

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7164196号
(P7164196)

(45)発行日 令和4年11月1日(2022.11.1)

(24)登録日 令和4年10月24日(2022.10.24)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全213頁)

(21)出願番号	特願2019-230450(P2019-230450)	(73)特許権者	000132747
(22)出願日	令和1年12月20日(2019.12.20)		株式会社ソフィア
(62)分割の表示	特願2017-32402(P2017-32402)の分割		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
原出願日	平成29年2月23日(2017.2.23)	(74)代理人	110002918
(65)公開番号	特開2020-49276(P2020-49276A)		特許業務法人扶桑国際特許事務所
(43)公開日	令和2年4月2日(2020.4.2)	(72)発明者	園田 欽章
審査請求日	令和2年1月16日(2020.1.16)		群馬県太田市吉沢町990番地 株式会
審判番号	不服2021-14155(P2021-14155/J1)		社ソフィア内
審判請求日	令和3年10月19日(2021.10.19)	合議体	
		審判長	南 宏輔
		審判官	村田 泰利
		審判官	太田 恒明

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】

表示手段と、

図柄を変動表示する変動表示ゲームと、前記変動表示ゲームの始動記憶数を示す保留表示と、前記変動表示ゲームが変動表示状態であることを示す保留消化表示と、を前記表示手段に表示させる制御手段と、を含み、

前記図柄として第1図柄と第2図柄と、を含み、

前記第1図柄は、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄から構成され、

前記第2図柄は、前記第1図柄よりも小さな第1小図柄、第2小図柄、および第3小図柄から構成され、

前記制御手段は、

前記第1大図柄、前記第2大図柄、および前記第3大図柄のうち第1の数の図柄が第1の動作態様で仮停止表示する第1の仮停止表示態様と、

前記第1大図柄、前記第2大図柄、および前記第3大図柄のうち前記第1の数と異なる第2の数の図柄が前記第1の動作態様と異なる第2の動作態様で仮停止表示する第2の仮停止表示態様と、

前記第1大図柄、前記第2大図柄、および前記第3大図柄のうち前記第1の数および前記第2の数のいずれとも異なる第3の数の図柄が前記第1の動作態様および前記第2の動作態様のいずれとも異なる第3の動作態様で仮停止表示する第3の仮停止表示態様と、

を前記表示手段に表示可能とし、

前記第1の仮停止表示態様は、第1のタイミングに表示可能であり、

前記第2の仮停止表示態様は、前記第1のタイミングに遅れた第2のタイミングで表示可能であり、

前記第3の仮停止表示態様は、前記第2のタイミングに遅れた第3のタイミングで表示可能であり、

前記第1図柄が前記第1の仮停止表示態様、前記第2の仮停止表示態様および前記第3の仮停止表示態様で仮停止表示をおこなうとき、前記第1小図柄、前記第2小図柄、および前記第3小図柄が仮停止表示をおこなうことがなく、

前記変動表示ゲームが変動表示結果を導出するとき、前記第1大図柄、前記第2大図柄、および前記第3大図柄、並びに前記第1小図柄、前記第2小図柄、および前記第3小図柄を停止表示させ、かつ前記保留消化表示を非表示とする、

遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

図柄群を当り有効ライン近傍で縦方向に揺動するようにして、変動表示中の図柄群を仮停止表示するので、揺れ変動によって仮停止状態から変動終了直前までの間に更に変動表示を継続するような期待感を強く遊技者に抱かせて遊技への期待感を持続させることができる遊技機がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2002-153640号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、仮停止表示態様により図柄の変動状態を容易に認識できなかった。

1つの側面では、本発明は、仮停止表示態様により図柄の変動状態を容易に認識することができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記目的を達成するために、以下に示すような、遊技機が提供される。遊技機は、表示手段と、図柄を変動表示する変動表示ゲームと、変動表示ゲームの始動記憶数を示す保留表示と、変動表示ゲームが変動表示状態であることを示す保留消化表示と、を表示手段に表示させる制御手段と、を含み、図柄として第1図柄と第2図柄とを含む。第1図柄は、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄から構成され、第2図柄は、第1図柄よりも小さな第1小図柄、第2小図柄、および第3小図柄から構成される。制御手段は、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄のうち第1の数の図柄が第1の動作態様で仮停止表示する第1の仮停止表示態様と、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄のうち第1の数と異なる第2の数の図柄が第1の動作態様と異なる第2の動作態様で仮停止表示する第2の仮停止表示態様と、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄のうち第1の数および第2の数のいずれとも異なる第3の数の図柄が第1の動作態様および第2の動作態様のいずれとも異なる第3の動作態様で仮停止表示する第3の仮停止表示態様と、を表示手段に表示可能とし、第1の仮停止表示態様は、第1のタイミングに表示可能であり、第2の仮停止表示態様は、第1のタイミングに遅れた第2のタイミングで表示可能であり、第3の仮停止表示態様は、第2のタイミングに遅れた第3のタイミングで表示可能であり、第1図柄が第1の仮停止表示態様、第2の仮停止表示態様および第3の仮停止表示態様で

10

20

30

40

50

仮停止表示をおこなうとき、第1小図柄、第2小図柄、および第3小図柄が仮停止表示をおこなうことがなく、変動表示ゲームが変動表示結果を導出するとき、第1大図柄、第2大図柄、および第3大図柄、並びに第1小図柄、第2小図柄、および第3小図柄を停止表示させ、かつ保留消化表示を非表示とする。

【発明の効果】

【0006】

1態様によれば、遊技機において、仮停止表示態様により図柄の変動状態を容易に認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】第1の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。

【図2】第1の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

【図3】第1の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。

【図4】第1の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

【図5】第1の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。

【図6】第1の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その1）である。

【図7】第1の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その2）である。

【図8】第1の実施形態のチェックサム算出処理のフローチャートを示す図である。

【図9】第1の実施形態の初期値乱数更新処理のフローチャートを示す図である。

【図10】第1の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

【図11】第1の実施形態の入力処理のフローチャートを示す図である。

【図12】第1の実施形態のスイッチ読み込み処理のフローチャートを示す図である。

【図13】第1の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。

【図14】第1の実施形態の払出コマンド送信処理のフローチャートを示す図である。

【図15】第1の実施形態の乱数更新処理1のフローチャートを示す図である。

【図16】第1の実施形態の乱数更新処理2のフローチャートを示す図である。

【図17】第1の実施形態の入賞口スイッチ／状態監視処理のフローチャートを示す図である。

【図18】第1の実施形態の不正＆入賞監視処理のフローチャートを示す図である。

【図19】第1の実施形態の入賞数カウンタ更新処理のフローチャートを示す図である。

【図20】第1の実施形態の遊技機状態チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図21】第1の実施形態の払出ビジー信号チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図22】第1の実施形態の特図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図23】第1の実施形態の始動口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【図24】第1の実施形態のハード乱数取得処理のフローチャートを示す図である。

【図25】第1の実施形態の特図始動口スイッチ共通処理のフローチャートを示す図である。

【図26】第1の実施形態の特図保留情報判定処理のフローチャートを示す図である。

【図27】第1の実施形態の大入賞口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【図28】第1の実施形態の特図普段処理のフローチャートを示す図である。

【図29】第1の実施形態の特図普段処理移行設定処理1のフローチャートを示す図である。

【図30】第1の実施形態の特図1変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図31】第1の実施形態の特図2変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【図32】第1の実施形態の大当たりフラグ1設定処理のフローチャートを示す図である。

【図33】第1の実施形態の大当たりフラグ2設定処理のフローチャートを示す図である。

【図34】第1の実施形態の大当たり判定処理のフローチャートを示す図である。

【図35】第1の実施形態の小当たり判定処理のフローチャートを示す図である。

【図36】第1の実施形態の特図1停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

10

20

30

40

50

【図 3 7】第 1 の実施形態の特図 2 停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 3 8】第 1 の実施形態の特図情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 3 9】第 1 の実施形態の変動パターン設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 0】第 1 の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 1】第 1 の実施形態の特図変動中処理移行設定処理（特図 1）のフローチャートを示す図である。

【図 4 2】第 1 の実施形態の特図変動中処理移行設定処理（特図 2）のフローチャートを示す図である。

【図 4 3】第 1 の実施形態の特図変動中処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 4】第 1 の実施形態の特図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

10

【図 4 5】第 1 の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図（その 1）である。

【図 4 6】第 1 の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図（その 2）である。

【図 4 7】第 1 の実施形態の高確率変動回数更新処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 8】第 1 の実施形態の演出モード情報チェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 9】第 1 の実施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のフローチャートを示す図である。

【図 5 0】第 1 の実施形態の小当りファンファーレ中処理移行設定処理 1 のフローチャートを示す図である。

20

【図 5 1】第 1 の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 2】第 1 の実施形態の大入賞口開放中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 3】第 1 の実施形態の大入賞口開放中処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 4】第 1 の実施形態の大入賞口残存球処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 5】第 1 の実施形態の大入賞口残存球処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 6】第 1 の実施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 2 のフローチャートを示す図である。

30

【図 5 7】第 1 の実施形態の大当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 8】第 1 の実施形態の大当り終了処理のフローチャートを示す図である。

【図 5 9】第 1 の実施形態の大当り終了設定処理 1 のフローチャートを示す図である。

【図 6 0】第 1 の実施形態の大当り終了設定処理 2 のフローチャートを示す図である。

【図 6 1】第 1 の実施形態の特図普段処理移行設定処理 2 のフローチャートを示す図である。

【図 6 2】第 1 の実施形態の小当りファンファーレ中処理のフローチャートを示す図である。

【図 6 3】第 1 の実施形態の小当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

40

【図 6 4】第 1 の実施形態の小当り中処理のフローチャートを示す図である。

【図 6 5】第 1 の実施形態の小当り動作移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 6 6】第 1 の実施形態の小当り動作のタイミングチャートを示す図である。

【図 6 7】第 1 の実施形態の小当り残存球処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 6 8】第 1 の実施形態の小当り残存球処理のフローチャートを示す図である。

【図 6 9】第 1 の実施形態の小当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 0】第 1 の実施形態の小当り終了処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 1】第 1 の実施形態の特図普段処理移行設定処理 3 のフローチャートを示す図であ

50

る。

【図 7 2】第 1 の実施形態の演出コマンド設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 3】第 1 の実施形態の図柄変動制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 4】第 1 の実施形態の点滅制御タイマ初期値テーブルの一例を示す図である。

【図 7 5】第 1 の実施形態の振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 6】第 1 の実施形態の 2 バイト振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 7】第 1 の実施形態の普図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 8】第 1 の実施形態のゲートスイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【図 7 9】第 1 の実施形態の普電入賞スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 0】第 1 の実施形態の普図普段処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 1】第 1 の実施形態の普図普段処理移行設定処理 1 のフローチャートを示す図である。

【図 8 2】第 1 の実施形態の普図変動中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 3】第 1 の実施形態の普図変動中処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 4】第 1 の実施形態の普図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 5】第 1 の実施形態の普図表示中処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 6】第 1 の実施形態の普図当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 7】第 1 の実施形態の普図当り中処理のフローチャートを示す図である。

【図 8 8】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を示す図である。

【図 8 9】第 1 の実施形態の普通変動入賞装置の普電作動タイミングチャートを示す図である。

【図 9 0】第 1 の実施形態の普電残存球処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 1】第 1 の実施形態の普図当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 2】第 1 の実施形態の普図当り終了処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 3】第 1 の実施形態の普図普段処理移行設定処理 2 のフローチャートを示す図である。

【図 9 4】第 1 の実施形態のセグメント LED 編集処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 5】第 1 の実施形態の磁石不正監視処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 6】第 1 の実施形態の盤電波不正監視処理のフローチャートを示す図である。

【図 9 7】第 1 の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その 1）である。

【図 9 8】第 1 の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その 2）である。

【図 9 9】第 1 の実施形態のメイン賞球信号編集処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 0】第 1 の実施形態のメイン賞球信号の送信タイミングチャートを示す図である。

【図 1 0 1】第 1 の実施形態の始動口信号編集処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 2】第 1 の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 3】第 1 の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 4】第 1 の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 5】第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾制御処理のフローチャートを示す図である。

【図 1 0 6】第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾設定処理のフローチャートを示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 0 7】第 2 の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 1 0 8】第 2 の実施形態の遊技機の特別変動入賞装置の前面側から見た分解斜視図である。

【図 1 0 9】第 2 の実施形態の遊技機の制御システムの一部を示すブロック図である。

【図 1 1 0】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。

【図 1 1 1】第 2 の実施形態の演出フローの一例（その 1）を示す図である。

【図 1 1 2】第 2 の実施形態の演出フローの一例（その 2）を示す図である。

【図 1 1 3】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。

【図 1 1 4】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 3）を示す図である。

【図 1 1 5】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 4）を示す図である。

【図 1 1 6】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 5）を示す図である。

【図 1 1 7】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 6）を示す図である。

【図 1 1 8】第 2 の実施形態の累積表示の単位とラウンドとの対応関係を示す図である。

【図 1 1 9】第 2 の実施形態の特別ラウンド進行演出の実行タイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 2 0】第 2 の実施形態の累積ラウンドカウンタのクリア処理のフローチャートである。

【図 1 2 1】第 2 の実施形態の演出フローの一例（その 3）を示す図である。

【図 1 2 2】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 7）を示す図である。

【図 1 2 3】第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 8）を示す図である。

【図 1 2 4】第 2 の実施形態の変形例 1 の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。

【図 1 2 5】第 3 の実施形態のキャラクタと演出との対応関係を示す図である。

【図 1 2 6】第 3 の実施形態のキャラクタの選択を受付可能なタイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 2 7】第 3 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。

【図 1 2 8】第 3 の実施形態の変形例 1 のキャラクタの選択を受付可能なタイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 2 9】第 3 の実施形態の変形例 2 のはずれ演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 0】第 3 の実施形態の変形例 3 のはずれ演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 1】第 3 の実施形態の変形例 4 のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 2】第 3 の実施形態の変形例 4 の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その 1）である。

【図 1 3 3】第 3 の実施形態の変形例 4 の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その 2）である。

【図 1 3 4】第 3 の実施形態の変形例 4 の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その 3）である。

【図 1 3 5】第 3 の実施形態の変形例 4 の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その 4）である。

【図 1 3 6】第 3 の実施形態の変形例 5 のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 7】第 3 の実施形態の変形例 6 のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 8】第 3 の実施形態の変形例 7 のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【図 1 3 9】第 3 の実施形態の変形例 7 の選択中のキャラクタに応じた選択肢の一例を示す図である。

【図 1 4 0】第 4 の実施形態の当りごとの性能の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 4 1】第 4 の実施形態の当り A の遊技進行の一例を示すタイミング表である。
- 【図 1 4 2】第 4 の実施形態の当り B の遊技進行の一例を示すタイミング表である。
- 【図 1 4 3】第 4 の実施形態の大当り系コマンド一覧表の一例を示す図である。
- 【図 1 4 4】第 4 の実施形態の当り A の 1 R、2 R における大入賞口開放態様と、当り B の 1 R における大入賞口開放態様を表すタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 4 5】第 4 の実施形態の大入賞口開放 n 回目コマンドの受信タイミングと、ラウンド対応表示の表示タイミングとを表すタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 4 6】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 4 7】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 4 8】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 3）を示す図である。
- 【図 1 4 9】第 4 の実施形態のラウンド対応表示とラウンドとの対応関係の一例を示す図である。
- 【図 1 5 0】第 4 の実施形態のラウンド数と単位変換ラウンド数との対応関係の一例を示す図である。
- 【図 1 5 1】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 4）を示す図である。
- 【図 1 5 2】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 5）を示す図である。
- 【図 1 5 3】第 4 の実施形態の変形例 1 の機種仕様系コマンド一覧表の一例を示す図である。
- 【図 1 5 4】第 4 の実施形態の変形例 1 の賞球数と単位変換賞球数との対応関係の一例を示す図である。
- 【図 1 5 5】第 4 の実施形態の変形例 1 の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。
- 【図 1 5 6】第 4 の実施形態の変形例 1 の賞球数と累積ポイント数との対応関係の一例を示す図である。
- 【図 1 5 7】第 4 の実施形態の V 報知ゲームの有無を含む当りごとの性能表の一例を示す図である。
- 【図 1 5 8】第 4 の実施形態の当りごとの確率変動報知のゲームフローの一例を示す図である。
- 【図 1 5 9】第 4 の実施形態の V 報知ゲームのゲームフローの一例を示す図である。
- 【図 1 6 0】第 4 の実施形態の当り B における V 報知ゲームの進行の一例を示す図である。
- 【図 1 6 1】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 6）を示す図である。
- 【図 1 6 2】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 7）を示す図である。
- 【図 1 6 3】第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 8）を示す図である。
- 【図 1 6 4】第 4 の実施形態の変形例 2 の当り X における V 報知ゲームの進行の一例を示す図である。
- 【図 1 6 5】第 4 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 6 6】第 4 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 6 7】第 5 の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。
- 【図 1 6 8】第 5 の実施形態の装飾図柄 A における変動中の表示態様の一例を示す図である。
- 【図 1 6 9】第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 1）である。
- 【図 1 7 0】第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 2）である。
- 【図 1 7 1】第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 3）である。
- 【図 1 7 2】第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 4）である。
- 【図 1 7 3】第 5 の実施形態の特図ゲーム変動における装飾図柄表示態様の切替タイミン

10

20

30

40

50

グを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 7 4】第 5 の実施形態の変形例 1 の装飾図柄の一例を示す図である。

【図 1 7 5】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置における表示画面の一例を示す図である。

【図 1 7 6】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置における大図柄の表示態様の一例を示す図である。

【図 1 7 7】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置における大図柄の状態別の仮停止表示態様一覧の一例を示す図である。

【図 1 7 8】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。

【図 1 7 9】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。

【図 1 8 0】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 3）を示す図である。

【図 1 8 1】第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 4）を示す図である。

【図 1 8 2】第 5 の実施形態の変形例 3 の表示装置における大図柄の仮停止表示態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 8】

以下、図面を参照して実施形態を詳細に説明する。

【第 1 の実施形態】

まず、第 1 の実施形態を図面にもとづいて説明する。図 1 は、第 1 の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。

【0 0 0 9】

第 1 の実施形態の遊技機（パチンコ機）1 0 は、前面枠 1 2 を備え、該前面枠 1 2 は、外枠（支持枠）1 1 に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 3 0（図 2 参照）は、前面枠 1 2 の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）1 2 には、遊技盤 3 0 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）1 4 を備えたガラス枠（透明板（透明部材）保持枠）1 5 が取り付けられている。

【0 0 1 0】

また、ガラス枠 1 5 の左右には、内部にランプや L E D 等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（たとえば、払出異常が発生した場合はランプや L E D 等を異常報知色（たとえば、赤色）で点灯（点滅）させる）のために発光する枠装飾装置 1 8 や、音響（たとえば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）1 9 a が設けられている。さらに、前面枠 1 2 の下部にもスピーカ（下スピーカ）1 9 b が設けられている。また、異常発生時はスピーカ 1 9 a、1 9 b から出力音（音声）で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠 1 5 の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしてもよい。

【0 0 1 1】

また、前面枠 1 2 の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）2 1、遊技機 1 0 の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口 2 2、上皿 2 1 が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）2 3 および打球発射装置の操作部 2 4 等が設けられている。さらに、上皿 2 1 の上縁部には、遊技者が各種オプションの設定をおこなうオプション設定部 2 5 が設けられている。このオプション設定部 2 5 の上面の周囲には複数の選択ボタンスイッチ 2 5 a が設けられ、オプション設定部 2 5 の上面の中央には決定ボタンスイッチ 2 5 b が設けられている。なお、オプション設定部 2 5 は、遊技者が演出態様を設定する演出設定部として機能する。この場合、選択ボタンスイッチ 2 5 a は、演出態様を選択する演出ボタンスイッチとして機能し、決定ボタンスイッチ 2 5 b は、演出態様を決定する決定ボタンスイッチとして機能する。さらに、前面枠 1 2 下部右側には、前面枠 1 2 やガラス枠 1 5 を

10

20

30

40

50

開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴 2 6 が設けられている。

【0012】

なお、選択ボタンスイッチ 2 5 a が演出ボタンスイッチとして機能する場合、遊技機 1 0 は、選択ボタンスイッチ 2 5 a と決定ボタンスイッチ 2 5 b とから受け付けた遊技者の操作にもとづいて、遊技者の操作を介入させた演出をおこなうことができる。たとえば、遊技者の操作を介入させた演出は、表示装置（変動表示装置）4 1（図 2 参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）における演出があり、遊技機 1 0 は、表示装置 4 1 に表示するキャラクタを動作させたり、表示装置 4 1 に表示される飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報を停止させたりすることができる。

【0013】

また、オプション設定部 2 5 の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン 2 7、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン 2 8、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この第 1 の実施形態の遊技機 1 0 においては、遊技者が上記操作部 2 4 を回動操作することによって、打球発射装置が上皿 2 1 から供給される遊技球を遊技盤 3 0 前面の遊技領域 3 2（図 2 参照）に向かって発射する。また、遊技者が選択ボタンスイッチ 2 5 a および決定ボタンスイッチ 2 5 b を操作することによって、たとえば、スピーカ 1 9 a、1 9 b から放射される音量を設定したり、遊技盤 3 0 の明るさを設定したりすることができる。

【0014】

次に、遊技盤 3 0 について図 2 を用いて説明する。図 2 は、第 1 の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

遊技盤 3 0 の表面には、ガイドレール 3 1 で囲われた略円形状の遊技領域 3 2 が形成されている。遊技領域 3 2 は、遊技盤 3 0 の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース 3 3 およびガイドレール 3 1 に囲繞されて構成される。遊技領域 3 2 には、ほぼ中央に表示装置（変動表示装置）4 1 を備えたセンターケース（遊技演出構成体）4 0 が配置されている。表示装置 4 1 は、センターケース 4 0 に設けられた凹部に、センターケース 4 0 の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース 4 0 は表示装置 4 1 の表示領域の周囲を囲い、表示装置 4 1 の表示面よりも前方へ突出し、周囲の遊技領域 3 2 から遊技球が飛び込みにくくなるように形成されている。

【0015】

表示装置 4 1 は、たとえば、LCD、CRT（Cathode Ray Tube：ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置 4 1 の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームがおこなわれる。また、表示画面には、遊技の進行にもとづく演出のための画像（たとえば、大当り表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。

【0016】

また、センターケース 4 0 の左部および右部には、動作することによって遊技の演出をおこなう盤演出装置 4 4 が備えられている。この盤演出装置 4 4 は、図 2 に示す状態から表示装置 4 1 の中央へ向けて動作可能となっている。

【0017】

遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）3 4 が設けられている。普図始動ゲート 3 4 に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ 3 4 a（図 3 参照）により検出される。

【0018】

また、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方左側には、三つの一般入賞口 3 5 が配置され、センターケース 4 0 の下方右側であって普図始動ゲート 3 4 よりも下側に

10

20

30

40

50

は、一つの一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 3 5 a（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 1 9 】

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

【 0 0 2 0 】

また、始動入賞口 3 6 の直下には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置 3 7（第 2 始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。

普通変動入賞装置 3 7 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材 3 7 b を備えており、この可動部材 3 7 b は、常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド 3 7 c（図 3 参照）によって、普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置 3 7 に入賞した遊技球は、始動口 2 スwitch 3 7 a（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 2 1 】

また、普通変動入賞装置 3 7 の下方には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 3 0 a が設けられている。

さらに、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方であって、始動入賞口 3 6 よりも右側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口） 3 8 が配設されている。

【 0 0 2 2 】

特別変動入賞装置 3 8 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカー形式の開閉扉 3 8 c を有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた閉塞状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、特別変動入賞装置 3 8 は、たとえば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド 3 8 b（図 3 参照）により駆動される開閉扉 3 8 c によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。これら特別変動入賞装置 3 8 に入賞した遊技球は、大入賞口スswitch 3 8 a（図 3 参照）により検出される。

【 0 0 2 3 】

第 1 の実施形態の遊技機 1 0 においては、遊技球が流下する遊技領域 3 2 のうち、センターケース 4 0 の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース 4 0 の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口 3 6 への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート 3 4 や普通変動入賞装置 3 7 や特別変動入賞装置 3 8 への入賞を狙うことができるようになっている。

【 0 0 2 4 】

ここで、第 1 の実施形態の遊技機 1 0 において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース 4 0 の右端部に取り付けられた流路形成部材 4 2 が配設されており、右側遊技領域へと発射された遊技球は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材 4 2 の少なくとも前面の材質は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材 4 2 の前方から流路形成部材 4 2 を透

10

20

30

40

50

して視認することができる。

【0025】

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

【0026】

一括表示装置50は、LED等で構成されたラウンド表示部51と、特図1保留表示部52と、特図1図柄表示部53と、特図2図柄表示部54と、普図図柄表示部55と、普図保留表示部56と状態表示部57とを備える。

【0027】

次に、遊技機の制御システムについて図3を用いて説明する。図3は、第1の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。

遊技機10は、遊技制御装置100を備え、遊技制御装置100は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）111を有するCPU（Central Processing Unit）部110と、入力ポートを有する入力部120と、出力ポートやドライバ等を有する出力部130と、CPU部110と入力部120と出力部130との間を接続するデータバス140等からなる。

【0028】

CPU部110は、アミューズメントチップ（IC（Integrated Circuit））と呼ばれる遊技用マイコン111と、水晶振動子のような発振子を備え、遊技用マイコン111の動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）113等を有する。遊技制御装置100および該遊技制御装置100によって駆動されるソレノイドやモータ等の電子部品には、電源装置400で生成されたDC（Direct Current）32V、DC12V、DC5V等所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【0029】

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

【0030】

第1の実施形態では、電源装置400は、遊技制御装置100と別個に構成されているが、バックアップ電源部420および制御信号生成部430は、別個の基板上または遊技制御装置100と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤30および遊技制御装置100は、機種変更の際に交換の対象となるので、第1の実施形態のように、電源装置400または主基板とは別の基板上にバックアップ電源部420および制御信号生成部430を設けることにより、交換の対象から外しコストダウンを図ることができる。

【0031】

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

10

20

30

40

50

【0032】

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

【0033】

遊技用マイコン111は、CPU（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）111A、読み出し専用のROM（Read Only Memory）111Bおよび随時読み出し書込み可能なRAM111Cを備える。

【0034】

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

【0035】

また、ROM111Bは、たとえば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無等を規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数1～3をCPU111Aが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

【0036】

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

【0037】

よって、たとえば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別情報を変動表示した後、左、右、中の順で変動表示を停止して結果態様を表示する場合、左、右の変動表示領域で、特別結果態様となる条件を満たした状態（たとえば、同一の識別情報）で変動表示が停止した状態がリーチ状態となる。またこの他に、すべ

10

20

30

40

50

ての変動表示領域の変動表示を一旦停止した時点で、左、中、右のうちいずれか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（たとえば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしてもよい。

【0038】

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

【0039】

CPU111Aは、ROM111B内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成し出力して遊技機10全体の制御をおこなう。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当りを判定するための当り乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）にもとづいてCPU111Aに対する所定周期（たとえば、4m秒（ms））のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機10に対する電波の発射を検出する盤電波センサ62、始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、普図始動ゲート34内のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、特別変動入賞装置38の大入賞口スイッチ38aに接続され、これらのス

10

20

30

40

50

イチから供給されるハイレベルが11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V-5Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接I/F）121が設けられている。近接I/F121は、入力の範囲が7V-11Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【0043】

近接I/F121の出力は、第2入力ポート123または第3入力ポート124へ供給されデータバス140を介して遊技用マイコン111に読み込まれる。なお、近接I/F121の出力のうち、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aの検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号1は、第2入力ポート123へ入力される。また、近接I/F121の出力のうち、盤電波センサ62の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号2は、第3入力ポート124に入力される。また、第3入力ポート124には、遊技機10の前面枠12等に設けられた不正検出用の磁気センサ61の検出信号や、遊技機10のガラス枠15等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ63の検出信号、遊技機10の前面枠（本体枠）12等に設けられた本体枠開放検出スイッチ64の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第3入力ポート124に入力されるようにしてもよい。

【0044】

また、近接I/F121の出力のうち、第2入力ポート123への出力は、遊技制御装置100から中継基板70を介して図示しない試験試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接I/F121の出力のうち、始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37aの検出信号は、第2入力ポート123の他、遊技用マイコン111へ入力されるように構成されている。

【0045】

上記のように近接I/F121は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接I/F121には、電源装置400から通常のICの動作に必要なたとえば5Vのような電圧の他に、12Vの電圧が供給されるようになっている。

【0046】

第2入力ポート123が保持しているデータは、遊技用マイコン111が第2入力ポート123に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号CE（Chip Enable）2をアサート（有効レベルに変化）することによって、読出すことができる。第3入力ポート124や後述の第1入力ポート122も同様である。

【0047】

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

【0048】

また、遊技制御装置100には、電源装置400からの停電監視信号やリセット信号等の信号を遊技用マイコン111等に入力するためのシュミットバッファ125が設けられており、シュミットバッファ125はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有す

10

20

30

40

50

る。電源装置 400 からの停電監視信号や、RAM 初期化スイッチ 112 からの初期化スイッチ信号は、一旦、第 1 入力ポート 122 に入力され、データバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 111 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【0049】

一方、シュミットバッファ 125 によりノイズ除去されたリセット信号 RESET は、遊技用マイコン 111 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 130 の各ポートに供給される。また、リセット信号 RESET は、出力部 130 を介さずに直接中継基板 70 に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板 70 のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号 RESET は、中継基板 70 を介して試射試験装置へ出力可能に構成されるようにしてもよい。なお、リセット信号 RESET は、入力部 120 の第 1 乃至第 3 入力ポート 122, 123, 124 には供給されない。リセット信号 RESET が入る直前に遊技用マイコン 111 によって出力部 130 の各ポートに設定されたデータは、システムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号 RESET が入る直前に入力部 120 の各ポートから遊技用マイコン 111 が読み込んだデータは、遊技用マイコン 111 のリセットによって廃棄されるためである。

【0050】

出力部 130 には、遊技用マイコン 111 から演出制御装置 300 への通信経路および遊技用マイコン 111 から払出制御装置 200 への通信経路に配されるシュミットバッファ 132 が設けられている。遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 および払出制御装置 200 へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、演出制御装置 300 の側から遊技制御装置 100 へ信号を入力できないようにした片方向通信とされている。

【0051】

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

【0052】

一方、磁気センサ 61 や盤電波センサ 62 のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦、遊技用マイコン 111 に取り込まれて他の信号または情報に加工されて、たとえば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 140 からバッファ 133、中継基板 70 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 70 には、上記バッファ 133 から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタ等が設けられている。中継基板 70 上のポートには、遊技用マイコン 111 から出力されるチップイネーブル信号 CE も供給され、このチップイネーブル信号 CE により選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0053】

また、出力部 130 には、データバス 140 に接続され、特別変動入賞装置 38 の開閉扉 38c を開成させる大入賞口ソレノイド 38b および普通変動入賞装置 37 の可動部材 37b を開成させる普電ソレノイド 37c の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 134 が設けられている。また、出力部 130 には、一括表示装置 50 に表示する内容に応じて LED のアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第 3 出力ポート 135、一括表示装置 50 の LED のカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第 4 出力ポート 136 が設けられて

いる。

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

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

【0057】

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

【0058】

さらに、出力部130には、外部の検査装置500へ各遊技機の識別コードやプログラム等の情報を送信するためのフォトカプラ139が設けられている。フォトカプラ139は、遊技用マイコン111が検査装置500との間でシリアル通信によってデータの送受信をおこなえるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン111が有するシリアル通信端子を利用しておこなわれるため、第1乃至第3入力ポート122、123、124のようなポートは設けられていない。

【0059】

次に、演出制御装置300の構成について図4を用いて説明する。図4は、第1の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

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

【0060】

主制御用マイコン311には、CPUが実行するプログラムや各種データを格納したPROM（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるPROM321、作業領域を提供するRAM322、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なFeRAM（Ferroelectric RAM）323、現在の日時（年月日や曜日、時刻等）を示す情報を生成する計時手段をなすRTC（リアルタイムクロック）338が接続されている。なお、主制御用マイコン311の内部にも作業領域を提供するRAMが設けられている。また、主制御用マイコン311には、WDT（ウォッチドッグ・タイマ）回路324が接続されている。主制御用マイコン311は、遊技用マイコン111からのコマンドを解析し、演出内容を決定してVDP312へ出力映像の内容を指示したり、音源LSI314への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理等の処理を実行したりする。

10

【0061】

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

【0062】

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

20

【0063】

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

【0064】

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

30

【0065】

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

40

【0066】

また、演出制御装置300には、遊技制御装置100から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI/F）331が設けられている。このコマンドI/F331を介して、遊技制御装置100から演出制御装置300へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111

50

はDC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0067】

また、演出制御装置300には、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられているLED（発光ダイオード）を有する盤装飾装置46を駆動制御する盤装飾LED制御回路332、ガラス枠15に設けられているLED（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（たとえば枠装飾装置18等）を駆動制御する枠装飾LED制御回路333、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられている盤演出装置44（たとえば表示装置41における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路334が設けられている。ランプやモータおよびソレノイド等を駆動制御するこれらの制御回路332～334は、アドレスバス／データバス340を介して主制御用マイコン311と接続されている。なお、ガラス枠15にモータ（たとえば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

10

【0068】

さらに、演出制御装置300には、ガラス枠15に設けられたオプション設定部25の選択ボタンスイッチ25aおよび決定ボタンスイッチ25b、盤演出装置44内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ47（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン311へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置300に設けられた音量調節スイッチ335の状態を検出して主制御用マイコン311へ検出信号を入力するスイッチ入力回路336が設けられている。

20

【0069】

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

30

【0070】

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

40

【0071】

次に、これらの制御回路においておこなわれる遊技制御について説明する。

遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111Aでは、普図始動ゲート34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力にもとづき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。そして、普図図柄表示部55に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図図柄表示部55に第1当り停止図柄～第3当り停止図柄の各々に対応した特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド37cを動作させ、普通変動入賞装置37の可動部材37bを所

50

定時間（たとえば、0.5秒間または1.7秒間）上述のように開放する制御をおこなう。すなわち、遊技制御装置100が、変換部材（可動部材37b）の変換制御をおこなう変換制御実行手段をなす。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図図柄表示部55にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【0072】

また、始動入賞口36に備えられた始動口1スイッチ36aからの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶にもとづき、第1特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、第1特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。また、普通変動入賞装置37に備えられた始動口2スイッチ37aからの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動記憶を記憶し、この始動記憶にもとづき、第2特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、第2特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。

【0073】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、上記の第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置300に出力する。そして、特図1図柄表示部53や特図2図柄表示部54に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。すなわち、遊技制御装置100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域（始動入賞口36、普通変動入賞装置37）への入賞にもとづき変動表示ゲームの進行制御をおこなう遊技制御手段をなす。

【0074】

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

【0075】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、特図変動表示ゲームの結果が大当たりや小当たりの場合は、特図1図柄表示部53や特図2図柄表示部54に特別結果態様や小当たり結果態様を表示するとともに、特別遊技状態や小当たり遊技状態を発生させる処理（すなわち、特別遊技や小当たり遊技を実行する処理）をおこなう。特別遊技状態や小当たり遊技状態を発生させる処理においては、CPU111Aは、たとえば、大入賞口ソレノイド38bにより特別変動入賞装置38の開閉扉38cを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御をおこなう。そして、大入賞口に所定個数（たとえば、9個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかの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、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）をおこなう。すなわち、遊技制御装置100が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御をおこなう大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図1図柄表示部53や特図2図柄表示部54にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【0076】

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

【0077】

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

【0078】

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

【0079】

なお、普図変動表示ゲームおよび普通変動入賞装置 37 を時短動作状態とする制御をおこなうよう適宜普図変動表示ゲームの実行時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間を設定してもよく、たとえば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間となるように制御することが可能である（たとえば、10000m秒が 1000m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第 1 停止時間よりも短い第 2 停止時間となるように制御することが可能である（たとえば、1604m秒が 704m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 37 が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）を通常状態（普図低確率状態）の第 1 開放時間よりも長い第 2 開放時間となるように制御することが可能である（たとえば、100m秒が 1352m秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当り結果に対して、普通変動入賞装置 37 の開放回数（普電開放回数）を第 1 開放回数（たとえば、2回）よりも多い回数（たとえば、4回）の第 2 開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（普図低確率状態、たとえば、1/251）よりも高い高確率（普図高確率状態、たとえば、250/251）とすることが可能である。

【0080】

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

【0081】

次に、一括表示装置の構成について図 5 を用いて説明する。図 5 は、第 1 の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。一括表示装置 50 は、LED__00 から LED__31 までの 32 個の LED を備える。一括表示装置 50 は、LED__00 から LED__31 の点灯態様により各種状態表示をおこなう。

【0082】

一括表示装置 50 は、LED__00 から LED__31 に各種状態表示機能を振り分ける

10

20

30

40

50

ことで、ラウンド表示部 5 1 と、特図 1 保留表示部 5 2 と、特図 1 図柄表示部 5 3 と、特図 2 図柄表示部 5 4 と、普図図柄表示部 5 5 と、普図保留表示部 5 6 と、状態表示部 5 7 とを備える。ラウンド表示部 5 1 は、LED__00 から LED__03 の 4 個の LED の点灯態様により、特図ゲームにおけるラウンド数を表示する。特図 1 保留表示部 5 2 は、LED__04 と LED__05 の 2 個の LED の点灯態様により、特図 1 ゲームにおける保留数を表示する。特図 1 図柄表示部 5 3 は、LED__06 から LED__13 の 8 個の LED の点灯態様により、特図 1 ゲームにおける図柄を表示する。特図 2 図柄表示部 5 4 は、LED__14 から LED__21 の 8 個の LED の点灯態様により、特図 2 ゲームにおける図柄を表示する。普図図柄表示部 5 5 は、LED__24 から LED__27 の 4 個の LED の点灯態様により、普図ゲームにおける図柄を表示する。普図保留表示部 5 6 は、LED__28 と LED__29 の 2 個の LED の点灯態様により、普図ゲームにおける保留数を表示する。状態表示部 5 7 は、LED__30 と LED__31 の 2 個の LED の点灯態様により、特図ゲームにおける遊技状態を表示する。特図 2 保留表示部 5 8 は、LED__22 と LED__23 の 2 個の LED の点灯態様により、特図 2 ゲームにおける保留数を表示する。

【0083】

以下、このような遊技をおこなう遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン 111 による制御処理は、主に図 6 および図 7 に示すメイン処理と、所定時間周期（たとえば 4 m 秒）でおこなわれる図 10 に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0084】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。図 6 は、第 1 の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その 1）であり、図 7 は、第 1 の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その 2）である。メイン処理は、CPU 111A が実行する処理である。

【0085】

メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図 6 および図 7 に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップ S 1）をおこなってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップ S 2）をおこなう。次に、レジスタバンク 0 を指定し（ステップ S 3）、所定のレジスタ（たとえば D レジスタ）に RAM 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップ S 4）。第 1 の実施形態の場合、RAM 111C のアドレスの範囲は、0000h～01FFh で、上位としては 00h か 01h をとる。ステップ S 4 では RAM 111C のアドレスの範囲のうち先頭側にある 00h をセットする。

【0086】

次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップ S 5）。発射許可信号は、遊技制御装置 100 と払出制御装置 200 の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【0087】

その後、入力ポート 1（第 1 入力ポート 122）の状態を読み込み（ステップ S 6）、電源投入ディレイタイマを設定する処理をおこなう（ステップ S 7）。この処理では、所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置 100 からの指示にしたがい種々の制御をおこなう従制御手段（たとえば、払出制御装置 200 や演出制御装置 300）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（たとえば 3 秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置 100 が先に立ち上がって従制御装置（たとえば払出制御装置 200 や演出制御装置 300）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置 100 が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置 100）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置 200、演出制御装置 300 等）の

起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【0088】

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

【0089】

なお、第1入力ポート122には、初期化スイッチ信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第1入力ポート122の状態を読み込むことで、RAM初期化スイッチ112の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後にRAM初期化スイッチ112の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってからRAM初期化スイッチ112を操作したり、電源投入から待機時間の経過までRAM初期化スイッチ112を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作をおこなわなくても電源投入後すぐに操作をおこなうことで検出されるようになり、電源投入時におこな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。

【0090】

次に、電源投入ディレイタイマ（たとえば、約3秒）を設定する処理（ステップS7）をおこなった後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップS8からS12）をおこなう。まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポートおよびデータバスを介して読み込んでチェックする回数（たとえば2回）を設定し（ステップS8）、停電監視信号がオンであるか否かの判定をおこなう（ステップS9）。

【0091】

停電監視信号がオンである場合（ステップS9；Y）は、ステップS8で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか否かを判定する（ステップS10）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS10；N）は、停電監視信号がオンであるか否かの判定（ステップS9）に戻される。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップS10；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機10の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間にわたり停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズ等により停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

【0092】

すなわち、遊技制御装置100が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置100の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではRAM111C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おこなう必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもRAM111C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。

【0093】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップS9；N）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを「-1」更新し（ステップS11）、タイマの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS12）。タイマの値が0でない場合（ステップS12；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップS8）に戻される。また、タイマの値が「0」である場合（ステップS12；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合、RAM111C

10

20

30

40

50

やEEPROM等の読出し書込み可能なRWM（Read Write Memory）のアクセス許可をし（ステップS13）、全出力ポートにオフデータを出力（出力がない状態に設定）する（ステップS14）。

【0094】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111にあらかじめ搭載されているポートで、この第1の実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップS15）、先に読み込んだ第1入力ポート122の状態からRAM初期化スイッチ112がオンにされたか否かを判定する（ステップS16）。

【0095】

RAM初期化スイッチ112がオフである場合（ステップS16；N）は、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（たとえば5Ah）であるか否かを判定し（ステップS17）、正常であれば（ステップS17；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（たとえばA5h）であるか否かを判定する（ステップS18）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップS18；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理をおこない（ステップS19）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか否かを判定する（ステップS20）。チェックサムが一致する場合（ステップS20；Y）は、ステップS21（図7）へ移行し、停電から正常に復旧した場合の処理をおこなう。

【0096】

また、RAM初期化スイッチ112がオンである（ステップS16；Y）と判定された場合や、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップS17；NまたはステップS18；N）、チェックサムが正常でない（ステップS20；N）と判定された場合は、ステップS26（図7）へ移行して初期化の処理をおこなう。すなわち、RAM初期化スイッチ112が外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置100が、初期化操作部が操作されたことにもとづきRAM111Cに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

【0097】

ステップS21（図7）では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップS21）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域およびエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置200がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、RWM内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図の高確率中（特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態）であるか否かを判定する（ステップS22）。ここで、特図の高確率中でない場合（ステップS22；N）は、ステップS23、S24をスキップしてステップS25へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップS22；Y）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップS23）、たとえば一括表示装置50に設けられる高確率報知LED（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップS24）。そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信し（ステップS25）、ステップS31へ進む。第1の実施形態の場合、ステップS25では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、画面指定のコマンド（客待ち中なら客待ちデモ画面のコマンド、それ以外なら復旧画面のコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。

【0098】

一方、ステップS16、S17、S18、S20からステップS26へ移行した場合に

10

20

30

40

50

は、RAMアクセス禁止領域をアクセス許可に設定し（ステップS26）、ビジー信号ステータス領域やタッチスイッチ信号状態監視領域を含むすべてのRAM領域をゼロクリアして（ステップS27）、RAMアクセス禁止領域をアクセス禁止に設定する（ステップS28）。そして、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS29）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域および演出モードの設定に係る領域である。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信して（ステップS30）、ステップS31へ移行する。第1の実施形態の場合、ステップS30では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、RAM初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば30秒間）光と音でRAM初期化の報知をおこなわせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。

【0099】

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

【0100】

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

【0101】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ1～n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（第1の実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップS33）、割込みを許可する（ステップS34）。第1の実施形態で使用するCPU111A内の乱数生成回路においては、電源投入ごとにソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【0102】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS35）をおこなう。なお、特に限定されるわけではないが、第1の実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数は、CPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新されるいわゆる「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り

図柄乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力（タイマ割込み処理のCTC（CTC0）とは別のCTC（CTC2））をもとにして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、乱数が一巡するごとに各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更するいわゆる「初期値変更方式」を採用している。なお、上記各乱数は、「+1」または「-1」によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内のすべての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェアおよびソフトウェアで更新される乱数である。

【0103】

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

【0104】

なお、上記ステップS35での初期値乱数更新処理は、メイン処理の他、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理をおこなう方法もあり、そのような方法を採用した場合には、両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理をおこなう場合には、割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、第1の実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には、初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【0105】

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

【0106】

その後、停電検査領域1に停電検査領域チェックデータ1をセーブし（ステップS41）、停電検査領域2に停電検査領域チェックデータ2をセーブする（ステップS42）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップS43）、算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブする処理（ステップS44）をおこなった後、RAMへのアクセスを禁止する処理（ステップS45）をおこなってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判定することができる。

【0107】

以上のことから、遊技を統括的に制御する主制御手段（遊技制御装置100）と、該主制御手段からの指示にしたがい種々の制御をおこなう従制御手段（払出制御装置200、

10

20

30

40

50

演出制御装置 300 等) と、を備える遊技機において、主制御手段は、電源投入時において、当該主制御手段の起動を遅らせて従制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段(遊技制御装置 100) と、当該所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段(遊技制御装置 100) と、を備えていることとなる。

【0108】

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

【0109】

また、主制御手段(遊技制御装置 100) は、データを記憶可能な RAM 111 C と、外部からの操作が可能な初期化操作部(RAM 初期化スイッチ 112) と、初期化操作部が操作されたことにもとづき RAM 111 C に記憶されたデータを初期化する初期化手段(遊技制御装置 100) と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

【0110】

また、主制御手段(遊技制御装置 100) は、待機時間の経過後に RAM 111 C へのアクセスを許可するようにしていることとなる。

〔チェックサム算出処理〕

図 8 は、第 1 の実施形態のチェックサム算出処理のフローチャートを示す図である。このチェックサム算出処理は、上述のメイン処理におけるチェックサム算出処理(ステップ S19、S43)である。このチェックサム算出処理では、まず、算出アドレスの開始値として RAM の先頭アドレスを設定し(ステップ S101)、繰り返し数を設定する(ステップ S102)。ここで、繰り返し数は、使用している RAM のバイト数である。次に、算出値として「0」を設定する(ステップ S103)。

【0111】

その後、算出アドレスの内容に算出値を加算した値を新たな算出値とし(ステップ S104)、算出アドレスを「+1」更新して(ステップ S105)、繰り返し数を「-1」更新し(ステップ S106)、チェックサムの算出が終了したか否かを判定する(ステップ S107)。算出が終了していない場合(ステップ S107; N) は、ステップ S104 へ戻って上記処理を繰り返す。また、算出が終了した場合(ステップ S107; Y) は、チェックサム算出処理を終了する。

【0112】

〔初期値乱数更新処理〕

図 9 は、第 1 の実施形態の初期値乱数更新処理のフローチャートを示す図である。この初期値乱数更新処理は、上述のメイン処理における初期値乱数更新処理(ステップ S35)である。この初期値乱数更新処理では、まず、大当り図柄初期値乱数を「+1」更新し(ステップ S111)、小当り図柄初期値乱数を「+1」更新し(ステップ S112)、当り初期値乱数を「+1」更新し(ステップ S113)、そして、当り図柄初期値乱数を「+1」更新して(ステップ S114)、初期値乱数更新処理を終了する。ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図の大当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数、「小当り図柄初期値乱数」は、特図の小当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。また、「当り初期値乱数」は、普図変動ゲームの当りを決定する乱数の初期値となる乱数、「当り図柄初期値乱数」は、普図変動ゲームの当り図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。なお、小当り図柄乱数は、小当りのない機種では存在せず、当り図柄初期値乱数も機種により存在しない場合がある。このように、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数をインクリメントし続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。

【0113】

〔タイマ割込み処理〕

次に、上述のメイン処理におけるタイマ割込み処理について説明する。図10は、第1の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。このタイマ割込み処理は、上述のメイン処理において、割込み許可が出てから割込みが禁止されるまでの間（ステップS34からS39）に生じる割込み処理である。タイマ割込み処理は、CPU111Aが実行する処理である。

【0114】

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

【0115】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク1を指定する（ステップS121）。レジスタバンク1に切り替えたことで、所定のレジスタ（たとえば、メイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理をおこなったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（たとえばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS122）。ステップS122では、メイン処理におけるステップS4と同じ処理をおこなっているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップS123）をおこなう。それから、各種処理でセットされた出力データにもとづき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド38b、普電ソレノイド37c）等のアクチュエータの駆動制御等をおこなうための出力処理（ステップS124）をおこなう。なお、メイン処理におけるステップS5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理がおこなわれることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は、払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等はおこなわれない。また、当該発射許可信号は、遊技制御装置100から見た発射許可の状態を示す第1の信号であり、払出制御装置200から見た発射許可の状態を示す第2の信号（発射許可信号）も払出制御装置200内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者がともに発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

【0116】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップS125）、乱数更新処理1（ステップS126）、乱数更新処理2（ステップS127）をおこなう。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠12やガラス枠15が開放されていないか等）をおこなう入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS128）をおこなう。また、特図変動表示ゲームに関する処理をおこなう特図ゲーム処理（ステップS129）、普図変動表示ゲームに関する処理をおこなう普図ゲーム処理（ステップS130）をおこなう。

【0117】

次に、遊技機10に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDを所望の内容を表示するように駆動するセグメントLED編集処理（ステップS131）、磁気センサ61からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理をおこなう磁石不正監視処理（ステップS132）、盤電波センサ62からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理をおこなう盤電波不正監視処理（ステップS133）をおこなう。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップS134）をおこなって、タイマ割込み処理を終了する。

【0118】

ここで、第1の実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク0を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的におこなわれる。なお、使用するCPUによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。

【0119】

〔入力処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における入力処理（ステップS123）の詳細について説明する。図11は、第1の実施形態の入力処理のフローチャートを示す図である。

【0120】

この入力処理においては、まず、入力ポート1、すなわち、第1入力ポート122に取り込まれたスイッチの検出信号の状態を読み込む（ステップS141）。そして、8ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップS142）、読み込まれた入力ポート1の状態をRWM内のスイッチ制御領域1にセーブ（格納）する（ステップS143）。次に、入力ポート2、すなわち、第2入力ポート123のアドレスを準備し（ステップS144）、RWM内のスイッチ制御領域2のアドレスを準備し（ステップS145）、未使用のビットデータを準備（ステップS146）する。未使用のビットデータおよび反転するビットデータは、入力ポートごとに準備されている。次に、反転するビットデータを準備し（ステップS147）、スイッチ読み込み処理（ステップS148）をおこなう。ここで、第1の実施形態において「準備」とは、レジスタに値をセットすることを意味するが、これに限らず、RWM、その他のメモリに値をセットするようにしてもよい。

【0121】

次に、入力ポート3、すなわち、第3入力ポート124のアドレスを準備し（ステップS149）、RWM内のスイッチ制御領域3のアドレスを準備し（ステップS150）、未使用のビットデータを準備し（ステップS151）、反転するビットデータを準備する（ステップS152）。そして、スイッチ読み込み処理（ステップS153）をおこない、入力処理を終了する。

【0122】

なお、第1入力ポート122で監視するスイッチとしては、図3に示したように、ガラス枠開放検出スイッチ63、本体枠開放検出スイッチ64、RAM初期化スイッチ112（この処理では未使用扱い）、電源装置400の制御信号生成部430で生成された停電監視信号（この処理では未使用扱い）、払出異常ステータス信号、シュート球切れスイッチ信号、オーバフロースイッチ信号およびタッチスイッチがある。第2入力ポート123で監視するスイッチとしては、始動口1スイッチ36a（「始動口1入賞信号」）、始動口2スイッチ37a（パターン分岐により、「始動口2入賞信号」「普通電動役物1入賞信号1」としても出力）、入賞口スイッチ35a（「普通入賞口入賞信号」）、大入賞口スイッチ38a（「特別電動役物1入賞信号」）およびゲートスイッチ34a（「普通図柄1に係るゲート通過信号1」）がある。そして、第3入力ポート124で監視するスイッチとしては、盤電波センサ62、スイッチ異常検知信号、磁気センサ61、枠電波不正信号および払出ビジー信号がある。

【0123】

〔スイッチ読み込み処理〕

次に、上述の入力処理におけるスイッチ読み込み処理（ステップS148、S153）の詳細について説明する。図12は、第1の実施形態のスイッチ読み込み処理のフローチャートを示す図である。このスイッチ読み込み処理においては、まず、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態を読み込む（ステップS161）。そして、8ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップS162）、反転の必要なビットを反転（ステップS163）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態1にセーブ（格納）する（ステップS164）。その後、2回目の読み込みまでのデ

10

20

30

40

50

イレイ時間（約100 μ s）が経過するのを待つ（ステップS165）。

【0124】

ディレイ時間（約100 μ s）が経過すると、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態の2回目の読み込みをおこなう（ステップS166）。そして、8ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップS167）、反転の必要なビットを反転（ステップS168）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態2にセーブ（格納）する（ステップS169）。その後、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを1、違うビットを0とした確定ビットパターンを作成し（ステップS170）、確定ビットパターンとポート入力状態2との論理積をとり、今回確定ビットとする（ステップS171）。

10

【0125】

次に、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを0、違うビットを1とした未確定ビットパターンを作成し（ステップS172）、未確定ビットパターンと前回割込み時の確定状態との論理積をとり、前回保持ビットとする（ステップS173）。これにより、スイッチのチャタリング等によるノイズを除去した信号の状態を得ることができる。そして、今回確定ビットと前回保持ビットを合成し、今回確定状態としてセーブし（ステップS174）、前回と今回の確定状態との排他的論理和をとり、立上りエッジとしてセーブして（ステップS175）、スイッチ読み込み処理を終了する。

【0126】

なお、スイッチの読み込みは、タイマ割込みの周期が短い場合（たとえば2ms）には、各割込みの処理ごとにそれぞれ1回ずつスイッチの読み込みをおこなって前回の読み込みの結果と比較することで信号が変化したか否か判定する方法があるが、そのようにすると次の割込み処理までに前回の割込みで読み込んだスイッチの状態が失われた場合、正しい判定がおこなえないおそれがある。これに対し、第1の実施形態のように、所定の時間差をおいて1回の割込み処理の中で2回のスイッチ読み込み処理をおこなうことで、上記のような不具合を回避することが可能となる。

20

【0127】

〔出力処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップS124）の詳細について説明する。図13は、第1の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。この出力処理では、まず、一括表示装置50のセグメントのデータを出力する第3出力ポート135（図3参照）にオフデータを出力（リセット）する（ステップS181）。次に、普電ソレノイド37cや大入賞口ソレノイド38bのデータを出力する第2出力ポート134に出力するデータを合成して出力する（ステップS182）。

30

【0128】

そして、一括表示装置50のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を「0」～「3」の範囲で「+1」更新し（ステップS183）、デジットカウンタの値に対応するLEDのデジット線の出力データを取得する（ステップS184）。ここで、一括表示装置50のLED__00からLED__31をダイナミック点灯させる例として、ラウンド表示、特図1保留表示、特図1図柄表示、特図2図柄表示、普図図柄表示、普図保留表示、および状態表示（時短状態や高確率状態等の遊技状態表示）がある。

40

【0129】

次に、取得したデータと外部情報データを合成し（ステップS185）、合成したデータをデジット出力用の第4出力ポート136および外部情報出力用の第5出力ポート137に出力する（ステップS186）。ステップS185で合成される外部情報は、「扉・枠開放」および「セキュリティ信号」である。

【0130】

その後、デジットカウンタの値に対応するRWM内のセグメント領域からセグメント線の出力データをロードし（ステップS187）、ロードしたデータをセグメント出力用の第3出力ポート135に出力する（ステップS188）。

50

【0131】

続いて、外部情報端子板71へ出力する外部情報の各種出力データをロードして合成する（ステップS189）。ここで合成する外部情報としては、「大当り信号1」、「大当り信号2」、「大当り信号3」、「大当り信号4」、「図柄確定回数信号」、「始動口信号」、「メイン賞球信号」等である。次に、合成したデータと発射許可の出力データを合成し（ステップS190）、合成したデータを外部情報出力用および発射許可信号出力用の第5出力ポート137に出力する（ステップS191）。

【0132】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験信号出力ポート1に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート1へ合成したデータ

10

【0133】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験信号出力ポート3に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート3へ合成したデータ

20

【0134】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップS125）の詳細について説明する。図14は、第1の実施形態の払出コマンド送信処理のフローチャートを示す図である。この図において、左列はメイン賞球信号の出力回数を更新する（増やす）処理であり、右列は払出コマンドを送信する処理である。

【0135】

払出コマンド送信処理では、まず、賞球数別（たとえば、3個賞球、10個賞球、14個賞球）に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた、各々、255入賞まで記憶する入賞数カウンタ領域2に「0」でないカウント数があるか否かを判定する（ステップS201）。そして、カウント数がない場合（ステップS201；N）、チェック対象となる入賞数カウンタ領域2のアドレスを更新し（ステップS202）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したか否かを判定する（ステップS203）。

30

【0136】

ステップS201で、カウント数がある（ステップS201；Y）と判定された場合、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を減算（「-1」更新）し（ステップS204）、入賞数カウンタ領域2のアドレスに対応する払出数を取得する（ステップS205）。次に、賞球残数領域の値と払出数を加算し（ステップS206）、加算結果を賞球残数領域にセーブし（ステップS207）、加算結果から10を減算し（ステップS208）、その減算結果が「0」以上かを判定する（ステップS209）。ステップS209で、減算結果が「0」以上（ステップS209；Y）と判定された場合、メイン賞球信号出力回数を「+1」更新し（ステップS210）、減算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップS211）。ここで、賞球信号（メイン賞球信号）としては、主基板（遊技制御装置100）からは10個払出予定ごとに1パルスが出力され、払出基板（払出制御装置200）からは10個払出ごとに1パルスが出力される。

40

【0137】

次に、ステップS203の判定で、すべてのチェックが終了した（ステップS203；

50

Y)と判定、または、ステップS209の判定で、減算結果が「0」以上でない(ステップS209;N)と判定された場合、払出コマンド送信タイマの値が「0」でなければ払出コマンド送信タイマの値を「-1」更新する(ステップS212)。この払出コマンド送信処理が最初のタイマ割込み処理であれば、この払出コマンド送信処理の最後のステップS221で設定される初期値が設定されていないので、払出コマンド送信タイマの値は「0」であるから、減算はおこなわれないことになる。このように、払出コマンドは、タイマ割込みごとに送信するのではなく、所定時間経過してから送っている。また、払出コマンドの送信は、払出制御基板側が賞球を払い出せる状態であることも条件である。

【0138】

次に、払出コマンド送信タイマの値が「0」であるか否かを判定し(ステップS213)、払出コマンド送信タイマの値が「0」である(ステップS213;Y)と判定された場合、払出ビジー信号がビジー中か否かを判定する(ステップS214)。なお、払出ビジー信号がビジー中か否かは、ポートの状態の参照ではなく、払出ビジー信号フラグの参照により判定している。ここで、払出ビジー信号がオン(ビジー中)となる条件としては、「払出動作中」、「球貸し動作中」、「シュート球切れエラー中」、「オーバーフローエラー中」、「枠電波不正発生中」、「払出球検出スイッチの異常中(払い出された球を監視するスイッチ)」、「払出不足エラー中」、「払出過剰エラー中」、「払出制御基板のメモリ内に払い出すべき賞球数のカウント(未払い出しの賞球数=獲得遊技球数残)があるとき(=0でないとき)」等である。

【0139】

次に、払出ビジー信号がビジー中でない(ステップS214;N)場合、入賞数カウンタ領域1にカウントありか否かを判定し(ステップS215)、入賞数カウンタ領域1にカウントがなければ(ステップS215;N)、チェックする入賞数カウンタ領域1のアドレスを更新し(ステップS216)、全領域のチェックが終了したか否かを判定する(ステップS217)。全領域のチェックが終了していない(ステップS217;N)場合、ステップS215に戻される。

【0140】

ステップS215において、入賞数カウンタ領域1にカウントがある(ステップS215;Y)場合、対象の入賞数カウンタを「-1」更新し(ステップS218)、入賞数カウンタ領域1のアドレスに対応する払出数コマンドを取得し(ステップS219)、取得したコマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込む(ステップS220)。そして、払出コマンド送信タイマ領域に初期値(たとえば、200ms)をセーブする(ステップS221)。

【0141】

ステップS213において、払出コマンド送信タイマの値が「0」でない(ステップS213;N)と判定された場合、ステップS214において、払出ビジー信号がビジー中である(ステップS214;Y)と判定された場合、ステップS217において、全領域のチェックが終了している(ステップS217;Y)と判定された場合、または、ステップS221の処理が終了した場合に、この払出コマンド送信処理を終了する。

【0142】

〔乱数更新処理1〕

次に、タイマ割込み処理(図10参照)における乱数更新処理1(ステップS126)について説明する。図15は、第1の実施形態の乱数更新処理1のフローチャートを示す図である。この乱数更新処理1は、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数の初期値(スタート値)を更新するための処理である。

【0143】

この乱数更新処理1では、まず、普図の大当り図柄乱数が次の初期値(スタート値)設定待ちであるか否かを判定する(ステップS231)。普図の大当り図柄乱数が初期値設定待ちでない場合(ステップS231;N)、小当り図柄乱数が次の初期値(スター

10

20

30

40

50

ト値) 設定待ちであるかを判定する(ステップS 2 3 4)。また、普図の大当り図柄乱数が初期値設定待ちである場合(ステップS 2 3 1; Y)、次回初期値として大当り図柄初期値乱数をロードし(ステップS 2 3 2)、ロードした普図の大当り図柄乱数の次回の初期値を対応する乱数カウンタ(乱数領域)のスタート値を保持するレジスタ(スタート値設定レジスタ)に設定する(ステップS 2 3 3)。その後、小当り図柄乱数が次回の初期値(スタート値) 設定待ちであるか否かを判定する(ステップS 2 3 4)。

【0 1 4 4】

小当り図柄乱数が初期値設定待ちでない場合(ステップS 2 3 4; N)、当り乱数が次回の初期値(スタート値) 設定待ちであるかを判定する(ステップS 2 3 7)。また、小当り図柄乱数が初期値設定待ちである場合(ステップS 2 3 4; Y)、次回初期値として小当り図柄初期値乱数をロードし(ステップS 2 3 5)、ロードした小当り図柄乱数の次回の初期値を対応する乱数カウンタ(乱数領域)のスタート値を保持するレジスタ(スタート値設定レジスタ)に設定する(ステップS 2 3 6)。その後、当り乱数が次回の初期値(スタート値) 設定待ちであるか否かを判定する(ステップS 2 3 7)。

10

【0 1 4 5】

当り乱数が初期値設定待ちでない場合(ステップS 2 3 7; N)、当り図柄乱数が次回の初期値(スタート値) 設定待ちであるか否かを判定する(ステップS 2 4 0)。また、当り乱数が初期値設定待ちである場合(ステップS 2 3 7; Y)、次回初期値として当り初期値乱数をロードし(ステップS 2 3 8)、ロードした当り乱数の次回の初期値を対応する乱数カウンタ(乱数領域)のスタート値を保持するレジスタ(スタート値設定レジスタ)に設定する(ステップS 2 3 9)。その後、当り図柄乱数が次回の初期値(スタート値) 設定待ちであるか否かを判定する(ステップS 2 4 0)。

20

【0 1 4 6】

当り図柄乱数が初期値設定待ちでない場合(ステップS 2 4 0; N)は、乱数更新処理1を終了する。また、当り図柄乱数が初期値設定待ちである場合(ステップS 2 4 0; Y)、次回初期値として当り図柄初期値乱数をロードし(ステップS 2 4 1)、ロードした当り図柄乱数の次回の初期値を対応する乱数カウンタ(乱数領域)のスタート値を保持するレジスタ(スタート値設定レジスタ)に設定し(ステップS 2 4 2)、乱数更新処理1を終了する。

【0 1 4 7】

30

〔乱数更新処理2〕

次に、タイマ割込み処理(図10参照)における乱数更新処理2(ステップS 1 2 7)について説明する。図16は、第1の実施形態の乱数更新処理2のフローチャートを示す図である。この乱数更新処理2は、特図1, 特図2の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する処理である。なお、第1の実施形態の遊技機10では、変動パターン乱数として1バイトの乱数(変動パターン乱数2、3)と、2バイトの乱数(変動パターン乱数1)があり、乱数更新処理2は両方を更新対象とし、割込みが発生するごとに更新対象を切り替えて処理する。しかも、更新対象の乱数が2バイトの場合には、上位のバイトと下位のバイトに対して異なる割込み時に更新処理をおこなうようになっている。すなわち、メイン処理に対する一の割込み処理において実行される乱数更新処理2による2バイトの変動パターン乱数1(リーチ変動態様決定用乱数)の更新は、上位1バイトまたは下位1バイトのいずれかについて実行されるように構成されている。

40

【0 1 4 8】

この乱数更新処理2では、まず、更新すべき複数の乱数のうちいずれの乱数を今回の更新処理の対象とするかを順番に指定するための乱数更新スキャンカウンタを「0」から「3」の範囲で更新する(ステップS 2 5 1)。次に、乱数更新スキャンカウンタの値に対応する演出乱数更新テーブルのアドレスを算出する(ステップS 2 5 2)。そして、算出されたアドレスにもとづいて参照したテーブルから乱数の上限判定値を取得する(ステップS 2 5 3)。このとき参照するテーブルには、乱数の種類ごとに上限判定値、すなわち

50

、乱数が一巡したか否かを判定するための値が格納されている。

【0149】

続いて、たとえば第1の実施形態において遊技用マイコン111として使用しているZ80系のマイコンに設けられているDRAMのリフレッシュ等のため使用されるカウンタ（以下、M1カウンタと称する）のようなランダムな値が設定されるカウンタの値をロードする（ステップS254）。M1カウンタの値を使用することで、乱数にランダム性を付与することができる。次に、M1カウンタの値をマスクするためのマスク値を取得して、M1カウンタの値をマスクする（ステップS255）。なお、マスク値は、更新対象の乱数によって異なるビット数、たとえば、変動パターン乱数1の下位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位3ビットに、また、変動パターン乱数1の上位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位4ビットに設定されている。乱数の種類によって上限値が異なるためである。なお、マスク値として、変動パターン乱数1の下位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位3ビットを、また、変動パターン乱数1の上位1バイトを更新する場合には、M1カウンタの下位4ビットを例示したが、数値は一例であってこれに限られるものではない。

10

【0150】

次に、更新する乱数領域（乱数カウンタ）が2バイト乱数の上位1バイトであるか否かを判定する（ステップS256）。そして、乱数領域が2バイト乱数の上位1バイトである場合（ステップS256；Y）、加算値として上位1バイトをマスク値によってM1カウンタの値をマスクすることによって残った値（以下、これをマスクした値と称する）に「1」を加算したマスク更新値に設定し、下位1バイトを「0」に設定して（ステップS257）、ステップS259に移行する。また、乱数領域が2バイト乱数の上位1バイトでない場合（ステップS256；N）、加算値として上位1バイトを「0」に設定し、下位1バイトを上記マスク更新値に設定して（ステップS258）、ステップS259に移行する。なお、マスクした値に「1」を加算するのは、マスクした値が「0」になる場合があり、「0」を後に加算すると加算する前の値から変化しないので、それを避けるためである。

20

【0151】

そして、更新する乱数が2バイト乱数であるか否かを判定し（ステップS259）、2バイト乱数である場合（ステップS259；Y）、更新する乱数領域の値（2バイト）を設定して（ステップS260）、ステップS262に移行する。また、更新する乱数が2バイト乱数でない場合（ステップS259；N）、乱数値の上位1バイトとして「0」を設定し、乱数値の下位1バイトとして、更新する乱数領域の値（1バイト）を設定し（ステップS261）、ステップS262に移行する。

30

【0152】

ステップS262では、乱数値にステップS257またはS258で決定した加算値を加算した値を新たな乱数値とし、この新たな乱数値がステップS253で取得した上限判定値よりも大きいかな否かを判定する（ステップS263）。そして、新たな乱数値が上限判定値より大きくない場合（ステップS263；N）、新たな乱数値を1バイト乱数または2バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップS265）。また、新たな乱数値が上限判定値より大きい場合（ステップS263；Y）、新たな乱数値から上限判定値を減算した値を再度の新たな乱数値とし（ステップS264）、この値を1バイト乱数または2バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップS265）。

40

【0153】

次に、更新した乱数が2バイト乱数であるか否かを判定し（ステップS266）、2バイト乱数でない場合（ステップS266；N）は、乱数更新処理2を終了する。また、2バイト乱数である場合（ステップS266；Y）、新たな乱数値（再度の新たな乱数値を算出した場合はその値）を2バイト乱数の上位の乱数領域にセーブし（ステップS267）、乱数更新処理2を終了する。

【0154】

50

このように、CPU111Aは、特図1，特図2の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する。したがって、CPU111Aは、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動領域への遊技球の流入にもとづいて抽出される各種乱数のうち、特図変動表示ゲームの変動態様（変動パターン）を決定するための変動パターン乱数を更新する乱数更新手段をなす。

【0155】

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

次に、タイマ割込み処理（図10参照）における入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS128）について説明する。図17は、第1の実施形態の入賞口スイッチ／状態監視処理のフローチャートを示す図である。この入賞口スイッチ／状態監視処理では、まず、大入賞口（特別変動入賞装置38）内の大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル（たとえば、カウントスイッチからの検出信号が入力されるポートの番号や該信号のポート内でのビット位置等を示すデータが格納されている）を準備する（ステップS271）。次に、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に入賞する不正（不正な入賞）がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS272）を実行する。

【0156】

その後、大入賞口（特別変動入賞装置38）内の他方の大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル2を準備し（ステップS273）、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS274）を実行する。そして、普電内の入賞口スイッチ（始動口2スイッチ37a）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップS275）、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理（ステップS276）を実行する。

【0157】

次に、不正監視処理が不要な入賞口スイッチ（ここでは始動口1スイッチ36a、一般入賞口35の入賞口スイッチ35a）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップS277）、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理（ステップS278）をおこなう。

【0158】

次に、遊技機10のエラー状態を監視すべき複数のスイッチおよび信号のうちいずれのスイッチまたは信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタの値を「0」から「3」の範囲で更新する（ステップS279）。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、スイッチのコネクタ抜け等の発生により出力されるスイッチ異常1エラー、払出制御装置200からのシュート玉切れエラー、オーバーフロースイッチからのオーバーフローエラーおよび払出異常エラーのいずれかにもとづくエラーの監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル1を準備する（ステップS280）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップS281）をおこなう。

【0159】

次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、ガラス枠開放、本体枠開放、枠電波不正およびタッチスイッチのいずれかにもとづくエラーの監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル2を準備する（ステップS282）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップS283）をおこなう。

【0160】

次に、状態スキャンカウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS284）、状態スキャンカウンタの値が「0」でない場合（ステップS284；N）は、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル3に遊技機状態の監視対象がない場合である。また、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合（ステップS284；Y）、状態スキャンカウンタの値に応じて、スイッチのコネクタ抜け等の発生により出力されるスイッチ異常2エラーにもとづく遊技機状態の監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル3を準備する（ステップS285）

。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップ S 2 8 6）をおこない、払出ビジー信号チェック処理（ステップ S 2 8 7）をおこない、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。なお、払出ビジー信号チェック処理は、毎回おこなわれるのではなく、4 回に 1 回実行されるようにしてあり、残りの 3 回がパスされるので、16 ms 周期の監視となっている。

【0161】

〔不正 & 入賞監視処理〕

次に、入賞口スイッチ／状態監視処理（図 17 参照）における不正 & 入賞監視処理（ステップ S 2 7 2，S 2 7 4，S 2 7 6）について説明する。図 18 は、第 1 の実施形態の不正 & 入賞監視処理のフローチャートを示す図である。なお、入賞口スイッチ／エラー監視処理にて準備された各入賞口監視テーブルには、「入力があるかを判定するデータ（監視スイッチビット）」、「不正監視情報の下位アドレス」、「不正入賞数領域の下位アドレス」、「不正入賞エラー報知コマンド」、「不正入賞数上限値（不正発生判定個数）」、「入賞口スイッチテーブルのアドレス」および「報知タイマ更新情報（許可／更新）」の情報が定義されているものとする。

【0162】

この不正 & 入賞監視処理は、特別変動入賞装置 38 の大入賞口スイッチ 38 a および普通変動入賞装置 37 の始動口 2 スwitch 37 a に対しておこなわれる処理である。大入賞口（特別変動入賞装置 38）や普電（普通変動入賞装置 37）については、無理やり開閉部材を開いて遊技球を入れて賞球を払い出させる不正がおこなわれ易いため、入賞の検出の他に不正の監視をする。

【0163】

この不正 & 入賞監視処理においては、まず、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチの不正監視期間フラグをチェックし（ステップ S 2 9 1）、不正監視期間中であるかを判定する（ステップ S 2 9 2）。不正監視期間とは、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが大入賞口スイッチ 38 a である場合は、特別変動入賞装置 38 を開放する特別遊技状態中以外の期間である。また、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが始動口 2 スwitch 37 a である場合は、普電の当りにもとづき普通変動入賞装置 37 の開放制御を実行している状態以外の期間である。

【0164】

そして、不正監視期間である場合（ステップ S 2 9 2；Y）、対象の入賞口スイッチに入力があるか否かを判定する（ステップ S 2 9 3）。対象の入賞口スイッチに入力がない場合（ステップ S 2 9 3；N）は、対象の報知タイマ更新情報をロードする（ステップ S 3 0 2）。また、対象の入賞口スイッチに入力がある場合（ステップ S 2 9 3；Y）、対象の不正入賞数を「+1」更新し（ステップ S 2 9 4）、加算後の不正入賞数が監視対象の不正発生判定個数（たとえば 5 個）以上であるか否かを判定する（ステップ S 2 9 5）。

【0165】

なお、判定個数を 5 個としているのは、たとえば、開状態にある大入賞口が閉状態に変換した際に遊技球が大入賞口の扉部材に挟まり、その遊技球がカウントスイッチの有効期間を過ぎて入賞した場合や信号にノイズが乗った場合にそれを直ちに不正と判定しないようにするためである。これにより、必ずしも不正でない場合まで、簡単に不正と判定してしまうことを抑止できる。

【0166】

そして、判定個数以上でない場合（ステップ S 2 9 5；N）、対象の入賞口スイッチの入賞監視テーブルを準備する（ステップ S 3 0 0）。また、判定個数以上の場合（ステップ S 2 9 5；Y）、不正入賞数を不正発生判定個数に留め（ステップ S 2 9 6）、対象の不正入賞報知タイマ領域に初期値をセーブする（ステップ S 2 9 7）。次に、対象の不正発生コマンドを準備し（ステップ S 2 9 8）、不正フラグとして不正入賞発生フラグを準備して（ステップ S 2 9 9）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップ S 3 1 0）。

【0167】

一方、不正監視期間でない場合（ステップS292；N）、対象の入賞口スイッチの入賞監視テーブルを準備し（ステップS300）、賞球の設定をおこなう入賞数カウンタ更新処理（ステップS301）をおこなう。そして、対象の報知タイマ更新情報をロードし（ステップS302）、報知タイマの更新許可の有無を判定する（ステップS303）。そして、報知タイマの更新が許可されない場合（ステップS303；N）、この不正&入賞監視処理は、終了する。なお、報知タイマの更新が許可されない情報としては、大入賞口スイッチ38aがある。これは、1つの大入賞口に対しスイッチ2個で監視をおこなっていることによる。双方のスイッチの監視でタイマを更新すると、倍速でタイマ更新がおこなわれることとなり、結果的に規定時間の半分で不正タイマがタイムアップしてしまう。このようなタイマ更新を避けるため、先に監視処理をおこなう大入賞口スイッチのタイミングでの更新を禁止している。また、後に監視処理をおこなう大入賞口スイッチおよび普通変動入賞装置37の始動口2スイッチ37aのように報知タイマの更新が許可される場合（ステップS303；Y）、対象の報知タイマが「0」でなければ「-1」更新する（ステップS304）。なお、報知タイマの最小値は、「0」に設定されている。

