出ゾーン表示170における文字の並ぶ方向と、演出文字表示における文字の並ぶ方向と、を異なる方向とすることが可能であることとなる。

したがって、演出ゾーン表示170と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。

【0439】

また、演出ゾーン表示170を複数表示することが可能であり、各演出ゾーン表示170は、少なくとも一部の文字を視認可能とし、視認可能な文字が変化するように動作することで文字が順次視認可能となるように表示され、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行い、一周期の動作を行うことで演出ゾーン表示170に含まれる文字の全てが視認可能となるようにし、複数の演出ゾーン表示170で視認可能となっている文字には、少なくとも表示中の演出ゾーン表示に含まれる文字の全てが含まれるようにしたこととなる。

したがって、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となり、設定されている演出ゾーンを確実に把握することが可能となって遊技の興趣を向上することができる。

【0440】

また、演出ゾーン表示170の文字を移動する際には、先に読む文字が移動方向側に位置するようにすることとなる。

したがって、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくすることができて、設定されている演出ゾーンを確実に把握することが可能となって遊技の興趣を向上することができる。

【0441】

また、演出ゾーン表示170について、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行うことが可能であり、演出ゾーン表示170以外の表

10

20

30

40

50

示において所定周期で繰り返す周期的な表示を実行可能であり、演出ゾーン表示 170 の動作の周期と、周期的な表示の周期と、が異なるようにすることとなる。

したがって、演出ゾーン表示 170 と他の周期的な表示とのそれぞれを認識しやすくなることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0442】

次に、遊技機において光による装飾を行う発光部について説明する。

遊技機には光による装飾を行う発光部が複数設けられている。この発光部には光を発する発光体として LED が設けられており、LED の発光態様を制御することで発光による装飾が可能となっている。発光体としては LED を用いているが、発光するものであれば LED 以外でも良く、例えば電球であっても良い。

10

【0443】

図 1、図 2 に示すガラス枠 15 では、機種名等表示部 16 や枠装飾装置 18 が発光部をなす。また、図 3 に示す遊技盤 30 では、盤装飾装置 46 であるロゴ表示部 46a や複数の LED 基板 46b、盤演出装置 44 である下演出装置 44a や上演出装置 44b が発光部をなす。この他に前面枠 12 にも発光部を設けるようにしても良い。

複数の発光部の一部又は全部では、一の発光部に発光色が異なる LED が配されており、各 LED の発光態様を制御することで発光部の発光色を変化させることができるようになっている。

【0444】

本実施形態の遊技機は、「ABCD」というタイトルの題材を使用したもので、当該題材に対応した装飾が施され、当該演出に対応した演出を実行可能である。図 3 に示すようにロゴ表示部 46a にはタイトルのロゴが表示されている。このロゴの文字部分には発光色が異なる複数の LED が配されている。

20

図 44(a) には、ロゴ表示部 46a に表示されるロゴのうち、「A」の文字における LED の配置態様を示した。

【0445】

文字の内側となる部分には、網掛けで示す複数の第 1 発光体 48a と、複数の第 1 発光体 48a とは発光色が異なる発光体である斜線で示す第 2 発光体 48b と、が一定の間隔をおいて配されている。

一の第 1 発光体 48a と、当該一の第 1 発光体 48a の右下に隣接する位置にある一の第 2 発光体 48b と、で一発光体群 49 を構成しており、複数の発光体群 49 が配置されるようになっている。

30

これらの各発光体群 49 において、一の第 1 発光体 48a に対して一の第 2 発光体 48b が位置する方向及び距離はすべて同じとなっており、一の第 1 発光体 48a と一の第 2 発光体 48b とが並ぶ方向は、右下の発光体群 49 に点線 L1 で示した方向となっている。なお、点線 L1 で示した方向は、発光体群 49 における第 1 発光体 48a の中心と第 2 発光体 48b の中心とのずれ方向であるとも言える。

【0446】

ロゴ表示部 46a に表示されるロゴの他の文字である「BCD」についても同様に、文字の内側となる部分に第 1 発光体 48a と第 2 発光体 48b からなる発光体群 49 が複数配置されており、各発光体群 49 における一の第 1 発光体 48a に対する一の第 2 発光体 48b の配置はすべて図 44(a) に示した配置と同じとなっている。

40

また、ガラス枠 15 の機種名等表示部 16 にもロゴ表示部 46a と同様に「ABCD」のロゴが表示されており、このロゴの各文字の内側となる部分にも第 1 発光体 48a と第 2 発光体 48b からなる発光体群 49 が複数配置されている。これらの各発光体群 49 における一の第 1 発光体 48a に対する一の第 2 発光体 48b の配置もすべて図 44(a) に示した配置となっている。

【0447】

図 44(b) には、遊技盤 30 に配された LED 基板 46b の一つにおける LED の配置態様を示した。

50

ここでも図 4 4 (a) に示したロゴ表示部 4 6 a と同様に、網掛けで示す一の第 1 発光体 4 8 a と、当該一の第 1 発光体 4 8 a の右下の位置にある斜線で示す一の第 2 発光体 4 8 b と、で一発の発光体群 4 9 を構成しており、この発光体群 4 9 が複数配されている。

これらの各発光体群 4 9 における一の第 1 発光体 4 8 a に対する一の第 2 発光体 4 8 b の配置はすべて同じ配置であってロゴ表示部 4 6 a と同じ配置となっており、一の第 1 発光体 4 8 a と一の第 2 発光体 4 8 b とが並ぶ方向は、左下の発光体群 4 9 に点線 L 1 で示した方向となっていて、図 4 4 (a) に示す点線 L 1 と同じ方向となっている。

他の LED 基板 4 6 b においても同様に、第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b からなる発光体群 4 9 が複数配置されており、各発光体群 4 9 における一の第 1 発光体 4 8 a に対する一の第 2 発光体 4 8 b の配置はすべて図 4 4 (a) に示した配置となっている。

10

【0 4 4 8】

図 4 5 には、ロゴ表示部 4 6 a での表示態様の一例を示した。

第 1 発光体 4 8 a のみを点灯させることで図 4 5 (a) に示すように網掛けで示す第 1 発光色でロゴが発光する。また、第 2 発光体 4 8 b のみを点灯させることで図 4 5 (b) に示すように斜線で示す第 2 発光色でロゴが発光する。さらに、第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b を点灯させることで図 4 5 (c) に示すように白色で示す第 3 発光色でロゴが発光する。

この他に、第 1 発光体 4 8 a の発光強度と、第 2 発光体 4 8 b の発光強度を制御することで、これ以外の発光色でも発光可能となっている。

これらの発光色のうち、図 4 5 (a) に示す第 1 発光色は、遊技機で使用される題材においてロゴの表示色として用いられる色となっている。

20

【0 4 4 9】

ロゴ表示部 4 6 a におけるロゴの文字の部分には、LED からの光を拡散させる拡散シートが配されており、文字全体が発光して見えるようになっている。ただし、文字全体の発光が均一になるほどではなく、発光する LED が位置する部分の発光強度がそれ以外の部分よりも高く見えるようになっている、発光している LED の位置を視認可能となっている。

【0 4 5 0】

図 4 5 (a) に示すようにロゴが第 1 発光色で発光する際には、発光体のうち最も輝度の高い発光色の発光体は第 1 発光体 4 8 a となり、第 1 発光体 4 8 a の位置が視認可能となる。図 4 5 (d) に点線で示すようにこの第 1 発光体 4 8 a を結ぶことにより一定の形状である第 1 形状 S 1 が形成される。

30

図 4 5 (b) に示すようにロゴが第 2 発光色で発光する際には、発光体のうち最も輝度の高い発光色の発光体は第 2 発光体 4 8 b となり、第 2 発光体 4 8 b の位置が視認可能となる。図 4 5 (d) に実線で示すようにこの第 2 発光体 4 8 b を結ぶことにより一定の形状である第 2 形状 S 2 が形成される。

複数の発光体群 4 9 は第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b の位置関係が同じであるので、第 1 形状 S 1 と第 2 形状 S 2 は、同じ形状であるがその形状の中心の位置が異なるものとなっている。

この第 1 形状 S 1 の中心の位置と第 2 形状 S 2 の中心の位置とのずれ方向は、第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b とが並ぶ方向 (図 4 4 に示した点線 L 1 の方向) となっている。

40

【0 4 5 1】

これにより、図 4 5 (a) に示すようにロゴを第 1 発光色で発光させた状態と、図 4 5 (b) に示すようにロゴを第 2 発光色で発光させた状態と、を切り替えた際には、第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b とが並ぶ方向 (図 4 4 に示した点線 L 1 の方向) に沿って光の点や構成される形状が移動して見えるようになり、光による装飾効果を高めることができる。

また、LED 基板 4 6 b にもロゴ表示部 4 6 a と同様の拡散シートが配されており、各発光体群 4 9 における発光体の配置も同じであるので、ロゴ表示部 4 6 a と同様に第 1 発

50

光体 48a と第 2 発光体 48b とが並ぶ方向に沿って光が移動して見えるようになり、遊技機全体で統一した演出が可能となって装飾効果を高めることができる。

さらに、ロゴ表示部 46a や LED 基板 46b 以外の発光部についても同様の構成とすることが可能であり、さらに遊技機全体で統一した演出が可能となって装飾効果を高めることができる。

【0452】

図 46 には、表示装置 41 における立体的な表示の一例を示した。

図 46 (a) に示すように、立体的な表示として立体的に描画された文字を傾けた表示を行うことが可能である。この例では、破線 L2 で示す右上がりの軸を中心として文字を傾けており、点線 L3 で示す方向に文字が傾くようにしている。

10

また、図 46 (b) に示すように第 1 飾りゲーム表示部 81 に表示される識別情報についても点線 L3 で示す方向に文字が傾くような表示を行うことが可能である。

【0453】

さらに、図 46 (c) に示すように立体的な表示として、文字に対して点線 L3 の方向に沿って光が当たることで明部や暗部ができる表示を行うことも可能である。図 46 (c) では文字に光が当たることで文字が明部となり暗部として影ができる表示となっている。

また、文字以外の表示でも立体的な表示が可能であり、図 46 (d) に示すように立体的な表示として待機中記憶表示部 83 の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部 84 の実行中記憶表示に対して、点線 L3 の方向に沿って光が当たることで明部や暗部ができる表示を行うことが可能である。図 46 (d) では飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示が球体であって光が当たることで明部と暗部ができる表示となっている。

20

もちろんこれ以外の表示についても立体的な表示が可能である。

【0454】

これらの立体的な表示においては、文字が傾く方向や光が当たる方向を示す点線 L3 の方向は、図 44 に示した発光体群 49 において発光体が並ぶ方向を示す点線 L1 と同じ方向となっている。

