

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2023-93257

(P2023-93257A)

(43)公開日 令和5年7月4日(2023.7.4)

(51) 國際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

FI

A 6 3 F

7/02

3 2 0

テーマコード（参考）

2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全84頁)

(21)出願番号 特願2021-208783(P2021-208783)

(22)出願日 令和3年12月22日(2021.12.22)

(71)出願人 000132747

株式会社ソフィア

群馬県桐生市境野町7丁目201番地

(72)発明者

田中 雅也

群馬県太田市吉沢町990番地 株式会

社ソフィア内

Fターム(参考)	2C333	AA11	CA02	CA26	CA30
----------	-------	------	------	------	------

CA50 CA51 CA73

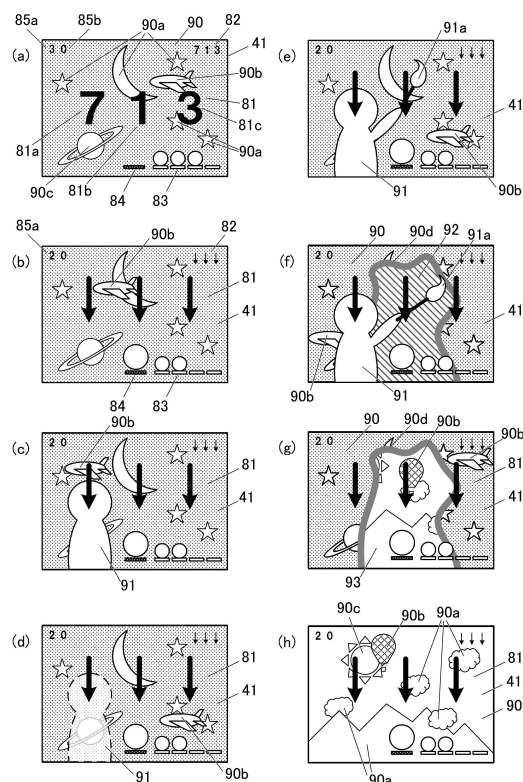
(54)【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣を向上する。

【解決手段】遊技に関する演出を表示手段（表示装置４１）に表示可能に制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備える。演出制御手段は、表示手段に所定のオブジェクト（可変画像９０ｃ）を表示可能であり、表示手段に第１画像を表示する第１演出態様から、表示手段に前記第１画像を表示せずに第２画像を表示する第２演出態様となるか否かを示唆するために、所定のオブジェクトの一部又は全部の特定をできなくする示唆演出を実行可能とする。

【選択図】図36



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

ゲームを実行する遊技機において、
遊技に関する演出を表示手段に表示可能に制御する演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記表示手段に所定のオブジェクトを表示可能であり、
前記表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、前記表示手段に前記第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、所定のオブジェクトの一部又は全部の特定をできなくする示唆演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ゲームを実行する遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機において、遊技を演出するために複数のステージを備え、一定の条件を満たすことでステージを移行可能な遊技機が知られている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

20

【0003】

【特許文献 1】特開 2019 - 42605 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、単にステージを移行するだけでは遊技の興趣を十分に向上することができなかった。本発明の目的は、遊技の興趣を向上することである。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、
ゲームを実行する遊技機において、
遊技に関する演出を表示手段に表示可能に制御する演出制御手段を備え、
前記演出制御手段は、
前記表示手段に所定のオブジェクトを表示可能であり、
前記表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、前記表示手段に前記第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、所定のオブジェクトの一部又は全部の特定をできなくする示唆演出を実行可能であることを特徴とする。

30

【発明の効果】**【0006】**

40

本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる。

【図面の簡単な説明】**【0007】**

【図 1】本発明の一実施形態の遊技機の正面図である。

【図 2】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図 3】遊技盤の正面図である。

【図 4】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 5】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図 6】特図変動表示ゲームの結果の振分率、大当り図柄の振分率、天井到達ゲーム数及び特定遊技状態の終了条件の一例を示す図である。

50

- 【図 7】小当り時の動作態様を説明する図である。
- 【図 8】普図変動表示ゲームを説明する図である。
- 【図 9】遊技状態の遷移を説明するための図である。
- 【図 10】時短が重複した場合の扱いと、一括表示装置の表示を説明する図である。
- 【図 11】遊技機の外部に出力する情報を説明する図である。
- 【図 12】遊技機の外部に出力する情報を説明する図である。
- 【図 13】メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 14】メイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 15】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
- 【図 16】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。 10
- 【図 17】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
- 【図 18】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 19】特図普段処理を説明するフローチャートである。
- 【図 20】特図 1 変動開始処理及び特図 2 変動開始処理を説明するフローチャートである。
- 【図 21】特図 1 停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 22】特図 2 停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 23】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 24】時短終了設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 25】特図表示中処理を説明するフローチャートである。 20
- 【図 26】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
- 【図 27】ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理 1 を説明するフローチャートである。
- 【図 28】サボ作動設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 29】大当り終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 30】特定領域スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
- 【図 31】小当り残存球処理を説明するフローチャートである。
- 【図 32】小当り終了処理を説明するフローチャートである。
- 【図 33】演出制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 34】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。 30
- 【図 35】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
- 【図 36】演出の一例を説明する図である。
- 【図 37】特定画像の表示と演出態様の移行タイミングを示すタイムチャートである。
- 【図 38】演出の一例を説明する図である。
- 【図 39】演出の一例を説明する図である。
- 【図 40】演出の一例を説明する図である。
- 【図 41】演出の一例を説明する図である。
- 【図 42】演出の一例を説明する図である。
- 【図 43】演出の一例を説明する図である。
- 【図 44】特定画像の表示と演出態様の移行タイミングを示すタイムチャートである。 40
- 【発明を実施するための形態】

【0008】

< 第 1 実施形態 >

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

図 1 及び図 2 に示すように本実施形態の遊技機 10 は前面枠 12 を備え、該前面枠 12 は外枠（支持枠）11 に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤 30（図 3 参照）は前面枠 12 の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）12 には、遊技盤 30 の前面を覆うカバーガラス（透明部材）14 を備えたガラス枠（透明板保持枠）15 が取り付けられている。

【 0 0 0 9 】

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

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

10

【 0 0 1 0 】

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

また、ガラス枠 15 の左右には内部にランプや L E D 等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプや L E D 等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置 18 や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）19 a が設けられている。さらに、前面枠 12 及びガラス枠 15 の下部にもスピーカ（下スピーカ）19 b が設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）19 a、スピーカ（下スピーカ）19 b から音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠 15 の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。

20

【 0 0 1 1 】

また、ガラス枠 15 の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）21、遊技機 10 の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口 22 等が設けられている。さらに、上皿 21 の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ 25 a（図 5 参照）を内蔵した演出ボタン 25 が設けられている。また、演出ボタン 25 には、当該演出ボタン 25 を振動させる駆動源も内蔵されている。すなわち、本実施形態の遊技機 10 は、演出ボタン 25 を振動させることで所定の報知を行うバイブレーション機能を備えている。なお、演出ボタン 25 は、通常状態（図 1 や図 2 に示す状態）から突出状態（演出ボタン 25 の上面（押圧面）が通常状態時よりも上側にある状態）に変換可能に構成されていても良い。

30

【 0 0 1 2 】

前面枠 12 の下部には、上皿 21 が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）23、打球発射装置のハンドル 24 等が設けられている。さらに、前面枠 12 の下部右側には、前面枠 12 やガラス枠 15 を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴 26 が設けられている。

【 0 0 1 3 】

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

40

本実施形態の遊技機 10 においては、遊技者がハンドル 24 を回動操作することによって、打球発射装置が上皿 21 から供給される遊技球を遊技盤 30 前面の遊技領域 32 に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン 25 や十字キー 29 を操作することによって、表示装置 41（図 3 参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

50

【 0 0 1 4 】

次に、図 3 を用いて遊技盤 3 0 の一例について説明する。図 3 は、本実施形態の遊技盤 3 0 の正面図である。

図 3 に示すように、遊技盤 3 0 は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体を備える。遊技盤本体は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体の前面には、遊技盤 3 0 の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース 3 3 及び外周壁（ガイドレール）3 1 で囲まれた遊技領域 3 2 が設けられている。遊技機 1 0 は、外周壁 3 1 で囲まれた遊技領域 3 2 内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域 3 2 には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下する。

10

【 0 0 1 5 】

遊技領域 3 2 の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース 4 0 が取り付けられている。センターケース 4 0 に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置 4 1 が配置されている。

【 0 0 1 6 】

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

20

【 0 0 1 7 】

センターケース 4 0 には、遊技領域 3 2 を流下する遊技球をセンターケース 4 0 の内側に導くためのワープ流路を形成するワープ流路形成部材 6 1 4 と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部 6 2 0 とが設けられている。センターケース 4 0 のステージ部 6 2 0 は、始動入賞口 3 6 の上方に配置されているため、ステージ部 6 2 0 上で転動した遊技球は始動入賞口 3 6 に入賞し易くなっている。

30

また、センターケース 4 0 の上部及び下部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置 4 4 が備えられている。センターケース 4 0 の下部に設けられた下演出装置 4 4 a は、センターケース 4 0 の下部の位置と、この位置よりも表示装置 4 1 の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。

センターケース 4 0 の上部に設けられた上演出装置 4 4 b は、センターケース 4 0 の上部の位置と、この位置よりも表示装置 4 1 の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。また、この上演出装置 4 4 b は、プロペラを模した回転する動作部材 4 4 c を有しており、動作部材 4 4 c の動作によっても演出を行うことが可能である。

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

40

【 0 0 1 8 】

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

【 0 0 1 9 】

センターケース 4 0 の左下方の遊技領域 3 2 には、3 つの一般入賞口 3 5 が配置されており、センターケース 4 0 の右方の遊技領域 3 2 には、1 つの一般入賞口 3 5 が配置され

50

ている。これら一般入賞口 3 5 への遊技球の入賞は、一般入賞口 3 5 に備えられた入賞口スイッチ 3 5 a (図 4 参照) によって検出される。

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

10

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

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

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

【 0 0 2 4 】

また、大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに特別変動入賞装置 3 8 の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ 3 8 e (図 4 参照) が設けられている。大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ 3 8 a で検出された遊技球数 (大入賞口に流入した遊技球数) と、特定領域スイッチ 3 8 d 及び残存球排出口スイッチ 3 8 e で検出された遊技球数 (大入賞口から排出される遊技球数) とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな大入賞口の開放が行われないようになっている。

40

【 0 0 2 5 】

始動入賞口 3 6 の下方の遊技領域 3 2 には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口 3 0 a が設けられている。また、遊技領域 3 2 の外側であって遊技盤本体 8 0 の右下角部には、特図変動表示ゲーム (特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム)

50

及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置 5 0 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

一括表示装置 5 0 は、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器（第 1 特図変動表示部）5 1 及び特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器（第 2 特図変動表示部）5 2 と、特図 1 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 1 保留表示器 5 3 及び特図 2 変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図 2 保留表示器 5 4 とを備える。

【 0 0 2 7 】

また、一括表示装置 5 0 は、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置 3 8 の開閉回数）を表示するラウンド表示部 5 5 と、遊技機 1 0 の遊技状態を表示する遊技状態表示部 5 6 とを備えている。この遊技状態表示部 5 6 には、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第 1 遊技状態表示部 5 6 a、時短状態（変動時間短縮機能作動時）であることを報知する第 2 遊技状態表示部 5 6 b、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを報知する第 3 遊技状態表示部 5 6 c が設けられている。なお、本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定となっているため、第 3 遊技状態表示部 5 6 c は使用しない。

さらに、一括表示装置 5 0 は、普図変動表示ゲーム用の普図表示器 5 7、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器 5 8 を備えている。

【 0 0 2 8 】

図 4 は、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 の制御システムのブロック図である。

遊技機 1 0 は遊技制御装置 1 0 0 を備え、遊技制御装置 1 0 0 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）1 1 1 を有する CPU 部 1 1 0 と、入力ポートを有する入力部 1 2 0 と、出力ポートやドライバなどを有する出力部 1 3 0 と、CPU 部 1 1 0 と入力部 1 2 0 と出力部 1 3 0 との間を接続するデータバス 1 4 0 などからなる。

【 0 0 2 9 】

CPU 部 1 1 0 は、アミューズメントチップ（IC）と呼ばれる遊技用マイコン（CPU）1 1 1 と、水晶振動子のような発振子を備え、CPU の動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）1 1 3 などを用意する。遊技制御装置 1 0 0 及び該遊技制御装置 1 0 0 によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置 4 0 0 で生成された DC 3 2 V、DC 1 2 V、DC 5 V など所定のレベルの直流電圧が供給されて動作可能にされる。

【 0 0 3 0 】

電源装置 4 0 0 は、2 4 V の交流電源から DC 3 2 V の直流電圧を生成する AC - DC コンバータや DC 3 2 V の電圧から DC 1 2 V、DC 5 V などのより低いレベルの直流電圧を生成する DC - DC コンバータなどを有する通常電源部 4 1 0 と、遊技用マイコン 1 1 1 の内部の RAM に対して停電時に電源電圧を供給するバックアップ電源部 4 2 0 と、停電監視回路を有し、遊技制御装置 1 0 0 に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部 4 3 0などを備える。

【 0 0 3 1 】

この実施形態では、電源装置 4 0 0 は、遊技制御装置 1 0 0 と別個に構成されているが、バックアップ電源部 4 2 0 及び制御信号生成部 4 3 0 は、別個の基板上あるいは遊技制御装置 1 0 0 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 3 0 及び遊技制御装置 1 0 0 は機種変更の際に交換の対象となるので、本実施形態のように、電源装置 4 0 0 若しくは主基板とは別の基板上にバックアップ電源部 4 2 0 及び制御信号生成部 4 3 0 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。

【 0 0 3 2 】

バックアップ電源部 4 2 0 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 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1（特に内蔵 RAM）に供給され、停電中あるいは電源遮断後も RAM に記憶されたデータが保持されるようになっている。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、停電が発生し当該遊技

10

20

30

40

50

機への電源供給が停止しても遊技に関する情報を記憶保持可能であるとともに、停電復旧後には記憶保持された情報に基づき遊技を再開可能とする遊技情報記憶保持手段をなす。制御信号生成部 430 は、例えば通常電源部 410 で生成された 32V の電圧を監視してそれが例えば 17V 以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【0033】

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

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

【0035】

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

20

【0036】

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

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

40

50

【 0 0 3 8 】

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

10

【 0 0 3 9 】

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。

20

【 0 0 4 0 】

CPU111Aは、ROM111B内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための特図図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当りを判定するための当り乱数等を生

30

【 0 0 4 1 】

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、何れか一の変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たり、小当たり又ははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（低確率状態或いは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れか一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、何れか一の変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

40

【 0 0 4 2 】

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

50

【 0 0 4 3 】

遊技用マイコン 1 1 1 の入力部 1 2 0 には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ 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、一般入賞口 3 5 内の入賞口スイッチ 3 5 a、特別変動入賞装置 3 8 内の大入賞口スイッチ 3 8 a、普図始動ゲート 3 4 内のゲートスイッチ 3 4 a、特別変動入賞装置 3 8 内に配設される特定領域スイッチ 3 8 d 及び残存球排出口スイッチ 3 8 e、遊技領域 3 2 に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ 3 2 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。

10

【 0 0 4 4 】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3、第 3 入力ポート 1 2 4 又は第 4 入力ポート 1 2 6 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、入賞口スイッチ 3 5 a、大入賞口スイッチ 3 8 a 及びゲートスイッチ 3 4 a の検出信号は第 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、特定領域スイッチ 3 8 d、残存球排出口スイッチ 3 8 e 及びアウト球検出スイッチ 3 2 a の検出信号は第 4 入力ポート 1 2 6 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 の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 3 入力ポート 1 2 4 に入力される。

20

【 0 0 4 5 】

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、遊技機 1 0 の振動を検出する振動センサ 6 5 の検出信号、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 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。

30

【 0 0 4 6 】

さらに、第 3 入力ポート 1 2 4 には、設定キー操作部の操作を検出する設定キースイッチ 1 5 2 からの信号が入力される。設定キー操作部は、設定キーを差し込む鍵穴を備え、対応する設定キーを差し込んだ場合にのみ第 1 位置から第 2 位置（所定状態）へ当該設定キーを回すことができるように構成されている。設定キースイッチ 1 5 2 は、第 2 位置に回した状態となっていることを検出可能なセンサであり、第 2 位置に回した状態である場合にオン状態となり、第 2 位置に回していない状態である場合にオフ状態となる。

【 0 0 4 7 】

R A M 初期化スイッチ 1 1 2 及び設定キー操作部は、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を複数から選択するための操作部であり、これらの操作部を操作することで、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を選択することができ、選択された確率設定値に対応する確率値が遊技で使用されるようになっている。ここでは確率設定値として“設定 1”～“設定 6”の 6 つが用意されている。

40

【 0 0 4 8 】

確率設定値を選択する際には、設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態で R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を操作（押下）しながら遊技機の電源を投入することで確率設定値を変更可能な確率設定値変更モードとなり、確率設定値変更モード中に R A M 初期化スイッチ 1 1 2 を操作（押下）することで確率設定値を変更することができるようになっている。選択されている確率設定値は、算出されたベース値や役物比率を表示するための

50

性能表示装置 1 5 3 に表示される。具体的には、性能表示装置 1 5 3 には、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである間）は確率設定値の情報が表示され、それ以外では算出されたベース値や役物比率が表示されるようになっている。

【 0 0 4 9 】

また、設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態（R A M 初期化スイッチ 1 1 2 は操作しない）で遊技機の電源を投入することで、現在選択されている確率設定値が性能表示装置 1 5 3 に表示されるが確率設定値の変更はできない確率設定値確認モードとなる。なお、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 及び設定キー操作部は、前面枠 1 2 を開状態としなければ操作できないようにされている。

10

性能表示装置 1 5 3 は 7 セグメント式のディスプレイであり、確率設定値を 1 ～ 6 の数字で表示するようになっている。もちろん表示態様はこれに限られず、確率設定値を認識できる表示態様であれば良い。また、液晶表示装置など他の形式の表示装置でも良いし、一又は複数の L E D の点灯態様や発光色等により確率設定値を示すものであっても良い。

【 0 0 5 0 】

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 への出力及び第 4 入力ポート 1 2 6 への出力（アウト球検出スイッチ 3 2 a の検出信号は除く）は、主基板 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witch 3 6 a 及び始動口 2 スwitch 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。

20

【 0 0 5 1 】

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 I C の動作に必要な例えば 5 V のような電圧の他に、1 2 V の電圧が供給されるようになっている。

【 0 0 5 2 】

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 C E 2 をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第 3 入力ポート 1 2 4 や第 4 入力ポート 1 2 6 や後述の第 1 入力ポート 1 2 2 も同様である。

30

【 0 0 5 3 】

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基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（ハンドル 2 4 に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号）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。

40

【 0 0 5 4 】

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

50

【 0 0 5 5 】

一方、シュミットバッファ 1 2 5 によりノイズ除去されたリセット信号 R E S E T は、遊技用マイコン 1 1 1 に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部 1 3 0 の各ポートに供給される。また、リセット信号 R E S E T は出力部 1 3 0 を介さずに直接中継基板 7 0 に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板 7 0 のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号 R E S E T を中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号 R E S E T は入力部 1 2 0 の各ポート 1 2 2 , 1 2 3 , 1 2 4 , 1 2 6 には供給されない。リセット信号 R E S E T が入る直前に遊技用マイコン 1 1 1 によって出力部 1 3 0 の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号 R E S E T が入る直前に入力部 1 2 0 の各ポートから遊技用マイコン 1 1 1 が読み込んだデータは、遊技用マイコン 1 1 1 のリセットによって廃棄されるためである。

10

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

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

20

【 0 0 5 8 】

一方、磁気センサ 6 1 や盤電波センサ 6 2 や振動センサ 6 5 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 1 1 1 に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス 1 4 0 からバッファ 1 3 3 、中継基板 7 0 を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板 7 0 には、バッファ 1 3 3 から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板 7 0 上のポートには、遊技用マイコン 1 1 1 から出力されるチップイネーブル信号 C E も供給され、該信号 C E により選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

30

【 0 0 5 9 】

また、出力部 1 3 0 には、データバス 1 4 0 に接続された第 2 出力ポート 1 3 4 が設けられている。第 2 出力ポート 1 3 4 は、特別変動入賞装置 3 8 を開成させる大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド 1 ） 3 8 b 、特別変動入賞装置 3 8 内のレバー部材を動作させるレバーソレノイド 3 8 f 及び普通変動入賞装置 3 7 を開成させる普電ソレノイド 3 7 c の動作データを出力するとともに、現在選択されている確率設定値を表示する性能表示装置 1 5 3 の表示データを出力するためのポートである。

40

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

【 0 0 6 0 】

また、出力部 1 3 0 には、大当り情報など遊技機 1 0 に関する情報を外部情報端子板 7

50

1へ出力するための第5出力ポート137が設けられている。外部情報端子板71にはフォトリレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に接続可能であり、遊技機10に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第5出力ポート137からはシュミットバッファ132を介して払出制御装置200に発射許可信号も出力される。

【0061】

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される大入賞口ソレノイド38bやレバーソレノイド38fや普電ソレノイド37cの動作データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ（駆動回路）138a、第3出力ポート135から出力される一括表示装置50の電流供給側のセグメント線のオン/オフ駆動信号を出力する第2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン/オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138d、第2出力ポート134から出力される性能表示装置153の表示データ信号を受けて駆動信号を生成し出力する第5ドライバ138eが設けられている。なお、第2出力ポート134から第5ドライバ138eへは、シリアル通信でデータが送信される。

【0062】

第1ドライバ138aには、32Vで動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧としてDC32Vが電源装置400から供給される。第5ドライバ138eには、5Vで動作する性能表示装置153を駆動できるようにするため、電源電圧としてDC5Vが電源装置400から供給される。

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

【0063】

12Vを出力する第2ドライバ138bによりセグメント線を介してLEDのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第3ドライバ138cによりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択されたLEDに電源電圧が流れて点灯される。

外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138dは、外部情報信号に12Vのレベルを与えるため、DC12Vが供給される。

なお、バッファ133や第2出力ポート134、第1ドライバ138a等は、遊技制御装置100の出力部130、すなわち、主基板ではなく、中継基板70側に設けるようにしてもよい。

【0064】

さらに、出力部130には、外部の検査装置500へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ139が設けられている。フォトカプラ139は、遊技用マイコン111が検査装置500との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン111が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート122, 123, 124, 126のようなポートは設けられていない。

【0065】

なお、特に限定されるわけではないが、始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38a、ゲートスイッチ34aには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機10のガラス枠15等に

10

20

30

40

50

設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 や前面枠（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 には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。

【0066】

次に、図 5 を用いて、演出制御装置 3 0 0 の構成について説明する。

演出制御装置 3 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1 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）3 1 1 と、主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータに従って表示装置 4 1 への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしての VDP（Video Display Processor）3 1 2 と、各種のメロディや効果音

10

などをスピーカ 1 9 a , 1 9 b から再生させるため音の出力を制御する音源 LSI 3 1 4 を備えている。

【0067】

主制御用マイコン 3 1 1 には、CPU が実行するプログラムや各種データを格納した P ROM（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラム ROM 3 2 1、作業領域を提供する RAM 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 R A M 3 2 3、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなす 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 RAM 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、演出時間の管理などの処理を実行する。

20

【0068】

VDP 3 1 2 には、作業領域を提供する RAM 3 1 2 a や、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ 3 1 2 b が設けられている。また、VDP 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 ROM 3 2 5 や、画像 ROM 3 2 5 から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速な V R A M（ビデオ RAM）3 2 6 が接続されている。

【0069】

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

30

【0070】

VDP 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、VDP 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、V R A M への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 I N T 0 ~ n 及び主制御用マイコン 3 1 1 からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号 W A I T など入力される。

40

【0071】

演出制御装置 3 0 0 には、L V D S（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。VDP 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 及び垂直同期信号 V S Y N C が入力されるようになっており、VDP 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。

【0072】

音源 L S I 3 1 4 には音声データが記憶された音声 ROM 3 2 7 が接続されている。主制御用マイコン 3 1 1 と音源 L S I 3 1 4 は、アドレス / データバス 3 4 0 を介して接続

50

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

【 0 0 7 3 】

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 I / F 3 3 1 を介して、遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 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 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1
は D C 5 V で動作し、演出制御装置 3 0 0 の主制御用マイコン 3 1 1 は D C 3 . 3 V で動
作するため、コマンド I / F 3 3 1 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

10

【 0 0 7 4 】

また、演出制御装置 3 0 0 には、遊技盤 3 0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられ
ている L E D （発光ダイオード）を有する盤装飾装置 4 6 を駆動制御する盤装飾 L E D 制
御回路 3 3 2 、ガラス枠 1 5 に設けられている L E D （発光ダイオード）を有する枠装飾
装置（例えば表示板 3 5 0 を含む枠装飾装置 1 8 等）を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回
路 3 3 3 、遊技盤 3 0 （センターケース 4 0 を含む）に設けられている盤演出装置 4 4 （
例えば表示装置 4 1 における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制
御する盤演出可動体制御回路 3 3 4 が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドな
どを駆動制御するこれらの制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 は、アドレス/データバス 3 4 0 を介
して主制御用マイコン 3 1 1 と接続されている。なお、ガラス枠 1 5 にモータ（例えば演
出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置
を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

20

【 0 0 7 5 】

さらに、演出制御装置 3 0 0 には、ガラス枠 1 5 に設けられた演出ボタン 2 5 に内蔵さ
れている演出ボタンスイッチ 2 5 a 、ガラス枠 1 5 に設けられた十字キー 2 9 、盤演出装
置 4 4 内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ 4 7 （演出モータスイッチ）
のオン/オフ状態を検出して主制御用マイコン 3 1 1 へ検出信号を入力する機能や、演出
制御装置 3 0 0 に設けられた音量調節スイッチ 3 3 5 の状態を検出して主制御用マイコン
3 1 1 へ検出信号を入力する機能を有するスイッチ入力回路 3 3 6 が設けられている。

30

【 0 0 7 6 】

電源装置 4 0 0 の通常電源部 4 1 0 は、上記のような構成を有する演出制御装置 3 0 0
やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モ
ータやソレノイドを駆動するための D C 3 2 V 、液晶パネルからなる表示装置 4 1 、モ
ータや L E D を駆動するための D C 1 2 V 、コマンド I / F 3 3 1 の電源電圧となる D C 5
V の他に、モータや L E D 、スピーカを駆動するための D C 1 5 V の電圧を生成するよう
に構成されている。さらに、主制御用マイコン 3 1 1 として、3 . 3 V あるいは 1 . 2 V
のような低電圧で動作する L S I を使用する場合には、D C 5 V に基づいて D C 3 . 3 V
や D C 1 . 2 V を生成するための D C - D C コンバータが演出制御装置 3 0 0 に設けられ
る。なお、D C - D C コンバータは通常電源部 4 1 0 に設けるようにしてもよい。

40

【 0 0 7 7 】

電源装置 4 0 0 の制御信号生成部 4 3 0 により生成されたリセット信号は、主制御用マ
イコン 3 1 1 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
3 1 1 から出力される形で、V D P 3 1 2 （V D P R E S E T 信号）、音源 L S I 3 1 4
、スピーカを駆動するアンプ回路 3 3 7 （S N D R E S E T 信号）、ランプやモータなど
を駆動制御する制御回路 3 3 2 ~ 3 3 4 （I O R E S E T 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 3 0 0 には遊技機 1 0 の各所を冷却する冷却 F A

50

N 4 5 が接続され、演出制御装置 3 0 0 の電源が投入された状態では冷却 F A N 4 5 が駆動するようにされている。

【 0 0 7 8 】

以下の説明において、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。また、飾り特図 1 変動表示ゲームと飾り特図 2 変動表示ゲームを区別しない場合は、単に飾り特図変動表示ゲームと称する。また、大当り（第 1 特別結果）と小当り（第 2 特別結果）を区別しない場合は、単に当り（特別結果）と称する。また、大当りに基づく特別遊技状態である第 1 特別遊技状態と、小当りに基づく特別遊技状態である第 2 特別遊技状態と、を区別しない場合は、単に特別遊技状態と称する。

10

【 0 0 7 9 】

なお、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果（第 1 特別結果）であり、小当りは条件装置の作動を伴わない特別結果（第 2 特別結果）である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置 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、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電氣的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要な条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

20

【 0 0 8 0 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、打球発射装置から遊技領域 3 2 に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域 3 2 内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域 3 2 を流下し、普図始動ゲート 3 4、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に入賞するか、遊技領域 3 2 の最下部に設けられたアウト口 3 0 a へ流入し遊技領域 3 2 から排出される。そして、一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7 又は特別変動入賞装置 3 8 に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置 2 0 0（図 4 参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠 1 5 の上皿 2 1 又は下皿 2 3 に排出される。

30

【 0 0 8 1 】

本実施形態の遊技機 1 0 においては、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口 3 6 や普図始動ゲート 3 4、当該始動入賞口 3 6 の左方に配設された一般入賞口 3 5 への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート 3 4 や普通変動入賞装置 3 7、特別変動入賞装置 3 8、一般入賞口 3 5 への入賞を狙うことができるようになっている。

