

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-115417

(P2019-115417A)

(43) 公開日 令和1年7月18日(2019.7.18)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F	7/02	(2006.01)
	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02
	A 6 3 F	7/02

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 168 頁)

(21) 出願番号	特願2017-250301 (P2017-250301)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成29年12月27日 (2017.12.27)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	110001254
			特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	山下 翔太郎
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		(72) 発明者	園田 欽章
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		Fターム(参考)	2C088 AA39 AA42 CA19 EA10 EB03
			EB45 EB63 EB73

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技球を用いた演出の興趣を高める。

【解決手段】所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球が通過可能な複数の流路（例えば、左側回転なし流路、右側流路、左側回転あり流路）と、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に基づいて、複数の流路の中から遊技球が通過する流路を選択する選択手段（演出制御装置300）と、選択手段の選択結果に応じて流路を切り替える切替手段（振分部材1920、回転体1930）と、を備える。

【選択図】 図94

確率設定値	振分演出の演出態様
1	左振分弱態様 (左側回転なし流路)
2	
3	右振分態様 (右側流路)
4	
5	左振分強態様 (左側回転あり流路)
6	

大当たり回数の累積値	振分演出の演出態様
15回未満	左振分弱態様 (左側回転なし流路)
15回以上30回未満	右振分態様 (右側流路)
30回以上	左振分強態様 (左側回転あり流路)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

遊技球が通過可能な複数の流路と、

所定情報に基づいて、前記複数の流路の中から遊技球が通過する流路を選択する選択手段と、

前記選択手段の選択結果に応じて流路を切り替える切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段を備え、

前記所定情報は、前記設定手段によって設定されている確率設定値であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定情報は、前記特別結果に関する履歴情報であることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、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特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技領域に設けた始動入賞口への遊技球の入賞に基づき表示装置で複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲームを実行し、該変動表示ゲームが特別結果態様となった場合に、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、前記遊技領域から受け入れた遊技球を用いて前記変動表示ゲームの結果を示唆する球見せ演出を行うことが可能な球見せ演出機構を備えた遊技機が知られている（例えば特許文献 1 参照）。すなわち、遊技球を用いた演出を実行可能な遊技機が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013-10016 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、従来の遊技機では、遊技球を用いた演出の興趣を十分に高めることができなかった。

本発明の目的は、遊技球を用いた演出の興趣を高めることが可能な遊技機を提供することである。

【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、

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特別遊技状態を発生可能な遊技機において、

遊技球が通過可能な複数の流路と、

所定情報に基づいて、前記複数の流路の中から遊技球が通過する流路を選択する選択手段と、

前記選択手段の選択結果に応じて流路を切り替える切替手段と、を備えることを特徴と

10

20

30

40

50

する。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図4】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

10

【図5】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図6】メイン処理を説明するフローチャートである。

【図7】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。

【図8】出力処理を説明するフローチャートである。

【図9】払出コマンド送信処理を説明するフローチャートである。

【図10】入賞口スイッチ／状態監視処理を説明するフローチャートである。

【図11】確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。

【図12】確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。

【図13】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図14】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。

20

【図15】ハード乱数取得処理を説明するフローチャートである。

【図16】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17】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18】特図普段処理を説明するフローチャートである。

【図19】(a)は特図1変動開始処理を説明するフローチャート、(b)は特図2変動開始処理を説明するフローチャートである。

【図20】大当たり判定処理を説明するフローチャートである。

【図21】小当たり判定処理を説明するフローチャートである。

【図22】特図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図23】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

30

【図24】特図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図25】普図ゲーム処理を説明するフローチャートである。

【図26】普図普段処理を説明するフローチャートである。

【図27】普図変動中処理を説明するフローチャートである。

【図28】普図表示中処理を説明するフローチャートである。

【図29】普図当たり中処理を説明するフローチャートである。

【図30】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。

【図31】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。

【図32】演出制御装置でのメイン処理を説明するフローチャートである。

【図33】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。

40

【図34】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35】確率設定値の設定の別例を説明する図である。

【図36】第1変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。

【図37】第2変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。

【図38】第2変形例での確定条件監視処理を説明するフローチャートである。

【図39】第3変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。

【図40】第3変形例での移行判定処理を説明するフローチャートである。

【図41】第4変形例での確率設定値に対応したスイッチの状態を説明する図である。

【図42】第4変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。

【図43】第5変形例での設定手段と遊技制御装置の概略構成を説明する図である。

50

- 【図 4 4】第 6 変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 5】第 7 変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 6】第 7 変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 7】第 8 変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 8】第 9 変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
- 【図 4 9】第 10 変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
- 【図 5 0】第 11 変形例での報知態様を説明する図である。
- 【図 5 1】示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 2】示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 3】示唆演出の一例を説明する図である。 10
- 【図 5 4】示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 5】示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 6 A】示唆演出の一例を説明する図である。
- 【図 5 6 B】示唆演出の変形例を説明する図である。
- 【図 5 7】遊技盤の変形例 A を説明する図である。
- 【図 5 8】遊技盤の変形例 A を説明する図である。
- 【図 5 9】遊技盤の変形例 A を説明する図である。
- 【図 6 0】遊技盤の変形例 A を説明する図である。
- 【図 6 1】遊技盤の変形例 A を説明する図である。
- 【図 6 2】遊技盤の変形例 A を説明する図である。 20
- 【図 6 3】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 4】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 5】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 6】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 7】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 8】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 6 9】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 7 0】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 7 1】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 7 2】遊技盤の変形例 B を説明する図である。 30
- 【図 7 3】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 7 4】演出制御装置でのメイン処理の変形例を説明するフローチャートである。
- 【図 7 5】アシスト図柄制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 6】変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 7】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 8】演出差替処理を説明するフローチャートである。
- 【図 7 9】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 8 0】遊技盤の変形例 B を説明する図である。
- 【図 8 1】遊技盤の変形例 C を説明する図である。
- 【図 8 2】遊技盤の変形例 C を説明する図である。 40
- 【図 8 3】リプレイ制御処理を説明するフローチャートである。
- 【図 8 4】先読み図柄系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 8 5】先読み変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
- 【図 8 6】遊技球先読み演出の第 1 例を説明する図である。
- 【図 8 7】遊技球先読み演出の第 2 例を説明する図である。
- 【図 8 8】遊技球先読み演出の第 3 例を説明する図である。
- 【図 8 9】遊技球貯留装置を説明する図である。
- 【図 9 0】始動入賞ユニットを説明する図である。
- 【図 9 1】始動入賞ユニットを説明する図である。
- 【図 9 2】アウトゾーンユニットの変形例を説明する図である。 50

【図 9 3】アウトゾーンユニットの変形例を説明する図である。

【図 9 4】擬似入賞を契機としたゲームの一例を説明する図である。

【図 9 5】擬似入賞を契機としたゲームの一例を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0008】

<第 1 実施形態>

以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。図 1 は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。

【0009】

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 2 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 15（透明板保持枠）が取り付けられている。

【0010】

また、ガラス枠 15 の左右には内部にランプや LED 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 LED 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）19a が設けられている。さらに、前面枠 12 の下部にもスピーカ（下スピーカ）19b 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）19a、スピーカ（下スピーカ）19b 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。

【0011】

また、前面枠 12 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 21（貯留皿）、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、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 及び打球発射装置の操作ハンドル 24 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 25a 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 の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネル 29 が設けられている。さらに、前面枠 12 下部右側には、前面枠 12 やガラス枠 15 を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴 26 が設けられている。

なお、本実施形態ではタッチパネル 29 を演出ボタン 25 と一体的に設けたが、タッチパネル 29 は、演出ボタン 25 と別体であってもよく、例えば、演出ボタン 25 の近傍にサブ表示装置を設け、そのサブ表示装置の表示面にタッチパネル 29 を設けてもよい。

【0012】

また、演出ボタン 25 右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン 27、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン 28、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機 10 においては、遊技者が上記操作ハンドル 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 やタッチパネル 29 を操作することによって、表示装置 41（図 2 参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【0013】

次に、図 2 を用いて遊技盤 30 の一例について説明する。図 2 は、本実施形態の遊技盤 30 の正面図である。

【0014】

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

【0015】

表示装置 41（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、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置 41 の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。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、大当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。

また、センターケース 40 の左部及び右部には、動作する可動演出部材によって、特図変動表示ゲームを含む遊技の演出を行う可動演出装置をなす盤演出装置 44 が設けられている。この盤演出装置 44 は、図 2 に示す状態から表示装置 41 の中央へ向けて動作可能となっている。

【0016】

また、センターケース 40 の左下部には、表示装置 41 で表示する飾り特図変動表示ゲームとは別に飾り特図変動表示ゲームを実行する第 4 図柄の表示や、始動記憶数の表示を行うサブ情報表示装置 90 が設けられている。

【0017】

このサブ情報表示装置 90 は、第 1 特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを実行する第 4 図柄を表示するサブゲーム表示部をなす単一の発光部で構成された第 1 サブゲーム表示部 91 と、第 2 特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを実行する第 4 図柄を表示するサブゲーム表示部をなす単一の発光部で構成された第 2 サブゲーム表示部 92 と、を備える。さらに、二つの発光部により第 1 特図変動表示ゲームを実行する権利である第 1 始動記憶の数を示す第 1 サブ表示部 93 と、二つの発光部により第 2 特図変動表示ゲームを実行する権利である第 2 始動記憶の数を示す第 2 サブ表示部 94 と、を備える。

【0018】

第 1 サブゲーム表示部 91 と、第 2 サブゲーム表示部 92 では、対応する特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す表示や、結果を示す表示を発光部の消灯、点滅、点灯により表示可能である。また、第 1 サブ表示部 93、第 2 サブ表示部 94 は、第 1 始動記憶（特図 1 保留）、第 2 始動記憶（特図 2 保留）の数を、それぞれ二つの発光部の消灯、点滅、点灯により表示可能である。

【0019】

サブ情報表示装置 90 を表示装置 41 とは別途に設けたことで、第 4 図柄を表示装置 41 に表示することにより表示装置 41 の表示領域を占有することがなく、表示領域を有効に活用することができる。なお、サブ情報表示装置 90 は、盤演出装置 44 の動作範囲外に設けられており、盤演出装置 44 が動作する過程でサブ情報表示装置 90 が覆われてしまうことがないようにされている。

【0020】

遊技領域 32 におけるセンターケース 40 の下方右側には、普図変動表示ゲームの開始条件を与える普通図柄始動ゲート 34（普図始動ゲート、始動領域、流入領域）が設けられている。普図始動ゲート 34 に入賞した遊技球は、ゲートスイッチ 34a（図 3 参照）

により検出される。

また、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方左側には、三つの一般入賞口 3 5 が配置され、センターケース 4 0 の下方右側であって普図始動ゲート 3 4 よりも下側には、一つの一般入賞口 3 5 が配置されている。これら一般入賞口 3 5 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 3 5 a (図 3 参照) により検出される。

【0021】

また、遊技領域 3 2 におけるセンターケース 4 0 の下方には、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 始動入賞口、始動領域、流入領域) が設けられている。始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、始動口 1 スwitch 3 6 a (図 3 参照) により検出される。

【0022】

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

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

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

【0023】

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

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動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、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態 (遊技者にとって不利な閉塞状態) から開放状態 (遊技者にとって有利な状態) に変換する。すなわち、特別変動入賞装置 3 8 は、例えば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド 3 8 b (図 3 参照) により駆動される開閉扉 3 8 c によって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値 (賞球) を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部 (入賞領域) には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ (カウントスイッチ) 3 8 a (図 3 参照) が配設されている。本実施形態の遊技機では、大入賞口スイッチ 3 8 a が 2 つ設けられ、大入賞口内に流入した遊技球は何れかの大入賞口スイッチ 3 8 a に検出されるようになっている。このように大入賞口スイッチ 3 8 a を複数設けることで、大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。

【0024】

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

ここで、本実施形態の遊技機 1 0 において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース 4 0 の右端部に取り付けられた流路形成部材 4 2 が配設されており、右側遊技領

10

20

30

40

50

域へと発射された遊技球は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材 4 2 の少なくとも前面の材質は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材 4 2 によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材 4 2 の前方から流路形成部材 4 2 を透して視認することができる。

【0025】

また、遊技領域 3 2 の外側（ここでは遊技盤 3 0 の右下部）には、特図変動表示ゲームをなす第 1 特図変動表示ゲームや第 2 特図変動表示ゲーム及び普図始動ゲート 3 4 への入賞をトリガとする普図変動表示ゲームの表示や、各種情報を表示する一括表示装置 5 0 が設けられている。

10

【0026】

一括表示装置 5 0 は、7 セグメント型の表示器（LED ランプ）等で構成された第 1 特図変動表示ゲーム用の第 1 特図変動表示部（特図 1 表示器）5 1 及び第 2 特図変動表示ゲーム用の第 2 特図変動表示部（特図 2 表示器）5 2 と、LED ランプで構成された普図変動表示ゲーム用の変動表示部（普図表示器）5 3 と、同じく LED ランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部 5 4, 5 5, 5 6 とを備える。

また、一括表示装置 5 0 には、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態であることを報知する第 1 遊技状態表示部（第 1 遊技状態表示器、右打ち報知部）5 7、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第 2 遊技状態表示部（第 2 遊技状態表示器、時短状態報知部）5 8、遊技機 1 0 の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第 3 遊技状態表示部（第 3 遊技状態表示器、確率状態表示部）5 9、大当たり時のラウンド数（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 6 0 が設けられている。

20

なお、一括表示装置 5 0 には、更に、大当たりが発生すると点灯して大当たり発生を報知する表示部（表示器）等が設けられていてもよい。

【0027】

特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置 4 1 において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。点滅周期は、例えば 1 0 0 m 秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図 1 表示器 5 1 における特図変動表示ゲームにおいては、中央のセグメントに加えて 7 セグの右方下側に設けられた 8 番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するよう構成されている。

30

そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメントを点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてはずれの結果態様以外の結果態様（例えば数字や記号）を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。

【0028】

普図表示器 5 3 は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示し、所定時間後にゲームの結果に応じた点灯態様や点灯色としてゲーム結果を表示する。また、普図保留表示器 5 6 は、普図表示器 5 3 の変動開始条件となる普図始動ゲート 3 4 の始動記憶数（＝保留数）を複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。特図 1 保留表示器 5 4 は、特図 1 表示器 5 1 の変動開始条件となる始動入賞口 3 6 への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。特図 2 保留表示器 5 5 は、特図 2 表示器 5 2 の変動開始条件となる第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 3 7）の始動記憶数（＝保留数）を、複数の LED の消灯、点滅、点灯により表示する。

40

【0029】

第 1 遊技状態表示部（右打ち報知部）5 7 は、LED ランプ等で構成され、右打ちより

50

も左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（通常打ち時）にはランプを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）にはランプを点灯状態にする。

【0030】

第2遊技状態表示部（時短状態報知部）58は、LEDランプ等で構成され、時短状態が発生していない通常の遊技状態の場合（変動時間短縮機能未作動時）にはランプを消灯状態にし、時短状態が発生している場合（変動時間短縮機能作動時）にはランプを点灯状態にする。

【0031】

第3遊技状態表示部（確率状態表示部）59は、LEDランプ等で構成され、遊技機10の電源投入時に大当りの確率状態が低確率状態（通常確率状態）の場合にはランプを消灯状態にし、遊技機10の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態（確変状態）の場合にはランプを点灯状態にする。

【0032】

ラウンド表示部60は、LEDランプ等で構成され、例えば、特別遊技状態中でない場合にはランプを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応するランプを点灯状態にする。なお、ラウンド表示部は7セグメント型の表示器で構成してもよい。

【0033】

図3は、本実施形態のパチンコ遊技機10の制御システムのブロック図である。

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

上記バックアップ電源部420は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ1つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置100の遊技用マイコン11

10

20

30

40

50

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100が電源遮断状態でも記憶したデータを保持可能なバックアップ記憶手段なす。そして、電源復旧時にはバックアップ記憶手段により保持されたデータに基づき制御を再開可能に構成されている。制御信号生成部430は、例えば通常電源部410で生成された32Vの電圧を監視してそれが例えば17V以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。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

【0038】

遊技用マイコン111は、CPU（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）111A、読出し専用のROM（リードオンリメモリ）111B及び随時読出し書込み可能なRAM（ランダムアクセスメモリ）111Cを備える。

【0039】

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

【0040】

また、ROM111B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CPU111Aが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当たりとなる場合に選択される大当たり変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

30

【0041】

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

【0042】

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

50

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。

【0043】

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。

【0044】

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大当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ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成するための乱数生成回路と、発振回路113からの発振信号（原クロック信号）に基づいてCPU111Aに対する所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【0045】

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、何れかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU111Aは、特図変動表示ゲームの遊技結果（当り（大当たり又は小当り）あるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置37の動作状態（時短動作状態）、始動記憶数などに基づいて、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。

【0046】

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。

【0047】

遊技用マイコン111の入力部120には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ62、始動入賞口36内の始動口1スイッチ36a、普通変動入賞装置37内の

10

20

30

40

50

始動口 2 スイッチ 3 7 a、普図始動ゲート 3 4 内のゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a、特別変動入賞装置 3 8 の大入賞口スイッチ 3 8 a に接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが 1 1 V でロウレベルが 7 V のような負論理の信号が入力され、0 V - 5 V の正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接 I / F）1 2 1 が設けられている。近接 I / F 1 2 1 は、入力の範囲が 7 V - 1 1 V とされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【0048】

近接 I / F 1 2 1 の出力は、第 2 入力ポート 1 2 3 又は第 3 入力ポート 1 2 4 へ供給されデータバス 1 4 0 を介して遊技用マイコン 1 1 1 に読み込まれる。なお、近接 I / F 1 2 1 の出力のうち、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、ゲートスイッチ 3 4 a、入賞口スイッチ 3 5 a 及び大入賞口スイッチ 3 8 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、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。

【0049】

また、第 3 入力ポート 1 2 4 には、遊技機 1 0 の前面枠 1 2 等に設けられた不正検出用の磁気センサ 6 1 の検出信号や、遊技機 1 0 のガラス枠 1 5 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 6 3 の検出信号、遊技機 1 0 の前面枠（本体枠）1 2 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 6 4 の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第 3 入力ポート 1 2 4 に入力されるようにしても良い。

【0050】

さらに、第 3 入力ポート 1 2 4 には、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における操作を検出する検出手段をなす設定値変更スイッチ 1 5 1 と設定キースイッチ 1 5 2 からの信号が入力される。

【0051】

設定キースイッチ 1 5 2 は、操作部のうちの第 1 操作部をなす設定キー操作部の操作を検出するものである。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 位置へ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。

【0052】

設定値変更スイッチ 1 5 1 は、操作部のうちの第 2 操作部をなす設定値変更ボタンの操作を検出するものである。設定値変更ボタンはプッシュ式のボタンであり、設定値変更スイッチ 1 5 1 は、設定値変更ボタンが押下されている状態である場合にオン状態となり、押下されていない場合にオフ状態となる。

【0053】

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。各確率設定値に割り当てられた確率値は、設定 1 では 1 / 3 2 0、設定 2 では 1 / 3 1 0、設定 3 では 1 / 3 0 0、設定 4 では 1 / 2 9 0、設定 5 では 1 / 2 8 0、設定 6 では 1 / 2 7 0 とされている。この確率値は通常確率状態での確率値であり、高確率状態での確率値は通常確率状態での確率値の 1 0 倍とされている。

【0054】

確率設定値を選択する際には、まず、前面枠 1 2 を開放した状態とし、さらに設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態で遊技機の電源を投入することで確率設定値を

10

20

30

40

50

変更可能な確率設定値変更状態となり、この確率設定値変更状態で設定値変更ボタンを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確率設定値表示装置 153 に表示される。

【0055】

また、前面枠 12 が閉鎖された状態で設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態として電源を投入した場合や、遊技機の電源を投入した後に設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した場合は、現在選択されている確率設定値が確率設定値表示装置 153 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。

【0056】

確率設定値表示装置 153 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 LED 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。また、確率設定値表示装置 153 を設けず、算出されたベース値や役物比率を表示するための状態表示装置 160 を用いて確率設定値の情報を表示するようにしても良い。この場合、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更状態や確率設定値確認モードなど）では確率設定値の情報を表示し、それ以外は算出されたベース値や役物比率の表示を優先するようにする。

【0057】

なお、本実施形態では設定値変更ボタン、設定キー操作部及び確率設定値表示装置 153 などを遊技制御装置 100 に設けており、遊技制御装置 100 が、特図変動表示ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を操作部の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段をなすものとしている。この設定手段の機能を設定用副基板に設け、遊技制御装置 100 に接続する構成としても良い。すなわち、遊技制御装置 100 とは別個に設定手段を備えるようにしても良い。この場合、設定値変更スイッチ 151 や設定キースイッチ 152 の操作信号が遊技制御装置 100 に入力されて遊技制御装置 100 で確率設定値の変更を行うようにしても良いし、設定用副基板側で設定値変更スイッチ 151 や設定キースイッチ 152 の操作に基づき確率設定値を変更して決定し、決定結果が遊技制御装置 100 に送信されるようにしても良い。

【0058】

また、近接 I/F 121 の出力のうち、第 2 入力ポート 123 への出力は、主基板 100 から中継基板 70 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 121 の出力のうち始動口 1 スイッチ 36a と始動口 2 スイッチ 37a の検出信号は、第 2 入力ポート 123 の他、遊技用マイコン 111 へ入力されるように構成されている。

【0059】

上記のように近接 I/F 121 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 121 には、電源装置 400 から通常の IC の動作に必要な例えば 5V のような電圧の他に、12V の電圧が供給されるようになっている。

【0060】

第 2 入力ポート 123 が保持しているデータは、遊技用マイコン 111 が第 2 入力ポート 123 に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号 CE2 をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第 3 入力ポート 124 や後述の第 1 入力ポート 122 も同様である。

【0061】

また、入力部 120 には、払出制御装置 200 からの枠電波不正信号（前面枠 12 に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置 200 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の

10

20

30

40

50

遊技球の不足を示す信号)、オーバーフロースイッチ信号(下皿23に遊技球が所定量以上貯留されていること(満杯になったこと)を検出したときに出力される信号)、タッチスイッチ信号(操作ハンドル24に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号)、アウト球検出スイッチ信号(遊技領域32に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出するアウトスイッチでの検出に基づく信号)を取り込んでデータバス140を介して遊技用マイコン111に供給する第1入力ポート122が設けられている。

【0062】

また、入力部120には、電源装置400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111等に入力するためのシュミットバッファ125が設けられており、シュミットバッファ125はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置400からの停電監視信号は、一旦第1入力ポート122に入力され、データバス140を介して遊技用マイコン111に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン111に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

さらに、出力部130には、データバス140に接続され図示しない認定機関の試射試験装置へ変動表示ゲームの特図図柄情報を知らせるデータや大当りの確率状態を示す信号などを中継基板70を介して出力するバッファ133が実装可能に構成されている。このバッファ133は遊技店に設置される実機(量産販売品)としてのパチンコ遊技機の遊技制御装置(主基板)には実装されない部品である。なお、前記近接I/F121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133を通さずに中継基板70を介して試射試験装置へ供給される。

【0066】

一方、磁気センサ61や盤電波センサ62のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン111に取り込まれて他の信号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140からバッファ133、中継基板70を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板70には、上記バッファ133から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線の中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板70上のポートには、遊技用マイコン111から出力されるチップイネーブル信号CEも供給され、該信号CEにより選択制御され

たポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【0067】

また、出力部130には、データバス140に接続され特別変動入賞装置38を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド）38b及び普通変動入賞装置37の可動部材37bを開成させるソレノイド（普電ソレノイド）37cの開閉データを出力するための第2出力ポート134が設けられている。また、第2出力ポート134は、算出されたベース値や役物比率を表示するための状態表示装置160の表示データを出力する。

【0068】

また、出力部130には、一括表示装置50に表示する内容に応じてLEDのアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第3出力ポート135、一括表示装置50のLEDのカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第4出力ポート136が設けられている。

【0069】

また、出力部130には、大当り情報など遊技機10に関する情報を外部情報端子板71へ出力するための第5出力ポート137が設けられている。外部情報端子板71にはフォトリレーが備えられ、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。また、出力部130には、選択されている確率設定値を表示する確率設定値表示装置153の表示データを出力するための第6出力ポート170が設けられている。

【0070】

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や普電ソレノイド37cの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ（駆動回路）138a、第3出力ポート135から出力される一括表示装置50の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第2ドライバ138b、第4出力ポート136から出力される一括表示装置50の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第3ドライバ138c、第5出力ポート137から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板71へ出力する第4ドライバ138d、第2出力ポート134から出力される表示データを受けて状態表示装置160に表示させるための第5ドライバ138eが設けられている。

【0071】

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

【0072】

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。

【0073】

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

10

20

30

40

50

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 1 1 1 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 1 2 2, 1 2 3, 1 2 4 のようなポートは設けられていない。

【0074】

次に、図 4 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。

【0075】

上記主制御用マイコン 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 PROM（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラム ROM 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 FeRAM 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 RTC（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 WDT（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 VDP 3 1 2 へ出力映像の内容を指示したり、音源 LSI 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。

【0076】

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 VRAM（ビデオ RAM）3 2 6 が接続されている。

【0077】

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。

【0078】

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 VSYNC、データの送信タイミングを与える同期信号 STS が入力される。なお、VDP 3 1 2 から主制御用マイコン 3 1 1 へは、VRAM への描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号 INT0～n 及び主制御用マイコン 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 WAIT などが入力される。

【0079】

演出制御装置 3 0 0 には、LVDs（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 HSYNC 及び垂直同期信号 VSYNC が入力されるようになっており、VDP 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。

【0080】

音源 LSI 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 311 と音源 L S I 314 は、アドレス／データバス 340 を介して接続されている。また、音源 L S I 314 から主制御用マイコン 311 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 300 には、ガラス枠 15 に設けられた上スピーカ 19 a 及び前面枠 12 に設けられた下スピーカ 19 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 337 が設けられており、音源 L S I 314 で生成された音声はアンプ回路 337 を介して上スピーカ 19 a 及び下スピーカ 19 b から出力される。

【0081】

また、演出制御装置 300 には、遊技制御装置 100 から送信されてくるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンド I / F）331 が設けられている。このコマンド I / F 331 を介して、遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へ送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 は D C 5 V で動作し、演出制御装置 300 の主制御用マイコン 311 は D C 3 . 3 V で動作するため、コマンド I / F 331 には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0082】

また、演出制御装置 300 には、遊技盤 30（センターケース 40 を含む）に設けられている L E D（発光ダイオード）を有する盤装飾装置 46 やサブ情報表示装置 90 を駆動制御する盤装飾 L E D 制御回路 332、ガラス枠 15 に設けられている L E D（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば枠装飾装置 18 等）を駆動制御する枠装飾 L E D 制御回路 333、遊技盤 30（センターケース 40 を含む）に設けられている盤演出装置 44（例えば表示装置 41 における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路 334 が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路 332 ～ 334 は、アドレス／データバス 340 を介して主制御用マイコン 311 と接続されている。なお、ガラス枠 15 にモータ（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、動作する可動演出部材によって、特図変動表示ゲームを含む遊技の演出を行う可動演出装置をなす枠演出装置を設け、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。

【0083】

さらに、演出制御装置 300 には、ガラス枠 15 に設けられた演出ボタン 25 に内蔵されている演出ボタンスイッチ 25 a、ガラス枠 15 に設けられたタッチパネル 29、盤演出装置 44 内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ 47（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン 311 へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置 300 に設けられた音量調節スイッチ 335 の状態を検出して主制御用マイコン 311 へ検出信号を入力するスイッチ入力回路 336 が設けられている。

【0084】

電源装置 400 の通常電源部 410 は、上記のような構成を有する演出制御装置 300 やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するための D C 32 V、液晶パネルからなる表示装置 41、モータや L E D を駆動するための D C 12 V、コマンド I / F 331 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 15 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 311 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 300 に設けられる。なお、D C - D C コンバータは通常電源部 410 に設けるようにしてもよい。

【0085】

電源装置 400 の制御信号生成部 430 により生成されたりセット信号は、主制御用マイコン 311 に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン 311 から出力される形で、V D P 312（V D P R E S E T 信号）、音源 L S I 314、スピーカを駆動するアンプ回路 337（S N D R E S E T 信号）、ランプやモータなど

10

20

30

40

50

を駆動制御する制御回路 332～334（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 300 には遊技機 10 の各所を冷却する冷却 F A N 45 が接続され、演出制御装置 300 の電源が投入された状態では冷却 F A N 45 が駆動するようにされている。

【0086】

本実施形態の遊技機 10 では、図示しない発射装置から遊技領域 32 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 32 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 32 を流下し、普図始動ゲート 34、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37 又は特別変動入賞装置 38 に入賞するか、遊技領域 32 の最下部に設けられたアウト口 30a へ流入し遊技領域 32 から排出される。そして、一般入賞口 35、始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37 又は特別変動入賞装置 38 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 200（図 3 参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠 15 の上皿 21 又は下皿 23 に排出される。

【0087】

普図始動ゲート 34 内には、該普図始動ゲート 34 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 34a（図 3 参照）が設けられており、遊技領域 32 内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート 34 内を通過すると、ゲートスイッチ 34a により検出される。遊技制御装置 100 の遊技用マイコン 111 の C P U 111A では、普図始動ゲート 34 に備えられたゲートスイッチ 34a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、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 O M 111B 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 50 の普図保留表示器 56 に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ 34a 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。

【0088】

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たって普通変動入賞装置 37 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 111B 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。

【0089】

また、遊技制御装置 100 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 50 に設けられた普図表示器 53 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 53 を表示装置 41 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。

【0090】

普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、当りの種類に対応して普図表示器 53 に特別の結果態様をなす第 1 当り停止図柄～第 3 当り停止図柄の何れか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 37c を動作させ、普通変動入賞装置 37 の可動部材 37b を所定時間（例えば、0.5 秒間又は 1.7 秒間）上述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、変換部材（可動部材 37b）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 53 にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。

【0091】

また、始動入賞口36への入賞球及び普通変動入賞装置37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36aと始動口2スイッチ37aによって検出される。遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111Aでは、始動入賞口36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37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、4個）を限度に記憶する。始動入賞口36や普通変動入賞装置37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大当り図柄乱数値、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RAM111B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50の特図1保留表示器54や特図2保留表示器55に表示されるとともに、センターケース40の表示装置41においても飾り特図始動記憶表示として表示される。また、サブ情報表示装置90の第1サブ表示部91や第2サブ表示部92においても表示される。

10

【0092】

そして、遊技制御装置100のCPU111Aは、第1特図変動表示ゲーム又は第2特図変動表示ゲームが開始可能な状態となると、開始する特図変動表示ゲームに応じた最先の始動記憶に記憶された大当り判定用乱数値と、ROM111Bに記憶され、確率設定値に応じて設定される判定値と比較し、特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理などを行う。さらに、遊技制御装置100のCPU111Aは、実行する特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置300に出力する。

20

【0093】

そして、第1特図変動表示ゲームを実行する場合は、所定の変動時間に亘り特図1表示器51（変動表示装置）で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特図1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）を停止表示する第1特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、第2特図変動表示ゲームを実行する場合は、所定の変動時間に亘り特図2表示器52（変動表示装置）で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特図2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）を停止表示する第2特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

30

【0094】

また、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、表示装置41（変動表示装置）で特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、サブ情報表示装置90のサブゲーム表示部で特図変動表示ゲームに対応して発光部の発光態様を変化させる飾り特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。さらに、演出制御装置300では、遊技制御装置100からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ19a、19bからの音の出力、各種LEDの発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置300が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。

40

【0095】

表示装置41における飾り特図変動表示ゲームは、例えば、表示装置41において前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）を左変動表示領域（第1特別図柄）、右変動表示領域（第2特別図柄）、中変動表示領域（第3特別図柄）のそれぞれにおいて各図柄を識別困難な速さで変動表示（高速変動）する。そして、所定時間後に変動している図柄を左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順に順次停止させて、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の各々で停止表示された識別情報により構成される結果態様により特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置41では、興趣向上のためにキャラクタの出現など多様な演出表示が行われる。

【0096】

50

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111 A は、特図変動表示ゲームの結果が大当りや小当りの場合は、特図 1 表示器 51 又は特図 2 表示器 52 に特別結果態様や小当り結果態様となる点灯パターンを表示するとともに、特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理を行う。また、これに対応して表示装置 41 に表示される飾り特図変動表示ゲームの結果態様も特別結果態様や小当り結果態様となる。

【0097】

特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理においては、遊技制御装置 100 の CPU 111 A は、例えば、大入賞口ソレノイド 38b により特別変動入賞装置 38 の開閉扉 38c を開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば、10 個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを 1 ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図 1 表示器 51 又は特図 2 表示器 52 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0098】

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

【0099】

また、遊技制御装置 100 は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態、普図高確率状態、第 2 動作状態）を発生可能となっている。この時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を通常確率（普図低確率状態）である 0 よりも高い高確率（普図高確率状態）とすることが可能である。これにより、普通変動入賞装置 37 が普図低確率状態である場合よりも、単位時間あたりの普通変動入賞装置 37 の開放時間が多くなるように制御するようになっている。ここで、本実施形態における普通変動入賞装置 37 は、通常遊技状態においては可動部材 37b を開放しないように普図確率が 0 に設定されている。すなわち、普通変動入賞装置 37 の動作状態を、第 1 動作状態と、該第 1 動作状態よりも入賞が容易な第 2 動作状態と、の何れかの動作状態で制御するように構成されている。

【0100】

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

【0101】

なお、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置 37 を時短動作状態とする制御を行うよう適宜普図変動表示ゲームの実行時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間を設定しても良く、例えば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第 1 変動時間よりも短い第 2 変動時間となるように制御することが可能である（例えば、10000m 秒が 1000m 秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第 1 停止時間よりも短い第 2 停止時間となるように制御することが可能である（例えば、1604m 秒が 704m 秒）。また、時短

状態においては、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置 37 が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）を通常状態（普図低確率状態）の第 1 開放時間よりも長い第 2 開放時間となるように制御することが可能である（例えば、100m 秒が 1352m 秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの 1 回の当たり結果に対して、普通変動入賞装置 37 の開放回数（普電開放回数）を第 1 開放回数（例えば、2 回）よりも多い回数（例えば、4 回）の第 2 開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（普図低確率状態、例えば、1/251）よりも高い高確率（普図高確率状態、例えば、250/251）とすることが可能である。

【0102】

時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図確率の何れか一つ又は複数を变化させることで普通変動入賞装置 37 を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。また、变化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、当たりとなった場合に第 1 開放態様と第 2 開放態様の何れかを選択するようにしても良い。この場合、第 1 開放態様と第 2 開放態様の選択確率を異ならせても良い。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。

【0103】

なお、特図 1 表示器 51 と特図 2 表示器 52 は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように各特図変動表示ゲームが表示される。また、表示装置 41 も、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して、また、同時には実行しないように飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機 10 に特図 1 表示器 51、特図 2 表示器 52 を備えずに、表示装置 41 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。また、第 2 特図変動表示ゲームは、第 1 特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームの始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第 2 特図変動表示ゲームが実行（優先して実行）されるようになっている。また、本実施形態の説明において、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

【0104】

なお、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口 36 内の始動口 1 スイッチ 36a、普通変動入賞装置 37 内の始動口 2 スイッチ 37a、ゲートスイッチ 34a、入賞口スイッチ 35a、大入賞口スイッチ 38a、遊技領域 32 に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出するアウトスイッチには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機 10 のガラス枠 15 等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ 63 や前面枠（本体枠）12 等に設けられた本体枠開放検出スイッチ 64 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。

【0105】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置 100 の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111 によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン 111 による制御処理は、主に図 5 及び図 6 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 7 に示すタイマ割込み処理とからなる。

【0106】

〔メイン処理〕

先ず、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5及び図6に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップS1）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S2）を行う。次に、レジスタバンク0を指定し（ステップS3）、所定のレジスタ（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S4）。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S4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S5）。発射許可信号は遊技制御装置100と払出制御装置200の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

10

【0107】

その後、入力ポート3（第3入力ポート124）の状態を読み込み（ステップS6）、電源投入ディレイタイマを設定する処理を行う（ステップS7）。この処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置100からの指示に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。

20

【0108】

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。

【0109】

なお、第3入力ポート124には、設定値変更スイッチ151及び設定キースイッチ152からの信号や本体枠開放検出スイッチからの信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第3入力ポート124の状態を読み込むことで、電源投入時における設定値変更スイッチ151及び設定キースイッチ152の状態や、前面枠12（本体枠）の開放状態を把握することができる。すなわち、遊技制御装置100が前面枠12の開閉状態を検出可能な開閉検出手段をなす。上述したように、前面枠12を開放した状態とし、設定キー操作部の設定キーを第2位置に回した状態で電源を投入した場合には、確率設定値を変更可能な確率設定値変更状態となる。また、設定キー操作部の設定キーを第2位置に回した状態とせず、設定値変更ボタンを押下した状態で電源を投入した場合には、RAM111Cのクリア（初期化）が行われるようになっている。設定キー操作部や設定値変更ボタンは前面枠12を開状態としなければ操作できないものであることから前面枠12の開放が条件とされている。

30

40

【0110】

待機時間の開始前に第3入力ポート124の状態を読み込むことで、設定値変更ボタンの操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定値変更スイッチ151の状態を読み込むようにすると、電源投入から待機時間の経過まで設定値変更ボタンを操作し続ける必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても良くなり、電源投入時に行った初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0111】

50

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップS7）を行った後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップS8からS12）を行う。まず、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート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（ステップS8）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップS9）。

【0112】

停電監視信号がオンである場合（ステップS9；Y）は、ステップS8で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップS10）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS10；N）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップS9）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（ステップS10；Y）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。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。

10

【0113】

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。

20

【0114】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップS9；N）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを-1更新し（ステップS11）、タイマの値が0であるかを判定する（ステップS12）。タイマの値が0でない場合（ステップS12；N）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップS8）に戻る。また、タイマの値が0である場合（ステップS12；Y）、すなわち、待機時間が終了した場合は、RAMやEEPROM等の読出し書込み可能なRWM（リードライトメモリ）のアクセス許可をし（ステップS13）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（ステップS14）。

30

【0115】

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、この実施形態では、演出制御装置300や払出制御装置200との通信に使用）を設定する（ステップS15）。

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）であるかを判定し（ステップS16）、正常であれば（ステップS16；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）であるかを判定する（ステップS17）。そして、停電検査領域2の値が正常であれば（ステップS17；Y）、RWM内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップS18）、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を判定する（ステップS19）。すなわち、遊技制御装置100が、電源の投入時に記憶手段に記憶されている情報が正当なものであるかを判定する正当性判定手段をなす。チェックサムが一致する場合（ステップS19；Y）は、RAMクリア先頭アドレス2を設定し（ステップS20）、確率設定値変更状態であるかを判定する（ステップS21）。確率設定値変更状態である場合には確率設定値変更中フラグがセットされていることから判別可能である。

40

【0116】

50

この確率設定値変更状態である場合（ステップS 2 1；Y）は、ステップS 3 5に移行し、R A Mの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、ここで確率設定値変更中であると判定されるのは、確率設定値変更状態中に電源が遮断され、R A Mのデータが正常にバックアップされていた場合であり、この場合は再び確率設定値変更状態となるようにされている。また、確率設定値変更状態でない場合（ステップS 2 1；N）は、先に読み込んだ第3入力ポート1 2 4の状態から本体枠（前面枠1 2）は開放状態であるかを判定する（ステップS 2 2）。

【0 1 1 7】

R A M 1 1 1 Cの記憶領域には、先頭から順に確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域、遊技制御用の領域、状態表示用の領域が設定されている。確率設定値用の領域には、現在設定されている確率設定値の情報を格納する確率設定値領域や、確率設定値の変更又は確認の処理で一時的に各種情報を格納する作業領域が設定される。この作業領域には、確率設定値変更状態で選択されている確率設定値の情報を格納する作業用確率設定値領域や、各種フラグを格納する領域が含まれる。また、初期値乱数用の領域には随時更新される大当り図柄初期値乱数、小当り図柄初期値乱数、当り初期値乱数、当り図柄初期値乱数が格納される。また、変動パターン乱数用の領域には、随時更新される変動パターン乱数1～3が格納される。また、遊技制御用の領域には、遊技制御を行うために必要な情報（各種データやプログラム）が格納されるワーク領域や、スタック領域が設定される。また、状態表示用のワーク領域には、ベース値や役物比率などを表示するために必要な情報が格納されるワーク領域や、スタック領域が設定される。

【0 1 1 8】

ベース値は、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）を検出するアウトスイッチでの遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数から算出される値であり、ベース値を表示するために必要な情報は、例えば、アウトスイッチでの遊技球の検出数に関する情報と、入賞領域への入賞に基づく払出数に関する情報とを含む。また、役物比率は、遊技機1 0の電源投入から現在までに入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中（すなわち、ファンファーレ及びエンディング中は除外）に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（いわゆる連続役物比率）であり、役物比率を表示するために必要な情報は、例えば、全賞球数（賞球の合計数）に関する情報と、賞球数（役物別獲得球数）に関する情報とを含む。

【0 1 1 9】

R A Mクリア先頭アドレス2は、初期値乱数用の領域の先頭アドレスであり、このアドレスを設定した状態でR A Mをクリアする処理を行うことで、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域がクリアされることとなる。なお、初期値乱数用の領域及び変動パターン乱数用の領域をクリア対象に含めないようにしても良い。また、後述するR A Mクリア先頭アドレス1は、確率設定値用の領域の先頭アドレスであり、このアドレスを設定した状態でR A Mをクリアする処理を行うことで、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域（ワーク領域とスタック領域）がクリアされることとなる。さらに、後述するR A Mクリア先頭アドレス3は、遊技制御用の領域の先頭アドレスであり、このアドレスを設定した状態でR A Mをクリアする処理を行うことで、遊技制御用の領域がクリアされることとなる。

【0 1 2 0】

なお、状態表示用の領域については、後述するタイマ割込み処理での状態表示編集出力処理において正当性を判定して異常である場合に初期化するようにしているが、バックアップされた情報が正常でない場合に設定されるR A Mクリア先頭アドレス1が設定された状態でのR A Mをクリアする処理において状態表示用の領域についても初期化するようにしても良い。すなわち、R A Mクリア先頭アドレス1が設定された状態でのR A Mをクリアする処理では、R A M 1 1 1 Cの全ての領域を初期化するようにしても良い。

【0 1 2 1】

ステップ S 1 8 及び後述のステップ S 5 7 のチェックサム算出処理では、遊技制御用のワーク領域のみを対象としてチェックサムを算出する。なお、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域、遊技制御用の領域及び状態表示用の領域のうちの一つ又は複数を対象としても良い。複数の領域を対象とする場合、それぞれの領域のチェックサムを個別に算出しておき、正当性を個別に判定するようにしても良いし、それぞれの領域のチェックサムを合算し、正当性を一括して判定するようにしても良い。

【0122】

本体枠が開放状態である場合は（ステップ S 2 2 ; Y）は、先に読み込んだ第 3 入力ポート 1 2 4 の状態から設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップ S 2 3）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップ S 2 3 ; Y）は、ステップ S 3 5 10
に移行し、R A M の初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップ S 2 3 ; N）や、本体枠が開放状態でない場合（ステップ S 2 2 ; N）は、ステップ S 2 4 に移行し、先に読み込んだ第 3 入力ポート 1 2 4 の状態から設定値変更スイッチがオン状態であるかを判定する（ステップ S 2 4）する。

【0123】

設定値変更スイッチがオン状態でない場合（ステップ S 2 4 ; N）は、ステップ S 3 0 20
に移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。また、設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップ S 2 4 ; Y）は、ステップ S 4 1 に移行し、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の R A M 領域の初期化の処理を行う。すなわち、設定値変更スイッチ 1 5 1 が、外部からの操作が可能な初期化操作部としての機能も有し、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。

【0124】

一方、停電検査領域の値が正常なチェックデータでないと判定された場合（ステップ S 1 6 ; N もしくはステップ S 1 7 ; 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 S 1 9 ; N）は、ステップ S 2 5 へ移行して、全ての R A M 領域の初期化の処理を行う。すなわち、確率設定値用の R A M 領域及び状態表示用の R A M 領域は、R A M 異常が生じた場合にのみ初期化される。また、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の R A M 領域は、上述したように設定値変更スイッチ 1 5 1 がオンにされた場合だけでなく、R A M 異常が生じた場合にも初期化される。 30

【0125】

まず、R A M クリア先頭アドレス 1 を設定し（ステップ S 2 5）、先に読み込んだ第 3 入力ポート 1 2 4 の状態から本体枠（前面枠 1 2）は開放状態であるかを判定する（ステップ S 2 6）。本体枠が開放状態である場合は（ステップ S 2 6 ; Y）は、先に読み込んだ第 3 入力ポート 1 2 4 の状態から設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップ S 2 7）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップ S 2 7 ; Y）は、ステップ S 3 5 40
に移行し、R A M を初期化する処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、後述するように、ステップ S 3 5、S 3 6 においては R A M を初期化するようになっており、この場合は R A M クリア先頭アドレス 1 が設定されているので、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域（ワーク領域とスタック領域）がクリアされて初期値がセーブされる。なお、状態表示用の領域についてもここで初期化するようにしても良い。

【0126】

また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップ S 2 7 ; N）や、本体枠が開放状態でない場合（ステップ S 2 6 ; N）は、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）に送信して（ステップ S 2 8）、R A M アクセスを禁止し（ステップ S 2 9）、制御を停止して遊技機の電源の遮断を待つ。演出制御装置 3 0 0 50
では、設定変更指示のコマンドを受信することに基づき、表示装置 4 1 やサブ情報表示装置 9 0 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 19 a, 19 b による音声の出力などにより、確率設定値の変更を促す報知を行う。この報知は遊技機の電源遮断まで継続される。

【0127】

この場合、遊技機の電源を遮断した後、前面枠 12 を開放した状態として設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態で再度電源を投入すれば、ステップ S 27 の処理で設定キースイッチがオン状態であると判定され（ステップ S 27 ; Y）、ステップ S 35 に移行し、RAM を初期化する処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、ステップ S 29 に移行して制御が停止した場合に、遊技機の電源を遮断した後に前面枠 12 を開放せずに又は設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態とせずに再度電源を投入した場合は、RAM のデータが異常なままであるとともに確率設定値変更状態への移行もできないので、再びステップ S 28、S 29 の処理に至ることとなる。

10

【0128】

なお、ステップ S 28 において演出制御装置 300 に設定変更指示コマンドを送信することで報知を行うようにしているが、遊技制御装置 100 が報知を行うようにしても良い。例えば、遊技制御装置 100 が制御する一括表示装置 50 において報知を行うようにしても良く、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 において、識別情報として用いられない表示を行うようにしても良いし、異常を報知するための表示器を設けても良い。

【0129】

停電から正常に復旧した場合の処理として図 6 のステップ S 30 では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップ S 30）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置 200 がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、RWM 内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるか否かを判定する（ステップ S 31）。

20

【0130】

ここで、特図の高確率中でない場合（ステップ S 31 ; N）は、ステップ S 32、S 33 をスキップしてステップ S 34 へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップ S 31 ; Y）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップ S 32）、遊技盤 30 に設けられる高確率報知 LED（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップ S 33）。

30

【0131】

そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置 300）へ送信し（ステップ S 34）、ステップ S 45 へ進む。本実施形態の場合、ステップ S 34 では、機種指定コマンド、特図 1 保留数コマンド、特図 2 保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、画面指定コマンド（例えば、客待ち状態の場合には客待ちデモコマンド、それ以外の場合には復旧画面コマンド）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高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置 300 に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

40

【0132】

画面指定コマンドは、再開された遊技の状態に応じたコマンドを送信する。制御の再開に伴い電源遮断により中断された特図変動表示ゲームを再開する場合には、画面指定コマンドとして復旧情報をなす復旧画面コマンドを送信する。さらにこの場合は、再開される

50

特図変動表示ゲームの結果に関する情報も送信する。また、客待ち状態中に電源が遮断されて電源の復旧により客待ち状態で制御を再開する際には画面指定コマンドとして客待ちデモコマンドを送信する。また、制御の再開に伴い電源遮断により中断された特別遊技状態を再開する場合には、画面指定コマンドとして特別遊技状態再開コマンドを送信する。

【0133】

また、RAMの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理として図6のステップS35では、クリア対象のRAM領域を0クリアし（ステップS35）、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS36）。ここで、バックアップされた情報が正常でありステップS21又はS23から移行した場合は、RAMクリア先頭アドレス2が設定されているので、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のRAM領域（ワーク領域とスタック領域）が0クリアされて初期値がセーブされる。すなわち、確率設定値用の領域及び状態表示用の領域は初期化されない。ただし、初期値乱数用の領域及び変動パターン乱数用の領域はクリアしなくても良い。

【0134】

一方、バックアップされた情報が異常でありステップS27から移行した場合は、RAMクリア先頭アドレス1が設定されているので、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域（ワーク領域とスタック領域）がクリアされて初期値がセーブされる。すなわち、遊技制御装置100が、操作部（ここでは設定キー操作部）の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段をなす。なお、状態表示用の領域についてもここで初期化するようにしても良い。

【0135】

また、初期化すべき領域とは、0クリアした領域のうち0以外の値をセットしたい領域であり、例えば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。また、すべてのRAM領域を0クリアした場合には、確率設定値用の領域に0がセットされることにより確率設定値は設定1となる。最も確率が低い確率設定値が設定されるようにしたことで、異常や不正行為によりRAMクリアされた場合でも遊技店の被害を最小限とすることができる。なお、初期値として0以外の値を設定するようにすれば、RAM領域の全てが初期化された際に特定の確率設定値（例えば設定3）が設定されるようにすることもできる。

【0136】

その後、確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理として確率設定値変更中フラグをセットする（ステップS37）。これにより確率設定値変更状態となる。次に、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブする（ステップS38）。これにより確率設定値表示装置153に現在設定されている確率設定値の情報を表示可能となる。

【0137】

そして、確率設定値領域の値をロードし、作業用確率設定値領域にセーブし（ステップS39）、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S40）、ステップS45に移行する。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やサブ情報表示装置90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。なお、RAMが初期化されているが、ここではRAM初期化時のコマンドを演出制御装置300に送信しない。また、セキュリティ信号を出力するための設定も行われる。この場合、タイマを設定して所定時間だけセキュリティ信号が出力されるようにしても良いし、確率設定値変更状態である期間では継続してセキュリティ信号が出力されるようにしても良い。また、ここでは未だRAMの初期化が行われていないことから、セキュリティ信号を出力するための設定を行わないようにしても良い。

【0138】

また、遊技制御用のRAM領域の初期化の処理として図6のステップS41では、RAM

Mクリア先頭アドレス2を設定し（ステップS41）、クリア対象のRAM領域を0クリアし（ステップS42）、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS43）。これにより初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のRAM領域（ワーク領域とスタック領域）が0クリアされて初期値がセーブされる。また、セキュリティ信号を出力するためのタイマの設定も行われる。すなわち、遊技制御装置100が、操作部（ここでは設定値変更ボタン）の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段をなす。

【0139】

そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置300）へ送信して（ステップS44）、ステップS45へ進む。本実施形態の場合、ステップS44では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、RAM初期化コマンド（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高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置300に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

【0140】

ステップS45では、遊技用マイコン111（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号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からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてCPU111Aに対して所定周期（例えば、4ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路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。

【0141】

上記ステップS45のCTC起動処理の後には、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップS46）。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、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに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。

【0142】

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乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてRWMの所定領域にセーブしてから（ステップS47）、割込みを許可する（ステップS48）。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。

【0143】

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S49）を行う。本実施形態において、初期値乱数更新処理では、大当り図柄初期値乱数と、小当り図柄初期値乱数と、当り初期値乱数と、当り図柄初期値乱数とを更新（例えば+1更新）する。ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲームの大当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことであり、「小当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲームの小当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。また、「当り初期値乱数」は、普図変動表示ゲームの当りを決定する乱数の初期値となる乱数のことであり、「当り図柄初期値乱数」は、普図変動表示ゲームの当り停止図柄を決定する乱数の初期値となる乱数のことである。このように、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数をインクリメントし続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。なお、小当り図柄乱数は、小当りのない機種では当然存在しない。また、機種によっては、当り図柄初期値乱数が存在しない遊技機もある。

【0144】

また、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、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はCPUの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるCTC出力（タイマ割込み処理のCTC（CTC0）とは別のCTC（CTC2））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、乱数が一巡する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、あるいは-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、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【0145】

上記ステップS49の初期値乱数更新処理の後、電源装置400から入力されている停電監視信号をポート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（ステップS50）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップS51）。停電監視信号がオンでない場合（ステップS51；N）は、初期値乱数更新処理（ステップS49）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停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップS49）の前に割り込みを許可する（ステップS48）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【0146】

なお、上記ステップS49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。

【0147】

停電監視信号がオンである場合（ステップS51；Y）は、ステップS50で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップS52）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップS5

2 ; N) は、停電監視信号がオンであるかの判定 (ステップ S 5 1) 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 (ステップ S 5 2 ; Y)、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、一旦割込みを禁止する処理 (ステップ S 5 3)、全出力ポートにオフデータを出力する処理 (ステップ S 5 4) を行う。

【0148】

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 S 5 5)、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 S 5 6)。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 S 5 7)、算出したチェックサムをセーブする処理 (ステップ S 5 8) を行った後、RWM へのアクセスを禁止する処理 (ステップ S 5 9) 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。

10

【0149】

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

20

【0150】

また、各種装置に電力を供給する電源装置 400 を備え、当該電源装置 400 は、停電の発生を検出した際に停電監視信号を出力するように構成され、停電監視手段 (遊技制御装置 100) は、所定期間に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。

【0151】

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

30

【0152】

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

【0153】

なお、以上のメイン処理において、ステップ S 28 の処理を行った後、ステップ S 26 の処理に戻るようにし、設定キースイッチがオン状態とされるまでステップ S 26 ~ S 28 の処理を繰り返し行うようにしても良い。すなわち、遊技の制御を停止して設定キースイッチがオン状態とされるまで待機するようにしても良い。この場合、ステップ S 26 及び S 27 では、ステップ S 6 で読み込んだ第 3 入力ポート 124 の状態ではなく、現時点での第 3 入力ポート 124 の状態に基づき判定を行うようにする。さらに、ステップ S 26 ~ S 28 の処理を繰り返し行う状態が一定時間にわたり継続した場合にはステップ S 29 に移行して電源の遮断を待つようにしても良い。

40

【0154】

また、ここでは確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態へ移行する条件を、本体枠 (前面枠 12) が開放状態であり、設定キースイッチがオン状態であることとしたが、前面枠 12 の開放状態については条件としなくても良い。また、前面枠 12 の開放とガラス枠 15 の開放の両方を条件としても良いし、ガラス枠 15 の開放のみを条件としても良い。

【0155】

50

また、設定キースイッチを備えずに、設定値変更スイッチがオン状態であることのみを条件に確率設定値変更状態に移行するようにしても良い。すなわち、ステップS22、S23の処理を行わず、ステップS24で設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップS24；Y）に図6のステップS35に移行するようにしても良い。この場合、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域を初期化する図6のステップS41～S44の処理は行われなくなるが、確率設定値変更状態で設定を変更せずに終了する又は同じ確率設定値を設定して終了することで初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域のみの初期化を行うことができる。このように設定値変更スイッチがオン状態であることのみを条件として確率設定値変更状態に移行するようにすれば、従来のパチンコ遊技機におけるRAMクリアスイッチの構成を流用することができる。

10

【0156】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、制御手段は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能な記憶手段（RAM111C）と、電源の投入時に記憶手段に記憶されている情報が正当なものであるかを判定する正当性判定手段（遊技制御装置100）と、確率設定値を選択するための操作部の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段（遊技制御装置100）と、を備え、正当性判定手段により、記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合に、確率設定値の選択を促す報知を行うようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができる。また、RAM111Cが初期化されることにより、遊技店において設定した確率設定値の情報も失われ初期値が設定されることとなるが、確率設定値の選択を促す報知を行うことで、初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

20

【0157】

また、制御手段は、電源の投入時に操作部が操作されている場合に確率設定値の選択が可能な状態となるように構成され、正当性判定手段により、記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合には、電源の遮断まで確率設定値の選択を促す報知を継続するようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができるとともに初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

30

【0158】

また、制御手段は、正当性判定手段により、記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合に、遊技の制御を停止して確率設定値の選択を待機するようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができるとともに初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

40

【0159】

また、遊技の制御を行う遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段からの情報に基づき演出の制御を行う演出制御手段（演出制御装置300）と、を備え、遊技制御手段は、正当性判定手段により、記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合に、特定情報を演出制御手段に送信して遊技の制御を停止し、演出制御手段は、特定情報を受信することに基づき確率設定値の選択を促す報知を行うようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができるとともに初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

50

【0160】

また、演出制御手段は、特定情報を受信した場合には、電源の遮断まで確率設定値の選択を促す報知を継続するようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができるとともに初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

【0161】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、第1操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152））及び第2操作部（設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、制御手段は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能な記憶手段（RAM111C）を備え、電源の投入時に、第1操作部及び第2操作部が操作されていない場合は、記憶手段に記憶保持された情報に基づき復旧し、電源の投入時に、第1操作部が操作されている場合は、設定手段による確率設定値の変更を可能とする変更可能状態とし、電源の投入時に、第2操作部のみが操作されている場合は、記憶手段を初期化するようにしたこととなる。したがって、確率設定値の変更とRAMのクリアの作業を最小限の操作部を用いてそれぞれ選択的に行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なく済むようになる。

【0162】

また、設定手段は、変更可能状態において第2操作部を操作することにより、確率設定値を変更可能であることとなる。したがって、同じ操作部を用いて確率設定値を選択する操作と初期化を選択する操作を行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なく済むようになる。

【0163】

また、制御手段は、電源の投入時に記憶手段に記憶されている情報が正当なものであるかを判定する正当性判定手段（遊技制御装置100）を備え、正当性判定手段により記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合であって第1操作部が操作されていない場合には、記憶手段の初期化を促す報知を行うようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができる。

【0164】

また、制御手段は、電源の投入時に第1操作部が操作されている場合は、設定手段による確率設定値の変更を可能とする変更可能状態とするとともに、記憶手段を初期化するように構成され、正当性判定手段により記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合であって第1操作部が操作されていない場合には、第1操作部を操作した状態で電源を投入するように促す報知を行うようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができる。

【0165】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、複数の操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、設定手段により選択された確率設定値の情報を含む制御手段による遊技の制御に必要な情報を記憶可能な記憶手段（RAM111C）と、を備え、制御手段は、複数の操作部のうち所定の操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合に、記憶手段を初期化するようにしたこととなる。したがっ

て、確率設定値の変更とRAMのクリアの作業を最小限の操作部を用いてそれぞれ選択的に行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なく済むようになる。

【0166】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図7に示すように、タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のCTC回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がCPU111Aに入力されることで開始される。遊技用マイコン111においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図7のタイマ割込み処理が開始される。

10

【0167】

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S101）。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S102）。ステップS102では、メイン処理におけるステップS4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S103）を行う。それから、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、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S104）を行う。なお、メイン処理におけるステップS5で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が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、信号の加工等は行われない。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。

20

【0168】

次に、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数の初期値（スタート値）を更新する乱数更新処理1（ステップS105）、特図1、特図2の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する乱数更新処理2（ステップS106）を行う。その後、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、普図のゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、大入賞口スイッチ38aから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS107）を行う。

30

【0169】

次に、確率設定値の変更や確認に関する処理を行う確率設定値変更処理（ステップS108）を行い、確率設定値変更状態であるかを判定する（ステップS109）。確率設定値変更状態である場合には確率設定値変更中フラグがセットされていることから判別可能である。確率設定値変更状態でない場合（ステップS109；N）は、確率設定値確認モードであるかを判定する（ステップS110）。確率設定値確認モードは、確率設定値の変更はできないが現在設定されている確率設定値を確認することができる状態である。

40

【0170】

確率設定値確認モードでない場合（ステップS110；N）は、遊技の進行に関する処理として、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S111）、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S112）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲー

50

ム処理（ステップS 1 1 3）を行う。一方、確率設定値変更状態である場合（ステップS 1 0 9；Y）や、確率設定値確認モードである場合（ステップS 1 1 0；Y）は、遊技に関する上記の処理を行わずにステップS 1 1 4に移行する。すなわち、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでは、遊技の進行を行うことができない状態とされる。

【0171】

なお、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードである場合には、払出コマンド送信処理（ステップS 1 1 1）、特図ゲーム処理（ステップS 1 1 2）、普図ゲーム処理（ステップS 1 1 3）を行わないようにしたが、これらのうちの一つ又は複数について行うようにしても良い。例えば、払出コマンド送信処理（ステップS 1 1 1）は行うようにして賞球の払い出しは行われるようにしても良い。また、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードで行わない処理として上述の処理以外の処理を含んでも良い。例えば、確率設定値変更状態では乱数更新処理1（ステップS 1 0 5）や乱数更新処理2（ステップS 1 0 6）を行わないようにし、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでは乱数の更新を行わないようにしても良い。また、確率設定値変更状態と確率設定値確認モードで実行しないようにする処理の種類が異なっても良い。

