

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-105121
(P2024-105121A)

(43)公開日 令和6年8月6日(2024.8.6)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全207頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2023-9690(P2023-9690) 令和5年1月25日(2023.1.25)	(71)出願人 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地 (72)発明者 田中 雅也 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会 社ソフィア内 F ターム (参考) 2C333 AA11 CA26 CA49 CA71 EA04 EA10 FA05 FA08 FA17
---------------------	---	---

(54)【発明の名称】 遊技機

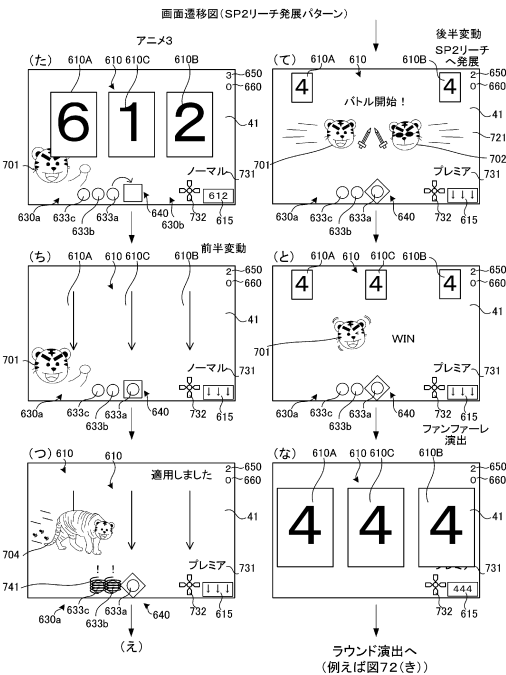
(57)【要約】

【課題】遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】

ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段を備える遊技機において、前記ゲームの実行権利として始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、演出様式を選択可能な選択手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動記憶に対応する始動記憶表示を表示手段に表示可能であり、いずれかの演出様式が選択された際に、所定表示を前記表示手段に表示可能とする。

【選択図】 図 7 9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段を備える遊技機において、
前記ゲームの実行権利として始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、
演出様式を選択可能な選択手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記始動記憶に対応する始動記憶表示を表示手段に表示可能であり、
いずれかの演出様式が選択された際に、所定表示を前記表示手段に表示可能とすること
を特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、画像による演出を実行する遊技機が存在している（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】 特開 2015-13006 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、従来の遊技機において、遊技の興趣を向上させる余地があった。

【0005】

そこで、本発明は、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の代表的な一形態では、ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段を備える遊技機において、前記ゲームの実行権利として始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、演出様式を選択可能な選択手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記始動記憶に対応する始動記憶表示を表示手段に表示可能であり、いずれかの演出様式が選択された際に、所定表示を前記表示手段に表示可能とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明の一形態によれば、遊技の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】 遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図 2】 遊技盤の正面図である。

【図 3】 遊技機の遊技制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 4】 遊技機の演出制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 5 A】 メイン処理の手順を示すフローチャート（その 1）である。

【図 5 B】 メイン処理の手順を示すフローチャート（その 2）である。

【図 5 C】 メイン処理の手順を示すフローチャート（その 3）である。

【図 6】 遊技用マイコンの RAM の構成を示す図である。

【図 7】 安全装置情報初期化処理の手順を示すフローチャートである。

【図 8】 性能表示編集処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9】 タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 10】 出力処理の手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】入賞口スイッチ／状態監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 2】不正 & 入賞監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 3】入賞数カウンタ更新処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 4】確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 5】特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 6】始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 7】ハード乱数取得処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 8】特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 1 9】特図保留情報判定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 0】大入賞口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。 10
- 【図 2 1】特定領域スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 2】特図普段処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 3】特図 1 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 4】特図 2 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 5】大当りフラグ 1 設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】大当りフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 8】特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】特図変動中処理の手順を示すフローチャートである。 20
- 【図 3 1】時短終了判定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】演出モード情報チェック処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 A】特図表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 4 B】特図表示中処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】小当りファンファーレ中処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】サポ作動設定処理の手順を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 8】特図普段処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 3 9】小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】小当り開放中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】小当り動作移行設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】小当り残存球処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】ファンファーレ／インターバル中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】大入賞口開放中処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】大入賞口残存球処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 8】大当り終了設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 4 9 A】小当り（+V 入賞大当り）の場合に時短の有無（即ち普電サポートの有無）の変化の様子を示すタイムチャートである。
- 【図 4 9 B】直撃大当り（小当りを經由しない大当り）の場合に時短の有無（即ち普電サポートの有無）の変化の様子を示すタイムチャートである。
- 【図 5 0】普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 A】外部情報編集処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 1 B】外部情報編集処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】安全装置関連処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。 50

- 【図 5 4】試験信号出力処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】性能表示装置制御処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】差玉確認処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】安全装置作動監視処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】演出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】受信コマンドチェック処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 1】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 2】先読み図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 3】先読み変動系コマンド処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 6 4】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 5】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】安全装置の状態に応じた演出系の装置の態様などを示すテーブルである。
- 【図 6 9】第 2 実施形態の演出制御装置によって実行されるホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】第 2 実施形態の遊技者設定モード中の表示装置の表示画面について説明する図である。
- 【図 7 1】第 2 実施形態の表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が S P 2 リーチに発展する場合の画面遷移の一例である。 20
- 【図 7 2】第 2 実施形態の表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、大当り遊技から時短状態（特定遊技状態、時短モード）に遊技状態が移行する場合の画面遷移の一例である。
- 【図 7 3】第 2 実施形態の変動表示ゲーム中の前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生するときのタイミングチャートである。
- 【図 7 4】第 2 実施形態の後半変動でリーチ演出になり S P 2 リーチへと発展するときのタイミングチャートである。
- 【図 7 5】第 2 実施形態の時短状態において、変動表示ゲーム中の前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生するときのタイミングチャートである。 30
- 【図 7 6】第 2 実施形態の表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲームの前半変動で予告演出が発生する場合の画面遷移の変形例である。
- 【図 7 7】第 2 実施形態の表示装置の表示画面のレイヤを説明する図であり、図 7 6 の（う 4）の表示画面をレイヤごと分けて表示したものである。
- 【図 7 8】第 3 実施形態の遊技者設定モード中の表示装置の表示画面について説明する図である。
- 【図 7 9】第 3 実施形態の表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が S P 2 リーチに発展する場合の画面遷移の一例である。
- 【図 8 0】第 3 実施形態の表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が S P 2 リーチに発展する場合の画面遷移の変形例である。 40
- 【図 8 1】第 3 実施形態の演出様式と実行する演出との関係を示すテーブルである。
- 【図 8 2】第 3 実施形態の先読み予告種類（先読み予告態様）の一例を示す図である。
- 【図 8 3】第 3 実施形態の先読み予告振り分け（選択）テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 4】第 4 実施形態に係る変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 8 5】第 4 実施形態においてノーマルモードでの変化シナリオの振り分けを例示する振り分けテーブルである。
- 【図 8 6】第 4 実施形態において特定キャラクタ待ちモードでの変化シナリオの振り分けを例示する振り分けテーブルである。
- 【図 8 7】第 4 実施形態において前半変動区間の演出パラメータ変化態様（前半変化態様）の振り分けを例示する振り分けテーブルである。 50

【図 8 8】第 4 実施形態において、ノーマルモードでの後半変動区間の演出パラメータ変化態様（後半変化態様）の振り分けを例示する振り分けテーブルである。

【図 8 9】第 4 実施形態において、特定キャラクタ待ちモードでの後半変動区間の演出パラメータ変化態様（後半変化態様）の振り分けを例示する振り分けテーブルである。

【図 9 0】第 4 実施形態において、演出パラメータの変化の様子、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の発生の様子を示すタイムチャートである。

【図 9 1 A】第 4 実施形態において表示装置の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 1）である（その 1）。

【図 9 1 B】第 4 実施形態において表示装置の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 1）である（その 2）。

【図 9 1 C】第 4 実施形態において表示装置の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 1）である（その 3）。

【図 9 2】第 4 実施形態において表示装置の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 2）である。

【図 9 3】第 4 実施形態において表示装置の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 3）である。

【図 9 4】第 4 実施形態に係るステップアップ予告演出を例 1 と例 2 として例示する図である。

【図 9 5】第 4 実施形態に係る所定表示演出（虎カットイン予告（TC））を例示する図である。

【図 9 6】第 4 実施形態に係る先読み演出（先読み予告演出）の進行を示すタイムテーブルである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

〔第 1 実施形態〕

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。なお、遊技機の説明における前後左右とは、遊技中の遊技者から見た方向を指すものとする。

【0010】

〔遊技機全体図〕

図 1 は、遊技機を説明する図である。

【0011】

遊技機 10 は島設備に固定される枠 11 に、ヒンジ 16 を介して開閉回動自在に取り付けられる開閉枠を備える。開閉枠は、前面枠 12（本体枠）及びガラス枠 15（前枠ユニット）によって構成されている。また、開閉枠は、その左端側がヒンジに取り付けられる軸着端側になっており、その右端側が回動によって開放される開放端側になっている。なお、枠 11 と前面枠 12 は、外枠ユニット 17 を構成する。

【0012】

前面枠 12 には、遊技盤 30（図 2 参照）が配設されるとともに、遊技盤 30 の前面を覆うカバーガラス 14 を有するガラス枠 15 が取り付けられる。カバーガラス 14 は、遊技盤 30 に形成される遊技領域 32（図 2 参照）を視認可能とする遊技視認領域として機能する。なお、カバーガラス 14 は、透明部材の一例として示すものであり、カバーガラス 14 の代わりにプラスチック製のカバーを使用してよい。ガラス枠 15 は、透明部材を保持する透明部材保持枠として機能する。

【0013】

前面枠 12 及びガラス枠 15 は、それぞれ個別に開放することが可能となっている。例えば、ガラス枠 15 のみを開放することで、遊技盤 30 の遊技領域 32 にアクセスすることができる。また、前面枠 12 をガラス枠 15 が開放されていない状態で開放することで、遊技盤 30 の裏面側に配設された遊技制御装置（主基板）100（図 3 参照）等にアクセスすることができる。

【0014】

10

20

30

40

50

ガラス枠 15 のカバーガラス 14 周囲の縁部分には、種々の枠構成部材が配設されている。

【0015】

ガラス枠 15 の上部中央及び右側部と左側部には、遊技状態に応じて発光演出可能な装飾装置 18a, 18b, 18c が配設されている。装飾装置 18a, 18b, 18c は、内部に LED 等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じた発光演出を行う演出装置である。これら装飾装置 18a, 18b, 18c の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置 18 (図 4 参照) の一部を構成している。

【0016】

装飾装置 18a は、ガラス枠 15 (或いは開閉枠) の上部で、遊技機 10 の左右方向に延設されるとともに、斜め上の前方に向かって突出するトップユニットである。装飾装置 18a は、機種名などの種々の表示を有する略平坦な前面部 456 を有する。装飾装置 18a は、本実施形態では固定され動作しないが、遊技者への圧迫感を低減するように、引っ込んだ初期位置 (通常位置) から必要な場合のみ前方や上方や斜めの動作位置へ突出動作したり、前後方向や上下方向に移動動作してもよい。なお、装飾装置 18a (ここではトップユニット) が動作 (移動) する場合に、初期位置から動作位置へ動作可能な枠演出装置 (可動役物) となる。

【0017】

装飾装置 18b は、ガラス枠 15 の右側で上下方向に延設されるとともに、前方に向かって突出する突出演出ユニット (前枠発光ユニット) である。装飾装置 18c は、ガラス枠 15 の左側で、上下方向に延設されるとともに、前方に向かって突出する突出演出ユニット (前枠発光ユニット) である。装飾装置 18b, 18c は、遊技機 10 の中央側 (内側) へ遊技者に向けて光を照射するとともに、複数の開口から遊技機 10 の外側に光が漏れる。

【0018】

ガラス枠 15 の右上角部分及び左上角部分には、上スピーカ 19a がそれぞれ配設される。これら上スピーカ 19a とは別に遊技機 10 の下部には、2 つの下スピーカ 19b が設けられている。下スピーカ 19b は、ガラス枠 15 の左下角部分及び前面枠 12 の右下角部分に配設されている。これら上スピーカ 19a 及び下スピーカ 19b は、効果音や警報音、報知音等を発するものである。なお、左右の上スピーカ 19a は、各々、右側と左側のスピーカ飾り部材 470 で覆われている。

【0019】

ガラス枠 15 の下部には、遊技球 (遊技媒体) を貯留可能な上皿 21 を有する上皿ユニット 20 が取り付けられている。上皿 21 は、上部で開口した箱状に形成されている。上皿 21 に貯留されている遊技球は、一球ずつ球発射装置に供給される。

【0020】

上皿ユニット 20 は、遊技者からの入力操作を受け付ける演出操作装置と、遊技者からの入力操作を受け付ける球貸操作装置と、遊技状態に応じて発光演出等を行う装飾装置 22 と、をさらに備える。

【0021】

演出操作装置は、演出ボタン 25、十字キースイッチ 450、及び、音量調整用ボタンスイッチ 451a, 451b を含む操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニット 20 の上部中央とその左側に設けられている。演出ボタン 25 は、操作パネル 490 に包囲されるように、操作パネル 490 の開口内に配置される。操作パネル 490 は、表面への金属メッキや全体を金属製にすることなどによって光を反射可能であり、例えばシルバー (銀色) の金属光沢を有する。演出ボタン 25 が発光すると、周囲の操作パネル 490 で演出ボタン 25 からの光が反射され、演出ボタン 25 の発光演出が効果的になる。

【0022】

演出ボタン 25 は、内蔵されている演出ボタンスイッチ 25a と、表面に設けられてい

10

20

30

40

50

るタッチパネル 25b を含んでよい。

【0023】

音量調整用ボタンスイッチ 451a, 451b は、上皿ユニット 20 の操作パネル 490 の上部左側に設けられ、スピーカ 19 (上スピーカ 19a や下スピーカ 19b) の音量を増減 (+-) して調整する。十字キースイッチ 450 (十字キー SW) は、上皿ユニット 20 の操作パネル 490 の上部左側で音量調整用ボタンスイッチ 451a, 451b に隣接して設けられ、例えば、演出用 LED の輝度を調整する。十字キースイッチ 450 は、方向キースイッチとも呼ばれてよく、前後左右などに配置された複数 (例えば 4 つ) のスイッチからなる一般的なものでよい。例えば、客待ち中及び／又は遊技中 (ゲーム中) などの所定の状態で、音量調整用ボタンスイッチ 451a, 451b が押下げ操作されてスピーカ 19 の音量が調整可能であってよく、十字キースイッチ 450 の前又は後のスイッチが押下げ操作されて演出用 LED 等の光量 (明るさ、輝度) が調整可能であってよい。なお、音量調整用ボタンスイッチ 451a, 451b を設けずに、十字キースイッチ 450 の左又は右のスイッチが押下げ操作されてスピーカ 19 の音量が調整可能であってよい。

10

【0024】

遊技者が演出操作装置 (特に演出ボタン 25) を操作することによって、表示装置 41 (図 2 参照) に表示される特図変動表示ゲーム等において遊技者の操作を介入させた演出を行うことができる。例えば、演出パターン (演出態様) を選択したり、始動記憶に対応する変動表示ゲームの結果を事前に予告する予告演出を実行したりすることができる。なお、変動表示ゲームには特図変動表示ゲームが含まれ、単に変動表示ゲームとした場合には、本明細書では特図変動表示ゲームを指すものとする。

20

【0025】

また、変動表示ゲームの実行中だけでなく、非実行中に遊技者が演出操作装置を操作することによっても演出パターンを変更するようにしてもよい。

【0026】

なお、変動表示ゲームが実行される際の遊技状態は、複数の遊技状態からなる。通常遊技状態 (通常状態) とは、特別な遊技状態が発生していない遊技状態である。また、特別な遊技状態とは、例えば、特定遊技状態としての時短状態や変動表示ゲームにおいて特別結果 (例えば大当り) の発生確率が高い状態 (確変状態、確率変動状態)、大当り状態 (特別遊技状態)、小当り遊技状態 (小当り状態) である。このように遊技機 10 は、特別結果の発生確率が異なる遊技状態を複数備え、遊技制御装置 100 (遊技状態選択手段、設定手段) は、当該複数の遊技状態の中から一の遊技状態を選択 (設定) して現在の遊技状態とすることができる。

30

【0027】

ここで、確変状態 (特定遊技状態) は、次の大当りが発生するまで継続するもの (ループタイプ)、所定回数の変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの (回数切りタイプ、ST)、及び所定の確率転落抽選に当選するまで継続するもの (転落抽選タイプ) 等がある。

【0028】

さらに、確変状態が発生させるか否かを大当り図柄乱数によって決定せずに、大当りが発生した場合に必ず確変状態が発生させるようにしてもよい。

40

【0029】

球貸操作装置は、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する操作装置であって、上皿ユニット 20 の操作パネル 490 の上部右側に設けられている。球貸操作装置は、残高表示部 490a と、球貸ボタン 27 と、返却ボタン 28 と、を備えている。残高表示部 490a は、プリペイドカード等の残高が表示される表示領域である。球貸ボタン 27 は遊技球を借りる場合に遊技者が操作するボタンであり、返却ボタン 28 は遊技機 10 に隣接するように配置されるカードユニット (図示省略) からプリペイドカード等を排出させる場合に遊技者が操作するボタンである。

50

【0030】

装飾装置22は、内部にLED等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出等を行う装置であって、上皿ユニット20に設けられている。装飾装置22の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置18（図4参照）の一部を構成している。

【0031】

上記した上皿ユニット20等を備えるガラス枠15の下方であって、前面枠12の下部には、球発射装置（図示省略）の動作を制御するための操作ハンドル24と、遊技球を貯留可能な下皿23等を備える下皿ユニット29とが設けられている。下皿ユニット29と上皿ユニット20は、形状的に適合しており上下方向に重ねて並べて配置される。上皿ユニット20の上皿操作部435を操作することによって、上皿21の遊技球は下皿23へと流下させることができる。

10

【0032】

操作ハンドル24は、前面枠12の右下部であって、右側の下スピーカ19bの下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル24を回動操作することによって、球発射装置は上皿21から供給された遊技球を遊技盤30の遊技領域32に発射する。球発射装置から発射される遊技球の発射速度は、操作ハンドル24の回動操作量が大きくなるほど速くなるように設定されている。即ち、球発射装置は、遊技領域32に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者による操作ハンドル24の操作に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。発射態様には、遊技領域32の左側において遊技球を流下させる左打ち（通常打ち）と、遊技領域32の右側において遊技球を流下させる右打ちが含まれる。

20

【0033】

下皿ユニット29の下皿23は、上皿ユニット20に対して所定の間隔をあけて、上皿ユニットの下方に配置されている。下皿23は、当該下皿23の底面を上下方向に貫通する球抜き穴23aと、球抜き穴23aを開閉するための開閉操作部23bと、を有している。遊技者が開閉操作部23bを操作して、球抜き穴23aを開くことによって、下皿23に貯留されていた遊技球を球抜き穴23aを通じて外部に排出することができる。

【0034】

また、前面枠12の裏側には、各種装置に電力を供給する電源装置400、島設備に設置された補給装置（図示省略）から補給される遊技球を貯留する上部タンク448、上部タンク448から流下してきた遊技球を上皿21に払い出す払出装置（払出ユニット）などが配置される。

30

【0035】

〔遊技盤〕

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

【0036】

図2に示すように、遊技盤30は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体30aを備える。遊技盤本体30aは木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体30aの前面にはガイドレール31で囲まれた遊技領域32が設けられている。遊技機10は、ガイドレール31で囲まれた遊技領域32内に球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域32には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘等が配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域32を流下する。

40

【0037】

遊技領域32の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース（前面構成体）40が取り付けられている。センターケース40に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示（可変表示）する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置41が配置されている。表示装置41は、例えば、液晶ディスプレイを備え、センターケース40の窓部を介して遊技盤30の前面側から表示内容が視認可能と

50

なるように配置される。なお、表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L や C R T 等のディスプレイを備えるものであってもよい。

【0038】

表示装置 4 1 の表示画面（表示部）には、複数の変動表示領域が設けられており、各変動表示領域に識別情報（特別図柄）や変動表示ゲームを演出するキャラクタが表示される。その他、表示画面には遊技の進行に基づく画像（大当たり表示やファンファーレ表示、エンディング表示等）が表示される。

【0039】

また、センターケース 4 0 には、遊技領域 3 2 を流下する遊技球をセンターケース 4 0 の内側に導くためのワープ通路 4 0 e への流入口 4 0 a と、ワープ通路 4 0 e を通過した遊技球が転動可能なステージ部 4 0 b とが設けられている。センターケース 4 0 のステージ部 4 0 b は、始動入賞口 3 6 及び普通変動入賞装置 3 7 の上方に配置されているため、ステージ部 4 0 b 上で転動した遊技球は始動入賞口 3 6 又は普通変動入賞装置 3 7 に入賞しやすくなっている。

10

【0040】

センターケース 4 0 の上部及び右側部には、それぞれ上部演出ユニット 4 0 c 及び側部演出ユニット 4 0 d が設けられる。上部演出ユニット 4 0 c 及び側部演出ユニット 4 0 d は、盤装飾装置 4 6（図 4 参照）及び盤演出装置 4 4（図 4 参照）の一部を構成している。

【0041】

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

20

【0042】

センターケース 4 0 の左下方の遊技領域 3 2 には一般入賞口 3 5（一般入賞領域）が配置されており、センターケース 4 0 の右下方の遊技領域 3 2 にも一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 への遊技球の入賞は、一般入賞口 3 5 に備えられた入賞口スイッチ（S W）3 5 a ～ 3 5 n（図 3 参照）によって検出される。

30

【0043】

センターケース 4 0 の下方の遊技領域 3 2 には、特図変動表示ゲームの開始条件を付与する始動入賞口（始動口 1、第 1 始動入賞領域）3 6 が設けられる。センターケース 4 0 の右側の遊技領域 3 2 において、普図始動ゲート 3 4 の下方には第 2 始動入賞口（始動口 2、第 2 始動入賞領域）を備えた普通変動入賞装置 3 7（普通電動役物、普電）が設けられる。普通変動入賞装置 3 7 は、前方へ回動することで、遊技球が流入し易い状態に変換する可動部材（可動片）3 7 b を備える。可動部材 3 7 b が閉状態である場合には遊技球が普通変動入賞装置 3 7 に入賞できないようになっている。遊技球が始動入賞口 3 6 又は普通変動入賞装置 3 7 に入賞した場合には、補助遊技として特図変動表示ゲームが実行される。なお、始動入賞口 3 6 には、左打ち時に遊技球が入賞し易くなり、普通変動入賞装置 3 7 には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

40

【0044】

可動部材 3 7 b は、いわゆるベロ型の普通電動役物であり、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合に、普電ソレノイド 3 7 c（図 3 参照）を介して動作して開いて、遊技球が普通変動入賞装置 3 7 に流入しやすい開状態（遊技者にとって有利な入賞容易状態）に変化する。可動部材 3 7 b は、開状態（入賞容易状態）でなければ、遊技球が普通変動入賞装置 3 7 に流入し難い閉状態（入賞非容易状態、入賞困難状態）となる。なお、本実施形態において、始動入賞口 3 6 は、普通変動入賞装置 3 7 と異なり、可動部材（開閉部材）を有さず、常時、開放状態（開状態）であるが、可動部材（開閉部材）を有する構成も可能である。

50

【0045】

なお、可動部材37bは、後述する遊技制御装置100によって制御される。遊技制御装置100は、普図変動表示ゲームの変動時間を短縮したり普図変動表示ゲームの当り確率を通常よりも高確率としたりすることで入賞容易状態の発生頻度を高めたり、特別な遊技を行わない通常遊技状態で発生する入賞容易状態よりも入賞容易状態の発生時間を長くしたりすることで、前述の特定遊技状態として時短状態（普電サポート状態）を発生させる。なお、確変状態（潜伏確変状態を除く）においても、重複して時短状態（普電サポート状態）が発生する。

【0046】

始動入賞口36の右方の遊技領域32には、下大入賞口ソレノイド38b（図3参照）によって前方から奥側に引っ込むことで下大入賞口（下大入賞領域）を開放する開閉扉38cを有する第1特別変動入賞装置38（特別電動役物）が設けられている。第1特別変動入賞装置38は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な遊技状態）に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球や大当り終了後の時短回数／確変回数）を付与するようになっている。なお、下大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段として下大入賞口スイッチ38a（カウントスイッチ）が配設されている。なお、第1特別変動入賞装置38には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

【0047】

普通変動入賞装置37の下方の遊技領域32には、上大入賞口ソレノイド39b（図3参照）によって上端側が右側に倒れる方向に回転することで上大入賞口（上大入賞領域）を開放する開閉扉39cを有する第2特別変動入賞装置39が設けられている。第2特別変動入賞装置39は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（例えば、賞球や大当り終了後の時短回数／確変回数）を付与するようになっている。なお、大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段として上大入賞口スイッチ39a（カウントスイッチ）（図3参照）が配設されている。なお、第2特別変動入賞装置39には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。また、下大入賞口スイッチ38aと上大入賞口スイッチ39aを総称して、大入賞口スイッチ43と呼ぶ。

【0048】

第2特別変動入賞装置39の内部には、特定領域86（いわゆるV入賞口）が設けられている。小当りによって開閉扉39cが開放された後に特定領域86（V入賞口、V入賞領域）に遊技球が入球した場合に大当りが確定する。特定領域86は、小当り中にのみ、長時間開放されるなどして遊技球が容易に通過できるようにしてよい。なお、遊技制御装置100は、特定領域86への遊技球の通過（V入賞）をセンサ（後述の特定領域スイッチ72）等を介して検知でき、V入賞を検知すると小当り終了後に大当り状態（V入賞大当り状態）に移行することを確定するとともに、後述の演出制御装置300にV入賞があったことを示す情報（特定領域通過コマンド等）を送信する。そして、演出制御装置300は、V入賞を表示装置41などにおいて報知できる。

【0049】

即ち、本実施形態では、遊技機10は、いわゆる1種2種混合機（1+2種機）である。本実施形態では、小当りで第2特別変動入賞装置39が開放されることによって、第2特別変動入賞装置39内の特定領域86（V入賞口）に遊技球がV入賞して、大当りが発生する。

【0050】

一般入賞口35、始動入賞口36、普通変動入賞装置37、及び特別変動入賞装置38、39の大入賞口に遊技球が入賞すると、払出制御装置200（図3参照）は、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球を払出装置から上皿21に排出する。また、下方の遊技領

域 3 2 には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 3 0 b が設けられている。また、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、及び特別変動入賞装置 3 8、3 9 やその近傍には、遊技球が入賞した場合などに発光可能な L E D（後述の盤装飾装置 4 6 の一部）が配設されている。

【 0 0 5 1 】

また、遊技領域 3 2 の外側であって遊技盤本体 3 0 a の右下角部には、特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置 5 0 が設けられている。一括表示装置 5 0 は、L E D ランプ（発光部、発光部材）から構成されて現在の遊技状態等の情報を表示する表示部 5 1 ～ 6 0 を備える。

【 0 0 5 2 】

一括表示装置 5 0 は、7 セグメント型の表示器（L E D ランプ）等で構成された変動表示ゲーム用の第 1 特図変動表示部 5 1（特図 1 表示器、ランプ D 1）及び第 2 特図変動表示部 5 2（特図 2 表示器、ランプ D 2）と、普図変動表示ゲーム用の変動表示部 5 3（普図表示器、ランプ D 8、D 10、D 18）と、各変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用の記憶表示部（特図 1 保留表示器 5 4、特図 2 保留表示器 5 5、普図保留表示器 5 6）と、を有している。特図 1 保留表示器 5 4 はランプ D 11、D 12 により構成される。特図 2 保留表示器 5 5 は、ランプ D 13、D 14 により構成される。普図保留表示器 5 6 は、ランプ D 15、D 16 により構成される。

【 0 0 5 3 】

また、一括表示装置 5 0 には、右打ち時（右打ちすべき時）又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する第 1 遊技状態表示部 5 7（第 1 遊技状態表示器、ランプ D 7）、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第 2 遊技状態表示部 5 8（第 2 遊技状態表示器、ランプ D 17）、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第 3 遊技状態表示部 5 9（第 3 遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプ D 9）、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置 3 8、3 9 の開閉回数、ラウンド数上限値）を表示するラウンド表示部 6 0（ランプ D 3 - D 6）が設けられている。

【 0 0 5 4 】

特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 において、変動表示ゲームは、識別情報（例えば、中央のセグメント）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。なお、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2 は、このようなセグメント型の表示部に限らず、複数の L E D の集合体により構成されていてもよいし、変動表示を実行する場合に、表示器として設けられるすべての L E D により全点灯全消灯（全 L E D の同時点滅）や、循環点灯（何れか 1 の L E D から所定時間毎に所定の順序で点灯し、消灯する）、または複数の L E D のうちの所定数の L E D による点灯消灯（点滅）や循環点灯によって行ってもよい。普図表示器 5 3 においても、変動表示ゲームは、ランプ D 10、D 18 の点灯消灯を繰り返す変動表示（点滅）によって実行される。また、普図表示器 5 3 も特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2 と同様に適宜構成することが可能である。

【 0 0 5 5 】

ランプ表示装置 8 0 は、図柄（後述の第四特別図柄、第 4 図柄）として点灯表示と消灯表示を繰り返す変動表示（点滅）を実行するランプ表示部 1，2（L E D）と、各特図変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用のランプ表示部 3 - 6（L E D）を有する。なお、ランプ表示装置 8 0 は、演出制御装置 3 0 0（後述）で制御される。

【 0 0 5 6 】

ランプ表示部 1，2 は、変動表示として所定の点滅周期（例えば 2 0 0 m s e c（ミリ秒））で点滅する。即ち、ランプ表示部 1，2 の消灯と点灯の切り替えは、点滅周期の 2 分の 1（例えば、1 0 0 m s e c）の期間で行われる。一括表示装置 5 0 の特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 における変動表示の変動時間が遊技制御装置 1 0 0 で計測されるのに対して、ランプ表示装置 8 0 のランプ表示部 1，2 の変動時間は演出制御装置 3 0 0（後述）で計測される。

10

20

30

40

50

【0057】

ランプ表示部3, 4(特図1保留LED1、特図1保留LED2)は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図1保留数(第1始動記憶数)を表示する。同様に、ランプ表示部5, 6(特図2保留LED1、特図2保留LED2)は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図2保留数(第2始動記憶数)を表示する。ランプ表示部3-6は、大当り発生により保留数の表示を終了するが、大当り状態中以外の場合(表示装置41で後述のリーチが発生している場合も含む)では、保留数の表示を行う。

【0058】

次に、遊技機10における遊技の流れ、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームの詳細について説明する。

【0059】

遊技機10では、図示しない球発射装置から遊技領域32に向けて遊技球が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域32内の各所に配置された障害釘や風車等によって転動方向を変えながら遊技領域32を流下し、普図始動ゲート34、一般入賞口35、始動入賞口36、普通変動入賞装置37、又は特別変動入賞装置38、39に入賞又は入球するか、遊技領域32の最下部に設けられたアウト口30bへ流入し、遊技領域32から排出される。そして、一般入賞口35、始動入賞口36、普通変動入賞装置37、又は特別変動入賞装置38、39に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が払出装置を介して上皿21に排出される。

【0060】

普図始動ゲート34には、当該普図始動ゲート34を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ34a(図3参照)が設けられている。遊技球が普図始動ゲート34を通過すると、ゲートスイッチ34aによって検出され、このときに抽出された当り判定用乱数値の判定結果に基づき普図変動表示ゲームが実行される。

【0061】

普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われており当該普図変動表示ゲームが終了していない場合や、普図変動表示ゲームの結果が当りとなって普通変動入賞装置37が開放状態に変換されている場合に、遊技球が普図始動ゲート34を通過すると、普図始動記憶数(普図保留数)が上限数未満ならば当該記憶数が加算(+1)される。

【0062】

普図始動記憶(普図保留)には普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されており、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様(特定結果)が導出される。

【0063】

普図変動表示ゲームは、一括表示装置50に設けられた普図表示器53で実行されるようになっている。普図表示器53は、普通識別情報(普図)として点灯状態の場合に当りを示し、消灯状態の場合にはずれを示すLEDから構成され、このLEDを点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、LEDを点灯又は消灯することで結果を表示するようになっている。

【0064】

普図始動ゲート34通過時に抽出された普図乱数値が当り値である場合には、普図表示器53に表示される普通図柄(普図)が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、普電ソレノイド37c(図3参照)が駆動されることにより、可動部材37bが所定の時間(例えば3秒間×2回)だけ開状態に変換され、普通変動入賞装置37への遊技球の入賞が許容される。

【0065】

遊技球の始動入賞口36への入賞及び普通変動入賞装置37への入賞は、始動口1スイッチ36a(図3参照)及び始動口2スイッチ37a(図3参照)によって検出される。始動入賞口36に入賞した遊技球は特図1変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、

10

20

30

40

50

所定の上限数を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置 37 に入賞した遊技球は特図 2 変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶される。

【0066】

特図変動表示ゲームの始動入賞球の検出時には、大当り乱数値や大当り図柄乱数値、各変動パターン乱数値等が抽出される。これら乱数値は、遊技制御装置 100 の特図保留記憶領域（RAM の一部）に特図始動入賞記憶として各々所定回数分（例えば最大で 8 回分）を限度に記憶される。特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置 50 の始動入賞数報知用の特図 1 保留表示器 54 や特図 2 保留表示器 55 に表示されるとともに、表示装置 41 の表示画面にも表示される。

【0067】

遊技制御装置 100 は、始動入賞口 36 への入賞若しくは第 1 始動記憶（特図 1 始動記憶、特図 1 保留）に基づいて、特図 1 表示器 51 で特図 1 変動表示ゲームを実行する。また、遊技制御装置 100 は、普通変動入賞装置 37 への入賞若しくは第 2 始動記憶（特図 2 始動記憶、特図 2 保留）に基づいて、特図 2 表示器 52 で特図 2 変動表示ゲームを実行する。

【0068】

特図 1 変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム）及び特図 2 変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）は、特図 1 表示器 51 及び特図 2 表示器 52 において識別情報（特別図柄、特図）を変動表示した後に所定の結果態様を停止表示することで行われる。

【0069】

また、表示装置 41 では、各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行される。

【0070】

表示装置 41 における飾り特図変動表示ゲームは、前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報、飾り特図）が左（第一特別図柄）、右（第二特別図柄）、中（第三特別図柄）の順に変動表示（スクロール表示）を開始して、所定時間後に変動している図柄を順次停止させて、特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置 41 では、興趣向上のためにキャラクタの出現等の多様な演出表示が行われる。さらに、飾り特図変動表示ゲームでは、他の飾り特別図柄（識別情報）として、ランプ表示装置 80 のランプ表示部 1, 2 において、点灯表示と消灯表示の繰り返し（点滅）によって第四特別図柄（第 4 図柄）が変動する。ランプ表示部 1, 2 の変動表示は、開始から所定時間後に、いずれの場合は「消灯」、大当りもしくは小当りの場合は「点灯」で停止する。

【0071】

始動入賞口 36 又は普通変動入賞装置 37 への遊技球の入賞が所定のタイミングでなされた場合（入賞検出時の大当り乱数値が大当り値である場合）には、特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定の結果態様（特別結果態様）が導出され、大当り状態（特別遊技状態）となる。これに対応して、表示装置 41 の表示態様は特別結果態様（例えば「7, 7, 7」等の数字が揃った状態）となる。

【0072】

このとき、特別変動入賞装置 38、39 は、大入賞口ソレノイド（38b、39b）（図 3 参照）への通電によって、大入賞口が所定の時間（例えば 30 秒）だけ閉状態から開状態に変換される。すなわち、特別変動入賞装置 38、39 に備えられた大入賞口が所定の時間又は所定数の遊技球が入賞するまで大きく開き、この間遊技者は多くの遊技球を獲得することができるという特典が付与される。

【0073】

第 1 始動入賞口 36 又は普通変動入賞装置 37 への遊技球の入賞が所定のタイミングでなされた場合（入賞検出時の大当り乱数値が小当り値である場合）には、特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定結果態様（小当り結果態様）が導出され、小当り状態となる。これに対応して、表示装置 41 の表示態様は小当り結果態様となる。なお、本

10

20

30

40

50

実施形態では、小当りの判定にも大当り乱数値が使用されるが、小当り値（小当り判定値）は、大当り値（大当り判定値）と異なる。

【0074】

このとき、特別変動入賞装置38、39は、大入賞口ソレノイド38b、39b（図3参照）への通電によって、大入賞口が所定の短時間だけ閉状態から開状態に変換される。なお、大入賞口の全開放時間は、小当り状態（小当り遊技状態）の方が大当り状態（特別遊技状態）よりも短いため、小当り状態では大当り状態よりも遊技者が獲得可能な遊技価値（獲得球数）が少ない。なお、小当り状態と大当り状態では両方とも大入賞口が開放状態となるが、大当り状態を第1特別遊技状態と呼び、小当り状態を第2特別遊技状態と呼んでもよい。なお、簡単のため、本実施形態では、小当り状態で特別変動入賞装置39（上大入賞口）のみが開状態に変換され、大当り状態（小当り中のV入賞による大当り状態も含む）で特別変動入賞装置38（下大入賞口）のみが開状態に変換される構成を説明する。

10

【0075】

ここで、大当りと小当りとの違いについて説明する。

【0076】

大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果であり、小当りとは条件装置の作動を伴わない特定結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置38、39を連続して作動させるための特定のフラグがセットされることを意味する。また、条件装置が作動するとは、特定領域86への遊技球の通過（V入賞）があったことを意味してもよい。条件装置が作動しないとは、例えば単に小当り抽選に当選した場合のように上述の特定のフラグがセットされないことを意味する。ただし、本実施形態で後述するように、小当り状態中にV入賞があった場合には条件装置が作動することになる。なお、「条件装置」は、上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様の意味を有する用語として使用している。

20

30

【0077】

具体的には、大当りの場合は、大当りフラグが設定されることにより特別変動入賞装置が開放されるのに対して、小当りの場合は、小当りフラグが設定されることにより特別変動入賞装置が開放される。

【0078】

なお、特図1表示器51及び特図2表示器52は、別々の表示器として構成してもよいし同一の表示器として構成してもよいが、各特図変動表示ゲームが同時に実行されないように設定される。なお、特図2変動表示ゲームは、特図1変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっており、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの始動記憶があり、特図変動表示ゲームの実行が可能な状態になった場合は特図2変動表示ゲームが実行される（特図2保留優先消化、特図2優先変動）。

40

【0079】

表示装置41における飾り特図変動表示ゲームについては、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームとを別々の表示装置や別々の表示領域で実行するようにしてもよいし、同一の表示装置や表示領域で実行するようにしてもよい。この場合、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが同時に実行されないようにしてよい。

【0080】

なお、以下の説明において、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

50

【0081】

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

【0082】

〔遊技制御装置〕

図3は、遊技機10の遊技制御系のブロック図である。遊技機10は遊技制御装置100(主基板)を備え、遊技制御装置100は、遊技を統括的に制御する主制御装置(主基板)であって、遊技用マイクロコンピュータ(以下、遊技用マイコンと称する)111を有するCPU部110と、入力ポートを有する入力部120と、出力ポートやドライバなどを有する出力部130、CPU部110と入力部120と出力部130との間を接続するデータバス140などからなる。

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

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

【0087】

また、遊技制御装置100にはRAM初期化スイッチ112が設けられている。RAM初期化スイッチ112が押下げられてオン操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン111内のRAM111c及び払出制御装置200内のRAM

10

20

30

40

50

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

【0088】

また、遊技制御装置100（主基板）は、設定キースイッチ93を備える。設定キースイッチ93は、操作者の回転操作等によってオンすることによって遊技条件（遊技）に関する設定に応じた確率設定値（設定値）を変更可能な状態にする。なお、RAM初期化スイッチ112は、操作者の操作に応じて確率設定値を変更可能な設定値変更スイッチとしても使用可能である。本実施形態では、確率設定値は、大当り確率や小当り確率などの当選確率を設定するための設定値であるが、確率以外の他の遊技条件（演出など）も確率設定値に応じて変更可能である。例えば、確率設定値が大きいほど、当選確率を大きくしてよい。設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112は、遊技条件に関する設定（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（設定変更装置42、設定手段）を構成する。なお、RAM初期化スイッチ112ではなく、他のスイッチが、設定値変更スイッチを兼用してもよいし、専用に独自の設定値変更スイッチを設けてもよい。

10

【0089】

設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112は、遊技機10内部の遊技制御装置100上に設けられることによって、前面枠12（本体枠）が開放されなければ操作できない位置（アクセスできない位置）に配置される。即ち、一般の遊技者は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112にアクセスして操作することができない。

20

【0090】

後述するように、遊技機10の電源投入（停電復旧、復電）の際に、遊技機10は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112のオン／オフ状態に応じて、確率設定値を変更可能（設定可能）な設定可変状態（設定変更状態、設定可能状態、設定変更モード）、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）などの各種状態に、移行することができる。

【0091】

本実施形態において、確率設定値は、例えば6段階で規定され、確率設定値1（設定1）、確率設定値2（設定2）、確率設定値3（設定3）、確率設定値4（設定4）、確率設定値5（設定5）、確率設定値6（設定6）がある。一般的に、設定1が遊技者に最も不利な設定であり、設定6が遊技者に最も有利な設定である。設定1，2が低設定であり、設定3，4が中間の設定（中間設定）であり、設定5，6が高設定である。

30

【0092】

確率設定変更処理では、操作者によってRAM初期化スイッチ112が押下操作される度に、作業用設定値領域の作業用設定値（設定）が、設定値0（設定1、確率設定値1）→設定値1（設定2、確率設定値2）→設定値2（設定3、確率設定値3）→設定値3（設定4、確率設定値4）→設定値4（設定5、確率設定値5）→設定値5（設定6、確率設定値6）→設定値0（設定1）→設定値1（設定2）→・・・のように変更される。このように、RAM初期化スイッチ112は、設定値変更スイッチとしても機能する。なお、説明の都合上、設定変更状態（設定変更モード）中に、作業用設定値0～5をそれぞれ確率設定値1～6に対応して設けるが、作業用設定値と確率設定値は同じ数値範囲（即ち0～5又は1～6）に揃えて同じものとして取り扱ってもよい（作業用設定値と確率設定値を同じ数値にする）。

40

【0093】

なお、RAM初期化スイッチ112（設定値変更スイッチ）の操作ではなく、設定キースイッチ93を所定の位置に回転操作して確率設定値を変更する構成としてもよい。また、確率設定値は6段階に限られない。そして、選択されている0～5の作業用設定値に対応する表示用確率設定値が、例えば4桁の7セグメント型（ドットDpを含めると8セグメント型）の表示器である性能表示装置152等に表示される。また、遊技機の前面（例

50

例えば一括表示装置 50) に、表示用確率設定値など設定値に関する情報 (例えば確率設定値 1 ~ 6 を読み取れる表示) を表示してもよい。また、遊技機の前面 (例えば一括表示装置 50) に、設定可変状態中や設定確認状態中だけでなく、遊技制御実行中 (後述のゲーム処理の実行中) にも、表示用確率設定値など設定値に関する情報を表示してもよい。

【0094】

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

【0095】

ROM 111 b は、遊技制御のための不変の情報 (プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等) を不揮発的に記憶する。RAM 111 c は、遊技制御時に CPU 111 a の作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用されるもので、遊技に関する情報 (遊技情報) が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段となる。ROM 111 b 又は RAM 111 c として、EEPROM のような電氣的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

【0096】

また、ROM 111 b は、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン (変動態様) を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数 1 ~ 3 を CPU 111 a 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。

【0097】

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

【0098】

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

10

20

30

40

50

動表示するようにしてもよい。

【0099】

そして、リーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様（大当たり態様）が導出される可能性が異なる（期待度（期待）が異なる）リーチ演出の系統（種類）として、ノーマルリーチ（Nリーチ）、スペシャル1リーチ（SP1リーチ）、スペシャル2リーチ（SP2リーチ）、スペシャル3リーチ（SP3リーチ）、プレミアリーチが設定されている。なお、大当たりの期待度（期待、期待値）は、リーチなし<ノーマルリーチ<スペシャル1リーチ<スペシャル2リーチ<スペシャル3リーチ<プレミアリーチの順に高くなるようになっている。また、リーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当たりとなる場合）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と比較して大当たりとなる可能性の高い状態である。

10

【0100】

なお、演出（予告）の期待度（期待）は、その演出が選択された場合に大当たりになる確率を示唆し、大当たりであるときのその演出の選択率及び大当たりでないとき（はずれのとき）のその演出の選択率などに基づいて算出することができる。

【0101】

CPU111aは、ROM111b内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの大当たりを判定するための大当たり乱数や、大当たり図柄（大当たりの停止図柄）、小当たり図柄（小当たりの停止図柄）、時短図柄（サボ当たり図柄、サボ当たりの停止図柄）を決定するための特図図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）に基づいてCPU111aに対する所定周期（例えば、4msec（ミリ秒））のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

20

30

【0102】

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（大当たりあるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか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。

40

【0103】

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

【0104】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ62（盤電波センサ）、普図始動ゲート34のゲートスイッチ34a、第1始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、第2始動入賞口37（普通変動入賞装置）内の始

50

動口 2 スイッチ 3 7 a、一般入賞口 3 5 の入賞口スイッチ 3 5 a、特別変動入賞装置 3 8、3 9 の大入賞口スイッチ 4 3（下大入賞口スイッチ 3 8 a、上大入賞口スイッチ 3 9 a）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 1 1 V でロウレベルが 7 V のような負論理の信号が入力され、0 V - 5 V の正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I / F）1 2 1 が設けられている。

【0105】

さらに、インタフェースチップ（近接 I / F）1 2 1 は、特定領域スイッチ 7 2、残存球排出口スイッチ 7 3、アウト球検出スイッチ 7 4 に接続される。特定領域スイッチ 7 2 は、特定領域 8 6（V 入賞口）への遊技球の通過（V 入賞）を検出する。残存球排出口スイッチ 7 3 は、特別変動入賞装置 3 8、3 9 からの遊技球を排出する残存球排出口を通過した遊技球を検出する。アウト球検出スイッチ 7 4 は、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（即ち、入賞口又はアウト口 3 0 b を通過した全ての遊技球）を検出する。

10

【0106】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3、第 3 入力ポート 1 2 4、又は、第 4 入力ポート 1 2 6 に供給されデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に読み込まれる。なお、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、ゲートスイッチ 3 4 a、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 4 3 の検出信号は第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。

【0107】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、電波センサ 6 2 の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 2 入力ポート 1 2 3 に入力される。

20

【0108】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、特定領域スイッチ 7 2、残存球排出口スイッチ 7 3、又は、アウト球検出スイッチ 7 4 の検出信号は第 4 入力ポート 1 2 6 に入力される。

【0109】

また、第 2 入力ポート 1 2 3 には、遊技機 1 0 の前面枠 1 2 等に設けられた不正検出用の磁気センサスイッチ 6 1 の検出信号、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3、前面枠 1 2（本体枠）等に設けられた前面枠開放検出スイッチ 6 4（本体枠開放検出スイッチ）からの信号、遊技機 1 0 の振動を検出する振動センサ 6 5 からの信号が入力される。

30

【0110】

また、第 2 入力ポート 1 2 3 は、設定キースイッチ 9 3 からの設定キースイッチ信号を取り込んでデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に供給する。

【0111】

また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、第 3 入力ポート 1 2 4 への出力は、遊技制御装置 1 0 0 から中継基板 7 0 を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち始動口 1 スイッチ 3 6 a と始動口 2 スイッチ 3 7 a の検出信号は、第 3 入力ポート 1 2 4 の他、遊技用マイコン 1 1 1 に入力されるように構成されている。

40

【0112】

前述のように近接 I / F 1 2 1 は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接 I / F 1 2 1 には、電源装置 4 0 0 から通常の IC の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、1 2 V の電圧が供給されるようになっている。

【0113】

第 3 入力ポート 1 2 4 が保持しているデータは、遊技用マイコン 1 1 1 が第 3 入力ポート 1 2 4 に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号 C E 2 をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第 2 入力ポ

50

ート 1 2 3、第 4 入力ポート 1 2 6 や後述の第 1 入力ポート 1 2 2 も同様である。

【0 1 1 4】

また、入力部 1 2 0 には、払出制御装置 2 0 0 から出力される枠電波不正信号、払出ビジー信号、払出異常を示すステータス信号、払出前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ信号、操作ハンドル 2 4 に設けられたタッチスイッチの入力に基づくタッチスイッチ信号、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 からの信号を取り込んでデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に供給する第 1 入力ポート 1 2 2 が設けられている。オーバーフロースイッチ信号は、下皿 2 3 に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号である。枠電波不正信号は前面枠 1 2（本体枠）に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号であり、払出ビジー信号は払出制御装置 2 0 0 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である。

10

【0 1 1 5】

また、入力部 1 2 0 には、電源装置 4 0 0 からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン 1 1 1 等に入力するためのシュミットバッファ 1 2 5 が設けられており、シュミットバッファ 1 2 5 はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置 4 0 0 からの停電監視信号は、一旦第 1 入力ポート 1 2 2 に入力され、データバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン 1 1 1 に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

20

【0 1 1 6】

一方、シュミットバッファ 1 2 5 によりノイズ除去されたリセット信号 R S T は、遊技用マイコン 1 1 1 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 1 3 0 の各ポートに供給される。また、リセット信号 R S T は出力部 1 3 0 を介さずに直接中継基板 7 0 に出力することで、試射試験装置に出力するために中継基板 7 0 のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。

【0 1 1 7】

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

30

【0 1 1 8】

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

40

【0 1 1 9】

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

【0 1 2 0】

一方、磁気センサスイッチ 6 1 や電波センサ 6 2 のようにそのままでは試射試験装置に

50

供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 1 4 0 からバッファ 1 3 3、中継基板 7 0 を介して試射試験装置に供給される。

【0 1 2 1】

なお、中継基板 7 0 には、バッファ 1 3 3 から出力された信号を取り込んで試射試験装置に供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板 7 0 上のポートには、遊技用マイコン 1 1 1 から出力されるチップイネーブル信号 C E も供給され、該信号 C E により選択制御されたポートの信号が試射試験装置に供給されるようになっている。

10

【0 1 2 2】

また、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続され普通変動入賞装置 3 7 を開放させるソレノイド（普電ソレノイド）3 7 c、第 1 特別変動入賞装置 3 8 を開放させる下大入賞口ソレノイド 3 8 b（大入賞口ソレノイド 1）、第 2 特別変動入賞装置 3 9 を開放させる上大入賞口ソレノイド 3 9 b（大入賞口ソレノイド 2）、レバーを動作させ特定領域 8 6 を開放させるレバーソレノイド 8 6 b 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。

【0 1 2 3】

また、出力部 1 3 0 には、一括表示装置 5 0 に表示する内容に応じて L E D のアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第 3 出力ポート 1 3 5、一括表示装置 5 0 の L E D のカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第 4 出力ポート 1 3 6 が設けられている。

20

【0 1 2 4】

また、出力部 1 3 0 には、性能表示装置 1 5 2 に表示する内容に応じて L E D のアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第 6 出力ポート 1 4 1、性能表示装置 1 5 2 の L E D のカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第 7 出力ポート 1 4 2 が設けられている。

【0 1 2 5】

また、出力部 1 3 0 には、大当り情報など遊技機 1 0 に関する情報を外部情報端子 7 1 に出力するための第 5 出力ポート 1 3 7 が設けられている。外部情報端子 7 1 にはフォトリレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に接続可能であり、遊技機 1 0 に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第 5 出力ポート 1 3 7 からはシュミットバッファ 1 3 2 を介して払出制御装置 2 0 0 に発射許可信号も出力される。

30

【0 1 2 6】

さらに、出力部 1 3 0 には、第 2 出力ポート 1 3 4 から出力される普電ソレノイド 3 7 c や大入賞口ソレノイド 3 8 b、3 9 b などの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第 1 ドライバ（駆動回路）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に供給する外部情報信号を外部情報端子 7 1 に出力する第 4 ドライバ 1 3 8 d が設けられている。

40

【0 1 2 7】

さらに、出力部 1 3 0 には、第 6 出力ポート 1 4 1 から出力される性能表示装置 1 5 2 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性能表示用セグメントドライバ 1 5 0 a、第 7 出力ポート 1 4 2 から出力される性能表示装置 1 5 2 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性能表示用デジットドライバ 1 5 0 b が設けられている。

【0 1 2 8】

50

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

【0129】

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、一括表示装置50において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。12Vを出力する性能表示用セグメントドライバ150a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性能表示用デジットドライバ150b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、性能表示装置152においてダイナミック駆動方式で順次選択されたLEDに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子71に出力する第4ドライバ138dは、外部情報信号に12Vのレベルを与えるため、DC12Vが供給される。なお、バッファ133や第2出力ポート134、第1ドライバ138a等は、遊技制御装置100の出力部130、すなわち、主基板ではなく、中継基板70側に設けるようにしてもよい。

【0130】

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

【0131】

本実施形態では、性能表示装置152は、複数(4つ)の7セグメント型(ドットDpを含めると8セグメント型)の表示器(LEDランプ)からなり、性能表示用ドライバ150a、150bはLEDドライバであるが、これに限られるものではない。

【0132】

性能表示装置152は、遊技制御装置100(主基板)上に設けられるものであるが、他の場所に設けられてもよい。例えば、性能表示装置152は、表示用確率設定値や役物比率や出玉率や排出球数を表示可能である。

【0133】

ここで、排出球数は、遊技領域32から排出された遊技球の数(アウト球数とも呼ぶ)であり、入賞口を通過した遊技球の数(入賞数)とアウト口30bを通過した遊技球の数との合計である。排出球数は、アウト球検出スイッチ74の信号などをカウント(計数)することにより取得できる。本実施形態では、入賞口には、一般入賞口35、始動入賞口36(第1始動入賞口、始動口1)、普通変動入賞装置37(第2始動入賞口、始動口2)、及び、特別変動入賞装置38、39(大入賞口)が含まれる。

【0134】

出玉率は、排出球数(或は遊技領域32に導入された発射球数)に対する賞球数の合計の比率(割合)であり、 $(\text{獲得球数} \div \text{排出球数}) \times 100 (\%)$ で計算される。即ち、出玉率は、排出球数100個当りの獲得球数(賞球数の合計)となる。

【0135】

例えば、役物比率は、所定期間(例えば、遊技機10の電源投入から現在まで)に入賞口に入賞したことで得られた全賞球数(賞球の合計数)のうち、大当たり状態中に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数(役物別獲得球数)の割合(%) $(= \text{いわゆる連続役物比率})$ である。なお、役物比率は、全賞球数のうち、大入賞口に入賞したことで得られた

10

20

30

40

50

賞球数（大当り状態中と小当り状態中）の割合（＝大入賞口比率）でもよいし、或は、大入賞口及び普通変動入賞装置 37（第 2 始動入賞口）に入賞したことで得られた賞球数の割合（＝一般的に使用されるいわゆる役物比率（全役物比率））でもよい。

【0136】

さらに、遊技制御装置 100 は、安全装置の機能も有する。安全装置とは、セーフ球数と排出球数に基づく作動条件（所定条件）の成立によって、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技（大当り中や小当り中での遊技）等が実行できない遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）を発生可能な遊技停止手段（打ち止め手段）である。遊技停止状態では、新たな特図変動表示ゲームと新たな普図変動表示ゲームは開始できない。安全装置によって、不正によってセーフ球数が異常に多いなどの場合に適切に不正対策をすることができ、また、遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる可能性がある。のめり込みが抑制されると遊技者は安心して遊技ができる。

10

【0137】

本実施形態において、安全装置は、遊技制御装置 100 でソフトウェア（プログラム）によって実現される機能であり、コンプリート機能（又はエンディング機能、打ち止め機能）とも呼ばれる。もちろん、安全装置は、電気回路や回路基板などのハードウェアとして設けられてもよい。

【0138】

また、本実施形態において、安全装置の作動条件は、（１）セーフ球数と排出球数との差を示す差玉数が差玉基準値（所定値）に達しており、且つ、（２）大当り中でも小当り中でもないことである。差玉数は、セーフ球数から排出球数を減算したものである（差玉数＝セーフ球数－排出球数）。このように、安全装置の作動条件は、２段階の条件（１）（２）からなる。なお、条件（１）に関する差玉数は、本実施形態で主に記載するように、簡単には、電源投入時をゼロとして電源投入時から現在までのセーフ球数と排出球数との差でよい。しかし、条件（１）に関する差玉数は、差玉数の最低値の時点から現在までの所定期間における差玉数、即ち、最低値を基準とした差玉数（最低値から増加した差玉数の増加幅）でよく、１日の営業における差玉数の最大増加幅（いわゆる M Y）に対応するものでよい。また、作動条件は他のものでもよく、例えば、条件（１）は、セーフ球数が所定値に達することとする構成も可能である。また、条件（２）は、特別変動入賞装置が作動していないこと、或いは、大入賞口が開放状態でないこととする構成も可能である。

20

30

【0139】

本実施形態において、セーフ球数は、所定期間（例えば電源投入から現在までの期間）に払い出されることが決定された賞球の合計数（獲得球数、出玉）である。賞球（遊技球）の払い出しのエラーがあると、払い出されることが決定された賞球の合計数は、払出装置を介して上皿 21 に実際に払い出された賞球の合計数に等しくならないが、実際に払い出された賞球の合計数を検出スイッチ等で計測してセーフ球数としてもよい。また、排出球数（アウト球数）は、所定期間において遊技領域 32 から排出された遊技球の数で、アウト球検出スイッチ 74 からの信号をカウントして計数可能である。

【0140】

40

なお、排出球数の代わりに遊技領域 32 に発射され導入された発射球の数である発射球数を用いてもよく、差玉数は、セーフ球数－発射球数としてよい。遊技球の発射球数と排出球数を総称して使用数と呼んでよい（差玉数＝セーフ球数－使用数）。発射球数からは、球発射装置で発射されたが遊技領域 32 に届かなかったファール球は除かれ、差玉数は球発射装置で遊技球が 1 個発射されると－1 減算され、ファール球が 1 個生じると＋1 加算されることになる。発射球数を計数するための検出スイッチ（検出センサ）を、遊技領域 32 への遊技球の入口、即ち、遊技盤 30 における発射された遊技球の案内通路の上端近傍に設けてもよい。

【0141】

〔演出制御装置〕

50

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

【0142】

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

10

【0143】

主制御用マイコン 311 には、CPU が実行するプログラムや各種データを格納した PROM（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラム ROM 321、作業領域を提供する RAM 322、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 FRAM 323、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなす RTC（リアルタイムクロック）338 が接続されている。なお、主制御用マイコン 311 の内部にも作業領域を提供する RAM が設けられている。

【0144】

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、表示内容を決定して VDP 312 に出力映像の内容を指示したり、音源 LSI 314 への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

20

【0145】

VDP 312 には、作業領域を提供する RAM 312a や、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ 312b が設けられている。また、VDP 312 にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像 ROM 325 や、画像 ROM 325 から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速な VRAM（ビデオ RAM）326 が接続されている。

【0146】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン 311 と VDP 312 との間は、パラレル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

30

【0147】

VDP 312 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、VDP 312 から主制御用マイコン 311 へは、VRAM への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 INT0～n 及び主制御用マイコン 311 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 WAIT などが入力される。

40

【0148】

演出制御装置 300 には、LVDS（小振幅信号伝送）方式で表示装置 41 に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。VDP 312 から信号変換回路 313 へは、映像データ、水平同期信号 HSYNC 及び垂直同期信号 VSYNC が入力されるようになっており、VDP 312 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。

【0149】

音源 LSI 314 には音声データが記憶された音声 ROM 327 が接続されている。主制御用マイコン 311 と音源 LSI 314 は、アドレス／データバス 340 を介して接続

50

されている。また、音源 L S I 3 1 4 から主制御用マイコン 3 1 1 へは割込み信号 I N T が入力されるようになっている。演出制御装置に 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた上スピーカ 1 9 a 及び前面枠 1 2 に設けられた下スピーカ 1 9 b を駆動するオーディオパワーアンプなどからなるアンプ回路 3 3 7 が設けられており、音源 L S I 3 1 4 で生成された音声はアンプ回路 3 3 7 を介して上スピーカ 1 9 a 及び下スピーカ 1 9 b から出力される。

【0150】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技制御装置 1 0 0 から送信されるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンド I / F）3 3 1 が設けられている。コマンド I / F 3 3 1 を介して、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信された飾り特図保留数 10 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 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 は D C 5 V で動作し、演出制御装置 3 0 0 の主制御用マイコン 3 1 1 は D C 3 . 3 V で動作するため、コマンド I / F 3 3 1 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0151】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技盤 3 0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられている L E D （発光ダイオード）を有する盤装飾装置 4 6 を駆動制御する盤装飾 L E D 制御回路 3 3 2、ガラス枠 1 5 に設けられている L E D （発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば枠装飾装置 1 8 等）を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回路 3 3 3、遊技盤 3 0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられている盤演出装置 4 4 （例えば表示装置 4 1 20 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 3 3 4 が設けられている。なお、盤装飾装置 4 6 には、前述のランプ表示装置 8 0 が含まれてよい。

【0152】

ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 は、アドレス／データバス 3 4 0 を介して主制御用マイコン 3 1 1 と接続されている。なお、ガラス枠 1 5 に設けられているモータ等（トップユニットを動かすモータ等）の枠演出装置（例えばトップユニット）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。

【0153】

さらに、演出制御装置 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた演出ボタン 2 5 に内蔵されている演出ボタンスイッチ 2 5 a、演出ボタン 2 5 の表面に設けられているタッチパネル 2 5 b、十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、盤演出装置 4 4 内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ 4 7 （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 3 1 1 に検出信号を入力する機能を有し、演出制御装置 3 0 0 に設けられた音量調節スイッチ 3 3 5 の状態を検出して主制御用マイコン 3 1 1 に検出信号を入力するスイッチ入力回路 3 3 6 が設けられている。

【0154】

電源装置 4 0 0 の通常電源部 4 1 0 は、前述のような構成を有する演出制御装置 3 0 0 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 D C 3 2 V、液晶パネルからなる表示装置 4 1、モータや L E D を駆動するための D C 1 2 V、コマンド I / F 3 3 1 の電源電圧となる D C 5 V の他に、モータや L E D、スピーカを駆動するための D C 1 5 V の電圧を生成するように構成されている。

【0155】

さらに、主制御用マイコン 3 1 1 として、3 . 3 V あるいは 1 . 2 V のような低電圧で動作する L S I を使用する場合には、D C 5 V に基づいて D C 3 . 3 V や D C 1 . 2 V を生成するための D C - D C コンバータが演出制御装置 3 0 0 に設けられる。なお、D C - D C コンバータは通常電源部 4 1 0 に設けるようにしてもよい。

【0156】

10

20

30

40

50

電源装置 400 の制御信号生成部 430 により生成されたリセット信号は、主制御用マイコン 311 に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン 311 から出力される形で、VDP 312 (VDP RESET 信号)、音源 LSI 314、スピーカを駆動するアンプ回路 337 (SND RESET 信号)、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路 332 ~ 334 (IO RESET 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 FAN 45 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 FAN 45 が駆動するようにされている。

【0157】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 の CPU 111 a は、普図始動ゲート 34 に備えられたゲートスイッチ 34 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出して ROM 111 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0158】

そして、普図表示器 53 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する。普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器 53 に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド 37 c を動作させ、普通変動入賞装置 37 の可動部材 37 b を所定時間 (例えば、3 秒間 × 2 回) 前述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、変換部材 (可動部材 37 b) の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 53 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0159】

また、始動入賞口 36 に備えられた始動口 1 スwitch 36 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞 (始動記憶) を記憶し、始動記憶に基づき、特図 1 変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して ROM 111 b に記憶されている判定値と比較し、特図 1 変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0160】

また、普通変動入賞装置 37 に備えられた始動口 2 スwitch 37 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき始動記憶を記憶し、始動記憶に基づき、特図 2 変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して ROM 111 b に記憶されている判定値と比較し、特図 2 変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0161】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111 a は、特図 1 変動表示ゲームや特図 2 変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号 (演出制御コマンド) を、演出制御装置 300 に出力する。そして、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する。すなわち、遊技制御装置 100 が、遊技領域 32 を流下する遊技球の始動入賞領域 (第 1 始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37) への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。

【0162】

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

【0163】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111 a は、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111 a は、

10

20

30

40

50

例えば、大入賞口ソレノイド 39b により特別変動入賞装置 39 の開閉扉 39c を開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

【0164】

そして、大入賞口に所定個数（例えば、10個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間（例えば、27秒又は0.05秒）が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンド（R）とし、これを所定ラウンド回数（例えば、15回、11回又は2回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

10

【0165】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能である。高確率状態（確変状態）は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態と比較して高い状態である。また、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【0166】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態）を発生可能である。時短状態においては、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置 37 を時短動作状態とする制御を行ってよく、特別な遊技を行わない通常遊技状態よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置 37 の開放時間が実質的に多くなるように制御するため、普電サポート状態となる。なお、潜伏確変状態を除く高確率状態（通常の高確率状態）でも、重複して時短状態にして普電サポートを実行する。

20

【0167】

なお、時短状態においては、特図変動表示ゲームの実行時間（特図変動時間）も通常より短縮され得るようにし、特図変動表示ゲームの時間短縮変動も実行可能である。

【0168】

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

30

【0169】

時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図確率のいずれか一つ又は複数を変化させることで普通変動入賞装置 37 を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。これにより、時短状態では、特別な遊技を行わない通常遊技状態よりも普通変動入賞装置 37 への入賞が容易化して、単位時間当たりの特図変動表示ゲームの実行回数が当該通常遊技状態よりも増加可能であり、特図変動表示ゲームの実行間隔も短縮可能である。また、変化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、通常動作状態において可動部材 37b を開放しないように設定（普図確率が 0）してもよい。また、当りとなった場合に第 1 開放態様と第 2 開放態様のいずれかを選択するようにしてもよい。この場合、第 1 開放態様と第 2 開放態様の選択確率を異ならせてもよい。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

40

【0170】

〔電源投入時の移行状態〕

50

前述のように、電源投入時のRAM初期化スイッチ112及び設定キースイッチ93のオンオフ状態によって、4つの状態（モード）へ移行する。

【0171】

電源投入時に、RAM初期化スイッチ112と設定キースイッチ93とがオンにされている場合には、確率設定値（設定値）を変更可能（設定可能）な設定可変状態（設定変更状態、設定可能状態、設定変更モード）に移行する（図5BのA1030－A1039と図14参照）。

【0172】

次に、電源投入時に、設定キースイッチ93がオンにされているがRAM初期化スイッチ112がオフの場合には、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する（図5BのA1034－A1039と図14参照）。

10

【0173】

また、電源投入時に、設定キースイッチ93がオフであるがRAM初期化スイッチ112がオンにされている場合には、RAM初期化状態（RAMクリアモード）に移行し、RAM初期化処理（RAMクリア処理）が実行されて、RAM111cが初期化される（図5BのA1045－A1047参照）。

【0174】

電源投入時に、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112とがオフである場合には、通常復電状態（通常復電モード）に移行し、単に復電されるだけの状態になる。

【0175】

20

〔遊技制御装置の制御〕

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン111による制御処理は、主に図5A、図5B、図5Cに示すメイン処理と、所定時間周期（例えば4msec）で行われる図9に示すタイム割込み処理とからなる。

【0176】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

まず、メイン処理について説明する。図5A、図5B、図5Cは、遊技制御装置100によるメイン処理の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。なお、遊技制御装置100が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「A****」と表されている。

30

【0177】

図5Aに示すように、遊技制御装置100は、メイン処理を開始すると、まず、割込みを禁止する処理を実行する（A1001）。さらに、割込み発生時にレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理を実行する（A1002）。

【0178】

続いて、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク0を指定し（A1003）、所定のレジスタにRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（A1004）。例えば、RAMのアドレスが0000h～01FFhの範囲である場合に、上位アドレスとして00hをセットする。

40

【0179】

次に、遊技制御装置100は、発射禁止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（A1005）。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射禁止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、球発射装置からの遊技球の発射が禁止されるようになっている。その後、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込む（A1006）。即ち、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112からの信号を読み込む。

【0180】

50

さらに、遊技制御装置100は、電源ディレイタイマを設定する(A1007)。電源ディレイタイマに所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段(例えば、払出制御装置200や演出制御装置300)のプログラムが正常に起動するまで待機するための待機時間(例えば3秒)が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置100が先に立ち上がって従制御装置(例えば払出制御装置200や演出制御装置300)が立ち上がる前にコマンドを従制御装置に送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすことを回避することができる。すなわち、遊技制御装置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。

10

【0181】

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

【0182】

なお、待機時間の開始前に設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込むことで、設定キースイッチ93と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設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定キースイッチ93と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設定キースイッチ93と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行わなくても、電源投入時に行った設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

20

【0183】

電源ディレイタイマを設定すると(A1007)、遊技制御装置100は、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理とを実行する(A1008からA1010)。

30

【0184】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置100は、まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込むなどして、停電が発生しているか否か判定する(A1008)。停電が発生している場合に(A1008の結果が「Y」)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0185】

遊技制御装置100は、停電が発生していない場合には(A1008の結果が「N」)、電源投入ディレイタイマを-1更新し(A1009)、タイマの値が0であるか否かを判定する(A1010)。タイマの値が0でない場合(A1010の結果が「N」)、すなわち、待機時間が終了していない場合には、ステップA1008の処理に戻る。

40

【0186】

すなわち、遊技制御装置100が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置100の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではRAMへのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。したがって、待機時間中に停電が発生してもRAMのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【0187】

50

一方、遊技制御装置100は、タイマの値が0である場合（A1010の結果が「Y」）、すなわち、待機時間が終了した場合には、RAMやEEPROM等の読出し書込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセスを許可し（A1011）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（A1012）。

【0188】

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

【0189】

次に、遊技制御装置100は、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer

10

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

【0190】

続いて、遊技制御装置100は、RAM（ここではRAM111c）の異常を示すRAM異常フラグをセットする（A1015）。ここでは、一旦、異常前提のフラグを所定のレジスタにセットしておく。

20

【0191】

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

【0192】

さらに、遊技制御装置100は、停電検査領域2の値が正常であれば（A1017の結果が「Y」）、RWM内の所定領域（例えば領域内ワーク領域）のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（A1018）、算出されたチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか否かを判定する（A1019）。チェックサムが一致する場合には（A1019の結果が「Y」）、RAMは正常であり、RAMの異常を示すRAM異常フラグをクリアする（A1020）。その後、ステップA1021の処理に移行する。

30

【0193】

また、遊技制御装置100は、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（A1016の結果が「N」、又は、A1017の結果が「N」）、チェックサムが一致しない場合には（A1019の結果が「N」）、RAM異常フラグをクリアすることなく、ステップA1021の処理に移行する。

【0194】

次に、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両スイッチがオンであるか否かを判定する（A1021）。遊技制御装置100は、両スイッチがオンである場合に（A1021の結果が「Y」）、設定可変状態（設定変更モード）に移行し、ステップA1030－A1040の確率設定変更中の処理を実行する。

40

【0195】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフである場合に（A1021の結果が「N」）、RAM（ここではRAM111c）の異常を示すRAM異常フラグがセットされているか否かを判定する（A1022）。RAM異常フラグがセットされていない場合に（A1022の結果が「N」）、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（A1023）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A1023の結果が「N」）、ステップA103

50

4-A1040の確率設定確認中（設定確認状態中、設定確認モード中）の処理、ステップA1044-A1047のRAM初期化処理（RAMクリア処理）、又は、ステップA1044、A1048-A1051の通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を実行する。

【0196】

遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A1023の結果が「Y」）、遊技制御装置100（主基板、メイン基板）に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置300に送信する（A1024）。メイン異常エラー報知のコマンドを受信した演出制御装置300は、遊技制御装置100の異常があったことを報知する。

10

【0197】

続いて、遊技制御装置100は、遊技停止時の7セグ表示データ（「E1」のエラー表示のデータ）を性能表示装置152で表示するために性能表示装置152のドライバ150a、150bに出力する（A1025）。そして、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）や情報収集端末など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子71に出力する（A1026）。なお、ここで、大当りに関する情報がRAM111cに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機し、再度、設定変更の操作（設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両方のオン操作）をして電源が投入されるのを待つ。なお、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機している間、割込みは禁止されたままであり（A1001）、特図ゲーム処理や普図ゲーム処理を実行可能なタイマ割込み処理（図9）が実行できないため、遊技（特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、ラウンド遊技等）は実行できない。

20

【0198】

このように、設定変更の操作（設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両方のオン操作）を実行していないのに、確率設定変更中フラグがセットされている場合に異常があったとして、A1024-A1026の処理を実行する。例えば、確率設定変更中（設定変更が完了する前）に電源がオフして再起動した場合などに、設定変更の操作を実行していないのに、確率設定変更中フラグがセットされることがある。

30

【0199】

一方、遊技制御装置100は、RAM異常フラグがセットされている場合も（A1022の結果が「Y」）、遊技制御装置100（メイン基板）に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置300に送信し（A1024）、遊技停止時の7セグ表示データ（「E1」のエラー表示のデータ）を性能表示装置152のドライバ150a、150bに出力し（A1025）、外部装置にRAM異常を知らせるために、セキュリティ信号のオンデータを外部情報端子71に出力する（A1026）。なお、前述と同様に、大当りに関する情報がRAM111cに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。

40

【0200】

その後、停電が発生しているか否かを判定し（A1027）、停電が発生していない場合に（A1027の結果が「N」）、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機する。一方、停電が発生していると判定した際に（A1027の結果が「Y」）、全出力ポートにオフデータを出力し（A1028）、RAMやEEPROM等の読出し書き込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセスを禁止する（A1029）。その後、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0201】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両スイッチがオンである場合に（A1021の結果が「Y」）、確率設定変更中（設定可変状態中）の処理を開始して、まず、RAM異常フラグがセットされているか否かを判定する

50

(A1030)。RAM異常フラグがセットされている場合に(A1030の結果が「Y」)、確率設定値が正しいものであるか不明であるため、RAM111cの確率設定値領域に記憶されている確率設定値をクリアし初期値(例えば最低設定値「1」)にしてから(A1031)、確率設定変更中であることを示す確率設定変更中フラグをセットする(A1032)。RAM異常フラグがセットされていない場合に(A1030の結果が「N」)、確率設定値をクリアせずに、確率設定変更中フラグをセットする(A1032)。次に、確率設定変更中のコマンドを演出制御装置300(演出制御基板)に送信し(A1033)、ステップA1037の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定変更中であることを表示装置41などにおいて報知する。

10

【0202】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフであり(A1021の結果が「N」)、RAM異常フラグがセットされておらず(A1022の結果が「N」)、且つ、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に(A1023の結果が「N」)、設定キースイッチ93がオンであるか否かを判定する(A1034)。設定キースイッチ93がオンである場合に(A1034の結果が「Y」)、RAM初期化スイッチ112はオフということになり、確率設定確認中(設定確認状態中)の処理が開始して、確率設定確認中であることを示す確率設定確認中フラグをセットする(A1035)。そして、確率設定確認中のコマンドを演出制御装置300(演出制御基板)に送信し(A1036)、ステップA1037の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定確認中であることを表示装置41などにおいて報知する。

20

【0203】

ステップA1033又はステップA1036の後に、遊技制御装置100は、確率設定変更中と確率設定確認中の共通の処理として、ステップA1037からA1043の処理を実行する。

【0204】

遊技制御装置100は、まず、確率設定変更中と確率設定確認中においてセキュリティ信号を出力するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に128ms(所定時間)をセーブする(A1037)。なお、セキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、後述の確率設定変更/確認処理(図14)において実行されるが、確率設定変更又は確率設定確認が早期に終了した場合には、残りのセキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、外部情報編集処理(A1318)で実行される。確率設定変更中と確率設定確認中において、少なくとも50msは、セキュリティ信号は出力される。

30

【0205】

次に、遊技制御装置100は、割込みを許可する(A1038)。これにより、タイマ割込み処理(図9)が実行可能となる。そして、設定キースイッチ93がオフであるか否かを判定する(A1039)。設定キースイッチ93がオンである場合に(A1039の結果が「N」)、停電が発生しているか否かを判定する(A1040)。停電が発生していない場合に(A1040の結果が「N」)、ステップA1039の処理に戻る。一方、停電が発生している場合に(A1040の結果が「Y」)、ステップA1063-A1069の停電発生時の処理を実行する。

40

【0206】

このように、設定キースイッチ93がオンであり、停電が発生していない限り、確率設定値を変更可能な設定可変状態(設定変更状態、設定変更モード)、又は、確率設定値を確認可能な設定確認状態(設定確認モード)が継続される。

【0207】

一方、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に(A1039の結果が「Y」)、割込みを禁止し(A1041)、報知終了のコマンドを演出制御装置

50

300（演出制御基板）に送信する（A1042）。なお、報知終了のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定確認中であることの報知又は確率設定変更中であることの報知を終了する。

【0208】

次に、遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされているか否か、即ち、これまで確率設定変更中であったか否かを判定する（A1043）。確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A1043の結果が「Y」）、即ち、これまで確率設定変更中であった場合に、ステップA1045－A1047のRAM初期化处理（後述）を実行する。一方、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A1043の結果が「N」）、即ち、これまで確率設定確認中であった場合に、ステップA1048以降の電源投入時（電源復旧時）の通常の処理を実行する。

【0209】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に（A1034の結果が「N」）、RAM初期化スイッチ112がオンであるか否かを判定する（A1044）。RAM初期化スイッチ112がオンである場合に（A1044の結果が「Y」）、RAM111cにおいて、確率設定値を記憶するための確率設定値領域以外のRAM領域を0クリアする（A1045）。即ち、確率設定値領域で記憶されている確率設定値を除いて、RAM111cに記憶された遊技情報は0クリアされる。ここで、前述の確率設定変更中フラグもここでクリアされる。また、所定時間周期内（ここではタイマ割込みの1割込み内）において獲得した賞球の数（合計）である獲得遊技球数を格納する獲得遊技球数領域も0クリアされる。そして、安全装置（前述）が作動中であるか否かを示す安全装置作動中フラグを格納する安全装置作動中フラグ領域も0クリアされ（安全装置作動中フラグ＝0）、安全装置の作動が解除される。なお、ステップA1045において、設定変更を伴うRAMクリア（A1043の結果が「Y」の場合）と、設定変更を伴わないRAMクリア（A1044の結果が「Y」の場合）の何れの場合でも、安全装置作動中フラグ領域を0クリアすることによって安全装置の作動が解除されるが、安全装置の作動が解除されるのは片方の場合に限定してもよい。即ち、ステップA1045のRAMクリア時に、安全装置作動中フラグ領域を0クリアしない場合があってもよい。

【0210】

また、ここでは、確率設定値領域の他に、スタック領域や未使用領域をクリアしない構成や、性能情報やその表示（性能表示）に関連する性能表示用ワーク領域（領域外ワーク領域の一部）とスタック領域（領域外スタック領域）をクリアしなくてよい。なお、性能情報は、入賞により得られた賞球数に基づいて導出されるもので、例えば、出玉率、ベース値（通常遊技状態における出玉率）、役物比率、排出球数などである。

【0211】

次に、遊技制御装置100は、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（A1046）。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1047）、ステップA1052の処理に移行する。なお、ステップA1045で0クリアされない領域は、初期化すべき領域から除かれる。

【0212】

一方、遊技制御装置100は、RAM初期化スイッチ112がオフである場合に（A1044の結果が「N」）、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112が両方ともオフであるため、通常の電源投入時（停電からの電源復旧時）の処理を開始し、停電復旧処理として初期化すべき領域に停電復旧時（復電時）の初期値をセーブする（A1048）。ここでの初期化すべき領域は、領域内ワーク領域（図6）の停電検査領域1、停電検査領域2、チェックサム領域を含む。その他、通常の電源投入時にエラーは全て再監視になるため、初期化すべき領域は、領域内ワーク領域と領域外ワーク領域（図6）のいずれでもエラー又はエラー監視に関する領域（エラーに関する試験信号出力データの領域など）を含む。また、前述の確率設定確認中フラグもここでクリア（初期化）される。ステップA1048で初期化すべき領域は、必要に応じて追加してもよい。なお、RAM初期化

