

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6339778号
(P6339778)

(45) 発行日 平成30年6月6日 (2018.6.6)

(24) 登録日 平成30年5月18日 (2018.5.18)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 3 (全 122 頁)

(21) 出願番号	特願2013-167732 (P2013-167732)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成25年8月12日 (2013.8.12)		株式会社ソフイア
(65) 公開番号	特開2015-36026 (P2015-36026A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43) 公開日	平成27年2月23日 (2015.2.23)	(74) 代理人	110002468
審査請求日	平成28年8月1日 (2016.8.1)		特許業務法人後藤特許事務所
		(74) 代理人	100075513
			弁理士 後藤 政喜
		(74) 代理人	100120260
			弁理士 飯田 雅昭
		(74) 代理人	100142468
			弁理士 高山 裕志
		(74) 代理人	100177002
			弁理士 黒田 直志

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件が成立したことに基づいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な表示装置を備える遊技機において、

当該遊技機で行われる演出に介入するために遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射を行うために遊技者が操作可能な発射操作手段と、

遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記始動条件が成立したことに基づいて前記変動表示ゲームの実行権利に対応した始動記憶を記憶する始動記憶手段と、

前記操作手段および前記発射操作手段の操作に関する操作情報と、前記変動表示する識別情報と、前記特定遊技状態の残期間に関する残期間情報と、実行されている前記変動表示ゲームに対応した前記始動記憶に関する始動記憶情報と、を前記表示装置に表示する制御を実行する表示制御手段と、を備え、

前記操作情報は、

当該遊技機で行われる演出に介入するために前記操作手段を操作することを促す演出介入情報と、

前記発射手段の発射態様を特定の態様にするために前記発射操作手段を操作することを促す発射操作情報と、を含み、

前記表示制御手段は、

10

20

前記変動表示する識別情報よりも前記発射操作情報を優先して前記表示装置に表示し、
前記変動表示する識別情報よりも前記演出介入情報を優先して前記表示装置に表示し、
前記変動表示する識別情報よりも前記残期間情報を優先して前記表示装置に表示し、
前記変動表示する識別情報よりも前記始動記憶情報を優先して前記表示装置に表示し、
前記残期間情報が所定値よりも小さくなると、当該残期間情報を前記始動記憶情報よりも優先して前記表示装置に表示するとともに、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を前記表示装置に表示可能であり、

前記始動記憶手段に記憶され前記特定遊技状態中に実行可能な前記変動表示ゲームに係る前記始動記憶に対応した前記始動記憶情報を、前記残期間情報が前記所定値よりも小さいか否かに拘わらず、同じ前記表示装置に表示可能であることを特徴とする遊技機。

10

【請求項2】

始動条件が成立したことに基づいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な表示装置を備える遊技機において、

当該遊技機で行われる演出に介入するために遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射を行うために遊技者が操作可能な発射操作手段と、

遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記始動条件が成立したことに基づいて前記変動表示ゲームの実行権利に対応した始動記憶を記憶する始動記憶手段と、

前記操作手段および前記発射操作手段の操作に関する操作情報と、前記特定遊技状態の残期間に関する残期間情報と、実行されている前記変動表示ゲームに対応した前記始動記憶に関する始動記憶情報と、を前記表示装置に表示する制御を実行する表示制御手段と、を備え、

20

前記操作情報は、

当該遊技機で行われる演出に介入するために前記操作手段を操作することを促す演出介入情報と、

前記発射手段の発射態様を特定の態様にするために前記発射操作手段を操作することを促す発射操作情報と、を含み、

前記表示制御手段は、

前記演出介入情報と前記発射操作情報の表示タイミングが重複した場合には、前記発射操作情報を前記演出介入情報よりも優先して前記表示装置に表示し、

30

前記残期間情報が所定値よりも小さくなると、当該残期間情報を前記始動記憶情報よりも優先して前記表示装置に表示するとともに、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を前記表示装置に表示可能であり、

前記残期間情報が前記所定値よりも小さいか否かに拘わらず、同じ前記表示装置に同じ数の前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を表示可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

始動条件が成立したことに基づいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能な表示装置を備える遊技機において、

40

当該遊技機で行われる演出に介入するために遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技球を発射する発射手段と、

前記発射手段による発射を行うために遊技者が操作可能な発射操作手段と、

遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、

前記始動条件が成立したことに基づいて前記変動表示ゲームの実行権利に対応した始動記憶を記憶する始動記憶手段と、

前記操作手段および前記発射操作手段の操作に関する操作情報と、前記特定遊技状態の残期間に関する残期間情報と、実行されている前記変動表示ゲームに対応した前記始動記憶に関する始動記憶情報と、を前記表示装置に表示する制御を実行する表示制御手段と、を備え、

50

前記操作情報は、

当該遊技機で行われる演出に介入するために前記操作手段を操作することを促す演出介入情報と、

前記発射手段の発射態様を特定の態様にするために前記発射操作手段を操作することを促す発射操作情報と、を含み、

前記表示制御手段は、

前記演出介入情報と前記発射操作情報の表示タイミングが重複した場合には、前記演出介入情報を前記発射操作情報よりも優先して前記表示装置に表示し、

前記残期間情報が所定値よりも小さくなると、当該残期間情報を前記始動記憶情報よりも優先して前記表示装置に表示するとともに、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を前記表示装置に表示可能であり、

10

前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を、前記残期間情報が前記所定値よりも小さいか否かに拘わらず、同じ前記表示装置に遊技者に視認可能に表示可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、変動表示ゲームを実行可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

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、所定時間経過後に停止した複数の識別情報の態様が予め定められた特別結果態様であった場合には、遊技者に所定の遊技価値を付与（例えば賞球の払出）する特別遊技状態（例えば大当たり状態）となるものがある。

【0003】

そして、近年では、遊技者の参加意識を向上させるために、ハンドル（操作部）等の遊技実行手段とは別に遊技者が演出に介入可能な演出用ボタン等の演出操作手段を備え、この演出操作手段の遊技者操作情報（演出介入情報表示）を表示装置に表示して遊技者に操作させ、その操作結果を表示装置で実行される演出内容に反映させる遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。また、近年では、遊技状態に応じて遊技実行手段の操作態様を変更（例えば、遊技状態に応じて左打ちと右打ちに切り替える）する遊技機も提案されており、この操作態様を変更させるために操作態様に関する遊技者操作情報（発射操作情報表示）を表示装置に表示させることも行われている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2004-154180号公報

【発明の概要】

40

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、複数の情報が表示装置に表示されると分かりづらくなったり、重なる部分が発生して見づらくなったりするという問題があった。

【0006】

そこで、本発明は、遊技者が理解し易い態様で、複数の情報を表示装置に表示することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の代表的な一形態では、始動条件が成立したことに基づいて識別情報を変動表示

50

する変動表示ゲームを実行可能な表示装置を備える遊技機において、当該遊技機で行われる演出に介入するために遊技者が操作可能な操作手段と、遊技球を発射する発射手段と、前記発射手段による発射を行うために遊技者が操作可能な発射操作手段と、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段と、前記始動条件が成立したことに基づいて前記変動表示ゲームの実行権利に対応した始動記憶を記憶する始動記憶手段と、前記操作手段および前記発射操作手段の操作に関する操作情報と、前記変動表示する識別情報と、前記特定遊技状態の残期間に関する残期間情報と、実行されている前記変動表示ゲームに対応した前記始動記憶に関する始動記憶情報と、を前記表示装置に表示する制御を実行する表示制御手段と、を備え、前記操作情報は、当該遊技機で行われる演出に介入するために前記操作手段を操作することを促す演出介入情報と、前記発射手段の発射状態様を特定の態様にするために前記発射操作手段を操作することを促す発射操作情報と、を含み、前記表示制御手段は、前記変動表示する識別情報よりも前記発射操作情報を優先して前記表示装置に表示し、前記変動表示する識別情報よりも前記演出介入情報を優先して前記表示装置に表示し、前記変動表示する識別情報よりも前記残期間情報を優先して前記表示装置に表示し、前記変動表示する識別情報よりも前記始動記憶情報を優先して前記表示装置に表示し、前記残期間情報が所定値よりも小さくなると、当該残期間情報を前記始動記憶情報よりも優先して前記表示装置に表示するとともに、前記始動記憶手段に記憶されている始動記憶に関する始動記憶情報を前記表示装置に表示可能であり、前記始動記憶手段に記憶され前記特定遊技状態中に実行可能な前記変動表示ゲームに係る前記始動記憶に対応した前記始動記憶情報を、前記残期間情報が前記所定値よりも小さいか否かに拘わらず、同じ前記表示装置に表示可能であることを特徴とする。

10

20

【0008】

なお、「特別結果」は、例えば、大当りである。「変動表示実行制御手段」は、例えば、特図ゲーム処理を実行する遊技制御装置である。「普図ゲーム実行制御手段」は、例えば、普図ゲーム処理を実行する遊技制御装置である。「領域状態変換手段」は、例えば、第2の始動領域の普通電動役物（開閉部材）を含む。「振分情報記憶手段」は、例えば、遊技制御装置のメモリである。「種類決定手段」は、例えば、遊技制御装置である。「計数手段」は、例えば、遊技制御装置である。「遊技モード実行制御手段」は、例えば、遊技制御装置である。「制御情報」は、例えば、普図変動表示ゲームの当り確率（当選確率）である。「制御情報変更手段」は、例えば、遊技制御装置である。

30

【発明の効果】

【0009】

本発明の一形態によれば、遊技者が理解し易い態様で、複数の情報を表示装置に表示させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の第1の実施の形態の遊技機の斜視図である。

【図2A】本発明の第1の実施の形態の遊技機に備えられる遊技盤の正面図である。

【図2B】本発明の第1の実施の形態の遊技盤に備えられるある態様の入賞切替機構の第一状態を示す図である。

40

【図2C】本発明の第1の実施の形態の遊技盤に備えられるある態様の入賞切替機構の第二状態を示す図である。

【図2D】本発明の第1の実施の形態の遊技盤に備えられる別の態様の入賞切替機構の第一状態を示す図である。

【図2E】本発明の第1の実施の形態の遊技盤に備えられる別の態様の入賞切替機構の第二状態を示す図である。

【図3】本発明の第1の実施の形態の遊技機の遊技制御装置を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

【図4】本発明の第1の実施の形態の遊技機の演出制御装置を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

50

【図 5】本発明の第 1 の実施の形態のメイン処理の前半部のフローチャートである。

【図 6】本発明の第 1 の実施の形態のメイン処理の後半部のフローチャートである。

【図 7】本発明の第 1 の実施の形態のタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 8】本発明の第 1 の実施の形態の特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9】本発明の第 1 の実施の形態の始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【図 10】本発明の第 1 の実施の形態の特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。

10

【図 11】本発明の第 1 の実施の形態の特図保留情報判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 12】本発明の第 1 の実施の形態の特図普段処理の手順を示すフローチャートである。

【図 13】本発明の第 1 の実施の形態の変動順序フラグを格納する変動順序フラグセーブ領域の一例を説明する図である。

【図 14】本発明の第 1 の実施の形態の特図変動開始処理の手順を示すフローチャートであり、(A)は第 1 特図変動表示ゲームの開始時に実行される特図 1 変動開始処理、(B)は第 2 特図変動表示ゲームの開始時に実行される特図 2 変動開始処理である。

【図 15 A】本発明の第 1 の実施の形態の大当たりフラグ 1 設定処理の手順を示すフローチャートである。

20

【図 15 B】本発明の第 1 の実施の形態の大当たりフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 16】本発明の第 1 の実施の形態の特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 17】本発明の第 1 の実施の形態の特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 18】本発明の第 1 の実施の形態の大当たり判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 19】本発明の第 1 の実施の形態の特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

30

【図 20 A】本発明の第 1 の実施の形態の変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 20 B】本発明の第 1 の実施の形態の通常遊技状態におけるはずれ時の変動パターンの一例を示すはずれ変動パターンテーブルである。

【図 20 C】本発明の第 1 の実施の形態の通常遊技状態における大当たり時の変動パターンの一例を示す大当たり変動パターンテーブルである。

【図 20 D】本発明の第 1 の実施の形態のハイチャンスゾーンにおけるはずれ時の変動パターンの一例を示すはずれ変動パターンテーブルである。

【図 20 E】本発明の第 1 の実施の形態のハイチャンスゾーンにおける大当たり時の変動パターンの一例を示す大当たり変動パターンテーブルである。

40

【図 21】本発明の第 1 の実施の形態の変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 22】本発明の第 1 の実施の形態の特図変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 23】本発明の第 1 の実施の形態の特図表示中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の第 1 の実施の形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 の手順を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の第 1 の実施の形態の演出モード情報チェック処理の手順を示すフロー

50

チャートである。

【図 2 6 A】本発明の第 1 の実施の形態において、演出モード番号、演出残り回転数、次モード移行情報を対応付けるテーブルの一例を示す図である。

【図 2 6 B】本発明の第 1 の実施の形態において、演出モード番号に対応するコマンドとしての演出モードコマンドの一部を例示する図である。

【図 2 7 A】本発明の第 1 の実施の形態の時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 7 B】本発明の第 1 の実施の形態の高確率変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 8 A】本発明の第 1 の実施の形態の時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。 10

【図 2 8 B】本発明の第 1 の実施の形態の特図高確率終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 9】本発明の第 1 の実施の形態の大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 0】本発明の第 1 の実施の形態の大当たり終了設定処理の手順を示すフローチャートであり、(A)は大当たり終了設定処理 1、(B)は大当たり終了設定処理 2 を示す。

【図 3 1】本発明の第 1 の実施の形態において、大当たりの種類の振分情報(振分け内容、ラウンド振分け)の一例を、第 1 特図変動表示ゲーム(特図 1 変動表示ゲーム)と第 2 特図変動表示ゲーム(特図 2 変動表示ゲーム)に対して示すテーブルである。 20

【図 3 2】本発明の第 1 の実施の形態において、演出モードの内容をまとめたテーブルのである。

【図 3 3】本発明の第 1 の実施の形態の普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 4】本発明の第 1 の実施の形態の普図普段処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 5】本発明の第 1 の実施の形態の複数の普図変動パターンテーブルを遊技状態に対応して示す図である。

【図 3 6】本発明の第 1 の実施形態の普図表示中処理のフローチャートである。

【図 3 7】本発明の第 1 の実施形態の普図当り中処理のフローチャートである。 30

【図 3 8】本発明の第 1 の実施形態の普電作動移行設定処理のフローチャートである。

【図 3 9】本発明の第 1 の実施の形態の演出制御装置の主制御用マイコン(1 s t C P U)によって実行される 1 s t C P U メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 0】本発明の第 1 の実施の形態の 1 s t シーン制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 1】本発明の第 1 の実施の形態の先読みコマンド受信処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 2】本発明の第 1 の実施の形態のゲームフローを示す図である。

【図 4 3】本発明の第 1 の実施の形態のチャレンジゲーム突入条件を示すテーブルである。 40

【図 4 4】本発明の第 1 の実施の形態のモード突入条件や極チャンスモード突入／終了／延長条件を示すテーブルである。

【図 4 5】本発明の第 1 の実施の形態の保留先読み予告演出態様 1、2、3 を示すテーブルである。

【図 4 6】本発明の第 1 の実施の形態の変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 7】本発明の第 1 の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 8】本発明の第 1 の実施の形態の 2 n d メイン処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 9】本発明の第 1 の実施の形態の通常ゲーム処理の手順を示すフローチャートであ 50

る。

【図50】本発明の第1の実施の形態のハイチャンスゾーンの演出例を時系列（時間順）で示す図である。

【図51】本発明の第1の実施の形態のチャレンジゲームの演出例（演出パターン1）を時系列（時間順）で示す図である。

【図52】本発明の第1の実施の形態のチャレンジゲームの演出例（演出パターン9）を時系列で示す図である。

【図53】本発明の第1の実施の形態の極チャンスモード突入時の演出例を時系列で示す図である。

【図54】本発明の第1の実施の形態の極チャンスモード延長（継続）時の演出例を時系列で示す図である。 10

【図55】本発明の第2の実施の形態の先読みコマンド受信処理の手順を示すフローチャートである。

【図56】本発明の第2の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図57】本発明の第2の実施の形態の連続予告演出停止図柄・変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図58】本発明の第2の実施の形態の保留表示処理の手順を示すフローチャートである。

【図59】本発明の第2の実施の形態の保留先読み予告（保留変化予告）の演出例（前半）を時系列で示す図である。 20

【図60】本発明の第2の実施の形態の保留先読み予告（保留変化予告）の演出例（後半）を時系列で示す図である。

【図61】本発明の第2の実施の形態の保留先読み予告（保留変化予告）の他の演出例を時系列で示す図である。

【図62】本発明の第2の実施の形態の変形例に係る演出例を時系列で示す図である。

【図63】本発明の第2の実施の形態の他の変形例に係る演出例を時系列で示す図である。

【図64】本発明の第3の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。 30

【図65】本発明の第3の実施の形態の擬似連続演出設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図66】本発明の第3の実施の形態の飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）と擬似ストック図柄を示す図である。

【図67】本発明の第3の実施の形態の擬似連図柄のストック演出と擬似連続演出の演出例（前半）を時系列で示す図である。

【図68】本発明の第3の実施の形態の擬似連図柄のストック演出と擬似連続演出の演出例（後半）を時系列で示す図である。

【図69】本発明の第3の実施の形態のチャレンジゲームの演出例を時系列で示す図である。 40

【図70】本発明の第4の実施の形態のノイズ演出の演出例を時系列で示す図である。

【図71】本発明の第4の実施の形態のノイズ演出の他の演出例を時系列で示す図である。

【図72】本発明の第4の実施の形態のノイズ演出の使用例を時系列で示す図である。

【図73】本発明の第4の実施の形態のノイズ演出の他の使用例を時系列で示す図である。

【図74】本発明の第5の実施の形態の遊技機エラー監視処理の手順を示すフローチャートである。

【図75】本発明の第5の実施の形態の変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図76】本発明の第5の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。 50

ャートである。

【図 7 7】本発明の第 5 の実施の形態において、保留表示がない場合に変動表示ゲームの実行中（変動中）の表示優先順位の一例を示すテーブルである。

【図 7 8】本発明の第 5 の実施の形態において、保留表示がある場合に変動表示ゲームの実行中（変動中）の表示優先順位の一例を示すテーブルである。

【図 7 9】本発明の第 5 の実施の形態において、残り回転数が少なくなった場合に変動表示ゲームの実行中（変動中）の表示優先順位の一例を示すテーブルである。

【図 8 0】本発明の第 5 の実施の形態において、変動表示ゲームの実行中（変動中）の表示装置の表示部における各種表示の表示例を示す図である。

【図 8 1】本発明の第 5 の実施の形態の図柄停止処理の手順を示すフローチャートである。 10

【図 8 2】本発明の第 5 の実施の形態において、変動表示ゲームの終了後（特別図柄の停止中）の表示優先順位の一例を示すテーブルである。

【図 8 3】本発明の第 5 の実施の形態において、変動表示ゲームの終了後（特別図柄の停止中）の表示装置の表示部における各種表示の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

以下、図面を参照して、本発明の実施の形態による遊技機について説明する。なお、実施形態の説明における前後左右とは、遊技盤に向かって見た方向（遊技者から見た方向）を指すものとする。 20

【0 0 1 2】

（第 1 の実施の形態）

〔遊技機の構成〕

図 1 は、本発明の第 1 の実施の形態の遊技機 1 の斜視図である。

【0 0 1 3】

遊技機 1 は、島設備に固定される外枠（支持体）2 にヒンジ 3 を介して右側部が開閉回動自在に取り付けられる開閉枠（本体枠）4 を備える。開閉枠 4 は、前面枠 5 及びガラス枠（透明板保持枠）6 によって構成される。

【0 0 1 4】

前面枠 5 には、遊技盤 3 0（図 2 A 参照）が配設されるとともに、遊技盤 3 0 の前面を覆うカバーガラス 6 a を備えたガラス枠 6 が取り付けられる。前面枠 5 及びガラス枠 6 は、それぞれ個別に開放することが可能となっている。例えば、ガラス枠 6 のみを開放して遊技盤 3 0 の遊技領域 3 1（図 2 A 参照）にアクセスすることができる。また、前面枠 5 をガラス枠 6 が開放されていない状態で開放することによって、遊技盤 3 0 の裏側に配置された遊技制御装置 6 0 0（図 3 参照）等にアクセスすることができる。 30

【0 0 1 5】

ガラス枠 6 のカバーガラス 6 a の周囲には、装飾部材 7 が配設されている。装飾部材 7 の内部には LED 等によって構成された枠装飾装置 2 1（図 4 参照）が収容されており、枠装飾装置 2 1 を制御することによって装飾部材 7 における発光状態を調整することができる。 40

【0 0 1 6】

ガラス枠 6 の上部には照明ユニット 8 が配設され、照明ユニット 8 の左右両側には可動式照明 9 が配設される。照明ユニット 8 は、内部に LED 等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出を行う。可動式照明 9 は、LED 等の照明部材と、照明部材を駆動する照明駆動モータ等から構成される枠演出装置 2 2（図 4 参照）とを備える。可動式照明 9 の枠演出装置 2 2 は、遊技状態に応じて照明部材を駆動、例えば回転駆動するように制御される。なお、照明ユニット 8 及び可動式照明 9 の内部に配設される照明部材も、枠装飾装置 2 1（図 4 参照）の一部を構成している。

【0 0 1 7】

遊技機 1 は、効果音や警報音、報知音等を発する上スピーカ 1 0 a 及び下スピーカ 1 0 50

bを備える。上スピーカ10aはガラス枠6の上両側部に配置され、下スピーカ10bは上皿ユニット11を構成する上皿11aの下方に配置される。

【0018】

左側部に配設される可動式照明9の右上方には、遊技機1における異常を報知するための遊技状態報知LED12が設けられている。遊技機1において異常が発生した場合には、遊技状態報知LED12が点灯又は点滅するとともに、上スピーカ10a及び下スピーカ10bから異常を報知するための報知音が出力される。

【0019】

遊技機1で発生する異常には、遊技機1の故障及び不正行為の実施等が含まれる。不正行為には、例えば、発射された遊技球の軌道を磁石によって不正に操作する行為や遊技機1を振動させる行為等が含まれる。これらの不正行為は、磁気センサ23（図3参照）によって磁気を検出したり、電波センサ24（図3参照）によって不正な電波を検出したりすることで検知される。

【0020】

また、不正に開閉枠4を開放する行為も不正行為に含まれる。前面枠5の開閉状態は前面枠開放検出スイッチ25（図3参照）によって検出され、ガラス枠6の開閉状態はガラス枠開放検出スイッチ26（図3参照）によって検出される。

【0021】

ガラス枠6の下部には、上皿（貯留皿）11aを含む上皿ユニット11が備えられる。上皿11aに貯留された遊技球は、前面枠5の下部に設けられる球発射装置（図示省略）に供給される。

【0022】

ガラス枠6の下方位置において前面枠5に固定される固定パネル13には、下皿（受皿）14と、球発射装置を駆動するための操作部15とが備えられる。遊技者が操作部15を回動操作することによって、球発射装置は上皿11aから供給された遊技球を遊技盤30の遊技領域31（図2A参照）に発射する。下皿14には、当該下皿14に貯留された遊技球を外部へ排出するための球抜き機構16が設けられる。

【0023】

球発射装置（発射手段）は、遊技領域31に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者によるハンドル等の操作部15（発射操作手段、遊技実行手段）の操作態様に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。球発射装置は、遊技者による操作部15の操作に対応して、第1の発射勢で遊技球を発射する第1発射態様と、第1の発射勢とは異なる第2の発射勢で遊技球を発射する第2発射態様と、で発射可能である。例えば、第1発射態様は、左打ちと右打ちのうちの一方であり、第2発射態様は、左打ちと右打ちのうちの他方である。左打ち、右打ちとは、それぞれ、遊技領域31（図2A参照）の左側、右側において遊技球を流下させる態様である。遊技者は、操作部15の操作態様に対応して、左打ち又は右打ちを選択できる。

【0024】

上皿ユニット11には、遊技者からの操作入力を受け付けるための演出ボタン17が上皿11aの手前側に配設されている。遊技者が演出ボタン17（演出操作手段）を操作することによって、変動表示装置（表示装置）35（図2A参照）での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を行うことができ、また通常遊技状態においては演出パターン（演出態様）を変更することができる。変動表示ゲームには、特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームが含まれるが、本明細書では単に変動表示ゲームとした場合には特図変動表示ゲームを指すものとする。

【0025】

なお、通常遊技状態とは、特定の遊技状態が発生していない遊技状態である。特定の遊技状態とは、例えば変動表示ゲームの結果が大当たりになる確率が通常遊技状態より高い確変状態（確率変動状態、確変遊技状態）、変動時間の短縮機能が作動して特図変動表示ゲームの単位時間当たりの実行数を向上させることが可能な時短状態（時短遊技状態）、大

10

20

30

40

50

当り遊技状態（特別遊技状態）等である。確変状態と時短状態は、重複して発生可能であり、本実施形態においては確変状態であれば時短状態にもなる。なお、潜伏確変状態以外の確変状態や時短状態では、後述の普電サポートが実行される普電サポート状態ともなる。また、本実施形態において、特定の遊技状態には、後述のハイチャンスゾーン（特定遊技モード）における特殊遊技状態も含まれる。

【0026】

ガラス枠6の装飾部材7の下部には、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する球貸ボタン18と、カードユニット（図示省略）からプリペイドカード等を排出させるために操作される排出ボタン19とが配設される。また、球貸ボタン18及び排出ボタン19の間には、プリペイドカード等の残高を表示する残高表示部20が設けられる。

10

【0027】

続いて、図を参照して、遊技機1に配設される遊技盤30について説明する。図2Aは、本発明の第1の実施の形態の遊技機1に備えられる遊技盤30の正面図である。

【0028】

遊技盤30は、合板やプラスチック等からなる矩形状の遊技盤本体32の表面に、区画部材としてのガイドレール33を設けることで、略円形状の遊技領域31を区画形成している。

【0029】

遊技領域31には、開口部34aを有するセンターケース（遊技演出構成体）34が配設される。遊技盤30にはセンターケース34の外周に沿った形状の開口部が形成され、センターケース34はその開口部に遊技盤30の前方から嵌装される。

20

【0030】

遊技盤30の裏面には、表示装置35を備える制御ベースユニットが配設される。表示装置35は、複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを表示可能な表示部35aを有する。制御ベースは、内部に空間を有する箱型の部材であり、制御ベースユニットは、センターケース34との間で遊技盤30を挟むようにして、遊技盤30の裏面に取り付けられる。

【0031】

センターケース34の開口部34aは表示装置35の表示部35aに対応して設けられており、表示装置35の表示部35aはセンターケース34の開口部34aに臨むように配設される。表示装置35の表示部35aは任意の画像を表示可能な液晶表示器であり、表示画面上には複数の識別情報（特別図柄）や変動表示ゲームを演出するキャラクタ等、遊技の進行に基づく画像が表示される。なお、表示装置35の表示部35aは、液晶表示器に限らず、EL、CRT等であってもよい。表示装置35は、表示部35aに複数の変動表示領域（例えば、左側、中央、右側の3つの表示領域）を有しており、各表示領域の各々で独立した画像を表示可能に構成されている。

30

【0032】

センターケース34の右下の遊技領域31には、遊技球が通過した場合に普通図柄（普図）変動表示ゲームの始動条件を成立させる普図始動ゲート36（普図始動領域）が配設される。遊技領域31の右側において遊技球を流下させる右打ち時に、遊技球は普通図柄始動ゲート36を通過できる。

40

【0033】

センターケース34の下方の遊技領域31には、始動入賞口ユニット101が設けられる。始動入賞口ユニット101は、共通入口103から入った遊技球を後述の入賞切替機構105（図2B－図2E）によって振分けて、第1始動入賞口37a（第1の始動入賞領域、第1の始動領域）と第2始動入賞口37b（第2の始動入賞領域、第2の始動領域）に交互に入賞させ得るように構成されている。入賞切替機構105は、入賞領域を変更する領域変更手段を構成する。始動入賞口ユニット101の共通入口103には、遊技領域31の左側において遊技球を流下させる左打ち時において、右打ち時より遊技球は流入し易くなる。

50

【0034】

始動入賞口ユニット101の下部には、遊技球の入賞に基づき特別図柄（特図）変動表示ゲームの始動条件を付与可能な始動入賞口（始動領域）37が配設される。始動入賞口37は、遊技球が入賞した場合に第1特図変動表示ゲームの始動条件を成立させる第1始動入賞口37aと、遊技球が入賞した場合に第2特図変動表示ゲームの始動条件を成立させる第2始動入賞口37bとを備える。なお、以下の説明において、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲーム（又は単に変動表示ゲーム）と称する。

【0035】

第2始動入賞口37bは、第1始動入賞口37aの右方に配設されており、開閉部材（普通電動役物）37cを備えている。開閉部材37cは、通常状態においては、閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持しており、第2始動入賞口37bには、共通入口103から始動入賞口ユニット101内部を通った遊技球のみが入賞（入球）する。普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合（普図変動表示ゲームが当たりとなった場合）には、駆動装置としての普電ソレノイド27（図3参照）によって、先端が開くように開閉部材37cが回動され、共通入口103からだけでなく始動入賞口ユニット101の右下の部分からも第2始動入賞口37bに遊技球が流入する入賞容易状態（遊技者にとって有利な状態）となる。なお、右打ちした場合に、開閉部材37cが開くと、始動入賞口ユニット101の右下の部分から第2始動入賞口37bに遊技球が流入し易くなる。

【0036】

遊技制御装置600は、第2始動入賞口37bに対する入賞容易状態の発生頻度を高めたり、入賞容易状態の発生時間を長くしたりする普電サポートを実行して普電サポート状態を発生させる。例えば、通常状態では、普図変動表示ゲームの当選確率を0/250としているのに対し、普電サポート状態では、普図変動表示ゲームの当選確率を240/250、開閉部材37c（普通電動役物）の開放時間を1352ミリ秒（ms）、開放回数を3回としている。

【0037】

ここで、図2Bと図2Cを参照して、始動入賞口ユニット101の入賞切替機構105について説明する。領域変更手段としての入賞切替機構105は、始動入賞口ユニット101の共通入口103から入った遊技球を左側（第1始動入賞口37a側）と右側（第2始動入賞口37b側）に振分けて、始動入賞口ユニット101内を流下させる。入賞切替機構105は、始動入賞口ユニット101本体に対して回転軸107を中心として回動する回転部材109と、回転部材109の回転を止めるストッパ部材111を有する。回転部材109は、回転軸107から三方に延びる延在部を有する。三つの延在部は、左底部109a、右底部109b、及び、左底部109aと右底部109bに対して起立する起立部109cからなる。

【0038】

図2Bは、回動した回転部材109の右底部109bが、ストッパ部材111の右側上部で接して止まっている第一状態を示す。入賞切替機構105の第一状態で、共通入口103から入った遊技球は、左底部109aと起立部109cで画定されるL字状の収容部113に流下し、回転部材109は、遊技球の荷重によって反時計回りに回動（回転）する。そして、図2Cのように、入賞切替機構105は、回動した回転部材109の左底部109aが、ストッパ部材111の左側上部で接して止まっている第二状態となる。この時、収容部113の遊技球は、左側（第1始動入賞口37a側）に流下して振分けられる。

【0039】

入賞切替機構105の第二状態で、共通入口103から入った遊技球は、右底部109bと起立部109cで画定されるL字状の収容部115に流下し、回転部材109は、遊技球の荷重によって時計回りに回動（回転）する。そして、再び、図2Bのように、入賞

切替機構 105 は、回動した回転部材 109 の右底部 109b がストッパ部材 111 の右側上部で接して止まっている第一状態となる。この時、収容部 115 の遊技球は、右側（第 2 始動入賞口 37b 側）に流下して振分けられる。

【0040】

図 2D と図 2E は、始動入賞口ユニット 101 の入賞切替機構 105 の他の例を示す。図 2D と図 2E において、入賞切替機構 105 は、始動入賞口ユニット 101 本体に対して回動するよう回転軸 107 に取付けられる回転部材 119 を有する。回転部材 119 は平板状の部材であり、回転軸 107 の周りで回動する。回転軸 107 は、駆動源（例えば、電気モータ）から発生した駆動力（回転力）を回転部材 119 に伝達し、回転部材 119 は第一状態と第二状態の間で回転移動する。なお、回転部材 119 を駆動する駆動源（10

【0041】

図 2D は、回動した回転部材 119 が右下がりの配置となる第一状態を示す。入賞切替機構 105 の第一状態で、共通入口 103 から入った遊技球は、平板上の回転部材 119 上に落下して、回転部材 119 上を転動して右側（第 2 始動入賞口 37b 側）に流下して振分けられる。第 2 始動入賞口 37b に入賞（入球）した遊技球が第 2 始動口スイッチ 602（図 3 参照）によって検出されると、駆動源は、回転部材 119 を反時計回りに所定の角度だけ回動して第二状態にする。

【0042】

図 2E は、第一状態から回動した回転部材 119 が左下がりの配置となる第二状態を示す。入賞切替機構 105 の第二状態で、共通入口 103 から入った遊技球は、平板上の回転部材 119 上に落下して、回転部材 119 上を転動して左側（第 1 始動入賞口 37a 側）に流下して振分けられる。第 1 始動入賞口 37a に入賞（入球）した遊技球が第 1 始動口スイッチ 601（図 3 参照）によって検出されると、駆動源は、回転部材 119 を時計回りに所定の角度だけ回動させて第一状態にする。20

【0043】

このように、入賞切替機構 105 は、遊技球が入賞する第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b を切り替える。始動入賞口ユニット 101 の共通入口 103 に入球した遊技球は、入賞切替機構 105 によって左側（第 1 始動入賞口 37a 側）と右側（第 2 始動入賞口 37b 側）に交互に振分けられて、第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b に交互に入賞（入球）することになる。特に、通常遊技状態では、普図変動表示ゲームの当選確率がゼロであるため、エラーがない限り、遊技球は入賞切替機構 105 によって右側と左側に交互に振分けられる。30

【0044】

なお、後述のように、駆動源を制御して入賞切替機構 105（図 2D、図 2E）を図 2D の第一状態に保って、第 2 始動入賞口 37b だけに遊技球を入賞させるようにできる。従って、入賞切替機構 105 と開閉部材 37c の組合せ、又は、始動入賞口ユニット 101 は、第 2 始動入賞口 37b（第 2 の始動入賞領域）への遊技球の流入を容易状態に変換する領域状態変換手段を構成する。40

【0045】

始動入賞口 37 の左側方の遊技領域 31 には遊技球が入賞した場合に賞球を払い出す条件だけが成立する一般入賞口 40 が三つ配設され、始動入賞口 37 の右側方の遊技領域 31 には遊技球が入賞した場合に賞球を払い出す条件だけが成立する一般入賞口 40 が一つ配設される。

【0046】

始動入賞口 37 の右側の遊技領域 31 には、特別変動入賞装置 41 が設けられる。特別変動入賞装置 41 は、大入賞口と、大入賞口ソレノイド 28（図 3 参照）によって上端側が手前側に倒れる方向に回動して大入賞口を開放可能とするアタッカ形式の開閉扉 41a と、を備える。特別変動入賞装置 41 は、特図変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム50

及び第2特図変動表示ゲーム)の結果が大当たりになると、大入賞口を閉じた状態(遊技者にとって不利な閉塞状態)から開放状態(遊技者にとって有利な状態)に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に賞球を付与するように構成されている。

【0047】

なお、遊技領域31には、上記した始動入賞口等のほかに、遊技球の流下方向を変える風車や障害釘(図示省略)等の流下方向変換部材や、入賞せずに流下した遊技球を回収するアウト口42が配設される。

【0048】

遊技盤30(遊技盤本体32)の右下部には、特図変動表示ゲーム(第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲーム)における特図の変動表示、特図入賞記憶数(第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの始動記憶数)、普図変動表示ゲームにおける普図の変動表示、普図変動表示ゲームの始動記憶数としての普図入賞記憶数、及び大当たりの決定ラウンド数等を表示する一括表示装置50が配設される。

【0049】

さらに詳しく説明すると、一括表示装置50は、7セグメント型の表示器(LEDランプ)等で構成された変動表示ゲーム用の第1特図変動表示部(特図1表示器)51及び第2特図変動表示部(特図2表示器)52と、普図変動表示ゲーム用の変動表示部(普図表示器)53と、同じくLEDランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部(特図1保留表示器54、特図2保留表示器55、普図保留表示器56)等54~60を備える。

【0050】

また、一括表示装置50には、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する第1遊技状態表示部(第1遊技状態表示器)、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第2遊技状態表示部(第2遊技状態表示器)、遊技機1の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態となっているエラーを表示するエラー表示器、大当たり時のラウンド数(特別変動入賞装置41の開閉回数)を表示するラウンド数表示部が設けられている。

【0051】

特図1表示器51又は特図2表示器52における特図変動表示ゲームは、変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置35において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、7セグメント型の表示器のセグメントを点滅させることによって、特別識別情報(特図、特別図柄)を所定時間ごとに切り替える変動表示を行う。

【0052】

そして、特別識別情報の変動表示の開始時点で決定されている変動時間が経過すると、変動表示ゲームの結果に対応する特別識別情報で変動表示を停止して、特図1表示器51又は特図2表示器52における特図変動表示ゲームを終了する。

【0053】

普図表示器53は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示する。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、例えばランプを消灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときはランプを点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0054】

特図1保留表示器54は、特図1表示器51の変動開始条件となる第1始動入賞口37aへの入賞によって発生した始動記憶のうち未消化の始動記憶数(=保留数)を表示する。具体的には、保留数が「0」のときは4つのランプを全て消灯状態にし、保留数が「1」のときはランプ1のみを点灯状態にする。また、保留数が「2」のときはランプ1と2を点灯状態にし、保留数が「3」のときはランプ1と2と3を点灯状態にし、保留数が「4」のときは4つのランプ1~4をすべて点灯状態にする。

【0055】

特図2保留表示器55は、特図2表示器52の変動開始条件となる第2始動入賞口37bへの入賞によって発生した始動記憶のうち未消化の始動記憶数(=保留数)を、特図1

10

20

30

40

50

保留表示器と同様にして表示する。

【0056】

普図保留表示器56は、普図表示器の変動開始条件となる普図始動記憶数（＝普図保留数）を表示する。例えばLEDランプが2つ設けられる場合は、普図保留数が「0」のときはランプ1と2を消灯状態にし、普図保留数が「1」のときはランプ1のみを点灯状態にする。また、普図保留数が「2」のときはランプ1と2を点灯状態にし、普図保留数が「3」のときはランプ1を点滅、ランプ2を点灯状態にし、普図保留数が「4」のときはランプ1と2を点滅状態にする。

【0057】

第1遊技状態表示器57は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当たりが発生している場合にはランプを点灯状態にする。第2遊技状態表示器58は、例えば通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合にはランプを点灯状態にする。

10

【0058】

エラー表示器60は、例えば遊技機1の電源投入時に大当たりの確率状態が低確率状態の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機1の電源投入時に大当たりの確率状態が高確率状態の場合にはランプを点灯状態にする。

【0059】

ラウンド数表示部59は、例えば、通常の遊技状態の場合にはランプを消灯状態にし、大当たりが発生した場合にはその大当たりのラウンド数に対応するランプ（2ラウンドor16ラウンド）を点灯状態にする。なお、ラウンド数表示部は7セグメント型の表示器で構成してもよい。

20

【0060】

遊技機1では、球発射装置（図示省略）によって打ち出された遊技球は、ガイドレール33の内周壁に沿って区画された発射球案内通路43を通して遊技領域31内に発射され、方向変換部材（図示省略）によって落下方向を変えながら遊技領域31を流下する。発射球案内通路43はガイドレール33と内レール44とによって形成されており、発射球案内通路43の出口に位置する内レール44の端部には弁体46が設けられる。弁体46の下端は内レール44に固定され、弁体46は発射球案内通路43の出口を塞ぐように配設される。弁体46は、金属板からなる板ばね部材であり、発射球案内通路43から遊技領域31に発射される遊技球の通過を許容する一方、遊技領域31側から発射球案内通路43への遊技球の逆流を禁止する。

30

【0061】

遊技領域31内を流下した遊技球は、第1始動入賞口37a、第2始動入賞口37b、一般入賞口40、又は特別変動入賞装置41の大入賞口に入賞するか、遊技領域31の最下部に設けられたアウト口42から遊技機1の外部に排出される。なお、第1始動入賞口37a、第2始動入賞口37b、一般入賞口40、又は大入賞口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遊技球が賞球として遊技者に払い出される。

【0062】

第1始動入賞口37aに遊技球が入賞すると、第1始動入賞口37aに入賞した遊技球は、第1始動口スイッチ601（図3参照）によって検出され、所定上限数（例えば、4個）を限度に記憶される。このとき、大当たり乱数値や大当たり図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置600（図3参照）内の特図記憶領域（RAMの一部）に特図始動入賞記憶として所定回数分（例えば、最大で4回）を限度に記憶される。そして、この特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置50の特図1保留表示器54及び表示装置35にて表示される。ここで、遊技制御装置600は、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき、変動表示ゲームの実行に関連する乱数を抽出し該変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動入賞記憶手段として機能する。

40

【0063】

50

そして、一括表示装置 50 の特図 1 表示器 51 で第 1 特図変動表示ゲームが実行されるとともに、第 1 特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが表示装置 35 で実行される。表示装置 35 では、三つの数字等（記号、キャラクタ図柄など）で構成される識別情報が順に変動表示する飾り特図変動表示ゲームが開始され、飾り特図変動表示ゲームに関する画像が表示部 35a に表示される。

【0064】

飾り特図変動表示ゲームは、例えば前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）が左（第一特別図柄）、右（第二特別図柄）、中（第三特別図柄）の順に変動表示を開始して、所定時間後に変動している図柄を順次停止させて、特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置 35 では、特図入賞記憶の記憶数に対応する飾り特別図柄による飾り特図変動表示ゲームを行うとともに、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

10

【0065】

第 1 始動入賞口 37a への遊技球の入賞が所定タイミングでなされた場合には、第 1 特図変動表示ゲームの結果が特別結果（大当たり）となり、飾り特図変動表示ゲームでは三つの表示図柄が揃った状態で停止する。この場合には、特別変動入賞装置 41 の開閉扉 41a が開いて、大当たり遊技状態（特別遊技状態）となる。

【0066】

大当たり遊技状態中では、特別変動入賞装置 41 の大入賞口は、所定時間経過するまで又は所定数の遊技球が大入賞口に入賞するまで、遊技球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から遊技球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）となる。大入賞口に遊技球が入賞することによって、遊技者には多くの遊技球を獲得可能な遊技価値が付与される。大入賞口に所定個数の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、第 1 特図変動表示ゲームが大当たりとなった場合にはラウンド数は例えば 2 回に設定される。また、遊技制御装置 600 は、特図変動表示ゲームの結果に基づいて特別遊技状態を生成する特別遊技状態制御手段をなしている。

20

【0067】

大当たり遊技状態後に遊技状態が時短状態に移行すると、特図変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム又は第 2 特図変動表示ゲーム）が所定回数行われるまで継続される。

30

【0068】

普図始動ゲート 36 を遊技球が通過すると、ゲートスイッチ 603（図 3 参照）によって検出され、一括表示装置 50 で普図変動表示ゲームが開始される。ゲートスイッチ 603 は、例えば、非接触型のスイッチである。普図始動ゲート 36 に遊技球が所定のタイミングで通過すると、普図変動表示ゲームの結果が当たりとなる。この場合には、普電ソレノイド 27（図 3 参照）によって開閉部材 37c が開かれ、第 2 始動入賞口 37b への遊技球の入賞可能性が高められる。

【0069】

また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない場合や、普図変動表示ゲームの結果が当たりとなって第 2 始動入賞口 37b が開放状態に変換されている場合に、普図始動ゲート 36 を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満ならば、普図始動記憶数が加算（+1）されて普図始動記憶が 1 つ記憶される。普図始動記憶の数は、一括表示装置 50 の普図保留表示器 56 に表示される。

40

【0070】

また、普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されるようになっていて、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当たりとなって特定の結果態様（特定結果）が導出されることとなる。

【0071】

50

普図変動表示ゲームは、一括表示装置 50 に設けられた変動表示部（普図表示器）53 で実行されるようになっていいる。普図表示器 53 は、普通識別情報（普図、普通図柄）として点灯状態の場合に当りを示し、消灯状態の場合にははずれを示す LED から構成され、この LED を点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、LED を点灯又は消灯することで結果を表示するようになっていいる。なお、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うように構成してもよい。

【0072】

第 2 始動入賞口 37b に遊技球が入賞すると、第 2 始動入賞口 37b に入賞した遊技球は、第 2 始動口スイッチ 602（図 3 参照）によって検出され、所定上限数（例えば、4 個）を限度に記憶される。このとき、第 1 始動入賞口 37a に入賞した場合と同様に、各種乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、遊技制御装置 600 の特図記憶領域に特図始動入賞記憶として第 1 始動入賞口 37a に入賞した場合とは区別して記憶される。そして、特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置 50 の特図 2 保留表示器 55 及び表示装置 35 にて表示される。なお、始動入賞口ユニット 101 の共通入口 103 に入球した遊技球は、入賞切替機構 105 によって第 1 始動入賞口 37a と第 2 始動入賞口 37b に交互に入賞（入球）することになるため、普電サポート状態（時短状態又は確変状態）やハイチャンスゾーン中でない場合には、第 1 始動入賞口 37a への入賞による特図始動入賞記憶（第 1 始動記憶、特図 1 保留）と第 2 始動入賞口 37b への入賞による特図始動入賞記憶（第 2 始動記憶、特図 2 保留）が交互に発生することになる。

【0073】

そして、一括表示装置 50 で第 2 特図変動表示ゲームが実行されるとともに、第 2 特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが表示装置 35 で実行される。表示装置 35 では、三つの数字等で構成される識別情報が順に変動表示する飾り特図変動表示ゲームが開始され、飾り特図変動表示ゲームに関する画像が表示部 35a に表示される。飾り特図変動表示ゲームについては第 1 特図変動表示ゲームの場合と同様である。

【0074】

第 2 始動入賞口 37b への遊技球の入賞が所定タイミングでなされた場合には、第 2 特図変動表示ゲームの結果が特別結果（大当り）となり、飾り特図変動表示ゲームでは三つの表示図柄が揃った状態で停止する。この場合には、特別変動入賞装置 41 の開閉扉 41a が開いて、大当り遊技状態（特別遊技状態）となる。特別変動入賞装置 41 の大入賞口は、所定時間経過するまで又は所定数の遊技球が大入賞口に入賞するまで、遊技球を受け入れない閉状態（遊技者に不利な状態）から遊技球を受け入れやすい開状態（遊技者に有利な状態）となる。第 2 特図変動表示ゲームが大当りとなった場合には、ラウンド数は例えば 16 回に設定される。

【0075】

なお、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームとを別々の表示装置や別々の表示領域で実行するようにしてもよいし、同一の表示装置や表示領域で実行するようにしてもよい。

【0076】

また、一括表示装置 50 において実行される第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームは、同時に実行されないように構成する。同様に、表示装置 35 における飾り特図変動表示ゲームについても、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが同時に実行されないように構成する。

【0077】

さらに、本実施形態では、第 2 特図変動表示ゲームを第 1 特図変動表示ゲームよりも優先せずに、入賞順に特図変動表示ゲームが実行されるようになっていいる。特図変動表示ゲームの実行については後述する。

【0078】

なお、特図変動表示ゲームの実行順序はこれに限らず、第 1 特図変動表示ゲームと第 2

特図変動表示ゲームの始動記憶があり、特図変動表示ゲームの実行が可能な状態になった場合は、第2特図変動表示ゲームが実行される、すなわち、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようにしても良い。

【0079】

〔遊技制御装置／演出制御装置〕

次に、図3及び図4を参照して、遊技機1に備えられる遊技制御装置600及び演出制御装置700について説明する。

【0080】

図3は、本発明の第1の実施の形態の遊技機1の遊技制御装置600を中心とする制御系を示すブロック構成図である。図4は、本発明の第1の実施の形態の遊技機1の演出制御装置700を中心とする制御系を示すブロック構成図である。