これにより、ロゴ表示部 46a の発光色を第 1 発光色と第 2 発光色とで切り替えることによる発光の遷移方向と、立体的な表示の方向とが一致するようになり、遊技機全体で統一された演出が可能となって遊技の興趣を向上することができる。

30

また、立体的な表示に加えて同じ方向への発光の遷移を行うことで立体的な表示の立体感をより強調することができ、装飾性を向上させることができる。

【0455】

なお、立体的な表示において文字が傾く方向や光が当たる方向は、発光体群 49 において発光体が並ぶ方向と完全に同じ方向でなくても良く、それぞれの方向が一定の範囲内であれば良い。例えば、それぞれの方向が左上がりの方向であれば完全に同じ方向でなくても良い。また、それぞれの方向が右上がりの方向であれば完全に同じ方向でなくても良い。

また、点線 L3 で示す方向を立体的な表示において光が当たる方向としたが、表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向であるとも言える。

40

【0456】

図 47 には、客待ち状態と特図変動表示ゲームの実行中における発光体の発光態様を示した。

図 47 (a) に示すように客待ち状態においては、第 1 発光体 48a のみを点灯して第 1 発光色で発光する状態 (t11 ~ t12) の後に、第 2 発光体 48b のみを点灯して第 2 発光色で発光する状態 (t12 ~ t13) となることを繰り返し行うようになっている。

一回の繰り返し単位 (t11 ~ t13、t13 ~ t15) のうち、第 1 発光色で発光する期間 (t11 ~ t12、t13 ~ t14) の方が、第 2 発光色で発光する期間 (t12

50

～t13、t14～t15)よりも長くなるようにしている。これにより、客待ち状態においては第1発光色である時間が占める割合が最も多いこととなる。

【0457】

このように、客待ち状態では遊技機で使用される題材においてタイトルの表示色として用いられる第1発光色である期間が長いので、客待ち状態において当該題材が使用されていることを強く印象付けることができ、遊技者の目にとまりやすく効果的に集客することができる。

【0458】

図47(b)には客待ち状態から特図変動表示ゲームが開始された場合を示した。

客待ち状態から特図変動表示ゲームが開始されると、第2発光体48bのみが点灯して第2発光色で発光する状態となる(t21)。

その後、発光色を変化させる演出として、第1発光体48a及び第2発光体48bが点灯して第3発光色で発光し(t22～t23)、第1発光体48aのみが点灯して第1発光色で発光し(t23～t24)、第1発光体48a及び第2発光体48bが点灯して第3発光色で発光する状態(t24～t25)を経て、第2発光体48bのみが点灯して第2発光色で発光する状態に戻るようになっている(t25)。このように、発光色を変化させる演出において第1発光色を含ませることが可能である。

また、別の発光色を変化させる演出として、第1発光体48a及び第2発光体48bが点灯して第3発光色で発光した後に(t26～t27)、第2発光体48bのみが点灯して第2発光色で発光する状態に戻る(t27)ことも可能である。このように、発光色を変化させる演出において第1発光色を含ませないことも可能である。

【0459】

特図変動表示ゲームの実行中においては、第2発光色で発光する期間(t21～t22、t25～t26、t27～)の方が、第2発光色以外の発光色で発光する期間(t22～t25、t26～t27)よりも長くなるようにしている。

さらに、複数の発光色のうち第1発光色で発光する期間(t23～t24)が最も短くなるようにしている。

また、特別遊技状態中においても、第2発光色で発光する期間の方が、第2発光色以外の発光色で発光する期間よりも長く、第1発光色で発光する期間は複数の発光色のうちで最も短くなるようにしている。

【0460】

このように、客待ち状態以外においては第1発光色とは異なる第2発光色である時間が占める割合が最も多いことで客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができ遊技の興趣を向上することができる。

また、客待ち状態以外においては第1発光色である時間が占める割合が最も少ないことでも客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができ遊技の興趣を向上することができる。

【0461】

なお、客待ち状態以外においては第1発光色とは異なる第2発光色である時間が占める割合が最も多いとしたが、特別遊技状態では第1発光色とは異なる第2発光色である時間が占める割合が最も多くし、特図変動表示ゲームの実行中では客待ち状態と同様に第1発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにしても良い。

このようにすることで、特別遊技状態だけを特別な印象とすることができ、大当りを発生させた遊技者の興趣を向上させることができる。

また、この場合、客待ち状態で第1発光色である時間が占める割合と、特図変動表示ゲームの実行中で第1発光色である時間が占める割合については、同じとしても良いし、異ならせても良い。異ならせることで客待ち状態と特図変動表示ゲームの実行中についても異なる印象を与えることができる。

【0462】

また、特図変動表示ゲームの実行中は第2発光色である時間が占める割合が最も多いと

10

20

30

40

50

したが、遊技状態や演出の状態により最も占める時間が多い発光色が異なるようにしても良い。

例えば、遊技状態や演出の状態が第1状態である場合は第2発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、第1状態とは異なる第2状態である場合は第3発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにしても良い。

この場合、いずれの状態でも第1発光色である時間が占める割合が最も少ないようにすれば客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができ遊技の興趣を向上することができる。

また、いずれの状態でも発光色を変化させる演出を行うことを可能とし、変化の過程で第1発光色を含ませることも可能である。

【0463】

また、客待ち状態と客待ち状態以外とで最も長い時間を占める発光色が異なるとしたが、客待ち状態と客待ち状態以外とで発光部と表示装置41での表示色とが一致する時間が異なるようにしても良い。

例えば、発光部をなすロゴ表示部46aの発光色と、表示装置41での表示の色と、について、客待ち状態よりも客待ち状態以外の方が一致する時間が長くなるようにしても良い。これにより、特図変動表示ゲームや特別遊技状態をロゴ表示部46aと表示装置41との両方で効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上することができる。

もちろん、客待ち状態以外よりも客待ち状態の方が一致する時間が長くなるようにしても良い。このようにすることで、客待ち状態において遊技機全体の色の統一感を持たせることができ効果的に集客することができる。

【0464】

図48(a)には、下演出装置44aにおけるLEDの配置態様を示した。

下演出装置44aには、網掛けで示す第1発光体48a、斜線で示す第2発光体48bに加えてこれらとは異なる発光色である第4発光色で発光する縦縞で示す第3発光体48cを備えている。

一の第1発光体48aと、一の第2発光体48bと、一の第3発光体48cと、で一の発光体群49を構成しており、各発光体の中心を結ぶ線L4が正三角形となるように配置されている。

また、各発光体群49における発光体の配置は全て同じであり、第1発光体48aと第2発光体48bとが並ぶ方向は、一番上の発光体群49に点線L1で示した方向となっていて、ロゴ表示部46aにおける第1発光体48aと第2発光体48bとが並ぶ方向と同じ方向となっている。

【0465】

複数の発光体群49は、下演出装置44aの中心となる位置に中心がある点線L5で示す五芒星の角にそれぞれ配されている。

これにより、下演出装置44aの中心を中心とする二重の正五角形の頂点のそれぞれに発光体群49が配置されるようになり、バランスよく配置することができる。なお、正五角形に限られず下演出装置44aの中心を中心とする正多角形の頂点に発光体群49が配されていれば良い。また、正多角形の配置は二重に限られず、一重であっても良いし三重以上であっても良い。

【0466】

図48(b)には、上記のような構成を備える下演出装置44aでの演出における発光態様の一例を示した。

この演出では、第1発光体48a、第2発光体48b、第3発光体48cをそれぞれ単独で順次点灯するようにしている。点灯する順序は、発光体が三角形に配された発光体群49において時計回り方向に順次点灯するような順序とされている。

下演出装置44aにおいても発光しているLEDの位置を視認可能な構成となっており、この演出により発光する点が時計回り方向に移動するよう見えるとともに、発光している発光体により形成される五芒星や正五角形の図形が時計回り方向に移動するようにも

10

20

30

40

50

見え、下演出装置 44a が動いているような印象を与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0467】

図 48 (c) には、RAM の初期化を報知する際の下演出装置 44a の発光態様を示した。

RAM 初期化スイッチ 112 を操作した状態で遊技機の電源を投入すると RAM の初期化が行われ、下演出装置 44a では所定期間にわたり RAM の初期化の報知が行われる (t31 ~ t32)。なお、確率設定値を変更した場合にも RAM の初期化が行われ、この場合にも所定期間にわたり RAM の初期化の報知が行われる。

【0468】

この RAM の初期化の報知では、第 1 発光体 48a、第 2 発光体 48b、第 1 発光体 48a、第 3 発光体 48c の順で点灯することを繰り返すようにしている。これにより、発光する点や発光している発光体により形成される五芒星や正五角形の図形が揺動するように見え、認識しやすい報知とすることができる。

なお、この RAM の初期化を報知する際の下演出装置 44a の発光態様は、遊技の演出としては用いられないようにしても良いし、遊技の演出として用いるようにしても良い。

【0469】

次に、表示装置 41 に表示される遊技機メーカーのロゴについて説明する。図 49 には、遊技機メーカーのロゴが表示される場合の一例を示した。

図 49 (a) に示すように特別遊技状態での最終ラウンドが行われ、当該最終ラウンドが終了するとエンディング期間となる。

エンディング期間では、まず、図 49 (b) に示すようにエンディング画面が表示され、その後に図 49 (c) に示すように遊技機メーカーのロゴを表示するロゴ表示 99 が表示される。ここでは「XYZ」という名称の遊技機メーカーのロゴが表示されている。

エンディング期間が終了すると図 49 (d) に示すように新たな特図変動表示ゲームが開始される。

【0470】

図 49 (c) に示すようにロゴ表示 99 は、「XYZ」の文字表示からなるロゴ本体部 99a と、背景部 99b と、を備えている。

ロゴ本体部 99a の色は、遊技機で使用される題材においてロゴの表示色として用いられる色である第 1 発光色と同じ色とされている。これにより遊技機での色彩に統一感が生まれ装飾性が向上する。

また、背景部 99b の色は、第 1 発光色と異なる色とされている。これにより、背景部 99b に対してロゴ本体部 99a を識別しやすくすることができる。さらに、背景部 99b の色が遊技機で使用する題材のタイトルで使用される色とは異なるので、遊技機の中で背景部 99b が識別しやすくなり、これによりロゴ本体部 99a もより識別しやすくなる。

【0471】

このような遊技機メーカーのロゴを表示する機会は特別遊技状態に限られず、客待ち状態や特図変動表示ゲームの実行中であっても良い。

また、ロゴ本体部 99a 全体が第 1 発光色と同じ色としたが、ロゴ本体部 99a に第 1 発光色と同じ色が含まれていれば良い。ロゴ本体部 99a で最も大きい面積を占める色が第 1 発光色と同じ色であることが好ましい。