10

20

30

40

50

時とは異なり、通常の電源投入時には、領域内ワーク領域（図6）の安全装置作動中フラグ領域は、安全装置の作動が解除されないように、クリア（初期化）されず値が維持される。

【0213】

また、領域外ワーク領域の安全装置に関する安全装置関連ワーク領域（後述の安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域）は、ステップA1048では初期化されないが、後述の安全装置情報初期化处理（A1053）で初期化される。なお、安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値（差玉数に関する情報）が初期化されることによって、差玉数に関して安全装置の作動（遊技停止状態の発生）までの余地（差玉数の許容範囲、差玉数の限度）を大きくできる。領域外ワーク領域の性能表示用ワーク領域もステップA1048では初期化されないが、後述のように性能表示編集処理（A1059）で初期化されることがある。

10

【0214】

また、RAM初期化のない通常の電源投入時（停電からの電源復旧時）のステップA1048において、電源投入後又は大当り終了後に確変状態以外の状態で特図変動表示ゲームが実行された実行回数を示す天井カウンタ値が格納される天井カウンタ領域（後述）も、遊技者に不利益にならないようにクリア（初期化）されず値が維持されてよい。後述のように天井カウンタ値が天井回数になると時短状態になるが（図34B）、天井カウンタ値がクリア（初期化）されないことによって、時短状態の発生までの（天井回数までの）残りのゲーム回数は電源投入によって変わらず、遊技者は不利益を受けない。

20

【0215】

なお、この実行回数（即ち天井カウンタ値）又は天井までの残りのゲーム回数（天井回数－実行回数）が、変動回数表示によって表示装置41に表示される場合、演出制御装置300は、通常の電源投入時に、変動回数表示と天井カウンタ領域の天井カウンタ値の整合を取ってよいし、整合を取らずに変動回数表示を初期値0にして表示してよい。なお、整合を取らない場合には、変動回数表示は、天井カウンタ値を反映しない値を表示することになる。

【0216】

同様に、ステップA1048において、遊技場側（遊技店側）の不利益にならないように、時短状態における特図変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲーム）の残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数1（後述）が格納される時間短縮変動回数1領域と、時短状態における特図2変動表示ゲームの残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数2（後述）が格納される時間短縮変動回数2領域もクリア（初期化）されず値が維持されてよい。また、回数切りタイプ（ST）の確変状態が存在する機種では、遊技場側の不利益にならないように、確変状態における特図変動表示ゲーム（特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲーム）の残りの実行回数に対応する高確率変動回数が格納される高確率変動回数領域（STカウンタ）もクリア（初期化）されず値が維持されてよい。また、連続して発生する大当りの回数（後述の連チャンの回数でもよい）に制限（リミット）が設けられる機種では、遊技場側の不利益にならないように、連続して発生した大当りの回数が格納される大当り回数領域もクリア（初期化）されず値が維持されてよい。

30

40

【0217】

次に、後述の特図ゲーム処理等を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1049）、ステップA1050の処理に移行する。

【0218】

なお、ステップA1047の処理で送信されるRAM初期化時のコマンド及びステップA1049の処理で送信される停電復旧時のコマンドには、遊技機の種類を示す機種指定コマンド、特図1、2の保留数を示す飾り特図1保留数コマンド及び飾り特図2保留数コマンド、確率の状態（高確率状態又は低確率状態）や時短状態の有無を示す確率情報コマンド、所定の演出モードで特図変動表示ゲームが実行された回数を示す演出回数情報コマ

50

ンド、電源投入されたこと示す停電復旧コマンドが含まれる。

【0219】

さらに、RAM初期化時のコマンド及び停電復旧時のコマンドには、遊技機10の確率設定値（設定値）の情報である設定値情報（設定情報）を示す設定値情報コマンド（確率設定値情報コマンド）が含まれる。遊技制御装置100は、電源の復旧（投入）時に、一度だけ設定値情報コマンドを演出制御装置300に送信するだけでよく、以降、演出制御装置300は自身が記憶した設定値情報を参照して演出制御を行える。

【0220】

なお、RAM初期化時のコマンドには、RAM初期化のコマンド（RAMクリアのコマンド）も含まれる。RAM初期化のコマンドを受信した演出制御装置300は、例えば、表示装置41に客待ちデモを表示し、盤装飾装置46等のLEDとスピーカの音でRAM初期化（RAMクリア）の報知を30秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示装置41の画面の表示内容を指定する画面指定のコマンドが含まれる。なお、画面指定のコマンドは、特図1，2について共に普段処理中では（変動中でも当たり中でもないとき）、客待ちデモコマンドであり、それ以外なら復旧画面コマンドでよい。また、停電復旧時のコマンドには、前述のように変動回数表示と天井カウンタ値の整合を取るために、天井カウンタ値を示すコマンドが含まれてよい。

【0221】

次に、安全装置が作動中であるか否か判定する（A1050）。例えば、安全装置作動中フラグとして、安全装置が作動中であることを示す「1」が、安全装置作動中フラグ領域にセーブされている場合に安全装置が作動中であると判定できる（安全装置作動中フラグ＝1）。そして、安全装置が作動中である場合に（A1050の結果が「Y」）、安全装置が作動中であることを示す安全装置作動中のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1051）、ステップA1052の処理に移行する。安全装置が作動中でない場合に（A1050の結果が「N」）、そのままステップA1052の処理に移行する。

【0222】

そして、フラグレジスタの情報（値）を領域内スタック領域に退避（PUSH）し（A1052）、安全装置に関連する安全装置情報（後述の安全装置カウンタ値、安全装置作動情報、旧作動情報など）を初期化する安全装置情報初期化処理を実行する（A1053）。その後、フラグレジスタの情報を復帰（POP）する（A1054）。なお、RAM異常による遊技停止時（A1025－A1026）を除いて、電源投入すると無条件に安全装置情報（安全装置カウンタ値など）を初期化（クリア）するようにしたが、カウント継続スイッチを設けて、カウント継続スイッチを押しながら電源投入すると安全装置情報を初期化（クリア）しなくてよい。

【0223】

なお、後述のように、安全装置情報初期化処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から安全装置情報や性能情報や性能表示（性能情報の表示）に関連する領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタをRAM111cのスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフラグ（特にゼロフラグ）が変化する可能性があるため、ステップA1052において事前にフラグレジスタの情報を退避しておく。フラグレジスタは、8ビットの各ビットが0又は1の値をとるフラグになっている。なお、フラグレジスタについては、特開2013－233299号公報や特開2018－94101号公報等に関示されたものが使用できる。

【0224】

次に、遊技制御装置100は、乱数生成回路を起動設定する（A1055）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）に乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがCPU111aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数のビット転置パターンの設定も行われ

10

20

30

40

50

る。なお、本実施形態において、乱数生成回路は、ハードウェアのみで更新される乱数として、大当り乱数、特図図柄乱数、普図の当り乱数、及び、変動パターン乱数1～3を生成する。これら乱数は、動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」でよい。

【0225】

ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。

【0226】

本実施形態では、ビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであってもよいし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしてもよい。また、ユーザーが任意に設定できるようにしてもよい。

【0227】

次に、遊技制御装置100は、割込みを禁止し（A1056）、遊技停止中であるか否かを判定する（A1057）。安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ＝1の場合）や、遊技（特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームやラウンド遊技等）を停止する必要のある強エラー2（後述）が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

【0228】

遊技制御装置100は、遊技停止中でない場合に（A1057の結果が「N」）、フラグレジスタの情報（値）を領域内スタック領域に退避（PUSH）して（A1058）、ベース値（出玉率）などの性能情報を計算する性能表示編集処理を実行する（A1059）。ここで、性能情報（役物比率や出玉率など）を計算してよい。また、性能情報やその表示（性能表示）に関連する性能表示用ワーク領域（領域外ワーク領域の一部）に異常がある場合に、これをクリアしてもよい。その後、フラグレジスタの情報を復帰（POP）して（A1060）、割込みを許可する（A1061）。エラーが全く発生していない場合の他に、強エラー2以外のエラーである弱エラー（後述）又は強エラー1（後述）が発生している場合も、遊技停止中でなく、性能表示編集処理等を含めてステップA1058－A1060の処理が実行される。なお、弱エラー又は強エラー1が発生している場合に、ステップA1058－A1060の処理を実行しない構成も可能である。

【0229】

なお、後述のように、性能表示編集処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から安全装置情報や性能情報や性能表示（性能情報の表示）に関連する領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタをRAM111cのスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフラグ（特にゼロフラグ）が変化する可能性があるため、ステップA1058において事前にフラグレジスタの情報を退避しておく。

【0230】

一方、遊技制御装置100は、遊技停止中である場合に（A1057の結果が「Y」）、性能表示編集処理等を実行することなく、割込みを許可する（A1061）。即ち、安全装置が作動した場合や強エラー2が発生している場合に、性能表示編集処理（特に、性能表示編集処理中のベース値算出処理）が実行されないため、ベース値などの性能情報が新たに計算されず変化しない。なお、強エラー2が発生しても、遊技停止とせず、性能表示編集処理等を実行する構成も可能である。また、割込みの許可により、タイマ割込み処理（図9）が実行可能となる。

【0231】

本実施形態において、エラーは、弱エラー、強エラー1、強エラー2の3つに区分けされる。なお、エラー／不正系のコマンドを受信した演出制御装置300は、エラー／不正設定処理（B1316）で、弱エラー、強エラー1、強エラー2に対応した異なる強さの

10

20

30

40

50

エラー報知を設定して実行できる。

【0232】

例えば、演出制御装置300は、スピーカからのエラーの報知音の音量、又は、エラー報知のために発光するLED（盤装飾装置46又は枠装飾装置18の演出用LED）の輝度（明るさ）を、弱エラー<強エラー1≤強エラー2の順に大きくしてもよい。なお、強エラー1と強エラー2のスピーカの音量又はLEDの輝度を同じにしてもよい。また、演出制御装置300は、弱エラーの発生した場合に、報知音の音量をホール・遊技者設定モード処理（B0011）で調整した音量（最大の音量以下）にし、強エラー1と強エラー2の発生した場合に、報知音の音量を最大の音量にしてよい。

【0233】

弱エラーは、払出前の遊技球の不足に対応してシュート球切れスイッチ信号が発生するようなシュート球切れエラーと、下皿23が満杯になったことに対応してオーバーフロースイッチ信号が発生するようなオーバーフローエラーを含む。弱エラーでは、外部情報信号は外部情報端子71に出力されない（図51A参照）。また、弱エラーに、スイッチ異常エラーや、払出異常を示すステータス信号が発生する払出異常エラーを含めてもよい。

【0234】

強エラー1は、枠開放に関する枠開放エラーであり、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラー（前面枠開放エラー）を含む。強エラー1では、外部情報信号として扉・枠開放信号（A9305）が外部情報端子71に出力される（図51A参照）。

【0235】

強エラー2は、不正に関係する不正系エラーであり遊技停止とすることが好ましく、磁石不正、盤電波不正、枠電波不正、振動不正、異常排出エラー、V通過エラー、大入賞口不正、普電不正を含む。強エラー2では、外部情報信号としてセキュリティ信号（A9322）が外部情報端子71に出力される（図51A参照）。また、強エラー2に残存球エラーを含めてもよい。強エラー2が発生している場合に、遊技（特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームやラウンド遊技等）は停止され、遊技停止中であると判定できる（A1057）。また、強エラー2が発生している場合に、安全装置が作動した場合と同じく、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）等が実行できない遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）が発生可能である。

【0236】

遊技制御装置100は、ステップA1061の後に、停電が発生しているか否かを判定する（A1062）。停電が発生していない場合に（A1062の結果が「N」）、ステップA1056の処理に戻る。これにより、停電が発生するまで、ステップA1056～A1062のループ処理が繰り返される。そして、停電が発生するまでは、遊技停止にならない限り、即ち、安全装置が作動したり強エラー2が発生しない限り、性能表示編集処理（A1059）においてベース値などの性能情報が繰り返し計算できる。

【0237】

なお、ループ処理の繰り返しの周期は、タイマ割込みの割込み周期（所定時間周期、例えば4msec）よりもかなり短いため、割込み周期の間に何度も性能表示編集処理が実行される。従って、遊技球の入賞や排出球数の変化（アウト口30bに対する遊技球の入球）等があると、すぐにベース値などの性能情報が変化可能である。

【0238】

停電が発生した場合に（A1062の結果が「Y」）、遊技制御装置100は、停電発生時の処理を開始し、一旦割込みを禁止し（A1063）、全出力ポートにオフデータを出力する（A1064）。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（A1065）、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（A1066）。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（A1067）、さらに、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（A1068）。最後に、RWMへのアクセスを禁止する処理を実行し（A106

10

20

30

40

50

9)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0239】

このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にRWMに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【0240】

以上のように、メイン処理について説明したが、例えばステップA1056-A1062の処理中に設定キースイッチとRAM初期化スイッチがオンにされた場合に、ステップA1021と同様の判定処理を行って、ステップA1032と同様に確率設定変更中フラグをセットさせることで、遊技機10が起動している間に何度でも設定可変状態（設定変更モード）に切り替え可能にしてもよい。

【0241】

〔RAM領域の構成例〕

図6は、遊技用マイコン111のRAM111cの構成（アドレス空間におけるメモリマップ）を示す図である。図6のように、RAM111cの先頭アドレスから領域内ワーク領域、未使用領域、領域内スタック領域、未使用領域、領域外ワーク領域、未使用領域、領域外スタック領域がアドレス空間において順に配置される。領域内ワーク領域と領域内スタック領域（遊技制御用スタック領域、領域内用スタック領域）の間の未使用領域と、領域外ワーク領域と領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の間の未使用領域はなくてもよい。

【0242】

RAMの領域内ワーク領域（遊技制御用ワーク領域、第1領域）は、領域内プログラムで読み書きされ、領域外プログラムで読まれる遊技制御用の作業領域である。領域内ワーク領域は、確率設定値領域、試験信号出力データ領域（エラーに関する試験信号出力データの領域を含む）、乱数領域、スイッチ制御領域、セグメント領域、停電検査領域1、停電検査領域2、チェックサム領域などの他に、安全装置が作動中であるか否か（作動したか否か）を示す安全装置作動中フラグ領域や、タイマ割込みの1割込み（例えば4msec）内で賞球として獲得した獲得遊技球数を格納する獲得遊技球数領域などを含む。

【0243】

RAMの領域外ワーク領域（第2領域）は、領域外プログラムで読み書きされ、領域内プログラムで読まれる領域である。領域外ワーク領域は、差玉数に対応する安全装置カウンタ値（差玉数+初期値）を格納する安全装置カウンタ領域、安全装置の状態に対応する安全装置作動情報を格納する安全装置作動情報領域、旧作動情報を格納する旧作動情報領域を含み、安全装置に関連する安全装置情報を記憶可能である。安全装置カウンタ領域（3バイトサイズ）は、基本的には領域内プログラムでは読まれないが、安全装置カウンタ値又は差玉数の情報を差玉コマンドで演出制御装置300に送信する場合には、領域内プログラムで読まれて参照されることもある。本実施形態において、安全装置カウンタ値は、差玉数に比例して、差玉数に所定の初期値（10万）を加えた値である（安全装置カウンタ値=差玉数+10万）。しかし、安全装置カウンタ値は、差玉数に対応付けられ差玉数を示唆するものであればこれに限られない。なお、領域外ワーク領域を領域内ワーク領域から分離することによって、プログラムの開発効率を向上できる他、これら領域の初期化も区別して行い易くなる。

【0244】

さらに、領域外ワーク領域は、性能情報や性能表示に関連する性能表示用ワーク領域を含み、性能情報や性能表示に関連する情報などを記憶可能である。その他、領域外ワーク領域は、試験信号に関連する情報や、エラー監視に関連する情報を記憶してよい。なお、領域外ワーク領域において、安全装置情報に関連する安全装置関連ワーク領域（安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域を含む）と、性能情報や性能表示に関連する性能表示用ワーク領域を、明確に区別して配置してもよいし、混在させてもよい。

10

20

30

40

50

【0245】

そして、領域外スタック領域は、性能情報や性能表示に関する処理を行う時と、安全装置に関する処理を行う時とで共用される。また、領域外スタック領域は、試験信号に関する処理、エラー監視に関する処理を行う時にも使用される。

【0246】

なお、領域内プログラム（領域内処理のプログラム）と領域外プログラム（領域外処理のプログラム）は、この順に、ROM111bのアドレス空間内で先頭アドレス側から配置され、領域内プログラムの領域と領域外プログラムの領域の間に未使用領域を挟んで配置されて区別される。ROMの領域内プログラムは、遊技制御用プログラムや遊技制御用データ等からなり、メイン処理（図5A～図5C）に対応するメインプログラムと、後述のタイマ割込み処理に対応する割込み処理プログラムを含む。遊技制御用プログラムの領域と遊技制御用データの領域（データエリア）の間には、未使用領域を挟んでよい。メインプログラム又は割込み処理プログラムのサブルーチンは、基本的に領域内プログラムとなる（特に記載がない場合に領域内プログラムとなる）が、例外的に領域外プログラムとなることもある。ROMの領域外プログラムは、安全装置情報初期化処理に対応する安全装置情報初期化プログラム、性能表示編集処理に相当する性能表示編集処理プログラム、後述の領域外統合処理に対応する領域外統合処理プログラムを含む。

【0247】

〔安全装置情報初期化処理〕

次に、メイン処理における安全装置情報初期化処理（A1053）の詳細について説明する。図7は、安全装置情報初期化処理の手順を示すフローチャートである。安全装置情報初期化処理では、安全装置カウンタ領域、安全装置作動情報領域、旧作動情報領域を初期化又はクリアし、安全装置カウンタ値、安全装置作動情報、旧作動情報などの安全装置情報を初期値（初期情報）にする。なお、安全装置作動情報は、現在の状態を示す情報であり、旧作動情報は前回（主に1割込み前）の状態を示す。

【0248】

遊技制御装置100は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし（A1101）、スタックポインタに領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の値として、領域外スタック領域の先頭を示すアドレス値を設定する（A1102）。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

【0249】

次に、遊技制御装置100は、レジスタの情報（値）を領域外スタック領域に退避（PUSH）する（A1103）。退避するレジスタは、保護すべきレジスタ（安全装置情報初期化処理内で使用されるレジスタ）のみでよいし、全ての汎用レジスタを退避してもよい。全ての汎用レジスタを退避するには、レジスタバンク0とレジスタバンク1の両方に対して退避（PUSH）する。

【0250】

続いて、遊技制御装置100は、安全装置カウンタ領域に初期値（10万）をセーブし、安全装置カウンタ値が初期値となる（A1104）。大当りが発生しない場合など差玉数が0から減少する場合に、安全装置カウンタ値（＝差玉数＋初期値）は初期値より小さくなることもあるため、初期値は0より大きく設定されているが10万以外の数値でもよい。なお、このように、停電復旧時（電源投入時）に、安全装置カウンタ値は遊技者に不利益にならないように初期化（クリア）されるが、特図変動表示ゲームが確変状態以外で実行された回数を示す天井カウンタ値は、RAM初期化スイッチ112がオンでない限り、停電復旧時に初期化（クリア）されなくてよい。安全装置カウンタ値（差玉数に関する情報）が初期化（クリア）されると、差玉数に関して安全装置の作動（遊技停止状態の発生）までの余地（差玉数の許容範囲、差玉数の限度）を大きくでき遊技者の利益となる。一方、前述のように停電復旧時（電源投入時）に天井カウンタ値がクリア（初期化）されないことによって、時短状態の発生までの（天井回数までの）残りのゲーム回数は電源投

10

20

30

40

50

入によって変わらず、遊技者の利益となる。そして、安全装置作動情報領域に安全装置の未作動状態（通常状態）に対応する安全装置未作動情報（値0）を安全装置作動情報としてセーブする（A1105）。さらに、旧作動情報領域に安全装置未作動情報（値0）を旧作動情報としてセーブする（A1106）。

【0251】

次に、遊技制御装置100は、退避したレジスタを復帰し（A1107）、スタックポインタ保存領域からロードしてスタックポインタを設定し（A1108）、安全装置情報初期化処理を終了する。設定したスタックポインタは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

【0252】

上記の安全装置情報初期化処理において、レジスタを使用せずRAMに直接情報を書き込む場合には、レジスタを退避／復帰しない。この場合に、レジスタのRAMへの退避も行わないのでスタックポインタ関連の処理（A1101, A1102, A1103, A1107, A1108）も不要となる。また、安全装置情報初期化処理前後のフラグレジスタの退避／復帰（A1052, A1054）も不要になる。

【0253】

なお、本実施形態において、安全装置カウンタ値が0～189999（安全装置カウンタ＝0～189999）の場合に、安全装置作動情報は、安全装置が未作動（通常）である未作動状態（作動予告状態や作動警告状態や作動状態でない通常状態）に対応する安全装置未作動情報（値0）となる。安全装置カウンタ値が190000～194999（安全装置カウンタ＝190000～194999）の場合に、安全装置作動情報は、安全装置の作動を予告する作動予告状態に対応する安全装置作動予告情報（値1）となる。

【0254】

また、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値である195000（安全装置カウンタ＝195000）に到達しても遊技停止できる状態になっていない場合に、安全装置作動情報は、安全装置の作動を警告する作動警告状態に対応する安全装置作動警告情報（値2）となる。この場合は、差玉数（＝セーフ球数－排出球数）が差玉基準値95000に達しても、大当たり中又は小当たり中であるため、前述の条件（1）は成立したが条件（2）が不成立で安全装置の作動条件が成立していない場合に相当する。

【0255】

さらに、安全装置カウンタ値が195000（安全装置カウンタ＝195000）に到達して遊技停止中である場合に、安全装置作動情報は、安全装置が作動中である作動状態（作動中状態）に対応する安全装置作動中情報（値3）となる。この場合は、差玉数が差玉基準値95000に達して、且つ、大当たり中でも小当たり中でもないため前述の条件（1）（2）の両方が成立することによって、安全装置の作動条件が成立した場合に相当する。

【0256】

〔性能表示編集処理〕

次に、メイン処理における性能表示編集処理（A1059）の詳細について説明する。図8は、性能表示編集処理の手順を示すフローチャートである。

【0257】

遊技制御装置100は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし（A1201）、スタックポインタに領域外スタック領域の値として、領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の先頭を示すアドレス値を設定する（A1202）。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

【0258】

次に、遊技制御装置100は、レジスタバンク0とレジスタバンク1の両方に対してレジスタの情報（値）を領域外スタック領域に退避（PUSH）する（A1203）。ここで、汎用レジスタ全部を退避することが好適である。そして、領域外ワーク領域のうち性

10

20

30

40

50

能表示用ワーク領域の正当性を判定する正当性判定を実行し、正当でなく異常である場合に、性能表示用ワーク領域の初期化（初期値設定も含む）を実行する（A 1 2 0 4）。

【0 2 5 9】

正当性判定では、性能表示用ワーク領域に格納される値が設計上あり得ない値であったり設計値から外れる場合（所定範囲外の場合）に、正当でないと判定できる。例えば、性能表示用ワーク領域の初期化が済んだことを示す性能表示用 R A M 初期化済みフラグに特定の値（例えば 5 A h）が格納されているか否かを判定し、ベース値算出等に用いる除算処理の進行を管理する番号が所定範囲内であるかを判定し、スイッチカウンタの値が監視されるスイッチの数以下の範囲内であるかを判定し、現在の表示期間を示す表示期間管理番号が期間数の範囲内（0～3）であるかを判定し、現在の集計区間を示す集計区間番号が区間数の範囲内（0～4）であるかを判定する。このように、正当性判定では、データテーブルに対してポインタとして使用する領域の値に対して所定範囲内にあるかの判定を行うのが好適である。これにより、範囲外の値を取得することによってプログラムが暴走するのを事前に防ぐことができる。また、性能表示編集処理毎に、正当性判定を行っているので効果的である。

10

【0 2 6 0】

なお、性能表示編集処理が実行される度に正当性判定が実行されるため、性能表示用ワーク領域が正当でない場合に、すぐにその初期化が実行でき、異常な性能表示（異常なベース値等の表示）が極力防止できる。

【0 2 6 1】

20

また、性能表示用ワーク領域の初期化（初期値設定も含む）は、スタックポインタ保存領域を保護するよう、スタックポインタ保存領域以外を初期化の対象とする。なお、本実施形態において領域外スタック領域は初期化しないが、初期化するようにしてもよい。領域外スタック領域を初期化する場合でも、領域外スタック領域に退避したレジスタの値は保護して初期化しない。性能表示用ワーク領域の初期化は、領域内ワーク領域（遊技制御用ワーク領域）と領域内スタック領域（遊技制御用スタック領域）の初期化とは区別されて実行されるため、領域内ワーク領域と領域内スタック領域には影響を与えない。

【0 2 6 2】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、ベース値（出玉率）の計算の元になるデータ（通常アウト球数や通常賞球数など）を集計する集計区間の切替えタイミングであるか否かを判定する（A 1 2 0 5）。電源投入からの総アウト球数（総排出球数、総アウト数）に対して集計区間が設けられ、総アウト球数が複数の所定個数に達するごとに（例えば 6 0 0 0 0 増えるごとに）集計区間が切り替えられる。

30

【0 2 6 3】

例えば、集計区間の切替えタイミングは、電源投入からの総アウト球数が所定個数としての 3 0 0 個、6 0 3 0 0 個、1 2 0 3 0 0 個、1 8 0 3 0 0 個・・・になるタイミングである。即ち、集計区間の幅は最初の第 1 集計区間を除いて基本的に 6 0 0 0 0 であり、第 1 集計区間＝0～3 0 0 個、第 2 集計区間＝3 0 0～6 0 3 0 0 個、第 3 集計区間＝6 0 3 0 0～1 2 0 3 0 0 個、第 4 集計区間＝1 2 0 3 0 0～1 8 0 3 0 0 個、第 5 集計区間＝1 8 0 3 0 0～2 4 0 3 0 0 個・・・となる。第 1～5 集計区間を示す集計区間番号はそれぞれ 0～4 であり、第 6 集計区間以降に対して集計区間番号は 4 に維持される。なお、現在の集計区間番号は、性能表示用ワーク領域に記憶される。

40

【0 2 6 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、集計区間の切替えタイミングである場合に（A 1 2 0 5 の結果が「Y」）、集計区間の切替え設定をする（A 1 2 0 6）。集計区間の切替え設定では、総アウト球数（総アウト数）をカウントする総アウトカウンタ、各集計区間内におけるアウト球数（排出球数）である通常アウト球数（通常アウト数）をカウントする通常アウトカウンタ、及び、各集計区間内における全賞球数（獲得球数）である通常賞球数をカウントする通常賞球数カウンタをクリアしたり、各集計区間の最終ベース値（又は最新ベース値）を隣の集計区間のベース値格納領域にシフト（移動）したりする。

50

【0265】

遊技制御装置100は、集計区間の切替えタイミングでない場合に（A1205の結果が「N」）、監視対象の入力ポートにスイッチの入力があるか否かを判定する（A1207）。本実施形態において、監視対象の入力ポートは、第3入力ポート124と第4入力ポート126である（図3参照）。

【0266】

ここでは、監視対象の入力ポートごとに性能表示用ワーク領域にコピーしたスイッチ立ち上がりエッジの情報（図55のステップA9603でコピーされる）をチェックする。監視対象の入力ポートごとに、コピーしたスイッチ立ち上がりエッジの情報を記憶する8ビットの領域がある。全ての監視対象の入力ポートに関してスイッチ立ち上がりエッジの情報が全て0である場合に入力がないと判定でき、それ以外の場合に入力があると判定できる。なお、スイッチ立ち上がりエッジの情報として、コピー時にマスクされない限り、入力処理（A1303）において新たな入力（検出）があったスイッチに対応するビットが1に設定され、新たな入力のないスイッチに対応するビットが0に設定されている。

【0267】

遊技制御装置100は、監視対象の入力ポートにスイッチの入力がある場合に（A1207の結果が「Y」）、スイッチカウンタに対応するスイッチ（対象スイッチ）の入力をチェックして入力情報を取得する（A1208）。ここでの対象スイッチは、第1特別変動入賞装置38の下大入賞口スイッチ38a、第2特別変動入賞装置39の上大入賞口スイッチ39a、第1始動入賞口36の始動口1スイッチ36a、第2始動入賞口37（普通変動入賞装置）の始動口2スイッチ37a、一般入賞口35の入賞口スイッチ35a（左入賞口スイッチ、右入賞口スイッチ）、アウト球検出スイッチ74、など、遊技球の検出によってベース値（又は出玉率）を変化させ得るものである。

【0268】

続いて、遊技制御装置100は、対象スイッチの有効期間であるか否かを判定する（A1209）。なお、大入賞口不正や普電不正が発生して、大入賞口や第2始動入賞口37への入賞が無効な場合、即ち大入賞口スイッチ38a、39aや始動口2スイッチ37aが有効でない場合がある。また、第1始動入賞口36やアウト球検出スイッチ74など常時有効なスイッチもある。

【0269】

遊技制御装置100は、対象スイッチの有効期間である場合に（A1209の結果が「Y」）、スイッチカウンタに対応する対象スイッチに入力があるか否かを判定する（A1210）。対象スイッチの有効期間でない場合に（A1209の結果が「N」）又は対象スイッチに入力がない場合に（A1210の結果が「N」）、ステップA1218の処理に移行する。

【0270】

遊技制御装置100は、対象スイッチに入力がある場合に（A1210の結果が「Y」）、対象スイッチに対応するビットの入力情報（1ビット）をクリアし（A1211）、通常ベース状態中であるか否かを判定する（A1212）。通常ベース状態（低ベース状態）は、ベース値を算出且つ更新できる期間であり、本実施形態において通常遊技状態である。

【0271】

遊技制御装置100は、通常ベース状態中（通常遊技状態中）である場合に（A1212の結果が「Y」）、対象スイッチが賞球の付与されるスイッチであれば、対象スイッチに対応する賞球数を加算することによって、集計区間内における全賞球数である通常賞球数を更新する（A1213）。続いて、対象スイッチがアウト球検出スイッチ74である場合に1を加算することによって、集計区間内におけるアウト球数である通常アウト球数（通常アウト数、通常排出球数）を更新する（A1214）。次に、対象スイッチがアウト球検出スイッチ74である場合に1を加算することによって、総アウト球数（総アウト数、総排出球数）を更新する（A1215）。

【0272】

なお、本実施形態において、アウト球検出スイッチ74は、遊技領域32から排出された全ての遊技球（即ち、入賞口又はアウト口30bを通過した全ての遊技球）を検出する。アウト口30bに入球した遊技球だけでなく、入賞口（第1始動入賞口36、第2始動入賞口37、大入賞口、又は、一般入賞口35）に入球した遊技球は、図示しない通路等を介してアウト球検出スイッチ74に導かれて検出される。

【0273】

遊技制御装置100は、通常遊技状態である通常ベース状態中でない場合に（A1212の結果が「N」）、通常賞球数も通常アウト球数も更新することなく、総アウト球数だけを更新する（A1215）。従って、通常ベース状態でない高ベース状態（第2の遊技状態、時短状態、確変状態又は特別遊技状態）において、通常賞球数も通常アウト球数も更新されず、通常賞球数と通常アウト球数から算出されるベース値（通常賞球数÷通常アウト球数）は、更新されず変化がない。なお、ステップA1212の通常ベース状態に関する判定処理をなくして、ベース値を全ての遊技状態における出玉率として更新可能（変化可能）とする構成も可能である。

10

【0274】

次に、遊技制御装置100は、次の性能表示編集処理で対象スイッチを次のものに変更するために、スイッチカウンタを+1更新する（A1216）。なお、メイン処理におけるループ処理によって性能表示編集処理は、タイマ割込みの割込み周期（所定時間周期、例えば4ms）よりもかなり短い時間間隔で実行される（例えば、数μs）。このため、割込み周期の間に、性能表示編集処理は繰り返し実行され、スイッチカウンタ（例えば0から7）は、監視対象の入力ポートごとに全スイッチのビット（例えばビット0からビット7）を網羅する。また、スイッチカウンタは最終の値（例えば7）の後に0に更新されて、次の監視対象の入力ポートに関してスイッチの入力がチェック開始される。例えば、最初に第3入力ポート124に関してスイッチの入力がチェックされた後に、次に第4入力ポート126に関してスイッチの入力がチェックされる。

20

【0275】

一方、遊技制御装置100は、全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力がない場合に（A1207の結果が「N」）、ベース値を算出するためのベース値算出処理（所定処理）を実行する（A1217）。なお、監視対象の入力ポートにスイッチの入力が最初からない場合がある。他方、一部又は全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力が最初にあったとしても、全ての監視対象の入力ポートに関してスイッチの入力がチェックされた後は、入力があった対象スイッチの入力情報はクリアされている（A1211）ので、全ての監視対象の入力ポートにスイッチの入力がない状態となる。

30

【0276】

ベース値算出処理において、ベース値は、通常アウト球数に対する通常賞球数の比率であり、通常賞球数÷通常アウト球数で算出される。従って、始動入賞口（始動入賞口36、普通変動入賞装置37）、大入賞口、又は、一般入賞口35に入球があった場合に、第1段階として、賞球が付与される入賞口のスイッチ35a、36a、37a、38a、39aの入力（検出）によって通常賞球数が更新され変化してベース値が変化し、且つ、第2段階としてアウト球検出スイッチ74の入力（検出）によって通常アウト球数が更新され変化してベース値が変化することになる（影響を受けることになる）。遊技盤30に開口するアウト口30bに入球があった場合に、アウト球検出スイッチ74の入力（検出）によって通常アウト球数が更新され変化して、ベース値も変化することになる。一方で、普図始動ゲート34に入球があった場合には、通常賞球数も通常アウト球数もその入球自体によっては更新されず変化しないため、ベース値も変化せずに維持される。普図始動ゲート34に入球があっても、賞球が付与されないため通常賞球数は更新されない。

40

【0277】

ベース値は、変化の有無にかかわらず、出力処理のステップA1619－A1625の

50

処理によって、性能表示装置 152 に性能表示として出力されることになる。ただし、安全装置が作動して遊技停止中である場合や、強エラー 2 が発生して遊技停止中である場合に、性能表示装置 152 は、オフデータが出力されて消灯する。

【0278】

なお、特殊な例として、ベース値のリアルタイム値 (b L.) を表示するリアルタイム値表示期間でのみ、ベース値の算出を実行してよく、この特殊な例では、リアルタイム値表示期間が到来するまで通常賞球数と通常アウト球数は更新されるが、ベース値は算出されず変化しない。

【0279】

遊技制御装置 100 は、ステップ A 1216 又は A 1217 の後、退避したレジスタを復帰し (A 1218)、スタックポインタ保存領域からロードしてスタックポインタを設定し (A 1219)、性能表示編集処理を終了する。設定したスタックポインタは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

【0280】

なお、図 8 において、ステップ A 1217 の処理を、ステップ A 1214 の直後に実施して、監視対象の入力ポートの全てのスイッチの入力チェックを待たずに、通常賞球数又は通常アウト球数が更新された直後にベース値算出処理を行うような構成も可能である。

【0281】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図 9 は、タイマ割込み処理 (割込み処理プログラム) の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内の CTC 回路で生成される周期的なタイマ割込み信号が CPU 111a に入力されることで開始される。遊技用マイコン 111 においてタイマ割込みが発生すると、タイマ割込み処理が開始される。

【0282】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置 100 は、まず、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク 1 を指定し (A 1301)、所定のレジスタに RAM 先頭アドレスの上位アドレスをセットする (A 1302)。タイマ割込み処理の開始時にメイン処理で使用するレジスタバンク 0 からレジスタバンク 1 に切り替えることで、メイン処理で使っているレジスタを退避したのと同等になる。なお、タイマ割込み処理が開始されると、自動的に割込み禁止状態になる。

【0283】

次に、遊技制御装置 100 は、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する (A 1303)。次に、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグに基づいて、確率設定変更中又は確率設定確認中であるか否かを判定する (A 1304)。確率設定変更中又は確率設定確認中である場合に (A 1304 の結果が「Y」)、確率設定値を変更又は確認するための確率設定変更／確認処理を実行する (A 1305)。

【0284】

遊技制御装置 100 は、確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に (A 1304 の結果が「N」)、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド (例えば大入賞口ソレノイド 39b) 等のアクチュエータの駆動制御や LED の駆動制御 (発光制御) などを行うための出力処理を実行する (A 1306)。なお、メイン処理におけるステップ A 1005 の処理で発射禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力でき、発射許可信号を許可状態に設定可能である。

【0285】

次に、遊技制御装置 100 は、各種処理で送信バッファにセットされたコマンド (払出コマンドなど) を払出制御装置 200 に出力する払出コマンド送信処理を実行する (A 1307)。その後、始動口 1 スイッチ 36a、始動口 2 スイッチ 37a、入賞口スイッチ 35a、大入賞口スイッチ 39a から正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの

10

20

30

40

50

監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理を実行する（A 1 3 0 8）。

【0 2 8 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中であるか否かを判定する（A 1 3 0 9）。安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ＝1 の場合）や、遊技を停止する必要のある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

【0 2 8 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に（A 1 3 0 9 の結果が「N」）、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）、普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）、セグメント LED 編集処理（A 1 3 1 2）を実行する。その後、ステップ A 1 3 1 3 以降の処理を実行する。なお、エラーが全く発生していない場合の他に、弱エラーと強エラー 1 が発生している場合にも、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）、普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）、セグメント LED 編集処理（A 1 3 1 2）を実行する。

【0 2 8 8】

セグメント LED 編集処理では、一括表示装置 5 0 を構成する複数のセグメント LED の一部（記憶表示部やラウンド表示部等：LED ランプ D 3－D 7、D 1 1－D 1 7）の駆動に関する設定等が実行される。なお、一括表示装置 5 0 の他の一部（変動表示部：LED ランプ D 1、D 2、D 8、D 1 0、D 1 8）の駆動に関する設定等は、図柄変動制御処理（A 2 6 2 1、A 2 6 2 3、A 7 6 1 5）で実行される。一括表示装置 5 0 の別の他の一部（確率状態表示部：LED ランプ D 9）の駆動に関する設定等は、停電復旧処理（A 1 0 4 8）などで実行される。

【0 2 8 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中である場合に（A 1 3 0 9 の結果が「Y」）、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）、普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）、セグメント LED 編集処理（A 1 3 1 2）を実行することなく、ステップ A 1 3 1 3 以降の処理に移行する。このように安全装置が作動した場合や、強エラー 2 が発生して遊技停止中である場合に、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）と普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）が実行されないため、特図保留数（A 2 9 0 6、A 4 6 1 1）と普図保留数は変化しない。一方、弱エラーや強エラー 1 が発生した場合に、遊技停止中でなく、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）と普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）が実行されるため、特図保留数（A 2 9 0 6、A 4 6 1 1）と普図保留数は＋1 更新（保留発生時）や－1 更新（保留消化時）によって変化可能である。

【0 2 9 0】

なお、弱エラーと強エラー 1 と強エラー 2 などのエラーの種類に応じて、特図ゲーム処理（A 1 3 1 0）、普図ゲーム処理（A 1 3 1 1）、セグメント LED 編集処理（A 1 3 1 2）のうちいずれか一部を実行してその他を実行しない構成も可能である。例えば、強エラー 2 が発生した場合に、セグメント LED 編集処理だけは実行するなどしてよい。

【0 2 9 1】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、安全装置の状態に対応する安全装置作動情報を演出コマンドとして演出制御装置 3 0 0 に送信したり、安全装置作動中フラグを設定できる安全装置関連処理を実行する（A 1 3 1 3）。そして、磁気センサスイッチ 6 1 からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する磁石不正監視処理を実行する（A 1 3 1 4）。さらに、遊技盤の電波センサ 6 2 からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する電波不正監視処理（盤電波不正監視処理）を実行する（A 1 3 1 5）。

【0 2 9 2】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、振動センサ 6 5 からの入力に基づいて振動による不正を監視する振動不正監視処理を実行する（A 1 3 1 6）。次に、大入賞口からの異常排出を監視する異常排出監視処理を実行する（A 1 3 1 7）。異常排出監視処理では、特別変動入賞装置 3 9 における大入賞口スイッチ 3 9 a、特定領域スイッチ 7 2（V 入賞口スイッチ）、残存球排出口スイッチ 7 3 からの入力に基づいて、特別変動入賞装置 3 9 の異常排出を監視し、異常排出が発生した場合に異常排出発生中フラグが設定される。なお、特

別変動入賞装置 39 の大入賞口スイッチ 39 a を通過した遊技球は、特定領域スイッチ 72 (V 入賞口スイッチ) 又は残存球排出口スイッチ 73 を通過して排出される。

【0293】

次に、遊技制御装置 100 は、各種外部装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理を実行する (A1318)。そして、ステップ A1309 等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する (A1319)。

【0294】

遊技制御装置 100 は、遊技停止中でない場合に (A1319 の結果が「N」)、フラグレジスタを領域内スタック領域に退避し (A1320)、安全装置カウンタ値の更新 (差玉数の算出) や性能表示装置 152 の表示制御などを行う領域外統合処理を実行する (A1321)。その後、フラグレジスタを復帰して (A1322)、タイマ割込み処理を終了する。安全装置が作動しておらず且つ強エラー 2 が発生していない場合に、遊技停止中でなく、領域外統合処理等を含めてステップ A1320 - A1322 の処理が実行される。

10

【0295】

なお、後述のように、領域外統合処理に移行する際に、スタックポインタを遊技制御に関連する領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。その際、遊技制御用のスタックポインタを RAM111c のスタックポインタ保存領域に保存する時にフラグレジスタのフラグ (特にゼロフラグ) が変化する可能性があるため、ステップ A1320 において事前にフラグレジスタを退避しておく。

20

【0296】

一方、遊技制御装置 100 は、遊技停止中である場合に (A1319 の結果が「Y」)、領域外統合処理等を実行することなく、タイマ割込み処理を終了する。即ち、安全装置が作動した場合 (安全装置作動中フラグ = 1 の場合) や強エラー 2 が発生している場合に、領域外統合処理が実行されないため、安全装置カウンタ値は更新されないしベース値などの性能表示の表示内容は更新されない。これにより、遊技停止中の不要な制御を省略できる。

【0297】

なお、上記と異なり、強エラー 2 が発生しても、遊技停止とせず、特図ゲーム処理 (A1310)、普図ゲーム処理 (A1311)、セグメント LED 編集処理 (A1312) を実行する構成も可能である。また、強エラー 2 が発生しても、領域外統合処理等を実行する構成も可能である。

30

【0298】

また、タイマ割込み処理のリターンの際、割込み禁止状態の復元やレジスタバンクの指定の復元は、自動的に行われる構成とするが、使用する CPU によっては、外部情報編集処理の後に、割込みを許可する処理やレジスタバンクの指定をレジスタバンク 0 に戻す処理を行ってもよい。

【0299】

〔出力処理〕

次に、タイマ割込み処理 (図 9) における出力処理 (A1306) の詳細について説明する。図 10 は、出力処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0300】

遊技制御装置 100 は、まず、一括表示装置 (LED) 50 のセグメントのデータを出力する出力ポート 135 (セグメント出力ポート) (図 3 参照) にオフデータを出力して出力ポート 135 をリセットする (A1601)。続いて、全ソレノイド (大入賞口ソレノイド 38 b、39 b、レバーソレノイド 86 b、普電ソレノイド 37 c) に対するオフの出力データをセットする (A1602)。そして、ステップ A1309 等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する (A1603)。安全装置が作動した場合 (安全装置作動中フラグ = 1 の場合) や、遊技を停止する必要がある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

50

【0301】

遊技制御装置100は、遊技停止中でない場合に（A1603の結果が「N」）、大入賞口ソレノイド38b、39b、レバーソレノイド86b、普電ソレノイド37cのデータを出力するソレノイド出力ポート134に出力するデータを合成する（A1604）。そして、ソレノイド出力ポート134にデータを出力する（A1605）。遊技停止中である場合に（A1603の結果が「Y」）、何もせず、ステップA1605の処理に移行して、ソレノイド出力ポート134にオフデータ（A1602）を出力する。これにより、遊技停止状態である場合に、全ソレノイドの動作が停止し、大入賞口、特定領域86、普通変動入賞装置37等が閉鎖して閉状態となる。このように遊技停止状態において大入賞口が閉鎖されてラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）が実行できない。

10

【0302】

そして、遊技制御装置100は、一括表示装置（LED）50のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を0～3の範囲で+1更新する（1だけ加算するが3の次は0に更新される）（A1606）。さらに、デジットカウンタの値に対応するLEDのデジット線へのデジット出力データを取得する（A1607）。そして、取得したデジット出力データと外部情報データを合成し（A1608）、合成したデータをデジット出力・外部情報出力ポート136に出力する（A1609）。

【0303】

次に、遊技制御装置100は、セグメント線へのセグメント出力データとしてオフデータをセットする（A1610）。そして、発射禁止の出力データをセットする（A1611）。さらに、ステップA1603等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する（A1612）。

20

【0304】

遊技制御装置100は、遊技停止中でない場合に（A1612の結果が「N」）、デジットカウンタの値に対応するRAM111c内のセグメント領域からセグメント線へのセグメント出力データをロードし（A1613）、発射許可の出力データをセットし（A1614）、ロードしたセグメント出力データをセグメント出力用の出力ポート135に出力する（A1615）。なお、このセグメント領域は、領域内ワーク領域（遊技制御用ワーク領域）に含まれてよい。

【0305】

このように、遊技停止中でない場合に、デジットカウンタの値が0～3の範囲で+1更新される度に、新たなデジット線が選択されて、このデジット線が接続する桁の8本のセグメント線にセグメント出力データが出力される。桁0～桁3（デジット0～3）が順次選択されて、一括表示装置50に対するダイナミック駆動方式（ダイナミック点灯制御）が実現される。

30

【0306】

一方、遊技制御装置100は、遊技停止中である場合に（A1612の結果が「Y」）、ステップA1613とA1614の処理をすることなく、オフデータ（A1610）をセグメント出力用の出力ポート135に出力する（A1615）。これにより、安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ=1の場合）や強エラー2が発生している場合の遊技停止状態において、一括表示装置50は消灯する。これにより、遊技停止状態において特図変動表示ゲームと普図変動表示ゲームが実行できない。そして、一括表示装置50を見た遊技者は、遊技停止中であることや、安全装置が作動したこと又は強エラー2（不正系エラー）が発生したことを認識できる。

40

【0307】

続いて、遊技制御装置100は、外部情報端子71に出力する外部情報データをロードして合成し（A1616）、さらに、合成した外部情報データと発射許可または発射禁止の出力データを合成し（A1617）、最終的に合成したデータを外部情報・発射許可信号出力ポート137に出力する（A1618）。なお、ここで、遊技停止中でない場合に発射許可の出力データになり（A1614）、遊技停止中である場合に発射禁止（発射停

50

止)の出力データになる(A1611)。これにより、安全装置が作動した場合や強エラー2が発生している場合の遊技停止状態において、球発射装置からの遊技球の発射が禁止されるようになっていて、一方で、遊技停止状態でなければ、球発射装置からの遊技球の発射が許可されるようになっていて、なお、遊技停止状態でも、球発射装置からの遊技球の発射を許可して、発射禁止(発射停止)しない構成も可能である。

【0308】

次に、遊技制御装置100は、性能表示装置(LED)152のセグメントのデータを出力する出力ポート141(セグメント出力ポート2)にオフデータを出力して出力ポート141をリセットする(A1619)。次に、性能表示装置152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2の値を0~3の範囲で+1更新する(1だけ加算するが3の次は0に更新される)(A1620)。さらに、デジットカウンタ2の値に対応するLEDのデジット線へのデジット出力データを取得する(A1621)。そして、取得したデジット出力データを出力ポート142(デジット出力ポート2)に出力する(A1622)。

10

【0309】

次に、遊技制御装置100は、ステップA1603等と同じく、遊技停止中であるか否かを判定する(A1623)。遊技停止中でない場合に(A1623の結果が「N」)、デジットカウンタ2の値に対応するRAM111c内の性能表示装置セグメント領域からセグメント出力データをロードする(A1624)。性能表示装置セグメント領域は、性能情報やその表示(性能表示)に関連する性能表示用ワーク領域に含まれる。そして、ロードしたセグメント出力データを性能表示装置152用の出力ポート141(セグメント出力ポート2)に出力し(A1625)、その後、出力処理を終了する。

20

【0310】

一方、遊技制御装置100は、遊技停止中である場合に(A1623の結果が「Y」、ステップA1624とA1625の処理を実行することなく、出力処理を終了する。従って、安全装置が作動して遊技停止中である場合(安全装置作動中フラグ=1の場合)や強エラー2が発生して遊技停止中である場合に、性能表示装置セグメント領域のセグメント出力データを出力ポート141に出力できないため、ステップA1619のオフデータがそのまま性能表示装置152用の出力ポート141に出力される。そして、この場合に、デジットカウンタ2の値が0~3の範囲で一巡すると、性能表示装置152は、全LEDが強制的に消灯して非表示になり、性能表示装置152を見た遊技場の責任者や係員は、遊技停止中であることや安全装置が作動したこと又は強エラー2(不正系エラー)が発生したことを認識できる。

30

【0311】

また、強エラー2が発生しても、遊技停止とせず、ステップA1624とA1625の処理等を実行する構成も可能である。

【0312】

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

次に、タイマ割込み処理(図9)における入賞口スイッチ／状態監視処理(A1308)の詳細について説明する。図11は、入賞口スイッチ／状態監視処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0313】

遊技制御装置100は、まず、領域内ワーク領域に含まれる獲得遊技球数領域を0クリアする(A2001)。これにより、獲得遊技球数領域は、1割込み内(所定時間周期内)に獲得した賞球の数(合計)である獲得遊技球数を格納する領域となる。なお、獲得遊技球数は、1割込み内でのセーフ球数の増加に等しい。そして、上大入賞口(特別変動入賞装置39)内の上大入賞口スイッチ39aに対応する入賞口監視テーブル1を準備する(A2002)。そして、上大入賞口が開いていないにもかかわらず上大入賞口に不正な入賞がないかを監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理を実行する(A2003)。

50

【0314】

その後、遊技制御装置100は、下大入賞口（特別変動入賞装置38）内の下大入賞口スイッチ38aに対応する入賞口監視テーブル2を準備する（A2004）。そして、下大入賞口が開いていないにもかかわらず下大入賞口に不正な入賞がないかを監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理を実行する（A2005）。

【0315】

そして、遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37aに対応する入賞口監視テーブルを準備する（A2006）。そして、不正入賞を監視するとともに正常な入賞を検出する不正&入賞監視処理を実行する（A2007）。続いて、常時入賞可能で不正監視が不要な入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備する（A2008）。常時入賞可能な入賞口スイッチは、始動口1スイッチ36aや一般入賞口35等である。

10

【0316】

次に、遊技制御装置100は、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理を実行する（A2009）。そして、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する（A2010）。状態スキャンカウンタは0から3の範囲で更新される。

【0317】

その後、遊技制御装置100は、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル1を準備する（A2011）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理を実行する（A2012）。

20

【0318】

状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル1に参照することで、状態スキャンカウンタの値が0である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力される異常検知信号に基づく状態（スイッチ異常エラー）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が1である場合は払出制御装置200からのシュート玉切れスイッチ信号に基づく状態（シュート球切れエラー）の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が2である場合はオーバーフロースイッチ信号に基づく状態（オーバーフローエラー）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が3である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態（払出異常エラー）の監視が設定される。このように、遊技機状態監視テーブル1では、弱エラーが監視される。

30

【0319】

次に、遊技制御装置100は、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル2を準備する（A2013）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理を実行する（A2014）。

【0320】

状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル2に参照することで、状態スキャンカウンタの値が0である場合はガラス枠開放検出スイッチから出力される信号に基づく状態（ガラス枠開放エラー）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が1である場合は前面枠開放検出スイッチから出力される信号に基づく状態（本体枠開放エラー、前面枠開放エラー）の監視が設定される。また、状態スキャンカウンタの値が2である場合は枠電波不正信号に基づく状態（枠電波不正）の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が3である場合はタッチスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。

40

【0321】

次に、遊技制御装置100は、状態スキャンカウンタの値が0であるか否かを判定する（A2015）。そして、エラースキャンカウンタの値が0でない場合には（A2015の結果が「N」）、ステップA2017の処理に移行する。

【0322】

また、遊技制御装置100は、エラースキャンカウンタの値が0である場合には（A2

50

015の結果が「Y」)、払出制御装置200が払出制御を開始可能であることを示す払出ビジー信号に基づきビジー信号ステータス(払出ビジー信号フラグ)を設定する払出ビジー信号チェック処理を実行し(A2016)、ステップA2017の処理に移行する。

【0323】

なお、ステップA2016の処理は、タイマ割込み毎に更新される状態スキャンカウンタの値が0の場合のみ実行されるため、4回のタイマ割込みに1回の割合で実行されることとなる。すなわち、タイマ割込みが4ms毎に行われる場合は、16ms毎にA2016の処理が行われることとなる。

【0324】

次に、遊技制御装置100は、不適切なタイミングで特定領域スイッチ72を遊技球が通過したか否かを監視するV通過タイミング監視処理を実行する(A2017)。V通過タイミング監視処理では、不適切なタイミングで特定領域スイッチ72の検出信号が発生した場合にV通過エラーとする。

【0325】

続いて、遊技制御装置100は、特定領域スイッチ72に遊技球が残っていないかを監視する残存球監視処理を実行し(A2018)、入賞口スイッチ/状態監視処理を終了する。

【0326】

なお、入賞口スイッチ/状態監視処理におけるV通過タイミング監視処理と残存球監視処理は、本実施形態のようないわゆる1種2種混合機(1+2種機)に必要であり、通常の1種パチンコ機では不要となることもある。

【0327】

入賞口スイッチ/状態監視処理におけるステップA2012、A2014などにて実行される遊技機状態チェック処理では、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、チェック対象の信号がオフの場合には、対象の状態オフコマンドを取得し、演出コマンドとして演出制御装置300に送信する。遊技機状態チェック処理では、チェック対象の信号がオンの場合には、対象の状態オンコマンドを取得し、演出コマンドとして演出制御装置300に送信する。

【0328】

状態オンコマンドがエラー系のコマンドであれば、演出制御装置300にエラー報知を開始させる。演出制御装置300にエラー報知を開始させる状態オンコマンドとして、シュート球切れエラーやオーバーフローエラーや払出異常エラーなどの遊技球の払い出しに関する払い出しエラー(弱エラーに含まれる)に対応するコマンドがあり、また、ガラス枠開放エラーや本体枠開放エラーなどの枠開放エラー(強エラー1に含まれる)に対応するコマンドや、枠電波不正のエラー(強エラー2に含まれる)に対応するコマンドがある。

【0329】

〔不正&入賞監視処理〕

図12は、不正&入賞監視処理の手順を示すフローチャートである。不正&入賞監視処理は、図11に示した入賞口スイッチ/状態監視処理におけるステップA2003、A2005、A2007にて実行される。

【0330】

不正&入賞監視処理は、特別変動入賞装置38内の下大入賞口スイッチ38a、特別変動入賞装置39の上大入賞口スイッチ39a、普通変動入賞装置37内の入賞口スイッチ(始動口2スイッチ37a)に対して行われる処理である。第2始動入賞口(普通変動入賞装置37)や大入賞口(特別変動入賞装置38、39)については、無理やり開閉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行われ易いため、入賞の検出の他に不正の監視をする。

【0331】

遊技制御装置100は、まず、エラー監視対象の入賞口スイッチの不正監視期間フラグ

10

20

30

40

50

をチェックし（A 2 1 0 1）、不正監視期間中であるか否かを判定する（A 2 1 0 2）。例えば、不正監視期間とは、エラー監視対象の入賞口スイッチが本来遊技球を検出しない期間であり、例えば入賞口スイッチが下大入賞口スイッチ 3 8 a である場合に特別変動入賞装置 3 8 を開放する特別遊技状態中以外の期間である。

【0 3 3 2】

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

10

【0 3 3 3】

判定個数を 5 個としている理由は、例えば、開状態にある大入賞口が閉状態に変換した際に遊技球が大入賞口の扉部材に挟まり、その遊技球が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のった場合などを不正と判断しないようにするためであり、不正でないにもかかわらず容易にエラーと判定しないようにするためである。

【0 3 3 4】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、判定個数以上でない場合には（A 2 1 0 5 の結果が「N」）、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備する（A 2 1 1 0）。また、判定個数以上の場合には（A 2 1 0 5 の結果が「Y」）、不正入賞数を不正発生判定個数に留め（A 2 1 0 6）、対象の不正入賞報知タイマ領域に初期値（例えば 6 0 0 0 0 m s）をセーブする（A 2 1 0 7）。

20

【0 3 3 5】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の不正発生コマンドを演出コマンドとして準備し（A 2 1 0 8）、さらに、不正フラグとして不正入賞発生フラグを準備する（A 2 1 0 9）。そして、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（A 2 1 2 0）。

【0 3 3 6】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、不正監視期間でない場合には（A 2 1 0 2 の結果が「N」）、対象の入賞口スイッチの入賞口監視テーブルを準備し（A 2 1 1 0）、賞球の設定を行う入賞数カウンタ更新処理を実行する（A 2 1 1 1）。入賞数カウンタ更新処理の詳細については、後述する。

30

【0 3 3 7】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の報知タイマ更新情報をロードし（A 2 1 1 2）、報知タイマの更新許可の有無を判定する（A 2 1 1 3）。報知タイマの更新が許可されない場合には（A 2 1 1 3 の結果が「N」）、不正 & 入賞監視処理を終了する。一方、報知タイマの更新が許可される場合には（A 2 1 1 3 の結果が「Y」）、対象の報知タイマが 0 でなければ -1 更新する（A 2 1 1 4）。なお、報知タイマの最小値は 0 に設定されている。

【0 3 3 8】

報知タイマの更新は、エラー監視対象の入賞口スイッチが普通変動入賞装置 3 7 内の入賞口スイッチ（始動口 2 スイッチ 3 7 a）である場合は許可される。また、一つの特別変動入賞装置（大入賞口）内に 2 つ入賞口スイッチがある場合に、報知タイマの更新は、エラー監視対象の入賞口スイッチが一方である場合は許可され、エラー監視対象の入賞口スイッチが他方の場合は許可されない。これにより、一つの特別変動入賞装置についての不正報知について、報知タイマの更新が倍の頻度で行われてしまい、規定時間（例えば 6 0 0 0 0 m s）の半分でタイムアップしてしまうことを防止している。

40

【0 3 3 9】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、報知タイマの値が 0 であるか否かを判定し（A 2 1 1 5）、値が 0 でない場合（A 2 1 1 5 の結果が「N」）、すなわち、タイムアップしてい

50

ない場合には、不正 & 入賞監視処理を終了する。また、報知タイマの値が 0 である場合（A 2 1 1 5 の結果が「Y」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合は、対象の不正解除コマンドを演出コマンドとして準備し（A 2 1 1 6）、不正フラグとして不正入賞解除フラグを準備する（A 2 1 1 7）。そして、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（A 2 1 1 8）。

【0 3 4 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、報知タイマの値が 0 になった瞬間である場合（A 2 1 1 8 の結果が「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 になった場合には、対象の不正入賞数をクリアする（A 2 1 1 9）。

【0 3 4 1】

また、遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 2 1 1 9 の処理が終了後、又は、報知タイマの値が 0 になった瞬間でない場合（A 2 1 1 8 の結果が「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 になった場合には、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（A 2 1 2 0）。

【0 3 4 2】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、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には（A 2 1 2 0 の結果が「Y」）、不正 & 入賞監視処理を終了する。また、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致しない場合には（A 2 1 2 0 の結果が「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（A 2 1 2 1）、演出コマンド設定処理を実行する（A 2 1 2 2）。その後、不正 & 入賞監視処理を終了する。

【0 3 4 3】

以上の処理により、不正の発生に伴い不正発生コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信され、不正の解除に伴い不正解除コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信されて、不正の報知の開始、終了が設定されることとなる。

【0 3 4 4】

〔入賞数カウンタ更新処理〕

図 1 3 は、入賞数カウンタ更新処理の手順を示すフローチャートである。入賞数カウンタ更新処理は、図 1 1 に示した入賞口スイッチ／状態監視処理のステップ A 2 0 0 9 や図 1 2 に示した不正 & 入賞監視処理のステップ A 2 1 1 1 にて実行される。

【0 3 4 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、遊技停止中であるか否かを判定する（A 2 2 0 1）。安全装置が作動した場合（安全装置作動中フラグ = 1 の場合）や、遊技を停止する必要のある強エラー 2 が発生している場合に、遊技停止中であると判定できる。

【0 3 4 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、遊技停止中でない場合に（A 2 2 0 1 の結果が「N」）、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（A 2 2 0 2）、対象の入賞口スイッチに入力があるか否かを判定する（A 2 2 0 3）。入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、監視する入賞口スイッチ毎に、賞球数、入賞数カウンタ領域 1 のアドレス、入賞数カウンタ領域 2 のアドレスなどが定義されている。入力がない場合には（A 2 2 0 3 の結果が「N」）、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新し（A 2 2 1 5）、全スイッチの監視が終了したか否かを判定する（A 2 2 1 6）。

【0 3 4 7】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、対象の入賞口スイッチに入力がある場合には（A 2 2 0 3 の結果が「Y」）、獲得遊技球数領域から獲得遊技球数をロードし（A 2 2 0 4）、対象の入賞口スイッチに対応する賞球数を獲得遊技球数に加算し（A 2 2 0 5）、加算後の値を獲得遊技球数領域にセーブする（A 2 2 0 6）。これにより、獲得遊技球数領域に記憶される獲得遊技球数が入賞口スイッチごとに更新されていき、獲得遊技球数は、最終的に 1 割込み内に獲得した賞球の数（合計）になる。

【0 3 4 8】

なお、獲得遊技球数領域は、領域内ワーク領域にあり、入賞数カウンタ更新処理のプログラム（領域内プログラムの一部）で書き込まれ、後述の差玉確認処理のプログラム（領域外プログラムの一部）では読み出すだけとなる。なお、全ての入賞口スイッチに同時に入力したとしても賞球の合計値は255（1バイト）に満たないため、獲得遊技球数に対して上限のチェックは行わない。

【0349】

次に、遊技制御装置100は、対象の入賞数カウンタ領域1の値をロードし（A2207）、ロードした値を+1更新する（A2208）。さらに、更新された値によってオーバーフローが発生するか否かを判定する（A2209）。入賞数カウンタ領域1は、2バイト（0～65535）のサイズである。

10

【0350】

遊技制御装置100は、オーバーフローが発生していない場合には（A2209の結果が「N」）、更新後の値を入賞数カウンタ領域1にセーブする（A2210）。ステップA2210の処理の終了後、又は、オーバーフローが発生した場合には（A2209の結果が「Y」）、対象の入賞数カウンタ領域2の値をロードする（A2211）。

【0351】

その後、遊技制御装置100は、ロードした値を+1更新し（A2212）、更新した値によってオーバーフローが発生するか否かを判定する（A2213）。オーバーフローが発生しない場合には（A2213の結果が「N」）、更新後の値を入賞数カウンタ領域2にセーブする（A2214）。入賞数カウンタ領域2は、1バイト（0～255）のサイズである。

20

【0352】

遊技制御装置100は、ステップA2214の処理の終了後、又は、オーバーフローが発生した場合には（A2213の結果が「Y」）、テーブルアドレスを次レコードのアドレスに更新する（A2215）。そして、全スイッチの監視が終了したか否かを判定する（A2216）。

【0353】

遊技制御装置100は、全スイッチの監視が終了していない場合には（A2216の結果が「N」）、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A2203の処理に戻る。また、全スイッチの監視が終了した場合には（A2216の結果が「Y」）、入賞数カウンタ更新処理を終了する。これにより、全スイッチの監視が終了するまで、ステップA2203～A2216の処理が繰り返されて、1割込み内で獲得した賞球の数（合計）である獲得遊技球数が得られるとともに、1割込み内での各入賞口（各入賞領域）への入賞に基づき入賞数カウンタ領域1及び2が更新されて入賞の情報が記憶されることとなる。

30

【0354】

遊技制御装置100は、遊技停止中である場合に（A2201の結果が「Y」）、何もせず、入賞数カウンタ更新処理を終了する。これにより、遊技停止状態において、入賞口スイッチでの遊技球の検出が無効になり、獲得遊技球数は更新されず、入賞数カウンタ領域1及び2が更新されないため入賞の情報が記憶されず賞球も得られない（払い出されない）。なお、遊技停止状態になる前に（即ち、入賞口スイッチでの遊技球の検出が有効であるときに）記憶された入賞の情報に基づく賞球の払い出しは、遊技停止状態でも継続する。

40

【0355】

なお、入賞数カウンタ領域1は、払出制御装置200に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域1が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

【0356】

入賞数カウンタ領域2は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定

50

数（ここでは10個）になる毎に外部装置に出力するメイン賞球信号を送信するために用いる領域であって、メイン賞球信号の生成処理を行っていない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域2が、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタをなす。

【0357】

これらの入賞数カウンタ領域にはそれぞれ、各入賞口に対して設定された賞球数別（例えば、1個賞球、6個賞球、15個賞球）に入賞数カウンタ領域が設けられており、入賞口への入賞に基づき対応する入賞数カウンタ領域のカウント数が1加算されるようになっている。つまり、入賞口への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能とされている。なお、入賞数カウンタ領域1（2バイト）は入賞数カウンタ領域2（1バイト）よりも広い領域が割り当てられ、より多くの入賞のデータを記憶できるようにされている。これは、メイン賞球信号が送信先の状態に関係なく送信可能であることに対し、払出コマンドが送信先である払出制御装置200の状態により送信を保留する場合もあり、より多くの未送信データが蓄積される可能性があるためである。

【0358】

〔確率設定変更／確認処理〕

次に、タイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理（A1305）の詳細について説明する。図14は、確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。確率設定変更／確認処理では、確率設定値が変更又は確認できる。

【0359】

遊技制御装置100は、まず、確率設定値が正常範囲内であるか否かを判定する（A2401）。ここでの確率設定値は、RAM111cの領域内ワーク領域に含まれる確率設定値領域に記憶されている。

【0360】

遊技制御装置100は、確率設定値が正常範囲内である場合に（A2401の結果が「Y」）、確率設定値に対応する確率設定値表示データを設定して（A2402）、性能表示装置152にドライバ150a、150bを介して出力する（A2404）。確率設定値が正常範囲内でない場合に（A2401の結果が「N」）、確率設定値表示データとして消灯データを設定して（A2403）、性能表示装置152にドライバ150a、150bを介して出力する（A2404）。

【0361】

ここで、確率設定値表示データは、性能表示装置152で表示される表示用確率設定値のデータであり、確率設定値表示データ領域に記憶されている。なお、遊技場の責任者や係員などホール関係者等の混乱を防止するため、確率設定値が異なっても同じ大当り確率（及び小当り確率）であれば、表示用確率設定値を大当り確率（及び小当り確率）に対応付けて同じにしていよい。即ち、同じ表示用確率設定値は、同じ大当り確率（及び小当り確率）を意味していよい。

【0362】

次に、遊技制御装置100は、セキュリティ信号制御タイマが0でなければ-1更新する（A2405）。セキュリティ信号制御タイマは、ステップA1037で設定された128ms（所定時間）である。続いて、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子71に出力する（A2406）。なお、ここで、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。

【0363】

その後、遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（A2407）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A2407の結果が「N」）、即ち、確率設定確認中である場合に、何もせずに確率設定変更／確認処理を終了する。

【0364】

10

20

30

40

50

遊技制御装置 100 は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A2407の結果が「Y」）、即ち、確率設定変更中である場合に、電源投入後の最初のタイマ割込み処理であるか否かを判定する（A2408）。電源投入後の最初のタイマ割込み処理である場合に（A2408の結果が「Y」）、確率設定変更／確認処理を終了する。これは、RAM 初期化スイッチ 112 を押しっぱなしだった場合に、意図せずに確率設定値の更新がされる事態を防止するためである。

【0365】

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

【0366】

遊技制御装置 100 は、RAM 初期化スイッチ 112 の入力がある場合に（A2409の結果が「Y」）、作業用設定値領域（RAM 111c 内又はレジスタ）の作業用設定値を取り得る範囲内で +1 更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値を +1 更新する（A2410）。これにより、RAM 初期化スイッチ 112 が操作される度に、確率設定値領域の確率設定値が 1 ずつ更新される。その後、確率設定変更／確認処理を終了する。なお、設定変更モードに入ったときに作業用設定値を格納する作業用設定値領域（RAM 111c 内又はレジスタ）に、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から 1 減算した値）が格納されてよい。なお、作業用設定値 5（確率設定値 6）のときに +1 更新される場合は、作業用設定値 0（確率設定値 1）に戻ることができる。したがって、確率設定値 1～6 は、何度も繰り返し +1 更新して切り替えることができる。また、作業用設定値の取り得る範囲は、複数の確率設定値が存在する多段階設定の場合は例えば 0～1 や 0～5 などであるが、一段階設定の場合は 0 のみである。多段階設定の場合に、RAM 初期化スイッチ 112 が操作される度に作業用設定値と確率設定値が異なる値に更新されるが、一段階設定の場合は更新されても同じ値のままである（同じ値に更新される）。

【0367】

また、確率設定値が +1 更新される毎や、設定可変状態等への遊技状態の切り替えがあった場合に、演出制御装置 300 に設定値を知らせるコマンド（設定値情報コマンド）を送信してもよい。また、同様に、確率設定値が +1 更新される毎や、設定可変状態等への遊技状態の切り替えがあった場合に、試験信号を外部の試験装置に出力可能にしてもよい。なお、これらの送信や出力は、遊技制御装置 100 にメイン異常等の異常がある場合には中止することが好ましい。その他、確変状態、時短状態や大当たり状態などの遊技状態の切り替えがあった場合や特図変動表示ゲームの開始時に、演出制御装置 300 に設定値を知らせるコマンド（設定値情報コマンド）を送信してもよいし、試験信号を外部の試験装置に出力可能にしてもよい。

【0368】

なお、上記では、RAM 初期化スイッチ 112 が操作される度に、作業用設定値の更新に対応して確率設定値領域の確率設定値を直接更新するようにしたが、RAM 111c の作業用設定値領域に設定変更中の確率設定値（作業用設定値）を記憶するようにし、設定キースイッチ 93 がオフになり設定変更作業が完了したときに（A1039の結果が「Y」）、作業用設定値領域の作業用設定値に対応する値をはじめて確率設定値領域に格納するようにしてもよい。このようにすれば、設定変更中に停電が発生した場合（A1040の結果が「Y」）に、遊技制御や演出制御等に使用される確率設定値（確率設定値領域に記憶される確率設定値）が意図しない値で変更される事態を防止できる。

【0369】

〔特図ゲーム処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（A1310）の詳細について説明する。図 15 は、特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。特図ゲーム処

10

20

30

40

50

理では、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【0370】

遊技制御装置100は、まず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する(A2601)。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球が入賞すると、各種乱数(大当り乱数など)を抽出し、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。なお、始動口スイッチ監視処理の詳細については後述する。

【0371】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口スイッチ監視処理を実行する(A2602)。大入賞口スイッチ監視処理では、大入賞口スイッチ43(下大入賞口スイッチ38a、上大入賞口スイッチ39a)での遊技球の検出を監視する。

【0372】

続いて、特定領域86(V入賞口)への遊技球の入賞(入球)を監視する特定領域スイッチ監視処理を実行する(A2603)。なお、特定領域スイッチ監視処理の詳細については後述する。

【0373】

次に、遊技制御装置100は、特図ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する(1だけ減算する)(A2604)。特図ゲーム処理タイマは、-1更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期(4msec)の分だけ計時されることになる。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は0に設定されている。次に、特図ゲーム処理タイマが0であるか否かを判定する(A2605)。特図ゲーム処理タイマが0でない場合(A2605の結果が「N」)、ステップA2620の処理に移行する。

【0374】

遊技制御装置100は、特図ゲーム処理タイマが0である場合(A2605の結果が「Y」)、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する(A2606)。さらに、特図ゲームシーケンス分岐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(A2607)。続いて、特図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する(A2608)。

【0375】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「0」の場合には、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、演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理を実行する(A2609)。なお、特図普段処理の詳細については後述する。

【0376】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「1」の場合には、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理を実行する(A2610)。例えば、特図変動中処理では、特別図柄の停止を示す図柄停止コマンドや停止図柄パターンに対応する停止表示時間など必要な情報を設定して、特図表示中処理に係る処理番号「2」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0377】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「2」の場合には、大当り状態又は小当り状態に移行するために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理を実行する(A2611)。例えば、特図表示中処理では、特図変動表示ゲームの結果が大当りであれば、大当りファンファーレコマンドや大当りファンファーレ時間など必要な情報を設定して、処理番号「7」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。特図変動

10

20

30

40

50

表示ゲームの結果が小当たりであれば、小当たりファンファーレコマンドや小当たりファンファーレ時間など必要な情報を設定して、小当たりファンファーレ中処理に係る処理番号「3」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。特図変動表示ゲームの結果がはずれであれば、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0378】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「3」の場合には、小当たりファンファーレ中処理を実行する（A2612）。例えば、小当たりファンファーレ中処理では、小当たり開放中処理に係る処理番号「4」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブし、小当たりによる大入賞口の開放時間（小当たり開放時間）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、上大入賞口ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブしたりする。

10

【0379】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「4」の場合には、小当たり開放中処理を実行する（A2613）。例えば、小当たり開放中処理では、小当たり残存球処理時間（例えば0.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、小当たり残存球処理に係る処理番号「5」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブしたりする。

【0380】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「5」の場合には、小当たり残存球処理を実行する（A2614）。例えば、小当たり残存球処理では、小当たり終了処理に係る処理番号「6」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブし、小当たりエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブしたりする。

20

【0381】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「6」の場合には、小当たり終了処理を実行する（A2615）。例えば、小当たり終了処理では、遊技球が特定領域86（いわゆるV入賞口）を通過した場合に、大当たりファンファーレコマンドや大当たりファンファーレ時間など必要な情報を設定して、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号「7」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブし、遊技球が特定領域86を通過していない場合に、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブしたりする。

30

【0382】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「7」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数（ラウンド数）の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理を実行する（A2616）。例えば、ファンファーレ／インターバル中処理では、実行するラウンド遊技のラウンドに対応するラウンドコマンドや大入賞口の開放時間など必要な情報を設定して、大入賞口開放中処理に係る処理番号「8」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0383】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「8」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する（A2617）。例えば、大入賞口開放中処理では、インターバルコマンドやエンディングコマンドなど必要な情報を設定して、大入賞口残存球処理に係る処理番号「9」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

40

【0384】

遊技制御装置100は、ステップA2608にてゲーム処理番号が「9」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存

50

球処理を実行する（A 2 6 1 8）。例えば、大入賞口残存球処理では、最終ラウンドでなければ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、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号「7」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。最終ラウンドであれば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、大当り終了処理に係る処理番号「10」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0385】

遊技制御装置100は、ステップA 2 6 0 8にてゲーム処理番号が「10」の場合には、特図普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う大当り終了処理を実行する（A 2 6 1 9）。例えば、大当り終了処理では、大当り状態終了後の普電サポート状態（時短状態）など必要な情報の設定を行い、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

10

【0386】

特図ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置100は、特図1表示器51の変動を制御するための特図1変動制御テーブルを準備した後（A 2 6 2 0）、特図1表示器51に係る図柄変動制御処理を実行する（A 2 6 2 1）。そして、特図2表示器52の変動を制御するための特図2変動制御テーブルを準備した後（A 2 6 2 2）、特図2表示器52に係る図柄変動制御処理を実行する（A 2 6 2 3）。次に、小当り中にレバーソレノイド86bを開放するようにレバーソレノイド86bの開放動作を制御するレバーソレノイド制御処理（A 2 6 2 4）を実行して、特図ゲーム処理を終了する。

【0387】

20

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（A 2 6 0 1）の詳細について説明する。図16は、始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【0388】

遊技制御装置100は、まず、始動入賞口36（始動口1）に対する入賞監視テーブルを準備し（A 2 7 0 1）、ハード乱数取得処理を実行し（A 2 7 0 2）、始動入賞口36への入賞があるか否かを判定する（A 2 7 0 3）。始動入賞口36への入賞がない場合（A 2 7 0 3の結果が「N」）には、ステップA 2 7 0 9以降の処理を実行する。一方、始動入賞口36への入賞がある場合（A 2 7 0 3の結果が「Y」）、右打ちする遊技状態であるか否かを判定する（A 2 7 0 4）。

30

【0389】

遊技制御装置100は、右打ちする遊技状態でないと判定した場合（A 2 7 0 4の結果が「N」）、ステップA 2 7 0 7以降の処理を実行する。一方、右打ちする遊技状態である場合（A 2 7 0 4の結果が「Y」）、右打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して（A 2 7 0 5）、演出コマンド設定処理を実行する（A 2 7 0 6）。演出コマンド設定処理では、シリアル送信バッファに演出コマンドを書き込み、演出コマンドが演出制御装置300に送信されることになる。

【0390】

即ち、普電サポート状態（時短状態）であれば、変動表示ゲームの確率状態（高確率状態／低確率状態）にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して、演出コマンド設定処理を実行する。本実施形態の場合、始動入賞口36へは左打ちの方が入賞し易く、普通変動入賞装置37へは右打ちでないと入賞しない。また、右打ちでないと、遊技球が普図始動ゲート34を通過しない。したがって、普電サポート状態（時短状態）は、左打ちよりも右打ちの方が有利となるが、普電サポート状態中に始動入賞口36に入賞があった場合（すなわち、普電サポート状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置300に送信し、演出制御装置300は、右打ちするよう指示する報知（警告）を右打ち指示表示によって表示装置41等で実行する。

40

【0391】

次に、遊技制御装置100は、始動入賞口36（始動口1）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（A 2 7 0 7）、特図始動口スイッチ共通処理を実行する（A 2

50

708)。そして、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）に対する入賞監視テーブルを準備し（A2709）、ハード乱数取得処理を実行し（A2710）、第2始動入賞口への入賞があるか否かを判定する（A2711）。第2始動入賞口への入賞がない場合（A2711の結果が「N」）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0392】

一方、遊技制御装置100は、第2始動入賞口への入賞がある場合（A2711の結果が「Y」）には、普通電動役物（普通変動入賞装置37）が作動中であるか否か、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する（A2712）。普通電動役物が作動中である場合（A2712の結果が「Y」）、ステップA2714の処理に移行する。

10

【0393】

一方、遊技制御装置100は、普通電動役物が作動中でない場合（A2712の結果が「N」）、普電不正発生中であるかを判定する（A2713）。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（例えば5個）以上である場合に普電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。従って、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。

【0394】

遊技制御装置100は、普電不正発生中でない場合（A2713の結果が「N」）、第2始動入賞口（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（A2714）、特図始動口スイッチ共通処理を実行し（A2715）、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、A2713にて、普電不正発生中である（A2713の結果が「Y」）と判定した場合にも、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。

20

【0395】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（A2702、A2710）の詳細について説明する。図17は、ハード乱数取得処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0396】

遊技制御装置100は、まず、始動口入賞がないことを示す始動口入賞なし情報を設定する（A2801）。次に、対象のスイッチに入力があった否かを判定し（A2802）、対象のスイッチに入力がなかった場合（A2802の結果が「N」）、ハード乱数取得処理を終了する。なお、対象のスイッチは、ステップA2702のハード乱数取得処理では、始動口1スイッチ36aであり、ステップA2710のハード乱数取得処理では、始動口2スイッチ37aである。

【0397】

遊技制御装置100は、対象のスイッチに入力があった場合（A2802の結果が「Y」）、乱数ラッチレジスタステータス（乱数ラッチレジスタの状態）を読み込み、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータあるか否かを判定する（A2803、A2804）。対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータない場合（A2804の結果が「N」）、ハード乱数取得処理を終了する。

40

【0398】

遊技制御装置100は、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータある場合（A2804の結果が「Y」）、対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当たり乱数をロードして準備し（A2805）、対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された特図図柄乱数をロードして準備し（A2806）、始動口入賞があることを示す始動口入賞あり情報を設定する（A2807）。なお、準備した大当たり乱数は、特図始動口スイッチ共通処理で

