

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7125577号
(P7125577)

(45)発行日 令和4年8月25日(2022.8.25)

(24)登録日 令和4年8月17日(2022.8.17)

(51)国際特許分類

F I

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

請求項の数 1 (全222頁)

(21)出願番号	特願2016-250384(P2016-250384)	(73)特許権者	000132747 株式会社ソフィア 群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(22)出願日	平成28年12月26日(2016.12.26)	(74)代理人	110002918 特許業務法人扶桑国際特許事務所
(65)公開番号	特開2018-102450(P2018-102450 A)	(72)発明者	園田 欽章 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会 社ソフィア内
(43)公開日	平成30年7月5日(2018.7.5)	合議体	
審査請求日	平成30年11月7日(2018.11.7)	審判長	瀬津 太郎
審判番号	不服2021-9358(P2021-9358/J1)	審判官	古屋野 浩志
審判請求日	令和3年7月14日(2021.7.14)	審判官	▲高▼橋 祐介

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能であって、前記変動表示ゲームが特別結果を導出した場合に遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御する遊技制御手段と、前記変動表示ゲームに関連した演出表示を表示装置の表示領域に表示可能な表示制御手段と、を備える遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて前記変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、

前記始動記憶にもとづいて前記変動表示ゲームを実行可能な変動表示ゲーム制御手段と、を備え、

前記識別情報は、リーチ演出表示に対応する変動表示態様であるリーチ態様で変動表示可能であり、

前記表示制御手段は、

前記変動表示ゲームにおける第1演出表示と、前記特別遊技状態における第2演出表示とを前記表示装置の表示領域に表示し、

前記始動記憶の数を示す数値表示と、前記始動記憶の数に対応するイメージ表示とを前記表示装置の表示領域に表示可能であって、

第1変動表示領域内に前記リーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示と前記第1演出表示とを表示するとともに、前記イメージ表示と前記数値表示とを各々に対応した所

定位置で表示する第1制御と、

前記第1変動表示領域よりも小さいサイズであって前記数値表示を表示する領域を有しない2以上の第2変動表示領域を前記所定位置と重ならない前記第1変動表示領域内に設定可能にし、設定された前記第2変動表示領域に前記リーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示と前記第1演出表示とを表示するとともに、前記設定された前記第2変動表示領域の外の前記第1変動表示領域には前記リーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示を表示せず、前記所定位置において前記数値表示を表示し、前記イメージ表示を非表示とする第2制御と、を実行可能である、

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】

保留表示を表示画面に表示させる遊技機の提案がある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-198442号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような遊技機は、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内していない。

【0005】

1つの側面では、本発明は、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内できる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するために、以下に示すような、遊技機が提供される。遊技機は、始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行可能であって、変動表示ゲームが特別結果を導出した場合に遊技者に遊技価値を付与可能な特別遊技状態に制御する遊技制御手段と、変動表示ゲームに関連した演出表示を表示装置の表示領域に表示可能な表示制御手段と、を備える。遊技制御手段は、始動入賞口への遊技球の入賞にもとづいて変動表示ゲームの実行権利として所定の上限数まで始動記憶を記憶可能な始動記憶手段と、始動記憶にもとづいて変動表示ゲームを実行可能な変動表示ゲーム制御手段と、を備える。識別情報は、リーチ演出表示に対応する変動表示態様であるリーチ態様で変動表示可能である。表示制御手段は、変動表示ゲームにおける第1演出表示と、特別遊技状態における第2演出表示とを表示装置の表示領域に表示し、始動記憶の数を示す数値表示と、始動記憶の数に対応するイメージ表示とを表示装置の表示領域に表示可能であって、第1変動表示領域内にリーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示と第1演出表示とを表示するとともに、イメージ表示と数値表示とを各々に対応した所定位置で表示する第1制御と、第1変動表示領域よりも小さいサイズであって数値表示を表示する領域を有しない2以上の第2変動表示領域を所定位置と重ならない第1変動表示領域内に設定可能にし、設定された第2変動表示領域にリーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示と第1演出表示とを表示するとともに、設定された第2変動表示領域の外の第1変動表示領域にはリーチ態様で変動表示可能な識別情報の変動表示を表示せず、所定位置において数値表示を表示し、イメージ表示を非表示とする第2制御と、を実行可能である。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0007】

1態様によれば、遊技機において、変動表示ゲームの表示状態に応じて始動記憶の数を案内できる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。

【図2】第1の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

【図3】第1の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。

【図4】第1の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

10

【図5】第1の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。

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

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

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

【図9】第1の実施形態の初期値乱数更新処理のフローチャートを示す図である。

【図10】第1の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

【図11】第1の実施形態の入力処理のフローチャートを示す図である。

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

【図13】第1の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。

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

20

【図15】第1の実施形態の乱数更新処理1のフローチャートを示す図である。

【図16】第1の実施形態の乱数更新処理2のフローチャートを示す図である。

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

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

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

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

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

【図22】第1の実施形態の特図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

30

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

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

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

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

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

【図28】第1の実施形態の特図普段処理のフローチャートを示す図である。

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

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

40

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

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

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

【図34】第1の実施形態の大当たり判定処理のフローチャートを示す図である。

【図35】第1の実施形態の小当たり判定処理のフローチャートを示す図である。

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

【図37】第1の実施形態の特図2停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【図38】第1の実施形態の特図情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【図39】第1の実施形態の変動パターン設定処理のフローチャートを示す図である。

【図40】第1の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図である。

50

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 4 9】第 1 の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

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

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

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

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

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

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

【図 5 6】第 1 の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 2 のフローチャートを示す図である。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10

20

30

40

50

- 【図 7 5】第 1 の実施形態の振り分け処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 7 6】第 1 の実施形態の 2 バイト振り分け処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 7 7】第 1 の実施形態の普図ゲーム処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 7 8】第 1 の実施形態のゲートスイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 7 9】第 1 の実施形態の普電入賞スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 0】第 1 の実施形態の普図普段処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 1】第 1 の実施形態の普図普段処理移行設定処理 1 のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 2】第 1 の実施形態の普図変動中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 3】第 1 の実施形態の普図変動中処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 4】第 1 の実施形態の普図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 5】第 1 の実施形態の普図表示中処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 6】第 1 の実施形態の普図当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 7】第 1 の実施形態の普図当り中処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 8】第 1 の実施形態の普電作動移行設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 8 9】第 1 の実施形態の普通変動入賞装置の普電作動タイミングチャートを示す図である。
- 【図 9 0】第 1 の実施形態の普電残存球処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 1】第 1 の実施形態の普図当り終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 2】第 1 の実施形態の普図当り終了処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 3】第 1 の実施形態の普図普段処理移行設定処理 2 のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 4】第 1 の実施形態のセグメント L E D 編集処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 5】第 1 の実施形態の磁石不正監視処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 6】第 1 の実施形態の盤電波不正監視処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 9 7】第 1 の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その 1）である。
- 【図 9 8】第 1 の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その 2）である。
- 【図 9 9】第 1 の実施形態のメイン賞球信号編集処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 0】第 1 の実施形態のメイン賞球信号の送信タイミングチャートを示す図である。
- 【図 1 0 1】第 1 の実施形態の始動口信号編集処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 2】第 1 の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 3】第 1 の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 4】第 1 の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 5】第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾制御処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 6】第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 0 7】第 1 の実施形態の表示画面の一例を示す図（その 1）である。
- 【図 1 0 8】第 1 の実施形態の表示画面の一例を示す図（その 2）である。
- 【図 1 0 9】第 1 の実施形態の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1 0】第 1 の実施形態の演出パターンテーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 1】第 1 の実施形態の先読み演出設定処理のフローチャートを示す図である。
- 【図 1 1 2】第 1 の実施形態の変形例 1 の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 1 3】第 1 の実施形態の変形例 2 の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 1 4】第 1 の実施形態の変形例 3 の表示画面の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 1 5】第 1 の実施形態の変形例 3 の表示画面の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 1 6】第 1 の実施形態の変形例 4 の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 1 1 7】第 1 の実施形態の変形例 5 の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 1 1 8】第 1 の実施形態の変形例 6 の大図柄群と保留記憶表示との重畳態様の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 1 9】第 1 の実施形態の変形例 6 の大図柄群と保留記憶表示との重畳態様の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 2 0】第 1 の実施形態の変形例 7 の表示画面の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 2 1】第 1 の実施形態の変形例 7 の表示画面の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 2 2】第 1 の実施形態の変形例 8 の表示画面の一例を示す図である。
- 【図 1 2 3】第 2 の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。
- 【図 1 2 4】第 2 の実施形態のリーチ別図柄停止規則表の一例を示す図である。
- 【図 1 2 5】第 2 の実施形態の演出フローの一例を示す図である。
- 【図 1 2 6】第 2 の実施形態のシングルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。
- 【図 1 2 7】第 2 の実施形態のダブルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。
- 【図 1 2 8】第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 1）を示す図である。
- 【図 1 2 9】第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 2）を示す図である。
- 【図 1 3 0】第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 3）を示す図である。
- 【図 1 3 1】第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 4）を示す図である。
- 【図 1 3 2】第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 5）を示す図である。
- 【図 1 3 3】第 2 の実施形態の変形例 1 のダブルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。
- 【図 1 3 4】第 2 の実施形態の変形例 2 から変形例 4 の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。
- 【図 1 3 5】第 3 の実施形態の遊技状態遷移の一例を示す図である。
- 【図 1 3 6】第 3 の実施形態の遊技状態遷移タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】第 3 の実施形態の変動表示パターン選択テーブルの切替タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。
- 【図 1 3 8】第 3 の実施形態の演出モード A におけるリーチ出現率とリーチ信頼度の一例を示す図である。
- 【図 1 3 9】第 3 の実施形態の演出モード A におけるリーチ出現率とリーチ信頼度の一例をグラフにして示す図である。
- 【図 1 4 0】第 3 の実施形態の通常遊技状態における変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 1】第 3 の実施形態の変形例 1 の通常遊技状態において遊技制御装置が用いる変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 2】第 3 の実施形態の変形例 1 の通常遊技状態において演出制御装置が用いる変

10

20

30

40

50

動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【図 1 4 3】第 3 の実施形態の変形例 2 の遊技状態遷移の一例を示す図である。

【図 1 4 4】第 3 の実施形態の変形例 3 の遊技状態遷移の一例を示す図である。

【図 1 4 5】第 3 の実施形態の変形例 4 の遊技状態遷移の一例を示す図である。

【図 1 4 6】第 3 の実施形態の変形例 4 の遊技状態遷移タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 4 7】第 3 の実施形態の変形例 4 の変動表示パターン選択テーブルの切替タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 1 4 8】第 4 の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 1 4 9】第 4 の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

【図 1 5 0】第 4 の実施形態の表示装置における装飾図柄 A を用いた変動表示画面の一例を示す図である。

【図 1 5 1】第 4 の実施形態の大当たり一覧表の一例を示す図である。

【図 1 5 2】第 4 の実施形態の「A ボーナス 1」と「A ボーナス 2」の発生例を示す図である。

【図 1 5 3】第 4 の実施形態の「A ボーナス 1」の演出実行手順の一例を示す図である。

【図 1 5 4】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」の演出実行手順の一例を示す図である。

【図 1 5 5】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 1）を示す図である。

【図 1 5 6】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 2）を示す図である。

【図 1 5 7】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 3）を示す図である。

【図 1 5 8】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 4）を示す図である。

【図 1 5 9】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 5）を示す図である。

【図 1 6 0】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 6）を示す図である。

【図 1 6 1】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 7）を示す図である。

【図 1 6 2】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 8）を示す図である。

【図 1 6 3】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」における演出表示画面の一例（その 9）を示す図である。

【図 1 6 4】第 4 の実施形態の「A ボーナス 2」の終了前後における装飾図柄切替タイミングの一例となるタイミングチャートを示す図である。

【図 1 6 5】第 4 の実施形態の変形例 1 の制御上の大当たりにおける見かけ上の大当たり構成の一例を示す図である。

【図 1 6 6】第 4 の実施形態の変形例 1 の大当たりの演出実行単位の一例を示す図である。

【図 1 6 7】第 4 の実施形態の変形例 2 のボーナス中変動演出の実行タイミングの一例を示す図である。

【図 1 6 8】第 4 の実施形態の変形例 3 の見かけ上の大当たり回数によって変化する演出内容の一例を示す図である。

【図 1 6 9】第 5 の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

【図 1 7 0】第 5 の実施形態の高確率状態における図柄配列の一例を示す図である。

【図 1 7 1】第 5 の実施形態の通常確率状態における図柄配列の一例を示す図である。

【図 1 7 2】第 5 の実施形態の通常確率状態における図柄配列の一例（その 2）を示す図である。

【図 1 7 3】第 5 の実施形態の当り発生時に遊技者に付与する特典を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 1 7 4】第 5 の実施形態の通常確率状態における表示演出の演出フローの一例を示す図である。

【図 1 7 5】第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。

【図 1 7 6】第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 2）を示す図である。

【図 1 7 7】第 5 の実施形態の高確率状態における表示演出の演出フローの一例を示す図である。

【図 1 7 8】第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 3）を示す図である。

【図 1 7 9】第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 4）を示す図である。

10

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

【図 1 8 1】第 5 の実施形態の第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合と、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合のタイミングを示すタイミングチャートである。

【図 1 8 2】第 5 の実施形態の変形例 1 の通常確率状態における図柄配列の一例を示す図である。

【図 1 8 3】第 5 の実施形態の変形例 1 の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。

20

【図 1 8 4】第 5 の実施形態の変形例 2 の通常確率状態における図柄配列設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 0 9】

以下、図面を参照して実施形態を詳細に説明する。

〔第 1 の実施形態〕

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

【0 0 1 0】

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

30

【0 0 1 1】

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

40

【0 0 1 2】

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

50

られている。なお、オプション設定部 25 は、遊技者が演出態様を設定する演出設定部として機能する。この場合、選択ボタンスイッチ 25 a は、演出態様を選択する演出ボタンスイッチとして機能し、決定ボタンスイッチ 25 b は、演出態様を決定する決定ボタンスイッチとして機能する。さらに、前面枠 12 下部右側には、前面枠 12 やガラス枠 15 を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴 26 が設けられている。

【0013】

なお、選択ボタンスイッチ 25 a が演出ボタンスイッチとして機能する場合、遊技機 10 は、選択ボタンスイッチ 25 a と決定ボタンスイッチ 25 b とから受け付けた遊技者の操作にもとづいて、遊技者の操作を介入させた演出をおこなうことができる。たとえば、遊技者の操作を介入させた演出は、表示装置（変動表示装置）41（図2参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）における演出があり、遊技機 10 は、表示装置 41 に表示するキャラクタを動作させたり、表示装置 41 に表示される飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報を停止させたりすることができる。

10

【0014】

また、オプション設定部 25 の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン 27、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン 28、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この第1の実施形態の遊技機 10 においては、遊技者が上記操作部 24 を回動操作することによって、打球発射装置が上皿 21 から供給される遊技球を遊技盤 30 前面の遊技領域 32（図2参照）に向かって発射する。また、遊技者が選択ボタンスイッチ 25 a および決定ボタンスイッチ 25 b を操作することによって、たとえば、スピーカ 19 a、19 b から放射される音量を設定したり、遊技盤 30 の明るさを設定したりすることができる。

20

【0015】

次に、遊技盤 30 について図2を用いて説明する。図2は、第1の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

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

30

【0016】

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

40

【0017】

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

【0018】

遊技領域 32 におけるセンターケース 40 の下方右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）34 が設けられている。普図始動ゲ

50

ート34に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ34a（図3参照）により検出される。

【0019】

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

【0020】

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

10

【0021】

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

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

20

【0022】

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

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

【0023】

特別変動入賞装置38は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉38cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた閉塞状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、特別変動入賞装置38は、たとえば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド38b（図3参照）により駆動される開閉扉38cによって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。これら特別変動入賞装置38に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ38a（図3参照）により検出される。

30

【0024】

第1の実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口36への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート34や普通変動入賞装置37や特別変動入賞装置38への入賞を狙うことができるようになっている。

40

【0025】

ここで、第1の実施形態の遊技機10において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース40の右端部に取り付けられた流路形成部材42が配設されており、右側遊技領域へと発射された遊技球は、流路形成部材42によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材42の少なくとも前面の材質は、流路形成部材4

50

2によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材42によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材42の前方から流路形成部材42を透して視認することができる。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

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

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

【0029】

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

【0030】

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

【0031】

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

【0032】

バックアップ電源部420は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ1つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置100の遊技用マイコン111（特に内蔵RAM）に供給され、停電中または電源遮断後もRAMに記憶されたデータが保持されるようになっている。制御信号生成部430は、たとえば通常電源部410で生成

10

20

30

40

50

された32Vの電圧を監視してそれがたとえば17V以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【0033】

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

10

【0034】

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

【0035】

ROM111Bは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶し、RAM111Cは、遊技制御時にCPU111Aの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ROM111BまたはRAM111Cとして、EEPROM（Electrically Erasable Programmable ROM）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。

20

【0036】

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

30

【0037】

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

40

【0038】

よって、たとえば、特図変動表示ゲームに対応して表示装置に表示される飾り特図変動表示ゲームが、表示装置における左、中、右の変動表示領域の各々で所定時間複数の識別

50

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

【0043】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機10に対する電波の発射を検出する

10

20

30

40

50

盤電波センサ 6 2、始動入賞口 3 6 内の始動口 1 スイッチ 3 6 a、普通変動入賞装置 3 7 内の始動口 2 スイッチ 3 7 a、普図始動ゲート 3 4 内のゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a、特別変動入賞装置 3 8 の大入賞口スイッチ 3 8 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。近接 I / F 1 2 1 は、入力の範囲が 7 V - 1 1 V とされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【0044】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3 または第 3 入力ポート 1 2 4 へ供給されデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に読み込まれる。なお、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、ゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 3 8 a の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 1 は、第 2 入力ポート 1 2 3 へ入力される。また、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、盤電波センサ 6 2 の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号 2 は、第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。また、第 3 入力ポート 1 2 4 には、遊技機 1 0 の前面枠 1 2 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 6 1 の検出信号や、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 の検出信号、遊技機 1 0 の前面枠（本体枠）1 2 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 6 4 の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第 3 入力ポート 1 2 4 に入力されるようにしてもよい。

【0045】

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

【0046】

上記のように近接 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 の動作に必要なたとえば 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。

【0047】

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

【0048】

また、入力部 1 2 0 には、払出制御装置 2 0 0 からの枠電波不正信号（前面枠 1 2 に設けられた枠電波センサが電波を検出することにもとづき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置 2 0 0 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿 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）、タッチスイッチ信号（操作部 2 4 に設けられたタッチスイッチの入力にもとづく信号）を取り込んでデータバス 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。

【0049】

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

【0050】

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

【0051】

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

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

また、出力部 130 には、データバス 140 に接続され、特別変動入賞装置 38 の開閉扉 38c を開成させる大入賞口ソレノイド 38b および普通変動入賞装置 37 の可動部材 37b を開成させる普電ソレノイド 37c の開閉データを出力するための第 2 出力ポート 134 が設けられている。また、出力部 130 には、一括表示装置 50 に表示する内容に

応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0055】

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

10

【0056】

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

20

【0057】

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

【0058】

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

30

【0059】

さらに、出力部130には、外部の検査装置500へ各遊技機の識別コードやプログラム等の情報を送信するためのフォトカプラ139が設けられている。フォトカプラ139は、遊技用マイコン111が検査装置500との間でシリアル通信によってデータの送受信をおこなえるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、

40

【0060】

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

演出制御装置300は、遊技用マイコン111と同様にアミューズメントチップ（IC）からなる主制御用マイコン（CPU）311と、主制御用マイコン311からのコマンドやデータにしたがって表示装置41への映像表示のための画像処理をおこなうグラフィックプロセッサとしてのVDP（Video Display Processor）312と、各種のメロディ

50

や効果音等をスピーカ 19 a, 19 b から再生させるため音の出力を制御する音源 L S I 3 1 4 を備えている。

【0061】

主制御用マイコン 3 1 1 には、C P U が実行するプログラムや各種データを格納した P R O M (プログラマブルリードオンリメモリ) からなる P R O M 3 2 1、作業領域を提供する R A M 3 2 2、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 F e R A M (Ferroelectric RAM) 3 2 3、現在の日時(年月日や曜日、時刻等)を示す情報を生成する計時手段をなす R T C (リアルタイムクロック) 3 3 8 が接続されている。なお、主制御用マイコン 3 1 1 の内部にも作業領域を提供する R A M が設けられている。また、主制御用マイコン 3 1 1 には、W D T (ウォッチドッグ・タイマ) 回路 3 2 4 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 は、遊技用マイコン 1 1 1 からのコマンドを解析し、演出内容を決定して V D P 3 1 2 へ出力映像の内容を指示したり、音源 L S I 3 1 4 への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理等の処理を実行したりする。

10

【0062】

V D P 3 1 2 には、作業領域を提供する R A M 3 1 2 a や、画像を拡大、縮小処理するためのスケラ 3 1 2 b が設けられている。また、V D P 3 1 2 には、キャラクタ画像や映像データが記憶された画像 R O M 3 2 5 や、画像 R O M 3 2 5 から読出されたキャラクタ等の画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速な V R A M (Video RAM) 3 2 6 が接続されている。

20

【0063】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン 3 1 1 と V D P 3 1 2 との間は、パラレル方式でデータの送受信がおこなわれるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

【0064】

V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、表示装置 4 1 の映像とガラス枠 1 5 や遊技盤 3 0 に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号 V S Y N C、データの送信タイミングを与える同期信号 S T S が入力される。なお、V D P 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、V R A M への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 I N T 0 ~ n および主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T 等も入力される。

30

【0065】

演出制御装置 3 0 0 には、L V D S (Low Voltage Differential Signaling: 小振幅信号伝送) 方式で表示装置 4 1 へ送信する映像信号を生成する信号変換回路 3 1 3 が設けられている。V D P 3 1 2 から信号変換回路 3 1 3 へは、映像データ、水平同期信号 H S Y N C および垂直同期信号 V S Y N C が入力されるようになっており、V D P 3 1 2 で生成された映像は、信号変換回路 3 1 3 を介して表示装置 4 1 に表示される。

【0066】

音源 L S I 3 1 4 には、音声データが記憶された音声 R O M 3 2 7 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 と音源 L S I 3 1 4 は、アドレスバス／データバス 3 4 0 を介して接続されている。また、音源 L S I 3 1 4 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、割込み信号 I N T が入力されるようになっている。演出制御装置 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 および前面枠 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等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 および下スピーカ 1 9 b から出力される。

40

【0067】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技制御装置 1 0 0 から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ(コマンド I / F) 3 3 1 が設けられている。このコマンド

50

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

電源装置400の通常電源部410は、上記のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F 331の電源電圧となるDC5Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン311として、3.3Vまたは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5VにもとづいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

【0071】

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

【0072】

次に、これらの制御回路においておこなわれる遊技制御について説明する。

遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111Aでは、普図始動ゲート34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力にもとづき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM111Bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。そして、普図図柄表示部55に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示

10

20

30

40

50

する処理をおこなう。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図図柄表示部 55 に第 1 当り停止図柄～第 3 当り停止図柄の各々に対応した特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド 37c を動作させ、普通変動入賞装置 37 の可動部材 37b を所定時間（たとえば、0.5 秒間または 1.7 秒間）上述のように開放する制御をおこなう。すなわち、遊技制御装置 100 が、変換部材（可動部材 37b）の変換制御をおこなう変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図図柄表示部 55 にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【0073】

また、始動入賞口 36 に備えられた始動口 1 スイッチ 36a からの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶にもとづき、第 1 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して ROM 111B に記憶されている判定値と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。また、普通変動入賞装置 37 に備えられた始動口 2 スイッチ 37a からの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動記憶を記憶し、この始動記憶にもとづき、第 2 特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出して ROM 111B に記憶されている判定値と比較し、第 2 特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。

【0074】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111A は、上記の第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置 300 に出力する。そして、特図 1 図柄表示部 53 や特図 2 図柄表示部 54 に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。すなわち、遊技制御装置 100 が、遊技領域 32 を流下する遊技球の始動入賞領域（始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37）への入賞にもとづき変動表示ゲームの進行制御をおこなう遊技制御手段をなす。

【0075】

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

【0076】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111A は、特図変動表示ゲームの結果が大当りや小当りの場合は、特図 1 図柄表示部 53 や特図 2 図柄表示部 54 に特別結果態様や小当り結果態様を表示するとともに、特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理（すなわち、特別遊技や小当り遊技を実行する処理）をおこなう。特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111A は、たとえば、大入賞口ソレノイド 38b により特別変動入賞装置 38 の開閉扉 38c を開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御をおこなう。そして、大入賞口に所定個数（たとえば、9 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）をおこなう。すなわち、遊技制御装置 100 が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御をおこなう大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図 1 図柄表示部 53 や特図 2 図柄表示部 54 にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【0077】

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

10

20

30

40

50

ームの結果態様にもとづき高確率状態となっても、第1特図変動表示ゲームおよび第2特図変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【0078】

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

10

【0079】

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

【0080】

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

20

30

【0081】

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

40

【0082】

次に、一括表示装置の構成について図5を用いて説明する。図5は、第1の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。一括表示装置50は、LED__00からLED__31までの32個のLEDを備える。一括表示装置50は、LED__00からLED__31

50

の点灯態様により各種状態表示をおこなう。

【0083】

一括表示装置50は、LED__00からLED__31に各種状態表示機能を振り分けることで、ラウンド表示部51と、特図1保留表示部52と、特図1図柄表示部53と、特図2図柄表示部54と、普図図柄表示部55と、普図保留表示部56と、状態表示部57とを備える。ラウンド表示部51は、LED__00からLED__03の4個のLEDの点灯態様により、特図ゲームにおけるラウンド数を表示する。特図1保留表示部52は、LED__04とLED__05の2個のLEDの点灯態様により、特図1ゲームにおける保留数を表示する。特図1図柄表示部53は、LED__06からLED__13の8個のLEDの点灯態様により、特図1ゲームにおける図柄を表示する。特図2図柄表示部54は、LED__14からLED__21の8個のLEDの点灯態様により、特図2ゲームにおける図柄を表示する。普図図柄表示部55は、LED__24からLED__27の4個のLEDの点灯態様により、普図ゲームにおける図柄を表示する。普図保留表示部56は、LED__28とLED__29の2個のLEDの点灯態様により、普図ゲームにおける保留数を表示する。状態表示部57は、LED__30とLED__31の2個のLEDの点灯態様により、特図ゲームにおける遊技状態を表示する。特図2保留表示部58は、LED__22とLED__23の2個のLEDの点灯態様により、特図2ゲームにおける保留数を表示する。

10

【0084】

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

20

【0085】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。図6は、第1の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その1）であり、図7は、第1の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その2）である。メイン処理は、CPU111Aが実行する処理である。

【0086】

メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図6および図7に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップS1）をおこなってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップS2）をおこなう。次に、レジスタバンク0を指定し（ステップS3）、所定のレジスタ（たとえばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップS4）。第1の実施形態の場合、RAM111Cのアドレスの範囲は、0000h～01FFhで、上位としては00hか01hをとる。ステップS4ではRAM111Cのアドレスの範囲のうち先頭側にある00hをセットする。

30

【0087】

次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップS5）。発射許可信号は、遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

40

【0088】

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

50

従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【００８９】

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

10

【００９０】

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

20

【００９１】

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

【００９２】

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

30

【００９３】

すなわち、遊技制御装置１００が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではＲＡＭ１１１Ｃへのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等はおこなう必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもＲＡＭ１１１Ｃのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

40

【００９４】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップＳ９；Ｎ）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを「－１」更新し（ステップＳ１１）、タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１２）。タイマの値が０でない場合

50

(ステップS12; N)、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理(ステップS8)に戻される。また、タイマの値が「0」である場合(ステップS12; Y)、すなわち、待機時間が終了した場合、RAM111CやEEPROM等の読出し書込み可能なRWM(Read Write Memory)のアクセス許可をし(ステップS13)、全出力ポートにオフデータを出力(出力がない状態に設定)する(ステップS14)。

【0095】

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

【0096】

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

【0097】

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

【0098】

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

10

20

30

40

50

ては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。

【0099】

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

10

【0100】

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

20

【0101】

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

30

【0102】

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

40

【0103】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップS35）をおこなう。なお、特に限定されるわけではないが、第1の実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は

50

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

【0104】

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

【0105】

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

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

10

【0110】

また、主制御手段（遊技制御装置100）は、データを記憶可能なRAM111Cと、外部からの操作が可能な初期化操作部（RAM初期化スイッチ112）と、初期化操作部が操作されたことにもとづきRAM111Cに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置100）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

【0111】

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

20

〔チェックサム算出処理〕

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

【0112】

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

30

【0113】

〔初期値乱数更新処理〕

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

40

50

性を高めることができるようにしている。

【0114】

〔タイマ割込み処理〕

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

【0115】

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

【0116】

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

【0117】

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

【0118】

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

10

20

30

40

50

セットする外部情報編集処理（ステップ S 1 3 4）をおこなって、タイマ割込み処理を終了する。

【0119】

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

【0120】

〔入力処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における入力処理（ステップ S 1 2 3）の詳細について説明する。図 1 1 は、第 1 の実施形態の入力処理のフローチャートを示す図である。

【0121】

この入力処理においては、まず、入力ポート 1、すなわち、第 1 入力ポート 1 2 2 に取り込まれたスイッチの検出信号の状態を読み込む（ステップ S 1 4 1）。そして、8 ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップ S 1 4 2）、読み込まれた入力ポート 1 の状態を RWM 内のスイッチ制御領域 1 にセーブ（格納）する（ステップ S 1 4 3）。次に、入力ポート 2、すなわち、第 2 入力ポート 1 2 3 のアドレスを準備し（ステップ S 1 4 4）、RWM 内のスイッチ制御領域 2 のアドレスを準備し（ステップ S 1 4 5）、未使用のビットデータを準備（ステップ S 1 4 6）する。未使用のビットデータおよび反転するビットデータは、入力ポートごとに準備されている。次に、反転するビットデータを準備し（ステップ S 1 4 7）、スイッチ読み込み処理（ステップ S 1 4 8）をおこなう。ここで、第 1 の実施形態において「準備」とは、レジスタに値をセットすることを意味するが、これに限らず、RWM、その他のメモリに値をセットするようにしてもよい。

【0122】

次に、入力ポート 3、すなわち、第 3 入力ポート 1 2 4 のアドレスを準備し（ステップ S 1 4 9）、RWM 内のスイッチ制御領域 3 のアドレスを準備し（ステップ S 1 5 0）、未使用のビットデータを準備し（ステップ S 1 5 1）、反転するビットデータを準備する（ステップ S 1 5 2）。そして、スイッチ読み込み処理（ステップ S 1 5 3）をおこない、入力処理を終了する。

【0123】

なお、第 1 入力ポート 1 2 2 で監視するスイッチとしては、図 3 に示したように、ガラス枠開放検出スイッチ 6 3、本体枠開放検出スイッチ 6 4、RAM 初期化スイッチ 1 1 2（この処理では未使用扱い）、電源装置 4 0 0 の制御信号生成部 4 3 0 で生成された停電監視信号（この処理では未使用扱い）、払出異常ステータス信号、シュート球切れスイッチ信号、オーバーフロースイッチ信号およびタッチスイッチがある。第 2 入力ポート 1 2 3 で監視するスイッチとしては、始動口 1 スイッチ 3 6 a（「始動口 1 入賞信号」）、始動口 2 スイッチ 3 7 a（パターン分岐により、「始動口 2 入賞信号」「普通電動役物 1 入賞信号 1」としても出力）、入賞口スイッチ 3 5 a（「普通入賞口入賞信号」）、大入賞口スイッチ 3 8 a（「特別電動役物 1 入賞信号」）およびゲートスイッチ 3 4 a（「普通図柄 1 に係るゲート通過信号 1」）がある。そして、第 3 入力ポート 1 2 4 で監視するスイッチとしては、盤電波センサ 6 2、スイッチ異常検知信号、磁気センサ 6 1、枠電波不正信号および払出ビジー信号がある。

【0124】

〔スイッチ読み込み処理〕

次に、上述の入力処理におけるスイッチ読み込み処理（ステップ S 1 4 8、S 1 5 3）の詳細について説明する。図 1 2 は、第 1 の実施形態のスイッチ読み込み処理のフローチャートを示す図である。このスイッチ読み込み処理においては、まず、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態を読み込む（ステップ S 1 6 1）。そして、8 ビットのポート

10

20

30

40

50

のうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップS 1 6 2）、反転の必要なビットを反転（ステップS 1 6 3）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態1にセーブ（格納）する（ステップS 1 6 4）。その後、2回目の読み込みまでのディレイ時間（約100 μ s）が経過するのを待つ（ステップS 1 6 5）。

【0125】

ディレイ時間（約100 μ s）が経過すると、対象の入力ポートに取り込まれた信号の状態の2回目の読み込みをおこなう（ステップS 1 6 6）。そして、8ビットのポートのうち未使用ビットがあればそのビットの状態をクリアし（ステップS 1 6 7）、反転の必要なビットを反転（ステップS 1 6 8）した後、対象のスイッチ制御領域のポート入力状態2にセーブ（格納）する（ステップS 1 6 9）。その後、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを1、違うビットを0とした確定ビットパターンを作成し（ステップS 1 7 0）、確定ビットパターンとポート入力状態2との論理積をとり、今回確定ビットとする（ステップS 1 7 1）。

【0126】

次に、1回目と2回目の読み込みで状態が同じビットを0、違うビットを1とした未確定ビットパターンを作成し（ステップS 1 7 2）、未確定ビットパターンと前回読み込み時の確定状態との論理積をとり、前回保持ビットとする（ステップS 1 7 3）。これにより、スイッチのチャタリング等によるノイズを除去した信号の状態を得ることができる。そして、今回確定ビットと前回保持ビットを合成し、今回確定状態としてセーブし（ステップS 1 7 4）、前回と今回の確定状態との排他的論理和をとり、立上りエッジとしてセーブして（ステップS 1 7 5）、スイッチ読み込み処理を終了する。

【0127】

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

【0128】

〔出力処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップS 1 2 4）の詳細について説明する。図13は、第1の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。この出力処理では、まず、一括表示装置50のセグメントのデータを出力する第3出力ポート135（図3参照）にオフデータを出力（リセット）する（ステップS 1 8 1）。次に、普電ソレノイド37cや大入賞口ソレノイド38bのデータを出力する第2出力ポート134に出力するデータを合成して出力する（ステップS 1 8 2）。

【0129】

そして、一括表示装置50のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を「0」～「3」の範囲で「+1」更新し（ステップS 1 8 3）、デジットカウンタの値に対応するLEDのデジット線の出力データを取得する（ステップS 1 8 4）。ここで、一括表示装置50のLED__00からLED__31をダイナミック点灯させる例として、ラウンド表示、特図1保留表示、特図1図柄表示、特図2図柄表示、普図図柄表示、普図保留表示、および状態表示（時短状態や高確率状態等の遊技状態表示）がある。

【0130】

次に、取得したデータと外部情報データを合成し（ステップS 1 8 5）、合成したデータをデジット出力用の第4出力ポート136および外部情報出力用の第5出力ポート137に出力する（ステップS 1 8 6）。ステップS 1 8 5で合成される外部情報は、「扉・枠開放」および「セキュリティ信号」である。

【0131】

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

【0132】

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

10

【0133】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験信号出力ポート1に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート1へ合成したデータを出力する（ステップS192）。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上の試験信号出力ポート2に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート2へ合成したデータを出力する（ステップS193）。

【0134】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験信号出力ポート3に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート3へ合成したデータを出力する（ステップS194）。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中継基板70上の試験信号出力ポート4に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート4へ合成したデータを出力する（ステップS195）。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上の試験信号出力ポート5に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験信号出力ポート5へ合成したデータを出力し（ステップS196）し、出力処理を終了する。

20

【0135】

〔払出コマンド送信処理〕

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

30

【0136】

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

【0137】

ステップS201で、カウント数がある（ステップS201；Y）と判定された場合、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を減算（「-1」更新）し（ステップS204）、入賞数カウンタ領域2のアドレスに対応する払出数を取得する（ステップS205）。次に、賞球残数領域の値と払出数を加算し（ステップS206）、加算結果を賞球残数領域にセーブし（ステップS207）、加算結果から10を減算し（ステップS208）、その減算結果が「0」以上かを判定する（ステップS209）。ステップS209で、減算結果が「0」以上（ステップS209；Y）と判定された場合、メイン賞球信号出力回数を「+1」更新し（ステップS210）、減算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップS211）。ここで、賞球信号（メイン賞球信号）としては、主基板（遊技制御装置100）からは10個払出予定ごとに1パルスが出力され、払出基板（払出制御装置20

40

50

0)からは10個払出ごとに1パルスが出力される。

【0138】

次に、ステップS203の判定で、すべてのチェックが終了した(ステップS203; Y)と判定、または、ステップS209の判定で、減算結果が「0」以上でない(ステップS209; N)と判定された場合、払出コマンド送信タイマの値が「0」でなければ払出コマンド送信タイマの値を「-1」更新する(ステップS212)。この払出コマンド送信処理が最初のタイマ割込み処理であれば、この払出コマンド送信処理の最後のステップS221で設定される初期値が設定されていないので、払出コマンド送信タイマの値は「0」であるから、減算はおこなわれないことになる。このように、払出コマンドは、タイマ割込みごとに送信するのではなく、所定時間経過してから送っている。また、払出コマンドの送信は、払出制御基板側が賞球を払い出せる状態であることも条件である。

10

【0139】

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

20

【0140】

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

【0141】

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

30

【0142】

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

40

【0143】

〔乱数更新処理1〕

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

【0144】

50

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

〔乱数更新処理 2〕

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

【0149】

この乱数更新処理 2 では、まず、更新すべき複数の乱数のうちいずれの乱数を今回の更新処理の対象とするかを順番に指定するための乱数更新スキャンカウンタを「0」から「3」の範囲で更新する（ステップ S 2 5 1）。次に、乱数更新スキャンカウンタの値に対

10

20

30

40

50

応する演出乱数更新テーブルのアドレスを算出する（ステップ S 2 5 2）。そして、算出されたアドレスにもとづいて参照したテーブルから乱数の上限判定値を取得する（ステップ S 2 5 3）。このとき参照するテーブルには、乱数の種類ごとに上限判定値、すなわち、乱数が一巡したか否かを判定するための値が格納されている。

【0150】

続いて、たとえば第 1 の実施形態において遊技用マイコン 1 1 1 として使用している Z 8 0 系のマイコンに設けられている D R A M のリフレッシュ等のため使用されるカウンタ（以下、M 1 カウンタと称する）のようなランダムな値が設定されるカウンタの値をロードする（ステップ S 2 5 4）。M 1 カウンタの値を使用することで、乱数にランダム性を付与することができる。次に、M 1 カウンタの値をマスクするためのマスク値を取得して、M 1 カウンタの値をマスクする（ステップ S 2 5 5）。なお、マスク値は、更新対象の乱数によって異なるビット数、たとえば、変動パターン乱数 1 の下位 1 バイトを更新する場合には、M 1 カウンタの下位 3 ビットに、また、変動パターン乱数 1 の上位 1 バイトを更新する場合には、M 1 カウンタの下位 4 ビットに設定されている。乱数の種類によって上限値が異なるためである。なお、マスク値として、変動パターン乱数 1 の下位 1 バイトを更新する場合には、M 1 カウンタの下位 3 ビットを、また、変動パターン乱数 1 の上位 1 バイトを更新する場合には、M 1 カウンタの下位 4 ビットを例示したが、数値は一例であってこれに限られるものではない。

【0151】

次に、更新する乱数領域（乱数カウンタ）が 2 バイト乱数の上位 1 バイトであるか否かを判定する（ステップ S 2 5 6）。そして、乱数領域が 2 バイト乱数の上位 1 バイトである場合（ステップ S 2 5 6 ; Y）、加算値として上位 1 バイトをマスク値によって M 1 カウンタの値をマスクすることによって残った値（以下、これをマスクした値と称する）に「1」を加算したマスク更新値に設定し、下位 1 バイトを「0」に設定して（ステップ S 2 5 7）、ステップ S 2 5 9 に移行する。また、乱数領域が 2 バイト乱数の上位 1 バイトでない場合（ステップ S 2 5 6 ; N）、加算値として上位 1 バイトを「0」に設定し、下位 1 バイトを上記マスク更新値に設定して（ステップ S 2 5 8）、ステップ S 2 5 9 に移行する。なお、マスクした値に「1」を加算するのは、マスクした値が「0」になる場合があり、「0」を後に加算すると加算する前の値から変化しないので、それを避けるためである。

【0152】

そして、更新する乱数が 2 バイト乱数であるか否かを判定し（ステップ S 2 5 9）、2 バイト乱数である場合（ステップ S 2 5 9 ; Y）、更新する乱数領域の値（2 バイト）を設定して（ステップ S 2 6 0）、ステップ S 2 6 2 に移行する。また、更新する乱数が 2 バイト乱数でない場合（ステップ S 2 5 9 ; N）、乱数値の上位 1 バイトとして「0」を設定し、乱数値の下位 1 バイトとして、更新する乱数領域の値（1 バイト）を設定し（ステップ S 2 6 1）、ステップ S 2 6 2 に移行する。

【0153】

ステップ S 2 6 2 では、乱数値にステップ S 2 5 7 または S 2 5 8 で決定した加算値を加算した値を新たな乱数値とし、この新たな乱数値がステップ S 2 5 3 で取得した上限判定値よりも大きいかなかを判定する（ステップ S 2 6 3）。そして、新たな乱数値が上限判定値より大きくない場合（ステップ S 2 6 3 ; N）、新たな乱数値を 1 バイト乱数または 2 バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップ S 2 6 5）。また、新たな乱数値が上限判定値より大きい場合（ステップ S 2 6 3 ; Y）、新たな乱数値から上限判定値を減算した値を再度の新たな乱数値とし（ステップ S 2 6 4）、この値を 1 バイト乱数または 2 バイト乱数の下位の乱数領域にセーブする（ステップ S 2 6 5）。

【0154】

次に、更新した乱数が 2 バイト乱数であるか否かを判定し（ステップ S 2 6 6）、2 バイト乱数でない場合（ステップ S 2 6 6 ; N）は、乱数更新処理 2 を終了する。また、2 バイト乱数である場合（ステップ S 2 6 6 ; Y）、新たな乱数値（再度の新たな乱数値を

10

20

30

40

50

算出した場合はその値)を2バイト乱数の上位の乱数領域にセーブし(ステップS267)、乱数更新処理2を終了する。

【0155】

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

【0156】

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

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

【0157】

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

【0158】

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

【0159】

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

【0160】

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

【0161】

次に、状態スキャンカウンタの値が「0」であるか否かを判定し(ステップS284)、状態スキャンカウンタの値が「0」でない場合(ステップS284;N)は、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル3に遊技機状態の監視対象がない場合である。また、状態スキャンカウンタの値が「0」で

10

20

30

40

50

ある場合（ステップ S 2 8 4 ; Y）、状態スキャンカウンタの値に応じて、スイッチの接続抜け等の発生により出力されるスイッチ異常 2 エラーにもとづく遊技機状態の監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル 3 を準備する（ステップ S 2 8 5）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップ S 2 8 6）をおこない、払出ビジー信号チェック処理（ステップ S 2 8 7）をおこない、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。なお、払出ビジー信号チェック処理は、毎回おこなわれるのではなく、4 回に 1 回実行されるようにしてあり、残りの 3 回がパスされるので、16 ms 周期の監視となっている。

【0162】

〔不正 & 入賞監視処理〕

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

【0163】

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

【0164】

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

【0165】

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

【0166】

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

【0167】

そして、判定個数以上でない場合（ステップ S 2 9 5 ; N）、対象の入賞口スイッチの入賞監視テーブルを準備する（ステップ S 3 0 0）。また、判定個数以上の場合（ステップ S 2 9 5 ; Y）、不正入賞数を不正発生判定個数に留め（ステップ S 2 9 6）、対象の不正入賞報知タイマ領域に初期値をセーブする（ステップ S 2 9 7）。次に、対象の不正

10

20

30

40

50

発生コマンドを準備し（ステップS 2 9 8）、不正フラグとして不正入賞発生フラグを準備して（ステップS 2 9 9）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップS 3 1 0）。

【0 1 6 8】

一方、不正監視期間でない場合（ステップS 2 9 2；N）、対象の入賞口スイッチの入賞監視テーブルを準備し（ステップS 3 0 0）、賞球の設定をおこなう入賞数カウンタ更新処理（ステップS 3 0 1）をおこなう。そして、対象の報知タイマ更新情報をロードし（ステップS 3 0 2）、報知タイマの更新許可の有無を判定する（ステップS 3 0 3）。そして、報知タイマの更新が許可されない場合（ステップS 3 0 3；N）、この不正&入賞監視処理は、終了する。なお、報知タイマの更新が許可されない情報としては、大入賞口スイッチ3 8 aがある。これは、1つの大入賞口に対しスイッチ2個で監視をおこなっていることによる。双方のスイッチの監視でタイマを更新すると、倍速でタイマ更新がおこなわれることとなり、結果的に規定時間の半分で不正タイマがタイムアップしてしまう。このようなタイマ更新を避けるため、先に監視処理をおこなう大入賞口スイッチのタイミングでの更新を禁止している。また、後に監視処理をおこなう大入賞口スイッチおよび普通変動入賞装置3 7の始動口2スイッチ3 7 aのように報知タイマの更新が許可される場合（ステップS 3 0 3；Y）、対象の報知タイマが「0」でなければ「-1」更新する（ステップS 3 0 4）。なお、報知タイマの最小値は、「0」に設定されている。

10

【0 1 6 9】

報知タイマの更新は、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが一方の大入賞口スイッチ3 8 aである場合は許可され、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが他方の大入賞口スイッチ3 8 aである場合は許可されない。これにより、特別変動入賞装置3 8についての不正報知について、報知タイマの更新が倍の頻度でおこなわれてしまい、規定時間（たとえば6 0 0 0 0 ms）の半分でタイムアップしてしまうことを防止している。なお、遊技機状態監視対象の入賞口スイッチが大入賞口スイッチ3 8 aである場合や始動口2スイッチ3 7 aである場合は報知タイマの更新は常に許可される。

20

【0 1 7 0】

その後、報知タイマの値が「0」であるか否かを判定し（ステップS 3 0 5）、値が「0」でない場合（ステップS 3 0 5；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、不正&入賞監視処理を終了する。また、値が「0」である場合（ステップS 3 0 5；Y）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていた場合、対象の不正解除コマンドを準備し（ステップS 3 0 6）、不正フラグとして不正入賞解除フラグを準備する（ステップS 3 0 7）。そして、CPU 1 1 1 Aは、報知タイマの値が「0」になった瞬間であるか否かを判定する（ステップS 3 0 8）。

30

【0 1 7 1】

報知タイマの値が「0」になった瞬間である場合（ステップS 3 0 8；Y）、すなわち今回の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が「0」になった場合、対象の不正入賞数をクリアし（ステップS 3 0 9）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップS 3 1 0）。また、報知タイマの値が「0」になった瞬間でない場合（ステップS 3 0 8；N）、すなわち前回以前の不正&入賞監視処理で報知タイマの値が「0」になった場合、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域の値と比較する（ステップS 3 1 0）。

40

【0 1 7 2】

そして、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致した場合（ステップS 3 1 0；Y）、不正&入賞監視処理は、終了される。また、準備した不正フラグと対象の不正フラグ領域の値が一致しない場合（ステップS 3 1 0；N）、準備した不正フラグを対象の不正フラグ領域にセーブし（ステップS 3 1 1）、演出コマンド設定処理をおこない（ステップS 3 1 2）、不正&入賞監視処理を終了する。以上の処理により、不正の発生に伴い不正報知コマンドが演出制御装置3 0 0に送信され、不正の解除に伴い不正入賞不正解除コマンドが演出制御装置3 0 0に送信されて、不正報知の開始、終了が設定され

50

ることとなる。

【0173】

〔入賞数カウンタ更新処理〕

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

10

【0174】

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

【0175】

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

20

【0176】

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

30

【0177】

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

【0178】

〔遊技機状態チェック処理〕

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

40

50

【0179】

この遊技機状態チェック処理では、まず、状態スキャンカウンタに対応する状態監視テーブルを取得し（ステップS341）、監視対象の信号がオンであるか否か、すなわちエラーを示す状態であるか否かを判定する（ステップS342）。なお、監視対象の信号がオンでない場合とは、エラー系に関しては、エラーではない正常の状態をいい、タッチスイッチに関しては、タッチしていない状態をいう。また、監視対象の信号がオンである場合とは、エラー系に関しては、エラー（異常、不正）の状態をいい、タッチスイッチに関しては、タッチしている状態をいう。

【0180】

ステップS342において、信号がオンでない場合（ステップS342；N）、状態フラグとして状態オフフラグを準備し（ステップS343）し、対象の状態オフコマンドを取得して準備する（ステップS344）。その後、対象の状態オフ監視タイマ比較値を取得して（ステップS345）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップS349）。

【0181】

一方、信号がオンである場合（ステップS342；Y）、状態フラグとして状態オンフラグを準備し（ステップS346）、対象の状態オンコマンドを取得して準備する（ステップS347）。その後、対象の状態オン監視タイマ比較値を取得して（ステップS348）、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態を比較する（ステップS349）。

【0182】

対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致した場合（ステップS349；Y）、すなわち信号の状態が変化していない場合、対象の状態監視タイマを「+1」更新して（ステップS352）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上か否かを判定する（ステップS353）。また、対象の信号制御領域の値と今回の信号の状態が一致しない場合（ステップS349；N）、すなわち信号の状態が変化した場合には、対象の信号制御領域に今回の信号の状態をセーブする（ステップS350）。そして、対象の状態監視タイマをクリアし（ステップS351）、対象の状態監視タイマを「+1」更新して（ステップS352）、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上か否かを判定する（ステップS353）。

【0183】

対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値に達していない場合（ステップS353；N）、この遊技機状態チェック処理は、終了される。また、対象の状態監視タイマの値が監視タイマ比較値以上となった場合（ステップS353；Y）、状態監視タイマを「-1」更新して「比較値-1」の値に留め（ステップS354）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域の値と比較する（ステップS355）。

【0184】

そして、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致する場合（ステップS355；Y）、この遊技機状態チェック処理は、終了される。また、準備した状態フラグと対象の状態フラグ領域の値とが一致しない場合（ステップS355；N）、準備した状態フラグを対象の状態フラグ領域にセーブし（ステップS356）、上で準備した状態オフコマンドか状態オンコマンドのいずれかを送信する演出コマンド設定処理をおこなって（ステップS357）、遊技機状態チェック処理を終了する。

【0185】

〔払出ビジー信号チェック処理〕

次に、上述の入賞口スイッチ／状態監視処理における払出ビジー信号チェック処理（ステップS287）について説明する。図21は、第1の実施形態の払出ビジー信号チェック処理のフローチャートを示す図である。

【0186】

この払出ビジー信号チェック処理では、まず、払出ビジー信号がオンか否かを判定し（ステップS361）、払出ビジー信号がオンでない場合（ステップS361；N）、状態

10

20

30

40

50

フラグとしてアイドル状態フラグを準備し（ステップS362）、オフ確定監視タイマ比較値を設定する（ステップS363）。ここで設定されるオフ確定監視タイマ比較値は、たとえば、32msが設定される。

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

〔特図ゲーム処理〕

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

【0191】

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

【0192】

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

【0193】

次に、特図ゲーム処理タイマが「0」でなければ「-1」更新する（ステップA3）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「0」であるか否かを判定する（ステップA4）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA4；Y）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参

10

20

30

40

50

照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップA5）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップA6）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールをおこなう（ステップA7）。

【0194】

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

【0195】

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

10

【0196】

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

【0197】

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

20

【0198】

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

【0199】

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

30

【0200】

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

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

40

【0201】

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

【0202】

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

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

【0203】

50

その後、特図 1 図柄表示部 5 3 の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップ A 1 9）、特図 1 図柄表示部 5 3 に係る図柄変動制御処理（ステップ A 2 0）をおこなう。そして、特図 2 図柄表示部 5 4 の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップ A 2 1）、特図 2 図柄表示部 5 4 に係る図柄変動制御処理（ステップ A 2 2）をおこない、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップ A 4 にて、特図ゲーム処理タイマの値が「0」でない場合（ステップ A 4 ; N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップ A 1 9 の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0204】

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

【0205】

〔始動口スイッチ監視処理〕

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

【0206】

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

【0207】

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

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

【0208】

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

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

【0209】

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

【0210】

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

【0211】

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

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

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

〔ハード乱数取得処理〕

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

【0215】

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

【0216】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップA124；N）、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップA124；Y）は、監視対象のハー

ド乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップA125）。そして、始動口1（始動入賞口36）および始動口2（普通変動入賞装置37）のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して（ステップA126）、ハード乱数取得処理を終了する。

【0217】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

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

【0218】

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

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

【0219】

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

【0220】

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

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

【0221】

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

【0222】

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

【0223】

次いで、監視対象の始動口スイッチおよび特図保留数に対応する飾り特図保留数コマン

10

20

30

40

50

ドを準備し（ステップA147）、演出コマンド設定処理（ステップA148）をおこなって、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0224】

ここで、遊技制御装置100の遊技用マイコン111の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もとづき、所定の乱数を抽出し特図変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動入賞記憶手段をなす。また、始動入賞記憶手段（RAM111C）は、始動口1（始動入賞口36）への遊技球の入賞にもとづき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、始動口2（普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞にもとづき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

10

【0225】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップA146）の詳細について図26を用いて説明する。図26は、第1の実施形態の特図保留情報判定処理のフローチャートを示す図である。

【0226】

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

【0227】

特図保留情報判定処理では、まず、ステップA137にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、始動口1（始動入賞口36）への入賞であるか否かを判定する（ステップA151）。

20

【0228】

ステップA151にて、始動口1への入賞でないと判定した場合（ステップA151；N）には、ステップA154の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

一方、ステップA151にて、始動口1への入賞であると判定した場合（ステップA151；Y）には、特図時短中であるか否かを判定する（ステップA152）。

【0229】

ステップA152にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA152；Y）には、特図保留情報判定処理を終了する。

30

一方、ステップA152にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA152；N）には、大当たり中または小当たり中であるか否かを判定する（ステップA153）。

【0230】

ステップA153にて、大当たり中または小当たり中であると判定した場合（ステップA153；Y）には、特図保留情報判定処理を終了する。

一方、ステップA153にて、大当たり中または小当たり中でないと判定した場合（ステップA153；N）には、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップA154）をおこなう。

【0231】

その後、大当たり判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップA155）。そして、判定結果が大当たりである場合（ステップA155；Y）は、対象の始動口スイッチに対応する大当たり図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA156）、ステップA140にて準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA157）、ステップA164の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

40

【0232】

一方、判定結果が大当たりでない場合（ステップA155；N）は、始動口1（始動入賞口36）への入賞であるか否かを判定する（ステップA158）。

ステップA158にて、始動口1への入賞でないと判定した場合（ステップA158；N）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA163）、ステップA164の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

50

【0233】

一方、ステップA158にて、始動口1への入賞であると判定した場合（ステップA158；Y）には、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップA159）をおこなう。

【0234】

その後、小当り判定処理の判定結果が小当りであるか否かを判定する（ステップA160）。そして、判定結果が小当りでない場合（ステップA160；N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA163）、ステップA164の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0235】

一方、判定結果が小当りである場合（ステップA160；Y）には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップA161）、ステップA143にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA162）、ステップA164の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0236】

そして、対象の始動口スイッチおよび停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップA164）、演出コマンド設定処理（ステップA165）をおこなう。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA166）をおこない、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理（ステップA167）をおこなう。

【0237】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号および後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップA168）、演出コマンド設定処理（ステップA169）をおこない、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップA166における特図情報設定処理、ステップA167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。

【0238】

以上の処理により、先読み対象の始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置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もとづく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置300に対して知らせることができ、特に表示装置41に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させる等して、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。

【0239】

すなわち、遊技制御装置100が、始動入賞記憶手段（RAM111C）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームの実行前に判定する（たとえば特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームがおこなわれる前であればいつでもよい。

【0240】

〔大入賞口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）の詳細について図27を用いて説明する。図27は、第1の実施形態の大入賞口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【0241】

大入賞口スイッチ監視処理では、まず、大入賞口（特別変動入賞装置38）開放中処理中であるか、すなわち特別遊技状態であるか否かを判定する（ステップA201）。大入

10

20

30

40

50

賞口開放中処理中である場合（ステップA201；Y）には、ステップA205の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。大入賞口開放中処理中でない場合（ステップA201；N）には、大入賞口残存球処理中であるか否かを判定する（ステップA202）。

【0242】

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

【0243】

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

10

【0244】

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

【0245】

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

20

【0246】

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

【0247】

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

30

【0248】

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

【0249】

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

40

【0250】

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

【0251】

小当り残存球処理中でない場合（ステップA216；N）には、入賞カウンタの値（「

50

1」または「2」)を大入賞口カウント数に加算し(ステップA217)、大入賞口カウント数が上限値(一のラウンドで入賞可能な遊技球数(9個))以上であるか否かを判定する(ステップA218)。

【0252】

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

【0253】

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

【0254】

〔特図普段処理〕

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

【0255】

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

【0256】

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

【0257】

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

【0258】

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

【0259】

このように、特図2保留数のチェックを特図1保留数のチェックよりも先におこなうことで、特図2保留数が「0」でない場合には特図2変動開始処理(ステップA302)が実行されることとなる。すなわち、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームに

10

20

30

40

50

優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置 100 が、第 2 始動記憶手段（遊技制御装置 100）に第 2 始動記憶がある場合には、当該第 2 始動記憶にもとづく変動表示ゲームを、第 1 始動記憶にもとづく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【0260】

〔特図普段処理移行設定処理 1〕

次に、上述の特図普段処理における特図普段処理移行設定処理 1（ステップ A 3 1 5）の詳細について図 29 を用いて説明する。図 29 は、第 1 の実施形態の特図普段処理移行設定処理 1 のフローチャートを示す図である。

【0261】

特図普段処理移行設定処理 1 では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し（ステップ A 3 2 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ A 3 2 2）。

【0262】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップ A 3 2 3）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップ A 3 2 4）、特図普段処理移行設定処理 1 を終了する。

【0263】

〔特図 1 変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図 1 変動開始処理（ステップ A 3 0 7）の詳細について図 30 を用いて説明する。図 30 は、第 1 の実施形態の特図 1 変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【0264】

特図 1 変動開始処理は、第 1 特図変動表示ゲームの開始時におこなう処理である。特図 1 変動開始処理では、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図 1）を示す特図 1 変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップ A 3 3 1）、第 1 特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ 1 にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ 1 設定処理（ステップ A 3 3 2）をおこなう。

【0265】

次に、特図 1 停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図 1 停止図柄設定処理（ステップ A 3 3 3）をおこなった後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップ A 3 3 4）をおこない、第 1 特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 1 変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップ A 3 3 5）。その後、第 1 特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップ A 3 3 6）をおこない、第 1 特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップ A 3 3 7）をおこなって、特図 1 変動開始処理を終了する。

【0266】

〔特図 2 変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図 2 変動開始処理（ステップ A 3 0 2）の詳細について図 31 を用いて説明する。図 31 は、第 1 の実施形態の特図 2 変動開始処理のフローチャートを示す図である。

【0267】

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

【0268】

特図 2 変動開始処理では、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図 2）を示す特図 2 変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップ A 3 4 1）、

10

20

30

40

50

第2特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ2にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ2設定処理（ステップA342）をおこなう。

【0269】

次に、特図2停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図2停止図柄設定処理（ステップA343）をおこなった後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップA344）をおこない、第2特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図2変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップA345）。その後、第2特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップA346）をおこない、第2特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップA347）をおこなって、特図2変動開始処理を終了する。

10

【0270】

〔大当たりフラグ1設定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理（ステップA332）の詳細について図32を用いて説明する。図32は、第1の実施形態の大当たりフラグ1設定処理のフローチャートを示す図である。

【0271】

大当たりフラグ1設定処理では、まず、小当たりフラグ領域にはずれ情報をセーブして（ステップA351）、大当たりフラグ1領域にはずれ情報をセーブする（ステップA352）。次に、RWMの特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）から大当たり乱数をロードし、準備して（ステップA353）、当該特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）の情報を「0」クリアする（ステップA354）。なお、保留数1用とは、消化順序が最先（ここでは特図1のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップA355）をおこない、大当たり判定処理の判定結果が大当たりであるか否かを判定する（ステップSA356）。

20

【0272】

そして、大当たり判定処理（ステップA355）の判定結果が大当たりである場合（ステップA356；Y）は、ステップA352にてはずれ情報をセーブした大当たりフラグ1領域に大当たり情報を上書きしてセーブし（ステップA357）、大当たりフラグ1設定処理を終了する。一方、大当たり判定処理（ステップA355）の判定結果が大当たりでない場合（ステップA356；N）は、準備した大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かに応じて小当たりであるか否かを判定する小当たり判定処理（ステップA358）をおこない、小当たり判定処理の判定結果が小当たりであるか否かを判定する（ステップSA359）。

30

【0273】

そして、小当たり判定処理（ステップA358）の判定結果が小当たりである場合（ステップA359；Y）は、ステップA351にてはずれ情報をセーブした小当たりフラグ領域に小当たり情報を上書きしてセーブし（ステップA360）、大当たりフラグ1設定処理を終了する。一方、小当たり判定処理（ステップA358）の判定結果が小当たりでない場合（ステップA359；N）は、大当たりフラグ1領域にも小当たりフラグ領域にもはずれ情報をセーブしたまま大当たりフラグ1設定処理を終了する。このように、第1の実施形態において、第1特図変動表示ゲームの結果は、「大当たり」、「小当たり」、および「はずれ」のうちのいずれかとなる。

40

【0274】

〔大当たりフラグ2設定処理〕

次に、上述の特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理（ステップA342）の詳細について図33を用いて説明する。図33は、第1の実施形態の大当たりフラグ2設定処理のフローチャートを示す図である。

【0275】

50

大当りフラグ2設定処理では、まず、大当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブする（ステップA371）。次に、RWMの特図2大当り乱数格納領域（保留数1用）から大当り乱数をロードし、準備して（ステップA372）、当該特図2大当り乱数格納領域（保留数1用）の情報を「0」クリアする（ステップA373）。なお、保留数1用とは、消化順序が最先（ここでは特図2のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップA374）をおこない、大当り判定処理の判定結果が大当りであるか否かを判定する（ステップSA375）。

【0276】

そして、大当り判定処理（ステップA374）の判定結果が大当りである場合（ステップA375；Y）は、ステップA371にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ2領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップA376）、大当りフラグ2設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（ステップA374）の判定結果が大当りでない場合（ステップA375；N）は、大当りフラグ2にはずれ情報をセーブしたまま大当りフラグ2設定処理を終了する。このように、第1の実施形態において、第2特図変動表示ゲームの結果は、「大当り」および「はずれ」のうちのいずれかとなる。

【0277】

〔大当り判定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、大当りフラグ1設定処理および大当りフラグ2設定処理における大当り判定処理（ステップA154、A355、A374）の詳細について図34を用いて説明する。図34は、第1の実施形態の大当り判定処理のフローチャートを示す図である。

【0278】

大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（ステップA381）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満か否かを判定する（ステップA382）。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。

【0279】

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

【0280】

また、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップA382；N）は、高確率中（特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態）であるか否かを判定する（ステップA383）。

【0281】

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

【0282】

大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップ A 3 8 6 ; Y）は、判定結果としてはずれを設定し（ステップ A 3 8 7）、大当り判定処理を終了する。具体的には、当該大当り判定処理が、大当りフラグ 1 設定処理における大当り判定処理（ステップ A 3 5 5）である場合には、大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップ A 3 8 6 ; Y）は、小当りまたははずれであるので、判定結果として「大当り以外（小当りまたははずれ）」を設定する（ステップ A 3 8 7）。一方、当該大当り判定処理が、大当りフラグ 2 設定処理における大当り判定処理（ステップ A 3 7 4）である場合には、大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップ A 3 8 6 ; Y）は、はずれであるので、判定結果として「大当り以外（はずれ）」を設定する（ステップ A 3 8 7）。

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

〔小当り判定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理および大当りフラグ 1 設定処理における小当り判定処理（ステップ A 1 5 9、A 3 5 8）の詳細について図 3 5 を用いて説明する。図 3 5 は、第 1 の実施形態の小当り判定処理のフローチャートを示す図である。

【 0 2 8 5 】

図 3 5 に示すように、小当り判定処理では、まず、小当り下限判定値を設定し、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満か否かを判定する（ステップ A 3 9 1）。なお、大当り判定と同一の乱数（大当り乱数）を用いて小当り判定をおこなう。すなわち、小当りであるとは大当り乱数が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である小当り下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である小当り上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。無論、大当り判定値の範囲と小当り判定値の範囲は被らないよう設定されている。

【 0 2 8 6 】

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

【 0 2 8 7 】

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

【 0 2 8 8 】

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

【 0 2 8 9 】

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

【 0 2 9 0 】

〔特図 1 停止図柄設定処理〕

次に、上述の特図 1 変動開始処理における特図 1 停止図柄設定処理（ステップ A 3 3 3）の詳細について図 3 6 を用いて説明する。図 3 6 は、第 1 の実施形態の特図 1 停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【 0 2 9 1 】

特図 1 停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ 1 が大当りか否かを判定し（ステッ

10

20

30

40

50

プ A 4 0 1)、大当たりである場合(ステップ A 4 0 1 ; Y)は、特図 1 大当たり図柄乱数格納領域(保留数 1 用)から大当たり図柄乱数をロードする(ステップ A 4 0 2)。次に、特図 1 大当たり図柄テーブルを設定して(ステップ A 4 0 3)、ロードした大当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図 1 停止図柄番号領域にセーブする(ステップ A 4 0 4)。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0292】

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

【0293】

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

【0294】

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

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

〔特図 2 停止図柄設定処理〕

次に、上述の特図 2 変動開始処理における特図 2 停止図柄設定処理(ステップ A 3 4 3

）の詳細について図 3 7 を用いて説明する。図 3 7 は、第 1 の実施形態の特図 2 停止図柄設定処理のフローチャートを示す図である。

【0298】

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

【0299】

その後、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを設定して（ステップ A 4 3 5）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（ステップ A 4 3 6）。停止図柄パターンとは、特図 2 図柄表示部 5 4 での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、ラウンド数上限値情報領域にセーブして（ステップ A 4 3 7）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブして（ステップ A 4 3 8）、停止図柄パターンおよび確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップ A 4 3 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、および特別遊技状態の終了後の演出モードを設定するためのものである。また、第 1 の実施形態の場合、特図 2 における大当りにおいては、いずれの大当り図柄であっても移行先の演出モードが確変確定となる専用の演出モードとなる。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 4 2）。

【0300】

一方、大当りフラグ 2 が大当りでない場合（ステップ A 4 3 1；N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図 2 停止図柄番号領域にセーブし（ステップ A 4 4 0）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップ A 4 4 1）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 4 2）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0301】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップ A 4 4 3）、演出コマンド設定処理（ステップ A 4 4 4）をおこなう。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 4 4 5）、特図 2 大当り図柄乱数格納領域（保留数 1 用）の情報を「0」クリアして（ステップ A 4 4 6）、特図 2 停止図柄設定処理を終了する。