【0172】

次に、遊技機10に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントLEDを所望の内容を表示するように駆動するセグメントLED編集処理（ステップS 1 1 4）、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う磁石不正監視処理（ステップS 1 1 5）、盤電波センサ62からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップS 1 1 6）を行う。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップS 1 1 7）を行って、アウトスイッチでの遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数からベース値を算出する処理等を行う状態表示編集出力処理を行い（ステップS 1 1 8）、タイマ割込み処理を終了する。

【0173】

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。

【0174】

〔出力処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップS 1 0 4）の詳細について説明する。図8に示すように、出力処理では、まず、一括表示装置（LED）50のセグメントのデータを出力する出力ポート135にオフデータを出力（リセット）する（ステップS 1 4 1）。次に、大入賞口ソレノイド38b、普電ソレノイド37cのデータを出力する出力ポート134に出力するデータを合成し、出力する（ステップS 1 4 2）。

【0175】

そして、一括表示装置（LED）50のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を更新して（ステップS 1 4 3）、デジットカウンタの値に対応するLEDのデジット線の出力データを取得する（ステップS 1 4 4）。本実施形態の場合、デジットカウンタの値は0から3の範囲で+1更新される。次いで、取得したデータと外部情報データを合成して（ステップS 1 4 5）、合成したデータ（例えば、「扉・枠開放」のデータ、「セキュリティ信号」のデータ）をデジット・外部情報出力用の出力ポート136に出力する（ステップS 1 4 6）。

【0176】

その後、デジットカウンタの値に対応するRWM内のセグメント領域からセグメント線の出力データをロードし（ステップS 1 4 7）、ロードしたデータをセグメント出力用の出力ポート135に出力する（ステップS 1 4 8）。これにより、一括表示装置50に設

けられた複数の発光表示部がダイナミック制御によって制御されることとなる。

【0177】

続いて、外部情報の各種出力データを合成し（ステップS149）、合成したデータ（例えば、「大当り信号1」のデータ、「大当り信号2」のデータ、「大当り信号3」のデータ、「大当り信号4」のデータ、「図柄確定回数信号」のデータ、「始動口信号」のデータ、「メイン賞球信号」のデータ）と発射許可の出力データを合成して（ステップS150）、合成したデータを外部情報・発射許可信号出力用の出力ポート137へ出力する（ステップS151）。

【0178】

次に、確率設定値表示装置153における表示内容として確率設定値表示のオフ出力データを設定し（ステップS152）、確率設定値表示許可フラグがセットされているかを判定する（ステップS153）。確率設定値表示許可フラグは、確率設定値表示装置153に確率設定値に関する表示を許可する場合にセットされるフラグである。

【0179】

この確率設定値表示許可フラグがセットされている場合（ステップS153；Y）は、確率設定値表示データ領域から確率設定値表示データをロードし（ステップS154）、表示データを確率設定値表示の出力ポート134に出力する（ステップS155）。これにより確率設定値表示装置153に確率設定値に関する表示が行われるようになる。一方、確率設定値表示許可フラグがセットされていない場合（ステップS153；N）は、表示データを確率設定値表示の出力ポート134に出力する（ステップS155）。この場合、ステップS152で設定されたオフ出力データが設定され、確率設定値表示装置153には何も表示されない状態となる。

【0180】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート1に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート1へ合成したデータを出力する（ステップS156）。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート2に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート2へ合成したデータを出力する（ステップS157）。

【0181】

次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート3に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート3へ合成したデータを出力する（ステップS158）。さらに、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート4に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート4へ合成したデータを出力する（ステップS159）。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板70上の試験端子出力ポート5に出力するデータをロードして合成し、中継基板70上の試験端子出力ポート5へ合成したデータを出力する（ステップS160）。

【0182】

次に、確率設定値の試験信号出力データをロードする（ステップS161）。ここでは、確率設定値表示データ領域から確率設定値表示データを試験信号出力データとしてロードする。すなわち、試験試射装置への試験信号のうち確率設定値に関する情報については、確率設定値表示装置153の表示用のデータをそのまま用いる。これにより、処理が簡単になるとともに、確率設定値の情報が変化することがなく、正確な情報を出力することが可能となる。もちろん表示用のデータを値の情報に変換して出力するようにしても良い。

【0183】

そして、設定キースイッチがオン状態であるかを判定し（ステップS162）、オン状態でない場合（ステップS162；N）は、ステップS184に移行する。また、オン状態である場合（ステップS162；Y）は、ロードしたデータと設定キースイッチオン情報を合成して（ステップS163）、ステップS184に移行する。その後、合成したデ

10

20

30

40

50

ータを試射試験装置への試験信号を出力する中継基板 70 上の試験端子出力ポート 6 に出力し（ステップ S 164）、出力処理を終了する。

【0184】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップ S 111）の詳細について説明する。図 9 に示すように払出コマンド送信処理では、まず、入賞数カウンタ領域 2 にカウントがあるかをチェックする（ステップ S 181）。

【0185】

入賞数カウンタ領域は遊技制御装置 100 の RAM 111C に設けられ、入賞数カウンタ領域 1 と入賞数カウンタ領域 2 が設けられている。入賞数カウンタ領域 1 は、払出制御装置 200 に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 1 が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

【0186】

入賞数カウンタ領域 2 は、入賞口への入賞により発生した賞球数（払出予定数）が所定数（ここでは 10 個）になる毎に外部装置へ出力するメイン賞球信号を送信するために用いる領域であって、メイン賞球信号の生成処理を行っていない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域 2 が、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタをなす。なお、外部装置には、このメイン賞球信号の他に、払出制御装置 200 から実際に払い出した賞球数が所定数（ここでは 10 個）になる毎に払出賞球信号が出力されるようになっており、この二つの信号を照合することで、不正な払い出しを監視することが可能となっている。

【0187】

これらの入賞数カウンタ領域にはそれぞれ、各入賞口に対して設定された賞球数別（本実施形態の場合、3 個賞球、10 個賞球、14 個賞球）に入賞数カウンタ領域が設けられており、入賞口への入賞に基づき対応する入賞数カウンタ領域のカウント数が 1 加算されるようになっている。つまり、入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能とされている。なお、入賞数カウンタ領域 1 は入賞数カウンタ領域 2 よりも広い領域が割り当てられ、より多くの入賞のデータを記憶できるようにされている。これは、メイン賞球信号が送信先の状態に関係なく送信可能であるのに対し、払出コマンドが送信先である払出制御装置 200 の状態により送信を保留する場合もあり、より多くの未送信データが蓄積される可能性があるためである。

具体的には、本実施形態の場合、入賞数カウンタ領域 1 の 3 個賞球カウンタ領域、10 個賞球カウンタ領域、及び 14 個賞球カウンタ領域には、それぞれ 65535 入賞まで記憶することができ、入賞数カウンタ領域 2 の 3 個賞球カウンタ領域、10 個賞球カウンタ領域、及び 14 個賞球カウンタ領域には、それぞれ 255 入賞まで記憶することができるよう構成されている。

【0188】

入賞数カウンタ領域 2 にカウントがあるかをチェックする処理（ステップ S 181）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。そして、カウント数がない場合（ステップ S 181；N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域 2 のアドレスを更新し（ステップ S 182）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップ S 183）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップ S 183；Y）と判定すると、ステップ S 192 に移行する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップ S 183；N）と判定すると、ステップ S 181 へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、3 個賞球カウンタ領域→10 個賞球カウンタ領域→14 個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域 2 のアドレスを更新する。

【0189】

また、上記ステップS181で、カウント数がある（ステップS181；Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を－1更新し（ステップS184）、対象の入賞数カウンタ領域2のアドレスに対応する払出数を取得する（ステップS185）。そして、賞球残数領域の値と取得した払出数を加算し（ステップS186）、加算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップS187）。なお、この処理の前における賞球残数領域の値としては、メイン賞球信号の出力の基準となる所定数に満たなかった端数が記憶されている。

【0190】

その後、加算結果から10を減算して（ステップS188）、減算結果が0以上かを判定し（ステップS189）、0以上でない場合（ステップS189；N）は、ステップS192の処理に移行する。また、0以上である場合（ステップS189；Y）は、メイン賞球信号出力回数領域の値を＋1更新する（ステップS190）。すなわち、賞球残数が10個になる度に、メイン賞球信号の出力回数を＋1更新する。

そして、減算結果を賞球残数領域にセーブして（ステップS191）、ステップS188の処理に戻る。これにより、ホールコンピュータなどの外部の装置にメイン賞球信号が出力されるようになる。すなわち、遊技制御装置100が、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含むメイン賞球信号を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段をなす。なお、メイン賞球信号を出力するようにすることで、大当たり中などの遊技球の払い出しが集中する場合に、遊技球の払い出しとともに賞球信号の出力が遅延して、大当たり中に発生した正確な賞球数が計数することができないといった不具合を防止することができる。

ここで、ステップS181～S191の処理は、メイン賞球信号の出力回数を更新する（増やす）処理であり、ステップS192～S201の処理は、払出コマンドを送信する処理である。

【0191】

ステップS192では、払出コマンド送信タイマが「0」でなければ－1更新し（ステップS192）、払出コマンド送信タイマが「0」になったかを判定する（ステップS193）。払出コマンド送信タイマが「0」でない場合（ステップS193；N）は、払出コマンド送信処理を終了する。また、払出コマンド送信タイマが「0」である場合（ステップS193；Y）は、払出ビジー信号フラグをチェックして、払出ビジー信号がビジー状態であるかを判定する（ステップS194）。

【0192】

払出ビジー信号は払出制御装置200が払出制御を即座に開始可能な状態か否かを示す信号であって、払出制御を即座に開始可能でない場合には払出ビジー信号がオン状態（ビジー状態）とされる。つまり、払出ビジー信号は、払出コマンド（賞球指令）を受付可能な状態であるか否かを示す信号とも言える。すなわち、払出ビジー信号が、払出制御手段（払出制御装置200）が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号をなす。

【0193】

この払出ビジー信号がビジー状態である場合（ステップS194；Y）は、払出コマンド送信処理を終了する。すなわち、本実施形態では、タイマ割込み毎に払出コマンドを送信するのではなく、所定時間が経過し（払出コマンド送信タイマの値が0になり）、且つ、払出制御装置200側が賞球を払い出せる状態である場合に、払出コマンドを送信するよう構成されている。このように払出制御装置200が払出制御を即座に開始可能でなく、払出コマンドを送信しない場合は、払出コマンドの送信に関する以降の処理を行わないようにすることで、無駄な処理を行うことを防止し制御の負担を軽減するようにしている。

【0194】

払出ビジー信号がオン状態（ビジー状態）になる条件は、例えば、払出動作中、球貸し動作中、シュート球切れエラー中、オーバーフローエラー中、粹電波不正発生中、払出球

10

20

30

40

50

検出スイッチ（払い出された球を監視するスイッチ）の異常中、払出不足エラー中、払出過剰エラー中、払出制御装置 200 のメモリ内に払い出すべき賞球数のカウント（未払い出しの賞球数＝獲得遊技球数残）があるとき（＝0 でないとき）等である。

【0195】

払出ビジー信号がビジー状態でない場合（ステップ S 194；N）は、入賞数カウンタ領域 1 にカウントがあるかをチェックする（ステップ S 195）。入賞数カウンタ領域 1 にカウントがあるかをチェックする処理（ステップ S 195）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「0」でないカウント数があるかを判定する。

【0196】

そして、カウント数がない場合（ステップ S 195；N）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域 1 のアドレスを更新し（ステップ S 196）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップ S 197）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップ S 197；Y）と判定すると、払出コマンド送信処理を終了する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップ S 197；N）と判定すると、ステップ S 195 へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、3 個賞球カウンタ領域→10 個賞球カウンタ領域→14 個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域 1 のアドレスを更新する。

【0197】

また、上記ステップ S 195 で、カウント数がある（ステップ S 195；Y）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を－1 更新し（ステップ S 198）、対象の入賞数カウンタ領域 1 のアドレスに対応する払出数コマンドを取得する（ステップ S 199）。そして、取得した払出数コマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップ S 200）、払出コマンド送信タイマ領域に初期値をセーブして（ステップ S 201）、払出コマンド送信処理を終了する。払出コマンド送信タイマは送信間隔を管理するためのもので、初期値として、例えば 200 m 秒が設定される。

【0198】

これにより、入賞領域への一の入賞を単位とした払出コマンド（賞球指令）が生成され、払出制御装置 200 に送信されるようになる。払出制御装置 200 はこの払出コマンドに基づき所定数の賞球を払い出す制御を行う。すなわち、遊技制御装置 100 が、払出制御手段（払出制御装置 200）から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に賞球指令を払出制御手段に送信する賞球指令送信手段をなす。

【0199】

このように遊技制御装置 100 が、払出制御装置 200 から出力される状態信号に基づいて賞球指令を送信する制御を行うので、払出制御装置 200 が即座に払出制御を実行可能な場合にのみ賞球指令が送信されることとなる。これにより、未だ払い出しが行われていない入賞に対応するデータは遊技制御装置 100 側で保持されるようになるので停電発生時には遊技制御装置 100 でバックアップされるようになり、払出制御装置 200 にバックアップするための機能を備えなくとも正確な払出制御を実現できる。

【0200】

従来の遊技機（例えば、特開 2000-312759 号公報の遊技機）では、何らかの原因により電源の遮断状態が発生した場合、払出制御装置 200 は自身の記憶手段にデータをバックアップし、電源遮断直前のデータによる払出制御状態を維持するようにしている。しかしながら、従来の遊技機では、バックアップするための機能が必要となるため、コストアップにつながるという問題があった。本発明によれば、払出制御装置 200 にバックアップするための機能を備えなくとも正確な払出制御を実現できるようにすることができる。

【0201】

また、外部の装置に送信されるメイン賞球信号は払出ビジー信号の状態に関係なく出力

10

20

30

40

50

されるので、遅滞なくメイン賞球信号を出力でき、ホールコンピュータなどの外部の装置では賞球の払い出しの時期を正確に把握でき、例えばベース値を正確に把握できるようになる。また、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタと、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタとを別々に備えるので、送信タイミングが異なる賞球指令とメイン賞球信号の情報を別々に管理でき、情報を確実に管理することができる。

【0202】

以上のことから、統括的に遊技制御を行うとともに、遊技領域32に設けられた入賞領域（始動入賞口36、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号（ビジー信号）に基づいて賞球指令を払出制御手段に送信する制御を行い、停電が発生し該停電から復帰した場合には、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が出力されていたとしても、直ちに賞球指令を払出制御手段に送信せず、払出制御手段から払出制御を開始可能であることを示す状態信号が所定期間に亘って継続して出力されたことに対応して賞球指令を払出制御手段に送信するようにしていることとなる。

【0203】

また、遊技領域32に賞球数の異なる入賞領域（始動入賞口36、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）を複数設け、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球数毎に、遊技球の払出制御を指示する賞球指令の未送信の有無を特定可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）を備え、状態信号が払出制御を開始可能であることを示し、かつ、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令がある場合に、賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信するようにし、状態信号が当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かの特定を、各賞球指令カウンタに未送信の賞球指令があるか否かの特定よりも先に行うようにしていることとなる。

【0204】

また、統括的に遊技制御を行うとともに、所定の入賞領域（始動入賞口36、普通変動入賞装置37、一般入賞口35、特別変動入賞装置38）への遊技球の入賞に基づいて賞球指令を送信する遊技制御手段（遊技制御装置100）と、遊技制御手段から送信される賞球指令に基づいて、遊技球の払出制御を行う払出制御手段（払出制御装置200）と、を備え、遊技制御手段は、払出制御手段から出力される当該払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否を示す状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に賞球指令を払出制御手段に送信する賞球指令送信手段（遊技制御装置100）と、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数に関する情報を含む賞球信号（メイン賞球信号）を遊技機の外部に出力する外部情報出力手段（遊技制御装置100）と、を備え、外部情報出力手段は、払出制御手段から出力される状態信号が、払出制御手段が払出制御を開始可能であるか否かに関係なく賞球信号の出力を行うようにしたこととなる。

【0205】

また、賞球指令送信手段（遊技制御装置100）は、停電が発生し該停電から復帰した場合には、状態信号が払出制御を開始可能であることを示していたとしても、直ちに賞球指令を払出制御手段（払出制御装置200）に送信せず、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している状態が所定期間に亘って継続していることに対応して賞球指令を払出制御手段に送信するようにしたこととなる。

【0206】

また、遊技制御手段（遊技制御装置100）は、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置100）と、賞球信号（メイン賞球信号）に関する情報を記憶可能な賞球信号カウンタ（遊技制御装置100）と、を備え、賞球指令送信手段（遊

10

20

30

40

50

技制御装置 100) は、所定の入賞領域 (始動入賞口 36、普通変動入賞装置 37、一般入賞口 35、特別変動入賞装置 38) への一の入賞を単位として賞球指令を生成し、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に一の賞球指令を払出制御手段 (払出制御装置 200) に送信するように構成され、賞球指令カウンタ (遊技制御装置 100) は、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、払出制御手段への賞球指令への送信に対応させて更新を行うことで、送信していない賞球指令の数を記憶可能とし、外部情報出力手段は、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数を累積し、累積値が所定数に達する毎に賞球信号を遊技機の外部に出力するように構成され、賞球信号カウンタは、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、外部情報出力手段による賞球数の累積処理に対応させて更新を行うことで、未だ累積処理を行っていない賞球数を記憶可能であることとなる。

10

【0207】

また、本実施形態では、遊技制御装置 100 からは、遊技球の払出予定個数が 10 個になる毎にメイン賞球信号が出力され、払出制御装置 200 からは、遊技球の払出個数が 10 個になる毎にメイン賞球信号が出力されるよう構成されている。

具体的には、遊技制御装置 100 は、10 個の払出予定毎 (払出コマンドを送信する毎) に、メイン賞球数信号出力回数を +1 更新 (払出コマンド送信処理内のサブルーチン) し、更新 (設定) されている出力回数分、メイン賞球信号を出力する。

20

予定毎に出力されるメイン賞球信号に対し、払出制御装置 200 からは実際に 10 個の払出が行われる毎に賞球信号が送信されるので、予定と結果の整合をとることができ、不正な払出に対応することができる。また、大当たり期間中に入賞しても、球切れ等で払出が遅れ、大当たり終了後に払い出された場合にも、入賞時に出力されるメイン賞球信号によって、ホールコン (ホールコンピュータ) が正確な情報を収集 (判断) することができる。

【0208】

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

図 10 には、タイマ割込み処理における入賞口スイッチ／状態監視処理 (ステップ S107) を示した。この入賞口スイッチ／状態監視処理では、まず、確率設定値変更状態であるかを判定する (ステップ S299)。確率設定値変更状態である場合には確率設定値変更中フラグがセットされていることから判別可能である。確率設定値変更状態でない場合 (ステップ S299; N) は、確率設定値確認モードであるかを判定する (ステップ S300)。確率設定値確認モードは、確率設定値の変更はできないが現在設定されている確率設定値を確認することができる状態である。

30

【0209】

確率設定値確認モードでない場合 (ステップ S300; N) は、遊技の進行に関する処理として、ステップ S301 以降の処理を行う。一方、確率設定値変更状態である場合 (ステップ S299; Y) や確率設定値確認モードである場合 (ステップ S300; Y) は、ステップ S309 に移行する。すなわち、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでは、入賞に関する処理を行わず遊技の進行を行うことができない状態とされる。

40

【0210】

なお、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードである場合には、特別変動入賞装置 38 の不正と入賞の監視、普通変動入賞装置 37 の不正と入賞の監視及び常時入賞可能な入賞口への入賞の監視を行わないようにしたが、これらのうちの一つ又は複数について行うようにしても良い。例えば、特別変動入賞装置 38 や普通変動入賞装置 37 への不正の監視は行うようにしても良い。また、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードで行わない処理として上述の処理以外の処理を含んでも良い。例えば、ステップ S309 以降の処理も行わないようにしても良い。また、確率設定値変更状態と確率設定値確認モードで実行しないようにする処理の種類が異なっても良い。

【0211】

50

ステップ S 3 0 1 では大入賞口（特別変動入賞装置 3 8）内の一方の大入賞口スイッチ 3 8 a に対応する入賞口監視テーブル 1 を準備し（ステップ S 3 0 1）、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理（ステップ S 3 0 2）を実行する。

【0 2 1 2】

入賞口監視テーブルには、対象のスイッチに入力があるかを判定するデータの位置を示す監視スイッチビット、不正監視情報の下位アドレス、不正入賞数領域の下位アドレス、不正入賞エラー報知コマンド、不正入賞数上限値（不正発生判定個数）、入賞口スイッチテーブルのアドレス、報知タイマ更新情報（許可／更新）の情報が定義されている。また、入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、監視の繰り返し回数（スイッチの数）に加えて、各スイッチ毎に、監視スイッチビット、入賞数カウンタ領域 1 の下位アドレス、入賞数カウンタ領域 2 の下位アドレスの情報が定義されている。入賞口監視テーブルは、監視対象のスイッチのそれぞれに応じたものが用意されている。

【0 2 1 3】

その後、大入賞口（特別変動入賞装置 3 8）内の他方の大入賞口スイッチ 3 8 a に対応する入賞口監視テーブル 2 を準備し（ステップ S 3 0 3）、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理（ステップ S 3 0 4）を実行する。

【0 2 1 4】

次に、普電内の入賞口スイッチ（始動口 2 スwitch 3 7 a）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップ S 3 0 5）、普電が開いていないにもかかわらず普電に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正 & 入賞監視処理（ステップ S 3 0 6）を実行する。そして、常時入賞可能な入賞口スイッチ（例えば、始動口 1 スwitch 3 6 a や一般入賞口 3 5 の入賞口スイッチ 3 5 a）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップ S 3 0 7）、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理（ステップ S 3 0 8）を行う。

【0 2 1 5】

次に、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する（ステップ S 3 0 9）。本実施形態の場合、状態スキャンカウンタは 0 から 3 の範囲で更新される。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル 1 を準備する（ステップ S 3 1 0）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップ S 3 1 1）を行う。

【0 2 1 6】

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル 1 に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力されるスイッチ異常 1 信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「1」である場合は払出制御装置 2 0 0 からのシュート球切れスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が「2」である場合はオーバーフロースイッチ信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「3」である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態の監視が設定される。

【0 2 1 7】

次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル 2 を準備する（ステップ S 3 1 2）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップ S 3 1 3）を行う。

【0 2 1 8】

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル 2 に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はガラス枠開放検出スイッチ 6 3 から出力される信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「1」である場合は本体枠開放検出スイッチ 6 4 から出力される信号に基づく状態の監視が設定される。また、状態スキャンカウンタの値が「2」である場合は枠電波不正信号に基づく

状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「3」である場合はタッチスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。

【0219】

次に、状態スキャンカウンタの値が「0」であるかを判定し（ステップS314）、エラースキャンカウンタの値が「0」でない場合（ステップS314；N）は、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル3に状態の監視対象がない場合である。また、エラースキャンカウンタの値が「0」である場合（ステップS314；Y）は、遊技機状態監視テーブル3を準備し（ステップS315）、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップS316）を行う。

10

【0220】

本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル3に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「0」である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力されるスイッチ異常2信号に基づく状態の監視が設定される。なお、遊技機状態監視テーブル3には状態スキャンカウンタが「1」から「3」の場合は定義されていない。

【0221】

その後、払出制御装置200が払出制御を開始可能であることを示す払出ビジー信号をチェックする払出ビジー信号チェック処理（ステップS317）を行って、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。なお、ステップS315からS317の処理は、タイマ割込み毎に更新される状態スキャンカウンタの値が「0」の場合のみ実行されるため、4回のタイマ割込みに1回の割合で実行されることとなる。すなわち、タイマ割込みが4m秒毎に行われる場合は、16m秒毎にステップS315からS317の処理が行われることとなる。

20

【0222】

〔確率設定値変更処理〕

図11には、タイマ割込み処理における確率設定値変更処理（ステップS108）を示した。この確率設定値変更処理では、まず、確率設定値変更状態であるかを判定し（ステップS401）、確率設定値変更状態でない場合（ステップS401；N）は、確率設定値を確認可能とする処理である確率設定値確認処理を行い（ステップS422）、確率設定値変更処理を終了する。

30

【0223】

また、確率設定値変更状態である場合（ステップS401；Y）は、確率設定値消灯タイマが0でなければ-1更新し（ステップS402）、確率設定値消灯タイマが0であるかを判定する。確率設定値消灯タイマが0である場合（ステップS403；Y）は、確率設定値表示許可フラグをセットし（ステップS404）、ステップS405に移行する。この場合は上述した出力処理（図8参照）により確率設定値表示装置153に確率設定値の情報が表示される。また、確率設定値消灯タイマが0でない場合（ステップS403；N）は、ステップS405に移行する。この場合は確率設定値表示許可フラグがセットされていない状態となり、上述した出力処理により確率設定値表示装置153に何も表示しない状態とされる。

40

【0224】

その後、確率設定値変更済みであるかを判定する（ステップS405）。確率設定値変更済みとは、後述する確定操作が行われて遊技で使用する確率設定値が新たに設定された状態であり、この場合は確率設定値変更済みフラグがセットされている。確率設定値変更済みである場合（ステップS405；Y）は、ステップS416に移行する。また、確率設定値変更済みでない場合（ステップS405；N）は、設定値変更スイッチからの入力があるかを判定する（ステップS406）。

【0225】

そして、設定値変更スイッチからの入力があるかの判定（ステップS406）では、設

50

定値変更スイッチからの入力状態がオン状態へ変化したかを判定する。すなわち、確率設定値変更ボタンが押下されたかを判定する。設定値変更スイッチからの入力がない場合（ステップS406；N）は、ステップS411に移行する。

【0226】

また、設定値変更スイッチからの入力がある場合（ステップS406；Y）は、作業用確率設定値領域の値を0～5の範囲で+1更新する。作業用確率設定値領域の0～5の値は設定1～設定6にそれぞれ対応するものであり、設定値変更ボタンを押下する毎に作業用確率設定値領域の値が+1更新されることで、選択される確率設定値が順次変化することとなる。なお、作業用確率設定値領域の値が5の状態では+1更新された場合は0に戻るようになっている。また、この段階では作業用確率設定値領域の値を変化させるだけであり、遊技に使用する確率設定値を格納する確率設定値領域の値は変化しない。後述する確定操作に基づき選択された確率設定値が確率設定値領域にセーブされることとなる。また、ここでは確率設定値の数を6つとしているが、これ以外の数とすることも可能である。

10

【0227】

次に、作業用確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブする（ステップS408）。これにより確率設定値表示装置153に表示するデータは新たに選択された確率設定値の情報となる。そして、確率設定値消灯タイマ領域に初期値（例えば100ms）をセーブして（ステップS409）、確率設定値表示許可フラグをクリアする（ステップS410）。これにより、設定値変更ボタンの操作から所定時間（例えば100ms）にわたり特定表示として、確率設定値表示装置153の表示を消灯して何も表示しないブランク表示を行ってから新たな確率設定値の情報が表示されるようになる。このようにすることで、表示が更新されたことをわかりやすくすることができる。

20

【0228】

ここでは、特定表示として何も表示しないブランク表示を設定するようにしたが、これ以外の表示としても良い。例えば、確率設定値の表示として1～6の数字で行う場合に、この数字以外の表示を特定表示としても良い。すなわち、特定表示を確率設定値の表示としては用いられない表示としても良い。また、確率設定値の表示を連続した点灯状態で表示する場合に、特定表示として更新後の確率設定値の表示を点滅させるようにしても良い。すなわち特定表示を、特定表示の経過後の表示態様と異なる表示態様としても良い。特定表示として用いる表示態様としては、点滅させる表示態様や、特定表示ではない場合と点滅の周期を異ならせた表示態様や、特定表示ではない場合と表示色を異ならせた表示態様などが挙げられる。

30

【0229】

また、設定値変更ボタンの操作に基づき演出制御装置300に情報を送信し、表示装置41やサブ情報表示装置90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、選択された確率設定値が変更された旨の報知である特定報知を行うようにしても良い。すなわち、特定表示と併せて又は特定表示に代えて特定報知を行うようにしても良い。また、表示装置41や特図1表示器51、特図2表示器に確率設定値表示装置153と同様の表示を行うようにしても良い。

40

【0230】

次に、操作ハンドル24に設けられたタッチスイッチからの入力があるかを判定する（ステップS411）。タッチスイッチは操作ハンドル24への人体の接触を検出可能なセンサであり、接触がある場合に信号を出力するようになっている。このタッチスイッチからの入力がない場合（ステップS411；N）は、確率設定値変更処理を終了する。また、タッチスイッチからの入力がある場合（ステップS411；Y）は、作業用確率設定値領域の値をロードして確率設定値領域にセーブする（ステップS412）。これにより、選択された確率設定値が遊技に使用する確率設定値として設定される。すなわち、操作ハンドル24に触れることが選択した確率設定値を確定する確定操作となる。もちろんこの

50

操作以外の操作を確定操作としても良く、確定操作用の操作部を設定手段に設けても良い。

【0231】

その後、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブする（ステップS413）。次に、確率設定値変更済みフラグをセットし（ステップS414）、確率設定値変更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S415）、確率設定値変更処理を終了する。演出制御装置300では、確率設定値変更のコマンドを受信することに基づき、表示装置41やサブ情報表示装置90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、確率設定値が変更された旨の報知を行う。

10

【0232】

一方、確率設定値変更済みである場合（ステップS405；Y）は、設定キースイッチがオフであるかを判定する（ステップS416）。設定キースイッチがオフでない場合（ステップS416；N）、すなわち、設定キー操作部の設定キーが第2位置にある場合は、確率設定値変更処理を終了する。また、設定キースイッチがオフである場合（ステップS416；Y）、すなわち、設定キー操作部の設定キーが第2位置にない場合は、RAMクリア先頭アドレス3を設定し（ステップS417）、クリア対象のRAM領域を0クリアし（ステップS418）、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（ステップS419）。

20

【0233】

これにより遊技制御用のRAM領域（ワーク領域とスタック領域）が0クリアされて初期値がセーブされる。また、セキュリティ信号を出力するためのタイマの設定も行われる。すなわち、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び状態表示用の領域は初期化されない。ただし、初期値乱数用の領域及び変動パターン乱数用の領域はクリアしても良い。また、確率設定値用の領域のうち確率設定値変更状態で選択されている確率設定値の情報や各種フラグを一時的に格納する作業用確率設定値領域など、変更作業にかかわる領域はクリアされる。よって、確率設定値表示許可フラグがクリアされるので、確率設定値表示装置153での表示が終了する。また、確率設定値変更中フラグがクリアされるので確率設定値変更状態が終了する。

30

【0234】

次に、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブし（ステップS420）、確率設定変更終了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S421）、図6に示すメイン処理のステップS48へ移行する。演出制御装置300では、確率設定値変更のコマンドを受信することに基づき、表示装置41やサブ情報表示装置90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、確率設定値の変更が終了した旨の報知を行う。この報知ではRAMが初期化された旨の報知を兼ねている。

【0235】

40

本実施形態の場合、ステップS421では、機種指定コマンド、特図1保留数コマンド、特図2保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、確率設定変更終了のコマンド（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。確率設定変更終了のコマンドはRAM初期化コマンドであっても良い。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高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置300に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

50

【0236】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作に基づき複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）を備え、設定手段は、選択された確率設定値の情報を表示する表示部（確率設定値表示装置153）を備え、操作部の操作に基づき確率設定値の選択操作が行われることに伴い表示部の表示を更新する際に、当該更新から一定期間にわたり特定表示を行うようにしたこととなる。したがって、表示が更新されたことを分かり易くすることができ、選択されている確率設定値を明確に把握可能とすることができる。

10

【0237】

また、設定手段は、特定表示として、確率設定値の情報の表示として用いられない表示を表示するようにしたこととなる。したがって、表示が更新されたことを分かり易くすることができ、選択されている確率設定値を明確に把握可能とすることができる。

【0238】

また、設定手段は、特定表示として、一定期間にわたり当該一定期間の経過後とは異なる態様で更新後の情報を表示するようにしたこととなる。したがって、表示が更新されたことを分かり易くすることができ、選択されている確率設定値を明確に把握可能とすることができる。

20

【0239】

〔確率設定値確認処理〕

図12には、確率設定値変更処理における確率設定値確認処理（ステップS422）を示した。この確率設定値確認処理では、まず、確率設定値確認モード中であるかを判定する（ステップS431）。確率設定値確認モードは、確率設定値の変更はできないが現在設定されている確率設定値を確認することができる状態である。この確率設定値確認モードである場合には確率設定値確認モード中フラグがセットされていることから判別可能である。

【0240】

確率設定値確認モードでない場合（ステップS431；N）は、確率設定値表示許可フラグをクリアする（ステップS432）。これにより確率設定値表示装置153の表示として何も表示しない状態が設定される。その後、遊技中であるかを判定する（ステップS433）。

30

【0241】

遊技中とは、特図変動表示ゲームの実行中、普図変動表示ゲームの実行中、特別遊技状態中又は普図の当り状態中のいずれかに該当する場合である。すなわち、遊技の状態が確率設定値確認モードを開始することを禁止する禁止状態である場合である。遊技中である場合（ステップS433；Y）は、確率設定値確認処理を終了する。すなわち、遊技中である場合は確率設定値確認モードに移行しない。この場合、演出制御装置300に遊技中であるので確率設定値確認モードに移行できない旨の情報を送信し、その旨の報知を行うようにしても良い。

40

【0242】

なお、遊技中（禁止状態）と判定する条件は上述したものに限られるものではない。特図変動表示ゲームの実行中、普図変動表示ゲームの実行中、特別遊技状態中、普図の当り状態中のうちから選択された一又は複数の状態を条件としても良く、例えば、特図変動表示ゲームの実行中又は特別遊技状態中のいずれかに該当する場合に遊技中であるとしても良い。また、上記以外の条件を加えても良く、例えば操作ハンドル24が操作されていてタッチスイッチからの入力がある場合は遊技中であるとして確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。

【0243】

50

また、遊技領域 3 2 に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出するアウトスイッチで遊技球を検出してから所定期間は遊技中であるとして確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。また、前面枠 1 2 の閉鎖中は遊技中であるとして確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。また、遊技が行われていない状態で一定期間経過することにより移行する節電モード中は確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。この節電モードは、前面枠 1 2 の開放に伴い解除されるようになっており、節電モードであることは前面枠 1 2 が閉鎖されているとみなすことができる。

【0244】

また、遊技中でない場合（ステップ S 4 3 3 ; N）は、設定キースイッチがオン状態であるか、すなわち、操作部が操作されて所定状態とされているかを判定する（ステップ S 4 3 4）。設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップ S 4 3 4 ; N）は、確率設定値確認処理を終了する。また、設定キースイッチがオン状態である場合（ステップ S 4 3 4 ; Y）は、確率設定値確認モード中フラグをセットし（ステップ S 4 3 5）、確率設定値表示許可フラグをセットする（ステップ S 4 3 6）。これにより確率設定値確認モードが開始され、確率設定値表示装置 1 5 3 の表示として現在設定されている確率設定値の情報が表示される。

【0245】

その後、セキュリティ信号制御タイマ領域に初期値をセーブし（ステップ S 4 3 7）、確率設定値確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）に送信して（ステップ S 4 3 8）、確率設定値確認処理を終了する。確率設定値確認モードが開始された場合には外部情報として所定期間にわたりセキュリティ信号が出力される。また、演出制御装置 3 0 0 では、確率設定値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 やサブ情報表示装置 9 0 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。

【0246】

一方、確率設定値確認モード中である場合（ステップ S 4 3 1 ; Y）は、設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップ S 4 3 9）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップ S 4 3 9 ; Y）は、確率設定値確認処理を終了する。この場合は、確率設定値確認モードが継続する。

【0247】

また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップ S 4 3 9 ; N）は、確率設定値確認モード中フラグをクリアし（ステップ S 4 4 0）、確率設定値表示許可フラグをクリアする（ステップ S 4 4 1）。これにより確率設定値確認モードが終了し、確率設定値表示装置 1 5 3 の表示として何も表示しない状態が設定される。そして、確率設定値確認終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）に送信して（ステップ S 4 4 2）、確率設定値確認処理を終了する。演出制御装置 3 0 0 では、確率設定値確認終了のコマンドを受信することに基づき、確率設定値の確認中である旨の報知を終了する。

【0248】

すなわち、確率設定値確認モードは、電源が投入された状態で設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回すことで開始され、第 2 位置から戻すことで終了する。なお、設定キー操作部の設定キーを第 2 位置に回した状態で電源を投入した場合には、確率設定値変更状態となる。

【0249】

以上のように、遊技中である場合に設定キースイッチをオン状態としても確率設定値確認モードに移行しないようにしたことで、遊技の進行中に確率設定値を知られてしまうことを防止でき、遊技の公平性を確保することができる。なお、遊技中である場合に設定キースイッチをオン状態としても確率設定値確認モードに移行しないようにしたが、遊技中に設定キースイッチをオン状態とし、当該オン状態としたまま遊技中でない状態となった場合は、その時点から確率設定値確認モードに移行する。このようにすることで、遊技が

10

20

30

40

50

進行しない状態となれば自動的に確率設定値を確認することができるようになるので、確認作業の効率を向上することができる。

【0250】

また、確率設定値確認モードに移行しないようにする条件を遊技中としたが、これに限られるものではなく、遊技制御装置100により制御される遊技の状態に応じて確率設定値確認モードに移行するか否かを選択するものであれば良い。例えば、高確率状態である場合には確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。また、後述するように所定の異常が発生している場合に確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。

【0251】

以上のことから、始動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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、設定手段は、操作部が操作されて所定状態とされることに基づき、確率設定値の確認が可能な確認状態とすることが可能であり、制御手段により制御される遊技の状態が、確認状態を開始することを禁止する禁止状態である場合には、操作部が所定状態であっても確認状態としないようにしたこととなる。したがって、遊技の状態に応じて確率設定値確認モードに移行するか否かを選択できるようになり、確率設定値が示されることによる不都合を防止できる。

【0252】

また、禁止状態は、ゲームが実行中の状態であることである。したがって、遊技の進行中に確率設定値を知られてしまうことを防止でき、遊技の公平性を確保することができる。

【0253】

また、禁止状態は、特別遊技状態中である状態であることである。したがって、遊技の進行中に確率設定値を知られてしまうことを防止でき、遊技の公平性を確保することができる。

【0254】

また、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球の入賞が容易な開状態と、に変換可能であり、入賞によりゲームの実行権利を発生可能な普通変動入賞装置37と、所定条件の成立に基づき普図ゲーム（普図変動表示ゲーム）を実行し、当該普図ゲームの結果が特定結果となった場合に普通変動入賞装置37を開状態に変換する当り状態（普図当り状態）を発生可能な普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置100）と、を備え、禁止状態は、普図ゲームの実行中又は当り状態中である状態であることである。したがって、遊技の進行中に確率設定値を知られてしまうことを防止でき、遊技の公平性を確保することができる。

【0255】

また、設定手段は、制御手段により制御される遊技の状態が禁止状態である状態において操作部が所定状態とされ、当該所定状態とされたまま禁止状態が終了した場合には、当該禁止状態の終了に基づき確認状態とすることとなる。したがって、遊技が進行しない状態となれば自動的に確率設定値を確認することができるようになるので、確認作業の効率を向上することができる。

【0256】

〔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S112）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36a及び始動口2スイッチ37aの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【0257】

図13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36a及び始動口2スイッチ37aの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップA1）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口36、第2始動入賞口をなす普通変動入賞装置37に遊技球の入賞があると、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。

【0258】

次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップA2）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38内に設けられた大入賞口スイッチ38aでの遊技球の検出を監視する処理を行う。

10

【0259】

次に、特図ゲーム処理タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップA3）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップA4）。特図ゲーム処理タイマの値が「0」である場合（ステップA4；Y）、すなわちタイムアップした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A5）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップA6）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップA7）。

【0260】

20

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「0」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を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A8）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「1」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を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A9）を行う。

【0261】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「2」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当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A10）を行う。

30

【0262】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「3」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を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A11）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「4」の場合は、大当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A12）を行う。

40

【0263】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「5」の場合は、大当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A13）を行う。

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

【0264】

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「7」の場合は、小当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、小当り中処理を

50

行うために必要な情報の設定等を行う小当りファンファーレ中処理（ステップA15）を行う。

ステップA7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り中処理（ステップA16）を行う。

ステップA7にて、特図ゲーム処理番号が「9」の場合は、小当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り残存球処理（ステップA17）を行う。

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

10

【0265】

その後、特図1表示器51の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップA19）、特図1表示器51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A20）を行う。そして、特図2表示器52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A21）、特図2表示器52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A22）を行い、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップA4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A4；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップA19の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0266】

なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置38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条件とされる装置として、パチンコ遊技機分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用して

20

30

【0267】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップA1）の詳細について説明する。図14に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第1始動口（始動入賞口36）入賞監視テーブルを準備し（ステップA101）、ハード乱数取得処理（ステップA102）を行って、第1始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップA103）。

ステップA103にて、第1始動口への入賞がないと判定した場合（ステップA103；N）には、ステップA109の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

40

一方、ステップA103にて、第1始動口への入賞があると判定した場合（ステップA103；Y）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップA104）。

【0268】

ステップA104にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップA104；N）には、ステップA107の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

一方、ステップA104にて、特図時短中であると判定した場合（ステップA104；Y）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップA105）、当該コマンドを演出制御装置300へ送信する演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コ

50

マンドを準備して（ステップA105）、演出コマンド設定処理（ステップA106）を行う。本実施形態の遊技機10の場合、第1始動口（始動入賞口36）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置37へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第1始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置300に送信して、右打ちするように指示する報知（警告）を演出制御装置300によって行うよう構成されている。

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

【0269】

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

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

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

【0270】

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

【0271】

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

【0272】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップA102、A110）の詳細について説明する。図15に示すように、ハード乱数取得処理では、まず、第1始動口（始動入賞口36）及び第2始動口（普通変動入賞装置37）のうち、監視対象の始動口の入賞なし情報を設定して（ステップA121）、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチに入力があるか否かを判定する（ステップA122）。そして、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合（ステップA122；N）は、ハード乱数取得処理を終了する。一方、監視対象の始動口スイッチに入力がある場合（ステップA122；Y）は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み（ステップA123）、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるかを判定する（ステップA124）。

【0273】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップA 1 2 4；N）、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップA 1 2 4；Y）は、監視対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップA 1 2 5）。そして、第1始動口（始動入賞口3 6）及び第2始動口（普通変動入賞装置3 7）のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して（ステップA 1 2 6）、ハード乱数取得処理を終了する。

【0 2 7 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ける特図始動口スイッチ共通処理（ステップA 1 0 8、A 1 1 5）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スイッチ3 6 aや始動口2スイッチ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 7 5】

図1 6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RWM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「2 5 5」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「2 5 5」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。

【0 2 7 6】

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。

【0 2 7 7】

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のステップA 1 2 5にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 3 9）。次に、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA 1 4 0）、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 4 1）。

【0 2 7 8】

次いで、第1始動口（始動入賞口3 6）への入賞であるかを判定する（ステップA 1 4 2）。

ステップA 1 4 2にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 4 2；N）には、ステップA 1 4 5の処理に移行する。

一方、ステップA 1 4 2にて、第1始動口への入賞であると判定した場合（ステップA 1 4 2；Y）には、小当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップA 1 4 3）、RWMの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップA 1 4 4）。

【0 2 7 9】

次いで、変動パターン乱数1から3を対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセ

10

20

30

40

50

ープして（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。

【0280】

ここで、遊技制御装置100（RAM111C）は、始動入賞口36や普通変動入賞装置37の始動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100）は、第1始動入賞口（始動入賞口36）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第1始動記憶として記憶し、第2始動入賞口（普通変動入賞装置37）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第2始動記憶として記憶する。

10

【0281】

〔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。

【0282】

図17に示すように、まず、特図始動口スイッチ共通処理のステップA 1 3 7にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、第1始動口（始動入賞口36）への入賞であるかを判定する（ステップA 1 5 1）。

20

ステップA 1 5 1にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 5 1；N）には、ステップA 1 5 4の処理に移行する。

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

【0283】

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

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

30

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

一方、ステップA 1 5 3にて、大当たり中または小当たり中でないと判定した場合（ステップA 1 5 3；N）には、大当たり乱数値が大当たり判定値と一致するか否かにより大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理（ステップA 1 5 4）を行う。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）、特図始動口スイッチ共通処理のステップA 1 4 0にて準備した大当たり図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップA 1 5 7）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。

40

【0284】

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

ステップA 1 5 8にて、第1始動口への入賞でないと判定した場合（ステップA 1 5 8；N）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA 1 6 3）、ステップA 1 6 4の処理に移行する。

一方、ステップA 1 5 8にて、第1始動口への入賞であると判定した場合（ステップA 1 5 8；Y）には、大当たり乱数値が小当たり判定値と一致するか否かにより小当たりであるか否かを判定する小当たり判定処理（ステップA 1 5 9）を行う。そして、判定結果が小当たりでない場合（ステップA 1 6 0；N）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップA

50

163)、ステップA164の処理に移行する。

一方、判定結果が小当りである場合(ステップA160;Y)には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し(ステップA161)、特図始動口スイッチ共通処理のステップA143にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して(ステップA162)、ステップA164の処理に移行する。

【0285】

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A164)、演出コマンド設定処理を行う(ステップA165)。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理(ステップA166)を行い、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A167)。

10

【0286】

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A168)、演出コマンド設定処理を行い(ステップA169)、特図保留情報判定処理を終了する。

【0287】

なお、ステップA157における大当り判定処理、ステップA159における小当り判定処理は、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図20、図21に示す処理と同様である。すなわち、設定されている確率設定値に応じた判定が行われる。また、ステップA166における特図情報設定処理、ステップA167における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

20

【0288】

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

30

【0289】

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

【0290】

〔特図普段処理〕

40

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理(ステップA8)の詳細について説明する。図18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A301)。特図2保留数が「0」である(ステップA301;Y)と判定すると、特図1保留数(第1始動記憶数)が「0」であるかを判定する(ステップA305)。そして、特図1保留数が「0」である(ステップA305;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A309)、客待ちデモが開始済みでない場合(ステップA309;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A310)。

【0291】

続けて、客待ちデモコマンドを準備して(ステップA311)、演出コマンド設定処理

50

(ステップA 3 1 2)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 3 1 3)、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 1 4)。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし(ステップA 3 1 5)、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして(ステップA 3 1 6)、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 3 0 9にて、客待ちデモが開始済みである場合(ステップA 3 0 9; Y)は、ステップA 3 1 0~A 3 1 2の処理を行わずに、ステップA 3 1 3の処理へ移行する。

10

【0292】

また、ステップA 3 0 1にて、特図2保留数が「0」でない場合(ステップA 3 0 1; 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 3 0 2)。次いで、演出コマンド設定処理(ステップA 3 0 3)を行い、特図2変動開始処理(ステップA 3 0 4)を行って、特図普段処理を終了する。

また、ステップA 3 0 5にて、特図1保留数が「0」でない場合(ステップA 3 0 5; 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 3 0 6)。次いで、演出コマンド設定処理(ステップA 3 0 7)を行い、特図1変動開始処理(ステップA 3 0 8)を行って、特図普段処理を終了する。

20

【0293】

このように、特図2保留数のチェックを特図1保留数のチェックよりも先に行うことで、特図2保留数が「0」でない場合には特図2変動開始処理(ステップA 3 0 4)が実行されることとなる。すなわち、第2特図変動表示ゲームが第1特図変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置100が、第2始動記憶手段(遊技制御装置100)に第2始動記憶がある場合には、当該第2始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第1始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【0294】

〔特図1変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図1変動開始処理(ステップA 3 0 8)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19(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領域にセーブし(ステップA 3 2 1)、第1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1にはずれ情報や大当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大当りフラグ1設定処理(ステップA 3 2 2)を行う。

30

【0295】

次に、特図1停止図柄(図柄情報)の設定に係る特図1停止図柄設定処理(ステップA 3 2 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 2 4)を行い、第1特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図1変動パターン設定情報テーブルを準備する(ステップA 3 2 5)。その後、第1特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理(ステップA 3 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。

40

【0296】

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

50

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。

【0 2 9 7】

〔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 1 9（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。

10

【0 2 9 8】

図 1 9（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領域にセーブし（ステップ A 3 4 1）、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大当りフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）を行う。

【0 2 9 9】

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）を行い、第 2 特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図 2 変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップ A 3 4 5）。その後、第 2 特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップ A 3 4 6）を行い、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。

20

【0 3 0 0】

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）。

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。

30

【0 3 0 1】

なお、上述の特図 1 変動開始処理や特図 2 変動開始処理において特図変動表示ゲームの変動パターンを選択する際に、設定されている確率設定値の情報を参照するようにしても良い。これにより、確率設定値に応じた変動パターンを選択することや、確率設定値に応じて変動パターンの選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

40

【0 3 0 2】

〔大当り判定処理〕

次に、上述の特図 1 変動開始処理における大当りフラグ 1 設定処理（ステップ A 3 2 2）及び特図 2 変動開始処理における大当りフラグ 2 設定処理（ステップ A 3 4 2）において行われる大当り判定処理の詳細について説明する。

【0 3 0 3】

図 2 0 に示すようにこの大当り判定処理では、まず、確率設定値に対応する上限判定値テーブルを設定する（ステップ A 3 8 1）。上限判定値テーブルは確率設定値毎に設けら

50

れており、それぞれ高確率状態での上限判定値と低確率状態（通常確率状態）での上限判定値とが規定されている。ここでは現在設定されている確率設定値に応じて対応するテーブルを設定する。なお、大当たりであるとは大当たり乱数が大当たり判定値と一致することである。大当たり判定値は連続する複数の値であり、大当たり乱数が、大当たり判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当たり判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当たりであると判定される。確率設定値に対応した上限判定値テーブルを設定することで、確率設定値に対応した確率値で大当たり判定が行われるようになる。

【0304】

次に、大当たり判定値の下限判定値を設定し（ステップA382）、対象の大当たり乱数の値が下限判定値未満かを判定する（ステップA383）。ここでは下限判定値の値は、確率設定値や確率状態（高確率状態又は通常確率状態）によらず同一の値となっているが、確率設定値や確率状態により下限判定値を異ならせても良い。この場合は上限判定値と同様に、確率設定値毎に下限判定値が規定された下限判定値テーブルを確率設定値に応じて選択するようにし、確率状態に応じて使用する下限判定値を選択して設定するようにする。もちろん上限判定値テーブルと下限判定値テーブルをまとめて判定値テーブルとしても良い。

【0305】

大当たり乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップA383；Y）は、判定結果としてははずれを設定し（ステップA389）、大当たり判定処理を終了する。なお、ステップA389でのはずれとは大当たりでないことを意味し、後の小当たり判定処理で小当たりと判定される可能性がある。また、大当たり乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップA383；N）は、高確率状態であるかを判定する（ステップA384）。そして、高確率状態である場合（ステップA384；Y）は、高確率中の上限判定値を取得し（ステップA385）、対象の大当たり乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップA387）。また、高確率状態でない場合（ステップA384；N）は、低確率中の上限判定値を設定し（ステップA386）、対象の大当たり乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップA387）。ここで取得する上限判定値は、上述のステップA381で設定された上限判定値テーブルを参照して取得する。

【0306】

大当たり乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップA387；Y）は、判定結果としてははずれを設定し（ステップA358）、大当たり判定処理を終了する。また、大当たり乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップA387；N）、すなわち大当たりである場合は、判定結果として大当たりを設定し（ステップA389）、大当たり判定処理を終了する。

【0307】

〔小当たり判定処理〕

次に、上述の特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理（ステップA322）及び特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理（ステップA342）において行われる小当たり判定処理の詳細について説明する。

【0308】

図21に示すようにこの小当たり判定処理では、まず、確率設定値に対応する小当たり上限判定値を設定する（ステップA401）。小当たり上限判定値は確率設定値毎に設けられている。また、小当たり確率は高確率状態であるか否かにかかわらず一定である。また、同一の確率設定値における大当たり判定値の範囲と小当たり判定値の範囲は重ならないようにされている。異なる確率設定値どうしでの大当たり判定値の範囲と小当たり判定値の範囲は重なっていても良いが、重ならないようにしても良い。

【0309】

なお、小当たりであるとは大当たり乱数が小当たり判定値と一致することである。小当たり判定値は連続する複数の値であり、大当たり乱数が、小当たり判定値の下限の値である小当たり下限判定値以上で、かつ、小当たり判定値の上限の値である小当たり上限判定値以下である場合に

、小当りであると判定される。確率設定値に対応した小当り上限判定値を設定することで、確率設定値に対応した確率値で小当り判定が行われるようになる。

【0310】

次に、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満かを判定する（ステップA402）。ここでは小当り下限判定値の値は異なる確率設定値であっても同一となっている。大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（ステップA402；Y）は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA404）、大当り判定処理を終了する。また、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合（ステップA402；N）は、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかを判定する（ステップA403）。

【0311】

大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（ステップA403；Y）は、判定結果としてはずれを設定し（ステップA404）、小当り判定処理を終了する。また、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（ステップA403；N）、すなわち小当りである場合は、判定結果として小当りを設定し（ステップA405）、小当り判定処理を終了する。

【0312】

なお、大当り判定の場合と同様に、先に確率設定値に対応する小当り上限判定値テーブルを設定し、設定された上限判定値テーブルから小当り上限判定値を取得するようにしても良いし、確率設定値毎に設けられた判定値テーブルに大当り判定での上限判定値と小当り判定での小当り上限判定値をまとめて規定しても良い。さらに、小当り下限判定値の値は異なる確率設定値であっても同一となっているが、確率設定値により小当り下限判定値を異ならせても良く、この場合は、確率設定値に応じて小当り下限判定値を選択するようにする。

【0313】

また、確率設定値に対応する上限値設定テーブルを設定する処理（ステップA381）や、確率設定値に対応した小当り上限判定値を設定する処理（ステップA401）において、参照した確率設定値を示す値がどの確率設定値にも対応しないなどの異常な値である場合は、予め定めた確率設定値（例えば設定1）であるものとして設定を行うようにしても良いし、異常が発生したとして遊技を停止しエラー報知を行うようにしても良い。また、大当りの判定毎及び小当りの判定毎に確率設定値を参照しているが、確率設定値変更状態において確率設定値を設定した際に当該設定した確率設定値に対応する上限値設定テーブルや小当り上限判定値を設定する処理を行っておき、大当りの判定時や小当りの判定時にはこれを参照するのみとしても良い。

【0314】

〔特図変動中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップA9）の詳細について説明する。図22に示すように、特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグ（特図1変動フラグ又は特図2変動フラグ）に対応する図柄停止コマンドを準備し（ステップA601）、演出コマンド設定処理を行う（ステップA602）。すなわち、実行中の特図変動表示ゲームの変動時間が終了して結果を導出表示することに伴い停止情報をなす図柄停止コマンドが演出制御装置300に送信されることとなる。演出制御装置300では、この図柄停止コマンドの受信に伴い、当該特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を停止して結果を停止表示する。

【0315】

その後、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A603）、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A604）。本実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン又は小当り図柄パターンの何れであっても表示時間として600m秒を設定するが、停止図柄パターンによって表示時間を異ならせても良い。すなわち、遊技制御装置100が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。

【0316】

次いで、処理番号として特図表示中処理に係る処理番号「2」を設定し（ステップA605）、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A606）。

【0317】

次に、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OFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA607）、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OFF）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA608）、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256m秒）をセーブする（ステップA609）。その後、特図1表示器51における特図1変動表示ゲームの制御用の情報として、特図1表示器51での変動停止に係る停止フラグを特図1変動制御フラグ領域にセーブし（ステップA610）、特図2表示器52における特図2変動表示ゲームの制御用の情報として、特図2表示器52での変動停止に係る停止フラグを特図2変動制御フラグ領域にセーブして（ステップA611）、特図変動中処理を終了する。

10

【0318】

〔特図表示中処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップA10）の詳細について説明する。図23及び図24に示すように、特図表示中処理では、まず、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された小当たりフラグをロードして（ステップA701）、RWMの小当たりフラグ領域をクリアする処理（ステップA702）を行う。

20

次いで、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理にて設定された大当たりフラグ1と、特図2変動開始処理における大当たりフラグ2設定処理にて設定された大当たりフラグ2と、をロードして（ステップA703）、RWMの大当たりフラグ1領域及び大当たりフラグ2領域をクリアする処理（ステップA704）を行う。そして、ロードされた大当たりフラグ2が大当たりかを判定して（ステップA705）、大当たりである（ステップA705；Y）と判定すると、第2特図変動表示ゲームの大当たり（特図2大当たり）の開始に関する試験信号（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RWMの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップA708）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップA709）。

30

【0319】

一方、ステップA705にて、大当たりフラグ2のチェックの結果、大当たりでない（ステップA705；N）と判定すると、ロードされた大当たりフラグ1が大当たりかを判定して（ステップA706）、大当たりである（ステップA706；Y）と判定すると、第1特図変動表示ゲームの大当たり（特図1大当たり）の開始に関する試験信号（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（ステップA707）、ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA709）を行う。

【0320】

ラウンド数上限値テーブルを設定する処理（ステップA709）を行った後、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、「16」又は「4」）を取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップA710）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタを取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする（ステップA711）。

40

【0321】

次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをRWMの飾り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップA712）、演出コマンド設定処理（ステップA713）を行う。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A714）、演出コマンド設定処理（ステップA715）を行う。続けて、特図1又は

50

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 6）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 1 7）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。

【0 3 2 2】

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た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 1 8）。本実施形態の場合、ステップ A 7 1 8 において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当たり 2 信号と大当たり 3 信号をセーブする。なお、それぞれの 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、大当たり 2 信号は、出玉のある大当たり（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報 1 以外）である場合には ON、出玉のない大当たり（所謂、突確大当たりなど。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たり時であれば ON、それ以外では OFF となる。また、大当たり 3 信号は、出玉のある大当たりである場合には ON、出玉のない大当たりである場合には OFF となる。

10

【0 3 2 3】

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たり結果となる確率の状態に対応する大当たりファンファーレ時間（例えば 5 0 0 0 m 秒、4 7 0 0 m 秒、7 7 0 0 m 秒又は 3 0 0 m 秒）を設定して（ステップ A 7 1 9）、設定した大当たりファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップ A 7 2 0）。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 1）。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。

20

【0 3 2 4】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置 3 8）の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップ A 7 2 2）、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 3）。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 4）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。

30

【0 3 2 5】

一方、ステップ A 7 0 6 にて、大当たりフラグ 1 が大当たりでない場合（ステップ A 7 0 6 ; N）は、ロードした小当たりフラグが小当たりかを判定する（ステップ A 7 2 5）。

ステップ A 7 2 5 にて、小当たりフラグが小当たりであると判定した場合（ステップ A 7 2 5 ; Y）には、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域の値（高確率変動回数）を更新する高確率変動回数更新処理（ステップ A 7 2 6）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップ A 7 2 7）を行って、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 8）。

40

【0 3 2 6】

ステップ A 7 2 8 にて、特図の高確率中でないと判定した場合（ステップ A 7 2 8 ; N）には、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップ A 7 2 9）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 3 0）を行う。次いで、小当たりファンファーレコマンドを準備し（ステップ A 7 3 1）、演出コマンド設定処理（ステップ A 7 3 2）を行って、ステップ A 7 3 3 の処理に移行する。この小当た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。

50

【0327】

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

そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップA733）。次いで、処理番号として小当りファンファーレ中処理にかかる「7」を設定して（ステップA734）、当該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A735）。 10

【0328】

次いで、小当りファンファーレ時間（例えば0.3秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップA736）、小当り遊技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））を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップA737）、小当り遊技の開始に関する信号（例えば、特別図柄1小当り信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップA738）。

【0329】

次いで、大入賞口不正入賞数領域をクリアして（ステップA739）、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A740）。 20

次いで、右打ち指示に関する信号（発射位置指定信号1をON）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップA741）、右打ち中の表示LED（例えば、第1遊技状態表示部57）を点灯させるため、遊技状態表示番号2領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップA742）、特図表示中処理を終了する。

【0330】

一方、ステップA725にて、小当りフラグが小当りでないと判定した場合（ステップA725；N）には、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域の値（高確率変動回数）を更新する高確率変動回数更新処理（ステップA743）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップA744）を行い、演出モード番号に対応する切替準備残り回転数を設定して（ステップA745）、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致するかを判定する（ステップA746）。なお、切替準備残り回転数は、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて異なる値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの何れかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよい。 30

ステップA746にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定した場合（ステップA746；N）には、処理番号として特図普段処理に係る「0」を設定し（ステップA749）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブして（ステップA750）、変動図柄判別フラグ領域をクリアする（ステップA751）。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップA752）、特図表示中処理を終了する。 40

【0331】

一方、ステップA746にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致すると判定した場合（ステップA746；Y）には、演出モード切替準備コマンドを準備して（ステップA747）、演出コマンド設定処理（ステップA748）を行った後に、ステップA749の処理に移行する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出を行わないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置300に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

【0332】

〔普図ゲーム処理〕

10

20

30

40

50

次に、上述のタイマ割込み処理における普図ゲーム処理（ステップS 1 1 3）の詳細について説明する。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ3 4 aの入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等を行う。

