

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7173565号
(P7173565)

(45)発行日 令和4年11月16日(2022.11.16)

(24)登録日 令和4年11月8日(2022.11.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

請求項の数 1 (全159頁)

(21)出願番号	特願2019-186376(P2019-186376)	(73)特許権者	000132747
(22)出願日	令和1年10月9日(2019.10.9)		株式会社ソフィア
(65)公開番号	特開2021-58531(P2021-58531A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43)公開日	令和3年4月15日(2021.4.15)	(74)代理人	110002468
審査請求日	令和3年7月27日(2021.7.27)		特許業務法人後藤特許事務所
早期審査対象出願		(72)発明者	新井 将識
前置審査			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	田中 雅也
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会
			社ソフィア内
		審査官	小林 直暉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームを実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、
遊技に関する設定に応じた設定値を設定可能な設定手段と、
前記設定値に関する表示と、当該遊技機の性能に関する表示と、を表示可能な表示手段と、を備え、

前記表示手段は、当該遊技機を背面側から見た場合、又は当該遊技機の開閉部を開放した場合に視認可能となる位置に配設され、

前記遊技制御手段は、
プログラムを記憶するプログラム記憶手段と、
前記プログラムによって所定の演算処理を行う演算処理手段と、
前記演算処理手段によって更新される情報を記憶可能な更新情報記憶手段と、
前記更新情報記憶手段に記憶されている情報の正当性判定を行う正当性判定手段と、を備え、

前記更新情報記憶手段に、遊技の制御に係る第1ワーク領域及び第1スタック領域と、
前記性能に関する表示に係る第2ワーク領域及び第2スタック領域と、を含み、

前記正当性判定において、前記第1ワーク領域、前記第1スタック領域、前記第2ワーク領域及び第2スタック領域のうち、前記第1ワーク領域のみを判定の対象とし、

電源が投入された際に、前記正当性判定の結果が正当でなかった場合は遊技停止状態となり、前記表示手段の表示態様を前記ゲームが実行可能となつてからは表示されない特定

態様にして異常が発生したことを報知し、電源が遮断されるまで前記遊技停止状態を継続し、前記遊技停止状態において、前記表示手段に前記特定態様の表示データを定期的に出

力することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームを実行可能な遊技制御手段を備える遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、リーチ演出等の演出を実行可能な遊技機が存在している（例えば、特許文献1）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2009-195760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、従来の遊技機において、さらに遊技の興趣を向上させる余地があった。

【0005】

本発明は、遊技機において、遊技の興趣を向上させることを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の代表的な一形態では、ゲームを実行可能な遊技制御手段を備える遊技機において、遊技に関する設定に応じた設定値を設定可能な設定手段と、前記設定値に関する表示と、当該遊技機の性能に関する表示と、を表示可能な表示手段と、を備え、前記表示手段は、当該遊技機を背面側から見た場合、又は当該遊技機の開閉部を開放した場合に視認可能となる位置に配設され、前記遊技制御手段は、プログラムを記憶するプログラム記憶手段と、前記プログラムによって所定の演算処理を行う演算処理手段と、前記演算処理手段によって更新される情報を記憶可能な更新情報記憶手段と、前記更新情報記憶手段に記憶されている情報の正当性判定を行う正当性判定手段と、を備え、前記更新情報記憶手段に、遊技の制御に係る第1ワーク領域及び第1スタック領域と、前記性能に関する表示に係る第2ワーク領域及び第2スタック領域と、を含み、前記正当性判定において、前記第1ワーク領域、前記第1スタック領域、前記第2ワーク領域及び第2スタック領域のうち、前記第1ワーク領域のみを判定の対象とし、電源が投入された際に、前記正当性判定の結果が正当でなかった場合は遊技停止状態となり、前記表示手段の表示態様を前記ゲームが実行可能となつてからは表示されない特定態様にして異常が発生したことを報知し、電源が遮断されるまで前記遊技停止状態を継続し、前記遊技停止状態において、前記表示手段に前記特定態様の表示データを定期的に出

30

【発明の効果】

【0007】

本発明の一形態によれば、設定値を設定可能とすることによって、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機を前面側から見た斜視図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】遊技機の遊技制御系の構成例を示すブロック図である。

【図4】遊技機の演出制御系の構成例を示すブロック図である。

【図5】遊技機の電源投入時の移行状態を説明する図である。

【図6A】遊技制御のメイン処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。

50

【図 6 B】遊技制御のメイン処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。

【図 7】タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 8】確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9】性能表示装置の表示例を示す図である。

【図 10】始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【図 11】特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。

【図 12 A】特図保留情報判定処理（前半）の手順を示すフローチャートである。

【図 12 B】特図保留情報判定処理（後半）の手順を示すフローチャートである。

【図 13】先読み大当たり判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 14】特図 1 ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

10

【図 15 A】特図 2 ゲーム処理（前半）の手順を示すフローチャートである。

【図 15 B】特図 2 ゲーム処理（後半）の手順を示すフローチャートである。

【図 16】特図 1 普段処理の手順を示すフローチャートである。

【図 17】特図 2 普段処理の手順を示すフローチャートである。

【図 18】特図 1 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。

【図 19】特図 2 変動開始処理の手順を示すフローチャートである。

【図 20】転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【図 21】大当たりフラグ 1 設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 22】大当たりフラグ 2 設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 23】大当たり判定処理の手順を示すフローチャートである。

20

【図 24】小当たり判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 25】大当たり確率、小当たり確率、転落確率を例示するテーブルである。

【図 26】特図 1 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 27】特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 28】大当たりの種類の振分を例示するテーブルである。

【図 29】特図 1 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 30】特図 2 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 31】特図 1 変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 32】特図 2 変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 33】変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

30

【図 34】時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【図 35】特図 1 変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 36】特図 2 変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 37】特図 1 表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。

【図 38 A】特図 2 表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。

【図 38 B】特図 2 表示中処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。

【図 39 A】ファンファーレ／インターバル中処理（前半）の手順を示すフローチャートである。

【図 39 B】ファンファーレ／インターバル中処理（後半）の手順を示すフローチャートである。

40

【図 40】特図 1 大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 41】特図 2 大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 42】大当たり終了設定処理 1 の手順を示すフローチャートである。

【図 43】大当たり終了設定処理 2 の手順を示すフローチャートである。

【図 44】大当たり終了設定処理 3 の手順を示すフローチャートである。

【図 45】小当たりファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 46】特図 2 小当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 47】演出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。

【図 48】受信コマンドチェック処理を示すフローチャートである。

【図 49】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。

50

- 【図 5 0】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】先読み図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】先読み変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 5 7】リーチ演出の演出態様のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 5 8】リーチ演出の演出態様のタイミングの変形例を示すタイミングチャートである。
- 【図 5 9】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が行われる場合の画面遷移の一例（前半）である。
- 【図 6 0】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が行われる場合の画面遷移の一例（後半）である。
- 【図 6 1】第 1 構成要素の表示態様の変形例 1、2 を説明する画面遷移例である。
- 【図 6 2 A】第 2 表示態様の変形例 1、2 を説明する画面遷移例である。
- 【図 6 2 B】第 2 表示態様の変形例 3 を説明する画面遷移例である。
- 【図 6 3】操作促進画像の変形例 1 を説明する画面遷移例である。
- 【図 6 4】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、操作促進画像を表示する際に発生演出が行われる場合の画面遷移の一例である。
- 【図 6 5】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、操作促進画像を変化させる変化演出が行われる場合の画面遷移の一例である。
- 【図 6 6】ゾーン演出の変形例を説明する画面遷移例である。
- 【図 6 7】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、期待度表示の表示態様の変形例を説明する画面遷移の一例である。
- 【図 6 8】演出ボタンの連打演出と一撃演出との切り替え態様のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
- 【図 6 9】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、連打演出から一撃演出への切り替える際の表示態様を説明する画面遷移の一例である。
- 【図 7 0】第 2 実施形態に係る一括表示装置を示す図である。
- 【図 7 1】第 2 実施形態において、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器と特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器の表示態様（表示パターン）の詳細について説明する図である。
- 【図 7 2】第 2 実施形態に係る図柄変動制御処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】第 2 実施形態において、普図表示器の表示態様の詳細について説明する図である。
- 【図 7 4】第 2 実施形態に係る普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 7 5】第 2 実施形態に係る一括表示装置の電源投入の際における表示（点灯パターン）を示す図である。
- 【図 7 6】第 2 実施形態において、確率設定確認中又は確率設定変更中に、性能表示装置の 4 桁中のいずれかの桁（設定値表示桁）に表示される表示用確率設定値を示す図である。
- 【図 7 7】第 2 実施形態に係る一括表示装置の変形例を示す図である。
- 【図 7 8】変形例に係る一括表示装置に関して、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器と特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器の表示態様（表示パターン）の詳細について説明する図である。
- 【図 7 9】変形例に係る一括表示装置の電源投入の際における表示（点灯パターン）を示す図である。
- 【図 8 0】第 2 実施形態において、センターケースの右下部等に設けられるランプ表示装置の構成を示す図である。
- 【図 8 1】第 2 実施形態において、演出制御装置で制御される表示装置の電源投入の際における表示や表示動作を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 8 2】第 2 実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図 8 3】第 2 実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。

【図 8 4】第 2 実施形態を適用可能な遊技状態遷移図の他の例である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

[第 1 実施形態]

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

【0010】

〔遊技機全体図〕

図 1 は、遊技機を説明する図である。

【0011】

遊技機 10 は島設備に固定される枠 11 に、ヒンジを介して開閉回動自在に取り付けられる開閉枠を備える。開閉枠は、前面枠 12（本体枠）及びガラス枠 15 によって構成されている。

【0012】

前面枠 12 には、遊技盤 30（図 2 参照）が配設されるとともに、遊技盤 30 の前面を覆うカバーガラス 14 を有するガラス枠 15 が取り付けられる。カバーガラス 14 は、遊技盤 30 に形成される遊技領域 32（図 2 参照）を視認可能とする遊技視認領域として機能する。

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

ガラス枠 15 の上右角部分及び上左角部分には、上スピーカ 19a がそれぞれ配設される。これら上スピーカ 19a とは別に遊技機 10 の下部には、2 つの下スピーカ 19b が設けられている。下スピーカ 19b は、ガラス枠 15 の下左角部分及び前面枠 12 の下右角部分に配設されている。これら上スピーカ 19a 及び下スピーカ 19b は、効果音や警報音、報知音等を発するものである。

【0017】

ガラス枠 15 の右側部には、遊技機 10 の上下方向に延設されるとともに、前方（遊技者側）に向かって突出する突出演出ユニット 13 が配設されている。突出演出ユニット 13 は、遊技の進行状態に応じて発光演出等を行う演出装置である。突出演出ユニット 13 の内部に配設される照明部材も枠装飾装置 18（図 4 参照）の一部を構成している。

【0018】

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

10

20

30

40

50

【0019】

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

【0020】

演出操作装置は、演出ボタン25にタッチパネル25bを組み込んだ操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニットの上部中央に設けられている。

【0021】

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

10

【0022】

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

【0023】

なお、変動表示ゲームが実行される際の遊技状態は、複数の遊技状態からなる。通常遊技状態（通常状態）とは、特別な遊技状態が発生していない遊技状態である。また、特別な遊技状態とは、例えば、特定遊技状態としての時短状態や変動表示ゲームにおいて特別結果（例えば大当り）の発生確率が高い状態（確変状態、確率変動状態）、大当り状態（特別遊技状態）、小当り遊技状態（小当り状態）である。

20

【0024】

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

【0025】

さらに、確変状態を発生させるか否かを大当り図柄乱数によって決定せずに、大当りが発生した場合に必ず確変状態を発生させるようにしてもよいし、特定領域を備える入賞装置等を設け、特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態を発生させるようにしてもよい。

30

【0026】

球貸操作装置は、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する操作装置であって、上皿ユニットの上部右側に設けられている。球貸操作装置は、球貸ボタン27と、返却ボタン28と、残高表示部26と、を備えている。球貸ボタン27は遊技球を借りる場合に遊技者が操作するボタンであり、返却ボタン28は遊技機10に隣接するように配置されるカードユニット（図示省略）からプリペイドカード等を排出させる場合に遊技者が操作するボタンである。残高表示部26は、プリペイドカード等の残高が表示される表示領域である。

【0027】

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

40

【0028】

上記した上皿ユニット等を備えるガラス枠15の下方であって、前面枠12の下部には、球発射装置（図示省略）の動作を制御するための操作ハンドル24と、遊技球を貯留可能な下皿23とが設けられている。

【0029】

操作ハンドル24は、前面枠12の右下部であって、右側の下スピーカ19bの下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル24を回動操作することによって、球発射装置は

50

上皿 2 1 から供給された遊技球を遊技盤 3 0 の遊技領域 3 2 に発射する。球発射装置から発射される遊技球の発射速度は、操作ハンドル 2 4 の回動操作量が大きくなるほど速くなるように設定されている。即ち、球発射装置は、遊技領域に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者による操作ハンドル 2 4 の操作に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。発射態様には、遊技領域 3 2 の左側において遊技球を流下させる左打ち（通常打ち）と、遊技領域 3 2 の右側において遊技球を流下させる右打ちが含まれる。

【 0 0 3 0 】

下皿 2 3 は、上皿ユニットに対して所定の間隔をあけて、上皿ユニットの下方に配置されている。下皿 2 3 は、当該下皿 2 3 の底面を上下方向に貫通する球抜き穴 2 3 a と、球抜き穴 2 3 a を開閉するための開閉操作部 2 3 b と、を有している。遊技者が開閉操作部 2 3 b を操作して、球抜き穴 2 3 a を開くことによって、下皿 2 3 に貯留されていた遊技球を球抜き穴 2 3 a を通じて外部に排出することができる。

【 0 0 3 1 】

〔遊技盤〕

続いて、図 2 を参照して、遊技機 1 0 の遊技盤 3 0 について説明する。図 2 は、遊技機 1 0 に備えられる遊技盤 3 0 の正面図である。

【 0 0 3 2 】

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

【 0 0 3 3 】

遊技領域 3 2 の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース（前面構成体） 4 0 が取り付けられている。センターケース 4 0 に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示（可変表示）する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置 4 1 が配置されている。表示装置 4 1 は、例えば、液晶ディスプレイを備え、センターケース 4 0 の窓部を介して遊技盤 3 0 の前面側から表示内容が視認可能となるように配置される。なお、表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、E L や C R T 等のディスプレイを備えるものであってもよい。

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

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

【 0 0 3 6 】

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

【 0 0 3 7 】

10

20

30

40

50

センターケース４０の右側方の遊技領域３２には、普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）３４が設けられている。普図始動ゲート３４の内部には、当該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ（ＳＷ）３４ａ（図３参照）が設けられている。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を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。

【００３８】

センターケース４０の左下方の遊技領域３２には一般入賞口３５が配置されており、センターケース４０の右下方の遊技領域３２にも一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５への遊技球の入賞は、一般入賞口３５に備えられた入賞口スイッチ（ＳＷ）３５ａ～３５ｎ（図３参照）によって検出される。

10

【００３９】

センターケース４０の下方の遊技領域３２には、特図変動表示ゲームの開始条件を付与する始動入賞口（始動口１、第１始動入賞領域）３６が設けられる。センターケース４０の右側の遊技領域３２において、普図始動ゲート３４の下方には第２始動入賞口（始動口２、第２始動入賞領域）を備えた普通変動入賞装置３７（普通電動役物、普電）が設けられる。普通変動入賞装置３７は、前方から奥側に引っ込むようにスライドすることで、遊技球が流入し易い状態に変換する可動部材（可動片）３７ｂを備える。可動部材３７ｂが閉状態である場合には遊技球が普通変動入賞装置３７に入賞できないようになっている。遊技球が始動入賞口３６又は普通変動入賞装置３７に入賞した場合には、補助遊技として特図変動表示ゲームが実行される。なお、始動入賞口３６には、左打ち時に遊技球が入賞し易くなり、普通変動入賞装置３７には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

20

【００４０】

可動部材３７ｂは、スライド開閉式の普通電動役物であり、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合に、普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）を介して動作して開いて、遊技球が普通変動入賞装置３７に流入しやすい開状態（遊技者にとって有利な入賞容易状態）に変化する。

【００４１】

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

30

【００４２】

始動入賞口３６の右方の遊技領域３２には、下大入賞口ソレノイド３８ｂ（図７参照）によって前方から奥側に引っ込むことで大入賞口を開放する下大入賞口を開放するアタッカ形式の開閉扉３８ｃを有する第１特別変動入賞装置３８（特別電動役物）が設けられている。第１特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な遊技状態）に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、下大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段として下大入賞口スイッチ３８ａ（カウントスイッチ）が配設されている。なお、第１特別変動入賞装置３８には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。

40

【００４３】

普通変動入賞装置３７の上方の遊技領域３２には、上大入賞口ソレノイド３９ｂ（図３参照）によって上端側が右側に倒れる方向に回転することで上大入賞口を開放する開閉扉３９ｃを有する第２特別変動入賞装置３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に変換し、大入賞口内への

50

遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段として上大入賞口スイッチ３９ａ（カウントスイッチ）（図３参照）が配設されている。なお、第２特別変動入賞装置３９には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。また、下大入賞口スイッチ３８ａと上大入賞口スイッチ３９ａを総称して、大入賞口スイッチ４３と呼ぶ。

【００４４】

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

【００４５】

一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、及び特別変動入賞装置３８、３９の大入賞口に遊技球が入賞すると、払出制御装置２００（図３参照）は、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球を払出装置から上皿２１に排出する。また、下方の遊技領域３２には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ｂが設けられている。また、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、及び特別変動入賞装置３８、３９やその近傍には、遊技球が入賞した場合などに発光可能なＬＥＤ（後述の盤装飾装置４６の一部）が配設されている。

【００４６】

また、遊技領域３２の外側であって遊技盤本体３０ａの右下角部には、特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム、特図２変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置５０が設けられている。一括表示装置５０は、現在の遊技状態等の情報を表示する表示部５１～６０を備える。

【００４７】

一括表示装置５０は、７セグメント型の表示器（ＬＥＤランプ）等で構成された変動表示ゲーム用の第１特図変動表示部５１（特図１表示器、ランプＤ１）及び第２特図変動表示部５２（特図２表示器、ランプＤ２）と、普図変動表示ゲーム用の変動表示部５３（普図表示器、ランプＤ８、Ｄ１０、Ｄ１８）と、各変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用の記憶表示部（特図１保留表示器５４、特図２保留表示器５５、普図保留表示器５６）と、を有している。特図１保留表示器５４はランプＤ１１、Ｄ１２により構成される。特図２保留表示器５５は、ランプＤ１３、Ｄ１４により構成される。普図保留表示器５６は、ランプＤ１５、Ｄ１６により構成される。

【００４８】

また、一括表示装置５０には、右打ち時（右打ちすべき時）又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する第１遊技状態表示部５７（第１遊技状態表示器、ランプＤ７）、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５８（第２遊技状態表示器、ランプＤ１７）、遊技機１０の電源投入時に大当た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５９（第３遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプＤ９）、大当たり時のラウンド数（特別変動入賞装置３８、３９の開閉回数）を表示するラウンド表示部６０（ランプＤ３－Ｄ６）が設けられている。

【００４９】

特図１表示器５１と特図２表示器５２において、変動表示ゲームは、識別情報（例えば、中央のセグメント）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。なお、特図１表示器５１、特図２表示器５２は、このようなセグメント型の表示部に限らず、

複数のＬＥＤの集合体により構成されていてもよいし、変動表示を実行する場合に、表示器として設けられるすべてのＬＥＤにより全点灯全消灯（全ＬＥＤの同時点滅）や、循環点灯（何れか１のＬＥＤから所定時間毎に所定の順序で点灯し、消灯する）、または複数のＬＥＤのうちの所定数のＬＥＤによる点灯消灯（点滅）や循環点灯によって行ってもよい。普図表示器５３においても、変動表示ゲームは、ランプＤ１０、Ｄ１８の点灯消灯を繰り返す変動表示（点滅）によって実行される。また、普図表示器５３も特図１表示器５１、特図２表示器５２と同様に適宜構成することが可能である。

【００５０】

ランプ表示装置８０は、図柄（後述の第四特別図柄）として点灯表示と消灯表示を繰り返す変動表示（点滅）を実行するランプ表示部１、２（ＬＥＤ）と、各特図変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用のランプ表示部３－６（ＬＥＤ）を有する。なお、ランプ表示装置８０は、演出制御装置３００（後述）で制御される。

10

【００５１】

ランプ表示部１、２は、変動表示として所定の点滅周期（例えば２００ｍｓｅｃ（ミリ秒））で点滅する。一括表示装置５０の特図１表示器５１、特図２表示器５２、普図表示器５３における変動表示の変動時間が遊技制御装置１００で計測されるのに対して、ランプ表示装置８０のランプ表示部１、２の変動時間は演出制御装置３００（後述）で計測される。

【００５２】

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

20

【００５３】

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

【００５４】

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

30

【００５５】

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

40

【００５６】

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

【００５７】

普図始動記憶には普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値

50

が記憶されており、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（特定結果）が導出される。

【0058】

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

【0059】

普図始動ゲート34通過時に抽出された普図乱数値が当り値である場合には、普図表示器53に表示される普通図柄が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、普電ソレノイド37c（図3参照）が駆動されることにより、可動部材37bが所定の時間（例えば0.3秒間）だけ開状態に変換され、普通変動入賞装置37への遊技球の入賞が許容される。

10

【0060】

遊技球の始動入賞口36への入賞及び普通変動入賞装置37への入賞は、始動口1スイッチ36a（図3参照）及び始動口2スイッチ37a（図3参照）によって検出される。始動入賞口36に入賞した遊技球は特図1変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置37に入賞した遊技球は特図2変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶される。

20

【0061】

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

【0062】

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

30

【0063】

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

【0064】

なお、本実施形態において、遊技機10は、いわゆる同時変動機であり、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームは互いに独立して、同時に（共に）実行状態にすることができる。特図1変動表示ゲームで大当り（本実施形態で特図1変動表示ゲームに小当りはない）が発生する場合には、実行中の特図2変動表示ゲームは、強制的にはずれ結果で停止する。特図2変動表示ゲームで大当りが発生する場合には、実行中の特図1変動表示ゲームは、強制的にはずれ結果で停止する。

40

【0065】

特図2変動表示ゲームで小当りが発生する場合には、実行中の特図1変動表示ゲームは中断する。この場合、特図1ゲーム処理タイマによる変動時間の計測を中断して、特図1変動表示ゲームの結果の導出（停止図柄番号に対応する停止図柄の表示）を延期し、特図2変動表示ゲームに関する小当り動作の終了後に、中断していた特図1変動表示ゲームを再開できる。

【0066】

50

また、通常遊技状態において右打ちによって普通変動入賞装置 37 に遊技球が入賞した場合には、特図 2 変動表示ゲームは変動開始するが、基本的に長時間変動（長変動、例えば 10 分）が行われるため、この間に特図 1 変動表示ゲームにて大当たりが発生すると強制的にはずれ停止されることになる。

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

表示装置 41 における飾り特図変動表示ゲームについては、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームとを別々の表示装置や別々の表示領域で実行するようにしてもよいし、同一の表示装置や表示領域で実行するようにしてもよい。また、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームは共に同時に実行状態（実行されている状態）をとってよい。

【0070】

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

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

このとき、特別変動入賞装置 38、39 は、大入賞口ソレノイド 38b、39b（図 3 参照）への通電によって、大入賞口が所定の短時間だけ閉状態から開状態に変換される。なお、大入賞口の全開放時間は、小当たり状態（小当たり遊技状態）の方が大当たり状態（特別遊技状態）よりも短いため、小当たり状態では大当たり状態よりも遊技者が獲得可能な遊技価値（獲得球数）が少ない。なお、小当たり状態と大当たり状態では両方とも大入賞口が開放状態となるが、大当たり状態を第 1 特別遊技状態と呼び、小当たり状態を第 2 特別遊技状態と呼

10

20

30

40

50

んでもよい。

【0074】

ここで、大当たりと小当たりとの違いについて説明する。

【0075】

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

10

【0076】

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

【0077】

なお、特図1表示器51及び特図2表示器52は、別々の表示器として構成してもよいし同一の表示器として構成してもよいが、各特図変動表示ゲームが同時に実行されないように設定される。

20

【0078】

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

【0079】

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

30

【0080】

〔遊技制御装置〕

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

40

【0081】

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DC3.2V、DC1.2V、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。

50

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

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

【0085】

また、遊技制御装置100にはRAM初期化スイッチ112が設けられている。RAM初期化スイッチ112が押下げられてオン操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン111内のRAM111c及び払出制御装置200内のRAMに記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン111が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

【0086】

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

【0087】

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

【0088】

後述するように、遊技機10の電源投入（停電復旧、復電）の際に、遊技機10は、設定キースイッチ93とRAM初期化スイッチ112のオン／オフ状態に応じて、確率設定値を変更可能な設定可変状態（設定変更状態、設定変更モード）、確率設定値を確認可能

10

20

30

40

50

な設定確認状態（設定確認モード）などの各種状態に、移行することができる。

【0089】

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

【0090】

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

【0091】

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

【0092】

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。

【0093】

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）を不揮発的に記憶する。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もので、遊技に関する情報（遊技情報）が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段となる。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。

【0094】

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。

【0095】

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0096】

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

20

【0097】

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

30

【0098】

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

【0099】

CPU111aは、ROM111b内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置200や演出制御装置300に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機10全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン111は、特図変動表示ゲームの大当たりを判定するための大当たり乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄乱数、小当たりの図柄を決定するための小当たり図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数等を作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、4ms（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。

40

【0100】

50

また、CPU 111 a は、特図変動表示ゲームに関する処理において、ROM 111 b に記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、いずれかの変動パターンテーブルを取得する。具体的には、CPU 111 a は、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当たりあるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いずれかの変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、CPU 111 a は、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ROM 111 b に記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、いずれかの変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

【0101】

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

【0102】

遊技用マイコン 111 の入力部 120 には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ 62（盤電波センサ）、普図始動ゲート 34 のゲートスイッチ 34 a、第 1 始動入賞口 36 内の始動口 1 スwitch 36 a、第 2 始動入賞口 37（普通変動入賞装置）内の始動口 2 スwitch 37 a、一般入賞口 35 の入賞口 スwitch 35 a、特別変動入賞装置 38、39 の大入賞口 スwitch 43（下大入賞口 スwitch 38 a、上大入賞口 スwitch 39 a）に接続され、これらのス switch から供給されるハイレベルが 11 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）121 が設けられている。

【0103】

さらに、インタフェースチップ（近接 I/F）121 は、特定領域 スwitch 72、残存球排出口 スwitch 73、アウト球検出 スwitch 74 に接続される。特定領域 スwitch 72 は、特定領域 86（V 入賞口）への遊技球の通過（V 入賞）を検出する。残存球排出口 スwitch 73 は、特別変動入賞装置 38、39 からの遊技球を排出する残存球排出口を通過した遊技球を検出する。アウト球検出 スwitch 74 は、アウト口 30 b を通過する遊技球のみを検出してもよいし、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出してもよい。

【0104】

近接 I/F 121 の出力は、第 2 入力ポート 123、第 3 入力ポート 124、又は、第 4 入力ポート 126 に供給されデータバス 140 を介して遊技用マイコン 111 に読み込まれる。なお、近接 I/F 121 の出力のうち、ゲート スwitch 34 a、始動口 1 スwitch 36 a、始動口 2 スwitch 37 a、入賞口 スwitch 35 a、大入賞口 スwitch 43 の検出信号は第 3 入力ポート 124 に入力される。

【0105】

また、近接 I/F 121 の出力のうち、電波センサ 62 の検出信号及びセンサやス switch の異常を検出した際に出力される異常検知信号は第 2 入力ポート 123 に入力される。

【0106】

また、近接 I/F 121 の出力のうち、特定領域 スwitch 72、残存球排出口 スwitch 73、又は、アウト球検出 スwitch 74 の検出信号は第 4 入力ポート 126 に入力される。

【0107】

また、第 2 入力ポート 123 には、遊技機 10 の前面枠 12 等に設けられた不正検出用の磁気センサ スwitch 61 の検出信号、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witch 63、前面枠 12（本体枠）等に設けられた前面枠開放検出 スwitch 64（本体枠開放検出 スwitch）からの信号、遊技機 10 の振動を検出する振動センサ 65 からの信号が入力される。

10

20

30

40

50

【0108】

また、第2入力ポート123は、設定キースイッチ93からの設定キースイッチ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。

【0109】

また、近接I/F121の出力のうち、第3入力ポート124への出力は、遊技制御装置100から中継基板70を介して図示しない試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/F121の出力のうち始動口1スイッチ36aと始動口2スイッチ37aの検出信号は、第3入力ポート124の他、遊技用マイコン111に入力されるように構成されている。

【0110】

前述のように近接I/F121は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接I/F121には、電源装置400から通常のICの動作に必要な例えば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。

【0111】

第3入力ポート124が保持しているデータは、遊技用マイコン111が第3入力ポート124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2入力ポート123、第4入力ポート126や後述の第1入力ポート122も同様である。

【0112】

また、入力部120には、払出制御装置200から出力される枠電波不正信号、払出ビジー信号、払出異常を示すステータス信号、払出前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ信号、操作ハンドル24に設けられたタッチスイッチの入力に基づくタッチスイッチ信号、RAM初期化スイッチ112からの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。オーバーフロースイッチ信号は、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である。枠電波不正信号は前面枠12（本体枠）に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号であり、払出ビジー信号は払出制御装置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。

【0113】

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。

【0114】

一方、シュミットバッファ125によりノイズ除去されたリセット信号RST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RST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、試射試験装置に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。

【0115】

また、リセット信号RSTを中継基板70を介して試射試験装置に出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号RST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RST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RST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

10

20

30

40

50

棄されるためである。

【0116】

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。

【0117】

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。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に供給される。

10

【0118】

一方、磁気センサスイッチ61や電波センサ62のようにそのままでは試射試験装置に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に供給される。

20

【0119】

なお、中継基板70には、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に供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線を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に供給されるようになっている。

【0120】

また、出力部130には、データバス140に接続され普通変動入賞装置37を開放させるソレノイド（普電ソレノイド）37c、第1特別変動入賞装置38を開放させる下大入賞口ソレノイド38b（大入賞口ソレノイド1）、第2特別変動入賞装置39を開放させる上大入賞口ソレノイド39b（大入賞口ソレノイド2）、レバーを動作させ特定領域86を開放させるレバーソレノイド86b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。

30

【0121】

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。

【0122】

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71に出力するための第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。

40

【0123】

さらに、出力部130には、第2出力ポート134から出力される普電ソレノイド37cや大入賞口ソレノイド38b、39bなどの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第1ドライバ（駆動回路）138a、第3出力ポート135から出力

50

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 138 b、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 138 c、第 5 出力ポート 137 から管理装置等の外部装置に供給する外部情報信号を外部情報端子 71 に出力する第 4 ドライバ 138 d が設けられている。

【0124】

第 1 ドライバ 138 a には、32 V 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 DC 32 V 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 138 b には、DC 12 V が供給される。デジット線を駆動する第 3 ドライバ 138 c 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 12 V 又は 5 V のいずれであってもよい。

10

【0125】

12 V を出力する第 2 ドライバ 138 b 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 138 c によりカソード端子よりデジット線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択された LED に電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子 71 に出力する第 4 ドライバ 138 d は、外部情報信号に 12 V のレベルを与えるため、DC 12 V 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 138 a 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。

20

【0126】

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

【0127】

さらに、出力部 130 には、第 2 出力ポート 134 から出力されるシリアルデータ（制御用データ、点灯パターンデータ、キャラクタコード（文字コード）など）を受けて、性能表示装置 152（状態表示装置）を駆動するドライバ 150 が設けられている。本実施形態では、性能表示装置 152 は、複数（4 つ）の 7 セグメント型（ドット Dp を含めると 8 セグメント型）の表示器（LED ランプ）からなり、ドライバ 150 は LED ドライバであるが、これに限られるものではない。

30

【0128】

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

【0129】

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

40

【0130】

出玉率は、排出球数（或は発射球数）に対する賞球数の合計の比率（割合）であり、（獲得球数 ÷ 排出球数）× 100（%）で計算される。即ち、出玉率は、排出球数 100 個当りの獲得球数（賞球数の合計）となる。

50

【0131】

例えば、役物比率は、所定期間（例えば、遊技機10の電源投入から現在まで）に入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（％）（＝いわゆる連続役物比率）である。なお、役物比率は、全賞球数のうち、大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（大当り状態中と小当り状態中）の割合（＝大入賞口比率）でもよいし、或は、大入賞口及び普通変動入賞装置37（第2始動入賞口）に入賞したことで得られた賞球数の割合（＝一般的に使用されるいわゆる役物比率（全役物比率））でもよい。

【0132】

〔演出制御装置〕

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

【0133】

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

【0134】

主制御用マイコン311には、CPUが実行するプログラムや各種データを格納したPROM（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラムROM321、作業領域を提供するRAM322、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なFERAM323、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなすRTC（リアルタイムクロック）338が接続されている。なお、主制御用マイコン311の内部にも作業領域を提供するRAMが設けられている。

【0135】

また、主制御用マイコン311にはWDT（ウォッチドッグ・タイマ）回路324が接続されている。主制御用マイコン311は、遊技用マイコン111からのコマンドを解析し、演出内容を決定してVDP312に出力映像の内容を指示したり、音源LSI314への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

【0136】

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

【0137】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン311とVDP312との間は、パラレル方式でデータの送受信が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。

【0138】

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

10

20

30

40

50

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

また、演出制御装置300には、遊技制御装置100から送信されるコマンドを受信するインタフェースチップ（コマンドI/F）331が設けられている。コマンドI/F331を介して、遊技制御装置100から演出制御装置300に送信された飾り特図保留数コマンド、飾り特図コマンド、変動コマンド、停止情報コマンド等を、演出制御指令信号（演出コマンド）として受信する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111はDC5Vで動作し、演出制御装置300の主制御用マイコン311はDC3.3Vで動作するため、コマンドI/F331には信号のレベル変換の機能が設けられている。

【0142】

また、演出制御装置300には、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられているLED（発光ダイオード）を有する盤装飾装置46を駆動制御する盤装飾LED制御回路332、ガラス枠15に設けられているLED（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば枠装飾装置18等）を駆動制御する枠装飾LED制御回路333、遊技盤30（センターケース40を含む）に設けられている盤演出装置44（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。なお、盤装飾装置46には、前述のランプ表示装置80が含まれてよい。

【0143】

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に設けられているモータ等の枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

【0144】

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25a、演出ボタン25の表面に設けられているタッチパネル25b、盤演出装置44内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ47（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン311に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に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。

【0145】

電源装置400の通常電源部410は、前述のような構成を有する演出制御装置300やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのDC32V、液晶パネルからなる表示装置41、モータやLEDを駆動するためのDC12V、コマンドI/F331の電源電圧となるDC5

10

20

30

40

50

Vの他に、モータやLED、スピーカを駆動するためのDC15Vの電圧を生成するように構成されている。

【0146】

さらに、主制御用マイコン311として、3.3Vあるいは1.2Vのような低電圧で動作するLSIを使用する場合には、DC5Vに基づいてDC3.3VやDC1.2Vを生成するためのDC-DCコンバータが演出制御装置300に設けられる。なお、DC-DCコンバータは通常電源部410に設けるようにしてもよい。

【0147】

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

【0148】

次に、これらの制御回路において行われる遊技制御について説明する。遊技制御装置100の遊技用マイコン111のCPU111aでは、普図始動ゲート34に備えられたゲートスイッチ34aからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当り判定用乱数値を抽出してROM111bに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0149】

そして、普図表示器に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する。普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド37cを動作させ、普通変動入賞装置37の可動部材37bを所定時間（例えば、0.3秒間）前述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置100が、変換部材（可動部材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、普図表示器にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0150】

また、始動入賞口36に備えられた始動口1スイッチ36aからの遊技球の検出信号の入力に基づき始動入賞（始動記憶）を記憶し、始動記憶に基づき、特図1変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してROM111bに記憶されている判定値と比較し、特図1変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0151】

また、普通変動入賞装置37に備えられた始動口2スイッチ37aからの遊技球の検出信号の入力に基づき始動記憶を記憶し、始動記憶に基づき、特図2変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してROM111bに記憶されている判定値と比較し、特図2変動表示ゲームの当り外れを判定する。

【0152】

そして、遊技制御装置100のCPU111aは、特図1変動表示ゲームや特図2変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置300に出力する。そして、特図1表示器51や特図2表示器52に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する。すなわち、遊技制御装置100が、遊技領域32を流下する遊技球の始動入賞領域（第1始動入賞口36、普通変動入賞装置37）への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。

【0153】

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で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する。さらに、演

10

20

30

40

50

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。

【0154】

そして、遊技制御装置 100 の CPU 111a は、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図 1 表示器 51 や特図 2 表示器 52 に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態を発生させる処理においては、CPU 111a は、例えば、大入賞口ソレノイド 39b により特別変動入賞装置 39 の開閉扉 39c を開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

10

【0155】

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

【0156】

20

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。高確率状態（確変状態）は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態と比較して高い状態である。また、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図 1 変動表示ゲーム及び特図 2 変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【0157】

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

30

【0158】

例えば、時短状態においては、前述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を通常の第 1 変動表示時間よりも短い第 2 変動表示時間にする時間短縮変動が可能である（例えば、10000 msec が 1000 msec）。なお、時短状態においては、特図変動表示ゲームの実行時間（特図変動時間）も通常より短縮され、特図変動表示ゲームの時間短縮変動も実行する。

40

【0159】

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（例えば 1604 msec）よりも短い第 2 停止時間（例えば 704 msec）となるように制御することが可能である。

【0160】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置 37 が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）が通常状態の第 1 開放時間（例えば 100 msec）よりも長い第 2 開放時間（例えば 1352 msec）となるように制御することが可能である。

【0161】

50

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

【0162】

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

【0163】

〔電源投入時の移行状態〕

図5は、遊技機10の電源投入（電源復旧）時の移行状態を説明する図である。前述のように、電源投入時のRAM初期化スイッチ112及び設定キースイッチ93のオンオフ状態によって、図5に示すように4つの状態（モード）へ移行する。

【0164】

まず、電源投入時に、RAM初期化スイッチ112と設定キースイッチ93とがオンにされている場合には、確率設定値（設定値）を変更可能な設定可変状態（設定変更状態、設定変更モード）に移行する（図6BのA1027-A1036と図8参照）。

【0165】

次に、電源投入時に、設定キースイッチ93がオンにされているがRAM初期化スイッチ112がオフの場合には、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する（図6BのA1031-A1036と図8参照）。

【0166】

また、電源投入時に、設定キースイッチ93がオフであるがRAM初期化スイッチ112がオンにされている場合には、RAM初期化状態（RAMクリアモード）に移行し、RAM初期化処理（RAMクリア処理）が実行されて、RAM111cが初期化される（図6BのA1042-A1044参照）。

【0167】

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

【0168】

〔遊技制御装置の制御〕

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置100の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）111によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン111による制御処理は、主に図6A及び図6Bに示すメイン処理と、所定時間周期（本実施形態では4msec（ミリ秒））で行われる図7に示すタイマ割込み処理とからなる。即ち、遊技用マイコン111の制御処理に対応する遊技制御用プログラムは、メイン処理に対応するメインプログラム（呼出元ルーチン）と、タイマ割込み処理に対応する割込み処理プログラム（割込み処理ルーチン）から構成される。

【0169】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

まず、メイン処理について説明する。図 6 A 及び図 6 B は、遊技制御装置 100 によるメイン処理の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。なお、遊技制御装置 100 が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号(番号)は「A****」と表されている。

【0170】

図 6 A に示すように、遊技制御装置 100 は、メイン処理を開始すると、まず、割込みを禁止する処理を実行する(A1001)。さらに、割込み発生時にレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理を実行する(A1002)。

【0171】

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

【0172】

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

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

なお、待機時間の開始前に設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 の状態を読み込むことで、設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作を行わなくても、電源投入時に行った設定キースイッチ 93 と RAM 初期化スイッチ 112 の操作が受け付けられないような事態を防止できる。

【0176】

電源ディレイタイマを設定すると(A1007)、遊技制御装置 100 は、待機時間の

10

20

30

40

50

計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理とを実行する（A 1 0 0 8 から A 1 0 1 0）。

【0 1 7 7】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置 1 0 0 は、まず、電源装置 4 0 0 から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込むなどして、停電が発生しているか否か判定する（A 1 0 0 8）。停電が発生している場合に（A 1 0 0 8 の結果が「Y」）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0 1 7 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、停電が発生していない場合には（A 1 0 0 8 の結果が「N」）、電源投入ディレイタイマを－1 更新し（A 1 0 0 9）、タイマの値が 0 であるか否かを判定する（A 1 0 1 0）。タイマの値が 0 でない場合（A 1 0 1 0 の結果が「N」）、すなわち、待機時間が終了していない場合には、ステップ A 1 0 0 8 の処理に戻る。

【0 1 7 9】

すなわち、遊技制御装置 1 0 0 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 1 0 0 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 R A M へのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等は行う必要がない。したがって、待機時間中に停電が発生しても R A M 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。

【0 1 8 0】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、タイマの値が 0 である場合（A 1 0 1 0 の結果が「Y」）、すなわち、待機時間が終了した場合には、R A M や E E P R O M 等の読み出し書き込み可能な R W M（リードライトメモリ）のアクセスを許可し（A 1 0 1 1）、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（A 1 0 1 2）。

【0 1 8 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、シリアルポート（遊技用マイコン 1 1 1 に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置 3 0 0 や払出制御装置 2 0 0 との通信に使用）を設定する（A 1 0 1 3）。

【0 1 8 2】

さらに、ここで、性能表示装置 1 5 2（状態表示装置）を駆動するドライバ 1 5 0 を初期設定してもよい。遊技制御装置 1 0 0 は、初期設定の内容に対応する制御用データを含むコマンドを、第 2 出力ポート 1 3 4（シリアル通信回路）の送信バッファに書き込んでドライバ 1 5 0 に送信する。例えば、遊技制御装置 1 0 0 は、初期設定においてデューティ比を設定する。デューティ比は、性能表示装置 1 5 2 の各 L E D（各セグメント）の明るさに対応する。遊技制御装置 1 0 0 は、初期設定において、性能表示装置 1 5 2 の使用桁数を設定する。本実施形態では、使用桁数は 4 である。

【0 1 8 3】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技用マイコン 1 1 1（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（C T C）を発生する C T C（Counter／Timer Circuit）回路を起動する（A 1 0 1 4）。なお、C T C 回路は、遊技用マイコン 1 1 1 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 1 1 3 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 C P U 1 1 1 a に対して所定周期（例えば、4 ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路に供給する乱数更新のトリガを与える信号 C T C を発生する C T C 回路とを備えている。

【0 1 8 4】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、R A M（ここでは R A M 1 1 1 c）の異常を示す R A M 異常フラグをセットする（A 1 0 1 5）。ここでは、一旦、異常前提のフラグを所定のレジスタにセットしておく。

10

20

30

40

50

【0185】

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

【0186】

さらに、遊技制御装置100は、停電検査領域2の値が正常であれば(A1017の結果が「Y」)、RWM内の所定領域(例えば遊技制御用作業領域)のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し(A1018)、算出されたチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか否かを判定する(A1019)。チェックサムが一致する場合 10
には(A1019の結果が「Y」)、RAMは正常であり、RAMの異常を示すRAM異常フラグをクリアする(A1020)。その後、ステップA1021の処理に移行する。

【0187】

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

【0188】

次に、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両スイッチがオンであるか否かを判定する(A1021)。遊技制御装置100は、両 20
スイッチがオンである場合に(A1021の結果が「Y」)、設定可変状態(設定変更モード)に移行し、ステップA1027-A1037の確率設定変更中の処理を実行する。

【0189】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の少なくとも一方がオフである場合に(A1021の結果が「N」)、RAM(ここではRAM 111c)の異常を示すRAM異常フラグがセットされているか否かを判定する(A1022)。RAM異常フラグがセットされていない場合に(A1022の結果が「N」)、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する(A1023)。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に(A1023の結果が「N」)、ステップA103 30
1-A1037の確率設定確認中(設定確認状態中、設定確認モード中)の処理、ステップA1041-1044のRAM初期化処理(RAMクリア処理)、又は、ステップA1041、A1045、A1046の通常の電源投入時(電源復旧時)の処理を実行する。

【0190】

遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に(A1023の結果が「Y」)、遊技制御装置100(主基板、メイン基板)に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置300に送信する(A1024)。メイン異常エラー報知のコマンドを受信した演出制御装置300は、遊技制御装置10 40
0の異常があったことを報知する。

【0191】

続いて、遊技制御装置100は、遊技停止時の7セグ表示データ(図9(C)の「E1」のエラー表示のデータ)を性能表示装置152で表示するために性能表示装置152のドライバ150に出力する(A1025)。そして、外部装置(遊技場内部管理装置(ホールコンピュータ)や情報収集端末など)に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子71に出力する(A1026)。なお、ここで、大当りに関する 40
情報がRAM111cに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子71への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機し、再度、設定変更の操作(設定キースイッチ93及びRAM初期化スイッチ112の両方のオン操作)をして電源が投入されるのを待つ。なお、ステップA1025とA1026の処理を繰り返して待機している間、割込みは禁止されたままであり(A1001)、特図1、2ゲーム処理や普図ゲーム処理を実行可能なタイマ割込み処理 50

(図 7) が実行できないため、遊技 (特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム) は実行できない。

【0192】

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

【0193】

一方、遊技制御装置 100 は、RAM 異常フラグがセットされている場合も (A1022 の結果が「Y」)、遊技制御装置 100 (メイン基板) に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置 300 に送信し (A1024)、遊技停止時の 7 セグ表示データ (図 9 (C) の「E1」のエラー表示のデータ) を性能表示装置 152 のドライバ 150 に出力し (A1025)、外部装置に RAM 異常を知らせるために、セキュリティ信号のオンデータを外部情報端子 71 に出力する (A1026)。なお、前述と同様に、大当りに関する情報が RAM 111c に残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子 71 への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップ A1025 と A1026 の処理を繰り返して待機する。

【0194】

遊技制御装置 100 は、設定キースイッチ 93 及び RAM 初期化スイッチ 112 の両スイッチがオンである場合に (A1021 の結果が「Y」)、確率設定変更中 (設定可変状態中) の処理を開始して、まず、RAM 異常フラグがセットされているか否かを判定する (A1027)。RAM 異常フラグがセットされている場合に (A1027 の結果が「Y」)、確率設定値が正しいものであるか不明であるため、RAM 111c の確率設定値領域に記憶されている確率設定値をクリアし初期値 (例えば最低設定値「1」) にしてから (A1028)、確率設定変更中であることを示す確率設定変更中フラグをセットする (A1029)。RAM 異常フラグがセットされていない場合に (A1027 の結果が「N」)、確率設定値をクリアせずに、確率設定変更中フラグをセットする (A1029)。次に、確率設定変更中のコマンドを演出制御装置 300 (演出制御基板) に送信し (A1030)、ステップ A1034 の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置 300 は、確率設定変更中であることを表示装置 41 などにおいて報知する。

【0195】

遊技制御装置 100 は、設定キースイッチ 93 及び RAM 初期化スイッチ 112 の少なくとも一方がオフであり (A1021 の結果が「N」)、RAM 異常フラグがセットされておらず (A1022 の結果が「N」)、且つ、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に (A1023 の結果が「N」)、設定キースイッチ 93 がオンであるか否かを判定する (A1031)。設定キースイッチ 93 がオンである場合に (A1031 の結果が「Y」)、RAM 初期化スイッチ 112 はオフということになり、確率設定確認中 (設定確認状態中) の処理が開始して、確率設定確認中であることを示す確率設定確認中フラグをセットする (A1032)。そして、確率設定確認中のコマンドを演出制御装置 300 (演出制御基板) に送信し (A1033)、ステップ A1034 の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置 300 は、確率設定確認中であることを表示装置 41 などにおいて報知する。

【0196】

ステップ A1030 又はステップ A1033 の後に、遊技制御装置 100 は、確率設定変更中と確率設定確認中の共通の処理として、ステップ A1034 から A1040 の処理を実行する。

【0197】

遊技制御装置 100 は、まず、確率設定変更中と確率設定確認中においてセキュリティ

10

20

30

40

50

信号を出力するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に128ms（所定時間）をセーブする（A1034）。なお、セキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、後述の確率設定変更/確認処理（図8）において実行されるが、確率設定変更又は確率設定確認が早期に終了した場合には、残りのセキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、外部情報編集処理（A1321）で実行される。確率設定変更中と確率設定確認中において、少なくとも50msは、セキュリティ信号は出力される。

【0198】

次に、遊技制御装置100は、割込みを許可する（A1035）。これにより、タイマ割込み処理（図7）が実行可能となる。そして、設定キースイッチ93がオフであるか否かを判定する（A1036）。設定キースイッチ93がオンである場合に（A1036の結果が「N」）、停電が発生しているか否かを判定する（A1037）。停電が発生していない場合に（A1037の結果が「N」）、ステップA1036の処理に戻る。一方、停電が発生している場合に（A1037の結果が「Y」）、ステップA1055－A1061の停電発生時の処理を実行する。

【0199】

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

【0200】

一方、遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に（A1036の結果が「Y」）、割込みを禁止し（A1038）、報知終了のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信する（A1039）。なお、報知終了のコマンドを受信した演出制御装置300は、確率設定確認中であることの報知又は確率設定変更中であることの報知を終了する。

【0201】

次に、遊技制御装置100は、確率設定変更中フラグがセットされているか否か、即ち、これまで確率設定変更中であったか否かを判定する（A1040）。確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A1040の結果が「Y」）、即ち、これまで確率設定変更中であった場合に、ステップA1042－A1044のRAM初期化处理（後述）を実行する。一方、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A1040の結果が「N」）、即ち、これまで確率設定確認中であった場合に、ステップA1045以降の電源投入時（電源復旧時）の通常の処理を実行する。

【0202】

遊技制御装置100は、設定キースイッチ93がオフである場合に（A1031の結果が「N」）、RAM初期化スイッチ112がオンであるか否かを判定する（A1041）。RAM初期化スイッチ112がオンである場合に（A1041の結果が「Y」）、RAM111cにおいて、確率設定値を記憶するための確率設定値領域以外のRAM領域を0クリアする（A1042）。即ち、確率設定値領域で記憶されている確率設定値を除いて、RAM111cに記憶された遊技情報は0クリアされる。さらに、前述の確率設定変更中フラグもここでクリアされる。また、ここで、確率設定値領域の他に、スタック領域や未使用領域をクリアしない構成や、性能情報やその表示（性能表示）に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしない構成も可能である。なお、性能情報は、入賞により得られた賞球数に基づいて導出されるもので、例えば、出玉率、ベース値（通常遊技状態における出玉率）、役物比率、排出球数などである。

【0203】

次に、遊技制御装置100は、初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブする（A1043）。そして、RAM初期化時のコマンドを演出制御装置300（演出制御基板）に送信し（A1044）、ステップA1047の処理に移行する。

【0204】

一方、遊技制御装置100は、RAM初期化スイッチ112がオフである場合に(A1041の結果が「N」)、設定キースwitch93とRAM初期化スイッチ112が両方ともオフであるため、通常の電源投入時(電源復旧時)の処理を開始し、停電復旧処理を実行する(A1045)。例えば、初期化すべき領域に停電復旧時(復電時)の初期値をセーブする。また、前述の確率設定確認中フラグもここでクリアされる。次に、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装置300(演出制御基板)に送信し(A1046)、ステップA1047の処理に移行する。

【0205】

なお、ステップA1044の処理で送信されるRAM初期化時のコマンド及びステップA1046の処理で送信される停電復旧時のコマンドには、遊技機の種類を示す機種指定コマンド、特図1、2の保留数を示す飾り特図1保留数コマンド及び飾り特図2保留数コマンド、確率の状態(高確率状態又は低確率状態)や時短状態の有無を示す確率情報コマンド、所定の演出モードで特図変動表示ゲームが実行された回数を示す演出回数情報コマンド、電源投入されたこと示す停電復旧コマンドが含まれる。

【0206】

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

【0207】

なお、RAM初期化時のコマンドには、RAM初期化のコマンド(RAMクリアのコマンド)も含まれる。RAM初期化のコマンドを受信した演出制御装置300は、例えば、表示装置41に客待ちデモを表示し、盤装飾装置46等のLEDとスピーカの音でRAM初期化(RAMクリア)の報知を30秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示装置41の画面の表示内容を指定する画面指定のコマンドが含まれる。なお、画面指定のコマンドは、特図1、2について共に普段処理中では(変動中でも当たり中でもないとき)、客待ちデモコマンドであり、それ以外なら復旧画面コマンドである。

【0208】

ステップA1044又はステップA1046の後に、遊技制御装置100は、乱数生成回路を起動設定する(A1047)。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ(CTC更新許可レジスタ)に乱数生成回路を起動させるためのコード(指定値)の設定などがCPU111aによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数(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。

【0209】

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。

【0210】

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

【0211】

その後、遊技制御装置100は、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(大当り図柄を決定する大当り図柄乱数の初期値(大当り図柄初期値乱数)、小当り図柄を決定する小当り図柄乱数の初期値(小当り図柄初期値乱数)、普図の当りを決定する当り乱数の初期値(当り初

10

20

30

40

50

期値乱数)、転落抽選で使用する転落抽選乱数の初期値(転落抽選初期値乱数)等のスタート値としてRWMの所定領域にセーブし(A1048)、割込みを許可する(A1049)。本実施形態で使用するCPU111a内の乱数生成回路においては、電源投入ごとにソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数のスタート値(初期値)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。

【0212】

続いて、遊技制御装置100は、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を実行する(A1050)。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選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、当り乱数、転落抽選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。

【0213】

また、大当り図柄乱数、当り図柄乱数、転落抽選乱数においては、乱数が一巡するごとに各々の初期値乱数(ソフトウェアで生成)を用いてスタート値を変更する所謂「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すべての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選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。

【0214】

続いて、遊技制御装置100は、割込みを禁止し(A1051)、性能情報やその表示(性能表示)を編集する性能表示編集処理を実行する(A1052)。ここで、性能情報(役物比率や出玉率など)を計算してよい。また、RAM異常フラグがレジスタにセットされていた場合に、性能情報やその表示(性能表示)に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしてもよい(ステップA1042でクリアされていないなら)。その後、割込みを許可する(A1053)。これにより、タイマ割込み処理(図7)が実行可能となる。

【0215】

次に、遊技制御装置100は、停電が発生しているか否かを判定する(A1054)。停電が発生していない場合に(A1054の結果が「N」)、ステップA1050の処理に戻る。これにより、停電が発生するまで、ステップA1050-A1054の処理が繰り返される。