また、ロゴ本体部 99a に第 1 発光色と同じ色が含まれるとしたが、同系統の色が含まれていれば良い。同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、PCCS などの色を分類する手法における色相において、ロゴ本体部 99a の色の色相が、第 1 発光色の色相に最も近いことを指す。

【0472】

なお、以上の実施形態では、第 1 発光色は第 1 発光体 48a のみを点灯させた場合の発光色とし、第 2 発光色は第 2 発光体 48b のみを点灯させた場合の発光色としたが、第 1

10

20

30

40

50

発光体 4 8 a 及び第 2 発光体 4 8 b をそれぞれ所定の発光強度で点灯させて第 1 発光色及び第 2 発光色を発するようにしても良い。

この場合、第 1 発光色では第 1 発光体 4 8 a の発光強度の方が高くなるようにし、第 2 発光色では第 2 発光体 4 8 b の発光強度の方が高くなるようにすることで、第 1 発光色と第 2 発光色とを切り替えた場合に光が遷移するような装飾が可能となる。

【0 4 7 3】

また、機種名等表示部 1 6 とロゴ表示部 4 6 a に表示するロゴ部分における L E D の配置や拡散シートの種類等の構造は同じものとしたが、異なっても良い。

例えば、機種名等表示部 1 6 とロゴ表示部 4 6 a の一方においてはロゴ部分の最前面に光を透過可能なセル板を配し、当該セル板には遊技機で使用される題材におけるロゴの色彩を施しても良い。これにより、L E D が点灯していない場合でも色彩が施されたロゴを認識可能となり、遊技機の集客効果を高めることができる。

これに対して機種名等表示部 1 6 とロゴ表示部 4 6 a の他方では、ロゴ部分には色彩を施さないようにして L E D の発光のみにより色彩が施されるようにしても良い。これにより、L E D の発光色がセル板の色彩と混ざることがなく、鮮やかな発色とすることができ、発光による演出の装飾性を高めることができる。

また、機種名等表示部 1 6 とロゴ表示部 4 6 a の両方で遊技機に使用した題材のロゴを表示するとしたが、どちらか一方のみを備えるようにしても良い。

【0 4 7 4】

また、発光部には拡散シートを配するとしたが、拡散シートを配しないようにしても良い。また、発光部の種類により拡散シートによる光の拡散度合いが異なるようにしても良い。

例えば、機種名等表示部 1 6 とロゴ表示部 4 6 a については点灯している発光体の位置が視認できないようにする拡散シートを配し、L E D 基板 4 6 b については点灯している発光体の位置を視認可能な拡散シートを配するようにしても良い。

【0 4 7 5】

また、各発光部で発光色を変化させるタイミングは同じであっても良いし異なっても良い。

各発光部で同じタイミングで第 1 発光色と第 2 発光色とを切り替えることにより、遊技機全体で同じ方向に光が遷移するように見せることができ装飾性の高い演出を行うことができる。

また、各発光部で異なるタイミングで第 1 発光色と第 2 発光色とを切り替えることにより、遊技機の様々な箇所でも個別に一定方向に沿って光が遷移するように見せることができる装飾性の高い演出を行うことができる。

【0 4 7 6】

また、発光体群 4 9 には、第 1 発光体 4 8 a 及び第 2 発光体 4 8 b をそれぞれ一つずつ備えるようにし、下演出装置 4 4 a ではさらに第 3 発光体 4 8 c を一つ備えるようにしたが、一の発光体群 4 9 に同色の発光体が複数設けられていても良い。

この場合、発光体群 4 9 において第 1 発光体 4 8 a と第 2 発光体 4 8 b とが並ぶ方向である点線 L 1 で示す方向は、複数の第 1 発光体 4 8 a で形成される形状の中心と、複数の第 2 発光体 4 8 b で形成される形状の中心と、を結んだ直線方向（中心のずれ方向）としても良いし、特定の第 1 発光体 4 8 a の中心と特定の第 2 発光体 4 8 b の中心とを結んだ直線方向としても良い。

【0 4 7 7】

また、各発光体群 4 9 における発光体の配置は全て同じとしたが、配置が異なる発光体群 4 9 が含まれていても良い。

例えば、一部の発光体群 4 9 における第 1 発光体 4 8 a に対する第 2 発光体 4 8 b が位置する方向が他とは異なるようにしても良い。これにより、第 1 発光色と第 2 発光色とを切り替えた場合にこの部分では光の遷移方向が異なるように見え、異なる装飾性を持たせることができる。

10

20

30

40

50

また、一の第1発光体48aと一の第2発光体48bとで発光体群49を構成するようにしたが、発光体群49に含まれる第1発光体48aと第2発光体48bの数は任意に設定可能である。

また、発光部に発光体群49に属さない第1発光体48aや第2発光体48bを備えるようにしても良く、発光部に配される第1発光体48aと第2発光体48bの数は同数でなくても良い。

【0478】

この場合、第1発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第1発光体48aを結ぶことにより形成される第1形状S1と、第2発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第2発光体48bを結ぶことにより形成される第2形状S2と、が相似形ではないようになるが、第1形状S1の中心と第2形状S2の中心とが異なる位置であれば第1発光色と第2発光色とを切り替える演出の際に光が遷移するように見えることとなる。

10

【0479】

また、第1発光色で発光する際に形成される第1形状S1や第2発光色で発光する際に形成される第2形状S2は、最も輝度の高い発光色の発光体を結ぶことにより形成するようにしたが、これ以外の方法により形成するようにしても良く、発光体群49において各発光体の輝度の最大輝度に対する比率に応じた位置を結ぶことにより形成するようにしても良い。

例えば、発光体群49における各発光体の輝度の最大輝度に対する比率を重みとしてその重心位置となる点を結ぶようにしても良い。

20

【0480】

発光体群49が第1発光体48aと第2発光体48bで構成される場合、第1発光色で発光する際に第1発光体48aと第2発光体48bがそれぞれ50%の輝度であれば、第1発光体48aと第2発光体48bとを結ぶ直線の中点を用いて第1形状S1を形成する。

また、第1発光色で発光する際に第1発光体48aが80%の輝度であり第2発光体48bが40%の輝度であれば、第1発光体48aと第2発光体48bとを結ぶ直線上において第1発光体48aから1/3の距離となる点を用いて第1形状S1を形成する。

また、発光体群49が3つ以上の発光体からなる場合も同様であり、例えば、図48(a)に示したように3つの発光体が正三角形に配置されている場合、第1発光色で発光する際に第1発光体48a、第2発光体48b及び第3発光体48cがそれぞれ50%の輝度であれば、正三角形の中心となる点を用いて第1形状S1を形成する。

30

また、上記のように最大輝度に対する比率を重みとするのではなく、発光体群49における各発光体の輝度の数値自体を重みとしてその重心位置となる点を用いて第1形状S1又は第2形状S2を形成するようにしても良い。

【0481】

また、各発光体群49における発光体の配置は全て同じとしたが、一定の法則に従って配置されるようにしても良い。

例えば、遊技盤30の中心から放射状に延びる線に沿って第1発光体48aと第2発光体48bとを配するようにし、第1発光体48aが遊技盤の中心側に配されるようにしても良い。

40

このようにすることでも第1発光色と第2発光色とを切り替える演出において遊技機全体で統一性のある光の遷移が可能となる。

【0482】

また、下演出装置44aでは3つの色の発光体を備えるようにし、他の発光部では2つの色の発光体を備えるとしたがこれに限られるものではなく、各発光部に備えられる発光体の色の種類は任意に設定可能である。

すなわち、各発光部でも3つの色の発光体を備えるようにしても良いし、1つの色の発光体しか備えない発光部が存在しても良いし、3つ以上の発光色の発光体を備えるように

50

しても良い。

【0483】

また、図42、図43に示したような先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も信頼度の高い段階に対応する色と、遊技機の題材のタイトルで使用される色と、第1発光色と、を同系統の色としても良い。同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、PCCSなどの色を分類する手法における色相において、ロゴ本体部99aの色の色相が、第1発光色の色相に最も近いことを指す。

また、図42に示したような周期的な演出表示の動作方向と、発光体群49において第1発光体48aと第2発光体48bとが並ぶ方向と、が同じ方向となるようにしても良い。これによっても統一性のある演出とすることができる。

10

【0484】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果に応じて遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置300）と、発光色が異なる発光体（第1発光体48a、第2発光体48b）が複数配された発光部（ロゴ表示部46a）と、を備え、演出制御手段は、ゲームが実行されておらず特別遊技状態でもない客待ち状態において、発光部を第1発光色で発光可能とし、客待ち状態以外において、発光部を第1発光色とは異なる第2発光色で発光可能とし、発光部の発光色を変化させる演出において第1発光色を含ませることが可能であることとなる。

したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

20

【0485】

また、発光部は、第1発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第1発光体48aを結ぶことにより形成される第1形状S1の中心の位置と、第2発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第2発光体48bを結ぶことにより形成される第2形状S2の中心の位置と、が異なるようにしたこととなる。

したがって、第1発光色と第2発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が遷移するように見せることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0486】

また、発光部は、一の第1発光体48aと、一の第2発光体48bと、が一の発光体群49をなすように配され、各発光体群49における一の第1発光体48aに対する一の第2発光体48bの配置が同じ配置となるようにしたこととなる。

30

したがって、第1発光色と第2発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が遷移するように見せることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0487】

また、演出制御手段に制御されて演出表示を行うことが可能な表示手段（表示装置41）を備え、演出制御手段は、表示手段の表示において、立体的な物体を所定方向に傾けた表示を行うことが可能であり、発光部の発光体群49における一の第1発光体48aと一の第2発光体48bとが並ぶ方向と、所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

40

また、発光部の発光体群における一の第1発光体48aの中心と一の第2発光体48bの中心とのずれ方向と、立体的な物体を傾けた所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

また、第1形状S1の中心の位置と第2形状S2の中心の位置とのずれ方向と、立体的な物体を傾けた所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

したがって、第1発光色と第2発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が所定方向に沿って遷移するように見せることができ、表示手段での表示との統一性も持たせることができ装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0488】

また、演出制御手段に制御されて演出表示を行うことが可能な表示手段を備え、演出制

50

御手段は、表示手段の表示において、物体に所定方向から光が当たるような表示を行うことが可能であり、発光部の発光体群 49 における一の第 1 発光体 48 a と一の第 2 発光体 48 b とが並ぶ方向と、所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

また、発光部の発光体群における一の第 1 発光体 48 a の中心と一の第 2 発光体 48 b の中心とのずれ方向と、表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

また、第 1 形状 S 1 の中心の位置と第 2 形状 S 2 の中心の位置とのずれ方向と、物体に光が当たる所定方向又は表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