10

【0168】

報知タイマの更新は、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが一方の大入賞口スイッチ38aである場合は許可され、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが他方の大入賞口スイッチ38aである場合は許可されない。これにより、特別変動入賞装置38についての不正報知について、報知タイマの更新が倍の頻度でおこなわれてしまい、規定時間（たとえば60000ms）の半分でタイムアップしてしまうことを防止している。なお、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが大入賞口スイッチ38aである場合や始動口2スイッチ37aである場合は報知タイマの更新は常に許可される。

20

【0169】

その後、報知タイマの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS305）、値が「0」でない場合（ステップS305；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、不正&入賞監視処理を終了する。また、値が「0」である場合（ステップS305；Y）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていた場合、対象の不正解除コマンドを準備し（ステップS306）、不正フラグとして不正入賞解除フラグを準備する（ステップS307）。そして、CPU111Aは、報知タイマの値が「0」になった瞬間であるか否かを判定する（ステップS308）。

30

【0170】

報知タイマの値が「0」になった瞬間である場合（ステップS308；Y）、すなわち今回の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が「0」になった場合、対象の不正入賞数をクリアし（ステップS309）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップS310）。また、報知タイマの値が「0」になった瞬間でない場合（ステップS308；N）、すなわち前回以前の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が「0」になった場合、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップS310）。

【0171】

そして、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致した場合（ステップS310；Y）、不正&入賞監視処理は、終了される。また、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致しない場合（ステップS310；N）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域にセーブし（ステップS311）、演出コマンド設定処理をおこない（ステップS312）、不正&入賞監視処理を終了する。以上の処理により、不正の発生に伴い不正報知コマンドが演出制御装置300に送信され、不正の解除に伴い不正入賞不正解除コマンドが演出制御装置300に送信されて、不正報知の開始、終了が設定されることとなる。

40

【0172】

〔入賞数カウンタ更新処理〕

50

次に、上述の入賞口スイッチ／状態監視処理および不正&入賞監視処理における入賞数カウンタ更新処理（ステップS278，S301）について説明する。図19は、第1の実施形態の入賞数カウンタ更新処理のフローチャートを示す図である。なお、入賞口スイッチ／状態監視処理で準備された入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、「繰り返し回数」の情報と、スイッチごとに定義された「入力があるか否かを判定するデータ（監視スイッチビット）」、「入賞数カウンタ領域1の下位アドレス」および「入賞数カウンタ領域2の下位アドレス」の情報が定義されている。

【0173】

この入賞数カウンタ更新処理においては、まず、入賞口監視テーブルから監視する入賞口スイッチの個数を取得し（ステップS321）、対象の入賞口スイッチに入力（正確には入力の変化）があるか否かを判定する（ステップS322）。

【0174】

入力がない場合（ステップS322；N）、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新する（ステップS331）。また、入力がある場合（ステップS322；Y）、対象の入賞数カウンタ領域1の値をロードし（ステップS323）、ロードした値を「+1」更新して（ステップS324）、オーバーフローするか判定する（ステップS325）。そして、オーバーフローが発生していない場合（ステップS325；N）、更新後の値を入賞数カウンタ領域1にセーブする（ステップS326）。これにより、賞球（払出コマンド送信）のための入賞数カウンタが更新される。このときのカウンタサイズは2バイトであり、「0」から「65535」の範囲で更新される。また、オーバーフローが発生した場合（ステップS325；Y）は、ステップS326の処理がパスされる。

【0175】

次に、対象の入賞数カウンタ領域2の値をロードし（ステップS327）、ロードした値を「+1」更新し（ステップS328）、オーバーフローするか否かを判定する（ステップS329）。そして、オーバーフローが発生していない場合（ステップS329；N）は、更新後の値を入賞数カウンタ領域2にセーブする（ステップS330）。これにより、メイン賞球信号のための入賞数カウンタが更新される。このときのカウンタサイズは1バイトであり、「0」から「255」の範囲で更新される。また、オーバーフローが発生した場合（ステップS329；Y）は、ステップS330の処理がパスされる。

【0176】

ステップS331において、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新すると、全スイッチの監視が終了したか否かを判定する（ステップS332）。全スイッチの監視が終了していない場合（ステップS332；N）は、対象の入賞口スイッチに入力があるかを判定する処理（ステップS322）に戻る。また、全スイッチの監視が終了した場合（ステップS332；Y）、入賞数カウンタ更新処理は、終了される。以上の処理により、入賞に応じた賞球が設定されることとなる。

【0177】

〔遊技機状態チェック処理〕

次に、上述の入賞口スイッチ／状態監視処理における遊技機状態チェック処理（ステップS286）について説明する。図20は、第1の実施形態の遊技機状態チェック処理のフローチャートを示す図である。なお、入賞口スイッチ／状態監視処理にて準備された各遊技機状態監視テーブルには、「状態監視領域の先頭アドレスの下位アドレス」、「対象の信号情報が保存されているスイッチ制御領域のポート入力状態領域の下位アドレス」、「対象の信号のビットだけを取り出すマスクデータ」、「信号オンの判定データ」、「状態オフコマンド（エラー系の場合は、エラー報知終了のコマンドの意味）」、「状態オンコマンド（エラー系の場合は、エラー報知開始のコマンドの意味）」、「状態オフ監視タイマ比較値」および「状態オン監視タイマ比較値」の情報がそれぞれ定義されている。

【0178】

この遊技機状態チェック処理では、まず、状態スキャンカウンタに対応する状態監視テーブルを取得し（ステップS341）、監視対象の信号がオンであるか否か、すなわちエ

10

20

30

40

50

ラーを示す状態であるか否かを判定する（ステップ S 3 4 2）。なお、監視対象の信号がオンでない場合とは、エラー系に関しては、エラーではない正常の状態をいい、タッチスイッチに関しては、タッチしていない状態をいう。また、監視対象の信号がオンである場合とは、エラー系に関しては、エラー（異常、不正）の状態をいい、タッチスイッチに関しては、タッチしている状態をいう。

【0179】

ステップ S 3 4 2 において、信号がオンでない場合（ステップ S 3 4 2 ; N）、状態フラグとして状態オフフラグを準備し（ステップ S 3 4 3）し、対象の状態オフコマンドを取得して準備する（ステップ S 3 4 4）。その後、対象の状態オフ監視タイマ比較値を取得して（ステップ S 3 4 5）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップ S 3 4 9）。

10

【0180】

一方、信号がオンである場合（ステップ S 3 4 2 ; Y）、状態フラグとして状態オンフラグを準備し（ステップ S 3 4 6）、対象の状態オンコマンドを取得して準備する（ステップ S 3 4 7）。その後、対象の状態オン監視タイマ比較値を取得して（ステップ S 3 4 8）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップ S 3 4 9）。

【0181】

対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致した場合（ステップ S 3 4 9 ; Y）、すなわち信号の状態が変化していない場合、対象の状態監視タイマを「+1」更新して（ステップ S 3 5 2）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上か否かを判定する（ステップ S 3 5 3）。また、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致しない場合（ステップ S 3 4 9 ; N）、すなわち信号の状態が変化した場合には、対象の信号制御領域に今回の信号の状態をセーブする（ステップ S 3 5 0）。そして、対象の状態監視タイマをクリアし（ステップ S 3 5 1）、対象の状態監視タイマを「+1」更新して（ステップ S 3 5 2）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上か否かを判定する（ステップ S 3 5 3）。

20

【0182】

対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値に達していない場合（ステップ S 3 5 3 ; N）、この遊技機状態チェック処理は、終了される。また、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上となった場合（ステップ S 3 5 3 ; Y）、状態監視タイマを「-1」更新して「比較値-1」の値に留め（ステップ S 3 5 4）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域の値と比較する（ステップ S 3 5 5）。

30

【0183】

そして、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致する場合（ステップ S 3 5 5 ; Y）、この遊技機状態チェック処理は、終了される。また、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致しない場合（ステップ S 3 5 5 ; N）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域にセーブし（ステップ S 3 5 6）、上で準備した状態オフコマンドか状態オンコマンドのいずれかを送信する演出コマンド設定処理をおこなって（ステップ S 3 5 7）、遊技機状態チェック処理を終了する。

【0184】

40

〔払出ビジー信号チェック処理〕

次に、上述の入賞口スイッチ／状態監視処理における払出ビジー信号チェック処理（ステップ S 2 8 7）について説明する。図 2 1 は、第 1 の実施形態の払出ビジー信号チェック処理のフローチャートを示す図である。

【0185】

この払出ビジー信号チェック処理では、まず、払出ビジー信号がオンか否かを判定し（ステップ S 3 6 1）、払出ビジー信号がオンでない場合（ステップ S 3 6 1 ; N）、状態フラグとしてアイドル状態フラグを準備し（ステップ S 3 6 2）、オフ確定監視タイマ比較値を設定する（ステップ S 3 6 3）。ここで設定されるオフ確定監視タイマ比較値は、たとえば、32ms が設定される。

50

【0186】

ステップS361において、払出ビジー信号がオンである場合（ステップS361；Y）、状態フラグとしてビジー状態フラグを準備し（ステップS364）、オン確定監視タイマ比較値を設定する（ステップS365）。ここで設定されるオン確定監視タイマ比較値は、たとえば、32msが設定される。

【0187】

次に、ビジー信号状態領域の値を今回の信号の状態と比較する（ステップS366）。ビジー信号状態領域の値と今回の信号の状態が一致した場合（ステップS366；Y）、すなわち信号の状態が変化していない場合、ビジー信号監視タイマを「+1」更新して（ステップS369）、ビジー信号監視タイマの値がタイマ比較値以上か否かを判定する（ステップS370）。また、ビジー信号状態領域の値と今回の信号の状態が一致しない場合（ステップS366；N）、すなわち信号の状態が変化した場合には、ビジー信号状態領域に今回の信号の状態をセーブする（ステップS367）。そして、ビジー信号監視タイマをゼロクリアし（ステップS368）、ビジー信号監視タイマを「+1」更新して（ステップS369）、ビジー信号監視タイマの値がタイマ比較値以上か否かを判定する（ステップS370）。

【0188】

ビジー信号監視タイマの値がタイマ比較値に達していない場合（ステップS370；N）、この払出ビジー信号チェック処理は、終了される。また、ビジー信号監視タイマの値がタイマ比較値以上となった場合（ステップS370；Y）、ビジー信号監視タイマを「-1」更新して「比較値-1」の値に留め（ステップS371）、準備した状態フラグを払出ビジー信号フラグ領域にセーブし（ステップS372）、この払出ビジー信号チェック処理は、終了される。

【0189】

〔特図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップS129）の詳細について図22を用いて説明する。図22は、第1の実施形態の特図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【0190】

特図ゲーム処理では、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定をおこなう。特図ゲーム処理では、まず、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップA1）をおこなう。始動口スイッチ監視処理では、第1始動入賞口をなす始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当たり乱数等）の抽出をおこない、当該入賞にもとづく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞にもとづく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定をおこなう。

【0191】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）をおこなう。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置38内に設けられた大入賞口スイッチ38a（大入賞口スイッチ1、大入賞口スイッチ2）での遊技球の検出を監視する処理をおこなう。

【0192】

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

プA7)。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

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

【0196】

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

【0197】

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

【0198】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければファンファーレ/インターバル中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう一方で最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう大入賞口残存球処理(ステップA13)をおこなう。

【0199】

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

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

【0200】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「8」の場合は、小当たり中動作移行処理や小当たり終了画面のコマンドの設定や小当たり残存球処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当たり中処理(ステップA16)をおこなう。

【0201】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当たり終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当たり残存球処理(ステップA17)をおこなう。

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

【0202】

その後、特図1図柄表示部53の変動を制御するためのテーブルを準備した後(ステップA19)、特図1図柄表示部53に係る図柄変動制御処理(ステップA20)をおこなう。そして、特図2図柄表示部54の変動を制御するためのテーブルを準備した後(ステ

10

20

30

40

50

ップA 2 1)、特図2図柄表示部5 4に係る図柄変動制御処理(ステップA 2 2)をおこない、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA 4にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合(ステップA 4; N)、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA 1 9の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0 2 0 3】

なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生(大当り図柄の停止表示)した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、たとえば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置3 8を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる(役物連続作動装置が作動される)ことを意味する。条件装置が作動しないとは、たとえば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であってもよいし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であってもよい。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

【0 2 0 4】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理(ステップA 1)の詳細について図2 3を用いて説明する。図2 3は、第1の実施形態の始動口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【0 2 0 5】

始動口スイッチ監視処理では、まず、始動口1(始動入賞口3 6)入賞監視テーブルを準備し(ステップA 1 0 1)、ハード乱数取得処理(ステップA 1 0 2)をおこなって、始動口1への入賞があるか否かを判定する(ステップA 1 0 3)。

【0 2 0 6】

ステップA 1 0 3にて、始動口1への入賞がないと判定した場合(ステップA 1 0 3; N)には、ステップA 1 0 9の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

一方、ステップA 1 0 3にて、始動口1への入賞があると判定した場合(ステップA 1 0 3; Y)には、特図時短中(普電サポート中)であるか否かを判定する(ステップA 1 0 4)。なお、ステップA 1 0 4における判定は、遊技状態が普電サポート中であるか否かを判定対象とし、確率状態の高低を判定対象に含めるものではない。

【0 2 0 7】

ステップA 1 0 4にて、特図時短中でないと判定した場合(ステップA 1 0 4; N)には、ステップA 1 0 7の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

一方、ステップA 1 0 4にて、特図時短中であると判定した場合(ステップA 1 0 4; Y)には、右打ち指示報知コマンドを準備して(ステップA 1 0 5)、演出コマンド設定処理(ステップA 1 0 6)をおこなう。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して(ステップA 1 0 5)、演出コマンド設定処理(ステップA 1 0 6)をおこなう。第1の実施形態の遊技機1 0の場合、始動口1(始動入賞口3 6)へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置3 7へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に始動口1に入賞があった場合(すなわち、時短状態中に左打ちされた場合)には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置3 0 0に送信して、右打ちするよう指示する報知(警告)を演出制御装置3 0 0によっておこなうよう構成されている。

【0 2 0 8】

次いで、始動口1(始動入賞口3 6)による保留の情報を設定するテーブルを準備した後(ステップA 1 0 7)、特図始動口スイッチ共通処理(ステップA 1 0 8)をおこなう。

【0209】

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

【0210】

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

一方、ステップA111にて、始動口2への入賞があると判定した場合（ステップA111；Y）には、普通電動役物（普通変動入賞装置37）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置37が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップA112）、普通電動役物が作動中である（ステップA112；Y）と判定すると、ステップA114の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。一方、ステップA112にて、普通電動役物が作動中でない（ステップA112；N）と判定すると、普電不正発生中であるか否かを判定する（ステップA113）。

【0211】

普電不正発生中であるかの判定では、普通変動入賞装置37への不正入賞数が不正発生判定個数（たとえば5個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置37は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

【0212】

ステップA113にて、普電不正発生中でない（ステップA113；N）と判定すると、始動口2（普通変動入賞装置37）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップA114）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップA115）をおこなって、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップA113にて、普電不正発生中である（ステップA113；Y）と判定した場合は、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第2始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【0213】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップA102、A110）の詳細について図24を用いて説明する。図24は、第1の実施形態のハード乱数取得処理のフローチャートを示す図である。

【0214】

ハード乱数取得処理では、まず、始動口1（始動入賞口36）および始動口2（普通変動入賞装置37）のうち、監視対象の始動口の入賞なし情報を設定して（ステップA121）、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチに入力があるか否かを判定する（ステップA122）。そして、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合（ステップA122；N）は、ハード乱数取得処理を終了する。一方、監視対象の始動口スイッチに入力がある場合（ステップA122；Y）は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み（ステップA123）、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるか否かを判定する（ステップA124）。

【0215】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップA124；N）、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップA124；Y）は、監視対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップA125）。そして、始動口1（始動入賞口36）および始動口2（普通変動入賞装置37）のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して（ステップA126）、ハード乱数取得

処理を終了する。

【0216】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップA108、A115）の詳細について図25を用いて説明する。図25は、第1の実施形態の特図始動口スイッチ共通処理のフローチャートを示す図である。

【0217】

特図始動口スイッチ共通処理は、始動口1スイッチ36aや始動口2スイッチ37aの入力があった場合に、各々の入力について共通しておこなわれる処理である。

特図始動口スイッチ共通処理では、まず、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機10の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップA131）、ロードした値を「+1」更新して（ステップA132）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（ステップA133）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップA133；N）は、更新後の値をRWMの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップA134）、ステップA135の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップA133；Y）は、ステップA134をパスしてステップA135の処理に移行する。第1の実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には「+1」更新されると更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

【0218】

次に、始動口1スイッチ36aおよび始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満であるか否かを判定する（ステップA135）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップA135；N）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップA135；Y）は、更新対象の特図保留数（特図1保留数または特図2保留数）を「+1」更新して（ステップA136）、監視対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップA137）。続けて、監視対象の始動口スイッチおよび特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップA138）、ステップA125にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップA139）。次に、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA140）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA141）。

【0219】

次いで、始動口1（始動入賞口36）への入賞であるか否かを判定する（ステップA142）。

ステップA142にて、始動口1への入賞でないと判定した場合（ステップA142；N）には、ステップA145の処理に移行する。

【0220】

一方、ステップA142にて、始動口1への入賞であると判定した場合（ステップA142；Y）には、小当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA143）、RWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA144）。

【0221】

次いで、変動パターン乱数1から3を対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップA145）、特図保留情報判定処理（ステップA146）をおこなう。

【0222】

次いで、監視対象の始動口スイッチおよび特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップA147）、演出コマンド設定処理（ステップA148）をおこなって、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0223】

ここで、遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 の RAM 111 C は、始動入賞口 36 や普通変動入賞装置 37 の始動入賞領域への遊技球の流入にもとづき、所定の乱数を抽出し特図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をなす。また、始動入賞記憶手段 (RAM 111 C) は、始動口 1 (始動入賞口 36) への遊技球の入賞にもとづき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第 1 始動記憶として記憶し、始動口 2 (普通変動入賞装置 37) への遊技球の入賞にもとづき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第 2 始動記憶として記憶する。

【0224】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理 (ステップ A 1 4 6) の詳細について図 26 を用いて説明する。図 26 は、第 1 の実施形態の特図保留情報判定処理のフローチャートを示す図である。

【0225】

特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定をおこなう先読み処理である。

【0226】

特図保留情報判定処理では、まず、ステップ A 1 3 7 にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、始動口 1 (始動入賞口 36) への入賞であるか否かを判定する (ステップ A 1 5 1)。

【0227】

ステップ A 1 5 1 にて、始動口 1 への入賞でないと判定した場合 (ステップ A 1 5 1 ; N) には、ステップ A 1 5 4 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

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

【0228】

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

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

【0229】

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

一方、ステップ A 1 5 3 にて、大当たり中または小当たり中でないと判定した場合 (ステップ A 1 5 3 ; N) には、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理 (ステップ A 1 5 4) をおこなう。

【0230】

その後、大当たり判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する (ステップ A 1 5 5)。そして、判定結果が大当たりである場合 (ステップ A 1 5 5 ; Y) は、対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し (ステップ A 1 5 6)、ステップ A 1 4 0 にて準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して (ステップ A 1 5 7)、ステップ A 1 6 4 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0231】

一方、判定結果が大当たりでない場合 (ステップ A 1 5 5 ; N) は、始動口 1 (始動入賞口 36) への入賞であるか否かを判定する (ステップ A 1 5 8)。

ステップ A 1 5 8 にて、始動口 1 への入賞でないと判定した場合 (ステップ A 1 5 8 ; N) には、はずれの停止図柄情報を設定して (ステップ A 1 6 3)、ステップ A 1 6 4 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0232】

一方、ステップ A 1 5 8 にて、始動口 1 への入賞であると判定した場合 (ステップ A 1 5 8 ; Y) には、大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かにより小当たりであるか否

10

20

30

40

50

かを判定する小当り判定処理（ステップ A 1 5 9）をおこなう。

【 0 2 3 3 】

その後、小当り判定処理の判定結果が小当りであるか否かを判定する（ステップ A 1 6 0）。そして、判定結果が小当りでない場合（ステップ A 1 6 0 ; N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップ A 1 6 3）、ステップ A 1 6 4 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【 0 2 3 4 】

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

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

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

【 0 2 3 7 】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置 3 0 0 に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当りか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置 3 0 0 に対して知らせることができ、特に表示装置 4 1 に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させる等して、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【 0 2 3 8 】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動入賞記憶手段（RAM 1 1 1 C）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームの実行前に判定する（たとえば特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームがおこなわれる前であればいつでもよい。

【 0 2 3 9 】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（ステップ A 2）の詳細について図 2 7 を用いて説明する。図 2 7 は、第 1 の実施形態の大入賞口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【 0 2 4 0 】

大入賞口スイッチ監視処理では、まず、大入賞口（特別変動入賞装置 3 8）開放中処理中であるか、すなわち特別遊技状態であるか否かを判定する（ステップ A 2 0 1）。大入賞口開放中処理中である場合（ステップ A 2 0 1 ; Y）には、ステップ A 2 0 5 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。大入賞口開放中処理中でない場合（ステップ A 2 0 1 ; N）には、大入賞口残存球処理中であるか否かを判定する（ステップ A 2 0 2）。

【0241】

大入賞口残存球処理中である場合（ステップA202；Y）には、ステップA205の処理に移行する。大入賞口残存球処理中でない場合（ステップA202；N）には、小当り中（小当り遊技状態中）処理中であるか否かを判定する（ステップA203）。

【0242】

小当り中処理中である場合（ステップA203；Y）には、ステップA205の処理に移行する。小当り中処理中でない場合（ステップA203；N）には、小当り残存球処理中であるか否かを判定する（ステップA204）。

【0243】

小当り残存球処理中でない場合（ステップA204；N）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。小当り残存球処理中である場合（ステップA204；Y）には、ステップA205の処理に移行する。

【0244】

なお、特図ゲーム処理番号は、特図ゲーム処理タイマが「0」になるまで、特図ゲーム処理番号の値は移行しないため、特図ゲーム処理番号の値をチェックすることで遊技の進行状態をチェックできる。したがって、大入賞口開放中処理中、大入賞口残存球処理中、小当り中処理中、および小当り残存球処理中であるか否かの判定は、特図ゲーム処理番号の値をチェックしておこなう。

【0245】

そして、今回の大入賞口スイッチ監視処理において加算される大入賞口への入賞数をカウントするための入賞カウンタに「0」をセットし（ステップA205）、大入賞口スイッチ1に入力があるかを判定する（ステップA206）。

【0246】

大入賞口スイッチ1に入力がない場合（ステップA206；N）には、ステップA210の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。大入賞口スイッチ1に入力がある場合（ステップA206；Y）には、大入賞口カウントコマンドを準備して（ステップA207）、演出コマンド設定処理（ステップA208）をおこない、入賞カウンタの値を「+1」更新する（ステップA209）。

【0247】

そして、大入賞口スイッチ2に入力があるか否かを判定し（ステップA210）、大入賞口スイッチ2に入力がない場合（ステップA210；N）には、ステップA214の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。大入賞口スイッチ2に入力がある場合（ステップA210；Y）には、大入賞口カウントコマンドを準備して（ステップA211）、演出コマンド設定処理（ステップA212）をおこない、入賞カウンタの値を「+1」更新する（ステップA213）。

【0248】

そして、入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判定し（ステップA214）、入賞カウンタの値が「0」である場合（ステップA214；Y）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。入賞カウンタの値が「0」でない場合（ステップA214；N）には、大入賞口残存球処理中であるか否かを判定し（ステップA215）、大入賞口残存球処理中である場合（ステップA215；Y）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

【0249】

大入賞口残存球処理中でない場合（ステップA215；N）には、小当り残存球処理中であるか否かを判定し（ステップA216）、小当り残存球処理中である場合（ステップA216；Y）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。

【0250】

小当り残存球処理中でない場合（ステップA216；N）には、入賞カウンタの値（「1」または「2」）を大入賞口カウント数に加算し（ステップA217）、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数（9個））以上であるか否かを判定する（ステップA218）。

10

20

30

40

50

【0251】

大入賞口カウント数が上限値以上でない場合（ステップA218；N）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。大入賞口カウント数が上限値以上である場合（ステップA218；Y）には、大入賞口カウント数を上限値に留め（ステップA219）、特図ゲーム処理タイマ領域の情報をゼロクリアし（ステップA220）、小当たり中処理中であるか否かを判定する（ステップA221）。

【0252】

小当たり中処理中でない場合（ステップA221；N）には、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。小当たり中処理中である場合（ステップA221；Y）には、大入賞口制御ポイント領域に小当たり開放動作終了の値をセーブして（ステップA222）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。これにより大入賞口が閉鎖されて一のラウンドが終了することとなる。

【0253】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップA8）の詳細について図28を用いて説明する。図28は、第1の実施形態の特図普段処理のフローチャートを示す図である。

【0254】

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

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

10

20

30

40

50

段をなす。

【0259】

〔特図普段処理移行設定処理1〕

次に、上述の特図普段処理における特図普段処理移行設定処理1（ステップA315）の詳細について図29を用いて説明する。図29は、第1の実施形態の特図普段処理移行設定処理1のフローチャートを示す図である。

【0260】

特図普段処理移行設定処理1では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し（ステップA321）、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A322）。

【0261】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップA323）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA324）、特図普段処理移行設定処理1を終了する。

【0262】

〔特図1変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図1変動開始処理（ステップA307）の詳細について図30を用いて説明する。図30は、第1の実施形態の特図1変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【0263】

特図1変動開始処理は、第1特図変動表示ゲームの開始時におこなう処理である。特図1変動開始処理では、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図1）を示す特図1変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップA331）、第1特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ1にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ1設定処理（ステップA332）をおこなう。

【0264】

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

【0265】

〔特図2変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図2変動開始処理（ステップA302）の詳細について図31を用いて説明する。図31は、第1の実施形態の特図2変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【0266】

特図2変動開始処理は、第2特図変動表示ゲームの開始時におこなう処理であって、図30に示した特図1変動開始処理での処理と同様の処理を、第2始動記憶を対象としておこなうものである。

【0267】

特図2変動開始処理では、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図2）を示す特図2変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップA341）、第2特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ2にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ2設定処理（ステップA342）をおこなう。

【0268】

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

【0269】

〔大当たりフラグ 1 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（ステップ A 3 3 2）の詳細について図 3 2 を用いて説明する。図 3 2 は、第 1 の実施形態の大当たりフラグ 1 設定処理のフローチャートを示す図である。

【0270】

大当たりフラグ 1 設定処理では、まず、小当たりフラグ領域にはずれ情報をセーブして（ステップ A 3 5 1）、大当たりフラグ 1 領域にはずれ情報をセーブする（ステップ A 3 5 2）。次に、RWM の特図 1 大当たり乱数格納領域（保留数 1 用）から大当たり乱数をロードし、準備して（ステップ A 3 5 3）、当該特図 1 大当たり乱数格納領域（保留数 1 用）の情報を「0」クリアする（ステップ A 3 5 4）。なお、保留数 1 用とは、消化順序が最先（ここでは特図 1 のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）をおこない、大当たり判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップ S A 3 5 6）。

【0271】

そして、大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）の判定結果が大当たりである場合（ステップ A 3 5 6；Y）は、ステップ A 3 5 2 にてはずれ情報をセーブした大当たりフラグ 1 領域に大当たり情報を上書きしてセーブし（ステップ A 3 5 7）、大当たりフラグ 1 設定処理を終了する。一方、大当たり判定処理（ステップ A 3 5 5）の判定結果が大当たりでない場合（ステップ A 3 5 6；N）は、準備した大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かに応じて小当たりであるか否かを判定する小当たり判定処理（ステップ A 3 5 8）をおこない、小当たり判定処理の判定結果が小当たりであるか否かを判定する（ステップ S A 3 5 9）。

【0272】

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

【0273】

〔大当たりフラグ 2 設定処理〕

次に、上述の特図 2 変動開始処理における大当たりフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）の詳細について図 3 3 を用いて説明する。図 3 3 は、第 1 の実施形態の大当たりフラグ 2 設定処理のフローチャートを示す図である。

【0274】

大当たりフラグ 2 設定処理では、まず、大当たりフラグ 2 領域にはずれ情報をセーブする（ステップ A 3 7 1）。次に、RWM の特図 2 大当たり乱数格納領域（保留数 1 用）から大当たり乱数をロードし、準備して（ステップ A 3 7 2）、当該特図 2 大当たり乱数格納領域（保

10

20

30

40

50

留数 1 用) の情報を「0」クリアする(ステップ A 3 7 3)。なお、保留数 1 用とは、消化順序が最先(ここでは特図 2 のうちで最先)の特図始動記憶についての情報(乱数等)を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理(ステップ A 3 7 4)をおこない、大当り判定処理の判定結果が大当りであるか否かを判定する(ステップ S A 3 7 5)。

【0275】

そして、大当り判定処理(ステップ A 3 7 4)の判定結果が大当りである場合(ステップ A 3 7 5; Y)は、ステップ A 3 7 1にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ 2 領域に大当り情報を上書きしてセーブし(ステップ A 3 7 6)、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。一方、大当り判定処理(ステップ A 3 7 4)の判定結果が大当りでない場合(ステップ A 3 7 5; N)は、大当りフラグ 2 にはずれ情報をセーブしたまま大当りフラグ 2 設定処理を終了する。このように、第 1 の実施形態において、第 2 特図変動表示ゲームの結果は、「大当り」および「はずれ」のうちのいずれかとなる。

【0276】

〔大当り判定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、大当りフラグ 1 設定処理および大当りフラグ 2 設定処理における大当り判定処理(ステップ A 1 5 4、A 3 5 5、A 3 7 4)の詳細について図 3 4 を用いて説明する。図 3 4 は、第 1 の実施形態の大当り判定処理のフローチャートを示す図である。

【0277】

大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し(ステップ A 3 8 1)、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満か否かを判定する(ステップ A 3 8 2)。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。

【0278】

大当り乱数の値が下限判定値未満である場合(ステップ A 3 8 2; Y)は、判定結果としてははずれを設定し(ステップ A 3 8 7)、大当り判定処理を終了する。具体的には、当該大当り判定処理が、大当りフラグ 1 設定処理における大当り判定処理(ステップ A 3 5 5)である場合には、大当り乱数の値が下限判定値未満である場合(ステップ A 3 8 2; Y)は、小当りまたははずれであるので、判定結果として「大当り以外(小当りまたははずれ)」を設定する(ステップ A 3 8 7)。一方、当該大当り判定処理が、大当りフラグ 2 設定処理における大当り判定処理(ステップ A 3 7 4)である場合には、大当り乱数の値が下限判定値未満である場合(ステップ A 3 8 2; Y)は、はずれであるので、判定結果として「大当り以外(はずれ)」を設定する(ステップ A 3 8 7)。

【0279】

また、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合(ステップ A 3 8 2; N)は、高確率中(特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態)であるか否かを判定する(ステップ A 3 8 3)。

【0280】

そして、高確率中である場合(ステップ A 3 8 3; Y)は、高確率中の上限判定値を設定し(ステップ A 3 8 4)、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか否かを判定する(ステップ A 3 8 6)。また、高確率状態でない場合(ステップ A 3 8 3; N)は、低確率中の上限判定値を設定し(ステップ A 3 8 5)、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか否かを判定する(ステップ A 3 8 6)。

【0281】

大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合(ステップ A 3 8 6; Y)は、判定結果としてははずれを設定し(ステップ A 3 8 7)、大当り判定処理を終了する。具体的には、当該大当り判定処理が、大当りフラグ 1 設定処理における大当り判定処理(ステップ A 3 5

5)である場合には、大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA386；Y）は、小当りまたははずれであるので、判定結果として「大当り以外（小当りまたははずれ）」を設定する（ステップA387）。一方、当該大当り判定処理が、大当りフラグ2設定処理における大当り判定処理（ステップA374）である場合には、大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA386；Y）は、はずれであるので、判定結果として「大当り以外（はずれ）」を設定する（ステップA387）。

【0282】

また、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップA386；N）、すなわち大当りである場合は、判定結果として大当りを設定し（ステップA388）、大当り判定処理を終了する。

【0283】

〔小当り判定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理および大当りフラグ1設定処理における小当り判定処理（ステップA159、A358）の詳細について図35を用いて説明する。図35は、第1の実施形態の小当り判定処理のフローチャートを示す図である。

【0284】

図35に示すように、小当り判定処理では、まず、小当り下限判定値を設定し、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満か否かを判定する（ステップA391）。なお、大当り判定と同一の乱数（大当り乱数）を用いて小当り判定をおこなう。すなわち、小当りであるとは大当り乱数が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である小当り下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である小当り上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。無論、大当り判定値の範囲と小当り判定値の範囲は被らないよう設定されている。

【0285】

大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（ステップA391；Y）、すなわちはずれである場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA393）、小当り判定処理を終了する。

【0286】

また、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合（ステップA391；N）は、小当り上限判定値を設定し、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかなかを判定する（ステップA392）。

【0287】

大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（ステップA392；Y）、すなわちはずれである場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA393）、小当り判定処理を終了する。

【0288】

また、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（ステップA392；N）、すなわち小当りである場合は、判定結果として小当りを設定し（ステップA394）、小当り判定処理を終了する。

【0289】

〔特図1停止図柄設定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理における特図1停止図柄設定処理（ステップA333）の詳細について図36を用いて説明する。図36は、第1の実施形態の特図1停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【0290】

特図1停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ1が大当りかなかを判定し（ステップA401）、大当りである場合（ステップA401；Y）は、特図1大当り図柄乱数格納領域（保留数1用）から大当り図柄乱数をロードする（ステップA402）。次に、特図1大当り図柄テーブルを設定して（ステップA403）、ロードした大当り図柄乱数に

10

20

30

40

50

対応する停止図柄番号を取得し、特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 0 4）。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0 2 9 1】

その後、特図 1 大当り停止図柄情報テーブルを設定して（ステップ A 4 0 5）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（ステップ A 4 0 6）。停止図柄パターンとは、特図 1 図柄表示部 5 3 での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、ラウンド数上限値情報領域にセーブして（ステップ A 4 0 7）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブして（ステップ A 4 0 8）、停止図柄パターンおよび確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップ A 4 0 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、および特別遊技状態の終了後の演出モードを設定するためのものである。第 1 の実施形態の場合、当りを契機に演出モードが移行し、当り図柄の種類（大当り図柄の種類、または小当り）に応じて当り終了後に移行する演出モードの移行先が変化する。また、特図 1 における大当りのうち特定の大当り図柄（たとえば、4 R 確変図柄）となる場合は、遊技状態が確変中であるか否かに応じて、移行先の演出モードが確変確定となる専用の演出モードとなるのか、確変であるか否か区別が困難な演出モードに移行するかが決定される。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 1 8）。

10

【0 2 9 2】

一方、大当りフラグ 1 が大当りでない場合（ステップ A 4 0 1 ; N）は、小当りフラグが小当りか否かを判定し（ステップ A 4 1 0）、小当りである場合（ステップ A 4 1 0 ; Y）は、特図 1 小当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から小当り図柄乱数をロードする（ステップ A 4 1 1）。次に、特図 1 小当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 1 2）、ロードした小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 1 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 1 3）。

20

【0 2 9 3】

その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブして（ステップ A 4 1 4）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップ A 4 1 5）。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 1 8）。

30

【0 2 9 4】

また、小当りフラグが小当りでない場合（ステップ A 4 1 0 ; N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図 1 停止図柄番号領域にセーブし（ステップ A 4 1 6）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップ A 4 1 7）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 1 8）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0 2 9 5】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップ A 4 1 9）、演出コマンド設定処理（ステップ A 4 2 0）をおこなう。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 4 2 1）、特図 1 大当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）の情報を「0」クリアし（ステップ A 4 2 2）、特図 1 小当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）の情報を「0」クリアして（ステップ A 4 2 3）、特図 1 停止図柄設定処理を終了する。

40

【0 2 9 6】

〔特図 2 停止図柄設定処理〕

次に、上述の特図 2 変動開始処理における特図 2 停止図柄設定処理（ステップ A 3 4 3）の詳細について図 3 7 を用いて説明する。図 3 7 は、第 1 の実施形態の特図 2 停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【0 2 9 7】

50

特図2停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ2が大当りであるか否かを判定し（ステップA431）、大当りである場合（ステップA431；Y）は、特図2大当り図柄乱数格納領域（保留数1用）から大当り図柄乱数をロードする（ステップA432）。次に、特図2大当り図柄テーブルを設定して（ステップA433）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図2停止図柄番号領域にセーブする（ステップA434）。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0298】

その後、特図2大当り停止図柄情報テーブルを設定して（ステップA435）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（ステップA436）。停止図柄パターンとは、特図2図柄表示部54での停止図柄や表示装置41での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、ラウンド数上限値情報領域にセーブして（ステップA437）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブして（ステップA438）、停止図柄パターンおよび確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップA439）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、および特別遊技状態の終了後の演出モードを設定するためのものである。また、第1の実施形態の場合、特図2における大当りにおいては、いずれの大当り図柄であっても移行先の演出モードが確変確定となる専用の演出モードとなる。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA442）。

【0299】

一方、大当りフラグ2が大当りでない場合（ステップA431；N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図2停止図柄番号領域にセーブし（ステップA440）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップA441）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップA442）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0300】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップA443）、演出コマンド設定処理（ステップA444）をおこなう。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA445）、特図2大当り図柄乱数格納領域（保留数1用）の情報を「0」クリアして（ステップA446）、特図2停止図柄設定処理を終了する。

【0301】

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

【0302】

〔特図情報設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図1変動開始処理および特図2変動開始処理における特図情報設定処理（ステップA166、A334、A344）の詳細について図38を用いて説明する。図38は、第1の実施形態の特図情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【0303】

第1の実施形態の場合、確率状態（低／高確率、時短あり／なし）は変動の振り分けに影響せず、遊技制御装置100が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況等に応じて、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。

10

20

30

40

50

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

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

【0308】

次いで、後半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（ステップA459）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（ステップA460）。

【0309】

次いで、後半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（ステップA461）、加算して得た値を変動振分情報2領域にセーブして（ステップA462）、特図情報設定処理を終了する。これにより変動振分情報2領域には、停止図柄の種類、保留数、および演出モードにもとづいて生成された変動振分情報2がセーブされる。この変動振分情報2は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、はずれの場合のみ保留数に応じてリーチの発生率が変化する（保留数が多い時にリーチの発生率が低くなる）ため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は後半変動の振り分けに影響しない。

【0310】

〔変動パターン設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図1変動開始処理、および特図2変動開始における変動パターン設定処理（ステップA167、A336、A346）の詳細について図39を用いて説明する。図39は、第1の実施形態の変動パターン設定処理のフローチャートを示す図である。

【0311】

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。

【0312】

変動パターン設定処理では、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（ステップA471）、変動振分情報2に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得し、

準備して（ステップA 4 7 2）、対象の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードし、準備する（ステップA 4 7 3）。第1の実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は1バイトサイズ、はずれ用は2バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、1バイトでも足りるため、データ容量の節約の観点から、当り用は1バイトサイズになっている。したがって、当り時は、2バイトの変動パターン乱数1の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多様な演出を出現させたいため、はずれ用は2バイトサイズになっている。

【0313】

そして、特図変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定し（ステップA 4 7 4）、はずれである場合（ステップA 4 7 4；Y）には、2バイト振り分け処理（ステップA 4 7 5）をおこなって、ステップA 4 7 7の処理に移行し、それ以降の処理をおこなう。また、はずれでない場合（ステップA 4 7 4；N）には、振り分け処理（ステップA 4 7 6）をおこなって、ステップA 4 7 7の処理に移行し、それ以降の処理をおこなう。

【0314】

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

【0315】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップA 4 8 1）、変動振分情報1と後半変動番号を基にテーブル選択ポイントを算出する（ステップA 4 8 2）。そして、算出したポイントに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップA 4 8 3）、対象の変動パターン乱数3格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数3をロードし、準備する（ステップA 4 8 4）。その後、振り分け処理（ステップA 4 8 5）をおこない、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブして（ステップA 4 8 6）、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置100が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

【0316】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理および特図2変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップA 3 3 7、A 3 4 7）の詳細について図40を用いて説明する。図40は、第1の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【0317】

変動開始情報設定処理では、まず、対象の変動パターン乱数1～3の乱数格納領域の情報をクリアする（ステップA 4 9 1）。次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップA 4 9 2）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップA 4 9 3）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（ステップA 4 9 4）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップA 4 9 5）。

【0318】

そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップA 4 9 6）、加算値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA 4 9 7）。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（ステップA 4 9 8）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ACTION）を準備して（ステップA 4 9 9）、演出コマンド設定処理をおこなう（ステップA 5 0 0）。次に、変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を「-1」更新して（ステップA 5 0 1）、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレ

10

20

30

40

50

スを設定する（ステップA502）。次いで、乱数格納領域をシフトし（ステップA503）、シフト後の空き領域の情報をクリアして（ステップA504）、変動開始情報設定処理を終了する。

【0319】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置100が、始動記憶手段（RAM111C）に記憶された各種の乱数値の判定をおこなう判定手段をなす。また、遊技制御装置100が、始動記憶の判定情報にもとづいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0320】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置300に送信され、演出制御装置300では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信にもとづき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンド、停止時間の延長に関する情報を含む停止情報コマンドが挙げられ、この順でコマンドが演出制御装置300に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置300での処理を効率よく進めることができる。

【0321】

〔特図変動中処理移行設定処理（特図1）〕

次に、上述の特図普段処理における特図変動中処理移行設定処理（特図1）（ステップA310）の詳細について図41を用いて説明する。図41は、第1の実施形態の特図変動中処理移行設定処理（特図1）のフローチャートを示す図である。

【0322】

特図変動中処理移行設定処理（特図1）では、まず、特図変動中処理に係る処理番号である「1」を処理番号として設定し（ステップA511）、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A512）。

【0323】

そして、客待ちデモフラグ領域の情報をクリアし（ステップA513）、特図1の変動開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA514）。なお、特図1の変動開始に関する信号は、特別図柄1変動中信号をオンにする信号である。その後、特図1変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップA515）、特図1点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図1図柄表示部53の点滅の周期のタイマ）の初期値（たとえば100ms）をセーブ（設定）して（ステップA516）、特図変動中処理移行設定処理（特図1）を終了する。

【0324】

〔特図変動中処理移行設定処理（特図2）〕

次に、上述の特図普段処理における特図変動中処理移行設定処理（特図2）（ステップA305）の詳細について図42を用いて説明する。図42は、第1の実施形態の特図変動中処理移行設定処理（特図2）のフローチャートを示す図である。

【0325】

特図変動中処理移行設定処理（特図2）では、まず、特図変動中処理に係る処理番号である「1」を処理番号として設定し（ステップA521）、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A522）。

【0326】

そして、客待ちデモフラグ領域の情報をクリアし（ステップA523）、特図2の変動開始に関する信号（特別図柄2変動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA524）。その後、特図2変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップA525）、特図2点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図2図柄表示部

10

20

30

40

50

54の点滅の周期のタイマ)の初期値をセーブ(設定)して(ステップA526)、特図変動中処理移行設定処理(特図2)を終了する。

【0327】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理(ステップA9)の詳細について図43を用いて説明する。図43は、第1の実施形態の特図変動中処理のフローチャートを示す図である。

【0328】

特図変動中処理では、まず、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して(ステップA601)、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(ステップA602)。第1の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として600msを設定し、停止図柄パターンが大当り図柄パターンである場合には表示時間として600msを設定し、停止図柄パターンが小当り図柄パターンである場合には表示時間として600msを設定する。なお、第1の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン、および小当り図柄パターンで同じ表示時間を設定するが、それぞれ異なる表示時間を設定するものであってもよい。

【0329】

次いで、特図表示中処理移行設定処理(ステップA603)をおこなって、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。

【0330】

〔特図表示中処理移行設定処理〕

次に、上述の特図変動中処理における特図表示中処理移行設定処理(ステップA603)の詳細について図44を用いて説明する。図44は、第1の実施形態の特図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0331】

特図表示中処理移行設定処理では、まず、特図表示中処理に係る処理番号である「2」を処理番号として設定し(ステップA611)、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A612)。

【0332】

次に、特図1変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし(ステップA613)、特図2変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップA614)。なお、特図1変動終了に関する信号は、特別図柄1変動中信号をオフにする信号である。また、特図2変動終了に関する信号は、特別図柄2変動中信号をオフにする信号である。

【0333】

そして、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値(たとえば256ms)をセーブする(ステップA615)。その後、特図1図柄表示部53における特図1変動表示ゲームの制御用の情報として、特図1図柄表示部53での変動停止に係る停止フラグを特図1変動制御フラグ領域にセーブし(ステップA616)、特図2図柄表示部54における特図2変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2図柄表示部54での変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブして(ステップA617)、特図表示中処理移行設定処理を終了する。

【0334】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理(ステップA10)の詳細について図45、46を用いて説明する。図45は、第1の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図(その1)である。図46は、第1の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図(その2)である。

【0335】

特図表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された小当たりフラグをロードして（ステップA701）、RWMの小当たりフラグ領域の情報をクリアする（ステップA702）。

【0336】

次いで、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と、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と、をロードして（ステップA703）、RWMの大当たりフラグ1領域および大当たりフラグ2領域の情報をクリアする（ステップA704）。そして、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりであるか否かを判定して（ステップA705）、大当たりである（ステップA705；Y）と判定すると、第2特図変動表示ゲームの大当たり（特図2大当たり）の開始に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA708）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA709）。なお、特図2大当たりの開始に関する信号は、条件装置作動中信号をオンにする信号と、役物連続作動装置作動中信号をオンにする信号と、特別図柄2当り信号をオンにする信号を含む。

10

【0337】

一方、ステップA705にて、大当たりフラグ2のチェックの結果、大当たりでない（ステップA705；N）と判定すると、ロードされた大当たりフラグ1が大当たりであるか否かを判定して（ステップA706）、大当たりである（ステップA706；Y）と判定すると、第1特図変動表示ゲームの大当たり（特図1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し、（ステップA707）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA709）。なお、特図1大当たりの開始に関する信号は、条件装置作動中信号をオンにする信号と、役物連続作動装置作動中信号をオンにする信号と、特別図柄1当り信号をオンにする信号を含む。

20

【0338】

次に、ラウンド数上限値テーブルを設定した（ステップA709）後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（第1の実施形態の場合、「16」または「4」）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA710）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA711）。

30

【0339】

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

【0340】

40

次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA718）。第1の実施形態の場合、ステップA718において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当たり2信号と大当たり3信号をセーブする。なお、それぞれのオン／オフは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。たとえば、大当たり2信号は、出玉のある大当たり（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1以外）である場合にはオン、出玉のない大当たり（いわゆる、突確大当たり等。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報1）である場合には、時短状態中での大当たり時であればオン、それ以外ではオフとなる。また、大当たり3信号は、出玉のある大当たりである場合にはオン、出玉のない大当たりである場合にはオフとなる。

50

【0341】

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

【0342】

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

【0343】

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

【0344】

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

【0345】

ステップA728にて、特図高確率中でないと判定した場合（ステップA728；N）には、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップA729）、演出コマンド設定処理（ステップA730）をおこなう。次いで、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップA731）、演出コマンド設定処理（ステップA732）をおこなって、ステップA733の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0346】

また、ステップA728にて、特図高確率中であると判定した場合（ステップA728；Y）には、ステップA733の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。このように、第1の実施形態の遊技機10においては、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態である場合には、小当たりの発生で大入賞口は開くが、小当たりの発生を遊技者に意識させないようにするために、表示装置41に表示される画面を変化させないようにしている。

【0347】

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

【0348】

一方、ステップA725にて、小当たりフラグが小当たりでないと判定した場合（ステップA725；N）には、高確率変動回数更新処理（ステップA735）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップA736）をおこない、演出モード番号に対応する切替準備残り回転数を設定して（ステップA737）、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致するか否かを判定する（ステップA738）。なお、切替準備残り回転数は、複数の演出モードのうちのすべての演出モードにおいて異なる値（回転数：たとえば、モードAが4回、モードBが3回、モードCが8回等）であってもよいし、複数の演出モードのうちのいずれかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちのすべての演出モードにおいて同一の値（回転数）であっ

10

20

30

40

50

てもよい。

【0349】

ステップA738にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定した場合（ステップA738；N）には、特図普段処理移行設定処理1（ステップA741）をおこない、特図表示中処理を終了する。

【0350】

一方、ステップA738にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致すると判定した場合（ステップA738；Y）には、演出モード切替準備コマンドを準備して（ステップA739）、演出コマンド設定処理（ステップA740）をおこなった後に、特図普段処理移行設定処理1（ステップA741）をおこない、特図表示中処理を終了する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出をおこなわないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置300に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

【0351】

〔高確率変動回数更新処理〕

次に、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A726、A735）の詳細について図47を用いて説明する。図47は、第1の実施形態の高確率変動回数更新処理のフローチャートを示す図である。

【0352】

高確率変動回数更新処理では、まず、特図高確率中であるか否かを判定し（ステップA751）、特図高確率中でない場合（ステップA751；N）には、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0353】

特図高確率中である場合（ステップA751；Y）には、高確率状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する高確率変動回数を「-1」更新し（ステップA752）、高確率変動回数が「0」であるか否かを判定する（ステップA753）。

【0354】

高確率変動回数が「0」でない場合（ステップA753；N）には、高確率変動回数更新処理を終了する。高確率変動回数が「0」である場合（ステップA753；Y）には、高確率報知フラグ領域の情報をクリアし（ステップA754）、高確率終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA755）。なお、高確率終了に関する信号は、大当たり2信号をオフにする信号である。

【0355】

そして、高確率&時短（高確率&時短なし、または高確率&時短あり）の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA756）。なお、高確率&時短の終了に関する信号は、特別図柄1高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄2高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄1高確率状態信号をオフにする信号を含む。また、特図高確率中でも、普図は確率状態しか変化しないので、普通図柄1変動時間短縮状態信号および普通電動役物1開放延長状態信号は常時オフされている。

【0356】

そして、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップA757）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブする（ステップA758）。

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し（ステップA759）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA760）。なお、左打ち指示に関する信号は、発射位置指定信号1をオフにする信号である。そして、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（ステップA761）、高確率変動回数更新処理を終了す

10

20

30

40

50

る。

【0357】

〔演出モード情報チェック処理〕

次に、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A727、A736）の詳細について図48を用いて説明する。図48は、第1の実施形態の演出モード情報チェック処理のフローチャートを示す図である。

【0358】

演出モード情報チェック処理では、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるかを判定し（ステップA771）、次モード移行情報が更新なしコードである場合（ステップA771；Y）には、演出モード情報チェック処理を終了する。この場合は、実行した特図変動表示ゲームの回数に応じた演出モードの変更がおこなわれない場合であって、たとえば、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等である。

10

【0359】

次モード移行情報が更新なしコードでない場合（ステップA771；N）には、演出モードの変更までの特図変動表示ゲームの実行可能回数である演出残り回転数を「-1」更新し（ステップA772）、演出残り回転数が「0」であるかを判定する（ステップA773）。ステップA772の処理は、第1特図変動表示ゲームおよび第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。

【0360】

演出残り回転数が「0」でない場合（ステップA773；N）には、演出モード情報チェック処理を終了する。演出残り回転数が「0」である場合（ステップA773；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A774）、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A775）。

20

【0361】

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A776）、移行する演出モードの演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブする（ステップA777）。移行する演出モード（移行先の演出モード）は、ステップA776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。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A778）。なお、ステップA776の処理は、計数手段（ステップA772）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）のうちいずれかの演出モード（遊技モード）の実行制御をおこな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。

30

【0362】

ステップA776で取得した演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA779）、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致するか否かを判定する（ステップA780）。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致する場合、すなわち、確率の状態が変化しない場合（ステップA780；Y）には、コマンドを演出制御装置300に送信することなく演出モード情報チェック処理を終了する。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致しない場合（ステップA780；N）には、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブし（ステップA781）、演出コマンド設定処理（ステップA782）をおこなう。

40

【0363】

そして、ステップA777で取得した演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備し（ステップA783）、演出コマンド設定処理（ステップA784）をおこなう。そして、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA785）、演出コマンド設定処理（ステップA786）をおこない、新たな演出モードが左打ち

50

するモードであるか否かを判定する（ステップ A 7 8 7）。

【0364】

新たな演出モードが左打ちするモードでない場合（ステップ A 7 8 7 ; N）には、演出モード情報チェック処理を終了する。新たな演出モードが左打ちをするモードである場合（ステップ A 7 8 7 ; Y）には、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップ A 7 8 8）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 8 9）をおこない、演出モード情報チェック処理を終了する。

【0365】

〔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、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1（ステップ A 7 2 4）の詳細について図 4 9 を用いて説明する。図 4 9 は、第 1 の実施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のフローチャートを示す図である。

10

【0366】

ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「3」を処理番号として設定し（ステップ A 7 9 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ A 7 9 2）。

【0367】

次に、大当り（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する（ステップ A 7 9 3）。大当りの開始に関する信号は、たとえば、大当り 1 信号をオン（大当り＋小当りで出力）にする信号と、大当り 4 信号をオン（大当りで出力）にする信号を含む。

20

【0368】

次に、高確率&時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 7 9 4）。高確率&時短の終了に関する信号は、たとえば、特別図柄 1 高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄 2 高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄 1 高確率状態信号をオフにする信号を含む。

【0369】

その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するラウンド数領域の情報をクリアし（ステップ A 7 9 5）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブして（ステップ A 7 9 6）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブする（ステップ A 7 9 7）。

30

【0370】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップ A 7 9 8）、高確率状態の表示に係る遊技状態表示 LED を消灯させるために高確率報知フラグ領域の情報をクリアして（ステップ A 7 9 9）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（ステップ A 8 0 0）。次に、停電復旧時に演出制御装置 3 0 0 に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップ A 8 0 1）、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理する高確率変動回数領域の情報をクリアする（ステップ A 8 0 2）。これにより高確率状態および時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常状態となる。

40

【0371】

その後、演出モード番号領域に演出モード 1 の番号をセーブし（ステップ A 8 0 3）、遊技制御装置 1 0 0 が演出モードの管理をしているため、演出残り回転数領域の情報をクリアして（ステップ A 8 0 4）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（ステップ A 8 0 5）。そして、右打ち指示に関する信号（発射位置指定信号 1 をオン）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 8 0 6）、右打ち中の表示 LED を点灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップ A 8 0 7）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 を終了する。これにより、

50

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。

【0372】

〔小当りファンファーレ中処理移行設定処理1〕

次に、上述の特図表示中処理における小当りファンファーレ中処理移行設定処理1（ステップA734）の詳細について図50を用いて説明する。図50は、第1の実施形態の小当りファンファーレ中処理移行設定処理1のフローチャートを示す図である。

【0373】

小当りファンファーレ中処理移行設定処理1では、まず、小当りファンファーレ中処理に係る処理番号である「7」を処理番号として設定し（ステップA811）、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A812）。そして、小当りファンファーレ時間（たとえば、300ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA813）、小当りの開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA814）。小当りの開始に関する信号は、たとえば、大当り1信号をオン（大当り+小当りで出力）する信号である。

【0374】

そして、小当りの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA815）。小当りの開始に関する信号は、たとえば、特別図柄1小当り信号をオンにする信号である。

【0375】

そして、大入賞口不正入賞数領域の情報をクリアし（ステップA816）、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A817）。そして、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA818）。右打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号1をオンにする信号である。

【0376】

そして、右打ち中の表示LEDを点灯させるため、遊技状態表示番号2領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップA819）、小当りファンファーレ中処理移行設定処理1を終了する。

【0377】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（ステップA11）の詳細について図51を用いて説明する。図51は、第1の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理のフローチャートを示す図である。

【0378】

ファンファーレ／インターバル中処理では、まず、特別遊技状態のラウンド数を「+1」更新し（ステップA901）、特別遊技状態のラウンド数に対応するラウンドコマンドを準備して（ステップA902）、演出コマンド設定処理（ステップA903）をおこなう。

【0379】

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

【0380】

ラウンド数が開放切替判定値よりも大きい場合（ステップA906；Y）は、短開放用の大入賞口の開放時間（第1の実施形態の場合、0.2s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップA907）、大入賞口を開放させるために大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）をおこなって、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【0381】

また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA906；N）は、長開放用の大入賞口の開放時間（第1の実施形態の場合、29s）を特図ゲーム処理タ

10

20

30

40

50

イマ領域にセーブして（ステップA908）、大入賞口を開放させるために大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）をおこなって、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【0382】

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

10

【0383】

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

20

【0384】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理〕

次に、上述のファンファーレ／インターバル中処理における大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）の詳細について図52を用いて説明する。図52は、第1の実施形態の大入賞口開放中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0385】

大入賞口開放中処理移行設定処理では、まず、大入賞口開放中処理に係る処理番号である「4」を処理番号として設定し（ステップA911）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA912）。その後、大入賞口（特別変動入賞装置38）開放開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA913）。大入賞口開放開始に関する信号は、たとえば、特別電動役物1作動中信号をオンにする信号である。

30

【0386】

次に、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアする（ステップA914）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置38）のオンデータをセーブして（ステップA915）、大入賞口開放中処理移行設定処理を終了する。

【0387】

〔大入賞口開放中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（ステップA12）の詳細について図53を用いて説明する。図53は、第1の実施形態の大入賞口開放中処理のフローチャートを示す図である。

40

【0388】

大入賞口開放中処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する（ステップA1001）。

【0389】

最終ラウンドである場合（ステップA1001；Y）には、最終用の残存球処理時間（たとえば、1.9s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1008）、エンディングコマンドを準備し（ステップA1009）、ステップA1010の処理に移

50

行して、それ以降の処理をおこなう。

【0390】

最終ラウンドでない場合（ステップA1001；N）には、大入賞口動作判定テーブルを設定し（ステップA1002）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得し（ステップA1003）、ラウンド数が開放切替判定値を超えているか否かを判定する（A1004）。

【0391】

ラウンド数が開放切替判定値を超えている場合（ステップA1004；Y）には、短閉鎖用の残存球処理時間（たとえば、1.4s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1005）、インターバルコマンドを準備し（ステップA1007）、ステッ

10

【0392】

ラウンド数が開放切替判定値を超えていない場合（ステップA1004；N）には、長閉鎖用の残存球処理時間（たとえば、1.9s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1006）、インターバルコマンドを準備し（ステップA1007）、ステッ

【0393】

その後、演出コマンド設定処理（ステップA1010）をおこない、大入賞口残存球処理移行設定処理（ステップA1011）をおこない、大入賞口開放中処理を終了する。

〔大入賞口残存球処理移行設定処理〕

20

次に、上述の大入賞口開放中処理における大入賞口残存球処理移行設定処理（ステップA1011）の詳細について図54を用いて説明する。図54は、第1の実施形態の大入賞口残存球処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0394】

大入賞口残存球処理移行設定処理では、まず、大入賞口残存球処理に係る処理番号である「5」を処理番号として設定し（ステップA1021）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA1022）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置38）のオフデータをセーブして（ステップA1023）、大入賞口残存球処理移行設定処理を終了する。

【0395】

30

〔大入賞口残存球処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口残存球処理（ステップA13）の詳細について図55を用いて説明する。図55は、第1の実施形態の大入賞口残存球処理のフローチャートを示す図である。

【0396】

大入賞口残存球処理では、まず、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数とRWMのラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する（ステップA1101）。

【0397】

最終ラウンドである場合（ステップA1101；Y）には、特図ゲームモードフラグ回避領域からフラグをロードし（ステップA1111）、ロードしたフラグ、大入賞口開放情報、停止図柄パターンに対応するエンディング時間（たとえば、1.9s）を設定する（ステップA1112）。そして、エンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1113）、大当り終了処理移行設定処理（ステップA1114）をおこない、大入賞口残存球処理を終了する。

40

【0398】

最終ラウンドでない場合（ステップA1101；N）には、大入賞口動作判定テーブルを設定し（ステップA1102）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得する（ステップA1103）。そして、通常のインターバル時間（たとえば、0.1s）を設定し（ステップA1104）、ラウンド数が開放切替判定値より大きい

50

(ステップ A 1 1 0 5)、ラウンド数が開放切替判定値より大きい場合(ステップ A 1 1 0 5 ; Y)には、ステップ A 1 1 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0 3 9 9】

ラウンド数が開放切替値より大きくない場合(ステップ A 1 1 0 5 ; N)には、大入賞口開放情報がランクダウン演出系の値であるか否かを判定し(ステップ A 1 1 0 6)、大入賞口開放情報がランクダウン演出系の値でない場合(ステップ A 1 1 0 6 ; N)には、ステップ A 1 1 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0 4 0 0】

大入賞口開放情報がランクダウン演出系の値である場合(ステップ A 1 1 0 6 ; Y)には、ラウンド数が特殊演出ラウンドの値(たとえば、2 R、4 R、8 R)であるか否かを判定し(ステップ A 1 1 0 7)、ラウンド数が特殊演出ラウンドの値でない場合(ステップ A 1 1 0 7 ; N)には、ステップ A 1 1 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0 4 0 1】

ラウンド数が特殊演出ラウンドの値である場合(ステップ A 1 1 0 7 ; Y)には、ランクダウン演出用のインターバル時間(たとえば、3.6 s)を設定し(ステップ A 1 1 0 8)、ステップ A 1 1 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0 4 0 2】

そして、インターバル時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし(ステップ A 1 1 0 9)、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 2 (ステップ A 1 1 1 0)をおこない、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 4 0 3】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 2〕

次に、上述の大入賞口残存球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 2 (ステップ A 1 1 1 0)の詳細について図 5 6 を用いて説明する。図 5 6 は、第 1 の実施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 2 のフローチャートを示す図である。

【0 4 0 4】

ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 2 では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「3」を処理番号として設定し(ステップ A 1 1 2 1)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップ A 1 1 2 2)。そして、大入賞口(特別変動入賞装置 3 8)開放終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップ A 1 1 2 3)。なお、大入賞口開放終了に関する信号は、たとえば、特別電動役物 1 作動中信号をオフにする信号である。

【0 4 0 5】

そして、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 2 を終了する。

〔大当たり終了処理移行設定処理〕

次に、上述の大入賞口残存球処理における大当たり終了処理移行設定処理(ステップ A 1 1 1 4)の詳細について図 5 7 を用いて説明する。図 5 7 は、第 1 の実施形態の大当たり終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0 4 0 6】

大当たり終了処理移行設定処理では、まず、大当たり終了処理に係る処理番号である「6」を処理番号として設定し(ステップ A 1 1 3 1)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップ A 1 1 3 2)。

【0 4 0 7】

そして、大入賞口(特別変動入賞装置 3 8)開放終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップ A 1 1 3 3)。なお、大入賞口開放終了に関する信号は、たとえば、特別電動役物 1 作動中信号をオフにする信号である。

【0 4 0 8】

次に、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし(ステ

10

20

30

40

50

ップA 1 1 3 4)、特別遊技状態のラウンド数を記憶するラウンド数領域の情報をクリアする(ステップA 1 1 3 5)。そして、特別遊技状態のラウンド数の上限値を記憶するラウンド数上限値領域の情報をクリアし(ステップA 1 1 3 6)、ラウンド数の上限値判定用のフラグを記憶するラウンド数上限値情報領域の情報をクリアする(ステップA 1 1 3 7)。そして、大入賞口の開放情報判定用のフラグを記憶する大入賞口開放情報領域の情報をクリアし(ステップA 1 1 3 8)、大当たり終了移行設定処理を終了する。

【0409】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理(ステップA 1 4)の詳細について図58を用いて説明する。図58は、第1の実施形態の大当たり終了処理のフローチャートを示す図である。

10

【0410】

この大当たり終了処理では、まず、時間短縮判定データが、時短作動データであるか否かを判定する(ステップA 1 2 0 1)。時短作動データでない場合(ステップA 1 2 0 1; N)は、大当たり終了設定処理1(ステップA 1 2 0 2)をおこない、時短作動データである場合(ステップA 1 2 0 1; Y)は、大当たり終了設定処理2(ステップA 1 2 0 3)をおこなう。

【0411】

そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して(ステップA 1 2 0 4)、変動開始時(停止図柄設定時)に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する(ステップA 1 2 0 5)。

20

【0412】

次に、遊技制御装置100での演出モードの管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得し、演出モード番号領域にセーブする(ステップA 1 2 0 6)。さらに、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得し、演出残り回転数領域にセーブして(ステップA 1 2 0 7)、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得し、次モード移行情報領域にセーブする(ステップA 1 2 0 8)。

【0413】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し(ステップA 1 2 0 9)、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして(ステップA 1 2 1 0)、演出コマンド設定処理(ステップA 1 2 1 1)をおこなう。

30

【0414】

なお、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり」、「高確率・時短なし」のいずれかに、さらに演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。第1の実施形態の場合、大当たりが終了すると必ず確変状態(いわゆる、ST状態)になるので、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり・演出モードA」、「高確率・時短あり・演出モードB」、「高確率・時短あり・演出モードC」、「高確率・時短なし・演出モードA」があり、この処理では使われないが、他に「低確率・時短なし・演出モードA」、「低確率・時短なし・演出モードB」、「低確率・時短なし・演出モードC」がある。

40

【0415】

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

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

【0416】

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

また、大当たり終了後に時短状態が発生しない場合(ステップA 1 2 1 6; N)は、左打

50

ち指示報知コマンドを準備し（ステップA 1 2 1 7）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 2 1 8）をおこなった後に、特図普段処理移行設定処理2（ステップA 1 2 1 9）をおこない、大当り終了処理を終了する。

【0 4 1 7】

〔大当り終了設定処理1〕

次に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理1（ステップA 1 2 0 2）の詳細について図59を用いて説明する。図59は、第1の実施形態の大当り終了設定処理1のフローチャートを示す図である。

【0 4 1 8】

大当り終了設定処理1では、まず、時短状態なしに関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 2 1）。時短状態なしに関する信号は、たとえば、大当り2信号をオフにする信号である。

【0 4 1 9】

次に、高確率状態と時短状態なしの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 2 2）。なお、高確率状態と時短状態なしの開始に関する信号は、たとえば、特別図柄1高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄2高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄1高確率状態信号をオフにする信号を含む。

【0 4 2 0】

次に、遊技状態表示番号領域に時短状態なしの番号をセーブし（ステップA 1 2 2 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブして（ステップA 1 2 2 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA 1 2 2 5）。その後、高確率変動回数領域に初期値（たとえば100回）をセーブし（ステップA 1 2 2 6）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 2 7）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号1をオフにする信号である。

【0 4 2 1】

次に、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップA 1 2 2 8）、大当り終了設定処理1を終了する。

〔大当り終了設定処理2〕

次に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理2（ステップA 1 2 0 3）の詳細について図60を用いて説明する。図60は、第1の実施形態の大当り終了設定処理2のフローチャートを示す図である。

【0 4 2 2】

大当り終了設定処理2では、まず、時短状態の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 3 1）。時短状態の開始に関する信号は、たとえば、大当り2信号をオンにする信号である。時短状態の開始に関する信号は、大当り中から出力されているので継続する形で、外部情報出力データ領域にセーブされる。

【0 4 2 3】

次いで、高確率状態と時短状態の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 2 3 2）。高確率状態と時短状態の開始に関する信号は、たとえば、特別図柄1高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄2高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオンにする信号と、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオンにする信号と、普通図柄1高確率状態信号をオンにする信号を含む。

【0 4 2 4】

次に、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（ステップA 1 2 3 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率フラグをセーブして（ステップA 1 2 3 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短ありフラグをセーブする（ステップA 1 2 3 5）。その後、高確率変動回数領域に初期値（たとえば、100回）をセーブして

10

20

30

40

50

(ステップ A 1 2 3 6)、大当り終了設定処理 2 を終了する。なお、第 1 の実施形態の場合、時短状態中は右打ちモードであるが、大当り中から右打ちモードが設定されているので、大当り終了設定処理 2 では右打ちに関する設定をおこなわない。

【0 4 2 5】

〔特図普段処理移行設定処理 2〕

次に、上述の大当り終了処理における特図普段処理移行設定処理 2 (ステップ A 1 2 1 9) の詳細について図 6 1 を用いて説明する。図 6 1 は、第 1 の実施形態の特図普段処理移行設定処理 2 のフローチャートを示す図である。

【0 4 2 6】

特図普段処理移行設定処理 2 では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し (ステップ A 1 2 4 1)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする (ステップ A 1 2 4 2)。

【0 4 2 7】

その後、大当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする (ステップ A 1 2 4 3)。大当りの終了に関する信号は、たとえば、大当り 1 信号をオフにする信号と、大当り 3 信号をオフにする信号と、大当り 4 信号をオフにする信号を含む。

【0 4 2 8】

次に、大当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ A 1 2 4 4)。大当りの終了に関する信号は、条件装置作動中信号をオフにする信号と、役物連続作動装置作動中信号をオフにする信号と、特別図柄 1 当り信号をオフにする信号と、特別図柄 2 当り信号をオフにする信号を含む。

【0 4 2 9】

続いて、時間短縮判定フラグ領域の情報をクリアし (ステップ A 1 2 4 5)、大当りのラウンド回数を示すラウンド L E D のポインタ領域の情報をクリアして (ステップ A 1 2 4 6)、演出モード移行情報領域の情報をクリアする (ステップ A 1 2 4 7)。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし (ステップ A 1 2 4 8)、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして (ステップ A 1 2 4 9)、特図普段処理移行設定処理 2 を終了する。

【0 4 3 0】

〔小当りファンファーレ中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理 (ステップ A 1 5) の詳細について図 6 2 を用いて説明する。図 6 2 は、第 1 の実施形態の小当りファンファーレ中処理のフローチャートを示す図である。

【0 4 3 1】

小当りファンファーレ中処理では、小当り中処理移行設定処理 (ステップ A 1 3 0 1) をおこない、小当りファンファーレ中処理を終了する。

〔小当り中処理移行設定処理〕

次に、上述の小当りファンファーレ中処理における小当り中処理移行設定処理 (ステップ A 1 3 0 1) の詳細について図 6 3 を用いて説明する。図 6 3 は、第 1 の実施形態の小当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0 4 3 2】

小当り中処理移行設定処理では、まず、小当り中処理に係る処理番号である「8」を処理番号として設定し (ステップ A 1 3 1 1)、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする (ステップ A 1 3 1 2)。

【0 4 3 3】

そして、小当り開放時間 (たとえば、0.2 s) を特図ゲーム処理タイマ領域に設定し (ステップ A 1 3 1 3)、小当り動作の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ A 1 3 1 4)。小当り動作の開始に関する信号は、たとえば、特別電動役物 1 作動中信号をオンにする信号である。

【0 4 3 4】

10

20

30

40

50

そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置 38）のオンデータをセーブし（ステップ A 1 3 1 5）、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアする（ステップ A 1 3 1 6）。

【0435】

そして、小当り中制御ポインタ領域に小当り動作初期値（たとえば、「0」）をセーブし（ステップ A 1 3 1 7）、小当り中処理移行設定処理を終了する。

〔小当り中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り中処理（ステップ A 1 6）の詳細について図 6 4 を用いて説明する。図 6 4 は、第 1 の実施形態の小当り中処理のフローチャートを示す図である。

【0436】

小当り中処理では、まず、小当り中制御ポインタ領域から小当り中制御ポインタをロードし（ステップ A 1 4 0 1）、ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値（たとえば、「6」）以上であるか否かを判定する（ステップ A 1 4 0 2）。

【0437】

ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値以上でない場合（ステップ A 1 4 0 2；N）には、小当り中制御ポインタ領域の小当り中制御ポインタの値を「+1」更新し（ステップ A 1 4 0 3）、小当り動作移行設定処理（ステップ A 1 4 0 4）をおこない、小当り中処理を終了する。ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値以上である場合（ステップ A 1 4 0 2；Y）には、特図ゲームモードフラグ退避領域からフラグをロードし（ステップ A 1 4 0 5）、ロードしたフラグが特図高確率中であるか否かを判定する（ステップ A 1 4 0 6）。なお、ステップ A 1 4 0 6 における判定は、確率状態を判定対象とし、時短状態を判定対象としない。

【0438】

ロードしたフラグが特図高確率中である場合（ステップ A 1 4 0 6；Y）には、ステップ A 1 4 0 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。ロードしたフラグが特図高確率中でない場合（ステップ A 1 4 0 6；N）には、小当り終了画面のコマンドを準備して（ステップ A 1 4 0 7）、演出コマンド設定処理（ステップ A 1 4 0 8）をおこなう。そして、小当り残存球処理移行設定処理（ステップ 1 4 0 9）をおこない、小当り中処理を終了する。

【0439】

〔小当り動作移行設定処理〕

次に、上述の小当り中処理における小当り動作移行設定処理（ステップ A 1 4 0 4）の詳細について図 6 5 を用いて説明する。図 6 5 は、第 1 の実施形態の小当り動作移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0440】

小当り動作移行設定処理では、まず、ステップ A 1 4 0 1 でロードした小当り中制御ポインタの値を判定する（ステップ A 1 4 1 1）。ステップ A 1 4 0 1 でロードした小当り中制御ポインタの値が「0」、「2」、「4」である場合（ステップ A 1 4 1 1；ポインタ=0, 2, 4）には、小当り中制御ポインタの値に対応するウェイト時間（1500ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ A 1 4 1 2）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置 38）のオフデータをセーブし（ステップ A 1 4 1 3）、小当り動作移行設定処理を終了する。

【0441】

ステップ A 1 4 0 1 でロードした小当り中制御ポインタの値が「1」、「3」、「5」である場合（ステップ A 1 4 1 1；ポインタ=1, 3, 5）には、小当り中制御ポインタの値に対応する大入賞口の開放時間（200ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ A 1 4 1 4）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置 38）のオンデータをセーブし（ステップ A 1 4 1 5）、小当り動作移行設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0442】

ここで、小当り動作について図66を用いて説明する。図66は、第1の実施形態の小当り動作のタイミングチャートを示す図である。なお、図中における四角内の数字は、制御ポインタの値を示している。

【0443】

小当り動作は、小当りファンファーレ時間(300ms)と、その後の大入賞口開放時間(200ms)と、その後のウェイト時間(1500ms)と、その後の大入賞口開放時間(200ms)と、その後のウェイト時間(1500ms)と、その後の大入賞口開放時間(200ms)と、その後のウェイト時間(1500ms)と、その後の大入賞口開放時間(200ms)と、その後の残存球処理時間(1900ms)と、小当りエンディング時間(100ms)からなる合計7600msの一連の動作である。

【0444】

なお、小当り動作の場合は、1回目の大入賞口開放時間経過後に制御ポインタの値が「0」となり、制御ポインタの値が「0」から「5」に対応するそれぞれの処理を経て、制御ポインタの値が「6」となる。このようにして、小当り動作の場合は、特別変動入賞装置38の4回の開放動作の後に、小当り残存球処理がおこなわれる。なお、小当り動作は、残存球処理時間の後に小当りエンディング時間を設定することで、制御上の小当りエンディング時間100msに残存球処理時間1900msを加えた2000msを見かけ上のエンディング時間としている。

【0445】

なお、小当りファンファーレ時間とウェイト時間と残存球処理時間と小当りエンディング時間の間、特別変動入賞装置38は、大入賞口ソレノイド38bのオフ制御により閉塞する。また、大入賞口開放時間の間、特別変動入賞装置38は、大入賞口ソレノイド38bのオン制御により開放する。

【0446】

〔小当り残存球処理移行設定処理〕

次に、上述の小当り中処理における小当り残存球処理移行設定処理(ステップA1409)の詳細について図67を用いて説明する。図67は、第1の実施形態の小当り残存球処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0447】

小当り残存球処理移行設定処理では、まず、小当り残存球処理に係る処理番号である「9」を処理番号として設定し(ステップA1421)、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A1422)。

【0448】

そして、小当り残存球処理時間(たとえば、1.9s)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし(ステップA1423)、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口(特別変動入賞装置38)のオフデータをセーブし(ステップA1424)、小当り残存球処理移行設定処理を終了する。

【0449】

〔小当り残存球処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り残存球処理(ステップA17)の詳細について図68を用いて説明する。図68は、第1の実施形態の小当り残存球処理のフローチャートを示す図である。

【0450】

小当り残存球処理では、小当り終了処理移行設定処理(ステップA1501)をおこない、小当り残存球処理を終了する。

〔小当り終了処理移行設定処理〕

次に、上述の小当り残存球処理における小当り終了処理移行設定処理(ステップA1501)の詳細について図69を用いて説明する。図69は、第1の実施形態の小当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0451】

小当り終了処理移行設定処理では、まず、小当り終了処理に係る処理番号である「10」を処理番号として設定し（ステップA1511）、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A1512）。

【0452】

そして、小当りエンディング時間（たとえば、0.1s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1513）、小当り動作の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1514）。なお、小当り動作の終了に関する信号は、たとえば、特別電動役物1作動中信号をオフにする信号である。