【0216】

停電が発生した場合に(A1054の結果が「Y」)、遊技制御装置100は、停電発生時の処理を開始し、一旦割込みを禁止し(A1055)、全出力ポートにオフデータを出力する(1056)。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(A1057)、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(A1058)。さらに、RWMの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し(A1059)、さらに、算出したチェックサムをセーブする(A1060)。最後に、RWMへのアクセスを禁止する処理を実行し(A1061)、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【0217】

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。

【0218】

10

20

30

40

50

〔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 は、タイマ割込み処理（割込み処理プログラム）の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内の C T C 回路で生成される周期的なタイマ割込み信号が C P U 1 1 1 a に入力されることで開始される。遊技用マイコン 1 1 1 においてタイマ割込みが発生すると、タイマ割込み処理が開始される。

【0219】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置 1 0 0 は、まず、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク 1 を指定し（A 1 3 0 1）、所定のレジスタに R A M 先頭アドレスの上位アドレスをセットする（A 1 3 0 2）。タイマ割込み処理の開始時にメイン処理で使用するレジスタバンク 0 からレジスタバンク 1 に切り替えることで、メイン処理で使っているレジスタを退避したのと同等になる。なお、タイマ割込み処理が開始されると、自動的に割込み禁止状態になる。

【0220】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（A 1 3 0 3）。次に、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグに基づいて、確率設定変更中又は確率設定確認中であるか否かを判定する（A 1 3 0 4）。確率設定変更中又は確率設定確認中である場合に（A 1 3 0 4 の結果が「Y」）、確率設定値を変更又は確認するための確率設定変更／確認処理を実行する（A 1 3 0 5）。

【0221】

遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に（A 1 3 0 4 の結果が「N」）、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド 3 8 b、3 9 b）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を実行する（A 1 3 0 6）。なお、メイン処理におけるステップ A 1 0 0 5 の処理で発射禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とする。

【0222】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、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 2 0 0 に出力する払出コマンド送信処理を実行し（A 1 3 0 7）、さらに、乱数更新処理 1（A 1 3 0 8）、乱数更新処理 2（A 1 3 0 9）を実行する。その後、始動口 1 スイッチ 3 6 a、始動口 2 スイッチ 3 7 a、入賞口スイッチ 3 5 a、下大入賞口スイッチ 3 8 a、上大入賞口スイッチ 3 9 a 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／状態監視処理を実行する（A 1 3 1 0）。

【0223】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口で遊技球の異常排出が発生中であるか否かを判定する（A 1 3 1 1）。後述の異常排出監視処理（A 1 3 2 0）によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出が発生中であると判定できる。異常排出が発生中である場合に（A 1 3 1 1 の結果が「Y」）、ステップ A 1 3 1 7 以降の処理を実行する。

【0224】

遊技制御装置 1 0 0 は、異常排出が発生中でない場合に（A 1 3 1 1 の結果が「N」）、始動口 1 スイッチ 3 6 a 及び始動口 2 スイッチ 3 7 a により始動口への入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する（A 1 3 1 2）。続いて、特図 1 変動表示ゲームに関する処理を行う特図 1 ゲーム処理を実行し（A 1 3 1 3）、次に、特図 2 変動表示ゲームに関する処理を行う特図 2 ゲーム処理を実行する（A 1 3 1 4）。なお、特図 1 ゲーム処理と特図 2 ゲーム処理の詳細については後述する。

【0225】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理を実行する（A 1 3 1 5）。遊技機 1 0 に設けられ、特図変動ゲームの表示や遊技に関す

10

20

30

40

50

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編集処理を実行する（A1316）。

【0226】

さらに、遊技制御装置100は、磁気センサスイッチ61からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する磁石不正監視処理を実行する（A1317）。さらに、遊技盤の電波センサ62からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する電波不正監視処理（盤電波不正監視処理）を実行する（A1318）。

【0227】

その後、遊技制御装置100は、振動センサ65からの入力に基づいて振動による不正を監視する振動不正監視処理を実行する（A1319）。次に、大入賞口からの異常排出を監視する異常排出監視処理を実行する（A1320）。異常排出監視処理では、特別変動入賞装置38、39における大入賞口スイッチ43（下大入賞口スイッチ38a、上大入賞口スイッチ39a）、特定領域スイッチ72（V入賞口スイッチ）、残存球排出口スイッチ73からの入力に基づいて、特別変動入賞装置38、39の異常排出を監視し、異常排出が発生した場合に異常排出発生中フラグが設定される。なお、特別変動入賞装置38、39の大入賞口スイッチ43を通過した遊技球は、特定領域スイッチ72（V入賞口スイッチ）又は残存球排出口スイッチ73を通過して排出される。

【0228】

次に、遊技制御装置100は、各種外部装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理を実行する（A1321）。そして、性能表示装置152の表示を制御する性能表示モニタ制御処理を実行する（A1322）。その後、タイマ割込み処理を終了する。

【0229】

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

【0230】

〔確率設定変更／確認処理〕

次に、タイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理（A1305）の詳細について説明する。図8は、確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。確率設定変更／確認処理では、確率設定値が変更又は確認できる。

【0231】

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

【0232】

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

【0233】

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

【0234】

次に、遊技制御装置100は、セキュリティ信号制御タイマが0でなければ-1更新す

10

20

30

40

50

る（A 2 4 0 5）。セキュリティ信号制御タイマは、ステップ A 1 0 3 4 で設定された 1 2 8 m s（所定時間）である。続いて、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子 7 1 に出力する（A 1 0 2 6）。なお、ここで、大当り信号など外部情報端子 7 1 への他の信号はオフ状態に維持される。

【0 2 3 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（A 2 4 0 7）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（A 2 4 0 7 の結果が「N」）、即ち、確率設定確認中である場合に、何もせずに確率設定変更／確認処理を終了する。

【0 2 3 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（A 2 4 0 7 の結果が「Y」）、即ち、確率設定変更中である場合に、電源投入後の最初のタイマ割込み処理であるか否かを判定する（A 2 4 0 8）。電源投入後の最初のタイマ割込み処理である場合に（A 2 4 0 8 の結果が「Y」）、確率設定変更／確認処理を終了する。これは、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 を押しっぱなしだった場合に、意図せずに確率設定値の更新がされる事態を防止するためである。

【0 2 3 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、電源投入後の最初のタイマ割込み処理でない場合に（A 2 4 0 8 の結果が「N」）、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 の入力があるか否かを判定する（A 2 4 0 9）。RAM 初期化スイッチの入力がない場合に（A 2 4 0 9 の結果が「N」）、確率設定変更／確認処理を終了する。

【0 2 3 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 の入力がある場合に（A 2 4 0 9 の結果が「Y」）、作業用設定値領域（RAM 1 1 1 c 内又はレジスタ）の作業用設定値を 0 ～ 5 の範囲で + 1 更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値 1 ～ 6 を + 1 更新する（A 2 4 1 0）。これにより、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 が操作される度に、確率設定値領域の確率設定値が 1 ずつ更新される。その後、確率設定変更／確認処理を終了する。なお、設定変更モードに入ったときに作業用設定値を格納する作業用設定値領域（RAM 1 1 1 c 内又はレジスタ）に、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から 1 減算した値）が格納されてよい。

【0 2 3 9】

なお、上記では、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 が操作される度に、作業用設定値の更新に対応して確率設定値領域の確率設定値を直接更新するようにしたが、RAM 1 1 1 c の作業用設定値領域に設定変更中の確率設定値（作業用設定値）を記憶するようにし、設定キースイッチ 9 3 がオフになり設定変更作業が完了したときに（A 1 0 3 6 の結果が「Y」）、作業用設定値領域の作業用設定値に対応する値をはじめて確率設定値領域に格納するようにしてもよい。このようにすれば、設定変更中に停電が発生した場合（A 1 0 3 7 の結果が「Y」）に、遊技制御や演出制御等に使用される確率設定値（確率設定値領域に記憶される確率設定値）が意図しない値で変更される事態を防止できる。

【0 2 4 0】

〔性能表示装置での表示例〕

図 9 は、性能表示装置 1 5 2 の表示例を示す図である。性能表示装置 1 5 2 は、4 桁の 7 セグメント型（ドット D p を含めると 8 セグメント型）の表示器であるが、性能表示装置 1 5 2 の各桁は、8 セグメント a, b, c, d, e, f, g, D p からなる。

【0 2 4 1】

図 9（a）の例において、確率設定変更中において、桁 1 から桁 3 に、設定変更中であることを示すため「S E T」という点灯表示がされている。一方、確率設定変更中に RAM 初期化スイッチ 1 1 2 が操作される度に切り替わる作業用設定値 0 ～ 5 に対応して、桁 0 では、表示用確率設定値が例えば「1」～「6」に切り替わって点灯表示される。

10

20

30

40

50

【0242】

図9(b)の例において、確率設定値が正常範囲内でなく異常な場合に(A2401の結果が「N」)、確率設定値表示データとして消灯データを設定して(A2403)、桁0が消灯する。なお、桁1から桁3において、設定変更中であることを示す「SET」の表示は、消灯されない。

【0243】

図9(c)の例において、電源投入時にRAMが異常の場合(A1022の結果が「Y」)や、確率設定変更中(設定変更が完了する前)に電源がオフして再起動した場合(A1023の結果が「Y」)に、遊技停止時の7セグ表示データエラー表示「E1」が桁1、2で点灯表示されている(A1024)。

10

【0244】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における始動口スイッチ監視処理(A1312)の詳細について説明する。図10は、始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【0245】

遊技制御装置100は、まず、第1始動入賞口36(始動口1)への入賞を監視する始動口1入賞監視テーブルを準備し(A2701)、大当り乱数としてハード乱数を取得するハード乱数取得処理を実行する(A2702)。次に、第1始動入賞口36への始動口入賞があったか否かを判定する(A2703)。そして、始動口入賞がなかった場合(A2703の結果が「N」)、ステップA2709の処理に移行する。

20

【0246】

遊技制御装置100は、第1始動入賞口36への始動口入賞があった場合(A2703の結果が「Y」)、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態(普電サポートなしの状態)であるか否か、即ち、特図低確率&時短なし中(通常遊技状態中)であるか否かを判定する(A2704)。特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグが設定されていれば、特図低確率&時短なし中(通常遊技状態中)であると判定できる。そして、低確率状態且つ時短なしの状態である場合(A2704の結果が「Y」)、即ち通常遊技状態である場合、ステップA2707の処理に移行する。

【0247】

遊技制御装置100は、大当りの発生確率が低確率状態でない場合(高確率状態である場合)又は時短ありの状態(普電サポートありの状態)である場合(A2704の結果が「N」)、演出コマンドとして右打ち指示報知コマンドを準備し(A2705)、演出コマンド設定処理を実行する(A2706)。これにより、演出制御装置300は、特図高確率状態又は時短状態で第1始動入賞口36への始動口入賞があった場合に、右打ちを指示する右打ち指示表示を警告として表示装置41に表示することができる。なお、演出コマンド設定処理では、シリアル送信バッファに演出コマンドを書き込み、演出コマンドが演出制御装置300に送信される。

30

【0248】

次に、遊技制御装置100は、第1始動入賞口36(始動口1)への入賞による保留の情報を設定するテーブルを準備し(A2707)、特図始動口スイッチ共通処理を実行する(A2708)。

40

【0249】

続いて、遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37(第2始動入賞口、始動口2)への入賞を監視する始動口2入賞監視テーブルを準備し(A2709)、大当り乱数としてハード乱数を取得するハード乱数取得処理を実行する(A2710)。次に、普通変動入賞装置37への始動口入賞があったか否かを判定する(A2711)。始動口入賞がなかった場合(A2711の結果が「N」)、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0250】

遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37への始動口入賞があった場合(A2711

50

1の結果が「Y」)、普通変動入賞装置37が作動中(普電作動中)であるか否かを判定する(A2712)。普通変動入賞装置37が作動中でない場合(A2712の結果が「N」)、普通変動入賞装置37に対する不正(普電不正)が発生中であるか否かを判定する(A2713)。普通変動入賞装置37への不正入賞数が不正発生判定個数以上(例えば5個以上)ある場合に、普電不正が発生中であると判定できる。普通変動入賞装置37に対する不正が発生中である場合(A2713の結果が「Y」)、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【0251】

遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37に対する不正が発生中でない場合(A2713の結果が「N」)、普通変動入賞装置37(始動口2)への入賞による保留の情報を設定するテーブルを準備し(A2714)、特図始動口スイッチ共通処理を実行し(A2715)、始動口スイッチ監視処理を終了する。

10

【0252】

遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37に対する不正が発生中である場合(A2712の結果が「Y」)、ステップA2713の処理を実行せず、ステップA2714とA2715の処理を実行する。

【0253】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、前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(A2708、A2715)の詳細について説明する。図11は、特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口1スイッチ36aや始動口2スイッチ37aの入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。

20

【0254】

遊技制御装置100は、まず、始動口1スイッチ36a及び始動口2スイッチ37aのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機10の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし(A2901)、ロードした値を+1更新して(A2902)、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する(A2903)。出力回数がオーバーフローしない場合(A2903の結果が「N」)、更新後の値をRWMの始動口信号出力回数領域にセーブして(A2904)、ステップA2905の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合(A2903の結果が「Y」)、ステップA2905の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「0」から「255」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「255」である場合には+1更新によって更新後の値は「0」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。

30

【0255】

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

40

【0256】

次に、遊技制御装置100は、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して(A2908)、ステップA2702にて準備した大当り乱数をRWMの大当り乱数格納領域にセーブする(A2909)。次に、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(A2910)、RWMの大当り図柄乱数格納領域にセーブする(A2911)。

【0257】

50

その後、遊技制御装置100は、特図の大当たり確率の高確率状態から低確率状態への転落を抽選するための転落抽選乱数を抽出し、準備し(A2912)、転落抽選乱数を転落抽選乱数格納領域にセーブする(A2913)。

【0258】

次に、遊技制御装置100は、普通変動入賞装置37(始動口2)への入賞であるか否かを判定する(A2914)。普通変動入賞装置37への入賞でない場合(A2914の結果が「N」)には、ステップA2917の処理に移行する。一方、始動入賞口36への入賞である場合(A2914の結果が「Y」)、小当たり図柄乱数を抽出し、準備して(A2915)、RWMの小当たり図柄乱数格納領域にセーブする(A2916)。

【0259】

次に、遊技制御装置100は、変動パターン乱数1から3を対応するRWMの変動パターン乱数格納領域にセーブして(A2917)、特図保留情報判定処理を実行する(A2918)。そして、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを演出コマンドとして準備し(A2919)、演出コマンド設定処理(A2920)を実行して、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。飾り特図保留数コマンドは、始動口1スイッチ36aでは飾り特図1保留数コマンドであり、始動口2スイッチ37aでは飾り特図2保留数コマンドである。

【0260】

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

【0261】

〔特図保留情報判定処理〕

次に、前述の特図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(A2918)の詳細について説明する。図12Aと図12Bは、特図保留情報判定処理(先読み処理、事前判定処理)の前半と後半の手順を示すフローチャートである。なお、特図保留情報判定処理は、第1始動入賞口36と普通変動入賞装置37への遊技球の入賞に基づき発生した特図1、2始動記憶に対して実行される。

【0262】

遊技制御装置100は、まず、大当たり中(特別遊技状態中)であるか否かを判定する(A3001)。大当たり中である場合に(A3001の結果が「Y」)、特図保留情報判定処理を終了する。大当たり中でない場合に(A3001の結果が「N」)、第1始動入賞口36(始動口1)への入賞であるか否かを判定する(A3002)。始動口1への入賞である場合に(A3002の結果が「Y」)、即ち、第1始動入賞口36(始動口1)への入賞である場合に、先読み処理(事前判定処理)を実行するため、ステップA3004以降の処理に移行する。

【0263】

遊技制御装置100は、始動口1の入賞でない場合に(A3002の結果が「N」)、大当たりの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態(普電サポートなしの状態)であるか否か、即ち、特図低確率&時短なし中(通常遊技状態)であるか否かを判定する(A3003)。特図低確率&時短なし中である場合(A3003の結果が「Y」)、特図保留情報判定処理を終了する。即ち、通常遊技状態で普通変動入賞装置37(始動口2)への入賞である場合には、先読み処理(事前判定処理)を実行せずに、特図保留情報判定処理を終了する。なお、通常遊技状態では、後述のように特図2変動表示ゲームは長時間変動(長変動)になってはずれ結果で強制終了すること多いため、無駄にならないよう先読み処理(事前判定処理)を実行しない。

10

20

30

40

50

【0264】

遊技制御装置100は、特図低確率&時短なし中でない場合に（A3003の結果が「N」）、即ち、通常遊技状態以外（時短状態又は確変状態）で普通変動入賞装置37（始動口2）への入賞である場合に、先読み処理（事前判定処理）を実行するため、ステップA3004以降の処理に移行する。

【0265】

そして、遊技制御装置100は、先読み処理（事前判定処理）を開始し、大当りの発生確率が高確率状態であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する（A3004）。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ（本実施形態では、特図高確率&時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に（A3004の結果が「Y」）、ステップA2912で準備した転落抽選乱数は転落当選の判定値範囲内か判定し（A3005）、判定結果に対応する先読み転落抽選情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A3006）、演出コマンド設定処理する（A3007）。次に、遊技制御装置100は、低確率状態での先読み大当り判定を行うための低確率判定フラグを準備する（A3008）。特図高確率中でない場合に（A3004の結果が「N」）、高確率状態から低確率状態への転落はそもそもないため、転落に関する先読み処理を（A3005－A3007）を実行せずに、ステップA3008の処理に移行する。

10

【0266】

その後、遊技制御装置100は、ステップA2909で準備した大当り乱数に基づいて後述の先読み大当り判定処理を実行し（A3009）、先読み大当り判定処理の判定結果は大当りであるか否かを判定する（A3010）。判定結果は大当りである場合に（A3010の結果が「Y」）、対象の始動口スイッチ（始動口1スイッチ36a又は始動口2スイッチ37a）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A3011）、準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A3012）、ステップA3019の処理に移行する。

20

【0267】

遊技制御装置100は、先読み大当り判定処理の判定結果ははずれである場合に（A3010の結果が「N」）、普通変動入賞装置37（始動口2）への入賞であるか否かを判定する（A3013）。始動口2への入賞である場合に（A3013の結果が「Y」）、始動口2への入賞によって実行される特図2変動表示ゲームでは小当りが発生可能であるため、小当りに関する先読み処理として後述の小当り判定処理を実行し（A3014）、小当り判定処理の判定結果は小当りであるか否かを判定する（A3015）。そして、判定結果は小当りである場合に（A3015の結果が「Y」）、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A3016）、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（A3017）、ステップA3019の処理に移行する。

30

【0268】

遊技制御装置100は、始動口2への入賞でない場合に（A3013の結果が「N」）、特図1変動表示ゲームでは小当りが発生可能でないため、はずれの停止図柄情報を設定する（A3018）。即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する。また、始動口2への入賞で判定結果は小当りでない場合に（A3015の結果が「N」）、即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する（A3018）。その後、ステップA3019の処理に移行する。

40

【0269】

ステップA3012、A3017、A3018の後に、遊技制御装置100は、停止図柄情報を図柄情報領域にセーブする（A3019）。なお、図柄情報領域の停止図柄情報は、後述の変動パターン設定処理（A3038）でも使用される。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低確率用の先読み停止図柄コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（A3020）、演出コマンド設定処理を実行する（A3021

50

）。

【0270】

次に、遊技制御装置100は、高確率状態での先読み大当り判定を行うための高確率判定フラグを準備し（A3022）、A3009－A3018と同様に、A3023－A3032の処理を実行する。まず、後述の先読み大当り判定処理を実行し（A3023）、先読み大当り判定処理の判定結果は大当りであるか否かを判定する（A3024）。判定結果は大当りである場合に（A3024の結果が「Y」）、対象の始動口スイッチ（始動口1スイッチ36a又は始動口2スイッチ37a）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A3025）、準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（A3026）、ステップA3033の処理に移行する。

10

【0271】

遊技制御装置100は、先読み大当り判定処理の判定結果ははずれである場合に（A3024の結果が「N」）、普通変動入賞装置37（始動口2）への入賞であるか否かを判定する（A3027）。始動口2への入賞である場合に（A3027の結果が「Y」）、始動口2への入賞によって実行される特図2変動表示ゲームでは小当りが発生可能であるため、小当りに関する先読み処理として後述の小当り判定処理を実行し（A3028）、小当り判定処理の判定結果は小当りであるか否かを判定する（A3029）。そして、判定結果は小当りである場合に（A3029の結果が「Y」）、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（A3030）、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（A3031）、ステップA3033の処理に移行する。

20

【0272】

遊技制御装置100は、始動口2への入賞でない場合に（A3027の結果が「N」）、特図1変動表示ゲームでは小当りが発生可能でないため、はずれの停止図柄情報を設定する（A3032）。即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する。また、始動口2への入賞で判定結果は小当りでない場合に（A3029の結果が「N」）、即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にははずれの停止図柄情報を設定する（A3032）。その後、ステップA3033の処理に移行する。

【0273】

ステップA3026、A3031、A3032の後に、遊技制御装置100は、特図高確率中であるか否かを判定する（A3033）。特図高確率中である場合に（A3033の結果が「Y」）、停止図柄情報を上書きして図柄情報領域にセーブし（A3034）、ステップA3035の処理に移行する。なお、図柄情報領域の停止図柄情報は、後述の変動パターン設定処理（A3038）でも使用される。特図高確率中でない場合に（A3033の結果が「N」）、図柄情報領域の停止図柄情報を上書きすることなく、ステップA3035の処理に移行する。

30

【0274】

そして、遊技制御装置100は、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する高確率用の先読み停止図柄コマンド（高確率）を演出コマンドとして準備し（A3035）、演出コマンド設定処理を実行する（A3036）。

40

【0275】

続いて、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理を実行し（A3037）、先読みとして特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を実行する（A3038）。そして、特図変動表示ゲームの変動態様を示す変動パターン番号に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして準備し（A3039）、演出コマンド設定処理を実行し（A3040）、特図保留情報判定処理を終了する。

【0276】

なお、演出制御装置300は、先読み停止図柄コマンド（低確率）と先読み停止図柄コマンド（高確率）の両方を受信するが、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先

50

読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図 5 1）を実行し、受信した時の大当り確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（高確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図 5 1）を実行してよい。

【0277】

〔先読み大当り判定処理〕

次に、特図保留情報判定処理における先読み大当り判定処理（A3009、A3023）の詳細について説明する。図 13 は、先読み大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。

【0278】

遊技制御装置 100 は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（A3101）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満であるか否かを判定する（A3102）。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。

【0279】

遊技制御装置 100 は、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（A3102の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定し（A3107）、先読み大当り判定処理を終了する。

【0280】

また、遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には（A3102の結果が「N」）、判定フラグが高確率判定フラグであるか否かを判定する（A3103）。そして、判定フラグが高確率判定フラグである場合には（A3103の結果が「Y」）、確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定する（A3104）。一方、判定フラグが高確率判定フラグでない場合（低確率判定フラグである場合）には（A3103の結果が「N」）、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する（A3105）。

【0281】

遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（A3106の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定する（A3107）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（A3106の結果が「N」）、判定結果として大当りを設定する（A3108）。判定結果を設定すると、先読み大当り判定処理を終了する。

【0282】

〔特図 1 ゲーム処理〕

次に、タイマ割込み処理における特図 1 ゲーム処理（A1313）の詳細について説明する。図 14 は、特図 1 ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。

【0283】

遊技制御装置 100 は、まず、特図 1 変動表示ゲームが中断中であることを示す特図 1 ゲーム中断フラグが設定されているか否かを判定する（A3201）。

【0284】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームが中断中であることを示す特図 1 ゲーム中断フラグが設定されていない場合（A3201の結果が「N」）、特図 2 変動表示ゲームの大当り状態中又は小当り状態中であるか否かを判定する（A3202）。特図 2 変動表示ゲームの大当り状態でも小当り状態中でもない場合（A3202の結果が「N」）、大入賞口スイッチ監視処理を実行する（A3203）。大入賞口スイッチ監視処理では、第 1 特別変動入賞装置 38 内に設けられた下大入賞口スイッチ 38a や第 2 特別変動入賞装置 39 内に設けられた上大入賞口スイッチ 39a での遊技球の検出を監視する。そして、特定領域スイッチ 72 からの入力を監視する特定領域スイッチ特定領域スイッチ監視処

10

20

30

40

50

理を実行する（A3204）。

【0285】

次に、遊技制御装置100は、特図1ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する（1だけ減算する）（A3205）。特図1ゲーム処理タイマは、-1更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期（4msec）の分だけ計時されることになる。なお、特図1ゲーム処理タイマの最小値は0に設定されている。特図2変動表示ゲームの大当たり中状態又は小当たり状態中である場合（A3202の結果が「Y」）、ステップA3203、A3204の処理を行わずに、ステップA3205の処理を行う。次に、特図1ゲーム処理タイマが0であるか否かを判定する（A3206）。特図1ゲーム処理タイマが0でない場合（A3206の結果が「N」）、ステップA3217の処理に移行する。

10

【0286】

遊技制御装置100は、特図1ゲーム処理タイマが0である場合（A3206の結果が「Y」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図1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1ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（A3207）。さらに、特図1ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図1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（A3208）。続いて、特図1ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図1ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（A3209）。

【0287】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「0」の場合には、特図1変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図1変動表示ゲームの変動開始の設定、演出の設定や、特図1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1普段処理を実行する（A3210）。なお、特図1普段処理の詳細については、図16にて後述する。

20

【0288】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「1」の場合には、特図1の停止表示時間の設定や、特図1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1変動中処理を実行する（A3211）。なお、特図1変動中処理の詳細については、図35にて後述する。

【0289】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「2」の場合には、特図1変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じた大当たりファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定、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1表示中処理を実行する（A3212）。なお、特図1表示中処理の詳細については、図37にて後述する。

30

【0290】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「3」の場合には、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を実行する（A3213）。なお、ファンファーレ／インターバル中処理の詳細については、図39にて後述する。

40

【0291】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「4」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する（A3214）。

【0292】

遊技制御装置100は、ステップA3209にてゲーム処理番号が「5」の場合には、インターバル時間やエンディング時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する（A3215）。

【0293】

50

遊技制御装置 100 は、ステップ A3209 にてゲーム処理番号が「6」の場合には、特図 2 ゲームウェイト時間値（後述）を設定したり、特図 1 普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図 1 大当り終了処理を実行する（A3216）。なお、特図 1 大当り終了処理の詳細については、図 40 にて後述する。

【0294】

特図 1 ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置 100 は、特図 1 表示器 51 の変動を制御するための特図 1 変動制御テーブルを準備した後（A3217）、特図 1 表示器 51 に係る図柄変動制御処理を実行し（A3218）、レバーソレノイド 86b を制御するレバーソレノイド制御処理を実行し（A3219）、特図 1 ゲーム処理を終了する。

【0295】

一方、特図 1 変動表示ゲームが中断中であることを示す特図 1 ゲーム中断フラグが設定されている場合（A3201 の結果が「Y」）、遊技制御装置 100 は、ステップ A3202 から A3216 の処理を行わずに、特図 1 表示器 51 の変動を制御するための特図 1 変動制御テーブルを準備した後（A3217）、特図 1 表示器 51 に係る図柄変動制御処理を実行し（A3218）、レバーソレノイド 86b を制御するレバーソレノイド制御処理を実行し（A3219）、特図 1 ゲーム処理を終了する。このようにして、特図 1 変動表示ゲームが中断中である場合には、変動時間を計時する変動時間タイマ（特図 1 ゲーム処理タイマ）の計時（更新）が停止する。なお、図柄変動制御処理によって、特図 1 表示器 51 において、特別図柄の変動自体は見かけ上継続してもよい。

【0296】

〔特図 2 ゲーム処理〕

次に、タイマ割込み処理における特図 2 ゲーム処理（A1314）の詳細について説明する。図 15A と図 15B は、特図 2 ゲーム処理の前半と後半の手順を示すフローチャートである。

【0297】

遊技制御装置 100 は、まず、特図 1 変動表示ゲームの大当り状態中であるか否かを判定する（A3301）。特図 1 変動表示ゲームの大当り状態中でない場合（A3301 の結果が「N」）、大入賞口スイッチ監視処理を実行する（A3302）。大入賞口スイッチ監視処理では、第 1 特別変動入賞装置 38 内に設けられた下大入賞口スイッチ 38a や第 2 特別変動入賞装置 39 内に設けられた上大入賞口スイッチ 39a での遊技球の検出を監視する。そして、特定領域スイッチ 72 からの入力を監視する特定領域スイッチ監視処理を実行する（A3303）。

【0298】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 でなければ -1 更新する（1 だけ減算する）（A3304）。特図 2 ゲーム処理タイマは、-1 更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期（4 msec）の分だけ計時されることになる。なお、特図 2 ゲーム処理タイマの最小値は 0 に設定されている。

【0299】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの大当り状態中である場合（A3301 の結果が「Y」）、ステップ A3302、A3303 の処理を行わずに、ステップ A3304 の処理を行う。

【0300】

次に、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 であるか否かを判定する（A3305）。特図 2 ゲーム処理タイマが 0 でない場合（A3305 の結果が「N」）、ステップ A3323 の処理に移行する。

【0301】

遊技制御装置 100 は、特図 2 ゲーム処理タイマが 0 である場合（A3305 の結果が「Y」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図 2 ゲーム処理タイマの繰り返し回数が 0 であるか否かを判定する（A3306）。特図 2 ゲ

ーム処理タイマの繰り返し回数が0になっていない場合（A3306の結果が「N」）、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数を-1更新し（A3307）、特図2ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値（例えば60000msec（60秒））をセーブする（A3308）。なお、後述のように、特図2変動表示ゲームが長変動であり、変動時間が長時間（例えば10分）である場合に、2バイトでは変動時間のタイマの設定できないため、ステップA3306-A3308の処理によって長変動用タイマ値のカウントを繰り返し回数分だけ繰り返して、特図2変動表示ゲーム用の長い変動時間のタイマを用意している。

【0302】

遊技制御装置100は、特図2ゲーム処理タイマが0である場合（A3305の結果が「Y」）且つ特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数が0である場合（A3306の結果が「Y」）、特図2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2ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（A3309）。さらに、特図2ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図2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（A3310）。続いて、特図2ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図2ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（A3311）。

【0303】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「0」の場合には、特図2変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図2変動表示ゲームの変動開始の設定、演出の設定や、特図2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2普段処理を実行する（A3312）。なお、特図2普段処理の詳細については、図17にて後述する。

【0304】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「1」の場合には、特図2の停止表示時間の設定や、特図2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2変動中処理を実行する（A3313）。なお、特図2変動中処理の詳細については、図36にて後述する。

【0305】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「2」の場合には、特図2変動表示ゲームの遊技結果が大当たりであれば、大当たりの種類に応じた大当たりファンファーレコマンドの設定や、各大当たりの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定、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2表示中処理を実行する（A3314）。なお、特図2表示中処理の詳細については、図38にて後述する。

【0306】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「3」の場合には、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を実行する（A3315）。なお、ファンファーレ／インターバル中処理は、特図1ゲーム処理内で実行するものと共通しており、詳細については、図39にて後述する。

【0307】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「4」の場合には、大当たりラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する（A3316）。

【0308】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「5」の場合には、インターバル時間やエンディング時間を設定する処理や、大当たり終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する（A3317）。

【0309】

遊技制御装置100は、ステップA3311にてゲーム処理番号が「6」の場合には、

特図 2 普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図 2 大当り終了処理を実行する (A 3 3 1 8)。なお、特図 2 大当り終了処理の詳細については、図 4 1 にて後述する。

【0 3 1 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「7」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、小当り中処理を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を実行する (A 3 3 1 9)。なお、小当りファンファーレ中処理は、詳細について、図 4 5 にて後述する。

【0 3 1 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「8」の場合には、小当り終了コマンドを設定する処理や、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を実行する (A 3 3 2 0)。

10

【0 3 1 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「9」の場合には、エンディング時間を設定する処理や、特図 2 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を実行する (A 3 3 2 1)。

【0 3 1 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 3 3 1 1 にてゲーム処理番号が「10」の場合には、特図 2 普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図 2 小当り終了処理を実行する (A 3 3 2 2)。なお、特図 2 小当り終了処理の詳細については、図 4 6 にて後述する。

20

【0 3 1 4】

特図 2 ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 表示器 5 2 の変動を制御するための特図 2 変動制御テーブルを準備した後 (A 3 3 2 3)、特図 2 表示器 5 2 に係る図柄変動制御処理を実行し (A 3 3 2 4)、レバーソレノイド 8 6 b を制御するレバーソレノイド制御処理を実行し (A 3 3 2 5)、特図 2 ゲーム処理を終了する。

【0 3 1 5】

〔特図 1 普段処理〕

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

30

【0 3 1 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能であるか否か判定する (A 3 4 0 1)。特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能でない場合 (変動開始不可である場合) (A 3 4 0 1 の結果が「N」)、特図 1 ゲーム処理番号として特図 1 普段処理の番号「0」を設定し (A 3 4 1 6)、RWM の特図 1 ゲーム処理番号領域にセーブする (A 3 4 1 7)。なお、ここで、特図 2 変動表示ゲームの大当りの変動の終了 (特図 2 表示中処理中) から大当り動作の終了 (特図 2 大当り終了処理) まで、及び、特図 2 変動表示ゲームの小当りの変動の終了 (特図 2 表示中処理中) から小当り動作の終了 (特図 2 小当り終了処理) までは、特図 1 変動表示ゲームは、変動開始可能でないとされる。

40

【0 3 1 7】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームが変動開始可能である場合 (A 3 4 0 1 の結果が「Y」)、左打ち指示報知済みであるか否か判定する (A 3 4 0 2)。既に、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して、演出制御装置 3 0 0 に送信していれば、左打ち指示報知済みであると判断できる。左打ち指示報知済みである場合 (A 3 4 0 2 の結果が「Y」)、ステップ A 3 4 0 6 の処理に移行する。

【0 3 1 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、左打ち指示報知フラグに基づいて左打ち指示報知済みでない場合 (A 3 4 0 2 の結果が「N」)、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し (A 3 4 0 3)、演出コマンド設定処理を実行し (A 3 4 0 4)、表示装置 4 1 等で左打

50

ち指示の報知（表示）がされることを示す左打ち指示報知フラグをセットする（A3405）。

【0319】

次に、遊技制御装置100は、特図1保留数が0であるか否かを判定する（A3406）。特図1保留数が0である場合（A3406の結果が「Y」）、RWMの特図1ゲーム処理番号領域に特図1普段処理番号「0」をセーブする（A3402）。これにより、特図1保留数が1以上になるまで、特図1普段処理が繰り返される。

【0320】

遊技制御装置100は、特図1保留数が0でない場合（A3406の結果が「N」）、現在の確率状態（低確率状態又は高確率状態）や時短状態の有無に対応する変動開始確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A3407）、演出コマンド設定処理を実行する（A3408）。続いて、特図1変動表示ゲームを開始するための特図1変動開始処理を実行する（A3409）。その後、特図1保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（飾り特図1保留数コマンド）を演出コマンドとして準備し（A3410）、演出コマンド設定処理を実行する（A3411）。

【0321】

その後、遊技制御装置100は、時短状態での残りの特図変動表示ゲームの回数である時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A3412）、演出コマンド設定処理を実行する（A3413）。残り遊技回数コマンドを受信した演出制御装置300は、時間短縮変動回数を把握することができる。

【0322】

次に、遊技制御装置100は、RWM内の特図ステータス領域に特図1変動中の情報をセットする（情報加算）（A3414）。ここで、特図ステータス領域には、特図1変動中、又は、（特図1変動中+特図2変動中）の情報がセットされることになる。次に、特図1変動中処理に移行するための処理である特図1変動中処理移行設定処理を実行する（A3415）。特図1変動中処理移行設定処理では、例えば、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号「1」をセーブする。

【0323】

〔特図2普段処理〕

次に、特図2ゲーム処理における特図2普段処理（A3312）の詳細について説明する。図17は、特図2普段処理の手順を示すフローチャートである。

【0324】

遊技制御装置100は、まず、特図2変動表示ゲームが変動開始可能であるか否かを判定する（A3501）。特図2変動表示ゲームが変動開始可能でない場合（変動開始不可である場合）（A3501の結果が「N」）、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し（A3518）、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（A3519）。なお、ここで、特図1変動表示ゲームの大当りの変動の終了（特図1表示中処理中）から大当たり動作の終了（特図1大当たり終了処理）まで、特図2変動表示ゲームは、変動開始可能でないとされる。

【0325】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームが変動開始可能である場合（A3501の結果が「Y」）、特図2保留数が0であるか否かを判定する（A3502）。特図2保留数が0でない場合（A3502の結果が「N」）、現在の確率状態（低確率状態又は高確率状態）や時短状態の有無に対応する変動開始確率情報コマンドを演出コマンドとして準備し（A3503）、演出コマンド設定処理を実行する（A3504）。続いて、特図2変動表示ゲームを開始するための特図2変動開始処理を実行する（A3505）。

【0326】

続いて、遊技制御装置100は、特図2保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（飾り特図2保留数コマンド）を演出コマンドとして準備し（A3506）、演出コマンド設定処理を実行する（A3507）。その後、遊技制御装置100は、時短状態での残りの

特図変動表示ゲームの回数である時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを演出コマンドとして準備し（A3508）、演出コマンド設定処理を実行する（A3509）。残り遊技回数コマンドを受信した演出制御装置300は、時間短縮変動回数を把握することができる。

【0327】

次に、遊技制御装置100は、RWM内の特図ステータス領域に特図2変動中の情報をセットする（情報加算）（A3510）。ここで、特図ステータス領域には、特図2変動中、又は、（特図1変動中+特図2変動中）の情報がセットされることになる。次に、特図2変動中処理に移行するための処理である特図2変動中処理移行設定処理を実行する（A3511）。特図2変動中処理移行設定処理では、例えば、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号「1」をセーブする。

10

【0328】

遊技制御装置100は、特図2保留数が0である場合（A3502の結果が「Y」）、特図1保留数が0であるか否かを判定する（A3512）。特図1保留数が0である場合（A3512の結果が「Y」）、特図1が変動中（特図1変動表示ゲームが実行中）であるか否かを判定する（A3513）。特図1が変動中でない場合（A3513の結果が「N」）、客待ちデモ開始済みであるか否かを判定する（A3514）。客待ちデモ開始済みでない場合（A3514の結果が「N」）、客待ちデモ中フラグをセットする（A3515）。

【0329】

次に、遊技制御装置100は、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備し（A3516）、演出コマンド設定処理を実行する（A3517）。客待ちデモコマンドを受信した演出制御装置300は、表示装置41で客待ちデモを実行できる。その後、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し（A3518）、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（A3519）。これにより、特図2保留数が1になるまで、特図2普段処理が繰り返される。

20

【0330】

一方、特図1保留数が0でない場合（A3512の結果が「N」）、特図1変動表示ゲームが実行されることになるため、客待ちデモコマンドを準備等せずに、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し（A3518）、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（A3519）。また、特図1が変動中である場合（A3513の結果が「Y」）、又は、客待ちデモ開始済みである場合（A3514の結果が「Y」）にも、客待ちデモコマンドを準備等せずに、特図2ゲーム処理番号として特図2普段処理の番号「0」を設定し（A3518）、RWMの特図2ゲーム処理番号領域にセーブする（A3519）。

30

【0331】

〔特図1変動開始処理〕

次に、特図1普段処理における特図1変動開始処理（A3409）の詳細について説明する。図18は、特図1変動開始処理の手順を示すフローチャートである。

【0332】

遊技制御装置100は、まず、特図1情報設定フラグをセットする（A3601a）。なお、特図1情報設定フラグは、変動情報の設定用（先読み変動パターンの振り分けを含む）などに使用される。次に、特図1転落抽選乱数格納領域（保留数1用）から乱数をロードし、準備し（A3602a）、特図1転落抽選乱数格納領域（保留数1用）を0クリアし（A3603a）、後述の転落抽選処理を実行する（A3604a）。なお、保留数1用とは、消化順序が最先（ここでは特図1のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。

40

【0333】

続いて、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判別するための大当たりフラグ1にはずれ情報や大当たり情報を設定する大当たりフラグ1設定処理（A3605a）、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（A

50

3606a)、特図1変動表示ゲームの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1情報設定処理(A3607a)を実行する。

【0334】

次に、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図1変動パターン設定情報テーブルを準備する(A3608a)。続いて、特図1変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する特図1変動パターン設定処理(A3609a)、特図1変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理(A3610a)を実行する。そして、時間短縮変動回数を更新する時間短縮変動回数更新処理を実行する(A3611a)。

10

【0335】

次に、遊技制御装置100は、特図1変動中処理に移行するために処理番号として「1」を設定し(A3612a)、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする(A3613a)。続いて、客待ちデモフラグ領域をクリアし(A3614a)、特図1の変動開始に関する信号(特別図柄1変動中信号のオンデータ)を試験信号出力データ領域にセーブする(A3615a)。

【0336】

次に、遊技制御装置100は、特図1変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする(A3616a)。続いて、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51の点滅の周期のタイマ)の初期値(例えば100ms)をセーブし(A3617a)、特図1変動中図柄番号領域に変動中図柄番号の初期値(例えば、非点灯図柄を示す0)をセーブし(A3618a)、特図1変動開始処理を終了する。

20

【0337】

〔特図2変動開始処理〕

次に、特図2普段処理における特図2変動開始処理(A3505)の詳細について説明する。図19は、特図2変動開始処理の手順を示すフローチャートである。

【0338】

特図2変動開始処理は、特図1変動開始処理(図18)における「大当たりフラグ1」を「大当たりフラグ2」に、「特図1」を「特図2」に置き換えたものであり、特図1変動開始処理と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。なお、特図2変動開始処理におけるステップA3601b-A3618bは、それぞれ、特図1変動開始処理におけるステップA3601a-A3618aに対応する。

30

【0339】

〔転落抽選処理〕

次に、特図1変動開始処理及び特図2変動開始処理における転落抽選処理(A3604a、A3604b)の詳細について説明する。図20は、転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【0340】

遊技制御装置100は、まず、大当たりの発生確率が高確率状態(確変状態)であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する(A3701)。特図高確率中でない場合に(A3701の結果が「N」)、転落抽選処理を終了する。

40

【0341】

遊技制御装置100は、特図高確率中である場合に(A3701の結果が「Y」)、対象(特図1又は特図2)の転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満であるか否かを判定する(A3702)。転落抽選下限判定値未満である場合に(A3702の結果が「Y」)、転落抽選処理を終了する。転落抽選下限判定値以上である場合に(A3702の結果が「N」)、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きいかな否かを判定する(A3703)。転落抽選上限判定値より大きい場合に(A3703の結果が「Y」)、転落抽選処理を終了する。

【0342】

50

遊技制御装置 100 は、転落抽選上限判定値以下の場合に（A3703の結果が「N」）、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の間の値になるため、転落抽選の当選時の処理を開始し、まず、高確率終了に関する信号をRWMの外部情報出力データ領域にセーブする（A3704）。ここで、高確率終了に関する信号は、大当たり2信号のオフデータ（オフ信号）と大当たり4信号のオフデータ（オフ信号）である。これにより、高確率終了に関する信号が外部情報として外部情報端子71ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

【0343】

次に、遊技制御装置 100 は、高確率&時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A3705）。高確率&時短の終了に関する信号は、例えば、特別図柄1高確率状態信号のオフデータ、特別図柄2高確率状態信号のオフデータ、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオフデータである。

10

【0344】

続いて、遊技制御装置 100 は、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A3706）。そして、RWMの遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブする（A3707）。RWMの特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブし（A3708）、転落抽選処理を終了する。特図低確率&時短なしフラグは、大当たりの確率が低確率で且つ時短状態がないこと（通常遊技状態）を示す。

【0345】

20

以上のように、確変状態（特図高確率中）では、各特図変動表示ゲームの開始時に転落抽選が実行され、転落抽選の当選時に、確変状態（高確率状態）から通常遊技状態（低確率状態）へ転落する転落処理（A3704－A3708）が実行される。

【0346】

〔大当たりフラグ1設定処理〕

次に、特図1変動開始処理における大当たりフラグ1設定処理（A3605a）の詳細について説明する。図21は、大当たりフラグ1設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0347】

遊技制御装置 100 は、まず、RWMの大当たりフラグ1領域にはずれ情報をセーブする（A3801）。続いて、RWMの特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）から大当たり乱数をロードし、準備する（A3802）。なお、保留数1用とは、消化順序が最先（ここでは特図1のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、特図1大当たり乱数格納領域（保留数1用）を0クリアする（A3803）。

30

【0348】

次に、遊技制御装置 100 は、大当たりフラグ2は大当たりであるか否か、即ち、大当たりフラグ2領域に大当たり情報がセーブされているか判定する（A3804）。大当たりフラグ2は大当たりでない場合（A3804の結果が「N」）、取得した大当たり乱数値に基づいて、特図1変動表示ゲームが大当たりであるか否かを判定する大当たり判定処理を実行し（A3805）、判定の結果が大当たりであるか否か判断する（A3806）。判定の結果が大当たりである場合（A3806の結果が「Y」）、ステップA3801にてはずれ情報をセーブした大当たりフラグ1領域に大当たり情報を上書きしてセーブし（A3807）、大当たりフラグ1設定処理を終了する。なお、大当たりフラグ2が大当たりでない場合にのみ、大当たりフラグ1が大当たりとなり得る（大当たりフラグ1領域に大当たり情報がセーブされる）ので、大当たりフラグ1と大当たりフラグ2が同時に大当たりとなることが避けられる。

40

【0349】

遊技制御装置 100 は、大当たりフラグ2は大当たりである場合（A3804の結果が「Y」）、又は、特図1変動表示ゲームの判定結果が大当たりでない場合（A3806の結果が「N」）、大当たりフラグ1設定処理を終了する。

【0350】

〔大当たりフラグ2設定処理〕

50

次に、特図2変動開始処理における大当りフラグ2設定処理(A3605b)の詳細について説明する。図22は、大当りフラグ2設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0351】

遊技制御装置100は、まず、RWMの小当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブし(A3901)、RWMの大当りフラグ2領域にはずれ情報をセーブする(A3902)。続いて、RWMの特図2大当り乱数格納領域(保留数1用)から大当り乱数をロードし、準備する(A3903)。なお、保留数1用とは、消化順序が最先(ここでは特図2のうちで最先)の特図始動記憶についての情報(乱数等)を格納する領域である。その後、特図2大当り乱数格納領域(保留数1用)を0クリアする(A3904)。

【0352】

次に、遊技制御装置100は、大当りフラグ1は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ1領域に大当り情報がセーブされているか判定する(A3905)。大当りフラグ1は大当りでない場合(A3905の結果が「N」)、取得した大当り乱数値に基づいて、特図2変動表示ゲームが大当りであるか否かを判定する大当り判定処理を実行し(A3906)、判定の結果が大当りであるか否か判断する(A3907)。判定の結果が大当りである場合(A3907の結果が「Y」)、ステップA3902にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ2領域に大当り情報を上書きしてセーブし(A3908)、大当りフラグ2設定処理を終了する。なお、大当りフラグ1が大当りでない場合にのみ、大当りフラグ2が大当りとなり得る(大当りフラグ2領域に大当り情報がセーブされる)ので、大当りフラグ1と大当りフラグ2が同時に大当りとなることが避けられる。

【0353】

遊技制御装置100は、大当りフラグ1は大当りである場合(A3905の結果が「Y」)、又は、特図2変動表示ゲームの判定結果が大当りでない場合(A3907の結果が「N」)、取得した大当り乱数値に基づいて、特図2変動表示ゲームが小当りであるか否かを判定する小当り判定処理を実行し(A3909)、判定の結果は小当りであるか否か判断する(A3910)。なお、本実施形態では、小当りの判定にも大当り乱数値が使用される(別の言い方では、小当り判定と大当り判定に同じ乱数値が使用される)。特図2変動表示ゲームが小当りである場合(A3910の結果が「Y」)、ステップA3901にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ2領域に小当り情報を上書きしてセーブし(A3911)、大当りフラグ2設定処理を終了する。特図2変動表示ゲームが小当りでない場合(A3910の結果が「N」)、小当りフラグ2領域に小当り情報をセーブすることなく、大当りフラグ2設定処理を終了する。

【0354】

〔大当り判定処理〕

次に、大当りフラグ1設定処理と大当りフラグ2設定処理等における大当り判定処理(A3805、A3906)の詳細について説明する。図23は、大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、大当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における大当り判定処理に共通する処理である。

【0355】

遊技制御装置100は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し(A4001)、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満であるか否かを判定する(A4002)。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。

【0356】

遊技制御装置100は、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合(A4002の結果が「Y」)、判定結果としてはずれ(大当り以外)を設定し(A4007)、大当り判定処理を終了する。

【0357】

10

20

30

40

50

また、遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には（A 4 0 0 2 の結果が「N」）、特図高確率中であるか否かを判定する（A 4 0 0 3）。そして、特図高確率中である場合には（A 4 0 0 3 の結果が「Y」）、確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定する（A 4 0 0 4）。一方、特図高確率中でない場合には（A 4 0 0 3 の結果が「N」）、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する（A 4 0 0 5）。

【0358】

遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかなんかを判定する（A 4 0 0 6）。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（A 4 0 0 6 の結果が「Y」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定する（A 4 0 0 7）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（A 4 0 0 6 の結果が「N」）、判定結果として大当りを設定する（A 4 0 0 8）。判定結果を設定すると、大当り判定処理を終了する。

【0359】

〔小当り判定処理〕

次に、大当りフラグ 2 設定処理等における小当り判定処理（A 3 9 0 9）の詳細について説明する。図 2 4 は、小当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、小当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における小当り判定処理に共通する処理である。

【0360】

遊技制御装置 100 は、まず、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満であるか否かを判定する（A 4 1 0 1）。なお、小当りであるとは大当り乱数が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である小当り下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である小当り上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。

【0361】

当然ながら、同じ特図変動表示ゲームの結果が小当り且つ大当りとなることを避けるべく、小当り判定値の範囲（小当り下限判定値と小当り上限判定値の間）は、前述の大当り判定値の範囲（下限判定値と上限判定値の間）とは重ならない。なお、本実施形態では、独自に小当り乱数を設けることはせず、小当りの判定にも大当り乱数を利用するが、独自の小当り乱数を設ける構成も可能である。

【0362】

遊技制御装置 100 は、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（A 4 1 0 1 の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定し（A 4 1 0 3）、小当り判定処理を終了する。

【0363】

また、遊技制御装置 100 は、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合には（A 4 1 0 1 の結果が「N」）、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかなんかを判定する（A 4 1 0 2）。大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（A 4 1 0 2 の結果が「Y」）、判定結果としてはずれを設定する（A 4 1 0 3）。一方、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（A 4 1 0 2 の結果が「N」）、判定結果として小当りを設定する（A 4 1 0 4）。判定結果を設定すると、小当り判定処理を終了する。

【0364】

〔大当り確率、小当り確率、転落確率〕

図 2 5（a）（b）（c）は、上述の大当り判定処理（図 2 3）と小当り判定処理（図 2 4）と転落抽選処理（図 2 0）の結果として決定される特図変動表示ゲームの大当り確率と小当り確率と転落確率を例示するテーブルである。

【0365】

図 2 5（a）の例では、高確率状態での大当り確率（高確率状態）は、確率設定値 1 ～

10

20

30

40

50

6（設定1～6）によらず同じである。一方、低確率状態での大当たり確率（低確率状態）は、確率設定値が大きくなる（高い設定になる）とともに高くなる傾向になり、確率設定値が大きいほど大当たりが発生し易くなり遊技者に有利となる。このように低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率のうち一方だけを、確率設定値が大きくなるとともに高くするように構成してもよい。大当たり確率は、図23の上限判定値と下限判定値の差分を大当たり乱数の値の範囲で割ったものである。大当たり確率は、上限判定値の他に、下限判定値又は大当たり乱数の値の範囲を確率設定値に対応して変更することによって、確率設定値に応じて変更できる。

【0366】

また、設定1と設定2で、設定3と設定4で、又は、設定5と設定6で、大当たり確率（高確率状態）と大当たり確率（低確率状態）は同じである。なお、全ての設定で互いに大当たり確率を異ならせてもよい。また、大当たり確率が同じでも、演出制御装置300は、各確率設定値に応じた演出を実行可能である（後述の変動演出設定処理）。

【0367】

図25（b）の例では、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、確率設定値（設定）によらず、小当たり確率は一定である。小当たり確率は、図24の小当たり上限判定値と小当たり下限判定値の差分を大当たり乱数の値の範囲で割ったものである。図14のように、特図1変動表示ゲームでは、小当りは発生しない（小当たり確率はゼロ）。なお、特図1変動表示ゲームで小当たりが発生する構成も可能である。

【0368】

図25（c）の例では、転落抽選の当選確率としての転落確率は、確率設定値（設定）によらず、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、特図1変動表示ゲームであるか特図2変動表示ゲームであるかによらず一定（1／237）である。転落確率は、図20の転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の差分を転落抽選乱数の値の範囲で割ったものである。

【0369】

〔特図1停止図柄設定処理〕

次に、特図1変動開始処理における特図1停止図柄設定処理（A3606a）の詳細について説明する。図26は、特図1停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0370】

遊技制御装置100は、まず、大当たりフラグ1は大当たりであるか否か、即ち、大当たりフラグ1領域に大当たり情報がセーブされているか判定する（A4201）。大当たりフラグ1が大当たりである場合（A4201の結果が「Y」）、特図1大当たり図柄乱数格納領域（保留数1用）から大当たり図柄乱数をロードする（A4202）。次に、特図1大当たり図柄テーブルを設定し（A4203）、ロードした大当たり図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得してRWMの特図1停止図柄退避領域にセーブする（A4204）。この処理により特別結果の種類が選択される。

【0371】

その後、遊技制御装置100は、特図1大当たり停止図柄情報テーブルを設定し（A4205）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（A4206）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図1表示器51）での停止図柄や表示装置41での停止図柄を設定するためのものである。そして、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする（A4207）。時間短縮判定データは、大当たり終了後の時短状態の有無（時短あり又は時短なし）の情報を含み、後述の特図1大当たり終了処理と特図2大当たり終了処理で使用される。

【0372】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWMの特図1ラウンド数上限値情報領域にセーブし（A4208）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得してRWMの特図1大入賞口開放情報領域にセーブする

10

20

30

40

50

(A 4 2 0 9)。その後、ステップ A 4 2 1 2 の処理に移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【0 3 7 3】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 1 が大当りでない場合 (A 4 2 0 1 の結果が「N」)、はずれ時の停止図柄番号を特図 1 停止図柄退避領域にセーブし (A 4 2 1 0)、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする (A 4 2 1 1)。その後、ステップ A 4 2 1 2 の処理に移行する。