したがって、第 1 発光色と第 2 発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が所定方向に沿って遷移するように見せることができ、表示手段での表示との統一性も持たせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0489】

また、発光部は、遊技機で使用する題材のタイトルを表示するものであり、第 1 発光色は、題材においてタイトルに用いられる色であることとなる。

したがって、客待ち状態での集客効果を向上することができる。

【0490】

また、演出制御手段に制御されて遊技に関する表示を行うことが可能な表示手段を備え、演出制御手段は、表示手段に遊技機のメーカーのロゴを表示可能であり、ロゴの背景色と、第 1 発光色と、を異なる色としたこととなる。

したがって、遊技機のメーカーのロゴを視認しやすくすることができる。

【0491】

また、ロゴの表示色には、第 1 発光色と同系統の色を含むようにしたこと

したがって、遊技機の装飾に統一性を持たせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0492】

また、演出制御手段は、客待ち状態において、発光部が第 1 発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、客待ち状態以外において、発光部が第 2 発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにすることとなる。

したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0493】

また、演出制御手段は、客待ち状態において、発光部が第 1 発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、客待ち状態以外において、発光部が第 1 発光色である時間が占める割合が最も少なくなるようにすることとなる。

したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【0494】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。

【0495】

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

10

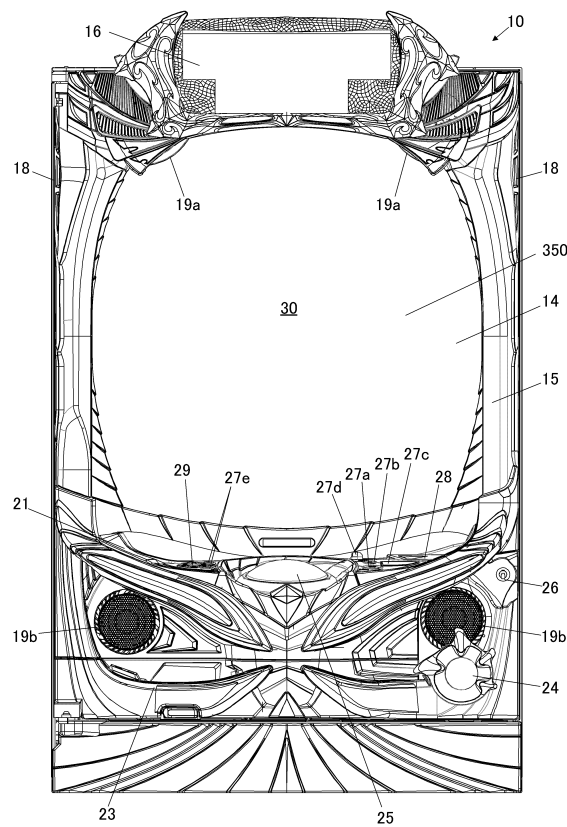
20

30

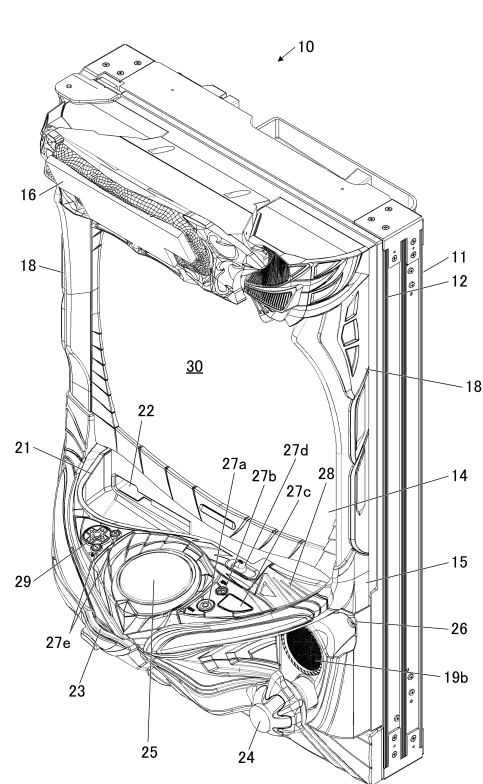
40

50

図される。
【符号の説明】
【0496】
10 遊技機
46a ロゴ表示部（発光部）
48a 第1発光体（発光体）
48b 第2発光体（発光体）
【図面】
【図1】