50

使用される。

【0399】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、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（A2708、A2715）の詳細について説明する。図18は、特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口1スイッチ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行われる処理である。

【0400】

遊技制御装置100は、まず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチ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（A2901）、ロードした値を+1更新して（A2902）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（A2903）。出力回数がオーバーフローしない場合（A2903の結果が「N」）、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（A2904）、ステップA2905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（A2903の結果が「Y」）、ステップA2905の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には+1更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

【0401】

次に、遊技制御装置100は、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留数（始動記憶数）が上限値（ここでは4）未満か否かを判定する（A2905）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（A2905の結果が「N」）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。また、更新対象の特図保留数が上限値未満（ここでは4）である場合（A2905の結果が「Y」）は、更新対象の特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）を+1更新して（A2906）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（A2907）。

【0402】

次に、遊技制御装置100は、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（A2908）、ステップA2805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（A2909）。次に、ステップA2806にて準備した特図図柄乱数を、RWMの特図図柄乱数格納領域にセーブする（A2910）。

【0403】

なお、特図図柄乱数は、後述の特図1停止図柄設定処理と特図2停止図柄設定処理において、小当り時の停止図柄番号、サポ当り時の停止図柄番号、又は大当り時の停止図柄番号と、これら停止図柄番号に対応する小当り停止図柄パターン、サポ当り停止図柄パターン、又は大当り停止図柄パターンを決定するために用いられる。

【0404】

本実施形態において、RWMの乱数格納領域を小さくするため、1つの乱数（共通乱数）としての特図図柄乱数を共用して、小当り図柄（小当り時の停止図柄番号、小当り停止図柄パターン）、サポ当り図柄（サポ当り時の停止図柄番号、サポ当り停止図柄パターン）、大当り図柄（大当り時の停止図柄番号、大当り停止図柄パターン）の振り分けを行う。即ち、小当り図柄を決定する場合に、特図図柄乱数の範囲を区分して各小当り図柄に割り当てたり、サポ当り図柄を決定する場合に、特図図柄乱数の範囲を区分して各サポ当り図柄に割り当てたり、大当り図柄を決定する場合に、特図図柄乱数の範囲を区分して各大当り図柄に割り当てたりする。ここで、各区分は重ならないようにする。なお、共用する特図図柄乱数に代えて、小当りの図柄を決定するための小当り図柄乱数、時短図柄（サポ当り図柄、サポ当りの停止図柄）を決定するためのサポ当り図柄乱数、大当りの図柄を決

定するための大当り図柄乱数を、各々、独立に設けてもよい。

【0405】

次に、遊技制御装置100は、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（A2911）、変動表示ゲームの結果（遊技結果）を事前に判定可能な特図保留情報判定処理（事前判定処理、先読み処理）を実行する（A2912）。特図保留情報判定処理では、セーブした大当り乱数や特図図柄乱数などに基づく停止図柄情報（大当り停止図柄、小当り停止図柄、時短停止図柄、はずれ停止図柄）に対応する先読み停止図柄コマンドや、セーブした変動パターン乱数1から3に基づく前半変動番号（リーチ前変動の番号）及び後半変動番号（リーチ後変動の番号）に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして設定する。そして、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを演出コマンドとして準備し（A2913）、演出コマンド設定処理（A2914）を実行して、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。このように、遊技制御装置100は、始動記憶に基づく変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該変動表示ゲームの結果を事前に判定可能な事前判定手段を構成する。

10

【0406】

ここで、遊技制御装置100（RAM111c）は、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動入賞領域への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置100）は、第1始動入賞口（始動入賞口36）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

20

【0407】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、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（A2912）の詳細について説明する。図19は、特図保留情報判定処理の手順を示すフローチャートである。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定等を行う先読み（事前判定）処理である。

30

【0408】

遊技制御装置100は、まず、今回の特図保留情報判定処理の事前判定が特図2保留に関する判定であるか否かを判定する（A3001）。ステップA2707にて始動入賞口36（始動口1）による保留の情報を設定するテーブルが準備されていれば、特図1保留に関する判定である。ステップA2714にて第2始動入賞口（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が準備されていれば、特図2保留に関する判定である。

【0409】

遊技制御装置100は、特図1保留に関する判定である場合に（A3001の結果が「N」）、大当り中であるか否かを判定する（A3002）。大当り中でない場合に（A3002の結果が「N」）、普電サポート中であるか否かを判定する（A3003）。

40

【0410】

遊技制御装置100は、大当り中である場合（A3002の結果が「Y」）又は普電サポート中である場合（A3003の結果が「Y」）、特図保留情報判定処理を終了する。これによって、大当り中又は普電サポート中に、特図1保留に関する先読み（事前判定）は実行されない。

【0411】

遊技制御装置100は、特図2保留に関する判定である場合（A3001の結果が「Y」）又は普電サポート中でない場合（A3003の結果が「N」）、ステップA3004以降の処理を開始し、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当り

50

であるかを判定する大当り判定処理を実行する（A3004）。これによって、通常遊技状態や小当り状態など大当り中でも普電サポート中でもない状態で、特図1保留に関する先読み（事前判定）は実行できる。また、特図2保留に関する先読み（事前判定）は遊技状態によらず実行できる。

【0412】

遊技制御装置100は、判定結果が大当りである場合に（A3005の結果が「Y」）、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄チェックテーブルを設定し（A3006）、大当り図柄チェックテーブルから準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（A3007）、ステップA3015の処理に移行する。

【0413】

遊技制御装置100は、判定結果が大当りでない場合に（A3005の結果が「N」）、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるかを判定する小当り判定処理を実行する（A3008）。そして、判定結果が小当りである場合（A3009の結果が「Y」）には、小当り図柄チェックテーブルを設定し（A3010）、小当り図柄チェックテーブルから準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（A3007）、ステップA3015の処理に移行する。

【0414】

遊技制御装置100は、判定結果が小当りでない場合（A3009の結果が「N」）、大当り乱数値がサポ当り判定値と一致するか否かによりサポ当り（時短図柄の当り、時短当り）であるかを判定するサポ当り判定処理を実行する（A3011）。そして、判定結果がサポ当りである場合（A3012の結果が「Y」）には、サポ当り図柄チェックテーブルを設定し（A3013）、サポ当り図柄チェックテーブルから準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（A3007）、ステップA3015の処理に移行する。

【0415】

遊技制御装置100は、判定結果がサポ当りでない場合（A3012の結果が「N」）、はずれの停止図柄情報を設定して（A3014）、ステップA3015の処理に移行する。

【0416】

次に、遊技制御装置100は、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを演出コマンドとして準備し（A3015）、演出コマンド設定処理を実行する（A3016）。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を行い（A3017）、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を実行する（A3018）。

【0417】

その後、遊技制御装置100は、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして準備して（A3019）、演出コマンド設定処理を行い（A3020）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップA3017における特図情報設定処理、ステップA3018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。演出コマンド設定処理では、シリアル送信バッファに演出コマンドを書き込み、演出コマンドが演出制御装置300に送信されることになる。

【0418】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置300に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当りか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置300に対して知らせることができ、特に表示装置41に表示され

10

20

30

40

50

る飾り特図始動記憶表示を変化させるなどして、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【0419】

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

【0420】

なお、上記において、大当り判定処理、小当り判定処理、サポ当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における大当り判定処理、小当り判定処理、サポ当り判定処理に共通する処理である。大当り乱数が、大当り判定値、小当り判定値、又は、サポ当り判定値に一致する場合に、それぞれ、大当り、小当り、又は、サポ当りであると判定される。例えば、当り判定値は、下限判定値以上かつ上限判定値以下の連続する複数の値であり、当り確率は、 $(\text{上限判定値} - \text{下限判定値} + 1) / (\text{大当り乱数の範囲})$ でよい。

10

【0421】

当然ながら、同じ特図変動表示ゲームの結果が同時に大当り、小当り、サポ当りの2つ以上になることを避けるべく、大当り判定値の範囲、小当り判定値の範囲、サポ当り判定値の範囲は互いに重ならない。なお、本実施形態において、独自に小当り乱数やサポ当り乱数を設けることはせず、小当り判定やサポ当り判定にも大当り乱数を利用するが、独自の小当り乱数やサポ当り乱数を設ける構成も可能である。

20

【0422】

大当り確率、小当り確率、サポ当り確率は、低確率状態（確変状態以外の通常確率状態）と高確率状態（確変状態）とで異なってよいし、確率設定値に応じて異なってよい。なお、確率設定値が異なっても、大当り確率、小当り確率、又は、サポ当り確率を同一にする構成も可能である。

【0423】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

次に、特図ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（A2602）の詳細について説明する。図20は、大入賞口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0424】

遊技制御装置100は、まず、特図ゲーム処理番号の値が「8」であるか、すなわち大入賞口開放中処理中であるか否かを判定する（A3101）。大入賞口開放中処理中である場合（A3101の結果が「Y」）、ステップA3105の処理に移行する。また、大入賞口開放中処理中でない場合（A3101の結果が「N」）、特図ゲーム処理番号の値が「9」であるか、すなわち大入賞口残存球処理中であるか否かを判定する（A3102）。

【0425】

遊技制御装置100は、大入賞口残存球処理中である場合（A3102の結果が「Y」）、ステップA3105の処理に移行する。また、大入賞口残存球処理中でない場合（A3102の結果が「N」）、特図ゲーム処理番号の値が「4」であるか、すなわち小当り開放中処理中であるか否かを判定する（A3103）。小当り開放中処理中である場合（A3103の結果が「Y」）、ステップA3105の処理に移行する。また、小当り中開放処理中でない場合（A3103の結果が「N」）、特図ゲーム処理番号の値が「5」であるか、すなわち小当り残存球処理中であるか否かを判定する（A3104）。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は次に移行しないため、このように特図ゲーム処理番号によって遊技の進行状態をチェックすることができる。

40

【0426】

遊技制御装置100は、小当り残存球処理中でない場合（A3104の結果が「N」）

50

、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、小当り残存球処理中である場合（A 3 1 0 4の結果が「Y」）は、ステップA 3 1 0 5の処理に移行する。そして、大入賞口スイッチ4 3（下大入賞口スイッチ3 8 a、上大入賞口スイッチ3 9 a）に入力があるか否かを判定する（A 3 1 0 5）。

【0 4 2 7】

遊技制御装置1 0 0は、大入賞口スイッチ4 3に入力がある場合（A 3 1 0 5の結果が「Y」）、大入賞口カウントコマンドを演出コマンドとして準備して（A 3 1 0 6）、演出コマンド設定処理（A 3 1 0 7）を実行する。そして、大入賞口残存球処理中であるか否かを判定する（A 3 1 0 8）。大入賞口残存球処理中である場合（A 3 1 0 8の結果が「Y」）、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、大入賞口残存球処理中でない場合（A 3 1 0 8の結果が「N」）、小当り残存球処理中であるか否かを判定する（A 3 1 0 9）。

10

【0 4 2 8】

遊技制御装置1 0 0は、小当り残存球処理中である場合（A 3 1 0 9の結果が「Y」）は、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、小当り残存球処理中でない場合（A 3 1 0 9の結果が「N」）、大入賞口カウント数を+1更新し（A 3 1 1 0）、大入賞口カウント数が上限値（一のラウンドで入賞可能な遊技球数。例えば1 0）以上となったか否かを判定する（A 3 1 1 1）。

【0 4 2 9】

遊技制御装置1 0 0は、大入賞口カウント数が上限値以上となっていない場合（A 3 1 1 1の結果が「N」）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。また、大入賞口カウント数が上限値以上となった場合（A 3 1 1 1の結果が「Y」）、特図ゲーム処理タイマ領域を0クリアする（A 3 1 1 2）。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。続いて、小当り開放中処理中であるかを判定する（A 3 1 1 3）。

20

【0 4 3 0】

遊技制御装置1 0 0は、小当り開放中処理中でない場合（A 3 1 1 3の結果が「N」）、大入賞口スイッチ監視処理を終了し、小当り開放中処理中である場合（A 3 1 1 3の結果が「Y」）、大入賞口制御ポインタ領域に小当り開放動作終了の値をセーブして（A 3 1 1 4）、大入賞口スイッチ監視処理を終了する。なお、本実施形態では、1回の小当りに関して小当り開放中に複数回大入賞口が開放されることがあるため、ここで大入賞口制御ポインタ領域に小当り開放動作終了の値をセーブする。仮に1回の大当りに関して大当り開放中に複数回大入賞口が開放される構成であれば、同様に、大当り開放中処理中である場合に大入賞口制御ポインタ領域に大当り開放動作終了の値をセーブしてよい。

30

【0 4 3 1】

〔特定領域スイッチ監視処理〕

次に、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理（A 2 6 0 3）の詳細について説明する。図2 1は、特定領域スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 3 2】

遊技制御装置1 0 0は、まず、小当り中であるか否かを判定する（A 3 2 0 1）。例えば、特図ゲーム処理番号が「3」「4」「5」であれば、小当り中であると判定できる。小当り中である場合に（A 3 2 0 1の結果が「Y」）、特定領域通過済みであるか否かを判定する（A 3 2 0 2）。特定領域通過情報領域に正常通過情報又は異常通過情報がセーブされていれば、特定領域通過済みであると判定できる。

40

【0 4 3 3】

遊技制御装置1 0 0は、特定領域通過済みでない場合に（A 3 2 0 2の結果が「N」）、特定領域スイッチ7 2に入力があるか否かを判定する（A 3 2 0 3）。特定領域スイッチ7 2に入力がある場合に（A 3 2 0 3の結果が「Y」）、即ち、特定領域8 6への入賞（V入賞）があった場合に、特定領域通過コマンドを演出コマンドとして準備し（A 3 2 0 4）、演出コマンド設定処理を行う（A 3 2 0 5）。さらに、ここで、遊技球が特定領域を通過したことを示す特定領域通過フラグを特定領域通過領域にセットしてもよい。

【0 4 3 4】

50

一方、遊技制御装置100は、小当り中でない場合（A3201の結果が「N」）、特定領域通過済みである場合（A3202の結果が「Y」）、又は、特定領域スイッチ72に入力がない場合に（A3203の結果が「N」）、何もせずに特定領域スイッチ監視処理を終了する。

【0435】

次に、遊技制御装置100は、イレギュラーなV入賞であるか否かを判定する（A3206）。本実施形態において、特図1変動表示ゲームの結果が小当り（特図1小当り）である場合や、通常遊技状態において残保留以外の保留に係る特図2変動表示ゲームの結果が小当り（特図2小当り）である場合、イレギュラーなV入賞となる。即ち、本実施形態において、特定遊技状態（時短状態）において特図2小当りが発生する場合や、残保留に係る特図2変動表示ゲームで特図2小当りが発生する場合に、正常なV入賞となる。

10

【0436】

遊技制御装置100は、イレギュラーなV入賞でない場合、即ち正常なV入賞である場合（A3206の結果が「N」）、特定領域通過情報領域に正常通過情報をセーブし（A3207）、イレギュラーなV入賞である場合（A3206の結果が「Y」）、特定領域通過情報領域に異常通過情報をセーブする（A3208）。そして、ラウンド数上限値テーブルを設定する（A3209）。

【0437】

次に、遊技制御装置100は、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（例えば、3、10）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（A3210）。ラウンド数上限値は、ラウンド数の上限値であり最終ラウンドのラウンド数に対応する。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（A3211）。

20

【0438】

続いて、遊技制御装置100は、大当りの開始に関する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（A3212）。例えば、大当りの開始に関する信号は、大当り1信号のオンデータ（大当り、特図2の小当りでオン）、大当り2信号のオンデータ（大当り、特図2の小当り、時短状態、特図2残保留消化期間でオン）、大当り3信号のオンデータ（大当り、特図2の小当りでオン）である。なお、大当りの開始に関する信号（大当り1信号、大当り2信号、大当り3信号等のオンオフ）は、機種により定義されてよい。そして、大当りの開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をオン、役物連続作動装置作動中信号をオン、条件装置作動領域1有効信号をオフ、役物連続作動装置作動領域1有効信号をオフ）をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（A3213）。

30

【0439】

次に、遊技制御装置100は、時短状態の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし（A3214）、普図ゲームモードフラグ領域に普図サボなしフラグをセーブし（A3215）、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（A3216）、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（A3217）。そして、停電復旧時に演出制御装置300に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（特図低確率&時短なし）をセーブする（A3218）。

40

【0440】

続いて、遊技制御装置100は、時短状態における特図変動表示ゲームの残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数1領域をクリアし（A3219）、時短状態における特図2変動表示ゲームの残りの実行回数に対応する時間短縮変動回数2領域をクリアする（A3220）。そして、確変状態以外の状態で特図変動表示ゲームが実行された実行回数を示す天井カウンタ領域をクリアし（A3221）、天井時短発動フラグが格納される天井時短発動フラグ領域をクリアし（A3222）、天井到達済みフラグが格納される天井到達済みフラグ領域をクリアする（A3223）。

【0441】

50

さらに、遊技制御装置 100 は、演出モード番号領域に演出モード 1 の番号をセーブし (A 3 2 2 4)、演出残り回転数領域をクリアし (A 3 2 2 5)、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブし (A 3 2 2 6)、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態以外情報をセーブし (A 3 2 2 7)、特定領域スイッチ監視処理を終了する。このようにして、大当たり状態が開始する前に、大当たり状態中の演出モード 1 が設定される。

【0 4 4 2】

〔特図普段処理〕

次に、特図ゲーム処理における特図普段処理 (A 2 6 0 9) の詳細について説明する。図 2 2 は、特図普段処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 4 3】

遊技制御装置 100 は、まず、大入賞口の残存球カウンタが 0 であるか否かを判定する (A 3 3 0 1)。大入賞口の残存球カウンタが 0 でない場合に (A 3 3 0 1 の結果が「N」)、特図変動表示ゲームを開始せずステップ A 3 3 1 4 の処理に移行する。

【0 4 4 4】

遊技制御装置 100 は、大入賞口の残存球カウンタが 0 である場合に (A 3 3 0 1 の結果が「Y」)、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 (A 3 3 0 2)。特図 2 保留数が 0 である場合 (A 3 3 0 2 の結果が「Y」)、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 (A 3 3 0 6)。そして、特図 1 保留数が 0 である場合 (A 3 3 0 6 の結果が「Y」)、客待ちデモが開始済みであるか否かを判定し (A 3 3 1 0)、客待ちデモが開始済みでない場合 (A 3 3 1 0 の結果が「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 (A 3 3 1 1)。

【0 4 4 5】

続けて、遊技制御装置 100 は、客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備して (A 3 3 1 2)、演出コマンド設定処理を行い (A 3 3 1 3)、ステップ A 3 3 1 4 の処理に移行する。一方、ステップ A 3 3 1 0 にて、客待ちデモが開始済みである場合 (A 3 3 1 0 の結果が「Y」)、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定し (A 3 3 1 4)、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブして (A 3 3 1 5)、変動図柄判別フラグ領域をクリアする (A 3 3 1 6)。そして、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 (A 3 3 1 7)、特図普段処理を終了する。

【0 4 4 6】

また、遊技制御装置 100 は、特図 2 保留数が 0 でない場合 (A 3 3 0 2 の結果が「N」)、特図 2 保留数に対応する飾り特図保留数コマンド (飾り特図 2 保留数コマンド) を演出コマンドとして準備して (A 3 3 0 3)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 3 0 4)。なお、ここでの飾り特図保留数コマンドは、後に特図 2 変動表示ゲームの開始によって特図 2 保留数が 1 だけ減少することを考慮して、現時点での特図 2 保留数から 1 だけ減算した値に対応する情報を含んでよい。或いは、特図 2 変動表示ゲームの開始によって演出制御装置 300 が管理する特図 2 保留数を 1 だけ減少する場合には、ここでの飾り特図保留数コマンドは、現時点での特図 2 保留数に対応する情報を含んでよい。その後、特図 2 変動開始処理を実行し (A 3 3 0 5)、特図普段処理を終了する。

【0 4 4 7】

また、遊技制御装置 100 は、特図 1 保留数が 0 でない場合 (A 3 3 0 6 の結果が「N」)、特図 1 保留数に対応する飾り特図保留数コマンド (飾り特図 1 保留数コマンド) を演出コマンドとして準備して (A 3 3 0 7)、演出コマンド設定処理を実行する (A 3 3 0 8)。なお、ここでの飾り特図保留数コマンドは、後に特図 1 変動表示ゲームの開始によって特図 1 保留数が 1 だけ減少することを考慮して、現時点での特図 1 保留数から 1 だけ減算した値に対応する情報を含んでよい。或いは、特図 1 変動表示ゲームの開始によって演出制御装置 300 が管理する特図 1 保留数を 1 だけ減少する場合には、ここでの飾り特図保留数コマンドは、現時点での特図 1 保留数に対応する情報を含んでよい。その後、特図 1 変動開始処理を実行し (A 3 3 0 9)、特図普段処理を終了する。

【0 4 4 8】

このように、特図 2 保留数のチェックを特図 1 保留数のチェックよりも先に行うことで、特図 2 保留数が 0 でない場合には特図 2 変動開始処理 (A 3 3 0 5) が実行されることとなる。すなわち、特図 2 変動表示ゲームが特図 1 変動表示ゲームに優先して実行されることとなる (特図 2 保留優先消化)。つまり、遊技制御装置 1 0 0 が、第 2 始動記憶手段 (遊技制御装置 1 0 0) に第 2 始動記憶がある場合には、当該第 2 始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第 1 始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【 0 4 4 9 】

〔特図 1 変動開始処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 変動開始処理 (A 3 3 0 9) の詳細について説明する。図 2 3 は、特図 1 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図 1 変動開始処理は、特図 1 変動表示ゲームの開始時に行う処理である。

【 0 4 5 0 】

遊技制御装置 1 0 0 は、実行する特図 1 変動表示ゲームの種別 (ここでは特図 1) を示す特図 1 変動フラグを変動図柄判別領域にセーブする (A 3 4 0 1)。続いて、特図 1 変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ 1 にはずれ情報や大当り情報を設定するなどの処理を行う大当りフラグ 1 設定処理を実行する (A 3 4 0 2)。大当りフラグ 1 設定処理の詳細については後述する。

【 0 4 5 1 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームに関する特図 1 停止図柄 (図柄情報) の設定に係る特図 1 停止図柄設定処理を実行する (A 3 4 0 3)。特図 1 停止図柄設定処理では、はずれ時、サポ当り時、小当り時、又は大当り時の停止図柄番号と、この停止図柄番号に対応するはずれ停止図柄パターン、サポ当り停止図柄パターン、小当り停止図柄パターン、又は大当り停止図柄パターンをセーブする。サポ当り時、小当り時、又は大当り時の停止図柄番号は、各々、特図 1 図柄乱数に対応して決定される。

【 0 4 5 2 】

さらに、遊技制御装置 1 0 0 は、変動パターンを設定するためのパラメータである特図 1 情報を設定する特図 1 情報設定処理を実行する (A 3 4 0 4)。

【 0 4 5 3 】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 1 変動パターン設定情報テーブルを準備する (A 3 4 0 5)。

【 0 4 5 4 】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターン (変動パターン番号) を振り分けによって設定する変動パターン設定処理を実行する (A 3 4 0 6)。本実施形態において、変動パターンは、特図 1 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 1 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る。変動パターン設定処理によって、前半変動パターンに対応する前半変動番号と後半変動パターンに対応する後半変動番号が取得され、それぞれ前半変動番号領域と後半変動番号領域にセーブされる。なお、前半変動パターンと後半変動パターンを区別しない構成も可能である。

【 0 4 5 5 】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行する (A 3 4 0 7)。変動開始情報設定処理では、変動パターン (変動パターン番号) に対応する変動時間値を取得し、特図 1 ゲーム処理タイマ領域にセーブする。そして、変動パターン番号に対応する変動コマンド (MODE、ACTION) を演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を行う。また、変動開始情報設定処理では、これから開始する特図 1 変動表示ゲームの特図 1 種別 (特図 1 又は特図 2) に係る特図 1 保留数を -1 更新する (1 だけ減少する)。

【 0 4 5 6 】

次に、遊技制御装置 100 は、処理番号として特図変動中処理に係る「1」を設定し（A 3 4 0 8）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 3 4 0 9）。

【0 4 5 7】

そして、遊技制御装置 100 は、客待ちデモフラグ領域をクリアし（A 3 4 1 0）、特図 1 の変動開始に関する信号（特別図柄 1 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（A 3 4 1 1）。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（A 3 4 1 2）、特図 1 点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図 1 表示器 5 1 の点減の周期のタイマ）の初期値（例えば 1 0 0 m s）を設定する（A 3 4 1 3）。続いて、特図 1 変動図柄番号領域に初期値（例えば 0）をセーブし（A 3 4 1 4）、特図 1 変動開始処理を終了する。

10

【0 4 5 8】

なお、本実施形態において、確率状態（低確率／高確率）や時短状態の有無（時短あり／なし）は変動パターンの振り分けに直接影響せず、遊技制御装置 100 が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。なお、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに基づいて直接的に変動の振り分けを行ってもよい。

【0 4 5 9】

〔特図 2 変動開始処理〕

次に、特図普段処理における特図 2 変動開始処理（A 3 3 0 5）の詳細について説明する。図 2 4 は、特図 2 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図 2 変動開始処理は、特図 2 変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図 2 3 に示した特図 1 変動開始処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

20

【0 4 6 0】

遊技制御装置 100 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領域にセーブする（A 3 5 0 1）。続いて、特図 2 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などの処理を行う大当たりフラグ 2 設定処理を実行する（A 3 5 0 2）。

【0 4 6 1】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 2 変動表示ゲームに関する特図 2 停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図 2 停止図柄設定処理を実行する（A 3 5 0 3）。さらに、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を実行する（A 3 5 0 4）。続いて、特図 2 変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 2 変動パターン設定情報テーブルを準備する（A 3 5 0 5）。

30

【0 4 6 2】

その後、遊技制御装置 100 は、特図 2 変動表示ゲームの変動パターンを振り分けによって設定する変動パターン設定処理を実行する（A 3 5 0 6）。そして、特図 2 変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行する（A 3 5 0 7）。

40

【0 4 6 3】

次に、遊技制御装置 100 は、処理番号として特図変動中処理に係る「1」を設定し（A 3 5 0 8）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 3 5 0 9）。

【0 4 6 4】

そして、遊技制御装置 100 は、客待ちデモフラグ領域をクリアし（A 3 5 1 0）、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（A 3 5 1 1）。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（A 3 5 1 2）、特図 2 点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図 2 表示器 5 2 の点減の周期のタイマ）の初期値（例えば 1 0 0 m s）を設定する（A 3 5 1 3）。続いて、特図 2 変動図柄番号領域に初期値（例えば 0）をセーブし（A 3 5 1 4）、特図 2 変動

50

開始処理を終了する。

【0465】

〔大当りフラグ1設定処理〕

次に、特図1変動開始処理における大当りフラグ1設定処理（A3402）の詳細について説明する。図25は、大当りフラグ1設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0466】

遊技制御装置100は、まず、大当りフラグ1領域、小当りフラグ1領域、サポ当りフラグ1領域にはずれ情報をセーブする（A3601）。次に、RWMの特図1大当り乱数格納領域（保留数1用）から大当り乱数をロードし、準備して（A3602）、当該特図1大当り乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする（A3603）。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を実行する（A3604）。

10

【0467】

遊技制御装置100は、大当り判定処理（A3604）の判定結果が大当りである場合（A3605の結果が「Y」）、ステップA3601にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ1領域に大当り情報を上書きしてセーブし（A3606）、大当りフラグ1設定処理を終了する。

【0468】

一方、大当り判定処理（A3604）の判定結果が大当りでない場合（A3605の結果が「N」）、準備した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を実行する（A3608）。なお、本実施形態では、小当りの判定にも大当り乱数値が使用される。小当り判定処理（A3607）の判定結果が小当りである場合（A3708の結果が「Y」）、ステップA3601にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ1領域に小当り情報を上書きしてセーブし（A3709）、大当りフラグ2設定処理を終了する。

20

【0469】

一方、小当り判定処理（A3607）の判定結果が小当りでない場合（A3608の結果が「N」）、取得した大当り乱数値に基づいて、特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理を実行し（A3610）、判定の結果はサポ当りであるか否か判断する（A3611）。なお、本実施形態では、サポ当りの判定にも大当り乱数値が使用される。ここで、特図変動表示ゲームのサポ当り（時短当り）とは、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する時短結果（特定結果）のことである。この時短結果に対応して、特図変動表示ゲームの停止結果として時短図柄を特図表示器（第1特図変動表示部51又は第2特図変動表示部52）と表示装置41に表示できる。

30

【0470】

遊技制御装置100は、特図変動表示ゲームがサポ当りである場合（A3611の結果が「Y」）、ステップA3601にてはずれ情報をセーブしたサポ当りフラグ1領域にサポ当り情報を上書きしてセーブし（A3612）、大当りフラグ1設定処理を終了する。一方、特図変動表示ゲームがサポ当りでない場合（A3611の結果が「N」）、サポ当りフラグ1領域にサポ当り情報をセーブすることなく、大当りフラグ1設定処理を終了する。

40

【0471】

このように、本実施形態において、特図1変動表示ゲームの結果は、「大当り」、「小当り」、「サポ当り（時短当り）」、及び「はずれ」のうちの何れかとなる。

【0472】

特図変動表示ゲームの結果がサポ当り結果（時短結果）の場合に、特図1停止図柄設定処理（A3403）又は特図2停止図柄設定処理（A3503）において、停止図柄（停止図柄番号、停止図柄パターン）として時短図柄（時短図柄番号、時短図柄パターン）が

50

設定され、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する。即ち、この場合には、大当りを経由せずに突然に時短状態になる（突然時短）。また、この場合に、特図表示器に時短図柄が表示されるとともに、時短図柄に対応する飾り特図コマンドが演出制御装置 300 に送信され、表示装置 41 において、演出制御装置 300 によって飾り停止図柄としても時短図柄（飾り時短図柄）が表示される。

【0473】

表示装置 41 に表示される時短図柄としては、例えば、左図柄と中図柄のみが揃った「1, 1, 3」などがある。時短図柄は、予め決めておけば制約はないが、数字が順番に並んだ「1, 2, 3」や左図柄と右図柄のみが揃った「1, 3, 1」など規則性があるものが、遊技者が覚えやすく好ましい。時短図柄を複数用意しておき、時短状態が継続する特図変動表示ゲームの回数（時短回数）が時短図柄ごとに定められてもよい。

10

【0474】

ランプ表示装置 80 のランプ表示部 1, 2 は、時短結果（時短図柄）の場合に、大当り結果又は小当り結果の場合と異なって、第四特別図柄（第 4 図柄）として特定の態様で発光する。例えば、ランプ表示部 1, 2 は、大当り結果又は小当り結果の場合に、赤色などの暖色系の色で発光してよく、時短結果（時短図柄）の場合に、緑色や青色などの中性色系や寒色系の色（即ち暖色系以外の色）で発光してよい。また、いずれの場合に消灯状態となる。従って、停止図柄として時短図柄が表示される場合に、大当りが発生したと遊技者が誤認することが防止できるとともに、時短に当選したことを遊技者は把握しやすくなる。

20

【0475】

なお、大当り状態終了後に実行される特図変動表示ゲームの回数（確変状態での回数を除く）が所定回数（いわゆる天井回数、時短天井）に到達した場合に、サポ当りに当選しなくても時短状態（遊タイム）に突入する。このとき、特図変動表示ゲームの結果がはずれであればランプ表示部 1, 2 は消灯状態とし、小当り又は大当りであれば暖色系の色で発光する。なお、このとき、小当り又は大当りでなければ、時短状態に突入することを遊技者が認識しやすくするため、ランプ表示部 1, 2 は寒色系の色で第 4 図柄として発光してもよい。所定回数（天井回数）は、例えば、500 回や 800 回である。この場合に、特図表示器や表示装置 41 において停止図柄としてはずれ図柄（時短図柄でもよい）又は小当り図柄（V 入賞のない小当りであれば）が表示され、次回の特図変動表示ゲームから時短状態に突入する。

30

【0476】

〔大当りフラグ 2 設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における大当りフラグ 2 設定処理（A3502）の詳細について説明する。図 26 は、大当りフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0477】

遊技制御装置 100 は、まず、大当りフラグ 2 領域、小当りフラグ 2 領域にはずれ情報をセーブする（A3701）。次に、RWM の特図 2 大当り乱数格納領域（保留数 1 用）から大当り乱数をロードし、準備して（A3702）、当該特図 2 大当り乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアする（A3703）。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を実行する（A3704）。遊技制御装置 100 は、大当り判定処理（A3704）の判定結果が大当りである場合（A3705 の結果が「Y」）、ステップ A3701 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（A3706）、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（A3704）の判定結果が大当りでない場合（A3705 の結果が「N」）、準備した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を実行する（A3707）。

40

【0478】

50

遊技制御装置 100 は、小当り判定処理 (A 3 7 0 7) の判定結果が小当りである場合 (A 3 7 0 8 の結果が「Y」)、ステップ A 3 7 0 1 にはずれ情報をセーブした小当りフラグ 2 領域に小当り情報を上書きしてセーブし (A 3 7 0 9)、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。

【0479】

一方、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームが小当りでない場合 (A 3 7 0 8 の結果が「N」)、大当りフラグ 2 設定処理を終了する。

【0480】

このように、本実施形態では、特図 2 変動表示ゲームの結果は、「大当り」、「小当り」、及び「はずれ」のうちの何れかとなるが、オプションで、大当りフラグ 1 設定処理と同様に、特図 2 変動表示ゲームの結果として「サポ当り (時短当り)」を設ける構成も可能である。

【0481】

〔特図 1 停止図柄設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 停止図柄設定処理 (A 3 4 0 3) の詳細について説明する。図 27 は、特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0482】

遊技制御装置 100 は、まず、特図 1 特図図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) から特図図柄乱数をロードする (A 4 0 0 1)。そして、大当りフラグ 1 は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ 1 領域に大当り情報がセーブされているか判定する (A 4 0 0 2)。大当りフラグ 1 が大当りである場合 (A 4 0 0 2 の結果が「Y」)、次に、特図 1 大当り図柄テーブルを設定し (A 4 0 0 3)、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して RWM の特図 1 停止図柄番号領域にセーブする (A 4 0 0 4)。この処理により特別結果の種類として特図 1 の大当り図柄が選択される。

【0483】

その後、遊技制御装置 100 は、特図 1 大当り停止図柄情報テーブルを設定し (A 4 0 0 5)、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする (A 4 0 0 6)。停止図柄パターンに基づいて、表示装置 41 での停止図柄を設定できる。そして、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWM の特図 1 ラウンド数上限値情報領域にセーブする (A 4 0 0 7)。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【0484】

次に、遊技制御装置 100 は、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする (A 4 0 0 8)。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無 (時短あり又は時短なし) や時短回数の情報を含む。続いて、停止図柄パターン (或は停止図柄番号) 及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする (A 4 0 0 9)。その後、ステップ A 4 0 2 3 の処理に移行する。

【0485】

一方、遊技制御装置 100 は、大当りフラグ 1 が大当りでない場合 (A 4 0 0 2 の結果が「N」)、小当りフラグ 1 は小当りであるか否かを判定する (A 4 0 1 0)。小当りフラグ 1 は小当りである場合に (A 4 0 1 0 の結果が「Y」)、特図 1 小当り図柄テーブルを設定する (A 4 0 1 1)。そして、特図 1 小当り図柄テーブルを参照して、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 1 停止図柄番号領域にセーブする (A 4 0 1 2)。この処理により特別結果の種類として特図 1 の小当り図柄が選択される。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする (A 4 0 1 3)。その後、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 (A 4 0 1 4)。その後、ステップ A 4 0 2 3 の処理に移行する。

【0486】

一方、遊技制御装置 100 は、小当りフラグ 1 が小当りでない場合 (A 4 0 1 0 の結果が「N」)、サポ当りフラグ 1 はサポ当りであるか否かを判定する (A 4 0 1 5)。サポ

当りフラグ1はサポ当りである場合に（A4015の結果が「Y」）、特図1サポ当り図柄テーブルを設定する（A4016）。そして、特図1サポ当り図柄テーブルを参照して、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図1停止図柄番号領域にセーブする（A4017）。この処理により特別結果の種類として特図1のサポ当り図柄が選択される。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（A4018）。その後、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（A4019）、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（A4020）。その後、ステップA4023の処理に移行する。

【0487】

一方、遊技制御装置100は、大当りフラグ1が大当りでない場合（A4002の結果が「N」）、小当りフラグ1が小当りでない場合（A4010の結果が「N」）、且つ、サポ当りフラグ1はサポ当りでない場合に（A4015の結果が「N」）、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（A4021）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（A4022）。その後、ステップA4023の処理に移行する。

【0488】

遊技制御装置100は、ステップA4009、A4014、A4020、A4022の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備し（A4023）、演出コマンドとして飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブする（A4024）。以上の処理により、特図1変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0489】

その後、遊技制御装置100は、演出コマンド設定処理を実行する（A4025）。これにより、飾り特図コマンドは、演出制御装置300に送信される。

【0490】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（A4026）、特図1特図図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする（A4027）。その後、特図1停止図柄設定処理を終了する。なお、前述の図柄変動制御処理によって、停止図柄番号（或いは停止図柄パターン）に対応した停止図柄（大当り図柄、小当り図柄、時短図柄、はずれ図柄など）の停止表示が、特図1表示器51で実行される。

【0491】

〔特図2停止図柄設定処理〕

次に、特図2変動開始処理における特図2停止図柄設定処理（A3503）の詳細について説明する。図28は、特図2停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0492】

遊技制御装置100は、まず、特図2特図図柄乱数格納領域（保留数1用）から特図図柄乱数をロードする（A4101）。そして、大当りフラグ2は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ2領域に大当り情報がセーブされているか判定する（A4102）。大当りフラグ2が大当りである場合（A4102の結果が「Y」）、次に、特図2大当り図柄テーブルを設定し（A4103）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得してRWMの特図2停止図柄番号領域にセーブする（A4104）。この処理により特別結果の種類として特図2の大当り図柄が選択される。なお、特図2大当り図柄テーブルが特図1大当り図柄テーブルと異なれば、特図1と特図2の大当り図柄の振り分けが異なる。

【0493】

その後、遊技制御装置100は、特図2大当り停止図柄情報テーブルを設定し（A4105）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（A4106）。停止図柄パターンに基づいて、表示装置41での停止図柄を設定できる。そして、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWMの特

10

20

30

40

50

図2 ラウンド数上限値情報領域にセーブする（A4107）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【0494】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする（A4108）。時間短縮判定データは、大当たり終了後の時短状態の有無（時短あり又は時短なし）や時短回数の情報を含む。続いて、停止図柄パターン（或は停止図柄番号）及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（A4109）。その後、ステップA4117の処理に移行する。

【0495】

遊技制御装置100は、大当たりフラグ2は大当たりでない場合（A4102の結果が「N」）、小当たりフラグ2は小当たりであるか否かを判定する（A4110）。小当たりフラグ2が小当たりである場合に（A4110の結果が「Y」）、特図2小当たり図柄テーブルを設定する（A4111）。そして、特図2小当たり図柄テーブルを参照して、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図2停止図柄番号領域にセーブする（A4112）。この処理により特別結果の種類として特図2の小当たり図柄が選択される。なお、特図2小当たり図柄テーブルが特図1小当たり図柄テーブルと異なれば、特図1と特図2の小当たり図柄の振り分けが異なる。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブし（A4113）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブし（A4114）、ステップA4117の処理に移行する。

【0496】

遊技制御装置100は、大当たりフラグ2が大当たりでなく（A4102の結果が「N」）、且つ、小当たりフラグ2は小当たりでない場合に（A4110の結果が「N」）、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（A4115）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（A4116）。その後、ステップA4117の処理に移行する。

【0497】

遊技制御装置100は、ステップA4109、A4114、A4116の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備し（A4117）、演出コマンドとして飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブする（A4118）。以上の処理により、特図2変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0498】

その後、遊技制御装置100は、演出コマンド設定処理を実行する（A4119）。飾り特図コマンドは、演出制御装置300に送信される。

【0499】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（A4120）、特図2特図図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする（A4121）。その後、特図2停止図柄設定処理を終了する。なお、前述の図柄変動制御処理によって、停止図柄番号（或いは停止図柄パターン）に対応した停止図柄（大当たり図柄、小当たり図柄、時短図柄、はずれ図柄など）の停止表示が、特図2表示器52で実行される。

【0500】

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

【0501】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、特図1変動開始処理及び特図2変動開始処理における変動開始情報設定処理（A3407、A3507）の詳細について説明する。図29は、変動開始情報設定処理の手

10

20

30

40

50

順を示すフローチャートである。

【0502】

遊技制御装置100は、まず、対象の変動パターン乱数1～3の乱数格納領域をクリアする(A4601)。次に、前半変動時間値テーブルを設定し(A4602)、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する(A4603)。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し(A4604)、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する(A4605)。

【0503】

そして、遊技制御装置100は、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し(A4606)、加算値(全変動時間値)を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A4607)。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(A4608)、後半変動番号に対応する変動コマンド(ACTION)を演出コマンドとして準備して(A4609)、演出コマンド設定処理を行う(A4610)。次に、開始する変動の図柄(特図1又は特図2)を示す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(A4611)、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する(A4612)。次いで、乱数格納領域をシフトし(A4613)、シフト後の空き領域をクリアして(A4614)、変動開始情報設定処理を終了する。

【0504】

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(遊技制御装置100)に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置100が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0505】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置300に送信され、演出制御装置300では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数(保留数)に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンドが挙げられ、こ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。

【0506】

〔特図変動中処理〕

次に、特図ゲーム処理における特図変動中処理(A2610)の詳細について説明する。図30は、特図変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【0507】

遊技制御装置100は、まず、変動図柄判別フラグ(特図1変動フラグ又は特図2変動フラグ)に対応する図柄停止コマンド(特図1図柄停止コマンド又は特図2図柄停止コマンド)を演出コマンドとして準備し(A4701)、演出コマンド設定処理を実行する(A4702)。変動図柄判別フラグは、開始する変動の図柄(特図1又は特図2)を示し、開始した特図変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームであるか特図2変動表示ゲームであるかを判別する。図柄停止コマンドを受信した演出制御装置300は、対応する飾り特図変動表示ゲーム(飾り特図1変動表示ゲーム又は飾り特図2変動表示ゲーム)を停止する。

【0508】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄パターンを示す停止図柄パターン番号に対応する停止表示時間(表示時間)を設定して(A4703)、設定した停止表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A4704)。本実施形態の場合、停止図柄パターン

がはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン、小当り図柄パターン、サポ当り図柄パターンである場合に、停止表示時間として共通に600msを設定する。停止表示時間が共通であるため制御が簡単になり、遊技制御用プログラムのプログラム容量が削減できる。

【0509】

その後、遊技制御装置100は、演出モードがサポモードB中（時短モード#1B中）であるか否かを判定する（A4705）。サポモードB中でない場合に（A4705の結果が「N」）、即ち、サポモードB以外の演出モード（時短モード以外も含む）である場合に、時短の終了を判定する時短終了判定処理を実行し（A4706）、ステップA4707の処理に移行する。演出モードがサポモードB中である場合に（A4705の結果が「Y」）、時短の終了を判定する時短終了判定処理を実行することなく、ステップA4707の処理に移行する。

10

【0510】

従って、サポモードB中では、特図変動中処理の実行時、即ち、特図変動表示ゲームの変動終了の際（停止図柄の表示開始直前又は表示開始の際）に、時短の終了（即ち普電サポートの終了）が設定されることはない。しかし、サポモードB以外の演出モード中では、特図変動中処理の実行時に時短の終了（普電サポートの終了）が設定される可能性がある。なお、後述のように、サポモードB以外の演出モードとして、普電サポートのあるサポモードA（時短モード#1A）、時短モード#3、時短モード#4や、普電サポートのないサポなしモードとしての通常モード、残保留消化モードなどがある。

20

【0511】

なお、サポモードA（時短モード#1A）、サポモードB（時短モード#1B）、時短モード#3、時短モード#4は、時短回数が互いに異なる時短状態となる。時短状態（特定遊技状態）には、大当りに起因して大当り直後に発生する時短状態（a時短）である特定遊技状態A、大当りに起因せずに天井回数到達によって発生する時短状態（天井時短、b時短）である特定遊技状態B、大当りに起因せずに時短図柄の停止表示（サポ当り）によって発生する時短状態（突然時短、c時短）である特定遊技状態Cが含まれる。

【0512】

特定遊技状態Aにおいて、時短回数が7回（m1）である場合と、7回より大きい200回（m2）である場合の異なる時短状態がある。時短回数=200の時短状態の演出モードを時短モード#1A（サポモードA）とし、時短回数=7の時短状態の演出モードを時短モード#1B（サポモードB）とする。特定遊技状態Bは、時短回数がm3（ここでは251回）の時短状態である。特定遊技状態Cは、時短回数がm4の時短状態である。特定遊技状態Cの時短回数m4は、時短図柄の種類によって30回又は10回になる。特定遊技状態Bの演出モードは時短モード#3であり、特定遊技状態Cの演出モードは時短モード#4である。

30

【0513】

通常遊技状態において、遊技制御装置100は、大当り確率を低確率とし（特図低確率）、普電サポートのない状態（電サポ無し状態）とする。また、通常遊技状態において、演出モードは通常モードである。残保留消化モードは、特定遊技状態（時短状態）の終了後に発生可能な遊技状態に対応し、特図低確率且つ電サポ無し状態のため通常遊技状態に含めてよい。残保留消化モードにおいて、時短状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置37（普電）への入賞によって生じる残保留が消化され、主変動表示ゲームとして特図2変動表示ゲームが実行される。

40

【0514】

なお、ステップA4705で、サポモードB中であり且つ特図2小当りであるか否かを判定して、サポモードB以外の演出モードであるか又は特図2小当りでない場合にのみ、時短終了判定処理を実行してもよい。このようにすると、サポモードB以外の演出モードであるか又は特図2小当りでない場合に、特図変動中処理の実行時、即ち、特図変動表示ゲームの変動終了の際に、時短の終了（普電サポートの終了）が設定可能となる。

50

【0515】

次いで、遊技制御装置100は、特図表示中処理に係る処理番号「2」を設定し（A4707）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A4708）。

【0516】

次に、遊技制御装置100は、特図1の変動終了に関する信号（特別図柄1変動中信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A4709）、さらに、特図2の変動終了に関する信号（特別図柄2変動中信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A4710）。

【0517】

続いて、遊技制御装置100は、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を外部情報端子に出力する際に使用する図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば256msec）をセーブする（A4711）。

【0518】

その後、遊技制御装置100は、特図1表示器51における特図1変動表示ゲームの制御用の情報として、特図1表示器51での変動停止に係る停止フラグを特図1変動制御フラグ領域にセーブする（A4712）。さらに、特図2表示器52における特図2変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2表示器52での変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブし（A4713）、特図変動中処理移行設定処理を終了する。

【0519】

〔時短終了判定処理〕

次に、特図変動中処理における時短終了判定処理（A4706）の詳細について説明する。図31は、時短終了判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、サポモードB中でない場合に特図変動中処理において時短終了判定処理が実行されるが、後述のように、サポモードB中の場合には特図表示中処理において時短終了判定処理（A5137）が実行される。

【0520】

遊技制御装置100は、まず、普電サポート中（時短状態中）であるか否かを判定する（A4801）。普電サポート中でない場合（A4801の結果が「N」）、時短終了設定処理を実行することなく演出モード情報チェック処理を実行する（A4809）。普電サポート中である場合（A4801の結果が「Y」）、特図1変動表示ゲームの変動であるか否かを判定する（A4802）。特図1変動表示ゲームの変動である場合（A4802の結果が「Y」）、ステップA4806の処理に移行する。

【0521】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの変動である場合（A4802の結果が「N」）、特図2変動表示ゲームが小当たり結果（特図2小当たり）であるか否かを判定する（A4803）。小当たりフラグ2が小当たりであれば小当たり結果であると判定できる。特図2変動表示ゲームが小当たり結果である場合に（A4803の結果が「Y」）、時短の終了を設定する時短終了設定処理を実行する（A4808）。

【0522】

従って、サポモードB以外の時短モードの場合に、特図2小当たりであれば、特図変動中処理の実行時に、即ち、特図2変動表示ゲームの変動が終了（停止）する際に、時短の終了（普電サポートの終了）が設定されることになる（図49A参照）。なお、後述のように、サポモードBの時短モードの場合に、特図2小当たりであれば、特図表示中処理の実行時に、即ち、小当たり図柄の停止表示終了の際（停止表示時間の終了の際、小当たりファンファーレ直前又は小当たりファンファーレの開始の際）に、時短の終了（普電サポートの終了）が設定されることになる（図49A参照）。

【0523】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームが小当たり結果でない場合に（A4803の結果が「N」）、時間短縮変動回数2を-1更新（1だけ減少）して（A4804）、

10

20

30

40

50

時間短縮変動回数 2 が 0 であるか否か判定する (A 4 8 0 5)。時間短縮変動回数 2 が 0 である場合 (A 4 8 0 5 の結果が「Y」)、時短の終了を設定する時短終了設定処理を実行する (A 4 8 0 8)。時間短縮変動回数 2 は、後述の時短回数の残り回数に相当する。

【0524】

遊技制御装置 100 は、時間短縮変動回数 2 が 0 でない場合 (A 4 8 0 5 の結果が「N」)、時間短縮変動回数 1 を -1 更新 (1 だけ減少) して (A 4 8 0 6)、時間短縮変動回数 1 が 0 であるか否か判定する (A 4 8 0 7)。時間短縮変動回数 1 が 0 でない場合 (A 4 8 0 7 の結果が「N」)、ステップ A 4 8 0 9 の処理に移行する。一方、時間短縮変動回数 1 が 0 である場合 (A 4 8 0 7 の結果が「Y」)、時短の終了を設定する時短終了設定処理を実行する (A 4 8 0 8)。その後、後述の演出モード情報チェック処理を実行する (A 4 8 0 9)。時間短縮変動回数 1 は、後述の合計時短回数の残り回数に相当する。

10

【0525】

このように、特図 2 変動表示ゲームが小当り結果 (特図 2 小当り) である場合に、時短 (時短モード、時短状態) が終了し普電サポートも終了する。なお、特図 1 変動表示ゲームが小当り結果 (特図 1 小当り) である場合には、時間短縮変動回数 1 が 0 になる特殊な場合を除いて、時短終了判定処理では時短が終了しない (A 4 8 0 2 の結果が「Y」) が、小当り中の V 入賞時に時短が終了する (特定領域スイッチ監視処理の A 3 2 1 5、A 3 2 1 7)。後述のように、特図 1 小当りでは V 入賞が発生し難いため、基本的には、特図 1 小当りでは時短は終了しない (小当り状態中も時短が継続する) が、特図 2 小当りでは時短が終了することになる。なお、特図 1 小当りの場合に、時短終了判定処理において時短が終了する構成も可能である。

20

【0526】

また、時短 (時短モード、時短状態) の開始から特図 2 変動表示ゲームが第 1 所定回数だけ実行された場合に、時間短縮変動回数 2 が 0 になって、時短が終了し普電サポートも終了する。ここで、第 1 所定回数は、時間短縮変動回数 2 の初期値としての時短回数 (例えば 7 回、30 回、200 回等) である。

【0527】

また、時短の開始から特図変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム) が第 2 所定回数だけ実行された場合に、時間短縮変動回数 1 が 0 になって、時短が終了し普電サポートも終了する。ここで、第 2 所定回数は、時間短縮変動回数 1 の初期値としての合計時短回数であって、時短終了までに実行される特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの合計回数であり、第 1 所定回数に 4 を加算した値 (例えば 11 回、34 回、204 回等) である。

30

【0528】

まとめると、時短終了判定処理において、時短の終了が設定される時短終了条件は、時間短縮変動回数 1 或いは時間短縮変動回数 2 が 0 になること、又は、特図 2 変動表示ゲームが小当り結果であること (特図 2 小当り) である。

【0529】

なお、時短中の特図 1 変動表示ゲームの小当り結果 (特図 1 小当り) では、小当り中に V 入賞があれば時短の終了が設定されるが、小当り中に V 入賞がなければ時短の終了を設定せず小当り後に時短での変動表示ゲームが再開する。また、特図 1 変動表示ゲーム又は特図 2 変動表示ゲームが直撃大当り (即ち V 入賞によるものではない大当り) である場合は、大当り図柄の停止表示終了の際 (即ち、停止表示時間の終了の際、大当りファンファーレ直前又は大当りファンファーレの開始の際) に時短の終了が設定される (図 35、図 49B 参照)。

40

【0530】

なお、時間短縮変動回数 1 又は時間短縮変動回数 2 が 0 になって時短が終了となる特図変動表示ゲーム (先の特図変動表示ゲーム) がちょうど天井回数に達した場合や時短図柄で停止した場合に次回の特図変動表示ゲームから新たに時短が開始することがある。しか

50

し、サポモード B 以外の演出モードでは、特図変動表示ゲームの変動が終了（停止）する際に、時短が一旦終了したことが明確になる。加えて、サポモード B 以外の演出モードでは、外部情報（大当り 2 信号など）や試験信号（変動時間短縮状態信号など）の出力が、停止結果（停止図柄）の停止表示時間の分だけオフ状態となることにより、時短が再開した場合に、外部情報や試験信号の出力のオン状態が、明確に識別できる。

【0531】

〔時短終了設定処理〕

次に、特図変動中処理における時短終了設定処理（A4808）の詳細について説明する。図32は、時短終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0532】

遊技制御装置100は、まず、時短終了に関する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（A4901）。ここで、時短終了に関する信号は、大当り2信号のオフデータである。これにより、時短終了に関する信号が外部情報として外部情報端子71を介して外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

【0533】

なお、通常遊技状態において、普電サポートがないため、基本的に普通変動入賞装置37への入賞はなく第2始動記憶は発生しない。このため、時短終了の時点で第2始動記憶（特図2始動記憶、特図2保留）が残保留として残っている場合に、大当り2信号のオンデータの出力を継続し（このようにしても不都合が生じない）、最後の残保留に係る特図変動表示ゲームの変動表示が停止するときに、大当り2信号のオフデータ（時短終了に関する信号）を外部装置に出力する。

【0534】

次に、遊技制御装置100は、時短終了に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（A4902）。これにより、時短終了に関する信号が、試験信号として試験装置に出力される。ここでの時短終了に関する信号は、例えば、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通電動役物1開放延長状態信号のオフデータである。そして、RWMの遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（A4903）、RWMの普図ゲームモードフラグ領域に普図サポなしフラグをセーブし（A4904）、RWMの特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（A4905）。以上により時短状態（普電サポート状態）が終了する。

【0535】

続いて、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数1が格納されるRWMの時間短縮変動回数1領域をクリアし（A4906）、時間短縮変動回数2が格納されるRWMの時間短縮変動回数2領域をクリアする（A4907）。そして、左打ち指示に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブし（A4908）、RWMの遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブする（A4909）。

【0536】

その後、RWMの通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブする（A4910）。ここで、通常ベース状態情報は、ベース値（通常遊技状態における出玉率）を算出する期間である通常遊技状態を示す値である。その後、時短終了設定処理を終了する。

【0537】

このように、時短終了設定処理が実行されることで、時短状態（特図低確率且つ普電サポートありの状態）から適切に通常遊技状態（特図低確率且つ普電サポートなしの状態）へ移行させることができる。

【0538】

〔演出モード情報チェック処理〕

次に、特図変動中処理における演出モード情報チェック処理（A4809）の詳細について説明する。図33は、演出モード情報チェック処理の手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【0539】

遊技制御装置100は、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるか否かを判定する(A5001)。次モード移行情報が更新なしコードである場合(A5001の結果が「Y」)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行われない場合であって、例えば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である。

【0540】

また、遊技制御装置100は、次モード移行情報が更新なしコードでない場合(A5001の結果が「N」)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(A5002)、演出残り回転数が0となったか否かを判定する(A5003)。ここで、演出残り回転数は、今回実行したのが主となる特図変動表示ゲームである場合にのみ、-1更新されるが、主ではない変動表示ゲームである場合も-1更新される構成も可能である。

10

【0541】

遊技状態等に応じて、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち一方の変動表示ゲームが、主となる変動表示ゲームとして定められている。例えば、主となる変動表示ゲーム(主変動表示ゲーム)は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち頻繁に実行される方であり、主ではない変動表示ゲーム(従変動表示ゲーム)は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームのうち頻繁には実行されない方である。なお、遊技制御装置100及び／又は演出制御装置300は、遊技状態等に応じて、主となる変動表示ゲームを示す情報(特図1又は特図2)を記憶してもよい。

20

【0542】

演出残り回転数が0となっていない場合(A5003の結果が「N」)には、演出モード情報チェック処理を終了する。また、演出残り回転数が0となった場合(A5003の結果が「Y」)、すなわち次の特図変動表示ゲームから演出モードを移行する場合は、演出モード情報アドレステーブルを設定し(A5004)、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(A5005)。

【0543】

そして、遊技制御装置100は、移行する演出モードの演出モード番号を取得し、RWM内の演出モード番号領域にセーブして(A5006)、移行する演出モードの演出残り回転数(初期値)を取得し、RWM内の演出残り回転数領域にセーブして(A5007)、移行する演出モードの次モード移行情報を取得し、RWM内の次モード移行情報領域にセーブする(A5008)。

30

【0544】

なお、時短状態の終了(時間短縮変動回数1又は2=0)によって演出モードを移行する場合には、移行する演出モードの演出残り回転数(初期値)を規定の残保留数(例えば4)に設定してよい。残保留数とは、時短状態終了後に消化される特図2保留(残保留)の数であり、時短終了後の特図2変動回数である。残保留は、時短状態中の普図当りによって開放される普通変動入賞装置37への入賞によって生じる。このようにして、残保留(特図2保留、特図2始動記憶)の消化中に対応する演出モードとして残保留消化モードを設定できる。

40

【0545】

その後、遊技制御装置100は、新たに設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンド(確率状態の情報と時短の有無の情報と演出モードの情報を含む)を演出コマンドとして準備し(A5009)、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(A5010)。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(A5010の結果が「Y」)、すなわち確率情報コマンドが変化していない場合には、演出モード情報チェック処理を終了する。

【0546】

また、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

50

(A5010の結果が「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て(A5011)、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する(A5012)。

【0547】

次いで、遊技制御装置100は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備して(A5013)、演出コマンド設定処理を実行する(A5014)。これにより、演出制御装置300は、演出残り回転数を取得できる。次に、時間短縮変動回数2に対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備して(A5015)、演出コマンド設定処理(A5016)を実行する。これにより、演出制御装置300は、時間短縮変動回数2を取得できる。なお、遊技制御装置100は、同様に、時間短縮変動回数1も演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を実行してよい。

【0548】

次いで、遊技制御装置100は、ステップA5006で新たな演出モード番号が取得された場合に、新たな演出モードは左打ちするモードであるか否かを判定し(A5017)、左打ちするモードでない場合(A5017の結果が「N」)には、演出モード情報チェック処理を終了する。また、左打ちするモードである場合(A5017の結果が「Y」)には、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し(A5018)、演出コマンド設定処理を実行して(A5019)、演出モード情報チェック処理を終了する。

【0549】

なお、上記において、さらに、演出残り回転数が0であるか否かの判定結果(A5003)によらず、更新された演出残り回転数(A5002)に対応する演出回転数コマンドと更新された時間短縮変動回数1, 2(A4804、A4806)に対応する時間短縮変動回数コマンドも演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を実行してもよい。

【0550】

〔特図表示中処理〕

次に、特図ゲーム処理における特図表示中処理(A2611)の詳細について説明する。図34は、特図表示中処理の手順を示すフローチャートである。図34Aは、特図表示中処理の前半部分を示し、図34Bは、特図表示中処理の後半部分を示す。

【0551】

遊技制御装置100は、まず、サポ当りフラグ1とサポ当りフラグ2をロードして(A5101)、RWMのサポ当りフラグ1領域及びサポ当りフラグ2領域をクリアする(A5102)。続いて、小当りフラグ1と小当りフラグ2をロードして(A5103)、RWMの小当りフラグ1領域及び小当りフラグ2領域をクリアする(A5104)。続いて、大当りフラグ1と大当りフラグ2をロードして(A5105)、RWMの大当りフラグ1領域及び大当りフラグ2領域をクリアする(A5106)。

【0552】

そして、遊技制御装置100は、ロードされた大当りフラグ2が大当りか否かを判定して(A5107)、大当りである場合(A5107の結果が「Y」)、第2特図変動表示ゲームの大当り(特図2大当り)の開始に関する試験信号(例えば、条件装置作動中信号をオン、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄2当り信号をオン)をRWMの試験信号出力データ領域にセーブして(A5110)、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(A5111)。

【0553】

一方、遊技制御装置100は、大当りフラグ2のチェックの結果、大当りでない場合(A5107の結果が「N」)、ロードされた大当りフラグ1が大当りか否かを判定して(A5108)、大当りである場合(A5108の結果が「Y」)、第1特図変動表示ゲームの大当り(特図1大当り)の開始に関する試験信号(例えば、条件装置作動中信号をオン、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄1当り信号をオン)をRWMの試験信号出力データ領域にセーブし(A5109)、特図ゲームモードフラグをロードし、ロー

10

20

30

40

50

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（A 5 1 1 1）。

【0 5 5 4】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、ラウンド数上限値テーブルを設定し（A 5 1 1 2）、ラウンド数上限値テーブルに基づいて、ラウンド数上限値情報（A 4 0 0 7、A 4 1 0 7）に対応するラウンド数上限値（例えば、3、1 0）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（A 5 1 1 3）。ラウンド数上限値情報は、特図 1 停止図柄設定処理又は特図 2 停止図柄設定処理で取得され、大当りの停止図柄番号に対応する。このため、ラウンド数上限値は、大当り図柄（大当りの停止図柄番号）に応じて異なることになる。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド L E D ポインタを取得し、RWMのラウンド L E D ポインタ領域にセーブする（A 5 1 1 4）。

10

【0 5 5 5】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、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、演出コマンドとして準備して（A 5 1 1 5）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 1 1 6）。その後、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）とするとともに時短なし（普電サポートなし）とする情報に係る確率情報コマンドを演出コマンドとして準備して（A 5 1 1 7）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 1 1 8）。続けて、ラウンド数上限値に対応するファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備して（A 5 1 1 9）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 1 2 0）。

【0 5 5 6】

20

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りの開始に関する信号を RWM の外部情報出力データ領域にセーブする（A 5 1 2 1）。本実施形態では、大当り 1 信号は、大当り又は特図 2 の小当りの開始時にオンし、大当り又は特図 2 の小当りの終了時にオフする。大当り 2 信号は、大当り又は特図 2 の小当りの開始時にオンし、大当り後に時短状態にならなければ大当り又は特図 2 の小当りの終了時にオフする。さらに、大当り 2 信号は、時短の開始時にオンし残保留消化モードの終了時（最後の残保留に係る変動表示ゲームの停止時）にオフする。大当り 3 信号は、大当り又は特図 2 の小当りの開始時にオンし、大当り又は特図 2 の小当りの終了時にオフする。なお、大当りの開始に関する信号（大当り 1 信号、大当り 2 信号、大当り 3 信号等のオンオフ）は、機種により定義されてよい。

【0 5 5 7】

30

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄パターンと演出モードに対応する大当りファンファーレ時間を設定して（A 5 1 1 9）、設定した大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 5 1 2 3）。

【0 5 5 8】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口不正入賞数領域をクリアし（A 5 1 2 4）、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（A 5 1 2 5）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 を実行し（A 5 1 2 6）、特図表示中処理を終了する。

【0 5 5 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 1, 2 が大当りでない場合に（A 5 1 0 7 と A 5 1 0 8 の結果が「N」）、特図変動表示ゲームの実行された回数が天井回数（時短天井）に到達したことを示す天井到達済みフラグがあるか否かを判定する（A 5 1 2 7）。天井到達済みフラグがない場合に（A 5 1 2 7 の結果が「N」）、RWM の天井カウンタ領域の天井カウンタ値を + 1 更新（1 だけ増加）する（A 5 1 2 8）。そして、確変状態以外の状態で特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームを含む）の実行された回数を示す天井カウンタ値が天井回数に到達したか否かを判定する（A 5 1 2 9）。例えば、天井回数は、5 0 0 回や 8 0 0 回である。天井回数に到達した場合（A 5 1 2 9 の結果が「Y」）、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグと、天井回数に到達したことを示す天井到達済みフラグをセット（オン）する（A 5 1 3 0）。また、本実施形態では確変状態が存在しないが、確変状態が存在する機種では、特図高確率中（

40

50

確変状態中) でない場合に限り、ステップ A 5 1 2 8 における天井カウンタ値の + 1 更新処理を実行する。その後、小当りフラグ 2 が小当りか否かを判定する (A 5 1 3 1)。

【0 5 6 0】

なお、天井到達済みフラグは、大当りが発生するとクリアされるが、大当りが発生しない限りクリアされない。従って、一旦天井回数に到達した後、大当りしないまま時短回数が終了してしまうと、天井到達済みフラグがセット (オン) されたままであるため、以降、天井時短は発生しないことになるし、天井カウンタ値も更新されない。

【0 5 6 1】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、天井到達済みフラグがある場合 (A 5 1 2 7 の結果が「Y」)、天井回数に到達していない場合 (A 5 1 2 9 の結果が「N」)、小当りフラグ 2 が小当りか否かを判定する (A 5 1 3 1)。

10

【0 5 6 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 2 は小当りである場合に (A 5 1 3 1 の結果が「Y」)、特図 2 小当りの開始に関する信号 (特別図柄 2 小当り信号をオン) を試験信号出力データ領域にセーブし (A 5 1 3 4)、特図ゲームモードフラグ領域の値をロードし、特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする (A 5 1 3 5)。

【0 5 6 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 2 は小当りでない場合に (A 5 1 3 1 の結果が「Y」)、小当りフラグ 1 が小当りか否かを判定する (A 5 1 3 2)。小当りフラグ 1 は小当りである場合に (A 5 1 3 2 の結果が「Y」)、特図 1 小当りの開始に関する信号 (特別図柄 1 小当り信号をオン) を試験信号出力データ領域にセーブし (A 5 1 3 3)、特図ゲームモードフラグ領域の値をロードし、特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする (A 5 1 3 5)。

20

【0 5 6 4】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、演出モードがサポモード B 中 (時短モード # 1 B 中) であるか否かを判定する (A 5 1 3 6)。サポモード B 中である場合に (A 5 1 3 6 の結果が「Y」)、即ち、サポモード B 中に小当り結果となる場合に、時短の終了を判定する時短終了判定処理 (A 5 1 3 7) を実行し、ステップ A 5 1 3 8 の処理に移行する。サポモード B 中でない場合に (A 5 1 3 6 の結果が「N」)、即ち、サポモード B 以外の演出モードで小当り結果となる場合に、時短終了判定処理を実行することなく、ステップ A 5 1 3 8 の処理に移行する。

30

【0 5 6 5】

従って、サポモード B 中で特図 2 変動表示ゲームが小当り (特図 2 小当り) となる場合は、特図表示中処理の実行時に、即ち、小当り図柄の停止表示終了の際 (停止表示時間の終了の際、小当りファンファーレ直前又は小当りファンファーレの開始の際) に、時短の終了 (普電サポートの終了) が設定されることになる (図 4 9 A 参照)。なお、サポモード B 中でも特図 1 変動表示ゲームが小当り (特図 1 小当り) となる場合には、時短終了判定処理 (A 5 1 3 7) では時短が終了しないことがある (A 4 8 0 2 の結果が「Y」) が、少なくとも小当り中の V 入賞時には時短が終了する (特定領域スイッチ監視処理の A 3 2 1 5、A 3 2 1 7)。なお、特図 1 小当りの場合に、時短終了判定処理において時短 (普電サポート) が必ず終了する構成も可能である。

40

【0 5 6 6】

また、前述のように、サポモード B 以外の演出モード中 (例えばサポモード A 中) で特図 2 小当りとなる場合では、特図変動中処理の実行時に、即ち、特図 2 変動表示ゲームの変動が終了する際に、時短の終了が設定されることになる (図 4 9 A 参照)。

【0 5 6 7】

このように、時短の終了する終了タイミングは、サポモード B と、サポモード B 以外の時短モードと、で異なっており、サポモード B でサポモード B 以外よりも遅くなる。

【0 5 6 8】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドを演出コマ

50

ンドとしてロードし、準備し（A 5 1 3 8）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 1 3 9）。そして、小当りファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し（A 5 1 4 0）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 1 4 1）。その後、小当りファンファーレ中処理移行設定処理を実行して（A 5 1 4 2）、特図表示中処理を終了する。

【0 5 6 9】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、小当りフラグ 1 と小当りフラグ 2 のいずれもが小当りでない場合、即ち、はずれの場合に（A 5 1 3 1 と A 5 1 3 2 の結果が「N」）、演出モードがサポモード B 中（時短モード # 1 B 中）であるか否かを判定する（A 5 1 4 3）。サポモード B 中である場合に（A 5 1 4 3 の結果が「Y」）、即ち、サポモード B 中にはずれの場合に、時短の終了を判定する時短終了判定処理（A 5 1 4 4）を実行し、ステップ A 5 1 4 5 の処理に移行する。サポモード B 中でない場合に（A 5 1 4 3 の結果が「N」）、即ちサポモード B 以外ではずれの場合に、時短終了判定処理を実行することなく、ステップ A 5 1 4 5 の処理に移行する。

10

【0 5 7 0】

従って、サポモード B 中で特図 1 変動表示ゲーム又は特図 2 変動表示ゲームがはずれとなる場合は、時短終了判定処理において時間短縮変動回数 1, 2 に関する時短終了条件が成立すれば、特図表示中処理の実行時に、即ち、はずれ図柄の停止表示終了の際（停止表示時間の終了の際）に、時短の終了（普電サポートの終了）が設定される。

【0 5 7 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグがあるか否かを判定する（A 5 1 4 5）。天井時短発動フラグがある場合（A 5 1 4 5 の結果が「Y」）、天井時短回数（天井時短による時短回数）となる初期値を時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域にセーブする（A 5 1 4 6）。天井時短の場合の時間短縮変動回数 1 と時間短縮変動回数 2 の初期値（例えば 2 5 5 回と 2 5 1 回）は、ここでセーブされることになる。続いて、天井時短による時短状態が発生するためにサポ作動設定処理を実行し（A 5 1 5 0）、特図普段処理移行設定処理を実行し（A 5 1 5 1）、特図表示中処理を終了する。特図普段処理移行設定処理では、特図普段処理に係る処理番号「0」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

20

【0 5 7 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグがない場合（A 5 1 4 5 の結果が「N」）、サポ当りフラグ 2 はサポ当りであるか否かを判定する（A 5 1 4 7）。そして、サポ当りフラグ 2 はサポ当りでない場合（A 5 1 4 7 の結果が「N」）、サポ当りフラグ 1 はサポ当りであるか否かを判定する（A 5 1 4 8）。

30

【0 5 7 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、サポ当りフラグ 1 とサポ当りフラグ 2 のいずれかがサポ当りである場合（A 5 1 4 7 又は A 5 1 4 8 の結果が「Y」）、時間短縮判定データに対応する初期値を時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域にセーブする（A 5 1 4 9）。サポ当り結果（突然時短）の場合の時間短縮変動回数 1 と時間短縮変動回数 2 の初期値（例えば 3 4 回と 3 0 回、或いは、1 4 回と 1 0 回）は、ここでセーブされることになる。続いて、時短図柄による時短状態（突然時短）が発生するためにサポ作動設定処理を実行し（A 5 1 5 0）、特図普段処理移行設定処理を実行し（A 5 1 5 1）、特図表示中処理を終了する。

40

【0 5 7 4】

なお、時間短縮判定データは、特図 1 停止図柄設定処理（A 3 4 0 3）や特図 2 停止図柄設定処理（A 3 5 0 3）において、停止図柄番号に対応して設定されるため、サポ当り結果の場合の初期値（即ち時短回数と合計時短回数）は、特図図柄乱数による抽選で決定されることになる。

【0 5 7 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、サポ当りフラグ 1 とサポ当りフラグ 2 の両方がサポ当りでない場合（A 5 1 4 7 と A 5 1 4 8 の結果が「N」）、時短を設定するサポ作動設定処理を実

50

行せずに、特図普段処理移行設定処理を実行し（A 5 1 5 1）、特図表示中処理を終了する。

【0 5 7 6】

以上のように、特図表示中処理において、天井時短と突然時短に関して、時短回数（即ち、時間短縮変動回数の初期値）の設定など、時短の設定が実行される。なお、大当りによる時短、即ち、大当り状態の終了から開始する時短に関しては、大当り終了処理において、時短回数の設定など、時短の設定が実行される。

【0 5 7 7】

なお、特図表示中処理は、停止表示時間（A 4 7 0 4）が設定された特図ゲーム処理タイムが0になったときに実行されるため（A 2 6 0 5、A 2 6 1 1）、特図変動表示ゲームの停止結果（停止図柄）の表示が終了する際に実行されることになる。従って、特図変動表示ゲームの停止結果の表示が終了するとき（次の特図変動表示ゲームが開始するなら開始するときに略等しい）に、時間短縮変動回数（A 5 1 4 6、A 5 1 4 9）が設定され、天井時短と突然時短による時短状態が開始する。

【0 5 7 8】

〔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、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（A 5 1 2 6）の詳細について説明する。図35は、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1の手順を示すフローチャートである。

【0 5 7 9】

遊技制御装置100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「7」を設定し（A 5 3 0 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 5 3 0 2）。

【0 5 8 0】

次に、遊技制御装置100は、時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオフ、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオフ、普通電動役物1開放延長状態信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 3 0 3）。なお、例えば、時短状態中（普電サポート状態中）でも普電開放時間しか変化しない構成では、普通図柄1変動時間短縮状態信号及び普通図柄1高確率状態信号は常時オフされている。その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（A 5 3 0 4）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブして（A 5 3 0 5）、普図ゲームモードフラグ領域に普図サポなしフラグをセーブする（A 5 3 0 6）。

【0 5 8 1】

そして、遊技制御装置100は、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（A 5 3 0 7）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（A 5 3 0 8）。次に、停電復旧時に演出制御装置300に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（特図低確率&時短なし）をセーブする（A 5 3 0 9）。以上により時短状態（普電サポート状態）が終了する。

【0 5 8 2】

次に、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数1領域をクリアし（A 5 3 1 0）、時間短縮変動回数2領域をクリアし（A 5 3 1 1）、天井カウンタ領域をクリアし（A 5 3 1 2）、天井時短発動フラグ領域をクリアし（A 5 3 1 3）、天井到達済みフラグ領域をクリアする（A 5 3 1 4）。

【0 5 8 3】

その後、遊技制御装置100は、演出モード番号領域に演出モード1の番号をセーブし（A 5 3 1 5）、演出残り回転数領域をクリアして（A 5 3 1 6）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（A 5 3 1 7）。そして、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号1をオン）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 5 3 1 8）、右打ち中の表示LED（第1遊技状態表示部57）を点灯させるため、遊技状態表示番号2領域に右打ち状態中の番号をセーブして（A 5 3 1 9）、通常ベース状態判定領域に

10

20

30

40

50

通常ベース状態以外情報をセーブし（A 5 3 2 0）、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。

【0 5 8 4】

〔小当りファンファーレ中処理移行設定処理〕

次に、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（A 5 1 3 4）の詳細について説明する。図 3 6 は、小当りファンファーレ中処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 5 8 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、処理番号として小当りファンファーレ中処理にかかる「3」を設定して（A 5 4 0 1）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 5 4 0 2）。

【0 5 8 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄パターンに対応する小当りファンファーレ時間（例えば特図 1 小当りで 4 0 0 0 m s e c、特図 2 小当りで 1 0 0 0 m s e c）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 5 4 0 3）。次に、特図 2 小当りであるか否かを判定する（A 5 4 0 4）。特図 2 小当りである場合に（A 5 4 0 4 の結果が「Y」）、小当り遊技の開始に関する信号（例えば、大当り 1 信号のオンデータ、大当り 2 信号のオンデータ、大当り 3 信号のオンデータ）を外部情報出力データ領域にセーブし（A 5 4 0 5）、ステップ A 5 4 0 6 の処理に移行し、特図 2 小当りでない場合に（A 5 4 0 4 の結果が「N」）、何もせずにステップ A 5 4 0 6 の処理に移行する。

【0 5 8 7】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 は、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（A 5 4 0 6）、右打ち中の表示 LED（第 1 遊技状態表示部 5 7）を点灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブして（A 5 4 0 7）、小当りファンファーレ中処理移行設定処理を終了する。

【0 5 8 8】

〔サポ作動設定処理〕

次に、特図表示中処理におけるサポ作動設定処理（A 5 1 5 0）の詳細について説明する。図 3 7 は、サポ作動設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 5 8 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時短開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 5 5 0 1）。これにより、天井回数到達による天井時短と時短図柄（サポ当り）による突然時短の開始時に、時短開始に関する信号が外部情報として外部情報端子 7 1 ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。ここで、時短開始に関する信号は、大当り 2 信号と大当り 4 信号のオンデータである。このように、天井時短（特定遊技状態 B）と突然時短（特定遊技状態 C）の開始時には、大当り 4 信号が特別に外部情報として送信される。なお、後述のように大当りに伴う時短（特定遊技状態 A、サポモード A、B）の開始時には、大当り 4 信号は外部情報として送信されないため、外部装置で時短状態の種類（大当りに伴う時短とそれ以外の時短）を区別可能となる利点がある。

【0 5 9 0】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、時短開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 5 0 2）。これにより、天井時短と突然時短の開始時に、時短開始に関する信号が試験信号として試験装置に出力される。ここでの時短開始に関する信号は、例えば、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号のオンデータ、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号のオンデータ、普通電動役物 1 開放延長状態信号のオンデータである。そして、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（A 5 5 0 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図サポありフラグをセーブし（A 5 5 0 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短ありフラグを合成する（A 5 5 0 5）。続いて、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し（A 5 5 0 6）、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブする（A 5 5 0 7）。

10

20

30

40

50

【0591】

その後、遊技制御装置100は、演出モード情報アドレステーブルを設定し（A5508）、特図1停止図柄設定処理（A3403）又は特図2停止図柄設定処理（A3503）などで設定し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し（A5509）、演出モードの演出モード番号（演出モードの番号）をテーブルに基づいて取得してセーブする（A5510）。これにより、天井時短と突然時短の開始時に移行する演出モードが選択できる。

【0592】

次に、遊技制御装置100は、演出モードの演出残り回転数（初期値）をテーブルに基づいて取得してセーブする（A5511）。例えば、演出残り回転数（初期値）は、時短回数（時間短縮変動回数1又は時間短縮変動回数2の初期値）である。これにより、例えば、時短が終了するまで同一の演出モードが継続できる。

10

【0593】

続いて、遊技制御装置100は、天井時短中又は突然時短中の演出モードの次のモードへの移行の情報である次モード移行情報をテーブルに基づいて取得してセーブする（A5512）。そして、特図ゲームモードフラグと今回新たに設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A5513）、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（A5514）、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する（A5515）。ここで、確率情報コマンドには、確率状態、時短（普電サポート）の有無、演出モードの情報が含まれる。

20

【0594】

次に、遊技制御装置100は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備し（A5516）、演出コマンド設定処理を実行する（A5517）。そして、時間短縮変動回数1と時間短縮変動回数2（ここでは初期値である時短回数と合計時短回数）のそれぞれに対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A5518）、演出コマンド設定処理を実行する（A5519）。

【0595】

その後、遊技制御装置100は、時間短縮判定データ領域をクリアし（A5520）、演出モード移行情報領域をクリアし（A5521）、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態以外情報をセーブし（A5522）、サポ作動設定処理を終了する。また、ここで、天井時短が発動したため天井時短発動フラグが格納される天井時短発動フラグ領域をクリアしてもよい。

30

【0596】

〔特図普段処理移行設定処理〕

次に、特図表示中処理における特図普段処理移行設定処理（A5151）の詳細について説明する。図38は、特図普段処理移行設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0597】

遊技制御装置100は、まず、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定し（A5601）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A5602）。その後、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（A5603）、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（A5604）、特図普段処理移行設定処理を終了する。