10

【0081】

図3に示す遊技制御装置600は、遊技機1における遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）である。遊技制御装置600には、電源装置800、払出制御装置640、及び演出制御装置700が接続される。遊技制御装置600は、払出制御装置640や演出制御装置700に制御信号（コマンド）を送信し、各種処理の実行を指示する。さらに、遊技制御装置600には、各種スイッチや制御対象のソレノイド等が接続される。

【0082】

遊技制御装置600は、各種演算処理を行うCPU部610と、各種信号の入力を受け付ける入力部620と、各種信号や制御信号を出力する出力部630とを備える。CPU部610、入力部620及び出力部630は、互いにデータバス680によって接続される。

20

【0083】

入力部620は、遊技盤30等に設けられた各種スイッチから出力される信号や払出制御装置640から出力される信号を受け付ける。この入力部620は、近接インターフェース（I/F）621及び入力ポート622（622a、622b）、623を備える。

【0084】

入力ポート622、623は、近接I/F621を介して入力される信号を受け付けたり、外部から入力される信号を直接受け付けたりする。入力ポート622、623に入力した情報は、データバス680を介してCPU部610等に提供される。

30

【0085】

近接I/F621は、各種スイッチから出力された信号を受け付け、それら入力信号を変換して入力ポート622に出力するインターフェースである。近接I/F621には、第1始動口スイッチ601、第2始動口スイッチ602、ゲートスイッチ603、入賞口スイッチ604a～604n、及びカウントスイッチ605a～605mが接続される。

【0086】

第1始動口スイッチ601は、遊技球が第1始動入賞口37aに入賞したことを検出するスイッチである。第2始動口スイッチ602は、遊技球が第2始動入賞口37bに入賞したことを検出するスイッチである。ゲートスイッチ603は、遊技球が普図始動ゲート36を通過したことを検出するスイッチである。入賞口スイッチ604a～604nは、遊技球が一般入賞口40に入賞したことを検出するスイッチである。

40

【0087】

カウントスイッチ605a～605mは、遊技球が大入賞口に入賞したことを検出するスイッチである。カウントスイッチ605a～605mによって遊技球の入賞が検出されると、入賞した遊技球の数がカウントされ、カウントされた遊技球の数が遊技制御装置600に備えられたメモリに記憶される。

【0088】

近接I/F621は、各種スイッチから供給されるハイレベルが11Vでロウレベルが7Vといった負論理の信号が入力され、0V－5Vの正論理の信号に変換する。近接I/F621は、通常時には所定範囲内（7V－11V）となっているため、センサや近接ス

50

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。

【0089】

なお、近接 I / F 6 2 1 に接続されるスイッチのコネクタの着脱によって、近接 I / F 6 2 1 に入力される信号の出力値 (ON / OFF) が切り替わるため、近接 I / F 6 2 1 はスイッチが接続されていない場合であっても出力を一定に維持するように構成されている。

【0090】

また、近接 I / F 6 2 1 の出力のうち、電波センサ 2 4 の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 1 は入力ポート 6 2 2 a に入力される。また、入力ポート 6 2 2 a には、遊技機 1 の前面枠 5 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 2 3 の検出信号も入力されるようになっている。

10

【0091】

磁気センサ 2 3 は、発射された遊技球の軌道を磁石によって操作する不正行為を検出するために磁力を検出する。電波センサ 2 4 は、入賞口スイッチ 6 0 4 a ~ 6 0 4 n などを誤作動させる不正行為を検出するために、遊技機 1 に向かって照射された電波を検出する。なお、振動を検出する振動センサを遊技機に設け、検出信号が入力ポート 6 2 2 a に入力されるようにしてもよい。

【0092】

20

また、近接 I / F 6 2 1 の出力のうち、入力ポート 6 2 2 b への出力は、遊技制御装置 6 0 0 から中継基板 6 5 0 を介して図示しない試射試験装置に供給されるようになっている。さらに、近接 I / F 6 2 1 の出力のうち第 1 始動口スイッチ 6 0 1 と第 2 始動口スイッチ 6 0 2 の検出信号は、入力ポート 6 2 2 b の他、反転回路 6 1 2 を介して遊技用マイコン 6 1 1 へ入力されるように構成されている。反転回路 6 1 2 を設けているのは、遊技用マイコン 6 1 1 の信号入力端子が、マイクロスイッチなどからの信号が入力されることを想定し、かつ負論理、即ち、ロウレベル (0 V) を有効レベルとして検知するように設計されているためである。

【0093】

したがって、第 1 始動口スイッチ 6 0 1 と第 2 始動口スイッチ 6 0 2 としてマイクロスイッチを使用する場合には、反転回路 6 1 2 を設けずに直接遊技用マイコン 6 1 1 へ検出信号を入力させるように構成することができる。つまり、第 1 始動口スイッチ 6 0 1 と第 2 始動口スイッチ 6 0 2 からの負論理の信号を直接遊技用マイコン 6 1 1 へ入力させたい場合には、近接スイッチを使用することはできない。上記のように近接 I / F 6 2 1 は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接 I / F 6 2 1 には、電源装置 8 0 0 から通常の IC の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、1.2 V の電圧が供給されるようになっている。

30

【0094】

入力ポート 6 2 2 a には、磁気センサ 2 3 からの信号が直接入力され、入力ポート 6 2 3 には前面枠開放検出スイッチ (SW) 2 5 及びガラス枠開放検出スイッチ (SW) 2 6 からの信号が直接入力される。入力ポート 6 2 3 には、払出制御装置 6 4 0 からの払出異常を示すステータス信号なども入力される。

40

【0095】

前面枠開放検出 SW 2 5 は、前面枠 5 が開放されたことを検出する。前面枠開放検出 SW 2 5 は、前面枠 5 が本体枠 2 から開放されるとオンに設定され、前面枠 5 が本体枠 2 に閉止されるとオフに設定される。

【0096】

ガラス枠開放検出 SW 2 6 は、ガラス枠 6 が開放されたことを検出する。ガラス枠開放検出 SW 2 6 は、ガラス枠 6 が前面枠 5 から開放されるとオンに設定され、ガラス枠 6 が前面枠 5 に閉止されるとオフに設定される。

50

【0097】

入力ポート622bが保持しているデータは、遊技用マイコン611が入力ポート622b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。入力ポート622aや後述の入力ポート623も同様である。

【0098】

遊技制御装置600のCPU部610は、遊技用マイコン611と、反転回路612と、水晶発振器613とを備える。

【0099】

遊技用マイコン611は、CPU611a、ROM611b、及びRAM611cを有しており、入力部620を介して入力された信号に基づいてROM611bに記憶されたプログラムを実行して大当り抽選等の各種処理を実行する。遊技用マイコン611は、出力部630を介して、第1特図変動表示部（特図1表示器）51、第2特図変動表示部（特図2表示器）52、普図表示部（普図表示器）53、特図1保留表示部54、特図2保留表示部55、普図保留表示部56、高確率表示部（第1遊技状態表示器）57、時短状態表示部（第2遊技状態表示器）58、ラウンド数表示部59、エラー表示器60が設けられた特図／普図LED基板等から構成される一括表示装置50、普電ソレノイド27、大入賞口ソレノイド28、演出制御装置700、及び払出制御装置640に制御信号を送信し、遊技機1を統括的に制御する。遊技用マイコン611は、チップセレクトで、信号を入力又は出力するポートを選択している。

【0100】

ROM611bは、不揮発性の記憶媒体であり、遊技制御のためのプログラムやデータ等を記憶する。

【0101】

RAM611cは、揮発性の記憶媒体であり、遊技制御に必要な情報（例えば、乱数値など）を一時的に記憶するワークエリアとして利用される。

【0102】

反転回路612は、近接I/F621を介して入力された信号（第1始動口スイッチ601及び第2始動口スイッチ602からの信号）の論理値を反転させて遊技用マイコン611に出力する。

【0103】

水晶発振器613は、タイマ割込み、システムクロック信号、大当り抽選等を行うためのハード乱数の動作クロック源として構成されている。

【0104】

遊技制御装置600の出力部630は、ポート631a～631eと、バッファ632a、632bと、ドライバ633a～633dと、フォトカプラ634とを備える。

【0105】

ポート631a～631eは、データバス680を介して入力された信号を受け付ける。

【0106】

バッファ632a、632bは、データバス680やポート631a、631bを介して入力された信号を一時的に保持する。

【0107】

ドライバ633a～633dは、ポート631c～631eを介して入力される信号から各種駆動信号を生成して各装置に出力する。

【0108】

フォトカプラ634は、外部の検査装置670に接続可能に構成されており、入出力される各種信号からノイズを除去して各種信号の波形を整形する。フォトカプラ634と検査装置670との間は、シリアル通信によって情報が送受信される。

【0109】

払出制御装置 640 には、ポート 631a を介してパラレル通信によって CPU 部 610 から出力された情報が送信される。具体的には、4 ビットのデータ信号とデータの有効／無効を示す制御信号（データストロブ信号）を出力する。払出制御装置 640 に対しては片方向通信を担保する必要がないため、ポート 631a から払出制御装置 640 の払出制御基板に制御信号が直接送信される。

【0110】

また、払出制御装置 640 は、発射制御装置に発射許可信号を出力する。発射制御装置は、発射許可信号が入力されている場合にのみ遊技球を遊技領域 31 に発射することが可能となっている。

【0111】

払出制御装置 640 は、遊技制御装置 600 からの賞球指令信号に基づいて払出ユニット（図示省略）から賞球を排出させたり、カードユニット（図示省略）からの貸球要求信号に基づいて払出ユニットから貸球を排出させたりする。払出制御装置 640 は、前述のように、球切れや故障等の障害が発生した場合に、払出異常ステータス信号やシュート球切れスイッチ信号、オーバーフロースイッチ信号を遊技制御装置 600 に出力する。

【0112】

払出異常ステータス信号は、遊技球の払い出しが正常に行われていない場合に出力される信号である。払出シュート球切れスイッチ信号は、払い出し前の遊技球が不足している場合に出力される信号である。オーバーフロースイッチ信号は、下皿 14（図 1 参照）に所定量以上の遊技球が貯留されている場合に出力される信号である。遊技制御装置 600 から演出制御装置 700 には、シリアル通信でデータが送信される。

【0113】

演出制御装置 700 には、出力部 630 のバッファ 632a を介してサブコマンドが入力される。バッファ 632a を有することによって、演出制御装置 700 の側から遊技制御装置 600 に信号を入力できないようにすることが可能となり、片方向通信を担保することができる。演出制御装置 700 に送信されるサブコマンドには、変動開始コマンド、客待ちデモコマンド、ファンファーレコマンド、確率情報コマンド、及びエラー指定コマンド等の演出制御指令信号が含まれる。

【0114】

大入賞口ソレノイド 28 及び普電ソレノイド 27 には、ポート 631b 及びドライバ 633a を介して、CPU 部 610 から出力された信号が入力する。大入賞口ソレノイド 28 は特別変動入賞装置 41 の開閉扉 41a（図 2A 参照）を回動させ、普電ソレノイド 27 は第 2 始動入賞口 37b への遊技球の入賞が許容されるように、開閉部材 37c を開状態に変換させる。なお、遊技制御装置 600 が、図 2D、図 2E に示す態様の入賞切替機構 105 の回転部材 119 を駆動する駆動源（例えば、電気モータ）を制御する場合には、駆動源には、ポート 631b 及びドライバ 633a を介して CPU 部 610 から出力された信号が入力する。これにより、第 1 始動入賞口 37a 又は第 2 始動入賞口 37b への入賞が第 1 始動口スイッチ 601 又は第 2 始動口スイッチ 602 によって検出されると、遊技制御装置 600 は、回転部材 119 を第一状態と第二状態の間で回転移動させることができる。

【0115】

一括表示装置 50 は、特図／普図 LED 基板と該特図／普図 LED 基板を収容するケース部材等から構成されている。一括表示装置 50 の LED のアノード端子はセグメント線を介してドライバ 633c に接続し、このドライバ 633c とポート 631c とが接続している。一括表示装置 50 の LED のカソード端子はデジット線を介してドライバ 633b と接続し、このドライバ 633b とポート 631b とが接続している。一括表示装置 50 の LED のアノード端子にはドライバ 633c からのオン／オフ駆動信号が入力され、一括表示装置 50 の LED のカソード端子からはドライバ 633b にオン／オフ駆動信号が出力される。

【0116】

外部情報端子 660 は、フォトリレーが備えられ、変動表示ゲームの開始を示すスタート信号や大当り遊技状態の発生を示す特賞信号等の遊技データを情報収集端末装置に出力するための端子である。遊技データは、ポート 631e 及びドライバ 633d を介して外部情報端子 660 に出力される。

【0117】

遊技制御装置 600 は、中継基板 650 を介して、外部の試射試験装置に接続可能に構成されている。試射試験装置は、所定機関において遊技機 1 の型式試験を行うための装置である。試射試験装置には、第 1 始動口スイッチ 601、第 2 始動口スイッチ 602、ゲートスイッチ 603、入賞口スイッチ 604a～604n、及びカウントスイッチ 605a～605m からの信号や、大入賞口ソレノイド 28 及び普電ソレノイド 27 に出力される信号等、試射試験に必要な信号が入力される。

10

【0118】

遊技制御装置 600 は、入力部 620 に設けられるシュミット回路 624 を介して、電源装置 800 に接続している。シュミット回路 624 は、電源の立ち上がり時や電源遮断時において遊技機 1 の動作が不安定になることを防ぐために、入力信号の揺らぎ（ノイズ）を除去する回路である。シュミット回路 624 には、電源装置 800 からの停電監視信号や初期化スイッチ信号、リセット信号が入力される。

【0119】

電源装置 800 は、24V の交流電源から DC 32V の直流電圧を生成する AC-DC コンバータや、DC 32V の電圧から DC 12V、DC 5V 等のより低いレベルの直流電圧を生成する DC-DC コンバータを有する通常電源部 810 と、遊技用マイコン 611 の内部の RAM 611c 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 820 と、停電監視回路や初期化スイッチを有し、遊技制御装置 600 に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号や初期化スイッチ信号、リセット信号等の制御信号を生成して出力する制御信号生成部 830 とを備える。

20

【0120】

バックアップ電源部 820 は、遊技用マイコン 611 の RAM 611c に記憶された遊技データをバックアップするための電源である。遊技制御装置 600 は、停電復旧後、RAM 611c に保持された遊技データに基づいて、停電前の遊技状態に復旧させる。

【0121】

制御信号生成部 830 は、DC 12V 及び DC 5V を生成するスイッチングレギュレータの入力電圧（保証 DC 32V）を監視する。検出電圧が DC 17.2V～DC 20.0V のときに停電と判定し、制御信号生成部 830 から停電監視信号が出力される。停電監視信号は、シュミット回路 624 を経由して、入力部 620 の入力ポート 623 に入力する。停電監視信号の出力後には、停電監視回路はリセット信号を出力する。リセット信号は、シュミット回路 624 を経由して、遊技用マイコン 611 及び出力部 630 の各ポート 631a～631e に入力する。遊技制御装置 600 は、停電監視信号を受け付けると所定の停電処理を行い、リセット信号を受け付けた後に CPU 部 610 の動作を停止させる。

30

【0122】

制御信号生成部 830 は、初期化スイッチ（図示省略）を備えており、電源投入時に初期化スイッチが ON 状態となっている場合に、制御信号生成部 830 から初期化スイッチ信号が出力される。初期化スイッチ信号は、シュミット回路 624 を介して、入力部 620 の入力ポート 623 に入力する。初期化スイッチ信号は、遊技用マイコン 611 の RAM 611c 及び払出制御装置 640 の RAM に記憶されている情報を強制的に初期化する信号である。

40

【0123】

以上のように、停電監視信号及び初期化スイッチ信号は、一旦、入力ポート 623 に入力され、データバス 680 を介して遊技用マイコン 611 に取り込まれ、各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。これは、遊技用マイコン 611 に設けられている

50

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。

【0124】

一方、シュミット回路624によりノイズ除去されたリセット信号RSTは、前述のように、遊技用マイコン611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630の各ポートに供給される。また、リセット信号RSTは、出力部630を介さずに直接中継基板650に出力することで、試射試験装置に出力するために中継基板650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RSTを中継基板650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RSTは入力部620の各ポート622、623には供給されない。リセット信号RSTが入る直前に遊技用マイコン611によって出力部630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RSTが入る直前に入力部620の各ポートから遊技用マイコン611が読み込んだデータは、遊技用マイコン611のリセットによって廃棄されるためである。

10

【0125】

図4に示す演出制御装置700は、遊技制御装置600の遊技用マイコン611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（1stCPU）710と、主制御用マイコン710の制御下で映像制御等を行う映像制御用マイコン（2ndCPU）720と、映像制御用マイコン720からのコマンドやデータに従って表示装置35（図2A参照）への映像表示のための画像処理を行うVDP（Video Display Processor）730と、各種メロディや効果音等を上スピーカ10a及び下スピーカ10bから再生させる音源LSI705とを備える。

20

【0126】

主制御用マイコン710と映像制御用マイコン720には、各CPUが実行するプログラムを格納したPROM（Programmable Read Only Memory）702、703がそれぞれ接続される。

【0127】

VDP730には、キャラクタ画像や映像データが記憶された画像ROM704が接続される。

【0128】

音源LSI705には、音声データ等が記憶された音声ROM706が接続される。

30

【0129】

主制御用マイコン710は、遊技制御装置600の遊技用マイコン611から送信されたコマンドを解析し、映像制御用マイコン720に出力映像の内容を指示したり、音源LSI705に再生音の内容を指示したりする。また、主制御用マイコン710は、遊技制御装置600からの制御コマンドに基づいて、LED等の点灯制御、各種モータの駆動制御、演出時間の管理等の処理も実行する。

【0130】

主制御用マイコン710及び映像制御用マイコン720の作業領域を提供するRAM711、721は、それぞれのチップ内部に設けられている。なお、作業領域を提供するRAM711、721はチップの外部に設けるようにしてもよい。

40

【0131】

主制御用マイコン710と映像制御用マイコン720との間、主制御用マイコン710と音源LSI705との間は、それぞれシリアル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。これに対して、主制御用マイコン710とVDP730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、シリアル方式の場合よりも短時間のうちにコマンドやデータを送信することができる。

【0132】

VDP730には、画像ROM704から読み出されたキャラクタ等の画像データを展

50

開したり加工したりするのに使用されるVRAM（ビデオRAM）731、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ732、及びLVDS（小振幅信号伝送）方式で表示装置35へ送信する映像信号を生成する信号変換回路733が設けられる。

【0133】

VDP730から主制御用マイコン710へは、表示装置35の映像と、前面枠5や遊技盤30に設けられるLED等の点灯とを同期させるために垂直同期信号VSYNCが出力される。また、VDP730から映像制御用マイコン720へは、VRAM731への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号INT0～n及び映像制御用マイコン720からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号WAITが出力される。

10

【0134】

映像制御用マイコン720から主制御用マイコン710へは、映像制御用マイコン720が正常に動作していることを知らせるとともにコマンドの送信タイミングを与える同期信号SYNCが出力される。

【0135】

主制御用マイコン710と音源LSI705との間においては、ハンドシェイク方式でコマンドやデータの送受信を行うために、呼び掛け信号CTSと応答信号RTSが交換される。

【0136】

なお、映像制御用マイコン720には、主制御用マイコン710よりも高速処理が可能なCPUが使用されている。主制御用マイコン710とは別に映像制御用マイコン720を設けて処理を分担させることによって、主制御用マイコン710のみでは実現困難な大画面で動きの速い映像を表示装置35に表示させることが可能となるとともに、映像制御用マイコン720と同等な処理能力を有するCPUを2個使用する場合に比べてコストの上昇を抑制することができる。

20

【0137】

演出制御装置700は、遊技制御装置600から送信されるコマンド（主基板コマンド）を受信するためのインタフェースチップ（コマンドI/F）701を備えている。演出制御装置700は、コマンドI/F701を介して、遊技制御装置600から送信された変動開始コマンド、客待ちデモコマンド、ファンファーレコマンド、確率情報コマンド、及びエラー指定コマンド等を演出制御指令信号として受信する。遊技制御装置600の遊技用マイコン611はDC5Vで動作し、演出制御装置700の主制御用マイコン710はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F701には信号のレベル変換の機能が設けられている。

30

【0138】

演出制御装置700には、センターケース34や遊技盤30に設けられるLED等を含む盤装飾装置760を制御する盤装飾LED制御回路741、前面枠5等に設けられるLED等を含む枠装飾装置21を制御する枠装飾LED制御回路742、表示装置35における演出表示と協働して演出効果を高める電動役物や装飾部材7等を含む盤演出装置770を駆動制御する盤演出モータ/SOL（ソレノイド）制御回路743、可動式照明9の照明駆動モータ等を含む枠演出装置22を駆動制御する枠演出モータ制御回路744が設けられている。これらの制御回路（741～744）は、アドレス/データバス740を介して主制御用マイコン710に接続されている。

40

【0139】

また、演出制御装置700には、演出ボタン17（図1参照）が操作されたことを検知する演出ボタンSW（スイッチ）751、各種駆動モータが駆動されたことを検知する演出モータSW（スイッチ）752a～752nのオン/オフ状態を検出して主制御用マイコン710へ検出信号を送信するスイッチ（SW）入力回路750が設けられている。さらに、上スピーカ10a及び下スピーカ10bを駆動するオーディオパワーアンプ等からなるアンプ回路707、708が設けられている。

50

【0140】

電源装置800の通常電源部810は、演出制御装置700及び当該演出制御装置700によって制御される電子部品に対して所定レベルの直流電圧を供給するために、複数種類の電圧を生成可能に構成されている。具体的には、駆動モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネル等からなる表示装置35を駆動するためのDC12V、コマンドI/F701の電源電圧となるDC5Vの他に、上スピーカ10a及び下スピーカ10bを駆動するためのDC18Vや、これらの直流電圧の基準としたり電源モニタランプを点灯させたりするのに使用するNDC24Vの電圧を生成することが可能となっている。

【0141】

電源装置800の制御信号生成部830により生成されたリセット信号RSTは、主制御用マイコン710、映像制御用マイコン720、VDP730、音源LSI705、各種制御回路(741~744、707、708)に供給され、これらをリセット状態にする。電源装置800は、映像制御用マイコン720が有する汎用ポートを利用して、VDP730に対するリセット信号を生成して供給する機能を有している。これにより、映像制御用マイコン720とVDP730の動作の連携性を向上させることができる。

【0142】

以上のように、演出制御装置700は、遊技制御装置600から送信されたコマンドに基づいて演出制御を行う演出制御手段として機能し、表示装置35に表示される表示内容を制御する表示制御手段、及び、スピーカ10から効果音等を出力する音出力制御手段としての機能を有する。

【0143】

以上が本発明の第1の実施の形態における遊技機1の構成である。続いて、遊技制御装置600による具体的な制御について説明する。

【0144】

〔メイン処理(遊技制御装置)〕

まず、メイン処理について説明する。図5は、本発明の第1の実施の形態のメイン処理の前半部のフローチャートである。図6は、本発明の第1の実施の形態のメイン処理の後半部のフローチャートである。

【0145】

メイン処理は、遊技機1の電源投入時に実行が開始される。例えば、遊技場で営業を開始するために遊技機の電源を投入する場合や停電から復帰した場合に実行される。

【0146】

遊技制御装置600は、メイン処理が実行されると、まず、割込みを禁止する(ステップA1001)。次いで、割込みが発生した場合に実行されるジャンプ先を示すベクタアドレスを設定する割込みベクタ設定処理を実行する(ステップA1002)。さらに、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(ステップA1003)。さらに、入力ポート623の状態を読み込み(ステップA1004)、割込み処理のモードを設定する(ステップA1005)。

【0147】

次に、遊技制御装置600は、従属制御装置(払出制御装置(払出基板))640や演出制御装置700のプログラムが正常に起動するまで待機するための電源投入ディレイタイマを設定する(ステップA1006)。例えば、3秒間待機するように電源投入ディレイタイマを設定する。このように制御することによって、電源投入の際に、払出制御装置640や演出制御装置700の起動が完了する前に、遊技制御装置600が先に起動してコマンドを従属制御装置に送信してしまうことによって、送信されたコマンドを従属制御装置が取りこぼすことを回避することができる。したがって、遊技制御装置600が、電源投入時において、主制御手段(遊技制御装置600)の起動を遅らせて従属制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなしている。

【0148】

なお、入力ポート623には初期化スイッチ信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に入力ポート623の状態を読み込むことで、初期化スイッチの操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に初期化スイッチの状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから初期化スイッチを操作したり、電源投入から待機時間の経過まで初期化スイッチを操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても電源投入後すぐに操作を行うことで検出されるようになり、電源投入時に行った初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0149】

電源投入ディレイタイマの設定が完了すると、遊技制御装置600は、停電を監視する処理を実行する（ステップA1007～ステップA1011）。遊技制御装置600は、まず、停電監視信号のチェック回数を設定する（ステップA1007）。停電監視信号のチェックは、電源装置800から出力された停電監視信号を読み込むことによって行う。停電監視信号のチェック回数は、例えば、2回である。なお、停電が発生している場合に、停電監視信号はオンになる。

【0150】

次に、遊技制御装置600は、停電監視信号がオンであるか否かを判定する（ステップA1008）。そして、ステップA1007の処理で設定したチェック回数分だけステップA1008の判定を繰り返す（ステップA1009）。

【0151】

遊技制御装置600は、チェック回数分だけ停電監視信号がオンであることを計測した場合には（ステップA1009の結果が「Y」）、停電が発生していると判定し、電源が遮断されるまで待機する。このように、所定のチェック回数分、停電監視信号をチェックすることによって、ノイズなどによる誤検知を防止することが可能となる。すなわち、遊技制御装置600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している。これにより、遊技制御装置600の起動を遅らせている期間に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。

【0152】

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

【0153】

一方、遊技制御装置600は、停電監視信号がオンでない場合（ステップA1009の結果が「N」）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを－1更新し（ステップA1010）、電源投入ディレイタイマの値が0であるか否かを判定する（ステップA1011）。電源投入ディレイタイマの値が0でない場合（ステップA1011の結果が「N」）、すなわち、待機時間が経過していない場合には、ステップA1007の処理に戻る。

【0154】

一方、遊技制御装置600は、電源投入ディレイタイマの値が0の場合（ステップA1011の結果が「Y」）、すなわち、待機時間が経過した場合には、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）に対するアクセスを許可する（ステップA1012）。さらに、全出力ポートをオフ（出力が無い状態）に設定する（ステップA1013）。また、遊技用マイコン611に予め搭載されているシリアルポートを使用しない状態に設定する（ステップA1014）。本実施形態では、遊技制御装置600は、演出制御装置700との間でシリアル通信を行っている。

【0155】

続いて、遊技制御装置600は、電源装置800内の初期化スイッチ信号がオンに設定されているか否かを判定する（ステップA1015）。初期化スイッチ信号は、遊技機1に

10

20

30

40

50

電源が投入された場合に、初期化された状態で遊技を開始するか否かを設定するための信号である。

【0156】

例えば、閉店時などに確変状態のまま電源が切断され、翌日の開店時に電源が投入された場合には、初期化された状態で遊技が開始されるように、初期化スイッチ信号がオンに設定される。一方、停電発生後に再度電源が投入された場合には、遊技を可能な限り停電前の遊技状態に近い状態で再開するために、遊技機が初期化されないように、初期化スイッチ信号がオフに設定される。

【0157】

遊技制御装置600は、初期化スイッチ信号がオフに設定されている場合には（ステップA1015の結果が「N」）、RWM内の停電検査領域のデータが正常であるか否かをチェックする（ステップA1016、ステップA1017）。さらに詳しく説明すると、停電検査領域には、停電検査領域1及び停電検査領域2が含まれている。そして、停電検査領域1には停電検査領域チェックデータ1、停電検査領域2には停電検査領域チェックデータ2が記憶される。ステップA1016の処理では停電検査領域1に記憶された停電検査領域チェックデータ1が正常であるか否かを判定する。同様に、ステップA1017の処理では停電検査領域2に記憶された停電検査領域チェックデータ2が正常であるか否かを判定する。

10

【0158】

遊技制御装置600は、RWM内の停電検査領域の停電検査領域チェックデータが正常であると判定された場合には（ステップA1016、ステップA1017の結果が「Y」）、チェックサムと呼ばれる検証用データを算出するチェックサム算出処理を実行する（ステップA1018）。

20

【0159】

そして、遊技制御装置600は、チェックサム算出処理で算出されたチェックサムの値と、電源切断時に算出されたチェックサムの値とを比較し、これらの値が一致するか否かを判定する（ステップA1019）。

【0160】

一方、遊技制御装置600は、初期化スイッチ信号がオンに設定されている場合（ステップA1009の結果が「Y」）、停電検査領域の値が正常でない場合（ステップA1016又はステップA1017の結果が「N」）、電源切断時のチェックサムの値とステップA1018の処理で算出されたチェックサムの値とが一致しない場合には（ステップA1019の結果が「N」）、図6のステップA1040からステップA1043までの初期化処理を実行する。初期化処理の詳細については後述する。

30

【0161】

遊技制御装置600は、算出されたチェックサムの値と電源切断時のチェックサムの値とが一致する場合には（ステップA1019の結果が「Y」）、停電処理が正常に実行されたため、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップA1020）。例えば、停電時の情報が正常に記憶されていたか否かを判定するための情報が記憶されていた、RWM（リードライトメモリ：実施例ではRAM）内の領域（停電検査領域、チェックサム、エラー関連の情報及び不正行為を監視するための情報を記憶する領域等）をクリアする。

40

【0162】

次に、遊技制御装置600は、RWM内の遊技状態を記憶する領域から停電発生時の遊技状態が高確率状態であったか否かを判定する（ステップA1021）。高確率でないと判定された場合には（ステップA1021の結果が「N」）、ステップA1024以降の処理を実行する。

【0163】

また、遊技制御装置600は、停電発生時の遊技状態が高確率状態であったと判定された場合には（ステップA1021の結果が「Y」）、高確率報知フラグをオンに設定して

50

高確率報知フラグ領域にセーブ（保存）する（ステップA1022）。続いて、一括表示装置50に設けられる高確率表示部のLEDをオン（点灯）に設定する（ステップA1023）。

【0164】

さらに、遊技制御装置600は、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装置700に送信する（ステップA1024）。特図ゲーム処理番号は、特図ゲームの状態を示す番号であり、停電発生時にRWMの所定の領域に記憶されている。このように、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装置700に送信することによって、可能な限り停電発生前に近い状態で遊技を再開することができるのである。

10

【0165】

ここで、初期化処理を実行する場合について説明する。前述のように、初期化処理は、正常に電源が切断された遊技機を起動する場合や停電発生前の状態に復帰できない場合に実行される。

【0166】

遊技制御装置600は、初期化処理において、まず、アクセス禁止領域よりも前の全作業領域をクリアする（ステップA1040）。さらに、アクセス禁止領域よりも後の全スタック領域をクリアする（ステップA1041）。そして、初期化された領域に電源投入時用の初期値をセーブ（保存）する（ステップA1042）。さらに、電源投入時のコマンドを演出制御装置700に送信し（ステップA1043）、ステップA1025以降の処理を実行する。

20

【0167】

なお、ステップA1024で送信される停電復旧時のコマンド及びステップA1043で送信される電源投入時のコマンドには、遊技機の種類を示す機種指定コマンド、特図1、2の保留数を示す飾り特図1保留数コマンド及び飾り特図2保留数コマンド、確率の状態を示す確率情報コマンドが含まれる。また、電源遮断時や電源投入時の状態に応じて、電源遮断時に特図変動表示ゲームの実行中であった場合は復旧画面コマンド、電源遮断時に客待ち中であった場合は客待ちデモコマンド、電源投入時に初期化された場合は電源投入コマンドが含まれる。さらに、機種によって演出モードの状態を示す演出モード情報コマンド、時短状態での残りゲーム数を示す時短回数情報コマンドが含まれる。

30

【0168】

遊技制御装置600は、ステップA1024又はステップA1043の処理が終了すると、遊技用マイコン611（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）回路を起動させる（ステップA1025）。

【0169】

なお、CTC回路は、遊技用マイコン611内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、水晶発振器613からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、前述したCTC回路とを備えている。タイマ割込み信号は、分周された信号に基づいてCPU611aに所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込みを発生させるための信号である。乱数更新トリガ信号（CTC）は、分周された信号に基づいて乱数生成回路に供給され、乱数生成回路が乱数を更新するトリガとなる。

40

【0170】

遊技制御装置600は、CTC回路を起動すると、乱数生成回路の起動設定を行う（ステップA1026）。具体的には、CPU611aが乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）に乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）を設定するなどの処理を実行する。このとき、乱数生成回路が正常に動作するかのチェックを行うようにしてもよい。

【0171】

さらに、遊技制御装置600は、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフ

50

ト乱数レジスタ1～n)の値を、対応する各種初期値乱数の初期値(スタート値)としてRWMの所定領域にセーブする(ステップA1027)。その後、遊技制御装置600は、割込みを許可する(ステップA1028)。

【0172】

なお、本実施形態のCPU611a内の乱数生成回路では、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変更されるように構成されており、ソフト乱数レジスタの初期値に基づいて各種初期値乱数の初期値(スタート値)を設定することによって、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことが可能となり、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。各種初期値乱数には、例えば、大当り図柄を決定する乱数(大当り図柄乱数1、大当り図柄乱数2)、普図変動表示ゲームの当りを決定する乱数(当り乱数)が含まれる。

10

【0173】

続いて、遊技制御装置600は、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理を実行する(ステップA1029)。また、本実施形態では、大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。すなわち、大当り乱数はハードウェアで生成されるハード乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、変動パターン乱数はソフトウェアで生成されるソフト乱数である。なお、各種乱数の発生源は前述の態様に限定されるわけではなく、大当り乱数がソフトウェア乱数であってもよいし、大当り図柄乱数、当り乱数、変動パターン乱数がハードウェア乱数であってもよい。

20

【0174】

さらに、初期値乱数更新処理が実行された後、遊技制御装置600は、電源装置800から入力され、ポート及びデータバスを介して読み込まれる停電監視信号をチェックする回数を設定する(ステップA1030)。チェック回数には、通常、2以上の値が設定される。停電監視信号をチェックすることによって停電が発生したか否かを判定することができる。遊技制御装置600は、停電監視信号がオンであるか否かを判定する(ステップA1031)。停電監視信号がオンでない場合、すなわち、停電していない場合には(ステップA1031の結果が「N」)、ステップA1029の初期値乱数更新処理を再び実行し、ステップA1029からステップA1031までの処理を繰り返し実行する(ループ処理)。

30

【0175】

また、初期値乱数更新処理(ステップA1029)の前に割込みを許可(ステップA1028)することによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生した場合に、割込み処理を優先して実行することが可能となる。したがって、初期値乱数更新処理の実行が完了するまでタイマ割込み処理を実行できないために、割込み処理に含まれる各種処理を実行する時間が不足してしまうことを回避できる。

【0176】

なお、初期値乱数更新処理(ステップA1029)は、メイン処理の他に、タイマ割込み処理で初期値乱数更新処理を実行してもよい。ただし、タイマ割込み処理で初期値乱数更新処理を実行する場合には、両方の処理で初期値乱数更新処理が実行されることを回避するため、メイン処理における初期値乱数更新処理の実行時に割込みを禁止し、初期値乱数を更新後に割込みを解除する必要がある。しかし、本実施形態のようにタイマ割込み処理で初期値乱数更新処理を実行せず、メイン処理でのみ初期値乱数更新処理を実行すれば、初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても問題が生じることはなく、さらに、メイン処理が簡素化されるという利点がある。また、タイマ割込処理ではなく、メイン処理で各種乱数を更新するにしてもよい。

40

【0177】

なお、停電発生の検出(停電監視信号のチェック)をタイマ割込処理で実行してもよい。このとき、検出結果をメイン処理で監視してもよいし、そのままリセットされるまで待機するにしてもよい。

50

【0178】

一方、遊技制御装置600は、停電監視信号がオンに設定されている場合には（ステップA1031の結果が「Y」）、停電監視信号がオンに設定されていることを連続して検出した回数がステップA1030の処理で設定したチェック回数に到達したか否かを判定する（ステップA1032）。停電監視信号がオンに設定されていることを連続して検出した回数がチェック回数に到達していない場合には（ステップA1032の結果が「N」）、再度、停電監視信号がオンであるか否かを判定する（ステップA1031）。すなわち、停電監視信号がオンである場合にはチェック回数分だけ停電監視信号がオンであるか否かを判定する。

【0179】

遊技制御装置600は、停電監視信号がオンに設定されていることを連続して検出した回数がチェック回数に到達した場合には（ステップA1032の結果が「Y」）、停電が発生したものと見なして停電発生時の処理を実行する（ステップA1033～ステップA1039）。

【0180】

遊技制御装置600は、割込みを禁止し（ステップA1033）、全出力ポートをオフに設定する（ステップA1034）。その後、停電復旧検査領域1に停電復旧検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップA1035）、さらに、停電復旧検査領域2に停電復旧検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップA1036）。

【0181】

さらに、遊技制御装置600は、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（ステップA1037）、算出されたチェックサムの値をRWMのチェックサム領域にセーブ（保存）する（ステップA1038）。最後に、RWMの内容が変更されないように、RWMへのアクセスを禁止し（ステップA1039）、遊技機1の電源が遮断されるまで待機する。このように、停電復旧検査領域にチェック用の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して記憶させることで、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定することが可能となる。

【0182】

〔タイマ割込み処理（遊技制御装置）〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図7は、本発明の第1の実施の形態のタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【0183】

タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のCTC回路によって生成される周期的（例えば、1ミリ秒周期）なタイマ割込信号がCPU611aに入力されることによって開始される。

【0184】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置600は、まず、所定のレジスタに保持されている値をRWMに移すことによってレジスタを退避させる（ステップA1101）。なお、本実施形態では遊技用マイコンとしてZ80系のマイコンを使用している。Z80系のマイコンには、表レジスタと裏レジスタが備えられており、表レジスタに保持されている値を裏レジスタに退避させることでステップA1101の処理を実装することが可能である。

【0185】

次に、遊技制御装置600は、入力部620を介して入力される各種センサやスイッチなどからの入力信号を取り込み、各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（ステップA1102）。各種センサには、第1始動口スイッチ601、第2始動口スイッチ602、普図のゲートスイッチ603、カウントスイッチ605a～605mなどが含まれる。また、入力処理では、入力信号にチャタリング除去等を行って入力情報を確定させる。

【0186】

さらに、遊技制御装置600は、各種処理でセットされた遊技制御に関する出力データを、演出制御装置700及び払出制御装置640に送信するための出力処理を実行する（ステップA1103）。出力データは、ソレノイド等のアクチュエータの駆動制御などを行うための情報であり、制御対象となるソレノイドには、例えば、大入賞口ソレノイド28、普電ソレノイド27が含まれる。また、出力処理では、遊技機における遊技データを収集する情報収集端末装置（図示せず）に遊技データを出力する処理も含まれる。

【0187】

次に、遊技制御装置600は、送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置640に送信（出力）する払出コマンド送信処理を実行する（ステップA1104）。例えば、払出装置から払い出す賞球数を指定する賞球コマンドを送信する。

10

【0188】

さらに、遊技制御装置600は、大当り図柄乱数1及び大当り図柄乱数2を更新する乱数更新処理1を実行し（ステップA1105）、続いて特図変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する乱数更新処理2を実行する（ステップA1106）。乱数更新処理1及び乱数更新処理2では、各種乱数にランダム性を付与するために、各種乱数に対応するカウンタ（大当り乱数カウンタ、当り乱数カウンタ、演出決定用乱数カウンタなど）の値を1ずつ加算する。

【0189】

その後、遊技制御装置600は、各種入賞口スイッチなどを監視したり、枠の不正な開放などのエラーを監視したりする入賞口スイッチ／エラー監視処理を実行する（ステップA1107）。各種入賞口スイッチには、例えば、第1始動口スイッチ601、第2始動口スイッチ602、ゲートスイッチ603、入賞口スイッチ604a～604n、カウントスイッチ605a～mが含まれる。入賞口スイッチ／エラー監視処理では、これらのスイッチから正常な信号が入力されているか否かを監視したりする。エラーの監視としては、前面枠開放検出SW25やガラス枠開放検出SW26の信号の出力によって前面枠5やガラス枠6の不正開放を監視し、払出異常ステータス信号、シュート球切れスイッチ信号、オーバーフロースイッチ信号の出力によって払出制御装置640の障害などを監視する。

20

【0190】

次に、遊技制御装置600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を実行する（ステップA1108）。なお、特図ゲーム処理の詳細については、図8にて後述する。また、特図ゲーム処理は、開始される変動表示ゲームの結果に対応して、通常時用と大当り時用の2種類を用意してもよい。

30

【0191】

続いて、遊技制御装置600は、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理を実行する（ステップA1109）。

【0192】

次に、遊技制御装置600は、特図変動ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDの表示内容を制御するセグメントLED編集処理を実行する（ステップA1110）。具体的には、特図変動表示ゲーム及び普図変動表示ゲームの結果をセグメントLED（例えば、一括表示装置50）に出力するためのパラメータを編集する。

40

【0193】

遊技制御装置600は、磁気センサ23からの検出信号をチェックし、異常があるか否かを判定する磁石不正監視処理を実行する（ステップA1111）。さらに、電波センサ24からの検出信号をチェックし、異常があるか否かを判定する電波不正監視処理を実行する（ステップA1112）。異常の発生を検出した場合には、スピーカ10から報知音を出力したり、遊技状態報知LED12を点灯させたりするなどして外部に報知する。

【0194】

次に、遊技制御装置600は、外部情報端子660から出力する各種信号を編集する外

50

部情報編集処理を実行する（ステップA 1 1 1 3）。

【0 1 9 5】

そして、遊技制御装置6 0 0は、割込み要求をクリアして割込みの終了を宣言する（ステップA 1 1 1 4）。その後、ステップA 1 1 0 1の処理で一時退避されていたレジスタを復帰させ（ステップA 1 1 1 5）、禁止設定されていた外部機器による割込み及びタイマ割込みを許可し（ステップA 1 1 1 6）、タイマ割込み処理を終了し、メイン処理に復帰する。

【0 1 9 6】

〔特図ゲーム処理〕

次に、前述したタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップA 1 1 0）の詳細について説明する。図8は、本発明の第1の実施の形態の特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【0 1 9 7】

特図ゲーム処理では、第1始動口スイッチ6 0 1及び第2始動口スイッチ6 0 2による入力信号の監視、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図（識別図柄、識別情報）の表示の設定を行う。特図ゲーム処理を実行する遊技制御装置6 0 0は、変動表示実行制御手段（特図変動表示ゲーム実行制御手段）として機能し、第1特図変動表示ゲーム（第1変動表示ゲーム）又は第2特図変動表示ゲーム（第2変動表示ゲーム）の実行制御を行う。

【0 1 9 8】

遊技制御装置6 0 0は、まず、第1始動口スイッチ6 0 1及び第2始動口スイッチ6 0 2の入賞を監視する始動スイッチ監視処理を実行する（ステップA 1 2 0 1）。

【0 1 9 9】

始動口スイッチ監視処理では、第1始動入賞口3 7 a、第2始動入賞口3 7 bに遊技球の入賞があると、各種乱数（大当たり乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。なお、始動口スイッチ監視処理の詳細については、図9にて後述する。

【0 2 0 0】

次に、遊技制御装置6 0 0は、大入賞口スイッチ監視処理を実行する（ステップA 1 2 0 2）。大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置4 1内に設けられたカウントスイッチ6 0 5 a～6 0 5 mによって入賞した遊技球を検出し、入賞した遊技球の数を監視する。

【0 2 0 1】

次に、遊技制御装置6 0 0は、特図ゲーム処理タイマが既にタイムアップしていなければ、特図ゲーム処理タイマを－1更新する（ステップA 1 2 0 3）。そして、当該特図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かをチェックする（ステップA 1 2 0 5）。なお、特図ゲーム処理タイマは、初期値として、実行される特図変動表示ゲームの変動時間がセットされ、ステップA 1 2 0 3の処理で当該特図ゲーム処理タイマの値を1減じる。特図ゲーム処理タイマの値が0になると、タイムアップしたと判断される。なお、変動表示ゲームが実行される場合にのみ変動制御タイマを更新することによって変動時間を計測するようにしてもよい。

【0 2 0 2】

遊技制御装置6 0 0は、特図ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合には（ステップA 1 2 0 5の結果が「N」）、ステップA 1 2 1 7以降の処理を実行する。

【0 2 0 3】

一方、遊技制御装置6 0 0は、特図ゲーム処理タイマがタイムアップした場合には（ステップA 1 2 0 5の結果が「Y」）、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（ステップA 1 2 0 6）。さらに、当該テーブルに基づ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A 1 2 0 7）。そして、分岐処理終了後のリターンアドレス

10

20

30

40

50

をスタック領域に退避させ（ステップA 1 2 0 8）、ゲーム処理番号に応じて処理を分岐させる（ステップA 1 2 0 9）。

【0 2 0 4】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「0」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「0」）、特図普段処理を実行する（ステップA 1 2 1 0）。特図普段処理は、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、特図変動中処理を実行するために必要な情報の設定等を行う。特図普段処理の詳細については、図12にて後述する。

【0 2 0 5】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「1」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「1」）、特図変動中処理を実行する（ステップA 1 2 1 1）。特図変動中処理は、特図変動表示ゲームにおける識別情報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。特図変動中処理の詳細については、図22にて後述する。

10

【0 2 0 6】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「2」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「2」）、特図表示中処理を実行する（ステップA 1 2 1 2）。特図表示中処理は、特図変動表示ゲームの結果が大当たりであれば、当たりの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間を設定したり、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を設定したりする。また、大当たりラウンド決定処理を行うために必要な情報を設定する。特図表示中処理の詳細については、図23にて後述する。

20

【0 2 0 7】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「3」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「3」）、ファンファーレ／インターバル中処理を実行する（ステップA 1 2 1 3）。ファンファーレ／インターバル中処理は、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。

【0 2 0 8】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「4」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「4」）、大入賞口開放中処理を実行する（ステップA 1 2 1 4）。大入賞口開放中処理は、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大当たり終了画面のコマンドを設定したり、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報を設定したりする。

30

【0 2 0 9】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「5」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「5」）、大入賞口残存球処理を実行する（ステップA 1 2 1 5）。大入賞口残存球処理は、大当たりラウンドが最終ラウンドの場合に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したり、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ったりする。

【0 2 1 0】

大入賞口残存球処理では、特別図柄の処理タイマの更新とファンファーレ／インターバル中処理、又は大当たり終了処理を行うために必要な情報を設定する。また、大入賞口の最大開放時間が経過したか、又は大入賞口に遊技球が規定数（所定数）だけ入賞したかを判定し、いずれかの条件が成立した場合に開閉扉41aを閉鎖する。これが所定ラウンド数繰返し実行された後、特図ゲーム処理番号を「6」に設定する。

40

【0 2 1 1】

遊技制御装置600は、ゲーム処理番号が「6」の場合には（ステップA 1 2 0 9の結果が「6」）、大当たり終了処理を実行する（ステップA 1 2 1 6）。大当たり終了処理は、ステップA 1 2 0 9の特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う。大当たり終了処理の詳細については、図29にて後述する。

50

【0212】

その後、遊技制御装置600は、一括表示装置50（特図1表示器51）における図柄の変動を制御するためのテーブルを準備する（ステップA1217）。続いて、一括表示装置50（特図1表示器51）に対応する図柄変動制御処理を実行する（ステップA1218）。

【0213】

さらに、遊技制御装置600は、一括表示装置50（特図2表示器52）における図柄の変動を制御するためのテーブルを準備する（ステップA1219）。続いて、一括表示装置50（特図2表示器52）に対応する図柄変動制御処理を実行する（ステップA1220）。