【0 3 3 3】

図2 5に示すように、普図ゲーム処理では、まず、ゲートスイッチ3 4 aからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理（ステップB 1）を行い、始動口2 スwitch 3 7 aからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理（ステップB 2）を行う。次に、普図ゲーム処理タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップB 3）。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、普図ゲーム処理タイマの値が「0」となったかを判定する（ステップB 4）。

10

【0 3 3 4】

普図ゲーム処理タイマの値が「0」である（ステップB 4；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と判定すると、普図ゲーム処理番号に対応する処理に岐分させるために参照する普図ゲームシーケンス岐分テーブルをレジスタに設定する処理（ステップB 5）を行って、当該テーブルを用いて普図ゲーム処理番号に対応する処理の岐分先アドレスを取得する処理（ステップB 6）を行う。そして、普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B 7）。

【0 3 3 5】

ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「0」の場合は、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図普段処理（ステップB 8）を行う。

20

また、ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「1」の場合は、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理（ステップB 9）を行う。

【0 3 3 6】

また、ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「2」の場合は、普図変動表示ゲームの結果が当たりであれば、時短状態中であるか否かに応じた普電開放時間の設定や、普図当たり中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理（ステップB 1 0）を行う。

また、ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「3」の場合は、普図当たり中処理の継続、あるいは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当たり中処理（ステップB 1 1）を行う。

30

【0 3 3 7】

また、ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「4」の場合は、普図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普電残存球処理（ステップB 1 2）を行う。

また、ステップB 7にて、普図ゲーム処理番号が「5」の場合は、普図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当たり終了処理（ステップB 1 3）を行う。

【0 3 3 8】

その後、普図表示器による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備した後（ステップB 1 4）、普図表示器5 3による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップB 1 5）を行って、普図ゲーム処理を終了する。

40

一方、ステップB 4にて、普図ゲーム処理タイマの値が「0」でない（ステップB 4；N）、すなわちタイムアップしていないと判定すると、ステップB 1 4の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【0 3 3 9】

〔普図普段処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理（ステップB 8）の詳細について説明する。図2 6に示すように、普図普段処理では、まず、普図保留数が「0」であるかを判定し（ステップB 3 0 1）、普図保留数が「0」である場合（ステップB 3 0 1；Y）は、処理番号として普図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップB 3 2 2）、普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B 3 2 3）。その後、普電不正

50

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B324）、普図普段処理を終了する。

【0340】

また、普図保留数が「0」でない場合（ステップB301；N）は、RWMの当り乱数格納領域（保留数1用）、当り図柄乱数格納領域（保留数1用）から乱数をロードし、ロードした領域、すなわち当り乱数格納領域（保留数1用）及び当り図柄乱数格納領域（保留数1用）を0クリアして（ステップB302）、普図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が通常確率（すなわち、普図低確率）よりも高くされた普図高確率中であるか、すなわち時短状態中であるかを判定する（ステップB303）。

【0341】

普図高確率中でない場合（ステップB303；N）は、普図低確率時の下限判定値（低確率下限判定値）を設定し（ステップB304）、普図高確率中である場合（ステップB303；Y）は、普図高確率時の下限判定値（高確率下限判定値）を設定する（ステップB305）。

その後、当り乱数の値が上限判定値以上であるかを判定し（ステップB306）、当り乱数の値が上限判定値以上でない場合（ステップB306；N）は、当り乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満であるかを判定する（ステップB307）。

【0342】

当り乱数の値が上限判定値以上である場合（ステップB306；Y）や、当り乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満である場合（ステップB307；Y）は、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブし（ステップB308）、はずれ停止図柄番号を設定し（ステップB309）、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブして（ステップB310）、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブする（ステップB314）。

一方、当り乱数の値がステップB304又はB305にて設定した下限判定値未満でない場合（ステップB307；N）は、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（ステップB311）、ステップB302にてロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し（ステップB312）、停止図柄番号に対応する停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブして（ステップB313）、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブする（ステップB314）。

【0343】

本実施形態の場合、普図低確率時における当りの確率は0/251、普図高確率時における当りの確率は250/251であり、上限判定値は「251」、低確率下限判定値は「251」、高確率下限判定値は「1」である。したがって、普図低確率時は、当り乱数の値が「0」～「250」全ての場合ではずれとなる。また、普図高確率時は、当り乱数の値が「1」～「250」の何れかである場合が当り、当り乱数の値が「0」である場合がはずれとなる。

また、本実施形態の場合、当り図柄は2種類ある。

【0344】

停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブ（ステップB314）した後、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップB315）。

その後、当り乱数格納領域をシフトし（ステップB316）、シフト後の空き領域を0クリアして（ステップB317）、普図保留数を-1更新する（ステップB318）。すなわち、最も古い普図保留数1に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数1以降に保留となっている普図保留数2～4の順位を1つずつ繰り上げる処理を行う。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数2用から普図保留数4用の値が、普図当り乱数格納領域の普図保留数1用から普図保留数3用に移動することとなる。そして、普図当り乱数格納領域の普図保留数4用の値がクリアされて、普図保留数が1デクリメントされる。

10

20

30

40

50

【0345】

次いで、変動パターン乱数3を抽出して（ステップB319）、当該変動パターン乱数3に対応する変動時間を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB320）。そして、普図変動中処理に移行するための普図変動中処理移行設定処理（ステップB321）を行い、普図普段処理を終了する。すなわち、遊技制御装置100が、普図始動ゲート34（流入領域）での遊技球の検出に基づいて（普図始動記憶に基づいて）変動表示ゲームとして普図変動表示ゲームを実行するゲーム実行手段をなす。

本実施形態の場合、ステップB320では、変動時間として、200/256の確率で500m秒が設定され、40/256の確率で1500m秒が設定され、16/256の確率で3000m秒が設定される。

10

【0346】

〔普図変動中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図変動中処理（ステップB9）の詳細について説明する。図27に示すように、普図変動中処理では、まず、処理番号として普図表示中処理にかかる「2」に設定し（ステップB401）、当該処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB402）。その後、普図表示器53における普図変動表示ゲームの結果の表示時間である普図表示時間（例えば600m秒）を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB403）、普図の変動終了に関する信号（例えば、普通図柄1変動中信号をOFF）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップB404）、普図変動表示ゲームが停止中であることを示す停止フラグを普図変動制御フラグ領域にセーブして（ステップB405）、普図変動中処理を終了する。

20

【0347】

〔普図表示中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図表示中処理（ステップB10）の詳細について説明する。図28に示すように、普図表示中処理では、まず、普図普段処理にて設定された当りフラグ（当り情報又ははずれ情報）をロードし（ステップB501）、RWMの当りフラグ領域をクリアして（ステップB502）、ロードされた当りフラグが当り情報かを判定する（ステップB503）。

【0348】

当りフラグが当り情報でない場合（ステップB503；N）は、処理番号として普図普段処理にかかる「0」を設定し（ステップB515）、当該処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB516）。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップB517）、普図表示中処理を終了する。

30

【0349】

一方、当りフラグが当り情報である場合（ステップB503；Y）は、当り中処理設定テーブルを設定して（ステップB504）、普図停止図柄情報に対応する当り開始ポイントの値（例えば、「0」又は「5」）を取得し、普図当り中制御ポイント領域にセーブする（ステップB505）。次いで、普図停止図柄情報に対応する当り終了ポイントの値（例えば、「4」又は「7」）を取得し、普図当り終了ポイント領域にセーブする（ステップB506）。次いで、普図停止図柄情報に対応する普電開放時間（例えば、1700m秒又は2600m秒）を取得し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB507）。

40

【0350】

次いで、普図当り中処理に移行するための処理番号として「3」を設定し（ステップB508）、その処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップB509）。その後、普図変動表示ゲームの当りの開始に関する信号（例えば、普通図柄1当り中信号をON）と、普電作動開始に関する信号（例えば、普通電動役物1作動中信号をON）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップB510）、普電ソレノイドを駆動（オン）する信号を出力するため、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブする（ステップB511）。

50

【0351】

さらに、普通変動入賞装置37への入賞数を記憶する普電カウント数領域の情報をクリアして（ステップB512）、普電不正監視期間における普通変動入賞装置37への入賞数を記憶する普電不正入賞数領域の情報をクリアする（ステップB513）。そして、普通変動入賞装置37の不正監視期間外を規定するフラグ（不正監視期間外フラグ）を普電不正監視期間フラグ領域にセーブして（ステップB514）、普図表示中処理を終了する。

【0352】

〔普図当り中処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図当り中処理（ステップB11）の詳細について説明する。図29に示すように、普図当り中処理では、まず、普図当り中制御ポイントをロードし、準備して（ステップB601）、ロードした普図当り中制御ポイントの値が上限値以上であるかを判定する（ステップB602）。

10

【0353】

そして、普図当り中制御ポイントの値が上限値以上でない場合（ステップB602；N）は、普図当り中制御ポイントを+1更新して（ステップB603）、普図当り中制御ポイントの値（ステップB603で+1更新する前の値）に応じた分岐処理を行う（ステップB604）。

また、普図当り中制御ポイントの値が上限値以上である場合（ステップB602；Y）は、ステップB603における普図当り中処理制御ポイント領域を+1更新する処理を行わずに、普図当り中制御ポイントの値に応じた分岐処理を行う（ステップB604）。

20

【0354】

制御ポイントの値が「0」、「2」又は「5」であった場合は、ステップB605へ移行して、普通変動入賞装置37の閉塞を制御するため、制御ポイントに対応する普通変動入賞装置37の閉塞後のウェイト時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB605）、普電ソレノイド37cをオフさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB606）、普図当り中処理を終了する。

【0355】

また、制御ポイントの値が「1」又は「3」であった場合は、ステップB607へ移行して、普通変動入賞装置37の開放を制御するため、制御ポイントに対応する普通変動入賞装置37の開放時間である普電開放時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB607）、普電ソレノイド37cをオンさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップB608）、普図当り中処理を終了する。

30

【0356】

また、制御ポイントの値が「6」であった場合は、ステップB609へ移行して、普通変動入賞装置37の開放を制御するため、制御ポイントに対応する普通変動入賞装置37の開放時間である普電開放時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップB609）、普電ソレノイド37cをオンさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオンデータをセーブして（ステップB610）、普図当り中処理を終了する。

【0357】

また、制御ポイントの値が「4」又は「7」であった場合は、ステップB611へ移行して、普通変動入賞装置37の開放制御を終了して普電残存球処理を行うため、処理番号として「4」を設定する（ステップB611）。そして、この処理番号を普図ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップB612）、普電残存球処理時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップB613）。その後、普電ソレノイド37cをオフさせるため、普電ソレノイド出力データ領域にオフデータをセーブして（ステップB614）、普図当り中処理を終了する。

40

【0358】

ここで、本実施形態では、例えば、ステップB605にてウェイト時間として300m秒を、ステップB607にて普電開放時間として1700m秒を、ステップB609にて

50

普電開放時間として2600m秒を、ステップB613にて普電残存球処理時間として600m秒をセーブする。

さらに、普図停止図柄が「当り図柄1」である場合は、図28に示す普図表示中処理のステップB505において、当り開始ポインタの値として「0」が取得され、普図表示中処理のステップB506において、当り終了ポインタの値として「4」が取得され、普図表示中処理のステップB507において、普電開放時間として「1700m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「1700m秒」であるため普電が1700m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポインタが「0」であるため300m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポインタが「1」に更新されるため普電が1700m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポインタが「2」に更新されるため300m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポインタが「3」に更新されるため普電が1700m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポインタが「4」に更新されるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。

10

【0359】

また、普図停止図柄が「当り図柄2」である場合は、図28に示す普図表示中処理のステップB505において、当り開始ポインタの値として「5」が取得され、普図表示中処理のステップB506において、当り終了ポインタの値として「7」が取得され、普図表示中処理のステップB507において、普電開放時間として「2600m秒」が取得される。したがって、600m秒の表示時間の経過後、普電開放時間が「2600m秒」であるため普電が2600m秒間開放し、その後、普図当り中制御ポインタが「5」であるため300m秒のウェイト時間が設定され、次いで、普図当り中制御ポインタが「6」に更新されるため普電が2600m秒間開放し、次いで、普図当り中制御ポインタが「7」に更新されるため600m秒の普電残存球処理時間が設定される。すなわち、遊技制御手段100が所定条件の成立に基づき普図ゲーム（普図変動表示ゲーム）を実行し、当該普図ゲームの結果が特定結果となった場合に普通変動入賞装置37を開状態に変換する当り状態（普図当り状態）を発生可能な普通変動入賞装置制御手段をなす。

20

【0360】

〔外部情報編集処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における外部情報編集処理（ステップS117）の詳細について説明する。外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理（ステップS111）、入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップS107）、磁石不正監視処理（ステップS115）、盤電波不正監視処理（ステップS116）での監視結果に基づいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等を行う。

30

【0361】

図30及び図31に示すように、外部情報編集処理では、まず、ガラス枠開放エラーの発生中でもなく（ステップS801；N）、本体枠開放エラーの発生中でもない場合（ステップS802；N）には、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップS803）、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS804）、ステップS807の処理に移行する。

40

一方、ガラス枠開放エラーの発生中である場合（ステップS801；Y）、あるいは、本体枠開放エラーの発生中である場合（ステップS802；Y）には、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップS805）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS806）、ステップS807の処理に移行する。

【0362】

そして、初期化スイッチの操作等によりRAMに記憶されたデータの初期化が行われた時から所定時間（例えば256m秒）を計時するセキュリティ信号制御タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップS807）。なお、セキュリティ信号制御タイマの初期値は、メイン処理においてRAMクリアで起動したときのRAM初期値設定時に設定され

50

、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップS808）。

セキュリティ信号制御タイマの値が「0」でない場合（ステップS808；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS809）、ステップS810の処理に移行する。また、セキュリティ信号制御タイマの値が「0」である場合（ステップS808；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、ステップS809の処理を行わずに、ステップS810の処理に移行する。

【0363】

そして、磁石不正の発生中である場合（ステップS810；Y）、盤電波不正の発生中である場合（ステップS811；Y）、枠電波不正の発生中である場合（ステップS812；Y）、普電不正の発生中である場合（ステップS813；Y）、あるいは、大入賞口不正の発生中である場合（ステップS814；Y）は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップS817）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS818）、ステップS819の処理に移行する。すなわち、エラーの発生が外部情報として出力される。

【0364】

一方、磁石不正の発生中でもなく（ステップS810；N）、盤電波不正の発生中でもなく（ステップS811；N）、枠電波不正の発生中でもなく（ステップS812；N）、普電不正の発生中でもなく（ステップS813；N）、大入賞口不正の発生中でもない場合（ステップS814；N）は、スイッチ異常の発生中であるかを判定する（ステップS815）。

スイッチ異常の発生中である場合（ステップS815；Y）には、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS818）、ステップS819の処理に移行する。また、スイッチ異常の発生中でない場合（ステップS815；N）には、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップS816）、ステップS819の処理に移行する。

【0365】

そして、払出予定の賞球数に関する情報を設定するメイン賞球信号編集処理（ステップS819）を行い、始動口の入賞信号を編集する始動口信号編集処理（ステップS820）を行う。

次に、特図変動表示ゲームの実行回数に係る情報の出力時間を制御するための図柄確定回数制御タイマが「0」でなければ-1更新する（ステップS821）。なお、図柄確定回数制御タイマの最小値は「0」に設定されている。そして、図柄確定回数制御タイマの値が「0」であるかを判定する（ステップS822）。

【0366】

図柄確定回数制御タイマの値が「0」である場合（ステップS822；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、図柄確定回数信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS823）、外部情報編集処理を終了する。

また、図柄確定回数制御タイマの値が「0」でない場合（ステップS822；N）、すなわちタイムアップしていない場合は、図柄確定回数信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップS824）、外部情報編集処理を終了する。

【0367】

次に演出制御装置300での制御について説明する。演出制御装置300の主制御用マイコン（CPU）311では、図32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。

【0368】

〔メイン処理〕

図32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

10

20

30

40

50

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C1）、CPUの初期設定を行う（ステップC2）。次に、VDP312の初期設定を行って（ステップC3）、割込みを許可する（ステップC4）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップC5）、乱数シードを設定し（ステップC6）、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C7）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

【0369】

ステップC1からC7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C8）。次いで、演出ボタン25やタッチパネル29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C9）を行う。演出ボタン25やタッチパネル29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25やタッチパネル29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。

【0370】

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C10）。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C11）を行う。

【0371】

次いで、遊技制御装置100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C12）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C13）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップC14）。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。1/30秒（約33.3ms）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。

【0372】

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C15）。本実施形態では、システム周期（1フレーム1/30秒）を作るため、Vblank割込（1/60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、1/60秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、1/60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C15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C15；N）には、ステップC15の処理を繰り返して行う。一方、ステップC15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C15；Y）には、画面描画を指示する（ステップC16）。

【0373】

その後、スピーカ（上スピーカ19a、下スピーカ19b）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C17）、盤装飾装置46や枠装飾装置18、サブ情報表示装置90などのLEDの制御を行う装飾制御処理（ステップC18）、盤演出装置44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C19）を行い、WDTをクリアする処理（ステップC8）に戻る。

【0374】

〔受信コマンドチェック処理〕

図33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（1/30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C201）、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（ステップC202）。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C202；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

10

20

30

40

50

テップC202;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C203)。

【0375】

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C204)、コマンド読出インデックスを0~31の範囲で+1更新し(ステップC205)、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C206)。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RAM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100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。

10

【0376】

ステップC206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C206;N)には、ステップC204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C206;Y)には、コマンド領域の内容をロードして(ステップC207)、受信コマンド解析処理(ステップC208)を行う。

【0377】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し(ステップC209)、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C210)。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C210;N)には、ステップC207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C210;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(1/30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32個分まで保存できる構成としている。

20

【0378】

〔受信コマンド解析処理〕

図34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MODE、下位バイトをACT(ACTION)として分離し(ステップC231)、MODE及びACTは正常範囲であるか否かを判定する(ステップC232、ステップC233)。MODE及びACTは正常範囲であると判定した場合(ステップC232;Y、ステップC233;Y)には、MODEに対するACTは正しい組合せであるか否かを判定する(ステップC234)。

30

【0379】

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。

40

【0380】

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。

【0381】

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(

50

ステップC 2 3 5 ; 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C 2 3 7)。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作(ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など)を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作(ファンファーレ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C 2 3 7 ; Y) には、大当り系コマンド処理(ステップC 2 3 8)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 8 2】

また、ステップC 2 3 7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C 2 3 7 ; 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C 2 3 9)。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C 2 3 9 ; Y) には、図柄系コマンド処理(ステップC 2 4 0)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 8 3】

また、ステップC 2 3 9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C 2 3 9 ; 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C 2 4 1)。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C 2 4 1 ; Y) には、単発系コマンド処理(ステップC 2 4 2)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 8 4】

また、ステップC 2 4 1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C 2 4 1 ; 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C 2 4 3)。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C 2 4 3 ; Y) には、先読み図柄系コマンド処理(ステップC 2 4 4)を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【0 3 8 5】

また、ステップC 2 4 3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C 2 4 3 ; 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C 2 4 5)。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C 2 4 5 ; Y) には、先読み変動系コマンド処理(ステップC 2 4 6)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C 2 4 5で、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 8 6】

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、変動表示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。

【0 3 8 7】

また、電源投入に関するコマンドや、確率設定値に関するコマンドについては単発系コマンド処理で対応する処理が行われるようになっている。電源投入に関するコマンドとしては、停電復旧時のコマンドやRAM初期化時のコマンドが挙げられる。確率設定値に関するコマンドとしては、確率設定変更中、確率設定値変更、確率設定変更終了、確率設定値確認中、確率設定値確認終了の各コマンドが挙げられる。

【0388】

なお、以上の第1実施形態では、電源の投入後に設定キースイッチ152をオン状態とした場合には確率設定値確認モードに移行するようにしたが、電源の投入後に設定キースイッチ152をオン状態とした場合でも確率設定値変更状態に移行するようにしても良い。ただし、確率設定値変更状態の終了に伴いRAMが初期化されるので、特図変動表示ゲームの実行中、普図変動表示ゲームの実行中、特別遊技状態中又は普図の当り状態中のいずれにも該当しないことを条件としても良い。また、客待ち状態であることを条件としても良い。また、操作ハンドル24が操作されていてタッチスイッチからの入力がある場合は確率設定値変更状態に移行できないようにしても良い。

【0389】

また、確率設定値変更状態の終了に伴いRAM111Cの初期化を行うとしたが、RAM111Cのデータに異常があると判定された場合以外はRAM111Cの初期化を行わないようにしても良い。

【0390】

また、各確率設定値に対応する確率値をそれぞれ異なるものとしたが、異なる確率設定値に対して同じ確率値を割り当てても良い。図35(a)には、本実施形態での確率設定値を示した。RAM111Cの確率設定値領域の値は0～5の値を取るようになっている。作業用確率設定値領域も同じである。この確率設定値領域の値に対応して確率設定値として設定1～設定6が割り当てられている。確率設定値表示装置153の表示は確率設定値の値に対応して1～6の表示がなされる。確率値は、設定1～設定6でそれぞれ異なる確率値が割り当てられている。

【0391】

図35(b)には、確率値の割り当てが異なる例を示した。この例では、設定4～設定6として設定1～設定3の確率値が割り当てられている。よって、実質的には3段階の確率値を切り替え可能となっている。これ以外は図35(a)と同様である。このようにすることで、6段階の確率値が不要な場合には確率値だけを異ならせればよく、容易に設計変更が可能となる。

【0392】

なお、どの確率設定値にどの確率値を割り当てるかは自由であり、例えば、設定1と設定6、設定2と設定5、設定3と設定4を同じ確率値としても良い。設定値変更ボタンの操作により確率設定値領域(作業用確率設定値領域)の値は+1更新されるので、割り当てを変えることで設定値変更ボタンを操作した際に変化する確率値の順序が異なる順序となる。また、例えば、2つの確率設定値について他の確率設定値と同じ確率値を割り当てれば変化の段階を4段階とすることができ、1段階～6段階の任意の段階とすることができる。

【0393】

図35(c)にも、確率値の割り当てが異なる例を示した。この例では、図35(b)において設定4～設定6であったものを設定1～設定3とし、確率設定値表示装置153での表示もこれに対応して1～3としている。これにより、確率設定値表示装置153の表示と確率値が対応するようになり、作業を行う係員が確率値を把握しやすくなることができる。

【0394】

図35(d)にも、確率値の割り当てが異なる例を示した。この例では、全て設定1であり、確率設定値表示装置153の表示も全て1であり、確率値も全て同じである。すなわち、実質的に一つの確率値だけを設定可能となり、確率値を変化させる機能が不要な場

10

20

30

40

50

合でも遊技制御装置 100 の構成を変更せずに値の設定だけで対応することが可能となる。このようにした場合、設定値変更ボタンを操作しても確率設定値表示装置 153 では同じ表示がなされることが、上述したように特定表示（例えばブランク表示）が行われることで、操作が受け付けられたことを作業員が把握しやすくなる。

【0395】

なお、確率設定値領域の値の数を 6 つとしたが、これ以外の数であっても良い。例えば、図 35 (b) や (c) の場合に確率設定値領域の値の数も 3 つとしても良い。また、図 35 (d) の場合に確率設定値領域の値の数を 1 つとしても良い。また、より多くの段階数を設定可能とするために、確率設定値領域の値の数を 7 以上としても良い。また、確率値が割り当てられた確率設定値を選択するようにしたが、確率値を選択するようにしても

10

【0396】

また、確率設定値に応じて大当りの確率値を割り当てているが、小当りの確率値も割り当てられており、確率設定値の変更に対応して小当りの確率値も変更されるようになっている。各確率設定値に対応する大当りの確率値と小当りの確率値はそれぞれ独立して決めることが可能である。ただし、特図変動表示ゲームの結果として大当りと小当りのみとする場合には、大当りの確率値に応じた小当りの確率値を設定する必要がある。また、大当りの確率値を設定するための確率設定値と、小当りの確率値を設定するための確率設定値をそれぞれ別々に設定できるようにしても良い。また、小当りの確率値を確率設定値に関

20

【0397】

また、設定値変更ボタン、設定キー操作部及び確率設定値表示装置 153 などを設定用副基板に設けて遊技制御装置 100 に接続する構成とした場合に、確率値を変化させる機能が不要な場合にはこの設定用副基板を取り外し、遊技制御装置 100 の設定用副基板との接続部には GND 接続等の終端処理を行った副基板等を接続するようにしても良い。このようにすることで、遊技制御装置 100 の構成を変更せずに確率値を変化させる機能だけをなくすことができ、コストの低減を図ることができる。また、確率変動機能を有しない遊技機において、確率設定値毎に作動確率 M を設けても良い。

30

【0398】

〔第 1 変形例〕

次に、上述した第 1 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、遊技制御装置 100 が電源の投入時に払出制御装置 200 に対して払い出しを指示するコマンドを送信するようにしている。

【0399】

本変形例での払出制御装置 200 は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能な記憶手段を備えている。この記憶手段には、遊技制御装置 100 から受信した払出コマンドの情報を記憶するようになっており、ここに記憶された情報に基づき払い出しを行うようになっている。このように払出制御装置 200 の記憶手段が、電源遮断状態での記憶内容を保持可能であるので、遊技制御装置 100 は払出ビジー信号の状態にかかわらず払出コマンドを順次送信するようになっている。よって、未払出の払出コマンドの情報は払出制御装置 200 の記憶手段に蓄積されるようになっている。

40

【0400】

〔メイン処理〕

本変形例の遊技機では、図 5 に示したメイン処理に替えて図 36 に示すメイン処理を行う。この処理では、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置

50

300)に送信する場合(ステップS28)には、払出制御装置200に払い出し指示のコマンド(特定情報)を送信する(ステップS81)ようになっている。払出制御装置200では、この払い出し指示のコマンドを受信することに基づき、自身の記憶手段にバックアップされた情報に基づき払い出しを開始する。このようにすることで、遊技制御装置100のバックアップデータが破損している場合でも、払出制御装置200に記憶されていた情報に基づき払い出しを行うことができ、遊技者の利益を損なうことを防止できる。

【0401】

なお、演出制御装置300では、設定変更指示のコマンドを受信することに基づき、確率設定値の変更を促す報知を行うことに加えて、払い出しが行われる可能性がある旨の報知も行うようにしても良い。また、払出制御装置200に払い出し指示のコマンド(特定情報)を送信するのは、上記の場合に限られず、例えば、図6において確率設定変更中のコマンドを演出制御装置300に送信する場合(ステップS40)や、RAM初期化時のコマンドを演出制御装置300に送信する場合(ステップS44)にも払出制御装置200に払い出し指示のコマンド(特定情報)を送信するようにしても良い。

【0402】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う遊技制御手段(遊技制御装置100)と、遊技制御手段からの情報に基づき、遊技の演出の制御を行う演出制御手段(演出制御装置300)と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部(設定キー操作部(設定キースイッチ152)、設定値変更ボタン(設定値変更スイッチ151))の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段(遊技制御装置100)と、遊技制御手段からの払出情報に基づき、遊技媒体を払い出す制御を行う払出制御手段(払出制御装置200)と、を備え、遊技制御手段は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能な記憶手段(RAM111C)と、電源の投入時に記憶手段に記憶されている情報が正当なものであるかを判定する正当性判定手段(遊技制御装置100)と、確率設定値を選択するための操作部の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段(遊技制御装置100)と、を備え、正当性判定手段により、記憶手段に記憶されている情報が正当なものでないと判定された場合に、特定情報を演出制御手段及び払出制御手段に送信して遊技の制御を停止し、演出制御手段は、特定情報を受信することに基づき確率設定値の選択を促す報知を行い、払出制御手段は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能であり、遊技制御手段から受信した払出情報を記憶可能な払出情報記憶手段を備え、特定情報を受信すると、払出情報記憶手段に記憶された払出情報に基づき遊技媒体を払い出す制御を行うようにしたこととなる。したがって、正常な状態への復帰を促すことができる。また、RAM111Cが初期化されることにより、遊技店において設定した確率設定値の情報も失われ初期値が設定されることとなるが、確率設定値の選択を促す報知を行うことで、初期化によって遊技店が意図しない確率設定値が設定されたままの状態となることを防止することができる。

【0403】

〔第2変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第2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、選択した確率設定値の確定条件が複数用意されている。

【0404】

〔確率設定値変更処理〕

本変形例の遊技機では、図11に示した確率設定値変更処理に替えて図37に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、選択した確率設定値を確定するための条件が成立したかを監視する確定条件監視処理(ステップS450)を行う。

【0405】

〔確定条件監視処理〕

図38に示すように確定条件監視処理では、まず、操作ハンドル24に設けられたタッチスイッチからの入力があるかを判定し（ステップS411）、タッチスイッチからの入力がある場合（ステップS411；Y）は、終了待機フラグをクリアし（ステップS457）、ステップS412～S415の処理を行って確定条件監視処理を終了する。

【0406】

すなわち、作業員が操作ハンドル24に触れる第1操作を行うことでタッチスイッチからの入力を条件とする第1確定条件が成立し、選択された確率設定値が設定されるようになっている。なお、終了待機フラグは後述するように第2確定条件の成立を監視するために用いるフラグであり、ここではタッチスイッチからの入力を条件とする第1確定条件が成立したことにより第2確定条件を監視する必要がなくなったため、終了待機フラグはクリアするようにしている。

【0407】

一方、タッチスイッチからの入力がない場合（ステップS411；N）、つまり第1確定条件が成立していない場合は、終了待機フラグがあるかを判定する（ステップS451）。終了待機フラグがある場合（ステップS451；Y）は、ステップS455に移行する。この場合は既に第2確定条件の監視が開始されている状態である。また、終了待機フラグがない場合（ステップS451；N）は、設定キースイッチがオフ状態であるかを判定する（ステップS452）。

【0408】

設定キースイッチがオフ状態でない場合（ステップS452；N）は、確定条件監視処理を終了する。この場合は確率設定値変更状態が継続する。また、設定キースイッチがオフ状態である場合（ステップS452；Y）は、変更終了タイマ領域に初期値（例えば3秒）をセーブし（ステップS453）、終了待機フラグをセットする（ステップS454）。

【0409】

その後、変更終了タイマが0でなければ-1更新し（ステップS455）、変更終了タイマが0であるかを判定する（ステップS456）。変更終了タイマが0でない場合（ステップS456；N）は、確定条件監視処理を終了する。また、変更終了タイマが0である場合（ステップS456；Y）は、ステップS457以降の処理を行い、確定条件監視処理を終了する。すなわち、第2操作をなす設定キースイッチをオフ状態とする操作が行われてから所定時間（例えば3秒）が経過することで第2確定条件が成立し、選択された確率設定値が設定されるようになっている。

【0410】

以上のように本変形例では、第1確定条件と第2確定条件のいずれかが成立することで選択された確率設定値が遊技に使用する確率設定値として設定されるようになっている。これらの確定条件が成立するまでは、選択された確率設定値は作業用確率設定値領域に記憶されており、遊技で使用する確率設定値が記憶された確率設定値領域の情報は変更されていない。よって、確定条件が成立する前に電源が遮断された場合には、選択された確率設定値は破棄され、元の確率設定値が設定された状態となる。

【0411】

なお、確率設定値変更状態では、操作ハンドル24にタッチすることにより選択された確率設定値が設定されることを報知するようにしても良い。この報知は確率設定値変更状態において常に行うようにしても良いし、終了待機フラグが設定されている状態でのみ行うようにしても良い。また、第1確定条件及び第2確定条件は、上述の条件に限られず任意に設定可能である。例えば、第2確定条件を設定キースイッチがオフ状態となることのみとしても良い。また、3つ以上の確定条件を用意して何れかが成立したことにより選択された確率設定値が設定されるようにしても良い。

【0412】

また、確定条件が成立する前に電源が遮断された場合に元の確率設定値が設定された状

10

20

30

40

50

態となるとしたが、所定の確率設定値が設定されるようにしても良い。例えば、確率設定値変更状態が開始されたことに基づき確率設定値領域の情報を初期値（例えば設定１）に設定し、確定条件が成立する前に電源が遮断された場合にはこの初期値が設定された状態となるようにしても良い。この場合の初期値は任意の確率設定値を予め設定しておくことが可能であるが、例えば、RAM 111Cの確率設定値用の領域が初期化された際に設定される確率設定値と同じ確率設定値としても良い。

【0413】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ１５２）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ１５１））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、設定手段は、複数の確定条件のうちのいずれかが成立したことに基づき選択された確率設定値を設定するようにしたこととなる。したがって、確率設定値の変更を確実に行うことができる。また、複数の確定条件を備えることで作業の自由度が高まり、遊技店での作業効率を高めることができる。

【0414】

また、設定手段は、複数の確定条件のいずれかが成立する前に電源が遮断された場合は、選択された確率設定値を設定しないようにしたこととなる。したがって、意図せず確率設定値が変更されることを防止できる。

【0415】

また、複数の確定条件として、第１確定条件と、第２確定条件と、を含み、第１確定条件は所定の第１操作が行われたことであり、第２確定条件は第１操作とは異なる所定の第２操作が行われた後に所定時間が経過することであることとなる。したがって、確率設定値の変更を確実に行うことができる。

【0416】

〔第３変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第３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、設定手段に設定キー操作部を備えておらず設定キースイッチ１５２は設けられていない。また、確率設定値を変更可能な変更可能状態への移行条件が異なっている。

【0417】

〔メイン処理〕

本変形例の遊技機では、図５に示したメイン処理に替えて図３９に示すメイン処理を行う。この処理では、バックアップされた情報が正常であり、確率設定値変更状態でない場合（ステップＳ２１；Ｎ）に、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から設定値変更スイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ６１）。

【0418】

設定値変更スイッチがオン状態でない場合（ステップＳ６１；Ｎ）は、停電から正常に復旧した場合の処理を行うために図６のステップＳ３０に移行する。また、設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップＳ６１；Ｙ）は、移行判定処理を行う（ステップＳ６２）。後述するように移行判定処理では、確率設定値変更状態への移行条件が成立したかの判定を行い、移行条件が成立した場合には確率設定値変更中フラグがセットされるようになっている。

【0419】

移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされた場合（ステップＳ６３；Ｙ）は、RAMの初期化の処理と設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行うために図６のステップＳ３５に移行する。なお、本変形例では、移行判定処理で確率設定値

変更中フラグがセットされるので、ステップ S 3 7 の処理は行わなくても良い。また、移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされなかった場合（ステップ S 6 3 ; N）は、遊技制御用の R A M 領域の初期化の処理を行うために図 6 のステップ S 4 1 に移行する。

【0420】

一方、バックアップされた情報が正常でなかった場合に、R A M クリア先頭アドレス 1 を設定（ステップ S 2 5）した後、先に読み込んだ第 3 入力ポート 1 2 4 の状態から設定値変更スイッチがオン状態であるかを判定する（ステップ S 6 4）。設定値変更スイッチがオン状態でない場合（ステップ S 6 4 ; N）は、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置 3 0 0）に送信して（ステップ S 2 8）、R A M アクセスを禁止し（ステップ S 2 9）、制御を停止して遊技機の電源の遮断を待つ。

10

【0421】

また、設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップ S 6 4 ; Y）は、移行判定処理を行う（ステップ S 6 5）。この移行判定処理はステップ S 6 2 と同じ処理である。移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされた場合（ステップ S 6 6 ; Y）は、R A M の初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行うために図 6 のステップ S 3 5 に移行する。また、移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされなかった場合（ステップ S 6 6 ; N）は、ステップ S 2 7 に移行する。

【0422】

〔移行判定処理〕

20

図 4 0 には、上述のメイン処理における移行判定処理（ステップ S 6 2、S 6 5）を示した。この移行判定処理では、まず、移行待機タイマ領域に初期値（例えば 3 0 秒）をセーブし（ステップ S 7 1）、入力ポート 1 の状態を読み込み（ステップ S 7 2）、移行条件が成立したかを判定する（ステップ S 7 3）。

【0423】

本変形例では、所定時間内に係員が所定の順序で入賞領域に遊技球を入れることで確率設定値変更状態に移行させることができるようにされており、遊技領域 3 2 に設けられた入賞領域からの検出信号が入力される入力ポート 1 の状態からこの移行条件が成立したかを判定するようになっている。この移行条件が成立した場合（ステップ S 7 3 ; Y）は、確率設定値変更中フラグをセットし（ステップ S 7 6）、移行判定処理を終了する。これにより確率設定値変更状態に移行することとなる。

30

【0424】

また、移行条件が成立していない場合（ステップ S 7 3 ; N）は、移行待機タイマが 0 でなければ - 1 更新し（ステップ S 7 4）、移行待機タイマが 0 であるかを判定する（ステップ S 7 5）。そして、移行待機タイマが 0 でない場合（ステップ S 7 5 ; N）は、ステップ S 7 2 に戻る。すなわち、所定時間（例えば 3 0 秒）にわたり入賞領域からの検出信号を監視するようになっている。

【0425】

また、移行待機タイマが 0 である場合（ステップ S 7 5 ; Y）は、移行判定処理を終了する。すなわち、所定時間内に移行条件が成立しなかった場合は、確率設定値変更中フラグをセットせずに移行判定処理を終了する。これにより、バックアップされたデータが正常である場合には遊技制御用の R A M 領域の初期化の処理を行うために図 6 のステップ S 4 1 に移行することとなり、バックアップされたデータが異常である場合にはステップ S 2 8、S 2 9 の処理が行われて制御が停止することとなる。

40

【0426】

なお、移行条件は遊技店において変更可能としても良いし、変更できないものとしても良い。また、移行条件を所定の順序で入賞領域に遊技球を入れることとしたが、順序は問わずに所定の入賞領域に所定数の遊技球を入れることとしても良い。また、一つの検出手段での所定の検出を移行条件としても良い。この場合、単に当該検出手段で検出があったことのみを条件としても良いし、当該検出手段で複数回の検出が所定態様（検出回数や検

50

出間隔など)であったことを所定条件としても良い。

【0427】

また、移行条件を成立させるために用いる検出手段として入賞領域の検出センサを用いたが、これ以外の検出センサを使用可能としても良い。例えば、操作ハンドル24のタッチセンサや設定値変更スイッチ151を使用可能としても良い。ただし、入賞領域の検出センサのように遊技中に遊技者が自由に操作することができない検出手段での検出を移行条件に含むようにすることが好ましい。

【0428】

また、前面枠12を開放した状態でのみ操作可能な位置に複数のディップスイッチを設け、移行条件を成立させるために用いる検出手段として用い、各ディップスイッチの状態が所定の状態である場合に移行条件が成立するようにしても良い。また、前面枠12を開放した状態でのみ操作可能な位置にキーボードを設けて移行条件を成立させるために用いる検出手段として用い、キーボードから入力されたパスワードにより移行条件が成立するようにしても良い。

【0429】

また、遊技機の電源投入時に設定値変更スイッチ151がオン状態とされている場合にのみ移行条件の成立を監視して確率設定値変更状態への移行を可能としたが、遊技機の電源投入時に設定値変更スイッチ151がオン状態とされていない場合でも移行条件の成立を監視して確率設定値変更状態への移行を可能としても良い。この場合は、遊技機の電源の投入に基づき常に移行条件の成立を監視する期間が必ず設定されるようにしても良いし、電源の投入後に設定値変更スイッチ151が操作された場合に移行条件の成立を監視する期間を開始するようにしても良い。

【0430】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技において使用される検出手段(ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、大入賞口スイッチ38a)と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部(設定キー操作部(設定キースイッチ152)、設定値変更ボタン(設定値変更スイッチ151))の操作に基づき複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段(遊技制御装置100)を備え、設定手段は、検出手段で予め定められた態様の検出があった場合に、確率設定値の選択を可能とするようにしたこととなる。したがって、検出手段での予め定められた態様の検出が設定キーと同等の機能をなすので不正に確率設定値の変更が行われることを防止できる。また、同時に確率設定値の変更作業を実行可能な遊技機の数設定キーの個数に限られることもなく、複数の遊技機で同時に確率設定値の変更作業を行うことができて作業の効率が向上する。

【0431】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技において使用される複数の検出手段(ゲートスイッチ34a、入賞口スイッチ35a、始動口1スイッチ36a、始動口2スイッチ37a、大入賞口スイッチ38a)と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部(設定キー操作部(設定キースイッチ152)、設定値変更ボタン(設定値変更スイッチ151))の操作に基づき複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段(遊技制御装置100)を備え、設定手段は、複数の検出手段で予め定められた態様の検出があった場合に、確率設定値の選択を可能とするようにしたこととなる。したがって、検出手段での予め定められた態様の検出が設定キーと同等の機能をなすので不正に確率設定値の変更が行われることを防止できる。また、同時に確率設定値の変更作業を実行可能な遊技機の数設定キーの個数に限られることもなく、複数の遊技機で同時に確率設定値の変更作業を行うことができて作業の効率が向上する。

【0432】

設定手段は、電源の投入後の一定期間において検出手段で前記予め定められた態様の検出があった場合に、確率設定値の選択を可能とするようにしたこととなる。したがって、意図せず確率設定値が変更されることを防止できる。

【0433】

また、複数の検出手段は、遊技者が操作不能なものであることとなる。したがって、意図せず確率設定値が変更されることを防止できる。

【0434】

〔第4変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第4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、確率設定値の変更をディップスイッチにより構成された設定値変更操作部で行うようにしている。

【0435】

設定値変更操作部をなすディップスイッチは前面枠12を開放した状態でのみ操作可能な位置に設けられており、その入力状態はCPU111Aに入力されるようになっている。図41に示すように、設定値変更操作部としてSW1～SW3の3つのディップスイッチが設けられており、各確率設定値に対応したディップスイッチの状態が規定されている。

【0436】

〔確率設定値変更処理〕

本変形例の遊技機では、図11に示した確率設定値変更処理に替えて図42に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、設定値変更操作部の状態が変化したかを判定し（ステップS461）、変化した場合（ステップS461）は、作業用確率設定値領域の値を対応する値に設定するようにしている（ステップS462）。これにより、確率設定値変更状態中に設定値変更操作部を操作し、所望の確率設定値に対応する状態として確率設定値変更状態を終了することで、所望の確率設定値が設定されることとなる。

【0437】

このようにディップスイッチを用いることで、所望の確率設定値を設定する作業が容易になるとともに、設定した確率設定値を一見して把握することができるようになる。なお、設定されている確率設定値を一見して把握可能であるので、確率設定値表示装置153は設けないようにしても良い。また、前面枠12を開放した際にディップスイッチの状態がすぐに見えてしまわないように、ディップスイッチを覆うカバーを取り付け可能としても良い。

【0438】

また、各ディップスイッチの状態を把握しやすくするため、各ディップスイッチに対応して確認用LEDを設け、対応するディップスイッチがONである場合に点灯するようにしても良い。また、確認用LEDの点灯は、常時行うようにしても良いし、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでのみ点灯するようにしても良い。

【0439】

また、設定値変更操作部としてはディップスイッチに限られるものではなく、トグルスイッチやロータリー式のスイッチなどでも良く、各スイッチの状態を視認することで確率設定値を把握できるものであればどのようなものでも良い。

【0440】

また、設定キースイッチ152の状態により確率設定値変更状態とするようにしたが、上述の第3変形例のように設定値変更スイッチ151の状態により確率設定値変更状態に移行可能とし、所定時間の経過で確率設定値変更状態が終了するようにしても良い。この場合、当該所定時間の経過時の設定値変更操作部の状態に基づき確率設定値を設定するよ

10

20

30

40

50

うにしても良いし、所定の確定操作があった時点の設定値変更操作部の状態に基づき確率設定値を設定するようにしても良い。

【0441】

また、確率設定値変更状態ではない場合に、現在設定されている確率設定値と、設定値変更操作部の状態を比較し、両者の状態が一致するかを監視する監視処理を行うようにしても良い。監視処理は確率設定値変更状態でない場合に常時行うようにしても良いし、電源の投入時や特図変動表示ゲームの開始時など所定の時期にのみ行うようにしても良い。また、一定時間ごとに定期的に行うようにしても良い。監視処理により両者の状態が一致しないと判定された場合には、異常が発生した旨の報知を行うようにしても良いし、遊技を停止するようにしても良い。

10

【0442】

〔第5変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第5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、確率設定値の変更を可能な状態とするための設定キースイッチ152とCPU111Aとの間の配線が断線している場合は遊技を行うことができないようにされている。

【0443】

本変形例では、設定値変更ボタン、設定キー操作部及び確率設定値表示装置153などを備えた設定手段をなす設定用副基板を備え、この設定用副基板が遊技制御装置100に接続されるようになっている。例えば図43(a)に示すように、設定用副基板に設けられた設定キースイッチ152からの配線は、コネクタ154を介して遊技制御装置100と接続されている。なお、ここでは設定値変更スイッチ151については図示を省略している。

20

【0444】

図43(a)には設定キー操作部の設定キーが第2位置にない状態である場合を示した。この状態では設定キースイッチ152が閉じた状態となってCPU111Aへの入力はLOWとなるようにされ、設定キースイッチ152からの入力がオフ状態であると認識されるようになっている。これに基づき確率設定値変更状態とならないようにされて遊技の進行が可能な状態となる。また、本変形例の遊技機では、設定キースイッチ152の状態を視覚的に認識可能とする確認手段をなすLEDが設けられている。図14(a)の状態では、確認手段は消灯した状態となり、設定キースイッチ152がオフ状態であると認識されていることを確認可能となる。

30

【0445】

図43(b)には設定キー操作部の設定キーが第2位置にある状態である場合を示した。この状態では設定キースイッチ152が開いた状態となってCPU111Aへの入力はHIとなるようにされ、設定キースイッチ152がオン状態であると認識されるようになっている。また、確認手段は点灯した状態となり、設定キースイッチ152がオン状態であると認識されていることを確認可能となる。

40

【0446】

上述したように、電源の投入時に設定キー操作部の設定キーが第2位置とされて設定キースイッチ152からの入力がオン状態となっていることを条件に確率設定値変更状態となるように構成されている。すなわち、設定キースイッチ152からオン状態の入力がなされることが、操作部が特定の状態となるように操作されたことに基づき入力される特定操作情報をなし、この特定操作情報の入力に基づき確率設定値の選択が可能な確率設定値変更状態となる。この確率設定値変更状態では遊技の進行ができない状態とされ、確率設定値変更状態を終了することで遊技の進行が可能となる。

【0447】

図43(c)には設定キースイッチ152とCPU111Aの間の配線が断線した場合

50

を示し、図 4 3 (d) にはコネクタ 1 5 4 が抜けた場合を示した。いずれの場合も C P U 1 1 1 A への入力 H I となるようにされ、設定キースイッチ 1 5 2 がオン状態であると認識されるようになっている。また、確認手段は点灯した状態となり、設定キースイッチ 1 5 2 がオン状態であると認識されていることを確認可能となる。

【0 4 4 8】

すなわち、確率設定値を変更可能とする際と同じ状態になることからこの場合にも特定操作情報が入力されることとなる。これにより確率設定値変更状態となって遊技の進行ができない状態となる。このように、断線やコネクタ抜けである場合にも特定操作情報が入力されるようにしたことで、異常である場合に遊技が進行してしまうことを防止できる。また、設定キー操作部の設定キーが第 2 位置にないにもかかわらず確認手段が点灯した状態となるので、異常が発生していることを視覚的に確認することが可能となる。

10

【0 4 4 9】

なお、ここでは設定キースイッチ 1 5 2 と遊技制御装置 1 0 0 がコネクタ 1 5 4 により接続されている例を挙げたが、コネクタ 1 5 4 を介さずに直接接続されていても良い。また、設定キースイッチ 1 5 2 等を備えた設定手段をなす設定用副基板が遊技制御装置 1 0 0 とは別個に備えられているとしたが、遊技制御装置 1 0 0 に設定キースイッチ 1 5 2 等を設けて設定手段が遊技制御装置 1 0 0 と一体となっても良く、この場合も同様の構成により設定キースイッチ 1 5 2 と C P U 1 1 1 A との間の断線やコネクタ抜けを検出することが可能である。

【0 4 5 0】

20

また、ここでは設定キースイッチ 1 5 2 と遊技制御装置 1 0 0 の接続が途絶えた場合に特定操作情報が入力されるようにしたが、設定用副基板と遊技制御装置 1 0 0 の接続が途絶えた場合に特定操作情報が入力されるようにしても良い。また、設定用副基板が当該設定用副基板内での設定キースイッチ 1 5 2 等の接続状況を確認し、異常がある場合には設定用副基板が特定操作情報を出力するようにしても良い。

【0 4 5 1】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置 1 0 0）と、制御手段と接続され、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ 1 5 2）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ 1 5 1））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置 1 0 0）と、を備え、操作部が特定の状態となるように操作されたことに基づき、特定操作情報が制御手段に入力されて確率設定値の選択が可能となるように構成され、制御手段は、特定操作情報が入力されている状態では遊技の進行を行わないように構成され、設定手段と制御手段との間の配線が断線している場合は、制御手段に特定操作情報が入力されるようにしたこととなる。したがって、不正に確率設定値を変更する行為を未然に防止することができる。

30

【0 4 5 2】

また、操作部が特定の状態となるように操作された状態で電源が投入された場合に、確率設定値の選択が可能となるようにしたこととなる。したがって、不正に確率設定値を変更する行為を未然に防止することができる。

40

【0 4 5 3】

〔第 6 変形例〕

次に、上述した第 1 実施形態の遊技機の第 6 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、確率設定値確認モードへの移行条件が異なる。

【0 4 5 4】

〔確率設定値確認処理〕

本変形例では、図 1 2 に示した確率設定値確認処理に替えて図 4 4 に示す確率設定値確

50

認処理を行う。この確率設定値確認処理では、遊技中である場合（ステップS433；Y）に、オフ状態確認フラグをクリアして（ステップS474）、確率設定値確認処理を終了する。また、遊技中でない場合（ステップS433；N）に、設定キースイッチがオン状態であるかを判定し（ステップS434）、オン状態でない場合（ステップS434；N）は、オフ状態確認フラグをセットして（ステップS473）、確率設定値確認処理を終了する。このオフ状態確認フラグは、遊技中でない状態で設定キースイッチがオフ状態となっていたことを示す情報である。

【0455】

そして、設定キースイッチがオン状態である場合（ステップS434；Y）は、オフ状態確認フラグがあるかを判定する（ステップS471）。オフ状態確認フラグがある場合（ステップS471；Y）は、オフ状態確認フラグをクリアして（ステップS472）、ステップS435以降の処理を行い、確率設定値確認モードに移行する。一方、オフ状態確認フラグがない場合（ステップS471；N）は、確率設定値確認処理を終了する。すなわち、遊技中に設定キースイッチがオン状態とされたまま遊技中でない状態となった場合には、確率設定値確認モードに移行しないようにされ、遊技中でない状態で設定キースイッチがオフ状態からオン状態に変化した場合に確率設定値確認モードに移行するようにしている。

【0456】

このように、遊技中から設定キースイッチがオン状態とされたままの場合に確率設定値確認モードに移行しないようにすることで、確率設定値確認モードに移行できない禁止状態である遊技中に意図せず設定キースイッチをオン状態としていた場合に、その後に遊技中でない状態（禁止状態でない状態）となって、確率設定値確認モードに移行して確率設定値が表示されてしまうことを防止できる。すなわち、確率設定値を確認する意思を持って操作した場合にのみ確率設定値が確認できる状態となるようにすることができる。

【0457】

以上のことから、設定手段（遊技制御装置100）は、制御手段（遊技制御装置100）により制御される遊技の状態が禁止状態でない状態において操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152））の状態が所定状態に変更された場合にのみ確認状態とするようにしたこととなる。したがって、意図せず確率設定値が示されてしまうことを防止できる。

【0458】

〔第7変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第7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、第1操作部をなす設定キー操作部、第2操作部をなす設定値変更ボタンに加えて、第3操作部としてRAMクリアボタンを備えている。RAMクリアボタンの操作を検出するRAMクリアスイッチからの信号は遊技制御装置100に入力されるようになっている。また、RAMクリアボタンも設定キー操作部や設定値変更ボタンと同様に、前面枠12を開状態としなければ操作できないようにされている。

【0459】

〔メイン処理〕

本変形例では、図5に示したメイン処理に替えて図45に示すメイン処理を行う。このメイン処理では、RAMクリアスイッチがオン状態（RAMクリアボタンが押下操作された状態）である場合（ステップS481；Y）にステップS41に移行する。すなわち、RAMクリアスイッチがRAM111Cの初期化を行わせるための操作部をなす。

【0460】

〔確率設定値変更処理〕

また、図11に示した確率設定値変更処理に替えて図46に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、RAMクリアスイッチからの入力がある（オン状態

10

20

30

40

50

である) 場合 (ステップ S 4 8 2 ; Y) に、ステップ S 4 1 2 以降の処理を行い、選択された確率設定値を確定する処理を行う。

【0461】

このように、RAMクリアボタンを押下した状態で電源を投入することでRAM111Cの初期化を行うことができ、このRAMクリアボタンにより確率設定値の確定を行うことができるので、RAMの初期化と確率設定値の確定の作業を最小限の操作部を用いてそれぞれ選択的に行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なく済むようになる。

【0462】

また、電源投入時に設定キースイッチを操作した場合には確率設定値変更状態に移行するとともにRAMの初期化が行われるのに対し、電源投入時にRAMクリアボタンを操作した場合には確率設定値変更状態には移行せずにRAMの初期化のみを行うことができるので、RAMの初期化のみを行いたい場合に、設定キースイッチを操作する必要や確率設定値変更状態に移行してしまうことがなく、遊技店での作業効率を高めることができる。

【0463】

以上のことから、設定手段 (遊技制御装置100) は、複数の操作部 (設定キー操作部 (設定キースイッチ152)、設定値変更ボタン (設定値変更スイッチ151)、RAMクリアボタン (RAMクリアスイッチ)) のうち所定の操作部 (設定キー操作部 (設定キースイッチ152)、RAMクリアボタン (RAMクリアスイッチ)) が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合に、記憶手段 (RAM111C) を初期化することが可能である。また、所定の操作部 (RAMクリアボタン (RAMクリアスイッチ)) を操作することにより、選択した確率設定値を確定可能であることとなる。

【0464】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段 (遊技制御装置100) と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、第1操作部 (設定キー操作部 (設定キースイッチ152))、第2操作部 (設定値変更ボタン (設定値変更スイッチ151)) 及び第3操作部 (RAMクリアボタン (RAMクリアスイッチ)) の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段 (遊技制御装置100) と、設定手段により選択された確率設定値の情報を含む制御手段による遊技の制御に必要な情報を記憶可能な記憶手段 (RAM111C) と、遊技機10の前面を覆い、閉状態と、開状態と、に変換可能な本体枠 (前面枠12) と、本体枠の開閉状態を検出可能な開閉検出手段 (遊技制御装置100) と、を備え、制御手段は、本体枠が開状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、第1操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とするとともに記憶手段を初期化するようにし、本体枠が開状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、第3操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とせずに記憶手段を初期化するようにしたこととなる。したがって、RAMの初期化のみを行いたい場合に確率設定値の変更操作を行う必要がなく、遊技店での作業効率を高めることができる。

【0465】

また、制御手段は、本体枠が開状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、第1操作部及び第3操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とするとともに記憶手段を初期化するようにし、本体枠が開状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、第1操作部及び第3操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とせずに記憶手段を初期化するようにしたこととなる。したがって、第1操作部及び第3操作部を同時に操作しても確率設定値変更状態に移行でき、遊技店での作業効率を高めることができる。また、本体枠が開状態である場合は第1操作部が操作されていても確率設定値変更状態に移

10

20

30

40

50

行しないので不正行為を防止できる。

【0466】

なお、図45では設定キースイッチの状態をRAMクリアスイッチの状態の確認より先に行うことで設定キー操作部とRAMクリアボタンが同時に操作された場合でも確率設定値変更状態に移行するようにしているが、設定キースイッチがオン状態でありかつRAMクリアスイッチがオン状態であることを確率設定値変更状態への移行条件としても良い。複数の操作部の操作を条件とすることで、確率設定値変更状態への移行の意思を明確に確認することができる。

【0467】

また、RAMクリアボタンを備えない第1実施形態の遊技機の場合は、本体枠が開状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、設定キー操作部及び設定値変更ボタンが操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とするとともに記憶手段を初期化するようにし、本体枠が閉状態であると開閉検出手段により検出され、かつ、設定キー操作部及び設定値変更ボタンが操作された状態で遊技機の電源が投入された場合には、確率設定値の変更を可能な状態とせずに記憶手段を初期化するようにしたこととなると言える。この場合も設定キースイッチがオン状態でありかつ設定値変更スイッチがオン状態であることを確率設定値変更状態への移行条件としても良い。

【0468】

また、設定手段は、第2操作部を操作することにより、確率設定値を変更可能であることとなる。また、設定手段は、第3操作部を操作することにより、選択した確率設定値を

【0469】

なお、図46において確率値変更スイッチとRAMクリアスイッチの機能を入れ替えても良い。すなわち、RAMクリアスイッチからの入力がある場合に、ステップS407以降の処理を行い、選択される確率設定値を変化させ、設定値変更スイッチからの入力がある場合に、ステップS412以降の処理を行い、選択された確率設定値を確定する処理を行うようにしても良い。

【0470】

〔第8変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第8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、確率設定値の確定操作が異なる。

【0471】

〔確率設定値変更処理〕

本変形例では、図11に示した確率設定値変更処理に替えて図47に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、設定値変更スイッチが第1入力態様で操作された場合（ステップS491；Y）に、ステップS407以降の処理を行い、選択される確率設定値を変化させる。また、設定値変更スイッチが第2入力態様で操作された場合（ステップS492；Y）に、ステップS412以降の処理を行い、選択された確率設定

【0472】

ここでの第1入力態様は、設定値変更ボタンが押下されて予め定められた規定時間未満で押下を終了する入力態様であって、当該押下を終了した時点で第1入力態様があったものと判断するようにしている。すなわち、短時間の押下操作であって設定値変更ボタンから手を離した際（設定値変更スイッチ151がオフ状態に変化した際）に確率設定値が変更されるようになっている。なお、設定値変更ボタンから手を離した時点としたのは、次に説明する第2入力態様を行った場合に確率設定値が更新されないようにするためである。

【0473】

10

20

30

40

50

また、第2入力態様は、設定値変更ボタンが押下されて予め定められた規定時間以上で押下を終了する入力態様であって、当該規定時間を経過した時点で第2入力態様があったものと判断するようにしている。すなわち、規定時間を超える長時間の押下操作があった際（設定値変更スイッチ151が規定時間以上オン状態となった際）に確率設定値を確定するようにしている。

【0474】

このように、設定値変更ボタンにより確率設定値の選択と確定を行うことができ、さらに設定値変更ボタンを押下した状態で電源を投入することでRAM111Cの初期化を行うことができるので、確率設定値の変更、確定とRAMのクリアの作業を最小限の操作部を用いてそれぞれ選択的に行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なく済むようになる。なお、第1入力態様と第2入力態様は上述の操作に限られず、それぞれを判別できる操作であればどのようなものであっても良い。

【0475】

以上のことから、設定手段（遊技制御装置100）は、複数の操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））のうち所定の操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合に、記憶手段（RAM111C）を初期化することが可能であるとともに、所定の操作部を操作することにより、選択した確率設定値を確定可能であることとなる。

【0476】

〔第9変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第9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、確率設定値確認モードへの移行条件が異なる。

【0477】

〔確率設定値確認処理〕

本変形例では、図12に示した確率設定値確認処理に替えて図48に示す確率設定値確認処理を行う。この確率設定値確認処理では、遊技中でない場合（ステップS433；N）に、所定の異常が発生しているかを判定する（ステップS501）。そして、所定の異常が発生している場合（ステップS501；Y）は、確率設定値確認処理を終了して確率設定値確認モードに移行しないようにしている。

【0478】

所定の異常は任意に設定可能であるが、ここでは、磁石不正、盤電波不正、枠電波不正、普電不正及び大入賞口不正である。このいずれかの異常が発生中である場合は所定の異常が発生していると判定される。これらの異常は不正行為に起因する異常であり、このような異常が発生している場合に確率設定値確認モードに移行しないようにすることで、不正行為を行う者に確率設定値が知られてしまうことを防止することができる。

【0479】

また、コネクタ抜けなどの発生によるスイッチ異常、シュート球切れエラー、オーバーフローエラー、払出異常エラー及びガラス枠開放エラーは所定の異常に含まれないが、これらを所定の異常に含んでも良い。また、前面枠12を開放して設定キー操作部や設定値変更ボタンを操作することとなるので、前面枠開放エラーについては所定の異常に含まないようにする。

【0480】

また、図30に示したようにこれらの異常のいずれかが発生している場合には、特定外部情報をなすセキュリティ信号が外部に出力される状態となり、遊技店側に異常の発生を知らせるようになっており、この異常の発生の報知を受けて係員が確認するまでの間に確率設定値が知られてしまうことを防止できる。

【0481】

なお、このセキュリティ信号は、RAM 111Cの初期化が行われた場合や、確率設定値確認モードが開始された場合にも所定期間にわたり出力され、遊技機の確認を促すようにしている。遊技機の外部の装置では、所定時間を超えてセキュリティ信号が出力されることに基づき所定の異常が発生していることを把握可能となる。