40

【0598】

〔小当りファンファーレ中処理〕

次に、特図ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（A2612）の詳細について説明する。図39は、小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。

【0599】

遊技制御装置100は、まず、処理番号として小当り開放中処理に係る「4」を設定し

50

て（A 5 8 0 1）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 5 8 0 2）。

【0 6 0 0】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 は、小当り停止図柄パターンに対応して、小当り遊技における大入賞口の開放時間である小当り開放時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 5 8 0 3）。そして、小当り中制御ポインタ領域に小当り停止図柄パターンに対応する小当り動作初期値をセーブする（A 5 8 0 4）。本実施形態において、特図 1 の小当り停止図柄パターンと特図 2 の小当り停止図柄パターンが異なるため、小当り開放時間と小当り動作初期値は、少なくとも、特図 1 小当りと特図 2 小当りとで異なる。また、小当り動作初期値は、特図 1 小当りで 3 8 であり、特図 2 小当りで 0 となる。従って、小当りによる大入賞口の開放パターンが特図 1 小当りと特図 2 小当りで異なることになる。

10

【0 6 0 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、小当り動作の開始に関する信号（例えば、特別電動役物 1 作動中信号をオン、条件装置作動領域 1 有効信号をオン、役物連続作動装置作動領域 1 有効信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 8 0 5）。次いで、特別大入賞口（ここでは変動入賞装置 3 9 の開閉扉 3 9 c）を開放するために、大入賞口ソレノイド（ここでは大入賞口ソレノイド 3 9 b）をオンさせるためのオンデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブする（A 5 8 0 6）。

【0 6 0 2】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、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（A 5 8 0 7）、レバーソレノイド動作初期値をレバーソレノイド制御ポインタ領域にセーブする（A 5 8 0 8）。なお、大入賞口の開放パターンによらず、レバーソレノイド 8 6 b のオン／オフ動作、即ち、特定領域 8 6 の開放／閉塞の動作は一定である。

20

【0 6 0 3】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域通過情報領域をクリアし（A 5 8 0 9）、大入賞口不正入賞数領域をクリアし（A 5 8 1 0）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（A 5 8 1 1）、小当りファンファーレ中処理を終了する。

【0 6 0 4】

〔小当り開放中処理〕

次に、特図ゲーム処理における小当り開放中処理（A 2 6 1 3）の詳細について説明する。図 4 0 は、小当り開放中処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0 6 0 5】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値（ここでは 3 8）以上であるか否かを判定する（A 5 9 0 1）。本実施形態では、特図 1 小当りに関して、小当り動作終了値と小当り動作初期値が同じ値（3 8）であるため、1 回の小当りによって小当り開放時間（A 5 8 0 3）で大入賞口が 1 回だけ開放する開放パターンとなる。特図 2 小当りに関して、小当り動作終了値（3 8）が小当り動作初期値（0）よりも大きいため、1 回の小当りによって大入賞口が複数回開放する開放パターンとなる。このように、小当りによる大入賞口の開放パターンが特図 1 小当りと特図 2 小当りで異なることになる。

40

【0 6 0 6】

そして、1 回の大入賞口開放となる特図 1 小当りでは V 入賞が発生し難いが、複数回の大入賞口開放となる特図 2 小当りでは V 入賞が発生し易い。このため、基本的に、V 入賞が発生し難い特図 1 小当りでは時短は終了せず、V 入賞が発生し易い特図 2 小当りで時短は終了することになる。

【0 6 0 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値未満である場合（A 5 9 0 1 の結果が「N」）、小当り動作移行設定処理を実行して（A 5 9 0 2）、小当り中制御ポインタを + 1 更新し（A 5 9 0 3）、小当り中処理を終了する。

50

【0608】

一方、遊技制御装置100は、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（A5901の結果が「Y」）には、処理番号として小当り残存球処理に係る「5」を設定し（A5904）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A5905）。次いで、小当り残存球処理時間（例えば0.9秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A5906）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（A5907）、小当り開放中処理を終了する。

【0609】

〔小当り動作移行設定処理〕

次に、小当り開放中処理における小当り動作移行設定処理（A5902）の詳細について説明する。図41は、小当り動作移行設定処理の手順を示すフローチャートである。

10

【0610】

遊技制御装置100は、まず、制御ポインタ（小当り中制御ポインタ）に応じて分岐処理を実行する（A6101）。制御ポインタが0の場合は、制御ポインタに対応するウェイト時間1（例えば2860ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A6102）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（A6103）、小当り動作移行設定処理を終了する。

【0611】

遊技制御装置100は、制御ポインタが奇数の場合は、制御ポインタに対応する大入賞口開放時間（例えば48ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A6104）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（A6105）、小当り動作移行設定処理を終了する。

20

【0612】

遊技制御装置100は、制御ポインタ（小当り中制御ポインタ）に応じて分岐処理を実行する（A6101）。制御ポインタが偶数（0を含めない）の場合は、制御ポインタに対応するウェイト時間2（例えば424ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A6106）、大入賞口ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（A6107）、小当り動作移行設定処理を終了する。

【0613】

〔小当り残存球処理〕

次に、特図ゲーム処理における小当り残存球処理（A2614）の詳細について説明する。図42は、小当り残存球処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0614】

遊技制御装置100は、まず、残存球カウンタが0であるか否かを判定する（A6301）。残存球カウンタが0でない場合に（A6301の結果が「N」）、何もせず小当り残存球処理を終了する。残存球カウンタが0である場合に（A6301の結果が「Y」）、V異常入賞フラグがセットされているか否かを判定する（A6302）。特定領域通過情報領域に異常通過情報があれば、V異常入賞フラグがセットされることになる。V異常入賞フラグがセットされている場合に（A6302の結果が「Y」）、イレギュラー発生フラグをイレギュラー大当りフラグ領域にセーブし（A6303）、ステップA6304の処理に移行し、V異常入賞フラグがセットされていない場合に（A6302の結果が「N」）、何もせずにステップA6304の処理に移行する。

40

【0615】

次に、遊技制御装置100は、小当り停止図柄パターンに対応する小当りエンディングコマンドを演出コマンドとして準備し（A6304）、演出コマンド設定処理を実行する（A6305）。本実施形態において、特図1の小当り停止図柄パターンと特図2の小当り停止図柄パターンが異なるため、小当りエンディングコマンドひいては小当りのエンディング演出は、少なくとも、特図1小当りと特図2小当りとで異なっておりよい。そして、処理番号として小当り終了処理にかかる「6」を設定して（A6306）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A6307）。

50

【0616】

次に、遊技制御装置100は、小当りエンディング時間（例えば1.1秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブして（A6308）、小当り動作の終了に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をオフ、条件装置作動領域1有効信号をオフ、役物連続作動装置作動領域1有効信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A6309）。次いで、大入賞口カウント数領域の情報をクリアし（A6310）、小当り中制御ポインタ領域の情報をクリアする（A6311）。

【0617】

続いて、遊技制御装置100は、レバーソレノイド制御ポインタ領域に更新なしコードをセーブし（A6312）、レバーソレノイド制御タイマ領域をクリアする（A6313）。これによって、レバーソレノイド86bのオン／オフ動作、即ち、特定領域86の開放／閉塞の動作を終了して、特定領域86は閉塞状態に維持される。そして、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（A6314）、小当り残存球処理を終了する。

【0618】

〔小当り終了処理〕

次に、特図ゲーム処理における小当り終了処理（A2615）の詳細について説明する。図43は、小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0619】

遊技制御装置100は、まず、特定領域通過フラグが特定領域通過領域にセットされているか否かを判定する（A6401）。V入賞があった場合に、特定領域通過フラグがセットされている。V入賞によって特定領域通過フラグがセットされている場合に（A6401の結果が「Y」）、飾り特図コマンド領域からコマンドをロードして演出コマンドとして準備し（A6402）、演出コマンド設定処理を実行する（A6403）。

【0620】

次に、遊技制御装置100は、確率情報コマンド（特図低確率&時短なし）を演出コマンドとして準備し（A6404）、演出コマンド設定処理を実行する（A6405）。そして、ファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し（A6406）、演出コマンド設定処理を実行する（A6407）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号として「7」を設定し（A6408）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A6409）。

【0621】

続いて、遊技制御装置100は、小当り経由の大当りについての大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A6410）。大当りファンファーレ時間は、例えば100msecであるが、小当り図柄や演出モードに対応させて異ならせてもよい。なお、小当り経由の大当りとは、小当り中のV入賞による大当り（V入賞大当り）である。

【0622】

次に、遊技制御装置100は、ラウンド数を1に設定するためラウンド数領域に1をセーブする（A6411）。これによって、小当りのラウンド（大入賞口の開放）が1ラウンド目と扱われるため、小当り後の大当り（V入賞大当り）のラウンドは2ラウンド目から開始する。即ち、小当りから大当りへ継続して大入賞口の開放をラウンドとして数える。そして、特定領域通過情報領域をクリアし（A6412）、小当りの終了に関する信号（例えば、特別図柄1小当り信号をオフ、特別図柄2小当り信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A6424）。

【0623】

遊技制御装置100は、V入賞がなく特定領域通過フラグがセットされていない場合に（A6401の結果が「N」）、天井時短が発生することを示す天井時短発動フラグがあるか否かを判定する（A6413）。天井時短発動フラグがない場合（A6413の結果が「N」）、何もせずステップA6416の処理に移行する。天井時短発動フラグがある

10

20

30

40

50

場合（A 6 4 1 3の結果が「Y」）、天井時短回数（天井時短による時短回数）となる初期値を時間短縮変動回数1領域と時間短縮変動回数2領域にセーブする（A 6 4 1 4）。小当りの変動表示ゲームで天井回数に到達してV入賞しない場合に、天井時短の場合の時間短縮変動回数1と時間短縮変動回数2の初期値（例えば255回と251回）は、ここでセーブされることになる。続いて、天井時短による時短状態を発生するためにサポ作動設定処理を実行する（A 6 4 1 5）。

【0624】

次に、遊技制御装置100は、特図ゲームモードフラグ領域のフラグに基づいて、特図時短中（時短状態中）であるかを否か判定する（A 6 4 1 6）。特図ゲームモードフラグ領域のフラグが特図低確率&時短ありフラグであれば、特図時短中であると判定できる。特図時短中である場合（A 6 4 1 6の結果が「Y」）には、ステップA 6 4 1 9の処理に移行する。また、特図時短中でない場合（A 6 4 1 6の結果が「N」）、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号1をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 6 4 1 7）、右打ち中の表示LED（第1遊技状態表示部57）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（A 6 4 1 8）、ステップA 6 4 1 9の処理に移行する。

【0625】

次に、遊技制御装置100は、処理番号として特図普段処理にかかる「0」を設定して（A 6 4 1 9）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 6 4 2 0）。その後、演出モード移行情報領域をクリアし（A 6 4 2 1）、小当りの終了に関する信号（例えば、大当り1信号をオフ、大当り3信号をオフ）を外部情報出力データ領域にセーブして（A 6 4 2 2）、特図ゲームモードフラグ退避領域をクリアする（A 6 4 2 3）。そして、小当りの終了に関する信号（例えば、特別図柄1小当り信号をオフ、特別図柄2小当り信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 4 2 4）。

【0626】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口不正入賞数領域をクリアし（A 6 4 2 5）、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（A 6 4 2 6）、小当り終了処理を終了する。

【0627】

【ファンファーレ／インターバル中処理】

次に、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（A 2 6 1 6）の詳細について説明する。図44は、ファンファーレ／インターバル中処理の手順を示すフローチャートである。

【0628】

遊技制御装置100は、まず、残存球カウンタが0であるかを否かを判定する（A 6 5 0 1）。残存球カウンタが0でない場合に（A 6 5 0 1の結果が「N」）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。なお、残存球カウンタが0でない場合は、処理番号は「7」のまま特図ゲーム処理タイマが変更されず0に維持されるので、次のタイマ割込みでもファンファーレ／インターバル中処理が実行されることになる。

【0629】

遊技制御装置100は、残存球カウンタが0である場合に（A 6 5 0 1の結果が「Y」）、特別遊技状態のラウンド数を+1更新し（A 6 5 0 2）、特別遊技状態（大当り状態）のラウンド数に対応するラウンドコマンドを演出コマンドとして準備して（A 6 5 0 3）、演出コマンド設定処理（A 6 5 0 4）を行う。

【0630】

その後、遊技制御装置100は、処理番号を大入賞口開放中処理にかかる「8」に設定し（A 6 5 0 5）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 6 5 0 6）。そして、大入賞口開放時間（例えば25秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A 6 5 0 7）、大入賞口の開放開始に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブして（A 6 5 0 8）、大入賞口への入賞数である大入賞口カウント数をクリアする（A 6 5 0 9）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ

10

20

30

40

50

領域にオンデータをセーブして（A 6 5 1 0）、大入賞口不正入賞数領域をクリアし（A 6 5 1 1）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（A 6 5 1 2）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【0 6 3 1】

〔大入賞口開放中処理〕

次に、特図ゲーム処理における大入賞口開放中処理（A 2 6 1 7）の詳細について説明する。図 4 5 は、本実施形態の大入賞口開放中処理の手順を示すフローチャートである。

【0 6 3 2】

遊技制御装置 1 0 0 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 R W M のラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（A 6 6 0 1）。そして、最終ラウンドでない場合（A 6 6 0 1 の結果が「N」）、ラウンド間のインターバルに係るインターバルコマンドを演出コマンドとして準備して（A 6 6 0 2）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 6 0 3）。

【0 6 3 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、最終ラウンドである場合（A 6 6 0 1 の結果が「Y」）、時間短縮判定データに対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 6 0 4）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 6 0 5）。そして、特別遊技状態の終了の際におけるエンディング表示画面の表示制御等に係るエンディングコマンドを演出コマンドとして準備して（A 6 6 0 6）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 6 0 7）。

【0 6 3 4】

その後、処理番号を大入賞口残存球処理に係る「9」に設定し（A 6 6 0 8）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 6 6 0 9）。続いて、残存球処理時間（例えば 9 0 0 m s e c）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A 6 6 1 0）、その後大入賞口ソレノイドをオフさせるためのオフデータを大入賞口ソレノイド出力データ領域にセーブし（A 6 6 1 1）、大入賞口開放中処理を終了する。

【0 6 3 5】

〔大入賞口残存球処理〕

次に、特図ゲーム処理における大入賞口残存球処理（A 2 6 1 8）の詳細について説明する。図 4 6 は、大入賞口残存球処理の手順を示すフローチャートである。

【0 6 3 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、残存球カウンタが 0 であるか否かを判定する（A 6 8 0 1）。残存球カウンタが 0 でない場合に（A 6 8 0 1 の結果が「N」）、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 6 3 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、残存球カウンタが 0 である場合に（A 6 8 0 1 の結果が「Y」）、実行中の特別遊技状態における現在のラウンド数と R W M のラウンド数上限値領域のラウンド数上限値とを比較して現在のラウンドが最終ラウンドであるかを判定する（A 6 8 0 2）。

【0 6 3 8】

そして、遊技制御装置 1 0 0 は、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドでない場合（A 6 8 0 2 の結果が「N」）、インターバル時間（例えば 1 0 0 m s e c）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 6 8 0 3）。そして、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「7」を設定し（A 6 8 0 4）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 6 8 0 5）。

【0 6 3 9】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口（特別変動入賞装置）の開放終了に関する信号（例えば、特別電動役物 1 作動中信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 6 8 0 6）、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 6 4 0】

一方、特別遊技状態における現在のラウンドが最終ラウンドである場合（A 6 8 0 2の結果が「Y」）、停止図柄パターンと演出モードに対応するエンディング時間を設定し（A 6 8 0 7）、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する（A 6 8 0 8）。そして、大当たり終了処理に係る処理番号として「10」を設定し（A 6 8 0 9）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 6 8 1 0）。

【0 6 4 1】

その後、遊技制御装置100は、大入賞口（特別変動入賞装置）の開放終了に関する信号（例えば、特別電動役物1作動中信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 8 1 1）。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（A 6 8 1 2）、特別遊技状態のラウンド数を記憶するラウンド数領域の情報をクリアし（A 6 8 1 3）、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（A 6 8 1 4）、ラウンド数上限値情報領域をクリアし（A 6 8 1 5）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（A 6 8 1 6）、大入賞口残存球処理を終了する。

【0 6 4 2】

〔大当たり終了処理〕

次に、特図ゲーム処理における大当たり終了処理（A 2 6 1 9）の詳細について説明する。図47は、大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0 6 4 3】

遊技制御装置100は、まず、大当たり終了設定処理を実行し（A 6 9 0 1）、演出モード情報アドレステーブルを設定し（A 6 9 0 2）、特図1停止図柄設定処理又は特図2停止図柄設定処理で設定した演出モード移行情報（A 4 0 0 9、A 4 0 1 4、A 4 1 0 9、A 4 1 1 4）に対応するテーブルのアドレスを取得し（A 6 9 0 3）、大当たり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（演出モードの番号）を取得してセーブする（A 6 9 0 4）。これにより、大当たり終了後に移行する演出モードが選択できる。

【0 6 4 4】

次に、遊技制御装置100は、大当たり終了後に設定される演出モードの演出残り回転数（初期値）を取得してセーブする（A 6 9 0 5）。例えば、演出残り回転数（初期値）は、時短回数（時間短縮変動回数初期値）などであり、大当たり終了後に、時短が終了するまで同一の演出モードが継続できる。

【0 6 4 5】

続いて、遊技制御装置100は、大当たり状態終了直後に設定される演出モードの次のモードへの移行の情報である次モード移行情報を取得してセーブする（A 6 9 0 6）。そして、今回新たに設定された演出モード番号などに対応する確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 9 0 7）、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（A 6 9 0 8）、確率情報コマンドを演出コマンドとして設定する演出コマンド設定処理を実行する（A 6 9 0 9）。ここで、確率情報コマンドには、大当たり状態の終了後における確率状態、時短（普電サポート）の有無、演出モードの情報が含まれる。

【0 6 4 6】

次に、遊技制御装置100は、演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 9 1 0）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 9 1 1）。そして、時間短縮変動回数2（ここでは初期値である時短回数、例えば、7回、200回）に対応する時間短縮変動回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 9 1 2）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 9 1 3）。

【0 6 4 7】

その後、遊技制御装置100は、特図普段処理に係る処理番号として「0」を設定し（A 6 9 1 4）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（A 6 9 1 5）。

【0 6 4 8】

その後、遊技制御装置100は、大当たりの終了に関する信号（例えば、大当たり1信号をオフ、大当たり3信号をオフ、大当たり4信号をオフ）を外部情報出力データ領域にセーブし

10

20

30

40

50

て（A 6 9 1 6）、大当りの終了に関する信号（例えば、条件装置作動中信号をオフ、役物連続作動装置作動中信号をオフ、特別図柄 1 当り信号をオフ、特別図柄 2 当り信号をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 9 1 7）。

【0 6 4 9】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮判定フラグ領域の情報をクリアし（A 6 9 1 8）、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（A 6 9 1 9）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（A 6 9 2 0）。そして、特定領域通過情報領域（イレギュラー情報領域）をクリアし（A 6 9 2 1）、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（A 6 9 2 2）、大当り終了処理を終了する。

【0 6 5 0】

〔大当り終了設定処理〕

次に、大当り終了処理における大当り終了設定処理（A 6 9 0 1）の詳細について説明する。図 4 8 は、大当り終了設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 6 5 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、停止図柄パターンが図柄種別 1 であるか否かを判定する（A 7 0 0 1）。本実施形態では、図柄種別 1 は、3 R 通常大当り C の大当り図柄と、3 R 通常小当り A の小当り図柄であるが、これに限られるものではない。なお、3 R とは、ラウンド数上限値が 3 であることを示す。3 R 通常小当りは、1 ラウンド目が小当りのラウンド（大入賞口の開放）であり、2，3 ラウンド目が V 入賞大当りのラウンドである。

【0 6 5 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄パターンが図柄種別 1 である場合に（A 7 0 0 1 の結果が「Y」）、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報に基づいて、当たった時の遊技状態は時短あり中（即ち普電サポートあり中）であるか否かを判定する（A 7 0 0 2）。なお、当たった時とは、特図変動表示ゲームの変動が終了した後に小当り図柄又は大当り図柄が停止表示されているとき（例えば、特図表示中処理の実行時、停止表示時間の終了の際、小当り又は大当りのファンファーレ直前）である。小当り又は大当りの場合に情報がセーブされる特図ゲームモードフラグ退避領域（A 5 1 1 1、A 5 1 3 5）に特図低確率 & 時短ありフラグが格納されている場合に、当たった時の遊技状態は時短あり中であると判定でき、特図低確率 & 時短なしフラグが格納されている場合に、当たった時の遊技状態は時短なし中であると判定できる。

【0 6 5 3】

なお、前述のようにサポモード B で当り（小当り又は大当り）となった場合では、当り図柄が停止表示されている当たった時の遊技状態は時短あり中（普電サポートあり中）である（図 4 9 A、図 4 9 B 参照）。しかし、サポモード B 以外の時短モードで当りとなった場合では、当りの特図変動表示ゲームの変動が終了する際に時短の終了が設定されていれば、当たった時の遊技状態は時短あり中でなく時短なし中である（図 4 9 A 参照）。なお、本実施形態では、サポモード B 以外の時短モードにおいて、特図 2 変動表示ゲームが当たった時に時短なし中であるが、特図 1 変動表示ゲームが当たった時には時短あり中である。また、当然ながら、通常遊技状態（通常モード、残保留消化モード）で当たった時の遊技状態も時短なし中である。

【0 6 5 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、図柄種別 1 の停止図柄パターンで当たった時（当り停止表示中）に時短なし中である場合に（A 7 0 0 2 の結果が「N」）、普図ゲームモードフラグ領域に普図サポなしフラグをセーブし（A 7 0 0 3）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短なしフラグをセーブし（A 7 0 0 4）、時間短縮変動回数 1 領域と時間短縮変動回数 2 領域をクリアし（A 7 0 0 5）、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブする（A 7 0 0 6）。

【0 6 5 5】

このようにして、図柄種別 1 の停止図柄パターンで当たった時に時短なし中であれば、大当り終了後の遊技状態は、時短状態（普電サポート状態、時短モード）でなく、通常遊

10

20

30

40

50

技状態（通常モード）となる。なお、大当り終了後とは、V入賞によるものではない直撃大当りの終了後だけでなく、小当り中にV入賞大当りが発生した場合の大当り終了後も含む。

【0656】

一方、図柄種別1の停止図柄パターンで当たった時（当り停止表示中）に時短あり中である場合に（A7002の結果が「Y」）、ステップA7016以降の処理を実行する。これによって、図柄種別1の停止図柄パターンで当たった時に時短あり中である場合に、大当り終了後の遊技状態は、後述のように、時間短縮変動回数1の初期値（合計時短回数）が11回であり、時間短縮変動回数2の初期値（時短回数）が7回である時短状態（時短モード#1B（サボモードB））となる。

10

【0657】

遊技制御装置100は、停止図柄パターンが図柄種別1でない場合に（A7001の結果が「N」）、停止図柄パターンが図柄種別2であるか否かを判定する（A7007）。本実施形態では、図柄種別2は、3R通常大当りA、3R通常大当りB、10R通常大当りBの大当り図柄、及び、10R通常小当りBの小当り図柄であるが、これに限られるものではない。なお、3R、10Rとは、各々、ラウンド数上限値が3、10であることを示す。10R通常小当りは、1ラウンド目が小当りのラウンド（大入賞口の開放）であり、2-10ラウンド目がV入賞大当りのラウンドである。

【0658】

遊技制御装置100は、停止図柄パターンが図柄種別2である場合に（A7007の結果が「Y」）、ステップA7016以降の処理を実行する。これによって、停止図柄パターンが図柄種別2である場合は必ず、大当り終了後の遊技状態は、時間短縮変動回数1の初期値（合計時短回数）が11回であり、時間短縮変動回数2の初期値（時短回数）が7回である時短状態となる。

20

【0659】

遊技制御装置100は、停止図柄パターンが図柄種別2でない場合に（A7007の結果が「N」）、停止図柄パターンが図柄種別4であるか否かを判定する（A7008）。本実施形態では、図柄種別4は、10R通常大当りAと10R通常大当りCの大当り図柄であるが、これに限られるものではない。

【0660】

遊技制御装置100は、停止図柄パターンが図柄種別4でない場合に（A7008の結果が「N」）、即ち、停止図柄パターンが図柄種別3（図柄種別1、2、4以外）である場合に、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報に基づいて、当たった時の遊技状態は時短あり中であるか否かを判定する（A7009）。ステップA7009は、ステップA7002の同じ内容の処理である。本実施形態では、図柄種別3は、10R通常小当りAの小当り図柄であるが、これに限られるものではない。

30

【0661】

遊技制御装置100は、図柄種別3の停止図柄パターンで当たった時（当り停止表示中）に時短あり中である場合に（A7009の結果が「Y」）、時短の開始に関する信号を外部情報として外部情報出力データ領域にセーブする（A7011）。なお、時短の開始に関する信号は、大当り2信号のオンデータと大当り3信号のオンデータであるが、大当り2信号は大当り中からオンされているので継続する形となる。

40

【0662】

次に、遊技制御装置100は、時短の開始に関する信号（特別図柄1変動時間短縮状態信号をオン、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオン、普通電動役物1開放延長状態信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブする（A7012）。そして、普図ゲームモードフラグ領域に普図サボありフラグをセーブし（A7013）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短ありフラグをセーブする（A7014）。

【0663】

続いて、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数1領域に204をセーブし、時間短

50

縮変動回数2領域に200をセーブし(A7015)、大当り終了設定処理を終了する。これによって、図柄種別3の停止図柄パターンで当たった時に時短あり中である場合に、大当り終了後の遊技状態は、時間短縮変動回数1の初期値(合計時短回数)が204回であり、時間短縮変動回数2の初期値(時短回数)が200回である時短状態(時短モード#1A(サポモードA))となる。特に、本実施形態では、サポモードBで特定の小当り(図柄種別3:10R通常小当りA)が発生した場合に、大当り終了後に大きな時短回数200回が得られることになる。

【0664】

遊技制御装置100は、図柄種別3の停止図柄パターンで当たった時(当り停止表示中)に時短なし中である場合に(A7009の結果が「N」)、時短の開始に関する信号を外部情報として外部情報出力データ領域にセーブする(A7016)。なお、ここでの時短の開始に関する信号には、大当り3信号のオンデータはなく、大当り2信号のオンデータだけであるが、大当り2信号は大当り中からオンされているので継続する形となる。

【0665】

このように、大当り3信号のオンデータは、大当り終了後に時短回数7回の時短状態(時短モード#1B(サポモードB))となる場合に外部装置に送信されないが(A7016)、大当り終了後に時短回数200回の時短状態(時短モード#1A(サポモードA))となる場合に外部装置に送信されることになる(A7011)。従って、大当り終了後の時短回数に応じて、時短状態開始の際(大当り終了の際)に外部装置に送信される外部情報信号が異なっているため、外部装置で大当り終了後の時短状態の種類を区別可能となる利点がある。

【0666】

続いて、遊技制御装置100は、時短の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし(A7017)、普図ゲームモードフラグ領域に普図サポありフラグをセーブし(A7018)、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短ありフラグをセーブする(A7019)。

【0667】

続いて、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数1領域に11、時間短縮変動回数2領域に7をセーブし(A7020)、大当り終了設定処理を終了する。これによって、図柄種別3(10R通常小当りA)の停止図柄パターンで当たった時に時短なし中である場合に、大当り終了後の遊技状態は、時間短縮変動回数1の初期値(合計時短回数)が11回であり、時間短縮変動回数2の初期値(時短回数)が7回である時短状態(時短モード#1B(サポモードB))となる。

【0668】

遊技制御装置100は、停止図柄パターンが図柄種別4である場合に(A7008の結果が「Y」)、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報に基づいて、当たった時の遊技状態は時短あり中であるか否かを判定する(A7010)。本実施形態では、図柄種別4は、10R通常大当りAと10R通常大当りCの大当り図柄であるが、これに限られるものではない。

【0669】

遊技制御装置100は、図柄種別4の停止図柄パターンで当たった時(当りの停止表示中)に時短なし中である場合に(A7010の結果が「N」)、ステップA7011以降の処理を実行する。これによって、図柄種別4の停止図柄パターンで当たった時に時短なし中である場合に、大当り終了後の遊技状態は、時間短縮変動回数1の初期値(合計時短回数)が204回であり、時間短縮変動回数2の初期値(時短回数)が200回である時短状態(時短モード#1A(サポモードA))となる。特に、本実施形態では、通常遊技状態での特定の当り(図柄種別4)が発生した場合に、大当り終了後に大きな時短回数200回が得られることになる。

【0670】

遊技制御装置100は、図柄種別4の停止図柄パターンで当たった時(当り停止表示中

）に時短あり中である場合に（A 7 0 1 0の結果が「Y」）、ステップA 7 0 1 6以降の処理を実行する。これによって、図柄種別4の停止図柄パターンで当たった時に時短あり中である場合に、大当たり終了後の遊技状態は、時間短縮変動回数1の初期値（合計時短回数）が11回であり、時間短縮変動回数2の初期値（時短回数）が7回である時短状態（時短モード#1B（サポモードB））となる。

【0671】

以上の大当たり終了設定処理によって、停止図柄パターンの図柄種別と、当たった時（当りの停止表示中）の時短の有無と、に応じて、大当たり終了後の遊技状態の種類（通常遊技状態、数種類の時短状態など）が決定されることになる。

【0672】

〔タイムチャート（時短の有無）〕

図49Aと図49Bは、以上の特図ゲーム処理による時短の有無（即ち普電サポートの有無）の変化の様子を示すタイムチャートである。図49Aは、小当り（+V入賞大当り）で時短の有無がどのように変化するかを示し、図49Bは、直撃大当り（小当りを経由しない大当り）で時短の有無がどのように変化するかを示す。

【0673】

図49Aのように、特図ゲーム処理によって、サポモードB以外の時短モード（特にサポモードA）の場合に、小当り結果となる特図変動表示ゲームの変動（小当り変動）が終了（停止）する時に、時短の終了が設定され、普電サポート有り（サポ有）の状態から普電サポート無し（サポ無）の状態に変化する。一方、サポモードBの場合に、小当り図柄の停止表示終了の際（停止表示時間の終了の際、小当りファンファーレ直前又は小当りファンファーレの開始の際）に、時短の終了が設定され、普電サポート有り（サポ有）の状態から普電サポート無し（サポ無）の状態に変化する。

【0674】

即ち、時短の終了タイミングは、サポモードB以外の時短モードよりもサポモードBで遅くなる。このような時短の終了タイミングの違いにより、同じ当り図柄（例えば図柄種別3：10R通常小当りA）で当たった場合でも、当りの直前に滞在していた時短モード（即ち当りの変動表示中の時短モード）がサポモードBであるかサポモードB以外であるかによって、当り状態終了後に移行する時短モード（時短回数の異なる遊技状態）を異ならせることができる。従って、ゲーム性の幅が広がったり遊技のバリエーションが富んだりして、遊技の興趣が向上する。なお、このような時短の終了タイミングの違いを演出制御装置300が演出の設定などにも利用して、遊技の興趣が向上させることもできる。

【0675】

なお、図49Aは、小当り結果となる特図2変動表示ゲームの変動（特図2小当り変動）の場合を示す。小当り結果となる特図1変動表示ゲームの変動（特図1小当り変動）の場合には、特図1の小当り状態中に例外的にV入賞があれば（前述のように基本的にV入賞は発生しない）、V入賞時に時短の終了を設定してよく、V入賞がなければ時短の終了を設定しなくてよい。なお、特図1小当り変動の場合にも、図49Aのように、特図2小当り変動の場合と同じように、サポモード（時短モード）に応じて時短の終了を設定してよい。

【0676】

なお、別の構成として、サポモードB以外の時短モード、及び、サポモードBの両方について、図49Aから時短終了の設定タイミングを遅らせてもよい。例えば、サポモードB以外の時短モードについて、小当り図柄の表示終了の際（小当りファンファーレ直前）に時短の終了を設定し、サポモードBについて、小当り状態中や小当り状態の終了時（小当りエンディング終了時）に時短の終了を設定してよい。或いは、別の構成として、時短終了の設定タイミングを、図49Aとは逆にして、サポモードB以外の時短モードよりもサポモードBで早くしてもよい。

【0677】

図49Bのように、特図ゲーム処理によって、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示

10

20

30

40

50

ゲームのいずれかの結果が直撃大当り（V入賞によるものではない大当り）となる場合には、時短の終了タイミングはサポモード（時短モード）や特図種別（特図1又は特図2）によらない。サポモードBでの小当りと同様に、直撃大当りの場合には、停止図柄（大当り図柄）の停止表示終了の際（停止表示時間の終了の際、大当りのファンファーレ直前又は大当りのファンファーレの開始の際）に、時短の終了が設定され、普電サポート有り（サポ有）の状態から普電サポート無し（サポ無）の状態に変化する。

【0678】

なお、図49Bと異なって、時短の終了タイミングを図49Aと同様に、サポモード（時短モード）によって異ならせてもよく、この場合にもゲーム性の幅が広がったり遊技のバリエーションが富んだりして、遊技の興趣が向上する。

【0679】

〔普図ゲーム処理〕

次に、タイマ割込み処理における普図ゲーム処理（A1311）の詳細について説明する。図50は、普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。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、普通変動入賞装置37（普通電動役物、普電）の開閉制御等を行う。

【0680】

遊技制御装置100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を実行する（A7601）。

【0681】

続いて、遊技制御装置100は、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を実行する（A7602）。

【0682】

次に、遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する（1だけ減算する）（A7603）。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、遊技制御装置100は、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（A7604）。

【0683】

遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマの値が0である場合（A7604の結果が「Y」）、すなわち、タイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、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（A7605）。

【0684】

さらに、遊技制御装置100は、設定された普図ゲームシーケンス分岐テーブルに基づ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（A7606）。そして、普図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、普図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（A7607）。

【0685】

遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「0」の場合には、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図普段処理を実行する（A7608）。

【0686】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「1」の場合には、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理を実行する（A7609）。例えば、普図変動中処理では、普図表示中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「2」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図表示時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

【0687】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「2」の場合

10

20

30

40

50

には、普図変動表示ゲームの結果が当りであれば、普電開放時間の設定や、普図当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理を実行する（A 7 6 1 0）。例えば、普図表示中処理では、普図変動表示ゲームの結果が当りの場合に、普図当り中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「3」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする一方、はずれの場合に、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「0」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0 6 8 8】

また、遊技制御装置100は、ステップA 7 6 0 7にてゲーム処理番号が「3」の場合は、普図当り中処理の継続、あるいは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り中処理を実行する（A 7 6 1 1）。例えば、普図当り中処理では、所定回数だけ普通変動入賞装置37を開放するための設定を行った後、普電残存球処理に移行するために、ゲーム処理番号として「4」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

10

【0 6 8 9】

また、遊技制御装置100は、ステップA 7 6 0 7にてゲーム処理番号が「4」の場合は、普図当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う普電残存球処理を実行する（A 7 6 1 2）。例えば、普電残存球処理では、普図当り終了処理に移行するために、ゲーム処理番号として「5」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図エンディング時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

【0 6 9 0】

また、遊技制御装置100は、ステップA 7 6 0 7にてゲーム処理番号が「5」の場合は、普図普段処理（A 7 6 0 8）を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り終了処理を実行する（A 7 6 1 3）。例えば、普図当り終了処理では、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「0」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

20

【0 6 9 1】

その後、遊技制御装置100は、普図表示器53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する（A 7 6 1 4）。その後、普図表示器53による普通図柄（普図）の変動の制御に係る図柄変動制御処理を実行し（A 7 6 1 5）、普図ゲーム処理を終了する。

【0 6 9 2】

一方、遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマの値が0でない場合（A 7 6 0 4の結果が「N」）、すなわち、タイムアップしていない場合には、ステップA 7 6 1 4以降の処理を実行する。

30

【0 6 9 3】

〔外部情報編集処理〕

次に、タイマ割込み処理における外部情報編集処理（A 1 3 1 8）の詳細について説明する。図5 1 Aと図5 1 Bは、外部情報編集処理の手順を示すフローチャートである。図5 1 Aは外部情報編集処理の前半部分を示し、図5 1 Bは外部情報編集処理の後半部分を示す。外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理（A 1 3 0 7）、入賞口スイッチ／状態監視処理（A 1 3 0 8）、磁石不正監視処理（A 1 3 1 4）、盤電波不正監視処理（A 1 3 1 5）での監視結果に基づいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や、試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等を行う。

40

【0 6 9 4】

遊技制御装置100は、まず、ガラス枠開放エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 3 0 1）。ガラス枠開放エラーが発生中でない場合（A 9 3 0 1の結果が「N」）、本体枠開放エラー（前面枠開放エラー）が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 0 2）。本体枠開放エラーが発生中でない場合（A 9 3 0 2の結果が「N」）、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする（A 9 3 0 3）。

【0 6 9 5】

遊技制御装置100は、ガラス枠開放エラーが発生中である場合（A 9 3 0 1の結果が「Y」）、又は、本体枠開放エラーが発生中である場合（A 9 3 0 2の結果が「Y」）、

50

扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（A 9 3 0 5）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（A 9 3 0 6）。

【0 6 9 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 9 3 0 3、A 9 3 0 6 の後、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする（A 9 3 0 4）。そして、セキュリティ信号制御タイマが 0 でなければ - 1 更新し（A 9 3 0 7）、セキュリティ信号制御タイマが 0 であるか否か（タイムアップしたか否か）を判定する（A 9 3 0 8）。セキュリティ信号制御タイマの初期値は、初期化スイッチ（設定値変更スイッチ 1 0 2）の操作等により R A M に記憶されたデータが初期化されたときなどに、所定時間（例えば 2 5 6 m s e c）が設定される（メイン処理の A 1 0 4 6）。そして、セキュリティ信号制御タイマは R A M 初期化時から計時されることになる。

10

【0 6 9 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、セキュリティ信号制御タイマが 0 でない場合（A 9 3 0 8 の結果が「N」）、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（A 9 3 0 9）、ステップ A 9 3 1 0 の処理に移行する。即ち、R A M に記憶されたデータの初期化が行われたことが外部情報として出力される。

【0 6 9 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、セキュリティ信号制御タイマが 0 である場合（A 9 3 0 8 の結果が「Y」）、磁石不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 0）。なお、磁気センサスイッチ 6 1 からの検出信号があった場合に、磁石不正が発生中であると判定できる。磁石不正が発生中でない場合（A 9 3 1 0 の結果が「N」）、さらに、盤電波不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 1）。なお、電波センサ 6 2 から検出信号があった場合に、盤電波不正が発生中であると判定できる。

20

【0 6 9 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、盤電波不正が発生中でない場合（A 9 3 1 1 の結果が「N」）、さらに、枠電波不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 2）。枠電波不正信号があった場合に、枠電波不正が発生中であると判定できる。枠電波不正が発生中でない場合（A 9 3 1 2 の結果が「N」）、さらに、大入賞口不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 3）。なお、入賞口スイッチ／状態監視処理によって大入賞口に関しての不正入賞発生フラグが不正フラグ領域にセーブされている場合、大入賞口不正が発生中であると判定できる。大入賞口不正が発生中でない場合（A 9 3 1 3 の結果が「N」）、さらに、普電不正発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 4）。なお、入賞口スイッチ／状態監視処理によって普通変動入賞装置 3 7 の第 2 始動入賞口に関しての不正入賞発生フラグが不正フラグ領域にセーブされている場合、普電不正が発生中であると判定できる。

30

【0 7 0 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、普電不正発生中でない場合（A 9 3 1 4 の結果が「N」）、振動不正が発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 5）。なお、振動センサ 6 5 から検出信号があった場合に、振動不正が発生中であると判定できる。振動不正が発生中でない場合（A 9 3 1 5 の結果が「N」）、異常排出エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 6）。なお、異常排出監視処理（A 1 3 1 7）によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出エラーが発生中であると判定できる。

40

【0 7 0 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、異常排出エラーが発生中でない場合（A 9 3 1 6 の結果が「N」）、V 通過エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 7）。不適切なタイミングで特定領域スイッチ 7 2 の検出信号が発生した場合に、V 通過エラーが発生中であると判定できる。V 通過エラーが発生中でない場合（A 9 3 1 7 の結果が「N」）、残存球に関するエラーである残存球エラーが発生中であるか否かを判定する（A 9 3 1 8）。残存球エラーが発生中でない場合（A 9 3 1 8 の結果が「N」）、安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する（A 9 3 1 9）。安全装置が作動中でない場合（A 9 3 1 9 の結果が「N」）、スイッチ異常エラーが発生中であるか否かを判定する（

50

A 9 3 2 0)。

【0702】

遊技制御装置100は、スイッチのコネクタ抜けなどのスイッチ異常エラーが発生中ではない場合(A9320の結果が「N」)、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブする(A9321)。スイッチ異常エラーが発生中である場合(A9320の結果が「Y」)、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする(A9323)。

【0703】

一方、遊技制御装置100は、磁石不正が発生中である場合(A9310の結果が「Y」)、盤電波不正が発生中である場合(A9311の結果が「Y」)、枠電波不正が発生中である場合(A9312の結果が「Y」)、大入賞口不正が発生中である場合(A9313の結果が「Y」)、普電不正発生中である場合(A9314の結果が「Y」)、振動不正が発生中である場合(A9315の結果が「Y」)、異常排出エラーが発生中である場合(A9316の結果が「Y」)、V通過エラーが発生中である場合(A9317の結果が「Y」)、残存球エラーが発生中である場合(A9318の結果が「Y」)、安全装置が作動中である場合(A9319の結果が「Y」)、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし(A9322)、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(A9323)。セキュリティ信号のオンデータの設定によって、セキュリティ信号が外部情報として外部情報端子71を介して外部装置(ホールコンピュータなど)に出力される。なお、本実施形態では、安全装置作動中フラグ=1の場合に安全装置が作動中である。

【0704】

このように、安全装置が作動中である場合に(A9319の結果が「Y」)、セキュリティ信号がオン状態になりホールコンピュータなどの外部装置に出力され(A9322)、遊技場の責任者や係員などが安全装置が作動中であることを認識できる。なお、安全装置が作動中に継続的にセキュリティ信号を外部装置に出力する構成の他に、安全装置が作動した際に1パルス(例:256ms)だけセキュリティ信号を外部装置に出力する構成も可能である。また、セキュリティ信号の代わりに又はセキュリティ信号と併用して、安全装置専用外部情報を設けて、安全装置が作動中に専用の外部情報を外部装置に出力してもよい。

【0705】

また、安全装置が作動中である場合(A9319の結果が「Y」)、遊技機エラー状態信号のオンデータが試験信号出力データ領域にセーブされ、遊技機エラー状態信号が試験信号として試験装置へ出力される。なお、安全装置が作動中であることに対応する試験信号(遊技機エラー状態信号)を出力しない構成も可能である。また、遊技機エラー状態信号とは別の試験信号を試験装置へ出力してもよい。

【0706】

遊技制御装置100は、ステップA9321、A9323の後、始動口の入賞信号を編集する始動口信号編集処理を実行する(A9324)。続いて、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理を実行し(A9325)、特図変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理を実行する(A9326)し、外部情報編集処理を終了する。

【0707】

〔安全装置関連処理〕

次に、タイマ割込み処理(図9)における安全装置関連処理(A1313)の詳細について説明する。図52は、安全装置関連処理の手順を示すフローチャートである。安全装置関連処理は、領域内処理であり前述の領域内プログラムの一部として実行される。

【0708】

遊技制御装置100は、まず、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域の安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する(A940

10

20

30

40

50

1)。安全装置作動中フラグ＝1であれば安全装置が作動中であると判断できる。安全装置が作動中である場合に（A9401の結果が「Y」）、安全装置関連処理を終了する。

【0709】

遊技制御装置100は、安全装置が作動中でない場合に（A9401の結果が「N」）、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から安全装置作動情報をロードし（A9402）、安全装置作動情報が旧作動情報領域の値であるか否かを判定する（A9403）。安全装置作動情報が旧作動情報領域の値である場合に（A9403の結果が「Y」）、安全装置作動情報に変化がないため、演出コマンドを設定（送信）せずに、ステップA9409の処理に移行する。

【0710】

遊技制御装置100は、安全装置作動情報が旧作動情報領域の値でない場合に（A9403の結果が「N」）、安全装置作動情報に変化があるため、演出コマンドを設定（送信）できるよう、安全装置作動情報とコマンドを対応付けた安全装置作動関連コマンドテーブルを設定し（A9404）、安全装置作動情報に対応するコマンド（ACTION部）を取得する（A9405）。そして、コマンド定義なしであるか否かを判定する（A9406）。安全装置作動関連コマンドテーブルにおいて、安全装置未作動情報（値0）に対応するコマンドが定義されていないため（コマンドがないため）、安全装置作動情報が安全装置未作動情報（値0）である場合に、コマンド定義なしと判定できる。コマンド定義なしの場合に（A9406の結果が「Y」）、演出コマンドを設定（送信）せずに、ステップA9409の処理に移行する。

【0711】

遊技制御装置100は、コマンド定義ありの場合に（A9406の結果が「N」）、安全装置作動関連コマンド（MODE部）を演出コマンドとして準備する（A9407）。安全装置作動情報が安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）である場合に、コマンド定義ありと判定できる。そして、演出コマンドを設定（送信）する演出コマンド設定処理を実行する（A9408）。なお、演出コマンドは、MODE部及びACTION部からなる。なお、安全装置作動関連コマンドテーブルにおいて、安全装置未作動情報（値0）に対応するコマンドを定義して、ステップA9406の判定を省略し、安全装置未作動情報（値0）に対しても安全装置作動関連コマンドを設定（送信）できるようにしてよい。

【0712】

次に、遊技制御装置100は、安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）であるか否かを判定する（A9409）。安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）でない場合に（A9409の結果が「N」）、そのまま安全装置関連処理を終了する。一方、安全装置作動情報が安全装置作動中情報（値3）である場合に（A9409の結果が「Y」）、安全装置作動中フラグ領域に安全装置が作動中であることを示す「1」を安全装置作動中フラグとしてセーブし（A9410）、その後安全装置関連処理を終了する。なお、前回のタイマ割込み処理においてステップA9804（後述）にて安全装置作動中情報（値3）がセーブされた場合に、次のタイマ割込み処理においてステップA9409の結果が「Y」となる。

【0713】

以上のようにして、安全装置作動情報が変化して安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）となった際に、安全装置作動関連コマンドが安全装置作動情報を一部（ACTION部）に含んだ形で、演出制御装置300に送信される。安全装置作動関連コマンドは、ACTION部が安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）の場合に、それぞれ、作動予告状態に対応する作動予告コマンド、作動警告状態に対応する作動警告コマンド、作動状態に対応する作動中コマンドになる。

【0714】

演出制御装置300が、作動予告コマンドを受信することによって、安全装置の作動予

10

20

30

40

50

告状態で作動予告表示（例えば「まもなく打ち止めです」の文字）を表示装置 4 1 に表示できる。従って、遊技者に遊技停止状態になる可能性があることを事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

【0715】

演出制御装置 3 0 0 が、作動警告コマンドを受信することによって、安全装置の作動警告状態で作動警告表示（例えば「当り終了後に打ち止めとなります」の文字）を表示装置 4 1 に表示できる。従って、遊技者に小当り又は大当りの終了後に遊技停止状態になることを事前に報知して、連チャンが止まるなど不利益を受けることを遊技者に警告することができる。なお、連チャン（連荘）とは、例えば通常モード（又は通常遊技状態）を経ないで、大当りが連続的に発生することである。また、作動警告状態によって、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。

10

【0716】

演出制御装置 3 0 0 が、作動中コマンドを受信することによって、安全装置の作動状態（作動中状態）で、作動中表示 5 1 3（例えば「打ち止め中」の文字）を表示装置 4 1 に表示できる。従って、新たな遊技者（客）が遊技機 1 0 を使用することを防止でき、不正を行っている者がいれば不正行為を止めさせることもできる。

【0717】

なお、安全装置作動情報が変化せず 0, 1, 2, 3 に維持される場合（0→0、1→1、2→2、3→3 の無変化の場合）に、安全装置作動関連コマンドは演出制御装置 3 0 0 に送信されない。安全装置カウンタ値が 1 9 0 0 0 0 ~ 1 9 4 9 9 9 になった後に 1 9 0 0 0 0 未満となって安全装置作動情報が 1 から 0 に変化したとき（1→0 の変化時）にも、安全装置作動関連コマンドはコマンド定義なしで送信されない。なお、安全装置作動情報が 2 から 1 に或いは 3 から 2 に変化する（2→1、3→2 の変化）は、後述の差玉確認処理や安全装置作動監視処理によって除かれている。

20

【0718】

安全装置作動情報が 0 から 1 に変化したとき（0→1 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動予告コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される。安全装置作動情報が 1 から 2 に変化したとき（1→2 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動警告コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される。安全装置作動情報が 2 から 3 に変化したとき（2→3 の変化時）に、安全装置作動関連コマンドのうち作動中コマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される。なお、安全装置作動情報が 2 から 3 に変化した場合は、直後の 1 回だけ、ステップ A 9 4 0 3 の結果が「Y」となりステップ A 9 4 0 4 - A 9 4 1 0 を通り作動中コマンドが送信され、安全装置作動中フラグ = 1 となるため安全装置が作動中になり（A 9 4 0 1 の結果が「Y」）、以降のタイマ割込み処理ではステップ A 9 4 0 4 - A 9 4 1 0 を通らず安全装置作動関連コマンドは送信されない。

30

【0719】

なお、安全装置作動情報が 1 から 3 に直接的に変化すること自体（1→3 の変化自体）は、後述の差玉確認処理や安全装置作動監視処理によって除かれているが、安全装置作動情報が瞬時に 1→2→3 と変化することはある（2 は瞬間値になり後述のように作動警告状態は発生しない）。この 1→2→3 の変化は、大当り中でも小当り中でもない場合に安全装置カウンタ値が 1 9 5 0 0 0 に達して作動予告状態から作動状態に移行したことに対応する。そして、安全装置の作動予告状態から作動状態に移行したことに対応して、作動中コマンドが安全装置作動関連コマンドとして演出制御装置 3 0 0 に送信される（A 9 4 0 5、A 9 4 0 7）。

40

【0720】

〔領域外統合処理〕

次に、タイマ割込み処理（図 9）における領域外統合処理（A 1 3 2 1）の詳細について説明する。図 5 3 は、領域外統合処理の手順を示すフローチャートである。領域外統合処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

50

【0721】

遊技制御装置100は、まず、スタックポインタを領域外ワーク領域のスタックポインタ保存領域にセーブし（A9501）、スタックポインタに領域外スタック領域の値として、領域外スタック領域（領域外用スタック領域）の先頭を示すアドレス値を設定する（A9502）。これにより、使用するスタックを示すスタックポインタを領域内スタック領域から領域外スタック領域に切り替える。

【0722】

次に、遊技制御装置100は、レジスタバンク0とレジスタバンク1の両方に対してレジスタの情報（値）を領域外スタック領域に退避（PUSH）する（A9503）。ここで、汎用レジスタ全部を退避することが好適である。その後、試験信号を出力するための試験信号出力処理を実行する（A9504）。そして、性能表示装置152の表示制御等を行う性能表示装置制御処理を実行する（A9505）。続いて、差玉数（安全装置カウンタ値）を更新して差玉数（安全装置カウンタ値）に対応して安全装置作動情報を設定する差玉確認処理（A9506）を実行する。次に、安全装置の作動を監視する安全装置作動監視処理を実行する（A9507）。

【0723】

その後、遊技制御装置100は、退避したレジスタを復帰し（A9508）、スタックポインタ保存領域からロードしてスタックポインタを設定し（A9509）、性能表示編集処理を終了する。設定したスタックポインタは、領域内スタック領域のアドレスを示すことになる。

【0724】

〔試験信号出力処理〕

次に、領域外統合処理（図53）における試験信号出力処理（A9504）の詳細について説明する。図54は、試験信号出力処理の手順を示すフローチャートである。

【0725】

遊技制御装置100は、まず、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート1に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート1に合成したデータを出力する（A10101）。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート2に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート2に合成したデータを出力する（A10102）。

【0726】

次に、遊技制御装置100は、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート3に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート3へ合成したデータを出力する（A10103）。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート4に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート4に合成したデータを出力する（A10104）。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート5に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート5に合成したデータを出力する（A10105）。

【0727】

試験信号出力処理は、領域外処理に対応する領域外プログラムの一部である試験信号出力処理プログラムとして実行される。一方、出力処理（図10）は、領域内処理に対応する領域内プログラムの一部である出力処理プログラムとして実行される。なお、ステップA10101～A10105の処理において、試験端子出力ポート1～5に出力するデータは、RAMの領域内ワーク領域から読み出される（ロードされる）。

【0728】

〔性能表示装置制御処理〕

次に、領域外統合処理（図53）における性能表示装置制御処理（A9505）の詳細について説明する。図55は、性能表示装置制御処理の手順を示すフローチャートである

10

20

30

40

50

。性能表示装置制御処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

【0729】

遊技制御装置100は、まず、性能表示用ワーク領域の正当性を判定する正当性判定を実行し、正当でなく異常な場合に、性能表示用ワーク領域の初期化（初期値設定も含む）を実行する（A9601）。ステップA9601の処理は、図8のステップA1204の処理と同様である。

【0730】

なお、性能表示装置制御処理が実行される度に正当性判定が実行されるため、性能表示用ワーク領域が正当でない場合に、すぐにその初期化が実行でき、異常な性能表示（異常なベース値等の表示）が極力防止できる。

10

【0731】

また、性能表示用ワーク領域の初期化（初期値設定も含む）は、スタックポインタ保存領域を保護するよう、スタックポインタ保存領域以外を初期化の対象とする。なお、本実施形態において領域外スタック領域は初期化しないが、初期化するようにしてもよい。領域外スタック領域を初期化する場合でも、領域外スタック領域に退避したレジスタの値は保護して初期化しない。性能表示用ワーク領域の初期化は、領域内ワーク領域（遊技制御用ワーク領域）と領域内スタック領域（遊技制御用スタック領域）の初期化とは区別されて実行されるため、領域内ワーク領域と領域内スタック領域には影響を与えない。

【0732】

20

続いて、遊技制御装置100は、初期表示タイマ更新処理を実行する（A9602）。初期表示タイマ更新処理において、性能表示開始時（電源投入後）に約5秒間だけ性能表示装置152の各桁の表示器のLEDを全て点滅する全点滅制御（初期表示制御）するためのタイマの更新を行う。

【0733】

次に、遊技制御装置100は、ベース値の算出の対象となる入力ポートのスイッチ立ち上がりエッジ情報を性能表示ワーク領域にコピーする（A9603）。スイッチ立ち上がりエッジ情報は、入力処理で取得されて領域内ワーク領域（特にスイッチ制御領域）に記憶されている（A1303）。前述のとおり、本実施形態において、ベース値算出の対象となる入力ポート（監視対象の入力ポート）は、第3入力ポート124と第4入力ポート126である。コピーしたスイッチ立ち上がりエッジ情報は、性能表示編集処理（図8）で使用される。

30

【0734】

なお、遊技球を検出しても直接的に通常賞球数又は通常アウト球数を変化させず、ベース値の算出の対象とならないスイッチの立ち上がりエッジ情報（ビット）はクリアした状態でコピーする（マスクする）。例えば、ゲートスイッチ34aや特定領域スイッチ72や残存球排出口スイッチ73などの情報はクリアした状態でコピーする。これにより、性能表示編集処理において、これらスイッチに関する処理（少なくともA1211のクリア処理）が省略できる。

【0735】

40

なお、通常アウト球数は、仮に、入賞口のスイッチ35a、36a、37a、38a、39a、ゲートスイッチ34aや特定領域スイッチ72や残存球排出口スイッチ73での入力（遊技球検出）自体によって更新されてしまうと、遊技領域32から排出された全ての遊技球を検出するアウト球検出スイッチ74と重複して余分に更新され、ベース値が誤った値に算出されてしまう。また、通常賞球数は、仮に、入賞口のスイッチと重複して遊技球が通過可能なゲートスイッチ34aや特定領域スイッチ72や残存球排出口スイッチ73での入力（遊技球検出）自体によって更新されてしまうと、入賞口のスイッチと重複して余分に更新され、ベース値が誤った値に算出されてしまう。

【0736】

次に、遊技制御装置100は、性能表示装置表示処理を実行する（A9604）。性能

50

表示装置表示処理では、表示期間の種類や、その他各種条件に合わせ、性能表示装置 1 5 2 に表示するベース値に対応するセグメント出力データ（ベース値に関する表示データや点灯パターンデータ）を設定する。例えば、表示期間として、リアルタイム値表示期間 B L、1 回前表示期間 B 1、2 回前表示期間 B 2、3 回前表示期間 B 3 を設けて、それぞれの表示期間において、ベース値の計測中のリアルタイム値、1 回前の集計区間、2 回前の集計区間、3 回前の集計区間で計測したベース値に対応するセグメント出力データを設定してよい。

【0737】

次に、遊技制御装置 100 は、表示期間の期間切替えのためのタイマの更新を行うとともに、表示期間の切替えタイミングであるか否かを判定する（A9605）。表示期間の切替えタイミングである場合に（A9605の結果が「Y」）、表示期間の切替え設定を実行し（A9606）、性能表示装置制御処理を終了する。遊技制御装置 100 は、表示期間の切替えタイミングでない場合に（A9605の結果が「N」）、表示期間の切替え設定を実行せずに、性能表示装置制御処理を終了する。

【0738】

表示期間の切替え設定では、B L → B 1 → B 2 → B 3 → B L → … のように、表示期間の情報の切り替え設定を行う。また、期間切替えのためのタイマの初期値（例えば所定期間 5 秒に相当する初期値）を設定する。

【0739】

〔差玉確認処理〕

次に、領域外統合処理（図 5 3）における差玉確認処理（A9506）の詳細について説明する。図 5 6 は、差玉確認処理の手順を示すフローチャートである。差玉確認処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。差玉確認処理では、差玉数を示唆する安全装置カウンタ値（差玉数 + 10 万）を更新し、安全装置の状態を示唆する安全装置作動情報を更新する。

【0740】

遊技制御装置 100 は、まず、領域内ワーク領域に含まれる安全装置作動中フラグ領域の安全装置作動中フラグに基づいて安全装置が作動中であるか否かを判定する（A9701）。安全装置が作動中である場合に（A9701の結果が「Y」）、直ちに差玉確認処理を終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われない。なお、本実施形態では、領域外プログラムに含まれる領域外統合処理プログラム（安全装置に関するプログラム）が遊技停止中に実行されない構成を有し、安全装置が作動して遊技停止状態になっている場合には、差玉確認処理を含む領域外統合処理は実行されないため（A1319の結果が「Y」）、ステップ A9701 の処理は無くてもよい。なお、ステップ A9701 の処理が無い場合に、安全装置作動中フラグ領域は領域内プログラムで読み書きされ、領域外プログラムで読まれない領域（アクセスされない領域）となる。

【0741】

遊技制御装置 100 は、安全装置が作動中でない場合に（A9701の結果が「N」）、領域外ワーク領域に含まれる旧作動情報領域の旧作動情報が 2 以上（旧作動情報領域 ≥ 2）であるか否かを判定する（A9702）。旧作動情報が 2 以上である場合に（A9702の結果が「Y」）、差玉確認処理を終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われない。

【0742】

遊技制御装置 100 は、旧作動情報が 2 未満である場合に（A9702の結果が「N」）、第 4 入力ポート 126 に関するスイッチ制御領域（領域内ワーク領域）のスイッチ立ち上がりエッジ情報に基づいてアウト球検出スイッチ 74 に入力があるか否かを判定する（A9703）。アウト球検出スイッチ 74 に入力がある場合に（A9703の結果が「Y」）、安全装置カウンタ値が 0 であるか否かを判定する（A9704）。安全装置カウンタ値が 0 でない場合に（A9704の結果が「N」）、安全装置カウンタ領域の値である安全装置カウンタ値を -1 更新する（1 だけ減少する）（A9705）。従って、アウ

10

20

30

40

50

ト球検出スイッチ 74 への入力で排出球数が 1 だけ増加することに対応して、差玉数（＝セーフ球数－排出球数）ひいては安全装置カウンタ値（＝差玉数＋10 万）が 1 だけ減少して更新されることになる。次に、領域内ワーク領域に含まれる獲得遊技球数領域から獲得遊技球数をロードする（A9706）。

【0743】

遊技制御装置 100 は、アウト球検出スイッチ 74 に入力がない場合に（A9703 の結果が「N」）、又は、安全装置カウンタ値が 0 である場合に（A9704 の結果が「Y」）、安全装置カウンタ値を－1 更新することなく維持して、獲得遊技球数をロードする（A9706）。

【0744】

次に、遊技制御装置 100 は、領域外ワーク領域に含まれる安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値をロードし（A9707）、安全装置カウンタ値に獲得遊技球数を加算する（A9708）。獲得遊技球数は、1 割込み内に獲得した賞球の数（合計）、即ち、1 割込み内でのセーフ球数の増加であるため、ステップ A9708 において、差玉数（＝セーフ球数－排出球数）ひいては安全装置カウンタ値（＝差玉数＋10 万）が獲得遊技球数の分だけ増加して更新されることになる。

【0745】

続いて、遊技制御装置 100 は、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値（195000）以上であるか否か（安全装置カウンタ値 $\geq$ 195000 であるか否か）を判定する（A9709）。安全装置カウンタ値がカウンタ基準値（195000）以上である場合に（A9709 の結果が「Y」）、安全装置カウンタ値を上限值（195000 のカウンタ基準値）まで戻すように安全装置カウンタ値に上限値（195000）をセットし（A9710）、加算後の値として上限値を安全装置カウンタ領域にセーブする（A9711）。なお、安全装置カウンタ値はステップ A9708 において上限値を超えて $195000 + \alpha$ になることもある。ここで、 α は、獲得遊技球数（1 割込み内で獲得）の最大値未満であり、例えば、全ての入賞口スイッチに同時に入力があった場合の賞球の合計値よりも小さい。

【0746】

一方、安全装置カウンタ値がカウンタ基準値（195000）未満である場合に（A9709 の結果が「N」）、上限値に制限する必要がないため、ステップ A9708 の加算処理による加算後の値をそのまま安全装置カウンタ領域にセーブする（A9711）。このようにして、安全装置カウンタ領域の安全装置カウンタ値が、加算後の値（上限値に制限されたものも含む）に更新される。

【0747】

なお、安全装置カウンタ値を上限值 195000 に制限することによって、安全装置カウンタ領域の範囲（バイト数又はビット数）が明確になり、遊技制御用プログラムの開発に都合がよい。

【0748】

次に、遊技制御装置 100 は、安全装置カウンタ値に対応する作動情報番号（ここでは 0～2）を設定する（A9712）。0～189999 の安全装置カウンタ値、190000～194999 の安全装置カウンタ値、195000 の安全装置カウンタ値のそれぞれに対応して、作動情報番号は、安全装置の未作動状態（通常状態）を示す「0」、作動予告状態を示す「1」、作動警告状態を示す「2」に設定される。なお、作動情報番号は、安全装置が作動中である作動状態を示す「3」には設定されない。ここで、前述のように条件（1）に関する差玉数を、最低値を基準とした差玉数（最低値の時点から現在までの所定期間における差玉数）とする場合には、ステップ A9709 において、現在の安全装置カウンタ値から、現在までの最低の安全装置カウンタ値を減算した値が、差玉基準値 95000 以上であるか否かを判定し、差玉基準値 95000 以上であればステップ A9710 で差玉数を 95000 に設定してよい。そして、ステップ A9712 において、最低値を基準として 0～89999 の差玉数、90000～94999 の差玉数、9500

10

20

30

40

50

0の差玉数のそれぞれに対応して、作動情報番号は、安全装置の未作動状態（通常状態）を示す「0」、作動予告状態を示す「1」、作動警告状態を示す「2」に設定されてよい。また、上述の最低の安全装置カウンタ値は、領域外ワーク領域の最低値領域に保存され、現在の安全装置カウンタ値が保存された最低の安全装置カウンタ値よりも小さくなる度に、最低の安全装置カウンタ値は現在の安全装置カウンタ値に更新されてよい。なお、作動情報番号が「2」となると、後述のように、即時、又は、大当りや小当りの終了後に遊技停止状態になってしまう。このように、条件（1）に関する差玉数を最低値を基準とした差玉数とする場合、現時点での差玉数が差玉基準値95000以上であれば遊技停止状態が発生可能になるため、条件（1）に関する差玉数を、1日の営業における差玉数の最大増加幅（いわゆるMY）としたのと同等になる。

10

【0749】

続いて、遊技制御装置100は、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から現在の安全装置作動情報をロードして、旧作動情報領域にセーブする（A9713）。そして、旧作動情報が2で且つ作動情報番号が1（旧作動情報=2且つ作動情報番号=1）であるか否かを判定する（A9714）。旧作動情報=2且つ作動情報番号=1である場合（A9714の結果が「Y」）、作動情報番号を安全装置作動情報領域にセーブすることなく安全装置作動情報「2」（ロードした値）を維持して、差玉確認処理を終了する。これにより、安全装置作動情報が「2」から「1」に変化することが防止される（2→1の変化の防止）。そして、次のタイマ割込み以降の差玉確認処理は、旧作動情報が2であるため（A9702の結果が「Y」）、すぐに終了して、安全装置カウンタ値と安全装置作動情報の更新は行われず、安全装置作動情報「2」が維持される。

20

【0750】

一方、遊技制御装置100は、旧作動情報が2でないか又は作動情報番号が1でない場合に（A9714の結果が「N」：旧作動情報≠2又は作動情報番号≠1の場合）、作動情報番号を安全装置作動情報領域にセーブして、安全装置作動情報領域を更新する（A9715）。その後、差玉確認処理を終了する。なお、安全装置作動情報領域に作動警告状態を示す「2」がセーブされても、大当り中でも小当り中でもない場合には、後の安全装置作動監視処理において瞬時に安全装置の作動状態を示す「3」が安全装置作動情報領域にセーブされて、作動警告状態は発生しない。

30

【0751】

このようにして、差玉確認処理において、0～189999の安全装置カウンタ値、190000～194999の安全装置カウンタ値、195000の安全装置カウンタ値のそれぞれに対応して、安全装置作動情報は、安全装置の未作動状態（通常状態）を示す「0」（安全装置未作動情報）、作動予告状態を示す「1」（安全装置作動予告情報）、作動警告状態を示す「2」（安全装置作動警告情報）に設定される。

【0752】

安全装置作動情報の旧情報（A9713の旧作動情報）から更新後の新情報（A9715）への変化パターン（維持パターン含む）は、0→0、0→1、1→0、1→1、1→2、2→2のいずれかになり、前述のとおり、2→1の変化は防止されている（A9714）。

40

【0753】

なお、遊技制御装置100は、更新された安全装置カウンタ値（A9711）を示す差玉コマンド、或いは、更新された差玉数（=安全装置カウンタ値-10万）を示す差玉コマンドを、演出制御装置300（サブ基板）に送信し、演出制御装置300は表示装置41等に安全装置カウンタ値或いは差玉数を表示させてもよい。その場合、差玉確認処理において、旧作動情報領域の旧作動情報が2（安全装置作動警告情報）でも（A9702）、安全装置カウンタ値の更新を行うようにするとともに、ステップA9709とA9710の処理を省略して、安全装置カウンタ値を上限値19500に制限しないようにする。ただし、195000以上の安全装置カウンタ値に対応して、安全装置作動情報は、作動警告状態を示す「2」（安全装置作動警告情報）に設定されるようにする。

50

【0754】

以上、差玉確認処理について説明したが、差玉確認処理のステップA9706は、払い出された遊技媒体の数又は払い出されることが決定された遊技媒体の数である払出数（付与された遊技価値の量又は付与されることが決定された遊技価値の量）を計数可能な第1計数手段を構成する。差玉確認処理のステップA9703－A9705は、使用された遊技媒体の数である使用数（例えば発射球数又は排出球数）を計数可能な第2計数手段を構成する。差玉確認処理のステップA9708は、払出数と使用数とに基づいた演算値（例えば安全装置カウンタ値又は差玉数）を演算可能な演算手段を構成する。

【0755】

〔安全装置作動監視処理〕

次に、領域外統合処理（図53）における安全装置作動監視処理（A9507）の詳細について説明する。図57は、安全装置作動監視処理の手順を示すフローチャートである。安全装置作動監視処理は、領域外処理であり前述の領域外プログラムの一部として実行される。

【0756】

遊技制御装置100は、まず、安全装置作動情報が2以上（安全装置作動情報 ≥ 2 ）であるか否かを判定する（A9801）。安全装置作動情報が2以上である場合に（A9801の結果が「Y」）、即ち、安全装置作動警告情報（値2）又は安全装置作動中情報（値3）が設定されている場合に、大当たり中又は小当たり中であるか否かを判定する（A9802）。ここで、大当たり中又は小当たり中であるか否かは、例えば、特図ゲーム処理番号に基づいて判定できる。特図ゲーム処理番号は、領域内ワーク領域の特図ゲーム処理番号領域に記憶される。

【0757】

例えば、大当たりファンファーレの特図ゲーム処理番号から大当たりエンディングのゲーム処理番号なら、大当たり中と判定できる。本実施形態では、特図ゲーム処理番号が7から10なら大当たり中と判定できる。また、例えば、小当たりファンファーレのゲーム処理番号から小当たりのエンディングのゲーム処理番号なら、小当たり中と判定できる。本実施形態では、特図ゲーム処理番号が3から6なら小当たり中と判定できる。なお、小当たり図柄が導出された時点や小当たりファンファーレ終了時点から小当たり中と判定してもよいし、大当たり図柄が導出された時点や大当たりファンファーレ終了時点から大当たり中と判定してもよい。小当たり中のV入賞によって大当たりが発生する場合は、V入賞があった時点から大当たり中と判定してもよい。

【0758】

遊技制御装置100は、小当たり中でも大当たり中でもない場合に（A9802の結果が「N」）、領域外ワーク領域に含まれる安全装置作動情報領域から現在の安全装置作動情報をロードして、旧作動情報領域にセーブする（A9803）。そして、安全装置作動情報領域に安全装置作動中情報（値3）をセーブして、安全装置作動情報領域を更新する（A9804）。

【0759】

一方、安全装置作動情報が2より小さい「0」又は「1」の場合に（A9801の結果が「N」）、或いは、大当たり中又は小当たり中である場合に（A9802の結果が「Y」）、安全装置作動監視処理をすぐに終了して、実質的に安全装置作動監視処理では何もしない。

【0760】

以上のように、安全装置作動警告情報（値2）が設定されており安全装置の作動を警告する作動警告状態（条件（1）が成立し、条件（2）は未成立）において、大当たり又は小当たりが終了することによって小当たり中でも大当たり中でもなくなったら（条件（2）が成立したら）、安全装置作動情報を安全装置作動中情報（値3）に設定する（安全装置作動情報の2→3の変化）（A9804）。これによって、安全装置作動中フラグを「1」にして（安全装置関連処理のA9410）、安全装置が作動した作動状態（打ち止め状態）、

10

20

30

40

50

即ち、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技等が実行できない遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）を発生できることになる。このように、安全装置作動中フラグは、安全装置作動情報領域（領域外ワーク領域の一部）の安全装置作動情報に基づいて設定可能である。そして、「1」の安全装置作動中フラグは、作動条件（所定条件）の成立に基づいて安全装置が作動したこと（作動中であること）や遊技不可状態の発生を示すことになる。なお、「1」の安全装置作動中フラグに基づいて、ステップA1309、A1603、A1612、A2201等の結果が「Y」となり、遊技停止状態が発生する。

【0761】

安全装置が作動して遊技ができなくなることによって、差玉数やセーフ球数が大きい場合などに不正対策を適切に行うことができ、また、差玉数やセーフ球数を抑制することによって遊技者の遊技に対するのめり込みも抑制できる可能性がある。

【0762】

なお、195000の安全装置カウンタ値に達して安全装置作動警告情報（値2）が設定されていても（差玉確認処理のA9712、A9715）、大当たり中でも小当たり中でもない場合には（A9802の結果が「N」）、安全装置作動情報が瞬時に安全装置作動警告情報（値2）から安全装置作動中情報（値3）に切り替わることになる（A9804）。即ち、この場合には、作動警告コマンドが演出制御装置300に送信される前に、安全装置作動情報領域の安全装置作動警告情報（値2）が安全装置作動中情報（値3）で上書きされ消去されてしまう。従って、大当たり中でも小当たり中でもない場合に、安全装置カウンタ値が195000に達すると、安全装置の作動を警告する作動警告状態は発生せず、直後から安全装置が作動して遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）が発生する。なお、これは前述のように安全装置作動情報が瞬時に1→2→3と変化することに相当するが（2は瞬間値になり作動警告状態は発生しない）、安全装置の作動を予告する作動予告状態から安全装置が作動中である作動状態に移行したことに対応して、作動中コマンドが安全装置作動関連コマンドとして演出制御装置300に送信される（A9405、A9407）。

【0763】

また、安全装置作動警告情報（値3）が設定されており、安全装置が既に作動して遊技停止状態になっている場合には、領域外統合処理は実行されないため（A1319の結果が「Y」）、安全装置作動情報を安全装置作動中情報（値3）に維持し、遊技停止状態を継続する。

【0764】

なお、本実施形態では、小当たり中においてV入賞の前後のいずれでも、195000の安全装置カウンタ値に到達して安全装置作動警告情報（値2）が設定されたら、V入賞による大当たりの終了後に、ステップA9804で安全装置作動中情報（値3）を設定して遊技停止状態にする（大当たりは発生する）。しかし、他の例として、小当たり中においてV入賞の前に安全装置作動警告情報（値2）が設定されたら、小当たり終了直後に安全装置作動中情報（値3）を設定して遊技停止状態にし（大当たりは発生せず）、小当たり中においてV入賞の後に安全装置作動警告情報（値2）が設定されたら、V入賞による大当たり終了後に安全装置作動中情報（値3）を設定して遊技停止状態にしてよい（大当たりは発生する）。また、さらなる他の例として、小当たり中においてV入賞の前後のいずれで安全装置作動警告情報（値2）が設定されても、小当たり終了直後に、安全装置作動中情報（値3）を設定して遊技停止状態にしてよい（大当たりは発生しない）。

【0765】

〔演出制御装置の制御〕

以下に、演出制御装置300が演出制御用プログラムによって実行する制御（処理）を説明する。

【0766】

〔メイン処理（演出制御装置）〕

最初に、演出制御装置 300 によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図 58 は、演出制御装置 300 によって実行されるメイン処理（メインプログラム）の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、遊技機 10 に電源が投入されると主制御用マイコン 311（演出用マイコン）によって実行される。なお、演出制御装置 300 が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「B****」と表されている。

【0767】

演出制御装置 300 は、メイン処理の実行が開始されると、まず、割込みを禁止する（B0001）。次に CPU 311 及び VDP 312 の初期設定を実行し（B0002、B0003）、割込みを許可する（B0004）。割込みが許可されると、遊技制御装置 100 から送信されたコマンドを受信するコマンド受信割込み処理を実行可能な状態となる。

10

【0768】

次に、演出制御装置 300 は、表示装置 41 等に表示する表示用データの生成を許可し（B0005）、乱数生成に用いる乱数シードを設定する（B0006）。そして、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（B0007）。

【0769】

続いて、演出制御装置 300 は、WDT（ウォッチドッグタイマ）をクリアする（B0008）。WDT は、上述した CPU 初期設定（B0002）で起動され、CPU 311 が正常に動作しているかどうかを監視する。WDT が一定周期を経過してもクリアされない場合は、WDT がタイムアップして CPU 311 がリセットされる。

20

【0770】

その後、演出制御装置 300 は、RTC（リアルタイムクロック）338 から時刻の情報を読み込む RTC 読込処理を実行する（B0009）。

【0771】

RTC 読込処理では、所定の周期（例えば 2 時間おき）で RTC 338 から時刻の情報を読み込む構成としてもよく、ステップ B0009 へ処理が移行する度に時刻の情報を読み込む必要はない。演出制御装置 300 への電源投入（即ち遊技機 10 への電源投入）の際に、一度だけ、RTC 読込処理を実行する構成としてもよい（RTC 読込処理の位置を変えて、例えばステップ B0003 と B0004 の間で実行してもよい）。演出制御装置 300 は、RAM 内のタイマ領域に時刻を計時する時刻用タイマ（計時手段）を設定し、所定の周期で RTC 338 から時刻の情報を読み込んだ際又は電源投入時に一度だけ RTC 338 から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマ（計時手段）を RTC 338 の時刻に合わせるよう調整してよい。そして、演出制御装置 300 は、時刻用タイマを使用して各種処理を実行してもよい。このようにすれば、RTC 338 から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、CPU 311 の負荷が減少する。

30

【0772】

次に、演出制御装置 300 は、遊技者による演出ボタン 25 の操作信号（演出ボタンスイッチ 25a 又はタッチパネル 25b の信号）を検出したり、検出した信号に応じて演出内容（設定）を変更したりする演出ボタン入力処理を実行する（B0010）。続いて、遊技場（遊技店）の責任者や遊技者等による LED や液晶（表示装置 41 等）の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を実行する（B0011）。操作としては、十字キースイッチ 450、音量調整用ボタンスイッチ 451a、451b、演出ボタン 25、遊技機裏面の音量調節スイッチ 335 などの操作部の操作がある。ホール・遊技者設定モード処理において、後述の演出ポイントに応じて、遊技者は演出をカスタマイズすることができる。

40

【0773】

次に、演出制御装置 300 は、演出ポイントの加算やクリアを実行する演出ポイント制御処理を実行する（B0012）。演出ポイント制御処理では、演出ポイントの加算対象となる演出や操作が実行されることで演出ポイントが加算される処理がされ、また、演出

50

ポイントを次の遊技に繰り越せるよう遊技終了時又は遊技停止時（打ち止め時）などに、例えば、演出ポイントの情報等を含む情報が2次元コードであるQRコード（登録商標）として表示装置41に表示される。例えば、演出制御装置300は、ホール・遊技者設定モード処理や安全装置系処理（作動中コマンド受信時）において、QRコード（登録商標）を表示装置41に表示できる。

【0774】

次に、演出制御装置300は、演出乱数などの乱数を更新するための乱数更新処理を実行し（B0013）、遊技制御装置100から受信した受信コマンドを解析して対応する受信コマンドチェック処理を実行する（B0014）。なお、受信コマンドチェック処理の詳細については、図59にて後述する。

【0775】

続いて、演出制御装置300は、表示装置41で表示される客待ちデモの内容を編集して制御する客待ちデモ編集処理を実行し（B0015）、客待ち中の遊技機10の節電状態を制御する節電制御処理を実行する（B0016）。

【0776】

次に、演出制御装置300は、表示装置41等の表示装置（表示手段）に表示する内容に合わせて各種データの更新を行ったり、表示装置41に表示する描画を表示フレームバッファに設定したりする演出表示編集処理を実行する（B0017）。このとき設定される描画データは、フレーム周期1/30秒（約33.3ms）以内にVDP312が描画を完了することができるものであれば問題なく表示装置41の画像を更新することができる。そして、表示フレームバッファへの描画準備を完了させて描画コマンド準備終了設定を実行する（B0018）。

【0777】

続いて、演出制御装置300は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（B0019）。フレーム切替タイミングでない場合は（B0019の結果が「N」）、フレーム切替タイミングになるまでB0019の処理を繰り返し、フレーム切替タイミングである場合は（B0019の結果が「Y」）、表示装置41への画面描画を指示する（B0020）。本実施形態のフレーム周期は1/30秒なので、例えば1/60秒（フレーム周期の1/2）毎の周期的なVblank（画像更新）が2回実行されるとフレームの切り替えが行われる。なお、1/60秒で画像を更新せず、さらに間隔を大きくしてもよい。

【0778】

また、演出制御装置300は、スピーカ19から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（B0021）。

【0779】

また、演出制御装置300は、LED等からなる装飾装置（盤装飾装置46、枠装飾装置18）を制御する装飾制御処理を実行する（B0022）。装飾制御処理では、例えば、LED等の装飾装置の輝度制御（発光制御）を実行する。