10

【0214】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、前述した特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理の詳細について説明する。図9は、本発明の第1の実施の形態の始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【0215】

始動口スイッチ監視処理が開始されると、遊技制御装置600は、まず、第1始動入賞口37aに遊技球が入賞したことによる保留の情報を設定するテーブルを準備する（ステップA1301）。

【0216】

続いて、遊技制御装置600は、第1始動入賞口37a又は第2始動入賞口37bに遊技球が入賞した場合に共通して実行される特図始動口スイッチ共通処理を実行する（ステップA1302）。なお、特図始動口スイッチ共通処理の詳細については、図10にて後述する。

20

【0217】

次に、遊技制御装置600は、普通電動役物（普通変動入賞装置、第2始動入賞口37bの開閉部材37c）が作動中である、すなわち、第2始動入賞口37bの開閉部材37cが遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定する（ステップA1303）。普通電動役物が作動中である場合には（ステップA1303の結果が「Y」）、ステップA1305以降の処理を実行する。

30

【0218】

一方、遊技制御装置600は、普通電動役物が作動中でない場合には（ステップA1303の結果が「N」）、普電不正入賞が発生しているか否かを判定する（ステップA1304）。

【0219】

普電不正入賞について具体的に説明すると、第2始動入賞口37bは、開閉部材37cが閉状態の場合には遊技球が第1始動入賞口37aと交互に入賞し、開状態でのみ遊技球が入賞容易である。よって、閉状態で遊技球が連続して第2始動入賞口37bに入賞した場合には何らかの異常や不正が発生した可能性が高く、閉状態で連続して入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数している。ステップA1304の処理では、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値、例えば5個）以上であるかを判定している。

40

【0220】

遊技制御装置600は、普電不正入賞が発生している場合には（ステップA1304の結果が「Y」）、第2始動入賞口37bへの遊技球の入賞と無効として特図変動表示ゲームに関する処理を実行せずに、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0221】

一方、遊技制御装置600は、普電不正入賞が発生していない場合には（ステップA1304の結果が「N」）、第2始動入賞口37bによる保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップA1305）、特図始動口スイッチ共通処理を実行する（ステップA1

50

306)。その後、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0222】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、前述した始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップA1302、ステップA1306）の詳細について説明する。図10は、本発明の第1の実施の形態の特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。

【0223】

特図始動口スイッチ共通処理は、第1始動入賞口37aや第2始動入賞口37bに遊技球が入賞したことによって第1始動口スイッチ601や第2始動口スイッチ602から信号入力があった場合に共通して実行される処理である。

10

【0224】

遊技制御装置600は、まず、第1始動口スイッチ601及び第2始動口スイッチ602のうち、監視対象の始動口スイッチ（例えば、第1始動口スイッチ601）から信号が入力されたか否かをチェックする（ステップA1401）。監視対象の始動口スイッチから信号が入力されていない場合には（ステップA1401の結果が「N」）、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0225】

一方、遊技制御装置600は、監視対象の始動口スイッチから信号が入力された場合には（ステップA1401の結果が「Y」）、監視対象の始動口に対応する乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるか否か、すなわち、乱数が抽出されているか否かを判定する（ステップA1402）。乱数が抽出されていない場合には（ステップA1402の結果が「N」）、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

20

【0226】

遊技制御装置600は、監視対象の始動口に対応する乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合には（ステップA1402の結果が「Y」）、監視対象の始動口スイッチに対応する始動口入賞フラグをRWMの所定の領域にセーブする（ステップA1403）。さらに、監視対象始動口スイッチに対応するハード乱数ラッチレジスタに抽出された当り乱数をロードし、以降の処理で使用するための準備を行う（ステップA1404）。

【0227】

続いて、遊技制御装置600は、監視対象の始動口スイッチに対応する始動入賞口への入賞の回数に関する情報が、遊技機1の外部の管理装置に対して出力された回数（始動口信号出力回数）をロードする（ステップA1405）。そして、ロードした値に1加算して更新し（ステップA1406）、始動口信号出力回数がオーバーフローするか否かをチェックする（ステップA1407）。

30

【0228】

そして、遊技制御装置600は、始動口信号出力回数がオーバーフローしない場合には（ステップA1407の結果が「N」）、更新後の始動口信号出力回数の値を、RWMの始動口信号出力回数領域にセーブする（ステップA1408）。

【0229】

遊技制御装置600は、ステップA1408の処理が終了した後、又は、始動口信号出力回数がオーバーフローする場合には（ステップA1407の結果が「Y」）、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）数が上限値未満か否かを判定する（ステップA1409）。

40

【0230】

遊技制御装置600は、特図保留数が上限値未満の場合には（ステップA1409の結果が「Y」）、始動口スイッチによって検出された入賞に対応する情報を設定する。具体的には、まず、更新対象の特図保留数（例えば、特図1保留数）に1加算して更新する（ステップA1410）。

【0231】

続いて、遊技制御装置600は、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する

50

飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップA1411）。飾り特図保留数コマンドは、MODE部とACTION部によって構成される。このとき、飾り特図保留数コマンドに新たに生成された始動記憶に対応する先読み結果を合わせて送信するようにしてもよい。例えば、飾り特図保留数コマンドのACTION部に先読み結果を示す値を加算するようにしてもよい。

【0232】

具体的に説明すると、遊技制御装置600は、まず、監視対象の始動口スイッチの飾り特図保留数コマンド（MODE）を準備し、さらに、特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（ACTION）を準備する。そして、準備された飾り特図保留数コマンドを設定するためのコマンド設定処理を実行する（ステップA1412）。 10

【0233】

次に、遊技制御装置600は、更新された特図保留数に対応する乱数セーブ領域のアドレスを算出する（ステップA1413）。そして、ステップA1404の処理で取得された大当り乱数をRWMの大当り乱数セーブ領域にセーブする（ステップA1414）。さらに、当該監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備する（ステップA1415）。その後、準備された大当り図柄乱数をRWMの大当り図柄乱数セーブ領域にセーブする（ステップA1416）。

【0234】

続いて、遊技制御装置600は、変動パターン乱数を抽出し、抽出した値をRWMの対応する変動パターン乱数格納領域にセーブする（ステップA1417）。具体的には、変動パターン乱数1～3を抽出し、それぞれ対応する変動パターン乱数格納領域にセーブする。変動パターン乱数1～3は、例えば、前半と後半の変動パターンを個別に設定したり、特定の演出を実行したりするために用いられる。 20

【0235】

第1又は第2特図変動表示ゲームにおける変動パターン（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（変動パターン1～3）は、大当り図柄乱数のように乱数生成回路のソフトウェアによって更新されるものとは異なり、遊技制御用プログラムによって更新されるものである。なお、変動パターン乱数の更新は遊技制御用プログラムによって更新することに限らず、乱数生成回路のハードウェア又はソフトウェアで更新するようにしてもよい。 30

【0236】

そして、遊技制御装置600は、ステップA1416の処理でRWMにセーブされた監視対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数などをロードし、特図保留情報判定処理を実行する（ステップA1418）。特図保留情報判定処理の詳細については、図11にて後述する。その後、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0237】

一方、遊技制御装置600は、特図保留数が上限値未満でない場合には（ステップA1409の結果が「N」）、飾り特図保留数コマンド（保留オーバーフローコマンド）を準備し（ステップA1419）、コマンド設定処理を実行する（ステップA1420）。その後、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。 40

【0238】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、前述した特図始動口スイッチ共通処理（図10）における特図保留情報判定処理（ステップA1418）の詳細について説明する。図11は、本発明の第1の実施の形態の特図保留情報判定処理の手順を示すフローチャートである。

【0239】

特図保留情報判定処理は、各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（遊技結果情報）を判定するための先読み処理である。

【0240】

遊技制御装置600は、まず、先読み演出（予告）の実行条件を満たしているか否かを判定する（ステップA1501）。先読み演出の実行条件は、先読み禁止情報が設定されていないことである。遊技制御装置600は、先読み演出の実行条件を満たしていない場合には（ステップA1501の結果が「N」）、特図保留情報判定処理を終了する。

【0241】

一方、遊技制御装置600は、先読み演出の実行条件を満たしている場合には（ステップA1501の結果が「Y」）、新たに記憶された始動記憶が大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理を実行する（ステップA1502）。大当たり判定処理は、保留中の始動記憶に含まれる大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かを判定することによって、当該始動記憶にかかる変動表示ゲームの結果が大当たりであるか否かを判定する。

10

【0242】

遊技制御装置600は、ステップA1502の大当たり判定処理による判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップA1503）。大当たり判定処理の判定結果が大当たりでない場合には（ステップA1503の結果が「N」）、停止図柄パターンとして、はずれ停止図柄パターンを設定する（ステップA1506）。そして、ステップA1507以降の処理を実行する。

【0243】

一方、大当たり判定処理の判定結果が大当たりの場合には（ステップA1503の結果が「Y」）、遊技制御装置600は、入賞した始動口に対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを大当たり時の識別図柄を特定するためのテーブルとして設定する（ステップA1504）。大当たり図柄乱数チェックテーブルには、大当たりか否かの振り分け率を表す乱数の判定値や当該判定値に対応する大当たり停止図柄パターンが定義されている。

20

【0244】

さらに、遊技制御装置600は、ステップA1504の処理で設定された大当たり図柄乱数チェックテーブルから大当たり図柄乱数をチェックし、対応する大当たり停止図柄パターンを取得し、設定する（ステップA1505）。

【0245】

続いて、遊技制御装置600は、ステップA1505の処理で設定した大当たり停止図柄パターン又はステップA1506の処理で設定したはずれ停止図柄パターンを先読み停止図柄停止パターン領域にセーブする（ステップA1507）。さらに、対象の始動口スイッチ及び停止図柄パターンに対応する先読み図柄コマンドを準備し（ステップA1508）、コマンド設定処理を実行する（ステップA1509）。

30

【0246】

次に、遊技制御装置600は、監視対象の始動口に関して設定された特図情報を設定するための特図情報設定処理を実行する（ステップA1510）。特図情報設定処理の詳細については、図19にて後述する。

【0247】

続いて、遊技制御装置600は、特図変動表示ゲームにおける変動態様のうち、後半変動パターンを設定するために、監視対象の始動口に対応する後半変動パターン設定情報テーブルを準備し（ステップA1510）、変動パターン全体を設定するための変動パターン設定処理を実行する（ステップA1511）。変動パターン設定処理の詳細については、図20Aにて後述する。なお、特図変動表示ゲームの結果ごとに変動パターン設定処理を定義し、対象の特図変動表示ゲームの結果に応じて対応する変動パターン設定処理を実行するようにしてもよい。

40

【0248】

最後に、遊技制御装置600は、変動パターン設定処理で設定された前半変動番号及び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（ステップA1513）、コマンド設定処理を実行する（ステップA1514）。その後、特図保留情報判定処理を終了する。

【0249】

50

以上のように、特図保留情報判定処理では、始動記憶に対応する特図変動表示ゲームを実行する前に、特図変動表示ゲームの結果を取得し、演出制御装置 700 に対して通知することが可能になっている。演出制御装置 700 は、表示装置 35 に表示されている始動記憶表示の表示態様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特図変動表示ゲームの結果を報知する。ここで、遊技制御装置 600 は事前判定手段として機能し、演出制御装置 700 は事前報知手段（事前予告演出手段）として機能する。

【0250】

〔特図普段処理〕

次に、前述した特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップ A1210）の詳細について説明する。図 12 は、本発明の第 1 の実施の形態の特図普段処理の手順を示すフローチャートである。

10

【0251】

遊技制御装置 600 は、まず、特図 2 保留数（第 2 始動記憶数）が 0 であるか否かを判定する（ステップ A1601a）。さらに、特図 2 保留数が 0 の場合には（ステップ A1601a の結果が「Y」）、第 1 始動記憶数（特図 1 保留数）が 0 であるか否かを判定する（ステップ A1606）。

【0252】

遊技制御装置 600 は、特図 2 保留数が 0 でない場合には（ステップ A1601a の結果が「N」）、変動順序フラグが特図 2 であるか否かを判定する（ステップ A1601b）。変動順序フラグは、次に実行される変動表示ゲームが第 1 特図変動表示ゲーム又は第 2 特図変動表示ゲームのいずれかであることを示すフラグである。本実施形態では、第 2 特図変動表示ゲームを第 1 特図変動表示ゲームよりも優先せずに、入賞順に特図変動表示ゲームを実行する。

20

【0253】

ここで、変動順序フラグについて図 13 を参照しながら説明する。図 13 は、本発明の第 1 の実施の形態の変動順序フラグを格納する変動順序フラグセーブ領域の一例を説明する図である。変動順序フラグセーブ領域は、遊技制御装置 600 の遊技用マイコン 611 の RAM 611c に記憶される。本実施形態では、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームを各々最大 4 回ずつ保留可能に構成され、最大 8 回の変動表示ゲームの実行を保留することができる。

30

【0254】

変動順序フラグセーブ領域は、入賞順に 00H から 07H までの領域に順次入賞した始動入賞口に対応する変動順序フラグを格納する。そして、実行中の変動表示ゲームが終了すると、変動待ち保留 1 用の領域から変動順序フラグが取得され、変動待ち保留 2 用以降の領域に記憶されている変動順序フラグが順次シフトされる。

【0255】

ここで、図 12 のフローチャートの説明に戻る。遊技制御装置 600 は、変動順序フラグが特図 2 でない場合には（ステップ A1601b の結果が「N」）、特図 2 変動表示ゲームを実行しないため、第 1 始動記憶数（特図 1 保留数）が 0 であるか否かを判定する（ステップ A1606）。

40

【0256】

遊技制御装置 600 は、変動順序フラグが特図 2 の場合には（ステップ A1601b の結果が「Y」）、-1 更新後の特図 2 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップ A1602）、コマンド設定処理を実行する（ステップ A1603）。さらに、特図変動表示ゲームを実行するための特図 2 変動開始処理を実行する（ステップ A1604）。特図 2 変動開始処理の詳細については、図 14（B）にて後述する。

【0257】

その後、遊技制御装置 600 は、特図変動中処理に移行するためのテーブル（第 2 特図用）を準備する特図変動中処理移行設定処理（特図 2）を実行し（ステップ A1605）

50

、特図普段処理を終了する。

【0258】

また、遊技制御装置600は、特図1保留数が0でない場合には（ステップA1606の結果が「N」）、-1更新後の特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA1607）、コマンド設定処理を実行する（ステップA1608）。さらに、特図変動表示ゲームを実行するための特図1変動開始処理を実行する（ステップA1609）。特図1変動開始処理の詳細については、図14（A）にて後述する。

【0259】

その後、遊技制御装置600は、特図変動中処理に移行するためのテーブル（第1特図用）を準備する特図変動中処理移行設定処理（特図1）を実行し（ステップA1610）

10

【0260】

なお、飾り特図保留数コマンドは、保留数が変化した場合のみに演出制御装置700に送信するようにしてもよい。

【0261】

一方、遊技制御装置600は、特図1保留数が0の場合には（ステップA1606の結果が「Y」）、既に客待ちデモが開始されているか否かを判定する（ステップA1611）。客待ちデモを開始していない、すなわち、開始済みでない場合には（ステップA1611の結果が「N」）、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセーブする（ステップA1612）。続いて、客待ちデモコマンドを準備し（ステップA1613）、コマ

20

【0262】

一方、遊技制御装置600は、既に客待ちデモが開始されている場合には（ステップA1606の結果が「Y」）、既に客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグが設定済みであり、客待ちデモコマンドが演出制御装置700に送信済みであるため、ステップA1615以降の処理を実行する。

【0263】

最後に、遊技制御装置600は、特図普段処理に移行するためのテーブルを準備する特図普段処理移行設定処理1を実行する（ステップA1615）。具体的には、当該テーブルに、特図普段処理に対応する処理番号「0」、大入賞口不正監視期間を規定するフラグ

30

【0264】

〔特図変動開始処理〕

次に、前述した特図普段処理における特図変動開始処理（ステップA1604、ステップA1609）の詳細について説明する。図14は、本発明の第1の実施の形態の特図変動開始処理の手順を示すフローチャートであり、（A）は第1特図変動表示ゲームの開始時に実行される特図1変動開始処理、（B）は第2特図変動表示ゲームの開始時に実行される特図2変動開始処理である。まず、特図1変動開始処理について説明する。

【0265】

40

遊技制御装置600は、特図1変動フラグ（変動中フラグ）をRWMの変動図柄判別領域にセーブする（ステップA1701）。次に、最先の始動記憶に対応する第1特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合に大当たりフラグ1を設定する大当たりフラグ1設定処理を実行する（ステップA1702）。

【0266】

次に、遊技制御装置600は、第1特図停止図柄（特図1停止図柄）の設定に対応する特図1停止図柄設定処理を実行する（ステップA1703）。特図1停止図柄設定処理の詳細については、図16にて後述する。

【0267】

続いて、遊技制御装置600は、特図情報を設定する特図情報設定処理を実行する（ス

50

テップA1704)。特図情報設定処理の詳細については、図19にて後述する。

【0268】

さらに、遊技制御装置600は、特図1用の変動パターン（変動表示時間）に関する情報を、始動記憶として記憶されている乱数に基づき設定する特図1パターン設定情報テーブルを準備する（ステップA1705）。続いて、第1特図変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定処理を実行し（ステップA1706）。変動パターン設定処理の詳細については、図20Aにて後述する。

【0269】

最後に、遊技制御装置600は、第1特図変動表示ゲームを開始するための情報を設定する変動開始情報設定処理を実行し（ステップA1707）、特図1変動開始処理を終了する。変動開始情報設定処理の詳細については、図21にて後述する。

10

【0270】

また、(B)に示す特図2変動開始処理（ステップA1609）は、特図1変動開始処理と同様の手順であり、特図1の代わりに特図2に対応する処理が実行される。

【0271】

〔大当たりフラグ設定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理の詳細について説明する。図15Aは、本発明の第1の実施の形態の大当たりフラグ1設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0272】

20

遊技制御装置600は、まず、大当たりフラグ1領域にはずれ情報をセーブして、前回のセーブ内容をはずれ情報にてクリアする（ステップA4001）。

【0273】

次に、遊技制御装置600は、RWMの特図1用の大当たり乱数セーブ領域（特図1始動記憶領域）から判定対象となる特図1用の大当たり乱数をロードして準備した後（ステップA4002）、大当たり判定処理を実行する（ステップA4003）。大当たり判定処理は、特図変動表示ゲームの結果が大当たりであるか否かを判定する処理であって、詳細については図18にて後述する。そして、遊技制御装置600は、判定対象の大当たり乱数が大当たりか否かを判定する（ステップA4004）。

【0274】

30

次に、遊技制御装置600は、大当たり判定処理の判定結果が大当たりである場合には（ステップA4004の結果が「Y」）、大当たりフラグ1領域に大当たり情報を上書きしてセーブする（ステップA4005）。大当たりフラグ1領域に大当たり情報を上書きした後、又は、大当たり判定処理の判定結果が大当たりではない場合には（ステップA4004の結果が「N」）、本処理を終了する。

【0275】

また、図15Bは、本発明の第1の実施の形態の大当たりフラグ2設定処理の手順を示すフローチャートである。大当たりフラグ2設定処理は、大当たりフラグ1設定処理と同様の手順であり、処理に用いるRWMの領域が異なる。

【0276】

40

次に、前述した特図変動開始処理における特図停止図柄設定処理（ステップA1703、ステップA1713）の詳細について説明する。図16は、本発明の第1の実施の形態の特図1停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。図17は、本発明の第1の実施の形態の特図2停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0277】

遊技制御装置600は、まず、大当たりフラグ1が設定されているか否か、すなわち、対象の特図1変動表示ゲームの結果が大当たりか否かを判定する（ステップA1801a）。大当たりフラグ1が設定されている場合には（ステップA1801aの結果が「Y」）、保留数1用、すなわち、変動が開始される始動記憶に対応する特図1大当たり図柄乱数格納領域から乱数をロードする（ステップA1802a）。さらに、停止図柄を決定するための

50

テーブルとして、特図1用の大当り図柄テーブルを設定する（ステップA1803a）。

【0278】

次に、遊技制御装置600は、ステップA1802aの処理で取得した大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号をステップA1803aの処理で設定された特図1用の大当り図柄テーブルから取得し、取得した停止図柄番号を特図1停止図柄領域にセーブする（ステップA1804a）。

【0279】

続いて、遊技制御装置600は、現在の遊技状態に対応する大当り停止図柄情報テーブルを設定する（ステップA1805a）。そして、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを大当り停止図柄情報テーブルから取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（ステップA1806a）。さらに、停止図柄番号に対応する確率変動判定フラグを取得し、確率変動判定フラグ領域にセーブする（ステップA1807a）。

10

【0280】

一方、遊技制御装置600は、大当りフラグ1が設定されていない場合には（ステップA1801aの結果が「N」）、はずれ時の停止図柄番号を取得し、取得した停止図柄番号を特図1停止図柄領域にセーブする（ステップA1808a）。さらに、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（ステップA1809a）。

【0281】

ステップA1807a又はステップA1809aの処理が終了すると、遊技制御装置600は、飾り特図コマンドテーブルから停止図柄パターンに対応し、ACTION部及びMODE部からなる飾り特図1コマンドを準備する（ステップA1810a）。さらに、飾り特図コマンド領域に、ステップA1810aの処理で取得された飾り特図コマンドをセーブし（ステップA1811a）、コマンド設定処理を実行する（ステップA1812a）。

20

【0282】

さらに、遊技制御装置600は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1813a）。最後に、特図1用の大当り図柄乱数セーブ領域を0クリアし（ステップA1814a）、特図1停止図柄設定処理を終了する。

【0283】

また、図17に示す特図2停止図柄設定処理は、特図1の代わりに特図2に対応する処理が実行され、特図1停止図柄設定処理と同様の手順であるため、説明を省略する。

30

【0284】

〔大当り判定処理〕

次に、前述した大当りフラグ設定処理における大当り判定の詳細について説明する。図18は、本発明の第1の実施の形態の大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。

【0285】

大当り判定処理は、入賞時に取得して特図始動記憶領域に格納された大当り乱数が、大当り判定値として設定されている所定の範囲の数値であるか否かを判定する処理である。具体的には、判定時の遊技状態（確率状態）に応じて判定値の上限値と下限値とを大当り乱数値と比較して判定する。

40

【0286】

遊技制御装置600は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定する（ステップA4101）。下限判定値は、低確率用の判定値も高確率用の判定値も同一の数値である。

【0287】

次に、遊技制御装置600は、判定対象の大当り乱数の値がステップA4101の処理でセットした下限判定値未満であるかをチェックし、判定する（ステップA4102）。判定対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合には（ステップA4103の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定し（ステップA4107）、本処理を終了する

50

。

【0288】

一方、判定対象の大当たり乱数の値が下限判定値未満ではない場合には（ステップA4102の結果が「N」）、遊技制御装置600は、現時点が高確率時であるか否か、すなわち、現在の遊技状態が確変状態か否かを判定する（ステップA4103）。高確率時である場合には（ステップA4103の結果が「Y」）、高確率時の上限判定値を設定する（ステップA4104）。また、高確率時ではない場合には（ステップA4103の結果が「N」）、低確率時の上限判定値を設定する（ステップA4105）。

【0289】

次に、遊技制御装置600は、判定対象の大当たり乱数の値がステップA4104又はA4105の処理でセットした上限判定値よりも大きい値であるかを判定する（ステップA4106）。判定対象の大当たり乱数の値が上限判定値を超える場合には（ステップA4106の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定し（ステップA4107）、本処理を終了する。

10

【0290】

一方、判定対象の大当たり乱数の値が上限判定値を超えない場合には（ステップA4106の結果が「N」）、大当たり乱数の値が大当たり判定値に該当する値であるため、遊技制御装置600は、判定結果として大当たりを設定し（ステップA4108）、本処理を終了する。

【0291】

20

〔特図情報設定処理〕

次に、前述した特図変動開始処理における特図情報設定処理（ステップA1704、ステップA1714）の詳細について説明する。図19は、本発明の第1の実施の形態の特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0292】

遊技制御装置600は、まず、遊技状態が時短状態であるか否かを判定する（ステップA1901）。時短状態でない場合には（ステップA1901の結果が「N」）、通常時の変動パターン選択グループ情報テーブルを設定する（ステップA1902）。一方、時短状態の場合には（ステップA1901の結果が「Y」）、時短時の変動パターン選択グループ情報テーブルを設定する（ステップA1903）。

30

【0293】

遊技制御装置600は、変動パターン選択グループ情報テーブルが設定されると、設定された変動パターン選択グループ情報テーブルから変動図柄判別フラグに対応する特図保留数をロードする（ステップA1904）。さらに、特図保留数に対応する変動パターン選択グループ情報を取得し、変動振分情報1領域にセーブする（ステップA1905）。

【0294】

これにより変動振分情報1領域には、変動を開始する特図の種別（特図1又は特図2）と、当該特図の種別についての始動記憶数に関する情報である保留数情報と、時短状態か否かの情報を含む遊技状態情報とから求められる変動振分情報1がセーブされる。この変動振分情報1は後に変動グループを選択するために用いられる。

40

【0295】

なお、変動グループとは複数の変動パターンが含まれたもので、変動パターンを決定する際には、まず、変動グループを選択し、さらに、この変動グループの中から一の変動パターンを選択するようになっている。一の変動パターンを選択する際に、新たに別の乱数を取得するようになっていてもよい。

【0296】

続いて、遊技制御装置600は、振分ベースポイントテーブルを設定し（ステップA1906）、停止図柄パターンに対応する振分ベースポイントを取得する（ステップA1907）。さらに、取得された振分ベースポイントに演出モード番号を加算し（ステップA1908）、加算後の値を変動振分情報2領域にセーブして（ステップA1909）、特

50

図情報設定処理を終了する。

【0297】

これにより変動振分情報2領域には、停止図柄パターン情報及び演出モード情報に基づいて取得される変動振分情報2がセーブされる。この変動振分情報2は、後に変動グループを選択するために用いられる。なお、後述のように、演出モード（遊技モードとも呼ぶ）は、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。

【0298】

〔変動パターン設定処理〕

次に、前述した特図変動開始処理における変動パターン設定処理（ステップA1706、ステップA1716）の詳細について説明する。図20Aは、本発明の第1の実施の形態の変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。

【0299】

変動パターン設定処理が開始されると、遊技制御装置600は、まず、変動グループ選択アドレステーブルを設定し（ステップA2001）、変動振分情報2に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得して準備する（ステップA2002）。

【0300】

そして、遊技制御装置600は、演出モード番号が2未満（0又は1のいずれか）であるか否かを判定する（ステップA2003）。演出モード番号が2未満でない場合には（ステップA2003の結果が「N」）、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンであるか否かを判定する（ステップA2004）。そして、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンでない場合には（ステップA2004の結果が「N」）、対象の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードして準備する（ステップA2007）。

【0301】

一方、遊技制御装置600は、演出モード番号が2未満である場合（ステップA2003の結果が「Y」）、又は、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンである場合には（ステップA2004の結果が「Y」）、ステップA2002の処理で準備した後半変動グループテーブルから変動振分情報1に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA2005）。次に、取得したアドレスを後半変動グループのアドレスとして準備し（ステップA2006）、対象の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードして準備する（ステップA2007）。

【0302】

なお、演出モード番号が2未満である場合や、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンである場合は、保留数情報に対応する変動振分情報1に基づいてアドレスを取得することで、始動記憶数によって変動パターンの選択態様が異なるようにされている。

【0303】

その後、遊技制御装置600は、変動パターン乱数1に基づいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための2バイト振分処理を実行する（ステップA2008）。そして、2バイト振分処理によって選択された後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備する（ステップA2009）。さらに、対象の変動パターン乱数2格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数2をロードして準備する（ステップA2010）。

【0304】

さらに、遊技制御装置600は、変動パターン乱数2に基づいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの後半変動パターンを選択する振り分け処理を実行する（ステップA2011）。そして、振分処理によって選択された

10

20

30

40

50

後半変動番号を取得し、後半変動番号領域にセーブする（ステップA2012）。この処理により、後半変動パターンが設定される。

【0305】

次に、遊技制御装置600は、前半変動グループテーブルを設定し（ステップA2013）、変動振分情報1及び変動振分情報2（決定された後半変動番号を含む）に基づいてテーブル選択ポインタを算出する（ステップA2014）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップA2015）、対象の変動パターン乱数3格納領域（保留数1用）から乱数をロードして準備する（ステップA2016）。

【0306】

その後、遊技制御装置600は、変動パターン乱数3に基づいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの前半変動パターン（前半変動番号）を選択する振り分け処理を実行する（ステップA2017）。そして、振分処理によって選択された前半変動番号を取得して前半変動番号領域にセーブし（ステップA2018）、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定される。

【0307】

〔変動パターンの内容（通常遊技状態）〕

通常遊技状態において、上述のように振り分け（抽選）により設定される変動パターンの内容について、図20B及び図20Cを参照して説明する。図20Bは、生じた保留の番号に対応して設定され、はずれ時の変動パターンの一例を示すはずれ変動パターンテーブルである。図20Cは、大当たり時の変動パターンの一例を示す大当たり変動パターンテーブルである。なお、遊技機1は、図20B及び図20Cの通常遊技状態の変動パターン以外にも、各種遊技状態（時短状態、ハイチャンスゾーン等）に対応する変動パターンを設定可能に構成されている。

【0308】

図20B（I）（II）（III）（IV）は、各々、保留（始動記憶）が0番目（変動待ちでない保留）、1番目又は2番目の保留（保留数0又は1のときに生じた変動待ち保留1又は2）、3番目の保留（保留数2のときに生じた変動待ち保留3）、4番目から8番目の保留（保留数3から7のときに生じた変動待ち保留4から8）に対して、保留発生時に設定される変動パターンの一例を示すはずれ変動パターンテーブルである。図20Cは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合において、保留の状況に関係なく設定される変動パターンの一例を示す大当たり変動パターンテーブルである。なお、図13の変動順序フラグによって、変動順序フラグが順次シフトされ保留の番号がシフトするが、保留発生時に保留に対して設定される変動パターンはそのまま維持される。

【0309】

特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合には、変動パターンは、図20Bのはずれ変動パターンテーブルに基づいて、リーチなし変動（変動パターン1）、ノーマル（N）リーチ変動（変動パターン2）、スペシャル（SP）1リーチ変動（変動パターン3）、スペシャル（SP）2リーチ変動（変動パターン4）などの中から1つの変動パターンに振り分け（抽選）によって設定される。なお、3番目の保留（変動待ち保留3）用の変動パターンテーブルと、4番目から8番目の保留（変動待ち保留4から8）用の変動パターンテーブルでは、その他の変動パターンテーブルと異なり、後述のモード突入専用変動パターン及び保留確保用変動パターンが各々変動パターン40、41として設定されている。変動パターン40（モード突入専用変動パターン）は、後述の極チャンスモードや通常のチャンスモードへの突入を可能にする変動パターンであり、その先読み変動パターンコマンドはモード実行指示情報となる。変動パターン41（保留確保用変動パターン）は、複数の始動記憶が発生し得る時間を確保し、保留（始動記憶）数が複数となり得るための変動時間を有する変動パターンであり、3番目から8番目の保留（変動待ち保留3から8）に対して発生し得る。ノーマルリーチ変動パターン又は保留確保用変動パターンによ

10

20

30

40

50

って、複数の始動記憶が発生し得る時間（保留を溜める時間）が確保される。モード突入専用変動パターンが選択されると、演出パターン1～9（まとめて第1の所定演出と呼ぶ）のいずれかを有する後述するチャレンジゲーム（チャレンジゲームモード、第1の演出モード）に突入し得る。

【0310】

はずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動、ノーマルリーチ（Nリーチ）変動、SP1リーチ変動、SP2リーチ変動の順番で、選択率（振分值）が低くなるとともに変動時間が長くなる傾向にある。従って、リーチなし、ノーマルリーチ、SP1リーチ、SP2リーチ、の順番で、リーチ系統の大当りの期待度が高くなる（はずれの期待度が低くなる）。

10

【0311】

3番目の保留（変動待ち保留3）用と、4番目から8番目の保留（変動待ち保留4から8）用の変動パターンテーブルにおいて、変動パターン40（モード突入専用変動パターン）と変動パターン41（保留確保用変動パターン）の変動時間は、リーチなし変動の変動時間より長くノーマルリーチ変動の変動時間より短い変動時間に設定され、変動パターン41の選択率は変動パターン2（ノーマルリーチ変動）の選択率以上に設定される。また、変動パターン41の変動時間は、1番目又は2番目の保留（変動待ち保留1又は2）用の変動パターンテーブルで設定されるリーチなし変動の変動時間を同等に設定される。なお、変動パターン40（モード突入専用変動パターン）と変動パターン41（保留確保用変動パターン）によって、変動表示ゲームがはずれ時でリーチがない場合も、比較的長い変動時間により複数の始動記憶を発生させることができ、遊技者の遊技を促進するとともに、遊技者の保留が溜まらないという不快感をなくすることができる。

20

【0312】

ここでリーチ状態（単にリーチとも呼ぶ）とは、飾り特図変動表示ゲームにおいて、複数の識別情報（特別図柄）のうち既に導出表示されている識別情報の表示結果が飾り特図変動表示ゲームの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。本実施形態では、リーチ状態は、特に、複数の識別情報が特別結果態様を発生可能な識別情報で停止し、最後に停止する識別情報が変動している状態である。また、リーチ系統情報は、リーチなし、ノーマルリーチ、SP1リーチ、SP2リーチなどのリーチ系統を示す情報である。

30

【0313】

なお、演出制御装置700は、設定された変動時間において擬似連続（予告）演出やステップアップ（予告）演出を行うために割り当てられている時間中に、擬似連続演出やステップアップ演出を実行するが、擬似連続演出の代わりに別の演出（ムービー予告等）を実行するようにしてもよい。

【0314】

一方、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合には、変動パターンは、図20Cの大当り変動パターンテーブルに基づいて、ノーマルリーチ変動（変動パターン51）、SP1リーチ変動（変動パターン52）、SP2リーチ変動（変動パターン53）などの中から1つの変動パターンに設定される。

40

【0315】

大当り変動パターンテーブルでは、ノーマルリーチ変動、SP1リーチ変動、SP2リーチ変動の順番で、選択率が高くなるように設定されている。従って、ノーマルリーチ、SP1リーチ、SP2リーチの順番で、リーチ系統の大当りの期待度が高くなる。また、変動時間は、ノーマルリーチ変動、SP1リーチ変動、SP2リーチ変動の順番で長くなる傾向にある。なお、大当りの期待度は、その変動パターン（リーチ変動）が選択された場合に大当りになる確率に相当し、例えば、大当りの場合におけるその変動パターンの選択率を、大当りの場合とはずれの場合を含めた全体の選択率で割ったものに相当する。

【0316】

〔変動パターンの内容（ハイチャンスゾーン）〕

50

後述のハイチャンスゾーン（特定遊技モード、特殊遊技状態）において、上述のように振り分け（抽選）により設定される変動パターンの内容について、図20D及び図20Eを参照して説明する。図20Dは、はずれ時の変動パターンの一例を示すはずれ変動パターンテーブルである。図20Eは、大当たり時の変動パターンの一例を示す大当たり変動パターンテーブルである。

【0317】

なお、図20Dと図20Eは、ハイチャンスゾーンにおいて、駆動源によって駆動可能な入賞切替機構105（図2D、図2E）を図2Dの第一状態に保って、第2始動入賞口37bだけに遊技球を入賞させるようにした場合に使用される変動パターンテーブルであり、0番目から4番目の保留に対して定義されている。しかし、ハイチャンスゾーンにおいて、第1始動入賞口37aと第2始動入賞口37bに交互に遊技球を入賞させる構成の場合に、図20Dと図20Eの変動パターンテーブルを0番目から8番目の保留に対して定義してもよい。

10

【0318】

図20Dと図20Eのように、ハイチャンスゾーンの変動パターンテーブルにおいて、リーチなし変動は設定されず、ノーマルリーチ変動、SP1リーチ変動、SP2リーチ変動のみが設定されている。このため、ハイチャンスゾーンでは、リーチ演出が必ず発生し、通常遊技状態と比べて特図変動表示ゲームの大当たりの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0319】

20

なお、遊技機1では、遊技制御装置600が変動パターンの種類に応じて変動時間や対応リーチ種類、擬似連続回数を指定するようにしてもよいし、遊技制御装置600が変動パターンの種類に応じて変動時間だけを指定して演出制御装置700が対応するリーチ種類、擬似連続回数を指定するようにしてもよい。

【0320】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、前述した特図変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップA1707、ステップA1717）の詳細について説明する。図21は、本発明の第1の実施の形態の変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0321】

30

変動開始情報設定処理が開始されると、遊技制御装置600は、まず、対象の変動パターン乱数1～3の乱数格納領域をクリアする（ステップA2101）。次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップA2102）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップA2103）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（ステップA2104）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップA2105）。

【0322】

そして、遊技制御装置600は、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップA2106）、加算値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA2107）。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（ステップA2108）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ACTION）を準備して（ステップA2109）、コマンド設定処理を行う（ステップA2110）。

40

【0323】

次に、遊技制御装置600は、変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を－1更新し（ステップA2111）、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する（ステップA2112）。さらに、乱数格納領域をシフトし（ステップA2113）、シフト後の空き領域を0クリアする（ステップA2114）。

【0324】

その後、遊技制御装置600は、特図変動表示ゲームの結果を表示する停止時間の延長に関する処理として、まず、停止延長情報領域をクリアする（ステップA2115）。そ

50

して、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンであり（ステップA 2 1 1 6の結果が「Y」）、演出モード番号が3である場合には（ステップA 2 1 1 7の結果が「Y」）、特図高確率（高確率状態）中であるか否かを判定する（ステップA 2 1 1 8）。

【0325】

遊技制御装置600は、特図高確率中でない場合には（ステップA 2 1 1 8の結果が「N」）、停止延長情報1を停止延長情報領域にセーブし（ステップA 2 1 1 9）、停止延長情報に対応する停止情報コマンドを準備して（ステップA 2 1 2 1）、コマンド設定処理（ステップA 2 1 2 2）を行い、変動開始情報設定処理を終了する。これにより停止時間が通常特図表示時間（通常停止時間）よりも延長された特図延長表示時間1（第1延長停止時間）に設定される。

10

【0326】

また、遊技制御装置600は、特図高確率中である場合には（ステップA 2 1 1 8の結果が「Y」）、停止延長情報2を停止延長情報領域にセーブする（ステップA 2 1 2 0）。そして、停止延長情報に対応する停止情報コマンドを準備し（ステップA 2 1 2 1）、コマンド設定処理を実行する（ステップA 2 1 2 2）。その後、変動開始情報設定処理を終了する。これにより停止時間が通常特図表示時間よりも延長された特図延長表示時間2（第2延長停止時間）に設定される。なお、延長表示時間が設定されていない場合には、停止情報コマンドを演出制御装置700に送信しなくてもよい。また、大当たり終了後からの回転数を演出制御装置700が管理することで延長表示時間が設定された場合であっても停止情報コマンドをしないようにしてもよい。

20

【0327】

一方、遊技制御装置600は、停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンでない場合（ステップA 2 1 1 6の結果が「N」）、又は、演出モード番号が3でない場合には（ステップA 2 1 1 7の結果が「N」）、変動開始情報設定処理を終了する。この場合は停止時間の延長が設定されず通常停止時間が設定される。

【0328】

このように特図変動表示ゲームの停止時間は、当該特図変動表示ゲームの結果や特定回転数であるか否か、演出モードの状態に基づき、当該特図変動表示ゲームの開始時に設定が行われるようになっている。これにより、例えば変動時間と停止時間とで連続する演出を設定することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0329】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置600が、始動記憶手段（遊技制御装置600）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなしている。また、遊技制御装置600が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなしている。

【0330】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は、演出制御装置700に送信され、演出制御装置700では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づいて、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンド、停止時間の延長に関する情報を含む停止情報コマンドが挙げられ、この順でコマンドが演出制御装置700に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置700での処理を効率よく進めることができる。

40

【0331】

〔特図変動中処理〕

次に、前述した特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップA 1 2 1 1）の詳細について説明する。図22は、本発明の第1の実施の形態の特図変動中処理の手順を示す

50

フローチャートである。

【0332】

遊技制御装置600は、まず、停止延長情報（停止延長情報1又は2）があるか否かを判定する（ステップA2301）。停止延長情報がない場合には（ステップA2301の結果が「N」）、通常特図表示時間（例えば600ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA2302）。そして、特図表示中処理移行設定処理を実行し（ステップA2306）、特図変動中処理を終了する。

【0333】

また、遊技制御装置600は、停止延長情報がある場合には（ステップA2301の結果が「Y」）、停止延長情報1であるか否かを判定する（ステップA2303）。停止延長情報1である場合には（ステップA2303の結果が「Y」）、特図延長表示時間1（例えば3500ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA2304）。そして、特図表示中処理移行設定処理を実行し（ステップA2306）、特図表示中処理を終了する。

10

【0334】

一方、遊技制御装置600は、停止延長情報1でない場合（ステップA2303の結果が「N」）、すなわち停止延長情報2である場合には、特図延長表示時間2（例えば14300ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA2305）。そして、特図表示中処理移行設定処理を実行し（ステップA2306）、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置600が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなしている。

20

【0335】

〔特図表示中処理〕

次に、前述した特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップA1212）の詳細について説明する。図23は、本発明の第1の実施の形態の特図表示中処理の手順を示すフローチャートである。

【0336】

遊技制御装置600は、まず、特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理にて設定された大当たりフラグ2をロードし（ステップA2501）、RWMの大当たりフラグ2領域をクリアする（ステップA2502）。そして、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりか否かを判定する（ステップA2503）。

30

【0337】

遊技制御装置600は、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりである場合には（ステップA2503の結果が「Y」）、RWMの大当たりフラグ1領域をクリアする（ステップA2512）。そして、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をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA2513）。

【0338】

一方、遊技制御装置600は、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりでない場合には（ステップA2503の結果が「N」）、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された大当たりフラグ1をロードし（ステップA2504）、RWMの大当たりフラグ1領域をクリアする（ステップA2505）。続いて、ロードされた大当たりフラグ1が大当たりか否かを判定する（ステップA2506）。

40

【0339】

遊技制御装置600は、大当たりフラグ1が大当たりでない場合には（ステップA2506の結果が「N」）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理を実行し（ステップA2507）、時短状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する時間短縮変動回数更新処理を実行し（ステップA2508）、さらに、高確率状態とする変動表示ゲームの実行回数を管理する高確率変動回数更新処理を実行する（ステップA2509）。そして、特図普段処理移行設定処理を実行し（ステップA2510）、その後、特図表示中処理を終了する。なお、時短状態の実行回数を管理は、変動開始時に行ってもよい。

50

【0340】

一方、遊技制御装置600は、大当りフラグ1が大当りである場合には（ステップA2506の結果が「Y」）、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をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA2511）。そして、ステップA2514以降の処理を実行する。

【0341】

遊技制御装置600は、特図1又は特図2が大当りの場合には、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA2514）。ラウンド数上限値テーブルは、大当りの種類に応じたラウンド数の上限値が定義されたテーブルである。

【0342】

次に、遊技制御装置600は、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、当該ラウンド数上限値をRWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA2515）。続いて、ラウンド数上限値判定フラグに対応するラウンドLEDポインタを取得し、当該ラウンドLEDポインタをRWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA2516）。これによりラウンド数表示部59に大当りのラウンド数が表示される。

【0343】

その後、遊技制御装置600は、表示装置35で表示される飾り特図変動表示ゲームに係る停止図柄パターン情報に対応する飾り特図コマンドをRWMの飾り特図コマンド領域からロードして準備し（ステップA2517）、当該飾り特図コマンドに対するコマンド設定処理を実行する（ステップA2518）。

【0344】

次に、遊技制御装置600は、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）とする情報に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA2519）、コマンド設定処理を実行する（ステップA2520）。

【0345】

続いて、遊技制御装置600は、実行中の特図変動表示ゲームの停止図柄を示す停止図柄パターン番号をRWMからロードし、当該停止図柄パターン番号に対応するファンファーレコマンドを準備し（ステップA2521）、コマンド設定処理を実行する（ステップA2522）。出力されるファンファーレは、大当りの種類（例えば、16R確変大当りと2R確変大当り）によって異なるため、対応するファンファーレコマンドを演出制御装置700に送信するように設定する。

【0346】

次に、遊技制御装置600は、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A2523）。その後、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間（例えば6000ms又は48ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA2524）。

【0347】

そして、遊技制御装置600は、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置41）の大入賞口不正入賞数領域をクリアする（ステップA2525）。さらに、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A2526）。

【0348】

次に、遊技制御装置600は、特図ゲームモードフラグをロードし（ステップA2527）、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域へセーブする（ステップA2528）。これにより特別結果が発生した際における演出モード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。

【0349】

そして、遊技制御装置600は、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するため

10

20

30

40

50

のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1を実行し（ステップA2529）、特図表示中処理を終了する。ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1については、図24を参照して後述する。

【0350】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1〕

次に、前述した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A2529）の詳細について説明する。図24は、本発明の第1の実施の形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1の手順を示すフローチャートである。

【0351】

10

続いて、遊技制御装置600は、ファンファーレ／インターバル中処理に対応する処理番号である「3」を設定し（ステップA2801）、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A2802）。

【0352】

次に、遊技制御装置600は、大当たり（特別遊技状態）の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA2803）、高確率状態と時短状態の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA2804）。

【0353】

その後、遊技制御装置600は、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A2805）、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブする（ステップA2806）。さらに、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率&普電サポートなしフラグをセーブする（ステップA2807）。

20

【0354】

そして、遊技制御装置600は、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップA2808）、さらに、高確率状態の表示に対応する遊技状態表示LED（第3遊技状態表示部59）を消灯させるために高確率報知フラグ領域をクリアする（ステップA2809）。そして、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A2810）。

【0355】

次に、遊技制御装置600は、停電復旧時に演出制御装置700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A2811）、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A2812）。これにより高確率状態及び時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常動作状態となる。

30

【0356】

その後、遊技制御装置600は、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A2813）、演出残り回転数領域をクリアする（ステップA2814）。そして、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブし（ステップA2815）、さらに、演出モードコマンド領域に演出モード1のコマンドをセーブする（ステップA2816）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1を終了する。これにより、特別遊技状態の発生に伴い演出モードの情報が一旦クリアされることとなる。

40

【0357】

〔演出モード情報チェック処理〕

次に、前述した特図表示中処理における演出モード情報チェック処理（ステップA2515）の詳細について説明する。図25は、本発明の第1の実施の形態の演出モード情報チェック処理の手順を示すフローチャートである。

【0358】

遊技制御装置600は、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるか否かを判定する（ステップA2901）。次モード移行情報が更新なしコードである場合には（ステップA2901の結果が「Y」）、演出モード情報チェック処理を終了する。この場合は

50

、実行した特図変動表示ゲームの回数に応じた演出モードの変更が行われない場合であって、例えば、高確率状態において次回の大当たりまで継続する演出モードが選択されている場合などである。

【0359】

また、遊技制御装置600は、次モード移行情報が更新なしコードでない場合には（ステップA2901の結果が「N」）、演出モードの変更までの特図変動表示ゲームの実行可能回数である演出残り回転数を－1更新する（ステップA2902）。そして、演出残り回転数が0となったか否かを判定する（ステップA2903）。ステップA2902の処理は、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームの実行回数を計数する計数手段となる。

10

【0360】

遊技制御装置600は、演出残り回転数が0となった場合（ステップA2903の結果が「Y」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームから演出モードを変更する場合には、演出モード情報アドレステーブルを設定し（ステップA2904）、次モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA2905）。

【0361】

そして、遊技制御装置600は、移行す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し（ステップA2906）、移行する演出モードの演出残り回転数（モード終了回数）を取得して演出残り回転数領域にセーブする（ステップA2907）。移行する演出モード（移行先の演出モード）は、ステップA2906より前に既にセーブされている次モード移行情報からわかる。さらに、移行する演出モードの次の演出モードに関する次モード移行情報を取得して次モード移行情報領域にセーブする（ステップA2908）。なお、ステップA2906の処理は、計数手段（ステップA2902）による計数結果に対応して複数の演出モード（遊技モード）のうち何れかの演出モード（遊技モード）の実行制御を行う演出モード実行制御手段（遊技モード実行制御手段）となる。