【0482】

また、所定の異常が発生している場合に設定キースイッチをオン状態としても確率設定値確認モードに移行しないようにしたが、所定の異常が発生している場合に設定キースイッチをオン状態とし、当該オン状態としたまま所定の異常がすべて解消した場合は、その時点から確率設定値確認モードに移行する。このようにすることで、所定の異常がすべて解消すれば自動的に確率設定値を確認することができるようになるので、確認作業の効率を向上することができる。

10

【0483】

また、上述の第6変形例の構成を適用して、所定の異常が発生していない状態で設定キースイッチをオフ状態からオン状態に変化させた場合にのみ確率設定値確認モードに移行するようにしても良い。この場合、遊技中である場合（ステップS433；Y）及び所定の異常発生中である場合（ステップS501；Y）には、オフ状態確認フラグをクリアするようにする。

【0484】

このように、所定の異常が発生している状態から設定キースイッチがオン状態とされたままの場合に確率設定値確認モードに移行しないようにすることで、確率設定値確認モードに移行できない禁止状態である所定の異常が発生している状態で意図せず設定キースイッチをオン状態としていた場合に、その後に所定の異常がすべて解消した状態（禁止状態でない状態）となって、確率設定値確認モードに移行して確率設定値が表示されてしまうことを防止できる。すなわち、確率設定値を確認する意思を持って操作した場合にのみ確率設定値が確認できる状態となるようにすることができる。

20

【0485】

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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ152）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ151））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、を備え、設定手段は、操作部が操作されて所定状態とされることに基づき、確率設定値の確認が可能な確認状態とすることが可能であり、制御手段により制御される遊技の状態が、所定の異常が発生している状態である場合には、操作部が所定状態であっても確認状態としないようにしたこととなる。したがって、遊技の状態に応じて確率設定値確認モードに移行するか否かを選択できるようになり、確率設定値が示されることによる不都合を防止できる。

30

【0486】

また、所定の異常には複数種類の異常が含まれ、制御手段は、遊技機の外部に情報を出力可能であり、所定の異常のいずれかが発生している場合には、所定の異常のすべてが解消されるまで特定外部情報（セキュリティ信号）を外部に出力するようにしたこととなる。したがって、所定の異常が発生していることを遊技機の外部に報知できるとともに、確率設定値の確認を行うことができない状態であることを外部に報知できるようになり、確率設定値が示されることによる不都合を防止できる。

40

【0487】

また、遊技の制御に必要な情報を記憶可能な記憶手段（RAM 111C）を備え、制御手段は、記憶手段が初期化された場合及び確認状態が開始された場合に、所定期間にわたり特定外部情報を出力するようにしたこととなる。したがって、遊技機の確認が必要な状況が発生していることを遊技機の外部に報知できる。

50

【0488】

また、設定手段は、所定の異常が発生している状態において操作部が所定状態とされ、当該所定状態とされたまま所定の異常がすべて解消した場合には、当該所定の異常がすべて解消したことに基づき確認状態とするようにしたこととなる。したがって、所定の異常が発生していない状態となれば自動的に確率設定値を確認することができるようになるので、確認作業の効率を向上することができる。

【0489】

また、設定手段は、所定の異常が発生していない状態において操作部が所定状態に変更された場合にのみ確認状態とするようにしたこととなる。したがって、意図せず確率設定値が示されてしまうことを防止できる。

10

【0490】

〔第10変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第10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、遊技中でも確率設定値確認モードへの移行が可能である。

【0491】

〔確率設定値確認処理〕

本変形例では、図12に示した確率設定値確認処理に替えて図49に示す確率設定値確認処理を行う。この確率設定値確認処理では、設定キースイッチがオン状態である場合（ステップS434；Y）に、遊技中であるかを判定する（ステップS511）。遊技中でない場合（ステップS511；N）は、ステップS435に移行する。

20

【0492】

一方、遊技中である場合（ステップS511；Y）は、遊技中断を設定し（ステップS512）、遊技中断フラグをセットして（ステップS513）、ステップS435に移行する。これにより、遊技中であっても確率設定値確認モードに移行でき、確率設定値確認モード中は遊技が中断された状態となる。

【0493】

また、ステップS442の処理を行った後、遊技中断フラグがあるかを判定する（ステップS514）。遊技中断フラグがない場合（ステップS514；N）、すなわち遊技が中断されていない場合は、確率設定値確認処理を終了する。また、遊技中断フラグがある場合（ステップS514；Y）、すなわち遊技が中断されている場合は、遊技再開を設定し（ステップS515）、遊技中断フラグをクリアして（ステップS516）、確率設定値確認処理を終了する。これにより、確率設定値確認モードの終了に伴い中断されていた遊技が再開されるようになる。

30

【0494】

遊技を中断している状態では、一括表示装置50の表示を一旦消去するようにしても良いし、中断直前の状態を継続するようにしても良い。また、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動表示中に遊技が中断された場合には、一括表示装置50での変動表示を継続するようにしても良い。また、一括表示装置50に中断状態であることを示す表示を行うようにしても良い。

40

【0495】

また、遊技を中断する際に演出制御装置300に対して中断コマンドを送信し、遊技を再開する際に演出制御装置300に再開コマンドを送信するようにして、表示装置41や音声、LED等の発光部材又は可動役物により中断に対応した演出を行うようにしても良い。また、遊技を再開する際における表示装置41での表示等は、停電復旧時における表示装置41での表示等と同様としても良い。

【0496】

また、遊技の中断中であっても始動入賞口36、普通変動入賞装置37、一般入賞口35及び特別変動入賞装置38への入賞を有効としても良いし、無効としても良い。また、

50

遊技の中断中であっても遊技球の払い出しは継続するようにしても良い。

【0497】

〔第11変形例〕

次に、上述した第1実施形態の遊技機の第11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、確率設定値の変更に伴う音声を出力するようにしている。

【0498】

図50(a)には確率設定値の変更を行う場合の一例を示した。遊技機の電源がオフ状態である状態で設定キー操作部の設定キーを第2位置に回して設定キースイッチがオン状態となる状態とし(t11)、この状態で遊技機の電源を投入すると設定値変更状態となる(t12)。設定値変更状態となることに基づき遊技制御装置100から確率設定変更中のコマンドが演出制御装置300に送信され、演出制御装置300ではこのコマンドの受信に基づき確率設定値変更状態であることを報知する変更中報知音声を出力する。変更中報知音声としてはどのような音声であっても良いが、例えば「確率設定値の変更中です」という音声や、特定の音楽又は警報音が挙げられる。また、表示装置41やサブ情報表示装置90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の動作によっても確率設定値変更状態であることを報知するようにしても良い。例えば、表示装置41に「確率設定値の変更中です」との表示を行っても良い。すなわち、遊技で使用する演出装置を用いて確率設定値変更状態であることを報知している。このように演出装置を用いて報知を行うことで、確率設定値変更状態であることを明確に報知でき、営業中に不正に確率設定値変更状態とされた場合でも遊技店の店員や周囲の遊技者が気づくことができ、不正な遊技が行われることを未然に防止することができる。

【0499】

そして、設定キー操作部の設定キーを第1位置に回して設定キースイッチがオフ状態となる状態とすると確率設定値変更状態が終了する(t13)。設定値変更状態が終了することに基づき遊技制御装置100から確率設定変更終了のコマンドが演出制御装置300に送信され、演出制御装置300ではこのコマンドの受信に基づき所定期間(例えば3分)にわたり設定された確率設定値の情報を報知するための確率設定値報知音声を出力する(t13~t14)。その後、遊技の状態に応じた音声の出力が行われる(t14)。

【0500】

確率設定値報知音声としてはどのような音声であっても良いが、例えば図50(b)に示すように、設定された確率設定値に応じた音声を出力する。例えば確率設定値が1である場合は「確率設定値1が設定されました」という音声出力される。もちろんこれ以外の音声であっても良いし特定の音楽又は警報音であっても良い。また、表示装置41においても同様に設定された確率設定値に応じた表示が行われる。例えば確率設定値が1である場合は「確率設定値1が設定されました」という表示が行われる。もちろんこれ以外の表示であっても良い。

【0501】

この他に、サブ情報表示装置90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の動作を設定された確率設定値に応じたものとして確率設定値を報知するようにしても良い。すなわち、遊技で使用する演出装置を用いて確率設定値を報知している。このように演出装置を用いて報知を行うことで、確率設定値が変更されたことを明確に報知でき、営業中に不正に確率設定値が変更された場合でも遊技店の店員や周囲の遊技者が気づくことができ、不正な遊技が行われることを未然に防止することができる。

【0502】

なお、確率設定値変更状態である場合に、確率設定値変更状態である旨を示す外部情報を出力するようにし、外部装置(ホールコンピュータなど)で確率設定値変更状態であることを把握可能としても良い。また、確率設定値確認モードである場合にも同様に、確率

設定値確認モードである旨を示す外部情報を出力するようにし、外部装置（ホールコンピュータなど）で確率設定値確認モードであることを把握可能としても良い。このようにすることで、遊技店側で確率設定値変更状態や確率設定値確認モードであることを即座に把握でき、不正行為を未然に防止することができる。

【0503】

また、確率設定値変更状態の終了後の所定期間は遊技の進行ができないようにしても良い。また、この遊技の進行ができない期間にわたり確率設定値報知音声を出力するようにしても良い。このようにすることで、営業中において不正に確率設定値が変更されたとしてもすぐには遊技を行うことができず、不正に遊技が進行されることを防止できる。また、確率設定値確認モードである場合に、当該確率設定値確認モードであることをスピーカ 19a、19b、表示装置41、サブ情報表示装置90、枠装飾装置18、盤装飾装置46、盤演出装置44などの演出装置により報知するようにしても良い。

【0504】

また、確率設定値変更状態において操作により確率設定値が更新される毎に更新された確率設定値に応じた音声を出力するようにしても良い。また、他の演出装置でも同様に確率設定値の更新に対応して更新後の確率設定値を報知するようにしても良い。これにより選択している確率設定値を容易に確認することができる。

【0505】

以上のことから、始動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、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置100）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置100）と、遊技の演出を行う演出装置（スピーカ19a、19b、表示装置41、サブ情報表示装置90、枠装飾装置18、盤装飾装置46、盤演出装置44）と、を備え、選択された確率設定値を演出装置により報知可能であることとなる。したがって、不正行為を未然に防止することができる。また、確率設定値を変更可能な状態であることを演出装置により報知可能であることとなる。また、確率設定値を確認可能な状態であることを演出装置により報知可能であることとなる。

【0506】

また、確率設定値変更状態の終了後、所定期間にわたり遊技の進行を禁止するようにしたこととなる。したがって、営業中において不正に確率設定値が変更されたとしてもすぐには遊技を行うことができず、不正に遊技が進行されることを防止できる。

【0507】

<示唆演出>

遊技機10は、飾り特別図柄（識別情報）の仮停止及び再変動を行う擬似連演出と、当該擬似連演出の実行を示唆する示唆演出とを実行可能である。示唆演出は、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆する演出であり、擬似連演出が実行されない場合であっても示唆演出が実行される場合がある。すなわち、示唆演出が実行された後、擬似連演出が実行される場合もあるし、擬似連演出が実行されない場合もある。

【0508】

図51に、本実施形態の示唆演出の一例を示す。

演出制御装置300は、特図変動表示ゲームが開始すると、当該特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを表示装置41にて実行する。

飾り特図変動表示ゲームの実行中、表示装置41には、例えば図51(a)に示すように、飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部41aと、未消化の第1始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する第1待機中保留表示部41b1と、未消化の第2始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する第2待機中保留表示部41b2と、消化中の始動記憶（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保留表示部41cと、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aにて変動表示される飾り特別図柄（識別情報）よりも相対的に小さい小図柄を変

10

20

30

40

50

動表示する小図柄用変動表示部 4 1 d と、未消化の始動記憶の数を数字にて表示する数字保留表示部 4 1 e とが設けられる。

【0509】

演出制御装置 3 0 0 は、例えば、飾り特図変動表示ゲームの開始時に、当該飾り特図変動表示ゲームにおいて擬似連演出を実行するか否かを遊技制御装置 1 0 0 からの演出制御指令信号（演出コマンド）等に基づき決定する擬似連演出抽選と、当該飾り特図変動表示ゲームにおいて示唆演出を実行するか否かを遊技制御装置 1 0 0 からの演出制御指令信号（演出コマンド）等に基づき決定する示唆演出抽選とを行う。

そして、示唆演出抽選に当選した場合には、演出制御装置 3 0 0 は、例えば図 5 1（b）に示すように、当該飾り特図変動表示ゲームの実行中における所定のタイミングで示唆演出を行って、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆する画像である実行示唆画像 G 1 と、擬似連演出が実行される期待度（実行期待度）を示唆する画像である期待度示唆画像 G 2 とを表示する。

また、擬似連演出抽選に当選した場合には、演出制御装置 3 0 0 は、例えば図 5 1（c）に示すように、当該飾り特図変動表示ゲームの実行中における所定のタイミングで擬似連演出を開始して、再変動の開始を報知する擬似連図柄 G 3 を停止表示する。

【0510】

擬似連演出の開始時に擬似連図柄 G 3 が停止表示されるため、実行示唆画像 G 1 は、擬似連図柄 G 3 が停止表示される可能性があることを示唆する画像であるとも言える。同様に、期待度示唆画像 G 2 は、擬似連図柄 G 3 が停止表示される期待度を示唆する画像であるとも言える。

なお、図 5 1 や後述する図 5 4 に示す飾り特図変動表示ゲームは、表示装置 4 1 における左、中、右の変動表示領域の各々で複数の飾り特別図柄を変動表示した後に、左、中、右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が、飾り特図変動表示ゲームにおける飾り特別図柄の停止表示順は左、中、右の順に限定されず、適宜変更可能であり、例えば左、右、中の順であっても良い。

【0511】

ここで、本実施形態において、実行示唆画像 G 1 と擬似連図柄 G 3 の違いは、透過性の高低のみである。具体的には、実行示唆画像 G 1 は、不透明な擬似連図柄 G 3 を半透明化した画像である。すなわち、実行示唆画像 G 1 よりも奥側に表示されている画像は、当該実行示唆画像 G 1 を透して視認可能（あるいは視認容易）であるが、擬似連図柄 G 3 よりも奥側に表示されている画像は、当該擬似連図柄 G 3 を透して視認不能である。

なお、実行示唆画像 G 1 と擬似連図柄 G 3 の違いは、透過性の高低のみに限定されず適宜変更可能である。例えば、所定画像が仮停止している状態を実行示唆画像 G 1 と称し、当該所定画像が停止している状態を擬似連図柄 G 3 と称しても良い。

【0512】

期待度示唆画像 G 2 は、例えば図 5 1（b）に示すように、実行示唆画像 G 1 に並べて表示される場合と、例えば図 5 1（d）に示すように、実行示唆画像 G 1 の前側に当該実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される場合とがある。すなわち、期待度示唆画像 G 2 の表示態様には、実行示唆画像 G 1 に並べて表示される表示態様と、実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様とがあり、表示態様に応じて異なる実行期待度を示唆できるようになっている。

なお、期待度示唆画像 G 2 の表示態様のうち実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様は、例えば図 5 1（d）に示すような態様（すなわち期待度示唆画像 G 2 の全部が実行示唆画像 G 1 に重なる態様）であっても良いし、期待度示唆画像 G 2 の一部が実行示唆画像 G 1 に重なる態様であっても良い。

【0513】

また、実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様は、期待度示唆画像 G 2 を実行示唆画像 G 1 の後側に当該実行示唆画像 G 1 に重ねて表示する態様であっても良い。実行示唆画像 G 1 は半透明画像であるため、実行示唆画像 G 1 の後側に期待度示唆画像 G 2 が配

置される場合でも、実行示唆画像 G 1 と期待度示唆画像 G 2 の双方は視認可能である。また、期待度示唆画像 G 2 は半透明画像であっても良い。実行示唆画像 G 1 と期待度示唆画像 G 2 の双方を半透明画像にすることによって、高速変動している飾り特別図柄の様子（変動表示態様）等も視認可能となる。

【0514】

期待度示唆画像 G 2 は、第 1 特定画像（「？」という文字画像）及び第 2 特定画像（「！」という文字画像）のうち少なくとも一方によって構成される。すなわち、期待度示唆画像 G 2 の表示態様には、期待度示唆画像 G 2 を構成する特定画像の種類や個数や並び順が異なる複数の表示態様があり、表示態様に応じて異なる実行期待度を示唆できるようになっている。

10

【0515】

図 5 2（a）に、期待度示唆画像 G 2 によって示唆される実行期待度の一例を示す。

期待度示唆画像 G 2 の表示態様には、例えば図 5 2（a）に示すように、1 個の第 1 特定画像からなる表示態様（「？」）と、1 個の第 2 特定図柄からなる表示態様（「！」）と、2 個の第 1 特定画像からなる表示態様（「??」）と、2 個の第 2 特定図柄からなる表示態様（「!!」）と、第 1 特定図柄が右側に第 2 特定図柄が左側に配される表示態様（「!?」）と、第 2 特定図柄が右側に第 1 特定図柄が左側に配される表示態様（「?!」）とがあり、期待度示唆画像 G 2 を構成する特定画像の種類や個数や並び順に応じて、示唆される実行期待度が異なる。

【0516】

20

さらに、期待度示唆画像 G 2 の表示態様には、例えば図 5 2（a）に示すように、実行示唆画像 G 1 に並べて表示される表示態様と、実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様とがあり、期待度示唆画像 G 2 を構成する特定画像の種類と個数と並び順の全てが同じであっても、当該期待度示唆画像 G 2 が、実行示唆画像 G 1 に並べて表示される場合と、実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される場合とで、示唆される実行期待度が異なる。

【0517】

具体的には、例えば図 5 1（b）に示す期待度示唆画像 G 2、すなわち、第 1 特定図柄が右側に第 2 特定図柄が左側に配される表示態様（「!?」）、かつ実行示唆画像 G 1 に並べて表示される表示態様で表示された期待度示唆画像 G 2 の場合には、例えば図 5 2（b）に示すように、実行期待度（図 5 1 に示す期待度示唆画像 G 2 の場合は、擬似連演出が実行される期待度）が 40%であることを示唆できる。

30

また、例えば図 5 1（d）に示す期待度示唆画像 G 2、すなわち、第 1 特定図柄が右側に第 2 特定図柄が左側に配される表示態様（「!?」）、かつ実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様で表示された期待度示唆画像 G 2 の場合には、例えば図 5 2（b）に示すように、実行期待度（図 5 1 に示す期待度示唆画像 G 2 の場合は、擬似連演出が実行される期待度）が 50%であることを示唆できる。

期待度示唆画像 G 2 の表示態様をいずれにするかは、例えば、示唆演出抽選において決定される。

【0518】

ここで、第 1 特定画像（「？」という文字画像）及び第 2 特定画像（「！」という文字画像）は、例えば図 5 2（b）に示すように、これら 2 種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部とで構成されている。

40

なお、特定画像の種類は、2 種類に限定されず、3 種類以上であっても良い。

また、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部は、形状が共通する部分の他に、色や濃淡が共通する部分等であっても良い。

また、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部とで構成されていなくても良い。すなわち、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部を有していなくても良いが、期待度示唆画像 G 2 の表示態様にかかわらず統一感のある期待度示唆画像 G 2 を表示できる等の観点から、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部を有していることが好ましい。

50

【0519】

また、期待度示唆画像G2は、特定画像のみによって構成されるものに限定されず、少なくとも特定画像を含むものであれば、特定画像以外の画像を含んでいても良い。具体的には、期待度示唆画像G2は、例えば、「擬似連かも？」（？は特定画像であるため、！や！？や？！や？？や！！に変更可能）などであっても良い。

また、特定画像は、文字画像に限定されず、例えば図53（a）に示すように、キャラクタ画像であっても良い。図53（a）に示す例において、左側の特定画像（第1特定画像）の非共通部は両目を模した画像部分であり、右側の特定画像（第2特定画像）の非共通部はサングラスを模した画像部分であり、その他の部分は共通部である。

また、期待度示唆画像G2によって、擬似連演出が実行される期待度（実行期待度）ではなく、例えば図53（b）に示すように、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当たり結果となる期待度（大当たり期待度）を示唆するようにしても良い。その場合、示唆演出は、実行示唆画像G1によって、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆できるとともに、期待度示唆画像G2によって、大当たり期待度を示唆できることとなる。

【0520】

また、示唆演出は、擬似連演出の実行を示唆する演出に限定されず、適宜変更可能である。

示唆演出は、例えば図54に示すように、所定の一般図柄の停止表示を示唆する演出であっても良い。ここで、飾り特別図柄には、一般図柄（図柄1～9）と、特殊図柄（擬似連図柄G3等）とがある。

【0521】

具体的には、まず、飾り特図変動表示ゲームが開始し、次いで、例えば図54（a）に示すように、左変動表示領域における変動表示が停止し、次いで、例えば図54（b）に示すように、所定のタイミングで示唆演出が行われて、中変動表示領域に所定の一般図柄（ここでは「5」）の停止表示が実行される可能性があることを示唆する実行示唆画像G1と、中変動表示領域に所定の一般図柄の停止表示が実行される期待度（実行期待度）を示唆する期待度示唆画像G2とが表示される。その後、中変動表示領域における変動表示が停止して、例えば図54（c）に示すように所定の一般図柄が停止表示されるか、あるいは、所定の一般図柄以外が停止表示される。

【0522】

ここで、図54（c）ではリーチ状態が発生しているため、図54（b）に示す示唆演出は、リーチ演出の実行を示唆する演出であるとも言える。すなわち、図54（b）に示す実行示唆画像G1は、リーチ演出が実行される可能性があることを示唆する画像、すなわち既に停止表示されている飾り特別図柄と同じ飾り特別図柄が停止表示される可能性があることを示唆する画像であるとも言える。また、図54（b）に示す期待度示唆画像G2は、リーチ演出が実行される期待度（実行期待度）を示唆する画像、すなわち既に停止表示されている飾り特別図柄と同じ飾り特別図柄が停止表示される期待度を示唆する画像であるとも言える。

【0523】

なお、所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出において、期待度示唆画像G2は、所定の一般図柄の停止表示が実行される期待度（実行期待度）を示唆するものではなく、例えば、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当たり結果となる期待度（大当たり期待度）を示唆するものであっても良い。

【0524】

また、図54（b）に示す示唆演出は、飾り特図変動表示ゲーム表示部41aを構成する左、中、右の3つの変動表示領域のうち、中変動表示領域を対象としている、すなわち中変動表示領域に対応する実行示唆画像G1及び期待度示唆画像G2を表示して、当該実行示唆画像G1によって中変動表示領域に所定の一般図柄が停止表示される可能性があることを示唆するとともに、当該期待度示唆画像G2によって中変動表示領域に所定の一般図柄が停止表示される期待度を示唆しているが、これに限定されない。すなわち、所定の

一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出は、左、中、右の3つの変動表示領域のうち、左変動表示領域を対象としたものであっても良いし、右変動表示領域を対象としたものであっても良い。

【0525】

また、例えば図54(d)に示すように、左、中、右の3つ変動表示領域のうち2つの変動表示領域の各々を対象として、所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出を行っても良い。また、図54(e)に示すように、左、中、右の3つの変動表示領域の各々を対象として、所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出を行っても良い。

図54(d)や図54(e)に示すように複数の変動表示領域の各々を対象として所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出を行うことで、同時に複数の示唆演出を行うことができる。さらに、複数の示唆演出の結果(示唆演出で示唆された情報が正しかったか否か)が一度に分かるのではなく、左、中、右の変動停止ごとに順次分かるため、遊技者の期待感が長期間にわたり継続するとともに、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。

【0526】

また、示唆演出は、例えば図55に示すように、飾り特図始動記憶表示(以下「保留表示」という)の表示態様を第1表示態様から第2表示態様へと変化させる保留変化演出の実行を示唆する演出であっても良い。

具体的には、まず、例えば図55(a)に示すように、飾り特図変動表示ゲームが開始し、次いで、例えば図55(b)又は図55(c)に示すように、所定のタイミングで示唆演出が行われて、保留変化演出が実行される可能性があることを示唆する実行示唆画像G1と、保留変化演出が実行される期待度(実行期待度)を示唆する期待度示唆画像G2とが表示される。その後、保留変化演出が行われず所定のタイミングで実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2が消去されるか、あるいは、例えば図54(d)に示すように所定のタイミングで保留変化演出が行われて第1表示態様の保留表示(ここでは丸)が第2表示態様の保留表示(ここでは星)に変化する。この場合、実行示唆画像G1は、例えば、第2表示態様の保留表示を半透明化した画像である。

【0527】

なお、図55(c)では、期待度示唆画像G2の一部が実行示唆画像G1に重なっているが、期待度示唆画像G2の表示態様のうち実行示唆画像G1に重ねて表示される表示態様は、期待度示唆画像G2の全部が実行示唆画像G1に重なる態様であっても良いし、期待度示唆画像G2の一部が実行示唆画像G1に重なる態様であっても良い。

また、図55(c)では、期待度示唆画像G2が実行示唆画像G1の前側に配置されているが、期待度示唆画像G2の表示態様のうち実行示唆画像G1に重ねて表示される表示態様は、期待度示唆画像G2を実行示唆画像G1の前側に当該実行示唆画像G1に重ねて表示する態様であっても良いし、期待度示唆画像G2を実行示唆画像G1の後側に当該実行示唆画像G1に重ねて表示する態様であっても良い。

また、図54(b)、(c)に示す示唆演出では、実行中保留表示部41cに表示されている保留表示(以下「実行中保留表示」という)に対応する実行示唆画像G1及び期待度示唆画像G2を表示して、当該実行示唆画像G1によって実行中保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆するとともに、当該期待度示唆画像G2によって実行中保留表示の表示態様が変化する期待度を示唆しているが、これに限定されない。すなわち、第1待機中保留表示部41bや第2待機中保留表示部41b2に表示されている保留表示(以下「待機中保留表示」という)に対応する実行示唆画像G1及び期待度示唆画像G2を表示して、当該実行示唆画像G1によって待機中保留表示の表示態様が変化する可能性があることを示唆するとともに、当該期待度示唆画像G2によって待機中保留表示の表示態様が変化する期待度を示唆するようにしても良い。

【0528】

このように本実施形態の遊技機10によれば、所定条件の成立に基づきゲーム(特図変動表示ゲーム)を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発

10

20

30

40

50

生可能な遊技機において、所定の予告演出（例えば擬似連演出）の実行を示唆する示唆演出（図51（b）、（d）参照）を実行する示唆演出実行手段（演出制御装置300）を備え、示唆演出では、複数種類の特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）を表示可能であり、示唆演出にて表示された複数種類の特定画像の並び順に応じて、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当たり期待度）が異なる（図52（a）、図53（b）参照）。

【0529】

したがって、所定の予告演出の実行を示唆する示唆演出で表示される特定画像によって、当該所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当たり期待度）を示唆することができるため、示唆演出の興趣を高めることができる。

10

なお、示唆演出は、所定の予告演出としての擬似連演出の実行を示唆する演出に限定されず、適宜変更可能であり、例えば図54（b）に示すように、所定の予告演出としてのリーチ演出の実行を示唆する演出であっても良いし、例えば図55（b）、（c）に示すように、所定の予告演出としての保留変化演出の実行を示唆する演出であっても良い。示唆演出が擬似連演出の実行を示唆する演出である場合には、実行示唆画像G1として、擬似連演出の実行を示唆する擬似連示唆画像を示唆対象の変動表示領域に表示したが（図51（b）、（d）参照）、示唆演出がリーチ演出の実行を示唆する演出である場合には、実行示唆画像G1として、リーチ演出の実行と当該リーチ演出の種類を示唆するリーチ態様示唆画像を示唆対象の変動表示領域に表示しても良いし、示唆演出が保留変化演出の実行を示唆する演出である場合には、実行示唆画像G1として、保留変化演出の実行を示唆する保留変化示唆画像を示唆対象の変動表示領域に表示しても良い。

20

【0530】

また、一の変動表示領域に複数の実行示唆画像G1を表示しても良い。その場合、例えば図56A（a）に示すように、複数の実行示唆画像G1（ここではリーチ態様示唆画像）を一の円周上に配置し、当該一の円周に沿って移動して所定位置に止まった実行示唆画像G1が本物の実行示唆画像であり、それ以外はダミーの実行示唆画像であるといったようなルーレット演出を行うようにしても良い。このようなルーレット演出を行うことで、どの実行示唆画像G1が本物であるのか（ここでは、どの種類のリーチ演出になる可能性があるのか）が分かりやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

30

【0531】

また、例えば図56A（b）に示すように、期待度示唆画像G2が所定の動作を行う演出を実行するよう構成しても良い。その場合、実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2との対応関係をより明確にする等の観点から、期待度示唆画像G2は、当該期待度示唆画像G2の一部を基準として動作（一部を固定した状態で動作）することが好ましい。図56A（b）に示す例では、所定の動作として揺動動作を行っているが、所定の動作は、これに限定されず適宜変更可能であり、例えば伸縮動作であっても良い。

また、実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2とが別画像であることをより明確にする等の観点から、例えば図56A（c）に示すように、期待度示唆画像G2は、特定画像を囲む枠画像（領域遮断画像、領域区画画像、示唆図柄関連強調画像）を含むものであっても良い。

40

【0532】

また、期待度示唆画像G2の表示態様のうち実行示唆画像G1に重ねて表示される表示態様は、例えば図56A（d）に示すように、実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2とが融合したように見える表示態様であっても良い。

また、期待度示唆画像G2は、実行示唆画像G1の近傍ではなく、実行示唆画像G1から離れた位置に表示されても良い。その場合、実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2との対応関係が明確となるよう、例えば実行示唆画像G1と期待度示唆画像G2とに跨る関連性強調画像（エフェクト画像）を表示することが好ましい。

【0533】

50

また、実行示唆画像 G 1 と期待度示唆画像 G 2 の位置関係は適宜選択可能であるが、誤認防止や実行示唆画像 G 1 と期待度示唆画像 G 2 との対応関係をより明確にする等の観点から、例えば図 5 6 A (e) に示すように、期待度示唆画像 G 2 の下の点部分と実行示唆画像 G 1 の中心線（横の中心線）が同じ位置となるような位置関係や、例えば図 5 6 A (f), (g) に示すように、期待度示唆画像 G 2 の下の点部分と実行示唆画像 G 1 の上辺又は下辺が同じ位置となるような位置関係や、例えば図 5 6 A (h) に示すように、期待度示唆画像 G 2 の中心が実行示唆画像 G 1 の中心線（縦の中心線）上に配置される位置（あるいは、縦の中心線から左側又は右側にずれた位置であっても良い）となるような位置関係が好ましい。なお、図 5 6 A (e) ~ (h) に示す例では、期待度示唆画像 G 2 の表示態様が実行示唆画像 G 1 に並べて表示される表示態様となっているが、期待度示唆画像 G 2 の表示態様が実行示唆画像 G 1 に重ねて表示される表示態様である場合も同様の位置関係が好ましい。

【0534】

さらに、実行示唆画像 G 1 に並べて表示される表示態様においては、誤認防止や実行示唆画像 G 1 と期待度示唆画像 G 2 との対応関係をより明確にする等の観点から、左変動表示領域に対応する期待度示唆画像 G 2 については、例えば図 5 6 A (f) に示すように当該左変動表示領域に対応する実行示唆画像 G 1 の左隣に表示することが好ましく、右変動表示領域に対応する期待度示唆画像 G 2 については、例えば図 5 6 A (e) に示すように当該右変動表示領域に対応する実行示唆画像 G 1 の右隣に表示することが好ましく、中変動表示領域に対応する期待度示唆画像 G 2 については、例えば図 5 6 A (g), (h) に示すように当該中変動表示領域に対応する実行示唆画像 G 1 の上隣（下隣であっても良いが、下隣である場合には保留表示と重なって期待度示唆画像 G 2 が保留表示に対応するものであると誤解される可能性があるため、上隣が望ましい）に表示することが好ましい。

【0535】

また、本実施形態の遊技機 10 において、示唆演出では、複数種類の特定画像が表示される場合と、複数種類の特定画像のうちいずれか 1 種類の特定画像が表示される場合とがあり、示唆演出にて、1 種類の特定画像が表示される場合（例えば、「？」の場合、「！」の場合、「??」の場合、「!!」の場合）と、複数種類の特定画像が第 1 の並び順で表示される場合（例えば「!?」の場合）と、複数種類の特定画像が第 2 の並び順で表示される場合（例えば「?!」の場合）とで、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当たり期待度）が異なるよう構成することができる（図 5 2 (a)、図 5 3 (b) 参照）。

このように構成することで、より詳細な期待度を示唆することができるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【0536】

また、本実施形態の遊技機 10 において、所定の予告演出は、1 回のゲーム（特図変動表示ゲーム）において複数の識別情報（飾り特別図柄）を所定期間変動表示した後少なくとも一部の識別情報を仮停止する単位変動表示を複数回実行可能な擬似連演出であり、示唆演出は、擬似連示唆画像（図 5 1 (b), (d) に示す実行示唆画像 G 1）を表示して擬似連演出の実行を示唆する演出であり、特定画像が擬似連示唆画像に並べて表示される場合と、特定画像が擬似連示唆画像に重ねて表示される場合とで、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当たり期待度）が異なるよう構成することができる（図 5 2 (a)、図 5 3 (b) 参照）。

このように構成することで、擬似連示唆画像と特定画像との対応関係が明確になるとともに、より詳細な期待度を示唆することができるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【0537】

また、本実施形態の遊技機 10 において、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部と、で構成されるようにすることができる（図 5 2 (b) 参照）。

10

20

30

40

50

このように構成することで、統一感のある特定画像を表示することができるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【0538】

また、本実施形態の遊技機10によれば、所定条件の成立に基づき複数の変動表示領域で識別情報（飾り特別図柄）を変動表示するゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示領域に所定の識別情報が停止表示される期待度（所定の識別情報の停止表示が実行される期待度（実行期待度））を示唆する期待度示唆演出（示唆演出（図51（b）、図54（b）、（d）、（e）参照））を実行可能であり、期待度示唆演出では、特定画像（例えば「?」という文字画像や「!」という文字画像）が表示され、特定画像の種類、個数及び並び順の少なくとも一つに応じて期待度（実行期待度）が異なる（図52（a）参照）。

10

【0539】

したがって、示唆演出として、変動表示領域に所定の識別情報（飾り特別図柄）が停止表示される期待度（実行期待度）を示唆する期待度示唆演出を実行することができるため、示唆演出の興趣を高めることができる。

なお、本実施形態では、特定画像の種類、個数及び並び順に応じて実行期待度や大当たり期待度を異ならせたが、特定画像の種類、個数及び並び順の少なくとも一つに応じて実行期待度や大当たり期待度が異なれば良い。例えば、特定画像が1種類しかなく、特定画像の個数に応じて（例えば、「?」の場合と「??」の場合と「???」の場合とで）期待度が異なるよう構成することも可能である。

20

【0540】

また、本実施形態の遊技機10において、期待度示唆演出（示唆演出）では、複数の変動表示領域のうち示唆対象の変動表示領域に重ねて特定画像（例えば「?」という文字画像や「!」という文字画像）が表示される、あるいは示唆対象の変動表示領域に並べて特定画像が表示されるよう構成することができる（図51（b）、（d）参照）。

このように構成することで、示唆対象の変動表示領域が明確になるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【0541】

また、本実施形態の遊技機10によれば、所定条件の成立に基づき複数の変動表示領域で識別情報（飾り特別図柄）を変動表示するゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、所定の識別情報が停止表示される可能性があることを示唆する示唆演出を、複数の変動表示領域の各々を対象として実行可能であり（図54（b）、（e）参照）、示唆演出では、複数種類の特定画像（例えば「?」という文字画像や「!」という文字画像）が表示され、示唆演出にて表示された複数種類の特定画像の並び順に応じて、変動表示領域に所定の識別情報が停止表示される期待度（所定の識別情報の停止表示が実行される期待度（実行期待度））が異なる（図52（a）参照）。

30

【0542】

したがって、変動表示領域に所定の識別情報（飾り特別図柄）が停止表示される可能性があることを示唆する示唆演出を、複数の変動表示領域の各々を対象として実行することができるとともに、当該示唆演出で表示される特定画像によって、当該停止表示が実行される期待度（実行期待度）を示唆することができるため、示唆演出の興趣を高めることができる。

40

また、複数の変動表示領域の各々を対象とした示唆演出を実行することで、同時に複数の示唆演出を行うことができる。さらに、複数の示唆演出の結果（示唆演出で示唆された情報が正しかったか否か）が順次分かるため、遊技者の期待感が長期間にわたり継続するとともに、遊技者の期待感を徐々に高めることができる。

【0543】

また、本実施形態の遊技機10において、示唆演出にて表示される特定画像は、複数の

50

変動表示領域のうち当該示唆演出が対象とする変動表示領域に重ねて表示される、あるいは当該示唆演出が対象とする変動表示領域に並べて表示されるよう構成することができる（図54（e）参照）。

このように構成することで、複数の変動表示領域のうち、いずれが示唆演出の対象であるかが明確になるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【0544】

<示唆演出の変形例>

ここで、図56Bに、保留表示（特に、待機中保留表示）の表示態様を第1表示態様から第2表示態様へと変化させる保留変化演出の実行を示唆する示唆演出の変形例を示す。

具体的には、まず、例えば図56B（a）に示すように、飾り特図変動表示ゲームが開始し、例えば図56B（b）に示すように、所定のタイミングで示唆演出が行われて、所定の待機中保留表示（変化対象の待機中保留表示以外の待機中保留表示）の表示態様が第1表示態様（ここでは丸）から中間表示態様（ここでは二重丸）に変化して、保留変化演出が実行される可能性があることが示唆される。なお、中間表示態様の待機中保留表示に並べてあるいは重ねて、保留変化演出が実行される期待度（実行期待度）を示唆する期待度示唆画像G2を表示しても良い。

【0545】

次いで、例えば図56B（d）、（e）に示すように、第1キャラクタ画像G41と、待機中保留表示部（第1待機中保留表示部41b1、第2待機中保留表示部41b2）の周囲で所定動作を行う第2キャラクタ画像G42とが表示される。図56B（d）、（e）に示す例では、第2キャラクタ画像G42が、所定動作として、待機中保留表示部の周囲を反時計回り方向に回る動作を行っている。

次いで、例えば図56B（f）に示すように、第2キャラクタ画像G42が変化対象の待機中保留表示を特定する特定動作を行う。図56B（f）に示す例では、第2キャラクタ画像G42が、特定動作として、変化対象の待機中保留表示を報知するための報知画像G43によって、変化対象の待機中保留表示を指し示す動作を行っている。

次いで、例えば図56B（g）に示すように、第1キャラクタ画像G41が変化対象の待機中保留表示に作用する作用動作を行う。図56B（g）に示す例では、第1キャラクタ画像G41が、作用動作として、第2表示態様の保留表示を模した作用画像G44を、変化対象の待機中保留表示に向けて投げる動作を行っている。

そして、例えば図56B（h）に示すように、変化対象の待機中保留表示の表示態様が第1表示態様（ここでは丸）から第2表示態様（ここでは星）に変化する。

【0546】

なお、図56Bに示す例では、第1キャラクタ画像G41が投げた作用画像G44が、そのまま変化後の待機中保留表示になっているが、これに限定されず、第1キャラクタ画像G41が変化後の待機中保留表示になっても良いし、作用画像G44や第1キャラクタ画像G41とは別の画像が変化後の待機中保留表示になっても良い。

また、変化対象の待機中保留表示が複数ある場合には、一の第2キャラクタ画像G42が変化対象の待機中保留表示ごとに特定動作を行っても良いし、複数の第2キャラクタ画像G42それぞれが対応する変化対象の待機中保留表示に特定動作を行っても良い。

【0547】

また、第2キャラクタ画像G42の所定動作の動作範囲を、待機中保留表示部だけでなく、実行中保留表示部41cまで広げることにも可能である。すなわち、第2キャラクタ画像G42に、所定動作として、例えば、待機中保留表示部（第1待機中保留表示部41b1、第2待機中保留表示部41b2）及び実行中保留表示部41cの周囲を反時計回り方向に回る動作を行わせることも可能である。これにより、実行中保留表示の表示態様が変化する可能性があるように見せることができる。

また、また、第2キャラクタ画像G42の所定動作として反時計回り方向に回る動作を行う場合、第1表示態様の保留表示は、例えば図56B（i）に示すように、時計回り方向の回る画像（ここでは時計の針を模した画像）を含む画像であっても良い。これにより

、第2キャラクタ画像G42の所定動作（反時計回り方向に回る動作）を目立たせることができる。

【0548】

＜遊技盤の変形例A＞

遊技盤30（本変形例ではセンターケース40を含む）は、少なくとも一部が透明な材質からなるものであっても良い。

図57及び図58（a）を用いて、変形例Aの遊技盤30の一例について説明する。図57は、変形例Aの遊技盤30を模式的に示した正面図であり、図58（a）は、変形例Aの遊技盤30に取り付けられた表示装置41の表示部における左側重複領域41Lと右側重複領域41Rを説明するための図である。

10

【0549】

例えば図57に示すように、遊技盤30の略中央部には開口部30bが設けられており、表示装置41の表示部（表示領域）は開口部30bを介して遊技機10の前方から視認可能となっている。開口部30bの左右方向の長さ（幅）は、表示装置41の表示部の左右方向の長さよりも短い。よって、表示装置41の表示部の左端領域（図58（a）において一点鎖線で囲った左側の領域）は、遊技盤30と前後に重なる左側重複領域41Lとなっており、表示装置41の表示部の右端領域（図58（a）において一点鎖線で囲った右側の領域）は、遊技盤30と前後に重なる右側重複領域41Rとなっている。

遊技盤30は、表示部の左側重複領域41Lを覆う（左側重複領域41Lと前後に重なる）左側被覆部分と、表示部の右側重複領域41Rを覆う（右側重複領域41Rと前後に重なる）右側被覆部分とが、透明な材質からなる。よって、表示部の左側重複領域41Lは遊技盤30の左側被覆部分を透して視認可能であるとともに、表示部の右側重複領域41Rは遊技盤30の右側被覆部分を透して視認可能である。なお、遊技盤30は、少なくとも左側被覆部分と右側被覆部分が透明な材質からなるものであれば良い。

20

【0550】

遊技盤30の左側被覆部分の前面（以下「左側流下領域32L」という）は、遊技領域32の左側遊技領域の一部であって、遊技球が流下可能となっている。また、遊技盤30の右側被覆部分の前面（以下「右側流下領域32R」という）は、遊技領域32の右側遊技領域の一部であって、遊技球が流下可能となっている。

したがって、表示部の左側重複領域41Lは遊技領域32の左側流下領域32Lを透して視認可能であるとも言える。また、表示部の右側重複領域41Rは遊技領域32の右側流下領域32Rを透して視認可能であるとも言える。

30

【0551】

表示装置41においては、表示部の表示色の明度が低くなるにつれて、表示部の前方を流下する遊技球（左側流下領域32Lや右側流下領域32Rを流下する遊技球）を照らす光の量が減少するため、表示部の前方を流下する遊技球が暗く見える。そのため、表示部の表示色が暗すぎる（表示色の明度が下側閾値を下回る）場合には、表示部の前方を流下する遊技球が表示部の表示（暗い表示）と同化して視認困難になる。

一方、表示部の表示色の明度が高くなるにつれて、表示部の前方を流下する遊技球（左側流下領域32Lや右側流下領域32Rを流下する遊技球）を照らす光の量が増加するため、表示部の前方を流下する遊技球が明るく見える。そのため、表示部の表示色が明るすぎる（表示色の明度が上側閾値を上回る）場合には、表示部の前方を流下する遊技球が表示部の表示（明るい表示）と同化して視認困難になる。

40

したがって、表示部の表示色の明度が下側閾値を下回る場合も、表示部の表示色の明度が上側閾値を上回る場合も、表示部の前方を流下する遊技球が確認しづらくなるため、興味が低下してしまう。

【0552】

そこで、本変形例の場合、すなわち遊技盤として表示装置41の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤30（例えば図57に示すような遊技盤30）を用いる場合には、左側重複領域41L及び右側重複領域41Rのそれぞれの少なくとも一部に、明度が

50

許容範囲内に収まる色（以下「球視認性確保色」という）を表示することとする。具体的には、遊技盤として表示装置 4 1 の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤 3 0 を用いる場合には、画像 ROM 3 2 5 に記憶される表示装置 4 1 用の画像データを作成する際に、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色が表示されるよう配慮して作成することとする。

【0553】

ここで、明度の許容範囲について説明する。

例えば図 5 8 (b) に示すように、表示装置 4 1 の表示部に表示可能な画像のうち最低明度の画像（ブラックアウト画像）の色の明度を「0」とし、表示装置 4 1 の表示部に表示可能な画像のうち最高明度の画像（ホワイトアウト画像）の色の明度を「100」とした場合、表示装置 4 1 の表示部に表示される画像の色の明度は 0 から 100 の値をとる。本変形例では、例えば図 5 8 (b) に示すように、明度の下側閾値を「20」とするとともに上側閾値を「80」として、明度の許容範囲を 20 以上 80 以下の範囲とする。すなわち、球視認性確保色の明度は 20 以上 80 以下の範囲内に収まる。無論、明度の許容範囲は、20 以上 80 以下の範囲に限定されず適宜変更可能である。

【0554】

図 5 9 に、遊技盤として表示装置 4 1 の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤 3 0 を用いる場合に行う表示演出の一例を示す。図 5 9 (a) はブラックアウト系の演出の一例であり、図 5 9 (b) はホワイトアウト系の演出の一例である。

ブラックアウト系の演出の場合には、例えば図 5 9 (a) に示すように、表示色の明度が許容範囲内に収まる中明度画像 Q を、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれに表示することによって、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

また、ホワイトアウト系の演出の場合にも、例えば図 5 9 (b) に示すように、表示色の明度が許容範囲内に収まる中明度画像 Q を、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれに表示することによって、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

【0555】

これにより、遊技領域 3 2 の左側流下領域 3 2 L を流下する遊技球は、表示部の左側重複領域 4 1 L に表示された中明度画像 Q（すなわち、左側重複領域 4 1 L のうち表示色の明度が許容範囲内に収まる領域）の前方を通過することとなり、遊技領域 3 2 の右側流下領域 3 2 R を流下する遊技球は、表示部の右側重複領域 4 1 R に表示された中明度画像 Q（すなわち、右側重複領域 4 1 R のうち表示色の明度が許容範囲内に収まる領域）の前方を通過することとなる。そして、遊技球は少なくとも中明度画像 Q（すなわち、球視認性確保色が表示されている領域）の前方を通過する際に視認容易となるため、遊技者は、表示装置 4 1 の表示部の前方（すなわち、左側流下領域 3 2 L や右側流下領域 3 2 R）を流下する遊技球を容易に確認することができることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【0556】

図 5 9 (a), (b) に示す例では、表示装置 4 1 の表示部に表示される画像のうち背景画像のみを示している。すなわち、例えば図 5 8 (a), (b) に示すように、中明度画像 Q を含む背景画像を表示することで、左側重複領域 4 1 L 及び右側重複領域 4 1 R のそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

【0557】

ここで、本発明では、表示装置 4 1 の表示部に表示する表示画面の描画制御において、シナリオデータ（シナリオレイヤー）という概念が使用される。シナリオとは、例えば背景用シナリオ、左図柄用シナリオ、右図柄用シナリオ、・・・等のように、図柄の変動演出等の表示演出を複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）に分けてテーブルとして予め設定し、それらを個別にシナリオとして制御し、全てのシナリオを合成することで、1 画面の絵を生成する手法である。

複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）は、例えば背景、左図柄、右図柄、・・・と個

別に表示要素毎にカテゴリ分けが行われ、各々を独立して複数のモーション情報を同時に
あるいは連続的に切り替えて演出表示させるための動作シナリオのテーブルとして設定さ
れる。

【0558】

本発明において、表示装置41の演出で使用する表示要素（表示構成要素）は、「背
景」、「左図柄」、「右図柄」、「中図柄」、「予告1キャラクタ」、「予告2キャラ
クタ」、「保留表示（飾り特図始動記憶表示）」及び「小図柄」の8つの要素に分けられて
いる。

そして、複数の表示要素毎に分けられて変動演出等の表示演出におけるシナリオテー
ブルが作成される。本発明において、シナリオテーブルは、「背景制御のシナリオテー
ブル」、「左図柄制御のシナリオテーブル」、「右図柄制御のシナリオテーブル」、「中図柄
制御のシナリオテーブル」、「予告1キャラクタ制御のシナリオテーブル」、「予告2キ
ャラクタ制御のシナリオテーブル」、「保留表示制御のシナリオテーブル」及び「小図柄
制御のシナリオテーブル」の8つの要素に分けられて作成されている。

また、各表示要素はそれぞれが表示レイヤによって構成されて、これら複数の表示レイ
ヤが画面奥側から画面手前側に向かって順次重ねられて1つの表示画面が作成される。本
発明の場合、表示レイヤには、「背景レイヤ」、「左図柄レイヤ」、「右図柄レイヤ」、
「中図柄レイヤ」、「予告Aレイヤ」～「予告Fレイヤ」、「保留レイヤ」及び「小図柄
レイヤ」の12種類がある。

【0559】

演出制御装置300は、メイン処理（図32）の演出表示編集処理（ステップC13）
において、モーション管理領域の数だけ、モーション管理領域の番号順に、所定画像をV
RAM326の仮想描画空間に描画する処理（すなわち、所定画像のスプライトを仮想描
画空間に貼り付ける処理）を行う。

仮想描画空間は、図60に示すように、モーション管理領域0用描画領域～モーション
管理領域11用描画領域の12個の描画領域に分かれている。各描画領域は、対応するモ
ーション管理領域の番号順に並んでおり、各描画領域に所定画像が描画された表示レイヤ
が記憶される。

【0560】

具体的には、演出制御装置300は、演出表示編集処理において、まず、モーション管
理領域0のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定画像が描画された「背景
レイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域0用描画領域に記憶する。

次いで、モーション管理領域1のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定
画像が描画された「予告Aレイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域1用描画領域
に記憶する。

次いで、モーション管理領域2のアドレス領域のデータがNULLでない場合に、所定
画像が描画された「予告Bレイヤ」を、仮想描画空間のモーション管理領域2用描画領域
に記憶する。

【0561】

以下、同様に、モーション管理領域3のアドレス領域のデータがNULLでない場合に
「左図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域3用描画領域に記憶し、次いで、
モーション管理領域4のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「右図柄レイヤ」
を仮想描画空間のモーション管理領域4用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領
域5のアドレス領域のデータがNULLでない場合に「中図柄レイヤ」を仮想描画空間の
モーション管理領域5用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域6のアドレス領
域のデータがNULLでない場合に「予告Cレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領
域6用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域7のアドレス領域のデータがNU
LLでない場合に「予告Dレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域7用描画領域に
記憶し、次いで、モーション管理領域8のアドレス領域のデータがNULLでない場合に
「保留レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域8用描画領域に記憶し、次いで、モ

ーション管理領域 9 のアドレス領域のデータが N U L L でない場合に「予告 E レイヤ」を仮想描画空間のーション管理領域 9 用描画領域に記憶し、次いで、ーション管理領域 10 のアドレス領域のデータが N U L L でない場合に「予告 F レイヤ」を仮想描画空間のーション管理領域 10 用描画領域に記憶し、次いで、ーション管理領域 11 のアドレス領域のデータが N U L L でない場合に「小図柄レイヤ」を仮想描画空間のーション管理領域 11 用描画領域に記憶して、演出表示編集処理を終了する。

【0562】

ここで、ーション管理領域 X のアドレス領域のデータが N U L L である場合には、対応する描画領域に表示レイヤが記憶されないため、当該描画領域は空白のままとなる。具体的には、例えば、ーション管理領域 10 のアドレス領域のデータが N U L L である場合には、V R A M 3 2 6 の仮想描画空間のーション管理領域 10 用描画領域に表示レイヤ（本発明の場合、「予告 F レイヤ」）が記憶されないため、ーション管理領域 10 用描画領域は空白のままとなる。なお、空白でない描画領域が連続するように表示レイヤを順次記憶していく（すなわち、表示レイヤを前に詰めながら記憶していく）ことも可能であるが、その場合、1 つの表示画面を構成する表示レイヤの数に応じて背景レイヤ以外の表示レイヤを記憶する描画領域が変わるため、これらの表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に、当該表示レイヤを記憶する描画領域（すなわち、空白の描画領域のうちで最も前（先頭）側にある描画領域）を探索する必要があるため、その分処理が煩雑になる。その一方で、本発明のように、演出内容（すなわち、1 つの表示画面を構成する表示レイヤの数）にかかわらず各表示レイヤを予め定められた描画領域に記憶するよう構成することで、表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に当該表示レイヤを記憶する描画領域をいちいち探索する必要がなくなるため、処理負担を軽減することができる。

【0563】

各描画領域に記憶された表示レイヤは、描画領域の並び順に、画面奥側（下層側）から画面手前側（上層側）に向かって順次重ねられて 1 つの表示画面が作成される。具体的には、本発明においては、例えば図 60 に示すように、12 個の描画領域のうちの先頭に位置するーション管理領域 1 用描画領域に記憶されている「背景レイヤ」が最も画面奥側（最下層）に配置され、12 個の描画領域のうちの最後尾に位置するーション管理領域 11 用描画領域に記憶されている「小図柄レイヤ」が最も画面手前側（最上層）に配置される。

【0564】

このような演出制御では、演出画面（表示画面）を生成するに際して、演出画面の表示要素に対応する複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）に分けてテーブルとして予め設定しておき、次いで、それらを個別にシナリオとして制御し、全てのシナリオを表示レイヤの形式で合成することで、1 画面の絵が生成されて、表示装置 41 に表示される。

演出制御装置 300 は、演出表示編集処理において、例えば、「保留レイヤ」に、待機中保留表示（待機中保留表示部 41b に表示される飾り特図始動記憶表示）と、実行中保留表示（実行中保留表示部 41c に表示される飾り特図始動記憶表示）とを描画する。また、「小図柄レイヤ」に、小図柄（小図柄用変動表示部 41d に表示される識別図柄）と、未消化の始動記憶の数を示す数字（数字保留表示部 41e に表示される数字）とを描画する。

【0565】

背景画像は、「背景レイヤ」に描画される画像である。すなわち、図 59 (a), (b) に示す例では、「背景レイヤ」以外の各レイヤに描画される画像の図示を省略している。

なお、中明度画像 Q は、背景画像に含まれるものに限定されない。具体的には、中明度画像 Q は、例えば、「予告 A レイヤ」～「予告 F レイヤ」のいずれかに描画される画像（予告画像）であっても良い。

【0566】

また、表示装置 41 の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤 30 は、図 57

10

20

30

40

50

に示すような遊技盤 30、すなわち表示部の左側重複領域 41L が遊技領域 32 の左側流下領域 32L を透して視認可能であるとともに、表示部の右側重複領域 41R が遊技領域 32 の右側流下領域 32R を透して視認可能である遊技盤 30 に限定されない。

表示装置 41 の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤 30 は、例えば図 61 (a) に示すように、表示装置 41 の表示部の左端領域及び右端領域のいずれか一方のみ（ここでは右端領域のみ）を覆うものであっても良い。当該遊技盤 30 は、少なくとも表示装置 41 の表示部を覆う部分（ここでは右側被覆部分）が透明な材質からなるものであれば良い。当該遊技盤 30 の場合、表示装置 41 の表示部の左端領域及び右端領域のいずれか一方のみが当該遊技盤 30 と前後に重なる重複領域となるため、例えば図 61 (b) に示すように、その重複領域（ここでは右側重複領域 41R）の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される。

10

【0567】

また、表示装置 41 の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤 30 は、例えば図 62 (a) に示すように、遊技領域 32 を流下する遊技球を受け入れてステージ部 32S へと誘導するワープ流路 32W を形成するワープ流路形成部材が取り付けられた遊技盤 30 であっても良い。当該遊技盤 30 は、少なくともワープ流路形成部材が透明な材質からなるものであれば良い。

ワープ流路 32W は、遊技球が一列で流下可能な内径を有する筒状の流路であって、遊技領域 32 の一部であり、遊技領域 32 の左側遊技領域に向けて開口し、当該左側遊技領域を流下する遊技球を受入可能となっている。上流側端部がワープ流路 32W の流入口をなし、下流側端部がワープ流路 32W の流出口をなし、ワープ流路 32W は、上流側端部から流入した遊技球を表示装置 41 の表示部の前方へ誘導した後にステージ部 32S の左端部へ誘導するようになっている。当該遊技盤 30 の場合、例えば図 62 (b) に示すように、表示装置 41 の表示部のワープ流路 32W と重複するワープ重複領域 41W（図 62 (b) において一点鎖線で囲った領域）に球視認性確保色が表示される。

20

【0568】

また、図 59 (a)、(b)、図 61 (b)、図 62 (b) に示す例では、中明度画像 Q として、稲妻を模した画像が表示されているが、無論、中明度画像 Q は稲妻を模した画像に限定されず適宜変更可能である。

また、中明度画像 Q の表示色の明度は均一でなくても良い。具体的には、中明度画像 Q は、例えば、明度が許容範囲内で段階的に変化したグラデーション画像であっても良い。

30

また、中明度画像 Q の表示色（すなわち球視認性確保色）は、明度が許容範囲内に収まるのであれば、色相や彩度は任意である。

また、中明度画像 Q の表示位置、サイズ、形状等は、固定されていても良いし、固定されていなくても良いが、表示装置 41 の表示部に自然な画像を表示する、表示装置 41 の表示部に表示する画像構成の自由度が高まる等の観点から、固定されていない方が好ましい。

【0569】

また、図 59 (a)、(b) に示す例では、左側重複領域 41L と右側重複領域 41R とに別個の中明度画像 Q が表示されているが、これに限定されない。具体的には、例えば、表示装置 41 の表示部が遊技盤 30 と前後に重なる重複領域を複数有する場合には、複数の重複領域に跨る一の中明度画像 Q を表示することによって、複数の重複領域のそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色が表示されるようにしても良い。

40

また、図 59 (a)、(b) に示す例では、左側重複領域 41L に中明度画像 Q が 2 つ表示されているが、一の重複領域に複数の中明度画像 Q を表示する場合、隣接する中明度画像 Q 同士の間隔は遊技球 1 個分以下であることが好ましい。隣接する中明度画像 Q 同士の間隔を遊技球 1 個分以下にすることで、一方の中明度画像 Q から他方の中明度画像 Q へと移動（転動又は流下）する遊技球を途切れることなく確認し続けることができることとなる。

【0570】

50

また、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色を表示するようにしたが、これに限定されず、例えば、所定期間において表示装置 4 1 に表示される画像（表示画面）のみ、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）としても良い。

具体的には、例えば図 6 1 に示す例のように、遊技領域 3 2 の右側遊技領域の一部（右側流下領域 3 2 R）のみが表示装置 4 1 の表示部と前後に重複する場合には、少なくとも右打ち遊技状態（左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態）において表示装置 4 1 に表示される画像（表示画面）が、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）であれば良い。

また、例えば図 6 2 に示す例のように、遊技領域 3 2 の左側遊技領域の一部（ワープ流路 3 2 W）のみが表示装置 4 1 の表示部と前後に重複する場合には、少なくとも左打ち遊技状態（右打ちよりも左打ちの方が有利な遊技状態）において表示装置 4 1 に表示される画像（表示画面）が、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）であれば良い。

【0571】

このように本変形例の遊技機 1 0 によれば、遊技球が流下する遊技領域 3 2 が形成された遊技盤 3 0 と、表示部を有する表示手段（表示装置 4 1）と、を備える遊技機において、遊技領域 3 2 における所定の遊技球流下領域（左側流下領域 3 2 L、右側流下領域 3 2 R、ワープ流路 3 2 W）は、表示部の前方に位置しており、表示部における所定の遊技球流下領域と前後に重なる重複領域（左側重複領域 4 1 L、右側重複領域 4 1 R、ワープ重複領域 4 1 W）は、当該所定の遊技球流下領域を透して視認可能であり、重複領域の少なくとも一部に、明度が所定の閾値（下側閾値）以上の色（球視認性確保色）を表示するようにした。

したがって、ブラックアウト系の演出（すなわち全体的に暗い画像を表示装置 4 1 に表示する演出）が行われても、表示部の前方を流下する遊技球は、明度が所定の閾値（下側閾値）以上の色（球視認性確保色）が表示されている領域の前方を通過する際には表示部の表示と同化せず視認容易となるため、表示部の前方を流下する遊技球の視認性を確保することができる。さらに、遊技球の視認性が確保されることで、遊技球の止め打ちを防止（遊技球が見え難いから打ち出さない等を防止）することが可能となる。

なお、球視認性確保色の明度は、所定の閾値（下側閾値）以上であれば、上側閾値を上回っても良い。

【0572】

また、本変形例の遊技機 1 0 によれば、遊技球が流下する遊技領域 3 2 が形成された遊技盤 3 0 と、表示部を有する表示手段（表示装置 4 1）と、を備える遊技機において、遊技領域 3 2 における所定の遊技球流下領域（左側流下領域 3 2 L、右側流下領域 3 2 R、ワープ流路 3 2 W）は、表示部の前方に位置しており、表示部における所定の遊技球流下領域と前後に重なる重複領域（左側重複領域 4 1 L、右側重複領域 4 1 R、ワープ重複領域 4 1 W）は、当該所定の遊技球流下領域を透して視認可能であり、重複領域の少なくとも一部に、明度が所定の閾値（上側閾値）以下の色（球視認性確保色）を表示するようにした。