【0 3 7 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 2 0 9、A 4 2 1 1 の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図 1 コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図 1 コマンドを飾り特図 1 コマンド領域にセーブする (A 4 2 1 2)。以上の処理により、特図 1 変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0 3 7 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、演出コマンド設定処理を実行する (A 4 2 1 3)。これにより、飾り特図 1 コマンドは、後に演出制御装置 3 0 0 に送信される。

【0 3 7 6】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし (A 4 2 1 4)、特図 1 大当り図柄乱数格納領域 (保留数 1 用) を 0 クリアする (A 4 2 1 5)。その後、特図 1 停止図柄設定処理を終了する。

【0 3 7 7】

〔特図 2 停止図柄設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における特図 2 停止図柄設定処理 (A 3 6 0 6 b) の詳細について説明する。図 2 7 は、特図 2 停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 3 7 8】

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

【0 3 7 9】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 大当り停止図柄情報テーブルを設定し (A 4 3 0 5)、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする (A 4 3 0 6)。停止図柄パターンとは、特図表示器 (ここでは特図 2 表示器 5 2) での停止図柄や表示装置 4 1 での停止図柄を設定するためのものである。そして、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする (A 4 3 0 7)。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無 (時短あり又は時短なし) の情報を含み、後述の特図 1 大当り終了処理と特図 2 大当り終了処理で使用される。

【0 3 8 0】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、RWM の特図 2 ラウンド数上限値情報領域にセーブし (A 4 3 0 8)、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して RWM の特図 2 大入賞口開放情報領域にセーブする (A 4 3 0 9)。その後、ステップ A 4 3 1 7 の処理に移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【0 3 8 1】

一方、遊技制御装置 1 0 0 は、大当りフラグ 2 が大当りでない場合 (A 4 3 0 1 の結果が「N」)、小当りフラグ 2 は小当りであるか否か、即ち、小当りフラグ 2 領域に小当り情報がセーブされているか判定する (A 4 3 1 0)。小当りフラグ 2 は小当りである場合

10

20

30

40

50

(A 4 3 1 0の結果が「Y」)、特図2小当り図柄乱数格納領域(保留数1用)から小当り図柄乱数をロードする(A 4 3 1 1)。次に、特図1小当り図柄テーブルを設定し(A 4 3 1 2)、ロードした小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図2停止図柄退避領域にセーブする(A 4 3 1 3)。この処理により特定結果の種類が選択される。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする(A 4 3 1 4)。その後、ステップA 4 3 1 7の処理に移行する。

【0382】

遊技制御装置100は、小当りフラグ2は小当りでない場合(A 4 3 1 0の結果が「N」)、はずれ時の停止図柄番号を特図2停止図柄退避領域にセーブし(A 4 3 1 5)、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする(A 4 3 1 6)。その後、ス

10

【0383】

遊技制御装置100は、ステップA 4 3 0 9、A 4 3 1 4、A 4 3 1 6の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図2コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図2コマンドを飾り特図2コマンド領域にセーブする(A 4 3 1 7)。以上の処理により、特図2変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【0384】

その後、遊技制御装置100は、演出コマンド設定処理を実行する(A 4 3 1 8)。飾り特図2コマンドは、後に演出制御装置300に送信される。

【0385】

次に、遊技制御装置100は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし(A 4 3 1 9)、特図2大当り図柄乱数格納領域(保留数1用)を0クリアし(A 4 3 2 0)、特図2小当り図柄乱数格納領域(保留数1用)を0クリア(A 4 3 2 1)する。その後、特図2停止図柄設定処理を終了する。

20

【0386】

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

30

【0387】

〔特図大当り図柄振分の一例〕

図28は、上述の特図1停止図柄設定処理と特図2停止図柄設定処理によって制御される特図1、2変動表示ゲームの大当りの種類の振分(大当り図柄振分)を例示するテーブルである。なお、各設定(各確率設定値)に対して大当りの種類の振分は共通する。

【0388】

図28は、特図1停止図柄設定処理と特図2停止図柄設定処理で取得された大当り停止図柄番号に対応する大当りの種類とその振分率を規定するテーブルを例示する。図28の例では、大当りの種類は、特図1、2変動表示ゲームで共通に、10R確変大当り、4R確変大当り、10R通常大当り(時短回数100回)がある。その他、10R通常大当り(時短回数0回)などを設けてもよい。

40

【0389】

なお、10R確変大当り、4R確変大当り、10R通常大当り(時短回数100回)の振分率は、特図1変動表示ゲームで30%、30%、40%であり、特図2変動表示ゲームで50%、10%、40%で異なっている。なお、振分率は適宜変更可能である。

【0390】

〔特図1情報設定処理〕

次に、特図1変動開始処理における特図1情報設定処理(A 3 6 0 7 a)の詳細について説明する。図29は、特図1情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0391】

50

遊技制御装置 100 は、まず、変動パターン選択情報テーブルを設定する (A 4 4 0 1)。そして、特図 1 の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する (A 4 4 0 2)。

【0392】

ここで、前半オフセットデータ (変動振分情報 1) は、前半変動を振り分けるためのテーブルポインタであり、後半オフセットデータ (変動振分情報 2) は、後半変動を振り分けるためのテーブルポインタである。前半変動は、リーチ開始前までの変動態様であり、後半変動は、リーチ状態となった後の変動態様でありリーチの種類 (ノーマルリーチやスペシャルリーチ等でありリーチなしを含む) に対応する。

【0393】

続いて、遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの結果が大当たりであるか否か判定し (A 4 4 0 3)、特図 1 変動表示ゲームの結果が大当たりでない場合 (A 4 4 0 3 の結果が「N」)、特図 1 保留数に応じて前半変動を振り分けるために前半オフセットデータに特図 1 保留数を加算して値を変換する (A 4 4 0 4)。そして、ステップ A 4 4 0 5 の処理に移行する。

【0394】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームの結果が大当たりである場合 (A 4 4 0 3 の結果が「Y」)、ステップ A 4 4 0 4 の処理を行わず、ステップ A 4 4 0 2 で取得した前半オフセットデータを更新、変換せずに、ステップ A 4 4 0 5 の処理に移行する。

【0395】

そして、遊技制御装置 100 は、前半オフセットデータ (変動振分情報 1) を RWM の変動振分情報 1 領域にセーブし (A 4 4 0 5)、後半オフセットデータ (変動振分情報 2) を RWM の変動振分情報 2 領域にセーブし (A 4 4 0 6)、特図 1 情報設定処理を終了する。

【0396】

〔特図 2 情報設定処理〕

次に、特図 2 変動開始処理における特図 2 情報設定処理 (A 3 6 0 7 b) の詳細について説明する。図 3 0 は、特図 2 情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0397】

遊技制御装置 100 は、まず、大当たりの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態 (普電サポートなしの状態) であるか否か、即ち、特図低確率 & 時短なし中 (通常遊技状態中) であるか否かを判定する (A 4 5 0 1)。特図低確率 & 時短なし中である場合 (A 4 5 0 1 の結果が「Y」)、ステップ A 4 5 0 5 の処理に移行する。

【0398】

遊技制御装置 100 は、特図低確率 & 時短なし中でない場合 (A 4 5 0 1 の結果が「N」)、即ち、時短状態又は確変状態である場合に、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する (A 4 5 0 2)。時間短縮最終変動とは、時短状態での最終 (例えば 100 回目) の特図変動表示ゲームである。これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動である場合に (A 4 5 0 2 の結果が「Y」)、ステップ A 4 5 0 6 の処理に移行する。

【0399】

遊技制御装置 100 は、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動でない場合に (A 4 5 0 2 の結果が「N」)、変動パターン選択情報テーブルを設定する (A 4 5 0 3)。そして、特図 2 の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する (A 4 5 0 4)。前述のように、前半オフセットデータ (変動振分情報 1) は、前半変動を振り分けるためのテーブルポインタであり、後半オフセットデータ (変動振分情報 2) は、後半変動を振り分けるためのテーブルポインタである。

【0400】

一方、遊技制御装置 100 は、特図低確率 & 時短なし中である場合 (A 4 5 0 1 の結果が「Y」)、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定

10

20

30

40

50

する（A 4 5 0 5）。ここで、高確率最終変動は、転落抽選（図 2 0）に当選して確変状態（高確率状態）から通常遊技状態（低確率状態）に転落した際の特図変動表示ゲームである。

【0 4 0 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動である場合に（A 4 5 0 5 の結果が「Y」）、又は、時間短縮最終変動である場合に（A 4 5 0 2 の結果が「Y」）、最終変動であることを報知するための時間を確保するため、最終変動用の前半オフセットデータと後半オフセットデータを設定し（A 4 5 0 6）、ステップ A 4 5 1 1 の処理に移行する。

【0 4 0 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動でない場合に（A 4 5 0 5 の結果が「N」）、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであるか否か判定する（A 4 5 0 7）。特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りでない場合（A 4 5 0 7 の結果が「N」）、低確率時の特図 2 のはずれ・小当り用の前半オフセットデータを設定し（A 4 5 0 8）、ステップ A 4 5 1 0 の処理に移行する。特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りである場合（A 4 5 0 7 の結果が「Y」）、低確率時の特図 2 の大当り用の前半オフセットデータを設定する（A 4 5 0 9）。続いて、特図 2 変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定する（A 4 5 1 0）。これにより、通常遊技状態では、特図 2 変動表示ゲームは長時間変動（長変動）になる。

【0 4 0 3】

なお、確変状態（特図高確率状態）と時短状態では、特図 2 変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定しないため、特図 2 変動表示ゲームは通常の変動時間の変動（長変動に比較して短変動）になる。これにより、確変状態（特図高確率状態）と時短状態では、特図 2 変動表示ゲームにより小当りが頻繁に発生して小当りによる遊技価値（賞球）が多く得られる小当り R U S H 状態（小当りラッシュ状態）が可能となる。

【0 4 0 4】

遊技制御装置 1 0 0 は、ステップ A 4 5 0 4、A 4 5 0 6 又は A 4 5 1 0 の後、前半オフセットデータ（変動振分情報 1）を RWM の変動振分情報 1 領域にセーブし（A 4 5 1 1）、後半オフセットデータ（変動振分情報 2）を RWM の変動振分情報 2 領域にセーブし（A 4 5 1 2）、特図 2 情報設定処理を終了する。

【0 4 0 5】

〔特図 1 変動パターン設定処理〕

次に、特図 1 変動開始処理における特図 1 変動パターン設定処理（A 3 6 0 9 a）の詳細について説明する。図 3 1 は、特図 1 変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 0 6】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（A 4 6 0 1 a）、変動振分情報 2 に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得して準備し（A 4 6 0 2 a）、特図 1 の変動パターン乱数 1 格納領域（保留数 1 用）から乱数として変動パターン乱数 1 をロードして準備する（A 4 6 0 3 a）。

【0 4 0 7】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれであるか否か判定する（A 4 6 0 4 a）。特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれである場合（A 4 6 0 4 a の結果が「Y」）、変動パターン乱数 1 に基づく 2 バイト振り分け処理を実行し（A 4 6 0 5 a）、特図 1 変動表示ゲームの結果がはずれでない場合（大当り又は小当りの場合）（A 4 6 0 4 a の結果が「N」）、変動パターン乱数 1 に基づく振り分け処理を実行する（A 4 6 0 6 a）。なお、2 バイト振り分け処理と振り分け処理は、変動パターン乱数 1 に基づいて後半変動グループテーブルから特図 1 変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。

【0 4 0 8】

なお、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用で構造が異なり、当り用では振り分けの乱数は1バイトサイズ、はずれ用では2バイトサイズとなっている。当り用は、データ容量の節約のため1バイトサイズとしているが、特図1変動表示ゲームの当りの出現率自体が低いいため1バイトでも足りる。なお、当りの場合（大当り又は小当りの場合）、変動パターン乱数1の下位の値だけを使用する。

【0409】

遊技制御装置100は、ステップA4605a又はA4606aの後、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備する（A4607a）。続いて、特図1の変動パターン乱数2格納領域（保留数1用）から乱数として変動パターン乱数2をロードして準備し（A4608a）、変動パターン乱数2に基づく振り分け処理を実行する（A4609a）。そして、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得し、後半変動番号領域にセーブする（A4610a）。ここでの振り分け処理は、変動パターン乱数2に基づいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図1変動表示ゲームの後半変動番号（後半変動パターン）を選択するための処理である。

【0410】

次に、遊技制御装置100は、前半変動グループテーブルを設定し（A4611a）、変動振分情報1と後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（A4612a）。続いて、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備する（A4613a）。さらに、特図1の変動パターン乱数3格納領域（保留数1用）から乱数として変動パターン乱数3をロードして準備し（A4614a）、変動パターン乱数3に基づく振り分け処理を実行する（A4615a）。ここでの振り分け処理は、変動パターン乱数3に基づいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図1変動表示ゲームの前半変動番号（前半変動パターン）を選択したりするための処理である。

【0411】

さらに、遊技制御装置100は、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブし（A4616a）、特図1変動パターン設定処理を終了する。

【0412】

以上の処理により、特図1変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置100が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

【0413】

〔特図2変動パターン設定処理〕

次に、特図2変動開始処理における特図2変動パターン設定処理（A3609b）の詳細について説明する。図32は、特図2変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0414】

特図2変動パターン設定処理は、特図1変動パターン設定処理（図31）における「特図1」を「特図2」に置き換えたものであり、特図1変動パターン設定処理と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。なお、特図2変動パターン設定処理におけるステップA4601bーA4616bは、それぞれ、特図1変動パターン設定処理におけるステップA4601aーA4616aに対応する。

【0415】

以上の処理により、特図2変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置100が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

【0416】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、特図1変動開始処理と特図2変動開始処理における変動開始情報設定処理（A3610a、A3610b）の詳細について説明する。図33は、変動開始情報設定処理の

10

20

30

40

50

手順を示すフローチャートである。

【0417】

遊技制御装置100は、まず、使用した特図1の変動パターン乱数1～3の乱数格納領域（保留球1用）をクリアする（A5001）。

【0418】

次に、遊技制御装置100は、前半変動時間値テーブルを設定し（A5002）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（A5003）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（A5004）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（A5005）。

【0419】

そして、遊技制御装置100は、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（A5006）、加算値を対象の特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A5007）。続いて、特図1変動表示ゲームに関して情報設定中であるか否かを判定する（A5008）。特図1変動表示ゲームに関して情報設定中でない場合（A5008の結果が「N」）、特図2変動表示ゲームに関して情報設定中であるため、特図2変動表示ゲームの長変動（長時間変動）を開始するか否かを判定する（A5009）。

【0420】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの長変動を開始しない場合（A5009の結果が「N」）、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に0をセーブし（A5010）、特図2変動表示ゲームの長変動を開始する場合（A5009の結果が「Y」）、特図2ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に9をセーブする（A5011）。特図2変動表示ゲームの長変動では、2バイトのタイマでは足りない変動時間（例えば10分）の変動をさせるため、特図2ゲーム処理タイマの所定の繰り返し回数（ここでは9）が繰り返し回数領域に設定される。なお、割込み周期4msec（ミリ秒）のタイマ割込み処理において、2バイトのタイマでは、約262秒まで設定できる。

【0421】

例えば、特図ゲーム処理タイマ領域への上記の加算値のセーブによって60000msec（60秒）のタイマが設定され、さらに9回の繰り返し回数がセーブされる場合に、タイマ割込み処理（特に、特図2ゲーム処理（図15））でタイマを減算していき（A3304）、タイムアップした時に（A3305の結果が「Y」）、繰り返し回数を1減算し（A3307）、ゲーム処理タイマに長変動用タイマ値である60000ms（60秒）が再度セットされる（A3308）。結果として、長変動の特図2変動表示ゲームを、 $60000\text{msec} + (60000\text{ms} \times 9) = 10\text{分}$ の長い変動時間とすることができる。

【0422】

なお、特図1変動表示ゲームの変動時間と、長変動でない場合（繰り返し回数＝0）の特図2変動表示ゲームの変動時間は、ステップA5007で特図ゲーム処理タイマ領域にセーブされた前半変動時間値と後半変動時間値の加算値となる。

【0423】

遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームに関して情報設定中である場合（A5008の結果が「Y」）、タイマの繰り返し回数を設定することなく、ステップA5012に移行する。

【0424】

遊技制御装置100は、ステップA5008、A5010、A5011の後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（A5012）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ACTION）を準備する（A5013）。そして、変動コマンドを演出コマンドとして送信するための演出コマンド設定処理を実行する（A5014）。

【0425】

次に、遊技制御装置100は、開始する特図変動表示ゲームの対象の特図保留数（特図1保留数又は特図2保留数）を－1更新し（A5015）、対象の特図変動表示ゲームに

10

20

30

40

50

係る乱数格納領域の内容をシフトし（A 5 0 1 6）、シフト後の空き領域をクリアする（A 5 0 1 7）。そして、変動開始情報設定処理を終了する。

【0 4 2 6】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置 1 0 0 が、始動記憶手段（遊技制御装置 1 0 0）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置 1 0 0 が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【0 4 2 7】

そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置 3 0 0 に送信され、演出制御装置 3 0 0 では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンドが挙げられ、これらコマンドが演出制御装置 3 0 0 に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置 3 0 0 での処理を効率よく進めることができる。

【0 4 2 8】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

次に、時間短縮変動回数更新処理（A 3 6 1 1 a、A 3 6 1 1 b）の詳細について説明する。図 3 4 は、時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【0 4 2 9】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、特図高確率中（確変状態中）であるか否かを判定する（A 5 1 0 1）。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ（本実施形態では、特図高確率&時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に（A 5 1 0 1の結果が「Y」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0 4 3 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図高確率中でない場合に（A 5 1 0 1の結果が「N」）、特図時短中（時短状態中）であるか否かを判定する（A 5 1 0 2）。特図ゲームモードフラグ領域に時短ありフラグ（本実施形態では、特図低確率&時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図時短中であると判定できる。特図時短中でない場合（A 5 1 0 2の結果が「N」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0 4 3 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図時短中（特図低確率で普電サポートありの状態）である場合（A 5 1 0 2の結果が「Y」）、時間短縮変動回数を－1更新する（1だけ減算する）（A 5 1 0 3）。なお、時間短縮変動回数の初期値は、大当たり終了後に時短状態が維持される変動回数であり、例えば 1 0 0 回に設定されている（後述の大当たり終了設定処理 2）。また、特図 1 変動表示ゲーム又は特図 2 変動表示ゲームのいずれが変動開始する場合でも、時間短縮変動回数を－1更新する。

【0 4 3 2】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数が 0 であるか否かを判定する（A 5 1 0 4）。時間短縮変動回数が 0 でない場合（A 5 1 0 4の結果が「N」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームの開始時に時短状態が継続する場合には、遊技制御装置 1 0 0 は、時間短縮変動回数更新処理を終了する。時間短縮変動回数が 0 である場合（A 5 1 0 4の結果が「Y」）、遊技制御装置 1 0 0 は、時短終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 5 1 0 5）。ここで、時短終了に関する信号は、大当たり 2 信号のオフデータである。これにより、時短終了に関する信号が外部情報として外部情報端子 7 1 ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

10

20

30

40

50

【0433】

続いて、遊技制御装置100は、時短終了に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする(A5106)。ここでの時短終了に関する信号は、例えば、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通電動役物1開放延長状態信号のオフデータである。

【0434】

次に、遊技制御装置100は、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし(A5107)、RWMの特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブし(A5108)、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブし(A5109)、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【0435】

このように、第2実施形態における時間短縮変動回数更新処理が実行されることで、時短状態(特図低確率且つ普電サポートありの状態)から適切に通常遊技状態(特図低確率且つ普電サポートなしの状態)へ移行させることができる。

【0436】

〔特図1変動中処理〕

次に、特図1ゲーム処理における特図1変動中処理(A3211)の詳細について説明する。図35は、特図1変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【0437】

遊技制御装置100は、まず、図柄確定回数出力回数を+1更新する(A5301)。図柄確定回数出力回数は、特図変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理(外部情報編集処理の一部)において利用される。次に、飾り特図1コマンド領域から飾り特図1コマンドをロードして演出コマンドとして準備し(A5302)、演出コマンド設定処理を実行する(A5303)。その後、飾り特図1変動表示ゲームを停止させるための飾り特図1停止コマンドを演出コマンドとして準備し(A5304)、演出コマンド設定処理を実行する(A5305)。

【0438】

次に、遊技制御装置100は、特図1の停止図柄の表示時間(停止表示時間)として、特図1の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する(A5306)。例えば、停止図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図1のはずれ図柄であれば600msec、特図1の大当たり図柄であれば2000msecである。

【0439】

次に、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する(A5307)。特図1変動表示ゲームの結果がはずれである場合(A5307の結果が「Y」)、前述の特図1停止図柄設定処理でセーブした情報(はずれ時の停止図柄番号)を特図1停止図柄退避領域からロードして特図1停止図柄領域にセーブする(A5322)。

【0440】

遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果がはずれでない場合(大当たりの場合)(A5307の結果が「N」)、特図2も変動中(特図2変動表示ゲームも実行中)であるか否かを判定する(A5308)。特図2は変動中でない場合(A5308の結果が「N」)、ステップA5319の処理に移行する。特図2も変動中である場合(A5308の結果が「Y」)、後述の特図2表示中処理が実行中であるか否かを判定する(A5309)。

【0441】

遊技制御装置100は、特図2表示中処理が実行中である場合(A5309の結果が「Y」)、ステップA5311の処理に移行する。特図2表示中処理が実行中でない場合(A5309の結果が「N」)、図柄確定回数出力回数を+1更新する(A5310)。続

10

20

30

40

50

いて、特図2の表示時間として特図1の表示時間に4 msecを加算した値（特図1の表示時間+4 msec）の表示時間を設定し（A5311）、特図2ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする（A5312）。ここで、4 msecは、タイマ割込み処理の割込み周期（所定時間周期）である。4 msecを加算したのは、次の特図2ゲーム処理で特図2ゲーム処理タイマが-1更新（割込み周期に相当する4 msecだけ減算）されるため（A3304）、余分に付加したものである。これにより、実際の特図1の停止図柄の表示時間と特図2の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図2の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる（基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある）。

【0442】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図2のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し（A5313）、飾り特図2コマンド領域にセーブし（A5314）、演出コマンド設定処理を実行する（A5315）。続いて、飾り特図2変動表示ゲームを停止させるための飾り特図2停止コマンドを演出コマンドとして準備し（A5316）、演出コマンド設定処理を実行する（A5317）。その後、特図2表示中処理を実行するための設定をする特図2表示中処理移行設定処理2を実行する（A5318）。特図2表示中処理移行設定処理2では、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図2変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

【0443】

ステップA5311からA5318の処理により、特図1変動表示ゲームに係る制御である特図1変動中処理において、特図2変動表示ゲーム（飾り特図2変動表示ゲームも含む）のはずれ結果が設定され、特図2表示中処理の実行（特図2変動表示ゲームの終了）が設定される。このように、特図2変動表示ゲームが実行中（特図2の変動中）であっても、特図1変動表示ゲームが当たり結果（大当たり）になると、特図2変動表示ゲームは、はずれ結果で強制的に変動終了（強制終了）することになる。

【0444】

なお、特図1変動中処理は、変動時間の終了の際、即ち、特図1ゲーム処理タイマ（ステップA5007で設定された特図1ゲーム処理タイマ領域の値）がタイムアップする際（A3206の結果が「Y」）に実行されるため、当たり結果の特図1変動表示ゲームが変動停止する際に、特図2変動表示ゲームは強制的に変動終了（強制終了）することになる。

【0445】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図1コマンド領域から飾り特図1コマンドをロードし、当たり図柄コマンド領域にセーブする（A5319）。次に、前述の特図1ラウンド数上限値情報領域からラウンド数上限値情報をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし（A5320）、前述の特図1大入賞口開放情報領域から大入賞口開放情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする（A5321）。その後、前述の特図1停止図柄設定処理でセーブした情報（大当たり時の停止図柄番号）を特図1停止図柄退避領域からロードし、特図1停止図柄領域にセーブする（A5322）。次に、特図1表示中処理を実行するための設定をする特図1表示中処理移行設定処理1を実行し（A5323）、特図1変動中処理を終了する。特図1表示中処理移行設定処理1では、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図1変動表示ゲームを停止する処理を実行するなど、特図1表示中処理に移行するために必要な処理を行う。

【0446】

以上のように、本実施形態では、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（表示時間）を設定する停止時間設定手段（表示時間設定手段）をなす。また、遊技制御装置100が、特図2変動表示ゲームが実行中（特図2の変動中）であっても、特図1変動表示ゲームが当たり結果になると、特図2変動表示ゲームをはずれ結果で強制的に終了させる強制終了手段をなす。

【0447】

〔特図2変動中処理〕

10

20

30

40

50

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

【0 4 4 8】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、図柄確定回数出力回数を + 1 更新する (A 5 4 0 1)。図柄確定回数出力回数は、変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理 (外部情報編集処理の一部) において利用される。次に、飾り特図 2 コマンド領域から飾り特図 2 コマンドをロードして演出コマンドとして準備し (A 5 4 0 2)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 0 3)。その後、飾り特図 2 変動表示ゲームを停止させるための飾り特図 2 停止コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 4 0 4)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 0 5)。

10

【0 4 4 9】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 の停止図柄の表示時間 (停止表示時間) として、特図 2 の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する (A 5 4 0 6)。例えば、停止図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図 2 のはずれ図柄であれば 6 0 0 m s e c、特図 2 の大当り図柄であれば 6 0 0 m s e c、特図 2 の小当り図柄であれば 1 3 6 m s e c である。なお、特図 2 のはずれ図柄と大当り図柄の表示時間は、同じになっているが、特図 2 の小当り図柄の表示時間よりも長い。

【0 4 5 0】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する (A 5 4 0 7)。特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれである場合 (A 5 4 0 7 の結果が「Y」)、前述の特図 2 停止図柄設定処理でセーブした情報 (はずれ時の停止図柄番号) を特図 2 停止図柄退避領域からロードして特図 2 停止図柄領域にセーブする (A 5 4 2 7)。

20

【0 4 5 1】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果がはずれでない場合 (A 5 4 0 7 の結果が「N」)、特図 1 も変動中 (特図 1 変動表示ゲームも実行中) であるか否かを判定する (A 5 4 0 8)。特図 1 は変動中でない場合 (A 5 4 0 8 の結果が「N」)、ステップ A 5 4 2 3 の処理に移行する。特図 1 も変動中である場合 (A 5 4 0 8 の結果が「Y」)、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りであるか否かを判定する (A 5 4 0 9)。

30

【0 4 5 2】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りでない場合に (A 5 4 0 9 の結果が「N」)、即ち、小当りである場合に、特図 1 ゲーム中断フラグをセットし (A 5 4 1 2)、飾り特図 1 中断コマンドを演出コマンドとして準備し (A 5 4 1 3)、演出コマンド設定処理を実行する (A 5 4 1 4)。その後、ステップ A 5 4 2 3 の処理に移行する。このように、特図 1 変動表示ゲームが実行中 (特図 1 の変動中) であっても、特図 2 変動表示ゲームが小当りになると、特図 1 変動表示ゲームは、特図 1 ゲーム処理タイマによる変動時間の計測を中断することによって、中断することになる。この場合、特図 1 変動表示ゲームの結果の導出 (停止図柄番号に対応する停止図柄の表示) を延期し、特図 2 変動表示ゲームに関する小当り動作の終了後に、中断していた特図 1 変動表示ゲームを再開できる。

40

【0 4 5 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、特図 2 変動表示ゲームの結果が大当りである場合に (A 5 4 0 9 の結果が「Y」)、後述の特図 1 表示中処理が実行中であるか否かを判定する (A 5 4 1 0)。特図 1 表示中処理が実行中である場合 (A 5 4 1 0 の結果が「Y」)、ステップ A 5 4 1 5 の処理に移行する。特図 1 表示中処理が実行中でない場合 (A 5 4 1 0 の結果が「N」)、図柄確定回数出力回数を + 1 更新する (A 5 4 1 1)。続いて、特図 1 の表示時間として特図 2 の表示時間に 4 m s e c を加算した値 (特図 2 の表示時間 + 4 m s e c) の表示時間を設定し (A 5 4 1 5)、特図 1 ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする (A 5 4 1 6)。ここで、4 m s e c は、タイマ割込み処理の割込み周期 (所定時

50

間周期)である。4 m s e cを加算したのは、次の特図1ゲーム処理で特図1ゲーム処理タイマが-1更新(割込み周期に相当する4 m s e cだけ減算)されるため(A 3 2 0 5)、余分に付加したものである。これにより、実際の特図2の停止図柄の表示時間と特図1の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図1の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる(基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある)。

【0 4 5 4】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図1のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し(A 5 4 1 7)、飾り特図1コマンド領域にセーブし(A 5 4 1 8)、演出コマンド設定処理を実行する(A 5 4 1 9)。続いて、飾り特図1変動表示ゲームを停止させるための飾り特図1停止コマンドを演出コマンドとして準備し(A 5 4 2 0)、演出コマンド設定処理を実行する(A 5 4 2 1)。その後、特図1表示中処理を実行するための設定をする特図1表示中処理移行設定処理2を実行する(A 5 4 2 2)。特図1表示中処理移行設定処理2では、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図1変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

【0 4 5 5】

ステップA 5 4 1 5からA 5 4 2 2の処理により、特図2変動表示ゲームに係る制御である特図2変動中処理において、特図1変動表示ゲーム(飾り特図1変動表示ゲームも含む)のはずれ結果が設定され、特図1表示中処理の実行(特図1変動表示ゲームの終了)が設定される。このように、特図1変動表示ゲームが実行中(特図1の変動中)であっても、特図2変動表示ゲームが大当りになると、特図1変動表示ゲームは、はずれ結果で強制的に変動終了(実行終了)することになる。

【0 4 5 6】

なお、特図2変動中処理は、変動時間の終了の際、即ち、特図2ゲーム処理タイマの繰返し回数が0であり且つ特図2ゲーム処理タイマがタイムアップする際(A 3 3 0 5とA 3 3 0 6の結果が「Y」)に実行されるため、当り結果の特図2変動表示ゲームが変動停止する際に、特図1変動表示ゲームは強制的に変動終了(実行終了)することになる。

【0 4 5 7】

次に、遊技制御装置100は、飾り特図2コマンド領域から飾り特図2コマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブする(A 5 4 2 3)。次に、特図2変動表示ゲームの結果が小当りであるか否か判定する(A 5 4 2 4)。特図2変動表示ゲームの結果が小当りである場合(A 5 4 2 4の結果が「Y」)、前述の特図2停止図柄設定処理でセーブした情報(小当り時の停止図柄番号)を特図2停止図柄退避領域からロードして特図2停止図柄領域にセーブする(A 5 4 2 7)。

【0 4 5 8】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの結果が小当りでない場合(大当りである場合)(A 5 4 2 4の結果が「N」)、前述の特図2ラウンド数上限値情報領域からラウンド数上限値情報をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし(A 5 4 2 5)、前述の特図2大入賞口開放情報領域から大入賞口開放情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする(A 5 4 2 6)。その後、前述の特図2停止図柄設定処理でセーブした情報(大当り時の停止図柄番号)を特図2停止図柄退避領域からロードし、特図2停止図柄領域にセーブする(A 5 4 2 7)。次に、特図2表示中処理を実行するための設定をする特図2表示中処理移行設定処理1を実行し(A 5 4 2 8)、特図2変動中処理を終了する。特図2表示中処理移行設定処理1では、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号「2」をセーブしたり、特図2変動表示ゲームを停止する処理を実行するなど、特図2表示中処理に移行するために必要な処理を行う。

【0 4 5 9】

以上のように、本実施形態では、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(表示時間)を設定する停止時間設定手段(表示時間設定手段)をなす。また、遊技制御装置100が、特図1変動表示ゲームが実行中(特図1の変動中)

10

20

30

40

50

であっても、特図2変動表示ゲームが当たり結果になると、特図1変動表示ゲームをはずれ結果で強制的に終了させる強制終了手段をなす。

【0460】

〔特図1表示中処理〕

次に、特図1ゲーム処理における特図1表示中処理（A3212）の詳細について説明する。図37は、特図1表示中処理の手順を示すフローチャートである。

【0461】

遊技制御装置100は、まず、大当たりフラグ1領域から大当たりフラグ1（大当たり情報、又は、はずれ情報を示す）をロードし（A5701）、大当たりフラグ1領域をクリアする（A5702）。続いて、大当たりフラグ1に基づいて特図1変動表示ゲームの結果は大当たりか否かを判定する（A5703）。 10

【0462】

遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果は大当たりである場合（A5703の結果が「Y」）、特図1大当たりの開始に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（A5704）。例えば、特図1大当たりの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄1当り信号のオンデータである。

【0463】

次に、遊技制御装置100は、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し（A5705）、演出コマンド設定処理を実行する（A5706）。なお、特図1変動表示ゲームの結果が大当たりであるため、この当り図柄コマンドは、大当たり図柄に対応する。続いて、大当たりファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し（A5707）、演出コマンド設定処理を実行する（A5708）。 20

【0464】

その後、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A5709）。ここでの信号は、大当たり2信号のオンデータ（オン信号）と大当たり3信号のオンデータ（オン信号）を含む。なお、本実施形態では、2R大当たりは存在しないため関係ないが、大当たり2信号は、低確率中の2R確変大当たりでオフしてもよく、大当たり3信号は、高確率中の2R確変大当たりでオフしてもよい。

【0465】

続いて、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報に対応する大当たりファンファーレ時間を設定し（A5710）、大当たりファンファーレ時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A5711）。 30

【0466】

次に、遊技制御装置100は、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するために処理番号として「3」を設定し（A5712）、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし（A5713）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理を実行し（A5714）、特図1表示中処理を終了する。

【0467】

ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理では、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するための処理を実行する。具体的には、大当たりの開始に関する信号として、大当たり1信号のオンデータ（オン信号）と大当たり4信号のオンデータ（オン信号）とを外部情報出力データ領域にセーブする。また、高確率&時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする。さらに、時間短縮変動回数を保持する時間短縮変動回数領域をクリアする。また、ラウンド数領域を0クリアする。 40

【0468】

一方、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲームの結果は大当たりでない場合（大当たりフラグ1は大当たりでない場合）（A5703の結果が「N」）、即ち、特図1変動表示ゲームの結果がはずれである場合、今回実行した特図1変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する（A5715）。高確率最終変動は、転落抽選（図20）に当選 50

した場合の特図変動表示ゲームである。高確率最終変動でない場合（A 5 7 1 5の結果が「N」）、今回実行した特図1変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する（A 5 7 1 6）。時間短縮最終変動は、時短状態での最終（例えば100回目）の特図変動表示ゲームである。時間短縮最終変動でない場合に（A 5 7 1 6の結果が「N」）、ステップA 5 7 2 4の処理に移行する。

【0469】

遊技制御装置100は、高確率最終変動である場合（A 5 7 1 5の結果が「Y」）又は時間短縮最終変動である場合に（A 5 7 1 6の結果が「Y」）、低確率を示す確率情報コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（A 5 7 1 7）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 7 1 8）。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（A 5 7 1 9）、左打ち指示報知フラグをクリアする（A 5 7 2 0）。その後、特図2変動表示ゲームの小当たり状態であるか否かを判定する（A 5 7 2 1）。特図2変動表示ゲームの小当たり状態である場合（A 5 7 2 1の結果が「Y」）、ステップA 5 7 2 4の処理に移行する。

【0470】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの小当たり状態でない場合（A 5 7 2 1の結果が「N」）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 7 2 2）。続いて、右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部56（ランプD8-D10）を消灯させるために、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（A 5 7 2 3）、特図ステータス領域の特図1変動中をクリアする（情報減算）（A 5 7 2 4）。その後、特図1変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図1普段処理に移行するために特図1普段処理の処理番号として「0」を設定し、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 5 7 2 5）。そして、特図1表示中処理を終了する。

【0471】

〔特図2表示中処理〕

次に、特図2ゲーム処理における特図2表示中処理（A 3 3 1 4）の詳細について説明する。図38Aと図38Bは、特図2表示中処理の手順を示すフローチャートである。図38Aは、特図2表示中処理の前半部分を示し、図38Bは、特図2表示中処理の後半部分を示す。

【0472】

遊技制御装置100は、まず、小当たりフラグ2領域から小当たりフラグ2（小当たり情報、又は、はずれ情報を示す）をロードし（A 5 8 0 1）、小当たりフラグ2領域をクリアする（A 5 8 0 2）。続いて、大当たりフラグ2領域から大当たりフラグ2（大当たり情報、又は、はずれ情報を示す）をロードし（A 5 8 0 3）、大当たりフラグ2領域をクリアする（A 5 8 0 4）。続いて、大当たりフラグ2に基づいて特図2変動表示ゲームの結果は大当たりか否かを判定する（A 5 8 0 5）。

【0473】

遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの結果は大当たりである場合（A 5 8 0 5の結果が「Y」）、特図2大当たりの開始に関する信号をRWMの試験信号出力データ領域にセーブする（A 5 8 0 6）。例えば、特図2大当たりの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄2当り信号のオンデータである。

【0474】

次に、遊技制御装置100は、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し（A 5 8 0 7）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 8 0 8）。なお、特図2変動表示ゲームの結果が大当たりであるため、この当り図柄コマンドは、大当たり図柄に対応する。続いて、大当たりファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し（A 5 8 0 9）、演出コマンド設定処理を実行する（A 5 8 1 0）。

【0475】

その後、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 5 8 1 1）。ここでの信号は、大当たり2信号のオン

10

20

30

40

50

データと大当り3信号のオンデータを含む。なお、本実施形態では、2R大当りは存在しないため関係ないが、大当り2信号は、低確率中の2R確変大当りでオフしてもよく、大当り3信号は、高確率中の2R確変大当りでオフしてもよい。

【0476】

続いて、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間を設定し(A5812)、大当りファンファーレ時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A5813)。そして、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するために処理番号として「3」を設定する(A5814)。

【0477】

次に、遊技制御装置100は、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし(A5815)、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理を実行し(A5816)、特図2表示中処理を終了する。ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理は、特図1表示中処理内で実行するものと同様である。

【0478】

一方、遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの結果は大当りでない場合(A5805の結果が「N」)、小当りフラグ2に基づいて特図2変動表示ゲームの結果は小当りであるか否か(小当りフラグ2は小当りであるか否か)を判定する(A5817)。特図2変動表示ゲームの結果は小当りである場合(A5817の結果が「Y」)、今回実行した特図2変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する(A5818)。高確率最終変動でない場合(A5818の結果が「N」)、今回実行した特図2変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する(A5819)。時間短縮最終変動でない場合に(A5819の結果が「N」)、ステップA5820からA5823の処理をせず、ステップA5824の処理に移行する。

【0479】

遊技制御装置100は、今回実行した特図2変動表示ゲームが高確率最終変動である場合(A5818の結果が「Y」)、又は、時間短縮最終変動である場合に(A5819の結果が「Y」)、低確率を示す確率情報コマンド(低確率)を演出コマンドとして準備し(A5820)、演出コマンド設定処理を実行する(A5821)。

【0480】

続いて、遊技制御装置100は、RWMの停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド(低確率)をセーブし(A5822)、左打ち指示報知フラグをクリアする(A5823)。その後、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し(A5824)、演出コマンド設定処理を実行する(A5825)。なお、特図2変動表示ゲームの結果が小当りであるため、この当り図柄コマンドは、小当り図柄に対応する。

【0481】

次に、遊技制御装置100は、小当りファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し(A5826)、演出コマンド設定処理を実行する(A5827)。そして、右打ち指示に関する信号(発射位置指定信号1のオンデータ)を試験信号出力データ領域にセーブし(A5828)、右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部56(ランプD8-D10)を点灯させるために、遊技状態表示番号2領域に右打ち状態中の番号をセーブする(A5829)。

【0482】

次に、遊技制御装置100は、本実施形態では小当りで下大入賞口が開放されるため、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし(A5830)、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし(A5831)、特図2小当りファンファーレ中処理移行設定処理を実行し(A5832)、特図2表示中処理を終了する。なお、小当りで大入賞口が開放されるが、表示装置41の画面は変化させなくてもよい。

【0483】

特図2小当りファンファーレ中処理移行設定処理では、特図2小当りファンファーレ中

10

20

30

40

50

処理に移行するための処理を実行する。具体的には、小当りファンファーレ中処理に移行するために処理番号として「7」を設定し、特図2ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする。また、小当りファンファーレ時間を特図2ゲーム処理タイマ領域にセーブし、小当りの開始に関する信号（大当り1信号のオンデータ）を外部情報出力データ領域にセーブする。さらに、特図2小当りの開始に関する信号（特別図柄2小当り信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし、特図ステータス領域に小当り中情報をセーブする。

【0484】

一方、遊技制御装置100は、特図2変動表示ゲームの結果は小当りでない場合（小当りフラグ2は小当りでない場合）（A5817の結果が「N」）、即ち、特図2変動表示ゲームの結果がはずれである場合、今回実行した特図2変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する（A5833）。高確率最終変動でない場合（A5833の結果が「N」）、今回実行した特図2変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する（A5834）。時間短縮最終変動でない場合に（A5834の結果が「N」）、ステップA5835からA5839の処理をせず、ステップA5840の処理に移行する。

【0485】

遊技制御装置100は、高確率最終変動である場合（A5833の結果が「Y」）、又は、時間短縮最終変動である場合に（A5834の結果が「Y」）、確率情報コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（A5835）、演出コマンド設定処理を実行する（A5836）。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（A5837）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A5838）。

【0486】

続いて、遊技制御装置100は、右打ち時であることを報知する第2遊技状態表示部56（ランプD8-D10）を消灯させるために、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブし（A5839）、特図ステータス領域の特図2変動中をクリアする（情報減算）（A5840）。その後、特図2変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図2普段処理に移行するために特図2普段処理の処理番号として「0」を設定し、特図1ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A5841）。そして、特図2表示中処理を終了する。

【0487】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

次に、特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（A3213、A3315）の詳細について説明する。図39Aと図39Bは、ファンファーレ／インターバル中処理の手順を示すフローチャートである。

【0488】

遊技制御装置100は、まず、特別変動入賞装置38、39の残存球をカウントする残存球カウンタが0であるか否かを判定する（A6001）。残存球カウンタが0でない場合に（A6001の結果が「N」）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。残存球カウンタが0である場合に（A6001の結果が「Y」）、初回の大当りラウンドであるか否かを判定する（A6002）。初回の大当りラウンドでない場合に（A6002の結果が「N」）、ステップA6010の処理に移行する。

【0489】

遊技制御装置100は、初回の大当りラウンドである場合に（A6002の結果が「Y」）、普図始動ゲート34で遊技球の通過があったか否かを判定する（A6003）。普図始動ゲート34で遊技球の通過がない場合に（A6003の結果が「N」）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。即ち、右打ちが開始されて普図始動ゲート34に遊技球が通過するまで、大当りに関する処理（大入賞口開放中処理など）に移行しない。

【0490】

遊技制御装置100は、普図始動ゲート34で遊技球の通過があった場合に（A600

10

20

30

40

50

3の結果が「Y」)、即ち、右打ちが開始された場合に、大当りの開始に関する情報の設定を実行する(A6004-A6009)。まず、ラウンド数上限値テーブルを設定し(A6004)、ラウンド数上限値情報領域のラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値をラウンド数上限値テーブルから取得し、RWMのラウンド数上限値領域にセーブする(A6005)。なお、本実施形態において、ラウンド数上限値は、10R、4Rである。

【0491】

続いて、遊技制御装置100は、ラウンド数上限値情報領域のラウンド数上限値情報に対応するラウンドLEDポインタをラウンド数上限値テーブルから取得し、RWMのラウンドLEDポインタ領域にセーブする(A6006)。そして、本実施形態では大当りで上大入賞口が開放されるため、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし(A6007)、RWMの上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし(A6008)、役物連続作動装置作動中信号のオン出力データを試験信号出力データ領域にセーブする(A6009)。

【0492】

次に、遊技制御装置100は、ラウンド数領域のラウンド数を+1更新する(A6010)。なお、ラウンド数領域のラウンド数は、ファンファーレ/インターバル中処理移行設定処理において0クリアされているため、今回の大当り動作開始前に0となっている。その後、大入賞口開放情報とラウンド数に対応するラウンドコマンドを演出コマンドとして準備し(A6011)、演出コマンド設定処理を実行する(A6012)。

【0493】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大当り中処理制御ポインタ初期値を設定し(A6013)、RWMの大当り中処理制御ポインタ領域にセーブする(A6014)。ここで、一のラウンド中に大入賞口の開閉を繰り返すパターンの場合は、初期値として0を設定、一のラウンド中に大入賞口を1回だけ開くパターンの場合は、初期値としていきなり上限値(=21)を設定する。なお、開閉を繰り返すパターンの場合は初期値として0でなくても、0より大きく上限値未満の値でよい(即ち、途中の値から始める)。次に、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大入賞口開放時間を設定する(A6015)。

【0494】

続いて、遊技制御装置100は、特定領域86(V入賞口)を開放させるレバーソレノイド86bを動作させるレバーソレノイド動作ラウンドであるか否かを判定する(A6016)。本実施形態では、レバーソレノイド動作ラウンドは、大当りラウンド1(第1回目の大当りラウンド)である。

【0495】

遊技制御装置100は、レバーソレノイド動作ラウンドである場合に(A6016の結果が「Y」)、レバーソレノイド86bの動作データを設定する(A6017)。ここでは、確変大当り(10R又は4R確変大当り)の場合に長時間で、通常大当り(10R通常大当り)の場合に短時間(非常に短い時間)で、特定領域86を開放するように、レバーソレノイド86bの動作データを設定する。具体的には、レバーソレノイド制御ポインタ領域にデータを設定するとともに、レバーソレノイド制御タイマを0クリアする。一方、レバーソレノイド動作ラウンドでない場合に(A6016の結果が「N」)、レバーソレノイドの停止データを設定する(A6018)。

【0496】

次に、遊技制御装置100は、大入賞口開放中処理に移行するために処理番号として「4」を設定し(A6019)、特図1変動表示ゲームの大当りであるか否かを判定する(A6020)。特図1変動表示ゲームの大当りである場合(A6020の結果が「Y」)、この処理番号を特図1ゲーム処理番号領域にセーブし(A6021)、大入賞口開放時間を特図1ゲーム処理タイマ領域にセーブする(A6022)。特図1変動表示ゲームの大当りでない場合(A6020の結果が「N」)、この処理番号を特図2ゲーム処理番号

10

20

30

40

50

領域にセーブし（A 6 0 2 3）、大入賞口開放時間を特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 6 0 2 4）。

【0 4 9 7】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、上大入賞口開放開始に関する信号（特別電動役物 1 作動中信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 6 0 2 5）、RWM の大入賞口ソレノイド出力データ領域に、上大入賞口ソレノイド 3 9 b（大入賞口ソレノイド 2）をオンする上大入賞口オンデータをセーブし（A 6 0 2 6）、大入賞口カウント数をクリアし（A 6 0 2 7）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【0 4 9 8】

なお、本実施形態では、上大入賞口だけを開放する大当りのみ存在するが、上大入賞口だけを開放する大当たりと下大入賞口だけを開放する大当りの 2 タイプを設けてもよいし、上大入賞口と下大入賞口の両方を開放する大当たりを設ける構成も可能である。

【0 4 9 9】

〔特図 1 大当たり終了処理〕

次に、特図 1 ゲーム処理における特図 1 大当たり終了処理（A 3 2 1 6）の詳細について説明する。図 4 0 は、特図 1 大当たり終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0 5 0 0】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、時間短縮判定データによるサブルーチンコールを実行する（A 6 1 0 1）。時間短縮判定データが時短なしのデータの場合に、大当たり終了後に通常遊技状態に移行するために大当たり終了設定処理 1 を実行し（A 6 1 0 2）、時間短縮判定データが時短ありのデータの場合に、大当たり終了後に時短状態に移行するために大当たり終了設定処理 2 を実行する（A 6 1 0 3）。

【0 5 0 1】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域 8 6（V 入賞口）を遊技球が通過したことを示す特定領域通過情報があるか否かを判定する（A 6 1 0 4）。なお、前述のように確変大当たり（1 0 R 又は 4 R 確変大当たり）の場合の大当たりラウンド 1（第 1 回目の大当たりラウンド）において、特定領域 8 6 は長時間開放され（A 6 0 1 7）、特定領域スイッチ 7 2 が特定領域 8 6 への遊技球の通過（V 入賞）をほぼ確実に検出する（特定領域レギュラー通過）。そして、遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域スイッチ 7 2 の検出信号があった場合に、特定領域 8 6 への遊技球の通過（V 入賞）があったことを示す特定領域通過情報を R A M に保存可能である。

【0 5 0 2】

なお、通常大当たり（1 0 R 通常大当たり）の場合の大当たりラウンド 1 でも、特定領域 8 6 はごく短時間だけ開放されるが、特定領域スイッチ 7 2 が特定領域 8 6（V 入賞口）への偶然の遊技球の通過（V 入賞）を検出できることもある（特定領域イレギュラー通過）。この場合にも、遊技制御装置 1 0 0 は特定領域通過情報を R A M に保存可能である。

【0 5 0 3】

遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域通過情報がない場合に（A 6 1 0 4 の結果が「N」）、ステップ A 6 1 0 6 の処理に移行する。一方、特定領域通過情報がある場合に（A 6 1 0 4 の結果が「Y」）、大当たり終了後に確変状態（確率変動状態）に移行するために、大当たり終了設定処理 3 を実行する（A 6 1 0 5）。なお、この場合に、大当たり終了設定処理 3 で設定されたデータが大当たり終了設定処理 1、2 で設定されたデータに対して上書きされ、大当たり終了設定処理 1、2 で設定されたデータは無効になる。

【0 5 0 4】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、停電復旧時送信コマンド領域から確率情報コマンドをロードする（A 6 1 0 6）。なお、大当たり終了設定処理 1－3 において、停電復旧時送信コマンド領域には、低確率又は高確率の確率状態や時短状態の有無を示す確率情報コマンドがセーブされている。

【0 5 0 5】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、特定領域イレギュラー通過があったか否かを判定する

10

20

30

40

50

(A 6 1 0 7)。上述のように、特定領域イレギュラー通過（特定領域異常通過）とは、通常大当りの場合に、特定領域 8 6 を遊技球が通過することであり、特定領域レギュラー通過（特定領域正常通過）とは、確変大当りの場合に、特定領域 8 6 を遊技球が通過することである。例えば、通常大当りの場合に特定領域通過情報が生じていれば、特定領域イレギュラー通過があったと判定できる。なお、特定領域レギュラー通過だけでなく、特定領域イレギュラー通過があった場合でも、大当たり終了後に確変状態（確率変動状態）に移行する。

【0506】

遊技制御装置 100 は、特定領域イレギュラー通過があった場合に（A 6 1 0 7 の結果が「Y」）、ロードした確率情報コマンドにイレギュラー確変情報を上乗せして含ませて（A 6 1 0 8）、この確率情報コマンドを演出コマンドとして設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（A 6 1 0 9）。一方、特定領域イレギュラー通過がなかった場合に（A 6 1 0 7 の結果が「N」）、ロードした確率情報コマンドをそのまま演出コマンドとして設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（A 6 1 0 9）。

【0507】

次に、遊技制御装置 100 は、特図 1 普段処理に戻るために処理番号として「0」を設定し（A 6 1 1 0）、特図 1 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A 6 1 1 1）。そして、大当たりの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 6 1 1 2）。ここでの大当たりの終了に関する信号は、大当たり 1 信号のオフデータと大当たり 3 信号のオフデータである。

【0508】

続いて、遊技制御装置 100 は、大当たりの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 1 1 3）。ここでの大当たりの終了に関する信号は、例えば、条件装置作動中信号のオフデータ、役物連続作動装置作動中信号のオフデータ、特別図柄 1 当り信号のオフデータ、特別図柄 2 当り信号のオフデータである。

【0509】

次に、遊技制御装置 100 は、ラウンド LED ポインタ領域に消灯の番号をセーブする（A 6 1 1 4）。続いて、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（A 6 1 1 5）、特図ステータス領域をクリアする（A 6 1 1 6）。その後、特図 2 ゲームウェイト時間値を特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブし（A 6 1 1 7）、特図 1 大当たり終了処理を終了する。

【0510】

この特図 2 ゲームウェイト時間値は、強制終了した特図 2 変動表示ゲームの変動開始の判定（特図 2 ゲーム処理中の特図 2 普段処理）を、次のタイマ割込み処理（図 7）の時に遅らせるために設定するものである。ここでは、特図 2 ゲームウェイト時間値は、割込み周期の 2 倍の時間である 8 m s e c（即ち、特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブされる値としては 2）である。

【0511】

仮に、特図 2 ゲームウェイト時間値を設定しないとすると、特図 1 大当たり終了処理が行われている今回の特図 1 ゲーム処理（図 7 の A 1 3 1 3）の直後に行われる特図 2 ゲーム処理（図 7 の A 1 3 1 4）で、特図 2 変動表示ゲームの変動開始の判定が開始してしまうため（今回のタイマ割込み処理内で開始する）、特図 1 変動表示ゲームより特図 2 変動表示ゲームが先に開始することになり問題となる場合がある。なお、特図 1 大当たり終了処理において特図 1 ゲーム処理タイマは設定していないので 0 のままとなっている。従って、特図 1 変動表示ゲームの変動開始の判定に関しては、次のタイマ割込み処理（特図 1 ゲーム処理中の特図 1 普段処理）で行われる。

【0512】

特図 2 ゲームウェイト時間値は、割込み周期の 2 倍の時間（8 m s e c）に設定されるが、今回の特図 1 ゲーム処理の直後の特図 2 ゲーム処理（今回のタイマ割込み処理内で開始する）で特図 2 ゲーム処理タイマが - 1 更新（4 m s e c の減少）するためである。次

10

20

30

40

50

回のタイマ割込み処理における特図2ゲーム処理で、特図2ゲーム処理タイマがさらに－1更新（4 m s e c の減少）して0になり（A 3 3 0 5の結果が「Y」）、特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図2ゲーム処理中の特図2普段処理）が行われる。これにより、特図1変動表示ゲームによる大当り状態終了後の次のタイマ割込み処理内において、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理内）が行われ、開始条件（始動条件）が成立していれば、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが同時に変動開始することができる。なお、前述のように、特図1変動表示ゲームが大当り状態中は、特図2変動表示ゲームははずれ図柄で停止している（強制終了しているか元々変動していない）。

【0513】

なお、大当り状態終了後に、特図2変動表示ゲームが特図1変動表示ゲームよりも先に開始しても特に遊技制御に問題が生じない場合には、ステップA 6 7 1 7の処理を省略して、特図2ゲームウェイト時間値を設定しなくてもよい。