【0453】

そして、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウント数領域の情報をクリアし（ステップA1515）、小当り中制御ポインタ領域の情報をゼロクリアし（ステップA1516）、小当り終了移行設定処理を終了する。

【0454】

〔小当り終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り終了処理（ステップA18）の詳細について図70を用いて説明する。図70は、第1の実施形態の小当り終了処理のフローチャートを示す図である。

【0455】

小当り終了処理では、まず、特図ゲームモードフラグ退避領域から確率状態に関するフラグをロードし（ステップA1601）、ステップA1601でロードしたフラグが特図高確率中であるか否かを判定する（ステップA1602）。ステップA1601でロードしたフラグが特図高確率中である場合（ステップA1602；Y）には、ステップA1619の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0456】

ステップA1601でロードしたフラグが特図高確率中でない場合（ステップA1602；N）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A1603）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA1604）。

【0457】

そして、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A1605）、演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブし（ステップA1606）、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A1607）。

【0458】

そして、ステップA1606で取得した演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA1608）、準備した確率情報コマンドが停電復旧送信コマンド領域の値と一致するか否かを判定する（ステップA1609）。

【0459】

準備した確率情報コマンドが停電復旧送信コマンド領域の値と一致する場合（ステップA1609；Y）には、ステップA1619の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。準備した確率情報コマンドが停電復旧送信コマンド領域の値と一致しない場合（ステップA1609；N）には、確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブし（ステップA1610）、演出コマンド設定処理（ステップA1611）をおこなう。

【0460】

そして、ステップA1606で取得した演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備し（ステップA1612）、演出コマンド設定処理（ステップA1613）をおこなう。また、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA1614）、演出コマンド設定処理（ステップA1615）をおこない、新たな演出モードが左打ちするモードであるか否かを判定する（ステップA1616）。

10

20

30

40

50

【0461】

新たな演出モードが左打ちするモードでない場合（ステップA1616；N）には、ステップA1619の処理に移行する。新たな演出モードが左打ちするモードである場合（ステップA1616；Y）には、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップA1617）、演出コマンド設定処理（ステップA1618）をおこなう。

【0462】

そして、特図ゲームモードフラグ退避領域から時短状態に関するフラグをロードし（ステップA1619）、ステップA1619でロードしたフラグが特図時短中であるか否かを判定する（ステップA1620）。ステップA1619でロードしたフラグが特図時短中である場合（ステップA1620；Y）には、特図普段処理移行設定処理3（ステップA1623）をおこない、小当り終了処理を終了する。

10

【0463】

ステップA1619でロードしたフラグが特図時短中でない場合（ステップA1620；N）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1621）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号1をオフにする信号である。

【0464】

そして、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（ステップA1622）、特図普段処理移行設定処理3（ステップA1623）をおこない、小当り終了処理を終了する。

20

【0465】

〔特図普段処理移行設定処理3〕

次に、上述の小当り終了処理における特図普段処理移行設定処理3（ステップA1623）の詳細について図71を用いて説明する。図71は、第1の実施形態の特図普段処理移行設定処理3のフローチャートを示す図である。

【0466】

特図普段処理移行設定処理3では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し（ステップA1631）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA1632）。

【0467】

そして、小当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA1633）、小当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1634）。なお、小当りの終了に関する信号は、たとえば、大当り1信号をオフにする信号である。また、小当りの終了に関する信号は、たとえば、特別図柄1小当り信号をオフにする信号である。

30

【0468】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップA1635）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップA1636）。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（ステップA1637）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（ステップA1638）、特図普段処理移行設定処理3を終了する。

40

【0469】

〔演出コマンド設定処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理のサブルーチンにおける演出コマンド設定処理の詳細について図72を用いて説明する。図72は、第1の実施形態の演出コマンド設定処理のフローチャートを示す図である。

【0470】

演出コマンド設定処理では、まず、演出用シリアル送信バッファのステータスを読み込み（ステップA1701）、演出用シリアル送信バッファが満杯であるか否かを判定する（ステップA1702）。演出用シリアル送信バッファが満杯である場合（ステップA1

50

702; Y) には、ステップ A1701 の処理に戻る。演出用シリアル送信バッファが満杯でない場合 (ステップ A1702; N) には、コマンドデータ (MODE) を演出用シリアル送信バッファに書き込む (ステップ A1703)。

【0471】

これにより、遊技制御装置 100 における CPU111A のシリアル通信機能を用いてシリアル通信により、演出コマンド (MODE) が遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へ送信されることになる。なお、本フローチャートの場合、コマンドは演出コマンドのように、「MODE」、「ACTION」といった 2 バイト構成で送信しているが、それ以上のバイト構成にしてもよい。それらの場合、複数バイト構成に対応したフローチャートにすればよい。

【0472】

そして、演出用シリアル送信バッファのステータスを読み込み (ステップ A1704)、演出用シリアル送信バッファが満杯であるか否かを判定する (ステップ A1705)。

演出用シリアル送信バッファが満杯である場合 (ステップ A1705; Y) には、ステップ A1704 の処理に戻る。演出用シリアル送信バッファが満杯でない場合 (ステップ A1705; N) には、コマンドデータ (ACTION) を演出用シリアル送信バッファに書き込み (ステップ A1706)、演出コマンド設定処理を終了する。

【0473】

コマンドデータ (ACTION) を演出用シリアル送信バッファに書き込むことで、遊技制御装置 100 における CPU111A のシリアル通信機能を用いてシリアル通信により、演出コマンド (ACTION) が遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へ送信されることになる。

【0474】

このようにして、遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へシリアル通信で演出コマンド (MODE) および演出コマンド (ACTION) が送信される。演出制御装置 300 では、これらの各コマンドを受けて表示装置 41 の画面等で演出制御をおこなう。シリアル通信は、遊技制御装置 100 における CPU111A のシリアル通信機能を用いておこなうので、構成が簡単という利点がある。

【0475】

〔図柄変動制御処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における図柄変動制御処理 (ステップ A22) の詳細について図 73 を用いて説明する。図 73 は、第 1 の実施形態の図柄変動制御処理のフローチャートを示す図である。

【0476】

図柄変動制御処理では、まず、対象の変動制御フラグがセットされ当該図柄が変動中であることをチェックし (ステップ A1801)、チェックの結果、変動中であるか否かを判断する (ステップ A1802)。

【0477】

変動中である場合 (ステップ A1802; Y) には、対象の図柄に対応する図柄表示テーブル (変動用) を取得する (ステップ A1803)。そして、対象の図柄の変動時間を計測する点減制御タイマを「-1」更新し (ステップ A1804)、点減制御タイマが「0」であるか否かを判定する (ステップ A1805)。

【0478】

点減制御タイマが「0」である場合 (ステップ A1805; Y) には、対象の図柄、状態に対応する点減制御タイマ初期値を取得し (ステップ A1806)、点減制御タイマ初期値を対象の図柄の点減制御タイマ領域にセーブ (ステップ A1807) する。なお、点減制御タイマ初期値については、図 74 を用いて後で説明する。

【0479】

そして、対象の図柄の変動図柄番号を「+1」更新し (ステップ A1808)、ステップ A1809 の処理に移行する。点減制御タイマが「0」でない場合 (ステップ A180

10

20

30

40

50

5 ; N) には、ステップ A 1 8 0 9 の処理に移行する。

【0 4 8 0】

そして、対象の図柄の変動図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（ステップ A 1 8 0 9）、取得した表示データを対象の図柄のセグメント領域にセーブし（ステップ A 1 8 1 2）、図柄変動制御処理を終了する。

【0 4 8 1】

ステップ A 1 8 0 2 において、変動中でない場合（ステップ A 1 8 0 2 ; N) には、対象の図柄に対応する図柄表示テーブル（停止用）を取得する（ステップ A 1 8 1 0）。そして、対象の図柄の停止図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（ステップ A 1 8 1 1）、取得した表示データを対象の図柄のセグメント領域にセーブし（ステップ A 1 8 1 2）、図柄変動制御処理を終了する。

10

【0 4 8 2】

なお、特図ゲーム処理にて準備された変動制御テーブル上には、変動制御領域の下位アドレス、表示テーブル 2（停止用）のアドレスおよび表示テーブル 1（変動用）のアドレスの情報が定義されている。

【0 4 8 3】

〔点減制御タイマ初期値テーブル〕

次に、上述の図柄変動制御処理で取得する点減制御タイマ初期値（ステップ A 1 8 0 6）の詳細について図 7 4 を用いて説明する、図 7 4 は、第 1 の実施形態の点減制御タイマ初期値テーブルの一例を示す図である。

20

【0 4 8 4】

点減制御タイマ初期値は、対象の図柄（特図 1、特図 2、普図）とその状態（状態 1、状態 2）ごとに設定されている。

点減制御タイマ初期値は、特図 1 が状態 1 である場合には 8 0 m s であり、特図 1 が状態 2 である場合には 6 0 m s である。また、点減制御タイマ初期値は、特図 2 が状態 1 である場合には 8 0 m s であり、特図 2 が状態 2 である場合には 6 0 m s である。また、点減制御タイマ初期値は、普図が状態 1 である場合には 1 6 0 m s であり、普図が状態 2 である場合には 1 2 0 m s である。

【0 4 8 5】

なお、点減制御タイマ初期値は、状態 1 の値と比較して状態 2 の値が小さいがこれに限らない。点減制御タイマ初期値は、状態 1 の値と比較して状態 2 の値が大きいものであってもよい。たとえば、点減制御タイマ初期値は、特図 1 が状態 1 である場合に 6 0 m s であり、特図 1 が状態 2 である場合に 8 0 m s であり、特図 2 が状態 1 である場合に 6 0 m s であり、特図 2 が状態 2 である場合に 8 0 m s であり、普図が状態 1 である場合に 1 2 0 m s であり、普図が状態 2 である場合に 1 6 0 m s であってもよい。

30

【0 4 8 6】

なお、状態 2 は、状態 1 と比較して遊技者に有利な遊技状態であり、遊技機ごとに具体的な遊技状態を設定可能である。たとえば、第 1 の実施形態の遊技機は、特図 1 または特図 2 が確率変動状態でないときが状態 1 に相当し、特図 1 または特図 2 が確率変動状態であるときが状態 2 に相当する。

40

【0 4 8 7】

これにより、遊技機 1 0 は、一括表示装置 5 0 において、状態表示部 5 7 に加えて特図 1 図柄表示部 5 3 と特図 2 図柄表示部 5 4 と普図図柄表示部 5 5 とで遊技機 1 0 の遊技状態を表示可能である。

【0 4 8 8】

また、遊技機 1 0 は、一括表示装置 5 0 において、状態表示部 5 7 に代えて特図 1 図柄表示部 5 3 と特図 2 図柄表示部 5 4 と普図図柄表示部 5 5 とで遊技機 1 0 の遊技状態を表示することもできる。たとえば、遊技機 1 0 は、状態表示部 5 7 において第 1 の期間に第 1 の状態表示をおこない、その後の第 2 の期間で状態表示部 5 7 において第 2 の状態表示をおこない、特図 1 図柄表示部 5 3 と特図 2 図柄表示部 5 4 と普図図柄表示部 5 5 とで第

50

1の状態表示をおこなうことができる。より具体的には、遊技機10は、通常状態から確率変動状態等の遊技状態遷移時に状態表示部57において遊技状態遷移の報知（トリガ報知）をおこなう。また、遊技機10は、通常状態あるいは確率変動状態等の遊技状態が定常状態であるときに特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55とにおいて遊技状態が定常状態であることの報知（定常報知）をおこなう。なお、遊技機10は、必ずしも特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55とで遊技状態の報知をおこなうことを要しない。遊技機10は、特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55のうちの1つ、または2つで遊技状態の報知をおこなうものであってもよい。また、遊技機10は、特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55の表示態様の組み合わせにより、より複雑な遊技状態を報知するものであってもよい。さらに、遊技機10は、状態表示部57と特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55の表示態様の組み合わせにより、より複雑な遊技状態を報知するものであってもよい。したがって、遊技機10は、遊技者にとって理解容易な遊技進行を報知できる。

【0489】

〔振り分け処理〕

次に、上述の変動パターン設定処理における振り分け処理（ステップA476、A479、A485）の詳細について図75を用いて説明する。図75は、第1の実施形態の振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【0490】

振り分け処理は、変動パターン乱数1にもと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したり、変動パターン乱数2にもとづいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの後半変動パターンを選択したり、変動パターン乱数3にもとづいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの前半変動パターンを選択したりするための処理である。

【0491】

振り分け処理では、まず、準備された後半変動グループテーブル（選択テーブル）や後半変動選択テーブル（選択テーブル）や前半変動選択テーブル（選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち、「0」）であるかをチェックし（ステップA1901）、そのチェックの結果、先頭のデータが振り分けなしのコードであるか否かを判定する（ステップA1902）。ここで、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルは、少なくとも一の後半変動パターングループや後半変動パターンや前半変動パターンと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、振り分けの必要がない選択テーブルの場合、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【0492】

そして、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（ステップA1902；Y）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップA1907）、振り分け処理を終了する。一方、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（ステップA1902；N）は、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに最初に規定されている一の振り分け値を取得する（ステップA1903）。

【0493】

続けて、変動パターン設定処理のステップA473、A478、A484にてロードされた乱数値（変動パターン乱数1や変動パターン乱数2や変動パターン乱数3の値）からステップA1903にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出した後（ステップA1904）、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップA1905）。そして、新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合（ステ

10

20

30

40

50

ップ A 1 9 0 5 ; N) は、次の振り分け値のアドレスに更新した後 (ステップ A 1 9 0 6)、ステップ A 1 9 0 3 の処理に戻る。

【 0 4 9 4 】

すなわち、ステップ A 1 9 0 3 にて、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップ A 1 9 0 5 にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する (ステップ A 1 9 0 4)。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する (ステップ A 1 9 0 5)。上記の処理をステップ A 1 9 0 5 にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい (ステップ A 1 9 0 5 ; Y) と判定するまで実行する。これにより、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターンや前半変動パターンの中からいずれかの後半変動選択テーブルや後半変動番号や前半変動番号を選択する。そして、ステップ A 1 9 0 5 にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい (ステップ A 1 9 0 5 ; Y) と判定すると、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して (ステップ A 1 9 0 7)、振り分け処理を終了する。

【 0 4 9 5 】

〔 2 バイト振り分け処理 〕

次に、上述の変動パターン設定処理における 2 バイト振り分け処理 (ステップ A 4 7 5) の詳細について図 7 6 を用いて説明する。図 7 6 は、第 1 の実施形態の 2 バイト振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【 0 4 9 6 】

2 バイト振り分け処理は、変動パターン乱数 1 にもとづいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。図 7 6 に示すように、2 バイト振り分け処理では、まず、変動パターン設定処理にて準備した後半変動グループテーブル (選択テーブル) の先頭のデータが振り分けなしのコード (すなわち、「0」) であるかをチェックし (ステップ A 2 0 0 1)、そのチェックの結果、先頭のデータが振り分けなしのコードであるか否かを判定する (ステップ A 2 0 0 2)。ここで、後半変動グループテーブルは、少なくとも一の後半変動パターングループと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、後半変動パターンが「リーチなし」となる後半変動パターングループのみを規定する後半変動グループテーブル (たとえば、結果がはずれの場合の一部の変動グループテーブル) にあっては、振り分けの必要がないため、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【 0 4 9 7 】

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

【 0 4 9 8 】

続けて、変動パターン設定処理のステップ A 4 7 3 にてロードされた乱数値 (変動パターン乱数 1 の値) からステップ A 2 0 0 3 にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し (ステップ A 2 0 0 4)、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する (ステップ A 2 0 0 5)。新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合 (ステップ A 2 0 0 5 ; N) は、次の振り分け値のアドレスに更新した後 (ステップ A 2 0 0 6)、ステップ A 2 0 0 3 の処理に戻る。すなわち、ステップ A 2 0 0 3 にて、変動グループ選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップ A 2 0 0 5 にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する (ステップ A 2 0 0 4)。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する (ステップ A 2 0 0 5)。

【0499】

上記の処理をステップA2005にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップA2005；Y）と判定するまで実行する。これにより、後半変動グループテーブルに規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルの中からいずれか一の後半変動選択テーブルが選択される。そして、ステップA2005にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップA2005；Y）と判定すると、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップA2007）、2バイト振り分け処理を終了する。

【0500】

〔普図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における普図ゲーム処理（ステップS130）の詳細について説明する。図77は、第1の実施形態の普図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ34aの入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等をおこなう。

10

【0501】

この普図ゲーム処理では、まず、ゲートスイッチ34aからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理（ステップB1）をおこない、始動口2スイッチ37aからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理（ステップB2）をおこなう。次に、普図ゲーム処理タイマが「0」でなければ「-1」更新する（ステップB3）。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、普図ゲーム処理タイマの値が「0」となったか否かを判定する（ステップB4）。

20

【0502】

普図ゲーム処理タイマの値が「0」である（ステップB4；Y）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていたと判定されると、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処理（ステップB5）をおこなって、当該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処理（ステップB6）をおこなう。そして、ゲーム処理番号によるサブルーチンコール（ステップB7）をおこなう。

【0503】

ステップB7にて、ゲーム処理番号が「0」の場合、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普図普段処理（ステップB8）をおこなう。また、ステップB7にて、ゲーム処理番号が「1」の場合、普図表示中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普図変動中処理（ステップB9）をおこなう。

30

【0504】

また、ステップB7にて、ゲーム処理番号が「2」の場合、普図変動表示ゲームの結果が当たりであれば、時短状態中であるか否かに応じた普電開放時間の設定や、普図当たり中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普図表示中処理（ステップB10）をおこなう。また、ステップB7にて、ゲーム処理番号が「3」の場合、普図当たり中処理の継続、または普電残存球処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普図当たり中処理（ステップB11）をおこなう。

40

【0505】

また、ステップB7にて、ゲーム処理番号が「4」の場合、普図当たり終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普電残存球処理（ステップB12）をおこなう。また、ステップB7にて、ゲーム処理番号が「5」の場合、普図普段処理（ステップB8）をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう普図当たり終了処理（ステップB13）をおこなう。

【0506】

その後、普図表示器による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備し（ステップB14）、普図表示器による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップB15）をおこなって、普図ゲーム処理を終了する。一方、ステップB4に

50

て、普図ゲーム処理タイマの値が0でない（ステップB4；N）、すなわちタイムアップしていないと判定すると、処理をステップB14に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0507】

〔ゲートスイッチ監視処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理におけるゲートスイッチ監視処理（ステップB1）の詳細について説明する。図78は、第1の実施形態のゲートスイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。このゲートスイッチ監視処理では、まず、ゲートスイッチ34aに入力があるか否かを判定する（ステップB101）。そして、ゲートスイッチ34aに入力がある場合（ステップB101；Y）、右打ちする遊技状態か否かを判定する（ステップB102）。ここで、右打ちする遊技状態とは、大当たり中、小当たり中または特図時短中（普電サポート中）のことである。右打ちする遊技状態の場合（ステップB102；Y）、処理をステップB105に移行する。右打ちする遊技状態でない場合（ステップB102；N）、左打ち指示コマンドを準備し（ステップB103）、演出コマンド設定処理（ステップB104）をおこない、普図保留数を取得して当該普図保留数が上限値（たとえば「4」）未満であるか否かを判定する（ステップB105）。

10

【0508】

普図保留数が上限値未満である場合（ステップB105；Y）、普図保留数を「+1」更新し（ステップB106）、更新後の普図保留数に対応する当り乱数格納領域のアドレスを算出する（ステップB107）。そして、当り乱数を抽出してRWMの当り乱数格納領域にセーブし（ステップB108）、当り図柄乱数を抽出し、当り図柄乱数格納領域にセーブし（ステップB109）、ゲートスイッチ監視処理を終了する。

20

【0509】

また、ステップB101にてゲートスイッチ34aに入力がないと判定された場合（ステップB101；N）や、ステップB105にて普図保留数が上限値未満でないと判定された場合（ステップB105；N）、ゲートスイッチ監視処理は、終了される。

【0510】

〔普電入賞スイッチ監視処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普電入賞スイッチ監視処理（ステップB2）の詳細について説明する。図79は、第1の実施形態の普電入賞スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。この普電入賞スイッチ監視処理では、まず、普図当り中か否か、すなわち普図変動表示ゲームが当り状態となって普通変動入賞装置37が所定回数の開放動作を実行中であるか否かを判定する（ステップB111）。そして、普図当り中である場合（ステップB111；Y）、始動口2スイッチ37aに入力があるかを判定し（ステップB112）、始動口2スイッチ37aに入力がある（ステップB112；Y）と判定すると、普電カウンタのカウント数を「+1」更新する（ステップB113）。

30

【0511】

次に、更新後の普電カウンタのカウント数が上限値（たとえば「6」）に達したか否かを判定し（ステップB114）、カウント数が上限値に達した（ステップB114；Y）と判定すると、普電カウンタのカウント数が上限となったことにもとづき、普電を閉じるための処理として、普図当り中制御ポイント領域に当り動作終了の値（たとえば「4」）をセーブし（ステップB115）、普図ゲーム処理タイマをゼロクリアして（ステップB116）、普電入賞スイッチ監視処理を終了する。すなわち、普図の当り状態中に上限値以上の普電入賞があった場合は、その時点で普図当り中処理制御ポイント領域に当り終了の値をセーブし、普図の当り状態が途中で終了するようにする。

40

【0512】

また、ステップB111にて普図当り中でないと判定された場合（ステップB111；N）、ステップB112にて始動口2スイッチ37aに入力がないと判定された場合（ステップB112；N）またはステップB114にてカウント数が上限値に達していないと判定された場合（ステップB114；N）、この普電入賞スイッチ監視処理は、終了される。

50

【0513】

〔普図普段処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理（ステップB8）の詳細について説明する。図80は、第1の実施形態の普図普段処理のフローチャートを示す図である。この普図普段処理では、まず、普図保留数が「0」であるか否かを判定し（ステップB121）、普図保留数が「0」である場合（ステップB121；Y）は、普図普段処理移行設定処理1（ステップB141）をおこない、普図普段処理を終了する。また、普図保留数が「0」でない場合（ステップB121；N）、当り乱数格納領域（保留数1用）、当り図柄乱数格納領域（保留数1用）から乱数をロードし（ステップB122）、当り乱数格納領域（保留数1用）、当り図柄乱数格納領域（保留数1用）をゼロクリアする（ステップB123）。

10

【0514】

次に、普図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が通常よりも高くされた普図高確率中であるか、すなわち時短状態であるかを判定する（ステップB124）。普図高確率中でない場合（ステップB124；N）、低確率下限判定値を設定し（ステップB125）、普図高確率中である場合（ステップB124；Y）には、高確率下限判定値を設定する（ステップB126）。なお、低確率上限判定値と高確率上限判定値とは、共通の値（たとえば「251」）である。また、低確率下限判定値と高確率下限判定値とは、異なる値（たとえば、低確率下限判定値が「251」、高確率下限判定値が「1」）であり、低確率下限判定値と比較して高確率下限判定値が小さな値である。これにより、当り確率は、低確率と比較して高確率において大きくなり、たとえば、低確率の場合 $0/251$ となり、高確率の場合 $250/251$ となる。

20

【0515】

次に、当り乱数が上限判定値以上であるか否かを判定し（ステップB127）、当り乱数が上限判定値以上でない場合（ステップB127；N）、当り乱数が下限判定値未満であるか否かを判定する（ステップB128）。ステップB127において、当り乱数が上限判定値以上の場合（ステップB127；Y）またはステップB127、B128において、当り乱数が下限判定値未満である場合（ステップB127；N、ステップB128；Y）、すなわち、いずれの場合も、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし（ステップB129）、はずれ停止図柄番号を設定し（ステップB130）、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブする（ステップB131）。また、ステップB127、B128において、当り乱数が上限判定値未満で下限判定値以上の場合、すなわち、当りの場合（ステップB127；N、ステップB128；N）、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（ステップB132）、ロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し（ステップB133）、停止図柄番号に対応する停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブする（ステップB134）。なお、第1の実施形態では、当り図柄は、3種類としている。

30

【0516】

次に、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブし（ステップB135）、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB136）。その後、普図当り乱数格納領域をシフトし（ステップB137）、シフト後の空き領域をゼロクリアして（ステップB138）、普図保留数を「-1」更新する（ステップB139）。すなわち、もっとも古い普図保留数1に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数「1」以降に保留となっている普図保留数「2」から「4」の順位を1つずつ繰り上げる処理をおこなう。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数2用から普図保留数4用の値が、普図当り乱数格納領域の普図保留数1用から普図保留数3用に移動することとなる。そして、普図当り乱数格納領域の普図保留数4用の値がクリアされて、普図保留数が「1」だけデクリメントされる。

40

【0517】

そして、普図変動中処理移行設定処理（ステップB140）をおこなって、この普図普

50

段処理を終了する。

〔普図普段処理移行設定処理 1〕

次に、上述の普図普段処理での普図普段処理移行設定処理 1（ステップ B 1 4 1）の詳細について説明する。図 8 1 は、第 1 の実施形態の普図普段処理移行設定処理 1 のフローチャートを示す図である。この普図普段処理移行設定処理 1 では、まず、普図普段処理に移行するための処理番号として「0」を設定し（ステップ B 1 5 1）、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 B 1 5 2）。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップ B 1 5 3）、普図普段処理移行設定処理 1 を終了する。

【0 5 1 8】

〔普図変動中処理移行設定処理〕

次に、上述の普図普段処理での普図変動中処理移行設定処理（ステップ B 1 4 0）の詳細について説明する。図 8 2 は、第 1 の実施形態の普図変動中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図変動中処理移行設定処理では、まず、普図変動中処理に移行するための処理番号として「1」を設定し（ステップ B 1 6 1）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップ B 1 6 2）、普図変動時間（低確率および高確率とで共通（たとえば、5 0 0 m s））を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ B 1 6 3）。その後、普図変動表示ゲーム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 B 1 6 4）。なお、普図変動表示ゲームの開始に関する信号は、普通図柄 1 変動中信号をオンにする信号である。

【0 5 1 9】

次に、普図変動表示ゲームが変動中であることを示す変動中フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブする（ステップ B 1 6 5）。そして、普図表示器の点滅周期のタイマの初期値である点滅制御タイマ初期値（たとえば 1 0 0 m s）を普図点滅制御タイマ領域にセーブして（ステップ B 1 6 6）、普図変動中処理移行設定処理を終了する。

【0 5 2 0】

〔普図変動中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図変動中処理（ステップ B 9）について説明する。図 8 3 は、第 1 の実施形態の普図変動中処理のフローチャートを示す図である。この普図変動中処理では、普図表示中処理移行設定処理（ステップ B 1 7 1）をおこない、普図変動中処理を終了する。

【0 5 2 1】

〔普図表示中処理移行設定処理〕

次に、上述の普図変動中処理における普図表示中処理移行設定処理（ステップ B 1 7 1）の詳細について説明する。図 8 4 は、第 1 の実施形態の普図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図表示中処理移行設定処理では、まず、普図表示中処理に移行するための設定処理として処理番号を「2」に設定し（ステップ B 1 8 1）、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 B 1 8 2）。その後、その普図表示時間（たとえば、6 0 0 m s）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ B 1 8 3）。さらに、普図の変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ B 1 8 4）。なお、普図の変動終了に関する信号は、普通図柄 1 変動中信号をオフにする信号である。

【0 5 2 2】

次に、普図変動表示ゲームが停止中であることを示す停止フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブして（ステップ B 1 8 5）、普図表示中処理移行設定処理を終了する。

〔普図表示中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図表示中処理（ステップ B 1 0）の詳細について説明する。図 8 5 は、第 1 の実施形態の普図表示中処理のフローチャートを示す図である。この普図表示中処理では、まず、普図普段処理にて設定された当りフラグ（当り情報またははずれ情報）をロードして（ステップ B 1 9 1）、RWM の当りフラグ領域の情報

10

20

30

40

50

をクリアし（ステップB 1 9 2）、ロードされた当りフラグが当り情報であるか否かを判定する（ステップB 1 9 3）。

【0 5 2 3】

当りフラグが当り情報でない場合（ステップB 1 9 3；N）、普図普段処理に移行するための普図普段処理移行設定処理1（ステップB 1 9 8）をおこなって、普図表示中処理を終了する。この普図普段処理移行設定処理1は、図8 1に示した処理である。一方、当りフラグが当り情報である場合（ステップB 1 9 3；Y）、当り中処理設定テーブルを設定する（ステップB 1 9 4）。

【0 5 2 4】

そして、普図停止図柄情報に対応する当り開始ポインタ値（制御ポインタ「0」, 「2」, 「4」のいずれか）を取得し、普図当り中制御ポインタ領域にセーブ（ステップB 1 9 5）、普図停止図柄情報に対応する普電開放時間（5 0 0 m sまたは1 7 0 0 m s）を取得し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB 1 9 6）。これにより時短状態中での普通変動入賞装置3 7の開放態様が設定され、たとえば4回の開放が可能となる。その後、普図当り中処理移行設定処理（ステップB 1 9 7）をおこなって、普図表示中処理を終了する。

【0 5 2 5】

〔普図当り中処理移行設定処理〕

次に、上述の普図表示中処理における普図当り中処理移行設定処理（ステップB 1 9 7）の詳細について説明する。図8 6は、第1の実施形態の普図当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図当り中処理移行設定処理では、まず、普図当り中処理に移行するための処理番号として「3」を設定し（ステップB 2 0 1）、その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B 2 0 2）。その後、普図変動表示ゲームの当りの開始（普図変動表示ゲームの当りに関する信号）に関する信号と、普電作動開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB 2 0 3）。なお、普図変動表示ゲームの当りの開始に関する信号は、普通図柄1当り中信号をオンにする信号であり、普電作動開始に関する信号は、普通電動役物1作動中信号をオンにする信号である。

【0 5 2 6】

次に、普電ソレノイドを駆動（オン）する信号を出力するために普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブする（ステップB 2 0 4）。

さらに、普通変動入賞装置3 7への入賞数を記憶する普電カウント数領域の情報をクリアし（ステップB 2 0 5）、普電不正監視期間における普通変動入賞装置3 7への入賞数を記憶する普電不正入賞数領域の情報をクリアする（ステップB 2 0 6）。そして、普通変動入賞装置3 7の不正監視期間外を規定するフラグを普電不正監視期間フラグ領域にセーブして（ステップB 2 0 7）、普図当り中処理移行設定処理を終了する。

【0 5 2 7】

〔普図当り中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図当り中処理（ステップB 1 1）の詳細について説明する。図8 7は、第1の実施形態の普図当り中処理のフローチャートを示す図である。この普図当り中処理では、まず、普図当り中制御ポインタをロードして準備し（ステップB 2 1 1）、ロードされた普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値領域の値（当り終了の値）に達したか否かを判定する（ステップB 2 1 2）。

【0 5 2 8】

そして、普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値領域の値に達していない場合（ステップB 2 1 2；N）、普図当り中制御ポインタを「+ 1」更新し（ステップB 2 1 3）、普電作動移行設定処理（ステップB 2 1 4）をおこなって、普図当り中処理を終了する。また、普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値領域の値（当り終了の値）に達した場合（ステップB 2 1 2；Y）、ステップB 2 1 3をパスして普電作動移行設定処理（ステップB 2 1 4）をおこない、普図当り中処理を終了

10

20

30

40

50

する。

【0529】

〔普電作動移行設定処理〕

次に、上述の普図当中処理における普電作動移行設定処理（ステップB214）の詳細について説明する。図88は、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を示す図である。この普電作動移行設定処理は、普通変動入賞装置37を開閉するための普電ソレノイド37cの駆動制御をおこなう処理であり、制御ポインタの値に応じて処理を分岐するようにしている。この普電作動移行設定処理では、まず、制御ポインタの値に応じた分岐処理をおこなう（ステップB221）。

【0530】

制御ポインタの値が「0」，「2」のいずれかであった場合、ステップB222へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の閉塞を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の閉塞後のウェイト時間（たとえば、200ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB222）、普電ソレノイド37cをオフさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB223）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0531】

また、制御ポインタの値が「1」，「3」のいずれかであった場合、ステップB224へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の開放を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の開放時間である普電開放時間（たとえば、1700ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB224）、普電ソレノイド37cをオンさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップB225）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0532】

また、制御ポインタの値が「4」であった場合、ステップB226へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の開放制御を終了して普電残存球処理（ステップB12）をおこなうために、処理番号として「4」を設定する（ステップB226）。そして、この処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB227）、普電残存球処理時間（たとえば、600ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB228）。その後、普電ソレノイド37cをオフさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（ステップB229）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0533】

次に、第1の実施形態の普通変動入賞装置37における普電作動について図89を用いて説明する。図89は、第1の実施形態の普通変動入賞装置の普電作動タイミングチャートを示す図である。なお、図中における四角内の数字は、制御ポインタの値を示している。

【0534】

普通変動入賞装置37における当り図柄1の場合の普電作動は、普図表示時間（600ms）と、その後の普電開放時間（500ms）と、その後の残存球処理時間（600ms）からなる合計1200msの一連の動作である。なお、当り図柄1の場合は、普電開放時間経過後に制御ポインタの値が「4」となり、普通変動入賞装置37の1回の開放動作の後に普電残存球処理がおこなわれる。

【0535】

また、普通変動入賞装置37における当り図柄2の場合の普電作動は、普図表示時間（600ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後のウェイト時間（200ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後の残存球処理時間（600ms）からなる合計4800msの一連の動作である。なお、当り図柄2の場合は、1回目の普電開放時間経過後に制御ポインタの値が「2」となり、制御ポインタの値が「2」，「3」に対応するそれぞれの処理を経て、制御ポインタの値が「4」となる。このようにして、当り図柄2の場合は、普通変動入賞装置37の2回の開放動作の後に普電残存球処理がおこなわれる。

【0536】

また、普通変動入賞装置37における当り図柄3の場合の普電作動は、普図表示時間（600ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後のウェイト時間（200ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後のウェイト時間（200ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後の残存球処理時間（600ms）からなる合計6700msの一連の動作である。なお、当り図柄3の場合は、1回目の普電開放時間経過後に制御ポインタの値が「0」となり、制御ポインタの値が「0」,「1」,「2」,「3」に対応するそれぞれの処理を経て、制御ポインタの値が「4」となる。このようにして、当り図柄3の場合は、普通変動入賞装置37の3回の開放動作の後に普電残存球処理がおこなわれる。

10

【0537】

なお、普図表示時間とウェイト時間と残存球処理時間の間、普通変動入賞装置37は、普電ソレノイド37cのオフ制御により閉塞する。また、普電開放時間の間、普通変動入賞装置37は、普電ソレノイド37cのオン制御により開放する。

【0538】

〔普電残存球処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普電残存球処理（ステップB12）について説明する。図90は、第1の実施形態の普電残存球処理のフローチャートを示す図である。この普電残存球処理では、普図当り終了処理移行設定処理（ステップB231）をおこない、普電残存球処理を終了する。

20

【0539】

〔普図当り終了処理移行設定処理〕

次に、上述の普電残存球処理における普図当り終了処理移行設定処理（ステップB231）の詳細について説明する。図91は、第1の実施形態の普図当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図当り終了処理移行設定処理では、まず、普図当り終了処理に係る処理番号「5」を設定して（ステップB241）、その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B242）。

【0540】

その後、普図エンディング時間（たとえば、100ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB243）、普通変動入賞装置37の作動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB244）。なお、普通変動入賞装置37の作動終了に関する信号は、普通電動役物1作動中信号をオフにする信号である。

30

【0541】

次に、普通変動入賞装置37への入賞数を計数する普電カウント数領域の情報をクリアする（ステップB245）。そして、普図当り中制御ポインタ領域の値をクリアして（ステップB246）、普図当り終了処理移行設定処理を終了する。

【0542】

〔普図当り終了処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図当り終了処理（ステップB13）について説明する。図92は、第1の実施形態の普図当り終了処理のフローチャートを示す図である。この普図当り終了処理では、普図普段処理移行設定処理2（ステップB251）をおこない、普図当り終了処理を終了する。

40

【0543】

〔普図普段処理移行設定処理2〕

次に、上述の普図当り終了処理における普図普段処理移行設定処理2（ステップB251）の詳細について説明する。図93は、第1の実施形態の普図普段処理移行設定処理2のフローチャートを示す図である。この普図普段処理移行設定処理2では、まず、普図普段処理に係る処理番号「0」を設定して（ステップB261）、その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B262）。

【0544】

50

その後、普図変動ゲームの当り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B263）。なお、普図変動ゲームの当り終了に関する信号は、普通図柄1変動中信号をオフにする信号である。

【0545】

その後、普通変動入賞装置37の不正監視期間を規定するフラグ（不正監視期間中フラグ）を普電不正監視期間フラグ領域にセーブして（ステップB264）、普図普段処理移行設定処理2を終了する。

【0546】

〔セグメントLED編集処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理におけるセグメントLED編集処理（ステップS131）の詳細について図94を用いて説明する。図94は、第1の実施形態のセグメントLED編集処理のフローチャートを示す図である。セグメントLED編集処理では、一括表示装置50に設けられたラウンド表示部51と、特図1保留表示部52と、普図保留表示部56と、状態表示部57を構成するLEDの駆動に関する設定等をおこなう。

【0547】

セグメントLED編集処理では、まず、点滅制御タイマに「1」を加算して更新する（ステップC11）。点滅制御タイマは、たとえば、8ビットのカウンタタイマである。

次に、普図保留表示の出力オンタイミングを判定し（ステップC12）、出力オンタイミングである場合（ステップC12；Y）に普図保留数表示テーブル1を設定し（ステップC13）、出力オンタイミングでない場合（ステップC12；N）に普図保留数表示テーブル2を設定する（ステップC14）。なお、普図保留表示の出力オンタイミングの判定は、タイマの特定ビットを参照することによっておこなうことができる。たとえば、4msごとに1インクリメントされるタイマの第5ビットを参照することで、128msの点滅周期を設定できる。

【0548】

その後、設定した普図保留数表示テーブル1または普図保留数表示テーブル2から普図保留数に対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブする（ステップC15）。なお、セグメント領域は、LED__00からLED__31の表示データを記憶する記憶領域である。

【0549】

たとえば、普図保留数表示テーブル1と普図保留数表示テーブル2は、普図保留数「0」から「2」について同じ値であり、普図保留数「3」と「4」について異なる値である。これにより、普図保留表示部56において、普図保留数「0」で対応するLEDの消灯、普図保留数「1」、「2」で対応するLEDの点灯、普図保留数「3」、「4」で対応するLEDの点滅を実現している。

【0550】

次に、特図1保留表示の出力オンタイミングを判定し（ステップC16）、出力オンタイミングである場合（ステップC16；Y）に特図1保留数表示テーブル1を設定し（ステップC17）、出力オンタイミングでない場合（ステップC16；N）に特図1保留数表示テーブル2を設定する（ステップC18）。なお、特図1保留表示の出力オンタイミングの判定についても普図保留表示の出力オンタイミングの判定と同様とすることができる。このとき、たとえば、4msごとに1インクリメントされるタイマの参照ビットを、普図保留表示と違えることで、普図保留表示と異なる点滅周期を設定できる。

【0551】

その後、設定した特図1保留数表示テーブル1または特図1保留数表示テーブル2から特図1保留数に対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブする（ステップC19）。なお、特図1保留表示部52についても、普図保留表示部56と同様にしてLEDの点灯態様を実現している。

【0552】

次に、特図2保留表示の出力オンタイミングを判定し（ステップC20）、出力オンタ

10

20

30

40

50

イミングである場合（ステップC20；Y）に特図2保留数表示テーブル1を設定し（ステップC21）、出力オンタイミングでない場合（ステップC20；N）に特図2保留数表示テーブル2を設定する（ステップC22）。なお、特図2保留表示の出力オンタイミングの判定についても普図保留表示の出力オンタイミングの判定と同様とすることができる。このとき、たとえば、4msごとに1インクリメントされるタイマの参照ビットを、普図保留表示と違えることで、普図保留表示と異なる点滅周期を設定できる。

【0553】

その後、設定した特図2保留数表示テーブル1または特図2保留数表示テーブル2から特図2保留数に対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブする（ステップC23）。なお、特図2保留表示部58についても、普図保留表示部56と同様にしてLEDの点灯態様を実現している。

10

【0554】

さらに、ラウンド表示部51での表示態様が規定されたラウンド表示LED表示テーブルを設定し（ステップC24）、ラウンド表示LED出力ポイントに対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブする（ステップC25）。

【0555】

次に、遊技状態表示テーブル1を設定し（ステップC26）、遊技状態表示番号1に対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブする（ステップC27）。

なお、遊技状態表示テーブル1は、特図ゲームの遊技状態が時短中（普電サポート中）であるか否か、言い換えれば遊技者に有利な遊技状態の1つであるか否かを、状態表示部57が報知するための表示態様を規定する。たとえば、状態表示部57のうちのLED__29が消灯することにより「通常中」を報知し、LED__29が点灯することにより「特図時短中（普電サポート中）」を報知する。

20

【0556】

その後、遊技状態表示テーブル2を設定し（ステップC28）、遊技状態表示番号2に対応する表示データを取得し、セグメント領域にセーブして（ステップC29）、セグメントLED編集処理を終了する。

【0557】

なお、遊技状態表示テーブル2は、特図ゲームの遊技状態が右打ちするゲーム状態であるか否か、言い換えれば遊技者に有利なもう1つの遊技状態であるか否かを、状態表示部57が報知するための表示態様を規定する。たとえば、状態表示部57のうちのLED__30が消灯することにより「通常打ち（左打ち）」を報知し、LED__30が点灯することにより「右打ち」を報知する。なお、「右打ち」を報知する期間は、大当たり中、小当たり中、および普電サポート中等の遊技状態に相当する期間がある。

30

【0558】

これにより、セグメントLED編集処理は、設定した表示態様により、遊技者に遊技進行を報知することができる。したがって、セグメントLED編集処理により表示態様の設定対象となる、ラウンド表示部51と、特図1保留表示部52と、特図2保留表示部58と、普図保留表示部56と、状態表示部57とは、遊技進行報知部としての機能を有する。

【0559】

40

次に、不正行為を監視するための磁石不正監視処理および盤電波不正監視処理について説明する。遊技の結果に応じて所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技機に対しては、不正に遊技価値を得ようとする不正行為がおこなわれることがある。このような不正行為のうち、磁石を用いた不正行為を検出するための機構を備えた遊技機が従来から知られている。不正行為には様々な種類があり、それぞれの種類に応じた検出方法や条件が必要である。しかし、異常状態の発生を正確に検出することができなかった。

【0560】

特に、不正行為につながる異常状態が発生していないにもかかわらず異常状態が発生したと誤判定し、報知等をおこなうことは遊技者の不信感を招き、当該遊技機における遊技の忌避要因となるため、このような異常状態の誤検出をおこなわないようにすることが重

50

要である。

【0561】

そこで遊技機10は、異常な磁気を検出する磁気検出器と、異常な電波を検出する電波検出器と、磁気検出器および電波検出器での検出結果にもとづき、異常状態の発生を正確に検出すること、たとえば異常状態の誤検出をおこなわないようにすることを目的として、下記の磁石不正監視処理および盤電波不正監視処理をおこなうようにしている。

【0562】

〔磁石不正監視処理〕

まず、上述のタイマ割込み処理における磁石不正監視処理（ステップS132）について図95を用いて説明する。図95は、第1の実施形態の磁石不正監視処理のフローチャートを示す図である。磁石不正監視処理では、異常な磁気を検出する磁気検出器をなす磁気センサ61からの検出信号にもとづき異常の有無を判定し不正報知の開始や終了の設定等をおこなう。なお、磁気検出器は、磁石の接近を検出する磁石検出器として機能することから、磁気センサは磁石センサと言い換えることができる。

【0563】

磁石不正監視処理では、まず、磁気センサ61から出力されて第3入力ポート124（入力ポート3）に取り込まれる検出信号の状態から、磁気センサがオン、すなわち異常な磁気を検出した状態であるか否かを判定する（ステップC31）。磁気センサがオンである場合（ステップC31；Y）、すなわち異常な磁気を検出した場合は、異常な磁気の検出期間を計時する磁石不正監視タイマに「1」を加算して更新し（ステップC32）、磁石不正監視タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップC33）。

【0564】

磁石不正監視タイマがタイムアップした場合（ステップC33；Y）、すなわち異常な磁気を一定期間（たとえば、32ms）継続して検出した場合に異常を判定する。異常を判定した場合に磁石不正監視タイマをクリアし（ステップC34）、磁石不正報知タイマ初期値（たとえば、6000ms）を磁石不正報知タイマ領域にセーブする（ステップC35）。そして、磁石不正報知のコマンドを準備し（ステップC36）、磁石不正フラグとして磁石不正発生フラグを準備し（ステップC37）、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致するか否かを判定する（ステップC43）。

【0565】

すなわち、遊技制御装置100は、磁気センサの検出結果にもとづいて異常状態を検出する異常状態検出制御手段としての機能を有する。そして、遊技制御装置100は、磁気センサが所定期間にわたり継続して異常な磁気を検出した場合に、異常状態が発生したと判定するようにしている。

【0566】

一方、磁気センサがオンでない場合（ステップC31；N）、すなわち異常な磁気を検出していない場合は、磁石不正監視タイマをクリアし（ステップC38）、磁石不正の報知時間を規定する磁石不正報知タイマが「0」でなければ、磁石不正報知タイマから「1」を減算して更新する（ステップC39）。なお、磁石不正報知タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、磁石不正報知タイマの値が「0」であるか否かを判定する（ステップC40）。なお、磁石不正監視タイマがタイムアップしていない場合（ステップC33；N）もステップC39の処理に移行する。

【0567】

そして、磁石不正報知タイマの値が「0」でない場合（ステップC40；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、磁石不正監視処理を終了する。また、磁石不正報知タイマの値が「0」である場合（ステップC40；Y）、すなわちタイムアップした、またはすでにタイムアップしていた場合であって、不正報知の期間が終了した場合、または当初から不正報知がおこなわれていない場合は、磁石不正報知終了のコマンドを準備する（ステップC41）。さらに、磁石不正フラグとして磁石不正解除フラグを準備して（ステップC42）、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致するか否かを判

定する（ステップ C 4 3）。

【0568】

そして、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致する場合（ステップ C 4 3；Y）は、磁石不正監視処理を終了する。また、値が一致しない場合（ステップ C 4 3；N）は、準備した磁石不正フラグを磁石不正フラグ領域にセーブし（ステップ C 4 4）、演出コマンド設定処理をおこない（ステップ C 4 5）、磁石不正監視処理を終了する。

【0569】

〔盤電波不正監視処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における盤電波不正監視処理（ステップ S 1 3 3）の詳細について図 9 6 を用いて説明する。図 9 6 は、第 1 の実施形態の盤電波不正監視処理のフローチャートを示す図である。盤電波不正監視処理では、異常な電波を検出する電波検出器をなす盤電波センサ 6 2 からの検出信号にもとづき異常の有無を判定し不正報知の開始や終了の設定等をおこなう。

【0570】

盤電波不正監視処理では、まず、盤電波センサ 6 2 から出力されて近接 I / F 1 2 1 を経由して第 3 入力ポート 1 2 4（入力ポート 3）に取り込まれる検出信号の状態から、盤電波センサがオン、すなわち異常な電波を検出した状態であるか否かを判定する（ステップ C 5 1）。盤電波センサがオンである場合（ステップ C 5 1；Y）、すなわち異常な電波を検出した場合は、電波不正報知タイマ初期値（たとえば、6 0 0 0 0 m s）を電波不正報知タイマ領域にセーブする（ステップ C 5 2）。

【0571】

そして、盤電波不正報知のコマンドを準備し（ステップ C 5 3）、盤電波不正フラグとして盤電波不正発生フラグを準備して（ステップ C 5 4）、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致するかを判定する（ステップ C 5 9）。すなわち、電波不正の場合は磁気不正の場合と違い、異常な電波を検出した時点で異常が発生していると判定するようにしている。

【0572】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 は、盤電波センサの検出結果にもとづいて異常状態の発生を検出する異常状態検出制御手段としての機能を有する。そして、遊技制御装置 1 0 0 は、盤電波センサが一度の異常な電波を検出しただけで、異常状態が発生したと判定するようにしている。

【0573】

一方、盤電波センサがオンでない場合（ステップ C 5 1；N）、すなわち異常な電波を検出していない場合は、電波不正の報知時間を規定する電波不正報知タイマが「0」でなければ電波不正報知タイマから「1」を減算して更新する（ステップ C 5 5）。なお、電波不正報知タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、電波不正報知タイマの値が「0」であるか否かを判定する（ステップ C 5 6）。

【0574】

電波不正報知タイマの値が「0」でない場合（ステップ C 5 6；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、盤電波不正監視処理を終了する。また、電波不正報知タイマの値が「0」である場合（ステップ C 5 6；Y）、すなわちタイムアップした、またはすでにタイムアップしていた場合であって、不正報知の期間が終了した場合、または当初から不正報知がおこなわれていない場合は、盤電波不正報知終了のコマンドを準備し（ステップ C 5 7）、盤電波不正フラグとして盤電波不正解除フラグを準備して（ステップ C 5 8）、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致するか否かを判定する（ステップ C 5 9）。

【0575】

そして、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致する場合（ステップ C 5 9；Y）は、盤電波不正監視処理を終了する。また、値が一致しない場合（ステ

10

20

30

40

50

ップC59;N)は、準備した盤電波不正フラグを盤電波不正フラグ領域にセーブし(ステップC60)、演出コマンド設定処理をおこない(ステップC61)、盤電波不正監視処理を終了する。

【0576】

以上のような磁石不正監視処理および盤電波不正監視処理をおこなうことで、異常状態の発生を正確に検出することができる。すなわち、遊技機にはソレノイドのように磁気を発生する部品が備えられているが、所定期間にわたり継続して磁気を検出した場合に異常状態と判定するようにしたことで、ソレノイド等による磁気の発生を異常状態として誤検出しないようにすることができる。これに対し、遊技機には電波を発する部品は備えられていないことから、異常な電波の検出に対しては即座に異常状態と判定することで、被害を最小限に抑えることができる。

【0577】

なお、第1の実施形態では異常な磁気の検出を単に磁気を検出した状態としたが、異常状態でない状態での磁気状態よりも強い磁気を検出した状態としてもよいし、所定の閾値以上の磁気を検出した状態を異常としてもよい。また、第1の実施形態では異常な電波の検出を単に電波を受けた状態としたが、異常状態でない状態では受けることのない強度の電波を受けた状態や、異常状態でない状態では受けることのない周波数の電波を受けた状態としてもよい。また、強度が所定の閾値以上の電波や特定の周波数の電波を検出した状態を異常としてもよい。磁気の強度や電波の強度、周波数で閾値を設定する場合は、磁気センサ61や盤電波センサ62側で閾値を超えた場合に信号を出力するようにしてもよいし、制御装置側で閾値を超えたかを監視するようにしてもよい。

【0578】

以上のことから、異常な磁気を検出する磁気検出器(磁気センサ61)と、異常な電波を検出する電波検出器(盤電波センサ62)と、磁気検出器および電波検出器での検出結果にもとづき、異常状態の発生を検出する異常状態検出制御手段(遊技制御装置100)と、を備え、異常状態検出制御手段は、磁気検出器の場合、所定期間にわたり継続して異常な磁気を検出した場合に異常状態が発生したと判定するが、電波検出器の場合一度異常な電波を検出しただけで異常状態が発生したと判定するようにしていることとなる。

【0579】

〔外部情報編集処理〕

次に、上述のタイマ割り込み処理における外部情報編集処理(ステップS134)の詳細について図97と図98を用いて説明する。図97は、第1の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図(その1)である。図98は、第1の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図(その2)である。

【0580】

外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理(ステップS125)、入賞口スイッチ/状態監視処理(ステップS128)、磁石不正監視処理(ステップS132)および盤電波不正監視処理(ステップS133)での監視結果にもとづいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等をおこなう。

【0581】

外部情報編集処理では、まず、エラー状態やセキュリティ状態に応じて情報を設定する処理をおこなう。エラー状態やセキュリティ状態に応じて情報を設定する処理では、ガラス枠開放エラーの発生中(ステップC71;Y)、本体枠開放エラーの発生中(ステップC72;Y)である場合に、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし(ステップC73)、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする(ステップC74)。すなわち、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラーの発生が、外部情報および試験信号として出力される。

【0582】

一方、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラーのいずれのエラーも発生していない場合

(ステップC71からC72;N)は、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし(ステップC75)、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする(ステップC76)。

【0583】

次に、初期化スイッチの操作等によりRAMに記憶されたデータの初期化がおこなわれた時から所定時間(たとえば256ms)を計時するセキュリティ信号制御タイマが「0」でなければ「-1」更新する(ステップC77)。なお、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」であるか否かを判定する(ステップC78)。

【0584】

セキュリティ信号制御タイマの値が「0」でない場合(ステップC78;N)、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし(ステップC79)する。一方、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」の場合(ステップC78;Y)、すなわちタイムアップしている場合は、ステップC79の処理がパスされる。すなわち、RAMに記憶されたデータの初期化がおこなわれたことがセキュリティ信号制御タイマがタイムアップするまでの間、外部情報として出力される。

【0585】

磁石不正発生中(ステップC80;Y)、盤電波不正発生中(ステップC81;Y)、枠電波不正発生中(ステップC82;Y)、普電不正発生中(ステップC83;Y)、または大入賞口不正発生中(ステップC84;Y)である場合にセキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし(ステップC85)、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする(ステップC86)。

【0586】

一方、磁石不正、盤電波不正、枠電波不正、普電不正、または大入賞口不正のいずれも発生していない場合(ステップC80からC84;N)は、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブする(ステップC87)。

【0587】

次に、外部情報編集処理では、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理(ステップC88)をおこない、始動口の入賞信号を編集する始動口信号編集処理(ステップC89)をおこなう。次に、特図変動表示ゲームの実行回数に係る情報の出力時間を制御するための図柄確定回数制御タイマが「0」でなければ「-1」更新する(ステップC90)。なお、図柄確定回数制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、図柄確定回数制御タイマの値が「0」であるか否かを判定する(ステップC91)。

【0588】

図柄確定回数制御タイマの値が「0」である場合(ステップC91;Y)、すなわちタイムアップした、またはすでにタイムアップしていた場合は、図柄確定回数信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして(ステップC92)、外部情報編集処理を終了する。また、図柄確定回数制御タイマの値が「0」でない場合(ステップC91;N)、すなわちタイムアップしていない場合は、図柄確定回数信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして(ステップC93)、外部情報編集処理を終了する。

【0589】

〔メイン賞球信号編集処理〕

次に、上述の外部情報編集処理におけるメイン賞球信号編集処理(ステップC88)の詳細について図99を用いて説明する。図99は、第1の実施形態のメイン賞球信号編集処理のフローチャートを示す図である。メイン賞球信号編集処理は、入賞口への入賞により発生した賞球数(払出予定数、予定遊技媒体払出数)が所定数(ここでは10個)になるときに生成されるメイン賞球信号を外部装置へ出力する処理である。

【0590】

メイン賞球信号編集処理では、まず、メイン賞球信号出力制御タイマが「0」でなければ「-1」更新する（ステップC101）。なお、メイン賞球信号出力制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、メイン賞球信号出力制御タイマの値が「0」であるか否かを判定する（ステップC102）。メイン賞球信号出力制御タイマの値が「0」である場合（ステップC102；Y）は、メイン賞球信号出力回数が「0」であるか否かを判定する（ステップC103）。

【0591】

そして、メイン賞球信号出力回数が「0」でない場合（ステップC103；N）は、メイン賞球信号出力回数を「-1」更新し（ステップC104）、メイン賞球信号出力制御タイマ領域にメイン賞球信号出力制御タイマ初期値をセーブする（ステップC105）。このメイン賞球信号出力制御タイマ初期値は、メイン賞球信号のオン状態（たとえば、ハイレベル）の時間（たとえば、128ms）とオフ状態（たとえば、ロウレベル）の時間（たとえば、64ms）を加算した時間（たとえば、192ms）となっている。その後、メイン賞球信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC107）、メイン賞球信号編集処理を終了する。また、メイン賞球信号出力回数が0である場合（ステップC103；Y）は、外部装置用のメイン賞球信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC108）、メイン賞球信号編集処理を終了する。

【0592】

一方、メイン賞球信号出力制御タイマの値が0でない場合（ステップC102；N）は、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中であるかを判定する（ステップC106）。なお、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、メイン賞球信号出力制御タイマの値が所定時間（たとえば64ms）以上であることである。メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合（ステップC106；Y）は、処理をステップC107に移行する。また、メイン賞球信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合（ステップC106；N）は、外部装置用のメイン賞球信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC108）、メイン賞球信号編集処理を終了する。

【0593】

以上の処理により、予定遊技媒体払出数に関する情報が外部に送信される。なお、遊技球の入賞にもとづく払出条件の成立後、払出装置を動作させて遊技球の払い出しを完了するよりも、メイン賞球信号を生成して送信する方が早いため、基本的には、払出条件が成立してから、払出数の遊技媒体を払い出すまでの間に、払い出す予定の遊技媒体数である予定遊技媒体払出数に関する情報が外部に出力されることとなる。

【0594】

すなわち、遊技制御装置100が、払出条件が成立してから、払出数の遊技媒体を払い出すまでの間に、払い出す予定の遊技媒体数である予定遊技媒体払出数に関する情報を外部に出力可能な外部出力手段をなす。

【0595】

ただし、発生した賞球数が少なく、これを賞球残数領域の値に加算しても所定数（たとえば10）に満たない場合は、実際の払い出しが完了した後に予定遊技媒体払出数に関する情報が出力されることもある。なお、一回のメイン賞球信号に対応する予定遊技媒体払出数の単位を小さく（たとえば「1」）することで、常に払出条件が成立してから、払出数の遊技媒体を払い出すまでの間に、払い出す予定の遊技媒体数である予定遊技媒体払出数に関する情報を外部に出力することも可能となる。

【0596】

以上のことから、遊技媒体を払出可能な払出装置（払出ユニット）と、所定の払出条件の成立にもとづき、払出装置に所定の払出数の遊技媒体を払い出させる制御をおこなう制御手段（遊技制御装置100、払出制御装置200）と、を備える遊技機において、制御手段は、払出条件が成立してから、払出数の遊技媒体を払い出すまでの間に、払い出す予

10

20

30

40

50

定の遊技媒体数である予定遊技媒体払出数に関する情報を外部に出力可能な外部出力手段（遊技制御装置１００）を備えていることとなる。なお、遊技媒体をメダルとして、この構成をスロットマシンに適用することも可能である。

【０５９７】

また、外部出力手段（遊技制御装置１００）は、外部に未出力の予定遊技媒体払出数を記憶する遊技媒体記憶領域を備えた記憶手段（遊技制御装置１００）と、払出条件の成立にもとづき、当該成立した払出条件に対応する予定遊技媒体払出数を遊技媒体記憶領域に加算する加算手段（遊技制御装置１００）と、遊技媒体記憶領域に記憶された予定遊技媒体払出数が所定数に達したことにもとづき、当該所定数の予定遊技媒体払出数を外部に送信する送信手段（遊技制御装置１００）と、送信手段により送信される所定数の予定遊技媒体払出数を遊技媒体記憶領域から減算する減算手段（遊技制御装置１００）と、を備えていることとなる。

【０５９８】

ここで、メイン賞球信号の送信タイミングについて図１００を用いて説明する。図１００は、第１の実施形態のメイン賞球信号の送信タイミングチャートを示す図である。

たとえば、遊技制御装置１００は、所定単位数（たとえば、１０個）の遊技媒体の払出予定ごとに１パルス（メイン賞球信号）を出力する。メイン賞球信号の出力信号は、出力制御タイマの値が「４８」のときに「ＯＦＦ」から「ＯＮ」に立ち上がり、出力制御タイマの値が「１６」のときに「ＯＮ」から「ＯＦＦ」に立ち下がり、出力制御タイマの値が「０」になるまで「ＯＦＦ」を維持する。すなわち、メイン賞球信号の出力信号は、１２８ｍｓの「ＯＮ」時間と、６４ｍｓの「ＯＦＦ」時間とからなる１９２ｍｓのパルス信号である。

【０５９９】

なお、払出制御装置２００は、遊技制御装置１００と異なり、所定単位数（たとえば、１０個）の遊技媒体の払出ごとに１パルス（賞球信号）を出力する。これにより、遊技機１０は、外部装置に遊技媒体の払出予定と遊技媒体の払出結果との整合を確認させて、不正な払出に対応させることができる。

【０６００】

また、大当たり期間中の入賞において、球切れ等で遊技媒体の払出が遅れ、大当たり終了後に遊技媒体が払い出された場合に、外部装置は、払出制御装置２００が出力する賞球信号だけでは、大当たり期間中の入賞にもとづく払出であるか否かを判断できなかった。しかしながら、遊技制御装置１００は、メイン賞球信号を出力することで、外部装置（たとえば、ホールコンピュータ）が正確に情報収集（判断）をおこなえるようにした。

【０６０１】

〔始動口信号編集処理〕

次に、上述の外部情報編集処理における始動口信号編集処理（ステップＣ８９）の詳細について図１０１を用いて説明する。図１０１は、第１の実施形態の始動口信号編集処理のフローチャートを示す図である。始動口信号編集処理は、始動口１スイッチ３６ａや始動口２スイッチ３７ａの入力があった場合に、各々の入力について共通しておこなわれる処理である。

【０６０２】

始動口信号編集処理では、まず、始動口信号出力制御タイマが「０」でなければ「－１」更新する（ステップＣ１１１）。なお、始動口信号出力制御タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、始動口信号出力制御タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＣ１１２）。始動口信号出力制御タイマの値が「０」である場合（ステップＣ１１２；Ｙ）は、始動口信号出力回数が「０」であるか否かを判定する（ステップＣ１１３）。

【０６０３】

そして、始動口信号出力回数が「０」でない場合（ステップＣ１１３；Ｎ）は、始動口信号出力回数を「－１」更新し（ステップＣ１１４）、始動口信号出力制御タイマ領域に

始動口信号出力制御タイマ初期値をセーブする（ステップC115）。この始動口信号出力制御タイマ初期値は、始動口信号のオン状態（たとえば、ハイレベル）の時間（たとえば、128ms）とオフ状態（たとえば、ロウレベル）の時間（たとえば、64ms）を加算した時間（たとえば、192ms）となっている。その後、始動口信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC117）、始動口信号編集処理を終了する。また、始動口信号出力回数が「0」である場合（ステップC113；Y）は、外部装置用の始動口信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC118）、始動口信号編集処理を終了する。

【0604】

一方、始動口信号出力制御タイマの値が「0」でない場合（ステップC112；N）は、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中であるか否かを判定する（ステップC116）。なお、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、始動口信号出力制御タイマの値が所定時間（たとえば64ms）以上であることである。始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合（ステップC116；Y）は、処理をステップC117に移行する。また、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合（ステップC116；N）は、外部装置用の始動口信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC118）、始動口信号編集処理を終了する。

【0605】

次に、演出制御装置300の制御について説明する。なお、演出制御装置300が制御する特図は、表示装置41に表示される演出用の特図であり、以下の演出制御装置300の制御処理の説明における特図は、この演出用の特図（本特図ではない飾り図柄）を意味する。

【0606】

〔メイン処理〕

まず、演出制御装置300のメイン処理を図102を用いて説明する。図102は、第1の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。

【0607】

メイン処理は、遊技機10の電源供給が開始された時点で演出制御装置300の制御部（CPU311）によって実行される処理である。

〔ステップD11〕 制御部は、割込みを禁止する。

【0608】

〔ステップD12〕 制御部は、CPU311の初期設定をおこなう。

〔ステップD13〕 制御部は、VDP312の初期設定をおこなう。

〔ステップD14〕 制御部は、割込みを許可する。

【0609】

〔ステップD15〕 制御部は、表示用データ生成を許可する。すなわち、制御部は、VDP312内の表示回路（図示省略）がVDP312内のVRAM（図示省略）へアクセスをおこない、表示データを生成することを許可する。

【0610】

〔ステップD16〕 制御部は、乱数シードを設定する。これは、たとえばsrand関数を用いて擬似乱数の発生系列を設定する処理である。ここで、制御部は、srand関数に与える引数として0（ゼロ）等の固定値を使用してもよいし、遊技機ごとに異なるようにCPU等のID値等を基に作成した値を使用してもよい。

【0611】

〔ステップD17〕 制御部は、演出制御装置300のRWM（たとえばRAM322）における初期化すべき領域（たとえば、演出用フラグ領域（当該演出制御装置300の制御処理において後述する各種のフラグとして使う記憶領域））に電源投入時の初期値をセーブする。

10

20

30

40

50

【0612】

【ステップD18】制御部は、WDTをクリアする。

【ステップD19】制御部は、演出ボタン入力処理を実行する。演出ボタン入力処理は、演出ボタン（選択ボタンスイッチ25aおよび決定ボタンスイッチ25b）が有効時に操作された場合の編集をおこなう処理である。なお、演出ボタンは高速でオンオフしないので、制御部は、演出ボタンの入力を検知する処理を演出ボタン入力処理内でおこなってもよいし、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなってもよい。

【0613】

【ステップD20】制御部は、ホール・遊技者設定モード処理を実行する。ホール・遊技者設定モード処理は、LEDや表示装置41の輝度、音量等の変更可能範囲の設定や、遊技者によるLEDや表示装置41の輝度、音量の変更等の操作を受け付ける処理である。

【0614】

【ステップD21】制御部は、乱数更新処理を実行する。乱数更新処理は、たとえばrand関数を用いてメイン処理の制御周期ごとに少なくとも1回の擬似乱数の更新をおこなう処理である。rand関数は、再計算がおこなわれる度に指定の生成系列にもとづいて乱数を生成するので、制御部は、rand関数を実行するだけで乱数を得ることができる。なお、主基板（遊技制御装置100）のように「1」ずつインクリメントするカウンタを乱数として用いてもよい。

【0615】

【ステップD22】制御部は、受信コマンドチェック処理を実行する。受信コマンドチェック処理については、後で図103を用いて説明する。

【ステップD22A】制御部は、省電力制御処理を実行する。省電力制御処理は、省電力制御対象装置の消費電力を抑制しない通常制御状態（非省電力制御状態）と、省電力制御対象装置の消費電力を抑制する省電力制御状態との切替制御をおこなう処理である。

【0616】

【ステップD23】制御部は、演出表示編集処理を実行する。演出表示編集処理は、VDP312に表示装置41での描画内容を指示するための各種コマンドとそのパラメータの設定をおこなう処理である。たとえば、制御部は、演出表示編集処理においてコマンドをテーブル状に設定する。

【0617】

【ステップD24】制御部は、描画コマンド準備終了設定を実行する。描画コマンド準備終了設定は、演出表示編集処理で設定されるVDP312へのすべてのコマンドの準備が終了したことを設定する処理である。

【0618】

【ステップD25】制御部は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定し、フレーム切替タイミングであればステップD26に進み、フレーム切替タイミングでなければフレーム切替タイミングを待つ。ここで、フレーム切替タイミングは、Vblank割込み（Vシンク割込みともいう）の周期（たとえば1/60秒）を基に作成された処理周期（たとえば1/30秒 33.333ms）に相当する時間的間隔で到来するタイミングである。なお、Vblank割込みは、VDP312によって描画のための画面全体の1回の走査が終了する度に発生する。このVblank割込みの発生周期は、前述したように、たとえば1/60秒である。本実施例の場合、同じ描画が2回繰り返されてVblank割込みが2回発生するとフレーム切替がおこなわれ、フレーム切替タイミングの周期は、Vblank割込みの周期（たとえば1/60秒）の2倍（たとえば1/30秒 33.333ms）になる。但し、この態様に限られず、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、たとえば、1/30秒以上の周期でフレーム切替（画像の更新）をおこなってもよいし、1/30秒以下の周期でフレーム切替をおこなってもよい。

【0619】

フレーム切替タイミングの判定処理によって、これより後の処理（ステップD26乃至ステップD30、およびその後のステップD18乃至ステップD24）は、このフレーム

10

20

30

40

50

切替タイミングで上記処理周期ごとに実行される。なお、演出内容と同期する必要のある時間管理は、このフレーム単位（すなわち、上記処理周期単位）でおこなわれる。上記処理周期が、 $1/30$ 秒の場合、たとえば3フレームでは100msになる。このことは、主基板（遊技制御装置）がタイマ割込み周期の4ms単位で時間値管理しているのと同様である。

【0620】

〔ステップD26〕制御部は、ステップD23で設定したコマンドにしたがいVDP312に画面描画を指示する。たとえば、制御部は、テーブル状に設定したコマンドを順次送信して、VDP312に画面描画を指示する。

【0621】

〔ステップD27〕制御部は、サウンド制御処理を実行する。サウンド制御処理は、スピーカ（上スピーカ19a、下スピーカ19b）からの音声の音量制御に関する処理である。

【0622】

〔ステップD28〕制御部は、装飾制御処理を実行する。装飾制御処理は、盤装飾装置46や枠装飾装置18等の各種LED等を制御する処理である。

〔ステップD29〕制御部は、可動体制御処理を実行する。可動体制御処理は、各種モータやSOL（ソレノイド）を含む可動体（たとえば、盤演出装置44）を制御する処理である。

【0623】

〔ステップD30〕制御部は、発射情報制御処理を実行する。発射情報制御処理は、発射状態フラグにもとづいて、発射関連情報を設定するとともに、特図回転状態（所定金額分（すなわち、所定貸球数分）の遊技あたりの特図変動回数）に応じた演出のモード補正をおこなう処理である。

【0624】

制御部は、ステップD30を実行した後にステップD18に戻り、以降、ステップD18乃至ステップD30の処理を繰り返し実行する。すなわち、ステップD18乃至ステップD30は、演出制御装置300の起動後に上記処理周期で繰り返し実行されるループ処理（場合によりメインループ処理という）を構成している。

【0625】

なお、制御部は、画面の演出に合わせるためメインループ処理内でステップD27乃至ステップD29の処理を実行しているが、これら制御処理で生成または設定された信号やデータ（特に各種LEDやモータを駆動制御する信号等）を実際にポートに出力する処理は、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなわれる。ただし、各種デバイスの制御に特化したICを使用している場合は、シリアル通信等で指示するだけで、タイマ割込みで信号等の出力をおこなわない場合もある。

【0626】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、受信コマンドチェック処理について図103を用いて説明する。図103は、第1の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。受信コマンドチェック処理は、メイン処理のステップD22で制御部によって実行される処理である。

【0627】

なお、受信コマンド（演出コマンド）は、MODEのデータ（1バイト）とACTIONのデータ（1バイト）とを含む構成となっており、遊技制御装置（主基板）100から演出制御装置300に演出コマンドが順次送信される。以下では、コマンドを構成するようなデータを、コマンドのデータあるいはコマンドデータという。

【0628】

また、主基板からのコマンド受信の処理は、図示省略した「コマンド受信割込み処理」によっておこなわれる。すなわち、本例のシリアル通信では、ハード的に（CPU自身の

10

20

30

40

50

機能により）自動で送受信がおこなわれ、コマンドを受信完了すると割込み（コマンド受信割込み）が発生して知らせてくれるので、あとはシリアル受信バッファから取り出すだけでよいが、上記「コマンド受信割込み処理」では、コマンド受信割込みがあるごとに、シリアル受信バッファからコマンドをロードし、ロードしたコマンドデータに異常がないかチェックした上で、当該コマンドデータ（MODEとACTIONのデータ）をコマンドバッファに格納し、格納した分だけコマンド受信カウンタの値を「1」だけ増やす更新をおこなう。なお、制御処理の説明において、単に「格納する」というときは、後の制御処理に使用するために所定の記憶領域に読出し可能に記憶保存することを意味する（以下同様）。また、コマンドバッファは、たとえばリングバッファである。このコマンドバッファは、たとえばCPU311のRAM311a（あるいはRAM322）内の記憶領域によって構成される。コマンドバッファの容量は、システム制御周期（前述の処理周期；たとえば1/30秒）で主基板から送信される可能性のあるコマンド数以上になっていればよい。

10

【0629】

〔ステップD41〕制御部は、コマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする。なお、コマンド受信カウンタは、RWM（RAM322またはRAM311a）に設定される。コマンド受信カウンタは、ステップD43において原則として「0」クリアされるので、1フレーム（1/30秒間）の間（前述の処理周期の1周期分の時間）に受信したコマンド数を記憶する。

【0630】

20

〔ステップD42〕制御部は、コマンド受信数が「0（ゼロ）」であるか否かを判定し、コマンド受信数が「0」でなければステップD43に進み、コマンド受信数が「0」であれば受信コマンドチェック処理を終了する。なお本願では、上記ステップD41のように、制御処理においてデータを「ロードする」とは、RAM（本例の演出制御装置300ではRAM322またはRAM311a）からデータを取り出すことを意味する。

【0631】

〔ステップD43〕制御部は、コマンド受信カウンタ領域の内容（すなわち、コマンド受信カウンタの値）をコマンド受信数分減算する。

なお、A：コマンド受信カウンタの値、B：コマンド受信数とすると、ステップD41の実行直後で「A=B」である。そして、ステップD43の実行直後では「A=A-B=0」となるのが通常の動きだが、本例の態様では、演出制御装置300は遊技制御装置（主基板）100からのコマンド受信割込みを割込み禁止にせず最優先にしているので、ステップD41の処理からステップD43の処理までの間にAの値が増えている可能性がある。よって、ステップD43の処理を「A←0」（すなわち、コマンド受信カウンタの値をゼロとする処理）としてしまうとコマンドのカウントがずれてしまうので、ステップD43では「A-B」という減算処理をおこなっている。但し、本実施例のように主基板からのコマンドの送受信にシリアル通信を使用した場合は、割込み禁止にしてステップD41の処理からステップD153までの処理の間にAの値が増えることがないようにして、ステップD43の処理内容を「A←0」としてもよい。

30

【0632】

40

〔ステップD44〕制御部は、受信コマンドバッファ（コマンドバッファに相当、以下単にコマンドバッファという場合もある）の内容（すなわち、コマンドバッファの読出用ポインタに対応するアドレスに記憶されているコマンドデータ）をコマンド領域（場合により、コマンド格納領域という）にコピーする。コマンド領域は、たとえばRAM322またはRAM311a内の記憶領域にあって、いわゆるFIFO形式（先入れ先出し形式）のバッファである。

【0633】

〔ステップD45〕制御部は、コマンドバッファのデータを読出したので、コマンドバッファの読出用ポインタであるコマンド読出インデックスの値を、たとえば「0」乃至「31」の範囲で「1」だけ増やす更新をおこなう。なお、ここでの「0」乃至「31」の

50

範囲は、コマンドバッファの容量（たとえば、「32」）に対応している。

【0634】

【ステップD46】制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了したか否か（すなわち、コマンド受信数分だけステップD44およびステップD45を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了した場合にステップD47に進み、コピー完了していない場合にステップD44に進む。

【0635】

【ステップD47】制御部は、コマンド領域の内容（コマンド領域の未だ読出されていないデータのうちで一番先に格納されたデータ、すなわち、次に読出すべきデータ）をロード（すなわち、読出し）する。

【0636】

【ステップD48】制御部は、受信コマンド解析処理を実行する。受信コマンド解析処理は、ロードしたコマンド（以下、今回のコマンドという）のデータを解析する処理である。受信コマンド解析処理については、図104を用いて後で説明する。

【0637】

【ステップD49】制御部は、コマンド領域のアドレス（次に読出すべきデータのアドレス）を更新する。

【ステップD50】制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了したか否か（すなわち、コマンド受信数分だけステップD47乃至ステップD49を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了していない場合にステップD47に進み、解析完了した場合に受信コマンドチェック処理を終了する。

【0638】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、受信コマンド解析処理について図104を用いて説明する。図104は、第1の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。受信コマンド解析処理は、受信コマンドチェック処理のステップD48で制御部によって実行される処理である。

【0639】

【ステップD51】制御部は、受信コマンドチェック処理のステップD47においてロードした今回のコマンドのデータのうちの上位バイトをMODEに、下位バイトをACTにそれぞれ分離して記憶する。なお、特図の変動パターンを指令する変動系のコマンドの場合、MODEとして記憶される上位バイトのデータは前半変動パターンを指令し、ACTとして記憶される下位バイトのデータは後半変動パターンを指令するものである。

【0640】

【ステップD52】制御部は、ステップD51で分離されたMODEの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が正常範囲にある場合にステップD53に進み、MODEの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。なお、MODEの値は定義されずに使用されていない値もあり、このような使用されていない値である場合には、ステップD52の判定で正常範囲でないと判定される。