したがって、ホワイトアウト系の演出（すなわち全体的に明るい画像を表示装置 4 1 に表示する演出）が行われても、表示部の前方を流下する遊技球は、明度が所定の閾値（上側閾値）以下の色（球視認性確保色）が表示されている領域の前方を通過する際には表示部の表示と同化せず視認容易となるため、表示部の前方を流下する遊技球の視認性を確保することができる。さらに、遊技球の視認性が確保されることで、遊技球の止め打ちを防止（遊技球が見え難いから打ち出さない等を防止）することが可能となる。

なお、球視認性確保色の明度は、所定の閾値（上側閾値）以下であれば、下側閾値を下回っても良い。

【0573】

なお、表示手段は、表示装置 4 1 に限定されず、適宜変更可能である。具体的には、表

10

20

30

40

50

示手段は、例えば、表示装置 4 1 とは別に設けられた表示装置（サブ表示装置等）であっても良いし、端面から光が入射すると所定の情報（文字や画像など）が浮き出てくるようにレーザー加工等によって微細な凹凸からなる発光パターンが施された導光板であっても良い。

また、中明度画像 Q は、例えば図 5 1（a）、（d）等を示す期待度示唆画像 G 2、すなわち特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）であっても良い。

【0574】

＜遊技盤の変形例 B＞

図 6 3～図 7 8 を用いて遊技盤 3 0 の変形例 B を説明する。

10

図 6 3 は、変形例 B の遊技盤 3 0 を模式的に示した正面図である。

本変形例の遊技盤 3 0 においては、始動入賞口 3 6（第 1 始動入賞口、始動入賞領域）を備えるアウトゾーンユニット 8 0 0 がアウト口 3 0 a の上方に配設されている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤 3 0 と異なる。

また、本変形例の遊技盤 3 0 においては、普通変動入賞装置 3 7 が、遊技領域 3 2 の右側遊技領域における普通図柄始動ゲート 3 4 と特別変動入賞装置 3 8 との間に配設されている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤 3 0 と異なる。

【0575】

また、本変形例の遊技盤 3 0 においては、表示装置 4 1 として、メイン表示装置 4 1 a とサブ表示装置 4 1 b とを備えている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤 3 0 と異なる。

20

メイン表示装置 4 1 a（変動表示装置）は、7 つの発光体（セグメント）が 8 の字に配された 7 セグ表示器（変動表示領域）が 3 つ並んだ構成となっている。各発光体は独立して発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色等）を変化させることができ、発光態様を制御することにより 7 セグ表示器毎に識別情報（特別図柄）を表示可能である。また、複数の 7 セグ表示器を組み合わせることで情報を表示することも可能である。このメイン表示装置 4 1 a では、特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報（特別図柄）を変動表示した後に停止表示する飾り特図変動表示ゲームが実行される。また、発光態様の变化により特図変動表示ゲームに関する演出も実行可能である。

【0576】

30

サブ表示装置 4 1 b 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。

サブ表示装置 4 1 b の表示画面には、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などの遊技に関する情報が表示される。また、サブ表示装置 4 1 b の表示画面には、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示や、遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当たり表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）などが表示される。

【0577】

図 6 4 は、アウトゾーンユニット 8 0 0 を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。また、図 6 5 は、アウトゾーンユニット 8 0 0 を説明する図であって、前面側から見た斜視図である。

40

図 6 4 や図 6 5 に示すように、アウトゾーンユニット 8 0 0 は、当該アウトゾーンユニット 8 0 0 の上部に配設された流入口 8 1 0 及び左右の上演出流路 8 2 0 と、当該アウトゾーンユニット 8 0 0 の中部に配設された中演出流路 8 3 0 及び左右のハネ部材 8 4 0 と、当該アウトゾーンユニット 8 0 0 の下部に配設された下演出流路 8 5 0 及び流出口（アウト口）8 6 0 と、中演出流路 8 3 0 と下演出流路 8 5 0 との間に配設された擬似入賞口 8 7 0 及び左右の回転体 8 8 0 と、を備えている。

【0578】

流入口 8 1 0 には、遊技領域 3 2 に設けられた複数の入賞領域の何れにも入賞しなかった遊技球が流入可能である。したがって、本変形例において、遊技領域 3 2 に設けられた

50

入賞領域に入賞しない遊技球は、アウト口30a又はアウトゾーンユニット800の流入口810に流入する。なお、アウト口30aの位置は、適宜変更可能であり、例えば、右側遊技領域の上部にアウト口30aを配設してもよいし、一般入賞口35（例えば、右側の一般入賞口35のように、大入賞口と一体となった一般入賞口35）の近傍にアウト口30aを配設してもよい。すなわち、入賞領域に入賞しなかった場合でも、球排出ユニットに遊技球が流下すればよい。

流入口810に流入した遊技球は、左側の上演出流路820又は右側の上演出流路820に流出する。具体的には、例えば、流入口810に流入した遊技球は、アウトゾーンユニット800の後面側に配設された裏面流路部（図示省略）を通過して、アウトゾーンユニット800のベース部材に設けられた流出口（図示省略）からアウトゾーンユニット800の前面側に設けられた上演出流路820に流出する。

10

【0579】

ハネ部材840は、一定速度で回転して、上演出流路820を流下する遊技球を、中演出流路830へと誘導する第1誘導状態（図64や図65にて二点鎖線で示す状態）と、下演出流路850へと誘導する第2誘導状態（図64や図65にて実線で示す状態）と、に変換可能である。

ハネ部材840によって中演出流路830へと誘導された遊技球は、擬似入賞口870に流入するか、あるいは、擬似入賞口870に流入する前に下演出流路850へと落下する。中演出流路830から下演出流路850へと落下した遊技球は、流出口860に流入する。

20

ハネ部材840によって下演出流路850へと誘導された遊技球は、流出口860に流入するか、あるいは、流出口860に流入する前に回転する回転体880によって中演出流路830へと誘導される。

【0580】

流出口860や擬似入賞口870に流入した遊技球は、排出ユニットへと排出される。

流入口810に流入した遊技球は、流出口860又は擬似入賞口870に流入して排出されるよう構成されている。すなわち、流入口810に流入した遊技球は、アウトゾーンユニット800の外部（遊技領域32）に戻ることができないよう構成されている。

【0581】

回転体880は、円板状の部材であり、厚み方向が左右方向に略一致した状態で配設されている。回転体880は、当該回転体880の中心を貫く回転軸（図示省略）を中心に、一定速度で一定方向（本変形例の場合、右面側から見て時計回り方向）に回転する。

30

回転体880には、複数の磁石が内蔵されている。この磁石は、回転体880の外周面の磁石配置箇所（磁石が配置された箇所）に接触した遊技球を、当該磁石配置箇所に吸着（接触した状態で保持）するためのものである。遊技球は、回転体880の磁石配置箇所に接触すると、当該磁石配置箇所に吸着されて、下から上へと回転する回転体880によって下から上へと持ち上げられ、回転体880よりも下側に位置する下演出流路850から、回転体880よりも上側に位置する中演出流路830へと誘導される。

【0582】

なお、回転体880の磁石配置箇所に遊技球を吸着させやすくする、回転体880の磁石配置箇所に吸着されている遊技球のぐらつきを抑制する等の観点から、回転体880の外周面のうちの磁石配置箇所に対応する位置には、内側に凹んだ凹部が形成されていてもよい。また、磁石ではなく、遊技球を持ち上げるための皿のような球受部材を回転体880に設けてもよい。また、回転体880の代わりに、エレベータのような動作をする上昇部材を設けてもよい。すなわち、アウトゾーンユニット800には、遊技球を変位させるような部材が設けられていればよい。

40

また、図66に示すように、ハネ部材840よりも外側の位置に、ハネ部材840の側方からのアウトゾーンユニット800内への遊技球の進入を防ぐ進入防止壁890（あるいは、複数の釘や樹脂で形成された突起状の障害部材などであってもよい）が配設されていてもよい。

50

【0583】

擬似入賞口870に流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置300に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置300は、所定の演出を実行するよう構成されている。

本変形例において、擬似入賞口870はアシスト始動口であり、擬似入賞口870に遊技球が流入するとアシスト図柄演出が実行される。ここで、「アシスト図柄演出」とは、サブ表示装置41bで複数のアシスト図柄（識別情報）を変動表示した後に停止表示し、当該停止表示したアシスト図柄（以下「アシスト停止図柄」という）を、メイン表示装置41aでの飾り特図変動表示ゲームに関与させる演出である。

10

【0584】

図67～図73は、本変形例のアシスト図柄演出を説明する図である。本変形例のアシスト図柄演出は、アシスト図柄変動演出とアシスト図柄置換演出とからなり、表示装置41（メイン表示装置41a及びサブ表示装置41b）にて実行される。

まず、擬似入賞口870に遊技球が流入した時点で実行されている特図変動表示ゲーム（以下「擬似入賞時特図ゲーム」という）が、リーチ演出を伴う特図変動表示ゲームである場合に実行されるアシスト図柄演出を、図67及び図68を参照して説明する。

擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う場合には、擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄変動演出及びアシスト図柄置換演出が実行される。

【0585】

20

具体的には、例えば図67（a）に示すように、メイン表示装置41aにおいて第1図柄（第1特別図柄）、第2図柄（第2特別図柄）、及び第3図柄（第3特別図柄）の変動表示が実行されている最中に、擬似入賞口870へ遊技球が入賞すると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄変動演出が実行される。アシスト図柄変動演出では、例えば図67（b）に示すように、サブ表示装置41bの左右二つのアシスト図柄変動表示領域それぞれにおいて、数字等で構成されるアシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後に、例えば図67（c）に示すように、アシスト図柄の変動表示が停止されて、アシスト停止図柄が表示される。図67～図73において、サブ表示装置41bの右上に表示されている丸印は、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示（待機中保留表示）である。

30

【0586】

この場合、アシスト停止図柄として、擬似入賞時特図ゲームで導出されるリーチ図柄と同一のリーチ図柄が表示される。擬似入賞時特図ゲームで導出されるリーチ図柄は、例えば、当該擬似入賞時特図ゲームの開始時に決定される当該擬似入賞時特図ゲームの停止図柄（変動演出設定処理（図77）のステップC522参照）に基づき特定することができる。具体的には、例えば、擬似入賞時特図ゲームの停止図柄が「757」と決定されている場合には、例えば図67（c）に示すように、アシスト停止図柄として「77」が表示される。

【0587】

40

その後、例えば図68（a）に示すように、第1～第3図柄のうちの二つ（この例では第1図柄及び第2図柄）の変動表示が停止して、残り一つ（この例では第3図柄）のみが変動表示している状態になると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄置換演出が実行される。アシスト図柄置換演出では、例えば図68（b）に示すように、アシスト停止図柄が拡大表示され、次いで、例えば図68（c）に示すように、第1～第3図柄のうちの停止表示されている二つ（この例では第1図柄及び第2図柄）が、アシスト停止図柄で置き換えられる。図68に示す例では「76」が「77」で置き換えられている。そして、アシスト停止図柄がサブ表示装置41bからメイン表示装置41aへ移行すると、アシスト図柄演出が終了して、リーチ演出が開始される。

このように、本変形例のアシスト図柄演出においては、アシスト図柄変動演出にてアシスト停止図柄が揃った場合に、その後のアシスト図柄置換演出にてアシスト停止図柄がリ

50

ーチ発生をアシストしたかのように見せることができる。

【0588】

次に、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームでない場合であって、擬似入賞口870に遊技球が流入した時点で未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれる場合に実行されるアシスト図柄演出を、図69～図71を参照して説明する。

擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴わない場合であって、未消化の特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴うゲームが含まれる場合には、擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄変動演出が実行されて、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）中にアシスト図柄置換演出が実行される。すなわち、一のアシスト図柄演出が、複数の特図変動表示ゲームに亘って実行される。

10

【0589】

具体的には、例えば図69(a)に示すように、メイン表示装置41aにおいて第1～第3図柄の変動表示が実行されている最中に、擬似入賞口870へ遊技球が入賞すると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄変動演出が実行される。アシスト図柄変動演出では、例えば図69(b)に示すように、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後に、例えば図69(c)に示すように、アシスト停止図柄が表示される。

この場合、アシスト停止図柄として、二つの図柄が揃うリーチ図柄のうち非確変のリーチ図柄が表示される。具体的には、例えば、識別図柄のうちの奇数図柄（「1」、「3」、「5」、「7」）が確変図柄であり、識別図柄のうちの偶数図柄（「2」、「4」、「6」、「8」）が非確変図柄である場合には、アシスト停止図柄として「22」、「44」、「66」、又は「88」が設定される。

20

【0590】

擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）で導出されるリーチ図柄は、例えば、当該特図変動表示ゲームの開始時に決定される当該特図変動表示ゲームの停止図柄（変動演出設定処理（図77）のステップC522参照）に基づき特定することができる。擬似入賞時特図ゲーム中には、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームの停止図柄が決定していないため、擬似入賞時特図ゲーム中には、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）で、確変のリーチ図柄が導出される（確変図柄でリーチになる）のか、非確変のリーチ図柄が導出される（非確変図柄でリーチになる）のか、が不明である。そこで、本変形例では、遊技の興趣を低下させないために、この場合には、アシスト停止図柄として、非確変のリーチ図柄を表示する。

30

【0591】

その後、例えば図70(a)に示すように、擬似入賞時特図ゲームが終了し、例えば図70(b)に示すように、リーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが開始し、例えば図70(c)に示すように、第1～第3図柄のうちの二つ（この例では第1図柄及び第2図柄）の変動表示が停止して、残り一つ（この例では第3図柄）のみが変動表示している状態になると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄置換演出が実行される。アシスト図柄置換演出では、例えば図71(a)に示すように、アシスト停止図柄が拡大表示され、次いで、例えば図71(b)に示すように、第1～第3図柄のうちの停止表示されている二つが、アシスト停止図柄で置き換えられる。図71に示す例では「76」が「44」で置き換えられている。そして、アシスト停止図柄がサブ表示装置41bからメイン表示装置41aへ移行すると、アシスト図柄演出が終了して、リーチ演出が開始される。

40

【0592】

したがって、アシスト停止図柄と、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）で導出されるリーチ図柄と、が異なる場合には、例えば図71(c)に示すように、メイン表示装置41aに表示されているアシスト停止図柄が、当該特図変動表示ゲームで導出されるリーチ図柄で置き換えられる

50

。図 7 1 に示す例では「4 4」が「7 7」で置き換えられている。

このように、本変形例のアシスト図柄演出においては、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴わない場合であって、未消化の特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴うゲームが含まれる場合には、アシスト停止図柄を、揃った状態で、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームまで残留させることができる。これにより、複数の特図変動表示ゲームに亘ってリーチ発生への期待感を継続させることができるため、遊技機の稼働率を向上することが可能となる。

【0 5 9 3】

次に、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームでない場合であって、擬似入賞口 8 7 0 に遊技球が流入した時点で未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれない場合に実行されるアシスト図柄演出を、図 7 2 及び図 7 3 を参照して説明する。

擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴わない場合であって、未消化の特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴うゲームが含まれない場合には、擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄変動演出のみが実行されて、そのままアシスト図柄演出が終了する。すなわち、この場合には、アシスト図柄置換演出が実行されない。

【0 5 9 4】

具体的には、例えば図 7 2 (a) に示すように、メイン表示装置 4 1 a において第 1 ～第 3 図柄の変動表示が実行されている最中に、擬似入賞口 8 7 0 へ遊技球が入賞すると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄変動演出が実行される。アシスト図柄変動演出では、例えば図 7 2 (b) に示すように、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後に、例えば図 7 2 (c) に示すように、アシスト停止図柄が表示される。この場合、アシスト停止図柄として、二つの図柄が揃わない非リーチ図柄が表示される。

その後、例えば図 7 3 (a) に示すように、擬似入賞時特図ゲームが終了すると、アシスト図柄演出が終了して、例えば図 7 3 (b) に示すように、アシスト停止図柄が消える。よって、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームの最中に、再び擬似入賞口 8 7 0 へ遊技球が入賞すると、例えば図 7 3 (c) に示すように、新たなアシスト図柄演出が開始される。

【0 5 9 5】

このように、本変形例のアシスト図柄変動演出には、アシスト停止図柄として二つの図柄が揃うリーチ図柄が表示される“リーチあり態様”と、アシスト停止図柄として二つの図柄が揃わない非リーチ図柄が表示される“リーチなし態様”と、の二つの演出態様がある。そして、アシスト図柄変動演出の演出態様によって、リーチ演出の発生の有無を報知（示唆）することができる。

【0 5 9 6】

〔メイン処理〕

アシスト図柄演出を実行するために、本変形例の演出制御装置 3 0 0 は、図 3 2 に示すメイン処理に替えて、図 7 4 に示すメイン処理を実行する。

本変形例のメイン処理では、ホール・遊技者設定モード処理（ステップ C 1 0）と乱数更新処理（ステップ C 1 1）の間に、アシスト図柄制御処理（ステップ C 3 1）を実行する。

【0 5 9 7】

〔アシスト図柄制御処理〕

図 7 5 には、上述のメイン処理におけるアシスト図柄制御処理（ステップ C 3 1）を示した。このアシスト図柄制御処理では、まず、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したかを判定する（ステップ C 4 0 1）。

ステップ C 4 0 1 で、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出していないと判定した場合（ステップ C 4 0 1 ; N）、すなわち擬似入賞口 8 7 0 に遊技球が流入していない場合には、アシスト図柄制御処理を終了する。

一方、ステップ C 4 0 1 で、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したと判定した場合（

10

20

30

40

50

ステップC401; Y)、すなわち擬似入賞口870に遊技球が流入した場合には、置換演出待機フラグがセットされているかを判定する(ステップC402)。

【0598】

ステップC402で、置換演出待機フラグがセットされていると判定した場合(ステップC402; Y)、すなわちアシスト停止図柄が揃った状態で、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームまで残留している場合には、アシスト図柄制御処理を終了する。

一方、ステップC402で、置換演出待機フラグがセットされていないと判定した場合(ステップC402; N)には、P機状態が特図変動中であるかを判定する(ステップC403)。

ステップC403で、特図変動中でないと判定した場合(ステップC403; N)には、アシスト図柄制御処理を終了する。

【0599】

一方、ステップC403で、特図変動中であると判定した場合(ステップC403; Y)には、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄変動演出を実行可能であるかを判定する(ステップC404)。具体的には、例えば、擬似入賞時特図ゲームにおける前半変動の最中であり、かつ、その前半変動の残り時間が所定の第1閾値以上である場合に、アシスト図柄変動演出を実行可能であると判定する。ここで、所定の第1閾値は、適宜設定可能であるが、本変形例では、[1]アシスト図柄変動演出の実行時間を確保できる(本変形例において、アシスト図柄変動演出は、擬似入賞時特図ゲームにおける前半変動の最中に開始して当該前半変動の最中に終了する)、[2]擬似入賞時特図ゲームの演出の一部をアシスト図柄演出に差し替えるための処理時間を確保できる、という二つの条件の双方を満たす値が設定されている。

前半変動の情報はMODEに含まれており、演出制御装置300は、このMODEに基づいて前半変動の内容や前半変動の時間などを設定することができる。

また、リーチの有無やリーチの種類などの後半変動の情報はACTに含まれており、演出制御装置300は、このACTに基づいて後半変動の内容等を設定することができる。

【0600】

ステップC404で、アシスト図柄変動演出を実行可能でないと判定した場合(ステップC404; N)には、アシスト図柄制御処理を終了する。

一方、ステップC404で、アシスト図柄変動演出を実行可能であると判定した場合(ステップC404; Y)には、消化中変動(実行中の特図変動表示ゲーム、ここでは擬似入賞時特図ゲーム)がリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームであるかを判定する(ステップC405)。

【0601】

ステップC405で、消化中変動がリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームであると判定した場合(ステップC405; Y)には、アシスト図柄変動演出(リーチあり態様)の内容を決定する(ステップC406)。これにより、アシスト図柄変動演出の実行時間やアシスト停止図柄などが決定されることとなる。

次いで、ステップC406で決定した内容に基づいて、アシスト図柄変動演出の表示設定を行う(ステップC407)。これにより、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後にアシスト停止図柄が表示されるアシスト図柄変動演出(図67(b)、(c)参照)が実行可能となる。

【0602】

次いで、ステップC406で決定したアシスト図柄変動演出の内容や、現在表示設定されている消化中変動における演出の内容などを参照して、アシスト図柄置換演出の内容を決定する(ステップC408)。これにより、アシスト図柄置換演出の実行時間や、アシスト停止図柄の置換タイミングなどが決定されることとなる。ここで、現在表示設定されている消化中変動における演出の内容とは、例えば、消化中変動に関する変動演出設定処理(図77参照)のステップC523で表示設定された変動演出の内容や、ステップC5

10

20

30

40

50

24で表示設定された予告演出の内容や、ステップC527で表示設定された飾り特図変動演出（飾り特図変動表示ゲーム）の内容などである。

【0603】

次いで、ステップC408で決定した内容に基づいて、アシスト図柄置換演出の表示設定を行う（ステップC409）。これにより、消化中変動（擬似入賞時特図ゲーム）の演出の少なくとも一部が、アシスト図柄置換演出に差し替えられるため、消化中変動において、メイン表示装置41aに非リーチ図柄が停止表示されて、アシスト停止図柄が拡大表示されて、メイン表示装置41aの非リーチ図柄がアシスト停止図柄で置き換えられるアシスト図柄置換演出（図68（a）～（c）参照）が実行可能となる。

【0604】

また、ステップC405で、消化中変動がリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームでないと判定した場合（ステップC405；N）には、未消化変動（未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲーム、ここでは擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム）の中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれているかを判定する（ステップC410）。未消化変動の中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれているか否かは、例えば、遊技制御装置100からの先読み結果に基づき判定することができる。ここで、先読み結果とは、始動記憶に対応した結果関連情報（大当たりか否かや変動パターンの種類）の判定結果であり、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も前に遊技制御装置100から演出制御装置300へと送信される。

【0605】

ステップC410で、未消化変動の中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれていないと判定した場合（ステップC410；N）には、アシスト図柄変動演出（リーチなし態様）の内容を決定し（ステップC411）、当該決定した内容に基づいて、アシスト図柄変動演出の表示設定を行う（ステップC412）。これにより、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後にアシスト停止図柄が表示されるアシスト図柄変動演出（図72（b），（c）参照）が実行可能となり、アシスト図柄置換演出の実行がないままアシスト図柄演出が終了する（図73（a），（b）参照）。

【0606】

一方、ステップC410で、未消化変動の中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれていると判定した場合（ステップC410；Y）には、アシスト図柄変動演出の演出態様をリーチあり態様にするか否かを決定するための抽選を行うリーチあり態様抽選処理（ステップC413）を行い、当該抽選に当選したかを判定する（ステップC414）。

ステップC414で、当選しなかったと判定した場合（ステップC414；N）、すなわちアシスト図柄変動演出の演出態様をリーチなし態様にする場合と決定された場合には、ステップC411の処理に移行する。このように、本変形例では、未消化変動の中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれている場合であっても、リーチあり態様抽選に当選しなかった場合には、擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄変動演出のみが実行されて、そのままアシスト図柄演出が終了する。すなわち、リーチあり態様のアシスト図柄変動演出が実行された場合には、その後にアシスト図柄置換演出が実行されるのに対し、リーチなし態様のアシスト図柄変動演出が実行された場合には、その後にアシスト図柄置換演出が実行されない。

【0607】

一方、ステップC414で、当選したと判定した場合（ステップC414；Y）、すなわちアシスト図柄変動演出の演出態様をリーチあり態様にする場合と決定された場合には、アシスト図柄変動演出（リーチあり態様）の内容を決定し（ステップC415）、当該決定した内容に基づいて、アシスト図柄変動演出の表示設定を行う（ステップC416）。これにより、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後にアシスト停止図柄が表示されるアシスト図柄変動演出（図69（b），（c）参照）が実行可能となる。

次いで、置換演出待機フラグをセットして（ステップC417）、アシスト図柄制御処

10

20

30

40

50

理を終了する。これにより、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）において、メイン表示装置41aに非リーチ図柄が停止表示されて、アシスト停止図柄が拡大表示されて、メイン表示装置41aの非リーチ図柄がアシスト停止図柄で置き換えられ、必要であればメイン表示装置41aに表示されているアシスト停止図柄が置き換えられる（実際のリーチ図柄で置き換えられる）アシスト図柄置換演出（図70（c）及び図71（a）～（c）参照）が実行可能となる。

【0608】

〔変動系コマンド処理〕

本変形例のメイン処理（図74参照）における受信コマンドチェック処理は、上記実施形態の受信コマンドチェック処理（図33参照）と同一である。また、本変形例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は、上記実施形態の受信コマンド解析処理（図34参照）と同一である。

【0609】

図76には、受信コマンド解析処理における変動系コマンド処理（ステップC236）を示した。この変動系コマンド処理では、まず、特図種別が未確定であるかを判定する（ステップC501）。特図種別とは、特図の種別が特図1か特図2かを示す情報であり、上述の図柄系コマンド処理で設定される情報である。

この特図種別が未確定である場合（ステップC501；Y）は、変動系コマンド処理を終了する。また、特図種別が未確定でない場合（ステップC501；N）、すなわち特図種別が設定されている場合は、変動コマンドと図柄コマンドの組み合わせをチェックし（ステップC502）、変動コマンドと図柄種別が不整合であるかを判定する（ステップC503）。

【0610】

変動コマンドと図柄種別が不整合である場合（ステップC503；Y）は、変動系コマンド処理を終了する。また、変動コマンドと図柄種別が不整合でない場合（ステップC503；N）は、変動コマンドから変動パターン種別を判別する（ステップC504）。図柄種別とは図柄のカテゴリを意味し、図柄種別には例えば、はずれ図柄、16R確変A大当り図柄、16R確変B大当り図柄、16R通常A大当り図柄、16R通常B大当り図柄、8R確変大当り図柄などがある。変動コマンドと図柄種別が不整合である場合とは、はずれの変動コマンド（変動パターンコマンド）を受信したのに、16R確変A大当り図柄の図柄コマンドを受信していた時のような、演出を行う上で矛盾してしまう組み合わせ（変動コマンドと図柄種別の組み合わせ）であることを意味する。

【0611】

変動コマンドから変動パターン種別を判別する処理（ステップC504）では、受信したコマンドに応じて、特図の変動表示演出の大まかな分類である変動パターン種別を判別する。そして、変動コマンドに応じた演出を行うための情報を設定する変動演出設定処理を行う（ステップC505）。

【0612】

次に、P機状態（パチンコ機の状態）として特図変動中を設定する（ステップC506）。ここで、特図変動中とは、特図の変動中（客待ちデモ中や大当り中、或いはファンファーレ中等でないこと）を表している。さらに、先読み演出回数（先読み実行回数）がゼロでなければ先読み演出回数を-1更新（先読み演出回数を1だけ減らす処理）し（ステップC507）、変動系コマンド処理を終了する。

【0613】

〔変動演出設定処理〕

図77には、上述の変動系コマンド処理における変動演出設定処理（ステップC505）を示した。この変動演出設定処理では、まず、変動パターン種別がリーチなし変動であるかを判定する（ステップC511）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（ステップC511；Y）は、機種コード、特図種別、及び演出モードに対応する前半予告

10

20

30

40

50

振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC 5 1 2）。なお、リーチなし変動であるので図柄種別は必ずはずれ図柄であり、ここでは図柄種別を特に参照しなくてもよい。

ここで、演出モードは、演出制御装置300が管理する遊技モードに相当し、機種によって当然異なるが、本変形例では、通常モード、確変モード、時短モード等がある。さらに、各モード内に予告演出の振り分け率や表示装置41（メイン表示装置41a）における飾り特図変動表示ゲームの演出態様を異ならせた複数のモードを設けている。

【0614】

次に、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、MODE、特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（ステップC 5 1 3）。これにより、リーチなし変動の場合には、各変動中に出現する予告演出の抽選内容（具体的には各予告演出態様の出現率）を保留数に応じて変化させることが可能となる。その後、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップC 5 1 6）。

【0615】

一方、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（ステップC 5 1 1；N）は、機種コード、特図種別、演出モード、及び図柄種別に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC 5 1 4）。

そして、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、MODE、変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップC 5 1 5）、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップC 5 1 6）。

【0616】

次に、後半変動の予告演出を抽選する。なお、特図変動表示ゲームの後半変動とは、いわゆるリーチアクション（例えば、特図の複数列の表示領域のうち特定領域を除く表示領域が大当たりとなる特別結果態様（特別な図柄の組合せ）で変動表示が停止していて、特定領域のみで変動表示している状態）の変動表示である。一方、特図変動表示ゲームの前半変動とはリーチアクション開始前までの変動表示である。

【0617】

まず、機種コード、特図種別、演出モード、及び図柄種別に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップC 5 1 7）。後半予告振分グループアドレステーブルは、後半予告振分グループテーブルのアドレスを選択するためのテーブルである。

そして、後半予告振分グループアドレステーブルを参照してACTに対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップC 5 1 8）、後半予告振分グループテーブルを使って後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（ステップC 5 1 9）。

【0618】

次いで、ステップC 5 1 6及びステップC 5 1 9で行った予告抽選の結果に対応する演出の内容を決定し（ステップC 5 2 0）、MODE、ACTに対応する変動演出の内容を決定する（ステップC 5 2 1）。これにより、飾り特図変動表示ゲームの変動時間や主なリーチ内容などの演出や予告が決定されることとなる。

次いで、決定された特図変動表示ゲームの変動パターン（リーチ演出など）や予告内容も参照して、飾り特図変動表示ゲームの結果態様を構成する停止図柄を決定する停止図柄設定処理を行う（ステップC 5 2 2）。

【0619】

次いで、ステップC 5 2 1で決定した変動演出の内容に基づいて、変動演出の表示設定を行い（ステップC 5 2 3）、ステップC 5 2 0で決定した演出の内容に基づいて、予告演出の表示設定を行う（ステップC 5 2 4）。これらの処理により、上述したように設定された飾り特図変動表示ゲームでの演出や予告が実行可能となる。

10

20

30

40

50

次いで、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行う（ステップC 5 2 5）。この処理では、特図変動表示ゲームの開始に伴う始動記憶の減少に対応して、飾り特図始動記憶表示を減少させる設定を行う。

【0 6 2 0】

次いで、スピーカ1 9 a, 1 9 bから出力するBGMの種類を示す音声番号や、装飾ランプ等による演出の種類を示す装飾番号を設定し（ステップC 5 2 6）、特図種別に対応する飾り特図変動表示ゲームの表示設定を行う（ステップC 5 2 7）。

次いで、飾り特図変動表示ゲーム（表示装置4 1（メイン表示装置4 1 a）で第1～第3図柄により表示される変動表示ゲーム）とは別に、情報表示装置4 8で第4図柄により表示される変動表示ゲームを実行するために、特図種別に対応する第4図柄変動の表示設定を行う（ステップC 5 2 8）。 10

次いで、演出差替処理（ステップC 5 2 9）を行って、変動演出設定処理を終了する。

【0 6 2 1】

〔演出差替処理〕

図7 8には、上述の変動演出設定処理における演出差替処理（ステップC 5 2 9）を示した。この演出差替処理では、まず、置換演出待機フラグがセットされているかを判定する（ステップC 5 3 1）。

ステップC 5 3 1で、置換演出待機フラグがセットされていないと判定した場合（ステップC 5 3 1；N）には、演出差替処理を終了する。

一方、ステップC 5 3 1で、置換演出待機フラグがセットされていると判定した場合（ステップC 5 3 1；Y）、すなわちアシスト停止図柄が揃った状態で、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームまで残留している場合には、変動パターン種別がリーチあり変動であるかを判定する（ステップC 5 3 2）。 20

ステップC 5 3 2で、リーチあり変動でないと判定した場合（ステップC 5 3 2；N）には、演出差替処理を終了する。

【0 6 2 2】

一方、ステップC 5 3 2で、リーチあり変動であると判定した場合（ステップC 5 3 2；Y）には、現在サブ表示装置4 1 bに表示されているアシスト停止図柄や、直近のステップC 5 2 3やC 5 2 4やC 5 2 7などで表示設定された演出の内容などを参照して、アシスト図柄置換演出の内容を決定し（ステップC 5 3 3）、当該決定した内容に基づいて、アシスト図柄置換演出の表示設定を行う（ステップC 5 3 4）。これにより、直近のステップC 5 2 3やC 5 2 4やC 5 2 7などで表示設定された演出の少なくとも一部が、アシスト図柄置換演出に差し替えられるため、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）において、メイン表示装置4 1 aに非リーチ図柄が停止表示されて、アシスト停止図柄が拡大表示されて、メイン表示装置4 1 aの非リーチ図柄がアシスト停止図柄で置き換えられ、必要であればメイン表示装置4 1 aに表示されているアシスト停止図柄が置き換えられる（実際のリーチ図柄で置き換えられる）アシスト図柄置換演出（図7 0（c）及び図7 1（a）～（c）参照）が実行可能となる。 30

次いで、置換演出待機フラグをクリアして（ステップC 5 3 5）、演出差替処理を終了する。 40

【0 6 2 3】

なお、本変形例では、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームである場合に、リーチあり態様のアシスト図柄変動演出を実行するよう構成したが、これに限定されるものではない。例えば、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームである場合にも、リーチあり態様抽選処理を行って、リーチあり態様抽選に当選した場合にはリーチあり態様のアシスト図柄変動演出を実行し、リーチあり態様抽選に当選しなかった場合にはリーチなし態様のアシスト図柄変動演出を実行するよう構成することも可能である。

また、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームであり、かつ、擬 50

似入賞口 870 に遊技球が流入した時点で未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれる場合には、当該擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄置換演出を実行してもよいし、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）中にアシスト図柄置換演出を実行してもよい。

【0624】

また、本変形例では、擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合であっても、所定条件が成立している場合（本変形例の場合〔1〕置換演出待機フラグがセットされていない、〔2〕P機状態が特図変動中である、〔3〕アシスト図柄変動演出を実行可能である、という三つの条件を全て満たす場合）にのみ、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、所定条件が成立していない状態で擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出の実行を保留しておき、当該所定条件が成立した状態になってから、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行するよう構成することも可能である。また、アシスト図柄演出の実行を保留する場合には、その保留数（アシスト保留数）を、飾り特図始動記憶表示と区別可能なように、サブ表示装置 41b に表示してもよい。

10

【0625】

また、アシスト図柄演出は、リーチ演出の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知（示唆）する演出に限定されるものではなく、リーチ演出以外の演出（SPリーチ発展演出、ラウンド昇格演出、擬似連変動演出等）の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知（示唆）する演出であってもよい。

20

また、アシスト図柄演出は、所定の演出の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知する演出に限定されず、適宜変更可能である。アシスト図柄演出は、例えば、アシスト停止図柄を、サブ表示装置 41b のアシスト図柄変動表示領域以外で実行されている所定の予告演出に反映させる演出であってもよい。

【0626】

また、本変形例では、擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合にアシスト図柄演出を実行するが、擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合に実行される演出は、アシスト図柄演出に限定されず、適宜変更可能である。例えば、擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合に、所定の可動体（例えば、ハネ部材 840 及び／又は回転体 880）を動作させる演出を実行することも可能である。

30

また、所定条件が成立している状態（本変形例の場合〔1〕置換演出待機フラグがセットされていない、〔2〕P機状態が特図変動中である、〔3〕アシスト図柄変動演出を実行可能である、という三つの条件を全て満たす状態）で擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行し、当該所定条件が成立していない状態で擬似入賞口 870 に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出の代わりに、アシスト図柄演出以外の演出（例えば、所定の可動体を動作させる演出）を実行するよう構成することも可能である。

【0627】

また、所定条件が成立している状態のときのみ擬似入賞口 870 に遊技球が流入するよう構成することも可能である。具体的には、例えば、アウトゾーンユニット 800 内の適宜の箇所に、遊技球を貯留する第 1 状態と、遊技球を貯留しない第 2 状態と、に変換可能な球貯留装置を配設して、所定条件が成立すると、当該球貯留装置を第 1 状態から第 2 状態へと変換して、当該球貯留装置に貯留されていた遊技球を擬似入賞口 870 へと流入させるよう構成することも可能である。

40

【0628】

また、本変形例では、アシスト停止図柄がサブ表示装置 41b からメイン表示装置 41a へ移行した後（図 68（c）や図 71（b）、（c）参照）や、アシスト図柄演出の開始前や終了後（図 67（a）や図 73（b）参照）の、サブ表示装置 41b のアシスト図柄変動表示領域は空欄（空白）になっているが、これに限ることはない。アシスト停止図

50

柄がメイン表示装置 4 1 a へ移行した後やアシスト図柄演出が実行されていない時のアシスト図柄変動表示領域には、例えば、直近のアシスト停止図柄が通常が表示態様とは異なる表示態様（例えば、通常よりも薄い色）で表示されていてもよいし、デフォルトのアシスト図柄（例えば「00」や「ー」、あるいは電源投入時のアシスト図柄）が表示されていてもよいし、“虎”や“豚”や“牛”などのキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【0629】

また、機種指定コマンドを受信した場合に、当該機種指定コマンドに対応した表示（図柄や画像など）をサブ表示装置 4 1 b のアシスト図柄変動表示領域に行ってもよい。メイン表示装置 4 1 a に機種指定コマンドに対応した表示を行ってもよいが、メイン表示装置 4 1 a には飾り特図変動表示ゲームが表示されるので、機種指定コマンドに対応した表示はサブ表示装置 4 1 b に表示することが好ましい。

また、アシスト停止図柄が所定の組合せ（例えば、「虎虎」、「豚牛」、「7 虎」、「1 1」、「連連」、「貯留」等）となった場合に、期待度の報知や、保留変化予告の実行・示唆や、擬似連変動演出の実行・示唆や、ミニゲーム（ミニゲームの結果によってリーチ発生・保留変化・擬似連発生を報知する）などを実行してもよい。すなわち、アシスト停止図柄をメイン表示装置 4 1 a の飾り特図変動表示ゲームに直接作用させるのではなく、特図変動表示ゲームに関連する演出を介して間接的に作用させるようにしてもよい。また、アシスト図柄の変動表示は、普図ゲームに関連するものであってもよいし、普図ゲームそのものであってもよい。

【0630】

また、本変形例では、第 1～第 3 図柄の変動表示中にアシスト図柄の変動表示を停止（アシスト停止図柄を表示）するよう構成したが、これに限ることはなく、例えば図 7 9 に示すように、メイン表示装置 4 1 a に非リーチ図柄が停止表示された後（第 1～第 3 図柄のうちの二つの変動表示が停止して残り一つのみが変動表示している状態であるとき）にアシスト図柄の変動表示を停止（アシスト停止図柄を表示）するよう構成することも可能である。

また、本変形例では、アシスト停止図柄が所定の組合せになることで飾り特図変動表示ゲームに対して作用していたが、その逆でもよい。具体的には、例えば、メイン表示装置 4 1 a における飾り特図変動表示ゲームでリーチが発生し、リーチ図柄がサブ表示装置 4 1 b に移って当該サブ表示装置 4 1 b のアシスト図柄変動表示領域に収まる演出を行ってもよい。この場合、メイン表示装置 4 1 a の 7 セグメント表示器 3 つ全てを使った演出が実行可能となる。すなわち、サブ表示装置 4 1 b のアシスト図柄とメイン表示装置 4 1 a の飾り図柄とが互いに作用し合い、飾り特図変動表示ゲームの結果の一部（例えばリーチ図柄）がメイン表示装置 4 1 a（第 1 表示領域）とサブ表示装置 4 1 b（第 2 表示領域）とを行き来可能であればよい。

また、アシスト図柄演出は、サブ表示装置 4 1 b ではなく、例えば、発光装置（LED 等）で実行してもよいし、サブ表示装置 4 1 b と発光装置（ドット LED）との両方で実行してもよい。

【0631】

このように本変形例の遊技機 1 0 によれば、入賞領域（一般入賞口 3 5、始動入賞口 3 6、普通変動入賞装置 3 7、第 1 特別変動入賞装置 3 8、第 2 特別変動入賞装置 3 9）と、当該入賞領域に入賞しない遊技球が流入可能なアウト領域（アウトゾーンユニット 8 0 0）と、を備えた遊技機において、アウト領域内で、当該アウト領域に流入した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口 8 7 0 に流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備えている。

【0632】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定ゲームは、アウト領域内で行うゲーム、すなわちアウト領域に流入した遊技球を用いたゲームではなく、入賞領域（一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９等）内で行うゲーム、すなわち入賞領域に流入した遊技球を用いたゲームであってもよい。特定ゲームが、入賞領域内で行うゲーム、すなわち入賞領域に流入した遊技球を用いたゲームである場合の一例を、後述する変形例Ｃにて説明する。

10

【０６３３】

また、本変形例では、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）への入口（流入口８１０）は、複数の入賞領域の中で最も下流側にある入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）の下方に設けられ、かつ、当該入賞領域よりも遊技球の受入幅が大きいよう構成することが可能である。

このように構成することによって、入賞のチャンスがなくなった遊技球を用いて特定ゲームを行うことができる。入賞領域に入賞しない遊技球は入賞のチャンスが全くなく、無駄なイメージや損しているイメージを遊技者に与えてしまうが、入賞のチャンスがなくなった遊技球を用いて特定ゲームを行うことで、このような悪いイメージを遊技者に与えにくくすることが可能となる。

20

【０６３４】

また、本変形例では、特定ゲーム機構は、擬似入賞口８７０と、遊技球を擬似入賞口８７０へと誘導する可動部材（本変形例の場合、ハネ部材８４０及び回転体８８０）と、を備え、可動部材（本変形例の場合、回転体８８０）は、遊技球吸着用の磁石を備え、当該磁石に吸着した遊技球を回転することによって持ち上げることが可能であり、演出制御手段（演出制御装置３００）は、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合に特定ゲームの結果が所定結果になったと判定可能であるよう構成することが可能である。

【０６３５】

このように構成することによって、遊技球をアウト領域（アウトゾーンユニット８００）内に長く留まらせることができるため、特定ゲーム（遊技球演出）の興趣を高めることができる。

30

また、特定ゲームは、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、特定ゲームとして、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いて行うことのできないような演出、例えば本変形例のように可動部材（回転体８８０）によって遊技球を重力に逆らって持ち上げるような演出を行うことが可能となる。

なお、可動部材は、ハネ部材８４０や回転体８８０に限定されず、適宜変更可能である。可動部材は、例えば、遊技球を貯留する第１状態と遊技球を貯留しない第２状態とに変換可能な球貯留装置であってもよいし、その他、２種パチンコ機が備えるＶ可動部材（遊技球を特定領域へと誘導可能な可動部材）を流用したものであってもよい。

40

【０６３６】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、始動条件の成立に基づき、第１表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置４１ａ）にて複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行可能であるとともに、所定演出として、第１表示領域とは異なる第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）にて複数の識別情報を変動表示する演出（アシスト図柄演出）を実行可能であるよう構成することが可能である。

【０６３７】

このように構成することによって、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入

50

した遊技球によって、変動表示ゲームが実行されたかのように見せることができるため、遊技者に、無駄球なく常に識別情報が変動しているイメージを与えることができ、遊技性が向上する。

なお、本変形例の場合、メイン表示装置 4 1 a に第 1 表示領域を設け、サブ表示装置 4 1 b に第 2 表示領域を設けた、すなわち第 1 表示領域と第 2 表示領域とを別々の表示装置に設けたが、これに限定されず、第 1 表示領域と第 2 表示領域とを同一の表示装置に設けてもよい。

【0638】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、第 1 表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置 4 1 a）において、一部の識別情報が揃った状態で停止表示されて残りの識別情報が変動表示されるリーチ状態が発生する場合には、リーチ状態の発生前に、第 2 表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置 4 1 b）に所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）の結果として識別情報を揃った状態で停止表示し（図 6 8（a）等参照）、第 1 表示領域における一部の識別情報（揃っていない状態で停止表示されている識別情報）を、第 2 表示領域に揃った状態で停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）で置き換えることによって、リーチ状態を発生させるよう構成することが可能である（図 6 8（c）等参照）。

このように構成することによって、第 2 表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置 4 1 b）に停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）がリーチ発生をアシストしたかのように見せることができ、遊技の興趣が向上する。

【0639】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、リーチ状態が発生する変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）よりも前に実行される変動表示ゲームにおいて、第 2 表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置 4 1 b）に識別情報を揃った状態で停止表示した場合には、当該リーチ状態が発生する変動表示ゲームまで、第 2 表示領域に識別情報を揃った状態で停止表示し続けるよう構成することが可能である（図 6 9～図 7 1 参照）。

このように構成することによって、複数の変動表示ゲームに亘ってリーチ発生への期待感を継続させることができるため、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。

【0640】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、第 2 表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置 4 1 b）に揃った状態で停止表示されている識別情報を拡大表示した後に、第 1 表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置 4 1 a）に揃っていない状態で停止表示されている識別情報を、第 2 表示領域に拡大表示されている識別情報で置き換えることによって、リーチ状態を発生させるよう構成することが可能である（図 6 8（b）、（c）等参照）。

このように構成することによって、第 2 表示領域に停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）が、拡大して、第 1 表示領域に停止表示されている一部の識別情報（非リーチ図柄）を飛ばして（押し退けて）、リーチ状態を発生させたかのように見せることができ、遊技の興趣が向上する。

【0641】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、第 1 表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置 4 1 a）に一部の識別情報を揃っていない状態で停止表示した後に、第 2 表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置 4 1 b）に識別情報を揃った状態で停止表示するよう構成することが可能である（図 7 9 参照）。

このように構成することによって、敗者復活的な演出を行うことができ、遊技の興趣が向上する。

【0642】

なお、本変形例の遊技機 1 0 は、始動条件が成立したに基づいてゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者にとって有

10

20

30

40

50

利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、所定の動画像を表示可能な表示装置（サブ表示装置 4 1 b）と、ゲームに関する演出を制御可能な演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備え、演出制御手段は、所定条件が成立したこと（例えば、アウトゾーンユニット 8 0 0 の擬似入賞口 8 7 0 に遊技球が流入したこと）に基づき表示装置で第 1 演出（例えば、アシスト図柄演出）を実行し、第 1 演出の結果が特定の結果となったこと（例えば、アシスト停止図柄が所定の組合せになったこと）に対応して第 2 演出を実行し、第 1 演出の結果が特定の結果となった回数が所定回数以上になった場合に第 3 演出（例えば、S P リーチ演出）を実行可能であるよう構成してもよい。

このように構成することによって、効果的な演出を実行することができる。

【0 6 4 3】

具体的には、例えば図 8 0 に示すように、アウト領域（アウトゾーンユニット 8 0 0）の擬似入賞口 8 7 0 に遊技球が流入した場合にアシスト図柄演出を実行し、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）に対応した累積画像をサブ表示装置 4 1 b に表示し、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）が所定回数以上（例えば、n 5 回以上）になった場合に S P リーチ演出等を実行し、S P リーチ演出等を実行した場合に累積画像を消去するようにしてもよい。

図 8 0 に示す例では、累積画像として、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）に基づく値を示すポイント画像が表示されており、第 2 演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、「第 1 態様（「1 0 0 p t」というポイント画像を表示する態様。図 8 0（b）参照）」→「第 2 態様（「2 0 0 p t」というポイント画像を表示する態様。図 8 0（c）参照）」→「第 3 態様（「3 0 0 p t」というポイント画像を表示する態様。図 8 0（d）参照）」→「第 4 態様（「4 0 0 p t」というポイント画像を表示する態様。図 8 0（e）参照）」の順で切り替わっている。すなわち、図 8 0 に示す例では、第 2 演出として、累積値切替表示演出を実行している。

【0 6 4 4】

このように、演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）は、第 2 演出として、表示装置（サブ表示装置 4 1 b）に所定の画像（累積画像）を出現させるとともに、第 1 演出の結果が特定の結果となったこと（アシスト停止図柄が所定の組合せになったこと）に応じて当該所定の画像の表示態様を切り替える演出を実行可能であり、第 3 演出（S P リーチ演出等）を実行したことを条件に、所定の画像の表示態様を通常表示態様（例えば、ポイント画像を非表示にする態様や、「0 p t」というポイント画像を表示する態様）に戻すよう構成してもよい。

無論、所定の画像は、ポイント画像に限ることはなく、適宜変更可能である。また、所定の画像の表示態様を切り替える演出は、図 8 0 に示す演出（ポイント値を増加させる演出）に限ることはなく、適宜変更可能である。例えば、所定の画像を、メータ画像とし、所定の画像の表示態様を切り替える演出として、メータ値を増加させる演出を行ってもよい。

【0 6 4 5】

アシスト停止図柄を飾り特図変動表示ゲーム（飾り図柄）に直接作用させる場合、遊技者が誤認・誤解する可能性があるのに対し、図 8 0 に示すように、第 1 演出、第 2 演出、及び第 3 演出を実行して、アシスト停止図柄を間接的に（画像や役物などの媒体を介して）飾り特図変動表示ゲームに作用させることで、誤認・誤解されにくくするとともに興趣が向上する。

【0 6 4 6】

なお、第 3 演出は、第 1 演出の結果が特定の結果となった回数が所定回数以上になった場合に実行されるものに限ることはなく、適宜変更可能であり、第 3 演出は、例えば、第 2 演出の演出態様に応じた演出であってもよい。

具体的には、例えば、第 3 演出をリーチ演出とする。そして、リーチ演出を伴う特図変動表示ゲームの開始時における第 2 演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第 1 態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第 3 演出としてはずれリーチ演出又は

10

20

30

40

50

ノーマルリーチ演出を実行し、第2態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第3演出としてノーマルリーチ以上のリーチ演出を実行し、第3態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第3演出としてSPリーチ以上のリーチ演出を実行し、第4態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第3演出としてSPリーチの中でも特に期待度が高いリーチ演出を実行するようにしてもよい。

【0647】

また、例えば、第3演出を保留変化演出（飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させる演出）とし、飾り特図始動記憶表示の表示態様（色）は白<青<黄<緑<紫<赤<虹の順に期待度が高く、飾り特図始動記憶表示の通常表示態様（通常の色）は単色ではなく、混合色や2色以上であるとする。そして、保留変化タイミングにおける第2演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第1態様である場合には、第3演出として飾り特図始動記憶表示の色を白色に変化させる演出を実行し、第2態様である場合には、第3演出として飾り特図始動記憶表示の色を青以上の色に変化させる演出を実行し、第3態様である場合には、第3演出として飾り特図始動記憶表示の色を緑以上の色に変化させる演出を実行し、第4態様である場合には、第3演出として飾り特図始動記憶表示の色を赤以上の色に変化させる演出を実行するようにしてもよい。

【0648】

また、例えば、第3演出を擬似連変動演出とする。そして、擬似連変動演出を伴う特図変動表示ゲームの開始時における第2演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第1態様である場合には、第3演出として擬似連回数が1回である演出を実行し、第2態様である場合には、第3演出として擬似連回数が2回である演出を実行し、第3態様である場合には、第3演出として擬似連回数が3回である演出を実行し、第4態様である場合には、第3演出として擬似連回数が4回である演出を実行するようにしてもよい。

【0649】

また、点灯（発光）している文字発光部の数が所定数以上になった場合や、ポイント値（あるいはメータ値）が一定値以上になった場合に、代替演出を実行するようにしてもよい。

また、結果が大当たりとなる特図変動表示ゲームの実行中に、点灯（発光）している文字発光部の数が所定数以上になった場合や、ポイント値（あるいはメータ値）が一定値以上になった場合には、大当たりのラウンド数を報知する演出（例えば、サブ表示領域41bに大当たりのラウンド数を表示する演出）を行ってもよい。

【0650】

<遊技盤の変形例C>

図81及び図82を用いて遊技盤30の変形例Cを説明する。

図81(a)は、変形例Cの遊技盤30の要部を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。また、図82(a)は、本変形例の遊技盤30の要部を説明する図であって、前面側から見た斜視図である。

本変形例の遊技盤30は、基本的には、変形例Bの遊技盤30と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。変形例Bのアウトゾーンユニット800は、遊技領域32に設けられた複数の入賞領域の何れにも入賞しなかった遊技球が流入可能であるのに対し、本変形例のアウトゾーンユニット900は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口36）に入賞した遊技球が流入可能である。

【0651】

図81(a)や図82(a)に示すように、アウトゾーンユニット900は、遊技盤30の前面側に始動入賞口36を形成するとともに遊技盤30の後面側に擬似入賞口900aを形成する入賞口形成部材910と、遊技盤30の後方に配設された回転体920と、始動入賞口36に入賞した遊技球（すなわち、始動入賞口36に流入し始動口1スイッチ36aによって検出された遊技球）を回転体920へと誘導するための第1誘導流路930aを形成する第1誘導流路部材930と、回転する回転体920によって下から上に持ち上げられた遊技球を擬似入賞口900aへと誘導するための第2誘導流路940aを形

成する第2誘導流路部材940と、を備えている。

なお、第1誘導流路部材930、回転体920及び第2誘導流路部材940を分かり易く図示するために、図81(a)及び図82(a)では、一部の部材の図示を省略している。例えば、図81(a)及び図82(a)では、遊技盤30の図示を省略している。また、回転体920を分かり易く図示するために、図81(a)では、ステージ部32Sのうち前方から見て回転体920と重なる部分を仮想線(二点鎖線)で示している。

【0652】

遊技盤30の後方に配設された回転体920が前方から視認可能となるように、遊技盤30のうち前方から見て回転体920と重なる部分と、ステージ部32Sのうち前方から見て回転体920と重なる部分とは、光透過性を有している。すなわち、遊技盤30及びステージ部32Sのうち少なくとも一部分(具体的には、前方から見て回転体920と重なる部分)は、透明又は半透明となっている。

【0653】

本変形例において、ステージ部32Sは、当該ステージ部32S上の遊技球、すなわちワープ流路部43によってセンターケース40の外側の遊技領域32から当該ステージ部32Sへと誘導された遊技球が、当該ステージ部32Sの前端側のみから落下するよう構成されている。具体的には、ステージ部32Sは、例えば、前方へ下り傾斜している。したがって、遊技球は、遊技盤30の前面側に設けられた始動入賞口36へはステージ部32S上から直接流入できるが、遊技盤30の後面側に設けられた擬似入賞口900aへはステージ部32S上から直接流入できない。すなわち、ステージ部32S上の遊技球は、始動入賞口36、第1誘導流路930a、回転体920及び第2誘導流路940aを経ないと、擬似入賞口900aに流入できない。

【0654】

図82(b)は、入賞口形成部材910の前面側から見た斜視図である。

図82(a),(b)に示すように、入賞口形成部材910は、前後方向に長尺に形成され、前端部分が始動入賞口36をなすとともに後端部分が擬似入賞口900aをなしている。図82(a)に示すように、入賞口形成部材910は、前端部分(すなわち始動入賞口36)が遊技盤30の前面よりも前方へ突出し、後端部分(すなわち擬似入賞口900a)が遊技盤30の後面よりも後方へ突出するように、遊技盤30を前後に貫いている。

【0655】

すなわち、本変形例においては、始動入賞口36と擬似入賞口900aとが前後に並んでいる。したがって、第2誘導流路940aによって誘導される遊技球は実際には擬似入賞口900aに流入するが、始動入賞口36と擬似入賞口900aとを前後に並べることによって、例えば図81(a)に示すように、第2誘導流路940aによって誘導される遊技球が始動入賞口36に入賞するかのように見せることができる。また、第2誘導流路940aによって誘導される遊技球は始動入賞口36に入賞した遊技球であるため、始動入賞口36と擬似入賞口900aとを前後に並べることによって、始動入賞口36に入賞済みの遊技球が再度始動入賞口36に入賞するかのように見せることができる。

なお、始動入賞口36を形成する部材と擬似入賞口900aを形成する部材とは同一部材(入賞口形成部材910)でなくても良い。すなわち、始動入賞口36を形成する部材と擬似入賞口900aを形成する部材とは別部材であっても良い。

【0656】

図82(a),(b)に示すように、入賞口形成部材910の前端部分の側面又は底面(本変形例の場合、右側面)には、遊技球が通過可能な開口部911が設けられている。始動入賞口36に入賞した遊技球は、この開口部911を通過することで始動入賞口36の内部から外部に進出して、第1誘導流路930aへと流入する。

本変形例では、始動入賞口36に入賞した遊技球のみが、第1誘導流路930aに流入し、当該第1誘導流路930aによって回転体920へと誘導されるよう構成されている。具体的には、アウトゾーンユニット900の周囲を流下する遊技球の第1誘導流路93

0 a への進入を防止するために、第 1 誘導流路部材 9 3 0 の周囲等には、図示は省略するが、例えば、障害部材（例えば、樹脂で形成された突起状や壁状の部材）や釘などが複数配設されている。

【0657】

図 8 2（a）に示すように、第 1 誘導流路 9 3 0 a の幅は、遊技球が上流側（始動入賞口 3 6 側）から下流側（回転体 9 2 0 側）へと一列で流下する幅に設定されている。

第 1 誘導流路 9 3 0 a は、上流側から下流側へ下るように傾斜している。すなわち、第 1 誘導流路部材 9 3 0 の上面には、第 1 誘導流路 9 3 0 a の上流側が下流側よりも高い位置に配されるような高低差（本変形例の場合、傾斜）が設けられている。これにより、遊技球が第 1 誘導流路 9 3 0 a（すなわち第 1 誘導流路部材 9 3 0 の上面）をスムーズに流下することが可能となるため、始動入賞口 3 6 や第 1 誘導流路 9 3 0 a における球詰まりを防止できる。

なお、第 1 誘導流路部材 9 3 0 の上面に設けられる高低差は、傾斜ではなく、段差等であっても良い。

また、第 1 誘導流路部材 9 3 0 は、遊技盤 3 0 の後方に配設されていても良い。また、第 1 誘導流路部材 9 3 0 の上面（すなわち第 1 誘導流路 9 3 0 a）に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部（凹凸や突起など）や、遊技球を回転体 9 2 0 の孔部へと案内するための球案内部（凹凸や突起など）を設けても良い。

【0658】

図 8 2（a）に示すように、第 1 誘導流路 9 3 0 a は、略 L 字状の流路であり、遊技球がスムーズに流下できるよう屈曲部が湾曲している。第 1 誘導流路 9 3 0 a の下流部分（すなわち前後方向に延在する部分）は遊技盤 3 0 に設けられた前後方向に貫通する貫通孔 3 0 b 内に配設されており、第 1 誘導流路 9 3 0 a の下流端は遊技盤 3 0 の後面側に達している。遊技盤 3 0 に設けられた貫通孔 3 0 b は、第 1 誘導流路 9 3 0 a を流下する遊技球が通過可能なサイズに形成されている。第 1 誘導流路 9 3 0 a によって誘導される遊技球は、この貫通孔 3 0 b を通過することで遊技盤 3 0 の前面側から後面側に進出して、遊技盤 3 0 の後方に配設された回転体 9 2 0 の孔部に流入する。

なお、図 8 2（a）では、貫通孔 3 0 b の入口（前端）のみを図示しているが、貫通孔 3 0 b の出口（後端）は、例えば、第 1 誘導流路 9 3 0 a の下流端と略同一平面上（当該平面は前後方向に垂直な平面）に位置している。

【0659】

図 8 1（b）は、回転体 9 2 0 の前面側から見た図であり、図 8 1（c）は、回転体 9 2 0 に取り付けられた回転体カバー 9 5 0 の前面側から見た図である。

図 8 1（a），（b）に示すように、回転体 9 2 0 は、円板状の部材であり、厚み方向が前後方向に略一致した状態で配設されている。回転体 9 2 0 は、当該回転体 9 2 0 の中心を貫く回転軸 9 2 1 によって遊技盤 3 0 の後面側に取り付けられており、当該回転軸 9 2 1 を中心に一定速度で一定方向（本変形例の場合、前面側から見て反時計回り方向）に回転するよう構成されている。

【0660】

回転体 9 2 0 には、遊技球を収容可能な遊技球収容部 9 2 0 a と、遊技球を球排出ユニットへと誘導可能な遊技球排出部 9 2 0 b とが設けられている。具体的には、回転体 9 2 0 には、前後方向に貫通する複数個（本変形例では 8 個）の孔部が、当該回転体 9 2 0 の周方向に並ぶように設けられている。当該孔部は、遊技球が通過可能なサイズに形成されており、これらの孔部のうち、遊技球の排出（具体的には、遊技球が当該孔部の前方から後方へと通り抜けること）を規制する排出規制壁 9 2 2 を後端側に有する孔部が、遊技球収容部 9 2 0 a をなし、排出規制壁 9 2 2 を有していない孔部が、遊技球排出部 9 2 0 b をなす。

【0661】

なお、本変形例では、回転体 9 2 0 が有する遊技球排出部 9 2 0 b の個数を 1 個としたが、遊技球排出部 9 2 0 b の個数は 1 個に限定されず、複数個であってもよい。

また、本変形例では、回転体 920 が有する複数の孔部の一部が遊技球収容部 920 a であるが、回転体 920 が有する複数の孔部の全てが遊技球収容部 920 a であっても良い。すなわち、回転体 920 は遊技球排出部 920 b を備えていなくても良い。