【0514】

〔特図2大当り終了処理〕

次に、特図2ゲーム処理における特図2大当り終了処理（A 3 3 1 8）の詳細について説明する。図41は、特図2大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0515】

特図2大当り終了処理のステップA 6 2 0 1からA 6 2 1 6は、特図1大当り終了処理のステップA 6 1 0 1からA 6 1 1 6における「特図1」を「特図2」に置き換えたものであり、それぞれ、特図1大当り終了処理のステップA 6 1 0 1からA 6 1 1 6と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。

【0516】

なお、特図2大当り終了処理において、特図1ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。特図1ゲーム処理タイマと特図2ゲーム処理タイマは設定していないので0のままとなっており、次のタイマ割込み処理において、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの変動開始の判定（特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理内）が行われ、開始条件（始動条件）が成立していれば、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームが同時に変動開始することができるためである。

【0517】

〔大当り終了設定処理1〕

次に、特図1、2大当り終了処理における大当り終了設定処理1（A 6 1 0 2、A 6 2 0 2）の詳細について説明する。図42は、大当り終了設定処理1の手順を示すフローチャートである。

【0518】

遊技制御装置100は、まず、時短状態なし（時短なし）の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（A 6 3 0 1）。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、大当り2信号のオフデータである。時短状態なしの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 3 0 2）。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、特別図柄1高確率状態信号のオフデータ、特別図柄2高確率状態信号のオフデータ、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通図柄1高確率状態信号のオフデータ、普通電動役物1開放延長状態信号のオフデータである。

【0519】

次に、遊技制御装置100は、遊技状態表示番号領域に時短状態なしの番号をセーブし（A 6 3 0 3）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブして（A 6 3 0 4）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短なしフラグをセーブする（A 6 3 0 5）。普図時短なしフラグは、普図変動表示ゲームの時間短縮変動状態（時短状態、普電サポート状態）でないことを示す。特図低確率&時短なしフラグは、大当りの確率が低確率で且つ時短状態（普電サポート状態）でないことを示す。

10

20

30

40

50

【0520】

その後、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数領域を0クリアし（A6306）、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号1のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A6307）。そして、右打ち中の表示LED（第1遊技状態表示部57）を消灯させるため、遊技状態表示番号2領域に左打ち状態中の番号をセーブして（A6308）、停電復旧時送信コマンド領域に低確率を示す確率情報コマンド（低確率）をセーブし（A6309）、大当たり終了設定処理1を終了する。

【0521】

〔大当たり終了設定処理2〕

次に、特図1、2大当たり終了処理における大当たり終了設定処理2（A6103、A6203）の詳細について説明する。図43は、大当たり終了設定処理2の手順を示すフローチャートである。

10

【0522】

遊技制御装置100は、まず、時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブ（A6501）。ここで、時短の開始に関する信号は、大当たり2信号のオンデータである。なお、大当たり2信号のオンデータは、大当たりのファンファーレ開始の際に外部情報出力データ領域にセーブされており（A5709、A5811）、大当たり2信号のオンデータが大当たり中から継続して外部情報端子71ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されることになる。

【0523】

次に、遊技制御装置100は、時短状態あり（時短あり）の開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A6502）。ここで、時短状態ありの開始に関する信号は、特別図柄1高確率状態信号のオフデータ、特別図柄2高確率状態信号のオフデータ、特別図柄1変動時間短縮状態信号のオンデータ、特別図柄2変動時間短縮状態信号のオンデータ、普通図柄1高確率状態信号のオンデータ、普通電動役物1開放延長状態信号のオンデータである。

20

【0524】

続いて、遊技制御装置100は、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（A6503）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短ありフラグをセーブして（A6504）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率&時短ありフラグをセーブする（A6505）。普図時短ありフラグは、普図変動表示ゲームの時間短縮変動状態（時短状態、普電サポート状態）であることを示す。特図低確率&時短ありフラグは、大当たりの確率が低確率で且つ時短状態（普電サポート状態）であることを示す。

30

【0525】

次に、遊技制御装置100は、時間短縮変動回数を記憶する時間短縮変動回数領域に初期値（例えば100）をセーブし（A6506）、停電復旧時送信コマンド領域に時短状態であることを示す確率情報コマンド（時短）をセーブし（A6507）、大当たり終了設定処理2を終了する。

【0526】

なお、大当たり状態中から右打ちが有利となる右打ち状態であるため、大当たり終了設定処理2では、右打ちに関する設定は行われない。

40

【0527】

〔大当たり終了設定処理3〕

次に、特図1、2大当たり終了処理における大当たり終了設定処理3（A6105、A6205）の詳細について説明する。図44は、大当たり終了設定処理3の手順を示すフローチャートである。

【0528】

遊技制御装置100は、まず、時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブ（A6801）。ここで、時短の開始に関する信号は、大当たり2信号のオンデータである。なお、大当たり2信号のオンデータは、大当たりのファンファーレ開始の際に外部情報

50

出力データ領域にセーブされており（A 5 7 0 9、A 5 8 1 1）、大当たり 2 信号のオンデータが大当たり中から継続して外部情報端子 7 1 ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されることになる。

【0529】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、高確率&時短ありの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 8 0 2）。ここで、高確率&時短ありの開始に関する信号は、特別図柄 1 高確率状態信号のオンデータ、特別図柄 2 高確率状態信号のオンデータ、特別図柄 1 変動時間短縮状態信号のオンデータ、特別図柄 2 変動時間短縮状態信号のオンデータである。

【0530】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（A 6 8 0 3）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率&時短ありフラグをセーブする（A 6 8 0 4）。特図高確率&時短ありフラグは、大当たりの確率が高確率で且つ時短状態（ここでは特図変動表示ゲームの時間短縮変動が実行される状態）であることを示す。

【0531】

その後、遊技制御装置 1 0 0 は、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号 1 のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブする（A 6 8 0 5）。そして、右打ち中の表示 LED（第 1 遊技状態表示部 5 7）を点灯させるため、遊技状態表示番号 2 領域に右打ち状態中の番号をセーブして（A 6 8 0 6）、停電復旧時送信コマンド領域に高確率を示す確率情報コマンド（高確率）をセーブし（A 6 8 0 7）、大当たり終了設定処理 3 を終了する。

【0532】

〔小当たりファンファーレ中処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における小当たりファンファーレ中処理（A 3 3 1 9）の詳細について説明する。図 4 5 は、小当たりファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。

【0533】

遊技制御装置 1 0 0 は、まず、下大入賞口開放の小当たり開放中コマンドを演出コマンドとして準備し（A 6 9 0 1）、演出コマンド設定処理を実行する（A 6 9 0 2）。次に、処理番号として「8」を設定し（A 6 9 0 3）、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし（A 6 9 0 4）、下大入賞口の開放時間として小当たり開放時間（例えば 1 6 0 0 m s e c）を特図 2 ゲーム処理タイマ領域にセーブする（A 6 9 0 5）。

【0534】

続いて、遊技制御装置 1 0 0 は、小当たり動作の開始に関する信号（特別電動役物 2 作動中信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A 6 9 0 6）、大入賞口ソレノイド出力データ領域に下大入賞口オンデータをセーブする（A 6 9 0 7）。これにより、特図 2 変動表示ゲームの小当たりでは下大入賞口（第 1 特別変動入賞装置 3 8）が開放される。

【0535】

次に、遊技制御装置 1 0 0 は、大入賞口のカウンタスイッチ（下大入賞口スイッチ 3 8 a 及び／又は上大入賞口スイッチ 3 9 a）のカウンタ数（検出回数）を記憶する大入賞口カウンタ数領域をクリアし（A 6 9 0 8）、小当たりファンファーレ中処理を終了する。

【0536】

なお、本実施形態では、大入賞口が 1 回だけ開く小当たり開放パターンだけであるが、大入賞口の開閉を繰り返す小当たり開放パターンがあってもよい。また、処理番号として「8」を設定することにより、小当たりファンファーレ中処理の終了後に、小当たり中処理に移行できる。

【0537】

〔特図 2 小当たり終了処理〕

次に、特図 2 ゲーム処理における特図 2 小当たり終了処理（A 3 3 2 2）の詳細について

10

20

30

40

50

説明する。図 4 6 は、特図 2 小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。

【0538】

遊技制御装置 100 は、特図 2 普段処理に戻るために処理番号として「0」を設定し（A7301）、特図 2 ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（A7302）。続いて、小当りの終了に関する信号（特別図柄 2 小当り信号のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A7303）、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブする（A7304）。さらに、ラウンド LED ポインタ領域に消灯の番号をセーブし（A7305）、特図ステータス領域をクリアする（A7306）。

【0539】

次に、遊技制御装置 100 は、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態（普電サポートなしの状態）であるか否か、即ち、特図低確率&時短なし中（通常遊技状態中）であるか否かを判定する（A7307）。特図低確率&時短なし中（通常遊技状態中）でない場合に（A7307の結果が「N」）、ステップ A7310 以降の処理を実行する。

【0540】

遊技制御装置 100 は、特図低確率&時短なし中（通常遊技状態中）である場合に（A7307の結果が「Y」）、左打ち指示に関する信号（発射位置指定信号 1 のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（A7308）、遊技状態表示番号 2 領域に左打ち状態中の番号をセーブし（A7309）、特図 1 変動表示ゲームが中断中であるか否かを判定する（A7310）。

【0541】

遊技制御装置 100 は、特図 1 変動表示ゲームが中断中である場合（A7310の結果が「Y」）、飾り特図 1 再開コマンドを演出コマンドとして準備し（A7311）、演出コマンド設定処理を実行する（A7312）。飾り特図 1 再開コマンドを受信した演出制御装置 300 は、飾り特図 1 変動表示ゲームの再開の処理を実行できる。その後、特図 1 ゲーム中断フラグ領域をクリアし（A7313）、特図 2 小当り終了処理を終了する。特図 1 変動表示ゲームが中断中でない場合（A7310の結果が「N」）、飾り特図 1 再開コマンドを準備することなく、特図 1 ゲーム中断フラグ領域をクリアし（A7313）、特図 2 小当り終了処理を終了する

【0542】

なお、特図 2 大当り終了処理（図 4 1）と同じ理由により、特図 2 小当り終了処理において、ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。

【0543】

〔演出制御装置の制御〕

以下に、演出制御装置 300 が演出制御用プログラムによって実行する制御（処理）を説明する。

【0544】

〔メイン処理（演出制御装置）〕

最初に、演出制御装置 300 によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図 4 7 は、演出制御装置 300 によって実行されるメイン処理（メインプログラム）の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、遊技機 10 に電源が投入されると主制御用マイコン 311（演出用マイコン）によって実行される。なお、演出制御装置 300 が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「B****」と表されている。

【0545】

演出制御装置 300 は、メイン処理の実行が開始されると、まず、割込みを禁止する（B0001）。次に CPU 311 及び VDP 312 の初期設定を実行し（B0002、B0003）、割込みを許可する（B0004）。割込みが許可されると、遊技制御装置 100 から送信されたコマンドを受信するコマンド受信割込み処理を実行可能な状態となる。

【0546】

次に、演出制御装置 300 は、表示装置 41 等に表示する表示用データの生成を許可し（B0005）、乱数生成に用いる乱数シードを設定する（B0006）。そして、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（B0007）。

【0547】

続いて、演出制御装置 300 は、WDT（ウォッチドックタイマ）をクリアする（B0008）。WDT は、上述した CPU 初期設定（B0002）で起動され、CPU 311 が正常に動作しているかどうかを監視する。WDT が一定周期を経過してもクリアされない場合は、WDT がタイムアップして CPU 311 がリセットされる。

【0548】

その後、演出制御装置 300 は、計時手段としての RTC（リアルタイムクロック）338 から時刻の情報を読み込む RTC 読込処理を実行する（B0009）。 10

【0549】

RTC 読込処理では、所定の周期（例えば 1 分おき）で RTC 338 から時刻の情報を読み込む構成としてもよく、ステップ B0009 へ処理が移行する度に時刻の情報を読み込む必要はない。また、演出制御装置 300 への電源投入（即ち遊技機 10 への電源投入）の際に、一度だけ、RTC 読込処理を実行する構成としてもよい（RTC 読込処理の位置を変えて、例えばステップ B0003 と B0004 の間で実行してもよい）。演出制御装置 300 は、RAM 内のタイマ領域に時刻を計時する時刻用タイマ（計時手段）を設定し、所定の周期で RTC 338 から時刻の情報を読み込んだ際又は電源投入時に一度だけ RTC 338 から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマを RTC 338 の時刻に合わせるよう調整してよい。そして、演出制御装置 300 は、RTC 338 に代えて、時刻用タイマを使用して各種処理を実行してもよい。このようにすれば、RTC 338 から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、CPU 311 の負荷が減少する。 20

【0550】

なお、RTC 読込処理において、読み込んだ時刻が複数の所定時刻（第 1 所定時刻、第 2 所定時刻、・・・）のいずれかに合致する場合に、所定の演出を実行してよいが、複数の所定時刻の時間間隔を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者はこの時間間隔から設定値を推定することができる。例えば、長い時間間隔の選択率が、設定値が大きいほど小さくなるように抽選されてよい。また、所定の演出を実行する実行期間を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者は所定の演出の実行期間から設定値を推定することができる。例えば、長い実行期間の選択率が、設定値が大きいほど大きくなるように抽選されてよい。 30

【0551】

次に、演出制御装置 300 は、遊技者による演出ボタン 25 の操作信号（演出ボタンスイッチ 25a 又はタッチパネル 25b の信号）を検出したり、検出した信号に応じて演出内容（設定）を変更したりする演出ボタン入力処理を実行する（B0010）。続いて、遊技場（遊技店）の責任者や遊技者等による LED や液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を実行する（B0011）。ホール・遊技者設定モード処理において、後述の演出ポイントに応じて、遊技者は演出をカスタマイズすることができる。 40

【0552】

次に、演出制御装置 300 は、演出ポイントの加算やクリアを実行する演出ポイント制御処理を実行する（B0012）。演出ポイント制御処理では、演出ポイントの加算対象となる演出や操作が実行されることで演出ポイントが加算される処理がされ、また、演出ポイントを次の遊技に繰り越せるよう遊技終了時などに、例えば、演出ポイントの情報等を含む情報が QR コード（登録商標）として表示装置 41 に表示される。例えば、演出制御装置 300 は、ホール・遊技者設定モード処理において、QR コード（登録商標）を表示装置 41 に表示できる。なお、演出ポイントに加算する値（加算値）を設定値に応じた確率で抽選することによって、遊技者は加算値から設定値を推定することができる。例えば、大きな加算値の選択率が、設定値が大きいほど大きくなるように抽選してよい。 50

【0553】

次に、演出制御装置300は、演出乱数などの乱数を更新するための乱数更新処理を実行し（B0013）、遊技制御装置100から受信した受信コマンドを解析して対応する受信コマンドチェック処理を実行する（B0014）。なお、受信コマンドチェック処理の詳細については、図48にて後述する。

【0554】

次に、演出制御装置300は、表示装置41等の表示装置（表示手段）に表示する内容に合わせて各種データの更新を行ったり、表示装置41に表示する描画を表示フレームバッファに設定したりする演出表示編集処理を実行する（B0015）。このとき設定される描画データは、フレーム周期1/30秒（約33.3msec）以内にVDP312が描画を完了することができるものであれば問題なく表示装置41の画像を更新することができる。そして、表示フレームバッファへの描画準備を完了させて描画コマンド準備終了設定を実行する（B0016）。

【0555】

続いて、演出制御装置300は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（B0017）。フレーム切替タイミングでない場合は（B0017の結果が「N」）、フレーム切替タイミングになるまでB0017の処理を繰り返し、フレーム切替タイミングである場合は（B0017の結果が「Y」）、表示装置41への画面描画を指示する（B0018）。本実施形態のフレーム周期は1/30秒なので、例えば1/60秒（フレーム周期の1/2）毎の周期的なVblank（画像更新）が2回実行されるとフレームの切り替えが行われる。なお、1/60秒で画像を更新せず、さらに間隔を大きくしてもよい。

【0556】

また、演出制御装置300は、スピーカ19から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（B0019）。

【0557】

また、演出制御装置300は、LED等からなる装飾装置（盤装飾装置46、枠装飾装置18）を制御する装飾制御処理を実行する（B0020）。装飾制御処理では、例えば、LED等の装飾装置の発光制御を実行する。

【0558】

さらに、演出制御装置300は、モータ及びソレノイドで駆動される電動役物などの演出装置（盤演出装置44、枠演出装置）を制御する可動体制御処理を実行する（B0021）。可動体制御処理では、例えば、モータを駆動する役物動作演出を設定する。

【0559】

そして、演出制御装置300は、前述のB0021の処理を終えると、B0008の処理に戻る。以降、B0008からB0021までの処理を繰り返す。

【0560】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、図48を参照して、上述したメイン処理（図47）における受信コマンドチェック処理（B0014）の詳細について説明する。図48は、演出制御装置300によって実行される受信コマンドチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【0561】

演出制御装置300は、まず、遊技制御装置100から受信したコマンド数をチェックするためにRAMのコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする（B1101）。そして、コマンド受信数が0でないか否かを判定する（B1102）。コマンド受信数が0である場合、すなわち、遊技制御装置100から受信したコマンドがない場合には（B1102の結果が「N」）、解析するコマンドがないので、受信コマンドチェック処理を終了する。

【0562】

一方、演出制御装置300は、コマンド受信数が0でない場合、すなわち、遊技制御装置100からコマンドを受信している場合には（B1102の結果が「Y」）、コマンド

10

20

30

40

50

受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値をコマンド受信数分減算した後（B 1 1 0 3）、RAMの受信コマンドバッファの内容を解析用のコマンド領域にコピーする（B 1 1 0 4）。ここで、受信コマンドバッファはリングバッファなので、バッファ内の内容をコマンド領域にコピーする前にコマンド受信数を減算しても問題ない。また、コピー中に新たにコマンドを受信してもデータが上書きされることはない。

【0 5 6 3】

そして、演出制御装置300は、コマンド読出インデックスを0～31の範囲で+1更新（1だけ加算）する（B 1 1 0 5）。受信コマンドバッファは受信したコマンドを32個まで保存できるよう構成されている。受信したコマンドは、コマンド読出インデックス0～31の順に受信コマンドバッファに格納されており、ここではインデックス順に受信したコマンドを読み出して、解析用のコマンド領域にコピーする。なお、解析用のコマンド領域へのコピーが完了したタイミングで、読みだしたコマンド読出インデックスに対応する受信コマンドバッファの格納領域内はクリアされる。

10

【0 5 6 4】

演出制御装置300は、ステップB 1 1 0 1の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定し（B 1 1 0 6）、コピーが完了していない場合は（B 1 1 0 6の結果が「N」）、ステップB 1 1 0 4からB 1 1 0 6の処理を繰り返す。

【0 5 6 5】

遊技制御装置100から送信されたコマンドを演出制御装置300が受信すると、受信コマンドバッファに受信したコマンドの内容が保存されると同時にコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値が加算更新される。受信コマンドバッファには32個分のコマンドを保存することができるが、受信したコマンドの解析は、別途、解析用のコマンド領域で行われる。そして、解析用のコマンド領域に受信したコマンドの内容がコピーされると、受信コマンドバッファ及びコマンド受信カウンタ値はクリアされる。このように、受信コマンドバッファ内で直接解析を行わずに常に空き領域を確保しておくことで、コマンドの大量受信に備えることができる。

20

【0 5 6 6】

続いて、演出制御装置300は、コピーが完了した場合には（B 1 1 0 6の結果が「Y」）、解析用のコマンド領域の受信したコマンド内容をロードし（B 1 1 0 7）、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する（B 1 1 0 8）。なお、受信コマンド解析処理の詳細については、次の図49にて後述する。また、解析用のコマンド領域のアドレスを更新する（B 1 1 0 9）。その後、ステップB 1 1 0 1の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定し（B 1 1 1 0）、解析が完了していない場合は（B 1 1 1 0の結果が「N」）、ステップB 1 1 0 7からB 1 1 1 0の処理を繰り返す。解析が完了した場合には（B 1 1 1 0の結果が「Y」）、受信コマンドチェック処理を終了する。

30

【0 5 6 7】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、図49を参照して、前述した受信コマンドチェック処理（図48）における受信コマンド解析処理（B 1 1 0 8）の詳細について説明する。図49は、演出制御装置300によって実行される受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0 5 6 8】

演出制御装置300は、まず、受信したコマンドの上位バイトをMODE部、下位バイトをACTION部（ACT部）として分離する（B 1 2 0 1）。遊技制御装置100から演出制御装置300に送信されるコマンドは、MODE部（MODEコマンド）及びACTION部（ACTIONコマンド）によって構成されており、通常、コマンドの種類を示すMODE部から連続して送信される。従って、受信したコマンドの上位、下位はMODE部、ACTION部の順に構成される。

【0 5 6 9】

50

次に、演出制御装置300は、MODE部が正常範囲であるか否かを判定する(B1202)。すなわち、コマンドの種類を示すMODE部が取り得る値(種類を示すコマンド仕様として割り当てられた値)であるか否かを判定する。そして、MODE部が正常範囲である場合には(B1202の結果が「Y」)、同様にACTION部が正常範囲であるか否かを判定する(B1203)。すなわち、コマンドの内容(具体的な演出指示等)を示すACTION部が取り得る値(内容を示すコマンド仕様として割り当てられた値)であるか否かを判定する。そして、ACTION部が正常範囲である場合には(B1203の結果が「Y」)、さらに、MODE部に対するACTION部は正しい組み合わせか否かを判定する(B1204)。すなわち、ACTION部の値が、MODE部によって特定される種類のコマンドが取り得る値であるか否かを判定する。そして、正しい組み合わせである場合には(B1204の結果が「Y」)、B1205以降の処理でコマンドの系統に応じたコマンド処理を実行する。

10

【0570】

演出制御装置300は、まず、MODE部の値が変動系コマンドの範囲か否かを判定する(B1205)。なお、変動系コマンドは、飾り特別図柄の変動パターンを指令するコマンドであり、変動コマンド(変動開始情報設定処理で設定)がある。そして、MODE部が変動系コマンドを表す場合には(B1205の結果が「Y」)、変動系コマンド処理を実行し(B1206)、受信コマンド解析処理を終了する。

【0571】

演出制御装置300は、MODE部が変動系コマンドを表していない場合には(B1205の結果が「N」)、次に、MODE部が当り系コマンドの範囲か否かを判定する(B1207)。なお、当り系コマンドは、当り中の演出に関する動作(ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など)を指令するコマンドであり、例えば、大当りファンファーレコマンド(特図表示中処理で設定)、ラウンドコマンド(ファンファーレ/インターバル中処理で設定)、インターバルコマンド(大入賞口開放中処理で設定)、エンディングコマンド(大入賞口開放中処理で設定)、小当りファンファーレコマンド、小当り開放中コマンド(小当りラウンドコマンド)、小当り終了画面コマンド(小当りエンディングコマンド)などである。そして、MODE部が当り系コマンドを表す場合には(B1207の結果が「Y」)、当り系コマンド処理を実行し(B1208)、受信コマンド解析処理を終了する。

20

30

【0572】

演出制御装置300は、MODE部が当り系コマンドを表していない場合には(B1207の結果が「N」)、次に、MODE部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する(B1209)。なお、図柄系コマンドには、停止図柄パターンに対応する飾り特図1コマンド、飾り特図2コマンドがある。そして、MODE部が図柄系コマンドを表す場合には(B1209の結果が「Y」)、図柄系コマンド処理を実行し(B1210)、受信コマンド解析処理を終了する。

【0573】

演出制御装置300は、MODE部が図柄系コマンドを表していない場合には(B1209の結果が「N」)、次に、MODE部が単発系コマンドの範囲か否かを判定する(B1211)。そして、MODE部が単発系コマンドを表す場合には(B1211の結果が「Y」)、単発系コマンド処理を実行し(B1212)、受信コマンド解析処理を終了する。

40

【0574】

演出制御装置300は、MODE部が単発系コマンドを表していない場合には(B1211の結果が「N」)、次に、MODE部が先読み図柄系コマンドの範囲か否かを判定する(B1213)。先読み図柄系コマンドには、先読み停止図柄コマンドがある。そして、MODE部が先読み図柄系コマンドを表す場合には(B1213の結果が「Y」)、先読み図柄系コマンド処理を実行し(B1214)、受信コマンド解析処理を終了する。なお、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先読み停止図柄コマンド(低確率)を

50

使用して先読み図柄系コマンド処理を実行し、受信した時の大当たり確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理を実行してよい。

【0575】

演出制御装置300は、MODE部が先読み図柄系コマンドを表していない場合には（B1213の結果が「N」）、次に、MODE部が先読み変動系コマンドの範囲か否かを判定する（B1215）。先読み変動系コマンドには、先読み変動パターンコマンドがある。そして、MODE部が先読み変動系コマンドを表す場合には（B1215の結果が「Y」）、先読み変動系コマンド処理を実行し（B1216）、受信コマンド解析処理を終了する。

10

【0576】

一方、演出制御装置300は、MODE部が先読み変動系コマンドを表していない場合には（B1215の結果が「N」）、予期しないコマンド（例えば、テストモード中のみ使用するコマンド）を受信した可能性があるので、受信コマンド解析処理を終了する。また、MODE部が正常範囲でない場合（B1202の結果が「N」）、ACTION部が正常範囲でない場合（B1203の結果が「N」）、もしくは、MODE部に対するACTION部が正しい組合せでない場合も（B1204の結果が「N」）、受信コマンド解析処理を終了する。

【0577】

〔単発系コマンド処理〕

次に、図50を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における単発系コマンド処理（B1212）の詳細について説明する。図50は、演出制御装置300によって実行される単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

20

【0578】

演出制御装置300は、まず、MODE部が遊技機の種類を示す機種指定コマンドを表すか否かを判定する（B1301）。そして、MODE部が機種指定コマンドを表す場合には（B1301の結果が「Y」）、遊技機の種類を設定する機種設定処理を実行し（B1302）、単発系コマンド処理を終了する。

【0579】

演出制御装置300は、MODE部が機種指定コマンドを表していない場合には（B1301の結果が「N」）、次に、MODE部がRAM初期化のコマンドを表すか否かを判定する（B1303）。そして、MODE部がRAM初期化のコマンドを表す場合には（B1303の結果が「Y」）、RAM初期化の報知等を行うRAM初期化設定処理を実行し（B1304）、単発系コマンド処理を終了する。

30

【0580】

演出制御装置300は、MODE部がRAM初期化のコマンドを表していない場合には（B1303の結果が「N」）、次に、MODE部が停電復旧系コマンドを表すか否かを判定する（B1305）。例えば、停電復旧系コマンドとして、停電復旧コマンドと復旧画面コマンドがある。そして、MODE部が停電復旧系コマンドを表す場合には（B1305の結果が「Y」）、停電復旧設定処理を実行し（B1306）、単発系コマンド処理を終了する。

40

【0581】

演出制御装置300は、MODE部が停電復旧系コマンドを表していない場合には（B1305の結果が「N」）、次に、MODE部が客待ちデモコマンドを表すか否かを判定する（B1307）。そして、MODE部が客待ちデモコマンドを表す場合には（B1307の結果が「Y」）、客待ちデモ設定処理を実行し（B1308）、単発系コマンド処理を終了する。

【0582】

演出制御装置300は、MODE部が客待ちデモコマンドを表していない場合には（B1307の結果が「N」）、次に、MODE部が飾り特図1保留数コマンドを表すか否か

50

を判定する（B1309）。そして、MODE部が飾り特図1保留数コマンドを表す場合には（B1309の結果が「Y」）、特図1保留情報設定処理を実行し（B1310）、単発系コマンド処理を終了する。

【0583】

演出制御装置300は、MODE部が飾り特図1保留数コマンドを表していない場合には（B1309の結果が「N」）、次に、MODE部が飾り特図2保留数コマンドを表すか否かを判定する（B1311）。そして、MODE部が飾り特図2保留数コマンドを表す場合には（B1311の結果が「Y」）、特図2保留情報設定処理を実行し（B1312）、単発系コマンド処理を終了する。

【0584】

演出制御装置300は、MODE部が飾り特図2保留数コマンドを表していない場合には（B1311の結果が「N」）、次に、MODE部が確率情報コマンドを表すか否かを判定する（B1313）。そして、MODE部が確率情報コマンドを表す場合には（B1313の結果が「Y」）、確率情報設定処理を実行し（B1314）、単発系コマンド処理を終了する。

【0585】

演出制御装置300は、MODE部が確率情報コマンドを表していない場合には（B1313の結果が「N」）、次に、MODE部がエラー／不正系のコマンドを表すか否かを判定する（B1315）。なお、エラー／不正系のコマンドとして、例えば、不正発生コマンド、不正解除コマンド、状態オフコマンド、状態オンコマンドがある。状態オンコマンドとして、ガラス枠開放検出スイッチ63からの信号の発生（ガラス枠開放エラー）や、前面枠開放検出スイッチ64（本体枠開放検出スイッチ）からの信号の発生（本体枠開放エラー、前面枠開放エラー）を示すコマンドがある。また、状態オフコマンドは、エラーの不発生を示す。

【0586】

そして、MODE部がエラー／不正系のコマンドを表す場合には（B1315の結果が「Y」）、エラーや不正の報知や報知解除をするためのエラー／不正設定処理を実行し（B1316）、単発系コマンド処理を終了する。

【0587】

演出制御装置300は、MODE部がエラー／不正系のコマンドを表していない場合には（B1315の結果が「N」）、次に、MODE部が演出モード切替用のコマンド（特図表示中処理等で設定）を表すか否かを判定する（B1317）。そして、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表す場合には（B1317の結果が「Y」）、演出モード切替設定処理を実行し（B1318）、単発系コマンド処理を終了する。演出モード切替設定処理において、演出モードが設定されることになる。

【0588】

演出制御装置300は、MODE部が演出モード切替用のコマンドを表していない場合には（B1317の結果が「N」）、次に、MODE部がアウト球数を示すアウト球数コマンドを表すか否かを判定する（B1319）。そして、MODE部がアウト球数コマンドを表す場合には（B1319の結果が「Y」）、アウト球数受信時処理を実行し（B1320）、単発系コマンド処理を終了する。

【0589】

演出制御装置300は、MODE部がアウト球数コマンドを表していない場合には（B1319の結果が「N」）、次に、MODE部がカウントのコマンド（大入賞口カウントコマンド）を表すか否かを判定する（B1321）。そして、MODE部が大入賞口スイッチのカウントのコマンドを表す場合には（B1321の結果が「Y」）、カウント情報設定処理を実行し（B1322）、単発系コマンド処理を終了する。

【0590】

演出制御装置300は、MODE部がカウントのコマンドを表していない場合には（B1321の結果が「N」）、MODE部が設定値情報コマンド（確率設定値情報コマンド

10

20

30

40

50

）を表すか否かを判定する（B 1 3 2 3）。設定値情報コマンドは、図 6 B のステップ A 1 0 4 6 の停電復旧時のコマンド及びステップ A 1 0 4 4 の処理で送信される R A M 初期化時のコマンドに含まれる。そして、M O D E 部が設定値情報コマンドを表す場合には（B 1 3 2 3 の結果が「Y」）、設定値受信時処理を実行し（B 1 3 2 4）、単発系コマンド処理を終了する。設定値受信時処理では、設定値（確率設定値）を R A M 等の記憶部に記憶するとともに必要な処理を実行する。

【0 5 9 1】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が設定値情報コマンドを表していない場合には（B 1 3 2 3 の結果が「N」）、M O D E 部が設定変更系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 5）。設定変更系のコマンドとして、例えば、確率設定変更中のコマンド（A 1 0 3 0）がある。そして、M O D E 部が設定変更系のコマンドを表す場合には（B 1 3 2 5 の結果が「Y」）、設定変更系情報設定処理を実行し（B 1 3 2 6）、単発系コマンド処理を終了する。設定変更系情報設定処理では、設定変更系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定変更中のコマンドを受信した場合に、設定変更系情報設定処理では、遊技者に設定変更中であること報知する設定変更中表示を表示装置 4 1 に表示する。また、例えば、設定変更系情報設定処理では、所定の音声（例えば、「設定変更中です」）をスピーカから発生させたり、演出用の装飾装置（装飾部）である枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の L E D を消灯させて、遊技者に設定変更中であること報知してよい。即ち、設定変更系情報設定処理では、表示装置 4 1 やスピーカや枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 などの演出用の装置を遊技可能な状態（客待ち状態、通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態など）と異なる特定の態様としてもよい。

【0 5 9 2】

演出制御装置 3 0 0 は、M O D E 部が設定変更系のコマンドを表していない場合には（B 1 3 2 5 の結果が「N」）、M O D E 部が設定確認系のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 7）。設定確認系のコマンドとして、例えば、確率設定確認中のコマンド（A 1 0 3 3）がある。そして、M O D E 部が設定確認系のコマンドを表す場合には（B 1 3 2 7 の結果が「Y」）、設定確認系情報設定処理を実行し（B 1 3 2 8）、単発系コマンド処理を終了する。設定確認系情報設定処理では、設定確認系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定確認中のコマンドを受信した場合に、設定確認系情報設定処理では、遊技者に設定確認中であること報知する設定確認中表示を表示装置 4 1 に表示する。また、例えば、設定確認系情報設定処理では、所定の音声（例えば、「設定確認中です」）をスピーカから発生させたり、演出用の装飾装置（装飾部）である枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 の L E D を消灯させて、遊技者に設定確認中であること報知してよい。即ち、設定確認系情報設定処理では、表示装置 4 1 やスピーカや枠装飾装置 1 8 や盤装飾装置 4 6 などの演出用の装置を、遊技可能な状態（客待ち状態、通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態など）と異なる特定の態様に設定してもよい。なお、設定確認系情報設定処理と設定変更系情報設定処理で設定する演出用の装置の態様に相違があってもよい。

【0 5 9 3】

次に、M O D E 部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する（B 1 3 2 9）。なお、図柄停止のコマンドには、例えば、特図 1 の図柄停止コマンド（飾り特図 1 停止コマンド）と特図 2 の図柄停止コマンド（飾り特図 2 停止コマンド）がある。そして、M O D E 部が図柄停止のコマンドを表す場合には（B 1 3 2 9 の結果が「Y」）、演出制御装置 3 0 0 は、次に、M O D E 部のコマンドが正常なコマンドであるか否かを判定する（B 1 3 3 0）。

【0 5 9 4】

M O D E 部のコマンドが正常なコマンドである場合には（B 1 3 3 0 の結果が「Y」）、演出制御装置 3 0 0 は、対応する特図の停止態様を設定し（B 1 3 3 1）、全図柄が停止した後に遊技状態フラグを通常状態に設定して（B 1 3 3 2）、単発系コマンド処理を終了する。B 1 3 3 2 の処理では、一例として、遊技状態フラグを通常状態に設定してい

るが、本処理が実行されるタイミングによって、遊技状態フラグは、「変動中」「大当たり中」「小当たり中」のフラグが設定される。

【0595】

一方、MODE部が図柄停止のコマンドを表していない場合（B1329の結果が「N」）、または、MODE部のコマンドが正常ではない場合（B1330の結果が「N」）には、演出制御装置300は、単発系コマンド処理を終了する。

【0596】

その他、図50には記載されていないが、MODE部が飾り特図1中断コマンド（A5413）や飾り特図1再開コマンド（A7311）を表す場合には、演出制御装置300は、飾り特図1変動表示ゲームを中断したり再開したりする処理を実行してよい。

【0597】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、図51を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における先読み図柄系コマンド処理（B1214）の詳細について説明する。図51は、演出制御装置300によって実行される先読み図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0598】

演出制御装置300は、まず、最新保留情報が特図1保留（特図1始動記憶）の情報であるか否か、例えば、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図1保留数コマンドであるか否かを判定する（B1601）。最新保留情報が特図1保留の情報である場合（B1601の結果が「Y」）、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図1保留数に対応する特図1先読み図柄コマンド領域にセーブする（B1602）。

【0599】

演出制御装置300は、最新保留情報が特図1保留の情報でない場合（B1601の結果が「N」）、即ち、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図2保留数コマンドである場合、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図2保留数に対応する特図2先読み図柄コマンド領域にセーブする（B1603）。

【0600】

演出制御装置300は、ステップB1602とB1603の後、先読み変動系コマンドの受信待ちであることを示す先読み変動系コマンド受信待ちフラグを設定する（B1604）。これは、先読み図柄系コマンドと先読み変動系コマンドがセットになっているため、遊技制御装置100から先読み図柄系コマンドに続いて先読み変動系コマンドが送信されるためである。その後、先読み図柄系コマンド処理を終了する。

【0601】

〔先読み変動系コマンド処理〕

次に、図52を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における先読み変動系コマンド処理（B1216）の詳細について説明する。図52は、演出制御装置300によって実行される先読み変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0602】

演出制御装置300は、まず、先読み変動系コマンドの受信待ち中であるか否かを判定する（B1701）。前述の先読み変動系コマンド受信待ちフラグ（B1604）が設定されている場合、先読み変動系コマンドの受信待ち中であると判定できる。先読み変動系コマンドの受信待ち中でない場合（B1701の結果が「N」）、先読み変動系コマンド処理を終了する。先読み変動系コマンドの受信待ち中である場合（B1701の結果が「Y」）、先読み変動系コマンド受信待ちフラグをクリアする（B1702）。

【0603】

次に、演出制御装置300（サブ基板）は、最新保留情報の図柄（特図1又は特図2）の保留数に対応する先読み変動MODE変換テーブルを設定し（B1703）、先読み変動系コマンドのMODE部に対応してサブ内先読み変動コマンドMODE部を取得する（B1704）。次に、先読み変動ACT変換テーブルを設定し（B1705）、先読み変動系コマンドのACTION部（ACT部）に対応するサブ内先読み変動コマンドACT

10

20

30

40

50

部を取得する（B1706）。

【0604】

次に、演出制御装置300は、変換後のMODE部とACT部（即ち、サブ内先読み変動コマンドMODE部とACT部）が共に0以外であるか否かを判定する（B1707）。なお、正常（有効）なコマンドであれば0以外に変換される。変換後のMODE部、ACT部が共に0以外である場合（B1707の結果が「Y」）、変換後のMODE部とACT部から構成される変換後のコマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（特図1先読み変動コマンド領域又は特図2先読み変動コマンド領域）にセーブする（B1708）。そして、先読みコマンド整合チェック処理を実行して（B1709）、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常であるか否かを判定する（B1710）。

10

【0605】

なお、保留が変動表示ゲームを開始するときの保留数によって、MODE部に対応する前半変動の時間が変化する。保留が変動表示ゲームを開始するとき、保留が他になれば長めの前半変動になり、新たに保留が発生して保留数が多ければ短めの前半変動となる。従って、前半変動の時間値が遷移しても、演出制御装置300の内部コマンドが同じに扱えるように、受信した先読み変動系コマンドのMODE部をサブ内先読み変動コマンドMODE部に変換しておく。

【0606】

また、リーチの種類は保留数に関係ないため、サブ内先読み変動コマンドACT部に対応する後半変動は保留数に依存しない。しかし、同一系統のリーチにも種類があるため、仮に先読み変動系コマンドのACT部（後半変動の値）を変換せずに、演出制御装置300がそのまま使うと数が多くなりチェックが困難になる。例えば、ノーマルリーチにも、ノーマルリーチ-1停止はずれ、ノーマルリーチ+1停止はずれなどの種類が存在する。従って、同一系統のリーチを示すACT部を、同じサブ内先読み変動コマンドACT部に変換することで、数を減らし、先読みコマンド整合チェック処理等のチェック処理の負担を軽減する。

20

【0607】

次に、演出制御装置300は、変換後のMODE部とACT部（即ち、サブ内先読み変動コマンドMODE部とACT部）の少なくとも一方が0である場合（B1707の結果が「N」）、又は、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常でない場合（B1710の結果が「N」）、変換後のコマンドに異常があるとして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

30

【0608】

演出制御装置300は、変換後のMODE部とACT部の組合せが正常である場合（B1710の結果が「Y」）、先読み対象の保留情報（最新保留の情報）を先読み変動コマンド領域からロードし（B1711）、最新保留の先読み演出に関する先読み抽選処理を実行する（B1712）。先読み演出としては、例えば、連続予告演出（チャンス目先読み演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告などがある。続いて、最新保留の先読み演出（保留変化予告等）が発生するか否かを判定する（B1713）。最新保留の先読み演出が発生する場合（B1713の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応するポイント情報を設定する（B1714）。

40

【0609】

次に、演出制御装置300は、発生する先読み演出（保留変化予告等）が直ちに開始する演出であるか否かを判定する（B1715）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（B1715の結果が「Y」）、選出された先読み演出に対応する表示を設定する（B1716）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（B1715の結果が「N」）、保留シフト時（保留表示の移動時、保留数減少時）の先読み演出に対応する表示を設定、保存する（B1717）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

50

【0610】

一方、演出制御装置300は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（B1713の結果が「N」）、そのまま、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【0611】

〔図柄系コマンド処理〕

次に、図53を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における図柄系コマンド処理（B1210）の詳細について説明する。図53は、演出制御装置300によって実行される図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0612】

演出制御装置300は、受信した図柄系コマンド（飾り特図1コマンド又は飾り特図2コマンド）のMODE部に対応する特図種別を設定する（B1801）。特図種別は、特図1又は特図2である。そして、図柄系コマンドのMODE部とACTION部（ACT部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、RAM等の所定領域にセーブする（B1802）。ここで、特図1と特図2では、図柄の振分け割合が変わるので、MODE毎にテーブルを使用して、図柄種別を設定する。なお、本実施形態において、図柄種別は、はずれ図柄や、図28に示した10R確変大当り図柄、4R確変大当り図柄、10R通常大当り図柄に対応する。

10

【0613】

〔変動系コマンド処理〕

次に、図54を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における変動系コマンド処理（B1206）の詳細について説明する。図54は、演出制御装置300によって実行される変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

20

【0614】

演出制御装置300は、受信した変動系コマンド（変動コマンド）の特図種別（特図1又は特図2）が未確定であるか否かを判定する（B1901）。特図種別が未確定である場合（B1901の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を終了する。特図種別が未確定でない場合（B1901の結果が「N」）、受信した変動系コマンドと図柄系コマンドの組合せをチェックし（B1902）、変動系コマンドと図柄種別が不整合であるか否かを判定する（B1903）。ここで、不整合とは、はずれの変動系コマンドを受信したのに大当り図柄の図柄系コマンドを受信していた場合など、演出を行う上で矛盾してしまうことである。変動系コマンドと図柄種別が不整合である場合（B1903の結果が「Y」）、変動系コマンド処理を終了する。

30

【0615】

演出制御装置300は、変動系コマンドと図柄種別が不整合でない場合（B1903の結果が「N」）、変動系コマンド（変動コマンド）から変動パターン種別を判別し（B1904）、変動中の演出である変動演出を設定する変動演出設定処理を実行する（B1905）。なお、同じ変動系コマンドに対して、複数の演出が存在する。続いて、遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグに特図変動中を設定し（B1906）、連続予告演出の先読み演出回数（連続予告演出の残り回数）が0でなければ-1更新する（B1907）。

40

【0616】

〔変動演出設定処理〕

次に、図55を参照して、前述した変動系コマンド処理（図54）における変動演出設定処理（B1905）の詳細について説明する。図55は、演出制御装置300によって実行される変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0617】

演出制御装置300は、まず、変動パターン種別が、リーチなし変動（リーチ状態にならない変動）であるか否かを判定する（B2001）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（B2001の結果が「Y」）、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定値（確率設定値）に対応する前半予告振分グループアドレス

50

テーブルを設定し（B2002）、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE部と特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（B2003）。リーチなし変動の場合、保留数が多いほど変動時間が短縮されるため、保留数に対応するテーブルのアドレスを取得している。

【0618】

演出制御装置300は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（B2001の結果が「N」）、即ち、リーチあり変動である場合、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定値（確率設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（B2004）、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE部と変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取

10

【0619】

演出制御装置300は、ステップB2003、B2005の後、前半変動中（リーチ前）に出現する予告の抽選を行う（B2006）。なお、予告の抽選確率は、設定値に依存することになる。続いて、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定値（確率設定値）に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定し（B2007）、変動系コマンドのACT部に対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（B2008）、後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（B2009）。なお、予告の抽選確率は、設定値に依存することになる。その後、変動系コマンド（変動コマンド）のMODE部、ACT部に対応する変動演出の内容を決定する（B2010）。なお、変動系コマンドから変動時間や主なリーチ内容などがわかる。

20

【0620】

次に、演出制御装置300は、予告の抽選結果に対応する演出（予告演出）の内容を決定する（B2011）。そして、設定値（確率設定値、設定）を示唆するための設定示唆演出の内容を決定する（B2012）。その後、例えばリーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する停止図柄設定処理を実行する（B2013）。ここで、はずれ図柄の場合にばらけ目を決定するなど、飾り停止図柄を具体的に決定する。

【0621】

次に、演出制御装置300は、設定示唆演出の表示設定を行う（B2014）。リーチ演出等の変動演出の表示設定を行い（B2015）、予告演出の表示設定を行う（B2016）。続いて、特図種別に対応する保留減少（保留シフト）の表示設定を行い、例えば、今回変動する飾り特図に対応する保留表示が減る表示が設定される他、保留シフト時の先読み演出に対応する表示情報（B1717）等が読み出される（B2017）。続いて、スピーカの音声による演出態様（音出力態様）を定める音声番号、装飾装置の発光による演出態様を定める装飾番号を設定する（B2018）。装飾装置（盤装飾装置46、枠装飾装置18）は、複数の装飾用発光部（装飾LED等）を有し、装飾番号で定められる発光態様（各LEDの色や発光タイミング等）で発光する。

30

【0622】

なお、音声番号や装飾番号を、演出内容に基づいて設定するだけでなく、設定値（確率設定値）に応じた抽選確率で抽選して設定することも可能である。このようにすると、遊技者は、装飾装置の発光態様、即ち、装飾用発光部（LED）の発光態様から遊技機10の設定値（確率設定値）を推測することを楽しめる。

40

【0623】

次に、演出制御装置300は、特図種別に対応する飾り特図変動の表示設定を行い（B2019）、第一から第三の特別図柄以外に第四特別図柄（第4図柄、識別情報）に関する第4図柄変動の表示設定を行う（B2020）。なお、第4図柄変動は、表示装置41以外に設けた前述のランプ表示装置80のランプ表示部1、2（LED）、及び／又は、表示装置41で表示される。

50

【0624】

〔当り系コマンド処理〕

次に、図56を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図49）における当り系コマンド処理（B2208）の詳細について説明する。図56は、演出制御装置300によって実行される当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【0625】

演出制御装置300は、まず、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表すか否かを判定する（B2101）。当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表す場合（B2101の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドが大当りファンファーレコマンド又は小当りファンファーレコマンドである場合、ファンファーレ演出を設定するためのファンファーレ演出設定処理を実行する（B2102）。なお、ファンファーレコマンドには、今回の大当りのラウンド数上限値の情報が含まれている。続いて、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにファンファーレ中を設定し（B2103）、当り系コマンド処理を終了する。なお、ラウンド数上限値は、図柄系コマンド（停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンド）から判定される図柄種別からも得ることができる。

10

【0626】

演出制御装置300は、受信した当り系コマンドのMODE部がファンファーレを表さない場合には（B2101の結果が「N」）、当り系コマンドのMODE部がラウンドを表すか否かを判定する（B2104）。MODE部がラウンドを表す場合（B2104の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがラウンドコマンド又は小当り開放中コマンドである場合、演出制御装置300は、ラウンド演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにラウンド中を設定し（B2105、B2106）、当り系コマンド処理を終了する。

20

【0627】

受信した当り系コマンドのMODE部がラウンドを表さない場合には（B2104の結果が「N」）、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がインターバルを表すか否かを判定する（B2107）。MODE部がインターバルを表す場合（B2107の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがインターバルコマンドである場合、演出制御装置300は、インターバル演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにインターバル中を設定し（B2108、B2109）、当り系コマンド処理を終了する。なお、小当りで大入賞口が一回だけ開放される場合、即ち、小当りが1ラウンドである場合、インターバルコマンドはない。

30

【0628】

受信した当り系コマンドのMODE部がインターバルを表さない場合には（B2107の結果が「N」）、演出制御装置300は、当り系コマンドのMODE部がエンディングを表すか否かを判定する（B2110）。MODE部がエンディングを表す場合（B2110の結果が「Y」）、即ち、当り系コマンドがエンディングコマンド又は小当り終了画面コマンドである場合、演出制御装置300は、エンディング演出を設定するためのエンディング演出設定処理を実行し、現在の遊技機10の遊技状態（P機状態）を示す遊技状態フラグにエンディング中を設定し（B2111、B2112）、当り系コマンド処理を終了する。

40

【0629】

なお、受信した当り系コマンドのMODE部がエンディングを表さない場合には（B2110の結果が「N」）、演出制御装置300は、いずれの処理も実行せずに、当り系コマンド処理を終了する。

【0630】

〔リーチ演出の演出態様のタイミングチャート〕

次に、図57を参照して、演出制御装置300が実行するリーチ演出の演出態様のタイミングについて説明する。

50

【0631】

図57は、リーチ演出の演出態様のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、タイミングチャートの横軸の時間（時刻）は、リーチ演出が実行される変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始（変動開始）からの時間（時刻）である。

【0632】

図57のタイミングチャートに示すように、変動表示ゲームでリーチ状態が発生すると、演出制御装置300は、例えばリーチ後半でスペシャル2リーチ（SP2リーチ）等にリーチ演出を発展させることができる。

【0633】

演出制御装置300は、抽選（振り分け）に基づいて設定された変動系コマンド（変動コマンド）に対応して、変動演出設定処理のステップB2010等でリーチの種類（Nリーチ、SP1ーSP3リーチ、プレミアリーチ）や演出を選択（決定）する。例えば、SP2リーチに発展する演出はSP2リーチが選択されたときに実行されることができ、SP3リーチに発展する演出はSP3リーチが選択されたときに実行されることができ。なお、SP2リーチに係るリーチ演出はSP1リーチから発展させる演出にしてもよく、SP3リーチに係るリーチ演出はSP1リーチやSP2リーチから発展させる演出にしてもよい。

【0634】

なお、変動表示ゲームの結果が大当たり（特別結果）となる演出（予告）が実行される期待度、すなわち大当たりの期待度（期待値）は、Nリーチ<SP1リーチ<SP2リーチ<SP3リーチの順に高く設定される。期待度は、その演出が選択された場合に大当たりになる確率を示唆し、大当たりであるときのその演出の選択率及び大当たりでないとき（はずれのとき）のその演出の選択率などに基づいて算出することができる。

【0635】

図57に示すように、時刻t0で変動表示ゲームが開始され、時刻t1から例えば後述する図59の（う）に示すようにリーチ状態（「4↓4」）が発生し、リーチ前半のリーチ演出としてNリーチが実行される。リーチ状態が発生する前の変動表示ゲーム中、すなわち時刻t0から時刻t1までは、通常変動となる。

【0636】

その後、リーチ後半になる時刻t2で、例えばNリーチがSP2リーチ等のSPリーチに発展すると、演出制御装置300は、SP2リーチ等によるリーチ演出として画像や動画（ムービー）等を表示装置41の表示画面に表示することができる。Nリーチが発展しない場合は、そのまま変動表示ゲームが終了し、停止図柄が表示される。

【0637】

また、当該リーチ演出では、例えば後述する図59の（え）に示すように5段階のマーク（星印）★による表示で4段階目の表示（★★★★☆）が表示画面に表示されることによって、変動表示ゲームの結果が大当たり（特別結果）となる期待度を遊技者に示唆することができる。5段階の★による表示は、例えば期待度が最小となる☆☆☆☆☆から、★が1つ増えるごとに期待度を高くして、★★★★★で期待度を最大にできる。

【0638】

なお、遊技者に示唆する期待度は、変動表示ゲームの結果が大当たりとなる期待度以外にも、例えば、所定の演出が実行される演出実行期待度や、所定の演出が成功する態様となる演出成功期待度であってもよい。演出実行期待度や演出成功期待度は、示唆演出によって遊技者に示唆される。また、示唆演出に関する演出態様の振り分け率（選択率）は、振り分けテーブルなどにおいて、所定の演出が実行される（又は成功する）場合と非実行（又は失敗）の場合とで、示唆する期待度に応じて適宜調整されている。

【0639】

演出実行期待度として、例えば、リーチ演出がNリーチやSP1リーチから発展して、SP2リーチやSP3リーチによるリーチ演出が実行される（開始される）期待度を遊技者に示唆することができる。また、ラウンド遊技の途中で昇格演出が実行される期待度を

10

20

30

40

50

、通常大当りによるラウンド遊技中やファンファーレ演出中に、演出実行期待度として遊技者に示唆してもよい。ここで、昇格演出は、大当り遊技後に、遊技状態が特定遊技状態（確変状態）に移行することを遊技者に報知する演出である。

【0640】

また、演出成功期待度として、例えばリーチ演出が、主人公キャラクタと敵キャラクタとが対決するバトル演出となる場合に、主人公キャラクタが勝利する演出態様（演出成功態様）となる期待度を示唆演出（例えば5段階の★による表示）によって遊技者に示唆することができる。なお、バトル演出となる場合の表示画面の画面遷移の一例は、後述する図59の（お）に示す。すなわち、演出の結果が演出成功態様になるか否かが遊技者に分からない演出中に、演出成功期待度として期待度を遊技者に示唆することができる。

10

【0641】

なお、ファンファーレ演出の実行される演出実行期待度や、勝利することで大当りになるバトル演出の演出成功期待度は、大当り期待度と一致する。即ち、図59（え）の5段階の★による表示は、ファンファーレ演出の演出実行期待度とバトル演出の演出成功期待度と大当り期待度のいずれを意味してもよい。

【0642】

そして、時刻 t_3 で、演出制御装置300は、例えば期待度に関連する値（例えば「80%」）を含むように期待度表示を行うことができる。例えば、演出制御装置300は、後述する図59の（お）に示すように「期待度80%」という帯状の表示507を期待度表示として、表示装置41の表示画面に表示できる。

20

【0643】

その後、演出制御装置300は、時刻 t_3 から所定の時間（例えば3sec）経過後に、期待度に関連する値（例えば「80%」）を非表示し、当該値よりも高い値を期待度に関連する値（例えば「90%」）として再度表示することができる（図59の（か）参照）。したがって、後から出てきた期待度に関連する値が、先に表示された値よりも高くなっているのを遊技者が認識することで、大当りへの期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、先に表示された値（例えば「80%」）よりも、後からでくる期待度に関連する値を低くしてもよい（例えば「60%」）。

