(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6943437号
(P6943437)
(45)発行日　令和3年9月29日(2021.9.29)　(24)登録日　令和3年9月13日(2021.9.13)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 312Z

請求項の数 2　(全 179 頁)

(21)出願番号　特願2018-19809(P2018-19809)
(22)出願日　平成30年2月7日(2018.2.7)
(65)公開番号　特開2019-136170(P2019-136170A)
(43)公開日　令和1年8月22日(2019.8.22)
審査請求日　令和1年11月21日(2019.11.21)

前置審査

(73)特許権者　000132747
株式会社ソフイア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　110001254
特許業務法人光陽国際特許事務所
(72)発明者　倉上　昌也
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内
(72)発明者　園田　欽章
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内

審査官　進藤　利哉

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】
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
表示部を有する表示手段と、
前記表示部の前方に位置する遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、
前記流下領域を透して視認可能な所定の前記表示部に、当該流下領域の遊技球の視認が可能な所定の値よりも低い、当該流下領域の遊技球の視認が困難な明度の表示を行うとともに、当該所定の表示部の一部に、当該所定の値よりも高い値であって当該流下領域の遊技球の視認が困難な特定の値よりも低く、かつ当該所定の値以上の明度の色を表示することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
表示部を有する表示手段と、
前記表示部の前方に位置する遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、
前記流下領域を透して視認可能な所定の前記表示部に、当該流下領域の遊技球の視認が可能な所定の値よりも高い、当該流下領域の遊技球の視認が困難な特定の値以上の明度の表示を行うとともに、当該所定の表示部の一部に、当該特定の値よりも低く、かつ当該所定の値以上の明度の色を表示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、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
遊技球が流下する遊技領域と、発射装置によって打ち出された遊技球を前記遊技領域へと案内するための発射球案内通路と、が形成された透明な遊技盤を有する遊技機であって、前記遊技盤の裏面側に、複数の識別情報を変動表示する変動表示装置を設けた遊技機が知られている（例えば特許文献１参照）。すなわち、透明な遊技盤を通じて変動表示装置の表示部（表示画面）を視認するタイプの遊技機が知られている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００９－３４４３７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
本発明の目的は、遊技媒体の視認性を確保することである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
表示部を有する表示手段と、
前記表示部の前方に位置する遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、
前記流下領域を透して視認可能な所定の前記表示部に、当該流下領域の遊技球の視認が可能な所定の値よりも低い、当該流下領域の遊技球の視認が困難な明度の表示を行うとともに、当該所定の表示部の一部に、当該所定の値よりも高い値であって当該流下領域の遊技球の視認が困難な特定の値よりも低く、かつ当該所定の値以上の明度の色を表示することを特徴とする。
また、請求項２に記載の発明は、
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
表示部を有する表示手段と、
前記表示部の前方に位置する遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、
前記流下領域を透して視認可能な所定の前記表示部に、当該流下領域の遊技球の視認が可能な所定の値よりも高い、当該流下領域の遊技球の視認が困難な特定の値以上の明度の表示を行うとともに、当該所定の表示部の一部に、当該特定の値よりも低く、かつ当該所定の値以上の明度の色を表示することを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技媒体の視認性を確保することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図２】遊技盤の正面図である。
【図３】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図４】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。

【図５】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図６】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図７】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図８】出力処理を説明するフローチャートである。
【図９】払出コマンド送信処理を説明するフローチャートである。
【図１０】入賞口スイッチ／状態監視処理を説明するフローチャートである。
【図１１】確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図１２】確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
【図１３】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図１４】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図１５】ハード乱数取得処理を説明するフローチャートである。
【図１６】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
【図１７】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。
【図１８】特図普段処理を説明するフローチャートである。
【図１９】（ａ）は特図１変動開始処理を説明するフローチャート、（ｂ）は特図２変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図２０】大当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２１】小当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２２】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
【図２３】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図２４】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図２５】普図ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図２６】普図普段処理を説明するフローチャートである。
【図２７】普図変動中処理を説明するフローチャートである。
【図２８】普図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図２９】普図当り中処理を説明するフローチャートである。
【図３０】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。
【図３１】外部情報編集処理を説明するフローチャートである。
【図３２】演出制御装置でのメイン処理を説明するフローチャートである。
【図３３】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。
【図３４】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
【図３５】確率設定値の設定の別例を説明する図である。
【図３６】第１変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。
【図３７】第２変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図３８】第２変形例での確定条件監視処理を説明するフローチャートである。
【図３９】第３変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。
【図４０】第３変形例での移行判定処理を説明するフローチャートである。
【図４１】第４変形例での確率設定値に対応したスイッチの状態を説明する図である。
【図４２】第４変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図４３】第５変形例での設定手段と遊技制御装置の概略構成を説明する図である。
【図４４】第６変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
【図４５】第７変形例でのメイン処理を説明するフローチャートである。
【図４６】第７変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図４７】第８変形例での確率設定値変更処理を説明するフローチャートである。
【図４８】第９変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
【図４９】第１０変形例での確率設定値確認処理を説明するフローチャートである。
【図５０】第１１変形例での報知態様を説明する図である。
【図５１】示唆演出の一例を説明する図である。
【図５２】示唆演出の一例を説明する図である。
【図５３】示唆演出の一例を説明する図である。

【図５４】示唆演出の一例を説明する図である。
【図５５】示唆演出の一例を説明する図である。
【図５６Ａ】示唆演出の一例を説明する図である。
【図５６Ｂ】示唆演出の変形例を説明する図である。
【図５７】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図５８】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図５９】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図６０】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図６１】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図６２】遊技盤の変形例Ａを説明する図である。
【図６３】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６４】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６５】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６６】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６７】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６８】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図６９】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図７０】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図７１】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図７２】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図７３】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図７４】演出制御装置でのメイン処理の変形例を説明するフローチャートである。
【図７５】アシスト図柄制御処理を説明するフローチャートである。
【図７６】変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
【図７７】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
【図７８】演出差替処理を説明するフローチャートである。
【図７９】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図８０】遊技盤の変形例Ｂを説明する図である。
【図８１】遊技盤の変形例Ｃを説明する図である。
【図８２】遊技盤の変形例Ｃを説明する図である。
【図８３】リプレイ制御処理を説明するフローチャートである。
【図８４】先読み図柄系コマンド処理を説明するフローチャートである。
【図８５】先読み変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
【図８６】遊技球先読み演出の第１例を説明する図である。
【図８７】遊技球先読み演出の第２例を説明する図である。
【図８８】遊技球先読み演出の第３例を説明する図である。
【図８９】遊技球貯留装置を説明する図である。
【図９０】始動入賞ユニットを説明する図である。
【図９１】始動入賞ユニットを説明する図である。
【図９２】アウトゾーンユニットの変形例を説明する図である。
【図９３】アウトゾーンユニットの変形例を説明する図である。
【図９４】擬似入賞を契機としたゲームの一例を説明する図である。
【図９５】擬似入賞を契機としたゲームの一例を説明する図である。
【図９６】遊技盤の変形例Ｄを説明する図である。
【図９７】実球報知演出を説明する図である。
【図９８】実球報知演出を説明する図である。
【図９９】実球報知演出を説明する図である。
【図１００】実球報知演出の変形例を説明する図である。
【図１０１】実球報知演出の変形例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】

【０００８】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。図１は、本発明の一実施形態の遊技機の説明図である。
【０００９】
本実施形態の遊技機１０は前面枠１２を備え、該前面枠１２は外枠（支持枠）１１に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤３０（図２参照）は前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠１５（透明板保持枠）が取り付けられている。
【００１０】
また、ガラス枠１５の左右には内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置１８や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）１９ａ、スピーカ（下スピーカ）１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。
【００１１】
また、前面枠１２の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿２１（貯留皿）、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３及び打球発射装置の操作ハンドル２４等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａを内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネル２９が設けられている。さらに、前面枠１２下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。
なお、本実施形態ではタッチパネル２９を演出ボタン２５と一体的に設けたが、タッチパネル２９は、演出ボタン２５と別体であってもよく、例えば、演出ボタン２５の近傍にサブ表示装置を設け、そのサブ表示装置の表示面にタッチパネル２９を設けてもよい。
【００１２】
また、演出ボタン２５右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン２７、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン２８、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機１０においては、遊技者が上記操作ハンドル２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５やタッチパネル２９を操作することによって、表示装置４１（図２参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。
【００１３】
次に、図２を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図２は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。
【００１４】
遊技盤３０の表面には、ガイドレール３１で囲われた略円形状の遊技領域３２が形成されている。遊技領域３２は、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及びガイドレール３１に囲繞されて構成される。遊技領域３２には、ほぼ中央に表示装置４１を備えたセンターケース（遊技演出構成体）４０が配置されている。表示装置４１