【0641】

【ステップD53】制御部は、ステップD51で分離されたACTの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、ACTの値が正常範囲にある場合にステップD54に進み、ACTの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。

【0642】

また、上記ステップD53における、ステップD51で分離されたACTの値が正常範囲か否かの判定は、たとえば次のようにおこなう。すなわち、MODEごとに有効なACTの値は異なり、このACTの有効値の上限～下限は所定のACTIONチェックテーブル（図示省略）に定義されており、ステップD53ではこの上限～下限の範囲内に分離されたACTの値が収まっているかをチェックし、収まっていれば正常範囲と判定する（この時点では後述する歯抜けチェックができていない）。

10

20

30

40

50

【0643】

【ステップD54】制御部は、分離されたMODEの値に対する分離されたACTの値が正しい組み合わせであるか否かを判定する。制御部は、ACTの値が正しい組み合わせである場合にステップD55に進み、正しい組み合わせでない場合に受信コマンド解析処理を終了する。ACTの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、たとえば一致チェックテーブルを使っておこなうことができる。一致チェックテーブルは、MODEの値に対して有効なすべてのACTの値（ACTIONの値）が先頭アドレスから順に登録されたものであり、MODEの値ごとに設けられている。そして、MODEの値に対応するこの一致チェックテーブルの中に、分離されたACTの値があれば正しい組み合わせであると判定でき、一致チェックテーブルの中に分離されたACTの値が無ければ正しい組み合わせでないとして判定できる。

10

【0644】

なお、ACTの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、MODEに対して正常なACTの組み合わせになっているか否かの歯抜けチェックを含めて実行している。1つのMODEに対し、有効なACTは複数あるがそれらの値が連続しているとは限らない（すなわち、不連続に存在していない値、歯抜けになっている値がある）ので、コマンドが有効値であるかを比較確認している。そして、一致チェックテーブル中には有効値のみ定義されているので、それらのいずれかと一致するかを1つ1つ比較確認している。

【0645】

【ステップD55】制御部は、MODEのデータが変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が変動系コマンド範囲内にある場合に変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD56）、MODEのデータが変動系コマンド範囲内でない場合にステップD57に進む。

20

【0646】

ここで、MODEのデータとは、ステップD51で分離されて記憶されたMODEのデータである（後述のステップD57等でも同様）。また、変動系コマンド（変動コマンドあるいは変動パターンコマンドという場合もある）は、特図の変動パターンを指令するコマンドであり、この変動コマンドのデータがとり得る範囲が変動系コマンド範囲である。

【0647】

【ステップD57】制御部は、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内にある場合に大当り系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD58）、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内でない場合にステップD59に進む。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示等）を指令するコマンドであり、この大当り系コマンドのデータがとり得る範囲が大当り系コマンド範囲である。

30

【0648】

【ステップD59】制御部は、MODEのデータが図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が図柄系コマンド範囲内にある場合に図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD60）、MODEのデータが図柄系コマンド範囲内でない場合にステップD61に進む。図柄系コマンド（図柄コマンド、あるいは飾り特図コマンドという場合もある）は、特図の図柄に関する情報（たとえば、特図の停止図柄を何にするか等）を指令するコマンドであり、この図柄コマンドのデータがとり得る範囲が図柄系コマンド範囲である。

40

【0649】

【ステップD61】制御部は、MODEのデータが単発系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が単発系コマンド範囲内にある場合に単発系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD62）、MODEのデータが単発系コマンド範囲内でない場合にステップD63に進む。なお、図柄コマンドと変動系コマンドのように組み合わせで意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドを単発系コマンドという。単発系コマンド（単発コマンドという場合もある）には、客待ちデモコマンド、保留

50

数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンド等がある。この単発コマンドのデータがとり得る範囲が単発系コマンド範囲である。

【0650】

〔ステップD63〕制御部は、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にある場合に先読み図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD64）、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内でない場合にステップD65に進む。

【0651】

〔ステップD65〕制御部は、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内にある場合に先読み変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD66）、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内でない場合にステップD67に進む。なお、先読み図柄系コマンドおよび先読み変動系コマンドは、先読み演出のためのコマンドである。

【0652】

〔ステップD67〕制御部は、MODEのデータがエラー系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータがエラー系コマンド範囲内にある場合にエラー系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD68）、MODEのデータがエラー系コマンド範囲内でない場合に受信コマンド解析処理を終了する。なお、エラー系コマンドは、エラー開始とエラー終了を通知するためのコマンドである。

【0653】

ここで、先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図の変動表示ゲームが未実行の始動入賞記憶（始動入賞記憶の保留、あるいは単に保留という）に対応する変動表示ゲームがその後実行された時に大当たりになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、始動入賞記憶の保留表示等を通常と異なる態様でおこなう等の演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド、および先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動入賞記憶の保留に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。

【0654】

〔装飾制御処理〕

次に、装飾制御処理について図105を用いて説明する。図105は、第1の実施形態の演出制御装置における装飾制御処理のフローチャートを示す図である。装飾制御処理は、メイン処理のステップD28で制御部によって実行される処理である。

【0655】

〔ステップD71〕制御部は、テストモード装飾処理を実行する。テストモード装飾処理は、あらかじめ設定された装飾パターンで遊技機10に備えられたLED等の装飾装置が正常に点灯するかをチェックするための装飾パターンを設定する処理である。制御部は、遊技機10がテストモードで起動された場合にテストモード装飾処理を実行し、遊技機10が通常モードで起動された場合にテストモード装飾処理を実行しない。

【0656】

〔ステップD72〕制御部は、エラー時装飾処理を実行する。制御部は、演出制御装置300が遊技制御装置100からエラー関連のコマンドを受信した場合にエラー時装飾処理を実行し、エラー関連のコマンドを受信しない場合にエラー時装飾処理を実行しない。エラー時装飾処理は、遊技者や遊技場の従業員にエラーが発生したことを報知するための装飾パターンを設定する処理である。

【0657】

〔ステップD73〕制御部は、装飾設定処理を実行する。装飾設定処理は、遊技状態に

10

20

30

40

50

応じた装飾パターンを設定する処理である。装飾設定処理は、図 106 を用いて後で説明する。

【0658】

【ステップ D74】制御部は、イベント装飾設定処理を実行する。イベント装飾設定処理は、所定のイベントが発生した場合に当該イベントに応じた装飾パターンを設定する処理である。所定のイベントとは、たとえば、プッシュボタン 25 が操作された場合等である。

【0659】

【ステップ D75】制御部は、装飾パターン制御データ設定処理を実行する。装飾パターン制御データ設定処理は、各演出装置（盤装飾装置 46、枠装飾装置 18）に送信する制御データを設定する処理であり、ステップ D71 からステップ D74 で設定した装飾パターンにしたがう制御データを設定する。制御部は、装飾パターン制御データ設定処理を実行した後、装飾制御処理を終了する。

【0660】

〔装飾設定処理〕

次に、装飾設定処理について図 106 を用いて説明する。図 106 は、第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾設定処理のフローチャートを示す図である。装飾設定処理は、装飾制御処理のステップ D73 で制御部によって実行される処理である。

【0661】

【ステップ D81】制御部は、遊技状態に応じて処理を分岐する。制御部は、遊技状態が「電源投入」の場合にステップ D82 に進み、遊技状態が「停電復旧」の場合にステップ D84 に進み、遊技状態が「客待ち中」の場合にステップ D86 に進み、遊技状態が「変動中」の場合にステップ D88 に進み、遊技状態が「図柄停止中」の場合にステップ D89 に進み、遊技状態が「ファンファーレ中」の場合にステップ D90 に進み、遊技状態が「ラウンド中」の場合にステップ D91 に進み、遊技状態が「エンディング」の場合にステップ D92 に進む。

【0662】

【ステップ D82】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。なお、ループ設定とは、所定の装飾パターンを繰り返すことである。

【ステップ D83】制御部は、電源投入から遊技可能な状態（客待ち中（状態））まで電源投入装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、遊技可能な状態になるまで、電源投入に対応する装飾表示を繰り返しおこなう。制御部は、電源投入装飾パターンを設定した後、装飾設定処理を終了する。

【0663】

【ステップ D84】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。

【ステップ D85】制御部は、停電から復旧してから遊技可能な状態（客待ち中（状態））まで停電復旧装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、遊技可能な状態になるまで、停電復旧に対応する装飾表示を繰り返しおこなう。制御部は、停電復旧装飾パターンを設定した後、装飾設定処理を終了する。

【0664】

【ステップ D86】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。

【ステップ D87】制御部は、客待ち中（状態）に客待ちデモ装飾設定処理を実行する。制御部は、客待ちデモ装飾設定処理において、客待ちデモに対応する装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、客待ち中の間、客待ちデモに対応する装飾表示をおこなう。制御部は、客待ちデモ装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0665】

【ステップ D88】制御部は、遊技状態が「変動中」、すなわち変動表示ゲームが実行中に変動中装飾設定処理を実行する。制御部は、変動中装飾設定処理において、実行中の変動表示ゲームの演出態様に対応する装飾パターン（たとえば、大当たり予告を含む場合に、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊

10

20

30

40

50

技機 10 は、変動表示ゲームを実行中の間、実行中の変動表示ゲームの演出態様に対応する装飾表示をおこなう。制御部は、変動中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0666】

【ステップ D89】制御部は、遊技状態が「図柄停止中」、すなわち変動表示ゲームにおける識別図柄が停止している場合に図柄停止中装飾設定処理を実行する。制御部は、図柄停止中装飾設定処理において、識別図柄が停止中であることを示す装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、識別図柄が停止中の間、識別図柄が停止中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、図柄停止中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

10

【0667】

【ステップ D90】制御部は、遊技状態が「ファンファーレ中」、すなわち変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合にファンファーレ中装飾設定処理を実行する。制御部は、ファンファーレ中装飾設定処理において、変動表示ゲームの結果が大当たりとなったことを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、ファンファーレ中の間、変動表示ゲームの結果が大当たりとなったことを示す装飾表示をおこなう。制御部は、ファンファーレ中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。なお、遊技機 10 は、大当たり状態が開始されるまでの間、ファンファーレ中装飾設定処理で設定される装飾パターンで装飾表示をおこなう。

20

【0668】

【ステップ D91】制御部は、遊技状態が「ラウンド中」、すなわち大当たり状態における各ラウンドが実行されている場合にラウンド中装飾設定処理を実行する。制御部は、ラウンド中装飾設定処理において、ラウンド中であることを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、ラウンド中の間、ラウンド中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、ラウンド中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0669】

【ステップ D92】制御部は、遊技状態が「エンディング」、すなわち大当たり状態が終了したことを示すエンディング処理が実行されている場合にエンディング中装飾設定処理を実行する。制御部は、エンディング中装飾設定処理において、エンディング中であることを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、エンディング中の間、エンディング中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、エンディング中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

30

【0670】

【第 2 の実施形態】

次に第 2 の実施形態について説明する。まず第 2 の実施形態の遊技機について具体的に図 107 を用いて説明する。図 107 は、第 2 の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。なお、以下では、特に第 1 の実施形態の遊技盤 30 との相違点を中心に説明する。

40

【0671】

第 2 の実施形態の遊技機 10 の遊技盤 3000 の遊技領域 32 におけるセンターケース 40 の右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普図始動ゲート 34 が設けられている。普図始動ゲート 34 に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ 34a（図 109 参照）により検出される。また、遊技領域 32 におけるセンターケース 40 の下方左側には、二つの一般入賞口 35 が配置され、センターケース 40 の右下部に配された特別変動入賞装置 38 の右下部には一つの一般入賞口 35 が配置されている。これら一般入賞口 35 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 35a（図 109 参照）により検出される。

【0672】

センターケース 40 の下方には、第 1 特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の

50

開始条件を与える第1始動入賞口をなす始動入賞口36及び第2特図変動表示ゲーム（特図2変動表示ゲーム）の開始条件を与える第2始動入賞口97を備える入賞装置90が設けられている。この入賞装置90は、上部の流入口91に流入した遊技球を内部で始動入賞口36と第2始動入賞口97とに交互に振り分ける振分部材92を備えている。この振分部材92は前後方向に沿った回動軸を中心として回動可能であり、流入する遊技球の重みにより傾倒する方向が変化し、左側の始動入賞口36と右側の第2始動入賞口97とに交互に遊技球を振り分けるようになっている。始動入賞口36に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36a（図109参照）により検出され、第2始動入賞口97に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ97a（図109参照）により検出される。また、入賞装置90の下方には、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口30aが設けられている。

10

【0673】

また、センターケース40の右部には、第2特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置37（第2始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置37は、上端側が右方に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材37bを備えており、この可動部材37bは、常時はほぼ鉛直となって遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド37c（図109参照）によって上端側が右方に倒れるように回動して普通変動入賞装置37に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置37に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ37a（図109参照）により検出される。なお、普通変動入賞装置37が閉状態でも入賞できるようにし、閉状態では開状態よりは入賞しにくいものとしても良い。

20

【0674】

普通変動入賞装置37の右方には、前側が透明なカバーで覆われ上下に連通する流下路615が形成され、普通変動入賞装置37に入賞しなかった遊技球は流下路615を通過して下方へ流下する。この流下路615の下方には誘導部616が設けられている。誘導部616は上面617が左方へ下る傾斜面とされており、下方へ流下する遊技球を上面617で受け止め、特別変動入賞装置38が存在する左方へ誘導するようになっている。

【0675】

また、誘導部616には特図変動表示ゲームに関する情報を表示する情報表示装置630が設けられている。

30

この情報表示装置630は、第1特図変動表示ゲームの実行権利である第1始動記憶の数を表示する第1情報表示部、第2特図変動表示ゲームの実行権利である第2始動記憶の数を表示する第2情報表示部を備える。また、表示装置41で第1～第3図柄により表示される飾り特図変動表示ゲームとは別個に第4図柄により第1特図変動表示ゲームに対応する飾り特図1変動表示ゲームを表示する第3情報表示部や、表示装置41で第1～第3図柄により表示される飾り特図変動表示ゲームとは別個に第4図柄により第2特図変動表示ゲームに対応する飾り特図2変動表示ゲームを表示する第4情報表示部を備える。

【0676】

第1情報表示部と第2情報表示部はそれぞれ二つの発光部材で構成され、第3情報表示部と第4情報表示部はそれぞれ一つの発光部材で構成されている。第2表示装置にはこれらの六つの発光部材が三つずつ左右に二列で並んで配されている。右列の上部二つの発光部材は第1情報表示部を構成し、左列の上部二つの発光部材は第2情報表示部を構成している。また、右列の下部一つの発光部材は第3情報表示部を構成し、左列の下部一つの発光部材は第4情報表示部を構成している。

40

【0677】

第1情報表示部と第2情報表示部はそれぞれ二つの発光部材で構成されているが、それぞれの情報表示部の周囲には二つの発光部材が関連していることがわかるような意匠が施されており、一見して二つの発光部材で一つの情報表示部が構成されていることがわかる

50

ようになっている。また、第3情報表示部と第4情報表示部はそれぞれ一つの発光部材で構成されているが、これらの情報表示部の周囲の意匠はそれぞれ独立していることがわかるような意匠とされており、一見して一つの発光部材で情報表示部が構成されていることがわかるようになっている。なお、発光部材の周囲の意匠は遊技機全体の意匠と一体感のあるものとされ、美観を損なわないようにされている。また、発光部材の周囲の意匠は、シールなどを貼付したものではなく誘導部616を構成する部材に成形されたものであり、製造の際の手間やコストを削減できる。

【0678】

さらに、遊技領域32におけるセンターケース40の右下部には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）38が配設されている。特別変動入賞装置38の構成の詳細については後述するが、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材990が大入賞口を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開閉部材990が退避して遊技領域32を流下する遊技球を受け入れ可能な開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち特別変動入賞装置38は、駆動装置としての大入賞口ソレノイド38b（図109参照）により駆動される開閉部材990によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態（第1特別遊技状態）中や小当り遊技状態（第2特別遊技状態）中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）38a（図109参照）が配設されている。

【0679】

第2の実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで入賞装置90の始動入賞口36や第2始動入賞口97、一般入賞口35への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート34や普通変動入賞装置37、特別変動入賞装置38への入賞を狙うことができるようになっている。

【0680】

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

【0681】

次に特別変動入賞装置38について図108を用いて説明する。図108は、第2の実施形態の遊技機の特別変動入賞装置の前面側から見た分解斜視図である。

特別変動入賞装置38は、前壁部材950と、後壁部材960と、本体部970と、カバー部材979とを備える。

【0682】

前壁部材950は、板状の前面部951を備えている。前面部951の前面はガラス枠15のカバーガラス14の裏面に近接して配されるようになっている。この前面の前方を遊技球が流下することはないようにされる。また、前面部951の前面は遊技者から視認可能な面であり、装飾が施されているとともに一部が光を透過可能なレンズとされている。この前壁部材950の裏面には装飾手段として図示しないLEDが配されるようになっており、光によって特別変動入賞装置38を装飾することが可能となっている。なお、特別変動入賞装置38を装飾する光の色は、一括表示装置50の発光色とは異なる色とされており、隣接する一括表示装置50の表示がわかりにくくなることを防止している。また、板状の前面部951の上部は、流下路の前側の側壁をなす流路前壁952となっている。

【0683】

後壁部材 960 は、板状の後面部 961 を備えている。後面部 961 の前面には前壁部材 950 が取り付けられるようになっており、後面部 961 の前面のうち前壁部材 950 で隠されない部分には装飾が施されている。後面部 961 の上部は、流下路の後側の側壁をなす流路後壁 962 となっている。また、流路後壁 962 の下端となる位置には、開閉部材 990 を後壁部材 960 の裏面側から挿通するための前後に貫通した開閉部材挿通部 963 が形成されている。

【0684】

また、流路後壁 962 の前面側には、前方に突出する複数の後壁突出部 964 が設けられている。後壁突出部 964 は、左右の側面が斜面となった三角柱状の突出部で、開閉部材 990 に複数設けられた凹部に隣接する位置に設けられている。後壁突出部 964 と凹部は、流下路を流下する遊技球を蛇行させるために、左方へ流下する遊技球を前方へ誘導する機能を有する。すなわち流下路を流下する遊技球が接触可能な接触部をなす。後壁突出部 964 が凹部に隣接して設けられていることで、凹部が設けられていない部分で遊技球が流下路の右側部分を流下することを防止でき、確実に遊技球を蛇行させることが可能となる。

【0685】

後面部 961 の中央部分であって前壁部材 950 において誘導流路 955 が形成された部分と対向する部分には、誘導流路 955 が後面部 961 の裏面側に連通するように前後に貫通した貫通部 968 が形成されている。また、この誘導流路 955 の上方には、大入賞口スイッチ 38a の後部を収容可能に前後に貫通したスイッチ取付部 965 が形成されている。さらに、後面部 961 の右側部分であって前壁部材 950 において一般入賞口 35 が形成された部分と対向する部分には、一般入賞口 35 に入賞した遊技球を後壁部材 960 の裏面側へ誘導する一般入賞口流路 966 を後面部 961 の裏面側に連通するように前後に貫通した貫通部 966a が形成されている。

【0686】

本体部 970 は、誘導流路 955 の後壁をなす後壁部 972 を備えている。この後壁部 972 において、後壁部材 960 に形成された貫通部 968 と対向する位置には、貫通部 968 を通って後壁部材 960 の裏面へ誘導された遊技球を、誘導流路 955 に沿って右方へ誘導するリブ 973 が形成されている。また、後壁部 972 において後壁部材 960 に形成された誘導流路 955 の下流側端部と対向する位置には、前後に貫通する貫通部 974 が形成されている。誘導流路 955 を流下した遊技球は、貫通部 974 を通り、本体部 970 の裏面側へ誘導されて遊技機の外部へ遊技球を排出する排出流路へ流入するようになっている。

【0687】

また、後壁部材 960 に形成された一般入賞口流路 966 の下流側端部と対向する部分には、一般入賞口流路 966 を流下する遊技球を本体部 970 の裏面側へ誘導する貫通部 975 が形成されている。一般入賞口流路 966 を流下した遊技球は貫通部 975 を通って本体部 970 の裏面側へ誘導されて入賞口スイッチ 35a（図 109 参照）で検出された後、遊技機の外部へ遊技球を排出する排出流路へ流入するようになっている。

【0688】

また、後壁部材 960 に形成された開閉部材挿通部 963 と対向する位置には、前後方向に動作する開閉部材 990 を案内及び支持する開閉部材保持部 976 が設けられている。開閉部材保持部 976 は、本体部 970 の前後に貫通するスリット状の貫通部であり、開閉部材 990 の上下左右の面に当接可能であって開閉部材 990 を案内及び支持することが可能な案内壁 977 が前後方向に沿って延在するように設けられている。

【0689】

本体部 970 の裏面側には、開閉部材 990 と該開閉部材 990 を動作する動作機構を備える開閉部材ユニット 980 が取り付けられている。この開閉部材ユニット 980 は、各種部材を取り付けるためのユニットベース部材と、前後方向にスライド動作可能な開閉部材 990 と、開閉部材 990 を動作するための大入賞口ソレノイド 38b（図 109 参

10

20

30

40

50

照)を備える。

【0690】

大入賞口ソレノイド38bの一端は、駆動アーム983に連結している。また、駆動アーム983は、上下方向に沿った回動軸983bを備えており、この回動軸983bを中心として回動可能となっている。特別変動入賞装置38を閉状態とする状態では、大入賞口ソレノイド38bの駆動軸が伸長して駆動アーム983が回動範囲の前端に位置する状態となる。この状態から特別変動入賞装置38を開状態とする場合は、大入賞口ソレノイド38bの駆動軸が退縮させることで、駆動アーム983が回動軸983bを中心に裏面側から見て反時計回り方向に回動して、開閉部材990を後方へ退縮させる。これにより、特別変動入賞装置38を開状態とする状態となる。特別変動入賞装置38を閉状態とする場合は、上述の動作と逆の動作をおこなう。

10

【0691】

また、本体部970は、本体部970と後壁部材960で構成される誘導流路955が、分岐して形成されたV流路955aの流入部分となる位置にV扉520が設けられている。V扉520は、特定領域ソレノイド520a(図109参照)によって前後方向にスライド移動してV流路955aへの流入を阻止する阻止状態と、後方へ退避してV流路955aへの流入を許容する許容状態とに変化させられるようになっている。

【0692】

また、本体部970は、V流路955aに流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ460が設けられている。

20

なお、V流路955aに流入した遊技球はV流路955aに流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ460で検出された後、貫通部974を通り、本体部970の裏面側へ誘導されて遊技機の外部へ遊技球を排出する排出流路へ流入するようになっている。

【0693】

第2の実施形態の遊技機10では、特別遊技状態の終了後の確率状態が大当り図柄で決定されるのではなく、特別遊技状態においてV流路955aに遊技球が流入して特定領域スイッチ460で検出されることにもとづき高確率状態となるようにされている。

【0694】

また、本体部970は、本体部970と後壁部材960で構成される誘導流路955が、分岐して形成された排出球流路955bの流入部分となる位置に遊技球を本体部970の裏面側へ誘導する貫通口462と、排出球流路955bを流下する遊技球を検出する残存球排出スイッチ461が設けられている。

30

【0695】

次に、遊技機の制御システムについて図109を用いて説明する。図109は、第2の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。

遊技機10は、遊技制御装置100を備え、遊技制御装置100は、遊技用マイコン111を有するCPU部110と、入力ポートを有する入力部120と、出力ポートやドライバ等を有する出力部130と、CPU部110と入力部120と出力部130との間を接続するデータバス140等からなる。

【0696】

40

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機10に対する電波の発射を検出する盤電波センサ62、入賞装置90内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、普図始動ゲート34内のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、特別変動入賞装置38内の大入賞口スイッチ38a、入賞装置90内の始動口2スイッチ97a、特別変動入賞装置38内の特定領域スイッチ460に接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが11Vでロウレベルが7Vのような負論理の信号が入力され、0V-5Vの正論理の信号に変換するインタフェースチップ(近接I/F)121が設けられている。近接I/F121は、入力の範囲が7V-11Vとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な

50

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。

【0697】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3 または第 3 入力ポート 1 2 4 へ供給されデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に読み込まれる。なお、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、9 7 a、ゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 3 8 a、特定領域スイッチ 4 6 0 の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 1 は、第 2 入力ポート 1 2 3 へ入力される。また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、盤電波センサ 6 2 の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 2 は、第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。また、第 3 入力ポート 1 2 4 には、遊技機 1 0 の前面枠 1 2 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 6 1 の検出信号や、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 の検出信号、遊技機 1 0 の前面枠（本体枠）1 2 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 6 4 の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第 3 入力ポート 1 2 4 に入力されるようにしてもよい。

10

【0698】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、第 2 入力ポート 1 2 3 への出力は、遊技制御装置 1 0 0 から中継基板 7 0 を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、始動口 1 スイッチ 3 6 a と始動口 2 スイッチ 3 7 a、9 7 a の検出信号は、第 2 入力ポート 1 2 3 の他、遊技用マイコン 1 1 1 へ入力されるように構成されている。

20

【0699】

第 2 の実施形態では出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され、特別変動入賞装置 3 8 を開成させる大入賞口ソレノイド 3 8 b、特別変動入賞装置 3 8 の V 扉 5 2 0 を開成させる特定領域ソレノイド 5 2 0 a、および普通変動入賞装置 3 7 の可動部材 3 7 b を開成させる普電ソレノイド 3 7 c の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 1 3 4 が設けられている。

【0700】

さらに、出力部 1 3 0 には、第 2 出力ポート 1 3 4 から出力される大入賞口ソレノイド 3 8 b、特定領域ソレノイド 5 2 0 a および普電ソレノイド 3 7 c の開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第 1 ドライバ（駆動回路）1 3 8 a、第 3 出力ポート 1 3 5 から出力される一括表示装置 5 0 の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第 2 ドライバ 1 3 8 b、第 4 出力ポート 1 3 6 から出力される一括表示装置 5 0 の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第 3 ドライバ 1 3 8 c、第 5 出力ポート 1 3 7 から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板 7 1 へ出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d が設けられている。

30

【0701】

次に表示装置 4 1 における画面の構成について図 1 1 0 を用いて説明する。図 1 1 0 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。

画面 7 0 0 は、表示装置 4 1 の表示内容である。画面 7 0 0 は、大図柄群 7 0 1 と、小図柄群 7 0 2 と、特図 1 保留数表示 7 0 3 と、特図 2 保留数表示 7 0 4 と、保留表示 7 0 5 と、保留消化表示 7 0 6 を表示内容に含む。

40

【0702】

大図柄群 7 0 1 は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、表示装置 4 1 は、大図柄群 7 0 1 を画面 7 0 0 の略中央部に大きく表示する。大図柄群 7 0 1 は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。画面 7 0 0 の大図柄群 7 0 1 における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが変動表示状態であることを示す。

【0703】

小図柄群 7 0 2 は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、表示装置 4 1 は、小図柄群 7 0 2 を、大図柄群 7 0 1 による表

50

示演出を邪魔せず視認性を確保するように周縁部に小さく表示する。小図柄群 702 は、単独で図柄の視認性を確保する。小図柄群 702 は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。画面 700 の小図柄群 702 における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが変動表示状態であることを示す。

【0704】

一般に、大図柄群 701 は、小図柄群 702 と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群 702 は、大図柄群 701 と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【0705】

特図 1 保留数表示 703 は、特図 1 ゲームの保留記憶数（始動記憶数）を表示する。特図 2 保留数表示 704 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を表示する。保留表示 705 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。保留表示 705 が表示する保留記憶数は、特図 1 保留数表示 703 が表示する保留記憶数と特図 2 保留数表示 704 が表示する保留記憶数の和に相当する。保留消化表示 706 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。

【0706】

なお、小図柄群 702 と特図 1 保留数表示 703 と特図 2 保留数表示 704 は、盤演出装置 44 の動作や前面側を転動する遊技球などによっても遊技者の死角に入らない位置に表示され、常時、変動表示状態と保留記憶数を遊技者に明示する。

【0707】

また、遊技機 10 は、大図柄群 701 と小図柄群 702 とをそれぞれ 3 桁の図柄で構成したが、1 つ以上の図柄を含むものであれば何桁であってもよい。また、遊技機 10 は、大図柄群 701 と小図柄群 702 とで図柄の桁数を揃えているが、大図柄群 701 と小図柄群 702 とで図柄の桁数を異ならせるものであってもよい。

【0708】

また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の透明度を変更（たとえば透明度 0 % から 50 % に変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の透明度を固定（たとえば透明度 0 % に固定）することができる。これにより、遊技機 10 は、大図柄群 701 について示演出の多様性を確保しながら小図柄群 702 で遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

【0709】

また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の色相を変更（たとえば赤から青に変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の色相を固定（たとえば赤に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の彩度を変更（たとえば彩度 100 % から 0 % に変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の彩度を固定（たとえば彩度 100 % に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の明度を変更（たとえば明度 100 % から 10 % に変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の明度を固定（たとえば明度 100 % に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の大きさを変更（たとえば、標準サイズから拡大（縮小）サイズに変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の大きさを固定することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄の表示位置を変更（たとえば画面中央から画面右上に変更）することがあっても、小図柄群 702 について図柄の表示位置を固定することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 701 について図柄のデザインを変更（たとえば矩形か

10

20

30

40

50

ら円形に変更、あるいは数字からキャラクタに変更)することがあっても、小図柄群702について図柄のデザインを固定(たとえば数字に固定)することができる。また、遊技機10は、変動表示中において大図柄群701について図柄の変動表示態様を変更(たとえば縦スクロールから横スクロールに変更)することがあっても、小図柄群702について図柄の変動表示態様を固定(たとえば軸回転変動に固定)することができる。

【0710】

これらによっても遊技機10は、大図柄群701について表示演出の多様性を確保しながら小図柄群702で遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

また、遊技機10は、大図柄群701と小図柄群702について変動表示中の変動態様を異なるものとすることができる。たとえば、遊技機10は、大図柄群701について縦スクロールとすると、大図柄群701と小図柄群702との区別を容易にすることができる。また、遊技機10は、大図柄群701と小図柄群702とで非同期に図柄を更新する場合があっても、遊技者に与える違和感を軽減できる。

【0711】

次に第2の実施形態の遊技機10の大当りの表示演出について図111から図117を用いて説明する。図111は、第2の実施形態の演出フローの一例(その1)を示す図である。図112は、第2の実施形態の演出フローの一例(その2)を示す図である。図113は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その2)を示す図である。図114は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その3)を示す図である。図115は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その4)を示す図である。図116は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その5)を示す図である。図117は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その6)を示す図である。

【0712】

〔演出フローF11〕遊技機10は、変動表示ゲームにおける変動開始前に変動停止状態(停止表示状態)を表示する。停止表示状態の画面例を図113(F11)の画面710に示す。

【0713】

画面710は、図柄停止中(停止表示中)の画面を示す。画面710では、大図柄群701の左図柄と中図柄と右図柄とは、停止しており、特図変動表示ゲームが停止表示中であることを示す。また、画面710では、小図柄群の左図柄と中図柄と右図柄とは、停止しており、特図変動表示ゲームが停止表示中であることを示す。

【0714】

また、画面710では、保留消化表示706は、ブランク表示により特図変動表示ゲームが変動表示状態にないことを示す。また、画面710では、特図1保留数表示703は特図1ゲームの保留記憶数が「4」であることを示し、特図2保留数表示704は特図1ゲームの保留記憶数が「0」であることを示し、保留表示705は特図1ゲームと特図2ゲームの合計保留記憶数が「4」であることを示す。

【0715】

遊技機10は、図柄変動を開始すると、演出フローF12に進む。

〔演出フローF12〕遊技機10は、変動表示を開始する。変動表示開始後の画面例を図113(F12)の画面711に示す。

【0716】

画面711は、画面710の後の画面であって、変動表示開始後の画面を示す。画面711では、大図柄群701の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、画面711では、小図柄群の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【0717】

このとき、遊技機10は、画面711において大図柄群701を半透明状態にすることで、背景表示の視認性を大図柄群701の視認性より高めている。一方、遊技機10は、

画面 7 1 1 において小図柄群 7 0 2 を半透明状態にしないことで、背景表示に優先する視認性を確保している。

【0 7 1 8】

また、画面 7 1 1 では、特図 1 保留数表示 7 0 3 は、特図 1 ゲームの保留記憶数を「4」から 1 つ減数した値（「3」）を表示し、保留表示 7 0 5 は、特図変動表示ゲームの保留記憶数を「4」から 1 つ減数した値（「3」）を表示する。保留消化表示 7 0 6 は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示す。

【0 7 1 9】

遊技機 1 0 は、はずれを導出するときは演出フロー F 1 3 に進み、大当たり（特別遊技状態）を導出するときは演出フロー F 1 4 に進む。

〔演出フロー F 1 3〕遊技機 1 0 は、変動表示結果（はずれ）を表示する。変動表示結果（はずれ）を表示する画面例を図 1 1 3（F 1 3）の画面 7 1 2 に示す。

【0 7 2 0】

画面 7 1 2 は、画面 7 1 1 の後の画面であって、変動表示結果がはずれになった状態の画面を示す。

画面 7 1 2 では、大図柄群 7 0 1 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果がはずれであることを示す。また、画面 7 1 2 では、小図柄群 7 0 2 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果がはずれであることを示す。

【0 7 2 1】

〔演出フロー F 1 4〕遊技機 1 0 は、変動表示結果（大当たり）を表示する。変動表示結果（大当たり）を表示する画面例を図 1 1 3（F 1 4）の画面 7 1 3 に示す。

画面 7 1 3 は、画面 7 1 1 の後の画面であって、変動表示結果が大当たりになった状態の画面を示す。

【0 7 2 2】

画面 7 1 3 では、大図柄群 7 0 1 は、大当たりに対応する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果が大当たりであることを示す。また、画面 7 1 3 では、小図柄群 7 0 2 は、大当たりに対応する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果が大当たりであることを示す。

【0 7 2 3】

遊技機 1 0 は、大当たりの発生を案内した後に演出フロー F 1 5 に進む。

〔演出フロー F 1 5〕遊技機 1 0 は、大当たり演出を開始する。大当たり演出の開始時の画面例を図 1 1 4（F 1 5）の画面 7 1 4 に示す。

【0 7 2 4】

画面 7 1 4 は、画面 7 1 3 の後の画面であって、大当たり演出の開始時の画面を示す。画面 7 1 4 は、演出表示 7 1 5 と、ラウンド表示 7 1 6 と、累積表示 7 1 7 とを表示内容に含む。

【0 7 2 5】

演出表示 7 1 5 は、映像等の演出の表示を担当する。画面 7 1 4 では、演出表示 7 1 5 は、大当たりに対応する映像等を表示する。なお、遊技機 1 0 は、画面 7 1 4 において、演出表示 7 1 5 を一部分（中央部分）のみに設けているがこれにかぎらない。たとえば、遊技機 1 0 は、演出表示 7 1 5 を画面全面に設け、演出表示 7 1 5 の前面側に他の表示要素（累積表示 7 1 7 およびラウンド表示 7 1 6）を配置するようにしてもよい。

【0 7 2 6】

ラウンド表示 7 1 6 は、その表示態様により、大当たりのラウンド数（大入賞口を開放する回数）およびラウンドの消化状況（進行状況）を表示する。具体的には、ラウンド表示 7 1 6 は、表示するハートのシンボルの数によってラウンド数を表示し、ハートのシンボルの点灯状態によってラウンドの消化状況（進行状況）を表示する。画面 7 1 4 では、ラウンド表示 7 1 6 は、6 個のハートのシンボルを点灯状態で表示することで、ラウンド数が「6」であること、および 1 ラウンド開始前であることを示す。

10

20

30

40

50

【0727】

たとえば、大当りのラウンド数は「6」、「9」、「12」の3パターン（6ラウンドの大当り、9ラウンドの大当り、12ラウンドの大当り）があり、遊技機10は、大当り演出の開始時には、大当りのラウンド数以下の数のハートのシンボル（たとえば、発生した大当りが9ラウンド大当りである場合には9個以下の数のハートのシンボル）を表示する。

【0728】

累積表示717は、所定の期間内（累積期間内）におけるラウンドの累積状況（累積ラウンド）を表示する。累積表示717は、所定数のラウンドを1単位（1きゅん）として単位変換した値でラウンドの累積状況を表示する。画面714では、累積表示717は「1きゅん」を表示し、1単位目（セット目）の実行中であることを示す。

10

【0729】

たとえば、累積表示717が表示する値は、映像やBGMなどの大当りにおける報知態様を決定する際に用いられる。すなわち、遊技機10は、大当り中において累積表示717が表示する値に応じた映像やBGMを報知する。なお、所定の期間（累積期間）については、後で図120を用いて説明する。

【0730】

ここで、ラウンドと累積表示の単位である「きゅん」の対応関係（変換規則）について図118を用いて説明する。図118は、第2の実施形態の累積表示の単位とラウンドとの対応関係を示す図である。

20

【0731】

図118に示すように、遊技機10では、累積ラウンド「1～3」は1きゅんと対応し、累積ラウンド「4～6」は2きゅんと対応し、…、累積ラウンドが「 $3n-2 \sim 3n$ 」はnきゅんと対応する。換言すれば、きゅんは、3ラウンドを1単位として変換する変換式にしたがって単位変換した値である。これによれば、遊技機10は、累積ラウンドが「1～3」である場合には変換式にしたがって単位変換して、変換後の単位を用いて累積表示717で1きゅんを表示し、累積ラウンドが「4～6」である場合には変換式にしたがって単位変換して、変換後の単位を用いて累積表示717で2きゅんを表示し、…、累積ラウンドが「 $3n-2 \sim 3n$ 」である場合には変換式にしたがって単位変換して、変換後の単位を用いて累積表示717でnきゅんを表示する。このようにして、遊技機10は、ラウンドを単位変換した値を用いて抽象化して累積ラウンド数を遊技者に報知する。これによれば、遊技機10は、遊技者の興味低下を惹起することなく情報表示をおこなうことができる。以上がラウンドと累積表示の単位との対応関係である。

30

【0732】

なお、ラウンドごとの開放態様は、開放時間の大きさや、最大入賞数の大きさが相違する場合があり、たとえば同じ15ラウンドの当りであってもラウンドごとの開放態様の組合せ次第で異なる価値を有する場合がある。

【0733】

このような1つの指標が必ずしも単一の価値を表わさない場合に、遊技者は適切に価値を把握することができない。

40

また、15ラウンドのうち価値の低いラウンドを除いて価値の高いラウンドだけを表示したり、実質的に獲得した賞球数を表示したりすると、遊技者は表示内容と期待感とにギャップを感じるがあった。あまりに具体的にすぎる価値表示は、遊技者の期待感を損ねて興味低下を惹起する場合がある。しかしながら、遊技機10は、価値表示の抽象化によって、遊技者の興味低下を惹起することなく情報表示をおこなうことができる。

【0734】

遊技機10は、大当り演出の開始を表示した後に演出フローF16に進む。

〔演出フローF16〕遊技機10は、通常ラウンド進行演出（ラウンド追加演出（昇格演出）を伴わないラウンド進行演出）をおこなう。通常ラウンド進行演出における画面例を図114（F16a1）の画面718、図114（F16a2）の画面719、図11

50

4 (F 1 6 b 1) の画面 7 2 0、図 1 1 5 (F 1 6 b 2) の画面 7 2 1、図 1 1 5 (F 1 6 b 3) の画面 7 2 3 に示す。

【0 7 3 5】

画面 7 1 8 は、画面 7 1 4 の後の画面であって、1 ラウンド中 (1 回目の大入賞口開放中) の画面を示す。画面 7 1 8 では、ラウンド表示 7 1 6 は、1 つ目のハートのシンボルを点滅状態で表示することにより、1 ラウンド中 (1 回目の大入賞口開放中) であることを示す。

【0 7 3 6】

画面 7 1 9 は、画面 7 1 8 の後の画面であって、1 ラウンド終了後かつ 2 ラウンド開始前 (1 ラウンドと 2 ラウンドのインターバル中) の画面を示す。画面 7 1 9 では、ラウンド表示 7 1 6 は、1 つ目のハートのシンボルを消灯状態、2 つ目～6 つ目のハートのシンボルを点灯状態で表示することにより、1 ラウンド終了後かつ 2 ラウンド開始前 (1 ラウンドと 2 ラウンドの間のインターバル中) であることを示す。

【0 7 3 7】

画面 7 2 0 は、画面 7 1 9 の後の画面であって、3 ラウンド中 (3 回目の大入賞口開放中) の画面を示す。画面 7 2 0 では、ラウンド表示 7 1 6 は、3 つ目のハートのシンボルを点滅状態で表示することにより、3 ラウンド中であることを示す。

【0 7 3 8】

画面 7 2 1 は、画面 7 2 0 の後の画面であって、ラウンド終了 (ラウンドの消化) によって累積表示 7 1 7 の値が加算 (カウントアップ) される場合の画面を示す。画面 7 2 1 は、カウントアップ表示 7 2 2 を表示内容に含む。カウントアップ表示 7 2 2 は、累積表示 7 1 7 が表示する値をカウントアップ (加算) することを明示する。画面 7 2 1 では、カウントアップ表示 7 2 2 は、累積表示 7 1 7 の単位である「きゅん」を表示することにより、累積表示 7 1 7 が表示する値をカウントアップすることを明示する。

【0 7 3 9】

画面 7 2 3 は、画面 7 2 1 の後の画面であって 3 ラウンド終了後かつ 4 ラウンド開始前 (3 ラウンドと 4 ラウンドのインターバル中) の画面を示す。画面 7 2 3 では、ラウンド表示 7 1 6 は、1 つ目～3 つ目のハートのシンボルを消灯状態、4 つ目～6 つ目のハートのシンボルを点灯状態で表示することにより、3 ラウンド終了後かつ 4 ラウンド開始前 (3 ラウンドと 4 ラウンドのインターバル中) であることを示す。また、画面 7 2 3 では、累積表示 7 1 7 は、画面 7 2 0 における「1 きゅん」からカウントアップした後の値 (「2 きゅん」) を表示し、2 単位目 (セット目) の実行中であることを示す。

【0 7 4 0】

このように遊技機 1 0 は、通常ラウンド進行演出では、ラウンド表示 7 1 6 によってラウンドの進行状況を報知しつつ、演出表示 7 1 5 によって大当りに対応する映像等を報知してラウンドを進行する。

【0 7 4 1】

遊技機 1 0 は、ラウンドを進行した結果、点灯状態のハートのシンボルの数が 0 個になった場合、すなわち残ラウンド数が 0 になった場合には演出フロー F 2 3 に進む。

遊技機 1 0 は、ラウンドを進行した結果、ラウンド追加判定タイミングになった場合 (残ラウンド数が規定値 (たとえば、2) になり、かつ、ハートのシンボルの数が表示上限 (たとえば、1 2) に達しておらずラウンド追加余地が有る場合) には、演出フロー F 1 7 に進み、特別ラウンド進行演出 (ラウンド追加演出を伴うラウンド進行演出) をおこなう。

【0 7 4 2】

遊技機 1 0 は、上記以外の場合には演出フロー F 1 6 に進み、通常ラウンド進行演出を継続する。

[演出フロー F 1 7] 遊技機 1 0 は、ラウンド追加演出を開始する。ラウンド追加演出開始時の画面例を図 1 1 5 (F 1 7) の画面 7 2 4 に示す。

【0 7 4 3】

画面724は、画面723の後の画面であって、ラウンド追加演出の開始時の画面を示す。画面724は、演出表示715と、ラウンド表示716と、累積表示717と、演出成否表示725とを表示内容に含む。

【0744】

演出成否表示725は、演出の成否の表示を担当する。画面724では、演出成否表示725は、ハートの形状のシンボルを用いて、ラウンド追加演出の成否を表示する。また、画面724では、演出成否表示725は、演出表示715の前面側に表示される。このように遊技機10は、演出表示715よりも演出成否表示725を前面側に表示することで、演出表示715に優先する視認性を確保している。これにより、遊技機10は、演出成否表示725の演出効果（注目度、視認性）を高め、遊技者がラウンド追加演出を見逃すことを防止できる。また、画面724では、ラウンド表示716は、5つ目のハートのシンボルを点滅状態で表示することにより、5ラウンド中（5回目の大入賞口開放中）であることを示す。

10

【0745】

遊技機10は、ラウンド追加演出の開始した後に演出フローF18に進む。

〔演出フローF18〕遊技機10は、ラウンド追加演出が成功するか否かを煽る成否煽り演出をおこなう。成否煽り演出時の画面例を図115（F17）の画面726に示す。

【0746】

画面726は、画面724の後の画面であって、ラウンド追加演出の成否を煽る成否煽り演出実行状態の画面を示す。画面726では、演出成否表示725は、「発展」の文字を表面に表示した状態でハートの形状のシンボルが停止して、演出が成功するか否かを煽る演出（成否煽り演出）を表示する。

20

【0747】

遊技機10は、演出が成功に終わる場合（ラウンドが追加される場合）には演出フローF19に進み、演出が失敗に終わる場合（ラウンドが追加されない場合）には演出フローF21に進む。

【0748】

〔演出フローF19〕遊技機10は、成功表示をおこなう。成功表示の画面例を図116（F19）の画面727に示す。

画面727は、画面726の後の画面であって、演出が成功した場合に表示される画面を示す。画面727では、演出成否表示725は、ハートの形状のシンボルを「発展」の文字を表面に表示した状態で停止表示し、演出が成功したことを示す。

30

【0749】

遊技機10は、成功表示をすると演出フローF20に進む。

〔演出フローF20〕遊技機10は、ラウンドを追加する。ラウンドを追加した後の画面例を図116（F20）の画面728に示す。

【0750】

画面728は、画面727の後の画面であって、ラウンドが追加した後の画面を示す。画面728では、ラウンド表示716は、構成するハートのシンボルの数が、画面727の状態（ハートのシンボルが6つの状態）から3つ（1きゅん分）追加され、9つのハートのシンボル（9ラウンド）になった状態を示す。

40

【0751】

遊技機10は、ラウンドを追加すると演出フローF21に進む。

〔演出フローF21〕遊技機10は、失敗表示をおこなう。失敗表示の画面例を図116（F21）の画面729に示す。

【0752】

画面729は、画面726の後の画面であって、演出が失敗した場合に表示される画面を示す。画面729では、演出成否表示725は、ハートの形状のシンボルを割れた状態で表示し、演出が失敗したことを示す。

【0753】

50

遊技機 10 は、失敗表示をすると演出フロー F 22 に進む。

〔演出フロー F 22〕 遊技機 10 は、ラウンド消化を表示する。ラウンド消化後の画面例を図 117 (F 22 a) の画面 730、及び図 117 (F 22 b) の画面 731 に示す。
【0754】

画面 730 は、画面 728 の後の画面であって、ラウンド表示 716 が 5 ラウンド目のハートのシンボルを消灯状態にして、5 ラウンド目が終了したことを明示している様子を示す。

【0755】

画面 731 は、画面 729 の後の画面であって、ラウンド表示 716 が 5 ラウンド目のハートのシンボルを消灯状態にして、5 ラウンド目が終了したことを明示している様子を
10 示す。

【0756】

遊技機 10 は、演出フロー F 16 に進み、再度、通常ラウンド進行演出を開始する。

〔演出フロー F 23〕 遊技機 10 は、大当たり演出を終了し、変動停止する。

このように、遊技機 10 は、大当たり演出中に、演出成否表示 725 を用いてラウンド追加演出（大当たりの価値を向上させる昇格演出（ランクアップ演出または価値向上演出ともいう））をおこなう。これにより、遊技機 10 は、価値が低い大当たり（たとえば、6 ラウンド大当たり）から、価値の高い大当たり（たとえば、12 ラウンド大当たり）に変化（昇格）
20 するのではないかという期待感を遊技者に抱かせ、興趣を向上できる。

【0757】

次に、特別ラウンド進行演出をおこなうタイミングについてより具体的に図 119 を用いて説明する。図 119 は、第 2 の実施形態の特別ラウンド進行演出の実行タイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【0758】

なお、タイミング T 11 は遊技機 10 がラウンドを終了してインターバルを開始し、残ラウンド数が 2（規定値）になったタイミングを示す。また、タイミング T 12 は、インターバルを終了してラウンドを開始したタイミングを示す。タイミング T 13 は、ラウンドを終了したタイミングを示す。

【0759】

遊技機 10 は、残ラウンド数が 2（規定値）になり、かつ、ラウンドを開始するまでの間（タイミング T 12 まで）は、通常ラウンド進行演出を継続する。そして、遊技機 10 は、残ラウンド数が 2（規定値）の状態ではラウンドを開始すると演出種別を切替えて、当該ラウンド内（タイミング T 12 からタイミング T 13）において特別ラウンド進行演出
30 を実行する。

【0760】

以上が、遊技機 10 が特別ラウンド進行演出を実行するタイミングである。なお、遊技機 10 が特別ラウンド進行演出を実行するタイミングは一例であってこれに限らない。たとえば、遊技機 10 は、残ラウンド数が 2（規定値）の状態のインターバル内（タイミング T 11 からタイミング T 12 の間）に特別ラウンド進行演出を実行してもよいし、残ラウンド数が 2（規定値）の状態のインターバルからラウンドに跨って特別ラウンド進行演出
40 を実行してもよい。

【0761】

次に、累積表示の値を累積し続ける累積期間について図 120 を用いて説明する。図 120 は、第 2 の実施形態の累積ラウンドカウンタのクリア処理のフローチャートである。

累積ラウンドカウンタは、ラウンドの累積数をカウントするカウンタである。累積ラウンドカウンタクリア処理は、演出制御装置 300 の制御部（CPU 311）によってメイン処理（図 102）のステップ D 23 の演出表示編集処理内において実行される処理である。

【0762】

〔ステップ D 100〕 制御部は、累積ラウンドカウンタの値が 0（累積ラウンドが 0）
50

であるか否かを判定する。制御部は、累積ラウンドカウンタの値が0であると判定した場合に累積ラウンドカウンタクリア処理を終了し、累積ラウンドカウンタの値が0でないと判定した場合にステップD101に進む。

【0763】

【ステップD101】制御部は、遊技状態が高確率状態（確変状態）または、時短状態であるか否かを判定する。制御部は、遊技状態が高確率状態または時短状態であると判定した場合に累積ラウンドカウンタクリア処理を終了し、高確率状態または時短状態でないと判定した場合（通常状態である場合）にステップD102に進む。

【0764】

【ステップD102】制御部は、累積ラウンドカウンタの値をクリア（累積ラウンドカウンタの値を0に）する。

10

これによれば、遊技機10は、高確率状態や時短状態である場合には累積ラウンドカウンタの値を累積し続け、高確率状態や時短状態でない場合に累積ラウンドカウンタをクリアする。すなわち、遊技機10は、前に発生した大当りによって遊技がサポートされている状態で大当りが発生した場合には、累積ラウンドカウンタの値を累積し続ける。

【0765】

このように、遊技機10は、発生した大当りに、前に発生した大当りが寄与をしている場合には累積ラウンドカウンタの値を累積し続けることで、前の大当りとの関連性を遊技者に認識させることができる。

【0766】

20

次に第2の実施形態の遊技機10の高確率状態における表示演出について図121から図123を用いて説明する。図121は、第2の実施形態の演出フローの一例（その3）を示す図である。図122は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その7）を示す図である。図123は、第2の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その8）を示す図である。

【0767】

【演出フローF31】遊技機10は、変動表示ゲームにおける変動開始前に変動停止状態（停止表示状態）を表示する。変動停止状態の画面例を図122（F31）の画面732に示す。

【0768】

30

画面732は、小図柄群702と、特図1保留数表示703と、特図2保留数表示704と、演出表示715と、シンボル表示733とを表示内容に含む。

シンボル表示733は、大図柄群701の代わりに用いられ、変動表示状態の報知を担当する。具体的には、シンボル表示733は、その表示態様により、変動表示状態を報知する。シンボル表示733は、ハートの形状のシンボルを表示し、ハートの形状のシンボルを停止状態で表示している場合には変動停止中であることを示し、ハートの形状のシンボルを変動状態（回転状態）である場合には変動表示中であることを示す。また、シンボル表示733は、演出表示715による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように周縁部に小さなシンボル（大図柄群701より小さなシンボル）を表示する。

【0769】

40

画面732では、シンボル表示733は、停止状態のハートの形状のシンボルを表示し、変動停止中であることを示す。また、画面732では、小図柄群702は、停止状態であり、変動停止中であることを示す。画面732では、演出表示715は、高確率状態に対応する映像等を表示する。また、画面732では、特図1保留数表示703は特図1ゲームの保留記憶数が「2」であることを示し、特図2保留数表示704は特図1ゲームの保留記憶数が「3」であることを示す。

【0770】

このように、遊技機10は、大図柄群701に代えて、シンボル表示733を用いることにより、演出表示715の視認性を確保しつつ、変動表示状態を遊技者に報知できる。

遊技機10は、リーチに発展しない場合には演出フローF32に進み、リーチに発展す

50

る場合には演出フロー F 3 3 に進む。

【0771】

〔演出フロー F 3 2〕遊技機 1 0 は、変動表示結果（はずれ）を表示する。リーチに発展しない場合の変動表示中の画面例を図 1 2 2（F 3 2 a）の画面 7 3 4 に示し、変動表示結果（はずれ）を表示する画面例を図 1 2 2（F 3 2 b）の画面 7 3 5 に示す。

【0772】

画面 7 3 4 は、画面 7 3 2 の後の画面であって、リーチに発展しない場合の変動表示中の画面を示す。画面 7 3 4 では、シンボル表示 7 3 3 は、ハートの形状のシンボルを変動表示することにより、変動表示中であることを示す。また、画面 7 3 4 では、小図柄群 7 0 2 の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

10

【0773】

また、画面 7 3 4 では、特図 1 保留数表示 7 0 3 は、「2」を表示し、特図 2 保留数表示 7 0 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を「3」から 1 つ減数した値（「2」）を表示する。

【0774】

画面 7 3 5 は、画面 7 3 4 の後の画面であって、変動表示結果（はずれ）を表示する画面を示す。画面 7 3 5 では、シンボル表示 7 3 3 は、ハートの形状のシンボルを変動開始前と同様に停止表示することにより、画面 7 3 4 においておこなわれていた変動表示が終了し、変動表示結果がはずれであることを示す。また、画面 7 3 5 では、小図柄群 7 0 2 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果がはずれであることを示す。

20

【0775】

遊技機 1 0 は、変動表示結果（はずれ）を表示した後、演出フロー F 3 1 に進む。

〔演出フロー F 3 3〕遊技機 1 0 は、リーチ演出（特別遊技状態を導出する導出過程演出）を開始する。リーチ演出の開始時の画面例を図 1 2 2 の画面 7 3 6 に示す。

【0776】

画面 7 3 6 は、画面 7 3 2 の後の画面であって、リーチ演出の開始時の画面を示す。

画面 7 3 6 は、小図柄群 7 0 2 と、特図 1 保留数表示 7 0 3 と、特図 2 保留数表示 7 0 4 と、演出表示 7 1 5 と、演出成否表示 7 2 5 とを表示内容に含む。

30

【0777】

画面 7 3 6 では、演出成否表示 7 2 5 は、ラウンド追加演出と同様に、ハートの形状のシンボルを用いて、リーチ演出の成否を表示する。また、画面 7 3 6 では、演出成否表示 7 2 5 は、演出表示 7 1 5 の前面側に表示される。このように遊技機 1 0 は、演出表示 7 1 5 よりも演出成否表示 7 2 5 を前面側に表示することで、演出表示 7 1 5 に優先する視認性を確保している。これにより、遊技機 1 0 は、演出成否表示 7 2 5 の演出効果（注目度、視認性）を高め、遊技者がリーチ演出を見逃すことを防止できる。

【0778】

また、画面 7 3 6 では、小図柄群 7 0 2 の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、画面 7 3 6 では、特図 1 保留数表示 7 0 3 は、「2」を表示し、特図 2 保留数表示 7 0 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を「3」から 1 つ減数した値（「2」）を表示する。

40

【0779】

遊技機 1 0 は、リーチ演出を開始すると演出フロー F 3 4 に進む。

〔演出フロー F 3 4〕遊技機 1 0 は、リーチ演出が成功するか否かを煽る成否煽り演出をおこなう。成否煽り演出時の画面例を図 1 2 3（F 3 4）の画面 7 3 7 に示す。

【0780】

画面 7 3 7 は、画面 7 3 6 の後の画面であって、リーチ演出の成否を煽る成否煽り演出実行状態の画面を示す。画面 7 3 7 では、演出成否表示 7 2 5 は、ラウンド追加演出と同様に、「発展」の文字を表面に表示した状態でハートの形状のシンボルが停止して、演出

50

が成功するか否かを煽る成否煽り演出を表示する。

【0781】

遊技機10は、演出が成功に終わる場合（大当りを導出する場合）には演出フローF36に進み、演出が失敗に終わる場合（はずれを導出する場合）には演出フローF35に進む。

【0782】

〔演出フローF35〕遊技機10は、失敗表示をおこなう。失敗表示の画面例を図123（F35）の画面738に示す。

画面738は、画面737の後の画面であって、演出が失敗した場合に表示される画面を示す。画面738では、演出成否表示725は、ハートの形状のシンボルを割れた状態で表示し、演出が失敗したことを示す。また、画面738では、小図柄群702は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果がはずれであることを示す。

10

【0783】

遊技機10は、失敗表示をした後に演出フローF31に進む。

〔演出フローF36〕遊技機10は、成功表示をおこなう。成功表示の画面例を図123（F36）の画面739に示す。

【0784】

画面739は、画面737の後の画面であって、演出が成功した場合に表示される画面を示す。画面739では、演出成否表示725は、ハートの形状のシンボルを「発展」の文字を表面に表示した状態で停止表示し、演出が成功したことを示す。また、画面739では、小図柄群702は、大当りに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動表示結果が大当りであることを示す。

20

【0785】

遊技機10は、成功表示をした後に演出フローF37に進む。

〔演出フローF37〕遊技機10は、大当り演出を開始する。大当り演出の開始時の画面例を図123（F37）の画面740に示す。

【0786】

画面740は、画面739の後の画面であって、大当り演出の開始時の画面を示す。画面740では、演出表示715は、大当りに対応する映像等を表示する。画面740では、ラウンド表示716は、点灯状態の6個のハートのシンボルを表示することで、ラウンド数が「6」であること、および1ラウンド開始前であることを示す。画面740では、累積表示717は「11きゅん」を表示し、11単位目（セット目）の実行中であることを示す。

30

【0787】

このように、遊技機10は、高確率状態のリーチ演出を、演出成否表示725を用いておこなう。すなわち、遊技機10は、高確率状態におけるリーチ演出と、大当り演出中の昇格演出とを同様の演出態様で実行する。

【0788】

これにより、遊技機10は、高確率状態におけるリーチ演出と、大当り演出中の昇格演出とを区別しにくくすることができる。たとえば、高確率状態におけるリーチ演出が大当りを導出し、当該大当り内において昇格演出をおこなう場合、遊技機10は、同様の演出態様で実行することで、一連の演出に統一感を持たせることができる。

40

【0789】

また、高確率状態におけるリーチ演出と、昇格演出とを同じ演出態様にしているため、遊技機10は、高確率状態では、演出成否表示725が成功表示をおこなう回数が増大する。したがって、遊技機10は、体感の大当り発生回数を、実際の大当り発生回数以上にすることができる（実際に発生している以上に大当りが発生しているような感覚を遊技者に与えることができる）。

【0790】

また、一般に、遊技者が特別遊技状態（大当り）の昇格演出に接する機会が限られるた

50

め昇格演出の演出内容を理解できず、遊技経験が浅い遊技者等は、昇格演出によって興趣を十分に得ることができない場合があった。これに対して、遊技機 10 は、昇格演出の一部と、高確率状態におけるリーチ演出（導出過程演出）の一部とを同様の演出としているため、演出内容の理解を深める機会を拡大させて、興趣向上を図ることができる。

【0791】

〔第2の実施形態の変形例1〕

次に第2の実施形態の変形例1の遊技機10について図124を用いて説明する。図124は、第2の実施形態の変形例1の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。

【0792】

画面741は、図122（F31）に示した画面732の変形例である。画面741は、ハートの形状のシンボルを表示するシンボル表示733に代えて星の形状のシンボルを表示するシンボル表示733aが用いられている様子を示す。

【0793】

画面742は、図122（F31）に示した画面732の変形例である。画面742は、ハートの形状のシンボルを表示するシンボル表示733に代えてキャラクタの形状のシンボルを表示するシンボル表示733bが用いられている様子を示す。

【0794】

画面743は、図122（F31）に示した画面732の変形例である。画面743は、ハートの形状のシンボルを表示するシンボル表示733に代えて2つのキャラクタの形状のシンボル（2つのシンボル）を表示するシンボル表示733cが用いられている様子を示す。

【0795】

以上が第2の実施形態の変形例1である。このように遊技機10は、ハート以外の図形（星型）のシンボルや、キャラクタのシンボルで構成したシンボル表示を用いることができる。また、遊技機10は、2以上のシンボルで構成したシンボル表示を用いることもできる。

【0796】

上述した第2の実施形態（変形例1を含む）の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

（1）遊技機10は、変動表示ゲームを演出可能な演出手段（表示装置41）と、変動表示ゲームにおいて、第1の確率で特別遊技状態（大当たり）を導出可能な第1の遊技状態（通常確率状態）と、第1の確率より高い第2の確率で特別遊技状態を導出可能な第2の遊技状態（高確率状態：確変状態）とを遷移可能な制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）とを備える。制御手段は、第2の遊技状態でおこなう特別遊技状態の導出過程演出（リーチ演出）の少なくとも一部と、特別遊技状態について第1の価値（ラウンド数）を提示してから第1の価値よりも高い第2の価値（ラウンド数）を提示する昇格演出（ラウンド追加演出）の少なくとも一部とを共通にして演出手段により演出制御する。

【0797】

〔第3の実施形態〕

次に第3の実施形態の遊技機10について図125から図127を用いて説明する。第3の実施形態に示す遊技機10では、遊技者が演出モード（たとえば、キャラクタや背景等）を選択可能であり、遊技機10は、遊技者が選択した演出モードに応じた演出を実行する。なお、以下では、遊技者がキャラクタを選択する例を用いて説明する。まず、遊技機10において、遊技者が選択可能なキャラクタと、各キャラクタが選択された場合に実行される演出について図125を用いて説明する。図125は、第3の実施形態のキャラクタと演出との対応関係を示す図である。

【0798】

図125は、遊技機10で選択可能なキャラクタと、各キャラクタが選択された場合に実行可能な演出との対応関係を示す。遊技機10では、キャラクタA、キャラクタB、…、キャラクタNを選択可能であって、キャラクタAが選択されている場合には演出A1～

A nを実行可能であり、キャラクタBが選択されている場合には演出B 1～B nを実行可能であり、…、キャラクタNが選択されている場合には演出N 1～N nを実行可能である。以上が選択可能なキャラクタと演出との対応関係である。

【0799】

次にキャラクタの選択（変更）を受付可能なタイミングについて図126を用いて説明する。図126は、第3の実施形態のキャラクタの選択を受付可能なタイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【0800】

遊技機10は、停止表示（変動停止）した状態からタイミングT11で図柄変動を開始してN回目の変動表示を始める。その後、遊技機10は、タイミングT12からはずれを導出するリーチ演出を開始する。その後、遊技機10は、タイミングT13に変動表示結果（結果態様：はずれ）を報知してリーチ演出を終了すると、N回目の変動表示が終了するタイミングT14までの間、キャラクタの選択（変更）が可能なキャラクタ選択演出（キャラクタ選択画面の表示）をおこなう。

【0801】

これによれば、遊技機10は、変動表示ゲームにおいて、はずれを導出するリーチ演出をおこなった場合に、当該はずれを導出するリーチ演出をおこなった変動表示ゲーム内で遊技者がキャラクタを選択（変更）できる機会を与えることができる。

【0802】

たとえば、リーチ演出を開始する前にキャラクタ選択演出をおこなうと、リーチ演出の内容は、遊技者が選択したキャラクタによって変化する場合がある。したがって、変動開始時に変動終了時までの演出を準備する場合には、遊技機10は、選択肢となるキャラクタ（選択される可能性があるキャラクタ）に対応する演出を全て事前に準備しておかなければならなかった。

【0803】

一方、はずれを導出した後にキャラクタ選択を受け付ける場合には、遊技機10は、複数のリーチ演出を準備しなくてよいため、リーチ演出終了後（はずれを導出後）にキャラクタ選択演出をおこなうことで、処理負荷を抑えつつ、遊技者にキャラクタの選択機会を付与できる。

【0804】

また、遊技機10は、はずれを導出したリーチ演出後に、キャラクタの選択機会を付与し、キャラクタを変更可能にすることで、はずれが発生したことによる不満等の気持ちを切替える機会を提供できる。これにより、遊技機10は、遊技者が過度にのめり込むこと（入れ込むこと）を防止できる。

【0805】

なお、遊技機によっては、遊技制御装置が発行した停止コマンドを演出制御装置が受信した場合に、変動表示を終了する場合がある。一般にリーチ演出の長さ（はずれ画面までに到達する時間）は予め決められているため、このような遊技機は、リーチ演出（はずれ画面表示）後に変動停止する場合において何らかのエラーによって停止コマンドを受信するのが遅れると、受信が遅れた分だけはずれ画面で待機することになり、遊技者に違和感を与えることがあった。その点、キャラクタ選択演出（キャラクタ選択画面の表示）をリーチ演出（はずれ画面表示）後に行えば、このような遊技機は、何らかのエラーによって停止コマンドを受信するのが遅れた場合でも、キャラクタ選択時間を長くして対応できるため、遊技者に与える違和感を低減できる。

【0806】

次に、キャラクタ選択受付演出時の画面例について図127を用いて説明する。図127は、第3の実施形態の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。

画面750は、キャラクタ選択演出中の画面（キャラクタ選択画面）である。画面750は、選択中キャラクタ表示751と、選択肢キャラクタ表示752と、操作方法表示753と、操作内容表示754と、タイマ表示755とを表示内容に含む。

10

20

30

40

50

【0807】

選択中キャラクタ表示751は、現在選択中のキャラクタ、すなわち、変更後のキャラクタを表示する。画面750では、選択中キャラクタ表示751は、虎のようなキャラクタを表示し、現在選択中のキャラクタが虎のようなキャラクタであることを示す。

【0808】

選択肢キャラクタ表示752は、選択可能なキャラクタを表示する。また、選択肢キャラクタ表示752は、現在選択中のキャラクタを区別可能に表示する。画面750では、選択肢キャラクタ表示752は、虎のようなキャラクタと、豚のようなキャラクタと、ライオンのようなキャラクタとを表示し、虎のようなキャラクタと、豚のようなキャラクタと、ライオンのようなキャラクタを選択可能であることを示す。また、画面750では、選択肢キャラクタ表示752は、虎のようなキャラクタの背景表示を他のキャラクタの背景表示と区別可能に表示し、現在選択中のキャラクタが虎のようなキャラクタであることを示す。

10

【0809】

たとえば、遊技機10は、キャラ選択画面の表示開始時（初期状態）においては、現在設定している現在設定している変更前のキャラクタを初期選択している状態から開始する。

【0810】

操作方法表示753は、操作方法を表示する。画面750では、操作方法表示753は、プッシュボタン（オプション設定部25）のイメージ画像を表示することで、キャラクタの選択がプッシュボタンでおこなわれることを示す。

20

【0811】

操作内容表示754は、操作内容を表示する。画面750では、操作内容表示754は、「好きなキャラを選択してね」というメッセージを表示することで、表示中の画面がキャラクタの選択画面であることを示す。

【0812】

タイマ表示755は、操作時間を表示する。画面750では、タイマ表示755は、バー形式のタイマを表示し、表示したバー形式のタイマの表示態様により、選択操作の残り時間を表示する。

【0813】

なお、遊技機10は、キャラクタ選択演出において遊技者からの操作を一切受け付けなかった場合には、直前のリーチ演出に用いたキャラクタを選択するようにしてもよいし、直前のリーチ演出に用いたキャラクタと異なるキャラクタを選択するようにしてもよい。

30

【0814】

たとえば、遊技機10は、直前のリーチ演出に用いたキャラクタと異なるキャラクタを選択するようにすることで、キャラクタの変更を促進し、演出に対する飽きが生じないようにできる。

【0815】

なお、リーチ演出がはずれを導出する場合を用いて説明したがこれに限らない。リーチ演出が大当たりを導出する場合でも同様に結果態様（大当たり）を報知した後にキャラクタ選択演出をおこなうようにすることもできる。

40

【0816】

〔第3の実施形態の変形例1〕

次に、第3の実施形態の変形例1の遊技機10について図128を用いて説明する。第3の実施形態の変形例1では、リーチ演出の一部を差替えてリーチ演出内でキャラクタ選択演出を実行する。キャラクタ選択演出の具体的なタイミングについて図128を用いて説明する。図128は、第3の実施形態の変形例1のキャラクタの選択を受付可能なタイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【0817】

図128に示すタイミングチャートは、遊技機10がタイミングT11に図柄変動を開始してN回目の変動表示を始め、タイミングT12から複数の演出パートで構成された、

50

はずれを導出するリーチ演出（はずれ）を開始し、タイミング T 1 3 にリーチ演出（はずれ）を終了することを示す。

【0818】

遊技機 1 0 は、N 回目の変動表示でキャラクタ選択演出を行わない場合には、リーチ演出において（タイミング T 1 2 からタイミング T 1 3 までの間に）演出 1、演出 2、演出 3 をおこなう。

【0819】

一方で、遊技機 1 0 は、N 回目の変動表示でキャラクタ選択演出をおこなう場合には、リーチ演出において（タイミング T 1 2 からタイミング T 1 3 までの間に）演出 1、演出 3、キャラクタ選択演出をおこなう。

【0820】

このように、遊技機 1 0 は、演出の一部をキャラクタ選択演出に差替えることで（演出の一部を省略し、キャラクタ選択演出を追加することで）、リーチ演出後に代えてリーチ演出内において（タイミング T 1 2 からタイミング T 1 3 までの間に）キャラクタ選択演出をおこなうことができる。

【0821】

〔第 3 の実施形態の変形例 2〕

次に第 3 の実施形態の変形例 1 の遊技機 1 0 について図 1 2 9 を用いて説明する。第 3 の実施形態の変形例 2 では、選択中のキャラクタでおこなった演出回数（リーチ演出の回数、またははずれを導出するリーチ演出の回数）にもとづいてはずれを導出するリーチ演出の後にキャラクタ選択演出をおこなうか否かを決定する。

【0822】

キャラクタ選択演出をおこなうか否かを決定する流れについて図 1 2 9 を用いて説明する。図 1 2 9 は、第 3 の実施形態の変形例 2 のはずれ演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0823】

はずれ演出設定処理は、演出制御装置 3 0 0 の制御部（CPU 3 1 1）によってメイン処理（図 1 0 2）のステップ D 2 3 の演出表示編集処理内において実行される処理である。はずれ演出設定処理は、はずれを導出するリーチ演出の演出態様を設定する処理である。

【0824】

〔ステップ D 1 1 0〕制御部は、現在選択中のキャラクタで実行した演出回数が所定条件を満たすか否かを判定する。

たとえば、制御部は、現在選択中のキャラクタで実行した演出回数が所定回数を超えているか否かを判定する。また、たとえば、制御部は、現在選択中のキャラクタで実行した演出回数が所定回数（10 回、20 回、30 回）であるか否かを判定する。

【0825】

制御部は、現在選択中のキャラクタで実行した演出回数が所定条件を満たすと判定した場合にステップ D 1 1 1 に進み、演出回数が所定条件を満たさないと判定した場合にステップ D 1 1 2 に進む。

【0826】

〔ステップ D 1 1 1〕制御部は、キャラクタ選択演出有りのはずれ演出態様をセットする。

〔ステップ D 1 1 2〕制御部は、キャラクタ選択演出無しのはずれ演出態様をセットする。

【0827】

このようにして、遊技機 1 0 は、選択中のキャラクタの演出回数が所定条件を満たす場合には、キャラクタ選択演出をおこなうようにすることができる。すなわち、遊技機 1 0 は、選択中のキャラクタの演出回数が所定条件を満たしたタイミングで、遊技者に対してキャラクタの選択機会を提供できる。これにより、遊技機 1 0 は、過剰にキャラクタ選択演出が行われるのを抑止できる。

10

20

30

40

50

【0828】

〔第3の実施形態の変形例3〕

次に第3の実施形態の変形例3の遊技機10について図130を用いて説明する。第3の実施形態の変形例3では演出履歴にもとづいてはずれを導出するリーチ演出の後にキャラクタ選択演出をおこなうか否かを決定する。

【0829】

キャラクタ選択演出をおこなうか否かを決定する流れについて図130を用いて説明する。図130は、第3の実施形態の変形例3のはずれ演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0830】

はずれ演出設定処理は、演出制御装置300の制御部(CPU311)によってメイン処理(図102)のステップD23の演出表示編集処理内において実行される処理である。はずれ演出設定処理は、はずれを導出するリーチ演出の演出態様を設定する処理である。

【0831】

〔ステップD120〕制御部は、演出履歴を評価する。

〔ステップD121〕制御部は、評価結果が所定条件を満たすか否かを判定する。

たとえば、制御部は、演出履歴を評価して、キャラクタの演出回収率(キャラクタに対応付けられたリーチ演出のうち実行されたリーチ演出の割合)が一定の割合(所定条件)を満たすか否かを判定する。

【0832】

制御部は、評価結果が所定条件を満たすと判定した場合にステップD122に進み、評価結果が所定条件を満たさないと判定した場合にステップD123に進む。

〔ステップD122〕制御部は、キャラクタ選択演出有りのはずれ演出態様をセットする。

【0833】

〔ステップD123〕制御部は、キャラクタ選択演出無しのはずれ演出態様をセットする。

このようにして、遊技機10は、選択中のキャラクタの演出履歴が所定条件を満たす場合には、キャラクタ選択演出をおこなうようにすることができる。すなわち、遊技機10は、選択中のキャラクタの演出履歴の評価結果が所定条件を満たしたタイミングで、遊技者に対してキャラクタの選択機会を提供できる。これにより、遊技機10は、過剰にキャラクタ選択演出が行われるのを抑止できる。

【0834】

〔第3の実施形態の変形例4〕

次に第3の実施形態の変形例4の遊技機10について図131, 132を用いて説明する。第3の実施形態の変形例4では、先読結果にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる。キャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる処理の流れについて図131を用いて説明する。図131は、第3の実施形態の変形例4のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0835】

キャラクタ選択演出設定処理は、演出制御装置300の制御部(CPU311)によってメイン処理(図102)のステップD23の演出表示編集処理内において実行される処理である。キャラクタ選択演出設定処理は、キャラクタ選択演出の演出態様を設定する処理である。

【0836】

〔ステップD130〕制御部は、保留内に大当たりが存在するか否かを判定する。制御部は、保留内に大当たりがあると判定した場合にステップD131に進み、保留内に大当たりがないと判定した場合にステップD132に進む。

【0837】

〔ステップD131〕制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含む特別選択肢パターンをキャラクタ選択画面の選択肢としてセットする。

10

20

30

40

50

【ステップD132】制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含まない通常選択肢パターンをキャラ選択画面の選択肢としてセットする。

【0838】

なお、保留内に大当たりがある場合に、特別選択肢パターンをセットするとして説明したがこれに限らない。遊技機10は、保留先読み結果にもとづいて選択肢を異ならせればよく、たとえば、所定の期待値以上の保留がある場合に特別選択肢パターンをセットするようにしてもよい。

【0839】

次に、特別なキャラクタを選択肢に含む場合のキャラ選択画面について図132を用いて説明する。図132は、第3の実施形態の変形例4の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その1）である。

10

【0840】

画面760は、特別なキャラクタを選択肢に含まないキャラ選択画面であって、選択肢キャラクタ表示752が虎のようなキャラクタと、豚のようなキャラクタと、ライオンのようなキャラクタとを選択肢として表示している状態を示す。

【0841】

また、画面760は、キャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面を示す。すなわち、画面760は、現在設定している変更前のキャラクタが豚のようなキャラクタであることを示している。

20

【0842】

画面761は、特別なキャラクタを選択肢に含むキャラ選択画面であって、選択肢キャラクタ表示752が虎のようなキャラクタと、豚のようなキャラクタと、ライオンのようなキャラクタに加えて、通常時（画面760）では表示していないサングラスをかけた虎のようなキャラクタを選択肢として表示している状態を示す。

【0843】

また、画面761は、キャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面を示す。すなわち、画面761は、現在設定している変更前のキャラクタがサングラスをかけた虎のようなキャラクタであることを示す。