【0644】

続いて、時刻 t_4 で、演出制御装置300は、例えば演出ボタン25を発光させるとともに、遊技者に演出ボタン25の操作を促進させる（促す）操作促進画像770を表示装置41の表示画面に表示することができる。操作促進画像770は、演出ボタン25（操作手段）に関連する操作関連画像として表示画面に表示される。また、演出ボタン25の発光タイミングは、操作促進画像770の表示タイミングと同期させる態様に限らず、図57に点線で示すように、操作促進画像770の表示タイミングと重複する期間があるように前後にずらしてもよい。なお、操作促進画像770の表示タイミングと重複する期間がないように、演出ボタン25の発光タイミングをずらしてもよい。

30

【0645】

操作促進画像770は、後述する図60の（く）等に示すように複数の構成要素771～774からなる画像である。時刻 t_4 では、期待度に関連する値（例えば%表示）として例えば「90%」が湧き出る表示態様となる第1構成要素771や、演出ボタン25に対応するボタン画像等の画像である第2構成要素772、第3構成要素773、第4構成要素774が、操作促進画像770を構成する構成要素として表示されることができる。

40

【0646】

なお、演出制御装置300は、時刻 t_4 で第1構成要素771を表示せずに第2～4構成要素772～774を表示した後に、図57に破線で示すように第1構成要素771を表示してもよい。また、第1構成要素771は、時刻 t_4 で表示されてから、破線で示すように再度表示されてもよい。

【0647】

続いて、時刻 t_5 で、演出制御装置300は、図57に点線で示すように第1構成要素

50

771と第2～4構成要素772～774とを繰り返し表示することができる。その際、第1構成要素771の期待度に関連する値は、先に表示された値（例えば「90%」）より高い値（例えば「95%」）にできる。したがって、後から出てきた期待度に関連する値が、先に表示された値よりも高くなっているのを遊技者が認識することで、大当りへの期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、先に表示された値（例えば「90%」）よりも、後からでくる期待度に関連する値を低くしてもよい（例えば「60%」）。

【0648】

このように、リーチ演出中に異なる態様で、期待度に関連する値（例えば%表示）を増加（上昇）させながら繰り返し表示することによって、遊技者の期待感を徐々に惹起させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、繰り返し表示される期待度に関連する値のうち、最後に表示されるものが、実際の大当りの期待度を示唆してよい。例えば、最後に表示される実際の大当りの期待度に近づくように期待度に関連する値（実際の大当りの期待度の数十%の値）を増加させてよい。すなわち、期待度に関連する値が変化した後（期待度変化、期待度変動）、最後に確定された期待度に関連する値（確定期待度）を表示することで、遊技者に大当りの期待度を認識させ易くできる。

【0649】

なお、出現する各%表示は、振り分け（抽選）によって選択されて直接的に大当りの期待度を示してもよい。このようにすると、後で大当りが発生する場合には、繰り返し出現する%値は平均的に大きくなり、後ではずれ結果となる場合には、繰り返し出現する%値は平均的に小さくなる。一般的に、大当りが発生する場合に、大当りの期待度の高い演出が振り分けによって出やすくなるのと同様である。なお、出現する各%表示は、種々の%値が規則性なしに繰り返し表示されるものでもよい。

【0650】

また、出現する各%表示は、それ以前に出現した種々の演出の大当りの期待度を総合したような総合期待度（即ち、これら種々の演出が全て出現した場合に大当りになる確率）を示してもよい。この場合に、%値は繰り返し表示される度に増加していく傾向となる。例えば、図59（え）でSP2リーチ自体の大当りの期待度が80%であり、さらに、図59（か）でキャラクタ768の出現する演出自体の大当りの期待度が50%であるとする、図59（か）において、総合期待度を $[1 - (1 - 0.8) \times (1 - 0.5)] \times 100\% = 90\%$ として表示してよい。なお、 $(1 - 0.8) \times (1 - 0.5)$ は、SP2リーチとキャラクタ768の出現する演出との両方が発生してもはずれ結果となる確率に相当する。

【0651】

また、期待度や期待度に関連する値が繰り返し表示される回数（期待度表示回数、期待度報知回数）が多いほど、大当りの期待度が高くなるようにしてもよい。このような態様にすることで、期待度や期待度に関連する値が繰り返し表示される演出が派手になるほど大当りの期待度が高くなるので、当該演出によって遊技者の期待感を煽り易くすることができる。

【0652】

また、演出制御装置300は、例えば時刻t5の後で図57に破線で示すように第1構成要素771を繰り返し表示するようにしてもよい。

【0653】

その後、時刻t6で変動表示ゲームが終了することで、リーチ演出が終了して変動停止し、表示装置41の表示画面には停止図柄が表示される。

【0654】

〔リーチ演出の演出態様のタイミングチャートの変形例〕

続いて、図58は、リーチ演出の演出態様のタイミングの変形例を示すタイミングチャートである。なお、時刻t0の変動開始から時刻t6の変動終了までタイミングは全て図57と同様であるので、説明を省略する。

【0655】

演出制御装置300は、図58に示すような態様でも、期待度や期待度に関連する値の表示を行うことができる。

【0656】

例えば通常変動中に図58に破線で示すように、演出制御装置300は、操作促進画像770の第1構成要素771で期待度に関連する値（例えば「30%」）を表示することができる。なお、通常変動中で期待度に関連する値を表示する場合には、大当りの期待度を当該値で示唆する態様に限られず、リーチ状態になる期待度やSP3リーチ等のリーチ演出が発生（発展）する期待度（演出実行期待度）を当該値で示唆してもよい。また、表示画面に専用背景の特殊な画像を表示するゾーンモード演出に突入する期待度（演出実行期待度）を当該値で示唆してもよい。

10

【0657】

また、リーチ前半（Nリーチ）中に図58に破線で示すように、演出制御装置300は、第1構成要素771で期待度に関連する値（例えば「50%」）を表示することができる。なお、上記の通常変動中と同様に、期待度に関連する値で、大当りの期待度だけでなく、SP3リーチ等のリーチ演出が発生（発展）する期待度（演出実行期待度）を示唆してもよい。

【0658】

さらに、図58に示すようにリーチ後半となる時刻 t_2 において、演出制御装置300は、5段階の★による表示で期待度の比較的低い1段階目の表示（★☆☆☆☆（★…☆☆と図示））を行ってから、演出ボタン25を発光させたり、ボタン画像等の操作促進画像770の第2～第4構成要素772～774を表示させることができる。

20

【0659】

そして、遊技者によって演出ボタン25が操作されることで、演出制御装置300は、5段階の★による表示を発展させて再表示し、期待度の比較的高い4段階目の表示（★★★☆☆（★…★☆☆と図示））にすることができる。

【0660】

また、時刻 t_6 の後、停止図柄の表示後に、操作促進画像770の第1構成要素771で期待度に関連する値を表示して、例えば次の変動表示ゲームが大当たりとなる期待度を遊技者に示唆してもよい。なお、先読み演出とともに、所定回数後の変動表示ゲームが大当たりとなる期待度に関連する値を第1構成要素771として表示してもよい。先読み演出としては、例えば、連続予告演出（チャンス目演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告（待機中保留が期待度に応じて変化する演出）などがある。

30

【0661】

〔リーチ演出の画面遷移例〕

次に、図59および図60を参照して、図57のタイミングチャートのタイミングでリーチ演出が行われる場合の画面遷移例について説明する。

【0662】

図59は、表示装置41の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が行われる場合の画面遷移の一例（前半）である。図60は、表示装置41の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出が行われる場合の画面遷移の一例（後半）である。

40

【0663】

図59の（あ）は、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）が開始される前、すなわち図57の時刻 t_0 になる前の表示装置41の表示画面である。

【0664】

表示装置41の表示画面の中央には、複数の変動表示領域610（左領域610A、右領域610B、中領域610C）が設けられる。変動表示領域610において、左領域610Aには飾り第1図柄A（識別情報、図柄、飾り特別図柄）が、右領域610Bには飾り第1図柄Bが、中領域610Cには飾り第1図柄Cが、それぞれ大図柄で拡大表示され

50

、例えば「6 1 2」という図柄で停止表示されている。

【0 6 6 5】

また、表示画面の右下隅には、変動表示ゲームが飾り特別図柄（小図柄）によって実行される変動表示領域 6 1 5 が設けられている。変動表示領域 6 1 5 の小図柄は、例えば「6 1 2」という図柄で停止表示されている。変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 の変動表示の結果は、互いに一致する内容となる。また、変動表示ゲームが実行されている場合には、表示装置 4 1 の表示画面において、変動表示領域 6 1 0 及び変動表示領域 6 1 5 のうちの少なくとも 1 つが表示されるようにする。

【0 6 6 6】

表示装置 4 1 の表示画面の右上隅には、特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 とが設けられる。特図 1 保留数表示部 6 5 0 と特図 2 保留数表示部 6 6 0 には、それぞれ、特図 1 保留数を示す数字「3」と特図 2 保留数を示す数字「0」が表示されている。

【0 6 6 7】

表示装置 4 1 の表示画面の下部には、始動記憶表示領域として、四角枠の保留消化領域 6 4 0（特定表示部、変動中保留表示領域）と第 1 保留表示部 6 3 0 a と第 2 保留表示部 6 3 0 b とが設けられる。

【0 6 6 8】

保留消化領域 6 4 0 には、図 5 9 の（い）以降で後述するように、実行中（消化中）の変動表示ゲームに係る始動記憶に対応する保留表示（始動記憶表示、特図変動中保留表示、特図消化中保留表示）として変動中保留表示 6 3 3 a が表示される。

【0 6 6 9】

また、第 1 保留表示部 6 3 0 a には、発生した第 1 始動記憶に対応する保留表示 6 3 3（始動記憶表示、待機中保留表示）が表示され、例えば 3 つの保留表示 6 3 3 が表示される。また、第 2 保留表示部 6 3 0 b には、発生した第 2 始動記憶に対応する保留表示を表示できる。

【0 6 7 0】

変動表示ゲームが開始される際に、第 1 保留表示部 6 3 0 a に表示されている 3 つの保留表示 6 3 3 が右側に 1 つずつ移動（保留シフト）するとともに、第 1 保留表示部 6 3 0 a の右端の 1 つの保留表示 6 3 3 が保留消化領域 6 4 0 に移動し、図 5 9 の（い）に示すように、保留消化領域 6 4 0 の四角枠内に変動中保留表示 6 3 3 a が表示される。

【0 6 7 1】

図 5 9 の（い）は、変動表示ゲームが開始され通常変動しているとき、すなわち図 5 7 の時刻 t 0 から時刻 t 1 における表示装置 4 1 の表示画面である。

【0 6 7 2】

保留シフトによって保留消化領域 6 4 0 に表示される変動中保留表示 6 3 3 a に対応して変動表示ゲームが実行されると、表示画面の中央の変動表示領域 6 1 0 では、飾り第 1 図柄 A ～ C（大図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。同様に、表示画面の右下隅の変動表示領域 6 1 5 では、飾り縮小図柄（小図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。

【0 6 7 3】

図 5 9 の（う）は、リーチ前半のリーチ演出として N リーチが実行されて変動表示ゲームがリーチ状態になっているとき、すなわち図 5 7 の時刻 t 1 から時刻 t 2 における表示装置 4 1 の表示画面である。

【0 6 7 4】

演出制御装置 3 0 0 によってリーチ前半のリーチ演出として N リーチが実行されると、変動表示領域 6 1 0 では、左領域 6 1 0 A の飾り第 1 図柄 A と、右領域 6 1 0 B の飾り第 1 図柄 B とが、例えば「4」という図柄を表示した状態で仮停止して、リーチ状態となる。また、中領域 6 1 0 C には飾り第 1 図柄 C が、変動表示（「↓」）された状態で維持されている。

【0675】

図59の(え)は、リーチ後半のリーチ演出が実行され期待度が表示されているとき、すなわち図57の時刻t2直後の表示装置41の表示画面である。演出制御装置300は、リーチ後半でリーチ演出を例えばSP2リーチに発展させることができる。

【0676】

NリーチからSP2リーチにリーチ演出が発展すると、変動表示領域610の左領域610Aの飾り第1図柄Aと右領域610Bの飾り第1図柄Bは、画面の上部両端にそれぞれ小さく表示される。飾り第1図柄A、Bは、仮停止状態が維持されている(例えば「4」で仮停止)。

【0677】

SP2リーチが行われると、リーチ演出は、例えばキャラクタ同士が闘う演出であるバトル演出へ遷移する。表示画面の中央には、バトル演出に特有の画像として、左側にいわゆる主人公キャラクタ(味方キャラクタ)として虎のキャラクタ767が表示され、当該虎のキャラクタ767と対峙するように右側に敵のキャラクタ769が表示される。

【0678】

また、表示画面の中央には、5段階の★による表示で4段階目の表示(★★★★☆)が表示され、虎のキャラクタ767が敵のキャラクタ769とのバトルに勝利する期待度、すなわち、バトル後に勝利演出に遷移する期待度(演出成功期待度)を遊技者に示唆することができる。変動表示ゲームの結果が大当たりである場合に、バトル勝利演出に遷移することができるので、勝利演出に遷移する期待度は、大当たり期待度と同じになる。

【0679】

図59の(お)は、図59の(え)よりさらにSP2リーチによるリーチ演出が進行したとき、すなわち図57の時刻t3直後の表示装置41の表示画面である。

【0680】

SP2リーチのバトル演出が開始されると、例えば、表示画面の中央に「ファイト!」という文字が表示され、武器を構えた敵のキャラクタ769が虎のキャラクタ767に向かって移動する。このように武器を構えた敵のキャラクタ769が移動することによって、当該敵のキャラクタ769が虎のキャラクタ767に接近して攻撃する(近接攻撃する)攻撃演出であると、表示画面を視認している遊技者に認識させることができる。

【0681】

その際、敵のキャラクタ769が虎のキャラクタ767と競り合う演出態様を強調できるように、敵のキャラクタ769や虎のキャラクタ767の周囲にスパーク状の表示を施してもよい(図示省略)。また、大当たり期待度(演出成功期待度と一致)に応じてスパーク状の表示の色や形を変化させてもよい。例えば、大当たり期待度が高い場合には、スパーク状の表示の色を虹色にしたり、形を大きくできる。

【0682】

また、演出制御装置300は、例えば表示画面の右下に、期待度に関連する値(例えば「80%」)を含むように、「期待度80%」という特殊な帯状の表示507(特定画像)を期待度表示として表示する。

【0683】

図59の(か)は、図59の(お)よりさらにSP2リーチによるリーチ演出が進行したときの表示装置41の表示画面である。

【0684】

演出制御装置300は、例えば表示画面の左下に、虎のキャラクタ767を応援するキャラクタ768とキャラクタ768のセリフに対応する文字「ガンバレ!」を表示する応援演出を行う(第1条件)。また、応援演出が行われることに対応して、表示画面右下の帯状の表示507の期待度に関連する値が例えば80%から90%に上昇する(第1変化パターン)。したがって、上昇する期待度に関連する値を遊技者が視認することで、バトルに勝利し大当たりとなる期待感をより高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0685】

次に、図60の(き)は、図59の(か)よりさらにSP2リーチによるリーチ演出が進行したとき、すなわち図57の時刻t4直後の表示装置41の表示画面である。

【0686】

演出制御装置300は、例えば表示画面の中央に、遊技者に演出ボタン25の操作を促進させる(促す)操作促進画像770を表示する。

【0687】

操作促進画像770は、複数の構成要素771～774からなる演出ボタン25(操作手段)に関連する操作関連画像の一つである。操作促進画像770以外の操作関連画像として、例えば「PUSH」等の文字が表示されていない半透明のボタン画像(遊技者に演出ボタン25の操作を促していない状態の画像)が挙げられる。例えば図60の(き)には、演出ボタン25に対応するボタン画像である第2構成要素772と、ボタン操作の操作有効期間(有効受付時間、残り受付時間)を示すゲージ画像(タイムバー)である第3構成要素773と、「超押し!」という文字によって遊技者にボタン操作を明示的に促す第4構成要素774とが、表示される。なお、第1構成要素771は、後述する図60の(く)で湧き出てくる態様を説明するが、図57の時刻t4に実線で示すように、第2～4構成要素772～774の表示とともに表示させてもよい。

【0688】

続いて、図60の(く)は、図60の(き)よりさらにSP2リーチによるリーチ演出が進行したとき、すなわち図57の時刻t4直後の表示装置41の表示画面である。操作促進画像770が表示されてからの時間経過によって、第3構成要素773の操作有効期間(有効受付時間)を示すゲージ画像のゲージが減少している。

【0689】

演出制御装置300は、図60の(く)に示すように、ボタン画像である第2構成要素772から湧き出る(飛び出る)ように複数の第1構成要素771を表示(ポップ表示)させることができる。各第1構成要素771は、第2構成要素772を基点にして、第2構成要素772から離れるように移動する。

【0690】

複数の第1構成要素771には、それぞれ期待度に関連する値(例えば「90%」)が%表示される。複数の第1構成要素771の期待度に関連する値は、表示画面右下の帯状の表示507の期待度に関連する値(例えば「90%」)に応じた値、すなわち表示507の期待度に関連する値と同じ値(例えば「90%」)やより高い値(例えば「95%」)にできる。なお、第1構成要素771の期待度に関連する値を、表示507の期待度に関連する値(例えば「90%」)よりも低い値(例えば「80%」)にしてもよい。演出制御装置300は、例えば大当りの期待度が高くなるほど、湧き出るように表示させる複数の第1構成要素771の数を多くしてもよい。また、演出制御装置300は、第3構成要素773のゲージ画像や第4構成要素774の文字と重ならない位置に、複数の第1構成要素771を湧き出させるようにしてもよい。

【0691】

このように、複数の第1構成要素771によって期待度に関連する値が湧き出てくるように表示させることで、遊技者に期待度を正確に伝えることができるとともに、意外性のある演出とすることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0692】

なお、演出制御装置300は、第2構成要素772として単にボタン画像のみを表示してもよいが(第1表示態様)、例えば図60の(き)(く)のハッチング領域に示すように、ボタン画像上(前面、上層レイヤ)に扇状(切ったピザ型)のオブジェクト表示を重ねるように、第2構成要素772を表示してもよい(第2表示態様)。

【0693】

すなわち、演出制御装置300は、第1表示態様で表示されている第2構成要素772に何らかのオブジェクト(画像オブジェクト)を付与(付加)させることで、第2表示態

10

20

30

40

50

様の第2構成要素772として表示させることができる。

【0694】

なお、第1表示態様で表示されている第2構成要素772の色やサイズを変化させることで、第2表示態様の第2構成要素772として表示してもよい。

【0695】

また、第2構成要素772は、単にボタン画像のみが表示されている第1表示態様である場合よりも、第2表示態様としてオブジェクトが付与された態様であったり、色・サイズが変化している態様である場合の方が、大当りの期待度が高くなるように設定されることができる。

【0696】

例えば、演出制御装置300は、図60の(き)(く)に矢印で示すように、第2構成要素772の扇状のオブジェクト表示を、ボタン画像上で回転(旋回)させることで、遊技者にルーレットが行われているように認識させて、演出ボタン25の操作促進をより強調することができる。

【0697】

さらに、扇上のオブジェクト表示の色や回転速度で、大当りの期待度を示唆してもよい。例えば、扇上のオブジェクト表示の色が虹色である場合や、通常の数よりも高速で回転する場合に、大当りの期待度を高くすることで遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0698】

その後、演出ボタン25が遊技者に操作されると(第2条件)、演出制御装置300は、例えば、押下され沈みこんだ態様のボタン画像を第2構成要素772に表示してからボタン操作に対応する演出を行うとともに、遊技盤30に配置された可動役物を動作させたり枠装飾装置18や盤装飾装置46のLED等を発光させることができる。

【0699】

他方で、演出ボタン25が遊技者に操作されない場合は、演出制御装置300は、ボタン操作に対応する演出を表示せずにリーチ演出を進行させることができる。なお、演出制御装置300は、演出ボタン25が遊技者に操作されない場合でも、第3構成要素773の操作有効期間のゲージがなくなる際に、例えば虎のキャラクタ767等がボタンを押下するボタン押下演出を実行して、ボタン操作に対応する演出を行ってもよい。

【0700】

図60(け)は、変動表示ゲームが終了することで、リーチ演出が終了して変動停止したときの表示装置41の表示画面である。例えば図60の(け)に示すように、変動表示ゲームが停止して大当り結果態様(「444」)となることで、ファンファーレ演出が実行され、大当り遊技に移行することができる。なお、変動表示ゲームの結果がはずれ(例えば「464」等)の場合には、待機中の保留(始動記憶)に応じて次の変動表示ゲームが実行される。

【0701】

〔第1構成要素の表示態様の変形例〕

次に、図61を参照して、第1構成要素771を表示する場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0702】

図61は第1構成要素771の表示態様の変形例1、2を説明する画面遷移例である。

【0703】

演出制御装置300は、図60の(く)から、例えば図61の(く2)に示す第1構成要素771の表示態様の変形例1のように、表示装置41の表示画面を遷移させることができる。

【0704】

図61の(く2)では、図60の(く)で上述したのと同様に、演出制御装置300は、ボタン画像である第2構成要素772から湧き出る(飛び出る)ように複数の第1構成

10

20

30

40

50

要素 771 を表示することができる。

【0705】

ここで、演出制御装置 300 は、期待度に関連する値（例えば「90%」）を湧き出る複数の第 1 構成要素 771 に表示させるが、演出ボタン 25 が操作された場合や操作有効期間の後半や終了間隙で（第 2 条件）、当該期待度に関連する値を高く変化させてもよい（例えば「95%」）（第 2 変化パターン）。

【0706】

また、演出ボタン 25 が操作された場合や操作有効期間の後半や終了間隙では（第 2 条件）、期待度に関連する値を高く変化させるとともに、複数の第 1 構成要素 771 の湧き出てくる態様を激しくすることができる。具体的には、複数の第 1 構成要素 771 の湧き出てくる態様を、例えば高速で飛び出す態様や、色を赤色や虹色にする態様や、フォントを大きくする態様にできる。

10

【0707】

したがって、遊技者は、高く変化した期待度に関連する値を視認可能になるとともに、当該値の湧き出てくる態様が激しくなることで演出が強調されるので、大当りへの期待感を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。その後、例えば図 60 の（け）に示すように変動表示ゲームの結果が大当り（「444」）となり、大当り遊技に移行することができる。

【0708】

また、演出制御装置 300 は、図 60 の（く）から、例えば図 61 の（く 3）に示す第 1 構成要素 771 の表示態様の変形例 2 のように、表示装置 41 の表示画面を遷移させることができる。

20

【0709】

図 61 の（く 3）では、演出制御装置 300 は、期待度に関連する値（例えば「90%」）を湧き出る複数の第 1 構成要素 771 に表示させるが、操作有効期間の後半や終了間隙で、当該期待度に関連する値に代えて、期待度に関連する文字を表示させてもよい（例えば「激熱」、「当」、「当たり」、「MAX」、「おめでとう」等）（第 2 変化パターン）。また、演出制御装置 300 は、期待度に関連する文字以外にも、例えば虎のキャラクタ 767 等のキャラクタ（オブジェクト、画像）を湧き出る複数の第 1 構成要素 771 に表示させてもよい（第 2 変化パターン）。

30

【0710】

したがって、期待度に関連する文字やキャラクタ等を第 1 構成要素 771 として視認することで演出が強調されるので、遊技者が大当りへの期待感を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0711】

〔第 2 表示態様の変形例〕

次に、図 62 A および図 62 B を参照して、第 2 表示態様で第 2 構成要素 772 を表示させる場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0712】

図 62 A は第 2 表示態様の変形例 1、2 を説明する画面遷移例であり、図 62 B は第 2 表示態様の変形例 3、4 を説明する画面遷移例である。

40

【0713】

図 62 A の（く 4）では、演出制御装置 300 は、第 2 表示態様の第 2 構成要素 772 として、サイズを大きくした（拡大した）ボタン画像を表示することができる。すなわち、第 2 構成要素 772 が、通常のサイズで表示されていた第 1 表示態様から（図 60 の（く））、第 2 表示態様になって拡大して表示されることになる。そのため、ボタン画像として同じものを利用してデータ容量を節約しつつ、演出効果を強調することができる。

【0714】

図 62 A の（く 5）では、演出制御装置 300 は、第 2 表示態様の第 2 構成要素 772 として、ボタン画像全体の色を変化させて表示することができる。例えば、第 2 構成要素

50

772のボタン画像は、全体を赤色や虹色に変化させて表示することができる。このように、ボタン画像全体の色を変化させるだけでよく、当該ボタン画像として色の変化前後で同じものを利用できるので、データ容量を節約しつつ、演出効果を強調することができる。

【0715】

図62Bの(く6)では、演出制御装置300は、第2表示態様の第2構成要素772として、複数の扇状のオブジェクト表示を表示することができる。複数の扇状のオブジェクト表示は、例えば、ボタン画像上(前面、上層レイヤ)に7個表示され、当該ボタン画像を一周にわたって囲うように配列される。

【0716】

また、これらの扇状のオブジェクト表示は、例えば図62Bに示すように、7色の虹色の順番に並ぶように表示される(赤、橙、黄、緑、青、藍、紫)。なお、演出制御装置300は、例えば図60の(く)に示すように虹色の扇状のオブジェクト表示を回転させてから、最後の周回時に1個ずつ順番に表示して(赤→橙→黄→緑→青→藍→紫の順番に表示)、図62Bの(く6)に示すように7色の扇状のオブジェクト表示を表示するようにしてもよい。

【0717】

このような態様で、演出制御装置300が複数の扇状のオブジェクト表示を表示することで、遊技者は7色の扇状のオブジェクト表示から虹色を連想することができ、大当りに対する期待感を高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0718】

そして、図62Aの(く4)(く5)や図62Bの(く6)の後、例えば図60の(け)に示すように変動表示ゲームの結果が大当り(「444」)となり、大当り遊技に移行することができる。

【0719】

〔操作促進画像の変形例〕

次に、図63を参照して、操作促進画像770を表示させる場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0720】

図63は、操作促進画像770の変形例1を説明する画面遷移例である。

【0721】

図63の(く7)では、演出制御装置300は、操作促進画像770を表示装置41の表示画面の全体に拡張させ表示させることができる。例えば、図63の(く7)では、表示画面の中央から下方にかけて全体に操作促進画像770の第1構成要素771が広がって表示されている。

【0722】

演出制御装置300は、図63の(く7)に示すように、第3構成要素773の操作有効期間が終了間際となると、湧き出た第1構成要素771の期待度に関連する値(例えば「90%」)が表示画面の下方に溜まるような演出を行うことができる。したがって、表示画面の下方から上方に向かうように、期待度に関連する値が全体に積み上がっていく意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、演出制御装置300は、下方から溜まる期待度に関連する値の最上部の高さをランダムな波形となるように変化させたり、泡をランダムに発生させて、水が擬似的に溜まるような演出を行うことで、遊技者に洋上の風景を想起させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0723】

なお、演出制御装置300は、湧き出る第1構成要素771の期待度に関連する値を図61の(く2)に示すように高く変化させ(例えば「95%」)、そのまま当該期待度に関連する値(例えば「95%」)が表示画面の下方に溜まるようにしてもよい。したがって、上昇した期待度に関連する値が表示画面の下方から溜まることになるので(例えば「90%」→「95%」→「…%」)、遊技者は大当りの期待感を高めることができ、遊技

10

20

30

40

50

の興趣を向上させることができる。

【0724】

また、図61の(く3)に示すように期待度に関連する値に代えて、湧き出てきた期待度に関連する文字を表示画面の下方に溜まるようにしてもよい。このような態様によっても、遊技者は大当りの期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0725】

その後、図63の(く7)の後、例えば図60の(け)に示すように変動表示ゲームの結果が大当たり(「444」)となり、大当たり遊技に移行することができる。

【0726】

〔操作促進画像の発生演出例〕

次に、図64を参照して、操作促進画像770を発生させ表示させる場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0727】

図64は、表示装置41の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、操作促進画像770を表示する際に発生演出が行われる場合の画面遷移の一例である。

【0728】

演出制御装置300は、図59の(か)から図60の(き)に画面遷移して操作促進画像770を表示画面の中央に表示する際、例えば図64の(さ1)から(さ3)に示すように操作促進画像770の表示を徐々に発生(完成)させる発生演出を行ってもよい。

【0729】

図64の(さ1)では、演出制御装置300は、例えば表示画面の右下から半透明の小さなボタン画像を徐々に表示させつつ(フェードイン表示)、中央に移動(スライド)させることで半透明な第2構成要素772を表示する。

【0730】

続いて、図64の(さ2)では、演出制御装置300は、例えば表示画面の左下から別の半透明の小さなボタン画像をフェードイン表示させ、中央に表示されている半透明な第2構成要素772に重ねるようにスライドさせる。そして、演出制御装置300は、中央に表示されている半透明な第2構成要素772と別の半透明のボタン画像とが重なると、当該第2構成要素772のサイズを大きくして表示(拡大表示)する。なお、第2構成要素772が拡大表示されると、別の半透明のボタン画像は非表示になる。

【0731】

そして、図64の(さ3)では、演出制御装置300は、例えば表示画面の右側から別の半透明の小さなボタン画像をフェードイン表示させ、中央に拡大表示されている半透明な第2構成要素772に重ねるようにスライドさせる。そして、演出制御装置300は、中央に表示されている第2構成要素772の半透明状態を解除する。したがって、ボタン画像が実体化されたように遊技者に認識させる意外性のある演出を実行できるので、遊技の興趣を高めることができる。なお、第2構成要素772の半透明状態が解除されると、第4構成要素774の「超押し!」の文字も表示されるが、図64の(さ1)や(さ2)に示す第2構成要素772の発生演出時から、徐々に表示(フェードイン表示)させるようにしてもよい。

【0732】

また、第2構成要素772の半透明状態が解除されると、第3構成要素773の操作有効期間が減少し始めて、演出ボタン25が遊技者の操作を受け付ける状態となる。その後、演出制御装置300は、図64の(き)で図60の(き)と同様に、第2構成要素772に扇状のオブジェクト表示を重ねる演出によって遊技者に演出ボタン25の操作を促すようにしても良い。

【0733】

なお、演出制御装置300は、図64の(さ1)から(さ3)にて説明したように、3つの半透明の小さなボタン画像を重ねて、第2構成要素772を発生させるようにしたが、2つのボタン画像や4つ以上のボタン画像を重ねて第2構成要素772を発生させる発

10

20

30

40

50

生演出にしてもよい。また、演出制御装置 300 は、半透明に表示させた 1 つのボタン画像の半透明状態を解除して、第 2 構成要素 772 を発生させてもよい。

【0734】

さらに、複数の半透明のボタン画像をフェードイン表示してから重ねる際に、大当りの期待度に応じて、表示させるボタン画像の色を変化させてもよい。例えば、大当りの期待度が高い場合には、白色のボタン画像に赤色のボタン画像を重ねてから、さらに虹色のボタン画像を重ねる発生演出にしてもよい。また、表示画面に表示されたボタン画像の色に合わせるように、演出ボタン 25 の発光態様を変化させてもよい。なお、演出ボタン 25 の発光態様は、表示画面に表示されたボタン画像の色と異なってもよい。

【0735】

また、図 64 の (さ1) から (さ3) では、演出制御装置 300 は、全体が半透明に表示されたボタン画像を複数重ねて第 2 構成要素 772 を発生させる発生演出を実行したが、半透明状態ではない通常の状態ボタン画像の各パーツを表示してから集合させて、第 2 構成要素 772 の 1 つのボタン画像を形成するような発生演出 (形成演出) を実行してもよい。このように第 2 構成要素 772 の一部がそれぞれ表示されてから、当該第 2 構成要素 772 が形成されるように発生演出を実行することによっても遊技者に意外性のある演出とすることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【0736】

〔操作促進画像の変化演出例〕

次に、図 65 を参照して、操作促進画像 770 の表示態様を変化させる演出を行う場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0737】

図 65 は、表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、操作促進画像 770 を変化させる変化演出が行われる場合の画面遷移の一例である。

【0738】

演出制御装置 300 は、例えば図 59 の (か) から図 65 の (し) に画面遷移して、表示画面の中央に表示された操作促進画像 770 の表示態様を変化させる変化演出を行ってもよい。

【0739】

図 65 の (し) では、演出制御装置 300 は、例えば表示画面の中央にボタン画像のみを第 2 構成要素 772 として表示する (第 1 表示態様)。そのため、図 60 の (き) で上述した第 2 構成要素 772 の扇状のオブジェクト表示は、表示されていない。

【0740】

続いて、図 65 の (す) では、演出制御装置 300 は、例えば表示画面の左側に第 2 構成要素 772 の扇状のオブジェクト表示を表示させてから、表示画面の中央のボタン画像の上に重ねるように移動 (スライド) させる (第 2 表示態様)。なお、演出制御装置は、表示画面の左側に第 2 構成要素 772 の扇状のオブジェクト表示を表示させる際に、徐々に表示 (フェードイン表示) させるようにしてもよい。

【0741】

そして、演出制御装置 300 は、ハッチングで示すように扇状のオブジェクト表示を、第 2 構成要素 772 のボタン画像の上に重ねるように表示してから、図 60 の (き) (く) で上述したように回転させることができる (第 2 表示態様)。したがって、このような態様によっても、遊技者にとって意外性のある演出とすることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0742】

なお、図 65 の (し) (す) に示すように、扇状のオブジェクト表示を表示させボタン画像に重ねる演出を行っている間も、第 3 構成要素 773 の操作有効期間は減少している。すなわち、演出制御装置 300 は、遊技者が演出ボタン 25 を操作を受け付ける状態となっておりときに、表示画面に表示させている操作促進画像 770 の表示態様を変化させる変化演出を実行することができる。その後、演出制御装置 300 は、例えば図 65 の (

10

20

30

40

50

く)に示すように第1構成要素771が湧き出す演出を図60の(く)と同様に実行できる。

【0743】

〔ゾーン演出の変形例〕

次に、図66を参照して、ゾーン演出を表示させる場合の画面遷移の変形例について説明する。

【0744】

図66は、ゾーン演出の変形例を説明する画面遷移例である。

【0745】

演出制御装置300は、図59の(お)で表示画面の右下に、期待度に関連する値(例えば「80%」)を含むように、「期待度80%」という特殊な帯状の表示507を期待度表示として表示したが、図66の(お2)に示すようにゾーンモード演出(ゾーン演出)を実行して当該期待度表示を表示するにしてもよい。

10

【0746】

図66の(お2)では、演出制御装置300は、表示画面の縁全体を囲うように専用背景の特殊な画像を表示し、当該特殊な画像上に大当りの期待度に関連する値(例えば「80%」)を表示することができる。なお、専用背景の特殊な画像は、表示画面全体を覆うように表示されてもよく、表示画面の周囲の一部のみを囲うように表示されてもよい。

【0747】

また、専用背景の特殊な画像は、図66の(お2)に示すように、変動表示領域610、615、第1保留表示部630a、保留消化領域640等の背面(下層レイヤ)に非優先に表示され、重なる部分は隠れて表示される。なお、前面(上層レイヤ)に表示される変動表示領域610、615等を半透明にして、背面の専用背景の特殊な画像が重なって隠されずに表示されるようにしてもよい。

20

【0748】

このような態様によっても、遊技者にとって意外性のある演出とすることができるとともに、遊技者は大当りの期待度を推測して大当りに対する期待感を高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ゾーン演出の実行時だけに限らず、ゾーン演出の実行後に表示画面の縁に図66に示すような特殊な画像を表示してもよい。ゾーン演出の実行後に特殊な画像を表示することで、遊技者にゾーン演出を経由したことを認識させ易くなり、遊技の興趣を高めることができる。また、演出制御装置300は、ゾーン演出中に特殊な画像に表示された期待度に関連する値(例えば「80%」)を、次のSPリーチ等を引き継ぐような演出を実行してもよい。当該演出が実行されると、例えば、ゾーン演出中の期待度に関連する値の表示(例えば「50%」の表示)が、ゾーン演出終了後のSPリーチ中も維持された状態となり(例えば「50%」)、その後SPリーチの内容やチャンスアップ演出が実行されることで上昇することができる(例えば「50%」→「80%」)。

30

【0749】

〔期待度表示の表示態様の変形例〕

次に、図67を参照して、期待度表示の表示態様の変形例について説明する。

40

【0750】

図67は、表示装置41の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、期待度表示の表示態様の変形例を説明する画面遷移の一例である。

【0751】

演出制御装置300は、期待度に関連する値に代えて、期待度に関連する文字(例えば「激熱」等)やキャラクタを複数の第1構成要素771として表示する態様に限らず(図61の(く3)参照)、図67に示すように期待度に関連する画像を表示画面の中央に表示してもよい。

【0752】

図67の(た)では、演出制御装置300は、図59の(か)の後、遊技者にスピード

50

メータやタコメータを連想させるメータ型の期待度に関連する画像を表示画面の中央に表示できる。また、当該期待度に関連する画像は、遊技者が認識可能な「PUSH」という文字が含まれており、遊技者に演出ボタン25の操作を促す操作促進画像770の第2構成要素772のボタン画像としても機能することができる。

【0753】

図67の(た)に示すメータ型の期待に関連する画像(第2構成要素772のボタン画像)は、例えば、0、20、40、60、80、MAXという目盛りを有し、当該目盛りを指すメータ針によって期待度を遊技者に示唆可能に表示される。なお、目盛りは20刻みでなくてもよく、例えば、0、Low、Middle、High、MAX等の文字によって表示してもよい。さらに、期待度に応じて目盛りの表示態様を変化させてもよく、例えば、大当り期待度が高い場合には、0、80、MAX等と期待度が高いことを連想させる目盛りの比率を高くして遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。また、メータ針は、指し示した目盛りの前後で若干震える(ブレが生じる)ように表示されてもよく、目盛りと目盛りの間を指すようにしてもよい。

【0754】

また、期待度に関連する画像は、期待度の高低を遊技者に認識可能な画像(動画)であればよく、円状のメータ型に限らず、棒状のメータ型やデジタルなバーが増減するものであってもよい。また、期待度に関連する画像は、炎などの画像(動画)であってもよく、例えば期待度が高い場合は、大きく炎が燃えているような画像にしてメータ型の期待度に関連する画像や「PUSH」の文字の周りに表示されるようにしてもよい。

【0755】

例えば、遊技者が演出ボタン25を操作する前には、図67の(た)に示すように、メータ型の期待度に関連する画像のメータ針は、0という目盛りを指すように表示される。

【0756】

その後、例えば遊技者が演出ボタン25を操作すると、図67の(ち)に示すように、メータ針は、60を指すように表示される。なお、遊技者が演出ボタン25を操作しない場合でも、第3構成要素773に表示される操作有効期間が減少し、例えば半分以上となったときに、60を指すようにメータ針が表示されてもよい。

【0757】

そして、大当りの期待度が高い演出として、図67の(つ)に示すように、演出制御装置300は、遊技者に演出ボタン25の操作をさらに促し、操作に応じて、メータ針がMAXを指すようにしてもよい。また、演出制御装置300は、大当りの期待度が非常に高い演出として、MAXより時計回りにメータ針が振り切れるようにしてもよい。

【0758】

さらに、演出ボタン25が操作されない場合でも、第3構成要素773に表示される操作有効期間が減少し残り少なくなった後半で、メータ針がMAXを一気に指すようにしてもよい。また、演出ボタン25が操作されることで、図67の(た)に示す目盛り0から、一気に図67の(つ)に示すMAXに向かって上昇するようにしてもよい。

【0759】

これらの態様によっても、操作促進画像770がメータ型に表示され遊技者にとって意外性のある演出にできるとともに、期待度を認識させ易くなるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0760】

また、演出ボタン25が連続して押下(操作)されるごとに(連打操作)、期待度に応じてメータ針が徐々に上がるようにしてもよい。

【0761】

〔リーチ演出の演出態様のタイミングチャート〕

次に、図68を参照して、演出制御装置300が実行する演出ボタン25の連打演出と一撃演出との切り替え態様のタイミングについて説明する。

【0762】

図 6 8 は、演出ボタン 2 5 の連打演出と一撃演出との切り替え態様のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。図 6 8 (A) は演出ボタン 2 5 の連打演出を一撃演出に切り替えるタイミングの一例を説明するタイミングチャートであり、図 6 8 (B) は演出ボタン 2 5 の押下時間に応じた入力仕様のタイミングの一例を説明するタイミングチャートである。

【0763】

演出制御装置 3 0 0 は、例えば遊技者に演出ボタン 2 5 の連打操作を促す操作促進画像 7 7 0 を表示することができる。演出制御装置 3 0 0 は、例えば連打操作を促す操作促進画像 7 7 0 として、第 4 構成要素 7 7 4 に「連打！」等の文字を表示することができる。また、遊技者の演出ボタン 2 5 の操作（押下、ボタン操作）の回数に応じて第 2 構成要素 7 7 2 のボタン画像にヒビ等が入り、当該ボタン画像が徐々に壊されていく演出を演出制御装置 3 0 0 が行うことでも、連打操作を遊技者に促すことができる。

10

【0764】

演出制御装置 3 0 0 は、例えば図 6 8 (A) に示すように、時刻 t_{11} で連打操作を促す操作促進画像 7 7 0 を表示し、時刻 t_{13} で当該操作促進画像 7 7 0 を非表示にする。すなわち、時刻 t_{11} から時刻 t_{13} の間が、遊技者が演出ボタン 2 5 を連打操作可能な連打期間となる。

【0765】

遊技者が演出ボタン 2 5 を押下（操作）した回数が、連打期間中に所定の連打回数（例えば 1 0 回）に達すると演出制御装置 3 0 0 は連打演出（連打成功演出）を実行し、所定の連打回数に達しない場合には連打演出が実行されずに未完了のまま終了する（連打演出（未完了））。所定の連打回数に達しない場合に、演出制御装置 3 0 0 は連打演出が行えなかったことを遊技者に示す連打失敗演出を行うようにしてもよい。

20

【0766】

また、時刻 t_{12} は、連打操作の限界ポイント（限界時間）になり、遊技者が操作促進画像 7 7 0 に気付いたが限界ポイント以降に連打操作を開始しても所定の連打回数に到達できない境界となる時刻である。例えば、時刻 t_{12} まで演出ボタン 2 5 が押下（ボタン操作）されずに、時刻 t_{12} 以後で連打操作（ボタン操作（連打））が行われた場合、演出ボタン 2 5 が押下された回数が所定の連打回数に達することができず、連打演出は未完了のまま終了する（連打演出（未完了））。なお、未完了のまま連打演出が終了するものの、連打演出自体を遊技者は視認可能となる。

30

【0767】

他方で、時刻 t_{12} の限界ポイントの前から連打操作（ボタン操作（連打））が行われることで、時刻 t_{13} 前に演出ボタン 2 5 が押下された回数が所定の連打回数に達した場合には、演出制御装置 3 0 0 は、連打演出を最後まで実行し完了することができる。演出制御装置 3 0 0 は、例えば、連打演出が最後まで実行されることで、遊技者に大当りの期待度等を報知してもよく、視認できる確率が極めて低いレアな動画を遊技者に視認可能にする演出（プレミア演出）を実行してもよい。

【0768】

ここで、例えば、時刻 t_{12} まで演出ボタン 2 5 が押下（ボタン操作）されずに、時刻 t_{12} 以後で演出ボタン 2 5 が一回のみ操作（初回ボタン操作（一撃））された場合、演出制御装置 3 0 0 は、連打演出を切り替えて一撃演出を実行することができる。

40

【0769】

したがって、時刻 t_{12} の限界ポイント以後に、操作促進画像 7 7 0 を見逃したと落胆していた遊技者が演出ボタン 2 5 を一回だけ操作した場合には、連打演出が切り替わって一撃演出が実行されることになるので、半ばあきらめていた遊技者にとってサプライズ的な演出効果を期待することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0770】

なお、演出制御装置 3 0 0 は、時刻 t_{12} の限界ポイント以後に、表示装置 4 1 の表示画面に「一撃！」等の文字を表示して一撃演出が行えることを遊技者に報知してもよいが

50

、当該文字を表示しないことでサプライズ的な演出効果をより高めるようにしてもよい。

【0771】

また、演出制御装置300は、時刻 t_{12} の限界ポイント以後に、図68(B)に示すように演出ボタン25の押下時間に応じて一撃演出であるか否かを判定してもよい。

【0772】

例えば演出ボタン25の1回の押下に対する操作が比較的早く連続して行われた場合には、演出制御装置300は、遊技者が演出ボタン25を押し付けるような重めの操作ではなく、連打操作時に行われるような軽めの操作が連続して行われたと判定し、連打演出を行うことができる。例えば、一般的に遊技者は、1回の押下に対して遊技者の気持ちや力を込める場合に重めの操作となり易く、軽快なストロークで複数回の押下を行う場合に軽めの操作となり易いと考えることができる。

10

【0773】

また、例えば演出ボタン25の1回の押下に対する操作が比較的長い時間をかけて行われた場合には、演出制御装置300は、重めの操作が行われたと判定して、一撃演出を行うようにすることができる。なお、例えば演出ボタン25の1回の押下に対する操作が比較的早く単発で行われた場合には、演出制御装置300は、遊技者が演出ボタン25を押し付けるような重めの操作ではなく、連打操作時に行われるような軽めの操作であると判定し、一撃演出を行わないようにしてもよい。

【0774】

例えば、演出ボタン25の比較的短めの押下時間（オン操作時間、接触操作時間） ΔT_1 が、所定の時間A（例えば0.5sec）以下である場合には（ $\Delta T_1 \leq A$ ）、演出制御装置300は、連打操作時に行われるような軽めな操作であると判定することができる。

20

【0775】

また、例えば、演出ボタン25の押下後、次の押下が行われるまでのインターバル時間（オフ操作時間、離間操作時間） ΔT_2 が、所定の時間B（例えば0.5～1sec）以下である場合には（ $\Delta T_2 \leq B$ ）、演出制御装置300は、連打操作が行われていると判定することができる。したがって、インターバル時間 ΔT_2 が短い軽めの操作が行われた場合に（ $\Delta T_1 \leq A$ 、かつ、 $\Delta T_2 \leq B$ ）、演出制御装置300は、当該操作の回数をカウントし、連打期間中に所定の連打回数（例えば10回）に達することで連打演出を行うことができる。

30

【0776】

なお、所定の時間Bは、演出ボタン25の戻りバネの強さに応じて適宜変化させることができる。例えば、演出ボタン25の戻りバネの強さが比較的弱い場合、押下された後の演出ボタン25が初期位置に戻るまで時間がかかることになりインターバル時間 ΔT_2 が長くなりやすいので、所定の時間Bは比較的長めの時間（例えば1sec）に設定されることができる。

【0777】

また、例えば、演出ボタン25の比較的長めの押下時間（オンの状態） ΔT_3 が、所定の時間Aよりも長い所定の時間C（例えば1sec）以上である場合には（ $A < C \leq \Delta T_3$ ）、演出制御装置300は、遊技者が演出ボタン25を押し付けるような重めの操作であると判定することができる。したがって、時刻 t_{12} の限界ポイント以後に、単発で重めの操作が行われた場合に（ $C \leq \Delta T_3$ 、かつ、操作1回）、演出制御装置300は、連打演出を切り替えて一撃演出を行うことができる。

40

【0778】

なお、時刻 t_{12} の限界ポイントよりも前から、演出ボタン25の長押し操作といった重めの操作（ $C \leq T_3$ ）が行われた場合には、演出制御装置300は、当該長押し操作を連打操作として扱ってもよい。このような態様によれば、連打操作を行うことが難しい遊技者であっても、簡単に連打操作を完了して、連打演出を実行させることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0779】

50

演出制御装置 300 は、例えば演出ボタン入力処理 (B0010) において、上述の一撃操作 (単発の重めの操作) の判定、連打操作 (軽めの操作) の判定、連打回数の判定、限界ポイントと操作開始タイミングの比較判定、さらには、連打演出と一撃演出のいずれを実行すべきかの判定など、操作に関する各種の判定を実行できる。

【0780】

〔一撃演出への切り替え〕

次に、図 69 を参照して、連打演出から一撃演出への切り替える際の表示態様について説明する。

【0781】

図 69 は、表示装置 41 の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、連打演出から一撃演出への切り替える際の表示態様を説明する画面遷移の一例である。

【0782】

図 60 の (き) に示すように操作促進画像 770 が表示されてから所定の時間にわたって演出ボタン 25 が操作されずにいると、演出制御装置 300 は、図 69 の (な) に示すように、操作促進画像 770 の第 3 構成要素 773 の操作有効期間を減少させるとともに、所定のマーク 773 a を第 3 構成要素 773 に付与させることができる。

【0783】

第 3 構成要素 773 に付与されたマーク 773 a は、図 68 (A) の時刻 t12 における限界ポイント (限界時間) を示す表示である。マーク 773 a は、例えば三角 (▼) や矢印や記号等にしてもよく、虎のキャラクタ 767 といったキャラクタ等の画像にしてもよい。また、マーク 773 a の表示以外にも、第 3 構成要素 773 の操作有効期間を示すゲージ画像 (タイムバー) の後半の一部を、例えば紫色等に変化させた特殊ゲージ画像 773 b として表示してもよい。

【0784】

なお、遊技者に対してサプライズ的な演出効果を高めるために、演出制御装置 300 は、第 3 構成要素 773 に付与されるマーク 773 a 等を非表示にしてもよい。

【0785】

続いて、演出制御装置 300 は、図 69 の (に) に示すように、限界ポイントを示すマーク 773 a まで、第 3 構成要素 773 の操作有効期間が減少しても、引き続き第 4 構成要素 774 の「連打!」という文字を表示したままにする。したがって、連打演出から一撃演出へ切り替え可能であることを遊技者が認識できない表示態様となっている。なお、第 4 構成要素 774 の文字の「連打!」を例えば「一撃!」等に切り替えて、一撃演出へ切り替え可能であることを認識させ易くしてもよい。

【0786】

その後、時刻 t12 の限界ポイント以後で演出ボタン 25 が一回のみ操作 (初回ボタン操作 (一撃)) された場合に、演出制御装置 300 は、連打演出を切り替えて、図 69 の (ぬ) に示すような一撃演出を実行することができる。例えば、演出制御装置 300 は、表示装置 41 の表示画面に、第 3 構成要素 773 の操作有効期間がなくなった状態 (ゼロゲージ状態) で表示するとともに、「一撃!」という文字を表示画面の中央に表示する一撃演出を行うことができる。なお、第 2 構成要素 772 のボタン画像は、図 69 の (ぬ) に示すように連打演出のときと同じ表示にしてもよく、異なる表示にしてもよい。また、一撃演出を実行する際に、「一撃!」という文字を表示せず、第 4 構成要素 774 の「連打!」という文字と第 2 構成要素 772 のボタン画像とを、連打演出時と同じ状態で維持するようにして、一撃演出が発生した際の意外性を高めるようにしてもよい。その後、演出制御装置 300 は、ボタン画像が非表示にしてから虎のキャラクタ 767 等のキャラクタを表示させて、当該キャラクタが力を溜めた渾身の攻撃を一撃だけ行うような演出を一撃演出として行ってもよい。

【0787】

また、演出制御装置 300 は、限界ポイントを示すマーク 773 a よりも第 3 構成要素 773 の操作有効期間が少ない状態で、演出ボタン 25 の長押し操作が一度だけ行われた

10

20

30

40

50

場合においても、当該長押し操作が重めの操作の一態様である判定して（ $C \leq \Delta T 3$ ）、連打演出を一撃演出に切り替えることができる。なお、限界ポイント前に演出ボタン25の操作があった場合や、限界ポイント以後に連打操作があった場合には、演出制御装置300は、一撃演出に切り替えずに連打演出を維持する。

【0788】

〔第1実施形態の作用・効果〕

第1実施形態の遊技機10は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）に関連する演出を実行可能な演出制御手段（演出制御装置300）を備える。遊技機10では、演出制御手段は、特定画像（期待度に関連する値の文字画像）を表示する特定演出（例えばリーチ演出）を実行可能であり、複数の構成要素771～774で構成され、操作手段

10

【0789】

このような態様によれば、期待度を正確に伝えることができるとともに、意外性のある演出とすることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0790】

また、演出制御手段（演出制御装置300）は、第1条件（応援演出）が成立することに応じて、第1変化パターンで表示態様を変化させて特定画像（帯状の表示507）を表示可能であり、第1条件と異なる第2条件（演出ボタン25が操作された場合や操作有効期間の後半や終了間隙）が成立することに応じて、第2変化パターンで表示態様を変化

20

【0791】

このような態様によれば、複数種類の演出で表示させた特定画像や操作促進画像の表示態様を変化させる意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を高めることができる。また、表示態様の変化前後で同じ画像が読み出されて用いられても遊技者に異なる期待度を示唆できるので、期待度に応じた表示態様が詳細に設定可能になるとともに、データ容量を節約しつつ、意外性のある飽きにくい演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0792】

また、演出制御手段（演出制御装置300）は、所定の演出が実行される期待度を示唆する第1構成要素771を含む複数の構成要素771～774で構成され、操作手段（演出ボタン25）の操作を促進させる操作促進画像770を表示可能である。

30

【0793】

このような態様によれば、操作促進画像770を表示させることによって、期待度を正確に伝えることができるとともに、意外性のある演出とすることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【0794】

なお、演出制御装置300は、上記した第2構成要素772のボタン画像から湧き出る表示態様となる第1構成要素771を、各SPリーチ（SP1～3リーチ、期待度が異なるリーチ演出）で共通に表示可能であり、各SPリーチにおける第1構成要素771の期待度に関連する値（例えば「80%」）の表示は同じであってもよい。

40

【0795】

また、第1構成要素771の期待度に関連する値（%値）が総合的な期待度（前述の総合期待度）を示していない場合には、第1構成要素771の%値は同じ値であっても、SPリーチの種類によって総合的な期待度を異ならせることができる。例えば、SP1リーチとSP2リーチとで特定画像（帯状の表示507）や操作促進画像770（操作関連画像）の第1構成要素771で、%値（例えば「60%」）が表示された場合、演出制御装置300は、SP2リーチの方がSP1リーチよりも総合的な期待度を高くすることができる。すなわち、期待度に関連する値（%値）が同じであってもSPリーチの種類に応じ

50

て期待度が異なることになるので、単に数字（値）を遊技者に注目させるだけでなく、S
Pリーチ自体にも注目させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【0796】

また、操作促進画像770の第1構成要素771の期待度に関連する値（%値）や第4
構成要素774の「押せ！」等の文字が期待度に応じて異なっているとしても、演出制御装置3
00は、共通して第3構成要素773のゲージ画像（タイムバー）を表示しており、当該
タイムバーは期待度に応じて表示態様が変わることがない。このように、当該タイムバ
ーの表示態様が期待度に左右されずに一定の態様で表示されるので、当該タイムバーのゲ
ージが操作有効期間であることを遊技者が認識し易くなり、遊技の興趣を高めることがで
きる。