は、センターケース４０に設けられた凹部に、センターケース４０の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース４０は表示装置４１の表示領域の周囲を囲い、表示装置４１の表示面よりも前方へ突出し周囲の遊技領域３２から遊技球が飛び込みにくくするように形成されている。

【００１５】

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

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

【００１６】

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

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

、入賞口スイッチ３５ａ（図３参照）により検出される。
【００２１】
また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方には、第１特図変動表示ゲームの開始条件を与える始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動領域、流入領域）が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３６ａ（図３参照）により検出される。
【００２２】
また、始動入賞口３６の直下には、第２特図変動表示ゲームの開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口、始動領域、流入領域）が設けられている。
普通変動入賞装置３７は、上端側が手前側に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材３７ｂを備えており、この可動部材３７ｂは、常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）によって、普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）により検出される。なお、普通変動入賞装置３７が閉状態でも入賞できるようにし、閉状態では開状態よりは入賞しにものとしても良い。
また、普通変動入賞装置３７の下方には、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ａが設けられている。
【００２３】
さらに、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方であって、始動入賞口３６よりも右側には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）３８が配設されている。
特別変動入賞装置３８は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉３８ｃを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち、特別変動入賞装置３８は、例えば、駆動装置としての大入賞口ソレノイド３８ｂ（図３参照）により駆動される開閉扉３８ｃによって開閉される大入賞口を備え、特別遊技状態中や小当り遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図３参照）が配設されている。本実施形態の遊技機では、大入賞口スイッチ３８ａが２つ設けられ、大入賞口内に流入した遊技球は何れかの大入賞口スイッチ３８ａに検出されるようになっている。このように大入賞口スイッチ３８ａを複数設けることで、大入賞口内に流入した遊技球を迅速に検出できる。
【００２４】
本実施形態の遊技機１０においては、遊技球が流下する遊技領域３２のうち、センターケース４０の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース４０の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７や特別変動入賞装置３８への入賞を狙うことができるようになっている。
ここで、本実施形態の遊技機１０において、右側遊技領域に対応する位置には、センターケース４０の右端部に取り付けられた流路形成部材４２が配設されており、右側遊技領域へと発射された遊技球は、流路形成部材４２によって形成される流路を通過するよう構成されている。なお、流路形成部材４２の少なくとも前面の材質は、流路形成部材４２によって形成される流路を通過する遊技球を外部から視認可能な材質になっているので、遊技者等は、流路形成部材４２によって形成される流路を通過する遊技球（すなわち、右側

遊技領域を流下する遊技球）を、流路形成部材４２の前方から流路形成部材４２を透して視認することができる。

【００２５】

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

【００２６】

一括表示装置５０は、７セグメント型の表示器（ＬＥＤランプ）等で構成された第１特図変動表示ゲーム用の第１特図変動表示部（特図１表示器）５１及び第２特図変動表示ゲーム用の第２特図変動表示部（特図２表示器）５２と、ＬＥＤランプで構成された普図変動表示ゲーム用の変動表示部（普図表示器）５３と、同じくＬＥＤランプで構成された各変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部５４，５５，５６とを備える。

また、一括表示装置５０には、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態であることを報知する第１遊技状態表示部（第１遊技状態表示器、右打ち報知部）５７、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第２遊技状態表示部（第２遊技状態表示器、時短状態報知部）５８、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となっていることを表示する第３遊技状態表示部（第３遊技状態表示器、確率状態表示部）５９、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３８の開閉回数）を表示するラウンド表示部６０が設けられている。

なお、一括表示装置５０には、更に、大当りが発生すると点灯して大当り発生を報知する表示部（表示器）等が設けられていてもよい。

【００２７】

特図１表示器５１と特図２表示器５２における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置４１において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。点滅周期は、例えば１００ｍ秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図１表示器５１における特図変動表示ゲームにおいては、中央のセグメントに加えて７セグの右方下側に設けられた８番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するよう構成されている。

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

【００２８】

普図表示器５３は、変動中はランプを点滅させて変動中であることを表示し、所定時間後にゲームの結果に応じた点灯態様や点灯色としてゲーム結果を表示する。また、普図保留表示器５６は、普図表示器５３の変動開始条件となる普図始動ゲート３４の始動記憶数（＝保留数）を複数のＬＥＤの消灯、点滅、点灯により表示する。特図１保留表示器５４は、特図１表示器５１の変動開始条件となる始動入賞口３６への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、複数のＬＥＤの消灯、点滅、点灯により表示する。特図２保留表示器５５は、特図２表示器５２の変動開始条件となる第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）の始動記憶数（＝保留数）を、複数のＬＥＤの消灯、点滅、点灯により表示する。

【００２９】

第１遊技状態表示部（右打ち報知部）５７は、ＬＥＤランプ等で構成され、右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（通常打ち時）にはランプを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）にはランプを点灯状態にする。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

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

【００３３】

図３は、本実施形態のパチンコ遊技機１０の制御システムのブロック図である。

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

上記バックアップ電源部４２０は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ１つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置１００の遊技用マイコン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。すなわち、遊技制御装置１００が電源遮断状態でも記憶したデータを保持可能なバックアップ記憶手段なす。そして、電源復旧時にはバックアップ記憶手段により保持されたデータに基づき制御を再開可能に構成されている。制御信

号生成部４３０は、例えば通常電源部４１０で生成された３２Ｖの電圧を監視してそれが例えば１７Ｖ以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。停電監視信号は遊技用マイコン１１１が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

【００３８】

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

【００３９】

ＲＯＭ１１１Ｂは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶し、ＲＡＭ１１１Ｃは、遊技制御時にＣＰＵ１１１Ａの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ＲＯＭ１１１Ｂ又はＲＡＭ１１１Ｃとして、ＥＥＰＲＯＭのような電気的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

【００４０】

また、ＲＯＭ１１１Ｂは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数１～３をＣＰＵ１１１Ａが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当りとなる場合に選択される大当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。

【００４１】

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

【００４２】

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

ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

また、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、何れか一の変動パターンテーブルを取得する。具体的には、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームの遊技結果（当り（大当り又は小当り）あるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置３７の動作状態（時短動作状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、何れか一の変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ＲＯＭ１１１Ｂに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、何れか一の変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

【００４６】

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

【００４７】

遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ６２、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３８の大入賞口スイッチ３８ａに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが１１Ｖでロウレベルが７Ｖのような負論理の信号が入力され、０Ｖ－５Ｖ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。近接Ｉ／Ｆ１２１は、入力の範囲が７Ｖ－１１Ｖとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【００４８】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３又は第３入力ポート１２４へ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／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ、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及び大入賞口スイッチ３８ａの検出信号は第２入力ポート１２３へ入力される。また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、盤電波センサ６２の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第３入力ポート１２４に入力される。

【００４９】

また、第３入力ポート１２４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６１の検出信号や、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の検出信号、遊技機１０の前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４の検出信号も入力されるようになっている。なお、振動を検出する振動センサスイッチを遊技機に設け、検出信号が第３入力ポート１２４に入力されるようにしても良い。

【００５０】

さらに、第３入力ポート１２４には、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を複数から選択するための操作部における操作を検出する検出手段をなす設定値変更スイッチ１５１と設定キースイッチ１５２からの信号が入力される。

【００５１】

設定キースイッチ１５２は、操作部のうちの第１操作部をなす設定キー操作部の操作を検出するものである。設定キー操作部は、設定キーを差し込む鍵穴を備え、対応する設定キーを差し込んだ場合にのみ第１位置から第２位置（所定状態）へ当該設定キーを回すことができるように構成されている。設定キースイッチ１５２は、第２位置へ回した状態となっていることを検出可能なセンサであり、第２位置に回した状態である場合にオン状態となり、第２位置に回していない状態である場合にオフ状態となる。

【００５２】

設定値変更スイッチ１５１は、操作部のうちの第２操作部をなす設定値変更ボタンの操作を検出するものである。設定値変更ボタンはプッシュ式のボタンであり、設定値変更スイッチ１５１は、設定値変更ボタンが押下されている状態である場合にオン状態となり、押下されていない場合にオフ状態となる。