40

【 0 0 8 2 】

普図始動ゲート 3 4 内には、該普図始動ゲート 3 4 を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ 3 4 a が設けられており、遊技領域 3 2 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 3 4 内を通過すると、ゲートスイッチ 3 4 a により検出される。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の C P U 1 1 1 A では、普図始動ゲート 3 4 に備えられたゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、4 個）未満ならば普図始動記憶数を加算（+ 1）して R A M 1 1 1 C に普図始動記憶を 1 つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置 5 0 の普図保留表示器 5 8 に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ 3 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結

50

果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【 0 0 8 3 】

そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置 3 7 を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値と R O M 1 1 1 B に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【 0 0 8 4 】

また、遊技制御装置 1 0 0 は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置 5 0 に設けられた普図表示器 5 7 に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、普図表示器 5 7 を表示装置 4 1 で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

また、始動入賞口 3 6 への入賞球及び普通変動入賞装置 3 7 への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口 1 スイッチ 3 6 a と始動口 2 スイッチ 3 7 a によって検出される。遊技制御装置 1 0 0 の遊技用マイコン 1 1 1 の C P U 1 1 1 A では、始動入賞口 3 6 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 1 始動記憶を所定の上限数（例えば、4 個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置 3 7 への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第 2 始動記憶を所定の上限数（例えば、1 個）を限度に記憶する。始動入賞口 3 6 や普通変動入賞装置 3 7 への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や特図図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第 1 始動記憶や第 2 始動記憶として R A M 1 1 1 C に記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置 5 0 の始動入賞数報知用の特図 1 保留表示器 5 3 や特図 2 保留表示器 5 4 に表示されるとともに、センターケース 4 0 の表示装置 4 1 においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【 0 0 8 7 】

遊技制御装置 1 0 0 は、第 1 始動記憶に基づいて特図 1 表示器 5 1（第 1 変動表示装置）で特図 1 変動表示ゲームを行い、第 2 始動記憶に基づいて特図 2 表示器 5 2（第 2 変動表示装置）で特図 2 変動表示ゲームを行う。そして、第 1 始動記憶と第 2 始動記憶との両方が記憶されている場合には、特図 2 変動表示ゲームを特図 1 変動表示ゲームよりも優先して実行する。

【 0 0 8 8 】

すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）1 0 0 は、始動入賞口 3 6（第 1 始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第 1 始動記憶に基づいて特図 1 変動表示ゲーム（第 1 特図変動表示ゲーム）の実行制御を行うとともに、普通変動入賞装置 3 7（第 2 始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第 2 始動記憶に基づいて特図 2 変動表示ゲーム（第 2 特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う実行制御手段をなす。そして、実行制御手段は、第 1 始動記憶及び第 2 始動記憶が記憶されている状態で、第 2 始動記憶に

10

20

30

40

50

基づく特図 2 変動表示ゲームを第 1 始動記憶に基づく特図 1 変動表示ゲームよりも優先して実行するように構成されている。

【 0 0 8 9 】

特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 では、変動表示を行った後、所定の結果態様を停止表示する。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当たりである場合は、特図 1 表示器 5 1 若しくは特図 2 表示器 5 2 の表示態様が第 1 特別結果に対応する特別結果態様（大当たり結果態様）となって大当たりとなり、第 1 特別遊技状態（いわゆる大当たり状態）となる。また、特図変動表示ゲームの結果が小当たりである場合は、特図 1 表示器 5 1 若しくは特図 2 表示器 5 2 の表示態様が第 2 特別結果に対応する特別結果態様（小当たり結果態様）となって小当たりとなり、第 2 特別遊技状態（いわゆる小当たり状態）となる。すなわち、特図 1 表示器 5 1 が、始動入賞口 3 6 への遊技球の入賞に基づく第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）を表示可能な第 1 変動表示手段をなす。また、特図 2 表示器 5 2 が、普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞に基づく第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）を表示可能な第 2 変動表示手段をなす。

10

【 0 0 9 0 】

また、遊技制御装置（遊技制御手段）1 0 0 は、大当たり遊技状態（第 1 特別遊技状態）の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状況（当たり確率が高確率であることや普電サポートがあること）で遊技を進行可能な遊技状態（特定遊技状態）を発生させる制御を行うことが可能である。すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）1 0 0 が特定遊技状態発生手段をなす。

20

【 0 0 9 1 】

また、特図 1 変動表示ゲームや特図 2 変動表示ゲームの実行に対応して、表示装置 4 1 にて複数種類の飾り識別情報（数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。表示装置 4 1 での飾り特図変動表示ゲームには、特図 1 変動表示ゲームに対応する飾り特図 1 変動表示ゲームと、特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図 2 変動表示ゲームとがある。そして、対応する特図変動表示ゲームの変動に伴い変動表示が行われ、対応する特図変動表示ゲームでの結果態様の導出に伴い結果に対応した表示が行われる。

【 0 0 9 2 】

すなわち、表示装置 4 1 が、第 1 変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）及び第 2 変動表示ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図 1 変動表示ゲームと飾り特図 2 変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとしても良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良いし、飾り特図 1 変動表示ゲームと飾り特図 2 変動表示ゲームとを別々の表示領域に表示しても良いし、飾り特図 1 変動表示ゲームと飾り特図 2 変動表示ゲームとを同じ表示領域に表示しても良い。また、遊技機 1 0 に特図 1 表示器 5 1 及び特図 2 表示器 5 2 を備えずに、表示装置 4 1 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

30

【 0 0 9 3 】

図 6 に、本実施形態における振分率の一例を示す。

40

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

【 0 0 9 4 】

また、図 6（a）において、小当たり及びサポ当たりの振分率は、確率設定値にかかわらず

50

同一となっているが、異なっているとしても良い。すなわち、本実施形態では、確率設定値の変更によって大当りの当選確率のみが変更され、小当り及びサポ当りの確率は変更されないようにされている。

また、サポ当りについては特図 1 変動表示ゲームにおいて普電サポートの状態が後述するサポート A 又は B である第 1 特定遊技状態の場合でのみ導出可能となっている。サポ当りは大当りと同等の導出確率であるので、当り確率が 2 倍になったような印象を与えることができる。

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

10

【0095】

図 6 (b) は、大当り種類の振分率の一例である。大当りには、例えば図 6 (b) に示すように、大当り図柄（大当りの結果態様）として 3 R 大当り A 図柄が停止表示される 3 R 大当り A と、3 R 大当り B 図柄が停止表示される 3 R 大当り B と、3 R 大当り C 図柄が停止表示される 3 R 大当り C と、10 R 大当り図柄が停止表示される 10 R 大当りの 4 種類がある。

3 R 大当り A は、特別遊技状態のラウンド数が 3 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後にサポート A の普電サポート状態（特定遊技状態）となる。3 R 大当り B は、特別遊技状態のラウンド数が 3 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後にサポート B の普電サポート状態となる。3 R 大当り C は、特別遊技状態のラウンド数が 3 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後にサポート C の普電サポート状態となる。10 R 大当りは、特別遊技状態のラウンド数が 10 ラウンドであり、特別遊技状態の終了後にサポート C の普電サポート状態となる。

20

サポート A ~ C は普電サポート状態の終了条件が異なるものであり図 6 (e) に示した条件を満たすことにより普電サポート状態が終了するようになっている。

【0096】

図 6 (b) において、特図 1 変動表示ゲームの大当り種類の振分率は、特図変動表示ゲームが実行された遊技状態によって異なっており、通常遊技状態の場合は 3 R 大当り A ~ C が選択可能である。普電サポートありの状態である特定遊技状態の場合は、3 R 大当り B、C が選択可能である。特図 2 変動表示ゲームについては遊技状態に関わらず 10 R 大当りのみが選択可能である。なお、特図 1 と特図 2 でそれぞれ選択率が異なっているとしても良い。

30

【0097】

図 6 (c) には小当り種類の振分率を示した。小当りに基づく第 2 特別遊技状態で特別変動入賞装置 38 の特定領域へ遊技球が流入（V 入賞）したことにより発生する大当りについては、小当りの種類に基づき大当り種類が選択される。

3 R 小当り A に基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は 2 ラウンドの第 1 特別遊技状態の終了後にサポート B の普電サポート状態となる。10 R 小当りに基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は 9 ラウンドの第 1 特別遊技状態の終了後にサポート C の普電サポート状態となる。3 R 小当り B に基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は 2 ラウンドの第 1 特別遊技状態の終了後にサポート C の普電サポート状態となる。3 R 小当り C に基づく第 2 特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は 2 ラウンドの第 1 特別遊技状態の終了後に普電サポートなしの状態となる。

40

特図 1 変動表示ゲームでは 3 R 小当り A のみが選択可能であり、特図 2 変動表示ゲームでは 10 R 小当り、3 R 小当り B、C が選択可能である。なお、特図 1 と特図 2 でそれぞれ振分率が異なっているとしても良い。

【0098】

また、本実施形態の遊技機では、図 6 (d) に示すようにいわゆる天井機能が搭載され

50

ている。すなわち、ゲームの実行回数が天井回数（ここでは600）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずにサポートCの普電サポート状態となるようにしている。ゲームの実行回数は、低確率状態時であれば普電サポートの有無にかかわらず常に計数を行い、高確率状態時には計数を中断する。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常時計数する。また、ゲームの実行回数は、特図1変動表示ゲームを実行した回数と特図2変動表示ゲームを実行した回数の合計とする。

【0099】

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

10

【0100】

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

20

【0101】

図6(e)には普電サポート状態（特定遊技状態）の終了条件を示した。

サポートAの普電サポート状態では、特図1変動表示ゲームの実行回数が15回となるか、特図2変動表示ゲームの実行回数が15回となるか、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの合計実行回数が15回となるか、特図2変動表示ゲームで小当たりが1回導出されるか、のいずれかの条件を満たすことにより普電サポート状態が終了するようになっている。サポートB及びサポートCの普電サポート状態についても同様に、図6(e)に示したゲーム数を実行することや特図2変動表示ゲームで小当たりが導出されることにより普電サポート状態が終了するようになっている。

また、サポートCでは250回の特図変動表示ゲームの実行を終了条件としているが、この導出回数が達成される前に大当たり又は小当たりが導出される場合がほとんどであり、実質的に次回大当たりまで普電サポートが継続するとも言える。

30

【0102】

図7には、小当たりに基づく第2特別遊技状態における特別変動入賞装置38の動作態様を示した。図7(a)には特図2変動表示ゲームで導出された小当たりに基づく第2特別遊技状態における特別変動入賞装置38の動作態様を示した。

第2特別遊技状態の開始(t11)に伴い、特別変動入賞装置38が48msにわたり開放された後(t11~t12)、2960msにわたり閉鎖される(t12~t14)。その後、48msの開放を424msの閉鎖時間を挟んで19回行い(t14~t16)、特別変動入賞装置38の開放を終了する。なお、規定個数の入賞があった場合にはその時点で特別変動入賞装置38の開放を終了する。

40

特別変動入賞装置38の開放が終了すると(t16)、特別変動入賞装置38内に残存する遊技球を処理するための残存球処理時間となる(t16~t17)。残存球処理時間は1900msとされているが、この時間を過ぎても残存球がある場合は当該残存球がなくなるまで残存球処理時間が継続する。

その後、エンディング期間(t17~t18)となって第2特別遊技状態が終了する。エンディング期間の開始時には遊技制御装置100から演出制御装置300にエンディングコマンドが送信される。

【0103】

特定領域への遊技球の流入確率を変化させるレバー部材を動作するレバーソレノイド3

50

8 f は、第 2 特別遊技状態の開始 (t 1 1) に伴い O F F 状態から 1 0 0 m s にわたり O N 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を許容する状態となる (t 1 1 ~ t 1 3) 。

そして、2 9 0 0 m s にわたり O F F 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を困難とする状態となった後に (t 1 3 ~ t 1 5)、再び O N 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を許容する状態となる (t 1 5)。

その後、残存球処理時間が終了して残存球がない状態となると O F F 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を困難とする状態となる (t 1 7)。

特定領域へ流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ 3 8 d については、第 2 特別遊技状態の開始 (t 1 1) に伴い流入した遊技球の検出を有効とする状態となり、残存球処理時間が終了して残存球がない状態となると流入した遊技球の検出を無効とする状態となる (t 1 7)。

【 0 1 0 4 】

この特図 2 変動表示ゲームで導出された小当りに基づく第 2 特別遊技状態では、遊技球の特別変動入賞装置 3 8 への流入が容易であり、特別変動入賞装置 3 8 へ流入した遊技球が特定領域へ流入することも容易であって、ほとんどの場合で第 1 特別遊技状態を発生することが可能である。

【 0 1 0 5 】

図 7 (b) には特図 1 変動表示ゲームで導出された小当りに基づく第 2 特別遊技状態における特別変動入賞装置 3 8 の動作態様を示した。

第 2 特別遊技状態の開始 (t 2 1) に伴い、特別変動入賞装置 3 8 が 1 0 0 0 m s にわたり開放され (t 2 1 ~ t 2 3)、特別変動入賞装置 3 8 の開放が終了する。

特別変動入賞装置 3 8 の開放が終了すると (t 2 3)、特別変動入賞装置 3 8 内に残存する遊技球を処理するための残存球処理時間となる (t 2 3 ~ t 2 4)。残存球処理時間は 1 9 0 0 m s とされているが、この時間を過ぎても残存球がある場合は当該残存球がなくなるまで残存球処理時間が継続する。

その後、エンディング期間 (t 2 4 ~ t 2 5) となって第 2 特別遊技状態が終了する。エンディング期間の開始時には遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 にエンディングコマンドが送信される。

【 0 1 0 6 】

特定領域への遊技球の流入確率を変化させるレバー部材を動作するレバーソレノイド 3 8 f は、第 2 特別遊技状態の開始 (t 2 1) に伴い O F F 状態から 1 0 0 m s にわたり O N 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を許容する状態となり (t 2 1 ~ t 2 2)、その後 O F F 状態とされてレバー部材が特定領域への流入を困難とする状態となる (t 2 2)。

特定領域へ流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ 3 8 d については、第 2 特別遊技状態の開始 (t 2 1) に伴い流入した遊技球の検出を有効とする状態となり、残存球処理時間が終了して残存球がない状態となると流入した遊技球の検出を無効とする状態となる (t 2 4)。

【 0 1 0 7 】

この特図 1 変動表示ゲームで導出された小当りに基づく第 2 特別遊技状態では、遊技球の特別変動入賞装置 3 8 への流入が困難であり、特別変動入賞装置 3 8 へ流入した遊技球が特定領域へ流入することも困難であって、ほとんどの場合で第 1 特別遊技状態を発生することができない。

【 0 1 0 8 】

図 8 には、普図変動表示ゲームについて示した。図 8 (a) に示すように普図変動表示ゲームの当り確率は遊技状態に関わらず一定である。普図変動表示ゲームの変動時間は、普電サポートがない場合は 5 0 0 0 m s とされ、普電サポートがある場合はこれより変動時間が短縮されて、サポート A、B である場合は 4 9 0 0 m s、サポート C である場合は 2 0 0 m s とされている。また、普電最大カウント数は 5 個とされており、一の当りに基

10

20

30

40

50

づく普通変動入賞装置 37 の開放で遊技球が 5 個入賞すると開放時間の経過前であっても普通変動入賞装置 37 を閉鎖するようになっている。

【0109】

図 8 (b) に示すように普図変動表示ゲームの結果態様には、はずれと当り 1 ~ 3 の 4 種類がある。当り図柄の振分は、65521 個の乱数のうち当り 1 が 65321、当り 2 が 100、当り 3 が 100 とされ、当り 1 が選択される確率が高くなっている。また、一括表示装置 50 の普図表示器 57 では、3 つの発光体 D4、D5、D6 の点灯又は消灯により結果態様を表示するようになっている。

【0110】

普図変動表示ゲームが当りとなった場合の普通変動入賞装置 37 の開放パターンには、パターン H1 ~ H3 の 3 種類があり、当り結果と遊技状態とによって選択されるようになっている。

普電サポートがない遊技状態では、当り 1 ~ 3 のいずれでもパターン H1 の開放パターンとなる。普電サポートがサポート A、B の場合は、当り 1 の場合にパターン H1 の開放パターンとなり、当り 2、3 の場合にパターン H2 の開放パターンとなる。普電サポートがサポート C の場合は、当り 1 ~ 3 のいずれでもパターン H3 の開放パターンとなる。

【0111】

図 8 (c) ~ (e) には、各開放パターンを示した。

図 8 (c) に示すようにパターン H1 の開放パターンでは、当り状態の開始に伴い普通変動入賞装置 37 が開放され (t31)、36ms 経過することに伴い閉鎖される (t32)。その後、普通変動入賞装置 37 内に残存する遊技球を処理する残存球処理時間、エンディング期間、復帰時間を合わせた 704ms が経過することにより当り状態が終了する (t33)。

図 8 (d) に示すようにパターン H2 の開放パターンでは、当り状態の開始に伴い普通変動入賞装置 37 が開放され (t41)、36ms 経過することに伴い閉鎖される (t42)。そして、3000ms の閉鎖時間となり (t42 ~ t43)、再び普通変動入賞装置 37 が開放される (t43)。その後、1624ms の開放時間が経過すると普通変動入賞装置 37 が閉鎖され (t44)、残存球処理時間、エンディング期間、復帰時間を合わせた 704ms が経過することにより当り状態が終了する (t45)。

図 8 (e) に示すようにパターン H3 の開放パターンでは、当り状態の開始に伴い普通変動入賞装置 37 が開放され (t51)、2800ms 経過することに伴い閉鎖される (t52)。その後、残存球処理時間、エンディング期間、復帰時間を合わせた 704ms が経過することにより当り状態が終了する (t53)。

【0112】

このような開放パターンでは、パターン H3 が最も普通変動入賞装置 37 に入賞しやすく、次にパターン H2 が入賞しやすく、パターン H1 ではほとんど入賞は望めない。

よって、図 8 (b) に示すような開放パターンの振分とすることで、サポート C の場合が最も普通変動入賞装置 37 に入賞しやすく、次にサポート A、B の場合が入賞しやすく、サポートなしの場合ではほとんど入賞は望めない。

なお、普電サポートでない状態 (第 1 状態) よりも普電サポートである状態 (第 2 状態、第 3 状態) の方が普通変動入賞装置 37 への入賞が容易となれば良く、確率、変動時間、開放時間又は普電最大カウント数のいずれか一つ又は複数を变化させるものであっても良い。

【0113】

〔遊技状態遷移図 (ゲームフロー)〕

次に、遊技制御装置 100 の遊技制御による遊技状態の遷移 (移行) について説明する。図 9 は、本実施形態における遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図 (ゲームフロー) を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態 ST1、第 1 特別結果 (大当り) に基づく第 1 特別遊技状態 ST2、第 2 特別結果 (小当り) に基づく第 2 特別遊技状態 ST3、特定遊技状態 ST

10

20

30

40

50

4、残保留消化状態 S T 5 がある。

各遊技状態では、演出制御装置 3 0 0 で制御される遊技の演出態様を定める演出モード、当該遊技状態において主に狙うべき始動領域である主始動領域、主として実行すべき特図変動表示ゲームの種類である主変動特図、及び遊技球の発射方向が定められている。

【0 1 1 4】

本実施形態の遊技機 1 0 においては、左打ちにより始動入賞口 3 6 への入賞を狙うことができ、右打ちにより普通変動入賞装置 3 7 への入賞を狙うことができるようになってい
る。すなわち、遊技者の意思により狙う始動領域を選択可能となっている。また、各遊技
状態では、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームのうち、いずれか一方を主とし
て遊技を進行することを想定して設計されており、この設計に従い遊技者が遊技を進行す
るように、設計上で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームを主として遊技を進行し
た方が遊技者にとって有利となるように構成されている。なお、本明細書では、各遊技状
態で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームをメイン変動と称し、他方の特図変動表
示ゲームをイレギュラー変動と称することがある。

10

【0 1 1 5】

通常遊技状態 S T 1 は、普通変動入賞装置 3 7 の単位時間あたりの開放時間を向上させ
て入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変
動時間を短縮する時短もない状態である。主変動特図は特図 1 変動表示ゲームであり、主
始動領域は始動入賞口 3 6 であって、この始動入賞口 3 6 を狙うため発射方向は左打ちと
されている。また、演出態様を規定する演出モードは通常ステージとされる。

20

【0 1 1 6】

第 1 特別遊技状態 S T 2 は、普電サポートがなく時短もない状態である。また、演出態
様を規定する演出モードは大当たりモードとされる。この第 1 特別遊技状態 S T 2 では、特
別変動入賞装置 3 8 が開放されるので発射方向は右打ちとされている。

第 2 特別遊技状態 S T 3 では、普電サポート、時短については小当り導出時の状況によ
りある場合とない場合がある。基本的には小当り導出時の状態を引き継ぐが、特定遊技状
態 S T 4 の終了条件が成立する小当りの導出時には小当りとなる特図変動表示ゲームの終
了に伴い普電サポート、時短が終了するため、この場合は普電サポート、時短については
ない状態となる。また、演出態様を規定する演出モードは小当りモードとされる。この第
2 特別遊技状態 S T 3 では、特別変動入賞装置 3 8 が開放されるので発射方向は右打ちと
されているが、右打ちを明確に指示しない場合もある。

30

【0 1 1 7】

特定遊技状態 S T 4 は、第 1 特別遊技状態 S T 2 の後、サポ当りの後又は天井に到達し
た場合に規定ゲーム数にわたり滞在する状態であり、普通変動入賞装置 3 7 の単位時間あ
たりの開放時間を向上させる普電サポートがある状態である。普電サポートがある場合は
特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。

【0 1 1 8】

この特定遊技状態 S T 4 には、普電サポートの状態がサポート A 又は B の状態である第
1 特定遊技状態 S T 4 1 と、普電サポートの状態がサポート C の状態である第 2 特定遊技
状態 S T 4 2 と、がある。

40

第 1 特定遊技状態 S T 4 1 では、主変動特図は特図 1 変動表示ゲームであり、主始動領
域は始動入賞口 3 6 であって、この始動入賞口 3 6 を狙うため発射方向は左打ちとされて
いる。図 3 に示したように左打ちでも普図始動ゲート 3 4 へ遊技球を流入させることが可
能であって普図変動表示ゲームを実行可能となっている。

【0 1 1 9】

図 8 に示したように普図変動表示ゲームの結果が当り 1 の場合はパターン H 1 の開放と
なるので、普通変動入賞装置 3 7 へ入賞させることは困難であり、この場合は表示装置 4
1 において右打ちの指示は行わない。ただし、遊技者が認識し難いように表示領域の端に
小さく右打ちの指示を行うようにしても良い。

また、普図変動表示ゲームの当りが当り 2 又は 3 である場合には、パターン H 2 の開放

50

パターンとなり図 8 (d) に示したような開放が行われる。このパターン H 2 の開放では、短時間開放の後に 3 0 0 0 m s の閉鎖期間を経て長時間の開放が行われるようになっており、3 0 0 0 m s の閉鎖期間において表示装置 4 1 で右打ちへの変更を促す報知がなされるようになっている。これにより、長時間の開放までに発射方向を右打ちに変更することが可能であって、普通変動入賞装置 3 7 へ入賞させることが可能となっている。

【 0 1 2 0 】

すなわち、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 は、パターン H 2 の開放パターンがあることから普通変動入賞装置 3 7 への入賞が通常遊技状態 S T 1 よりも容易な状態であり、図 8 (a) に示したように普図変動表示ゲームの実行時間も通常遊技状態 S T 1 よりも短縮された状態である。このように普通変動入賞装置 3 7 への入賞が容易な状態であるにもかかわらず、普通変動入賞装置 3 7 が設けられている領域とは異なる領域に遊技球を発射して遊技を行う遊技状態である。

10

【 0 1 2 1 】

第 2 特定遊技状態 S T 4 2 では、主変動特図は特図 2 変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置 3 7 であって、この普通変動入賞装置 3 7 を狙うため発射方向は右打ちとされている。第 2 特定遊技状態 S T 4 2 は、パターン H 3 の開放パターンとなることから普通変動入賞装置 3 7 への入賞が通常遊技状態 S T 1 や第 1 特定遊技状態 S T 4 1 よりも容易な状態であり、図 8 (a) に示したように普図変動表示ゲームの実行時間も通常遊技状態 S T 1 や第 1 特定遊技状態 S T 4 1 よりも短縮された状態である。そして、普通変動入賞装置 3 7 が設けられている領域に遊技球を発射して遊技を行う遊技状態である。

20

【 0 1 2 2 】

以上の特定遊技状態 S T 4 は、普電サポートがあることや小当たりが高頻度で発生する特図 2 変動表示ゲームを実行可能であるので通常遊技状態 S T 1 よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。

また、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 よりも第 2 特定遊技状態 S T 4 2 の方が普通変動入賞装置 3 7 への入賞が容易であることから、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 よりも第 2 特定遊技状態 S T 4 2 の方が有利な状態となっている。

つまり、普通変動入賞装置 3 7 への入賞の容易さについては、通常遊技状態 S T 1 である第 1 状態と、通常遊技状態 S T 1 よりも入賞が容易な第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である第 2 状態と、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 よりも入賞が容易な第 2 特定遊技状態 S T 4 2 である第 3 状態と、の何れかの状態で制御するように構成されていることとなる。

30

【 0 1 2 3 】

残保留消化状態 S T 5 は、特定遊技状態 S T 4 が終了した際に残存する第 2 始動記憶に基づく特図 2 変動表示ゲームを実行可能な状態である。

この残保留消化状態 S T 5 では、普電サポートはないが特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短はありとなる。普電サポートがないため始動入賞口 3 6 を狙うように発射方向は左打ちとされているが、特定遊技状態 S T 4 に連続する短い期間であるので、左打ちの指示を明確に行わなくても良い。また、残保留消化状態 S T 5 での特図変動表示ゲームの変動時間の平均は、特定遊技状態 S T 4 における特図変動表示ゲームの変動時間の平均よりも短いものとなっている。

40

残保留消化状態 S T 5 は、特定遊技状態 S T 4 において主に発生する第 2 始動記憶に基づく特図 2 変動表示ゲームを主として実行するので、通常遊技状態 S T 1 よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。

【 0 1 2 4 】

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

通常遊技状態 S T 1 において大当たりとなると第 1 特別遊技状態 S T 2 に移行する。また、特定遊技状態 S T 4 や残保留消化状態 S T 5 において大当たりとなった場合も第 1 特別遊

50

技状態 S T 2 に移行する。

第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後は、普電サポートがある大当りの場合は図 6 (e) に示した条件が成立するまでの期間にわたり普電サポート及び時短がある状態となり、特定遊技状態 S T 4 に移行する。大当りの種類により移行する特定遊技状態 S T 4 の種類が異なり、サポート A 又は B となる大当り種類の場合は第 1 特定遊技状態 S T 4 1 に移行し、サポート C となる大当り種類の場合は第 2 特定遊技状態 S T 4 2 に移行する。

【 0 1 2 5 】

また、普電サポートがない大当りの場合は、残保留である第 2 始動記憶がある場合は残保留消化状態 S T 5 に移行し、残保留である第 2 始動記憶がない場合は通常遊技状態 S T 1 に移行する。なお、普電サポートがない大当りとは 3 R 小当り C に基づく大当りであり、これ以外の大当りは普電サポートがある大当りである。すなわち、3 R 小当り C が導出された場合は遊技者にとって有利な状態が終了する可能性が高い。

10

また、天井に到達した場合は、第 1 特別遊技状態 S T 2 を経ずに特定遊技状態 S T 4 となる。

【 0 1 2 6 】

特定遊技状態 S T 4 では、普電サポートにより普通変動入賞装置 3 7 に遊技球が入賞しやすくなることにより第 2 始動記憶を発生可能であり、特図 2 変動表示ゲームを実行可能となる。この特定遊技状態 S T 4 において図 6 (e) に示した条件が成立した場合は、普電サポートが終了し、特定遊技状態 S T 4 で発生した第 2 始動記憶である残保留があれば残保留消化状態 S T 5 となり、残保留がなければ通常遊技状態 S T 1 に移行する。

20

第 2 特定遊技状態 S T 4 2 の場合は、実行可能なゲーム数が多く、普図変動表示ゲームの全ての当り種類でパターン H 3 の開放となることから普通変動入賞装置 3 7 への入賞も容易であり、規定ゲーム数を消化する可能性よりも大当りや小当りが導出される可能性の方が高く、第 1 特別遊技状態 S T 2 を経てさらに特定遊技状態 S T 4 1 が継続する可能性が高い。

これに対して第 1 特定遊技状態 S T 4 1 の場合は、実行可能なゲーム数が少なく、普通変動入賞装置 3 7 への入賞もパターン H 2 の開放の場合しか望めないもので、規定ゲーム数を消化する可能性の方が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 において大当りや小当りが導出される可能性よりも高く、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 が終了して通常遊技状態 S T 1 に移行する可能性が高い。

30

【 0 1 2 7 】

本実施形態の遊技機では、第 1 始動記憶よりも第 2 始動記憶を優先して消化するが、特に通常遊技状態 S T 1 で大当りとなった場合には特定遊技状態 S T 4 の開始直後には残存している第 1 始動記憶に基づき特図 1 変動表示ゲームが実行される可能性が高い。これにより、第 2 始動記憶を溜めるための時間を確保することができる。特に、特定遊技状態 S T 4 における 1 回目の特図変動表示ゲームの変動時間は、2 回目以降の変動時間よりも長い変動時間 (例えば 1 0 0 s) とされ、第 2 始動記憶を溜めるための時間を確保することができるようにしている。

【 0 1 2 8 】

また、第 1 特定遊技状態 S T 4 1 ではサポ当りを導出可能であり、サポ当りが導出された場合は、第 1 特別遊技状態 S T 2 を経ずに第 2 特定遊技状態 S T 4 2 に移行する。