【0780】

さらに、演出制御装置300は、モータ及びソレノイドで駆動される可動役物（電動役物）などの演出装置（盤演出装置44、枠演出装置等）を制御する可動体制御処理を実行する（B0023）。可動体制御処理では、例えば、モータを駆動する役物動作演出を設定する。

【0781】

そして、演出制御装置300は、前述のB0023の処理を終えると、B0008の処理に戻る。以降、B0008からB0023までの処理を繰り返す。

【0782】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、図59を参照して、上述したメイン処理（図58）における受信コマンドチェック処理（B0014）の詳細について説明する。図59は、演出制御装置300によって実行される受信コマンドチェック処理の手順を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【0783】

演出制御装置300は、まず、遊技制御装置100から受信したコマンド数をチェックするためにRAMのコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする(B1101)。そして、コマンド受信数が0でないかを判定する(B1102)。コマンド受信数が0である場合、すなわち、遊技制御装置100から受信したコマンドがない場合には(B1102の結果が「N」)、解析するコマンドがないので、受信コマンドチェック処理を終了する。

【0784】

一方、演出制御装置300は、コマンド受信数が0でない場合、すなわち、遊技制御装置100からコマンドを受信している場合には(B1102の結果が「Y」)、コマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値をコマンド受信数分減算した後(B1103)、RAMの受信コマンドバッファの内容を解析用のコマンド領域にコピーする(B1104)。ここで、受信コマンドバッファはリングバッファなので、バッファ内の内容をコマンド領域にコピーする前にコマンド受信数を減算しても問題ない。また、コピー中に新たにコマンドを受信してもデータが上書きされることはない。

【0785】

そして、演出制御装置300は、コマンド読出インデックスを0～31の範囲で+1更新(1だけ加算)する(B1105)。受信コマンドバッファは受信したコマンドを32個まで保存できるよう構成されている。受信したコマンドは、コマンド読出インデックス0～31の順に受信コマンドバッファに格納されており、ここではインデックス順に受信したコマンドを読み出して、解析用のコマンド領域にコピーする。なお、解析用のコマンド領域へのコピーが完了したタイミングで、読み出したコマンド読出インデックスに対応する受信コマンドバッファの格納領域内はクリアされる。

【0786】

演出制御装置300は、ステップB1101の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したかを判定し(B1106)、コピーが完了していない場合は(B1106の結果が「N」)、ステップB1104からB1106の処理を繰り返す。

【0787】

遊技制御装置100から送信されたコマンドを演出制御装置300が受信すると、受信コマンドバッファに受信したコマンドの内容が保存されると同時にコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値が加算更新される。受信コマンドバッファには32個分のコマンドを保存することができるが、受信したコマンドの解析は、別途、解析用のコマンド領域で行われる。そして、解析用のコマンド領域に受信したコマンドの内容がコピーされると、受信コマンドバッファ及びコマンド受信カウンタ値はクリアされる。このように、受信コマンドバッファ内で直接解析を行わずに常に空き領域を確保しておくことで、コマンドの大量受信に備えることができる。

【0788】

続いて、演出制御装置300は、コピーが完了した場合には(B1106の結果が「Y」)、解析用のコマンド領域の受信したコマンド内容をロードし(B1107)、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する(B1108)。なお、受信コマンド解析処理の詳細については、次の図60にて後述する。また、解析用のコマンド領域のアドレスを更新する(B1109)。その後、ステップB1101の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドの解析が完了したかを判定し(B1110)、解析が完了していない場合は(B1110の結果が「N」)、ステップB1107からB1110の処理を繰り返す。解析が完了した場合には(B1110の結果が「Y」)、受信コマンドチェック処理を終了する。

【0789】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、図60を参照して、前述した受信コマンドチェック処理(図59)における受信

10

20

30

40

50

コマンド解析処理（B 1 1 0 8）の詳細について説明する。図 6 0 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。

【0 7 9 0】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、受信したコマンドの上位バイトを M O D E 部、下位バイトを A C T I O N 部（A C T 部）として分離する（B 1 2 0 1）。遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信されるコマンドは、M O D E 部（M O D E コマンド）及び A C T I O N 部（A C T I O N コマンド）によって構成されており、通常、コマンドの種類を示す M O D E 部から連続して送信される。従って、受信したコマンドの上位、下位は M O D E 部、A C T I O N 部の順に構成される。

【0 7 9 1】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が正常範囲であるか否かを判定する（B 1 2 0 2）。すなわち、コマンドの種類を示す M O D E 部が取り得る値（種類を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、M O D E 部が正常範囲である場合には（B 1 2 0 2 の結果が「Y」）、同様に A C T I O N 部が正常範囲であるか否かを判定する（B 1 2 0 3）。すなわち、コマンドの内容（具体的な演出指示等）を示す A C T I O N 部が取り得る値（内容を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、A C T I O N 部が正常範囲である場合には（B 1 2 0 3 の結果が「Y」）、さらに、M O D E 部に対する A C T I O N 部は正しい組み合わせか否かを判定する（B 1 2 0 4）。すなわち、A C T I O N 部の値が、M O D E 部によって特定される種類のコマンドが取り得る値であるのか否かを判定する。そして、正しい組み合わせである場合には（B 1 2 0 4 の結果が「Y」）、B 1 2 0 5 以降の処理でコマンドの系統に応じたコマンド処理を実行する。

【0 7 9 2】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、M O D E 部の値が変動系コマンドの範囲か否かを判定する（B 1 2 0 5）。なお、変動系コマンドは、飾り特別図柄の変動パターンなどを指令するコマンドであり、例えば変動コマンドがある。そして、M O D E 部が変動系コマンドを表す場合には（B 1 2 0 5 の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を実行し（B 1 2 0 6）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 7 9 3】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が変動系コマンドを表していない場合には（B 1 2 0 5 の結果が「N」）、次に、M O D E 部が当り系コマンドの範囲か否かを判定する（B 1 2 0 7）。なお、当り系コマンドは、大当り中や小当り中の演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）などを指令するコマンドであり、例えば、ファンファーレ画面等を指令するためのファンファーレコマンド、ラウンド画面等を指令するためのラウンドコマンド、インターバル画面等を指令するためのインターバルコマンド、エンディング画面等を指令するためのエンディングコマンドなどである。そして、M O D E 部が当り系コマンドを表す場合には（B 1 2 0 7 の結果が「Y」）、当り系コマンド処理を実行し（B 1 2 0 8）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 7 9 4】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が当り系コマンドを表していない場合には（B 1 2 0 7 の結果が「N」）、次に、M O D E 部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（B 1 2 0 9）。なお、図柄系コマンドには、例えば、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドがある。そして、M O D E 部が図柄系コマンドを表す場合には（B 1 2 0 9 の結果が「Y」）、図柄系コマンド処理を実行し（B 1 2 1 0）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 7 9 5】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が図柄系コマンドを表していない場合には（B 1 2 0 9 の結果が「N」）、次に、M O D E 部が単発系コマンドの範囲か否かを判定する（B 1 2 1 1）。そして、M O D E 部が単発系コマンドを表す場合には（B 1 2 1 1 の結果が「Y」）、単発系コマンド処理を実行し（B 1 2 1 2）、受信コマンド解析処理を終了す

10

20

30

40

50

る。

【0796】

演出制御装置300は、MODE部が単発系コマンドを表していない場合には（B1211の結果が「N」）、次に、MODE部が先読み図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（B1213）。先読み図柄系コマンドには、例えば、先読み停止図柄コマンドがある。そして、MODE部が先読み図柄系コマンドを表す場合には（B1213の結果が「Y」）、先読み図柄系コマンド処理を実行し（B1214）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0797】

演出制御装置300は、MODE部が先読み図柄系コマンドを表していない場合には（B1213の結果が「N」）、次に、MODE部が先読み変動系コマンドの範囲か否かを判定する（B1215）。先読み変動系コマンドには、例えば、先読み変動パターンコマンドがある。そして、MODE部が先読み変動系コマンドを表す場合には（B1215の結果が「Y」）、先読み変動系コマンド処理を実行し（B1216）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0798】

一方、演出制御装置300は、MODE部が先読み変動系コマンドを表していない場合には（B1215の結果が「N」）、予期しないコマンド（例えば、テストモード中のみ使用するコマンド）を受信した可能性があるので、受信コマンド解析処理を終了する。また、MODE部が正常範囲でない場合（B1202の結果が「N」）、ACTION部が正常範囲でない場合（B1203の結果が「N」）、もしくは、MODE部に対するACTION部が正しい組合せでない場合も（B1204の結果が「N」）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0799】

〔単発系コマンド処理〕

次に、図61を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図60）における単発系コマンド処理（B1212）の詳細について説明する。図61は、演出制御装置300によって実行される単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0800】

演出制御装置300は、まず、MODE部が遊技機の種類を示す機種指定コマンドを表すか否かを判定する（B1301）。そして、MODE部が機種指定コマンドを表す場合には（B1301の結果が「Y」）、遊技機の種類を設定する機種設定処理を実行し（B1302）、単発系コマンド処理を終了する。例えば、機種指定コマンドには、機種コードが含まれる。

【0801】

演出制御装置300は、MODE部が機種指定コマンドを表していない場合には（B1301の結果が「N」）、次に、MODE部がRAM初期化のコマンドを表すか否かを判定する（B1303）。そして、MODE部がRAM初期化のコマンドを表す場合には（B1303の結果が「Y」）、RAM初期化の報知等を行うRAM初期化設定処理を実行し（B1304）、単発系コマンド処理を終了する。

【0802】

演出制御装置300は、MODE部がRAM初期化のコマンドを表していない場合には（B1303の結果が「N」）、次に、MODE部が停電復旧系コマンドを表すか否かを判定する（B1305）。例えば、停電復旧系コマンドとして、停電復旧コマンドと復旧画面コマンドがある。そして、MODE部が停電復旧系コマンドを表す場合には（B1305の結果が「Y」）、停電復旧設定処理を実行し（B1306）、単発系コマンド処理を終了する。

【0803】

演出制御装置300は、MODE部が停電復旧系コマンドを表していない場合には（B1305の結果が「N」）、次に、MODE部が客待ちデモコマンドを表すか否かを判定

する（B 1 3 0 7）。そして、MODE 部が客待ちデモコマンドを表す場合には（B 1 3 0 7の結果が「Y」）、客待ちデモ設定処理を実行し（B 1 3 0 8）、単発系コマンド処理を終了する。

【0804】

演出制御装置300は、MODE 部が客待ちデモコマンドを表していない場合には（B 1 3 0 7の結果が「N」）、次に、MODE 部が飾り特図1保留数コマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 0 9）。そして、MODE 部が飾り特図1保留数コマンドを表す場合には（B 1 3 0 9の結果が「Y」）、特図1保留情報設定処理を実行し（B 1 3 1 0）、単発系コマンド処理を終了する。

【0805】

演出制御装置300は、MODE 部が飾り特図1保留数コマンドを表していない場合には（B 1 3 0 9の結果が「N」）、次に、MODE 部が飾り特図2保留数コマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 1 1）。そして、MODE 部が飾り特図2保留数コマンドを表す場合には（B 1 3 1 1の結果が「Y」）、特図2保留情報設定処理を実行し（B 1 3 1 2）、単発系コマンド処理を終了する。

【0806】

演出制御装置300は、MODE 部が飾り特図2保留数コマンドを表していない場合には（B 1 3 1 1の結果が「N」）、次に、MODE 部が確率情報コマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 1 3）。そして、MODE 部が確率情報コマンドを表す場合には（B 1 3 1 3の結果が「Y」）、確率情報設定処理を実行し（B 1 3 1 4）、単発系コマンド処理を終了する。

【0807】

演出制御装置300は、MODE 部が確率情報コマンドを表していない場合には（B 1 3 1 3の結果が「N」）、次に、MODE 部がエラー／不正系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 1 5）。なお、エラー／不正系のコマンドとして、例えば、不正発生コマンド、不正解除コマンド、状態オフコマンド、状態オンコマンド、磁石不正報知コマンド（磁気エラーコマンド）、盤電波不正報知コマンド（盤電波エラーコマンド）がある。不正発生コマンドとして、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ43の信号に基づく不正入賞の発生を示すコマンドがある。不正解除コマンドは、不正の解除を示すコマンドである。入賞口スイッチ／状態監視処理（A 1 3 0 8）において、不正入賞の発生と不正の解除が監視されて、不正発生コマンドと不正解除コマンドが送信され得る。状態オンコマンドとして、シュート球切れスイッチ信号の発生（シュート球切れエラー）や、オーバーフロースイッチ信号の発生（オーバーフローエラー）や、払出異常ステータス信号の発生（払出異常エラー）や、ガラス枠開放検出スイッチ63からの信号の発生（ガラス枠開放エラー）や、前面枠開放検出スイッチ64（本体枠開放検出スイッチ）からの信号の発生（本体枠開放エラー、前面枠開放エラー）を示すコマンドがある。また、状態オフコマンドは、エラーの不発生を示す。磁気センサスイッチ61からの検出（磁石不正）があった場合に、磁石不正監視処理（A 1 3 1 4）において磁石不正報知コマンドが送信される。電波センサ62からの検出（電波不正）があった場合に、電波不正監視処理（A 1 3 1 5）において盤電波不正報知コマンドが送信される。

【0808】

そして、MODE 部がエラー／不正系のコマンドを表す場合には（B 1 3 1 5の結果が「Y」）、エラーや不正の報知や報知解除をするためのエラー／不正設定処理を実行し（B 1 3 1 6）、単発系コマンド処理を終了する。エラー／不正設定処理では、例えば、エラーや不正の報知音を発生させたり、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDなど遊技機10に設けられた演出用LEDを所定態様で発光させたり、表示装置41等でエラー表示をするよう設定する。

【0809】

演出制御装置300は、MODE 部がエラー／不正系のコマンドを表していない場合に

10

20

30

40

50

は（B 1 3 1 5の結果が「N」）、次に、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 1 7）。そして、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表す場合には（B 1 3 1 7の結果が「Y」）、演出モード切替設定処理を実行し（B 1 3 1 8）、単発系コマンド処理を終了する。

【0810】

演出制御装置300は、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表していない場合には（B 1 3 1 7の結果が「N」）、次に、MODE部がアウト球数を示すアウト球数コマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 1 9）。そして、MODE部がアウト球数コマンドを表す場合には（B 1 3 1 9の結果が「Y」）、アウト球数受信時処理を実行し（B 1 3 2 0）、単発系コマンド処理を終了する。

10

【0811】

演出制御装置300は、MODE部がアウト球数コマンドを表していない場合には（B 1 3 1 9の結果が「N」）、次に、MODE部がカウントのコマンド（大入賞口カウントコマンドなど）を表すか否かを判定する（B 1 3 2 1）。そして、MODE部が大入賞口スイッチのカウントのコマンドを表す場合には（B 1 3 2 1の結果が「Y」）、カウント情報設定処理を実行し（B 1 3 2 2）、単発系コマンド処理を終了する。

【0812】

演出制御装置300は、MODE部がカウントのコマンドを表していない場合には（B 1 3 2 1の結果が「N」）、MODE部が設定値情報コマンド（確率設定値情報コマンド）を表すか否かを判定する（B 1 3 2 3）。設定値情報コマンドは、図5BのステップA 1 0 4 9の停電復旧時のコマンド及びステップA 1 0 4 7の処理で送信されるRAM初期化時のコマンドに含まれる。そして、MODE部が設定値情報コマンドを表す場合には（B 1 3 2 3の結果が「Y」）、設定値受信時処理を実行し（B 1 3 2 4）、単発系コマンド処理を終了する。設定値受信時処理では、設定値（確率設定値）をRAM等の記憶部に記憶するとともに必要な処理を実行する。

20

【0813】

演出制御装置300は、MODE部が設定値情報コマンドを表していない場合には（B 1 3 2 3の結果が「N」）、MODE部が設定変更系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 5）。設定変更系のコマンドとして、例えば、確率設定変更中のコマンド（A 1 0 3 3）がある。そして、MODE部が設定変更系のコマンドを表す場合には（B 1 3 2 5の結果が「Y」）、設定変更系情報設定処理を実行し（B 1 3 2 6）、単発系コマンド処理を終了する。設定変更系情報設定処理では、設定変更系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定変更中のコマンドを受信した場合に、設定変更系情報設定処理では、遊技者に設定変更中であること報知する設定変更中表示を表示装置41に表示する。

30

【0814】

演出制御装置300は、MODE部が設定変更系のコマンドを表していない場合には（B 1 3 2 5の結果が「N」）、MODE部が設定確認系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 7）。設定確認系のコマンドとして、例えば、確率設定確認中のコマンド（A 1 0 3 6）がある。そして、MODE部が設定確認系のコマンドを表す場合には（B 1 3 2 7の結果が「Y」）、設定確認系情報設定処理を実行し（B 1 3 2 8）、単発系コマンド処理を終了する。設定確認系情報設定処理では、設定確認系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定確認中のコマンドを受信した場合に、設定確認系情報設定処理では、遊技者に設定確認中であること報知する設定確認中表示を表示装置41に表示する。

40

【0815】

演出制御装置300は、MODE部が設定確認系のコマンドを表していない場合には（B 1 3 2 7の結果が「N」）、MODE部が安全装置関連系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 9）。安全装置関連系のコマンドとして、例えば、安全装置作動関連コマンド（A 9 4 0 7）がある。安全装置カウンタ値や差玉数などの差玉情報を含む差玉コ

50

マンドが遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 に送信される場合には、安全装置関連系のコマンドにこの差玉コマンドを含めてよい。そして、MODE 部が安全装置関連系のコマンドを表す場合には (B1329 の結果が「Y」)、安全装置に関連する安全装置系処理を実行し (B1330)、単発系コマンド処理を終了する。安全装置系処理では、安全装置関連系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。

【0816】

安全装置系処理では、コマンドに対応する処理として、安全装置関連系のコマンドに含まれる情報を表示装置 41 に表示できる。例えば、安全装置関連系のコマンドとして安全装置作動関連コマンドを受信した場合に、安全装置作動関連コマンドの ACTION 部に含まれる安全装置作動情報 (安全装置作動予告情報 (値 1)、安全装置作動警告情報 (値 2)、安全装置作動中情報 (値 3)) に対応した安全装置関連表示 (作動予告表示 511、作動警告表示 512、作動中表示 513) を表示装置 41 に表示する。また、例えば、安全装置関連系のコマンドとして差玉コマンドを受信した場合に、差玉数を表示装置 41 に表示する。

【0817】

差玉数 (= 安全装置カウンタ値 - 10 万) の表示は、受信した差玉コマンドに対応させて全範囲の値 (例えば、0 ~ 10 万または -10 万 ~ +10 万) を表示装置 41 に表示するようにしてもよいし、所定の範囲の値 (例えば、作動予告状態以降の 9 万 ~ 10 万) だけを表示するようにしてもよい。この所定の範囲の場合だけ差玉数が表示されると、差玉数が重要なときのみ表示されて遊技者の注目を引くことができるし、差玉数が重要でないときは差玉数を非表示にして表示装置 41 を見やすくできる。所定の範囲として、作動予告状態に対応する範囲 (9 万以上 9 万 5 千未満)、作動警告状態と作動状態に対応する範囲 (9 万 5 千以上)、作動予告状態と作動警告状態と作動状態の全てに対応する範囲 (9 万以上)、作動予告状態に入る直前又は直後の値以上 (例えば 8 万 9 千以上、9 万 1 千以上) などがある。また、差玉数そのものを表示するようにしてもよいし、安全装置の作動 (打ち止め) までの残りの遊技球数 (遊技媒体数) の形で間接的に差玉数を表示するようにしてもよい。さらに、差玉数の代わりに、安全装置カウンタ値を表示してもよく、安全装置カウンタ値が、所定の範囲 (例えば、作動予告状態以降の 19 万以上) の場合に、表示装置 41 に表示されるようにしてもよい。

【0818】

なお、差玉コマンドは、1 の単位で変化する差玉数に対応して通知 (送受信) されてよい。例えば、差玉コマンドが示す差玉数は、0 ~ 10 万の間又は -10 万 ~ +10 万の間で、実際の差玉数と同じく 1 つずつに変化可能である。安全装置カウンタ値ひいては差玉数が更新される度 (A9711) に、差玉コマンドが送信されてよい。

【0819】

また、差玉コマンドは、所定の単位で変化する差玉数に対応して通知 (送受信) されてよい。例えば、差玉コマンドが示す差玉数は、1000 の単位で変化可能であり、0 (= 実際の差玉数 0 ~ 999)、1000 (= 実際の差玉数 1000 ~ 1999)、2000 (= 実際の差玉数 2000 ~ 2999)、・・・、10 万 (= 実際の差玉数 10 万) であってよい。なお、この場合に、差玉コマンドの送信の機会を減らすために、安全装置カウンタ値ひいては差玉数が 1000 単位で更新される度 (A9711) に、差玉コマンドが送信されてもよい。また、差玉コマンドが示す差玉数は、マイナス側の値があってもよい。

【0820】

演出制御装置 300 は、MODE 部が安全装置関連系のコマンドを表していない場合には (B1329 の結果が「N」)、MODE 部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する (B1331)。なお、図柄停止のコマンドには、例えば、特図 1 図柄停止コマンド (飾り特図 1 停止コマンド) と特図 2 図柄停止コマンド (飾り特図 2 停止コマンド) がある。そして、MODE 部が図柄停止のコマンドを表す場合には (B1331 の結果が「Y」)、演出制御装置 300 は、次に、MODE 部のコマンドが正常なコマンドであるか否

かを判定する（B 1 3 3 2）。

【0 8 2 1】

MODE 部のコマンドが正常なコマンドである場合には（B 1 3 3 2の結果が「Y」）、演出制御装置 3 0 0 は、対応する特図の停止態様を設定し（B 1 3 3 3）、全図柄が停止した後に遊技状態フラグを通常状態に設定して（B 1 3 3 4）、単発系コマンド処理を終了する。B 1 3 3 4の処理では、一例として、遊技状態フラグを通常状態に設定しているが、本処理が実行されるタイミングによって、遊技状態フラグは、「変動中」「大当たり中」「小当たり中」のフラグが設定される。

【0 8 2 2】

一方、MODE 部が図柄停止のコマンドを表していない場合（B 1 3 3 1の結果が「N」）、または、MODE 部のコマンドが正常ではない場合（B 1 3 3 2の結果が「N」）には、演出制御装置 3 0 0 は、単発系コマンド処理を終了する。

【0 8 2 3】

その他、演出制御装置 3 0 0 は、図 6 1 には記載されていないコマンドに対する処理を単発系コマンド処理において実行してよい。例えば、演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数コマンド、演出回転数コマンド、打ち方指示報知コマンド（左打ち指示報知コマンド、右打ち指示報知コマンド）、特定領域通過コマンドなどを遊技制御装置 1 0 0 から受信して、当該コマンドに対応する処理を行ってよい。演出制御装置 3 0 0 は、時間短縮変動回数コマンド（時間短縮変動回数）などから時短状態における残りの変動回数を取得でき、演出回転数コマンドなどから各演出モードの演出残り回転数を取得でき、時短状態における残りの変動回数や各演出モードの演出残り回転数などに基づいて演出を設定できる。演出制御装置 3 0 0 は、打ち方指示報知コマンド（左打ち指示報知コマンド又は右打ち指示報知コマンド）に応じて、打ち方を指示（示唆）する打ち方指示表示（左打ち指示表示又は右打ち指示表示）を表示装置 4 1 などにおいて表示（報知）できる。演出制御装置 3 0 0 は、特定領域通過コマンドに応じて、V入賞を表示装置 4 1 などにおいて報知（表示）できる。

【0 8 2 4】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、図 6 2 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 0）における先読み図柄系コマンド処理（B 1 2 1 4）の詳細について説明する。図 6 2 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される先読み図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0 8 2 5】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、最新保留情報が特図 1 保留（特図 1 始動記憶）の情報であるか否か、例えば、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図 1 保留数コマンドであるか否かを判定する（B 1 6 0 1）。最新保留情報が特図 1 保留の情報である場合（B 1 6 0 1の結果が「Y」）、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図 1 保留数に対応する特図 1 先読み図柄コマンド領域にセーブする（B 1 6 0 2）。

【0 8 2 6】

演出制御装置 3 0 0 は、最新保留情報が特図 1 保留の情報でない場合（B 1 6 0 1の結果が「N」）、即ち、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図 2 保留数コマンドである場合、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図 2 保留数に対応する特図 2 先読み図柄コマンド領域にセーブする（B 1 6 0 3）。

【0 8 2 7】

演出制御装置 3 0 0 は、ステップ B 1 6 0 2 と B 1 6 0 3 の後、先読み変動系コマンドの受信待ちであることを示す先読み変動系コマンド受信待ちフラグを設定する（B 1 6 0 4）。これは、先読み図柄系コマンドと先読み変動系コマンドがセットになっているため、遊技制御装置 1 0 0 から先読み図柄系コマンドに続いて先読み変動系コマンドが送信されるためである。その後、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

【0 8 2 8】

〔先読み変動系コマンド処理〕

次に、図 6 3 を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図 6 0）における先読み変動系コマンド処理（B 1 2 1 6）の詳細について説明する。図 6 3 は、演出制御装置 3 0 0 によって実行される先読み変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0 8 2 9】

演出制御装置 3 0 0 は、まず、先読み変動系コマンド（先読み変動パターンコマンド）の受信待ち中であるか否かを判定する（B 1 7 0 1）。前述の先読み変動系コマンド受信待ちフラグ（B 1 6 0 4）が設定されている場合、先読み変動系コマンドの受信待ち中であると判定できる。先読み変動系コマンドの受信待ち中でない場合（B 1 7 0 1 の結果が「N」）、先読み変動系コマンド処理を終了する。先読み変動系コマンドの受信待ち中である場合（B 1 7 0 1 の結果が「Y」）、先読み変動系コマンド受信待ちフラグをクリアする（B 1 7 0 2）。

10

【0 8 3 0】

次に、演出制御装置 3 0 0（サブ基板）は、最新保留情報の図柄（特図 1 又は特図 2）の保留数に対応する先読み変動 MODE 変換テーブルを設定し（B 1 7 0 3）、先読み変動系コマンドの MODE 部に対応してサブ内先読み変動コマンド MODE 部を取得する（B 1 7 0 4）。次に、先読み変動 ACT 変換テーブルを設定し（B 1 7 0 5）、先読み変動系コマンドの ACTION 部（ACT 部）に対応するサブ内先読み変動コマンド ACT 部を取得する（B 1 7 0 6）。

【0 8 3 1】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、変換後の MODE 部と ACT 部（即ち、サブ内先読み変動コマンド MODE 部と ACT 部）が共に 0 以外であるか否かを判定する（B 1 7 0 7）。なお、正常（有効）なコマンドであれば 0 以外に変換される。変換後の MODE 部、ACT 部が共に 0 以外である場合（B 1 7 0 7 の結果が「Y」）、変換後の MODE 部と ACT 部から構成される変換後のコマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（特図 1 先読み変動コマンド領域又は特図 2 先読み変動コマンド領域）にセーブする（B 1 7 0 8）。そして、先読みコマンド整合チェック処理を実行して（B 1 7 0 9）、変換後の MODE 部と ACT 部の組合せが正常であるか否かを判定する（B 1 7 1 0）。

20

【0 8 3 2】

なお、保留が変動表示ゲームを開始するときの保留数によって、MODE 部に対応する前半変動の時間が変化する。保留が変動表示ゲームを開始するとき、保留が他になければ長めの前半変動になり、新たに保留が発生して保留数が多ければ短めの前半変動となる。従って、前半変動の時間値が遷移しても、演出制御装置 3 0 0 の内部コマンドが同じに扱えるように、受信した先読み変動系コマンドの MODE 部をサブ内先読み変動コマンド MODE 部に変換しておく。

30

【0 8 3 3】

また、リーチの種類は保留数に関係ないため、サブ内先読み変動コマンド ACT 部に対応する後半変動は保留数に依存しない。しかし、同一系統のリーチにも種類があるため、仮に先読み変動系コマンドの ACT 部（後半変動の値）を変換せずに、演出制御装置 3 0 0 がそのまま使うと数が多くなりチェックが困難になる。例えば、ノーマルリーチにも、ノーマルリーチ - 1 停止はずれ、ノーマルリーチ + 1 停止はずれなどの種類が存在する。従って、同一系統のリーチを示す ACT 部を、同じサブ内先読み変動コマンド ACT 部に変換することで、数を減らし、先読みコマンド整合チェック処理等のチェック処理の負担を軽減する。

40

【0 8 3 4】

次に、演出制御装置 3 0 0 は、変換後の MODE 部と ACT 部（即ち、サブ内先読み変動コマンド MODE 部と ACT 部）の少なくとも一方が 0 である場合（B 1 7 0 7 の結果が「N」）、又は、変換後の MODE 部と ACT 部の組合せが正常でない場合（B 1 7 1 0 の結果が「N」）、変換後のコマンドに異常があるとして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

50

【0835】

演出制御装置300は、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常である場合（B1710の結果が「Y」）、先読み対象の保留情報（最新保留の情報）を先読み変動コマンド領域からロードし（B1711）、最新保留の先読み演出に関する先読み抽選処理を実行する（B1712）。先読み演出（先読み予告演出）としては、例えば、連続予告演出（チャンス目先読み演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告などがある。続いて、最新保留の先読み演出（保留変化予告等）が発生するか否かを判定する（B1713）。最新保留の先読み演出が発生する場合（B1713の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応するポイント情報を設定する（B1714）。

【0836】

次に、演出制御装置300は、発生する先読み演出（保留変化予告等）が直ちに開始する演出であるか否かを判定する（B1715）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（B1715の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応する表示を設定する（B1716）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（B1715の結果が「N」）、保留シフトの際（保留表示の移動の際、保留数減少の際）などの先読み演出（即ち直ちに開始しない先読み演出）に対応する表示を設定、保存する（B1717）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。なお、先読み演出は、変動表示ゲームの結果（遊技結果）を示唆する情報を当該変動表示ゲームが停止する前に予告することで大当たり期待度（特別結果となる期待度（期待））を報知する演出になるが、設定された確率設定値（1～6）を示唆する情報を報知するようにしてもよい。すなわち、演出制御装置300は、大当たり期待度や確率設定値に基づいて先読み対象の保留表示（アイコン）を変化させるように先読み演出を行うことができる。

【0837】

一方、演出制御装置300は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（B1713の結果が「N」）、そのまま、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【0838】

〔図柄系コマンド処理〕

次に、図64を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図60）における図柄系コマンド処理（B1210）の詳細について説明する。図64は、演出制御装置300によって実行される図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0839】

演出制御装置300は、受信した図柄系コマンド（飾り特図コマンド）のMODE部に対応する特図種別を設定する（B1801）。特図種別は、特図1又は特図2である。そして、図柄系コマンドのMODE部とACTION部（ACT部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、RAM等の所定領域にセーブする（B1802）。ここで、特図1と特図2では、図柄の振分け割合が変わるので、MODE毎にテーブルを使用して、図柄種別を設定する。

【0840】

なお、前述のように、本実施形態において、図柄種別は、図柄種別1（3R通常大当りCの大当り図柄と3R通常小当りAの小当り図柄）、図柄種別2（3R通常大当りA、3R通常大当りB、10R通常大当りBの大当り図柄、及び、10R通常小当りBの小当り図柄）、図柄種別3（10R通常小当りAの小当り図柄）、図柄種別4（10R通常大当りAと10R通常大当りCの大当り図柄）などがある。

【0841】

〔変動系コマンド処理〕

次に、図65を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図60）における変動系コマンド処理（B1206）の詳細について説明する。図65は、演出制御装置300によって実行される変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0842】

演出制御装置300は、受信した変動系コマンド（変動コマンド）の特図種別（特図1

10

20

30

40

50

又は特図 2) が未確定であるか否かを判定する (B 1 9 0 1)。特図種別が未確定である場合 (B 1 9 0 1 の結果が「Y」)、変動系コマンド処理を終了する。特図種別が未確定でない場合 (B 1 9 0 1 の結果が「N」)、受信した変動系コマンドと図柄系コマンドの組合せをチェックし (B 1 9 0 2)、変動系コマンドと図柄種別が不整合であるか否かを判定する (B 1 9 0 3)。ここで、不整合とは、はずれの変動系コマンドを受信したのに大当り図柄の図柄系コマンドを受信していた場合など、演出を行う上で矛盾してしまうことである。変動系コマンドと図柄種別が不整合である場合 (B 1 9 0 3 の結果が「Y」)、変動系コマンド処理を終了する。

【0843】

演出制御装置 300 は、変動系コマンドと図柄種別が不整合でない場合 (B 1 9 0 3 の結果が「N」)、変動系コマンド (変動コマンド) から変動パターン種別を判別し (B 1 9 0 4)、変動中の演出である変動演出を設定する変動演出設定処理を実行する (B 1 9 0 5)。続いて、遊技状態 (P 機状態) を示す遊技状態フラグに特図変動中を設定し (B 1 9 0 6)、連続演出等の先読み演出回数が 0 でなければ -1 更新する (B 1 9 0 7)。

【0844】

〔変動演出設定処理〕

次に、図 66 を参照して、前述した変動系コマンド処理 (図 65) における変動演出設定処理 (B 1 9 0 5) の詳細について説明する。図 66 は、演出制御装置 300 によって実行される変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0845】

演出制御装置 300 は、まず、変動パターン種別が、リーチなし変動 (リーチ状態にならない変動) であるか否かを判定する (B 2 0 0 1)。変動パターン種別がリーチなし変動である場合 (B 2 0 0 1 の結果が「Y」)、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定情報 (設定値) に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し (B 2 0 0 2)、変動系コマンド (変動コマンド) の MODE 部と特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する (B 2 0 0 3)。リーチなし変動の場合、保留数が多いほど変動時間が短縮されるため、保留数に対応するテーブルのアドレスを取得している。

【0846】

演出制御装置 300 は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合 (B 2 0 0 1 の結果が「N」)、即ち、リーチあり変動である場合、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報 (設定値) に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し (B 2 0 0 4)、変動系コマンド (変動コマンド) の MODE 部と変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する (B 2 0 0 5)。

【0847】

演出制御装置 300 は、ステップ B 2 0 0 3、B 2 0 0 5 の後、前半変動中 (リーチ前) に出現する予告の抽選を行う (B 2 0 0 6)。続いて、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報 (設定値) に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定し (B 2 0 0 7)、変動系コマンドの ACT 部に対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し (B 2 0 0 8)、後半変動中 (リーチ中) に出現する予告の抽選を行う (B 2 0 0 9)。その後、変動系コマンド (変動コマンド) の MODE 部、ACT 部に対応する変動演出の内容を決定する (B 2 0 1 0)。なお、変動系コマンドから変動時間や主なリーチ内容などがわかる。

【0848】

次に、演出制御装置 300 は、予告の抽選結果に対応する演出 (予告演出) の内容を決定する (B 2 0 1 1)。その後、リーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する (B 2 0 1 2)。ここで、はずれ図柄の場合にばらけ目を決定するなど、飾り停止図柄を具体的に決定する。

【0849】

10

20

30

40

50

次に、演出制御装置300は、変動演出の表示設定を行い（B2013）、予告演出の表示設定を行う（B2014）。続いて、特図種別（特図1又は特図2）に対応する保留減少の表示設定を行い、例えば、今回変動する飾り特図1又は飾り特図2に対応する保留表示が減る表示（保留シフトの表示）が設定される（B2015）。続いて、スピーカの音声による演出態様（音出力態様）を定める音声番号、装飾装置の発光による演出態様を定める装飾番号を設定する（B2016）。装飾装置（盤装飾装置46、枠装飾装置18）は、複数の装飾用発光部（装飾LED等）を有し、装飾番号で定められる発光態様（各LEDの色や発光タイミング等）で発光する。

【0850】

なお、音声番号や装飾番号を演出内容だけでなく設定情報（設定値）に基づいて設定することも可能である。このようにすると、遊技者は、装飾装置の発光態様、即ち、装飾用発光部（LED）の発光態様から遊技機10の設定情報（設定値）を推測することを楽しめる。

【0851】

次に、演出制御装置300は、特図種別に対応する飾り特図変動の表示設定を行い（B2017）、表示装置41で変動する前述の第一から第三の特別図柄以外に第四特別図柄（第4図柄、識別情報）に関する第4図柄変動の表示設定を行う（B2018）。なお、第4図柄変動は、表示装置41以外に設けた前述のランプ表示装置80のランプ表示部1, 2（LED）で表示されてもよいし、表示装置41の表示画面上で実行されてもよい。

【0852】

〔当り系コマンド処理〕

次に、図67を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図60）における当り系コマンド処理（B1208）の詳細について説明する。図67は、演出制御装置300によって実行される当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0853】

演出制御装置300は、まず、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表すか否かを判定する（B2101）。当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表す場合（B2101の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドが大当り又は小当りのファンファーレコマンドである場合、ファンファーレ演出を設定するためのファンファーレ演出設定処理を実行する（B2102）。また、大当り又は小当りのファンファーレコマンドに対応して、打ち方指示（左打ち指示又は右打ち指示）の表示を表示装置41などにおいて表示（報知）してよい。なお、ファンファーレコマンドには、今回の大当りのラウンド数上限値の情報が含まれてよい。続いて、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにファンファーレ中を設定し（B2103）、当り系コマンド処理を終了する。なお、ラウンド数の上限値であり最終ラウンドのラウンド数に対応するラウンド数上限値は、図柄系コマンド（停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンド）から判定される図柄種別からも得ることができる場合もある。

【0854】

演出制御装置300は、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表さない場合には（B2101の結果が「N」）、当り系コマンドのMODE部がラウンドを表すか否かを判定する（B2104）。MODE部がラウンドを表す場合（B2104の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがラウンドコマンド又は小当り開放中コマンドである場合、演出制御装置300は、ラウンド演出を設定するためのラウンド演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにラウンド中を設定し（B2105、B2106）、当り系コマンド処理を終了する。

【0855】

受信した当り系コマンドのMODE部がラウンドを表さない場合には（B2104の結果が「N」）、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がインターバルを表すか否かを判定する（B2107）。MODE部がインターバルを表す場合（B2107の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがインターバルコマンドである場合、演出制御

10

20

30

40

50

装置 300 は、インターバル演出を設定するためのインターバル演出設定処理を実行し、現在の遊技機 10 の遊技状態（P 機状態）を示す遊技状態フラグにインターバル中を設定し（B2108、B2109）、当り系コマンド処理を終了する。

【0856】

受信した当り系コマンドのMODE部がインターバルを表さない場合には（B2107の結果が「N」）、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がエンディングを表すか否かを判定する（B2110）。MODE部がエンディングを表す場合（B2110の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドが大当り又は小当りのエンディングコマンドである場合、演出制御装置300は、エンディング演出を設定するためのエンディング演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにエンディング中を設定し（B2111、B2112）、当り系コマンド処理を終了する。

10

【0857】

なお、受信した当り系コマンドのMODE部がエンディングを表さない場合には（B2110の結果が「N」）、演出制御装置300は、いずれの処理も実行せずに、当り系コマンド処理を終了する。以上のように、大当り演出又は小当り演出は、ファンファーレ演出、ラウンド演出、インターバル演出、エンディング演出などから構成されることになるが、小当り演出では、ファンファーレ演出、ラウンド演出、インターバル演出、エンディング演出のうちの一部の演出がなくてもよい。

【0858】

〔安全装置の状態等に応じた演出系の装置の態様〕

図68は、安全装置の状態に応じた演出系の装置の態様などを示すテーブルである。図68のように、安全装置の状態又は安全装置カウンタ値（ひいては差玉数）に応じて、演出系の装置の態様が変化する。

20

【0859】

前述したとおり、0～189999の安全装置カウンタ値（-100000～89999の差玉数）に対応して安全装置の状態は未作動状態（作動予告状態や作動警告状態や作動状態でない通常状態）になる。190000～194999の安全装置カウンタ値（90000～94999の差玉数）に対応して安全装置の状態は、安全装置の作動を予告する作動予告状態になる。195000の安全装置カウンタ値（95000の差玉数に到達）に対応して、安全装置の作動を警告する作動警告状態又は安全装置が作動中である作動状態（作動中状態）になる。

30

【0860】

なお、195000の安全装置カウンタ値で、安全装置は、大当り中又は小当り中の場合に作動警告状態になり、大当り中でも小当り中でもない場合に作動状態になる。従って、大当り又は小当りが発生する前に、安全装置が作動状態になると、直後から遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）が発生し、作動警告状態は発生しないことになる。

【0861】

一方、作動警告状態は、大当り中又は小当り中に安全装置カウンタ値が195000に達すると発生可能である。このため、大当り又は小当りが終了することによって大当り中でも小当り中でもなくなると、安全装置は作動警告状態から作動状態（作動中状態）に移行する。

40

【0862】

0～194999の安全装置カウンタ値（-100000～94999の差玉数）の安全装置の未作動状態又は作動予告状態において、遊技機の状態（遊技状態）は、遊技中又は客待ち中（客待ち状態）である。また、195000の安全装置カウンタ値（95000の差玉数に到達）では、遊技機の状態は、安全装置の作動警告状態において小当り中又は大当り中であるが、安全装置の作動状態において遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）である。なお、強エラー2が発生している場合においても、同じ遊技停止状態が発生可能である。

50

【0863】

遊技停止状態において、遊技として特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム、及び、ラウンド遊技（大当たり中や小当たり中での遊技）等を実行できない。このようにするため、前述のとおり、遊技停止状態において、入賞口スイッチでの遊技球の検出が無効となって入賞口（入賞）は無効になり（A2201で「Y」）、大入賞口、特定領域86、普通変動入賞装置37等が閉鎖するようソレノイドは停止して（A1602とA1603で「Y」）、球発射装置からの遊技球の発射が停止（禁止）され発射停止となり（A1611とA1612で「Y」）、一括表示装置50は消灯する（A1610とA1612の結果が「Y」）。遊技停止状態において、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームが継続できなくなるだけでなく、新たな特図変動表示ゲームや新たな普図変動表示ゲームは開始できないことになる。なお、安全装置の作動した遊技停止状態において、発射停止としない構成も可能である（強エラー2に起因して発生した遊技停止状態においても、発射停止としなくてもよい）。また、遊技停止状態において、前述のとおり、払出コマンド送信処理（A1307）は停止されず、遊技停止状態となる前に発生した入賞による賞球の払い出しは継続される。

10

【0864】

遊技停止状態において、ホールコンピュータなどの外部装置に外部情報信号として出力されるセキュリティ信号が発生し（A9322）、遊技機エラー状態信号のオンデータとして試験試験装置へ出力される試験信号が発生する（A9323）。なお、安全装置の作動した遊技停止状態において、試験信号（遊技機エラー状態信号）を発生しない構成も可能である（強エラー2に起因して発生した遊技停止状態においても、試験信号を発生しなくてもよい）。

20

【0865】

安全装置の未作動状態において、表示装置41は、基本的に安全装置に関連する安全装置関連表示は表示しないが、例外的に、客待ち中などにおいて、特定機種表示541（例えば「コンプリート機能搭載」の文字）などによって、安全装置付きの機種であることを表示してよい。特定機種表示541を見た遊技者は、遊技機10が安全装置（コンプリート機能）を有することを認識できる。

【0866】

安全装置の作動予告状態において、表示装置41は、安全装置関連表示（又は安全装置作動情報表示）として作動予告表示511（例えば「まもなく打ち止めです」の文字）を表示する。作動予告表示511を効果的に表示するために、作動予告表示511の表示態様は、客待ち中や変動表示中（特図変動表示ゲームの実行中）などの遊技状態に応じて変化してよい。なお、作動予告状態の開始時において、演出制御装置300は、安全装置作動関連コマンドとして作動予告状態に対応する作動予告コマンドを受信しているため、表示装置41で作動予告表示511が可能となる（B1330の安全装置系処理）。

30

【0867】

作動予告表示511によって遊技者に遊技をできなく可能性を事前に報知して、遊技者に遊技を終了させることを促し、遊技者が意図せず不利益を受けることを防止できる。また、作動予告表示511によって、不正を行っている者には驚きを与えて、不正を止めることを促すことができる。作動予告表示511の表示態様を遊技状態（例えば客待ち中、変動表示中）に応じて異ならせて、適切に予告表示を行うことができる。

40

【0868】

小当たり中や大当たり中の安全装置の作動警告状態において、表示装置41は、安全装置関連表示として作動警告表示512（例えば「当り終了後に打ち止めとなります」の文字）を表示する。なお、作動警告状態の開始時において、演出制御装置300は、安全装置作動関連コマンドとして作動警告状態に対応する作動警告コマンドを受信しているため、表示装置41で作動警告表示512が可能となる（B1330の安全装置系処理）。

【0869】

安全装置の作動状態（小当たり中や大当たり中でない）、即ち遊技停止状態において、表示

50

装置 4 1 は、安全装置関連表示として作動中表示 5 1 3（例えば「打ち止め中」の文字）を表示する。なお、作動状態の開始時において、演出制御装置 3 0 0 は、安全装置作動関連コマンドとして作動状態に対応する作動中コマンドを受信しているため、表示装置 4 1 で作動中表示 5 1 3 が可能となる（B 1 3 3 0 の安全装置系処理）。

【0 8 7 0】

なお、演出制御装置 3 0 0 は、安全装置の作動を予告する作動予告表示 5 1 1、安全装置の作動を警告する作動警告表示 5 1 2、安全装置の作動中であることを示す作動中表示 5 1 3 を表示装置 4 1 等（表示手段）に表示可能な表示制御手段を構成する。

【0 8 7 1】

なお、表示装置 4 1 は、安全装置が作動した遊技停止状態においても、エラー表示を表示可能である。例えば、遊技停止状態においても払い出しは継続されるため、遊技球（遊技媒体）の払い出しに関する払い出しエラー（弱エラー）が発生することがあるが、表示装置 4 1 は、エラー表示によって払い出しエラーを報知可能である。なお、強エラー 2 が発生している場合にも遊技が停止し遊技停止状態（遊技不可状態、遊技禁止状態）となるが、強エラー 2 による遊技停止状態において、表示装置 4 1 は、ホール関係者や遊技者にエラー発生を認識させるためエラー表示によって払い出しエラーを報知可能としてもよいし、強エラー 2 と混同しないよう払い出しエラーを報知不可としてもよい。

【0 8 7 2】

遊技停止状態において、未作動状態や作動予告状態や作動警告状態とは異なり、一括表示装置 5 0 と性能表示装置 1 5 2 の発光部（LED）は全て消灯する（全消灯）。なお、遊技停止状態において、一括表示装置 5 0 と性能表示装置 1 5 2 の発光部（LED）は全て点灯してもよい（全点灯）。遊技停止状態において、球貸ボタン 2 7 は有効のままであり、遊技球を借りる場合に遊技者が操作すると、払出装から遊技球が上皿 2 1 に払い出されてよい。

【0 8 7 3】

遊技停止状態において、作動中コマンドを受信した演出制御装置 3 0 0 は、枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の LED など遊技機 1 0 に設けられた演出用 LED を、全て消灯するか（全消灯）又は全て点灯する（全点灯）。ただし、エラーの発生中は、一部または全ての演出用 LED が赤色で点灯してもよい。また、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、スピーカ 1 9 からの音声出力を停止して無音としてよい。

【0 8 7 4】

また、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、ホール・遊技者設定モード処理（B 0 0 1 1）を実行せず、操作部への操作があった場合でも演出用 LED や液晶（表示装置 4 1 等）の輝度やスピーカ 1 9 の音量を調整不可にして、既定（デフォルト）の輝度や音量にしてよい。なお、例えば、既定の輝度はゼロ又は所定値でよく（全消灯又は全点灯）、既定の音量はゼロ（無音）でよい。また、ホール・遊技者設定モード処理（調整処理）では、遊技場の責任者や遊技者の操作部（十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b、遊技機裏面の音量調節スイッチ 3 3 5 等）への操作に応じて遊技機 1 0 の音量調整や輝度調整などの各種調整を実行可能である。このように、遊技停止状態において、遊技者等の操作があった場合でも音量調整や輝度調整などの各種調整が実行されないため、遊技者等は遊技停止状態であることを認識し易くなるし、また、既定の輝度や既定の音量が小さければ遊技停止状態において節電できる。

【0 8 7 5】

別の構成では、遊技停止状態において、演出制御装置 3 0 0 は、ホール・遊技者設定モード処理（B 0 0 1 1）を実行しても、操作部の操作に対応する操作信号を受け付けなくして（無視する又は無効にして）、遊技場の責任者や遊技者の操作部への操作があった場合でも既定の輝度や既定の音量にしてよい。この構成の場合に、遊技者が操作可能な第 1 操作部（十字キースイッチ 4 5 0、音量調整用ボタンスイッチ 4 5 1 a、4 5 1 b）に対応する操作信号を受け付けなくにする（無視する又は無効にする）一方で、遊技場の責任者や係員などホール関係者が操作可能な第 2 操作部（音量調節スイッチ 3 3 5

10

20

30

40

50

）に対応する操作信号を受け付けてよい。そして、遊技者の第１操作部への操作があった場合に既定の輝度や既定の音量にして、ホール関係者の第２操作部への操作があった場合には、第２操作部への操作に応じて遊技機１０の音量調整や輝度調整を実行してもよい。なお、第２操作部（音量調節スイッチ３３５）は、遊技機裏面の演出制御装置３００上に設けられており、ホール関係者は操作可能であるが、遊技者は操作不可能である。

【０８７６】

演出制御装置３００は、可動役物（可動部材、電動役物、可動体、盤演出装置４４、枠演出装置）の動作中に遊技停止状態が開始した場合（安全装置が作動した場合）に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、可動役物を動作位置から初期位置に戻すよう移動させてよい。これにより、遊技の実行のできない遊技不可状態で可動部材が動作位置に維持されることを防止できるため、可動部材が故障しているなど不必要な誤解を招くことを防止できる。可動役物（可動部材）が動作位置から初期位置に戻る戻り動作をしている間に、可動役物の演出用ＬＥＤは点灯状態（動作状態）であっても消灯状態（初期状態）であってもよい。なお、前述のように、遊技停止状態において、遊技機１０に設けられた演出用ＬＥＤは、全て消灯するか（全消灯）又は全て点灯する（全点灯）ため、可動役物が初期位置に戻った後、可動役物の演出用ＬＥＤは、他のＬＥＤに合わせて消灯するか又は点灯する。

【０８７７】

逆に、演出制御装置３００は、可動役物（可動部材、電動役物、可動体、盤演出装置４４、枠演出装置）の動作中に遊技停止状態が開始した場合（安全装置が作動した場合）に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、可動役物を動作位置から初期位置に戻さず、動作位置に維持してもよい。この場合に、可動役物が止まって維持される動作位置は、遊技停止状態の開始時の動作位置、タイムラグ等によって遊技停止状態の開始時から可動役物が若干移動した別の動作位置、又は、遊技停止状態の開始時の動作位置と異なる適切な別の動作位置などでよい。なお、前述のように、遊技停止状態において、遊技機１０に設けられた演出用ＬＥＤは、全て消灯するか（全消灯）又は全て点灯する（全点灯）ため、可動役物は動作位置に位置して停止したままで、可動役物の演出用ＬＥＤは、他のＬＥＤに合わせて消灯するか又は点灯してよい。

【０８７８】

このように、遊技停止状態の開始後（安全装置の作動後）、可動役物が初期位置に戻らず所定の動作位置に止まっていれば、不自然なため遊技機１０が普通の状態（遊技ができる状態、遊技可能状態）でないことを遊技者に強調できる。例えば、可動役物として盤演出装置４４（上部演出ユニット４０ｃなど）が表示装置４１の表示画面の前側（前方）などの不自然な位置のまま遊技停止状態となっていると、遊技者は違和感を覚え、遊技機１０が普通の状態でないことを認識し易くなる。

【０８７９】

可動役物が遊技盤３０に設けられている盤演出装置４４である場合に、可動役物の初期位置は、例えば、可動役物が表示装置４１の前側（前方）から外れた位置であり、可動役物の動作位置は、例えば、可動役物が表示装置４１の前側で表示装置４１に重なるような位置である。また、この場合の初期位置は、遊技盤本体３０ａのセンターケース部分の裏面側（後側）の収容スペースで可動役物が前側（遊技者側）から視認し難い位置（遊技盤本体３０ａのセンターケース部分に可動役物の一部が覆われるような位置）などでもよい。また、可動役物がガラス枠１５（或いは開閉枠）に設けられている枠演出装置（例えばトップユニットなどの装飾装置１８ａ）である場合、可動役物の初期位置は、例えば、ガラス枠１５（或いは開閉枠）内部の収容スペースで可動役物が前側から視認し難い位置（ガラス枠１５内に引っ込んで可動役物の一部がガラス枠１５に覆われるような位置）であり、可動役物の動作位置は、例えば、可動役物が初期位置よりも前方や上方や斜めに突出した位置である。

【０８８０】

なお、強エラー２が発生している場合にも、安全装置が作動した場合と同様に遊技停止

10

20

30

40

50

状態が発生するが、可動役物の動作中にこの遊技停止状態が開始した場合に、可動役物が初期位置以外の動作位置に位置していれば、演出制御装置300は、可動役物を動作位置から初期位置に戻すよう移動させてよいし、初期位置に戻さずに動作位置に維持してもよい。可動役物を初期位置に戻せば、可動部材が故障しているなど不必要な誤解を招くことを防止できる。可動役物を初期位置に戻さなければ、不自然なため、遊技機10にエラーが発生していることを遊技者が認識し易くなる。

【0881】

また、他の例として、遊技停止状態において、特図ゲーム処理タイマや役物ゲーム処理タイマや普図ゲーム処理タイマなどの各種ゲーム処理タイマは停止するが、一括表示装置50は消灯せずに、遊技停止状態になったときの表示を継続してよい。さらに、一括表示装置50は、遊技停止状態の開始時において変動表示中であれば、この変動表示が終了してから消灯してもよい。これにより、一括表示装置50で、突然に変動表示が終了することを防止できる。また、遊技停止状態において、性能表示装置152は、表示を継続してもよい。

10

【0882】

なお、遊技機10の電源が遮断（オフ）して再度電源投入（オン）すると、安全装置情報初期化処理によって安全装置カウンタ領域や安全装置作動情報領域などが初期化され（A1104-A1106）、安全装置作動予告情報（値1）、安全装置作動警告情報（値2）、安全装置作動中情報（値3）などの安全装置作動情報が消去されるため、表示装置41において安全装置関連表示（作動予告表示511、作動警告表示512、作動中表示513等）は消去されて非表示になってよい。安全装置の作動中に遊技機10の電源が遮断（オフ）した後にRAM初期化スイッチ112がオンの状態で再度電源投入（オン）すると、安全装置作動中フラグ領域も0クリアされ（A1045）、遊技機10は遊技停止状態から遊技できる状態に復帰する。

20

【0883】

〔第1実施形態の作用・効果〕

第1実施形態に係る遊技機10は、ゲームの進行を制御可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置100）を備え、ゲームの結果が特別結果（例えば小当り又は大当り）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば小当り状態又は大当り状態）が発生可能である。遊技制御手段は、特別遊技状態とは異なる複数種類の特定遊技状態（例えば時短状態、普電サポート状態）が発生可能であり、特定遊技状態におけるゲームが特別結果となる場合に、特定遊技状態の種類（例えばサポモードA、B）に応じたタイミングで、特定遊技状態の終了を設定可能である。

30

【0884】

このような遊技機10では、特定遊技状態の種類で異なる特定遊技状態の終了タイミングを遊技状態の選択の判断に使用するなどして、ゲーム性の幅を広げたり遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣が向上できる。例えば、特定遊技状態（例えば時短状態、普電サポート状態）におけるゲームの特別結果（例えば小当り図柄）が同じ種類（例えば10R通常小当りA）であっても、特別遊技状態（例えば小当り状態又は大当り状態）後の遊技状態（例えばサポモードA、B）を、特定遊技状態の種類で異なる特定遊技状態の終了タイミングに基づいて選択することができ、ゲーム性の幅が広がったり遊技のバリエーションが富んだりする。

40

【0885】

〔第2実施形態〕

図69から図77を参照して、第2実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第2実施形態は、演出様式の選択と、選択された演出様式での演出などに関する。

【0886】

第2実施形態において、第1実施形態と同様に、遊技制御装置100が遊技状態などに

50

応じた演出モード（通常モード、残保留消化モード、時短モード#1A、#1B、#3、#4、大当りのモード（演出モード1）など）を演出モード番号によって決定している。そして、遊技者が各演出モードに対して詳細な演出様式を選択できるようにし、演出制御装置300は、選択された演出様式に基づいて演出を実行する。なお、第1実施形態と異なり、演出制御装置300が、遊技状態などに応じて、演出モード（通常モード、残保留消化モード、時短モード#1A、#1B、#3、#4、大当りのモード（演出モード1）など）を決定してもよい。

【0887】

〔ホール・遊技者設定モード処理〕

まず、図69を参照して、前述したメイン処理（図58）におけるホール・遊技者設定モード処理（B0011）の詳細について説明する。図69は、演出制御装置300によって実行されるホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。ホール・遊技者設定モード処理によって、ホール（遊技店）の係員等が遊技機10の各種設定を行え、又は、遊技者が遊技機10の各種設定を行える。

10

【0888】

演出制御装置300は、まず、ホール設定モード中であるか否か判定する（B0401）。後述のホール設定モード中フラグが設定されている場合に、ホール設定モード中であると判定できる。ホール設定モード中である場合に（B0401の結果が「Y」）、B0406-B0416の処理を行って、ホール（遊技店）の係員等による遊技機裏面のスイッチ（音量調節スイッチ335など）、十字キースイッチ450、音量調整用ボタンスイッチ451a、451b、演出ボタン25の操作に基づいて、各種設定や各種調整を行う。

20

【0889】

演出制御装置300は、ホール設定モード中でない場合に（B0401の結果が「N」）、遊技者設定モード中であるか否か判定する（B0402）。後述の遊技者設定モード中フラグが設定されている場合に、遊技者設定モード中であると判定できる。また、遊技中に演出として表示装置41に選択画面が表示されている場合に、遊技者設定モード中であると判定できる。遊技者設定モード中である場合に（B0402の結果が「Y」）、B0420-B0425の処理を行って、遊技者による十字キースイッチ450、音量調整用ボタンスイッチ451a、451b、演出ボタン25の操作に基づいて各種設定や各種調整を行う。

30

【0890】

演出制御装置300は、遊技者設定モード中でない場合に（B0402の結果が「N」）、ホール設定モード開始条件が成立したか否か判定する（B0403）。例えば、前面枠12又はガラス枠15が開放されているような所定の状況において、ホール設定モードに入るための演出ボタン25等の操作が操作信号として演出ボタン入力処理（B0010）で検出された場合などに、ホール設定モード開始条件が成立したと判定できる。ホール設定モード開始条件が成立していない場合に（B0403の結果が「N」）、B0417の処理を実行する。

【0891】

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

40

【0892】

次に、演出制御装置300は、ホールの係員等による遊技機裏面のスイッチ（音量調節スイッチ335など）等の操作に基づいて、上スピーカ19a及び下スピーカ19bの音量を調整するホール音量調整処理（B0406）、枠装飾装置18や盤装飾装置46のLEDの輝度を調整するホールLED輝度調整処理（B0407）、表示装置41の表示部（液晶ディスプレイ等）の輝度を調整する液晶輝度調整処理（B0408）、省電力の設

50

定を行う省電力設定処理（B0409）を実行する。

【0893】

次に、演出制御装置300は、ロゴ役物の発行色等を設定するロゴカラー設定処理を実行する（B0410）。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する（B0411）。十字キースイッチ450や演出ボタン25等の設定確定操作による操作信号が演出ボタン入力処理（B0010）で検出された場合に、設定確定操作入力があったと判定できる。設定確定操作入力がない場合に（B0411の結果が「N」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。

【0894】

演出制御装置300は、設定確定操作入力があった場合に（B0411の結果が「Y」）、工場出荷時の設定で確定したか否か判定する（B0412）。設定確定操作以外に遊技機裏面のスイッチ（音量調節スイッチ335など）、十字キースイッチ450、音量調整用ボタンスイッチ451a、451b、演出ボタン25の操作がなかった場合に、工場出荷時の設定で確定したと判定できる。工場出荷時の設定で確定しなかった場合に（B0412の結果が「N」）、B0414の処理に進む。工場出荷時の設定で確定した場合に（B0412の結果が「Y」）、工場出荷時の設定で各種設定や各種調整を行う工場出荷時設定処理を実行する（B0413）。工場出荷時の設定は、ROM321等のメモリに記憶されているデフォルトの設定である。次に、B0406-B0410やB0413で決定された音量や各種輝度などのホール設定データ（又はホール調整データ）をバックアップメモリ（例えばFeRAM323）に書き込む（B0414）。

【0895】

次に、演出制御装置300は、ホール設定モードにおける表示装置41に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う（B0415）。そして、ホール設定モード中フラグをクリアする（B0416）。

【0896】

演出制御装置300は、ホール設定モード開始条件が成立していない場合に（B0403の結果が「N」）、遊技者設定モード開始条件が成立したか否か判定する（B0417）。客待ち中又は遊技中において、遊技者設定モードに入るための十字キースイッチ450又は演出ボタン25の操作が操作信号として演出ボタン入力処理（B0010）で検出された場合などに、遊技者設定モード開始条件が成立したと判定できる。なお、客待ち中とは、例えば、表示装置41に客待ち用の映像（客待ちデモ）が表示されるような状態である。遊技者設定モード開始条件が成立していない場合に（B0417の結果が「N」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。

【0897】

演出制御装置300は、遊技者設定モード開始条件が成立した場合に（B0417の結果が「Y」）、遊技者設定モードにおける表示装置41に対する画面描画を開始するための画面描画開始設定を行う（B0418）。そして、遊技者設定モード中フラグを設定する（B0419）。

【0898】

次に、演出制御装置300は、遊技者が遊技機の演出における報知に関するパラメータ（音量、輝度等）や演出様式を設定するための遊技者設定選択処理（B0420）を実行する。遊技者設定選択処理は、表示装置41に表示された選択画面（メニュー画面や設定画面なども含む）を通して、遊技者によって指定、選択された項目に基づいて、ステージ（モード）、楽曲、背景、キャラクタ画像などを含む演出様式を選択、設定できる。

【0899】

演出制御装置300は、今後開始される変動演出設定処理（図66）やラウンド演出設定処理（B2105）を、選択した演出様式に応じて実行する。なお、変動演出設定処理やラウンド演出設定処理の開始を待たずに（即ち次回の変動表示ゲームや次の大当たりラウンドを待たずに）、演出様式を選択した直後に遊技者設定選択処理内又は後の演出カスタマイズ処理（B0423）において、変動演出設定処理やラウンド演出設定処理と同じ内

10

20

30

40

50

容の処理を実行し、選択直後から選択した演出様式に応じた演出が実行されてよい。

【0900】

例えば、変動演出設定処理（図66）において、演出様式に応じて、変動演出の内容（B2010）や演出（予告演出（例えば複数の同一キャラクタが出現する対決予告演出や群予告））の内容（B2011）が設定され、また、演出様式に応じて、変動演出の表示設定（B2013）、予告演出の表示設定（B2014）が行われる。さらに、変動演出設定処理（図66）において、演出様式に応じて、音出力態様を定める音声番号（B2016）、装飾装置の発光による演出態様を定める装飾番号（B2016）が設定される。

【0901】

次に、演出制御装置300は、調整画面の表示中に、遊技者による音量調整用ボタンスイッチ451a、451bの操作に基づいて、演出に関する報知を実行可能な報知手段としての上スピーカ10a及び下スピーカ10bの音量を調整する遊技者音量調整処理（B0421）、或いは、十字キースイッチ450の操作に基づいて、枠装飾装置18や盤装飾装置46において演出に関する報知を実行可能な報知手段としてのLEDの輝度を調整する遊技者LED輝度調整処理（B0422）を実行する。

【0902】

次に、演出制御装置300は、選択画面における遊技者による十字キースイッチ450や演出ボタン25等の操作に基づいて演出をカスタマイズ（個別設定）する演出カスタマイズ処理を実行する（B0423）。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する（B0424）。設定確定操作入力がない場合に（B0424の結果が「N」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。設定確定操作入力があった場合に（B0424の結果が「Y」）、遊技者設定モードにおける表示装置41に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う（B0425）。そして、遊技者設定モード中フラグをクリアする（B0426）。なお、B0421-B0422で決定された音量や輝度などの遊技者設定データ（又は遊技者調整データ）は、消えてもよい。バックアップメモリに書き込まない。

【0903】

なお、上記において、一旦ホール設定モード又は遊技者設定モードに入った後の描画更新設定（メニュー表示におけるハイライト項目の更新など）は、演出ボタン入力処理（B0010）の方で行うものとする。なお、演出ボタン入力処理（B0010）では、十字キースイッチ450、音量調整用ボタンスイッチ451a、451b、遊技機裏面の音量調節スイッチ335の操作信号も検出して、操作信号に対応する処理を行ってよい。

【0904】

以上、ホール・遊技者設定モード処理について説明したが、ステージ（モード）、楽曲、背景、キャラクタ画像などを含む演出様式の選択は、ホール側（ホールの係員等）がホール設定モードにおいて禁止することを設定することで、遊技者設定モードにおける遊技者による選択を禁止してもよい。また、演出様式のうちステージ（モード）、楽曲、背景、キャラクタ画像などの選択様式（選択可能事項）のいずれを遊技者設定モードで選択禁止／選択可能にするかを、ホール側がホール設定モードにおいて任意に選択できるようにしてもよい。さらに、ホール側（ホールの係員等）は、選択様式の一部のみを遊技者設定モードで選択禁止にし、一部以外のその他の選択様式は、遊技者設定モードで必ず遊技者が選択可能としてよい。

【0905】

また、遊技者設定モードにおいて、演出様式の選択は、選択様式ごとにできるようにしてよい。例えば、ステージ（モード）に関する演出様式の選択と、楽曲に関する演出様式の選択を、各々、別に行えるようにしてよい。逆に、一つの演出様式を選択すれば、選択可能な選択様式が演出様式に対応して一度に全て設定できるようにしてよい。

【0906】

また、遊技者設定モードにおいて、遊技者による演出様式のカスタマイズ（選択、設定）以外に、遊技者による演出の出現率（または、出現した時の大当たり期待度）のカスタマ

10

20

30

40

50

イズをできるようにしてもよい。例えば、演出様式に対応した演出の出現率（または大当り期待度）をカスタマイズできるようにしてよい。

【0907】

演出様式のカスタマイズは、通常遊技状態中と特定遊技状態中（確変状態（ST）中、時短状態中）で、それぞれ異なるカスタマイズが可能であってもよい。また、通常遊技状態中の演出様式のカスタマイズを特定遊技状態に引き継いでもよいし、遊技状態ごとに各々個別にカスタマイズできてもよい。

【0908】

また、通常遊技状態と特定遊技状態（確変状態（ST）、時短状態）に対して演出様式を個別に選択設定（カスタマイズ）する場合に、通常遊技状態→特定遊技状態→通常遊技状態のような順で遊技状態が遷移した際に、今回（現在）の通常遊技状態の演出様式は、前回（過去）の通常遊技状態の演出様式のカスタマイズを引き継いでよい。或いは、この場合に、特定遊技状態中の演出様式のカスタマイズは、通常遊技状態→特定遊技状態となるたびに、今回（現在）の特定遊技状態において再選択するようにしてもよい（前回の特定遊技状態の演出様式のカスタマイズを引き継がない）。これは、今回の特定遊技状態では、前回の特定遊技状態から遊技者が変わっている可能性が高いためである。

【0909】

〔遊技者設定モード〕

図70は、遊技者設定モード中の表示装置41の表示画面について説明する図である。

【0910】

遊技者が遊技を止めて客待ち中となり客待ちデモが実行可能なときに、遊技者設定モードに入るための演出ボタン25または十字キースイッチ450の操作を遊技者が実行すると、ホール・遊技者設定モード処理（B0011）によって、図70の（ア）に示すように表示装置41にメニュー画面590が表示される。

【0911】

メニュー画面590には、遊技者によって設定可能又は調整可能な項目を示す各種項目表示領域として、「機種紹介」の項目表示領域590a、「音量・輝度の調整」の項目表示領域590b、「実機カスタマイズ」の項目表示領域590c、「初心者講座」の項目表示領域590d、「遊技ログ」の項目表示領域590eがメニュー形式で表示されている。

【0912】

遊技者は、十字キースイッチ450を操作することで、項目を順番に選択することができる（選択操作）。指の動きを促すように、表示装置41の表示画面に十字キースイッチ450に対応する操作促進画像を表示してもよい。また、選択操作で上キーまたは下キー等を押下し続けることにより、項目の選択をループして行うことができる。十字キースイッチ450の中央部や右キー等による決定操作をすることによって、指定された項目の選択を確定することができる。選択操作によって指定された項目は、特定表示態様（図70の（ア）では太線枠の態様）で表示される。

【0913】

図70の（イ）は、「実機カスタマイズ」の項目表示領域590cが選択され決定操作された場合に移行する設定画面を示す。この設定画面では、演出様式を選択（設定）するか否かの選択を行うための「YES」「NO」の項目591と、実行する演出様式の選択を行うための項目592が表示される。

【0914】

演出様式の選択を行うための項目592には、例えばアニメ1～4とリアル1といった名称の5つの演出様式の各々に対応する選択画像と説明文字（名称の文字）が表示される。

【0915】

例えば、アニメ1の選択画像にはサングラスの虎のキャラクター702（ライバル）が表示され、アニメ2の選択画像には遊技機10の機種に係る主人公の虎のキャラクター701

10

20

30

40

50

とお供の虎のキャラクタ703が表示される。また、アニメ3の選択画像には主人公の虎のキャラクタ701が単独表示され、アニメ4の選択画像にはお供の虎のキャラクタ703が単独表示される。アニメ1～4の選択画像は、非実写画像（アニメ調の絵画像、漫画調の絵画像、イラストの絵画像）である。リアル1の選択画像には、キャラクタ701～703のモチーフ（きっかけ、動機）となった虎の実写画像（写真画像）704が表示される。これらの選択画像は、静止画に代えて動画で表示されてもよい。

【0916】

また、選択操作によって指定された項目は、特定表示態様（図70の（イ）では太線枠および太字の態様）で表示される。図70の（イ）では、例えば演出様式としてアニメ3が選択される。

【0917】

さらに、図70の（イ）では、「戻る」の表示領域593とともに、設定画面に、「確定」の文字が示され選択された項目を確定するための表示領域594が表示される。「戻る」の表示領域593が選択されている場合に、十字キースイッチ450での決定操作があると、設定が確定することなくメニュー画面590に戻る。また、「確定」の表示領域594が選択されている場合に、十字キースイッチ450での決定操作（設定確定操作）があると、（イ）の設定画面は終了して設定画面での設定が確定し、遊技者設定モードの画面を終了する（メニュー画面590に移行してもよい）。

【0918】

なお、変動表示ゲームにおいてリーチ演出が実行されていない前半変動のときに、演出ボタン25または十字キースイッチ450が操作された場合も、同様にアニメ1～4やリアル1といった演出様式の選択を行うための項目592を表示して、演出様式を選択可能にしてもよい。この場合には、後述する図72の（き）や（け）のように「YES」「NO」の項目591を省略して、表示画面の演出を行う表示領域を広く確保できるようにしてもよい。また、遊技機10の電源投入後や復電復帰後やRAMリセット後等におけるデフォルトの演出様式には、例えばアニメ2が設定されていてもよい。そして、遊技者が実機カスタマイズを選択しない場合にデフォルトの演出様式としてアニメ2が選択され、対応するキャラクタ701とキャラクタ703とによる画像が表示されるようにしてもよい。このようにデフォルトの演出様式としてアニメ2が選択されている場合でも、後述する対決予告で主人公の虎のキャラクタ701を複数表示させることができる。

【0919】

また、選択した演出様式に対応するキャラクタの画像（対象画像）を表示する頻度（例えば、表示タイミングの多さ、同時に表示される同時表示数、発生頻度（発生周期（繰り返し発生回数）））を調整する項目を表示して、遊技者に表示頻度の調整を行わせてもよい。なお、本実施形態において、キャラクタには、虎の実写画像704も含めてよい。このように対象画像の表示頻度を調整可能にすることで、遊技者ごとに最適な頻度で対象画像を表示させることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、演出様式としてのキャラクタが決められることで、当該キャラクタに対応する一連の演出内容（ステージ、楽曲、背景）も演出様式として設定される。このように演出様式として主となる選択項目（キャラクタ）を決めるだけで、他の従となる選択項目（ステージ、楽曲、背景）も一つずつ設定することなく一括して決まるので、統一感のある演出内容に簡単に切り替えることができ遊技の興趣を高めることができる。

【0920】

なお、アニメ1～4やリアル1といった演出様式に対応する対応画像（リアル1の場合は実写画像）は、演出様式に関連していることを認識できる画像（特定のキャラクタの画像等）であれば、種々の画像を用いることができる。例えば、主人公の虎のキャラクタ701に対応するアニメ3の演出様式であれば、当該演出様式に対応する対象画像は、主人公の虎のキャラクタ701であることを認識できる画像である。そのため、当該キャラクタ701であることを認識できれば、項目592の選択画像として表示されたキャラクタ701から絵柄等が異なっている関連画像でもよい（例えば顔だけのズーム画像、選択画

10

20

30

40

50

像に体の部分を付加したもの、表情や体勢の異なる画像、衣装の異なる画像）。また、例えば大当りの期待度等に応じて、キャラクタ 701 の絵柄等を異ならせることにより、期待度報知を行ってもよい。

【0921】

〔SP2リーチ発展パターンの画面遷移例〕

次に、図 71、図 72 を参照して、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）がリーチ演出になり SP2リーチへと発展する場合の画面遷移例について説明する。

【0922】

図 71 は、表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が SP2リーチに発展する場合の画面遷移の一例である。また、図 72 は、表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、大当り遊技から時短状態（特定遊技状態、時短モード）に遊技状態が移行する場合の画面遷移の一例である。

【0923】

図 71 の（あ）は、通常遊技状態において変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）が開始される前の表示装置 41 の表示画面である。

【0924】

表示装置 41 の表示画面の左下には、演出様式として選択されたアニメ 3 に対応する主人公の虎のキャラクタ 701 の画像（静止画または動画）が対象画像として表示される。当該キャラクタ 701 は、背景レイヤに表示され、以下で説明する変動表示領域 610 や始動記憶表示領域（第 1 保留表示部 630a、第 2 保留表示部 630b、保留消化領域 640）よりも背面（画面奥側）に表示される。項目 592 が表示される選択画面以外で表示されるキャラクタの画像は、項目 592 の選択画像と同じものを表示する場合には、選択画像と同じ画像データ（画像 ROM 325 に記憶される）に基づくものでよいし、選択画像のキャラクタから絵柄等が異なっている前述の関連画像として表示する場合には、選択画像とは異なる画像データに基づくものでもよい。なお、キャラクタの画像は、項目 592 の選択画像と同じ画像データであっても、サイズを変えたり変形したりして表示してもよい。

【0925】

表示装置 41 の表示画面の中央には、複数の変動表示領域 610（左領域 610A、右領域 610B、中領域 610C）が設けられる。変動表示領域 610 において、左領域 610A には飾り特別図柄 A（識別情報、図柄）が、右領域 610B には飾り特別図柄 B が、中領域 610C には飾り特別図柄 C が、それぞれ大図柄で拡大表示され、例えば「612」という図柄で停止表示されている。

【0926】

また、表示画面の右下隅には、変動表示ゲームが飾り特別図柄（小図柄）によって実行される変動表示領域 615 が設けられている。変動表示領域 615 の小図柄は、例えば「612」という図柄で停止表示されている。変動表示領域 610 及び変動表示領域 615 の変動表示の結果は、互いに一致する内容となる。また、変動表示ゲームが実行されている場合には、表示装置 41 の表示画面において、変動表示領域 610 及び変動表示領域 615 のうちの少なくとも 1 つが表示されるようにする。

【0927】

表示装置 41 の表示画面の右上隅には、特図 1 保留数表示部 650 と特図 2 保留数表示部 660 とが設けられる。特図 1 保留数表示部 650 と特図 2 保留数表示部 660 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「3」と特図 2 保留数を示す数字「0」が表示されている。

【0928】

表示装置 41 の表示画面の下部には、始動記憶表示領域として、四角枠の保留消化領域 640（特定表示部、変動中保留表示領域）と第 1 保留表示部 630a と第 2 保留表示部 630b とが設けられる。

【0929】

保留消化領域 6 4 0 には、図 7 1 の (い) 以降で後述するように、実行中 (消化中) の変動表示ゲームに係る始動記憶に対応する保留表示 (始動記憶表示、特図変動中保留表示、特図消化中保留表示) として変動中保留表示が表示される。

【0930】

また、第 1 保留表示部 6 3 0 a には、発生した第 1 始動記憶に対応する保留表示 (始動記憶表示) が表示され、例えば保留表示 6 3 3 a を含む 3 つの保留表示が表示される。また、第 2 保留表示部 6 3 0 b には、発生した第 2 始動記憶に対応する保留表示を表示できる。

【0931】

変動表示ゲームが開始される際に、第 1 保留表示部 6 3 0 a に表示されている 3 つの保留表示が右側に 1 つずつ移動 (保留シフト) するとともに、第 1 保留表示部 6 3 0 a の右端の 1 つの保留表示 6 3 3 a が保留消化領域 6 4 0 に移動し、図 7 1 の (い) に示すように、保留消化領域 6 4 0 の四角枠内に保留表示 6 3 3 a が変動中保留表示として表示される。

10

【0932】

図 7 1 の (い) は、変動表示ゲームが開始され前半変動として通常の変動表示が行われているときの表示装置 4 1 の表示画面である。

【0933】

保留シフトによって保留消化領域 6 4 0 に表示される変動中保留表示 6 3 3 a に対応して変動表示ゲームが実行されると、表示画面の中央の変動表示領域 6 1 0 では、前半変動として飾り特別図柄 A ~ C (大図柄) が通常の変動態様で変動表示 (「↓↓↓」) される。同様に、表示画面の右下隅の変動表示領域 6 1 5 では、飾り縮小図柄 (小図柄) が通常の変動態様で変動表示 (「↓↓↓」) される。

20

【0934】

また、変動表示領域 6 1 0 の背面では、キャラクター 7 0 1 の画像が継続して表示される。したがって、キャラクター 7 0 1 によって視認性が悪くなることなく、変動表示領域 6 1 0 の飾り特別図柄 A ~ C が変動表示されている様子を遊技者は容易に視認することができる。

【0935】

図 7 1 の (う) は、前半変動で予告演出 (後半変動でのバトル演出を予告する対決予告演出) が発生したときの表示装置 4 1 の表示画面である。また、この予告演出は、大当りの期待度を報知し、出現すると大当りの可能性が高くなる。

30

【0936】

前半変動で対決予告演出が発生すると、例えば、表示画面には形状の異なる複数のコマ枠 7 6 2 (フレーム) を有する漫画枠 7 6 1 が表示される。漫画枠 7 6 1 は、変動表示領域 6 1 0 や始動記憶表示領域よりも前面 (画面手前側) に表示される。コマ枠 7 6 2 の内部には、主人公の虎のキャラクター 7 0 1 とサングラスのライバルの虎のキャラクター 7 0 2 とがそれぞれ割り振られて、対峙し合うように表示される (VS 表示)。なお、キャラクター 7 0 1、7 0 2 を一つのコマ枠 7 6 2 内で対峙し合うように VS 表示してもよい。また、対峙し合っていることが分かり易くなるようにキャラクター 7 0 1、7 0 2 間に「VS」等の文字を表示したり、周囲に「対決予告」等の文字を表示してもよい。大当りの期待度や SP 2 リーチ演出や SP 3 リーチ演出等のリーチ演出に発展する期待度に応じて、「VS」や「対決予告」等の文字の色や大きさ、形状を変えてもよい。漫画枠 7 6 1 には、演出様式として選択されたアニメ 3 に対応する主人公の虎のキャラクター 7 0 1 の画像 (静止画または動画) が主に表示されるが、アニメ 3 以外のものが選択された場合には当該選択された演出様式に対応するキャラクターを主に表示してもよい。