20

【0362】

なお、ステップA2906において、移行する演出モードがハイチャンスゾーンに対応する演出モードである場合に、遊技制御装置600は、駆動源を制御して、図2D、図2Eに示す態様の入賞切替機構105の回転部材119を第一状態に駆動、維持して、ハイチャンスゾーンにおいて遊技球が第2始動入賞口37bにだけ入賞するようにしてよい。即ち、この場合に、入賞切替機構105（領域変更手段）は、第1始動入賞口37a（第1の始動入賞領域）への遊技球の流入を阻止するとともに第2始動入賞口37b（第2の始動入賞領域）への遊技球の流入のみを許容する。これにより、ハイチャンスゾーンにおいて、遊技者は有利となる。

30

【0363】

図26Aは、演出モード番号、演出残り回転数、次モード移行情報を対応付けるテーブルを示す。遊技制御装置600は、メモリに記憶されたテーブルを参照して、移行する演出モードの演出モード番号に基づいて、ステップA2907で演出残り回転数を、ステップA2908で次モード移行情報を取得する。なお、テーブルにおいて、例えば、次モード移行情報「演出モード__X」（Xは演出モード番号）、次に演出モードXに移行することを示す。演出モード0、2、4、6、8、10、12、14は通常遊技状態に対応し、演出モード1、3、5、7、9、11、13はハイチャンスゾーン（特定遊技モード）に対応し、演出モード15は時短状態（時短遊技状態）に対応し、演出モード16は確変状態（確変遊技状態）に対応する。

40

【0364】

図26Aのテーブルは、特別遊技状態（大当たり遊技状態）終了後の時短状態（演出モード15）から通常遊技状態（演出モード0）に移行し、その後ハイチャンスゾーンと通常遊技状態とを交互に繰り返し実行することを設定している。即ち、通常遊技状態において所定ゲーム数（所定の演出残り回転数）の変動表示ゲームを実行することが、ハイチャン

50

スゾーンへの移行条件となっている（図42のゲームフロー参照）。また、ハイチャンスゾーンにおいて、規定ゲーム数（規定の演出残り回転数）の変動表示ゲームを実行することが、通常遊技状態への移行条件となっている。なお、ここでは、ハイチャンスゾーンと通常遊技状態の演出残り回転数は、繰り返しの度に变化しているが、常に一定の回数（例えば100回）に固定してもよい。また、ハイチャンスゾーンの演出残り回転数（規定ゲーム数）だけを一定の回数（例えば100回）に固定してもよい。

【0365】

その後、遊技制御装置600は、新たな演出モード番号に対応するコマンド（演出モードコマンドなど）を準備し（ステップA2909）、コマンドを演出モードコマンド領域にセーブする（ステップA2910）。その後、コマンド設定処理を実行し（ステップA2911）、演出モード情報チェック処理を終了する。これにより、新たな演出モード番号に対応する演出モードコマンドが演出制御装置700に送信され、演出制御装置700は、演出モードコマンドから演出モードの情報を取得して、ハイチャンスゾーンなどの演出モードに対応する演出を行うことになる。

【0366】

図26Bは、演出モード番号に対応するコマンドとしての演出モードコマンドの一部を例示する図である。その他の演出モードコマンドとして、時短遊技状態の演出モード15や確変遊技状態の演出モード16などに対応するものがある。演出モードコマンド1-7は、各々、ハイチャンスゾーンの演出モード1、3、5、7、9、11、13に対応して定義され、演出制御装置700にハイチャンスゾーンの演出モードに移行することを知らせる。また、演出モードコマンドは、演出モードコマンドであることを示すMODE部（“A5h”）と演出モード番号（1、3、5、7、9、11、13）に対応するACTION部（“01h”～“07h”）によって構成される。準備された演出モードコマンドは、遊技制御装置600から演出制御装置700に送信されて、演出制御装置700は、演出モード1、3、5、7、9、11、13に対応して、ハイチャンスゾーンに関連した演出（通常遊技状態と異なる演出）を実行できるようになる。例えば、演出モードコマンド1は、特別遊技状態（大当り遊技状態）終了後に特図変動表示ゲームが150回（時短状態70回と通常遊技状態80回の合計）だけ実行された後、ハイチャンスゾーンの演出が10ゲーム（10回転）だけ実行されることを演出制御装置700に知らせる。

【0367】

以上のように遊技制御装置600で演出モードを管理するようにしたことで、例えば、特別遊技状態（大当り遊技状態）終了後の特定の回転数（ゲーム数）で、ハイチャンスゾーンなどの特定の演出モード（遊技モード）を発生させる等の制御が可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0368】

一方、遊技制御装置600は、演出残り回転数が0でない場合（ステップA2903の結果が「N」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームでも現在の演出モードが継続する場合には、演出残り回転数が規定回転数（例えば8回）であるか否かを判定する（ステップA2912）。

【0369】

遊技制御装置600は、演出残り回転数が規定回転数でない場合には（ステップA2912の結果が「N」）、演出モード情報チェック処理を終了する。一方、演出残り回転数が規定回転数である場合には（ステップA2912の結果が「Y」）、演出モード切替準備コマンドを準備し（ステップA2913）、当該演出モード切替準備コマンドを演出制御装置700に送信するためのコマンド設定処理を実行し（ステップA2914）、その後、演出モード情報チェック処理を終了する。演出モード切替準備コマンドによって、演出制御装置700は、演出モードの切替の規定回転数前から切替を予告する演出を行うことが可能となる。

【0370】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

次に、前述した特図表示中処理における時間短縮変動回数更新処理（ステップA2508）の詳細について説明する。図27Aは、本発明の第1の実施の形態の時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【0371】

遊技制御装置600は、まず、特図時短（時短状態）中であるか否かを判定する（ステップA3001）。特図時短中でない場合には（ステップA3001の結果が「N」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、特図時短中である場合には（ステップA3001の結果が「Y」）、時短状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する時間短縮変動回数を-1更新し（ステップA3002）、時間短縮変動回数が0となったか否かを判定する（ステップA3003）。 10

【0372】

遊技制御装置600は、時間短縮変動回数が0でない場合（ステップA3003の結果が「N」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームでも時短状態が継続する場合には、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、時間短縮変動回数が0である場合（ステップA3003の結果が「Y」）、すなわち、今回の特図変動表示ゲームで時短状態が終了する場合には、確率情報コマンド（時短終了）を準備し（ステップA3004）、コマンド設定処理を実行する（ステップA3005）。その後、時短終了設定処理を実行する（ステップA3006）。時短終了設定処理の詳細については、図28Aにて後述する。

【0373】

〔高確率変動回数更新処理〕 20

次に、前述した特図表示中処理における高確率変動回数更新処理（ステップA2509）の詳細について説明する。図27Bは、本発明の第1の実施の形態の高確率変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【0374】

遊技制御装置600は、まず、特図高確率（高確率状態）中であるか否かを判定する（ステップA3010）。特図高確率中でない場合には（ステップA3010の結果が「N」）、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0375】

一方、遊技制御装置600は、特図高確率中である場合には（ステップA3010の結果が「Y」）、高確率状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する特図高確率変動回数を-1更新し（ステップA3011）、特図高確率変動回数が0となったか否かを判定する（ステップA3012）。 30

【0376】

遊技制御装置600は、特図高確率変動回数が0でない場合（ステップA3012の結果が「N」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームでも高確率状態が継続する場合には、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0377】

一方、遊技制御装置600は、特図高確率変動回数が0である場合（ステップA3012の結果が「Y」）、すなわち、今回の特図変動表示ゲームで高確率状態が終了する場合には、確率情報コマンド（特図高確率終了）を準備し（ステップA3013）、コマンド設定処理を実行する（ステップA3014）。その後、特図高確率終了設定処理を実行し（ステップA3015）、高確率変動回数更新処理を終了する。特図高確率終了設定処理の詳細については、図28Bにて後述する。 40

【0378】

〔時短終了設定処理〕

次に、前述した時間短縮変動回数更新処理における時短終了設定処理（ステップA3007）の詳細について説明する。図28Aは、本発明の第1の実施の形態の時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0379】

遊技制御装置600は、まず、時短の終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセ 50

ーブし（ステップA3101）、さらに、時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA3102）。

【0380】

次に、遊技制御装置600は、普図ゲームモードフラグ領域に普電サポートなしフラグをセーブし（ステップA3103）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA3104）。その後、時短終了設定処理を終了する。

【0381】

〔特図高確率終了設定処理〕

次に、前述した高確率変動回数更新処理における特図高確率終了設定処理（ステップA3011）の詳細について説明する。図28Bは、本発明の第1の実施の形態の高確率終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

10

【0382】

遊技制御装置600は、まず、特図高確率終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA3111）、さらに、特図高確率終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA3112）。

【0383】

次に、遊技制御装置600は、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし（ステップA3113）、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A3114）。さらに、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブする（ステップA3115）。

20

【0384】

〔大当たり終了処理〕

次に、前述した特図ゲーム処理における大当たり終了処理（ステップA1217）の詳細について説明する。図29は、本発明の第1の実施の形態の大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0385】

遊技制御装置600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確率変動判定フラグが、特別遊技状態の終了後に時短状態になる場合に設定される時短有りデータか否かを判定する（ステップA3201）。

【0386】

遊技制御装置600は、時短有りデータでない場合には（ステップA3201の結果が「N」）、大当たり終了設定処理1を実行する（ステップA3202）。一方、時短有りデータである場合には（ステップA3201の結果が「Y」）、大当たり終了設定処理2を実行する（ステップA3203）。大当たり終了設定処理1及び大当たり終了設定処理2の詳細については、図30にて後述する。

30

【0387】

その後、遊技制御装置600は、特図ゲームモードフラグに対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA3204）、コマンド設定処理を実行する（ステップA3205）。

【0388】

次に、遊技制御装置600は、演出モードの管理に必要な情報をセーブするために、まず、停止図柄パターンに対応する演出モード情報設定テーブルを設定する（ステップA3206）。そして、設定された演出モード情報設定テーブルを参照して、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A3207）。本実施形態において、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードは、特図変動表示ゲームの大当たりの種類が5ラウンド通常（5R通常）などの通常大当たりである場合に、時短状態（時短遊技状態）に対応する演出モード15になり、大当たりの種類が5ラウンド確変（5R確変）などの確変大当たりである場合に、確変状態（確変遊技状態）に対応する演出モード16になる（図26A、図31参照）。なお、大当たりの種類（特別遊技の種類）は、大当たり時の停止図柄番号（A1804a、A1804b

40

50

）に対応して設定される。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（モード終了回数）を取得して演出残り回転数領域にセーブし（ステップA 3 2 0 8）、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの次の演出モードに関する次モード移行情報を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 3 2 0 9）。

【0 3 8 9】

その後、遊技制御装置6 0 0は、新たな演出モード番号に対応するコマンドを準備し（ステップA 3 2 1 0）、コマンドを演出モードコマンド領域にセーブし（ステップA 3 2 1 1）、コマンド設定処理を実行する（ステップA 3 2 1 2）。最後に、特図普段処理移行設定処理3を実行し（ステップA 3 2 1 3）、大当たり終了処理を終了する。

【0 3 9 0】

10

〔大当たり終了設定処理〕

次に、前述した大当たり終了処理における大当たり終了設定処理1（ステップA 3 2 0 2）及び大当たり終了設定処理2（ステップA 3 2 0 3）の詳細について説明する。図3 0は、本発明の第1の実施の形態の大当たり終了設定処理の手順を示すフローチャートであり、（A）は大当たり終了設定処理1、（B）は大当たり終了設定処理2を示す。

【0 3 9 1】

最初に大当たり終了設定処理1について説明する。遊技制御装置6 0 0は、まず、高確率の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA 3 3 0 1）、高確率の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 3 3 0 2）。

【0 3 9 2】

20

次に、遊技制御装置6 0 0は、普図ゲームモードフラグ領域に普電サポートなしフラグをセーブし（ステップA 3 3 0 3）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA 3 3 0 4）。その後、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（高確率・時短なし）をセーブし（ステップA 3 3 0 5）、時間短縮変動回数領域をクリアする（ステップA 3 3 0 6）。最後に、特図高確率変動回数領域に特図高確率変動回数初期値をセーブし（ステップA 3 3 0 7）、大当たり終了設定処理1を終了する。

【0 3 9 3】

以上の処理により、特別遊技状態の終了後、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態となるとともに時短なし状態（いわゆる潜伏確変状態）となる。また、時短変動回数領域をクリアし、特図高確率変動回数領域に特図高確率変動回数初期値（例えば7 0）をセットすることで、所定回数（例えば7 0回）の特図変動表示ゲームの実行により潜伏確変状態が終了するようになる。

30

【0 3 9 4】

続いて、大当たり終了設定処理2について説明する。遊技制御装置6 0 0は、まず、高確率・時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA 3 3 1 1）、高確率・時短の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 3 3 1 2）。

【0 3 9 5】

次に、遊技制御装置6 0 0は、普図ゲームモードフラグ領域に普電サポートフラグをセーブし（ステップA 3 3 1 3）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率・時短フラグをセーブする（ステップA 3 3 1 4）。その後、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（高確率・時短）をセーブし（ステップA 3 3 1 5）、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値（例えば、7 0回）をセーブする（ステップA 3 3 1 6）。さらに、特図高確率変動回数領域に特図高確率変動回数初期値をセーブし（ステップA 3 3 1 7）、大当たり終了設定処理2を終了する。

40

【0 3 9 6】

以上の処理により、特別遊技状態の終了後、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態となるとともに時短状態（いわゆる確変状態）となる。また、時短変動回数領域に時短変動回数初期値（例えば7 0）、特図高確率変動回数領域に特図高確率変動回数初期値（

50

例えば70)をセットすることで、所定回数(例えば70回)の特図変動表示ゲームの実行により確変状態が終了するようになる。

【0397】

なお、時短変動回数初期値と特図高確率変動回数初期値とを異なる数に設定するようにしてもよい。例えば、最大始動記憶数分(例えば、8)だけ特図高確率変動回数初期値が大きくなるように設定することによって、先読み予告の内容に齟齬が生じることを防ぐことができる。また、特図高確率変動回数初期値を時短変動回数初期値よりも小さい値に設定してもよい。

【0398】

〔振分情報〕

図31は、大当りの種類の振分情報(振分け内容、ラウンド振分け)の一例を、第1特図変動表示ゲーム(特図1変動表示ゲーム)と第2特図変動表示ゲーム(特図2変動表示ゲーム)に対して示すテーブルである。テーブルは、第1特図変動表示ゲームに基づいて発生する大当り(特別遊技)の種類の振分が設定される第1振分情報と、第2特図変動表示ゲームに基づいて発生する大当り(特別遊技)の種類の振分が設定される第2振分情報からなる。遊技制御装置600は、振分情報記憶手段として機能し、テーブルの情報をメモリ(例えばROM611b)に記憶して参照する。大当りの種類は、大当り時の停止図柄番号(A1804a、A1804b)に対応する。このため、遊技制御装置600は、大当りの種類を大当り図柄乱数(A1802a、A1802b)に基づいて抽選によって決定する種類決定手段となる。図31中において、大当り図柄乱数(A1802a、A1802b)による振分け率(当選率、選択率)が分数で示されている。

【0399】

図31の例においては、大当りの種類(特別遊技の種類)として、2ラウンド確変(2R確変)、5ラウンド通常(5R通常)、10ラウンド通常(10R通常)、5ラウンド確変(5R確変)、16ラウンド確変(16R確変)が設定されている。ここで、「通常」とは、特別遊技状態(大当り遊技状態)の終了後の遊技状態が時短状態(時短遊技状態)になる通常大当りを示し、「確変」とは、特別遊技状態(大当り遊技状態)の終了後の遊技状態が確変状態(確変遊技状態)になる確変大当りを示す。

【0400】

本実施形態では、大当りのラウンド振分けに関して、第2特図変動表示ゲーム(特図2変動表示ゲーム)の方が、第1特図変動表示ゲーム(特図1変動表示ゲーム)よりも、遊技者にとって有利に設定されている。即ち、第2特図変動表示ゲームでは、第1特図変動表示ゲームよりも、2ラウンド確変大当り(2R確変)と5ラウンド通常大当り(5R確変)の振分け率が減少しているのに対して、10ラウンド通常大当り(10R通常)と16ラウンド確変(16R確変)の振分け率が増加している。なお、通常大当りと確変大当りの比率は、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームで同じに設定されている。

【0401】

〔演出モード内容〕

図32は、前述の演出モードの内容をまとめたテーブルの一例である。通常遊技状態に対応する演出モード0、2、4、6、8、10、12、14、ハイチャンスゾーンに対応する演出モード1、3、5、7、9、11、13、時短状態(時短遊技状態)に対応する演出モード15において、特図変動表示ゲームの大当りの確率は低確率であるが、確変状態(確変遊技状態)に対応する演出モード16において、特図変動表示ゲームの大当りの確率は高確率である。通常遊技状態又はハイチャンスゾーンに対応する演出モード0-14において、特図変動表示ゲームの変動時間の短縮機能は実行されない(特図時短なし)が、時短状態又は確変状態に対応する演出モード15、16において、特図変動表示ゲームの変動時間の短縮機能は実行される(特図時短あり)。本実施形態では、確変状態は、時短状態にもなる。

【0402】

また、図 3 2 のように、通常遊技状態、ハイチャンスゾーン、時短状態、及び、確変状態の演出モードに対応して、普図変動表示ゲームの制御情報として、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）と普図変動時間が設定され、普通電動役物（開閉部材 3 7 c）の制御情報として、普電開放パターン（普電開放時間、開放回数、ウェイト時間の組合せ）が設定されている。なお、通常遊技状態における普図変動表示ゲームの制御情報を通常制御情報と呼び、ハイチャンスゾーンにおける普図変動表示ゲームの制御情報を特定制御情報と呼ぶことがある。

【0403】

通常遊技状態に対応する演出モード 0、2、4、6、8、10、12、14 において、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）はゼロに設定され、普通電動役物（開閉部材 3 7 c）は動作せず、開状態にならない。ハイチャンスゾーン、時短状態又は確変状態に対応する演出モード 1、3、5、7、9、11、13、15、16 において、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）を 240/250 に設定し、開閉部材 3 7 c（普通電動役物）の開放時間（オン時間、普電開放時間）を 1352 ミリ秒（ms）、開放回数を 3 回、ウェイト時間（オフ時間）を 1000 ミリ秒（ms）に設定して、普通電動役物（開閉部材 3 7 c）を開放動作させ、入賞容易状態とする。なお、図 3 2 において、ハイチャンスゾーンの演出モードと、普電サポートが実行される特図時短あり（時短状態又は確変状態）の演出モードとの間で、普電開放パターン、及び、普図当り確率は同一であるが、これらを異ならせてもよい。

【0404】

普図変動時間は、通常遊技状態、ハイチャンスゾーン、特図時短あり（時短状態又は確変状態）の演出モードの順に短くなり、それぞれ、10000 ミリ秒（ms）、2000 ミリ秒（ms）、1000 ミリ秒（ms）である。ハイチャンスゾーンと特図時短あり（時短状態又は確変状態）の演出モードでは、普図変動表示ゲームの変動時間の短縮機能も実行され、普通電動役物（開閉部材 3 7 c）を開放する入賞容易状態の発生頻度が高まる。

【0405】

なお、図 3 2 では示されていないが、潜伏確変状態の場合には、特図変動表示ゲームの大当りの確率は高確率であるが、特図変動表示ゲームの変動時間の短縮機能は実行されず（特図時短なし）、また、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）はゼロに設定されて普電サポートは実行されない。

【0406】

〔普図ゲーム処理〕

次に、前述したタイマ割込み処理における普図ゲーム処理（図 7 のステップ A 1109）の詳細について説明する。図 3 3 は、本発明の第 1 の実施の形態の普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【0407】

普図ゲーム処理では、普図始動ゲート 3 6 の入力監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定、及び、普通電動役物（普通変動入賞装置、第 2 始動入賞口 3 7 b の開閉部材 3 7 c）の開閉動作の制御を行う。普図ゲーム処理を実行する遊技制御装置 600 は、普図ゲーム実行制御手段として機能し、普図始動ゲート 3 6（普図始動領域）への遊技球の流入に基づいて実行される普図変動表示ゲームの実行制御を行う。

【0408】

遊技制御装置 600 は、まず、ゲートスイッチ 603 への遊技球の入賞を監視するゲートスイッチ監視処理を実行する（ステップ A 6001）。ゲートスイッチ監視処理では、普図始動ゲート 3 6 に遊技球が入賞すると、普図変動表示ゲームの当りを決定するための当り乱数を抽出する。

【0409】

次に、遊技制御装置 600 は、普電入賞スイッチ監視処理を実行する（ステップ A 60

02)。普電入賞スイッチ監視処理では、第2始動入賞口37bに設けられた第2始動口スイッチ602のカウンタ数、すなわち、第2始動入賞口37bに入賞した遊技球の数を監視する。

【0410】

次に、遊技制御装置600は、当該ゲーム処理タイマがタイムアップしていない場合に、普図ゲーム処理タイマを1減算して更新する(ステップA6003)。普図ゲーム処理タイマがゼロでなければ、タイムアップしていない。そして、普図ゲーム処理タイマがタイムアップしたか否かを判定する(ステップA6004)。即ち、普図ゲーム処理タイマがゼロであるか否かを判定する。

【0411】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理タイマがタイムアップしたと判定した場合には(ステップA6004の結果が「Y」)、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する(ステップA6005)。

【0412】

遊技制御装置600は、さらに、普図ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する(ステップA6006)。そして、普図ゲーム処理番号に対応する処理が完了した後に戻り先であるリターンアドレスをスタック領域に退避させる(ステップA6007)。その後、普図ゲーム処理番号に対応する処理を実行する(ステップA6008)。

【0413】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「0」の場合には(ステップA6008の結果が「0」)、普図普段処理を実行する(ステップA6009)。普図普段処理は、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの結果の抽選、及び普図変動中処理を行うために必要な情報の設定などを行う。なお、普図普段処理の詳細については、図34を参照して、後述する。

【0414】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「1」の場合には(ステップA6008の結果が「1」)、普図変動中処理を実行する(ステップA6010)。普図変動中処理は、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う。

【0415】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「2」の場合には(ステップA6008の結果が「2」)、普図表示中処理を実行する(ステップA6011)。普図表示中処理は、普図変動表示ゲームの遊技結果が当たりであれば、普電サポート状態に応じた第2始動入賞口37bの開閉部材37cの開放時間(普電開放時間)の設定や、普図当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う。また、普図表示中処理は、ハイチャンスゾーンにおける第2始動入賞口37bの開閉部材37cの開放時間(普電開放時間)の設定も行う。なお、普図表示中処理の詳細については、図36を参照して後述する。

【0416】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「3」の場合には(ステップA6008の結果が「3」)、普図当たり中処理を実行する(ステップA6012)。普図当たり中処理は、普図変動表示ゲームの当たりが終了するか否かを判定する処理や、普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う。なお、普図当たり中処理の詳細については、図37を参照して後述する。

【0417】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「4」の場合には(ステップA6008の結果が「4」)、普電残存球処理を実行する(ステップA6013)。普電残存球処理は、普図変動表示ゲームの当たりラウンドが最終ラウンドであれば、第2始動入賞口37b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、普図当たり終了処理を行うために必要な情報の設定などを行う。

10

20

30

40

50

【0418】

遊技制御装置600は、普図ゲーム処理番号が「5」の場合には（ステップA6008の結果が「5」）、普図当り終了処理を実行する（ステップA6014）。普図当り終了処理は、普図普段処理（ステップA6009）を行うために必要な情報の設定等を行う。

【0419】

各処理番号に対応する処理が完了すると、遊技制御装置600は、普図表示器53の変動を制御するためのテーブルを準備し（ステップA6015）、普図表示器53における図柄変動制御処理を実行する（ステップA6016）。

【0420】

一方、遊技制御装置600は、普図ゲーム処理タイマがタイムアップしていないと判定した場合には（ステップA6004の結果が「N」）、A6015以降の処理を実行する。

10

【0421】

〔普図普段処理〕

次に、前述した普図ゲーム処理（図33）における普図普段処理（ステップA6009）の詳細について説明する。図34は、本発明の第1の実施の形態の普図普段処理の手順を示すフローチャートである。

【0422】

遊技制御装置600は、まず、普図保留数が0であるか否かを判定する（ステップA6101）。普図保留数が0の場合には（ステップA6101の結果が「Y」）、次に実行されるタイマ割込み処理の普図ゲーム処理で普図普段処理を実行させるために、普図普段処理移行設定処理1を実行する（ステップA6102）。その後、普図普段処理を終了する。

20

【0423】

一方、遊技制御装置600は、普図保留数が0でない場合には（ステップA3302の結果が「N」）、RWMの普図当り乱数格納領域(普図保留数1用)から普図変動表示ゲームの当りを決定する乱数（普図の当り乱数）をロードする（ステップA6103）。そして、遊技制御装置600は、前述の演出モード番号を取得し、演出モード番号に基づいて特図時短ありの演出モード又はハイチャンスゾーンの演出モードを実行中か否かチェックして判定する（ステップA6104、A6105）。図26Aのように、演出モード番号が所定の番号1、3、5、7、9、11、13、15、16であれば、特図時短あり（時短状態、確変状態）の演出モード又はハイチャンスゾーンの演出モードである。

30

【0424】

特図時短ありの演出モード又はハイチャンスゾーンの演出モードを実行中である場合に（ステップA6105の結果が「Y」）、遊技制御装置600は、図35の複数の普図変動パターンテーブルのうち実行中の演出モードに対応した普図変動パターンテーブルを取得する。普図変動パターンテーブルは、遊技制御装置600のメモリ（例えばROM611b）に記憶される。取得した普図変動パターンテーブルに基づいて（参照して）、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）を設定する。特図時短ありの演出モード又はハイチャンスゾーンの演出モードにおけるゼロではない普図変動表示ゲームの当選確率（ここでは240/250）で抽選を行うためにA6106及び／又はA6107の当選判定処理を実行する。即ち、普図の当り乱数が下限判定値より小さいか否か判定し（ステップA6106）、普図の当り乱数が上限判定値より大きい場合か否か判定する（ステップA6107）。なお、下限判定値と上限判定値は、当り乱数の全体の範囲に対する下限判定値以上且つ上限判定値以下の範囲の割合が、普図変動表示ゲームの当選確率（ここでは240/250）になるように設定されている。

40

【0425】

普図の当り乱数が下限判定値より小さい場合に（ステップA6106の結果が「Y」）、又は、普図の当り乱数が上限判定値より大きい場合に（ステップA6107の結果が「Y」）、普図変動表示ゲームの結果ははずれであり、遊技制御装置600は、当りフラグ

50

領域にはずれ情報をセーブし（ステップA 6 1 0 8）、普図停止図柄としてはずれ停止図柄番号を設定する（ステップA 6 1 0 9）。普図の当り乱数が下限判定値以上であり（ステップA 6 1 0 6の結果が「N」）且つ上限判定値以下である場合に（ステップA 6 1 0 7の結果が「N」）、普図変動表示ゲームの結果は当りであり、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（ステップA 6 1 1 0）、普図停止図柄として当り停止図柄番号を設定する（ステップA 6 1 1 1）。例えば、はずれ停止図柄番号は「1」に設定され、当り停止図柄番号は「2」に設定される（図35参照）。

【0426】

一方、特図時短ありの演出モード又はハイチャンスゾーンの演出モードを実行中でない場合に（ステップA 6 1 0 5の結果が「N」）、図35の複数の普図変動パターンテーブルのうち実行中の通常遊技状態の演出モードに対応した普図変動パターンテーブルを取得する。取得した普図変動パターンテーブルに基づいて（参照して）、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）を設定する。ここで、普図変動表示ゲームの当選確率はゼロである。このため、遊技制御装置600は、A 6 1 0 6とA 6 1 0 7のいずれの判定処理も行わず、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし（ステップA 6 1 0 8）、普図停止図柄としてはずれ停止図柄番号を設定する（ステップA 6 1 0 9）。これによって、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）はゼロ（0/250）に設定されることになる。なお、上限判定値をマイナスの値に設定してA 6 1 0 7の判定を行って普図の当り乱数が上限判定値より大きい場合にステップA 6 1 0 8に移行することによっても、普図変動表示ゲームの当選確率（普図当り確率）をゼロ（0/250）にできる。

【0427】

なお、ステップA 6 1 0 4からA 6 1 0 7の処理は、ハイチャンスゾーンが実行される場合に、普図変動表示ゲームの実行制御に関連する制御情報を、通常制御情報（図35（I）：普図当り確率=0/250）から特定制御情報（図35（II）：普図当り確率=240/250）に変更する制御情報変更手段となる。ステップA 6 1 0 8とA 6 1 1 0の処理は、普図変動表示ゲームの特定結果（当り）の有無を示す情報を設定する普図変動情報設定手段となる。

【0428】

遊技制御装置600は、A 6 1 0 9又はA 6 1 1 1の処理の後、RWMの普図当り乱数格納領域（普図保留数1用）を0クリアする（ステップA 6 1 1 2）。そして、普図停止図柄番号に対応する信号を、普図停止図柄番号に対応する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 6 1 1 3）。次に、遊技制御装置600は、演出モードに応じた普図変動パターンテーブルを設定する（ステップA 6 1 1 4）。

【0429】

図35（I）（II）（III）は、各々、通常遊技状態の演出モード、ハイチャンスゾーンの演出モード、時短状態又は確変状態の演出モードにおける普図変動表示ゲームの変動パターンの一例を示す普図変動パターンテーブルであり、各演出モードに対応して普図変動表示ゲームの変動時間が定められている。

【0430】

次に、遊技制御装置600は、当り乱数格納領域をシフトし（ステップA 6 1 1 5）、A 6 1 1 5の処理でシフトされた後の空き領域をクリアする（ステップA 6 1 1 6）。さらに、普図保留数を1減算して更新する（ステップA 6 1 1 7）。

【0431】

次に、遊技制御装置600は、演出モード番号又は普図ゲームモードフラグに基づいて、普電サポート中であるか否かを判定する（ステップA 6 1 1 8）。普電サポート中である場合に（ステップA 6 1 1 8の結果が「Y」）、即ち、時短状態中又は確変状態中である場合に、普電サポート時（時短又は確変時）の普図変動表示ゲームの変動時間（ここでは1000ミリ秒）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA 6 1 1 9）。

【0432】

普電サポート中でない場合に（ステップA 6 1 1 8の結果が「N」）、遊技制御装置6

10

20

30

40

50

00は、演出モード番号に基づいてハイチャンスゾーン中であるか否かを判定する（ステップA6120）。ハイチャンスゾーン中である場合に（ステップA6120の結果が「Y」）、ハイチャンスゾーン実行時の普図変動表示ゲームの変動時間（ここでは2000ミリ秒）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA6121）。ハイチャンスゾーン中でない場合に（ステップA6120の結果が「N」）、普電サポートなし時（通常遊技状態時）の普図変動表示ゲームの変動時間（ここでは10000ミリ秒）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA6122）。

【0433】

なお、ステップA6120からA6121の処理は、ハイチャンスゾーンが実行される場合に、普図変動表示ゲームの実行制御に関連する制御情報を、通常制御情報（変動時間＝10000ミリ秒）から特定制御情報（変動時間＝2000ミリ秒）に変更する制御情報変更手段となるとともに、普図変動表示ゲームの変動時間を設定する普図変動情報設定手段ともなる。

10

【0434】

最後に、ステップA6119、A6121、A6122の後、遊技制御装置600は、次に実行されるタイマ割込み処理における普図ゲーム処理で普図変動中処理が実行されるように、普図変動中処理移行設定処理を実行する（ステップA6123）。その後、普図普段処理を終了する。

【0435】

〔普図表示中処理〕

20

次に、上述の普図ゲーム処理（図33）における普図表示中処理（ステップA6011）の詳細について説明する。図36は、本発明の第1の実施形態の普図表示中処理のフローチャートである。

【0436】

普図表示中処理は、普図変動表示ゲームにおける普通図柄の停止時間が経過するまで実行されない処理で、普電サポート状態やハイチャンスゾーンに対応する第2始動入賞口37bの開閉部材37cの開放時間（普電開放時間）を決定する処理である。

【0437】

遊技制御装置600は、まず、RWMの当りフラグ領域から当りフラグをロードし（ステップA6201）、当りフラグ領域をクリアする（ステップA6202）。そして、ステップA6201でロードされた当りフラグに基づいて、普通図柄が停止した普図変動表示ゲームが当りであるか否かを判定する（ステップA6203）。普図変動表示ゲームが当りでない場合に（ステップA6203の結果が「N」）、普電開放時間を決定しないので、普図普段処理移行設定処理1を実行し（ステップA6204）、普図表示中処理を終了する。

30

【0438】

普図変動表示ゲームが当りである場合に（ステップA6203の結果が「Y」）、遊技制御装置600は、普電開放時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA6205）。ここで、普電開放時間は、演出モードによらず共通の1352ミリ秒（ms）に設定されるが、図32のようなテーブルを参照して、ハイチャンスゾーンの演出モードと、普電サポートが実行される演出モード（時短状態又は確変状態）との間で、普電開放時間が異なるように設定されてもよい。後述の普電作動移行設定処理（図38）によって、ここでの普電開放時間に従って普通電動役物（開閉部材37c）の開放が行われる。このように、普通電動役物（開閉部材37c）は、領域状態変換手段の一部として機能し、普図変動表示ゲームの結果が特定結果（当り）となった場合に開状態となり、第2始動入賞口37b（第2の始動入賞領域）への遊技球の流入を容易状態に変換する。

40

【0439】

次に、遊技制御装置600は、普図当り中処理制御ポインタ領域に当り開始のポインタ値をセーブし（ステップA6206）、普図当り中制御ポインタ上限値領域に当り終了ポインタ値（ここでは6）をセーブする（ステップA6207）。そして、普図当り中処理

50

を実行すべく普図当中処理移行設定処理を実行して（ステップA 6 2 0 8）、普図表示中処理を終了する。

【0 4 4 0】

〔普図当中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理（図3 3）における普図当中処理（ステップA 6 0 1 2）の詳細について説明する。図3 7は、本発明の第1の実施形態の普図当中処理のフローチャートである。普図当中処理は、普図当りの状態を示す普図当中処理制御ポインタ（0～6）を更新する処理である。

【0 4 4 1】

遊技制御装置6 0 0は、まず、普図当中処理制御ポインタをロードして準備した後（ステップA 6 4 0 1）、A 6 4 0 1でロードされた普図当中処理制御ポインタの値が普図当中制御ポインタ上限値領域の当り終了ポインタ値以上であるか否かを判定する（ステップA 6 4 0 2）。

10

【0 4 4 2】

普図当中処理制御ポインタの値が当り終了ポインタ値未満である場合に（ステップA 6 4 0 2の結果が「N」）、遊技制御装置6 0 0は、普図当中処理制御ポインタの値を更新（+1）し（ステップA 6 4 0 3）、普図当中処理制御ポインタの値に対応した普電ソレノイドの制御を実行する普電作動移行設定処理を実行して（ステップA 6 4 0 4）、普図当中処理を終了する。

【0 4 4 3】

20

一方、普図当中処理制御ポインタの値が当り終了ポインタ値以上であると判定すると（ステップA 6 4 0 2の結果が「Y」）、遊技制御装置6 0 0は、A 6 4 0 3を実行せずに、普電作動移行設定処理を実行して（ステップA 6 4 0 4）、普図当中処理を終了する。

【0 4 4 4】

〔普電作動移行設定処理〕

次に、前述した普図当中処理（図3 7）における普電作動移行設定処理（ステップA 6 4 0 4）の詳細について説明する。図3 8は、本発明の第1の実施形態の普電作動移行設定処理のフローチャートである。普電作動移行設定処理は、普図当中処理制御ポインタの値に対応した処理を実行する。

30

【0 4 4 5】

遊技制御装置6 0 0は、まず、普図当中処理制御ポインタの値に応じた分岐処理（ステップA 6 5 0 1）を行う。

【0 4 4 6】

A 6 5 0 1で、普図当中処理制御ポインタの値が0、2、4である場合に、遊技制御装置6 0 0は、制御ポインタに対応するウェイト時間（オフ時間）を設定し普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA 6 5 0 2）。そして、開閉部材3 7 cを閉塞状態にするように普電ソレノイド2 7を制御するために、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（ステップA 6 5 0 3）、普電作動移行設定処理を終了する。なお、処理番号は更新されず3のままであるので、ウェイト時間が経過すると普図当中処理が実行され、A 6 4 0 3で普図当中処理制御ポインタが更新（+1）される。ここで、ウェイト時間は、第2始動入賞口3 7 bの開閉部材3 7 cを閉塞する時間であり、演出モードによらず共通の1 0 0 0ミリ秒（ms）に設定され、また、制御ポインタにも依存しない。しかし、図3 2のようなテーブルを参照して、ハイチャンスゾーンの演出モードと、普電サポートが実行される演出モード（時短状態又は確変状態）との間で、ウェイト時間が異なるように設定されてもよい。

40

【0 4 4 7】

A 6 5 0 1で、普図当中処理制御ポインタの値が1、3、5である場合に、遊技制御装置6 0 0は、制御ポインタに対応する普電開放時間（ステップA 6 2 0 5で設定された例えば1 3 5 2ミリ秒）を設定し普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA 6

50

504)。そして、第2始動入賞口37bの開閉部材37cを開放状態にするように普電ソレノイド27を制御するために、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブし（ステップA6505）、普電作動移行設定処理を終了する。なお、処理番号は更新されず3のままであるので、普電開放時間が経過すると普図当り中処理が実行され、A6403で普図当り中処理制御ポイントが更新（+1）される。ここで、普電開放時間は、演出モードによらず共通の1352ミリ秒（ms）に設定され、また、制御ポイントにも依存しない。

【0448】

A6501で、普図当り中処理制御ポイントの値が6である場合に、遊技制御装置600は、当り状態を終了し普電残存球処理を実行すべく、処理番号を4に設定し（ステップA6506）、A6506で設定された処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA6507）。そして、開閉部材37cが閉塞状態であった場合に第2始動入賞口37bへの入賞を検出しても普電不正入賞数としてカウントしない時間を示す普電残存球処理時間（例えば600ミリ秒）を設定し、普電残存球処理時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA6508）。次に、開閉部材37cを閉塞状態にするように普電ソレノイド27を制御するために、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（ステップA6509）、普電作動移行設定処理を終了する。以上のように、第2始動入賞口37bの開閉部材37c（普通電動役物）が、図32のテーブルのように、ウェイト時間を挟んで、3回開放される。

【0449】

以上が、遊技制御装置600（メイン基板）で実行される処理の説明である。続いて、遊技制御装置600から受信したコマンドに基づいて実行される演出制御について説明する。演出制御は、演出制御装置700（サブ基板）によって実行される。

【0450】

〔1stCPUメイン処理（演出制御装置）〕

次に、演出制御装置700によって実行される1stCPUメイン処理の詳細を説明する。図39は、本発明の第1の実施の形態の演出制御装置700の主制御用マイコン（1stCPU）710によって実行される1stCPUメイン処理の手順を示すフローチャートである。本処理は、遊技機1に電源が投入されると実行される。

【0451】

主制御用マイコン710は、まず、割込みを禁止する（ステップB1001）。次に、作業領域であるRAM711を0クリアする（ステップB1002）。次に、CPU初期化処理を実行する（ステップB1003）。次に、各種処理の実行に必要な初期値をRAM711に設定し（ステップB1004）、乱数初期化処理を実行する（ステップB1005）。

【0452】

次に、主制御用マイコン710は、所定のタイミング（例えば、1ミリ秒）で割込みを発生させるための各種割込みタイマを起動させる（ステップB1006）。そして、割込みを許可する（ステップB1007）。割込みの発生タイミングではコマンド受信割込み処理が実行される。

【0453】

ここで、主制御用マイコン710は、WDT（ウォッチドックタイマ）をクリアする（ステップB1008）。WDTは、上述したCPU初期化処理（ステップB1003）で起動され、CPUが正常に動作しているかどうかを監視する。WDTが一定周期を経過してもクリアされない場合は、WDTがタイムアップしてCPUがリセットされる。

【0454】

次に、主制御用マイコン710は、遊技者による演出ボタン17の操作信号を検出したリ、検出した信号に応じた処理を行ったりする演出ボタン入力処理を実行する（ステップB1009）。次に、遊技制御装置600から受信した遊技制御コマンドを解析する遊技制御コマンド解析処理を実行する（ステップB1010）。

【0455】

次に、主制御用マイコン710は、テストモード処理を実行する（ステップB1011）。テストモード処理は、工場出荷時の検査の際に検査用のコマンドを受信してLEDの点灯等を検査する。したがって、テストモード処理は、工場出荷時にCPUを検査するとき実行される。

【0456】

次に、主制御用マイコン710は、遊技制御コマンド解析処理（ステップB1010）において解析された制御コマンドに基づき、表示装置35に表示させるシーン（表示内容）を制御する1stシーン制御処理を実行する（ステップB1012）。

【0457】

次に、主制御用マイコン710は、遊技機1における異常の発生を監視する遊技機エラー監視処理を実行する（ステップB1013）。演出制御装置700に関わる異常の他に、遊技制御装置600からエラー報知を指示するエラー指定コマンドを受信した場合などに、表示装置35等へのエラー表示や警報音の報知など所定の処理を実行する。さらに、演出制御装置700は、映像制御用マイコン720に送信する演出コマンドを編集する演出コマンド編集処理を実行する（ステップB1014）。

【0458】

次に、主制御用マイコン710は、スピーカ10から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（ステップB1015）。次に、LED等の装飾装置（盤装飾装置760、枠装飾装置21）を制御する装飾制御処理を実行し（ステップB1016）、さらにモータ及びソレノイドで駆動される電動役物や可動式照明などの演出装置（盤演出装置770、枠演出装置22）を制御するモータ/SOL制御処理を実行する（ステップB1017）。

【0459】

次に、主制御用マイコン710は、乱数を更新するための乱数更新処理を実行して（ステップB1018）、ステップB1008の処理に戻る。以降、ステップB1008からステップB1018までの処理を繰り返す。

【0460】

〔1stシーン制御処理〕

次に、上述した1stメイン処理における1stシーン制御処理の詳細について説明する。図40は、本発明の第1の実施の形態の1stシーン制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0461】

主制御用マイコン710は、まず、遊技機1がテスト中モードであるか否かを判定する（ステップB1301）。テスト中モードの場合には（ステップB1301の結果が「Y」）、実際に演出制御を行う必要がないため、本処理を終了する。

【0462】

遊技機1がテスト中モードでない場合には（ステップB1301の結果が「N」）、主制御用マイコン710は、遊技制御装置600から送信されたシーン変更コマンドを受信しているか否かを判定する（ステップB1302）。シーン変更コマンドを受信していない場合には（ステップB1302の結果が「N」）、ステップB1307以降の処理を実行する。

【0463】

シーン変更コマンドを受信している場合には（ステップB1302の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、更新する（現在の）遊技状態を取得し（ステップB1303）、有効なコマンドを受信しているか否かを判定する（ステップB1304）。具体的には、変更先のシーンが現在の遊技状態と整合するか否かなどを判定する。有効なコマンドを受信していない場合には（ステップB1304の結果が「N」）、ステップB1307以降の処理を実行する。

【0464】

有効なコマンドを受信した場合には（ステップB1304の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、受信したコマンドをメモリ（RAM）の所定の領域にセーブし（ステップB1305）、演出リクエストフラグをセットする（ステップB1306）。演出リクエストフラグは、シーンを変更するタイミングであることを示すフラグであり、後述する変動中処理（ステップB1311）で、演出リクエストフラグが設定されているか否かに応じた処理が実行される。

【0465】

続いて、主制御用マイコン710は、受信したコマンドの識別子に応じた処理を実行する（ステップB1307）。

【0466】

受信したコマンドが「電源投入コマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、電源投入処理を実行する（ステップB1308）。電源投入処理では、遊技機1の電源が投入された際に表示される画面の制御を行う。

【0467】

受信したコマンドが「停電復旧コマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、停電復旧処理を実行する（ステップB1309）。停電復旧処理では、遊技機1が停電から復旧した際に表示される画面の制御を行う。なお、停電前に客待ち処理が実行されていた場合には特別な処理を実行しない。

【0468】

受信したコマンドが「客待ちデモコマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、客待ち処理を実行する（ステップB1310）。客待ち処理では、変動表示ゲームが最後に実行されてから所定時間経過した場合に表示される画面の制御を行う。

【0469】

受信したコマンドが「変動パターンコマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、変動中処理を実行する（ステップB1311）。変動中処理では、設定された変動パターンに応じたシーンを表示するために必要な情報を取得し、設定された変動パターンに対応した演出制御を行う。

【0470】

受信したコマンドが「図柄停止コマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、図柄停止処理を実行する（ステップB1312）。図柄停止処理では、図柄の変動表示を指定された図柄で停止させる。

【0471】

受信したコマンドが「ファンファーレコマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、ファンファーレ処理を実行する（ステップB1313）。ファンファーレ処理では、発生した大当りに対応するファンファーレ音をスピーカ10から出力する。

【0472】

受信したコマンドが「大入開放n回目コマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、ラウンド中処理を実行する（ステップB1314）。ラウンド中処理では、特別遊技状態における各ラウンド中の演出制御を行う。

【0473】

受信したコマンドが「インターバルコマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、インターバル処理を実行する（ステップB1315）。インターバル処理では、特別遊技状態における各ラウンド間の演出制御を行う。

【0474】

受信したコマンドが「エンディングコマンド」の場合には、主制御用マイコン710は、エンディング処理を実行する（ステップB1316）。エンディング処理では、特別遊技状態が終了した際の演出制御を行う。

【0475】

次に、主制御用マイコン710は、図柄コマンド受信処理を実行する（ステップB1317）。図柄コマンドには、停止図柄を指定する情報が含まれる。

10

20

30

40

50

【0476】

次に、主制御用マイコン710は、保留数コマンド受信処理を実行する（ステップB1318）。保留数コマンドは、更新された保留数を通知するコマンドである。保留数コマンド受信処理では、受信した保留数に基づいて、保留表示などを更新する。

【0477】

次に、主制御用マイコン710は、先読みコマンド受信処理を実行する（ステップB1319）。先読みコマンド受信処理は、受信した先読みコマンドの内容に基づいて、先読み演出の態様を設定する処理である。先読みコマンド受信処理の詳細については、図41にて後述する。

【0478】

次に、主制御用マイコン710は、確率情報コマンド受信処理を実行し（ステップB1320）、本処理を終了する。確率情報コマンド受信処理は、受信した確率情報コマンドに基づいて、内部確率等の遊技状態を設定する処理である。確率情報コマンドには、例えば、高確／時短コマンド、低確／時短コマンド、低確／サポなしコマンドなどが含まれる。確率情報コマンド受信処理が終了すると、1stシーン制御処理を終了し、1stメイン処理に復帰する。

【0479】

〔先読みコマンド受信処理〕

次に、前述した1stシーン制御処理（図40）における先読みコマンド受信処理（ステップB1319）の詳細について説明する。図41は、本発明の第1の実施の形態の先読みコマンド受信処理の手順を示すフローチャートである。

【0480】

ステップB1801から以降のステップB1815までにおいて、主制御用マイコン710は、図42のゲームフローに対応する処理を実行する。なお、図42において、チャレンジゲーム、極チャンスモード、チャンスモードは、ハイチャンスゾーン中に実行されない記載となっているが、これらは演出上のゲームやモードであるためハイチャンスゾーンと両立して実行することもできる。

【0481】

主制御用マイコン710は、まず、先読みコマンドを受信したか否かを判定する（ステップB1801）。先読みコマンドを受信していない場合には（ステップB1801の結果が「N」）、処理はステップB1803に進む。