40

第 1 特定遊技状態 S T 4 で 1 は特図 1 変動表示ゲームが主として実行するべきゲームとされ、第 2 特定遊技状態 S T 4 2 では特図 2 変動表示ゲームが主として実行するべきゲームとされる。すなわち、特定遊技状態 S T 4 である状態において所定条件の成立に伴い主として実行するべきゲームが変更されるようになっている。これにより、特定遊技状態 S T 4 での遊技が単調にならず興趣を向上することができる。

主として実行するべきゲームとは、主として実行するべきゲームでないゲームを実行するよりも遊技者にとって有利に又は効率的に遊技を進行できるゲームである。遊技者にとって有利に又は効率的に遊技を進行できるとは、例えば、獲得可能な遊技価値の期待値が大きいことや、単位時間あたりで実行可能なゲーム数が多いこと、遊技機の設計段階で実

50

行することが想定されている方のゲームであることなどが挙げられる。

【0129】

なお、第1特定遊技状態ST41と第2特定遊技状態ST42では、主として実行すべきゲームが異なれば良く、第1特定遊技状態ST4で1は特図2変動表示ゲームが主として実行すべきゲームとされ、第2特定遊技状態ST42では特図1変動表示ゲームが主として実行すべきゲームとされるとしても良い。

また、第1特定遊技状態ST41と第2特定遊技状態ST42では、主として実行すべきゲームが異なるのみで普通変動入賞装置37への入賞の容易さは同一であっても良い。

また、第2特定遊技状態ST42から第1特定遊技状態ST41に移行する場合があるようにしても良く、第1移行条件（例えばサポ当り）に伴い第1特定遊技状態ST41から第2特定遊技状態ST42に移行し、第2移行条件（例えば規定回数のゲームの消化）により第2特定遊技状態ST42から第1特定遊技状態ST41に移行するようにしても良い。また、特定遊技状態ST4に普通変動入賞装置37への入賞の容易さや主として実行すべきゲームが異なる3以上の複数の状態を設け、所定の移行条件の成立により移行するようにしても良い。

10

【0130】

本実施形態の遊技機のサポ当りには、小当りかつサポ当りとなる結果は含まれておらず、小当りとサポ当りはそれぞれ独立したものとなっており、サポ当りは、はずれかつサポ当りであるとも言える。

20

このようにすることで、サポ当りにより第1特定遊技状態ST41から第2特定遊技状態ST42に移行する際に、第2特別遊技状態ST3を経ることがないので、結果の導出後に即座に第2特定遊技状態ST42に移行することが可能となりスピーディーな展開で遊技を進行可能となる。

【0131】

また、小当りかつサポ当りとした場合には、第2特別遊技状態ST3においてV入賞する可能性がある。この場合は3Rの第1特別遊技状態ST2の後にサポートBとなる（図6（c）参照）。これに対してV入賞しなければサポートBよりも遊技者にとって有利なサポートCとなり（図6（a）参照）、ほぼ確実に10R大当りが発生する。すなわち、V入賞しない方が有利になるという展開となってしまう、このことを知らない遊技者にとっては不利な方向へ展開してしまう可能性が高い。しかし、はずれかつサポ当りとする

30

ことで、このような展開が発生してしまうことを防止でき、どの遊技者にとっても公平な遊技とすることができる。

もちろん、サポ当りを小当りかつサポ当りとすることも可能であり、小当りかつサポ当りとはずれかつサポ当りの両方を含むようにしても良い。

【0132】

残保留消化状態ST5には、残保留である第2始動記憶に基づく特図2変動表示ゲームが終了するまで滞在可能となっている。この残保留消化状態ST5の終了後は通常遊技状態ST1に移行する。本実施形態の遊技機では、第2始動記憶の上限数が1であるので残保留の最大数は1となっている。

40

残保留消化状態ST5で実行されるのは小当りの導出確率が特図1変動表示ゲームよりも高い特図2変動表示ゲームであり、再び特定遊技状態ST4や第1特別遊技状態ST2のような遊技者にとって有利な状態に戻ることができる可能性が通常遊技状態ST1よりも高い状態である。

残保留消化状態ST5では、特定遊技状態ST4や第1特別遊技状態ST2のような遊技者にとって有利な状態が終了した直後であって遊技者が落胆感を持った状態であり、有利な状態へ戻る可能性が高い1回の特図変動表示ゲームを実行するチャンスが与えられている演出を行うことで遊技者に期待感を持たせることができる。

【0133】

通常遊技状態ST1、特定遊技状態ST4又は残保留消化状態ST5において、小当り

50

となった場合は第 2 特別遊技状態 S T 3 に移行する。

第 2 特別遊技状態 S T 3 において特定領域に遊技球が流入した場合（V 入賞）は、第 1 特別遊技状態 S T 2 に移行する。特別変動入賞装置 3 8 に遊技球が流入した場合は、特定領域へ流入する可能性があり、小当りの発生確率が高い特図 2 変動表示ゲームを多く実行することは遊技者にとって有利なこととなる。図 7 に示したように特定領域への流入の可能性の高さは、特別変動入賞装置 3 8 の内部に設けられ、特定領域への遊技球の流入を制御可能なレバー部材をレバーソレノイド 3 8 f により動作して、特定領域への遊技球の流入を許容する状態と特定領域への遊技球の流入を不能とする状態とを切り替えることで制御するようにしている。

【 0 1 3 4 】

特図 1 変動表示ゲームでは小当りが導出される確率が低く、第 2 特定遊技状態 S T 3 において特別変動入賞装置 3 8 への入賞や特定領域への流入が困難な動作態様とされるので、第 1 特別遊技状態 S T 2 へ移行する可能性は低い。

特図 2 変動表示ゲームでは小当りが導出される確率が高く、第 2 特定遊技状態 S T 3 において特別変動入賞装置 3 8 への入賞や特定領域への流入が容易な動作態様とされるので、第 1 特別遊技状態 S T 2 へ移行する可能性が高い。

【 0 1 3 5 】

また、第 2 特別遊技状態 S T 3 において特定領域に遊技球が流入しなかった場合は、特定遊技状態 S T 4、残保留消化状態 S T 5 又は通常遊技状態 S T 1 に移行する。

特定遊技状態 S T 4 の終了条件が成立していない場合は特定遊技状態 S T 4 に移行する。また、特定遊技状態 S T 4 の終了条件が成立しており、特定遊技状態 S T 4 で発生した第 2 始動記憶である残保留が存在する場合は、残保留消化状態 S T 5 に移行する。また、通常遊技状態 S T 1 での小当りの場合や、特定遊技状態 S T 4 の終了条件が成立しており残保留も存在しない場合は、通常遊技状態 S T 1 に移行する。

【 0 1 3 6 】

以上のことから、所定条件の成立に基づき識別情報を変動表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、遊技を統括的に制御する遊技制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、入賞によりゲームとして第 1 ゲーム（特図 1 変動表示ゲーム）の実行権利を発生可能な始動入賞口 3 6 と、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、入賞によりゲームとして第 2 ゲーム（特図 2 変動表示ゲーム）の実行権利を発生可能な普通変動入賞装置 3 7 と、を備え、遊技制御手段は、普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞の容易さを、第 1 状態（通常遊技状態 S T 1）と、該第 1 状態よりも入賞が容易な第 2 状態（第 1 特定遊技状態 S T 4 1）と、該第 2 状態よりも入賞が容易な第 3 状態（第 2 特定遊技状態 S T 4 2）と、の何れかの状態で制御するように構成され、第 2 状態である場合にゲームの結果が特定結果（サボ当り）となった場合に、特別遊技状態を経ずに第 3 状態とすることが可能であり、第 2 状態と第 3 状態とでは、第 1 ゲームと第 2 ゲームのうち主として実行するべきゲームを異ならせることが可能であることとなる。

したがって、特定結果となるサボ当りの発生に伴い、普通変動入賞装置 3 7 への入賞の容易さの他に、主として実行するべきゲームも変更され、遊技に変化が生まれて遊技の興趣を向上することができる。

【 0 1 3 7 】

また、所定条件の成立に基づき識別情報を変動表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、遊技を統括的に制御する遊技制御手段と、入賞によりゲームとして第 1 ゲームの実行権利を発生可能な始動入賞口 3 6 と、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、入賞によりゲームとして第 2 ゲームの実行権利を発生可能な普通変動入賞装置 3 7 と、を備え、遊技制御手段は、普通変動入賞装置 3 7 への遊技球の入賞の容易さを、第 1 状態と、該第 1 状態よりも入賞が容易な第 2 状態と、該第 2 状態よりも入賞が容易な第 3 状態と、の何れかの状態で制御するように構成され、第 1 ゲームの

10

20

30

40

50

結果が特別結果（大当り）となった場合に、特別遊技状態の終了後に第２状態とすることが可能であり、第２状態である場合にゲームの結果が特定結果（サポ当り）となった場合に、特別遊技状態を経ずに第３状態とすることが可能であり、第２状態では第１ゲームを主として実行すべきゲームとすることが可能であり、第３状態では第２ゲームを主として実行すべきゲームとすることが可能であることとなる。

したがって、特定結果となるサポ当りの発生に伴い、普通変動入賞装置３７への入賞の容易さの他に、主として実行するべきゲームも変更され、遊技に変化が生まれて遊技の興趣を向上することができる。

【０１３８】

図１０（ａ）には、各遊技状態で新たな時短（特定遊技状態ＳＴ４）の作動契機が発生した場合の対応について示した。

10

ここでａ時短、ｂ時短及びｃ時短は、いずれも特定遊技状態ＳＴ４であるが、ａ時短とは第１特別遊技状態ＳＴ２を経て特定遊技状態ＳＴ４となったものであり、ｂ時短とは天井への到達により第１特別遊技状態ＳＴ２を経ずに特定遊技状態ＳＴ４となったものであり、ｃ時短とはサポ当りにより第１特別遊技状態ＳＴ２を経ずに特定遊技状態ＳＴ４となったものである。

【０１３９】

通常遊技状態ＳＴ１において大当りとなるか小当りでＶ入賞することによりａ時短の作動契機が発生した場合はａ時短を作動させる。通常遊技状態ＳＴ１において天井に到達することによりｂ時短の作動契機が発生した場合はｂ時短を作動させる。通常遊技状態ＳＴ１においてはサポ当りが導出されないのでｃ時短の作動契機が発生することはなく作動不可とされている。

20

【０１４０】

ａ時短の特定遊技状態ＳＴ４において大当りとなるか小当りでＶ入賞することによりａ時短の作動契機が発生した場合は新たなａ時短を作動させる。ａ時短の特定遊技状態ＳＴ４において天井に到達することによりｂ時短の作動契機が発生した場合はｂ時短に切り替えて作動させる。ａ時短の特定遊技状態ＳＴ４においてサポ当りが導出されることによりｃ時短の作動契機が発生した場合はｃ時短に切り替えて作動させる。なお、サポ当りはサポートＡ、Ｂである場合にのみ導出可能となっている。

【０１４１】

30

ｂ時短の特定遊技状態ＳＴ４において大当りとなるか小当りでＶ入賞することによりａ時短の作動契機が発生した場合は新たなａ時短に切り替えて作動させる。ｂ時短の特定遊技状態ＳＴ４において天井に到達することは起こりえないためこの場合のｂ時短は作動不可となる。ｂ時短の特定遊技状態ＳＴ４においてはサポ当りが導出されないのでｃ時短の作動契機が発生することはなく作動不可とされている。

【０１４２】

ｃ時短の特定遊技状態ＳＴ４において大当りとなるか小当りでＶ入賞することによりａ時短の作動契機が発生した場合は新たなａ時短に切り替えて作動させる。ｃ時短の特定遊技状態ＳＴ４において天井に到達することによりｂ時短の作動契機が発生した場合はｂ時短に切り替えて作動させる。ｃ時短の特定遊技状態ＳＴ４においてはサポ当りが導出されないのでｃ時短の作動契機が発生することはなく作動不可とされている。

40

【０１４３】

図１０（ｂ）には、一括表示装置５０に設けられた遊技状態表示部５６の表示態様を示した。

上述したように、遊技状態表示部５６には、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第１遊技状態表示部５６ａと、時短状態（変動時間短縮機能作動時）であることを報知する第２遊技状態表示部５６ｂとがある。第１遊技状態表示部５６ａは発光体Ｃ６、Ｃ７の点灯又は消灯により発射方向を表示するようになっており、第２遊技状態表示部５６ｂは発光体Ｄ７の点灯又は消灯により時短の有無を表示するようになってい

50

【 0 1 4 4 】

通常遊技状態 S T 1 では、発光体 C 6、C 7 を消灯して左打ち状態であることを示し、発光体 D 7 を消灯して時短状態でないことを示す。

特定遊技状態 S T 4 の第 1 特定遊技状態 S T 4 1 であるサポート A、B では、発光体 C 6、C 7 を消灯して左打ち状態であることを示し、発光体 D 7 を点灯して時短状態であることを示す。

特定遊技状態 S T 4 の第 1 特定遊技状態 S T 4 1 であるサポート A、B で普図の当り状態である場合では、発光体 C 6、C 7 を点灯して右打ち状態であることを示し、発光体 D 7 を点灯して時短状態であることを示す。ただし、当り結果が当り 1 でありパターン H 1 の開放パターンとなる場合には、入賞の可能性が低いため表示装置 4 1 においては右打ちの指示を明確に行わない。当り結果が当り 2 又は 3 であり開放パターンがパターン H 2 となる場合には表示装置 4 1 において右打ちの指示を明確に行う。

10

【 0 1 4 5 】

特定遊技状態 S T 4 の第 2 特定遊技状態 S T 4 2 であるサポート C では、発光体 C 6、C 7 を点灯して右打ち状態であることを示し、発光体 D 7 を点灯して時短状態であることを示す。

第 1 特別遊技状態 S T 2、第 2 特別遊技状態 S T 3 では、発光体 C 6、C 7 を点灯して右打ち状態であることを示し、発光体 D 7 を消灯して時短状態でないことを示す。なお、特定遊技状態 S T 4 においてゲームの実行回数が規定回数に到達する前に特図 1 変動表示ゲームで小当りが発生した場合は、第 2 特別遊技状態 S T 3 においても時短状態のままとなるため、発光体 D 7 を点灯して時短状態であることを示す。

20

また、通常遊技状態 S T 1 や第 1 特定遊技状態 S T 4 1 における特図 1 変動表示ゲームで小当りが導出された場合には、入賞の可能性が低いため表示装置 4 1 においては右打ちの指示を明確に行わない。

【 0 1 4 6 】

図 1 1 には、遊技機の外部へ出力する信号の出力態様の一例を示した。

図 1 1 (a) に示すように通常遊技状態 S T 1 では、普図変動表示ゲームが高確率であるかを示す普通図柄 1 高確率状態信号が O F F とされる。なお、本実施形態の遊技機では、普図変動表示ゲームの確率変動がないため、普通図柄 1 高確率状態信号は常に O F F とされる。

30

普通変動入賞装置 3 7 の開放時間が延長されている状態であることを示す普通電動役物 1 開放延長状態信号は O F F とされ、普通変動入賞装置 3 7 の開放時間が延長されていないことを示す。また、普図変動表示ゲームの時短状態であることを示す普通図柄 1 変動時間短縮状態信号は O F F とされ、普図変動表示ゲームの時短状態でないことを示す。

普電サポートの開始を示す入賞容易状態確定信号は O F F とされ、普電サポートの状態を示す入賞容易状態信号は不定とされて普電サポートでないことを示す。

【 0 1 4 7 】

通常遊技状態から特定遊技状態 S T 4 の第 1 特定遊技状態 S T 4 1 であるサポート A、B が開始されると (t 6 1)、普通電動役物 1 開放延長状態信号は O N とされ、普通変動入賞装置 3 7 の開放時間が延長されていることを示し、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号も O N とされ、普図変動表示ゲームの時短状態であることを示す。

40

また、入賞容易状態確定信号は一定期間 (例えば 3 2 m s) にわたり O N とされ (t 6 1 ~ t 6 2)、入賞容易状態が開始されたことを示す。また、入賞容易状態信号は 0 1 H が出力され、サポート A 又は B であることを示す。

特定遊技状態 S T 4 が終了して通常遊技状態 S T 1 に戻ると (t 6 3)、普通電動役物 1 開放延長状態信号は O F F とされ、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号は O F F とされる。また、入賞容易状態信号は不定とされる。

【 0 1 4 8 】

入賞容易状態信号は、1 ~ 4 の 4 本の信号のオンオフの組み合わせ (1 6 進数) によって値が示される。例えばこの場合は、入賞容易状態信号 1 がオン、入賞容易状態信号 2 ~

50

4 がオフとされることで 0 1 H の信号が出力される。図 1 1 に示すその他の信号である普通図柄 1 高確率状態信号、普通電動役物 1 開放延長状態信号、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号及び入賞容易状態確定信号は、1 本の信号のオンオフにより情報が出力される。

【 0 1 4 9 】

図 1 1 (b) には、通常遊技状態 S T 1 から特定遊技状態 S T 4 の第 2 特定遊技状態 S T 4 2 であるサポート C が開始される場合を示した。基本的には図 1 1 (a) と同様であるが、入賞容易状態信号で 0 0 H が出力され、サポート C であることが示される点だけが異なる。

すなわち、外部の装置で第 1 特定遊技状態 S T 4 1 (サポート A 又は B) であるか第 2 特定遊技状態 S T 4 2 (サポート C) であるかを判別可能となるようにされている。

10

【 0 1 5 0 】

図 1 2 には、遊技機の外部へ出力する信号の出力態様の一例を示した。

図 1 2 (a) に示すように、普図変動表示ゲームが当たりとなって普通変動入賞装置 3 7 の開放が行われる当たり状態のうち、パターン H 1 の場合は発射位置指定信号 1 が ON となり発射位置指定信号 2 は OFF とされ、外部の装置に対しては左打ちが指定される。パターン H 1 である場合には、普通変動入賞装置 3 7 の開放時間が短く、ほとんど入賞は望めないため、左打ちが指定される。なお、上述したように一括表示装置 5 0 の第 1 遊技状態表示部 5 6 a では、右打ち状態であることを示す。

また、パターン H 2 の場合は発射位置指定信号 1 及び 2 が ON とされ、外部の装置に対しては右打ちが指定される。

20

図 1 2 (b) に示すように、第 2 特定遊技状態 S T 4 2 であるサポート C である場合、第 2 特別遊技状態 S T 3 である場合、及び、第 1 特別遊技状態 S T 2 である場合は、発射位置指定信号 1 及び 2 が ON とされ、外部の装置に対しては右打ちが指定される。

【 0 1 5 1 】

図 1 2 (c) ~ (h) には、小当たりと普図当たりが重なる場合における発射位置指定信号 1 及び 2 の出力態様を示した。

図 1 2 (c) には、パターン H 1 での当たり状態で第 2 特別遊技状態 S T 3 が開始された場合を示した。当たり状態の開始に伴い発射位置指定信号 1 が ON とされるが、発射位置指定信号 2 は OFF のままとされる (t 8 1)。その後、第 2 特別遊技状態 S T 3 の開始に伴い発射位置指定信号 2 が ON とされる (t 8 2)。当たり状態が終了しても第 2 特別遊技状態 S T 3 が継続しているため発射位置指定信号 1 及び 2 は ON のまま維持される (t 8 3)。その後、第 2 特別遊技状態 S T 3 の終了に伴い、発射位置指定信号 1 及び 2 が OFF とされる (t 8 4)。

30

【 0 1 5 2 】

図 1 2 (d) には、パターン H 2 での当たり状態で第 2 特別遊技状態 S T 3 が開始された場合を示した。当たり状態の開始に伴い発射位置指定信号 1 及び 2 が ON とされる (t 9 1)。第 2 特別遊技状態 S T 3 が開始されても発射位置指定信号 1 及び 2 は ON のまま維持され (t 9 2)、当たり状態が終了しても第 2 特別遊技状態 S T 3 が継続しているため発射位置指定信号 1 及び 2 は ON のまま維持される (t 9 3)。その後、第 2 特別遊技状態 S T 3 の終了に伴い、発射位置指定信号 1 及び 2 が OFF とされる (t 9 4)。

40

【 0 1 5 3 】

図 1 2 (e) には、第 2 特別遊技状態 S T 3 の実行中にパターン H 1 での当たり状態が実行された場合を示した。第 2 特別遊技状態 S T 3 の開始に伴い発射位置指定信号 1 及び 2 が ON とされる (t 1 0 1)。パターン H 1 の当たり状態が開始されても第 2 特別遊技状態 S T 3 が継続しているため発射位置指定信号 1 及び 2 は ON のまま維持される (t 1 0 2)。当たり状態が終了しても第 2 特別遊技状態 S T 3 が継続しているため発射位置指定信号 1 及び 2 は ON のまま維持される (t 1 0 3)。その後、第 2 特別遊技状態 S T 3 の終了に伴い、発射位置指定信号 1 及び 2 が OFF とされる (t 1 0 4)。

【 0 1 5 4 】

図 1 2 (f) には、第 2 特別遊技状態 S T 3 の実行中にパターン H 2 での当たり状態が実

50

行された場合を示した。第2特別遊技状態ST3の開始に伴い発射位置指定信号1及び2がONとされ(t111)、パターンH2の当り状態が開始されても発射位置指定信号1及び2はONのまま維持される(t112)。当り状態が終了しても第2特別遊技状態ST3が継続しているため発射位置指定信号1及び2はONのまま維持される(t113)。その後、第2特別遊技状態ST3の終了に伴い、発射位置指定信号1及び2がOFFとされる(t114)。

【0155】

図12(g)には、第2特別遊技状態ST3の実行中にパターンH1での当り状態が開始され、第2特別遊技状態ST3の終了後に当り状態が終了した場合を示した。第2特別遊技状態ST3の開始に伴い発射位置指定信号1及び2がONとされ(t121)、パターンH1の当り状態が開始されても第2特別遊技状態ST3が継続しているため発射位置指定信号1及び2はONのまま維持される(t122)。第2特別遊技状態ST3が終了するとパターンH1の当り状態が継続していることに基づき、発射位置指定信号1はON状態のまま維持するが発射位置指定信号2はOFFとされる(t123)。その後、当り状態の終了に伴い、発射位置指定信号1がOFFとされる(t124)。

【0156】

図12(h)には、第2特別遊技状態ST3の実行中にパターンH2での当り状態が開始され、第2特別遊技状態ST3の終了後に当り状態が終了した場合を示した。第2特別遊技状態ST3の開始に伴い発射位置指定信号1及び2がONとされ(t131)、パターンH2の当り状態が開始されても発射位置指定信号1及び2はONのまま維持される(t132)。第2特別遊技状態ST3が終了してもパターンH2の当り状態が継続しているため、発射位置指定信号1及び2はONのまま維持される(t133)。その後、当り状態の終了に伴い、発射位置指定信号1及び2がOFFとされる(t134)。

【0157】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ(遊技用マイコン)111によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン111による制御処理は、主に図13及び図14に示すメイン処理と、所定時間周期(例えば4m秒)で行われる図15に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0158】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図13及び図14に示すように、まず、割込みを禁止する処理(ステップX1)を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理(ステップX2)を行う。次に、レジスタバンク0を指定し(ステップX3)、所定のレジスタ(例えばDレジスタ)にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする(ステップX4)。本実施形態の場合、RAMのアドレスの範囲は0000h~01FFhで、上位としては00hか01hをとり、ステップX4では先頭の00hをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する(ステップX5)。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【0159】

その後、RAM初期化スイッチ112と設定キースwitch152の状態を読み込み(ステップX6)、電源投入ディレイタイマを設定する処理(ステップX7)を行う。ステップX7の処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段(例えば、払出制御装置200や演出制御装置300)のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間(例えば3秒)が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置100が先に立ち上がって従制御装置(例えば払出制御装置200や演出制御装置300)が立ち上がる前にコマン

10

20

30

40

50

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

【0160】

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

10

【0161】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップX7）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップX8）、停電が発生している場合（ステップX8；Y）には、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。

具体的には、ステップX8では、例えば、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば2回）を設定し、停電監視信号がオンであるかの判定を行う。そして、停電監視信号がオンである場合は、設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか判定する。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合は、停電監視信号がオンであるかの判定に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合には、停電が発生していると判定する。後述するステップX34、X54においても同様である。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

20

【0162】

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

30

【0163】

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

40

【0164】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン111に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定し（ステップX13）、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（CTC）を発生するCTC（Counter/Timer Circuit）回路を起動

する処理（ステップX14）を行う。なお、CTC回路は、遊技用マイコン111内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路113からの

50

発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU 111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号CTCを発生するCTC回路とを備えている。

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

【0165】

次いで、RWM内の停電検査領域1の値が正常な停電検査領域チェックデータ1（例えば5Ah）であるか判定し（ステップX16）、正常であれば（ステップX16；Y）、RWM内の停電検査領域2の値が正常な停電検査領域チェックデータ2（例えばA5h）であるか判定する（ステップX17）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップX17；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップX18）を行い、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか判定する（ステップX19）。チェックサムが一致する場合（ステップX19；Y）には、RAMに異常がないためRAM異常フラグをクリアして（ステップX20）、ステップX21へ移行する。

10

【0166】

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

20

【0167】

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

30

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

【0168】

40

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

50

一方、R A M異常フラグがセットされている場合（ステップX 2 7；Y）には、確率設定値をクリアする処理（ステップX 2 8）を行う。これにより、R W M内の確率設定値用の領域に0がセットされて、確率設定値が“設定1”となる。その後、ステップX 2 9，X 3 0の処理を行って、ステップX 3 1へ移行する。

【0 1 6 9】

また、設定キースイッチ1 5 2とR A M初期化スイッチ1 1 2の少なくとも一方がオフ状態であり（ステップX 2 1；N）、R A M異常フラグも確率設定変更中フラグもセットされていない場合（ステップX 2 2；N及びステップX 2 3；N）には、ステップX 6で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ1 5 2がオン状態であるか判定する（ステップX 3 5）。そして、設定キースイッチ1 5 2がオン状態でない場合（ステップX 3 5；N）には、ステップX 6で読み込んだ状態に基づいてR A M初期化スイッチ1 1 2がオン状態であるか判定する（ステップX 4 3）。

10

【0 1 7 0】

R A M初期化スイッチ1 1 2がオン状態でないと判定した場合（ステップX 4 3；N）、すなわち設定キースイッチ1 5 2とR A M初期化スイッチ1 1 2の両方がオフ状態である場合には、ステップX 4 1へ移行して停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

一方、R A M初期化スイッチ1 1 2がオン状態であると判定した場合（ステップX 4 3；Y）には、ステップX 4 4へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、R A M初期化スイッチ1 1 2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1 0 0が、初期化操作部が操作されたことに基づきR A Mに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

20

【0 1 7 1】

また、設定キースイッチ1 5 2がオン状態である場合（ステップX 3 5；Y）には、確率設定確認中フラグをセットする（ステップX 3 6）。これにより確率設定値確認モードに移行する。その後、確率設定確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置3 0 0）に送信する（ステップX 3 7）。演出制御装置3 0 0では、確率設定確認中のコマンドを受信することに基づき、表示装置4 1の表示、枠装飾装置1 8や盤装飾装置4 6のL E Dの発光、盤演出装置4 4の動作、スピーカ1 9 a，1 9 bによる音声の出力などにより、確率設定値の確認中である旨の報知を行う。

【0 1 7 2】

30

そして、5 0 m秒間以上のセキュリティ信号の出力を保証するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に1 2 8 m秒に対応する値をセーブする（ステップX 3 1）。セキュリティ信号は、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである場合にはタイマ割込み処理の確率設定変更／確認処理（ステップX 1 2 2）で出力され、それ以外の場合はタイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップX 1 2 0）で出力される。したがって、1 2 8 m秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合には、タイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップX 1 2 0）によってセキュリティ信号が継続して出力される。すなわち、1 2 8 m秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合であっても、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから1 2 8 m秒間はセキュリティ信号が出力される。なお、ステップX 3 1においてセキュリティ信号制御タイマ領域にセーブする値は1 2 8 m秒に対応する値に限定されない。ただし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから少なくとも5 0 m秒間はセキュリティ信号を出力する必要があるため、5 0 m秒以上に対応する値をセーブする必要がある。

40

【0 1 7 3】

そして、割込みを許可し（ステップX 3 2）、設定キースイッチ1 5 2がオフ状態であるか判定する（ステップX 3 3）。ステップX 3 3では、ステップX 6で読み込んだ状態（電源投入時の状態）に基づいて判定するのではなく、タイマ割込み処理（図1 5）の入力処理（ステップX 1 0 3）で読み込んだ状態（現時点の状態）に基づいて判定する。ステップX 3 3で設定キースイッチ1 5 2がオフ状態である判定された場合に、確率設定値

50

が確定される。

設定キースイッチ 1 5 2 がオフ状態でない場合（ステップ X 3 3 ; N）には、停電が発生しているか判定し（ステップ X 3 4）、停電が発生していない場合（ステップ X 3 4 ; N）には、ステップ X 3 3 に戻り、停電が発生している場合（ステップ X 3 4 ; Y）には、ステップ X 5 5 へ移行する。確率設定変更中フラグがセットされている状態でステップ X 3 4 にて停電が発生していると判定された場合に、当該停電から復旧した後のメイン処理（図 1 3 及び図 1 4）のステップ X 2 3 において、確率設定変更中フラグがセットされていると判定される。