【００５３】

これらの操作部を操作することで、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を選択することができ、選択された確率設定値に対応する確率値が遊技で使用されるようになっている。ここでは確率設定値として設定１～設定６の６つが用意されている。各確率設定値に割り当てられた確率値は、設定１では１／３２０、設定２では１／３１０、設定３では１／３００、設定４では１／２９０、設定５では１／２８０、設定６では１／２７０とされている。この確率値は通常確率状態での確率値であり、高確率状態での確率値は通常確率状態での確率値の１０倍とされている。

【００５４】

確率設定値を選択する際には、まず、前面枠１２を開放した状態とし、さらに設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態で遊技機の電源を投入することで確率設定値を変更可能な確率設定値変更状態となり、この確率設定値変更状態で設定値変更ボタンを押下することで確率設定値を変更することができるようになっている。選択されている確率設定値は確率設定値表示装置１５３に表示される。

【００５５】

また、前面枠１２が閉鎖された状態で設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態として電源を投入した場合や、遊技機の電源を投入した後に設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した場合は、現在選択されている確率設定値が確率設定値表示装置１５３に表示されるが確率設定値の変更はできない確率設定値確認モードとなる。

【００５６】

確率設定値表示装置１５３は７セグメント式のディスプレイであり、確率設定値を１～６の数字で表示するようになっている。もちろん表示態様はこれに限られず、確率設定値を認識できる表示態様であれば良い。また、液晶表示装置など他の形式の表示装置でも良いし、一又は複数のＬＥＤの点灯態様や発光色等により確率設定値を示すものであっても良い。また、確率設定値表示装置１５３を設けず、算出されたベース値や役物比率を表示するための状態表示装置１６０を用いて確率設定値の情報を表示するようにしても良い。この場合、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更状態や確率設定値確認モードなど）では確率設定値の情報を表示し、それ以外は算出されたベース値や役物比率の表示を優先するようにする。

【００５７】

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

【００５８】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、第２入力ポート１２３への出力は、主基板１００から中継基板７０を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接Ｉ／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２入力ポート１２３の他、遊技用マイコン１１１へ入力されるように構成されている。

【００５９】

上記のように近接Ｉ／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。

【００６０】

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

【００６１】

また、入力部１２０には、払出制御装置２００からの枠電波不正信号（前面枠１２に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿２３に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号）、タッチスイッチ信号（操作ハンドル２４に設けられたタッチスイッチの入力に基づく信号）、アウト球検出スイッチ信号（遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出す

るアウトスイッチでの検出に基づく信号）を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する第１入力ポート１２２が設けられている。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

一方、磁気センサ６１や盤電波センサ６２のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板７０には、上記バッファ１３３から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線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へ供給されるようになっている。

【００６７】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続され特別変動入賞装置３８を開成させるソレノイド（大入賞口ソレノイド）３８ｂ及び普通変動入賞装置３７の可動部材３７

ｂを開成させるソレノイド（普電ソレノイド）３７ｃの開閉データを出力するための第２出力ポート１３４が設けられている。また、第２出力ポート１３４は、算出されたベース値や役物比率を表示するための状態表示装置１６０の表示データを出力する。

【００６８】

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

【００６９】

また、出力部１３０には、大当り情報など遊技機１０に関する情報を外部情報端子板７１へ出力するための第５出力ポート１３７が設けられている。外部情報端子板７１にはフォトリレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に接続可能であり、遊技機１０に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第５出力ポート１３７からはシュミットバッファ１３２を介して払出制御装置２００に発射許可信号も出力される。また、出力部１３０には、選択されている確率設定値を表示する確率設定値表示装置１５３の表示データを出力するための第６出力ポート１７０が設けられている。

【００７０】

さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力される大入賞口ソレノイド３８ｂや普電ソレノイド３７ｃの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３５から出力される一括表示装置５０の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第２ドライバ１３８ｂ、第４出力ポート１３６から出力される一括表示装置５０の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第３ドライバ１３８ｃ、第５出力ポート１３７から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄ、第２出力ポート１３４から出力される表示データを受けて状態表示装置１６０に表示させるための第５ドライバ１３８ｅが設けられている。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

さらに、出力部１３０には、外部の検査装置５００へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ１３９が設けられている。フォトカプラ１３９は、遊技用マイコン１１１が検査装置５００との間でシリアル通信によってデータの送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。

【００７４】
次に、図４を用いて、演出制御装置３００の構成について説明する。
演出制御装置３００は、遊技用マイコン１１１と同様にアミューズメントチップ（ＩＣ）からなる主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１と、主制御用マイコン３１１からのコマンドやデータに従って表示装置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１９ａ，１９ｂ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。
【００７５】
上記主制御用マイコン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。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へ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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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。
【００７９】
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へ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。
【００８０】
音源ＬＳＩ３１４には音声データが記憶された音声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。演出制御装置に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。

【００８１】

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

【００８２】

また、演出制御装置３００には、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する盤装飾装置４６やサブ情報表示装置９０を駆動制御する盤装飾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。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路３３２～３３４は、アドレス／データバス３４０を介して主制御用マイコン３１１と接続されている。なお、ガラス枠１５にモータ（例えば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備え、動作する可動演出部材によって、特図変動表示ゲームを含む遊技の演出を行う可動演出装置をなす枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

【００８３】

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

【００８４】

電源装置４００の通常電源部４１０は、上記のような構成を有する演出制御装置３００やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するための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ＤＣ５Ｖの他に、モータやＬＥＤ、スピーカを駆動するためのＤＣ１５Ｖの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン３１１として、３．３Ｖ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。

【００８５】

電源装置４００の制御信号生成部４３０により生成されたリセット信号は、主制御用マイコン３１１に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン３１１から出力される形で、ＶＤＰ３１２（ＶＤＰＲＥＳＥＴ信号）、音源ＬＳＩ３１４、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。

【００８６】
本実施形態の遊技機１０では、図示しない発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７又は特別変動入賞装置３８に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０ａへ流入し遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７又は特別変動入賞装置３８に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図３参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。

【００８７】
普図始動ゲート３４内には、該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ３４ａ（図３参照）が設けられており、遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４内を通過すると、ゲートスイッチ３４ａにより検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１の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、普図始動記憶数が上限数（例えば、４個）未満ならば普図始動記憶数を加算（＋１）してＲＯＭ１１１Ｂに普図始動記憶を１つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置５０の普図保留表示器５６に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【００８８】
そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置３７を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値とＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【００８９】
また、遊技制御装置１００は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置５０に設けられた普図表示器５３に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、普図表示器５３を表示装置４１で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。

【００９０】
普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、当りの種類に対応して普図表示器５３に特別の結果態様をなす第１当り停止図柄～第３当り停止図柄の何れかとなる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを所定時間（例えば、０．５秒間又は１．７秒間）上述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材３７ｂ）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器５３にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。

【００９１】
また、始動入賞口３６への入賞球及び普通変動入賞装置３７への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａによって検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、始動入賞口３６への

入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第１始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第２始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶する。始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第１始動記憶や第２始動記憶としてＲＡＭ１１１Ｂに記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置５０の特図１保留表示器５４や特図２保留表示器５５に表示されるとともに、センターケース４０の表示装置４１においても飾り特図始動記憶表示として表示される。また、サブ情報表示装置９０の第１サブ表示部９１や第２サブ表示部９２においても表示される。

【００９２】

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

【００９３】

そして、第１特図変動表示ゲームを実行する場合は、所定の変動時間に亘り特図１表示器５１（変動表示装置）で予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する特図１変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する第１特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。また、第２特図変動表示ゲームを実行する場合は、所定の変動時間に亘り特図２表示器５２（変動表示装置）で予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する特図２変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する第２特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。

【００９４】

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

【００９５】

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

【００９６】

そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームの結果が大当りや小当りの場合は、特図１表示器５１又は特図２表示器５２に特別結果態様や小当り結果態様となる点灯パターンを表示するとともに、特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理を行う。また、これに対応して表示装置４１に表示される飾り特図変動表示ゲーム

の結果態様も特別結果態様や小当り結果態様となる。

【００９７】

特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理においては、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１Ａは、例えば、大入賞口ソレノイド３８ｂにより特別変動入賞装置３８の開閉扉３８ｃを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを１ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図１表示器５１又は特図２表示器５２にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