【図2】



10

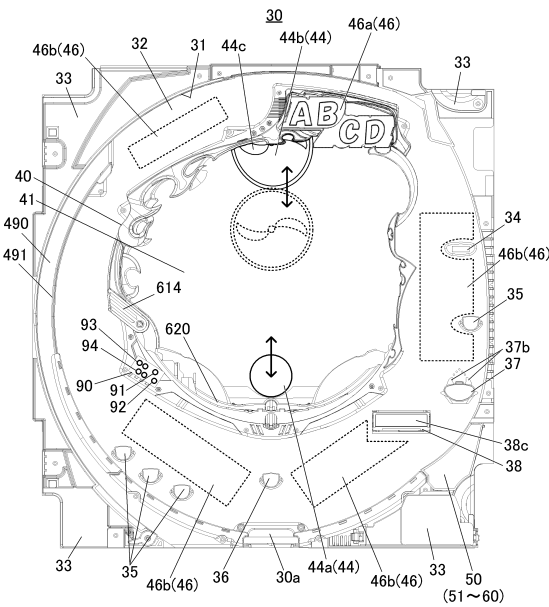
20

30

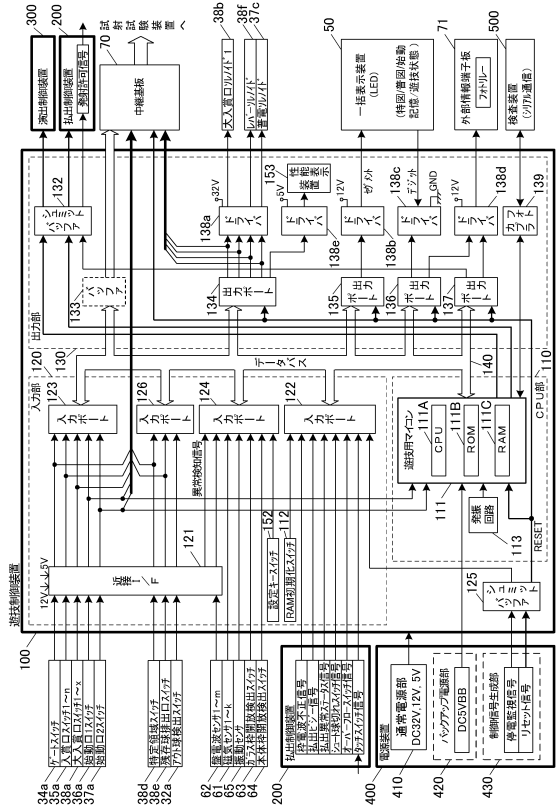
40

50

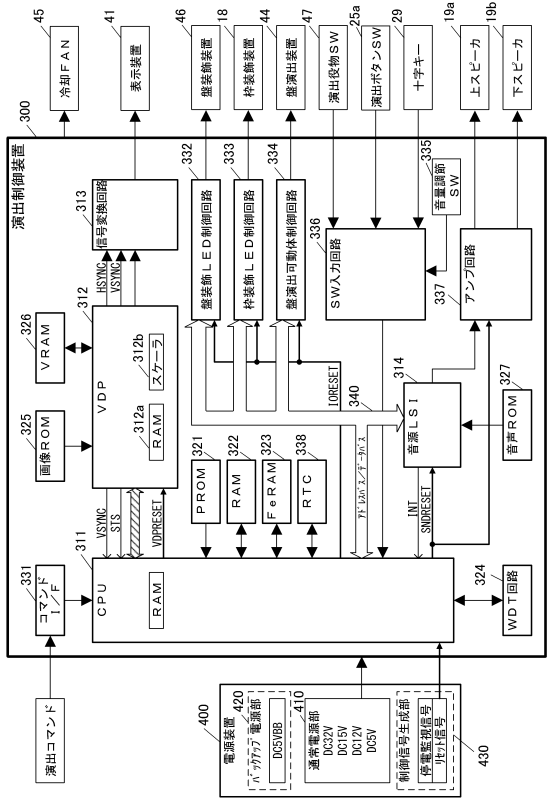
【図 3】



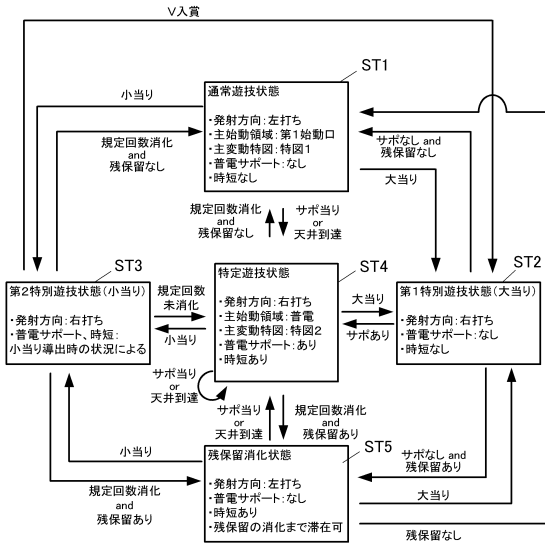
【図 4】



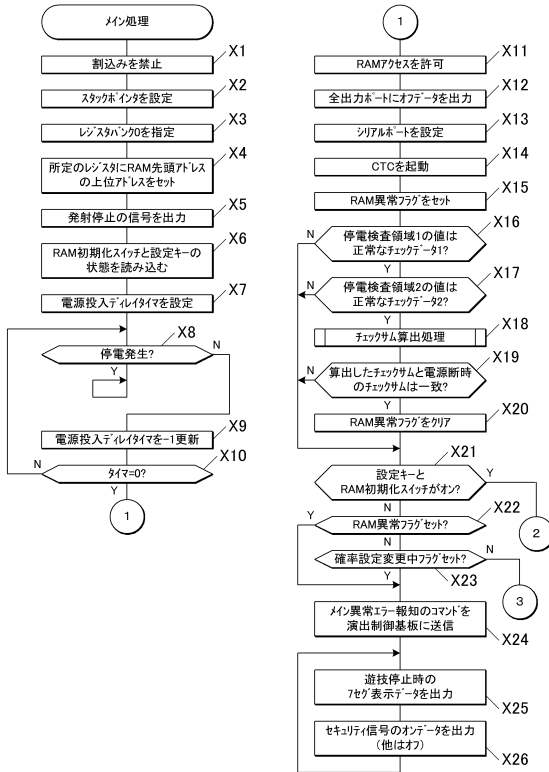
【図 5】



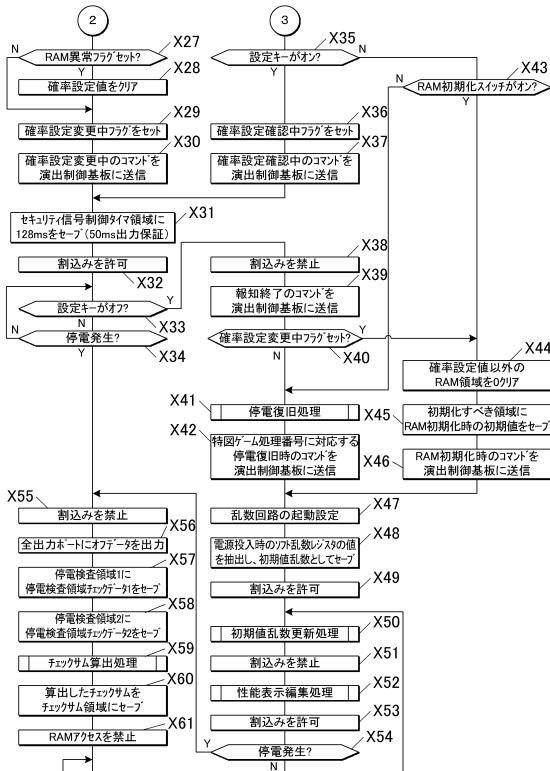
【図 7】



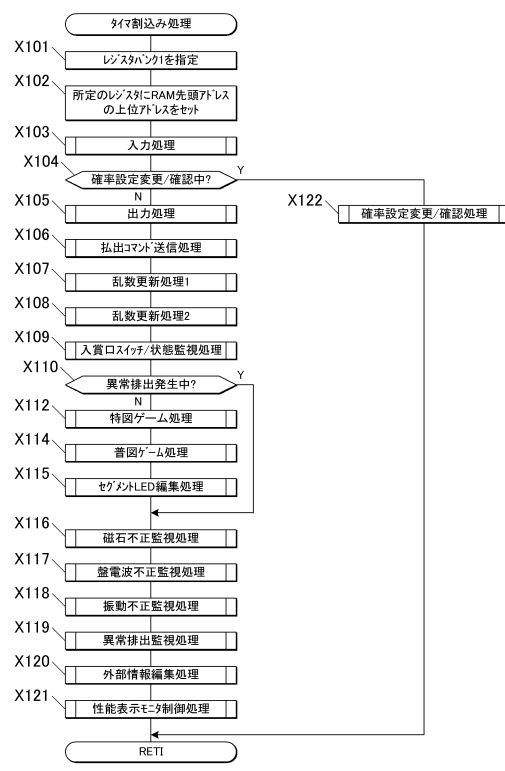
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

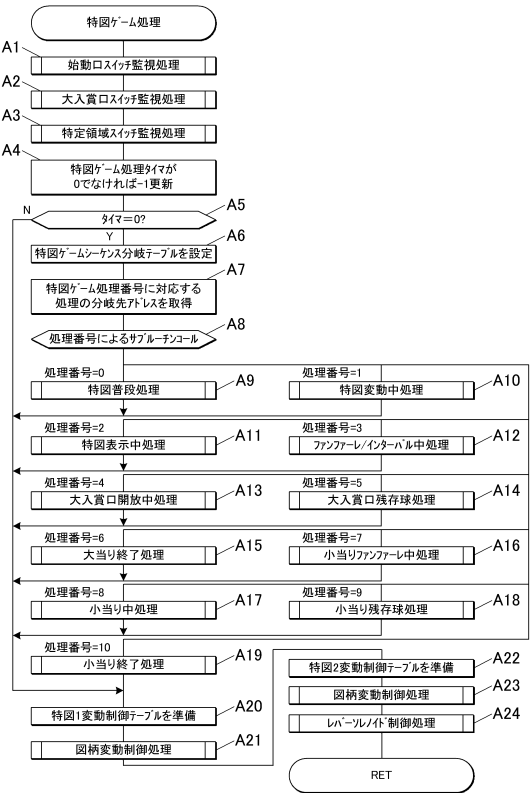
20

30

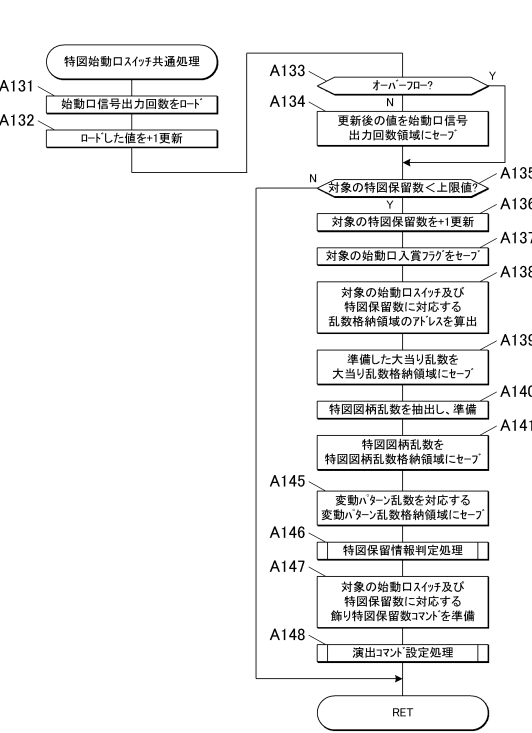
40

50

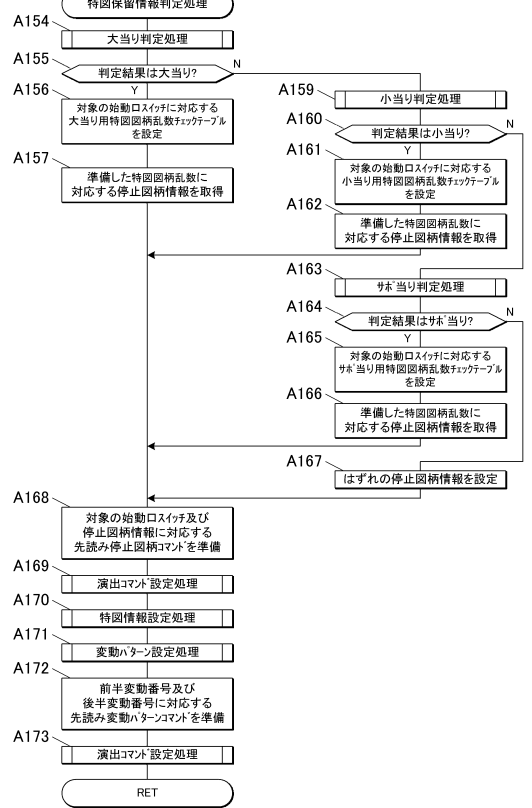
【図 1 1】



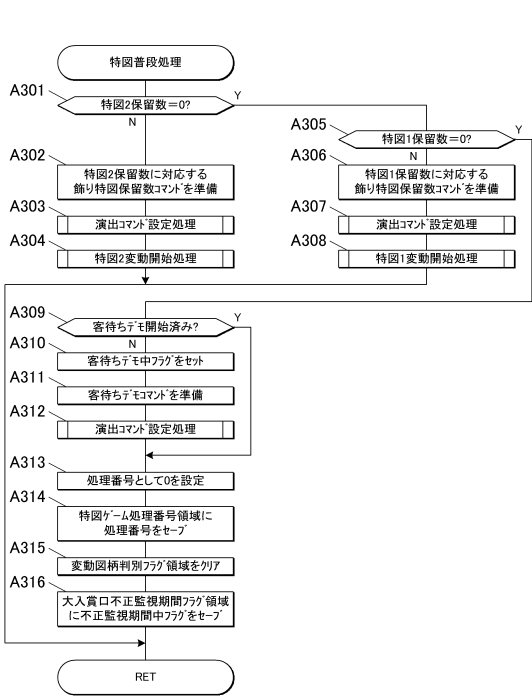
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