【0302】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動口 1（始動入賞口 3 6）での遊技球の検出にもとづいて変動表示ゲームとして第 1 変動表示ゲームを実行し、始動口 2（普通変動入賞装置 3 7）での遊技球の検出にもとづいて変動表示ゲームとして第 2 変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行手段をなす。また、遊技制御装置 1 0 0 が、判定手段（遊技制御装置 1 0 0）による判定結果にもとづき変動表示ゲームの実行を制御する変動表示ゲーム実行制御手段をなす。

【0303】

〔特図情報設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図 1 変動開始処理および特図 2 変動開始処理における特図情報設定処理（ステップ A 1 6 6、A 3 3 4、A 3 4 4）の詳細について図 3 8 を用いて説明する。図 3 8 は、第 1 の実施形態の特図情報設定処理のフローチャートを示す図である。

【0304】

第 1 の実施形態の場合、確率状態（低／高確率、時短あり／なし）は変動の振り分けに

10

20

30

40

50

影響せず、遊技制御装置 100 が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況等に応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。

【0305】

特図情報設定処理では、まず、前半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（ステップ A 4 5 1）、演出モード情報に対応する前半変動グループ選択ポインタを取得する（ステップ A 4 5 2）。

【0306】

次いで、前半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（ステップ A 4 5 3）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（ステップ A 4 5 4）。

【0307】

次いで、前半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（ステップ A 4 5 5）、加算して得た値を変動振分情報 1 領域にセーブする（ステップ A 4 5 6）。これにより変動振分情報 1 領域には、停止図柄の種類、保留数、および演出モードにもとづいて生成された変動振分情報 1 がセーブされる。この変動振分情報 1 は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、機種仕様次第であるが、保留数が多い時に変動時間を短くするのははずれの場合のみであるため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は前半変動の振り分けに影響しない。なお、変動グループとは複数の変動パターンが含まれたもので、変動パターンを決定する際には、まず変動グループを選択し、さらにこの変動グループの中から一の変動パターンを選択するようになっている。

【0308】

次いで、後半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（ステップ A 4 5 7）、演出モード情報に対応する後半変動グループ選択ポインタを取得する（ステップ A 4 5 8）。

【0309】

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

【0310】

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

【0311】

〔変動パターン設定処理〕

次に、上述の特図保留情報判定処理、特図 1 変動開始処理、および特図 2 変動開始における変動パターン設定処理（ステップ A 1 6 7、A 3 3 6、A 3 4 6）の詳細について図 3 9 を用いて説明する。図 3 9 は、第 1 の実施形態の変動パターン設定処理のフローチャートを示す図である。

【0312】

なお、変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。

10

20

30

40

50

【0313】

変動パターン設定処理では、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（ステップA471）、変動振分情報2に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップA472）、対象の変動パターン乱数1格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数1をロードし、準備する（ステップA473）。第1の実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は1バイトサイズ、はずれ用は2バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、1バイトでも足りるため、データ容量の節約の観点から、当り用は1バイトサイズになっている。したがって、当り時は、2バイトの変動パターン乱数1の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多様な演出を出現させたいため、はずれ用は2バイトサイズになっている。

10

【0314】

そして、特図変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定し（ステップA474）、はずれである場合（ステップA474；Y）には、2バイト振り分け処理（ステップA475）をおこなって、ステップA477の処理に移行し、それ以降の処理をおこなう。また、はずれでない場合（ステップA474；N）には、振り分け処理（ステップA476）をおこなって、ステップA477の処理に移行し、それ以降の処理をおこなう。

【0315】

そして、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップA477）、対象の変動パターン乱数2格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数2をロードし、準備する（ステップA478）。そして、振り分け処理（ステップA479）をおこない、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得し、後半変動番号領域にセーブする（ステップA480）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

20

【0316】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップA481）、変動振分情報1と後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップA482）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得し、準備して（ステップA483）、対象の変動パターン乱数3格納領域（保留数1用）から変動パターン乱数3をロードし、準備する（ステップA484）。その後、振り分け処理（ステップA485）をおこない、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブして（ステップA486）、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置100が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

30

【0317】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理および特図2変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップA337、A347）の詳細について図40を用いて説明する。図40は、第1の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図である。

40

【0318】

変動開始情報設定処理では、まず、対象の変動パターン乱数1～3の乱数格納領域の情報をクリアする（ステップA491）。次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップA492）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップA493）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（ステップA494）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップA495）。

【0319】

そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップA496）、加算値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA497）。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（ステップA498）、後半変動番号に対応する

50

変動コマンド (ACTION) を準備して (ステップ A 4 9 9)、演出コマンド設定処理をおこなう (ステップ A 5 0 0)。次に、変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を「-1」更新して (ステップ A 5 0 1)、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する (ステップ A 5 0 2)。次いで、乱数格納領域をシフトし (ステップ A 5 0 3)、シフト後の空き領域の情報をクリアして (ステップ A 5 0 4)、変動開始情報設定処理を終了する。

【0320】

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 (RAM 111C) に記憶された各種の乱数値の判定をおこなう判定手段をなす。また、遊技制御装置 100 が、始動記憶の判定情報にもとづいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0321】

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

【0322】

〔特図変動中処理移行設定処理 (特図 1)〕

次に、上述の特図普段処理における特図変動中処理移行設定処理 (特図 1) (ステップ A 3 1 0) の詳細について図 4 1 を用いて説明する。図 4 1 は、第 1 の実施形態の特図変動中処理移行設定処理 (特図 1) のフローチャートを示す図である。

【0323】

特図変動中処理移行設定処理 (特図 1) では、まず、特図変動中処理に係る処理番号である「1」を処理番号として設定し (ステップ A 5 1 1)、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする (ステップ A 5 1 2)。

【0324】

そして、客待ちデモフラグ領域の情報をクリアし (ステップ A 5 1 3)、特図 1 の変動開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ A 5 1 4)。なお、特図 1 の変動開始に関する信号は、特別図柄 1 変動中信号をオンにする信号である。その後、特図 1 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし (ステップ A 5 1 5)、特図 1 点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ (特図 1 図柄表示部 5 3 の点滅の周期のタイマ) の初期値 (たとえば 100ms) をセーブ (設定) して (ステップ A 5 1 6)、特図変動中処理移行設定処理 (特図 1) を終了する。

【0325】

〔特図変動中処理移行設定処理 (特図 2)〕

次に、上述の特図普段処理における特図変動中処理移行設定処理 (特図 2) (ステップ A 3 0 5) の詳細について図 4 2 を用いて説明する。図 4 2 は、第 1 の実施形態の特図変動中処理移行設定処理 (特図 2) のフローチャートを示す図である。

【0326】

特図変動中処理移行設定処理 (特図 2) では、まず、特図変動中処理に係る処理番号である「1」を処理番号として設定し (ステップ A 5 2 1)、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする (ステップ A 5 2 2)。

【0327】

そして、客待ちデモフラグ領域の情報をクリアし (ステップ A 5 2 3)、特図 2 の変動

10

20

30

40

50

開始に関する信号（特別図柄 2 変動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 5 2 4）。その後、特図 2 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップ A 5 2 5）、特図 2 点減制御タイマ領域に点減制御タイマ（特図 2 図柄表示部 5 4 の点減の周期のタイマ）の初期値をセーブ（設定）して（ステップ A 5 2 6）、特図変動中処理移行設定処理（特図 2）を終了する。

【0328】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップ A 9）の詳細について図 4 3 を用いて説明する。図 4 3 は、第 1 の実施形態の特図変動中処理のフローチャートを示す図である。

【0329】

特図変動中処理では、まず、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して（ステップ A 6 0 1）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ A 6 0 2）。第 1 の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m s を設定し、停止図柄パターンが大当り図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m s を設定し、停止図柄パターンが小当り図柄パターンである場合には表示時間として 6 0 0 m s を設定する。なお、第 1 の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン、および小当り図柄パターンで同じ表示時間を設定するが、それぞれ異なる表示時間を設定するものであってもよい。

【0330】

次いで、特図表示中処理移行設定処理（ステップ A 6 0 3）をおこなって、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。

【0331】

〔特図表示中処理移行設定処理〕

次に、上述の特図変動中処理における特図表示中処理移行設定処理（ステップ A 6 0 3）の詳細について図 4 4 を用いて説明する。図 4 4 は、第 1 の実施形態の特図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0332】

特図表示中処理移行設定処理では、まず、特図表示中処理に係る処理番号である「2」を処理番号として設定し（ステップ A 6 1 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ A 6 1 2）。

【0333】

次に、特図 1 変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 6 1 3）、特図 2 変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 6 1 4）。なお、特図 1 変動終了に関する信号は、特別図柄 1 変動中信号をオフにする信号である。また、特図 2 変動終了に関する信号は、特別図柄 2 変動中信号をオフにする信号である。

【0334】

そして、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（たとえば 2 5 6 m s）をセーブする（ステップ A 6 1 5）。その後、特図 1 図柄表示部 5 3 における特図 1 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 1 図柄表示部 5 3 での変動停止に係る停止フラグを特図 1 変動制御フラグ領域にセーブし（ステップ A 6 1 6）、特図 2 図柄表示部 5 4 における特図 2 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 2 図柄表示部 5 4 での変動停止に係る停止フラグを特図 2 変動制御フラグ領域にセーブして（ステップ A 6 1 7）、特図表示中処理移行設定処理を終了する。

【0335】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップ A 1 0）の詳細につい

10

20

30

40

50

て図45、46を用いて説明する。図45は、第1の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図（その1）である。図46は、第1の実施形態の特図表示中処理のフローチャートを示す図（その2）である。

【0336】

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

【0337】

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

【0338】

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

【0339】

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

【0340】

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

【0341】

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

10

20

30

40

50

放情報 1) である場合には、時短状態中での大当たり時であればオン、それ以外ではオフとなる。また、大当たり 3 信号は、出玉のある大当たりである場合にはオン、出玉のない大当たりである場合にはオフとなる。

【0342】

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

10

【0343】

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

【0344】

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

20

【0345】

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

【0346】

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

30

【0347】

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

【0348】

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

40

【0349】

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

50

たとえば、モード A が 4 回、モード B が 3 回、モード C が 8 回等）であってもよいし、複数の演出モードのうちのいずれかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちのすべての演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよい。

【0350】

ステップ A 7 3 8 にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定した場合（ステップ A 7 3 8 ; N）には、特図普段処理移行設定処理 1（ステップ A 7 4 1）をおこない、特図表示中処理を終了する。

【0351】

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

【0352】

〔高確率変動回数更新処理〕

次に、特図表示中処理における高確率変動回数更新処理（ステップ A 7 2 6、A 7 3 5）の詳細について図 4 7 を用いて説明する。図 4 7 は、第 1 の実施形態の高確率変動回数更新処理のフローチャートを示す図である。

【0353】

高確率変動回数更新処理では、まず、特図高確率中であるか否かを判定し（ステップ A 7 5 1）、特図高確率中でない場合（ステップ A 7 5 1 ; N）には、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0354】

特図高確率中である場合（ステップ A 7 5 1 ; Y）には、高確率状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する高確率変動回数を「-1」更新し（ステップ A 7 5 2）、高確率変動回数が「0」であるか否かを判定する（ステップ A 7 5 3）。

【0355】

高確率変動回数が「0」でない場合（ステップ A 7 5 3 ; N）には、高確率変動回数更新処理を終了する。高確率変動回数が「0」である場合（ステップ A 7 5 3 ; Y）には、高確率報知フラグ領域の情報をクリアし（ステップ A 7 5 4）、高確率終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップ A 7 5 5）。なお、高確率終了に関する信号は、大当たり 2 信号をオフにする信号である。

【0356】

そして、高確率&時短（高確率&時短なし、または高確率&時短あり）の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 7 5 6）。なお、高確率&時短の終了に関する信号は、特別図柄 1 高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄 2 高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄 1 高確率状態信号をオフにする信号を含む。また、特図高確率中でも、普通図は確率状態しか変化しないので、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号および普通電動役物 1 開放延長状態信号は常時オフされている。

【0357】

そして、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップ A 7 5 7）、普通ゲームモードフラグ領域に普通低確率フラグをセーブする（ステップ A 7 5 8）。

そして、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブし（ステップ A 7 5 9）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステ

10

20

30

40

50

ップA 7 6 0)。なお、左打ち指示に関する信号は、発射位置指定信号1をオフにする信号である。そして、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（ステップA 7 6 1）、高確率変動回数更新処理を終了する。

【0358】

〔演出モード情報チェック処理〕

次に、特図表示中処理における演出モード情報チェック処理（ステップA 7 2 7、A 7 3 6）の詳細について図48を用いて説明する。図48は、第1の実施形態の演出モード情報チェック処理のフローチャートを示す図である。

【0359】

演出モード情報チェック処理では、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるか否かを判定し（ステップA 7 7 1）、次モード移行情報が更新なしコードである場合（ステップA 7 7 1；Y）には、演出モード情報チェック処理を終了する。この場合は、実行した特図変動表示ゲームの回数に応じた演出モードの変更がおこなわれない場合であって、たとえば、高確率状態において次回の大当たりまで継続する演出モードが選択されている場合等である。

【0360】

次モード移行情報が更新なしコードでない場合（ステップA 7 7 1；N）には、演出モードの変更までの特図変動表示ゲームの実行可能回数である演出残り回転数を「-1」更新し（ステップA 7 7 2）、演出残り回転数が「0」であるか否かを判定する（ステップA 7 7 3）。ステップA 7 7 2の処理は、第1特図変動表示ゲームおよび第2特図変動表示ゲームの実行回数を計数する計数手段となる。

【0361】

演出残り回転数が「0」でない場合（ステップA 7 7 3；N）には、演出モード情報チェック処理を終了する。演出残り回転数が「0」である場合（ステップA 7 7 3；Y）、すなわち、次の特図変動表示ゲームから演出モードを変更する場合には、演出モード情報アドレステーブルを設定し（ステップA 7 7 4）、次モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップA 7 7 5）。

【0362】

移行する演出モードの演出モード番号を取得して演出モード番号領域にセーブし（ステップA 7 7 6）、移行する演出モードの演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブする（ステップA 7 7 7）。移行する演出モード（移行先の演出モード）は、ステップA 7 7 6より前に既にセーブされている次モード移行情報からわかる。移行する演出モードの次の演出モードに関する次モード移行情報を取得して次モード移行情報領域にセーブする（ステップA 7 7 8）。なお、ステップA 7 7 6の処理は、計数手段（ステップA 7 7 2）による計数結果に対応して複数の演出モード（遊技モード）のうちいずれかの演出モード（遊技モード）の実行制御をおこなう演出モード実行制御手段（遊技モード実行制御手段）となる。

【0363】

ステップA 7 7 6で取得した演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップA 7 7 9）、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致するか否かを判定する（ステップA 7 8 0）。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致する場合、すなわち、確率の状態が変化しない場合（ステップA 7 8 0；Y）には、コマンドを演出制御装置300に送信することなく演出モード情報チェック処理を終了する。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致しない場合（ステップA 7 8 0；N）には、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブし（ステップA 7 8 1）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 8 2）をおこなう。

【0364】

そして、ステップA 7 7 7で取得した演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを

10

20

30

40

50

準備し（ステップA 7 8 3）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 8 4）をおこなう。そして、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA 7 8 5）、演出コマンド設定処理（ステップA 7 8 6）をおこない、新たな演出モードが左打ちするモードであるか否かを判定する（ステップA 7 8 7）。

【0365】

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

10

【0366】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1〕

次に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1（ステップA 7 2 4）の詳細について図49を用いて説明する。図49は、第1の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0367】

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

20

【0368】

次に、大当たり（特別遊技状態）の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA 7 9 3）。大当たりの開始に関する信号は、たとえば、大当たり1信号をオン（大当たり+小当たりで出力）にする信号と、大当たり4信号をオン（大当たりで出力）にする信号を含む。

【0369】

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

30

【0370】

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

【0371】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップA 7 9 8）、高確率状態の表示に係る遊技状態表示LEDを消灯させるために高確率報知フラグ領域の情報をクリアして（ステップA 7 9 9）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA 8 0 0）。次に、停電復旧時に演出制御装置300に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップA 8 0 1）、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理する高確率変動回数領域の情報をクリアする（ステップA 8 0 2）。これにより高確率状態および時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常状態となる。

40

【0372】

その後、演出モード番号領域に演出モード1の番号をセーブし（ステップA 8 0 3）、遊技制御装置100が演出モードの管理をしているため、演出残り回転数領域の情報をクリアして（ステップA 8 0 4）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（ステップA 8 0 5）。そして、右打ち指示に関する信号（発射位置指定信号1をオン）を

50

試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA806）、右打ち中の表示LEDを点灯させるため、遊技状態表示番号2領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップA807）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理1を終了する。これにより、特別遊技状態の発生に伴い演出モードの情報が一旦クリアされることとなる。

【0373】

〔小当りファンファーレ中処理移行設定処理1〕

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

【0374】

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

【0375】

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

【0376】

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

【0377】

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

【0378】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

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

【0379】

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

【0380】

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

【0381】

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

10

20

30

40

50

【0382】

また、ラウンド数が開放切替判定値よりも大きくない場合（ステップA906；N）は、長開放用の大入賞口の開放時間（第1の実施形態の場合、29s）を特図ゲーム処理タイム領域にセーブして（ステップA908）、大入賞口を開放させるために大入賞口開放中処理移行設定処理（ステップA909）をおこなって、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【0383】

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

【0384】

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

【0385】

〔大入賞口開放中処理移行設定処理〕

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

【0386】

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

【0387】

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

【0388】

〔大入賞口開放中処理〕

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

【0389】

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

【0390】

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

【0391】

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

【0392】

ラウンド数が開放切替判定値を超えている場合（ステップA1004；Y）には、短閉鎖用の残存球処理時間（たとえば、1.4s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1005）、インターバルコマンドを準備し（ステップA1007）、ステップA1010の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0393】

ラウンド数が開放切替判定値を超えていない場合（ステップA1004；N）には、長閉鎖用の残存球処理時間（たとえば、1.9s）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA1006）、インターバルコマンドを準備し（ステップA1007）、ステップA1010の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0394】

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

〔大入賞口残存球処理移行設定処理〕

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

【0395】

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

【0396】

〔大入賞口残存球処理〕

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

【0397】

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

【0398】

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

【0399】

最終ラウンドでない場合（ステップA1101；N）には、大入賞口動作判定テーブル

10

20

30

40

50

を設定し（ステップA 1 1 0 2）、大入賞口開放情報に対応する開放切替判定値を取得する（ステップA 1 1 0 3）。そして、通常のインターバル時間（たとえば、0.1 s）を設定し（ステップA 1 1 0 4）、ラウンド数が開放切替判定値より大きいかなんかを判定し（ステップA 1 1 0 5）、ラウンド数が開放切替判定値より大きい場合（ステップA 1 1 0 5；Y）には、ステップA 1 1 0 9の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【0400】

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

【0401】

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

【0402】

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

【0403】

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

【0404】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2〕

次に、上述の大入賞口残存球処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2（ステップA 1 1 1 0）の詳細について図56を用いて説明する。図56は、第1の実施形態のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2のフローチャートを示す図である。

【0405】

ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「3」を処理番号として設定し（ステップA 1 1 2 1）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 1 1 2 2）。そして、大入賞口（特別変動入賞装置38）開放終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 1 2 3）。なお、大入賞口開放終了に関する信号は、たとえば、特別電動役物1作動中信号をオフにする信号である。

【0406】

そして、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理2を終了する。

〔大当たり終了処理移行設定処理〕

次に、上述の大入賞口残存球処理における大当たり終了処理移行設定処理（ステップA 1 1 4）の詳細について図57を用いて説明する。図57は、第1の実施形態の大当たり終了処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0407】

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

【0408】

そして、大入賞口（特別変動入賞装置38）開放終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 1 3 3）。なお、大入賞口開放終了に関する信号は、

10

20

30

40

50

たとえば、特別電動役物 1 作動中信号をオフにする信号である。

【0409】

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

【0410】

〔大当たり終了処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における大当たり終了処理（ステップ A 1 4）の詳細について図 5 8 を用いて説明する。図 5 8 は、第 1 の実施形態の大当たり終了処理のフローチャートを示す図である。

【0411】

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

【0412】

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

【0413】

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

を取得し、次モード移行情報領域にセーブする（ステップ A 1 2 0 8）。
その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップ A 1 2 0 9）、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップ A 1 2 1 0）、演出コマンド設定処理（ステップ A 1 2 1 1）をおこなう。

【0415】

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

【0416】

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

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

【0417】

大当たり終了後に時短状態が発生する場合（ステップA1216；Y）は、特図普段処理移行設定処理2（ステップA1219）をおこない、大当たり終了処理を終了する。

また、大当たり終了後に時短状態が発生しない場合（ステップA1216；N）は、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップA1217）、演出コマンド設定処理（ステップA1218）をおこなった後に、特図普段処理移行設定処理2（ステップA1219）をおこない、大当たり終了処理を終了する。

【0418】

〔大当たり終了設定処理1〕

次に、上述の大当たり終了処理における大当たり終了設定処理1（ステップA1202）の詳細について図59を用いて説明する。図59は、第1の実施形態の大当たり終了設定処理1のフローチャートを示す図である。

【0419】

大当たり終了設定処理1では、まず、時短状態なしに関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA1221）。時短状態なしに関する信号は、たとえば、大当たり2信号をオフにする信号である。

【0420】

次に、高確率状態と時短状態なしの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1222）。なお、高確率状態と時短状態なしの開始に関する信号は、たとえば、特別図柄1高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄2高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄1高確率状態信号をオフにする信号を含む。

【0421】

次に、遊技状態表示番号領域に時短状態なしの番号をセーブし（ステップA1223）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率フラグをセーブして（ステップA1224）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短なしフラグをセーブする（ステップA1225）。その後、高確率変動回数領域に初期値（たとえば100回）をセーブし（ステップA1226）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1227）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号1をオフにする信号である。

【0422】

次に、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップA1228）、大当たり終了設定処理1を終了する。

〔大当たり終了設定処理2〕

次に、上述の大当たり終了処理における大当たり終了設定処理2（ステップA1203）の詳細について図60を用いて説明する。図60は、第1の実施形態の大当たり終了設定処理2のフローチャートを示す図である。

【0423】

大当たり終了設定処理2では、まず、時短状態の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA1231）。時短状態の開始に関する信号は、たとえば、大当たり2信号をオンにする信号である。時短状態の開始に関する信号は、大当たり中から出力されているので継続する形で、外部情報出力データ領域にセーブされる。

【0424】

次いで、高確率状態と時短状態の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1232）。高確率状態と時短状態の開始に関する信号は、たとえば、特別図柄1高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄2高確率状態信号をオンにする信号と、特別図柄1変動時間短縮状態信号をオンにする信号と、特別図柄2変動時間短縮状態信号をオンにする信号と、普通図柄1高確率状態信号をオンにする信号を含む。

【0425】

次に、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（ステップA1233）

10

20

30

40

50

、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率フラグをセーブして（ステップA1234）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短ありフラグをセーブする（ステップA1235）。その後、高確率変動回数領域に初期値（たとえば、100回）をセーブして（ステップA1236）、大当り終了設定処理2を終了する。なお、第1の実施形態の場合、時短状態中は右打ちモードであるが、大当り中から右打ちモードが設定されているので、大当り終了設定処理2では右打ちに関する設定をおこなわない。

【0426】

〔特図普段処理移行設定処理2〕

次に、上述の大当り終了処理における特図普段処理移行設定処理2（ステップA1219）の詳細について図61を用いて説明する。図61は、第1の実施形態の特図普段処理移行設定処理2のフローチャートを示す図である。

10

【0427】

特図普段処理移行設定処理2では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し（ステップA1241）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA1242）。

【0428】

その後、大当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップA1243）。大当りの終了に関する信号は、たとえば、大当り1信号をオフにする信号と、大当り3信号をオフにする信号と、大当り4信号をオフにする信号を含む。

【0429】

次に、大当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA1244）。大当りの終了に関する信号は、条件装置作動中信号をオフにする信号と、役物連続作動装置作動中信号をオフにする信号と、特別図柄1当り信号をオフにする信号と、特別図柄2当り信号をオフにする信号を含む。

20

【0430】

続いて、時間短縮判定フラグ領域の情報をクリアし（ステップA1245）、大当りのラウンド回数を示すラウンドLEDのポインタ領域の情報をクリアして（ステップA1246）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップA1247）。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（ステップA1248）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA1249）、特図普段処理移行設定処理2を終了する。

30

【0431】

〔小当りファンファーレ中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（ステップA15）の詳細について図62を用いて説明する。図62は、第1の実施形態の小当りファンファーレ中処理のフローチャートを示す図である。

【0432】

小当りファンファーレ中処理では、小当り中処理移行設定処理（ステップA1301）をおこない、小当りファンファーレ中処理を終了する。

〔小当り中処理移行設定処理〕

40

次に、上述の小当りファンファーレ中処理における小当り中処理移行設定処理（ステップA1301）の詳細について図63を用いて説明する。図63は、第1の実施形態の小当り中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0433】

小当り中処理移行設定処理では、まず、小当り中処理に係る処理番号である「8」を処理番号として設定し（ステップA1311）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップA1312）。

【0434】

そして、小当り開放時間（たとえば、0.2s）を特図ゲーム処理タイマ領域に設定し（ステップA1313）、小当り動作の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセ

50

ーブする（ステップA1314）。小当り動作の開始に関する信号は、たとえば、特別電動役物1作動中信号をオンにする信号である。

【0435】

そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置38）のオンデータをセーブし（ステップA1315）、大入賞口への入賞数を記憶する大入賞口カウンタ数領域の情報をクリアする（ステップA1316）。

【0436】

そして、小当り中制御ポインタ領域に小当り動作初期値（たとえば、「0」）をセーブし（ステップA1317）、小当り中処理移行設定処理を終了する。

〔小当り中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における小当り中処理（ステップA16）の詳細について図64を用いて説明する。図64は、第1の実施形態の小当り中処理のフローチャートを示す図である。

【0437】

小当り中処理では、まず、小当り中制御ポインタ領域から小当り中制御ポインタをロードし（ステップA1401）、ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値（たとえば、「6」）以上であるか否かを判定する（ステップA1402）。

【0438】

ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値以上でない場合（ステップA1402；N）には、小当り中制御ポインタ領域の小当り中制御ポインタの値を「+1」更新し（ステップA1403）、小当り動作移行設定処理（ステップA1404）をおこない、小当り中処理を終了する。ロードした小当り中制御ポインタの値が小当り動作終了値以上である場合（ステップA1402；Y）には、特図ゲームモードフラグ退避領域からフラグをロードし（ステップA1405）、ロードしたフラグが特図高確率中であるか否かを判定する（ステップA1406）。なお、ステップA1406における判定は、確率状態を判定対象とし、時短状態を判定対象としない。

【0439】

ロードしたフラグが特図高確率中である場合（ステップA1406；Y）には、ステップA1409の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。ロードしたフラグが特図高確率中でない場合（ステップA1406；N）には、小当り終了画面のコマンドを準備して（ステップA1407）、演出コマンド設定処理（ステップA1408）をおこなう。そして、小当り残存球処理移行設定処理（ステップ1409）をおこない、小当り中処理を終了する。

【0440】

〔小当り動作移行設定処理〕

次に、上述の小当り中処理における小当り動作移行設定処理（ステップA1404）の詳細について図65を用いて説明する。図65は、第1の実施形態の小当り動作移行設定処理のフローチャートを示す図である。

【0441】

小当り動作移行設定処理では、まず、ステップA1401でロードした小当り中制御ポインタの値を判定する（ステップA1411）。ステップA1401でロードした小当り中制御ポインタの値が「0」、「2」、「4」である場合（ステップA1411；ポインタ=0, 2, 4）には、小当り中制御ポインタの値に対応するウェイト時間（1500ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップA1412）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置38）のオフデータをセーブし（ステップA1413）、小当り動作移行設定処理を終了する。

【0442】

ステップA1401でロードした小当り中制御ポインタの値が「1」、「3」、「5」である場合（ステップA1411；ポインタ=1, 3, 5）には、小当り中制御ポインタの値に対応する大入賞口の開放時間（200ms）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブ

10

20

30

40

50

する（ステップA1414）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に大入賞口（特別変動入賞装置38）のオンデータをセーブし（ステップA1415）、小当り動作移行設定処理を終了する。

【0443】

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

【0444】

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

【0445】

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

【0446】

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

【0447】

〔小当り残存球処理移行設定処理〕

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

【0448】

小当り残存球処理移行設定処理では、まず、小当り残存球処理に係る処理番号である「9」を処理番号として設定し（ステップA1421）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップA1422）。

【0449】

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

【0450】

〔小当り残存球処理〕

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

【0451】

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

〔小当り終了処理移行設定処理〕

10

20

30

40

50

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

【0452】

小当り終了処理移行設定処理では、まず、小当り終了処理に係る処理番号である「10」を処理番号として設定し（ステップA1511）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップA1512）。

【0453】

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

【0454】

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

【0455】

〔小当り終了処理〕

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

【0456】

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

【0457】

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

【0458】

そして、演出モード番号を取得して演出モード番号領域にセーブし（ステップA1605）、演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブし（ステップA1606）、次モード移行情報を取得して次モード移行情報領域にセーブする（ステップA1607）。

【0459】

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

【0460】

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

【0461】

そして、ステップA1606で取得した演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備し（ステップA1612）、演出コマンド設定処理（ステップA1613）をおこ

10

20

30

40

50

なう。また、高確率変動回数に対応する高確率変動回数コマンドを準備し（ステップA 1 6 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 6 1 5）をおこない、新たな演出モードが左打ちするモードであるか否かを判定する（ステップA 1 6 1 6）。

【0 4 6 2】

新たな演出モードが左打ちするモードでない場合（ステップA 1 6 1 6；N）には、ステップA 1 6 1 9の処理に移行する。新たな演出モードが左打ちするモードである場合（ステップA 1 6 1 6；Y）には、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップA 1 6 1 7）、演出コマンド設定処理（ステップA 1 6 1 8）をおこなう。

【0 4 6 3】

そして、特図ゲームモードフラグ退避領域から時短状態に関するフラグをロードし（ステップA 1 6 1 9）、ステップA 1 6 1 9でロードしたフラグが特図時短中であるか否かを判定する（ステップA 1 6 2 0）。ステップA 1 6 1 9でロードしたフラグが特図時短中である場合（ステップA 1 6 2 0；Y）には、特図普段処理移行設定処理3（ステップA 1 6 2 3）をおこない、小当たり終了処理を終了する。

【0 4 6 4】

ステップA 1 6 1 9でロードしたフラグが特図時短中でない場合（ステップA 1 6 2 0；N）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 6 2 1）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号1をオフにする信号である。

【0 4 6 5】

そして、右打ち中の表示LEDを消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（ステップA 1 6 2 2）、特図普段処理移行設定処理3（ステップA 1 6 2 3）をおこない、小当たり終了処理を終了する。

【0 4 6 6】

〔特図普段処理移行設定処理3〕

次に、上述の小当たり終了処理における特図普段処理移行設定処理3（ステップA 1 6 2 3）の詳細について図7 1を用いて説明する。図7 1は、第1の実施形態の特図普段処理移行設定処理3のフローチャートを示す図である。

【0 4 6 7】

特図普段処理移行設定処理3では、まず、特図普段処理に係る処理番号である「0」を処理番号として設定し（ステップA 1 6 3 1）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップA 1 6 3 2）。

【0 4 6 8】

そして、小当たりの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップA 1 6 3 3）、小当たりの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA 1 6 3 4）。なお、小当たりの終了に関する信号は、たとえば、大当たり1信号をオフにする信号である。また、小当たりの終了に関する信号は、たとえば、特別図柄1小当たり信号をオフにする信号である。

【0 4 6 9】

そして、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップA 1 6 3 5）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップA 1 6 3 6）。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（ステップA 1 6 3 7）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（ステップA 1 6 3 8）、特図普段処理移行設定処理3を終了する。

【0 4 7 0】

〔演出コマンド設定処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理のサブルーチンにおける演出コマンド設定処理の詳細について図7 2を用いて説明する。図7 2は、第1の実施形態の演出コマンド設定処理のフローチャートを示す図である。

【0 4 7 1】

10

20

30

40

50

演出コマンド設定処理では、まず、演出用シリアル送信バッファのステータスを読み込み（ステップA1701）、演出用シリアル送信バッファが満杯であるか否かを判定する（ステップA1702）。演出用シリアル送信バッファが満杯である場合（ステップA1702；Y）には、ステップA1701の処理に戻る。演出用シリアル送信バッファが満杯でない場合（ステップA1702；N）には、コマンドデータ（MODE）を演出用シリアル送信バッファに書き込む（ステップA1703）。

【0472】

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

【0473】

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

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

【0474】

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

【0475】

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

【0476】

〔図柄変動制御処理〕

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

【0477】

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

【0478】

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

【0479】

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

10

20

30

40

50

【0480】

そして、対象の図柄の変動図柄番号を「+1」更新し（ステップA1808）、ステップA1809の処理に移行する。点滅制御タイマが「0」でない場合（ステップA1805；N）には、ステップA1809の処理に移行する。

【0481】

そして、対象の図柄の変動図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（ステップA1809）、取得した表示データを対象の図柄のセグメント領域にセーブし（ステップA1812）、図柄変動制御処理を終了する。

【0482】

ステップA1802において、変動中でない場合（ステップA1802；N）には、対象の図柄に対応する図柄表示テーブル（停止用）を取得する（ステップA1810）。そして、対象の図柄の停止図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（ステップA1811）、取得した表示データを対象の図柄のセグメント領域にセーブし（ステップA1812）、図柄変動制御処理を終了する。

【0483】

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

【0484】

〔点滅制御タイマ初期値テーブル〕

次に、上述の図柄変動制御処理で取得する点滅制御タイマ初期値（ステップA1806）の詳細について図74を用いて説明する、図74は、第1の実施形態の点滅制御タイマ初期値テーブルの一例を示す図である。

【0485】

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

点滅制御タイマ初期値は、特図1が状態1である場合には80msであり、特図1が状態2である場合には60msである。また、点滅制御タイマ初期値は、特図2が状態1である場合には80msであり、特図2が状態2である場合には60msである。また、点滅制御タイマ初期値は、普図が状態1である場合には160msであり、普図が状態2である場合には120msである。

【0486】

なお、点滅制御タイマ初期値は、状態1の値と比較して状態2の値が小さいがこれに限らない。点滅制御タイマ初期値は、状態1の値と比較して状態2の値が大きいものであってもよい。たとえば、点滅制御タイマ初期値は、特図1が状態1である場合に60msであり、特図1が状態2である場合に80msであり、特図2が状態1である場合に60msであり、特図2が状態2である場合に80msであり、普図が状態1である場合に120msであり、普図が状態2である場合に160msであってもよい。

【0487】

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

【0488】

これにより、遊技機10は、一括表示装置50において、状態表示部57に加えて特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55とで遊技機10の遊技状態を表示可能である。

【0489】

また、遊技機10は、一括表示装置50において、状態表示部57に代えて特図1図柄表示部53と特図2図柄表示部54と普図図柄表示部55とで遊技機10の遊技状態を表

10

20

30

40

50

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

【0490】

〔振り分け処理〕

次に、上述の変動パターン設定処理における振り分け処理（ステップ A 476、A 479、A 485）の詳細について図 75 を用いて説明する。図 75 は、第 1 の実施形態の振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【0491】

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

【0492】

振り分け処理では、まず、準備された後半変動グループテーブル（選択テーブル）や後半変動選択テーブル（選択テーブル）や前半変動選択テーブル（選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち、「0」）であるかをチェックし（ステップ A 1901）、そのチェックの結果、先頭のデータが振り分けなしのコードであるか否かを判定する（ステップ A 1902）。ここで、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルは、少なくとも一の後半変動パターングループや後半変動パターンや前半変動パターンと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、振り分けの必要がない選択テーブルの場合、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【0493】

そして、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（ステップ A 1902；Y）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップ A 1907）、振り分け処理を終了する。一方、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（ステップ A 1902；N）は、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに最初に規定されている一の振り分け値を取得する（ステップ A 1903）。

【0494】

続けて、変動パターン設定処理のステップ A 473、A 478、A 484 にてロードされた乱数値（変動パターン乱数 1 や変動パターン乱数 2 や変動パターン乱数 3 の値）から

10

20

30

40

50

ステップA1903にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出した後（ステップA1904）、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップA1905）。そして、新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合（ステップA1905；N）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（ステップA1906）、ステップA1903の処理に戻る。

【0495】

すなわち、ステップA1903にて、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップA1905にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する（ステップA1904）。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップA1905）。上記の処理をステップA1905にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップA1905；Y）と判定するまで実行する。これにより、後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブルに規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターンや前半変動パターンの中からいずれかの後半変動選択テーブルや後半変動番号や前半変動番号を選択する。そして、ステップA1905にて、新たな乱数値が「0」よりも小さい（ステップA1905；Y）と判定すると、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップA1907）、振り分け処理を終了する。

【0496】

〔2バイト振り分け処理〕

次に、上述の変動パターン設定処理における2バイト振り分け処理（ステップA475）の詳細について図76を用いて説明する。図76は、第1の実施形態の2バイト振り分け処理のフローチャートを示す図である。

【0497】

2バイト振り分け処理は、変動パターン乱数1にもとづいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。図76に示すように、2バイト振り分け処理では、まず、変動パターン設定処理にて準備した後半変動グループテーブル（選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち、「0」）であるかをチェックし（ステップA2001）、そのチェックの結果、先頭のデータが振り分けなしのコードであるか否かを判定する（ステップA2002）。ここで、後半変動グループテーブルは、少なくとも一の後半変動パターングループと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、後半変動パターンが「リーチなし」となる後半変動パターングループのみを規定する後半変動グループテーブル（たとえば、結果がはずれの場合の一部の変動グループテーブル）にあっては、振り分けの必要がないため、振り分け値「0」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【0498】

そして、後半変動グループテーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（ステップA2002；Y）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（ステップA2007）、2バイト振り分け処理を終了する。一方、後半変動グループテーブルの先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（ステップA2002；N）は、後半変動グループテーブルに最初に規定されている一の振り分け値を取得する（ステップA2003）。

【0499】

続けて、変動パターン設定処理のステップA473にてロードされた乱数値（変動パターン乱数1の値）からステップA2003にて取得された振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し（ステップA2004）、当該算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップA2005）。新たな乱数値が「0」よりも小さくない場合（ステップA2005；N）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（ステップA2006）、ステップA2003の処理に戻る。すなわち、ステップA2003にて、変動グループ選択テーブルに次に規定されている振り分け値を取得した後、ステップA20

05にて判定済みの乱数値を新たな乱数値として振り分け値を減算し、さらに新たな乱数値を算出する（ステップA2004）。そして、算出された新たな乱数値が「0」よりも小さいか否かを判定する（ステップA2005）。

【0500】

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

10

【0501】

〔普図ゲーム処理〕

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

【0502】

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

20

【0503】

普図ゲーム処理タイマの値が「0」である（ステップB4；Y）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていたと判定されると、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する処理（ステップB5）をおこなって、当該テーブルを用いて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する処理（ステップB6）をおこなう。そして、ゲーム処理番号によるサブルーチンコール（ステップB7）をおこなう。

30

【0504】

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

【0505】

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

40

【0506】

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

【0507】

50

その後、普図表示器による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備し（ステップB14）、普図表示器による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップB15）をおこなって、普図ゲーム処理を終了する。一方、ステップB4にて、普図ゲーム処理タイマの値が0でない（ステップB4；N）、すなわちタイムアップしていないと判定すると、処理をステップB14に移行して、それ以降の処理をおこなう。
【0508】

〔ゲートスイッチ監視処理〕

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

【0509】

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

【0510】

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

【0511】

〔普電入賞スイッチ監視処理〕

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

【0512】

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

【0513】

また、ステップB111にて普図当り中でないと判定された場合（ステップB111；N）、ステップB112にて始動口2スイッチ37aに入力がないと判定された場合（ス

10

20

30

40

50

テップ B 1 1 2 ; N) またはステップ B 1 1 4 にてカウント数が上限値に達していないと判定された場合 (ステップ B 1 1 4 ; N)、この普電入賞スイッチ監視処理は、終了される。

【 0 5 1 4 】

〔 普図普段処理 〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理 (ステップ B 8) の詳細について説明する。図 8 0 は、第 1 の実施形態の普図普段処理のフローチャートを示す図である。この普図普段処理では、まず、普図保留数が「0」であるか否かを判定し (ステップ B 1 2 1)、普図保留数が「0」である場合 (ステップ B 1 2 1 ; Y) は、普図普段処理移行設定処理 1 (ステップ B 1 4 1) をおこない、普図普段処理を終了する。また、普図保留数が「0」でない場合 (ステップ B 1 2 1 ; N)、当り乱数格納領域 (保留数 1 用)、当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) から乱数をロードし (ステップ B 1 2 2)、当り乱数格納領域 (保留数 1 用)、当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) をゼロクリアする (ステップ B 1 2 3)。

【 0 5 1 5 】

次に、普図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が通常よりも高くされた普図高確率中であるか、すなわち時短状態であるかを判定する (ステップ B 1 2 4)。普図高確率中でない場合 (ステップ B 1 2 4 ; N)、低確率下限判定値を設定し (ステップ B 1 2 5)、普図高確率中である場合 (ステップ B 1 2 4 ; Y) には、高確率下限判定値を設定する (ステップ B 1 2 6)。なお、低確率上限判定値と高確率上限判定値とは、共通の値 (たとえば「2 5 1」) である。また、低確率下限判定値と高確率下限判定値とは、異なる値 (たとえば、低確率下限判定値が「2 5 1」、高確率下限判定値が「1」) であり、低確率下限判定値と比較して高確率下限判定値が小さな値である。これにより、当り確率は、低確率と比較して高確率において大きくなり、たとえば、低確率の場合 $0 / 2 5 1$ となり、高確率の場合 $2 5 0 / 2 5 1$ となる。

【 0 5 1 6 】

次に、当り乱数が上限判定値以上であるか否かを判定し (ステップ B 1 2 7)、当り乱数が上限判定値以上でない場合 (ステップ B 1 2 7 ; N)、当り乱数が下限判定値未満であるか否かを判定する (ステップ B 1 2 8)。ステップ B 1 2 7 において、当り乱数が上限判定値以上の場合 (ステップ B 1 2 7 ; Y) またはステップ B 1 2 7、B 1 2 8 において、当り乱数が下限判定値未満である場合 (ステップ B 1 2 7 ; N、ステップ B 1 2 8 ; Y)、すなわち、いずれの場合は、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし (ステップ B 1 2 9)、はずれ停止図柄番号を設定し (ステップ B 1 3 0)、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブする (ステップ B 1 3 1)。また、ステップ B 1 2 7、B 1 2 8 において、当り乱数が上限判定値未満で下限判定値以上の場合、すなわち、当りの場合 (ステップ B 1 2 7 ; N、ステップ B 1 2 8 ; N)、当りフラグ領域に当り情報をセーブし (ステップ B 1 3 2)、ロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し (ステップ B 1 3 3)、停止図柄番号に対応する停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブする (ステップ B 1 3 4)。なお、第 1 の実施形態では、当り図柄は、3 種類としている。

【 0 5 1 7 】

次に、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブし (ステップ B 1 3 5)、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ B 1 3 6)。その後、普図当り乱数格納領域をシフトし (ステップ B 1 3 7)、シフト後の空き領域をゼロクリアして (ステップ B 1 3 8)、普図保留数を「-1」更新する (ステップ B 1 3 9)。すなわち、もっとも古い普図保留数 1 に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数「1」以降に保留となっている普図保留数「2」から「4」の順位を 1 つずつ繰り上げる処理をおこなう。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数 2 用から普図保留数 4 用の値が、普図当り乱数格納領域の普図保留数 1 用から普図保留数 3 用に移動することとなる。そして、普図当り乱数格納領域の普図保留数 4 用の値がクリアされて、普図保

留数が「1」だけデクリメントされる。

【0518】

そして、普図変動中処理移行設定処理（ステップB140）をおこなって、この普図普段処理を終了する。

〔普図普段処理移行設定処理1〕

次に、上述の普図普段処理での普図普段処理移行設定処理1（ステップB141）の詳細について説明する。図81は、第1の実施形態の普図普段処理移行設定処理1のフローチャートを示す図である。この普図普段処理移行設定処理1では、まず、普図普段処理に移行するための処理番号として「0」を設定し（ステップB151）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB152）。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップB153）、普図普段処理移行設定処理1を終了する。

10

【0519】

〔普図変動中処理移行設定処理〕

次に、上述の普図普段処理での普図変動中処理移行設定処理（ステップB140）の詳細について説明する。図82は、第1の実施形態の普図変動中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図変動中処理移行設定処理では、まず、普図変動中処理に移行するための処理番号として「1」を設定し（ステップB161）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB162）、普図変動時間（低確率および高確率とで共通（たとえば、500ms））を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB163）。その後、普図変動表示ゲームの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB164）。なお、普図変動表示ゲームの開始に関する信号は、普通図柄1変動中信号をオンにする信号である。

20

【0520】

次に、普図変動表示ゲームが変動中であることを示す変動中フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブする（ステップB165）。そして、普図表示器の点滅周期のタイマの初期値である点滅制御タイマ初期値（たとえば100ms）を普図点滅制御タイマ領域にセーブして（ステップB166）、普図変動中処理移行設定処理を終了する。

【0521】

〔普図変動中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図変動中処理（ステップB9）について説明する。図83は、第1の実施形態の普図変動中処理のフローチャートを示す図である。この普図変動中処理では、普図表示中処理移行設定処理（ステップB171）をおこない、普図変動中処理を終了する。

30

【0522】

〔普図表示中処理移行設定処理〕

次に、上述の普図変動中処理における普図表示中処理移行設定処理（ステップB171）の詳細について説明する。図84は、第1の実施形態の普図表示中処理移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普図表示中処理移行設定処理では、まず、普図表示中処理に移行するための設定処理として処理番号を「2」に設定し（ステップB181）、処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB182）。その後、その普図表示時間（たとえば、600ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB183）。さらに、普図の変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB184）。なお、普図の変動終了に関する信号は、普通図柄1変動中信号をオフにする信号である。

40

【0523】

次に、普図変動表示ゲームが停止中であることを示す停止フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブして（ステップB185）、普図表示中処理移行設定処理を終了する。

〔普図表示中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図表示中処理（ステップB10）の詳細につい

50

て説明する。図 8 5 は、第 1 の実施形態の普図表示中処理のフローチャートを示す図である。この普図表示中処理では、まず、普図普段処理にて設定された当りフラグ（当り情報またははずれ情報）をロードして（ステップ B 1 9 1）、RWM の当りフラグ領域の情報をクリアし（ステップ B 1 9 2）、ロードされた当りフラグが当り情報であるか否かを判定する（ステップ B 1 9 3）。

【0 5 2 4】

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

10

【0 5 2 5】

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

【0 5 2 6】

20

〔普図当り中処理移行設定処理〕

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

30

【0 5 2 7】

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

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

【0 5 2 8】

40

〔普図当り中処理〕

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

【0 5 2 9】

そして、普図当り中制御ポインタの値が普図当り中制御ポインタ上限値領域の値に達していない場合（ステップ B 2 1 2；N）、普図当り中制御ポインタを「+1」更新し（ステップ B 2 1 3）、普電作動移行設定処理（ステップ B 2 1 4）をおこなって、普図当り

50

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

【0530】

〔普電作動移行設定処理〕

次に、上述の普図当り中処理における普電作動移行設定処理（ステップB 2 1 4）の詳細について説明する。図88は、第1の実施形態の普電作動移行設定処理のフローチャートを示す図である。この普電作動移行設定処理は、普通変動入賞装置37を開閉するための普電ソレノイド37cの駆動制御をおこなう処理であり、制御ポインタの値に応じて処理を分岐するようにしている。この普電作動移行設定処理では、まず、制御ポインタの値に応じた分岐処理をおこなう（ステップB 2 2 1）。

【0531】

制御ポインタの値が「0」，「2」のいずれかであった場合、ステップB 2 2 2へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の閉塞を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の閉塞後のウェイト時間（たとえば、200ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB 2 2 2）、普電ソレノイド37cをオフさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB 2 2 3）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0532】

また、制御ポインタの値が「1」，「3」のいずれかであった場合、ステップB 2 2 4へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の開放を制御するため、制御ポインタに対応する普通変動入賞装置37の開放時間である普電開放時間（たとえば、1700ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB 2 2 4）、普電ソレノイド37cをオンさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップB 2 2 5）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0533】

また、制御ポインタの値が「4」であった場合、ステップB 2 2 6へ移行する。すなわち、普通変動入賞装置37の開放制御を終了して普電残存球処理（ステップB 1 2）をおこなうために、処理番号として「4」を設定する（ステップB 2 2 6）。そして、この処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB 2 2 7）、普電残存球処理時間（たとえば、600ms）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB 2 2 8）。その後、普電ソレノイド37cをオフさせるために普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブし（ステップB 2 2 9）、普電作動移行設定処理を終了する。

【0534】

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

【0535】

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

【0536】

また、普通変動入賞装置37における当り図柄2の場合の普電作動は、普図表示時間（600ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後のウェイト時間（200ms）と、その後の普電開放時間（1700ms）と、その後の残存球処理時間（600ms）からなる合計4800msの一連の動作である。なお、当り図柄2の場合は、1回目の普電開放時間経過後に制御ポインタの値が「2」となり、制御ポインタの値が「

2」，「3」に対応するそれぞれの処理を経て、制御ポインタの値が「4」となる。このようにして、当り図柄2の場合は、普通変動入賞装置37の2回の開放動作の後に普電残存球処理がおこなわれる。

【0537】

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

【0538】

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

【0539】

〔普電残存球処理〕

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

【0540】

〔普図当り終了処理移行設定処理〕

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

【0541】

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

【0542】

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

【0543】

〔普図当り終了処理〕

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

【0544】

〔普図普段処理移行設定処理2〕

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

10

20

30

40

50

段処理に係る処理番号「0」を設定して（ステップB261）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB262）。

【0545】

その後、普図変動ゲームの当り終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB263）。なお、普図変動ゲームの当り終了に関する信号は、普通図柄1変動中信号をオフにする信号である。

【0546】

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

【0547】

〔セグメントLED編集処理〕

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

【0548】

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

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

【0549】

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

【0550】

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

【0551】

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

【0552】

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

10

20

30

40

50

Dの点灯態様を実現している。

【0553】

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

【0554】

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

【0555】

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

【0556】

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

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

【0557】

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

【0558】

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

【0559】

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

【0560】

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

【0561】

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

【0562】

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

【0563】

〔磁石不正監視処理〕

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

【0564】

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

【0565】

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

【0566】

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

【0567】

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

【0568】

そして、磁石不正報知タイマの値が「0」でない場合（ステップC40；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、磁石不正監視処理を終了する。また、磁石不正報知タイマの値が「0」である場合（ステップC40；Y）、すなわちタイムアップした、またはすでにタイムアップしていた場合であって、不正報知の期間が終了した場合、または当

10

20

30

40

50

初から不正報知がおこなわれていない場合は、磁石不正報知終了のコマンドを準備する（ステップC 4 1）。さらに、磁石不正フラグとして磁石不正解除フラグを準備して（ステップC 4 2）、準備した磁石不正フラグが磁石不正フラグ領域の値と一致するか否かを判定する（ステップC 4 3）。

【0 5 6 9】

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

【0 5 7 0】

〔盤電波不正監視処理〕

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

【0 5 7 1】

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

【0 5 7 2】

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

【0 5 7 3】

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

【0 5 7 4】

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

【0 5 7 5】

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

【0576】

そして、準備した盤電波不正フラグが盤電波不正フラグ領域の値と一致する場合（ステップC59；Y）は、盤電波不正監視処理を終了する。また、値が一致しない場合（ステップC59；N）は、準備した盤電波不正フラグを盤電波不正フラグ領域にセーブし（ステップC60）、演出コマンド設定処理をおこない（ステップC61）、盤電波不正監視処理を終了する。

【0577】

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

〔外部情報編集処理〕

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

【0581】

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

【0582】

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

の発生が、外部情報および試験信号として出力される。

【0583】

一方、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラーのいずれのエラーも発生していない場合（ステップC71からC72；N）は、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップC75）、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする（ステップC76）。

【0584】

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

【0585】

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

【0586】

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

【0587】

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

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

〔メイン賞球信号編集処理〕

次に、上述の外部情報編集処理におけるメイン賞球信号編集処理（ステップC88）の詳細について図99を用いて説明する。図99は、第1の実施形態のメイン賞球信号編集処理のフローチャートを示す図である。メイン賞球信号編集処理は、入賞口への入賞によ

10

20

30

40

50

り発生した賞球数（払出予定数、予定遊技媒体払出数）が所定数（ここでは10個）になると生成されるメイン賞球信号を外部装置へ出力する処理である。

【0591】

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

【0592】

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

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

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

【0596】

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

【0597】

以上のことから、遊技媒体を払出可能な払出装置（払出ユニット）と、所定の払出条件

10

20

30

40

50

の成立にもとづき、払出装置に所定の払出数の遊技媒体を払い出させる制御をおこなう制御手段（遊技制御装置１００、払出制御装置２００）と、を備える遊技機において、制御手段は、払出条件が成立してから、払出数の遊技媒体を払い出すまでの間に、払い出す予定の遊技媒体数である予定遊技媒体払出数に関する情報を外部に出力可能な外部出力手段（遊技制御装置１００）を備えていることとなる。なお、遊技媒体をメダルとして、この構成をスロットマシンに適用することも可能である。

【０５９８】

また、外部出力手段（遊技制御装置１００）は、外部に未出力の予定遊技媒体払出数を記憶する遊技媒体記憶領域を備えた記憶手段（遊技制御装置１００）と、払出条件の成立にもとづき、当該成立した払出条件に対応する予定遊技媒体払出数を遊技媒体記憶領域に加算する加算手段（遊技制御装置１００）と、遊技媒体記憶領域に記憶された予定遊技媒体払出数が所定数に達したことにもとづき、当該所定数の予定遊技媒体払出数を外部に送信する送信手段（遊技制御装置１００）と、送信手段により送信される所定数の予定遊技媒体払出数を遊技媒体記憶領域から減算する減算手段（遊技制御装置１００）と、を備えていることとなる。

【０５９９】

ここで、メイン賞球信号の送信タイミングについて図１００を用いて説明する。図１００は、第１の実施形態のメイン賞球信号の送信タイミングチャートを示す図である。

たとえば、遊技制御装置１００は、所定単位数（たとえば、１０個）の遊技媒体の払出予定ごとに１パルス（メイン賞球信号）を出力する。メイン賞球信号の出力信号は、出力制御タイマの値が「４８」のときに「ＯＦＦ」から「ＯＮ」に立ち上がり、出力制御タイマの値が「１６」のときに「ＯＮ」から「ＯＦＦ」に立ち下がり、出力制御タイマの値が「０」になるまで「ＯＦＦ」を維持する。すなわち、メイン賞球信号の出力信号は、１２８ｍｓの「ＯＮ」時間と、６４ｍｓの「ＯＦＦ」時間とからなる１９２ｍｓのパルス信号である。

【０６００】

なお、払出制御装置２００は、遊技制御装置１００と異なり、所定単位数（たとえば、１０個）の遊技媒体の払出ごとに１パルス（賞球信号）を出力する。これにより、遊技機１０は、外部装置に遊技媒体の払出予定と遊技媒体の払出結果との整合を確認させて、不正な払出に対応させることができる。

【０６０１】

また、大当たり期間中の入賞において、球切れ等で遊技媒体の払出が遅れ、大当たり終了後に遊技媒体が払い出された場合に、外部装置は、払出制御装置２００が出力する賞球信号だけでは、大当たり期間中の入賞にもとづく払出であるか否かを判断できなかった。しかしながら、遊技制御装置１００は、メイン賞球信号を出力することで、外部装置（たとえば、ホールコンピュータ）が正確に情報収集（判断）をおこなえるようにした。

【０６０２】

〔始動口信号編集処理〕

次に、上述の外部情報編集処理における始動口信号編集処理（ステップＣ８９）の詳細について図１０１を用いて説明する。図１０１は、第１の実施形態の始動口信号編集処理のフローチャートを示す図である。始動口信号編集処理は、始動口１スイッチ３６ａや始動口２スイッチ３７ａの入力があった場合に、各々の入力について共通しておこなわれる処理である。

【０６０３】

始動口信号編集処理では、まず、始動口信号出力制御タイマが「０」でなければ「－１」更新する（ステップＣ１１１）。なお、始動口信号出力制御タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、始動口信号出力制御タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＣ１１２）。始動口信号出力制御タイマの値が「０」である場合（ステップＣ１１２；Ｙ）は、始動口信号出力回数が「０」であるか否かを判定する（ステップＣ１１３）。

【0604】

そして、始動口信号出力回数が「0」でない場合（ステップC113；N）は、始動口信号出力回数を「-1」更新し（ステップC114）、始動口信号出力制御タイマ領域に始動口信号出力制御タイマ初期値をセーブする（ステップC115）。この始動口信号出力制御タイマ初期値は、始動口信号のオン状態（たとえば、ハイレベル）の時間（たとえば、128ms）とオフ状態（たとえば、ロウレベル）の時間（たとえば、64ms）を加算した時間（たとえば、192ms）となっている。その後、始動口信号をオン状態にするオンデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC117）、始動口信号編集処理を終了する。また、始動口信号出力回数が「0」である場合（ステップC113；Y）は、外部装置用の始動口信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC118）、始動口信号編集処理を終了する。

10

【0605】

一方、始動口信号出力制御タイマの値が「0」でない場合（ステップC112；N）は、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中であるか否かを判定する（ステップC116）。なお、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中であるとは、始動口信号出力制御タイマの値が所定時間（たとえば64ms）以上であることである。始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中である場合（ステップC116；Y）は、処理をステップC117に移行する。また、始動口信号出力制御タイマが出力オン区間中でない場合（ステップC116；N）は、外部装置用の始動口信号をオフ状態にするオフデータをRWMの外部情報出力データ領域にセーブして（ステップC118）、始動口信号編集処理を終了する。

20

【0606】

次に、演出制御装置300の制御について説明する。なお、演出制御装置300が制御する特図は、表示装置41に表示される演出用の特図であり、以下の演出制御装置300の制御処理の説明における特図は、この演出用の特図（本特図ではない飾り図柄）を意味する。

【0607】

〔メイン処理〕

まず、演出制御装置300のメイン処理を図102を用いて説明する。図102は、第1の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。

30

【0608】

メイン処理は、遊技機10の電源供給が開始された時点で演出制御装置300の制御部（CPU311）によって実行される処理である。

〔ステップD11〕 制御部は、割込みを禁止する。

【0609】

〔ステップD12〕 制御部は、CPU311の初期設定をおこなう。

〔ステップD13〕 制御部は、VDP312の初期設定をおこなう。

〔ステップD14〕 制御部は、割込みを許可する。

【0610】

〔ステップD15〕 制御部は、表示用データ生成を許可する。すなわち、制御部は、VDP312内の表示回路（図示省略）がVDP312内のVRAM（図示省略）へアクセスをおこない、表示用データを生成することを許可する。

40

【0611】

〔ステップD16〕 制御部は、乱数シードを設定する。これは、たとえばsrand関数を用いて擬似乱数の発生系列を設定する処理である。ここで、制御部は、srand関数に与える引数として0（ゼロ）等の固定値を使用してもよいし、遊技機ごとに異なるようにCPU等のID値等を基に作成した値を使用してもよい。

【0612】

〔ステップD17〕 制御部は、演出制御装置300のRWM（たとえばRAM322）

50

における初期化すべき領域（たとえば、演出用フラグ領域（当該演出制御装置 300 の制御処理において後述する各種のフラグとして使う記憶領域））に電源投入時の初期値をセーブする。

【0613】

【ステップ D18】制御部は、WDT をクリアする。

【ステップ D19】制御部は、演出ボタン入力処理を実行する。演出ボタン入力処理は、演出ボタン（選択ボタンスイッチ 25a および決定ボタンスイッチ 25b）が有効時に操作された場合の編集をおこなう処理である。なお、演出ボタンは高速でオンオフしないので、制御部は、演出ボタンの入力を検知する処理を演出ボタン入力処理内でおこなってもよいし、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなってもよい。

10

【0614】

【ステップ D20】制御部は、ホール・遊技者設定モード処理を実行する。ホール・遊技者設定モード処理は、LED や表示装置 41 の輝度、音量等の変更可能範囲の設定や、遊技者による LED や表示装置 41 の輝度、音量の変更等の操作を受け付ける処理である。

【0615】

【ステップ D21】制御部は、乱数更新処理を実行する。乱数更新処理は、たとえば rand 関数を用いてメイン処理の制御周期ごとに少なくとも 1 回の擬似乱数の更新をおこなう処理である。rand 関数は、再計算がおこなわれる度に指定の生成系列にもとづいて乱数を生成するので、制御部は、rand 関数を実行するだけで乱数を得ることができる。なお、主基板（遊技制御装置 100）のように「1」ずつインクリメントするカウンタを乱数として用いてもよい。

20

【0616】

【ステップ D22】制御部は、受信コマンドチェック処理を実行する。受信コマンドチェック処理については、後で図 103 を用いて説明する。

【ステップ D22A】制御部は、省電力制御処理を実行する。省電力制御処理は、省電力制御対象装置 3000 の消費電力を抑制しない通常制御状態（非省電力制御状態）と、省電力制御対象装置 3000 の消費電力を抑制する省電力制御状態との切替制御をおこなう処理である。

【0617】

【ステップ D23】制御部は、演出表示編集処理を実行する。演出表示編集処理は、VDP312 に表示装置 41 での描画内容を指示するための各種コマンドとそのパラメータの設定をおこなう処理である。たとえば、制御部は、演出表示編集処理においてコマンドをテーブル状に設定する。

30

【0618】

【ステップ D24】制御部は、描画コマンド準備終了設定を実行する。描画コマンド準備終了設定は、演出表示編集処理で設定される VDP312 へのすべてのコマンドの準備が終了したことを設定する処理である。

【0619】

【ステップ D25】制御部は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定し、フレーム切替タイミングであればステップ D26 に進み、フレーム切替タイミングでなければフレーム切替タイミングを待つ。ここで、フレーム切替タイミングは、V ブランク割込み（V シンク割込みともいう）の周期（たとえば 1/60 秒）を基に作成された処理周期（たとえば 1/30 秒 33.333ms）に相当する時間的間隔で到来するタイミングである。なお、V ブランク割込みは、VDP312 によって描画のための画面全体の 1 回の走査が終了する度に発生する。この V ブランク割込みの発生周期は、前述したように、たとえば 1/60 秒である。本実施例の場合、同じ描画が 2 回繰り返されて V ブランク割込みが 2 回発生するとフレーム切替がおこなわれ、フレーム切替タイミングの周期は、V ブランク割込みの周期（たとえば 1/60 秒）の 2 倍（たとえば 1/30 秒 33.333ms）になる。但し、この態様に限られず、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、たとえば、1/30 秒以上の周期でフレーム切替（画像の更新）をおこなってもよ

40

50

いし、1/30秒以下の周期でフレーム切替をおこなってもよい。

【0620】

フレーム切替タイミングの判定処理によって、これより後の処理（ステップD26乃至ステップD30、およびその後のステップD18乃至ステップD24）は、このフレーム切替タイミングで上記処理周期ごとに実行される。なお、演出内容と同期する必要のある時間管理は、このフレーム単位（すなわち、上記処理周期単位）でおこなわれる。上記処理周期が、1/30秒の場合、たとえば3フレームでは100msになる。このことは、主基板（遊技制御装置）がタイマ割込み周期の4ms単位で時間値管理しているのと同様である。

【0621】

〔ステップD26〕制御部は、ステップD23で設定したコマンドにしたがいVDP312に画面描画を指示する。たとえば、制御部は、テーブル状に設定したコマンドを順次送信して、VDP312に画面描画を指示する。

【0622】

〔ステップD27〕制御部は、サウンド制御処理を実行する。サウンド制御処理は、スピーカ（上スピーカ19a、下スピーカ19b）からの音声の音量制御に関する処理である。

【0623】

〔ステップD28〕制御部は、装飾制御処理を実行する。装飾制御処理は、盤装飾装置46や枠装飾装置18等の各種LED等を制御する処理である。

〔ステップD29〕制御部は、可動体制御処理を実行する。可動体制御処理は、各種モータやSOL（ソレノイド）を含む可動体（たとえば、盤演出装置44）を制御する処理である。

【0624】

〔ステップD30〕制御部は、発射情報制御処理を実行する。発射情報制御処理は、発射状態フラグにもとづいて、発射関連情報を設定するとともに、特図回転状態（所定金額分（すなわち、所定貸球数分）の遊技あたりの特図変動回数）に応じた演出のモード補正をおこなう処理である。

【0625】

制御部は、ステップD30を実行した後にステップD18に戻り、以降、ステップD18乃至ステップD30の処理を繰り返し実行する。すなわち、ステップD18乃至ステップD30は、演出制御装置300の起動後に上記処理周期で繰り返し実行されるループ処理（場合によりメインループ処理という）を構成している。

【0626】

なお、制御部は、画面の演出に合わせるためメインループ処理内でステップD27乃至ステップD29の処理を実行しているが、これら制御処理で生成または設定された信号やデータ（特に各種LEDやモータを駆動制御する信号等）を実際にポートに出力する処理は、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなわれる。ただし、各種デバイスの制御に特化したICを使用している場合は、シリアル通信等で指示するだけで、タイマ割込みで信号等の出力をおこなわない場合もある。

【0627】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、受信コマンドチェック処理について図103を用いて説明する。図103は、第1の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。受信コマンドチェック処理は、メイン処理のステップD22で制御部によって実行される処理である。

【0628】

なお、受信コマンド（演出コマンド）は、MODEのデータ（1バイト）とACTIONのデータ（1バイト）とを含む構成となっており、遊技制御装置（主基板）100から演出制御装置300に演出コマンドが順次送信される。以下では、コマンドを構成するこ

10

20

30

40

50

のようなデータを、コマンドのデータあるいはコマンドデータという。

【0629】

また、主基板からのコマンド受信の処理は、図示省略した「コマンド受信割込み処理」によっておこなわれる。すなわち、本例のシリアル通信では、ハード的に（CPU自身の機能により）自動で送受信がおこなわれ、コマンドを受信完了すると割込み（コマンド受信割込み）が発生して知らせてくれるので、あとはシリアル受信バッファから取り出すだけでよいが、上記「コマンド受信割込み処理」では、コマンド受信割込みがあるごとに、シリアル受信バッファからコマンドをロードし、ロードしたコマンドデータに異常がないかチェックした上で、当該コマンドデータ（MODEとACTIONのデータ）をコマンドバッファに格納し、格納した分だけコマンド受信カウンタの値を「1」だけ増やす更新をおこなう。なお、制御処理の説明において、単に「格納する」というときは、後の制御処理に使用するために所定の記憶領域に読み出し可能に記憶保存することを意味する（以下同様）。また、コマンドバッファは、たとえばリングバッファである。このコマンドバッファは、たとえばCPU311のRAM311a（あるいはRAM322）内の記憶領域によって構成される。コマンドバッファの容量は、システム制御周期（前述の処理周期；たとえば1/30秒）で主基板から送信される可能性のあるコマンド数以上になっていればよい。

10

【0630】

【ステップD41】制御部は、コマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする。なお、コマンド受信カウンタは、RWM（RAM322またはRAM311a）に設定される。コマンド受信カウンタは、ステップD43において原則として「0」クリアされるので、1フレーム（1/30秒間）の間（前述の処理周期の1周期分の時間）に受信したコマンド数を記憶する。