40

【0937】

その際、主人公の虎のキャラクター 7 0 1 の割り振られたコマ枠 7 6 2 内の一つでは、当該キャラクター 7 0 1 の周りにエフェクト 7 1 1 が付加される。また、同じコマ枠 7 6 2 内において、エフェクト 7 1 1 の横には、当該キャラクター 7 0 1 のセリフに対応する文字「

50

トラパワー！」が表示される。併せて、遊技機 10 の上スピーカ 19 a や下スピーカ 19 b から当該セリフの音声を出力してもよい。なお、大当りの期待度や S P 2 リーチ演出や S P 3 リーチ演出等のリーチ演出に発展する期待度に応じて、エフェクト 7 1 1 や「トラパワー！」の文字の色や大きさ、形状を変えてもよい。また、これらの期待度に応じてセリフの内容を変化させてもよい。例えば大当り期待度が高いときは「トラパワー」に代えて「タイガー！」にセリフ変化してもよい。

【0938】

また、その他のコマ枠 7 6 2（左下）の内部では、対決に向かうために主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 が準備する演出を表示できる。例えば、大当りの期待度や S P 2 リーチ演出や S P 3 リーチ演出等のリーチ演出に発展する期待度に応じて、準備する演出の動きや、キャラクタ 7 0 1 が持っている武器等を変化させてもよい。例えば大当り期待度が高いときは低いときと異なり、準備する動きを速く複数回繰り返したり、キャラクタ 7 0 1 の周囲にエフェクトを付与してもよい。また、大当り期待度が高いときは剣に代えて槍に変化してもよく、剣の周囲にエフェクトを付与してもよい。

【0939】

また、これらのコマ枠 7 6 2 の内部には、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 が計 4 体表示され、背景のキャラクタ 7 0 1 と合わせると表示画面にはキャラクタ 7 0 1 が全部で 5 体が同時に表示される。これらのキャラクタ 7 0 1 の数は、大当りの期待度や S P 2 リーチ演出や S P 3 リーチ演出等のリーチ演出に発展する期待度に応じて変化させてもよい。例えば、大当りの期待度が高い場合には、キャラクタ 7 0 1 の数を低い場合より増やしてもよい。

【0940】

図 7 1 の（え）は、後半変動でリーチ演出になり S P 2 リーチへ発展してバトル演出が実行されたときの表示装置 4 1 の表示画面である。

【0941】

S P 2 リーチ等のリーチ演出に遷移すると、例えば変動表示領域の左領域 6 1 0 A の飾り特別図柄 A と右領域 6 1 0 B の飾り特別図柄 B は、画面の上部両部にそれぞれ小さく表示される。飾り特別図柄 A、B は、細かく揺れるような揺れ変動を実行して仮停止状態が維持されている（例えば「4」で仮停止）。

【0942】

S P 2 リーチのバトル演出が実行されると、例えば左右に対峙する主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 とサングラスのライバルの虎のキャラクタ 7 0 2 とが近接して攻撃し合う戦闘（バトル）に係る演出（バトル演出）が表示画面の中央に表示される。

【0943】

変動表示領域 6 1 0 の中領域 6 1 0 C の飾り特別図柄 C は、仮停止せずにスクロール等によって変動しているが半透明または透明になっており、視認性が悪くならない。なお、バトル演出を表示するレイヤを、変動表示領域 6 1 0 を表示するレイヤよりも前面側（前側）のレイヤに表示して、優先的に表示することによっても、視認性を良好に保つことができる。

【0944】

図 7 1 の（お）は、S P 2 リーチ演出のバトル演出で主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 が勝利してバトル勝利演出（戦闘勝利演出）が行われるときの表示装置 4 1 の表示画面である。

【0945】

その後、バトル演出が進行し、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 がバトル（戦闘）に勝利すると、変動表示領域 6 1 0 の中領域の 6 1 0 C の飾り特別図柄 C は、飾り特別図柄 A、B と同じ図柄（例えば「4」）で仮停止する。したがって、遊技者はこれらの数字（「444」）を視認することで、大当りになることに対する期待感を大きく向上させることができる。

【0946】

また、飾り特別図柄 A～C の仮停止とともに、表示画面の中央では、バトル勝利演出（戦闘勝利演出）が行われ、キャラクタ 701 がバトルに勝った態様になる。併せて、表示画面に「WIN」等の勝利したことが分かり易くなる文字を表示してもよく、上スピーカ 19a や下スピーカ 19b から「勝った！」等のバトル勝利に対応する音声や音を出力してもよい。

【0947】

図 71 の（か）は、バトル勝利演出後、変動表示ゲームが終了したときの表示装置 41 の表示画面である。

【0948】

変動表示ゲームが終了すると、変動表示領域 610 の飾り特別図柄 A～C や変動表示領域の飾り縮小図柄が変動停止して、例えば「444」という大当り図柄（小当り図柄であってもよい）が飾り停止図柄として表示画面の中央に大きく表示される。また、変動表示ゲームの結果が特別結果（大当り）となったことを報知するファンファーレ演出が行われる。なお、始動記憶表示領域は非表示となっているが、表示してもよい。始動記憶表示領域が表示される場合には、保留消化領域 640 の変動中保留表示としての保留表示 633a は、変動表示ゲームの終了に伴い非表示になる。その後、図 72 の（き）に示すように、表示画面はラウンド演出へ遷移する。

【0949】

図 72 の（き）は、大当りのラウンド遊技において、1 回目のラウンドが実行されているときの表示装置 41 の表示画面である（ROUND1）。

【0950】

ラウンド遊技が実行されると、表示装置 41 の表示画面の中央には、演出様式として選択されているアニメ 3 に対応する主人公の虎のキャラクタ 701 の画像が背景表示される。

【0951】

また、ラウンド遊技中の演出様式を選択するための項目 592 が表示画面の中央下部に表示される。そして、例えば、遊技者によってリアル 1 が選択（指定）されると、当該リアル 1 の項目は、特定表示態様（例えば太線枠および太字の態様）で表示される。その後、遊技者が決定操作（設定確定操作）を行うことで、例えばラウンド遊技中の演出様式がリアル 1 となる。項目 592 の選択画像が表示画面に表示されることで、キャラクタ 701 の画像は背景表示されたものも含めて全部で 3 体が同時に表示される。項目 592 の選択画像は、背景表示のレイヤよりも前面側（前側）のレイヤに表示され、背景表示におけるキャラクタ 701 は、少なくとも一部が項目 592 の選択画像に隠されている。なお、1 回目のラウンドが終わるまでに演出様式の決定操作が行われない場合には、選択中（特定表示態様）の演出様式がラウンド遊技中の演出様式として決定される。また、1 回目のラウンドが終わるまでに演出様式の決定操作が行われない場合には、ラウンド遊技に移行した際の演出様式（背景表示されている演出様式、例えばアニメ 3）が、ラウンド遊技中の演出様式として決定されてもよい。なお、演出様式として一の楽曲が選択できるようにしてもよい。このように演出様式として一の楽曲が選択され決められることで、当該楽曲に対応する一連の演出内容（ステージ、背景、キャラクタ画像）も演出様式として設定される。このように演出様式として主となる選択項目（楽曲）を決めるだけで、他の従となる選択項目（ステージ、背景、キャラクタ画像）も一つずつ設定することなく一括して決まるので、統一感のある演出内容に簡単に切り替えることができ遊技の興趣を高めることができる。

【0952】

図 72 の（く）は、大当りのラウンド遊技において、2 回目のラウンドが実行されているときの表示装置 41 の表示画面である。

【0953】

ラウンド遊技中の演出様式としてリアル 1 が選択されると、2 回目のラウンド移行のラウンドで背景画像に虎の実写画像 704（動画）が表示される。その後、演出様式として

10

20

30

40

50

選択されているリアル 1 の演出様式として虎の実写画像 7 0 4 を基調とした背景表示やラウンド演出が実行され、最終ラウンド（ラウンド数上限値、例えば 1 0 ラウンド）を終えると、エンディング演出が実行される。このように、選択されたリアル 1 の演出様式に対応する対象画像として、虎の実写画像 7 0 4 の出現頻度（発生頻度、発生周期（繰り返し発生回数））を他のキャラクタ（キャラクタ 7 0 1 等）の画像よりも高くしたり、虎の実写画像 7 0 4 の表示時間を他のキャラクタの画像よりも長くすることで、遊技者に選択した演出様式による演出態様を体感させ易くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 9 5 4 】

図 7 2 の（け）は、エンディング演出が実行されているときの表示装置 4 1 の表示画面である。

10

【 0 9 5 5 】

エンディング演出では、例えば演出様式として選択されているリアル 1 の虎の実写画像 7 0 4 に対応する演出が実行される。

【 0 9 5 6 】

また、エンディング演出後に実行される時短状態中の演出様式を選択するための項目 5 9 2 が表示画面の下部に表示される。なお、エンディング演出で表示される項目 5 9 2 では、例えばアニメ 1 ～ 4 やリアル 1 といった演出様式に対応する選択画像が表示される一方で、これらの演出様式を説明する説明文字は非表示になる。このように、演出様式の選択画像のみを表示することで、表示画面の演出を行う表示領域を広く確保でき、効果的な演出を行い易くなるので、遊技の興趣を高めることができる。また、項目 5 9 2 は、ラウンド遊技の開始時に一度表示されたものであるため、説明文字が非表示になっても遊技者に分かり易い演出とすることができる。

20

【 0 9 5 7 】

そして、例えば、遊技者によってお供の虎のキャラクタ 7 0 3 の選択画像が選択（指定）されると（アニメ 4 ）、当該選択画像が特定表示態様（例えば太線枠）で表示される。その後、遊技者が決定操作を行うことで、例えばその後の時短状態の演出様式がアニメ 4 となる。また、項目 5 9 2 の選択画像が表示画面に表示されることで、キャラクタ 7 0 1 の画像は全部で 2 体が同時に表示される。

【 0 9 5 8 】

図 7 2 の（こ）は、時短状態が開始されるときに表示装置 4 1 の表示画面である。

30

【 0 9 5 9 】

表示画面の変動表示領域 6 1 0 や変動表示領域 6 1 5 には、前回の変動表示ゲームの停止図柄「4 4 4」が表示されている。また、表示画面には例えば時短状態（特定遊技状態、時短モード）であることを示す「時短モード」等の文字が表示される。第 2 保留表示部 6 3 0 b には、例えば保留表示 6 3 3 b を含む 1 つの保留表示が表示される。なお、主となる変動表示ゲームに対応する始動記憶が第 2 始動記憶になる時短状態では、第 1 保留表示部 6 3 0 a の保留表示を非表示にしてもよい。一方で、特図 1 保留数表示部 6 5 0 は非表示にならず、特図 1 保留数を示す数字「2」が表示される。また、特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、特図 2 保留数を示す数字「1」が表示される。

【 0 9 6 0 】

40

また、表示画面の左下には、演出様式として選択されたアニメ 4 に対応するお供の虎のキャラクタ 7 0 3 の画像（静止画または動画）が表示される。当該キャラクタ 7 0 3 は、背景レイヤに表示され、変動表示領域 6 1 0 や始動記憶表示領域よりも背面（画面奥側）に表示される。

【 0 9 6 1 】

図 7 2 の（さ）は、時短状態で変動表示ゲームが行われているときの表示装置 4 1 の表示画面である。

【 0 9 6 2 】

保留シフトによって保留消化領域 6 4 0 に表示される変動中保留表示 6 3 3 b に対応して変動表示ゲームが実行されると、表示画面の中央の変動表示領域 6 1 0 では、前半変動

50

として飾り特別図柄 A～C（大図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。同様に、表示画面の右下隅の変動表示領域 6 1 5 では、飾り縮小図柄（小図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。

【0963】

変動表示領域 6 1 0 の背面では、キャラクタ 7 0 3 の画像が継続して表示される。したがって、時短状態でもキャラクタ 7 0 3 によって視認性が悪くなることなく、変動表示領域 6 1 0 の飾り特別図柄 A～C が変動表示されている様子を遊技者は容易に視認することができる。このように、選択されたアニメ 4 の演出様式に対応する対象画像として、お供の虎のキャラクタ 7 0 3 の出現頻度（発生頻度、発生周期（繰り返し発生回数））を他のキャラクタ（キャラクタ 7 0 1 等）の画像よりも高くしたり、キャラクタ 7 0 3 の表示時間

10

【0964】

図 7 2 の（し）は、前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生したときの表示装置 4 1 の表示画面である。

【0965】

前半変動で対決予告演出が発生すると、例えば、表示画面には形状の異なる複数のコマ枠 7 6 2（フレーム）を有する漫画枠 7 6 1 が表示される。ここで、アニメ 4 が演出様式として選択されている場合には、コマ枠 7 6 2 の内部には、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 とサングラスのライバルの虎のキャラクタ 7 0 2 の表示に加えて、お供の虎のキャラクタ 7 0 3 も表示される。例えば、お供の虎のキャラクタ 7 0 3 は、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 を応援するように、当該キャラクタ 7 0 1 と同じコマ枠 7 6 2 内に表示される。その際、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 とお供の虎のキャラクタ 7 0 3 の周囲にエフェクト 7 1 1 を付加させてもよく、お供の虎のキャラクタ 7 0 3 のセリフに対応する文字「友情パワー！」を表示してもよい。また、遊技機 1 0 の上スピーカ 1 9 a や下スピーカ 1 9 b から当該セリフの音声を出力してもよい。

20

【0966】

また、これらのコマ枠 7 6 2 の内部には、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 が計 3 体表示され、お供の虎のキャラクタ 7 0 3 が計 3 体表示される。キャラクタ 7 0 3 は、背景表示された 1 体と合わせて、表示画面に全部で 4 体が同時に表示される。これらのキャラクタ 7 0 1 やキャラクタ 7 0 3 の数は、大当りの期待度やリーチ演出に発展する期待度に応じて、変化させてもよい。併せて、大当りの期待度等に応じて、セリフの内容や文字の色や大きさ、エフェクト 7 1 1 の色や形状、キャラクタ 7 0 1 ～7 0 3 の動き、持っている武器等を変化させてもよい。その後、変動表示ゲームは、後半変動に移行してリーチ演出等が適宜行われる。

30

【0967】

〔SP2リーチ発展パターンのタイミングチャート〕

次に、図 7 3、図 7 4 を参照して、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）がリーチ演出になり SP2リーチへと発展する場合のタイミングチャートについて説明する。なお、図 7 3、図 7 4 の（あ）～（か）の画面遷移図は、図 7 1、図 7 2 の（あ）～（か）の画面遷移図に対応するものであり、以下の説明では、図 7 1、図 7 2 の説明で上述したものを適宜省略する。

40

【0968】

図 7 3 は、変動表示ゲーム中の前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生するときのタイミングチャートであり、図 7 4 はその後の後半変動でリーチ演出になり SP2リーチへと発展するときのタイミングチャートである。なお、タイミングチャートでは、横向き（右向き）に時間の流れが示されており、各破線矢印のときの画面遷移図が（あ）～（か）に対応する。

【0969】

図 7 3 の（あ）のように変動表示ゲームが開始される前は、図柄（識別情報、飾り特別

50

図柄 A ～ C、飾り特別図柄）が停止しており、演出様式として選択されたアニメ 3 に対応する主人公の虎のキャラクタ 7 0 1（選択キャラクタ）は、1 体背景表示される。また、表示画面に表示される全てのキャラクタの数は 1 体（1 体背景表示）である。また、演出様式として選択されたアニメ 3 に対応する楽曲 A が上スピーカ 1 9 a や下スピーカ 1 9 b から出力される。装飾ランプ（盤装飾装置 4 6 の LED）は、弱発光の発光態様で発光している。なお、枠装飾装置 1 8 の LED も同様の発光態様で発光させることができる。また、例えばアニメ 1 が演出様式として選択された場合は、発光する装飾ランプの一部を消灯にしたり、紫や青等の通常（白色）とは異なる色さらにアニメ 3 が演出様式として選択された場合（例えば赤色を基調とした発光色）とは異なる色で発光させてもよく、楽曲 A ではない別の楽曲を再生してもよい。このように、演出様式に応じて、発光態様や音態様を異ならせることもできる。

10

【0970】

その後、図 7 3 の（い）のように変動表示ゲームが行われると、図柄は変動（変動表示）を開始する。また、選択キャラクタ（キャラクタ 7 0 1）は 1 体背景表示が維持されており、表示画面の全キャラクタの数も 1 体のままである。また、演出様式のアニメ 3 に対応する楽曲 A や装飾ランプの弱発光も維持されている。

【0971】

図 7 3 の（う）で予告演出（対決予告演出）が発生すると、図柄は変動表示が維持されつつ、前面レイヤに複数のコマ枠 7 6 2（フレーム）を有する漫画枠 7 6 1 が表示される。そして、表示画面に表示される選択キャラクタ（キャラクタ 7 0 1）は、4 体前面表示され、1 体背景表示されることにより、計 5 体表示される。また、表示画面に表示されるすべてのキャラクタの数は 6 体（5 体前面表示、1 体背景表示）になる。演出様式のアニメ 3 に対応する楽曲 A の再生は維持される一方で、装飾ランプは弱発光から中発光に発光強度が増加して対決予告演出の演出効果が高められる。

20

【0972】

続いて、図 7 4 の（え）のように後半変動で SP 2 リーチへ発展してバトル演出が実行されると、図柄はリーチ状態で変動表示される。また、選択キャラクタ（キャラクタ 7 0 1）は、背景表示がなくなり、バトル演出に係るキャラクタのみが 1 体前面表示される。また、表示画面に表示されるすべてのキャラクタの数は 2 体（2 体前面表示）になる。楽曲はバトル演出に対応する楽曲 B に切り替わり、装飾ランプは中発光から強発光に発光強度が増加してバトル演出の演出効果が高められる。

30

【0973】

図 7 4 の（お）のようにバトル演出の後にバトル勝利演出（戦闘勝利演出）が行われると、図柄は大当り図柄（特別結果態様、例えば「4 4 4」）で仮停止する。また、選択キャラクタ（キャラクタ 7 0 1）は 1 体前面表示され、表示画面に表示されるすべてのキャラクタの数は 1 体（1 体前面表示）になる。楽曲はバトル演出に対応する楽曲 B が維持され、装飾ランプも強発光が維持される。なお、図 7 4 の（お）や後述する（か）では楽曲 B が維持されているが、バトル勝利に対応する別の楽曲やファンファーレ演出に対応する別の楽曲に変更してもよい。

【0974】

図 7 4 の（か）のようにバトル勝利演出後に変動表示ゲームが終了すると、図柄は大当り図柄（「4 4 4」）で変動停止する。また、選択キャラクタ（キャラクタ 7 0 1）は非表示（0 体表示）になり、表示画面に表示されるすべてのキャラクタの数も 0 体（非表示）になる。楽曲はバトル演出に対応する楽曲 B が維持され、装飾ランプは点滅態様になりファンファーレ演出の演出効果が高められる。

40

【0975】

〔時短状態での変動表示ゲームのタイミングチャート〕

次に、図 7 5 を参照して、時短状態で変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）が行われる場合のタイミングチャートについて説明する。なお、図 7 5 の（こ）～（し）の画面遷移図は、図 7 2 の（こ）～（し）の画面遷移図に対応するものである。

50

【0976】

図75は、時短状態において、変動表示ゲーム中の前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生するときのタイミングチャートである。なお、タイミングチャートでは、横向き（右向き）に時間の流れが示されており、各破線矢印のときの画面遷移図が（こ）～（し）に対応する。

【0977】

図75の（こ）のように時短状態で変動表示ゲームが開始される前は、図柄（識別情報、飾り特別図柄A～C）が停止しており、演出様式として選択されたアニメ4に対応するお供の虎のキャラクター703（選択キャラクター）は、1体背景表示される。また、表示画面に表示される全てのキャラクターの数は1体（1体背景表示）である。また、演出様式として選択されたアニメ4に対応する楽曲Cが上スピーカ19aや下スピーカ19bから出力され、装飾ランプ（盤装飾装置46のLED）は弱発光の発光態様で発光する。

10

【0978】

その後、図75の（さ）のように時短状態で変動表示ゲームが行われると、図柄は変動（変動表示）を開始する。また、選択キャラクター（キャラクター703）は1体背景表示が維持されており、表示画面の全キャラクターの数も1体のままである。また、演出様式のアニメ4に対応する楽曲Cや装飾ランプの弱発光も維持されている。

【0979】

そして、図75の（し）のように時短状態で予告演出（対決予告演出）が発生すると、図柄は変動表示が維持されつつ、前面レイヤに複数のコマ枠762（フレーム）を有する漫画枠761が表示される。そして、表示画面に表示される選択キャラクター（キャラクター703）は、3体前面表示され、1体背景表示されることにより、計4体表示される。また、表示画面に表示されるすべてのキャラクターの数は8体（7体前面表示、1体背景表示）になる。演出様式のアニメ4に対応する楽曲Cの再生は維持される一方で、装飾ランプは弱発光から中発光に発光強度が増加して対決予告演出の演出効果が高められる。

20

【0980】

なお、主人公の虎のキャラクター701が出現したことに対応して、一時的に当該キャラクター701の演出様式（アニメ3）に係る楽曲Aに楽曲を切り替えてもよい。同様に装飾ランプの発光態様もアニメ3の演出様式に対応する発光態様を設定して（例えば赤色を基調とした発光色）、当該アニメ3の演出様式に対応する発光態様に切り替えてもよい。また、アニメ4に対応する楽曲Cの再生中に、アニメ3の演出様式に対応する発光態様に切り替えて主人公の虎のキャラクター701による演出が行われた場合は、お供の虎のキャラクター703の演出ではなく、主人公の虎のキャラクター701による演出で大当たり期待度を報知するようにしてもよい。したがって、キャラクター701とキャラクター703とによって演出が同時に行われた場合に、遊技者はキャラクター701による演出が大当たり期待度を報知するものであると認識する必要があり、遊技機10での遊技経験の多い遊技者に有利となるため、遊技機10の稼働を向上できる。

30

【0981】

〔変動表示ゲームの前半変動で予告演出が発生する場合の画面遷移の変形例〕

次に、図76を参照して、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）の前半変動で予告演出（対決予告演出）が発生する場合の画面遷移の変形例について説明する。

40

【0982】

図76は、表示装置41の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲームの前半変動で予告演出が発生する場合の画面遷移の変形例である。

【0983】

図71の（い）で変動表示が行われた後、例えば、図76の（う2）～（う4）に示すように複数回のカットインによる対決予告演出を行うようにしてもよい（連続カットイン予告演出）。

【0984】

図76の（う2）は、カットイン一連目（一回目）の対決予告演出が行われたときの表

50

示装置 41 の表示画面である。

【0985】

カットイン一連目の対決予告演出が行われると、例えば、表示画面の左下に主人公の虎のキャラクタ 701 がカットイン表示（一連目）される。カットイン表示では、これまで表示されている画像の上に割って入るような形で、別の画像として表示されているキャラクタ 701 が表示画面に挿入される。例えばカットイン表示されたキャラクタ 701 の周りにはエフェクト 711 が付加されるとともに、当該キャラクタ 701 のセリフに対応する文字「トラパワー！」が表示される。併せて、遊技機 10 の上スピーカ 19a や下スピーカ 19b から当該セリフの音声を出力してもよい。

【0986】

なお、カットイン表示では、演出様式として選択されたアニメ 3 に対応する主人公の虎のキャラクタ 701 の画像が主に表示されるが、アニメ 3 以外のものが選択された場合には当該選択された演出様式に対応するキャラクタを主に表示することができる。

【0987】

また、カットイン表示よりも背面側（後側）のレイヤには、主人公の虎のキャラクタ 701 とサングラスのライバルの虎のキャラクタ 702 とが対峙し合うように表示され（VS 表示）、周囲に「対決予告」等の文字が表示される。また、変動表示ゲームの結果が大当たりとなる期待度やリーチ演出に発展する期待度に応じて、対決予告演出のフレーム枠 721（表示画面の縁部）等の色や模様等を変化させてもよい。また、大当たりの期待度等に応じてカットイン表示の表示領域の色や大きさを変えてもよく、カットイン表示内のセリフの内容やエフェクト 711 の色等を変えてもよい。なお、図 76 において、カットイン表示の表示領域は、表示画面の端に接する四角形の領域であるが、表示画面中央の所定の形状（例えば四角形や丸形）の領域でもよい。

【0988】

また、このように一連目のカットイン表示が表示されることで、表示画面には主人公の虎のキャラクタ 701 が 2 体表示され、キャラクタ 702 と合わせると全部で 3 体のキャラクタが表示画面に表示される。

【0989】

図 76 の（う 3）は、カットイン二連目（二回目）の対決予告演出が行われたときの表示装置 41 の表示画面である。

【0990】

カットイン二連目の対決予告演出が行われると、例えば、表示画面の左上にさらに主人公の虎のキャラクタ 701 がカットイン表示（二連目）される。したがって、表示画面には、カットイン表示が 2 つ表示される。二連目のカットイン表示で表示されたキャラクタ 701 の周りには、例えば当該キャラクタのセリフに対応する文字「いくぞ！」が表示される。

【0991】

また、二連目のカットイン表示が表示されることで、表示画面には主人公の虎のキャラクタ 701 が 3 体表示され、キャラクタ 702 と合わせると全部で 4 体のキャラクタが表示画面に表示される。

【0992】

図 76 の（う 4）は、カットイン二連目（三回目）の対決予告演出が行われたときの表示装置 41 の表示画面である。

【0993】

カットイン三連目の対決予告演出が行われると、例えば、表示画面の右下にさらに主人公の虎のキャラクタ 701 がカットイン表示（三連目）される。したがって、表示画面には、カットイン表示が 3 つ表示される。三連目のカットイン表示で表示されたキャラクタ 701 の周りには、例えば当該キャラクタのセリフに対応する文字「ゴー！」が表示される。

【0994】

10

20

30

40

50

三連目のカットイン表示が表示されることで、表示画面には主人公の虎のキャラクタ 701 が 4 体表示され、キャラクタ 702 と合わせると全部で 5 体のキャラクタが表示画面に表示される。その後、図 71 の（え）に示すように変動表示ゲームの後半変動で S P 2 リーチ等のリーチ演出へ発展させることができる。

【0995】

〔表示画面のレイヤ〕

次に、図 77 を参照して、表示画面のレイヤ（層、階層）について説明する。

【0996】

図 77 は、表示装置 41 の表示画面のレイヤを説明する図であり、図 76 の（う 4）の表示画面をレイヤごとに分けて表示したものである。具体的には、図 77 の上図は図 76 の（う 4）の表示画面であり、下図は当該表示画面をレイヤごとに分けている。なお、図 76 の（う 4）の表示画面のレイヤについて説明するが、図 71 の（う）と図 72 の（し）の表示画面のレイヤについても同様である。なお、演出制御装置 300 は、複数のレイヤを合成して（重ね合わせて）表示装置 41 の表示画面に表示できる（B0017, B0020 等）。

【0997】

図 77 の下図に示すように、表示画面は、例えば最前面の第 1 レイヤから最背面の第 4 レイヤまでの 4 層構成のレイヤで表示されることができる。そして、画像や変動表示領域や始動記憶表示領域等のオブジェクト（対象）が、どのレイヤ（第 1 ～ 4 レイヤ）に表示されるかそれぞれ設定される。なお、レイヤの層数は、4 層構成に限らず 4 層以外の複数の層（2 層以上）で構成されることができる。また、レイヤを構成せず（すなわち 1 層で）、各オブジェクトの表示順序（表示優先順序）を決めて、オブジェクト毎に表示させてもよい。

【0998】

例えば、最前面の第 1 レイヤには、変動表示領域 615 と特図 1 保留数表示部 650 と特図 2 保留数表示部 660 とが表示され、これらの表示はカットイン表示等よりも前面のレイヤ（例えば最前面のレイヤ）に優先表示される。このような態様とすることで、常時表示される変動表示領域 615 の小図柄を遊技者が視認し易くなり、変動表示ゲームが行われているか否かを把握させ易くできる。また、特図 1 保留数や特図 2 保留数も常時表示されるので、始動記憶がいくつ溜まっているかを遊技者が確認し易くなり、止め打ち等において遊技球の発射を遊技者の意図したタイミングで行い易くできる。

【0999】

次に、第 1 レイヤよりも一つ（一層）背面の第 2 レイヤには、対決予告演出が表示される。第 2 レイヤ内では、キャラクタ 701 とキャラクタ 702 の V S 表示よりも、カットイン表示が優先して表示される。このように、同一レイヤ内でオブジェクトの表示順序を設定することができる。なお、図 71 の（う）と図 72 の（し）の表示画面については、第 2 レイヤには、漫画枠 761 を用いた対決予告演出が表示される。

【1000】

なお、第 2 レイヤをさらに複数のレイヤ（例えば、第 2 A レイヤ（最前面）～第 2 D レイヤ（最背面））に分けて構成してもよい。例えば、三連目のカットイン表示を最前面の第 2 A レイヤに、二連目のカットイン表示をその背面の第 2 B レイヤに、一連目のカットイン表示をその背面の第 2 C レイヤに、V S 表示を最背面の第 2 D レイヤに表示させてもよい。このように各オブジェクトを表示するレイヤを分けることによって、表示順序を決めることができる。また、カットイン表示を重ねて表示してもよく（例えば一連目のカットイン表示の上（前面）に二連目のカットイン表示や三連目のカットイン表示を重ねて表示）、カットイン表示内に表示されている例えばキャラクタ 701 の一部または全部と重ねて表示してもよい。その際、キャラクタ 701 の上に他のカットイン表示が重ねて表示されることで、当該キャラクタ 701 の視認性は低下（または見えなくなる）が、当該キャラクタ 701 の表示を継続することができる。また、上に重ねて表示されるカットイン表示（後のカットイン表示）を下に表示されているカットイン表示（先のカットイン表

示)よりも大きく表示してもよく(表示領域が大きくてもよく)、後のカットイン表示内のキャラクタ701等の大きさを大きくしてもよい。また、後のカットイン表示の枠や文字、エフェクトの色等を先のカットイン表示のものよりも期待度が高い色(例えば赤色や金色や虹色)としてもよい。このように後のカットイン表示等を大きく表示したり後のカットイン表示に関連する表示を期待度が高い色で表示することで、遊技者の大当りに対する期待感を煽る演出効果を高め易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【1001】

続いて、第2レイヤよりも一つ背面の第3レイヤには、変動表示領域610が表示される。そのため、第2レイヤに対決予告演出が表示されると、背面の第3レイヤの変動表示領域610の飾り特別図柄A~Cは対決予告演出に重なり見え難くなる。このような態様にすることで対決予告演出を遊技者に見易くさせることができ、演出効果を高くすることができる。また、変動表示領域610の視認性が悪くなっても、第1レイヤの変動表示領域615の小図柄が常時表示されているので、遊技者は変動表示ゲームが行われていることを確認することができ、安心して遊技を行うことができる。

10

【1002】

また、最背面の第4レイヤ(背景レイヤ)には、背景表示として主人公の虎のキャラクタ701やフレーム枠721が表示される。背景表示のキャラクタ701は予告演出が発生する前に見えていたアニメ3の演出様式に対応する対象画像である(図71の(あ)(い)参照)。このように背景表示のキャラクタ701やフレーム枠721を表示することで、他のオブジェクトの視認性を悪化させることがなく、選択した演出様式に対応した背景の雰囲気を出し出すことができ、演出様式のテーマに沿った共感性の高い遊技を遊技者に提供できる。なお、第3レイヤ(図柄レイヤ)よりも前側の第2レイヤに表示されるキャラクタ701の数(4体)は、第3レイヤよりも後側の第4レイヤ(背景レイヤ)に表示されるキャラクタ701の数(1体)以上である。従って、優先的に表示される前側のレイヤにキャラクタ701がより多く表示されて遊技者の目に留まり易くなる。

20

【1003】

[第2実施形態の作用・効果]

第2実施形態に係る遊技機10は、ゲーム(変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム)に関連する演出(例えば予告演出(対決予告演出))を制御可能な演出制御手段(演出制御装置300)を備える。遊技機10は、遊技者の操作によって演出様式(アニメ1~4、リアル1等のキャラクタ、楽曲、モード、背景)を選択可能な選択手段(十字キースイッチ450や項目592等)を備える。演出制御手段は、各演出様式において、当該各演出様式に対応する対象画像(キャラクタ画像)を、表示手段に少なくとも一つ表示可能である。第1演出様式(例えばアニメ3)において、第1演出様式に対応する第1対象画像(例えば主人公の虎のキャラクタ701)は、第2演出様式(例えばアニメ4、リアル1)に対応する第2対象画像(例えばお供の虎のキャラクタ703、虎の実写画像704)よりも出現頻度が高い。また、第2演出様式において、第2演出様式に対応する第2対象画像は、第1演出様式に対応する第1対象画像よりも出現頻度が高く、表示手段(表示装置41の表示画面)において前記第1対象画像を複数表示する場合に、所定(背面側)のレイヤに表示される第1対象画像の数よりも、当該所定のレイヤ(例えば第4レイヤ(背景レイヤ))よりも前側(前面側)にある特定のレイヤ(例えば第2レイヤ)に表示される第1対象画像の数の方が多い。

30

40

【1004】

このような遊技機10によれば、各演出様式において、当該各演出様式に対応する対象画像の出現頻度が高くなり、いずれの演出様式が選択中であるかを遊技者に把握させ易くできるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、演出様式とは関係なく、例えば大当り期待度等を反映したゲーム結果の示唆として第1演出様式に対応する対象画像(第1対象画像)を複数出現させるようにすることで、大当り期待度等のゲームに関する情報を報知することもできる。このように、選択中の演出様式に関わらず、第1演出様式のキャラクタが複数出現することで例えば大当り期待度が高いと遊技者に認識させ易くでき

50

、理解しやすいゲーム性にすることができる。また、より手前側のレイヤに表示される第1演出様式に対応する第1対象画像の数を多くすることで他の演出や図柄等に隠れることなく優先表示させ易くなり、第1演出様式のキャラクタが出現したことを遊技者に認識させ易くできる。

【1005】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、演出制御手段（演出制御装置300）は、表示手段（表示装置41の表示画面）において同時に複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示可能であり、第1演出様式（例えばアニメ3）が選択された場合と第2演出様式（例えばアニメ4、リアル1）が選択された場合の両方で、複数の第1対象画像を表示可能である。このような遊技機10によれば、選択中の演出様式に関わらず第1演出様式のキャラクタの画像の出現頻度が高くなるので、当該第1演出様式のキャラクタを用いた大当たり期待度等のゲームに関する情報を報知して遊技者の大当たりに対する期待感等を高めることもできる。

【1006】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、選択手段（十字キースイッチ450や項目592等）を用いて、表示手段（表示装置41の表示画面）に表示された複数の画像（項目592の5つの選択画像）から選択された選択画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）に対応して第1演出様式（例えばアニメ3）を設定し、第1演出様式に対応する第1対象画像は、選択された選択画像または当該選択画像が表す対象と同じ対象を表す関連画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701であることを認識できる画像）を含む。このような遊技機10によれば、画像を選択するだけで第1演出様式が設定されて、選択画像と関連性のある楽曲（楽曲A）や背景等も併せて演出様式として一気に切り替えることができるので、演出様式に対応するテーマ性の高い演出を簡単に選択切り替えして行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第1演出様式を選択するための選択画像とは絵柄等が異なる関連画像も、選択画像が表す対象と同じ対象を表せば、第1対象画像として演出で使えるため、演出に幅を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【1007】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、発光可能な発光手段（装飾ランプ（盤装飾装置46のLED））（または音を出力可能な音出力手段（上スピーカ19a、下スピーカ19b））を備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、演出様式ごとに発光態様（または音態様）を異ならせることができ、複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示する期間（対決予告演出）において、第1演出様式（例えばアニメ3）と第2演出様式（例えばアニメ4）の両方で同じ発光態様（または音態様）にする。このような遊技機10によれば、各演出様式で、発光態様（発光色、点灯・点滅態様）や音（楽曲）が異ならせることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、第1演出様式に対応する第1対象画像が複数出現する期間は、第1演出様式と第2演出様式との両方で同じ発光態様や音態様になるので、第1対象画像に対応するテーマ性の高い演出を行えるようになり、遊技の興趣を高めることができる。

【1008】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、発光可能な発光手段（装飾ランプ（盤装飾装置46のLED））（または音を出力可能な音出力手段（上スピーカ19a、下スピーカ19b））を備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、演出様式ごとに発光態様（または音態様）を異ならせることができ、複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示する期間（対決予告演出）において、第1演出様式（例えばアニメ3）と第2演出様式（例えばアニメ4）とで発光態様（または音態様）を異ならせる。このような遊技機10によれば、各演出様式で、発光態様（発光色、点灯・点滅態様）や音（楽曲）が異なることができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、第1演出様式に対応する第1対象画像が複数出現する期間は、第1演出様式と第2演出様式とで発光態様や音態様が異なるので、どの演出様式が選択されているのかを遊技者に分かり易

10

20

30

40

50

くでき、遊技の興趣を高めることができる。

【1009】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、所定レイヤ（第3レイヤ、図柄レイヤ）よりも前側のレイヤ（第2レイヤ）に表示される第1対象画像（主人公の虎のキャラクタ701）の数は、所定レイヤよりも後側のレイヤ（第4レイヤ、背景レイヤ）に表示される第1対象画像の数以上である。このような遊技機10によれば、優先的に表示される手前側のレイヤに第1対象画像がより多く表示されて遊技者の目に留まり易くなるので、演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1010】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、演出制御手段（演出制御装置300）は、第1演出様式（例えばアニメ3）または第2演出様式（例えばアニメ4、リアル1）で停電した後に復電した際に、演出様式を第3演出様式（デフォルトの演出様式、例えばアニメ2）に設定し、第3演出様式において、複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示可能である。このような遊技機10によれば、デフォルトの第3演出様式でも第1演出様式に対応する第1対象画像を複数出現させて予告演出を行うことができ、当該予告演出の演出効果を高めて、遊技の興趣を向上させることができる。

【1011】

また、第2実施形態に係る遊技機10は、音を出力可能な音出力手段（上スピーカ19aや下スピーカ19b）を備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、いずれの演出様式においても、複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示する場合に、音出力手段に同じ音を出力させる（例えば楽曲A）。このような遊技機10によれば、第1対象画像に対応するテーマ性の高い演出を行えるようになり、遊技の興趣を高めることができる。

【1012】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、演出制御手段（演出制御装置300）は、各演出様式において、当該各演出様式に対応する音または光を、出力手段（音出力手段（上スピーカ19aや下スピーカ）または発光手段（装飾ランプ（盤装飾装置46のLED）））から出力可能である。第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701、一回目のカットイン表示のキャラクタ701（先のカットイン表示のキャラクタ））と第2対象画像（例えばお供の虎のキャラクタ703、2回目のカットイン表示のキャラクタ701（後のカットイン表示のキャラクタ））の両方を表示手段（表示装置41の表示画面）に表示する場合に、出力手段を、第1対象画像と第2対象画像のうちの一方に対応（適合）する出力態様（音態様または発光態様）にする。このような遊技機10によれば、同様に第1対象画像と第2対象画像のいずれかに対応するテーマ性の高い演出を行えるようになり、遊技の興趣を高めることができる。

【1013】

また、第2実施形態に係る遊技機10は、発光可能な発光手段（装飾ランプ（盤装飾装置46のLED））と音を出力可能な音出力手段（上スピーカ19aや下スピーカ）を備える。演出制御手段（演出制御装置300）は、遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり状態）になる期待度を、発光または音の一方に対応（適合）する演出によって報知する（例えば、発光に対応する演出（例えばアニメ3の赤基調の発光色）が大当たり期待度を報知する）。このような遊技機10によれば、同時に複数の演出が行われた場合に、発光または音の一方に対応（適合）する演出によって真の大当たり期待度を報知するようになるので、遊技者はどの演出が大当たり期待度を報知するものであるか認識する必要があり、当該遊技機での遊技経験の多い遊技者に有利となるため、遊技機の稼働を向上できる。

【1014】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、演出様式ごとに複数の第1対象画像（例えば主人公の虎のキャラクタ701）を表示する頻度を調整する調整手段（カスタマイズ手段＝メニュー画面表示＋操作手段）を備える。このような遊技機10によれば、各演出様式で複数出現する第1対象画像の表示頻度を調整することができるので、遊技者ごとに最

10

20

30

40

50

適な頻度で第1対象画像が表示されるようになり遊技の興趣を高めることができる。

【1015】

また、第2実施形態に係る遊技機10では、演出制御手段（演出制御装置300）は、通常遊技状態に対して演出様式（アニメ1～4、リアル1等のキャラクタ、楽曲、モード、背景）を選択可能であり、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態（確変状態（ST）、時短状態）に対して、通常遊技状態で選択した演出様式とは異なる演出様式を選択可能である。遊技状態が特定遊技状態から通常遊技状態に遷移した場合に、当該通常遊技状態の演出様式として、特定遊技状態の前に選択されていた通常遊技状態の演出様式を引き継がせ、遊技状態が通常遊技状態から特定遊技状態に遷移した場合に、当該特定遊技状態の演出様式として、通常遊技状態の前に選択されていた特定遊技状態の演出様式を引き継がせない。このような遊技機10によれば、遊技者が変わりにくい特定遊技状態から通常遊技状態への遷移の際には前回の演出様式のカスタマイズを引き継げる一方で、遊技者が変わり易い通常遊技状態から特定遊技状態への遷移の際には前回の演出様式のカスタマイズが引き継がれないので、遊技者の違和感を軽減することができる。

10

【1016】

〔第3実施形態〕

図78から図83を参照して、第3実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第1実施形態や第2実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態や第2実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第3実施形態は、演出様式の種類と、選択された演出様式が別の演出様式に切り替えられたときの演出などに関する。

20

【1017】

〔遊技者設定モード〕

まず、図78を参照して、第3実施形態の遊技者設定モードの詳細について説明する。図78は、第3実施形態の遊技者設定モード中の表示装置41の表示画面について説明する図である。

【1018】

第3実施形態の遊技者設定モードも、第2実施形態と同様に、遊技者が遊技を止めて客待ち中となり客待ちデモが実行可能なときに、遊技者設定モードに入るための演出ボタン25または十字キースイッチ450の操作を遊技者が実行すると、ホール・遊技者設定モード処理（B0011）によって、図78の（ア）に示すように表示装置41にメニュー画面590が表示される。なお、図78の（ア）は、図70の（ア）と同じである。演出ボタン25または十字キースイッチ450や表示装置41やこれらを制御する演出制御装置300によって、後述する遊技者設定モード内の演出様式をカスタマイズ可能（選択可能、設定可能）なカスタマイズ手段が構成される。

30

【1019】

メニュー画面590には、「機種紹介」の項目表示領域590a、「音量・輝度の調整」の項目表示領域590b、「実機カスタマイズ」の項目表示領域590c、「初心者講座」の項目表示領域590d、「遊技ログ」の項目表示領域590eがメニュー形式で表示され、遊技者によって設定可能又は調整可能となっている。遊技者による十字キースイッチ450による選択操作で指定された項目は、特定表示態様（図78の（ア）では太線枠の態様）で表示される。

40

【1020】

図78の（イ）は、「実機カスタマイズ」の項目表示領域590cが選択され決定操作された場合に移行する設定画面を示す。この設定画面では、演出様式を選択（設定）するか否かの選択を行うための「YES」「NO」の項目591と、遊技状態に応じて実行する演出様式の選択を行うための項目595、596が表示される。

【1021】

項目595には、演出様式の種類となる遊技状態（通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）が表示される。図78の（イ）では、例えば通常遊技状態が選択されてい

50

る。

【1022】

また、項目596には、例えばノーマルモード、シンプルモード、プレミアムモード、示唆モード、虎たろう待ちモード、虎美待ちモード、先読み高信頼度モードといった名称の演出様式の各々に対応する説明文字（名称の文字）が表示される。なお、説明文字と合わせて各演出様式を表す選択画像（静止画または動画）を表示してもよい。選択操作によって指定された項目は、特定表示態様（図78の（イ）では太線枠の態様）で表示される。

【1023】

例えば、項目596において、ノーマルモードは、一般的な演出様式であり初期設定（デフォルト）で使用される演出様式である。シンプルモードは演出を簡素する演出様式であり、プレミアムモードはプレミア（希少性の高い）演出が実行され易くなる演出様式である。

10

【1024】

示唆モードは、始動記憶が発生した際に、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが大当たり（特別結果）となる期待度を先行して示唆可能な演出様式である。

【1025】

虎たろう待ちモードは遊技機10の機種に係る主人公の虎のキャラクタ701（例えば図70等を参照）としての虎たろうが登場すると当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが大当たり（特別結果）となる期待度が高くなる演出様式であり、虎美待ちモードはキャラクタ701とは異なる女の子の虎のキャラクタ（虎美）が登場すると当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが大当たり（特別結果）となる期待度が高くなる演出様式である。一方で、例えば、特定のキャラクタによる待ちモード（虎たろう待ちモード、虎美待ちモード）以外のモード（ノーマルモード、シンプルモード、プレミアムモード、示唆モード、先読み高信頼度モード）では、バランスよく種々のキャラクタが登場する。

20

【1026】

先読み高信頼度モード（先読みチャンスモード）は、先読み予告演出が大当たりの場合に実行され易くなるとともに、はずれの場合に実行され難くなる演出様式である。

【1027】

さらに、図78の（イ）では、「戻る」の表示領域593や「確定」の表示領域594に加えて、選択した（カスタマイズした）演出様式をリセットする「カスタムリセット」の表示領域597が表示される。「戻る」の表示領域593が選択され十字キースイッチ450での決定操作があると、設定が確定することなくメニュー画面590に戻る。また、「確定」の表示領域594が選択されて決定操作（設定確定操作）があると、（イ）の設定画面は終了して設定画面での設定が確定し、遊技者設定モードの画面を終了する（メニュー画面590に移行してもよい）。「カスタムリセット」の表示領域597が選択されて決定操作（カスタムリセット操作）があると、演出様式の選択項目が初期状態にリセットされる（戻る）。初期状態では、例えば、各遊技状態（通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態）でノーマルモードが演出様式として選択される。

30

【1028】

また、演出様式の選択項目が初期状態にリセットされる（戻る）一方で、カスタムリセット操作があっても音量や輝度はリセットされずにそのままの状態維持される。したがって、演出様式を変えて継続して遊技する遊技者にとって、自分で調整した音量や輝度がリセットされずに維持されるようになり違和感が生じることを抑制することができる。

40

【1029】

なお、客待ち状態に移行して、例えば客待ちデモ画面が終了した場合には（1周期）、演出様式とともに音量や輝度をリセットしてもよい（カスタムオールリセット）。また、客待ちデモ画面の表示中にカスタムリセットまたはカスタムオールリセットをするか否かのメニュー表示を表示させてもよい。さらに、客待ちデモ画面の表示中に、現在選択されている演出様式を表示させてもよい（カスタム表示）。

【1030】

50

このように、項目 595、596 を選択していくことで、遊技者は、各遊技状態の演出様式をそれぞれ選択することができる。例えば、図 78 の（イ）では、通常遊技状態でノーマルモードが演出様式として選択されている。なお、確変遊技状態や時短遊技状態で選択されている演出様式が分かるように、項目 595 の「確変」や「時短」の周囲に小さく「ノーマル」や「シンプル」や「プレミアム」等の文字を表示してもよい。また、当該文字の表示に代えて、例えば項目 595 の「確変」や「時短」の文字や枠の色を設定されている演出様式に応じて変えてもよい（例えば「プレミアムモード」のときは虹色の文字や枠）。

【1031】

〔SP2リーチ発展パターンの画面遷移例〕

次に、図 79 を参照して、第 3 実施形態の変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）がリーチ演出になり SP2リーチへと発展する場合の画面遷移例について説明する。の詳細について説明する。

【1032】

図 79 は、第 3 実施形態の表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が SP2リーチに発展する場合の画面遷移の一例である。

【1033】

図 79 の（た）は、通常遊技状態において変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）が開始される前の表示装置 41 の表示画面である。

【1034】

表示装置 41 の表示画面の左下には、演出様式として選択されたノーマルモードにおいて、変動演出設定処理（図 66）の抽選によって主人公の虎のキャラクタ 701 の画像（静止画または動画）が表示される。当該キャラクタ 701 は、背景レイヤに表示され、変動表示領域 610 や始動記憶表示領域（第 1 保留表示部 630a、第 2 保留表示部 630b、保留消化領域 640）よりも背面（画面奥側）に表示される。

【1035】

また、表示装置 41 の表示画面の右下には、ノーマルモードが選択されていることを示す演出様式表示 731 と、十字キースイッチ 450 を描いた操作促進画像 732 とが表示される。操作促進画像 732 は、十字キースイッチ 450 の操作によって演出様式を切り替え可能であることを示唆し、演出様式を切り替えたい遊技者に対しては十字キースイッチ 450 の操作を促すことができる。例えば、操作促進画像 732 は、演出様式の切り替えを行うキー（ボタン、例えば左右キー）を目立つ色（例えば赤色）で表示してもよい。また、遊技者による十字キースイッチ 450 の押下に合わせて、対応するキーの色を変化させてもよい（例えば白色から青色）。

【1036】

表示装置 41 の表示画面には、図 71 の（あ）と同様に、複数の変動表示領域 610（左領域 610A、右領域 610B、中領域 610C）や変動表示領域 615、始動記憶表示領域（保留消化領域 640、第 1 保留表示部 630a、第 2 保留表示部 630b）が設けられている。例えば、変動表示領域 610 の飾り特別図柄 A～C（識別情報、図柄）や変動表示領域 615 の小図柄は、例えば「612」という図柄で停止表示されている。第 1 保留表示部 630a には、保留表示 633a～633c の 3 つの保留表示が表示される。また、表示画面において、特図 1 保留数表示部 650 と特図 2 保留数表示部 660 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「3」と特図 2 保留数を示す数字「0」が表示されている。

【1037】

変動表示ゲームが開始される際に、第 1 保留表示部 630a に表示されている 3 つの保留表示が右側に 1 つずつ移動（保留シフト）するとともに、第 1 保留表示部 630a の右端の 1 つの保留表示 633a が保留消化領域 640 に移動し、図 71 の（ち）に示すように、保留消化領域 640 の四角枠内に保留表示 633a が変動中保留表示として表示され

10

20

30

40

50

る。

【1038】

図79の(ち)は、変動表示ゲームが開始され前半変動として通常の変動表示が行われているときの表示装置41の表示画面である。図71の(い)と同様に、保留シフトによって保留消化領域640に表示される変動中保留表示633aに対応して変動表示ゲームが実行され(「↓↓↓」)、変動表示領域610の背面にキャラクタ701の画像が継続して表示される。したがって、キャラクタ701によって視認性が悪くなることなく、変動表示領域610の飾り特別図柄A～Cが変動表示されている様子を遊技者は容易に視認することができる。

【1039】

図79の(つ)は、前半変動で遊技者が演出様式を切り替えたときの表示装置41の表示画面である。遊技者による十字キースイッチ450の操作によって、演出様式は、例えばノーマルモードからプレミアムモードに切り替わる(モード変更)。なお、前述のように、十字キースイッチ450の操作によって、ホール・遊技者設定モード処理(B0011)において遊技者設定モード開始条件が成立して遊技者設定モードに入るが、(つ)では、図78(イ)のような選択画面(設定画面)は表示されない。即ち、演出様式表示731が選択画面(設定画面)と同様の機能を果たすことになる。プレミアムモードに演出様式が切り替わると、例えば、演出様式表示731が「ノーマル」から「プレミアム」という表示に切り替わるとともに、表示画面の右上には「適用しました」等の文字が表示される。これらの表示を視認することで、遊技者は演出様式がプレミアムモードに切り替わったことを容易に認識できる。

【1040】

演出様式がプレミアムモードに切り替えられると、例えば、第1保留表示部630aに既に表示されている保留表示633b、633cの前面側や周囲にプレミアムモードに対応可能であること(適用したこと)を示すエフェクト(例えば白色の渦状のエフェクト741や「!」の文字のエフェクト)がそれぞれ表示される。また、保留消化領域640のデザインもプレミアムモードに対応して変化する(例えば(ち)の四角状の領域「□」から菱形状の領域「◇」に変化する)。したがって、当該エフェクトを視認した遊技者は、プレミアムモードの演出様式が既に表示(記憶)されている保留表示633b、633cにも適用(反映)されていることを容易に認識することができる。なお、変動表示ゲーム実行前の待機保留である保留表示633b、633cだけでなく、実行中の変動表示ゲームにおいても切り替えられた演出様式に対応可能であれば保留消化領域640の変動中保留表示633aに対しても前面側や周囲でエフェクトを表示してもよい。なお、別の演出様式に再度切り替えられた場合も、切り替えられるごとに、変更後の演出様式(別の演出様式)に対応可能であることを示すエフェクトを表示させたり保留消化領域640のデザインを都度変更表示させて、変更後の演出様式が適用されたことを示してもよい。また、別の演出様式に切り替えられるごとに、演出様式表示731の「ノーマル」や「プレミアム」等の表示を演出様式に対応させて切り替えることができる。

【1041】

このように切り替えられた演出様式を、新たに発生する保留表示からまたは記憶されている保留表示がすべて消化されてからではなく、既に表示されている保留表示にもすぐに(即座に)適用させることで、既に表示されている保留表示(始動記憶)に基づく変動表示ゲームに対しても遊技者に期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、保留表示がすべて消化されるまで待機する必要がなく、遊技者は止め打ち等を行わなくてすむので、テンポよく遊技を行えるとともに、遊技店にとっても遊技機10の稼働率を高めることができる。

【1042】

なお、プレミアムモードが適用(反映)された際に、演出様式表示731から保留表示633b、633cに向かってエフェクトを移動させるように表示してもよい。このようにプレミアムモードと表示された演出様式表示731からエフェクトを発生させて、保留表示

10

20

30

40

50

6 3 3 b、6 3 3 c に飛ばすように表示することによっても、プレミアムモードの演出様式が保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c に適用されたことを遊技者に分かり易く報知することができる。

【1 0 4 3】

また、演出様式に応じて保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c にエフェクトを表示させる代わりに、当該保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c の下に演出様式に応じた色や形状や模様等の台座を表示してもよく、保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c のデザイン（形状等）を演出様式に応じて変えてもよい。また、エフェクトを表示させる代わりに、「準備中」等の演出様式が切り替わることを示す表示（報知）を保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c の上に表示させてもよい。このような態様によっても、切り替えられた演出様式が既に表示（記憶）されている保留表示 6 3 3 b、6 3 3 c にも適用されていることを遊技者に容易に認識させることができ、当該保留表示に基づく変動表示ゲームに対して期待を持たせることができる。なお、これらの態様は、複数組み合わせると同時に表示させてもよい（例えばエフェクト＋台座＋保留表示デザイン変更＋「準備中」の同時表示）。

10

【1 0 4 4】

また、演出様式がプレミアムモードに切り替えられると、当該プレミアムモードに対応する虎の実写画像 7 0 4（動画）が背景画像に表示される。

【1 0 4 5】

図 7 9 の（て）は、後半変動でリーチ演出になり S P 2 リーチへ発展してバトル演出が実行されたときの表示装置 4 1 の表示画面である。

20

【1 0 4 6】

S P 2 リーチ等のリーチ演出に遷移すると、例えば変動表示領域の左領域 6 1 0 A の飾り特別図柄 A と右領域 6 1 0 B の飾り特別図柄 B は、画面の上部両部にそれぞれ小さく表示される。飾り特別図柄 A、B は、細かく揺れるような揺れ変動を実行して仮停止状態が維持されている（例えば「4」で仮停止）。

【1 0 4 7】

S P 2 リーチのバトル演出が実行されると、例えば左右に対峙する主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 とサングラスのライバルの虎のキャラクタ 7 0 2 とが近接して攻撃し合う戦闘（バトル）に係る演出（バトル演出）が表示画面の中央に表示される。なお、プレミアムモードにより対応するように、プレミアのバトル演出（ノーマルモード等の他モードでは実行確率（発生確率）の低いバトル演出）が実行されるようにしてもよい。

30

【1 0 4 8】

図 7 9 の（と）は、S P 2 リーチ演出のバトル演出で主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 が勝利してバトル勝利演出（戦闘勝利演出）が行われるときの表示装置 4 1 の表示画面である。なお、図 7 9 の（と）は、図 7 1 の（お）に対応するものであるが、演出様式表示 7 3 1 と操作促進画像 7 3 2 が表示されている。

【1 0 4 9】

その後、バトル演出が進行し、主人公の虎のキャラクタ 7 0 1 がバトル（戦闘）に勝利すると、変動表示領域 6 1 0 の飾り特別図柄 A ～ C が仮停止する（例えば「4 4 4」）。また、飾り特別図柄 A ～ C の仮停止とともに、表示画面の中央では、バトル勝利演出（戦闘勝利演出）が行われ、キャラクタ 7 0 1 がバトルに勝った態様になる。

40

【1 0 5 0】

図 7 9 の（な）は、バトル勝利演出後、変動表示ゲームが終了したときの表示装置 4 1 の表示画面である。なお、図 7 9 の（な）は、図 7 1 の（か）に対応するものであるが、演出様式表示 7 3 1 と操作促進画像 7 3 2 が表示されている。

【1 0 5 1】

変動表示ゲームが終了すると、変動表示領域 6 1 0 の飾り特別図柄 A ～ C や変動表示領域の飾り縮小図柄が変動停止して、例えば「4 4 4」という大当り図柄（小当り図柄であってもよい）が飾り停止図柄として表示画面の中央に大きく表示される。また、ファンファーレ演出が行われて、特別結果（大当り）となったことが報知される。その後、例えば

50

図 7 2 の (き) で上述したように、表示画面はラウンド演出へ遷移する。

【1052】

〔SP2リーチ発展パターンの画面遷移の変形例〕

続いて、図 8 0 を参照して、第 3 実施形態の変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）がリーチ演出になり SP2リーチへと発展する場合の画面遷移の変形例について説明する。

【1053】

図 8 0 は、第 3 実施形態の表示装置 4 1 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が SP2リーチに発展する場合の画面遷移の変形例である。

【1054】

SP2リーチ等のリーチ演出に遷移する際に演出様式が例えば先読み高信頼度モードとなっている場合には、図 8 0 の (て 1) に示すように、先読み予告演出（予告演出）を実行して第 1 保留表示部 6 3 0 a の保留表示 6 3 3 b の色を変化させてもよい（例えば赤色、金色や虹色（図 8 0 の (て 1) では「●」の態様で表示））。また、当該先読み予告演出に合わせて、表示画面の縁のフレーム枠 7 2 1 などの背景表示を変化させる先読みゾーン演出（先読み背景演出）を実行してもよい。演出様式が先読み高信頼度モードであることを示すように、演出様式表示 7 3 1 は「先読み高信頼度モード」と表示される。なお、演出様式表示 7 3 1 は、表示画面の演出領域が確保し易くなるよう、適宜小さく表示してもよく、演出様式が分かる範囲で略語で表示してもよい（例えば「先読みモード」や「先読み」、「先読み高信頼」（図 7 9 の「ノーマル」や「プレミアム」と同じ態様））。また、先読み高信頼度モードが選択された場合にも、表示画面の右上には「適用しました」等の文字（図 7 9 (つ)）が表示されてよい。

【1055】

なお、第 1 保留表示部 6 3 0 a の保留表示 6 3 3 b は、先読み予告演出が終わった後、図 7 9 の (と) に示すように通常の表示態様となっているが、先読み予告演出で変化した表示態様（色等）をそのまま維持してもよい。

【1056】

〔演出様式に応じた演出の実行例〕

続いて、図 8 1 を参照して、第 3 実施形態の演出様式に応じた演出の実行例について説明する。

【1057】

図 8 1 は、第 3 実施形態の演出様式と実行する演出との関係を示すテーブルである。

【1058】

図 8 1 に示すように、演出様式は、選択されても先読み演出に影響（変更）を与えない第 1 演出様式と、選択されると先読み演出に影響（変更）を与えられる第 2 演出様式とに分けられる。即ち、第 1 演出様式では、通常の方法（図 8 3 のデフォルトの振り分け）が変更されずに先読み演出が実行されるが、第 2 演出様式では、通常と異なる方法（例えば図 8 3 の高信頼度での振り分け）で先読み演出が実行される。第 1 演出様式に区分される演出様式として、例えばプレミアムモード、遊技者に向かって操作ハンドル 2 4 から空気（エア）が飛ばされ易くなるエア高発生率モード、シンプルモードなどが挙げられる。また、第 2 演出様式に区分される演出様式として、例えば先読み高信頼度モード（先読みチャンスモード）が挙げられる。なお、ノーマルモードや各キャラクタによる待ちモード、示唆モードは、選択されても通常の方法での先読み演出に影響を与えない第 1 演出様式に区分されるが、選択されると通常の方法での先読み演出に影響を与えられる第 2 演出様式であってもよい。また、エア高発生率モードは、第 2 演出様式にして先読み演出とともに実行してもよい。

【1059】

第 1 演出様式が選択された場合には、保留（保留表示、始動記憶）に基づく変動表示ゲームの演出（当該変動中演出）に関して、選択後に新たに発生する保留（新保留）だけで

10

20

30

40

50

なく、既に発生している保留（既保留）にも第1演出様式を適用できる（適用あり）。そのため、演出様式を切り替えた後、既保留でも切り替えられた演出様式に対応する当該変動中演出が実行されることになり、遊技の興趣を高めることができる。なお、変動中演出は、リーチ演出や予告演出など、変動中に実行される演出である。例えば、図79のように、第1演出様式のプレミアムモードが選択された場合、保留表示633b、633cに対応する既保留に基づく変動表示ゲームが大当たり状態終了後に実行されると、この変動表示ゲームに基づく演出（変動中演出）はプレミアムモードに応じて大当たりとなる場合にはプレミアム演出が出現しやすくなる（なお、大当たり状態終了後もプレミアムモードの選択が維持されるものとする）。

【1060】

一方で、第1演出様式の演出様式が選択された場合には、新たに発生する保留に対しても既保留に対しても、先読み演出（先読み予告演出、予告演出）が影響されることはない。

【1061】

また、第2演出様式の演出様式が選択された場合には、第2演出様式による先読み演出（先読み予告演出、予告演出）は、選択後に新たに発生する保留にだけ適用できる（適用あり）。そして、既保留に対して第2演出様式による先読み演出は適用されず（適用なし）、通常の方法（図83のデフォルトの振り分け）で先読み演出が実行される。そのため、既保留で選択前に先読み演出が第2演出様式以外で実行されている場合や（先読み演出の実行タイミングが第2演出様式の選択前後に亘る）、既保留で選択後の先読み演出の実行が第2演出様式以外で予定されている場合に（先読み演出の実行タイミングが第2演出様式の選択後）、既保留の発生後に選択された第2演出様式による先読み演出が実行されることを防止でき、通常の方法での先読み演出を想定していた遊技者を混乱させることを避けることができる。

【1062】

なお、第1演出様式のプレミアムモードは既保留（既保留に基づく変動）に適用できるため、図79の（つ）では、既保留である保留表示633b、633cの上に演出様式（例えばプレミアムモード）に対応可能であること（適用したこと）を示すエフェクト（例えば白色の渦状のエフェクト741や「！」の文字のエフェクト）を表示させた。一方で、図80の（て1）のように第2演出様式の先読み高信頼度モードが選択された場合には、既保留である保留表示633b、633cに対してエフェクトを表示させないようにできる。このようにエフェクトを表示させないことで、選択前の演出様式が既保留にて維持されていることを遊技者に認識させ易くなり、分かり易い演出にできる。なお、第2演出様式は、第2演出様式の選択後に新たに発生する保留には少なくとも適用できるため、第2演出様式が選択された場合に、（て1）の表示画面の右上には「適用しました」等の文字（図79（つ））が表示されてよい。

【1063】

一方で、第2演出様式が選択された場合には、第2演出様式の選択後に新たに発生する保留に対しても、第2演出様式の選択前に既に発生していた既保留に対しても、保留に基づく変動表示ゲームの演出が影響されない（変更を受けない）ようにしてもよい。このような態様によれば、先読み演出と重ねて変動中演出第2演出様式が適用されて演出がくどくなることを抑制でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、例外的に、変動表示ゲームの演出として変動中保留表示の態様が変化する保留変化予告は、新たに発生する保留に対しても既保留に対しても、第2演出様式の適用を受けてもよい。

【1064】

なお、新たに発生する保留に対して、第2演出態様に対応して保留に基づく変動表示ゲームの演出が実行されるようにしてもよい。このような態様によれば、新たに発生する保留の先読み演出と当該保留に基づく変動表示ゲームの変動中演出が、表示色やキャラクタを揃えるなど関連して（協調して）実行できるので、第2演出様式による演出の一連性（一貫性、ストーリー性）を保つことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また

10

20

30

40

50

、既保留に対しては、演出様式として選択した第2演出様式に対応する変動中演出は実行されず、選択前の演出様式に対応する変動中演出が実行されるようにしてもよい。このような態様によれば、第2演出様式の選択前の演出様式で、既保留の先読み演出と既保留に基づく変動表示ゲームの変動中演出が、表示色やキャラクタを揃えるなど関連して実行できるので、第2演出様式選択前の演出様式による演出の一連性（一貫性、ストーリー性）を保つことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【1065】

なお、第2演出様式の演出様式が選択された場合に、図80で上述した変形例のように既保留に対して先読み演出を適用して実行してもよい。また、この場合には、既保留で先読み演出が実行されたか否かを判定し、第2演出様式の選択前に先読み演出が実行されていない場合に、切り替えられた第2演出様式に対応する先読み演出を実行するようにしてもよい。また、演出様式の切り替え前後の先読み演出を重複して繰り返して、演出の量を増やすようにしてもよい。したがって、何度も演出様式を切り替えた場合には、その都度変更後の演出様式に対応可能であることを示すエフェクト表示や保留消化領域領域640のデザイン変更や演出様式表示731の表示切替を行ってよい。このような態様によれば、多彩な演出が実行されることを期待している遊技者にとって満足度の高い演出を提供でき、遊技の興趣を高めることができる。また、各始動記憶（保留）の発生時に先読み抽選用の乱数（乱数値）を予め抽出して保存しておき、実際に先読み演出を実行するタイミングで各演出様式に対応する先読み抽選テーブルを用いて当該乱数値に対応する演出を決定して実行するようにしてもよい。このような態様にすることで、遊技者が演出様式を何度も切り替えた場合に、先読み演出として実行される演出は保存（格納）されている乱数値によって一意に決まるため、何度も先読み抽選をやり直す必要がなく処理負担を軽減することができる。

【1066】

また、先読み演出を実行可能な第2演出様式の一態様として、始動記憶（保留）の発生時、すなわち入賞時に、大当りの期待度を即時予告する即時予告演出（即読み演出）を行ってもよい。例えば即時予告演出は、表示画面での保留表示の色などが変化する保留変化予告以外に保留表示（始動記憶表示）を点滅させたり大きく表示してもよく、遊技機10の発光手段（装飾ランプ（盤装飾装置46のLED））を所定の態様（例えば、強発光、点滅、色の変更（赤色や虹色））で発光させることで行ってもよい。このような態様によれば、始動記憶の発生時にすぐに大当りの期待度を遊技者は認識できる。そのため、その後、遊技者が演出様式を他の演出様式（例えば第1演出様式のプレミアムモード）に切り替えることで、選択した他の演出様式で当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの変動中演出を楽しめるようになり、遊技の興趣を高めることができる。

【1067】

〔先読み予告〕

続いて、図82、図83を参照して、先読み予告（先読み予告演出、予告演出）の態様と先読み予告振分（選択）テーブルについて説明する。本実施形態の先読み予告では、表示装置41の表示画面に表示される保留表示（始動記憶）の態様を変化させる保留変化予告とともに、必要に応じて特定の画像（キャラクタ画像等）を表示する特定画像表示演出を行う。

【1068】

図82は、第3実施形態の先読み予告種類（先読み予告態様）の一例を示す図である。図83は、第3実施形態の先読み予告振り分け（選択）テーブルの一例を示す図である。

【1069】

図82に示すように、先読み予告種類は、先読み予告の対象の始動記憶に基づいて実行される変動表示ゲームの信頼度（大当りの期待度）に応じて、例えば、第1先読み予告、第2先読み予告、第3先読み予告の3種類の態様が定義されている。具体的には、第1先読み予告、第2先読み予告、第3先読み予告の順で信頼度（大当りの期待度）が高くなるように設定されている。

【1070】

また、図82に示すように、保留変化予告の保留表示態様は、各先読み予告に応じて保留表示の色が異なっている。なお、保留表示の色以外にも形状を変更したり、点滅等させたりしてもよい。

【1071】

また、先読み予告の種類に対応して先読みゾーン演出（先読み背景演出）の有無を設定してもよい。この場合に、図82のテーブルにおいて、各先読み予告に対して先読みゾーン演出の有無を設定することができる。例えば、先読み予告の信頼度（期待度）が高いほど、先読みゾーン演出が行なわれ易くなり、先読み予告の信頼度（期待度）が低い場合には、先読みゾーン演出が行なわれ難い構成としてもよい（第1先読み予告で先読みゾーン演出なし、第2、第3先読み予告で先読みゾーン演出あり）。

10

【1072】

保留表示（始動記憶）の表示制御は、演出制御装置300によって実行されており、演出制御装置300は、特図変動表示ゲームの期待度（信頼度）を示唆するように保留表示の表示態様を制御する保留表示手段（始動記憶表示手段）として機能する。

【1073】

続いて、図83を参照して先読み予告振り分け（選択）テーブルについて説明する。

【1074】

図83（A）は該当する始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果がはずれの場合の先読み予告振分テーブル1であり、図83（B）は大当りの場合の先読み予告振分テーブル2である。なお、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果がはずれか大当りかは、先読み図柄コマンド（先読み停止図柄コマンド）の情報から把握できる。

20

【1075】

先読み予告振分テーブルには、先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）からの情報としてリーチ系統情報ごとに、先読み予告種類及び対応する先読み予告種類の選択率（デフォルト）が設定されている。また、リーチの信頼度（期待度）が高いほど期待度の高い先読み予告種類が選択されやすくなるように構成されている。また、先読み図柄コマンド（先読み停止図柄コマンド）からの情報として変動表示ゲームの結果が大当りの場合には、より信頼度の高い先読み予告（先読み予告演出、先読み演出）が実行されやすくなっている。なお、図83（A）において、「リーチなし」とは、短縮変動と通常変動に対応する。

30

【1076】

具体的には、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果がはずれの場合では（図83（A））、リーチなしのときの先読み予告種類として第1先読み予告の選択率が1%となり、先読み予告にならない場合（変化なし）が99%となる。また、Nリーチでは、第1先読み予告の選択率が2%となり、変化なしが98%となる。

【1077】

SP1リーチでは、第2先読み予告も選択可能となり、当該第2先読み予告の選択率が10%、第1先読み予告の選択率が20%、変化なしが70%となる。また、SP2リーチでは、第3先読み予告が選択可能となり、当該第3先読み予告の選択率が5%、第2先読み予告の選択率が10%、第1先読み予告の選択率が15%、変化なしが70%となる。

40

【1078】

一方で、SP3リーチでは、第1先読み予告が選択対象から外れて選ばれることがなくなり、第3先読み予告の選択率が20%、第2先読み予告の選択率が10%、変化なしが70%となる。リーチ信頼度の最も高いSP3リーチでは、第2先読み予告の選択率（10%）よりも第3先読み予告の選択率（20%）が高くなり、より期待度の高い先読み予告種類が選択されやすくなっている。

【1079】

また、始動記憶に基づく変動表示ゲームの結果が大当りの場合では（図83（B））、

50

リーチ系統情報にはリーチなしのテーブルがなくなっており必ずリーチが発生し、Nリーチでは、第1先読み予告の選択率が10%となり、変化なしが90%となる。

【1080】

SP1リーチでは、第3先読み予告の選択率が20%、第2先読み予告の選択率が15%、第1先読み予告の選択率が5%、変化なしが60%となる。また、SP2リーチでは、第3先読み予告の選択率が30%、第2先読み予告の選択率が20%、第1先読み予告の選択率が10%、変化なしが40%となる。SP3リーチでは、第3先読み予告の選択率が40%、第2先読み予告の選択率が5%、第1先読み予告の選択率が5%、変化なしが50%となる。リーチ信頼度の高いリーチ系統になるほど（特にSP3リーチ）、第3先読み予告の選択率が他の先読み予告の選択率よりも高くなり、より期待度の高い先読み予告種類が選択されやすくなっている。

10

【1081】

また、演出様式として先読み高信頼度モード（高信頼度モード）が選択され、変動表示ゲームの結果がはずれ又は大当たりとなる場合には、上述した他の演出様式における通常の選択率（デフォルト）に代えて、図83（A）、（B）の右端列の先読み高信頼度モードに対応する選択率（高信頼度モード）がはずれ用のテーブルまたは大当たり用のテーブルとして用いられる。なお、図83のような先読み予告振り分けテーブルに従って、先読み演出を抽選する先読み抽選処理が実行されるが（B1712）、図80のように既保留に対して先読み演出を適用する場合には、先読み高信頼度モードに変更する度に、先読み演出の抽選をし直してもよいし、既保留に対して最初の先読み高信頼度モードで行った抽選だけを有効としてもよい。

20

【1082】

先読み高信頼度モードに対応する選択率（高信頼度モード）のはずれ用のテーブルでは、例えば、SP2リーチの第1先読み予告の選択率が通常の選択率（デフォルト）の15%よりも小さい選択率の5%となり、第2先読み予告の選択率が通常の選択率の10%よりも小さい選択率の5%となる。さらに、SP2リーチの第3先読み予告の選択率が通常の選択率（デフォルト）の5%よりも小さい選択率の3%となり、変化なしが87%となる。また、SP3リーチの第3先読み予告の選択率は通常の選択率の20%よりも小さい選択率の5%となり、第2先読み予告の選択率は通常の10%よりも小さい選択率の5%となり、変化なしが90%となる。このように、先読み高信頼度モードでは、はずれ用のテーブルで先読み予告が行われる確率が通常よりも低くなることで、はずれとなる保留表示で先読み予告が発生し難くなり、先読み予告が発生した際の信頼度（期待度、大当たり期待度）を向上させることができる。

30

【1083】

また、先読み高信頼度モードに対応する選択率（高信頼度モード）の大当たり用のテーブルでは、例えば、Nリーチの第3先読み予告の選択率が通常の選択率（デフォルト）の0%よりも大きい選択率の60%となり、変化なしが30%となる。SP1リーチの第3先読み予告の選択率は通常の選択率（デフォルト）の20%よりも大きい選択率の65%となり、変化なしが15%となる。SP2リーチの第3先読み予告の選択率は通常の選択率（デフォルト）の30%よりも大きい選択率の68%となり、変化なしが2%となる。また、SP3リーチの第3先読み予告の選択率は通常の選択率の40%よりも大きい選択率の88%となり、変化なしが2%となる。このように、先読み高信頼度モードでは、大当たり用のテーブルで先読み予告が行われる確率が通常よりも高くなることで、大当たり（特別結果）となる保留表示が先読み予告で赤保留等に色変化し易くなり（赤保留等が出現し易くなり）、先読み予告の信頼度（期待度、大当たり期待度）を向上させることができる。

40

【1084】

〔第3実施形態の作用・効果〕

第3実施形態に係る遊技機10は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）に関連する演出を実行可能な演出制御手段（例えば演出制御装置300）を備える。遊技機10は、ゲームの実行権利として始動記憶（保留）を記憶可能な始動記憶手段（例えば遊

50

技制御装置１００）と、遊技者の操作によって演出様式を選択可能な選択手段（カスタマイズ手段）と、を備える。演出制御手段は、第１演出様式（例えばプレミアムモード、エア高発生率モード、シンプルモード）が選択された場合に、第１演出様式が選択される前に記憶されていた始動記憶（既保留）に基づくゲームに関連する演出（変動中演出、変動中の演出）を、第１演出様式に応じて変更（適用）可能であり、第２演出様式（例えば先読み高信頼度モード（先読みチャンスモード））が選択された場合に、第２演出様式が選択される前に記憶されていた始動記憶（既保留）に基づくゲームに関連する演出を、第２演出様式に応じて変更（適用）しない。

【１０８５】

このような遊技機１０によれば、第１演出様式が演出様式として選択された場合に、選択された当該第１演出様式を既に記憶されている保留（既保留、始動記憶）に基づくゲームに関連する演出（変動中演出）に対しても適用して実行できる。その結果、第１演出様式が選択された後に発生した新たな保留だけでなく、既保留に基づく変動中演出に対しても遊技者に期待を持たせ易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、第２演出様式が選択された場合に、既保留に基づく変動中演出に対して第２演出様式を適用しない。したがって、第２演出様式が選択されても、第２演出様式が選択される前の演出様式で、既保留の先読み演出と既保留に基づく変動表示ゲームの変動中演出が、表示色やキャラクターを揃えるなど関連（協調）して実行できるので、第２演出様式が選択される前の演出様式による演出の一連性（一貫性、ストーリー性）を保つことができ、遊技の興趣を向上させることができる。このように、第１演出様式と第２演出様式とで、既保留への演出様式の適用の状況が異なるため、演出様式の適用に柔軟性が出て、遊技の興趣が向上できる。

【１０８６】

また、第３実施形態に係る遊技機１０では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、いずれかの演出様式が選択された際に、所定表示（切り替わった演出様式表示７３１、「適用しました」等の文字）を表示手段（表示装置４１）に表示する。このような遊技機１０によれば、選択された演出様式に切り替わったことを遊技者に分かり易く報知できるので、遊技の興趣を高めることができる。

【１０８７】

また、第３実施形態に係る遊技機１０では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、始動記憶（保留）に対応する始動記憶表示（保留表示）を表示手段（例えば表示装置４１）に表示可能であり、第１演出様式（例えばプレミアムモード、エア高発生率モード、シンプルモード）が選択される前に記憶されていた始動記憶（既保留）に基づくゲームに関連する演出（変動中演出）を当該第１演出様式に応じて変更可能な場合に、当該始動記憶に対応する始動記憶表示（例えば保留表示６３３ｂ、６３３ｃ）に対してエフェクト（例えば白色の渦状のエフェクト７４１や「！」の文字のエフェクト）を表示する。このような遊技機１０によれば、選択した第１演出様式が既保留にも適用されたことを遊技者に認識させ易くなるので、分かり易い遊技にでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【１０８８】

また、第３実施形態に係る遊技機１０では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、始動記憶（保留）に対応する始動記憶表示（保留表示）を表示手段（例えば表示装置４１）に表示可能であり、第１演出様式（例えばプレミアムモード、エア高発生率モード、シンプルモード）が選択される前に記憶されていた始動記憶（既保留）に基づくゲームに関連する演出（変動中演出）を当該第１演出様式に応じて変更可能な場合に、当該始動記憶（例えば保留表示６３３ｂ、６３３ｃ）に対応する始動記憶表示に関連する画像（例えば台座の色や形状や模様等、保留表示のデザイン、保留消化領域６４０のデザイン）を変更する。このような遊技機１０によれば、選択された第１演出様式が既保留に適用されたことを遊技者に分かり易く報知することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【１０８９】

また、第３実施形態に係る遊技機１０では、始動記憶手段（遊技制御装置１００）によ

って記憶される始動記憶（保留）に基づくゲームが実行されるよりも前に当該ゲームの情報（例えばゲーム結果、変動パターン）を事前に判定可能な事前判定手段（遊技制御装置 100）を備える。演出制御手段（例えば演出制御装置 300）は、事前判定手段の判定結果に基づく予告演出（先読み予告演出、先読み演出、先読み予告）を実行可能であり、第 1 演出様式（例えばプレミアムモード、エア高発生率モード、シンプルモード）が選択された場合も第 2 演出様式（例えば先読み高信頼度モード（先読みチャンスモード））が選択された場合も、選択される前に記憶されていた始動記憶（既保留）に係る予告演出を変更しない。このような遊技機 10 によれば、既保留で選択前に先読み演出が実行されている場合や（先読み演出の実行タイミングが選択前後に亘る）、既保留で選択前の先読み演出の実行が予定されている場合に（先読み演出の実行タイミングが選択後）、選択された新たな演出様式の先読み演出が重複して実行されることを抑制でき、過剰な演出となることを避けることができる。