10

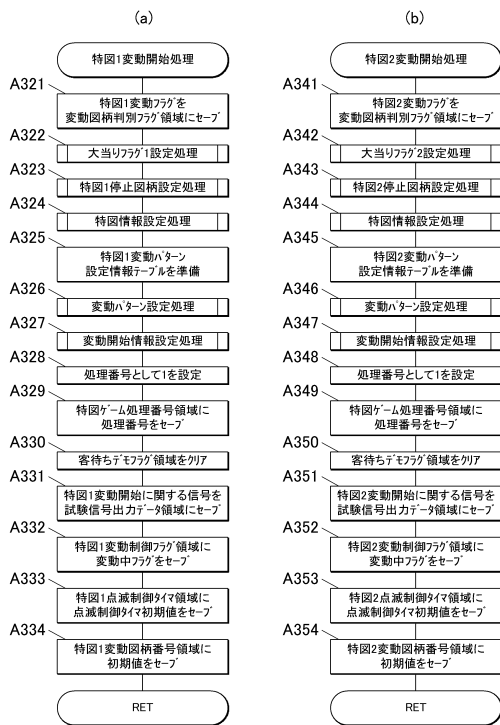
20

30

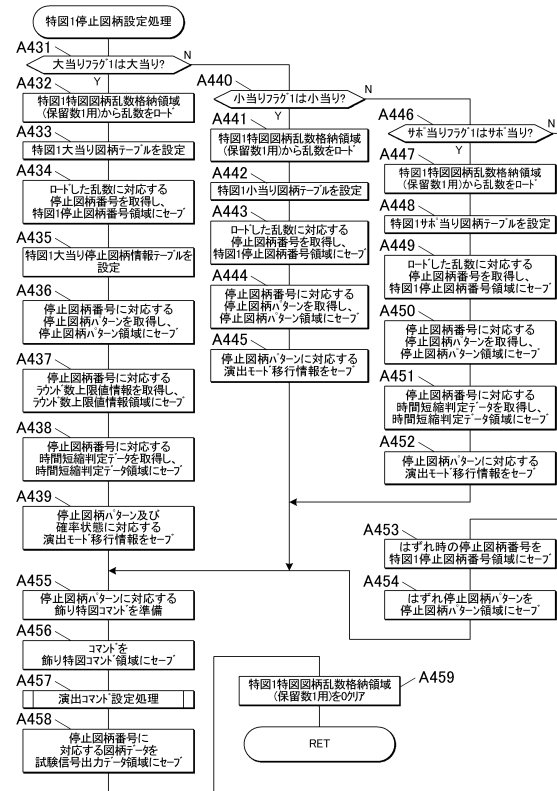
40

50

【図 15】



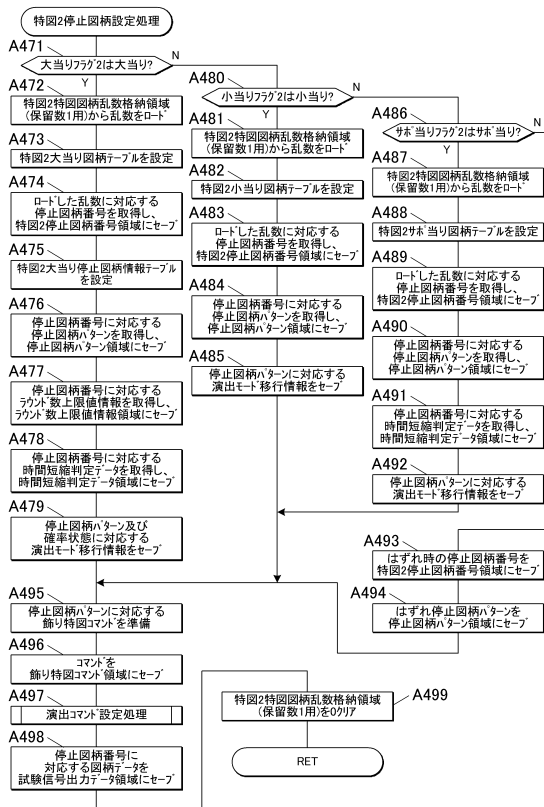
【図 16】



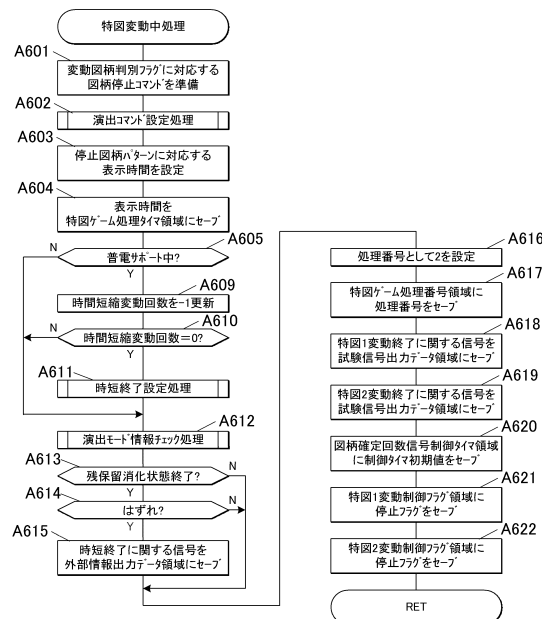
10

20

【図 17】



【図 18】

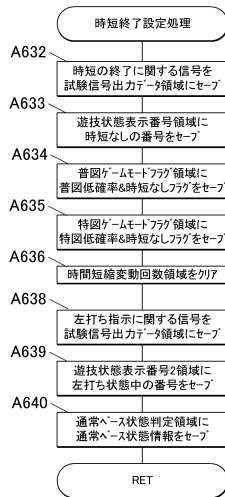


30

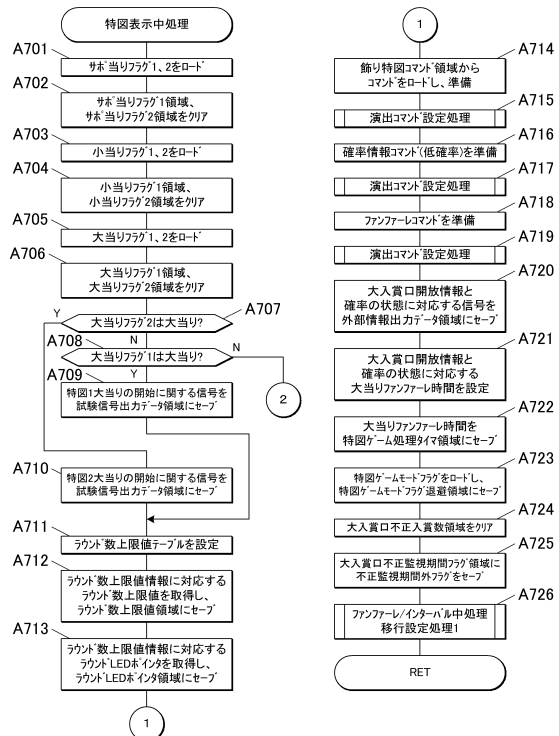
40

50

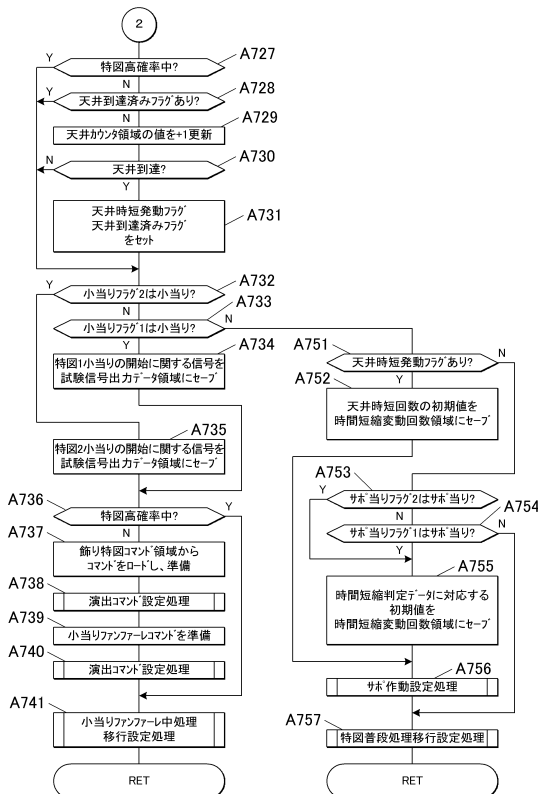
【図 19】



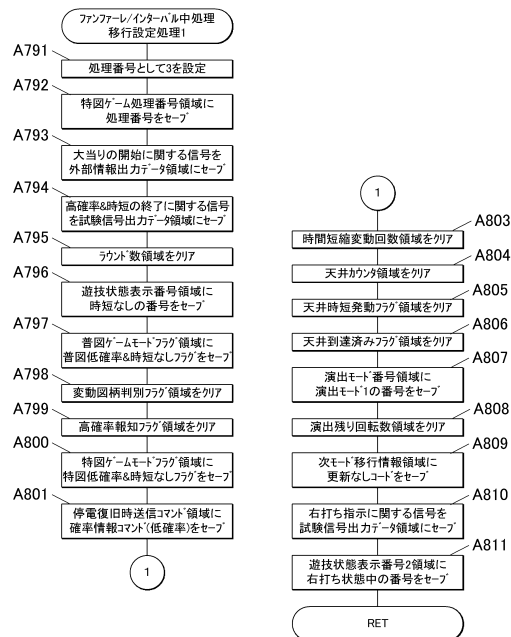
【図 20】



【図 21】



【図 22】



10

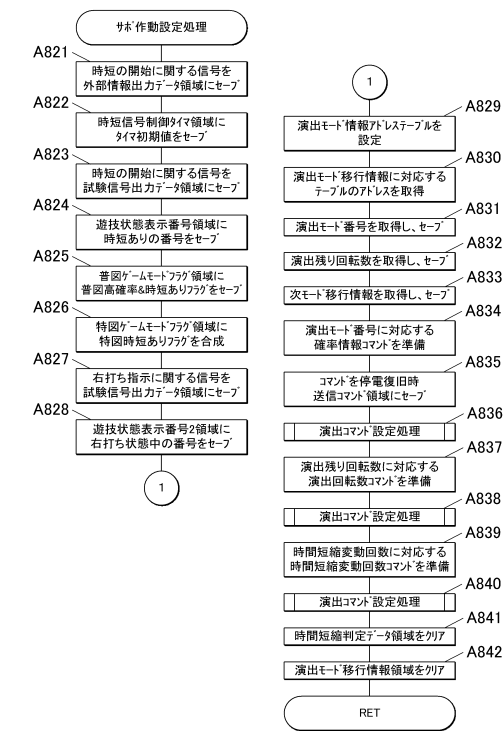
20

30

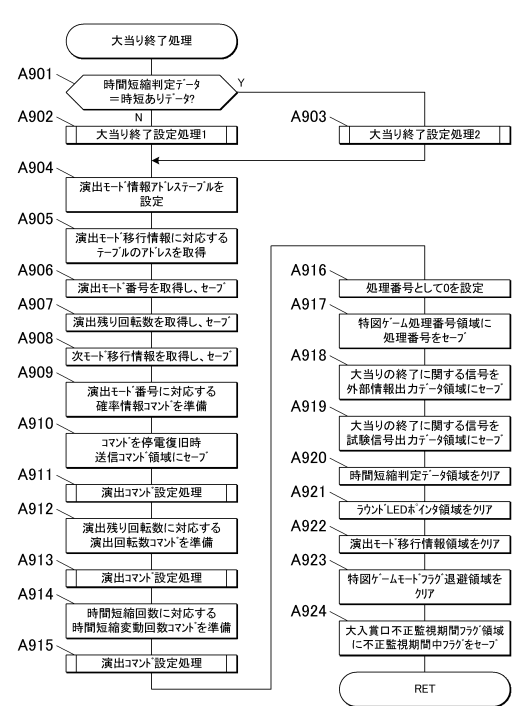
40

50

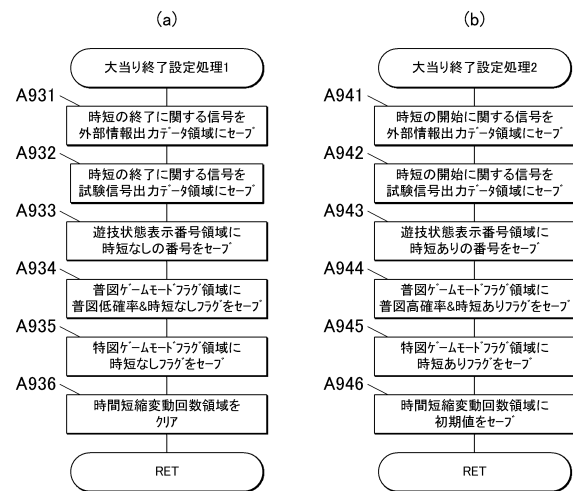
【図 2 3】



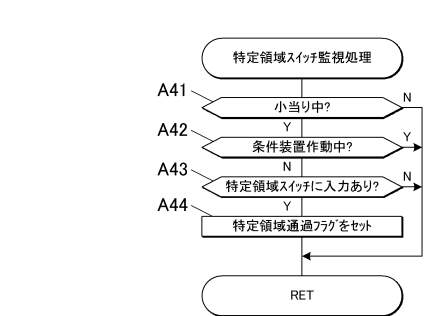
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