【0662】

回転体 920 には、当該回転体 920 の前面を覆う透明な回転体カバー 950 が取り付けられている。回転体カバー 950 は、図 81 (c) に示すように、回転体 920 が有する孔部のうち所定の第 1 位置（本変形例の場合、最下の位置（すなわち 6 時の位置））に達している孔部に対向する部分と、所定の第 2 位置（本変形例の場合、最上の位置（すなわち 12 時の位置））に達している孔部に対向する部分とに、遊技球が通過可能な開口 951 を有している。

【0663】

回転体カバー 950 は、回転不能に固定されている。すなわち、回転体 920 が回転しても、回転体カバー 950 は回転せず、当該回転体カバー 950 に設けられた 2 つの開口 951 のうちの一方は第 1 位置に配された状態を維持し、当該回転体カバー 950 に設けられた 2 つの開口 951 のうちの他方は第 2 位置に配された状態を維持している。

なお、回転カバー 950 が透明又は半透明である場合には、回転体 920 の前面等に遊技球排出部 920 b と遊技球収容部 920 a とを識別するための模様等を施しても良い。具体的には、例えば、図 92 に示す回転体 1930 の前面に施された三角模様のようなものを、遊技球排出部 920 b 及び遊技球収容部 920 a のいずれか一方の近傍に設けるようにしても良い。この場合、遊技球が遊技球排出部 920 b に流入したか遊技球収容部 920 a に流入したかが分かり易くなるため、遊技球は、遊技球が回転体 92 の孔部に流入した時点で、当該遊技球が擬似入賞口 900 a に入賞するか否か判断することが可能となる。

【0664】

第 1 誘導流路 930 a を流下した遊技球は、回転体カバー 950 に設けられた 2 つの開口 951 のうちの一方（本変形例の場合、下側の開口 951）を通過して、回転体 920 が有する孔部のうち第 1 位置（本変形例の場合、最下の位置）に達している孔部に流入する。

そして、回転体 920 が有する孔部に流入した遊技球は、当該孔部が遊技球排出部 920 b である場合には、当該孔部を通り抜けて、球排出ユニットへと排出される。

また、回転体 920 が有する孔部に流入した遊技球は、当該孔部が遊技球収容部 920 a である場合には、回転体 920 が回転して当該孔部が第 2 位置（本変形例の場合、最上の位置）に達すると、回転体カバー 950 に設けられた 2 つの開口 951 のうちの他方（本変形例の場合、上側の開口 951）を通過して、第 2 誘導流路 940 a に流入する。本変形例では、回転体 920 によって持ち上げられた遊技球（すなわち、遊技球収容部 920 a に流入した遊技球）のみが、第 2 誘導流路 940 a に流入するよう構成されている。

【0665】

なお、回転体 920 は、孔部（遊技球収容部 920 a、遊技球排出部 920 b）によって遊技球を保持するものに限定されず、例えば、磁石によって遊技球を保持するものであっても良い。具体的には、例えば、回転体 920 に磁石を内蔵し、この磁石によって回転体 920 の前面の磁石配置箇所（磁石が配置された箇所）に接触した遊技球を当該磁石配置箇所に吸着（接触した状態で保持）し、当該磁石配置箇所に吸着した遊技球を回転する回転体 920 によって下から上へと持ち上げる（すなわち、第 2 誘導流路 940 a へと誘導する）よう構成しても良い。

【0666】

図 82 (c) は、第 2 誘導流路部材 940 の前面側から見た斜視図である。

図 82 (c) に示すように、第 2 誘導流路部材 940 は、矩形板状の部材であり、上流端部（本変形例の場合、右端部）に後方へ突出する上流側突起部 941 が設けられているとともに、下流端部（本変形例の場合、左端部）に後方へ突出する下流側突起部 942 が設けられている。第 2 誘導流路部材 940 の上流側突起部 941 は、回転体カバー 950

10

20

30

40

50

に設けられた孔部 9 5 2 (図 8 1 (c) 参照) に前方から挿入されるとともに、第 2 誘導流路部材 9 4 0 の下流側突起部 9 4 2 は、第 2 誘導流路部材 9 4 0 の後方に配設されている所定の部材に設けられた孔部 (図示省略) に前方から挿入される。このように、第 2 誘導流路部材 9 4 0 は、上流側突起部 9 4 1 と下流側突起部 9 4 2 とを所定の孔部に挿入することで、所定の状態 (すなわち、第 2 誘導流路 9 4 0 a の上流側が下流側よりも高い位置に配された状態) で、所定の位置 (すなわち、回転体 9 2 0 によって持ち上げられた遊技球を擬似入賞口 9 0 0 a へと誘導可能な位置) に固定できるようになっている。

なお、第 2 誘導流路部材 9 4 0 の上面 (すなわち第 2 誘導流路 9 4 0 a) に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部 (凹凸や突起など) や、遊技球を擬似入賞口 9 0 0 a へと案内するための球案内部 (凹凸や突起など) を設けても良い。

10

【0667】

始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、まず、入賞口形成部材 9 1 0 の前端部分に設けられた開口部 9 1 1 を通過して、第 1 誘導流路 9 3 0 a に流入する。

第 1 誘導流路 9 3 0 a に流入した遊技球は、当該第 1 誘導流路 9 3 0 a を流下し、遊技盤 3 0 に設けられた貫通孔 3 0 b と、回転体カバー 9 5 0 に設けられた 2 つの開口 9 5 1 のうちの一方 (本変形例の場合、下側の開口 9 5 1) とを通過して、回転体 9 2 0 が有する複数の孔部のうち第 1 位置 (本変形例の場合、最下の位置) に達している孔部に流入する。

【0668】

第 1 位置に達している孔部が遊技球排出部 9 2 0 b である場合には、当該孔部に流入した遊技球は、球排出ユニットへと排出される。すなわち、遊技球排出部 9 2 0 b に当該遊技球排出部 9 2 0 b の前方から流入した遊技球は、当該遊技球排出部 9 2 0 b を通り抜けて、球排出ユニットへと排出される。

20

一方、第 1 位置に達している孔部が遊技球収容部 9 2 0 a である場合には、当該孔部に流入した遊技球は、回転する回転体 9 2 0 によって下から上へと持ち上げられる。そして、当該孔部が第 2 位置 (本変形例の場合、最上の位置) に達すると、当該孔部に収容されている遊技球は、回転体カバー 9 5 0 に設けられた 2 つの開口 9 5 1 のうちの他方 (本変形例の場合、上側の開口 9 5 1) を通過して、第 2 誘導流路 9 4 0 a に流入する。

【0669】

第 2 誘導流路 9 4 0 a に流入した遊技球は、当該第 2 誘導流路 9 4 0 a を流下して、擬似入賞口 9 0 0 a に流入する。

30

図 8 2 (a), (b) に示すように、入賞口形成部材 9 1 0 の後端部分の側面又は底面 (本変形例の場合、後側面) には、遊技球が通過可能な開口部 9 1 2 が設けられている。擬似入賞口 9 0 0 a に流入した遊技球は、この開口部 9 1 2 を通過することで擬似入賞口 9 0 0 a の内部から外部に進出して、球排出ユニットへと排出される。本変形例では、第 2 誘導流路 9 4 0 a に流入した遊技球のみが、擬似入賞口 9 0 0 a に流入するよう構成されている。すなわち、始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球のみが、擬似入賞口 9 0 0 a に流入可能となっている。

【0670】

このように、本変形例において、始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、回転体 9 2 0 の遊技球排出部 9 2 0 b に流入して球排出ユニットへと排出されるか、あるいは、回転体 9 2 0 の遊技球収容部 9 2 0 a に流入した場合には擬似入賞口 9 0 0 a に流入して球排出ユニットへと排出される。すなわち、始動入賞口 3 6 に入賞した遊技球は、アウトゾーンユニット 9 0 0 の外部 (遊技領域 3 2) に戻ることができないよう構成されている。

40

【0671】

擬似入賞口 9 0 0 a に流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ (図示省略) によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置 3 0 0 に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置 3 0 0 は、所定の演出を実行するよう構成されている。

本変形例の擬似入賞口 9 0 0 a は、変形例 B の擬似入賞口 8 7 0 と同様、アシスト始動

50

口であり、擬似入賞口 900a に遊技球が流入するとアシスト図柄演出（図 67～図 73 参照）が実行される。なお、擬似入賞口 900a に遊技球が流入したことを契機に、図 80 に示す演出を実行することも可能である。

【0672】

なお、アウトゾーンユニット 900 に流入する遊技球は、始動入賞口 36 に入賞した遊技球に限定されるものではなく、その他の入賞領域（一般入賞口 35、普通変動入賞装置 37、第 1 特別変動入賞装置 38、第 2 特別変動入賞装置 39）に入賞した遊技球であっても良い。

また、アウトゾーンユニット 900 に流入する遊技球は、一の入賞領域に入賞した遊技球に限定されるものではなく、複数の入賞領域に入賞した遊技球であっても良い。具体的には、例えば、普通変動入賞装置 37 に入賞した遊技球を、第 1 誘導流路 930a へと誘導する流路を設けても良い。この場合、アウトゾーンユニット 900 内で、始動入賞口 36 に入賞した遊技球と普通変動入賞装置 37 に入賞した遊技球とを用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口 900a に流入するか否かのゲーム）を行うことができる。

【0673】

このように本変形例の遊技機 10 によれば、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口 36）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入可能な流入領域（アウトゾーンユニット 900）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口 900a に流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構（本変形例の場合、第 1 誘導流路 930a、回転体 920、第 2 誘導流路 940a 及び擬似入賞口 900a）と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置 300）と、を備えている。

【0674】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット 900）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット 900）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0675】

また、本変形例の遊技機 10 によれば、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口 36）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入する流入領域（アウトゾーンユニット 900）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて演出を行う球演出機構（本変形例の場合、第 1 誘導流路 930a、回転体 920、第 2 誘導流路 940a 及び擬似入賞口 900a）を備え、球演出機構は、入賞領域に入賞した遊技球が流入可能な特定領域（擬似入賞口 900a）と、入賞領域に入賞した遊技球を特定領域へと誘導する可動部材（本変形例の場合、回転体 920）と、を備えている。

【0676】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット 900）内で、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）を行うことができる。本変形例の場合、入賞領域の後方に遊技球が流入可能な特定領域（擬似入賞口 900a）が設けられており、入賞領域に入賞した遊技球を特定領域へと誘導することができるため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）として、入賞領域に入賞済みの遊技球が当該入賞領域に再度入賞するかのように見せる演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0677】

また、流入領域（アウトゾーンユニット 900）内で行う演出（遊技球演出）は、入賞

領域に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞領域に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

すなわち、本変形例の遊技機 10 は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口 36）に入賞した遊技球のみが流入領域（アウトゾーンユニット 900）の内部に進入可能に構成されている。具体的には、例えば、第 1 誘導流路部材 930 の周囲等には、アウトゾーンユニット 900 の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止するために、障害部材（樹脂で形成された突起状や壁状の部材等）や釘などが配設されている。

【0678】

また、本変形例の遊技機 10 において、可動部材（回転体 920）は、回転することで遊技球を持ち上げるよう構成することが可能である。

10

このように構成することによって、遊技球を流入領域（アウトゾーンユニット 900）内に長く留まらせることができるため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【0679】

また、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット 900）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）として、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いて行うことのできないような演出、例えば本変形例のように可動部材（回転体 920）によって遊技球を重力に逆らって持ち上げるような演出を行うことが可能となる。

20

なお、可動部材は、回転体 920 に限定されず、適宜変更可能である。可動部材は、例えば、遊技球を貯留する第 1 状態と遊技球を貯留しない第 2 状態とに変換可能な球貯留装置であってもよいし、その他、2 種パチンコ機が備える V 可動部材（遊技球を特定領域へと誘導可能な可動部材）を流用したものであってもよい。

【0680】

《リプレイ演出》

特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口 900a に遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、アシスト図柄演出に限定されるものでなく、適宜変更可能である。当該所定演出は、例えば、リプレイ演出（具体的には、リプレイ演出における再変動演出）であっても良い。

30

リプレイ演出とは、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームを所定の結果態様（例えば、はずれの結果態様）で仮停止する仮停止演出と、その後、所定条件が成立したこと（本変形例の場合、擬似入賞口 900a に遊技球が流入したこと）を契機に仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開する再変動演出とからなる演出である。リプレイ演出を実行可能である場合、演出制御装置 300 は、例えば、メイン処理（図 74 等参照）において、図 83 に示すリプレイ制御処理を実行する。

【0681】

例えば、特図変動表示ゲームの開始時に、当該特図変動表示ゲーム中にリプレイ演出を行うか否か決定するリプレイ演出可否抽選を行い、リプレイ演出可否抽選に当選した場合に、当該特図変動表示ゲーム中にリプレイ演出を行う。

40

具体的には、例えば、変動演出設定処理（図 77 等参照）におけるステップ C521 で決定した変動演出の内容が、リプレイ演出を含む内容である場合に、リプレイ演出可否抽選に当選したと判定する。そして、ステップ C521 で決定した変動演出の内容がリプレイ演出を含む内容である場合には、ステップ C523 においてリプレイ演出における仮停止演出の表示設定が行われる。これにより、飾り特図変動表示ゲームが開始し、所定時間後に当該飾り特図変動表示ゲームが所定の結果態様で仮停止する。

【0682】

〔リプレイ制御処理〕

図 83 には、メイン処理におけるリプレイ制御処理を示した。このリプレイ制御処理では、まず、リプレイ演出における仮停止演出の実行中である（飾り特図変動表示ゲームが

50

仮停止中である)かを判定する(ステップC421)。

仮停止演出の実行中でないと判定した場合(ステップC421;N)には、リプレイ制御処理を終了する。

一方、仮停止演出の実行中であると判定した場合(ステップC421;Y)には、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したかを判定する(ステップC422)。

【0683】

擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したと判定した場合(ステップC422;Y)、すなわち擬似入賞口900aに遊技球が流入した場合には、リプレイ演出における再変動演出の表示設定を行って(ステップC423)、リプレイ制御処理を終了する。これにより、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームが再開される。

一方、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出していないと判定した場合(ステップC422;N)、すなわち擬似入賞口900aに遊技球が流入していない場合には、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満であるかを判定する(ステップC424)。ここで、飾り特図変動表示ゲームの残り時間値とは、予め定められている当該飾り特図変動表示ゲームの変動時間の値から、当該飾り特図変動表示ゲームの開始から現時点までの時間値を引いた差分の時間値である。

【0684】

仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満でないと判定した場合(ステップC424;N)には、リプレイ制御処理を終了する。

一方、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満であると判定した場合(ステップC424;Y)には、リプレイ演出における再変動演出の表示設定を行って(ステップC423)、リプレイ制御処理を終了する。これにより、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームが再開される。

【0685】

飾り特図変動表示ゲームの変動時間の値は予め定められており、仮停止の時間も変動時間としてカウントされるため、例えば、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの変動時間が終了する直前に遊技球が擬似入賞口900aに流入した場合や、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの変動時間が終了するまでに遊技球が擬似入賞口900aに流入しなかった場合には、遊技球が擬似入賞口900aに流入したことを契機に当該仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開することができない。よって、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値を下回った場合(ステップC425;Y)には、遊技球が擬似入賞口900aに流入しなくても、当該仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開することとする。

【0686】

このように本変形例の遊技機10は、第1態様(例えば、飾り特図変動表示ゲームを仮停止する態様)から第2態様(例えば、飾り特図変動表示ゲームを変動する態様)へと切り替え可能な所定演出(例えばリプレイ演出)を実行可能な演出制御手段(演出制御装置300)を備え、演出制御手段は、特定領域(擬似入賞口900a)に遊技球が流入した場合に、所定演出を第1態様から第2態様へと切り替えることよう構成可能である。

具体的には、中断可能な所定演出(例えばリプレイ演出)を実行可能な演出制御手段(演出制御装置300)を備え、演出制御手段は、所定演出が中断している状態(例えば飾り特図変動表示ゲームが仮停止している状態)で特定領域(擬似入賞口900a)に遊技球が流入した場合に、当該所定演出を再開するよう構成可能である。

このように構成することによって、遊技球によるリプレイ機能を設けることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0687】

また、中断可能な所定演出(例えばリプレイ演出)を実行可能である場合、飾り特図変動表示ゲームが仮停止中である際にのみ遊技球が擬似入賞口900aに流入して、飾り特図変動表示ゲームが仮停止中でない際には遊技球が擬似入賞口900aに流入しないよう構成しても良い。

当該構成は、例えば、仮停止中である際には回転体 920 を回転させて、仮停止中でない際には回転体 920 を回転させずに待機させることによって実現することができる。この場合、回転体 920 の回転が停止している間に第 1 誘導流路 930 a が遊技球でオーバーフローする可能性があるため、回転体 920 を、遊技球排出部 920 b が所定の第 1 位置（本変形例の場合、最下の位置）にある状態で待機させることが好ましい。

また、当該構成は、例えば、アウトゾーンユニット 900 内の特定ゲーム機構（本変形例の場合、第 1 誘導流路 930 a、回転体 920、第 2 誘導流路 940 a 及び擬似入賞口 900 a）が、仮停止中である際には擬似入賞可能状態（後述）になり、仮停止中でない際には擬似入賞不可能状態（後述）になるよう構成した場合にも実現可能である。

【0688】

また、特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口 900 a に遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、復活演出であっても良い。

具体的には、例えば、S P リーチの最終演出等においてバトル演出が実行される場合に、味方キャラクタが復活する復活演出を、遊技球が擬似入賞口 900 a に流入したことを契機に開始することとしても良い。さらに、前述したリプレイ演出と同様、所定のタイミングまでに遊技球が擬似入賞口 900 a に流入しない場合には、遊技球が擬似入賞口 900 a に流入しなくても、復活演出を開始するよう構成することも可能である。また、擬似入賞口 900 a に流入した遊技球の個数（例えば、所定時点から現時点までの間に、擬似入賞口 900 a に流入した遊技球の個数）を報知するメータを表示し、当該メータのレベルが最大になったことを契機に復活演出を開始するという構成することも可能である。

このような復活演出を行うことによって、擬似入賞口 900 a に対する付加価値を高めることができるため、興趣向上が期待できる。

【0689】

また、特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口 900 a に遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、表示装置 41 等に表示されている保留表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様を、先読み結果等を示唆可能な表示態様（以下「最終表示態様」という）に変化させる保留変化演出であっても良い。

具体的には、例えば、保留表示を、保留変化演出が実行される可能性があることを報知する表示態様（例えば、白く光る中間態様等）で表示可能な遊技機である場合に、中間態様等で表示されている保留表示の表示態様を最終表示態様に変化させる契機を、擬似入賞口 900 a への遊技球の流入としても良い。

また、例えば、始動記憶の発生時に最終表示態様を決定し、当該始動記憶に対応する保留表示がシフトする度に表示態様を変化させるか否かの変化可否抽選を行うような遊技機である場合（あるいは、始動記憶の発生時に、最終表示態様と、表示態様を変化させる変化タイミングとを決定する遊技機でもよい）に、その変化可否抽選の結果（あるいは、決定した変化タイミング）よりも擬似入賞口 900 a への遊技球の流入を優先しても良い。また、始動記憶の発生時等に、当該始動記憶に対応する保留表示の表示態様を最終表示態様まで複数回変化させることを決定した際には、擬似入賞口 900 a への遊技球の流入を契機に当該保留表示の表示態様を一気に最終表示態様に変化させても良いし、擬似入賞口 900 a に遊技球が流入する毎に当該保留表示の表示態様を変化させても良い。

さらに、前述したリプレイ演出と同様、所定のタイミング（例えば、保留変化演出の対象となる始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始時）までに遊技球が擬似入賞口 900 a に流入しない場合には、遊技球が擬似入賞口 900 a に入賞しなくても、保留変化演出を行うよう構成することも可能である。

このような保留変化演出を行うことによって、擬似入賞口 900 a への遊技球の流入に注目を集めることが可能となる。また、擬似入賞口 900 a への遊技球の流入と、演出との関連性を高めることができるため、興趣向上が期待できる。

【0690】

また、擬似入賞口 900 a への遊技球の流入を契機に、実行中や実行前の変動表示ゲームの期待度等を報知する特定の画像（カットイン画像やキャラクタ画像など）を表示する

ことも可能である。この場合も、興趣向上が期待できる。

また、所定の演出（例えば、所定の変動表示ゲームに対する予告演出）の実行権利をストックする演出が可能であり、当該実行権利のストック数を報知する所定の報知画像を表示装置 41 等に表示可能である場合、擬似入賞口 900a への遊技球の流入を契機に、当該所定の報知画像を表示することも可能である。この場合も、興趣向上が期待できる。

【0691】

《遊技球先読み演出》

また、特定ゲームの結果（すなわち、擬似入賞口 900a に遊技球が流入したか否か）によって、先読み結果を報知（示唆）することも可能である。すなわち、入賞領域に入賞した遊技球を利用した先読み予告演出（遊技球先読み演出）を実行することも可能である。

10

この場合、例えば、アウトゾーンユニット 900 内の特定ゲーム機構（本変形例の場合、第 1 誘導流路 930a、回転体 920、第 2 誘導流路 940a 及び擬似入賞口 900a）を、擬似入賞口 900a に遊技球を流入させる状態（以下「擬似入賞可能状態」という）と擬似入賞口 900a に遊技球を流入させない状態（以下「擬似入賞不可能状態」という）とに変換可能に構成する。また、演出制御装置 300 を、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態に変換する制御と擬似入賞不可能状態に変換する制御とを実行可能に構成する。そして、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態に変換することによって、遊技者にとって期待度が高い状態となる可能性が高い（リーチが発生する可能性が高い、特別結果となる可能性が高い等）ことを報知し、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態に変換することによって、遊技者にとって期待度が高い状態となる可能性が低い（リーチが発生する可能性が低い、特別結果となる可能性が低い等）ことを報知する。

20

【0692】

前述したように、遊技制御装置 100 は、第 1 始動入賞口をなす始動入賞口 36、第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 37 に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）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。この遊技結果事前判定の結果が先読み結果である。すなわち、先読み結果は、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）の判定結果であり、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も前に遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へと送信される。

30

【0693】

具体的には、先読み結果として、例えば、先読み図柄系コマンド（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等）及び先読み変動系コマンド（先読み対象の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等）が遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 へと送信される。

先読み図柄系コマンド及び先読み変動系コマンドは、先読み予告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。先読み予告演出（先読み予告、あるいは先読み演出ともいう）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 41 等に表示する飾り始動記憶表示を通常と異なる態様で行ったり、表示装置 41 等に演出表示を行ったりする演出である。そして、先読み系コマンド（先読み図柄系コマンド及び先読み変動系コマンド）は、先読み予告演出の対象となる始動記憶（先読み対象の始動記憶）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 100 から演出制御装置 300 に送信される。なお、先読みでない通常の図柄系コマンドや変動系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置 100 から演出制御装置 300 に送信される。

40

【0694】

ここで、演出制御装置 300 は、先読み図柄系コマンドを受信した場合に、図 84 に示

50

す先読み図柄系コマンド処理を実行する。また、先読み変動系コマンドを受信した場合に、図 8 5 に示す先読み変動系コマンド処理を実行する。

【0695】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

図 8 4 には、受信コマンド解析処理（図 3 4 参照）における先読み図柄系コマンド処理（ステップ C 2 4 4）を示した。この先読み図柄系コマンド処理では、まず、最新の保留情報が特図 1 保留であるかを判定する（ステップ C 8 1 1）。

最新の保留情報が特図 1 保留である場合（ステップ C 8 1 1；Y）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図 1 保留に関するものである場合には、コマンドを特図 1 保留数に対応する特図 1 先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップ C 8 1 2）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップ C 8 1 4）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

10

【0696】

一方、最新の保留情報が特図 1 保留でない場合（ステップ C 8 1 1；N）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図 2 保留に関するものである場合には、コマンドを特図 2 保留数に対応する特図 2 先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップ C 8 1 3）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップ C 8 1 4）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

ステップ C 8 1 4 で先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットするのは、先読み図柄コマンドと先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）とがセット（ペア）のためである。

20

【0697】

〔先読み変動系コマンド処理〕

図 8 5 には、受信コマンド解析処理（図 3 4 参照）における先読み変動系コマンド処理（ステップ C 2 4 6）を示した。この先読み変動系コマンド処理では、まず、先読み変動コマンド受信待ち中であるかを判定する（ステップ C 8 2 1）。ここでは、上述の先読み図柄系コマンド処理で設定される先読み変動コマンド受信待ちフラグがある場合に受信待ち中と判定するようになっている。

先読み変動コマンド受信待ち中でない場合（ステップ C 8 2 1；N）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。

30

一方、先読み変動コマンド受信待ち中である場合（ステップ C 8 2 1；Y）には、先読み変動コマンド受信待ちフラグをクリアする（ステップ C 8 2 2）。

【0698】

その後、ステップ C 8 2 3～C 8 2 6 の処理では、遊技制御装置 1 0 0 から受信した先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）を、演出制御装置 3 0 0 での処理に便利なように変換する処理を行う。

まず、最新保留情報の図柄の保留数に対応する先読み変動MODE変換テーブルを設定する処理（ステップ C 8 2 3）を行って、今回受信した先読み変動系コマンドに対応する始動記憶の特図種別の情報と当該特図種別の現在の保留数とに応じて、MODEを変換するためのMODE変換テーブルを設定する。

40

【0699】

次いで、設定したMODE変換テーブルを参照して、先読み変動コマンドのMODEに対応するサブ内先読み変動コマンドMODEを取得する（ステップ C 8 2 4）。次いで、先読み変動ACT変換テーブルを設定して（ステップ C 8 2 5）、先読み変動コマンドのACTに対応するサブ内先読み変動コマンドACTを取得する（ステップ C 8 2 6）。

【0700】

MODEには前半変動の情報が含まれているが、このMODEに基づき設定される前半変動の内容や時間は判定時における保留数によって変化するので、事前判定時の判定と特図変動表示ゲーム開始時の判定とで判定結果が異なる場合がある。よって、判定時の保留数に影響されずに先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにするた

50

めに、現在の保留数に応じた変換態様でMODEを変換し、判定時の保留数によらずに共通して扱うことができるようにしている。例えば、リーチなしはずれ変動であって保留の状況によっては短い前半変動時間になる可能性があるものや、リーチなしはずれ変動であって保留の状況にかかわらず長い前半変動時間となるもののよう、先読み予告演出の設定で考慮する事項で分けしたMODEに変換しておき、先読み予告演出の処理を容易かつ確実にを行うことができるようにする。

【0701】

また、ACTにはリーチの有無やリーチの種類などの後半変動の情報が含まれている。このACTに基づき設定される後半変動の内容は判定時の保留数によって変化することはない。しかし、例えばノーマルリーチでも、最終停止図柄がリーチ図柄の1コマ手前で停止するはずれと、1コマ先で停止するはずれと、当りの場合とが設定されているように、同種のリーチでも様々な態様があり、このそれぞれに対応したACTが設定されているため、値の範囲が広いものとなっている。このため、同一系統のリーチに対応するACTを同一のACTに変換することで数を減らし、先読み予告演出の処理におけるチェックなどの処理負担を軽減するようにしている。

【0702】

次いで、変換後のMODE、ACTは共に0以外であるかを判定する（ステップC827）。

変換後のMODE、ACTは共に0以外でない場合（ステップC827；N）には、異常なコマンド値であるので先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、変換後のMODE、ACTは共に0以外である場合（ステップC827；Y）には、変換後コマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域にセーブして（ステップC828）、MODEとACTの組合せ（コマンド組合せ）が正常であるかを判定する先読みコマンド整合チェック処理（ステップC829）を行う。

【0703】

先読みコマンド整合チェック処理（ステップC829）の結果、コマンド組合せが正常でない場合（ステップC830；N）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、コマンド組合せが正常である場合（ステップC830；Y）には、先読み予告演出の実行を抽選する先読み抽選処理（ステップC831）を行い、遊技球先読み演出を発生するかを判定する（ステップC832）。

遊技球先読み演出を発生しない場合（ステップC832；N）には、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップC834）。

一方、遊技球先読み演出を発生する場合（ステップC832；Y）、すなわち先読み抽選処理（ステップC831）で選出された先読み予告演出に遊技球先読み演出が含まれる場合には、遊技球先読み演出に対応する動作を設定して（ステップC833）、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップC834）。

【0704】

遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生しない場合（ステップC834；N）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生する場合（ステップC834；Y）には、当該発生する先読み予告演出（すなわち、先読み抽選処理（ステップC831）で選出された先読み予告演出（遊技球先読み演出以外の先読み予告演出））が、直ちに開始する演出であるかを判定する（ステップC835）。直ちに開始する演出とは、例えば、表示装置41等に表示される飾り始動記憶表示の表示態様を現時点から変更する保留変化予告である。また、直ちに開始しない演出とは、特図変動表示ゲームの実行中に行う先読み予告演出であって、複数の特図変動表示ゲームに亘り連続で特定の演出やリーチ状態を発生させる演出や、変動表示中に登場するキャラクタによって予告を行う演出、飾り始動記憶表示の表示態様を現時点よりも後のタイミングで変更する保留変化予告などである。なお、このような直ちに開始しない演出の実行を開始するタイミングとしては、特図変動表示ゲームの実行中であればその特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲー

10

20

30

40

50

ムの実行が開始されるタイミングなどが該当する。

【0705】

直ちに開始する演出でない場合（ステップC835；N）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。この場合は、先読み予告演出を実行する特図変動表示ゲームの開始時などに予告の設定を行う。

一方、直ちに開始する演出である場合（ステップC835；Y）には、選出された先読み予告演出（遊技球先読み演出以外の先読み予告演出）に対応する表示を設定し（ステップC836）、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【0706】

先読み抽選処理（ステップC831）では、例えば、抽選対象の始動記憶が第1始動記憶である場合（すなわち、最新の保留情報が特図1保留である場合）に、遊技球先読み演出に対する抽選が、その他の先読み予告演出に対する抽選とともに実行される。遊技球先読み演出に対する抽選においては、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果である場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果でない場合よりも高い確率で、遊技球先読み演出を実行することが決定（すなわち、遊技球先読み演出が選出）される。あるいは、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム中にリーチ演出が発生する場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム中にリーチ演出が発生しない場合よりも高い確率で、遊技球先読み演出を実行することが決定（すなわち、遊技球先読み演出が選出）される。以下、抽選対象の始動記憶を発生させた遊技球を「対象遊技球」という。

【0707】

そして、先読み抽選処理で選出された先読み予告演出に遊技球先読み演出が含まれる場合（ステップC832；Y）には、遊技球先読み演出に対応する動作が設定される（ステップC833）。遊技球先読み演出に対応する動作を設定した場合には、演出制御装置300は、所定の第1時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第2時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。

【0708】

図81及び図82に示すアウトゾーンユニット900を、例えば図86に示すように変更した場合、具体的には、回転体920が有する孔部の全てが遊技球収容部920aとなるよう変更するとともに、各遊技球収容部920aに設けられた排出規制壁922が開閉可能となるよう変更した場合に、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。

具体的には、この開閉可能な排出規制壁922は、閉鎖している状態では遊技球の排出（遊技球が孔部の前方から後方へと通り抜けること）を規制できるが、開放している状態では遊技球の排出を規制できないようになっている。

【0709】

したがって、例えば図86（a）に示すように、回転体920の遊技球収容部920aに設けられた排出規制壁922が閉鎖している場合には、当該遊技球収容部920aに流入した遊技球は、回転体920及び第2誘導流路940aによって擬似入賞口900aへと誘導されることとなる。

一方、例えば図86（b）に示すように、回転体920の遊技球収容部920aに設けられた排出規制壁922が開放している場合には、当該遊技球収容部920aに流入した遊技球は、当該遊技球収容部920aを通り抜けて、球排出ユニットへと排出されることとなる。

すなわち、全ての排出規制壁922（あるいは、対象遊技球が流入する予定の遊技球収容部920aに設けられた排出規制壁922）が閉鎖することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、全ての排出規制壁922（あるいは、対象遊技球が流入する予定の遊技球収容部920aに設けられた排出規制壁922）が開放することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。この場合、回転体920の動きは一定のま

ま擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とを切り替えることができる。すなわち、擬似入賞可能状態であるか擬似入賞不可能状態であるかが、遊技者が一見して判別しにくいいため、擬似入賞不可能状態である場合にも興趣の低下を抑制できる。

【0710】

前述したように、演出制御装置300は、所定の第1時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第2時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図86に示す構成の場合、第1時間は、例えば、遊技球が始動入賞口36に入賞してから回転体920の孔部に流入するまでに要する時間よりも若干短い時間であり、第1誘導流路930aの長さ等に基づき予め設定されている。また、第2時間は、例えば、遊技球が回転体920の孔部に流入してから第2誘導流路940aに流入するまでに要する時間、すなわち回転体920の孔部が第1位置（本変形例の場合、最下の位置）から第2位置（本変形例の場合、最上の位置）まで移動するのに要する時間よりも若干長い時間であり、回転体920の回転速度等に基づき予め設定されている。

【0711】

これにより、例えば、対象遊技球が回転体920の孔部に流入する直前のタイミング（流入する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となるとともに、当該対象遊技球が第2誘導流路940aに流入した直後のタイミング（流入した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる。

【0712】

あるいは、図81及び図82に示すアウトゾーンユニット900を、例えば図87に示すように変更した場合、具体的には、第2誘導流路部材940が所定の回動軸（例えば上流側突起部941）を中心に回動可能となるよう変更するとともに、回転体920が有する孔部の全てが遊技球収容部920a（開閉不能な排出規制壁922を有する遊技球収容部920a）となるように変更した場合にも、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。

具体的には、この回動可能な第2誘導流路部材940は、回動することで、第2誘導流路940aの上流側が下流側よりも高い位置に配された上流側高状態と、第2誘導流路940aの上流側が下流側よりも低い位置に配された上流側低状態とに変換できるようになっている。

【0713】

したがって、例えば図87（a）に示すように、第2誘導流路部材940が上流側高状態である場合には、第2誘導流路940aに流入した遊技球は、下流側（擬似入賞口900a側）へと流下し、第2誘導流路部材940から落下して、擬似入賞口900aに流入することとなる。

一方、例えば図87（b）に示すように、第2誘導流路部材940が上流側低状態である場合には、第2誘導流路940aに流入した遊技球は、下流側（擬似入賞口900a側）とは反対側へと流下し、第2誘導流路部材940から落下して、アウトゾーンユニット900の外部（遊技領域32）のアウト口30aに流入することとなる。

すなわち、第2誘導流路部材940が上流側高状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、第2誘導流路部材940が上流側低状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。

【0714】

前述したように、演出制御装置300は、所定の第1時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第2時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図87に示す構成の場合、第1時間は、例えば、遊技球が始動入賞口36に入賞してから第2誘導流路940aに流入するまでに要する時間よりも若干短い時間であり、第1誘導流路930aの長さや回転体920の回転速度などに基づき予め設定されて

いる。また、第2時間は、例えば、遊技球が第2誘導流路940aに流入してから擬似入賞口900aに流入するまでに要する時間よりも若干長い時間であり、第2誘導流路940aの長さ等に基づき予め設定されている。

【0715】

これにより、例えば、対象遊技球が第2誘導流路940aに流入する直前のタイミング（流入する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となるとともに、当該対象遊技球が擬似入賞口900aに流入した直後のタイミング（流入した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる。

【0716】

また、図81及び図82に示すアウトゾーンユニット900を、例えば図88に示すように変更した場合、具体的には、第1誘導流路930aに支流路930b（第1誘導流路930aから分かれ出た流路）を設けて当該支流路930bへの分岐点に開閉扉931を備えるよう変更するとともに、回転体920が有する孔部の全てが遊技球収容部920a（開閉不能な排出規制壁922を有する遊技球収容部920a）となるように変更した場合にも、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。

具体的には、この開閉扉931は、回動することで、第1誘導流路930aの下流部分の入口を開放して支流路930bの入口を閉鎖する本流開放状態と、第1誘導流路930aの下流部分の入口を閉鎖して支流路930bの入口を開放する本流閉鎖状態とに変換できようになっている。

【0717】

したがって、例えば図88（a）に示すように、開閉扉931が本流開放状態である場合には、第1誘導流路930aを流下中の遊技球は、第1誘導流路930aの下流部分に進入し、回転体920の孔部（遊技球収容部920a）に流入して、回転体920及び第2誘導流路940aによって擬似入賞口900aへと誘導されることとなる。

一方、例えば図88（b）に示すように、開閉扉931が本流閉鎖状態である場合には、第1誘導流路930aを流下中の遊技球は、支流路930bに進入し、第1誘導流路部材930から落下して、アウトゾーンユニット900の外部（遊技領域32）のアウト口30aに流入することとなる。

すなわち、開閉扉931が本流開放状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、開閉扉931が本流閉鎖状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。

【0718】

前述したように、演出制御装置300は、所定の第1時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第2時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図88に示す構成の場合、第1時間及び第2時間は、例えば、第1誘導流路930aの長さや支流路930bの位置などに基づき予め設定されている。

具体的には、第1時間は、例えば、対象遊技球が支流路930bへの分岐点に到着する直前のタイミング（到着する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となる時間に設定されている。また、第2時間は、例えば、当該対象遊技球が第1誘導流路930aの下流部分の入口（すなわち、遊技盤30に設けられた貫通孔30bの入口（前端））を通過した直後のタイミング（通過した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる時間に設定されている。

【0719】

このように本変形例の遊技機10は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口36）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入する流入領域（アウトゾーンユニット900）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口900aに流入するか否かのゲーム）を行う特

10

20

30

40

50

定ゲーム機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０a、回転体９２０、第２誘導流路９４０a及び擬似入賞口９００a）と、所定の情報（本変形例の場合、先読み結果）を、特定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置３００）と、を備えるよう構成可能である。

【０７２０】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定の情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７２１】

また、本変形例の遊技機１０は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき入賞記憶を記憶する入賞記憶手段（演出制御装置３００）と、入賞記憶に基づいて、複数の識別情報による変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行するゲーム実行手段（演出制御装置３００）と、入賞記憶を、当該入賞記憶に基づく変動表示ゲームが実行される以前に判定する事前判定手段（演出制御装置３００）と、を備え、報知手段（演出制御装置３００）は、事前判定手段の判定結果（先読み結果）を、特定ゲームの結果によって報知するよう構成可能である。

【０７２２】

このように構成することによって、特定ゲームの結果により先読み結果を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

なお、特定ゲームの結果によって報知する所定の情報は、先読み結果、すなわち実行前の変動表示ゲームの遊技結果（未消化変動の結果関連情報）に限定されるものではなく、適宜変更可能であり、例えば、実行中の変動表示ゲームの遊技結果（消化中変動の結果関連情報）であっても良い。

【０７２３】

《遊技球貯留装置》

また、アウトゾーンユニット９００は、遊技球貯留装置９６０を備えていても良い。

図８９（a）は、遊技球貯留装置９６０を備えるアウトゾーンユニット９００の前面側から見た斜視図であり、図８９（b）は、遊技球貯留装置９６０の前面側から見た斜視図である。

図８９（a）、（b）に示すように、遊技球貯留装置９６０は、例えば、外形略直方体状のケース部材９６１と、ケース部材９６１に設けられた流出口９６１bを開閉する開閉部材９６２と、開閉部材９６２を駆動する開閉駆動機構部（図示省略）とを備えて構成される。

ケース部材９６１の前面壁には、前後方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの流入口９６１aが設けられている。また、ケース部材９６１の右側面壁には、左右方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの流出口９６１bが設けられている。なお、流入口９６１aの配設位置や流出口９６１bの配設位置は適宜変更可能である。具体的には、流出口９６１bは、例えば、ケース部材９６１の底面壁に設けられていても良い。

【０７２４】

図８９（a）に示すように、ケース部材９６１の流入口９６１aは、入賞口形成部材９１０の後端と接続している。したがって、擬似入賞口９００aに流入した遊技球は、入賞口形成部材９１０の開口部９１２を通過することで、ケース部材９６１の流入口９６１aから当該ケース部材９６１の内部に進入して、当該ケース部材９６１の内部に貯留される。

ケース部材９６１は、当該ケース部材９６１の内部に貯留されている遊技球を前方から視認可能なように光透過性を有している。すなわち、ケース部材９６１は、透明又は半透

明の部材である。

【0725】

開閉部材962は、例えば図89(a)に示すように、ケース部材961の流出口961bを閉じた状態と、例えば図89(b)に示すように、ケース部材961の流出口961bを開いた状態とに変換可能となっている。開閉部材962が開いた状態になった場合に、ケース部材961の内部に貯留されている遊技球は、流出口961bを通過して、球排出ユニットへと排出される。

演出制御装置300は、例えば、所定の開タイミングになった場合に開閉部材962を閉じた状態から開いた状態に変換し、所定の閉タイミングになった場合に開閉部材962を開いた状態から閉じた状態に変換するよう構成されている。

10

【0726】

ここで、開閉部材962を開いた状態に変換する開タイミングは、適宜選択可能であり、例えば、閉タイミングから所定時間が経過した時であっても良いし、ケース部材961の内部に貯留されている遊技球の個数が所定の閾値を超えた時であっても良いし、遊技者が操作手段（例えば演出ボタン25）を所定の操作態様で操作した時であっても良いし、所定の演出の開始時（あるいは終了時）であっても良いし、変動表示ゲームの開始時（あるいは終了時）であっても良い。ケース部材961の内部に貯留されている遊技球の個数は、例えば、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出した回数をカウントすることによって判断可能である。

また、開閉部材962を閉じた状態に変換する閉タイミングは、適宜選択可能であり、例えば、開タイミングから所定時間が経過した時である。当該所定時間は、例えば、ケース部材961の内部が遊技球で満杯である場合にケース部材961内の全ての遊技球を排出するのに要する時間よりも若干長い時間であり、ケース部材961のサイズや形状などにに基づき予め設定されている。

20

【0727】

このように、アウトゾーンユニット900に遊技球貯留装置960を備えて、擬似入賞口900aに流入した遊技球をケース部材961の内部に貯留することによって、始動入賞口36に入賞した遊技球の量を遊技者に実感させることが可能となる。

なお、始動入賞口36に入賞した遊技球の全部をケース部材961の内部に貯留する等の観点から、回転体920が有する孔部は全て遊技球収容部920aであることが好ましい。

30

【0728】

《始動入賞ユニット》

アウトゾーンユニット900に替えて、始動入賞ユニット360を設けても良い。すなわち、本変形例の遊技盤30においては、始動入賞口36（第1始動入賞口、始動入賞領域）と擬似入賞口360aとを備える始動入賞ユニット360が、アウト口30aの上方に配設されていても良い。

【0729】

図90は、始動入賞ユニット360を備える遊技機10の遊技盤30の要部を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。

40

図90に示すように、始動入賞ユニット360は、例えば、略板状のベース部材361と、ベース部材361の上部に取り付けられた通過口形成部材362と、ベース部材361の略中央部に取り付けられた回転体363とを備えて構成される。

ベース部材361における回転体363の左方及び右方には、擬似入賞口360aが設けられている。また、ベース部材361における回転体363の上方であって通過口形成部材362の下方には、流出口364が設けられている。

【0730】

通過口形成部材362は、上部（ステージ部32S）に向けて開口する通過口362aを形成している。通過口362aに流入した遊技球は、例えば、ベース部材361の後面側に配設された裏面流路（図示省略）を通過して、ベース部材361に設けられた流出口

50

364からベース部材361の前面側（すなわち始動入賞ユニット360の内部）に流出する。

通過口362aは、通常の始動口に見せかけた形状をなしている。これにより、実際には始動入賞ユニット360の内部に進入した遊技球が始動入賞口36に入賞可能であるが、通過口362aを通常の始動口に見せかけた形状にすることによって、始動口（例えば始動入賞口36）に入賞した遊技球が、始動入賞ユニット360の内部に進入するかのように見せることができる。

【0731】

ベース部材361の前面側には、前方へ延出するリブ状の左延出壁365及び右延出壁366が設けられている。

左延出壁365は、流出口364から流出した遊技球を、左側の擬似入賞口360aへと誘導する誘導流路を形成している。

また、右延出壁366は、流出口364から流出した遊技球を、右側の擬似入賞口360aへと誘導する誘導流路を形成している。

【0732】

さらに、左延出壁365及び右延出壁366は、始動入賞ユニット360の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止する機能も有する。具体的には、始動入賞ユニット360の内部は、通過口形成部材362と回転体363と左延出壁365と右延出壁366とによって囲まれており、これにより、通過口362aに流入した遊技球以外の遊技球が、始動入賞ユニット360の内部に進入することを防止している。すなわち、通過口362aに流入した遊技球のみが、始動入賞ユニット360の内部に進入可能となっている。

なお、ベース部材361の前面のうち、少なくとも通過口形成部材362と回転体363と左延出壁365と右延出壁366とによって囲まれた部分には、装飾が施されていることが好ましい。

【0733】

回転体363は、例えば、円板部材に当該円板部材の外周面の一部を中心に向けて窪ませた凹部を設けた形状をなしており、当該凹部に始動入賞口36が形成されている。回転体363は、一定速度で左右に回動するよう構成されている。なお、回転体363は、一定速度で一定方向（例えば、前面側から見て時計回り方向）に回転するよう構成されていても良い。

回転体363は、左右に回動することで、流出口364から流出した遊技球が始動入賞口36に入賞可能な入賞可能状態と入賞困難（あるいは入賞不可能）な入賞困難状態とに変換可能である。

【0734】

具体的には、例えば図91（a）に示すように始動入賞口36が流出口364を向いている状態は、入賞可能状態である。

一方、例えば図91（b）に示すように始動入賞口36が左側の擬似入賞口360aを向いている状態や、例えば図91（c）に示すように始動入賞口36が右側の擬似入賞口360aを向いている状態は、入賞困難状態である。回転体363が入賞困難状態である場合等、流出口364から流出した遊技球が始動入賞口36に流入できなかった場合には、当該遊技球は左側の擬似入賞口360a又は右側の擬似入賞口360aに流入することとなる。

【0735】

始動入賞口36に入賞した遊技球（すなわち、始動入賞口36に流入し始動口1スイッチ36aによって検出された遊技球）は、球排出ユニットへと排出される。

また、擬似入賞口360aに流入した遊技球も、球排出ユニットへと排出される。擬似入賞口360aに流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置300に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置300は、所定の演出を実行するよう構成されている。

10

20

30

40

50

【０７３６】

このように、始動入賞ユニット３６０は、通過口３６２aに流入した遊技球を内部で始動入賞口３６と擬似入賞口３６０aとに振り分けることができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、遊技球が擬似入賞口３６０aに流入した場合（すなわち始動入賞口３６に入賞しなかった場合）には、所定の演出を実行するため、遊技球が始動入賞口３６に入賞しなかった際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することができる。

なお、始動入賞ユニット３６０の内部は前方から視認可能となっている。

【０７３７】

また、演出制御装置３００は、擬似入賞口３６０aに遊技球が流入した場合（すなわち擬似入賞口スイッチの検出信号が当該演出制御装置３００に出力された場合）には、所定の演出（擬似入賞口３６０aに遊技球が流入した場合に実行される演出）の実行権利である演出記憶を記憶し、未消化の演出記憶の数を表示するようにしても良い。未消化の演出記憶の数は、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と区別可能なように表示することが好ましい。

【０７３８】

《アウトゾーンユニットの変形例》

アウト口３０aの上方に配設され、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動入賞領域）及び擬似入賞口を備えるアウトゾーンユニットは、図８１及び図８２に示すアウトゾーンユニット９００に限定されず、適宜変更可能であり、例えば図９２に示すアウトゾーンユニット１９００であっても良い。

【０７３９】

図９２に示すように、アウトゾーンユニット１９００は、例えば、略板状のベース部材１９１０と、ベース部材１９１０の上部に取り付けられた振分部材１９２０と、ベース部材１９１０の略中央部に取り付けられた回転体１９３０と、ベース部材１９１０の右部に取り付けられた球転動部材１９４０とを備えて構成される。

ベース部材１９１０における振分部材１９２０の上方には、始動入賞口３６が設けられているとともに、ベース部材１９１０における球転動部材１９４０の下方には、擬似入賞口１９００aが設けられている。また、ベース部材１９１０における振分部材１９２０の後方には、上側アウト口１９１１が設けられているとともに、ベース部材１９１０における回転体１９３０の下方には、下側アウト口１９１２が設けられている。また、ベース部材３６１における振分部材１９２０の上方であって始動入賞口３６の下方には、流出口１９１３が設けられている。

【０７４０】

始動入賞口３６に入賞した遊技球は、例えば、ベース部材１９１０の後面側に配設された裏面流路（図示省略）を通過して、ベース部材１９１０に設けられた流出口１９１３からベース部材１９１０の前面側（すなわちアウトゾーンユニット１９００の内部）に流出する。

【０７４１】

ベース部材１９１０の前面側には、前方へ延出するリブ状の左外側延出壁１９５１、左内側延出壁１９５２、右外側延出壁１９５３、右内側延出壁１９５４及び進入防止壁１９５５が設けられている。

左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２は、流出口１９１３から流出し振分部材１９２０によって左側に振り分けられた遊技球を、下側アウト口１９１２へと誘導する誘導流路を形成している。

また、右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４は、流出口１９１３から流出し振分部材１９２０によって右側に振り分けられた遊技球を、球転動部材１９４０へと誘導する誘導流路を形成している。

【０７４２】

また、進入防止壁１９５５は、左外側延出壁１９５１及び右外側延出壁１９５３とともに、アウトゾーンユニット１９００の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止してい

10

20

30

40

50

る。具体的には、アウトゾーンユニット１９００の内部は、左外側延出壁１９５１と右外側延出壁１９５３と進入防止壁１９５５とによって囲まれており、これにより、始動入賞口３６に入賞した遊技球以外の遊技球が、アウトゾーンユニット１９００の内部に進入することを防止している。すなわち、始動入賞口３６に入賞した遊技球のみが、アウトゾーンユニット１９００の内部に進入可能となっている。

【０７４３】

振分部材１９２０は、例えば、凹部１９２１を有する略Ｖ字状の部材であり、当該凹部１９２１で遊技球を受け止めることが可能となっている。振分部材１９２０は、回転軸１９２２を中心にして、一定速度で左右に回転するように構成されている。

振分部材１９２０は、左右に回転することで、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を凹部１９２１で受け止めて後側（上側アウト口１９１１）へと振り分ける後振分状態と、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を左側へと振り分ける左振分状態と、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を右側へと振り分ける右振分状態とに変換可能である。

【０７４４】

具体的には、例えば図９３（ａ）に示すように、凹部１９２１が上方（始動入賞口３６）を向いている状態は、後振分状態である。振分部材１９２０が後振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の凹部１９２１に受け止められて当該振分部材１９２０の後方に形成された上側アウト口１９１１に流入し、球排出ユニットへと排出される。

また、例えば図９３（ｂ）に示すように、凹部１９２１が右方を向いている状態は、左振分状態である。振分部材１９２０が左振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の左側面や左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって下側アウト口１９１２へと誘導される。下側アウト口１９１２に流入した遊技球は、球排出ユニットへと排出される。

【０７４５】

また、例えば図９３（ｃ）に示すように、凹部１９２１が左方を向いている状態は、右振分状態である。振分部材１９２０が右振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の右側面や右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって球転動部材１９４０へと誘導される。球転動部材１９４０へと誘導された遊技球は、球転動部材１９４０を介して疑似入賞口１９００ａに流入し、球排出ユニットへと排出される。

【０７４６】

回転体１９３０は、円板状の部材であり、厚み方向が遊技機１０の前後方向に略一致した状態で配設されている。回転体１９３０は、一定速度で一定方向（この例の場合、前面側から見て時計回り方向）に回転する。

回転体１９３０には、磁石が内蔵されている。この磁石は、回転体１９３０の外周面の磁石配置箇所（磁石が配置された箇所）に接触した遊技球を、当該磁石配置箇所に吸着（接触した状態で保持）するためのものである。遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に接触すると、当該磁石配置箇所に吸着されて、回転する回転体１９３０によって下から上へと持ち上げられ、球転動部材１９４０へと誘導される。

【０７４７】

したがって、下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、下側アウト口１９１２に流入する前に回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着した場合には、下側アウト口１９１２に流入せずに、球転動部材１９４０へと誘導される。

一方、下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着しなかった場合には、下側アウト口１９１２に流入する。

なお、図９２及び図９３に示す例では、回転体１９３０の磁石配置箇所が１箇所（具体的には、回転体１９３０の前面に施された三角模様が指す箇所）だけであるが、磁石配置箇所は複数箇所であっても良い。

10

20

30

40

50

【0748】

球転動部材1940は、円形皿状の部材であって、いわゆるクルーンと呼ばれるものであり、上面は中央に向かって下る傾斜面となっていて、略中央部に遊技球を下方の擬似入賞口1900aへ流下させる連通孔1941が形成されている。球転動部材1940に流入した遊技球は、周回しながら徐々に中央へ流下し、連通孔1941から擬似入賞口1900aへ流下するようになっている。

【0749】

擬似入賞口1900aに流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置300に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置300は、所定の演出を実行するよう構成されている。当該所定の演出としては、例えば、激熱キャラクタやキャラクタの群などが出現する演出が実行される。

10

【0750】

演出制御装置300は、例えば、始動入賞口36に遊技球が入賞した時に、当該入賞に基づき記憶される始動記憶を抽選対象として、振分部材1920を回動させる振分演出を行うか否か決定する振分演出可否抽選を行う。この振分演出は先読み予告演出の一種であり、振分演出可否抽選においては、例えば、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果である場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果でない場合よりも高い確率で、振分演出を実行することが決定されるようになっている。すなわち、振分演出は期待度（大当たり期待度）の高い演出であると言える。

20

振分演出として、左振分弱演出、左振分強演出、右振分演出が設定されている。なお、期待値は、例えば、左振分弱演出<右振分演出<左振分強演出の順に高くなるようになっている。

【0751】

振分部材1920は、例えば、振分演出の時だけ回動し、それ以外の時は初期状態（後振分状態）を維持している。したがって、振分演出可否抽選において振分演出を実行しないことが決定された場合には、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、振分部材1920の凹部1921に受け止められて上側アウト口1911に流入する。

30

一方、振分演出可否抽選において右振分演出の実行が決定された場合には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から右振分状態に変換する。これにより、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、球転動部材1940へと誘導されて擬似入賞口1900aに流入する。

【0752】

また、振分演出可否抽選において左振分強演出の実行が決定された場合には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、下側アウト口1912へと誘導される。回転体1930は、例えば、左振分強演出の時だけ回転し、それ以外の時は回転しないようになっている。したがって、左振分強演出において下側アウト口1912へと誘導された遊技球は、下側アウト口1912に流入する前に回転する回転体1930の磁石配置箇所に着した場合には、当該回転体1930によって球転動部材1940へと誘導されて擬似入賞口1900aに流入する。一方、下側アウト口1912に流入する前に回転する回転体1930の磁石配置箇所に着しなかった場合には、下側アウト口1912に流入する。このように、左振分強演出では、下側アウト口1912に流入する可能性のあった遊技球が擬似入賞口1900aに流入するといった敗者復活的な演出を行うことが可能であり、遊技の興趣が向上する。

40

【0753】

また、振分演出可否抽選において左振分弱演出の実行が決定された場合には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に

50

変換する。これにより、始動入賞口 3 6 に入賞し流出口 1 9 1 3 から流出した遊技球は、下側アウト口 1 9 1 2 へと誘導される。回転体 1 9 3 0 は、回転停止中は、下側アウト口 1 9 1 2 へと誘導された遊技球が磁石配置箇所へ吸着できない状態（例えば、磁石配置箇所が上側（下側アウト口 1 9 1 2 と反対側）を向いた状態）を維持している。したがって、左振分弱演出において下側アウト口 1 9 1 2 へと誘導された遊技球は、回転体 1 9 3 0 の磁石配置箇所へ吸着せず、下側アウト口 1 9 1 2 に流入する。

【0754】

このように、アウトゾーンユニット 1 9 0 0 を備えた遊技機 1 0 によれば、流入領域（アウトゾーンユニット 1 9 0 0）内で、入賞領域（例えば、始動入賞口 3 6）に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（例えば、遊技球が擬似入賞口 1 9 0 0 a に流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構（例えば、左外側延出壁 1 9 5 1 及び左内側延出壁 1 9 5 2 によって形成される誘導流路、右外側延出壁 1 9 5 3 及び右内側延出壁 1 9 5 4 によって形成される誘導流路、振分部材 1 9 2 0、回転体 1 9 3 0、球転動部材 1 9 4 0 及び擬似入賞口 1 9 0 0 a）と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（例えば、激熱キャラクタやキャラクタの群などが出現する演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置 3 0 0）と、を備えている。

【0755】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット 1 9 0 0）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット 1 9 0 0）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0756】

また、アウトゾーンユニット 1 9 0 0 を備えた遊技機 1 0 によれば、所定の情報（例えば先読み結果）を、特定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置 3 0 0）を備えるよう構成可能である。

ここでいう、特定ゲームの結果とは、例えば、「遊技球が上側アウト口 1 9 1 1 に流入した（すなわち、振分演出が実行されなかった）」、「遊技球が左側に振り分けられて下側アウト口 1 9 1 2 に流入した（すなわち、左振分弱演出が実行された）」、「遊技球が左側に振り分けられて擬似入賞口 1 9 0 0 a に流入した（すなわち、左振分強演出が実行された）」、「遊技球が右側に振り分けられて擬似入賞口 1 9 0 0 a に流入した（すなわち、右振分演出が実行された）」のいずれかである。

【0757】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット 1 9 0 0）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定の情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット 1 9 0 0）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【0758】

<振分演出の変形例>

ここで、振分部材 1 9 2 0 を回動させる振分演出の変形例を示す。具体的には、振分演出の演出態様によって、現在設定されている確率設定値や大当たり履歴を示唆する場合の一例を示す。

前述したように、振分演出として、左振分弱演出（左振分弱態様の振分演出）、左振分強演出（左振分強態様の振分演出）、右振分演出（右振分態様の振分演出）が設定されている。すなわち、振分演出の演出態様には、左振分弱態様と左振分強態様と右振分態様とがある。そして、期待値（大当たり期待度等）は、例えば、左振分弱演出<右振分演出<左

10

20

30

40

50

振分強演出の順に高くなっている。すなわち、前述の振分演出においては、当該振分演出の演出態様によって期待値（大当たり期待度等）を示唆することができる。

【0759】

振分演出の演出態様によって示唆可能な情報は、期待値に限定されず適宜変更可能であり、例えば、現在設定されている確率設定値であっても良い。

具体的には、演出制御装置300は、例えば、始動入賞口36に遊技球が入賞した時に、当該入賞に基づき記憶される始動記憶を抽選対象として、振分部材1920を回動させる振分演出を行うか否か決定する振分演出可否抽選を行う。

振分部材1920は、例えば、振分演出の時だけ回動し、それ以外の時は初期状態（後振分状態）を維持している。したがって、振分演出可否抽選に当選しなかった場合（振分演出可否抽選において振分演出の非実行が決定された場合）には、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、振分部材1920の凹部1921に受け止められて上側アウト口1911に流入する。

【0760】

一方、振分演出可否抽選に当選した場合（振分演出可否抽選において振分演出の実行が決定された場合）には、演出制御装置300は、現在設定されている確率設定値に基づいて振分演出の演出態様を決定し、当該決定した演出態様で振分演出を実行する。

例えば図94（a）に示すように、現在設定されている確率設定値が「3」又は「4」である場合には、右振分態様の振分演出（右振分演出）が実行される。具体的には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から右振分状態に変換する。これにより、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、球転動部材1940へと誘導されて擬似入賞口1900aに流入する。すなわち、この場合、アウトゾーンユニット1900に流入した遊技球が通過する流路として、右側流路（右外側延出壁1953及び右内側延出壁1954によって形成される誘導流路）が選択される。

【0761】

また、例えば図94（a）に示すように、現在設定されている確率設定値が「5」又は「6」である場合には、左振分強態様の振分演出（左振分強演出）が実行される。具体的には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、下側アウト口1912へと誘導される。回転体1930は、例えば、左振分強演出の時だけ回転し、それ以外の時は回転しないようになっている。したがって、左振分強演出において下側アウト口1912へと誘導された遊技球は、下側アウト口1912に流入する前に回転する回転体1930の磁石配置箇所に着した場合には、当該回転体1930によって球転動部材1940へと誘導されて擬似入賞口1900aに流入する。一方、下側アウト口1912に流入する前に回転する回転体1930の磁石配置箇所に着しなかった場合には、下側アウト口1912に流入する。すなわち、この場合、アウトゾーンユニット1900に流入した遊技球が通過する流路として、左側回転あり流路（左側流路（左外側延出壁1951及び左内側延出壁1952によって形成される誘導流路）＋回転体1930の回転あり）が選択される。

【0762】

また、例えば図94（a）に示すように、現在設定されている確率設定値が「1」又は「2」である場合には、左振分弱態様の振分演出（左振分弱演出）が実行される。具体的には、演出制御装置300は、振分部材1920を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口36に入賞し流出口1913から流出した遊技球は、下側アウト口1912へと誘導される。回転体1930は、回転停止中は、下側アウト口1912へと誘導された遊技球が磁石配置箇所に着できない状態（例えば、磁石配置箇所が上側（下側アウト口1912と反対側）を向いた状態）を維持している。したがって、左振分弱演出において下側アウト口1912へと誘導された遊技球は、回転体1930の磁石配置箇所に着せず、下側アウト口1912に流入する。すなわち