20

【0631】

【ステップD42】制御部は、コマンド受信数が「0（ゼロ）」であるか否かを判定し、コマンド受信数が「0」でなければステップD43に進み、コマンド受信数が「0」であれば受信コマンドチェック処理を終了する。なお本願では、上記ステップD41のように、制御処理においてデータを「ロードする」とは、RAM（本例の演出制御装置300ではRAM322またはRAM311a）からデータを取り出すことを意味する。

【0632】

【ステップD43】制御部は、コマンド受信カウンタ領域の内容（すなわち、コマンド受信カウンタの値）をコマンド受信数分減算する。

30

なお、A：コマンド受信カウンタの値、B：コマンド受信数とすると、ステップD41の実行直後で「A=B」である。そして、ステップD43の実行直後では「A=A-B=0」となるのが通常の動きだが、本例の態様では、演出制御装置300は遊技制御装置（主基板）100からのコマンド受信割込みを割込み禁止にせず最優先にしているので、ステップD41の処理からステップD43の処理までの間にAの値が増えている可能性がある。よって、ステップD43の処理を「A←0」（すなわち、コマンド受信カウンタの値をゼロとする処理）としてしまうとコマンドのカウントがずれてしまうので、ステップD43では「A-B」という減算処理をおこなっている。但し、本実施例のように主基板からのコマンドの送受信にシリアル通信を使用した場合は、割込み禁止にしてステップD41の処理からステップD153までの処理の間にAの値が増えることがないようにして、ステップD43の処理内容を「A←0」としてもよい。

40

【0633】

【ステップD44】制御部は、受信コマンドバッファ（コマンドバッファに相当、以下単にコマンドバッファという場合もある）の内容（すなわち、コマンドバッファの読み出用ポインタに対応するアドレスに記憶されているコマンドデータ）をコマンド領域（場合により、コマンド格納領域という）にコピーする。コマンド領域は、たとえばRAM322またはRAM311a内の記憶領域にあって、いわゆるFIFO形式（先入れ先出し形式）のバッファである。

50

【0634】

【ステップD45】制御部は、コマンドバッファのデータを読み出したので、コマンドバッファの読出用ポインタであるコマンド読出インデックスの値を、たとえば「0」乃至「31」の範囲で「1」だけ増やす更新をおこなう。なお、ここでの「0」乃至「31」の範囲は、コマンドバッファの容量（たとえば、「32」）に対応している。

【0635】

【ステップD46】制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了したか否か（すなわち、コマンド受信数分だけステップD44およびステップD45を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了した場合にステップD47に進み、コピー完了していない場合にステップD44に進む。

10

【0636】

【ステップD47】制御部は、コマンド領域の内容（コマンド領域の未だ読出されていないデータのうちで一番先に格納されたデータ、すなわち、次に読出すべきデータ）をロード（すなわち、読出し）する。

【0637】

【ステップD48】制御部は、受信コマンド解析処理を実行する。受信コマンド解析処理は、ロードしたコマンド（以下、今回のコマンドという）のデータを解析する処理である。受信コマンド解析処理については、図104を用いて後で説明する。

【0638】

【ステップD49】制御部は、コマンド領域のアドレス（次に読出すべきデータのアドレス）を更新する。

20

【ステップD50】制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了したか否か（すなわち、コマンド受信数分だけステップD47乃至ステップD49を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了していない場合にステップD47に進み、解析完了した場合に受信コマンドチェック処理を終了する。

【0639】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、受信コマンド解析処理について図104を用いて説明する。図104は、第1の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。受信コマンド解析処理は、受信コマンドチェック処理のステップD48で制御部によって実行される処理である。

30

【0640】

【ステップD51】制御部は、受信コマンドチェック処理のステップD47においてロードした今回のコマンドのデータのうちの上位バイトをMODEに、下位バイトをACTにそれぞれ分離して記憶する。なお、特図の変動パターンを指令する変動系のコマンドの場合、MODEとして記憶される上位バイトのデータは前半変動パターンを指令し、ACTとして記憶される下位バイトのデータは後半変動パターンを指令するものである。

【0641】

【ステップD52】制御部は、ステップD51で分離されたMODEの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が正常範囲にある場合にステップD53に進み、MODEの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。なお、MODEの値は定義されずに使用されていない値もあり、このような使用されていない値である場合には、ステップD52の判定で正常範囲でないと判定される。

40

【0642】

【ステップD53】制御部は、ステップD51で分離されたACTの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、ACTの値が正常範囲にある場合にステップD54に進み、ACTの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。

【0643】

また、上記ステップD53における、ステップD51で分離されたACTの値が正常範囲か否かの判定は、たとえば次のようにおこなう。すなわち、MODEごとに有効なAC

50

Tの値は異なり、このACTの有効値の上限～下限は所定のACTIONチェックテーブル（図示省略）に定義されており、ステップD53ではこの上限～下限の範囲内に分離されたACTの値が収まっているかをチェックし、収まっていれば正常範囲と判定する（この時点では後述する歯抜けチェックができていない）。

【0644】

【ステップD54】制御部は、分離されたMODEの値に対する分離されたACTの値が正しい組み合わせであるか否かを判定する。制御部は、ACTの値が正しい組み合わせである場合にステップD55に進み、正しい組み合わせでない場合に受信コマンド解析処理を終了する。ACTの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、たとえば一致チェックテーブルを使っておこなうことができる。一致チェックテーブルは、MODEの値に対して有効なすべてのACTの値（ACTIONの値）が先頭アドレスから順に登録されたものであり、MODEの値ごとに設けられている。そして、MODEの値に対応するこの一致チェックテーブルの中に、分離されたACTの値があれば正しい組み合わせであると判定でき、一致チェックテーブルの中に分離されたACTの値が無ければ正しい組み合わせでないとして判定できる。

10

【0645】

なお、ACTの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、MODEに対して正常なACTの組み合わせになっているか否かの歯抜けチェックを含めて実行している。1つのMODEに対し、有効なACTは複数あるがそれらの値が連続しているとは限らない（すなわち、不連続に存在していない値、歯抜けになっている値がある）ので、コマンドが有効値であるかを比較確認している。そして、一致チェックテーブル中には有効値のみ定義されているので、それらのいずれかと一致するかを1つ1つ比較確認している。

20

【0646】

【ステップD55】制御部は、MODEのデータが変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が変動系コマンド範囲内にある場合に変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD56）、MODEのデータが変動系コマンド範囲内でない場合にステップD57に進む。

【0647】

ここで、MODEのデータとは、ステップD51で分離されて記憶されたMODEのデータである（後述のステップD57等でも同様）。また、変動系コマンド（変動コマンドあるいは変動パターンコマンドという場合もある）は、特図の変動パターンを指令するコマンドであり、この変動コマンドのデータがとり得る範囲が変動系コマンド範囲である。

30

【0648】

【ステップD57】制御部は、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内にある場合に大当り系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD58）、MODEのデータが大当り系コマンド範囲内でない場合にステップD59に進む。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示等）を指令するコマンドであり、この大当り系コマンドのデータがとり得る範囲が大当り系コマンド範囲である。

【0649】

【ステップD59】制御部は、MODEのデータが図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が図柄系コマンド範囲内にある場合に図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD60）、MODEのデータが図柄系コマンド範囲内でない場合にステップD61に進む。図柄系コマンド（図柄コマンド、あるいは飾り特図コマンドという場合もある）は、特図の図柄に関する情報（たとえば、特図の停止図柄を何にするか等）を指令するコマンドであり、この図柄コマンドのデータがとり得る範囲が図柄系コマンド範囲である。

40

【0650】

【ステップD61】制御部は、MODEのデータが単発系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEの値が単発系コマンド範囲内にある場合に単発系コマン

50

ド処理（詳細省略）を実行し（ステップD62）、MODEのデータが単発系コマンド範囲内がない場合にステップD63に進む。なお、図柄コマンドと変動系コマンドのように組み合わせで意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドを単発系コマンドという。単発系コマンド（単発コマンドという場合もある）には、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンド等がある。この単発コマンドのデータがとり得る範囲が単発系コマンド範囲である。

【0651】

〔ステップD63〕制御部は、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にある場合に先読み図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD64）、MODEのデータが先読み図柄系コマンド範囲内がない場合にステップD65に進む。

10

【0652】

〔ステップD65〕制御部は、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内にある場合に先読み変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップD66）、MODEのデータが先読み変動系コマンド範囲内がない場合に受信コマンド解析処理を終了する。なお、先読み図柄系コマンドおよび先読み変動系コマンドは、先読み演出のためのコマンドである。

【0653】

20

ここで、先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図の変動表示ゲームが未実行の始動入賞記憶（始動入賞記憶の保留、あるいは単に保留という）に対応する変動表示ゲームがその後実行された時に大当たりになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、始動入賞記憶の保留表示等を通常と異なる態様でおこなう等の演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド、および先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動入賞記憶の保留に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞記憶数変動時（始動入賞時や他の始動入賞記憶の変動表示開始時）に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置100から演出制御装置300に送信される。

30

【0654】

〔装飾制御処理〕

次に、装飾制御処理について図105を用いて説明する。図105は、第1の実施形態の演出制御装置における装飾制御処理のフローチャートを示す図である。装飾制御処理は、メイン処理のステップD28で制御部によって実行される処理である。

【0655】

〔ステップD71〕制御部は、テストモード装飾処理を実行する。テストモード装飾処理は、あらかじめ設定された装飾パターンで遊技機10に備えられたLED等の装飾装置が正常に点灯するかをチェックするための装飾パターンを設定する処理である。制御部は、遊技機10がテストモードで起動された場合にテストモード装飾処理を実行し、遊技機10が通常モードで起動された場合にテストモード装飾処理を実行しない。

40

【0656】

〔ステップD72〕制御部は、エラー時装飾処理を実行する。制御部は、演出制御装置300が遊技制御装置100からエラー関連のコマンドを受信した場合にエラー時装飾処理を実行し、エラー関連のコマンドを受信しない場合にエラー時装飾処理を実行しない。エラー時装飾処理は、遊技者や遊技場の従業員にエラーが発生したことを報知するための装飾パターンを設定する処理である。

【0657】

〔ステップD73〕制御部は、装飾設定処理を実行する。装飾設定処理は、遊技状態に

50

応じた装飾パターンを設定する処理である。装飾設定処理は、図 106 を用いて後で説明する。

【0658】

【ステップ D74】制御部は、イベント装飾設定処理を実行する。イベント装飾設定処理は、所定のイベントが発生した場合に当該イベントに応じた装飾パターンを設定する処理である。所定のイベントとは、たとえば、プッシュボタン 25 が操作された場合等である。

【0659】

【ステップ D75】制御部は、装飾パターン制御データ設定処理を実行する。装飾パターン制御データ設定処理は、各演出装置（盤装飾装置 46、枠装飾装置 18）に送信する制御データを設定する処理であり、ステップ D71 からステップ D74 で設定した装飾パターンにしたがう制御データを設定する。制御部は、装飾パターン制御データ設定処理を実行した後、装飾制御処理を終了する。

【0660】

〔装飾設定処理〕

次に、装飾設定処理について図 106 を用いて説明する。図 106 は、第 1 の実施形態の演出制御装置における装飾設定処理のフローチャートを示す図である。装飾設定処理は、装飾制御処理のステップ D73 で制御部によって実行される処理である。

【0661】

【ステップ D81】制御部は、遊技状態に応じて処理を分岐する。制御部は、遊技状態が「電源投入」の場合にステップ D82 に進み、遊技状態が「停電復旧」の場合にステップ D84 に進み、遊技状態が「客待ち中」の場合にステップ D86 に進み、遊技状態が「変動中」の場合にステップ D88 に進み、遊技状態が「図柄停止中」の場合にステップ D89 に進み、遊技状態が「ファンファーレ中」の場合にステップ D90 に進み、遊技状態が「ラウンド中」の場合にステップ D91 に進み、遊技状態が「エンディング」の場合にステップ D92 に進む。

【0662】

【ステップ D82】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。なお、ループ設定とは、所定の装飾パターンを繰り返すことである。

【ステップ D83】制御部は、電源投入から遊技可能な状態（客待ち中（状態））まで電源投入装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、遊技可能な状態になるまで、電源投入に対応する装飾表示を繰り返しおこなう。制御部は、電源投入装飾パターンを設定した後、装飾設定処理を終了する。

【0663】

【ステップ D84】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。

【ステップ D85】制御部は、停電から復旧してから遊技可能な状態（客待ち中（状態））まで停電復旧装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、遊技可能な状態になるまで、停電復旧に対応する装飾表示を繰り返しおこなう。制御部は、停電復旧装飾パターンを設定した後、装飾設定処理を終了する。

【0664】

【ステップ D86】制御部は、装飾パターンをループ設定にする。

【ステップ D87】制御部は、客待ち中（状態）に客待ちデモ装飾設定処理を実行する。制御部は、客待ちデモ装飾設定処理において、客待ちデモに対応する装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、客待ち中の間、客待ちデモに対応する装飾表示をおこなう。制御部は、客待ちデモ装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0665】

【ステップ D88】制御部は、遊技状態が「変動中」、すなわち変動表示ゲームが実行中に変動中装飾設定処理を実行する。制御部は、変動中装飾設定処理において、実行中の変動表示ゲームの演出態様に対応する装飾パターン（たとえば、大当たり予告を含む場合に、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊

10

20

30

40

50

技機 10 は、変動表示ゲームを実行中の間、実行中の変動表示ゲームの演出態様に対応する装飾表示をおこなう。制御部は、変動中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0666】

【ステップ D89】制御部は、遊技状態が「図柄停止中」、すなわち変動表示ゲームにおける識別図柄が停止している場合に図柄停止中装飾設定処理を実行する。制御部は、図柄停止中装飾設定処理において、識別図柄が停止中であることを示す装飾パターンを設定する。これにより、遊技機 10 は、識別図柄が停止中の間、識別図柄が停止中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、図柄停止中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

10

【0667】

【ステップ D90】制御部は、遊技状態が「ファンファーレ中」、すなわち変動表示ゲームの結果が大当たりとなった場合にファンファーレ中装飾設定処理を実行する。制御部は、ファンファーレ中装飾設定処理において、変動表示ゲームの結果が大当たりとなったことを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、ファンファーレ中の間、変動表示ゲームの結果が大当たりとなったことを示す装飾表示をおこなう。制御部は、ファンファーレ中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。なお、遊技機 10 は、大当たり状態が開始されるまでの間、ファンファーレ中装飾設定処理で設定される装飾パターンで装飾表示をおこなう。

20

【0668】

【ステップ D91】制御部は、遊技状態が「ラウンド中」、すなわち大当たり状態における各ラウンドが実行されている場合にラウンド中装飾設定処理を実行する。制御部は、ラウンド中装飾設定処理において、ラウンド中であることを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、ラウンド中の間、ラウンド中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、ラウンド中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

【0669】

【ステップ D92】制御部は、遊技状態が「エンディング」、すなわち大当たり状態が終了したことを示すエンディング処理が実行されている場合にエンディング中装飾設定処理を実行する。制御部は、エンディング中装飾設定処理において、エンディング中であることを示す装飾パターン（たとえば、時計回り虹色表示や反時計回り虹色表示を含む虹色表示）を設定する。これにより、遊技機 10 は、エンディング中の間、エンディング中であることを示す装飾表示をおこなう。制御部は、エンディング中装飾設定処理を実行した後、装飾設定処理を終了する。

30

【0670】

次に遊技機 10 の表示画面の一例について図 107、108 を用いて説明する。図 107 は、第 1 の実施形態の表示画面の一例を示す図（その 1）である。図 108 は、第 1 の実施形態の表示画面の一例を示す図（その 2）である。

【0671】

図 107（a）に示す表示画面 700 は、図柄停止中の表示画面の一例である。表示画面 700 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示（飾り特図始動記憶表示）704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

40

【0672】

大図柄群 701 は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群 701 は、表示装置 41 の略中央部に大きく表示される。大図柄群 701 は、左図柄 701a と中図柄 701b と右図柄 701c とを含む。左図柄 701a、中図柄 701b、および右図柄 701c は、矩形の背景表示と、数字とを含む。中図柄 701b、および右図柄 701c において背景表示は、主として図柄の意匠を担当し、また色彩やデザインにより

50

図柄の価値（たとえば、通常図柄と確変図柄の区別等）を示唆する。中図柄 701b、および右図柄 701c において数字は、図柄の種別を一意に特定可能な識別情報の一例であり、文字や図形等であってもよい。

【0673】

なお、表示画面 700 は、小図柄群（図示せず）を含むものであってもよい。小図柄群は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群は、大図柄群 701 による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置 41 の周縁部（たとえば、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 の近傍）に小さく表示される。

【0674】

表示画面 700 では左図柄 701a は、図柄「5」で停止していることを示し、中図柄 701b は、図柄「6」で停止していることを示し、右図柄 701c は、図柄「7」で停止していることを示す。すなわち、表示画面 700 では大図柄群 701（左図柄 701a と中図柄 701b と右図柄 701c）は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。

【0675】

保留消化表示 702 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあるか否かを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 700 では保留消化表示 702 は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【0676】

保留表示 703 は、その表示態様（保留表示 703 に表示した保留記憶表示 704）により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 700 では保留表示 703 は、3 つの保留記憶表示 704 を表示しており、保留記憶数が「3」であることを示す。

【0677】

なお、保留表示 703 は、大図柄群 701 を表示する変動表示領域との境界を明確に定めない。すなわち、保留表示 703 は、枠体を表示して保留表示領域を明示することをしていない。このように保留表示 703 が枠体を設定しないのは、枠体表示が大図柄群 701 の表示領域を制限することを避けるためであり、また枠体表示が大図柄群 701 や保留記憶表示 704 に干渉し視認性を損なうことを抑止するためである。また、このように保留表示 703 が枠体を設定しないのは、保留記憶表示 704 の表示範囲を制限しないためである。

【0678】

保留記憶表示 704 は、保留中の始動記憶（保留記憶）を表示する。たとえば、保留記憶表示 704 の表示態様は、円形アイコンをデフォルトとし、先読み演出を経てチャンスアイコン等に変化する。チャンスアイコンは、緑色や赤色等の色彩によって期待度報知をおこなえる他、桜柄やレインボー表示等によってより高い期待度の期待度報知をおこなうことができる。また、保留記憶表示 704 の表示態様は、アイコン表示に限らず、文字表示等であってもよく競艇や競輪、競馬等をテーマにした場合の決まり手、「差し」、「逃げ」、その他に「激走」、「V」等を表示してもよい。また、保留記憶表示 704 の表示態様は、文字表示に色彩や桜柄やレインボー表示等を組み合わせて、期待度報知をおこなうものであってもよい。

【0679】

特図 1 保留数表示 705 は、特図 1 ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面 700 では、特図 1 保留数表示 705 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「3」であることを示す。特図 2 保留数表示 706 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面 700 では、特図 2 保留数表示 706 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「0」であることを示す。保留表示 703 が表示する保留記憶数は、特図 1 保留数表示 705 が表示する保留記憶数と特図 2 保留数表示 706 が表示する保留記憶数の和に相当する。

【0680】

たとえば、表示画面700に示すように特図1保留数表示705が「3」を表示し、特図2保留数表示706が「0」を表示するとき、保留表示703は、3つの保留記憶表示704により保留記憶数が「3」であることを示す。

【0681】

なお、表示画面700では、遊技機10は、大図柄群701を、保留表示703に表示する保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示（重畳するのを許容して表示）するとともに、重畳した場合には保留記憶表示704を前面側に（優先的に）表示している。このように、遊技機10は、大図柄群701を保留表示703と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群701を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機10は、大図柄群701の視認性や表示演出効果を高める等して興趣向上を図っている。また、遊技機10は、大図柄群701に優先して保留記憶表示704を表示することで、遊技者が保留記憶数を間違えることにより不測の不利益を生じる事態を防止する。

10

【0682】

図107（b）に示す表示画面710は、図柄変動中の表示画面の一例である。表示画面710は、図107（a）に示した表示画面700の保留表示703に表示した3つの保留記憶表示704のうちの先頭（1番目）の保留記憶表示704に対応する特図変動表示ゲームの変動表示中（図柄変動中）の表示画面を示す。

【0683】

表示画面710は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示704と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

20

表示画面710では左図柄701a、中図柄701b、および右図柄701cは、図柄変動中であることを示す。すなわち、表示画面710の大図柄群701（左図柄701aと中図柄701bと右図柄701c）は、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【0684】

また、表示画面710では保留消化表示702は、消化中の保留記憶表示704を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面710では保留表示703は、2つの保留記憶表示704を表示しており、保留記憶数が2であることを示す。また、表示画面710では、特図1保留数表示705は、特図1ゲームの保留記憶数が「2」であることを示す。

30

【0685】

なお、表示画面710でも表示画面700と同様に、遊技機10は、大図柄群701を、保留表示703に表示する保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示（重畳するのを許容して表示）するとともに、重畳した場合には保留記憶表示704を前面側に表示している。このように、遊技機10は、大図柄群701を保留表示703と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群701を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機10は、興趣向上を図っている。また、遊技機10は、大図柄群701に優先して保留記憶表示704を表示することで、遊技者が保留記憶数を間違えることにより不測の不利益を生じる事態を防止する。

40

【0686】

図108（a）に示す表示画面720は、先読み演出がおこなわれている図柄停止中の表示画面の一例である。表示画面720は、図107（a）に示した表示画面700の保留表示703に表示した3つの保留記憶表示704のうちの1番目の保留記憶表示704に対して先読み演出がおこなわれている表示画面を示す。なお、先読み演出は、保留記憶が導出する結果態様に関連して、結果態様の導出前に先んじておこなう演出である。

【0687】

表示画面720は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示704と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

表示画面720は、1番目の保留記憶表示704の表示態様を変化させる先読み演出が

50

、保留記憶表示 704 の枠内の閉じた範囲（閉じた領域）でおこなわれ、保留記憶表示 704 の表示態様が変化している様子を示す。

【0688】

このように遊技機 10 は、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合には保留記憶表示 704 内の閉じた範囲で演出をおこなう。これによれば、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲まで表示する場合であっても、保留記憶表示 704 に対する演出であることを明確に明示できる。これにより、遊技機 10 は、保留記憶表示 704 に対する先読み演出が、大図柄群 701 に対する演出と誤認され、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動しているかのような誤解を与えることを抑止できる。

【0689】

また、保留記憶表示 704 内の閉じた範囲で演出をおこなうことで、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲まで表示する場合であっても、演出によって停止図柄の視認性が低下するのを抑止できる。これにより、遊技機 10 は、停止図柄が確認できないことによって遊技者に不測の不利益が生じるおそれを抑止できる。

【0690】

図 108（b）に示す表示画面 730 は、先読み演出がおこなわれている図柄変動中の表示画面の一例である。表示画面 730 は、図 107（b）に示した表示画面 710 の保留表示 703 に表示した 2 つの保留記憶表示 704 のうちの 1 番目の保留記憶表示 704 に対して先読み演出がおこなわれている表示画面を示す。

【0691】

表示画面 730 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

表示画面 730 は、1 つ目の保留記憶表示 704 の表示態様を変化させる先読み演出が、保留記憶表示 704 内および保留記憶表示 704 外の範囲でおこなわれ、保留記憶表示 704 の表示態様が変化している様子を示す。保留記憶表示 704 内および保留記憶表示 704 外の範囲でおこなわれる先読み演出としては、たとえば、アニメーション（エフェクト）を用いた演出や、キャラクタ等を用いた演出がある。

【0692】

このように遊技機 10 は、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合には保留記憶表示 704 内および保留記憶表示 704 外の範囲で先読み演出をおこなうことができる。これによれば遊技機 10 は、保留記憶表示 704 内の閉じた範囲で先読み演出をする場合よりも多彩な演出をできる。これにより、遊技機 10 は、保留記憶表示 704 でおこなう先読み演出に関して興味を向上できる。

【0693】

このように、遊技機 10 は、図柄停止中である場合には保留記憶表示 704 内の閉じた範囲で先読み演出をおこなうことで、保留記憶表示 704 で先読み演出をおこないながらも大図柄群 701 における停止図柄の確認を容易にすることができる。また、遊技機 10 は、図柄変動中である場合には保留記憶表示 704 内および保留記憶表示 704 外の範囲で先読み演出をおこなうことで、停止図柄の視認性の低下の抑止（視認性の確保）と興味向上とを両立できる。

【0694】

なお、一観点によれば、遊技機 10 は、図柄停止中においては保留記憶表示 704 の表示態様の变化範囲を制限状態とし、図柄変動中においては保留記憶表示 704 の表示態様の变化範囲を非制限状態とする。

【0695】

次に先読み演出の実行の流れの一例を示すタイミングチャートについて図 109 を用いて説明する。図 109 は、第 1 の実施形態の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。図 109（1）に示すタイミングチャートは、図柄変動中に先読み演出をする場合の一例を示す。図 109（2）に示すタイミングチャートは、図柄停止中に先読み演出をする場合の一例を示す。図 109（3）に示すタイミングチャー

10

20

30

40

50

トは、図柄変動中および図柄停止中に跨って先読み演出をする場合の一例を示す。

【0696】

なお、図109に示す変動表示は、タイミングT1にN-1回目の変動表示が終了し、N回目の変動表示が開始され、タイミングT7にN回目の変動表示が終了し、N+1回目の変動表示が開始されるものとする。また、N回目の変動表示においては、タイミングT1からタイミングT4までの間で図柄が変動し、タイミングT4からタイミングT7までの間で図柄が停止しているものとする。

【0697】

また、遊技制御装置100は、保留中の始動記憶（保留記憶）に対応して記憶している乱数値の事前判定（図26参照）をN回目の変動表示開始時（タイミングT1）におこない、演出制御装置300は、N回目の変動表示開始時（タイミングT1）に先読み系コマンドを受信するものとする。

【0698】

また、図柄変動中である期間（タイミングT1からタイミングT4）、すなわち保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態Aとする。また、図柄停止中である期間（タイミングT4からタイミングT7）、すなわち保留記憶表示内の閉じた範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態Bとする。

【0699】

まず、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れを示す図109（1）について説明する。

遊技機10は、N-1回目の変動表示を終了した後（タイミングT1）、先読み系コマンドを受信する。遊技機10は、先読み系コマンドを受信すると先読み系コマンドに基づいて図柄変動中である期間内のタイミングT2からタイミングT3まで先読み演出をおこなうと決定するとともに、先読み演出の演出パターン（演出内容）を決定する。たとえば、遊技機10は、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で演出をおこなう演出パターンを先読み演出の演出パターンとして決定する。

【0700】

遊技機10は、タイミングT1にN回目の変動表示を開始して図柄の変動を開始する。その後、遊技機10は、先読み演出をおこなうと決定したタイミングT2になると、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出（たとえば、図108（b）の表示画面730）を開始し、終了すると決定したタイミングT3まで継続する。以上が、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れである。

【0701】

次に、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れを示す図109（2）について説明する。

遊技機10は、N-1回目の変動表示を終了した後（タイミングT1）、先読み系コマンドを受信する。遊技機10は、先読み系コマンドを受信すると先読み系コマンドに基づいて図柄停止中である期間内のタイミングT5からタイミングT6まで先読み演出をおこなうと決定するとともに、先読み演出の演出パターンを決定する。たとえば、遊技機10は、保留記憶表示内の閉じた範囲で演出をおこなう演出パターンを先読み演出の演出パターンとして決定する。

【0702】

遊技機10は、タイミングT1にN回目の変動表示を開始、すなわち図柄の変動を開始し、タイミングT4まで図柄の変動をおこなう。遊技機10は、図柄の変動を終えると（タイミングT4）、図柄を停止する。その後、遊技機10は、先読み演出をおこなうと決定したタイミングT5になると、保留記憶表示内の閉じた範囲でおこなう演出（たとえば、図108（a）の表示画面720）を開始し、終了すると決定したタイミングT6まで継続する。以上が、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れである。

【0703】

次に、図柄変動中および図柄停止中に跨って先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れを示す図109(3)について説明する。

遊技機10は、N-1回目の変動表示を終了した後(タイミングT1)、先読み系コマンドを受信する。遊技機10は、先読み系コマンドを受信すると先読み系コマンドにもとづいて図柄変動中である期間内のタイミングT2から図柄停止中である期間内のタイミングT6まで跨って先読み演出をおこなうと決定するとともに、先読み演出の演出パターンを決定する。たとえば、遊技機10は、タイミングT2からタイミングT4までの間には保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で演出をおこない、タイミングT4からタイミングT6までの間には保留記憶表示内の閉じた範囲で演出をおこなう演出パターンを先読み演出の演出パターンとして決定する。

10

【0704】

遊技機10は、タイミングT1にN回目の変動表示を開始し図柄の変動を開始する。その後、遊技機10は、先読み演出をおこなうと決定したタイミングT2になると、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出(たとえば、図108(b)の表示画面730)を開始する。遊技機10は、図柄の変動をし終わると(タイミングT4)、図柄を停止する。遊技機10は、図柄の変動を終え図柄が停止すると(図柄停止中になると)、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出から保留記憶表示内の閉じた範囲でおこなう演出(たとえば、図108(a)の表示画面720)に演出を切り替える。その後、遊技機10は、先読み演出を終了すると決定したタイミングT6まで、保留記憶表示内の閉じた範囲でおこなう演出を継続する。以上が、図柄変動中および図柄停止中に跨って先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れである。

20

【0705】

なお、先読み系コマンドをN回目の変動表示開始時に受信して、N回目の変動表示の最中に先読み演出をおこなうとしたがこれにかぎらない。たとえば、N回目の変動表示開始時に7番目の保留記憶表示に対する先読み系コマンドを受信した場合に、当該保留記憶表示が大図柄群を構成する図柄のいずれとも重畳しない位置(たとえば、3番目の位置)にシフトした後(N+4回目の変動表示の最中)に先読み演出をおこなうようにしてもよい。これによれば遊技機10は、大図柄群を保留記憶表示と重畳するのを許容して表示する場合であっても、大図柄群と重畳しない位置の保留記憶表示に対して先読み演出をおこない、図柄の視認性の低下を抑止できる。

30

【0706】

次に、演出パターンについて図110を用いて説明する。図110は、第1の実施形態の演出パターンテーブルの一例を示す図である。

演出パターンテーブルは、演出パターンを決定するためのテーブルである。演出パターンテーブルは、演出タイミングごとに実行可能な演出パターンが設定されている。

【0707】

演出パターンテーブルは、項目「演出タイミング」、項目「演出パターン」を含む。項目「演出タイミング」は、演出タイミング(「A」、「B」、「A→B」)を示す。演出タイミング「A」は、保留記憶表示の表示状態が表示状態Aであるタイミングに演出をおこなうことを示す。また、演出タイミング「B」は、保留記憶表示の表示状態が表示状態Bであるタイミングに演出をおこなうことを示す。また、演出タイミング「A→B」は、保留記憶表示の表示状態が表示状態Aであるタイミングから表示状態Bであるタイミングまで跨って演出をおこなうことを示す。項目「演出パターン」は、各演出タイミングにおいて実行可能な演出パターンを示す。

40

【0708】

たとえば、演出タイミングが「A」である場合には演出パターンは、「a1」、「a2」、「a3」、「a4」、および「a5」の5種類がある。また、演出タイミングが「B」である場合には演出パターンは、「b1」、「b2」、「b3」、「b4」、および「b5」の5種類がある。また、演出タイミングが「A→B」である場合には演出パターン

50

は、「c 1」、「c 2」、「c 3」、「c 4」、および「c 5」の5種類がある。

【0709】

次に、先読み演出設定処理について図111を用いて説明する。図111は、第1の実施形態の先読み演出設定処理のフローチャートを示す図である。先読み演出設定処理は、先読み系コマンドを受信した場合に、先読み演出の演出タイミングおよび演出パターンを設定する処理である。先読み演出設定処理は、演出制御装置300の制御部(CPU311)によっておこなわれる処理である。先読み演出設定処理は、受信コマンド解析処理のステップD66(図104参照)で制御部によって実行される処理である。

【0710】

【ステップD101】制御部は、先読み系コマンドにもとづいて先読み演出をおこなう演出タイミングを決定する。

10

【ステップD102】制御部は、先読み系コマンドおよび決定した先読み演出の演出タイミングにもとづいて、演出パターンテーブルを用いて先読み演出の演出パターンを決定する。

【0711】

【ステップD103】制御部は、決定した演出タイミングと、決定した演出パターンとをセットし、先読み演出設定処理を終了する。

なお、遊技機10は、演出制御装置300が演出パターンテーブルを用いて演出パターンを決定するとしたが、遊技制御装置100が演出パターンテーブルを用いて演出パターンを決定して演出制御装置300に通知するものであってもよい。また、遊技機10は、たとえば遊技制御装置100が演出パターンとして選択可能な選択肢を決定し、演出制御装置300が選択肢のうちから演出パターンを決定する等、遊技制御装置100と演出制御装置300とが協働して演出パターンを決定することもできる。

20

【0712】

このように、遊技機10は、図柄変動状態(図柄変動中または図柄停止中)に応じて保留記憶表示に許される表示態様を切り替えることで、保留記憶表示704内および保留記憶表示704外の範囲でおこなう先読み演出の興趣向上と、停止図柄の視認性の低下の抑止(視認性の確保)とを両立できる。

【0713】

これにより、遊技機10は、遊技者の利便性を損ねることなく興趣性の高い演出表示をおこなうことができる。

30

〔第1の実施形態の変形例1〕

次に第1の実施形態の変形例1について説明する。第1の実施形態の変形例1では、始動入賞時に先読み系コマンドを受信する。

【0714】

第1の実施形態の変形例1における先読み演出の実行の流れの一例を示すタイミングチャートについて図112を用いて説明する。図112は、第1の実施形態の変形例1の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【0715】

なお、図112に示す変動表示は、タイミングT11にN-1回目の変動表示が終了し、N回目の変動表示が開始され、タイミングT15にN回目の変動表示が終了し、N+1回目の変動表示が開始されるものとする。また、N回目の変動表示においては、タイミングT11からタイミングT14までの間、図柄が変動し、タイミングT14からタイミングT15までの間、図柄が停止しているものとする。

40

【0716】

また、タイミングT12に始動入賞し、保留記憶数が加算されるものとする。また、遊技制御装置100は、保留中の始動記憶(保留記憶)に対応して記憶している乱数値の事前判定(図26参照)を始動入賞時(タイミングT12)におこない、演出制御装置300は、始動入賞時(タイミングT12)に先読み系コマンドを受信するものとする。

【0717】

50

また、図柄変動中である期間（タイミングT11からタイミングT14）、すなわち保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態Aとする。また、図柄停止中である期間（タイミングT14からタイミングT15）、すなわち保留記憶表示内の閉じた範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態Bとする。

【0718】

遊技機10は、N-1回目の変動表示を終了した後（タイミングT11）、N回目の変動表示を開始して図柄の変動を開始する。遊技機10は、始動記憶数が「1」加算されたタイミングT12で先読み系コマンドを受信すると先読み系コマンドにもとづいて図柄変動中である期間内のタイミングT12からタイミングT13まで先読み演出をおこなうと決定するとともに、先読み演出の演出パターン（演出内容）を決定する。たとえば、遊技機10は、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で演出をおこなう演出パターンを先読み演出の演出パターンとして決定する。遊技機10は、先読み演出をおこなうと決定したタイミングT12から、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出（たとえば、図108（b）の表示画面730）を開始し、終了すると決定したタイミングT13まで継続する。

【0719】

以上が始動入賞時に先読み系コマンドを受信した場合における先読み演出の実行の流れの一例である。なお、始動入賞契機で先読み系コマンドを受信した場合についても、変動開始契機で先読み系コマンドを受信した場合（図109参照）と同様に、図柄停止中に先読み演出をおこなってもよいし、図柄変動中と図柄停止中とに跨って先読み演出をおこなってもよい。また、始動入賞契機で先読み系コマンドを受信した場合についても、変動開始契機で先読み系コマンドを受信した場合（図109参照）と同様に、保留記憶表示が大図柄群を構成する図柄のいずれとも重畳しない位置にシフトした後に先読み演出をおこなうようにすることができる。

【0720】

〔第1の実施形態の変形例2〕

次に第1の実施形態の変形例2について説明する。第1の実施形態の変形例2では、2以上の変動表示に跨って先読み演出をおこなう。

【0721】

第1の実施形態の変形例2における先読み演出の実行の流れの一例を示すタイミングチャートについて図113を用いて説明する。図113は、第1の実施形態の変形例2の先読み演出の実行タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【0722】

なお、タイミングT21にN-1回目の変動表示が終了し、N回目の変動表示が開始され、タイミングT24にN回目の変動表示が終了し、N+1回目の変動表示が開始されるものとする。また、N回目の変動表示においては、タイミングT21からタイミングT23までの間、図柄が変動し、タイミングT23からタイミングT24までの間、図柄が停止しているものとする。また、N+1回目の変動表示においては、タイミングT24からタイミングT26までの間、図柄が変動するものとする。

【0723】

また、遊技制御装置100は、保留中の始動記憶（保留記憶）に対応して記憶している乱数値の事前判定（図26参照）をN回目の変動表示開始時（タイミングT21）におこない、演出制御装置300は、N回目の変動表示開始時（タイミングT21）に先読み系コマンドを受信するものとする。

【0724】

また、図柄変動中である期間（タイミングT21からタイミングT23およびタイミングT24からタイミングT26）、すなわち保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態Aとする。また、図柄停止中である期間（タイミングT23からタイミングT24）、すなわち保留記憶表示

10

20

30

40

50

内の閉じた範囲で先読み演出を実行可能な期間の保留記憶表示の表示状態を表示状態 B とする。

【0725】

遊技機 10 は、N - 1 回目の変動表示を終了した後（タイミング T 2 1）、先読み系コマンドを受信する。遊技機 10 は、先読み系コマンドを受信すると先読み系コマンドに基づいて N 回目の変動表示の図柄変動中である期間内のタイミング T 2 2 から図柄停止中である期間（タイミング T 2 3 からタイミング T 2 4）を経て、N + 1 回目の変動表示の図柄変動中である期間内のタイミング T 2 5 まで先読み演出をおこなうと決定するとともに、先読み演出の演出パターン（演出内容）を決定する。

【0726】

たとえば、遊技機 10 は、タイミング T 2 2 からタイミング T 2 3 およびタイミング T 2 4 からタイミング T 2 5 までの間には保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲で演出をおこない、タイミング T 2 3 からタイミング T 2 4 までの間には保留記憶表示内の閉じた範囲で演出をおこなう演出パターンを先読み演出の演出パターンとして決定する。

【0727】

遊技機 10 は、タイミング T 2 1 に N 回目の変動表示を開始し図柄の変動を開始する。その後、遊技機 10 は、先読み演出をおこなうと決定したタイミング T 2 2 になると、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出（たとえば、図 108（b）の表示画面 730）を開始する。遊技機 10 は、図柄の変動を終えると（タイミング T 2 3）、図柄を停止する。遊技機 10 は、図柄の変動を終えて図柄が停止すると（図柄停止中になると）、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出から保留記憶表示内の閉じた範囲でおこなう演出（たとえば、図 108（a）の表示画面 720）に演出を切り替える。

【0728】

遊技機 10 は、タイミング T 2 4 になると図柄の停止を終え、N + 1 回目の変動表示を開始し図柄の変動を開始する。遊技機 10 は、N + 1 回目の変動表示を開始し図柄の変動を開始すると（図柄変動中になると）、保留記憶表示内の閉じた範囲でおこなう演出から保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出に演出を切り替える。

【0729】

その後、遊技機 10 は、先読み演出を終了すると決定したタイミング T 2 5 まで、保留記憶表示内および保留記憶表示外の範囲でおこなう演出を継続する。

以上が、他の変動表示に跨って先読み演出をおこなう場合の先読み演出の実行の流れの一例である。なお、2 以上の変動表示に跨って先読み演出をおこなう場合についても、2 以上の変動表示を跨がない場合（図 109）と同様に、保留記憶表示が大図柄群を構成する図柄のいずれとも重畳しない位置にシフトした後に先読み演出をおこなうようにすることができる。

【0730】

〔第 1 の実施形態の変形例 3〕

次に第 1 の実施形態の変形例 3 について説明する。第 1 の実施形態の変形例 3 では、大図柄群と保留記憶表示とが重畳しないように、保留記憶表示を第 1 の実施形態よりも小さなサイズで表示する。

【0731】

第 1 の実施形態の変形例 3 の表示画面について図 114、115 を用いて説明する。図 114 は、第 1 の実施形態の変形例 3 の表示画面の一例（その 1）を示す図である。図 115 は、第 1 の実施形態の変形例 3 の表示画面の一例（その 2）を示す図である。

【0732】

図 114（a）に示す表示画面 740 は、図柄停止中の表示画面の一例であり、図 107（a）に示した表示画面 700 の変形例である。表示画面 740 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 707 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

10

20

30

40

50

【0733】

保留記憶表示707は、大図柄群701と重疊しないように表示画面700に示した保留記憶表示704よりも小さなサイズの保留記憶表示である。

表示画面740では、大図柄群701を、保留表示703に表示する保留記憶表示707と重疊しない範囲で表示する（重疊するのを許容しないで表示する）。このように、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示707と重疊しない範囲で表示することで、表示画面700に示したように大図柄群701を保留記憶表示704と重疊する範囲で表示した場合よりも停止図柄の視認性を向上できる。

【0734】

図114（b）に示す表示画面750は、図柄変動中の表示画面の一例であり、図107（b）に示した表示画面710の変形例である。表示画面750は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示707と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

【0735】

表示画面750は、表示画面740と同様に、保留表示703に表示する保留記憶表示707と重疊しない範囲で大図柄群701を表示する。このように、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示707と重疊しない範囲で表示することで、表示画面710に示したように大図柄群701を保留記憶表示704と重疊する範囲で表示した場合よりも変動中の図柄の視認性を向上できる。

【0736】

図115（a）に示す表示画面760は、先読み演出がおこなわれている図柄停止中の表示画面の一例であり、図108（a）に示した表示画面720の変形例である。表示画面760は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示707と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

【0737】

表示画面760は、1番目の保留記憶表示707の表示態様を変化させる先読み演出が、保留記憶表示707内の閉じた範囲でおこなわれ、保留記憶表示707の表示態様に変化している様子を示す。

【0738】

このように遊技機10は、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合には保留記憶表示707と重疊しない範囲で大図柄群701を表示するとともに、保留記憶表示707内の閉じた範囲で演出をおこなう。これによれば、遊技機10は、表示画面720に示したように大図柄群701を保留記憶表示704と重疊する範囲で表示した場合よりも、保留記憶表示707に対する演出であることをより明確に表示することができる。これにより、遊技機10は、保留記憶表示707に対する先読み演出が、大図柄群701に対する演出と誤認され、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動しているかのような誤解を与えることをより抑止できる。

【0739】

また、遊技機10は、表示画面720に示したように大図柄群701を保留記憶表示704と重疊する範囲で表示した場合よりも、停止図柄の視認性を向上できる。これにより、遊技機10は、停止図柄が確認できないことによって遊技者に不測の不利益が生じるおそれをより強く抑止できる。

【0740】

図115（b）に示す表示画面770は、先読み演出がおこなわれている図柄変動中の表示画面の一例であり、図107（b）に示した表示画面730の変形例である。表示画面770は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示707と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

【0741】

表示画面770は、1番目の保留記憶表示707の表示態様を変化させる先読み演出が、大図柄群701と重疊するのを許容した範囲（保留記憶表示707内および保留記憶表

10

20

30

40

50

示 7 0 7 外の範囲)でおこなわれ、当該保留記憶表示 7 0 7 の表示態様が変化している様子を示す。

【 0 7 4 2 】

このように遊技機 1 0 は、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合には大図柄群 7 0 1 を保留記憶表示 7 0 7 と重畳しない範囲で表示するとともに、大図柄群 7 0 1 と重畳するのを許容した範囲で先読み演出をおこなう。これによれば遊技機 1 0 は、保留記憶表示 7 0 7 内の閉じた範囲で先読み演出をする場合よりも多彩な演出を可能とするとともに、表示画面 7 3 0 に示したように大図柄群 7 0 1 を保留記憶表示 7 0 4 と重畳する範囲で表示した場合よりも、図柄の視認性を向上できる。これにより、遊技機 1 0 は、図柄の視認性の向上と、興趣向上とを両立できる。

10

【 0 7 4 3 】

なお、上記説明では図 1 0 7 , 1 0 8 に示した保留記憶表示 7 0 4 よりも小さいサイズの保留記憶表示 7 0 7 を用いることで、大図柄群 7 0 1 と保留記憶表示 7 0 7 とが重畳しないようにするとしたが、これに限らない。たとえば、大図柄群 7 0 1 よりも小さいサイズの大図柄群を用いることで大図柄群と保留記憶表示 7 0 4 とが重畳しないようにする場合にも同様に実現できる。このように、遊技機 1 0 は、保留記憶表示 7 0 4 のサイズを小さくするのに替え、大図柄群 7 0 1 を小さいサイズにすることで保留記憶表示の視認性が低下するのを抑止できる。

【 0 7 4 4 】

〔第 1 の実施形態の変形例 4〕

20

次に第 1 の実施形態の変形例 4 について説明する。第 1 の実施形態の変形例 4 では、第 1 の実施形態の変形例 3 と同様に、大図柄群と保留記憶表示とが重畳しないように、保留記憶表示を第 1 の実施形態よりも小さなサイズで表示するとともに、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合には先読み演出の対象となる保留記憶表示を大図柄群 7 0 1 と重畳するのを許容した大きさで表示する。

【 0 7 4 5 】

第 1 の実施形態の変形例 4 の表示画面について図 1 1 6 を用いて説明する。図 1 1 6 は、第 1 の実施形態の変形例 4 の表示画面の一例を示す図である。

図 1 1 6 に示す表示画面 7 8 0 は、先読み演出がおこなわれている図柄変動中の表示画面の一例であり、図 1 1 5 (b) に示した表示画面 7 7 0 の変形例である。なお、図柄停止中の表示画面、図柄変動中の表示画面、および先読み演出がおこなわれている図柄停止中の表示画面については第 1 の実施形態の変形例 3 と同様である。

30

【 0 7 4 6 】

表示画面 7 8 0 は、大図柄群 7 0 1 と、保留消化表示 7 0 2 と、保留表示 7 0 3 と、保留記憶表示 7 0 4 , 7 0 7 と、特図 1 保留数表示 7 0 5 と、特図 2 保留数表示 7 0 6 とを含む。

【 0 7 4 7 】

表示画面 7 8 0 は、先読み演出の対象以外を保留記憶表示 7 0 7 により表示し、先読み演出の対象を保留記憶表示 7 0 4 により表示する。また表示画面 7 8 0 は、保留記憶表示 7 0 4 の表示態様を変化させる先読み演出が、保留記憶表示 7 0 4 内および保留記憶表示 7 0 4 外の範囲でおこなわれ、保留記憶表示 7 0 4 の表示態様が変化している様子を示す。

40

【 0 7 4 8 】

このように遊技機 1 0 は、先読み演出の対象以外を保留記憶表示 7 0 7 により表示し、先読み演出の対象を保留記憶表示 7 0 4 により表示することで、変動中の図柄の視認性の確保と、先読み演出の対象となった保留記憶表示の視認性の向上とを両立できる。また、遊技機 1 0 は、先読み演出の対象以外を保留記憶表示 7 0 7 により表示し、先読み演出の対象を保留記憶表示 7 0 4 により表示することで、先読み演出の対象を目立たせ、先読み演出に対する関心を高めることができる。

【 0 7 4 9 】

なお、遊技機 1 0 は、先読み演出の終了後には先読み演出の対象となった保留記憶表示

50

を保留記憶表示 704 から保留記憶表示 707 に戻してもよいし、先読み演出の終了後も保留記憶表示 704 のまま表示し続けてもよい。

【0750】

なお、保留記憶表示 704 外の範囲でおこなう先読み演出は、保留記憶表示 704 自体の拡大や変形、保留記憶表示 704 の分裂や移動を含む。また、保留記憶表示 704 外の範囲でおこなう先読み演出は、保留記憶表示 704 外におよぶ表示効果（たとえばフラッシュ等）の他、保留記憶表示 704 に関連して表示されるキャラクタや文字、図形等を含む。

【0751】

〔第 1 の実施形態の変形例 5〕

次に第 1 の実施形態の変形例 5 について説明する。第 1 の実施形態の変形例 5 では、遊技機 10 は、図柄停止中においては、大図柄群を保留記憶表示と重畳しない範囲で表示する（重畳するのを許容しないで表示する）。一方で、遊技機 10 は、図柄変動中においては、大図柄群を保留記憶表示と重畳する範囲で表示する（重畳するのを許容して表示する）。

【0752】

第 1 の実施形態の変形例 5 の表示画面について図 117 を用いて説明する。図 117 は、第 1 の実施形態の変形例 5 の表示画面の一例を示す図である。

図 117 (a) に示す表示画面 790 は、図柄停止中の表示画面の一例である。表示画面 790 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 707 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

【0753】

このように、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 707 と重畳しない範囲で表示することで、後述する表示画面 800 に示すように大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲で表示した場合よりも図柄の視認性を向上できる。

【0754】

図 117 (b) に示す表示画面 800 は、図柄変動中の表示画面の一例である。表示画面 800 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

【0755】

このように、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲で表示することで、表示画面 790 に示すように大図柄群 701 を保留記憶表示 707 と重畳しない範囲で表示した場合よりも保留記憶表示の視認性を向上できる。

【0756】

このように、遊技機 10 は、図柄停止中においては保留記憶表示のサイズを小さくし、図柄変動中においては保留記憶表示のサイズを大きくすることで、停止図柄の視認性の向上と、図柄変動中における保留記憶表示の視認性の向上とを両立できる。

【0757】

〔第 1 の実施形態の変形例 6〕

次に第 1 の実施形態の変形例 6 について説明する。第 1 の実施形態の変形例 6 では、大図柄群と保留記憶表示との重畳態様を図柄変動の状態に応じて変化させる。

【0758】

第 1 の実施形態の変形例 6 の重畳態様について図 118, 119 を用いて説明する。図 118 は、第 1 の実施形態の変形例 6 の大図柄群と保留記憶表示との重畳態様の一例（その 1）を示す図である。図 119 は、第 1 の実施形態の変形例 6 の大図柄群と保留記憶表示との重畳態様の一例（その 2）を示す図である。なお、以下では、大図柄群と保留記憶表示との重畳態様として、大図柄群を構成する左図柄を用いて説明する。

【0759】

図 118 (1) に示す大図柄群と保留記憶表示との重畳態様では、図柄変動中においては保留記憶表示 704 を左図柄 701a（大図柄群 701）よりも前面側に表示する。そ

10

20

30

40

50

して、図柄停止中においては図柄変動中と同様に保留記憶表示 704 を左図柄 701 a よりも前面側に表示するとともに、前面側に表示した保留記憶表示 704 の左図柄 701 a と重畳する部分の透明度を高くし、左図柄 701 a を透過させて視認可能に表示する。

【0760】

このような重畳態様で表示することで、遊技機 10 は、図柄変動中における保留記憶表示の視認性の確保と、停止図柄の視認性の確保とを両立できる。

また、遊技機 10 は、図柄停止中と図柄変動中で大図柄群と保留記憶表示との重畳態様を変えることで、大図柄群と保留記憶表示との重畳態様によって図柄変動の状態を明示できる。これにより、遊技機 10 は、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動していると誤解されることを抑止できる。

10

【0761】

図 118 (2) に示す大図柄群と保留記憶表示との重畳態様では、図柄変動中においては保留記憶表示 704 を左図柄 701 a (大図柄群 701) よりも前面側に表示する。そして、図柄停止中においては左図柄 701 a を保留記憶表示 704 よりも前面側に表示する。

【0762】

このような重畳態様で表示することで、遊技機 10 は、図柄変動中における保留記憶表示の視認性の確保と、図柄停止中の図柄の視認性の確保とを両立できる。

また、遊技機 10 は、図柄停止中と図柄変動中で大図柄群と保留記憶表示との重畳態様を変えることで、大図柄群と保留記憶表示との重畳態様によって図柄変動の状態を明示できる。これにより、遊技機 10 は、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動していると誤解するのを抑止できる。

20

【0763】

なお、説明を簡単にするために、保留記憶表示 704 との位置関係を左図柄 701 a を用いて説明したが、中図柄 701 b や右図柄 701 c についても同様とすることができる。また、遊技機 10 は、保留記憶表示 704 と大図柄群 701 との関係に限らず、キャラクタや、文字、図形、特図 1 保留数表示 705、特図 2 保留数表示 706 等のその他の表示要素との関係についても同様とすることができる。

【0764】

図 119 に示す大図柄群と保留記憶表示との重畳態様では、図柄変動中においては保留記憶表示 704 を左図柄 701 a (大図柄群 701) よりも前面側に表示する。そして、図柄仮停止中においては図柄変動中と同様に保留記憶表示 704 を左図柄 701 a と重畳する部分の透明度を高くし、左図柄 701 a を透過させて視認可能に表示する。そして、図柄停止中においては左図柄 701 a を保留記憶表示 704 よりも前面側に表示する。

30

【0765】

このような重畳態様で表示することで、遊技機 10 は、図柄変動中における保留記憶表示の視認性の確保と、図柄停止中の図柄の視認性の確保とを両立できる。

また、遊技機 10 は、図柄仮停止中の重畳態様を、左図柄 701 a を透過させて視認可能に表示する重畳態様にすることで、図柄変動中の重畳態様から図柄停止の重畳態様に移行する期待感を与え、興趣を向上できる。

40

【0766】

また、遊技機 10 は、図柄停止中と図柄変動中で大図柄群と保留記憶表示との重畳態様を変えることで、大図柄群と保留記憶表示との重畳態様によって図柄変動の状態を明示できる。これにより、遊技機 10 は、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動していると誤解するのを抑止できる。

【0767】

なお、遊技機 10 は、先読み演出をする場合には各図柄変動の状態における重畳態様で先読み演出をおこなってもよいし、図柄変動の状態にかかわらず、先読み演出の対象となる保留記憶表示には変動中の重畳態様を適用して先読み演出をおこなってもよい。

【0768】

50

このように、遊技機 10 は、図柄変動の状態にかかわらず、先読み演出の対象となる保留記憶表示に変動中の重畳態様を適用して先読み演出をおこなうことで、先読み演出の対象となる保留記憶表示の視認性を確保できる。

【0769】

なお、説明を簡単にするために、保留記憶表示 704 との位置関係を左図柄 701a を用いて説明したが、中図柄 701b や右図柄 701c についても同様とすることができる。また、遊技機 10 は、保留記憶表示 704 と大図柄群 701 との関係に限らず、キャラクタや、文字、図形、特図 1 保留数表示 705、特図 2 保留数表示 706 等のその他の表示要素との関係についても同様とすることができる。

【0770】

〔第 1 の実施形態の変形例 7〕

次に第 1 の実施形態の変形例 7 について説明する。第 1 の実施形態の変形例 7 では、遊技機 10 は、大図柄群を先読み演出の対象以外の保留記憶表示よりも前面側に表示するとともに、先読み演出の対象の保留記憶表示を大図柄群よりも前面側に表示する。

【0771】

第 1 の実施形態の変形例 7 の表示画面について図 120、121 を用いて説明する。図 120 は、第 1 の実施形態の変形例 7 の表示画面の一例（その 1）を示す図である。図 121 は、第 1 の実施形態の変形例 7 の表示画面の一例（その 2）を示す図である。

【0772】

図 120（a）に示す表示画面 810 は、図柄停止中の表示画面の一例であり、図 107（a）に示した表示画面 700 の変形例である。

表示画面 810 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

【0773】

表示画面 810 では保留表示 703 は、8 つの保留記憶表示 704 を表示しており、保留記憶数が 8 であることを示す。また、表示画面 810 では、特図 1 保留数表示 705 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。また、表示画面 810 では、特図 2 保留数表示 706 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。

【0774】

表示画面 810 では、大図柄群 701 を、保留表示 703 に表示する保留記憶表示 704 と重畳する範囲まで表示（重畳するのを許容して表示）するとともに、重畳した場合には大図柄群 701 を前面側に表示している。このように、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群 701 を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機 10 は、興趣向上を図っている。

【0775】

また、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 よりも前面側に表示することで、表示画面 700 に示したように保留記憶表示 704 を大図柄群 701 よりも前面側に表示する場合よりも停止図柄の視認性を向上できる。

【0776】

図 120（b）に示す表示画面 820 は、図柄変動中の表示画面の一例である。表示画面 820 は、図 120（a）に示した表示画面 810 の保留表示 703 に表示した 8 つの保留記憶表示 704 のうちの 1 番目の保留記憶表示 704 に対応する特図変動表示ゲームの変動表示中（図柄変動中）の表示画面を示す。

【0777】

表示画面 820 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 とを含む。

表示画面 820 では左図柄 701a は、図柄が変動中であることを示し、中図柄 701b は、図柄が変動中であることを示し、右図柄 701c は、図柄が変動中であることを示す。すなわち、表示画面 710 の大図柄群 701（左図柄 701a と中図柄 701b と右図柄 701c）は、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

10

20

30

40

50

【0778】

また、表示画面820では保留消化表示702は、消化中の保留記憶表示704を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面820では保留表示703は、7つの保留記憶表示704を表示しており、保留記憶数が7であることを示す。また、表示画面820では、特図2保留数表示706は、特図2ゲームの保留記憶数が「3」であることを示す。

【0779】

なお、表示画面820でも表示画面810と同様に、大図柄群701を、保留表示703に表示する保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示（重畳するのを許容して表示）するとともに、重畳した場合には大図柄群701を前面側に表示している。このように、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群701を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機10は、興趣向上を図っている。

【0780】

また、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示704よりも前面側に表示することで、図107（b）に示した表示画面710のように保留記憶表示704を大図柄群701よりも前面側に表示する場合よりも変動中の図柄の視認性を向上できる。

【0781】

図121（a）に示す表示画面830は、先読み演出がおこなわれている図柄停止中の表示画面の一例である。表示画面830は、図120（a）に示した表示画面810の保留表示703に表示した8つの保留記憶表示704のうちの8番目の保留記憶表示704に対して先読み演出がおこなわれている表示画面を示す。

【0782】

表示画面830は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示704と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

表示画面830では、先読み演出の対象である8番目の保留記憶表示704が大図柄群701よりも前面側に表示され、大図柄群701が先読み演出の対象である8番目以外の保留記憶表示704よりも前面側に表示される。また、表示画面830では、8番目の保留記憶表示704に対する先読み演出が、8番目の保留記憶表示704内の閉じた範囲でおこなわれ、8番目の保留記憶表示704の表示態様が変化している。

【0783】

このように遊技機10は、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合には、先読み演出の対象である保留記憶表示704を大図柄群701よりも前面側に表示し、大図柄群701を先読み演出の対象である8番目以外の保留記憶表示704よりも前面側に表示する。

【0784】

これによれば、遊技機10は、停止図柄の視認性の確保と、先読み演出の対象となる保留記憶表示の視認性の確保とを両立できる。

また、遊技機10は、図柄停止中に先読み演出をおこなう場合には、保留記憶表示704内の閉じた範囲で演出をおこなう。これによれば、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示する場合であっても、保留記憶表示704に対する演出であることを明確に明示できる。

【0785】

これにより、遊技機10は、保留記憶表示704に対する先読み演出が、大図柄群701に対する演出と誤認され、図柄停止中であるにもかかわらず、図柄が変動しているかのような誤解を与えることを抑止できる。

【0786】

また、保留記憶表示704内の閉じた範囲で演出をおこなうことで、遊技機10は、大図柄群701を保留記憶表示704と重畳する範囲まで表示する場合であっても、演出によって停止図柄の視認性が低下するのを抑止できる。これにより、遊技機10は、停止図柄が確認できないことによって遊技者に不測の不利益が生じるおそれを抑止できる。

10

20

30

40

50

【0787】

図121(b)に示す表示画面840は、先読み演出がおこなわれている図柄変動中の表示画面の一例である。

表示画面840は、図120(b)に示した表示画面820の保留表示703に表示した7つの保留記憶表示704のうちの先頭(1番目)の保留記憶表示704に対して先読み演出がおこなわれている表示画面を示す。

【0788】

表示画面840は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示704と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706とを含む。

表示画面840では、先読み演出の対象である1番目の保留記憶表示704が大図柄群701よりも前面側に表示され、大図柄群701が先読み演出の対象である1番目以外の保留記憶表示704よりも前面側に表示される。また、表示画面840では、1番目の保留記憶表示704に対する先読み演出が、1番目の保留記憶表示704内および保留記憶表示704外の範囲でおこなわれ、1番目の保留記憶表示704の表示態様が変化している。

【0789】

このように遊技機10は、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合には、先読み演出の対象である保留記憶表示704を大図柄群701よりも前面側に表示し、大図柄群701を先読み演出の対象である8番目以外の保留記憶表示704よりも前面側に表示する。

【0790】

これによれば、遊技機10は、変動中の図柄の視認性の確保と、先読み演出の対象となる保留記憶表示の視認性を確保とを両立できる。

また、遊技機10は、図柄変動中に先読み演出をおこなう場合には、保留記憶表示704内および保留記憶表示704外の範囲で先読み演出をおこなう。これによれば遊技機10は、保留記憶表示704内の閉じた範囲で先読み演出をする場合よりも多彩な演出が可能となる。これにより、遊技機10は、興趣を向上することができる。

【0791】

このように、遊技機10は、図柄停止中である場合には保留記憶表示704内の閉じた範囲で先読み演出をおこない、図柄変動中である場合には保留記憶表示704内および保留記憶表示704外の範囲で先読み演出をおこなうことで、停止図柄の視認性の低下の抑止(視認性の確保)と、興趣向上とを両立できる。

【0792】

[第1の実施形態の変形例8]

次に第1の実施形態の変形例8について説明する。第1の実施形態の変形例8では、遊技機10は、保留記憶表示が表示される位置を明示する表示を表示する。

【0793】

第1の実施形態の変形例8の表示画面について図122を用いて説明する。図122は、第1の実施形態の変形例8の表示画面の一例を示す図である。

図122(a)に示した表示画面850は、図柄停止中の表示画面の一例であり、図107(a)に示した表示画面700の変形例である。

【0794】

表示画面850は、大図柄群701と、保留消化表示702と、保留表示703と、保留記憶表示704と、特図1保留数表示705と、特図2保留数表示706と、保留記憶表示予約表示708とを含む。

【0795】

保留記憶表示予約表示708は、保留表示703に表示され、保留記憶表示704が表示される位置を明示する。保留記憶表示予約表示708は、最大保留記憶数(「8」)から保留記憶数を差し引いた分だけ表示される。表示画面850では保留記憶数が「3」であるため、保留記憶表示予約表示708が5つ表示されている。

【0796】

表示画面 850 では、大図柄群 701 を、保留表示 703 に表示する保留記憶表示 704 および保留記憶表示予約表示 708 と重畳する範囲まで表示（重畳するのを許容して表示）する。そして表示画面 850 では、大図柄群 701 と、保留表示 703 に表示する保留記憶表示 704 が重畳した場合には、保留記憶表示 704 を大図柄群 701 よりも前面側に表示する。一方、表示画面 850 では、大図柄群 701 と、保留表示 703 に表示する保留記憶表示予約表示 708 が重畳した場合には、大図柄群 701 を保留記憶表示予約表示 708 よりも前面側に表示する。

【0797】

このように、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 および保留記憶表示予約表示 708 と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群 701 を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機 10 は、興趣向上を図っている。

10

【0798】

また、遊技機 10 は、保留記憶表示 704 を大図柄群 701 よりも前面側に表示し、大図柄群 701 を保留記憶表示予約表示 708 よりも前面側に表示することで、保留記憶表示 704 の視認性の確保と、図柄の視認性の確保とを両立できる。

【0799】

図 122 (b) に示した表示画面 860 は、図柄停止中の表示画面の一例であり、図 122 (a) に示した表示画面 850 の変形例である。

表示画面 860 は、大図柄群 701 と、保留消化表示 702 と、保留表示 703 と、保留記憶表示 704 と、特図 1 保留数表示 705 と、特図 2 保留数表示 706 と、保留記憶表示予約表示 709 とを含む。

20

【0800】

保留記憶表示予約表示 709 は、大図柄群 701 と重畳しないように表示画面 850 に示した保留記憶表示予約表示 708 よりもサイズを小さくした保留記憶表示予約表示である。

【0801】

表示画面 860 では、大図柄群 701 を、保留表示 703 に表示する保留記憶表示 704 と重畳する範囲で表示するとともに、保留表示 703 に表示する保留記憶表示予約表示 709 と重畳しない範囲で表示する。

【0802】

このように、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲まで表示することで、大図柄群 701 を表示する範囲をより広くとっている。これにより、遊技機 10 は、興趣向上を図っている。

30

【0803】

また、遊技機 10 は、大図柄群 701 を保留記憶表示 704 と重畳する範囲で表示するとともに、保留記憶表示予約表示 709 と重畳しない範囲で表示することで、保留記憶表示 704 の視認性の確保と、図柄の視認性の確保とを両立できる。

【0804】

上述した第 1 の実施形態（変形例 1 から変形例 8 を含む）の遊技機 10 は、一側面において以下のような特徴を有する。

40

(1) 遊技機 10 は、表示部（表示装置 41）と、表示制御部（遊技制御装置 100、演出制御装置 300）と、を含む。表示部は、変動表示ゲームにおける識別情報（大図柄群 701、小図柄群等）および始動記憶（保留消化表示 702 と、保留表示 703 等）を表示可能である。表示制御部は、識別情報を変動表示状態（大図柄群 701 を図柄変動中）と停止表示状態（大図柄群 701 を図柄停止中）とに切替表示可能であり、始動記憶を識別情報と干渉しない第 1 表示状態（たとえば、表示画面 720 における保留記憶表示 704）と識別情報と干渉する第 2 表示状態（たとえば、表示画面 730 における保留記憶表示 704）とに切替表示可能であり、識別情報の変動表示状態において始動記憶の第 1 表示状態と第 2 表示状態とを許容し（たとえば表示状態 A）、識別情報の停止表示状態において始動記憶の第 1 表示状態を許容し、第 2 表示状態を制限する（たとえば表示状態 B

50

）。

【0805】

(2) 遊技機10は、表示部(表示装置41)と、表示制御部(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。表示部は、変動表示ゲームにおける識別情報(大図柄群701、小図柄群等)および始動記憶(保留消化表示702と、保留表示703等)を表示可能である。表示制御部は、識別情報を変動表示状態(大図柄群701を図柄変動中)と停止表示状態(大図柄群701を図柄停止中)とに切替表示可能であり、識別情報の変動表示状態においては始動記憶(保留記憶表示704)の表示態様の変化範囲を非制限とし、識別情報の停止表示状態においては始動記憶(保留記憶表示704)の表示態様の変化範囲を制限する。

10

【0806】

[第2の実施形態]

次に第2の実施形態の遊技機10について説明する。第2の実施形態に示す遊技機10は、マルチリーチ(たとえば、ダブルリーチ)になった場合に、リーチ数に応じてウインドを生成(分割)し、各ウインドでリーチ演出を表示する。まず、第2の実施形態の装飾図柄について図123を用いて説明する。図123は、第2の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

【0807】

装飾図柄Aは、1つの文字(数字)を表示する装飾図柄である。装飾図柄Aは、図柄861, 862, 863, 864, 865, 866, 867を含む。図柄861, 862, 863, 864, 865, 866, 867は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

20

【0808】

図柄861は、数字「1」を表示する図柄である。図柄861は、図形(たとえば白色丸模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース861dと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素861nとを含む。

【0809】

図柄862は、数字「2」を表示する図柄である。図柄862は、図形(たとえば黒色丸模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース862dと、数字「2」により図柄としての識別性を有する数字要素862nとを含む。