【0844】

このようにして、遊技機10は、先読結果にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせることができる。これにより、遊技機10は、遊技者に後の変動表示ゲームにおいて行われる演出に対する期待感を抱かせることができる。

30

【0845】

次に、選択画面の変形例について図133，134，135を用いて説明する。図133は、第3の実施形態の変形例4の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その2）である。図134は、第3の実施形態の変形例4の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その3）である。図135は、第3の実施形態の変形例4の表示装置が表示する画面の一例を示す図（その4）である。

【0846】

画面762は、画面760に示したキャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面の変形例であって、選択肢キャラクタ表示752のキャラクタ配列を現在設定している変更前のキャラクタに応じた配列にした画面を示す。画面762では、選択肢キャラクタ表示752は、現在設定している変更前のキャラクタである豚のようなキャラクタ（初期選択肢）が一番左側に配置された配列で選択肢となるキャラクタを表示している。

40

【0847】

なお、初期選択肢は、選択肢を提示した時点で選択中の選択肢をいう。これにより、遊技機10は、遊技者による選択操作を容易にすることができる。たとえば、遊技機10は、現在設定している選択肢（キャラクタ）を初期選択肢とすることで、1回の選択操作（たとえば選択肢の左シフト操作、あるいは右シフト操作）によって現在設定している選択肢以外の選択肢を選択中とすることができる。また、遊技機10は、現在設定している選

50

択肢を初期選択肢とすることで、選択操作をおこなわないことによって現在設定している選択肢を選択中とすることができる。

【0848】

画面763は、画面761に示したキャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面の変形例であって、選択肢キャラクタ表示752のキャラクタ配列を現在設定している変更前のキャラクタに応じた配列にした画面を示す。画面763では、選択肢キャラクタ表示752は、現在設定している変更前のキャラクタであるサングラスをかけた虎のようなキャラクタ（初期選択肢）が一番左側に配置された配列で選択肢となるキャラクタを表示している。

【0849】

画面764は、画面761に示したキャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面の変形例であって、選択肢キャラクタ表示752のキャラクタ配列を過去のキャラクタ選択履歴に応じた配列にした画面を示す。画面764では、選択肢キャラクタ表示752は、現在設定している変更前のキャラクタであるサングラスをかけた虎のようなキャラクタ（初期選択肢）よりも左側に過去（1つ前、および2つ前）に選択していたキャラクタを表示し、右側に未選択のキャラクタを表示している。

【0850】

具体的には、画面764では、選択肢キャラクタ表示752は、2つ前に選択していたキャラクタ、1つ前に選択していたキャラクタ、現在設定している変更前のキャラクタ、未選択のキャラクタの順に配置した配列で選択肢となるキャラクタを表示している。また、選択肢キャラクタ表示752は、過去に選択したキャラクタと、未選択のキャラクタとを区別可能な態様で表示している。

【0851】

ところで、遊技者は、キャラクタ配列を固定である場合において必ずしも所定の規則にしたがって（たとえば、左から順番等）キャラクタを選択するわけではないため、選択肢キャラクタ表示752が、キャラクタ配列を固定とすると、どのキャラクタを選択していないか（どのキャラクタが選択済みか）わからなくなることがある。その結果、遊技者は、未選択のキャラクタを選択しようとして誤って既に選択済みのキャラクタを選択してしまう場合がある。

【0852】

この点、画面764の選択肢キャラクタ表示752に示すようにキャラクタ選択履歴に応じた配列で選択肢を表示すれば、遊技機10は、遊技者に過去に選択したキャラクタを容易に把握させることができる。このように、遊技機10は、選択状況を遊技者に把握させることで遊技者によるキャラクタ選択を補助できる。

【0853】

なお、画面764では、選択肢キャラクタ表示752は、2つ前までに選択したキャラクタを過去に選択したキャラクタとして表示したが、キャラクタ選択履歴にもとづいて選択肢の配列を決めればよくこれに限らない。

【0854】

なお、キャラクタ選択履歴は、一連の大当たり中における選択履歴であってもよいし、前回の客待ち状態からの選択履歴であってもよいし、所定時間における選択履歴であってもよいし、所定数前までの選択履歴であってもよい。

【0855】

画面765は、画面764に示したキャラ選択画面の表示開始時の状態（初期状態）である画面の変形例であって、選択肢キャラクタ表示752のキャラクタ配列を過去のキャラクタ選択履歴に応じた配列にするとともに、選択肢の一部を非表示とした画面を示す。なお、画面765では、選択肢キャラクタ表示752は、選択されているキャラクタの大きさを一回り大きくすることで選択中のキャラクタを区別可能に表示している。

【0856】

画面765では、選択肢キャラクタ表示752は、中央に現在選択中のキャラクタ（初

10

20

30

40

50

期選択肢)を配置するとともに、左側に過去に選択したキャラクタ、右側に未選択のキャラクタを表示している。

【0857】

また、画面765では、選択肢キャラクタ表示752は、過去に選択したキャラクタの一部、および、未選択のキャラクタの一部を見えないように表示している。

たとえば、画面765における選択肢キャラクタ表示752は、操作者がプッシュボタンの左側を押下すると、各選択肢(各キャラクタ)を右側に1つスライドする。具体的には、虎のようなキャラクタが選択状態(一回り大きくなった状態)となって中央に配置され、人のようなキャラクタが非表示となり、豚のようなキャラクタの1つ前に選択した(1つ左側に位置する)キャラクタが表示される。

10

【0858】

また、画面765における選択肢キャラクタ表示752は、操作者がプッシュボタンの右側を押下すると、各選択肢(各キャラクタ)を左側に1つスライドする。具体的には、ライオンのようなキャラクタが選択状態となって中央に配置され、豚のようなキャラクタが非表示となり、人のようなキャラクタの1つ右側に位置する未選択のキャラクタが表示される。

【0859】

画面766は、演出モードの変更として楽曲を変更する場合の楽曲選択画面であって、楽曲選択画面の表示開始時の状態(初期状態)を示す。画面766は、選択中楽曲表示751aと、選択肢楽曲表示752aと、操作方法表示753と、操作内容表示754aと、タイマ表示755とを表示内容に含む。

20

【0860】

選択中楽曲表示751aは、現在選択中の楽曲、すなわち、変更後の楽曲を表示する。画面766では、選択中楽曲表示751aは、現在設定している変更前の楽曲(初期選択肢)である楽曲:AAAを表示し、現在選択中の楽曲がAAAであることを示す。なお、楽曲選択時には、遊技機10は、選択中楽曲表示751aで選択中の楽曲をスピーカ19a, 19bから出力する。これにより、遊技機10は、遊技者による楽曲の選択を補助する。

【0861】

選択肢楽曲表示752aは、選択可能な楽曲を表示する。また、選択肢楽曲表示752aは、現在選択中の楽曲を区別可能に表示する。また、選択肢楽曲表示752aは、過去に選択した楽曲や、未選択の楽曲を区別可能に表示する。画面766では、選択肢楽曲表示752aは、楽曲:BBBと、楽曲:CCCと、楽曲:AAAと、楽曲:DDDとを表示し、「BBB」と、「CCC」と、「AAA」と、「DDD」とを楽曲として選択可能であることを示す。また、画面766では、選択肢楽曲表示752aは、過去に選択した楽曲(「BBB」と「CCC」と)、未選択の楽曲(「DDD」と)を区別可能な態様で表示している。

30

【0862】

また、画面766では、操作内容表示754aは、「好きな楽曲を選択してね」というメッセージを表示することで、表示中の画面が楽曲の選択画面であることを示す。

40

画面767は、演出モードの変更として告知パターンを変更する場合の告知パターン選択画面であって、告知パターン選択画面の表示開始時の状態(初期状態)を示す。画面767は、選択中告知パターン表示751bと、選択肢告知パターン表示752bと、操作方法表示753と、操作内容表示754bと、タイマ表示755とを表示内容に含む。

【0863】

選択中告知パターン表示751bは、現在選択中の告知パターン、すなわち、変更後の告知パターンを表示する。

画面767では、選択中告知パターン表示751bは、現在設定している変更前の告知パターン(初期選択肢)である「完全告知」を表示し、現在選択中の告知パターンが当たり等の変動結果まで告知する完全告知であることを示す。

50

【0864】

選択肢告知パターン表示752bは、選択可能な告知パターンを表示する。また、選択肢告知パターン表示752bは、現在選択中の告知パターンを区別可能に表示する。画面767では、選択肢告知パターン表示752aは、チャンス告知と、完全告知と、告知なしとを表示し、「チャンス告知」と、「完全告知」と、「告知なし」とを告知パターンとして選択可能であることを示す。

【0865】

また、画面767では、操作内容表示754bは、「好きな告知パターンを選択してね」というメッセージを表示することで、表示中の画面が告知パターンの選択画面であることを示す。

【0866】

なお、演出モードの変更として、キャラクタの変更、楽曲の変更、および告知パターンの変更について説明したがこれに限らない。たとえば、演出モードの変更として装飾態様や、盤演出装置44の演出の有無などを変更することもできる。

【0867】

〔第3の実施形態の変形例5〕

次に第3の実施形態の変形例5の遊技機10について図136を用いて説明する。第3の実施形態の変形例5では、演出回数（リーチ演出の回数、またははずれを導出するリーチ演出の回数）にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる。

【0868】

キャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる処理の流れについて図136を用いて説明する。図136は、第3の実施形態の変形例5のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0869】

キャラクタ選択演出設定処理は、演出制御装置300の制御部（CPU311）によってメイン処理（図102）のステップD23の演出表示編集処理内において実行される処理である。キャラクタ選択演出設定処理は、キャラクタ選択演出の演出態様を設定する処理である。

【0870】

〔ステップD140〕制御部は、演出回数が所定条件を満たすか否かを判定する。制御部は、演出回数が所定条件を満たすと判定した場合にステップD141に進み、演出回数が所定条件を満たさないと判定した場合にステップD142に進む。

【0871】

〔ステップD141〕制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含む特別選択肢パターンをキャラクタ選択画面の選択肢としてセットする。

〔ステップD142〕制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含まない通常選択肢パターンをキャラクタ選択画面の選択肢としてセットする。

【0872】

このようにして、遊技機10は、演出回数にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせることができる。

このように演出回数によって特別なキャラクタを選択可能にすることで、遊技機10は、はずれを導出するリーチ演出の価値を高める（はずれを導出するリーチ演出に価値を持たせる）ことができる。

【0873】

〔第3の実施形態の変形例6〕

次に第3の実施形態の変形例6の遊技機10について図137を用いて説明する。第3の実施形態の変形例6では、演出履歴にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる。キャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる処理の流れについて図137を用いて説明する。図137は、第3の実施形態の変形例6のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0874】

キャラクタ選択演出設定処理は、演出制御装置300の制御部(CPU311)によってメイン処理(図102)のステップD23の演出表示編集処理内において実行される処理である。キャラ選択演出設定処理は、キャラ選択演出の演出態様を設定する処理である。
【0875】

【ステップD150】制御部は、演出履歴を評価する。

【ステップD151】制御部は、評価結果が所定条件を満たすか否かを判定する。

制御部は、評価結果が所定条件を満たすと判定した場合にステップD152に進み、評価結果が所定条件を満たさないと判定した場合にステップD153に進む。

【0876】

【ステップD152】制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含む特別選択肢パターンをキャラ選択画面の選択肢としてセットする。

10

【ステップD153】制御部は、特別なキャラクタを選択肢に含まない通常選択肢パターンをキャラ選択画面の選択肢としてセットする。

【0877】

このようにして、遊技機10は、演出履歴にもとづいてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせることができる。

このように演出履歴によって特別なキャラを選択可能にすることで、遊技機10は、はずれを導出するリーチ演出の価値を高める(はずれを導出するリーチ演出に価値を持たせる)ことができる。

【0878】

20

【第3の実施形態の変形例7】

次に第3の実施形態の変形例7の遊技機10について図138, 139を用いて説明する。第3の実施形態の変形例7では、現在選択中のキャラクタに応じてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせる。まず、図138について説明する。図138は、第3の実施形態の変形例7のキャラクタ選択演出設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【0879】

キャラクタ選択演出設定処理は、演出制御装置300の制御部(CPU311)によってメイン処理(図102)のステップD23の演出表示編集処理内において実行される処理である。キャラ選択演出設定処理は、キャラ選択演出の演出態様を設定する処理である。

30

【0880】

【ステップD160】制御部は、現在選択中のキャラクタに応じた選択肢パターンを取得する。

【ステップD161】制御部は、取得した選択肢パターンをキャラ選択画面の選択肢としてセットする。

【0881】

次に現在選択中のキャラクタと、選択肢との対応関係について図139を用いて説明する。図139は、第3の実施形態の変形例7の選択中のキャラクタに応じた選択肢の一例を示す図である。

【0882】

40

図139に示すように、選択中のキャラクタがキャラクタ770(虎のようなキャラクタ)である場合には、キャラクタ770と、キャラクタ771(豚のようなキャラクタ)と、キャラクタ772(ライオンのようなキャラクタ)と、キャラクタ773(サングラスをかけた虎のようなキャラクタ)とが選択肢となる。すなわち、キャラクタ770が選択されている場合には、遊技機10は、キャラクタ770と、キャラクタ771と、キャラクタ772と、キャラクタ773とを選択肢とする選択肢パターンを取得する。

【0883】

また、選択中のキャラクタがキャラクタ771である場合には、キャラクタ770と、キャラクタ771と、キャラクタ772とが選択肢となる。すなわち、キャラクタ771が選択されている場合には、遊技機10は、キャラクタ770と、キャラクタ771と、

50

キャラクタ 772 とを選択肢とする選択肢パターンを取得する。

【0884】

また、選択中のキャラクタがキャラクタ 772 である場合には、キャラクタ 770 と、キャラクタ 771 と、キャラクタ 772 とが選択肢となる。すなわち、キャラクタ 772 が選択されている場合には、遊技機 10 は、キャラクタ 770 と、キャラクタ 771 と、キャラクタ 772 とを選択肢とする選択肢パターンを取得する。

【0885】

また、選択中のキャラクタがキャラクタ 773 である場合には、キャラクタ 770 と、キャラクタ 773 とが選択肢となる。すなわち、キャラクタ 773 が選択されている場合には、遊技機 10 は、キャラクタ 770 と、キャラクタ 773 とを選択肢とする選択肢パターンを取得する。以上が選択中のキャラクタと、選択肢との対応関係である。

【0886】

このようにして、遊技機 10 は、選択中のキャラクタに応じてキャラクタ選択画面で選択可能なキャラクタを異ならせることができる。

上述した第 3 の実施形態（変形例 1 から変形例 7 を含む）の遊技機 10 は、一側面において以下のような特徴を有する。

【0887】

(1) 遊技機 10 は、演出手段（表示装置 41）と、操作受付手段（オプション設定部 25：押しボタン）と、制御手段（遊技制御装置 100、演出制御装置 300）とを備える。演出手段は、2 以上の演出モード（キャラクタ）のうちから設定された 1 の演出モードで変動表示ゲームを演出可能である。操作受付手段は、遊技者操作を受け付け可能である。制御手段は、変動表示ゲームにおける変動時間のうちに所定の操作選択時間（図 126 の T13 から T14）を残して結果態様（はずれ）を導出し、選択操作時間において遊技者操作を受け付けて、2 以上の演出モードのうちから 1 の演出モードを設定する。

【0888】

(2) 遊技機 10 は、演出手段（表示装置 41）と、操作受付手段（オプション設定部 25：押しボタン）と、制御手段（遊技制御装置 100、演出制御装置 300）とを備える。演出手段は、2 以上の演出モード（キャラクタ）のうちから設定された 1 の演出モードで変動表示ゲームを演出可能である。操作受付手段は、遊技者操作を受け付け可能である。制御手段は、変動表示ゲームにおける変動時間のうちに所定の選択操作時間を残して結果態様（はずれ）を導出し、遊技者操作を受け付けて 2 以上の演出モードのうちから 1 の演出モードを設定する。制御手段は、選択操作時間において選択肢となる 2 以上の演出モードを提示するとき、現在設定されている演出モードを初期選択肢とする。

【0889】

〔第 4 の実施形態〕

次に、第 4 の実施形態について説明する。第 4 の実施形態の遊技機 10 は、特別遊技状態において V 流路 955a への遊技球の流入にもとづく高確率状態の発生の報知を、特定領域スイッチ 460 の検出時点に代えて検出時点から遅れたタイミングでおこなう。遊技機 10 は、特定領域スイッチ 460 で遊技球が検出されることにもとづき高確率状態となるようにされている。

【0890】

まず、特別遊技状態に相当する当りについて図 140 を用いて説明する。図 140 は、第 4 の実施形態の当りごとの性能の一例を示す図である。遊技機 10 は、当り種別に「当り A」と「当り B」とを含む。

【0891】

当り A は、確率変動なし、すなわち当り終了後の確率状態が低確率状態である。また、当り A は、当り中のラウンド数が「9（9R）」である。また、当り A は、開放時間が相対的に短い短開放が 6R であり、開放時間が相対的に長い長開放が 3R であることから、実質ラウンド数が「3（3R）」である。

【0892】

当りBは、確率変動あり、すなわち当り終了後の確率状態が低確率状態よりも高い高確率状態である。また、当りB、当り中のラウンド数が「9（9R）」である。また、当りBは、開放時間が相対的に短い短開放が3Rであり、開放時間が相対的に長い長開放が6Rであることから、実質ラウンド数が「6（6R）」である。

【0893】

したがって、当りBは、賞球獲得数の観点で実質ラウンド数が大きいことから、当りAよりも遊技者にとって価値が高い当りである。また、当りBは、当り終了後の確率状態の観点で高確率状態となることから、当りAよりも遊技者にとって価値が高い当りである。

【0894】

なお、高確率状態は、遊技球が特定領域を通過することにもとづく。当りAは、遊技球の特定領域の通過が困難であることから低確率状態となる蓋然性が高いだけで、高確率状態が否定されるものではない。また、当りBは、遊技球の特定領域の通過が容易であることから高確率状態となる蓋然性が高いだけで、高確率状態が保証されるものではない。

【0895】

ここで、当りAの遊技進行について図141を用いて説明する。図141は、第4の実施形態の当りAの遊技進行の一例を示すタイミング表である。

遊技機10は、当りAの発生により、ファンファーレ状態となり、以降、ラウンド1に移行し、インターバルを挟んでラウンドを進めながらラウンド9まで進んだのち、エンディングを経て当りAを終了する。

【0896】

当りAは、ファンファーレ状態において10000msの時間でファンファーレ演出をおこなう。当りAは、1Rを100msの短開放とする。当りAは、1Rで100msの間、大入賞口（特別変動入賞装置38）を開放するとともに、所定タイミングでV扉520を開放し、特定領域スイッチ460への入賞機会を作る。ただし、当りAにおける特定領域スイッチ460への入賞は、困難である。この特定領域スイッチ460への入賞の有無により、遊技機10は、当りA（V入賞）の演出、または当りA（V非入賞）の演出のいずれをおこなうかを決定する。

【0897】

当りAは、2Rから4Rを25000msの長開放とし、以降の5Rから9Rを100msの短開放とする。すなわち、当りAは、実質ラウンド数が「3」である。また、当りAは、1Rと2Rの間のインターバルを2Rと9Rの間のインターバル期間1000msよりも長い2000msとする。

【0898】

当りA（V入賞）の演出は、1Rから3Rまでをボーナス演出とし、3Rの後のインターバルと4RとをV入賞演出とする。すなわち、当りA（V入賞）の演出は、特定領域スイッチ460の遊技球検出時点に代えて遊技球検出時点から遅れたタイミングで高確率状態の発生の報知をおこなう。当りA（V入賞）の演出は、4Rの後のインターバルから9Rまで、さらに2700msのエンディング状態を含めてエンディング演出をおこなう。

【0899】

一方、当りA（V非入賞）の演出は、1Rから4Rまでをボーナス演出とする。当りA（V非入賞）の演出は、4Rの後のインターバルから9Rまで、さらに2700msのエンディング状態を含めてエンディング演出をおこなう。

【0900】

次に、当りBの遊技進行について図142を用いて説明する。図142は、第4の実施形態の当りBの遊技進行の一例を示すタイミング表である。

遊技機10は、当りBの発生により、ファンファーレ状態となり、以降、ラウンド1に移行し、インターバルを挟んでラウンドを進めながらラウンド9まで進んだのち、エンディングを経て当りBを終了する。

【0901】

当りBは、ファンファーレ状態において10000msの時間でファンファーレ演出を

10

20

30

40

50

おこなう。当りBは、1Rを25000msの長開放とする。ただし、開放態様は、変則的であり、その詳細については、図144を用いて後述する。当りBは、1Rで大入賞口（特別変動入賞装置38）を長開放するとともに、所定タイミングでV扉520を開放し、特定領域スイッチ460への入賞機会を作る。ただし、当りBにおける特定領域スイッチ460への入賞は、容易である。この特定領域スイッチ460への入賞の有無により、遊技機10は、当りB（V入賞）の演出、または当りB（V非入賞）の演出のいずれをおこなうかを決定する。

【0902】

当りBは、1Rから6Rを25000msの長開放とし、以降の7Rから9Rを100msの短開放とする。すなわち、当りBは、実質ラウンド数が「6」である。また、当りBは、1Rと2Rの間のインターバルを2Rと9Rの間のインターバル期間1000msよりも長い2000msとする。

【0903】

当りB（V入賞）の演出は、1Rから2Rまでをボーナス演出とし、2Rの後のインターバルと3RとをV入賞演出とする。すなわち、当りB（V入賞）の演出は、特定領域スイッチ460の遊技球検出時点に代えて遊技球検出時点から遅れたタイミングで高確率状態の発生の報知をおこなう。当りB（V入賞）の演出は、3Rの後のインターバルから6Rまでで再度のボーナス演出をおこない、6Rの後のインターバルから9Rまで、さらに2700msのエンディング状態を含めてエンディング演出をおこなう。

【0904】

一方、当りB（V非入賞）の演出は、1Rから2Rまでをボーナス演出とし、2Rの後のインターバルと3RとをV非入賞演出とする。当りB（V非入賞）の演出は、3Rの後のインターバルから6Rまでで再度のボーナス演出をおこない、6Rの後のインターバルから9Rまで、さらに2700msのエンディング状態を含めてエンディング演出をおこなう。

【0905】

次に、遊技機10の大当り系コマンドについて図143を用いて説明する。図143は、第4の実施形態の大当り系コマンド一覧表の一例を示す図である。

遊技制御装置100は、CPU111Aのシリアル通信機能を用いてシリアル通信により演出コマンドを演出制御装置300に送信する。演出制御装置300は、演出コマンドを受信して所要の遊技演出をおこなう。なお、演出制御装置300は、受信コマンド解析処理のステップD58における大当り系コマンド処理（図104参照）で受信した演出コマンドに対応する処理を実行できる。

【0906】

演出コマンド（受信コマンド）は、MODEのデータ（1バイト）とACTIONのデータ（1バイト）とを含む構成である。

大当り系コマンドは、ファンファーレコマンドと、大入賞口開放n回目コマンドと、インターバルコマンドと、エンディングコマンドとを含む。ファンファーレコマンドは、MODE「81H」とACTION「01H」とにより指定される。大入賞口開放n回目コマンドは、MODE「82H」とラウンド数「n」に応じたACTION「01H」から「09H」のいずれかとにより指定される。インターバルコマンドは、MODE「83H」とACTION「01H」とにより指定される。エンディングコマンドは、MODE「84H」とACTION「01H」とにより指定される。

【0907】

次に、当りAの1R、2Rにおける大入賞口開放態様と、当りBの1Rにおける大入賞口開放態様について図144を用いて説明する。図144は、第4の実施形態の当りAの1R、2Rにおける大入賞口開放態様と、当りBの1Rにおける大入賞口開放態様を表すタイミングチャートの一例を示す図である。

【0908】

当りAは、タイミングt11で大入賞口開放1回目コマンドを受信し、大入賞口（特別

10

20

30

40

50

変動入賞装置 38) を開放し、所要のタイミングで V 扉 520 を開放し、特定領域スイッチ 460 への非容易な入賞機会を設ける。当り A は、タイミング t12 でインターバルコマンドを受信し、大入賞口を閉塞する。これにより、当り A は、大入賞口を期間 Ta (たとえば 100ms) だけ開放する。なお、当り A は、期間 Ta 経過までに所要数 (たとえば 9 個) の遊技球の入賞を検出した場合、期間 Ta 経過を待たずにインターバルコマンドを受信する。当り A は、タイミング t13 で大入賞口開放 2 回目コマンドを受信し、大入賞口を開放する。これにより、当り A は、大入賞口を期間 Tb (たとえば 2000ms) だけ閉塞する。なお、当り A は、2R 以降に特定領域スイッチ 460 への入賞機会を設けない。当り A は、タイミング t14 でインターバルコマンドを受信し、大入賞口を閉塞する。これにより、当り A は、大入賞口を期間 Tc (たとえば 25000ms) だけ開放する。なお、当り A は、期間 Tc 経過までに所要数 (たとえば 9 個) の遊技球の入賞を検出した場合、期間 Tc 経過を待たずにインターバルコマンドを受信する。

【0909】

このようにして、遊技機 10 は、当り A において、当り開始 (1R) から期間 Ta の大入賞口開放の後、期間 Tb の大入賞口閉塞 (インターバル) を経て、期間 Tc の大入賞口開放をおこなう。

【0910】

当り B は、タイミング t11 で大入賞口開放 1 回目コマンドを受信し、大入賞口 (特別変動入賞装置 38) を開放し、所要のタイミングで V 扉 520 を開放し、特定領域スイッチ 460 への容易な入賞機会を設ける。当り B は、タイミング t12 で大入賞口を閉塞する。これにより、当り B は、大入賞口を期間 Ta (たとえば 100ms) だけ開放する。当り B は、タイミング t13 で大入賞口を開放する。これにより、当り B は、大入賞口を期間 Tb (たとえば 2000ms) だけ閉塞する。当り B は、タイミング t15 でインターバルコマンドを受信し、大入賞口を閉塞する。これにより、当り B は、大入賞口を期間 Td (たとえば 22900 (= 25000 - 100 - 2000) ms) だけ開放する。なお、当り B は、タイミング t11 からタイミング t15 までに所要数 (たとえば 9 個) の遊技球の入賞を検出した場合、タイミング t15 を待たずにインターバルコマンドを受信する。なお、当り B は、2R 以降に特定領域スイッチ 460 への入賞機会を設けない。

【0911】

このようにして、遊技機 10 は、当り B において、当り開始 (1R) から期間 Ta の大入賞口開放 (1R の 1 回目開放) の後、期間 Tb の大入賞口閉塞 (ウェイト) を経て、期間 Td の大入賞口開放 (1R の 2 回目開放) をおこなう。

【0912】

これにより、遊技機 10 は、当り A のタイミング t11 からタイミング t14 まで (1R、インターバル (1R 2R 間)、および 2R) の大入賞口開放態様と、当り B のタイミング t11 からタイミング t15 まで (1R 1 回目開放、ウェイト、および 1R 2 回目開放) の大入賞口開放態様とを同様とすることができる。

【0913】

たとえば、遊技機 10 は、当り A の 1R 開放と、当り B の 1R 1 回目開放とについて大入賞口開放タイミングと大入賞口閉塞タイミングとを同じにする。また、遊技機 10 は、当り A の 1R と 2R との間のインターバルと、当り B の 1R ウェイトとについて大入賞口閉塞タイミングと大入賞口開放タイミングとを同じにする。当然、当り A の 1R と 2R との間のインターバル時間と、当り B の 1R ウェイト時間は、同じである。

【0914】

また、遊技機 10 は、当り A および当り B、ともに当り発生後にタイミング t11 からタイミング t13 までの間でラウンド対応表示を非表示とし、タイミング t13 以降でラウンド対応表示を表示とする。ラウンド対応表示は、ラウンド数に対応する表示である。ラウンド対応表示は、ラウンド数を具体的に明示することに代えて抽象的に表示する。ラウンド対応表示については、後で詳しく説明する。

【0915】

これにより、遊技機 10 は、当り A の大入賞口開放と、当り B の大入賞口開放との比較から当り A と当り B との判別を困難にすることができる。また、遊技機 10 は、当り A、当り B とともに、特定領域スイッチ 460 が遊技球を検出した時点での V 報知（高確率状態遷移予告）をおこなわない。したがって、遊技機 10 は、V 入賞演出または V 非入賞演出をおこなう（2R 終了以降）まで、遊技者による当りの価値の把握を困難ならしめることができる。

【0916】

次に、大入賞口開放 n 回目コマンドの受信タイミングと、ラウンド対応表示の表示タイミングとの関係について図 145 を用いて説明する。図 145 は、第 4 の実施形態の大入賞口開放 n 回目コマンドの受信タイミングと、ラウンド対応表示の表示タイミングとを表すタイミングチャートの一例を示す図である。

10

【0917】

図 145（1）に当り A における大入賞口開放 2 回目コマンドの受信タイミングと、ラウンド対応表示の表示タイミングとの関係を示す。遊技機 10 は、タイミング t13 で当り A について大入賞口開放 2 回目コマンドを受信する。遊技機 10 は、進行中の当りが当り A であるとき、大入賞口開放 2 回目コマンドの受信を契機にしてラウンド対応表示をおこなう。

【0918】

図 145（2）に当り B における大入賞口開放 1 回目コマンドの受信タイミングと、ラウンド対応表示の表示タイミングとの関係を示す。遊技機 10 は、タイミング t11 で当り B について大入賞口開放 1 回目コマンドを受信する。遊技機 10 は、進行中の当りが当り B であるとき、大入賞口開放 1 回目コマンドの受信から設定時間（たとえば 2100ms）を経過したタイミング t13 を契機にしてラウンド対応表示をおこなう。

20

【0919】

このようにして、遊技機 10 は、当り A と当り B とで同じタイミング t13 からラウンド対応表示をおこなうことができる。

次に、表示装置 41 における当り（当り A と当り B）中の表示画面について図 146 と図 147 を用いて説明する。図 146 は、第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。図 147 は、第 4 の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。

30

【0920】

図 146（1）に示す表示画面 1000 は、ファンファーレ状態における表示画面であり、当り A と当り B とで共通のファンファーレ演出を表示する。表示画面 1000 は、演出上の当り名称であるボーナス名 1001 を含む。ボーナス名 1001 は、当り A と当り B とで共通の演出上の当り名称（たとえば「X ボーナス」）を画面内に大きく表示する。

【0921】

図 146（2）に示す表示画面 1002 は、ファンファーレ状態における表示画面 1000 に続く表示画面であり、打方向案内表示 1003 を含む。打方向案内表示 1003 は、右向きの矢印を画面内に大きく表示することにより、遊技者に打方向が右側遊技領域であること（右打ち）を案内する。

40

【0922】

図 146（3）に示す表示画面 1004 は、当り A の 1R 開放（短開放）とこれに続くインターバル期間、および当り B の 1R のうち 1 回目開放（短開放）とこれに続くウェイト期間における表示画面である。表示画面 1004 は、ボーナス名 1005 と、打方向案内表示 1006 と、ゲーム説明表示 1007 とを含む。ボーナス名 1005 は、当り A と当り B とで共通の演出上の当り名称（たとえば「X ボーナス」）を表示する。表示画面 1004 は、周知用のボーナス名 1001 と比較して画面隅に小さく確認用としてボーナス名 1005 を表示する。打方向案内表示 1006 は、遊技者に打方向が右側遊技領域であることを案内する。表示画面 1004 は、周知用の打方向案内表示 1003 と比較して画面隅に小さく確認用として打方向案内表示 1006 を表示する。ゲーム説明表示 1007

50

は、V入賞演出またはV非入賞演出のためのミニゲームを説明する。たとえば、ゲーム説明表示1007は、メッセージとして「アタッカーに玉を入れてメーターをためて！」を表示する。なお、ゲーム説明表示1007は、ピクトグラムや、静止画、動画等によってミニゲームを説明するものであってもよい。

【0923】

図146(4)に示す表示画面1008は、当りAの2R開放(長開放)以降の期間、および当りBの1Rのうち2回目開放(長開放)以降の期間における表示画面である。すなわち、表示画面1008は、表示画面1004で説明したミニゲームを実行中(ボーナス演出中)の表示画面である。表示画面1008は、ボーナス名1005と、打方向案内表示1006と、ラウンド対応表示1009と、演出表示1010と、メーター表示1011とを含む。

【0924】

ラウンド対応表示1009は、ラウンドに対応してシンボル(たとえば星形表示)を表示する。表示画面1008は、ラウンド対応表示1009において3つのシンボルを示し、少なくとも現在提示する残りラウンド数と、現在のラウンドを案内する。たとえば、ハッチング表示のシンボルは、実行中のラウンドに対応し、実線白色表示のシンボルは、実行予定のラウンドに対応する。これにより、遊技機10は、具体的なラウンド数を明示することなくラウンド進行を案内することができる。また、遊技機10は、ラウンド対応表示1009を開始するタイミングが異なる当りAと当りBとの判別を困難ならしめることができる。また、遊技機10は、実質的なラウンド数が異なる当りAと当りBとの判別を困難ならしめることができる。

【0925】

演出表示1010は、キャラクタや効果表示等によりミニゲームを演出する。メーター表示1011は、16ステップのメーターと、ミニゲーム成功を報知するパトランプとを含む。16ステップのメーターは、初期状態において消灯しており、大入賞口への入賞ごとに所定ステップが点灯し、全灯でミニゲーム成功となる。

【0926】

図147(1)に示す表示画面1012は、ミニゲームを実行中(ボーナス演出中)の表示画面であり、表示画面1008に続く表示画面である。表示画面1012は、ボーナス名1005と、打方向案内表示1006と、ラウンド対応表示1009と、演出表示1010と、メーター表示1011とを含む。表示画面1012におけるメーター表示1011は、ミニゲームが進行し、すなわち大入賞口への入賞にもとづいて16ステップのうち4ステップが点灯した状態を示す。

【0927】

図147(2)に示す表示画面1014は、V入賞があったときの表示画面である。表示画面1014は、V入賞演出中の表示画面であり、表示画面1012に続く表示画面である。表示画面1014は、ボーナス名1005と、打方向案内表示1006と、ラウンド対応表示1009と、演出表示1010と、メーター表示1011とを含む。表示画面1014におけるラウンド対応表示1009は、ハッチング表示のシンボルを破線白色表示のシンボルに更新し、実線白色表示のシンボルの1つをハッチング表示のシンボルに更新することでラウンド進行を案内する。表示画面1014におけるメーター表示1011は、ミニゲームが成功し、すなわち大入賞口への入賞にもとづいて16ステップのうち16ステップが点灯し、パトランプがミニゲーム成功を報知する状態を示す。

【0928】

図147(3)に示す表示画面1016は、V入賞演出中の表示画面であり、表示画面1014に続く表示画面である。表示画面1016は、ボーナス名1005と、打方向案内表示1006と、ラウンド対応表示1009と、V通過報知表示1017とを含む。V通過報知表示1017は、V通過(V入賞)を案内する。たとえば、V通過報知表示1017は、ピクトグラム「V」を表示する。なお、V通過報知表示1017は、メッセージや、静止画、動画等によってV通過を案内するものであってもよい。

【0929】

図147(4)に示す表示画面1018は、当りBにおけるV入賞演出後のボーナス演出中の表示画面である。なお、当りAは、V入賞があってもV入賞演出後にエンディングに移行するので、V入賞演出後のボーナス演出がない。

【0930】

表示画面1018は、表示画面1016に続く表示画面である。表示画面1018は、ボーナス名1005と、打方向案内表示1006と、ラウンド対応表示1009と、演出表示1010とを含む。表示画面1018におけるラウンド対応表示1009は、ハッチング表示のシンボルを破線白色表示のシンボルに更新し、実線白色表示のシンボルの1つをハッチング表示のシンボルに更新することでラウンド進行を案内する。

10

【0931】

なお、遊技機10は、当りAと当りBとで共通の演出を設定することで、当りAと当りBとの判別を困難にして確率変動に関する報知にタイムラグを設定したが、確率変動に関する報知にタイムラグを設定しない大当りを含むものであってもよい。たとえば、遊技機10は、確率変動に関する報知にタイムラグを設定しない当りCを含む。

【0932】

ここで、表示装置41における当りC中の表示画面について図148を用いて説明する。図148は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例(その3)を示す図である。

【0933】

図148(1)に示す表示画面1020は、ファンファーレ状態における表示画面であり、当りCのファンファーレ演出を表示する。表示画面1020は、演出上の当り名称であるボーナス名1021を含む。ボーナス名1021は、当りCの演出上の当り名称(たとえば「Vボーナス」)を画面内に大きく表示する。

20

【0934】

図148(2)に示す表示画面1022は、ファンファーレ状態における表示画面1020に続く表示画面であり、打方向案内表示1023を含む。打方向案内表示1023は、右向きの矢印を画面内に大きく表示することにより、遊技者に打方向が右側遊技領域であること(右打ち)を案内する。

【0935】

図148(3)に示す表示画面1024は、当りAの1R開放期間における表示画面である。表示画面1024は、ボーナス名1025と、打方向案内表示1026と、ゲーム説明表示1027とを含む。ボーナス名1025は、当りCの演出上の当り名称(たとえば「Vボーナス」)を表示する。表示画面1024は、周知用のボーナス名1021と比較して画面隅に小さく確認用としてボーナス名1025を表示する。打方向案内表示1026は、遊技者に打方向が右側遊技領域であることを案内する。表示画面1024は、周知用の打方向案内表示1023と比較して画面隅に小さく確認用として打方向案内表示1026を表示する。ゲーム説明表示1027は、V(特定領域スイッチ460)を狙うタイミングであることを説明する。たとえば、ゲーム説明表示1027は、メッセージとして「Vを狙え」を表示する。なお、ゲーム説明表示1027は、ピクトグラムや、静止画、動画等によってミニゲームを説明するものであってもよい。

30

【0936】

図148(4)に示す表示画面1028は、表示画面1024に続く表示画面である。表示画面1028は、ボーナス名1025と、打方向案内表示1026と、ラウンド対応表示1029と、V通過報知表示1027とを含む。ラウンド対応表示1029は、ラウンド対応表示1009と同様にしてラウンド進行を案内する。なお、ラウンド対応表示1029は、4つのシンボルを表示する点でラウンド対応表示1009と異なるが、当りの種別、演出進行に応じて表示するシンボル数を変更してもよい。V通過報知表示1030は、V通過報知表示1017と同様にしてV通過(V入賞)を案内する。

40

【0937】

50

次に、ラウンド対応表示とラウンドとの対応関係について図 1 4 9 を用いて説明する。
図 1 4 9 は、第 4 の実施形態のラウンド対応表示とラウンドとの対応関係の一例を示す図である。

【0938】

図 1 4 9 (1) に示す対応表は、シンボル 3 つのラウンド対応表示 1 0 0 9 の表示態様と、当り A および当り B のラウンド数との対応関係の一例を示す。表示態様 1 0 0 9 a は、当り A において 2 R に対応し、当り B において 1 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 a は、3 つのシンボルを縦一列に並べて上から 1 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、2 番目と 3 番目のシンボルを実線白色表示にして未消化のラウンドが 2 つあることを示す。表示態様 1 0 0 9 b は、当り A において 3 R に対応し、当り B において 2 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 b は、3 つのシンボルを縦一列に並べて上から 2 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、1 番目のシンボルを破線白色表示にして消化済みラウンドが 1 つあることを示し、3 番目のシンボルを実線白色表示にして未消化のラウンドが 1 つあることを示す。表示態様 1 0 0 9 c は、当り A において 4 R に対応し、当り B において 3 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 c は、3 つのシンボルを縦一列に並べて上から 3 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、1 番目と 2 番目のシンボルを破線白色表示にして消化済みラウンドが 2 つあることを示す。

【0939】

すなわち、遊技機 1 0 は、同一の表示態様でラウンド対応表示をおこなっていても、当りの種別に応じて対応するラウンド数を違えることができる。言い換えれば、遊技機 1 0 は、所定のラウンド数のラウンド対応表示を、当り種別に応じた表示態様で表示することができる。

【0940】

なお、当り B は、4 R、5 R、および 6 R について 1 R、2 R、および 3 R と同様の表示態様としてもよい。また、短開放に対応するラウンドは、ラウンド対応表示 1 0 0 9 を非表示とすることができる。

【0941】

図 1 4 9 (2) に示す対応表は、シンボル 4 つのラウンド対応表示 1 0 0 9 の表示態様と、当り A および当り B のラウンド数との対応関係の一例を示す。表示態様 1 0 0 9 d は、当り A に対応せず、当り B において 1 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 d は、4 つのシンボルを縦一列に並べて上から 1 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、2 番目と 3 番目と 4 番目のシンボルを実線白色表示にして未消化のラウンドが 3 つあることを示す。表示態様 1 0 0 9 e は、当り A と当り B とでともに 2 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 e は、4 つのシンボルを縦一列に並べて上から 2 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、1 番目のシンボルを破線白色表示にして消化済みラウンドが 1 つあることを示し、3 番目と 4 番目のシンボルを実線白色表示にして未消化のラウンドが 2 つあることを示す。表示態様 1 0 0 9 f は、当り A と当り B とでともに 3 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 f は、4 つのシンボルを縦一列に並べて上から 3 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、1 番目と 2 番目のシンボルを破線白色表示にして消化済みラウンドが 2 つあることを示し、4 番目のシンボルを実線白色表示にして未消化のラウンドが 1 つあることを示す。表示態様 1 0 0 9 g は、当り A と当り B とでともに 4 R に対応する。表示態様 1 0 0 9 g は、4 つのシンボルを縦一列に並べて上から 4 番目のシンボルをハッチング表示して対応ラウンドを示し、1 番目と 2 番目と 3 番目のシンボルを破線白色表示にして消化済みラウンドが 3 つあることを示す。

【0942】

すなわち、遊技機 1 0 は、同一の表示態様でラウンド対応表示をおこなうとき、当りの種別に関わらず対応するラウンド数が一致する。言い換えれば、遊技機 1 0 は、所定のラウンド数のラウンド対応表示を、複数の当り種別で共通の表示態様で表示することができる。

【0943】

なお、遊技機 10 は、一部の当り種別について、所定のラウンド数のラウンド対応表示を非表示とすることができる。たとえば、当り A の 1 R に対応するラウンド対応表示は、非表示である。遊技機 10 は、対応するラウンドが特定開放態様（たとえば短開放等）であるときに、ラウンド対応表示を非表示とすることができる。

【0944】

次に、ラウンドを明示しないことに代えて累積ラウンド数の目安を遊技者に案内するための単位変換ラウンド数表示について図 150 を用いて説明する。図 150 は、第 4 の実施形態のラウンド数と単位変換ラウンド数との対応関係の一例を示す図である。

【0945】

図 150 (1) に実質ラウンド数と単位変換ラウンド数との対応表を示す。当り種別「当り A」は、ラウンド数（形式的ラウンド数）「9」であるが、大入賞口短開放のラウンド数が「6」、大入賞口長開放のラウンド数が「3」であることから実質ラウンド数（大入賞口長開放のラウンド数に相当）「3」である。遊技機 10 は、実質ラウンド数「3」を遊技者に案内することに代えて実質ラウンド数「3」に相当する単位変換ラウンド数「1 ガオー」を遊技者に案内する。

【0946】

同様に、当り種別「当り B」は、ラウンド数（形式的ラウンド数）「9」であるが、大入賞口短開放のラウンド数が「3」、大入賞口長開放のラウンド数が「6」であることから実質ラウンド数（大入賞口長開放のラウンド数に相当）「6」である。遊技機 10 は、実質ラウンド数「6」を遊技者に案内することに代えて実質ラウンド数「6」に相当する単位変換ラウンド数「2 ガオー」を遊技者に案内する。

【0947】

これにより、遊技機 10 は、形式的ラウンド数とも実質ラウンド数とも異なる単位で、当りの価値を評価可能にする。

図 150 (2) に、当りに対応して表示する単位変換ラウンド数表示の履歴表を示す。履歴表は、1 回目から 4 回目までの一連の当り履歴を含む。1 回目の当りは、当り種別「当り B」であり、当り B は、図 150 (1) に示した対応表によれば単位変換ラウンド数表示「2 ガオー」である。なお、遊技機 10 は、当り価値を昇格表示するため、一旦、単位変換ラウンド数表示「1 ガオー」を表示してから単位変換ラウンド数表示「2 ガオー」を表示する。2 回目の当りは当り種別「当り B」であるから、遊技機 10 は、当り前の単位変換ラウンド数表示「2 ガオー」に累積して、単位変換ラウンド数表示「3 ガオー」、「4 ガオー」を表示する。3 回目の当りは当り種別「当り A」であり、当り A は、図 150 (1) に示した対応表によれば単位変換ラウンド数表示「1 ガオー」である。遊技機 10 は、当り前の単位変換ラウンド数表示「4 ガオー」に累積して、単位変換ラウンド数表示「5 ガオー」を表示する。4 回目の当りは当り種別「当り B」であるから、遊技機 10 は、当り前の単位変換ラウンド数表示「5 ガオー」に累積して、単位変換ラウンド数表示「6 ガオー」を表示する。

【0948】

これにより、遊技機 10 は、累積当りによって獲得したラウンド数の価値の把握が容易になる。また、遊技機 10 は、累積当りを構成する各当りの価値の把握が容易になる。たとえば、従来の遊技機は、ラウンド数自体の積算や、獲得可能な賞球数を積算して表示するものがあるが、獲得した価値の大きさの把握が容易でなかった。

【0949】

また、ラウンド数を表示する場合に、形式的ラウンド数を表示すると獲得可能な価値を表わさないことから遊技者を戸惑わせることがあり、実質ラウンド数を表示すると現在の遊技状態との相違に遊技者を戸惑わせることがある。形式的ラウンド数と実質ラウンド数とを並行して表示すると、遊技者を一層戸惑わせることにもなりかねない。その点、単位変換ラウンド数表示は、遊技者に誤解を与える点が少なく、理解容易に当り価値や当り進行を案内することができる。

【0950】

10

20

30

40

50

次に、単位変換ラウンド数表示について図151と図152を用いて説明する。図151は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その4）を示す図である。図152は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その5）を示す図である。

【0951】

図151（1）に示す表示画面1100は、ボーナス演出中の表示画面であり、当りAと当りBとで共通の表示画面である。表示画面1100は、ボーナス名1101と打方向案内表示1102とラウンド対応表示1103と単位変換表示1104と演出表示1105とを含む。ボーナス名1101は、当りAと当りBとで共通の演出上の当り名称（たとえば「Xボーナス」）を表示する。打方向案内表示1102は、遊技者に打方向が右側遊技領域であることを案内する。ラウンド対応表示1103は、ラウンドに対応してシンボル（たとえば星形表示）を表示する。ラウンド対応表示1103は、3つのシンボルを表示し、実質ラウンド数「3」を獲得し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。なお、遊技機10は、当り種別が当りAであるか当りBであることを明らかにすることを要しない。単位変換表示（単位変換ラウンド数表示）1104は、実質ラウンド数「3」の獲得に対応して、あらかじめ用意する1／3変換式で数値変換した数値「1（＝3／3）」に変換単位「ガオー」を付して「1ガオー」を表示する。演出表示1105は、キャラクタや効果表示等により当りを演出する。

【0952】

図151（2）に示す表示画面1106は、ボーナス演出中の表示画面であり、表示画面1100に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、ラウンドに対応してシンボルを3つ追加表示する。なお、遊技機10は、当り種別が当りAであるか当りBであるか、さらには当りが連続したかを明らかにすることを要しない。たとえば、当り種別が当りAであるとき、連続した2回の当りAによって、シンボルを6つ表示することができ、当り種別が当りBであるとき、1回の当りBによって、シンボルを6つ表示することができる。なお、遊技機10は、当りが連続する場合に、当りごとにラウンド対応表示をリセットすることを要しない。また、遊技機10は、当りが連続する場合に、当りごとに、あるいは所定の場合にラウンド対応表示をリセットするものであってもよい。ラウンド対応表示1103は、6つのシンボルを表示し、3つのラウンドが消化済みであり、さらに実質ラウンド数「3」を獲得し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。単位変換表示1104は、実質ラウンド数「3」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する1／3変換式で数値変換した数値「2（＝6／3）」に変換単位「ガオー」を付して「2ガオー」を表示する。

【0953】

図151（3）に示す表示画面1108は、ボーナス演出中の表示画面であり、表示画面1106に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、ラウンドに対応してシンボルを3つ追加表示する。ラウンド対応表示1103は、9つのシンボルを表示し、6つのラウンドが消化済みであり、さらに実質ラウンド数「3」を獲得し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。表示画面1108に示す単位変換表示1104は、実質ラウンド数「3」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する1／3変換式で数値変換した数値「3（＝9／3）」に変換単位「ガオー」を付して「3ガオー」を表示する。

【0954】

図151（4）に示す表示画面1110は、表示画面1108の別例であり、表示画面1106に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、ラウンドに対応してシンボルを6つ追加表示する。このように、遊技機10は、追加表示するシンボルの数を可変にすることができる。たとえば、遊技機10は、当りBのときに、一回に6つのシンボルを追加することができるし、3つずつ二回に分けて6つのシンボルを追加することもできる。なお、遊技機10は、シンボルの追加単位や追加回数を当り種別に応じて任意に設定するものであってもよい。ラウンド対応表示1103は、12のシンボルを表示し、6つのラウンドが消化済みであり、さらに実質ラウンド数「6」を獲得し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。表示画面1110に示す単位変換表示1104は、実質ラ

10

20

30

40

50

ラウンド数「6」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する $1/3$ 変換式で数値変換した数値「4(=12/3)」に変換単位「ガオー」を付して「4ガオー」を表示する。

【0955】

図152(1)に示す表示画面1112は、ボーナス演出中の表示画面であり、表示画面1108または表示画面1110に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、先に表示していたシンボルを一旦リセットしてから、ラウンドに対応してシンボルを3つ表示する。ラウンド対応表示1103は、実質ラウンド数「3」を獲得したことを3つのシンボルで示し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。単位変換表示1104は、実質ラウンド数「3」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する $1/3$ 変換式で数値変換した数値「5(=15/3)」に変換単位「ガオー」を付して「5ガオー」を表示する。

10

【0956】

図152(2)に示す表示画面1114は、ボーナス演出中の表示画面であり、表示画面1112に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、ラウンドに対応してシンボルを3つ追加表示する。ラウンド対応表示1103は、6つのシンボルを表示し、3つのラウンドが消化済みであり、さらに実質ラウンド数「3」を獲得し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。表示画面1114に示す単位変換表示1104は、実質ラウンド数「3」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する $1/3$ 変換式で数値変換した数値「6(=18/3)」に変換単位「ガオー」を付して「6ガオー」を表示する。

【0957】

20

図152(3)に示す表示画面1116は、ボーナス演出中の表示画面であり、表示画面1114に続く表示画面である。ラウンド対応表示1103は、先に表示していたシンボルを一旦リセットしてから、ラウンドに対応してシンボルを3つ表示する。ラウンド対応表示1103は、実質ラウンド数「3」を獲得したことを3つのシンボルで示し、うち1つのラウンドが実行中であることを示す。なお、遊技機10は、先に表示していたシンボルのリセット契機を任意に設定できる。たとえば、表示画面1112は、12個のシンボル表示をリセット契機としたが、表示画面1116は、6個のシンボル表示をリセット契機とした。このように、遊技機10は、先に表示していたシンボルのリセット契機を可変にすることで、遊技者に対してシンボルのリセット契機に対する興味を演出できる。たとえば、遊技機10は、表示中のシンボルの数に応じて期待感を演出したり、特典演出(聴取可能な楽曲の追加や、選択可能なキャラクタの追加等)を付与するようにしてもよい。単位変換表示1104は、実質ラウンド数「3」の追加獲得に対応して、あらかじめ用意する $1/3$ 変換式で数値変換した数値「7(=21/3)」に変換単位「ガオー」を付して「7ガオー」を表示する。なお、遊技機10は、表示中の単位変換表示の大きさに応じて期待感を演出したり、特典演出(聴取可能な楽曲の追加や、選択可能なキャラクタの追加等)を付与するようにしてもよい。

30

【0958】

ここで、単位変換表示についての変形例(第4の実施形態の変形例1)について図153から図156を用いて説明する。単位変換表示は、ラウンド数に限らず、賞球数や入賞数、アウト数、稼働時間、変動回数、リーチ回数、当り回数等、大きさをはかることができる対象であればいずれも変換対象とすることができる。

40

【0959】

一例として、賞球数の単位変換について説明する。まず、遊技機10の機種仕様系コマンドについて図153を用いて説明する。図153は、第4の実施形態の変形例1の機種仕様系コマンド一覧表の一例を示す図である。

【0960】

遊技制御装置100は、CPU111Aのシリアル通信機能を用いてシリアル通信により機種仕様系コマンドを演出制御装置300に送信する。演出制御装置300は、機種仕様系コマンドを受信して所要の賞球数積算処理をおこなう。なお、演出制御装置300は、受信コマンド解析処理のステップD62における単発系コマンド処理(図104参照)

50

の処理範囲に機種仕様系コマンドを含めて、受信した機種仕様系コマンドに対応する処理を実行できる。

【0961】

機種仕様系コマンド（受信コマンド）は、MODEのデータ（1バイト）とACTIONのデータ（1バイト）とを含む構成である。

機種仕様系コマンドは、大入賞口カウントコマンドと、始動入賞口入賞コマンドと、普電入賞コマンドと、一般入賞口入賞コマンドとを含む。大入賞口カウントコマンドは、遊技制御装置100が演出制御装置300に特別変動入賞装置38への入賞を通知するコマンドである。大入賞口カウントコマンドは、MODE「A7H」とACTION「08H」とにより指定される。大入賞口カウントコマンドにおけるACTION「08H」は、特別変動入賞装置38への入賞に対応する賞球数を示し、たとえば8個である。始動入賞口入賞コマンドは、遊技制御装置100が演出制御装置300に始動入賞口36への入賞を通知するコマンドである。始動入賞口入賞コマンドは、MODE「A8H」とACTION「04H」とにより指定される。始動入賞口入賞コマンドにおけるACTION「04H」は、始動入賞口36への入賞に対応する賞球数を示し、たとえば4個である。普電入賞コマンドは、遊技制御装置100が演出制御装置300に普通変動入賞装置37（普通電動役物）への入賞を通知するコマンドである。普電入賞コマンドは、MODE「A9H」とACTION「01H」とにより指定される。普電入賞コマンドにおけるACTION「01H」は、始動入賞口36への入賞に対応する賞球数を示し、たとえば1個である。一般入賞口入賞コマンドは、遊技制御装置100が演出制御装置300に一般入賞口35への入賞を通知するコマンドである。一般入賞口入賞コマンドは、MODE「AAH」とACTION「03H」とにより指定される。一般入賞口入賞コマンドにおけるACTION「03H」は、一般入賞口35への入賞に対応する賞球数を示し、たとえば3個である。

【0962】

次に、累積賞球数を明示しないことに代えて累積賞球数の目安を遊技者に案内するための単位変換賞球数表示について図154を用いて説明する。図154は、第4の実施形態の変形例1の賞球数と単位変換賞球数との対応関係の一例を示す図である。

【0963】

演出制御装置300は、大入賞口カウントコマンドと、始動入賞口入賞コマンドと、普電入賞コマンドと、一般入賞口入賞コマンドとから、特別変動入賞装置38（大入賞口）、始動入賞口36（始動入賞口）、普通変動入賞装置37（普電）、および一般入賞口35（一般入賞口）、それぞれの入賞に対応する賞球数を取得できる。したがって、演出制御装置300は、図154（1）に示すように、大入賞口への入賞に対応する賞球数「8」、始動入賞口への入賞に対応する賞球数「4」、普電への入賞に対応する賞球数「1」、および一般入賞口への入賞に対応する賞球数「3」を取得できる。

【0964】

これにより、演出制御装置300は、賞球履歴にしたがい累積賞球数を算出することができ、所要の単位変換をおこない、単位変換後の賞球数である単位変換賞球数を表示できる。なお、演出制御装置300は、累積賞球数の一の位を切り捨てて単位を「pt」とする値に変換する。

【0965】

図154（2）に、賞球履歴と単位変換賞球数表示の対応履歴表を示す。対応履歴表は、時系列順に、賞球数「1」、「3」、「4」、「8」、「8」、「8」、「8」、「3」、「8」、「8」の賞球が発生したことを示す。演出制御装置300は、時系列順に取得した賞球数にもとづいて、所定期間の累積賞球数として、時系列順に累積賞球数「1」、「4」、「8」、「16」、「24」、「32」、「40」、「43」、「51」、「59」を得る。演出制御装置300は、累積賞球数の一の位を切り捨てて、時系列順に単位変換賞球数表示「0pt」、「0pt」、「0pt」、「10pt」、「20pt」、「30pt」、「40pt」、「40pt」、「50pt」、「50pt」を得る。

【0966】

これによれば、遊技機10は、具体的な累積賞球数を遊技者に明示することなく、抽象的にして累積賞球数を遊技者に案内することができる。これにより、遊技機10は、数値が具体的に過ぎることにより情報取得や情報解釈に時間がかかる遊技者に対して、直観的に数値の大きさを知らしめることができる。

【0967】

なお、遊技機10は、変換対象の選択や変換式を含めて、所要の単位変換を任意におこなうことができる。また、遊技機10は、遊技履歴に対して単位変換をおこなったが、賞球数の獲得見込数等、予定される遊技結果に対して単位変換をおこなうものであってもよい。また、遊技機10は、累積期間を任意に設定することができ、たとえば、1ラウンド、1当り、10分等、イベントトリガやタイマトリガで累積値をリセットできる。

10

【0968】

次に、単位変換賞球数表示について図155を用いて説明する。図155は、第4の実施形態の変形例1の表示装置が表示する画面の一例を示す図である。

図155(1)に示す表示画面1120は、ボーナス演出開始当初の表示画面である。表示画面1120は、ボーナス名1121と打方向案内表示1122と獲得見込価値表示1123とを含む。ボーナス名1121は、演出上の当り名称（たとえば「Xボーナス」）を表示する。打方向案内表示1122は、遊技者に打方向が右側遊技領域であることを案内する。獲得見込価値表示1123は、当り種別に応じて見込まれる獲得賞球数（獲得見込賞球数）を単位変換した値に所定の単位（たとえば、「pt」）を付して獲得見込価値（たとえば、「240pt」）を示す。

20

【0969】

図155(2)に示す表示画面1124は、ボーナス演出中の表示画面であって表示画面1120に続く表示画面である。表示画面1124は、ボーナス名1121と打方向案内表示1122と獲得価値表示1125とを含む。獲得価値表示1125は、当り中に獲得した賞球数（獲得賞球数）を単位変換した値に所定の単位（たとえば、「pt」）を付して獲得価値（たとえば、「240pt」）を示す。なお、遊技機10は、獲得見込賞球数を超えて賞球数を獲得した場合に、獲得賞球数の更新を獲得見込賞球数を上限にして停止してもよい。また、遊技機10は、獲得見込賞球数が算出対象とした入賞口（たとえば、大入賞口）への入賞に限り獲得賞球数の算出対象としてもよい。

30

【0970】

図155(3)に示す表示画面1126は、表示画面1124の別例であって表示画面1120に続く表示画面である。表示画面1126は、ボーナス名1121と打方向案内表示1122と獲得価値表示1127とを含む。獲得価値表示1127は、当り中に獲得した賞球数（獲得賞球数）を単位変換した値に所定の単位（たとえば、「pt」）を付して獲得価値（たとえば、「250pt」）を示す。なお、遊技機10は、獲得見込賞球数を超えて賞球数を獲得した場合に、獲得見込賞球数を超えることを許して獲得賞球数の更新をおこなう。また、遊技機10は、獲得見込賞球数が算出対象とした入賞口（たとえば、大入賞口）への入賞に限らない入賞（たとえば、一般入賞口への入賞）を獲得賞球数の算出対象としてもよい。

40

【0971】

なお、遊技機10は、累積賞球数を単位変換するとしたが、あらかじめ賞球数を単位変換してから累積値を求めるものであってもよい。先に賞球数を単位変換し、変換値について累積値を求める単位変換賞球数表示について図156を用いて説明する。図156は、第4の実施形態の変形例1の賞球数と累積ポイント数との対応関係の一例を示す図である。

【0972】

演出制御装置300は、大入賞口カウントコマンドと、始動入賞口入賞コマンドと、普電入賞コマンドと、一般入賞口入賞コマンドとから、特別変動入賞装置38（大入賞口）、始動入賞口36（始動入賞口）、普通変動入賞装置37（普電）、および一般入賞口35（一般入賞口）、それぞれの入賞に対応する賞球数を取得できる。したがって、演出制

50

御装置 300 は、図 156 (1) に示すように、大入賞口への入賞に対応する賞球数「8」、始動入賞口への入賞に対応する賞球数「4」、普電への入賞に対応する賞球数「1」、および一般入賞口への入賞に対応する賞球数「3」を取得できる。

【0973】

演出制御装置 300 は、取得した賞球数について所要の単位変換をおこなう。なお、演出制御装置 300 は、賞球数に 10 を乗じて単位を「pt」とする値に変換する。これによれば、大入賞口賞球数をポイント（単位変換賞球数）「80 pt」に、始動入賞口賞球数をポイント「40 pt」に、普電賞球数をポイント「10 pt」に、そして一般入賞口賞球数をポイント「30 pt」に変換できる。

【0974】

図 156 (2) に、賞球履歴と累積ポイント数の対応履歴表を示す。対応履歴表は、時系列順に、賞球数「1」、「3」、「4」、「8」、「8」、「8」、「8」、「3」、「8」、「8」の賞球が発生したことを示す。演出制御装置 300 は、時系列順に取得した賞球数の単位変換後のポイントにもとづいて、所定期間の累積ポイント数として、時系列順に累積ポイント数「10 pt」、「40 pt」、「80 pt」、「160 pt」、「240 pt」、「320 pt」、「400 pt」、「430 pt」、「510 pt」、「590 pt」を得る。

【0975】

これによれば、遊技機 10 は、具体的な累積賞球数を遊技者に明示することなく、抽象的な累積ポイントを遊技者に案内することができる。これにより、遊技機 10 は、数値が具体的な数値が与えるイメージを抽象的なイメージにして遊技者に知らしめることができる。

【0976】

なお、遊技機 10 は、変換対象の選択や変換式を含めて、所要の単位変換を任意におこなうことができる。また、遊技機 10 は、遊技履歴に対して単位変換をおこなったが、賞球数の獲得見込数等、予定される遊技結果に対して単位変換をおこなうものであってもよい。また、遊技機 10 は、累積期間を任意に設定することができ、たとえば、1 ラウンド、1 当り、10 分等、イベントトリガやタイマトリガで累積値をリセットできる。

【0977】

再び、第 4 の実施形態の説明に戻る。V 入賞演出と V 非入賞演出について、図 146 と図 148 を用いて簡単に説明したが、あらためて図 157 から図 163 を用いて詳細に説明する。

【0978】

まず、あらためて当り種別について図 157 を用いて説明する。図 157 は、第 4 の実施形態の V 報知ゲームの有無を含む当りごとの性能表の一例を示す図である。遊技機 10 は、当り種別に「当り A」と「当り B」と「当り C」と「当り D」とを含む。

【0979】

当り A は、確率変動なし、かつ V 報知ゲームありである。当り B は、確率変動あり、かつ V 報知ゲームありである。当り C は、確率変動なし、かつ V 報知ゲームなしである。当り D は、確率変動あり、かつ V 報知ゲームなしである。なお、V 報知ゲームのある当り（当り A と当り B）は、V 入賞演出または V 非入賞演出のために V 報知ゲーム（ミニゲーム）のある演出をおこなう。V 報知ゲームのある当りは、V 報知ゲームを介して確率変動について報知し、V 報知ゲームのない当り（当り C と当り D）は、V 報知ゲームを介することなく確率変動について報知する。

【0980】

ここで、当りごとの確率変動報知について図 158 を用いて説明する。図 158 は、第 4 の実施形態の当りごとの確率変動報知のゲームフローの一例を示す図である。

図 158 (1) に示すゲームフローは、当り A と当り B のゲームフローである。当り A と当り B は、当り演出内で V 報知ゲームをおこなう。当り A と当り B は、遊技者に対して「V（特定領域）」を狙うことを案内することなく（V 狙い非案内）、V 入賞（特定領域

10

20

30

40

50

スイッチ４６０による遊技球検出）の成否を報知する。すなわち、遊技機１０は、当りＡと当りＢにおいて、Ｖ入賞があった場合にＶ入賞成功を報知（Ｖ入賞成功報知）し、Ｖ入賞がなかった場合にＶ入賞失敗を報知（Ｖ入賞失敗報知）する。遊技機１０は、特定領域スイッチ４６０の遊技球検出に応じてＶ報知ゲームを決定することで、Ｖ報知ゲームの結果に対応させて、Ｖ入賞成功報知またはＶ入賞失敗報知をおこなうことができる。したがって、遊技機１０は、Ｖ報知ゲームの演出時間を設けることで、特定領域スイッチ４６０の遊技球検出タイミングに遅れてＶ入賞成功報知またはＶ入賞失敗報知をおこなう。

【０９８１】

図１５８（２）に示すゲームフローは、当りＣのゲームフローである。当りＣは、当り演出内でＶ報知ゲームをおこなわないし、「Ｖ」を狙うことを案内することもない。遊技機１０は、当りＣにおいて、Ｖ入賞があった場合にＶ入賞成功を報知するが、Ｖ狙いを案内していないことからＶ入賞がなかった場合にあってはＶ入賞失敗を報知することをしない（Ｖ入賞失敗非報知）。

【０９８２】

図１５８（３）に示すゲームフローは、当りＤのゲームフローである。当りＤは、当り演出内でＶ報知ゲームをおこなわずに、「Ｖ」を狙うことを案内（Ｖ狙い案内）する。すなわち、遊技機１０は、当りＤにおいて、Ｖ入賞があった場合にＶ入賞成功を報知し、Ｖ入賞がなかった場合にＶ入賞失敗を報知する。なお、遊技機１０は、当りＤにおいて、必ずしもＶ入賞失敗を報知することを要しない。

【０９８３】

このように、遊技機１０は、特定領域スイッチ４６０の遊技球検出タイミングから遅れて高確率状態の発生の是非の報知をおこなう当り（当りＡと当りＢ）と、特定領域スイッチ４６０の遊技球検出時点で高確率状態の発生の是非の報知をおこなう当り（当りＣと当りＤ）とを設定することができる。

【０９８４】

次に、Ｖ報知ゲームのゲームフローについて図１５９を用いて説明する。図１５９は、第４の実施形態のＶ報知ゲームのゲームフローの一例を示す図である。

遊技機１０は、Ｖ報知ゲームにおいて、ゲーム案内をおこなう（Ｆ１００）。これにより、遊技機１０は、遊技者にＶ報知ゲームを周知する。また、遊技機１０は、遊技者の関心をゲーム案内に向けることによって、遊技者の関心が特別変動入賞装置３８やＶ扉５２０の開放状態に向くことを抑止する。

【０９８５】

遊技機１０は、Ｖ報知ゲームとして第１ゲーム演出をおこなう（Ｆ１０１）。第１ゲーム演出は、図１４６と図１４８を用いて説明したミニゲームに相当する。遊技機１０は、Ｖ入賞がある場合の一部で第１ゲーム成功演出をおこない（Ｆ１０２）、その後にＶ入賞成功報知をおこなう（Ｆ１０３）。

【０９８６】

一方、遊技機１０は、Ｖ入賞がある場合の残りの一部と、Ｖ入賞がない場合とで、第１ゲーム失敗演出をおこなう（Ｆ１０４）。遊技機１０は、Ｖ入賞がない場合の一部でＶ入賞失敗報知をおこなう（Ｆ１０５）。

【０９８７】

遊技機１０は、Ｖ入賞がある場合の残りの一部と、Ｖ入賞がない場合の残り一部とで、第１ゲーム失敗復活演出となる第２ゲーム演出をおこなう（Ｆ１０６）。第２ゲーム演出は、第１ゲーム演出と異なるゲーム演出であって、たとえばプッシュボタン２５の押下操作を遊技者に求めるゲーム演出である。

【０９８８】

遊技機１０は、Ｖ入賞がある場合、かつ所定時間内にプッシュボタン２５の押下操作を検出した場合（非タイムアウト）に、第２ゲーム成功演出をおこない（Ｆ１０７）、その後にＶ入賞成功報知をおこなう（Ｆ１０３）。

【０９８９】

10

20

30

40

50

一方、遊技機 10 は、V 入賞がない場合、かつ所定時間内にプッシュボタン 25 の押下操作を検出した場合（非タイムアウト）に、第 2 ゲーム失敗演出をおこない（F 108）、その後に V 入賞失敗報知をおこなう（F 105）。

【0990】

また、遊技機 10 は、所定時間内にプッシュボタン 25 の押下操作を検出しなかった場合（タイムアウト）に、タイムアウト演出をおこなう（F 109）。そして、遊技機 10 は、タイムアウト演出の後、V 入賞がある場合に V 入賞成功報知をおこない（F 103）、V 入賞がない場合に V 入賞失敗報知をおこなう（F 105）。

【0991】

次に、当り B における V 報知ゲームの進行について図 160 を用いて説明する。図 160 は、第 4 の実施形態の当り B における V 報知ゲームの進行の一例を示す図である。

遊技機 10 は、当り B 発生によりファンファーレ状態（FAN）となり、ファンファーレ演出をおこなう。遊技機 10 は、ファンファーレ状態から 1 R（ラウンド）に進行し、V 閉塞を解除、すなわち V 扉 520 を開放し、特定領域スイッチ 460 で遊技球を検出可能にする。遊技機 10 は、1 R と 1 R に続くインターバル（INT）とでゲーム案内をおこなう。遊技機 10 は、2 R と 2 R に続くインターバルとで第 1 ゲーム演出をおこなう。遊技機 10 は、3 R と 3 R に続くインターバルとで第 1 ゲーム成功演出または第 1 ゲーム失敗演出をおこなう。遊技機 10 は、3 R と 3 R に続くインターバルとで第 1 ゲーム成功演出をおこなった場合に、4 R から 6 R まで V 入賞成功報知をおこなう。

【0992】

遊技機 10 は、3 R と 3 R に続くインターバルとで第 1 ゲーム失敗演出をおこなった場合、かつ第 2 ゲーム演出をおこなわない場合に、4 R から 6 R まで V 入賞失敗報知をおこなう。遊技機 10 は、3 R と 3 R に続くインターバルとで第 1 ゲーム失敗演出をおこなった場合、かつ第 2 ゲーム演出をおこなう場合に、4 R と 4 R に続くインターバルとで第 2 ゲーム演出をおこなう。

【0993】

遊技機 10 は、第 2 ゲーム演出において所定時間内にプッシュボタン 25 の押下操作を検出した場合、V 入賞の有無に応じて第 2 ゲーム成功演出または第 2 ゲーム失敗演出を 4 R に続くインターバル終了までおこなう。遊技機 10 は、第 2 ゲーム成功演出をおこなったときに 5 R から 6 R まで V 入賞成功報知をおこない、第 2 ゲーム失敗演出をおこなったときに 5 R から 6 R まで V 入賞失敗報知をおこなう。

【0994】

遊技機 10 は、第 2 ゲーム演出において所定時間内にプッシュボタン 25 の押下操作を検出しなかった場合、タイムアウト演出をおこなう。遊技機 10 は、タイムアウト演出をおこなった後、5 R から 6 R まで V 入賞の有無に応じて V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなう。

【0995】

遊技機 10 は、V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなった後、6 R に続くインターバル以降でエンディング（END）状態を含めてエンディング演出をおこなう。

このように、遊技機 10 は、V 入賞（特定領域スイッチ 460 による遊技球検出）の成否に対して、所定のタイムラグを設定して V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことができる。遊技機 10 は、V 入賞後の所定期間として、このようなタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミング以降の大入賞口への入賞（たとえばミニゲームにおける大入賞口入賞）検出にもとづいてタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングから遊技者操作（たとえばプッシュボタン 25 の押下操作）の検出までのタイミングをタイムラグとして設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングのあるラウンドの終了以降に V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことでタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングのあるラウンドの次ラウンド以降に V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことでタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、

10

20

30

40

50

V入賞タイミングの後に、2以上の報知機会（たとえば、第1ゲーム演出と第2ゲーム演出）を設定することで多段階のタイムラグを設定することができる。

【0996】

次に、表示装置41におけるV報知ゲーム中の表示画面について図161から図163を用いて説明する。図161は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その6）を示す図である。図162は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その7）を示す図である。図163は、第4の実施形態の表示装置が表示する画面の一例（その8）を示す図である。

【0997】

V報知ゲームのゲームフロー（図159参照）に対応させてV報知ゲーム中の表示画面を説明する。

図161（1）に示す表示画面1130は、V報知ゲームにおいて、ゲーム案内（F100）をおこなう表示画面である。表示画面1130は、ゲーム説明表示1132を含む。ゲーム説明表示1132は、V入賞演出またはV非入賞演出のためのミニゲームを説明し、遊技者にV報知ゲーム（第1ゲーム）を周知する。たとえば、ゲーム説明表示1132は、メッセージとして「アタッカーに玉を入れてメーターをためて！」を表示する。

【0998】

図161（2）に示す表示画面1134は、V報知ゲームにおいて、第1ゲーム演出（F101）をおこなう表示画面である。表示画面1134は、メーター表示1136と、イベント表示1137とを含む。メーター表示1136は、16ステップのメーターと、ミニゲーム成功を報知するパトランプとを含む。16ステップのメーターは、初期状態において消灯しており、大入賞口への入賞ごとに所定ステップが点灯し、全灯でミニゲーム成功となる。イベント表示1137は、大入賞口への入賞に対応するイベントを演出する。たとえば、イベント表示1137は、大入賞口への入賞ごとに特別変動入賞装置38方向からメーター表示1136方向に光線を発し、図161（3）に示す表示画面1138のようにメーターを所定ステップ点灯させる。

【0999】

図161（4）に示す表示画面1140は、V報知ゲームにおいて、第1ゲーム成功演出（F102）をおこなう表示画面である。表示画面1140は、メーター表示1136と、成功演出表示1141とを含む。メーター表示1136は、16ステップのメーターが全点灯する。成功演出表示1141は、パトランプの表示態様（たとえば、フラッシュ点灯）によりミニゲーム（第1ゲーム）成功を報知する。

【1000】

図162（1）に示す表示画面1142は、V報知ゲームにおいて、V入賞成功報知（F103）をおこなう表示画面である。表示画面1142は、V入賞成功報知表示1143を含む。V入賞成功報知表示1143は、ピクトグラム「V」を表示しV入賞の成功を報知する。なお、V入賞成功報知表示1143は、メッセージや、静止画、動画等によってV入賞成功を報知するものであってもよい。

【1001】

図162（2）に示す表示画面1144は、V報知ゲームにおいて、第1ゲーム失敗演出（F104）をおこなう表示画面である。表示画面1144は、メーター表示1136と、失敗演出表示1145とを含む。メーター表示1136は、16ステップのメーターの少なくとも一部が消灯する。失敗演出表示1145は、パトランプの表示態様（たとえば、故障）によりミニゲーム失敗を報知する。

【1002】

図162（3）に示す表示画面1146は、V報知ゲームにおいて、V入賞失敗報知（F105）をおこなう表示画面である。表示画面1146は、V入賞失敗報知表示1147を含む。V入賞失敗報知表示1147は、メッセージ「残念」を表示しV入賞の失敗を報知する。なお、V入賞失敗報知表示1147は、ピクトグラムや、静止画、動画等によってV入賞失敗を報知するものであってもよい。

【1003】

図162(4)に示す表示画面1148は、V報知ゲームにおいて、第2ゲーム演出(F106)をおこなう表示画面である。表示画面1148は、ゲーム説明表示1149と、タイムアップ表示1150を含む。ゲーム説明表示1149は、V入賞演出またはV非入賞演出のための遊技者操作を説明し、遊技者にV報知ゲーム(第2ゲーム)を周知する。たとえば、第2ゲームは、所定時間内にプッシュボタン25の押下操作を検出することにより、V入賞の成否を報知するゲームである。ゲーム説明表示1149は、メッセージとして「押して!」とピクトグラムとして遊技者操作部に相当するプッシュボタン25のイメージを表示する。タイムアップ表示1150は、プッシュボタン25の押下操作を検出するための所定時間(タイムアップ時間)をゲージ表示する。