、この場合、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路として、左側回転なし流路（左側流路（左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形成される誘導流路）＋回転体１９３０の回転なし）が選択される。

【０７６３】

これにより、振分演出を実行することによって、振分演出可否抽選に当選したこと（すなわち、振分演出可否抽選に当選しなかった場合よりも大当たり期待度が高いこと）を示唆することができるとともに、当該振分演出の演出態様によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができる。

振分演出の演出態様によって、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路（以下「アウト球通過流路」という）として選択される流路が異なる。したがって、本変形例の場合、選択されたアウト球通過流路によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができるとも言える。

【０７６４】

このように、本変形例の遊技機１０は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で、入賞領域（例えば、始動入賞口３６）に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）を行う特定ゲーム機構（例えば、左側流路（左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形成される誘導流路）、右側流路（右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって形成される誘導流路）、振分部材１９２０、回転体１９３０）を備えている。

【０７６５】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７６６】

また、本変形例の遊技機１０は、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）を、特定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置３００）を備えるよう構成することができる。

ここでいう、特定ゲームの結果とは、例えば、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である」のいずれかである。

したがって、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

なお、流入領域は、アウトゾーンユニット１９００に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、アウトゾーンユニット８００であっても良いし、アウトゾーンユニット９００であっても良いし、始動入賞ユニット３６０であっても良い。

【０７６７】

また、現在設定されている確率設定値に対応する流路の選択率は１００％でなくても良い。すなわち、確率設定値に対応しない流路も選択可能として、確率設定値に対応しない流路の選択率よりも、確率設定値に対応する流路の選択率の方が高くなるようにしても良い。

具体的には、例えば、図９４（ａ）に示す例の場合、確率設定値「３」又は「４」に対応する流路は右側流路であり、対応しない流路は左側回転なし流路と左側回転あり流路であるが、その場合に、右側流路だけでなく左側回転なし流路や左側回転あり流路も選択可能とし、左側回転なし流路の選択率や左側回転あり流路の選択率よりも、右側流路の選択率が高くなるように構成しても良い。このように構成した場合には、遊技者は、右側流路が選択されやすいという傾向に基づいて、現在設定されている確率設定値が「３」又は「

10

20

30

40

50

4」であると推測することができる。その他の確率設定値についても同様に構成できる。したがって、このように構成した場合も、選択されたアウト球通過流路（すなわち振分演出の演出態様）によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができる。

【0768】

また、選択されたアウト球通過流路によって示唆する情報（すなわち振分演出の演出態様によって示唆する情報）は、現在設定されている確率設定値に限定されず、適宜変更可能である。

具体的には、例えば図94（b）に示すように、選択されたアウト球通過流路によって大当たり履歴を示唆するようにしても良い。図94（b）に示す例の場合、遊技者は、選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である場合（あるいは“左側回転なし流路”が最も選択されやすい場合）には、大当たり回数の累積値が15回未満であると推測することができ、選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である場合（あるいは“右側流路”が最も選択されやすい場合）には、大当たり回数の累積値が15回以上30回未満であると推測することができ、選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である場合（あるいは“左側回転あり流路”が最も選択されやすい場合）には、大当たりの累積値が30回以上であると推測することができる。無論、選択されたアウト球通過流路によって示唆する大当たり履歴は、大当たり回数の累積値（所定時点からの現時点までの特別遊技状態発生回数の合計値）に限定されず適宜変更可能であり、例えば、連チャン回数の累積値（所定時点からの現時点までの連チャン回数の合計値）であっても良い。

【0769】

このように、本変形例の遊技機10によれば、所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球が通過可能な複数の流路（例えば、左側回転なし流路、右側流路、左側回転あり流路）と、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に基づいて、複数の流路の中から遊技球が通過する流路を選択する選択手段（演出制御装置300）と、選択手段の選択結果に応じて流路を切り替える切替手段（振分部材1920、回転体1930）と、を備える。

したがって、遊技球が通過する流路によって所定情報を示唆することができる。すなわち、遊技球を用いた演出として、所定情報を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

【0770】

また、本変形例の遊技機10においては、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置100）を備え、所定情報は、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）であるよう構成することができる（図94（a）参照）。

このように構成することで、遊技球を用いた演出として、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

【0771】

また、本変形例の遊技機10において、所定情報は、特別結果に関する履歴情報（大当たり履歴）であるよう構成することができる（図94（b）参照）。

このように構成することで、遊技球を用いた演出として、特別結果に関する履歴情報（大当たり履歴）を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

【0772】

なお、所定情報は、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）や、特別結果に関する履歴情報（大当たり履歴）に限定されない。所定情報は、例えば、ベース値や役物比率であっても良い。ここで、ベース値は、遊技領域32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）を検出するアウトスイッチ

10

20

30

40

50

での遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数から算出される値であり、ベース値を表示するために必要な情報は、例えば、アウトスイッチでの遊技球の検出数に関する情報と、入賞領域への入賞に基づく払出数に関する情報とを含む。また、役物比率は、遊技機10の電源投入から現在までに入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当たり状態中（すなわち、ファンファーレ及びエンディング中は除外）に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（いわゆる連続役物比率）であり、役物比率を表示するために必要な情報は、例えば、全賞球数（賞球の合計数）に関する情報と、賞球数（役物別獲得球数）に関する情報とを含む。

【0773】

また、例えば、普通図柄始動ゲート34の下方に、始動入賞口36（あるいは一般入賞口35）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、常時回転している振分部材と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。具体的には、例えば、複数の誘導流路には、遊技球が始動入賞口36（あるいは一般入賞口35）へと誘導されやすい有利な誘導流路と、遊技球が始動入賞口36（あるいは一般入賞口35）へと誘導されにくい不利な誘導流路とがあり、切替手段は、複数の誘導流路のそれぞれの設けられた誘導流路の入口を開閉する開閉部材であり、普通図柄始動ゲート34を通過した遊技球は、振分部材によって複数の誘導流路側へと誘導されて、当該複数の誘導流路のうち入口が開放している誘導流路（すなわち所定情報に基づき選択された誘導流路）に流入するようになっている。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置300ではなく、遊技制御装置100が行っても良い。また、このように構成した場合、遊技球が普通図柄始動ゲート34を通過したことを契機に、切替手段を動作（切替動作）させるようにしても良い。

【0774】

また、例えば、ステージ部32S上に、始動入賞口36（あるいは一般入賞口35）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置300ではなく、遊技制御装置100が行っても良い。

【0775】

また、例えば、大入賞口内に、特定領域（例えばV領域）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置300ではなく、遊技制御装置100が行っても良い。

【0776】

また、本変形例の遊技機10によれば、所定条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）を実行する特定ゲーム実行手段（演出制御装置300）と、変動表示ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の

確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、特定ゲームの結果態様によって、設定手段により設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）を示唆可能である。具体的には、本変形例の場合、特定ゲームの結果態様は、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である」のいずれかである。

したがって、変動表示ゲームとは異なるゲームとして、現在設定されている確率設定値を示唆可能な特定ゲームを行うことができるため、変動表示ゲームとは異なるゲームの興趣を高めることができる。

なお、変動表示ゲームとは異なるゲームによって示唆可能な情報は、現在設定されている確率設定値に限定されず適宜変更可能であり、例えば大当たり履歴であっても良い。

【０７７７】

<特定ゲームの変形例>

変動表示ゲームとは異なる特定ゲームは、アウトゾーンユニット内で行うゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）に限定されず適宜変更可能である。具体的には、変動表示ゲームとは異なる特定ゲームは、例えば、擬似入賞を契機に実行するゲームであっても良い。

擬似入賞を契機に実行するゲームとしては、例えば、ルーレット演出が挙げられる。

【０７７８】

具体的には、例えば図９５（ａ）に示すように、擬似入賞口１９００a（あるいは、擬似入賞口８７０や擬似入賞口９００aであっても良い）へ遊技球が流入すると、複数のキャラクタ画像を含むルーレット画像が回転して所定のタイミングでルーレット画像が停止するルーレット演出を実行するようにしても良い。

その際、例えば図９５（ｂ）に示すように、ルーレット演出の結果態様によって、現在設定されている確率設定値を示唆するようにしても良い。図９５（ｂ）に示す例の場合、遊技者は、矢印の位置に第１キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第１キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「１」又は「２」であると推測することができ、矢印の位置に第２キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第２キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」であると推測することができ、矢印の位置に第３キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第３キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「５」又は「６」であると推測することができる。例えば、図９５（ａ）に示すルーレット演出では、当該ルーレット演出の結果態様として矢印の位置に第２キャラクタが停止しているため、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」であることを示唆している。

【０７７９】

このように、本変形例の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（例えば、ルーレット演出）を実行する特定ゲーム実行手段（演出制御装置３００）と、変動表示ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、特定ゲームの結果態様によって、設定手段により設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）を示唆可能である。具体的には、本変形例の場合、特定ゲームの結果態様は、「第１キャラクタで停止する」、「第２キャラクタで停止する」、「第３キャラクタで停止する」のいずれかである。

したがって、変動表示ゲームとは異なるゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）として、現在設定されている確率設定値を示唆可能な特定ゲームを行うことができるため、変動表示ゲームとは異なるゲームの興趣を高めることができる。

【０７８０】

なお、変動表示ゲームとは異なるゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）によって示唆可能な情報は、現在設定されている確率設定値に限定されず適宜変更可能であり、例えば大当たり履歴や所定の期待度（大当たり期待度やリーチ発生期待度など）であっても良い。

また、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）は、ルーレット演出に限定されず、適宜変更可能である。

また、擬似入賞を契機に、例えば図 5 1（a）、（d）等を示す期待度示唆画像 G 2、すなわち特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）を表示するようにしても良い。

【0781】

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、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。また、上述の各変形例の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【0782】

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。

例えば、上述の変形例 B 及び変形例 C では、メイン表示装置（セグメント表示器）4 1 a で飾り特図変動表示ゲームを実行し、サブ表示装置 4 1 b で演出等を実行したが、その逆でもよい。また、メイン表示装置 4 1 a は、サブ表示装置 4 1 b と同様の表示器（液晶表示器等）であってもよい。

【符号の説明】

【0783】

- 1 0 遊技機
- 3 0 遊技盤
- 3 2 遊技領域
- 3 2 L 左側流下領域（所定の遊技球流下領域）
- 3 2 R 右側流下領域（所定の遊技球流下領域）
- 3 2 W ワープ流路（所定の遊技球流下領域）
- 4 1 表示装置（表示手段）
- 4 1 L 左側重複領域（重複領域）
- 4 1 R 右側重複領域（重複領域）
- 4 1 W ワープ重複領域（重複領域）
- 1 0 0 遊技制御装置（設定手段）
- 3 0 0 演出制御装置（ゲーム実行手段、示唆演出実行手段、選択手段、特定ゲーム実行手段）
- 1 9 2 0 振分部材（切替手段）
- 1 9 3 0 回転体（切替手段）
- G 2 期待度示唆画像

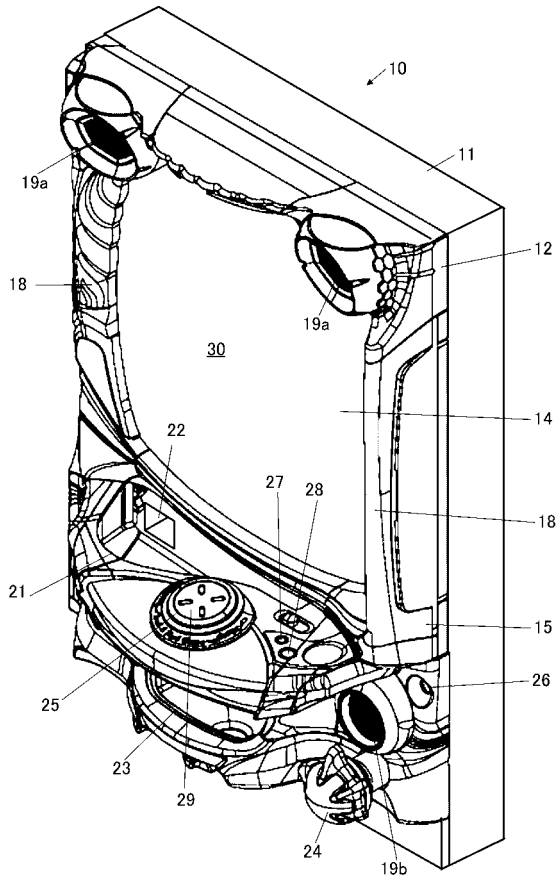
10

20

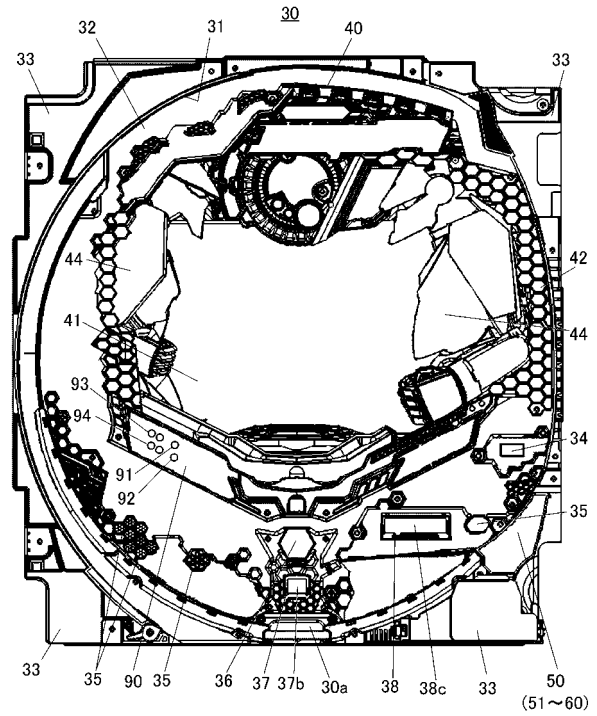
30

40

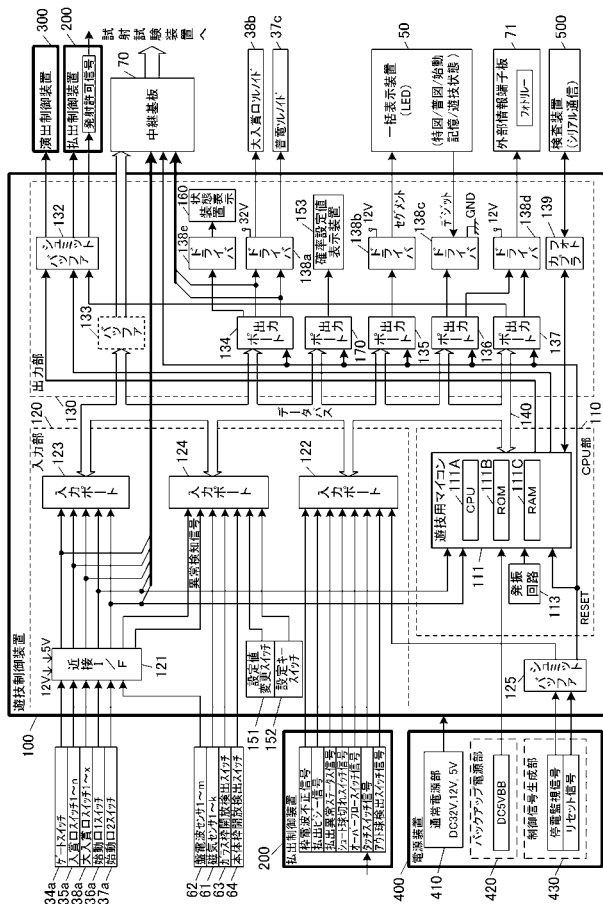
【図 1】



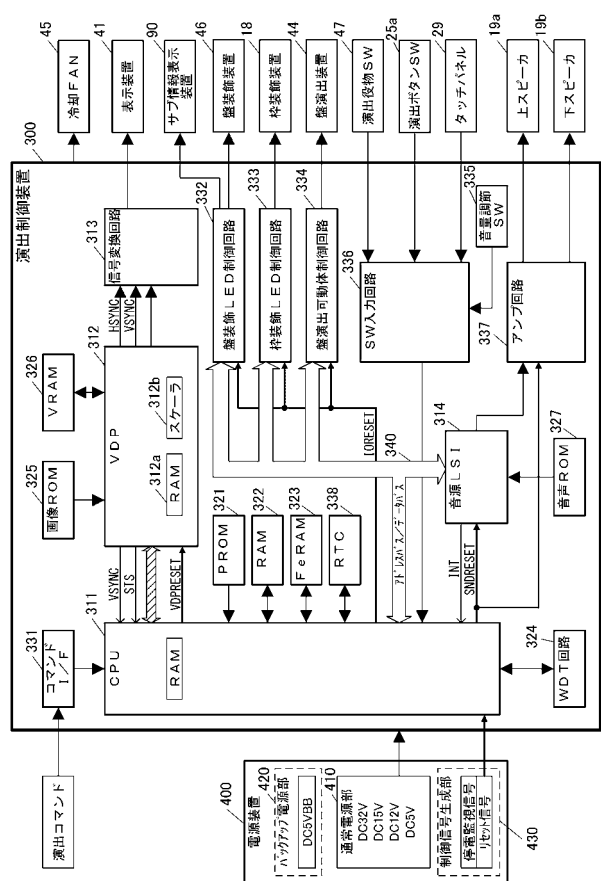
【図 2】



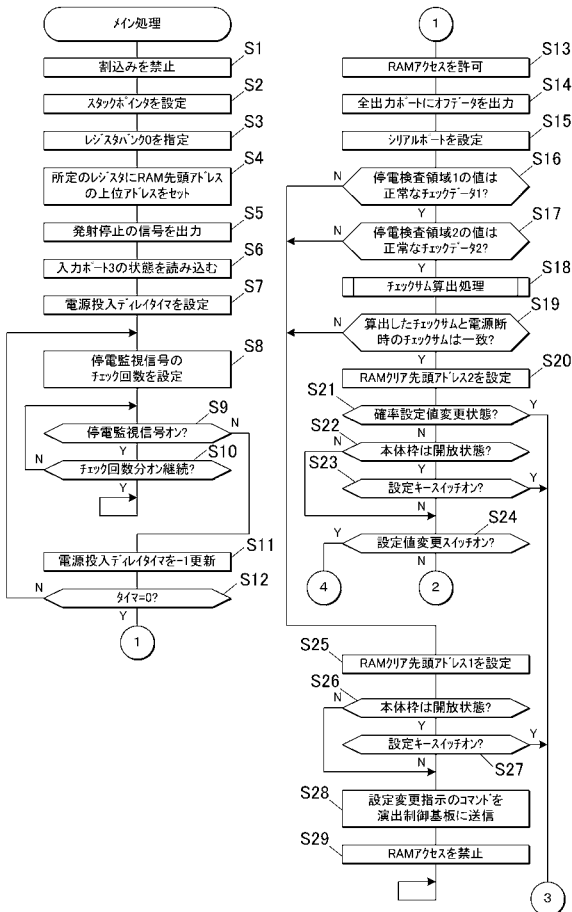
【図 3】



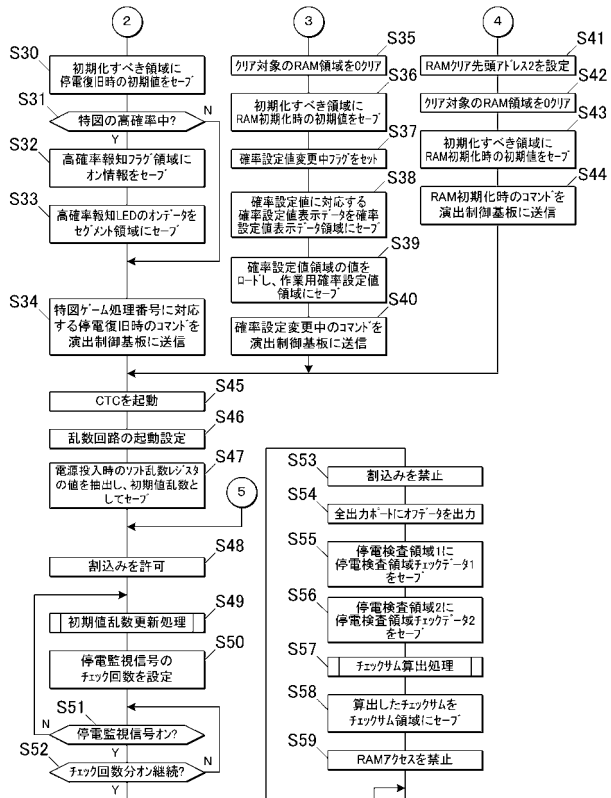
【図 4】



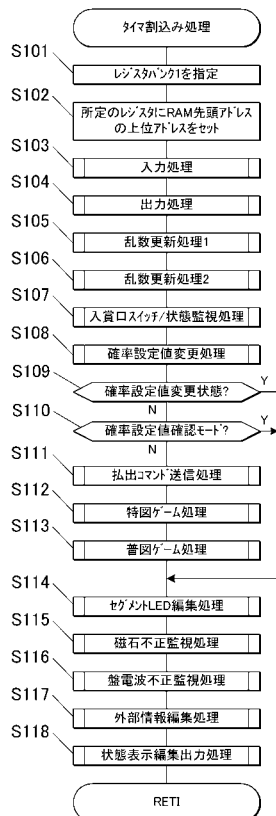
【図 5】



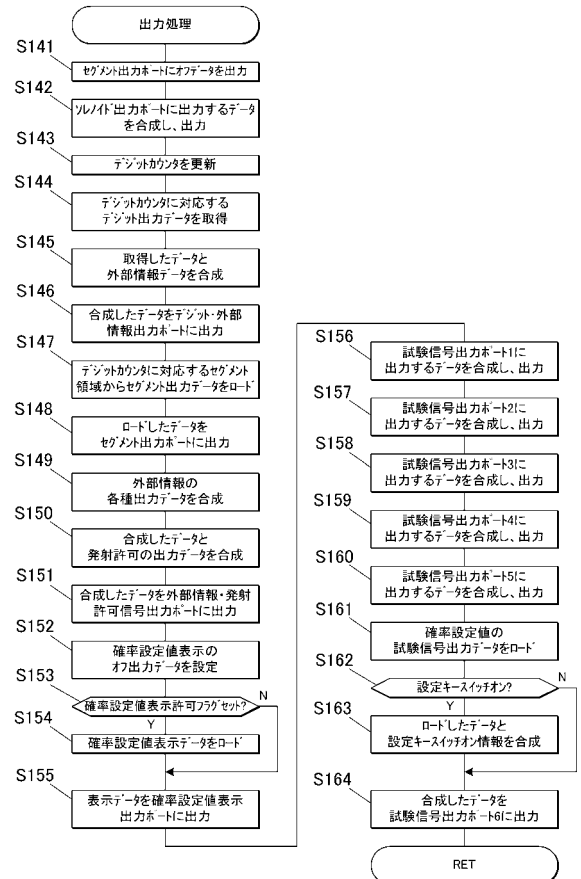
【図 6】



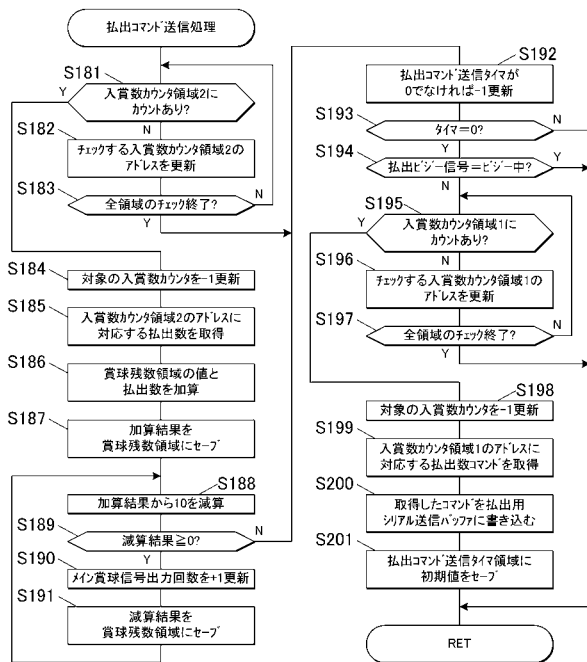
【図 7】



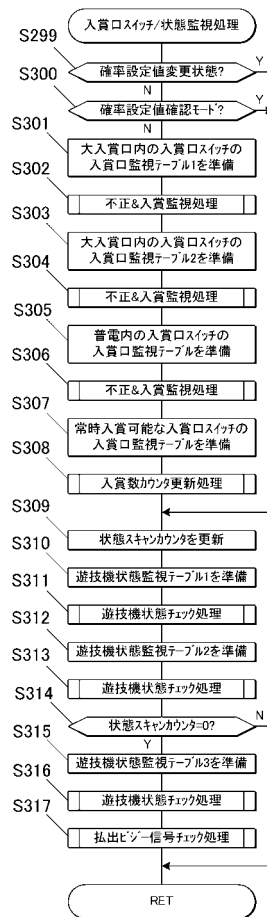
【図 8】



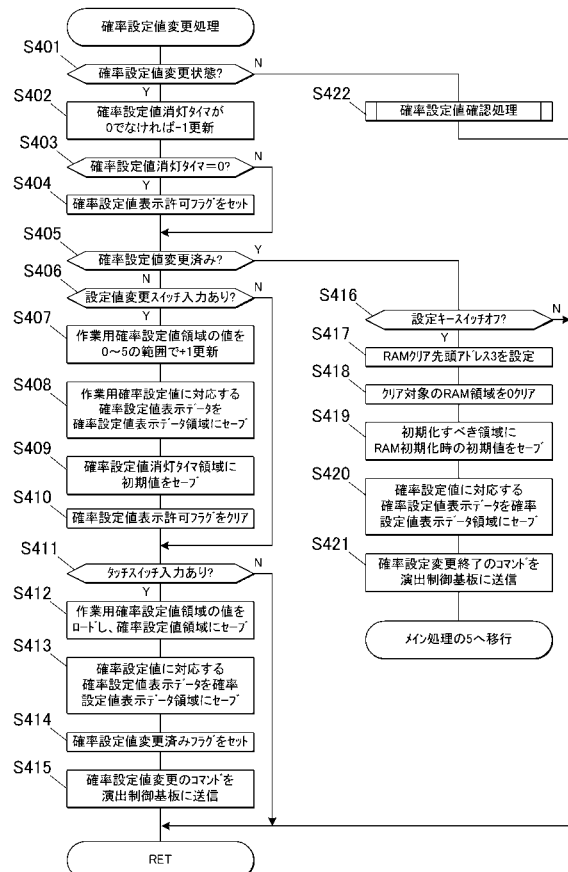
【図 9】



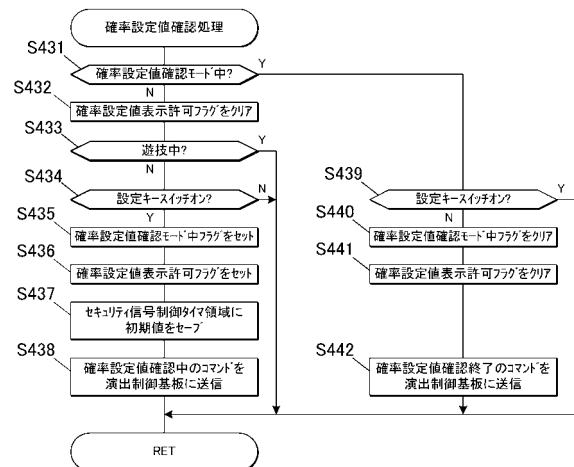
【 図 1 0 】



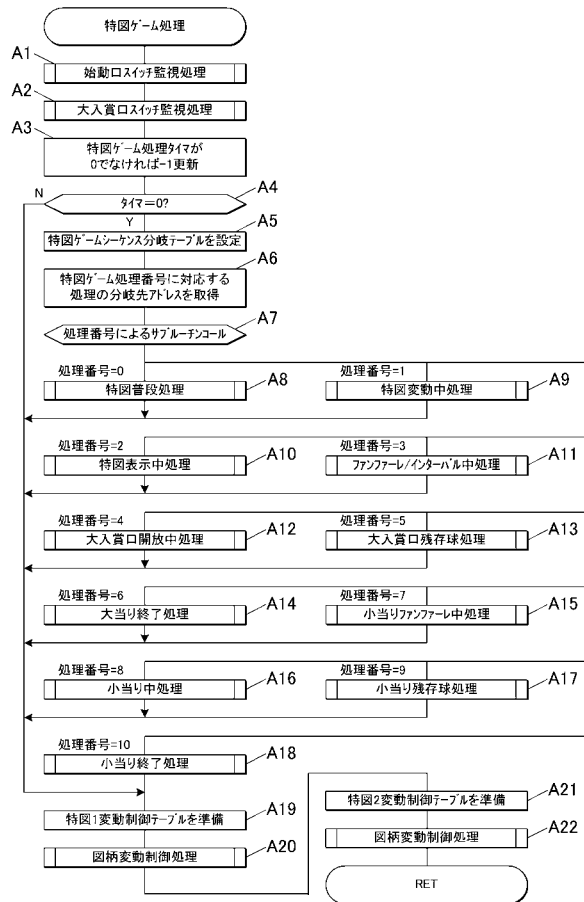
【図 1 1】



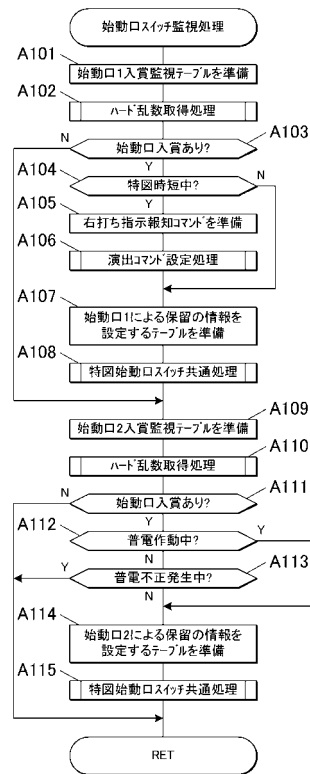
【 図 1 2 】



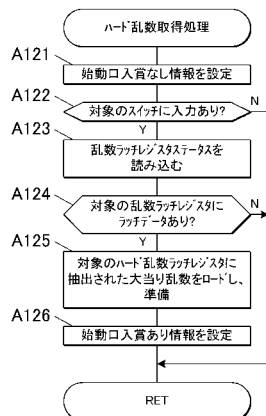
【図 13】



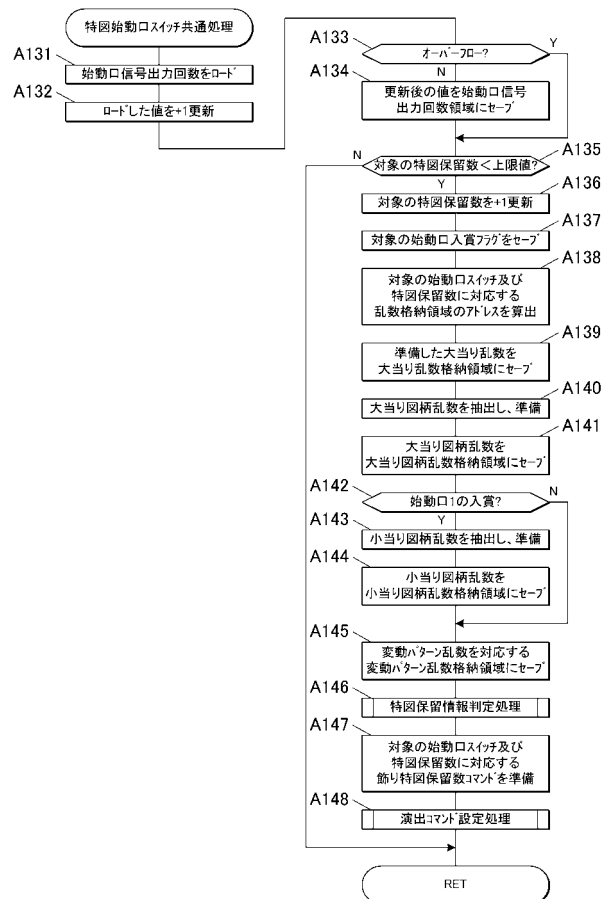
【図 14】



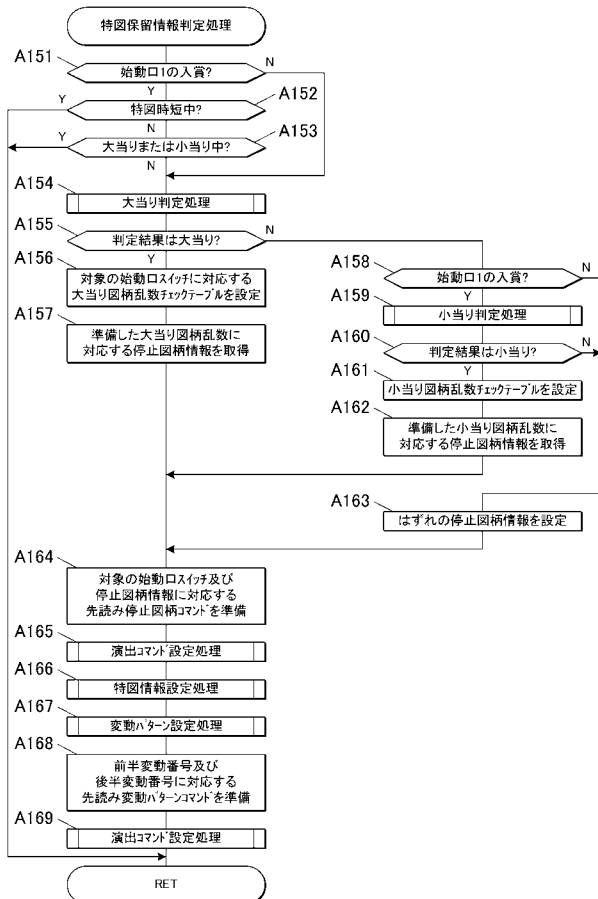
【図 15】



【図 16】



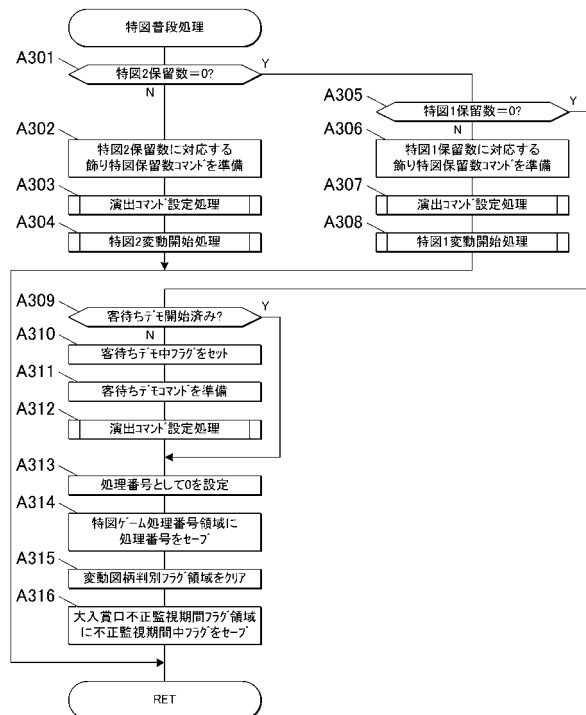
【図 17】



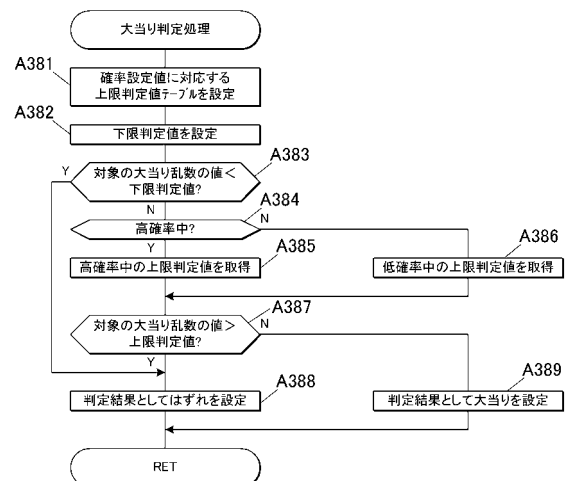
【図 19】



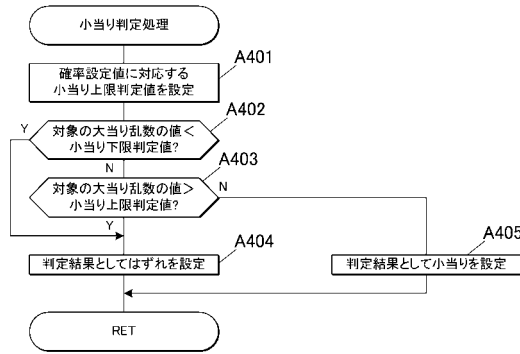
【図 18】



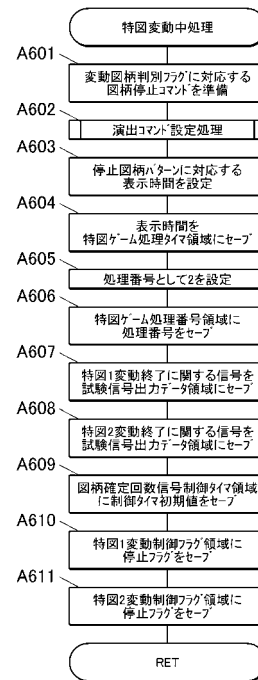
【図 20】



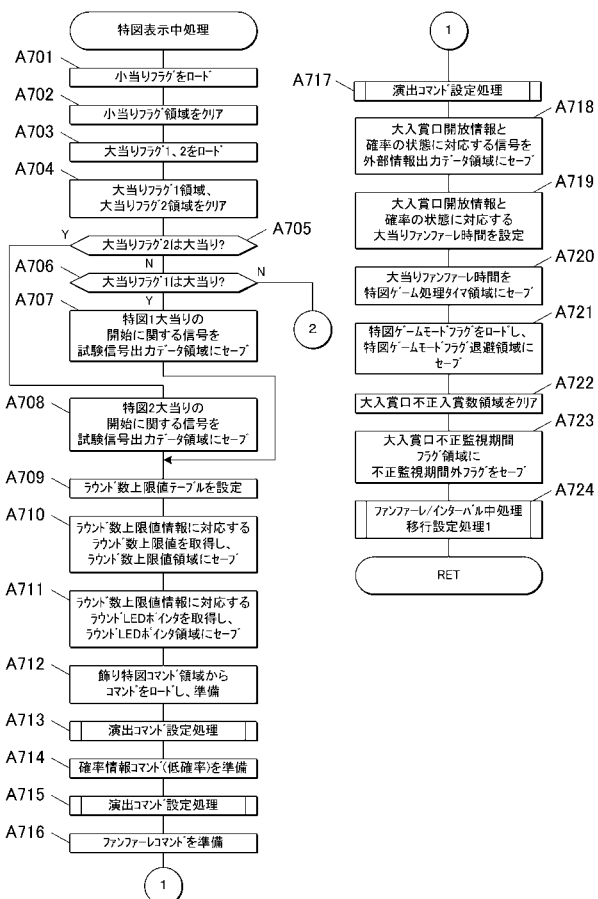
【図 2 1】



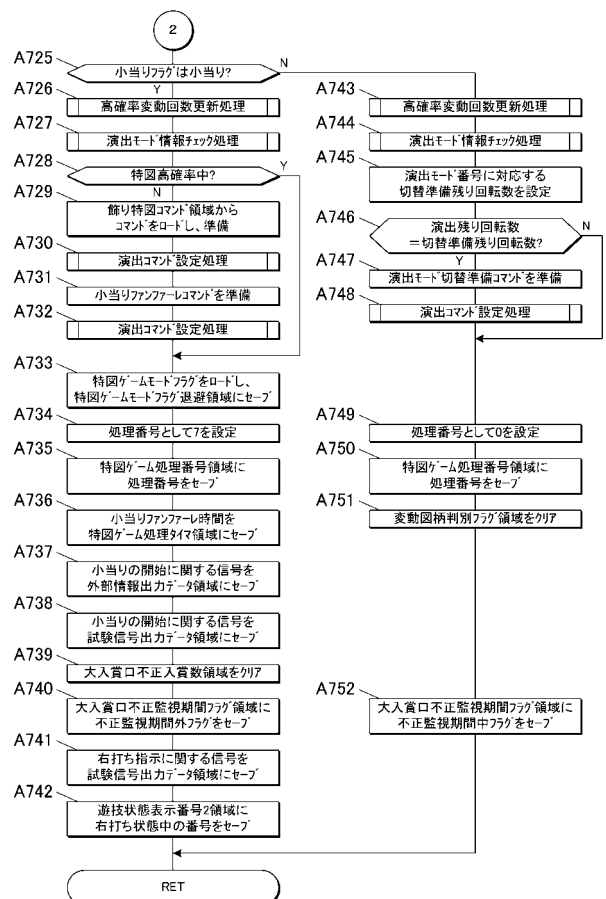
【図 2 2】



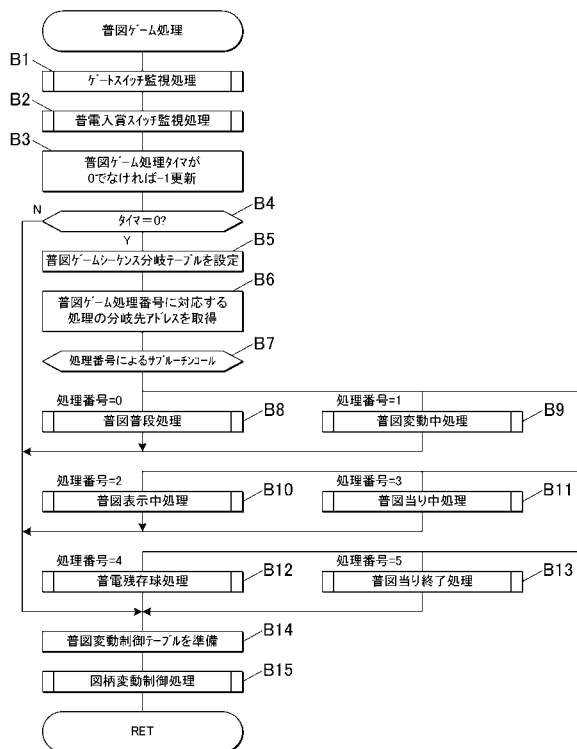
【図 2 3】



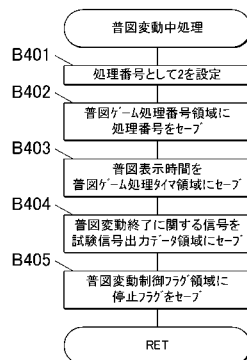
【図 2 4】



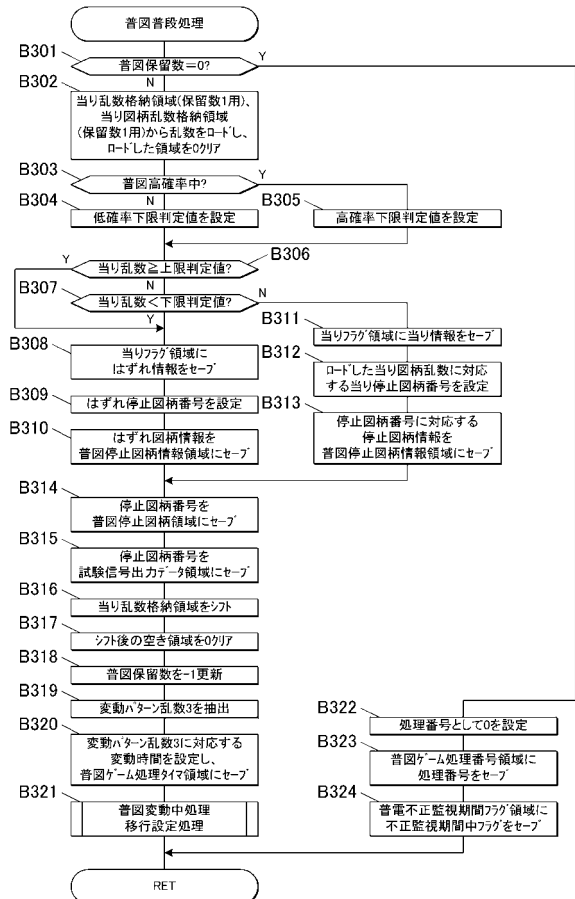
【図 25】



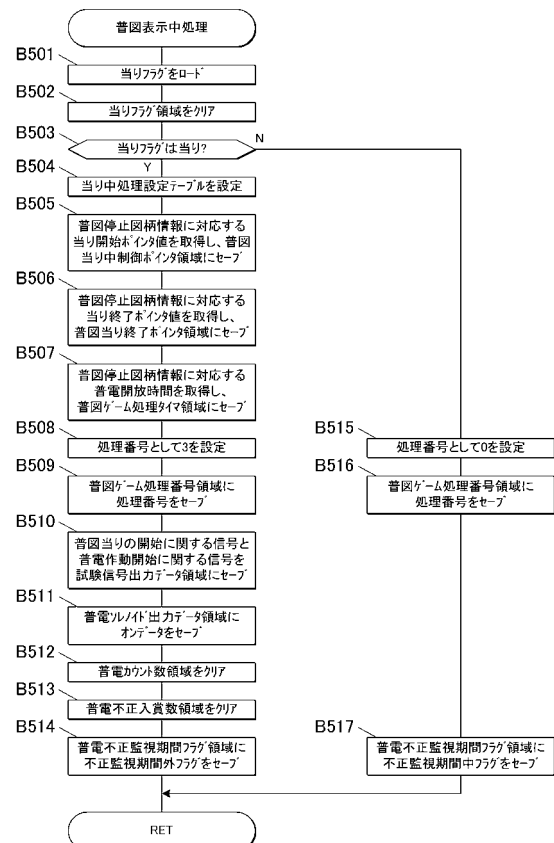
【図 27】



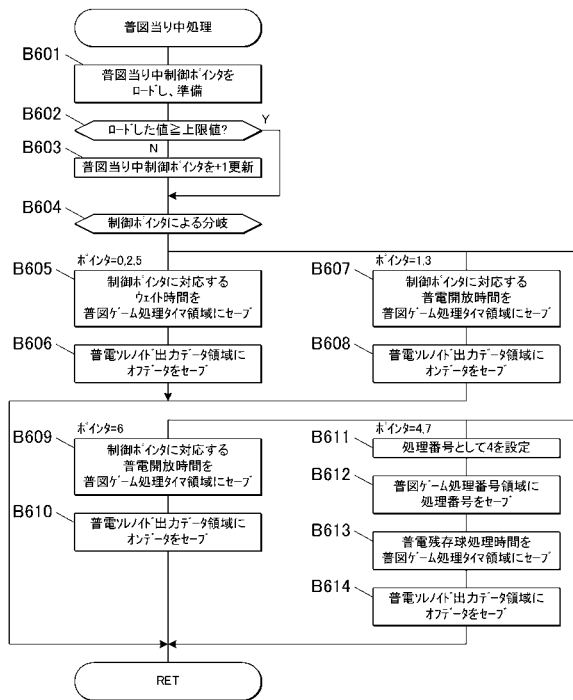
【図 26】



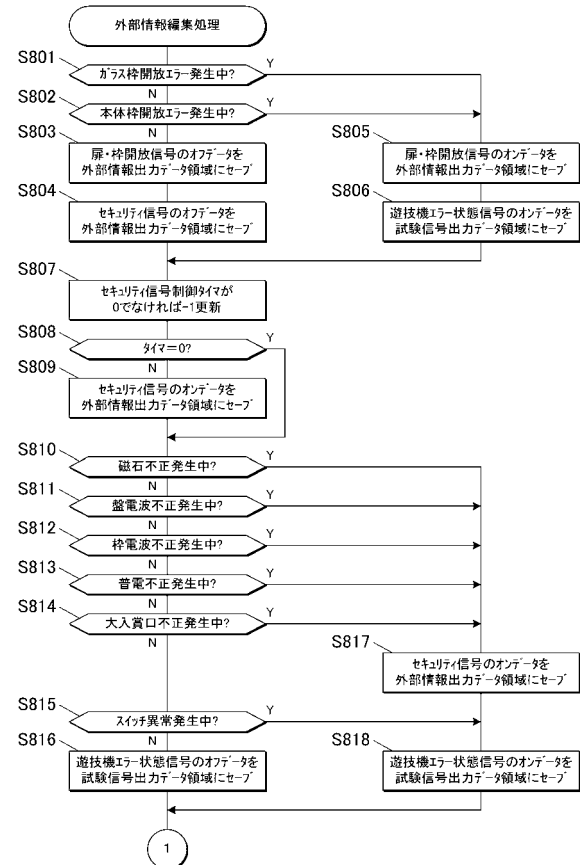
【図 28】



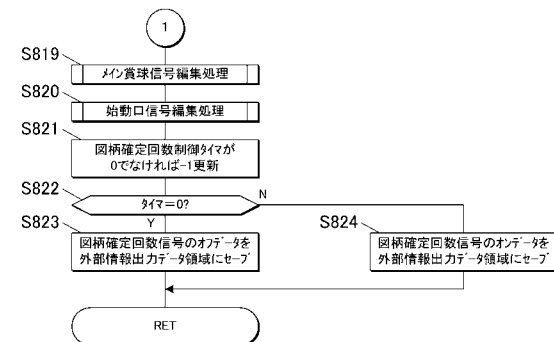
【図 29】



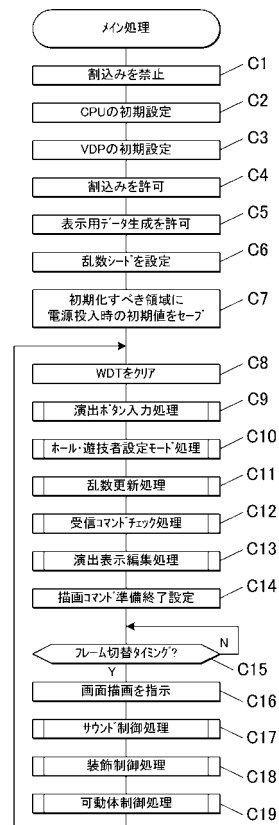
【図 30】



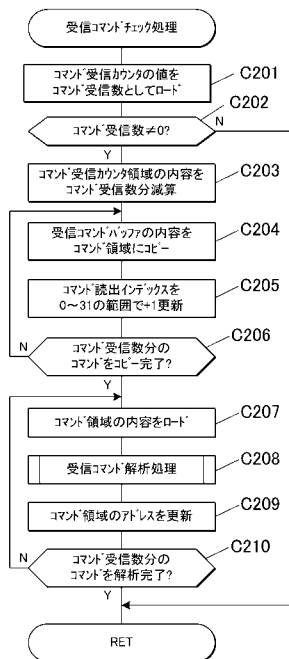
【図 31】



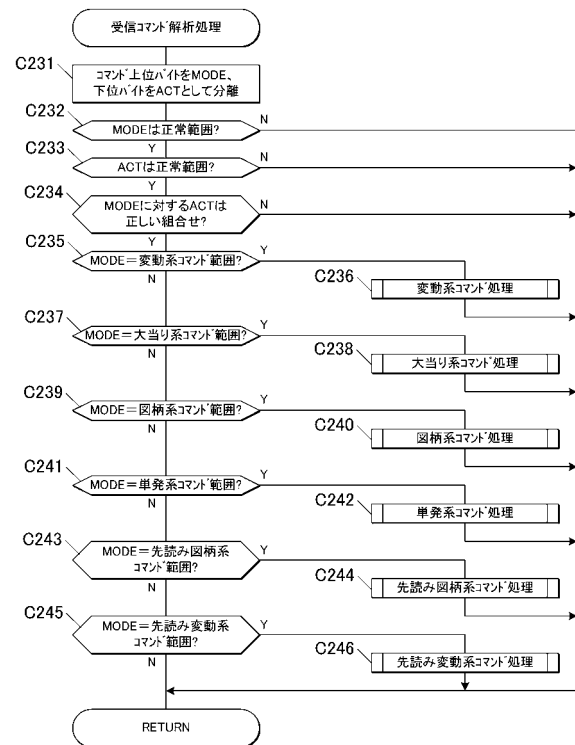
【図 32】



【 図 3 3 】



【図 3 4】



【図 3 5】

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
確率設定値表示装置の表示	1	2	3	4	5	6
確率値	1/320	1/310	1/300	1/290	1/280	1/270

(b)

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
確率設定値表示装置の表示	1	2	3	4	5	6
確率値	1/320	1/310	1/300	1/320	1/310	1/300

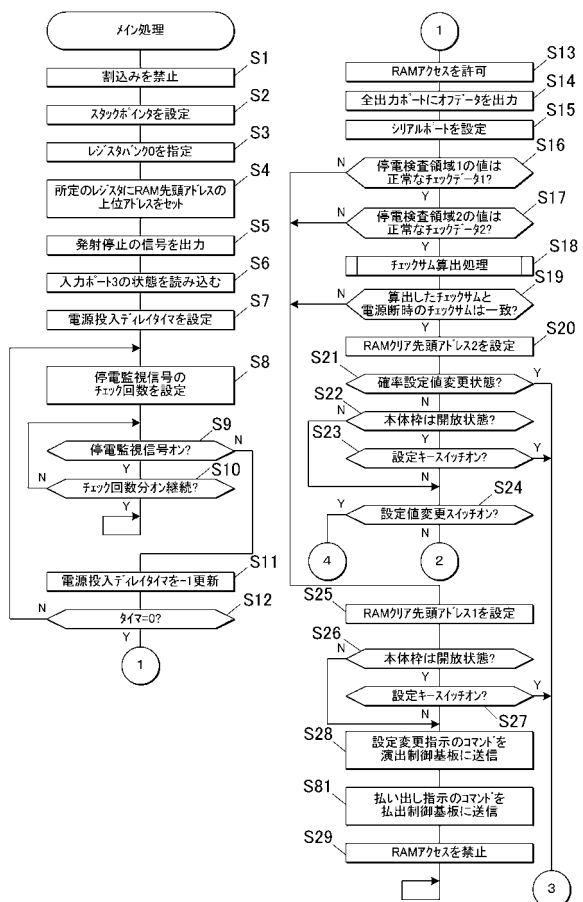
(c)

確率設定値領域 の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定1	設定2	設定3
確率設定値 表示装置の表示	1	2	3	1	2	3
確率値	1/320	1/310	1/300	1/320	1/310	1/300

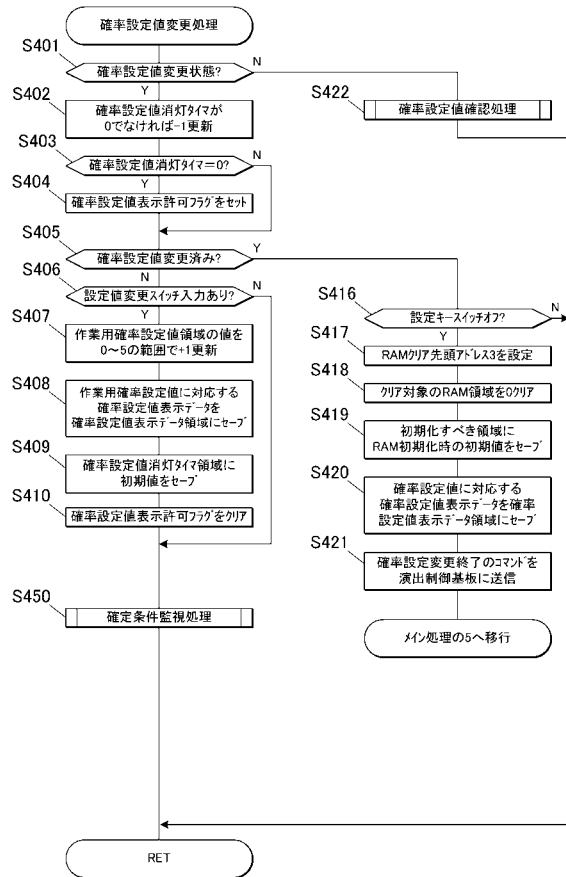
(d)

確率設定値領域 の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定1	設定1	設定1	設定1	設定1
確率設定値 表示装置の表示	1	1	1	1	1	1
確率値	1/320	1/320	1/320	1/320	1/320	1/320