なお、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置３７を時短動作状態とする制御を行うよう適宜普図変動表示ゲームの実行時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間を設定しても良く、例えば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第１変動時間よりも短い第２変動時間となるように制御することが可能である（例えば、１００００ｍ秒が１０００ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第１停止時間よりも短い第２停止時間となるように制御することが可能である（例えば、１６０４ｍ秒が７０４ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置３７が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）を通常状態（普図低確率状態）の第１開放時間よりも長い第２開放時間となるように制御することが可能である（例えば、１００ｍ秒が１３５２ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの１回の当り結果に対し

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（普図低確率状態、例えば、１／２５１）よりも高い高確率（普図高確率状態、例えば、２５０／２５１）とすることが可能である。

【０１０２】

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

【０１０３】

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

【０１０４】

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

【０１０５】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置１００の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）１１１によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン１１１による制御処理は、主に図５及び図６に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば４ｍ秒）で行われる図７に示すタイマ割込み処理とからなる。

【０１０６】

〔メイン処理〕

先ず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図５及び図６に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップＳ１）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステッ

プＳ２）を行う。次に、レジスタバンク０を指定し（ステップＳ３）、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＳ４）。本実施形態の場合、ＲＡＭのアドレスの範囲は００００ｈ～０１ＦＦｈで、上位としては００ｈか０１ｈをとり、ステップＳ４では先頭の００ｈをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップＳ５）。発射許可信号は遊技制御装置１００と払出制御装置２００の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【０１０７】

その後、入力ポート３（第３入力ポート１２４）の状態を読み込み（ステップＳ６）、電源投入ディレイタイマを設定する処理を行う（ステップＳ７）。この処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば３秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置２００や演出制御装置３００）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップＳ７）を行った後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップＳ８からＳ１２）を行う。まず、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば２回）を設定し（ステップＳ８）、停電監視信号が

オンであるかの判定を行う（ステップＳ９）。

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン１１１に予め搭載されているポートで、この実施形態では、演出制御装置３００や払出制御装置２００との通信に使用）を設定する（ステップＳ１５）。

次いで、ＲＷＭ内の停電検査領域１の値が正常な停電検査領域チェックデータ１（例えば５Ａｈ）であるかを判定し（ステップＳ１６）、正常であれば（ステップＳ１６；Ｙ）、ＲＷＭ内の停電検査領域２の値が正常な停電検査領域チェックデータ２（例えばＡ５ｈ）であるかを判定する（ステップＳ１７）。そして、停電検査領域２の値が正常であれば（ステップＳ１７；Ｙ）、ＲＷＭ内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を行い（ステップＳ１８）、算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するかを判定する（ステップＳ１９）。すなわち、遊技制御装置１００が、電源の投入時に記憶手段に記憶されている情報が正当なものであるかを判定する正当性判定手段をなす。チェックサムが一致する場合（ステップＳ１９；Ｙ）は、ＲＡＭクリア先頭アドレス２を設定し（ステップＳ２０）、確率設定値変更状態であるかを判定する（ステップＳ２１）。確率設定値変更状態である場合には確率設定値変更中フラグがセットされていることから判別可能である。

【０１１６】

この確率設定値変更状態である場合（ステップＳ２１；Ｙ）は、ステップＳ３５に移行し、ＲＡＭの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、ここで確率設定値変更中であると判定されるのは、確率設定値変更状態中に電源が遮断され、ＲＡＭのデータが正常にバックアップされていた場合であり、この場合

は再び確率設定値変更状態となるようにされている。また、確率設定値変更状態でない場合（ステップＳ２１；Ｎ）は、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から本体枠（前面枠１２）は開放状態であるかを判定する（ステップＳ２２）。

【０１１７】

ＲＡＭ１１１Ｃの記憶領域には、先頭から順に確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域、遊技制御用の領域、状態表示用の領域が設定されている。確率設定値用の領域には、現在設定されている確率設定値の情報を格納する確率設定値領域や、確率設定値の変更又は確認の処理で一時的に各種情報を格納する作業領域が設定される。この作業領域には、確率設定値変更状態で選択されている確率設定値の情報を格納する作業用確率設定値領域や、各種フラグを格納する領域が含まれる。また、初期値乱数用の領域には随時更新される大当り図柄初期値乱数、小当り図柄初期値乱数、当り初期値乱数、当り図柄初期値乱数が格納される。また、変動パターン乱数用の領域には、随時更新される変動パターン乱数１～３が格納される。また、遊技制御用の領域には、遊技制御を行うために必要な情報（各種データやプログラム）が格納されるワーク領域や、スタック領域が設定される。また、状態表示用のワーク領域には、ベース値や役物比率などを表示するために必要な情報が格納されるワーク領域や、スタック領域が設定される。

【０１１８】

ベース値は、遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウトスイッチでの遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数から算出される値であり、ベース値を表示するために必要な情報は、例えば、アウトスイッチでの遊技球の検出数に関する情報と、入賞領域への入賞に基づく払出数に関する情報とを含む。また、役物比率は、遊技機１０の電源投入から現在までに入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中（すなわち、ファンファーレ及びエンディング中は除外）に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（いわゆる連続役物比率）であり、役物比率を表示するために必要な情報は、例えば、全賞球数（賞球の合計数）に関する情報と、賞球数（役物別獲得球数）に関する情報とを含む。

【０１１９】

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

【０１２０】

なお、状態表示用の領域については、後述するタイマ割込み処理での状態表示編集出力処理において正当性を判定して異常である場合に初期化するようにしているが、バックアップされた情報が正常でない場合に設定されるＲＡＭクリア先頭アドレス１が設定された状態でのＲＡＭをクリアする処理において状態表示用の領域についても初期化するようにしても良い。すなわち、ＲＡＭクリア先頭アドレス１が設定された状態でのＲＡＭをクリアする処理では、ＲＡＭ１１１Ｃの全ての領域を初期化するようにしても良い。

【０１２１】

ステップＳ１８及び後述のステップＳ５７のチェックサム算出処理では、遊技制御用のワーク領域のみを対象としてチェックサムを算出する。なお、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域、遊技制御用の領域及び状態表示用の領域のうちの一つ又は複数を対象としても良い。複数の領域を対象とする場合、それぞれの領域

のチェックサムを個別に算出しておき、正当性を個別に判定するようにしても良いし、それぞれの領域のチェックサムを合算し、正当性を一括して判定するようにしても良い。

【０１２２】

本体枠が開放状態である場合は（ステップＳ２２；Ｙ）は、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ２３）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップＳ２３；Ｙ）は、ステップＳ３５に移行し、ＲＡＭの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップＳ２３；Ｎ）や、本体枠が開放状態でない場合（ステップＳ２２；Ｎ）は、ステップＳ２４に移行し、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から設定値変更スイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ２４）する。

【０１２３】

設定値変更スイッチがオン状態でない場合（ステップＳ２４；Ｎ）は、ステップＳ３０に移行し、停電から正常に復旧した場合の処理を行う。また、設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップＳ２４；Ｙ）は、ステップＳ４１に移行し、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のＲＡＭ領域の初期化の処理を行う。すなわち、設定値変更スイッチ１５１が、外部からの操作が可能な初期化操作部としての機能も有し、遊技制御装置１００が、初期化操作部が操作されたことに基づきＲＡＭに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

【０１２４】

一方、停電検査領域の値が正常なチェックデータでないと判定された場合（ステップＳ１６；Ｎもしくはステップ１７；Ｎ）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップＳ１９；Ｎ）は、ステップＳ２５へ移行して、全てのＲＡＭ領域の初期化の処理を行う。すなわち、確率設定値用のＲＡＭ領域及び状態表示用のＲＡＭ領域は、ＲＡＭ異常が生じた場合にのみ初期化される。また、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のＲＡＭ領域は、上述したように設定値変更スイッチ１５１がオンにされた場合だけでなく、ＲＡＭ異常が生じた場合にも初期化される。

【０１２５】

まず、ＲＡＭクリア先頭アドレス１を設定し（ステップＳ２５）、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から本体枠（前面枠１２）は開放状態であるかを判定する（ステップＳ２６）。本体枠が開放状態である場合は（ステップＳ２６；Ｙ）は、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ２７）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップＳ２７；Ｙ）は、ステップＳ３５に移行し、ＲＡＭを初期化する処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、後述するように、ステップＳ３５、Ｓ３６においてはＲＡＭを初期化するようになっており、この場合はＲＡＭクリア先頭アドレス１が設定されているので、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域（ワーク領域とスタック領域）がクリアされて初期値がセーブされる。なお、状態表示用の領域についてもここで初期化するようにしても良い。