10

【1004】

図163(1)に示す表示画面1152は、V報知ゲームにおいて、第2ゲーム成功演出(F107)をおこなう表示画面である。表示画面1152は、成功演出表示1153を含む。成功演出表示1153は、プッシュボタン25のイメージがフラッシュ点灯することによりミニゲーム(第2ゲーム)成功を報知する。

【1005】

図163(2)に示す表示画面1154は、V報知ゲームにおいて、第2ゲーム失敗演出(F108)をおこなう表示画面である。表示画面1154は、失敗演出表示1155を含む。失敗演出表示1155は、プッシュボタン25のイメージが彩度と明度を失うことによりミニゲーム(第2ゲーム)失敗を報知する。

20

【1006】

図163(3)に示す表示画面1156は、V報知ゲームにおいて、タイムアウト演出(F109)をおこなう表示画面である。表示画面1156は、タイムアウト演出表示1157を含む。タイムアウト演出表示1157は、プッシュボタン25のイメージが彩度と明度を失うことによりミニゲーム(第2ゲーム)タイムアウトを報知する。

【1007】

次に、第4の実施形態の変形例2について図164から図166を用いて説明する。第4の実施形態の変形例2の遊技機は、V閉塞の解除タイミングを先頭ラウンド(1R)とせずに中間ラウンド(4R)とする当りXを含む。

【1008】

まず、当りXにおけるV報知ゲームの進行について図164を用いて説明する。図164は、第4の実施形態の変形例2の当りXにおけるV報知ゲームの進行の一例を示す図である。

30

【1009】

遊技機10は、当りX発生によりファンファーレ状態(FAN)となり、ファンファーレ演出をおこなう。遊技機10は、ファンファーレ状態から1R(ラウンド)に進行し、1Rから3Rに続くインターバル(INT)まででゲーム案内をおこなう。遊技機10は、4Rと4Rに続くインターバルとでゲーム演出1をおこなう。また、遊技機10は、4Rにおいて、V閉塞を解除、すなわちV扉520を開放し、特定領域スイッチ460で遊技球を検出可能にする。

40

【1010】

遊技機10は、5R以降で、V入賞失敗報知、ゲーム1成功演出、またはゲーム演出2をおこなう。遊技機10は、ゲーム演出1の後のV入賞失敗報知をおこなう場合、報知期間を5Rから9Rまでとする。遊技機10は、ゲーム1成功演出またはゲーム演出2をおこなう場合、演出期間を5Rと5Rに続くインターバルとする。遊技機10は、ゲーム1成功演出をおこなった場合、V入賞成功報知の報知期間を6Rから9Rまでとする。

【1011】

遊技機10は、ゲーム演出2をおこなった場合、6R以降で、V入賞失敗報知、ゲーム2成功演出、またはゲーム演出3をおこなう。遊技機10は、ゲーム演出2の後のV入賞失敗報知をおこなう場合、報知期間を6Rから9Rまでとする。遊技機10は、ゲーム2

50

成功演出またはゲーム演出 3 をおこなう場合、演出期間を 6 R と 6 R に続くインターバルとする。遊技機 10 は、ゲーム 2 成功演出をおこなった場合、V 入賞成功報知の報知期間を 7 R から 9 R までとする。

【1012】

遊技機 10 は、ゲーム演出 3 をおこなった場合、7 R と 7 R に続くインターバルとで、ゲーム 3 成功演出をおこなう。すなわち、ゲーム演出 3 は、失敗がなく成功だけがある V 入賞成功確定演出である。遊技機 10 は、ゲーム 3 成功演出をおこなった場合、V 入賞成功報知の報知期間を 8 R から 9 R までとする。

【1013】

遊技機 10 は、V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなった後、エンディング（END）状態でエンディング演出をおこなう。

このように、遊技機 10 は、V 入賞（特定領域スイッチ 460 による遊技球検出）の成否に対して、所定のタイムラグを設定して V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことができる。遊技機 10 は、V 入賞後の所定期間として、このようなタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングのあるラウンドの終了以降に V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことでタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングのあるラウンドの次ラウンド以降に V 入賞成功報知または V 入賞失敗報知をおこなうことでタイムラグを設定することができる。また、遊技機 10 は、V 入賞タイミングの後に、2 以上の報知機会（たとえば、ゲーム演出 1 とゲーム演出 2 とゲーム演出 3）を設定することで多段階のタイムラグを設定することができる。

【1014】

次に、第 4 の実施形態の変形例 2 の表示装置 41 における V 報知ゲーム中の表示画面について図 165 と図 166 を用いて説明する。図 165 は、第 4 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 1）を示す図である。図 166 は、第 4 の実施形態の変形例 2 の表示装置が表示する画面の一例（その 2）を示す図である。

【1015】

図 165（1）に示す表示画面 1160 は、V 報知ゲームにおいて、ゲーム案内をおこなう表示画面である。表示画面 1160 は、ゲーム説明表示 1162 を含む。ゲーム説明表示 1162 は、V 入賞演出または V 非入賞演出のためのゲームを説明し、演出内容を周知する。たとえば、ゲーム説明表示 1162 は、メッセージとして「勝負に勝て！」を表示する。

【1016】

図 165（2）に示す表示画面 1164 は、V 報知ゲームにおいて、ゲーム演出（演出ゲーム 1，2，3 で共通）をおこなう表示画面である。表示画面 1164 は、イベント表示 1168 を含む。イベント表示 1168 は、2 体のキャラクタ 1168a，1168b の勝負を演出する。なお、キャラクタ 1168a は、主人公キャラクタに対応し、キャラクタ 1168b は、敵キャラクタに対応する。なお、ゲーム演出は、演出ゲーム 1，2，3 で共通するとしたが、異なるものであってもよい。

【1017】

図 165（3）に示す表示画面 1170 は、V 報知ゲームにおいて、ゲーム成功演出（演出ゲーム 1，2，3 で共通）をおこなう表示画面である。表示画面 1170 は、ゲーム成功表示 1171 を含む。ゲーム成功表示 1171 は、キャラクタ 1168a がキャラクタ 1168b に勝利した様子を示す。なお、ゲーム成功演出は、演出ゲーム 1，2，3 で共通するとしたが、異なるものであってもよい。

【1018】

図 165（4）に示す表示画面 1172 は、V 報知ゲームにおいて、V 入賞成功報知をおこなう表示画面である。表示画面 1172 は、V 入賞成功報知表示 1173 を含む。V 入賞成功報知表示 1173 は、ピクトグラム「V」を表示し V 入賞の成功を報知する。なお、V 入賞成功報知表示 1173 は、メッセージや、静止画、動画等によって V 入賞成功

10

20

30

40

50

を報知するものであってもよい。

【1019】

図166(1)に示す表示画面1174は、V報知ゲームにおいて、ゲーム失敗演出(演出ゲーム1, 2で共通)をおこなう表示画面である。表示画面1174は、ゲーム失敗表示1175を含む。ゲーム失敗表示1175は、キャラクタ1168aがキャラクタ1168bに敗北した様子を示す。なお、ゲーム失敗演出は、演出ゲーム1, 2で共通するとしたが、異なるものであってもよい。

【1020】

図166(2)に示す表示画面1176は、V報知ゲームにおいて、V入賞失敗報知をおこなう表示画面である。表示画面1176は、V入賞失敗報知表示1177を含む。V入賞失敗報知表示1177は、メッセージ「残念」を表示しV入賞の失敗を報知する。なお、V入賞失敗報知表示1177は、ピクトグラムや、静止画、動画等によってV入賞失敗を報知するものであってもよい。

10

【1021】

図166(3)に示す表示画面1178は、V報知ゲームにおいて、ゲーム演出(演出ゲーム2)をおこなう表示画面である。表示画面1178は、イベント表示1179を含む。イベント表示1179は、2体のキャラクタ1168a, 1168bの2回目の勝負を演出する。

【1022】

図166(4)に示す表示画面1180は、V報知ゲームにおいて、ゲーム演出(演出ゲーム3)をおこなう表示画面である。表示画面1180は、イベント表示1181を含む。イベント表示1181は、2体のキャラクタ1168a, 1168bの3回目の勝負を演出する。

20

【1023】

上述した第4の実施形態(変形例を含む)の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

(1) 遊技機10は、入賞手段(特別変動入賞装置38)と、検出手段(特定領域スイッチ460)と、制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。入賞手段は、第1期間で遊技球を受入容易にする第1状態(短開放)と、第1期間より長い第2期間で遊技球を受入容易にする第2状態(長開放)と、遊技球を受入困難にする第3状態(閉塞)とを変換可能である。検出手段は、入賞手段が受け入れた遊技球を検出可能である。制御手段は、第1状態で検出手段が遊技球を検出した場合に特定遊技状態(確率変動(高確率状態))に遷移可能な第1の特別遊技状態(当りA)、または第2状態で検出手段が遊技球を検出した場合に特定遊技状態に遷移可能な第2の特別遊技状態(当りB)を生起可能にし、第1の特別遊技状態における当該第1の特別遊技状態発生から第2状態への変換までの第1経過期間と、第2の特別遊技状態における当該第2の特別遊技状態発生から第2状態への変換までの第2経過期間とを同じ($T_a + T_b$ (第144図))にする。

30

【1024】

(2) (1)の遊技機10は、表示演出をおこなう表示演出手段(表示装置41)を備える。制御手段は、第1経過期間および第2経過期間の経過を待って、表示演出手段でラウンドに関する報知表示(ラウンド対応表示1009)をおこなう。

40

【1025】

(3) (1)または(2)の制御手段は、第1の特別遊技状態における1のラウンド(1R)で第1状態とし、第3状態(インターバル)を挟んだ2のラウンド(2R)で第2状態とし、第2の特別遊技状態における1のラウンドで第1状態から第3状態(ウェイト)を挟んで第2状態とする。

【1026】

(4) 遊技機10は、入賞手段(特別変動入賞装置38)と、検出手段(特定領域スイッチ460)と、制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。入

50

賞手段は、遊技球を受入容易にする第1状態（開放）と、遊技球を受入困難にする第2状態（閉塞）とを変換可能である。検出手段は、入賞手段が受け入れた遊技球を所定のタイミングで検出可能である。制御手段は、第1状態で検出手段が遊技球を検出した場合に特定遊技状態に遷移可能な第1の特別遊技状態、または第2状態で検出手段が遊技球を検出した場合に特定遊技状態（確率変動（高確率状態））に遷移可能な第2の特別遊技状態を生起可能にし、検出手段における遊技球の検出結果にもとづく特定遊技状態への遷移報知を、所定のタイミングに対してタイムラグ（たとえば、第1ゲーム演出）を設定しておこなう。

【1027】

（5）遊技機10は、表示手段（表示装置41）と、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームに関連して情報（ラウンド対応表示）を表示可能である。制御手段は、変動表示ゲームにおいて第1の当り（当りA）、または第2の当り（当りB）を導出可能であって、第1の当りのラウンド数または第2の当りのラウンド数に対応するラウンド対応表示を表示手段に表示させるとき、ラウンド対応表示のうちの一の表示態様（たとえば、表示態様1009a）に対応するラウンド数を第1の当り（表示態様1009aが2Rに対応）と第2の当り（表示態様1009aが1Rに対応）とで異ならせる。

【1028】

（6）遊技機10は、表示手段（表示装置41）と、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームに関連して情報を表示可能である。制御手段は、変動表示ゲームにおいて第1の当り（当りB）、または第2の当り（当りA）を導出可能であって、第1の当りのラウンド数または第2の当りのラウンド数に対応するラウンド対応表示（たとえば、表示態様1009d）を表示手段に表示させるとき、ラウンド対応表示のうちの一の表示態様（たとえば、表示態様1009d）を第1の当りで表示（表示態様1009dが1Rに対応）し、第2の当りで非表示（表示態様1009dが1Rに非対応）とする。

【1029】

（7）遊技機10は、入賞手段（特別変動入賞装置38）と、検出手段（特定領域スイッチ460）と、案内手段（表示装置41）と、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）と、を含む。入賞手段は、遊技球を受入容易にする第1状態（開放）と、遊技球を受入困難にする第2状態（閉塞）とを変換可能である。検出手段は、入賞手段が受け入れた遊技球を所定のタイミング（たとえば、V閉塞解除）で検出可能である。案内手段は、所定のタイミングに応じた遊技案内（ゲーム説明表示1027）をおこなう。制御手段は、変動表示ゲームにおいて第1の当りまたは第2の当りを導出可能であって、第1の当りと第2の当りのいずれか一方で遊技案内をおこなわせ（当りA、B、C：V狙い非案内、当りD：V狙い案内）、検出手段が遊技球を検出した場合に遊技案内の有無に関わらず、遊技球の検出を報知（V入賞成功報知）して特定遊技状態（確率変動（高確率状態））に遷移する。

【1030】

（8）遊技機10は、表示手段（表示装置41）と、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームに関連して情報を表示可能である。制御手段は、変動表示ゲームに関連して第1の単位（たとえば、「ラウンド」や「個」等）で表わされる第1の数値情報（たとえば、16（ラウンド）や、6（ラウンド）、10（個）等）を、あらかじめ用意する変換式（たとえば、1／4変換や1／3変換、10倍変換等）にしたがい第2の数値情報（たとえば、4（ラウンド）や2（ラウンド）、100（個）等）に変換し、第2の数値情報と、第1の単位と異なる第2の単位（たとえば、「きゅん」や「ガオー」、「pt」等）とを表示手段に表示させる。

【1031】

〔第5の実施形態〕

10

20

30

40

50

次に第5の実施形態の遊技機10について説明する。第5の実施形態に示す遊技機10は、図柄を2以上の識別要素で構成し、変動過程において識別要素を選択的に表示可能にする。まず、第5の実施形態の装飾図柄（飾り図柄）について図167を用いて説明する。図167は、第5の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

【1032】

遊技機10は、装飾図柄として装飾図柄Aと装飾図柄Bと装飾図柄Cとを選択的に表示できる。装飾図柄Aは、主として用いられる装飾図柄であり、装飾図柄Bと装飾図柄Cは、従として用いられる装飾図柄である。たとえば、装飾図柄Aは、ムービーを用いない変動表示演出中に用いられ、装飾図柄Bと装飾図柄Cは、ムービーを用いた変動表示演出中に用いられる。

【1033】

装飾図柄Aは、図柄1201、1202、1203、1204、1205を含む。図柄1201、1202、1203、1204、1205は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1034】

図柄1201は、数字「1」を表示する図柄である。図柄1201は、図形（たとえば男の子のようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素1201aと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1201bと、文字「太郎」により図柄としての識別性を有する文字要素1201cとを含む。すなわち、図形要素1201aと数字要素1201bと文字要素1201cは、それぞれ図柄1201の識別要素である。

【1035】

図柄1202は、数字「2」を表示する図柄である。図柄1202は、図形（たとえば女の子のようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素1202aと、数字「2」により図柄としての識別性を有する数字要素1202bと、文字「花子」により図柄としての識別性を有する文字要素1202cとを含む。すなわち、図形要素1202aと数字要素1202bと文字要素1202cは、それぞれ図柄1202の識別要素である。

【1036】

図柄1203は、数字「3」を表示する図柄である。図柄1203は、図形（たとえば虎のようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素1203aと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1203bと、文字「タイガー」により図柄としての識別性を有する文字要素1203cとを含む。すなわち、図形要素1203aと数字要素1203bと文字要素1203cは、それぞれ図柄1203の識別要素である。

【1037】

図柄1204は、数字「4」を表示する図柄である。図柄1204は、図形（たとえばライオンのようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素1204aと、数字「4」により図柄としての識別性を有する数字要素1204bと、文字「ライオン」により図柄としての識別性を有する文字要素1204cとを含む。すなわち、図形要素1204aと数字要素1204bと文字要素1204cは、それぞれ図柄1204の識別要素である。

【1038】

図柄1205は、数字「5」を表示する図柄である。図柄1205は、図形（たとえばロケットのようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素1205aと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1205bと、文字「ロケット」により図柄としての識別性を有する文字要素1205cとを含む。すなわち、図形要素1205aと数字要素1205bと文字要素1205cは、それぞれ図柄1205の識別要素である。

【1039】

装飾図柄 B は、装飾図柄 A における数字要素と同様の識別力を有する図柄であり、たとえば、装飾図柄 A における数字要素と相似形である。装飾図柄 B は、図柄 1 2 1 1, 1 2 1 2, 1 2 1 3, 1 2 1 4, 1 2 1 5 を含む。図柄 1 2 1 1, 1 2 1 2, 1 2 1 3, 1 2 1 4, 1 2 1 5 は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。
【1 0 4 0】

装飾図柄 C は、装飾図柄 A における文字要素と同様の識別力を有する図柄であり、たとえば、装飾図柄 A における文字要素と相似形である。装飾図柄 C は、図柄 1 2 2 1, 1 2 2 2, 1 2 2 3, 1 2 2 4, 1 2 2 5 を含む。図柄 1 2 2 1, 1 2 2 2, 1 2 2 3, 1 2 2 4, 1 2 2 5 は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。
【1 0 4 1】

遊技機 1 0 は、装飾図柄 A、装飾図柄 B、および装飾図柄 C を表示演出にしたいが同時にあるいは排他的に用いることができる。

次に、装飾図柄 A における変動中の代表的な表示態様について図 1 6 8 を用いて説明する。図 1 6 8 は、第 5 の実施形態の装飾図柄 A における変動中の表示態様の一例を示す図である。

【1 0 4 2】

装飾図柄 A における変動中の表示態様について、代表して図柄 1 2 0 1 を用いて説明する。なお、図柄 1 2 0 2, 1 2 0 3, 1 2 0 4, 1 2 0 5 については、図柄 1 2 0 1 と同様であるため説明を省略する。

【1 0 4 3】

図柄 1 2 0 1 は、図柄停止時に、図形要素 1 2 0 1 a と数字要素 1 2 0 1 b と文字要素 1 2 0 1 c のすべてを表示する (P 1)。これにより、遊技機 1 0 は、図柄 1 2 0 1 による演出効果を十分に発揮することができる。

【1 0 4 4】

図柄 1 2 0 1 は、変動開始時に、図形要素 1 2 0 1 a と文字要素 1 2 0 1 c とを非表示にして、数字要素 1 2 0 1 b を表示する (P 2)。これにより、遊技機 1 0 は、表示内容を簡潔にすることができ、変動開始する図柄 1 2 0 1 の識別力を高めることができる。

【1 0 4 5】

なお、図柄 1 2 0 1 は、数字要素 1 2 0 1 b を図形要素 1 2 0 1 a とともに表示されていた時よりも拡大表示することによって、数字要素 1 2 0 1 b の識別力を向上することができる。

【1 0 4 6】

図柄 1 2 0 1 は、変動中に、図形要素 1 2 0 1 a と文字要素 1 2 0 1 c とを非表示にして、数字要素 1 2 0 1 b を透過表示する (P 3)。これにより、遊技機 1 0 は、背景やムービー、キャラクタ等による演出効果を十分に発揮することができる。

【1 0 4 7】

図柄 1 2 0 1 は、変動停止前に、図形要素 1 2 0 1 a と文字要素 1 2 0 1 c とを非表示にして、数字要素 1 2 0 1 b を表示する (P 4)。これにより、遊技機 1 0 は、表示内容を簡潔にすることができ、変動停止前の図柄 1 2 0 1 の識別力を高めることができる。

【1 0 4 8】

図柄 1 2 0 1 は、変動停止前の第 1 段階として、図形要素 1 2 0 1 a と数字要素 1 2 0 1 b とを非表示にして、文字要素 1 2 0 1 c を表示する (P 5)。すなわち、図柄 1 2 0 1 は、表示対象を、数字要素 1 2 0 1 b から文字要素 1 2 0 1 c に切り替える。これにより、遊技機 1 0 は、変動停止前の図柄 1 2 0 1 の識別力を多角的に高めることができる。また、遊技機 1 0 は、数字要素 1 2 0 1 b と文字要素 1 2 0 1 c との対応関係を強調することができる。

【1 0 4 9】

なお、図柄 1 2 0 1 は、文字要素 1 2 0 1 c を図形要素 1 2 0 1 a とともに表示されていた時よりも拡大表示することによって、文字要素 1 2 0 1 c の識別力を向上することができる。

10

20

30

40

50

【1050】

図柄1201は、変動停止前の第2段階として、図形要素1201aと数字要素1201bと文字要素1201cのすべてを表示する(P6)。すなわち、図柄1201は、表示対象を文字要素1201cだけから、図形要素1201aと数字要素1201bと文字要素1201cのすべてに切り替える。これにより、遊技機10は、図柄1201による演出効果を十分に発揮することができる。また、遊技機10は、変動停止前の図柄1201の識別力を多角的に高めることができる。また、遊技機10は、文字要素1201cと図形要素1201aとの対応関係を強調することができる。また、遊技機10は、数字要素1201bと文字要素1201cとの対応関係をさらに強調することができる。

【1051】

このような遊技機10は、図形要素1201aと数字要素1201bと文字要素1201cのそれぞれの識別力が同程度でないときに有効である。たとえば、複数の図柄で図形要素として類似のキャラクタ(女の子A, B, C, D, E)を用いているようなとき、一見して図形要素を区別することができない。このようなときに、遊技機10は、図形要素と数字要素と文字要素の対応関係を強調することができ、図形要素と数字要素、図形要素と文字要素、および数字要素と文字要素のそれぞれのひも付けを容易にする。このようなひも付けの容易さは、図形要素と数字要素と文字要素とを同時に提示するだけでは得られない効果である。

【1052】

なお、遊技機10は、図柄1201を図形要素1201aと数字要素1201bと文字要素1201cとで構成するとしたが、第2の図形要素を加えて図柄1201を構成するようにしてもよい。また、遊技機10は、文字要素1201cに代えて第2の図形要素を加えて図柄1201を構成するようにしてもよい。

【1053】

すなわち、遊技機10は、2以上の図形要素を有してもよく、変動表示中において2以上の図形要素を選択的に表示するようにしてもよい。また、2以上の図形要素は、それぞれが独立した図形要素(たとえばステージ、キャラクタ、背景等)であってもよいし、相互に関連性を有する図形要素(たとえばキャラクタの頭部、上半身、下半身等)であってもよい。たとえば、2以上の図形要素は、全体で合成図形を構成するものであってもよい。言い換えれば、2以上の図形要素は、合成図形(上位図形要素)に対するサブ図形要素(下位図形要素)として捉えることができる。なお、サブ図形要素のすべては、それぞれが識別力を有することを要しない。図形要素としての識別力は、少なくともサブ図形要素の1つが識別力を有することによって実現されるものであってもよいし、2以上のサブ図形要素の組合せによって実現されるものであってもよい。

【1054】

たとえば、頭部、上半身、下半身からなるキャラクタが合成図形(上位図形要素)であるとき、頭部、上半身、下半身のそれぞれはサブ図形要素(下位図形要素)である。遊技機10は、このような図形要素(合成図形)に数字要素を加えて図柄を構成することで、たとえばキャラクタ(全身)に数字を付した図柄を、変動停止時を含む変動表示中に表示できる。遊技機10は、2以上あるサブ図形要素の一部(たとえばキャラクタの頭部等)に数字を付した図柄を変動表示中に表示できる。

【1055】

また、武器や防具を有するキャラクタが合成図形(上位図形要素)であるとき、キャラクタ、武器、防具のそれぞれはサブ図形要素(下位図形要素)である。遊技機10は、このような図形要素(合成図形)に数字要素を加えて図柄を構成することで、たとえば武器や防具を有するキャラクタに数字を付した図柄を、変動開始時や変動停止時を含む変動表示中に表示できる。遊技機10は、2以上あるサブ図形要素の一部(たとえば武器や防具)に数字を付した図柄を変動表示中に表示できる。

【1056】

なお、遊技機10は、変動表示中に表示するサブ図形要素の数や組合せを固定してもよ

10

20

30

40

50

いし、遊技進行や期待度報知に関連して変更してもよい。

次に、表示装置 4 1 における表示画面の構成について図 1 6 9 を用いて説明する。図 1 6 9 は、第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 1）である。

【1 0 5 7】

表示画面 1 2 5 0 は、変動表示ゲームにおいて図柄停止中の表示装置 4 1 の表示内容である。表示画面 1 2 5 0 は、2 組の装飾図柄と、特図 1 保留数表示 1 2 5 3 と、特図 2 保留数表示 1 2 5 4 と、保留表示 1 2 5 5 と、保留消化表示 1 2 5 6 を表示内容に含む。

【1 0 5 8】

2 組の装飾図柄は、第 1 装飾図柄として大図柄群 1 2 5 1 と、第 2 装飾図柄として小図柄群 1 2 5 2 とがある。大図柄群 1 2 5 1 は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群 1 2 5 1 は、表示装置 4 1 の略中央部に大きく表示される。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L と中図柄 1 2 5 1 C と右図柄 1 2 5 1 R とを含む。表示画面 1 2 5 0 の左図柄 1 2 5 1 L と中図柄 1 2 5 1 C と右図柄 1 2 5 1 R は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。

【1 0 5 9】

一般に、大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L、右図柄 1 2 5 1 R、中図柄 1 2 5 1 C の順に変動を開始し、左図柄 1 2 5 1 L、右図柄 1 2 5 1 R、中図柄 1 2 5 1 C の順に停止（仮停止を含む）する。そのため、大図柄群 1 2 5 1 は、多くの場合において、左図柄 1 2 5 1 L と右図柄 1 2 5 1 R とでリーチ態様を形成し、中図柄 1 2 5 1 C の停止を待って当り態様を形成可能にする。

【1 0 6 0】

大図柄群 1 2 5 1 を構成する図柄（左図柄 1 2 5 1 L と中図柄 1 2 5 1 C と右図柄 1 2 5 1 R）は、主として装飾図柄 A が用いられている。たとえば、左図柄 1 2 5 1 L は図柄 1 2 0 1 を表示し、中図柄 1 2 5 1 C は図柄 1 2 0 3 を表示し、右図柄 1 2 5 1 R は図柄 1 2 0 5 を表示する。

【1 0 6 1】

小図柄群 1 2 5 2 は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置 4 1 の周縁部に小さく表示される。小図柄群 1 2 5 2 は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面 1 2 5 0 の小図柄群 1 2 5 2 における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。

【1 0 6 2】

一般に、大図柄群 1 2 5 1 は、小図柄群 1 2 5 2 と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【1 0 6 3】

特図 1 保留数表示 1 2 5 3 は、特図 1 ゲームの保留記憶数（始動記憶数）を表示する。特図 2 保留数表示 1 2 5 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を表示する。保留表示 1 2 5 5 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。保留表示 1 2 5 5 が表示する保留記憶数は、特図 1 保留数表示 1 2 5 3 が表示する保留記憶数と特図 2 保留数表示 1 2 5 4 が表示する保留記憶数の和に相当する。保留消化表示 1 2 5 6 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。

【1 0 6 4】

表示画面 1 2 5 0 は、特図 1 保留数表示 1 2 5 3 が示す特図 1 ゲームの保留記憶数が「0」であり、特図 2 保留数表示 1 2 5 4 が示す特図 2 ゲームの保留記憶数が「0」であることから、保留表示 1 2 5 5 が示す保留記憶数も「0」である。また、表示画面 1 2 5 0

10

20

30

40

50

は、保留消化表示 1 2 5 6 により特図変動表示ゲームが図柄停止中であることを示す。

【1 0 6 5】

また、遊技機 1 0 は、大図柄群 1 2 5 1 と小図柄群 1 2 5 2 とをそれぞれ 3 桁の図柄で構成したが、1 つ以上の図柄を含むものであれば何桁であってもよい。また、遊技機 1 0 は、大図柄群 1 2 5 1 と小図柄群 1 2 5 2 とで図柄の桁数を揃えているが、大図柄群 1 2 5 1 と小図柄群 1 2 5 2 とで図柄の桁数を異ならせるものであってもよい。

【1 0 6 6】

また、遊技機 1 0 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1 2 5 1 について図柄の透明度を変更（たとえば透明度 0 % から 5 0 % に変更）することがあっても、小図柄群 1 2 5 2 について図柄の透明度を固定（たとえば透明度 0 % に固定）することができる。これにより、遊技機 1 0 は、大図柄群 1 2 5 1 について表示演出の多様性を確保しながら小図柄群 1 2 5 2 について視認性を確保し、遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

【1 0 6 7】

次に、特図変動表示ゲームにおける変動表示過程について図 1 7 0 から図 1 7 2 を用いて説明する。図 1 7 0 は、第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 2）である。図 1 7 1 は、第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 3）である。図 1 7 2 は、第 5 の実施形態の表示装置における表示画面の一例を示す図（その 4）である。

【1 0 6 8】

遊技機 1 0 は、変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。図 1 7 0 （1）に示す表示画面 1 2 6 1 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが停止表示している状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と数字要素と文字要素とのすべてを表示する。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L が「1（図柄 1 2 0 1）」を表示して、中図柄 1 2 5 1 C が「2（図柄 1 2 0 2）」を表示して、右図柄 1 2 5 1 R が「2（図柄 1 2 0 2）」を表示して停止中である。表示画面 1 2 6 1 は、左図柄 1 2 5 1 L と右図柄 1 2 5 1 R を、中図柄 1 2 5 1 C より大きな大きさで表示する。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 に対応（たとえば 1 対 1 対応）する図柄を表示して停止中である。小図柄群 1 2 5 2 は、左図柄が「1」を表示し、中図柄が「2」を表示し、右図柄が「2」を表示する。このとき、特図 1 保留数表示 1 2 5 3 が示す特図 1 ゲームの保留記憶数が「2」であり、特図 2 保留数表示 1 2 5 4 が示す特図 2 ゲームの保留記憶数が「1」であることから、保留表示 1 2 5 5 が示す保留記憶数が「3」である。また、表示画面 1 2 6 1 は、保留消化表示 1 2 5 6 により特図変動表示ゲームが図柄停止中であることを示す。

【1 0 6 9】

次に、遊技機 1 0 は、図柄変動を開始する。図 1 7 0 （2）に示す表示画面 1 2 6 2 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動表示開始後の状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と文字要素を非表示にして、数字要素を表示する。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L が「1（図柄要素 1 2 0 1 b）」を表示して、中図柄 1 2 5 1 C が「2（図柄要素 1 2 0 2 b）」を表示して、右図柄 1 2 5 1 R が「2（図柄要素 1 2 0 2 b）」を表示して変動表示中である。表示画面 1 2 6 2 は、左図柄 1 2 5 1 L と右図柄 1 2 5 1 R を、中図柄 1 2 5 1 C より大きな大きさで表示する。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 との対応を解いて大図柄群 1 2 5 1 と非同期で変動表示中である。このとき、特図 1 保留数表示 1 2 5 3 は、特図 1 ゲームの保留記憶数を 1 つ減数して表示し、保留表示 1 2 5 5 は、特図変動表示ゲームの保留記憶数を 1 つ減数して表示する。保留消化表示 1 2 5 6 は、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示す。

【1 0 7 0】

次に、遊技機 1 0 は、図柄変動の速度を大きくして変動する。図 1 7 0 （3）に示す表示画面 1 2 6 4 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動

10

20

30

40

50

表示中の状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と文字要素を非表示にして、数字要素を所定の透過率（たとえば、透過率 7 0 %）で表示する。

【1 0 7 1】

次に、遊技機 1 0 は、図柄変動の速度を小さくして変動停止前（たとえば、仮停止第 1 ステップ）となる。図 1 7 0（4）に示す表示画面 1 2 6 6 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動停止前の状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と文字要素を非表示にして、数字要素を表示する。これにより、遊技機 1 0 は、停止図柄の識別を容易化する。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L が「3（図柄要素 1 2 0 3 b）」を表示して、中図柄 1 2 5 1 C が「5（図柄要素 1 2 0 5 b）」を表示して、右図柄 1 2 5 1 R が「4（図柄要素 1 2 0 4 b）」を表示して仮停止中である。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 との対応を解いたまま大図柄群 1 2 5 1 と非同期で変動表示中である。

10

【1 0 7 2】

次に、遊技機 1 0 は、変動停止前（たとえば、仮停止第 2 ステップ）となる。図 1 7 1（1）に示す表示画面 1 2 6 8 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動停止前の状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と数字要素を非表示にして、文字要素を表示する。すなわち、遊技機 1 0 は、装飾図柄 A における識別要素のうち表示対象を数字要素から文字要素に切り替える。これにより、遊技機 1 0 は、数字要素と文字要素の対応関係を明らかにすることができる。また、遊技機 1 0 は、多角的に停止図柄の識別を容易化する。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L が「3（図柄要素 1 2 0 3 c）」を表示して、中図柄 1 2 5 1 C が「5（図柄要素 1 2 0 5 c）」を表示して、右図柄 1 2 5 1 R が「4（図柄要素 1 2 0 4 c）」を表示して仮停止中である。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 との対応を解いたまま大図柄群 1 2 5 1 と非同期で変動表示中である。

20

【1 0 7 3】

次に、遊技機 1 0 は、変動停止前（たとえば、仮停止第 3 ステップ）となる。図 1 7 1（2）に示す表示画面 1 2 7 0 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動停止前の状態を示す。大図柄群 1 2 5 1 は、装飾図柄 A における図形要素と数字要素と文字要素を表示する。すなわち、遊技機 1 0 は、装飾図柄 A における識別要素のうち表示対象を文字要素から全ての識別要素に切り替える。これにより、遊技機 1 0 は、文字要素と図形要素の対応関係を明らかにすることができる。また、遊技機 1 0 は、多角的に停止図柄の識別を容易化する。大図柄群 1 2 5 1 は、左図柄 1 2 5 1 L が「3（図柄 1 2 0 3）」を表示して、中図柄 1 2 5 1 C が「5（図柄 1 2 0 5）」を表示して、右図柄 1 2 5 1 R が「4（図柄 1 2 0 4）」を表示して仮停止中である。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 との対応を解いたまま大図柄群 1 2 5 1 と非同期で変動表示中である。

30

【1 0 7 4】

次に、遊技機 1 0 は、変動停止となる。図 1 7 1（3）に示す表示画面 1 2 7 2 は、装飾図柄 A を用いた大図柄群 1 2 5 1 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動停止状態であることを示す。小図柄群 1 2 5 2 は、大図柄群 1 2 5 1 との対応をとって停止表示する。また、表示画面 1 2 7 2 は、保留消化表示 1 2 5 6 により特図変動表示ゲームが図柄停止したことを示す。

40

【1 0 7 5】

このようにして、遊技機 1 0 は、変動表示過程にしたがって図柄を良好に視認でき、また、変動表示過程にしたがって図柄を良好に識別できる。

次に、図柄変動（たとえば、リーチ変動）中の装飾図柄の表示態様について別例を図 1 7 2（1）に示す。表示画面 1 2 7 4 は、大図柄群 1 2 7 7 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動表示中の状態を示す。表示画面 1 2 7 4 は、演出表示領域 1 2 7 5 を含む。大図柄群 1 2 7 7 の表示領域は、大図柄群 1 2 5 1 の表示領域と比較して小さく、装飾図柄 A を表示するのに十分でないことから、装飾図柄 A の識別要素の一部と相似形である装飾図柄 B を

50

表示する。なお、演出表示領域 1 2 7 5 は、ムービー A を再生中であり、ムービー A は、演出要素 1 2 7 6 を表示する。大図柄群 1 2 7 7 は、演出要素 1 2 7 6 に対応して、装飾図柄 B を表示する。

【1 0 7 6】

次に、図柄変動（たとえば、リーチ変動）中の装飾図柄の表示態様についてさらに別例を図 1 7 2（2）に示す。表示画面 1 2 7 8 は、大図柄群 1 2 7 7 と、小図柄群 1 2 5 2 とが変動表示中の状態を示す。表示画面 1 2 7 8 は、演出表示領域 1 2 7 5 を含む。大図柄群 1 2 7 7 の表示領域は、大図柄群 1 2 5 1 の表示領域と比較して小さく、装飾図柄 A を表示するのに十分でないことから、装飾図柄 A の識別要素の一部と相似形である装飾図柄 C を表示する。なお、演出表示領域 1 2 7 5 は、ムービー B を再生中であり、ムービー B は、演出要素 1 2 7 9 を表示する。大図柄群 1 2 7 7 は、演出要素 1 2 7 6 に対応して、装飾図柄 C を表示する。

【1 0 7 7】

このように、遊技機 1 0 は、大図柄群 1 2 7 7 の表示領域の大きさが十分でない時に、装飾図柄 A に代えて装飾図柄 B または装飾図柄 C を表示することができる。さらに、遊技機 1 0 は、演出表示領域 1 2 7 5 の表示内容に対応させて装飾図柄 B または装飾図柄 C を選択的に表示することができる。

【1 0 7 8】

これにより、遊技機 1 0 は、演出表示領域 1 2 7 5 による演出効果向上を図りながら、大図柄群 1 2 7 7 における図柄の識別性向上を図ることができる。また、遊技機 1 0 は、演出表示領域 1 2 7 5 と大図柄群 1 2 7 7 とで協調演出をおこなうことで、一層の演出効果向上を図ることができる。

【1 0 7 9】

次に、装飾図柄の表示態様の切替タイミングについて図 1 7 3 を用いて説明する。図 1 7 3 は、第 5 の実施形態の特図ゲーム変動における装飾図柄表示態様の切替タイミングを示すタイミングチャートの一例を示す図である。

【1 0 8 0】

遊技機 1 0 は、タイミング t 1 1 からタイミング t 1 7 までの期間 T a を図柄変動時間とし、タイミング t 1 7 からタイミング t 1 8 までの期間 T b を図柄停止時間とする特図ゲーム変動をおこなう。

【1 0 8 1】

装飾図柄 A は、図柄変動開始前からタイミング t 1 2 まで（少なくともタイミング t 1 1 からタイミング t 1 2 までの期間 T a 1 を含む）、すべての識別要素を表示する表示態様（A 1）である。さらに、装飾図柄 A は、タイミング t 1 2 からタイミング t 1 3 までの期間 T a 2 で、図形要素と文字要素を非表示にして数字要素を表示する表示態様（A 2）である。

【1 0 8 2】

タイミング t 1 3 からタイミング t 1 4 の期間 T a 3 はムービー演出期間であり、ムービー A が表示されるときに装飾図柄 A は装飾図柄 B に切り替えられ、ムービー B が表示されるときに装飾図柄 A は装飾図柄 C に切り替えられる。なお、タイミング t 1 3 からタイミング t 1 4 の期間 T a 3 をムービー演出期間としない場合、装飾図柄 A は当該期間で継続して表示されるものであってよい。

【1 0 8 3】

そして、タイミング t 1 4 でムービー演出期間を終え、装飾図柄 B または装飾図柄 C は装飾図柄 A に切り替えられる。装飾図柄 A は、タイミング t 1 4 からタイミング t 1 5 までの期間 T a 4 で、図形要素と文字要素を非表示にして数字要素を表示する表示態様（A 2）である。装飾図柄 A は、タイミング t 1 5 からタイミング t 1 6 までの期間 T a 5 で、図形要素と数字要素を非表示にして文字要素を表示する表示態様（A 3）である。装飾図柄 A は、タイミング t 1 6 からタイミング t 1 7 までの期間 T a 6 で、すべての識別要素を表示する表示態様（A 1）であり、タイミング t 1 7 からタイミング t 1 8 まで

の期間 T b を含んで表示態様 (A 1) を継続する。

【1084】

このように、遊技機 10 は、装飾図柄に含まれる 2 以上の識別要素を変動表示状態に応じて選択的に表示することができる。なお、装飾図柄に含まれる 2 以上の識別要素の選択的な表示態様や、切替順序については、例示したものに限らず、他の組み合わせや、他の切替順序であってもよい。

【1085】

次に、第 5 の実施形態の変形例 1 について説明する。第 5 の実施形態の変形例 1 の遊技機 10 は、装飾図柄を 2 以上の識別要素と、付属要素とで構成する。第 5 の実施形態の変形例 1 の装飾図柄について図 174 を用いて説明する。図 174 は、第 5 の実施形態の変形例 1 の装飾図柄の一例を示す図である。

10

【1086】

装飾図柄 A を代表して数字「1」を表示する図柄である図柄 1291 を用いて説明する。なお、その他の図柄（たとえば、数字「2」や数字「3」を表示する図柄）については、図柄 1291 と同様であるため説明を省略する。

【1087】

図柄 1291 は、数字「1」を表示する図柄である。図柄 1291 は、図形（たとえば男の子のようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有する図形要素 1291a と、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素 1291b と、必ずしも識別力を有しない付属要素 1291c とを含む。すなわち、図形要素 1291a と数字要素 1291b は、それぞれ図柄 1291 の識別要素である。また、図形要素 1291a と数字要素 1291b と付属要素 1291c は、それぞれ図柄 1291 の構成要素である。

20

【1088】

付属要素 1291c は、他の図柄における付属要素と異なる表示態様であってもよいし、重複する表示態様であってもよい。付属要素 1291c は、デフォルトで所定の表示態様（たとえば、星マーク）であり、所定時に表示態様を特殊図柄の 1 つに変える。

【1089】

特殊図柄は、変動表示ゲームにおける所定の遊技状態への移行を報知する文字として、たとえば「虎」、「豚」、「獅子」を含む。このとき「虎」はトラ（虎）モード（たとえば潜伏確変）への移行を報知し、「豚」はブタ（豚）モード（たとえば普電サポート）への移行を報知し、「獅子」はライオン（獅子）モード（たとえば確率変動）への移行を報知する。なお、特殊図柄は、変動表示ゲームにおける所定の演出を報知する文字として、たとえば「虎」、「豚」、「獅子」を含むものであってもよい。このとき「虎」はトラ（虎）のようなキャラクタが登場する演出を予告し、「豚」はブタ（豚）のようなキャラクタが登場する演出を予告し、「獅子」はライオン（獅子）のようなキャラクタが登場する演出を予告する。

30

【1090】

また、特殊図柄は、変動表示ゲームが導出する結果（たとえば大当たり）の信頼度を報知する文字として、たとえば「?」、「!」、「!!」、「チャンス」、「激熱」、「当確」を含む。このとき「?」は大当たりの信頼度「1%」を報知し、「!」は大当たりの信頼度「10%」を報知し、「!!」は大当たりの信頼度「20%」を報知し、「チャンス」は大当たりの信頼度「30%」を報知し、「激熱」は大当たりの信頼度「90%」を報知し、「当確」は大当たりの信頼度「100%」を報知する。また、特殊図柄は、変動表示ゲームにおける進行を報知する文字として、たとえば「発展」、「継続」を含む。このとき「発展」はスーパーリーチへの発展を報知し、「継続」は疑似連の継続を報知する。また、特殊図柄は、変動表示ゲームが導出する結果（当り）の価値を報知する文字として、たとえば「当り」、「当 5 R」、「当 16 R」、「時短」、「確変」を含む。このとき「当り」は価値の大きさを明示せずに当り自体を報知し、「当 5 R」は 5 R ラウンドの当りであることを報知し、「当 16 R」は 16 R ラウンドの当りであることを報知し、「時短」は時短（普電サポート）を伴う当りであることを報知し、「確変」は確率変動を伴う当りであるこ

40

50

とを報知する。

【1091】

また、特殊図柄は、表示演出上のモードチェンジを報知する文字として、たとえば「mode A」、「mode B」、「mode C」を含む。このとき「mode A」はmode Aへの移行を報知し、「mode B」はmode Bへの移行を報知し、「mode C」はmode Cへの移行を報知する。また、特殊図柄は、普電サポートや確率変動等の所定の遊技状態の継続回数を報知する文字として、たとえば「last 10回」を含む。このとき「last 10回」は確率変動の継続回数に残り10回であることを報知する。また、特殊図柄は、遊技案内を報知する文字として、たとえば「押せ!」を含む。このとき「押せ!」は押しボタン25の押下操作の受付タイミングを報知する。

10

【1092】

図柄1291もまた、第5の実施形態で説明した装飾図柄Aと同様に、識別要素と付属要素とを選択的に表示することができる。これにより、遊技機10は、図柄の識別性向上と演出効果向上とを両立することができる。

【1093】

次に、第5の実施形態の変形例2の遊技機10について説明する。第5の実施形態の変形例2の遊技機10は、変動表示過程にしたがった仮停止表示態様により図柄の変動状態を容易に認識可能にする。

【1094】

まず、表示装置41における表示画面の構成について図175を用いて説明する。図175は、第5の実施形態の変形例2の表示装置における表示画面の一例を示す図である。

20

図175(1)に示す表示画面1330は、変動表示ゲームにおいて図柄停止中の表示装置41の表示内容である。表示画面1330は、2組の飾り図柄と、特図1保留数表示1303と、特図2保留数表示1304と、保留表示1305と、保留消化表示1306を表示内容に含む。

【1095】

2組の飾り図柄は、第1飾り図柄として大図柄群1331と、第2飾り図柄として小図柄群1302とがある。大図柄群1331は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群1331は、表示装置41の略中央部に大きく表示される。大図柄群1331は、左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとを含む。表示画面1330の左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fは、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。なお、大図柄群1331は、左上図柄1331Aと中上図柄1331Cと右上図柄1331Eとからなる第1有効ラインと、左下図柄1331Bと中下図柄1331Dと右下図柄1331Fとからなる第2有効ラインを、当り有効ラインとする。

30

【1096】

なお、左上図柄1331Aと左下図柄1331B、中上図柄1331Cと中下図柄1331D、および右上図柄1331Eと右下図柄1331Fは、それぞれ同じ図柄配列上にあり連動して縦方向にスクロール変動する。

40

【1097】

また、左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fは、それぞれ、識別要素1332と補助要素1333とを含んで構成される。識別要素1332は、図柄を一意に特定可能な情報を含み、たとえば数字を含んで構成される。補助要素1333は、左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fの変動状態を案内する補助要素である。たとえば、左上図柄1331Aは、識別要素1332として数字「1」を含み、数字「1」に対応する図柄であることが特定される。また、左上図柄1331Aは、補助要素1333

50

の表示態様により図柄停止状態が案内される。

【1098】

なお、補助要素1333は、変動表状態の案内を補助する表示要素であり、一観点において図柄を装飾する装飾要素である。補助要素1333は、たとえば、キャラクタや図形等で構成することができる。

【1099】

小図柄群1302は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群1302は、大図柄群1331による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置41の周縁部に小さく表示される。小図柄群1302は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面1330の小図柄群1302における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。

【1100】

一般に、大図柄群1331は、小図柄群1302と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群1302は、大図柄群1331と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【1101】

特図1保留数表示1303は、特図1ゲームの保留記憶数（始動記憶数）を表示する。特図2保留数表示1304は、特図2ゲームの保留記憶数を表示する。保留表示1305は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。保留表示1305が表示する保留記憶数は、特図1保留数表示1303が表示する保留記憶数と特図2保留数表示1304が表示する保留記憶数の和に相当する。保留消化表示1306は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。

【1102】

表示画面1330は、特図1保留数表示1303が示す特図1ゲームの保留記憶数が「0」であり、特図2保留数表示1304が示す特図2ゲームの保留記憶数が「0」であることから、保留表示1305が示す保留記憶数も「0」である。また、表示画面1330は、保留消化表示1306により特図変動表示ゲームが図柄停止中であることを示す。

【1103】

また、遊技機10は、大図柄群1331を6つの図柄、小図柄群1302を3桁の図柄で構成したが、1つ以上の図柄を含むものであればいくつであってもよい。また、遊技機10は、大図柄群1331と小図柄群1302とで図柄の桁数を揃えているが、大図柄群1331と小図柄群1302とで図柄の桁数を異ならせるものであってもよい。たとえば、小図柄群1302は、大図柄群1331の第1有効ラインに対応する図柄「1、2、2」を表示するが、大図柄群1331の第1有効ラインと第2有効ラインに対応して図柄「1、2、2、2、1、1」を表示するようにしてもよい。

【1104】

また、遊技機10は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群1331について図柄の透明度を変更（たとえば透明度0%から50%に変更）することがあっても、小図柄群1302について図柄の透明度を固定（たとえば透明度0%に固定）することができる。これにより、遊技機10は、大図柄群1331について表示演出の多様性を確保しながら小図柄群1302について視認性を確保し、遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

【1105】

また、遊技機10は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群1331について図柄の色相を変更（たとえば赤から青に変更）することがあっても、小図柄群1302について図柄の色相を固定（たとえば赤に固定）することができる。

10

20

30

40

50

また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1331 について図柄の彩度を変更（たとえば彩度 100% から 0% に変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄の彩度を固定（たとえば彩度 100% に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1331 について図柄の明度を変更（たとえば明度 100% から 10% に変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄の明度を固定（たとえば明度 100% に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1331 について図柄の大きさを変更（たとえば、標準サイズから拡大（縮小）サイズに変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄の大きさを固定することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1331 について図柄の表示位置を変更（たとえば画面中央から画面左上に変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄の表示位置を固定（たとえば画面右下に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群 1331 について図柄のデザインを変更（たとえば矩形から円形に変更、あるいは数字からキャラクタに変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄のデザインを固定（たとえば数字に固定）することができる。また、遊技機 10 は、変動表示中において大図柄群 1331 について図柄の変動表示態様を変更（たとえば縦スクロールから横スクロールに変更）することがあっても、小図柄群 1302 について図柄の変動表示態様を固定（たとえば軸回転変動に固定）することができる。

【1106】

これらによっても遊技機 10 は、大図柄群 1331 について表示演出の多様性を確保しながら小図柄群 1302 について視認性を確保し、遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

【1107】

また、遊技機 10 は、大図柄群 1331 と小図柄群 1302 について変動表示中の変動態様を異なるものとすることができる。たとえば、遊技機 10 は、大図柄群 1331 について縦スクロールとするととき、大図柄群 1331 と小図柄群 1302 との区別を容易にすることができる。また、遊技機 10 は、大図柄群 1331 と小図柄群 1302 とで非同期に図柄を更新する場合があっても、遊技者に与える違和感を軽減できる。

【1108】

図 175 (2) に示す表示画面 1334 は、変動表示ゲームにおいて図柄変動中の表示装置 41 の表示内容である。表示画面 1334 は、特図 1 保留数表示 1303 が示す特図 1 ゲームの保留記憶数が「1」であり、特図 2 保留数表示 1304 が示す特図 2 ゲームの保留記憶数が「0」であることから、保留表示 1305 が示す保留記憶数も「1」である。また、表示画面 1334 は、保留消化表示 1306 により特図変動表示ゲームが図柄変動中であることを示す。表示画面 1334 の左上図柄 1331A と、左下図柄 1331B と、中上図柄 1331C と、中下図柄 1331D と、右上図柄 1331E と、右下図柄 1331F は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。また、表示画面 1334 の小図柄群 1302 における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。

【1109】

このとき、左上図柄 1331A と、左下図柄 1331B と、中上図柄 1331C と、中下図柄 1331D と、右上図柄 1331E と、右下図柄 1331F は、いずれも補助要素 1333 の表示態様を非明示として図柄が変動表示中であることを示す。

【1110】

ここで、補助要素 1333 の表示態様について図 176 を用いて説明する。図 176 は、第 5 の実施形態の変形例 2 の表示装置における大図柄の表示態様の一例を示す図である。

【1111】

図 176 (1) に示す図柄 1335 は、大図柄群 1331 に含まれる図柄（大図柄）の

1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様が非明示である状態を示す。補助要素1333の表示態様（非明示）は、特定の変動表示状態を示し、たとえば、図柄1335は、変動開始から図柄停止（仮停止）までの表示態様である。

【1112】

図176（2）に示す図柄1336は、大図柄群1331に含まれる図柄の1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様が第1の色（たとえば銀色）で明示された状態を示す。補助要素1333の表示態様（明示）は、特定の変動表示状態を示し、たとえば、図柄停止（仮停止）中の状態を示す。

【1113】

図176（3）に示す図柄1336は、大図柄群1331に含まれる図柄の1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様が第2の色（たとえば金色）で明示された状態を示す。補助要素1333の表示態様（明示）は、特定の変動表示状態を示し、たとえば、図柄停止（仮停止）中の状態を示す。

【1114】

なお、補助要素1333の表示態様における色彩は、大当たり有効ラインにおけるリーチの成立や、大当たり有効ラインにおける大当たりの成立等、現在の遊技状態に応じて選択されるものであってもよい。また、補助要素1333の表示態様における色彩は、期待感の大きさや、リーチ予告、大当たり予告等、遊技進行に応じて選択されるものであってもよい。

【1115】

次に、大図柄群1331に含まれる図柄（大図柄）の仮停止表示態様について図177を用いて説明する。図177は、第5の実施形態の変形例2の表示装置における大図柄の状態別の仮停止表示態様一覧の一例を示す図である。

【1116】

図177（1）に示す図柄1338は、大図柄群1331に含まれる図柄の1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様を非明示にしておこなう仮停止表示態様を示す。図柄1338は、補助要素1333の表示態様を非明示にしてスクロール方向（上下方向）に揺動する。

【1117】

図177（2）に示す図柄1339は、大図柄群1331に含まれる図柄の1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様を明示しておこなう仮停止表示態様を示す。図柄1339は、補助要素1333の表示態様を動的に変更（たとえば図柄1339aと図柄1339bの交互表示）する（非固定表示）。このような仮停止表示態様は、識別要素1332が静的に表示されることから識別要素1332の視認性に優れる。一方で、仮停止表示態様は、補助要素1333が動的に表示されることから、図柄1339は、識別要素1332の視認性を確保しながらも、仮停止表示状態の案内効果と演出効果とを両立することができる。

【1118】

図177（3）に示す図柄1340は、大図柄群1331に含まれる図柄の1つの表示態様であり、補助要素1333の表示態様を明示しておこなう仮停止表示態様を示す。図柄1340は、識別要素1332に対して補助要素1333を静的に表示（固定表示）しながらも、図柄1340全体として縦軸に対して所定角度で回転するようにして揺動（たとえば図柄1340aと図柄1340bの交互表示）する。このような仮停止表示態様は、図柄1339による仮停止表示態様とは異なった形態で仮停止表示状態の案内と演出とをおこなうことができる。

【1119】

次に、特図変動表示ゲームにおける変動表示過程について図178から図181を用いて説明する。図178は、第5の実施形態の変形例2の表示装置が表示する画面の一例（その1）を示す図である。図179は、第5の実施形態の変形例2の表示装置が表示する画面の一例（その2）を示す図である。図180は第5の実施形態の変形例2の表示装置が表示する画面の一例（その3）を示す図である。図181は、第5の実施形態の変形例

10

20

30

40

50

2の表示装置が表示する画面の一例（その4）を示す図である。

【1120】

遊技機10は、変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。図178（1）に示す表示画面1341は、大図柄群1331と小図柄群1302とが停止表示している状態を示す。大図柄群1331は、左上図柄1331Aが「1」を表示して、中上図柄1331Cが「2」を表示して、右上図柄1331Eが「2」を表示して、左下図柄1331Bが「2」を表示して、中下図柄1331Dが「1」を表示して、右下図柄1331Fが「1」を表示して停止中である。小図柄群1302は、大図柄群1331に対応する図柄を表示して停止中である。小図柄群1302は、左図柄が「1」を表示し、中図柄が「2」を表示し、右図柄が「2」を表示する。このとき、特図1保留数表示1303が示す特図1ゲームの保留記憶数が「2」であり、特図2保留数表示1304が示す特図2ゲームの保留記憶数が「1」であることから、保留表示1305が示す保留記憶数が「3」である。また、表示画面1341は、保留消化表示1306により特図変動表示ゲームが図柄停止中であることを示す。

【1121】

次に、遊技機10は、図柄変動を開始する。図178（2）に示す表示画面1342は、大図柄群1331と小図柄群1302とが変動表示開始後の状態を示す。大図柄群1331は、左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが変動表示中である。小図柄群1302は、大図柄群1331との対応を解いて大図柄群1331と非同期で変動表示中である。このとき、特図1保留数表示1303は、特図1ゲームの保留記憶数を1つ減数して表示し、保留表示1305は、特図変動表示ゲームの保留記憶数を1つ減数して表示する。保留消化表示1306は、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示す。

【1122】

次に、遊技機10は、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとを一時的な態様で仮停止表示する。図178（3）に示す表示画面1344は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとが一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが変動表示中である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bは、それぞれ「1」、「2」を表示して上下方向に揺動しながら仮停止する。小図柄群1302は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。このとき、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとでおこなう仮停止表示は、一時的な仮停止表示態様であり、図178（4）に示す表示画面1346でおこなう仮停止表示態様にスムーズに接続するためのつなぎ表示である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとでおこなう仮停止表示は、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとを同期して上下方向に揺動する（図177の図柄1338参照）。なお、遊技機10は、一時的な仮停止表示態様であることから、短期間（たとえば1周期）に限定して、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとを同期して上下方向に揺動する。

【1123】

次に、遊技機10は、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとを非一時的な態様で仮停止表示する。図178（4）に示す表示画面1346は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと、中下図柄1331Dと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが変動表示中である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bは、それぞれ「1」、「2」を表示して補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら仮停止する。小図柄群1302は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。このとき、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとでおこなう仮停止表示は、非一時的な仮停止表示態様である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとでおこなう仮停止表示は、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとで、補助要素1333の表示態様を同期して動的に変更

する（図177の図柄1339参照）。なお、遊技機10は、非一時的な仮停止表示態様であることから、左上図柄1331Aと左下図柄1331Bとでおこなう補助要素1333の表示態様の動的な変更を反復する。

【1124】

次に、遊技機10は、右上図柄1331Eと右下図柄1331Fとを非一時的な態様で仮停止表示する。図179（1）に示す表示画面1348は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと中下図柄1331Dとが変動表示中である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bは、それぞれ「1」、「2」を表示し、右上図柄1331Eと右下図柄1331Fは、それぞれ「1」、「9」を表示して補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら仮停止する。小図柄群1302は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。このとき、表示画面1348は、第1有効ラインで図柄「1」のリーチ態様を形成する。

10

【1125】

次に、遊技機10は、第1有効ラインで形成したリーチ態様の報知をおこなう。図179（2）に示す表示画面1350は、報知表示1351により、第1有効ラインで形成したリーチ態様を報知する。報知表示1351は、文字メッセージ「リーチ！」によりリーチ態様の形成を案内し、第1有効ラインに沿った外形により第1有効ラインにおけるリーチ態様の形成を案内する。このようにして、遊技機10は、リーチ態様の報知をおこなうまでを、変動表示状態のうちの一状態（リーチ態様形成過程）として補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら仮停止する。すなわち、補助要素1333の表示態様を動的に変更しながらの仮停止表示態様は、リーチ態様形成過程を案内する。

20

【1126】

なお、第1有効ラインでリーチ態様を形成する左上図柄1331Aと右上図柄1331Eは、補助要素1333の表示態様を第2の色（たとえば金色）とし、遊技者にリーチ態様の形成を明示（リーチ報知）するようにしてもよい。また、左上図柄1331Aと右上図柄1331Eは、第1有効ラインでリーチ態様を形成する前から補助要素1333の表示態様を第2の色とすることで遊技者にリーチ態様の形成予告を明示（リーチ予告）するようにしてもよい。なお、予告対象とならない図柄は、補助要素1333の表示態様を第1の色（たとえば銀色）で明示された状態で示す。

30

【1127】

次に、遊技機10は、リーチ態様（当り態様の形成過程）を表示する。図179（3）に示す表示画面1352は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと中下図柄1331Dとが変動表示中である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bは、それぞれ「1」、「2」を表示し、右上図柄1331Eと右下図柄1331Fは、それぞれ「1」、「9」を表示する。

【1128】

第1有効ラインでリーチ態様を形成する左上図柄1331Aと右上図柄1331Eは、縦軸に対して所定角度で回動するようにして揺動しながら仮停止する。一方で、第2有効ラインでリーチ態様を形成しない左下図柄1331Bと右下図柄1331Fは、図柄を停止したうえで半透明で表示される。小図柄群1302は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。

40

【1129】

このようにして、遊技機10は、リーチ態様の報知後を、変動表示状態のうちの一状態（当り態様形成過程）として図柄を縦軸に対して所定角度で回動するようにして揺動しながら仮停止する。すなわち、図柄を縦軸に対して所定角度で回動するようにして揺動しながらの仮停止表示態様は、当り態様形成過程を案内する。

【1130】

図179（4）に示す表示画面1354は、大図柄群1331のうち左上図柄1331

50

Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと中下図柄1331Dとが拡大しながら変動表示中である。表示画面1354は、遊技者の注意が中上図柄1331Cと中下図柄1331Dとに払われることが期待される表示状態の1つである。また、表示画面1354は、表示画面1352と同様に、当り態様形成過程を案内する表示態様の1つである。

【1131】

図180(1)に示す表示画面1356は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cが拡大しながら変動表示中である。表示画面1356は、遊技者の注意が中上図柄1331Cに払われることが期待される表示状態の1つである。また、表示画面1356は、表示画面1352と同様に、当り態様形成過程を案内する表示態様の1つである。

10

【1132】

図180(2)に示す表示画面1358は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cが仮停止中である。表示画面1358は、遊技者の注意が中上図柄1331Cに払われることが期待される表示状態の1つである。また、表示画面1358は、表示画面1352と同様に、当り態様形成過程を案内する表示態様の1つである。また、中上図柄1331Cは、補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら「1」を表示して仮停止する。

20

【1133】

図180(3)に示す表示画面1360と図180(4)に示す表示画面1362は、当り態様(当り態様の形成過程)を仮停止表示する。表示画面1360、1362は、大図柄群1331のうち第1有効ライン上の図柄を縦軸に対して所定角度で回転するようにして揺動しながら仮停止表示し、第2有効ライン上の図柄を停止表示する。

【1134】

図181(1)に示す表示画面1364は、図柄を当り態様で停止表示し、変動表示ゲームにおける変動表示結果を導出する。表示画面1364は、大図柄群1331と小図柄群1302とが停止表示している状態を示す。大図柄群1331は、左上図柄1331Aが「1」を表示して、中上図柄1331Cが「1」を表示して、右上図柄1331Eが「1」を表示して、左下図柄1331Bが「2」を表示して、中下図柄1331Dが「9」を表示して、右下図柄1331Fが「9」を表示して停止中である。小図柄群1302は、大図柄群1331に対応する図柄を表示して停止中である。小図柄群1302は、左図柄が「1」を表示し、中図柄が「1」を表示し、右図柄が「1」を表示する。表示画面1364は、保留消化表示1306により特図変動表示ゲームが図柄停止したことを示す。

30

【1135】

ここまで、リーチ態様形成過程、当り態様形成過程を経て当り態様に至る変動表示過程を説明したが、次に、リーチ態様形成過程を経ることなくはずれ態様に至る変動表示過程を説明する。

【1136】

図181(2)に示す表示画面1366は、表示画面1364の後の表示画面である。表示画面1366は、大図柄群1331のうち左上図柄1331Aと、左下図柄1331Bと、右上図柄1331Eと、右下図柄1331Fとが非一時的な態様で仮停止表示し、中上図柄1331Cと中下図柄1331Dとが変動表示中である。左上図柄1331Aと左下図柄1331Bは、それぞれ「1」、「2」を表示して補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら仮停止し、右上図柄1331Eと右下図柄1331Fは、それぞれ「7」、「6」を表示して補助要素1333の表示態様を動的に変更しながら仮停止する。すなわち、表示画面1366は、第1有効ラインと第2有効ラインのいずれにおいてもリーチ態様を形成しない。

40

【1137】

50

小図柄群 1302 は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。このとき、左上図柄 1331A と、左下図柄 1331B と、右上図柄 1331E と、右下図柄 1331F とでおこなう仮停止表示は、非一時的な仮停止表示態様である。

【1138】

図 181 (3) に示す表示画面 1368 は、表示画面 1366 の後の表示画面である。表示画面 1368 は、図柄群 1331 のすべての図柄が非一時的な仮停止表示態様である。左上図柄 1331A と左下図柄 1331B は、それぞれ「1」、「2」を表示して補助要素 1333 の表示態様を動的に変更しながら仮停止し、中上図柄 1331C と中下図柄 1331D は、それぞれ「6」、「5」を表示して補助要素 1333 の表示態様を動的に変更しながら仮停止し、右上図柄 1331E と右下図柄 1331F は、それぞれ「7」、「6」を表示して補助要素 1333 の表示態様を動的に変更しながら仮停止する。すなわち、表示画面 1368 は、第 1 有効ラインと第 2 有効ラインのいずれにおいてもリーチ態様を形成しないはずれ態様である。小図柄群 1302 は、一部の図柄が仮停止表示することなく変動表示中である。このとき、図柄群 1331 のすべての図柄でおこなう仮停止表示は、非一時的な仮停止表示態様である。すなわち、表示画面 1368 は、リーチ態様形成過程を経ることなくはずれ態様に至ることで、当り態様形成過程を案内する仮停止表示をおこなう機会を有しない。

【1139】

図 181 (4) に示す表示画面 1370 は、図柄をはずれ態様で停止表示し、変動表示ゲームにおける変動表示結果を導出する。表示画面 1370 は、大図柄群 1331 と小図柄群 1302 とが停止表示している状態を示す。大図柄群 1331 は、左上図柄 1331A が「1」を表示して、中上図柄 1331C が「6」を表示して、右上図柄 1331E が「7」を表示して、左下図柄 1331B が「2」を表示して、中下図柄 1331D が「5」を表示して、右下図柄 1331F が「6」を表示して停止中である。小図柄群 1302 は、大図柄群 1331 に対応する図柄を表示して停止中である。小図柄群 1302 は、左図柄が「1」を表示し、中図柄が「6」を表示し、右図柄が「7」を表示する。表示画面 1370 は、保留消化表示 1306 により特図変動表示ゲームが図柄停止したことを示す。

【1140】

なお、遊技機 10 は、リーチ態様形成過程や当り態様形成過程に応じて仮停止表示態様を変更したが、その他の変動表示状態（遊技状態）に応じて仮停止表示態様を変更するものであってもよい。

【1141】

また、遊技機 10 は、リーチ態様形成過程や当り態様形成過程に応じて仮停止表示態様を変更したが、仮停止する図柄の数に応じて仮停止表示態様を変更するものであってもよい。

【1142】

また、遊技機 10 は、リーチ態様形成過程や当り態様形成過程に応じて仮停止表示態様を変更したが、有効ラインの位置や数に応じて仮停止表示態様を変更するものであってもよい。

【1143】

このようにして、遊技機 10 は、変動表示状態（遊技状態）に応じて仮停止表示態様を変更することで、表示装置 41 に表示する仮停止表示態様から変動表示状態を遊技者に案内することができる。

【1144】

次に、第 5 の実施形態の変形例 3 の遊技機 10 について図 182 を用いて説明する。第 5 の実施形態の変形例 3 の遊技機 10 は、図柄の表示態様を変更することによって仮停止表示態様を変更する。

【1145】

第 5 の実施形態の変形例 3 の遊技機 10 の仮停止表示態様について図 182 を用いて説明する。図 182 は、第 5 の実施形態の変形例 3 の表示装置における大図柄の仮停止表示

10

20

30

40

50

態様の一例を示す図である。

【1146】

図182(1)に示す図柄1380は、大図柄群1331を構成する図柄である。図柄1380は、背景要素1381と従識別要素1382と主識別要素1383とを含む。図柄1380は、背景要素1381を背景にして従識別要素1382と主識別要素1383とを重ね、主識別要素1383を最前面にする。主識別要素1383は、図柄を特定可能にする識別表示であり、たとえば文字や図形等である。従識別要素1382は、主識別要素1383を補助して図柄を特定可能にする識別表示であり、たとえばキャラクタ等である。図柄1380は、背景要素1381と従識別要素1382と主識別要素1383とを含んでスクロール方向(上下方向)に揺動することで、仮停止表示態様の1つを実現する。

10

【1147】

図182(2)に示す図柄1384は、大図柄群1331を構成する図柄である。図柄1384は、従識別要素1382と主識別要素1383とを含む。図柄1384は、従識別要素1382と主識別要素1383とを重ね、主識別要素1383を最前面にする。図柄1384は、従識別要素1382と主識別要素1383とを含んでスクロール方向(上下方向)に揺動することで、仮停止表示態様の1つを実現する。

【1148】

図182(3)に示す図柄1385は、大図柄群1331を構成する図柄である。図柄1385は、背景要素1381と主識別要素1383とを含む。図柄1385は、背景要素1381を背景にして主識別要素1383を重ね、主識別要素1383を最前面にする。図柄1385は、背景要素1381と主識別要素1383とを含んでスクロール方向(上下方向)に揺動することで、仮停止表示態様の1つを実現する。

20

【1149】

図182(4)に示す図柄1386は、大図柄群1331を構成する図柄である。図柄1386は、主識別要素1383を含む。図柄1386は、主識別要素1383を最前面にする。図柄1386は、主識別要素1383を含んでスクロール方向(上下方向)に揺動することで、仮停止表示態様の1つを実現する。

【1150】

このように、遊技機10は、図柄の表示態様を変更することによって仮停止表示態様を変更することができる。このようにして変更した仮停止表示態様によって、遊技機10は、変動表示状態を遊技者に案内することができる。

30

【1151】

なお、上述した第5の実施形態(変形例を含む)の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

(1) 遊技機10は、表示手段(表示装置41)と、制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。表示手段は、変動表示ゲーム(特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲーム)を表示可能である。制御手段は、複数の図柄で構成される図柄群(大図柄群1331)を含めて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。さらに、制御手段は、図柄群のうち所定数の図柄(左上図柄1331A、右上図柄1331E)がリーチ態様を形成して仮停止表示をおこなうときに所定数の図柄を第1の仮停止表示態様(表示画面1352, 1354)とし、所定数の図柄(左上図柄1331A、右上図柄1331E)がリーチ態様を形成せずに仮停止表示をおこなうときに所定数の図柄を第1の仮停止表示態様と異なる第2の仮停止表示態様(表示画面1366, 1368)として、表示手段に表示させる。

40

【1152】

なお、上述した第5の実施形態(変形例を含む)の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

(1) 遊技機10は、表示手段(表示装置41)と、制御手段(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームを表示可能である。制御手段は、図柄を第1の識別力を有する第1構成要素(たとえば、図形

50

要素 1 2 0 1 a) と、第 2 の識別力を有する第 2 構成要素 (たとえば、数字要素 1 2 0 1 b、または文字要素 1 2 0 1 c) とを含んで構成し、変動表示過程にしたがい第 1 構成要素と第 2 構成要素とを選択的に、表示手段に表示させる。

【1 1 5 3】

(2) 遊技機 1 0 は、表示手段 (表示装置 4 1) と、制御手段 (遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0) と、を含む。表示手段は、変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム) を表示可能である。制御手段は、複数の図柄で構成される図柄群 (大図柄群 1 3 3 1) を含めて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。さらに、制御手段は、図柄群のうち所定数の図柄 (左上図柄 1 3 3 1 A、右上図柄 1 3 3 1 E) がリーチ態様を形成して仮停止表示をおこなうときに所定数の図柄を第 1 の仮停止表示態様 (表示画面 1 3 5 2, 1 3 5 4) とし、所定数の図柄 (左上図柄 1 3 3 1 A、右上図柄 1 3 3 1 E) がリーチ態様を形成せずに仮停止表示をおこなうときに所定数の図柄を第 1 の仮停止表示態様と異なる第 2 の仮停止表示態様 (表示画面 1 3 6 6, 1 3 6 8) として、表示手段に表示させる。

10

【1 1 5 4】

(3) 遊技機 1 0 は、表示手段 (表示装置 4 1) と、制御手段 (遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0) と、を含む。表示手段は、変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム) を表示可能である。制御手段は、複数の図柄で構成される図柄群 (大図柄群 1 3 3 1) を含めて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。さらに、制御手段は、図柄の仮停止表示をおこなうときに、図柄を装飾する装飾要素 (補助要素 1 3 3 3) を図柄に付加し、図柄を停止状態にして装飾要素を非停止状態 (図柄 1 3 3 9) にして、表示手段に表示させる (表示画面 1 3 4 8, 1 3 5 0)。

20

【1 1 5 5】

(4) 遊技機 1 0 は、表示手段 (表示装置 4 1) と、制御手段 (遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0) と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームを表示可能である。制御手段は、図柄を第 1 の識別力を有する第 1 構成要素 (たとえば、図形要素 1 2 0 1 a) と、第 2 の識別力を有する第 2 構成要素 (たとえば、数字要素 1 2 0 1 b) と、第 3 の識別力を有する第 3 構成要素 (たとえば、文字要素 1 2 0 1 c) とを含んで構成し、変動表示過程にしたがい第 1 構成要素と第 2 構成要素と第 3 構成要素とを選択的に、表示手段に表示させる。

30

【1 1 5 6】

(5) 遊技機 1 0 は、表示手段 (表示装置 4 1) と、制御手段 (遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0) と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームを表示可能である。制御手段は、図柄を第 1 の識別力を有する第 1 構成要素 (たとえば、図形要素 1 2 0 1 a) と、第 2 の識別力を有する第 2 構成要素 (たとえば、数字要素 1 2 0 1 b) とを含んで構成し、さらに第 1 構成要素を第 3 構成要素 (たとえば第 1 構成要素をキャラクタとしたときの頭部) と第 4 構成要素 (たとえば第 1 構成要素をキャラクタとしたときの上半身) とを含んで構成し、変動表示過程にしたがい第 1 構成要素を第 3 構成要素のみ、または第 3 構成要素と第 4 構成要素とを選択的に、表示手段に表示させる。

【1 1 5 7】

40

(6) 遊技機 1 0 は、表示手段 (表示装置 4 1) と、制御手段 (遊技制御装置 1 0 0、演出制御装置 3 0 0) と、を含む。表示手段は、図柄を変動表示する変動表示ゲームを表示可能である。制御手段は、図柄を第 1 の識別力を有する第 1 構成要素 (たとえば、図形要素 1 2 0 1 a) と、第 2 の識別力を有する第 2 構成要素 (たとえば、数字要素 1 2 0 1 b) とを含んで構成し、さらに第 1 構成要素を第 3 構成要素 (たとえば第 1 構成要素をキャラクタとしたときの頭部) と第 4 構成要素 (たとえば第 1 構成要素をキャラクタとしたときの上半身) とを含んで構成し、変動表示過程にしたがい第 2 構成要素と第 3 構成要素と第 4 構成要素とを選択的に、表示手段に表示させる。

【1 1 5 8】

なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、実

50

施形態の遊技機が有すべき機能の処理内容を記述したプログラムが提供される。そのプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理機能がコンピュータ上で実現される。処理内容を記述したプログラムは、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録しておくことができる。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記憶装置、光ディスク、光磁気記録媒体、半導体メモリ等がある。磁気記憶装置には、ハードディスク装置（HDD）、フレキシブルディスク（FD）、磁気テープ等がある。光ディスクには、DVD（Digital Versatile Disk）、DVD-RAM、CD（Compact Disk）-ROM/RW（ReWritable）等がある。光磁気記録媒体には、MO（Magneto-Optical disk）等がある。

【1159】

プログラムを流通させる場合には、たとえば、そのプログラムが記録されたDVD、CD-ROM等の可搬型記録媒体が販売される。また、プログラムをサーバコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを介して、サーバコンピュータから他のコンピュータにそのプログラムを転送することもできる。

【1160】

プログラムを実行するコンピュータは、たとえば、可搬型記録媒体に記録されたプログラムもしくはサーバコンピュータから転送されたプログラムを、自己の記憶装置に格納する。そして、コンピュータは、自己の記憶装置からプログラムを読み取り、プログラムにしたがった処理を実行する。なお、コンピュータは、可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムにしたがった処理を実行することもできる。また、コンピュータは、ネットワークを介して接続されたサーバコンピュータからプログラムが転送されるごとに、逐次、受け取ったプログラムにしたがった処理を実行することもできる。

【1161】

また、上記の処理機能の少なくとも一部を、DSP（Digital Signal Processor）、ASIC（Application Specific Integrated Circuit）、PLD（Programmable Logic Device）等の電子回路で実現することもできる。

【1162】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、開示した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、たとえば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機等の遊技球を使用するすべての遊技機、およびメダルを使用する遊技機であるスロットマシンに適用可能である。

【1163】

また、開示した実施形態はすべての点で例示されるものであって制限的なものではないと考えられるべきである。また、上述の実施形態および変形例の各構成を組み合わせ適用してもよい。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【1164】