30

【0810】

図柄863は、数字「3」を表示する図柄である。図柄863は、図形(たとえば白色四角模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース863dと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素863nとを含む。

【0811】

図柄864は、数字「4」を表示する図柄である。図柄864は、図形(たとえば黒色四角模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース864dと、数字「4」により図柄としての識別性を有する数字要素864nとを含む。

【0812】

図柄865は、数字「5」を表示する図柄である。図柄865は、図形(たとえば白色三角模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース865dと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素865nとを含む。

40

【0813】

図柄866は、数字「6」を表示する図柄である。図柄866は、図形(たとえば黒色三角模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース866dと、数字「6」により図柄としての識別性を有する数字要素866nとを含む。

【0814】

図柄867は、数字「7」を表示する図柄である。図柄867は、図形(たとえば白色星模様)により図柄としての識別性を有する外形となるベース867dと、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素867nとを含む。

50

【0815】

装飾図柄Bは、2つ以上の文字（数字）を表示する装飾図柄である。装飾図柄Bは、マルチリーチ（2以上の同時リーチ）を発生させるための図柄である。装飾図柄Bは、図柄871、872、873、874を含む。図柄871、872、873、874は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【0816】

図柄871は、数字「1」と数字「2」とを表示する図柄である。図柄871は、図形（たとえば斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース871dと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素8711と、数字「2」により図柄としての識別性を有する数字要素8712を含む。

10

【0817】

図柄872は、数字「3」と数字「4」とを表示する図柄である。図柄872は、図形（たとえば交差斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース872dと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素8721と、数字「4」により図柄としての識別性を有する数字要素8722を含む。

【0818】

図柄873は、数字「5」と数字「6」とを表示する図柄である。図柄873は、図形（たとえば横線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース873dと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素8731と、数字「6」により図柄としての識別性を有する数字要素8732を含む。

20

【0819】

図柄874は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」とを表示する図柄である。図柄874は、図形（たとえば無地）により図柄としての識別性を有する外形となるベース874dと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素8741と、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素8742と、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素8743と、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素8744を含む。

【0820】

装飾図柄Cは、1つの文字（数字）を表示する装飾図柄である。装飾図柄Cは、図柄881、882、883、884、885、886、887を含む。図柄881、882、883、884、885、886、887は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

30

【0821】

図柄881は、数字「1」を表示する図柄である。図柄882は、数字「2」を表示する図柄である。図柄883は、数字「3」を表示する図柄である。図柄884は、数字「4」を表示する図柄である。図柄885は、数字「5」を表示する図柄である。図柄886は、数字「6」を表示する図柄である。図柄887は、数字「7」を表示する図柄である。

【0822】

遊技機10は、装飾図柄A、装飾図柄B、および装飾図柄Cを表示演出にしたがい同時にあるいは排他的に用いることができる。

40

次にリーチの種別に応じた図柄停止規則について図124を用いて説明する。図124は、第2の実施形態のリーチ別図柄停止規則表の一例を示す図である。

【0823】

リーチ別図柄停止規則表888は、リーチの種別ごとの図柄停止規則を示す表である。リーチ別図柄停止規則表888は、「リーチA」における図柄停止規則と、「リーチB」における図柄停止規則を示す。

【0824】

リーチ別図柄停止規則表888は、「リーチA」のリーチ図柄が「N」である場合に、当りの場合には最後の図柄が「N」で停止し、はずれの場合には最後の図柄が「N以外」

50

で停止することを示す。リーチ別図柄停止規則表 8 8 8 によれば、たとえば、「リーチ A」においてリーチ図柄が「7」である場合、当りの場合には最後の図柄が「7」で停止し、はずれの場合には最後の図柄が「7 以外」（「1」～「6」のいずれか）で停止する。

【0 8 2 5】

リーチ別図柄停止規則表 8 8 8 は、「リーチ B」のリーチ図柄が「N」である場合に、当りの場合には最後の図柄が「N」で停止し、はずれの場合には最後の図柄がリーチ図柄の 1 つ前の図柄である「N - 1」で停止することを示す。

【0 8 2 6】

なお、リーチ B は、最終停止図柄（中図柄）がリーチ図柄「N」の 2 つ前、すなわち図柄「N - 2」のときに発生し、停止図柄をリーチ図柄「N」の 1 つ手前の図柄「N - 1」またはリーチ図柄「N」に限るリーチである。

【0 8 2 7】

リーチ別図柄停止規則表 8 8 8 によれば、たとえば、「リーチ B」においてリーチ図柄が「7」である場合、当りの場合には最後の図柄が「7」で停止し、はずれの場合には最後の図柄が「6」で停止する。

【0 8 2 8】

なお、以下では、リーチ A の表示時には装飾図柄 A または装飾図柄 B が用いられ、リーチ B の表示時には装飾図柄 C が用いられるものとする。これにより、遊技機 1 0 は、装飾図柄 C を用いたリーチ（リーチ B）において遊技者に対してリーチ図柄またはリーチ図柄の 1 つ手前の図柄で停止するという図柄停止規則を感得させることができる。したがって、遊技機 1 0 は、装飾図柄 C を用いたリーチにおいて、リーチ図柄の 1 つ手前の図柄が動くことでリーチ図柄で停止するという期待感を遊技者に与えることができる。また、遊技機 1 0 は、装飾図柄 C を用いたリーチにおいて、最終停止図柄として表示されたリーチ図柄が 1 つ先の図柄まで進んで停止するという不安感を遊技者から除去することができる。

【0 8 2 9】

次に、第 2 の実施形態の遊技機 1 0 の表示演出について図 1 2 5 から図 1 3 2 を用いて説明する。図 1 2 5 は、第 2 の実施形態の演出フローの一例を示す図である。図 1 2 6 は、第 2 の実施形態のシングルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。図 1 2 7 は、第 2 の実施形態のダブルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。図 1 2 8 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 1）を示す図である。図 1 2 9 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 2）を示す図である。図 1 3 0 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 3）を示す図である。図 1 3 1 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 4）を示す図である。図 1 3 2 は、第 2 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 5）を示す図である。

【0 8 3 0】

〔演出フロー F 1 1〕遊技機 1 0 は、変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。変動開始前の画面表示例を図 1 2 8（F 1 1）の表示画面 1 1 0 0 に示す。表示画面 1 1 0 0 は、大図柄群 1 1 0 1 と、小図柄群 1 1 0 2 と、特図 1 保留数表示 1 1 0 3 と、特図 2 保留数表示 1 1 0 4 と、保留表示 1 1 0 5 と、保留消化表示 1 1 0 6 とを表示する。

【0 8 3 1】

大図柄群 1 1 0 1 は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群 1 1 0 1 は、表示装置 4 1 の略中央部に変動表示領域を設定して大きく表示される。大図柄群 1 1 0 1 は、左図柄 1 1 0 1 L と中図柄 1 1 0 1 C と右図柄 1 1 0 1 R とを含む。

【0 8 3 2】

表示画面 1 1 0 0 では左図柄 1 1 0 1 L と中図柄 1 1 0 1 C と右図柄 1 1 0 1 R は、装飾図柄 A である。表示画面 1 1 0 0 では、左図柄 1 1 0 1 L は、図柄が「3」で停止していることを示し、中図柄 1 1 0 1 C は、図柄が「5」で停止していることを示し、右図柄 1 1 0 1 R は、図柄が「7」で停止していることを示す。すなわち、表示画面 1 1 0 0 で

は大図柄群 1101（左図柄 1101L と中図柄 1101C と右図柄 1101R）は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。

【0833】

小図柄群 1102 は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群 1102 は、大図柄群 1101 による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置 41 の周縁部に小さく表示される。小図柄群 1102 は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面 1100 では、小図柄群 1102 を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【0834】

一般に、大図柄群 1101 は、小図柄群 1102 と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群 1102 は、大図柄群 1101 と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【0835】

特図 1 保留数表示 1103 は、特図 1 ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面 1100 では、特図 1 保留数表示 1103 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。特図 2 保留数表示 1104 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面 1100 では、特図 2 保留数表示 1104 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。保留表示 1105 が表示する保留記憶数は、特図 1 保留数表示 1103 が表示する保留記憶数と特図 2 保留数表示 1104 が表示する保留記憶数の和に相当する。

【0836】

たとえば、表示画面 1100 に示すように特図 1 保留数表示 1103 が「4」を表示し、特図 2 保留数表示 1104 が「4」を表示するとき、保留表示 1105 は、8 つの保留記憶表示により保留記憶数が「8」であることを示す。

【0837】

保留表示 1105 は、その表示態様（保留表示 1105 に表示した保留記憶表示）により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 1100 では保留表示 1105 は、8 つの保留記憶表示を表示しており、保留記憶数が「8」であることを示す。

【0838】

保留消化表示 1106 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあるか否かを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 1100 では保留消化表示 1106 は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【0839】

遊技機 10 は、図柄を停止表示した後、演出フロー F12 に進む。

〔演出フロー F12〕遊技機 10 は、変動表示を開始する。変動表示開始後の画面表示例を図 128（F12）の表示画面 1110 に示す。表示画面 1110 では、大図柄群 1101 および小図柄群 1102 は、図柄を変動させており、特図変動表示ゲームが変動表示中（図柄変動中）である（変動表示を開始した）ことを示す。

【0840】

また表示画面 1110 において、特図 2 保留数表示 1104 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「3」であることを示し、保留表示 1105 は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「7」であることを示す。また、表示画面 1110 では、保留消化表示 1106 は、消化中の保留記憶表示 704 を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【0841】

遊技機 10 は、変動表示がリーチに発展しない場合には演出フロー F13 に進み、変動表示がシングルリーチに発展する場合には演出フロー F14 に進む。また遊技機 10 は、変動表示がダブルリーチに発展する場合には演出フロー F15 に進み、クアドリーチに発

10

20

30

40

50

展する場合には演出フロー F 1 6 に進む。

【0842】

なお、シングルリーチは1つのリーチを形成する表示演出であり、ダブルリーチは2つのリーチを形成する表示演出であり、クアドリーチは4つのリーチを形成する表示演出である。なお、ダブルリーチとクアドリーチは、2以上のリーチを形成するマルチリーチの一形態である。

【0843】

〔演出フロー F 1 3〕遊技機 1 0 は、図柄を変動停止させ、変動結果（はずれ）を表示する。変動結果がはずれである場合の画面表示例を図 1 2 9 の（F 1 3）の表示画面 1 1 5 0 に示す。

【0844】

表示画面 1 1 5 0 では、大図柄群 1 1 0 1 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動結果がはずれであることを示す。また、表示画面 1 1 5 0 では、小図柄群 1 1 0 2 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動結果がはずれであることを示す。また、表示画面 1 1 5 0 では、保留消化表示 1 1 0 6 は、ブランク表示により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にない（変動停止中である）ことを示す。

【0845】

〔演出フロー F 1 4〕遊技機 1 0 は、シングルリーチを発生する。シングルリーチを報知する画面表示例を図 1 2 8 の（F 1 4）の表示画面 1 1 2 0 に示す。表示画面 1 1 2 0 では、大図柄群 1 1 0 1 は、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「3」であるシングルリーチが発生した状態であることを示す。また、表示画面 1 1 2 0 では、大図柄群 1 1 0 1 は、装飾図柄 A で構成されており、リーチの状態がリーチ A であることを示す。シングルリーチの詳細フローについては図 1 2 6 を用いて後で説明する。遊技機 1 0 は、シングルリーチの結果に応じて演出フロー F 1 3 または演出フロー F 1 7 に進む。

【0846】

〔演出フロー F 1 5〕遊技機 1 0 は、ダブルリーチを発生する。ダブルリーチを報知する画面表示例を図 1 2 8 の（F 1 5）の表示画面 1 1 3 0 に示す。表示画面 1 1 3 0 では、大図柄群 1 1 0 1 は、「3」と「4」を表示する左右の図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「3」であるリーチと、リーチ図柄が「4」であるリーチのダブルリーチが発生した状態であることを示す。ダブルリーチの詳細フローについては図 1 2 7 を用いて後で説明する。遊技機 1 0 は、ダブルリーチの結果に応じて演出フロー F 1 3 または演出フロー F 1 7 に進む。

【0847】

〔演出フロー F 1 6〕遊技機 1 0 は、クアドリーチを発生する。クアドリーチを報知する画面表示例を図 1 2 9 の（F 1 6）の表示画面 1 1 4 0 に示す。表示画面 1 1 4 0 では、大図柄群 1 1 0 1 は、「1」と「3」と「5」と「7」を表示する左右の図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「1」であるリーチと、リーチ図柄が「3」であるリーチと、リーチ図柄が「5」であるリーチと、リーチ図柄が「7」であるリーチのクアドリーチ（4つのリーチ）が発生した状態であることを示す。クアドリーチの詳細フローについては、クアドリーチがダブルリーチと同様にマルチリーチの一形態であることから説明を省略する。遊技機 1 0 は、クアドリーチの結果に応じて演出フロー F 1 3 または演出フロー F 1 7 に進む。

【0848】

ここで、シングルリーチの詳細フローについては図 1 2 6 を用いて説明する。

〔演出フロー F 1 4〕遊技機 1 0 は、シングルリーチの発生を報知する（図 1 2 8 の（F 1 4））。遊技機 1 0 は、シングルリーチの発生を報知した後、演出フロー F 1 4 1 に進む。

【0849】

〔演出フロー F 1 4 1〕遊技機 1 0 は、リーチ A で図柄変動（リーチ演出）をおこなう

10

20

30

40

50

。遊技機 10 は、リーチ A からリーチ B にリーチを移行（発展）する場合に演出フロー F 142 に進む。一方、遊技機 10 は、リーチ A の状態で図柄を変動停止して結果を導出する場合に演出フロー F 13 または演出フロー F 17 に進む。

【0850】

変動結果がはずれである場合の画面表示例を図 129 の（F 13）の表示画面 1152 に示す。表示画面 1152 では、大図柄群 1101 は、リーチはずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動結果がはずれであることを示す。また、表示画面 1152 では、小図柄群 1102 は、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動結果がはずれであることを示す。

【0851】

〔演出フロー F 142〕遊技機 10 は、リーチ A の状態からリーチ B の状態にリーチを移行し、リーチ B の状態で図柄変動（リーチ演出）をおこなう。

リーチ B の状態で図柄変動（リーチ演出）中の画面表示例を図 129（F 142）の表示画面 1160、図 130（F 1421）の表示画面 1170、および図 130（F 1422）の表示画面 1180 に示す。

【0852】

表示画面 1160 では、大図柄群 1101 は、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「3」であるリーチ状態であることを示す。また、表示画面 1160 では、大図柄群 1101 は、装飾図柄 C で構成されており、リーチの状態がリーチ B であることを示す。

【0853】

一方、表示画面 1170 では、大図柄群 1101 は、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「2」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチ B において「はずれ」を導出しそうな状態であることを示す。また、表示画面 1170 は、キャラクタ 1107 を表示する。表示画面 1170 では、キャラクタ 1107 は、表示態様（たとえば表情や仕草等）によりリーチ演出の補助や、リーチ演出の期待度を案内する。

【0854】

一方、表示画面 1180 では、大図柄群 1101 は、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「3」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチ B において当りの導出が確定した状態であることを示す。これは、リーチ B の図柄停止規則が、リーチ図柄またはリーチ図柄の 1 つ手前の図柄に限られることによる。

【0855】

遊技機 10 は、はずれを導出する場合には演出フロー F 13 に進み、当りを導出する場合には演出フロー F 17 に進む。

次に、ダブルリーチの詳細フローについては図 127 を用いて説明する。

【0856】

〔演出フロー F 15〕遊技機 10 は、ダブルリーチの発生を報知する（図 128 の（F 15））。遊技機 10 は、ダブルリーチの発生を報知した後、演出フロー F 151 に進む。

【0857】

〔演出フロー F 151〕遊技機 10 は、ダブルリーチを表示するウインド（変動表示領域）を分割し、ダブルリーチのうちの一方を表示するウインド（第 1 の変動表示領域）と、他方を表示するウインド（第 2 の変動表示領域）を表示して、2 つのリーチを 2 つのウインド（Wウインド）で表示することを遊技者に明示する。

【0858】

2 つのウインド（Wウインド）を表示した画面表示例を図 130（F 151）の表示画面 1190 および図 130（F 1511）の表示画面 1200 に示す。

表示画面 1190 は、ウインド 1108a と、ウインド 1108b の 2 つのウインドを表示する。ウインド 1108a は、ダブルリーチのうちの一方のリーチ（たとえば、リーチ図柄が「3」であるリーチ）を表示する変動表示領域である。ウインド 1108b は、

10

20

30

40

50

ダブルリーチのうちの他方のリーチ（たとえば、リーチ図柄が「4」であるリーチ）を表示する表示領域である。

【0859】

表示画面1190は、一方のウインドが前面にあっても後面側にある他方のウインドが隠れないように前面側のウインドを透過表示する。これにより、遊技機10は、分割されたウインドの数や大きさを遊技者に明示する。

【0860】

表示画面1200では、表示した2つのウインドの一部を重畳させ、重畳する部分ではウインド1108aを上側に表示している。表示画面1200は、このようにウインド1108aをウインド1108bよりも上側に表示することで、ウインド1108aで表示するシングルリーチの方が、ウインド1108bで表示するシングルリーチよりも期待度が高いことを遊技者に案内する。

【0861】

また、表示画面1200は、ウインド1108a内に、ウインド1108aでおこなうリーチ演出の補助や、リーチ演出の期待度を案内するキャラクタ1107aを表示する。また、表示画面1200は、ウインド1108b内に、ウインド1108bでおこなうリーチ演出の補助や、リーチ演出の期待度を案内するキャラクタ1107bを表示する。

【0862】

なお、表示画面1200は、ウインド1108aとウインド1108bとの重畳態様によって、2つのウインドで表示するリーチ演出の期待度を遊技者に案内すると説明したがこれに限らない。たとえば、表示画面1200は、ウインド1108aとウインド1108bとの重畳態様によって、2つのウインドでおこなわれる演出の順番を遊技者にあらかじめ案内してもよい。

【0863】

遊技機10は、ウインドを分割し、2つのウインドを表示し、遊技者に明示した後、演出フローF152に進む。

〔演出フローF152〕遊技機10は、生成した2つのウインドそれぞれに、発生したダブルリーチをシングルリーチに分割して表示する。2つのウインドそれぞれにダブルリーチから分割されたシングルリーチを表示した画面表示例を図131（F152）の表示画面1210に示す。

【0864】

表示画面1210は、ウインド1108aとウインド1108bそれぞれにシングルリーチを表示する。

ウインド1108aは、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「3」であるシングルリーチ（ダブルリーチの一部）を表示する。また、ウインド1108aは、左図柄、右図柄、および中図柄が装飾図柄Aで構成されており、リーチの種別がリーチAであることを示す。

【0865】

ウインド1108bは、「4」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、中図柄が変動表示し、リーチ図柄が「4」であるシングルリーチ（ダブルリーチの一部）を表示する。また、ウインド1108bは、左図柄、右図柄、および中図柄が装飾図柄Aで構成されており、リーチの種別がリーチAであることを示す。

【0866】

表示画面1210では、ウインド1108aとウインド1108bとが、交互に位置を入れ替えながら表示される。これにより、表示画面1210は、遊技者にリーチ図柄が「3」であるリーチの演出と、リーチ図柄が「4」であるリーチの演出の2つの演出がおこなわれることを案内する。また、表示画面1210は、ウインド1108aとウインド1108bとの一部を重畳させることで、重畳態様によって2つのウインドで表示するリーチ演出の期待度を遊技者に案内する。

【0867】

遊技機 10 は、2つのウインドそれぞれに、発生したシングルリーチを表示した後、演出フロー F 153 に進む。

〔演出フロー F 153〕遊技機 10 は、生成した 2つのウインドそれぞれについて、リーチ A の図柄変動（リーチ演出）をおこなう。

【0868】

2つのウインドそれぞれをリーチ A の図柄変動（リーチ演出）中の画面表示例を図 131（F 153）の表示画面 1220 に示す。

表示画面 1220 は、リーチ A の状態で図柄変動（リーチ演出）中のウインド 1108a と、リーチ A の状態で図柄変動（リーチ演出）中のウインド 1108b を表示する。

【0869】

ウインド 1108a は、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「1」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチ A の状態ではそれを導出しそうな状態であることを示す。

【0870】

ウインド 1108b は、「4」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「3」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチ A の状態ではそれを導出しそうな状態であることを示す。

【0871】

表示画面 1220 では、ウインド 1108a とウインド 1108b とが、交互に位置を入れ替えながら表示される。これにより、表示画面 1220 は、遊技者にリーチ図柄が「3」であるリーチの演出と、リーチ図柄が「4」であるリーチの演出の 2つの演出がおこなわれることを案内する。

【0872】

たとえば、表示画面 1220 では、ウインド 1108a およびウインド 1108b において図柄が変動する度に、ウインド 1108a とウインド 1108b の位置を入れ替えて表示される。これにより、遊技機 10 は、図柄が変化したことを遊技者に明示する。

【0873】

また、表示画面 1220 は、ウインド 1108a とウインド 1108b との一部を重畳させることで、重畳態様（重畳順序や重畳範囲、重畳部位）によって 2つのウインドで表示するリーチ演出の期待度を遊技者に案内する。たとえば、遊技機 10 は、ウインド 1108b がウインド 1108a の上に重なることで、ウインド 1108b がウインド 1108a より期待度が高い（あるいは低い）ことを示すことができる。また、遊技機 10 は、ウインド 1108b とウインド 1108a との重なり範囲の大きさで、ウインド 1108b とウインド 1108a の期待度の大きさを示すことができる。また、遊技機 10 は、ウインド 1108b とウインド 1108a との重なり位置（たとえば、右上、左下等）で、ウインド 1108b とウインド 1108a の期待度の大きさを示すことができる。また、遊技機 10 は、ウインド 1108b がウインド 1108a の上に重なることで、ウインド 1108b がウインド 1108a より先に結果を導出することを示すことができる。

【0874】

遊技機 10 は、生成した 2つのウインドそれぞれについてリーチ A の状態で図柄変動をおこなうと、演出フロー F 154 に進む。

〔演出フロー F 154〕遊技機 10 は、2つのウインドそれぞれのリーチの状態をリーチ A からリーチ B に移行し、2つのウインドについてリーチ B で図柄変動（リーチ演出）をおこなう。遊技機 10 は、生成した 2つのウインドそれぞれについてリーチ B で図柄変動をおこなうと、演出フロー F 155 に進む。

【0875】

〔演出フロー F 155〕遊技機 10 は、2つのウインドのうち一方のウインド（以下、第 1ウインド）において、リーチ B の図柄変動（リーチ演出）をおこなう。第 1ウインドがリーチ B の図柄変動（リーチ演出）中の画面表示例を図 131（F 155）の表示画面 1230 に示す。

10

20

30

40

50

【0876】

表示画面1230は、図柄変動中のウインド1108a（第1ウインド）と、待機状態（非アクティブ状態）のウインド1108b（第2ウインド）とを表示する。表示画面1230では、ウインド1108aは、「3」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「2」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチBではずれを導出しそうな状態であることを示す。また、表示画面1230では、ウインド1108aは、ウインド1108a内に、ウインド1108aでおこなうリーチ演出の補助や、リーチ演出の期待度を案内するキャラクタ1107aを表示する。

【0877】

一方、表示画面1230では、ウインド1108bは、ウインド1108aの背面側にウインド1108aよりも小さなサイズで表示されるとともに、所定の表示態様（たとえば、半透明や低明度、低彩度等）にすることによって、待機状態であることを遊技者に案内する。

10

【0878】

また、表示画面1230では、ウインド1108bは、左図柄と右図柄と中図柄とを揺動して仮停止表示することで、当該ウインドにおける演出（変動表示）が終了していないことを遊技者に案内する。遊技機10は、第1ウインドにおいて「はずれ」を導出する場合に演出フローF156に進み、第1ウインドにおいて当りを導出する場合に演出フローF17に進む。

【0879】

20

〔演出フローF156〕遊技機10は、第1ウインドにおいて図柄を変動停止させ、変動結果（はずれ）を表示する。第1ウインドにおける変動結果がはずれである場合の画面表示例を図131の（F156）の表示画面1240に示す。

【0880】

表示画面1240は、図柄を変動停止したウインド1108a（第1ウインド）と、待機状態（非アクティブ状態）のウインド1108b（第2ウインド）とを表示する。

表示画面1240では、ウインド1108aは、はずれに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示し、変動結果がはずれであることを示す。

【0881】

30

一方、表示画面1240では、ウインド1108bは、ウインド1108aの背面側にウインド1108aよりも小さなサイズで表示されるとともに、所定の表示態様（たとえば、半透明や低明度、低彩度等）にすることによって、待機状態であることを遊技者に案内する。

【0882】

また、表示画面1240では、ウインド1108bは、左図柄と右図柄と中図柄とを揺動して仮停止表示することで、当該ウインドにおける演出（変動表示）が終了していないことを遊技者に案内する。

【0883】

また、表示画面1240では、小図柄群1102は、図柄を変動表示させ、特図変動表示ゲームが変動表示状態であることを示す。

40

遊技機10は、第1ウインドではずれを表示した後、演出フローF157に進む。

【0884】

〔演出フローF157〕遊技機10は、2つのウインドのうち他方のウインド（以下、第2ウインド）において、リーチBで図柄変動（リーチ演出）をおこなう。

第2ウインドがリーチBの状態における図柄変動（リーチ演出）中の画面表示例を図132（F157）の表示画面1250、および図132（F1571）の表示画面1260に示す。

【0885】

表示画面1250は、図柄変動中のウインド1108b（第2ウインド）と、待機状態（非アクティブ状態）のウインド1108a（第1ウインド）とを表示する。

50

表示画面1250では、ウインド1108bは、「4」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「3」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチBではずれを導出しそうな状態であることを示す。また、表示画面1250では、ウインド1108bは、ウインド1108b内に、ウインド1108bでおこなうリーチ演出の補助や、リーチ演出の期待度を案内するキャラクタ1107bを表示する。

【0886】

一方、表示画面1250では、ウインド1108aは、ウインド1108bの背面側にウインド1108bよりも小さなサイズで表示されるとともに、所定の表示態様（たとえば、半透明や低明度、低彩度等）にすることによって、待機状態であることを遊技者に案内する。

【0887】

また、表示画面1250では、ウインド1108aは、左図柄と右図柄と中図柄とを揺動して仮停止表示することで、当該ウインドにおける演出（変動表示）が終了していることを遊技者に案内する。なお、ウインド1108bで図柄を仮停止表示しているため、ウインド1108aでは、図柄を停止表示してもよい。

【0888】

表示画面1260は、図柄変動中のウインド1108b（第2ウインド）と、待機状態（非アクティブ状態）のウインド1108a（第1ウインド）とを表示する。

表示画面1260では、ウインド1108bは、「4」を表示する左図柄および右図柄が上下に揺動して仮停止表示し、「4」を表示する中図柄が上下に揺動して仮停止表示し、リーチBで当りを導出することが確定した状態であることを示す。

【0889】

一方、表示画面1260では、ウインド1108aは、ウインド1108bの背面側にウインド1108bよりも小さなサイズで表示されるとともに、所定の表示態様（たとえば、半透明や低明度、低彩度等）にすることによって、待機状態であることを遊技者に案内する。

【0890】

また、表示画面1260では、ウインド1108aは、左図柄と右図柄と中図柄とを揺動して仮停止表示することで、当該ウインドにおける演出（変動表示）が終了していることを遊技者に案内する。なお、ウインド1108bで図柄を仮停止表示しているため、ウインド1108aでは、図柄を停止表示してもよい。

【0891】

遊技機10は、第2ウインドにおいて「はずれ」を導出する場合には演出フローF13に進み、第2ウインドにおいて当りを導出する場合には演出フローF17に進む。

リーチBにおける「はずれ」の表示態様の一例を、図132（F13）の表示画面1154に示す。表示画面1154は、ウインド1108aとウインド1108bのうち最後に停止した図柄のウインド1108aの停止図柄を表示する。

【0892】

リーチBにおける「当り」の表示態様の一例を、図132（F17）の表示画面1270に示す。表示画面1154は、ウインド1108aとウインド1108bのうち最後に停止した図柄のウインド1108aの停止図柄を表示する。

【0893】

表示画面1270では、大図柄群1101は、当りに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示して、変動結果が当りであることを表示する。また、表示画面1270では、小図柄群1102は、当りに相当する図柄組み合わせ態様で停止表示して、変動結果が当りであることを表示する。

【0894】

このように、遊技機10は、マルチリーチが発生した場合に、ウインドを分割して個々のウインドでシングルリーチを表示することにより、複数回リーチの演出を遊技者に対して提供できる。これにより遊技機10は、興趣を向上できる。

10

20

30

40

50

【0895】

また、遊技機10は、マルチリーチが発生した場合に、ウインドを分割して個々のウインドでシングルリーチとして独立した演出をおこなうため、あるリーチの演出において他のリーチの図柄停止規則を考慮する必要がなくなる。これにより、遊技機10は、興趣向上効果の毀損を抑止し、マルチリーチが発揮すべき興趣向上効果を発揮することができる。

【0896】

〔第2の実施形態の変形例1〕

次に第2の実施形態の変形例1について図133を用いて説明する。第2の実施形態の遊技機10は、ダブルリーチで分割したウインドで並行してリーチ変動（たとえば、表示画面1210, 1220参照）をおこなったが、第2の実施形態の変形例1の遊技機10は、ダブルリーチで分割したウインドで順次リーチ変動をおこなう点で相違する。

【0897】

第2の実施形態の変形例1のダブルリーチの詳細フローについて図133を用いて説明する。図133は、第2の実施形態の変形例1のダブルリーチ発生時の演出フローの一例を示す図である。なお、第2の実施形態と同様の構成（演出フローを含む）については、符号を同じにして説明を省略する。

【0898】

〔演出フローF15〕遊技機10は、ダブルリーチの発生を報知する。遊技機10は、ダブルリーチの発生を報知した後、演出フローF151に進む。

〔演出フローF151〕遊技機10は、ダブルリーチを表示するウインド（変動表示領域）を分割し、ダブルリーチのうちの一方を表示するウインド（第1の変動表示領域）と、他方を表示するウインド（第2の変動表示領域）を表示して、2つのリーチを2つのウインド（Wウインド）で表示することを遊技者に明示する。

【0899】

〔演出フローF160〕遊技機10は、生成した2つのウインドのうち第1ウインドにおいてシングルリーチを表示する。このとき、遊技機10は、第2ウインドを待機状態にする。

【0900】

〔演出フローF161〕遊技機10は、第1ウインドにおいてリーチAの図柄変動（リーチ演出）をおこなう。遊技機10は、第1ウインドにおいてリーチAの図柄変動がリーチBの図柄変動に発展する場合に演出フローF162に進み、リーチAの図柄変動がはずれを導出した場合に演出フローF163に進む。

【0901】

〔演出フローF162〕遊技機10は、第1ウインドにおいてリーチBの図柄変動（リーチ演出）をおこなう。遊技機10は、第1ウインドにおいてリーチBの図柄変動がはずれを導出した場合に演出フローF163に進み、リーチAの図柄変動が当たりを導出した場合に演出フローF17に進む。

【0902】

〔演出フローF163〕遊技機10は、第1ウインドにおける図柄変動のはずれを明示する。

〔演出フローF164〕遊技機10は、生成した2つのウインドのうち第2ウインドにおいてシングルリーチを表示する。このとき、遊技機10は、第1ウインドを待機状態にしてもよいし、非表示状態としてもよい。

【0903】

〔演出フローF165〕遊技機10は、第2ウインドにおいてリーチAの図柄変動（リーチ演出）をおこなう。遊技機10は、第2ウインドにおいてリーチAの図柄変動がリーチBの図柄変動に発展する場合に演出フローF166に進み、リーチAの図柄変動がはずれを導出した場合に演出フローF13に進む。

【0904】

〔演出フローF166〕遊技機10は、第2ウインドにおいてリーチBの図柄変動（リ

ーチ演出)をおこなう。遊技機10は、第2ウインドにおいてリーチBの図柄変動がはずれを導出した場合に演出フローF13に進み、リーチAの図柄変動が当りを導出した場合に演出フローF17に進む。

【0905】

このように、遊技機10は、ダブルリーチで分割したウインドで順次リーチ変動をおこなうことができる。なお、遊技機10は、第1ウインドにおけるリーチ変動の後に第2ウインドにおけるリーチ変動をおこなうとしたが、さらに第2ウインドにおけるリーチ変動の後に第1ウインドにおけるリーチ変動をおこなうようにしてもよい。たとえば、遊技機01は、第1ウインドにおけるリーチA変動表示からリーチB変動表示への発展前段階において第2ウインドにおけるリーチA変動表示に切り替え、第2ウインドにおけるリーチA変動表示からリーチB変動表示への発展前段階において第1ウインドにおけるリーチB変動表示に切り替えることができる。このように、遊技機10は、所定の契機で第1ウインドと第2ウインドとを相互に切替表示するようにしてもよい。

10

【0906】

〔第2の実施形態の変形例2〕

次に第2の実施形態の変形例2について図134(1)を用いて説明する。図134は、第2の実施形態の変形例2から変形例4の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。

【0907】

図134(1)に示す表示画面1280は、ダブルリーチで分割された第1ウインド1281と第2ウインド1282とを表示する。第1ウインド1281と第2ウインド1282とは、重なって表示するところがなく一方が他方の視認性を阻害することがない。第1ウインド1281と第2ウインド1282とは、ウインドの表示態様を違えることで、結果態様の導出順序と期待度とを遊技者に報知する。たとえば、遊技機10は、第1ウインド1281と比較して第2ウインド1282の明度を落とすことで、第1ウインド1281が第2ウインド1282より先に結果態様を導出することを案内する。また、遊技機10は、第2ウインド1282と比較して第1ウインド1281を大きく表示することで、第1ウインド1281が第2ウインド1282より期待度が高いことを案内する。

20

【0908】

〔第2の実施形態の変形例3〕

次に第2の実施形態の変形例3について図134(2)を用いて説明する。図134(2)に示す表示画面1290は、第1ウインド1291の背面で第2ウインド1292が待機中であることを示す。通常において、遊技機10は、図柄停止前の図柄を変動表示や仮停止によって表わすが、第2ウインド1292は、第1ウインド1291の背面にあって図柄の表示状態が明示されているとは言い難い状態となる。そこで、第2ウインド1292が表示する図柄を明示しようとする、遊技機10は、第1ウインド1291で実行中の変動表示に対する演出効果を毀損しかねない。

30

【0909】

そのため、遊技機10は、第2ウインド1292を揺動(移動表示)することをもって第2ウインド1292が待機中であることを示す。これにより、遊技機10は、第2ウインド1292にある図柄の表示状態を明示することなく、遊技者に対して第2ウインド1292にある図柄変動が待機状態にあることを知らしめることができる。なお、遊技機10は、第2ウインド1292にある図柄が停止しているとき、第2ウインド1292を停止表示することをもって第2ウインド1292が図柄停止中であることを示すことができる。

40

【0910】

〔第2の実施形態の変形例4〕

次に第2の実施形態の変形例4について図134(3)を用いて説明する。図134(3)に示す表示画面1300は、表示装置41における表示であり、表示画面1310は、サブ液晶における表示である。サブ液晶は、表示装置41(第1の表示装置)と別体の

50

表示装置（第２の表示装置）である。

【０９１１】

表示画面１３００は、第１ウインド１３０１と第２ウインドに関するメッセージ１３０２を表示する。また、表示画面１３１０は、第２ウインド１３１１を表示する。メッセージ１３０２は、第２ウインド１３１１がサブ液晶に表示されていることを遊技者に案内する。

【０９１２】

これにより、遊技機１０は、第１ウインド１３０１を表示装置４１に表示しながら、第２ウインド１３１１の表示内容を遊技者に対して容易に確認可能にしている。また、表示画面１３００は、メッセージ１３０２を表示することにより、遊技者が第２ウインド１３１１の存在に気付かない事態を防止できる。

【０９１３】

上述した第２の実施形態（変形例１から変形例４を含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、表示部（表示装置４１）と、表示制御部（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、を含む。表示部は、変動表示ゲームを表示可能である。表示制御部は、表示部の変動表示領域において、２以上の識別情報を含むマルチ図柄（たとえば装飾図柄Ｂ）を変動表示し、マルチ図柄の組合せから２以上のリーチを含むマルチリーチを発生したとき（たとえば演出フローＦ１５、Ｆ１６）、変動表示領域（たとえば大図柄群１１０１を表示する変動表示領域）を第１のサブ変動表示領域（たとえばウインド１１０８ａ）と第２のサブ変動表示領域（たとえばウインド１１０８ｂ）とに変更し、マルチリーチのうち第１のリーチを第１のサブ変動表示領域で変動表示制御し、マルチリーチのうち第２のリーチを第２のサブ変動表示領域で変動表示制御する。

【０９１４】

（２）（１）の表示制御部は、変動表示ゲームにおいて図柄配列で連続する第１の図柄（たとえば図柄「Ｎ－２」）と第２の図柄（たとえば図柄「Ｎ－１」）と第３の図柄（たとえば図柄「Ｎ」）を含んで変動表示制御し、第１のリーチは、第２の図柄でリーチを形成し、当りを導出する第２の図柄、または当りを導出しない第１の図柄で停止可能であって、第２のリーチは、第３の図柄でリーチを形成し、当りを導出する第３の図柄と当りを導出しない第２の図柄で停止可能である。

【０９１５】

（３）（１）において、第１のリーチ（たとえば図柄「Ｎ」のリーチ）は、当りを導出する第１の図柄（たとえば図柄「Ｎ」）と当りを導出しない第２の図柄（たとえば図柄「Ｎ－１」）で停止可能であって、第２のリーチ（たとえば図柄「Ｎ－１」のリーチ）は、当りを導出する第２の図柄（たとえば図柄「Ｎ－１」）と当りを導出しない第３の図柄（たとえば図柄「Ｎ－２」）で停止可能である。

【０９１６】

〔第３の実施形態〕

次に第３の実施形態の遊技機１０について説明する。第３の実施形態に示す遊技機１０は、演出モード数を増やす等した演出の多様化に代えて、あるいは演出モード数を増やす等した演出の多様化に加えて、１つの演出モードのうちで遊技者に対して意外性のある遊技演出をおこなう。

【０９１７】

まず、第３の実施形態の遊技状態遷移について図１３５を用いて説明する。図１３５は、第３の実施形態の遊技状態遷移の一例を示す図である。

遊技機１０は、遊技状態ＳＴ１と遊技状態ＳＴ２と遊技状態ＳＴ３とを遊技状態に含む。遊技状態ＳＴ１は、たとえば大当りや小当り等の当り状態を示す。遊技状態ＳＴ２は、普電サポートモード（特図時短中）であって、普電サポートモードで表示演出をおこなう特別遊技状態を示す。遊技状態ＳＴ３は、非普電サポートモードであって、演出モードＡで表示演出をおこなう通常遊技状態を示す。

【0918】

遊技機10は、遊技状態ST1において当り動作が終了したことを状態遷移契機Tr12として遊技状態ST2に状態遷移する。なお、遊技機10は、遊技状態ST2において当りを導出したことを状態遷移契機Tr21として遊技状態ST1に状態遷移する。また、遊技機10は、遊技状態ST2において所定回数の変動表示を終了したことを状態遷移契機Tr23として遊技状態ST3に状態遷移する。

【0919】

遊技機10は、遊技状態ST3において演出モードAで表示演出をおこなう。演出モードAは、あらかじめ用意した所定数の変動表示パターンのうちから1つの変動表示パターンを選択して1回の変動表示をおこなう。このとき、遊技機10は、各変動表示パターンの選択確率が異なる2つの内部モードm1, m2を有し、内部モードm1においては演出モードA1を演出し、内部モードm2においては演出モードA2を演出する。

【0920】

このような内部モードm1, m2は、出現率、および当りに至る信頼度が変動表示パターンごとに異なり得る。したがって、遊技機10は、内部モードm1, m2を有することによって、遊技者に対して異なる遊技性を演出することができる。

【0921】

遊技機10は、遊技状態ST3に状態遷移したときに内部モードm1, m2のうちいずれかを今回の内部モードとして決定する。たとえば、遊技機10は、ランダムに内部モードm1, m2を決定してもよく、たとえば50%の確率で内部モードm1となり、50%の確率で内部モードm2となる。

【0922】

なお、遊技機10は、遊技状態ST3に状態遷移する前から内部モードm1, m2を決定してもよく、たとえば当り発生時に決定してもよい。また、遊技機10は、ランダムに内部モードm1, m2を決定することに代えて、当り時の図柄、日時、稼働量等、その他パラメータを用いて内部モードm1, m2を決定してもよい。

【0923】

遊技機10は、遊技状態ST3において当該状態に留まる間、内部モードm1, m2を変更することなく保持し、遊技状態ST3において当りを導出したことを状態遷移契機Tr31として遊技状態ST1に状態遷移する。したがって、遊技機10は、遊技状態ST2から遊技状態ST3に遷移すると、遊技状態ST1に遷移するまでの間で内部モードm1, m2を変更することなく保持することとなる。したがって、遊技機10は、遊技状態ST2から遊技状態ST3に遷移するごとに、遊技者に対して異なる遊技性を演出し得る。

【0924】

遊技機10は、内部モードm1, m2において、いずれもあらかじめ用意した所定数の変動表示パターンを用いることから、短期的には外部から内部モードm1, m2を区別することが困難である。しかしながら、遊技機10は、内部モードm1, m2においてそれぞれ異なる選択確率で変動表示パターンを選択していることから、サンプル数を蓄えることで統計的には外部から内部モードm1, m2を区別可能にしている。

【0925】

これにより、遊技機10は、通常遊技状態においてただ1つの演出モードAで表示演出をおこないながら、内部モードm1, m2の区別によって異なる遊技性を創出する。しかも、遊技機10は、短期的には内部モードm1, m2を区別困難にしていることから、遊技者に対してただ1つの演出モードAでありながら、遊技経験を積んでも遊技性の大凡を把握できない遊技性を演出できる。したがって、遊技機10は、遊技者に対して遊技性に単調さを感じさせるおそれを低減できる。このような遊技機10は、遊技者に対して意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

【0926】

次に、変動表示ゲームにおける遊技状態遷移について図136を用いて説明する。図136は、第3の実施形態の遊技状態遷移タイミングのタイミングチャートの一例を示す図

10

20

30

40

50

である。

【0927】

遊技機10は、当り（遊技状態ST1）を終了したタイミング（回転数（変動表示回数）「0」）で普電サポートモード（遊技状態ST2）に遷移する。遊技機10は、普電サポートモード（遊技状態ST2）で70回の変動表示をおこなうと、通常遊技状態（遊技状態ST3）に遷移する。遊技機10は、通常（遊技状態ST3）でn回目の変動表示で当りを導出すると、当り（遊技状態ST1）に遷移する。

【0928】

このとき、遊技機10は、2つの推移パターン（推移パターン1と推移パターン2）をとり得る。まず、（1）に示す推移パターン1は、当り（遊技状態ST1）、普電サポートモード（遊技状態ST2）、通常1（遊技状態ST3）、当り（遊技状態ST1）の順に状態を遷移する。ただし、通常1（遊技状態ST3）は、通常（遊技状態ST3）の一形態であって、内部的に内部モードm1であることを示す。遊技制御装置100は、内部モードを管理し、遊技状態コマンドとして演出制御装置300に通知することができる。

10

【0929】

次に、（2）に示す推移パターン2は、当り（遊技状態ST1）、普電サポートモード（遊技状態ST2）、通常2（遊技状態ST3）、当り（遊技状態ST1）の順に状態を遷移する。ただし、通常2（遊技状態ST3）は、通常（遊技状態ST3）の一形態であって、内部的に内部モードm2であることを示す。遊技制御装置100は、内部モードを管理し、遊技状態コマンドとして演出制御装置300に通知することができる。

20

【0930】

次に、普電サポートモード（遊技状態ST2）と通常（遊技状態ST3）で用いる変動表示パターン選択テーブルについて図137を用いて説明する。図137は、第3の実施形態の変動表示パターン選択テーブルの切替タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【0931】

遊技機10は、回転数「69」まで普電サポートモード（遊技状態ST2）であり、普電サポートモードにおいて「はずれ」抽選で普電サポート（はずれ）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、普電サポートモードにおいて「当り」抽選で普電サポート（当り）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。遊技機10は、普電サポートモードにおいて2以上の内部モードを用意していないため、遊技者に対して1つの遊技性の普電サポートモードを提供できる。

30

【0932】

遊技機10は、回転数「70」から回転数「n-1」（ただし、回転数「n」で当りを導出とする）まで、通常（遊技状態ST3）であり、その内部モードとして内部モードm1、m2のいずれかである。

【0933】

遊技機10は、通常1（内部モードm1）において「はずれ」抽選で通常1（はずれ）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常1（内部モードm1）において「当り」抽選で通常1（当り）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常2（内部モードm2）において「はずれ」抽選で通常2（はずれ）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常2（内部モードm2）において「当り」抽選で通常2（当り）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。遊技機10は、通常（遊技状態ST3）において2つの内部モードm1、m2を用意しているため、外部的には1つの遊技モードでありながら、遊技者に対して2つの異なる遊技性を提供できる。

40

【0934】

次に、通常（遊技状態ST3）における遊技性について図138と図139を用いて説

50

明する。まず、内部モードごとのリーチ出現率とリーチ信頼度について図138を用いて説明する。図138は、第3の実施形態の演出モードAにおけるリーチ出現率とリーチ信頼度の一例を示す図である。

【0935】

図138(1)に示すリーチ性能表は、演出モードA1(内部モードm1)におけるリーチ種別ごとのリーチ出現率とリーチ信頼度を示す。なお、説明を簡単にするために、リーチ種別は、リーチ1からリーチ5の5種類とする。図138(1)に示すリーチ性能表は、リーチ種別「リーチ1」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「1%」であり、リーチ種別「リーチ2」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「7%」であり、リーチ種別「リーチ3」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「20%」であり、リーチ種別「リーチ4」がリーチ出現率「0.01%」、リーチ信頼度「100%」であり、リーチ種別「リーチ5」がリーチ出現率「0.7%」、リーチ信頼度「5%」であることを示す。

10

【0936】

図138(2)に示すリーチ性能表は、演出モードA2(内部モードm2)におけるリーチ種別ごとのリーチ出現率とリーチ信頼度を示す。図138(2)に示すリーチ性能表は、リーチ種別「リーチ1」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「1%」であり、リーチ種別「リーチ2」がリーチ出現率「0.8%」、リーチ信頼度「5%」であり、リーチ種別「リーチ3」がリーチ出現率「0.2%」、リーチ信頼度「80%」であり、リーチ種別「リーチ4」がリーチ出現率「0.01%」、リーチ信頼度「100%」であり、リーチ種別「リーチ5」がリーチ出現率「0.5%」、リーチ信頼度「7%」であることを示す。

20

【0937】

このように、遊技機10は、演出モードA1と演出モードA2においていくつかのリーチでリーチ出現率とリーチ信頼度とを違えている(相違個所を斜線ハッチングで示す)。これにより、遊技機10は、演出モードA1と演出モードA2とで異なる遊技性を演出している。たとえば、遊技機10は、リーチ3に関すれば、演出モードA2よりも演出モードA1で頻回に発生し、演出モードA1よりも演出モードA2で高い信頼度を演出する。

【0938】

なお、遊技機10は、内部モードm1, m2を設定しても、図138(3)に示すリーチ性能表に示すような合成性能を設定できる。

30

図138(3)に示すリーチ性能表は、演出モードAとしてのリーチ種別ごとのリーチ出現率とリーチ信頼度を示す。リーチ出現率は、演出モードA1のリーチ出現率と演出モードA2のリーチ出現率との合成確率を示し、リーチ信頼度は、演出モードA1のリーチ信頼度と演出モードA2のリーチ信頼度との合成確率を示す。

【0939】

図138(3)に示すリーチ性能表は、リーチ種別「リーチ1」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「1%」であり、リーチ種別「リーチ2」がリーチ出現率「0.7%」、リーチ信頼度「6%」であり、リーチ種別「リーチ3」がリーチ出現率「0.4%」、リーチ信頼度「50%」であり、リーチ種別「リーチ4」がリーチ出現率「0.01%」、リーチ信頼度「100%」であり、リーチ種別「リーチ5」がリーチ出現率「0.6%」、リーチ信頼度「6%」であることを示す。

40

【0940】

このように、遊技機10は、演出モードAにおいて演出モードA1とも演出モードA2とも異なるリーチ出現率とリーチ信頼度とを遊技性能としながら(相違個所を交差斜線ハッチングで示す)、異なる2つの遊技性能を演出できる。

【0941】

次に、内部モードごとのリーチ出現率とリーチ信頼度について図139を用いて説明する。図139は、第3の実施形態の演出モードAにおけるリーチ出現率とリーチ信頼度の一例をグラフにして示す図である。

50

【0942】

図139(1)に示す出現率設定値によれば、リーチごとの出現率が演出モードA1と演出モードA2と演出モードA(合成確率)とで異なることがわかる。たとえば、演出モードA1は、演出モードA(合成確率)よりもリーチ2の出現率が低く、演出モードA(合成確率)よりもリーチ3とリーチ5の出現率が高い。一方、演出モードA2は、演出モードA(合成確率)よりもリーチ2の出現率が高く、演出モードA(合成確率)よりもリーチ3とリーチ5の出現率が低い。

【0943】

また、図139(2)に示す信頼度設定値によれば、リーチごとの信頼度が演出モードA1と演出モードA2と演出モードA(合成確率)とで異なることがわかる。たとえば、演出モードA1は、演出モードA(合成確率)よりもリーチ2の信頼度が高く、演出モードA(合成確率)よりもリーチ3とリーチ5の信頼度が低い。一方、演出モードA2は、演出モードA(合成確率)よりもリーチ2の信頼度が低く、演出モードA(合成確率)よりもリーチ3とリーチ5の信頼度が高い。

10

【0944】

次に、遊技制御装置100が通常(内部モードm1, m2)において用いる変動表示パターン選択テーブルについて図140を用いて説明する。図140は、第3の実施形態の通常遊技状態における変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【0945】

図140(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常1(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブルである。なお、リーチ種別をリーチ1からリーチ5の5種類として説明してきたが、さらに説明を簡単にするために、ここではリーチAからリーチCの3種類として説明する。

20

【0946】

図140(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図140(1)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチAはずれに対応する変動パターンPt1を選択確率「Pr1」で選択可能にする。変動パターンPt1は、コマンド「C1」であり、変動時間「T1」である。遊技制御装置100は、図140(1)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C1」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C1」を送信することができる。これにより、演出制御装置300は、コマンド「C1」にもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置41に表示することができる。遊技制御装置100は、リーチBはずれに対応する変動パターンPt2、およびリーチCはずれに対応する変動パターンPt3についてもリーチAはずれに対応する変動パターンPt1と同様とすることができる。

30

【0947】

図140(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常1(当り)用の変動表示パターン選択テーブルである。図140(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図140(2)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチA当りに対応する変動パターンPt4を選択確率「Pr4」で選択可能にする。変動パターンPt4は、コマンド「C4」であり、変動時間「T4」である。遊技制御装置100は、図140(2)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C4」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C4」を送信することができる。これにより、演出制御装置300は、コマンド「C4」にもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置41に表示することができる。遊技制御装置100は、リーチB当りに対応する変動パターンPt5、およびリーチC当りに対応する変動パターンPt6についてもリーチA当りに対応する変動パターンPt4と同様とすることができる。

40

【0948】

図140(3)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常2(はずれ)用の変動表

50

示パターン選択テーブルである。図140(3)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図140(3)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチAはずれに対応する変動パターンPt1を選択確率「Pr7」で選択可能にする。変動パターンPt1は、コマンド「C1」であり、変動時間「T1」である。遊技制御装置100は、図140(3)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C1」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C1」を送信することができる。これにより、演出制御装置300は、コマンド「C1」にもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置41に表示することができる。遊技制御装置100は、リーチBはずれに対応する変動パターンPt2、およびリーチCはずれに対応する変動パターンPt3についてもリーチAはずれに対応する変動パターンPt1と同様とすることができる。

10

【0949】

図140(4)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常2(当り)用の変動表示パターン選択テーブルである。図140(4)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図140(4)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチA当りに対応する変動パターンPt4を選択確率「Pr10」で選択可能にする。変動パターンPt4は、コマンド「C4」であり、変動時間「T4」である。遊技制御装置100は、図140(4)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C4」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C4」を送信することができる。これにより、演出制御装置300は、コマンド「C4」にもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置41に表示することができる。遊技制御装置100は、リーチB当りに対応する変動パターンPt5、およびリーチC当りに対応する変動パターンPt6についてもリーチA当りに対応する変動パターンPt4と同様とすることができる。

20

【0950】

このように、図140(1)に示す変動表示パターン選択テーブルと図140(3)に示す変動表示パターン選択テーブルとは、選択確率だけを違える。また、図140(2)に示す変動表示パターン選択テーブルと図140(4)に示す変動表示パターン選択テーブルとは、選択確率だけを違える。これにより、遊技機10は、通常モードにおける2つの内部モードm1, m2を実現している。

30

【0951】

なお、図140に示した変動表示パターン選択テーブルは、遊技制御装置100の記憶部に保持される。したがって、内部モードm1, m2は、遊技制御装置100によって決定されて管理される。

【0952】

このようにして、遊技機10は、ある程度の遊技経験を積んだ遊技者に対しても、意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

〔第3の実施形態の変形例1〕

第3の実施形態の遊技機10は、遊技制御装置100が内部モードを管理したが、第3の実施形態の変形例1の遊技機は、演出制御装置300が内部モードを管理する点で相違する。演出制御装置300は、遊技制御装置100が決定した変動表示パターンの範囲内で内部モードに応じた演出表示内容を決定する。

40

【0953】

次に、遊技制御装置100が通常において用いる変動表示パターン選択テーブルについて図141を用いて説明する。図141は、第3の実施形態の変形例1の通常遊技状態において遊技制御装置が用いる変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【0954】

図141(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブルである。すなわち、第3の実施形態の変形例1において、遊技制御装置100は、内部モードm1, m2を区別して変動表示パターン選択テーブルを用いる

50

ことをしない。

【0955】

図141(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図141(1)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチAはずれに対応する変動パターンPt1を選択確率「Pr1」で選択可能にする。変動パターンPt1は、コマンド「C1」であり、変動時間「T1」である。遊技制御装置100は、図141(1)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C1」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C1」を送信することができる。

【0956】

図141(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常(当り)用の変動表示パターン選択テーブルである。図141(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図141(2)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチA当りに対応する変動パターンPt4を選択確率「Pr4」で選択可能にする。変動パターンPt4は、コマンド「C4」であり、変動時間「T4」である。遊技制御装置100は、図141(2)に示す変動表示パターン選択テーブルを用いてコマンド「C4」を決定し、演出制御装置300にコマンド「C4」を送信することができる。

【0957】

次に、演出制御装置300が通常において用いる変動表示パターン選択テーブルについて図142を用いて説明する。図142は、第3の実施形態の変形例1の通常遊技状態において演出制御装置が用いる変動表示パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【0958】

図142(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常1(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブルである。なお、説明を簡単にするために、遊技制御装置100が演出制御装置300に対してコマンド「C1」を送信してきた場合に用いる範囲に限定して説明する。

【0959】

図142(1)に示す変動表示パターン選択テーブルは、コマンド「C1」を受信したときに、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図142(1)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチAはずれに対応する変動パターンPt1にもとづいて、より具体的な3つの変動パターン(リーチA1はずれ、リーチA2はずれ、リーチA3はずれ)のうちから1つを決定する。図142(1)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチA1はずれに対応する変動パターンPt1aを選択確率「Pr11」で選択可能にする。変動パターンPt1aは、コマンド「C1」で指示された変動時間「T1」である。演出制御装置300は、選択した変動パターンPt1aにもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置41に表示することができる。演出制御装置300は、リーチA2はずれに対応する変動パターンPt1b、およびリーチA3はずれに対応する変動パターンPt1cについてもリーチA1はずれに対応する変動パターンPt1aと同様とすることができる。

【0960】

図142(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常1(当り)用の変動表示パターン選択テーブルである。なお、説明を簡単にするために、遊技制御装置100が演出制御装置300に対してコマンド「C4」を送信してきた場合に用いる範囲に限定して説明する。

【0961】

図142(2)に示す変動表示パターン選択テーブルは、コマンド「C4」を受信したときに、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図142(2)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機10は、リーチA当りに対応する変動パターンPt4にもとづいて、より具体的な3つの変動パターン(リーチA1当り、リー

10

20

30

40

50

チA 2 当り、リーチA 3 当り)のうちから1つを決定する。図1 4 2 (2)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機1 0は、リーチA 1 当りに対応する変動パターンP t 4 aを選択確率「P r 4 1」で選択可能にする。変動パターンP t 4 aは、コマンド「C 4」で指示された変動時間「T 4」である。演出制御装置3 0 0は、選択した変動パターンP t 4 aにもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置4 1に表示することができる。演出制御装置3 0 0は、リーチA 2 当りに対応する変動パターンP t 4 b、およびリーチA 3 当りに対応する変動パターンP t 4 cについてもリーチA 1 当りに対応する変動パターンP t 4 aと同様とすることができる。

【0 9 6 2】

図1 4 2 (3)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常2 (はずれ)用の変動表示パターン選択テーブルである。なお、説明を簡単にするために、遊技制御装置1 0 0が演出制御装置3 0 0に対してコマンド「C 1」を送信してきた場合に用いる範囲に限って説明する。

【0 9 6 3】

図1 4 2 (3)に示す変動表示パターン選択テーブルは、コマンド「C 1」を受信したときに、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図1 4 2 (3)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機1 0は、リーチAはずれに対応する変動パターンP t 1 にもとづいて、より具体的な3つの変動パターン(リーチA 1 はずれ、リーチA 2 はずれ、リーチA 3 はずれ)のうちから1つを決定する。図1 4 2 (3)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機1 0は、リーチA 1 はずれに対応する変動パターンP t 1 aを選択確率「P r 1 4」で選択可能にする。変動パターンP t 1 aは、コマンド「C 1」で指示された変動時間「T 1」である。演出制御装置3 0 0は、選択した変動パターンP t 1 aにもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置4 1に表示することができる。演出制御装置3 0 0は、リーチA 2 はずれに対応する変動パターンP t 1 b、およびリーチA 3 はずれに対応する変動パターンP t 1 cについてもリーチA 1 はずれに対応する変動パターンP t 1 aと同様とすることができる。

【0 9 6 4】

図1 4 2 (4)に示す変動表示パターン選択テーブルは、通常2 (当り)用の変動表示パターン選択テーブルである。なお、説明を簡単にするために、遊技制御装置1 0 0が演出制御装置3 0 0に対してコマンド「C 4」を送信してきた場合に用いる範囲に限って説明する。

【0 9 6 5】

図1 4 2 (4)に示す変動表示パターン選択テーブルは、コマンド「C 4」を受信したときに、3つの変動表示パターン(変動パターン)を選択肢とする。図1 4 2 (4)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機1 0は、リーチA 当りに対応する変動パターンP t 4 にもとづいて、より具体的な3つの変動パターン(リーチA 1 当り、リーチA 2 当り、リーチA 3 当り)のうちから1つを決定する。図1 4 2 (4)に示す変動表示パターン選択テーブルによれば、遊技機1 0は、リーチA 1 当りに対応する変動パターンP t 4 aを選択確率「P r 4 4」で選択可能にする。変動パターンP t 4 aは、コマンド「C 4」で指示された変動時間「T 4」である。演出制御装置3 0 0は、選択した変動パターンP t 4 aにもとづいて具体的な変動表示内容を決定し、表示装置4 1に表示することができる。演出制御装置3 0 0は、リーチA 2 当りに対応する変動パターンP t 4 b、およびリーチA 3 当りに対応する変動パターンP t 4 cについてもリーチA 1 当りに対応する変動パターンP t 4 aと同様とすることができる。

【0 9 6 6】

このように、図1 4 2 (1)に示す変動表示パターン選択テーブルと図1 4 2 (3)に示す変動表示パターン選択テーブルとは、選択確率だけを違える。また、図1 4 2 (2)に示す変動表示パターン選択テーブルと図1 4 2 (4)に示す変動表示パターン選択テーブルとは、選択確率だけを違える。これにより、遊技機1 0は、通常モードにおける2つの内部モードm 1, m 2を実現している。

10

20

30

40

50

【0967】

なお、図142に示した変動表示パターン選択テーブルは、演出制御装置300の記憶部に保持される。したがって、内部モードm1, m2は、演出制御装置300によって決定されて管理される。

【0968】

このようにして、遊技機10は、ある程度の遊技経験を積んだ遊技者に対しても、意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

なお、遊技機10は、図142に示した変動表示パターン選択テーブルを演出制御装置300の記憶部に保持しながらも、遊技制御装置100が内部モードm1, m2を決定して管理することもできる。この場合、遊技制御装置100は、演出制御装置300に内部モードm1, m2の区別をコマンドによって通知すればよい。

10

【0969】

〔第3の実施形態の変形例2〕

次に第3の実施形態の変形例2の遊技機について説明する。第3の実施形態に示す遊技機10は、ただ1つの演出モードAのうちに内部モードm1, m2を有したが、第3の実施形態の変形例2の遊技機は、2以上の演出モードを有する点で、第3の実施形態に示す遊技機10と相違する。

【0970】

第3の実施形態の変形例2の遊技状態遷移について図143を用いて説明する。図143は、第3の実施形態の変形例2の遊技状態遷移の一例を示す図である。

20

遊技機10は、遊技状態ST1と遊技状態ST2と遊技状態ST3Aと遊技状態ST3Bとを遊技状態に含む。遊技状態ST1は、たとえば大当りや小当り等の当り状態を示す。遊技状態ST2は、普電サポートモード（特図時短中）であって、普電サポートモードで表示演出をおこなう特別遊技状態を示す。遊技状態ST3Aは、非普電サポートモードであって、演出モードAで表示演出をおこなう通常遊技状態を示す。遊技状態ST3Bは、非普電サポートモードであって、演出モードBで表示演出をおこなう通常遊技状態を示す。

【0971】

遊技機10は、遊技状態ST1において当り動作が終了したことを状態遷移契機Tr12として遊技状態ST2に状態遷移する。なお、遊技機10は、遊技状態ST2において当りを導出したことを状態遷移契機Tr21として遊技状態ST1に状態遷移する。また、遊技機10は、遊技状態ST2において所定回数の変動表示を終了したことを状態遷移契機Tr23a, Tr23bとして遊技状態ST3Aまたは遊技状態ST3Bに状態遷移する。なお、遊技機10は、ランダムな抽選にしたがう状態遷移契機Tr23aにより遊技状態ST2から遊技状態ST3Aに状態遷移し、ランダムな抽選にしたがう状態遷移契機Tr23bにより遊技状態ST2から遊技状態ST3Bに状態遷移することができる。なお、遊技機10は、ランダムな抽選に代えてあらかじめ設定する状態遷移規則にしたがい状態遷移契機Tr23a, Tr23bを設定してもよい。

30

【0972】

遊技機10は、遊技状態ST3Aにおいて演出モードAで表示演出をおこなう。演出モードAは、あらかじめ用意した所定数の変動表示パターンのうちから1つの変動表示パターンを選択して1回の変動表示をおこなう。このとき、遊技機10は、各変動表示パターンの選択確率が異なる2つの内部モードma1, ma2を有し、内部モードma1においては演出モードA1を演出し、内部モードma2においては演出モードA2を演出する。

40

【0973】

遊技機10は、遊技状態ST3Aにおいて当該状態に留まる間、内部モードma1, ma2を変更することなく保持し、遊技状態ST3Aにおいて当りを導出したことを状態遷移契機Tr31aとして遊技状態ST1に状態遷移する。

【0974】

遊技機10は、遊技状態ST3Bにおいて演出モードBで表示演出をおこなう。演出モ

50

ードBは、あらかじめ用意した所定数の変動表示パターンのうちから1つの変動表示パターンを選択して1回の変動表示をおこなう。このとき、遊技機10は、各変動表示パターンの選択確率が異なる2つの内部モードmb1, mb2を有し、内部モードmb1においては演出モードB1を演出し、内部モードmb2においては演出モードB2を演出する。

【0975】

遊技機10は、遊技状態ST3Bにおいて当該状態に留まる間、内部モードmb1, mb2を変更することなく保持し、遊技状態ST3Bにおいて当りを導出したことを状態遷移契機Tr31bとして遊技状態ST1に状態遷移する。

【0976】

このように、遊技機10は、通常遊技状態において2以上の演出モード（演出モードA、B）を用意したうえで、さらに各演出モードについて内部モードを設定することができる。

【0977】

〔第3の実施形態の変形例3〕

次に第3の実施形態の変形例3の遊技機について説明する。第3の実施形態に示す遊技機10は、通常遊技状態に内部モードm1, m2を有したが、第3の実施形態の変形例3の遊技機は、普電サポートモードに内部モードを有する点で、第3の実施形態に示す遊技機10と相違する。

【0978】

第3の実施形態の変形例3の遊技状態遷移について図144を用いて説明する。図144は、第3の実施形態の変形例3の遊技状態遷移の一例を示す図である。

遊技機10は、遊技状態ST1と遊技状態ST2Aと遊技状態ST3とを遊技状態に含む。遊技状態ST1は、たとえば大当りや小当り等の当り状態を示す。遊技状態ST2Aは、普電サポートモード（特図時短中）であって、普電サポートモードで表示演出をおこなう特別遊技状態を示す。遊技状態ST3は、非普電サポートモードであって、所定の演出モードで表示演出をおこなう通常遊技状態を示す。

【0979】

遊技機10は、遊技状態ST1において当り動作が終了したことを状態遷移契機Tr12として遊技状態ST2Aに状態遷移する。なお、遊技機10は、遊技状態ST2Aにおいて当りを導出したことを状態遷移契機Tr21として遊技状態ST1に状態遷移する。

【0980】

遊技機10は、遊技状態ST2Aにおいて普電サポートモードに対応する表示演出をおこなう。普電サポートモードは、あらかじめ用意した所定数の変動表示パターンのうちから1つの変動表示パターンを選択して1回の変動表示をおこなう。このとき、遊技機10は、各変動表示パターンの選択確率が異なる2つの内部モードms1, ms2を有し、内部モードms1においては普電サポートモード1を演出し、内部モードms2においては普電サポートモード2を演出する。

【0981】

遊技機10は、遊技状態ST2Aにおいて当該状態に留まる間、内部モードms1, ms2を変更することなく保持し、遊技状態ST2Aにおいて当りを導出したことを状態遷移契機Tr21として遊技状態ST1に状態遷移する。また、遊技機10は、遊技状態ST2Aにおいて所定回数の変動表示を終了したことを状態遷移契機Tr23として遊技状態ST3に状態遷移する。

【0982】

遊技機10は、遊技状態ST3において所定の演出モードで表示演出をおこなう。遊技機10は、当りを導出したことを状態遷移契機Tr31として遊技状態ST1に状態遷移する。

【0983】

このように、遊技機10は、通常遊技状態に限らない普電サポート状態についても内部モードを設定することができる。

10

20

30

40

50

〔第3の実施形態の変形例4〕

次に第3の実施形態の変形例4の遊技機について説明する。第3の実施形態に示す遊技機10は、通常遊技状態に内部モードm1, m2を有し、通常遊技状態にいる間、内部モードを固定したが、第3の実施形態の変形例4の遊技機は、内部モードを固定しない点で相違する。