10

【1090】

また、第 3 実施形態に係る遊技機 10 では、演出制御手段（演出制御装置 300）は、第 1 演出様式（例えばプレミアムモード、エア高発生率モード、シンプルモード）が選択された場合も第 2 演出様式（例えば先読み高信頼度モード（先読みチャンスモード））が選択された場合も、選択された後に発生した始動記憶に係る予告演出（先読み予告演出、先読み演出、先読み予告）、及び、当該始動記憶に基づくゲームに関連する演出（変動中演出）を、選択された演出様式で実行可能である。このような遊技機 10 によれば、どの演出様式が選択されても、演出様式の選択後（モード選択後）に発生する始動記憶に係る先読み予告演出と変動中演出には、選択後の演出様式を適用できるようになるので、遊技者は選択された演出様式で演出を楽しむことができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【1091】

〔第 4 実施形態〕

図 84 から図 96 を参照して、第 4 実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第 1 実施形態から第 3 実施形態までの実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第 1 実施形態から第 3 実施形態までの実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第 4 実施形態は、演出に係るパラメータである演出パラメータの変化態様などに関する。

【1092】

第 4 実施形態において、演出パラメータは、演出の強さや演出の派手さを示し、表示装置 41 におけるキャラクタ表示やエフェクト表示や背景表示などの画像の表示色、表示装置 41 に表示されるキャラクタ（文字でない図形）のサイズや形状、文字表示のサイズやフォント、演出用 LED の発光色や発光量、表示装置 41 の輝度、スピーカから出力される音の音量や音質や音の高さ、可動役物の動作量など、演出を特徴付けるものである。

30

【1093】

演出パラメータは、大当り（小当り後の V 入賞大当りを含む）の期待度に関連付けられて、演出パラメータを介して大当りの期待度を報知できる。なお、演出パラメータを介して、大当りだけでなく、サポ当りの期待度やリーチ演出が発展する期待度を報知してもよい。演出パラメータ（演出の強さ）の弱→中→強→最強の順に、大当りの期待度が高くなる（大きくなる）。例えば、簡単には、はずれの場合に最強→強→中→弱の順で演出パラメータを出現し易くし（弱が最も出現し易い）、大当りの場合に逆に弱→中→強→最強の順で演出パラメータを出現し易くすれば（最強が最も出現し易い）、弱→中→強→最強の順に、大当りの期待度が高くなる。なお、最強は、変動表示ゲームがはずれ結果となる可能性もある演出パラメータの中で最も大当りの期待度の高いものであり、大当りが確定となる演出パラメータ（色や模様であれば虹やメーカ柄（桜柄）など）は除外される。

40

【1094】

大当りの期待度は、同じ演出パラメータであっても、演出の種類（ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、カットイン予告演出、群予告演出、タイマ予告演出、擬似連続演出、リーチ演出など）によって異なってよいが、同じ種類の演出であれば弱→中→強→最

50

強の順に大当りの期待度が高くなる。また、いずれの種類でも最強の演出パラメータでの演出であれば、弱、中、又は強の演出パラメータでの異なる種類の演出よりも、大当りの期待度が高くてよい。

【1095】

演出パラメータの弱、中、強、最強は、各々、表示色の白（又は青）、緑、赤、金に対応付けられてよい。この場合に、表示色の白（又は青）→緑→赤→金の順に大当りの期待度が高くなる（大きくなる）。また、演出パラメータの弱、中、強、最強は、サイズ、発光量、輝度、音量、又は、動作量の小、中、大、最大に対応付けられてよい。この場合に、サイズ、発光量、輝度、音量、又は、動作量の小→中→大→最大の順に大当りの期待度が高くなる（大きくなる）。

10

【1096】

本実施形態では、演出パラメータとして、画像の表示色を主に説明するが、発光量や音量など他のものでも同様である。なお、キャラクタなどの画像の表示色は、輪郭の内部の色であり、輪郭やその他必要な箇所は、白以外の無彩色（ここでは黒）で表示されてよい。

【1097】

〔変動演出設定処理〕

図84は、第4実施形態に係る変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。変動演出設定処理は、演出制御装置300によって実行される。なお、図84において、第1実施形態の図66と同じ内容の処理には同じステップ番号を付して説明を省略する。

20

【1098】

ステップB2002a, B2004a, B2007aは、それぞれ、図66のB2002, B2004, B2007の処理に変更を加えたものであり、これらのステップにおいて、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定情報などに加えて、遊技者が選択手段（選択画面等）を介して選択した演出様式（詳細モード等）にも対応して、前半予告振分グループアドレステーブル又は後半予告振分グループアドレステーブルが設定される。これによって、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定情報などに加えて、遊技者の選択した演出様式にも対応した振り分けによって、予告演出（予告）が抽選される。予告演出は、特図変動表示ゲームが大当り（V入賞大当りを含む）になる期待度を報知可能であるとともに、大当りになることを予告可能（示唆可能）である。

30

【1099】

予告演出の振り分けが演出様式（詳細モード等）に依存することによって、例えば、遊技者が特定キャラクタ701の出現を期待して待つような特定キャラクタ待ちモードで、特定キャラクタ701を表示する所定表示演出に関して一つの特図変動表示ゲーム中での出現率（即ち平均出現回数）を、他のモードよりも大きくすることができる。これによって、特定キャラクタ待ちモードで当該モードに対応する特定キャラクタ701の出現率が高まるため、特定キャラクタ待ちモードにおいて遊技の興趣を向上することができる。なお、一の特図変動表示ゲーム中での所定表示演出の出現率を、当該特図変動表示ゲームが大当りの場合のみ、特定キャラクタ待ちモードで他のモードよりも大きくしてもよい。これによって、大当りの場合のみ特定キャラクタ待ちモードで特定キャラクタ701の出現率が高まるため、遊技者は、特定キャラクタ701の出現に大きく期待するようになり、特定キャラクタ待ちモードにおいて遊技の興趣を向上することができる。

40

【1100】

例えば、特定キャラクタ待ちモード（所定の演出様式）は虎たろう待ちモードであり、特定キャラクタ701は特定キャラクタ待ちモードに対応する「虎たろう」であり、所定表示演出は、表示装置41の表示画面において突然に特定キャラクタ701（「虎たろう」）を表示する虎カットイン予告（TC）である。

【1101】

なお、第1実施形態や第2実施形態と同じく、遊技制御装置100が遊技状態などに応

50

じた演出モード（通常モード、残保留消化モード、時短モード#1A、#1B、#3、#4、大当りのモード（演出モード1）など）を演出モード番号によって決定している。そして、各演出モードに対して遊技者が選択手段（十字キースイッチ450や選択画面等）を介して詳細な演出様式を選択できるようにし、演出制御装置300は、選択された演出様式に基づいて演出を実行する。第4実施形態において、演出様式は、遊技者によって選択され演出制御装置300によって設定される詳細モード（詳細なモード）である。第3実施形態と同様に、詳細モードには、ノーマルモード、シンプルモード、プレミアムモード、示唆モード、虎たろう待ちモード（特定キャラクタ待ちモード）、虎美待ちモード、先読み高信頼度モードがある。

【1102】

ステップB2012の後に、演出制御装置300は、演出様式、変動演出の内容（変動時間）、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の有無とその出現タイミングに応じて、演出パラメータの変化シナリオを抽選して設定する（B3000）。ここで、変動演出の内容とは、リーチなし、ノーマルリーチ（Nリーチ（NR））、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）などのリーチ内容である。なお、第4実施形態において、通常変動（前半変動）→Nリーチ→SP1リーチ→SP2リーチ→SP3リーチの順で発展する形式である。このため、変動演出の内容は特図変動表示ゲームの変動時間（A4606の全変動時間値）に対応し、リーチの段階がより発展した段階に進むほど変動時間が長くなる。なお、本実施形態において、変動演出の内容がNリーチ、SP1リーチ、SP2リーチ、SP3リーチであるとは、各々、Nリーチ、SP1リーチ、SP2リーチ、SP3リーチまで発展するという意味である。

【1103】

ステップB3000の後に、演出制御装置300は、演出パラメータの変化シナリオに応じて、演出の内容を調整する（B3001）。次に、所定表示演出（虎カットイン予告）の後に出現する演出の内容を調整する（B3002）。特に、一部又は全ての予告演出の内容が調整され、ステップB2006、B2009、B2011で抽選された予告演出の内容が変更される場合がある。ステップB3002の後に、調整された演出内容でステップB2013～B2018の処理が実行され、遊技の興趣が向上できる。

【1104】

ステップB3001とステップB3002において、予告演出の内容調整として、演出パラメータ（特に表示装置41での表示色）の置き換えが行われ、変化シナリオに基づいて演出パラメータが変化することになる。また、ステップB3001とステップB3002の予告演出の内容調整として、表示装置41で表示されるキャラクタ（文字でない図形）や文字の置き換えなどが行われる。本実施形態において、例えば、所定のステップアップ予告演出、所定のセリフ予告演出、背景演出、所定のリーチ演出（バトル演出、対戦演出）、変動開始時における保留シフトの際の先読み演出（変動中保留の保留変化予告）など、一部の予告演出の内容が調整可能であるが、全ての予告演出の内容が調整されてもよい。

【1105】

なお、ステップB3000において、所定の演出様式（本実施形態ではノーマルモードと特定キャラクタ待ちモード）に対してのみ、演出パラメータの変化シナリオを設定してよく、所定の演出様式以外の他の演出様式に対して、変動演出設定処理のステップB2001からB2012で決定した演出の内容がそのまま実行されてよい（即ち、ステップB3000からB3002の処理は実質的に実行されなくてよい）。

【1106】

また、変動演出設定処理において、ステップB2001の前に、先に所定表示演出（虎カットイン予告）の有無とその出現タイミングを抽選して、演出様式、変動時間、及び、所定表示演出の有無とその出現タイミング等に応じて、演出パラメータの変化シナリオを抽選して設定してよい。ここで、変動時間は、変動系コマンド（変動コマンド）から把握

10

20

30

40

50

できる。その後、演出パラメータの変化シナリオに応じて前半予告振分グループアドレステーブルと後半予告振分グループアドレステーブルを設定し、変化シナリオが実現されるように予告の抽選を実行してよい。

【1107】

〔演出パラメータの変化シナリオの振り分け〕

図85と図86は、変動演出設定処理（図84）のステップB3000において、演出パラメータの変化シナリオの振り分け（抽選）を例示する振り分けテーブルである。変化シナリオの振り分けは演出様式としての詳細モードごとに異なり、図85はノーマルモードでの振り分けを示し、図86は特定キャラクタ待ちモード（虎たろう待ちモード）での振り分けを示す。なお、図85と図86で数値のないセル（ます目）は0%である。

10

【1108】

本実施形態において、一の特図変動表示ゲーム内全体での演出パラメータの変化シナリオ（全体概略シナリオ、全体変化パターン）は、特図変動表示ゲーム内の複数の区間ごとに定められた演出パラメータ変化態様を組み合わせたものである。これにより、詳細な変化シナリオを設定することができる。演出パラメータが変化する場合には、各区間内の所定のタイミングで変化する。なお、複数の区間に分けせずに変化シナリオが定められてもよい。複数の区間は、一の始動記憶（保留）に関して、先読み区間、及び、当該始動記憶（保留）に基づく特図変動表示ゲーム（当該変動）の前半変動区間と後半変動区間の三つの区間であるが、いずれか一つの区間を省略して二つの区間だけにしてもよい。例えば、先読み区間を省略して前半変動区間と後半変動区間の二つの区間だけにしてもよい。なお、前半変動区間は、前半変動が行われるリーチ発生前の区間であり、後半変動区間は、後半変動が行われるリーチ発生後の区間である。

20

【1109】

図85と図86で、先読み区間は、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時（当該変動開始時）の保留シフトの際に先読み演出として変動中保留表示の保留変化予告が実行される区間である。しかし、これに限られず、先読み区間は、始動記憶が発生する遊技球の始動入賞口への入賞時から開始する区間であってもよく、始動記憶が発生する入賞時の保留変化予告が実行される期間や、その後の連続予告演出（飾り停止図柄のチャンス目先読み演出）や先読みゾーン演出が実行される期間も含んでよい。なお、先読み区間が入賞時から開始する場合には、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の抽選とステップB3000の変化シナリオの抽選を、先読み演出の抽選を行う先読み抽選処理（B1712）と同時か直後に実行して、変化シナリオに対応して先読み演出の表示内容を設定することになる（B1716、B1717）。

30

【1110】

図85と図86では、演出パラメータ変化態様として表示色の変化態様を例示する。演出パラメータの変化の態様を示す演出パラメータ変化態様には、演出パラメータが弱から中、強、又は、金へ変化するもの（弱→中、弱→強、弱→金）、演出パラメータが中から強又は金へ変化するもの（中→強、中→金）、演出パラメータが強から金へ変化するもの（強→金）がある。また、演出パラメータ変化態様には、変化がないもの（弱→弱、中→中、強→強、金→金）がある。ここで、低い大当たり期待度の「弱」は白又は青であり、中程度の大当たり期待度の「中」は緑であり、高い大当たり期待度の「強」は赤である。「金」は「強」よりさらに大当たり期待度が高い。

40

【1111】

本実施形態において、少なくともノーマルモードと特定キャラクタ待ちモードにおいて、先の区間（前の区間）の演出パラメータが後の区間の演出パラメータと同じか弱くなるようにする。これによって、一の始動記憶と当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに係る演出に関して、時間の経過とともに演出が派手になり遊技の興趣が向上する。なお、遊技者が特定キャラクタ701の出現を待つような特定キャラクタ待ちモードのみににおいて、先の区間の演出パラメータが後の区間の演出パラメータと同じか弱くなるようにして（ノーマルモードではこのようにしない）、ノーマルモードとの差異を設けて、特定キャラ

50

ラクタ待ちモードでの遊技の興趣を高めてもよい。

【1112】

図85のようにノーマルモードでは、演出パラメータの変化シナリオには、20個の変化シナリオ(N1からN20)の中からいずれかを振り分け(抽選)によって設定可能である。ノーマルモードでは、前半変動区間と後半変動区間での演出パラメータ変化態様として、10通りの弱→弱, 弱→中, 中→中, 弱→強, 中→強, 強→強, 弱→金, 中→金, 強→金, 金→金のうち全ての変化態様が設定可能である。また、ノーマルモードの先読み区間での演出パラメータ変化態様として、これら10通りのうち、弱から変化する態様(弱→中, 弱→強, 弱→金)と弱を維持する態様(弱→弱)の4通りのみが設定可能である。なお、演出パラメータの変化シナリオが振り分けられる(抽選される)ことによって、演出パラメータ変化態様も同時に振り分けられて設定されることになる。

10

【1113】

ノーマルモードにおいて、変動演出の内容がリーチなし又はノーマルリーチ(Nリーチ)の場合に、100%の振り分け率である変化シナリオN1に当選し、変化シナリオN2からN20に当選することはない。同様に、変動演出の内容がSP1リーチの場合に、変化シナリオN1からN7のいずれかに当選し、変化シナリオN8からN20に当選することはない。SP2リーチの場合に、変化シナリオN1からN10のいずれかに当選し、変化シナリオN11からN20に当選することはない。ノーマルモードにおいて、変動演出の内容がSP3リーチの場合に、変化シナリオN1からN20のいずれにも当選可能である。なお、変動演出の内容がSP3リーチ以外の場合に、演出パラメータが金へ変化する態様変化シナリオN11からN20に当選することはない。このように、リーチが発展するほど、変化シナリオの選択肢が増えて、バリエーションに富むようになる。

20

【1114】

図86のように特定キャラクタ待ちモードでは、5個の変化シナリオN1, N2, N5, N11, N17の中からいずれかを振り分け(抽選)によって設定可能である。変動演出の内容がリーチなしの場合に、2個の変化シナリオN1とN11のいずれかに当選する。変動演出の内容がノーマルリーチ(Nリーチ)の場合に、3個の変化シナリオN1, N11, N17のいずれかに当選する。変動演出の内容がSP1リーチ又はSP2リーチの場合に、4個の変化シナリオN1, N2, N11, N17のいずれかに当選する。特定キャラクタ待ちモードにおいて、変動演出の内容がSP3リーチの場合に、5個の変化シナリオN1, N2, N5, N11, N17のいずれかに当選する。このように、リーチが発展するほど、変化シナリオの選択肢が増えて、バリエーションに富むようになる。

30

【1115】

なお、特定キャラクタ待ちモードで選択可能(設定可能)な変化シナリオは、全て、ノーマルモードで選択可能(設定可能)な変化シナリオに含まれ、制御が簡単になるとともに、特定キャラクタ待ちモードでの演出がノーマルモードよりもシンプルになり、メリハリが出て遊技の興趣が高まる。さらに、特定キャラクタ待ちモードとノーマルモードとの差異をより大きくするために、ノーマルモードでは、変化シナリオN11, N17の振り分け率を0にして、変化シナリオN11, N17が選択できないようにしてよい。

【1116】

特定キャラクタ待ちモードでは、リーチ発生前の前半変動区間での演出パラメータ変化態様として、10通りの変化態様(複数の変化態様: 弱→弱, 弱→中, 中→中, 弱→強, 中→強, 強→強, 弱→金, 中→金, 強→金, 金→金)のうち、大当たり期待度の低い「弱」から大当たり期待度の高い「金」へ変化する態様(弱→金)、及び、弱を維持する態様(弱→弱)の2通りのみ(一部のみ)が設定可能である。リーチ発生後の後半変動区間での演出パラメータ変化態様として、10通りの変化態様のうち、弱から変化する態様(弱→中, 弱→強, 弱→金)と弱又は金を維持する態様(弱→弱, 金→金)の5通りのみ(一部のみ)が設定可能である。また、特定キャラクタ待ちモードの先読み区間での演出パラメータ変化態様として、ノーマルモードの先読み区間での演出パラメータ変化態様(4通り)のうち、弱を維持する態様(弱→弱)の1通りのみが設定可能である。従って、特定キャラ

40

50

ラクタ待ちモードでの先読み演出としての保留変化予告は、保留表示の白から青へ色変化するものであるか、実行されない。なお、演出パラメータの変化シナリオが振り分けられる（抽選される）ことによって、演出パラメータ変化態様も同時に振り分けられて設定されることになる。

【1117】

このように、特定キャラクタ待ちモードの演出パラメータ変化態様は、全て、ノーマルモードの演出パラメータ変化態様に含まれ、演出制御が簡単になるとともに、特定キャラクタ待ちモードでの演出がノーマルモードよりもシンプルになり、メリハリが出て遊技の興趣が高まる。また、特定キャラクタ待ちモードの演出パラメータ変化態様は、弱（第1パラメータ）から金（第2パラメータ）へ変化する態様（弱→金）を含み、中→金や強→金を含まないため、さらに特定キャラクタ待ちモードでの演出にメリハリが出る。さらに、特定キャラクタ待ちモードとノーマルモードとの差異をより大きくするために、ノーマルモードでは、変化シナリオN11，N17の振り分け率を0にして、変化シナリオN11，N17が選択できないようにしてよく、特図変動表示ゲーム中（前半変動区間と後半変動区間）に、弱から金へ変化する演出パラメータ変化態様（弱→金）が設定されないようにしてもよい。

10

【1118】

また、特定キャラクタ待ちモードの演出パラメータ変化態様は、前半変動区間と後半変動区間の両方に亘って金を維持する態様（金→金）は選択されない（変化シナリオN20は選択されない）。従って、特定キャラクタ待ちモードでは、特図変動表示ゲーム中（前半変動区間と後半変動区間）に弱から金へ変化する演出パラメータ変化態様（弱→金）の選択率が上がり、面白みのある演出の出現する可能性が高まり遊技の興趣が向上する。

20

【1119】

図85と図86のように、演出パラメータの変化シナリオの振り分け率（抽選確率、選択率）は、演出様式（詳細モード）、リーチ演出の種類（Nリーチ、SP1リーチ、SP2リーチ、SP3リーチ）を含む変動演出の内容、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の有無とその出現タイミングに応じて設定される。ここで、変動演出の内容（変動時間、特図変動表示ゲームの実行時間）は、遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される変動系コマンド（変動コマンド、変動時間に対応する指示）からわかる。このようにして、抽選（振り分け）で設定される変化シナリオは、演出様式、変動演出の内容、及び、所定表示演出の有無とその出現タイミングによって、抽選され易いものが種々に変化でき、演出がバラエティに富むようになり遊技の興趣が向上できる。

30

【1120】

なお、変動演出の内容、及び、所定表示演出の有無とその出現タイミングの組み合わせで、図85と図86に掲載されていないものは、演出パラメータの変化シナリオの抽選と設定が行われないか全ての変化シナリオを0%の抽選確率で抽選し、変化シナリオに応じた演出内容調整も行われず、変動演出設定処理のステップB2001からB2012で決定した演出の内容がそのまま実行されてよい（即ち、ステップB3000からB3002の処理は実質的に実行されなくてよい）。例えば、ノーマルモードにおいて、変動演出の内容がSP1リーチであって所定表示演出（TC）がリーチ前だけにある場合に、変動演出設定処理のステップB2001からB2012で決定した演出の内容がそのまま実行されてよい。

40

【1121】

所定表示演出（TC）の出現タイミングは、リーチ前、Nリーチ中（NR中）、SP1リーチ中（SP1中）、SP2リーチ中（SP2中）、SP3リーチ中（SP3中）の5つのタイミングであり、5つのタイミングごとに所定表示演出の有無を、特図変動表示ゲームのはずれ又は大当たり（V入賞大当たりを含む）に応じた確率で抽選する（図90も参照）。変動演出の内容がリーチなしの場合には、リーチ前のタイミングに関して所定表示演出の有無が1回だけ抽選される。変動演出の内容がNリーチの場合には、リーチ前とNリーチ中のタイミングに関して所定表示演出の有無が2回抽選される。変動演出の内容がS

50

P 1 リーチの場合には、リーチ前、N リーチ中、及び、S P 1 リーチ中のタイミングのうちいずれか 2 つに関して所定表示演出の有無が 2 回抽選可能である。変動演出の内容が S P 2 リーチの場合には、リーチ前、N リーチ中、S P 1 リーチ中、及び、S P 2 リーチ中のタイミングのうちいずれか 2 つに関して所定表示演出の有無が 2 回抽選可能である。変動演出の内容が S P 3 リーチの場合には、リーチ前、N リーチ中、S P 1 リーチ中、S P 2 リーチ中、及び、S P 3 リーチ中のタイミングのうちいずれか 2 つに関して所定表示演出の有無が 2 回抽選可能である。3 以上のタイミングに関して 2 回の抽選をいずれにするかも抽選で決定されてよい。このように、所定表示演出 (T C) が当選して出現するのは 2 回以内となる。なお、5 つのタイミングごとに所定表示演出の有無を順に抽選していき、所定表示演出に 2 回当選した場合にその後の抽選を止める構成も可能である。

10

【1 1 2 2】

なお、1 回目の当選による所定表示演出は、確定演出でないが、2 回目の当選による所定表示演出は、大当りの期待度が所定値 (例えば 99.8%) 以上で近似的に 100% である確定演出となる。確定演出は、はずれの場合にほぼ出現しないため、はずれの場合に所定表示演出が出現するのは、0 回か 1 回がほとんどである。このため、図 8 5 と図 8 6 の振り分けテーブルにおいて、所定表示演出 (T C) が 2 回出現する場合には、大当りの場合だけ振り分け率が定義されている。

【1 1 2 3】

図 8 5 のノーマルモードにおいて、例えば、変動演出の内容が S P 2 リーチであって所定表示演出 (T C) が S P 1 リーチ又は S P 2 リーチ中 (S P 1 / 2 中) で発生するはずれ変動の場合に (図 8 5 の左から 9 番目の欄)、変化シナリオ N 1 から N 10 がそれぞれ所定の振り分け率 (18.0%, 12.0%, 12.0%, 12.0%, 10.0%, 10.0%, 6.0%, 6.0%, 4.0%) で抽選される。例えば、変動演出の内容が S P 3 リーチであって所定表示演出 (T C) が N リーチ中 (N R 中) と S P 3 リーチ中で発生する大当たり変動の場合に (図 8 5 の最も右の欄)、変化シナリオ N 1 から N 20 がそれぞれ所定の振り分け率 (5.0%, 3.0%, 3.0%, 3.0%, 7.0%, 7.0%, 7.0%, 22.0%, 22.0%, 11.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%, 1.0%) で抽選される。

20

【1 1 2 4】

図 8 6 の特定キャラクタ待ちモードにおいて、例えば、変動演出の内容が S P 1 リーチであって所定表示演出 (T C) がいない大当たり変動の場合に (図 8 6 の左から 5 番目の欄)、変化シナリオ N 1, N 2, N 11, N 17 がそれぞれ所定の振り分け率 (5%, 5%, 30%, 60%) で抽選される。例えば、変動演出の内容が S P 3 リーチであって所定表示演出 (T C) が N リーチ中 (N R 中) だけで発生する大当たり変動の場合に (図 8 6 の右から 6 番目の欄)、変化シナリオ N 5, N 11, N 17 がそれぞれ所定の振り分け率 (50%, 30%, 20%) で抽選される。例えば、変動演出の内容が S P 3 リーチであって所定表示演出 (T C) が N リーチ中 (N R 中) と S P 3 リーチ中で発生する大当たり変動の場合に (図 8 5 の最も右の欄)、変化シナリオ N 5, N 11, N 17 がそれぞれ所定の振り分け率 (20%, 30%, 50%) で抽選される。

30

40

【1 1 2 5】

なお、変化シナリオ N 11 と変化シナリオ N 17 のいずれかが選択される確率 (N 11 と N 17 の振り分け率の合計) は、特定キャラクタ待ちモードで、ノーマルモードよりも大きくなる。これによって、特図変動表示ゲーム中 (前半変動区間と後半変動区間) に弱から金へ変化する演出パラメータ変化態様 (弱→金) が、特定キャラクタ待ちモードでノーマルモードよりも高い確率で発生して、遊技の興趣が向上する。

【1 1 2 6】

ところで、変動演出の内容、及び、所定表示演出の有無とその出現タイミングの所定の組み合わせに対して、振り分け率がはずれの場合よりも大当りの場合に高くなる変化シナリオは、そうでない変化シナリオよりも大当たり (V 入賞大当たりを含む) の期待度が高い。

50

【1127】

従って、ノーマルモードにおいて、所定表示演出（TC）の2回当選によって大当たりが確定する場合（全ての变化シナリオで大当たり期待度＝約100%）を除いて、变化シナリオN11からN20の大当たりの期待度は他の变化シナリオN1からN10よりも高い。即ち、大当たりの期待度は、金へ変化する演出パラメータ変化態様（弱→金，中→金，強→金）又は金を維持する演出パラメータ変化態様（金→金）を含む变化シナリオで、含まない变化シナリオよりも高い。

【1128】

また、特定キャラクタ待ちモードにおいて、大当たりの期待度は、变化シナリオN1，N2， $N5 \leq N11 \leq N17$ の大小関係のように大きくなり得る（高くなり得る）。即ち、大当たりの期待度は、金へ変化する演出パラメータ変化態様（弱→金）又は金を維持する演出パラメータ変化態様（金→金）を含む变化シナリオで、含まない变化シナリオ以上になる。なお、図86から振り分け率を変更して、所定表示演出（TC）の2回当選によって大当たりが確定する場合を除いて、大当たりの期待度は、变化シナリオ $N1 < N2 < N5 < N11 < N17$ の大小関係のように明確に順に大きくなる（高くなる）ようにしてよい。

【1129】

なお、变化シナリオN11が選択された場合、弱（第1パラメータ）から金（第2パラメータ）に変化する変化態様が後半変動（リーチ発生後）において生じる。变化シナリオN17が選択された場合、弱（第1パラメータ）から金（第2パラメータ）に変化する変化態様が前半変動（リーチ前）において生じる。特定キャラクタ待ちモード（虎たろう待ちモード）において、变化シナリオN11又は变化シナリオN17が選択された場合、特図変動表示ゲームの開始から金（第2パラメータ）に変化するまで、弱（第1パラメータ、白又は青）で演出を実行可能である。

【1130】

特定キャラクタ待ちモードとノーマルモードとの差異を大きくするために、図85と異なっており、ノーマルモードでは、变化シナリオN11，N17の振り分け率を0にして、变化シナリオN11，N17が選択できないようにし、特図変動表示ゲーム中（前半変動区間と後半変動区間）に弱（第1パラメータ）から金（第2パラメータ）へ変化する演出パラメータ変化態様（弱→金）をなくしてもよい。

【1131】

特定キャラクタ待ちモードにおいて、表示装置41で表示される所定演出が、弱→金の演出パラメータ変化態様に対応して金の演出パラメータで実行可能となる。なお、弱（第1パラメータ）で実行される演出の大当たり期待度は、金（第2パラメータ）で実行される所定演出の大当たり期待度よりも低く設定されている。従って、变化シナリオN11又は变化シナリオN17が選択された場合、特図変動表示ゲームの開始から演出が弱（白又は青）の演出パラメータで実行された後に、变化シナリオに応じて金での所定演出を突然実行でき、遊技者に驚きを与えて遊技の興趣を向上できる。なお、ここで、弱（第1パラメータ）で実行される演出は、所定演出以外の演出だけであってもよいし、所定演出以外の演出と所定演出の両方を含んでもよい。

【1132】

また、变化シナリオN11又は变化シナリオN17が選択された場合、3つの区間（先読み区間、前半変動区間、後半変動区間）について、先の区間に対して設定可能な弱での演出に関する期待度が、後の区間に対して設定可能な金での所定演出に関する期待度よりも低くなる。従って、一の始動記憶と当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームに係る演出に関して、時間の経過とともに大当たり期待度が高まり遊技の興趣が向上する。

【1133】

また、本実施形態において、特定キャラクタ待ちモード（虎たろう待ちモード、所定の演出様式）に対応する特定キャラクタ701（第1キャラクタ、例えば「虎たろう」）が存在し、特定キャラクタ701を表示装置41に表示するような所定演出が、特定キャラクタ待ちモードに対応して実行される。従って、特定キャラクタ待ちモードにおいて、特

定キャラクタ701を金（第2パラメータ）で表示する大当たり期待度の高い所定演出を、遊技者が期待して待つようになり、遊技の面白みが増して遊技の興趣を向上できる。

【1134】

〔変形例（演出パラメータの前半変化態様と後半変化態様の振り分け）〕

図87から図89は、演出パラメータ変化態様の設定についての変形例を示す。図87は、前半変動区間の演出パラメータ変化態様である前半変化態様の振り分け（抽選）を例示する振り分けテーブルである（ノーマルモードと特定キャラクタ待ちモードで共通）。図88と図89は、後半変動区間の演出パラメータ変化態様である後半変化態様の振り分け（抽選）を例示する振り分けテーブルである。図88はノーマルモードにおける振り分けテーブルであり、図89は特定キャラクタ待ちモードにおける振り分けテーブルである。

10

【1135】

前述では、図85と図86の振り分けによって演出パラメータの変化シナリオが設定される（抽選される）とともに、演出パラメータ変化態様も同時に設定された。即ち、当選した変化シナリオに含まれる演出パラメータ変化態様がそのまま設定された。

【1136】

しかし、本変形例では、当選した変化シナリオに基づいてさらに抽選を実行して、演出パラメータ変化態様が設定される。このため、図85と図86の振り分けによって当選した変化シナリオは全体概略シナリオとして用いる。全体概略シナリオは、先読み区間のシナリオである先読みシナリオ、前半変動区間のシナリオである前半概略シナリオ、及び、後半変動区間のシナリオである後半概略シナリオからなる。そして、各前半概略シナリオに対応する振り分けによって、前半変動区間の演出パラメータ変化態様をさらに抽選して設定する。同様に、各後半概略シナリオに対応する振り分けによって、後半変動区間の演出パラメータ変化態様をさらに抽選して設定する。なお、本変形例でも、先読み区間での演出パラメータ変化態様として、図85と図86の全体概略シナリオの振り分けによって抽選された先読みシナリオがそのまま設定される。

20

【1137】

前半概略シナリオと後半概略シナリオは、各々、前半変動区間と後半変動区間での演出パラメータ変化態様として前述したものに相当する。従って、前半概略シナリオとして、ノーマルモードでは、図85のような10通り（弱→弱，弱→中，中→中，弱→強，中→強，強→強，弱→金，中→金，強→金，金→金）が設定可能であり、特定キャラクタ待ちモードでは図86のような2通り（弱→弱，弱→金）が設定可能である。後半概略シナリオとして、ノーマルモードでは、図85のような上記の10通りが設定可能であり、特定キャラクタ待ちモードでは図86のような5通り（弱→弱，弱→中，弱→強，弱→金，金→金）が設定可能である。

30

【1138】

各前半概略シナリオ（ノーマルモードでは10通りの各々、特定キャラクタ待ちモードでは2通りの各々）に対して、図87のような前半変化態様の振り分けテーブルが存在する。なお、図87は、前半概略シナリオが弱→金である場合の振り分けテーブルを例示する。図87のように、前半変化態様の振り分け率（抽選確率、選択率）は、変動演出の内容、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の有無とその出現タイミングに応じて設定される。これは、図85と図86と同様である。

40

【1139】

前半変化態様には、20個のパターン（V1からV20）の中からいずれかを振り分けによって設定可能である。前半変化態様として、予告演出をメイン予告とサブ予告に分けて、メイン予告の前半変化態様とサブ予告の前半変化態様とが設定される。なお、例えば、メイン予告としては、ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、会話予告などがあり、サブ予告としては、タイマ予告演出、擬似連続演出、群予告などがある。ここで、擬似連続演出は、1回の特図変動表示ゲームにおいて、飾り特別図柄（識別情報）を変動及び仮停止させる擬似変動を所定回数行う演出である。タイマ予告演出は、特定の演出までの

50

時間をタイマ表示する演出である。

【1140】

V1からV10のパターンでは、メイン予告の前半変化態様は、前半概略シナリオ通りの態様（ここでは弱→金）であるが、サブ予告の前半変化態様はそれぞれ弱→弱，弱→中，中→中，弱→強，中→強，強→強，弱→金，中→金，強→金，金→金（合計10通り）である。逆に、V11からV20のパターンでは、サブ予告の前半変化態様は、前半概略シナリオ通りの態様（ここでは弱→金）であるが、サブ予告の前半変化態様はそれぞれ弱→弱，弱→中，中→中，弱→強，中→強，強→強，弱→金，中→金，強→金，金→金（合計10通り）である。なお、前半概略シナリオが弱→金である場合は、図87のように、V1とV11とV17パターンに当選することはない（振り分け率0%）。

10

【1141】

このように、本変形例において、メイン予告の前半変化態様とサブ予告の前半変化態様について、一方は前半概略シナリオ通りの態様に設定されるが、他方は図87のような振り分け率で振り分けられる（抽選される）。従って、前半変動区間の演出パラメータ変化態様である前半変化態様に揺らぎが発生して、面白みに欠けることがなくなり遊技の興趣が向上する。

【1142】

各後半概略シナリオ（ノーマルモードでは10通りの各々、特定キャラクタ待ちモードでは5通りの各々）に対して、図88と図99のような後半変化態様の振り分けテーブルが存在する。なお、図88は、ノーマルモードで後半概略シナリオが弱→金である場合の振り分けテーブルを例示する。図89は、特定キャラクタ待ちモードで後半概略シナリオが弱→金である場合の振り分けテーブルを例示する。図88と図99のように、後半変化態様の振り分け率（抽選確率、選択率）は、演出様式（詳細モード）、変動演出の内容、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の有無とその出現タイミングに応じて設定される。これは、図85と図86と同様である。

20

【1143】

後半変化態様には、20個のパターン（W1からW20）の中からいずれかを振り分けによって設定可能である。後半変化態様として、後半変動区間をさらにノーマルリーチ区間、SP1リーチ又はSP2リーチ（SP1／2リーチ）の区間、SP3リーチの区間に時間経過順に分けて、これら区間ごとの演出パラメータが設定される。

30

【1144】

W1からW20のパターンでは、後半変化態様は、ノーマルリーチ区間、SP1／2リーチの区間、SP3リーチの区間の順に、それぞれ弱→弱→弱，弱→弱→中，弱→中→中，中→中→中，弱→弱→強，弱→中→強，中→中→強，弱→強→強，中→強→強，強→強→強，弱→弱→金，弱→中→金，中→中→金，弱→強→金，中→強→金，強→強→金，弱→金→金，中→金→金，強→金→金，金→金→金（合計20通り）である。なお、後半概略シナリオが弱→金である場合は、図88のように、ノーマルモードにおいてW1からW16のパターンに当選することはない（振り分け率0%）、図89のように、特定キャラクタ待ちモードにおいてW1からW10，W12からW16のパターンに当選することはない（振り分け率0%）。

40

【1145】

なお、図88のノーマルモードで変動演出の内容がSP3リーチの場合のみ振り分けがあるのは、図85のノーマルモードのように後半概略シナリオが弱→金である変化シナリオN11に当選可能なのはSP3リーチの場合のみであるためである。また、図89の特定キャラクタ待ちモードで、リーチなしに対してW11のパターン弱→弱→金の振り分け率が100%になっているが、後半変動がないため実質影響はない。また、図89の特定キャラクタ待ちモードで、ノーマルリーチに対してW11のパターン弱→弱→金の振り分け率が100%になっているが、SP1に発展しないため、実質的に後半変動において演出パラメータは変化することなく弱のまま後半変動は終了する。

【1146】

50

このように、本変形例において、図 8 5 と図 8 6 の 1 段階目の振り分けで当選した後半概略シナリオ（後半変動区間の概略の演出パラメータ変化態様）に基づいて、さらに 2 段階目の振り分けを図 8 8 と図 8 9 のように実行する。従って、1 段階目の振り分けで設定した概略の演出パラメータ変化態様（後半概略シナリオ）から揺らぎをもって、最終的な後半変化態様（後半変動区間の演出パラメータ変化態様）は設定されることになる。この揺らぎによって、面白みに欠けることがなくなり遊技の興趣が向上する。

【1 1 4 7】

なお、図 8 8 と図 8 9 においては、弱→金の後半概略シナリオから、中→金→金，強→金→金，金→金→金のように強めの演出パラメータに揺らが、弱めの演出パラメータに揺らいでよいし、強めの演出パラメータと弱めの演出パラメータの両方に揺らいでもよい。

10

【1 1 4 8】

〔タイムチャート〕

図 9 0 は、演出パラメータの変化の様子、及び、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の発生の様子を示すタイムチャートである。これらの様子は、一の飾り特図変動表示ゲームに関する飾り特別図柄の変動状況に関連付けて示される。

【1 1 4 9】

一の飾り特図変動表示ゲームに関して、飾り特別図柄は、図柄停止中からリーチ前の通常変動（前半変動）を行い、リーチ後において後半変動として N リーチ変動、S P 1 リーチ変動、S P 2 リーチ変動、S P 3 リーチ変動へと段階的に発展した後に、全ての飾り特別図柄が仮停止してさらに完全停止する。

20

【1 1 5 0】

なお、リーチがないこともあるし、リーチ後において S P 1 リーチ変動、S P 2 リーチ変動、又は、S P 3 リーチ変動に発展しないこともある。変動時間は発展していくほど長くなる。本実施形態において、変動演出の内容で、N リーチ、S P 1 リーチ、S P 2 リーチ、S P 3 リーチとは、各々、N リーチ、S P 1 リーチ、S P 2 リーチ、S P 3 リーチまで発展するという意味である。なお、順番に発展する形式でなく、S P 1 リーチなしで N リーチから S P 2 リーチや S P 3 リーチになったり、S P 1 リーチと S P 2 リーチなしで N リーチから S P 3 リーチになる構成も可能である。なお、簡単のため、この構成でも、変動時間は、N リーチ<S P 1 リーチ<S P 2 リーチ<S P 3 リーチの順に大きく（長く）なるものとする。

30

【1 1 5 1】

特図変動表示ゲーム中（前半変動区間と後半変動区間の両方）での演出パラメータ（演出の強さ）は、金（最強）への変化がない場合には、ノーマルモード（図 8 5）では、変化シナリオ N 1 から N 1 0 に対応して、弱→弱，弱→中，中→中，弱→強，中→強，強→強，弱→中→強の変化態様がある。前半変動区間での金への変化（金への前半変化）がある場合には、ノーマルモード（図 8 5）では、変化シナリオ N 1 7 から N 1 9 に対応して、特図変動表示ゲーム中に弱→金，中→金，強→金の変化態様がある。後半変動区間での金への変化（金への後半変化）がある場合には、ノーマルモード（図 8 5）では、変化シナリオ N 1 1 から N 1 6 に対応して、特図変動表示ゲーム中に弱→金，中→金，強→金，弱→中→金，弱→強→金，中→強→金の変化態様がある。また、ノーマルモード（図 8 5）では、変化シナリオ N 2 0 に対応して、特図変動表示ゲーム中に演出パラメータの金が維持される変化態様もある。

40

【1 1 5 2】

一方、特定キャラクタ待ちモード（図 8 6）では、特図変動表示ゲーム中での演出パラメータは、金への変化がない場合には、変化シナリオ N 1，N 2，N 5 に対応して、弱→弱，弱→中，弱→強の変化態様がある。前半変動区間での金への変化（金への前半変化）がある場合には、特定キャラクタ待ちモード（図 8 6）では、変化シナリオ N 1 7 に対応して、特図変動表示ゲーム中に弱→金の変化態様がある。後半変動区間での金への変化（金への後半変化）がある場合には、特定キャラクタ待ちモード（図 8 6）では、変化シナ

50

リオN11に対応して、特図変動表示ゲーム中に弱→金の変化態様がある。また、特定キャラクター待ちモード（図86）では、特図変動表示ゲーム中に演出パラメータの金が維持される変化態様（変化シナリオN20に対応するもの）はない。

【1153】

このように、特定キャラクター待ちモードでは、特図変動表示ゲーム中に金へ変化する場合には、急激な変化である弱→金の変化態様だけがあり、中→金，強→金，弱→中→金，弱→強→金，中→強→金のような緩やかな変化はない。このため、急激な変化（弱→金）だけを実行できるため、演出にメリハリが出て遊技の興趣が向上する。特に、特定キャラクター待ちモードに対応する特定キャラクター701を表示装置41の表示画面に出現させる所定演出に合わせて急激な変化（弱→金）を行って特定キャラクター701を金で表示すれば（所定演出を金で実行する）、特定キャラクター待ちモードにて遊技者が特定キャラクター701の出現を期待する動機づけになり、さらに遊技の興趣が向上する。

10

【1154】

図90の最下段の虎カットイン予告（TC）は、金（最強）の演出パラメータで実行される所定表示演出であり、表示装置41の表示画面において突然に金の特定キャラクター701（「虎たろう」）を他の演出に割り込ませて大きく表示するものである。所定表示演出（TC）は、前述のように、リーチ前、Nリーチ中、SP1リーチ中、SP2リーチ中、SP3リーチ中の5つのタイミングで抽選に当選すれば発生する。なお、図90において、Nリーチ中、SP1リーチ中、SP2リーチ中、SP3リーチ中での発生タイミングは、時間に余裕を持たせるために、それぞれの開始時のタイミングであることが好ましいが、他のタイミングでもよい。

20

【1155】

前述のように、5つのタイミングのうちいずれか2つに関して所定表示演出の有無が2回抽選可能であり、所定表示演出（TC）が出現するのは2回以内となる。2回目の所定表示演出は、大当りの確定演出となる（はずれの場合にほぼ出現しない）。

【1156】

特定キャラクター待ちモードにおいて、予告演出の内容調整（B3001）によって、金での所定演出の実行後に一部の演出（ステップアップ予告演出、セリフ予告演出、リーチ演出、背景演出など）は、金（最強）の演出パラメータで実行されることになる。これにより、遊技者は、特定キャラクター待ちモードに対応する所定演出の出現によってその後の演出が派手になったと感じ、特定キャラクター待ちモードで所定演出の出現を待つようになり、遊技の興趣が向上する。なお、一部の演出以外の演出は、所定演出の実行後に金の演出パラメータで実行する必要はない。

30

【1157】

また、特定キャラクター待ちモードにおいて、予告演出の内容調整（B3002）によって、金での所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の実行後に一部の演出は、金の演出パラメータで実行されることになる。これにより、遊技者は所定表示演出の出現によってその後の演出が派手になったと感じ、特定キャラクター待ちモードで所定表示演出（TC）の出現を待つようになり、遊技の興趣が向上する。金での所定表示演出の実行後に当該一部の演出は、金ではなく赤（強の演出パラメータ、第3パラメータ）の演出パラメータで実行されてもよい。なお、一部の演出以外の演出は、所定表示演出の実行後に金（又は赤）の演出パラメータで実行する必要はない。

40

【1158】

また、ノーマルモードにおいても、金での所定演出又は所定表示演出が実行されれば、所定演出又は所定表示演出の実行後に、一部の演出は金の演出パラメータで実行されてよいが、特定キャラクター待ちモードとの差異を設けて、金での所定演出又は所定表示演出の実行後に当該一部の演出を金の演出パラメータで実行しない構成も可能である。

【1159】

なお、特定キャラクター待ちモードにおいて、変化シナリオにしたがって演出パラメータが弱から金に変化する変化タイミング、及び、金での所定表示演出（虎カットイン予告（

50

ＴＣ））の実行タイミングのうちの早い方のタイミングまで、特定キャラクタ待ちモードに対応する特定キャラクタ７０１（「虎たろう」）は、白又は青（弱の演出パラメータ）でのみ表示される。これにより、遊技者が金色の特定キャラクタ７０１の出現をより強く期待して待つようになり、遊技の興味が向上する。

【１１６０】

〔画面遷移の例１〕

図９１Ａから図９１Ｃは、第４実施形態に関して、表示装置４１の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例１）である。なお、図９１Ａから図９１Ｃは、図９０の金への前半変化（前半変動区間での金への変化）がある場合に対応する。なお、以下で、キャラクタなどのオブジェクトの表示色は、オブジェクトの輪郭の内側で使用される色であり、輪郭やその他必要な箇所は、白以外の無彩色（ここでは黒）で表示される。

10

【１１６１】

図９１Ａの（ａ）では、電源投入直後で遊技機１０は客待ち中（客待ち状態）に遊技者設定モードになっている。ここで、図７８（イ）と同じく、表示装置４１の表示画面は、演出様式（詳細モード）の選択画面（設定画面）になっている。そして、遊技者の十字キースイッチ４５０の操作に応じて、通常遊技状態でのノーマルモードが選択された後に表示領域５９４の選択によって、ノーマルモードの設定が確定する。

【１１６２】

次に、（ｂ）では、通常遊技状態において変動表示ゲーム（ここでは飾り特図１変動表示ゲーム）が開始する直前を示す。なお、（ｂ）は、キャラクタ７０１が表示されていないこと以外は図７９（た）と同じで、図７１（あ）とも同様である。（ｂ）では、図７１（あ）と異なり、演出様式表示７３１と操作促進画像７３２が表示画面に表示されている。演出様式表示７３１は、現在設定されている詳細モード（演出様式）であるノーマルモードを「ノーマル」と表示する。操作促進画像７３２は、十字キースイッチ４５０（操作手段）を模したもので、十字キースイッチ４５０の操作によって遊技中（変動表示ゲーム実行中）も詳細モードが変更可能であることを示す。操作促進画像７３２は、演出様式を切り替えたい遊技者に対しては十字キースイッチ４５０の操作を促すことができる。演出様式表示７３１や操作促進画像７３２を含む表示画面、及び、十字キースイッチ４５０などの操作手段は、カスタマイズ手段を構成する。

20

【１１６３】

特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０は、それぞれ、特図１保留数と特図２保留数を示す。第１保留表示部６３０ａは、第１始動記憶に対応する保留表示６３３ａ（始動記憶表示）を当該第１始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に丸印のように表示でき、第２保留表示部６３０ｂは、第２始動記憶に対応する保留表示を当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に表示できる。保留消化領域６４０には、実行中（消化中）の変動表示ゲームに係る始動記憶に対応する保留表示として変動中保留表示が表示される。

30

【１１６４】

次に、（ｃ）では、変動表示ゲーム（飾り特図１変動表示ゲーム）が開始され前半変動（リーチ前変動）として通常の変動表示（通常変動）が変動表示領域６１０（左領域６１０Ａ、右領域６１０Ｂ、中領域６１０Ｃ）及び変動表示領域６１５で行われている。ここで、変動表示ゲーム開始の際（変動系コマンド受信時）の変動演出設定処理によって、演出パラメータの変化シナリオＮ１（前半変動と後半変動共で弱→弱）がノーマルモードに対応した振り分け（図８５）によって設定されており、セリフ予告演出８１８として、白（弱の演出パラメータ）でキャラクタ７０３が表示されるとともに、キャラクタ７０３からセリフ「チャンスかも？」が吹き出し内において白（弱の演出パラメータ）で表示されている。また、同時に、スピーカから小さい音量（弱の演出パラメータ）でこのセリフの音声が出力される。なお、（ｃ）は、キャラクタ７０１の代わりにキャラクタ７０３が表示されていること以外は図７９（ち）と同じで、図７１（い）とも同様である。

40

【１１６５】

50

次に、(d)では、遊技中(変動表示ゲーム実行中)に、十字キースイッチ450の操作によって詳細モードが特定キャラクタ待ちモードである虎たろう待ちモードにノーマルモードから変更されている。そして、演出様式表示731は、現在設定されている詳細モードを「虎たろう待ち」と表示する。ここで、特定キャラクタ待ちモード(虎たろう待ちモード)の選択設定の際に、ホール・遊技者設定モード処理内(図69のB0420-B0423)において変動演出設定処理(図84)と同じ処理が実行されて、特定キャラクタ待ちモードに対応した振り分け(図86)によって演出パラメータの変化シナリオN17(前半変動で弱→金、後半変動で金→金)が設定されているものとする。図91において、以降、特定キャラクタ待ちモードは変動表示ゲームの終了まで継続する。

【1166】

なお、以上の図91A(a)(b)(c)で、(a)の時点から虎たろうモードが選択設定されて変動表示ゲーム開始の際に演出パラメータの変化シナリオN17が設定されていてもよい。この場合も(b)(c)において演出様式表示731が「虎たろう待ち」に変更されるだけで、図91の演出自体は同様である((c)のセリフ予告演出818はなくてもよい)。

【1167】

次に、(e)では、前半変動中にステップアップ予告演出(図94も参照)が開始する。ステップアップ予告演出は、複数段階に設定された演出を下位の段階(ステップ)から所定の段階(ステップ)まで順次実行する一連の演出によって、変動表示ゲームが大当たりとなる期待度を報知する。所定の段階が上位の段階であるほど大当たりの期待度が高くなる。

【1168】

図91のステップアップ予告演出は、表示画面中央に設定されたウィンドウ810(枠)内に段階ごとに異なる画像(キャラクタ等)が表示されるものである。また、段階が進むとともにウィンドウ810とそこに表示されるキャラクタのサイズが大きくなる。(e)では、ステップアップ予告演出の第1段階(SU1)として、キャラクタ703が白(弱の演出パラメータ)で表示されている。ステップアップ予告演出は、変動中の飾り特別図柄よりも前面側のレイヤに表示され、ウィンドウ810とその中に表示されるキャラクタは変動中の飾り特別図柄を隠すように表示される。

【1169】

次に、(f)では、ステップアップ予告演出の第2段階(SU2)として、キャラクタ706が青(弱の演出パラメータ)で表示されている。ウィンドウ810とそこに表示されるキャラクタのサイズが(e)よりも大きくなる。なお、本来、通常のステップアップ予告演出の第2段階(SU2)として、図94の例1のようにキャラクタ706が緑(中の演出パラメータ)で表示される演出(変動演出設定処理のB2011で決定された演出)が行われるべきであった。しかし、(f)は、演出パラメータの弱から金への変化前であるため、変化シナリオN17に応じて演出の内容が調整され(B3001)、キャラクタの表示色は、本来の緑(中の演出パラメータ)から青(弱の演出パラメータ、第1パラメータ)に置き換えられている。

【1170】

次に、図91Bの(g)では、ステップアップ予告演出の第3段階(SU3)として、特定キャラクタ待ちモード(虎たろう待ちモード、所定の演出様式)に対応する特定キャラクタ701(第1キャラクタ、「虎たろう」)が金(最強の演出パラメータ、第2パラメータ)で表示される演出(第1キャラクタ演出)が行われている。

【1171】

なお、本来、通常のステップアップ予告演出の第3段階(SU3)として、図94の例1のようにキャラクタ707(第3キャラクタ)が赤(強の演出パラメータ、第3パラメータ)で表示される演出(第3キャラクタ演出、変動演出設定処理のB2011で決定された演出)が行われるべきであった。しかし、変化シナリオN17に応じて演出の内容が調整され(B3001)、本来表示されるキャラクタ707(第3キャラクタ)が特定キ

10

20

30

40

50

キャラクタ701（第1キャラクタ、「虎たろう」）に置き換えられ、キャラクタの表示色は、本来の赤（強の演出パラメータ、第3パラメータ）から金（最強の演出パラメータ、第2パラメータ）に置き換えられている。このように、特定キャラクタ待ちモードにおいて、特定キャラクタ待ちモードに対応する特定キャラクタ701を金で表示する大当たり期待度の高い所定演出を他の演出に代えて出現させると、遊技者が喜んで遊技の興趣が向上する。

【1172】

なお、図91の特定キャラクタ待ちモードにおいて、（g）で金の特定キャラクタ701が表示される前に、特定キャラクタ701は、実行中の変動表示ゲームにおいて表示されないか（表示画面に出現しない）か、又は、白又は青（弱の演出パラメータ）でのみ表示されるように、演出が調整されている。これにより、遊技者が金色の特定キャラクタ701の出現をより強く期待して待つようになり、遊技の興趣が向上する。

10

【1173】

さらに、変化シナリオN17に応じて演出の内容が調整されたことによって、特定キャラクタ701が金色で表示された後に表示画面の背景を表示する背景演出も金の演出パラメータで実行され、表示画面に金色の背景が表示される。以降、（m）で3つの飾り特別図柄が仮停止するまで、金色の背景表示が維持される。なお、変化シナリオN17に応じて背景演出の内容が調整されることによって、（g）より前の（d）から（f）の表示画面において、白や青系統の表示色（弱の演出パラメータ）で表されたデフォルトの背景が維持される。なお、背景に関して、白や青系統の表示色でなくても、デフォルトの表示色（緑、赤、金以外）を弱の演出パラメータとしてもよい。

20

【1174】

一方、演出内容の調整がされない演出、即ち、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として、複数の所定画像（ここでは星のマーク☆）を群状に多数移動させて表示画面を横切るように表示する群予告が緑（中の演出パラメータ）の所定画像で実行されている。演出内容調整の対象外であるため、群予告は、金（最強の演出パラメータ）でなく緑（中の演出パラメータ）で実行可能である。群予告は、図87の変形例のサブ予告として実行されてもよい。演出内容調整の対象であるステップアップ予告演出は、演出内容調整の対象でない群予告よりも前面側のレイヤに表示され、ウィンドウ810とそこに表示されるキャラクタは群予告を隠すように表示される。

30

【1175】

次に、（h）では、リーチが発生し、変動表示ゲームの後半変動が開始する。変動表示領域の左領域610Aの飾り特別図柄Aと右領域610Bの飾り特別図柄Bは、画面の上部両側にそれぞれ小さく表示される。飾り特別図柄A、Bは、細かく揺れるような揺れ変動を実行して仮停止状態が維持されている（例えば「4」で仮停止）。以降、図90で示したとおり、Nリーチ、SP1リーチ、SP2リーチ、SP3リーチへと段階的に発展していく。

【1176】

まず、（i）において、Nリーチの状態、変化シナリオN17に応じた演出内容調整を受け、主人公の虎のキャラクタである特定キャラクタ701（「虎たろう」）が金色で表示される。以降、SP3リーチ後の仮停止状態が終了するまで特定キャラクタ701は金色で表示される。

40

【1177】

次に、（j）において、SP1リーチの状態、主人公の特定キャラクタ701が、ライバルの虎のキャラクタ702に遭遇する。なお、キャラクタ702は、ここでの特定キャラクタ待ちモードである虎たろう待ちモードに対応しないため、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として、例えば白（弱のパラメータ）で表示される（緑や赤でもよい）。以降、SP3リーチが終了するまでキャラクタ702は、白で表示される。

【1178】

SP1リーチが開始すると、変動表示ゲームの終了が近いため、表示画面において演出

50

様式表示 7 3 1 と操作促進画像 7 3 2 を非表示にするとともに詳細モードの変更も不可とする。しかし、これに限られず、変動表示ゲームの終了（仮停止状態の終了）まで表示画面において演出様式表示 7 3 1 と操作促進画像 7 3 2 を表示にするとともに詳細モードの変更も可能とする構成でもよい。

【1 1 7 9】

次に、（k）において、SP 2 リーチの状態、主人公の特定キャラクター 7 0 1 が、ライバルの虎のキャラクター 7 0 2 と戦うバトル演出が開始される。

【1 1 8 0】

次に、（l）において、SP 3 リーチの状態、主人公の特定キャラクター 7 0 1 の武器が戦車になり、戦車に乗った特定キャラクター 7 0 1 が表示される。戦車から砲撃した際の煙の画像 8 1 6 は、変化シナリオ N 1 7 に応じた演出内容調整を受けたものとして金色で表示される。戦車の画像 8 1 4 は、変化シナリオ N 1 7 に応じた演出内容調整を受けたものとして金色で表示されてもよいし、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として白で表示されてもよい。なお、ここで、（g）と同じく群予告が発生するが、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として、群予告は白の複数の所定画像（星のマーク☆）で実行されている。

【1 1 8 1】

次に、図 9 1 C の（m）では、図 7 1 の（お）と同じく、変動表示領域 6 1 0 の中領域の 6 1 0 C の飾り特別図柄 C は、飾り特別図柄 A、B と同じ図柄（例えば「4」）で仮停止する。（m）では、図 7 1 の（お）と同じ演出が実行されるが、特定キャラクター 7 0 1 は金色で表示される。

【1 1 8 2】

次に、（n）では、図 7 1 の（か）と同じく、変動表示ゲームが終了して、変動表示領域 6 1 0 の飾り特別図柄 A ～ C や変動表示領域の飾り縮小図柄が変動停止して、例えば「4 4 4」という大当り図柄（小当り図柄であってもよい）が飾り停止図柄として表示画面に表示される。その後、ファンファーレ演出等においてラウンド演出が実行される。

【1 1 8 3】

〔画面遷移の例 2〕

図 9 2 は、第 4 実施形態に関して、表示装置 4 1 の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例 2）である。なお、図 9 2 は、図 9 0 の金への後半変化（後半変動区間での金への変化）がある場合に対応する。

【1 1 8 4】

例 2（図 9 2）と例 1（図 9 1）とで、（d）の状態が経過するまで同じ状態である。しかし、例 2 では、特定キャラクター待ちモードに対応した振り分け（図 8 6）によって演出パラメータの変化シナリオ N 1 1（前半変動で弱→弱、後半変動で弱→金）が設定されているものとする。図 9 2 では、（d）の状態から特定キャラクター待ちモード（虎たろう待ちモード）は変動表示ゲームの終了まで継続する。

【1 1 8 5】

また、例 2 では、例 1 の（e）－（g）と異なり、ステップアップ予告演出は実行されない。（d）の次に、（g 1）では、ステップアップ予告演出は実行されず、群予告が白（弱の演出パラメータ）の複数の所定画像（星のマーク☆）で実行されている。変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外である群予告は、緑や赤（中や強の演出パラメータ）の所定画像で実行されてもよい。また、変化シナリオ N 1 1 に応じて背景演出の内容が調整されることによって、表示画面において、白や青系統の表示色（弱の演出パラメータ）で表された背景が後の（j 1）まで維持される。なお、前述のように、背景に関して、白や青系統の表示色でなくても、デフォルトの表示色（緑、赤、金以外）を弱の演出パラメータに対応付けてもよい。

【1 1 8 6】

なお、図 9 2 の特定キャラクター待ちモードにおいて、（j 1）で金の特定キャラクター 7 0 1（「虎たろう」）が表示される前に、特定キャラクター 7 0 1 は、実行中の変動表示ゲ

10

20

30

40

50

ームにおいて表示されないか（表示画面に出現しない）か、又は、白又は青（弱の演出パラメータ）でのみ表示されるように、演出が調整されている。これにより、遊技者が金色の特定キャラクタ701の出現をより強く期待して待つようになり、遊技の興趣が向上する。

【1187】

次に、（h1）では、図91の（h）と同じくリーチが発生するが、背景は（g1）と同じである。

【1188】

次に、（i1）では、Nリーチの状態でお供のキャラクタ703が表示される。背景は（g1）と同じである。お供のキャラクタ703は、ここでの特定キャラクタ待ちモードである虎たろう待ちモードに対応しないため、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として、例えば白（弱のパラメータ）で表示される（緑や赤でもよい）。

【1189】

次に、（j1）において、SP1リーチの状態でお供のキャラクタ703が、ライバルの虎のキャラクタ702に遭遇する。なお、図91の（j）と同じく、キャラクタ702は、ここでの特定キャラクタ待ちモードである虎たろう待ちモードに対応しないため、変化シナリオに応じた演出内容調整の対象外の演出として、例えば白（弱のパラメータ）で表示される（緑や赤でもよい）。

【1190】

しかし、（j1）において、変化シナリオN11に応じた演出内容調整を受け、セリフ予告演出818として、主人公の虎のキャラクタである特定キャラクタ701（「虎たろう」）が金色で表示されるとともに、特定キャラクタ701からセリフ「交代だ」が吹き出し内にて金色で文字表示される。また、同時に、スピーカから最大の音量（最強の演出パラメータ）でこのセリフの音声が出力される。以降、SP3リーチ後の仮停止状態が終了するまで特定キャラクタ701は金色で表示される。

【1191】

なお、本来、セリフ予告演出818として、特定キャラクタ701以外の他のキャラクタ（第3キャラクタ）が赤（強の演出パラメータ、第3パラメータ）で表示されるとともにセリフが赤の文字で表示される演出（第3キャラクタ演出、変動演出設定処理のB2011で決定された演出）が行われるべきであった。しかし、変化シナリオN11に応じて演出の内容が調整され（B3001）、本来表示される他のキャラクタ（第3キャラクタ）が特定キャラクタ701（第1キャラクタ、「虎たろう」）に置き換えられ、キャラクタとセリフの表示色は、本来の赤（強の演出パラメータ、第3パラメータ）から金（最強の演出パラメータ、第2パラメータ）に置き換えられる。このように、特定キャラクタ待ちモードにおいて、特定キャラクタ701とそのセリフを金で表示する大当たり期待度の高い所定演出が出現すると、遊技者が喜んで遊技の興趣が向上する。

【1192】

次に、（k）以降の演出が、図91と同じように実行されるが、特定キャラクタ701は金（最強の演出パラメータ）で表示される。

【1193】

〔画面遷移の例3〕

図93は、第4実施形態に関して、表示装置41の表示画面を時系列で示す画面遷移図の一例（例3）である。なお、図92は、図90の金での所定表示演出（虎カットイン予告（TC））が出現する場合に対応する。

【1194】

例3（図93）と例1（図91）とで、（d）の状態が経過するまで同じ状態である。しかし、例3では、例1の（e）－（g）と異なり、ステップアップ予告演出は実行されない。そして、（d）の次に、（e1）では、ステップアップ予告演出は実行されず、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））が金（最強の演出パラメータ）で実行される。なお、図93では、（d）の状態から特定キャラクタ待ちモード（虎たろう待ちモード）

10

20

30

40

50

は変動表示ゲームの終了まで継続する。

【1195】

所定表示演出では、特定キャラクタ701（「虎たろう」）が枠820内において金色で表示される。枠820は、表示装置41の表示画面の大部分を占め、変動中の飾り特別図柄や他の演出よりも前面側のレイヤに表示され、枠820とそこに表示される特定キャラクタ701は、変動中の飾り特別図柄や他の演出を隠すように表示される。枠820内の色、即ち、特定キャラクタ701の背景の色は、金色以外の色（例えば黄色）であるが、特定キャラクタ701に合わせて金色で表示されてもよい。枠820内には、所定表示として文字表示822（セリフ）が「虎参上」のように表示される。また、所定表示演出とともに、スピーカからセリフ「虎参上」の音声が出力されるとともに、演出ボタン25が振動して振動音を発生してもよい。これによって、遊技者が表示装置41の表示画面を見ておらず所定表示演出を見逃しても、大当りの期待度の高い演出（所定表示演出）が発生したことを認識できる。なお、演出ボタン25は、モータなどの振動手段（振動発生源）を備えており、振動可能である。

10

【1196】

なお、図93の特定キャラクタ待ちモードにおいて、（e1）で金の特定キャラクタ701（「虎たろう」）が表示される前に、特定キャラクタ701は、実行中の変動表示ゲームにおいて表示されないか（表示画面に出現しない）か、又は、白又は青（弱の演出パラメータ）でのみ表示されるように、演出が調整されている。これにより、遊技者が金色の特定キャラクタ701の出現をより強く期待して待つようになり、遊技の興趣が向上する。

20

【1197】

図90のタイムチャートにて説明したとおり、（e1）で金での所定表示演出（虎カットイン予告（TC））が実行された後、（h）以降の演出が図91と同じように実行されるが、特定キャラクタ701を表示する演出や背景演出などの一部の演出は金（最強の演出パラメータ）で表示される。このように、特定キャラクタ待ちモードにおいて、金での所定表示演出の後でも、金での期待度の高い派手な演出が実行されるため、遊技者は特定キャラクタ待ちモードで所定表示演出の出現を待つようになり、遊技の興趣が向上する。なお、ノーマルモードでは、演出内容の調整（B3002）を行わず、所定表示演出（虎カットイン予告（TC））の後でも前記一部の演出を金以外での色で実行してよい。

30

【1198】

なお、（h）以降の演出は、金での所定表示演出によって演出が派手になったと遊技者に認識されればよい。特定キャラクタ701や背景などは、金ではなく赤（強の演出パラメータ）で表示されてもよい。

【1199】

以上の画面遷移の例1、例2、例3が説明されたが、キャラクタはオブジェクトの一種であり、図91から図93において、キャラクタは、物体等を示す他のオブジェクトに代えられてもよい。

【1200】

〔ステップアップ予告演出〕

図94は、第4実施形態に係るステップアップ予告演出を例1と例2として例示する図である。

40

【1201】

例1では、通常のステップアップ予告演出として、第1段階（SU1）から第4段階（SU4）へ、ウィンドウ810内に表示されるキャラクタをキャラクタ703→キャラクタ706→キャラクタ707→キャラクタ702のように変化させ、キャラクタの演出パラメータとして色を、白→緑→赤→金のように変化させる。また、段階（ステップ）が進むとともにウィンドウ810とそこに表示されるキャラクタのサイズが大きくなるが、第1段階（SU1）から第4段階（SU4）までサイズを変化させない構成も可能である。ウィンドウ810内の色、即ち、キャラクタの背景の色はキャラクタと同じ色であっても

50

よいし、各段階で常に同じ色（例えば黄色）で表示されキャラクタと異なる色であってもよい。

【1202】

なお、ステップアップ予告演出は第4段階（SU4）まで進まずに途中の所定の段階で終了してよい。そして、ステップアップ予告演出がどの段階まで進むか（所定の段階がどの段階か）によって、大当りの期待度が報知できる。ステップアップ予告演出の終了する所定の段階が第1段階（SU1）→第2段階（SU2）→第3段階（SU3）→第4段階（SU4）の順に、大当り期待度は高くなる。

【1203】

ステップアップ予告演出は、変化シナリオに応じた演出内容調整（B3001）を受ける場合には通常（本来）のステップアップ予告演出から変更され、キャラクタが特定キャラクタ701（第1キャラクタ、「虎たろう」）に置き換えられ、キャラクタの表示色も金に置き換えられる。このような置き換えは、ステップアップ予告演出が終了する段階で実行される（終了する前の段階でも可）。このような置き換えによって、ステップアップ予告演出を契機として、変化シナリオの演出パラメータ変化態様を実行できる。

【1204】

なお、置き換えの前後で、ウィンドウ810のサイズとそこに表示されるキャラクタのサイズ、及び、ウィンドウ810の表示画面での表示位置などは共通である。また、ウィンドウ810内の色、即ち、キャラクタの背景の色は、常に同じ色（例えば黄色）であれば、置き換えの前後で共通である。このように、本実施形態において、キャラクタを表示するステップアップ演出は、キャラクタの置き換えの前と後で、キャラクタ以外の態様に関して少なくとも一部で共通性を有する。これにより、キャラクタの置き換えがスムーズにいくとともに、演出が急に変化することへの違和感を抑制できる。

【1205】

例えば、図91Bの（g）のように、ステップアップ予告演出が終了する第3段階（SU3）で、赤のキャラクタ707（第3キャラクタ）が金の特定キャラクタ701（第1キャラクタ）へ置き換えられる。即ち、ステップアップ演出として、特定キャラクタ701と異なるキャラクタ707（第3キャラクタ）を赤（第3パラメータ）で表示する演出（第3キャラクタ演出）が抽選された場合に（B2011）、赤のキャラクタ707（第3キャラクタ）を、金の特定キャラクタ701（第1キャラクタ）に置き換える。このように、特定キャラクタ待ちモードにおいて、特定キャラクタ待ちモードに対応する特定キャラクタ701を金で表示する大当り期待度の高い所定演出を、他のキャラクタ（キャラクタ707）を他の色（赤）で表示する演出に代えて実行すると、遊技者が喜んで遊技の興趣が向上する。

【1206】

また、例えば、ステップアップ予告演出が終了するのが第4段階（SU4）である場合には、表示色は置き換えられず金（第2パラメータ）のままであるが、金のキャラクタ702（第2キャラクタ）が、金の特定キャラクタ701（第1キャラクタ）へ置き換えられる。即ち、ステップアップ演出として、特定キャラクタ701と異なるキャラクタ702を金（第2パラメータ）で表示する演出（第2キャラクタ演出）が抽選された場合に（B2011）、金のキャラクタ702（第2キャラクタ）を、金の特定キャラクタ701（第1キャラクタ）に置き換える。このように、特定キャラクタ待ちモードにおいて、特定キャラクタ待ちモードに対応する特定キャラクタ701を金で表示する大当り期待度の高い所定演出を、他のキャラクタ（キャラクタ702）を金（同じ色）で表示する演出に代えて実行すると、違和感を少なくしつつ、遊技者が喜んで遊技の興趣が向上する。

【1207】

なお、違和感をなくすため、例1の第3段階（SU3）のような異なる色のキャラクタへの置き換えは行わず、例1の第4段階（SU4）のような同じ色のキャラクタへの置き換えだけを行う構成も可能である。

【1208】

また、表示色の置き換えに関して、図 9 1 A の (f) の第 2 段階 (S U 2) ように、演出パラメータの金への変化前であれば、変化シナリオ N 1 7 に応じて表示色は、本来の緑 (中の演出パラメータ) から青 (弱の演出パラメータ) に置き換えられてよい。

【 1 2 0 9 】

例 2 では、通常のステップアップ予告演出として、第 1 段階 (S U 1) から第 4 段階 (S U 4) へ、ウィンドウ 8 1 0 内に表示されるキャラクタは全段階で同じ特定キャラクタ 7 0 1 にし、キャラクタの演出パラメータとして色を、白→青→金 (又は青) →金のように変化させる。また、段階 (ステップ) が進むとともにウィンドウ 8 1 0 とそこに表示されるキャラクタのサイズが大きくなるが、第 1 段階 (S U 1) から第 4 段階 (S U 4) までサイズを変化させない構成も可能である。

【 1 2 1 0 】

例 2 は、変化シナリオ N 1 1 又は N 1 7 に対応する表示色の変化態様 (弱→金) に適合して、通常のステップアップ予告演出として、ある段階で青 (弱の演出パラメータ) から金 (最強の演出パラメータ) に表示色が変わる。例 2 では、このような置き換えは、第 3 段階 (S U 3) 又は第 4 段階 (S U 4) で実行される。このように変化シナリオ N 1 1 又は N 1 7 に対応する例 2 のステップアップ予告演出の画像データを予め演出制御装置 3 0 0 が記憶しておく、変化シナリオ N 1 1 又は N 1 7 に応じた演出内容調整 (B 3 0 0 1) がスムーズに実行できる。また、例 2 のステップアップ予告演出を契機として、変化シナリオ N 1 1 又は N 1 7 の演出パラメータ変化態様を実行できる。

【 1 2 1 1 】

なお、画像データが、例 1 で置き換えのある場合の第 3 段階 (S U 3) と第 4 段階 (S U 4) と例 2 の通常のステップアップ予告演出の第 3 段階 (S U 3) (金の場合) と第 4 段階 (S U 4) とで共通であるため、演出制御装置 3 0 0 の画像 ROM 3 2 5 が記憶するデータ量が削減できる。

【 1 2 1 2 】

〔 所定表示演出 (虎カットイン予告 (T C)) 〕

図 9 5 は、第 4 実施形態に係る所定表示演出 (虎カットイン予告 (T C)) を例示する図である。所定表示演出は、図 9 0 のように所定表示演出は、5 つのタイミングのうちいずれか 2 つで実行可能である。なお、所定表示演出が 5 つのタイミングの全てで実行されるような構成も可能である。

【 1 2 1 3 】

所定表示演出では、特定キャラクタ 7 0 1 (「虎たろう」) が枠 8 2 0 内において金色 (最強の演出パラメータ) で表示される。枠 8 2 0 内の色、即ち、特定キャラクタ 7 0 1 の背景の色は、金色以外の色 (例えば黄色) であるが、特定キャラクタ 7 0 1 に合わせて金色で表示されてもよい。枠 8 2 0 内には、所定表示として文字表示 8 2 2 (セリフ) が表示される。

【 1 2 1 4 】

所定表示演出が報知する大当りの期待度は、文字表示 8 2 2 (セリフ) の種類に応じて異なる。例えば、「虎参上」<「大チャンス」<「激熱」の順に大当りの期待度が大きくなる (高くなる) 。従って、大当りの期待度を変えながら、何度も所定表示演出を実行できるため、遊技の興趣を向上することができる。

【 1 2 1 5 】

なお、本実施形態では、ノーマルモードと特定キャラクタ待ちモードを含む全ての詳細モード (演出様式) で、所定表示演出の態様は共通である。しかし、この限りでなく、詳細モードごとに、詳細モードに対応するキャラクタを枠 8 2 0 内において表示してよい。例えば、特定キャラクタ待ちモードでは、これに対応する特定キャラクタ 7 0 1 (「虎たろう」) が枠 8 2 0 内において表示されるが、虎美待ちモードでは、特定キャラクタ 7 0 1 (「虎たろう」) ではなく、キャラクタ (「虎美」) が枠 8 2 0 内において表示されてよい。また、ノーマルモードでは、抽選によって特定キャラクタ 7 0 1 の表示色を変え、金以外の表示色の特定キャラクタ 7 0 1 を枠 8 2 0 内において表示してよい。

【1216】

〔先読み演出〕

図96は、第4実施形態に係る先読み演出（先読み予告演出）の進行を示すタイムテーブルである。図96において、数例（ケース1から5）について、発生する先読み演出を丸印「○」で示す。

【1217】

前述の図85～図94では、説明を簡単にするため、先読み区間として、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始時（当該変動開始時）の保留シフトの際のみを基本的に考慮した。しかし、先読み区間は、始動記憶が発生する遊技球の入賞時から開始する区間であってもよい。そこで、図96では、一の始動記憶（保留）の発生時（遊技球入賞時）から当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム中に亘って先読み演出が示されている。

10

【1218】

先読み演出として、まず、遊技球入賞時（保留発生時）に保留変化予告と、画面シェイク演出が発生可能である。画面シェイク演出は、いわゆるシェイクビジョン演出であり、変動表示領域610等を異形状に変形して斜めに傾けるように視認させる演出であり、変形を繰り返す場合にまるで表示画面が揺さぶられているように視認される。画面シェイク演出は、遊技球入賞時（保留発生時）から保留に基づく特図変動表示ゲーム中に亘って実行される。

【1219】

一の保留の発生時に既に他の保留が先に発生している場合に、先に発生した保留に基づく変動表示ゲームの変動停止中に、飾り停止図柄（B2012）を特定の停止図柄（チャンス目）に設定してチャンス目先読み演出を実行可能である。また、変動停止中から次の変動表示ゲームが開始する際に、保留シフト時の保留変化予告や変動開始時フラッシュ演出を実行可能である。例えば、変動開始時フラッシュ演出は、盤装飾装置46又は枠装飾装置18の複数の演出用LEDを瞬間的に強く発光させる演出である。

20

【1220】

ケース1から5のように、先読み抽選処理（B1712）によって当選した先読み演出が様々に実行される。しかし、先読み演出がカスタマイズされている場合には、一の始動記憶（保留）に関して先読み演出が最初に出現したタイミングで、演出制御装置300は、スピーカから特殊音を発生させ、複数の演出用LEDを特殊なLED発光パターンで発光させる。ここで、先読み演出がカスタマイズされている場合とは、例えば、先読み高信頼度モード（第3実施形態参照）が選択されている場合である。このように複数の先読み演出のうち最初に実行されるものとともに特殊音や特殊なLED発光パターンが発生するため、先読み演出の開始を報知することができる。特殊音や特殊なLED発光パターンによって、遊技者が表示装置41の表示画面を見ておらず先読み演出を見逃しても、大当りの期待度の高い演出（所定表示演出）が発生したことを認識できる。

30

【1221】

〔第4実施形態の作用・効果〕

第4実施形態に係る遊技機10は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）に関連する演出を制御可能な演出制御手段（例えば演出制御装置300）を備え、ゲームの結果が特別結果（例えば大当り（V入賞大当りを含む）又は小当り）となる場合に遊技者に有利な状態が発生可能である。遊技機10は、遊技者の操作によって演出様式（例えば、詳細モード、ステージ）を選択可能な選択手段（例えばカスタマイズ手段、即ち、表示画面（演出様式表示731等）及び操作手段（十字キースイッチ450等））を備える。演出制御手段は、少なくとも一部の演出に係るパラメータ（例えば表示色などの演出パラメータ）の変化態様（例えば弱（白、青）→弱、弱→中（緑）、弱→金、金→金など）を設定可能である。演出制御手段は、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード（虎たろう待ちモード））が選択された場合に、第1パラメータ（例えば弱（白、青））から第2パラメータ（例えば金）に変化する変化態様において、ゲームの開始から第2パラメータに変化するまで、第1パラメータで演出を実行可能である。ゲームの結果が特別結果

40

50

（例えば大当り又は小当り）となる期待度は、第1パラメータ（例えば弱（白、青））で実行される演出に関して、第2パラメータ（例えば金）で実行される所定演出（例えば特定キャラクタ701を表示する演出）よりも低い。

【1222】

このような遊技機10によれば、所定の演出様式において、演出に係るパラメータの変化態様の設定にしたがって、特別結果になる期待度の低い第1パラメータ（例えば弱（白、青））での演出がゲームの開始から実行された後に、第1パラメータよりも期待度の高い第2パラメータ（例えば金）での所定演出を実行でき、遊技者に驚きを与えて遊技の興趣を向上できる。また、所定演出が実行されるより前に、特別結果となる期待度を予測できないようにして（偶然に期待度がわかるときがあってもよい）、所定演出の価値を高めることができる。なお、第2パラメータ（例えば色では金）よりも特別結果になる期待度の低い所定のパラメータ（例えば色では青、緑）がある場合に、第1パラメータ（例えば色では白）は、当該所定のパラメータよりもさらに期待度の低いものであってもよい。また、段階的なパラメータで特別結果になる期待度が変化する場合（例えば色では、白→青→緑→赤→金の段階で期待度が変化する場合）に、第1パラメータ（例えば色では白）は、第2パラメータ（例えば色では金）から複数段階低い期待度を有する所定のパラメータ（例えば色では青、緑）よりもさらに期待度の低い段階であってもよい。

10

【1223】

また、第4実施形態において、演出制御手段は、所定の演出様式が選択された場合に、所定の演出様式に対応した前記所定演出を第2パラメータで実行可能である。従って、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード）において、遊技者が所定の演出様式に対応した所定演出を待つようになり、遊技の面白みが増して遊技の興趣を向上できる。