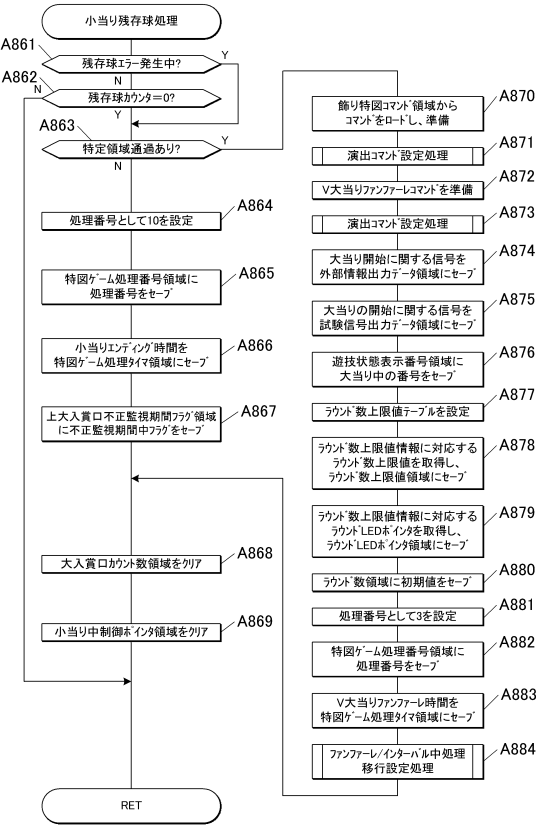
【図 2 5】



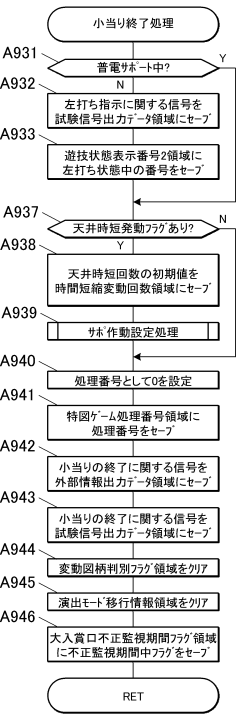
【図 2 6】



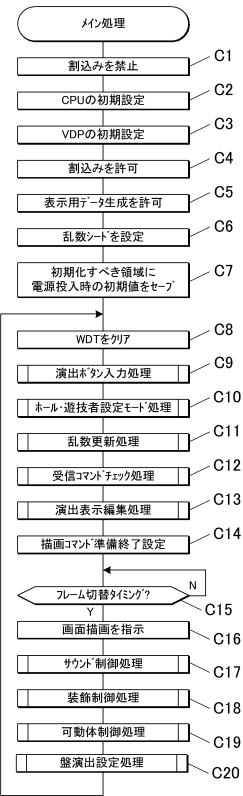
【図 27】



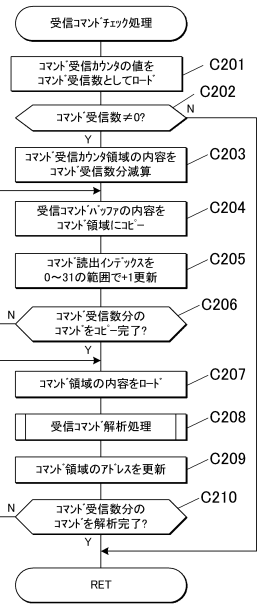
【図 28】



【図 29】



【図 30】



10

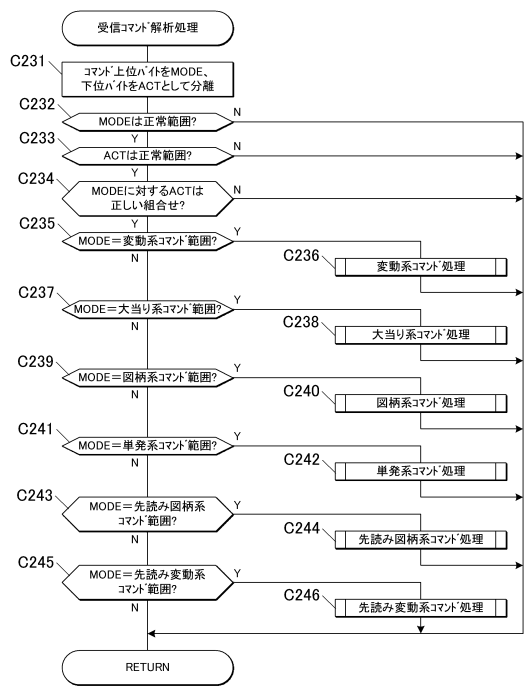
20

30

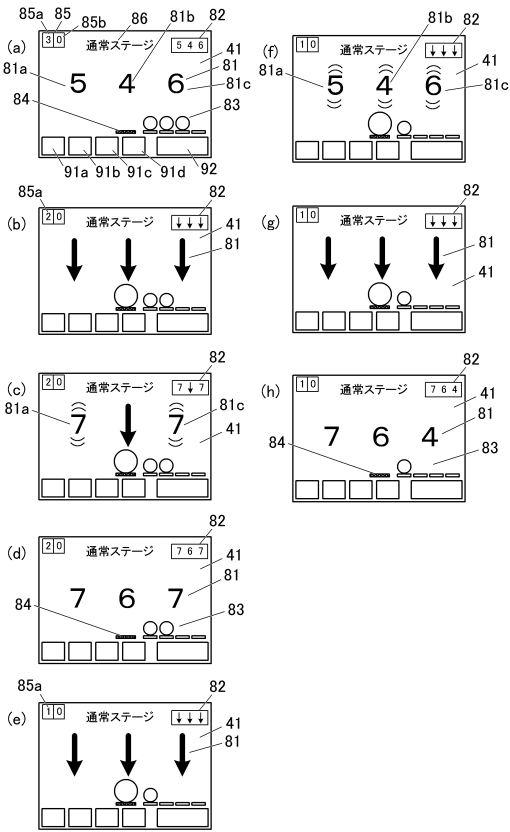
40

50

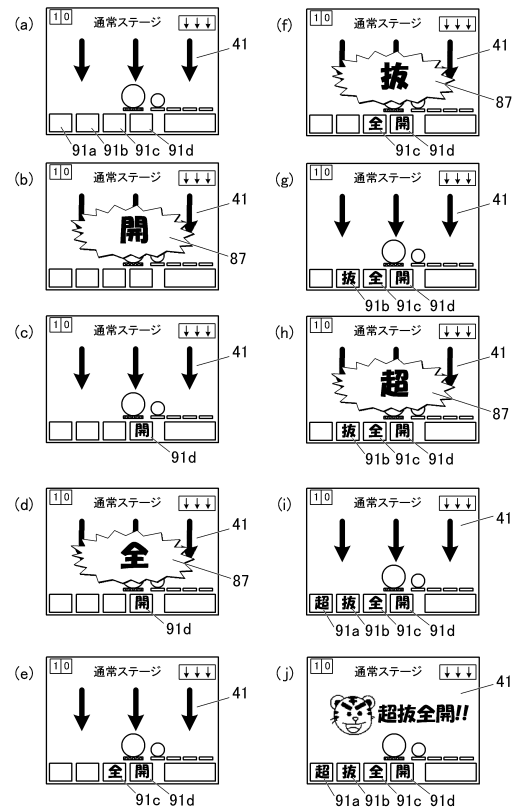
【図 3 1】



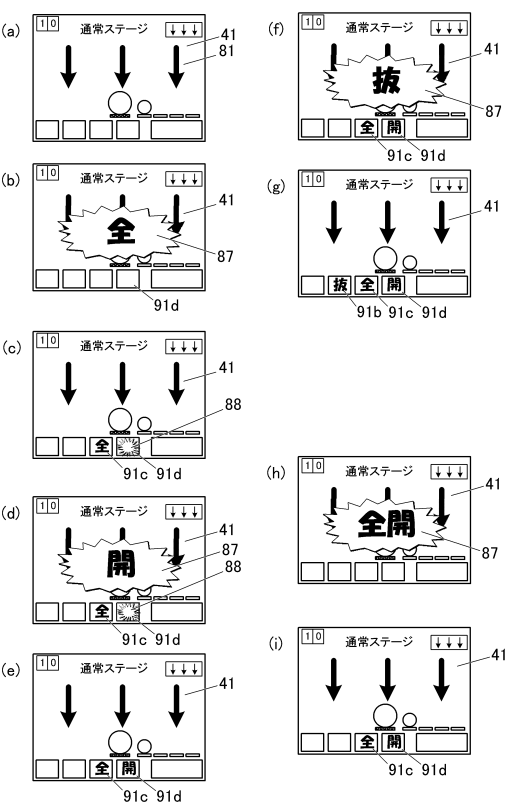
【図 3 2】



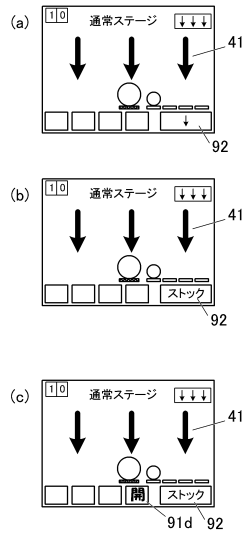
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

(a)

	1回目	2回目	3回目	4回目	
パターン1	開	全	抜	超	
パターン2	全	開	抜	超	2回目まで確定
パターン3	抜	全	開	超	3回目まで確定
パターン4	超	抜	全	開	4回目まで確定
パターン5	開	全	超抜		
パターン6	開	抜全	超		
パターン7	開	超抜全			
パターン8	全	開	超抜		2回目まで確定
パターン9	全	開抜	超		2回目まで確定
パターン10	全	超抜開			2回目まで確定
パターン11	抜	全	開超		3回目まで確定
パターン12	抜	全開	超		2回目まで確定
パターン13	抜	全開超			2回目まで確定
パターン14	超	抜	全開		3回目まで確定
パターン15	超	抜全	開		3回目まで確定
パターン16	超	抜全開			2回目まで確定
パターン17	全開	抜	超		
パターン18	全開	超抜			
パターン19	抜全開	超			
パターン20	超抜全開				