【 0 1 7 4 】

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

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

【 0 1 7 5 】

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

その後、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）へ送信し（ステップ X 4 2）、ステップ X 4 7 へ移行する。本実施形態の場合、ステップ X 4 2 では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図 1 保留数コマンド、特図 2 保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定のコマンドとしては、特図 1 及び特図 2 について何れも後述する普段処理中である場合、すなわち特図変動表示ゲームの実行中でもなく特別遊技状態中でもない場合である客待ち中であれば客待ちデモ画面のコマンドを送信し、それ以外であれば復旧画面のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、高確率回数情報コマンド等も送信する。

【 0 1 7 6 】

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

【 0 1 7 7 】

そして、初期化すべき領域に R A M 初期化時の初期値をセーブする（ステップ X 4 5）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、R A M 初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）へ送信する（ステップ X 4 6）。本実施形態の場合、ステップ X 4 6 では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図 1 保留数コマンド、特図 2 保留数コマンド、確率情報コマンド

、演出回数情報コマンド、RAM初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば30秒間）光と音でRAM初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや普電サポートありとした特図変動表示ゲームの実行回数の情報であるサポート回数情報コマンド等も送信する。

【0178】

次いで、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップX47）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（CTC更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがCPU111Aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順に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）として格納する際に入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

【0179】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ1～n）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する特図図柄乱数、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する普図図柄乱数）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X48）、割込みを許可する（ステップX49）。本実施形態で使用するCPU111A内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【0180】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップX50）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、特図図柄乱数、当り乱数、普図図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、特図図柄乱数、当り乱数、普図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））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、特図図柄乱数、当り乱数、普図図柄乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、+1或いは-1によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、特図図柄乱数、当り乱数、普図図柄乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【0181】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 8 2 】

なお、ステップ X 5 0 での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

10

【 0 1 8 3 】

一方、停電が発生している場合（ステップ X 5 4 ; Y）には、一旦割込みを禁止する処理（ステップ X 5 5）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップ X 5 6）を行う。

その後、停電検査領域 1 に停電検査領域チェックデータ 1 をセーブし（ステップ X 5 7）、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 X 5 8）。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 X 5 9）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップ X 6 0）を行った後、RWM へのアクセスを禁止する処理（ステップ X 6 1）を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前に RWM に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

20

【 0 1 8 4 】

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 1 0 0）と、該主制御手段からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（払出制御装置 2 0 0、演出制御装置 3 0 0 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 1 0 0）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 1 0 0）と、を備えていることとなる。

また、各種装置に電力を供給する電源装置 4 0 0 を備え、当該電源装置 4 0 0 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 1 0 0）は、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定するようにしていることとなる。

30

【 0 1 8 5 】

また、主制御手段（遊技制御装置 1 0 0）は、データを記憶可能な RAM 1 1 1 C と、外部からの操作が可能な初期化操作部（RAM 初期化スイッチ 1 1 2）と、初期化操作部が操作されたことに基づき RAM 1 1 1 C に記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置 1 0 0）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

また、主制御手段（遊技制御装置 1 0 0）は、待機時間の経過後に RAM 1 1 1 C へのアクセスを許可するようにしていることとなる。

40

【 0 1 8 6 】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理はクロックジェネレータ内の CTC 回路で生成される周期的なタイマ割込み信号が CPU 1 1 1 A に入力されることで開始される。すなわち、所定期間で開始される割込みルーチンである。遊技用マイコン 1 1 1 においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図 1 5 のタイマ割込み処理が開始される。

【 0 1 8 7 】

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 X 1

50

01)。レジスタバンク1に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をRWMに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばDレジスタ）にRAM先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップX102）。ステップX102では、メイン処理におけるステップX4と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップX103）を行う。

【0188】

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

一方、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグの両方がセットされていない場合（ステップX104；N）には、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド38b、レバーソレノイド38f、普電ソレノイド37c）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップX105）を行う。なお、メイン処理におけるステップX5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等を行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第1の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第2の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、2つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

【0189】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置200に出力する払出コマンド送信処理（ステップX106）、乱数更新処理1（ステップX107）、乱数更新処理2（ステップX108）を行う。乱数更新処理1（ステップX107）では、初期値乱数更新処理の対象となっている特図図柄乱数、当り乱数、普図図柄乱数の初期値（スタート値）が更新される。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、賞球の設定、前面枠やガラス枠の開放や、普通変動入賞装置37、特別変動入賞装置38への不正入賞などのエラーの監視を行う入賞口スイッチ/状態監視処理（ステップX109）を行う。

【0190】

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

【0191】

一方、異常排出発生中でない場合（ステップX110；N）には、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップX112）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップX114）を行って、遊技機10に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDを所望の内容を表示するように駆動するセグメントLED編集処理（ステップX115）を行う。

【0192】

次いで、磁気センサ61からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行

10

20

30

40

50

う磁石不正監視処理（ステップX 1 1 6）、盤電波センサ6 2からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップX 1 1 7）、振動センサ6 5からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う振動不正監視処理（ステップX 1 1 8）、異常排出が発生していないか判定する処理を行う異常排出監視処理（ステップX 1 1 9）を行う。さらに、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップX 1 2 0）、性能表示装置1 5 3の制御に関する性能表示モニタ制御処理（ステップX 1 2 1）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

【0 1 9 3】

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

10

【0 1 9 4】

〔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X 1 1 2）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口1スイッチ3 6 a及び始動口2スイッチ3 7 aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

20

【0 1 9 5】

図1 6に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口1スイッチ3 6 a及び始動口2スイッチ3 7 aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップA 1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口3 6、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置3 7に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。

【0 1 9 6】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA 2）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置3 8内に設けられた大入賞口スイッチ3 8 aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。そして、特定領域3 8 hでの遊技球の検出を監視する特定領域スイッチ監視処理を行う（ステップA 3）。

30

【0 1 9 7】

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A 4）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップA 5）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA 5；Y）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップA 6）、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A 7）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップA 8）。

40

【0 1 9 8】

ステップA 8にて、特図ゲーム処理番号が「0」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップA 9）を行う。

ステップA 8にて、特図ゲーム処理番号が「1」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップA 1 0）を行う。

【0 1 9 9】

ステップA 8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

50

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行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップ A 1 1）を行う。

【 0 2 0 0 】

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

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

10

【 0 2 0 1 】

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

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 6 」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う大当たり終了処理（ステップ A 1 5）を行う。

【 0 2 0 2 】

20

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 7 」の場合は、小当たりが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たりファンファーレ中処理（ステップ A 1 6）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 8 」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当たり残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり中処理（ステップ A 1 7）を行う。

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 9 」の場合は、小当たり中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり残存球処理（ステップ A 1 8）を行う。

30

ステップ A 8 にて、特図ゲーム処理番号が「 1 0 」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当たり終了処理（ステップ A 1 9）を行う。

【 0 2 0 3 】

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

40

【 0 2 0 4 】

〔 特図始動口スイッチ共通処理 〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理において行われる特図始動口スイッチ共通処理の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口 1 スwitch 3 6 a や始動口 2 スwitch 3 7 a の入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。

【 0 2 0 5 】

図 1 7 に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口 1 スwitch 3 6

50

a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機 1 0 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 A 1 3 1）、ロードした値を + 1 更新して（ステップ A 1 3 2）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップ A 1 3 3）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップ A 1 3 3；N）は、更新後の値を R W M の始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップ A 1 3 4）、ステップ A 1 3 5 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 A 1 3 3；Y）は、ステップ A 1 3 5 の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には + 1 更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

10

【0206】

次に、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a のうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップ A 1 3 5）。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 A 1 3 5；N）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【0207】

また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップ A 1 3 5；Y）は、更新対象の特図保留数（特図 1 保留数又は特図 2 保留数）を + 1 更新して（ステップ A 1 3 6）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップ A 1 3 7）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップ A 1 3 8）、ハード乱数取得処理にて準備した大当たり乱数を R W M の大当たり乱数格納領域にセーブする（ステップ A 1 3 9）。

20

【0208】

次いで、監視対象の始動口スイッチの特図図柄乱数を抽出し、準備して（ステップ A 1 4 0）、R W M の特図図柄乱数格納領域にセーブする（ステップ A 1 4 1）。

次いで、変動パターン乱数 1 から 3 を対応する R W M の変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップ A 1 4 5）、特図保留情報判定処理（ステップ A 1 4 6）を行う。

次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップ A 1 4 7）、演出コマンド設定処理（ステップ A 1 4 8）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

30

【0209】

ここで、遊技制御装置 1 0 0（R A M 1 1 1 C）は、始動入賞口 3 6 や普通変動入賞装置 3 7 の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）は、第 1 始動入賞口（始動入賞口 3 6）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第 1 始動記憶として記憶し、第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第 2 始動記憶として記憶する。

【0210】

40

〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップ A 1 4 6）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。

【0211】

図 1 8 に示すように、まず、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップ A 1 5 4）を行う。そして、判定結果が大当たりである場合（ステップ A 1 5 5；Y）は、対象の始動口スイッチに対応する大当たり用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップ A 1 5 6）、特図始動口スイッ

50

チ共通処理のステップ A 1 4 0 にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップ A 1 5 7）、ステップ A 1 6 8 の処理に移行する。

【 0 2 1 2 】

一方、判定結果が大当りでない場合（ステップ A 1 5 5 ; N）は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップ A 1 5 9）を行う。そして、判定結果が小当りである場合（ステップ A 1 6 0 ; Y）には、小当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップ A 1 6 1）、特図始動口スイッチ共通処理のステップ A 1 4 0 にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップ A 1 6 2）、ステップ A 1 6 8 の処理に移行する。

【 0 2 1 3 】

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

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

なお、サボ当りは遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみ導出可能であり、ここでは当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが実行される遊技状態を考慮して判定を行う。

【 0 2 1 4 】

そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップ A 1 6 8）、演出コマンド設定処理を行う（ステップ A 1 6 9）。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップ A 1 7 0）を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う（ステップ A 1 7 1）。

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップ A 1 7 2）、演出コマンド設定処理を行い（ステップ A 1 7 3）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップ A 1 7 0 における特図情報設定処理、ステップ A 1 7 1 における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

【 0 2 1 5 】

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

【 0 2 1 6 】

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

【 0 2 1 7 】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップ A 9）の詳細について説明する。図 19 に示すように、特図普段処理では、先ず、特図 2 保留数（第 2 始動記憶数）が「0」であるかを判定する（ステップ A 301）。特図 2 保留数が「0」である（ステップ A 301；Y）と判定すると、特図 1 保留数（第 1 始動記憶数）が「0」であるかを判定する（ステップ A 305）。そして、特図 1 保留数が「0」である（ステップ A 305；Y）と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップ A 309）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップ A 309；N）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップ A 310）。

【0218】

続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップ A 311）、演出コマンド設定処理（ステップ A 312）を行う。次いで、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定して（ステップ A 313）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップ A 314）。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップ A 315）、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 316）、特図普段処理を終了する。すなわち、特図変動表示ゲームを開始可能な状態であるが始動条件が成立しない場合に、待機情報をなす客待ちデモコマンドを演出制御装置 300 に送信するようにしていることとなる。

一方、ステップ A 309 にて、客待ちデモが開始済みである場合（ステップ A 309；Y）は、ステップ A 310～A 312 の処理を行わずに、ステップ A 313 の処理へ移行する。

【0219】

また、ステップ A 301 にて、特図 2 保留数が「0」でない場合（ステップ A 301；N）は、特図 2 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップ A 302）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップ A 303）を行い、特図 2 変動開始処理（ステップ A 304）を行って、特図普段処理を終了する。

また、ステップ A 305 にて、特図 1 保留数が「0」でない場合（ステップ A 305；N）は、特図 1 保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップ A 306）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップ A 307）を行い、特図 1 変動開始処理（ステップ A 308）を行って、特図普段処理を終了する。

【0220】

〔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 308）の詳細について説明する。特図 1 変動開始処理は、第 1 特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図 20（a）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図 1）を示す特図 1 変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブする（ステップ A 321）。次に、大当たり乱数を判定して第 1 特図変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ 1 にはずれ情報や大当たり情報を設定するとともに、第 1 特図変動表示ゲームが小当たりであるか否かを判別するための小当たりフラグにはずれ情報や小当たり情報を設定する処理や、第 1 特図変動表示ゲームがサボ当たりであるか否かを判別するためのサボ当たりフラグにはずれ情報やサボ当たり情報を設定する処理を行う大当たりフラグ 1 設定処理（ステップ A 322）を行う。

【0221】

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 323）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップ A 324）を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、第 1 特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 1 変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップ A 325）。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

10

20

30

40

50

動パターン設定処理（ステップ A 3 2 6）を行い、第 1 特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップ A 3 2 7）を行う。

【 0 2 2 2 】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し（ステップ A 3 2 8）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップ A 3 2 9）。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップ A 3 3 0）、特図 1 の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄 1 変動中信号を ON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 3 3 1）。その後、特図 1 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップ A 3 3 2）、特図 1 点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図 1 表示器 5 1 の点滅の周期のタイマ）の初期値（ここでは 1 0 0 m s）を設定する（ステップ A 3 3 3）。次いで、特図 1 変動図柄番号領域に初期値（ここでは「0」）をセーブして（ステップ A 3 3 4）、特図 1 変動開始処理を終了する。

10

【 0 2 2 3 】

〔 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 4）の詳細について説明する。特図 2 変動開始処理は、第 2 特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図 2 0（a）に示した特図 1 変動開始処理での処理と同様の処理を、第 2 始動記憶を対象として行うものである。

【 0 2 2 4 】

図 2 0（b）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図 2）を示す特図 2 変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブする（ステップ A 3 4 1）。次に、大当り乱数を判定して第 2 特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ 2 にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第 2 特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する処理や、第 2 特図変動表示ゲームがサボ当りであるか否かを判別するためのサボ当りフラグにはずれ情報やサボ当り情報を設定する処理を行う大当りフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）を行う。

20

【 0 2 2 5 】

次に、特図 2 停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図 2 停止図柄設定処理（ステップ A 3 4 3）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップ A 3 4 4）を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、第 2 特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 2 変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップ A 3 4 5）。その後、第 2 特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップ A 3 4 6）を行い、第 2 特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップ A 3 4 7）を行う。

30

【 0 2 2 6 】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「1」を設定し（ステップ A 3 4 8）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップ A 3 4 9）。

40

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップ A 3 5 0）、特図 2 の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄 2 変動中信号を ON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 3 5 1）。その後、特図 2 変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップ A 3 5 2）、特図 2 点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図 2 表示器 5 2 の点滅の周期のタイマ）の初期値（ここでは 1 0 0 m s）を設定する（ステップ A 3 5 3）。次いで、特図 2 変動図柄番号領域に初期値（ここでは「0」）をセーブして（ステップ A 3 5 4）、特図 2 変動開始処理を終了する。

【 0 2 2 7 】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行する特図変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図変動表示ゲ

50

ーム実行制御手段は、第 1 始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第 1 特図変動表示ゲームを実行し、第 2 始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第 2 特図変動表示ゲームを実行することとなる。

【0228】

〔特図 1 停止図柄設定処理〕

図 2 1 に、本実施形態の特図 1 変動開始処理における特図 1 停止図柄設定処理（ステップ A 3 2 3）を示す。

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

【0229】

その後、特図 1 大当たり停止図柄情報テーブルを設定し（ステップ A 4 3 5）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップ A 4 3 6）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図 1 表示器 5 1）での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップ A 4 3 7）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 3 8）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップ A 4 3 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 5 5）。

【0230】

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

【0231】

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

【0232】

その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップ A 4 5 0）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 5 1）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップ A 4 5 2）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 5 5）。

また、サポ当たりフラグ 1 はサポ当たりでない場合（ステップ A 4 4 6；N）は、はずれ時

の停止図柄番号を特図 1 停止図柄番号領域にセーブし（ステップ A 4 5 3）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップ A 4 5 4）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 5 5）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

なお、サボ当りは遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみ導出可能であるので、遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみステップ A 4 4 6 ~ A 4 5 2 の処理を行うようにしても良い。

【 0 2 3 3 】

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 5 6）、演出コマンド設定処理（ステップ A 4 5 7）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 4 5 8）、特図 1 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアして（ステップ A 4 5 9）、特図 1 停止図柄設定処理を終了する。

10

【 0 2 3 4 】

〔 特図 2 停止図柄設定処理 〕

図 2 2 に、本実施形態の特図 2 変動開始処理における特図 2 停止図柄設定処理（ステップ A 3 4 3）を示す。なお、特図 2 停止図柄設定処理は、特図 1 停止図柄設定処理と同じ処理を、特図 2 を対象として行うものである。

この特図 2 停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ 2 が大当りかを判定し（ステップ A 4 7 1）、大当りである場合（ステップ A 4 7 1 ; Y）は、特図 2 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から特図図柄乱数をロードする（ステップ A 4 7 2）。次に、特図 2 大当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 7 3）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図 2 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 7 4）。この処理により大当り種類が選択される。

20

【 0 2 3 5 】

その後、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップ A 4 7 5）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップ A 4 7 6）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図 2 表示器 5 2）での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップ A 4 7 7）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップ A 4 7 8）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップ A 4 7 9）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 9 5）。

30

【 0 2 3 6 】

一方、大当りフラグ 2 は大当りでない場合（ステップ A 4 7 1 ; N）は、小当りフラグ 2 は小当りであるかを判定し（ステップ A 4 8 0）、小当りである場合（ステップ A 4 8 0 ; Y）は、特図 2 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）から特図図柄乱数をロードする（ステップ A 4 8 1）。次に、特図 2 小当り図柄テーブルを設定し（ステップ A 4 8 2）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図 2 停止図柄番号領域にセーブする（ステップ A 4 8 3）。この処理により小当り種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップ A 4 8 4）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップ A 4 8 5）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 9 5）。

40

【 0 2 3 7 】

また、小当りフラグ 2 は小当りでない場合（ステップ A 4 8 0 ; N）は、はずれ時の停止図柄番号を特図 2 停止図柄番号領域にセーブし（ステップ A 4 9 3）、はずれ停止図柄

50

パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップ A 4 9 4）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップ A 4 9 5）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【 0 2 3 8 】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップ A 4 9 6）、演出コマンド設定処理（ステップ A 4 9 7）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 4 9 8）、特図 2 特図図柄乱数格納領域（保留数 1 用）を 0 クリアして（ステップ A 4 9 9）、特図 2 停止図柄設定処理を終了する。

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

【 0 2 3 9 】

〔 特図変動中処理 〕

図 2 3 に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップ A 1 0）を示す。

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

【 0 2 4 0 】

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

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

すなわち、時間短縮変動回数 1 が 0 となった場合に普電サポートを終了するようになっている。なお、特図 1 変動表示ゲームの実行回数と、特図 2 変動表示ゲームの実行回数と、特図 1 変動表示ゲームと特図 1 変動表示ゲームを合計した実行回数と、をそれぞれ計数し、いずれかが規定回数に到達することで普電サポートを終了するようにしても良い。

【 0 2 4 1 】

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

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

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

【 0 2 4 2 】

ステップ A 6 1 6 では、処理番号として特図表示中処理にかかる「 2 」を設定し（ステ

10

20

30

40

50

ップ A 6 1 6)、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする (ステップ A 6 1 7)。さらに、特図 1 の変動終了に関する信号 (例えば、特別図柄 1 変動中信号を O F F) を試験信号出力データ領域にセーブし (ステップ A 6 1 8)、特図 2 の変動終了に関する信号 (例えば、特別図柄 2 変動中信号を O F F) を試験信号出力データ領域にセーブして (ステップ A 6 1 9)、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値 (例えば、2 5 6 m 秒) をセーブする (ステップ A 6 2 0)。その後、特図 1 表示器 5 1 における特図 1 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 1 表示器 5 1 での変動停止に係る停止フラグを特図 1 変動制御フラグ領域にセーブし (ステップ A 6 2 1)、特図 2 表示器 5 2 における特図 2 変動表示ゲームの制御用の情報として、特図 2 表示器 5 2 での変動停止に係る停止フラグを特図 2 変動制御フラグ領域にセーブして (ステップ A 6 2 2)、特図変動中処理を終了する。 10

【 0 2 4 3 】

〔時短終了設定処理〕

図 2 4 に、特図変動中処理における時短終了設定処理 (ステップ A 6 1 1) を示す。この時短終了設定処理では、まず、時短の終了に関する信号 (例えば、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号を O F F、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号を O F F、普通図柄 1 高確率状態信号を O F F、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号を O F F、普通電動役物 1 開放延長状態信号を O F F) を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ A 6 3 2)。

【 0 2 4 4 】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし (ステップ A 6 3 3)、普 20
図ゲームモードフラグ領域に普図低確率 & 時短なしフラグをセーブして (ステップ A 6 3 4)、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短なしフラグをセーブする (ステップ A 6 3 5)。

そして、時間短縮変動回数 1 領域をクリアする (ステップ A 6 3 6)。

その後、左打ち指示に関する信号 (例えば、発射位置指定信号 1 及び 2 を O F F) を試験信号出力データ領域にセーブし (ステップ A 6 3 8)、右打ち中の表示 L E D (例えば、第 1 遊技状態表示部 5 6 a) を消灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に左打ち状態中の番号をセーブして (ステップ A 6 3 9)、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブして (ステップ A 6 4 0)、時短終了設定処理を終了する。

【 0 2 4 5 】

〔特図表示中処理〕

図 2 5 及び図 2 6 に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図表示中処理 (ステップ A 1 1) を示す。

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

次いで、大当りフラグ 1 設定処理にて設定された小当りフラグ 1 と、大当りフラグ 2 設定処理にて設定された小当りフラグ 2 と、をロードして (ステップ A 7 0 3)、R W M の小当りフラグ 1 領域及び小当りフラグ 2 領域をクリアする (ステップ A 7 0 4)。 40

【 0 2 4 6 】

次いで、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、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 A 7 0 5)、R W M の大当りフラグ 1 領域及び大当りフラグ 2 領域をクリアする (ステップ A 7 0 6)。そして、ロードされた大当りフラグ 2 が大当りかを判定して (ステップ A 7 0 7)、大当りである場合 (ステップ A 7 0 7 ; Y) は、第 2 特図変動表示ゲームの大当り (特図 2 大当り) の開始に関する試験信号 (例えば、条件装置作動中信号を O N、役物連続作動装置作動中信号を O N、特別図柄 2 当り信号を O N) を R W M の試験信号出力データ領域にセーブして (ステップ A 7 1 0)、ラウンド数上限値テーブルを設定する (ステップ A 7 1 1)。

【 0 2 4 7 】

一方、大当りフラグ 2 が大当りでない場合（ステップ A 7 0 7 ; N）は、ロードされた大当りフラグ 1 が大当りかを判定して（ステップ A 7 0 8）、大当りである場合（ステップ A 7 0 8 ; Y）は、第 1 特図変動表示ゲームの大当り（特図 1 大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号を ON、役物連続作動装置作動中信号を ON、特別図柄 1 当り信号を ON）を RWM の試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 7 0 9）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップ A 7 1 1）。

【 0 2 4 8 】

次いで、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、「 1 0 」又は「 3 」）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 A 7 1 2）。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 A 7 1 3）。 10

【 0 2 4 9 】

次に、RWM の飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップ A 7 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 1 5）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップ A 7 1 6）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 1 7）を行う。続けて、特図 1 又は特図 2 停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップ A 7 1 8）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 1 9）を行う。このファンファーレコマンドが特別遊技状態の開始時に演出制御装置 3 0 0 に送信される特別遊技状態開始情報をなす。 20

【 0 2 5 0 】

次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号を RWM の外部情報出力データ領域にセーブする（ステップ A 7 2 0）。本実施形態の場合、ステップ A 7 2 0 において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り 2 信号と大当り 3 信号をセーブする。なお、それぞれの ON / OFF は大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当り 2 信号は、出玉のある大当り（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報 1 以外）である場合には ON、出玉のない大当り（所謂、突確大当りなど。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報 1）である場合には、時短状態中での大当り時であれば ON、それ以外では OFF となる。 30
また、大当り 3 信号は、出玉のある大当りである場合には ON、出玉のない大当りである場合には OFF となる。なお、本実施形態の遊技機では、全て出玉のある大当りである。

【 0 2 5 1 】

その後、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する大当りファンファーレ時間を設定して（ステップ A 7 2 1）、設定した大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ A 7 2 2）。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 A 7 2 3）。これにより特別結果が発生した際における特図の確率状態、時短状態の情報が記憶される。そして、後に記憶した情報に基づき特別遊技状態の終了後の演出モードが決定される。 40

【 0 2 5 2 】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップ A 7 2 4）、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 A 7 2 5）。その後、ファンファーレ / インターバル中処理に移行するためのファンファーレ / インターバル中処理移行設定処理 1（ステップ A 7 2 6）を行い、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームの何れかで結果が特別結果となることに基づき、特別変動入賞装置 3 8 を開状態に変換する特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段をなす。

【 0 2 5 3 】

一方、大当りフラグ 1 が大当りでない場合（ステップ A 7 0 8 ; N）は、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップ A 7 2 7）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップ A 7 2 7 ; N）、天井到達済みフラグがあるかを判定する（ステップ A 7 2 8）。

天井到達済みフラグがある場合（ステップ A 7 2 8 ; Y）は、天井に到達することに基づく普電サポートの開始に関する処理を行わず、ステップ A 7 3 2 に移行する。天井到達済みフラグは、天井に到達することに基づきセットされ、大当りの発生に基づきクリアされるようになっている。これにより、天井に到達することに基づき普電サポートが開始された場合には、大当りを経過した後でなければ新たな天井への到達に基づく普電サポートが開始されないようにすることができる。

10

【 0 2 5 4 】

天井到達済みフラグがない場合（ステップ A 7 2 8 ; N）は、天井カウンタ領域の値を + 1 更新し（ステップ A 7 2 9）、天井に到達したかを判定する（ステップ A 7 3 0）。天井に到達していない場合（ステップ A 7 3 0 ; N）は、ステップ A 7 3 2 に移行する。また、天井に到達した場合（ステップ A 7 3 0 ; Y）は、天井時短発動フラグ及び天井到達済みフラグをセットし（ステップ A 7 3 1）、ステップ A 7 3 2 に移行する。

【 0 2 5 5 】

ステップ A 7 3 2 では、ロードされた小当りフラグ 2 が小当りかを判定して（ステップ A 7 3 2）、小当りである場合（ステップ A 7 3 2 ; Y）は、第 2 特図変動表示ゲームの小当り（特図 2 小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄 2 小当り信号を ON）を RWM の試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 7 3 5）、ステップ A 7 3 6 に移行する。

20

また、小当りフラグ 2 が小当りでない場合（ステップ A 7 3 2 ; N）は、ロードされた小当りフラグ 1 が小当りかを判定して（ステップ A 7 3 3）、小当りである場合（ステップ A 7 3 3 ; Y）は、第 1 特図変動表示ゲームの小当り（特図 1 小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄 1 小当り信号を ON）を RWM の試験信号出力データ領域にセーブして（ステップ A 7 3 4）、ステップ A 7 3 6 に移行する。

【 0 2 5 6 】

次いで、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップ A 7 3 6）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップ A 7 3 6 ; N）、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップ A 7 3 7）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 3 8）を行う。次いで、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップ A 7 3 9）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 4 0）を行って、ステップ A 7 4 1 の処理に移行する。この小当りファンファーレコマンドも特別遊技状態の開始時に演出制御装置 3 0 0 に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

30

【 0 2 5 7 】

そして、普電サポート中であるかを判定し（ステップ A 7 4 1）、普電サポート中でない場合（ステップ A 7 4 1 ; N）は、小当りファンファーレ中処理に移行するための小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップ A 7 4 6）を行って、特図表示中処理を終了する。

40

また、普電サポート中である場合（ステップ A 7 4 1 ; Y）は、普電サポートの終了条件が成立したかを判定する（ステップ A 7 4 3）。本実施形態の遊技機では特図 2 変動表示ゲームで小当りが導出されることが終了条件となっている。

普電サポートの終了条件が成立していない場合（ステップ A 7 4 3 ; N）は、ステップ A 7 4 6 の処理を行って特図表示中処理を終了する。また、普電サポートの終了条件が成立した場合（ステップ A 7 4 3 ; Y）は、普電サポートを終了するための時短終了設定処理を行い（ステップ A 7 4 4）、時短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て（ステップ A 7 4 5）、ステップ A 7 4 6 の処理を行って特図表示中処理を終了する。

50

【 0 2 5 8 】

一方、小当りフラグ 1 が小当りでない場合（ステップ A 7 3 3 ; N）は、天井時短発動フラグがあるかを判定する（ステップ A 7 5 1）。天井時短発動フラグがある場合（ステップ A 7 5 1 ; Y）は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数領域 1 にセーブし（ステップ A 7 5 2）、サボ作動設定処理（ステップ A 7 5 6）に移行する。

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

【 0 2 5 9 】

また、天井時短発動フラグがない場合（ステップ A 7 5 1 ; N）は、ロードされたサボ当りフラグ 1 がサボ当りかを判定する（ステップ A 7 5 4）。サボ当りでない場合（ステップ A 7 5 4 ; N）は、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップ A 7 5 7）を行って、特図表示中処理を終了する。

10

【 0 2 6 0 】

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

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

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

20

【 0 2 6 1 】

なお、サボ当りは遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみ導出可能であるので、遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみステップ A 7 5 4 ~ A 7 5 6 の処理を行うようにしても良い。