〔0984〕

第3の実施形態の変形例4の遊技状態遷移について図145を用いて説明する。図145は、第3の実施形態の変形例4の遊技状態遷移の一例を示す図である。

遊技機10は、遊技状態ST1と遊技状態ST2と遊技状態ST3Aとを遊技状態に含む。遊技状態ST1は、たとえば大当りや小当り等の当り状態を示す。遊技状態ST2は、普電サポートモード（特図時短中）であって、普電サポートモードで表示演出をおこなう特別遊技状態を示す。遊技状態ST3Aは、非普電サポートモードであって、演出モードAで表示演出をおこなう通常遊技状態を示す。

〔0985〕

遊技機10は、遊技状態ST1において当り動作が終了したことを状態遷移契機Tr12として遊技状態ST2に状態遷移する。なお、遊技機10は、遊技状態ST2において当りを導出したことを状態遷移契機Tr21として遊技状態ST1に状態遷移する。また、遊技機10は、遊技状態ST2において所定回数の変動表示を終了したことを状態遷移契機Tr23として遊技状態ST3Aに状態遷移する。

〔0986〕

遊技機10は、遊技状態ST3Aにおいて演出モードAで表示演出をおこなう。演出モードAは、あらかじめ用意した所定数の変動表示パターンのうちから1つの変動表示パターンを選択して1回の変動表示をおこなう。このとき、遊技機10は、各変動表示パターンの選択確率が異なる2つの内部モードm1, m2を有し、内部モードm1においては演出モードA1を演出し、内部モードm2においては演出モードA2を演出する。

〔0987〕

遊技機10は、遊技状態ST3Aに状態遷移したときに内部モードm1, m2のうちいずれかを初期の内部モードとして決定する。たとえば、遊技機10は、ランダムに内部モードm1, m2を決定してもよく、たとえば50%の確率で内部モードm1となり、50%の確率で内部モードm2となる。

〔0988〕

なお、遊技機10は、遊技状態ST3Aに状態遷移する前から内部モードm1, m2を決定してもよく、たとえば当り発生時に決定してもよい。また、遊技機10は、ランダムに内部モードm1, m2を決定することに代えて、当り時の図柄、日時、稼働量等、その他パラメータを用いて内部モードm1, m2を決定してもよい。

〔0989〕

遊技機10は、遊技状態ST3Aにおいて当該状態に留まる間に、所定条件の成立をトリガ（モード遷移契機Trm12, Trm21）にして内部モードm1, m2を変更する。遊技機10は、モード遷移契機Trm12で内部モードm1から内部モードm2にモード遷移し、モード遷移契機Trm21で内部モードm2から内部モードm1にモード遷移する。たとえば、遊技機10は、所定回数（たとえば30回）の変動表示を所定条件の成立としてもよいし、ランダムな抽選（たとえば1/30の当選確率）での当選を所定条件の成立としてもよい。

〔0990〕

遊技機10は、遊技状態ST3Aにおいて当りを導出したことを状態遷移契機Tr31として遊技状態ST1に状態遷移する。したがって、遊技機10は、遊技状態ST2から遊技状態ST3Aに遷移すると、遊技状態ST1に遷移するまでの間で所定条件の成立ごとに内部モードm1, m2を遷移することとなる。したがって、遊技機10は、遊技状態ST3Aに留まる間に、遊技者に対して異なる遊技性を演出し得る。

〔0991〕

これにより、遊技機 10 は、通常遊技状態においてただ 1 つの演出モード A で表示演出をおこないながら、内部モード m1, m2 の区別によって異なる遊技性を創出する。しかも、遊技機 10 は、短期的には内部モード m1, m2 を区別困難にしていることから、遊技者に対してただ 1 つの演出モード A でありながら、遊技経験を積んでも遊技性の大凡を把握できない遊技性を演出できる。したがって、遊技機 10 は、遊技者に対して遊技性に単調さを感じさせるおそれを低減できる。このような遊技機 10 は、遊技者に対して意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

【0992】

また、遊技機 10 は、遊技状態 ST3A に長時間留まるような、すなわち長時間当りを導出していない状態において、遊技者に対して意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

10

【0993】

次に、内部モード m1, m2 のモード遷移タイミングについて図 146 を用いて説明する。図 146 は、第 3 の実施形態の変形例 4 の遊技状態遷移タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【0994】

遊技機 10 は、当り（遊技状態 ST1）を終了したタイミング（回転数（変動表示回数）「0」）で普電サポートモード（遊技状態 ST2）に遷移する。遊技機 10 は、普電サポートモード（遊技状態 ST2）で 70 回の変動表示をおこなうと、通常（遊技状態 ST3A）に遷移する。

20

【0995】

遊技機 10 は、通常（遊技状態 ST3A）で n 回目の変動表示で当りを導出すると、当り（遊技状態 ST1）に遷移する。

このとき、遊技機 10 は、3 つの推移パターン（推移パターン 1 と推移パターン 2 と推移パターン 3）をとり得る。いずれの推移パターンも、当り（遊技状態 ST1）、普電サポートモード（遊技状態 ST2）、通常 1（遊技状態 ST3A）、通常 2（遊技状態 ST3A）、通常 1（遊技状態 ST3A）、当り（遊技状態 ST1）の順に状態を遷移する。なお、通常 1（遊技状態 ST3A）は、通常（遊技状態 ST3A）の一形態であって、内部的に内部モード m1 であることを示す。また、通常 2（遊技状態 ST3A）は、通常（遊技状態 ST3A）の一形態であって、内部的に内部モード m2 であることを示す。遊技制御装置 100 は、内部モードを管理し、遊技状態コマンドとして演出制御装置 300 に通知することができる。

30

【0996】

ただし、3 つの推移パターンは、通常 2 に遷移するタイミングがそれぞれ異なる。まず、（1）に示す推移パターン 1 は、101 回転目から 130 回転目までの間で通常 2 であり、（2）に示す推移パターン 2 は、131 回転目から 160 回転目までの間で通常 2 であり、（3）に示す推移パターン 3 は、161 回転目から 190 回転目までの間で通常 2 である。

【0997】

このように、遊技機 10 は、2 つの内部モード m1, m2 を有してモード遷移をおこなうことで多様なモード推移パターンを有する。これにより、遊技機 10 は、ある程度の遊技経験を積んだ遊技者に対しても、一層意外性のある遊技演出をおこなうことができる。

40

【0998】

次に、通常 2（内部モード m2）で用いる変動表示パターン選択テーブルについて図 147 を用いて説明する。図 147 は、第 3 の実施形態の変形例 4 の変動表示パターン選択テーブルの切替タイミングのタイミングチャートの一例を示す図である。

【0999】

遊技機 10 は、回転数「100」まで通常 1（内部モード m1）である。遊技機 10 は、通常 1（内部モード m1）において「はずれ」抽選で通常 1（はずれ）用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機 10 は、通常 1

50

(内部モードm1)において「当り」抽選で通常1(当り)用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。

【1000】

遊技機10は、回転数「101」から回転数「130」までの間、通常2(内部モードm2)である。遊技機10は、通常2(内部モードm2)において、「当り」抽選で通常2(当り)用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常2(内部モードm2)において、モード遷移初回の回転数「101」で、「はずれ」抽選で通常2(はずれ時間固定S)用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常2(内部モードm2)において、モード遷移初回の回転数「102」から回転数「129」の間で、「はずれ」抽選で通常2(はずれ標準)用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。また、遊技機10は、通常2(内部モードm2)において、モード遷移最終回の回転数「130」で、「はずれ」抽選で通常2(はずれ時間固定F)用の変動表示パターン選択テーブルを用いて変動表示パターンを決定する。

10

【1001】

なお、通常2(はずれ時間固定S)用の変動表示パターン選択テーブルは、選択肢となるすべての変動表示パターンの変動時間がたとえば8秒に固定されている。また、通常2(はずれ時間固定F)用の変動表示パターン選択テーブルは、選択肢となるすべての変動表示パターンの変動時間がたとえば16.6秒に固定されている。

【1002】

20

これにより、遊技機10は、通常1(内部モードm1)から通常2(内部モードm2)へのモード遷移タイミングを8秒に固定された変動表示により案内し、通常2(内部モードm2)から通常1(内部モードm1)へのモード遷移タイミングを16.6秒に固定された変動表示により案内することができる。このような遊技機10は、ある程度の遊技経験を積んだ遊技者に対して、予測性と意外性とが均衡した遊技演出をおこなうことができる。

【1003】

上述した第3の実施形態(変形例1から変形例4を含む)の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

(1) 遊技機10は、表示部(表示装置41)と、記憶部(たとえばROM111B、PROM321等)と、表示制御部(遊技制御装置100、演出制御装置300)と、を含む。表示部は、変動表示ゲームを表示可能である。記憶部は、2以上の変動表示パターンを含む変動表示パターンセット(たとえばリーチA、B、C)と変動表示パターンごとの選択確率を含む第1選択確率セット(たとえば選択確率Pr1、Pr2、Pr3)とを登録する第1の変動表示パターン選択テーブル(たとえば通常1(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブル)と、変動表示パターンセット(たとえばリーチA、B、C)と第1選択確率セットと異なる第2選択確率セット(たとえば選択確率Pr4、Pr5、Pr6)とを登録する第2の変動表示パターン選択テーブル(たとえば通常1(当り)用の変動表示パターン選択テーブル)とを記憶する。表示制御部は、特定の遊技状態(たとえば通常遊技状態(演出モードA))への遷移を契機にして第1の変動表示パターン選択テーブルまたは第2の変動表示パターン選択テーブルを選択し、特定遊技状態が終了するまでの間、第1の変動表示パターン選択テーブルを選択しているときには第1選択確率セットにしたがう選択確率で、第1の変動パターン選択テーブルに登録される変動表示パターンセットのうちから変動表示ゲームで用いる変動表示パターンを選択し、第2の変動表示パターン選択テーブルを選択しているときには第2選択確率セットにしたがう選択確率で、第2の変動パターン選択テーブルに登録される変動表示パターンセットのうちから変動表示ゲームで用いる変動表示パターンを選択する。

30

40

【1004】

[第4の実施形態]

次に、第4の実施形態の遊技機10について説明する。第4の実施形態の遊技機10は

50

、第1の実施形態の遊技機10が備えた遊技盤30に代わる遊技盤を備える点で相違する。なお、第4の実施形態の説明において第1の実施形態と同様の構成については符号を同じにして説明を省略する。

【1005】

まず、第4の実施形態の遊技機10が備える遊技盤について図148を用いて説明する。図148は、第4の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

遊技盤3000の表面には、ガイドレール31で囲われた略円形状の遊技領域32が形成されている。遊技領域32は、遊技盤3000の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース33およびガイドレール31に囲繞されて構成される。遊技領域32には、ほぼ中央に表示装置（変動表示装置）41を備えたセンターケース40が配置されている。表示装置41は、センターケース40に設けられた凹部に、センターケース40の前面より奥まった位置に取り付けられている。

10

【1006】

また、センターケース40の上部には、動作することによって遊技の演出をおこなう盤演出装置44が備えられている。この盤演出装置44は、図148に示す状態から表示装置41の中央へ向けて動作可能となっている。

【1007】

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

20

【1008】

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方左側には、二つの一般入賞口35が配置され、センターケース40の右側であって表示装置41の右上側には、一つの一般入賞口35が配置されている。これら一般入賞口35に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ35a（図3参照）により検出される。

【1009】

また、遊技領域32におけるセンターケース40の下方には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動口振分装置36（第1始動入賞口、第2始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。始動口振分装置36は、振分機構362と、第1始動入賞口363と、第2始動入賞口364とを有する。振分機構362は、第1始動入賞口363と第2始動入賞口364とに、始動口振分装置入賞口361から入賞した遊技球を1球ごとに交互に振り分けて案内する。第1始動入賞口363に入賞した遊技球は、始動口1スイッチ36a（図3参照）により検出され、第2始動入賞口364に入賞した遊技球は、始動口2スイッチ37d（図3参照）により検出される。

30

【1010】

また、始動口振分装置36の下方左側には、特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置37（第2始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。

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

40

【1011】

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

さらに、遊技領域32におけるセンターケース40の側方右側であって、普図始動ゲート34よりも上側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と

50

受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）38が配設されている。

【1012】

特別変動入賞装置38は、上端側が側方右側に倒れる方向に回転して開放可能になっている片羽根形式の開閉扉38cを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた閉塞状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、特別変動入賞装置38は、たとえば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド38b（図3参照）により駆動される開閉扉38cによって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。これら特別変動入賞装置38に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ38a（図3参照）により検出される。

10

【1013】

また、センターケース40は、特別変動入賞装置38の下側にワープ口39aを配設する。ワープ口（ワープ入口）39aからワープ流路39cに流入した遊技球は、ワープ出口39bに案内される。ワープ出口39bから流出した遊技球は、センターケース40内のステージ39d上を転動し、その一部が始動口振分装置36の直上に案内される。始動口振分装置36の直上に案内された遊技球は、始動口振分装置36に入賞しやすくなる。

【1014】

第4の実施形態の遊技機10においては、遊技球が流下する遊技領域32のうち、センターケース40の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース40の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動口振分装置36への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート34や普通変動入賞装置37や特別変動入賞装置38への入賞を狙うことができるようになっている。

20

【1015】

また、遊技領域32の内側（ここでは遊技盤3000の左下部）には、特図変動表示ゲームをなす第1特図変動表示ゲームや第2特図変動表示ゲームにおける状態情報を表示する状態表示装置80が設けられている。

【1016】

状態表示装置80は、LEDで構成された特図1保留表示部81、82と、特図2保留表示部83、84と、特図1状態表示部85と、特図2状態表示部86とを備える。特図1保留表示部81、82は、点灯態様により特図1変動表示ゲームの保留数「0」から「4」を識別可能に表示する。また、特図2保留表示部83、84は、点灯態様により特図2変動表示ゲームの保留数「0」から「4」を識別可能に表示する。また、特図1状態表示部85は、特図1変動表示ゲームの装飾図柄と並行して変動表示（たとえば点滅）および停止表示（たとえば点灯）することで特図1変動表示ゲームの進行を把握可能にして表示する。また、特図2状態表示部86は、特図2変動表示ゲームの装飾図柄と並行して変動表示（たとえば点滅）および停止表示（たとえば点灯）することで特図2変動表示ゲームの進行を把握可能にして表示する。

30

【1017】

また、遊技領域32の外側（ここでは遊技盤3000の右下部）には、特図変動表示ゲームをなす特図1変動表示ゲームや特図2変動表示ゲームおよび普図始動ゲート34への入賞をトリガとする普図変動表示ゲームの表示や、各種情報を表示する一括表示装置50が設けられている。

40

【1018】

一括表示装置50は、LEDで構成された特図1図柄表示部51と、特図1保留表示部52と、普図図柄表示部55と、普図保留表示部56と状態表示部57と、特図2保留表示部58とを備える。また、一括表示装置50は、7セグメントLEDで構成された特図1図柄表示部53と、特図2図柄表示部54とを備える。

【1019】

50

次に、第4の実施形態の装飾図柄について図149を用いて説明する。図149は、第4の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

遊技機10は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとを表示可能である。装飾図柄Aは、特図変動表示ゲームにおける変動表示中に表示される図柄であり、装飾図柄Bは、特図変動表示ゲームにおける当り中に表示される図柄である。遊技機10は、当り導出過程において装飾図柄Aを用いた変動表示をおこない、当り中の演出において装飾図柄Bを用いた変動表示をおこなう。

【1020】

装飾図柄Aは、1つの文字（数字）を表示する装飾図柄である。装飾図柄Aは、図柄1321、1322、1323、1324、1325、1326、1327を含む。図柄1321から図柄1327は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1021】

図柄1321は、数字「1」を表示する図柄である。図柄1322は、数字「2」を表示する図柄である。図柄1323は、数字「3」を表示する図柄である。図柄1324は、数字「4」を表示する図柄である。図柄1325は、数字「5」を表示する図柄である。図柄1326は、数字「6」を表示する図柄である。図柄1327は、数字「7」を表示する図柄である。図柄1321から図柄1327は、図形要素（たとえば花卉模様）1320の集合体が形成する概形により図柄としての識別性を有する。

【1022】

装飾図柄Bは、1つの文字（漢字）を表示する装飾図柄である。装飾図柄Bは、図柄1331、1332、1333、1334、1335を含む。図柄1331から図柄1335は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1023】

図柄1331は、漢字「桜」を表示する図柄である。図柄1332は、漢字「花」を表示する図柄である。図柄1333は、漢字「宝」を表示する図柄である。図柄1334は、漢字「月」を表示する図柄である。図柄1335は、漢字「光」を表示する図柄である。図柄1331から図柄1335は、図形要素（たとえば花卉模様）1330の集合体が形成する概形により図柄としての識別性を有する。

【1024】

このように、遊技機10は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとにまったく異なる識別性を与えるため、装飾図柄Aと装飾図柄Bとを混同する可能性を低減している。たとえば、装飾図柄Aは数字による識別力を有し、装飾図柄Bは漢字による識別力を有することから、外観からの混同が排除される。また、装飾図柄Aと装飾図柄Bは同一の称呼となる図柄を含まないことから、音声演出等における混同が排除される。また、装飾図柄Aと装飾図柄Bは同一の観念となる図柄を含まないことから、混同排除を一層確実にしている。

【1025】

次に、表示装置41における装飾図柄Aを用いた変動表示画面の構成について図150を用いて説明する。図150は、第4の実施形態の表示装置における装飾図柄Aを用いた変動表示画面の一例を示す図である。

【1026】

図150（1）に示す表示画面1340は、変動表示ゲームにおいて図柄停止中の表示装置41の表示内容である。表示画面1340は、2組の飾り図柄と、特図1保留数表示1343と、特図2保留数表示1344と、保留表示1345と、保留消化表示1346を表示内容に含む。

【1027】

2組の飾り図柄は、第1飾り図柄として大図柄群1341と、第2飾り図柄として小図柄群1342とがある。大図柄群1341は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群1341は、表示装置41の略中央部に大きく表示される。大図柄群1341は、左図柄1341Lと中図柄1341Cと右図柄1341Rとを含む。表示

10

20

30

40

50

画面1340の左図柄1341Lと中図柄1341Cと右図柄1341Rは、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。

【1028】

一般に、大図柄群1341は、左図柄1341L、右図柄1341R、中図柄1341Cの順に変動を開始し、左図柄1341L、右図柄1341R、中図柄1341Cの順に停止（仮停止を含む）する。そのため、大図柄群1341は、多くの場合において、左図柄1341Lと右図柄1341Rとでリーチ態様を形成し、中図柄1341Cの停止を待って当り態様を形成可能にする。

【1029】

大図柄群1341を構成する図柄（左図柄1341Lと中図柄1341Cと右図柄1341R）は、装飾図柄Aを用いて表示され、装飾図柄Bを用いて表示されないことがない。

小図柄群1342は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群1342は、大図柄群1341による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置41の周縁部に小さく表示される。小図柄群1342は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面1340の小図柄群1342における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄停止状態であることを示す。

【1030】

一般に、大図柄群1341は、小図柄群1342と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群1342は、大図柄群1341と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【1031】

特図1保留数表示1343は、特図1ゲームの保留記憶数（始動記憶数）を表示する。特図2保留数表示1344は、特図2ゲームの保留記憶数を表示する。保留表示1345は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。保留表示1345が表示する保留記憶数は、特図1保留数表示1343が表示する保留記憶数と特図2保留数表示1344が表示する保留記憶数の和に相当する。保留消化表示1346は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあることを示すと同時にゲーム結果に対する期待度を報知できる。

【1032】

表示画面1340は、特図1保留数表示1343が示す特図1ゲームの保留記憶数が「0」であり、特図2保留数表示1344が示す特図2ゲームの保留記憶数が「0」であることから、保留表示1345が示す保留記憶数も「0」である。また、表示画面1340は、保留消化表示1346により特図変動表示ゲームが図柄停止中であることを示す。

【1033】

また、遊技機10は、大図柄群1341と小図柄群1342とをそれぞれ3桁の図柄で構成したが、1つ以上の図柄を含むものであれば何桁であってもよい。また、遊技機10は、大図柄群1341と小図柄群1342とで図柄の桁数を揃えているが、大図柄群1341と小図柄群1342とで図柄の桁数を異ならせるものであってもよい。

【1034】

また、遊技機10は、変動表示中と停止表示中とで、あるいは変動表示中において大図柄群1341について図柄の透明度を変更（たとえば透明度0%から50%に変更）することがあっても、小図柄群1342について図柄の透明度を固定（たとえば透明度0%に固定）することができる。これにより、遊技機10は、大図柄群1341について表示演出の多様性を確保しながら小図柄群1342について視認性を確保し、遊技者の遊技状態把握を容易にすることができる。

【1035】

図150（2）に示す表示画面1347は、変動表示ゲームにおいて図柄変動中の表示

10

20

30

40

50

装置 4 1 の表示内容である。表示画面 1 3 4 7 は、特図 1 保留数表示 1 3 4 3 が示す特図 1 ゲームの保留記憶数が「1」であり、特図 2 保留数表示 1 3 4 4 が示す特図 2 ゲームの保留記憶数が「0」であることから、保留表示 1 3 4 5 が示す保留記憶数も「1」である。また、表示画面 1 3 4 7 は、保留消化表示 1 3 4 6 により特図変動表示ゲームが図柄変動中であることを示す。表示画面 1 3 4 7 の左図柄 1 3 4 1 L と中図柄 1 3 4 1 C と右図柄 1 3 4 1 R は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。また、表示画面 1 3 4 7 の小図柄群 1 3 4 2 における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。

【1036】

次に、遊技機 1 0 が導出可能な大当りについて図 1 5 1 を用いて説明する。図 1 5 1 は、第 4 の実施形態の大当り一覧表の一例を示す図である。

10

遊技機 1 0 は、特図 1 変動表示ゲームまたは特図 2 変動表示ゲームによって導出可能な複数種類の大当りを用意する。たとえば、遊技機 1 0 は、大当り種別として「S ボーナス」、「A ボーナス 1」、「A ボーナス 2」、「B ボーナス」、「C ボーナス 1」、「C ボーナス 2」、「C ボーナス 3」、「D ボーナス 1」、「D ボーナス 2」、「D ボーナス 3」、「D ボーナス 4」を用意する。

【1037】

「S ボーナス」は、遊技者に付与可能な遊技価値の大きさが最も大きな大当りである。「S ボーナス」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「16」とし、賞球数「2000」を獲得可能にする。なお、制御上ラウンド数は、遊技制御上のラウンド数であり、見かけ上ラウンド数は実質的に賞球を獲得可能なラウンド数であり、一側面では遊技者によって感得されるラウンド数である。たとえば、大当りは、制御上ラウンド数「16」であっても、大入賞口の開放時間が極めて短く実質的に賞球を得ることができないラウンドが「8」ある場合に、見かけ上ラウンド数が「8」になる。

20

【1038】

「A ボーナス 1」は、遊技者に付与可能な遊技価値の大きさが「S ボーナス」の約半分の大当りである。「A ボーナス 1」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「8」とし、賞球数「1000」を獲得可能にする。

【1039】

「A ボーナス 2」は、遊技者に付与可能な遊技価値の大きさが「A ボーナス 1」の 2 回分に相当する大当りである。「A ボーナス 2」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「16 (= 8 × 2)」とし、賞球数「2000 (= 1000 × 2)」を獲得可能にする。「A ボーナス 2」は、見かけ上ラウンド数「8」を 2 セットとして、「A ボーナス 1」の 2 回分に相当する大当りを演出する。

30

【1040】

「B ボーナス」は、遊技者に付与可能な遊技価値の大きさがほとんどないが確率変動を伴う大当り（突確）である。「B ボーナス」は、制御上ラウンド数「8」、見かけ上ラウンド数「0」とし、獲得可能な賞球数を「0」にする。

【1041】

「C ボーナス 1」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「15」とし、賞球数「1800」を獲得可能にする。「C ボーナス 2」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「8」とし、賞球数「1000」を獲得可能にする。「C ボーナス 3」は、大当り終了後の確率変動を伴わず（通常）、制御上ラウンド数「8」、見かけ上ラウンド数「7」とし、賞球数「600」を獲得可能にする。

40

【1042】

「D ボーナス 1」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「15」とし、賞球数「1800」を獲得可能にする。「D ボーナス 2」は、大当り終了後の確率変動を伴い、制御上ラウンド数「8」、見かけ上ラウンド数「

50

7」とし、賞球数「600」を獲得可能にする。「Dボーナス3」は、大当たり終了後の確率変動を伴わず（通常）、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「15」とし、賞球数「1800」を獲得可能にする。「Dボーナス4」は、大当たり終了後の確率変動を伴わず（通常）、制御上ラウンド数「8」、見かけ上ラウンド数「7」とし、賞球数「600」を獲得可能にする。

【1043】

遊技機10は、複数種類の大当たりを用意することにより多様なゲーム性を演出する。また、遊技機10は、「Aボーナス1」と「Aボーナス2」とにより、制御上の大当たり回数と比較して、見かけ上の大当たり回数を大きくすることができる。

【1044】

次に、「Aボーナス1」と「Aボーナス2」の連続発生における、制御上の大当たり回数と見かけ上の大当たり回数について図152を用いて説明する。図152は、第4の実施形態の「Aボーナス1」と「Aボーナス2」の発生例を示す図である。

【1045】

遊技機10は、「Aボーナス1」と「Aボーナス2」とを、見かけ上の大当たり種別（見かけ大当たり種別）「演出ボーナス」として演出することができる。1回の「Aボーナス1」は1回の「演出ボーナス」に相当し、1回の「Aボーナス2」は2回の「演出ボーナス」に相当する。

【1046】

たとえば、遊技機10は、連続して3回の「演出ボーナス」を発生させ、それぞれの「演出ボーナス」で賞球数「1000」ずつを獲得可能にする。このような3回の「演出ボーナス」は、制御上の大当たりとして3通りの態様をとり得る。

【1047】

第1の制御上の大当たり態様（実大当たり種別例1）によれば、3回の「演出ボーナス」は3回の「Aボーナス1」の発生により実現できる。また、第2の制御上の大当たり態様（実大当たり種別例2）によれば、3回の「演出ボーナス」は先に発生する1回の「Aボーナス1」と、後から発生する1回の「Aボーナス2」とにより実現できる。また、第3の制御上の大当たり態様（実大当たり種別例3）によれば、3回の「演出ボーナス」は先に発生する1回の「Aボーナス2」と、後から発生する1回の「Aボーナス1」とにより実現できる。

【1048】

実大当たり種別例1は、制御上の大当たり回数と見かけ上の大当たり回数とが一致するが、実大当たり種別例2と実大当たり種別例3は、制御上の大当たり回数と比較して、見かけ上の大当たり回数が大きい。これにより、遊技機10は、大当たりの連続的な発生を遊技者が体感する頻度を向上できる。

【1049】

次に、このような制御上の大当たり回数と見かけ上の大当たり回数との不整合を演出可能にする「Aボーナス1」と「Aボーナス2」の演出実行手順について説明する。まず、「Aボーナス1」の演出実行手順について図153を用いて説明する。図153は、第4の実施形態の「Aボーナス1」の演出実行手順の一例を示す図である。

【1050】

「Aボーナス1」は、ファンファーレ（FAN）から始まり、1ラウンド（1R）からラウンド間にインターバル（INT）を挟みながら16ラウンド（16R）まで進行した後にエンディング（END）に至る制御状態を有する。また、「Aボーナス1」は、「ファンファーレ演出1（FAN1）」から始まり、「ラウンド曲選択演出」と、「選択曲と対応ムービー演出」とを挟んで、「エンディング2（END2）」に至る大当たり演出を有する。

【1051】

「Aボーナス1」は、「FAN1」から「END2」に至る大当たり演出によって1回の「演出ボーナス」を実現する。「Aボーナス1」は、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「8」から、1回の「演出ボーナス」を実現するために、大当たり中の各制御

10

20

30

40

50

状態に次のような時間値を設定する。

【1052】

遊技機10は、ファンファーレ時間を12秒とし、ここで1回の「演出ボーナス」の始まりを演出する。遊技機10は、1Rから8Rまでの大入賞口開放時間に相当するラウンド時間をそれぞれ最大29秒とし、ここで賞球数「1000」を獲得可能にする。また、遊技機10は、1Rから8Rまでのインターバル時間をそれぞれ2秒とする。これにより、遊技機10は、1R開始から3R開始前までに最大62(=29×2+2×2)秒の「ラウンド曲選択演出」時間を確保する。また、遊技機10は、3R開始から8R終了までに最大184(=29×6+2×5)秒の「選択曲と対応ムービー演出」時間を確保する。また、遊技機10は、8R終了後からEND終了までに14.6(=2+0.1×8+1.4×7+2)秒の「END2」時間を確保する。

10

【1053】

これにより、遊技機10は、遊技者に違和感を与えることなく、1回の「Aボーナス1」により1回の「演出ボーナス」を演出することができる。

なお、遊技機10は、8R終了後からEND終了までに0.1秒のショート開放を8回おこなうとしたが、最低入賞数(たとえば1個)を保証した保証付きショート開放であってもよい。たとえば、遊技機10は、入賞するのに十分な開放時間(たとえば10秒)を設定し、最低入賞数の入賞によって閉塞する入賞口開放制御によって保証付きショート開放を実現することができる。また、遊技機10は、入賞口近傍に遊技球を1個ずつ案内する入賞案内構造を備えることによってショート開放中の大入賞口への入賞を補助するようにしてもよい。また、遊技機10は、遊技盤面や転動面の表面処理(たとえば摩擦を大きくする表面処理)や減勢部材(たとえば凹凸部)等により遊技球の落下勢を減勢する球威抑制構造を備えることによってショート開放中の大入賞口への入賞を補助するようにしてもよい。

20

【1054】

次に、「Aボーナス2」の演出実行手順について図154を用いて説明する。図154は、第4の実施形態の「Aボーナス2」の演出実行手順の一例を示す図である。

「Aボーナス2」は、ファンファーレ(FAN)から始まり、1ラウンド(1R)からラウンド間にインターバル(INT)を挟みながら16ラウンド(16R)まで進行した後にエンディング(END)に至る制御状態を有する。また、「Aボーナス2」は、「ファンファーレ演出1(FAN1)」から始まり、1回目の「ラウンド曲選択演出」と、1回目の「選択曲と対応ムービー演出」とを挟んで、「エンディング1(END1)」に至る大当たり演出を有する。さらに、「Aボーナス2」は、「END1」の後に「ボーナス中変動演出」を経て、「ファンファーレ演出2(FAN2)」から始まり、2回目の「ラウンド曲選択演出」と、2回目の「選択曲と対応ムービー演出」とを挟んで、「エンディング2(END2)」に至る大当たり演出を有する。

30

【1055】

「Aボーナス2」は、「FAN1」から「END1」に至る大当たり演出によって1回目の「演出ボーナス」を実現し、「FAN2」から「END2」に至る大当たり演出によって2回目の「演出ボーナス」を実現する。「Aボーナス2」は、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「16(=8×2)」から、2回の「演出ボーナス」を実現するために、大当たり中の各制御状態に次のような時間値を設定する。

40

【1056】

遊技機10は、ファンファーレ時間を12秒とし、ここで1回目の「演出ボーナス」の始まりを演出する。遊技機10は、1Rから8Rまでの大入賞口開放時間に相当するラウンド時間をそれぞれ最大29秒とし、ここで賞球数「1000」を獲得可能にする。また、遊技機10は、1Rから8Rまでのインターバル時間をそれぞれ2秒とする。これにより、遊技機10は、1R開始から3R開始前までに最大62(=29×2+2×2)秒の「ラウンド曲選択演出」時間を確保する。また、遊技機10は、3R開始から8R終了までに最大184(=29×6+2×5)秒の「選択曲と対応ムービー演出」時間を確保す

50

る。また、遊技機10は、8R終了後から9R途中までに26.3(=6+0.1×3+10×2)秒を確保し、「END1」時間と「ボーナス中変動演出」時間に充当する。また、遊技機10は、9R途中に12.1(=6×2+0.1)秒を確保し、「FAN2」時間に充当する。

【1057】

遊技機10は、9Rについて実質的な大入賞口開放時間に相当するラウンド時間を最大27秒とし、10Rから16Rまでの大入賞口開放時間に相当するラウンド時間をそれぞれ最大29秒とし、ここでさらに賞球数「1000」を獲得可能にする。また、遊技機10は、9Rから16Rまでのインターバル時間をそれぞれ2秒とする。これにより、遊技機10は、9R途中(9R中の27秒開放開始)から11R開始前までに最大60(=27+29+2×2)秒の「ラウンド曲選択演出」時間を確保する。また、遊技機10は、11R開始から16R終了までに最大184(=29×6+2×5)秒の「選択曲と対応ムービー演出」時間を確保する。また、遊技機10は、16R終了後からEND終了までに12秒の「END2」時間を確保する。

【1058】

なお、遊技機10は、「Aボーナス2」の9Rについて、0.1秒の大入賞口開放(ショート開放)4回と、27秒の大入賞口開放(ロング開放)と、各開放間に4回の大入賞口閉塞期間(WAIT)を設定する。WAITのうち先の2回は10秒であり、後の2回は6秒を設定する。

【1059】

これにより、遊技機10は、遊技者に違和感を与えることなく、1回の「Aボーナス2」により2回の「演出ボーナス」を演出することができる。

また、遊技機10は、第1のウエイト期間(10秒)と、第2のウエイト期間(6秒)とを9Rのウエイト期間に混在させることにより、遊技進行の意外性を演出することができる。また、遊技機10は、9Rにおいて第1の開放期間(0.1秒)の後に第2の開放期間(27秒)を設定することで、遊技者による「Aボーナス1」と「Aボーナス2」との判別タイミングを遅延させることができる。

【1060】

なお、遊技機10は、「Aボーナス2」の9Rにおいて0.1秒のショート開放を4回おこなうとしたが、最低入賞数(たとえば1個)を保証した保証付きショート開放であってもよい。なお、遊技機10は、「Aボーナス2」における保証付きショート開放を「Aボーナス1」における保証付きショート開放と同様とすることができる。

【1061】

次に、表示装置41における「Aボーナス2」の各演出ごとの表示画面(演出表示画面)について図155から図164を用いて説明する。図155は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その1)を示す図である。図156は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その2)を示す図である。図157は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その3)を示す図である。図158は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その4)を示す図である。図159は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その5)を示す図である。図160は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その6)を示す図である。図161は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その7)を示す図である。図162は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その8)を示す図である。図163は、第4の実施形態の「Aボーナス2」における演出表示画面の一例(その9)を示す図である。図164は、第4の実施形態の「Aボーナス2」の終了前後における装飾図柄切替タイミングの一例となるタイミングチャートを示す図である。

【1062】

図155(1)に示す表示画面1350は、「FAN1(ファンファーレ)」に対応する演出表示画面である。表示画面1350は、演出案内1351と、発射方向案内135

10

20

30

40

50

2と、演出要素1353と、大当り図柄案内1354とを表示内容に含む。

【1063】

演出案内1351は、大当り種別に対応するボーナス名（たとえば「演出ボーナス」）を案内する。発射方向案内1352は、打球の発射方向が右側遊技領域であることを、メッセージ「右打ち」と、ピクトグラム（右側を指す矢印）とにより遊技者に案内する。なお、遊技機10は、打球の発射方向が右側遊技領域であるその他の遊技状態（たとえば普電サポート中等）と同じ表示位置に発射方向案内1352を表示することで、遊技者が発射方向案内1352を見逃す危険を低減している。演出要素1353は、ファンファールを演出する表示要素であって、たとえばキャラクタやメッセージ、ムービー等を含む。大当り図柄案内1354は、大当りを導出した図柄を表示する。たとえば、大当り図柄案内1354は、3桁の図柄「3」による大当りであることを装飾図柄Aを用いて案内する。

10

【1064】

図155（2）に示す表示画面1355は、1回目の「ラウンド曲選択演出」に対応する演出表示画面である。表示画面1355は、演出案内1351と、発射方向案内1352と、演出要素1353と、ラウンド案内1356と、ボーナス回数案内1359と、獲得賞球案内1360と、楽曲案内1361と、操作案内1363とを表示内容に含む。

【1065】

演出案内1351は、ファンファール中と比較して小さな領域で大当り種別に対応するボーナス名を案内する。ラウンド案内1356は、見かけ上のラウンド数に対応する数の花卉1357によってラウンド数を案内する。ラウンド案内1356は、濃色の花卉1357を8つ表示することにより、演出ボーナスが8ラウンドであることを示す。

20

【1066】

なお、遊技機10は、ラウンド案内1356において最終ラウンドを特別な報知態様として、非最終ラウンドよりも最終ラウンドの報知効果を高めるようにしてもよい。たとえば、遊技機10は、最終ラウンドで「最終」や「FINAL」等の特別メッセージを出力したり、花卉1357を一回り大きく表示する等の特別表示態様で表示したりする。また、遊技機10は、ラウンド案内1356に限らず、演出案内1351や、発射方向案内1352、演出要素1353、大当り図柄案内1354等を特別表示態様（たとえば拡大や、明度変更、色彩変更等のエフェクトによる強調表示）で表示することにより最終ラウンドであることを案内するようにしてもよい。

30

【1067】

また、遊技機10は、ラウンド案内1356においてラウンド数を案内するとしたが必ずしも表示装置41に表示することを要しない。たとえば、遊技機10は、音出力によってラウンド案内をおこなうようにしてもよい。たとえば、遊技機10は、ラウンドに対応する音出力として1Rで「ド」、2Rで「レ」、3Rで「ミ」等のそれぞれ異なる音を出力してもよいし、ラウンドに対応する音出力として「ピロリン」等の各ラウンドで共通の音を出力してもよい。また、遊技機10は、ラウンドに対応する音出力として1Rで「1ラウンド」、2Rで「2ラウンド」、3Rで「3ラウンド」等のそれぞれ異なる音声出力してもよいし、ラウンドに対応する音出力として「ラウンドアップ」等の各ラウンドで共通の音声出力してもよい。

40

【1068】

また、遊技機10は、音出力によってラウンド案内をおこなうときに最終ラウンドを特別な報知態様として、非最終ラウンドよりも最終ラウンドの報知効果を高めるようにしてもよい。たとえば、遊技機10は、非最終ラウンドで「ピロリン」とし最終ラウンドで「ピロピロリン」等の特別音を出力したり、非最終ラウンドでラウンド番号とし最終ラウンドで「最終ラウンド」等の特別音声出力したりする。

【1069】

また、遊技機10は、枠装飾装置18や盤装飾装置46によるランプ出力（LED出力を含む）によってラウンド案内をおこなうようにしてもよい。たとえば、遊技機10は、ラウンドに対応するランプの光度や色彩、点滅周期を変更することによりラウンド案内を

50

おこなうことができる。また、遊技機 10 は、ラウンドに対応するランプの数や位置を変更することによりラウンド案内をおこなうことができる。また、遊技機 10 は、ランプの発光態様によりラウンド更新を案内することができる。

【1070】

また、遊技機 10 は、ランプ出力によってラウンド案内をおこなうときに最終ラウンドを特別な報知態様として、非最終ラウンドよりも最終ラウンドの報知効果を高めるようにしてもよい。

【1071】

ボーナス回数案内 1359 は、見かけ上のボーナス回数（たとえば「1 回目」）を表示する。獲得賞球案内 1360 は、今回の見かけ上のボーナス中の獲得賞球数を表示する。なお、遊技機 10 は、射幸心抑制の観点から直接的に賞球数を案内する「1000 個」や「1000 発」等の表記に代えて、間接的に賞球数を案内する「1000 pt」等の表記を採用する。楽曲案内 1361 は、ボーナス中に選択可能な楽曲タイトルを案内する。操作案内 1363 は、楽曲タイトルの選択操作を案内する。操作案内 1363 は、たとえば、操作部（プッシュボタン 25）の概観を示すピクトグラムと、操作案内メッセージとを含む。

【1072】

これにより、遊技機 10 は、ボーナス中の楽曲を遊技者に選択させながら、大当りを進行することができる。また、遊技機 10 は、大当りにおける具体的なラウンド数を遊技者に案内することなく、大当り中のラウンド進行を遊技者に感得させることができる。

【1073】

図 156（1）に示す表示画面 1365 は、1 回目の「選択曲と対応ムービー演出」に対応する演出表示画面である。表示画面 1365 は、演出案内 1351 と、発射方向案内 1352 と、ラウンド案内 1356 と、ボーナス回数案内 1359 と、獲得賞球案内 1360 と、楽曲案内 1361 と、楽曲歌詞案内 1362 と、対応ムービー 1366 とを表示内容に含む。

【1074】

楽曲案内 1361 は、直前の「ラウンド曲選択演出」で選択された楽曲を案内する。楽曲歌詞案内 1362 は、選択中の楽曲の演奏に協調して選択中の楽曲の歌詞を案内する。対応ムービー 1366 は、選択中の楽曲の演奏に対応するムービーを表示する。ラウンド案内 1356 は、ラウンド進行に対応して濃色の花卉 1357 を淡色の花卉 1358 に変更して表示することにより、演出ボーナスのラウンド進行を案内する。なお、対応ムービー 1366 は、演出要素 1353 の 1 つである。

【1075】

図 156（2）に示す表示画面 1367 は、「END 1（エンディング 1）」に対応する演出表示画面である。表示画面 1367 は、発射方向案内 1352 と、演出要素 1353 と、ボーナス獲得賞球案内 1368 と、総獲得賞球案内 1369 とを表示内容に含む。ボーナス獲得賞球案内 1368 は、1 回のボーナス中に獲得した獲得賞球数を表示する。総獲得賞球案内 1369 は、連続して発生したボーナス中に獲得した獲得賞球数を表示する。なお、ボーナス獲得賞球案内 1368 や総獲得賞球案内 1369 は、大入賞口入賞にもとづく賞球だけを積算対象としてもよいし、一般入賞口等入賞にもとづく賞球を含めて積算対象としてもよい。

【1076】

図 157（1）に示す表示画面 1370 は、「ボーナス中変動演出」に対応する演出表示画面である。表示画面 1370 は、演出案内 1371 と、発射方向案内 1352 とを表示内容に含む。演出案内 1371 は、「ボーナス中変動演出」に対応する演出名（たとえば「雨後の筈チャンス」）を案内する。

【1077】

図 157（2）に示す表示画面 1372 は、「ボーナス中変動演出」に対応する演出表示画面であって、表示画面 1370 の後の演出表示画面である。表示画面 1372 は、演

10

20

30

40

50

出案内 1 3 7 1 と、発射方向案内 1 3 5 2 と、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 とを表示内容に含む。

【1 0 7 8】

演出案内 1 3 7 1 は、表示画面 1 3 7 0 における領域と比較して小さな領域で「ボーナス中変動演出」に対応する演出名を案内する。発射方向案内 1 3 5 2 は、表示画面 1 3 7 0 における領域と比較して、位置を同じくしながらも小さな領域で打球の発射方向が右側遊技領域であることを案内する。ボーナス中変動表示 1 3 7 4 は、ボーナス中の演出として、左図柄 1 3 7 4 L と中図柄 1 3 7 4 C と右図柄 1 3 7 4 R とを変動表示する。ただし、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 は、特図 1 または特図 2 の変動表示と異なることから、大図柄群 1 3 4 1 で用いた装飾図柄 A に代えて、左図柄 1 3 7 4 L と中図柄 1 3 7 4 C と右図柄 1 3 7 4 R とに装飾図柄 B を用いる。また、遊技機 1 0 は、遊技者が大図柄群 1 3 4 1 とボーナス中変動表示 1 3 7 4 とを混同することを防止するため、小図柄群 1 3 4 2 を非表示にする。また、遊技機 1 0 は、遊技者が大図柄群 1 3 4 1 とボーナス中変動表示 1 3 7 4 とを混同することを防止するため、特図 1 状態表示部 8 5 や特図 2 状態表示部 8 6 を停止表示（たとえば点灯）あるいは非表示にする。

10

【1 0 7 9】

図 1 5 8 (1) に示す表示画面 1 3 7 5 は、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 の変動表示態様の 1 つであり、左図柄 1 3 7 4 L が図柄「桜」で停止し、中図柄 1 3 7 4 C と右図柄 1 3 7 4 R とが変動中の様子を示す。

【1 0 8 0】

図 1 5 8 (2) に示す表示画面 1 3 7 6 は、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 の変動表示態様の 1 つであり、表示画面 1 3 7 5 に続く変動表示態様である。表示画面 1 3 7 6 は、左図柄 1 3 7 4 L と中図柄 1 3 7 4 C とが図柄「桜」で停止し、右図柄 1 3 7 4 R が変動中の様子を示す。

20

【1 0 8 1】

図 1 5 8 (3) に示す表示画面 1 3 7 7 は、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 の変動表示態様の 1 つであり、表示画面 1 3 7 6 に続く変動表示態様である。表示画面 1 3 7 7 は、左図柄 1 3 7 4 L と中図柄 1 3 7 4 C とで図柄「桜」によるリーチ態様を形成し、右図柄 1 3 7 4 R がリーチ変動中の様子を示す。表示画面 1 3 7 7 は、たとえば桜吹雪により停止図柄をクリアして、散り積もる花卉により図柄形成をおこなうことにより、右図柄 1 3 7 4 R のリーチ変動を演出する。

30

【1 0 8 2】

図 1 5 8 (4) に示す表示画面 1 3 7 8 は、ボーナス中変動表示 1 3 7 4 の変動表示態様の 1 つであり、表示画面 1 3 7 7 に続く変動表示態様である。表示画面 1 3 7 8 は、左図柄 1 3 7 4 L と中図柄 1 3 7 4 C と右図柄 1 3 7 4 R とで図柄「桜」による当り態様を形成した様子を示す。

【1 0 8 3】

図 1 5 9 (1) に示す表示画面 1 3 8 0 は、「F A N 2 (ファンファーレ)」に対応する演出表示画面である。表示画面 1 3 8 0 は、演出案内 1 3 5 1 と、発射方向案内 1 3 5 2 と、演出要素 1 3 5 3 と、大当り図柄案内 1 3 5 4 と、継続演出案内 1 3 8 1 とを表示内容に含む。

40

【1 0 8 4】

演出案内 1 3 5 1 は、大当り種別に対応するボーナス名（たとえば「演出ボーナス」）を案内する。継続演出案内 1 3 8 1 は、大当りの継続を案内する表示である。なお、継続演出案内 1 3 8 1 は、一側面において見かけ上の大当りの発生を案内する表示である。継続演出案内 1 3 8 1 は、特図 1 または特図 2 の当り発生と区別するために、演出案内 1 3 5 1 に近接して表示される。すなわち、遊技機 1 0 は、特図 1 または特図 2 の当り発生を契機にして演出ボーナスの演出を開始する場合に演出案内 1 3 5 1 だけを表示する。また、遊技機 1 0 は、特図 1 または特図 2 の当り発生中に 2 回目の演出ボーナスの演出を開始する場合に演出案内 1 3 5 1 と継続演出案内 1 3 8 1 とを表示する。

50

【1085】

これにより、遊技機10は、実質的な大当りの発生と、見かけ上の大当りの発生とを識別可能にする。また、遊技機10は、相当の注意を払わない場合、たとえば継続演出案内1381に注意を払わない場合に、見かけ上の大当りの発生を連続的な大当りの発生として遊技者に感得させることができる。

【1086】

また、大当り図柄案内1354は、大当りを導出した図柄を表示することから3桁の図柄「3」による大当りであることを装飾図柄Aを用いて案内する。なお、大当り図柄案内1354は、装飾図柄Aに代えて、あるいは装飾図柄Aに加えて装飾図柄B（たとえば図柄「桜」）を表示するものであってもよい。ただし、装飾図柄Bの表示位置は、装飾図柄Aの表示位置と違えることで、遊技者の混同を避けることが望ましい。

10

【1087】

図159(2)に示す表示画面1382は、2回目の「ラウンド曲選択演出」に対応する演出表示画面である。表示画面1382は、演出案内1351と、発射方向案内1352と、演出要素1353と、ラウンド案内1356と、ボーナス回数案内1359と、獲得賞球案内1360と、楽曲案内1361と、操作案内1363と、継続演出案内1381とを表示内容に含む。

【1088】

演出案内1351は、ファンファーレ中と比較して小さな領域で大当り種別に対応するボーナス名を案内する。また、継続演出案内1381は、ファンファーレ中と比較して小さな領域で見かけ上の大当りの発生を案内する。

20

【1089】

ラウンド案内1356は、1回目と同様にして、見かけ上のラウンド数に対応する数の花卉1357によってラウンド数を案内する。ラウンド案内1356は、濃色の花卉1357を8つ表示することにより、演出ボーナスが8ラウンドであることを示す。

【1090】

ボーナス回数案内1359は、見かけ上のボーナス回数（たとえば「2回目」）を表示する。なお、ボーナス回数案内1359は、実質的な大当り回数との混同を防止するために、継続演出案内1381と同様の区別表示を設けてもよい。たとえば、ボーナス回数案内1359は、実質的な大当り回数である「1回目」を表示し、区別表示として「Plus 1回」を表示するようにしてもよい。また、ボーナス回数案内1359は、実質的な大当り回数である「1回目」を非表示とし、区別表示として「Plus 2回」を表示するようにしてもよい。また、遊技機10は、保留記憶内の大当り、いわゆる保留大当りが発生した場合に区別表示の累積数をリセットしないようにしてもよい。たとえば、ボーナス回数案内1359は、区別表示として「Plus 2回」を表示した後で保留大当りが発生した場合に、区別表示として「Plus 3回」を表示してもよい。

30

【1091】

獲得賞球案内1360は、今回の見かけ上のボーナス中の獲得賞球数を表示する。なお、獲得賞球案内1360は、見かけ上のボーナス中の獲得賞球数に代えて、実質的な大当り中の獲得賞球数を表示するようにしてもよい。また、獲得賞球案内1360は、見かけ上のボーナス中の獲得賞球数に代えて、1回のラウンド中の獲得賞球数を表示するようにしてもよい。また、獲得賞球案内1360は、見かけ上のボーナス中の獲得賞球数に代えて、1回の入賞口開放（ショート開放を含む）中の獲得賞球数や獲得賞球数の有無を表示するようにしてもよい。

40

【1092】

楽曲案内1361は、ボーナス中に選択可能な楽曲タイトルを案内する。なお、楽曲案内1361は、ボーナス回数に応じて選択可能な楽曲数を拡大することができる。遊技機10は、実質的な大当り回数に代えて見かけ上の大当り回数を、選択肢拡大の条件とすることで、見かけ上の大当りに対する実質的な特典を遊技者に付与可能にする。操作案内1363は、楽曲タイトルの選択操作を案内する。

50

【1093】

これにより、遊技機10は、ボーナス中の楽曲を遊技者に選択させながら、大当りを進行することができる。また、遊技機10は、大当りにおける具体的なラウンド数を遊技者に案内することなく、大当り中のラウンド進行を遊技者に感得させることができる。

【1094】

図160(1)に示す表示画面1384は、2回目の「選択曲と対応ムービー演出」に対応する演出表示画面である。表示画面1384は、演出案内1351と、発射方向案内1352と、ラウンド案内1356と、ボーナス回数案内1359と、獲得賞球案内1360と、楽曲案内1361と、楽曲歌詞案内1362と、対応ムービー1366と、継続演出案内1381とを表示内容に含む。

10

【1095】

図160(2)に示す表示画面1386は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1386は、発射方向案内1352と、演出要素1353と、ボーナス獲得賞球案内1368と、総獲得賞球案内1369とを表示内容に含む。ボーナス獲得賞球案内1368は、1回のボーナス中に獲得した獲得賞球数(たとえば「1000pt」)を表示する。総獲得賞球案内1369は、連続して発生したボーナス中に獲得した獲得賞球数(たとえば「2000pt」)を表示する。

【1096】

図161(1)に示す表示画面1388は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1388は、表示画面1386の後に表示される演出表示画面である。表示画面1388は、発射方向案内1352と、モード案内1389とを表示内容に含む。モード案内1389は、大当り後の遊技状態を案内する。大当り後の遊技状態は、普電サポートを伴う確率変動状態(高確率状態)や、普電サポートを伴わない確率変動状態や、普電サポートを伴う通常状態(低確率状態)や、普電サポートを伴わない通常状態等がある。たとえば、モード案内1389は、普電サポートを伴う確率変動状態を「筈山モード」という名称で案内する。

20

【1097】

図161(2)に示す表示画面1390は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1390は、表示画面1388の後に表示される演出表示画面である。表示画面1390は、発射方向案内1352と、遊技機案内1391と、注意喚起案内1392とを表示内容に含む。遊技機案内1391は、遊技機10の製造者や販売者、あるいはブランドを名称やロゴによって案内する。たとえば、遊技機案内1391は、製造者名「ABC」を表示する。注意喚起案内1392は、遊技者に対して遊技上の注意を喚起する表示をおこなう。たとえば、遊技機10は、注意喚起案内1392でメッセージ「のめり込みに注意しましょう」を表示することによって、遊技への過度なめり込みに対して遊技者に注意喚起を図る。

30

【1098】

図161(3)に示す表示画面1394は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1394は、表示画面1388の後に表示される演出表示画面である。表示画面1394は、発射方向案内1352と、プリペイドカード取り忘れ案内1395と、注意喚起案内1392とを表示内容に含む。プリペイドカード取り忘れ案内1395は、プリペイドカードの取り忘れを遊技者に案内する。たとえば、プリペイドカード取り忘れ案内1395は、メッセージ「プリペイドカードの取り忘れに注意しましょう」を表示する。

40

【1099】

なお、遊技機10は、表示画面1388の後に、表示画面1390または表示画面1394を選択的に表示することができる。たとえば、遊技機10は、初回大当りで表示画面1394を表示し、連続大当りにおける2回目以降の大当りで表示画面1390を表示する。

【1100】

50

図162(1)に示す表示画面1396は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1396は、表示画面1390または表示画面1394の後に表示される演出表示画面である。表示画面1396は、演出案内1371と、発射方向案内1352とを表示内容に含む。演出案内1371は、「ボーナス中変動演出」に対応する演出名(たとえば「雨後の筍チャンス」)を案内する。

【1101】

図162(2)に示す表示画面1397は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面であって、表示画面1396の後の演出表示画面である。表示画面1397は、演出案内1371と、発射方向案内1352と、ボーナス中変動表示1374とを表示内容に含む。

【1102】

演出案内1371は、表示画面1370における領域と比較して小さな領域で「ボーナス中変動演出」に対応する演出名を案内する。発射方向案内1352は、表示画面1396における領域と比較して、位置を同じくしながらも小さな領域で打球の発射方向が右側遊技領域であることを案内する。ボーナス中変動表示1374は、ボーナス中の演出として、左図柄1374Lと中図柄1374Cと右図柄1374Rとを変動表示する。

【1103】

図163(1)に示す表示画面1398は、「END2(エンディング2)」に対応する演出表示画面である。表示画面1398は、ボーナス中変動表示1374の変動表示態様の1つであり、左図柄1374Lが図柄「桜」で停止し、中図柄1374Cと右図柄1374Rとが変動中の様子を示す。

【1104】

図163(2)に示す表示画面1399は、大当たり終了後の変動表示画面であって、表示画面1398に続く演出表示画面である。表示画面1399は、ボーナス中変動表示1374を大図柄群1341に切り替えて表示する。表示画面1399は、特図変動表示ゲームの変動表示態様の1つであり、左図柄1341Lが図柄「5」で停止し、中図柄1341Cと右図柄1341Rとが変動中の様子を示す。

【1105】

すなわち、遊技機10は、筍山モードとしてボーナス中変動演出を開始したようにしながらボーナス中変動演出としての結果を導出することなく、特図変動表示ゲームに変動表示演出を切り替える。このように、遊技機10は、大当たり終了後に大図柄群1341の停止状態(たとえば、前回停止図柄である3桁の図柄「3」)を表示することなく、特図変動表示ゲームにおける変動表示演出を開始する。これにより、遊技機10は、大当たり終了後の最初の特図変動表示の変動表示開始タイミングが、見かけ上、エンディング中から始まっているように演出することができる。

【1106】

図163(3)に示す表示画面1400は、特図変動表示ゲームの変動表示態様の1つであり、表示画面1399に続く変動表示態様である。表示画面1400は、左図柄1341Lと中図柄1341Cとが図柄「5」で停止し、右図柄1341Rが図柄「4」で停止した「はずれ」態様を示す。このようにして、遊技機10は、雨後の筍チャンス(ボーナス中変動演出)の結果として「はずれ」を導出したかのような演出をおこなうことができる。

【1107】

図163(4)に示す表示画面1401は、特図変動表示ゲームの変動表示態様の1つであり、表示画面1399に続く変動表示態様である。表示画面1401は、左図柄1341Lと中図柄1341Cと右図柄1341Rとが図柄「5」で停止した「当り」態様を示す。このようにして、遊技機10は、雨後の筍チャンス(ボーナス中変動演出)の結果として「当り」を導出したかのような演出をおこなうことができる。これにより、遊技機10は、実質的な大当たりを跨いで見かけ上の大当たりの連続を演出することができる。なお、表示画面1401は、特図変動表示ゲームの大当たり終了後の1回転目の保留大当たりの様

10

20

30

40

50

子を示すが、確率変動中（高確率中）の変動表示であることから適当な頻度で発生することが期待できる。

【1108】

ここで、「END 2」における装飾図柄 B から装飾図柄 A への切替タイミングについて図 164 を用いて説明する。遊技機 10 は、タイミング t1 で制御状態「16R」から制御状態「エンディング」に切り替え、タイミング t2 で雨後の筈チャンスを案内して装飾図柄 B による図柄変動を開始する。遊技機 10 は、タイミング t3 で制御状態「エンディング」から制御状態「特図変動」に切り替え、装飾図柄 B による図柄変動から装飾図柄 A による図柄変動に切り替える。

【1109】

遊技機 10 は、装飾図柄 A による図柄変動への切替と同時に、大図柄群 1341 と、小図柄群 1342 と、特図 1 保留数表示 1343 と、特図 2 保留数表示 1344 と、保留表示 1345 と、保留消化表示 1346 を表示する。これにより、遊技機 10 は、制御状態が「エンディング」から「特図変動」に切り替わったことを遊技者により確かに報知する。遊技機 10 は、装飾図柄 A による図柄変動の結果として当りを導出することにより、タイミング t4 で制御状態「特図変動」から制御状態「当り（ファンファーレ）」に切り替える。

【1110】

これにより、遊技機 10 は、雨後の筈チャンスという演出の枠組みの中で当りが連続するような表示演出をおこなうことができる。したがって、遊技機 10 は、大当りの連続的な発生を遊技者が体感する頻度を向上できる。

【1111】

〔第 4 の実施形態の変形例 1〕

次に、第 4 の実施形態の変形例 1 の遊技機 10 について説明する。第 4 の実施形態の変形例 1 の遊技機 10 は、第 4 の実施形態の遊技機 10 が、1 回の制御上の大当りで 2 回の見かけ上の大当りを演出していたが、1 回の制御上の大当りで 3 回以上の見かけ上の大当りを演出できる点で相違する。

【1112】

まず、第 4 の実施形態の変形例 1 の遊技機 10 の見かけ上の大当り構成について図 165 を用いて説明する。図 165 は、第 4 の実施形態の変形例 1 の制御上の大当りにおける見かけ上の大当り構成の一例を示す図である。

【1113】

第 4 の実施形態の変形例 1 の遊技機 10 は、制御上の大当りとして「X ボーナス 1」と、「X ボーナス 2」と、「X ボーナス 3」とを含む。

「X ボーナス 1」は、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「16（＝4×4）」とする。これにより、「X ボーナス 1」は、見かけ上ラウンド数「4」を 4 セットとして、単位ボーナス（演出ボーナス）の 4 回分に相当する大当りを演出する。このようにして、遊技機 10 は、1 回の制御上の大当りで 4 回の見かけ上の大当りを演出することができる。

【1114】

「X ボーナス 2」は、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「16（＝4×2＋8×1）」とする。これにより、「X ボーナス 2」は、見かけ上ラウンド数「4」を 2 セット、見かけ上ラウンド数「8」を 1 セットの合計 3 セットとして大当りを演出する。このようにして、遊技機 10 は、1 回の制御上の大当りで 2 回以上のラウンド数が異なる見かけ上の大当りを演出することができる。言い換えれば、遊技機 10 は、1 回の制御上の大当りで 2 回以上の見かけ上の大当りを、遊技者に付与可能な遊技価値の大きさを違えて演出することができる。

【1115】

「X ボーナス 3」は、制御上ラウンド数「16」、見かけ上ラウンド数「12（＝4×3）」とする。制御上ラウンド数「16」と見かけ上ラウンド数「12」の差分となるラ

10

20

30

40

50

ウンド数「4」は、実質的に賞球を得ることができないショート開放（たとえば大入賞口「0.1」秒開放）である。遊技機10は、ショート開放ラウンド（たとえば「5R」、「6R」）の設定により、制御上ラウンド数に対して割り切れない見かけ上ラウンド数の設定自由度を向上させることができる。また、遊技機10は、ショート開放ラウンドの設定により、見かけ上の大当りを区切る演出時間を確保することもできる。

【1116】

次に、大当りの演出実行単位について図166を用いて説明する。図166は、第4の実施形態の変形例1の大当りの演出実行単位の一例を示す図である。

「Xボーナス1」は、4回の見かけ上の大当りを演出することから単位ボーナスごとに演出をリセットすることができる。たとえば、「Xボーナス1」が4つの単位ボーナスとして演出ボーナス1、演出ボーナス2、演出ボーナス3、演出ボーナス4を演出するとき、遊技機10は、演出ボーナス1で音演出としてBGM1を設定し、演出ボーナス2で音演出としてBGM2を設定し、演出ボーナス3で音演出としてBGM3を設定し、演出ボーナス4で音演出としてBGM4を設定することができる（BGM選択パターン1）。

【1117】

また、遊技機10は、演出ボーナス1から演出ボーナス4まで音演出としてBGM1を設定する場合であっても、演出ボーナス1から演出ボーナス4のそれぞれの開始タイミングでBGM1をリセットすることができる（BGM選択パターン2）。

【1118】

なお、演出の一例としてBGMを挙げたが、BGMに限らずムービーや、装飾、役物演出等についても、演出ボーナスの開始タイミングをリセットタイミングとすることができる。これにより、遊技機10は、複数回の見かけ上の大当りを遊技者にとって一層感得しやすいものとすることができる。

【1119】

〔第4の実施形態の変形例2〕

次に、第4の実施形態の変形例2の遊技機10について説明する。第4の実施形態の遊技機10は、次回の単位ボーナス（演出ボーナス）の最初のラウンド（9R：図154参照）でボーナス中変動演出を実行したが、第4の実施形態の変形例2の遊技機10は、次回の単位ボーナスの最初のラウンドに限らないタイミングでボーナス中変動演出を実行できる点で相違する。第4の実施形態の変形例2の遊技機10のボーナス中変動演出の実行タイミングについて図167を用いて説明する。図167は、第4の実施形態の変形例2のボーナス中変動演出の実行タイミングの一例を示す図である。

【1120】

図167（1）に示すボーナス中変動演出は、次回の単位ボーナスの最初のラウンド前のインターバル（INT）からボーナス中変動演出を開始する。これにより、遊技機10は、ボーナス中変動演出に充当可能な時間を拡大することができる。また、遊技機10は、次回の単位ボーナスの最初のラウンド前からボーナス中変動演出を開始するため、大入賞口開放を伴うことなくボーナス中変動演出を開始することができる。

【1121】

図167（2）に示すボーナス中変動演出は、次回の単位ボーナスの最初のラウンド前のインターバル（INT）からボーナス中変動演出を開始して終了する。これにより、遊技機10は、次回の単位ボーナスの最初のラウンド前までにボーナス中変動演出を終了するため、ボーナス中変動演出中に大入賞口開放をおこなうことがない。したがって、遊技機10は、遊技者に対して大入賞口開放への注意を求めないことからボーナス中変動演出自体への一層の興趣向上を図ることができる。

【1122】

図167（3）に示すボーナス中変動演出は、単位ボーナス間にショート開放ラウンド（たとえば、ショート開放ラウンドを5Rと6Rに設定）を設定し、ショート開放ラウンドにおいてボーナス中変動演出をおこなう。これにより、遊技機10は、制御上ラウンドにおける単位ボーナス設定タイミングの自由度を向上することができる。なお、ショート

10

20

30

40

50

開放ラウンドは、1ラウンドあたりのショート開放回数を2回に限らず、1回または3回以上おこなうものであってもよい。

【1123】

〔第4の実施形態の変形例3〕

次に、第4の実施形態の変形例3の遊技機10について説明する従来の遊技機は、制御上の大当たり回数によって演出内容を変化させることがあったが、大当たり回数の増大が容易でなく演出内容の変化を遊技者が体感しにくいものとなっている。第4の実施形態の変形例3の遊技機10は、単位ボーナスの連続回数によって演出内容を変化させることで、見かけ上の大当たり回数の増大が容易なことから演出内容の変化を遊技者が体感しやすいものとする。遊技機10は、たとえば図152を用いて説明したように、制御上の大当たり回数に対して見かけ上の大当たり回数を大きくすることができる。また、遊技機10は、たとえば図165を用いて説明したように、制御上の大当たり回数に対して見かけ上の大当たり回数のかさ上げ量を大きくすることができる。

10

【1124】

見かけ上の大当たり回数によって変化する演出内容について図168を用いて説明する。図168は、第4の実施形態の変形例3の見かけ上の大当たり回数によって変化する演出内容の一例を示す図である。

【1125】

遊技機10は、単位ボーナス連続回数（見かけ上の大当たり回数）「1」から「16」の間に音演出に用いる楽曲選択肢と、表示演出に用いるムービー選択肢とキャラクタ選択肢とを変化させる。たとえば、楽曲選択肢は、単位ボーナス連続回数「1」、「2」において選択肢数を「1」とし、以降、単位ボーナス連続回数が「2」増えるごとに選択肢数を「1」増やす。

20

【1126】

また、ムービー選択肢は、単位ボーナス連続回数「1」から「4」において選択肢数を「1」とし、単位ボーナス連続回数「5」から「8」において選択肢数を「2」とし、単位ボーナス連続回数「9」、「10」において選択肢数を「3」とし、単位ボーナス連続回数「11」、「12」において選択肢数を「4」とし、単位ボーナス連続回数「13」において選択肢数を「5」とし、以降、単位ボーナス連続回数が「1」増えるごとに選択肢数を「1」増やす。

30

【1127】

また、キャラクタ選択肢は、単位ボーナス連続回数「1」において選択肢数を「1」とし、以降、単位ボーナス連続回数が「1」増えるごとに選択肢数を「1」増やす。

このように、遊技機10は、単位ボーナス連続回数に応じて各種演出の選択肢を増大させる。遊技機10は、制御上の大当たり回数に代えて見かけ上の大当たり回数を各種演出の選択肢増大の条件としたので、演出内容の変化を遊技者が体感しやすいものとすることができる。

【1128】

上述した第4の実施形態（変形例を含む）の遊技機10は、一側面において以下のような特徴を有する。

40

（1）遊技機10は、表示手段（表示装置41）と、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）とを含む。表示手段は、識別情報（たとえば、特図1、特図2）を変動表示するゲーム（たとえば、特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲーム）に関する演出を表示可能である。制御手段は、ゲームの結果として特別遊技状態（制御上の大当たり）を実行可能であって、特別遊技状態の実行中に見かけ上の特別遊技状態となる1単位の特別遊技状態演出（単位ボーナス）表示を、表示手段に2回以上表示させる。

【1129】

（2）遊技機10は、制御手段（遊技制御装置100、演出制御装置300）と、演出手段（たとえば、表示装置41、スピーカ19a、19b、盤演出装置44、枠装飾装置18、盤装飾装置46等）とを含む。制御手段は、識別情報を変動表示するゲームを実行