20

【1224】

また、第4実施形態において、演出制御手段は、所定の演出様式と異なる演出様式（例えばノーマルモード）が選択された場合に、パラメータの変化態様を、振り分けによって複数の変化態様から抽選可能である。演出制御手段は、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード）が選択された場合に、パラメータの変化態様を、振り分けによって複数の変化態様の一部から抽選可能である。当該一部は第1パラメータから第2パラメータに変化する変化態様を含む。従って、所定の演出様式で、演出制御が簡単になるとともに選択可能な変化態様が少なくなつて、所定の演出様式での演出にメリハリが出て遊技の興趣が高まる。

30

【1225】

また、第4実施形態において、遊技機10は、ゲームの進行を制御可能な遊技制御手段（例えば遊技制御装置100）を備える。遊技制御手段は、演出制御手段にゲームの実行時間（例えば変動時間）に対応する指示（例えば変動コマンド）を送信可能である。演出制御手段は、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701「虎たろう」）を表示する所定表示演出（虎カットイン予告（TC））を実行可能である。演出制御手段は、所定の演出様式が選択された場合に、パラメータの変化態様の振り分け率（抽選確率）を、指示の内容（ゲームの実行時間）と所定表示演出を行うか否かに応じて設定する。従って、振り分け（抽選）で設定される変化態様は、指示の内容（ゲームの実行時間）と所定表示演出の有無によって、振り分けされ易いもの（抽選され易いもの）が種々に変化でき、演出がバラエティに富むようになり遊技の興趣が向上できる。

40

【1226】

また、第4実施形態において、所定の演出様式が選択された場合に、演出制御手段は、ゲーム内の複数の区間ごとにパラメータの変化態様を設定し、先の区間（例えば前半変動区間）に対して設定可能な演出に関する期待度（例えば大当り期待度）が、後の区間（例えば後半変動区間）に対して設定可能な第2パラメータでの所定演出に関する期待度以下になるようにする。従って、ゲームに係る演出に関して、時間の経過とともに期待度が高まり遊技の興趣が向上する。

【1227】

50

また、第4実施形態において、所定の演出様式が選択された場合に、演出制御手段は、所定演出として、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701）を第2パラメータ（例えば金）で表示する第1キャラクタ演出を実行可能である。演出制御手段は、第1キャラクタと異なる第2キャラクタ（例えばキャラクタ702）を第2パラメータ（例えば金）で表示する第2キャラクタ演出が抽選された場合に、第2キャラクタ演出の第2キャラクタを、第2パラメータを有する第1キャラクタに置き換える（図94）。従って、所定の演出様式において、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701）を第2パラメータ（例えば金）で表示する期待度の高い所定演出を、第2キャラクタ（例えばキャラクタ702）を第2パラメータ（例えば金）で表示する演出に代えて実行でき、違和感を少なくしつつ遊技の興味が向上する。

10

【1228】

また、第4実施形態において、第1キャラクタ演出と第2キャラクタ演出は、キャラクタ以外の態様に関して共通性を有する演出（例えばセリフ予告やステップアップ演出）である。従って、第2キャラクタから第1キャラクタへの置き換えがスムーズにいくとともに、演出が変化することへの違和感を抑制できる。

【1229】

また、第4実施形態において、所定の演出様式が選択された場合に、演出制御手段は、所定演出として、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701）を第2パラメータ（例えば金）で表示する第1キャラクタ演出を実行可能である。第1キャラクタと異なる第3キャラクタ（例えばキャラクタ707）を第3パラメータ（例えば強（赤））で表示する第3キャラクタ演出が抽選された場合に、第3キャラクタ演出の第3キャラクタを、第2パラメータを有する第1キャラクタに置き換える（図94）。従って、所定の演出様式において、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701）を第2パラメータ（例えば金）で表示する期待度の高い所定演出を、第3キャラクタ（例えばキャラクタ707）を第3パラメータ（例えば強（赤））で表示する演出に代えて実行でき、遊技の興味が向上する。

20

【1230】

また、第4実施形態において、第1キャラクタ演出と第3キャラクタ演出は、キャラクタ以外の態様に関して共通性を有する演出（例えばセリフ予告やステップアップ演出）である。従って、第3キャラクタから第1キャラクタへの置き換えがスムーズにいくとともに、演出が変化することへの違和感を抑制できる。

30

【1231】

また、第4実施形態において、演出制御手段は、第1キャラクタを表示する所定表示演出（例えば虎カットイン予告（TC））を実行可能である。所定表示演出の1ゲーム中での出現率（平均出現回数）は、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード）において当該1ゲームが特別結果（例えば大当り又は小当り）となる場合に、所定の演出様式と異なる演出様式（例えばノーマルモード）において当該1ゲームが特別結果となる場合よりも大きい。従って、所定の演出様式で、遊技者は、所定表示演出の出現に大きく期待するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

【1232】

また、第4実施形態において、演出制御手段は、所定表示（例えば文字表示822（セリフ））とともに第1キャラクタを表示する所定表示演出（例えば虎カットイン予告（TC））を、ゲーム中の複数の出現タイミングで実行可能である。所定表示演出が報知する期待度は、所定表示の種類に応じて異なる。従って、期待度を所定表示の変化によって変えながら、何度も所定表示演出を実行できるため、遊技の興趣を向上することができる。

40

【1233】

また、第4実施形態において、所定の演出様式が選択された場合に、演出制御手段は、第1パラメータ（例えば弱（白、青））から第3パラメータ（例えば強（赤））に変化する変化態様（例えば、ステップアップ予告演出の変化態様）を抽選で設定した場合に、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード）に対応する所定演出を第2パラメータ

50

（例えば金）で実行するとともに、所定演出以降の少なくとも一部の演出を第2パラメータ（例えば金）で実行する。従って、遊技者は、所定の演出様式に対応する所定演出の出現によってその後の演出が派手になったと感じ、所定の演出様式において所定演出の出現を待つようになり、遊技の興趣が向上する。

【1234】

また、第4実施形態において、演出制御手段は、第1キャラクタ（例えば特定キャラクタ701）を表示する所定表示演出（例えば虎カットイン予告（TC））を実行可能であり、所定の演出様式（例えば特定キャラクタ待ちモード）が選択された場合に、所定表示演出の実行以降の少なくとも一部の演出を第2パラメータ（例えば金）又は第3パラメータ（例えば強（赤））で実行する。従って、遊技者は所定表示演出の出現がその後の演出に影響を与えたと感じ、所定の演出様式で所定表示演出の出現を待つようになり、遊技の興趣が向上する。

10

【1235】

なお、本発明は、以上説明した実施形態に限定されることなく、その技術的思想の範囲内において種々の変形や変更が可能であり、それらも本発明の技術的範囲に含まれることが明白である。例えば、時短状態を確変状態に置き換えることも可能である。例えば、遊技制御装置が実行している処理の一部を演出制御装置が実行することもできるし、逆に演出制御装置が実行している処理の一部を遊技制御装置が実行することもできる。例えば、複数の実施形態や複数の変形例を種々に組合せることも可能である。また、例えば、本発明をパチンコ機だけでなく他の種類の遊技機（スロットマシンなど）に適用することもできる。本発明の範囲は特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

20

【1236】

例えば、上述の実施形態をスロットマシンに適用する場合において、遊技に使用する遊技媒体は、遊技球に代えてメダル（コイン）になり、賞球数はメダルの払い出し枚数に代えられる。遊技媒体の使用数は、スロットマシンに投入した投入メダルの枚数である投入メダル数となる。そして、スロットマシンでは、性能情報としての出玉率（ベース）は、スロットマシンへのメダルの投入枚数に対する払い出し枚数の比率（%）となり、役物比率は、所定期間に払い出したメダルの枚数のうち、各種ボーナスにより払い出した枚数の比率（%）となる。

30

【1237】

また、例えば、いわゆる封入式の遊技機（スマートパチンコ機やスマートスロットマシン）において、遊技媒体（遊技球、メダル）は遊技機内部を循環して、皿（例えば上皿21など）に遊技価値として払い出されることはないが、遊技価値は、遊技媒体に代えて数値データとして付与される。そして、封入式でない遊技機における遊技球の賞球数やメダルの払い出し枚数は、封入式の遊技機においては、付与される遊技価値数（遊技価値の量）である付与遊技価値数となり、数値データとして記憶、管理できる。また、例えば、封入式でない遊技機において使用される遊技媒体の使用数である発射球数（又は排出球数）や投入メダル数は、封入式の遊技機においては、使用される遊技価値数である使用遊技価値数となり、数値データとして記憶、管理できる。

40

【符号の説明】

【1238】

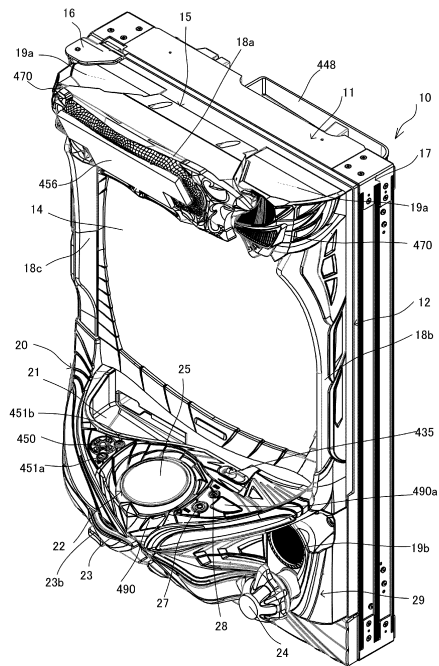
- 10 遊技機
- 25 演出ボタン
- 30 遊技盤
- 32 遊技領域
- 34 普図始動ゲート
- 36 第1始動入賞口（第1始動入賞領域）
- 37 普通変動入賞装置（第2始動入賞領域）
- 38 第1特別変動入賞装置

50

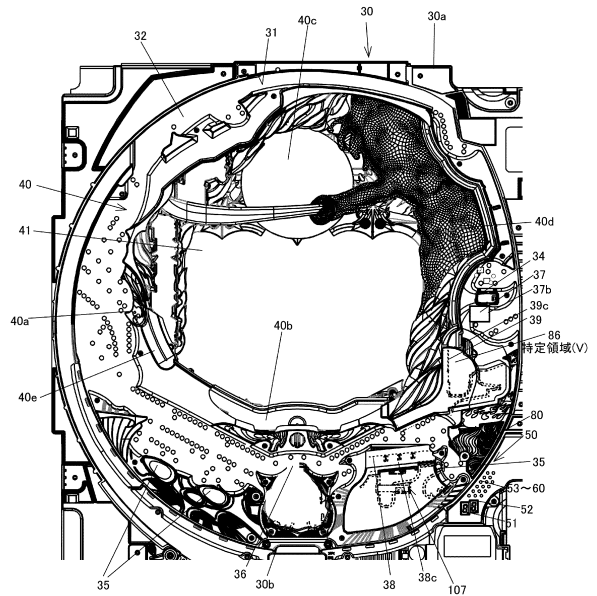
- 3 9 第 2 特別変動入賞装置
- 4 0 センターケース
- 4 1 表示装置
- 5 0 一括表示装置 (L E D)
- 8 6 特定領域 (V 入賞口)
- 1 0 0 遊技制御装置 (主基板)
- 2 0 0 払出制御装置
- 3 0 0 演出制御装置 (サブ基板)
- 7 0 1 キャラクタ
- 7 0 2 キャラクタ
- 7 0 7 キャラクタ
- 7 3 1 演出様式表示
- 7 3 2 操作促進画像
- 7 4 1 エフェクト

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

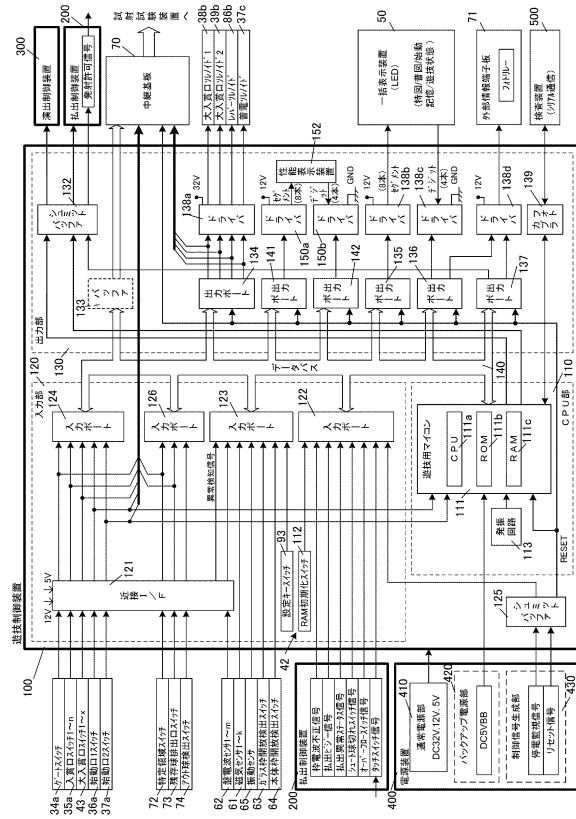
20

30

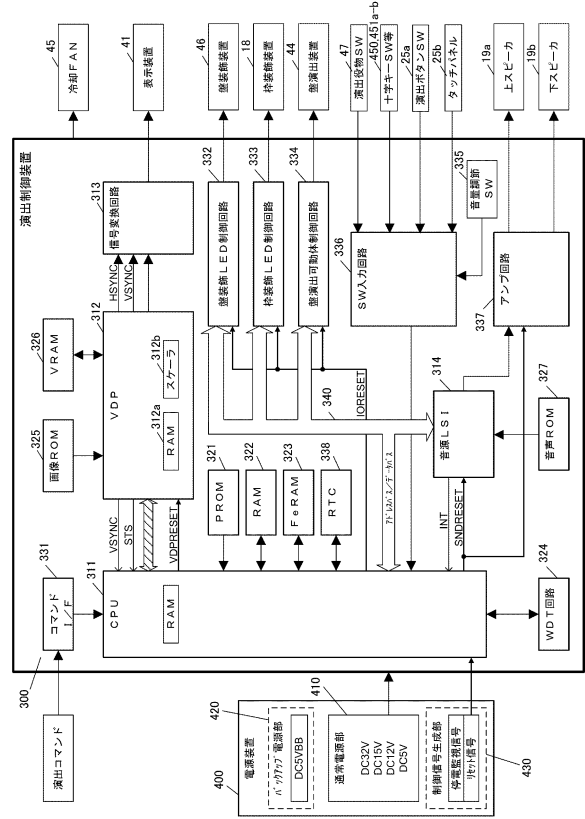
40

50

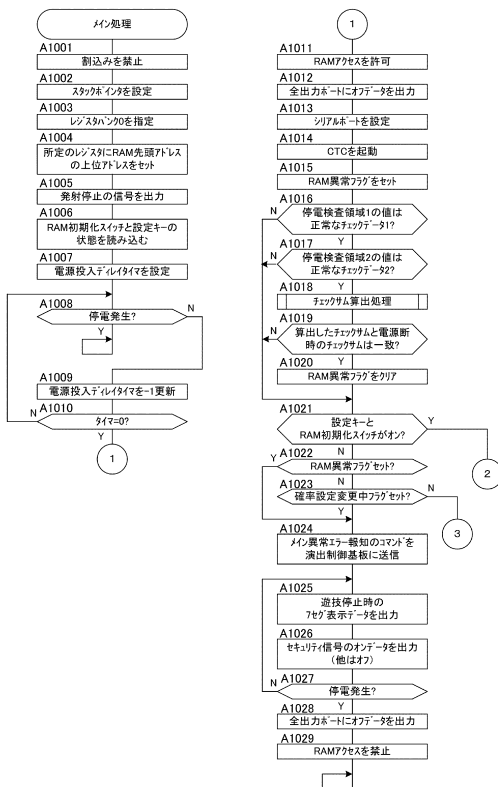
【図 3】



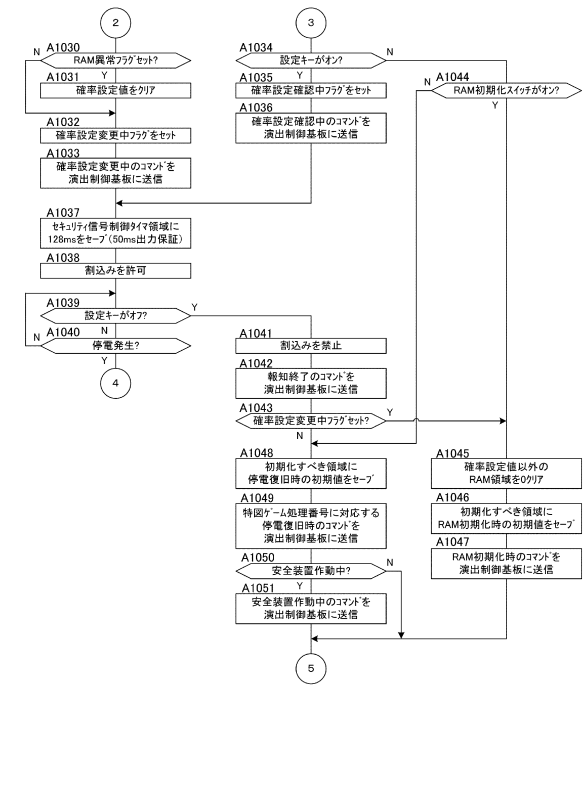
【図 4】



【図 5 A】



【図 5 B】



10

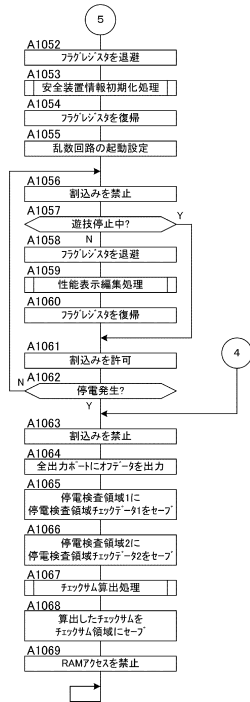
20

30

40

50

【図 5 C】



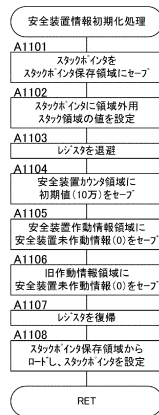
【図 6】



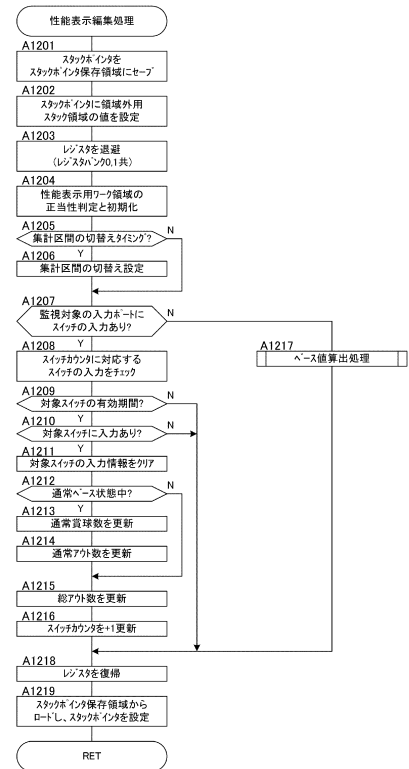
10

20

【図 7】



【図 8】

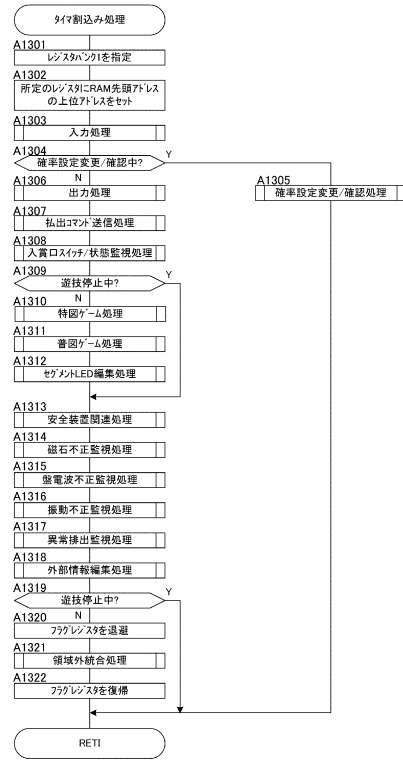


30

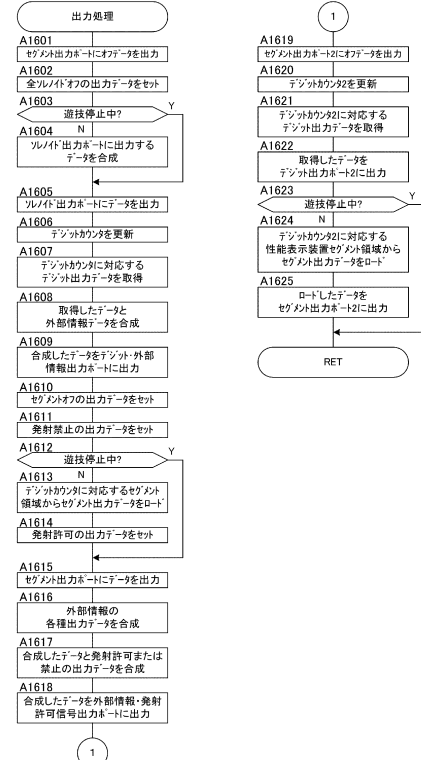
40

50

【図 9】



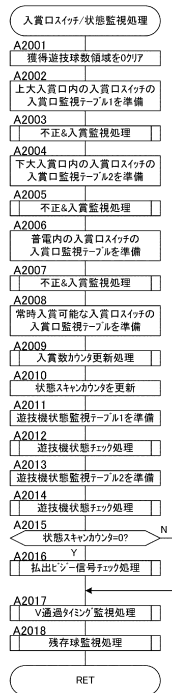
【図 10】



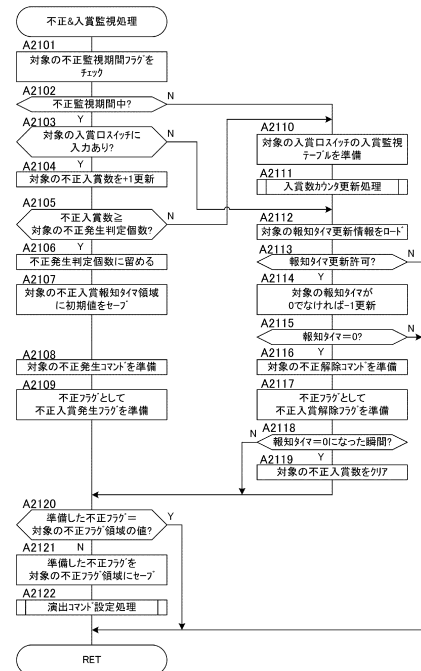
10

20

【図 11】



【図 12】

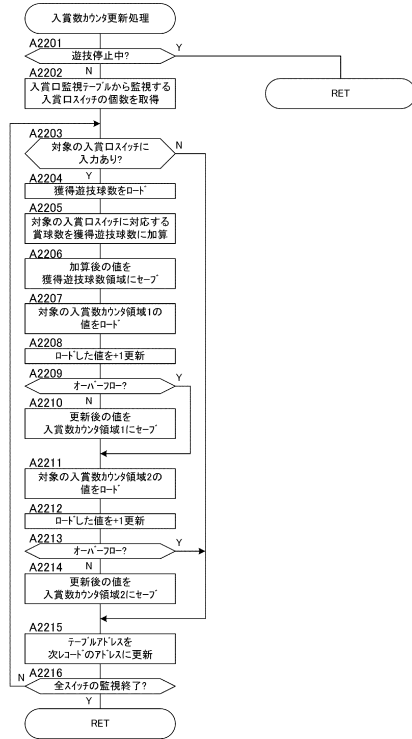


30

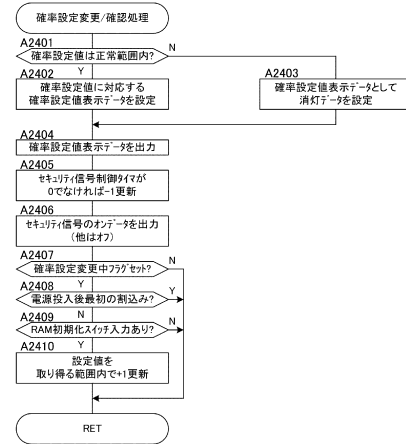
40

50

【図 13】



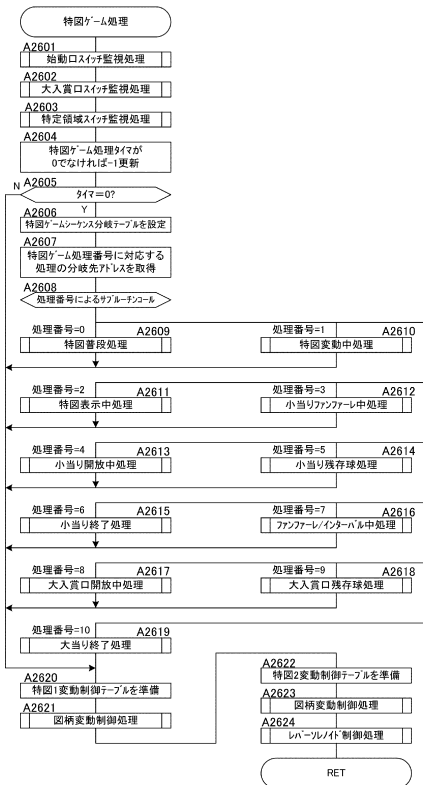
【図 14】



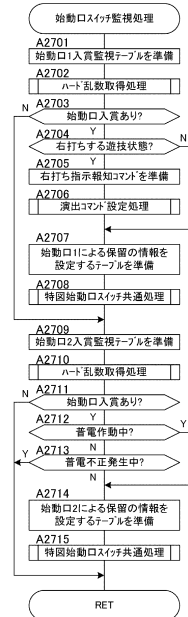
10

20

【図 15】



【図 16】

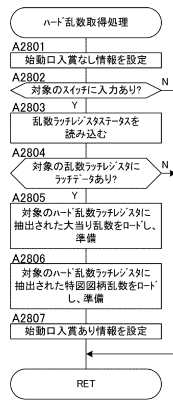


30

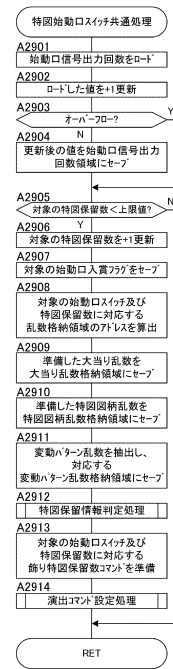
40

50

【図 17】



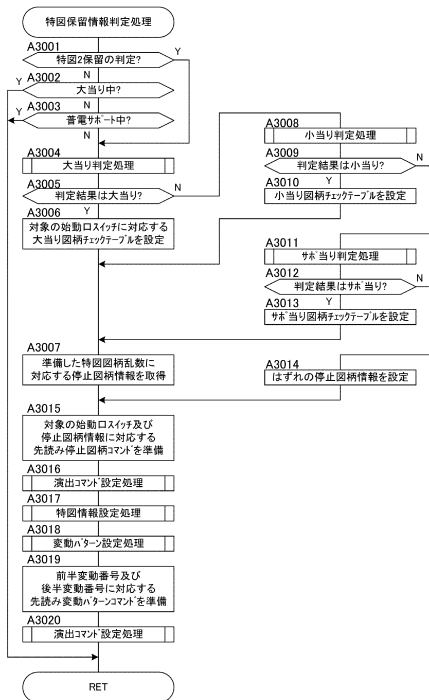
【図 18】



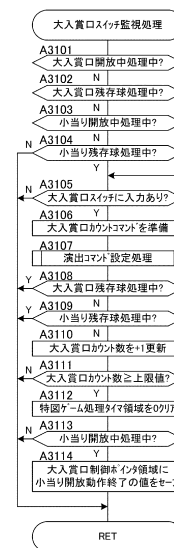
10

20

【図 19】



【図 20】

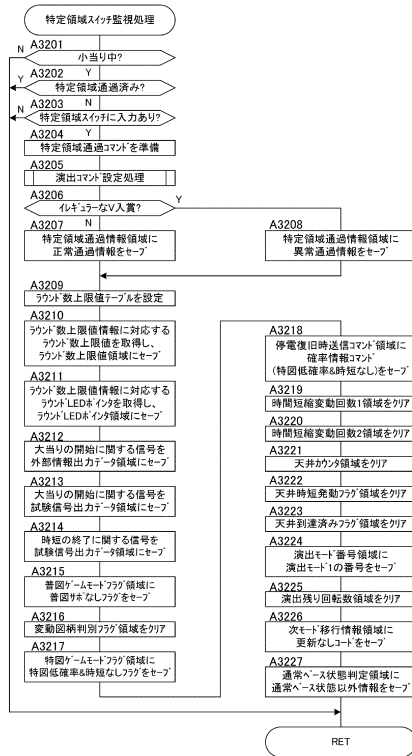


30

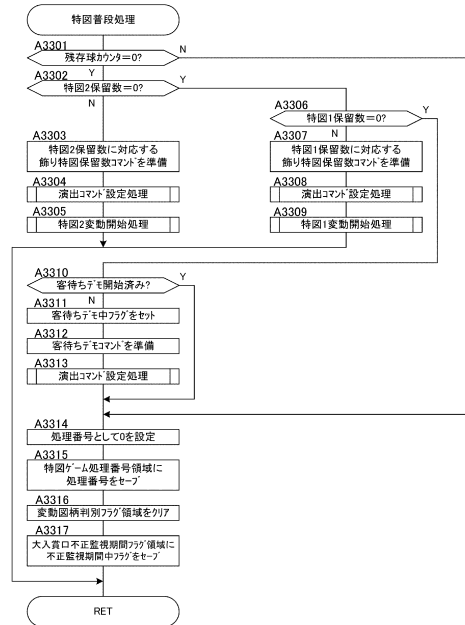
40

50

【図 2 1】



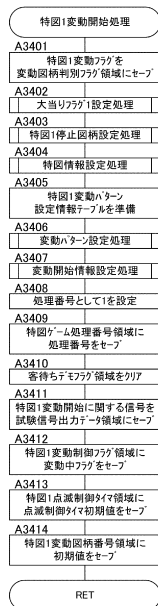
【図 2 2】



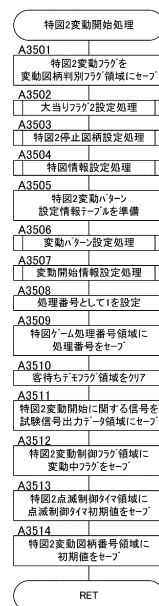
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

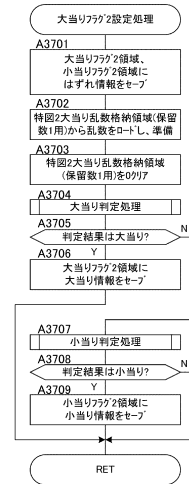


30

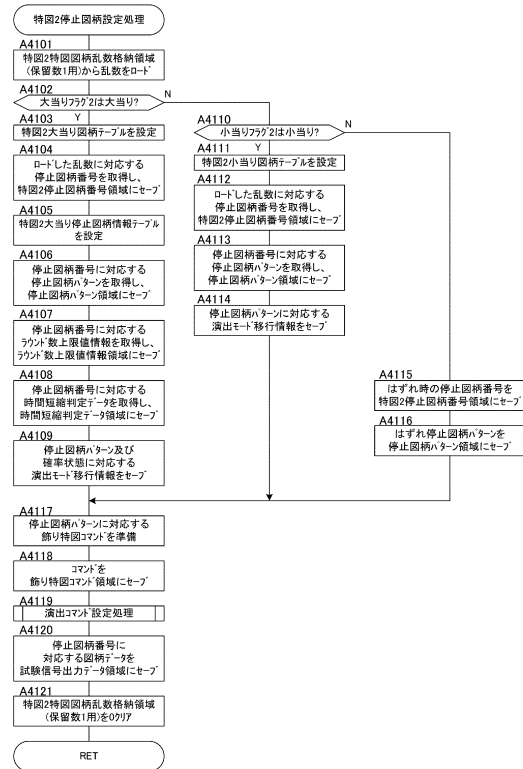
40

50

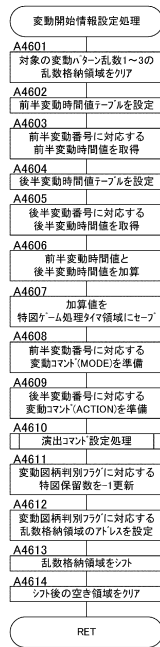
20



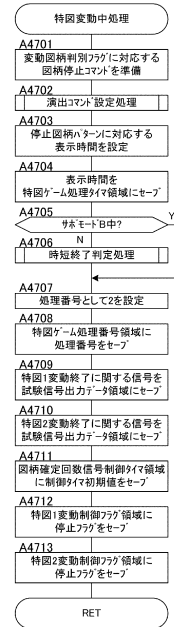
40



【図 29】



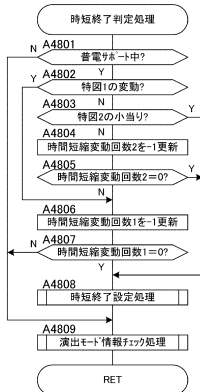
【図 30】



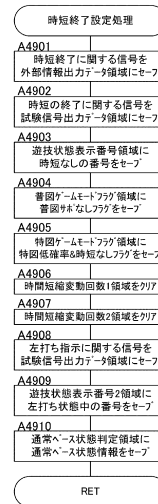
10

20

【図 31】



【図 32】

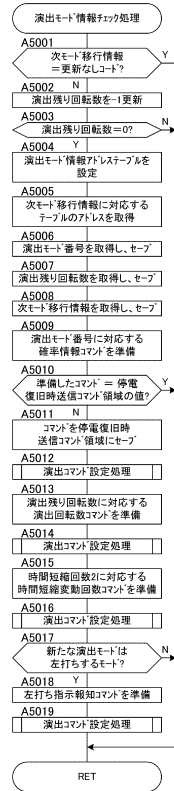


30

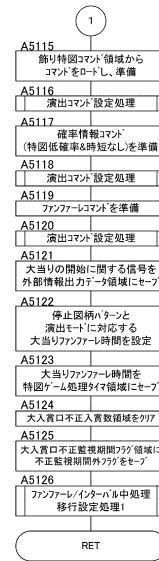
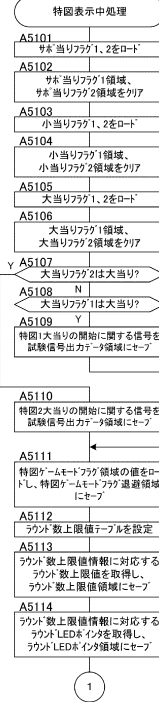
40

50

【図 3 3】



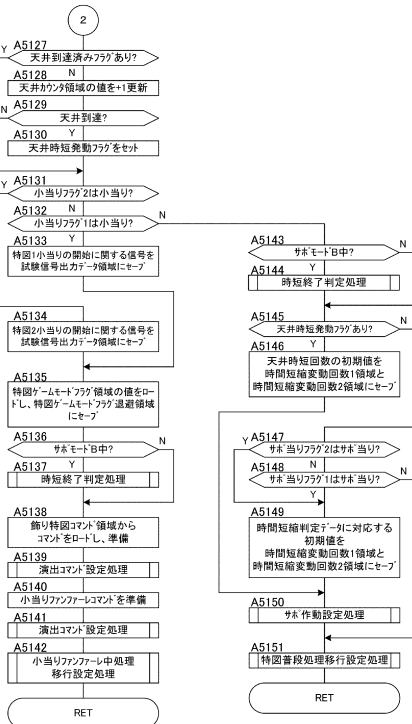
【図 3 4 A】



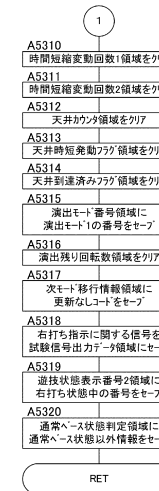
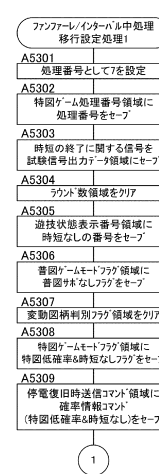
10

20

【図 3 4 B】



【図 3 5】

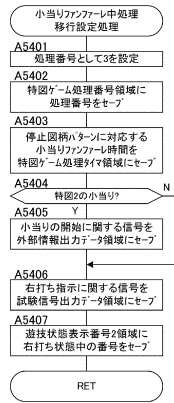


30

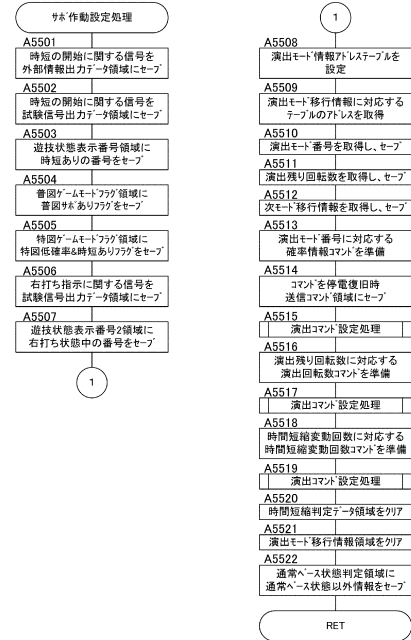
40

50

【図 36】



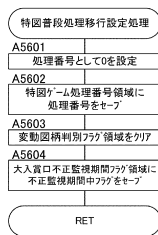
【図 37】



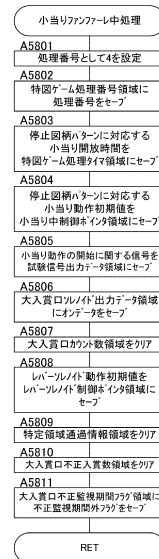
10

20

【図 38】



【図 39】

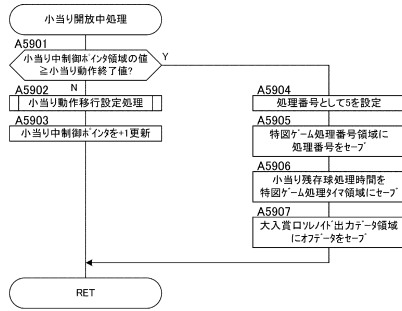


30

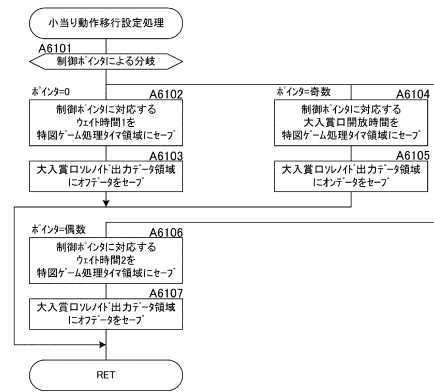
40

50

【図 40】



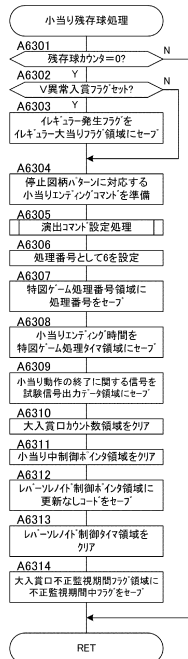
【図 41】



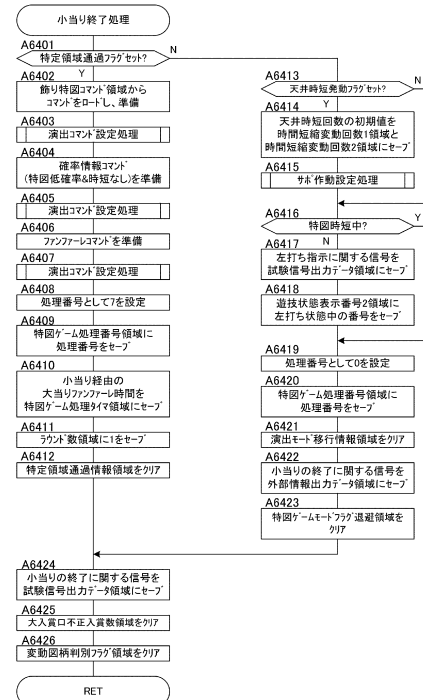
10

20

【図 42】



【図 43】

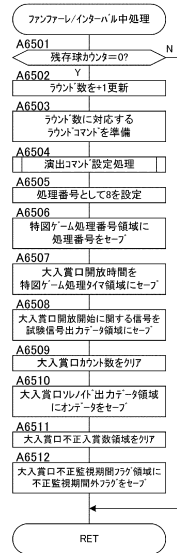


30

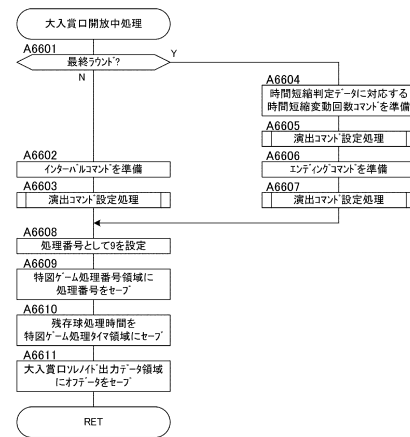
40

50

【図 4 4】



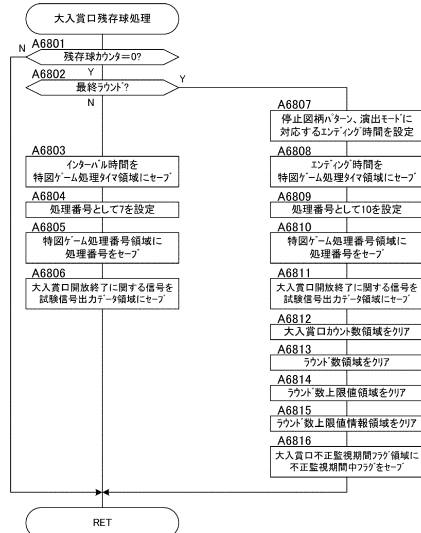
【図 4 5】



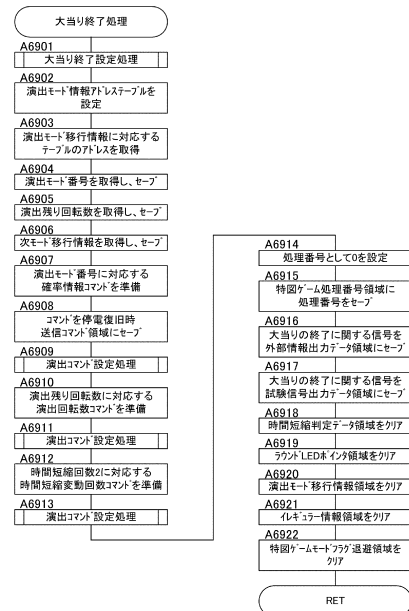
10

20

【図 4 6】



【図 4 7】

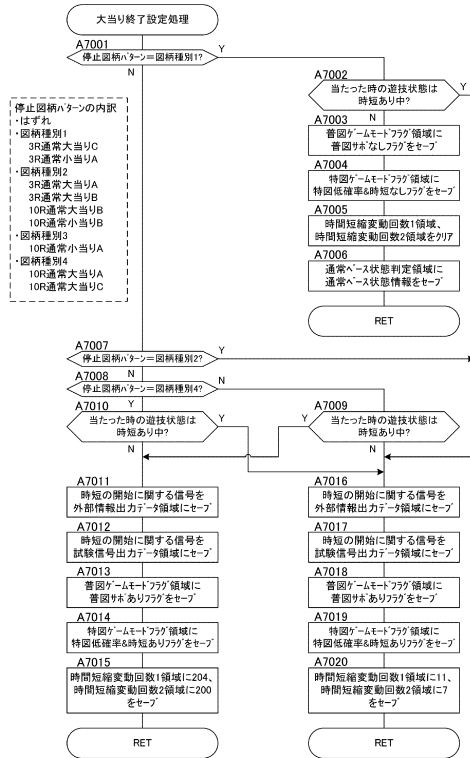


30

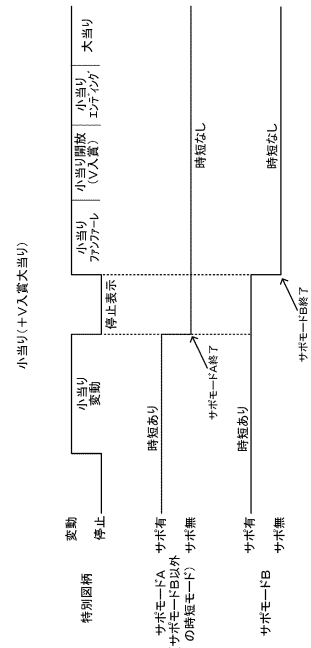
40

50

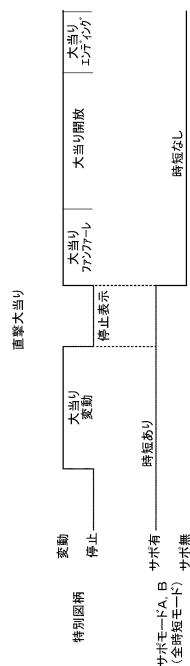
【圖 48】



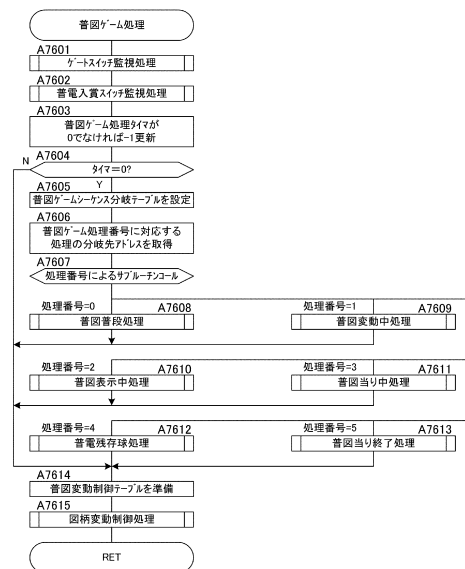
【圖 49 A】



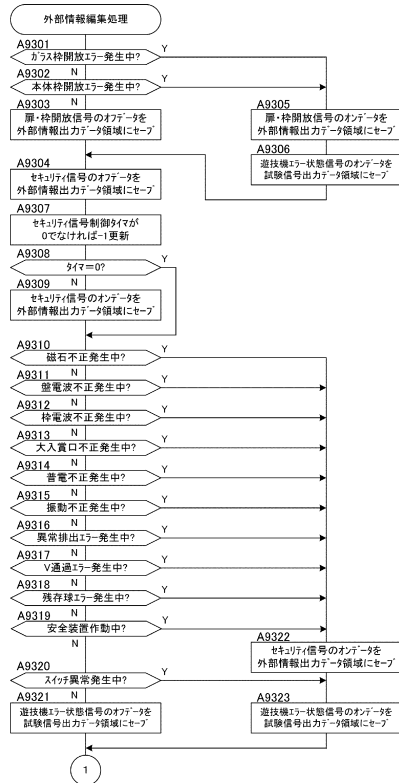
【図 49 B】



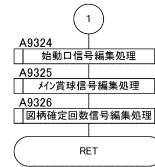
【図 50】



【図 5 1 A】



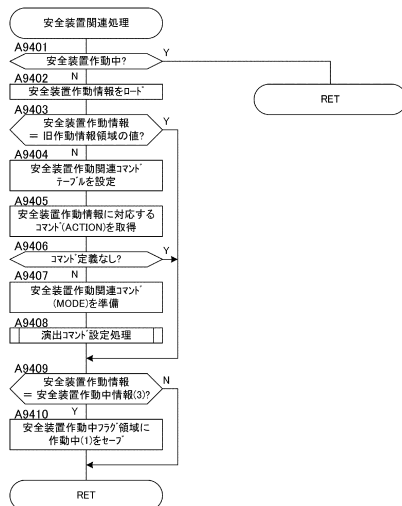
【図 5 1 B】



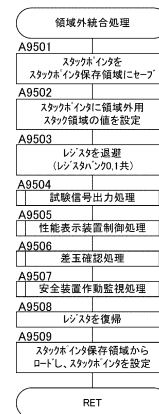
10

20

【図 5 2】



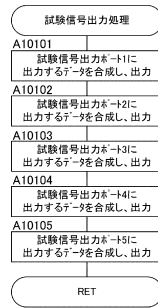
【圖 5 3】



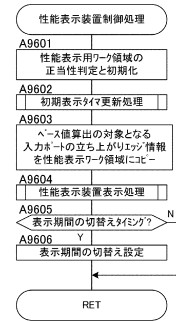
30

40

【図 5 4】



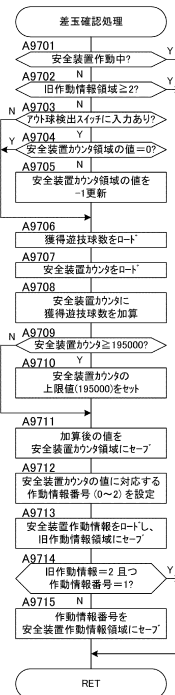
【図 5 5】



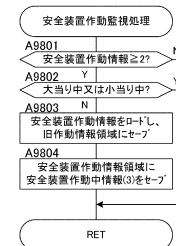
10

20

【図 5 6】



【図 5 7】

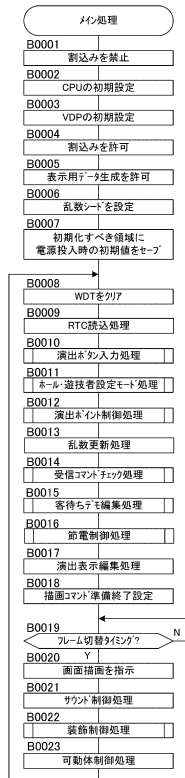


30

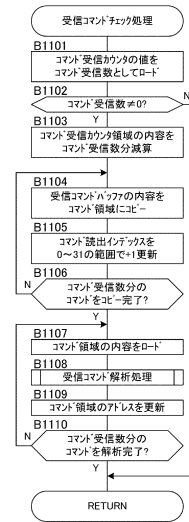
40

50

【図 58】



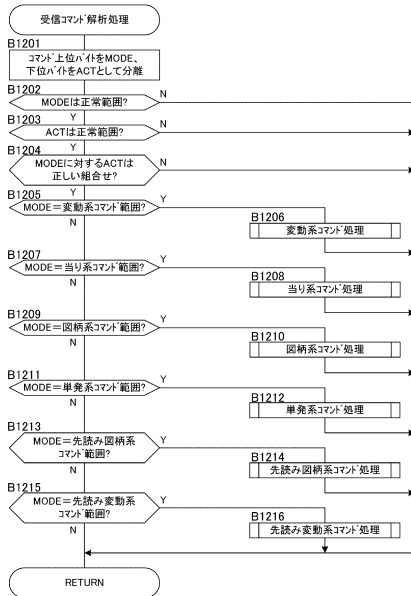
【図 59】



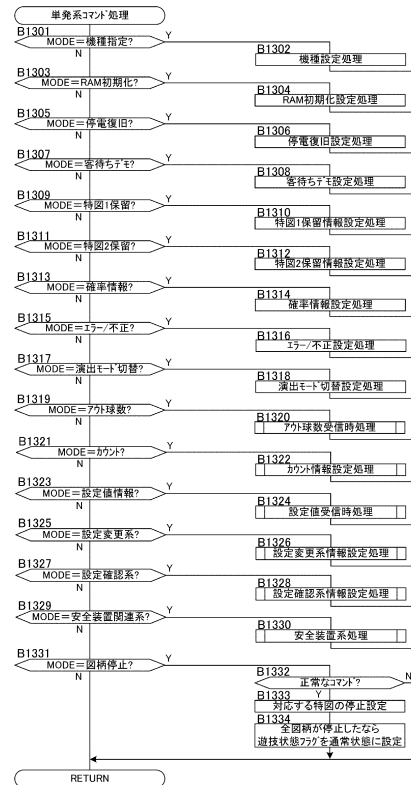
10

20

【図 60】



【図 61】

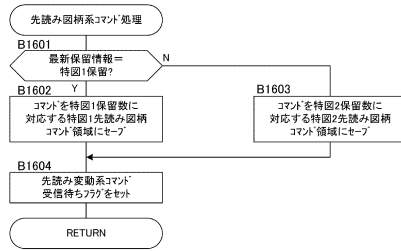


30

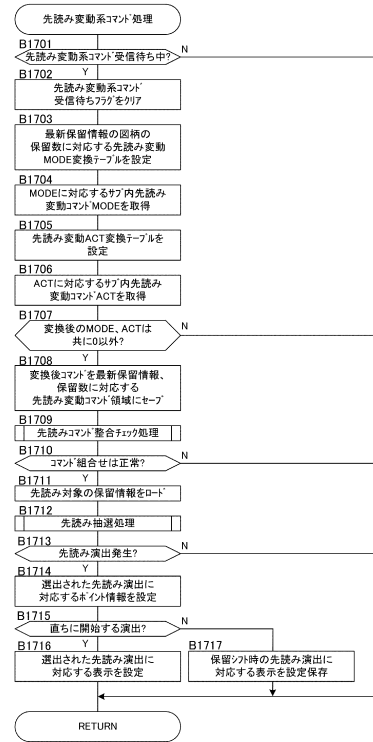
40

50

【図 6 2】



【図 6 3】



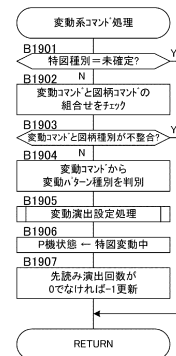
10

20

【図 6 4】



【図 6 5】

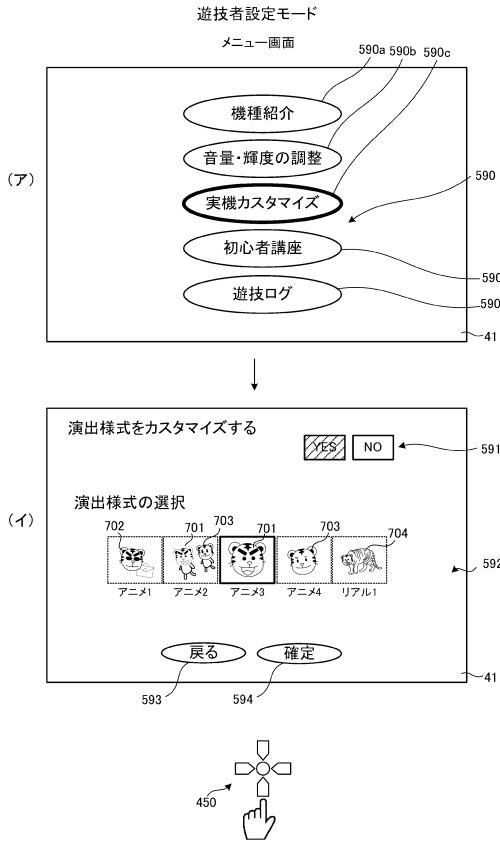


30

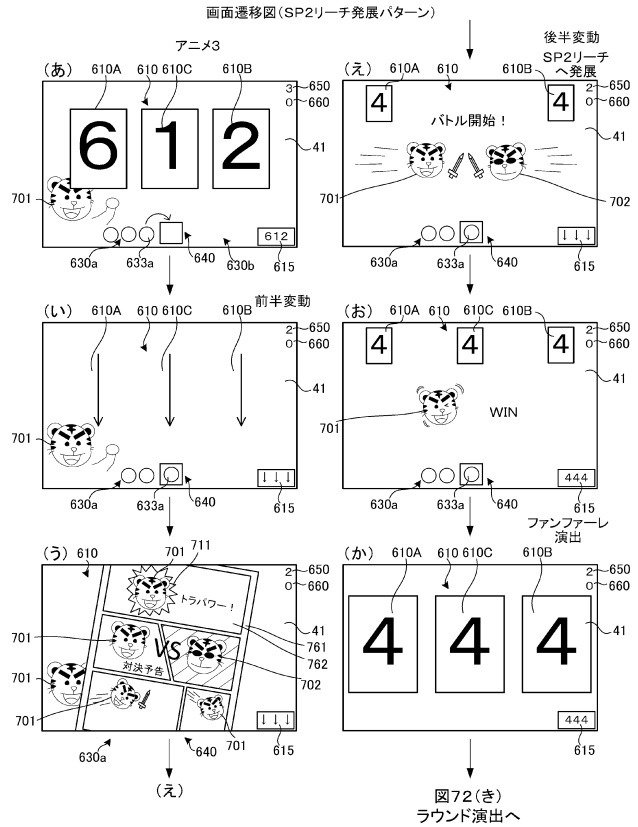
40

50

【図 70】



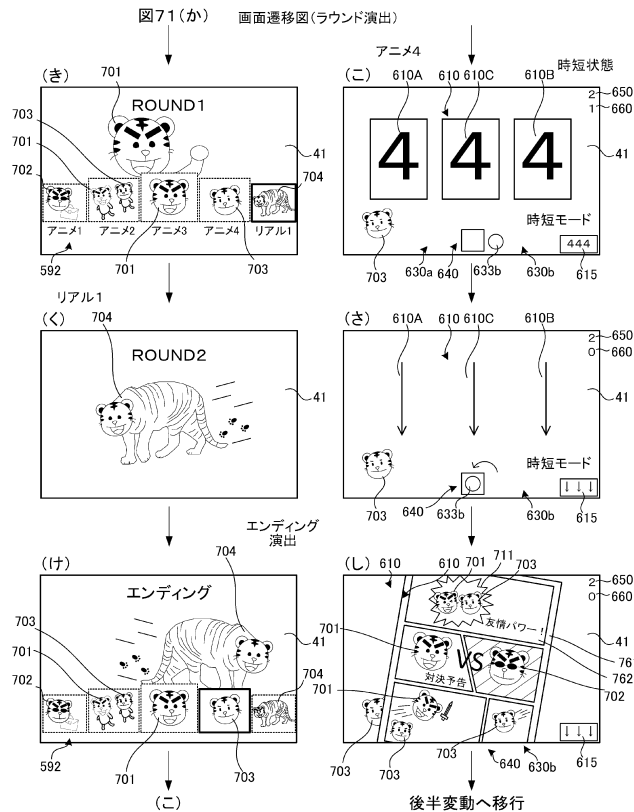
【図 71】



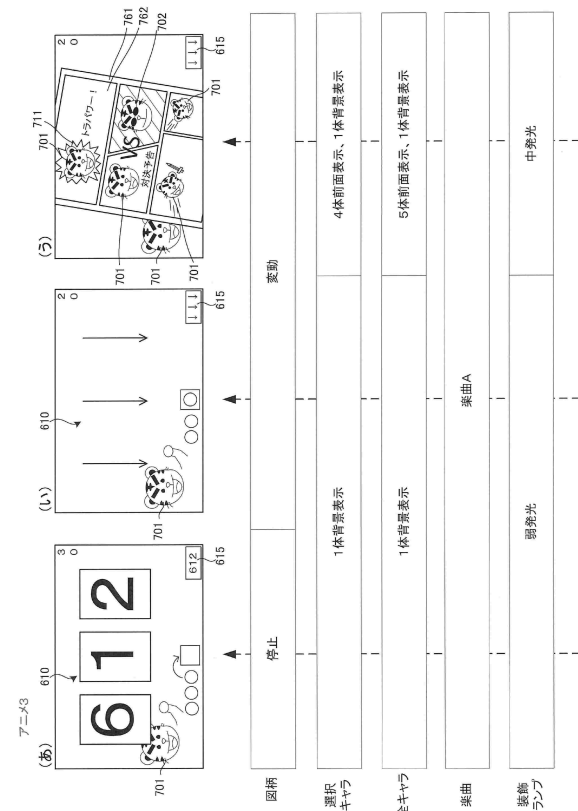
10

20

【図 72】



【図 73】

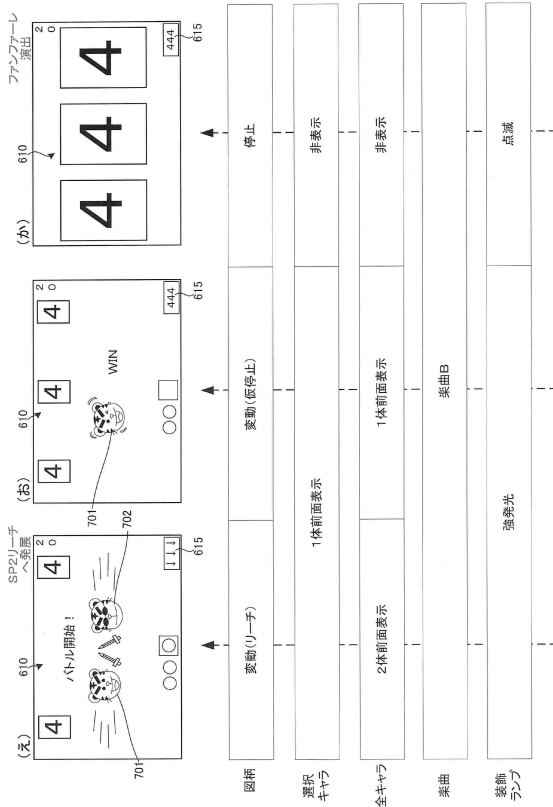


30

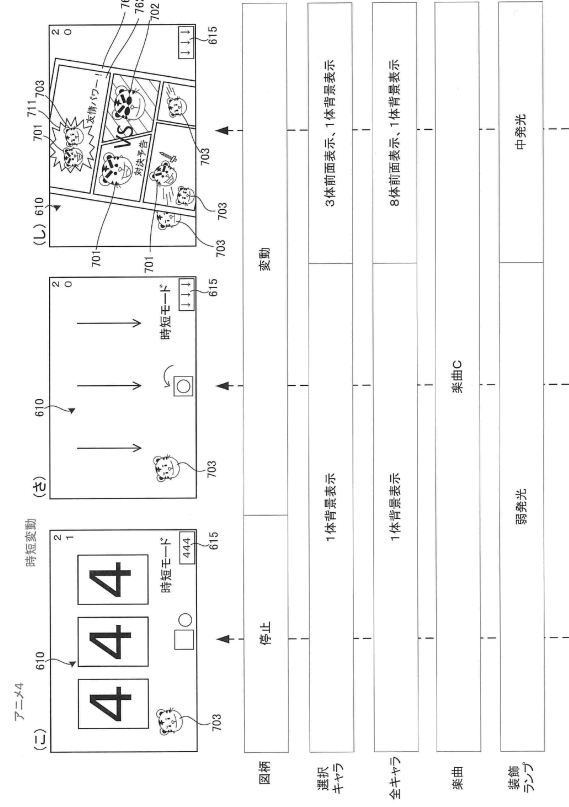
40

50

【図 7 4】

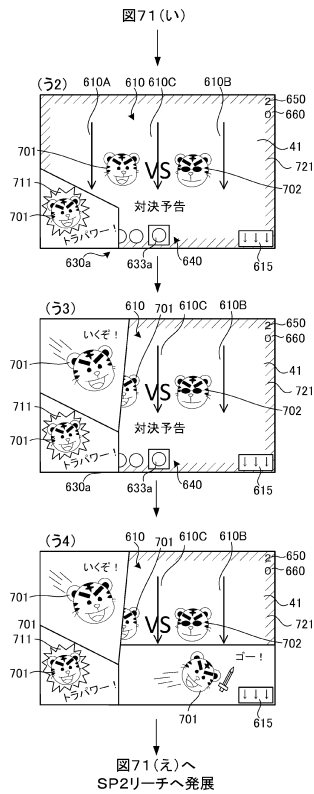


【図 7 5】

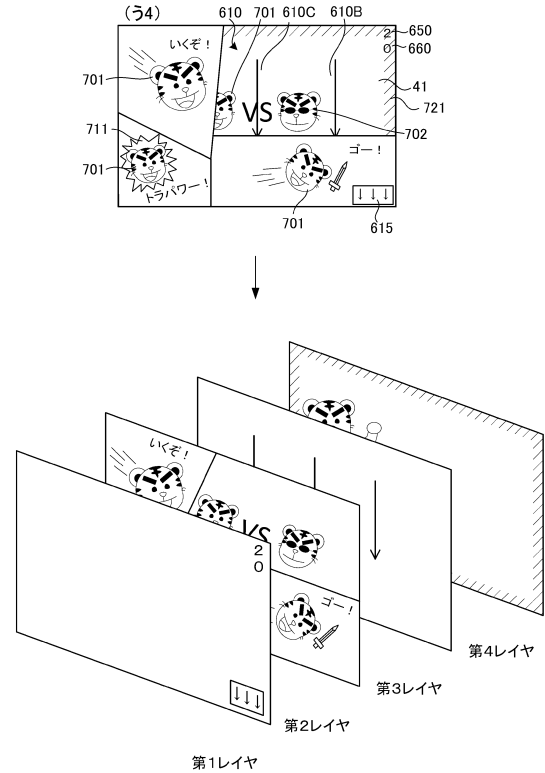


【図 7 6】

画面遷移図(前半変動の変形例)



【図 7 7】



10

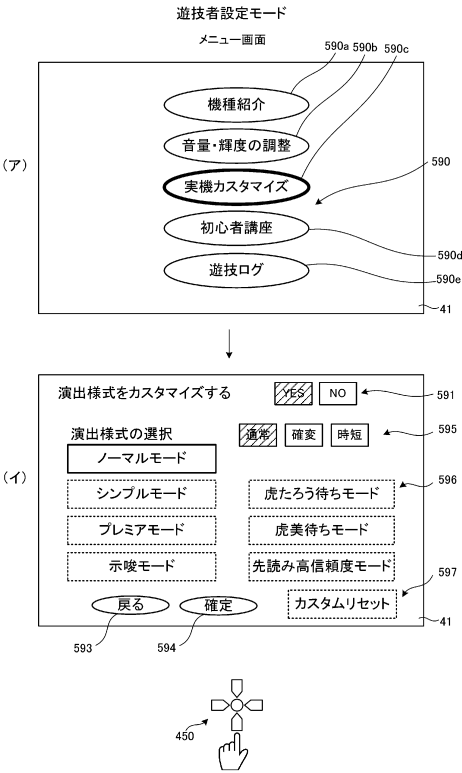
20

30

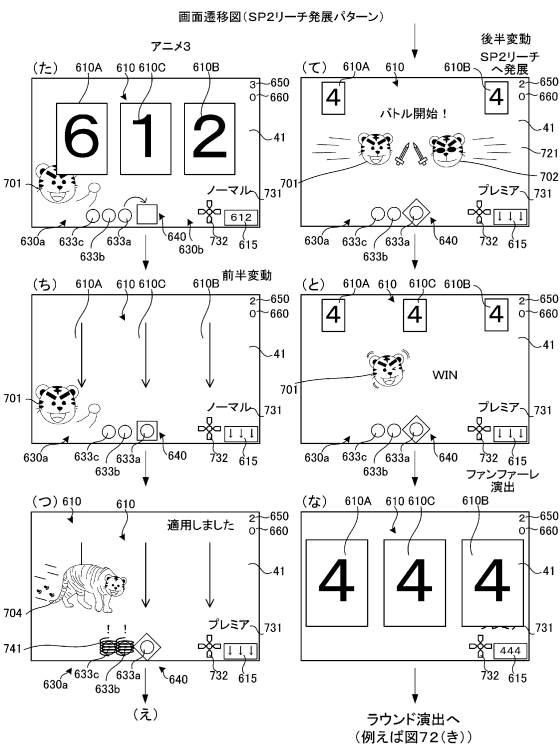
40

50

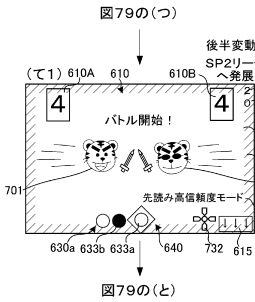
【図 7 8】



【図 7 9】



【図 8 0】



【図 8 1】

選択される演出様式	第1演出様式 (プレミアムモード、エアー産業在来モード、シンプルモードなど) 当該変動演出 (保留に基づくゲームの演出)	第2演出様式 (先読み高信頼度モード、先読みチャンスモード) 当該変動演出 (保留に基づくゲームの演出)
演出種類	先読み演出	先読み演出
結果留	○(適用あり)	×(適用なし)
新たに発生する保留	○(適用あり)	○(適用あり)

【図 8 2】

先読み予告演出の例(保留変化予告、先読みゾーン)

先読み予告種類	保留表示態様	定義	先読みゾーン (先読み背景)
第1先読み予告	青	期待度低の先読み予告(事前演出)	なし
第2先読み予告	黄	期待度中の先読み予告(事前演出)	あり
第3先読み予告	赤	期待度大の先読み予告(事前演出)	あり

【図 8 3】

先読み予告演出の予告振り分けテーブル(予告様式)の例

先読み予告振り分けテーブル1(はずれ用)			
リーチ系統情報	先読み予告種類	選択率 (デフォルト)	選択率 (高信頼度 モード)
リーチなし	変化なし	99%	99%
	第1先読み予告	1%	1%
Nリーチ	変化なし	98%	98%
	第1先読み予告	2%	2%
SP1リーチ	変化なし	70%	70%
	第1先読み予告	20%	20%
	第2先読み予告	10%	10%
SP2リーチ	変化なし	70%	87%
	第1先読み予告	15%	5%
	第2先読み予告	10%	5%
	第3先読み予告	5%	3%
SP3リーチ	変化なし	70%	90%
	第2先読み予告	10%	5%
	第3先読み予告	20%	5%

(A)

先読み高信頼度モードで保留の期待度増加

10

先読み予告振り分けテーブル2(大当たり用)

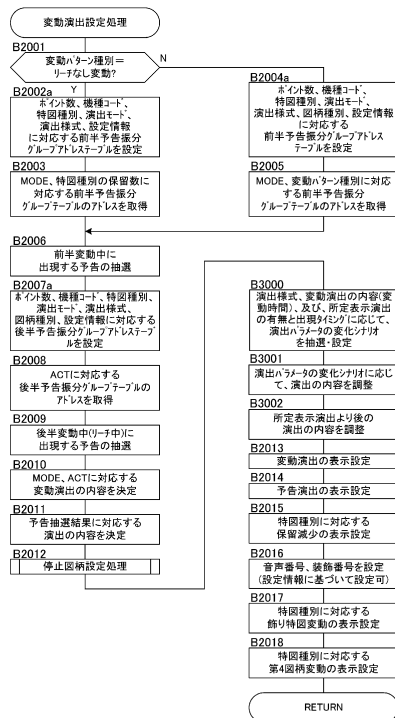
リーチ系統情報	先読み予告種類	選択率 (デフォルト)	選択率 (高信頼度 モード)
Nリーチ	変化なし	90%	30%
	第1先読み予告	10%	10%
	第2先読み予告	0%	0%
	第3先読み予告	0%	60%
SP1リーチ	変化なし	60%	15%
	第1先読み予告	5%	5%
	第2先読み予告	15%	15%
	第3先読み予告	20%	65%
SP2リーチ	変化なし	40%	2%
	第1先読み予告	10%	10%
	第2先読み予告	20%	20%
	第3先読み予告	30%	68%
SP3リーチ	変化なし	50%	2%
	第1先読み予告	5%	5%
	第2先読み予告	5%	5%
	第3先読み予告	40%	88%

(B)

先読み高信頼度モードで保留の期待度増加

20

【図 8 4】



【図 8 5】

ノーマルモード

変動演出の内容一 変化するリーチ (全体演出シナリオ)	SP1				SP2				SP3				SP3中			
	SP1中 TC機	SP1中 TC機	SP1中 TC機	SP1中 TC機	SP2中 TC機	SP2中 TC機	SP2中 TC機	SP2中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	SP3中 TC機	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
変化するリーチ	100.0%	100.0%</														

【圖 8 6】

特定キャラクター待ちモード

[illegible]

※TC＝虎カットイン予告(所定表示演出)

【圖 8 7】

(振り分けに関する変形例)

[illegible]

※TC＝虎カットイン予告(所定表示演出)

【圖 88】

後半変化態様の振り分け(ノーマルモード)

[illegible]

※TC=虎カットイン予告(所定表示演出)

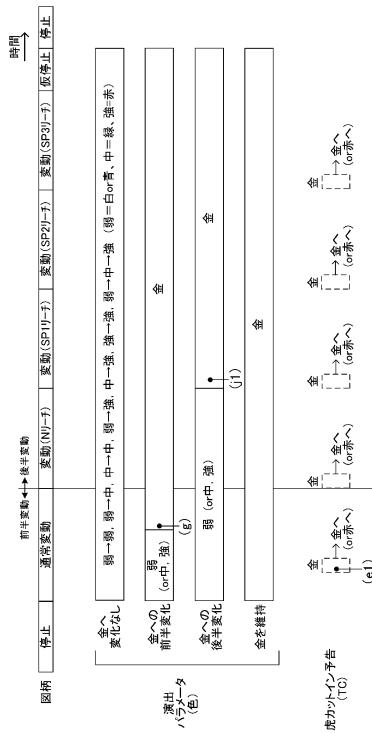
【圖 89】

後半変化態様の振り分け(特定キャラクター待ちモード)

[illegible]

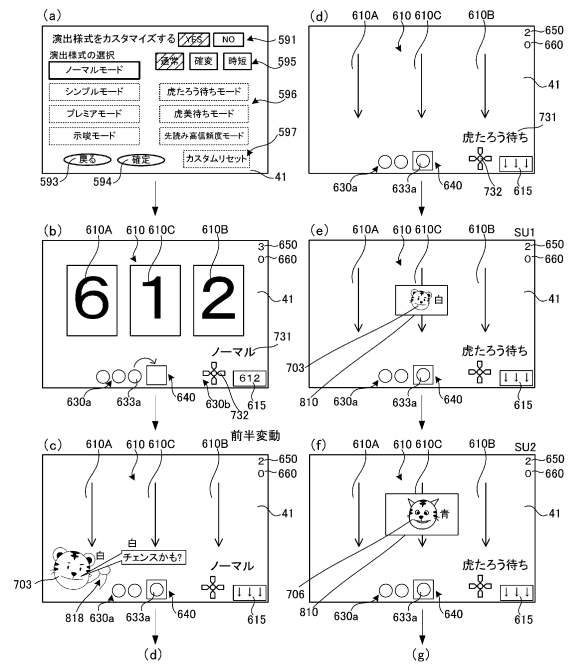
※TC=虎カットイン予告(所定表示演出)

【図 90】



【図 9 1 A】

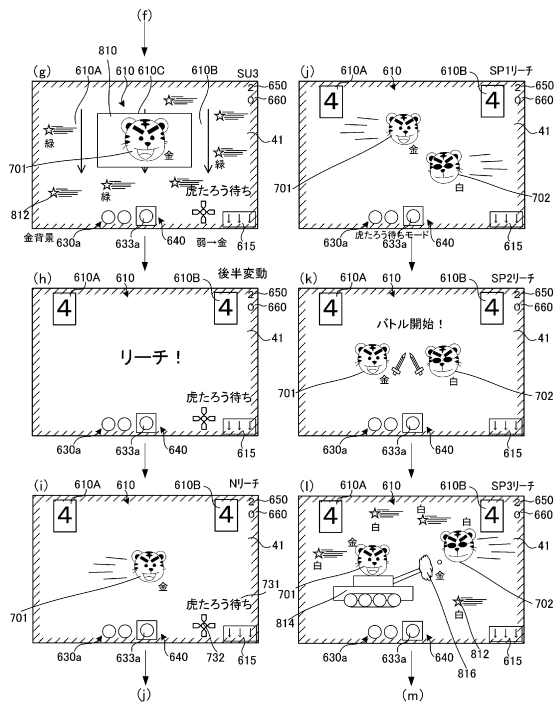
画面遷移図(SP3リーチ発展パターン)



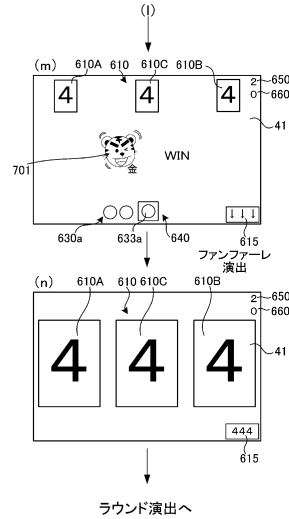
10

20

【図 9 1 B】



【図 9 1 C】

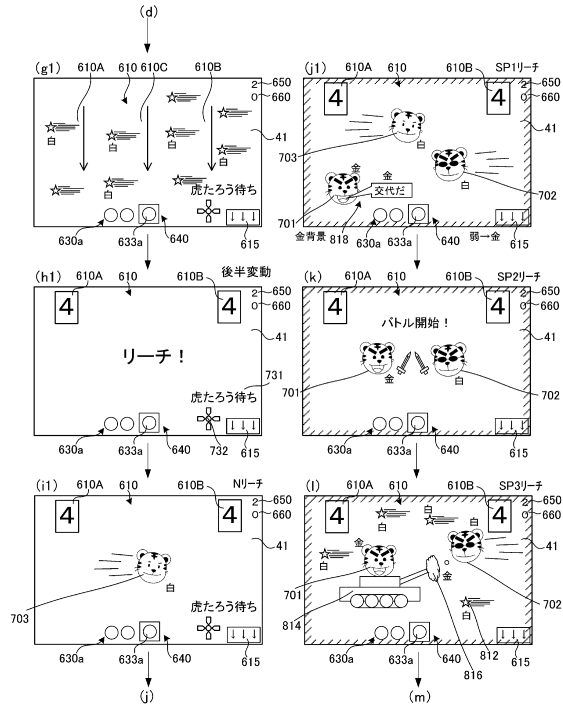


ラウンド演出へ

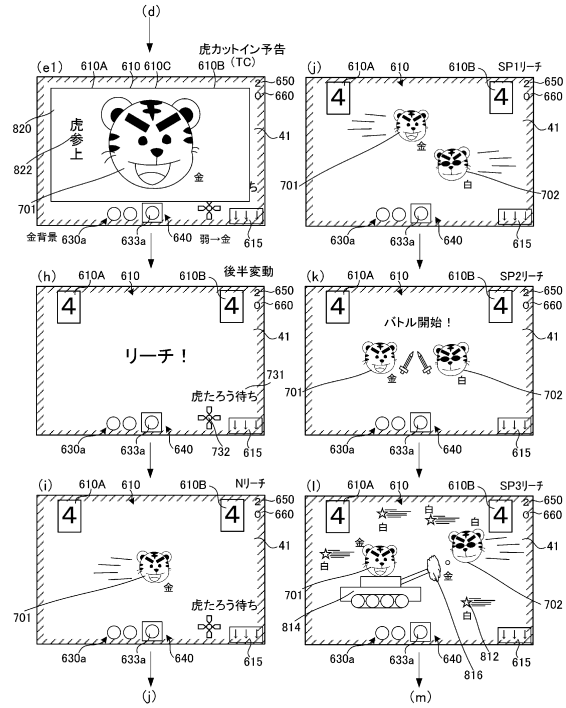
30

40

【図 9 2】



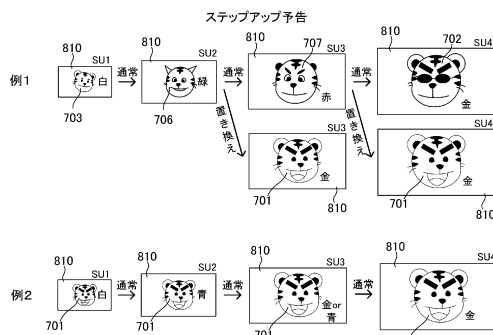
【圖 9 3】



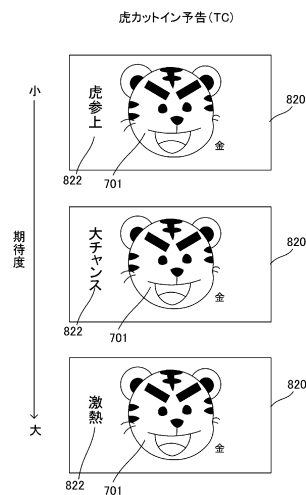
10

20

【図 9 4】



【圖 9 5】



30

40

【図 9 6】

[illegible]

※カスタマイズした演出(ここでは先読み演出)が最初に出現したタイミングで、特殊音と特殊LED発光パターンを出力する

10

20

30

40

50