また、大当りフラグ 1 設定処理（ステップ A 3 2 2）において、遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみサボ当りの判定を行うようにしても良いし、大当りフラグ 1 設定処理（ステップ A 3 2 2）においては遊技状態を考慮せずにサボ当りの判定を行い、特図表示中処理において遊技状態が第 1 特定遊技状態 S T 4 1 である場合にのみサボ当りに基づく普電サポートの設定処理を行うようにしても良い。

【 0 2 6 2 】

30

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

【 0 2 6 3 】

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

【 0 2 6 4 】

40

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

変動パターンや結果態様としてはサボ当りに対応したものが選択されるのに対し、付与される特定遊技状態 S T 4 の終了条件は天井への到達に基づく終了条件となるという矛盾が生じるが、特定遊技状態 S T 4 に移行することにより変わりはないため遊技者が不満に思うことはない。

50

【 0 2 6 5 】

特図変動表示ゲームの開始時における制御に余裕がある場合には、特図変動表示ゲームの開始時に天井への到達とサボ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生するかを判定するようにしても良い。天井への到達とサボ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生する場合には、特図変動表示ゲームの変動パターンや結果態様をはずれ結果に対応したものや天井への到達に対応したものとすることで矛盾が生じないようにすることができる。

【 0 2 6 6 】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1〕

図 2 7 に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1（ステップ A 7 2 6）を示す。このファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「3」を設定し（ステップ A 7 9 1）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ A 7 9 2）。

【 0 2 6 7 】

次に、大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号（例えば、大当り 1 信号を ON（大当り + 小当りで出力）、大当り 4 信号を ON（大当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップ A 7 9 3）、高確率 & 時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄 1 高確率状態信号を OFF、特別図柄 2 高確率状態信号を OFF、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号を OFF、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号を OFF、普通図柄 1 高確率状態信号を OFF、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号を OFF、普通電動役物 1 開放延長状態信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 7 9 4）。その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（ステップ 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 & 時短なしフラグをセーブする（ステップ A 7 9 7）。

【 0 2 6 8 】

そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップ A 7 9 8）、高確率状態の表示に係る遊技盤 3 0 に設けた遊技状態表示 LED（例えば、第 3 遊技状態表示部 5 6 c）を消灯させるために高確率報知フラグ領域をクリアして（ステップ A 7 9 9）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率 & 時短なしフラグをセーブする（ステップ A 8 0 0）。次に、停電復旧時に演出制御装置 3 0 0 に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップ A 8 0 1）、時短状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための時間短縮変動回数 1 領域をクリアする（ステップ A 8 0 2）。これにより普電サポート及び時短状態が終了する。さらに、天井カウンタ領域をクリアし（ステップ A 8 0 4）、天井時短発動フラグ領域をクリアして（ステップ A 8 0 5）、天井到達済みフラグ領域をクリアする（ステップ A 8 0 6）。

【 0 2 6 9 】

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 7）、演出残り回転数領域をクリアして（ステップ A 8 0 8）、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 9）。そして、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号 1 及び 2 を ON）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップ A 8 1 0）、右打ち中の表示 LED（例えば、第 1 遊技状態表示部 5 6 a）を点灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップ A 8 1 1）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理 1 を終了する。

【 0 2 7 0 】

〔サボ作動処理〕

図 2 8 に、上述の特図表示中処理におけるサボ作動処理（ステップ A 7 5 6）を示す。

このサボ作動設定処理では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り 2 信号及

10

20

30

40

50

び大当り 3 信号を ON) を外部情報出力データ領域にセーブする (ステップ A 8 2 1) 。次に時短信号制御タイマ領域にタイマ初期値をセーブする (ステップ A 8 2 2) 。ここではタイマ初期値として 1 2 8 m s をセーブする。これにより、時短の開始に関する信号のうち、大当り 3 信号に関しては短い時間だけ出力されるようになる。

【 0 2 7 1 】

次いで、時短の開始に関する信号 (例えば、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号を ON、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号を ON、普通図柄 1 高確率状態信号を ON、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号を ON、普通電動役物 1 開放延長状態信号を ON) を試験信号出力データ領域にセーブする (ステップ A 8 2 3) 。

【 0 2 7 2 】

さらに、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし (ステップ A 8 2 4) 、普図ゲートモードフラグ領域に普図高確率 & 時短ありフラグをセーブして (ステップ A 8 2 5) 、確率状態フラグを維持して時短ありにするために、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する (ステップ A 8 2 6) 。

次いで、右打ち指示に関する信号 (例えば、発射位置指定信号 1 及び 2 を ON) を試験信号出力データ領域にセーブし (ステップ A 8 2 7) 、右打ち中の表示 LED (例えば、第 1 遊技状態表示部 5 6 a) を点灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブする (ステップ A 8 2 8) 。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 8 2 9) 、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 8 3 0) 。演出モード移行情報に基づき対応するテーブルのアドレスを取得することで、変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも取得される。

【 0 2 7 3 】

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、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得し、演出モード番号領域にセーブする (ステップ A 8 3 1) 。さらに、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得し、演出残り回転数領域にセーブして (ステップ A 8 3 2) 、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得し、次モード移行情報領域にセーブする (ステップ A 8 3 3) 。ここでセーブされた情報に基づき、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

【 0 2 7 4 】

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 8 3 4) 、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 8 3 5) 、演出コマンド設定処理 (ステップ A 8 3 6) を行う。次いで、新しく設定された演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して (ステップ A 8 3 7) 、演出コマンド設定処理 (ステップ A 8 3 8) を行い、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して (ステップ A 8 3 9) 、演出コマンド設定処理 (ステップ A 8 4 0) を行う。

そして、時間短縮判定データ領域をクリアし (ステップ A 8 4 1) 、演出モード移行情報領域をクリアして (ステップ A 8 4 2) 、サポ作動設定処理を終了する。

【 0 2 7 5 】

〔大当り終了処理〕

図 2 9 に、本実施形態の特図ゲーム処理における大当り終了処理 (ステップ A 1 5) を示す。

この大当り終了処理では、まず、時短なし大当りであるかを判定する (ステップ A 9 0 0) 。時短なし大当りとは第 1 特別遊技状態 S T 2 の終了後に通常遊技状態 S T 1 に移行する大当りであり、3 R 小当り C に基づく大当りが該当する。

時短なし大当りである場合 (ステップ A 9 0 0 ; Y) は、ステップ A 9 1 6 に移行する。また、時短なし大当りでない場合 (ステップ A 9 0 0 ; N) は、時短の開始に関する信

10

20

30

40

50

号（例えば、大当り 2 信号を ON）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップ A 9 0 1）。時短の開始に関する信号は、大当り中から出力されているので継続する形で外部情報出力データ領域にセーブされる。次いで、低確率 & 時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号を ON、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号を ON、普通図柄 1 高確率状態信号を ON、普通図柄 1 変動時間短縮状態信号を ON、普通電動役物 1 開放延長状態信号を ON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 9 0 2）。

【 0 2 7 6 】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップ A 9 0 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率 & 時短ありフラグをセーブして（ステップ A 9 0 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグをセーブする（ステップ A 9 0 5）。その後、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値をセーブする（ステップ A 9 0 6）。ここでは、時間短縮変動回数 1 領域に終了条件に応じた初期値をセーブする。以上の処理により、特別遊技状態の終了後、普電サポート状態及び時短状態となる。また、時短変動回数領域に時短変動回数初期値をセットすることで、所定期数の特図変動表示ゲームの実行により普電サポート状態及び時短状態が終了するようになる。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、特別遊技状態の終了後、予め定められた所定期間にわたり、普通変動入賞装置 3 7 を入賞容易な状態とする特定遊技状態（時短状態、普電サポート状態）を発生可能な特定遊技状態発生制御手段をなす。

【 0 2 7 7 】

その後、確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップ A 9 1 0）、演出コマンド設定処理（ステップ A 9 1 1）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「時短あり」、「時短なし」の何れかに、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。次いで、時間短縮変動回数 1 に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップ A 9 1 4）、演出コマンド設定処理（ステップ A 9 1 5）を行う。

【 0 2 7 8 】

次いで、特図普段処理に係る処理番号として「0」を設定し（ステップ A 9 1 8）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップ A 9 1 7）。

その後、大当りの終了に関する信号（例えば、大当り 1 信号を OFF、大当り 3 信号を OFF、大当り 4 信号を OFF）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップ A 9 1 8）、大当りの終了に関する信号（例えば、条件装置作動中信号を OFF、役物連続作動装置作動中信号を OFF、特別図柄 1 当り信号を OFF、特別図柄 2 当り信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 9 1 9）。続いて、確率変動判定データ領域の情報をクリアし（ステップ A 9 2 0）、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 A 9 2 1）、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 9 2 2）。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 9 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 9 2 4）、大当り終了処理を終了する。

【 0 2 7 9 】

〔 特定領域スイッチ監視処理 〕

図 3 0 に、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理（ステップ A 3）を示す。この特定領域スイッチ監視処理では、まず、小当り中であるかを判定する（ステップ A 4 1）。ここでの小当り中とは、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間である。この小当り中でない場合（ステップ A 4 1；N）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。すなわち、特定領域スイッチ 3 8 d は、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間でのみ有効とされる。また、小当り中である場合（ステップ A 4 1；Y）は、条件装置が作動中であるかを判定する（ステップ A 4 2）。

【 0 2 8 0 】

条件装置が作動中である場合（ステップ A 4 2；Y）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、条件装置が作動中でない場合（ステップ A 4 2；N）は、特定領域スイ

10

20

30

40

50

ツチに入力があるかを判定する（ステップ A 4 3）。そして、特定領域スイッチに入力がない場合（ステップ A 4 3；N）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、特定領域スイッチに入力がある場合（ステップ A 4 3；Y）は、特定領域スイッチでの検出を有効なものとして扱う検出有効期間であるかを判定する（ステップ A 4 4）。検出有効期間でない場合（ステップ A 4 4；N）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、検出有効期間である場合（ステップ A 4 4；Y）は、特定領域通過フラグをセットし（ステップ A 4 5）、特定領域スイッチ監視処理を終了する。後にこの特定領域通過フラグがあることに基づき第 1 特別遊技状態を発生させる処理が行われるようになる。

【 0 2 8 1 】

〔小当り残存球処理〕

10

図 3 1 に、特図ゲーム処理における小当り残存球処理（ステップ A 1 8）において図 3 1 に示す処理を示す。この小当り残存球処理では、まず、残存球エラーの発生中であるかを判定する（ステップ A 8 6 1）。残存球エラーの発生中である場合（ステップ A 8 6 1；Y）は、ステップ A 8 6 3 に移行する。また、残存球エラーの発生中でない場合（ステップ A 8 6 1；N）は、残存球カウンタが 0 であるかを判定する（ステップ A 8 6 2）。残存球カウンタが 0 でない場合（ステップ A 8 6 2；N）は、小当り残存球処理を終了する。また、残存球カウンタが 0 である場合（ステップ A 8 6 2；Y）は、ステップ A 8 6 3 以降の小当りを終了するための処理を行う。

【 0 2 8 2 】

すなわち、特別変動入賞装置 3 8 内の残存球が全て排出されてから小当りを終了するための処理を行うようにしている。ただし、最後に遊技球が特別変動入賞装置 3 8 に流入してから所定時間以上経っても排出が確認できない状態である残存球エラー中の場合は、排出に必要な時間が十分経過したものとして小当りを終了するための処理に移行するようにしている。もちろん残存球エラー中の場合は小当りを終了するための処理に移行しないようにしても良い。よって、ステップ A 8 6 1 の処理は行わないようにしても良い。

20

【 0 2 8 3 】

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

30

【 0 2 8 4 】

ステップ A 8 6 4 以降の第 2 特別遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理では、処理番号として小当り終了処理にかかる 1 0 を設定し（ステップ A 8 6 4）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップ A 8 6 5）。次に、小当りエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップ A 8 6 6）、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブする（ステップ A 8 6 7）。そして、大入賞口カウント数領域をクリアし（ステップ A 8 6 8）、小当り中制御ポインタ領域をクリアして（ステップ A 8 6 9）、小当り残存球処理を終了する。

40

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

その後、大当り（V 大当り）の開始に関する信号外部情報出力データ領域にセーブし（

50

ステップ A 8 7 4)、大当り(V大当り)の開始に関する試験信号(例えば、条件装置作動中信号をON、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄2当り信号をON)を試験信号出力データ領域にセーブする(ステップ A 8 7 5)。

【0287】

そして、遊技状態表示番号領域に大当り中の番号をセーブし(ステップ A 8 7 6)、ラウンド数上限値テーブルを設定して(ステップ A 8 7 7)、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値(5又は10)を取得してラウンド数上限値領域にセーブする(ステップ A 8 7 8)。さらに、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得してラウンドLEDポインタ領域にセーブし(ステップ A 8 7 9)、ラウンド数領域に初期値(ここでは1)をセーブする(ステップ A 8 8 0)。ラウンド数の上限値として 10
は5又は10ラウンドが設定されるが、小当り動作が1ラウンド目に相当するので、ラウンド数初期値として1を設定することで特別遊技状態では4ラウンド分又は9ラウンド分の開放が行われるようにしている。

【0288】

その後、処理番号としてファンファーレ/インターバル処理にかかる3を設定し(ステップ A 8 8 1)、特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップ A 8 8 2)。さらに、V大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし(ステップ A 8 8 3)、ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理(ステップ A 8 8 4)を行って、ステップ A 8 6 8に移行する。

【0289】

〔小当り終了処理〕

図32に、本実施形態の特図ゲーム処理における小当り終了処理(ステップ A 1 9)を示す。

この小当り終了処理では、まず、第2特定遊技状態ST42であるサポートC中であるかを判定する(ステップ A 9 3 0)。サポートC中である場合(ステップ A 9 3 0; Y)は、ステップ A 9 3 7に移行する。サポートC中でない場合(ステップ A 9 3 0; N)は、普図当り状態中であるかを判定する(ステップ A 9 3 1)。普図当り状態中でない場合(ステップ A 9 3 1; N)は、左打ち指示に関する信号(例えば、発射位置指定信号1及び2をOFF)を試験信号出力データ領域にセーブし(ステップ A 9 3 2)、右打ち中の表示LED(例えば、第1遊技状態表示部56a)を消灯させるため、遊技状態表示番号 30
2領域に左打ち状態中の番号をセーブして(ステップ A 9 3 3)、ステップ A 9 3 7に移行する。

【0290】

一方、普図当り状態中である場合(ステップ A 9 3 1; Y)は、開放パターンがパターンH1であるかを判定する(ステップ A 9 3 4)。開放パターンがパターンH1でない場合(ステップ A 9 3 4; N)は、ステップ A 9 3 7に移行する。また、開放パターンがパターンH1である場合(ステップ A 9 3 4; Y)は、発射位置指定信号2のOFFを試験信号出力データ領域にセーブし(ステップ A 9 3 5)、ステップ A 9 3 7に移行する。

【0291】

次に、天井時短発動フラグがあるかを判定する(ステップ A 9 3 7)。天井時短発動フラグがない場合(ステップ A 9 3 7; N)は、ステップ A 9 4 0に移行する。また、天井時短発動フラグがある場合(ステップ A 9 3 7; Y)は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数1領域にセーブする(ステップ A 9 3 8)。ここでは時間短縮変動回数1領域に時間短縮変動回数1として250を設定する。

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

【0292】

その後、特図普段処理に係る処理番号として「0」を設定し(ステップ A 9 4 0)、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする(ステップ A 9 4 1)。

さらに、小当りの終了に関する信号(例えば、大当り1信号をOFF)を外部情報出力 50

データ領域にセーブして（ステップ A 9 4 2）、小当りの終了に関する信号（例えば、特別図柄 1 小当り信号を OFF、特別図柄 2 小当り信号を OFF）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップ A 9 4 3）。

続いて、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップ A 9 4 4）、演出モード移行情報領域をクリアして（ステップ A 9 4 5）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップ A 9 4 6）、小当り終了処理を終了する。

【 0 2 9 3 】

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

【 0 2 9 4 】

〔メイン処理〕

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

【 0 2 9 5 】

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

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

【 0 2 9 6 】

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

【 0 2 9 7 】

次いで、遊技制御装置 1 0 0 からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップ C 1 2）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップ C 1 3）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップ C 1 4）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。1 / 3 0 秒（約 3 3 . 3 m 秒）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

【 0 2 9 8 】

そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップ C 1 5）。本実施形態では、システム周期（1 フレーム 1 / 3 0 秒）を作るため、V ブランク割込（1 / 6 0 秒）が 2 回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、1 / 6 0 秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、1 / 6 0 秒よりも遅いタイミングで画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよい。ステップ C 1 5 で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合（ステップ C 1 5 ; N）には、ステップ C 1 5 の処理を繰り返して行う。一方、ステップ C 1 5 で、フレーム切替タイミングであると判定した場合（ステップ C 1 5 ; Y）には、画面描画を指示する（ステップ C 1 6）。

10

20

30

40

50

【 0 2 9 9 】

その後、スピーカ（上スピーカ 1 9 a、下スピーカ 1 9 b）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップ C 1 7）、盤装飾装置 4 6 や表示板 3 5 0 を含む枠装飾装置 1 8 などの L E D の制御を行う装飾制御処理（ステップ C 1 8）、盤演出装置 4 4 のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップ C 1 9）を行い、演出を制御する盤演出設定処理（ステップ C 2 0）を行って、W D T をクリアする処理（ステップ C 8）に戻る。

【 0 3 0 0 】

〔受信コマンドチェック処理〕

図 3 4 には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、1 フレーム（1 / 3 0 秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップ C 2 0 1）、コマンド受信数が 0 でないか否かを判定する（ステップ C 2 0 2）。そして、コマンド受信数が 0 であると判定した場合（ステップ C 2 0 2 ; N）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が 0 でないと判定した場合（ステップ C 2 0 2 ; Y）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップ C 2 0 3）。

【 0 3 0 1 】

次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップ C 2 0 4）、コマンド読出インデックスを 0 ~ 3 1 の範囲で + 1 更新し（ステップ C 2 0 5）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップ C 2 0 6）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用の R A M 領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置 1 0 0 からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

【 0 3 0 2 】

ステップ C 2 0 6 で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了していないと判定した場合（ステップ C 2 0 6 ; N）には、ステップ C 2 0 4 の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップ C 2 0 6 ; Y）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップ C 2 0 7）、受信コマンド解析処理（ステップ C 2 0 8）を行う。

【 0 3 0 3 】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップ C 2 0 9）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定する（ステップ C 2 1 0）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップ C 2 1 0 ; N）には、ステップ C 2 0 7 の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップ C 2 1 0 ; Y）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、1 フレーム（1 / 3 0 秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを 3 2 個分まで保存できる構成としている。

【 0 3 0 4 】

〔受信コマンド解析処理〕

図 3 5 には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトを M O D E、下位バイトを A C T（A C T I O N）として分離し（ステップ C 2 3 1）、M O D E 及び A C T は正常範囲であるか否かを判定する（ステップ C 2 3 2、ステップ C 2 3 3）。M O D E 及び A C T は正常範囲であると判定した場合（ステップ C 2 3 2 ; Y、ステップ C 2 3 3 ; Y）には、M O D E に対する A C T は正しい組合せであるか否かを判定する（ステップ C 2 3

10

20

30

40

50

4)。

【0305】

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

【0306】

ステップC234で、MODEに対するACTは正しい組合せであると判定した場合（ステップC234；Y）には、MODEは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC235）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、MODEは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC235；Y）には、変動系コマンド処理（ステップC236）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0307】

また、ステップC235で、MODEは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC235；N）には、MODEは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC237）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファール画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作（ファンファール画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、MODEは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC237；Y）には、大

20

【0308】

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

【0309】

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

30

【0310】

また、ステップC241で、MODEは単発系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップC241；N）には、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップC243）。そして、MODEは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップC243；Y）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップC244）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

40

【0311】

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

50

MODE は先読み変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップ C 2 4 5 ; N）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【 0 3 1 2 】

なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置 4 1 に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置 4 1 に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置 1 0 0 から演出制御装置 3 0 0 に送信される。

10

【 0 3 1 3 】

次に、遊技の演出等について説明する。

図 3 6 には通常遊技状態 S T 1 における演出の一例を示した。なお、他の遊技状態においても基本的には同様の表示内容とされるが、遊技状態によっては一部の表示内容について表示しないようにすることも可能である。また、通常遊技状態 S T 1 であることや他の各遊技状態であることは、表示内容によって遊技者が判別できるようになっている。

20

【 0 3 1 4 】

図 3 6 (a) に示すように、表示装置 4 1 の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第 1 飾りゲームを表示する第 1 飾りゲーム表示部 8 1 が設けられる。第 1 飾りゲーム表示部 8 1 では、左変動表示領域 8 1 a、中変動表示領域 8 1 b、右変動表示領域 8 1 c の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【 0 3 1 5 】

表示装置 4 1 の表示領域の右上部には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第 2 飾りゲームを表示する第 2 飾りゲーム表示部 8 2 が設けられる。第 2 飾りゲーム表示部 8 2 に表示される第 2 飾りゲームは、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 に表示される第 1 飾りゲームと同様に、左領域、中領域、右領域の各領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第 2 飾りゲーム表示部 8 2 には、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

30

【 0 3 1 6 】

また、表示装置 4 1 の表示領域の右下部には、始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中記憶表示部 8 3 が設けられる。

待機中記憶表示部 8 3 には、第 1 始動記憶や第 2 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。通常遊技状態 S T 1 では第 1 始動記憶に基づく特図変動表示ゲームを主として遊技が進行するため、待機中記憶表示部 8 3 には第 1 始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。

40

待機中記憶表示部 8 3 に表示される飾り特図始動記憶表示は、始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。なお、待機中記憶表示部 8 3 に、特図 1 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第 1 始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、特図 2 変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第 2 始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、の双方を表示するようにしても良い。

さらに、待機中記憶表示部 8 3 では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

50

【 0 3 1 7 】

待機中記憶表示部 8 3 の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部 8 4 が設けられる。実行中記憶表示部 8 4 には、特図変動表示ゲームの開始時に待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が移行するようになっている。さらに、実行中記憶表示部 8 4 では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部 8 4 に表示される実行中記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

表示装置 4 1 の表示領域の左上部には、第 1 始動記憶数（特図 1 保留数）を表示する第 1 始動記憶数表示部 8 5 a と、第 2 始動記憶数（特図 2 保留数）を表示する第 2 始動記憶数表示部 8 5 b とが設けられる。

10

【 0 3 1 8 】

また、表示領域には、現在滞在しているステージに対応した背景画像 9 0 が表示される。各遊技状態には少なくとも一つのステージがあり、複数のステージが含まれる遊技状態も存在する。各ステージにはそれぞれに背景画像 9 0 及び B G M が対応付けられており、遊技状態の移行に伴うステージの移行や、同一遊技状態におけるステージの移行に伴い対応する背景画像 9 0 及び B G M に変更されるようになっている。ステージは演出態様の一つをなすものであり、ステージの移行は演出態様が移行前の第 1 演出態様から移行後の第 2 演出態様へ移行することに相当する。

【 0 3 1 9 】

図 3 6 (a) は、通常遊技状態 S T 1 に複数あるステージのうち夜ステージに滞在している状態を示している。この状態では、背景画像 9 0 として通常遊技状態 S T 1 における夜ステージに対応した夜の背景画像が表示されているとともに夜ステージに対応した B G M が出力されている。

20

この夜の背景画像のうち、月や星の画像は固定されて変化や動作をしない固定画像 9 0 a となっており、飛行機の画像は連続的に動作する動的画像 9 0 b となっており、惑星の画像は所定タイミングで色彩や形状を変化可能な可変画像 9 0 c となっている。

【 0 3 2 0 】

新たな特図変動表示ゲームが開始されると、図 3 6 (b) に示すように待機中記憶表示部 8 3 の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部 8 4 へ移行する演出が実行されるとともに、待機中記憶表示部 8 3 の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部 8 3 内において左へ移行する。さらに、第 1 始動記憶数表示部 8 5 a の数値が変化する。また、第 1 飾りゲーム表示部 8 1 及び第 2 飾りゲーム表示部 8 2 で識別情報の変動表示が開始される。また、背景画像 9 0 の動的表示 9 0 b は時間の経過とともに移動するようになっている。

30

【 0 3 2 1 】

ステージは所定のタイミングで移行することが可能となっており、演出態様の一つであるステージの移行を示唆する示唆演出を実行可能となっている。

図 3 6 (a)、(b) は、移行前のステージに滞在している状態であり、移行前の演出態様である第 1 演出態様となっている状態である。ここでは移行前のステージは夜ステージであって、夜ステージに対応した背景画像 9 0 が表示されている。この背景画像 9 0 は第 1 演出態様で表示される第 1 画像に相当する。

40

【 0 3 2 2 】

この状態から異なるステージである第 2 演出態様に移行することを示唆する示唆演出が開始されると、まず、図 3 6 (c) に示すように特定画像 9 1 をなすキャラクタが表示される。

ここでは特定画像 9 1 が可変画像 9 0 c の前側に表示され、可変画像 9 0 c の一部が隠蔽されるようになっている。また、特定画像 9 1 は変動表示されている識別情報の後側に重なるように表示されている。可変画像 9 0 c や識別情報は遊技者の注目を集めやすい表示であり、これらの表示に重なるように特定画像 9 1 を表示することで特定画像 9 1 への注目を集めることができる。

50

【 0 3 2 3 】

ステージの移行がない場合は、図 3 6 (c) に示すように特定画像 9 1 が表示された後、図 3 6 (d) に示すように特定画像 9 1 が徐々に消えて最終的には完全に消去され、示唆演出が終了する。すなわちこの場合はいわゆるガセの示唆演出となる。

また、ステージの移行がある場合は、図 3 6 (c) に示すように特定画像 9 1 が表示された後、図 3 6 (e) に示すように特定画像 9 1 をなすキャラクタが付加画像 9 1 a をなす筆を持って走らせる。図 3 6 (f) に示すように筆を走らせた部分では第 1 画像をなす夜の背景画像が消え、代替画像 9 2 が表示される。また、第 1 画像をなす背景画像 9 0 と代替画像 9 2 との境界部分 9 0 d はいずれの画像にも属さない画像が表示され、異なる画像であることが解るようにされている。

10

【 0 3 2 4 】

その後、図 3 6 (g) に示すように特定画像 9 1 が消去される。この際には特定画像 9 1 が一瞬で消えるように消去される。なお、特定画像 9 1 をなすキャラクタが画面外へ移動することで消去されるようにしても良い。

さらに、代替画像 9 2 が表示されていた領域に示唆画像 9 3 が表示される。ここでは示唆画像 9 3 として、第 2 演出態様として移行する可能性のあるステージに対応した背景画像 9 0 が表示されており、この画像は所定情報をなすものである。これにより、夜の背景画像が対応する夜ステージから昼の背景画像が対応する昼ステージへ移行することが示唆される。

すなわち、この場合が第 1 画像を表示し、特定画像 9 1 を表示し、第 2 演出態様への移行を示唆する示唆画像 9 3 を表示可能な第 1 示唆演出をなす。また、図 3 6 (c) から図 3 6 (d) の状態に移行する場合が第 1 画像を表示し、特定画像 9 1 を表示し、示唆画像 9 3 を表示せずに第 1 演出態様とすることが可能な第 2 示唆演出をなす。

20

【 0 3 2 5 】

特定画像 9 1 が表示されている状態では代替画像 9 2 を表示するようにしたことで、特定画像 9 1 の動作に遊技者が注目するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

また、特定画像 9 1 が消去された後に移行する可能性のあるステージを示唆する示唆画像 9 3 が表示されるようにしたことで、遊技者が示唆画像 9 2 を明確に把握できるようになり、遊技の興趣を向上することができる。

また、この例では代替画像 9 2 や示唆画像 9 3 が、変動表示されている識別情報や待機中記憶表示部 8 3、実行中記憶表示部 8 4 の後側に重なるように表示されている。識別情報や待機中記憶表示部 8 3、実行中記憶表示部 8 4 は遊技者の注目を集めやすい表示であり、これらの表示に重なるように代替画像 9 2 や示唆画像 9 3 を表示することで特定画像 9 1 への注目を集めることができる。

30

【 0 3 2 6 】

そして、図 3 6 (h) に示すようにステージが移行して第 2 演出態様となる。ここでは昼ステージに移行しており、第 1 画像をなす夜ステージに対応した背景画像 9 0 に替えて昼ステージに対応した背景画像 9 0 である昼の背景画像が表示される。この背景画像 9 0 は第 2 演出態様で表示される第 2 画像に相当する。また、この例では示唆演出と第 2 演出態様では共通して昼の背景画像が表示されており、共通の所定情報が表示されているといえる。

40

図 3 6 (g)、(h) に示す昼の背景画像においては、雲や山の画像は固定されて変化や動作をしない固定画像 9 0 a となっており、気球の画像は連続的に動作する動的画像 9 0 b となっており、太陽の画像は所定タイミングで色彩や形状を変化可能な可変画像 9 0 c となっている。

【 0 3 2 7 】

図 3 7 には、特定画像 9 1 の表示タイミング及びステージの移行タイミングを示した。図 3 7 における上段のタイムチャートはステージの移行がある場合を示し、下段のタイムチャートはステージの移行がない場合を示した。