【０１２６】

また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップＳ２７；Ｎ）や、本体枠が開放状態でない場合（ステップＳ２６；Ｎ）は、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ２８）、ＲＡＭアクセスを禁止し（ステップＳ２９）、制御を停止して遊技機の電源の遮断を待つ。演出制御装置３００では、設定変更指示のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更を促す報知を行う。この報知は遊技機の電源遮断まで継続される。

【０１２７】

この場合、遊技機の電源を遮断した後、前面枠１２を開放した状態として設定キー操作

部の設定キーを第２位置に回した状態で再度電源を投入すれば、ステップＳ２７の処理で設定キースイッチがオン状態であると判定され（ステップＳ２７；Ｙ）、ステップＳ３５に移行し、ＲＡＭを初期化する処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行う。なお、ステップＳ２９に移行して制御が停止した場合に、遊技機の電源を遮断した後に前面枠１２を開放せずに又は設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態とせずに再度電源を投入した場合は、ＲＡＭのデータが異常なままであるとともに確率設定値変更状態への移行もできないので、再びステップＳ２８、Ｓ２９の処理に至ることとなる。

【０１２８】

なお、ステップＳ２８において演出制御装置３００に設定変更指示コマンドを送信することで報知を行うようにしているが、遊技制御装置１００が報知を行うようにしても良い。例えば、遊技制御装置１００が制御する一括表示装置５０において報知を行うようにしても良く、特図１表示器５１や特図２表示器５２において、識別情報として用いられない表示を行うようにしても良いし、異常を報知するための表示器を設けても良い。

【０１２９】

停電から正常に復旧した場合の処理として図６のステップＳ３０では、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブする（ステップＳ３０）。ここでの初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域である。なお、払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。その後、ＲＷＭ内の遊技状態を記憶する領域を調べて特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるか否かを判定する（ステップＳ３１）。

【０１３０】

ここで、特図の高確率中でない場合（ステップＳ３１；Ｎ）は、ステップＳ３２，Ｓ３３をスキップしてステップＳ３４へ移行する。また、特図の高確率中である場合（ステップＳ３１；Ｙ）は、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップＳ３２）、遊技盤３０に設けられる高確率報知ＬＥＤ（エラー表示器）のオン（点灯）データをセグメント領域にセーブする（ステップＳ３３）。

【０１３１】

そして、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信し（ステップＳ３４）、ステップＳ４５へ進む。本実施形態の場合、ステップＳ３４では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、画面指定コマンド（例えば、客待ち状態中の場合には客待ちデモコマンド、それ以外の場合には復旧画面コマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置３００に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

【０１３２】

画面指定コマンドは、再開された遊技の状態に応じたコマンドを送信する。制御の再開に伴い電源遮断により中断された特図変動表示ゲームを再開する場合には、画面指定コマンドとして復旧情報をなす復旧画面コマンドを送信する。さらにこの場合は、再開される特図変動表示ゲームの結果に関する情報も送信する。また、客待ち状態中に電源が遮断されて電源の復旧により客待ち状態で制御を再開する際には画面指定コマンドとして客待ちデモコマンドを送信する。また、制御の再開に伴い電源遮断により中断された特別遊技状態を再開する場合には、画面指定コマンドとして特別遊技状態再開コマンドを送信する。

【０１３３】
また、ＲＡＭの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理として図６のステップＳ３５では、クリア対象のＲＡＭ領域を０クリアし（ステップＳ３５）、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＳ３６）。ここで、バックアップされた情報が正常でありステップＳ２１又はＳ２３から移行した場合は、ＲＡＭクリア先頭アドレス２が設定されているので、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）が０クリアされて初期値がセーブされる。すなわち、確率設定値用の領域及び状態表示用の領域は初期化されない。ただし、初期値乱数用の領域及び変動パターン乱数用の領域はクリアしなくても良い。

【０１３４】
一方、バックアップされた情報が異常でありステップＳ２７から移行した場合は、ＲＡＭクリア先頭アドレス１が設定されているので、確率設定値用の領域、初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用の領域（ワーク領域とスタック領域）がクリアされて初期値がセーブされる。すなわち、遊技制御装置１００が、操作部（ここでは設定キー操作部）の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段をなす。なお、状態表示用の領域についてもここで初期化するようにしても良い。

【０１３５】
また、初期化すべき領域とは、０クリアした領域のうち０以外の値をセットしたい領域であり、例えば客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。また、すべてのＲＡＭ領域を０クリアした場合には、確率設定値用の領域に０がセットされることにより確率設定値は設定１となる。最も確率が低い確率設定値が設定されるようにしたことで、異常や不正行為によりＲＡＭクリアされた場合でも遊技店の被害を最小限とすることができる。なお、初期値として０以外の値を設定するようにすれば、ＲＡＭ領域の全てが初期化された際に特定の確率設定値（例えば設定３）が設定されるようにすることもできる。

【０１３６】
その後、確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理として確率設定値変更中フラグをセットする（ステップＳ３７）。これにより確率設定値変更状態となる。次に、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブする（ステップＳ３８）。これにより確率設定値表示装置１５３に現在設定されている確率設定値の情報を表示可能となる。

【０１３７】
そして、確率設定値領域の値をロードし、作業用確率設定値領域にセーブし（ステップＳ３９）、確率設定変更中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ４０）、ステップＳ４５に移行する。演出制御装置３００では、確率設定変更中のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。なお、ＲＡＭが初期化されているが、ここではＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御装置３００に送信しない。また、セキュリティ信号を出力するための設定も行われる。この場合、タイマを設定して所定時間だけセキュリティ信号が出力されるようにしても良いし、確率設定値変更状態である期間では継続してセキュリティ信号が出力されるようにしても良い。また、ここでは未だＲＡＭの初期化が行われていないことから、セキュリティ信号を出力するための設定を行わないようにしても良い。

【０１３８】
また、遊技制御用のＲＡＭ領域の初期化の処理として図６のステップＳ４１では、ＲＡＭクリア先頭アドレス２を設定し（ステップＳ４１）、クリア対象のＲＡＭ領域を０クリアし（ステップＳ４２）、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＳ４３）。これにより初期値乱数用の領域、変動パターン乱数用の領域及び遊技制御用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）が０クリアされて初期値がセーブされる

。また、セキュリティ信号を出力するためのタイマの設定も行われる。すなわち、遊技制御装置１００が、操作部（ここでは設定値変更ボタン）の操作に基づき記憶手段を初期化可能な初期化手段をなす。

【０１３９】

そして、ＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信して（ステップＳ４４）、ステップＳ４５へ進む。本実施形態の場合、ステップＳ４４では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、ＲＡＭ初期化コマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置３００に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

【０１４０】

ステップＳ４５では、遊技用マイコン１１１（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（ＣＴＣ）を発生するＣＴＣ（Counter/Timer Circuit）回路を起動する処理を行う。なお、ＣＴＣ回路は、遊技用マイコン１１１内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてＣＰＵ１１１Ａに対して所定周期（例えば、４ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号ＣＴＣを発生するＣＴＣ回路とを備えている。

【０１４１】

上記ステップＳ４５のＣＴＣ起動処理の後は、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップＳ４６）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（ＣＴＣ更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがＣＰＵ１１１Ａによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。

【０１４２】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ１～ｎ）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数））の初期値（スタート値）としてＲＷＭの所定領域にセーブしてから（ステップＳ４７）、割込みを許可する（ステップＳ４８）。本実施形態で使用するＣＰＵ１１１Ａ内の乱数生成回路においては、電源投入毎にソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【０１４３】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップＳ４９）を行う。本実施形態において、初期値乱数更新処理では、大当り図柄初期値乱数と、小当り図柄初期値乱数と、当り初期値乱数と、当り図柄初期値乱数とを更新（例えば＋１更新）する。ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図変動表示ゲーム