10

【0797】

なお、演出制御装置300は、第3構成要素773のゲージ画像（タイムバー）を、期
待度に依らずに共通の態様で表示するだけでなく、期待度に応じて異なる態様で表示して
もよい。例えば、演出制御装置300は、期待度に関連する値が上昇する場合（例えば「
0%」→「80%」、「MAX」等）や値が大きい場合（例えば「90%」）に、第3構
成要素773のタイムバーを大きく表示したり、タイムバーに炎等のエフェクトを付与す
るようにしてもよい。また、例えば第2構成要素772のボタン画像が虹色の場合に、演
出制御装置300は、当該タイムバーの操作有効期間を示すゲージも虹色で表示可能であ
り、時間経過に伴い虹色のゲージを減少させてもよい。このような態様によっても、第3
構成要素773のゲージ画像（タイムバー）でも期待度を示唆可能となるので、演出効果
をより強調することができ、遊技の興趣を高めることができる。

20

【0798】

また、演出制御装置300は、第2構成要素772のボタン画像の表示態様（発光態様
、演出態様）を演出ボタン25の実際の発光態様（演出態様）と同じにしてもよく、異な
らせてもよい。

【0799】

また、演出制御装置300は、帯状の表示507（特定画像）の期待度に関連する値（
%）の文字色と、第1構成要素771の期待度に関連する値（%）の文字色とを、同じに
してもよく、異ならせてもよい。帯状の表示507や第1構成要素771の期待度に関連
する値が同じ色となっている場合には、関連性を強めることができ、遊技者に双方で表示
される当該値が同じ種類のものであることを認識させ易くできる。また、帯状の表示50
7や第1構成要素771の期待度に関連する値が異なる色となっている場合には、意外性
のある演出にすることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、このように異な
る色が表示されることで、帯状の表示の507の期待度に関連する値が低かった場合でも
、第1構成要素771の期待度に関連する値が高くなる可能性があるので、落胆した遊技
者に配慮でき、遊技の興趣を高めることができる。

30

【0800】

また、演出制御装置300は、帯状の表示507や第1構成要素771の期待度に関連
する値の文字色に応じて、総合的な期待度（総合期待度）を変化させてもよい（例えば、
白<緑<赤<虹色の順に期待度が高くなる）。例えば、演出制御装置300は、帯状の
表示507の期待度に関連する値が緑色で60%と表示されているときよりも、赤色で6
0%と表示されているときの方が、総合的な期待度が高くなるようにできる。このよう
に、見た目の数値が同じ表示であっても、文字色が変化することで総合的な期待度を
示唆可能となるので、意外性を持たせられるとともに、期待度の示唆に幅を持たせることが
でき、遊技の興趣を高めることができる。

40

【0801】

[第2実施形態]

図70から図84を参照して、第2実施形態について説明する。なお、以下で述べる以
外の構成は、第1実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第1実施形態と同
じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第2

50

実施形態は、一括表示装置 50 等の表示手段において、電源投入の際に表示される表示に関する。

【0802】

〔一括表示装置〕

図 70 は、前述の一括表示装置 50（図 2、図 3 参照）の一例として、第 2 実施形態に係る一括表示装置 50a を示す図である。一括表示装置 50a は、現在の遊技状態等の情報を表示する LED ランプからなる表示器 51～60（表示部）を備える。なお、全ての図において、ランプや各セグメント LED は、点灯する場合に黒塗りで、消灯する場合に白塗りで示される。

【0803】

図 70 の表は、普図表示器 53（ランプ D8、D10、D18）と、特図 1 保留表示器 54（ランプ D11、D12）と、特図 2 保留表示器 55（ランプ D13、D14）と、普図保留表示器 56（ランプ D15、D16）と、第 1 遊技状態表示器 57（ランプ D7）と、第 2 遊技状態表示器 58（ランプ D9、第 2 遊技状態表示部）と、第 3 遊技状態表示器 59（ランプ D17、第 3 遊技状態表示部）と、ラウンド表示器 60（ラウンド表示部、ランプ D3～D6）における表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）を示す。ここでは、第 1 実施形態と異なり、第 2 遊技状態表示器 58 はランプ D9 に、第 3 遊技状態表示器 59 はランプ D17 に対応している。

【0804】

なお、普図表示器 53、特図 1 保留表示器 54、特図 2 保留表示器 55、普図保留表示器 56、ラウンド表示器 60 の各々は、複数の丸型（同形）のランプ（LED）を一行に均等に並べたものである。

【0805】

なお、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器 51（ランプ D1）と特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器 52（ランプ D2）、及び、普図表示器 53（ランプ D8、D10、D18）の表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）の詳細については後述する。

【0806】

特図 1 保留表示器 54 のランプ D11、D12 は、特図 1 保留（特図 1 始動記憶、第 1 始動記憶）の個数としての特図 1 保留数に対応して、「消灯」、「点灯」、「点滅」の表示態様をとる。特図 2 保留表示器 55 のランプ D13、D14 は、特図 2 保留（特図 2 始動記憶、第 2 始動記憶）の個数としての特図 2 保留数に対応して、「消灯」、「点灯」、「点滅」の表示態様をとる。普図保留表示器 56 のランプ D15、D16 は、普図保留（普図始動記憶）の個数としての普図保留数（普図始動記憶数）に対応して、「消灯」、「点灯」、「点滅」の表示態様をとる。点滅する場合には、「消灯」と「点灯」が 128 msec 毎に切り替えられ、切替え時間は 128 msec、点滅周期は 248 ms となる。

【0807】

第 1 遊技状態表示器 57 のランプ D7 は、右打ち状態（右打ちすべき遊技状態）であれば「消灯」の表示態様となり、又は、通常打ち状態（左打ち状態、左打ちすべき遊技状態）であれば「点灯」の表示態様となる。第 2 遊技状態表示器 58 のランプ D9 は、時短状態（普電サポートでも可）において「点灯」の表示態様となり、時短状態でなければ「消灯」の表示態様となる。第 3 遊技状態表示器 59 のランプ D17 は、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であれば「点灯」の表示態様となり、低確率状態であれば「消灯」の表示態様となる。ラウンド表示器 60 のランプ D3～D6 は、大当たりになった場合に大当たりラウンド数（ラウンド数上限値）に対応して、「消灯」、「点灯」の表示態様をとる。なお、大当たりラウンド数は、第 1 実施形態の図 28 に対応して 10R と 4R が例示されているが、本実施形態では 4R はなくてもよい。

【0808】

これら各表示器 54～60 の表示態様は、前述のセグメント LED 編集処理（A1316）によって制御される。セグメント LED 編集処理では、各表示器 54～60 の表示態

10

20

30

40

50

様を定める表示データを取得し、対応するセグメント領域にセーブする。そして、出力処理（A1306）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力されることによって、各表示器54～60が所定の表示態様（点灯パターン）で発光する。

【0809】

電源投入の際に、RAM初期化スイッチ112がオフでRAMクリア（A1042）がなければ、通常の電源投入時の処理（A1045）によって、表示器54～60では、電源投入前の電源遮断時における表示態様がそのまま再現される。即ち、通常の電源投入（電源復旧、復電）の際には、特図1保留表示器54と、特図2保留表示器55と、普図保留表示器56と、第1遊技状態表示器57、第2遊技状態表示器58、第3遊技状態表示器59と、ラウンド表示器60における表示態様は、電源遮断時の状態が維持される。これは、RAMクリアがなければ、RAM111c内に遊技情報として記憶される特図1保留数、特図2保留数、普図保留数、遊技状態表示番号、ラウンド数上限値情報は、電源遮断時の所定の値が維持されるためである。ただし、第3遊技状態表示器59に關しての遊技状態表示番号は、電源投入時に高確率状態であるか特図ゲームモードフラグ領域等を調べて設定される。

【0810】

なお、遊技用マイコン111のCPU111a（演算処理手段）はプログラムによって所定の演算処理を行い、RAM111c（更新情報記憶手段）は、CPU111a（演算処理手段）によって更新される遊技情報として所定の値を記憶可能である。

【0811】

一方、電源投入の際に、RAM初期化スイッチ112がオンでRAMクリア（A1042）があれば、所定の領域を除いてRAM111cに遊技情報として記憶されていた特図1保留数、特図2保留数、普図保留数、遊技状態表示番号、ラウンド数上限値情報は、0の値に変わる（電源遮断時の値が0ならそのまま維持される）。そして、特図1保留表示器54と、特図2保留表示器55と、普図保留表示器56と、第1遊技状態表示器57、第2遊技状態表示器58、第3遊技状態表示器59と、ラウンド表示器60は、0の値に基づいた「消灯」の表示態様となる。

【0812】

従って、電源投入の際にRAMクリアされる場合には、特図1保留表示器54と特図2保留表示器55と普図保留表示器56の全てのランプは、保留なしに対応する「消灯」の表示態様となる。第1遊技状態表示器57と第2遊技状態表示器58と第3遊技状態表示器59のランプは、それぞれ、通常打ち状態、時短未作動状態、低確率状態に対応する「消灯」の表示態様となる。ラウンド表示器60の全てのランプは、大当たり状態もクリアされることに対応する「消灯」の表示態様となる。

【0813】

〔特図表示器における表示（点灯パターン）〕

図71は、特図1変動表示ゲーム用の特図1表示器51（ランプD1）と特図2変動表示ゲーム用の特図2表示器52（ランプD2）の表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）の詳細について説明する図である。図71では、特図1表示器51と第2特図変動表示部52は、7セグメント型（ドットを含めると8セグメント型）の表示器（LEDランプ）で構成されている。

【0814】

図71（A）のように、特図1表示器51において、特図1変動表示ゲームは、識別情報としての特別図柄（図71では中央のセグメントLEDとドット）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。特図2表示器52において、特図2変動表示ゲームは、識別情報としての特別図柄（例えば、中央のセグメントLED）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。全セグメントLEDが消灯した全消灯の表示（即ち全消灯の特別図柄）は変動中図柄番号0に対応付けられ、点灯の表示（即ち点灯の特別図柄）は変動中図柄番号1に対応付けらる。全消灯の表示と点灯の表示は、図柄変

動制御処理（A 3 2 1 8、A 3 3 2 4）によって所定の切り替え時間（例えば 6 0 m s e c）毎に切り替えられる。

【0 8 1 5】

図柄変動制御処理において、変動中図柄番号に応じた点灯パターン（変動中図柄）のデータ（表示データ）が取得され、対象のセグメント領域にセーブされる。そして、出力処理（A 1 3 0 6）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力されることによって、特図1表示器51及び／又は特図2表示器52が、この点灯パターンで点灯消灯して変動表示が行われる。

【0 8 1 6】

なお、図72で後述するように図柄変動制御処理では、変動表示の実行中は、変動中図柄番号に対応する表示データ（点灯パターンのデータ）が取得されセグメント領域にセーブされるが、変動表示の実行中でなければ、停止図柄番号又は専用図柄の図柄番号（後述）に対応する表示データ（点灯パターンのデータ）が取得されセグメント領域にセーブされる。

【0 8 1 7】

図71（B）は、特図1変動表示ゲームの停止図柄番号（A 4 2 0 4、A 4 2 1 0）と、当該停止図柄番号に対応する特図1表示器51の点灯パターン（停止図柄）と、を例示する図である。図柄変動制御処理（A 3 2 1 8）において、停止図柄番号に応じた点灯パターン（表示パターン、表示態様）のデータ（表示データ）が取得され、RAM111c内の対象のセグメント領域にセーブされる。そして、出力処理（A 1 3 0 6）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力されることによって、特図1表示器51がこの点灯パターンで発光する。

【0 8 1 8】

このように、遊技制御装置100は、特図1変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）において、特図1表示部51で特別図柄（識別情報、特図）を変動表示した後に、特図1変動表示ゲームの結果を点灯パターン（停止図柄）として停止表示する。図71（B）に示す点灯パターンのうち、停止図柄番号0の点灯パターンは、はずれ結果（はずれ停止図柄）に相当し、停止図柄番号0～49の点灯パターンは、大当たり結果（大当たり停止図柄）に相当し、停止図柄番号50の点灯パターンは、小当たり結果（小当たり停止図柄）に相当する。なお、第1実施形態と同様に、特図1変動表示ゲームの小当たり結果を設けない場合には、停止図柄番号50とその点灯パターンはなくてよい。

【0 8 1 9】

なお、図示しないが、特図2変動表示ゲームに関して、停止図柄番号（A 4 3 0 4、A 4 3 1 3、A 4 3 1 5）に対応する特図2表示器52の点灯パターンは、特図1表示器51の点灯パターンにおけるドットの点灯消灯を逆にしたものである。即ち、特図2表示器52の点灯パターンは、図71（B）の停止図柄番号0の点灯パターンの右下の点灯しているドット（点、●）を消灯し、図71（B）の停止図柄番号1～50の各点灯パターンの右下の消灯しているドット（点、○）を点灯したものである。

【0 8 2 0】

図71（C）は、特図1表示器51（ランプD1）と特図2表示器52（ランプD2）における電源投入の際の点灯パターンの例を示す。特図1表示器51と特図2表示器52では、電源投入の際に、RAMクリア（RAM111cのクリア）が実行されたか否かにかかわらず、電源投入の際の専用の図柄（専用の点灯パターン）である専用図柄を表示する。特図1表示器51と特図2表示器52は、電源投入の際に（電源が投入された場合に）、専用図柄を表示する特定の状態となる。

【0 8 2 1】

専用図柄（特定表示）の表示によって、遊技場の開場（遊技店の開店）などにおける電源投入の際に、RAMクリアの有無が、特図1表示器51と特図2表示器52の表示態様（点灯パターン）から判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

10

20

30

40

50

【0822】

なお、小当り確率が高い場合（特に1に近い場合）には、小当り停止図柄（停止図柄番号50）が特図1表示器51又は特図2表示器52に表示されたまま遊技場の閉場時に電源が遮断されることも多くなる（特に小当りRUSH状態で閉場を迎えた場合）。そして、図71（D）のような従来の構成では、遊技場の開場時に、RAMクリアがない通常の電源投入の場合には、電源遮断時における小当り停止図柄（停止図柄番号50）や大当り停止図柄（停止図柄番号1～49）がそのまま特図1表示器51又は特図2表示器52に表示されてしまう。一方で、従来のRAMクリアがある電源投入の場合には、はずれ停止図柄（停止図柄番号0）が特図1表示器51と特図2表示器52に表示される。従って、従来の構成では、電源遮断の際と電源投入の際（遊技場開場の際）の特図の停止図柄の相違から、RAMクリアの有無、ひいては、設定変更の有無が判別できることもある。

10

【0823】

なお、RAM初期化スイッチ112がオンしているという所定条件が成立する場合に（図6のA1021、A1041）、電源投入とともに、上述のセグメント領域や図柄番号領域を含めてRAM111cが0値でクリアされる。その後、初期化すべき領域としてRAM111cの特図1と特図2の図柄番号領域に、専用図柄に対応する専用図柄番号が初期値としてセーブされる（A1043）。特図の専用図柄に対応する専用図柄番号は、特図変動表示ゲームの結果としての停止図柄番号と重複せず、50より大きい値（例えば51）が使用できる。

【0824】

一方、RAM初期化スイッチ112がオフして所定条件が成立しない場合に、RAMクリアはないが、電源投入とともに、初期化すべき領域としてRAM111cの特図1と特図2の図柄番号領域に、専用図柄に対応する専用図柄番号が初期値としてセーブされる（A1045の停電復旧処理）。

20

【0825】

その後、図7に示すタイマ割込み処理が開始して、特図1ゲーム処理と特図2ゲーム処理の図柄変動制御処理（A3218、A3324）において、特図の専用図柄に対応する専用図柄番号に応じた点灯パターン（表示パターン、表示態様）の表示データが取得され、RAM111c内の対象のセグメント領域にセーブされる。そして、出力処理（A1306）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力されることによって、特図1表示器51又は特図2表示器52が専用図柄の点灯パターンで発光する。

30

【0826】

図71（C）のように、特図の専用図柄は、特図変動表示ゲームの結果の表示である停止図柄（例えば図71（B））とは異なる表示態様を有する。これによって、遊技者が停止図柄と見誤ることなく専用図柄を表示でき、遊技者を混乱させない。なお、専用図柄は、より遊技者を混乱させないように、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの両方の停止図柄と異なってもよい。同様に、特図2表示器52で表示する専用図柄は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの両方の停止図柄と異なってもよい。

【0827】

なお、これに限られず、RAMクリアのない電源投入の際とRAMクリアのある電源投入の際のいずれでも、電源遮断時の停止図柄に関係なく、必ずはずれ停止図柄と同一の図柄を表示して、専用図柄をはずれ図柄（停止図柄）と同じにする構成も可能である。この構成でも、通常の電源投入の際にも必ずはずれ図柄の表示となるため、RAMクリアの有無の判別、ひいては、設定変更の有無の判別をできなくする効果がある。また、この構成では、RAMクリアのある電源投入の際にRAMクリアで設定された停止図柄番号＝0に基づいてそのままはずれ停止図柄を表示すると簡便である（RAMクリアのある場合に専用図柄を設定する特別な処理が必要ない）。

40

【0828】

さらに、特図の専用図柄は、特図変動表示ゲーム中の表示である変動中図柄（図71（

50

A)の変動中図柄番号0、1に応じた点灯パターン)とは異なる表示態様を有する。これによって、遊技者が変動中図柄と見誤ることなく専用図柄を表示でき、遊技者を混乱させない。

【0829】

図71(C)の(I)(III)(IV)のように、特図の専用図柄が、対称性のある形(ここでは左右対称の形)に配置される複数の点灯したセグメントLEDからなる場合に、遊技機の開発者が専用図柄を認識し易く(覚え易く)、種々の機種に採用し易い。また、図71(C)の(I)(II)(III)のように、特図の専用図柄が、間に消灯したセグメントLEDを介することなく、連続する複数の点灯したセグメントLEDからなる場合も、遊技機の開発者が専用図柄を認識し易く(覚え易く)、種々の機種に採用し易い。

10

【0830】

なお、上記では、特図1と特図2の専用図柄は、各々、一つのみであり(例えば、図71(C)の(I)のみ)、専用図柄を表示する制御が簡単である。しかし、特図1と特図2の専用図柄は、各々、複数あって(例えば、図71(C)の(I)(II)(III))、各専用図柄は、確率設定値に応じて又は確率設定値に応じた選択確率で選択されて表示されてよい。これによって、遊技者は特図の専用図柄の種類から確率設定値を推測することができ、遊技の興趣が向上できる。

【0831】

その他、特図の専用図柄は、特図1表示器51又は特図2表示器52の全セグメントLEDが消灯した全消灯の図柄や、全セグメントLEDが点灯した全点灯の図柄でもよい。全消灯の図柄であれば節電となる。全点灯の図柄であれば、一括表示装置50の周りに機種名、大当り確率、ラウンド数(ラウンド数上限値)の種類等の表示がある場合にこれらの表示が特図1表示器51又は特図2表示器52からの光に照らされて見え易くなる。

20

【0832】

〔図柄変動制御処理〕

図72は、第2実施形態に係る図柄変動制御処理の手順を示すフローチャートである。図柄変動制御処理は、前述の特図1ゲーム処理(図14)のステップA3218、前述の特図2ゲーム処理(図15)のステップA3324、後述の普図ゲーム処理(図74)のステップA7615において、遊技制御装置100によって実行される。図柄変動制御処理は、一括表示装置50の表示器における特図1変動表示ゲームの特別図柄(特図1、第1特図)や特図2変動表示ゲームの特別図柄(特図2、第2特図)や普通図柄(普図)の変動の制御と、特別図柄や普通図柄の表示データの設定を行う処理である。

30

【0833】

遊技制御装置100は、まず、制御対象の図柄(例えば、特図1、特図2、及び普図の何れか)にかかる変動制御フラグが変動中であるかチェックする(A7501)。本実施形態の場合、ステップA3217、ステップA3323、ステップA7614にて準備した変動制御テーブル上に、変動制御フラグ領域の下位アドレス、点滅制御タイマの初期値、変動中図柄番号上限判定値、図柄表示テーブル(停止用)のアドレス、図柄表示テーブル(変動用)のアドレスが定義されている。

40

【0834】

遊技制御装置100は、制御対象の図柄にかかる変動中フラグが変動中である場合(A7502の結果が「Y」)、制御対象の図柄に対応する図柄表示テーブル(変動用)を取得する(A7503)。

【0835】

次に、遊技制御装置100は、制御対象の点滅制御タイマを-1更新し(A7504)、更新後の点滅制御タイマが0であるかを判定して(A7505)、更新後の点滅制御タイマが0でない場合(A7505の結果が「N」)、制御対象の変動中図柄番号領域の値(変動中図柄番号)に対応する表示データを取得する(A7508)。そして、取得した表示データを対象のセグメント領域にセーブして(A7511)、図柄変動制御処理を終

50

了する。

【0836】

また、更新後の点滅制御タイマが0である場合（A7505の結果が「Y」）は、対象の点滅タイマ領域に対応する点滅制御タイマ初期値をセーブし（A7506）、制御対象の変動中図柄番号に対応する範囲で+1更新して（A7507）、制御対象の変動中図柄番号領域の値（変動中図柄番号）に対応する表示データを取得する（A7508）。そして、取得した表示データを対象のセグメント領域にセーブして（A7511）、図柄変動制御処理を終了する。

【0837】

一方、遊技制御装置100は、制御対象の図柄にかかる変動中フラグが変動中でない場合（A7502の結果が「N」）は、制御対象の図柄に対応する図柄表示テーブル（停止用）を取得する（A7509）。次に、制御対象の図柄番号領域の値に対応する表示データを取得し（A7510）、取得した表示データを対象のセグメント領域にセーブして（A7511）、図柄変動制御処理を終了する。なお、図柄番号領域には、電源投入の際には、専用図柄に対応する専用図柄番号が記憶され、変動表示ゲーム開始後（遊技開始後）には、変動表示ゲームの結果としての停止図柄に対応する停止図柄番号が記憶される。

【0838】

ステップA7506でセーブする点滅制御タイマ初期値は、処理対象のゲームに応じて準備されている変動制御テーブルにおいて定義された値がセーブされる。ここでは、点滅制御タイマ初期値として60msecに相当する値が定義されている。この点滅制御タイマ初期値は、一括表示装置50において変動時間中に点灯パターンを更新する更新間隔であり、前述の切り替え時間となる。

【0839】

また、ステップA7507における対応する範囲は、処理対象のゲームに応じて準備されている変動制御テーブルにおいて定義された変動中図柄番号上限判定値により規定される。ステップA7507において変動中図柄番号を+1更新することで変動中図柄番号上限値に達した場合は変動中図柄番号を0にするようにされており、変動中図柄番号は0～（変動中図柄番号上限判定値-1）の範囲で順次更新される。本実施形態において、変動中図柄番号上限判定値は2であり、変動中図柄番号は0と1が順次更新される。ステップA7508、A7511ではこの変動中図柄番号に応じた表示データ（点灯パターン）を取得して表示する設定を行うようになっており、変動中図柄番号上限判定値に等しい回数の点灯パターンの更新（変更）が行われることで一巡する表示が繰り返し行われることとなる。

【0840】

このように処理対象のゲームに応じて準備されている変動制御テーブルにおいて点滅制御タイマ初期値と変動中図柄番号上限値を定義することで、一括表示装置50において点灯パターンを更新させる更新間隔（切り替え時間）や表示が一巡する更新回数をゲームごとに設定することができる。

【0841】

〔普図表示器における表示（点灯パターン）〕

図73は、普図表示器53（ランプD8、D10、D18）の表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）の詳細について説明する図である。

【0842】

図73（A）のように、普図表示器53において実行される普図変動表示ゲームでは、変動中図柄番号0に対応付けられる点灯パターン（普図の変動中図柄）と、変動中図柄番号1に対応付けられる点灯パターン（普図の変動中図柄）が、図柄変動制御処理（図72）によって所定の切り替え時間（例えば60msec）毎に切り替えられる。変動中図柄番号0に対応付けられる点灯パターンでは、ランプD8、D10、D18のうちでランプD10は点灯して、ランプD8、D18は消灯している。逆に、変動中図柄番号1に対応付けられる点灯パターンでは、ランプD8、D10、D18のうちでランプD10は消灯

10

20

30

40

50

して、ランプ D 8、D 1 8 は点灯している。普図変動表示ゲームの点灯パターンの切り替え時間（更新間隔）は、特図変動表示ゲームの点灯パターンの切り替え時間（更新間隔）と同じであるが、異なってもよい。

【0843】

図 7 3（B）は、普図変動表示ゲームの停止図柄番号と、当該停止図柄番号に対応する普図表示器 5 3（ランプ D 8、D 1 0、D 1 8）の点灯パターン（停止図柄）と、を例示する図である。図柄変動制御処理（A 7 6 1 5）において、停止図柄番号に応じた点灯パターンのデータ（表示データ）が取得され、RAM 1 1 1 c 内の対象のセグメント領域にセーブされる。そして、出力処理（A 1 3 0 6）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第 3 出力ポート 1 3 5 に出力されることによって、普図表示器 5 3 がこの点灯パターンで発光する。

10

【0844】

このように、遊技制御装置 1 0 0 は、普図変動表示ゲームにおいて、普図表示器 5 3 で普通図柄（識別情報、普図）を変動表示した後に、普図変動表示ゲームの結果を点灯パターン（停止図柄）として停止表示する。図 7 3（B）に示す点灯パターンのうち、停止図柄番号 0 の点灯パターンは、はずれ結果（はずれ停止図柄）に相当し、停止図柄番号 1 の点灯パターンは、当たり結果（当たり停止図柄）に相当する。

【0845】

図 7 3（C）は、普図表示器 5 3 における電源投入の際の点灯パターンの例を示す。特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 だけでなく、普図表示器 5 3 でも、電源投入の際に、RAM クリア（RAM 1 1 1 c のクリア）が実行されたか否かにかかわらず、電源投入の際の専用の図柄（点灯パターン）である専用図柄を表示する。普図表示器 5 3 は、電源投入の際に（電源が投入された場合に）、専用図柄を表示する特定の状態となる。

20

【0846】

専用図柄（特定表示）の表示によって、遊技場の開場などにおける電源投入の際に、RAM クリアの有無が、普図表示器 5 3 の表示態様（点灯パターン）から判別できなくなるため、RAM クリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

【0847】

なお、小当り R U S H 状態（小当りラッシュ状態）となり得る遊技機では、小当り R U S H 状態だけでなく通常遊技状態でも、遊技者に右打ちされ易く、遊技領域 3 2 の右側に配置される普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過する可能性も低くはない。普図始動ゲート 3 4 を遊技球が通過すると普図変動表示ゲームが実行されるため、電源遮断時の普図表示器 5 3 に当たり結果が表示され、電源投入時の RAM クリアでははずれ結果に変化して、設定変更があったことが判別できる可能性がある。

30

【0848】

図 7 3（D）のように、従来の構成では、遊技場の開場時に、RAM クリアがないと、電源遮断時における当たり停止図柄（停止図柄番号 1）がそのまま普図表示器 5 3 に表示されてしまい、RAM クリアがあると、はずれ停止図柄（停止図柄番号 0）が普図表示器 5 3 に表示される。従って、従来の構成では、電源遮断の際と電源投入の際（遊技場開場の際）の普図の停止図柄の相違から、RAM クリアの有無、ひいては、設定変更の有無が判別できることもある。

40

【0849】

なお、RAM 初期化スイッチ 1 1 2 がオンしているという所定条件が成立する場合に（図 6 の A 1 0 2 1、A 1 0 4 1）、電源投入とともに、上述のセグメント領域や図柄番号領域を含めて RAM 1 1 1 c が 0 値でクリアされる。その後、初期化すべき領域として RAM 1 1 1 c の普図の図柄番号領域に、専用図柄に対応する専用図柄番号が初期値としてセーブされる（A 1 0 4 3）。普図の専用図柄に対応する専用図柄番号は、普図変動表示ゲームの結果としての停止図柄番号と重複せず、1 より大きい値（例えば 2）が使用できる。

50

【0850】

一方、RAM初期化スイッチ112がオフして所定条件が成立しない場合に、RAMクリアはないが、電源投入とともに、初期化すべき領域としてRAM111cの普図の図柄番号領域に、専用図柄に対応する専用図柄番号が初期値としてセーブされる（A1045の停電復旧処理）。

【0851】

その後、図7に示すタイマ割込み処理が開始して普図ゲーム処理（図74）の図柄変動制御処理（A7615）において、普図の専用図柄に対応する専用図柄番号に応じた点灯パターン（表示パターン、表示態様）の表示データが取得され、RAM111c内の対象のセグメント領域にセーブされる。そして、出力処理（A1306）において、セグメント領域のデータがセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力されることによって、普図表示器53が専用図柄の点灯パターンで発光する。

10

【0852】

図73（C）のように、普図の専用図柄は、普図変動表示ゲームの結果の表示である停止図柄（例えば図73（B））とは異なる表示態様を有する。これによって、遊技者が停止図柄と見誤ることなく専用図柄を表示でき、遊技者を混乱させない。

【0853】

なお、これに限られず、RAMクリアのない電源投入の際とRAMクリアのある電源投入の際のいずれでも、電源遮断時の停止図柄に関係なく、必ずはずれ停止図柄と同一の図柄を表示して、専用図柄をはずれ図柄（停止図柄）と同じにする構成も可能である。この構成でも、通常の電源投入の際にも必ずはずれ図柄の表示となるため、RAMクリアの有無の判別、ひいては、設定変更の有無の判別をできなくする効果がある。

20

【0854】

さらに、普図の専用図柄は、普図変動表示ゲーム中の表示である変動中図柄（図73（A）の変動中図柄番号0、1に応じた点灯パターン）とは異なる表示態様を有する。これによって、遊技者が変動中図柄と見誤ることなく専用図柄を表示でき、遊技者を混乱させない。

【0855】

図73（C）の（I）のように、普図の専用図柄が、対称性のある形（ここでは左右対称の形）に配置される複数の点灯したセグメントLEDからなる場合に、遊技機の開発者が専用図柄を認識し易く（覚え易く）、種々の機種に採用し易い。また、図73（C）の（I）（II）のように、普図の専用図柄が、間に消灯したセグメントLEDを介することなく、連続する複数の点灯したセグメントLEDからなる場合も、遊技機の開発者が専用図柄を認識し易く（覚え易く）、種々の機種に採用し易い。

30

【0856】

なお、普図の専用図柄は一つのみであると、専用図柄を表示する制御が簡単である。しかし、普図の専用図柄は複数種類があって、各専用図柄は、確率設定値に応じて又は確率設定値に応じた選択確率で選択されて表示されてよい。これによって、遊技者は普図の専用図柄の種類から確率設定値を推測することができ、遊技の興趣が向上できる。

【0857】

その他、普図の専用図柄は、普図表示器53の全セグメントLEDが消灯した全消灯の図柄（III）や、全セグメントLEDが点灯した全点灯の図柄（I）でもよい。全消灯の図柄であれば節電となる。全点灯の図柄であれば、一括表示装置50の周りに機種名、大当たり確率、ラウンド数（ラウンド数上限値）の種類等の表示がある場合にこれらの表示が普図表示器53からの光に照らされて見え易くなる。

40

【0858】

〔普図ゲーム処理〕

図74は、第2実施形態に係る普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。普図ゲーム処理は、前述の普図ゲーム処理（図7）のステップA1315において、遊技制御装置100によって実行される。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ34aの入力の

50

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。

【0859】

遊技制御装置100は、まず、ゲートスイッチ34aからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理を実行する(A7601)。

【0860】

続いて、遊技制御装置100は、始動口2スイッチ37aからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理を実行する(A7602)。

【0861】

次に、遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマが0でなければ-1更新する(1だけ減算する)(A7603)。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は0に設定されている。そして、遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマの値が0となったか否かを判定する(A7604)。

10

【0862】

遊技制御装置100は、普図ゲーム処理タイマの値が0である場合(A7604の結果が「Y」)、すなわち、タイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する(A7605)。

【0863】

さらに、遊技制御装置100は、設定された普図ゲームシーケンス分岐テーブルに基づいて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する(A7606)。そして、普図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、普図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する(A7607)。

20

【0864】

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

【0865】

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

30

【0866】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「2」の場合には、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を実行する(A7610)。例えば、普図表示中処理では、普図変動表示ゲームの結果が当たりの場合に、普図当たり中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「3」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする一方、はずれの場合に、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「0」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

40

【0867】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「3」の場合には、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を実行する(A7611)。例えば、普図当たり中処理では、所定回数だけ普通変動入賞装置37を開放するための設定を行った後、普電残存球処理に移行するために、ゲーム処理番号として「4」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【0868】

また、遊技制御装置100は、ステップA7607にてゲーム処理番号が「4」の場合には、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を実行する

50

(A 7 6 1 2)。例えば、普電残存球処理では、普図当り終了処理に移行するために、ゲーム処理番号として「5」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図エンディング時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。

【0 8 6 9】

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

【0 8 7 0】

その後、遊技制御装置100は、普図表示器53による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備する(A 7 6 1 4)。その後、普図表示器53による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理を実行し(A 7 6 1 5)、普図ゲーム処理を終了する。

【0 8 7 1】

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

【0 8 7 2】

〔一括表示装置の電源投入の際における表示(点灯パターン)〕

図75は、一括表示装置50aの電源投入の際における表示(点灯パターン)を示す図である。以上で説明したように、表示器54～60が消灯している一方で、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53では、RAMクリアの有無によらず、専用図柄(特定表示)が表示される。

【0 8 7 3】

図75(A)は、特図1表示器51での専用図柄と特図2表示器52での専用図柄が同じである。ここでは、特図1と特図2の図柄番号領域に同じ専用図柄番号をセーブすればよいので、専用図柄を表示するためのプログラムや制御が簡略化できる。

【0 8 7 4】

図75(B)は、特図1表示器51での専用図柄と特図2表示器52での専用図柄が異なる。ここでは、特図1表示器51での専用図柄を特図1変動表示ゲームの停止図柄とだけ異なるように選択し、特図2表示器52での専用図柄を特図2変動表示ゲームの停止図柄とだけ異なるように選択すれば、各専用図柄の選択の幅を広げられる。

【0 8 7 5】

なお、特図1変動表示ゲームに小当たり結果がない場合に(小当たりの抽選をしないか小当たり確率が0の場合)、簡単のため、特図1表示器51での専用図柄の表示を行わない構成も可能である。電源遮断時に大当たり結果である可能性は低いので、このような構成でも、電源投入の際に、RAMクリアの有無によらず特図1表示器51ではずれ図柄が表示されている可能性が高く、特図1表示器51の表示から設定変更の有無が判別し難いためである。特図2変動表示ゲームに小当たり結果がない場合も同様である。

【0 8 7 6】

ここで、図75のような一括表示装置50a(50)の状態(特定の状態)が維持される期間、即ち、専用図柄(特定表示)が表示される表示期間について説明しておく。

【0 8 7 7】

設定変更する電源投入の場合、設定変更状態(設定可変状態、設定変更モード)中において、一括表示装置50aは、表示器51～60の全てのLEDが消灯した「全消灯」の予め定められた態様となる。ここで、予め定められた態様としては、全てのLEDが点灯した「全点灯」、或は、全てのLEDが点滅する「全点滅(全点灯、全消灯の交互繰り返し)」でもよい。なお、例えば確率設定変更/確認処理(図8)において処理ステップを設けて、一括表示装置50aの各LEDに関して表示態様を定める表示データを取得してセグメント線のオン/オフデータとして第3出力ポート135に出力し、一括表示装置5

10

20

30

40

50

0 a の予め定められた態様としてよい。

【0878】

そして、設定変更状態の終了後、RAMクリアが行われて、表示器54～60が消灯している一方で、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53では専用図柄（特定表示）が表示される。その後、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53の専用図柄は、各々、特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲーム、普図変動表示ゲームが開始して変動中図柄が表示されるまで維持される。

【0879】

従って、設定変更する電源投入の場合、ゲーム用の各表示器51～53の専用図柄が表示される表示期間は、設定変更状態の終了後にRAMクリアされた直後（専用図柄の設定（A1043））から、各表示器51～53での変動表示ゲームの開始までとなる。

10

【0880】

設定確認する電源投入の場合、設定確認状態（設定確認モード）中において、一括表示装置50aは、表示器51～60の全てのLEDが消灯した「全消灯」の予め定められた態様となる。ここで、予め定められた態様としては、全てのLEDが点灯した「全点灯」、或は、全てのLEDが点滅する「全点滅（全点灯、全消灯の交互繰り返し）」でもよい。一括表示装置50aの態様は、設定確認状態中と設定変更状態中とで、同じ態様でもよいし、異なる態様でもよい。なお、例えば確率設定変更／確認処理（図8）において処理ステップを設けて、一括表示装置50aの各LEDに関して表示態様を定める表示データを取得してセグメント線のオン／オフデータとして第3出力ポート135に出力し、一括表示装置50aの予め定められた態様としてよい。

20

【0881】

そして、設定確認状態の終了後、停電復旧処理（A1045）が行われて、表示器54～60は、電源投入前の電源遮断時における表示態様に復帰する一方で、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53では専用図柄（特定表示）が表示される。その後、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53の専用図柄は、各々、特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲーム、普図変動表示ゲームが開始して変動中図柄が表示されるまで維持される。

【0882】

従って、設定確認する電源投入の場合、ゲーム用の各表示器51～53の専用図柄が表示される表示期間は、設定確認状態の終了直後（停電復旧処理（A1045））から、各表示器51～53での変動表示ゲームの開始までとなる。

30

【0883】

RAMクリアする電源投入の場合（設定変更なしのRAMクリアモードの場合）、最初、一括表示装置50aは、表示器51～60の全てのLEDが消灯した「全消灯」の態様となる。なお、電源投入直後に、第3出力ポート135を含めて全出力ポートにオフデータを出力することによって（A1012）、一括表示装置50aは「全消灯」の態様となる。その後、RAMクリアが行われて、表示器54～60が消灯している一方で、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53では専用図柄（特定表示）が表示される。そして、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53の専用図柄は、各々、特図1変動表示ゲーム、特図2変動表示ゲーム、普図変動表示ゲームが開始して変動中図柄が表示されるまで維持される。

40

【0884】

従って、RAMクリアする電源投入の場合（RAMクリアモードの場合）、設定変更する電源投入の場合と同様に、ゲーム用の各表示器51～53の専用図柄が表示される表示期間は、RAMクリアされた直後（専用図柄の設定（A1043））から、各表示器51～53での変動表示ゲームの開始までとなる。

【0885】

停電復旧する電源投入の場合（通常復電モードの場合）、最初、一括表示装置50aは、表示器51～60の全てのLEDが消灯した「全消灯」の態様となる（A1012）。

50

その後、停電復旧処理（A 1 0 4 5）が行われて、表示器 5 4～6 0 は、電源投入前の電源遮断時における表示態様に復帰する一方で、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 では専用図柄（特定表示）が表示される。その後、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 の専用図柄は、各々、特図 1 変動表示ゲーム、特図 2 変動表示ゲーム、普図変動表示ゲームが開始して変動中図柄が表示されるまで維持される。

【0 8 8 6】

従って、停電復旧する電源投入の場合、ゲーム用の各表示器 5 1～5 3 の専用図柄が表示される表示期間は、停電復旧処理（A 1 0 4 5）から、各表示器 5 1～5 3 での変動表示ゲームの開始までとなる。

【0 8 8 7】

なお、停電復旧する電源投入の場合（通常復電モードの場合）と設定確認する電源投入の場合、電源投入前の電源遮断時に特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームが実行中のことも稀にある。例えば、稀に発生する落雷による電源遮断時（停電時）に、特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームが実行中の可能性がある。電源遮断時に特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームが実行中であつたなら（変動中を示す遊技情報が R A M 1 1 1 c に記憶されているなら）、停電復旧する電源投入の場合と設定確認する電源投入の場合において、停電復旧処理（A 1 0 4 5）によって、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 に、専用図柄ではなく電源遮断時の変動中図柄（変動中表示）を表示する。電源遮断時に特図変動表示ゲーム又は普図変動表示ゲームが実行中であるのに、電源投入の際に専用図柄を表示すると、問題になるためである。このように、電源投入の際に、変動中を示す遊技情報が R A M 1 1 1 c に記憶されているという所定条件下で、電源遮断時の図柄に復帰してもよい。ここで、電源遮断時の図柄は、特に変動中図柄であるが、すぐにゲームが開始するため停止図柄でもよい。

【0 8 8 8】

また、前述のように、R A M クリアのない電源投入の際と R A M クリアのある電源投入の際のいずれでも、電源遮断時の図柄に関係なく、はずれ停止図柄を表示する構成も可能である。別な言い方では、専用図柄をはずれ停止図柄と同じにする構成も可能である。

【0 8 8 9】

〔設定値の表示（点灯パターン）〕

図 7 6 は、確率設定確認中又は確率設定変更中において、性能表示装置 1 5 2 の 4 桁中のいずれかの桁（設定値表示桁）に表示される表示用確率設定値を示す図である。性能表示装置 1 5 2 は、各桁が 7 セグメント型（ドットを含めると 8 セグメント型）の表示器からなる。例えば、前述の図 9 では、一番右側の桁 0 に表示用確率設定値が表示されている。

【0 8 9 0】

本実施形態において、専用図柄（図 7 1（C））は、表示用確率設定値の表示と異なるため、確率設定値を表示していると誤認されない。さらに、専用図柄（図 7 1（C））は、数字とは形態を異ならせて、数字と認識されないことが好ましい。

【0 8 9 1】

さらに、専用図柄（図 7 1（C））は、性能表示装置 1 5 2 でのエラー表示に使用される「E」の文字とは形態を異ならせて、エラー表示と認識されないことが好ましい。

【0 8 9 2】

〔一括表示装置の変形例〕

図 7 7 は、一括表示装置 5 0 の変形例として、一括表示装置 5 0 b を示す図である。一括表示装置 5 0 b は、図 7 0 の一括表示装置 5 0 a に対して、特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 の構成が大きく異なり、また、L E D ランプの配置も異なる。ただし、表示器 5 3～6 0 における L E D ランプの個数は同じである。

【0 8 9 3】

図 7 7 の一括表示装置 5 0 b において、特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 の各々は、8 個の丸型（同形）のセグメント L E D（ランプ A 0－A 7、ランプ B 0－B 7）を一列に均等に並べたものである。なお、図 7 0 の一括表示装置 5 0 a において、特図 1 表示

10

20

30

40

50

器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 の各々は、いわゆる 7 セグメント型（ドットを含めると 8 セグメント型）の表示器であり、8 の字状に配置された線状のセグメント L E D と 1 個のドットからなる。一括表示装置 5 0 a と一括表示装置 5 0 b のいずれにおいても、特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 は、8 個のセグメント L E D からなるため、遊技制御装置 1 0 0 は、一括表示装置 5 0 a と一括表示装置 5 0 b のいずれに対しても、同じ点灯制御を実行できる。

【0894】

また、図 7 7 の表は、普図表示器 5 3（ランプ E 4、E 5、E 6）と、特図 1 保留表示器 5 4（ランプ C 0、C 1）と、特図 2 保留表示器 5 5（ランプ C 2、C 3）と、普図保留表示器 5 6（ランプ C 4、C 5）と、第 1 遊技状態表示器 5 7（ランプ C 6）、第 2 遊技状態表示器 5 8（ランプ C 7）と、第 3 遊技状態表示器 5 9（ランプ E 7）と、ラウンド表示器 6 0（ランプ E 0 - E 3）における表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）を示す。

【0895】

簡単のため、図 7 0 の一括表示装置 5 0 a と図 7 7 の一括表示装置 5 0 b の両方において、表示器 5 3 ~ 6 0 の動作は同じにしてあり、図 7 7 の表は、図 7 0 の表とランプの符号を除いて同一である。なお、表示器 5 3 ~ 6 0 の動作は機種（スペック）に応じて変更可能である。

【0896】

〔特図表示器における表示の変形例〕

図 7 8 は、変形例に係る一括表示装置 5 0 b に関して、特図 1 変動表示ゲーム用の特図 1 表示器 5 1（ランプ A 0 - A 7）と特図 2 変動表示ゲーム用の特図 2 表示器 5 2（ランプ B 0 - B 7）の表示態様（表示パターン、点灯パターン、点灯態様）の詳細について説明する図である。

【0897】

図 7 8（A）のように、特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 の各々において、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームは、識別情報としての 2 つの特別図柄の表示を繰り返す変動表示によって実行される。なお、各セグメント L E D としてのランプは点灯消灯（点滅）を繰り返す。

【0898】

特図 1 変動表示ゲームにおいて、変動中図柄番号 0 に対応付けられる点灯パターン（表示態様）では、ランプ A 0、A 2、A 4、A 6 が点灯し、ランプ A 1、A 3、A 5、A 7 が消灯し、変動中図柄番号 1 に対応付けられる点灯パターンでは、ランプ A 0、A 2、A 4、A 6 が消灯し、ランプ A 1、A 3、A 5、A 7 が点灯する。変動中図柄番号 0 で点灯するランプは、変動中図柄番号 1 では消灯する。

【0899】

特図 2 変動表示ゲームにおいて、変動中図柄番号 0 に対応付けられる点灯パターン（表示態様）では、ランプ B 0、B 2、B 4、B 6 が消灯し、ランプ B 1、B 3、B 5、B 7 が点灯し、変動中図柄番号 1 に対応付けられる点灯パターンでは、ランプ B 0、B 2、B 4、B 6 が点灯し、ランプ B 1、B 3、B 5、B 7 が消灯する。変動中図柄番号 0 で点灯するランプは、変動中図柄番号 1 では消灯する。

【0900】

変動中図柄番号 0 に対応する点灯パターンと変動中図柄番号 1 に対応する点灯パターンは、図柄変動制御処理（図 7 2）によって所定の切り替え時間（例えば 60 m s e c）毎に切り替えられる。

【0901】

図 7 8（B）は、特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲームの停止図柄番号（A 4 2 0 4、A 4 2 1 0、A 4 3 0 4、A 4 3 1 3、A 4 3 1 5）と、当該停止図柄番号に対応する特図 1 表示器 5 1 と特図 2 表示器 5 2 の点灯パターン（停止図柄）と、を例示する図である。

10

20

30

40

50

【0902】

図78(A)の変動表示と図78(B)の停止図柄の表示は、一括表示装置50aの場合と同様に、図柄変動制御処理(図72)と出力処理(A1306)によって実行される。

【0903】

図78(C)は、特図1表示器51と特図2表示器52における電源投入の際の点灯パターン(表示態様)の例を示す。特図1表示器51と特図2表示器52では、電源投入の際に、RAMクリア(RAM111cのクリア)が実行されたか否かにかかわらず、電源投入の際の専用の図柄(専用の点灯パターン)である専用図柄を表示する。

【0904】

専用図柄(特定表示)の表示によって、遊技場の開場(遊技店の開店)などにおける電源投入の際に、RAMクリアの有無が、特図1表示器51と特図2表示器52の表示態様(点灯パターン)から判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更(確率設定値の変更)の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。図78(D)のように、従来の構成では、遊技場の開場時に、RAMクリアがない通常の電源投入の場合には、電源遮断時における小当り停止図柄(停止図柄番号50)や大当り停止図柄(停止図柄番号1~49)がそのまま特図1表示器51又は特図2表示器52に表示されてしまう。一方で、従来のRAMクリアがある電源投入の場合には、はずれ停止図柄(停止図柄番号0)が特図1表示器51と特図2表示器52に表示される。従って、従来の構成では、電源遮断の際と電源投入の際(遊技場開場の際)の特図の停止図柄の相違から、RAMクリアの有無、ひいては、設定変更の有無が判別できることもある。

【0905】

図78(C)の特図の専用図柄は、図71(C)の特図の専用図柄と同じ特徴と効果を有する。例えば、特図の専用図柄は、特図変動表示ゲームの結果の表示である停止図柄(例えば図78(B))及び特図変動表示ゲーム中の表示である変動中図柄とは異なる表示態様を有する。図78(C)の(I)(II)(III)のように、特図の専用図柄は、連続する複数の点灯したランプ(セグメントLED)から構成されてよい。また、図78(C)の(III)のように、特図の専用図柄は、対称性のある形を有してよい。

【0906】

なお、一括表示装置50bにおける普図表示器53(ランプE4、E5、E6)の構成及び普図の専用図柄は、ランプの符号が変更されただけで、一括表示装置50aにおける普図表示器53(ランプD8、D10、D18)の構成及び普図の専用図柄と同じであり、図73に示すとおりである。

【0907】

〔一括表示装置の電源投入の際における表示の変形例〕

図79は、一括表示装置50bの電源投入の際における表示(点灯パターン)を示す図である。以上で説明したように、表示器54~60が消灯している一方で、特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53では、RAMクリアの有無によらず、専用図柄(特定表示)が表示される。

【0908】

図79(A)は、特図1表示器51での専用図柄と特図2表示器52での専用図柄が同じである。ここでは、特図1と特図2の図柄番号領域に同じ専用図柄番号をセーブすればよいので、プログラムや制御が簡略化できる。

【0909】

図79(B)は、特図1表示器51での専用図柄と特図2表示器52での専用図柄が異なる。ここでは、特図1表示器51での専用図柄を特図1変動表示ゲームの停止図柄とだけ異なるように選択し、特図2表示器52での専用図柄を特図2変動表示ゲームの停止図柄とだけ異なるように選択すれば、各専用図柄の選択の幅を広げられる。

【0910】

なお、特図1変動表示ゲームに小当り結果がない場合に(小当りの抽選をしないか小当り確率が0の場合)、簡単のため、特図1表示器51での専用図柄の表示を行わない構成

10

20

30

40

50

も可能である。

【0911】

ここで、図79のような一括表示装置50b(50)の状態(特定の状態)が維持される期間、即ち、専用図柄(特定表示)が表示される表示期間は、図75の一括表示装置50aと同じである。

【0912】

(ランプ表示装置(第4図柄等))

図80は、センターケース40(図2)の右下部等に設けられるランプ表示装置80の構成を示す図である。ランプ表示装置80は、第4図柄(第四特別図柄)として点灯表示と消灯表示を繰り返す変動表示(点滅)を実行するランプ表示部1、2(LED)と、各特図変動表示ゲームの始動記憶数(保留数)報知用のランプ表示部3-6(LED)を有する。なお、ランプ表示装置80は、演出制御装置300によって制御される。

【0913】

ランプ表示部1、2(LED)は、飾り特別図柄としての第4図柄(第四特別図柄)の変動表示として所定の点滅周期(例えば200msec)で点滅する。点灯時間と消灯時間は、それぞれ100msecである。ランプ表示部1は、特図1変動表示ゲームの変動表示と結果表示をし、ランプ表示部2は、特図2変動表示ゲームの変動表示と結果表示をする。ランプ表示部1、2は、消灯することで特図変動表示ゲームのはずれ結果を表示し、点灯することで大当たり結果又は小当たり結果を表示する。一括表示装置50の特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53における変動表示が遊技制御装置100で制御されるのに対して、ランプ表示装置80のランプ表示部1、2における変動表示は演出制御装置300で制御される。

【0914】

ランプ表示部3、4(特図1保留LED1、特図1保留LED2)は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図1保留数(第1始動記憶数)を表示する。同様に、ランプ表示部5、6(特図2保留LED1、特図2保留LED2)は、消灯状態、点灯状態、点滅状態の組合せによって、特図2保留数(第2始動記憶数)を表示する。ランプ表示部3-6は、大当たり発生により保留数の表示を終了するが、大当たり状態中以外の場合では、保留数の表示を行う。

【0915】

(ランプ表示装置(第4図柄等)の電源投入の際における表示)

図81は、演出制御装置300で制御される表示装置として、ランプ表示装置80(第4図柄等)及び表示装置41の電源投入の際における表示変化を示す図である。

【0916】

RAMクリアのない通常の電源投入の際に、演出制御装置300は、停電復旧系コマンドを受信するが(B1305、B1306)、RAM初期化のコマンド(B1303)を受信しない。この場合に、図81(a)のように、演出制御装置300は、第4図柄のランプ表示部1、2を含めてランプ表示装置80の全てのランプ表示部1-6(LED)を消灯し(B0020)、表示装置41に停電復旧中であることを示唆する文字画像「停電復旧中」を表示する(B0015)。

【0917】

一方、RAMクリアのある電源投入の際に、演出制御装置300は、停電復旧系コマンドを受信するとともに(B1305、B1306)、RAM初期化のコマンドを受信する(B1303、B1304)。この場合に、図81(b)のように、演出制御装置300は、RAMクリアを示唆するために、第4図柄のランプ表示部1、2を含めてランプ表示装置80の全てのランプ表示部1-6(LED)を点灯し(B0020)、表示装置41にRAMクリア中であることを示唆する文字画像「RAMクリア中」を表示する(B0015)。

【0918】

図81(a)(b)のように、電源投入の際に、RAMクリアが実行されたか否かに応

10

20

30

40

50

じた発光態様で、ランプ表示装置 80（発光手段）を発光させる。従って、RAM クリアが実行されたことを報知できる。なお、逆に、図 81（a）の通常の電源投入の際に、ランプ表示装置 80 の全てのランプ表示部 1-6（LED）を点灯しておき、図 81（b）の RAM クリアのある電源投入の際に、ランプ表示装置 80 の全てのランプ表示部 1-6（LED）を消灯しても、RAM クリアが実行されたことを報知できる。なお、ランプ表示部 1-6（LED）を全て消灯又は点灯する発光態様ではなく、一部を消灯又は点灯する発光態様でもよい。

【0919】

その後、図 81（c）のように、RAM クリアの有無によらず、演出制御装置 300 は、盤演出装置 44 としての可動役物、上スピーカ 19a 及び下スピーカ 19b、導光板（存在すれば）を動作させて動作確認を実行する（B0019-B0021）。この場合に、演出制御装置 300 は、ランプ表示装置 80 の全てのランプ表示部 1-6（LED）を消灯し、表示装置 41 に画面準備中であることを示唆する文字画像「画面準備中」を表示する。

10

【0920】

可動役物等の動作確認後に、図 81（d）のように、演出制御装置 300 は、表示装置 41 の表示を維持したまま、ランプ表示装置 80 の全てのランプ表示部 1-6（LED）を点灯して点灯確認を実行する。ここでは、同様に、枠装飾装置 18 と盤装飾装置 46 の他の LED（遊技盤 30 や前面枠 12 やガラス枠 15 の他の LED）も点灯して点灯確認を実行してもよい。

20

【0921】

次に、客待ち中となり、図 81（e）のように、演出制御装置 300 は、ランプ表示装置 80 の全てのランプ表示部 1-6（LED）を消灯し、表示装置 41 の表示画面で客待ちデモを開始する。なお、客待ちデモでは、最初に、停止状態の飾り特別図柄である飾り停止図柄が所定期間だけ表示され、次に、デモムービーが表示され、その後は、飾り停止図柄の表示とデモムービーの表示が交互に繰り返される。