- 10 遊技機
- 41 表示装置
- 100 遊技制御装置
- 300 演出制御装置

10

20

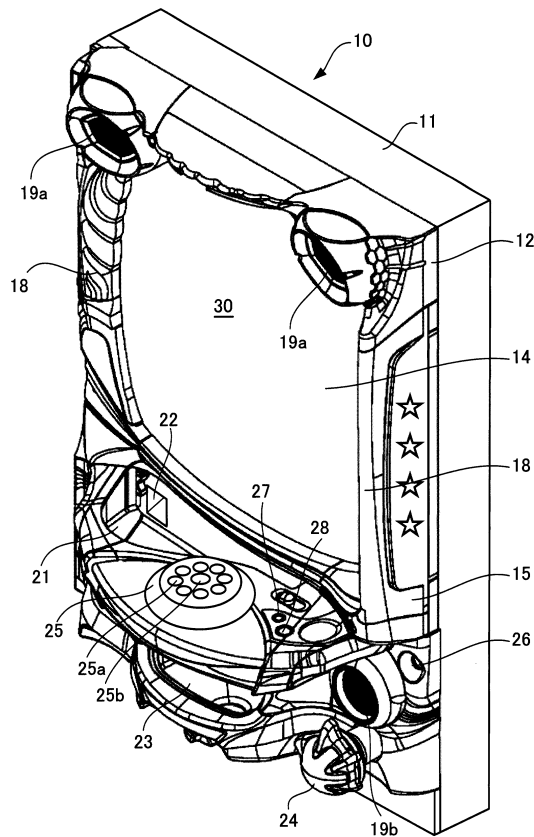
30

40

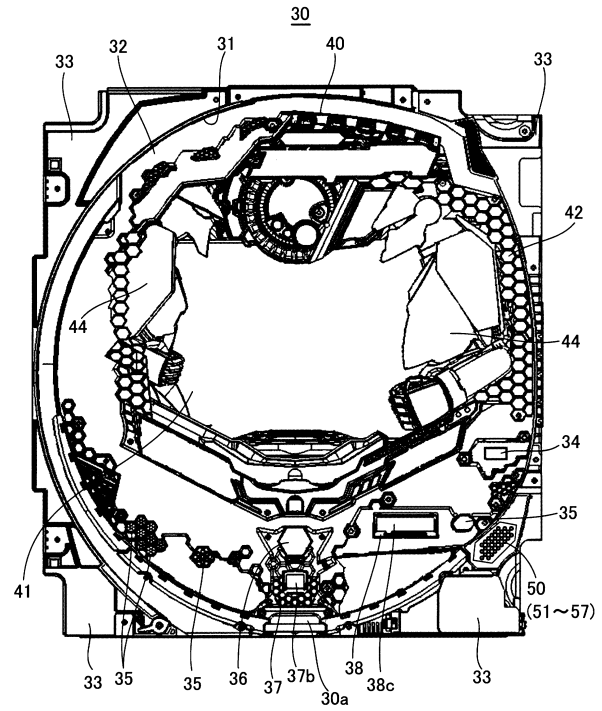
50

【図面】

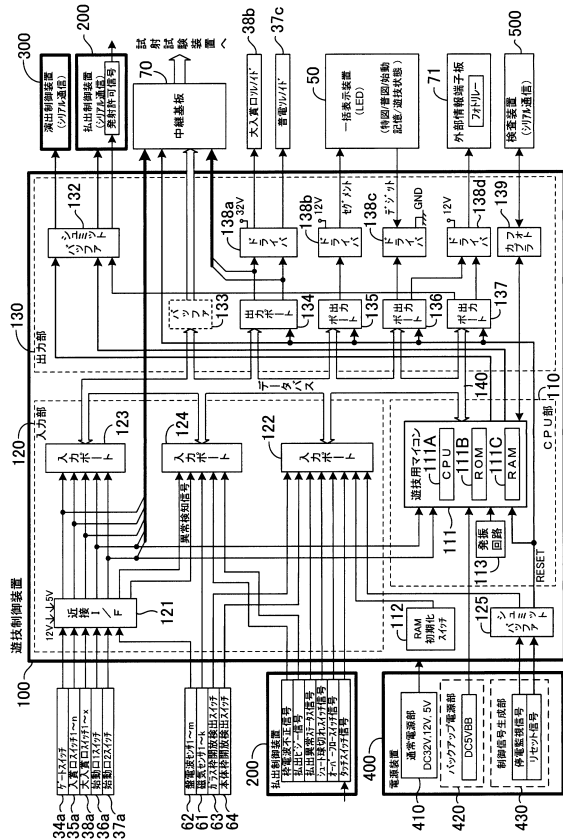
【図 1】



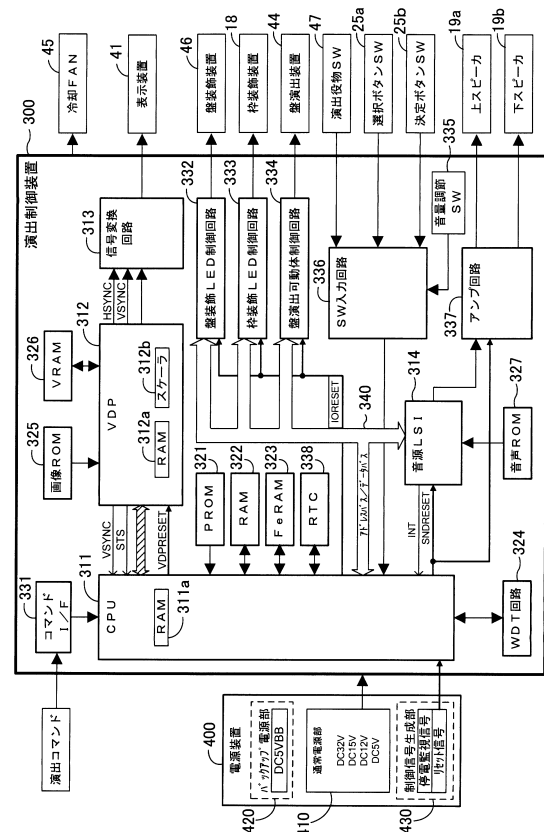
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

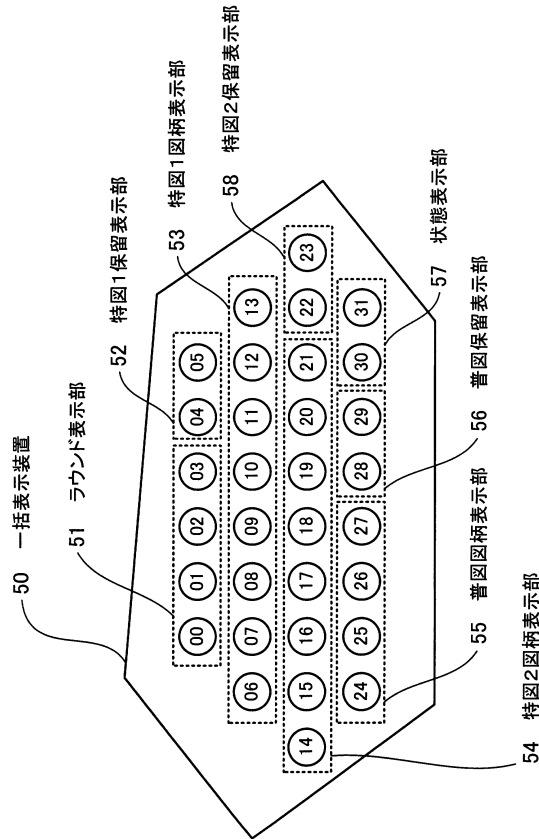
20

30

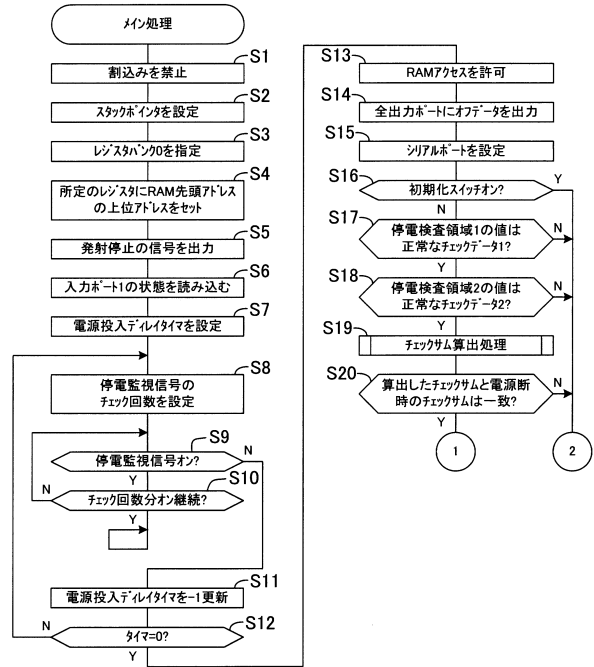
40

50

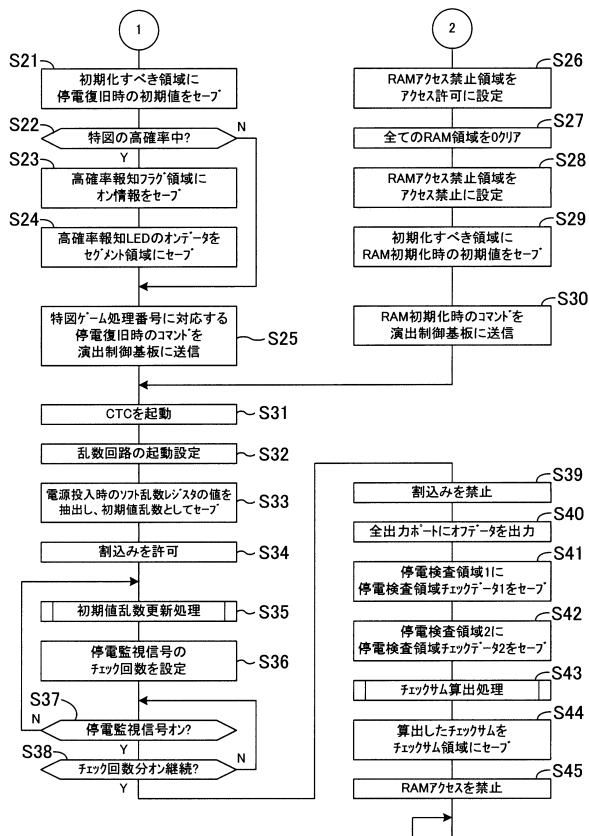
【図 5】



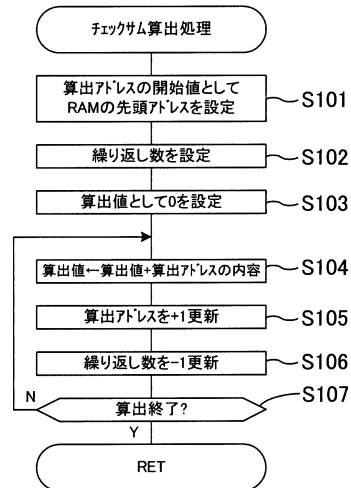
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

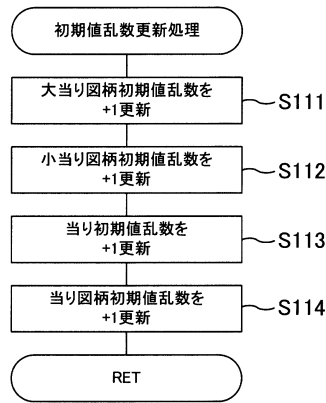
20

30

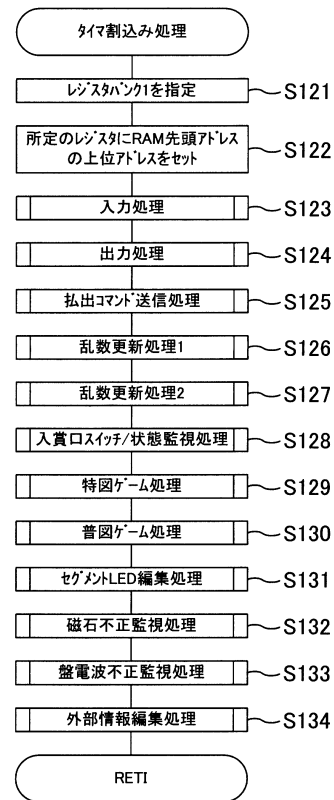
40

50

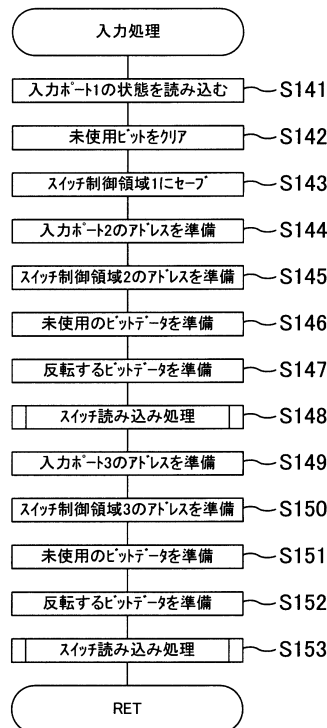
【図 9】



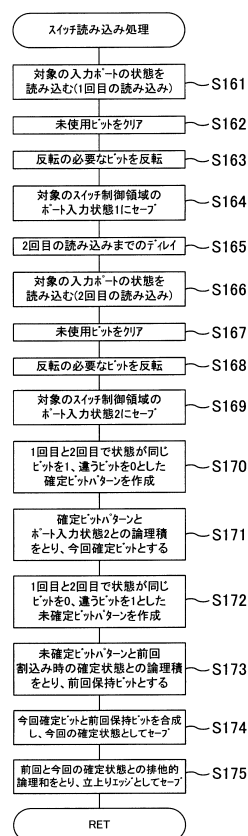
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

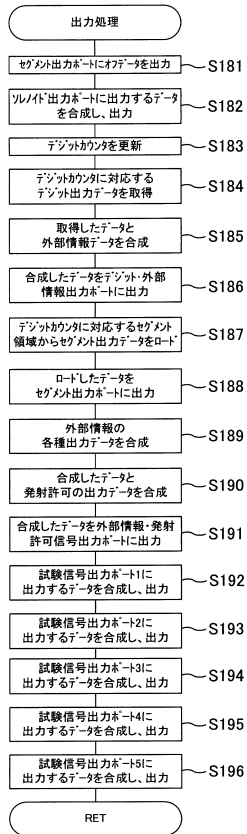
20

30

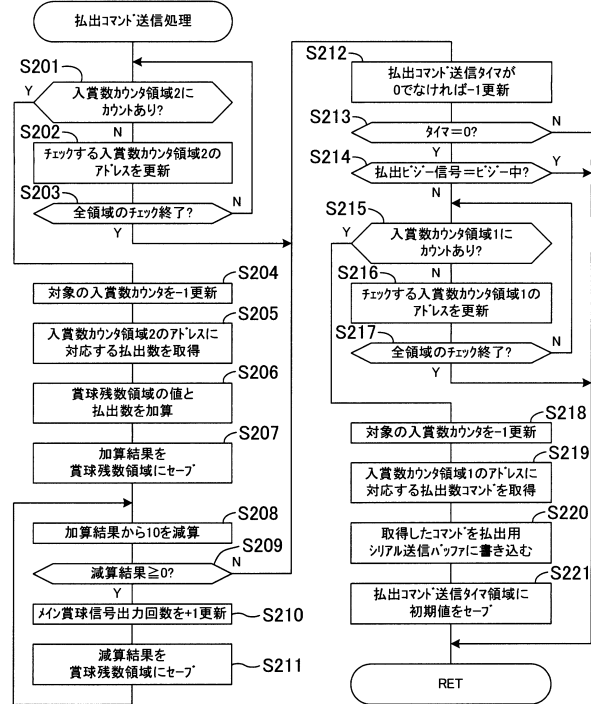
40

50

【図 13】



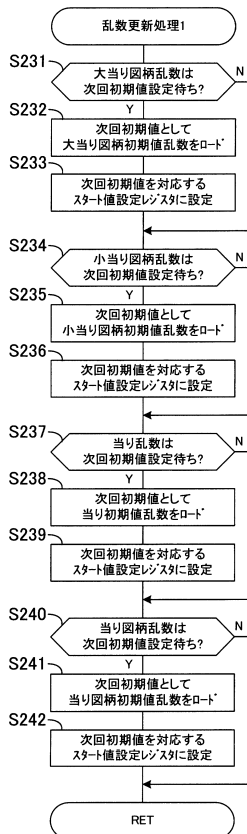
【図 14】



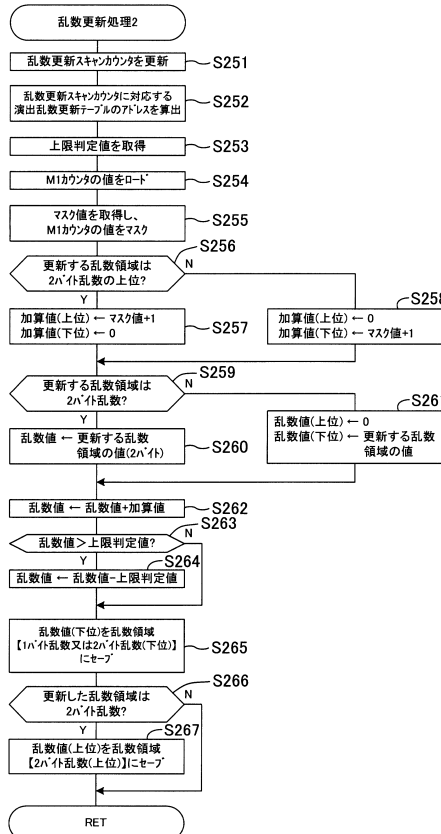
10

20

【図 15】



【図 16】



30

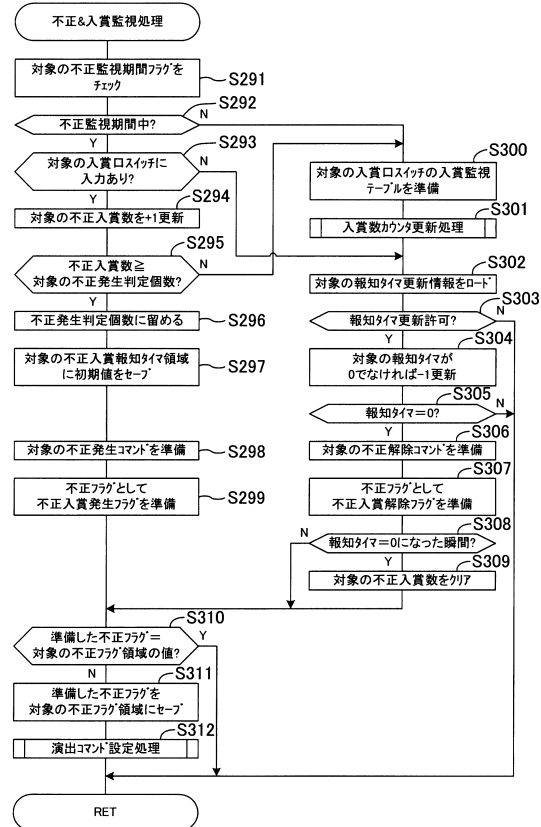
40

50

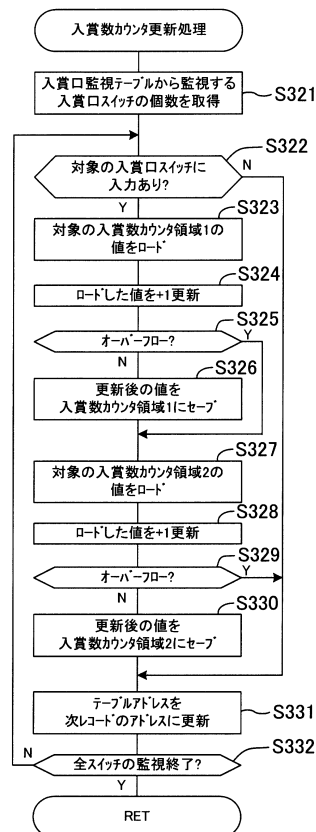
【図 17】



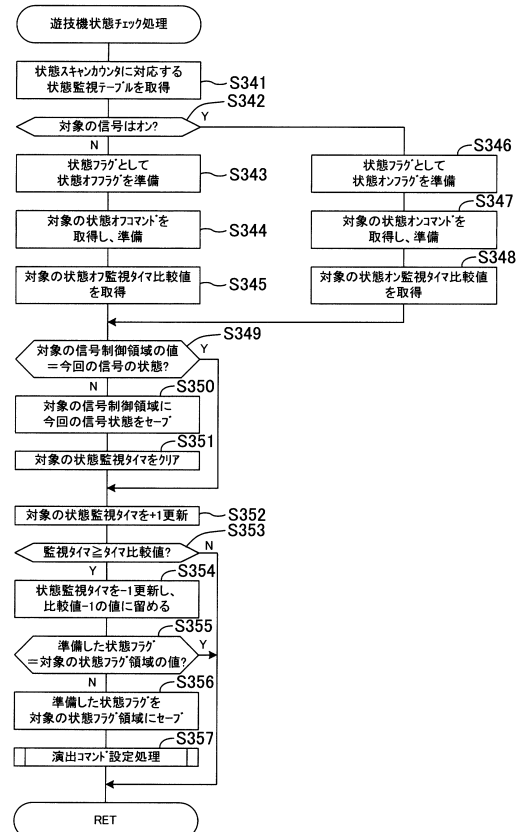
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

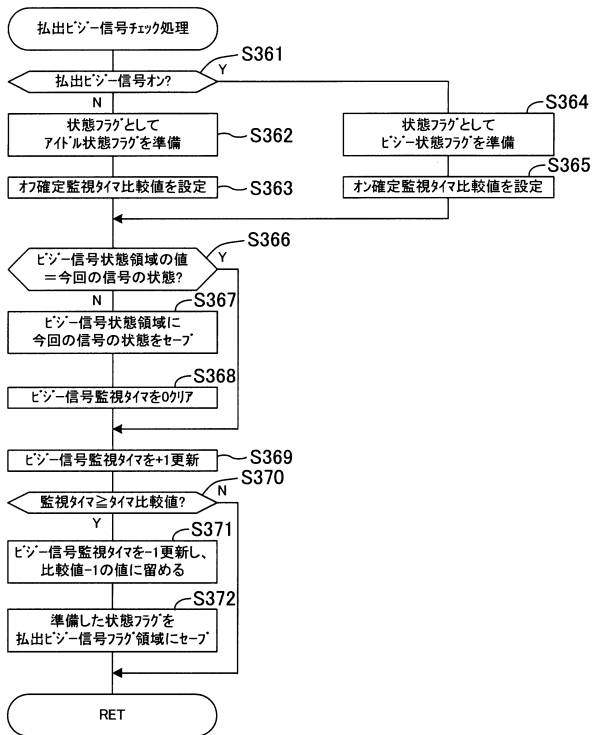
20

30

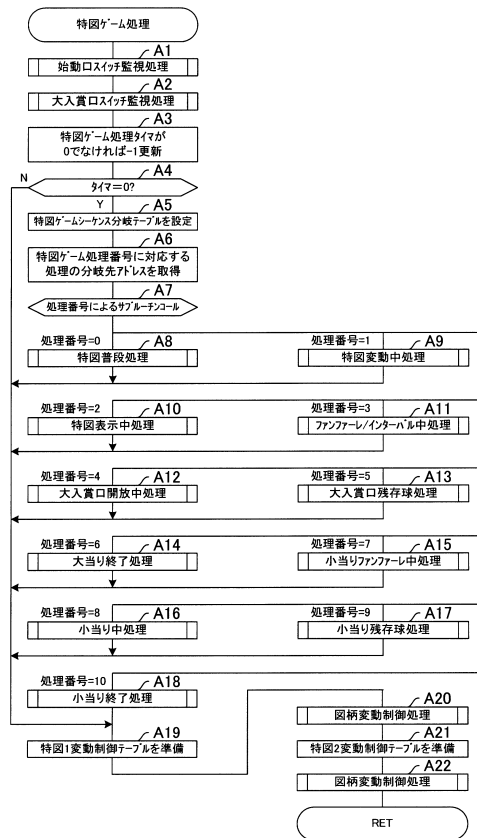
40

50

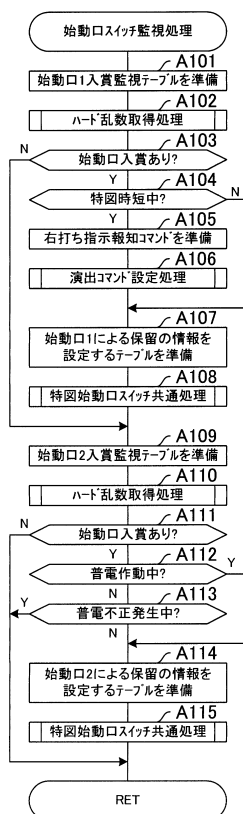
【図 2 1】



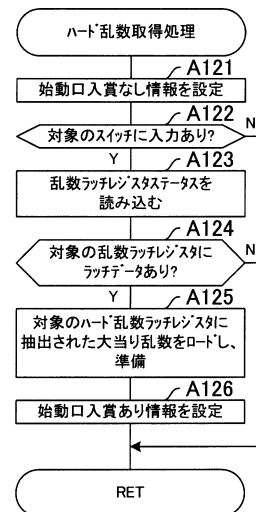
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

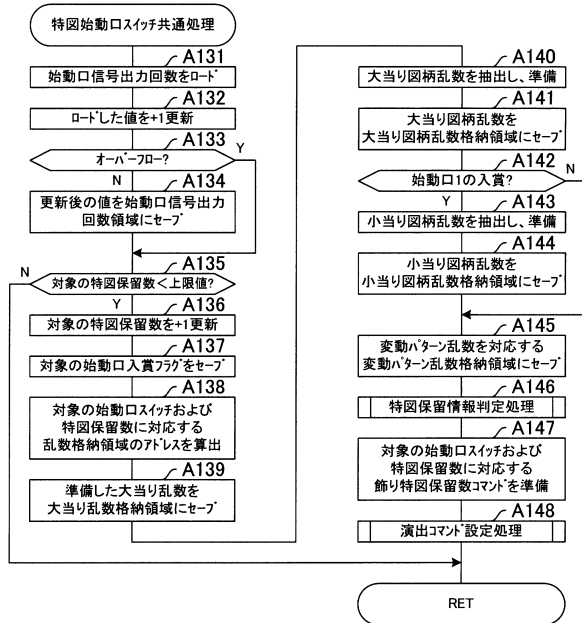
20

30

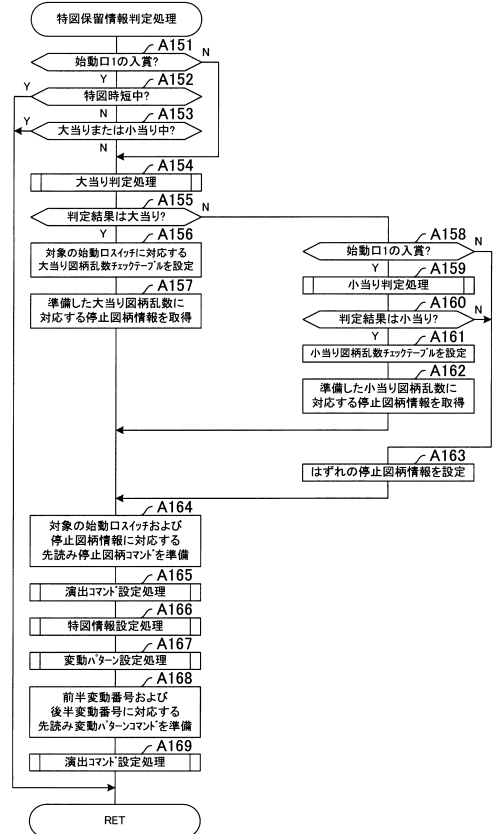
40

50

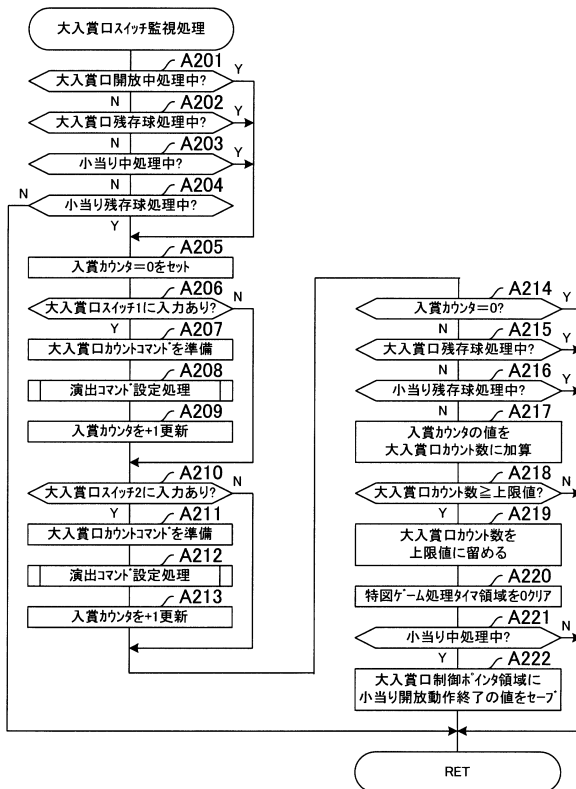
【図 25】



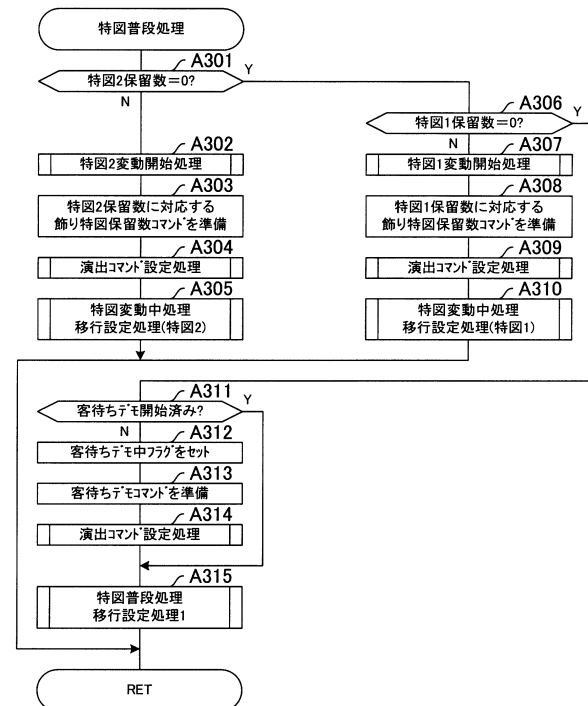
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

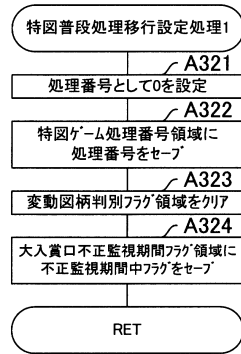
20

30

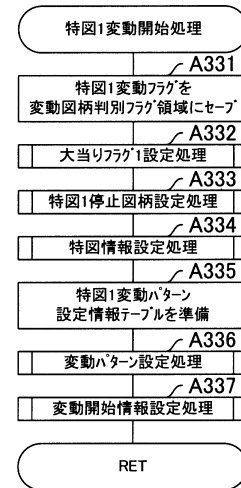
40

50

【図 29】



【図 30】

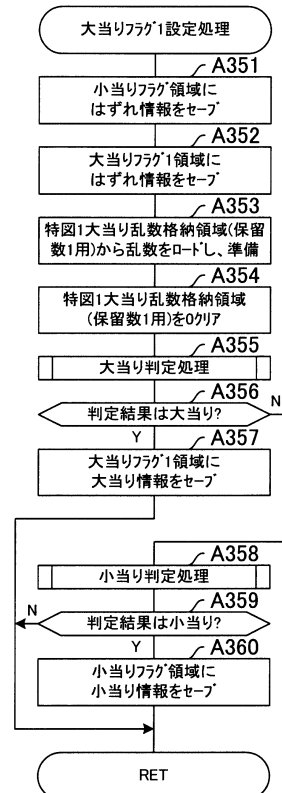


10

【図 31】



【図 32】



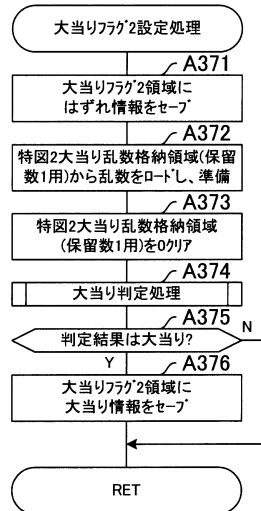
20

30

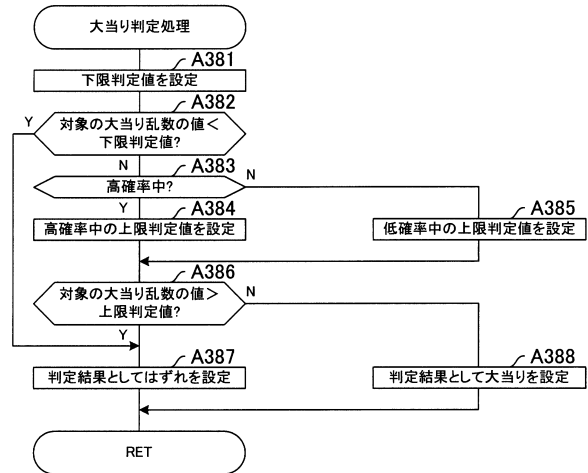
40

50

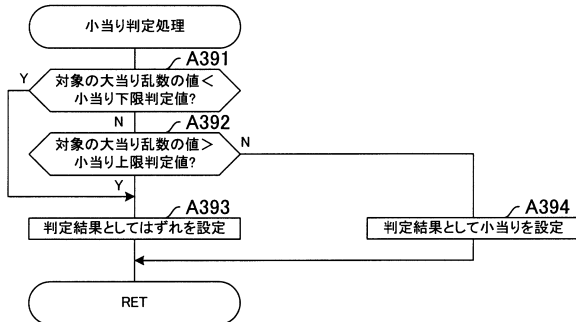
【図 3 3】



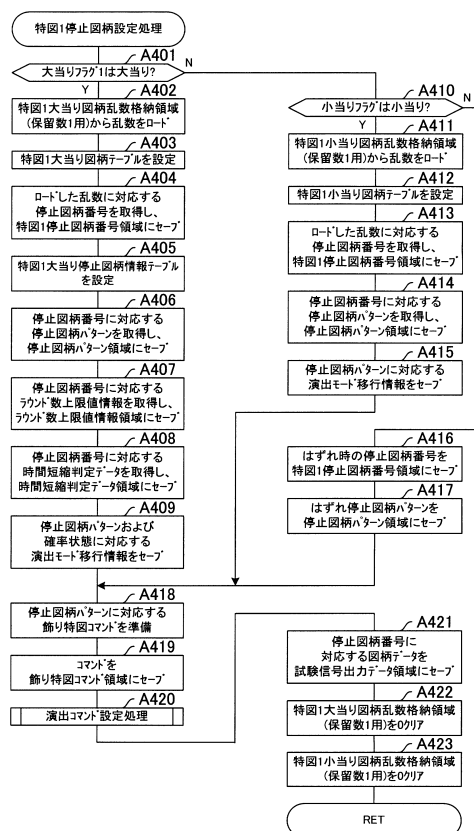
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

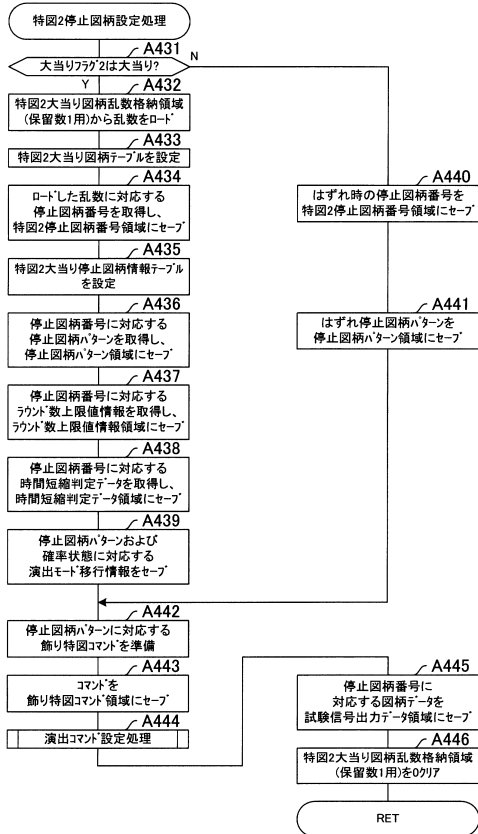
20

30

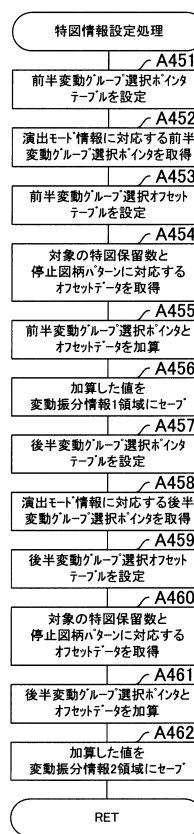
40

50

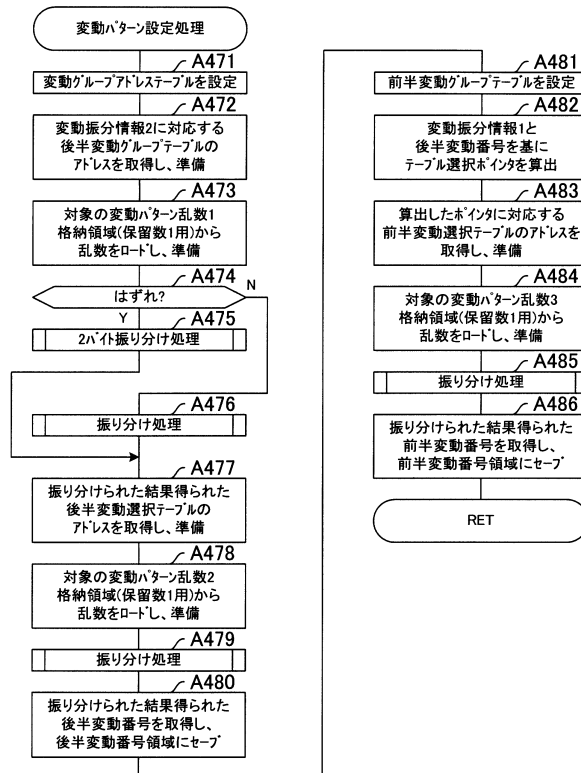
【図 37】



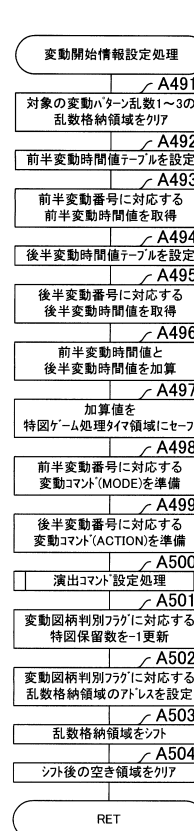
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

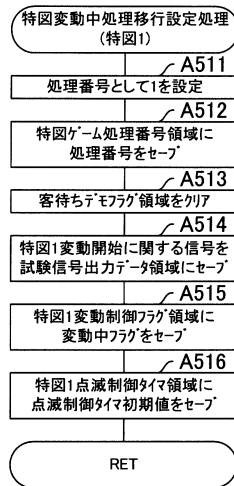
20

30

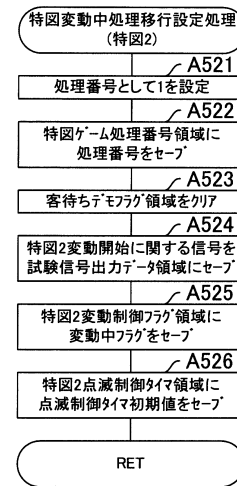
40

50

【図 4 1】



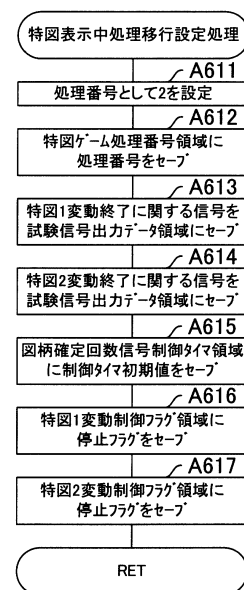
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

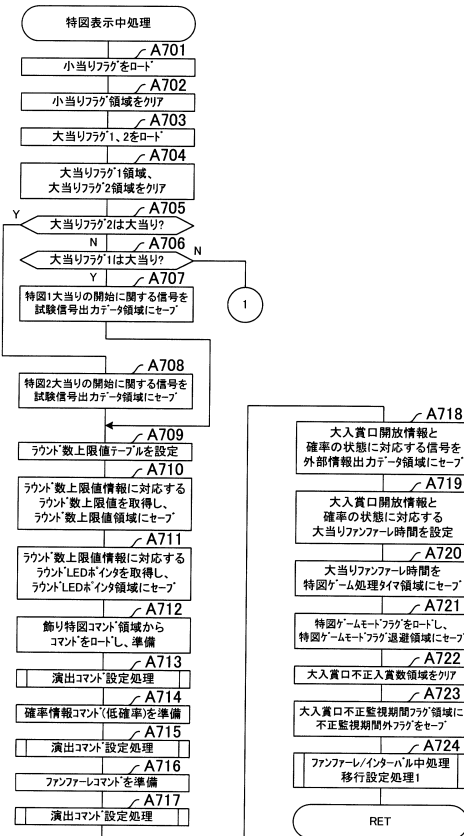
20

30

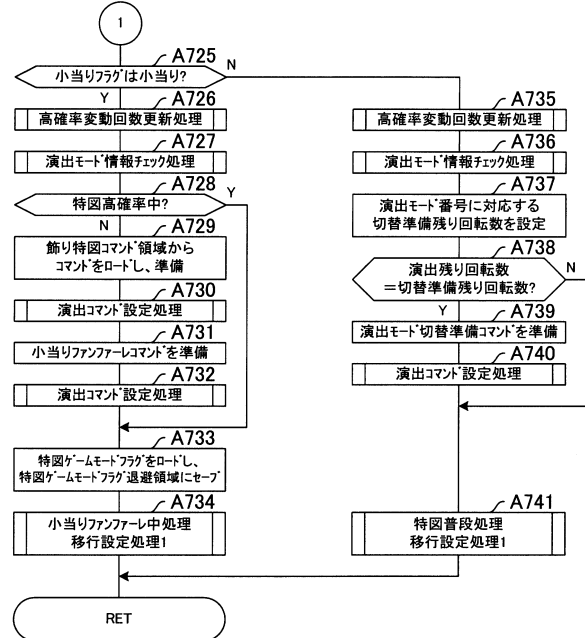
40

50

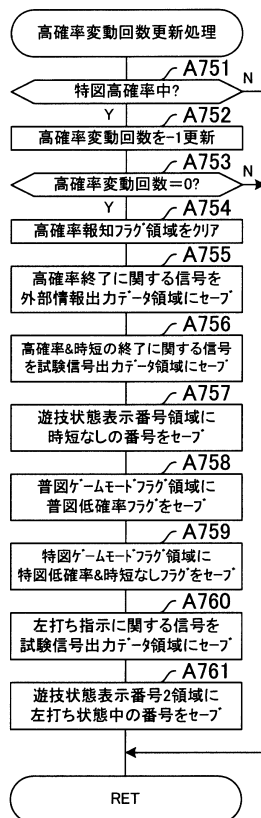
【図 4 5】



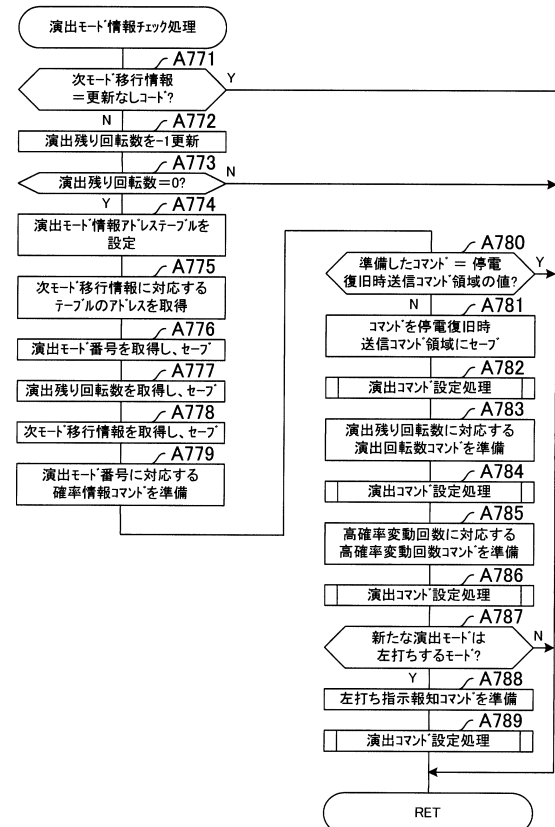
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

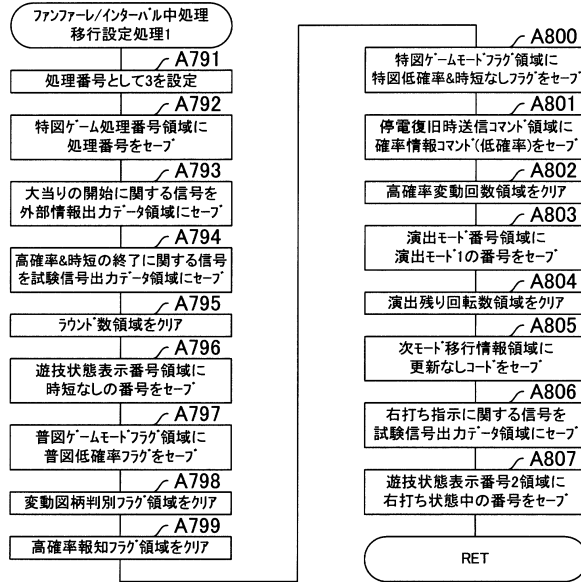
20

30

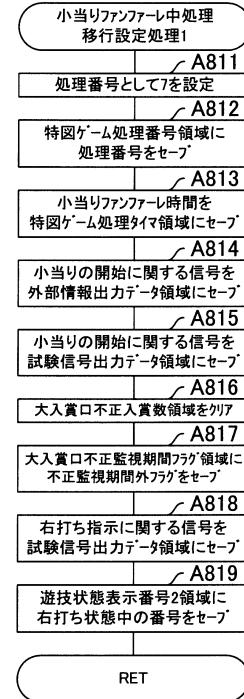
40

50

【図 49】



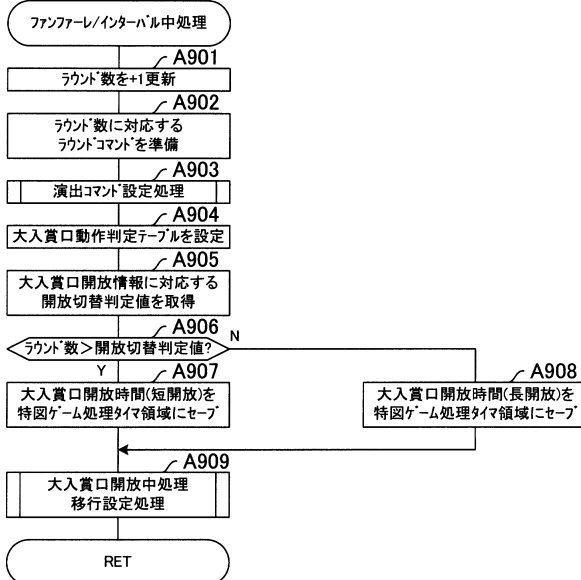
【図 50】



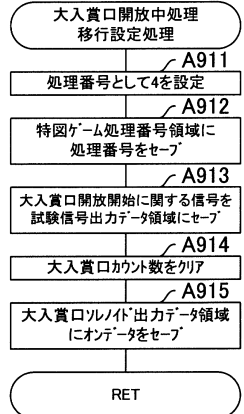
10

20

【図 51】



【図 52】

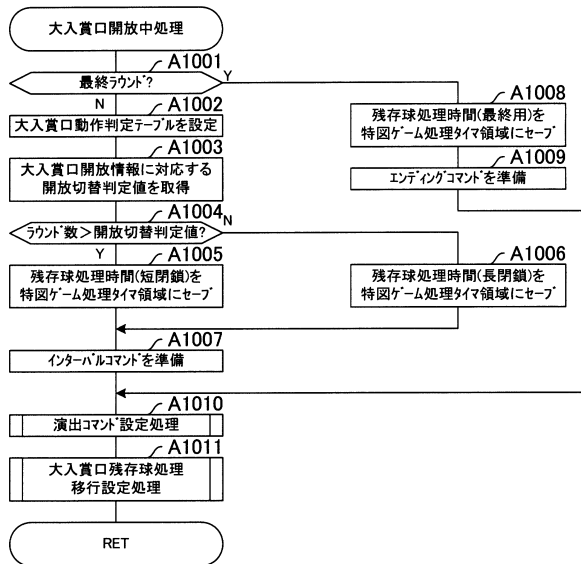


30

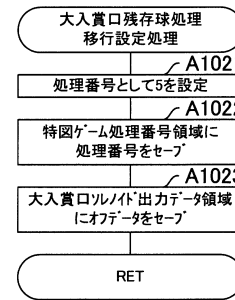
40

50

【図 5 3】

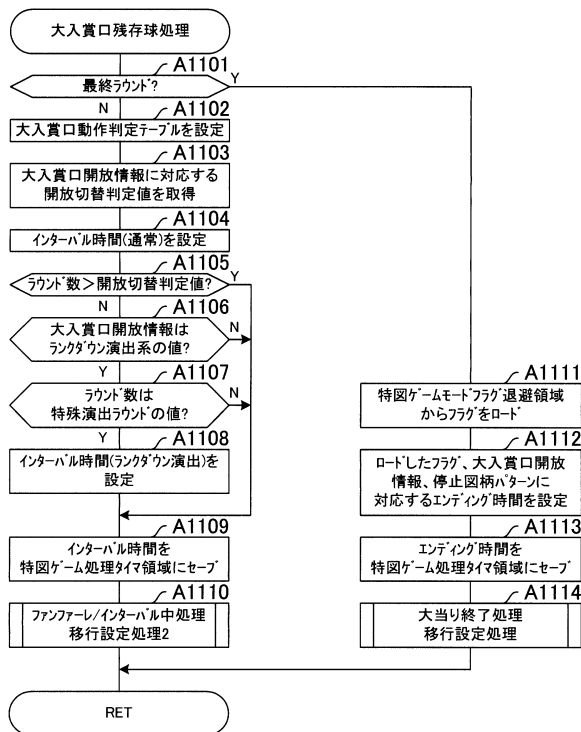


【図 5 4】

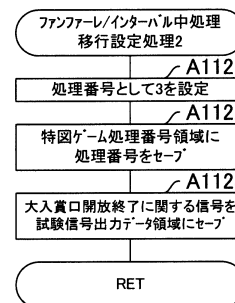


10

【図 5 5】



【図 5 6】



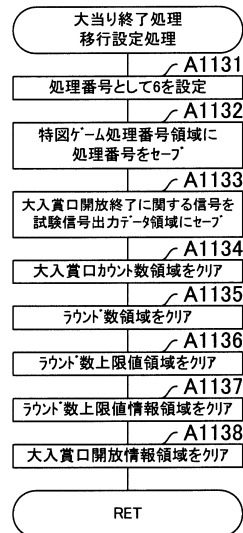
20

30

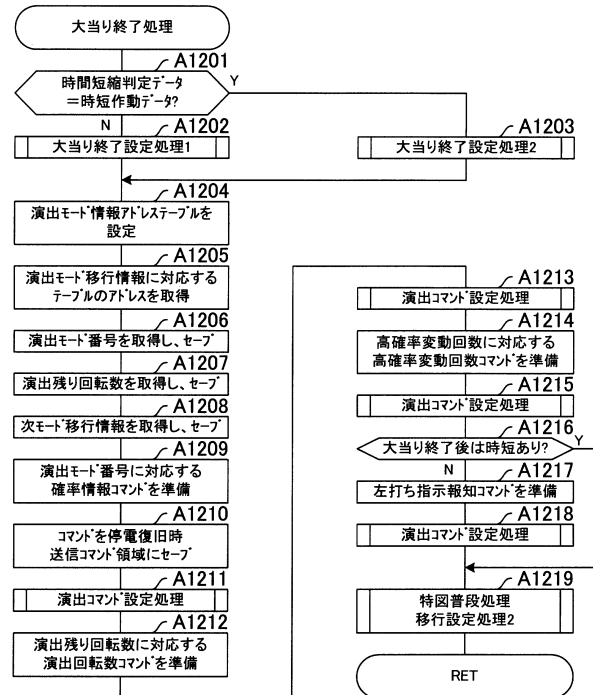
40

50

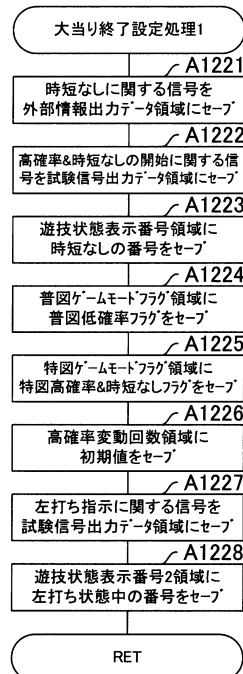
【図 57】



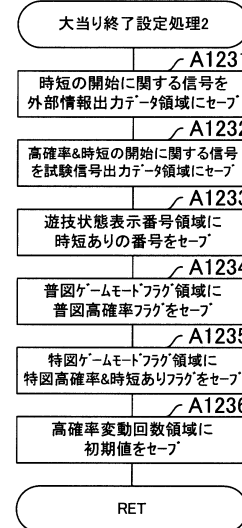
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

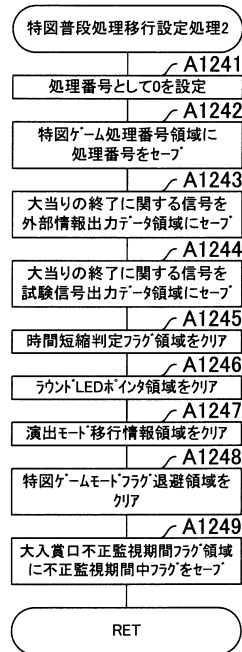
20

30

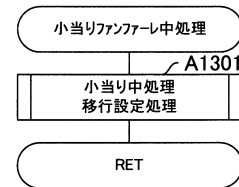
40

50

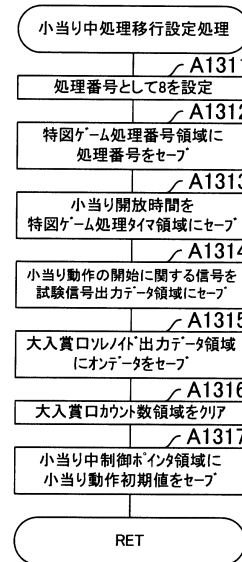
【図 6 1】



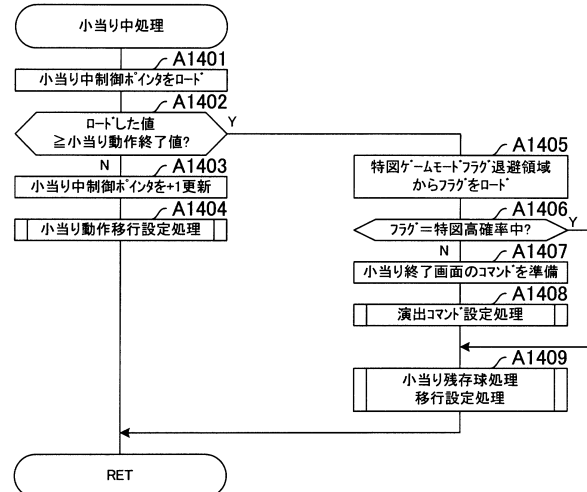
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

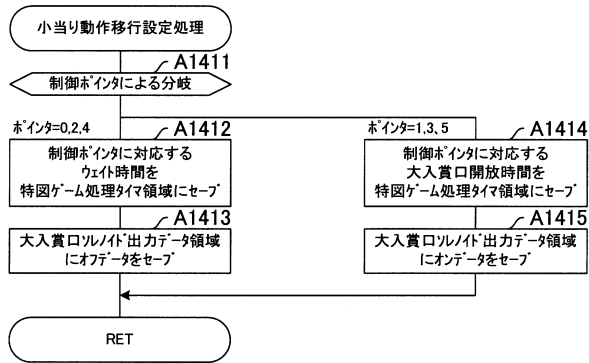
20

30

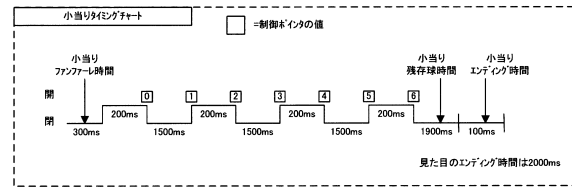
40

50

【図 6 5】

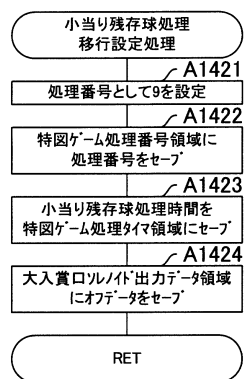


【図 6 6】

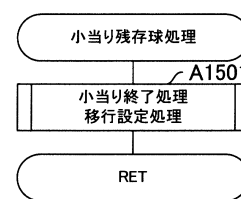


10

【図 6 7】



【図 6 8】



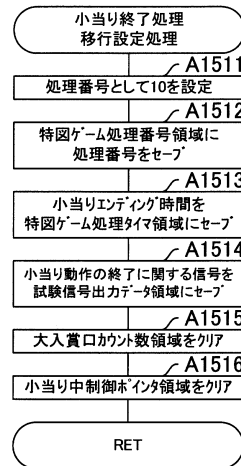
20

30

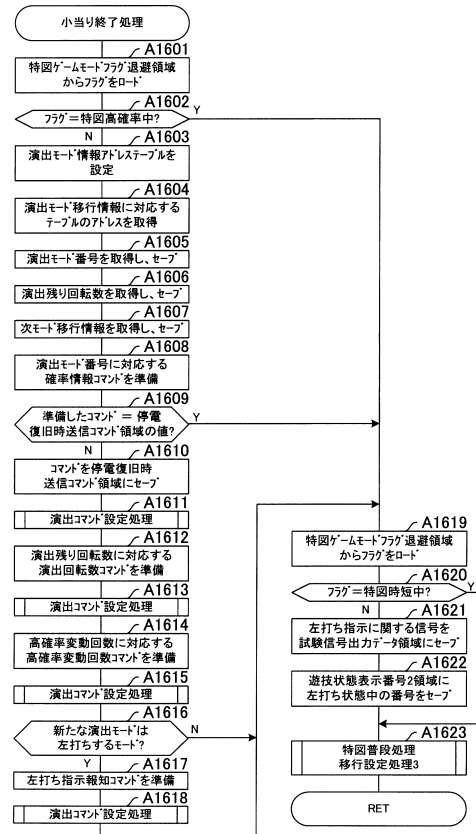
40

50

【図 69】



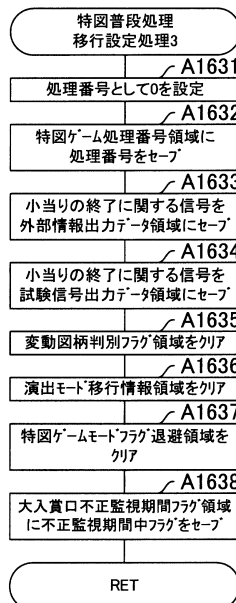
【図 70】



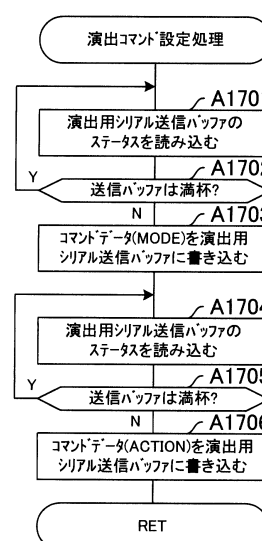
10

20

【図 71】



【図 72】

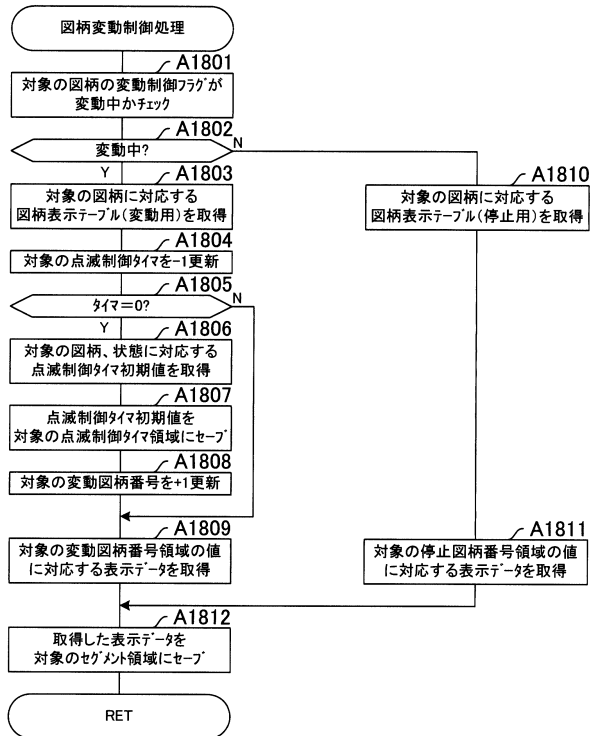


30

40

50

【図 7 3】



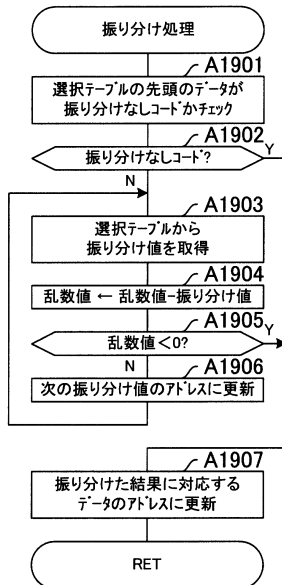
【図 7 4】

図柄	点滅制御タイマ初期値	
	状態1	状態2
特図1	80ms	60ms
特図2	80ms	60ms
普図	160ms	120ms

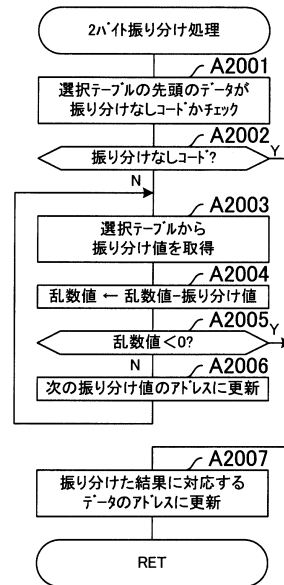
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

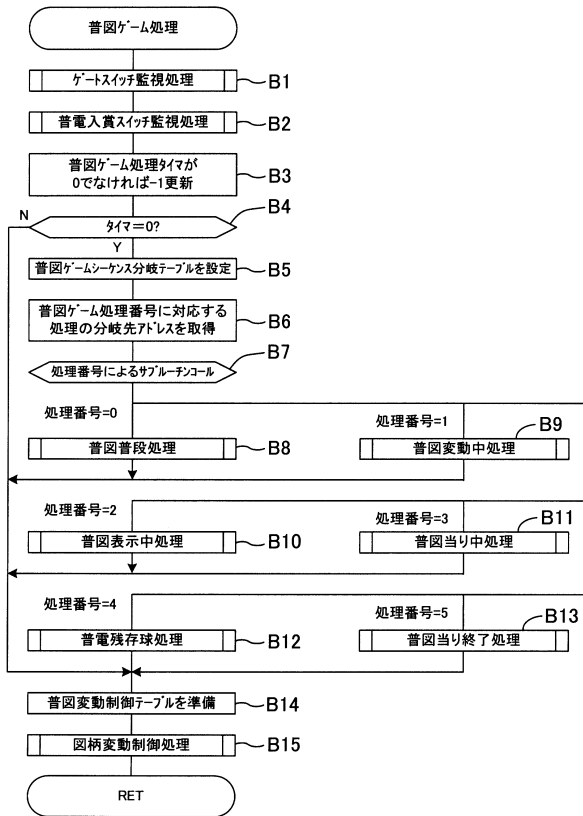


30

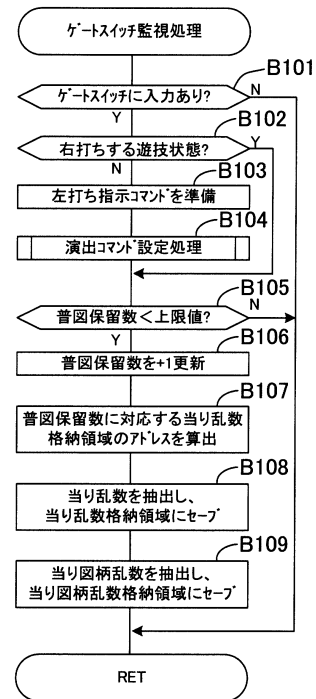
40

50

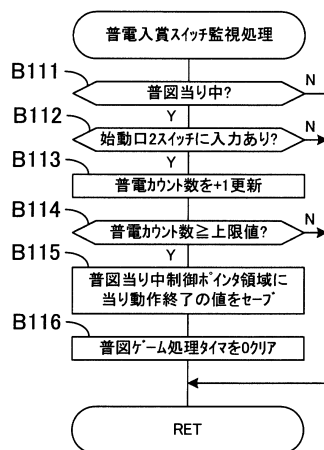
【図 77】



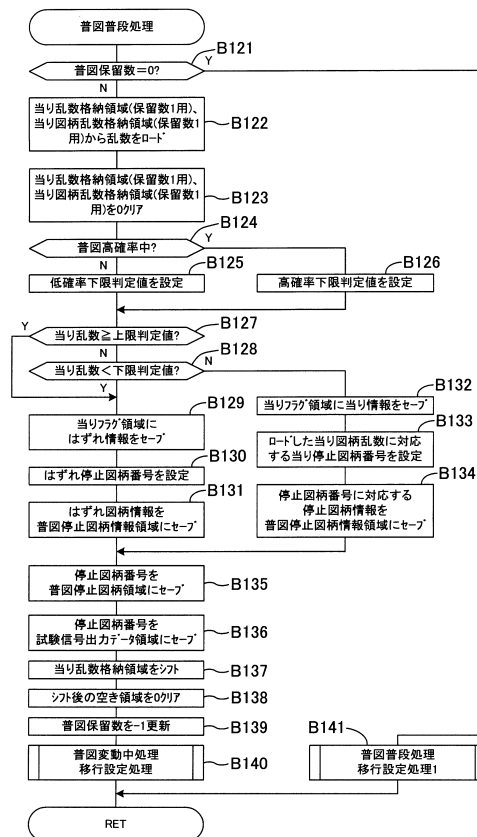
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

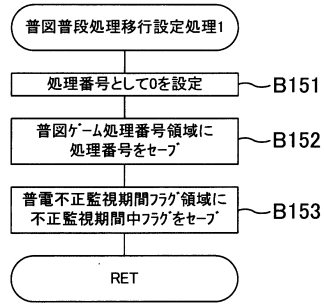
20

30

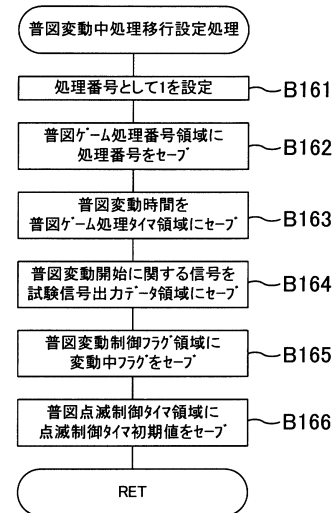
40

50

【図 8 1】

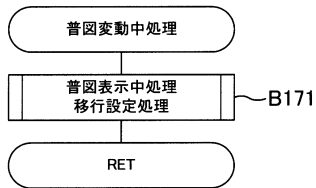


【図 8 2】

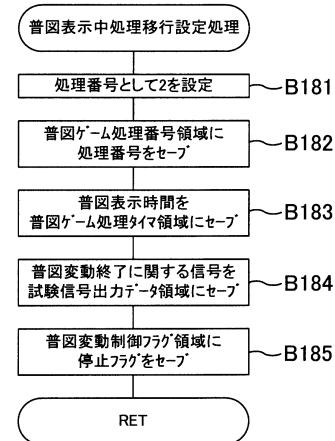


10

【図 8 3】



【図 8 4】



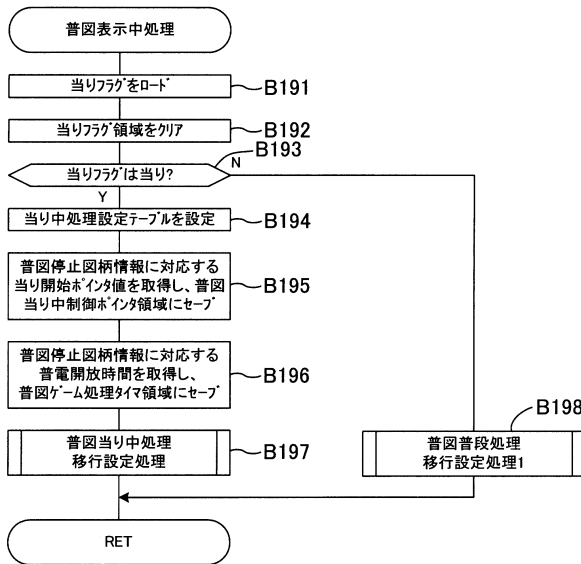
20

30

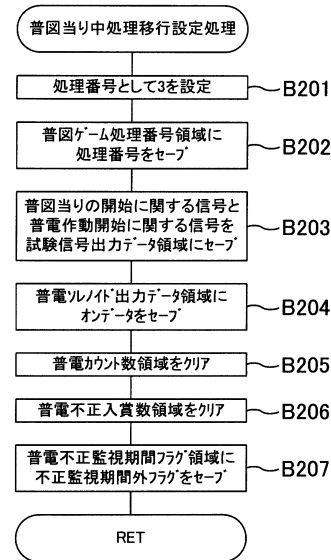
40

50

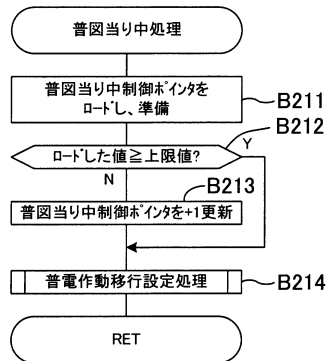
【図 85】



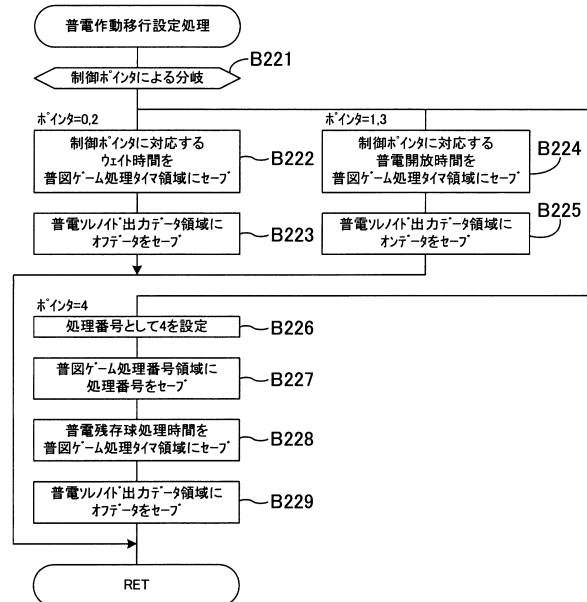
【図 86】



【図 87】



【図 88】



10

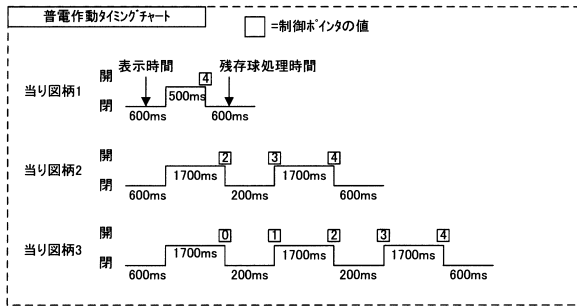
20

30

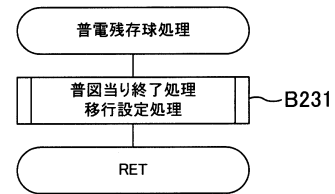
40

50

【図 89】

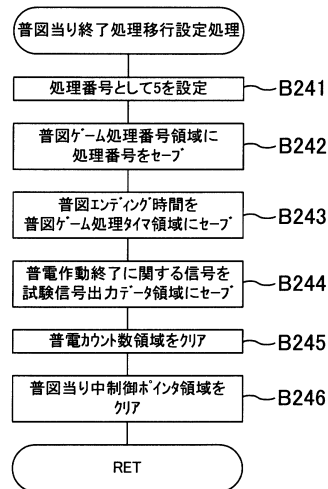


【図 90】

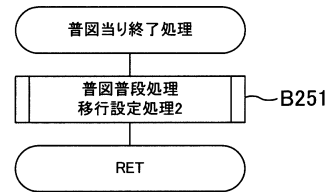


10

【図 91】



【図 92】



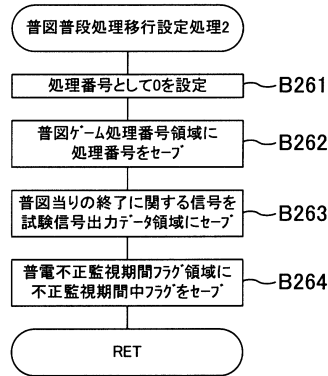
20

30

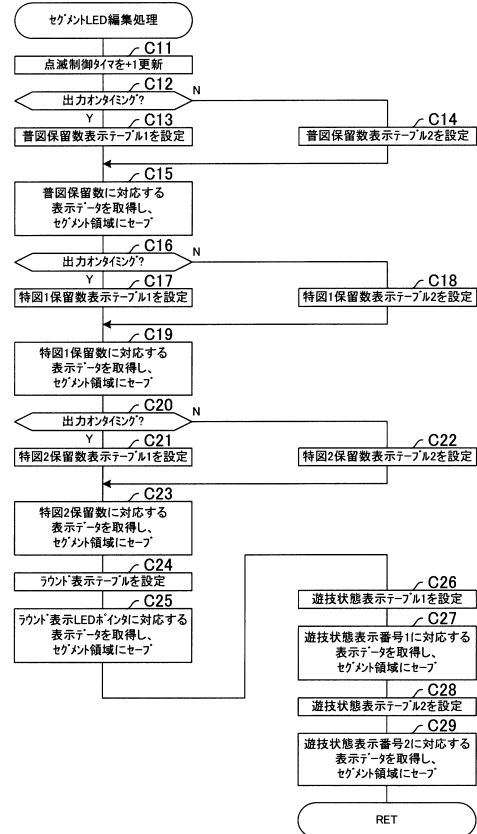
40

50

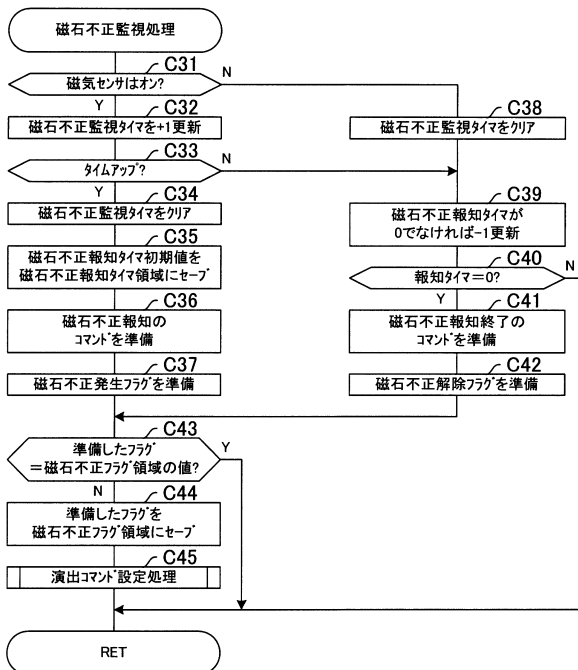
【図 9 3】



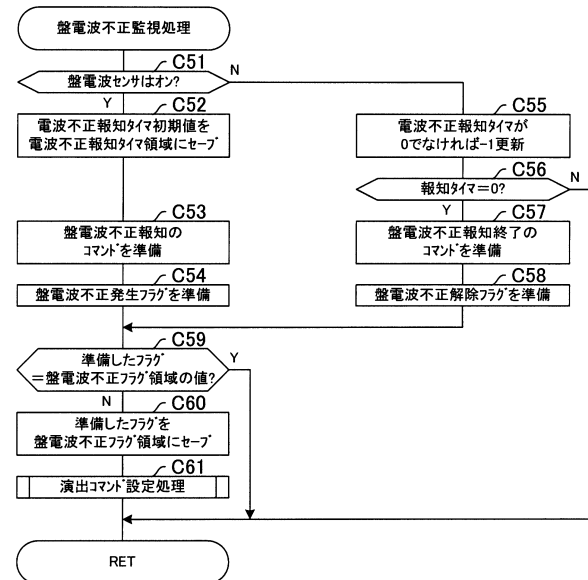
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