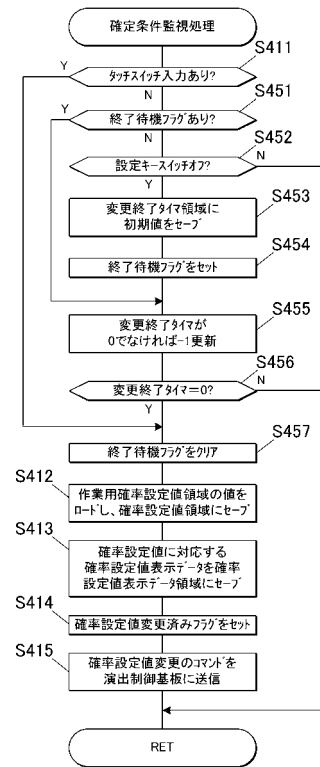
【図 3 6】



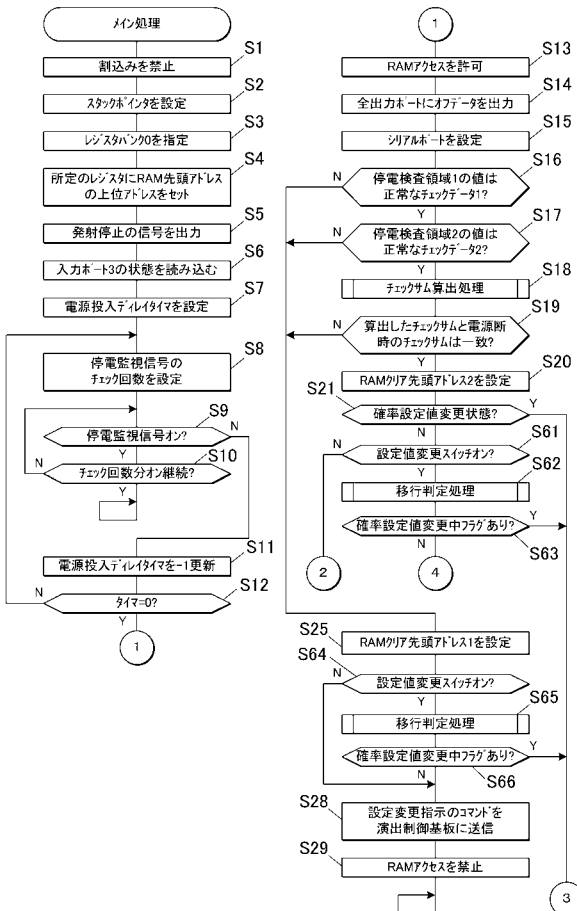
【図 37】



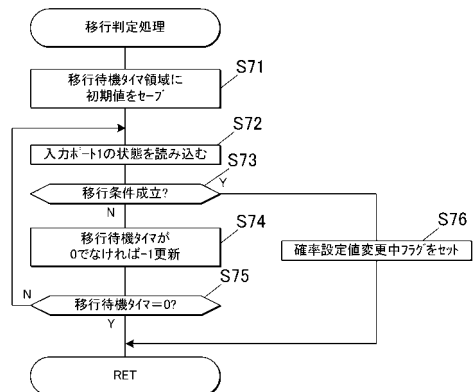
【図 38】



【図 39】



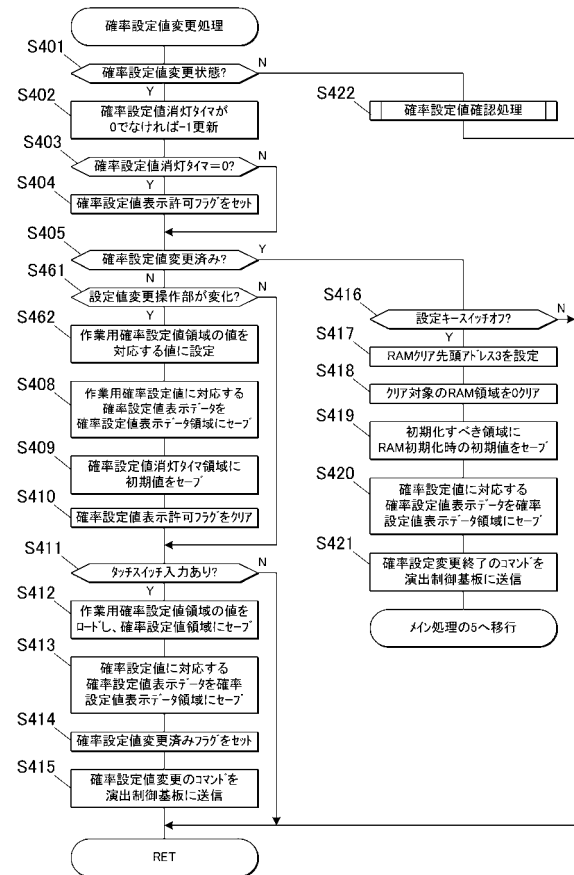
【図 40】



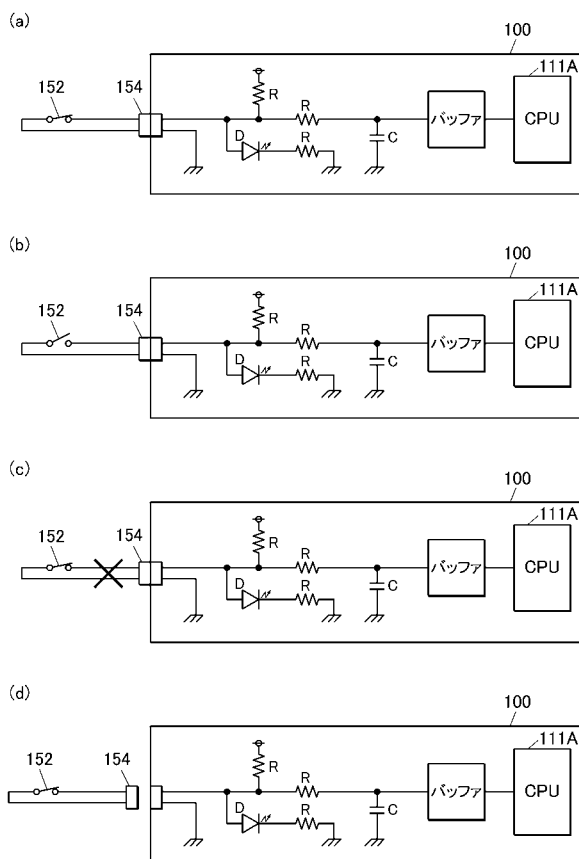
【図 4 1】

	SW1	SW2	SW3
設定1	ON	OFF	OFF
設定2	OFF	ON	OFF
設定3	OFF	OFF	ON
設定4	ON	OFF	ON
設定5	ON	ON	OFF
設定6	ON	ON	ON

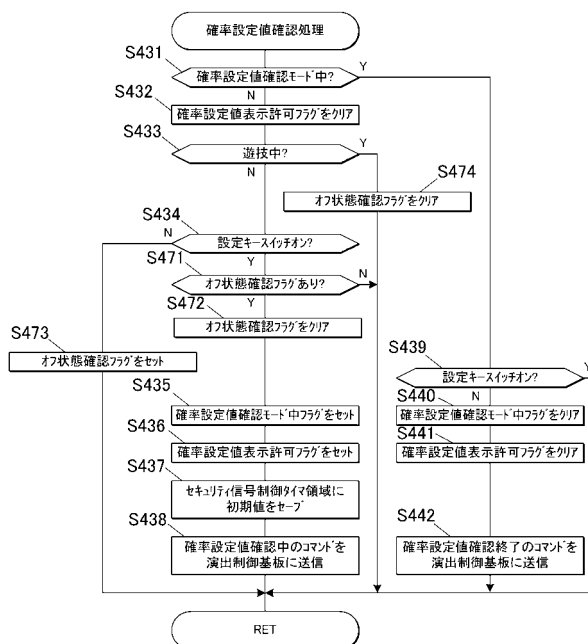
【図 4 2】



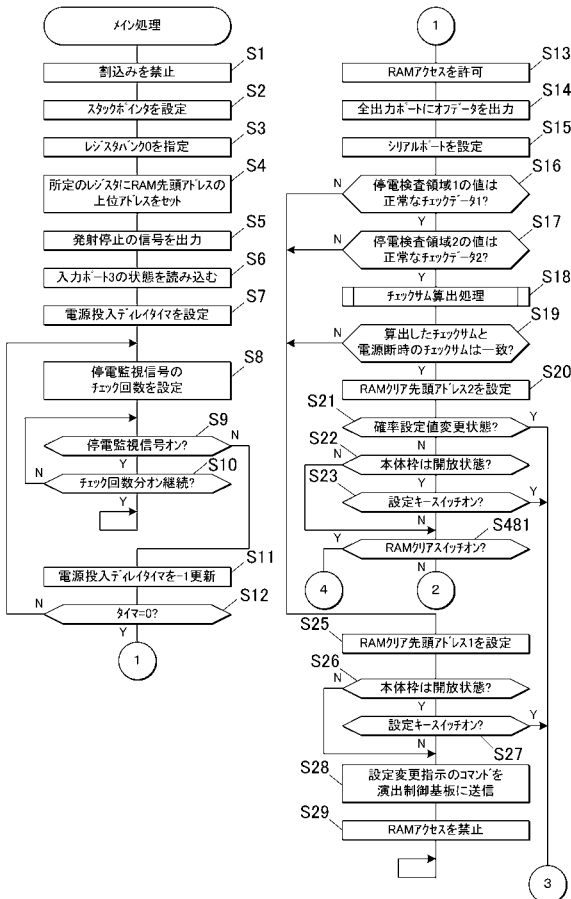
【図 4 3】



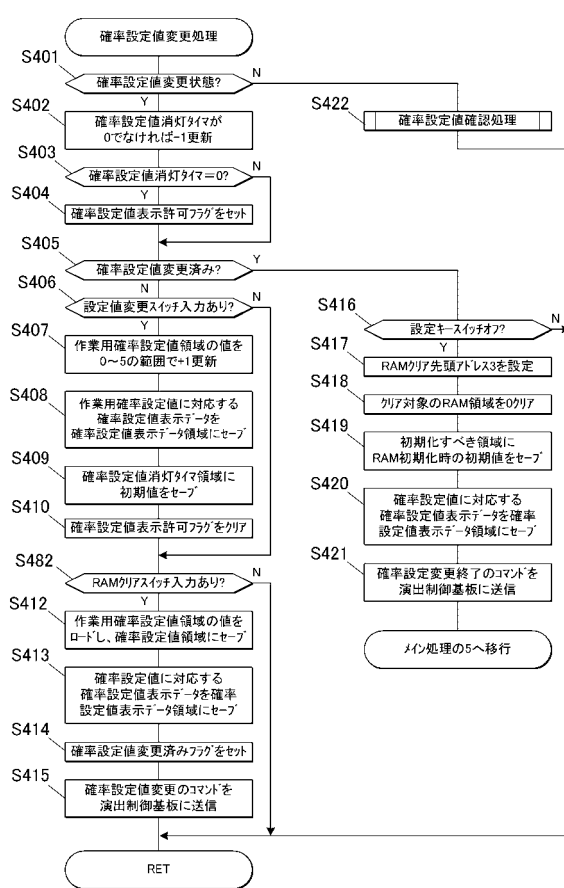
【図 4 4】



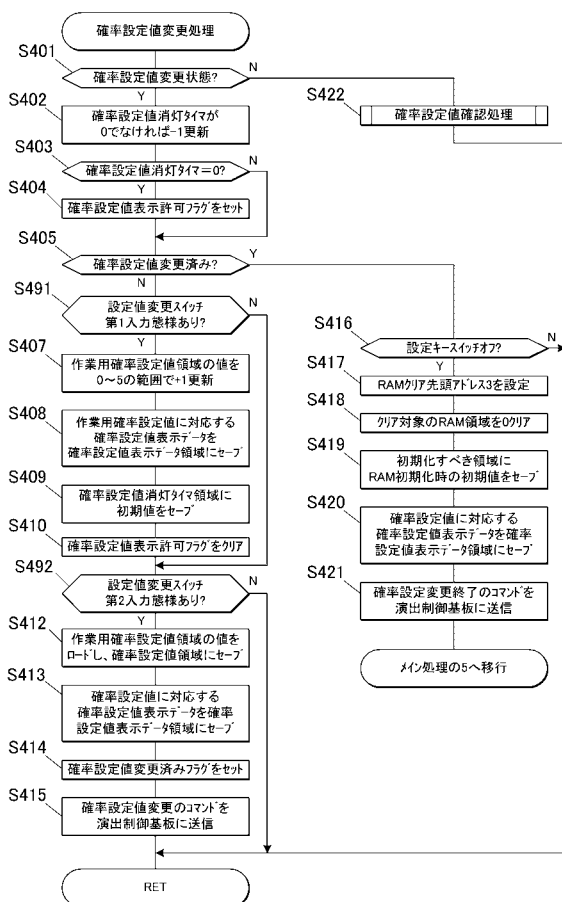
【図 4 5】



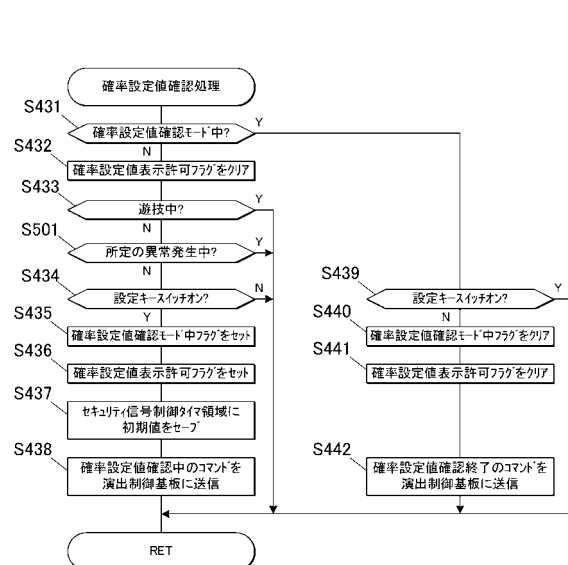
【図 4 6】



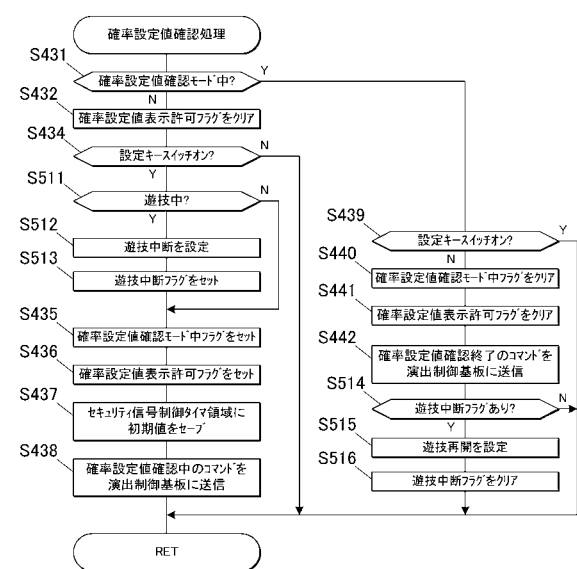
【図 4 7】



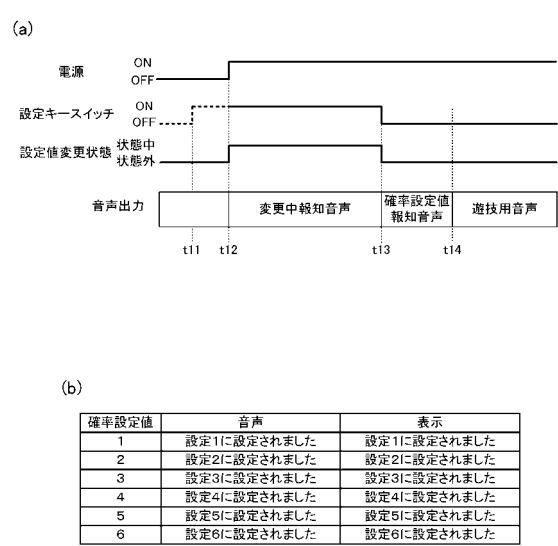
【図 4 8】



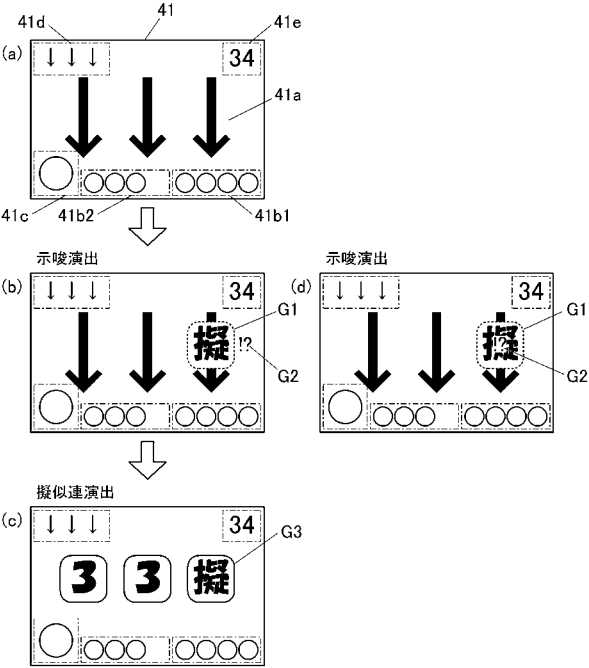
【図 49】



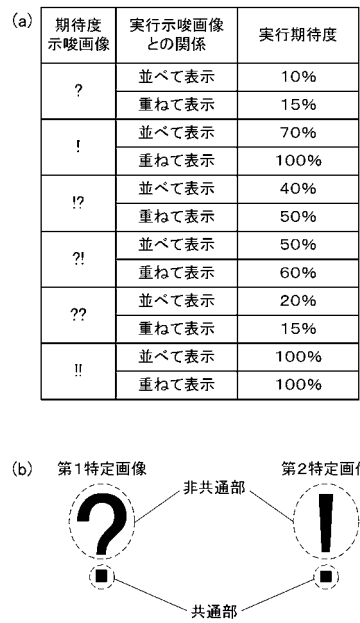
【図 50】



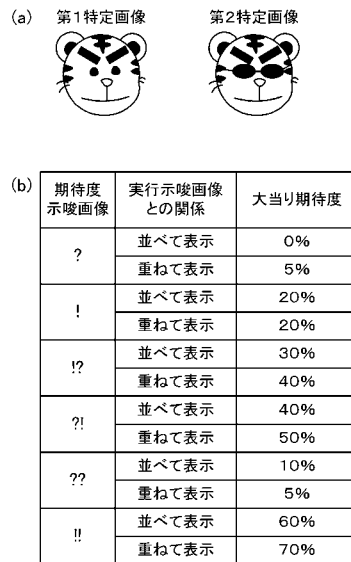
【図 51】



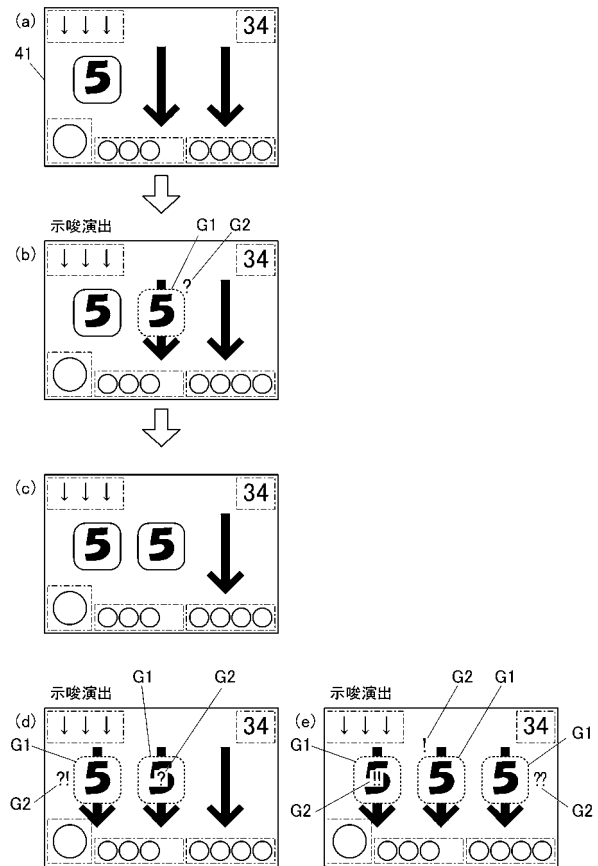
【図 52】



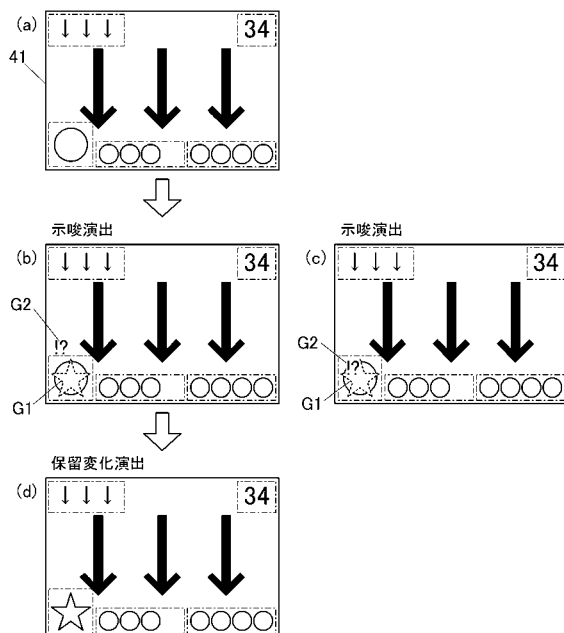
【図 5 3】



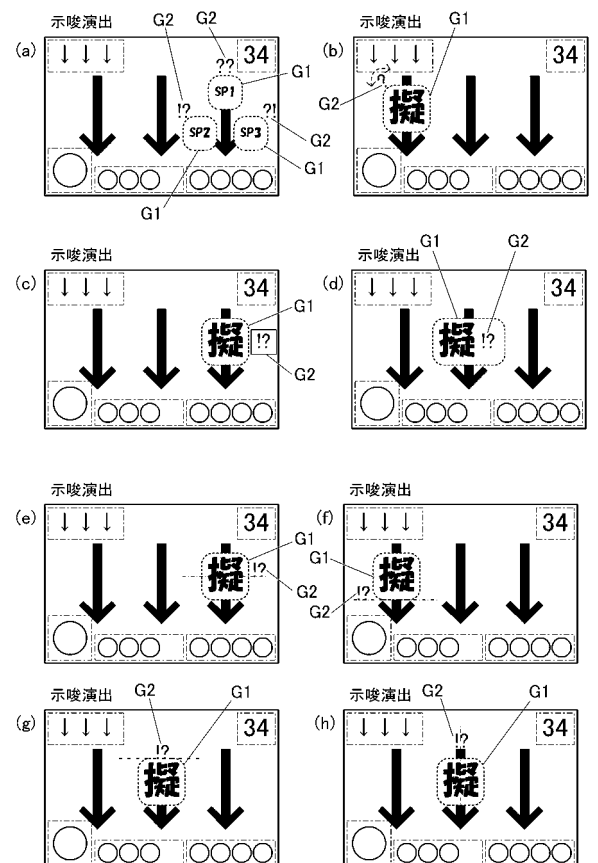
【図 5 4】



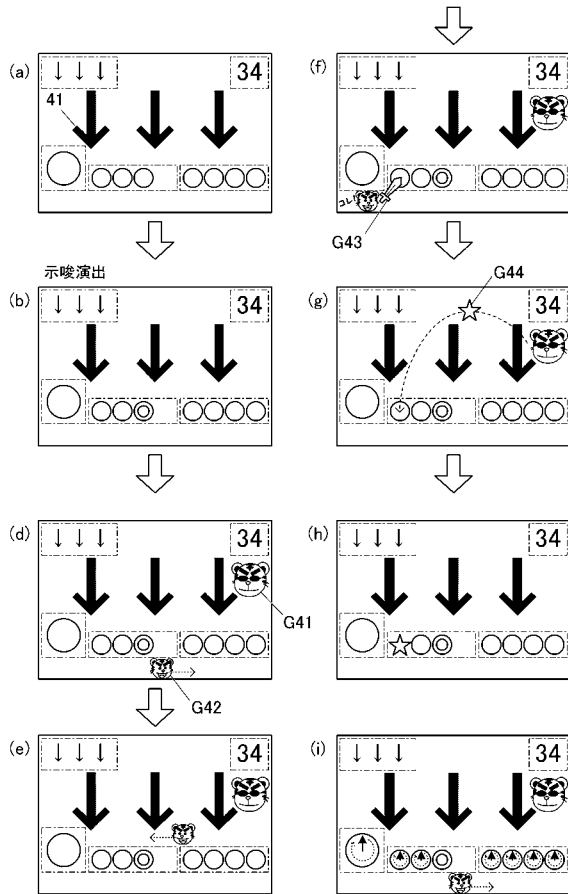
【図 5 5】



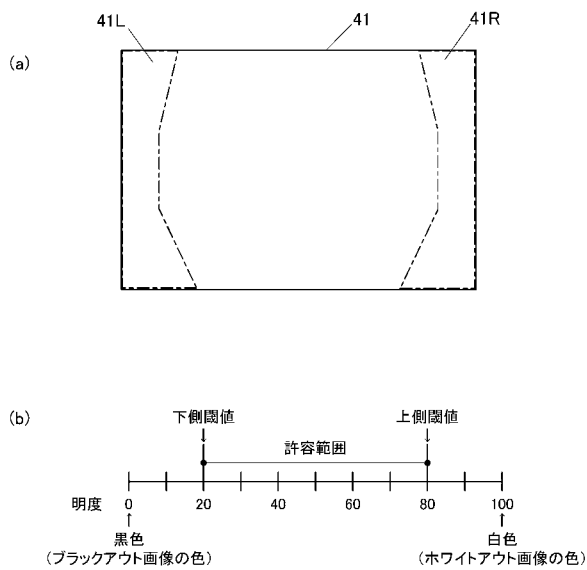
【図 5 6 A】



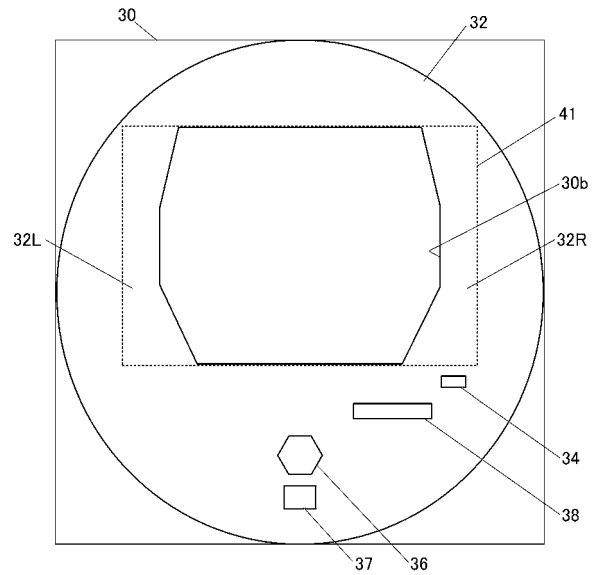
【図 5 6 B】



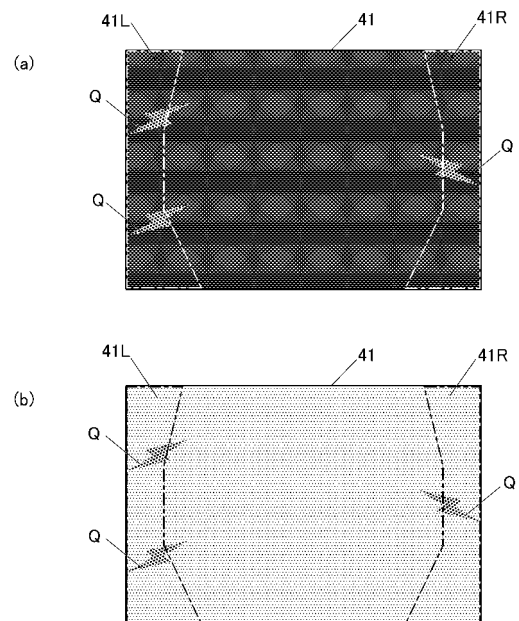
【図 5 8】



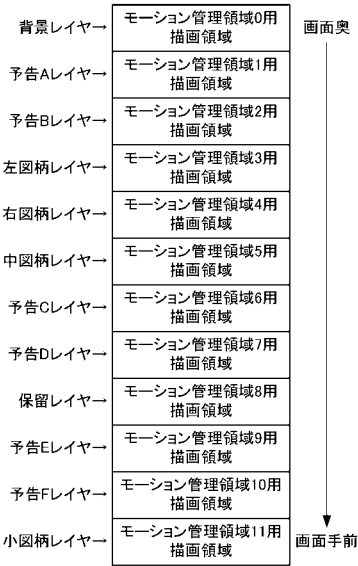
【図 5 7】



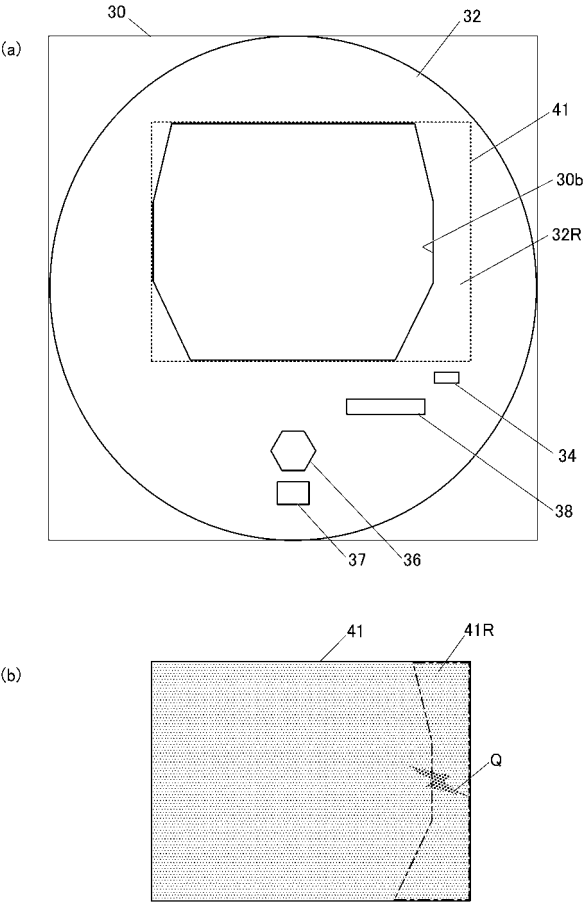
【図 5 9】



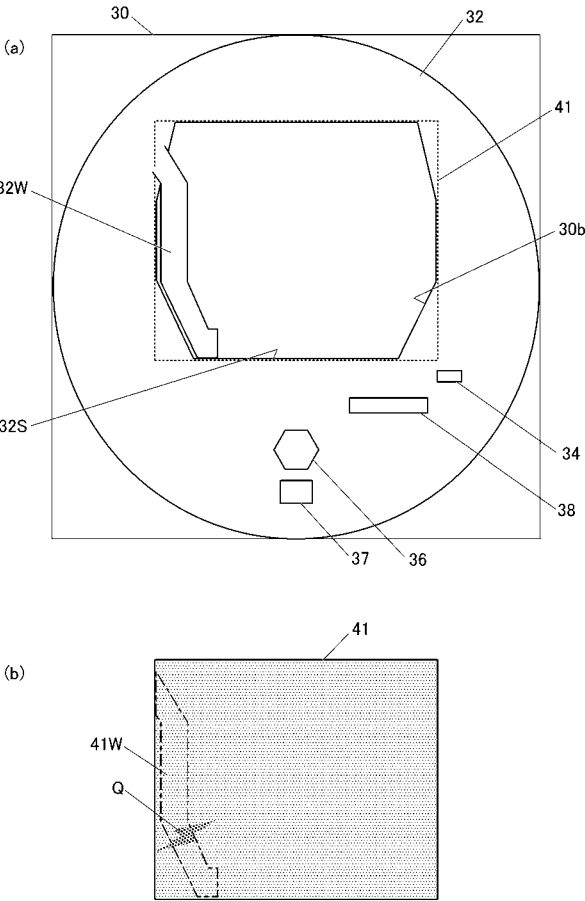
【図 6 0】



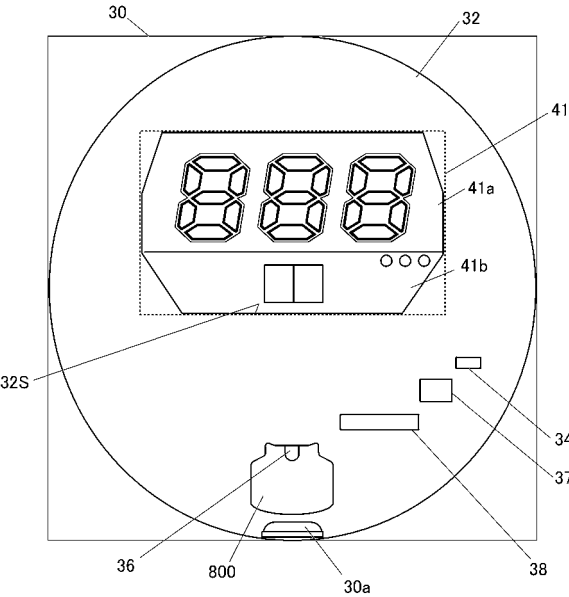
【図 6 1】



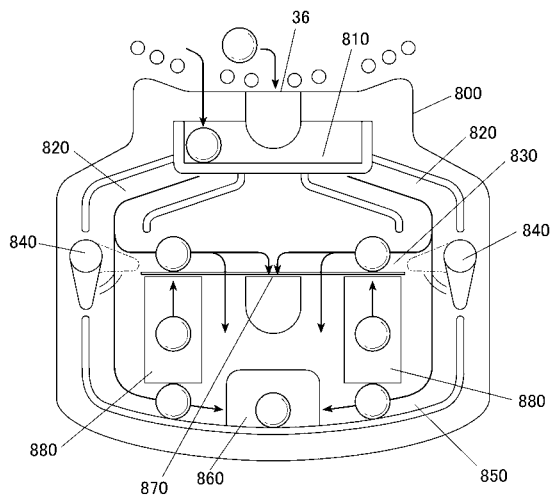
【図 6 2】



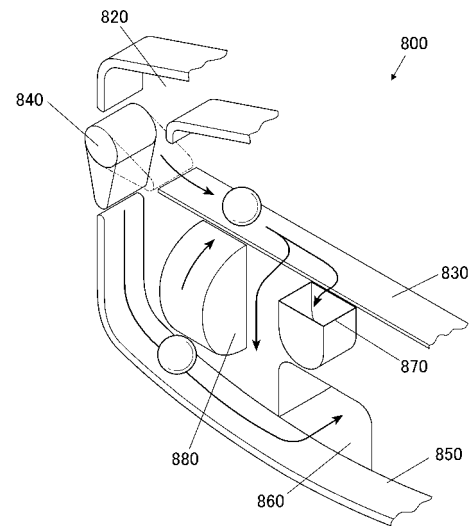
【図 6 3】



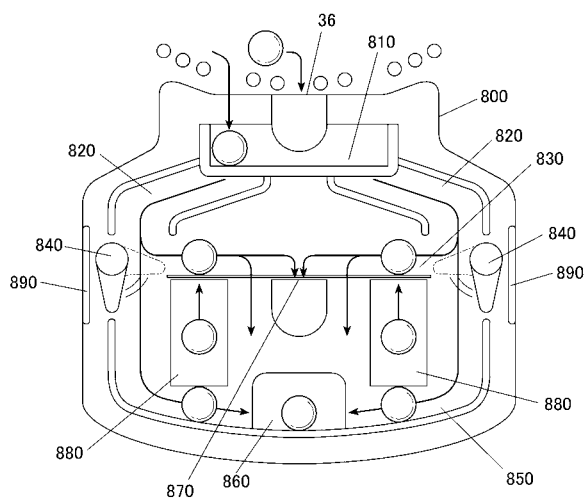
【図 6 4】



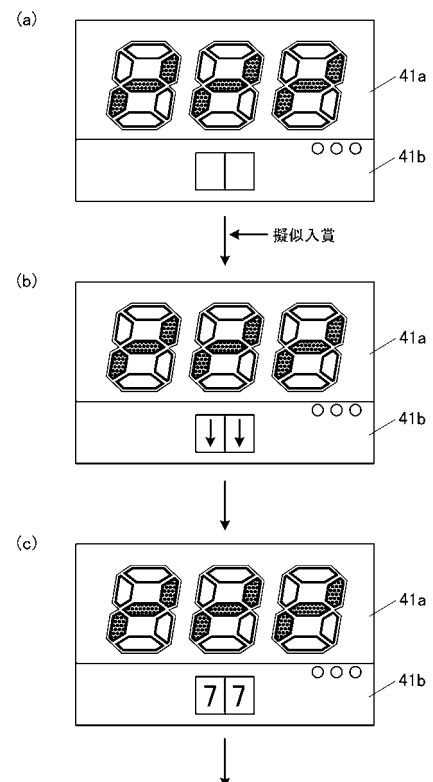
【図 6 5】



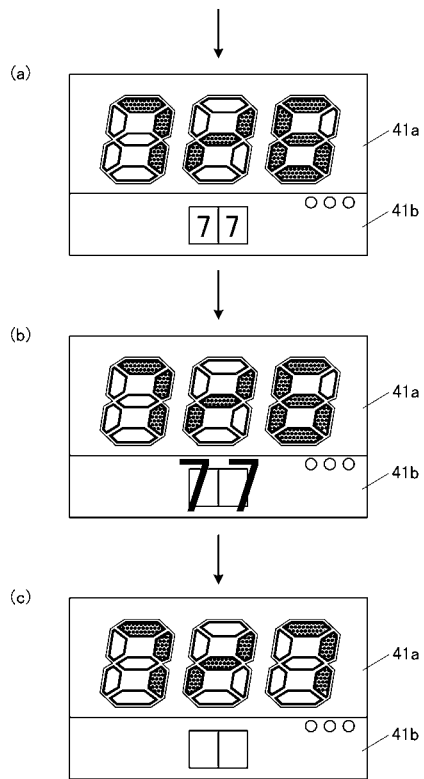
【図 6 6】



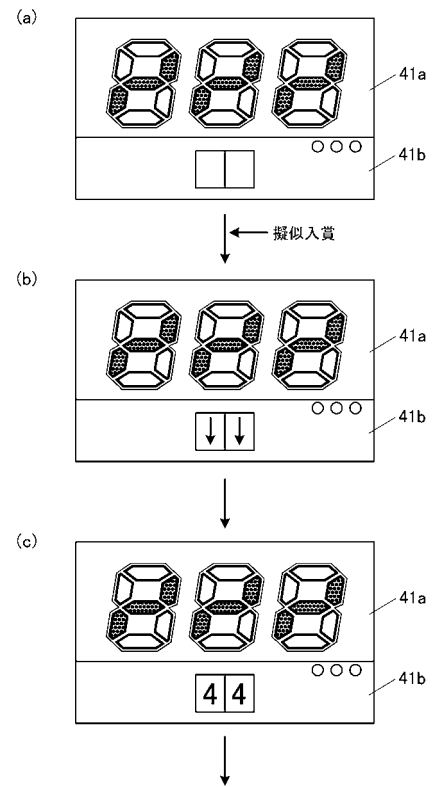
【図 6 7】



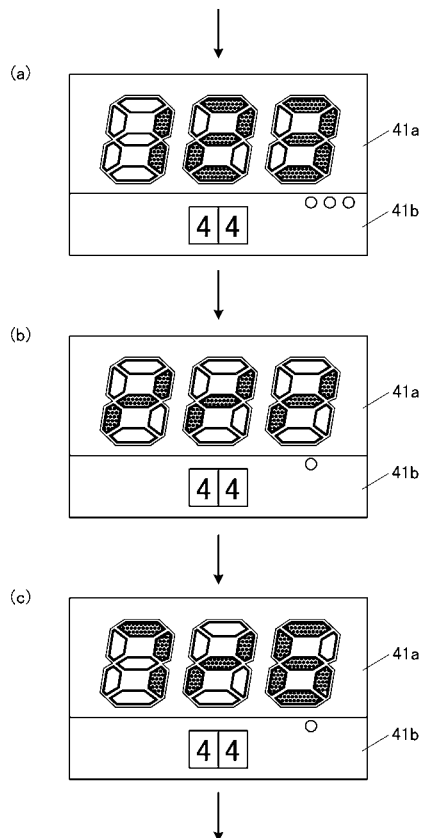
【図 68】



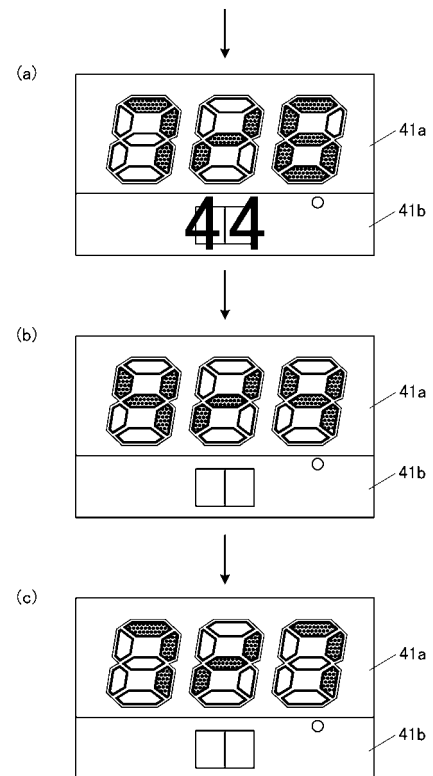
【図 69】



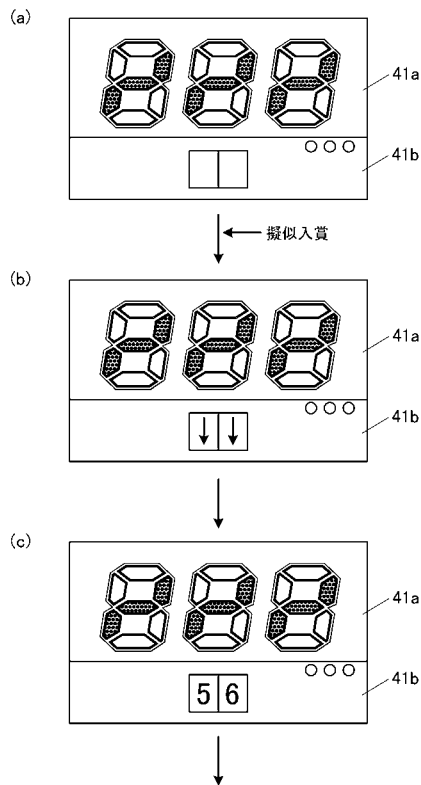
【図 70】



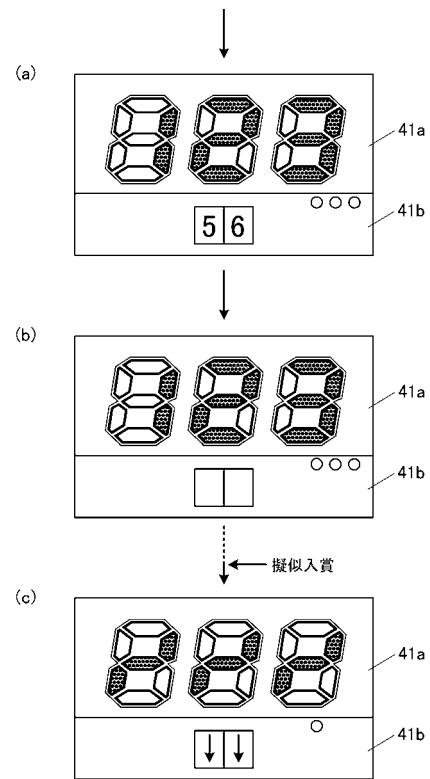
【図 71】



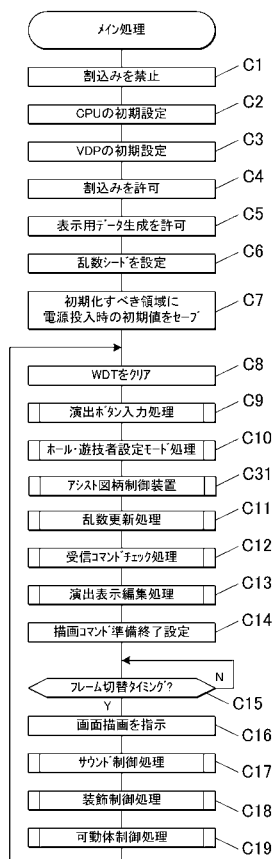
【図 7 2】



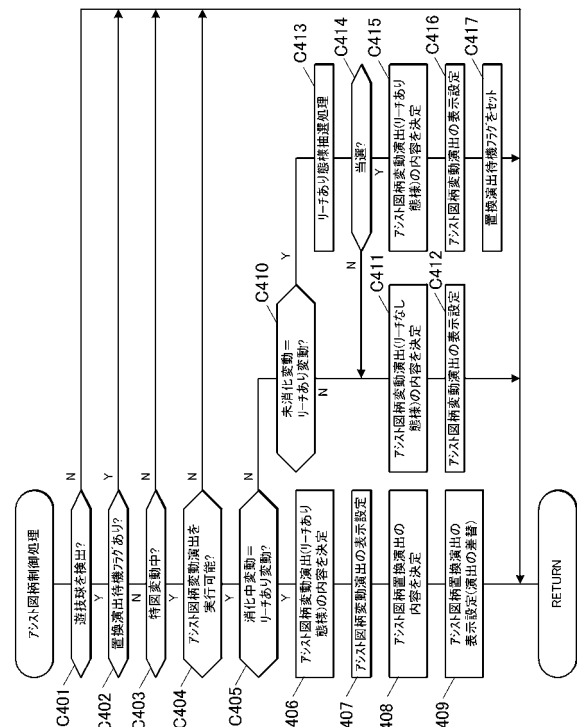
【図 7 3】



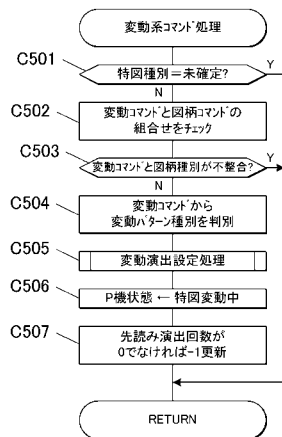
【図 7 4】



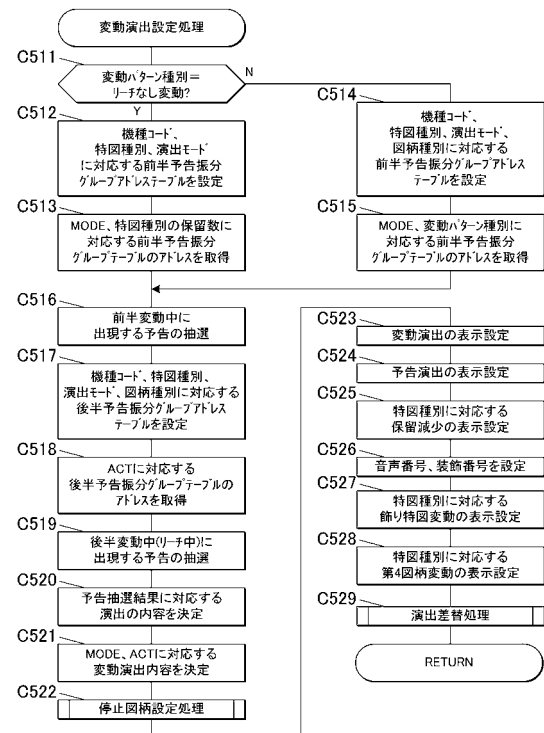
【図 7 5】



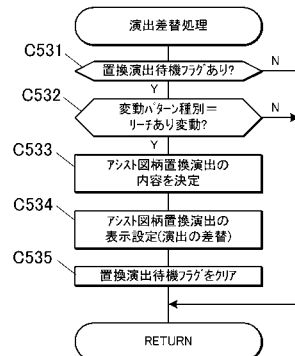
【図 76】



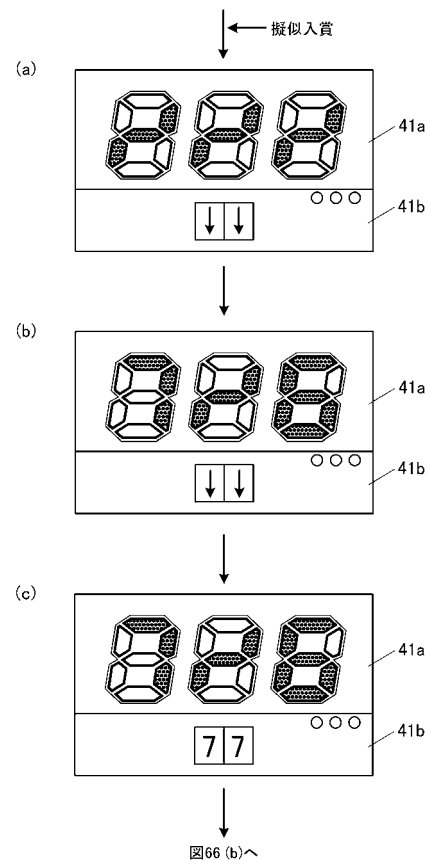
【図 77】



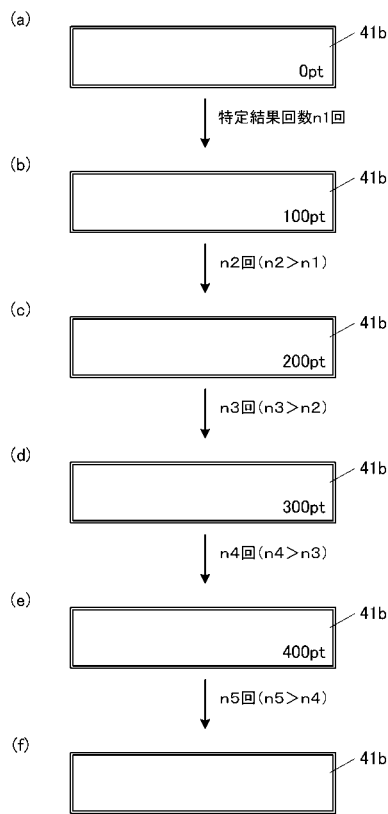
【図 78】



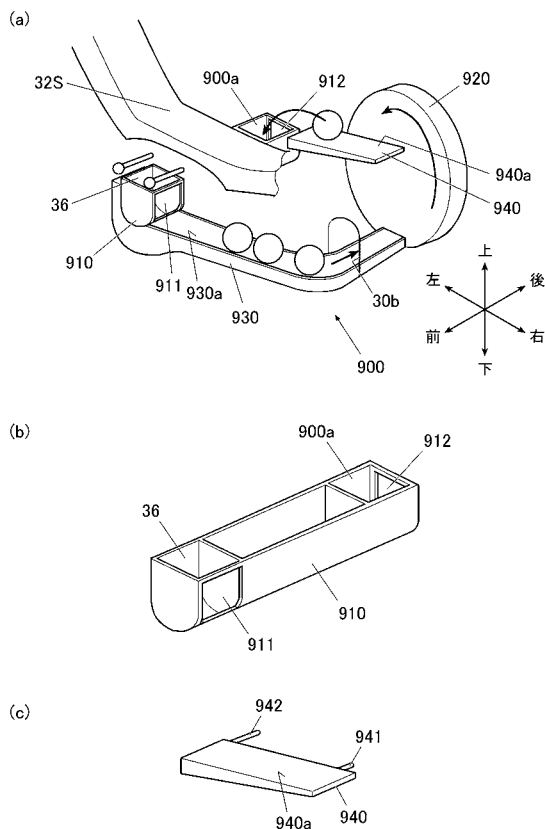
【図 79】



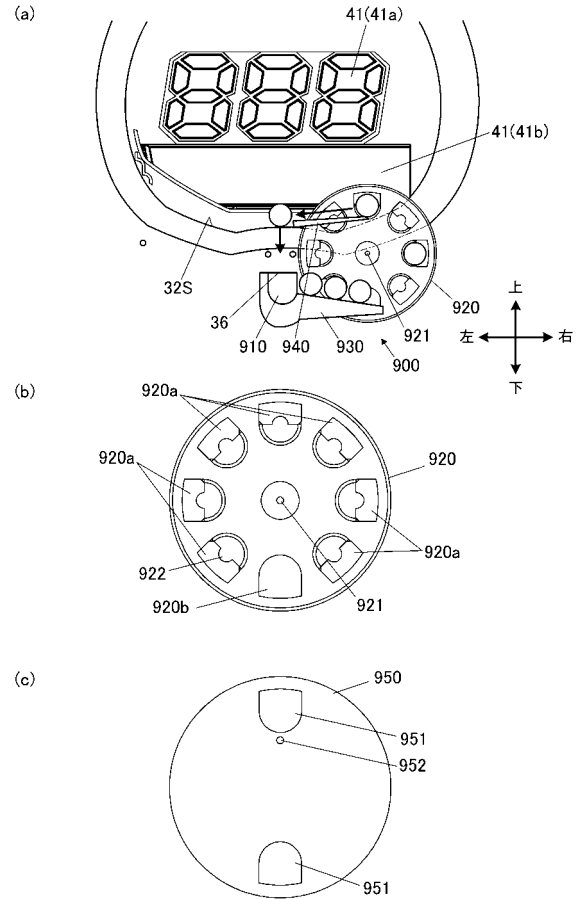
【図 80】



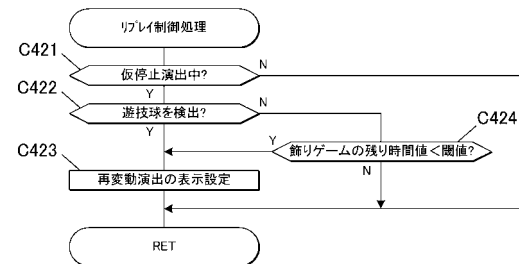
【図 82】



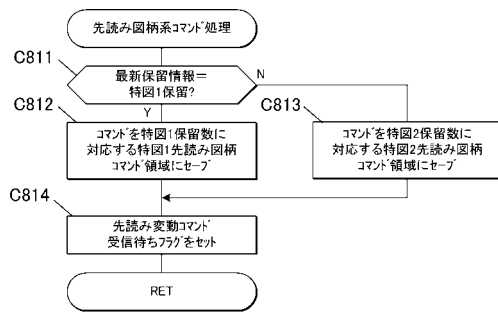
【図 81】



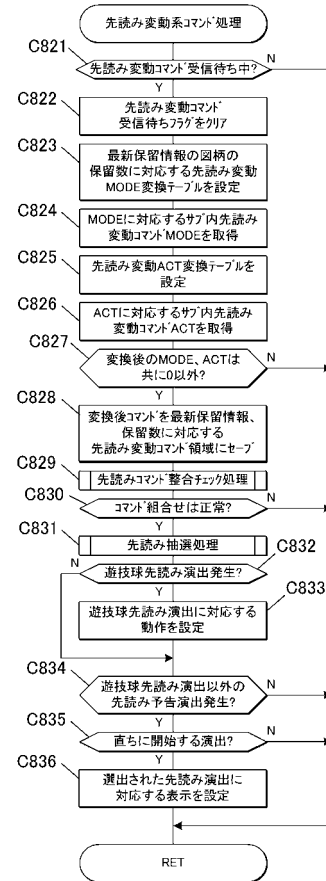
【図 83】



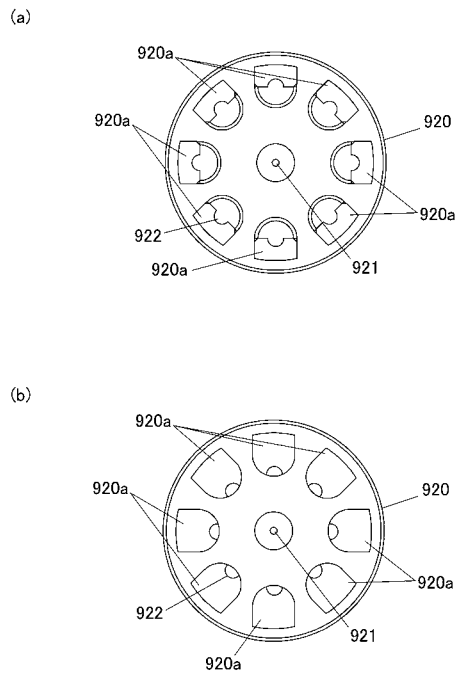
【図 8 4】



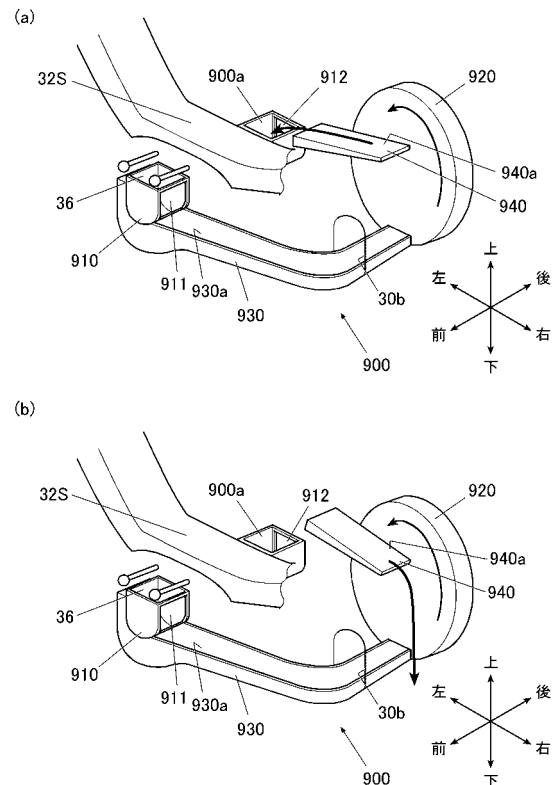
【図 8 5】



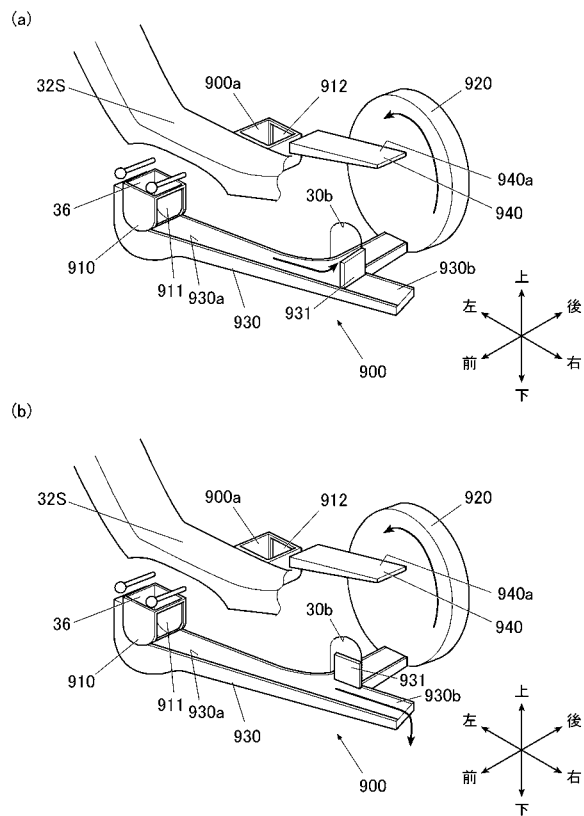
【図 8 6】



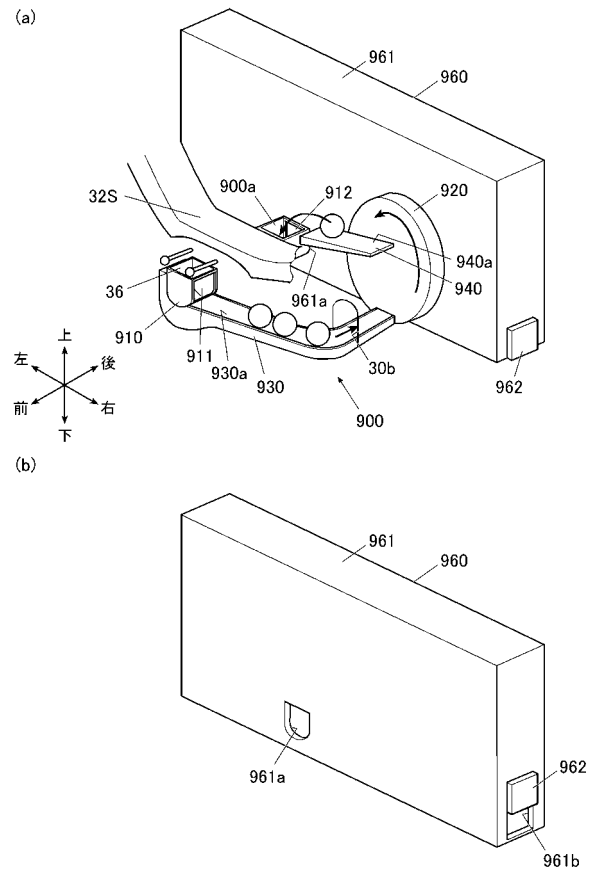
【図 8 7】



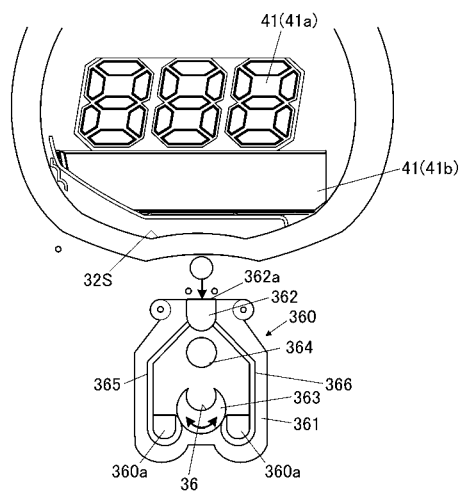
【図 88】



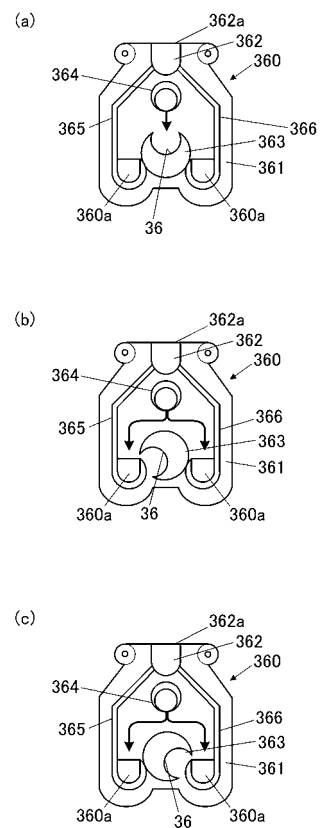
【図 89】



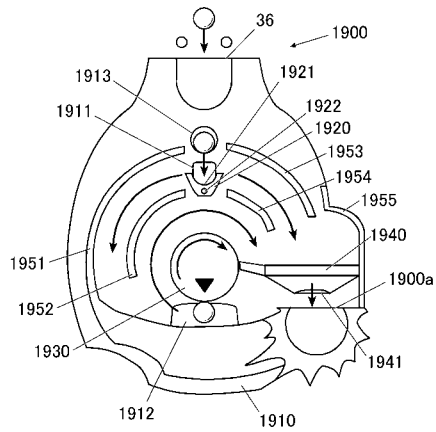
【図 90】



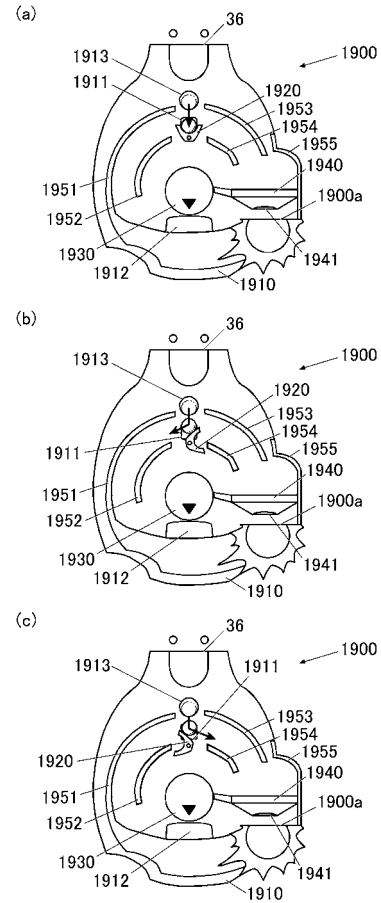
【図 91】



【図 9 2】



【図 9 3】



【図 9 4】

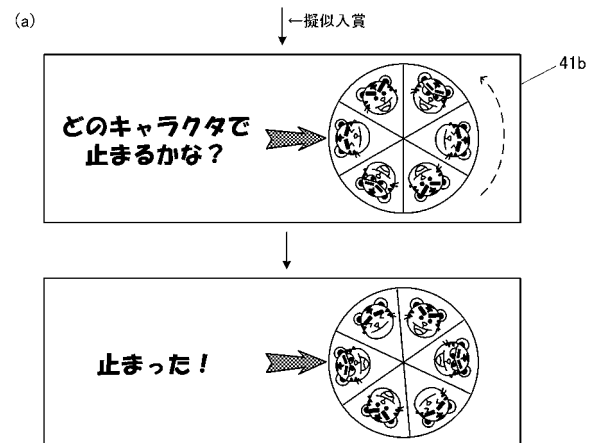
(a)

確率設定値	振分演出の演出態様
1	左振分弱態様 (左側回転なし流路)
2	
3	右振分態様 (右側流路)
4	
5	左振分強態様 (左側回転あり流路)
6	

(b)

大当たり回数の累積値	振分演出の演出態様
15回未満	左振分弱態様 (左側回転なし流路)
15回以上30回未満	右振分態様 (右側流路)
30回以上	左振分強態様 (左側回転あり流路)

【図 9 5】



(b)

確率設定値	キャラクター
1	第1キャラクター
2	
3	第2キャラクター
4	
5	第3キャラクター
6	