【0922】

図 81（e）で、RAM クリアが実行されたか否かにかかわらず、三つの飾り停止図柄は、各々、「1」、「2」、「3」の飾り専用図柄（所定画像）となる。飾り専用図柄の表示によって、遊技場の開場（遊技店の開店）などにおける電源投入の際に、RAM クリアの有無が表示装置 41 の表示画面の表示態様から判別できなくなるため、RAM クリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

30

【0923】

なお、上記では、左中右の各飾り専用図柄（所定画像）は、一つのみである。そして、飾り専用図柄が設定値によらず同一であり飾り専用図柄から確率設定値を推測することができないため、遊技者間の公平性が担保できる。また、飾り専用図柄を表示する制御が簡単である。例えば、左の飾り専用は「1」のみ、中の飾り専用図柄は「2」のみ、右の飾り専用図柄は「3」のみである。

【0924】

しかし、各飾り専用図柄は複数あって、各飾り専用図柄は、確率設定値に応じて選択されて表示されてよいし又は確率設定値に応じた選択確率で選択されて表示されてよい。例えば、左の飾り専用図柄は「1」「4」から、中の飾り専用図柄は「2」「5」から、右の飾り専用図柄は「3」「6」から選択されてよい。例えば、左の飾り専用図柄の「1」は設定値 3 未満で選択され、「4」は設定値 3 以上で選択されるようにしてよい。また、設定値 3 未満で「1」は 70%、「4」は 30% で選択され、設定値 3 以上で「1」は 30%、「4」は 70% で選択されるようにしてもよい。このようにして、遊技者は特図の専用図柄の種類から確率設定値を推測することができ、遊技の興趣が向上できる。

40

【0925】

なお、図 81 において、（c）（d）でも、（a）又は（b）に続けて、文字画像「停

50

電復旧中」「RAMクリア中」と表示してよい。また、(a) 或は (b) の段階、又は、(c) の段階から客待ちデモを開始し、文字画像「停電復旧中」「RAMクリア中」「画面準備中」の背面側（下層のレイヤー）で、「1」、「2」、「3」の飾り専用図柄（所定画像）を同時に表示してもよい。

【0926】

〔遊技盤〕

図82は、第2実施形態に係る遊技盤30の正面図である。一括表示装置50aは、図2の遊技盤30（第1実施形態）に使用することが好適であるが、一括表示装置50bは、図82の遊技盤30に使用することが好適である。なお、一括表示装置50aを図82の遊技盤30に使用することも、一括表示装置50bを図2の遊技盤30（第1実施形態）に使用することも可能である。

10

【0927】

第2実施形態に係る遊技盤30では、図2と異なり、センターケース40の右側の遊技領域32に、上から順に、流路ユニット802、大入賞口ユニット800、普電ユニット804、大入賞口ユニット806が設けられている。なお、図82は、流路ユニット802、大入賞口ユニット800、普電ユニット804、大入賞口ユニット806の略透明な前蓋を示さずこれらの内部が透視される態様で遊技盤30を示している。

【0928】

流路ユニット802は、普図始動ゲート34を包含する流路を形成するものであり、遊技球の普図始動ゲート34の通過の有無に関わらず、遊技球を大入賞口ユニット800に流下させる。

20

【0929】

大入賞口ユニット800は、一般入賞口35と、特別変動入賞装置39（大入賞口ソレノイド39b、開閉扉39c（羽根部材））、特定領域86等が一体となったものである。大入賞口ユニット800において、流路ユニット802から流下した遊技球は一般入賞口35に入賞するか、又は特別変動入賞装置39に通じる左右の流路800a、800bを流下する。ここで、特別変動入賞装置39は通常閉じており、左右の流路800a、800bが合流する流路800cを流下した遊技球が普電ユニット804に流下する。しかし、特図1変動表示ゲーム又は特図2変動表示ゲームの結果態様が特別結果（例えば大当たり）となると、所定の時間開放され遊技球が特別変動入賞装置39に入賞可能な状態となり、さらに所定の確率で特定領域86に入賞可能となる。例えば、特別変動入賞装置39は、大当たりの場合のみ開放されてよい。

30

【0930】

普電ユニット804は、普通変動入賞装置37を包含する流路804aと、一般入賞口35を形成するものであり、普通変動入賞装置37又は一般入賞口35に流入しなかった遊技球を大入賞口ユニット806に流下させる。ここで、普通変動入賞装置37は、スライドして引っ込むことで、遊技球が流入し易い状態に変換する可動部材（可動片）37bを備える。

【0931】

なお、普通変動入賞装置37は、第1実施形態と異なり、第1始動入賞口（始動口1、第1始動入賞領域）を備え、始動入賞口36への入賞と同じく、普通変動入賞装置37への入賞は始動口1スイッチ36a（図3参照）によって検出される。即ち、本実施形態において、遊技球の入球（入賞）によって特図1変動表示ゲームの始動条件を成立される第1始動入賞口（始動口1、第1始動入賞領域）は、始動入賞口36と普通変動入賞装置37の2つになる。また、始動口1スイッチ36aも、始動入賞口36と普通変動入賞装置37の2箇所に存在する。このため、普通変動入賞装置37に入賞した遊技球は特図1変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第1始動記憶（特図1始動記憶、特図1保留）として記憶可能である。

40

【0932】

大入賞口ユニット806は、第2始動入賞口820（始動口2、第2始動入賞領域）と

50

、一般入賞口３５と特別変動入賞装置３８（大入賞口ソレノイド３８ｂ、スライド式の開閉扉３８ｃ）を包含する流路８０６ａと、を形成するものである。第２始動入賞口８２０及び特別変動入賞装置３８に入賞しなかった遊技球は、下流の一般入賞口３５或は始動入賞口３６の真下にあるアウト口３０ｂに流下する。ここで、特別変動入賞装置３８は通常閉じており遊技球は入賞しない。しかし、特図１変動表示ゲーム又は特図２変動表示ゲームの結果態様が特別結果（例えば小当り）となると所定の時間開放され遊技球が特別変動入賞装置３８に入賞可能な状態となる。例えば、特別変動入賞装置３８は、小当りの場合のみ開放されてよい。

【０９３３】

なお、第２始動入賞口８２０（始動口２、第２始動入賞領域）は、開閉部材（可動部材）を有さず、常時、開いた開状態になっている。第２始動入賞口８２０は、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞と異なり、始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）によって検出される。このため、第２始動入賞口８２０に入賞した遊技球は特図２変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、第２始動記憶（特図２始動記憶、特図２保留）として記憶可能である。即ち、本実施形態において、第２始動入賞口８２０（始動口２、第２始動入賞領域）は、遊技球の入球（入賞）によって特図２変動表示ゲームの始動条件を成立される。

【０９３４】

また、第２実施形態では、ランプ表示装置８０はセンターケース４０の右上部に設けられる。一括表示装置５０ｂ（５０）は、センターケース４０の左下方の遊技領域３２に配置される一般入賞口ユニット８０８に設けられる。一般入賞口ユニット８０８は、複数の一般入賞口３５とアウト口３０ｂを備える。

【０９３５】

センターケース４０の左上部、上部、右上部、下部、右下部には、それぞれ左上演出ユニット４０ｆ、上演出ユニット４０ｇ、右上演出ユニット４０ｈ、下演出ユニット４０ｉ、及び右下演出ユニット４０ｊが設けられる。これら演出ユニットは、盤装飾装置４６（図４参照）及び盤演出装置４４（図４参照）の一部を構成している。

【０９３６】

センターケース４０の左上部に設けられた左上演出ユニット４０ｆは、動作可能な可動部材及び発光部材（ＬＥＤ等）を備えている。左上演出ユニット４４ｆの可動部材８２１は、略楕円半球状であり、図８２に示す初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、動作位置へ移動することが可能である。

【０９３７】

この可動部材８２１は、表示装置４１の中央側の部分である右半部８２２が、左半部８２３と離間するようにスライド移動可能となっている。図８２に示す状態では右半部８２２と左半部８２３が密着した状態となっており、動作位置へ移動した場合に右半部８２２と左半部８２３が離間した状態となる。右半部８２２と左半部８２３が離間した状態では、右半部８２２と左半部８２３の間から発光部（発光部材）が視認可能となり、線状の発光を示すことが可能となっている。なお、この線状の発光は、右上演出ユニット４０ｈに設けられた線状の発光部８４０と一列に並ぶようにされており、一体となった発光演出を可能としている。また、右半部８２２と左半部８２３も光を透過可能な材質となっており、後方に配された発光部材の発光による演出が可能となっている。

【０９３８】

センターケース４０の上部中央に設けられた上演出ユニット４０ｇは、動作可能な可動部材及び発光部材（ＬＥＤ等）を備えている。上演出ユニット４０ｇの可動部材（可動体、所定の役物）は、図８２に示す初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、動作位置へ移動することが可能である。また、前後方向に沿った軸を中心として回転することも可能となっている。可動部材には、可動部材に装飾として設けられたロゴを発光させるための発光部材（ＬＥＤ等）が搭載される。

【０９３９】

センターケース４０の右上部に設けられた右上演出ユニット４０ｈは、ＬＥＤ等を備える線状の発光部８４０と、発光部８４０の両側に設けられた発光部８４１とを備え、発光による演出が可能となっている。センターケース４０の右下部に設けられた右下演出ユニット４０ｊも発光部材（ＬＥＤ等）を備え、発光による演出が可能となっている。また、センターケース４０の下部に設けられた下演出ユニット４０ｉは、動作可能な可動部材８７０及び発光部材（ＬＥＤ等）を備えている。この可動部材８７０は、図８７に示すセンターケース４０の左下側の初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、右下演出ユニット４０ｊが設けられた位置である動作位置へ移動可能（軸周りで回転可能）となっている。

【０９４０】

なお、可動部材８７０と可動部材８２１が共に動作位置へ移動した場合に、表示装置４１に表示されていた仮停止中（揺れ変動中）のはずれ図柄が壊されて、大当たり図柄に変化するような演出が実行されてよい。

【０９４１】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）の例〕

図８３は、第２実施形態における遊技状態の遷移を例示する遊技状態遷移図（ゲームフロー）である。図８３の遊技状態の遷移は、図８２の遊技盤３０とともに使用することが好適である。遊技状態は、遊技制御装置１００の遊技制御によって遷移（移行）する。図８３において、遊技状態は、特に、大当たりの発生を契機として遷移するものや、所定のゲーム数（回転数、変動回数）の経過を契機として遷移するものが示されている。

【０９４２】

第２実施形態において、遊技状態は、通常遊技状態、特定遊技状態Ａ、特定遊技状態Ｂ１、Ｂ２、特定遊技状態Ｃが存在する。特定遊技状態Ａと特定遊技状態Ｂ１、Ｂ２は、確変状態であり、大当たり確率が高確率状態である。また、特定遊技状態Ｃは時短状態である。図８３において、それぞれの遊技状態について、大当たり確率の状態、普電サポートの有無、演出モード、主始動領域、主変動表示ゲーム、発射態様などの特徴が示されている。なお、特定遊技状態Ｂ１と特定遊技状態Ｂ２は、演出モード（演出態様）が異なるだけで、他の特徴は同じであるため、まとめて特定遊技状態Ｂと総称する場合がある。

【０９４３】

遊技制御装置１００は、第１の始動条件の成立（第１始動入賞口への入賞）に基づいて特図１変動表示ゲーム（第１変動表示ゲーム）を実行し、第２の始動条件の成立（第２始動入賞口への入賞）に基づいて特図２変動表示ゲーム（第２変動表示ゲーム）を実行し、特図１変動表示ゲームと、特図２変動表示ゲームとを共に実行中の状態とすることが可能である。そして、遊技状態に応じて、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームのうち一方の変動表示ゲームを主となる変動表示ゲームとして定める。以降、簡単のため、主となる変動表示ゲームは「主変動表示ゲーム」と呼び、主ではない変動表示ゲームは「従変動表示ゲーム」と呼ぶ。

【０９４４】

本実施形態では、主変動表示ゲーム（主となる変動表示ゲーム）は、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームのうち頻繁に実行される方であり、従変動表示ゲーム（主ではない変動表示ゲーム）は、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームのうち頻繁には実行されない方である。本実施形態では、遊技制御装置１００は、従変動表示ゲームの変動時間を長くして長変動とすることによって、主変動表示ゲームを従変動表示ゲームよりも頻繁に実行されるようにできる。また、本実施形態では、主変動表示ゲームは、遊技球の入球することが多い主始動領域（主領域、主始動入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行され、従変動表示ゲームは、主始動領域よりも遊技球の入球することが少ない従始動領域（従領域、従始動入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行される。

【０９４５】

また、大当たりには、主変動表示ゲームの大当たり結果（第１特別結果）によって大当たり状態が発生するレギュラー大当たり（正常大当たり）と、従変動表示ゲームの大当たり結果（第１

10

20

30

40

50

特別結果)によって大当たり状態が発生するイレギュラー大当たり(異常大当たり)がある。また、小当たりには、主変動表示ゲームの小当たり結果(第2特別結果)によって小当たり状態が発生するレギュラー小当たり(正常小当たり)と、従変動表示ゲームの小当たり結果(第2特別結果)によって小当たり状態が発生するイレギュラー小当たり(異常小当たり)がある。

【0946】

なお、本実施形態では、第1実施形態と同様に、特図1変動表示ゲームに小当たり結果はなく、特図2変動表示ゲームにおいてのみ小当たり結果(小当たりB)がある。しかし、オプションで、特図1変動表示ゲームにも小当たり結果を設けてよい(小当たりA)。この場合には、特図1ゲーム処理(図14)において、小当たりファンファーレ中処理、小当たり中処理、小当たり残存球処理、特図1小当たり終了処理を設けるとともに、特図1変動表示ゲームが小当たり結果となる場合には、特図2ゲーム中断フラグをセットし、特図2ゲーム処理タイムによる変動時間の計測を中断することによって、特図2変動表示ゲームを中断する。また、特図1変動表示ゲームの小当たりで下大入賞口(第1特別変動入賞装置38)が開放されるようにする。さらに、特図1変動表示ゲームの小当たり確率を特図2変動表示ゲームの小当たり確率(略1)よりも小さい0.5程度にする。

10

【0947】

また、当該遊技状態遷移図の遊技状態の遷移を適用する場合には、大当たりの図柄種別(大当たりの種類)は、10R確変大当たり図柄A-E(10R確変大当たりA-E)、10R通常大当たり図柄(10R通常大当たり)である。大当たりの図柄種別の割合(大当たりの振り分け)は、特図1変動表示ゲームに関して、10R確変大当たり図柄A(10R確変A)が5%、10R確変大当たり図柄B(10R確変B)が46%、10R通常大当たり図柄(10R通常)が49%である。特図2変動表示ゲームに関して、10R確変大当たり図柄C(10R確変C)が26%、10R確変大当たり図柄D(10R確変D)が49%、10R確変大当たり図柄E(10R確変E)が25%である。

20

【0948】

図70や第1実施形態(図28)と異なり4R確変大当たりはない。図71(B)と図78(B)の大当たりの図柄番号1~49の一部が、10R通常大当たり図柄となり、他の一部が10R確変大当たり図柄となる。上記の大当たりの図柄種別の割合を実現するように、大当たり図柄乱数が大当たりの図柄番号1~49に振り分けられる。

【0949】

まず、各遊技状態について説明する。通常遊技状態において、遊技制御装置100は、大当たり確率を低確率とし、普電サポート(電サポ)が無しとなるように制御する。

30

【0950】

また、通常遊技状態において、演出モードは通常モードである。なお、大当たり状態中の表示装置41で味方のキャラクタと敵のキャラクタが対戦するバトル演出が実行されるが、通常モードでは、味方のキャラクタと敵のキャラクタが遭遇するまでの演出が表示装置41で実行される。

【0951】

さらに、通常遊技状態において、第1始動入賞口36への遊技球の入球を容易にする左打ちが、右打ちよりも遊技者にとって有利となり、遊技球の発射態様として推奨される。主始動領域は第1始動入賞口36となり、主変動表示ゲーム(主変動特図)は特図1変動表示ゲームとなる。従始動領域は第2始動入賞口820となり、従変動表示ゲームは特図2変動表示ゲームとなる。なお、前述のように、通常遊技状態において、従変動表示ゲーム(特図2変動表示ゲーム)は、長時間変動(長変動、例えば10分の変動時間)である。

40

【0952】

特定遊技状態A(確変状態A)において、遊技制御装置100は、大当たり確率を高確率とし、普電サポート(電サポ)が無しとなるように制御する。特定遊技状態Aは、図30で説明したとおり、短変動の特図2変動表示ゲームによって小当たりが頻繁に発生して小当たりによる遊技価値(賞球)が多く得られる小当たりラッシュ状態(小当たりRUSH状態)となる。なお、図25のように特図2変動表示ゲームの小当たり確率は1に近く、小当たり結果と

50

大当たり結果以外のはずれ結果はほとんどない（はずれ結果はなくてもよい）。従って、特定遊技状態 A において、遊技球の発射態様として、第 2 始動入賞口 8 2 0 を狙う右打ちが推奨される。そのため、特定遊技状態 A において、主始動領域は第 2 始動入賞口 8 2 0 となり従始動領域は第 1 始動入賞口 3 6 となることから、主変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなる。

【0953】

また、特定遊技状態 A において、演出モードはツインバトルモード A である。ツインバトルモード A では、大当たり状態中のバトル演出の前に、味方のキャラクタが敵のキャラクタに追いかけられるような演出、即ちバトル演出に繋がる演出が表示装置 4 1 で実行される。

【0954】

特定遊技状態 B（特定遊技状態 B 1，B 2、確変状態 B）において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり確率を高確率とし、普電サポートが有りとなるように制御する。従って、特定遊技状態 B において、遊技球の発射態様として、普通変動入賞装置 3 7 を狙う右打ちが推奨される。なお、普電サポートが有る場合に、本実施形態の遊技盤 3 0（図 8 3）では、右打ちで遊技球の大部分が普通変動入賞装置 3 7 に流入する。このため、遊技球は、第 2 始動入賞口 8 2 0 や、小当たりで開状態となる下大入賞口（第 1 特別変動入賞装置 3 8）にほとんど流入しないため、特定遊技状態 B では、小当たりラッシュ状態とならない。特定遊技状態 B において、右打ちでは、主始動領域は普通変動入賞装置 3 7 となり従始動領域は第 2 始動入賞口 8 2 0 となることから、主変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなる。

【0955】

また、特定遊技状態 B 1，B 2 の演出モードは、ツインバトルモード B 1，B 2 となる。ツインバトルモード A と同様に、ツインバトルモード B 1，B 2 では、大当たり状態でのバトル演出の前に味方のキャラクタが敵のキャラクタに追いかけられるような演出、即ちバトル演出に繋がる演出が実行される。なお、ツインバトルモード B 1，B 2 とツインバトルモード A では、表示装置 4 1 に表示される背景等が異なってよい。また、ツインバトルモード B 1 とツインバトルモード B 2 は、表示装置 4 1 で表示される主要なキャラクタが味方のキャラクタになるか敵のキャラクタになるかなど演出上の違いがある。

【0956】

特定遊技状態 C（時短状態）において、遊技制御装置 1 0 0 は、大当たり確率を低確率とし、普電サポートが有りとなるように制御する。このため、特定遊技状態 C において、遊技球の発射態様として右打ちが推奨される。そして、特定遊技状態 B と同様に、特定遊技状態 C において、主始動領域は普通変動入賞装置 3 7 となり従始動領域は第 2 始動入賞口 8 2 0 となり、主変動表示ゲームは特図 1 変動表示ゲームとなり、従変動表示ゲームは特図 2 変動表示ゲームとなる。

【0957】

また、特定遊技状態 C の演出モードは、レスキューモードとなる。レスキューモードでは、表示装置 4 1 において、大当たり状態中のバトル演出において敗北した味方のキャラクタが復活することを期待させるような演出が実行される。

【0958】

次に、各遊技状態からの遷移（移行）について説明する。通常遊技状態において、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって 1 0 R 確変大当たり A，B が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 A に移行し、1 0 R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C に移行する。通常遊技状態において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 1 0 R 確変大当たり C－E が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に移行する。

【0959】

前述のように、大当たり状態中の演出として、表示装置 4 1 において敵と味方のキャラクタが対戦するバトル演出が実行される。1 0 R 確変大当たり A の場合に、バトル演出におい

10

20

30

40

50

て味方のキャラクタが勝利するが、初めの方のラウンド（例えば1～3ラウンド）から味方のキャラクタが勝利することを確定的に示唆する演出が実行される（ビクトリボーナス）。10R確変大当たりBの場合に、バトル演出において味方のキャラクタが勝利する（バトルボーナス勝利）。10R通常大当たりの場合に、バトル演出において味方のキャラクタが敗北する（バトルボーナス敗北）。また、10R確変大当たりC～Eの場合にも、バトル演出において味方のキャラクタが敗北する（バトルボーナス敗北）。

【0960】

なお、大当たり状態の終了後は、大当たり状態中の特定ラウンド（例えば9ラウンド）にV入賞（特定領域86への遊技球の通過）があれば確変状態に移行し、V入賞がなければ確変状態以外の他の遊技状態（ここでは時短状態）に移行する。特定ラウンドや特定ラウンドの直前又は直後のラウンドにおいて、バトル演出における勝敗の結果が表示されてよい。一方、小当たり状態（大当たり状態に比較して短時間）の終了後は、小当たり状態の開始前の元の遊技状態に戻る。なお、大当たり状態中において大当たり確率は低確率となるが、小当たり状態中において、小当たり状態の開始前の大当たり確率が維持される（小当たり状態中及び小当たり状態の前後を通して確率状態は変化しない）。

【0961】

特定遊技状態Aにおいて、特図1変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって10R確変大当たりA、Bが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態Aに戻り、10R通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態Cに移行する。特定遊技状態Aにおいて、特図2変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって10R確変大当たりC、Eが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態Aに戻り、10R確変大当たりDが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態B1に移行する。小当たりが頻発して小当たりによる遊技価値（賞球）が多く得られる小当たりラッシュ状態は、特定遊技状態Aの間継続し、小当たりラッシュ状態の全体を通して大当たり確率が高確率（確変状態）に維持される。

【0962】

なお、特定遊技状態Aは、厳密には2000回（所定回数）の特図変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（ST）であるが、2000回は非常に多いため、実質的には次回の大当たりが発生するまで継続する。なお、転落抽選に当選したり、特図変動表示ゲームの実行回数が2000回を超えると、通常遊技状態に移行する。特図変動表示ゲームの実行回数は、特図1変動表示ゲームと特図2変動表示ゲームの合計の実行回数である。

【0963】

特定遊技状態Aにおいて、10R確変大当たりA、Bと10R通常大当たりの場合のバトル演出の内容は、前述のとおりである。10R確変大当たりCの場合に、バトル演出において味方のキャラクタが勝利する（バトルボーナス勝利）。10R確変大当たりDの場合に、バトル演出において味方のキャラクタが敗北する（バトルボーナス敗北）。また、10R確変大当たりEの場合に、バトル演出において味方のキャラクタが勝利するが、初めの方のラウンドから、バトル演出において味方のキャラクタが勝利することを確定的に示唆する演出が実行される（ビクトリボーナス）。

【0964】

特定遊技状態B1において、特図1変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって10R確変大当たりA、Bが発生すると、大当たり状態の終了後に再び特定遊技状態Aに移行し、10R通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態Cに移行する。特定遊技状態B1において、特図2変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって10R確変大当たりC～Eが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態B1に戻る。

【0965】

なお、特定遊技状態B1は、特定遊技状態B1での特図変動表示ゲームの実行回数が1000回を超えると、特定遊技状態B2に移行する。なお、転落抽選に当選すると、通常遊技状態に移行する。

【0966】

特定遊技状態B2において、特図1変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって10

10

20

30

40

50

R 確変大当たり A, B が発生すると、大当たり状態の終了後に再び特定遊技状態 A に移行し、10R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C に移行する。特定遊技状態 B 2 において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり C-E が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に戻る。

【0967】

なお、特定遊技状態 B 2 は、厳密には 3000 回の特図変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（ST）であるが、3000 回は非常に多いため、実質的には次の大当たりが発生するまで継続する。なお、転落抽選に当選したり、特図変動表示ゲームの実行回数が 3000 回を超えると、通常遊技状態に移行する。

【0968】

特定遊技状態 C において、特図 1 変動表示ゲーム（主変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり A, B が発生すると、大当たり状態の終了後に再び特定遊技状態 A に移行し、10R 通常大当たりが発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 C に戻る。特定遊技状態 C において、特図 2 変動表示ゲーム（従変動表示ゲーム）によって 10R 確変大当たり C-E が発生すると、大当たり状態の終了後に特定遊技状態 B 1 に戻る。

【0969】

なお、所定の移行条件が成立した場合に、特定遊技状態 C から通常遊技状態に移行する。例えば、この所定の移行条件は、（i）特定遊技状態 C における特図 1 変動表示ゲームの実行回数が 50 回（第 1 所定回数）を超えること、及び、（ii）特定遊技状態 C における特図変動表示ゲーム（特図 1 変動表示ゲームと特図 2 変動表示ゲーム）の合計の実行回数が 100 回（第 1 所定回数よりも大きい第 2 所定回数）を超えること、の何れかが成立することである。即ち、特定遊技状態 C において、特図 1 変動表示ゲームの実行回数が 50 回を超えたか、或は、特図変動表示ゲームの合計の実行回数が 100 回を超えた時点で通常遊技状態に移行する。

【0970】

特定遊技状態 C では、主変動表示ゲームである特図 1 変動表示ゲームが 50 回実行できることが遊技機 10 の本来の仕様（性能）であるが、従来のように、特図変動表示ゲームの合計の実行回数が 50 回を超えることだけを通常遊技状態への移行条件とすると、従変動表示ゲームである特図 2 変動表示ゲームが実行された分、遊技機 10 の本来の仕様から離れてしまう。しかし、2つの条件（i）（ii）を設けることで従変動表示ゲームの実行分はおまけ（特典）として扱い、遊技者に損をさせることなく本来の仕様で遊技を行わせることができる。なお、遊技者が普通に遊技すれば、（i）の条件の成立で通常遊技状態に移行し、（ii）の条件が成立することはまずありえない。

【0971】

このように、特定遊技状態 A-C では、他の遊技状態への移行条件として、大当たりの発生という条件（第 1 移行条件）と、他の条件（第 2 移行条件、転落抽選の当選や所定回数の特図変動表示ゲームの実行）がある。

【0972】

なお、図 83 の太い線で示したように、特定遊技状態 A → 特定遊技状態 B → 特定遊技状態 A → 特定遊技状態 B → … の繰り返しが起こる可能性が高く、これを 2 種類の確変状態 A, B のツインループ（確変 2 回ループ）と呼ぶ。ツインループでは、特定遊技状態 A と特定遊技状態 B（B1, B2）の組合せ（ペア）が少なくとも 1 回発生するとともに、2 回の大当たり分の遊技球が出玉として獲得できる。ツインループは、10R 通常大当たりの発生により終了することが多く、通常遊技状態で 10R 確変大当たり A, B が発生すると、遊技者は、ツインループと時短状態（特定遊技状態 C）の利益を得られる可能性が高い。これにより、遊技の興味が大いに高まる。

【0973】

以上のような遊技状態の遷移を実行するために、本実施形態において、例えば、大当たり終了設定処理 3（図 44）のステップ A6804 では、特図高確率 & 時短ありフラグではなく、特図高確率フラグのみをセーブし、ステップ A6801 から A6803 を省略する

10

20

30

40

50

。このようにして、図40のステップA6102の後にステップA6104の判定結果が「Y」であるか、又は、図41のステップA6202の後にステップA6204の判定結果が「Y」であると、大当り終了後に特定遊技状態A（小当りラッシュ状態）に移行する。図40のステップA6103の後にステップA6104の判定結果が「Y」であるか、又は、図41のステップA6203の後にステップA6204の判定結果が「Y」であると、大当り終了後に特定遊技状態B1（その後に特定遊技状態B2）に移行する。

【0974】

さらに、図40のステップA6103の後にステップA6104の判定結果が「N」であるか、又は、図41のステップA6203の後にステップA6204の判定結果が「N」であると、大当り終了後に特定遊技状態C（時短状態）に移行する。なお、本実施形態では、大当り終了後に直接的に通常遊技状態に移行することは基本的にはなく、特定遊技状態Cを経てから通常遊技状態に移行する。このため、図40のステップA6102の後にステップA6104の判定結果が「N」となるルート、及び、図41のステップA6202の後にステップA6204の判定結果が「N」となるルートは基本的にはない。しかし、特定領域86が開放されても遊技者が故意に遊技球を特定領域86に通過させないと、このようなルートになる。

【0975】

また、本実施形態において、通常遊技状態以外の特定遊技状態B、Cでも、従変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームが主変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームよりも長変動（長時間変動、長い変動時間）となるように、図30（特図2情報設定処理）のステップA4501において、特図低確率中又は時短あり中（電サポあり中）であるか否か、即ち、通常遊技状態又は特定遊技状態B、Cであるか否かを判定する。そして、特図低確率中又は時短あり中（電サポあり中）である場合に（判定結果が「Y」）、A4505からA4510の処理に進んで、従変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームが長変動となるようにする。なお、図29（特図1情報設定処理）のステップA4402において、特定遊技状態A（特図高確率&サポなし中）では、従変動表示ゲームである特図1変動表示ゲームが主変動表示ゲームである特図2変動表示ゲームよりも長変動（長い変動時間）となるように前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する。

【0976】

図83の遊技状態遷移図では、特定遊技状態Aが特図2変動表示ゲームの小当り確率が1に近い小当りラッシュ状態（小当りRUSH状態）であり、特定遊技状態Aで遊技場の閉場（遊技店の閉店）となり電源遮断されると、小当り停止図柄が特図2表示器52に表示されたままとなることが多くなる。しかし、前述の専用図柄の表示によって、遊技場の開場（遊技店の開店）における電源投入の際に、RAMクリアの有無が特図2表示器52の表示態様から判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

【0977】

図83の遊技状態遷移図では、さらに、オプションの小当りAとして、特図1変動表示ゲームに所定の大きさの小当り確率（例えば0.5程度）で小当り結果を設けると、遊技状態によらず（即ち特定遊技状態Aだけでなく、通常遊技状態や特定遊技状態B、Cでも）、小当り停止図柄が特図1表示器51及び／又は特図2表示器52に表示されたままとなることが多くなる。しかし、前述の専用図柄の表示によって、遊技場の開場における電源投入の際に、RAMクリアの有無が、特図1表示器51と特図2表示器52の表示態様（点灯パターン）の両方で判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

【0978】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）の他の例〕

図84は、第2実施形態を適用可能な遊技状態遷移図の他の例である。図84の遊技状態の遷移は、図83の遊技状態の遷移と異なり、図2の遊技盤30とともに使用することが好適である。

【0979】

図84の遊技状態遷移図は、同時変動機でない遊技機10に適用し、この場合に、特図1変動表示ゲーム及び特図2変動表示ゲームは同時に（共に）実行状態にすることができず、特図の始動記憶は入賞順又は特図2始動記憶優先で消化されるようにする。このようにするため、特図1普段処理のステップA3401と特図2普段処理のステップA3501では、特図変動表示ゲームの変動開始から停止図柄の表示中（特図表示中処理中）まで、及び、大当たり状態中及び小当たり状態中は、特図変動表示ゲームは変動開始可能でないとする。

【0980】

入賞順消化の場合に、特図変動表示ゲームが変動開始する場合には、特図1始動記憶であるか特図2始動記憶であるか問わずに先に発生した始動記憶に基づいて特図変動表示ゲームを開始する。特図2始動記憶の優先消化の場合に、特図変動表示ゲームが変動開始する場合には、特図2始動記憶があれば、特図2始動記憶に基づいて特図2変動表示ゲームを開始し、特図2始動記憶がなく特図1始動記憶があれば、特図1始動記憶に基づいて特図1変動表示ゲームを開始する。

【0981】

また、図84の遊技状態遷移図は、遊技機10がいわゆる一種二種混合機の構成を有する場合に適用可能である。具体的には、小当たりで第2特別変動入賞装置39の開閉扉39c（羽根部材）が開放されるように構成し、開閉扉39cの開放中に、遊技球が第2特別変動入賞装置39の内部を通して特定領域86（V入賞口）にV入賞すると大当たりが発生する。

【0982】

当該遊技状態遷移図の遊技状態の遷移を適用する場合には、大当たり図柄乱数の振り分けによる大当たりの図柄種別（大当たりの種類）は、10R通常大当たり図柄A-F（10R通常大当たりA-F）のみである。小当たりの図柄種別（小当たりの種類）は、10R小当たり図柄A-G（10R小当たりA-G）である。なお、小当たりは、実際には1ラウンドで開閉扉39cの1回の開放のみがあるが、特定領域86でのV入賞によって9ラウンドの大当たりが発生する。この9ラウンドの大当たりと上記の10R通常大当たりは、第1特別変動入賞装置38の開閉扉38cの開放によって実行される。なお、小当たり後に9ラウンドの大当たりに移行できるように、V入賞があれば特図2小当たり終了処理（A3322）において、ゲーム処理番号を「3」に設定してファンファーレ／インターバル中処理（A3315）に移行できるようにしてよい。

【0983】

通常遊技状態において、遊技制御装置100は、大当たり確率を低確率とし、普電サポート（電サポ）が無しとなるように制御する。通常遊技状態において、演出モードは、特図1変動表示ゲームが実行される場合には通常モードであるが、特定遊技状態終了後に特図2変動表示ゲームが実行される場合に特殊モード#2となる。特殊モード#2は、特図2変動表示ゲームが1回実行中の間だけ維持される。なお、普電サポートが無いと図2の普通変動入賞装置37には入賞しないため、通常遊技状態で実行される特図2変動表示ゲームに係る特図2始動記憶（特図2保留、第2始動記憶）は、普電サポートがある特定遊技状態中に発生したものである。即ち、特定遊技状態において特図2始動記憶が発生した場合にのみ、特定遊技状態終了後に特殊モード#2となる。また、通常遊技状態において、遊技球の発射態様として、第1始動入賞口36を狙う左打ちが推奨される。

【0984】

特定遊技状態（普電サポート状態）において、遊技制御装置100は、大当たり確率を低確率とし、普電サポート（電サポ）があるように制御する。従って、特定遊技状態において、遊技球の発射態様として、図2の普通変動入賞装置37を狙う右打ちが推奨される。なお、特図2変動表示ゲームの小当たり確率は1に近く、小当たり結果と大当たり結果以外のはずれ結果はない。また、特定遊技状態において、演出モードは、特殊モード#1である。

【0985】

特定遊技状態は、特図1変動表示ゲームが10回実行されるまで、又は、特図2変動表示ゲームが1回実行されるまで継続される。特図2変動表示ゲームが短変動であるとともに特定遊技状態は終了して特図2始動記憶が溜まらないので、特図2変動表示ゲームは長変動とする。なお、時短状態であるため、普図変動表示ゲームは変動時間が短縮され短変動である。例えば、特図2情報設定処理のステップA4501の「Y」と「N」を入れ替えて、特図低確率&時短なし中である場合に（A4501の結果が「Y」）、即ち通常遊技状態である場合に、ステップA4502の処理に移行し、特図低確率&時短なし中でない場合に（A4501の結果が「N」）、即ち、特図高確率又は普電サポートである場合に、ステップA4505以降の処理に移行して特図2変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定してよい（A4510）。長変動の特図2変動表示ゲームにおいて、飾り特別図柄の擬似変動とその仮停止を繰り返す擬似連続演出を実行してよい。

10

【0986】

次に、遊技状態の遷移（移行）を説明すると、通常遊技状態（通常モード）において、特図1変動表示ゲームによって10R通常大当りA、Bが発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態に移行し、10R通常大当りD-Fが発生すると、大当り状態の終了後に通常遊技状態（通常モード）に戻る。通常遊技状態において、10R小当りG（1Rの小当り+V入賞による9R大当り）が発生すると、通常遊技状態に戻る。なお、大当り後に特定遊技状態に移行する確率は略50%であり、大当り後に通常遊技状態（通常モード）に戻る確率も略50%である。

【0987】

特定遊技状態において、特図1変動表示ゲーム又は特図2変動表示ゲームによって10R通常大当りA-C或いは10R小当りA-C（1Rの小当り+V入賞による9R大当り）が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態に戻る。特図1変動表示ゲーム又は特図2変動表示ゲームによって10R通常大当りD-F或いは10R小当りD-G（1Rの小当り+V入賞による9R大当り）が発生すると、大当り状態の終了後に通常遊技状態（特殊モード#2）に移行する。なお、大当り後に通常遊技状態（特殊モード#2）に移行する確率は略50%であり、大当り後に特定遊技状態に戻る確率も略50%である。

20

【0988】

また、特定遊技状態において、特図1変動表示ゲームが10回実行されるか、又は、特図2変動表示ゲームが1回実行されると、通常遊技状態（特殊モード#2）に移行する。さらに、特定遊技状態において、小当りでV入賞しないと、通常遊技状態（特殊モード#2）に移行する。

30

【0989】

通常遊技状態（特殊モード#2）において、特図2変動表示ゲームによって10R通常大当りA-C或いは10R小当りA-C（1Rの小当り+V入賞による9R大当り）が発生すると、大当り状態の終了後に特定遊技状態に移行する。特図2変動表示ゲームによって10R通常大当りD-F或いは10R小当りD-G（1Rの小当り+V入賞による9R大当り）が発生すると、大当り状態の終了後に通常遊技状態（通常モード）に移行する。なお、大当り後に通常遊技状態（通常モード）に移行する確率は略50%であり、大当り後に特定遊技状態に移行する確率も略50%である。

40

【0990】

なお、図84の太い線で示したように、特定遊技状態（特殊モード#1）→通常遊技状態（特殊モード#2）→特定遊技状態（特殊モード#1）→通常遊技状態（特殊モード#2）→・・・の繰り返しが起こる可能性が少なくなく、これを2種類の状態のツインループと呼ぶ。

【0991】

なお、通常遊技状態（通常モード）において特定遊技状態に移行する大当りが発生すれば、特図2変動表示ゲームのはずれ結果がないため、特定遊技状態への移行後に、少なくとも特定遊技状態（特殊モード#1）と通常遊技状態（特殊モード#2）の両方において一回大当り（10R小当りを含む）が必ず発生し、最低でも2回×10Rに相当する遊技

50

球が出玉として獲得できる。さらに、特定遊技状態（特殊モード#1）又は通常遊技状態（特殊モード#2）において、特定遊技状態に移行する大当たりが再度発生すれば、再度最低でも2回×10Rに相当する遊技球が出玉として獲得できる。このようにして、特定遊技状態に移行する大当たりが発生する度に、ツインループとして、少なくとも特定遊技状態（特殊モード#1）と通常遊技状態（特殊モード#2）の組合せ（ペア）が少なくとも1回発生するとともに、最低でも2回の大当たり分の遊技球が出玉として獲得できる。

【0992】

演出として、特定遊技状態に移行する大当たりが発生した際、又は、特定遊技状態の特殊モード#1において、枠装飾装置18又は盤装飾装置46として設けられる2つの発光役物（LEDからなる）を2つ点灯したり、表示装置41に表示したりして、2回大当たりが発生可能であることを報知してよい。特定遊技状態後に通常遊技状態に移行した場合には、通常遊技状態の特殊モード#2において、枠装飾装置18又は盤装飾装置46として設けられる2つの発光役物（LEDからなる）のうち1つを点灯し他の1つを消灯したり、表示装置41に表示したりして、あと1回大当たりが発生可能であることを報知してよい。

【0993】

図84の遊技状態遷移図では、特定遊技状態（特殊モード#1）と通常遊技状態（特殊モード#2）が特図2変動表示ゲームの小当たり確率が1に近いと、遊技場の閉場（遊技店の閉店）となり電源遮断されると、小当たり停止図柄が特図2表示器52に表示されたままとなることが多くなる。しかし、前述の専用図柄の表示によって、遊技場の開場（遊技店の開店）などにおける電源投入の際に、RAMクリアの有無が特図2表示器52の表示態様から判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

【0994】

図84の遊技状態遷移図では、さらに、特図1変動表示ゲームに所定の大きさの小当たり確率（例えば0.5程度）で小当たり結果を設けると、遊技状態によらず（即ち特定遊技状態だけでなく、通常遊技状態でも）、小当たり停止図柄が特図1表示器51及び／又は特図2表示器52に表示されたままとなることが多くなる。しかし、前述の専用図柄の表示によって、遊技場の開場における電源投入の際に、RAMクリアの有無が、特図1表示器51と特図2表示器52の表示態様（点灯パターン）の両方で判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。

【0995】

〔変形例〕

なお、上記において、電源投入の際（メイン処理の初期値設定処理（A1043）、A1045（停電復旧処理））にて専用図柄を設定且つ表示する構成としたが、変形例として、電源投入以前に専用図柄を設定して表示し、再度電源投入の際に表示してもよい。特に、この変形例は、特図1表示器51の専用図柄、特図2表示器52の専用図柄、普図表示器53の専用図柄が、全セグメントLEDの消灯した全消灯の図柄である場合に好適であるため、専用図柄が全消灯の図柄である場合について説明する。

【0996】

所定の条件が成立した場合に、電源投入以前に専用図柄（全消灯の図柄）を設定且つ表示して、ゲーム用の各表示器51～53を消灯する。例えば、電源投入の前日に所定の条件が成立して、各表示器51～53は消灯したまま電源が遮断される（停電される）。その後、当日の遊技場の開場時に電源投入（復電）されると、RAMクリアがない場合に、各表示器51～53は、停電復旧処理（A1045）によって電源投入前の電源遮断時における消灯態様に復帰する（ここでは専用図柄を設定しなくてよい）。一方、当日の遊技場の開場時に電源投入されると、RAMクリアがある場合に、各表示器51～53は、初期値設定処理（A1043）によって専用図柄（全消灯の図柄）を表示して消灯態様になる。なお、図71等と異なりはずれ停止図柄（停止図柄番号0）を全消灯の図柄としておけば、初期値設定処理（A1043）では専用図柄を設定することなく、RAMクリア（

10

20

30

40

50

R A M 1 1 1 c の 0 クリア) によって停止図柄番号 0 の全消灯の図柄が自動的に表示され、各表示器 5 1 ~ 5 3 は消灯態様になる。

【 0 9 9 7 】

。所定の条件としては、(i) ゲームが終了すること(変動停止して各種判定処理が終了したこと)、(i i) 客待ち状態となったことに対応して客待ちデモ中フラグ(或は客待ちフラグ)(A 3 5 1 5)を設定すること、及び、(i i i) 客待ち状態となって所定時間(例えば 1 分)が経過したこと、の何れか一つ又は複数が成立することである。なお、(i) の条件の場合には、ゲームが終了するとゲーム用の各表示器 5 1 ~ 5 3 は消灯する。(i i) の条件の場合には、客待ち状態となると(客待ちデモ中フラグが設定されると)、同じタイマ割込み処理(図 7)内で、各表示器 5 1 ~ 5 3 が消灯するように設定される(例えば A 7 5 1 0)。(i i i) の条件の場合には、客待ち状態となってタイマが所定時間経過すると、各表示器 5 1 ~ 5 3 が消灯するように設定される(例えば A 7 5 1 0)。

10

【 0 9 9 8 】

なお、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 に関して個別で所定の条件の成立を監視して、消灯してもよい。また、表示器 5 1 ~ 5 3 が全てゲーム実行中でなく且つ所定の条件が成立((i i) 又は (i i i)) した場合に、表示器 5 1 ~ 5 3 は一斉に消灯するようにしてもよい。例えば、(i i) に関して、特図 1 保留数と特図 2 保留数がともに 0 なら客待ち状態となるが、この時点で普通図柄(普図)が変動中であれば、特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2 は消灯せず、普図変動表示ゲームが終了した時点で 3 つの表示器 5 1 ~ 5 3 が消灯する。

20

【 0 9 9 9 】

[第 2 実施形態の作用・効果]

第 2 実施形態に係る遊技機 1 0 は、ゲーム(例えば変動表示ゲーム)を実行可能な遊技制御手段(例えば遊技制御装置 1 0 0)を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態(例えば大当り、小当り)を発生可能な遊技機において、遊技に関する設定に応じた設定値を変更可能な設定変更手段(例えば設定変更装置 4 2)を備える。

【 1 0 0 0 】

このような遊技機 1 0 によると、設定変更手段によって設定値を変更することによって、遊技が変化に富んだものとなり遊技者を飽きさせず、遊技の興趣が向上する。

30

【 1 0 0 1 】

第 2 実施形態において、遊技制御手段(例えば遊技制御装置 1 0 0)は、プログラムを記憶するプログラム記憶手段(例えば R O M 1 1 1 b)と、プログラムによって所定の演算処理を行う演算処理手段(例えば C P U 1 1 1 a)と、演算処理手段によって更新される情報が記憶可能な更新情報記憶手段(例えば R A M 1 1 1 c)と、を備える。遊技制御手段は、所定条件下(例えば、R A M 初期化スイッチ 1 1 2 がオンすること)で、電源投入とともに更新情報記憶手段の情報をクリア可能である。電源が投入される場合に(又は電源投入の際に)、表示手段(例えば特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 の少なくとも一つ)の表示態様を特定の状態(例えば、全消灯、はずれ図柄の専用図柄)にする。

40

【 1 0 0 2 】

従って、電源が投入される場合に(又は電源投入の際に)、表示手段の表示態様を特定の状態(例えば、全消灯、はずれ図柄の専用図柄)にできるので、R A M クリアの有無の判別、ひいては、設定変更の有無の判別をできなくする効果が生じる。遊技者間の公平性が担保でき、遊技の興趣も向上できる。

【 1 0 0 3 】

第 2 実施形態において、遊技制御手段は、電源が投入される場合に、更新情報記憶手段がクリアされたか否かにかかわらず、表示手段(例えば特図 1 表示器 5 1、特図 2 表示器 5 2、普図表示器 5 3 の少なくとも一つ)において特定表示(例えば専用図柄、電源投入

50

時出目)を表示する。

【1004】

従って、遊技場の開場（遊技店の開店）などにおいて電源が投入される場合に、更新情報記憶手段のクリアの有無が、表示手段の表示態様（点灯パターン）から判別できなくなるため、更新情報記憶手段のクリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。これにより、遊技の興趣も向上できる。

【1005】

第2実施形態において、特定表示（例えば専用図柄）は、ゲームの結果の表示（例えば停止図柄）とは異なる表示態様を有する。従って、遊技者がゲームの結果の表示と見誤ることなく特定表示を表示でき、遊技者を混乱させない。

10

【1006】

第2実施形態において、特定表示は、ゲーム中の表示（例えば変動中図柄）とは異なる表示態様を有する。従って、遊技者がゲーム中の表示と見誤ることなく特定表示（例えば専用図柄）を表示でき、遊技者を混乱させない。

【1007】

第2実施形態において、特定表示は、設定値の表示とは異なる表示態様を有する。従って、特定表示は、設定値の表示と誤認されない。

【1008】

第2実施形態に係る遊技機10は、表示手段（例えば例えば特図1表示器51、特図2表示器52、普図表示器53の少なくとも一つ）とは別に設けられた別表示手段（例えば表示装置41）においてゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段（例えば演出制御装置300）を備える。演出制御手段は、電源が投入される場合に、更新情報記憶手段（例えばRAM111c）がクリアされたか否かにかかわらず、別表示手段（例えば表示装置41）において所定画像（例えば飾り停止図柄）を表示する。遊技制御手段が表示する特定表示（例えば専用図柄）は設定値によらず同一であるとともに、演出制御手段が表示する所定画像（例えば飾り停止図柄）も設定値によらず同一である。

20

【1009】

従って、遊技場の開場（遊技店の開店）などにおいて電源が投入される場合に、RAMクリアの有無が表示装置41の表示画面の表示態様からも判別できなくなるため、RAMクリアを伴う設定変更（確率設定値の変更）の有無も判別できなくなり、遊技者間の公平性が担保できる。また、特定表示（例えば専用図柄）と所定画像（例えば飾り停止図柄）の両方は設定値によらず同一であるため、これらを表示する制御が簡単になるとともに、電源が投入される場合に設定値の推定ができないため、設定値の推定ができない遊技者としての遊技者の間で公平になる。

30

【1010】

なお、遊技制御手段が表示する特定表示は設定値によらず同一である一方で、演出制御手段が表示する所定画像は設定値に応じて変更されるようにしてもよい。この構成では、所定画像（例えば飾り停止図柄）の種類から確率設定値を推測することができ、遊技の興趣が向上できる。

【1011】

第2実施形態において、演出制御手段は、電源が投入される場合に、更新情報記憶手段がクリアされたか否かに応じた発光態様で、発光手段（例えばランプ表示装置80）を発光させる。又は、電源が投入される場合に、更新情報記憶手段がクリアされたか否かに応じて、発光手段を発光又は消灯させる。従って、更新情報記憶手段がクリアされたことを報知できる。

40

【1012】

第2実施形態において、表示手段は、第1表示手段（例えば特図1表示器51）と第2表示手段（例えば特図2表示器52）を含む。遊技制御手段は、第1表示手段において第1ゲーム（例えば特図1変動表示ゲーム）を実行可能であり、第2表示手段において第2ゲーム（例えば特図2変動表示ゲーム）を実行可能である。遊技制御手段は、電源が投入

50

される場合に、第1表示手段と第2表示手段の両方において同一の特定表示を表示する。従って、特定表示を表示するためのプログラムや制御が簡略化できる。なお、電源投入の際に、第1表示手段において第1特定表示を表示し、第2表示手段において第1特定表示と異なる第2特定表示を表示してもよい。この構成では、電源投入の際の第1表示手段での特定表示と第2表示手段での特定表示の選択の幅を広げられる。

【1013】

なお、本発明は、以上説明した実施形態に限定されることなく、その技術的思想の範囲内において種々の変形や変更が可能であり、それらも本発明の技術的範囲に含まれることが明白である。例えば、複数の実施形態を組合せることも可能である。また、例えば、本発明を他の種類の遊技機（スロットマシンなど）に適用することもできる。本発明の範囲は特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

【1014】

例えば、上述の実施形態をスロットマシンに適用する場合において、遊技に使用する遊技媒体は、遊技球に代えてメダル（コイン）になり、賞球数はメダルの払い出し枚数に代えられる。そして、スロットマシンでは、性能情報としての出玉率（ベース）は、スロットマシンへのメダルの投入枚数に対する払い出し枚数の比率（%）となり、役物比率は、所定期間に払い出したメダルの枚数のうち、各種ボーナスにより払い出した枚数の比率（%）となる。

【符号の説明】

【1015】

- 10 遊技機
- 12 前面枠（遊技枠）
- 25 演出ボタン
- 30 遊技盤
- 32 遊技領域
- 36 第1始動入賞口（第1始動入賞領域）
- 37 普通変動入賞装置
- 38 第1特別変動入賞装置
- 39 第2特別変動入賞装置
- 40 センターケース
- 41 表示装置
- 44 盤演出装置
- 46 盤装飾装置
- 50 一括表示装置（LED）
- 51 特図1表示器
- 52 特図2表示器
- 53 普図表示器
- 80 ランプ表示装置
- 93 設定キースイッチ
- 100 遊技制御装置（主基板）
- 112 RAM初期化スイッチ
- 152 性能表示装置
- 200 払出制御装置
- 300 演出制御装置（サブ基板）
- 400 電源装置

10

20

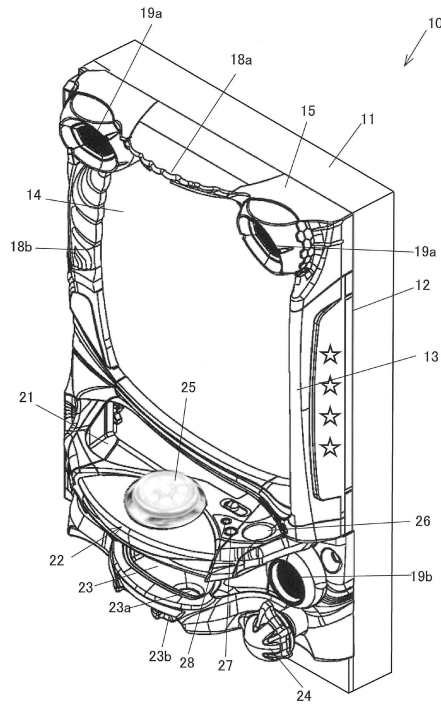
30

40

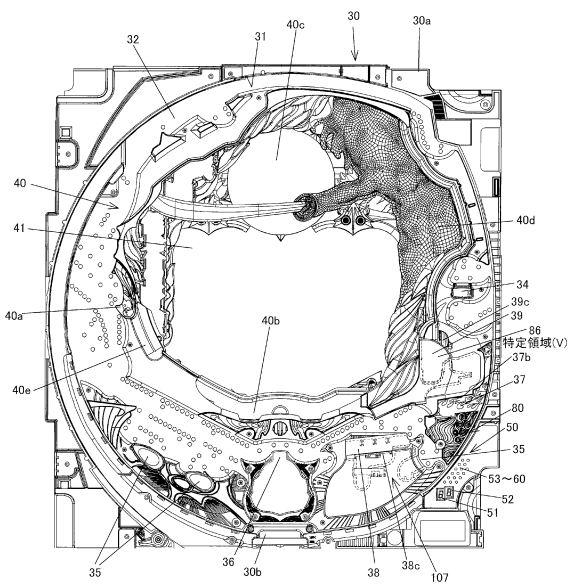
50

【図面】

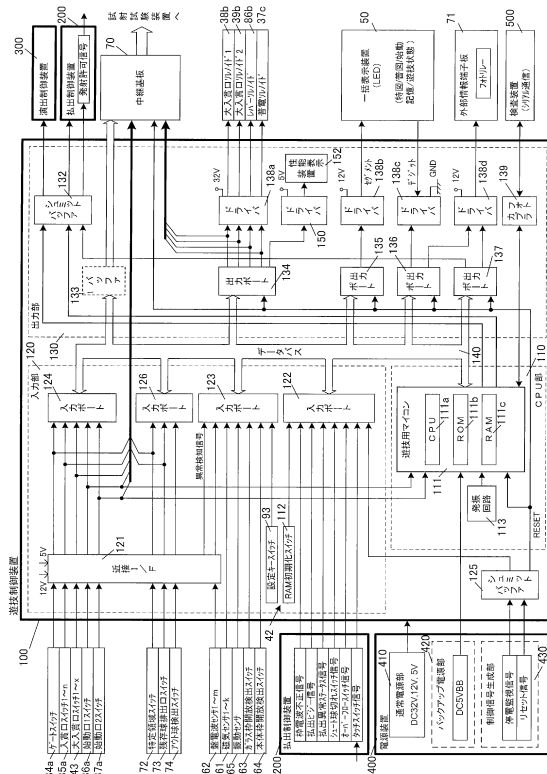
【図 1】



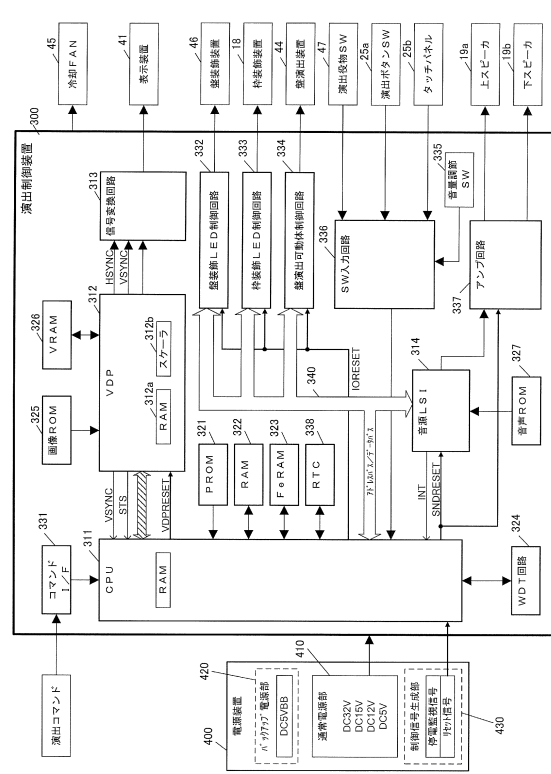
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