ステージの移行がある場合の図 3 6 (f) から (g) における特定画像 9 1 の消去開始

50

から消去終了までの時間（ $t_{105} \sim t_{106}$ ）は、ステージの移行がない場合の図36（c）から（d）における特定画像91の消去開始から消去終了までの時間（ $t_{103} \sim t_{104}$ ）よりも短い時間となっている。

また、ステージの移行がある場合の図36（c）に示す特定画像91の表示開始から図36（g）に示す特定画像91の表示終了までの時間（ $t_{102} \sim t_{106}$ ）は、ステージの移行がない場合の図36（c）に示す特定画像91の表示開始から図36（d）に示す特定画像91の表示終了までの時間（ $t_{102} \sim t_{104}$ ）よりも長い時間となっている。

【0328】

また、ステージの移行がある場合の図36（c）に示す特定画像91の表示開始から図36（h）に示す第2演出態様での第2画像の表示までの期間である第1期間（ $t_{102} \sim t_{107}$ ）よりも、ステージの移行がない場合の図36（c）に示す特定画像91の表示開始から図36（d）に示すように特定画像91が消去されて図36（b）に示す状態に戻るまでの期間である第2期間（ $t_{102} \sim t_{104}$ ）の方が短い期間となっている。

【0329】

これにより、ステージの移行がない場合は示唆演出を早期に終了でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。また、ステージの移行がない場合はステージの移行がある場合よりも表示領域における所定のオブジェクトを隠す期間が短くなり、遊技の興趣の低下を防止することができる。

本実施形態の遊技機では、図36に示すように所定のオブジェクトとして惑星の画像である可変画像90cが特定画像91により隠蔽される（特定をできない）ようになっている。ここでは可変画像90cの一部を隠蔽するようにしたが全部を隠蔽するようにしても良い。可変画像90cは表示態様の变化により演出を行うことが可能であり、ステージの移行がない場合に可変画像90cが隠蔽される期間が短くなるようにすることで、遊技者にとって価値の低いステージ移行の演出よりも遊技者にとって価値の高い可変画像90cによる演出を優先することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【0330】

なお、所定のオブジェクトをなす可変画像90cにより第2演出態様への移行を示唆又は報知するようにしても良い。

また、所定のオブジェクトは可変画像90cに限られるものではなく、第1飾りゲーム表示部81の識別情報、第2飾りゲーム表示部の識別情報、待機中記憶表示部83、実行中記憶表示部84、第1始動記憶数表示部85a、第2始動記憶数表示部85bなどであっても良い。

【0331】

また、図36（c）～（g）の期間でも第1画像として表示されている夜ステージの背景画像90においては飛行機を模した動的表示90bの動作は継続して行われる。

さらに、ここでは示唆画像92と、第2演出態様で表示される第2画像をなす背景画像90と、を同じ昼ステージの背景画像90としており、図36（f）～（h）の期間において表示される示唆画像及び第2画像として表示されている昼ステージの背景画像90においても気球を模した動的表示90bの動作は継続して行われる。

【0332】

夜ステージと昼ステージにはそれぞれ対応したBGMが存在している。第1演出態様である図36（a）、（b）では第1画像をなす夜ステージに対応した夜の背景画像が表示されており、第1音をなす夜ステージに対応したBGMが出力される。

また、示唆演出の実行中である図36（c）～（g）では、第1画像をなす夜ステージに対応した夜の背景画像が表示されているとともに、示唆画像92として第2画像及び所定情報をなす昼ステージに対応した昼の背景画像が表示されているが、第1画像をなす夜の背景画像に対応して第1音をなす夜ステージに対応したBGMが出力される。そして、第2演出態様である図36（h）では第2画像及び所定情報をなす昼の背景画像が表示されているので第2音をなす昼ステージに対応したBGMが出力される。

10

20

30

40

50

すなわち、示唆演出と第2演出態様では共通の所定情報をなす第2画像が表示されているが、示唆演出の実行中では所定情報や第2画像に対応したBGMは出力されず、第2演出態様では共通の所定情報や第2画像に対応したBGMが出力される。

【0333】

以上のように、示唆演出において示唆画像92を表示することで、ステージの移行を示唆可能であるとともに、遊技内容を把握している遊技者にとっては移行する可能性のあるステージを早期に把握でき、遊技の興趣を向上することができる。

また、示唆演出では、ステージの移行があるか否かにかかわらず特定画像91を表示するようにしたので、特定画像91が表示された段階でステージの移行への期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

10

【0334】

なお、図38(a)に示すように、特定画像91の表示態様によりステージが移行するか否かを示唆するようにしても良い。ここでは特定画像91の色彩により示唆を行っているが、キャラクタの種類、形状、大きさ、表示位置などにより示唆を行うようにしても良い。例えば、特定画像91を第1飾りゲーム表示部81の左変動表示領域81a、中変動表示領域81b、右変動表示領域81cの全てに重なるような大きさで表示することも可能である。

また、図38(b)に示すように、付加画像91aの表示態様によりステージが移行するか否かを示唆するようにしても良い。ここでは付加画像91aとして筆とは異なる刷毛を示すことにより示唆を行っているが、付加画像91aの種類、形状、大きさ、表示位置、キャラクタによる動かし方などにより示唆を行うようにしても良い。

20

【0335】

また、図38(c)に示すように、境界部分90dの表示態様によりステージが移行するか否かを示唆するようにしても良い。ここでは境界部分90dとして図36(g)とは異なる斜線の表示態様としているが、境界部分90dの幅、模様、色彩、模様や色彩等の変化態様などにより示唆を行うようにしても良い。例えば、境界部分90dの表示色を、移行を示唆するステージに対応した色彩とするようにしても良い。また、境界部分90dの表示態様に対応して盤装飾装置46や枠装飾装置18のLEDを発光させるようにしても良く、例えば境界部分90dの色彩と同一の色彩で発光するようにしても良い。

また、境界部分90dの延長線上に盤装飾装置46や枠装飾装置18のLEDが位置するようにし、境界部分90dの表示に応じて発光させるようにし、境界部分90dが表示装置41の領域外まで連続しているかのように見せるようにしても良い。

30

【0336】

また、図38(d)に示すように、示唆画像93の表示態様によりステージが移行するか否かを示唆するようにしても良い。ここでは示唆画像93の大きさが図38(c)よりも小さい場合を示しているが、示唆画像93の形状、大きさ、位置などにより示唆を行うようにしても良い。また、代替画像92の形状、大きさ、位置などにより示唆を行うようにしても良い。

【0337】

また、図38(e)に示すように、示唆画像93として第2画像をなす移行後の背景画像90ではなく、第2画像をなす移行後の背景画像90に関連した画像を表示するようにしても良い。ここでは昼ステージに対応した昼の背景画像に関連する太陽の画像が表示されている。この太陽の画像は、示唆画像93と、昼ステージに移行した場合における第2画像をなす昼の背景画像と、で共通に表示される所定情報をなす。

40

なお、図36(h)に示したように所定情報をなす太陽の画像が表示された状態では昼ステージに対応したBGMが出力されるが、示唆演出の実行中では所定情報の表示に対応した昼ステージのBGMは出力せず、第1画像をなす背景画像90の夜ステージに対応したBGMが優先して出力されるようにする。

【0338】

また、示唆画像93は第2画像をなす移行後の背景画像90を縮小したものとし、ステ

50

ージが移行する際に示唆画像 93 から拡大して背景画像 90 となるようにしても良い。

また、示唆画像 93 がさらに別の示唆画像 93 に変化するようにしても良く、例えば、第 1 の示唆画像 93 を表示した後に第 2 の示唆画像 93 に変化するようにしても良い。

【0339】

また、図 38 (f) に示すように示唆画像 93 として第 2 画像には含まれていないが第 2 画像を連想させる又は第 2 画像を説明する画像を表示するようにしても良い。ここでは第 2 画像の昼ステージの背景画像 90 には含まれないが昼ステージを連想させる又は説明する「ひる」の文字が示唆画像 93 として表示されている。

【0340】

また、図 36 (g) や図 38 (e)、(f) のように、示唆画像 93 により昼ステージ 10 への移行を示唆した後に、図 38 (g) に示すように昼ステージではないステージに移行する場合があっても良い。ここでは雨ステージに移行して背景画像 90 が雨の背景画像に変化している。

また、図 38 (h) に示すように、昼ステージの背景画像 90 に関連した太陽の画像と、雨ステージの背景画像 90 に関連した雨の画像とを表示し、いずれかのステージに移行することを示唆するようにしても良い。

太陽の画像は、示唆画像 93 と、昼ステージに移行した場合における第 2 画像をなす昼の背景画像と、で共通に表示される所定情報をなす。また、雨の画像は、示唆画像 93 と、雨ステージに移行した場合における第 2 画像をなす雨の背景画像と、で共通に表示される所定情報をなす。 20

示唆演出の実行中では、これらの所定情報の表示に対応した昼ステージの BGM 又は雨ステージの BGM は出力されず、第 1 画像をなす背景画像 90 の夜ステージに対応した BGM が優先して出力される。

【0341】

また、図 36 (f) では特定画像 91 をなすキャラクタが付加画像 91a をなす筆を走らせた部分において第 1 画像として表示されていた夜の背景画像が消え、代替画像 92 が表示されたとしたが、図 39 (a) に示すように特定画像 91 が表示されている期間でも代替画像 92 を表示せずに示唆画像 93 を表示するようにしても良い。

また、示唆演出において特定画像 91 を表示しないようにしても良い。

【0342】

また、図 36 (f) の状態に移行した場合は必ずステージが移行するとしたが、途中で図 36 (b) の元の状態に戻りステージが移行しない場合があっても良い。 30

例えば、図 36 (e) ~ (g) のいずれかの状態から図 36 (b) の状態に戻りステージが移行しない場合があっても良い。この場合、図 36 (c)、(e) ~ (g) のいずれかの段階まで進行して図 36 (b) に戻ることとなるが、段階が進行しているほど図 36 (b) の状態に戻る可能性を低くし、示唆演出の段階が進行している方が第 2 演出態様に移行する可能性が高くなるようにしても良い。

【0343】

また、示唆演出は上述したものに限られず、第 1 演出態様から第 2 演出態様となるか否かを示唆するものであれば良い。 40

また、示唆演出では、ステージが移行するか否かを示唆するとしたが、移行する可能性の高さを示唆するようにしても良い。例えば、第 1 示唆演出の方が第 2 示唆演出よりも第 2 演出態様となる可能性が高いことを示唆するようにしても良い。また、図 38 (a) ~ (d) のような異なる表示態様を複数種類備え、実行された表示態様によって第 1 演出態様から第 2 演出態様となる可能性の高さを示唆するようにしても良い。また、図 38 (e)、(f)、(h) において表示する示唆画像 93 として、一の演出態様に対応して複数種類の示唆画像 93 を備えるようにし、表示された示唆画像 93 によって第 1 演出態様から第 2 演出態様となる可能性の高さを示唆するようにしても良い。

【0344】

また、第 1 示唆演出では、第 1 画像を表示した状態で特定画像 91 を表示した後に示唆 50

画像 9 3 を表示するようにしたが、表示順はこれに限られるものではなく、示唆演出の期間内で第 1 画像と、特定画像 9 1 と、示唆画像 9 3 が表示されるものであれば良い。

また、第 2 示唆演出では、第 1 画像を表示した状態で特定画像 9 1 を表示するようにしたが、表示順はこれに限られるものではなく、示唆演出の期間内で第 1 画像と、特定画像 9 1 が表示されるものであれば良い。

【 0 3 4 5 】

また、図 3 6 (d) のようにステージの移行を行わない場合に特定画像 9 1 が消去される際には、図 3 6 (c) の状態から図 3 9 (b) に示すようにキャラクタが悔しがる画像を表示して消去するようにしても良い。また、図 3 6 (g) のようにステージの移行を行う場合に特定画像 9 1 が消去される際には、図 3 6 (f) の状態から図 3 9 (c) に示すようにキャラクタが喜ぶ画像を表示してから消去するようにしても良い。また、図 3 9 (b)、(c) のいずれか一方の消去態様を実行し、他方は図 3 6 に示した消去態様とするようにしても良い。このような消去態様を用いることでも特定画像 9 1 の表示を終了する際の態様を異ならせることができる。

10

【 0 3 4 6 】

また、ステージの移行がある場合に実行するいわゆるガセの示唆演出については、示唆するステージの種類によって行う場合と行わない場合があっても良い。例えば、特別結果となる可能性がより高いステージへの移行を示唆する場合にはガセの示唆演出を実行可能とし、特別結果となる可能性について示唆しないステージ又は特別結果となる可能性が同程度のステージへの移行を示唆する場合にはガセの示唆演出を実行しないようにしても良い。

20

また、ステージの移行は定期的に行うものであっても良いし、不定期に行うものであっても良い。そして、不定期に移行するステージへの移行を示唆する場合と、定期的に移行するステージへの移行を示唆する場合と、で一方の場合はガセの示唆演出を実行可能とし、他方の場合はガセの示唆演出を実行しないようにしても良い。例えば、不定期に移行するステージへの移行を示唆する場合にはガセの示唆演出を実行可能とし、定期的に移行するステージへの移行を示唆する場合にはガセの示唆演出を実行しないようにしても良い。

また、不定期に移行するステージへの移行を示唆する場合と、定期的に移行するステージへの移行を示唆する場合と、で一方の場合は示唆演出を実行可能とし、他方の場合は示唆演出を実行しないようにしても良い。例えば、示唆演出は不定期に移行するステージへの移行を示唆する場合にのみ実行可能とし、定期的に移行するステージへの移行の際には実行しないようにしても良い。

30

【 0 3 4 7 】

また、複数のステージについて、ステージの移行の順序は決まっていなくても良いし、順序が決まっていなくても良いし、両方の場合を含むようにしても良い。決まった順序で移行するステージ移行と、順序が決まっていないステージ移行と、について、一方のステージ移行では示唆演出を行い、他方のステージ移行では示唆演出を行わないようにしても良い。例えば、決まった順序で移行するステージ移行については移行先のステージが分っているので示唆演出を行わなくても良い。そして、順序が決まっていないステージ移行については示唆演出により移行先のステージを示唆するようにしても良い。

40

【 0 3 4 8 】

また、示唆演出を実行している期間においては待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部 8 4 の実行中記憶表示の表示態様を変化させないようにしても良い。また、示唆演出を実行している期間においては、待機中記憶表示部 8 3 や実行中記憶表示部 8 4 を非表示とするようにしても良い。

また、第 1 画像と第 2 画像は、待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部 8 4 の実行中記憶表示と重ならないように表示しても良いし、待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部 8 4 の実行中記憶表示と重なる場合には、待機中記憶表示部 8 3 の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部 8 4 の実行中記憶表示よりも後方に表示されるようにしても良い。

50

【 0 3 4 9 】

また、第 1 演出態様の第 1 画像、第 2 演出態様の第 2 画像や所定画像、示唆演出での示唆画像 9 3 や所定画像をステージに対応した背景画像 9 0 としたが、これに限られるものではなく、表示領域の一部に表示される画像としても良い。さらに、第 1 演出態様の第 1 画像と特定画像 9 1 は前後に重ならないように表示しても良い。

また、第 1 画像と第 2 画像はいずれも背景画像 9 0 として同じ大きさの画像としたが、大きさが異なるようにしても良い。例えば、第 1 画像よりも第 2 画像の方が大きい画像として演出態様の移行を分かりやすくするようにしても良い。

【 0 3 5 0 】

また、第 1 画像の表示に対応して出力可能な第 1 音や、第 2 画像や所定情報の表示に対応して出力可能な第 2 音を B G M としたが、これ以外の音声であっても良い。例えば、B G M に重ねて出力される特定の音や効果音を第 1 音又は第 2 音としても良いし、キャラクターが発するセリフの音声を第 1 音又は第 2 音としても良い。

【 0 3 5 1 】

図 4 0、図 4 1 には、上述のステージの移行を示唆する示唆演出と同様の演出により、リーチ状態の発展を示唆する場合を示した。上述の例では演出態様の一つであるステージの移行を示唆するものとしたが、ここでは演出態様の一つであるリーチ状態の移行を示唆するようにしている。

図 4 0 (a) に示すように変動表示を行っている状態から、図 4 0 (b) に示すように左変動表示領域 8 1 a と右変動表示領域 8 1 c で同じ識別情報が仮停止して第 1 演出態様をなすノーマルリーチとなっている。ノーマルリーチでは、第 1 画像として現在のステージに対応した背景画像 9 0 が表示されるとともに、現在のステージに対応した B G M が第 1 音として出力される。もちろんノーマルリーチ用の第 1 画像や第 1 音を設定するようにしても良い。

【 0 3 5 2 】

そして、図 4 0 (c) に示すように示唆演出が開始される。この示唆演出は、演出態様が第 1 演出態様であるノーマルリーチから第 2 演出態様である S P リーチに移行することを示唆するものである。

この示唆演出では、まず図 4 0 (c) に示すように特定画像 9 1 をなすキャラクターが表示される。ここでは特定画像 9 1 が可変画像 9 0 c の前側に表示され、可変画像 9 0 c の一部が隠蔽されるようになっている。

【 0 3 5 3 】

S P リーチに発展しない場合は、図 4 0 (c) に示すように特定画像 9 1 が表示された後、図 4 0 (d) に示すように特定画像 9 1 が徐々に消えて最終的には完全に消去され、示唆演出が終了する。この場合は所定時間後に図 4 0 (e) に示すように中変動表示領域 8 1 b が停止して結果態様が停止表示される。ここでははずれの結果が停止表示されているが大当りの結果が停止表示される場合もある。

【 0 3 5 4 】

また、S P リーチに発展する可能性がある場合は、図 4 0 (c) に示すように特定画像 9 1 が表示された後、図 4 0 (f) に示すように特定画像 9 1 をなすキャラクターが付加画像 9 1 a をなす筆を持って走らせる。図 4 1 (a) に示すように筆を走らせた部分において第 1 画像として表示されていた夜の背景画像が消え、代替画像 9 2 が表示される。

【 0 3 5 5 】

その後、図 4 1 (b) に示すように特定画像 9 1 が消去されるとともに、移行する可能性のある S P リーチを示唆する示唆画像 9 2 が表示される。ここでの示唆画像 9 2 は、移行する可能性のある S P リーチに対応した背景画像 9 0 である海の背景画像となっている。これにより、ノーマルリーチから S P リーチへ発展することが示唆されるとともに、発展する可能性のある S P リーチの種類も示唆される。

示唆演出の実行中も第 1 演出態様であるノーマルリーチの背景画像 9 0 が表示されているので、当該背景画像 9 0 に対応した第 1 音の B G M が出力される。また、図 4 (b) で

は所定情報をなす示唆画像 9 3 において第 2 演出態様に対応する第 2 画像をなす背景画像 9 0 も表示されているが、ノーマルリーチの背景画像 9 0 に対応した第 1 音の B G M が出力される。

【 0 3 5 6 】

そして、図 4 1 (c) に示すように示唆画像 9 3 が消去されて示唆演出が終了して第 1 画像のみが表示される状態となり、所定時間後に図 4 1 (d) に示すように第 2 演出態様をなす S P リーチに発展する。ここでは第 1 画像をなすノーマルリーチに対応した背景画像 9 0 に替えて第 2 画像として第 2 演出態様である S P リーチに対応する背景画像 9 0 をなす海の背景画像が表示されている。また、この S P リーチに対応した B G M が第 2 音として出力される。

10

図 4 1 (d) に示す海の背景画像においては、雲や海の画像は固定されて変化や動作をしない固定画像 9 0 a となっており、船の画像は連続的に動作する動的画像 9 0 b となっており、太陽の画像は所定タイミングで色彩や形状を変化可能な可変画像 9 0 c となっている。

なお、図 4 1 (c) の状態から図 4 0 (e) の状態となりノーマルリーチのまま結果態様が表示される場合があっても良い。また、図 4 1 (b) の状態から図 4 1 (c) の状態を経ずに図 4 1 (d) の状態に移行するようにしても良い。

【 0 3 5 7 】

結果が大当りの場合は、図 4 1 (e) に示すように大当りの結果態様が停止表示され、その後に特別遊技状態に移行する。また、結果がはずれの場合は、図 4 1 (f) に示すようにはずれの結果態様が停止表示された後、図 4 1 (g) に示すように S P リーチに対応した背景画像 9 0 から滞在しているステージに対応した背景画像 9 0 に戻る。

20

【 0 3 5 8 】

また、図 4 0 (a) ~ (f)、図 4 1 (a) ~ (c)、(g) にわたる期間でも第 1 画像として表示されている夜ステージの背景画像 9 0 においては飛行機を模した動的表示 9 0 b の動作は継続して行われる。

さらに、ここでは示唆画像 9 2 を第 2 画像の背景画像 9 0 と同じものを用いており、図 4 1 (b) において表示される示唆画像及び図 4 1 (d) ~ (f) において第 2 画像として表示されている海ステージの背景画像 9 0 でも船を模した動的表示 9 0 b の動作は継続して行われる。よって、図 4 1 (b) で示された状態から図 4 1 (c) に示すように一旦表示を終了して図 4 1 (d) に示すように再び表示される間において、連続的な変化が継続するようになっており、動的表示 9 0 b は図 4 1 (b) に示す位置から図 4 1 (d) に示す位置に移動した状態となる。

30

【 0 3 5 9 】

図 4 2 には、上述のステージの移行を示唆する示唆演出と同様の演出により、リーチ状態の発展を示唆する場合の別例を示した。

図 4 2 (a) ~ (e) までは図 3 6 (c) ~ (g) と同様であり、図 4 2 (e) では移行する可能性のある S P リーチを示唆する示唆画像 9 2 が表示される。そして、図 4 2 (f) に示すように示唆画像 9 3 が消去されて示唆演出が終了して第 1 画像のみが表示される状態となり、所定時間後に図 4 2 (g) に示すようにノーマルリーチとなる。その後、図 4 2 (h) に示すように第 2 画像が表示される S P リーチに発展する。

40

【 0 3 6 0 】

この場合、リーチ状態となる前の演出態様が第 1 演出態様をなし、S P リーチである演出態様が第 2 演出態様をなし、示唆演出により第 1 演出態様から第 2 演出態様になることを示唆していると言える。

また、S P リーチになる場合にはノーマルリーチを経るので、リーチ状態となる前の演出態様が第 1 演出態様をなし、ノーマルリーチである演出態様が第 2 演出態様をなすとも言える。

また、リーチ状態となる前の演出態様は第 1 演出態様と第 2 演出態様のいずれでもないものであり、ノーマルリーチである演出態様が第 1 演出態様をなし、S P リーチである演

50

出態様が第2演出態様をなし、示唆演出は第1演出態様となる前に第1演出態様となること及び第2演出態様に移行することを示唆しているとも言える。

【0361】

なお、以上の説明では演出態様としてステージとリーチ状態を挙げたが、これ以外の演出であってもよく、第1演出態様から第2演出態様に移行するものであればどのようなものでも良い。

例えば、通常遊技状態ST1、第1特別遊技状態ST2、第2特別遊技状態ST3、特定遊技状態ST4、残保留消化状態ST5のうちの一つを第1演出態様とするとともに他の遊技状態を第2演出態様とし、遊技状態の移行に関する示唆演出を行うようにしても良い。

10

また、特図変動表示ゲームの実行中に限らず、遊技機で発生したエラーを報知するエラー報知中や、特図変動表示ゲームが実行されておらず始動記憶もない客待ち状態中への移行やこれらの状態から他の状態への移行に関する示唆演出を行うようにしても良いし、エラー報知中や客待ち状態中における第1演出態様から第2演出態様への移行を示唆する示唆演出を行うようにしても良い。

【0362】

また、左打ちの遊技状態と右打ちの遊技状態について一方を第1演出態様とし他方を第2演出態様とし、発射方向の移行に関する示唆演出を行うようにしても良い。

また、第1特別遊技状態ST2や第2特別遊技状態ST3において、当初報知した状態よりも遊技者にとって有利な状態であること又は有利な状態に移行することを示唆するいわゆる昇格演出として上記の示唆演出を行うようにしても良い。この場合は第1演出態様から遊技者にとって有利な第2演出態様に移行することを示唆することとなる。

20

また、表示領域の一部に第2画像を表示せずに第1画像を表示する状態を第1演出態様とし、表示領域の一部に第1画像を表示せずに第2画像を表示する状態を第2演出態様とし、第1画像を表示する状態から第2画像を表示する状態に移行する示唆演出を行うようにしても良い。

【0363】

また、上述の例では同一の特図変動表示ゲームにおける第1演出態様から第2演出態様への移行を例に挙げたが、複数の特図変動表示ゲームにわたる期間で第1演出態様から第2演出態様に移行することを示唆するようにしても良い。例えば、第1演出態様から複数ゲーム実行した後に第2演出態様に移行することを示唆するようにしても良い。

30

【0364】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段(表示装置41)に表示可能に制御する演出制御手段(演出制御装置300)を備え、演出制御手段は、表示手段に第1画像を表示する第1演出態様から、表示手段に第1画像を表示せずに第2画像を表示する第2演出態様となるか否かを示唆する示唆演出を実行可能であり、示唆演出には、第1画像を表示し、特定画像91を表示し、第2演出態様への移行を示唆する示唆画像93を表示可能な第1示唆演出と、第1画像を表示し、特定画像91を表示し、示唆画像93を表示せずに第1演出態様とすることが可能な第2示唆演出と、があり、第1示唆演出の方が、第2示唆演出よりも第2演出態様に移行する可能性が高いとともに実行期間が長いことを示唆するようにしたことになる。

40

【0365】

したがって、第2演出態様に移行しない場合も示唆演出が実行されるので、演出のバリエーションが増えて遊技の興趣を向上することができる。また、示唆画像93を表示することで、演出態様移行することだけでなく移行する演出態様の種類についても示唆することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。特に、遊技機の演出内容を把握している遊技者は示唆画像93により移行する演出態様を早く把握することができ、遊技の興趣を向上することができる。また、特定画像91を表示した後に示唆画像93を表示するので、遊技者が示唆画像93を見逃すことを防止できる。また、第1示唆演出の方が、

50

第 2 示唆演出よりも第 2 演出態様に移行する可能性が高いとともに実行期間が長くなるようにしたことで、演出態様の移行がない場合には示唆演出を早く終わらせることができ、意味のない演出が長引かないようにすることで遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0366】

また、第 1 示唆演出の実行に対応した特定画像 9 1 の表示から第 2 演出態様に移行するまでの期間は、第 2 示唆演出の実行に対応した特定画像 9 1 を表示する期間よりも長くしたことになる。

したがって、演出態様の移行がない場合には示唆演出を早く終わらせることができ、意味のない演出が長引かないようにすることで遊技の興趣の低下を防止することができる。

10

【0367】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段（表示装置 4 1）に表示可能に制御する演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）を備え、演出制御手段は、表示手段に所定のオブジェクト（可変画像 9 0 c）を表示可能であり、表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、表示手段に第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、所定のオブジェクトの一部又は全部の隠蔽を伴う示唆演出を実行可能であり、示唆演出では、第 2 演出態様へ移行しない場合と、第 2 演出態様へ移行する場合と、で所定のオブジェクトを隠蔽する期間が異なることとなる。

20

したがって、第 2 演出態様に移行するか否かにより所定のオブジェクトを隠蔽する期間が異なるので、演出のバリエーションが増えて遊技の興趣を向上することができる。

【0368】

また、演出制御手段は、示唆演出において、第 2 演出態様へ移行しない場合の方が、第 2 演出態様へ移行する場合よりも所定のオブジェクトを隠蔽する期間を短くするようにしたことになる。

したがって、演出態様の移行がない場合には所定のオブジェクトを隠蔽する期間を早く終わらせることができ、所定のオブジェクトによる演出を早期に再開でき、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0369】

30

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段（表示装置 4 1）に表示可能に制御する演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、音声を出力可能なスピーカ 1 9 a、1 9 b と、を備え、演出制御手段は、第 1 画像の表示に対応して第 1 音を出力可能であり、所定情報の表示に対応して第 2 音を出力可能であり、所定情報を表示せずに第 1 画像を表示する第 1 演出態様と、第 1 画像及び所定情報を表示する示唆演出と、第 1 画像を表示せずに所定情報を表示する第 2 演出態様と、へ移行可能であり、示唆演出では、第 2 音を出力せずに第 1 音を出力可能とするようにしたことになる。

したがって、示唆演出の実行中は第 1 音の出力により第 1 演出態様が維持されている印象を遊技者に与え、示唆演出の終了まで移行に対する期待感を維持することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【0370】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段（表示装置 4 1）に表示可能に制御する演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）を備え、演出制御手段は、表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、表示手段に第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、特定画像 9 1 の表示を伴う示唆演出を実行可能であり、示唆演出では、第 2 演出態様へ移行しない場合と、第 2 演出態様へ移行する場合と、で特定画像 9 1 を表示する期間が異なることとなる。

50

したがって、第2演出態様に移行するか否かにより特定画像91を表示する期間が異なるので、演出のバリエーションが増えて遊技の興趣を向上することができる。

【0371】

また、演出制御手段は、示唆演出において、第2演出態様へ移行しない場合の方が、第2演出態様へ移行する場合よりも特定画像91を表示する期間を短くするようにしたこととなる。

したがって、演出態様の移行がない場合には特定画像91を表示する期間を早く終わらせることができ、意味のない演出が長引かないようにすることで遊技の興趣の低下を防止することができる。