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

【０１４４】

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

【０１４５】

上記ステップＳ４９の初期値乱数更新処理の後、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば２回）を設定し（ステップＳ５０）、停電監視信号がオンであるかの判定を行う（ステップＳ５１）。停電監視信号がオンでない場合（ステップＳ５１；Ｎ）は、初期値乱数更新処理（ステップＳ４９）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップＳ４９）の前に割り込みを許可する（ステップＳ４８）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【０１４６】

なお、上記ステップＳ４９での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【０１４７】

停電監視信号がオンである場合（ステップＳ５１；Ｙ）は、ステップＳ５０で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているかを判定する（ステップＳ５２）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップＳ５２；Ｎ）は、停電監視信号がオンであるかの判定（ステップＳ５１）に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップＳ５２；Ｙ）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、一旦割込みを禁止する処理（ステップＳ５３）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップＳ５４）を行う。

【０１４８】
その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（ステップＳ５５）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（ステップＳ５６）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップＳ５７）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップＳ５８）を行った後、ＲＷＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＳ５９）を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にＲＷＭに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【０１４９】
以上のことから、遊技を統括的に制御する主制御手段（遊技制御装置１００）と、該主制御手段からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）と、を備える遊技機において、主制御手段は、電源投入時において、当該主制御手段の起動を遅らせて従制御装置の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段（遊技制御装置１００）と、当該所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段（遊技制御装置１００）と、を備えていることとなる。

【０１５０】
また、各種装置に電力を供給する電源装置４００を備え、当該電源装置４００は、停電の発生を検出した際に停電監視信号を出力するように構成され、停電監視手段（遊技制御装置１００）は、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定するようにしていることとなる。

【０１５１】
また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、データを記憶可能なＲＡＭ１１１Ｃと、外部からの操作が可能な初期化操作部（設定値変更ボタン、設定キー操作部）と、初期化操作部が操作されたことに基づきＲＡＭ１１１Ｃに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置１００）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

【０１５２】
また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、待機時間の経過後にＲＡＭ１１１Ｃへのアクセスを許可するようにしていることとなる。

【０１５３】
なお、以上のメイン処理において、ステップＳ２８の処理を行った後、ステップＳ２６の処理に戻るようにし、設定キースイッチがオン状態とされるまでステップＳ２６～Ｓ２８の処理を繰り返し行うようにしても良い。すなわち、遊技の制御を停止して設定キースイッチがオン状態とされるまで待機するようにしても良い。この場合、ステップＳ２６及びＳ２７では、ステップＳ６で読み込んだ第３入力ポート１２４の状態ではなく、現時点での第３入力ポート１２４の状態に基づき判定を行うようにする。さらに、ステップＳ２６～Ｓ２８の処理を繰り返し行う状態が一定時間にわたり継続した場合にはステップＳ２９に移行して電源の遮断を待つようにしても良い。

【０１５４】
また、ここでは確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態へ移行する条件を、本体枠（前面枠１２）が開放状態であり、設定キースイッチがオン状態であることとしたが、前面枠１２の開放状態については条件としなくても良い。また、前面枠１２の開放とガラス枠１５の開放の両方を条件としても良いし、ガラス枠１５の開放のみを条件としても良い。

【０１５５】
また、設定キースイッチを備えずに、設定値変更スイッチがオン状態であることのみを条件に確率設定値変更状態に移行するようにしても良い。すなわち、ステップＳ２２、Ｓ２３の処理を行わず、ステップＳ２４で設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップＳ２４；Ｙ）に図６のステップＳ３５に移行するようにしても良い。この場合、初期

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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

【０１６０】

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

状態となることを防止することができる。

【０１６１】

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

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、複数の操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ１５２）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ１５１））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、設定手段により選択された確率設定値の情報を含む制御手段による遊技の制御に必要な情報を記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ１１１Ｃ）と、を備え、制御手段は、複数の操作部のうち所定の操作部が操作された状態で遊技機の電源が投入された場合に、記憶手段を初期化するようにしたこととなる。したがって、確率設定値の変更とＲＡＭのクリアの作業を最小限の操作部を用いてそれぞれ選択的に行うことができ、遊技店での作業効率を高めることができる。また、操作部を必要以上に設けなくても良くなり遊技機の製造のコストを低減することができ、さらに、操作部を設けるスペースも少なくて済むようになる。

【０１６６】
〔タイマ割込み処理〕
次に、タイマ割込み処理について説明する。図７に示すように、タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１Ａに入力されることで開始される。遊技用マイコン１１１においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図７のタイマ割込み処理が開始される。
【０１６７】
タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク１を指定する（ステップＳ１０１）。レジスタバンク１に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をＲＷＭに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＳ１０２）。ステップＳ１０２では、メイン処理におけるステップＳ４と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップＳ１０３）を行う。それから、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ、普電ソレノイド３７ｃ）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップＳ１０４）を行う。なお、メイン処理におけるステップＳ５で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等は行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第１の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第２の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、２つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。
【０１６８】
次に、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数の初期値（スタート値）を更新する乱数更新処理１（ステップＳ１０５）、特図１，特図２の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する乱数更新処理２（ステップＳ１０６）を行う。その後、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、普図のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＳ１０７）を行う。
【０１６９】
次に、確率設定値の変更や確認に関する処理を行う確率設定値変更処理（ステップＳ１０８）を行い、確率設定値変更状態であるかを判定する（ステップＳ１０９）。確率設定値変更状態である場合には確率設定値変更中フラグがセットされていることから判別可能である。確率設定値変更状態でない場合（ステップＳ１０９；Ｎ）は、確率設定値確認モードであるかを判定する（ステップＳ１１０）。確率設定値確認モードは、確率設定値の変更はできないが現在設定されている確率設定値を確認することができる状態である。
【０１７０】
確率設定値確認モードでない場合（ステップＳ１１０；Ｎ）は、遊技の進行に関する処理として、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理（ステップＳ１１１）、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップＳ１１２）、普図変動表示ゲームに関す処理を行う普図ゲーム処理（ステップＳ１１３）を行う。一方、確率設定値変更状態である場合（ステップＳ１０９；Ｙ）や、確率設定値確認モードである場合（ステップＳ１１０；Ｙ）は、遊技に関する上記の処理を行わずにステップＳ１１４に移行する。すなわち、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでは、遊技の進行を行うことができない状態とされる。

【０１７１】
なお、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードである場合には、払出コマンド送信処理（ステップＳ１１１）、特図ゲーム処理（ステップＳ１１２）、普図ゲーム処理（ステップＳ１１３）を行わないようにしたが、これらのうちの一つ又は複数について行うようにしても良い。例えば、払出コマンド送信処理（ステップＳ１１１）は行うようにして賞球の払い出しは行われるようにしても良い。また、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードで行わない処理として上述の処理以外の処理を含んでも良い。例えば、確率設定値変更状態では乱数更新処理１（ステップＳ１０５）や乱数更新処理２（ステップＳ１０６）を行わないようにし、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでは乱数の更新を行わないようにしても良い。また、確率設定値変更状態と確率設定値確認モードで実行しないようにする処理の種類が異なっていても良い。
【０１７２】
次に、遊技機１０に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤを所望の内容を表示するように駆動するセグメントＬＥＤ編集処理（ステップＳ１１４）、磁気センサ６１からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップＳ１１５）、盤電波センサ６２からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップＳ１１６）を行う。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップＳ１１７）を行って、アウトスイッチでの遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数からベース値を算出する処理等を行う状態表示編集出力処理を行い（ステップＳ１１８）、タイマ割込み処理を終了する。
【０１７３】
ここで、本実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク０を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的に行う。なお、使用するＣＰＵによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。
【０１７４】
〔出力処理〕
次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップＳ１０４）の詳細について説明する。図８に示すように、出力処理では、まず、一括表示装置（ＬＥＤ）５０のセグメントのデータを出力する出力ポート１３５にオフデータを出力（リセット）する（ステップＳ１４１）。次に、大入賞口ソレノイド３８ｂ、普電ソレノイド３７ｃのデータを出力する出力ポート１３４に出力するデータを合成し、出力する（ステップＳ１４２）。
【０１７５】
そして、一括表示装置（ＬＥＤ）５０のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を更新して（ステップＳ１４３）、デジットカウンタの値に対応するＬＥＤのデジット線の出力データを取得する（ステップＳ１４４）。本実施形態の場合、デジットカウンタの値は０から３の範囲で＋１更新される。次いで、取得したデータと外部情報データを合成して（ステップＳ１４５）、合成したデータ（例えば、「扉・枠開放」のデータ、「セキュリティ信号」のデータ）をデジット・外部情報出力用の出力ポート１３６に出力する（ステップＳ１４６）。
【０１７６】
その後、デジットカウンタの値に対応するＲＷＭ内のセグメント領域からセグメント線の出力データをロードし（ステップＳ１４７）、ロードしたデータをセグメント出力用の出力ポート１３５に出力する（ステップＳ１４８）。これにより、一括表示装置５０に設けられた複数の発光表示部がダイナミック制御によって制御されることとなる。
【０１７７】
続いて、外部情報の各種出力データを合成し（ステップＳ１４９）、合成したデータ（例えば、「大当り信号１」のデータ、「大当り信号２」のデータ、「大当り信号３」のデ