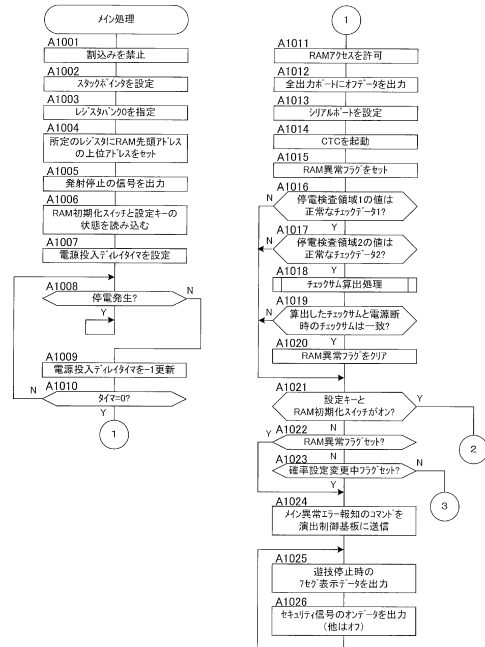
40

50

【図 5】

電源投入時		RAM初期化スイッチ	
		オン	オフ
設定 キースイッチ	オン	設定可変状態 (設定変更状態)	設定確認状態
	オフ	RAMクリア	復電のみ

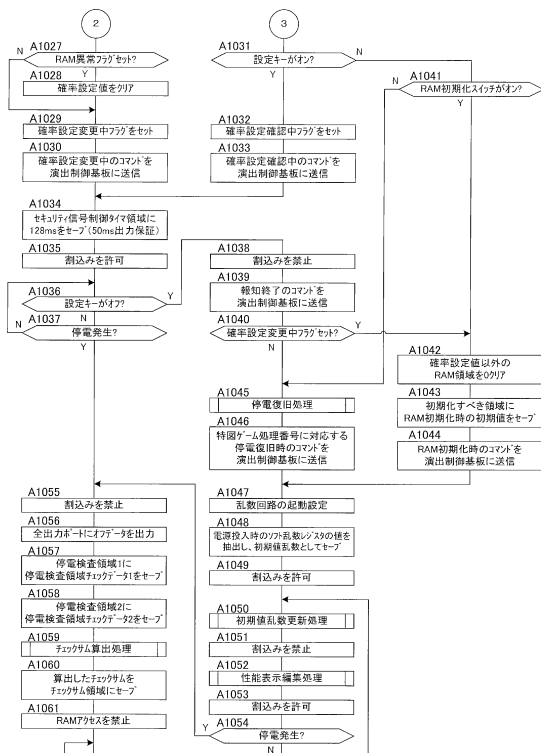
【図 6 A】



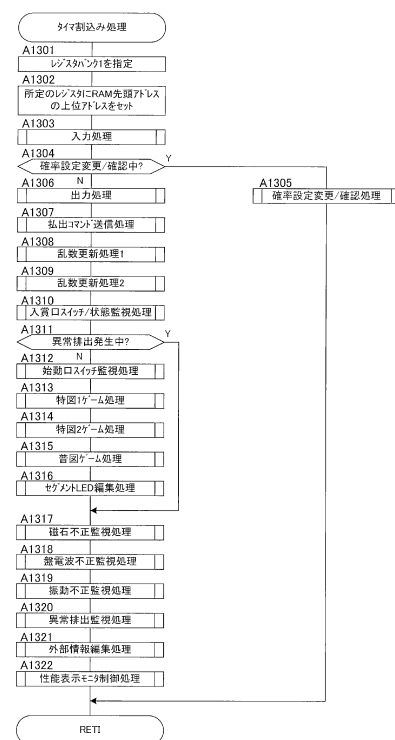
10

20

【図 6 B】



【図 7】

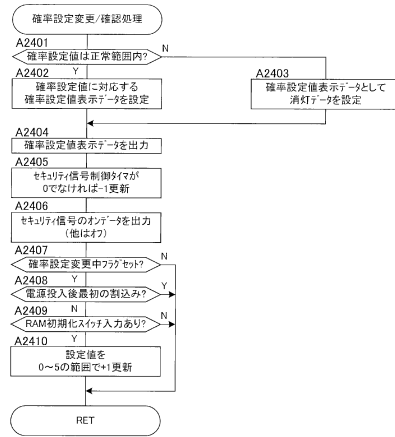


30

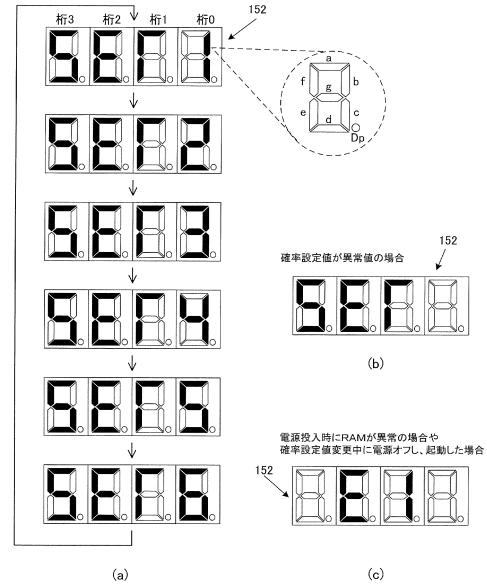
40

50

【図 8】



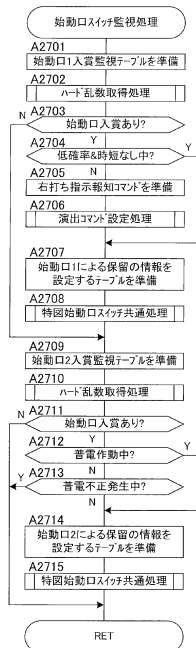
【図 9】



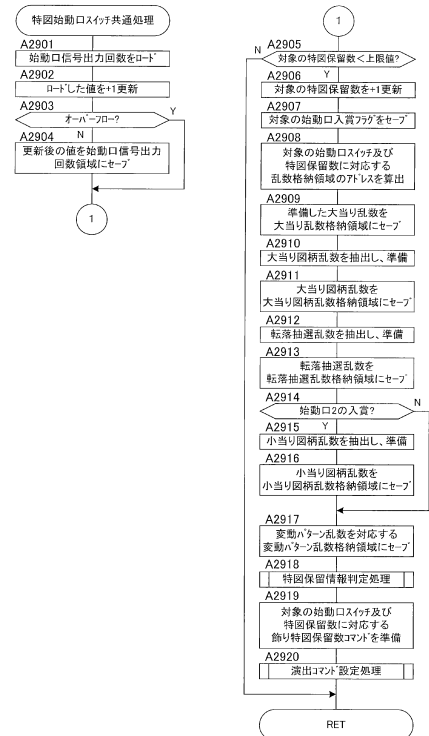
10

20

【図 10】



【図 11】

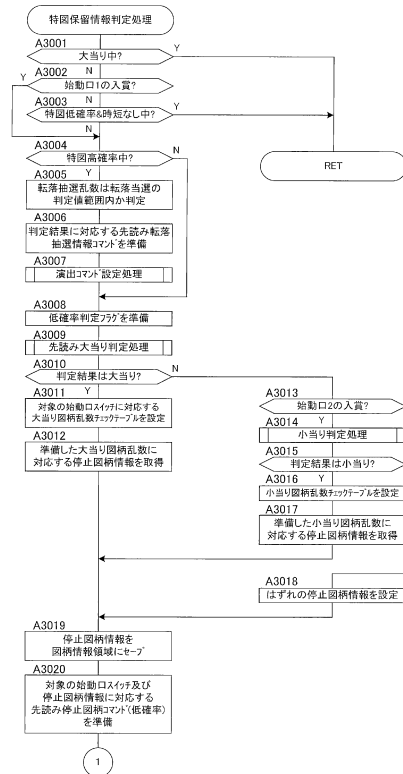


30

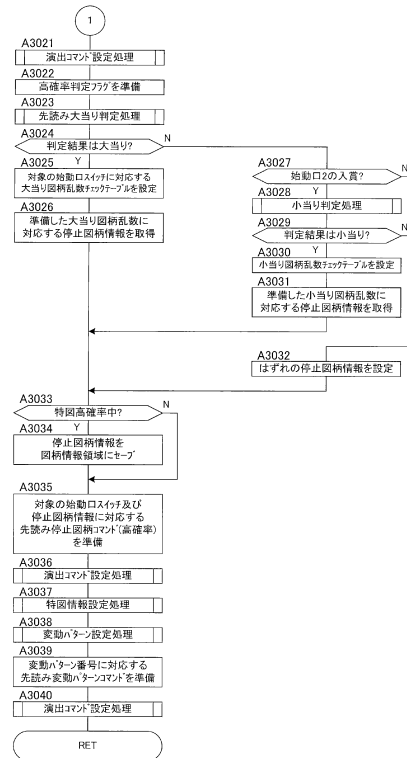
40

50

【図 1 2 A】



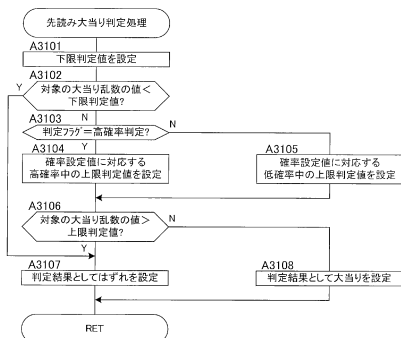
【図 1 2 B】



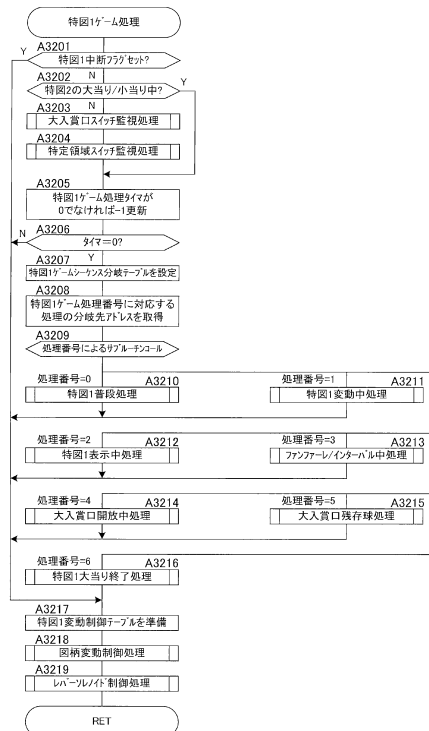
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

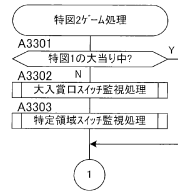


30

40

50

【図 15 A】



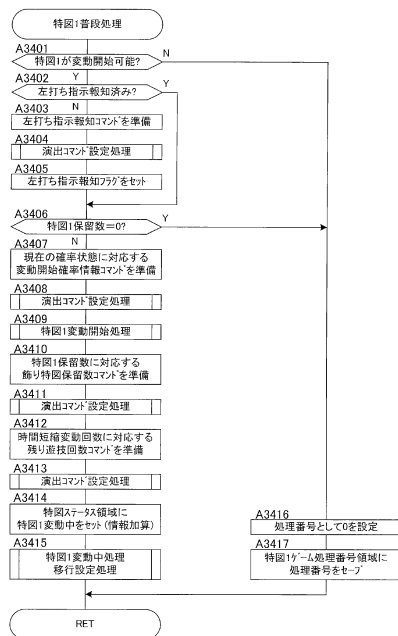
【図 15 B】



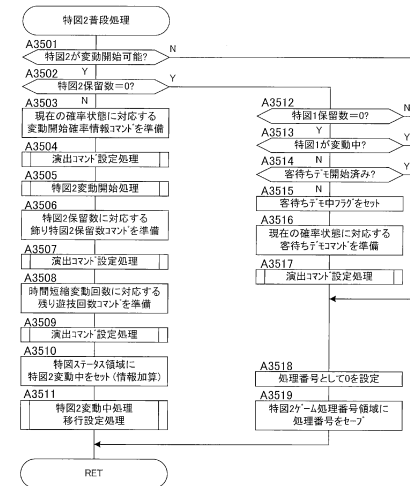
10

20

【図 16】



【図 17】

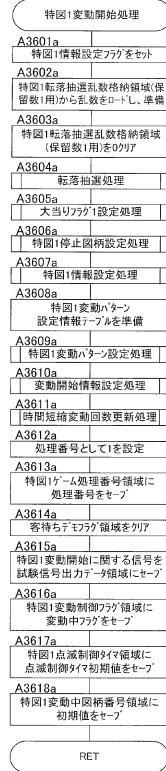


30

40

50

【図 18】



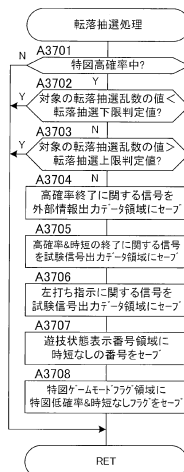
【図 19】



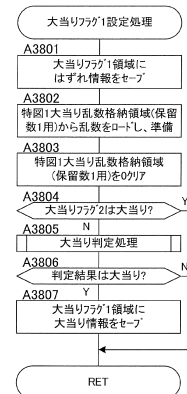
10

20

【図 20】



【図 21】

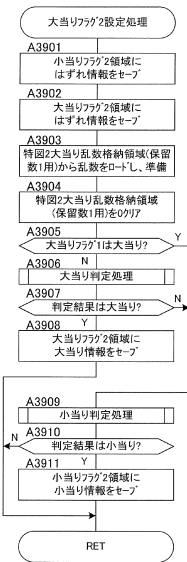


30

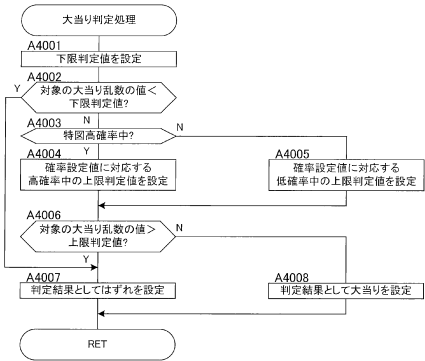
40

50

【図 2 2】



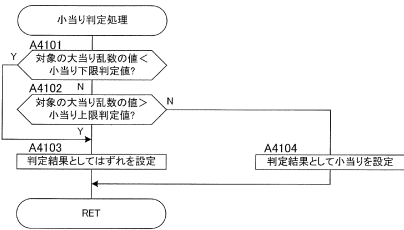
【図 2 3】



10

20

【図 2 4】



【図 2 5】

確率設定値	遊技状態	大当り確率
設定1 設定2	低確率状態	262/65536
	高確率状態	655/65536
設定3 設定4	低確率状態	291/65536
	高確率状態	655/65536
設定5 設定6	低確率状態	327/65536
	高確率状態	655/65536

(a)

特図	小当り確率
特図1	小当りなし
特図2	64800/65536

(b)

転落確率
1/237

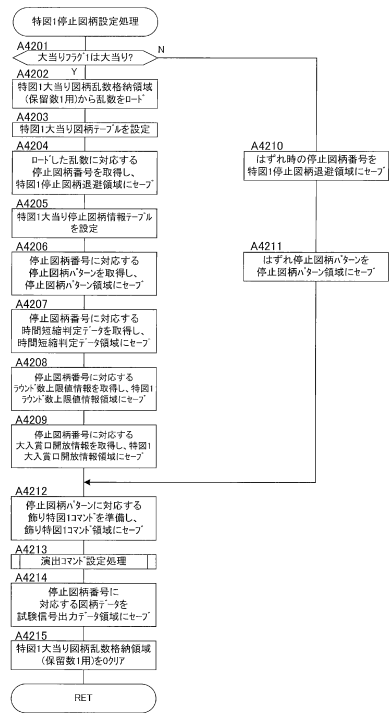
(c)

30

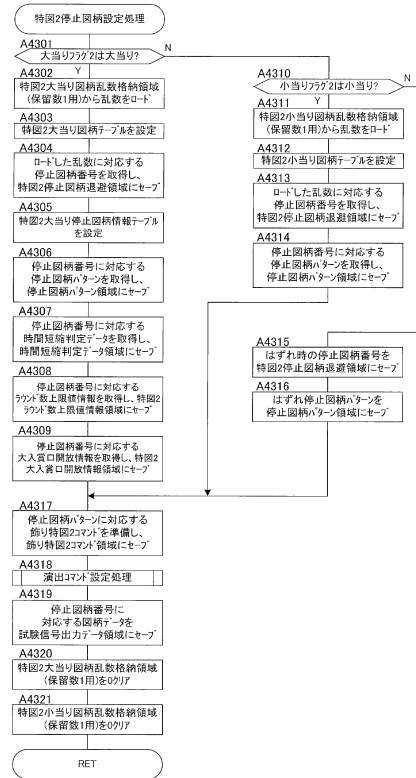
40

50

【図 2 6】



【図 2 7】



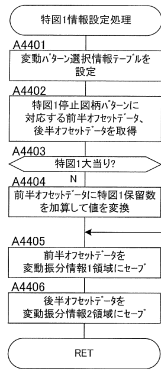
10

20

【図 2 8】

特図	大当り種類	振り分け
特図 1	1OR確変	30%
	4R確変	30%
	1OR通常 (時短100回)	40%
特図 2	1OR確変	50%
	4R確変	10%
	1OR通常 (時短100回)	40%

【図 2 9】

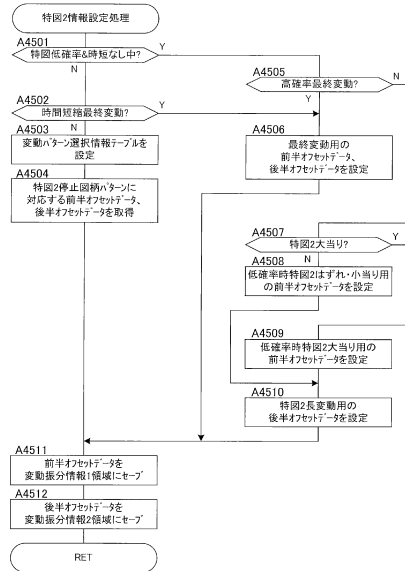


30

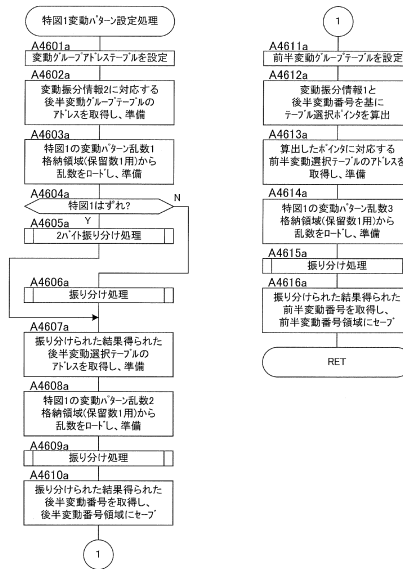
40

50

【図 30】



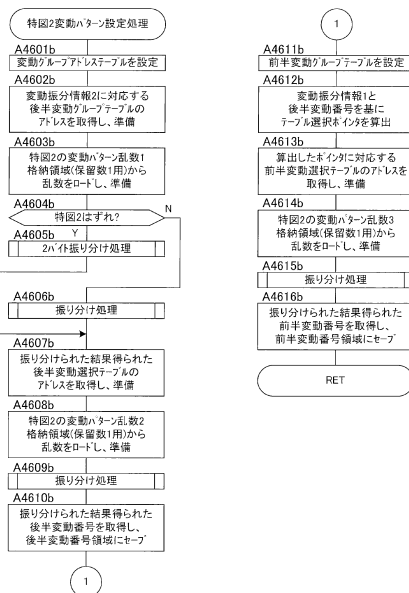
【図 31】



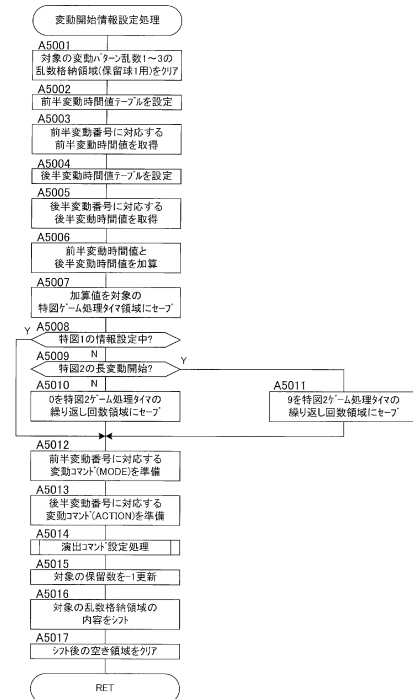
10

20

【図 32】



【図 33】

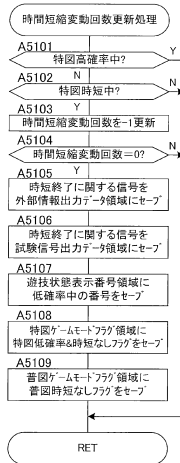


30

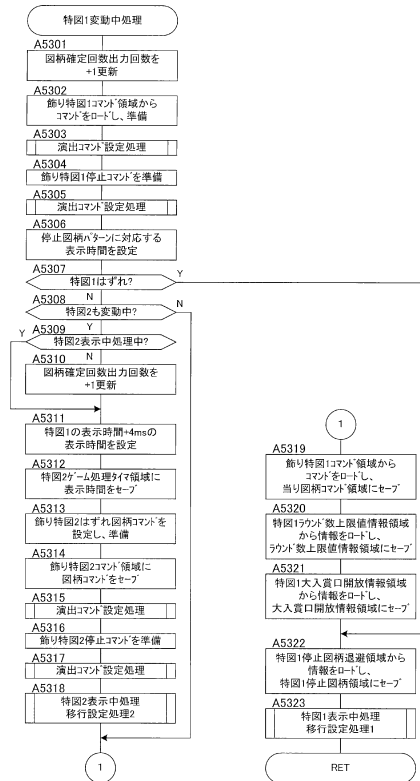
40

50

【図 3 4】



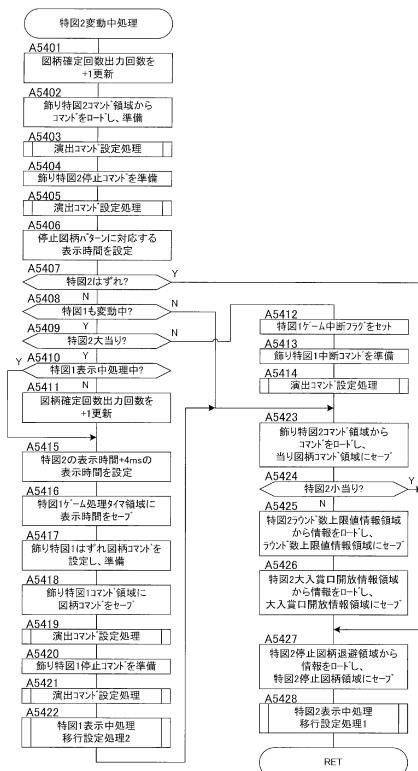
【図 3 5】



10

20

【図 3 6】



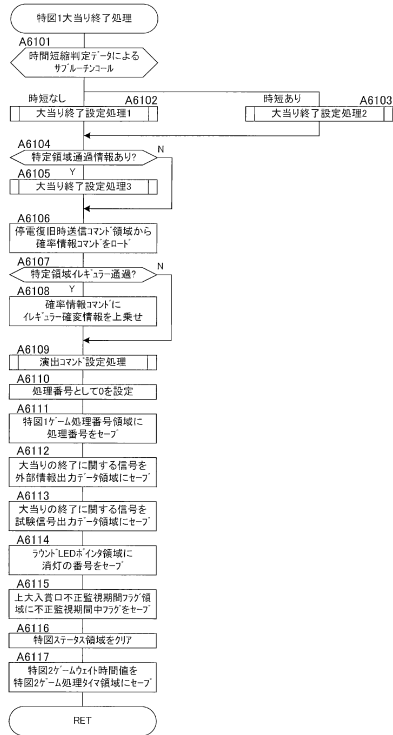
【圖 3 7】



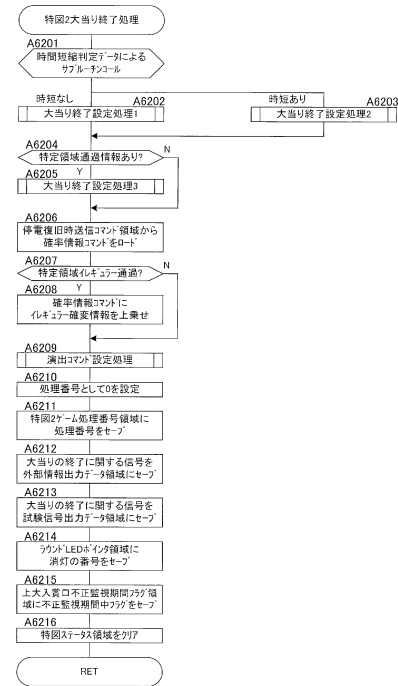
30

40

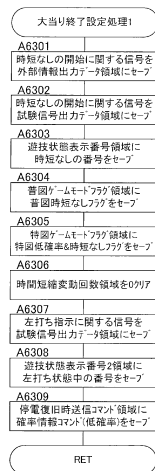
【図 4 0】



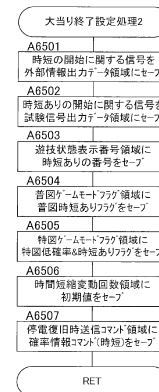
【図 4 1】



【図 4 2】



【図 4 3】



10

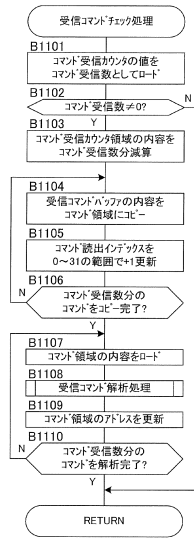
20

30

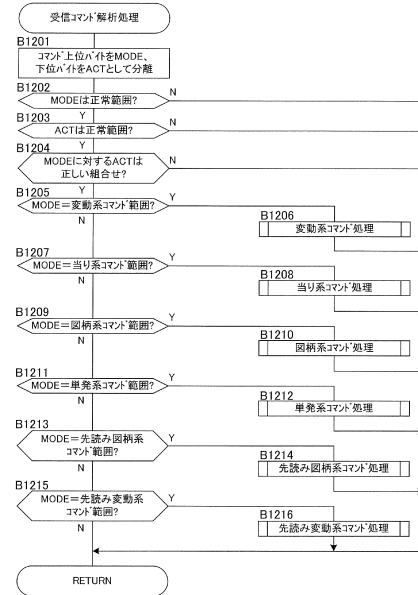
40

50

【図 48】



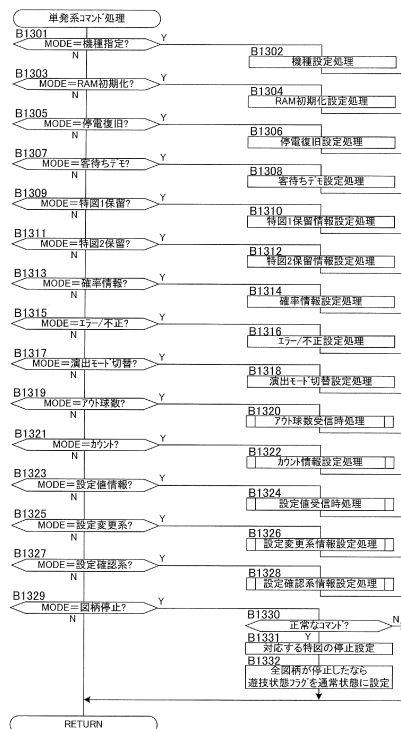
【図 49】



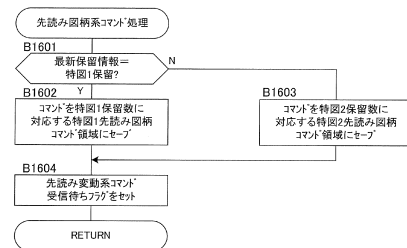
10

20

【図 50】



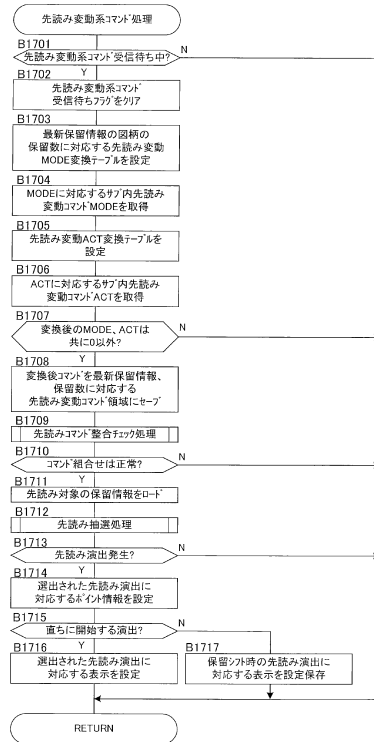
【図 5 1】



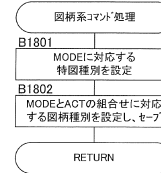
30

40

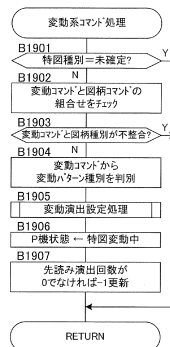
【図 5 2】



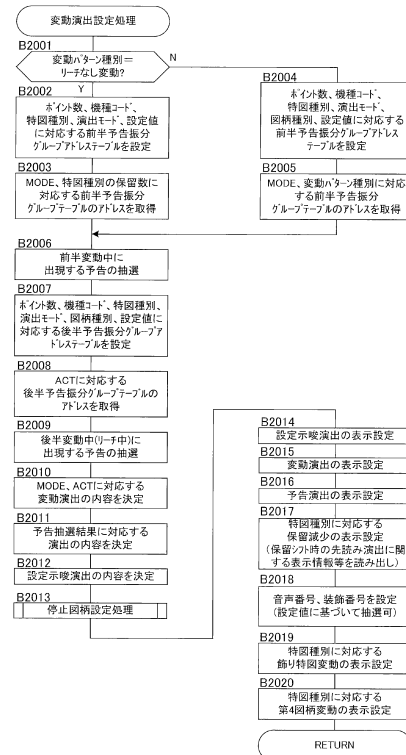
【図 5 3】



【図 5 4】



【図 5 5】



10

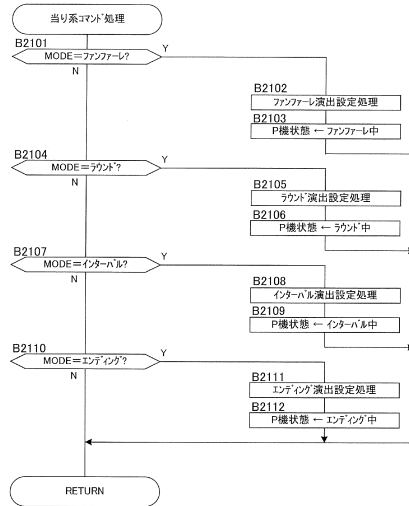
20

30

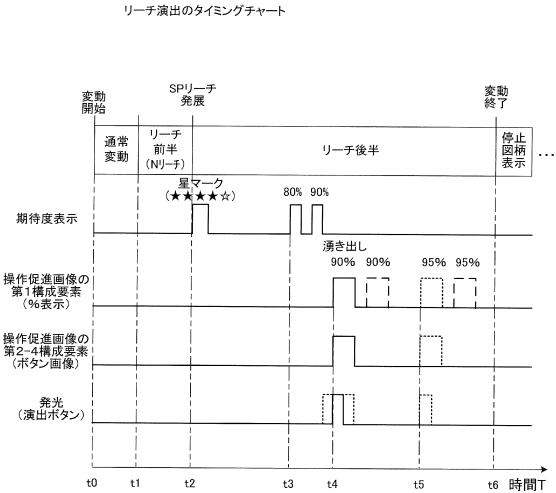
40

50

【図 5 6】



【図 5 7】

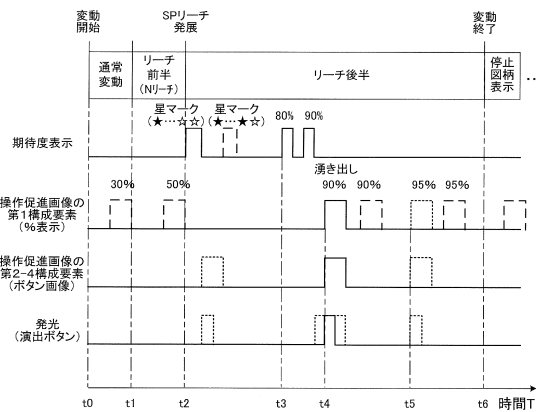


10

20

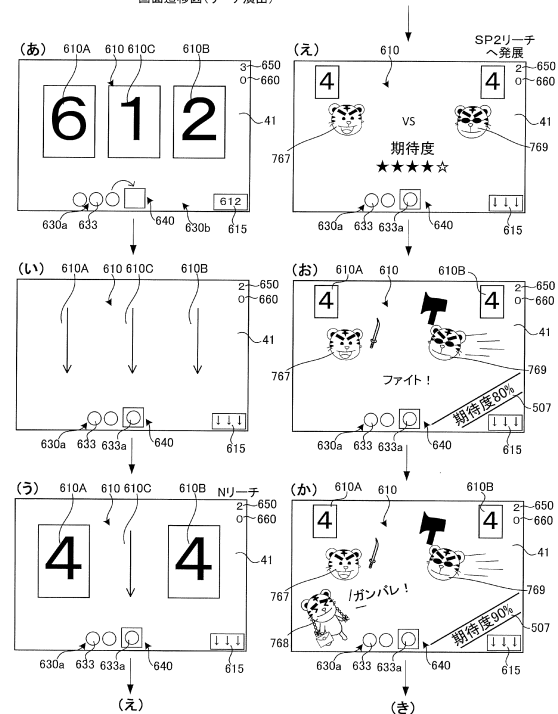
【図 5 8】

リーチ演出のタイミングチャートの変形例



【図 5 9】

画面遷移図 (リーチ演出)



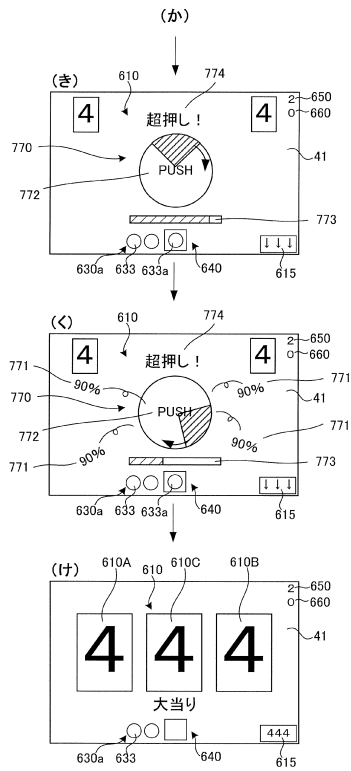
30

40

50

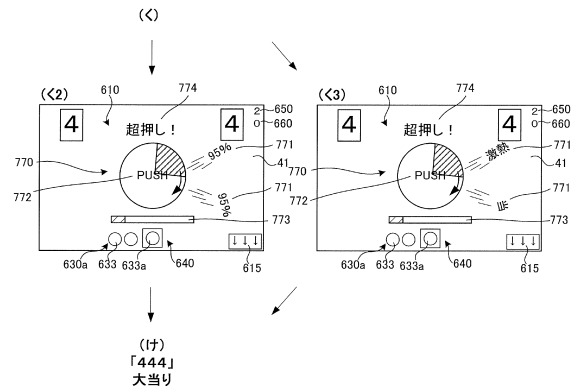
【図 6 0】

画面遷移図(リーチ演出(続き))



【図 6 1】

画面遷移図(第1構成要素の表示態様の変形例1、2)

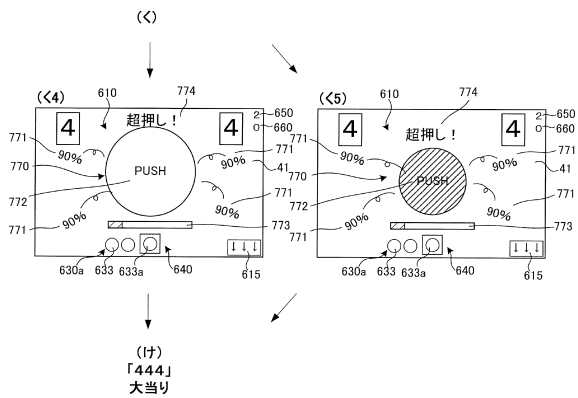


10

20

【図 6 2 A】

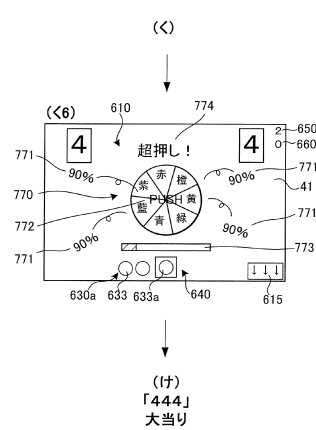
画面遷移図(第2表示態様の変形例1、2)



30

【図 6 2 B】

画面遷移図(第2表示態様の変形例3)

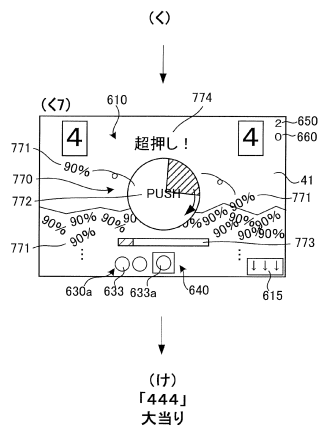


40

50

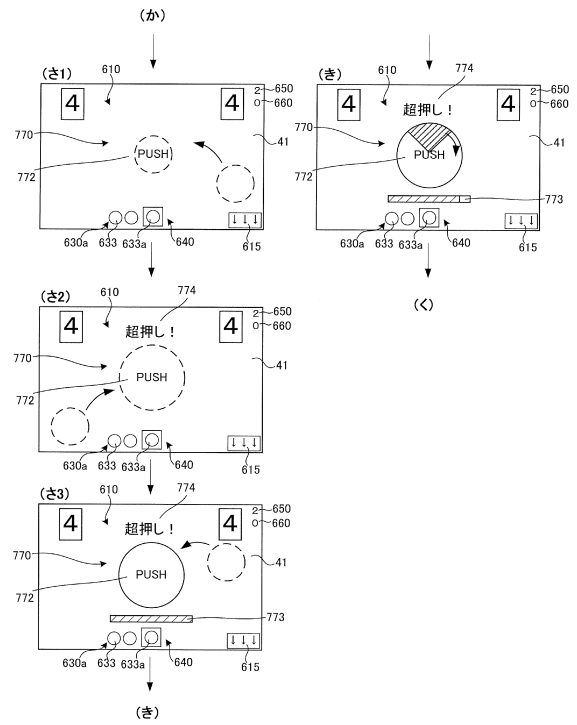
【図 6 3】

画面遷移図(操作促進画像の変形例1)



【図 6 4】

画面遷移図(操作促進画像の発生演出例)

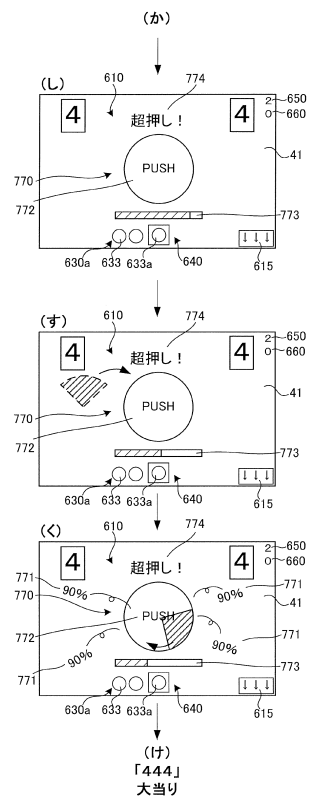


10

20

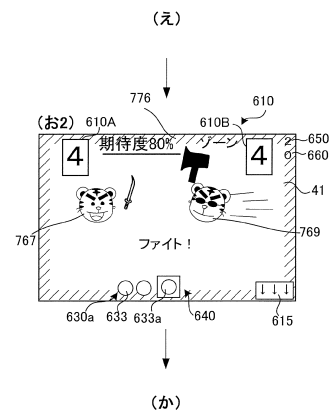
【図 6 5】

画面遷移図(操作促進画像の変化演出例)



【図 6 6】

画面遷移図(ゾーン演出の変形例)



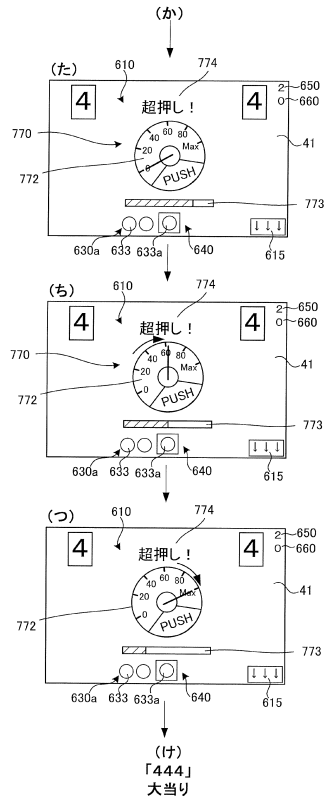
30

40

50

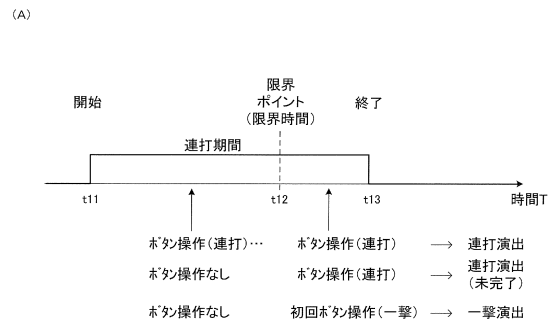
【図 67】

画面遷移図(期待度表示の表示態様の変形例)

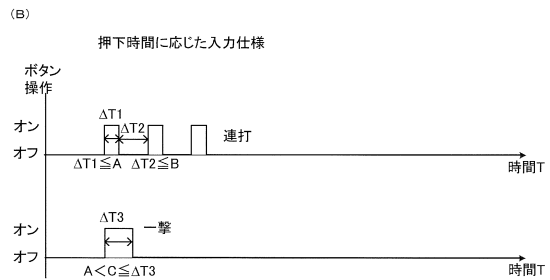


【圖 68】

演出ボタンの連打演出と一撃演出との切り替え態様の
タイミングチャート



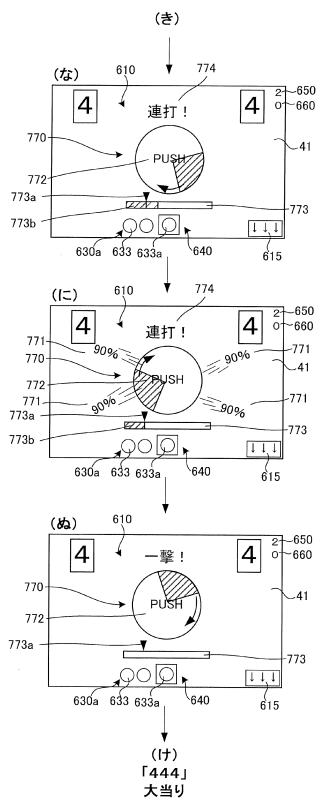
10



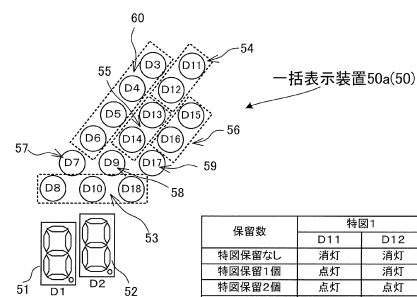
20

【図 69】

画面遷移図(一撃演出への切り替え)



【圖 70】



保留数	特図1		特図2	
	D11	D12	D13	D14
特図保留なし	消灯	消灯	消灯	消灯
特図保留1個	点灯	消灯	点灯	消灯
特図保留2個	点灯	点灯	点灯	点灯
特図保留3個	点滅	点灯	点滅	点灯
特図保留4個	点滅	点滅	点滅	点滅

保留数	D15	D16
普図保留なし	消灯	消灯
普図保留1個	点灯	消灯
普図保留2個	点灯	点灯
普図保留3個	点滅	点灯
普図保留4個	点滅	点滅

図柄番号(普図)	D8	D10	D18
0(はずれ)	点灯	消灯	消灯
1(当り)	消灯	点灯	点灯

変動用図柄番号	D8	D10	D18
0	消灯	点灯	消灯
1	点灯	消灯	点灯

※図柄の切り替え時間は60ms

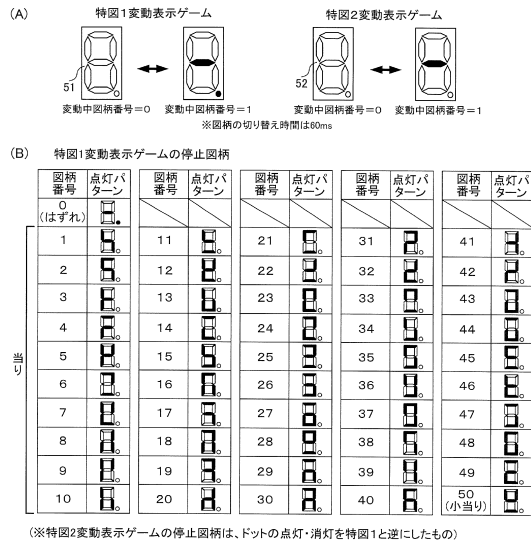
ラウンド振分	D3	D4	D5	D6
10R	点灯	点灯	点灯	点灯
4R	消灯	点灯	消灯	点灯

狀態	D7	D9	D17
通常打灯狀態	消灯	—	—
右打灯狀態	点灯	—	—
時短未作動時	—	消灯	—
時短作動時	—	点灯	—
電源投入時高確率狀態	—	—	点灯
上記以外	—	—	消灯

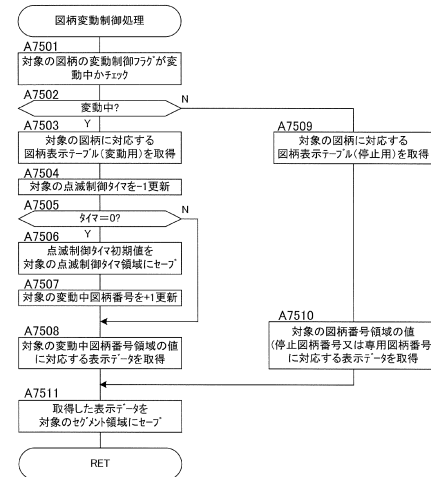
30

40

【図 7 1】



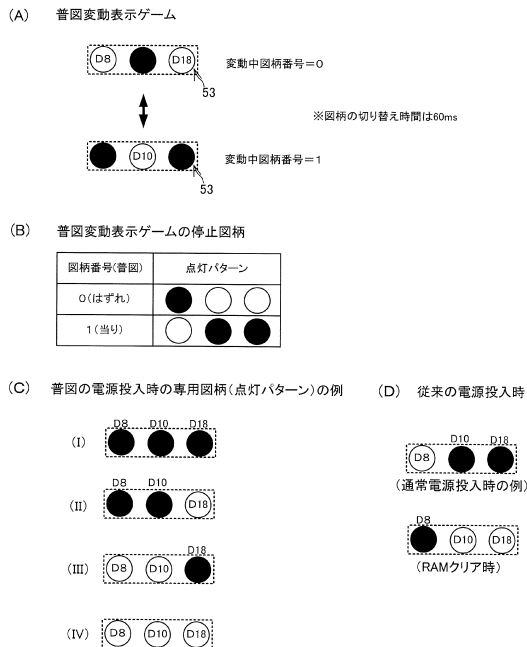
【図 7 2】



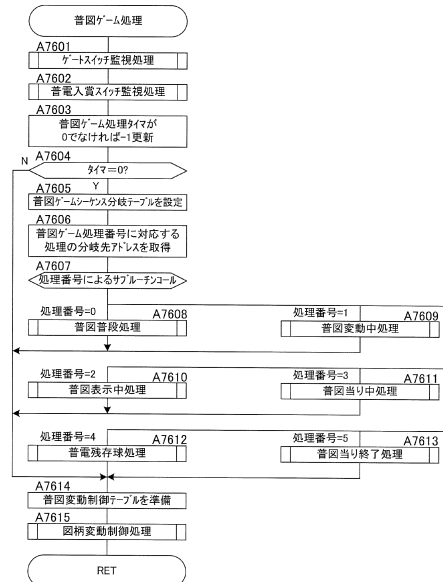
10

20

【図 7 3】



【図 7 4】



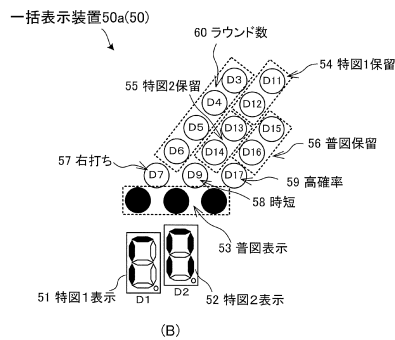
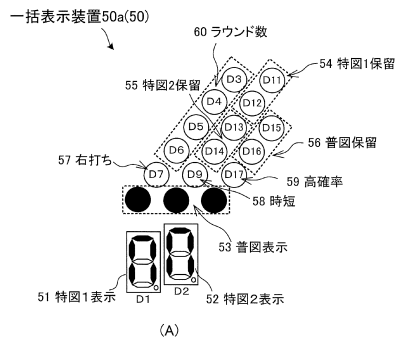
30

40

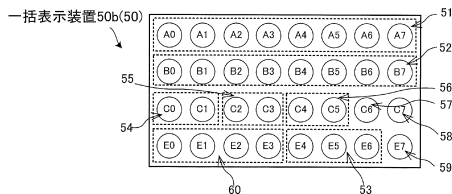
50

【図 7 5】

電源投入時の専用図柄(点灯パターン)の例



【図 7 7】



保留数	特図1	特図2
特図保留なし	消灯	消灯
特図保留1個	点灯	消灯
特図保留2個	点灯	点灯
特図保留3個	点滅	点滅
特図保留4個	点滅	点滅

保留数	C4	C5
普通図保留なし	消灯	消灯
普通図保留1個	点灯	消灯
普通図保留2個	点滅	点滅
普通図保留3個	点滅	点滅
普通図保留4個	点滅	点滅

図柄番号(普通)	E4	E5	E6
0(はずれ)	点灯	消灯	消灯
1(当り)	消灯	点灯	点灯

変動用図柄番号	E4	E5	E6
0	消灯	点灯	消灯
1	点灯	消灯	点灯

※図柄の切り替え時間は60ms

ラウンド区分	E0	E1	E2	E3
10R	点灯	点灯	点灯	点灯
4R	消灯	点灯	消灯	点灯

状態	C6	C7	E7
通常打ち状態	消灯	—	—
右打ち状態	点灯	—	—
時短動作時	—	消灯	—
時短動作時	—	点灯	—
電源投入時高確率状態	—	—	消灯
上記以外	—	—	消灯

【図 7 6】

性能表示装置152(4桁)中の設定値表示桁

設定値	点灯パターン
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

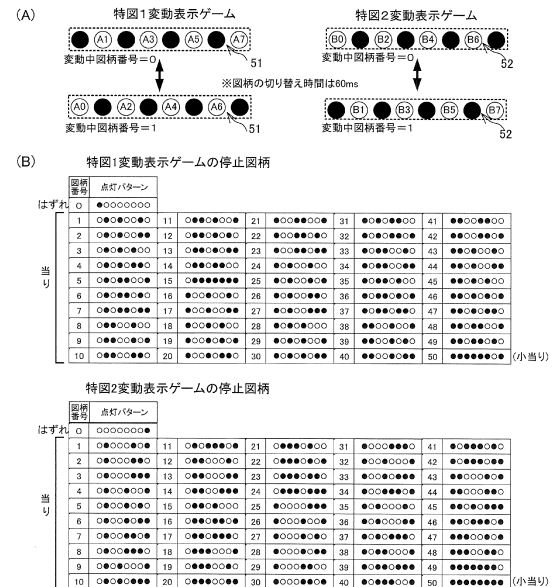
(A)

性能表示装置152(4桁)中の設定値表示桁

設定値	点灯パターン
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6

(B)

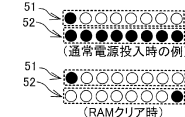
【図 7 8】



(C) 特図1.2の電源投入時の専用図柄(点灯パターン)の例



(D) 従来の電源投入時



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2019-068944 (JP, A)
特開 2019-092860 (JP, A)
特開 2019-041798 (JP, A)
「設定確認タイムチャート(案)／設定変更タイムチャート(案)／RWM異常時遊技停止タイムチャート(案)／不正防止に関する外部端子版から出力する信号及び報知仕様の統一」, 日本, 日本遊技機工業組合, 2017年10月05日, 1-3頁
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02