50

可能である。さらに、制御手段は、ゲームの結果に対応した特別遊技状態（制御上の大当り）を実行中に、演出手段により実行中の特別遊技状態に関連した演出をリセットする。

【1130】

〔第5の実施形態〕

第5の実施形態の遊技機10について説明する。第5の実施形態に示す遊技機10は、遊技状態に応じてマルチ図柄を構成する文字（数字）の組み合わせを異ならせる。なお、以下では、奇数の当り（たとえば、「111」）が発生した場合には通常確率状態（低確率状態）よりも遊技者にとって有利な遊技状態（高確率状態：確変状態ともいう）に移行し、偶数の当り（たとえば、「222」）が発生した場合には通常確率状態に移行するものとする。

【1131】

まず、第5の実施形態の装飾図柄について図169を用いて説明する。図169は、第5の実施形態の装飾図柄の一例を示す図である。

装飾図柄Aは、1つの文字（数字）を表示する装飾図柄（シングル図柄）である。装飾図柄Aは、図柄1601、1602、1603、1604、1605、1606、1607を含む。図柄1601、1602、1603、1604、1605、1606、1607は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1132】

図柄1601は、数字「1」を表示する図柄である。図柄1601は、図形（たとえば白色丸模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1601aと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1601bとを含む。

【1133】

図柄1602は、数字「2」を表示する図柄である。図柄1602は、図形（たとえば黒色丸模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1602aと、数字「2」により図柄としての識別性を有する数字要素1602bとを含む。

【1134】

図柄1603は、数字「3」を表示する図柄である。図柄1603は、図形（たとえば白色四角模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1603aと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1603bとを含む。

【1135】

図柄1604は、数字「4」を表示する図柄である。図柄1604は、図形（たとえば黒色四角模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1604aと、数字「4」により図柄としての識別性を有する数字要素1604bとを含む。

【1136】

図柄1605は、数字「5」を表示する図柄である。図柄1605は、図形（たとえば白色三角模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1605aと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1605bとを含む。

【1137】

図柄1606は、数字「6」を表示する図柄である。図柄1606は、図形（たとえば黒色三角模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1606aと、数字「6」により図柄としての識別性を有する数字要素1606bとを含む。

【1138】

図柄1607は、数字「7」を表示する図柄である。図柄1607は、図形（たとえば白色星模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1607aと、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素1607bとを含む。

【1139】

装飾図柄Bは、異なる2つ以上の文字（数字）を表示する装飾図柄（マルチ図柄）である。装飾図柄Bは、シングルリーチよりも当りの期待感が高いマルチリーチ（2以上の同時リーチ）を発生させるための図柄である。

【1140】

10

20

30

40

50

装飾図柄Bは、図柄1611、1612、1613、1614を含む。図柄1611、1612、1613、1614は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1141】

図柄1611は、数字「1」と数字「2」とを表示する図柄である。図柄1611は、高確率状態に移行する当り（「111」）を導出可能なリーチと、通常確率状態に移行する当り（「222」）を導出可能なリーチとの2つのリーチを発生させることが可能な図柄である。

【1142】

図柄1611は、図形（たとえば斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1611aと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1611bと、数字「2」により図柄としての識別性を有する数字要素1611cとを含む。

【1143】

図柄1612は、数字「3」と数字「4」とを表示する図柄である。図柄1612は、高確率状態に移行する当り（「333」）を導出可能なリーチと、通常確率状態に移行する当り（「444」）を導出可能なリーチとの2つのリーチを発生させることが可能な図柄である。

【1144】

図柄1612は、図形（たとえば交差斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1612aと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1612bと、数字「4」により図柄としての識別性を有する数字要素1612cとを含む。

【1145】

図柄1613は、数字「5」と数字「6」とを表示する図柄である。図柄1613は、高確率状態に移行する当り（「555」）を導出可能なリーチと、通常確率状態に移行する当り（「666」）を導出可能なリーチとの2つのリーチを発生させることが可能な図柄である。

【1146】

図柄1613は、図形（たとえば横線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1613aと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1613bと、数字「6」により図柄としての識別性を有する数字要素1613cとを含む。

【1147】

図柄1614は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」とを表示する図柄である。図柄1614は、高確率状態に移行する当り（「111」「333」「555」「777」）を導出可能な4つのリーチを発生させることが可能な図柄である。

【1148】

図柄1614は、図形（たとえば無地）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1614aと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1614bと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1614cと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1614dと、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素1614eとを含む。

【1149】

装飾図柄Cは、2つ以上の文字（数字）を表示する装飾図柄（マルチ図柄）である。装飾図柄Cは、高確率状態に移行する当り（相対的に価値の高い当り）を導出するリーチを発生させるための図柄である。装飾図柄Cは、図柄1621、1622、1623、1624、1614を含む。図柄1621、1622、1623、1624、1614は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【1150】

図柄1621は、数字「1」を2つ表示する図柄である。図柄1621は、高確率状態に移行する当り（「111」）を導出可能なリーチを発生させる図柄であり、図柄1621で仮停止した場合にはリーチ図柄が「1」であるリーチが発生する。すなわち、図柄1

10

20

30

40

50

6 2 1は、リーチ図柄が「1」であるリーチを導出（予告報知）するリーチ導出図柄（リーチ予告報知図柄）である。

【1 1 5 1】

図柄1 6 2 1は、図形（たとえば斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1 6 2 1 aと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 1 bと、数字「1」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 1 cとを含む。

【1 1 5 2】

図柄1 6 2 2は、数字「3」を2つ表示する図柄である。図柄1 6 2 2は、高確率状態に移行する当り（「3 3 3」）を導出可能なリーチを発生させる図柄であり、図柄1 6 2 2で仮停止した場合にはリーチ図柄が「3」であるリーチが発生する。すなわち、図柄1 6 2 2は、リーチ図柄が「3」であるリーチを導出（予告報知）するリーチ導出図柄（リーチ予告報知図柄）である。

【1 1 5 3】

図柄1 6 2 2は、図形（たとえば交差斜線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1 6 2 2 aと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 2 bと、数字「3」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 2 cとを含む。

【1 1 5 4】

図柄1 6 2 3は、数字「5」を2つ表示する図柄である。図柄1 6 2 3は、高確率状態に移行する当り（「5 5 5」）を導出可能なリーチを発生させる図柄であり、図柄1 6 2 3で仮停止した場合にはリーチ図柄が「5」であるリーチが発生する。すなわち、図柄1 6 2 3は、リーチ図柄が「5」であるリーチを導出（予告報知）するリーチ導出図柄（リーチ予告報知図柄）である。

【1 1 5 5】

図柄1 6 2 3は、図形（たとえば横線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1 6 2 3 aと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 3 bと、数字「5」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 3 cとを含む。

【1 1 5 6】

図柄1 6 2 4は、数字「7」を2つ表示する図柄である。図柄1 6 2 4は、高確率状態に移行する当り（「7 7 7」）を導出可能なリーチを発生させる図柄であり、図柄1 6 2 4で仮停止した場合には、リーチ図柄が「7」であるリーチが発生する。すなわち、図柄1 6 2 4は、リーチ図柄が「7」であるリーチを導出（予告報知）するリーチ導出図柄（リーチ予告報知図柄）である。

【1 1 5 7】

図柄1 6 2 4は、図形（たとえば縦線模様）により図柄としての識別性を有する外形となるベース1 6 2 4 aと、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 4 bと、数字「7」により図柄としての識別性を有する数字要素1 6 2 4 cとを含む。

【1 1 5 8】

遊技機1 0は、装飾図柄A、装飾図柄B、および装飾図柄Cを遊技状態にしたがい同時にあるいは排他的に用いることができる。

ところで、一般に、遊技者は、高確率状態を継続することを望んでいることから、高確率状態においては通常確率状態に移行する当りは、好ましくない（遊技者にとって不利益になる）とされている。

【1 1 5 9】

そのため、装飾図柄Bのうち通常確率状態に移行する当りを導出可能なリーチを発生させるマルチ図柄（図柄1 6 1 1，1 6 1 2，1 6 1 3）は、高確率状態においては、遊技者にとって有利に働く図柄とはいえなかった。すなわち、高確率状態では、マルチ図柄（図柄1 6 1 1，1 6 1 2，1 6 1 3）は、期待感の向上に寄与しない。そのため、高確率状態では、たとえば、装飾図柄Bと装飾図柄Aとで図柄配列を構成しても、装飾図柄Aだけで図柄配列を構成した場合に比べて、あまり期待感を向上できなかった。

【1 1 6 0】

そこで、本実施形態では、遊技機 10 は、高確率状態においても遊技者にとって有利に働くマルチ図柄（図柄 1621，1622，1623，1624，1614）からなる装飾図柄 C を新たに用意している。

【1161】

次に各確率状態における図柄配列について図 170、図 171、および図 172 を用いて説明する。図 170 は、第 5 の実施形態の高確率状態における図柄配列の一例を示す図である。図 171 は、第 5 の実施形態の通常確率状態における図柄配列の一例を示す図である。図 172 は、第 5 の実施形態の通常確率状態における図柄配列の一例（その 2）を示す図である。

【1162】

図 170 に示す図柄配列は、一番目に仮停止する図柄（第 1 仮停止図柄）が左図柄であり、二番目に仮停止する図柄（第 2 仮停止図柄）が中図柄であり、三番目に仮停止する図柄（第 3 仮停止図柄）が右図柄である（大図柄群を構成する 3 つの図柄が左、中、右の順番に仮停止する）高確率状態における図柄配列である。図 170 に示す図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 C とで構成されている。

【1163】

左図柄の図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 C とを含む。より具体的には、左図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄 1614、数字「7」を 2 つ表示する図柄 1624、数字「7」を表示する図柄 1607、数字「6」を表示する図柄 1606、数字「5」を 2 つ表示する図柄 1623、数字「5」を表示する図柄 1605、数字「4」を表示する図柄 1604、数字「3」を 2 つ表示する図柄 1622、数字「3」を表示する図柄 1603、数字「2」を表示する図柄 1602、数字「1」を 2 つ表示する図柄 1621、数字「1」を表示する図柄 1601 の 12 個の図柄で構成されており、12 個の図柄を上記順番で配列している。

【1164】

中図柄の図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 C の一部（「数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄 1614」）とを含む。より具体的には、中図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄 1614、数字「7」を表示する図柄 1607、数字「6」を表示する図柄 1606、数字「5」を表示する図柄 1605、数字「4」を表示する図柄 1604、数字「3」を表示する図柄 1603、数字「2」を表示する図柄 1602、数字「1」を表示する図柄 1601 の 8 個の図柄で構成されており、8 個の図柄を上記順番で配列している。

【1165】

右図柄の図柄配列は、装飾図柄 A を含む。より具体的には、右図柄の図柄配列は、数字「7」を表示する図柄 1607、数字「6」を表示する図柄 1606、数字「5」を表示する図柄 1605、数字「4」を表示する図柄 1604、数字「3」を表示する図柄 1603、数字「2」を表示する図柄 1602、数字「1」を表示する図柄 1601 の 7 個の図柄で構成されており、7 個の図柄を上記順番で配列している。

【1166】

このように遊技機 10 は、高確率状態の図柄配列として装飾図柄 A に加えてマルチ図柄（図柄 1621，1622，1623，1624，1614）を含めることで、装飾図柄 A だけで図柄配列を構成する場合よりも、高確率状態に移行する当りを導出するリーチが発生する期待感を向上させることができる。これにより、遊技機 10 は、高確率状態において図柄配列が装飾図柄 A だけで構成されている場合よりも、期待感の高い演出表示をおこなうことができる。

【1167】

次に図 171 に示す図柄配列について説明する。図 171 に示す図柄配列は、第 1 仮停止図柄が左図柄であり、第 2 仮停止図柄が右図柄であり、第 3 仮停止図柄が中図柄である（大図柄群を構成する 3 つの図柄が左、右、中の順番に仮停止する）通常確率状態における図柄配列である。図 171 に示す図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 B とで構成されて

10

20

30

40

50

いる。

【1168】

左図柄の図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとを含む。より具体的には、左図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄1614、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」と数字「6」を表示する図柄1613、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」と数字「4」を表示する図柄1612、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」と数字「2」を表示する図柄1611、数字「1」を表示する図柄1601の11個の図柄で構成されており、11個の図柄を上記順番で配列している。

10

【1169】

中図柄の図柄配列は、装飾図柄Aを含む。より具体的には、中図柄の図柄配列は、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」を表示する図柄1601の7個の図柄で構成されており、7個の図柄を上記順番で配列している。

【1170】

右図柄の図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとを含む。より具体的には、右図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄1614、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」と数字「6」を表示する図柄1613、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」と数字「4」を表示する図柄1612、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」と数字「2」を表示する図柄1611、数字「1」を表示する図柄1601の11個の図柄で構成されており、11個の図柄を上記順番で配列している。

20

【1171】

このように遊技機10は、通常確率状態の図柄配列として装飾図柄Aに加えてマルチ図柄（図柄1611、1612、1613、1614）を含めることで、シングルリーチよりも期待感の高いマルチリーチを発生させることができる。これにより、遊技機10は、シングルリーチだけしか発生しない場合（装飾図柄Aだけで図柄配列を構成する場合）よりも、期待感の高い演出表示をおこなうことができる。

30

【1172】

次に図172に示す図柄配列について説明する。図172に示す図柄配列は、第1仮停止図柄が左図柄であり、第2仮停止図柄が中図柄であり、第3仮停止図柄が右図柄である（大図柄群を構成する3つの図柄が左、中、右の順番に仮停止する）通常確率状態における図柄配列である。図172に示す図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとで構成されている。

【1173】

左図柄の図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとで構成されている。より具体的には、左図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄1614、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」と数字「6」を表示する図柄1613、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」と数字「4」を表示する図柄1612、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」と数字「2」を表示する図柄1611、数字「1」を表示する図柄1601の11個の図柄で構成されており、11個の図柄を上記順番で配列している。

40

【1174】

中図柄の図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Bとで構成されている。より具体的には、中図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄1614、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数

50

字「5」と数字「6」を表示する図柄1613、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」と数字「4」を表示する図柄1612、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」と数字「2」を表示する図柄1611、数字「1」を表示する図柄1601の11個の図柄で構成されており、11個の図柄を上記順番で配列している。

【1175】

右図柄の図柄配列は、装飾図柄Aで構成されている。より具体的には、中図柄の図柄配列は、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」を表示する図柄1601の7個の図柄で構成されており、7個の図柄を上記順番で配列している。

10

【1176】

このように遊技機10は、通常確率状態の図柄配列として装飾図柄Aに加えてマルチ図柄（図柄1611、1612、1613、1614）を含めることで、シングルリーチよりも期待感の高いマルチリーチを発生させることができる。これにより、遊技機10は、シングルリーチだけしか発生しない場合（装飾図柄Aだけで図柄配列を構成する場合）よりも、期待感の高い演出表示をおこなうことができる。

【1177】

以上が、通常確率状態と高確率状態における図柄配列の一例である。このように、遊技機10は、当りが出る可能性が相対的に低い状態（通常確率状態）では、当りが出る期待感を高めた演出表示をおこない、当りが出る可能性が相対的に高い状態（高確率状態）では、高確率状態に移行する当り（相対的に価値の高い当り）が出る期待感を高めた演出表示をおこなう。すなわち、遊技機10は、遊技状態に応じて異なる期待感を高めることができる。

20

【1178】

なお、上記説明において通常確率状態の図柄配列および高確率状態の図柄配列を装飾図柄Aに加えてマルチ図柄（装飾図柄Bまたは装飾図柄C）を加えた図柄配列としたがこれに限らない。たとえば、通常確率状態の図柄配列を装飾図柄Aだけの図柄配列とすることもできるし、高確率状態の図柄配列を装飾図柄Aだけの図柄配列とすることもできる。

【1179】

たとえば、遊技機10は、特定のモード以外のモードでは装飾図柄Aだけの図柄配列とし、特定のモードにおいて装飾図柄Aにマルチ図柄を加えた図柄配列（図170または図171）とすることで、特定のモードにおいて期待感の高い演出表示をおこなうようにすることができる。

30

【1180】

次に、遊技状態に応じたマルチ図柄が導出する当りの特典価値について図173を用いて説明する。図173は、第5の実施形態の当り発生時に遊技者に付与する特典を示す図である。

【1181】

図173は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄（図柄1614）が第1仮停止図柄と第2仮停止図柄の2箇所で仮停止した後、当りを導出した場合に遊技者に付与する特典を示す。

40

【1182】

遊技機10は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄が第1仮停止図柄と第2仮停止図柄の2箇所で仮停止した後、当りを導出した場合、通常確率状態と、高確率状態とで異なる特典を遊技者に対して付与する。

【1183】

具体的には、遊技機10は、通常確率状態では、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄が第1仮停止図柄と第2仮停止図柄の2箇所で仮停止した後、当りを導出した場合、高確率状態への移行と、抽選によって決定した数の遊技球を特典

50

として付与する。

【1184】

一方で、遊技機10は、高確率状態では、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄が第1仮停止図柄と第2仮停止図柄の2箇所で仮停止した後、当りを導出した場合、高確率状態の継続と、2000個の遊技球を特典として付与する。

【1185】

このように、遊技機10は、遊技状態に応じてマルチ図柄が導出する当りの特典価値を異ならせることで、マルチ図柄による期待感の向上効果（向上幅）を遊技状態に応じて異ならせる（コントロールする）ことができる。すなわち、遊技機10は、遊技状態によってマルチ図柄の価値を異ならせることができる。

【1186】

次に通常確率状態における遊技機10の表示演出について図174、図175、および図176を用いて説明する。なお、代表して、大図柄群を構成する3つの図柄が左、右、中の順番に仮停止する通常確率状態を用いて説明する。

【1187】

図174は、第5の実施形態の通常確率状態における表示演出の演出フローの一例を示す図である。図175は、第5の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。図176は、第5の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その2）を示す図である。

【1188】

〔演出フローF11〕変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。変動開始する前の画面表示例を図175（1）の表示画面1630に示す。

表示画面1630は、図柄停止中の画面を示す。表示画面1630は、大図柄群1631と、小図柄群1632と、特図1保留数表示1633と、特図2保留数表示1634と、保留表示1635と、保留消化表示1636とを表示する。

【1189】

大図柄群1631は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群1631は、表示装置41の略中央部に変動表示領域を設定して大きく表示される。大図柄群1631は、左図柄1631Lと中図柄1631Cと右図柄1631Rとを含む。

【1190】

表示画面1630では、左図柄1631Lは、図柄が「3」で停止していることを示し、中図柄1631Cは、図柄が「5」で停止していることを示し、右図柄1631Rは、図柄が「7」で停止していることを示す。すなわち、表示画面1630では大図柄群1631（左図柄1631Lと中図柄1631Cと右図柄1631R）は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。

【1191】

小図柄群1632は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群1632は、大図柄群1631による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置41の周縁部に小さく表示される。小図柄群1632は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面1630では、小図柄群1632を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【1192】

一般に、大図柄群1631は、小図柄群1632と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群1632は、大図柄群1631と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【1193】

特図1保留数表示1633は、特図1ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面1630では、特図1保留数表示1633は、特図1ゲームの保留記憶数が「4」であることを

10

20

30

40

50

示す。特図 2 保留数表示 1 6 3 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面 1 6 3 0 では、特図 2 保留数表示 1 6 3 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。保留表示 1 6 3 5 が表示する保留記憶数は、特図 1 保留数表示 1 6 3 3 が表示する保留記憶数と特図 2 保留数表示 1 6 3 4 が表示する保留記憶数の和に相当する。

【1194】

たとえば、表示画面 1 6 3 0 に示すように特図 1 保留数表示 1 6 3 3 が「4」を表示し、特図 2 保留数表示 1 6 3 4 が「4」を表示するとき、保留表示 1 6 3 5 は、8 つの保留記憶表示により保留記憶数が「8」であることを示す。

【1195】

保留表示 1 6 3 5 は、その表示態様（保留表示 1 6 3 5 に表示した保留記憶表示）により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 1 6 3 0 では保留表示 1 6 3 5 は、8 つの保留記憶表示を表示しており、保留記憶数が「8」であることを示す。

【1196】

保留消化表示 1 6 3 6 は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあるか否かを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面 1 6 3 0 では保留消化表示 1 6 3 6 は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【1197】

遊技機 1 0 は、図柄を停止表示すると、演出フロー F 1 2 に進む。

〔演出フロー F 1 2〕遊技機 1 0 は、変動表示を開始する。変動表示開始した後の画面表示例を図 1 7 5（2）の表示画面 1 6 4 0 に示す。

【1198】

表示画面 1 6 4 0 は、表示画面 1 6 3 0 の後の画面であって、変動表示中（三図柄変動中）の画面を示す。表示画面 1 6 4 0 では、大図柄群 1 6 3 1 の左図柄 1 6 3 1 L と中図柄 1 6 3 1 C と右図柄 1 6 3 1 R とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面 1 6 4 0 では、小図柄群 1 6 3 2 の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【1199】

表示画面 1 6 4 0 では、特図 1 保留数表示 1 6 3 3 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示し、特図 2 保留数表示 1 6 3 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「3」であることを示し、保留表示 1 6 3 5 は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「7」であることを示す。また、表示画面 1 6 4 0 では、保留消化表示 1 6 3 6 は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【1200】

遊技機 1 0 は、変動表示を開始すると、演出フロー F 1 3 に進む。

〔演出フロー F 1 3〕遊技機 1 0 は、第 1 仮停止図柄（左図柄）の仮停止演出をおこなう。第 1 仮停止図柄の仮停止演出における画面表示例を図 1 7 6（1）の表示画面 1 6 4 5 に示す。

【1201】

表示画面 1 6 4 5 は、表示画面 1 6 4 0 の後の画面であって、第 1 仮停止図柄（左図柄 1 6 3 1 L）の仮停止演出により第 1 仮停止図柄が仮停止した後の画面を示す。表示画面 1 6 4 5 では、大図柄群 1 6 3 1 の左図柄 1 6 3 1 L は、数字「3」と数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面 1 6 4 5 では、大図柄群 1 6 3 1 の中図柄 1 6 3 1 C および右図柄 1 6 3 1 R とは、変動していることを示す。

【1202】

遊技機 1 0 は、第 1 仮停止図柄（左図柄）の仮停止演出を終えると、演出フロー F 1 4 に進む。

〔演出フロー F 1 4〕遊技機 1 0 は、第 2 仮停止図柄（右図柄）の仮停止演出をおこなう。第 2 仮停止図柄の仮停止演出における画面表示例を図 1 7 6（2）の表示画面 1 6 5

10

20

30

40

50

0 および図 1 7 6 (3) の表示画面 1 6 5 5 に示す。

【 1 2 0 3 】

表示画面 1 6 5 0 は、表示画面 1 6 4 5 の後の画面であって、第 2 仮停止図柄の仮停止演出により第 2 仮停止図柄が仮停止してマルチリーチが発生した状態の画面を示す。表示画面 1 6 5 0 では、大図柄群 1 6 3 1 の左図柄 1 6 3 1 L は、数字「3」と数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面 1 6 5 0 では、大図柄群 1 6 3 1 の右図柄 1 6 3 1 R は、数字「3」と数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面 1 6 5 0 では、大図柄群 1 6 3 1 の中図柄 1 6 3 1 C は、変動していることを示す。すなわち、表示画面 1 6 5 0 は、第 2 仮停止図柄の仮停止により、中図柄 1 6 3 1 C が数字「3」または数字「4」で仮停止したら当りを導出するマルチリーチが発生していることを示す。

10

【 1 2 0 4 】

表示画面 1 6 5 5 は、表示画面 1 6 4 5 の後の画面であって、第 2 仮停止図柄の仮停止演出により第 2 仮停止図柄が仮停止してリーチが発生しなかった状態の画面を示す。表示画面 1 6 5 5 では、大図柄群 1 6 3 1 の左図柄 1 6 3 1 L は、数字「3」と数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面 1 6 5 5 では、大図柄群 1 6 3 1 の右図柄 1 6 3 1 R は、数字「5」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面 1 6 5 5 では、大図柄群 1 6 3 1 の中図柄 1 6 3 1 C は、変動していることを示す。すなわち、表示画面 1 6 5 5 は、第 2 仮停止図柄の仮停止により、リーチが発生していないことを示す。

20

【 1 2 0 5 】

遊技機 1 0 は、第 2 仮停止図柄を仮停止させたことによってリーチが発生した場合（図 1 7 6 (2) ）には、リーチに進みリーチ演出をおこなう。一方で遊技機 1 0 は、第 2 仮停止図柄を仮停止させたことによってリーチが発生しなかった場合（図 1 7 6 (3) ）には、はずれに進みはずれ画面を表示する。以上が通常確率状態における表示演出の一例である。

【 1 2 0 6 】

次に、高確率状態における遊技機 1 0 の表示演出について図 1 7 7、図 1 7 8、図 1 7 9、および図 1 8 0 を用いて説明する。図 1 7 7 は、第 5 の実施形態の高確率状態における表示演出の演出フローの一例を示す図である。図 1 7 8 は、第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 3）を示す図である。図 1 7 9 は、第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 4）を示す図である。図 1 8 0 は、第 5 の実施形態の表示装置が表示する表示画面の一例（その 5）を示す図である。

30

【 1 2 0 7 】

〔演出フロー F 2 1〕変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。変動開始する前の画面表示例を図 1 7 8 (1) の表示画面 1 6 6 0 に示す。

表示画面 1 6 6 0 は、図柄停止中の画面を示す。表示画面 1 6 6 0 では、左図柄 1 6 3 1 L は、図柄が「3」で停止していることを示し、中図柄 1 6 3 1 C は、図柄が「5」で停止していることを示し、右図柄 1 6 3 1 R は、図柄が「7」で停止していることを示す。すなわち、表示画面 1 6 6 0 では大図柄群 1 6 3 1（左図柄 1 6 3 1 L と中図柄 1 6 3 1 C と右図柄 1 6 3 1 R）は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。

40

【 1 2 0 8 】

また、表示画面 1 6 6 0 では、小図柄群 1 6 3 2 を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

表示画面 1 6 6 0 では、特図 1 保留数表示 1 6 3 3 は、特図 1 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。表示画面 1 6 6 0 では、特図 2 保留数表示 1 6 3 4 は、特図 2 ゲームの保留記憶数が「4」であることを示す。表示画面 1 6 6 0 では保留表示 1 6 3 5 は、保留記憶数が「8」であることを示す。表示画面 1 6 6 0 では保留消化表示 1 6 3 6 は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

50

【1209】

遊技機10は、図柄を停止表示すると、演出フローF22に進む。

〔演出フローF22〕遊技機10は、変動表示を開始する。変動表示開始した後の画面表示例を図178(2)の表示画面1665に示す。

【1210】

表示画面1665は、表示画面1660の後の画面であって、変動表示中(三図柄変動中)の画面を示す。表示画面1665では、大図柄群1631の左図柄1631Lと中図柄1631Cと右図柄1631Rとは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面1665では、小図柄群1632の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

10

【1211】

表示画面1665では、特図1保留数表示1633は、特図1ゲームの保留記憶数が「4」であることを示し、特図2保留数表示1634は、特図2ゲームの保留記憶数が「3」であることを示し、保留表示1635は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「7」であることを示す。また、表示画面1665では、保留消化表示1636は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【1212】

遊技機10は、変動表示を開始すると、演出フローF23に進む。

〔演出フローF23〕遊技機10は、第1仮停止図柄(左図柄)の仮停止演出をおこなう。第1仮停止図柄の仮停止演出においてリーチ導出図柄が仮停止した場合の画面表示例を図178(3)の表示画面1670、図179(1)の表示画面1675、および図179(2)の表示画面1680に、リーチ導出図柄以外が仮停止した場合の画面表示例を図180(1)の表示画面1685に示す。

20

【1213】

表示画面1670は、表示画面1665の後の画面であって、第1仮停止図柄(左図柄1631L)の仮停止演出によって第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。表示画面1670では、大図柄群1631の左図柄1631Lは、数字「3」と数字「3」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1670では、大図柄群1631の中図柄1631Cおよび右図柄1631Rとは、変動していることを示す。

【1214】

表示画面1675は、表示画面1670の後の画面であって、第1仮停止図柄(左図柄1631L)の仮停止演出によって第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。表示画面1675では、大図柄群1631は、表示画面1670において第1仮停止図柄に仮停止した数字「3」と数字「3」を表示する図柄の、2つの数字「3」をベースから分離(飛び出)させ、拡大表示(強調表示)した状態であることを示す。

30

【1215】

表示画面1680は、表示画面1675の後の画面であって、第1仮停止図柄(左図柄1631L)の仮停止演出によって第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。表示画面1680では、大図柄群1631は、表示画面1675においてベースから分離して拡大表示した2つの数字「3」を、画面左上と画面右上に移動した状態であることを示す。表示画面1680では、大図柄群1631は、第3仮停止図柄(右図柄1631R)を画面中央に表示し、第3仮停止図柄(右図柄1631R)が変動していることを示す。すなわち、表示画面1680は、第1仮停止図柄の仮停止により、第3仮停止図柄(右図柄1631R)が数字「3」で仮停止したら当りを導出するリーチが発生していることを示す。

40

【1216】

表示画面1685は、表示画面1665の後の画面であって、第1仮停止図柄(左図柄1631L)の仮停止演出により第1仮停止図柄にリーチ導出図柄以外が仮停止した後の画面を示す。表示画面1685では、大図柄群1631の左図柄1631Lは、数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1685では、大図柄群163

50

1の中図柄1631Cおよび右図柄1631Rとは、変動していることを示す。

【1217】

遊技機10は、第1仮停止図柄の仮停止演出によってリーチ導出図柄を仮停止した場合（図178（3）の表示画面1670、図179（1）の表示画面1675、および図179（2）の表示画面1680）にはリーチに進みリーチ演出をおこなう。一方、遊技機10は、第1仮停止図柄の仮停止演出によってリーチ導出図柄以外を仮停止した場合（図180（1）の表示画面1685）には演出フローF24に進む。

【1218】

〔演出フローF24〕遊技機10は、第2仮停止図柄（中図柄）の仮停止演出をおこなう。第2仮停止図柄の仮停止演出における画面表示例を図180（2）の表示画面1690および図180（3）の表示画面1695に示す。

【1219】

表示画面1690は、表示画面1685の後の画面であって、第2仮停止図柄の仮停止演出により第2仮停止図柄が仮停止してリーチが発生した状態の画面を示す。表示画面1690では、大図柄群1631の左図柄1631Lは、数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1690では、大図柄群1631の中図柄1631Cは、数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1690では、大図柄群1631の右図柄1631Rは、変動していることを示す。すなわち、表示画面1690は、第2仮停止図柄の仮停止により、右図柄1631Rが数字「4」で仮停止したら当りを導出するリーチが発生していることを示す。

【1220】

表示画面1695は、表示画面1685の後の画面であって、第2仮停止図柄の仮停止演出により第2仮停止図柄が仮停止してリーチが発生しなかった状態の画面を示す。表示画面1695では、大図柄群1631の左図柄1631Lは、数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1695では、大図柄群1631の中図柄1631Cは、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1695では、大図柄群1631の右図柄1631Rは、変動していることを示す。すなわち、表示画面1695は、第2仮停止図柄の仮停止により、リーチが発生していないことを示す。

【1221】

遊技機10は、第2仮停止図柄を仮停止させたことによってリーチが発生した場合（図180（2））には、リーチに進みリーチ演出をおこなう。一方で遊技機10は、第2仮停止図柄を仮停止させたことによってリーチが発生しなかった場合（図180（3））には、はずれに進みはずれ画面を表示する。以上が高確率状態における表示演出の一例である。

【1222】

次に、高確率状態において第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合と、第1仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合のリーチに発展するまでの流れについて説明する。

【1223】

図181は、第5の実施形態の第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合と、第1仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合のタイミングを示すタイミングチャートである。

【1224】

図181（1）に示すタイミングチャートは、第1仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合のタイミングを示す。

遊技機10は、タイミングセ11に変動停止状態（図178（1）の表示画面1660）から変動を開始して三図柄を変動させた三図柄変動状態（図178（2）の表示画面1665）に移行し、タイミングセ12から第1仮停止図柄の仮停止演出をおこない（図178（3）の表示画面1670、図179（1）の表示画面1675、および図179（

10

20

30

40

50

2) の表示画面 1 6 8 0)、タイミング t 1 3 に第 1 仮停止図柄の仮停止演出を終えて、リーチ演出を開始する。

【1 2 2 5】

図 1 8 1 (2) に示すタイミングチャートは、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合のタイミングを示す。

遊技機 1 0 は、タイミング t 1 1 に変動停止状態 (図 1 7 8 (1) の表示画面 1 6 6 0) から変動を開始して三図柄を変動させた三図柄変動状態 (図 1 7 8 (2) の表示画面 1 6 6 5) に移行し、タイミング t 1 2 から第 1 仮停止図柄の仮停止演出をおこない (図 1 8 0 (1) の表示画面 1 6 8 5)、タイミング t 1 3 に第 1 仮停止図柄の仮停止演出を終えて第 2 仮停止図柄の仮停止演出を開始し (図 1 8 0 (2) の表示画面 1 6 9 0)、タイミング t 1 4 に第 2 仮停止図柄の仮停止演出を終えて、リーチ演出を開始する。

10

【1 2 2 6】

このように、遊技機 1 0 は、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄を仮停止させた場合には、第 2 仮停止図柄の仮停止演出を省略することができる。すなわち、遊技機 1 0 は、リーチ導出図柄によって、演出時間を短縮できる。

【1 2 2 7】

なお、上記説明では、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合には、第 1 仮停止図柄の仮停止演出としてタイミング t 1 2 からタイミング t 1 3 の間に第 1 仮停止図柄の仮停止 (図 1 7 8 (3) の表示画面 1 6 7 0) および分離演出 (図 1 7 9 (1) の表示画面 1 6 7 5、および図 1 7 9 (2) の表示画面 1 6 8 0) をおこなうとして説明したがこれに限らない。

20

【1 2 2 8】

たとえば、タイミング t 1 2 からタイミング t 1 3 の間に第 1 仮停止図柄の仮停止 (図 1 7 8 (3) の表示画面 1 6 7 0) をおこない、タイミング t 1 3 からタイミング t 1 4 の間に分離演出 (図 1 7 9 (1) の表示画面 1 6 7 5、および図 1 7 9 (2) の表示画面 1 6 8 0) をおこなうようにして、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合と同様にリーチ演出をタイミング t 1 4 から開始するようにすることもできる。このようにして遊技機 1 0 は、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止してリーチに発展する場合と、第 1 仮停止図柄にリーチ導出図柄以外の図柄が仮停止してリーチに発展する場合とで、同じ演出時間にすることができる。

30

【1 2 2 9】

〔第 5 の実施形態の変形例 1〕

第 5 の実施形態では、高確率状態の図柄配置において、第 1 仮停止図柄にのみリーチ導出図柄を配置した。一方、第 5 の実施形態の変形例 1 では、高確率状態の図柄配置において、第 2 仮停止図柄にもリーチ導出図柄を配置する。

【1 2 3 0】

第 5 の実施形態の変形例 1 の高確率状態における図柄配列について説明する。図 1 8 2 は、第 5 の実施形態の変形例 1 の通常確率状態における図柄配列の一例を示す図である。

図 1 8 2 に示す図柄配列は、第 1 仮停止図柄が左図柄であり、第 2 仮停止図柄が中図柄であり、第 3 仮停止図柄が右図柄である (大図柄群を構成する 3 つの図柄が左、中、右の順番に停止する) 高確率状態における図柄配列である。図 1 8 2 に示す図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 C とで構成されている。

40

【1 2 3 1】

左図柄の図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 C とを含む。より具体的には、左図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄 1 6 1 4、数字「7」を 2 つ表示する図柄 1 6 2 4、数字「7」を表示する図柄 1 6 0 7、数字「6」を表示する図柄 1 6 0 6、数字「5」を 2 つ表示する図柄 1 6 2 3、数字「5」を表示する図柄 1 6 0 5、数字「4」を表示する図柄 1 6 0 4、数字「3」を 2 つ表示する図柄 1 6 2 2、数字「3」を表示する図柄 1 6 0 3、数字「2」を表示する図柄 1 6 0 2、数字「1」を 2 つ表示する図柄 1 6 2 1、数字「1」を表示する図柄 1 6 0 1 の 1 2 個の図

50

柄で構成されており、12個の図柄を上記順番で配列している。

【1232】

中図柄の図柄配列は、装飾図柄Aと装飾図柄Cとを含む。より具体的には、中図柄の図柄配列は、数字「1」と数字「3」と数字「5」と数字「7」を表示する図柄1614、数字「7」を2つ表示する図柄1624、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」を2つ表示する図柄1623、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」を2つ表示する図柄1622、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」を2つ表示する図柄1621、数字「1」を表示する図柄1601の12個の図柄で構成されており、12個の図柄を上記順番で配列している。

10

【1233】

右図柄の図柄配列は、装飾図柄Aを含む。より具体的には、右図柄の図柄配列は、数字「7」を表示する図柄1607、数字「6」を表示する図柄1606、数字「5」を表示する図柄1605、数字「4」を表示する図柄1604、数字「3」を表示する図柄1603、数字「2」を表示する図柄1602、数字「1」を表示する図柄1601の7個の図柄で構成されており、7個の図柄を上記順番で配列している。

【1234】

次に、第2仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した場合の演出について図183を用いて説明する。図183は、第5の実施形態の変形例1の表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。

20

【1235】

図183(1)の表示画面1700は、表示画面1685の後の画面であって、第2仮停止図柄の仮停止演出によって第2仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。

【1236】

表示画面1700では、大図柄群1631の左図柄1631Lは、数字「4」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1700では、大図柄群1631の中図柄1631Cは、数字「3」と数字「3」を表示する図柄で仮停止していることを示す。表示画面1700では、右図柄1631Rは、変動していることを示す。

【1237】

図183(2)の表示画面1705は、表示画面1700の後の画面であって、第2仮停止図柄の仮停止演出によって第2仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。

30

【1238】

表示画面1705では、大図柄群1631は、表示画面1700において第2仮停止図柄に仮停止した数字「3」と数字「3」を表示する図柄の、2つの数字「3」をベースから分離（飛び出）させ、拡大表示（強調表示）した状態であることを示す。

【1239】

図183(3)の表示画面1710は、表示画面1705の後の画面であって、第2仮停止図柄の仮停止演出によって第2仮停止図柄にリーチ導出図柄が仮停止した後の画面を示す。

40

【1240】

表示画面1710では、大図柄群1631は、表示画面1705においてベースから分離して拡大表示した2つの数字「3」を、画面左上と画面右上に移動した状態であることを示す。表示画面1710では、大図柄群1631は、第3仮停止図柄（右図柄1631R）を画面中央に表示し、第3仮停止図柄（右図柄1631R）が変動していることを示す。すなわち、表示画面1710は、第2仮停止図柄の仮停止により、第3仮停止図柄（右図柄1631R）が数字「3」で仮停止したら当りを導出するリーチが発生していることを示す。

【1241】

50

このように、遊技機 10 は、第 2 仮停止図柄にもリーチ導出図柄を配置することで、第 1 仮停止図柄に偶数の数字を表示する図柄が仮停止した場合でも、第 2 仮停止図柄の仮停止によって、高確率状態を継続する当りを導出するリーチに発展する期待感を遊技者に与えることができる。すなわち、遊技機 10 は、より期待感を高めた演出表示をおこなうことができる。

【1242】

〔第 5 の実施形態の変形例 2〕

第 5 の実施形態では、通常確率状態における図柄配列は、装飾図柄 A と装飾図柄 B とで構成されているとした。一方、第 5 の実施形態の変形例 2 では、通常確率状態における図柄配列でも、装飾図柄 A と装飾図柄 C とで構成された図柄配列（図 170）を用いる。

10

【1243】

第 5 の実施形態の変形例 2 の通常確率状態における図柄配列設定処理について図 184 を用いて説明する。図 184 は、第 5 の実施形態の変形例 2 の通常確率状態における図柄配列設定処理のフローチャートの一例を示す図である。

【1244】

図柄配列設定処理は、演出制御装置 300 の制御部（CPU 311）によってメイン処理のステップ D22 の演出表示編集処理内において実行される処理である。

〔ステップ D111〕制御部は、保留記憶数が 6 以上であるか否かを判定する。制御部は、保留記憶数が 6 未満である場合はステップ D112 に進み、保留記憶数が 6 以上である場合はステップ D113 に進む。

20

【1245】

〔ステップ D112〕制御部は、装飾図柄 A と装飾図柄 B とで構成された図柄配列（図 171 または図 172）をセットする。

〔ステップ D113〕制御部は、装飾図柄 A と装飾図柄 C とで構成された図柄配列（図 170）をセットする。

【1246】

このように、遊技機 10 は、保留記憶数が多い場合に、リーチ導出図柄を含む図柄配列をセットすることで、保留記憶の消化速度を速めることができる。これによって、遊技機 10 は、保留記憶数が満杯（「8」）になるのを抑止できる。

【1247】

30

上述した第 5 の実施形態（変形例 1 から変形例 2 を含む）の遊技機 10 は、一側面において以下のような特徴を有する。

（1）遊技機 10 は、表示手段（表示装置 41）と、制御手段（遊技制御装置 100、演出制御装置 300）と、を含む。制御手段は、2 以上の識別情報（数字）を有するマルチ図柄を含む図柄配列（図 170、図 171、図 172、および図 182）を用いて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。制御手段は、第 1 の遊技状態（高確率状態）においてマルチ図柄が有する識別情報の組合せを第 1 の組合せとし、第 2 の遊技状態（通常確率状態）においてマルチ図柄が有する識別情報の組合せを第 1 の組合せと異なる第 2 の組合せとする。

【1248】

40

（2）（1）の制御手段は、第 1 の組合せ、または第 2 の組合せのうち少なくともいずれか一方に、同一の識別情報を含ませる。

（3）（1）の制御手段は、第 1 の組合せ、または第 2 の組合せのうち少なくともいずれか一方を、リーチ態様を形成可能な識別情報の組合せとし、リーチ態様を形成可能な識別情報の組合せを有するマルチ図柄を変動表示中に仮停止表示することによってリーチ予告報知をおこなう。

【1249】

また、上述した第 5 の実施形態（変形例 1 から変形例 2 を含む）の遊技機 10 は、一側面において以下のような特徴を有する。

（1）遊技機 10 は、表示手段（表示装置 41）と、制御手段（遊技制御装置 100、

50

演出制御装置 300) と、を含む。制御手段は、2 以上の識別情報 (数字) を有するマルチ図柄を含む図柄配列を用いて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。制御手段は、マルチ図柄が有する識別情報の組合せをリーチ態様を形成可能な識別情報の組合せとし、マルチ図柄を変動表示中に仮停止表示することによってリーチ予告報知をおこなう。

【1250】

また、上述した第 5 の実施形態 (変形例 1 から変形例 2 を含む) の遊技機 10 は、一側面において以下のような特徴を有する。

(1) 遊技機 10 は、表示手段 (表示装置 41) と、制御手段 (遊技制御装置 100、演出制御装置 300) と、を含む。制御手段は、2 以上の識別情報 (数字) を有するマルチ図柄を含む図柄配列を用いて変動表示ゲームを表示手段に表示させる。制御手段は、第 1 の遊技状態 (高確率状態) においてマルチ図柄で導出した当りによって遊技者に付与する特典と、第 2 の遊技状態 (通常確率状態) においてマルチ図柄で導出した当りによって遊技者に付与する特典とを異ならせる (図 173)。

【1251】

なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、実施形態の遊技機が有すべき機能の処理内容を記述したプログラムが提供される。そのプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理機能がコンピュータ上で実現される。処理内容を記述したプログラムは、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録しておくことができる。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記憶装置、光ディスク、光磁気記録媒体、半導体メモリ等がある。磁気記憶装置には、ハードディスク装置 (HDD)、フレキシブルディスク (FD)、磁気テープ等がある。光ディスクには、DVD (Digital Versatile Disk)、DVD-RAM、CD (Compact Disk) - ROM/RW (ReWritable) 等がある。光磁気記録媒体には、MO (Magneto-Optical disk) 等がある。

【1252】

プログラムを流通させる場合には、たとえば、そのプログラムが記録された DVD、CD-ROM 等の可搬型記録媒体が販売される。また、プログラムをサーバコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを介して、サーバコンピュータから他のコンピュータにそのプログラムを転送することもできる。

【1253】

プログラムを実行するコンピュータは、たとえば、可搬型記録媒体に記録されたプログラムもしくはサーバコンピュータから転送されたプログラムを、自己の記憶装置に格納する。そして、コンピュータは、自己の記憶装置からプログラムを読み取り、プログラムにしたがった処理を実行する。なお、コンピュータは、可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムにしたがった処理を実行することもできる。また、コンピュータは、ネットワークを介して接続されたサーバコンピュータからプログラムが転送されるごとに、逐次、受け取ったプログラムにしたがった処理を実行することもできる。

【1254】

また、上記の処理機能の少なくとも一部を、DSP (Digital Signal Processor)、ASIC (Application Specific Integrated Circuit)、PLD (Programmable Logic Device) 等の電子回路で実現することもできる。

【1255】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、開示した実施形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、たとえば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機等の遊技球を使用するすべての遊技機、およびメダルを使用する遊技機であるスロットマシンに適用可能である。

【1256】

また、開示した実施形態はすべての点で例示されるものであって制限的なものではないと考えられるべきである。また、上述の実施形態および変形例の各構成を組み合わせ適用してもよい。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、

特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【 1 2 5 7 】

1 0 遊技機

4 1 表示装置

1 0 0 遊技制御装置

3 0 0 演出制御装置

10

20

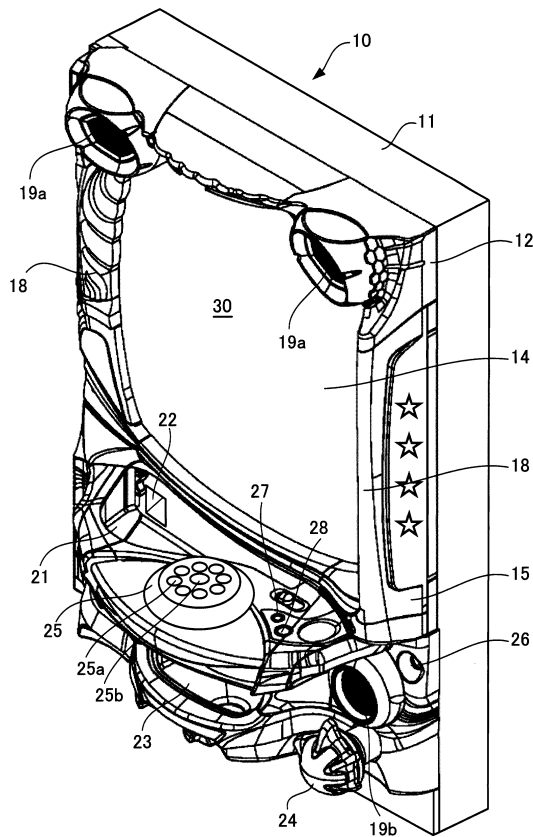
30

40

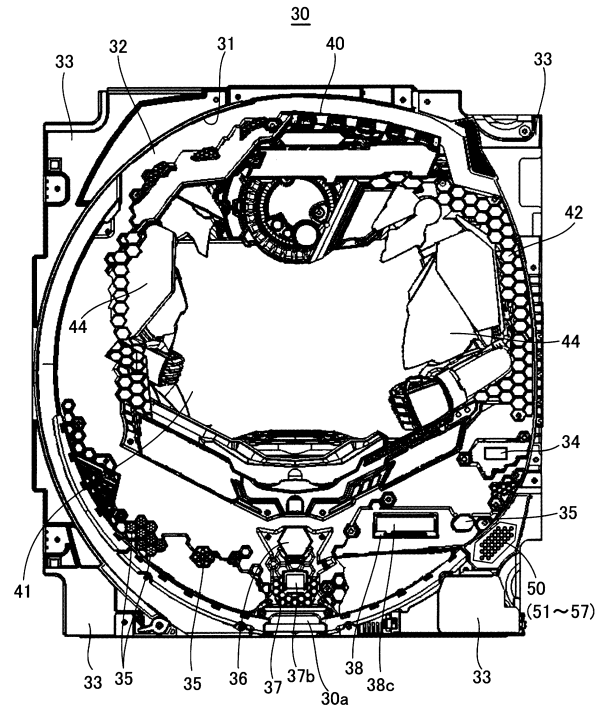
50

【図面】

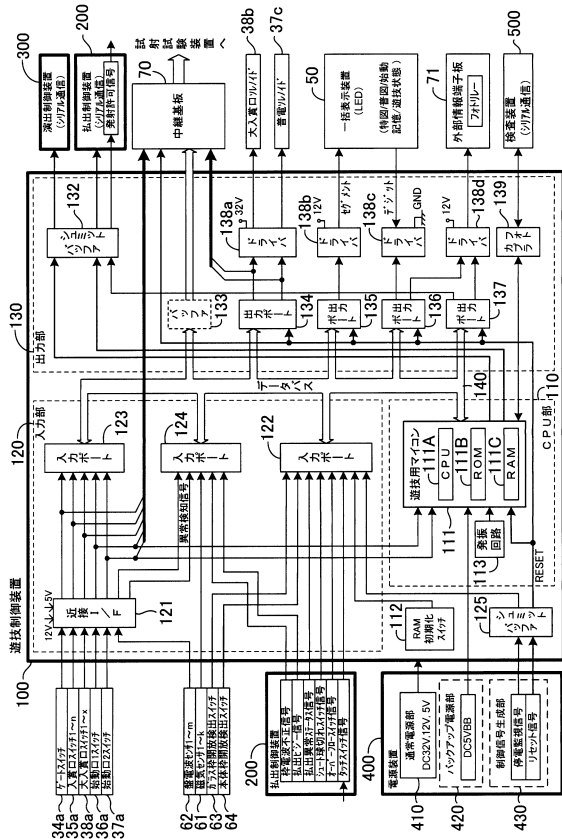
【図 1】



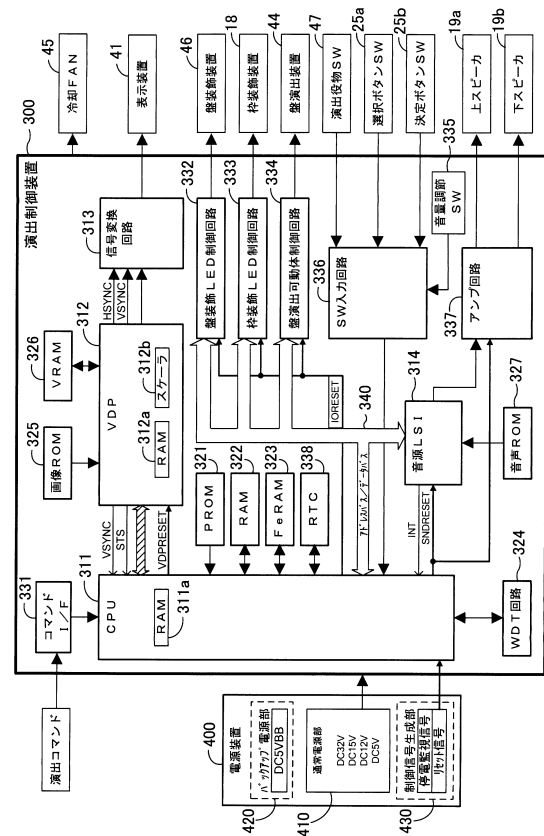
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

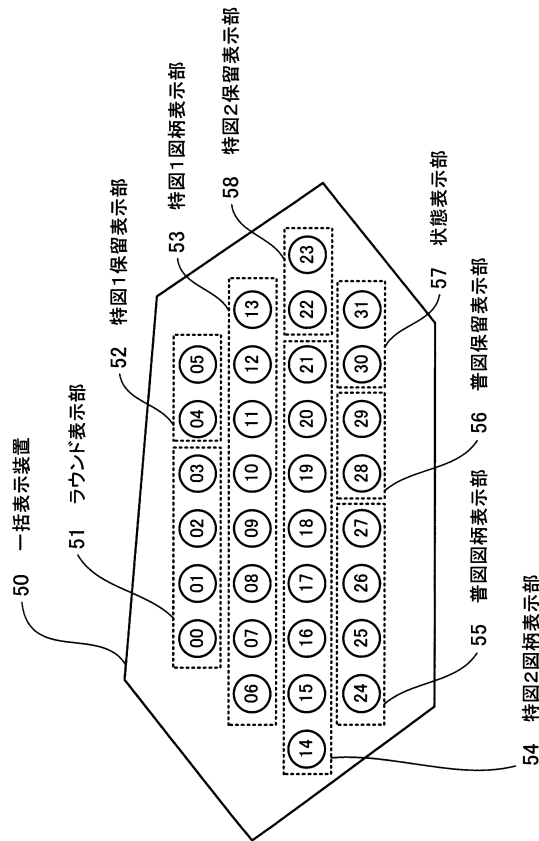
20

30

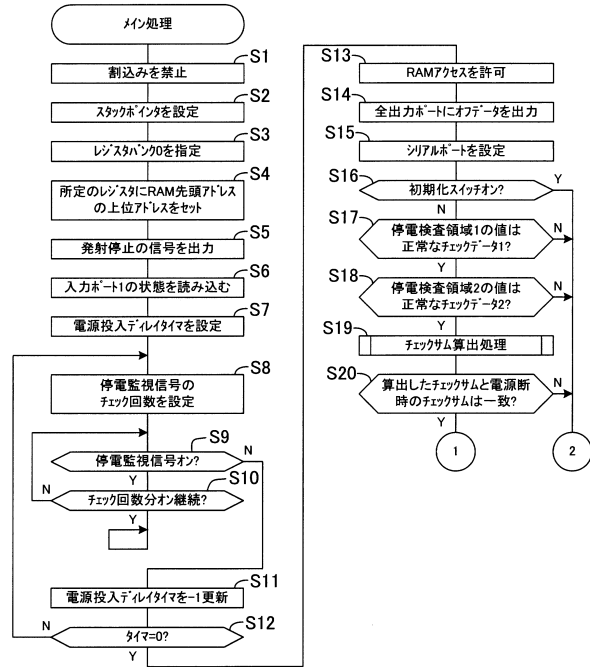
40

50

【図 5】



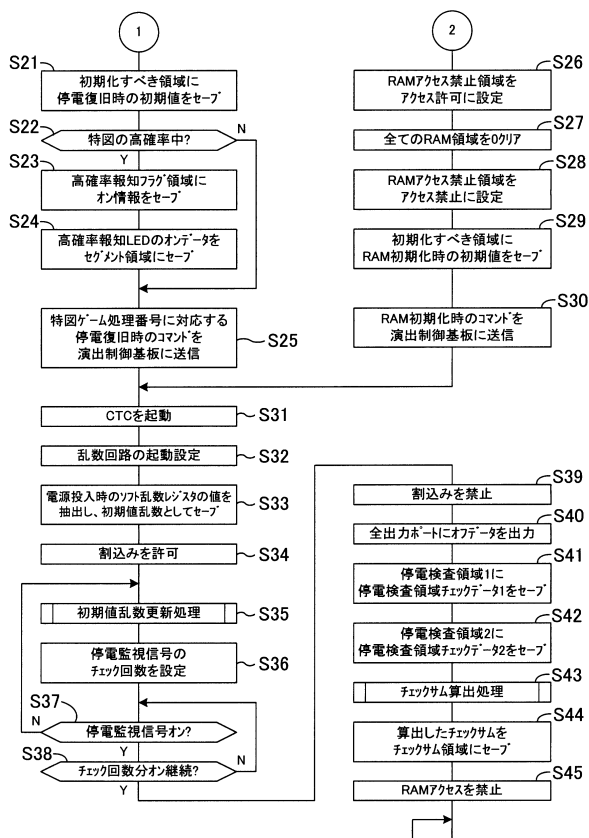
【図 6】



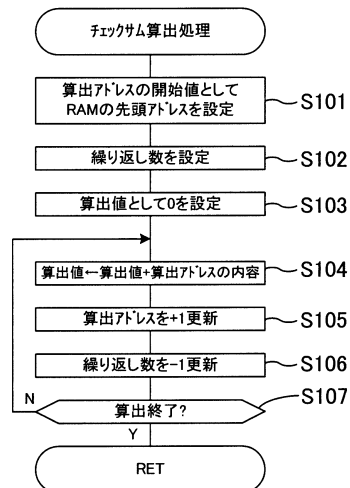
10

20

【図 7】



【図 8】

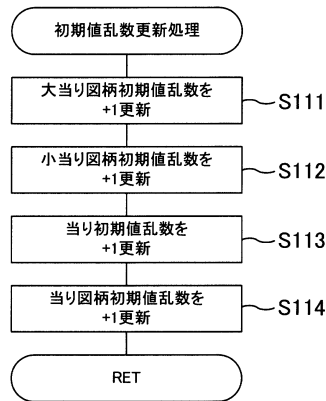


30

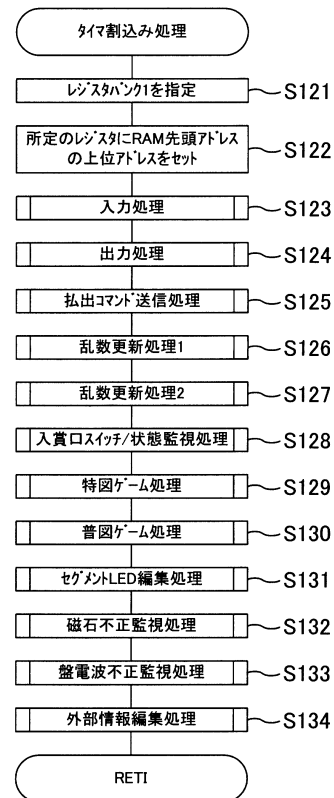
40

50

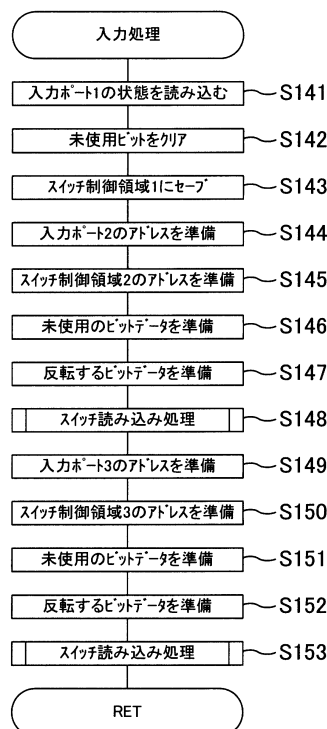
【図 9】



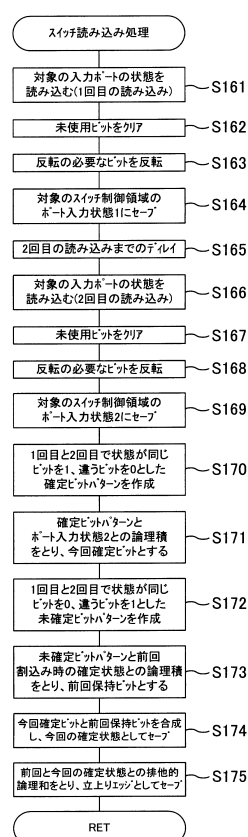
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

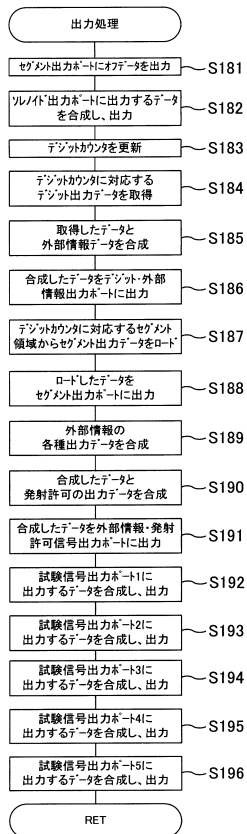
20

30

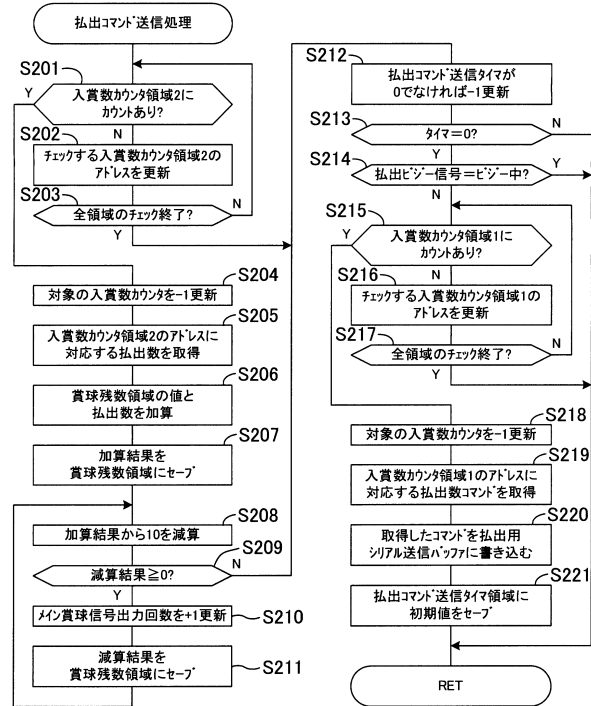
40

50

【図 13】



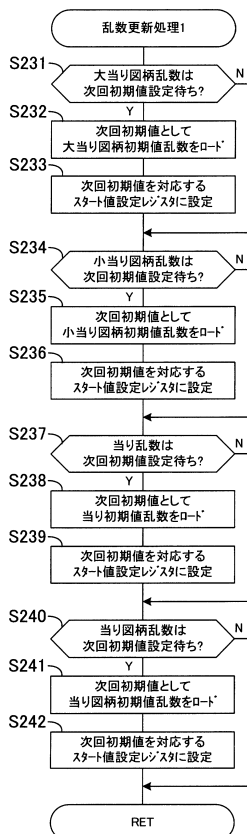
【図 14】



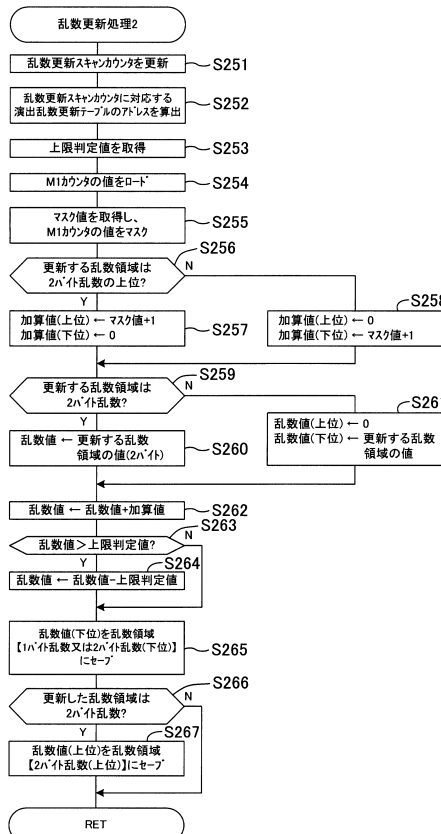
10

20

【図 15】



【図 16】



30

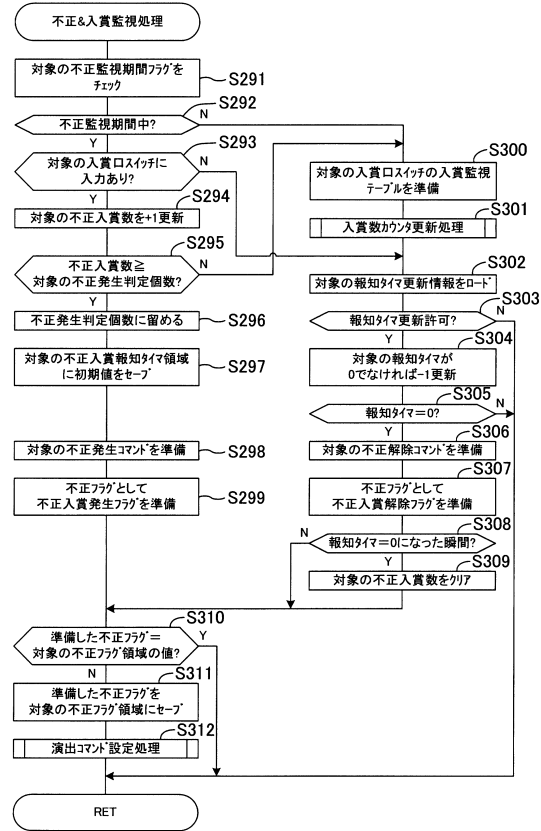
40

50

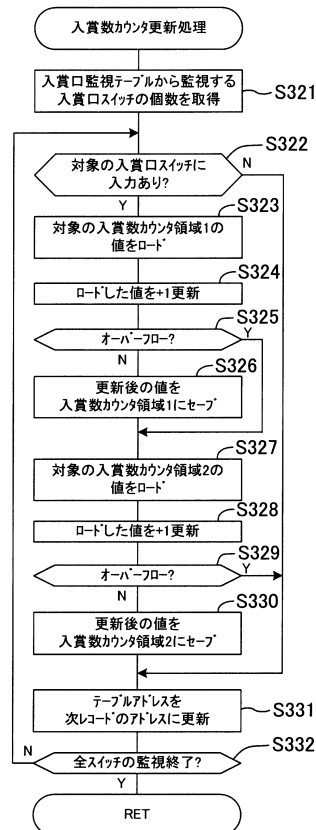
【図 17】



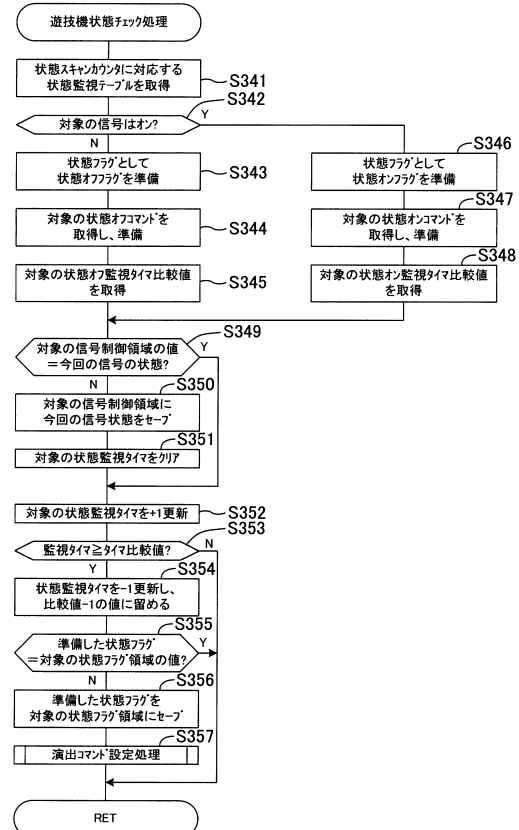
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