【0482】

主制御用マイコン710は、主制御用マイコン710は、先読みコマンド（事前判定コマンドとも呼ばれる）を受信した場合には（ステップB1801の結果が「Y」）、先読み情報に対応する始動記憶領域にセーブする（ステップB1802）。

【0483】

ステップB1802において、主制御用マイコン710は、先読みコマンド（事前判定コマンド）として、先読み図柄コマンド（事前演出図柄コマンド）と先読み変動パターンコマンド（事前演出コマンド）を受信し、受信した先読みコマンドの内容を先読み情報として対応する始動記憶領域（RAM711の一部）に始動記憶（保留）としてセーブする。主制御用マイコン710は、先読み情報として、先読み図柄コマンドから当該始動記憶の図柄情報を取得し、先読み変動パターンコマンドから変動パターンの情報（図20B、図20Cの変動パターン番号、変動時間、リーチ系統情報等の情報）を取得する。これにより、主制御用マイコン710は、図柄情報から当該始動記憶に対応する変動表示ゲームの結果がはずれであるか大当りであるかを判定でき、さらに、先読み情報（はずれ／大当りの判定結果の情報とリーチ系統情報）に基づいて、先読み演出に関する演出情報を始動記憶領域に設定できる。ここで、先読み演出は、先読み情報に基づく演出であり、先読み予告演出（保留先読み予告（保留変化予告）、連続予告演出（キャラクタや背景変化等による複数の変動表示ゲームに跨る予告演出）を含む）やその他の演出を含む。なお、リーチ系統情報は、リーチなし、ノーマルリーチ、SP1リーチ、SP2リーチなどのリーチ

10

20

30

40

50

システムを示す情報である。このように、演出制御装置 700 は、始動記憶手段（保留記憶手段）、事前判定手段、及び、事前予告演出手段（事前報知手段）として機能できる。

【0484】

次に、主制御用マイコン 710 は、後述の極チャンスモードフラグ F2 又はチャンスモードフラグ F3 は既にオンに設定されているか否か判定する（ステップ B1803）。極チャンスモードフラグ F2 又はチャンスモードフラグ F3 は既にオンに設定されている場合に（ステップ B1803 の結果が「Y」）、今回の処理を終了する。これによって、既に極チャンスモード又はチャンスモードが実行されている場合は、変動パターン 40（モード突入専用変動パターン）を受信しても、演出制御装置 700 は、チャレンジゲームを実行しない。極チャンスモードフラグ F2 及びチャンスモードフラグ F3 がオフに設定されている場合に（ステップ B1803 の結果が「N」）、ステップ B1804 の処理を実行する。

10

【0485】

ステップ B1804 において、主制御用マイコン 710 は、第 1 のモード制御手段として機能して、チャレンジゲーム（第 1 の演出モード）に突入するための条件であるチャレンジゲーム突入条件（第 1 の実行条件とも呼ぶ）が成立しているか否か判定する。チャレンジゲーム突入条件は、図 43 のテーブルのように、変動待ち保留 1～8 の少なくとも一部が、特定の変動パターン（例えば、変動パターン 2、41、40）に対応すること、即ち特定の変動パターンとなる変動表示ゲームの記憶を有していることである。なお、変動待ち保留 1～8 は、保留の消化、即ち、保留に係る変動表示ゲームの実行によって、番号が 1 だけシフト（減少）される。チャレンジゲーム（第 1 の演出モード）では、後述の極チャンスモードや通常のチャンスモードに突入するための演出として演出パターン 1～9（まとめて第 1 の所定演出と呼ぶ）が実行される。チャレンジゲーム、極チャンスモードや通常のチャンスモードは、遊技制御装置 600 で管理する前述の演出モードと異なり、演出制御装置 700 で管理される。なお、極チャンスモードや通常のチャンスモードを総称して、第 2 の演出モードと呼ぶことがある。

20

【0486】

図 43 のテーブルにおいて、各演出パターン（演出パターン 1～9 のいずれか）のチャレンジゲームに突入するチャレンジゲーム突入条件が定義されている。即ち、チャレンジゲームの演出パターン 1～9 に対応して、チャレンジゲーム突入条件 1～9 が定義されている。なお、テーブルにおいて、[2] [3] [4] [40] [41] は、各々変動パターン 2、3、4、40、41 を示し、「ANY」は任意の変動パターンを示す。なお、チャレンジゲーム突入条件（第 1 の実行条件）が成立するためには、変動パターン 40 が生じることが必須になっているため、変動パターン 40 はモード突入専用変動パターンと呼ばれる。

30

【0487】

例えば、保留 1 に係る変動パターンが変動パターン 41 であり、保留 2 に係る変動パターンが変動パターン 3、4 以外であり、保留 3 に係る変動パターンが変動パターン 40 であれば、演出パターン 2 のチャレンジゲームに突入するチャレンジゲーム突入条件 2 を満たす。例えば、保留 1 に係る変動パターンが変動パターン 41 であり、保留 2 に係る変動パターンが変動パターン 3 であり、保留 3 に係る変動パターンが変動パターン 40 であれば、演出パターン 6 のチャレンジゲームに突入するチャレンジゲーム突入条件 6 を満たす。なお、図 20B (II) のように保留 1 の発生時に設定されるはずれ変動パターンには変動パターン 41 がないため、図 43 において保留 1 に係る変動パターンが変動パターン 41 となるには図 20B (III) (IV) のように変動パターン 41 が設定された 3 番目から 8 番目の保留（変動待ち保留 3 から 8）のいずれかが保留消化によって保留 1 までシフトされることを要する。また、図 20B (II) のように変動待ち保留 2 に対して保留発生時に変動パターン 40 が設定できないため、演出パターン 1 のチャレンジゲームに突入するチャレンジゲーム突入条件 1 に限っては、2 個の保留がなされている状態（保留 1 に「ANY」、保留 2 に [2] 又は [41]）で、変動パターン 40 に対応する保留（始動記憶）

40

50

が保留3として発生した後、保留1の「ANY」の消化に伴い、保留2の[2]又は[41]がシフトされて保留1になると、チャレンジゲーム突入条件1が成立する。また、チャレンジゲーム突入条件2～8も、保留がシフトされた結果、変動待ち保留1～8の少なくとも一部が、図43のテーブルの特定の変動パターンに対応した場合でも成立するとしてもよい。

【0488】

チャレンジゲーム突入条件が成立しない場合に（ステップB1804の結果が「N」）、主制御用マイコン710は、図45（A）の保留先読み予告演出態様1（通常の予告態様）で保留表示（始動記憶表示）の態様を変化させる保留先読み予告を設定する（ステップB1805）。チャレンジゲーム突入条件が成立する場合に（ステップB1804の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、チャレンジゲームに突入することを示すチャレンジゲームフラグF1をオンに設定し（ステップB1806）、さらに、チャレンジゲーム突入条件1～9のうちの成立したチャレンジゲーム突入条件に対応する演出パターン（演出パターン1～9のいずれか）を選択し、演出パターン番号を記憶しておく（ステップB1807）。

【0489】

次に、主制御用マイコン710は、第2のモード制御手段として機能し、極チャンスモード又は通常のチャンスモードに突入するためのモード突入条件が成立したか否か判定する（ステップB1808）。ここで、モード突入条件は、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NAの保留が追加されること、即ち、特定期間内に所定数NAの遊技球が始動入賞領域（即ち、第1始動入賞口37a及び／又は第2始動入賞口37b）へ入賞することである。例えば、特定期間は、チャレンジゲーム突入後、チャレンジゲーム突入時の保留1に係る変動表示ゲームが終了するまでの期間を少なくとも含む。追加された追加保留の所定数NAは、図43のテーブルにおいて、演出パターン又はチャレンジゲーム突入条件に応じて設定されている。このモード突入条件を成立させるために、遊技者は、保留が溜まっても球発射装置を介した遊技球の打ち出しを止めることがなくなり、遊技機の稼働率が向上する。なお、チャレンジゲーム突入時の保留1に係る変動表示ゲームは、変動パターン2又は41であり変動時間がリーチなし変動に比較して長いため、特定期間内に保留（始動記憶）を追加し易くなる。

【0490】

モード突入条件が成立しない場合に（ステップB1808の結果が「N」）、保留先読み予告演出態様1（通常の予告態様）で保留表示の態様を変化させる保留先読み予告（保留変化予告）を設定する（ステップB1805）。一方、モード突入条件が成立する場合に（ステップB1808の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、チャレンジゲームフラグF1をクリア（オフ）し（ステップB1809）、チャレンジゲームを終了する。その後、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に追加された追加保留（所定数NA）に対して、図45（B）の保留先読み予告演出態様2で保留表示の態様を変化させる保留先読み予告（保留変化予告）を設定する（ステップB1810）。

【0491】

図45（A）（B）のように、保留先読み予告演出態様2では、保留先読み予告演出態様1より保留の変化が生じ易く、かつ、特定の色へ変化した場合の期待度が高くなっているため、突入する第2の演出モード（即ち、極チャンスモード又は通常のチャンスモード）では、特定期間内に追加された追加保留（所定数NA）に対して、チャレンジゲームやその他のモードの場合より保留先読み予告（保留変化予告）の発生の頻度或いは実行確率（実行可能性）、及び特定色に変化した場合の大当たり期待度が高まっている。例えば、保留先読み予告演出態様1では、SP1リーチ以上の期待度のリーチで保留先読み予告（先読み予告1、2、3）が発生し、特定色（赤）への変化（先読み予告2）する場合は、SP2リーチ以上の期待度のリーチ又はモード突入専用変動パターンであるのに対して、保留先読み予告演出態様2では、Nリーチ以上の期待度のリーチで保留先読み予告が発生し、特定色（赤）への変化（先読み予告2）する場合は、SP2リーチ以上の期待度のリー

チとなるようにしてよい。また、SP1リーチに対して行う保留先読み予告とSP2リーチに対して行う保留先読み予告をそれぞれ、先読み予告1、先読み予告2、大当たりとなる場合は先読み予告3の何れにするかは抽選によって決定する。なお、保留先読み予告（保留変化予告）とともに、音声を発生させたり、電動役物を動作させたりする先読み予告演出（即ち事前予告演出）を実行してもよい。

【0492】

ステップB1810の後、主制御用マイコン710は、第2の演出モードとしての極チャンスモード（第1チャンスモード）に突入するための極チャンスモード突入条件（条件1）が成立したか否か判定する（ステップB1811）。図44に示すように、極チャンスモード突入条件（条件1）は、<a>追加保留に対して確変大当たりとなる記憶が発生していること、追加保留のいずれかに対してはずれ変動パターン4となる記憶が発生し且つ確率1/2の抽選に当選すること、<c>追加保留2個に対してはずれ変動パターン3となる記憶が発生し且つ確率1/3の抽選に当選することのいずれかが成立することである。この極チャンスモード突入条件（条件1）から、極チャンスモードは、確変大当たりになる確率が通常のチャンスモードより高いモードであると言える。このように、主制御用マイコン710は、始動入賞領域（第1始動入賞口37a及び／又は第2始動入賞口37b）への遊技球の入賞に基づき特定期間内に記憶された追加保留（始動記憶）に、変動表示ゲームが特定結果（例えば大当たり又ははずれ）となる始動記憶があるか否かを判定する特定記憶判定手段となるとともに、変動表示ゲームが特定結果となる始動記憶があると判定した場合に複数の第2の演出モード（極チャンスモードと通常のチャンスモード）のうち特定の演出モード（ここでは極チャンスモード）を選択するモード選択手段となる。

【0493】

極チャンスモード突入条件が成立した場合に（ステップB1811の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、極チャンスモードに突入したことを示す極チャンスモードフラグF2をオンに設定し（ステップB1812）、各追加保留に対して、極チャンスモード情報を設定する（ステップB1813）。極チャンスモード突入条件が成立していない場合に（ステップB1811の結果が「N」）、極チャンスモード以外の通常のチャンスモードに突入したことを示すチャンスモードフラグF3をオンに設定し（ステップB1814）、各追加保留に対して、チャンスモード情報を設定する（ステップB1815）。

【0494】

なお、ここで、第2の演出モードとしての通常のチャンスモード（第2チャンスモード）に突入するためのチャンスモード突入条件（条件2）は、極チャンスモード突入条件が成立しないことになっている。しかし、チャンスモード突入条件（条件2）を別な条件にして、極チャンスモード突入条件が成立していない場合に（ステップB1811の結果が「N」）、チャンスモード突入条件（条件2）が成立するか否か判定し、チャンスモード突入条件（条件2）が成立しない場合にステップB1805に移行しチャンスモードを実行せず、チャンスモード突入条件（条件2）が成立する場合にステップB1815に移行してチャンスモードを実施する準備を行ってもよい。

【0495】

なお、上記において、演出制御装置700は、前述の演出モードコマンド1-7に基づいてハイチャンスゾーン中であると判定した場合には、チャレンジゲームフラグF1、極チャンスモードフラグF2、チャンスモードフラグF3をオフに維持して、チャレンジゲーム、極チャンスモード、チャンスモードを実行しないようにしてもよい。

【0496】

〔変動中処理〕

続いて、前述した1stシーン制御処理（図40）における変動中処理（ステップB1311）の詳細について説明する。図46は、本発明の第1の実施の形態の変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【0497】

主制御用マイコン710は、まず、B1306の演出リクエストフラグが設定されてい

るか否かを判定する（ステップB2001）。演出リクエストフラグが設定されている場合には（ステップB2001の結果が「Y」）、各種情報を設定する。

【0498】

具体的には、主制御用マイコン710は、まず、演出ボタン17（PB、押しボタン）の情報をクリアする（B2002）。演出ボタンの情報とは、演出ボタン17によって演出ボタンSW751を介して入力された入力情報である。

【0499】

続いて、主制御用マイコン710は、可動体リクエストをセットする（ステップB2003）。すなわち、演出内容にあわせて可動式照明9や電動役物（可動役物）の動作態様を設定する。

10

【0500】

さらに、主制御用マイコン710は、変動パターン情報設定処理を実行する（ステップB2004）。変動パターン情報設定処理では、飾り特図変動表示ゲームの変動表示の変動パターンや飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を設定したり、変動パターンコマンドに基づいて変動時間や予告演出等の演出を設定したりする。

【0501】

さらに、主制御用マイコン710は、特図変動表示ゲームの実行回数（変動回数、ゲーム数）を管理する変動回数管理処理を行う（ステップB2005）。続いて、受信した演出モードコマンド1-7の内容に基づいてハイチャンスゾーンに突入する又はハイチャンスゾーン中であると判定する場合には、特図変動表示ゲームの実行回数（変動回数）に応じてハイチャンスゾーンに関連したハイチャンスゾーン演出を設定する（ステップB2006）。

20

【0502】

次に、主制御用マイコン710は、乱数シード初期化処理を実行する（ステップB2007）。乱数シード初期化処理は、演出内容を決定するためなどに使用する乱数のシードを初期化する処理である。

【0503】

さらに、主制御用マイコン710は、変動パターン情報設定処理で設定した情報に対応して、変動パターンに対応するシーンシーケンステーブルを設定する（ステップB2008）。その後、変動時間を設定する変動時間設定処理を実行する（ステップB2009）。最後に、演出リクエストフラグをクリアし（ステップB2010）、変動中処理を終了する。

30

【0504】

一方、主制御用マイコン710は、演出リクエストフラグが設定されていない場合には（ステップB2001の結果が「N」）、シーン更新タイマが0になったか否かを判定する（ステップB2011）。シーン更新タイマが0になった場合（ステップB2011の結果が「Y」）、すなわち、シーンの切り替えタイミングの場合には、シーンシーケンステーブルに設定された次のシーンデータを設定する（ステップB2012）。

【0505】

〔変動パターン情報設定処理〕

40

続いて、前述した変動中処理（図46）における変動パターン情報設定処理（ステップB2004）の詳細について説明する。図47は、本発明の第1の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0506】

主制御用マイコン710は、まず、特図変動表示ゲームの停止図柄の情報を取得し（ステップB2501）、保留に関する情報である保留情報をメモリ（RAM711）の所定領域にセーブする（ステップB2502）。また、遊技状態を取得して（ステップB2503）、停止図柄を決定する（ステップB2504）。遊技状態は、例えば、遊技制御コマンド（ステップB1010）や確率情報コマンド（ステップB1320）等からわかる。そして、今回の変動に対応する始動記憶（今回の特図変動表示ゲームの実行時に消化さ

50

れる保留)の始動記憶領域(RAM711の一部)に記憶されている演出情報を取得する(ステップB2505)。なお、演出情報は、チャンスモード情報、極チャンスモード情報、リーチ演出等の情報を含む。

【0507】

次に、主制御用マイコン710は、チャレンジゲームフラグF1がオンに設定されているか否か判定する(ステップB2506)。チャレンジゲームフラグF1がオフの場合に(ステップB2506の結果が「N」)、ステップB2508の処理に進む。チャレンジゲームフラグF1がオンに設定されている場合に(ステップB2506の結果が「Y」)、演出パターン1~9のうちステップB1807で選択された演出パターンに基づいて、当該変動の変動パターンと演出を設定し(ステップB2507)、ステップB2508の

10

【0508】

ステップB2508において、主制御用マイコン710は、極チャンスモードフラグF2はオンに設定されているか否か判定する。極チャンスモードフラグF2がオフの場合に(ステップB2508の結果が「N」)、ステップB2516の処理に進む。極チャンスモードフラグF2がオンに設定されている場合に(ステップB2508の結果が「Y」)、極チャンスモードフラグF2がオンした時においては、極チャンスモードに突入することを変動表示装置35に報知(表示)する設定を行う(ステップB2509)。続いて、極チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在するか否か判定する(ステップB2510)。極チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在する場合に(ステップB2510の結果が「Y」)、当該変動について、極チャンスモードに対応する変動パターンと演出を設定し(ステップB2511)、ステップB2516の処理に移行する。これにより、極チャンスモード情報が設定された最後の保留に係る変動表示ゲームが終了するまでが、極チャンスモード期間となり極チャンスモードが継続される。なお、図44のように、極チャンスモード情報が設定された保留に確変大当たりとなる保留があることを極チャンスモード終了条件をとって、極チャンスモードを終了させてよい。

20

【0509】

極チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在しない場合に(ステップB2510の結果が「N」)、主制御用マイコン710は、極チャンスモードを延長するか否か判定する(ステップB2512)。例えば、図44のように、追加保留よりも後に記憶された保留に確変大当たりとなる記憶が発生したことを延長条件として、極チャンスモードを延長してよい。極チャンスモードを延長しない場合に(ステップB2512の結果が「N」)、極チャンスモードフラグF2をクリア(オフ)して(ステップB2515)、極チャンスモードを終了して、ステップB2516の処理に進む。

30

【0510】

極チャンスモードを延長する場合に(ステップB2512の結果が「Y」)、最初に極チャンスモードを延長する延長期間を変動表示ゲームの回数NB(例えば10回)で設定しておき、変動表示ゲームの実行(保留の消化)ごとに残りのゲーム回数NBを1だけ減少させ、NB=0となるまで極チャンスモードを延長する。このため、極チャンスモードを延長する場合に(ステップB2512の結果が「Y」)、NB=0であるか否か判定し(ステップB2513)、NB=0でない場合に(ステップB2513の結果が「N」)、残りのゲームNBを1だけ減少させる(NB=NB-1)(ステップB2514)。NB=0となった場合に(延長終了:ステップB2513の結果が「Y」)、極チャンスモードフラグF2をクリア(オフ)して(ステップB2515)、極チャンスモードを終了して、ステップB2516の処理に進む。なお、NB=0となった延長終了後も、抽選を行い当選した場合には、ステップB2511に移行して、極チャンスモードフラグF2をクリアせずに極チャンスモードを継続してもよい。

40

【0511】

ステップB2516において、主制御用マイコン710は、チャンスモードフラグF3はオンに設定されているか否か判定する。チャンスモードフラグF3がオフの場合に(ス

50

テップB 2 5 1 6の結果が「N」)、ステップB 2 5 2 4の処理に進む。チャンスモードフラグF 3がオンに設定されている場合に(ステップB 2 5 1 6の結果が「Y」)、チャンスモードフラグF 3がオンした時においては、通常のチャンスモードに突入することを変動表示装置3 5に報知(表示)する設定を行う(ステップB 2 5 1 7)。続いて、チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在するか否か判定する(ステップB 2 5 1 8)。チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在する場合に(ステップB 2 5 1 8の結果が「Y」)、当該変動について、チャンスモードに対応する変動パターンと演出を設定し(ステップB 2 5 1 9)、ステップB 2 5 2 4の処理に移行する。これにより、チャンスモード情報が設定された最後の保留に係る変動表示ゲームが終了するまでが、チャンスモード期間となり極チャンスモード以外の通常のチャンスモードが継続される。なお、チャンスモード情報が設定された保留に大当たりとなる保留があることをチャンスモード終了条件をとして、チャンスモードを終了させてよい。

10

【0 5 1 2】

チャンスモード情報が設定された保留(始動記憶)が存在しない場合に(ステップB 2 5 1 8の結果が「N」)、主制御用マイコン7 1 0は、チャンスモードを延長するか否か判定する(ステップB 2 5 2 0)。例えば、追加保留よりも後に記憶された保留に大当たりとなる記憶が発生したことを延長条件として、チャンスモードを延長してよい。チャンスモードを延長しない場合に(ステップB 2 5 2 0の結果が「N」)、チャンスモードフラグF 3をクリア(オフ)して(ステップB 2 5 2 3)、チャンスモードを終了して、ステップB 2 5 2 4の処理に進む。

20

【0 5 1 3】

チャンスモードを延長する場合に(ステップB 2 5 2 0の結果が「Y」)、最初にチャンスモードを延長する延長期間を変動表示ゲームの回数NB(例えば1 0回)で設定しておき、変動表示ゲームの実行(保留の消化)ごとに残りのゲーム回数NBを1だけ減少させ、NB=0となるまでチャンスモードを延長する。このため、チャンスモードを延長する場合に(ステップB 2 5 2 0の結果が「Y」)、NB=0であるか否か判定し(ステップB 2 5 2 1)、NB=0でない場合に(ステップB 2 5 2 1の結果が「N」)、残りのゲームNBを1だけ減少させる(NB=NB-1)(ステップB 2 5 2 2)。NB=0となった場合に(延長終了:ステップB 2 5 2 1の結果が「Y」)、チャンスモードフラグF 3をクリア(オフ)して(ステップB 2 5 2 3)、チャンスモードを終了して、ステップB 2 5 2 4の処理に進む。なお、NB=0となった延長終了後も、抽選を行い当選した場合には、ステップB 2 5 1 9に移行して、チャンスモードフラグF 3をクリアせずにチャンスモードを継続してもよい。

30

【0 5 1 4】

ステップB 2 5 2 4において、主制御用マイコン7 1 0は、フラグF 1、F 2、F 3の全てがクリア(オフ)されているか否か判定する。フラグF 1、F 2、F 3の全てがクリアされている場合に(ステップB 2 5 2 4の結果が「Y」)、遊技状態と演出情報に基づき、当該変動の変動パターンと演出を通常の通り設定し、極チャンスモード、チャンスモード、及びチャレンジゲーム以外の通常ゲームに対応する設定を行う(ステップB 2 5 2 5)。フラグF 1、F 2、F 3のいずれかがオンに設定されている場合に(ステップB 2 5 2 4の結果が「N」)、今回の処理を終了する。

40

【0 5 1 5】

〔2ndメイン処理(演出制御装置)〕

続いて、演出制御装置7 0 0によって実行されるもう一方のメイン処理の詳細を説明する。図4 8は、本発明の第1の実施の形態に係る演出制御装置7 0 0の映像制御用マイコン(2ndCPU)7 2 0によって実行されるメイン処理(2ndメイン処理)の手順を示すフローチャートである。2ndCPUメイン処理は、遊技機1に電源が投入されると実行される。

【0 5 1 6】

映像制御用マイコン(2ndCPU)7 2 0は、まず、CPU初期化処理を実行する(

50

ステップB3001)。そして、作業領域であるRAM721を0クリアして（ステップB3002）、各種処理の実行に必要な初期値をRAM721に設定する（ステップB3003）。そして、画像処理を行うグラフィックプロセッサを初期化するVDP初期化処理を実行する（ステップB3004）。次に、Vblank割込みなどの各種割込みを許可する（ステップB3005）。

【0517】

さらに、映像制御用マイコン720は、各種制御処理の初期化処理を実行する（ステップB3006）。各種制御処理の初期化処理では、後述する各制御処理で使用される変数の初期化などが行われる。例えば、変動表示装置35に表示される映像の背景を初期化したり、図柄の配列を初期化したりする。そして、変動表示装置35の画面描画を許可する（ステップB3007）。

10

【0518】

次に、映像制御用マイコン720は、VDP730の描画を制御するVblank割込み処理にてセットされるシステム周期待ちフラグをクリアする処理（ステップB3008）を行う。ここで、システム周期待ちフラグが「1」でない場合（ステップB3009の結果が「N」）は、Vblank割込み処理にてシステム周期待ちフラグがセットされるまで、ステップB3009の処理を繰り返し行う。一方、システム周期待ちフラグが「1」である場合（ステップB3009の結果が「Y」）は、ウォッチドッグタイマ（WDT）をクリアする処理（ステップB3010）を行い、通常ゲーム処理（ステップB3011）を行い、ステップB3008へ戻る。

20

【0519】

〔通常ゲーム処理〕

次に、前述した2ndメイン処理（図48）における通常ゲーム処理（ステップB3011）の詳細について説明する。図49は、本発明の第1の実施の形態の通常ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【0520】

映像制御用マイコン720は、まず、遊技制御装置600から受信したコマンドをチェックする処理（ステップB3101）を行う。受信コマンドチェック処理では、主制御用マイコン710から受信した演出コマンド（ステップB1014）を特定し、以降実行される処理に応じて分けする。

30

【0521】

次に、映像制御用マイコン720は、変動表示装置35に、遊技状態、リーチシーンに応じた背景表示を行う背景処理を実行する（ステップB3102）。続いて、変動表示装置35における変動表示に関する表示制御を行うリール制御／表示処理を実行する（ステップB3103）。さらに、前述した先読みコマンド受信処理（図41）で設定された保留先読み予告（保留先読み予告演出態様1又は2）等に基づいて、変動表示装置35の表示部35aの一部に保留ごとの保留表示（始動記憶表示）を行う保留表示処理を実行する（ステップB3104）。

【0522】

なお、本実施形態において、保留表示処理は、変動表示装置35の表示部35aにおいて、保留（始動記憶）の発生した順に保留表示を並べて行われるが、一列に並べた複数のLEDランプを保留数に応じて点灯させることで保留表示を行うこともできる。このように、変動表示装置35の表示部35aや一列に並べた複数のLEDランプは、始動記憶報知手段（保留報知手段）を構成する。また、各保留表示に対応する表示部35aの一部（保留表示領域）、又は、各LEDランプは、各始動記憶（保留）を報知可能な始動記憶報知部（保留報知部）135となる。

40

【0523】

次に、映像制御用マイコン720は、客待ちデモコマンドを受けてから所定時間経過後に、変動表示装置35における客待ちデモ画面を設定する客待ちデモ処理を実行する（ステップB3105）。続いて、映像制御用マイコン720は、変動表示装置35に表示す

50

る内容を決定する2ndシーン制御／表示処理を実行する（ステップB3106）。映像制御用マイコン720は、演出コマンド（ステップB1014）を解釈して、表示する内容を決定する。次に、画像ROM704に格納されたデータをRAMに転送し、変動表示装置35に実際に表示させる表示システム処理を実行し（ステップB3107）、通常ゲーム処理を終了する。

【0524】

〔ハイチャンスゾーン演出例〕

図50（A）－（F）は、第1の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35の表示部35aを用いて実行するハイチャンスゾーン演出の演出例を時系列（時間順）で示す。ハイチャンスゾーン演出は、遊技制御装置600で設定されたハイチャンスゾーンに関連して、演出制御装置700が行う演出である。

10

【0525】

図50（A）において、特別遊技状態終了後に150回目の特図変動表示ゲームが実行されている。図50（B）において、150回目の特図変動表示ゲームのはずれ停止図柄が表示されている。図50（C）において、151回目の特図変動表示ゲームが実行され、演出モードコマンド1に基づいて設定されるハイチャンスゾーン演出（ステップB2006）が開始する。ここでは、ハイチャンスゾーン演出として、次回の特図変動表示ゲームからハイチャンスゾーンに突入することを示す文字表示「ハイチャンスゾーン突入」、遊技者に右打ちを促すための発射操作情報表示「右打ちしてください」「右打ち→」、ハイチャンスゾーンにおける残りの変動回数（特図変動表示ゲームの残り回転数）の表示「残り10回」などが表示部35aで実行される。

20

【0526】

その後、図50（D）において、特別遊技状態終了後の151回目の特図変動表示ゲームが開始するとハイチャンスゾーンに突入する。ハイチャンスゾーン演出（ステップB2006で設定）として、ハイチャンスゾーンであることを示す複数の文字表示「ハイチャンスゾーン」が带状に表示される他に、遊技者に右打ちを促す発射操作情報表示「右打ち→」、ハイチャンスゾーンにおける残りの変動回数（特図変動表示ゲームの残り回転数）の表示「残り9回」などが実行されている。表示「ハイチャンスゾーン突入」「右打ちしてください」は消える。ハイチャンスゾーン表示133としての「ハイチャンスゾーン」の文字は、带状の領域を左方向又は右方向に移動するように表示されている。

30

【0527】

図50（E）において、ハイチャンスゾーンにおける残りの変動回数がゼロになり、「残り0回」と表示される。次に、図50（F）において、特別遊技状態終了後の160回目の特図変動表示ゲームが終了して、ハイチャンスゾーンが終了して通常遊技状態に移行する。ここでは、遊技者に左打ちを促す発射操作情報表示「左打ちしてください」「←左打ち」などが実行されている。なお、次（161回目）の特図変動表示ゲームが実行されるタイミングに対応して、遊技者に左打ちを促す発射操作情報表示を実行するようにしてもよい。

【0528】

〔チャレンジゲーム演出例1〕

40

図51（A）－（H）は、第1の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行するチャレンジゲームの演出例（演出パターン1）を示す。

【0529】

図51（A）において、飾り特図変動表示ゲーム（変動表示）の実行中に、ノーマルリーチ変動（変動パターン2）又は保留確保用変動パターン（変動パターン41）の記憶を保持する保留が生じて保留表示される。変動表示装置35の表示部35aの一部は、各保留表示に対応して保留表示領域となり、各始動記憶（保留）を報知可能な始動記憶報知部（保留報知部）135として機能する。図51（B）において、モード突入専用変動パターン（変動パターン40）の記憶を保持する保留が生じて保留表示されている。なお、このモード突入専用変動パターンに対応する保留に対して、保留先読み予告（図45（A）

50

）により色を変化させているが、必ずしも色を変化させなくてもよい。また、色の代わりに保留表示の形状を変化させてもよい。

【0530】

その後、図51（C）（D）のように保留が消化され、図51（E）において、チャレンジゲーム突入条件（第1の実行条件）のうちチャレンジゲーム突入条件1が成立し（ステップB1804の結果が「Y」）、演出パターン1のチャレンジゲーム（第1の演出モード）に突入する。なお、ここでは、消化される保留の保留表示は、この保留の変動表示ゲームの終了時に消えるようにしている。図51（E）から（G）までにおいて、演出パターン1で演出が行なわれる。そして、モード突入条件（ステップB1808）が成立するように追加保留（追加の始動記憶）を溜める（発生させる）ことを促す表示（例えば、「記憶をためろ！」）が行われるとともに、モード突入条件（ステップB1808）が成立するために必要な追加すべき保留の残数（チャレンジゲーム突入時には所定数NA（ここでは2））が表示される（例えば、「チャンスモードまであと1」）。また、追加保留の保留表示は、変動表示装置35の表示部35aの下部にある通常の保留表示位置ではなく、保留表示を行う始動記憶報知部（保留報知部）135とともに表示部35aの中央に拡大して表示される。一方、変動表示は、表示部35aの右上に小さく表示される。

10

【0531】

図51（G）のように、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NA（ここでは2個）の追加保留が生じ、モード突入条件が達成され（ステップB1808の結果が「Y」）、図51（H）において、チャンスモードに突入するためチャンスモードフラグF3がオンする（ステップB1814）（極チャンスモード突入条件は不成立）。例えば、特定期間は、チャレンジゲーム突入時の保留1に係る変動表示ゲームであるノーマルリーチ変動（変動パターン2）又は保留確保用変動パターン（変動パターン41）が終了するまでの期間である。

20

【0532】

チャンスモード突入の際に、モード突入条件が達成されたことを示す表示（ここでは、「達成！」）、及び、チャンスモードに突入することを示す表示（ここでは、「チャンスモード突入！」）が行われる。また、この際に、追加保留の保留表示は、通常の保留表示位置に戻され通常の大きさで表示される。モード突入条件が達成されモード（極チャンスモード又はチャンスモード）に突入する際に、保留先読み予告演出態様2に従って、Nリーチ以上の期待度で追加保留の保留表示の態様を変化、又はSP2リーチ以上の期待度で追加保留の保留表示の態様を特定態様に変化させる（ステップB1810の保留先読み予告）。なお、モード突入専用変動パターンの前に実行されるノーマルリーチ等の変動で「達成！」のみ表示し、次のモード突入専用変動パターンの変動の開始で「チャンスモード突入！」と表示（報知）を行うようにしてもよい。

30

【0533】

また、モード（極チャンスモード又はチャンスモード）に突入する際ではなく、追加保留が発生した際に、保留先読み予告演出態様2に従って、Nリーチ以上の期待度で追加保留の保留表示の態様を変化、又はSP2リーチ以上の期待度で追加保留の保留表示の態様を特定態様に変化させてもよい。この場合には、図41において、ステップB1810の処理は、ステップB1807とB1813の間に移動すればよい。図45（B）の保留先読み予告演出態様2における先読み予告1の発生率を1/2に固定（大当たり確定の先読み予告2は除く）し、保留が発生（始動記憶が記憶される）する毎に、遊技者に演出ボタン（PB）17を操作させて保留表示変化の発生に関与させてもよい。即ち、保留が発生すると、主制御用マイコン710と映像制御用マイコン720は、表示部35aに演出ボタン17を押すことを促すPB操作指示表示（PUISHマークや「押せ!!」等の文字）を表示し、保留表示を変化させるか否かの有無の演出を実行した後、保留先読み予告の結果（態様の变化した保留表示）を表示してもよい。

40

【0534】

なお、保留先読み予告に対するこのようなボタン演出（演出ボタン17の操作を介した

50

演出)と、他の予告に対するボタン演出の演出タイミングが重なった(重複した)場合は、1回の演出ボタン操作で両方の予告演出の結果を表示してもよいし、1回の演出ボタン操作での他の予告に対するボタン演出の結果を表示する前か後に、保留先読み予告の結果を表示してもよいし、1回目の演出ボタン操作で他の予告に対するボタン演出の結果を表示した後に、2回目の演出ボタン操作で保留先読み予告の結果を表示してもよい。

【0535】

〔チャレンジゲーム演出例2〕

図52(A)－(H)は、第1の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行するチャレンジゲームの演出例(演出パターン9)を示す。

【0536】

図52(A)において、チャレンジゲーム突入条件9が成立し(ステップB1804の結果が「Y」)、演出パターン9のチャレンジゲームの演出に突入する。ここでは、保留1として、ノーマルリーチ変動(変動パターン2)又は保留確保用変動パターン(変動パターン41)の記憶を保持する保留が生じ、保留4として、モード突入専用変動パターン(変動パターン40)の記憶を保持する保留が生じて保留表示されている。また、追加保留の保留表示を行う保留報知部(始動記憶報知部)135は、変動表示装置35の表示部35aの下部にある通常の保留表示位置ではなく、表示部35aの中央に拡大して表示される。

【0537】

図52(B)において、追加保留が生じ、表示部35aの中央の始動記憶報知部(保留報知部)135に追加保留に対応して保留表示される。図52(C)において、保留が表示された保留報知部135は、表示部35aの下部にある通常の保留表示位置(元の位置)に戻し、次の保留報知部135を表示部35aの中央に拡大して表示する。このようにして、追加保留の対象となる保留報知部135を順番に拡大する。

【0538】

図52(D)から(F)まで、上記と同様のことが繰り返され、図52(G)において、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NA(ここでは5個)の追加保留が生じ、モード突入条件が達成され(ステップB1808の結果が「Y」)、チャンスモードに突入するためチャンスモードフラグF3がオンする(ステップB1814)。例えば、特定期間は、チャレンジゲーム突入時に存在する保留に係る変動表示ゲームが終了するまでの期間である。その後、図52(H)において、図51(H)と同様の表示が行われるとともに、追加保留の保留表示をまとめて枠で囲うなどして、チャンスモード期間が報知(表示)される。

【0539】

〔極チャンスモード突入時の演出例〕

図53(A)－(D)は、第1の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行する極チャンスモード突入時の演出例を示す。

【0540】

図53(A)(B)は、図52(F)(G)に対応するが、追加保留が発生した際に、追加保留の保留表示の態様(色)が保留先読み予告演出態様2で変化されている。なお、モード突入条件が達成されモード(極チャンスモード又はチャンスモード)に突入する際に、追加保留の保留表示の態様(色)が保留先読み予告演出態様2で変化されてもよい(ステップB1810の保留先読み予告)し、何れのタイミングにおいても追加保留の保留表示の態様(色)を保留先読み予告演出態様2で変化させるか否かを抽選により決定するようにしても良い。その後、図53(C)において、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NA(ここでは5個)の追加保留が生じ、モード突入条件が達成され(ステップB1808の結果が「Y」)、極チャンスモード突入条件が成立して極チャンスモードに突入するためチャンスモードフラグF2がオンする(ステップB1812)。図53(D)において、追加保留に確変大当りに対応するものがあったため、確変大当りとなり、極チャンスモードが終了する(図44の極チャンスモード終了条件が成立する)。

【0541】

〔極チャンスモード延長（継続）時の演出例〕

図54（A）－（D）は、第1の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行する極チャンスモード延長（継続）時の演出例を示す。

【0542】

図54（A）において、極チャンスモード期間中に、変動表示ゲームの結果が確変大当りとなる保留が発生している。図54（B）において、極チャンスモード期間における最後の変動表示ゲーム（即ち、極チャンスモード情報が設定された最後の保留に係る変動表示ゲーム）の実行中に、極チャンスモードの終了が表示部35aに報知される。その後、図54（C）において、チャレンジゲーム終了後の極チャンスモード期間中に発生した保留が確変大当りに対応するため、延長条件が成立して極チャンスモードが延長される（ステップB2512の結果が「Y」）。ここで、極チャンスモードの継続が表示部35aに報知される。その後、図54（D）において、確変大当りとなり、延長された極チャンスモードが終了する（図44の極チャンスモード終了条件が成立する）。

10

【0543】

（第1の実施の形態の効果）

第1の実施の形態によると、遊技機1は、第1の始動領域（例えば第1始動入賞口37a）への遊技球の流入に基づいて第1変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）を実行し、第2の始動領域（例えば第2始動入賞口37b）への遊技球の流入に基づいて第2変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）を実行する。振分情報記憶手段（遊技制御装置600のメモリ）は、第1変動表示ゲームに基づいて発生する特別遊技の種類（大当りの種類）の振分に関する情報が設定される第1振分情報と、第2変動表示ゲームに基づいて発生する特別遊技の種類の振分に関する情報が設定される第2振分情報と、を記憶する（図31）。種類決定手段（遊技制御装置600）は、振分情報記憶手段に記憶される振分に関する情報から、第1変動表示ゲーム又は第2変動表示ゲームに基づいて発生する特別遊技の種類を決定する。計数手段（遊技制御装置600）は、第1変動表示ゲーム及び第2変動表示ゲームの実行回数を計数する（ステップA2902）。遊技モード実行制御手段（遊技制御装置600）は、計数手段による計数結果に対応して複数の遊技モードのうち何れかの遊技モード（演出モード）の実行制御を行う（ステップA2906）。制御情報変更手段（遊技制御装置600）は、遊技モード実行制御手段により特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）が実行される場合に、普図変動表示ゲームの実行制御に関連する制御情報を、通常制御情報（例えば普図当り確率＝0／250）から特定制御情報（例えば普図当り確率＝240／250）に変更する（ステップA6104からA6107）。領域状態変換手段（例えば開閉部材37c）は、制御情報変更手段によって変更された特定制御情報に基づいて第2の始動領域（例えば第2始動入賞口37b）への遊技球の流入を容易状態に変換させる。種類決定手段（遊技制御装置600）は、遊技モード実行制御手段によって特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）が実行される場合に、第2振分情報に基づいて特別遊技の種類を決定可能である。従って、単に遊技モードに応じて演出内容を変更するのではなく、遊技モードにおける変動表示ゲームの実行回数に応じて、この遊技モードから、特別遊技の種類に関して異なる振分となる他の特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）に変更され、遊技者の興味を高めることができる。

20

30

40

【0544】

第1の実施の形態によると、領域変更手段（入賞切替機構105）は、遊技モード実行制御手段により特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）が実行される場合に、第1の始動領域への遊技球の流入を阻止するとともに第2の始動領域への遊技球の流入のみを許容するように動作する。従って、遊技モードにおける変動表示ゲームの実行回数に応じて、この遊技モードから、特別遊技の種類に関してさらに異なる振分となる他の特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）に変更され、遊技者の興味を高めることができる。

【0545】

第1の実施の形態によると、遊技モード実行制御手段（遊技制御装置600）は、特定

50

遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）における計数手段の計数結果がモード終了回数となった場合に特定遊技モードを終了させて他の遊技モードとして通常遊技モード（通常遊技状態）を実行可能であり、特定遊技モード終了後に実行される通常遊技モードにおける計数手段の計数結果がモード終了回数となった場合に通常遊技モードを終了させて特定遊技モードを再度実行可能とする（A 2 9 0 3－A 2 9 1 1、図 2 6 A）。従って、一度終了した特定遊技モードが再度実行されるため、遊技者の遊技意欲を増すことができ、特定遊技モードが終了した段階で遊技を終了させようとする遊技者を少なくすることができる。

【0 5 4 6】

第 1 の実施の形態によると、普図変動パターンテーブル記憶手段（遊技制御装置 6 0 0 のメモリ）は、普図変動表示ゲームにおける変動時間及び特定結果となる確率（普図当り確率）を設定するための普図変動パターンテーブル（図 3 5）を遊技モードに対応させて記憶する。普図変動パターンテーブル取得手段（遊技制御装置 6 0 0）は、普図変動パターンテーブル記憶手段に記憶された普図変動パターンテーブルのうち遊技モードに対応させて一の普図変動パターンテーブルを取得する。普図変動情報設定手段（遊技制御装置 6 0 0）は、普図変動パターンテーブル取得手段によって取得された一の普図変動パターンテーブルに基づいて普図変動表示ゲームの変動時間及び特定結果の有無を示す情報を設定する（A 6 1 0 8、A 6 1 1 0、A 6 1 1 9、A 6 1 2 1、A 6 1 2 2）。普図変動情報設定手段は、遊技モード実行制御手段によって実行される遊技モードが通常遊技モード（通常遊技状態）となる場合は、普図変動パターンテーブル取得手段によって取得された普図変動表示ゲームの結果が特定結果（当り）となることが無い変動パターンテーブルに基づいて、普図変動表示ゲームの変動時間及び特定結果の有無を示す情報を設定可能である。従って、通常遊技モード（通常遊技状態）において、普図変動表示ゲームが特定結果（当り）となることが無いため、変則打ち等を行って特定遊技モードと同等の効果を不当に得ようとする行為を防止することができる。

【0 5 4 7】

第 1 の実施の形態によると、第 2 振分情報によって設定される特別遊技の種類の振分に関する情報は、第 1 振分情報によって設定される特別遊技の種類の振分に関する情報よりも遊技者に有利となる。従って、特定遊技モード（例えばハイチャンスゾーン）中に特別遊技（大当り）が発生すると、特別遊技の種類（大当りの種類）の振分が遊技者に有利となり得るため、遊技者の遊技意欲を増すことができ、興趣を高めることができる。

【0 5 4 8】

第 1 の実施の形態によると、第 1 のモード制御手段（演出制御装置 7 0 0 の主制御用マイコン 7 1 0）は、第 1 の実行条件（チャレンジゲーム突入条件）が成立したことに基づき、第 1 の所定演出を実行可能な第 1 の演出モード（チャレンジゲーム）の実行制御を行う（ステップ B 1 8 0 4－B 1 8 0 7）。第 2 のモード制御手段（演出制御装置 7 0 0 の主制御用マイコン 7 1 0）は、第 1 の演出モード（チャレンジゲーム）を実行中に第 2 の実行条件（モード突入条件）が成立したことに基づき、第 2 の所定演出を実行可能な第 2 の演出モードの実行制御を行う（ステップ B 1 8 0 8－B 1 8 1 5）。第 2 の演出モードは、極チャンスモード又は通常のチャンスモードなど複数あってもよい。従って、条件成立によって実行される段階的な演出モードによって、斬新な予告演出（遊技状態に対する予告演出）を実行することができ、遊技者の興趣を高めることができる。なお、従来のように予告演出を単に行うだけでは遊技者の興趣を向上させるのは難しい。また、演出モードの実行条件成立の達成感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣を高めることができる。さらに、演出モードの実行条件を成立させるために遊技者に遊技を継続（発射を継続）して実行させることができ、保留数がある程度溜まったことにより行う遊技球の発射停止（止め打ちなど）を防止することができる。また、これによって、遊技店の利益に貢献することができる。

【0 5 4 9】

第 1 の実施の形態によると、始動記憶手段（遊技制御装置 6 0 0 又は演出制御装置 7 0

10

20

30

40

50

0)は、始動領域(即ち、第1始動入賞口37a及び/又は第2始動入賞口37b)への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利として始動記憶(保留)を記憶可能である。始動記憶の少なくとも一部が、特定の変動パターン(例えば、モード突入専用変動パターンとしての変動パターン40)となる変動表示ゲームの記憶を有する場合に、第1の実行条件(チャレンジゲーム突入条件)が成立する。従って、特定の変動パターンに対応する始動記憶が生じることにより、第1の演出モード(チャレンジゲーム)が実行できるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定の変動パターンの変動時間を比較的長くすることにより、第1の演出モードの開始後に保留を溜める時間が確保され、遊技を促進することができる。

【0550】

10

第1の実施の形態によると、第1の演出モード(チャレンジゲーム)の開始後の特定期間内に所定数NAの遊技球が始動領域へ入賞した場合に、第2の実行条件(モード突入条件)が成立する。従って、遊技者は、遊技球を多く始動領域へ入賞させようとして、保留数がある程度溜まっても止め打ち(又は遊技球の発射停止)を行わなくなる。

【0551】

第1の実施の形態によると、事前判定手段(遊技制御装置600又は演出制御装置700)は、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果を判定可能である。事前予告演出手段(演出制御装置700)は、事前判定手段による判定結果に基づき、変動表示ゲームの結果を報知する事前予告演出(保留先読み予告(保留変化予告)等)を実行可能である。第2のモード制御手段は、第2の演出モード(極チャンスモード又は通常のチャンスモード)において、少なくとも特定期間内に記憶された始動記憶(追加保留)に対する事前予告演出の実行確率を他のモードよりも高める(ステップB1810)。従って、遊技者は追加保留の変動表示ゲームに大当たり等を期待することができ、遊技の興趣が高まる。

20

【0552】

第1の実施の形態によると、第2のモード制御手段(演出制御装置700の主制御用マイコン710)は、始動領域への遊技球の入賞に基づき特定期間内に記憶された始動記憶に、変動表示ゲームが特定結果(例えば大当たり)となる始動記憶があるか否かを判定する特定記憶判定手段と、特定記憶判定手段により変動表示ゲームが特定結果となる始動記憶があると判定された場合に、複数の第2の演出モード(極チャンスモードと通常のチャンスモード)のうち特定の演出モード(例えば極チャンスモード)を選択するモード選択手段と、を備える。従って、特定の演出モードに入ることにより、遊技者は、変動表示ゲームが特定結果(例えば大当たり)となることを期待できるようになり、遊技の興趣が高まる。