【0372】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段(表示装置41)に表示可能に制御する演出制御手段(演出制御装置300)を備え、演出制御手段は、表示手段に第1画像を表示する第1演出態様から、表示手段に第1画像を表示せずに第2画像を表示する第2演出態様となるか否かを示唆するために、特定画像91の表示を伴う示唆演出を実行可能であり、示唆演出では、第2演出態様へ移行しない場合と、第2演出態様へ移行する場合と、で特定画像91の表示を終了する際の態様が異なるようにしたこととなる。

したがって、第2演出態様に移行するか否かにより特定画像91の表示を終了する際の態様が異なるので、演出のバリエーションが増えて遊技の興趣を向上することができる。

【0373】

〔第1変形例〕

次に、上述した実施形態の遊技機の第1変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、示唆演出の実行態様が異なる。

【0374】

図43(a)に示すように変動表示が行われている状態から、図43(b)に示すように特定画像91が表示される。この示唆演出では、ステージの移行があるか否かにかかわらず、図43(c)に示すように特定画像91をなすキャラクタが付加画像91aをなす筆を持ち、図43(d)に示すように筆を走らせた部分において第1画像として表示されていた夜の背景画像が消え、代替画像92が表示される。

【0375】

ステージの移行がない場合は、図43(e)に示すように特定画像91、代替画像92及び境界部分90dの画像が徐々に消えて最終的には完全に消去される。

一方、ステージの移行がある場合は、図43(f)に示すように特定画像91が消去される。この際には特定画像91が一瞬で消えるように消去される。なお、特定画像91をなすキャラクタが画面外へ移動することで消去されるようにしても良い。

さらに、代替画像92が表示されていた領域に示唆画像93が表示され、図43(g)に示すようにステージが移行して、第1画像をなす夜ステージに対応した背景画像90に替えて第2画像をなす昼ステージに対応した背景画像90である昼の背景画像が表示される。

【0376】

図44には、特定画像91の表示タイミング及びステージの移行タイミングを示した。図44における上段のタイムチャートはステージの移行がある場合を示し、下段のタイムチャートはステージの移行がない場合を示した。

この示唆演出では、ステージの移行がある場合の図43(b)に示す特定画像91の表示開始から図43(f)に示す特定画像91の消去終了までの時間(t112~t114)は、ステージの移行がない場合の図43(b)に示す特定画像91の表示開始から図43(e)に示す特定画像91の消去終了までの時間(t112~t116)よりも短い時

10

20

30

40

50

間となっている。

【 0 3 7 7 】

このようにステージの移行がある場合の方が特定画像 9 1 の表示期間が短くなるようにしたことで、特定画像 9 1 の表示の後に行われる示唆画像 9 3 の表示を早く行うことができ、示唆演出の段階を早く進めることができるので、遊技者の期待感が途切れることなく持続するようになって遊技の興趣を向上することができる。

また、ステージの移行がない場合の方が特定画像 9 1 の表示期間が長くなるようにしたことで、演出に余韻を持たせることができ遊技者の落胆感を和らげることができ、遊技の興趣の低下を防止することができる。また、ステージの移行がないことを遊技者が確認する期間を与えることができ、演出の内容を理解しやすくすることができる。

10

【 0 3 7 8 】

また、ステージの移行がある場合の図 4 3 (d)、(f)における特定画像 9 1 の消去開始から消去終了までの時間 (t 1 1 3 ~ t 1 1 4) は、ステージの移行がない場合の図 4 3 (d)、(e)における特定画像 9 1 の消去開始から消去終了までの時間 (t 1 1 5 ~ t 1 1 6) よりも短い時間となっている。

すなわち、所定のオブジェクトをなす惑星の画像である可変画像 9 0 c が特定画像 9 1 により隠蔽される時間は、ステージの移行がある場合の方がステージの移行がない場合よりも短い時間とされる。

よって、ステージの移行がある場合には、示唆画像 9 3 の表示に加えて可変画像 9 0 c の表示も早いタイミングで再開され、複数の演出が複合するようになって演出態様の移行を効果的に演出することができて非常に興趣の高い状態とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

20

【 0 3 7 9 】

また、ステージの移行がある場合の図 4 3 (b)に示す特定画像 9 1 の表示開始から図 4 3 (g)に示す第 2 演出態様での第 2 画像の表示までの期間である第 1 期間 (t 1 1 2 ~ t 1 1 7) よりも、ステージの移行がない場合の図 4 3 (b)に示す特定画像 9 1 の表示開始から図 4 3 (e)に示すように特定画像 9 1 が消去されて図 4 3 (a)に示す状態に戻るまでの期間である第 2 期間 (t 1 1 2 ~ t 1 1 6) の方が短い期間となっている。

【 0 3 8 0 】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段 (表示装置 4 1) に表示可能に制御する演出制御手段 (演出制御装置 3 0 0) を備え、演出制御手段は、表示手段に所定のオブジェクト (可変画像 9 0 c) を表示可能であり、表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、表示手段に第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、所定のオブジェクトの一部又は全部の隠蔽を伴う示唆演出を実行可能であり、示唆演出において、第 2 演出態様へ移行する場合の方が、第 2 演出態様へ移行しない場合よりも所定のオブジェクトを隠蔽する期間を短くするようにしたこととなる。

30

したがって、演出態様の移行がある場合には所定のオブジェクトによる演出を早期に再開できて演出態様の移行を効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上することができる。

40

【 0 3 8 1 】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する演出を表示手段 (表示装置 4 1) に表示可能に制御する演出制御手段 (演出制御装置 3 0 0) を備え、演出制御手段は、表示手段に第 1 画像を表示する第 1 演出態様から、表示手段に第 1 画像を表示せずに第 2 画像を表示する第 2 演出態様となるか否かを示唆するために、特定画像 9 1 の表示を伴う示唆演出を実行可能であり、示唆演出において、第 2 演出態様へ移行する場合の方が、第 2 演出態様へ移行しない場合よりも特定画像 9 1 を表示する期間を短くするようにしたこととなる。

50

したがって、演出態様の移行がある場合は示唆演出の段階を早く進めることができるので、遊技者の期待感が途切れることなく持続するようになって遊技の興趣を向上することができる。また、演出態様の移行がない場合には演出の余韻を持たせて遊技者の落胆感を和らげることができ、遊技の興趣の低下を防止することができる。また、演出態様の移行がないことを遊技者が確認する期間を与えることができ、演出の内容を理解しやすくすることができる。

【 0 3 8 2 】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をス

10

【 0 3 8 3 】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

20

【 符号の説明 】

【 0 3 8 4 】

1 0 遊技機

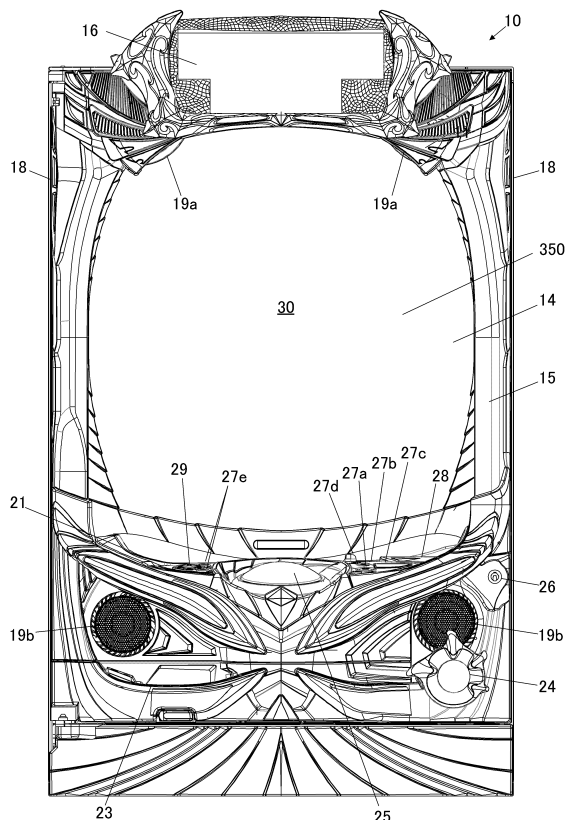
4 1 表示装置（表示手段）

9 0 c 可変画像（所定のオブジェクト）

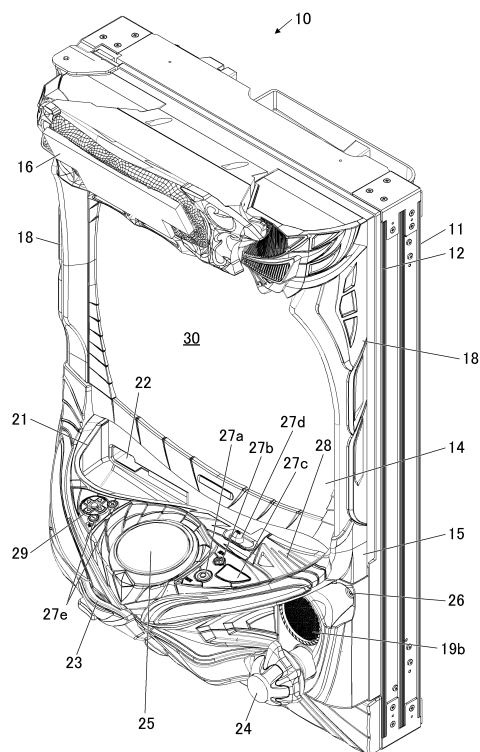
3 0 0 演出制御装置（演出制御手段）

【 図面 】

【 図 1 】



【 図 2 】

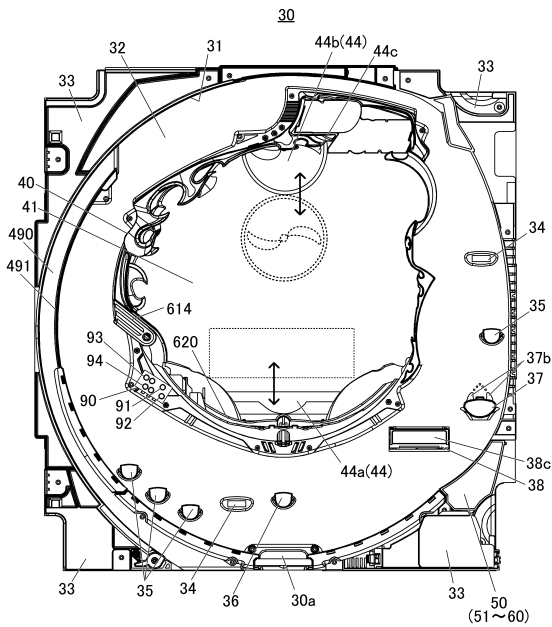


30

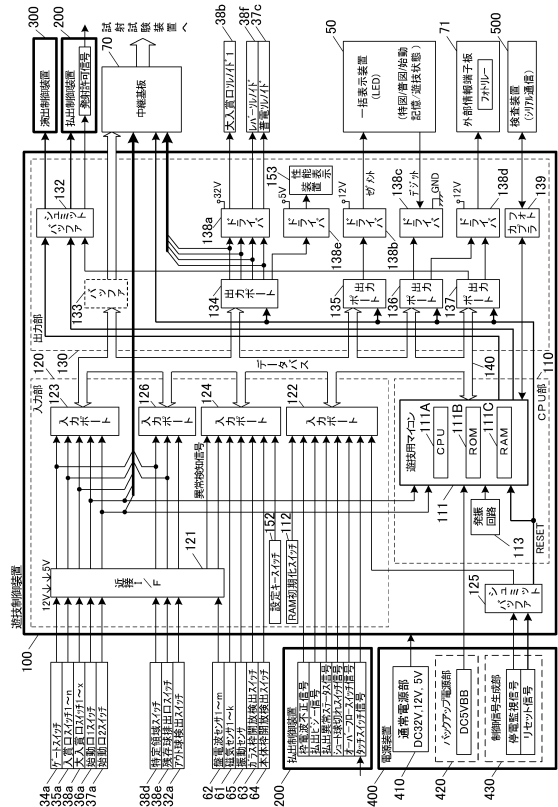
40

50

【図 3】



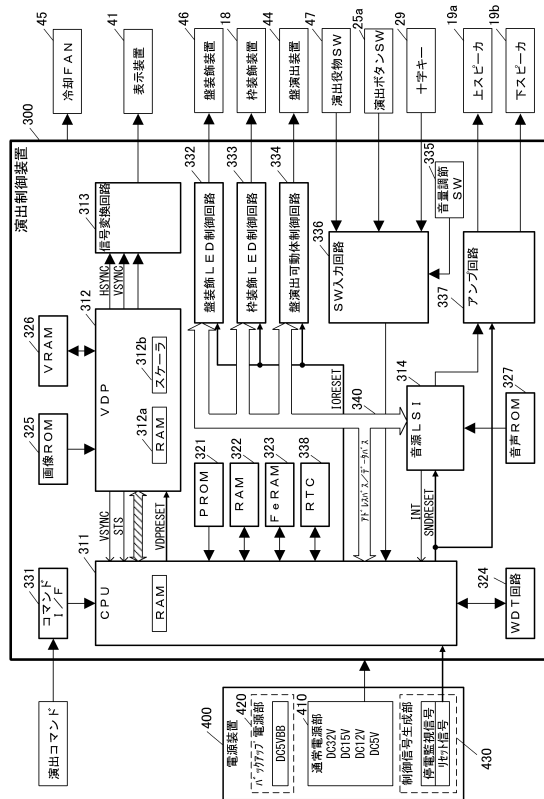
【図 4】



10

20

【図 5】



【図 6】

結果種類	確率設定値: 設定1~3		確率設定値: 設定4~6	
	振分率		振分率	
特図1	大当り	1/200	1/190	停止後、大当り状態へ移行
	小当り	1/220	1/220	停止後、小当り状態へ移行
	サブ当り	1/200	1/200	サポートA、Bでのみ導出可能、停止後サポートCへ移行
特図2	大当り	1/200	1/190	停止後、大当り状態へ移行
	小当り	1/13	1/13	停止後、小当り状態へ移行
	サブ当り	0	0	

30

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		通常遊技状態	特定遊技状態	
特図1	3R大当りA	32%	0%	当り終了後、サポートAへ移行
	3R大当りB	16%	48%	当り終了後、サポートBへ移行
	3R大当りC	52%	52%	当り終了後、サポートCへ移行
特図2	10R大当り	100%	100%	当り終了後、サポートCへ移行

40

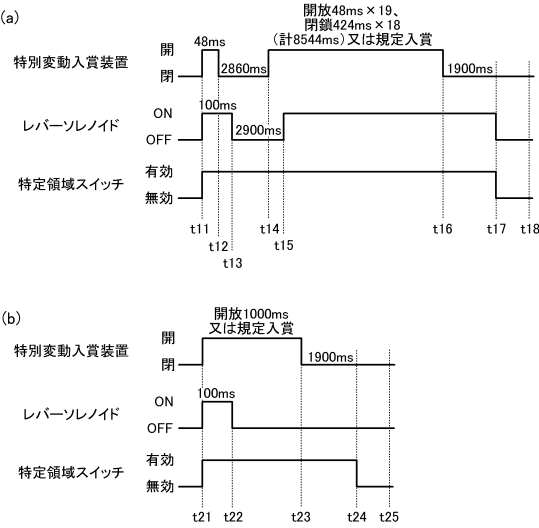
特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		通常遊技状態	特定遊技状態	
特図1	3R小当りA	100%	100%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートBへ移行
	10R小当り	52%	52%	V入賞の場合、10R大当り終了後サポートCへ移行
	3R小当りB	48%	28%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートCへ移行
特図2	3R小当りC	0%	20%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートなし

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		通常遊技状態	特定遊技状態	
特図1	3R大当りA	32%	0%	当り終了後、サポートAへ移行
	3R大当りB	16%	48%	当り終了後、サポートBへ移行
	3R大当りC	52%	52%	当り終了後、サポートCへ移行
特図2	10R大当り	100%	100%	当り終了後、サポートCへ移行

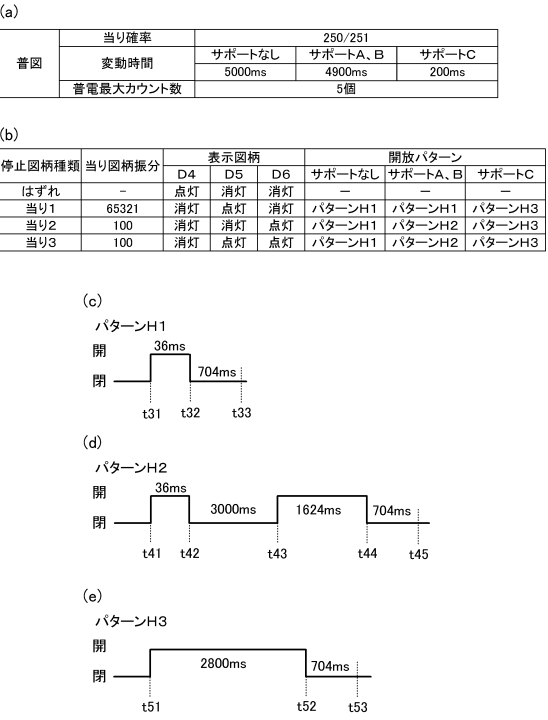
特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		通常遊技状態	特定遊技状態	
特図1	3R小当りA	100%	100%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートBへ移行
	10R小当り	52%	52%	V入賞の場合、10R大当り終了後サポートCへ移行
	3R小当りB	48%	28%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートCへ移行
特図2	3R小当りC	0%	20%	V入賞の場合、3R大当り終了後サポートなし

50

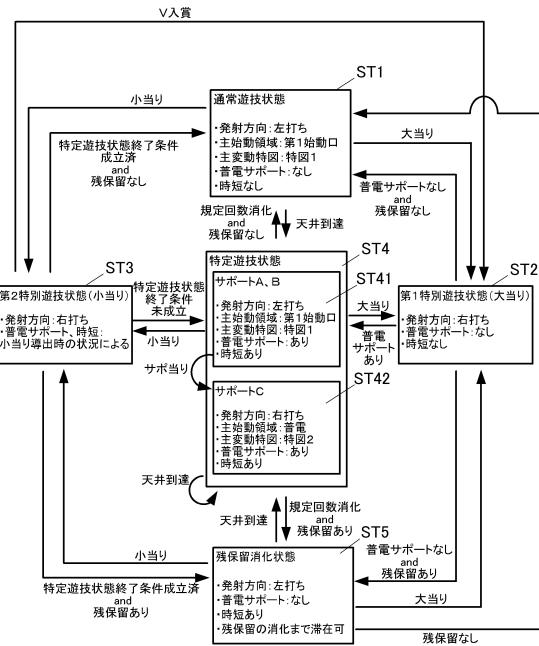
【 図 7 】



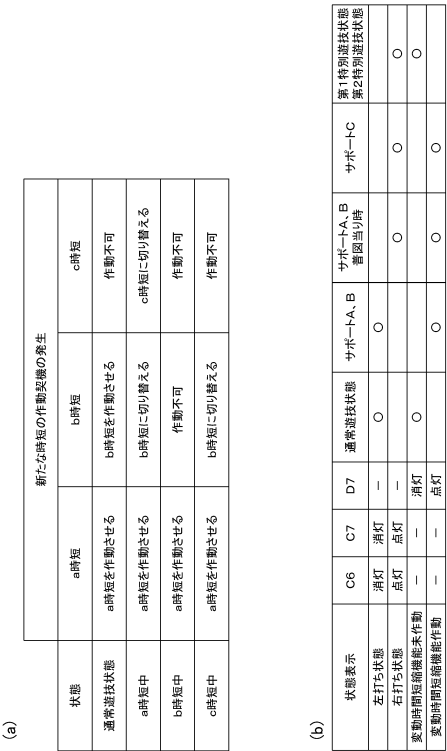
【 図 8 】



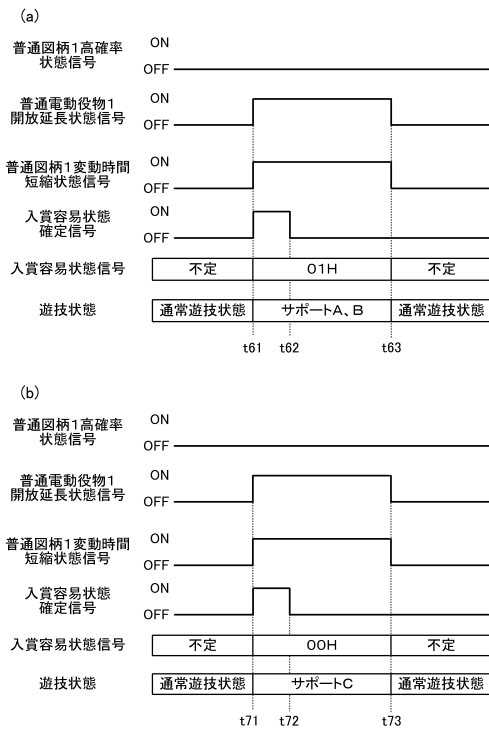
【 図 9 】



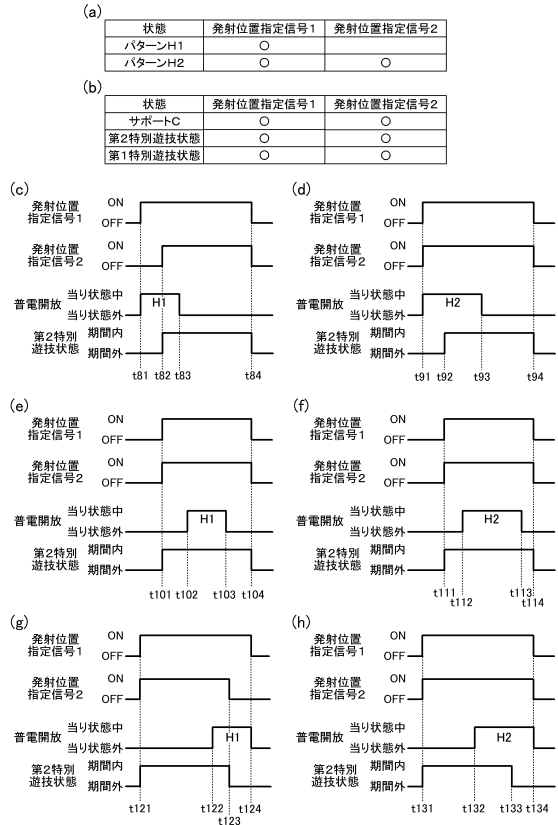
【 図 1 0 】



【図 1 1】



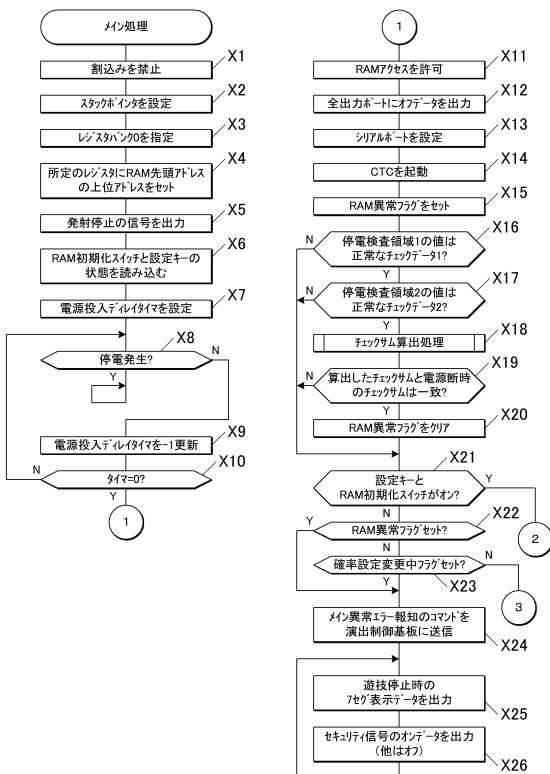
【図 1 2】



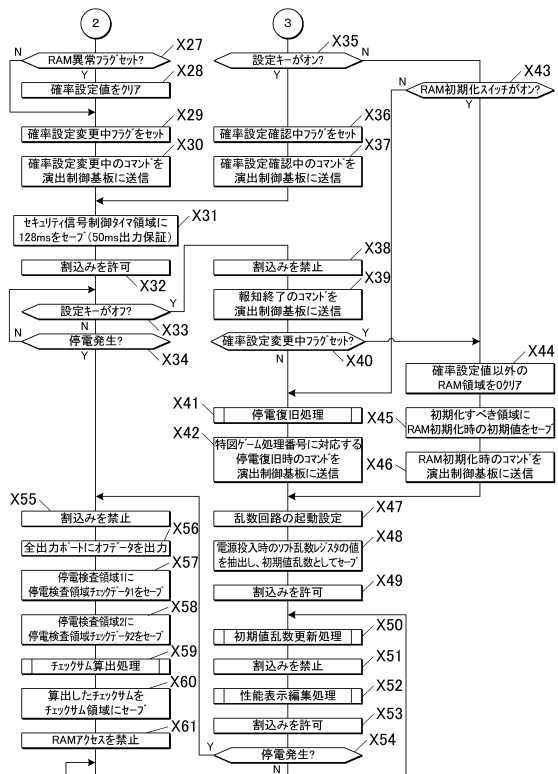
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