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

【０１７８】

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

【０１７９】

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

【０１８０】

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

そして、設定キースイッチがオン状態であるかを判定し（ステップＳ１６２）、オン状態でない場合（ステップＳ１６２；Ｎ）は、ステップＳ１８４に移行する。また、オン状態である場合（ステップＳ１６２；Ｙ）は、ロードしたデータと設定キースイッチオン情報を合成して（ステップＳ１６３）、ステップＳ１８４に移行する。その後、合成したデータを試射試験装置への試験信号を出力する中継基板７０上の試験端子出力ポート６に出力し（ステップＳ１６４）、出力処理を終了する。

【０１８４】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップＳ１１１）の詳細について説明する。図９に示すように払出コマンド送信処理では、まず、入賞数カウンタ領域２にカウントがあるかをチェックする（ステップＳ１８１）。

【０１８５】

入賞数カウンタ領域は遊技制御装置１００のＲＡＭ１１１Ｃに設けられ、入賞数カウンタ領域１と入賞数カウンタ領域２が設けられている。入賞数カウンタ領域１は、払出制御装置２００に対して賞球の払い出しを指示するための払出コマンド（賞球指令）を送信するために用いる領域であって、払出コマンドを未だ送信していない賞球に対応する入賞のデータが記憶される。すなわち、入賞数カウンタ領域１が、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタをなす。

【０１８６】

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

【０１８７】

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

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

【０１８８】

入賞数カウンタ領域２にカウントがあるかをチェックする処理（ステップＳ１８１）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「０」でないカウント数があるかを判定する。そして、カウント数がない場合（ステップＳ１８１；Ｎ）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域２のアドレスを更新し（ステップＳ１８２）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップＳ１８３）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップＳ１８３；Ｙ）と判定すると、ステップＳ１９２に移行する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップＳ１８３；Ｎ）と判定すると、ステップＳ１８１へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、３個賞球カウンタ領域→１０個賞球カウンタ領域→１４個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域２のアドレスを更新する。

【０１８９】

また、上記ステップＳ１８１で、カウント数がある（ステップＳ１８１；Ｙ）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を－１更新し（ステップＳ１８４）、対象の入賞数カウンタ領域２のアドレスに対応する払出数を取得する（ステップＳ１８

５）。そして、賞球残数領域の値と取得した払出数を加算し（ステップＳ１８６）、加算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップＳ１８７）。なお、この処理の前における賞球残数領域の値としては、メイン賞球信号の出力の基準となる所定数に満たなかった端数が記憶されている。

【０１９０】

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

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

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

【０１９１】

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

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

払出ビジー信号がオン状態（ビジー状態）になる条件は、例えば、払出動作中、球貸し動作中、シュート球切れエラー中、オーバーフローエラー中、枠電波不正発生中、払出球検出スイッチ（払い出された球を監視するスイッチ）の異常中、払出不足エラー中、払出過剰エラー中、払出制御装置２００のメモリ内に払い出すべき賞球数のカウント（未払い出しの賞球数＝獲得遊技球数残）があるとき（＝０でないとき）等である。

【０１９５】

払出ビジー信号がビジー状態でない場合（ステップＳ１９４；Ｎ）は、入賞数カウンタ領域１にカウントがあるかをチェックする（ステップＳ１９５）。入賞数カウンタ領域１にカウントがあるかをチェックする処理（ステップＳ１９５）においては、賞球数別に設けられた複数の入賞数カウンタ領域のうち、チェック対象とされた入賞数カウンタ領域に「０」でないカウント数があるかを判定する。

【０１９６】

そして、カウント数がない場合（ステップＳ１９５；Ｎ）は、チェック対象となる入賞数カウンタ領域１のアドレスを更新し（ステップＳ１９６）、すべての入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックが終了したかを判定する（ステップＳ１９７）。この判定で、すべてのチェックが終了した（ステップＳ１９７；Ｙ）と判定すると、払出コマンド送信処理を終了する。一方、すべてのチェックが終了していない（ステップＳ１９７；Ｎ）と判定すると、ステップＳ１９５へ戻って上記処理を繰り返す。本実施形態の場合、３個賞球カウンタ領域→１０個賞球カウンタ領域→１４個賞球カウンタ領域の順にチェック対象となる入賞数カウンタ領域１のアドレスを更新する。

【０１９７】

また、上記ステップＳ１９５で、カウント数がある（ステップＳ１９５；Ｙ）と判定した場合には、対象の入賞数カウンタ領域のカウント数を－１更新し（ステップＳ１９８）、対象の入賞数カウンタ領域１のアドレスに対応する払出数コマンドを取得する（ステップＳ１９９）。そして、取得した払出数コマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込み（ステップＳ２００）、払出コマンド送信タイマ領域に初期値をセーブして（ステップＳ２０１）、払出コマンド送信処理を終了する。払出コマンド送信タイマは送信間隔を管理するためのもので、初期値として、例えば２００ｍ秒が設定される。

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

また、外部の装置に送信されるメイン賞球信号は払出ビジー信号の状態に関係なく出力されるので、遅滞なくメイン賞球信号を出力でき、ホールコンピュータなどの外部の装置では賞球の払い出しの時期を正確に把握でき、例えばベース値を正確に把握できるようになる。また、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタと、メイン賞球信号に関する情報を記憶可能なメイン賞球信号カウンタとを別々に備えるので、送信タイミング

が異なる賞球指令とメイン賞球信号の情報を別々に管理でき、情報を確実に管理することができる。

【０２０２】

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

【０２０３】

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

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

また、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、賞球指令に関する情報を記憶可能な賞球指令カウンタ（遊技制御装置１００）と、賞球信号（メイン賞球信号）に関する情報を記憶可能な賞球信号カウンタ（遊技制御装置１００）と、を備え、賞球指令送信手段（遊技制御装置１００）は、所定の入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、一般入賞口３５、特別変動入賞装置３８）への一の入賞を単位として賞球指令を生成し、状態信号が払出制御を開始可能であることを示している場合に一の賞球指令を払出制御手段（払出制御装置２００）に送信するように構成され、賞球指令カウンタ（遊技制御装置１０

０）は、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、払出制御手段への賞球指令への送信に対応させて更新を行うことで、送信していない賞球指令の数を記憶可能とし、外部情報出力手段は、所定の入賞領域への遊技球の入賞に伴い払い出しが決定された賞球数を累積し、累積値が所定数に達する毎に賞球信号を遊技機の外部に出力するように構成され、賞球信号カウンタは、所定の入賞領域への一の入賞を単位として当該入賞の情報を記憶可能であり、所定の入賞領域への遊技球の入賞時に更新を行うとともに、外部情報出力手段による賞球数の累積処理に対応させて更新を行うことで、未だ累積処理を行っていない賞球数を記憶可能であることとなる。

【０２０７】

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

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

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

【０２０８】

〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕

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

【０２０９】

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

【０２１０】

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

【０２１１】

ステップＳ３０１では大入賞口（特別変動入賞装置３８）内の一方の大入賞口スイッチ３８ａに対応する入賞口監視テーブル１を準備し（ステップＳ３０１）、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正＆入賞監視処理（ステップＳ３０２）を実行する。