30

【0553】

第1の実施の形態によると、遊技制御手段(遊技制御装置600)は、遊技を統括的に制御する。演出制御手段(演出制御装置700)は、遊技制御手段からの制御情報に基づき変動表示装置における演出の表示制御を行う。遊技制御手段は、第1の演出モードの実行開始を指示するモード実行指示情報(例えば、変動パターン40(モード突入専用変動パターン)を示す先読み変動パターンコマンド)を演出制御手段に送信するモード実行指示情報送信手段(ステップA1513、A1514等)を有する。演出制御手段(演出制御装置700)は、第2のモード制御手段(主制御用マイコン710)を含む。第2のモード制御手段(主制御用マイコン710)は、モード実行指示情報送信手段からのモード実行指示情報を受信した場合に、第2の実行条件(モード突入条件)が未成立であるときは、第2の演出モード(極チャンスモード又は通常のチャンスモード)の実行を開始しない。従って、第1の演出モードと第2の演出モードが段階的に行われ、遊技の興趣が向上する。

40

【0554】

(第2の実施の形態)

図55から図63を参照して、第2の実施の形態について説明する。第2の実施の形態

50

は、保留表示に関するものである。なお、下記で特別に説明しない構成は、第1の実施の形態と同様でよい。

【0555】

〔先読みコマンド受信処理〕

前述した1stシーン制御処理（図40）における先読みコマンド受信処理（ステップB1319）について説明する。図55は、本発明の第2の実施の形態の先読みコマンド受信処理の手順を示すフローチャートである。第2の実施の形態の先読みコマンド受信処理は、第1の実施の形態の先読みコマンド受信処理（図41）のステップB1803-B1815の処理の代わりにB4001-B4007の処理が設けられている。

【0556】

ステップB1801からB1802で先読みコマンド（先読み図柄コマンドと先読み変動パターンコマンド）を受信し始動記憶（保留）としてセーブした後に、主制御用マイコン710は、今回発生した保留（始動記憶）は特図2保留（第2始動記憶）であるか否か判定する（ステップB4001）。今回発生した保留（始動記憶）は特図1保留（第1始動記憶）である場合に（ステップB4001の結果が「N」）、今回の処理を終了する。なお、特図1保留は、第1始動入賞口37aへの入賞により生じた保留（始動記憶）である。特図2保留は、第2始動入賞口37bへの入賞により生じた保留（始動記憶）である。

【0557】

今回発生した保留は特図2保留である場合に（ステップB4001の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、今回又は前回発生した保留に係る変動表示ゲームが所定の期待度以上又は大当たりか否か判定する（ステップB4002）。ここで、普電サポート状態又はハイチャンスゾーンでなければ、入賞切替機構105（図2B、図2C）によって、前回発生した保留は、エラーのない限り、特図1保留となっている。即ち、ここでは、特図1保留と特図2保留を一組のペアとして、保留先読みとして、保留に係る変動表示ゲームが大当たりになる可能性を判定する。なお、所定の期待度は、例えば、SP1リーチ以上の期待度である。今回発生した保留及び前回発生した保留に係る変動表示ゲームが、両方、所定の期待度以下（大当たりでもない）である場合に（ステップB4002の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

【0558】

今回発生した保留又は前回発生した保留のいずれかに係る変動表示ゲームが、所定の期待度以上又は大当たりである場合に（ステップB4002の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、所定の期待度以上又は大当たりとなる保留に対して、予告対象フラグF4（予告対象保留情報）をオンに設定して、予告対象保留とする（ステップB4003）。なお、予告対象フラグF4は、予告対象保留の消化によってクリア（オフ）される。

【0559】

なお、本実施形態において、特図1保留が、特図2保留よりも大当たりのラウンド振分け等において遊技者にとって不利に設定されている（図31参照）。即ち、第2始動入賞口37bへの遊技球の入賞に基づいて発生する第2特別遊技において、第1始動入賞口37aへの遊技球の入賞に基づいて発生する第1特別遊技よりも、遊技者に付与する遊技価値が高くなっている。このような場合に、特図1保留単独で大当たりの可能性を予告すると、特図2保留の大当たりに期待していた遊技者に失望感を与える可能性があるが、本実施形態では、特図1保留と特図2保留を一組のペアにして大当たりになる可能性を判定し、特図1保留と特図2保留に対する保留先読み予告（保留変化予告）を合わせて行うことが可能であるために、遊技者に失望感を与える可能性が回避できる。

【0560】

次に、主制御用マイコン710は、現在の保留数が5以上であるか否か判定する（ステップB4004）。現在の保留数が5より少ない場合に（ステップB4004の結果が「N」）、今回の処理を終了する。現在の保留数が5以上である場合に（ステップB4004の結果が「Y」）、発生した保留の4つ前の保留から予告対象保留の保留まで、連続予

10

20

30

40

50

告演出（停止図柄予告）の情報を設定する（ステップB4005）。次に、主制御用マイコン710は、チャンス図柄（チャンス目）を設定し（ステップB4006）、連続予告演出の実行回数Iを初期値0に設定する（ステップB4007）。なお、ステップB4005において、予告対象保留の保留よりも前に発生した4つの保留の中に所定の保留（例えば、大当たりとなる保留）がある場合には、連続予告演出の情報を設定せずに、先読み禁止期間情報をセーブして今回の処理を終了させるようにしても良い。この場合、大当たり終了処理設定処理（図53（A）（B））で先読み禁止期間情報をクリアするようにすれば、先読み予告の実行中に大当たりが発生し、その予告が途中で終了してしまうという事態を防止することができる。

【0561】

10

〔変動パターン情報設定処理〕

続いて、前述した変動中処理（図46）における変動パターン情報設定処理（ステップB2004）の詳細について説明する。図56は、本発明の第2の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0562】

ステップB4101からステップB4103までの処理は、第1の実施の形態の変動パターン情報設定処理（図47）のステップB2501からステップB2503と同じ処理である。

【0563】

ステップB4103の後、主制御用マイコン710は、今回の変動に対応する始動記憶（今回の特図変動表示ゲームの実行時に消化される保留）の始動記憶領域（RAM711の一部）に記憶されている演出情報を取得する（ステップB4104）。なお、演出情報は、連続予告演出やリーチ演出等の情報を含む。次に、開始する変動（当該変動）の始動記憶に、連続予告演出情報が設定されているか確認して、判定する（ステップB4105、ステップB4106）。

20

【0564】

主制御用マイコン710は、開始する変動（当該変動）の始動記憶に、連続予告演出情報が設定されていない場合に（ステップB4106の結果が「N」）、停止図柄を設定し（ステップB4107）、遊技状態と演出情報に基づき、連続予告演出がない場合の変動パターン（演出パターン）を設定する（ステップB4108）。開始する変動（当該変動）の始動記憶に、連続予告演出情報が設定されている場合に（ステップB4106の結果が「Y」）、連続予告演出の実行回数Iを1増加させた（ $I = I + 1$ ）後に（ステップB4109）、連続予告演出停止図柄・変動パターン設定処理を実行する（ステップB4110、図57）。なお、ステップB4006の代わりに、ステップB4106とステップB4109の間に、チャンス図柄（チャンス目）を設定するようにしてもよい。

30

【0565】

〔連続予告演出停止図柄・変動パターン設定処理〕

続いて、前述した変動パターン情報設定処理（図56）における連続予告演出停止図柄・変動パターン設定処理（ステップB4110）の詳細について説明する。図57は、本発明の第2の実施の形態の連続予告演出停止図柄・変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0566】

主制御用マイコン710は、まず、連続予告演出の実行回数Iが3以下であるか否か判定する（ステップB4201）。連続予告演出の実行回数Iが3以下でない場合に（ステップB4201の結果が「N」）、ステップB4205の処理に移行する。連続予告演出の実行回数Iが3以下である場合に（ステップB4201の結果が「Y」）、遊技状態と演出情報に基づき、I回目の連続予告演出を含む変動パターン（演出パターン）を設定する。特に、I回目の連続予告演出として、飾り特別図柄（識別情報）のうち（ $I - 1$ ）個は、ステップB4006で設定したチャンス図柄で停止状態（ホールド状態）に保持して変動表示を行うように設定する（ステップB4202）。

50

【0567】

次に、主制御用マイコン710は、今回実行する変動表示ゲーム（当該変動）が大当たりであるか否か判定する（ステップB4203）。当該変動が大当たりである場合に（ステップB4203の結果が「Y」）、ステップB4216に移行して、大当たりの停止図柄を設定する。当該変動が大当たりでない場合に（ステップB4203の結果が「N」）、はずれの停止図柄を設定し（ステップB4204）、今回の処理を終了する。特に、I回目の連続予告演出として、I個の飾り特別図柄（識別情報）をチャンス図柄で停止して特定表示（例えば「HOLD」（ホールド）の表示）を付加するよう設定する。

【0568】

連続予告演出の実行回数Iが3以下でない場合に（ステップB4201の結果が「N」）、主制御用マイコン710は、連続予告演出の実行回数Iが4であるか否か判定する（ステップB4205）。連続予告演出の実行回数Iが4でない場合に（ステップB4205の結果が「N」）、ステップB4212の処理に移行する。連続予告演出の実行回数Iが4である場合に（ステップB4205の結果が「Y」）、チャンスモード演出を設定し（ステップB4206）、遊技状態と演出情報に基づき4回目の連続予告演出変動パターン（演出パターン）を設定する（ステップB4207）。特に、4回目の連続予告演出として、順次停止する2つの飾り特別図柄に特定表示（例えば「HOLD」）を付加するよう設定する。

【0569】

次に、主制御用マイコン710は、今回実行する変動表示ゲーム（当該変動）が大当たりであるか否か判定する（ステップB4208）。当該変動が大当たりである場合に（ステップB4208の結果が「Y」）、ステップB4216に移行して、大当たりの停止図柄を設定する。当該変動が大当たりでない場合に（ステップB4208の結果が「N」）、当該変動の次に実行される変動表示ゲーム（次変動）に係る次変動保留が予告対象保留（予告対象フラグF4がオン）であるか否か判定する（ステップB4209）。

【0570】

次変動保留が予告対象保留である場合に（ステップB4209の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、はずれの停止図柄を特定表示を付加して設定し（ステップB4210）、処理を終了する。特定表示を付加することによって、次変動までチャンスモードが継続することを示唆する。次変動保留が予告対象保留でない場合に（ステップB4209の結果が「N」）、はずれの停止図柄を特定表示を付加せずに設定し（ステップB4211）、処理を終了する。なお、次変動保留が予告対象保留でない場合に、当該変動が予告対象保留の変動表示ゲームであるため、次変動保留に連続予告演出情報が設定されておらず連続予告演出は終了する（次変動保留ではB4106の結果が「N」になる）。

【0571】

ステップB4212において、主制御用マイコン710は、チャンスモード演出を設定する。遊技状態と演出情報に基づき5回目の連続予告演出変動パターン（演出パターン）を設定する（ステップB4213）。特に、変動した飾り特別図柄を仮停止してから本停止するように設定する。次に、主制御用マイコン710は、今回実行する変動表示ゲーム（当該変動）が大当たりであるか否か判定する（ステップB4214）。当該変動が大当たりである場合に（ステップB4214の結果が「Y」）、大当たりの停止図柄を設定する（ステップB4216）。当該変動が大当たりでない場合に（ステップB4214の結果が「N」）、はずれの停止図柄を設定し（ステップB4215）、今回の処理を終了する。

【0572】

〔保留表示処理〕

続いて、前述した2ndメイン処理の通常ゲーム処理（図49）における保留表示処理（ステップB3104）の詳細について説明する。図58は、本発明の第2の実施の形態の保留表示処理の手順を示すフローチャートである。保留表示は、変動表示装置35等の表示装置において保留の発生した順に並べて行われる。第2の実施の形態において、第1の実施の形態とは異なり、特図1保留と特図2保留を一組のペアにして、保留先読み予告

10

20

30

40

50

(保留変化予告)としての保留表示を行う場合がある。

【0573】

映像制御用マイコン720は、まず、表示する保留は1つのみであるか否か判定する(ステップB4301)。表示する保留は1つのみである場合に(ステップB4301の結果が「Y」)、その保留が予告対象保留(所定の期待度以上又は大当たり)であれば保留表示の態様を変化させて表示する(ステップB4302)。表示する保留は2つ以上である場合に(ステップB4301の結果が「N」)、保留の発生した順に対応する保留の番号Lを1に設定する(ステップB4303)。

【0574】

次に、映像制御用マイコン720は、L番目の保留は特図1保留であるか否か判定する(ステップB4304)。L番目の保留は特図2保留である場合に(ステップB4304の結果が「N」)、ステップB4308で、Lの値を1増加させる。L番目の保留は特図1保留である場合に(ステップB4304の結果が「Y」)、L番目又は(L+1)番目の保留は予告対象保留であるか否か判定する(ステップB4305)。

【0575】

L番目と(L+1)番目の保留のいずれも予告対象保留でない場合に(ステップB4305の結果が「N」)、映像制御用マイコン720は、通常表示(保留変化なし)でL番目と(L+1)番目の保留について保留表示し(ステップB4306)、ステップB4308の処理に移行する。L番目又は(L+1)番目の保留が予告対象保留である場合に(ステップB4305の結果が「Y」)、事前予告演出として、L番目と(L+1)番目の保留について隣り合う保留表示を共通の同じ態様で変化(保留変化)し(ステップB4307)、ステップB4308の処理に移行する。即ち、事前予告演出としての保留先読み予告(保留変化予告)において、特図1保留と特図2保留を一組のペアにして、共通の同じ態様で保留表示を変化する。ここで、共通の同じ態様で保留表示を変化するとは、それぞれ各保留に対応する2つの保留表示(マーク「○」「☆」)を一つの枠で囲むこと、2つの保留表示を別々に同じ態様の枠で囲むこと、2つの保留表示を共通の色に変えることなど、共通の特徴を有するように2つの保留表示を変化することである。ただし、図45(A)(B)のように特図1保留と特図2保留の保留表示の形状は異なる。共通の態様で保留表示される特図1保留と特図2保留の順番は、後述の図59のように特図1→特図2の順番になる。なお、最後の保留が、特図1保留であり且つ予告対象保留である場合には、特図2保留とペアが組めないため単独で保留表示を変化してよい。

【0576】

ステップB4308でLの値を1増加させた後、映像制御用マイコン720は、L番目の保留が存在するか否か判定する(ステップB4309)。L番目の保留が存在しない場合に(ステップB4309の結果が「N」)、今回の処理を終了する。L番目の保留が存在する場合に(ステップB4309の結果が「Y」)、ステップB4304からB4308までの処理を繰り返す。

【0577】

なお、変形例として、上記の図55のステップB4001において、主制御用マイコン710は、今回発生した保留(始動記憶)は特図1保留(第1始動記憶)であるか否か判定し、今回発生した保留は特図1保留である場合に、ステップB4002において今回又は前回発生した保留に係る変動表示ゲームが所定の期待度以上又は大当たりか否か判定してもよい。そして、上記の図58のステップB4304において、主制御用マイコン710は、L番目の保留は特図2保留であるか否か判定し、L番目の保留は特図2保留である場合において、L番目又は(L+1)番目の保留が予告対象保留であるときに(ステップB4305の結果が「Y」)、共通の態様でL番目と(L+1)番目の保留について保留表示を変化(保留変化)してもよい(ステップB4307)。このようにしても、特図1保留と特図2保留を一組のペアにして、保留に係る変動表示ゲームが大当たりになる可能性を判定できるとともに、共通の態様で保留表示を変化できる。ただし、共通の態様で保留表示される特図1保留と特図2保留の順番が後述の図59とは逆になり、特図2→特図1の

順番になる。

【0578】

特に、図58の処理は、遊技球が第1始動入賞口37aと第2始動入賞口37bに交互に入賞して、特図1保留と特図2保留が交互に発生することを前提としているため、特図2保留が発生し易いハイチャンスゾーンや普電サポート状態（時短状態又は確変状態）においてこの変形例を適用する。

【0579】

また、変形例として、上記の図55のステップB4001を省略して、主制御用マイコン710は、ステップB4002において、発生した保留（始動記憶）ごとに、発生した保留に係る変動表示ゲームが所定の期待度以上又は大当たりか否か判定してもよい。そして、ステップB4005において、発生した保留が特図2保留であれば、発生した保留の4つ前の保留から予告対象保留の保留まで連続予告演出（停止図柄予告）の情報を設定し、発生した保留が特図1保留であれば、発生した保留の3つ前の保留から予告対象保留の保留まで連続予告演出（停止図柄予告）の情報を設定してもよい。このようにしても、特図1保留と特図2保留を一組のペアにして、共通の態様で保留表示を変化できるとともに、共通の態様で保留表示された特図1保留と特図2保留の消化前に、図57の連続予告演出を行うことができる。

【0580】

〔保留先読み予告（保留変化予告）の演出例〕

図59（A）－（I）、図60（A）－（G）、図61（A）－（G）は、第2の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行する保留先読み予告（保留変化予告）と連続予告演出の演出例を示す。

【0581】

図59（A）において、特図1保留と特図2保留が入賞切替機構105によって交互に発生し、特図1保留に対応する保留表示（マーク「○」）と特図2保留に対応する保留表示（マーク「☆」）が交互に隣り合って表示されている。各保留表示に対応する変動表示装置35の表示部35aの一部である保留表示領域は、各始動記憶（保留）を報知可能な始動記憶報知部（保留報知部）135として機能する。特図1保留を報知する第1始動記憶報知部135（マーク「○」に対応）と、特図2保留を報知する第2始動記憶報知部135（マーク「☆」に対応）は、互いに隣り合っている。

【0582】

図59（B）において、特図2保留（第2始動記憶）が発生し、今回発生した保留（特図2保留）又は前回発生した保留（特図1保留）のいずれかが所定の期待度以上又は大当たりであると判定され、予告対象保留となる（ステップB4002、B4003）。さらに、図59（B）において、特図1保留と特図2保留についての互いに隣り合う保留報知部135（保留表示）が、共通の同じ態様で合わせて変化して、事前予告演出としての保留先読み予告（保留変化予告）が行われる（ステップB4307）。ここでは、特図1保留と特図2保留を一組のペアにしてこれら2つの保留に対する保留表示（マーク「○」「☆」）を一つの枠で囲んでいる。従って、この時点では、予告対象保留の範囲が一つの枠で報知されているだけで、遊技者は、一つの枠で囲まれた特図1保留と特図2保留のどちらが予告対象なのか分からない。図59（C）において、消化される保留の保留表示がその変動表示ゲームの終了時（停止図柄表示時）に消える。

【0583】

図59（D）（E）において、1回目の連続予告演出が行なわれ、1個の図柄（飾り特別図柄、識別情報）をチャンス図柄で停止して特定表示「HOLD」を付加する（ステップB4204）。図59（F）（G）において、次変動で2回目の連続予告演出が行なわれる。図59（F）のように、図柄のうち1個は、チャンス図柄で停止状態（ホールド状態）に保持して変動表示を行う（ステップB4202）。図59（G）のように、もう一つの図柄（合計2つの図柄）をチャンス図柄で停止して特定表示「HOLD」を付加する（ステップB4204）。図59（H）（I）において、次変動で3回目の連続予告演出

が行なわれる。図59(H)のように、図柄のうち2個は、チャンス図柄で停止状態(ホールド状態)に保持して変動表示を行う(ステップB4202)。図59(I)のように、もう一つの図柄(合計3つの図柄)をチャンス図柄で停止して特定表示「HOLD」を付加する(ステップB4204)。ここで、「7, 5, 3」は予め設定したチャンス図柄である。以上のように、保留が消化される(変動表示ゲームが実行される)度に、停止図柄に特定表示「HOLD」が付加されて保持される。

【0584】

図59(I)の後の次変動において、図60(A)のようにチャンスモードに突入しチャンスモード演出が行なわれる(ステップB4206)。この場合に、特図1保留と特図2保留の2つの保留表示(マーク「○」「☆」)を囲んでいた一つの枠は分解して、2つの保留表示はそれぞれ同じ態様の枠で囲まれるようにしてよい。チャンスモード演出として、例えば、チャンスモードであることを示す文字表示を行ったり、表示部35aの背景を変えるなどする。

【0585】

その後、図60(B)－(D)又は図60(E)－(G)において、4回目の連続予告演出が行なわれる。図60(B)－(D)は、予告対象保留が特図1保留である場合において、予告対象保留に係る変動表示ゲームがリーチなしのはずれで、チャンスモードが終了する場合を示す。図60(E)－(G)は、予告対象保留が特図1保留である場合において、予告対象保留に係る変動表示ゲームがリーチありのはずれで、チャンスモードが終了する場合を示す。なお、図60(C)(F)のように、特図1保留(予告対象保留)の変動表示ゲームにおいて、順次停止する2つの図柄(左右図柄)に特定表示「HOLD」が付加される(ステップB4207)。このように、左右図柄に特定表示「HOLD」が付加されてチャンスモードが継続するかなのような演出を行うが、中図柄に特定表示「HOLD」が付加されずにはずれの停止図柄を表示して(ステップB4211)、保留先読み予告(保留変化予告)も終了する。

【0586】

一方、図61(A)－(G)は、予告対象保留が特図2保留である場合を示す。この場合に、図60(C)(F)の後に、図61(A)(B)のように、3つの停止図柄に特定表示「HOLD」が付加されて、チャンスモードが次の保留(即ち特図2保留)に対応する変動表示ゲームまで継続するように演出される(ステップB4210)。図61(A)(B)の後、図61(C)のように、特図2保留に係る変動表示ゲームが開始するが、チャンスモードが継続しチャンスモード演出が行なわれる(ステップB4212)。その後、特図2保留に係る変動表示ゲームは、図61(D)(E)では大当たりになり、図61(F)(G)でははずれとなる。特図2保留に係る変動表示ゲームがはずれとなる場合に、図61(F)のように、特図2保留の後に新たに保留が発生していたら、その発生した保留を保留先読み予告(保留変化予告)の範囲(枠)に追加するか否かの演出(例えば枠を点滅表示する)を行った後に、はずれの停止図柄を表示する。

【0587】

なお、上記において、図59(B)のように保留(ここでは特図2保留)が発生した際に保留先読み予告(保留変化予告)を行った。しかし、図62(A)－(C)のように保留発生時に保留先読み予告(保留変化予告)を行わず、3つの図柄を停止して特定表示「HOLD」を付加してチャンスモードに突入する際(連続予告演出の実行回数I=4となった際に)、ステップB4307の保留先読み予告(保留変化予告)を行う構成としてもよい。これにより、遊技者に驚きを与えることができる。さらに、図63(A)－(C)のように、チャンスモードとして、第1の実施の形態のチャンスモードと同じ演出をおこなってもよい。なお、図62(A)－(C)は、各々、図59(B)(H)(I)に、図63(A)－(C)は、各々、図59(H)(I)と図60(A)に対応するものである。

【0588】

(第2の実施の形態の効果)

第2の実施の形態によると、始動記憶報知手段（例えば、変動表示装置35の表示部35a）は、始動記憶手段に記憶された始動記憶を報知可能な始動記憶報知部135を有する。事前予告演出手段（演出制御装置700）は、複数の始動記憶報知部135において事前予告演出を実行可能である。複数の始動記憶報知部135は、変動表示ゲームの結果を報知する対象の始動記憶（予告対象保留）に係る始動記憶報知部135と、当該始動記憶報知部に隣り合う他の始動記憶報知部135を含む。従って、斬新な予告演出を実行することができ、遊技者の興味を高めることができる。また、いずれの始動記憶に対する変動表示ゲームの結果を報知する事前予告演出であるのか不明となり、予告対象保留に係る変動表示ゲームの結果が実際に導出されるまで遊技者に期待感を抱かせることができる。例えば、他の始動記憶報知部135が報知する始動記憶は、予告対象保留の直前又は直後に記憶されたものである。

10

【0589】

第2の実施の形態によると、事前予告演出手段は、複数の始動記憶報知部135において、同じ演出態様で事前予告演出を実行する。従って、遊技者は、事前予告演出がいずれの始動記憶に係る変動表示ゲームの結果を報知するものであるのか全く分からなくなり、予告対象保留に係る変動表示ゲームの結果が実際に導出されるまで確実に遊技者に期待感を抱かせることができる。

【0590】

第2の実施の形態によると、始動入賞領域は、第1の始動入賞領域（第1始動入賞口37a）と第2の始動入賞領域（第2始動入賞口37b）とを有する。入賞切替手段としての入賞切替機構105は、第1の始動入賞領域及び前記第2の始動入賞領域への遊技球の入賞を交互に発生させる。複数の始動記憶報知部135は、第1の始動入賞領域への遊技球の入賞を示す第1始動記憶報知部135（マーク「○」に対応）と、第2の始動入賞領域への遊技球の入賞を示す第2始動記憶報知部135（マーク「☆」に対応）とを含む。従って、事前予告演出が、第1の始動入賞領域への入賞に基づく始動記憶と第2の始動入賞領域への入賞に基づく始動記憶の何れの始動記憶に係る変動表示ゲームの結果を報知しているのか不明となり、さらに期待感を抱かせて遊技者に遊技を行わせることができる。

20

【0591】

第2の実施の形態によると、特別遊技は、第1の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて発生する第1特別遊技と、第2の始動入賞領域への遊技球の入賞に基づいて発生する第2特別遊技と、を有する。第2特別遊技によって遊技者に付与する遊技価値は、第1特別遊技によって遊技者に付与する遊技価値よりも遊技者に有利となるように設定されている。従って、予告対象保留が第1の始動入賞領域への遊技球の入賞によって記憶されたものであっても、事前予告演出が、第1の始動入賞領域への入賞に基づく始動記憶と第2の始動入賞領域への入賞に基づく始動記憶の何れの始動記憶に係る変動表示ゲームの結果を報知しているのか不明であるため、遊技者に失望感を与える可能性が回避できる。

30

【0592】

（第3の実施の形態）

図64から図69を参照して、第3の実施の形態について説明する。第3の実施の形態では、特定演出として擬似連続演出が実行される。なお、下記で特別に説明しない構成は、第1の実施の形態と同様でよい。擬似連続演出とは、1回の特図変動表示ゲームにおいて、複数の飾り特別図柄（識別情報）の変動表示開始から停止表示までの間に、変動表示されている複数の飾り特別図柄を擬似的に停止表示（擬似停止表示）させる擬似変動表示ゲーム（擬似変動、副変動）を所定回数（擬似連続回数M1）だけ行う演出である。本実施形態の擬似連続演出では、擬似停止表示時に、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示される。

40

【0593】

〔変動パターン情報設定処理〕

前述した変動中処理（図46）における変動パターン情報設定処理（ステップB2004）の詳細について説明する。図64は、本発明の第3の実施の形態の変動パターン情報

50

設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0594】

ステップB5001からステップB5004までの処理は、第1の実施の形態の変動パターン情報設定処理（図47）のステップB2501からステップB2504と同じ処理である。

【0595】

ステップB5004の後、主制御用マイコン710は、今回の変動に対応する始動記憶（今回の特図変動表示ゲームの実行時に消化される保留）の始動記憶領域（RAM711の一部）に記憶されている演出情報を取得する（ステップB5005）。なお、演出情報は、擬似連続演出やリーチ演出等の情報を含む。次に、遊技状態と演出情報に基づき、変動パターン（演出パターン）を設定する（ステップB5006）。ここで、前回までの変動パターン情報設定処理でストックされた擬似連図柄があれば、変動表示ゲーム中にそれを小さく表示するように変動パターン（演出パターン）を設定してもよい。表示された擬似連図柄は、特定演出としての擬似連続演出の実行を示唆する特定演出実行情報となる。続いて、開始する変動表示ゲーム（当該変動）で、擬似連続演出があるか否か判定する（ステップB5007）。当該変動で擬似連続演出がある場合に（ステップB5007の結果が「Y」）、ステップB5023の処理に進む。

10

【0596】

当該変動で擬似連続演出がない場合に（ステップB5007の結果が「N」）、主制御用マイコン710は、当該変動でリーチ演出が実行されるか否か判定する（ステップB5008）。当該変動でリーチ演出が実行される場合に（ステップB5008の結果が「Y」）、今回の処理を終了する。これにより、リーチ演出が実行される場合には、擬似連図柄（擬似停止表示時の中図柄）について後述のストック演出が行なわれない。当該変動でリーチ演出が実行されない場合に（ステップB5008の結果が「N」）、擬似連続演出フラグF5がオンに設定済みか否か判定する（ステップB5009）。擬似連続演出フラグF5がオンに設定済みである場合に（ステップB5009の結果が「Y」）、ステップB5016の処理に進む。

20

【0597】

擬似連続演出フラグF5がオンに設定済みでない場合に（ステップB5009の結果が「N」）、主制御用マイコン710は、存在する全保留に関して、演出情報のうち擬似連続演出の情報を取得し（ステップB5010）、擬似連続演出を実行する保留（擬似連対象保留）が存在するか否か判定する（ステップB5011）。擬似連続演出を実行すべき保留（擬似連対象保留）が存在しない場合に（ステップB5011の結果が「N」）、今回の処理を終了する。擬似連続演出を実行すべき保留（擬似連対象保留）が存在する場合に（ステップB5011の結果が「Y」）、擬似連続回数M1を確認又は設定する（ステップB5012）。

30

【0598】

擬似連続回数M1は図20BとCの変動パターンごとに定められる場合に、主制御用マイコン710は、ステップB1802で保留にセーブ（記憶）した先読み情報（変動パターンの情報含む）に基づいて、擬似連続回数M1を確認してよい。また、擬似連続演出の有無だけが図20BとCの変動パターンごとに定められる場合に、主制御用マイコン710が、ステップB1802で保留にセーブ（記憶）した先読み情報（変動パターンの情報含む）に基づいて擬似連続演出の有無を確認し、擬似連続演出がある場合に抽選（振分け）等によって擬似連続回数M1を設定してもよい。

40

【0599】

次に、主制御用マイコン710は、保留数が擬似連続回数M1より大きいのか否か判定する（ステップB5013）。保留数が擬似連続回数M1以下である場合に（ステップB5013の結果が「N」）、擬似連続回数M1分の擬似連図柄のストックができないため、今回の処理を終了し、擬似連続演出フラグF5をオンに設定せず擬似連続演出を実行不可にする。一方、保留数が擬似連続回数M1より大きい場合に（ステップB5013の結果

50

が「Y」)、擬似連続回数M1分の擬似連図柄のストックができるため、擬似連続演出フラグF5をオンに設定し、擬似連続演出を実行可能とする(ステップB5014)。次に、主制御用マイコン710は、擬似連図柄のストック数Jを初期値として0に設定し(ステップB5015)、ストック数Jが擬似連続回数M1になったか否か判定する(ステップB5016)。

【0600】

ストック数Jが擬似連続回数M1になった場合に(ステップB5016の結果が「Y」)、チャレンジゲームを行うチャレンジゲーム演出を設定し(ステップB5017)、今回の処理を終了して擬似連図柄のストックも終了する。ストック数Jが擬似連続回数M1に達していない場合に(ステップB5016の結果が「N」)、擬似連図柄の一つを選択してストックする(貯めておく)(ステップB5018)。ここでは、図66に示す2つの飾り特別図柄(主図柄と従属図柄)を抽選(振分け)等によって選択して、選択した2つの飾り特別図柄に対応する擬似ストック図柄A又はBを擬似連図柄として選択(設定)する。2つの飾り特別図柄(識別情報)は、対応する擬似ストック図柄(擬似連図柄)の部分画像又はそれに類似する画像となっており、選択された擬似連図柄は2つの飾り特別図柄(識別情報)から合成されるものである。

10

【0601】

本実施形態において、演出制御装置700の画像ROM704は、図66のように、2つの飾り特別図柄(主図柄と従属図柄)とこれらに対応する各擬似ストック図柄A又はBとを記憶している。そして、演出制御装置700のRAM711、721又はPROM702、703等のメモリは、各擬似ストック図柄と2つの飾り特別図柄(主図柄と従属図柄)を対応付けるための対応付けテーブルを有する。図66において、例えば、1番目の擬似ストック図柄Aは、2番目の主図柄と1番目の従属図柄に対応し、これらの主図柄と従属図柄は1番目の擬似ストック図柄Aの部分画像と同じか又は類似するものとなっている。

20

【0602】

本実施形態において、擬似ストック図柄A又はBの画像データ自体は、演出制御装置700の画像ROM704に予め記憶されているため、「ストックする」とは、例えば、選択した擬似連図柄に対応する情報(画像番号など)を、選択されたことを示す情報とともにRAM711等のメモリに記憶することをいう。なお、擬似ストック図柄A又はBの画像データを演出制御装置700の画像ROM704に予め記憶せずに、演出制御装置700は、映像制御用マイコン720を用いて、画像合成処理によって選択した2つの飾り特別図柄から擬似連図柄を合成しメモリに記憶することによって、ストックすることもできる。

30

【0603】

さらに、今回ストックした擬似連図柄に対応するストック演出を設定する(ステップB5019)。ストック演出は、ストックした擬似連図柄を構成する2つの飾り特別図柄又はそれに類似する図柄を変動停止時に合体させて、擬似連図柄を生成するような演出である(図67、69参照)。例えば、各飾り特別図柄は、擬似連図柄の部分画像となっている。擬似連図柄をストックするストック演出は、擬似連続回数M1に等しいストック数Jだけ通常行えるため、ストック演出の回数が増加するほど擬似連対象保留の大当りの期待度が高くなる。一般的に擬似連続回数M1が多いほど擬似連続演出を実行する擬似連対象保留の大当りの期待度が高くなるためである。このように、ストック演出は、擬似連続演出ひいては擬似連対象保留の大当り等の事前予告演出となっている。また、表示される擬似連図柄は、特定演出としての擬似連続演出の実行を示唆する特定演出実行情報となる。

40

【0604】

次に、主制御用マイコン710は、擬似連図柄のストック演出を含むように変動パターン(演出パターン)を変更して再設定する(ステップB5020)。ここで、前回までの変動パターン情報設定処理のステップB5018でストックされた擬似連図柄があれば、変動表示ゲーム中にそれを小さく表示するように変動パターン(演出パターン)を設定し

50

てもよい。続いて、擬似連図柄のストック演出に基づいて、停止図柄を特定の図柄に変更して再設定する（ステップB5021）。なお、特定の図柄のうちの2つは、ステップB5018で選択した2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）となっており、ストックした擬似連図柄（擬似ストック図柄のうちの1つ）に対応しこれを合成し得るものである。また、変動パターン（演出パターン）において、次に、擬似連図柄のストック数Jを1だけ更新する（ $J = J + 1$ ）（ステップB5022）。

【0605】

開始する変動（当該変動）で擬似連続演出がある場合に実行されるステップB5023において、主制御用マイコン710は、擬似連続演出フラグF5がオンに設定されている
10
か否か判定する。擬似連続演出フラグF5がオフの場合に（ステップB5023の結果が「N」）、擬似連図柄がストックされていないため、当該変動で擬似連続演出は行わず、今回の処理を終了する。なお、擬似連図柄がストックされていなくても、擬似ストック図柄A又はBから適当に擬似連図柄を選択して擬似連続演出を行えるので、B5023の処理を省略してもよい。

【0606】

擬似連続演出フラグF5がオンに設定されている場合に（ステップB5023の結果が「Y」）、主制御用マイコン710は、チャンスモード演出を設定し（ステップB5024）、擬似連続演出を設定する擬似連続演出設定処理を行い（ステップB5025）、擬似連続演出を含むように変動パターン（演出パターン）を変更して再設定する（ステップB5026）。その後、擬似連続演出フラグF5をクリア（オフ）し（ステップB502
20
7）、今回の処理を終了する。

【0607】

なお、変形例として、図64の変動パターン情報設定処理において、ステップB5018－B5019の上記の処理の代わりに、主制御用マイコン710は、図66に示す複数の擬似ストック図柄A又はBから擬似連図柄を先に抽選（振分け）等によって一つ選択してストックし、選択された擬似連図柄に対応する2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）を設定（選択）してもよい。

【0608】

〔擬似連続演出設定処理〕

変動パターン情報設定処理（図64）における擬似連続演出設定処理（ステップB50
30
25）の詳細について説明する。図65は、本発明の第3の実施の形態の擬似連続演出設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0609】

主制御用マイコン710は、まず、擬似連図柄の表示順（即ち擬似連図柄の表示回数）を示す変数Sを初期値としての1に設定する（ステップB5201）。次に、S回目の擬似変動の停止時に表示されるS番目の擬似連図柄（中図柄）をストックした擬似連図柄から選択して設定する（ステップB5202）。擬似連図柄は、先にストックした擬似連図柄から順番に選択してよいし、抽選によって選択してもよい。

【0610】

続いて、主制御用マイコン710は、S番目の擬似連図柄の停止タイミングを設定し（
40
ステップB5203）、擬似連図柄の表示順を示す変数Sを1だけ増加して更新する（ステップB5204）。次に、変数Sが擬似連続回数M1に等しくなったか判定し（ステップB5205）、変数Sが擬似連続回数M1に達していない場合に（ステップB5205の結果が「N」）、ステップB5202－B5205の処理を繰り返して、擬似連続演出において使用するM1個の擬似連図柄とそれらの停止タイミング（表示タイミング）を設定する。変数Sが擬似連続回数M1に達していない場合に（ステップB5205の結果が「Y」）、今回の処理を終了する。

【0611】

なお、リーチ演出があった等の理由により、ストック数Jが擬似連続回数M1に満たない場合には、擬似連図柄は、ストックした擬似連図柄から重複して選択してもよい。
50

【0612】

〔擬似連図柄のストック演出と擬似連続演出の演出例〕

図67(A)－(H)と図68(A)－(G)は、第3の実施の形態において、演出制御装置700が変動表示装置35を用いて実行する擬似連図柄のストック演出と擬似連続演出の演出例を示す。ここでは、擬似連続回数M1が3で、3回のストック演出が実行され3つの擬似連図柄がストックされる（貯められる）場合を説明する。

【0613】

図67(A)において、擬似連続演出を実行する擬似連対象保留が発生する（ステップB5011）。リーチ演出等があり擬似連図柄をストックできない変動表示ゲーム（B5007又はB5008の結果が「Y」）が2回行われた後、図67(B)(C)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）が変動して順次停止する（ステップB5020で設定）。図67(D)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）を変動停止時に合体させて擬似連図柄を生成するようなストック演出が実行される（ステップB5019で設定）。

【0614】

同様に、図67(E)において、次の変動表示ゲームが開始し、変動表示ゲーム中に既にストックされた1つの擬似連図柄を表示部35aの右側に小さく表示して擬似連図柄がストックされていることを示唆する。図67(F)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）が変動して順次停止する（ステップB5020で設定）。図67(G)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）を変動停止時に合体させて擬似連図柄を生成するようなストック演出が実行される（ステップB5019で設定）。なお、表示される擬似連図柄は、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）に応じて選択される（ステップB5018）。図67(H)において、次の変動表示ゲームが開始し、変動表示ゲーム中に既にストックされた2つの擬似連図柄が表示部35aの右側に小さく表示される。

【0615】

図68(A)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）が変動して順次停止する（ステップB5020で設定）。図68(B)において、2つの飾り特別図柄（主図柄と従属図柄）を変動停止時に合体させて擬似連図柄を生成するようなストック演出が実行される（ステップB5019で設定）。そして、擬似連図柄のストック数Jが擬似連続回数M1（ここではM1=3）になる。

【0616】

図68(C)において、擬似連対象保留に係る変動表示ゲームが開始する（ステップB5007の結果が「Y」）。この時に、チャンスモード演出に突入して、その報知をしてもよい（ステップB5024で設定）。なお、擬似連対象保留の変動表示ゲームの開始前までに擬似連図柄のストック数Jが擬似連続回数M1に達しているときには、その時点でチャンスモード演出に突入してもよい。図68(D)－(F)では、擬似連続演出において、擬似変動終了毎に、ストックされた擬似連図柄が中図柄として1つずつ順番に使用されて擬似停止表示が行われる。また、表示部35aの右側に小さく表示した擬似連図柄のうち使用された図柄が消されていく。図68(G)において、擬似連続演出後に、擬似連対象保留の変動表示ゲームが大当たりになり、大当たりの停止図柄が表示される。

【0617】

図69(A)－(E)は、第3の実施の形態において、チャレンジゲームの演出（ステップB5017）が実行される場合の演出例を示す。チャレンジゲームは、第1の実施の形態と同様に行われてよい。

【0618】

図69(A)において、擬似連図柄のストック数Jが擬似連続回数M1に達しているが、まだ、擬似連対象保留に係る変動表示ゲームは開始していない。従って、チャレンジゲームの演出が実行される（ステップB5017で設定）。チャレンジゲームは、第1の実施の形態の図51と同様に行われるが、第3の実施の形態において、表示部35aの右側

にはストックされた擬似連図柄が擬似連続回数M1に等しい数だけ表示される。

【0619】

図69(B)において、図51(G)と同様に、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NA(ここでは2個)の追加保留が生じ、図69(C)において、図51(H)と同様に、モード突入条件が達成されチャンスモードに突入する。ここでは、擬似連対象保留に係る変動表示ゲームが開始する前にチャンスモードに突入してよい。一方、図69(D)において、チャレンジゲーム突入後の特定期間内に所定数NA(ここでは2個)の追加保留が生じず、図69(E)において、モード突入条件が達成されず、チャンスモードに突入しない。

【0620】

(第3の実施の形態の効果)

第3の実施の形態によると、特定演出実行手段(演出制御装置700)は、始動記憶手段に記憶される一つの始動記憶に基づき、特定演出(例えば、擬似連続演出)を実行可能である。事前予告演出手段(演出制御装置700)は、事前予告演出(図67(D)－(H)参照)として特定演出の実行を示唆する特定演出実行情報(例えば、擬似連図柄)を表示可能な示唆情報表示手段(ステップB5006又はB5019－B5020を実行する演出制御装置700)を有する。示唆情報表示手段は、特定演出の実行対象となる始動記憶(例えば、擬似連対象保留)の前に他の始動記憶(保留)が記憶されている場合に、当該他の始動記憶に係る変動表示ゲームの実行に対応して特定演出実行情報(例えば、擬似連図柄)を表示する。従って、特定演出の実行を示唆する特定演出実行情報の表示演出によって、斬新な予告演出を実行することができ、遊技者の興味を高めることができる。なお、例えば、特定演出は、一回の前記変動表示ゲームにおいて所定回数だけ複数の識別情報を擬似的に停止表示させる擬似連続演出や、一回の変動表示ゲームにおいて類似する演出を複数回実行する演出(所謂ロング演出)などである。

【0621】

第3の実施の形態によると、事前予告演出手段は(演出制御装置700)、変動表示ゲームの実行毎に特定演出実行情報をストックし、特定演出実行手段は、ストックした特定演出実行情報の数に応じた前記特定演出を実行する。従って、ストックした特定演出実行情報の数を所定回数(擬似連続回数M1)として擬似連続演出を行ったり、ストックした特定演出実行情報の数を複数回として類似する演出を複数回実行する演出を行ったりすることができ、さらに斬新な予告演出を実行することができる。

【0622】

第3の実施の形態によると、示唆情報表示手段は、識別情報(飾り特別図柄)を合体して特定演出実行情報(例えば、擬似連図柄)を形成する演出を実行する(ステップB5020)。従って、さらに面白味のある斬新な予告演出を実行することができる。

【0623】

第3の実施の形態によると、特定演出実行情報は、識別情報から合成し得るものである。示唆情報表示手段は、前記の他の始動記憶に係る変動表示ゲームにおいて変動表示された識別情報に対応する特定演出実行情報を表示する。従って、特定演出(例えば、擬似連続演出)が実行される変動表示ゲームより前の変動表示ゲームで変動表示された識別情報と、特定演出の実行を示唆する特定演出実行情報(例えば、擬似連図柄)を関連付けられることができ、斬新な演出ができ遊技の興味も向上する。特に、特定演出(例えば、擬似連続演出)において、特定演出実行情報(例えば、擬似連図柄)が使用されれば、識別情報と特定演出実行情報がさらに関連付けられる。

【0624】

(第4の実施の形態)

第4の実施の形態として、図70－図73のノイズ演出を上記の第1から第3の実施の形態とともに行ってもよい。

【0625】

図70(A)－(D)の例において、大当りの期待度が高く予告の対象となる対象保留

10

20

30

40

50

が生じたときに、演出制御装置 700 の主制御用マイコン 710 と映像制御用マイコン 720 は、協働して、表示部 35a の一部をノイズ状の模様で覆うノイズ演出を行い（図 70（A））、大当りの期待度が高い保留が存在することを示唆する先読みゾーン（チャンスモード等）に突入する（図 70（B）－（D））。なお、先読みゾーンの演出として、保留表示以外の背景をモノクロにする演出を行う。また、図 71（A）－（D）の例のように、ノイズ演出を行った後（図 71（A））、一度、通常の表示状態（図 71（B））に戻し、再度ノイズ演出を行い（図 71（C））、その後に先読みゾーン（チャンスモード等）に突入してもよい。

【0626】

図 72（A）－（C）の例において、まず、ノイズ演出を行い（図 72（A））、次に、表示部 35a の画面全体をブラックアウト（黒塗り）又はホワイトアウト（白塗り）し（図 72（B））、その後、演出内容の発展を示唆する次回予告やタイトル予告を行う（図 72（C））。図 73（A）－（D）の例において、ウィンドウ系ステップアップ予告とノイズ演出が関連付けられ連携して実施される。なお、ステップアップ予告は、複数段階に設定された演出を下位の段階（ステップ）から所定の段階（ステップ）まで順次実行する演出である。まず、第 1 ステップの演出を実行中にステップアップ予告を実施するウィンドウ部分又は表示部 35a の画面全体をノイズが発生しているような表示態様にしてノイズ演出を行う（図 73（A）（B））。次に、表示部 35a の画面全体に砂嵐状の態様の表示を行う演出を行って（図 73（C））、その後、ステップアップ予告の中間のステップを飛ばして最終ステップを表示する。砂嵐状の態様の表示が、ステップを飛ばすことを示唆する演出となる。

【0627】

（第 4 の実施の形態の効果）

第 4 の実施の形態によると、ノイズ演出を行うことにより、遊技の興趣が向上する。

【0628】

（第 5 の実施の形態）

図 74 から図 83 を参照して、第 5 の実施の形態について説明する。第 5 の実施の形態では、表示装置 35 の表示部 35a における各種表示を優先順位（優先度）に応じて表示することで、遊技者に理解し易くする。特に、表示装置 35 に操作情報表示 137（操作指示表示）を見やすく表示して遊技者が理解し易くする。操作情報表示 137 として、演出に介入するため遊技者に演出ボタン 17 を押すことを促す P B 操作指示表示 137a（演出介入情報表示）や、遊技者に球発射装置（発射手段）の発射態様を特定のものにすることを促す発射操作情報表示 137b などがある。遊技者は、操作部 15 の操作態様に対応して球発射装置の発射態様を特定のものにすることができる。なお、下記で特別に説明しない構成は、第 1 の実施の形態と同様でよい。

【0629】

〔遊技機エラー監視処理〕

前述した 1st CPU メイン処理（図 39）における遊技機エラー監視処理（ステップ B1013）の詳細について説明する。図 74 は、本発明の第 5 の実施の形態の遊技機エラー監視処理の手順を示すフローチャートである。

【0630】

主制御用マイコン 710 は、まず、遊技制御装置 600 からエラー指定コマンドを受信したか否か判定する（ステップ B6001）。エラー指定コマンドには、エラーの種類に関する情報が含まれている。エラーの種類として、遊技制御装置 600 によって入賞口スイッチ／エラー監視処理（ステップ A1107）、磁石不正監視処理（ステップ A1111）、電波不正監視処理（ステップ A1112）などで検出されたエラーや異常がある。エラー指定コマンドを受信していない場合に（ステップ B6001 の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