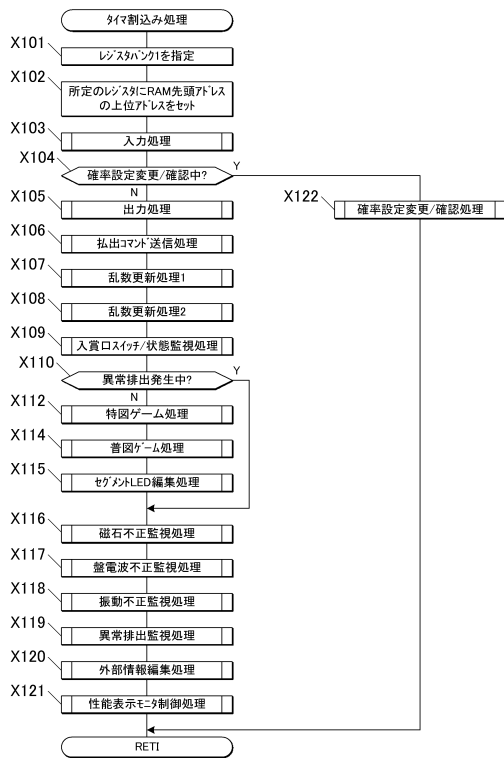


30

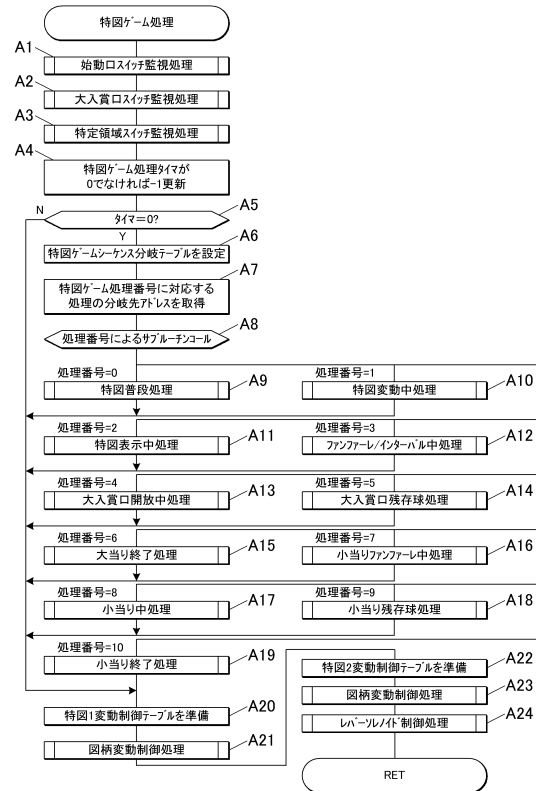
40

50

【図 15】



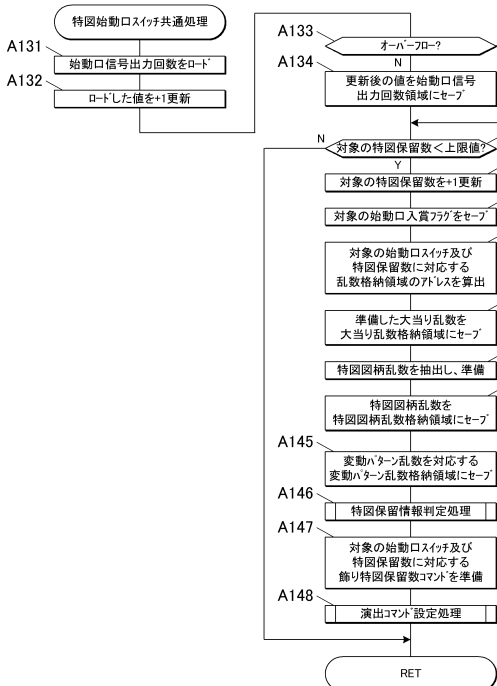
【図 16】



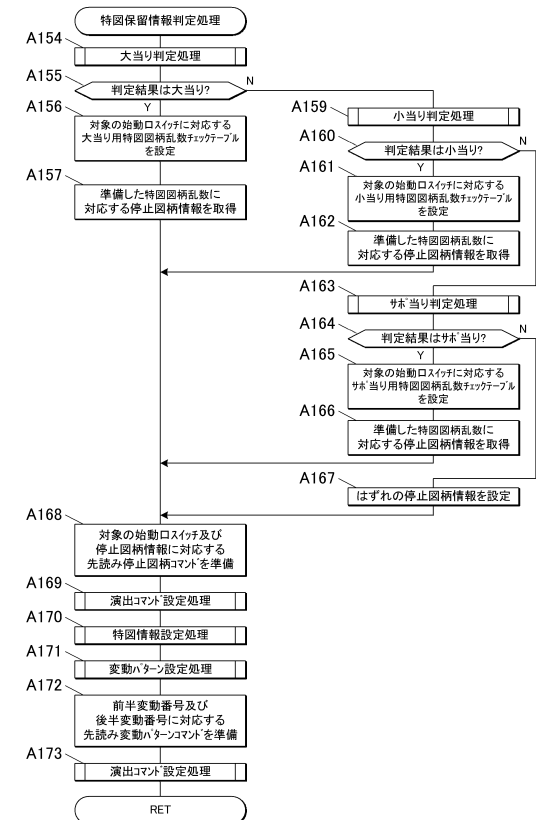
10

20

【図 17】



【図 18】

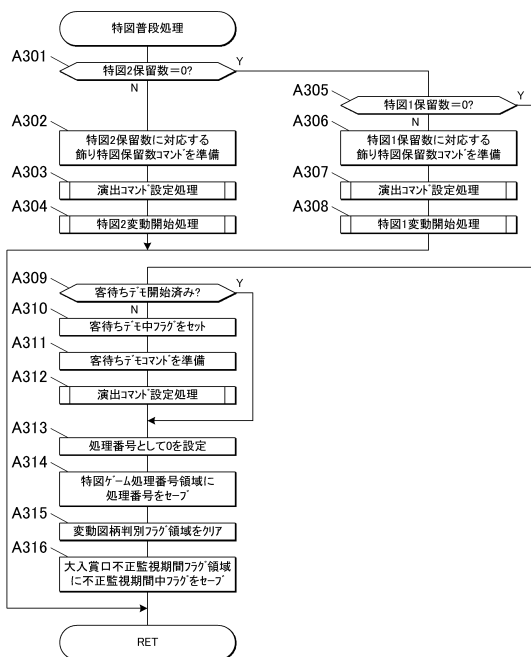


30

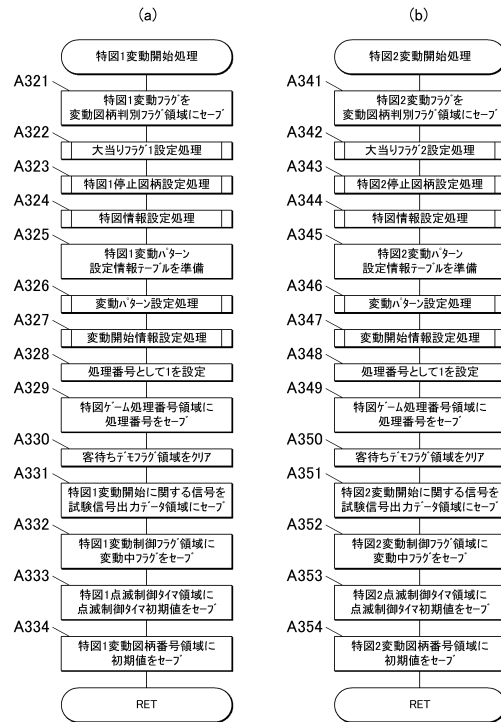
40

50

【図 19】



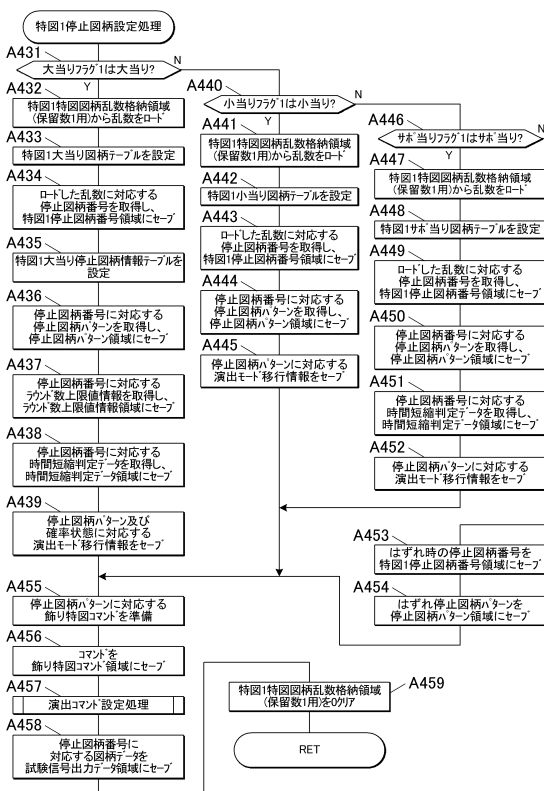
【図 20】



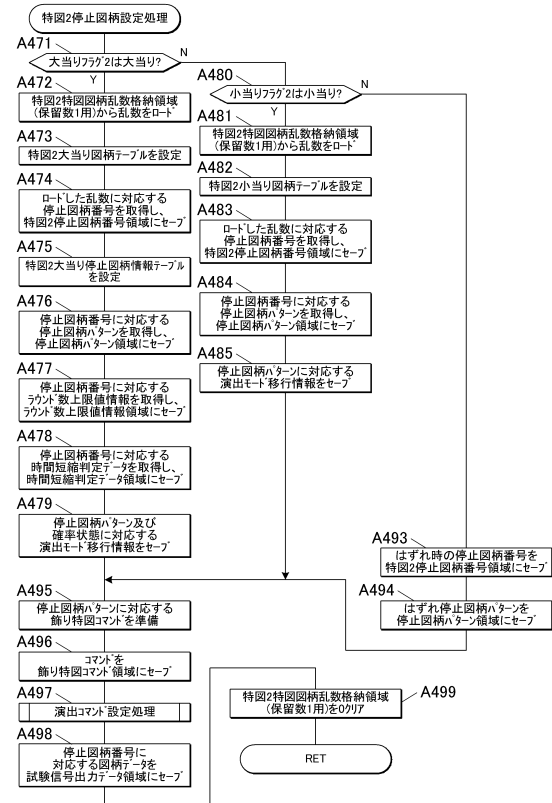
10

20

【図 21】



【図 22】

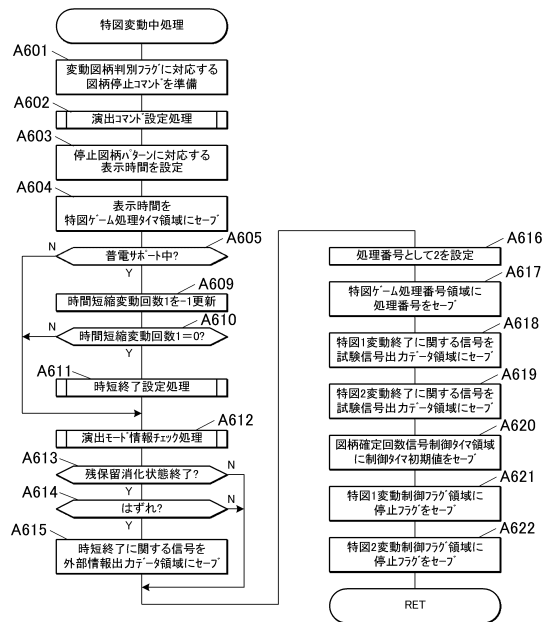


30

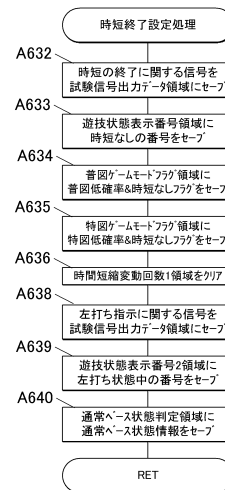
40

50

【図 2 3】



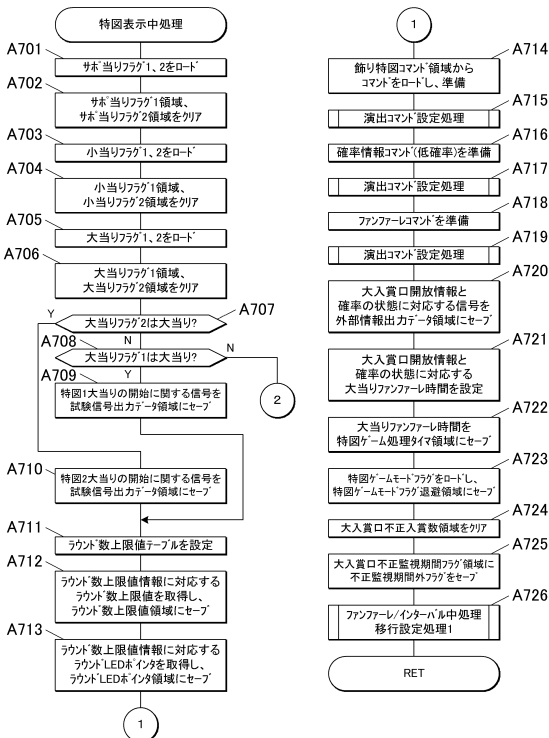
【図 2 4】



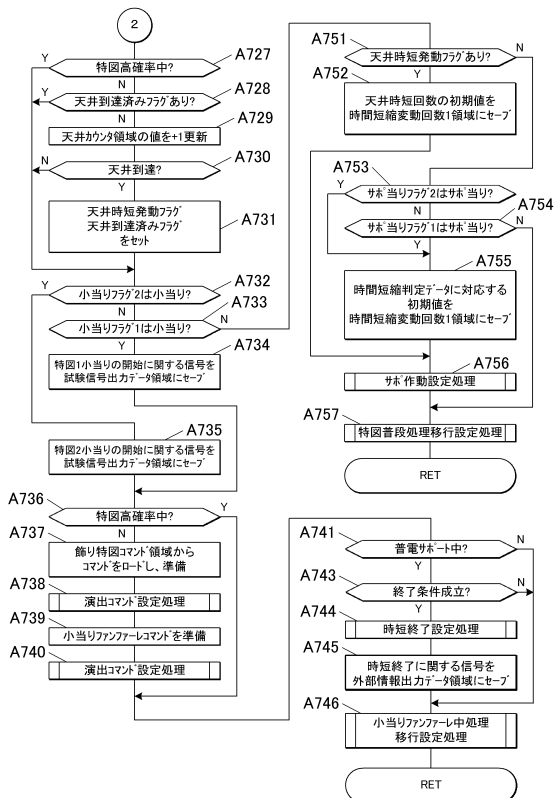
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

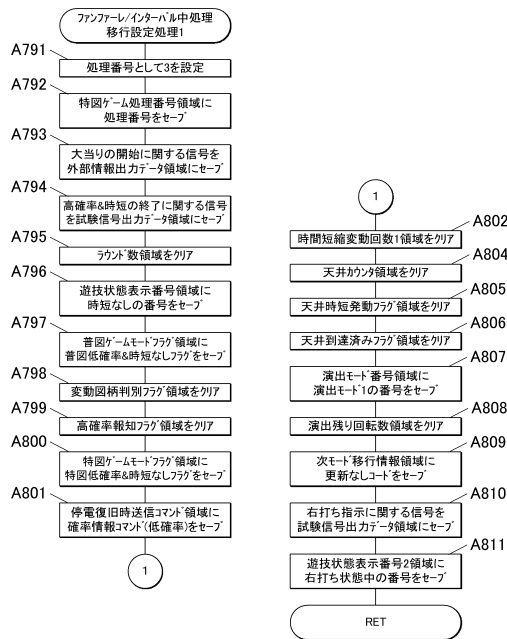


30

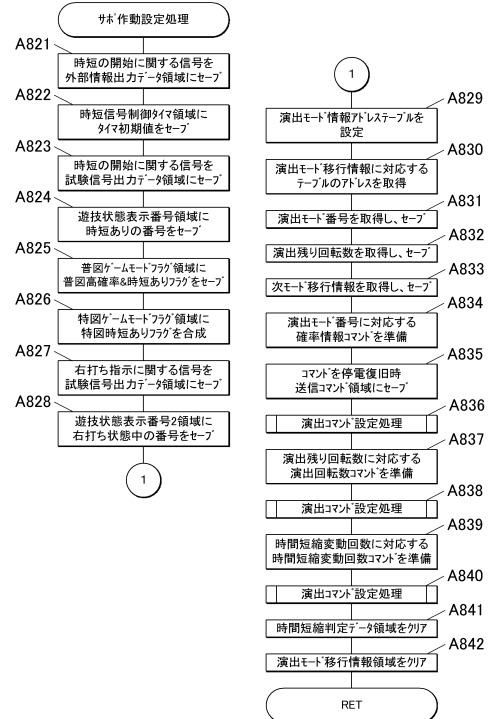
40

50

【図 27】



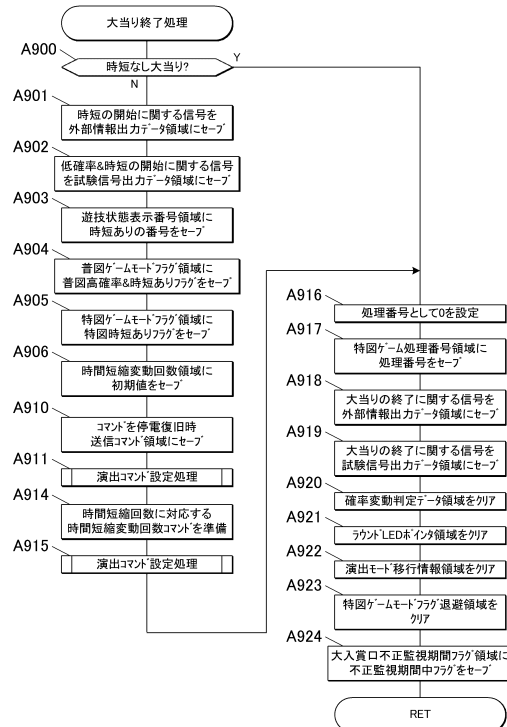
【図 28】



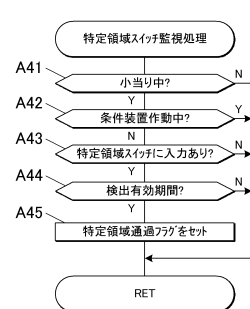
10

20

【図 29】



【図 30】

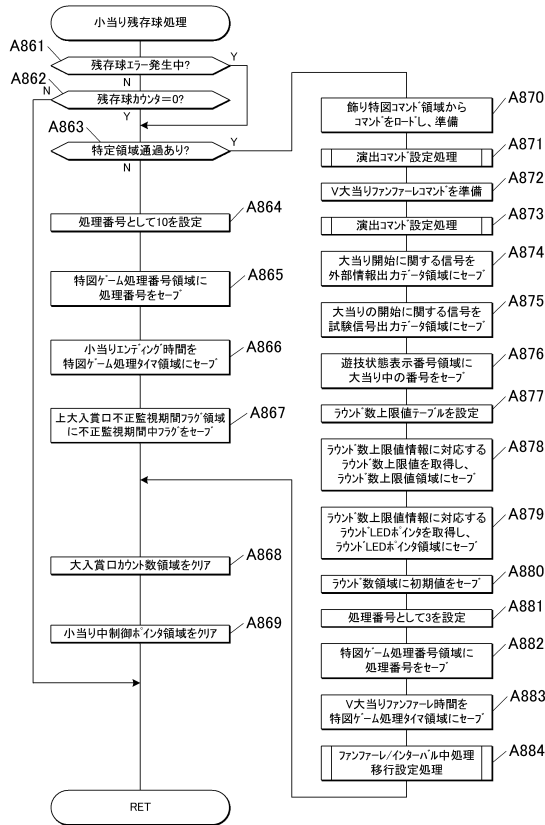


30

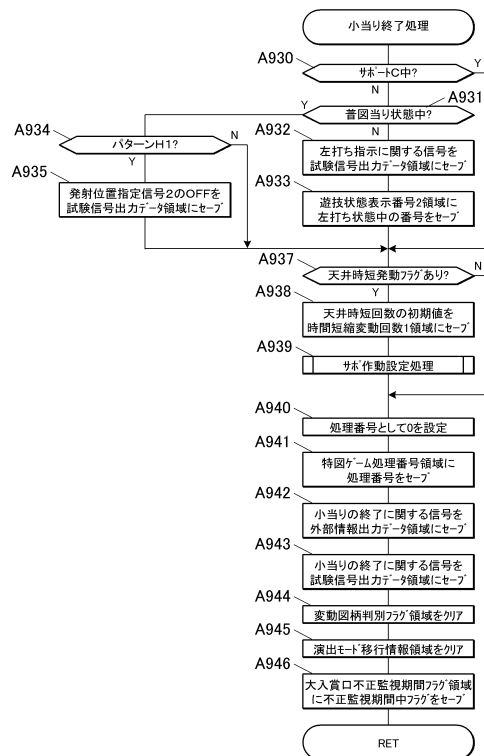
40

50

【図 3 1】



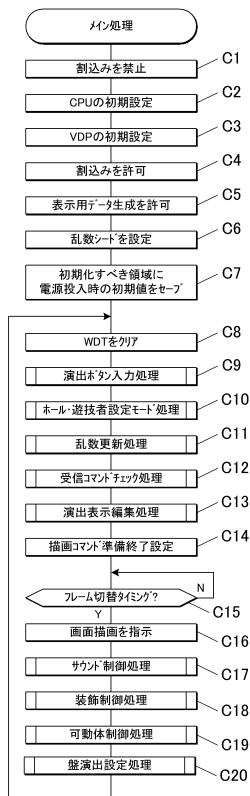
【図 3 2】



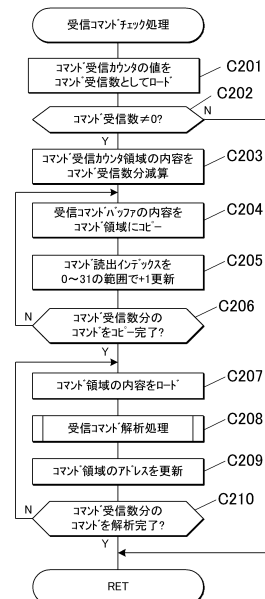
10

20

【図 3 3】



【図 3 4】

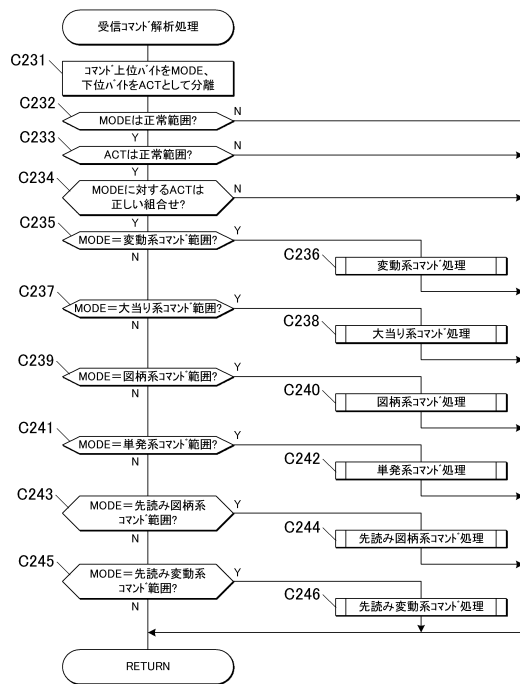


30

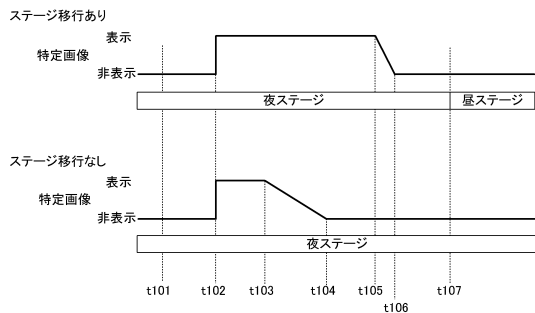
40

50

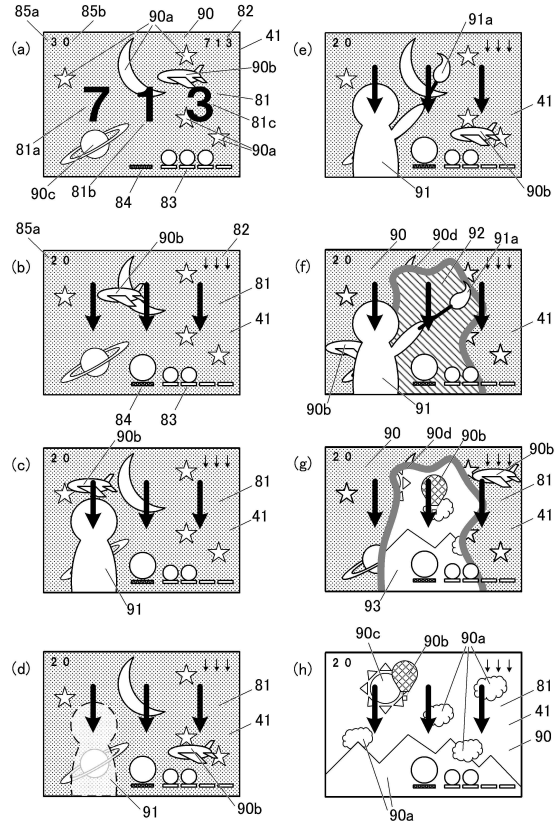
【図 35】



【図 37】



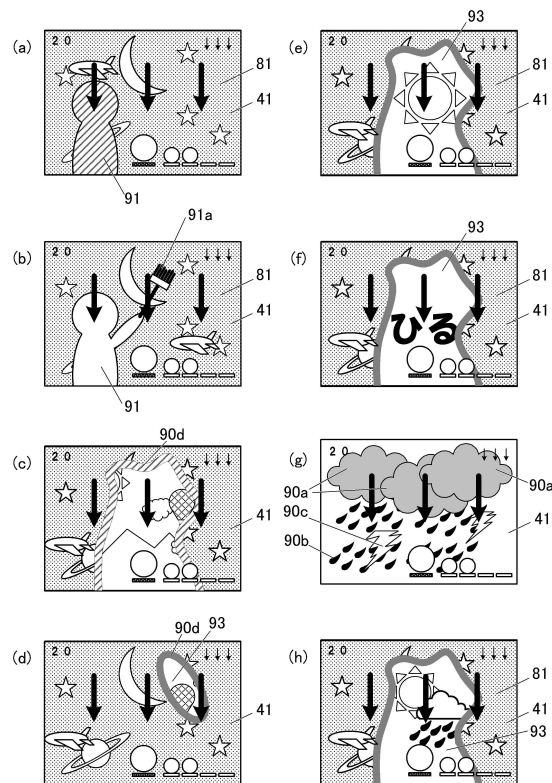
【図 36】



10

20

【図 38】

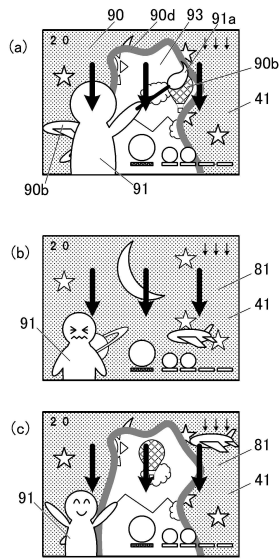


30

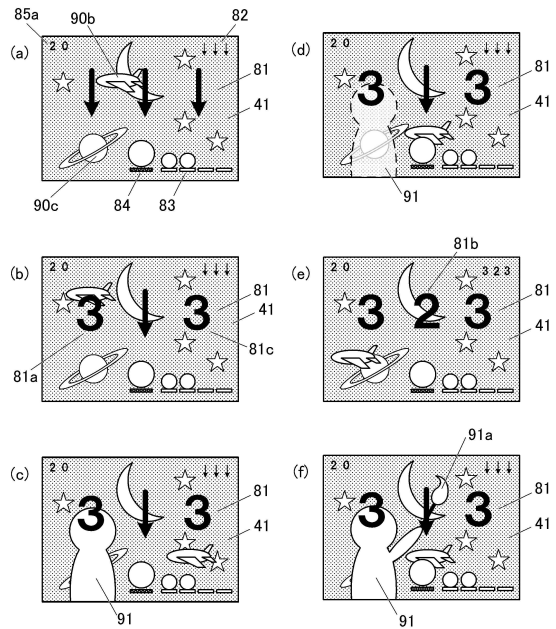
40

50

【 図 3 9 】



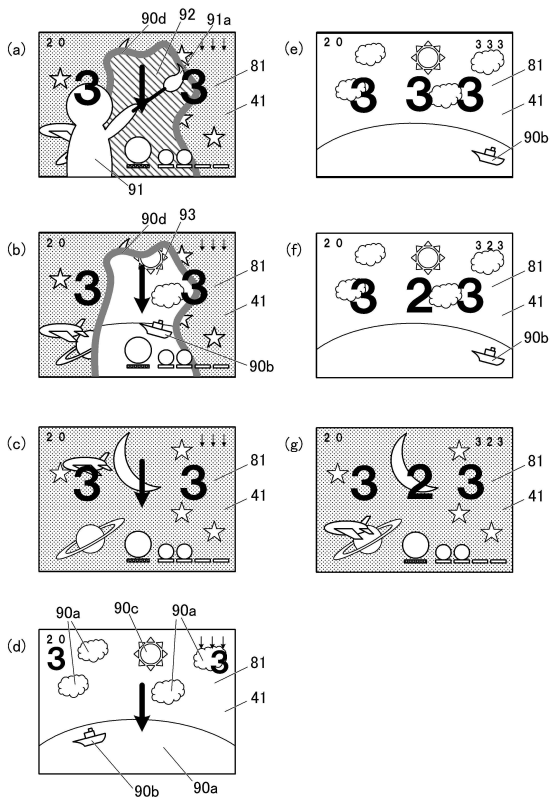
【 図 4 0 】



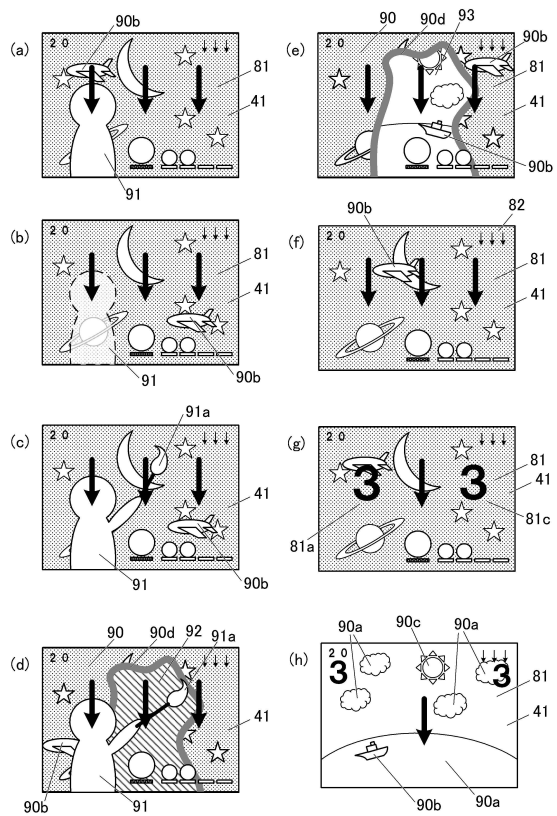
10

20

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

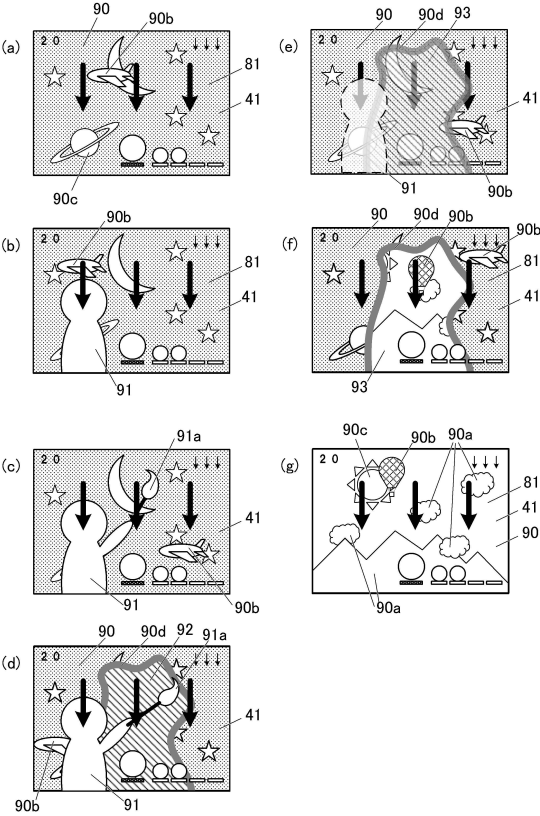


30

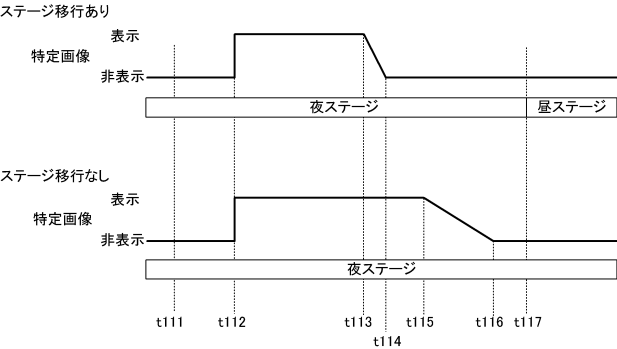
40

50

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】



10

20

30

40

50