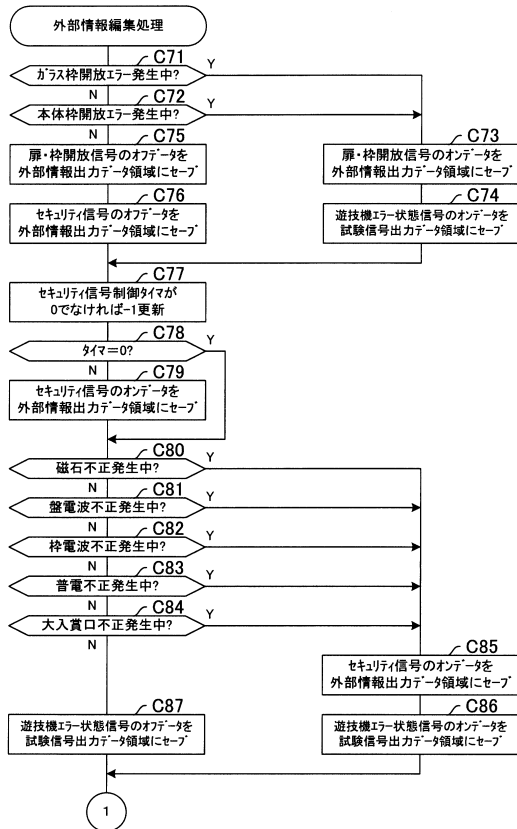
20

30

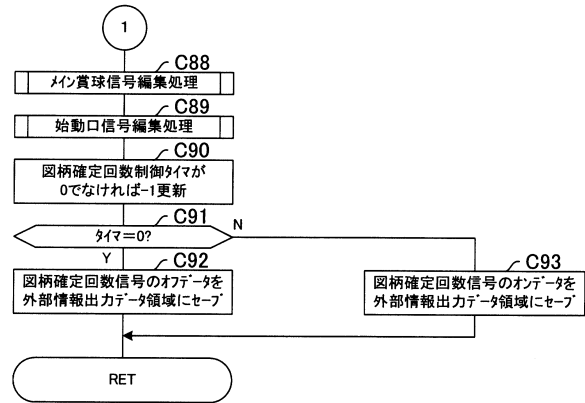
40

50

【図 97】



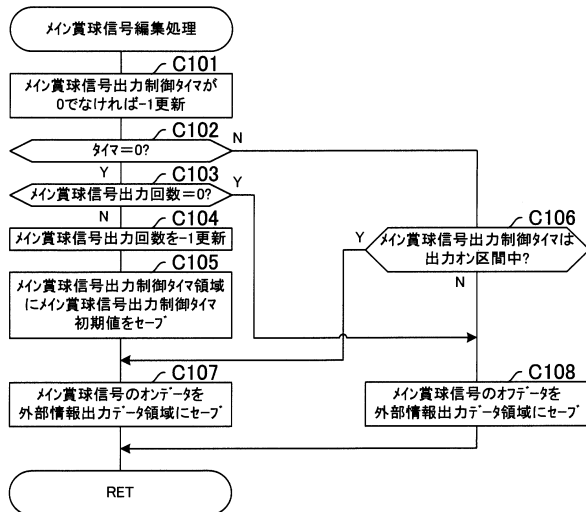
【図 98】



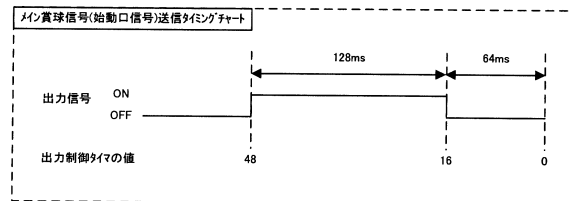
10

20

【図 99】



【図 100】

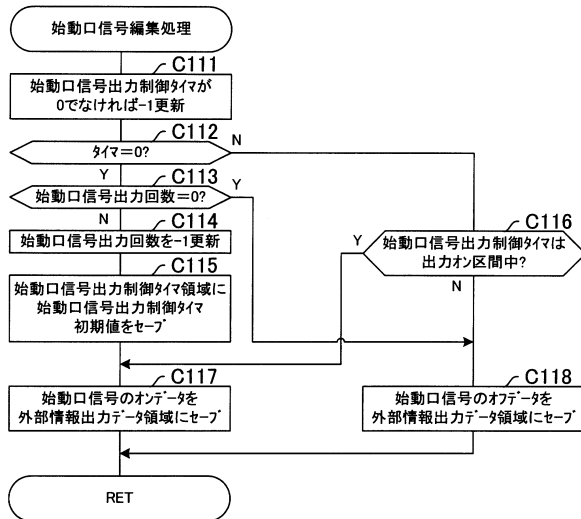


30

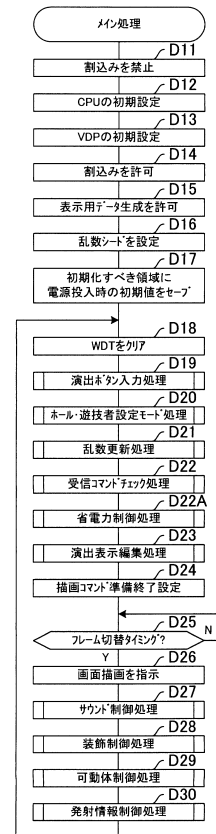
40

50

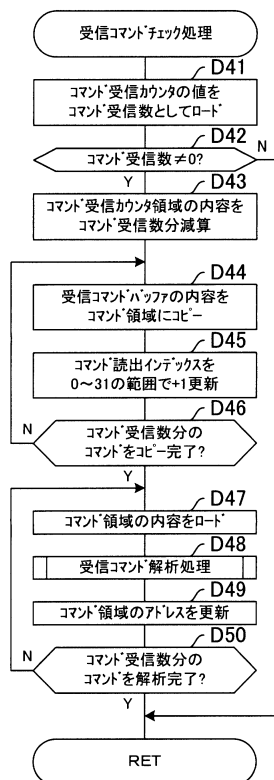
【図 101】



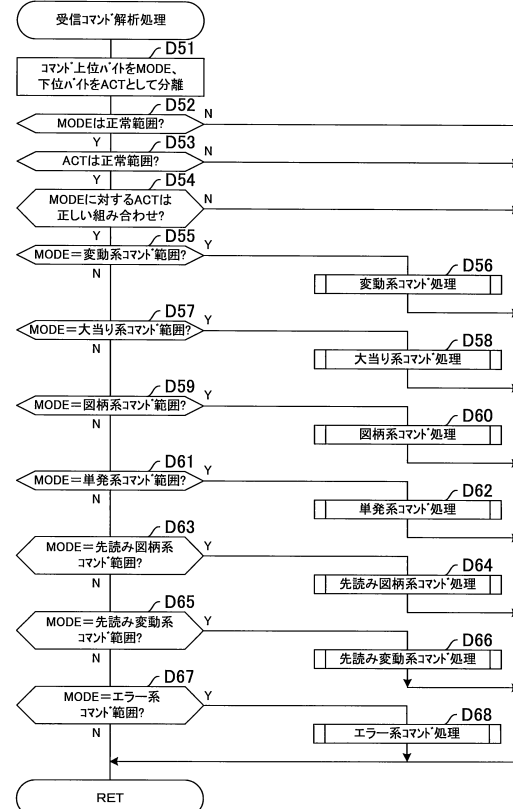
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

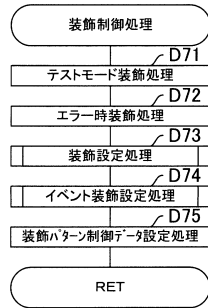
20

30

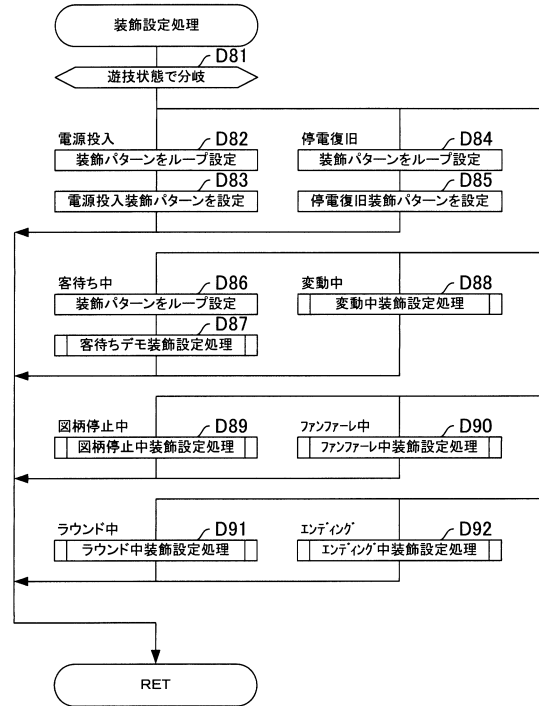
40

50

【図 105】



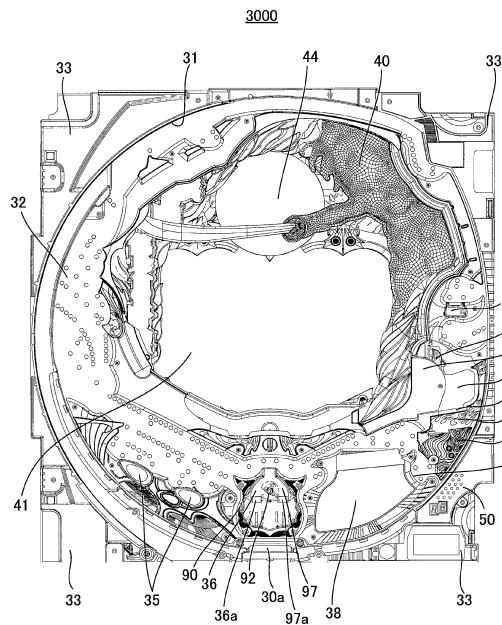
【図 106】



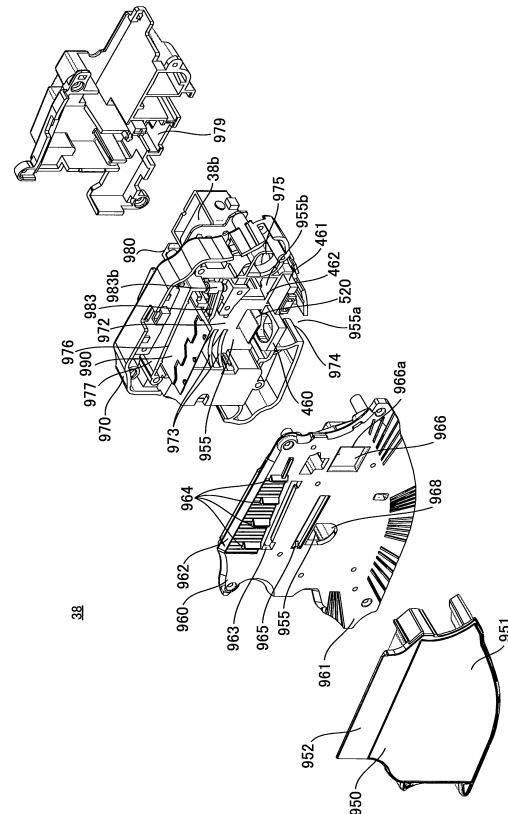
10

20

【図 107】



【図 108】

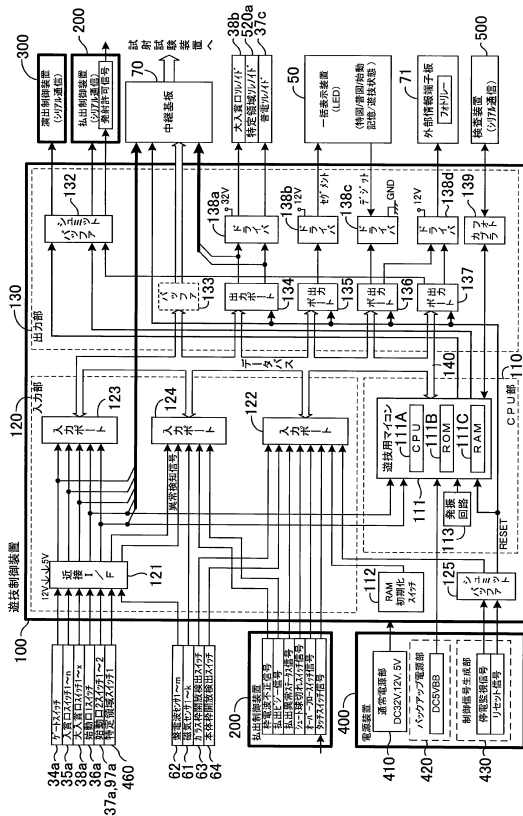


30

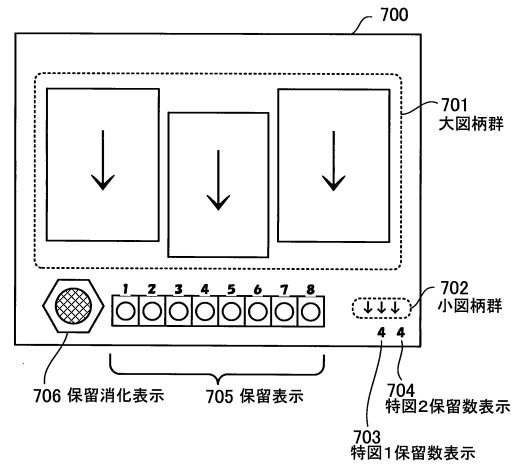
40

50

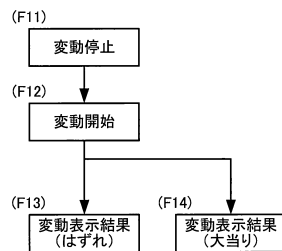
【図 109】



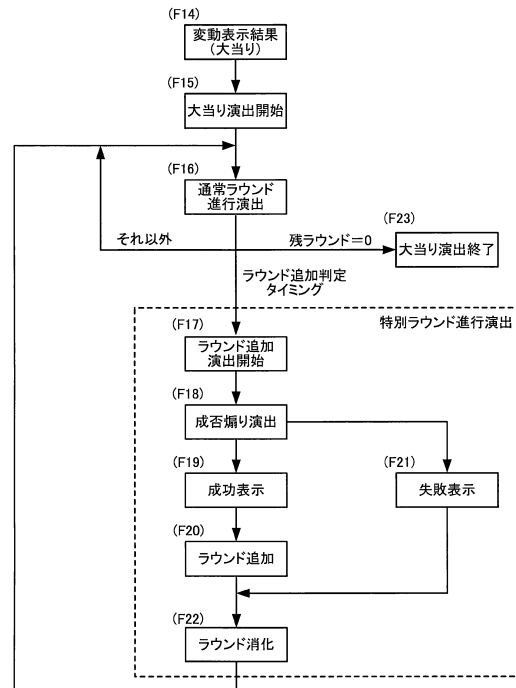
【図 110】



【図 111】



【図 112】



10

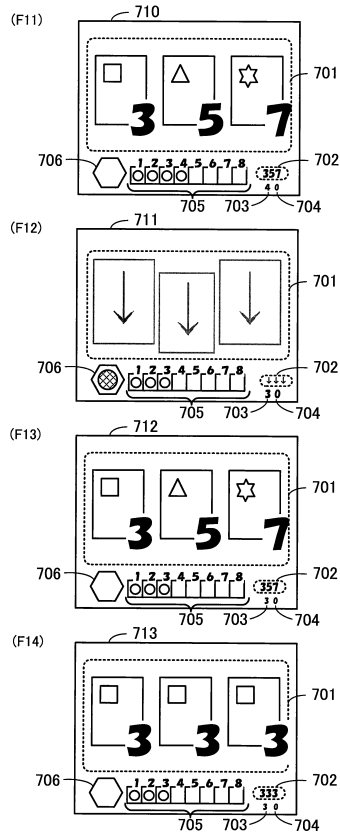
20

30

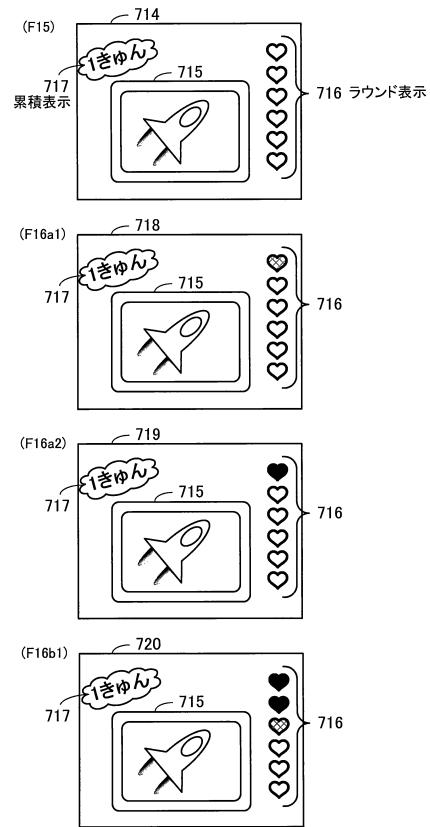
40

50

【図 1 1 3】



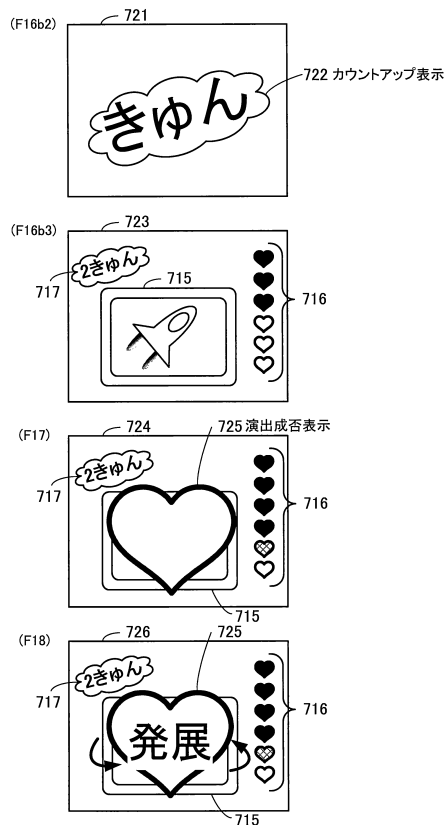
【図 1 1 4】



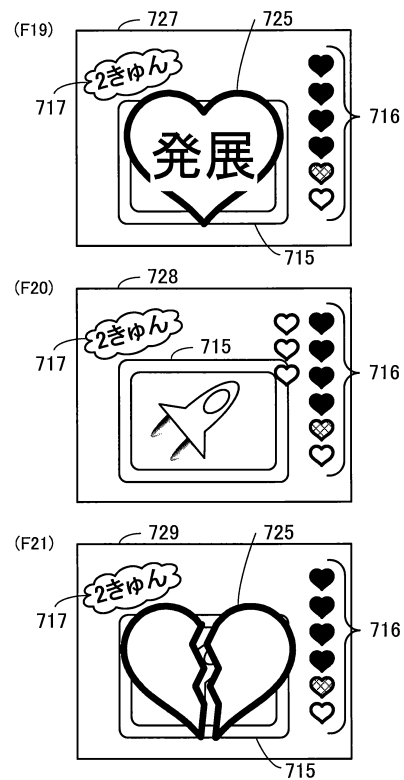
10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

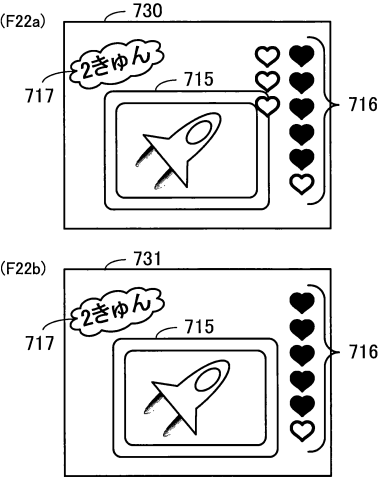


30

40

50

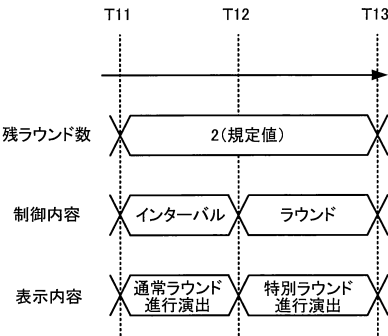
【図 1 1 7】



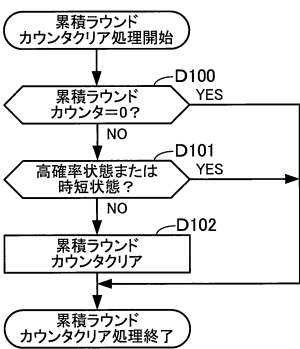
【図 1 1 8】

累積ラウンド	きゅん
1～3	1
4～6	2
...	...
3n-2～3n	n

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】



10

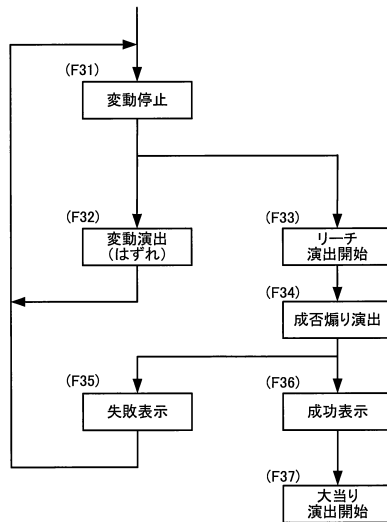
20

30

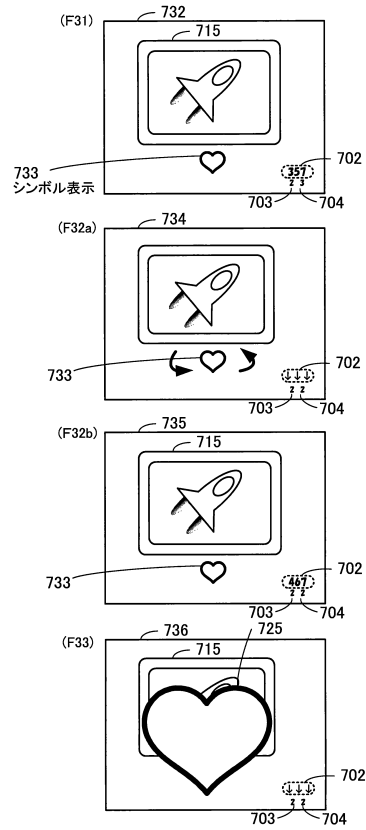
40

50

【図 1 2 1】



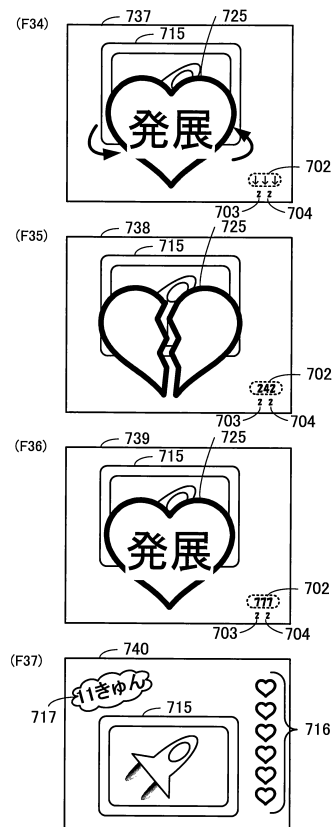
【図 1 2 2】



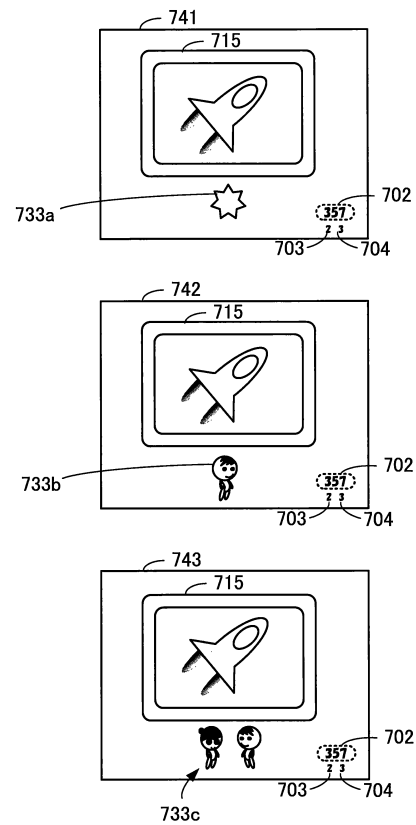
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



30

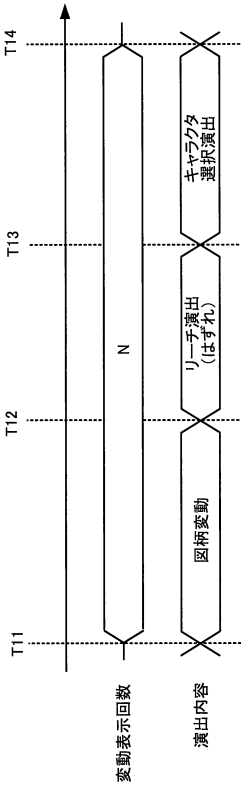
40

50

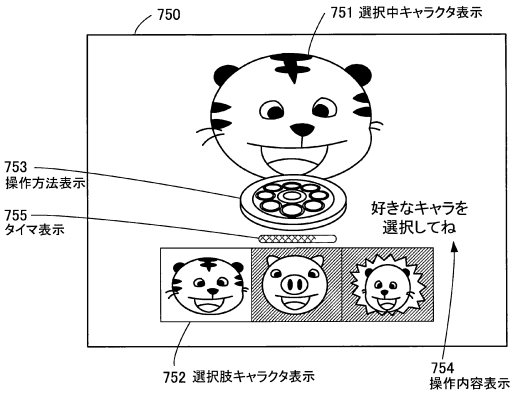
【図 1 2 5】

キャラクタ	演出
キャラクタA	演出A1～An
キャラクタB	演出B1～Bn
...	...
キャラクタN	演出N1～Nn

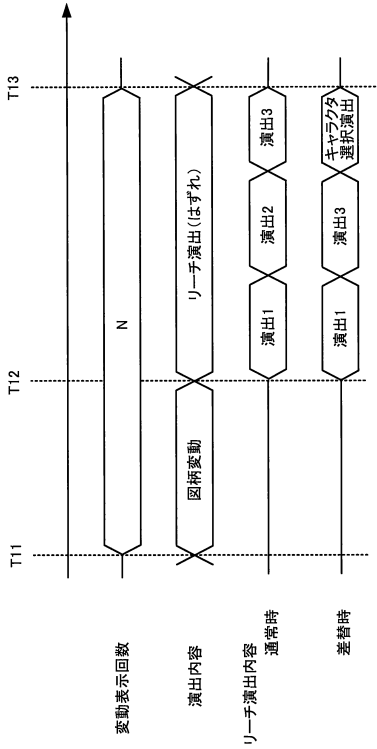
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



【図 1 2 8】



10

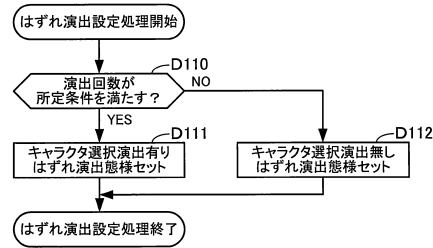
20

30

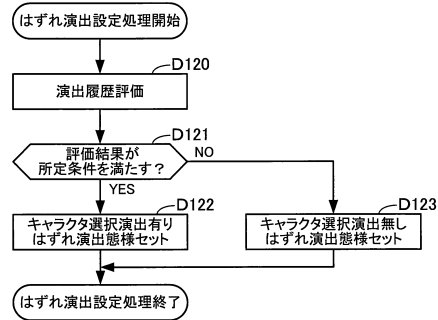
40

50

【図 1 2 9】

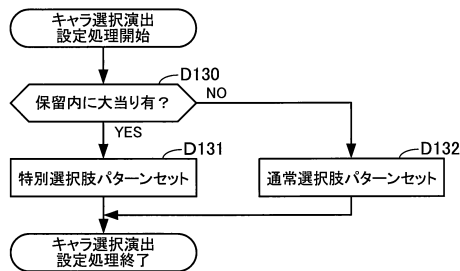


【図 1 3 0】

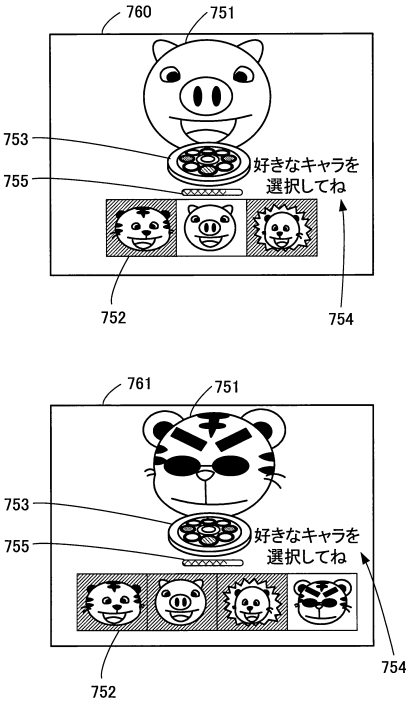


10

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】



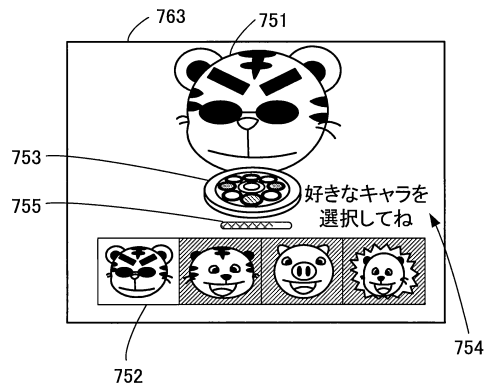
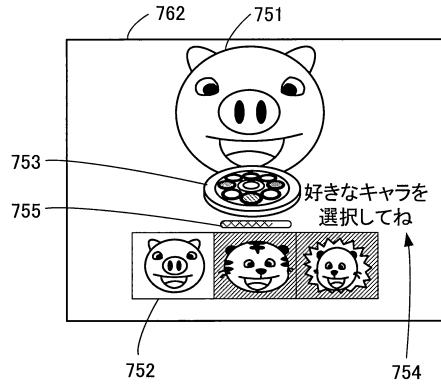
20

30

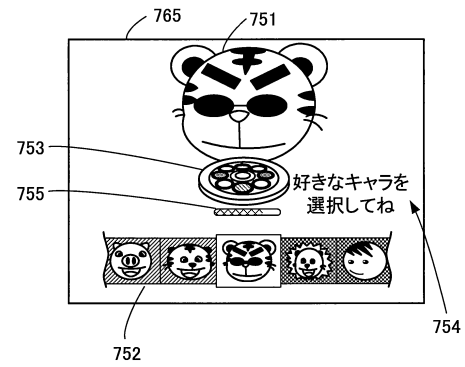
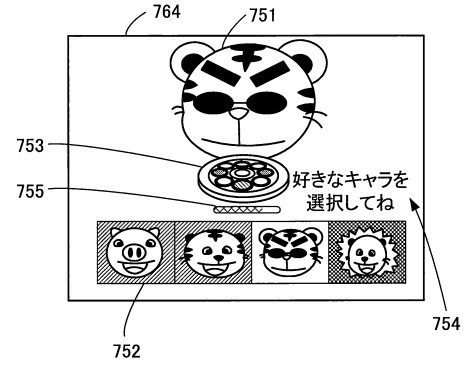
40

50

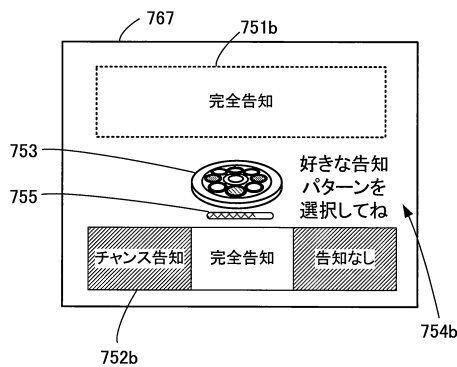
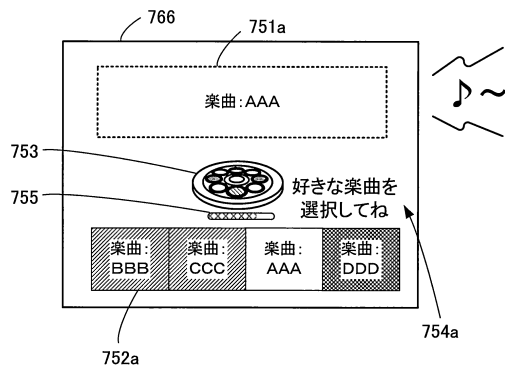
【図 1 3 3】



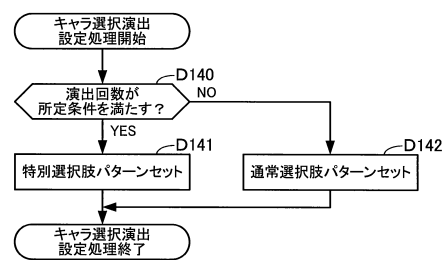
【図 1 3 4】



【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



10

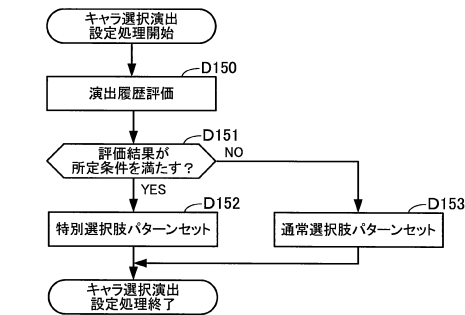
20

30

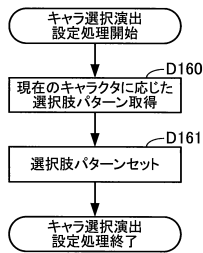
40

50

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】



10

【図 1 3 9】

選択中のキャラクタ	選択肢
	   
	  
	  
	 

【図 1 4 0】

当り種別	確率変動	ラウンド数	実質ラウンド数
当りA	なし	9R	3R
当りB	あり	9R	6R

20

30

40

50

【図 1 4 1】

当り種別	ファン ファール	1R	INT	2R	INT	3R	INT	4R	INT	5R
	10000	100	2000	25000	1000	25000	1000	25000	1000	100
当りA(V入賞)	ファンファ ール演出	ポーナス演出				V入賞演出				エンディング演出
当りA(V非入賞)	ファンファ ール演出	ポーナス演出				エンディング演出				エンディング演出

当り種別	INT	6R	INT	7R	INT	8R	INT	9R	INT	エン ディ ング
	1000	100	1000	100	1000	100	1000	100	100	2700
当りA(V入賞)	エンディング演出									
当りA(V非入賞)	エンディング演出									

【図 1 4 2】

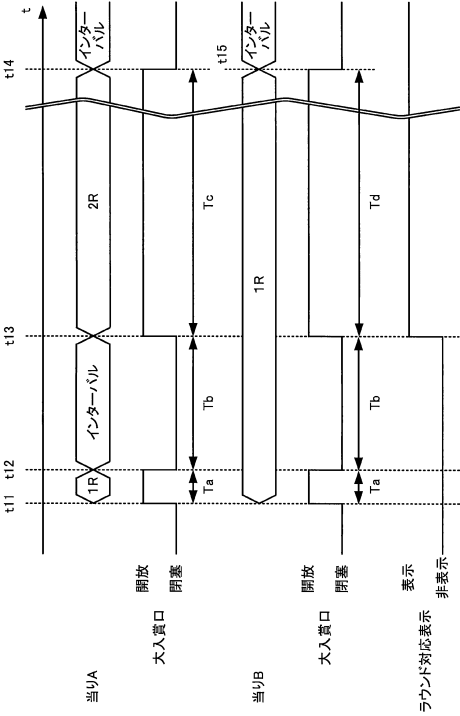
当り種別	ファン ファール	1R	INT	2R	INT	3R	INT	4R	INT	5R
	10000	25000	2000	25000	1000	25000	1000	25000	1000	25000
当りB(V入賞)	ファンファ ール演出	ポーナス演出				V入賞演出				ポーナス演出
当りB(V非入賞)	ファンファ ール演出	ポーナス演出				V非入賞演出				ポーナス演出

当り種別	INT	6R	INT	7R	INT	8R	INT	9R	INT	エン ディ ング
	1000	25000	1000	100	1000	100	1000	100	100	2700
当りB(V入賞)	エンディング演出									
当りB(V非入賞)	エンディング演出									

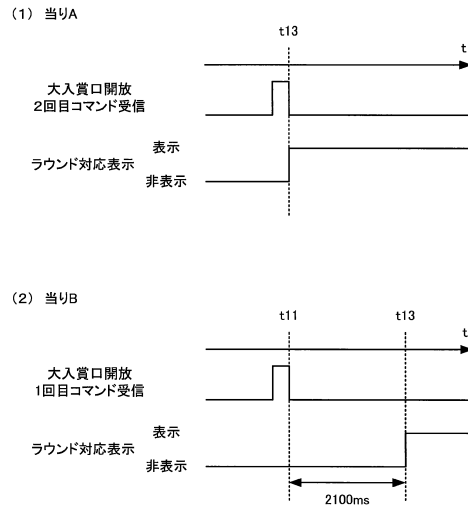
【図 1 4 3】

コマンド名	MODE	ACTION
ファンファールコマンド	81H	01H
大入賞口開放n回目コマンド	82H	01H
		02H
		03H
		04H
		05H
		06H
		07H
	82H	08H
		09H
インターバルコマンド	83H	01H
エンディングコマンド	84H	01H

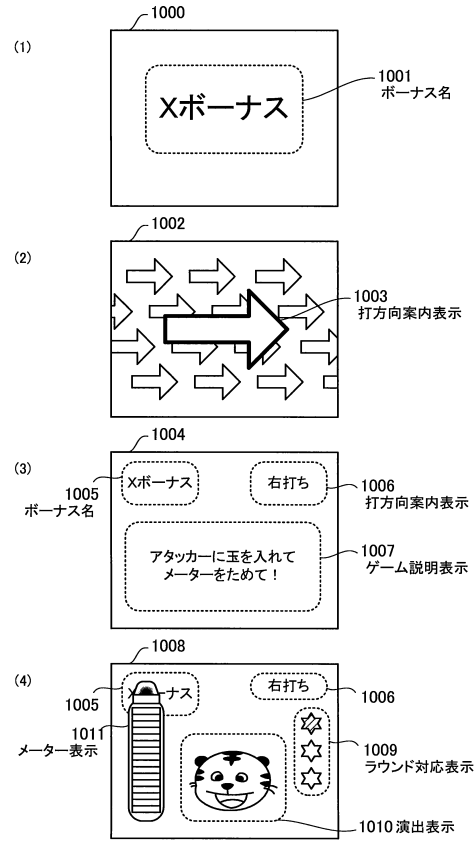
【図 1 4 4】



【図 1 4 5】



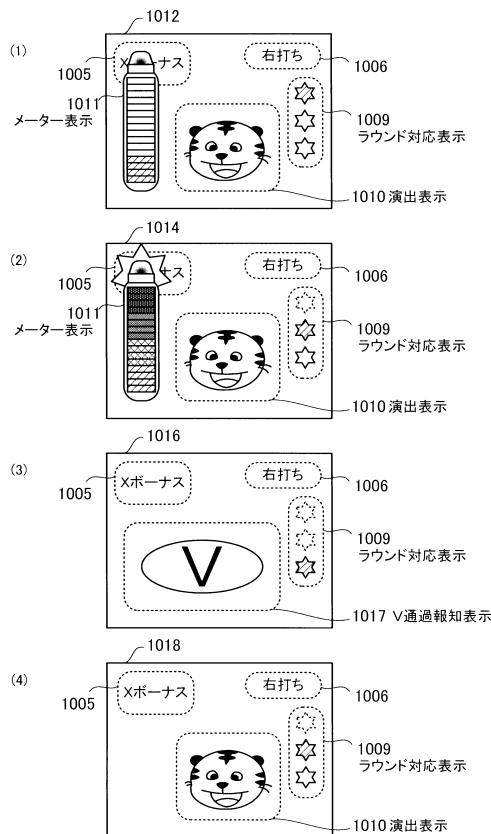
【図 1 4 6】



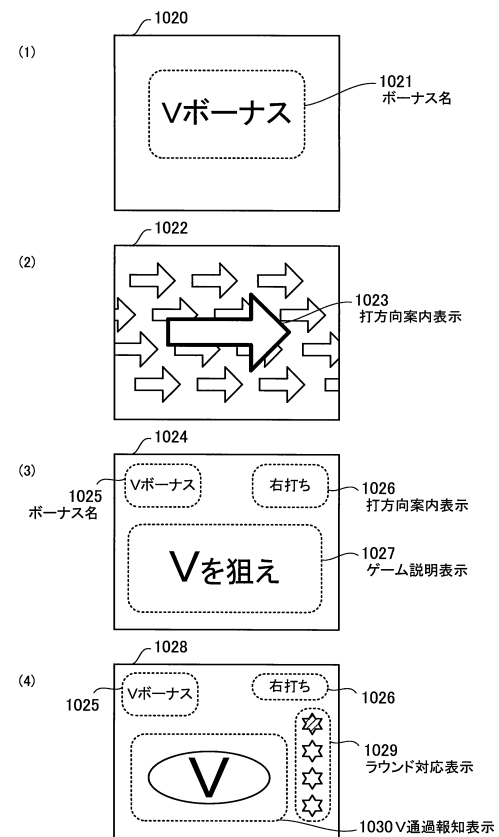
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

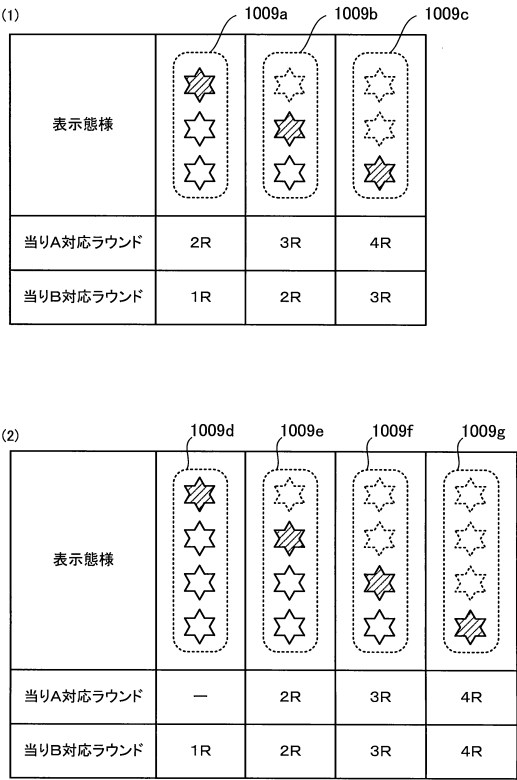


30

40

50

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

(1)

当り種別	ラウンド数	実質ラウンド数	単位変換ラウンド数
当りA	9	3	1ガオー
当りB	9	6	2ガオー

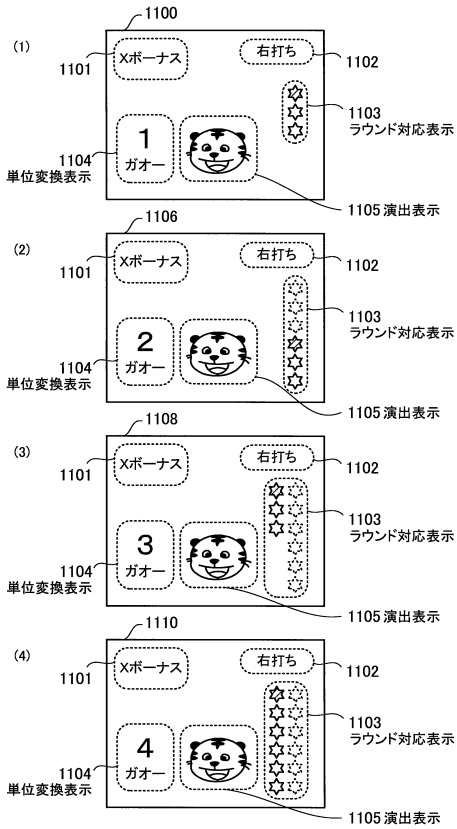
(2)

当り履歴	当り種別	単位変換ラウンド数表示
1回目	当りB	1ガオー
		2ガオー
2回目	当りB	3ガオー
		4ガオー
3回目	当りA	5ガオー
4回目	当りA	6ガオー

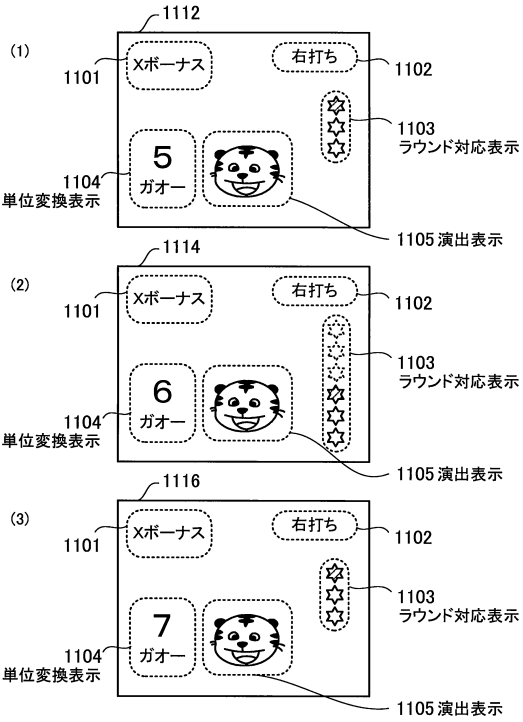
10

20

【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



30

40

50

【図 1 5 3】

コマンド名	MODE	ACTION
大入賞口カウントコマンド	A7H	08H
始動入賞口入賞コマンド	A8H	04H
普電入賞コマンド	A9H	01H
一般入賞口入賞コマンド	AAH	03H

【図 1 5 4】

(1)

入賞種別	賞球数
大入賞口	8
始動入賞口	4
普電	1
一般入賞口	3

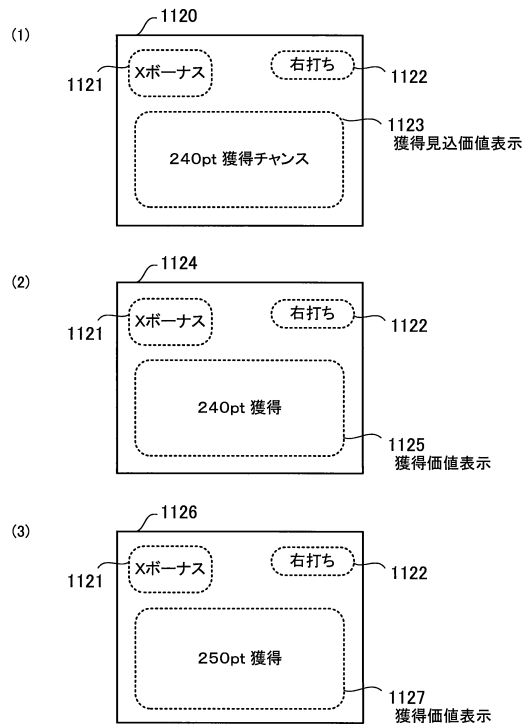
(2)

賞球履歴	累積賞球数	単位変換 賞球数表示
1	1	0pt
3	4	0pt
4	8	0pt
8	16	10pt
8	24	20pt
8	32	30pt
8	40	40pt
3	43	40pt
8	51	50pt
8	59	50pt

10

20

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

(1)

入賞種別	賞球数	ポイント
大入賞口	8	80pt
始動入賞口	4	40pt
普電	1	10pt
一般入賞口	3	30pt

30

(2)

賞球履歴	累積ポイント数
1	10pt
3	40pt
4	80pt
8	160pt
8	240pt
8	320pt
8	400pt
3	430pt
8	510pt
8	590pt

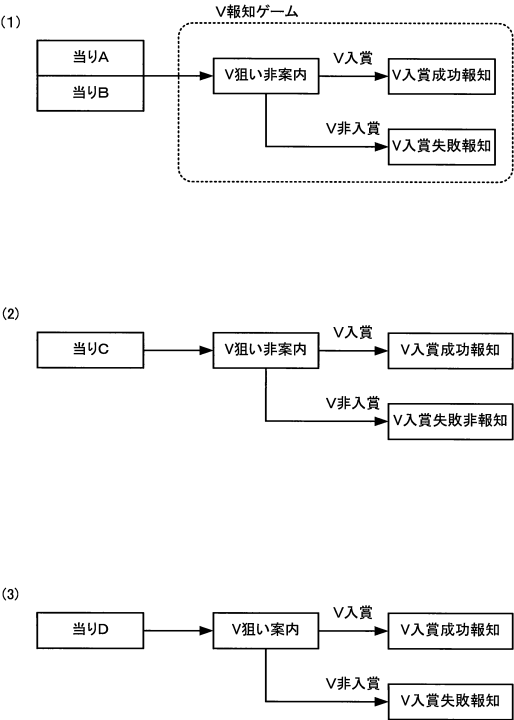
40

50

【図 1 5 7】

当り種別	確率変動	V報知ゲーム
当りA	なし	あり
当りB	あり	あり
当りC	なし	なし
当りD	あり	なし

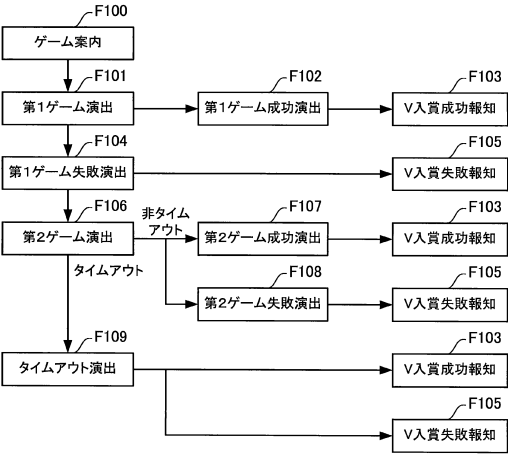
【図 1 5 8】



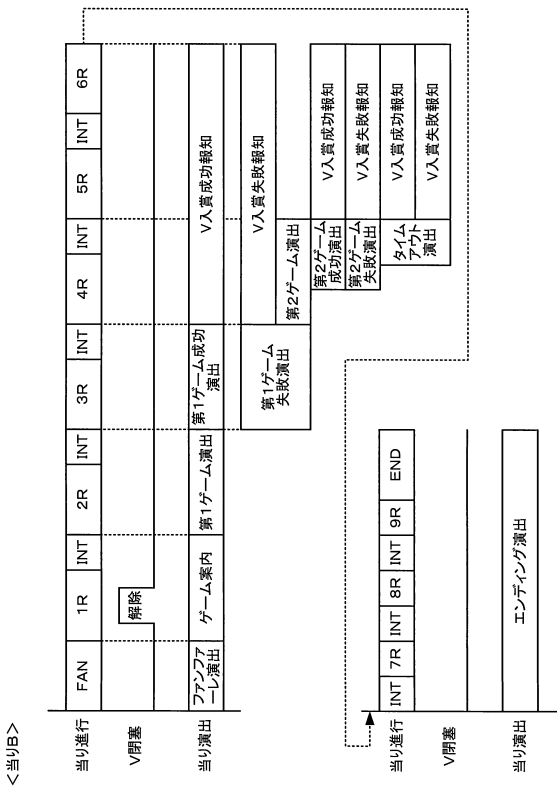
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

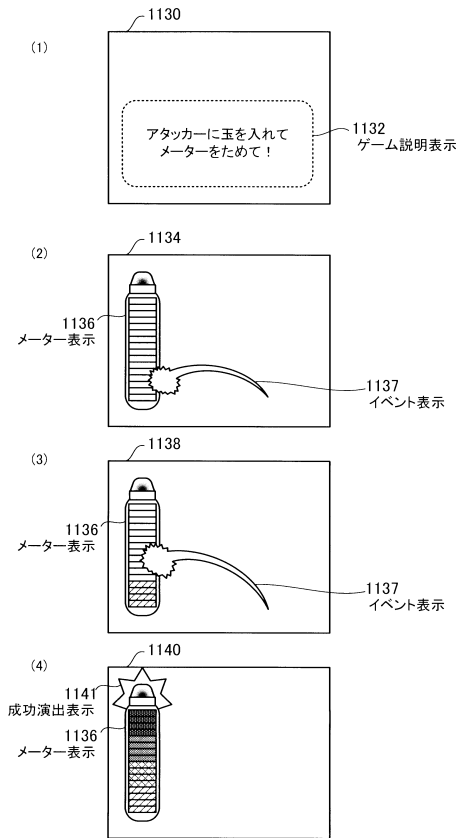


30

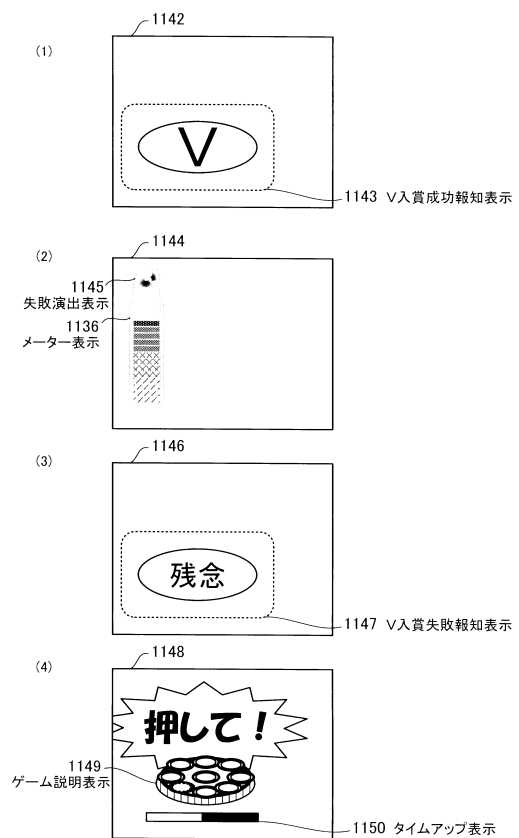
40

50

【図 1 6 1】



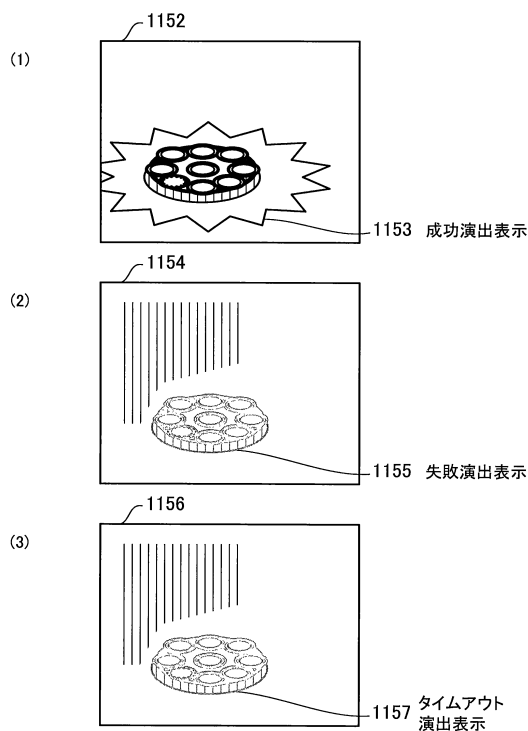
【図 1 6 2】



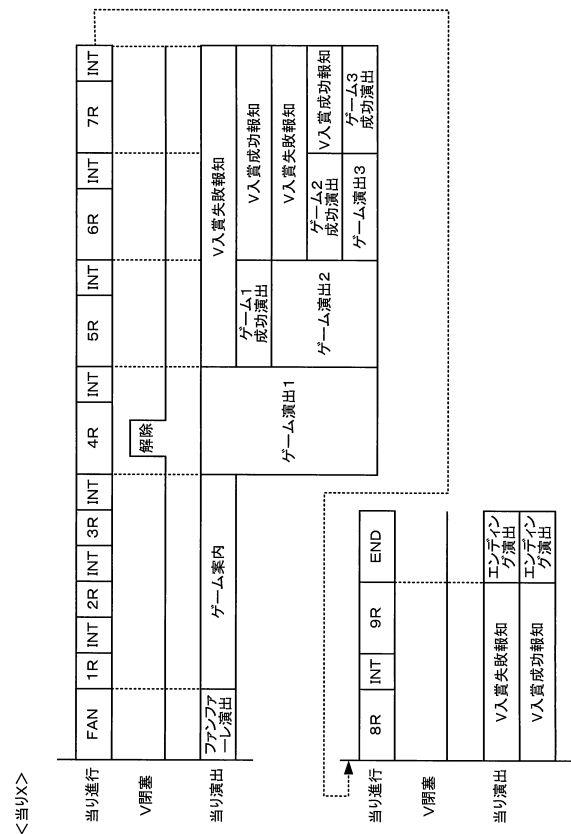
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】

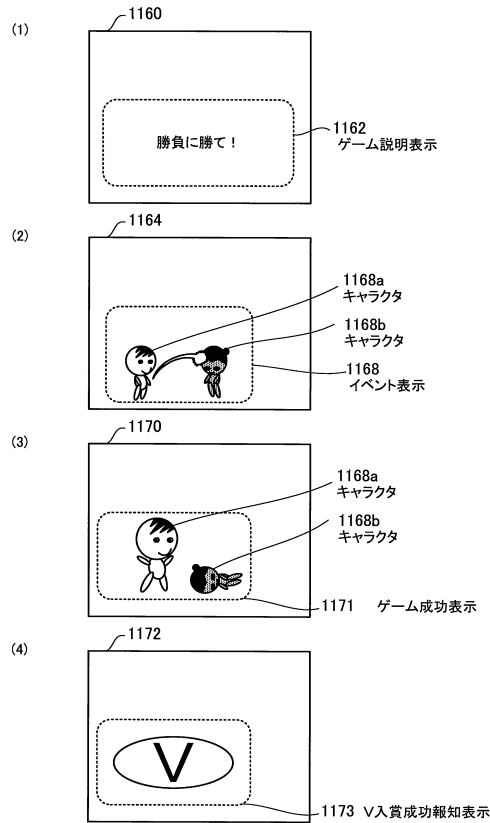


30

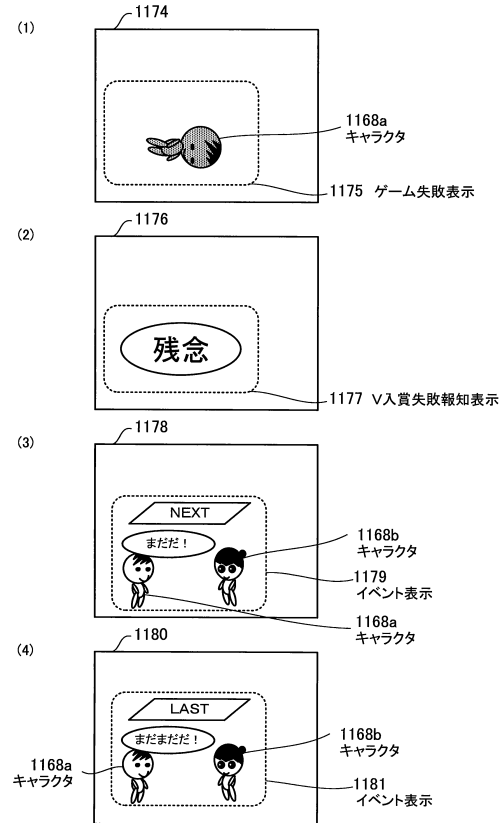
40

50

【図 1 6 5】



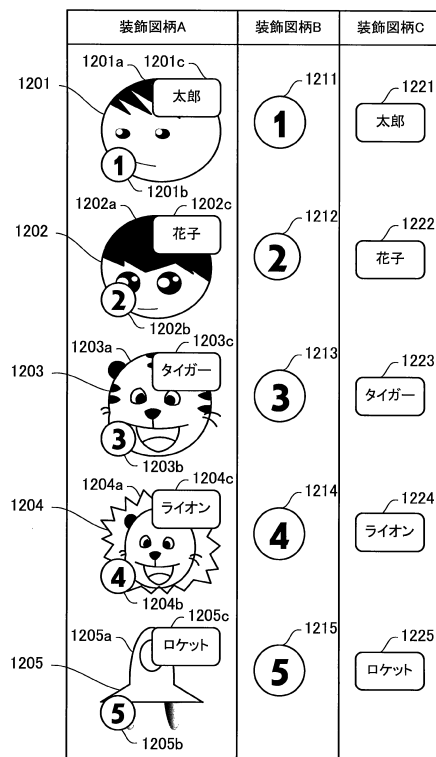
【図 1 6 6】



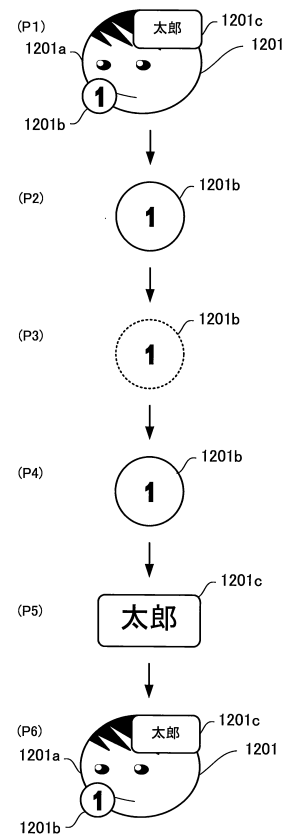
10

20

【図 1 6 7】



【図 1 6 8】

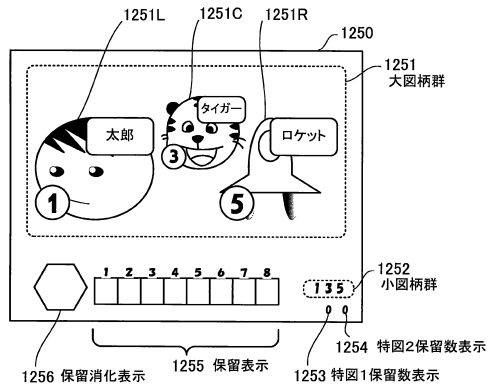


30

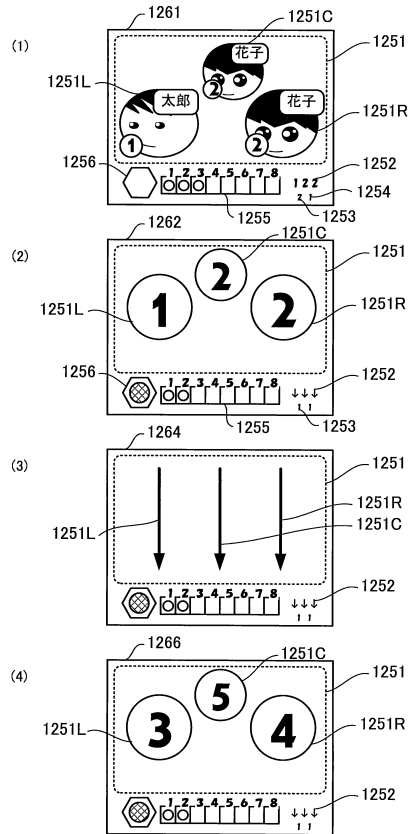
40

50

【図 1 6 9】



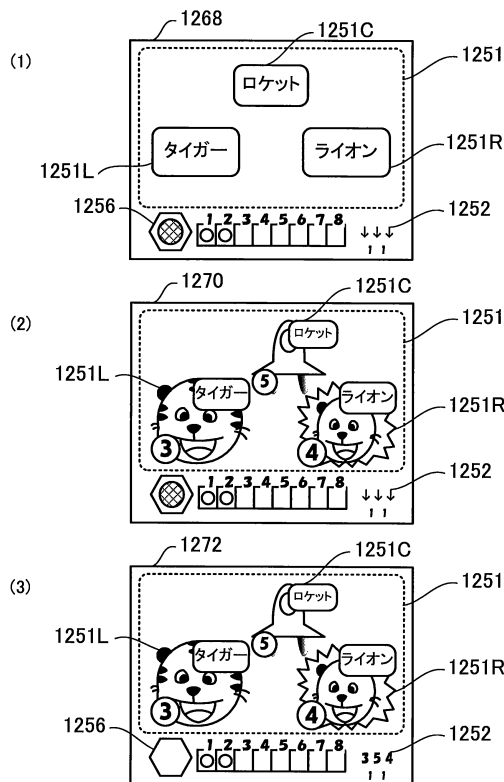
【図 1 7 0】



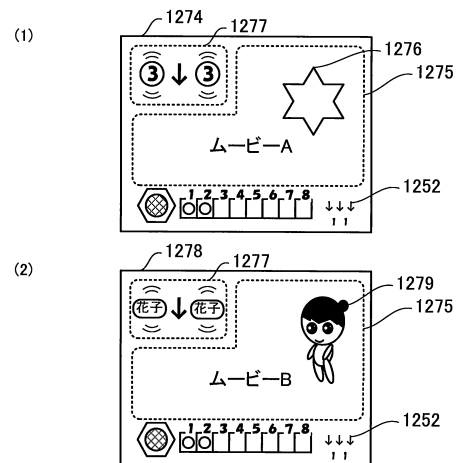
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

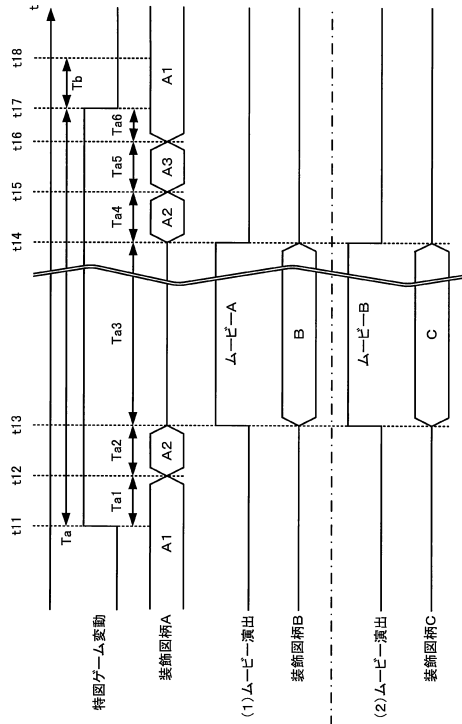


30

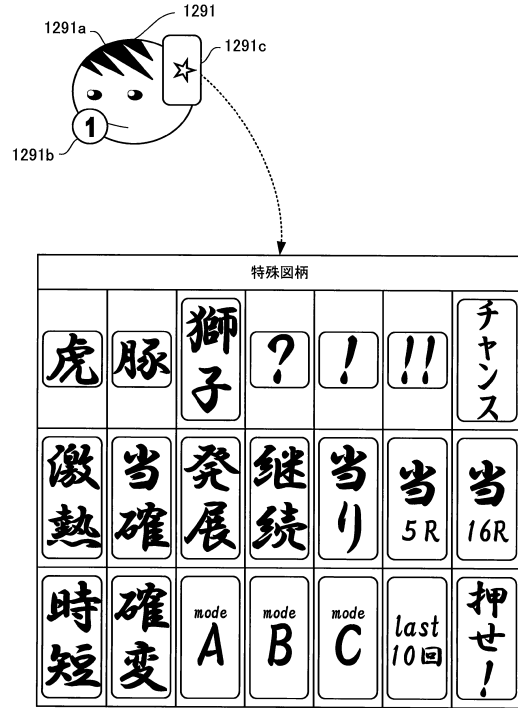
40

50

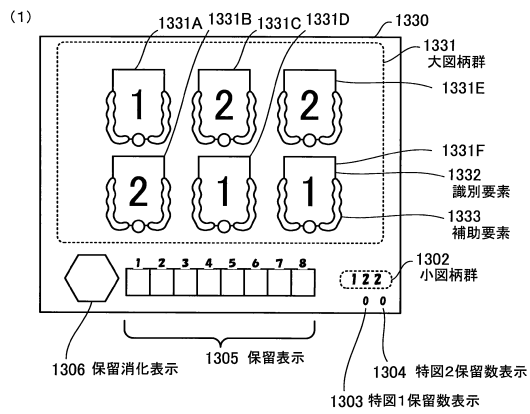
【図 1 7 3】



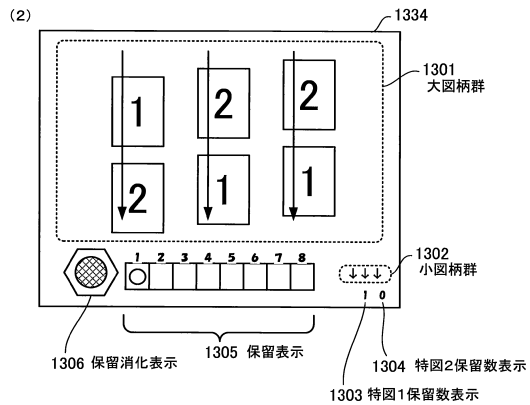
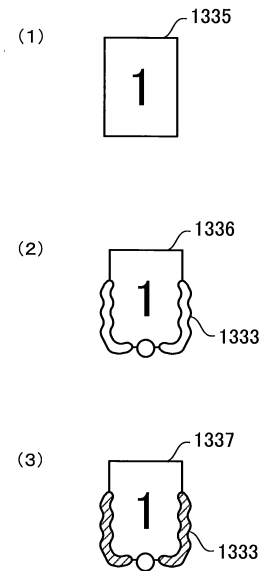
【図 1 7 4】



【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



10

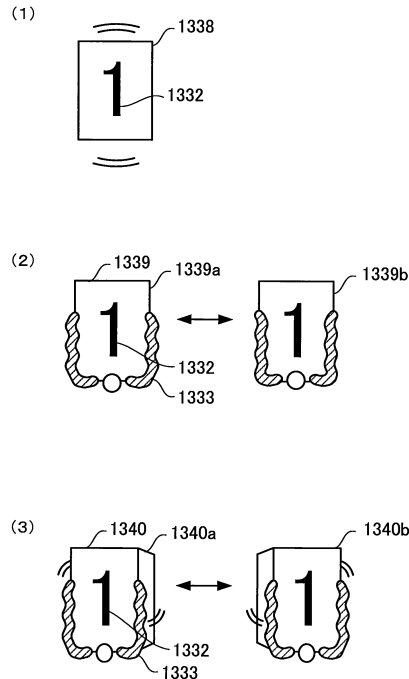
20

30

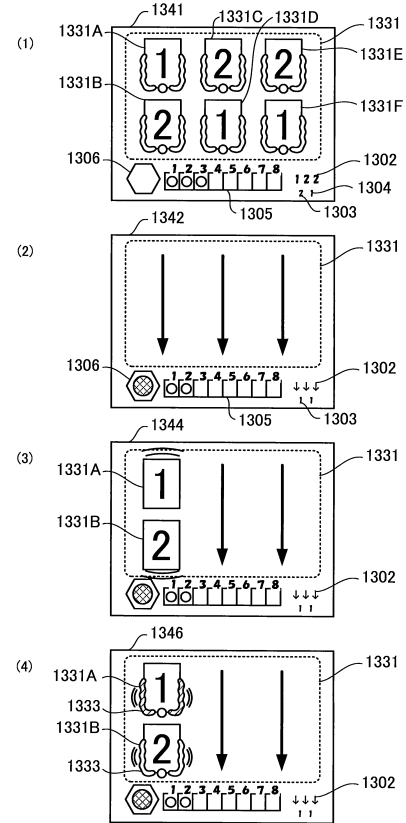
40

50

【図 177】



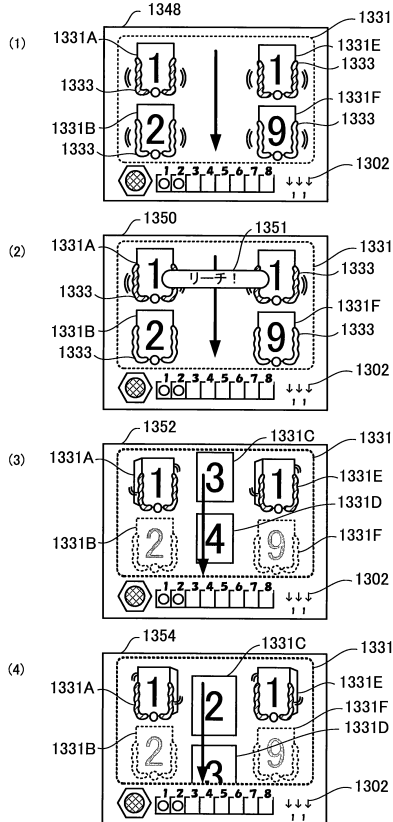
【図 178】



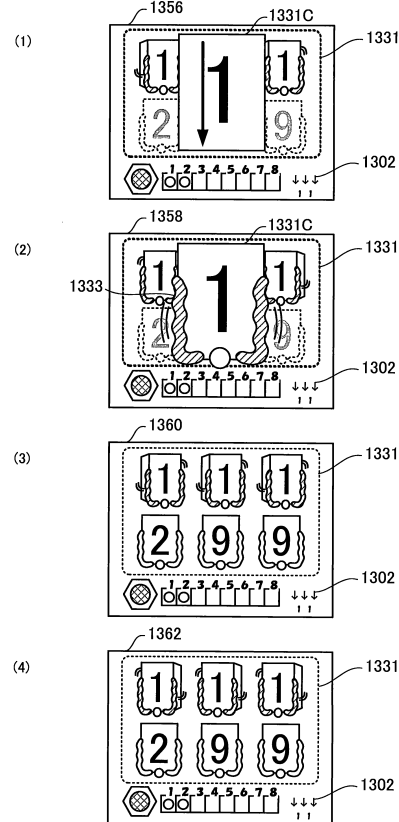
10

20

【図 179】



【図 180】

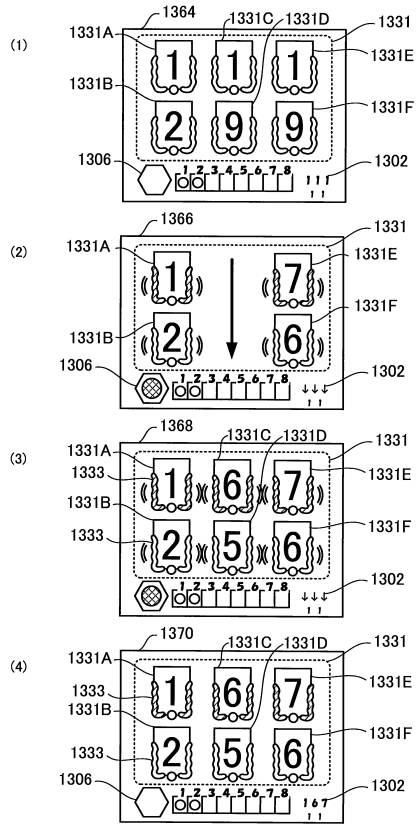


30

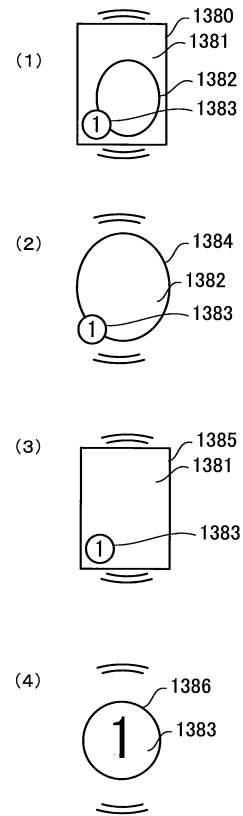
40

50

【図 181】



【図 182】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2016-144489 号公報
 特許第 6064157 号公報
 特許第 6035377 号公報
 特開 2007-37905 号公報
 特開 2014-30451 号公報
 特開 2020-78637 号公報
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB 名)
 A63F