【0631】

エラー指定コマンドを受信した場合に（ステップ B6001 の結果が「Y」）、主制御

10

20

30

40

50

用マイコン710は、エラーが発生したことを示すエラー発生フラグF7をオンに設定する（ステップB6002）。次に、エラー報知処理として、表示装置35の表示部35aに表示するエラー表示の表示内容、表示領域、及び、表示タイミングを設定し、警報音を発生する（ステップB6003）。なお、エラー表示は、表示装置35の表示部35aにおいて、他の各種表示と表示タイミング及び／又は表示領域が重なって設定される場合でも、優先的に表示されてもよい。

【0632】

例えば、エラーの種類が下皿14に所定量以上の遊技球が貯留されている場合のオーバーフロースイッチ信号の出力であれば、エラー表示の内容として、文字表示「球を抜いてください」が設定され、エラーの種類が払い出し前の遊技球が不足している場合の払出シ
10
ュート球切れスイッチ信号の出力であれば、エラー表示の表示内容として、文字表示「係員を呼んでください」が設定される。映像制御用マイコン720は、主制御用マイコン710からの演出コマンド（ステップB1014）によって、設定されたエラー表示を表示装置35の表示部35aに表示する制御を行う。例えば、エラーの種類が、前面枠5やガラス枠6の不正開放であれば、警報音を発生してよい。

【0633】

〔変動中処理〕

続いて、前述した1stシーン制御処理（図40）における変動中処理（ステップB1311）の詳細について説明する。図75は、本発明の第5の実施の形態の変動中処理の
20
手順を示すフローチャートである。

【0634】

主制御用マイコン710は、ステップB2001からB2007までの処理を第1の実施の形態（図46）と同様に行った後、図77-79のテーブルを参照して、変動パターン情報設定処理（ステップB2004）とハイチャンスゾーン演出設定処理（ステップB2006）などで表示設定された各種表示の表示優先順位（優先度）を設定する表示優先
30
順位設定処理（変動中）を実行する（ステップB6201）。ここでの各種表示として、操作情報表示137、飾り特別図柄（識別情報）の変動表示、残り回転数表示143、始動記憶表示（保留表示）などがある。操作情報表示137は、演出に介入するため遊技者に演出ボタン17を押すことを促すPB操作指示表示137a（演出介入情報表示）と、遊技者に右打ち又は左打ちを促すための発射操作情報表示137bを含む。また、後述のように、PB操作指示表示137aの表示態様には、通常表示態様（第1の表示態様）と、通常表示態様とは異なる特殊表示態様（第2の表示態様）がある。本実施形態において、特殊表示態様は、比較的小さい通常表示態様を拡大した拡大表示態様である。

【0635】

なお、各種表示は、文字、記号、図形（複数可）またはそれらの組合せを含む一つの画像オブジェクトであり、演出制御装置700において一体として表示制御がされる。主制御用マイコン710と映像制御用マイコン720の協働によって、各種表示は、表示装置35の表示部35aにおける表示領域（表示位置とサイズ）を指定され、所定の表示タイ
40
ミングで表示されるが、表示タイミング及び／又は表示領域が重なると見づらく理解し難い場合がある。そこで、各種表示の表示タイミング及び／又は表示領域が重なるよう設定されている場合に備えて、主制御用マイコン710は、各種表示の表示優先順位を決定して（ステップB6201）、演出コマンドに表示優先順位の情報を含めて映像制御用マイコン720に送信しておく（ステップB1014）。なお、表示タイミングが重なるとは、表示装置35の表示部35aにおいて、ある表示が行われる期間と別の表示が行われる期間との間に重複が生じることをいう。

【0636】

主制御用マイコン710は、ステップB6201の処理を行った後、ステップB2009、B2010の処理を第1の実施の形態（図46）と同様に行う。

【0637】

主制御用マイコン710は、演出リクエストフラグが設定されていない場合には（ステ
50

ップB2001の結果が「N」)、シーン更新タイマが0になったか否かを判定する(ステップB2011)。シーン更新タイマが0になった場合(ステップB2011の結果が「Y」)、すなわち、シーンの切り替えタイミングの場合には、シーンシーケンステーブルに設定された次のシーンデータを設定する(ステップB2012)。

【0638】

シーン更新タイマが0でない場合に(ステップB2011の結果が「N」)、主制御用マイコン710は、演出ボタン17の操作信号の検出(ステップB1009)があったか否かを判定する(ステップB6202)。演出ボタン17の操作信号の検出がなかった場合に(ステップB6202の結果が「N」)、B6205の処理に移行する。演出ボタン17の操作信号の検出があった場合に(ステップB6202の結果が「Y」)、演出ボタン17の操作に対応して表示されるPB操作対応表示(操作対応情報)の表示内容、表示領域、及び、表示タイミングを設定する(ステップB6203)。例えば、PB操作対応表示として、当該変動表示ゲームの期待度に応じて、文字表示「チャンス」などが表示される。次に、ステップB6201で既に表示優先順位が設定された各種表示と、PB操作対応表示とが、表示タイミング及び／又は表示領域に関して重なるよう設定されている場合に、PB操作対応表示が優先して表示部35aで表示されるように、PB操作対応表示の表示優先順位をこれら各種表示の表示優先順位より高く設定する(ステップB6204)。主制御用マイコン710は、演出コマンドにPB操作対応表示等の表示優先順位の情報を含めて映像制御用マイコン720に送信する(ステップB1014)。

【0639】

次に、主制御用マイコン710は、エラー発生フラグF7がオンに設定されているか判定する(B6205)。エラー発生フラグF7がオンに設定されていない場合に(ステップB6205の結果が「N」)、今回の処理を終了する。エラー発生フラグF7がオンに設定されている場合に(ステップB6205の結果が「Y」)、エラー表示とその他の各種表示とが表示タイミング及び／又は表示領域に関して重なるよう設定されている場合においては、エラー表示が優先して表示部35aで表示させるように、エラー表示の表示優先順位をその他の各種表示の表示優先順位より高く設定する(ステップB6206)。なお、これに限られず、PB操作対応表示をエラー表示に優先して表示してもよい。主制御用マイコン710は、演出コマンドにエラー表示の表示優先順位の情報を含めて映像制御用マイコン720に送信する(ステップB1014)。

【0640】

なお、表示優先順位を取得した映像制御用マイコン720は、各種表示の表示タイミング及び／又は表示領域が重なるよう設定されている場合に、表示装置35の表示部35aにおいて、例えば、表示優先順位が高い各種表示を表示優先順位が低いものよりも前面に表示したり、表示優先順位が最も高い各種表示だけを表示する制御を行ってもよい。即ち、表示部35aにおいて、表示優先順位が低い各種表示(画像オブジェクト)は、表示優先順位が高い各種表示に隠れるように表示されてよいし、表示優先順位が低い各種表示(画像オブジェクト)は表示されなくてもよい。このようにして、表示優先順位が高い各種表示を、表示装置35の表示部35aに優先して表示することができる。また、各種表示の表示タイミング及び／又は表示領域が重なるように設定されていても、適切に対処できるため、各種表示のサイズを予め厳密に調整する必要がなくなる。

【0641】

なお、この変動中処理のフローチャートにおいて、ステップB6201の処理をステップB2102の処理の後に行うなど種々の変形が可能である。

【0642】

〔変動パターン情報設定処理〕

続いて、前述した変動中処理(図75)における変動パターン情報設定処理(ステップB2004)の詳細について説明する。図76は、本発明の第5の実施の形態の変動パターン情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0643】

ステップB 6 4 0 1からステップB 6 4 0 4までの処理は、第1の実施の形態の変動パターン情報設定処理（図47）のステップB 2 5 0 1からステップB 2 5 0 4と同じ処理である。

【0644】

ステップB 6 4 0 4の後、主制御用マイコン710は、今回の変動に対応する始動記憶（今回の特図変動表示ゲームの実行時に消化される保留）の始動記憶領域（RAM 711の一部）に記憶されている演出情報を取得する（ステップB 6 4 0 5）。続いて、主制御用マイコン710は、遊技状態と演出情報に基づき変動パターンと演出を設定する（ステップB 6 4 0 6）。ここで、遊技状態と演出情報に応じて、表示装置35の表示部35aに表示される各種表示の表示内容、表示領域、及び、表示タイミングも設定される。

10

【0645】

B 6 4 0 6で設定される各種表示として、演出ボタン（PB）17を押すことを促すPB操作指示表示137a（PUSHマークなど）、遊技者に右打ち又は左打ちを促すための発射操作情報表示137b、ハイチャンスゾーン等の残り回転数を表示する残り回転数表示143を含む。PB操作指示表示137aは、特図変動表示ゲームの大当りの期待度が通常の場合に、表示領域が通常の大きさに設定される通常表示態様で表示され、特図変動表示ゲームの大当りの期待度が大きい場合に、表示領域が大きく設定される拡大表示態様（特殊表示態様）で表示される。発射操作情報表示137bとして、通常遊技状態の演出モードからハイチャンスゾーンの演出モードに移行した際や、特別遊技状態から時短状態や確変状態の演出モードに移行した際に、右打ちを示唆する表示（例えば「右打ち→」）が設定され、ハイチャンスゾーン、時短状態、確変状態の演出モードから通常遊技状態の演出モードに移行した際に、左打ちを示唆する表示（例えば「←左打ち」）が設定される。残り回転数表示143として、ハイチャンスゾーン以外に時短状態や確変状態の残り回転数（特図変動表示ゲームの残りゲーム数（変動回数））が表示できる。

20

【0646】

〔表示優先順位（変動中）〕

図77と図78は、それぞれ、保留表示がない場合とある場合において、変動表示ゲームの実行中（飾り特別図柄の変動中）の表示優先順位を設定する表示優先順位設定処理（ステップB 6 2 0 1）で参照するテーブルの一例である。保留数コマンド受信処理（ステップB 1 3 1 8）で取得した保留数がゼロでなければ保留表示があるが、消化される保留の保留表示が表示部35aの保留消化領域に表示される場合には、変動中に常に保留表示があることになる。テーブルにおいて、表示の種類と優先順位が対応付けられており、優先順位を表す数が小さいほど優先順位は高くなる。このテーブルでは「1」が最も優先順位が高い。映像制御用マイコン720には、表示優先順位の情報として優先順位を表す数が送信され、映像制御用マイコン720は、優先順位を表す数が小さいほど表示優先順位が高いと判定できる。（A）は、PB操作指示表示137aが通常表示態様で表示される場合を示し、（B）は、PB操作指示表示137aが拡大表示態様で表示される場合を示す。図77と図78において、優先順位が同じに表示されているものは、抽選等によって最終的な優先順位が定められてよい。なお、PB操作対応表示やエラー表示の表示優先順位が、このテーブルの表示優先順位より高く設定される場合には（ステップB 6 2 0 4、ステップB 6 2 0 6）、PB操作対応表示やエラー表示の表示優先順位を、0或いはマイナスの数で設定してよい。例えば、PB操作対応表示よりもエラー表示の表示優先順位が高い場合には、PB操作対応表示とエラー表示の表示優先順位はそれぞれ0と-1に設定される。

30

40

【0647】

図77と図78のように、通常、発射操作情報表示137b、保留表示、PB操作指示表示137aは、残り回転数表示143と特別図柄の変動表示よりも優先順位を高く設定する。また、PB操作指示表示137aが拡大表示態様で表示される場合には、発射操作情報表示137bの表示優先順位は、PB操作指示表示137aの表示優先順位より高くなる。なお、PB操作指示表示137aが通常表示態様で表示される場合でも、発射操作

50

情報表示 1 3 7 b の表示優先順位を、P B 操作指示表示 1 3 7 a の表示優先順位より高くしてもよい。これにより、遊技者にとってより重要な発射操作情報（右打ちや左打ち等の情報）を示す発射操作情報表示 1 3 7 b を優先して表示部 3 5 a に表示できる。

【0 6 4 8】

なお、変動表示ゲームの大当りの期待度が高いことを P B 操作対応表示（操作対応情報）によって報知する場合には、演出ボタン（P B）1 7 の操作の必要性が高いため、演出を重視する観点から、逆に P B 操作指示表示 1 3 7 a の表示優先順位を、発射操作情報表示 1 3 7 b の表示優先順位より高くしてもよい。

【0 6 4 9】

なお、図 7 9 のように、残り回転数が所定回転数（例えば 7 回）より少なくなった場合には、残り回転数表示 1 4 3 の優先順位を発射操作情報表示 1 3 7 b、保留表示、P B 操作指示表示 1 3 7 a より高く設定してもよい。

10

【0 6 5 0】

〔表示例（変動中）〕

図 8 0（A）－（D）は、表示装置 3 5 の表示部 3 5 a における前述の各種表示の表示例を示す。図 8 0（A）－（D）は、特図変動表示ゲームの実行中（飾り特別図柄の変動中）の場合を示す。

【0 6 5 1】

図 8 0（A）において、P B 操作指示表示 1 3 7 a が通常表示態様で表示されている。P B 操作指示表示 1 3 7 a と発射操作情報表示 1 3 7 b は、表示タイミング及び表示領域が飾り特別図柄の変動表示と重なるが、変動表示よりも前面に表示されている。

20

【0 6 5 2】

図 8 0（B）において、P B 操作指示表示 1 3 7 a は、通常表示態様より拡大された拡大表示態様で表示され、表示タイミング及び表示領域が発射操作情報表示 1 3 7 b と重なっている。しかし、発射操作情報表示 1 3 7 b が P B 操作指示表示 1 3 7 a より前に見えるよう表示され、重なるの部分で P B 操作指示表示 1 3 7 a が発射操作情報表示 1 3 7 b に隠れている。これにより、発射操作情報表示 1 3 7 b が見やすくなる。

【0 6 5 3】

図 8 0（C）において、残り回転数表示 1 4 3 と発射操作情報表示 1 3 7 b の表示タイミング及び表示領域が重なっているが、発射操作情報表示 1 3 7 b が残り回転数表示 1 4 3 より前に見えるよう表示され、重なるの部分で残り回転数表示 1 4 3 が発射操作情報表示 1 3 7 b に隠れている。これにより、発射操作情報表示 1 3 7 b が見やすくなる。

30

【0 6 5 4】

一方、図 8 0（D）において、残り回転数が所定回転数（例えば 7 回）より少なくなった場合には、残り回転数表示 1 4 3 と発射操作情報表示 1 3 7 b の表示タイミング及び表示領域が重なっているが、残り回転数表示 1 4 3 が発射操作情報表示 1 3 7 b より前に見えるよう表示され、重なるの部分で発射操作情報表示 1 3 7 b が残り回転数表示 1 4 3 に隠れている。これにより、残り回転数が少なくなり、遊技者に残り回転数を示す重要性が高くなった場合に、残り回転数表示が見やすくなる。

【0 6 5 5】

40

また、図 8 0（C）（D）において、ハイチャンスゾーン表示 1 3 3 と消化される保留の保留表示（左端の保留消化領域で表示されている）の表示タイミング及び表示領域が重なっているが、保留表示がハイチャンスゾーン表示 1 3 3 よりも前に見えるよう表示され、重なるの部分でハイチャンスゾーン表示 1 3 3 が保留表示に隠れている。これにより、保留表示が見やすくなる。なお、図 7 8 と図 7 9 のテーブルに、保留表示より表示優先順位が低くなるようにハイチャンスゾーン表示を含めてもよい。

【0 6 5 6】

なお、図 8 0（A）－（D）において、各種表示の重なるの部分において、前側の各種表示が、裏側の各種表示を所定の透過度で透過させるように表示されてもよい。

【0 6 5 7】

50

ここで、本実施形態では、特別遊技者による発射操作を左打ちから右打ちに切り替える遊技状態として、大当たり遊技状態（特別遊技状態）、時短状態（時短遊技状態）、確変状態（確率変動状態、確変遊技状態）、ハイチャンスゾーン（特殊遊技状態）があり、この時短状態とハイチャンスゾーンから通常遊技状態に戻る場合に右打ちから左打ちに切り替えるように構成されている。そして、これら発射操作の切り替えタイミングは、それぞれの遊技状態が開始される最初の特図変動表示ゲームが実行されたときに設定されている。

【0658】

上記発射操作の切り替えタイミングとなる特図変動表示ゲームにおいて、図80（A）－（C）のように、発射操作情報表示137bがPB操作指示表示137aより前に見えるよう表示することで、発射操作情報表示137bとPB操作指示表示137aが混在して遊技者が何れの操作を行うべきなのか迷ってしまうことを防止することができる。

10

【0659】

一方、発射操作の切り替えタイミングとなる特図変動表示ゲームにおいて、PB操作指示表示137aが表示されることを禁止するようにすれば、発射操作情報表示137bとPB操作指示表示137aが混在して遊技者が何れの操作を行うべきなのか迷ってしまうことを防止することが可能となる。

【0660】

しかし、PB操作指示表示137aが表示されることを禁止してしまうと、PB操作指示表示137aが表示されることを楽しみにしている遊技者の興趣を低下させてしまい兼ねない。特に、本実施形態では、PB操作指示表示137aは、特図変動表示ゲームの大当たりの期待度に応じて、表示領域が通常の大きさに設定される通常表示態様と表示領域が大きく設定される拡大表示態様（特殊表示態様）で表示されるように構成されており、拡大表示態様が表示されるか否かに興味を持つ遊技者もいる。そこで、上記のように発射操作情報表示137bがPB操作指示表示137aより前に見えるよう表示することで、PB操作指示表示137aを楽しみにしている遊技者の興趣を低下させることなく、発射操作情報表示137bを見やすくすることが可能となる。

20

【0661】

また、発射操作情報表示137bは、図50（C）－（F）のように、表示部35aの隅部で表示し、発射操作の切り替えタイミングとなる特図変動表示ゲームを実行する場合に、図80（A）－（C）のように、拡大して表示するようにしてもよい。このように構成することで、発射操作の切り替えが必要となるタイミングを遊技者にわかり易く報知することが可能となる。そして、そのタイミングとPB操作指示表示137a（特に拡大表示態様）の表示タイミングが重なった場合は、上記のように発射操作情報表示137bをPB操作指示表示137aに対して優先して表示部35aに表示することで、発射操作情報表示137bとPB操作指示表示137aが混在して各表示が見づらくなることを防止することができる。

30

【0662】

〔図柄停止処理〕

続いて、前述した1stシーン制御処理（図40）における図柄停止処理（B1312）の詳細について説明する。図81は、本発明の第5の実施の形態の図柄停止処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0663】

主制御用マイコン710は、まず、B1306の演出リクエストフラグが設定されているか否かを判定する（B6601）。演出リクエストフラグが設定されている場合には（B6601の結果が「Y」）、図柄停止を設定し（B6602）、停止時間中の演出を設定する停止時間中演出設定処理を行う（B6603）。停止時間中演出設定処理において、例えば、遊技者に右打ち又は左打ちを促すための発射操作情報表示137bが設定される。次に、図82のテーブルを参照して、停止時間中演出設定処理などで表示設定された各種表示の表示優先順位（優先度）を設定する表示優先順位設定処理（停止中）を実行する（B6604）。ここでの各種表示として、発射操作情報表示137b、飾り特別図柄

50

(識別情報)の停止表示(即ち停止図柄)、始動記憶表示(保留表示)などがある。主制御用マイコン710は、演出コマンドに表示優先順位の情報を含めて映像制御用マイコン720に送信する(ステップB1014)。続いて、主制御用マイコン710は、演出リクエストフラグをクリアする(B6605)。

【0664】

一方、主制御用マイコン710は、演出リクエストフラグが設定されていない場合(シーン変更コマンドを受信していないような場合)には(B6601の結果が「N」)、更新タイマによって図柄停止を終了するか否かを判定する(B6606)。具体的には、まず、停止時間に対応する更新タイマが0、すなわち、タイムアップしたか否かを判定する。更新タイマがタイムアップした場合には(B6606の結果が「Y」)、図柄停止を終了するよう設定する(B6607)。

10

【0665】

更新タイマがタイムアップしていない場合には(B6606の結果が「N」)、主制御用マイコン710は、エラー発生フラグF7がオンに設定されているか判定する(B6608)。エラー発生フラグF7がオンに設定されていない場合に(ステップB6608の結果が「N」)、今回の処理を終了する。エラー発生フラグF7がオンに設定されている場合に(ステップB6608の結果が「Y」)、エラー表示とその他の各種表示とが表示タイミング及び／又は表示領域に関して重なるよう設定されている場合においては、エラー表示が優先して表示部35aで表示させるように、エラー表示の表示優先順位をその他の各種表示の表示優先順位より高く設定する(ステップB6609)。主制御用マイコン710は、演出コマンドにエラー表示の表示優先順位の情報を含めて映像制御用マイコン720に送信する(ステップB1014)。

20

【0666】

表示優先順位を取得した映像制御用マイコン720は、各種表示の表示タイミング及び／又は表示領域が重なるよう設定されている場合に、表示装置35において、例えば、表示優先順位の高い各種表示が表示優先順位の低いものよりも前に見えるように表示したり、表示優先順位が最も高い各種表示だけを表示する。これにより、表示優先順位が高い各種表示を、表示装置35の表示部35aに優先して表示することができる。

【0667】

〔表示優先順位(停止中)〕

30

図82は、変動表示ゲームの終了後(飾り特別図柄の停止中)の表示優先順位を設定する表示優先順位設定処理(ステップB6604)で参照するテーブルの一例である。飾り特別図柄の停止表示(即ち停止図柄)は、発射操作情報表示137bと始動記憶表示(保留表示)より表示優先順位が高く設定されている。なお、本例において、飾り特別図柄の停止中は、PB操作指示表示137aと残り回転数表示143は表示されないため、テーブルに含まれていない。

【0668】

なお、飾り特別図柄の停止中に残り回転数表示143を表示するようにしてもよい。この場合の表示優先順位は、飾り特別図柄の停止表示を、残り回転数表示143より高く設定し、残り回転数表示143を、発射操作情報表示137bと始動記憶表示(保留表示)より高く設定する。これにより、変動表示ゲームが終了するごとに残り回転数表示143を確認しやすくなり、その遊技状態の残り期間における遊技意欲を向上させることが可能となる。

40

【0669】

〔表示例(停止中)〕

図83は、変動表示ゲームの終了後(飾り特別図柄の停止中)において、表示装置35の表示部35aにおける前述の各種表示の表示例を示す。飾り特別図柄の停止表示(停止図柄)と発射操作情報表示137bの表示タイミング及び表示領域が重なっているが、飾り特別図柄の停止表示(停止図柄)が発射操作情報表示137bより前に見えるよう表示され、重なりの部分で発射操作情報表示137bが停止表示(停止図柄)に隠れている。

50

これにより、遊技者に示す重要性がより高い停止表示（停止図柄）が見やすくなる。

【0670】

なお、第5の実施の形態は、複数の図柄（識別情報）が回転して変動表示するスロットマシンにおいても適用可能である。例えば、スロットマシンにおいて、前述の発射操作情報表示137bの代わりに、複数のボタン（操作手段）の操作によって複数の図柄を止める場合の複数のボタンの押し順を遊技者に示唆するナビゲーション表示（押し順表示）を行う。このナビゲーション表示（押し順表示）と、演出ボタン（PB）等を押すことを促すPB操作指示表示（演出介入情報表示）の表示優先順位を決めて、いずれかを優先的に表示することにも適用可能である。

【0671】

（第5の実施の形態の効果）

第5の実施の形態によると、遊技機1において、当該遊技機で行われる演出に介入するために遊技者が操作可能な演出ボタン17（第1操作手段、演出操作手段）と、遊技球を発射する球発射装置（発射手段）と、球発射装置（発射手段）による発射を行うために遊技者が操作可能な操作部15（第2操作手段、発射操作手段）と、備える。表示制御手段としての演出制御装置700は、演出ボタン17（操作手段）および操作部15（発射操作手段）の操作に関する操作情報と、変動表示する識別情報（特別図柄）とを表示装置35に表示する制御を実行する。操作情報は、当該遊技機で行われる演出に介入するために演出ボタン17を操作することを促すPB操作指示表示137a（演出介入情報）と、球発射装置（発射手段）の発射態様を特定の態様にするために操作部15を操作することを促す発射操作情報表示137b（発射操作情報）と、を含む。演出制御装置700（表示制御手段）は、操作情報を変動表示する識別情報よりも優先して表示装置35に表示する。また、演出制御装置700（表示制御手段）は、PB操作指示表示137aと発射操作情報表示137bの表示タイミングが重複した場合には、発射操作情報表示137b（発射操作情報）をPB操作指示表示137a（演出介入情報）よりも優先して表示装置35に表示する。従って、表示タイミングが重複した場合でも、遊技者が見やすく理解し易い態様で、操作情報（特に発射操作情報表示137b）を表示装置35に表示させることができる。また、この場合に、遊技者にとってより重要な発射操作情報（右打ちや左打ち等の情報）を示す発射操作情報表示137bを優先して表示部35aに表示できる。

【0672】

なお、演出制御装置700（表示制御手段）は、PB操作指示表示137a（演出介入情報）と発射操作情報表示137b（発射操作情報）の表示タイミングが重複した場合には、演出を重視するために、PB操作指示表示137aを発射操作情報表示137bよりも優先して表示装置35に表示してもよい。この場合にも、遊技者が見やすく理解し易い態様で、操作情報（特にPB操作指示表示137a）を表示装置35に表示させることができる。

【0673】

第5の実施の形態によると、演出制御装置700は、PB操作指示表示137a（演出介入情報）と発射操作情報表示137b（発射操作情報）の表示領域が重複した場合には、発射操作情報表示137bをPB操作指示表示137aよりも優先して表示装置35に表示してよい。従って、表示領域が重複した場合でも、遊技者が見やすく理解し易い態様で、操作情報（PB操作指示表示137aと発射操作情報表示137bを含む）を表示装置35に表示させることができる。

【0674】

第5の実施の形態によると、PB操作指示表示137aは、通常表示態様と、当該通常表示態様と異なる特殊表示態様とで表示可能である。演出制御装置700は、PB操作指示表示137aを特殊表示態様で表示することによってPB操作指示表示137aと発射操作情報表示137bの表示領域が重複し、且つ、PB操作指示表示137aと発射操作情報表示137bの表示タイミングが重複した場合には、発射操作情報表示137bをPB操作指示表示137aよりも優先して表示装置35に表示してよい。従って、特殊表示

10

20

30

40

50

態様でPB操作指示表示137a（演出介入情報）が表示されても、発射操作情報表示137b（発射操作情報）を優先して表示することができる。

【0675】

第5の実施の形態によると、演出制御装置700は、操作手段（特に演出ボタン17）の操作に対応したPB操作対応表示（操作対応情報）を表示装置35に表示可能であり、操作対応情報を発射操作情報表示137b（発射操作情報）に優先して表示装置35に表示してよい。例えば、PB操作対応表示は、文字表示「チャンス」などである。従って、変動表示ゲームの大当たりの期待度が高い場合に、大当たりの期待度を示すようなPB操作対応表示を発射操作情報表示137b（発射操作情報）に優先して見やすく表示できる。

【0676】

第5の実施の形態によると、演出制御装置700は、停止した識別情報（停止図柄）を発射操作情報表示137b（発射操作情報）に優先して表示装置35に表示してよい。従って、遊技者が確認することを望み遊技者に示す重要性がより高い停止表示（停止図柄）が見やすくなる。

【0677】

（その他の実施の形態）

なお、第1の実施の形態において、図20B（I）（II）（III）（IV）のように、はずれ変動パターンテーブルをそれぞれ保留が0番目、1番目又は2番目の保留、3番目の保留、4番目から8番目の保留に対応するように設定したが、これに限らず、例えば、0番目から3番目の保留、4番目から6番目の保留、7番目から8番目の保留に対応するように、はずれ変動パターンテーブルを設定しても良い。

【0678】

この場合、0番目から3番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を12秒に設定し、4番目から6番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を7秒に設定し、7番目から8番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を2秒に設定する。

【0679】

上述のように変動時間を設定すると、例えば、最大保留数が4個で構成されている遊技機において、0番目から2番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を12秒に設定し、3番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を7秒に設定し、4番目の保留に対応するはずれ変動パターンテーブルでは、リーチなし変動パターンの変動時間を2秒に設定した場合と比較して、単位時間（例えば1分）において変動表示ゲームが実行されていない時間を少なくすることができる。

【0680】

具体的には、始動記憶が所定数（例えば5個）発生した場合に、その始動記憶に対応する変動表示ゲームを全て実行するためには、上記最大保留数が4個で構成されている遊技機では、 $12\text{秒} \times 3\text{個} + 7\text{秒} \times 1\text{個} + 2\text{秒} \times 1\text{個} = 45\text{秒}$ を費やすのに対し、本実施の形態の遊技機では、 $12\text{秒} \times 4\text{個} + 7\text{秒} \times 1\text{個} = 55\text{秒}$ を費やすため、前者は1分間において変動表示ゲームが実行されていない時間が15秒であるのに対し、後者は1分間において変動表示ゲームが実行されていない時間が5秒しかなく、同じ始動記憶数であっても変動表示ゲームが実行されていない時間を少なくすることができる。従って、遊技者に始動記憶が途切れることなく変動表示ゲームが実行されているという感覚を抱かせることが可能となる。

【0681】

今回開示した実施形態は、全ての点で例示であって制限的なものではない。本発明の範囲は上記した発明の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及び内容の範囲での全ての変更が含まれることが意図される。

【産業上の利用可能性】

【0682】

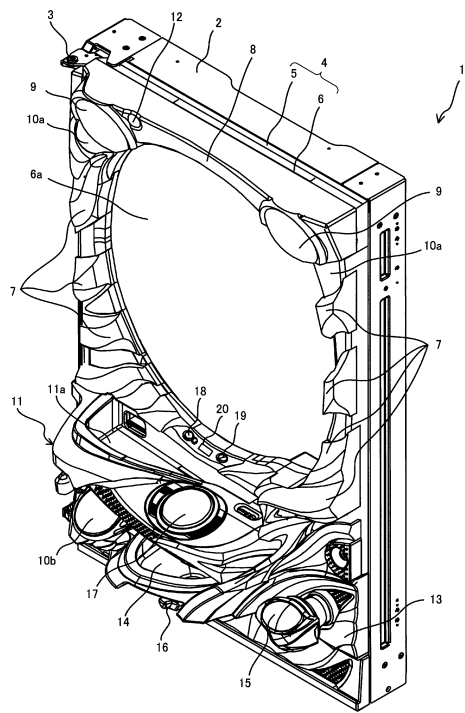
本発明の遊技機は、上記実施形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、本発明はスロットマシン遊技機にも適用可能である。

【符号の説明】

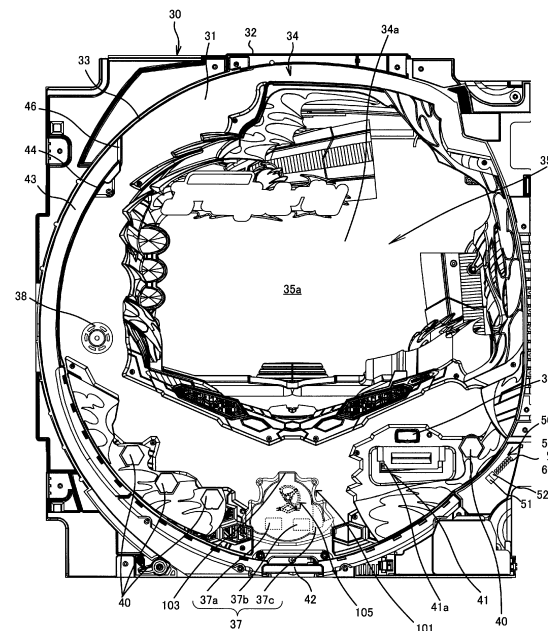
【0683】

1	遊技機	
15	操作部（発射操作手段）	
17	演出ボタン（操作手段）	
30	遊技盤	
31	遊技領域	10
35	変動表示装置（表示装置）	
35a	表示部	
37a	第1始動入賞口	
37b	第2始動入賞口	
37c	開閉部材（普通電動役物）	
41	特別変動入賞装置	
101	始動入賞口ユニット	
105	振分機構	
135	始動記憶報知部（保留報知部、保留表示領域）	
137	操作情報表示	20
137a	演出ボタン（PB）操作指示表示	
137b	発射操作情報表示	
600	遊技制御装置	
700	演出制御装置	
704	画像ROM	
710	主制御用マイコン（1stCPU）	
711	RAM	
720	映像制御用マイコン（2ndCPU）	

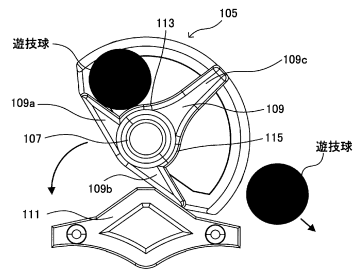
【図 1】



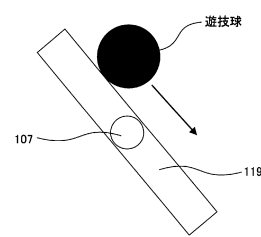
【図 2 A】



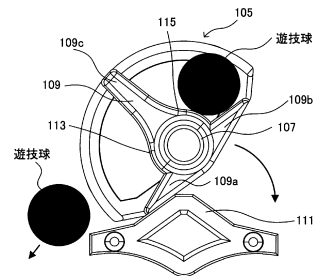
【図 2 B】



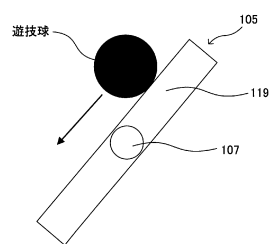
【図 2 D】



【図 2 C】



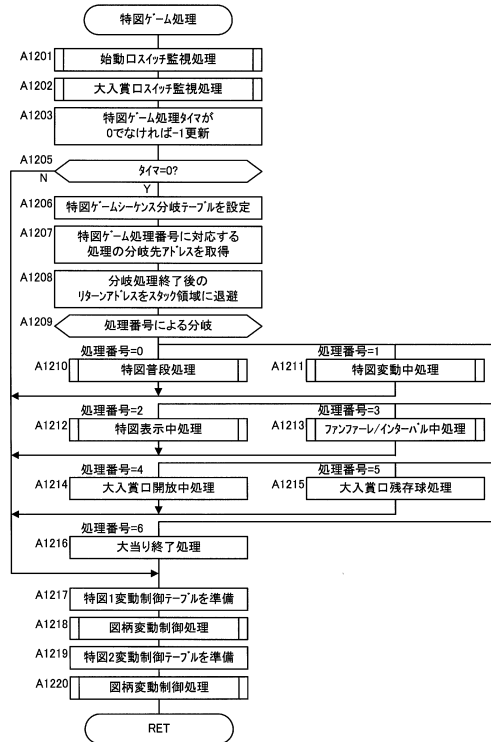
【図 2 E】



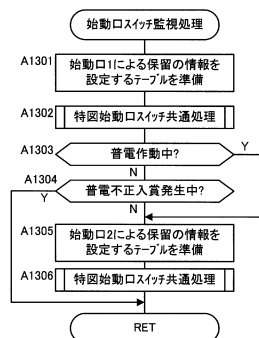
【図 7】



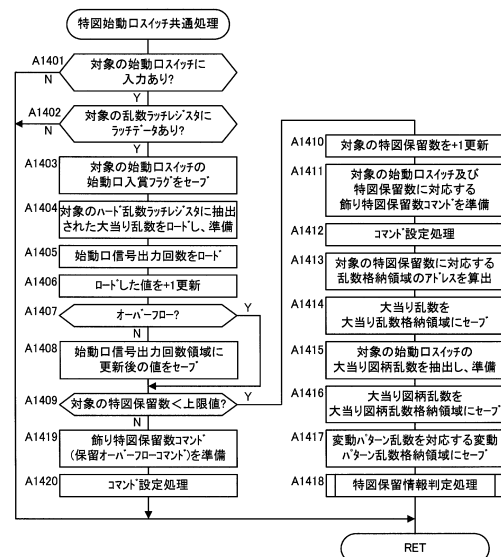
【図 8】



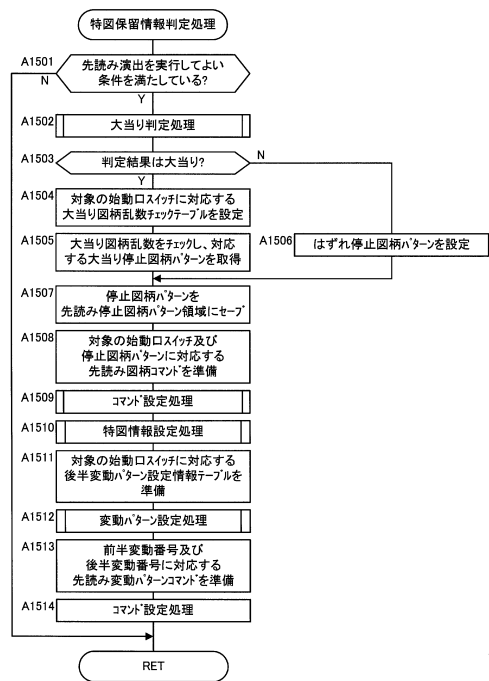
【図 9】



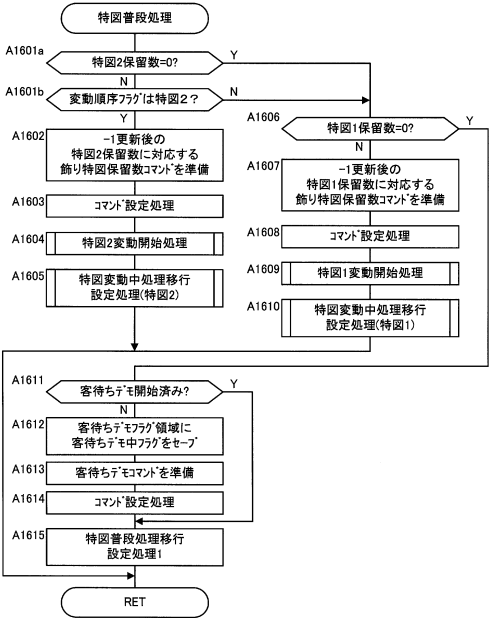
【図 10】



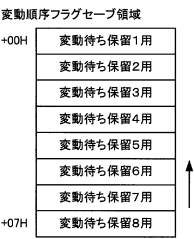
【図 1 1】



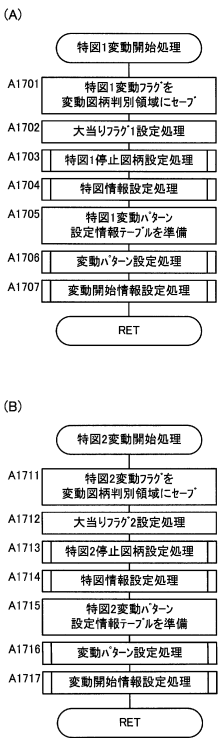
【図 1 2】



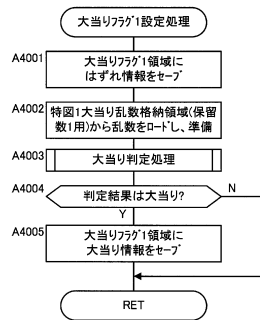
【図 1 3】



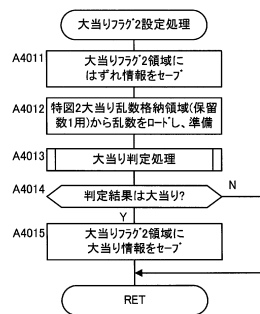
【図 1 4】



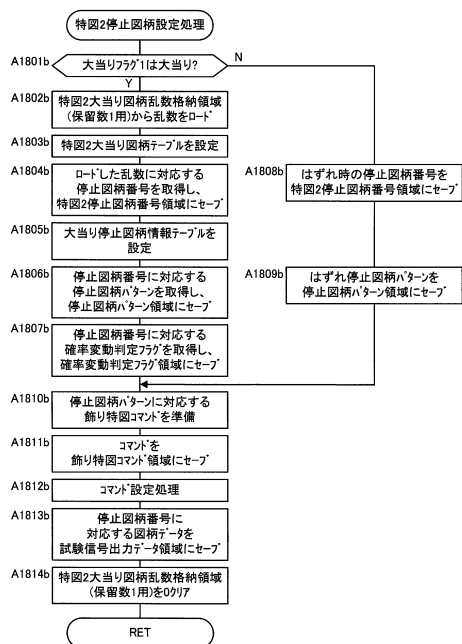
【図 15 A】



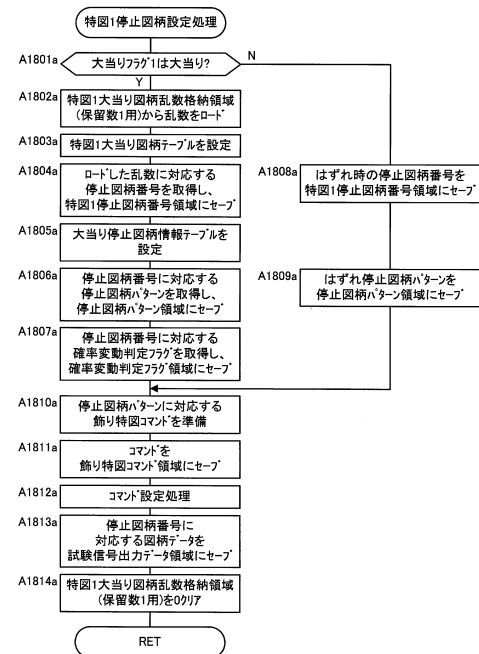
【図 15 B】



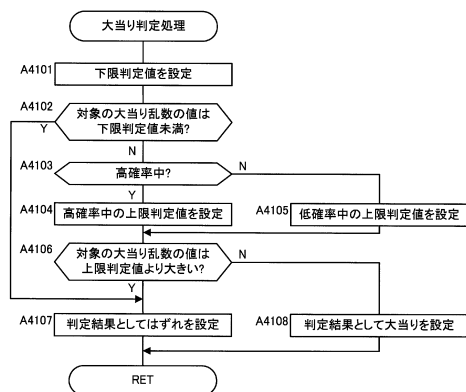
【図 17】



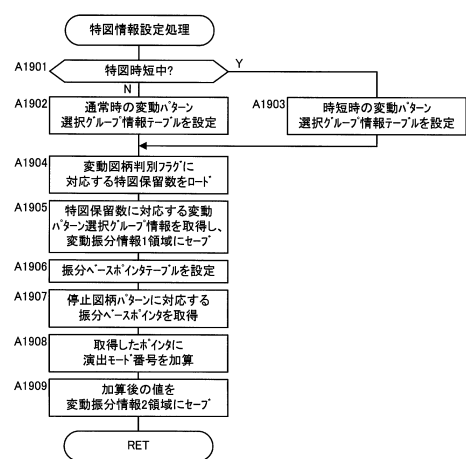
【図 16】



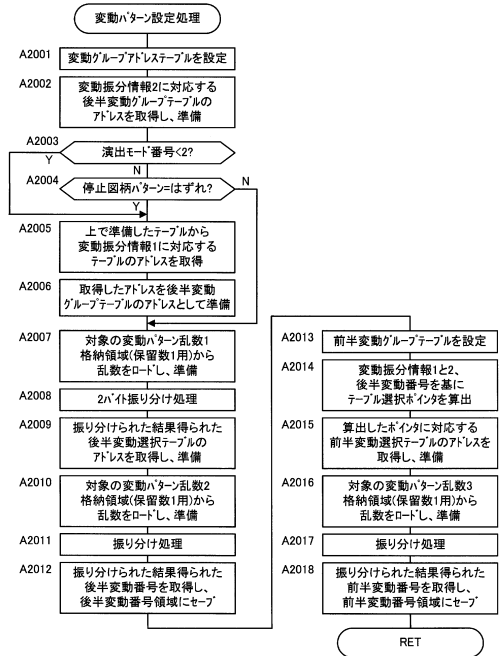
【図 18】



【図 1 9】



【図 2 0 A】



【図 2 0 B】

変動パターンテーブル(はずれ)_(保留0) __通常遊技状態

変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン1	12s	55000/65536	リーチ無し変動パターン
変動パターン2	20s	4000/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン3	60s	1500/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン4	120s	1000/65536	SP2リーチ変動パターン
⋮	⋮	⋮	⋮

変動パターンテーブル(はずれ)_(保留1、2) __通常遊技状態

変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン1	12s	56000/65536	リーチ無し変動パターン
変動パターン2	20s	3000/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン3	60s	1500/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン4	120s	1000/65536	SP2リーチ変動パターン
⋮	⋮	⋮	⋮

変動パターンテーブル(はずれ)_(保留3) __通常遊技状態

変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン1	7s	55000/65536	リーチ無し変動パターン
変動パターン2	20s	2000/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン3	60s	1500/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン4	120s	1000/65536	SP2リーチ変動パターン
⋮	⋮	⋮	⋮
変動パターン40	15s	200/65536	モト突入専用変動パターン
変動パターン41	12.1s	2000/65536	保留確保用変動パターン

変動パターンテーブル(はずれ)_(保留4～8) __通常遊技状態

変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン1	3s	55000/65536	リーチ無し変動パターン
変動パターン2	20s	1000/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン3	60s	1500/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン4	120s	1000/65536	SP2リーチ変動パターン
⋮	⋮	⋮	⋮
変動パターン40	15s	200/65536	モト突入専用変動パターン
変動パターン41	12.1s	3000/65536	保留確保用変動パターン

【図 2 0 D】

変動パターンテーブル(はずれ)_(保留0～4) __ハイチャンスゾーン

変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン60	20s	32768/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン61	60s	22768/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン62	120s	10000/65536	SP2リーチ変動パターン

【図 2 0 E】

変動パターンテーブル(大当り)_(保留0～4) __ハイチャンスゾーン

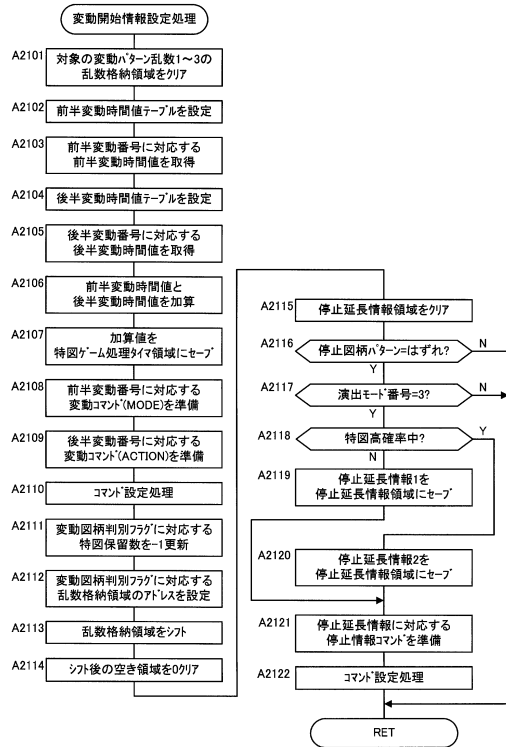
変動パターン番号	変動時間	選択率	詳細内容
変動パターン60	20s	32768/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン61	60s	12768/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン62	120s	20000/65536	SP2リーチ変動パターン

【図 2 0 C】

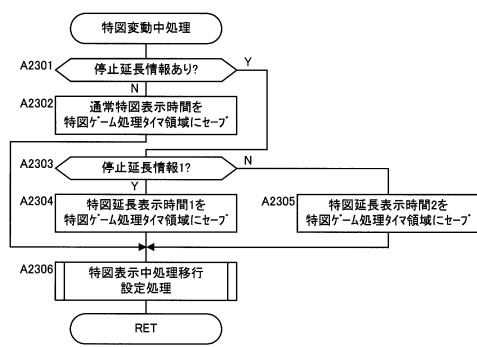
変動パターンテーブル(大当り)_(保留1～8) __通常遊技状態

変動パターン番号	変動時間	振分值	詳細内容
変動パターン51	20s	655/65536	Nリーチ変動パターン
変動パターン52	60s	15000/65536	SP1リーチ変動パターン
変動パターン53	120s	30000/65536	SP2リーチ変動パターン
⋮	⋮	⋮	⋮