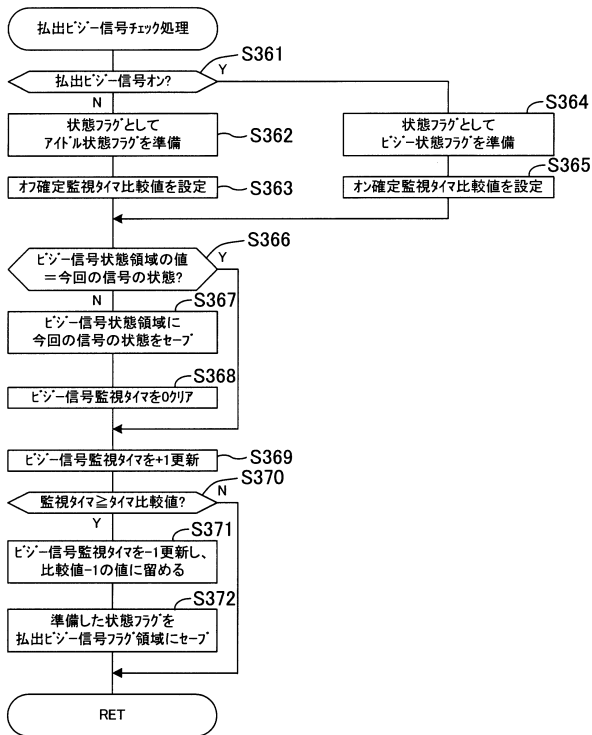
20

30

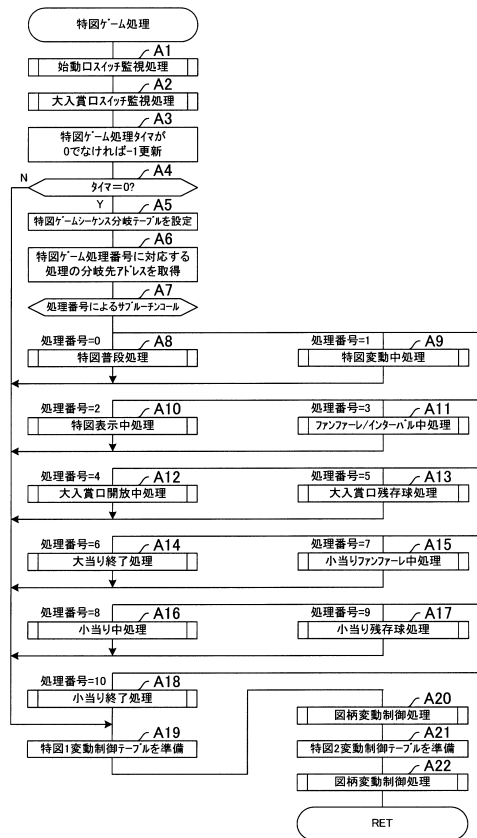
40

50

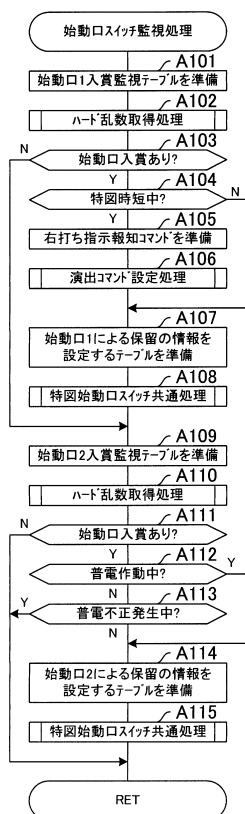
【図 2 1】



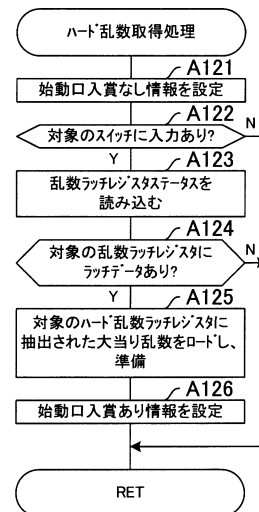
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

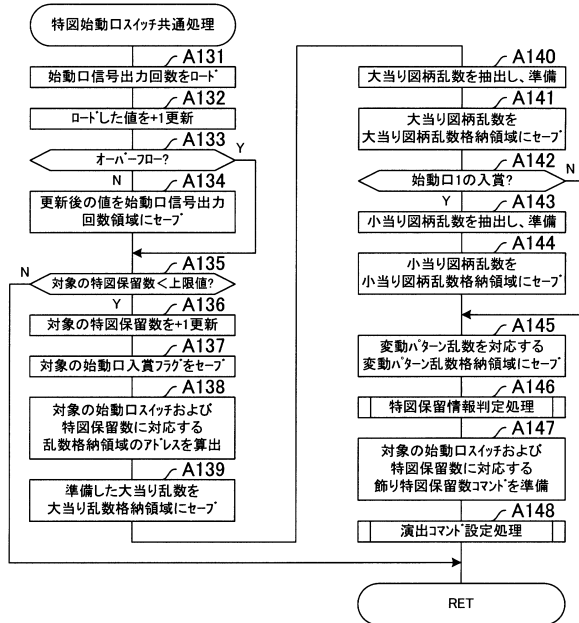
20

30

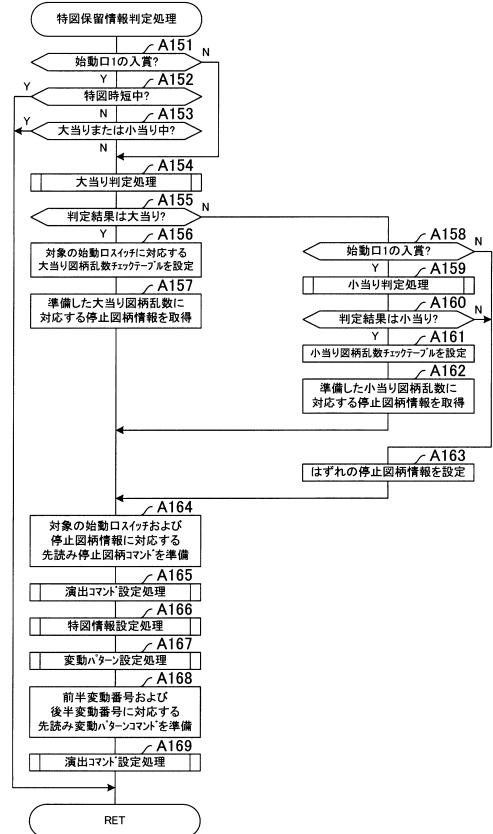
40

50

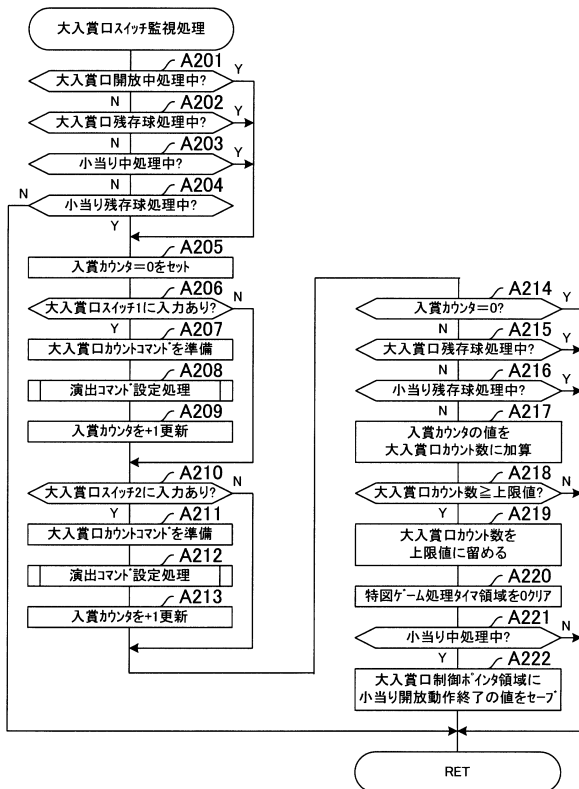
【図 25】



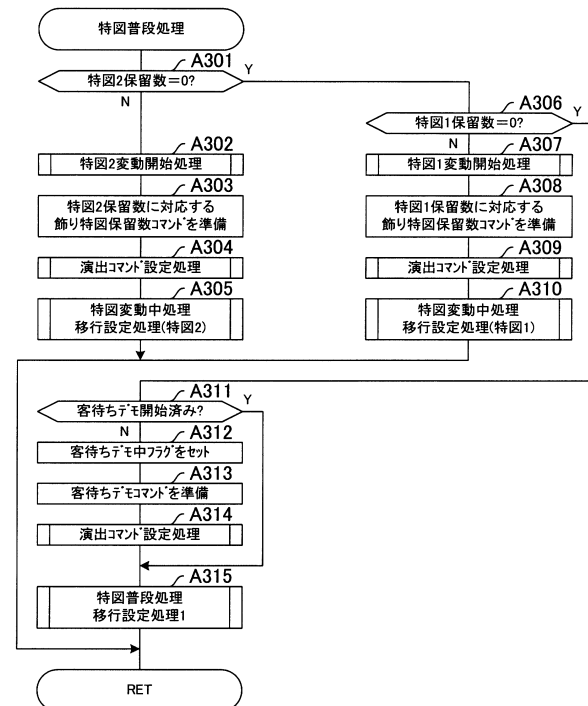
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

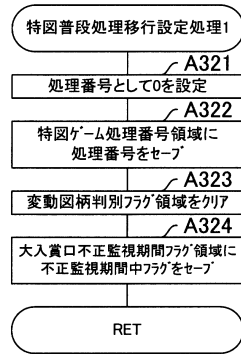
20

30

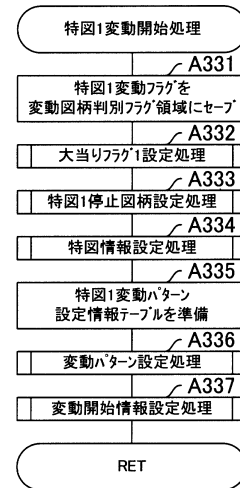
40

50

【図 29】

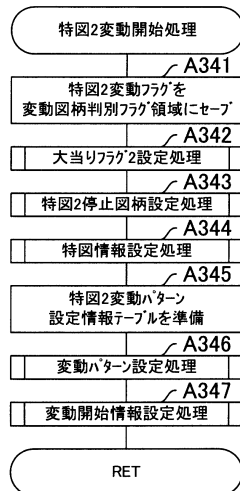


【図 30】

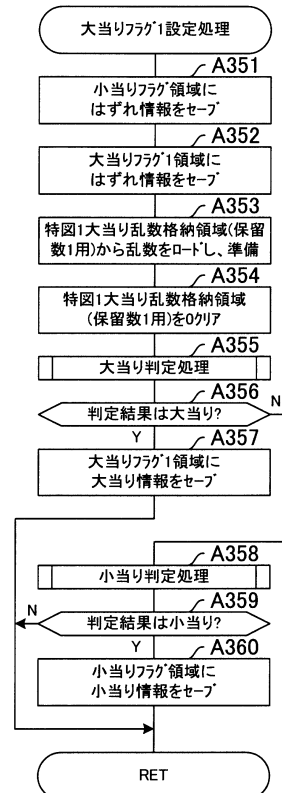


10

【図 31】



【図 32】



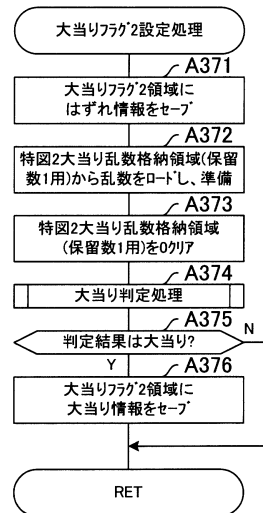
20

30

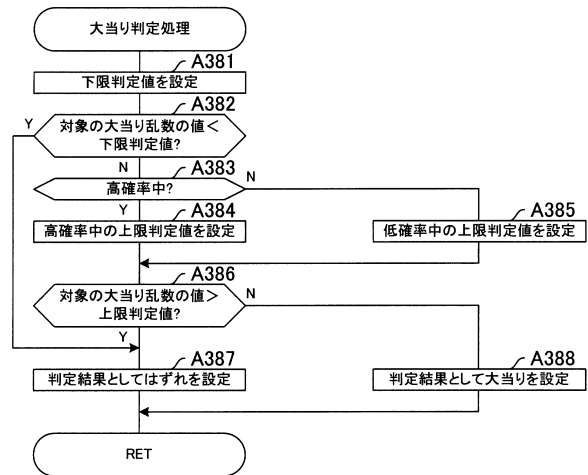
40

50

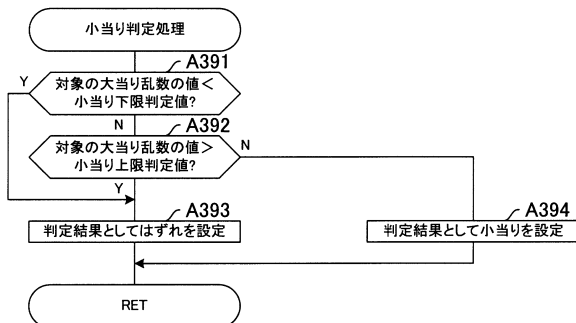
【図 3 3】



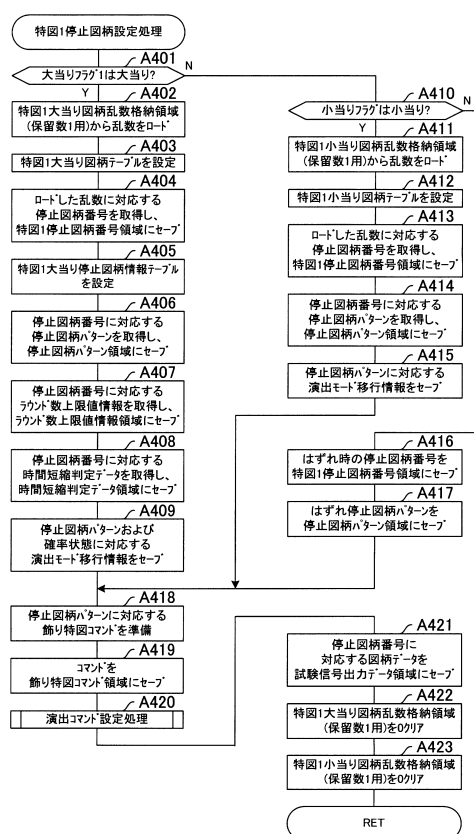
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

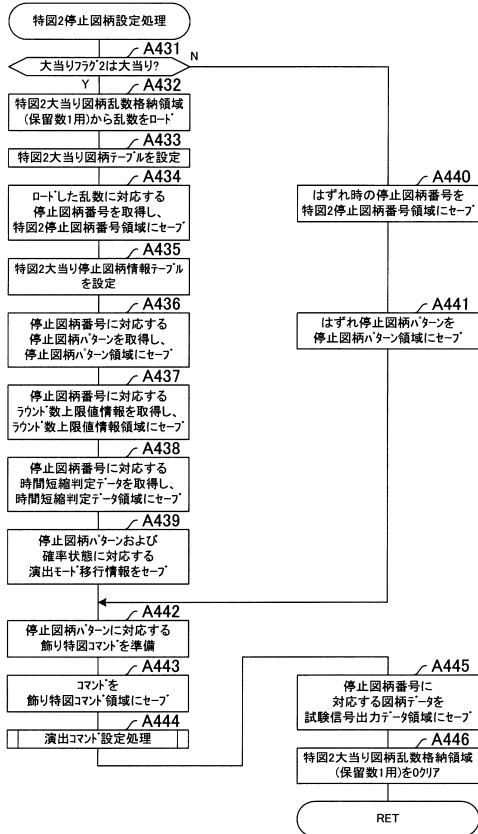
20

30

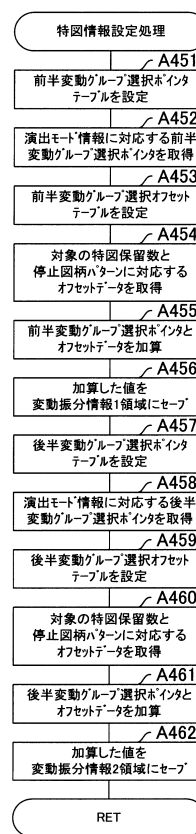
40

50

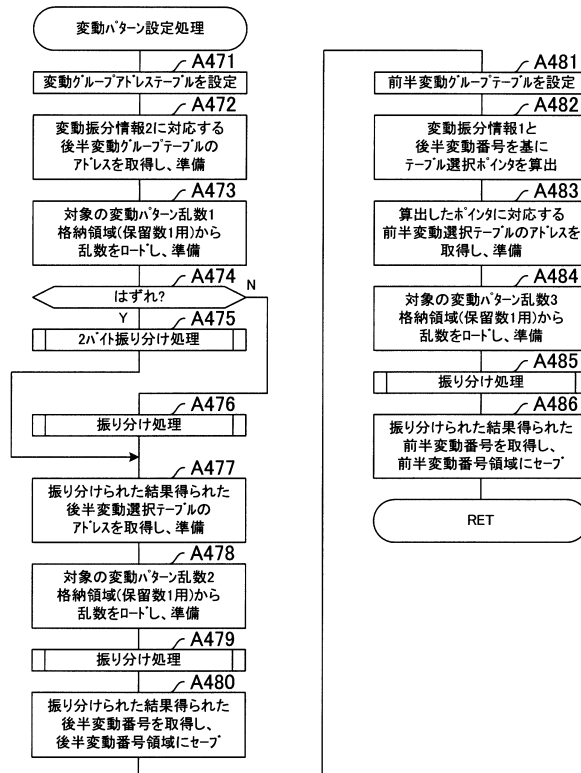
【図 37】



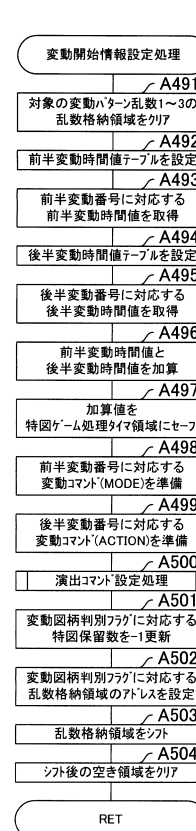
【図 38】



【図 39】



【図 40】



10

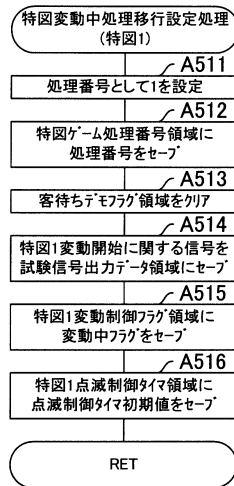
20

30

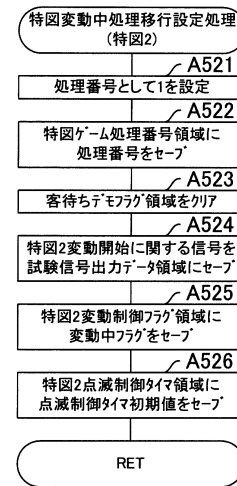
40

50

【図 4 1】



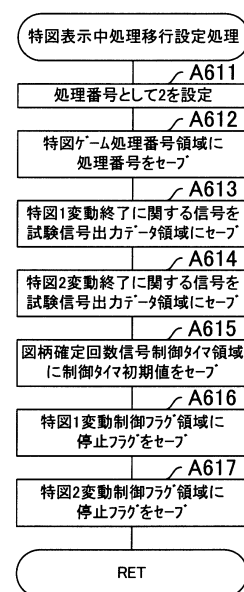
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

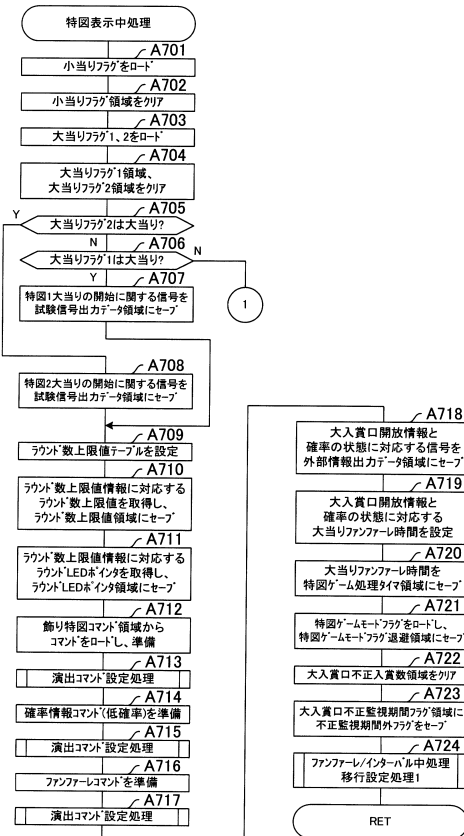
20

30

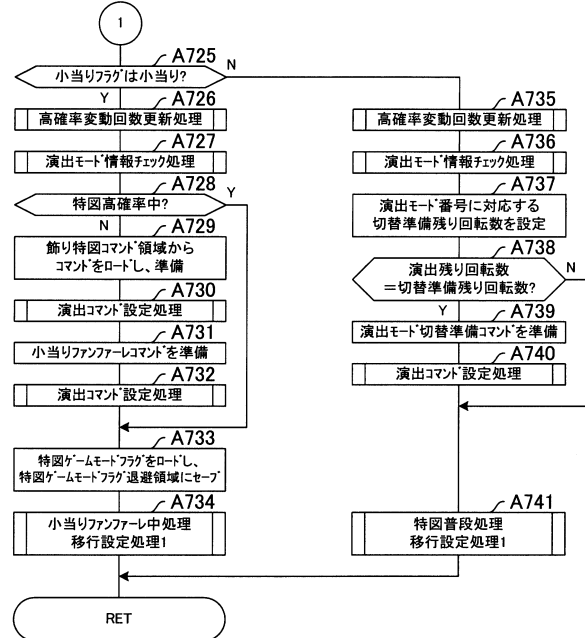
40

50

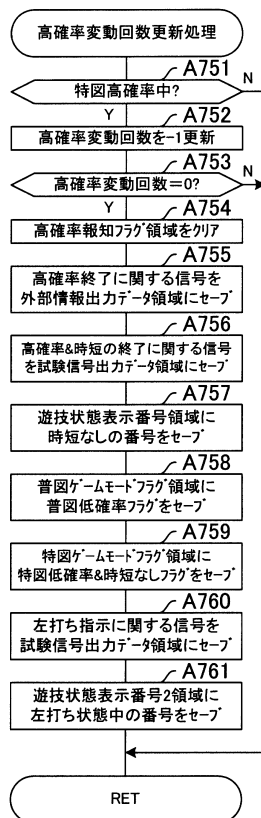
【図 4 5】



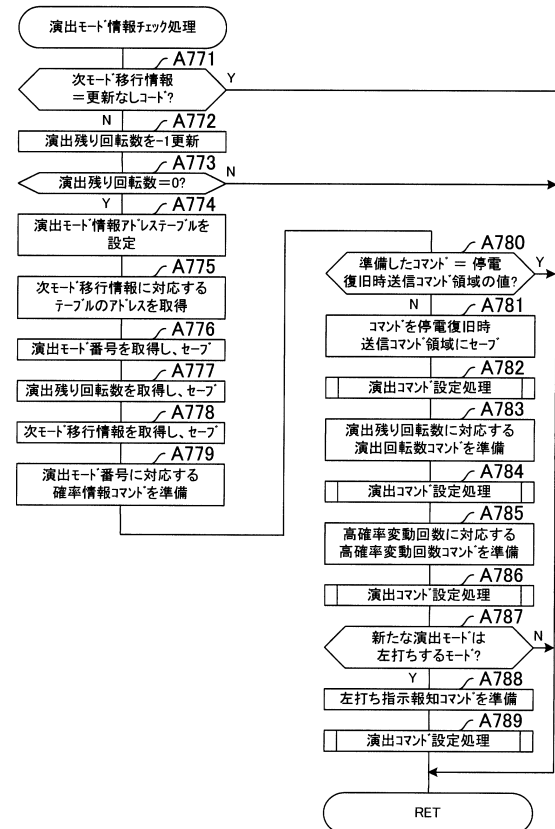
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

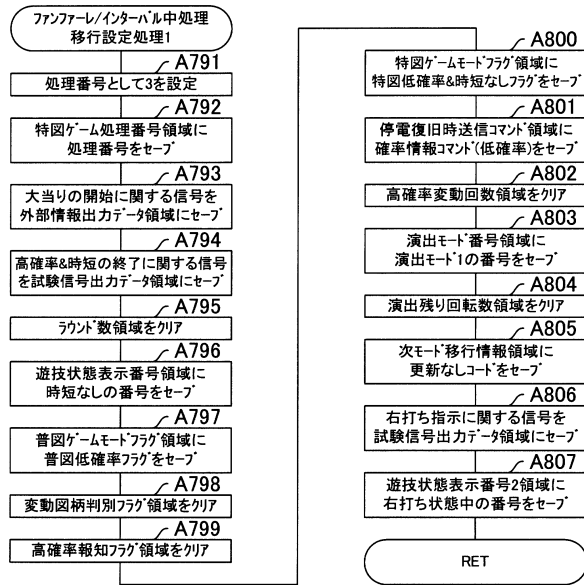
20

30

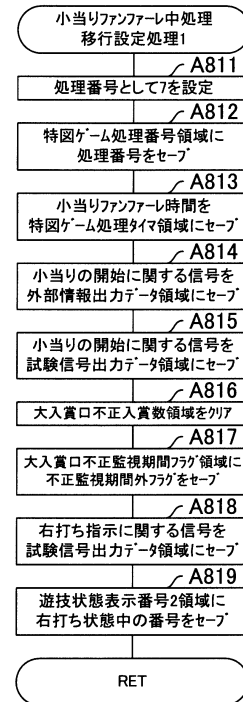
40

50

【図 49】



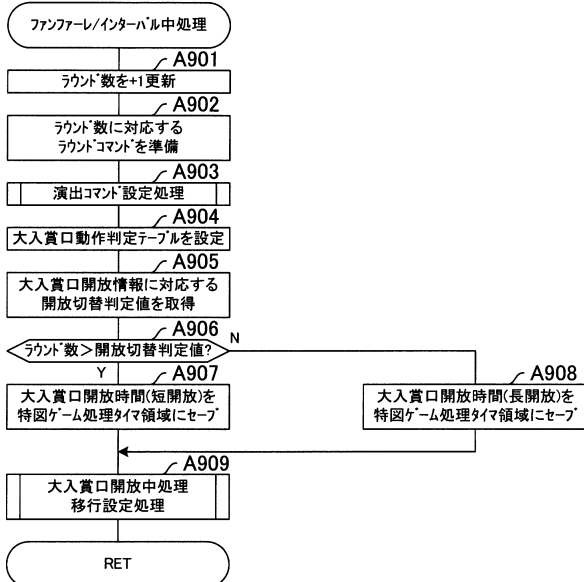
【図 50】



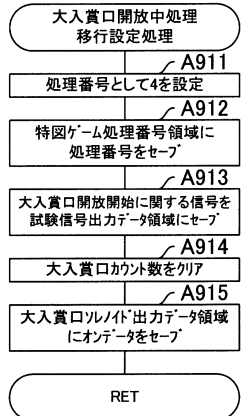
10

20

【図 51】



【図 52】

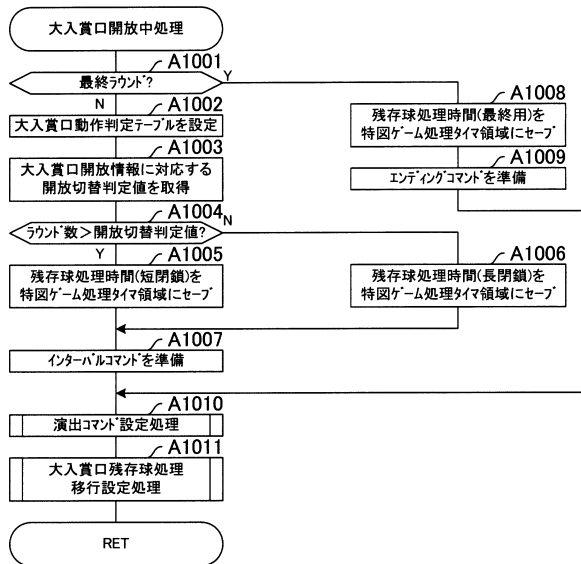


30

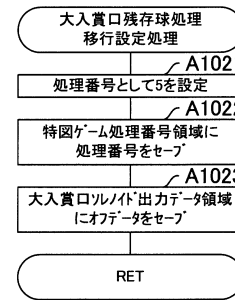
40

50

【図 5 3】

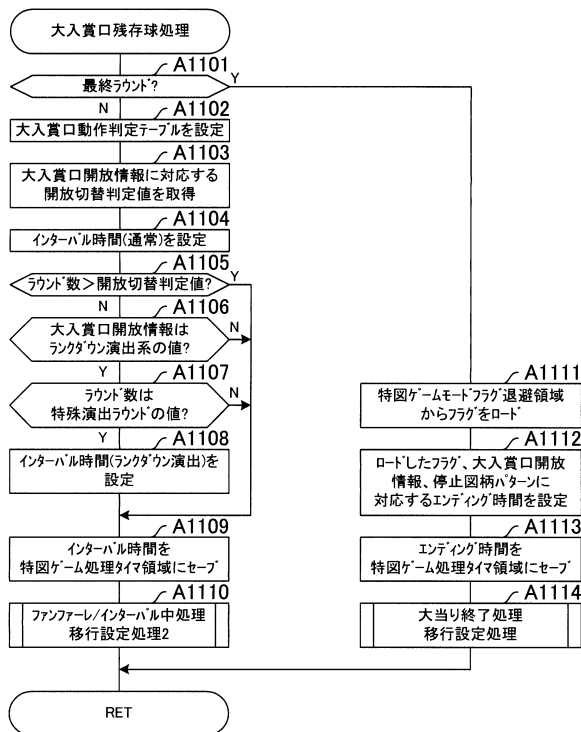


【図 5 4】

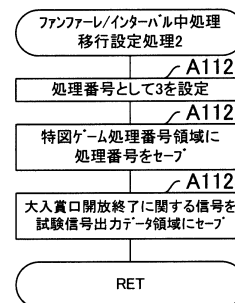


10

【図 5 5】



【図 5 6】



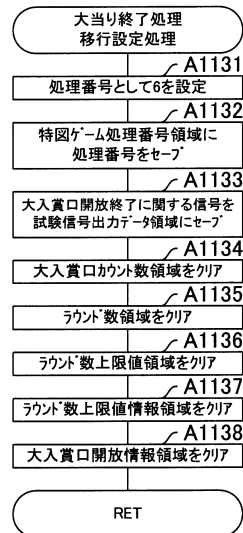
20

30

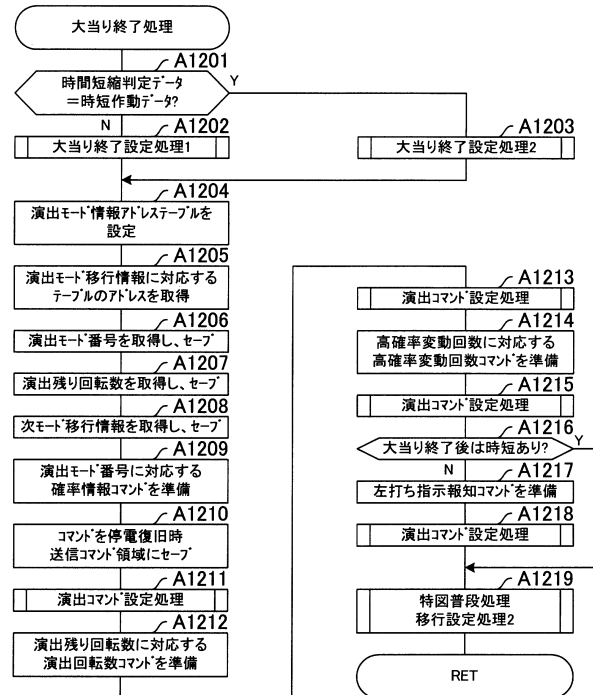
40

50

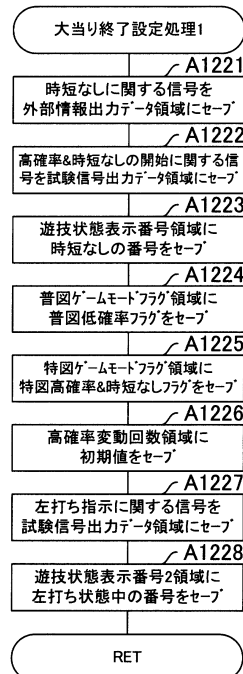
【図 57】



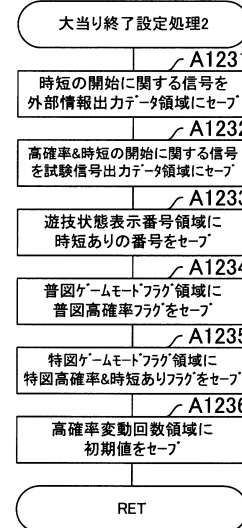
【図 58】



【図 59】



【図 60】



10

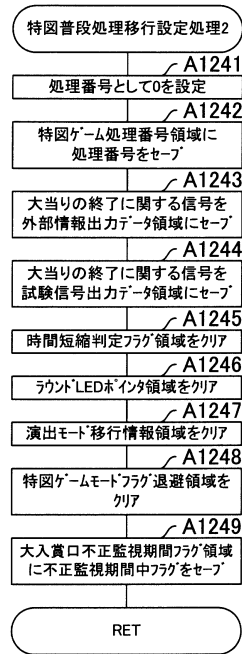
20

30

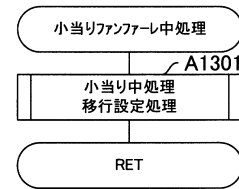
40

50

【図 6 1】

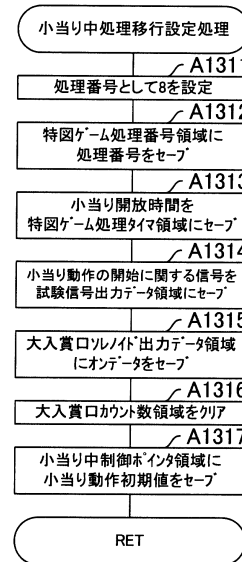


【図 6 2】



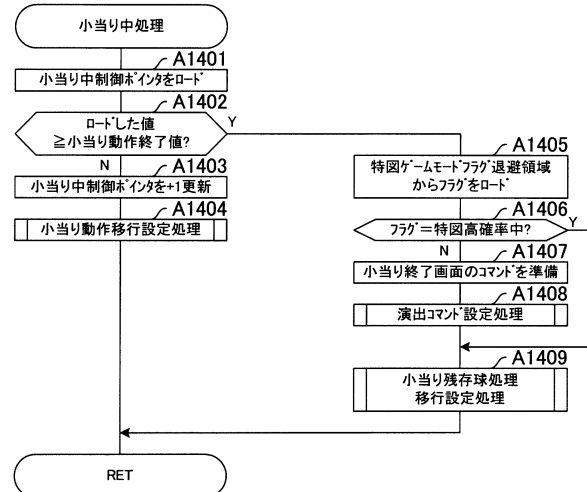
10

【図 6 3】



20

【図 6 4】

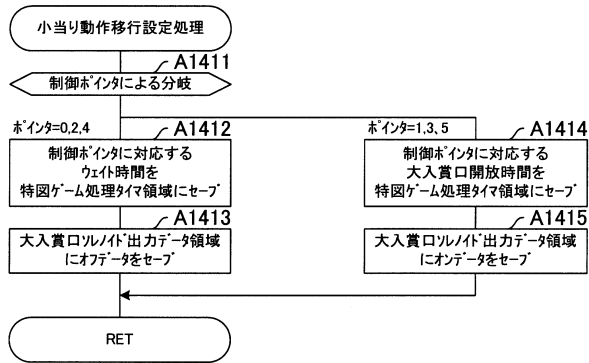


30

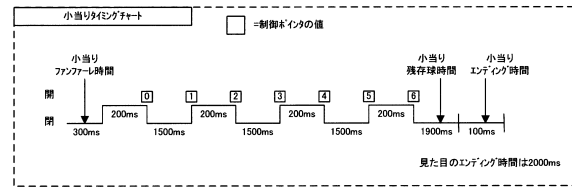
40

50

【図 6 5】

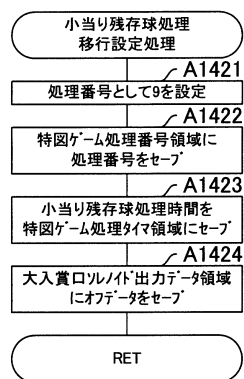


【図 6 6】

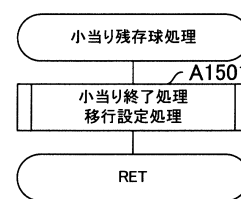


10

【図 6 7】



【図 6 8】



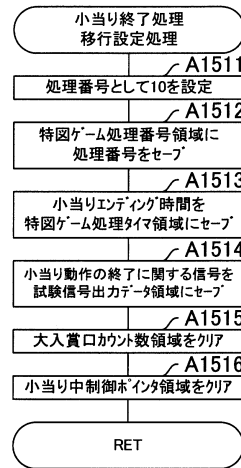
20

30

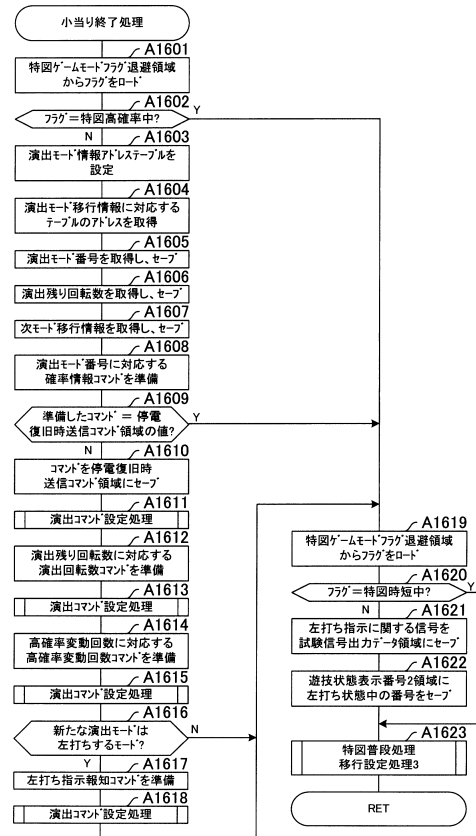
40

50

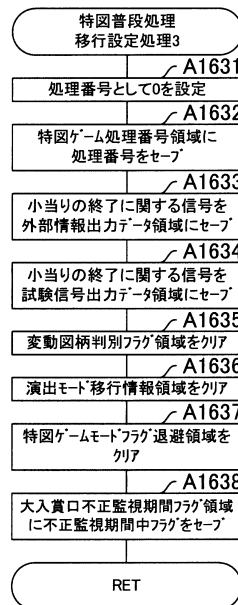
【図 69】



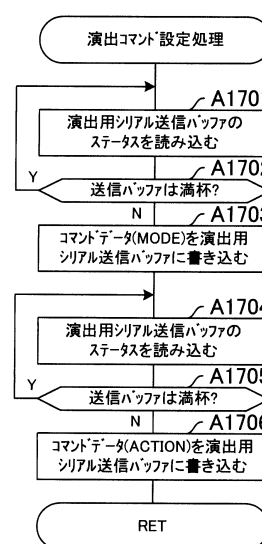
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

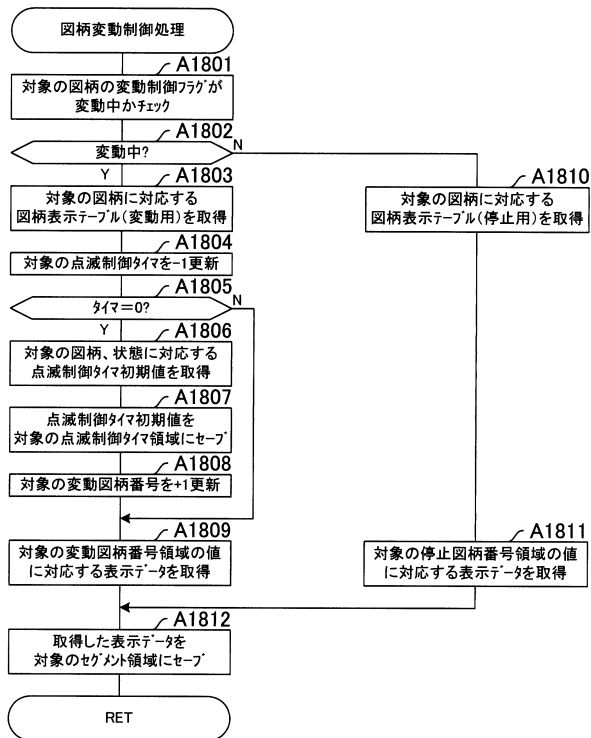
20

30

40

50

【図 7 3】



【図 7 4】

図柄	点減制御タイマ初期値	
	状態1	状態2
特図1	80ms	60ms
特図2	80ms	60ms
普図	160ms	120ms

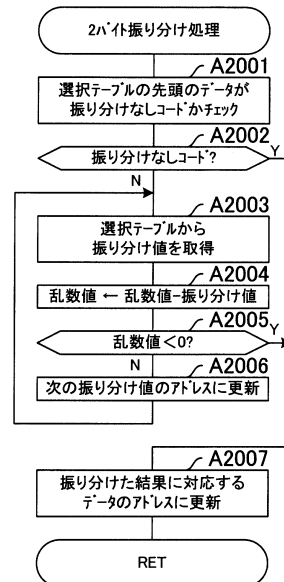
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

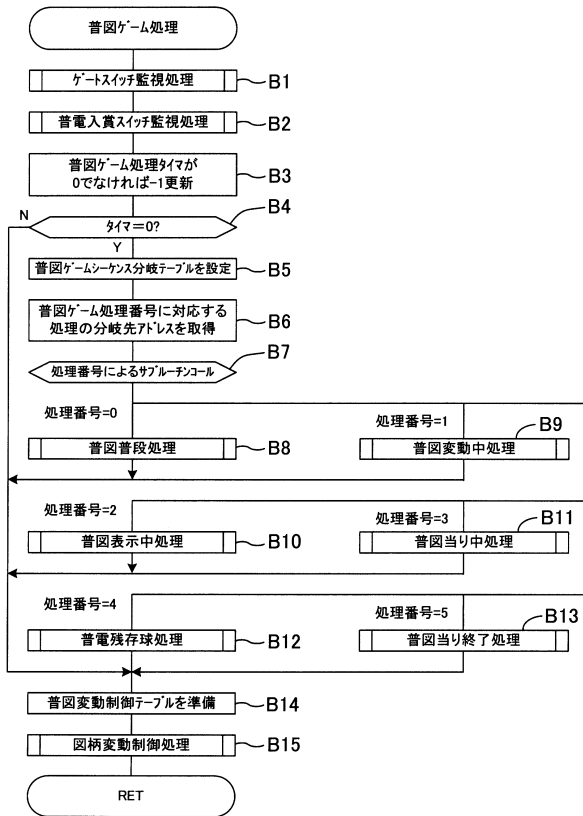


30

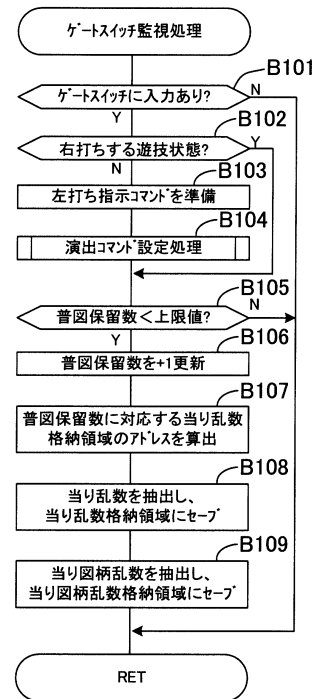
40

50

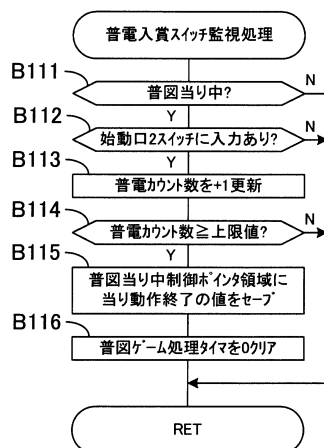
【図 77】



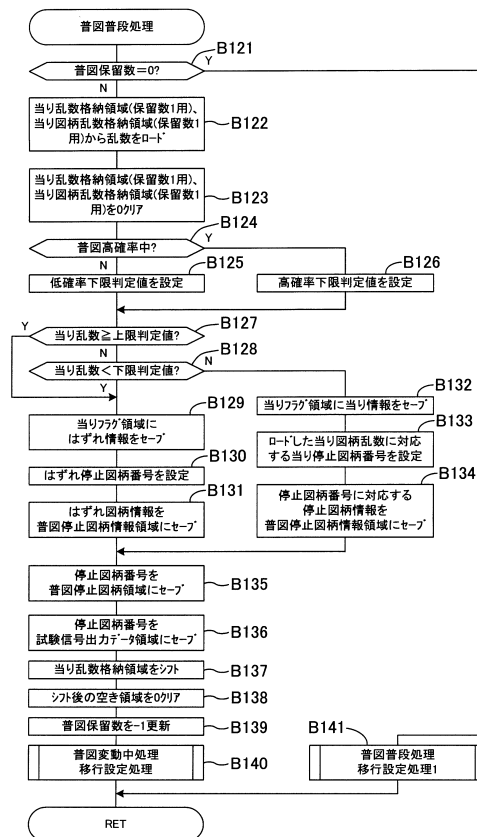
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

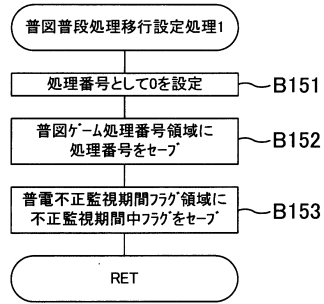
20

30

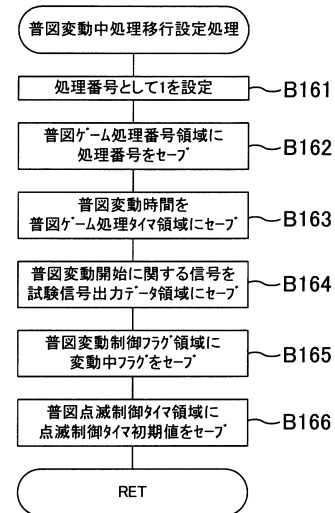
40

50

【図 8 1】

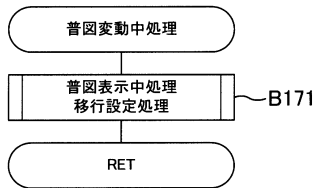


【図 8 2】

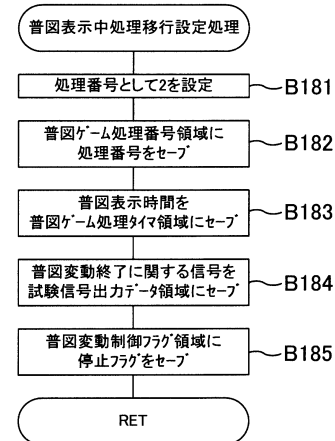


10

【図 8 3】



【図 8 4】



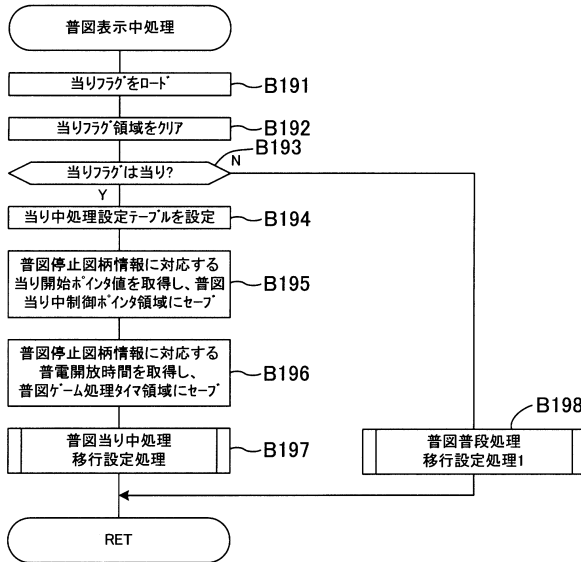
20

30

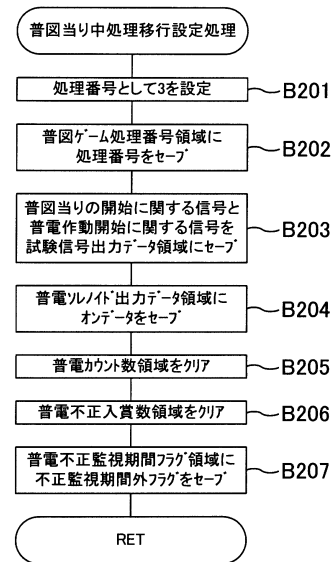
40

50

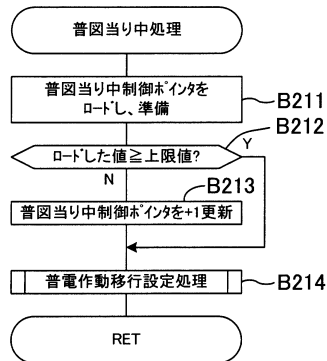
【図 8 5】



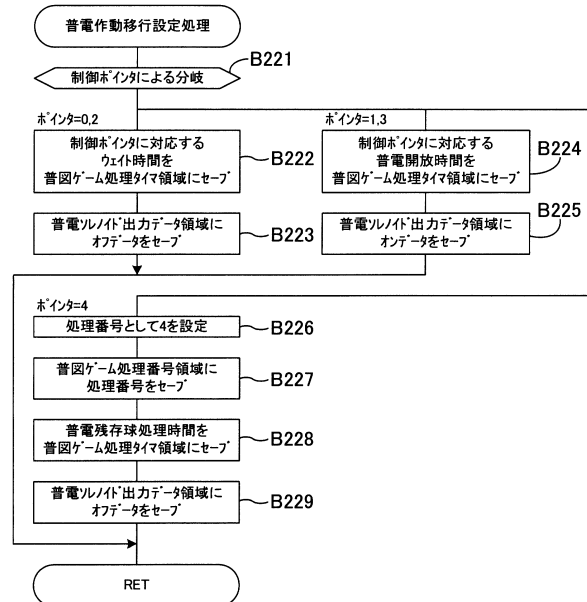
【図 8 6】



【図 8 7】



【図 8 8】



10

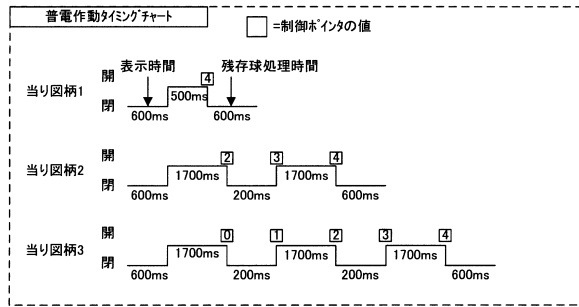
20

30

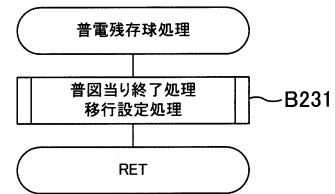
40

50

【図 89】

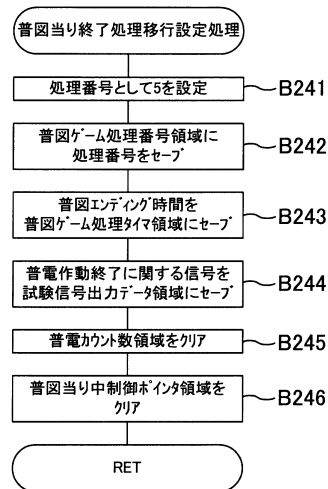


【図 90】

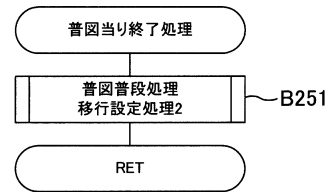


10

【図 91】



【図 92】



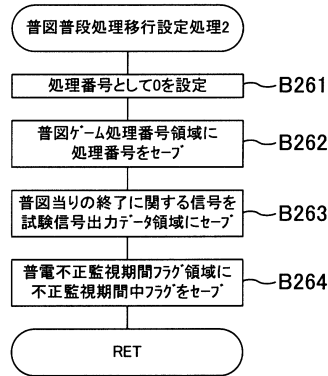
20

30

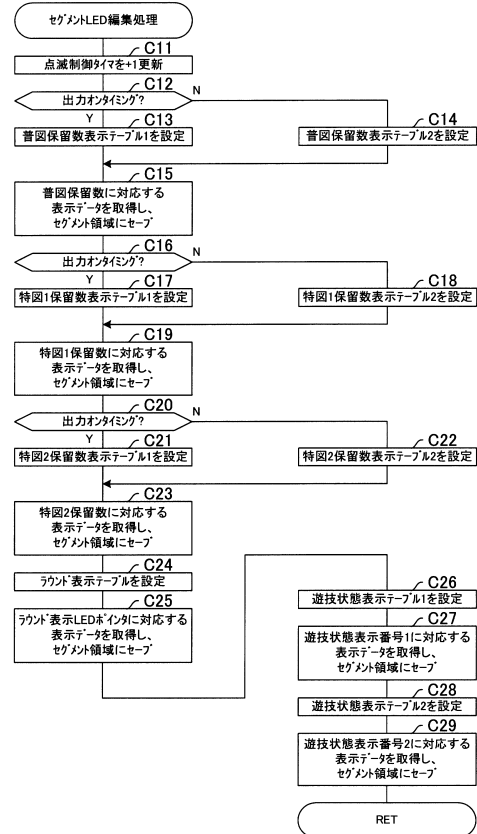
40

50

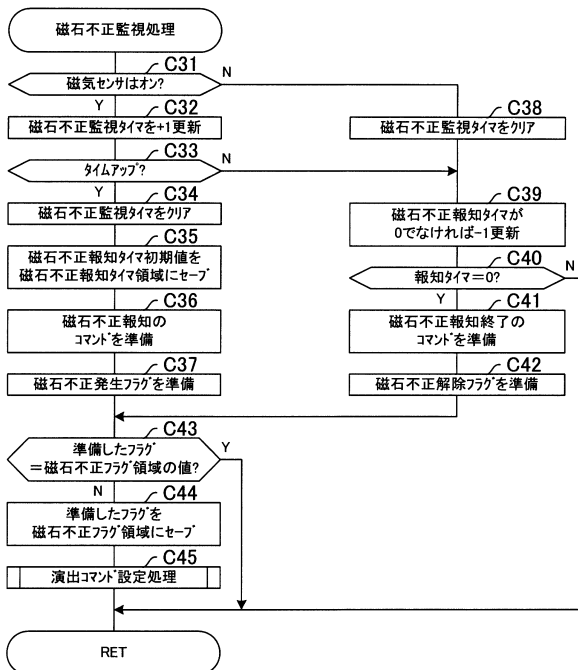
【図 9 3】



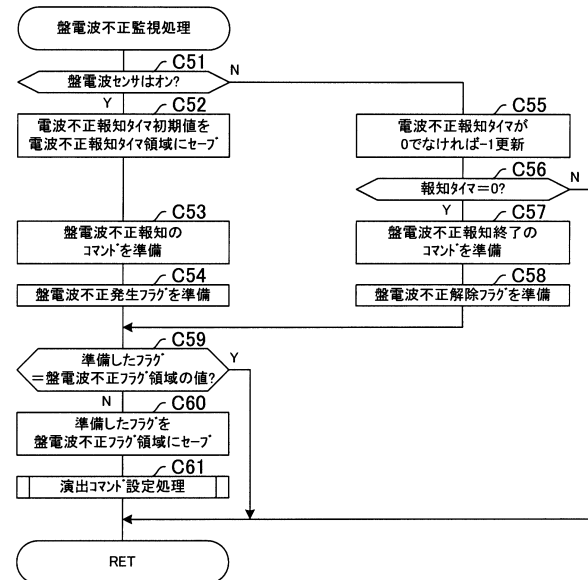
【図 9 4】



【図 9 5】



【図 9 6】



10

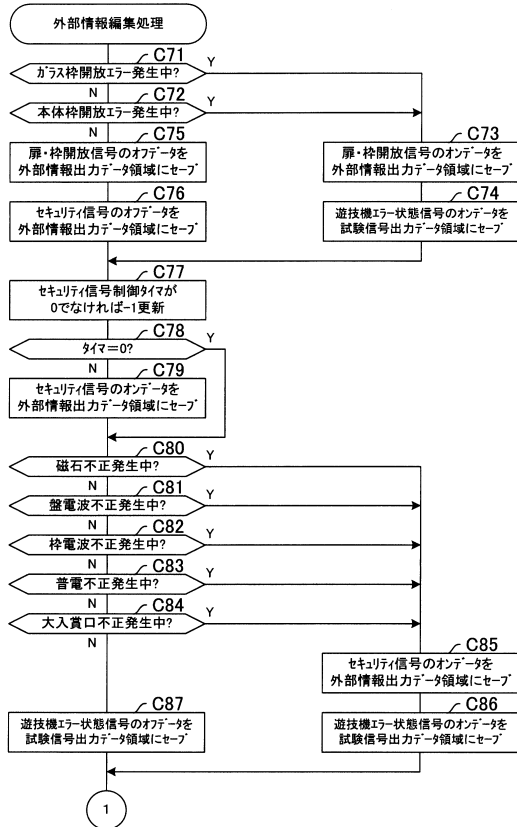
20

30

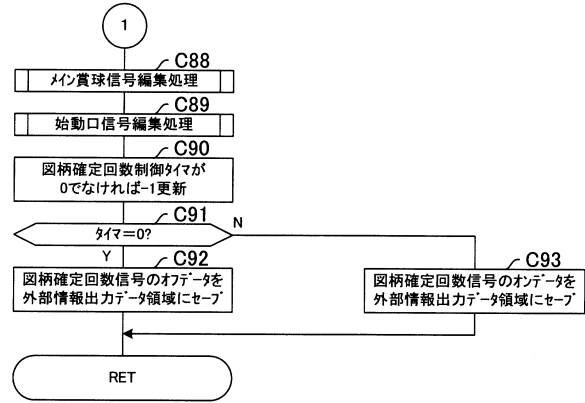
40

50

【図 97】



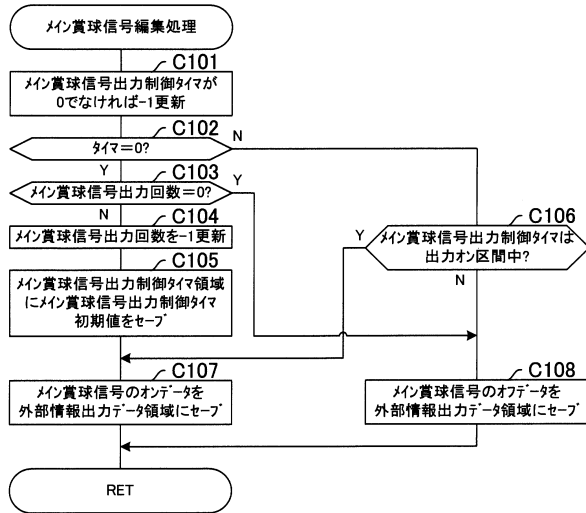
【図 98】



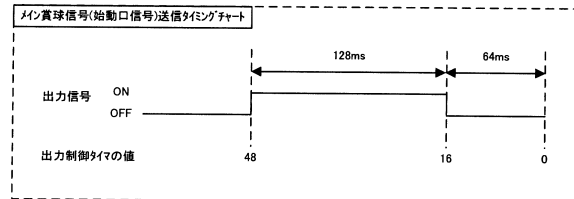
10

20

【図 99】



【図 100】

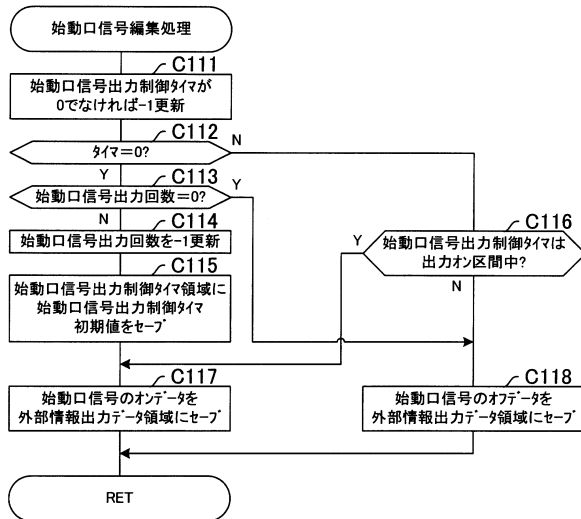


30

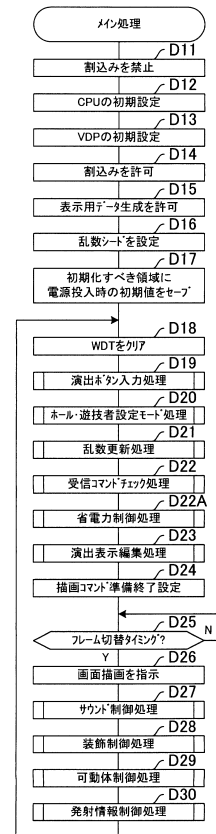
40

50

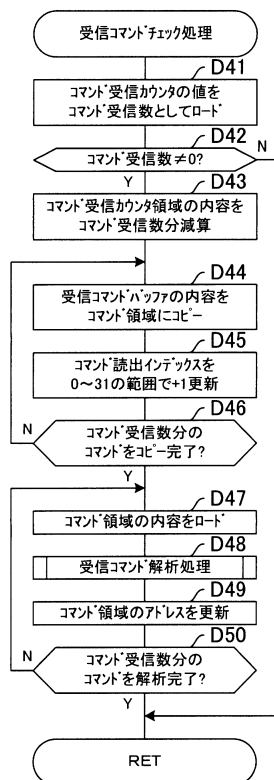
【図 101】



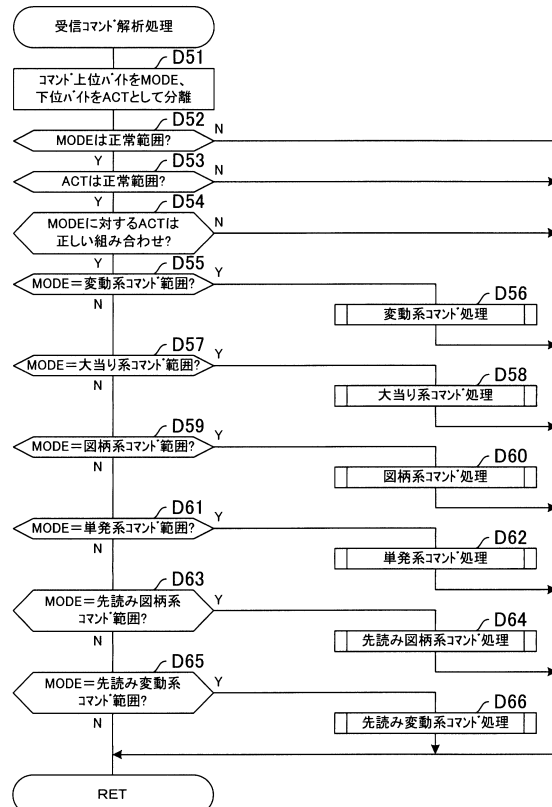
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

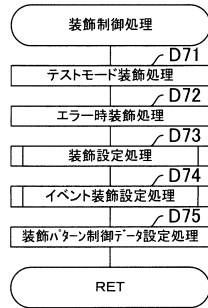
20

30

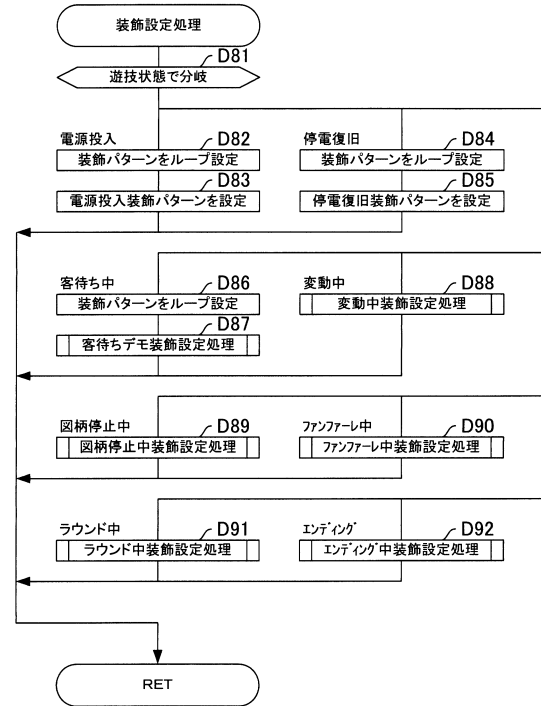
40

50

【図 105】



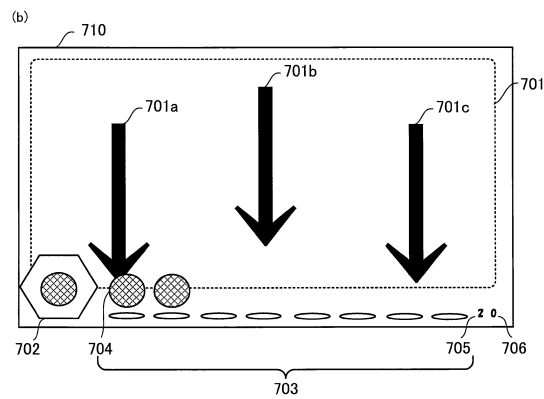
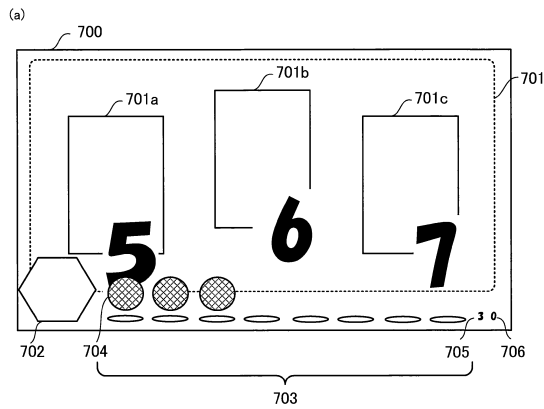
【図 106】



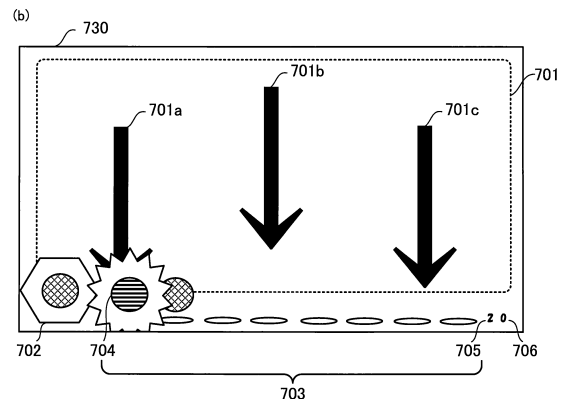
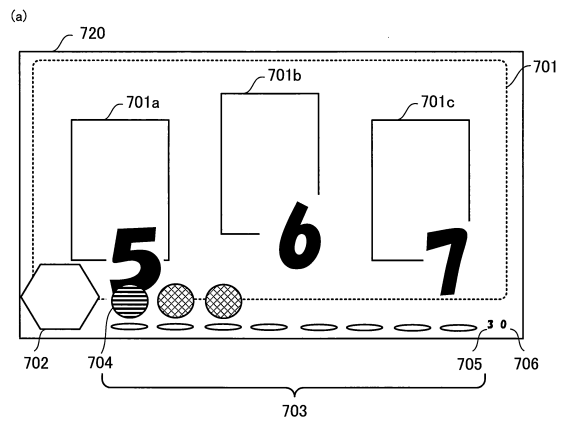
10