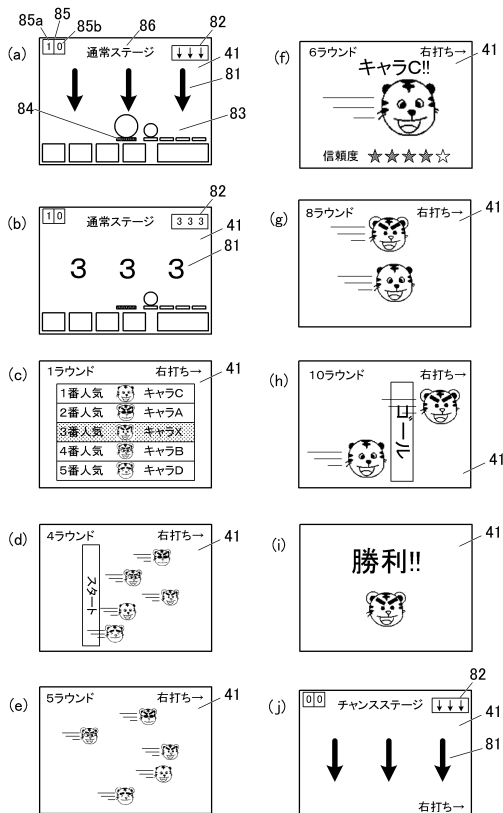
(b)

実行数	変動パターン	信頼度
1	Nリーチ以上確定	5%
2	SP1リーチ以上確定	20%
3	SP2リーチ以上確定	40%
4	SP3リーチ以上確定	60%

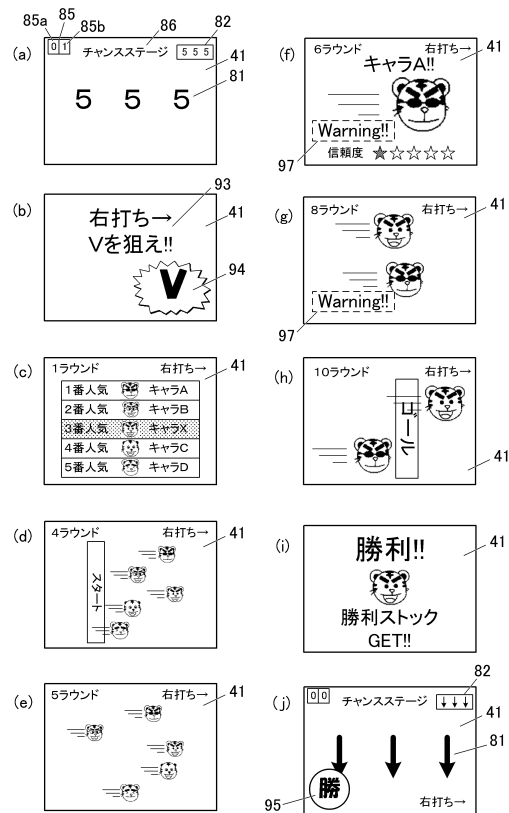
(c)

実行数	変動パターン	信頼度(付加演出なし)	信頼度(付加演出あり)
1	Nリーチ以上確定	5%	15%
2	SP1リーチ以上確定	20%	30%
3	SP2リーチ以上確定	40%	50%
4	SP3リーチ以上確定	60%	70%

【図 3 7】



【図 3 8】



10

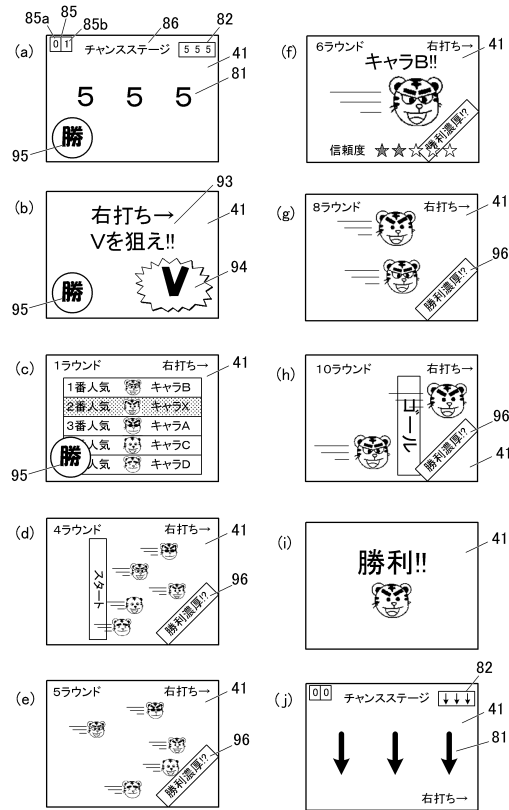
20

30

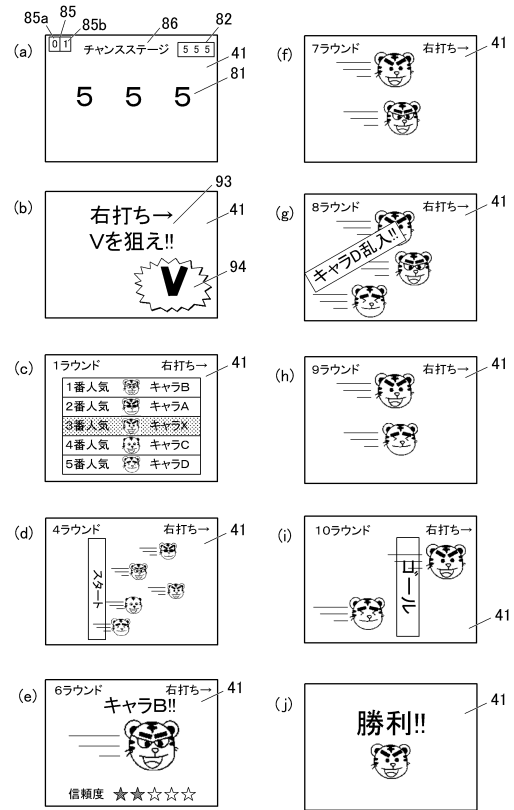
40

50

【図 39】



【図 40】



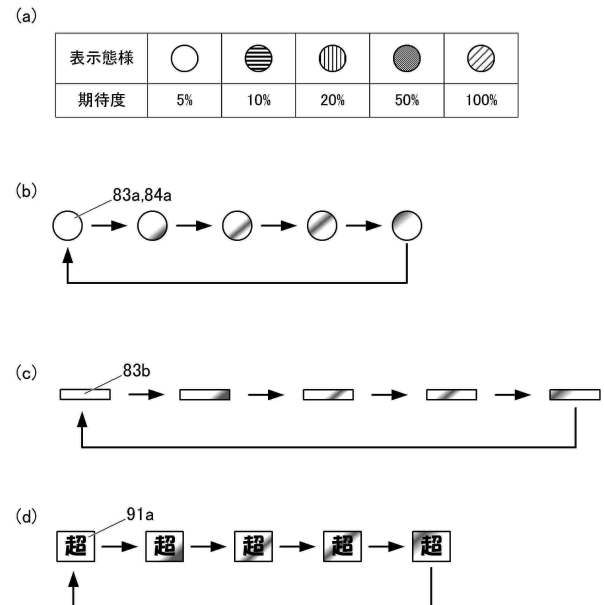
10

20

【図 41】

	1番人気	2番人気	3番人気	4番人気	5番人気	第3信頼度
パターン1	A	B	X	C	D	10%
パターン2	A	C	X	B	D	10%
パターン3	B	A	X	C	D	15%
パターン4	B	C	X	A	D	15%
パターン5	C	A	X	B	D	20%
パターン6	C	B	X	A	D	20%
パターン7	A	X	B	C	D	30%
パターン8	A	X	C	B	D	30%
パターン9	B	X	A	C	D	35%
パターン10	B	X	C	A	D	35%
パターン11	C	X	A	B	D	40%
パターン12	C	X	B	A	D	40%
パターン13	D	X	A	B	C	100%
パターン14	X	A	B	C	D	100%
パターン15	A	B	C	D	X	100% (ストック確定)

【図 42】

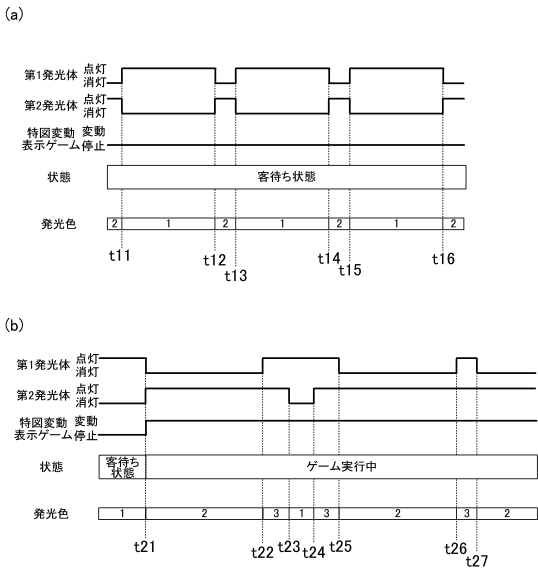


30

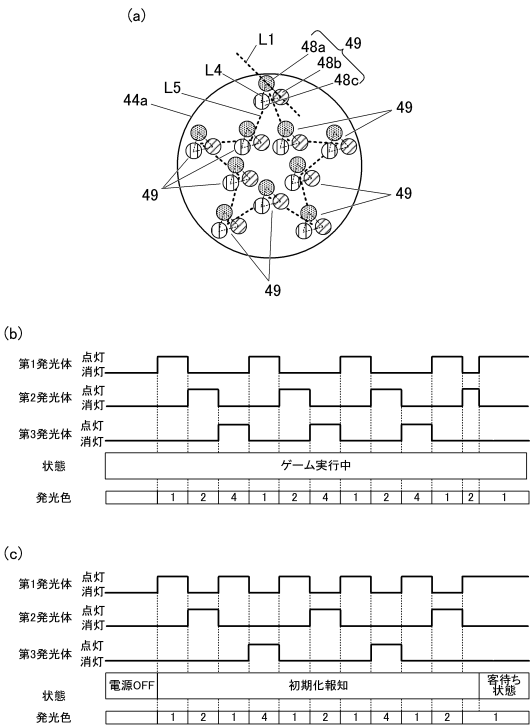
40

50

【図 4 7】



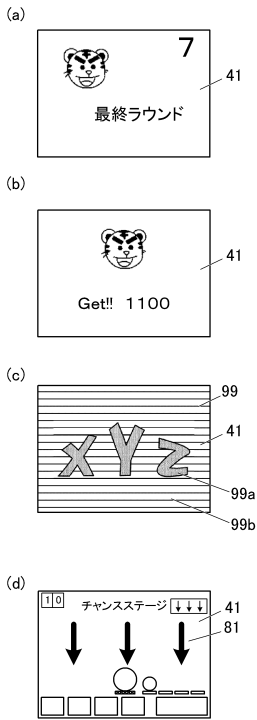
【図 4 8】



10

20

【図 4 9】



30

40

50