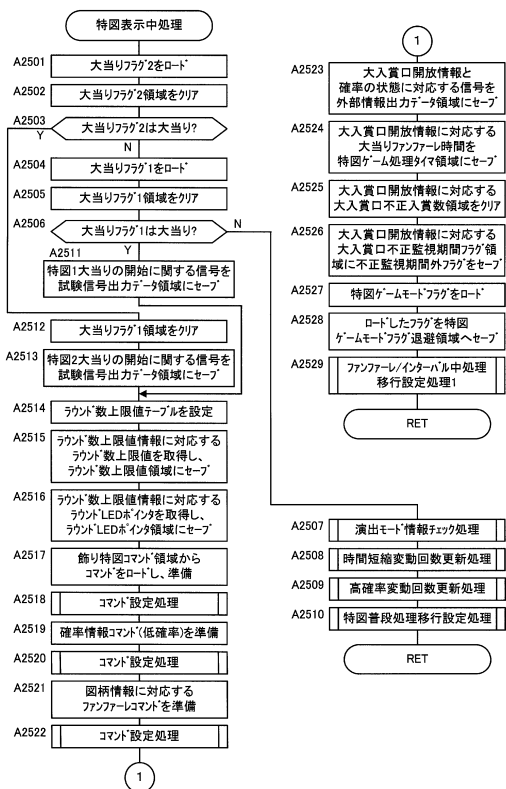
【図 2 1】



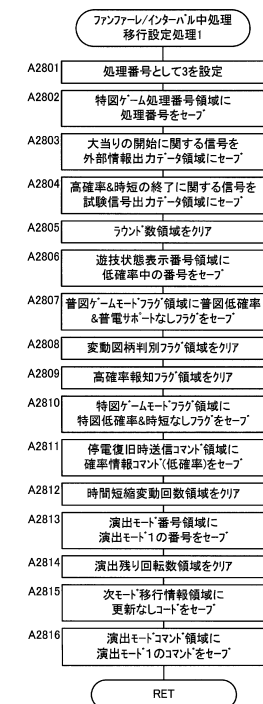
【図 2 2】



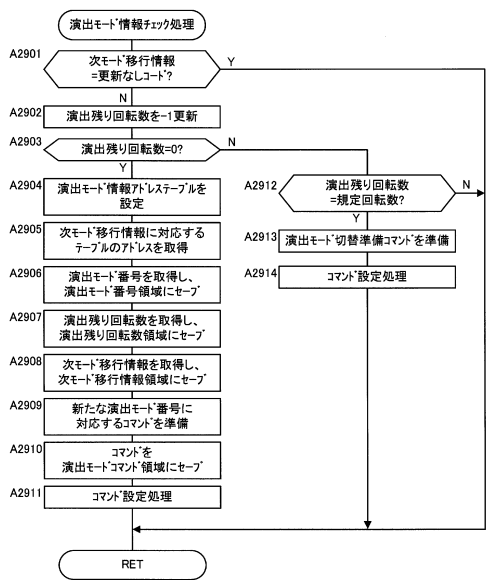
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



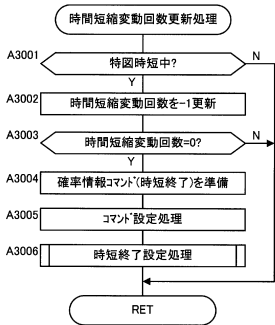
【図 2 6 A】

演出モード番号	演出残り回転数 (モード終了回数)	次モード移行情報	備考
演出モード0	80回	演出モード1	通常遊技状態
演出モード1	10回	演出モード2	ハイチャンスゾーン
演出モード2	90回	演出モード3	通常遊技状態
演出モード3	5回	演出モード4	ハイチャンスゾーン
演出モード4	45回	演出モード5	通常遊技状態
演出モード5	20回	演出モード6	ハイチャンスゾーン
演出モード6	80回	演出モード7	通常遊技状態
演出モード7	50回	演出モード8	ハイチャンスゾーン
演出モード8	50回	演出モード9	通常遊技状態
演出モード9	100回	演出モード10	ハイチャンスゾーン
演出モード10	400回	演出モード11	通常遊技状態
演出モード11	100回	演出モード12	ハイチャンスゾーン
演出モード12	900回	演出モード13	通常遊技状態
演出モード13	200回	演出モード14	ハイチャンスゾーン
演出モード14	10000回	演出モード14	通常遊技状態
演出モード15	70回	演出モード0	時短遊技状態
演出モード16	0回	—	確変遊技状態

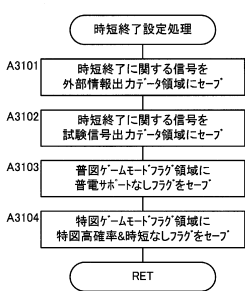
【図 2 6 B】

	MODE	ACTION	備考
演出モードコマンド1 (演出モード1)	A5h	01h	大当り終了後150ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン10ゲーム継続(151～180ゲームまで)
演出モードコマンド2 (演出モード3)		02h	大当り終了後250ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン5ゲーム継続(251～255ゲームまで)
演出モードコマンド3 (演出モード5)		03h	大当り終了後300ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン20ゲーム継続(301～320ゲームまで)
演出モードコマンド4 (演出モード7)		04h	大当り終了後400ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン50ゲーム継続(401～450ゲームまで)
演出モードコマンド5 (演出モード9)		05h	大当り終了後500ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン100ゲーム継続(501～600ゲームまで)
演出モードコマンド6 (演出モード11)		06h	大当り終了後1000ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン100ゲーム継続(1001～1100ゲームまで)
演出モードコマンド7 (演出モード13)		07h	大当り終了後2000ゲーム終了を指示 ※ハイチャンスゾーン200ゲーム継続(2001～2200ゲームまで)

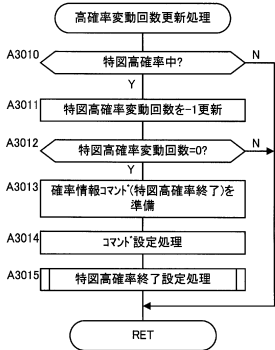
【図 2 7 A】



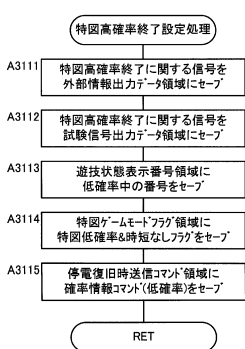
【図 2 8 A】



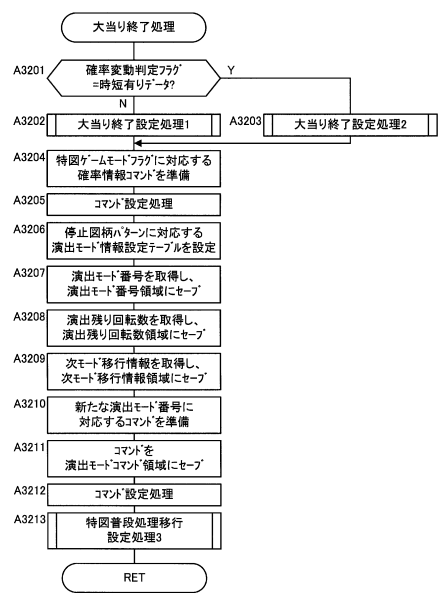
【図 2 7 B】



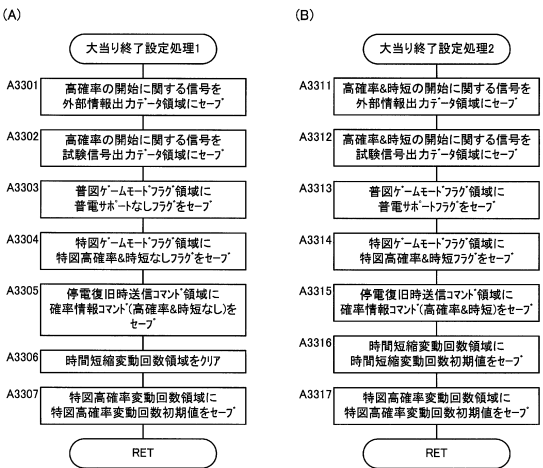
【図 2 8 B】



【図 29】



【図 30】

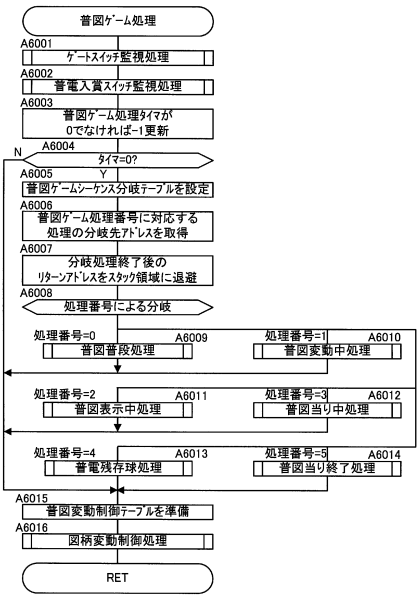


【図 31】

特図1、特図2の大当り種別振り分け

	特図1	特図2
2R確変	40/250	0/250
5R通常	70/250	60/250
10R通常	30/250	40/250
5R確変	75/250	75/250
16R確変	35/250	75/250

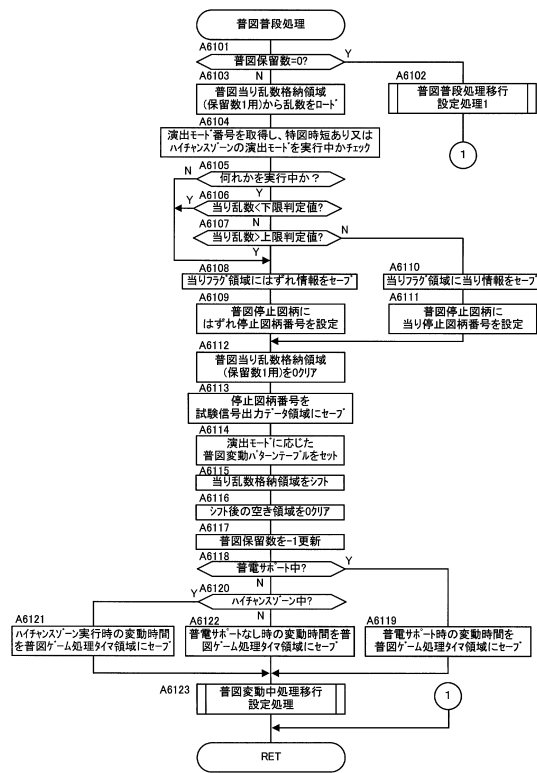
【図 33】



【図 32】

特図確率	特図時短	演出モード	普通 当り確率	普通 変動時間	普通開放パターン
低確率	なし	通常遊技状態	0/250	1000ms	なし
		ハイチャンスゾーン	240/250	2000ms	OFF: 1000ms・ON: 1352ms × 3回
高確率	あり	時短遊技状態	240/250	1000ms	OFF: 1000ms・ON: 1352ms × 3回
		確変遊技状態	240/250	1000ms	OFF: 1000ms・ON: 1352ms × 3回

【図 3 4】



【図 3 5】

Common Bonus Game Pattern Table (Normal Play State)

	Stop Hit Number	Change Time	Variance Value (Probability)
Miss	1	1000ms	250/250
Hit	2	1000ms	0/250

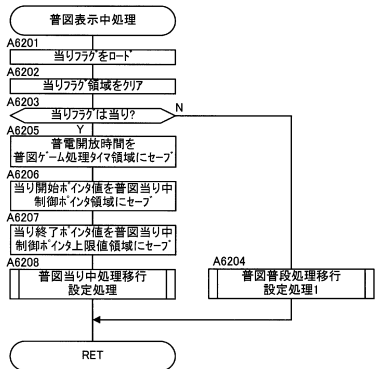
Common Bonus Game Pattern Table (High Chance Zone)

	Stop Hit Number	Change Time	Variance Value (Probability)
Miss	1	2000ms	10/250
Hit	2	2000ms	240/250

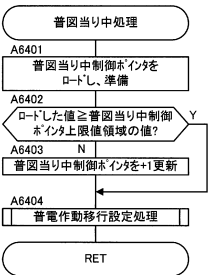
Common Bonus Game Pattern Table (Short, Special Skill State)

	Stop Hit Number	Change Time	Variance Value (Probability)
Miss	1	1000ms	10/250
Hit	2	1000ms	240/250

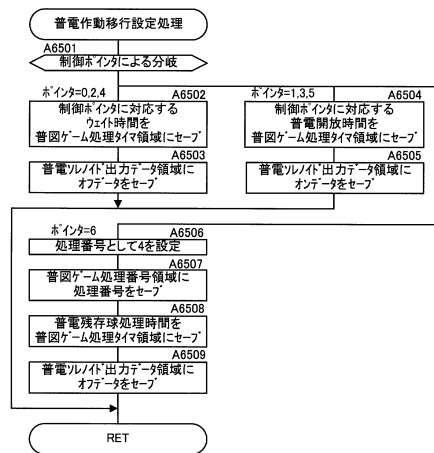
【図 3 6】



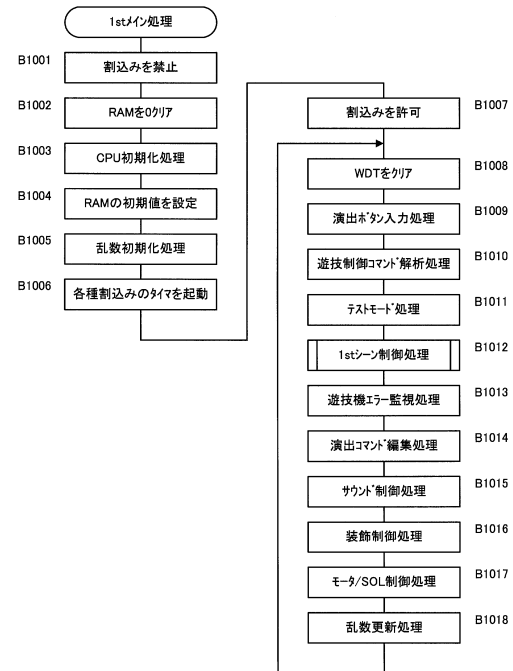
【図 3 7】



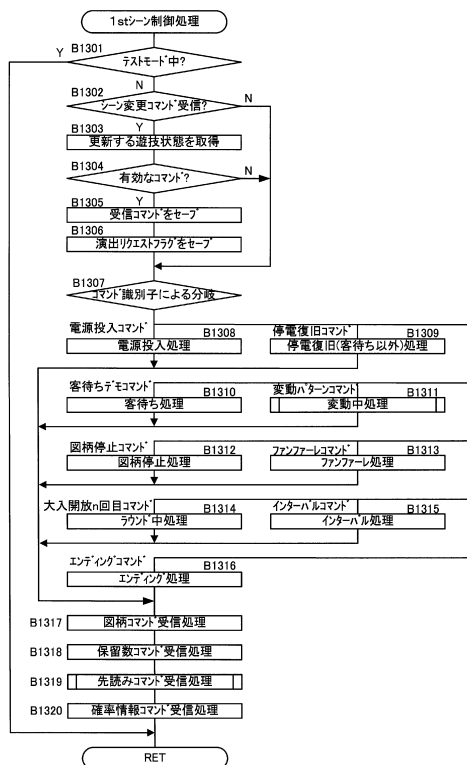
【図 38】



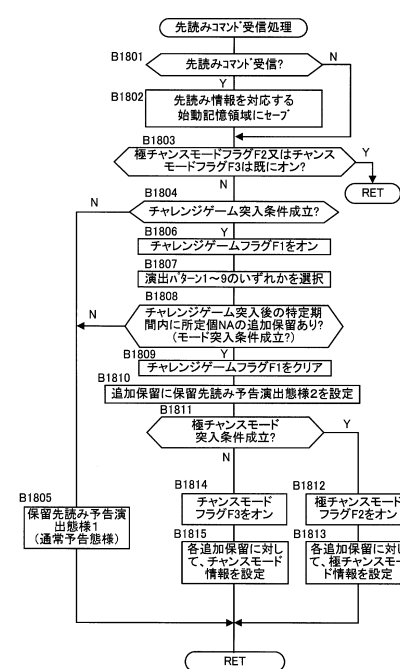
【図 39】



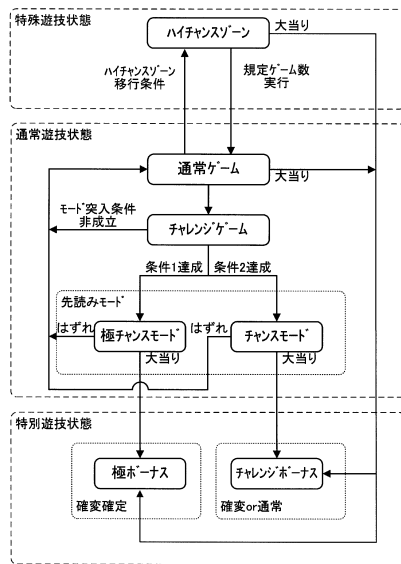
【図 40】



【図 41】



【図 4 2】



【図 4 3】

チャリジグナー	保留1	保留2	保留3	保留4	保留5	保留6	保留7	保留8	7人揃い条件 (追加保留数NA)
演出ハター-1	[2or f41]	[40]	—	—	—	—	—	—	+2個
演出ハター-2	[2or f41]	ANY [3 4]除く	[40]	—	—	—	—	—	+2個
演出ハター-3	[2or f41]	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	[40]	—	—	—	—	+2個
演出ハター-4	[2or f41]	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	[40]	—	—	—	+2個
演出ハター-5	[2or f41]	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	ANY [3 4]除く	[40]	—	—	+2個
演出ハター-6	[2or f41]	[3or f4]	[40]	—	—	—	—	—	+3個
演出ハター-7	[2or f41]	[3or f4]	ANY [3 4]除く	[40]	—	—	—	—	+3個
演出ハター-8	[2or f41]	ANY [3 4]除く	[3or f4]	[40]	—	—	—	—	+3個
演出ハター-9	[2or f41]	[3or f4]	[3or f4]	[40]	—	—	—	—	+4個(又は5個)

※テーブルにおいて、[2][3][4][40][41]は、各々変動パターン2、3、4、40、41を示し、ANYは任意の変動パターンを示す。特に、[2]はノーマルリーチの変動パターン、[40]はモード突入専用変動パターン、[41]は保留確保用変動パターンである。

【図 4 4】

セリフ・演出条件(追加保留数NA)	機種のメモリー読入条件	機種のメモリー読出条件
演出ハターン1	+2個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン2	+4個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン3	+2個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン4	+2個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン5	+2個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン6	+3個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン7	+3個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン8	+3個	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化
演出ハターン9	+4個(又は5個)	①追加保留より発生 ②追加保留全てを消化

【図 4 5】

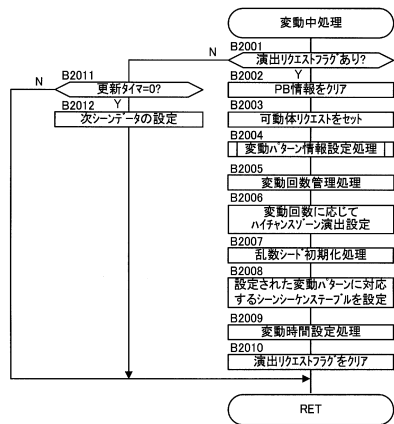
保留先読み予告演出態様1

表示種類	表示態様		定義	
	特図1	特図2		
通常表示	白			変化なし(下記以外)
先読み予告1	青			期待度中以上 (SP1リーチ以上の期待度のリーチ)
先読み予告2	赤			期待度中以上 (SP2リーチ以上の期待度のリーチ 又はモード突入変動/ターナール)
先読み予告3	紅			大当り

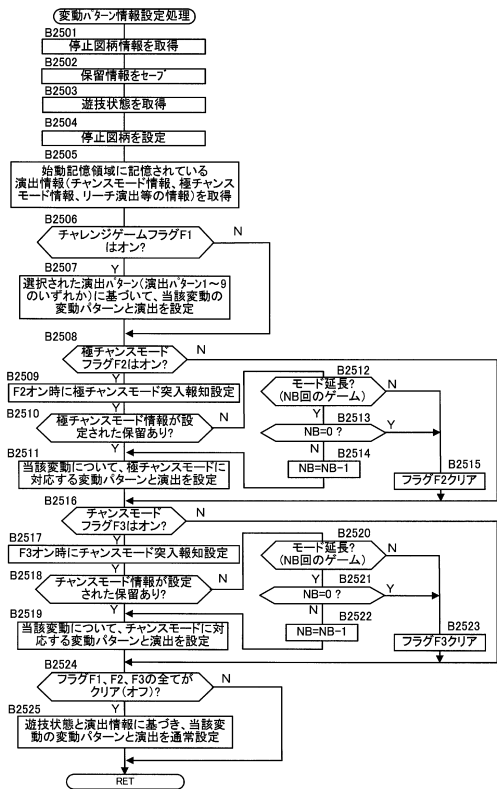
保留先読み予告演出態様2

表示種類	表示態様		定義
	特図1	特図2	
通常表示	白	 	変化なし(下記以外)
先読み予告1	青	 	期待度小以上 (Nリーチ以上の期待度のリーチ)
先読み予告2	赤	 	期待度高以上 (SP2リーチ以上の期待度のリーチ)
先読み予告3	虹	 	大当たり

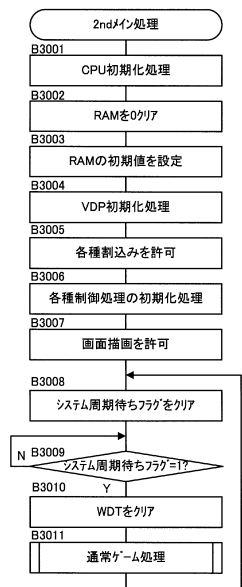
【図 4 6】



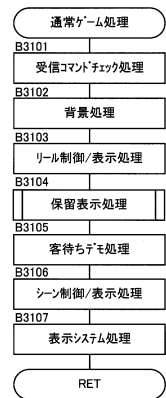
【図 4 7】



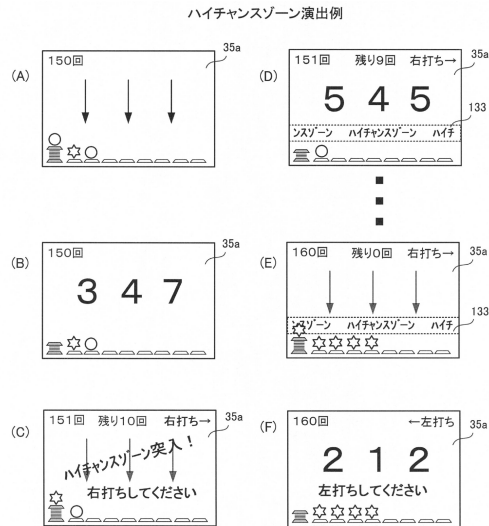
【図 4 8】



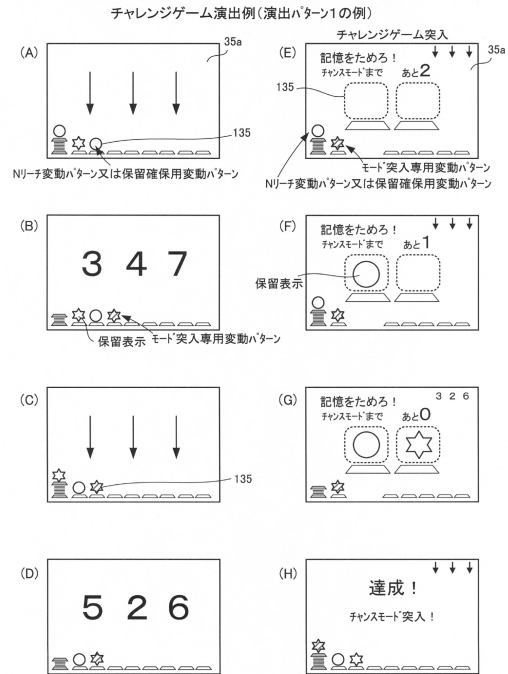
【図 4 9】



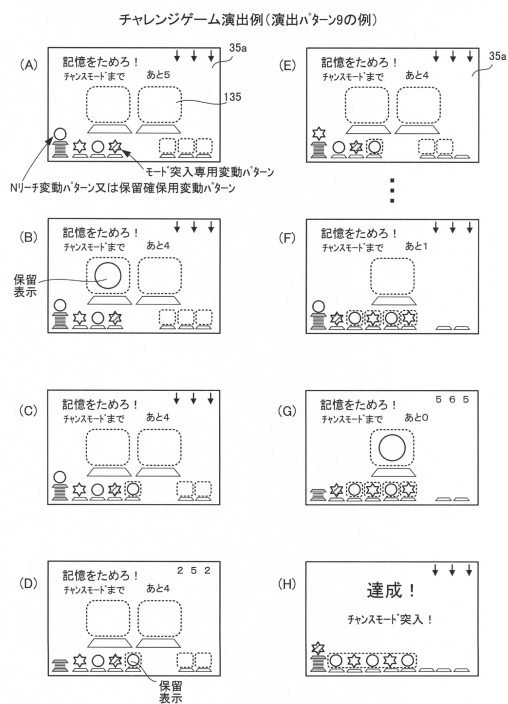
【図 50】



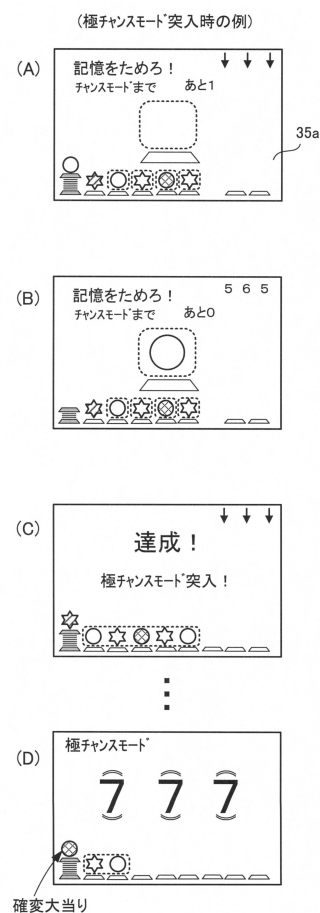
【図 51】



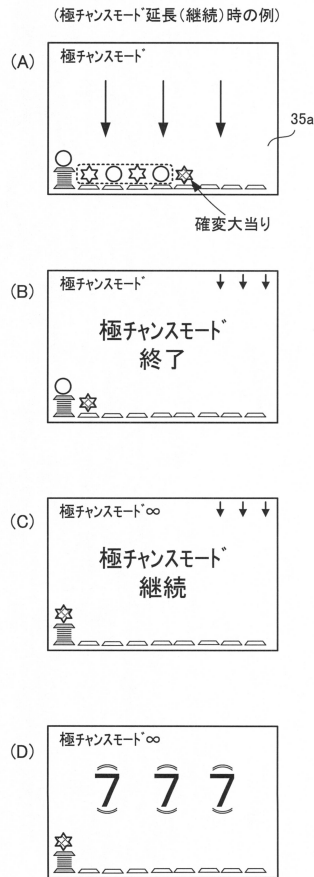
【図 52】



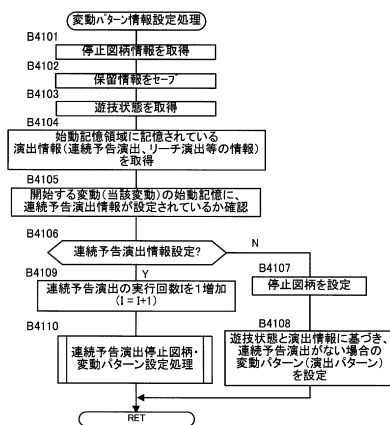
【図 53】



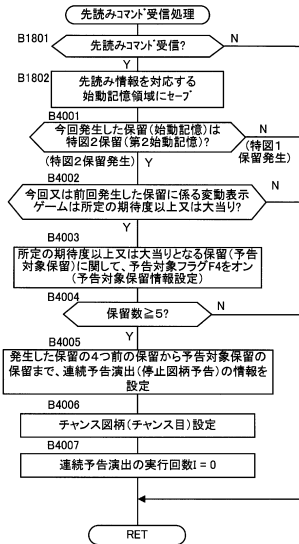
【図 5 4】



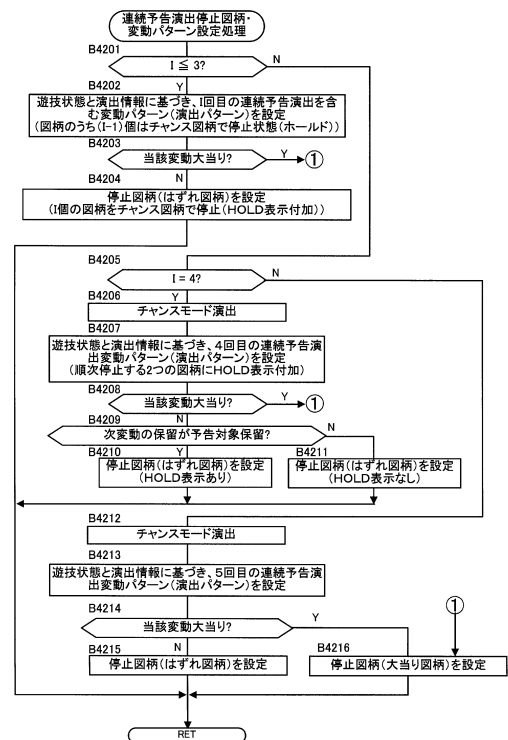
【図 5 6】



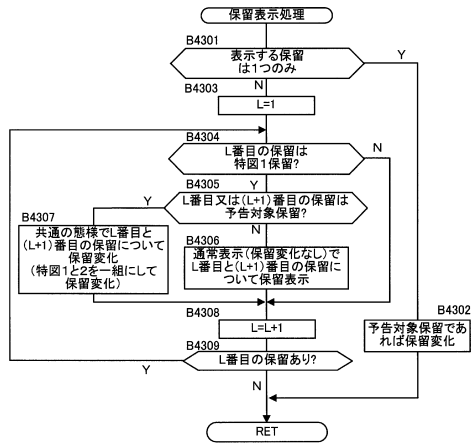
【図 5 5】



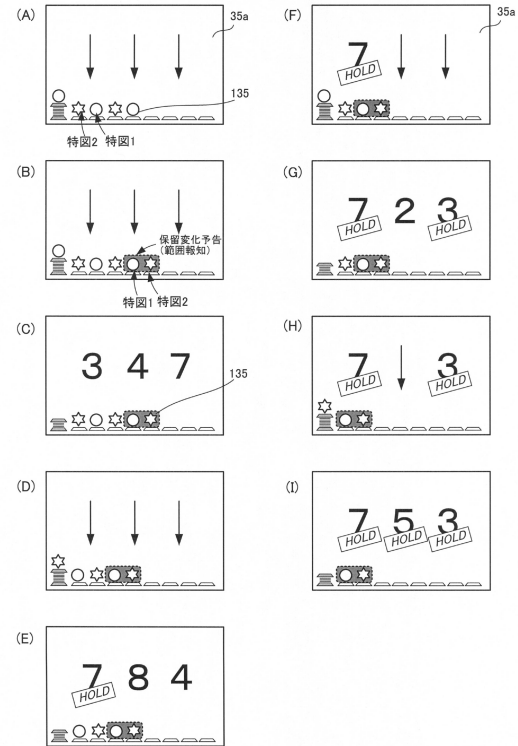
【図 5 7】



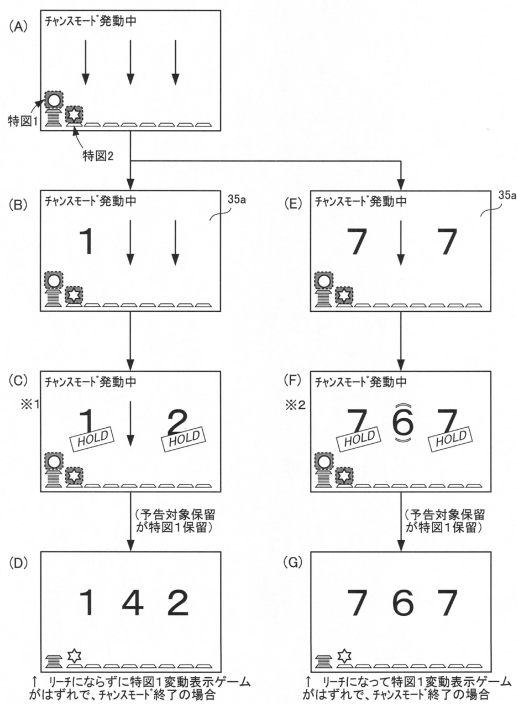
【図 58】



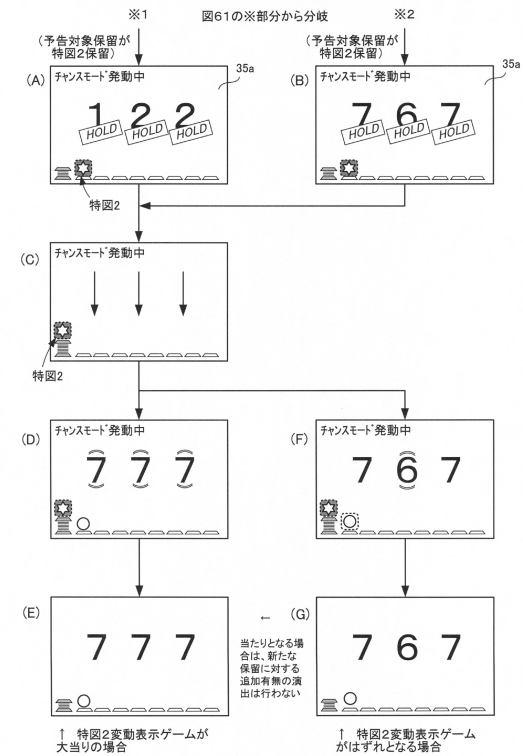
【図 59】



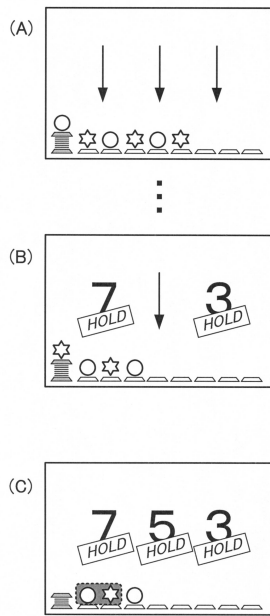
【図 60】



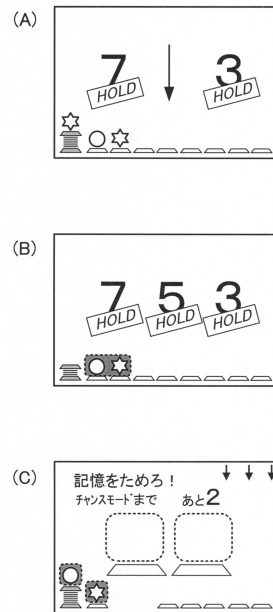
【図 61】



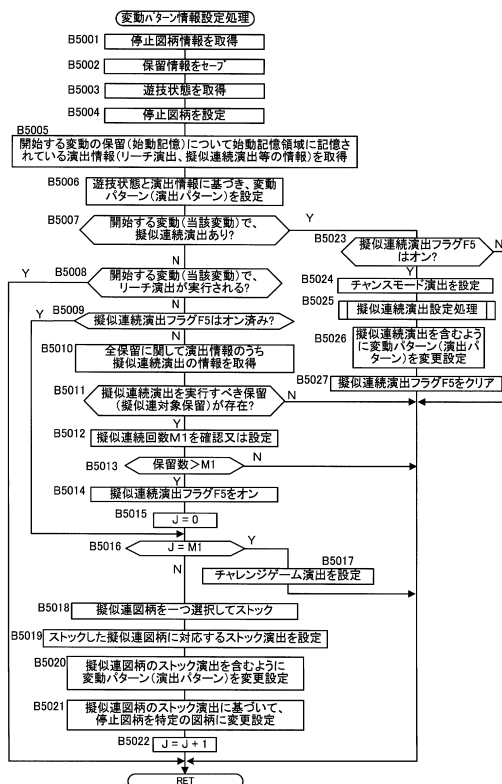
【図 6 2】



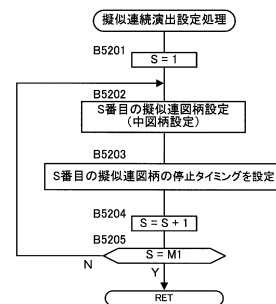
【図 6 3】



【図 6 4】



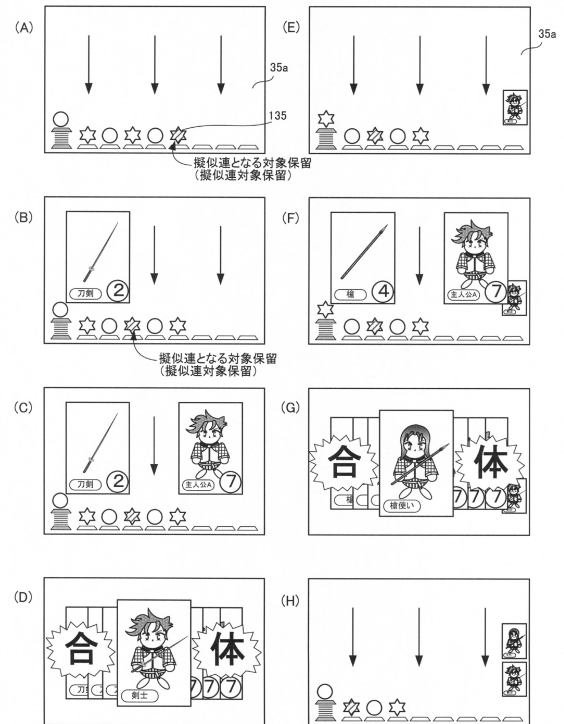
【図 6 5】



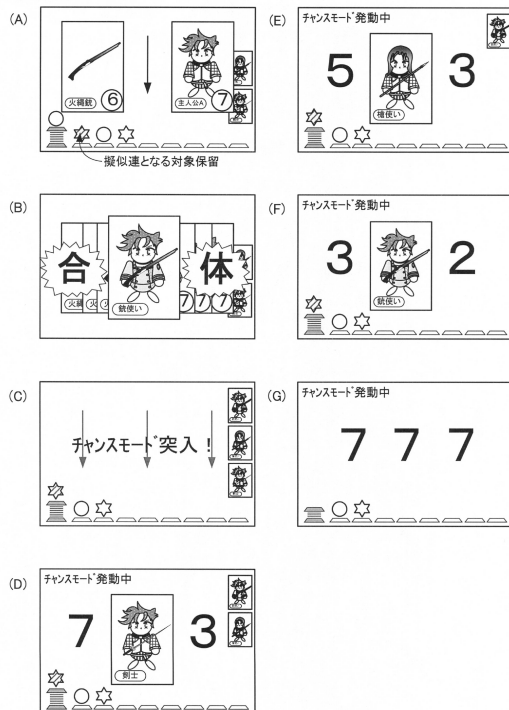
【図 66】



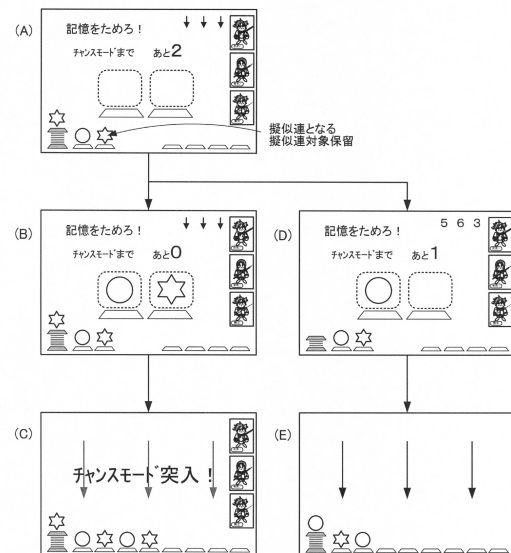
【図 67】



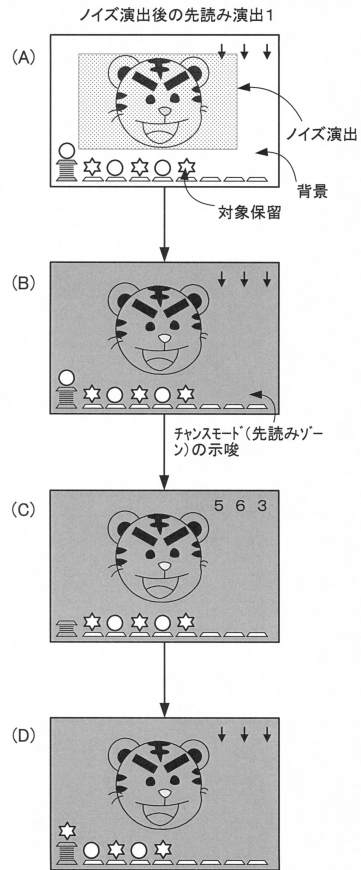
【図 68】



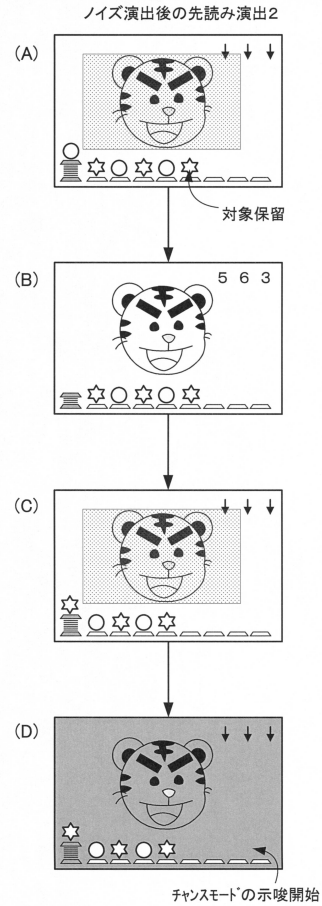
【図 69】



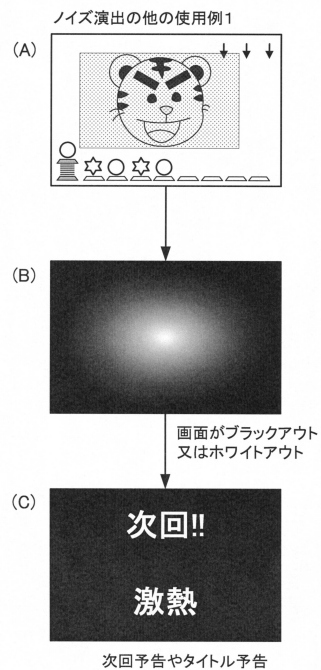
【図 70】



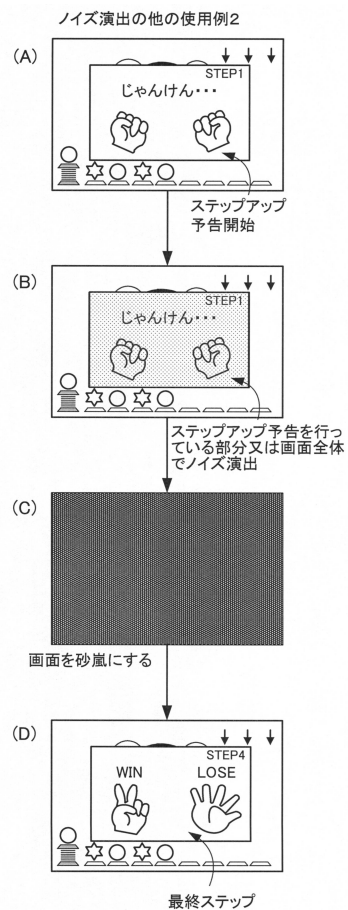
【図 71】



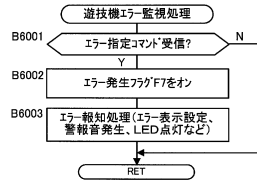
【図 72】



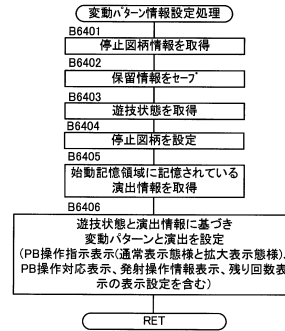
【図 73】



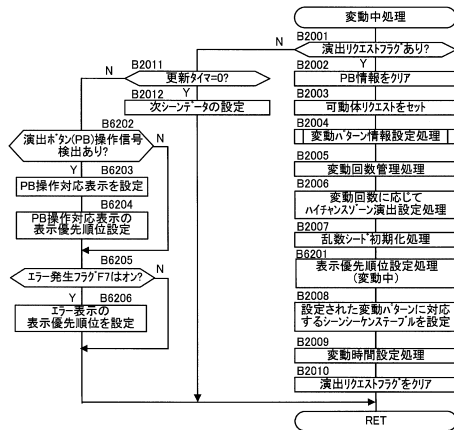
【図 7 4】



【图 7 6】



【図 7 5】



【図 7 7】

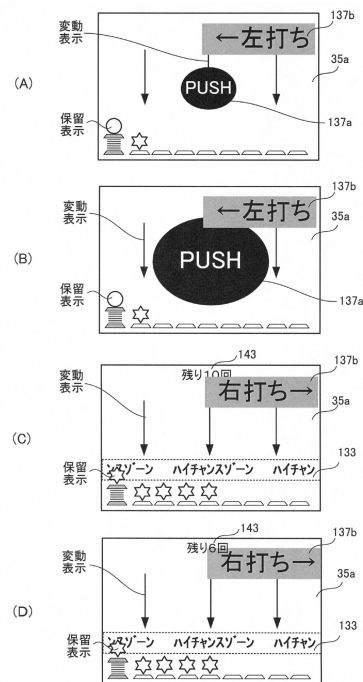
表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	1
PB操作指示表示 (通常表示態様)	1
残り回転数表示	2
特別図柄(変動表示)	3

(A)

表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	1
PB操作指示表示 (拡大表示態様)	2
残り回転数表示	3
特別図柄(変動表示)	4

(B)

【図 80】



【図 7 8】

表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	1
保留表示	1
PB操作指示表示 (通常表示態様)	1
残り回転数表示	2
特別図柄(変動表示)	3

(A)

表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	1
保留表示	1
PB操作指示表示 (拡大表示態様)	2
残り回転数表示	3
特別図柄(変動表示)	4

(B)

【図 7 9】

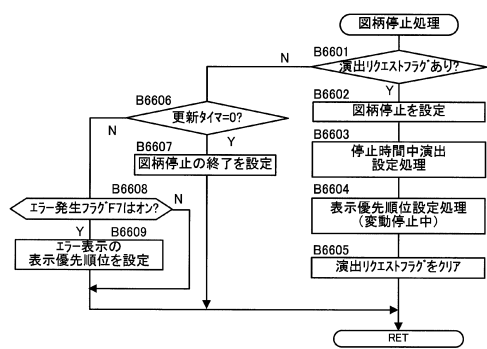
表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	2
保留表示	2
PG操作指示表示 (通常表示態様)	2
残り回転数表示	1
特別図柄(変動表示)	3

(A)

表示の種類	優先順位
発射操作情報表示	2
保留表示	2
PG操作指示表示 (拡大表示態様)	3
残り回転数表示	1
特別図柄(変動表示)	4

(B)

【図 8 1】



【図 8 2】

表示の種類	優先順位
特別図柄(停止表示)	1
発射操作情報表示	2
保留表示	2

【図 8 3】



フロントページの続き

- (72)発明者 幸川 徹
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 六本木 光一
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 竹渕 敏徳
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 山口 潤也
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 園田 欽章
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 亀井 欽一
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

審査官 土屋 保光

- (56)参考文献 特開２０１２－１９６３４９（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０６８９０８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１６５７３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０３０７１６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０２４４６８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－０２４６７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０５２１５７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０１９９３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－２１７９１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２５２３７０（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
- | | |
|---------|---------|
| A 6 3 F | 7 / 0 2 |
| A 6 3 F | 5 / 0 4 |