20

【図 107】



【図 108】

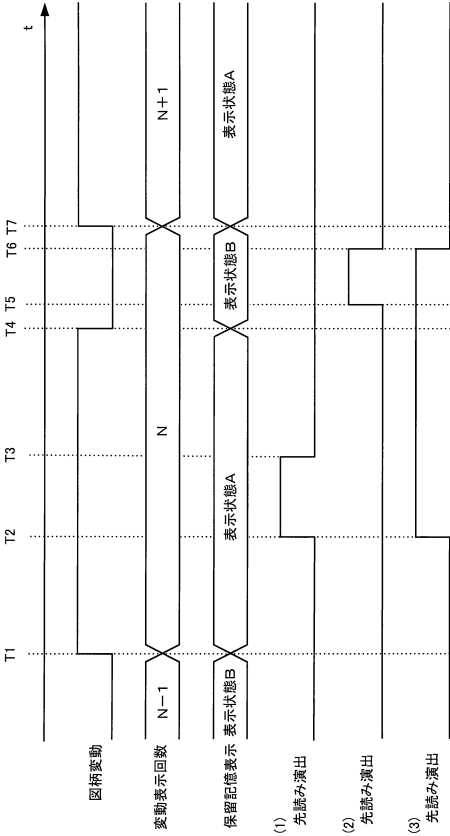


30

40

50

【図 1 0 9】



【図 1 1 0】

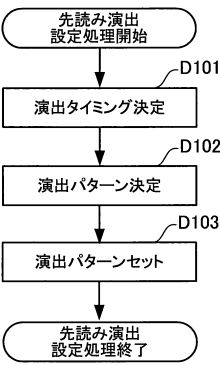
演出パターンテーブル

演出タイミング	演出パターン
A	a1,a2,a3,a4,a5
B	b1,b2,b3,b4,b5
A→B	c1,c2,c3,c4,c5

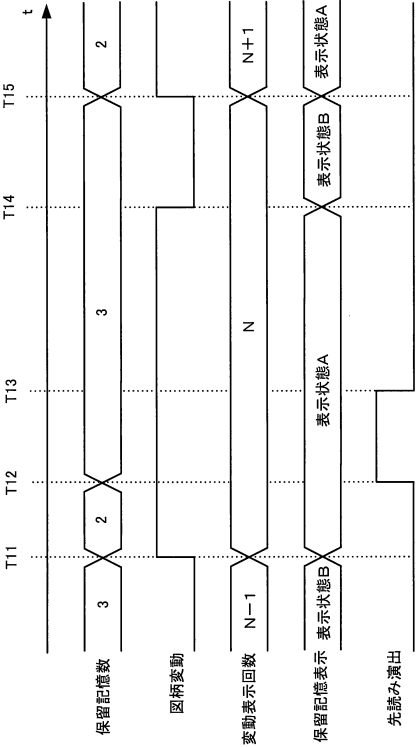
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

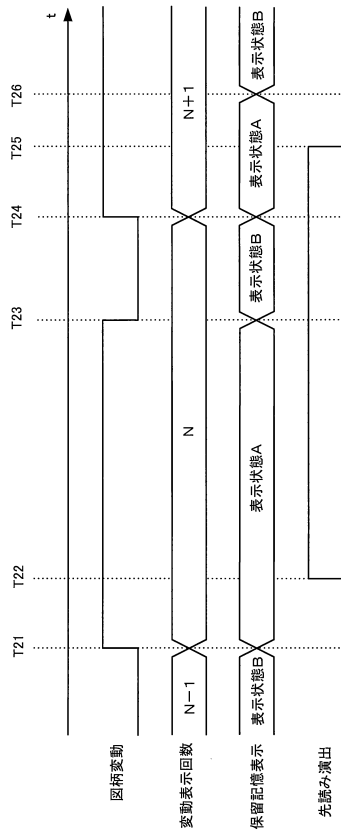


30

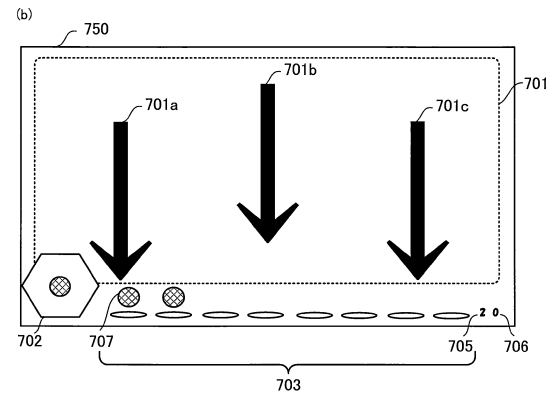
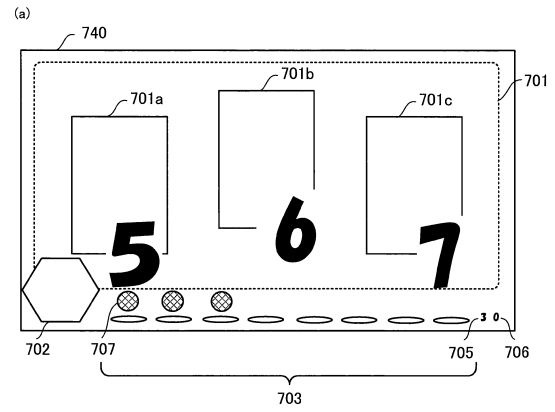
40

50

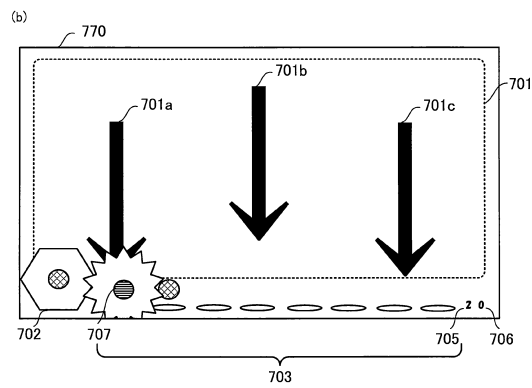
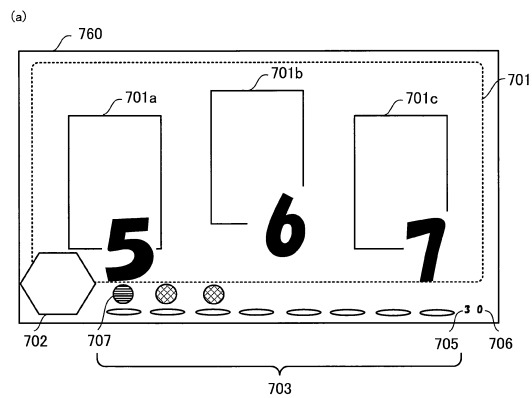
【図 1 1 3】



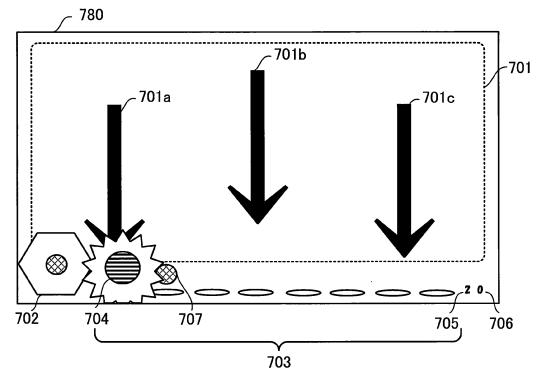
【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



10

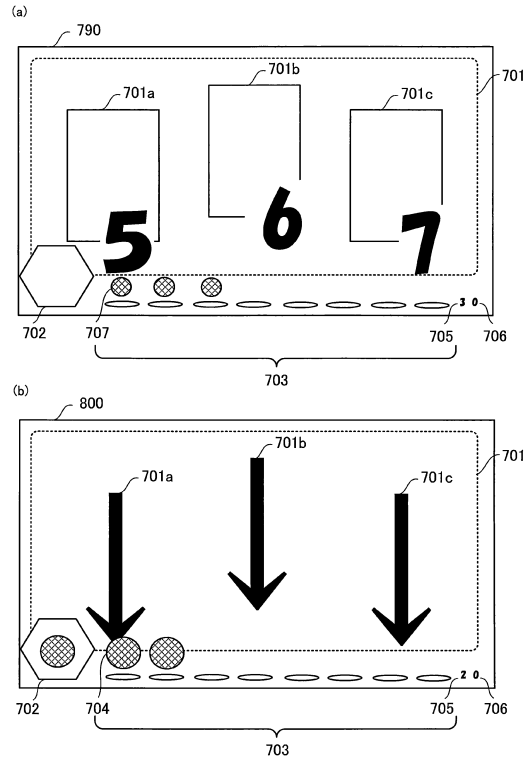
20

30

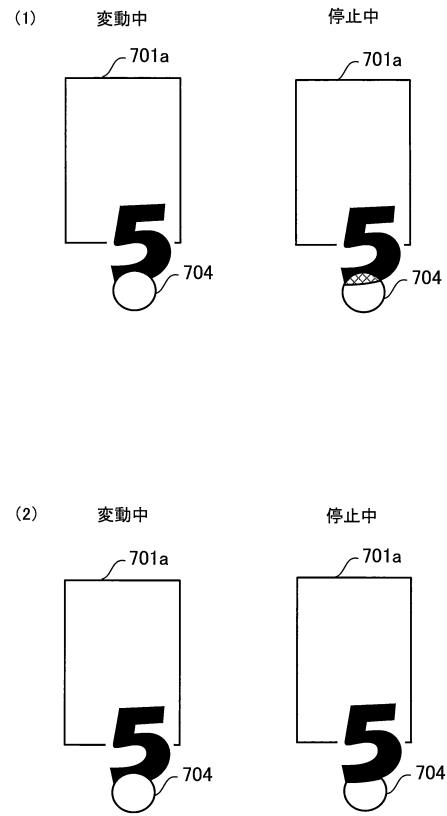
40

50

【図 1 1 7】



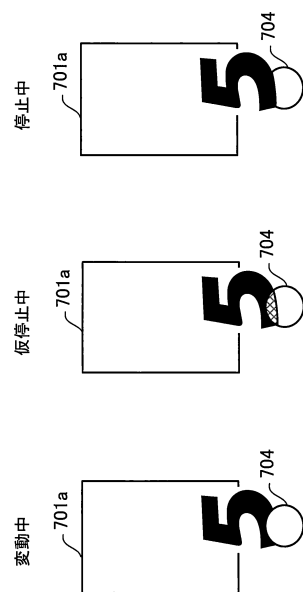
【図 1 1 8】



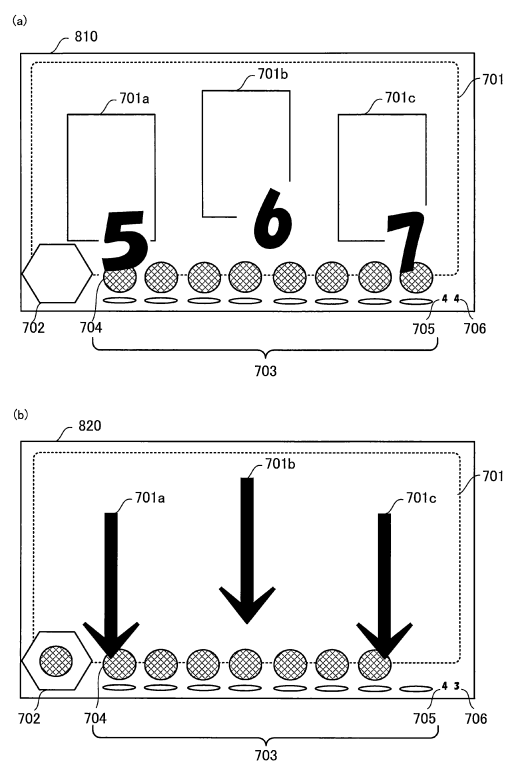
10

20

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

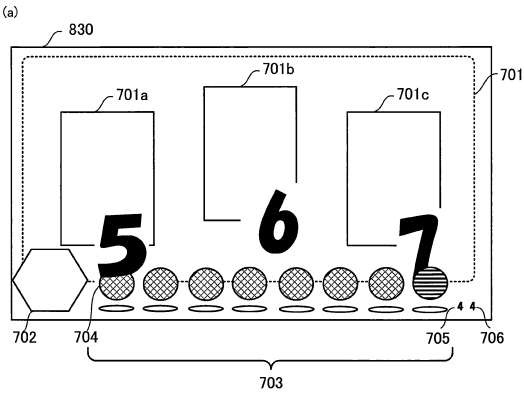


30

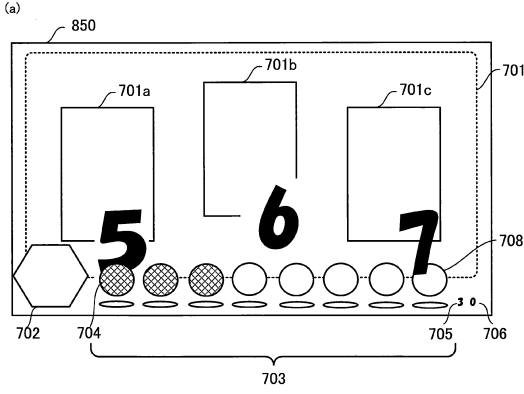
40

50

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】



10

20

【図 1 2 3】

装飾図柄A	装飾図柄B	装飾図柄C

【図 1 2 4】

888 リーチ別図柄停止規則表

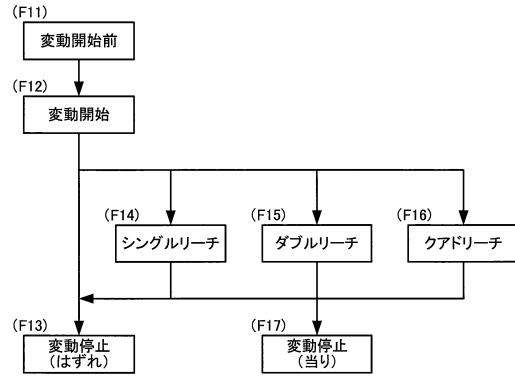
	リーチ種別	
	リーチA	リーチB
リーチ図柄	N	N
当り	N	N
はずれ	N以外	N-1

30

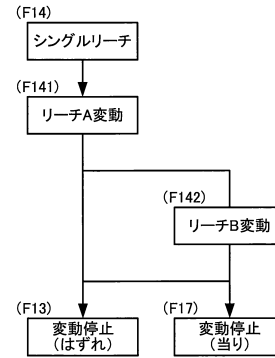
40

50

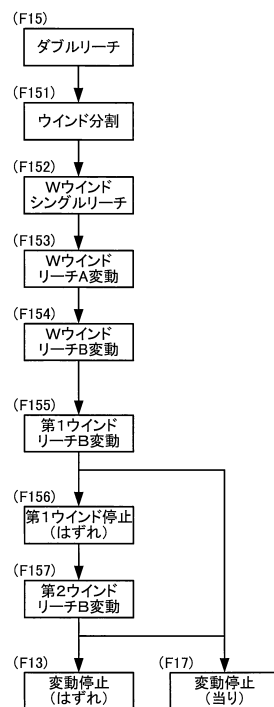
【図 1 2 5】



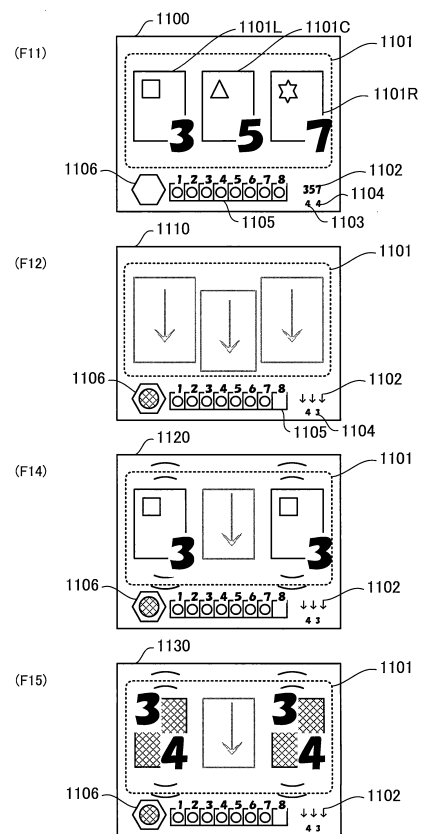
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



【図 1 2 8】



10

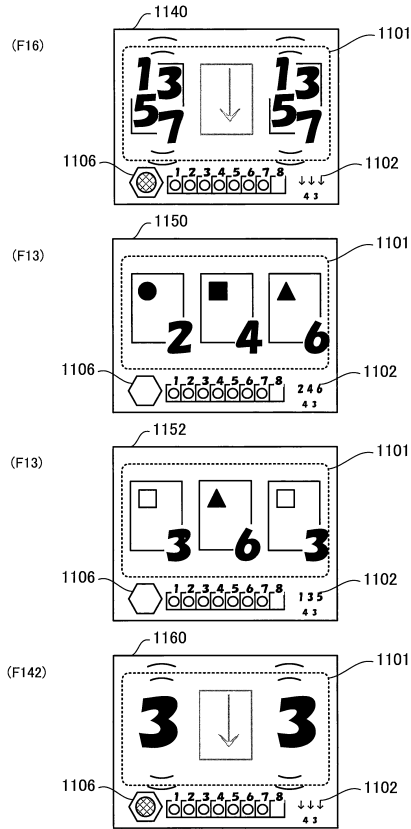
20

30

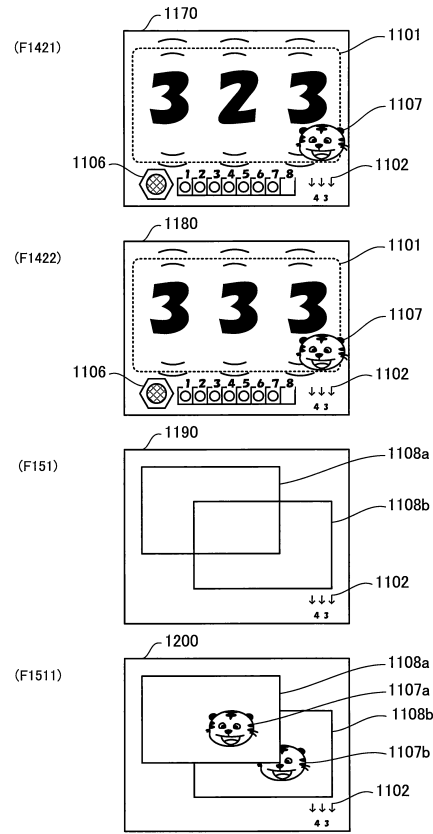
40

50

【図 1 2 9】



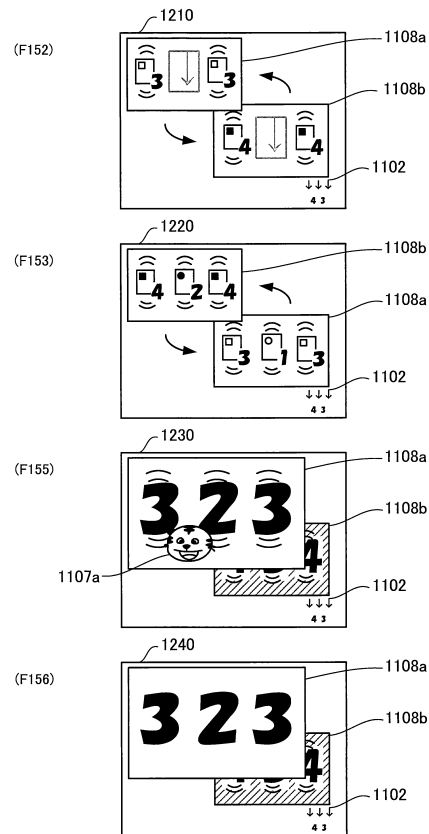
【図 1 3 0】



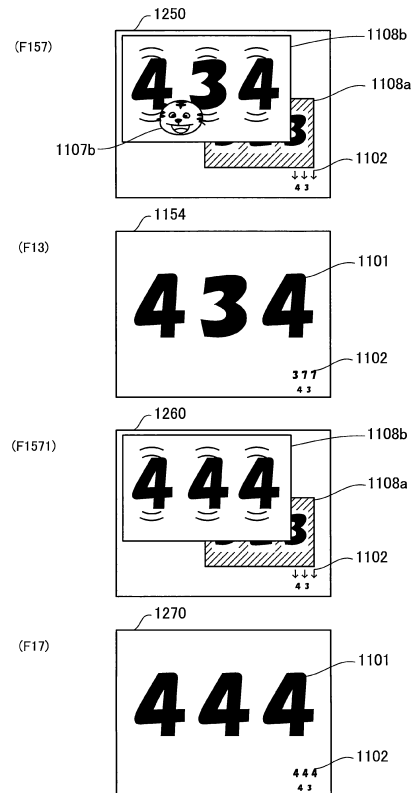
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

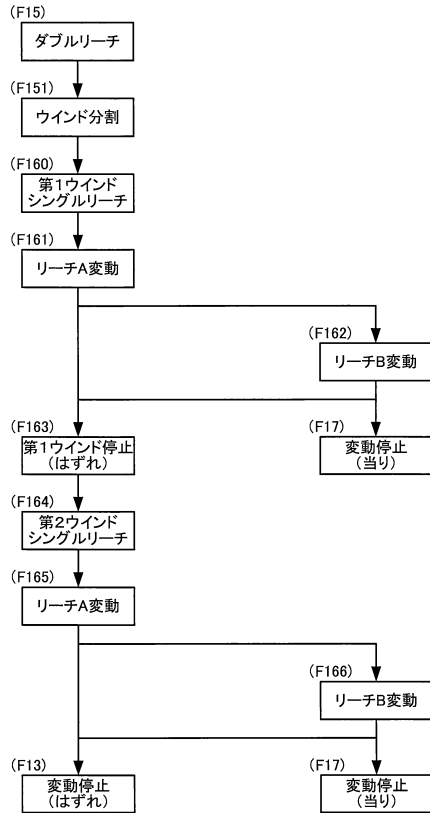


30

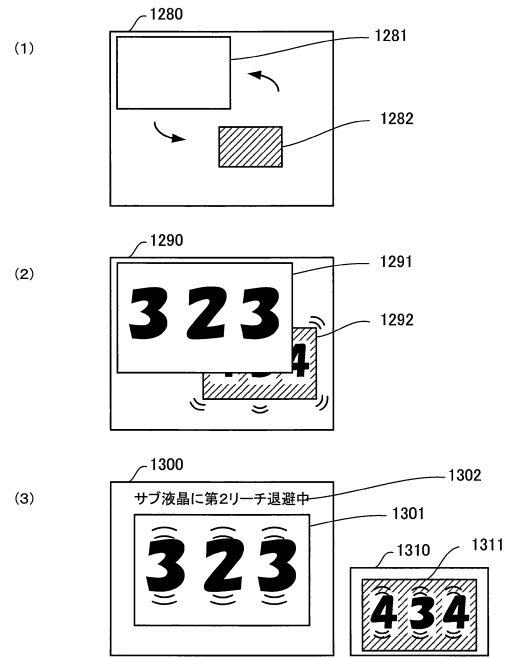
40

50

【図 1 3 3】



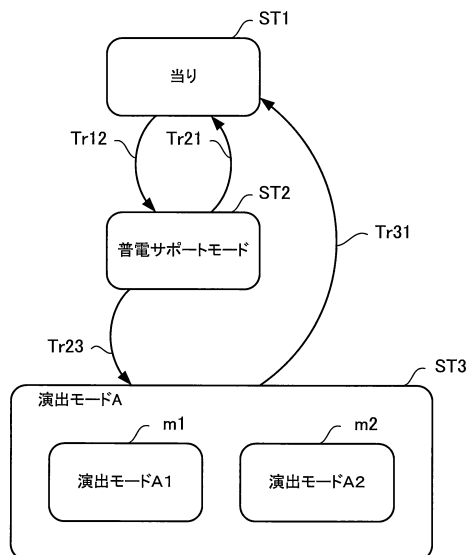
【図 1 3 4】



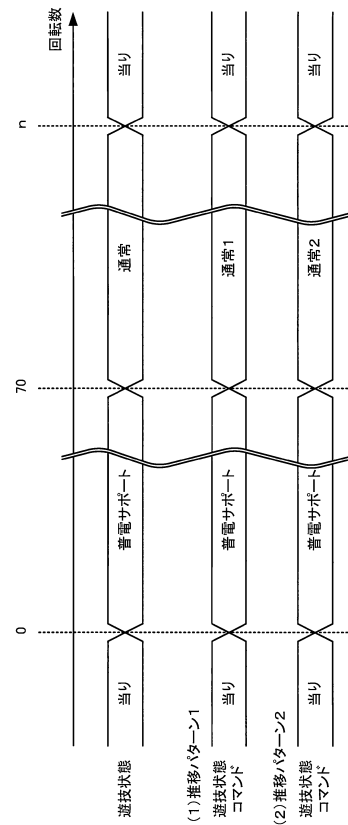
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

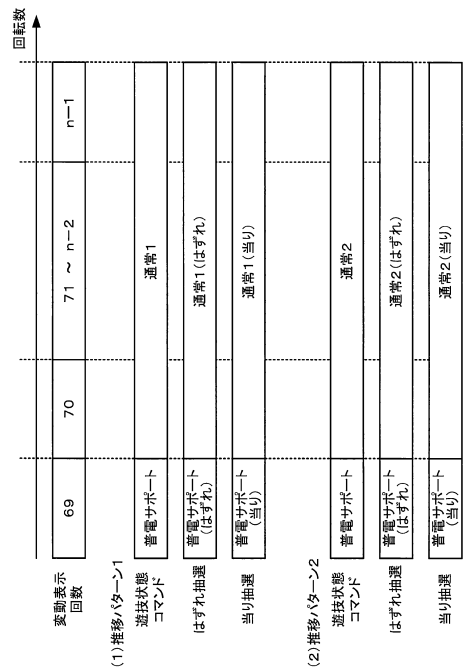


30

40

50

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

(1)

演出モードA1		
リーチ種別	リーチ出現率	リーチ信頼度
リーチ1	0.6%	1%
リーチ2	0.6%	7%
リーチ3	0.6%	20%
リーチ4	0.01%	100%
リーチ5	0.7%	5%

(2)

演出モードA2		
リーチ種別	リーチ出現率	リーチ信頼度
リーチ1	0.6%	1%
リーチ2	0.8%	5%
リーチ3	0.2%	80%
リーチ4	0.01%	100%
リーチ5	0.5%	7%

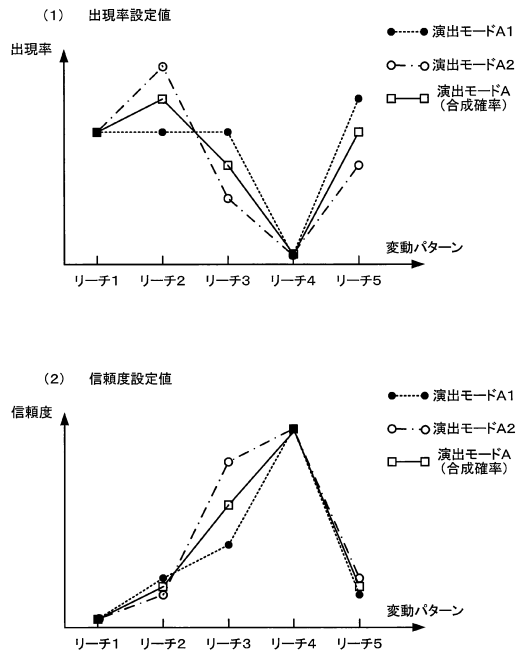
(3)

演出モードA(A1, A2合成)		
リーチ種別	リーチ出現率	リーチ信頼度
リーチ1	0.6%	1%
リーチ2	0.7%	6%
リーチ3	0.4%	50%
リーチ4	0.01%	100%
リーチ5	0.6%	6%

10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

(1) 通常1 (はずれ) 用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C1	Pt1	T1	Pr1	リーチAはずれ
C2	Pt2	T2	Pr2	リーチBはずれ
C3	Pt3	T3	Pr3	リーチCはずれ

(2) 通常1 (当り) 用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C4	Pt4	T4	Pr4	リーチA当り
C5	Pt5	T5	Pr5	リーチB当り
C6	Pt6	T6	Pr6	リーチC当り

(3) 通常2 (はずれ) 用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C1	Pt1	T1	Pr7	リーチAはずれ
C2	Pt2	T2	Pr8	リーチBはずれ
C3	Pt3	T3	Pr9	リーチCはずれ

(4) 通常2 (当り) 用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C4	Pt4	T4	Pr10	リーチA当り
C5	Pt5	T5	Pr11	リーチB当り
C6	Pt6	T6	Pr12	リーチC当り

30

40

50

【図 1 4 1】

(1) 通常(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C1	Pt1	T1	Pr1	リーチAはずれ
C2	Pt2	T2	Pr2	リーチBはずれ
C3	Pt3	T3	Pr3	リーチCはずれ

(2) 通常(当り)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C4	Pt4	T4	Pr4	リーチA当り
C5	Pt5	T5	Pr5	リーチB当り
C6	Pt6	T6	Pr6	リーチC当り

【図 1 4 2】

(1) 通常1(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C1	Pt1a	T1	Pr11	リーチA1はずれ
	Pt1b		Pr12	リーチA2はずれ
	Pt1c		Pr13	リーチA3はずれ

(2) 通常1(当り)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C4	Pt4a	T4	Pr41	リーチA1当り
	Pt4b		Pr42	リーチA2当り
	Pt4c		Pr43	リーチA3当り

(3) 通常2(はずれ)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C1	Pt1a	T1	Pr14	リーチA1はずれ
	Pt1b		Pr15	リーチA2はずれ
	Pt1c		Pr16	リーチA3はずれ

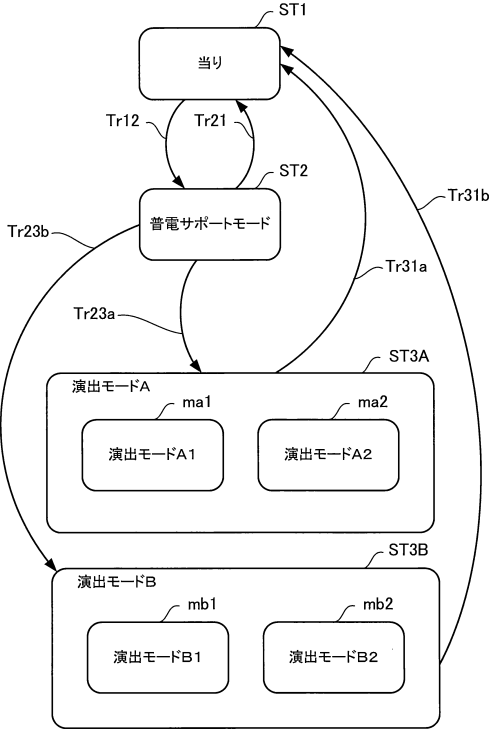
(4) 通常2(当り)用の変動表示パターン選択テーブル

コマンド	変動パターン	変動時間	選択確率	説明
C4	Pt4a	T4	Pr44	リーチA1当り
	Pt4b		Pr45	リーチA2当り
	Pt4c		Pr46	リーチA3当り

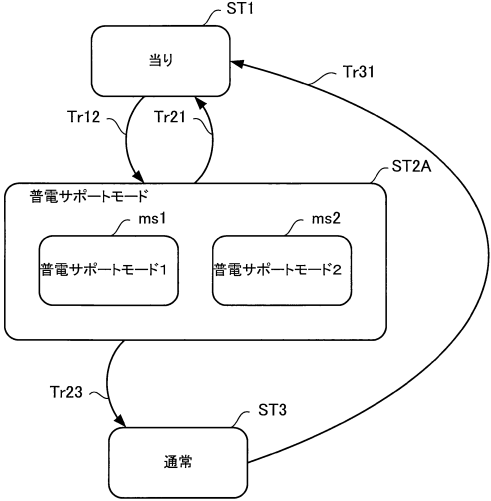
10

20

【図 1 4 3】



【図 1 4 4】

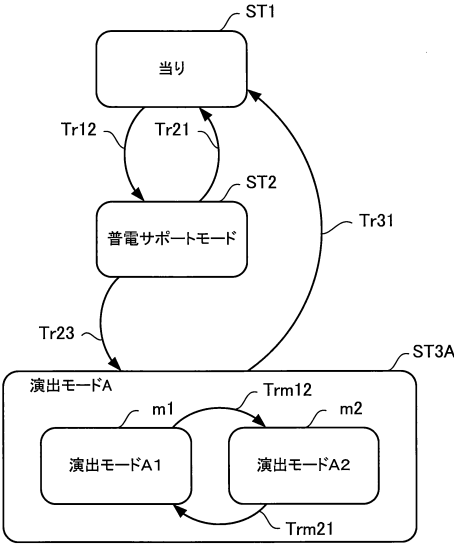


30

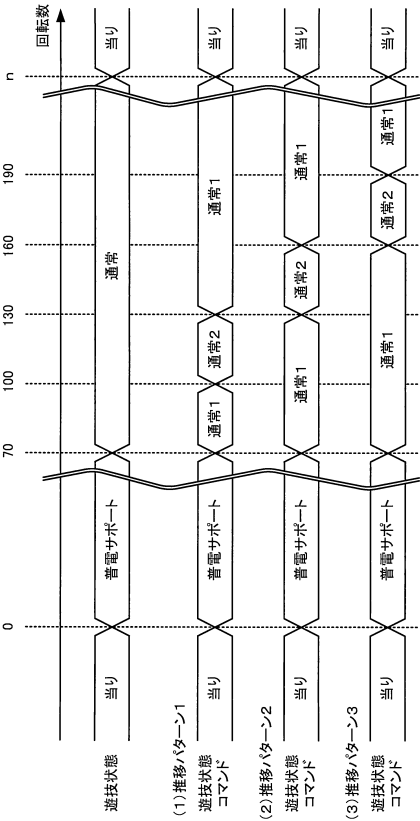
40

50

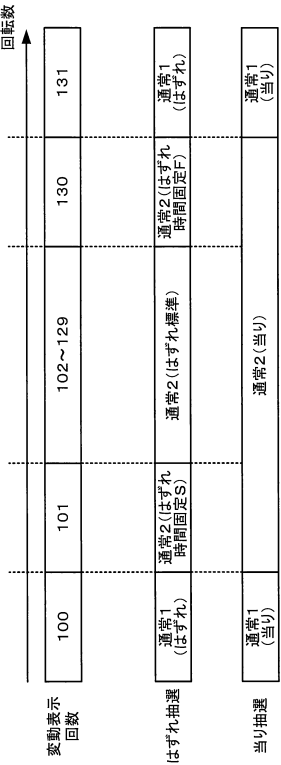
【図 1 4 5】



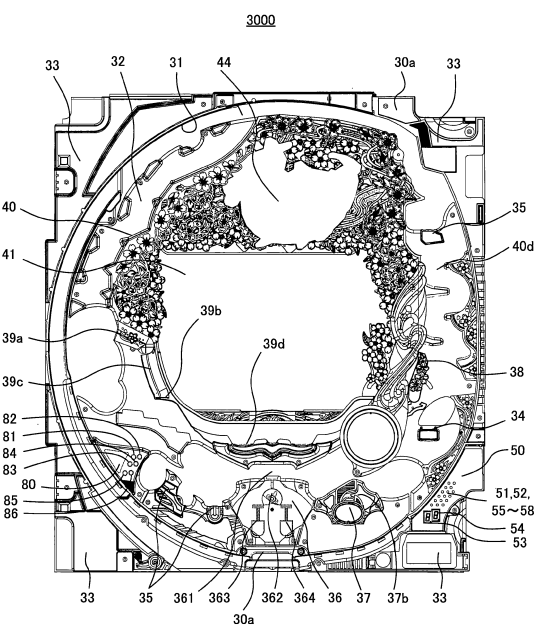
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



10

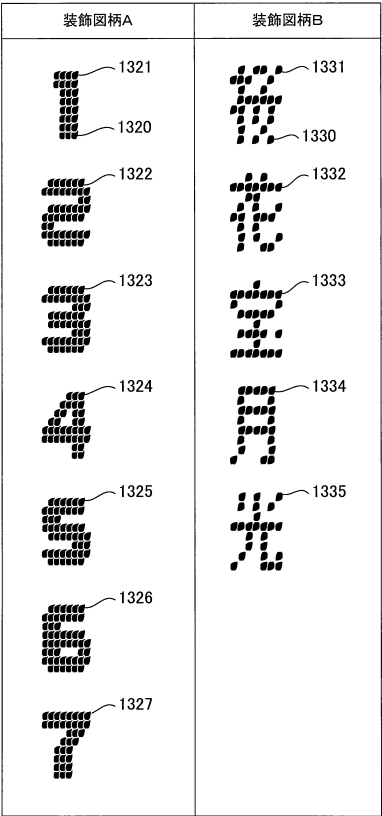
20

30

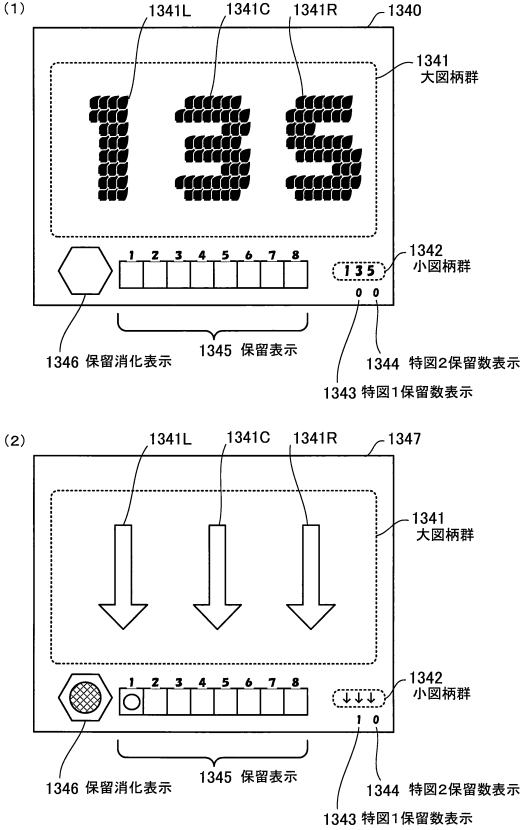
40

50

【図 1 4 9】



【図 1 5 0】



10

20

【図 1 5 1】

大当り種別	確変種別	制御上 ラウンド数	見かけ上 ラウンド数	賞球数
Sボーナス	確率変動	16	16	2000
Aボーナス1	確率変動	16	8	1000
Aボーナス2	確率変動	16	8×2	1000×2
Bボーナス	突確	8	0	0
Cボーナス1	確率変動	16	15	1800
Cボーナス2	確率変動	16	8	1000
Cボーナス3	通常	8	7	600
Dボーナス1	確率変動	16	15	1800
Dボーナス2	確率変動	8	7	600
Dボーナス3	通常	16	15	1800
Dボーナス4	通常	8	7	600

【図 1 5 2】

大当り回数	見かけ 大当り種別	賞球数	実大当り種別例3	実大当り種別例2	実大当り種別例1
			Aボーナス2	Aボーナス1	Aボーナス1
			Aボーナス1	Aボーナス2	Aボーナス1
1	演出ボーナス	1000			
2	演出ボーナス	1000			
3	演出ボーナス	1000			

30

40

50

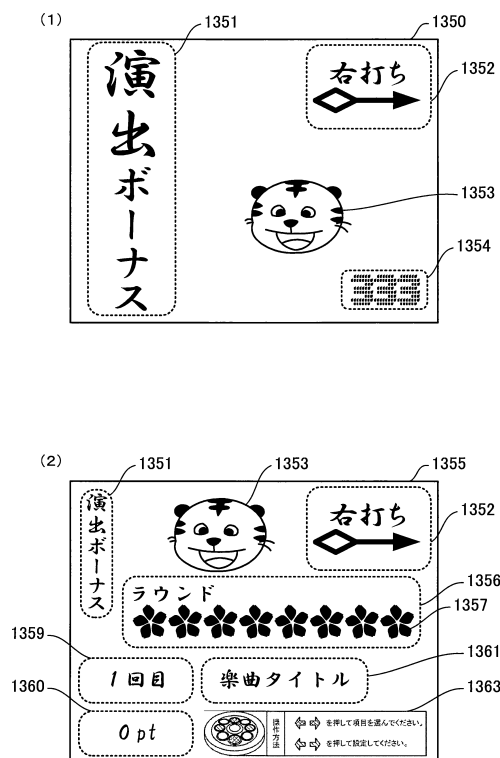
【図 1 5 3】

Aボーナス1		演出ボーナス																...				
状態	FAN	1R	INT	2R	INT	3R	INT	4R	INT	5R	INT	6R	INT	7R	INT	8R						
時間値	12	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29						
演出	FAN1	ラウンド曲選択演出					選択曲と対応ムービー演出															
...																						
状態	INT	9R	INT	10R	INT	11R	INT	12R	INT	13R	INT	14R	INT	15R	INT	16R	END					
時間値	2	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	1.4	0.1	2					
演出		END2																				

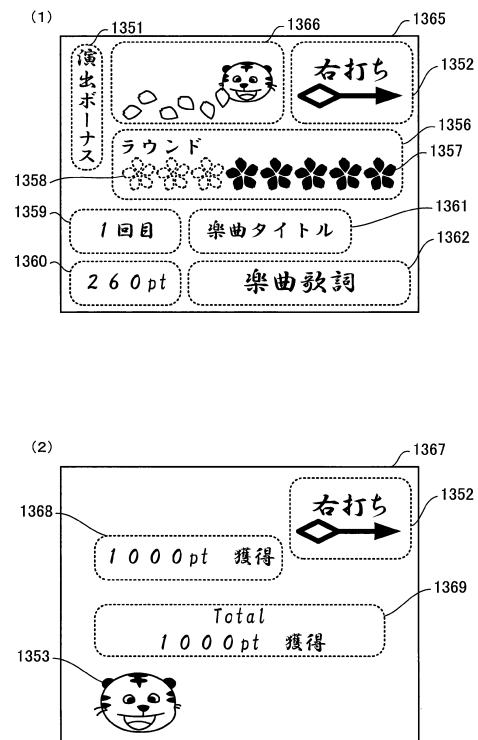
【図 1 5 4】

Aボーナス2		演出ボーナス																...			
状態	FAN	1R	INT	2R	INT	3R	INT	4R	INT	5R	INT	6R	INT	7R	INT	8R					
時間値	12	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29					
演出	FAN1	ラウンド曲選択演出																選択曲と対応ムービー演出			
...		...		...		...		...		...		...		...		...					
状態	INT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R					
時間値	6	0.1	10	0.1	10	0.1	10	0.1	10	0.1	10	0.1	10	0.1	10	0.1					
演出	END1	ボーナス中変動演出																FAN2			
...		...		...		...		...		...		...		...		...					
状態	9R	INT	10R	INT	11R	INT	12R	INT	13R	INT	14R	INT	15R	INT	16R	INT					
時間値	27	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2	29	2					
演出	ラウンド曲選択演出																選択曲と対応ムービー演出				
END2																					

【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

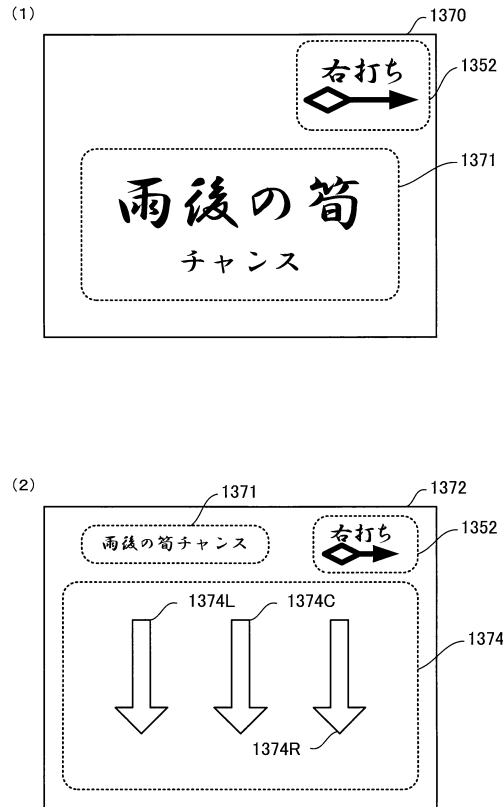
20

30

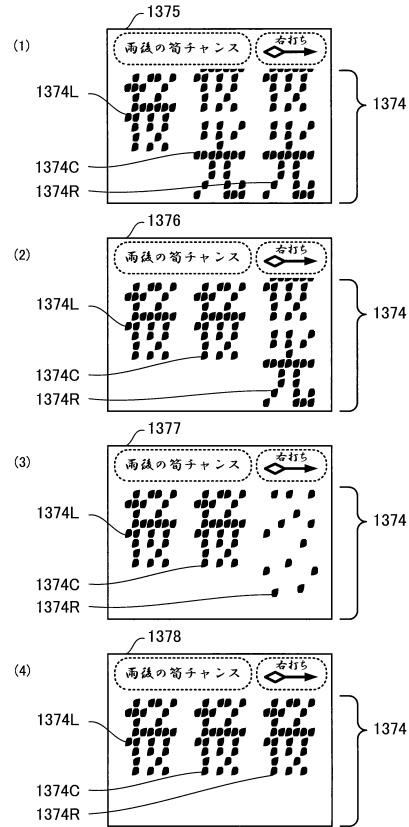
40

50

【図 1 5 7】



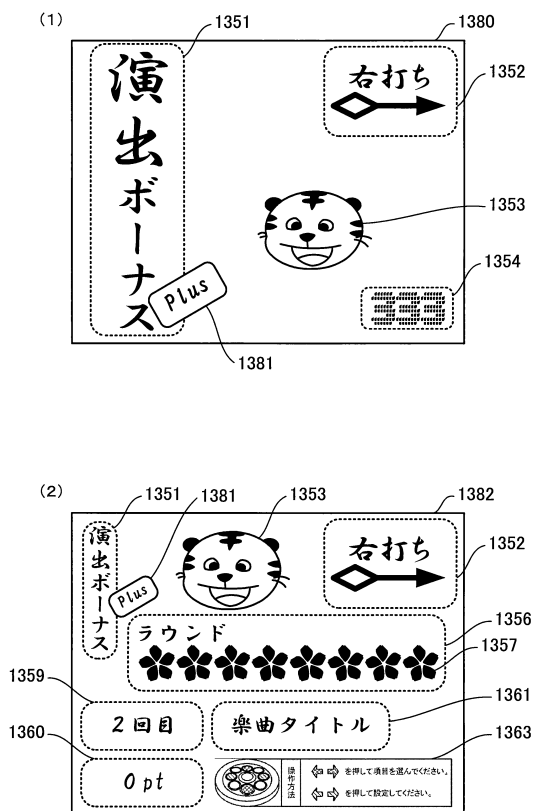
【図 1 5 8】



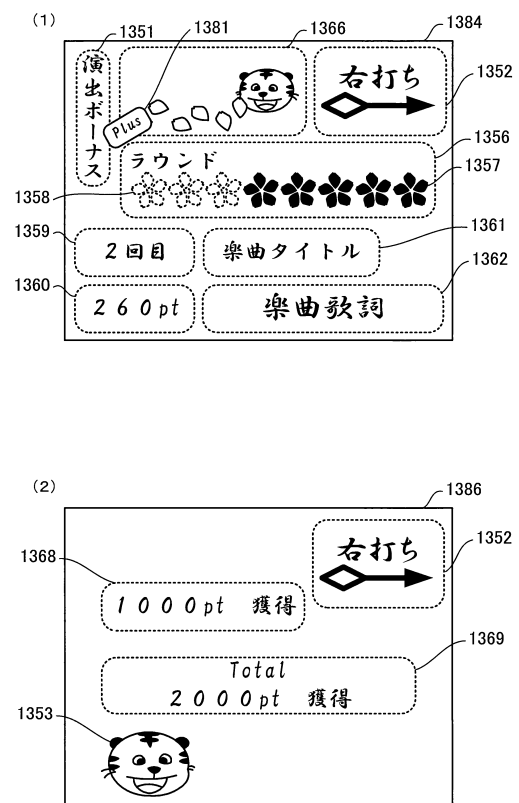
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

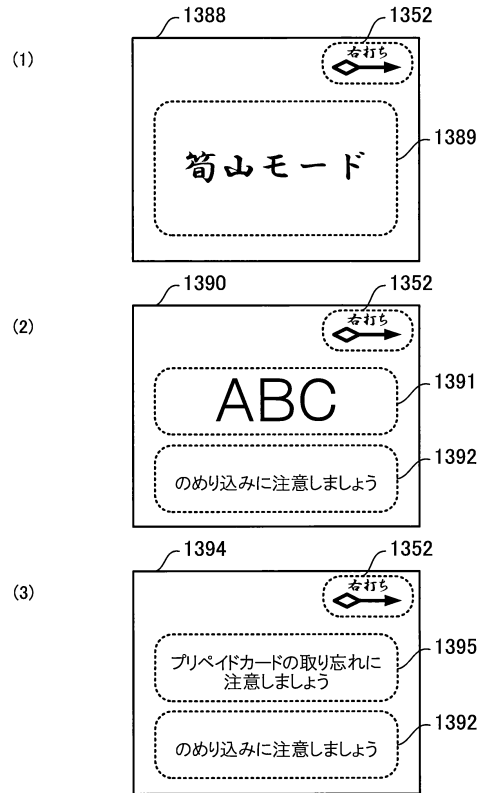


30

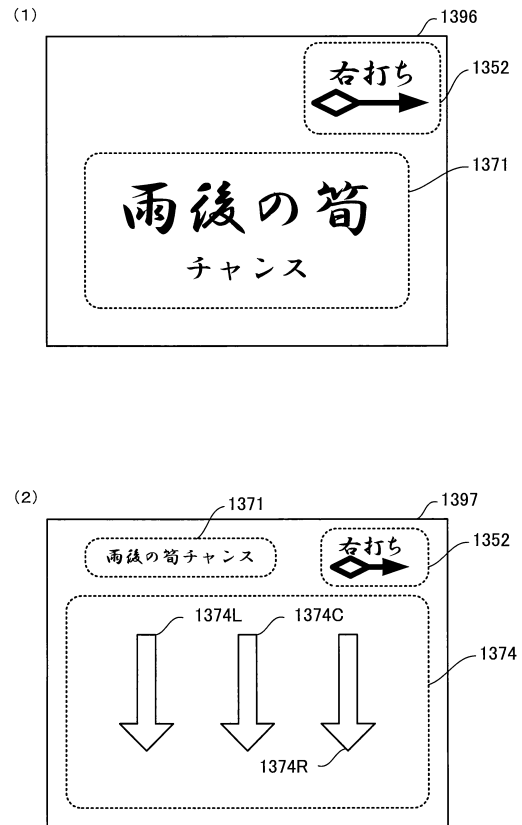
40

50

【図 1 6 1】



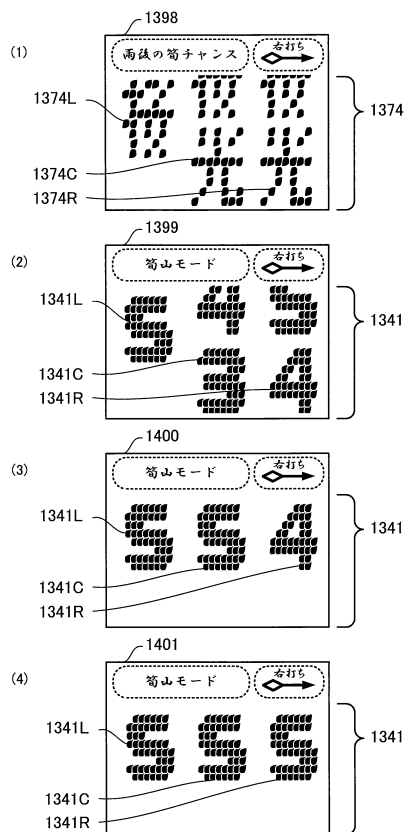
【図 1 6 2】



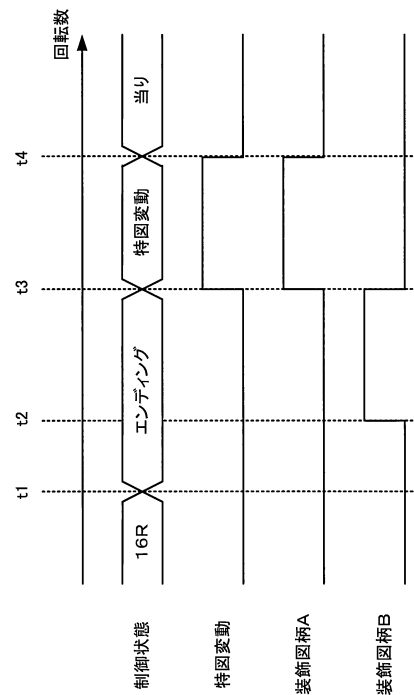
10

20

【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



30

40

50

【図 1 6 5】

ラウンド数	Xボーナス1	Xボーナス2	Xボーナス3	
1R	演出 ボーナス1	演出 ボーナス1	演出 ボーナス1	
2R				
3R				
4R				
5R	演出 ボーナス2	演出 ボーナス2	ショート開放	
6R				
7R				
8R				
9R	演出 ボーナス3	演出 ボーナス3	演出 ボーナス2	
10R				
11R				
12R				
13R	演出 ボーナス4		演出 ボーナス3	ショート開放
14R				
15R				
16R				

【図 1 6 6】

ラウンド数	Xボーナス1	BGM選択 パターン1	BGM選択 パターン2
1R	演出 ボーナス1	BGM1	BGM1
2R			
3R			
4R			
5R	演出 ボーナス2	BGM2	BGM1
6R			
7R			
8R			
9R	演出 ボーナス3	BGM3	BGM1
10R			
11R			
12R			
13R	演出 ボーナス4	BGM4	BGM1
14R			
15R			
16R			

10

20

【図 1 6 7】

(1)

状態	INT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R	WAIT	9R
時間値	16	0.1	10	0.1	6	0.1	6	27
演出	END1	ボーナス中変動演出				FAN2		ロング開放

(2)

状態	INT			9R	WAIT	9R	WAIT	9R
時間値	26			0.1	6	0.1	6	27
演出	END1	ボーナス中変動演出				FAN2		ロング開放

(3)

状態	INT	5R	WAIT	5R	INT	6R	WAIT	6R	WAIT
時間値	6	0.1	10	0.1	10	0.1	6	0.1	6
演出	END1		ボーナス中変動演出				FAN2		

状態	7R
時間値	29
演出	ロング開放

【図 1 6 8】

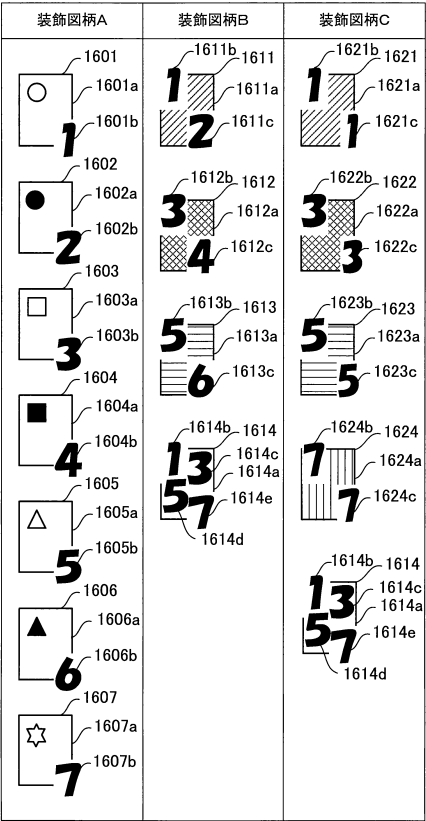
単位ボーナス 連続回数	楽曲選択肢	ムービー選択肢	キャラクタ選択肢
1	1	1	1
2			2
3			3
4			4
5	3	2	5
6			6
7			7
8			8
9	5	3	9
10			10
11			11
12			12
13	7	5	13
14		6	14
15		7	15
16		8	16

30

40

50

【図 1 6 9】



【図 1 7 0】

左図柄(第1仮停止図柄)	中図柄(第2仮停止図柄)	右図柄(第3仮停止図柄)
「1」「3」「5」「7」図柄	「1」「3」「5」「7」図柄	
「7」「7」図柄		
「7」図柄	「7」図柄	「7」図柄
「6」図柄	「6」図柄	「6」図柄
「5」「5」図柄		
「5」図柄	「5」図柄	「5」図柄
「4」図柄	「4」図柄	「4」図柄
「3」「3」図柄		
「3」図柄	「3」図柄	「3」図柄
「2」図柄	「2」図柄	「2」図柄
「1」「1」図柄		
「1」図柄	「1」図柄	「1」図柄

10

【図 1 7 1】

左図柄(第1仮停止図柄)	中図柄(第3仮停止図柄)	右図柄(第2仮停止図柄)
「1」「3」「5」「7」図柄		「1」「3」「5」「7」図柄
「7」図柄	「7」図柄	「7」図柄
「6」図柄	「6」図柄	「6」図柄
「5」「6」図柄		「5」「6」図柄
「5」図柄	「5」図柄	「5」図柄
「4」図柄	「4」図柄	「4」図柄
「3」「4」図柄		「3」「4」図柄
「3」図柄	「3」図柄	「3」図柄
「2」図柄	「2」図柄	「2」図柄
「1」「2」図柄		「1」「2」図柄
「1」図柄	「1」図柄	「1」図柄

【図 1 7 2】

左図柄(第1仮停止図柄)	中図柄(第2仮停止図柄)	右図柄(第3仮停止図柄)
「1」「3」「5」「7」図柄	「1」「3」「5」「7」図柄	
「7」図柄	「7」図柄	「7」図柄
「6」図柄	「6」図柄	「6」図柄
「5」「6」図柄	「5」「6」図柄	
「5」図柄	「5」図柄	「5」図柄
「4」図柄	「4」図柄	「4」図柄
「3」「4」図柄	「3」「4」図柄	
「3」図柄	「3」図柄	「3」図柄
「2」図柄	「2」図柄	「2」図柄
「1」「2」図柄	「1」「2」図柄	
「1」図柄	「1」図柄	「1」図柄

30

40

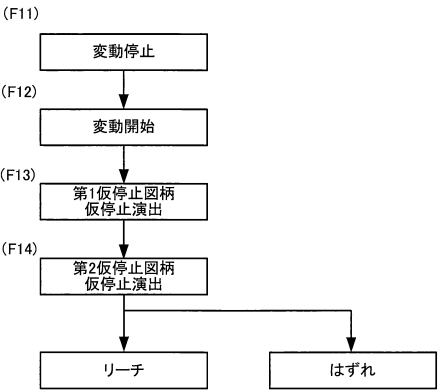
50

【図 1 7 3】

「1」「3」「5」「7」図柄が2箇所で仮停止して当りを導出した場合

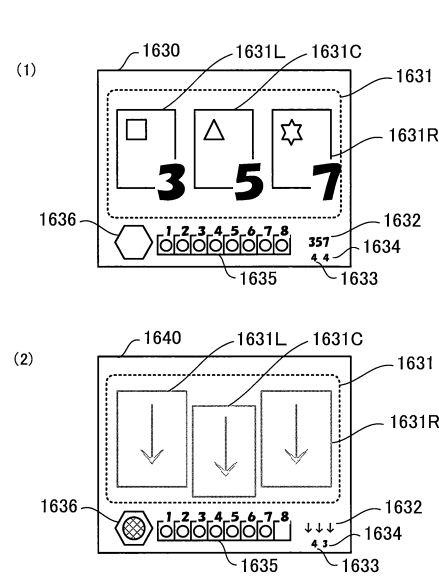
	通常確率状態	高確率状態
特典	高確率状態に移行 抽選により決定した数の遊技球	高確率状態の継続 2000個の遊技球

【図 1 7 4】

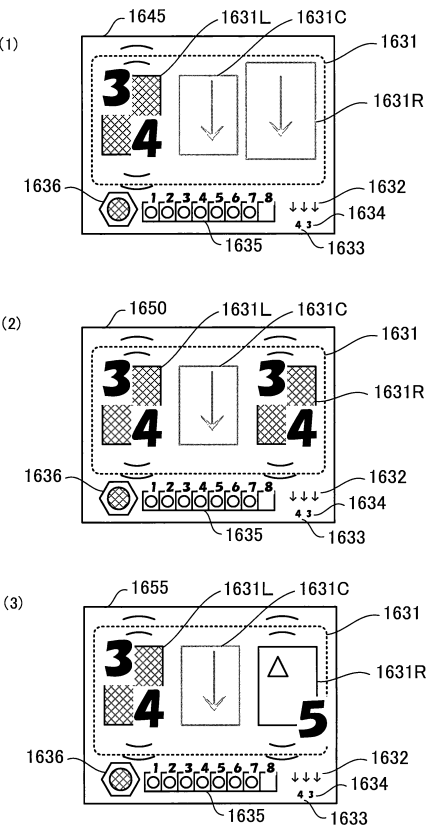


10

【図 1 7 5】



【図 1 7 6】



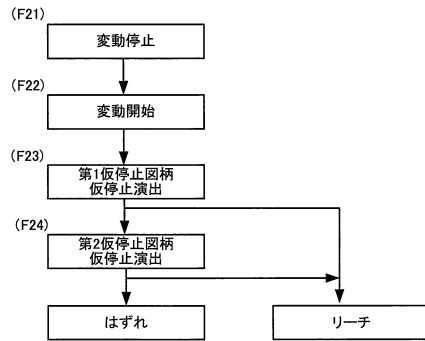
20

30

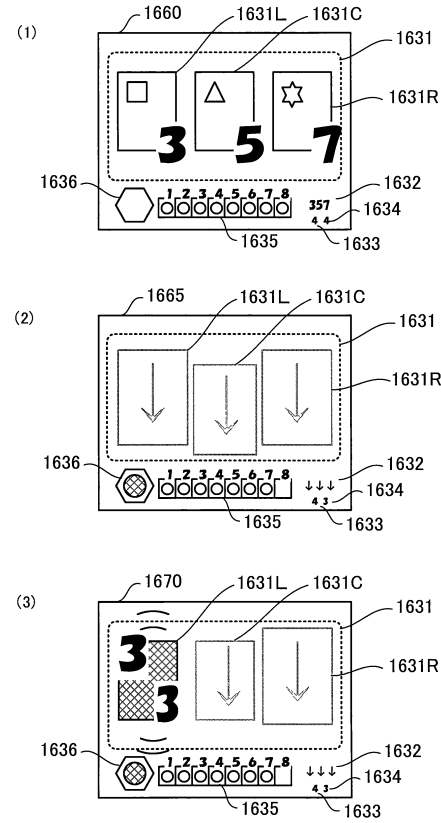
40

50

【図 177】



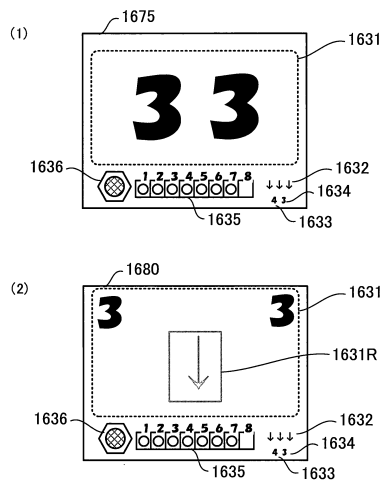
【図 178】



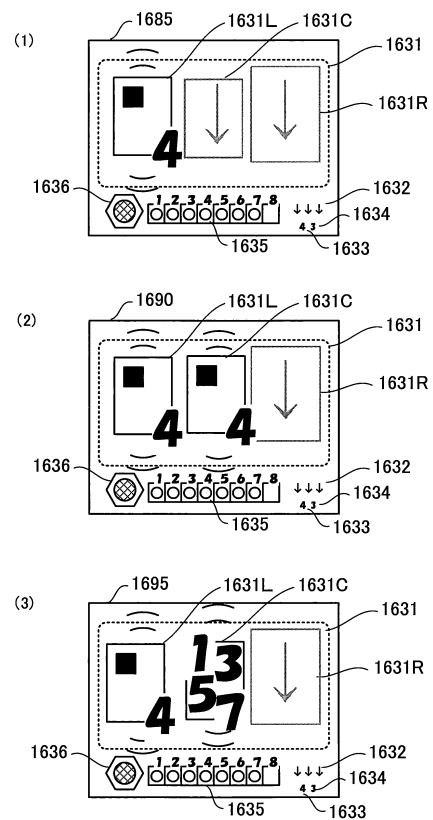
10

20

【図 179】



【図 180】

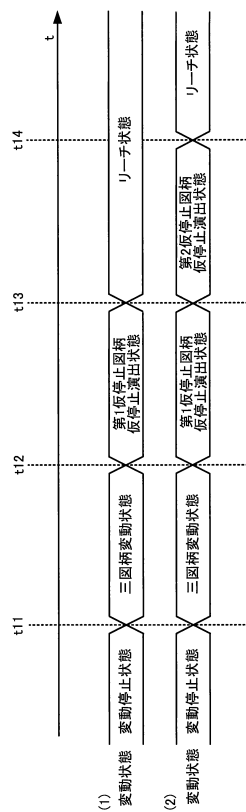


30

40

50

【図 1 8 1】



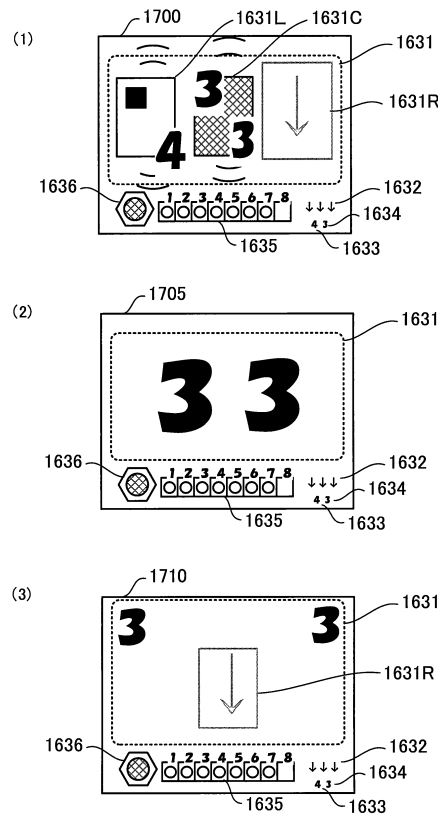
【図 1 8 2】

左図柄(第1停止図柄)	中図柄(第2停止図柄)	右図柄(第3停止図柄)
「1」「3」「5」「7」図柄	「1」「3」「5」「7」図柄	
「7」「7」図柄	「7」「7」図柄	
「7」図柄	「7」図柄	「7」図柄
「6」図柄	「6」図柄	「6」図柄
「5」「5」図柄	「5」「5」図柄	
「5」図柄	「5」図柄	「5」図柄
「4」図柄	「4」図柄	「4」図柄
「3」「3」図柄	「3」「3」図柄	
「3」図柄	「3」図柄	「3」図柄
「2」図柄	「2」図柄	「2」図柄
「1」「1」図柄	「1」「1」図柄	
「1」図柄	「1」図柄	「1」図柄

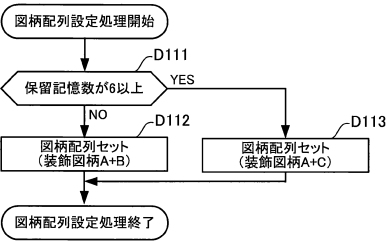
10

20

【図 1 8 3】



【図 1 8 4】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2012-125341 (JP, A)
特開 2016-215006 (JP, A)
特開 2011-212460 (JP, A)
特開 2011-110062 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F7/02