【０２１２】
入賞口監視テーブルには、対象のスイッチに入力があるかを判定するデータの位置を示す監視スイッチビット、不正監視情報の下位アドレス、不正入賞数領域の下位アドレス、不正入賞エラー報知コマンド、不正入賞数上限値（不正発生判定個数）、入賞口スイッチテーブルのアドレス、報知タイマ更新情報（許可／更新）の情報が定義されている。また、入賞口監視テーブルのうちの入賞テーブルには、監視の繰り返し回数（スイッチの数）に加えて、各スイッチ毎に、監視スイッチビット、入賞数カウンタ領域１の下位アドレス、入賞数カウンタ領域２の下位アドレスの情報が定義されている。入賞口監視テーブルは、監視対象のスイッチのそれぞれに応じたものが用意されている。
【０２１３】
その後、大入賞口（特別変動入賞装置３８）内の他方の大入賞口スイッチ３８ａに対応する入賞口監視テーブル２を準備し（ステップＳ３０３）、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正＆入賞監視処理（ステップＳ３０４）を実行する。
【０２１４】
次に、普電内の入賞口スイッチ（始動口２スイッチ３７ａ）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップＳ３０５）、普電が開いていないにもかかわらず普電に不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正＆入賞監視処理（ステップＳ３０６）を実行する。そして、常時入賞可能な入賞口スイッチ（例えば、始動口１スイッチ３６ａや一般入賞口３５の入賞口スイッチ３５ａ）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップＳ３０７）、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理（ステップＳ３０８）を行う。
【０２１５】
次に、状態を監視すべき複数のスイッチ並びに信号のうちいずれのスイッチ又は信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタを更新する（ステップＳ３０９）。本実施形態の場合、状態スキャンカウンタは０から３の範囲で更新される。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル１を準備する（ステップＳ３１０）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップＳ３１１）を行う。
【０２１６】
本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル１に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「０」である場合はスイッチのコネクタ抜けなどの発生により出力されるスイッチ異常１信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「１」である場合は払出制御装置２００からのシュート球切れスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。状態スキャンカウンタの値が「２」である場合はオーバーフロースイッチ信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「３」である場合は払出異常ステータス信号に基づく状態の監視が設定される。
【０２１７】
次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、監視する状態を設定するための遊技機状態監視テーブル２を準備する（ステップＳ３１２）。そして、エラーが発生しているかなどの状態を判定する遊技機状態チェック処理（ステップＳ３１３）を行う。
【０２１８】
本実施形態の場合、状態スキャンカウンタの値を遊技機状態監視テーブル２に参照することで、状態スキャンカウンタの値が「０」である場合はガラス枠開放検出スイッチ６３から出力される信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「１」である場合は本体枠開放検出スイッチ６４から出力される信号に基づく状態の監視が設定される。また、状態スキャンカウンタの値が「２」である場合は枠電波不正信号に基づく状態の監視が設定され、状態スキャンカウンタの値が「３」である場合はタッチスイッチ信号に基づく状態の監視が設定される。
【０２１９】
次に、状態スキャンカウンタの値が「０」であるかを判定し（ステップＳ３１４）、エ

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

【０２２０】

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

【０２２１】

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

【０２２２】

〔確率設定値変更処理〕

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

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

【０２２９】

また、設定値変更ボタンの操作に基づき演出制御装置３００に情報を送信し、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、選択された確率設定値が変更された旨の報知である特定報知を行うようにしても良い。すなわち、特定表示と併せて又は特定表示に代えて特定報知を行うようにしても良い。また、表示装置４１や特図１表示器５１、特図２表示器に確率設定値表示装置１５３と同様の表示を行うようにしても良い。

【０２３０】

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

【０２３１】

その後、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセ

ーブする（ステップＳ４１３）。次に、確率設定値変更済みフラグをセットし（ステップＳ４１４）、確率設定値変更のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ４１５）、確率設定値変更処理を終了する。演出制御装置３００では、確率設定値変更のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値が変更された旨の報知を行う。

【０２３２】

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

【０２３３】

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

【０２３４】

次に、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブし（ステップＳ４２０）、確率設定変更終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ４２１）、図６に示すメイン処理のステップＳ４８へ移行する。演出制御装置３００では、確率設定値変更のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更が終了した旨の報知を行う。この報知ではＲＡＭが初期化された旨の報知を兼ねている。

【０２３５】

本実施形態の場合、ステップＳ４２１では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報、確率設定変更終了のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。確率設定変更終了のコマンドはＲＡＭ初期化コマンドであっても良い。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや高確率回数情報コマンドも送信する。特に、演出制御装置３００に選択されている確率設定値の情報である確率設定値情報を送信することで、確率設定値に応じた演出を行うことや、確率設定値に応じて遊技の演出の選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。

【０２３６】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作

部（設定キースイッチ１５２）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ１５１））の操作に基づき複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置１００）を備え、設定手段は、選択された確率設定値の情報を表示する表示部（確率設定値表示装置１５３）を備え、操作部の操作に基づき確率設定値の選択操作が行われることに伴い表示部の表示を更新する際に、当該更新から一定期間にわたり特定表示を行うようにしたこととなる。したがって、表示が更新されたことを分かり易くすることができ、選択されている確率設定値を明確に把握可能とすることができる。

【０２３７】

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

【０２３８】

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

【０２３９】

〔確率設定値確認処理〕

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

【０２４０】

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

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

また、遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出するアウトスイッチで遊技球を検出してから所定期間は遊技中であるとして確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。また、前面枠１２の閉鎖中は遊技中であるとして確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。また、遊技が行われていない状態で一定期間経過す

ることにより移行する節電モード中は確率設定値確認モードに移行しないようにしても良い。この節電モードは、前面枠１２の開放に伴い解除されるようになっており、節電モードであることは前面枠１２が閉鎖されているとみなすことができる。

【０２４４】

また、遊技中でない場合（ステップＳ４３３；Ｎ）は、設定キースイッチがオン状態であるか、すなわち、操作部が操作されて所定状態とされているかを判定する（ステップＳ４３４）。設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップＳ４３４；Ｎ）は、確率設定値確認処理を終了する。また、設定キースイッチがオン状態である場合（ステップＳ４３４；Ｙ）は、確率設定値確認モード中フラグをセットし（ステップＳ４３５）、確率設定値表示許可フラグをセットする（ステップＳ４３６）。これにより確率設定値確認モードが開始され、確率設定値表示装置１５３の表示として現在設定されている確率設定値の情報が表示される。

【０２４５】

その後、セキュリティ信号制御タイマ領域に初期値をセーブし（ステップＳ４３７）、確率設定値確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ４３８）、確率設定値確認処理を終了する。確率設定値確認モードが開始された場合には外部情報として所定期間にわたりセキュリティ信号が出力される。また、演出制御装置３００では、確率設定値確認中のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の確認中である旨の報知を行う。

【０２４６】

一方、確率設定値確認モード中である場合（ステップＳ４３１；Ｙ）は、設定キースイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ４３９）。設定キースイッチがオン状態である場合（ステップＳ４３９；Ｙ）は、確率設定値確認処理を終了する。この場合は、確率設定値確認モードが継続する。

【０２４７】

また、設定キースイッチがオン状態でない場合（ステップＳ４３９；Ｎ）は、確率設定値確認モード中フラグをクリアし（ステップＳ４４０）、確率設定値表示許可フラグをクリアする（ステップＳ４４１）。これにより確率設定値確認モードが終了し、確率設定値表示装置１５３の表示として何も表示しない状態が設定される。そして、確率設定値確認終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ４４２）、確率設定値確認処理を終了する。演出制御装置３００では、確率設定値確認終了のコマンドを受信することに基づき、確率設定値の確認中である旨の報知を終了する。

【０２４８】

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

【０２４９】

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

【０２５０】

また、確率設定値確認モードに移行しないようにする条件を遊技中としたが、これに限

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

〔特図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップＳ１１２）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【０２５７】

図１３に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップＡ１）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口３６、第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づ

く特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。

【０２５８】

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

【０２５９】

次に、特図ゲーム処理タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＡ３）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「０」であるかを判定する（ステップＡ４）。特図ゲーム処理タイマの値が「０」である場合（ステップＡ４；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップＡ５）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップＡ６）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップＡ７）。

【０２６０】

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

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

【０２６１】

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

【０２６２】

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

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

【０２６３】

ステップＡ７にて、特図ゲーム処理番号が「５」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップＡ１３）を行う。

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

【０２６４】

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

ステップＡ７にて、特図ゲーム処理番号が「８」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り中処理（ステップＡ

１６）を行う。
ステップＡ７にて、特図ゲーム処理番号が「９」の場合は、小当り中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理（ステップＡ１７）を行う。
ステップＡ７にて、特図ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り終了処理（ステップＡ１８）を行う。
【０２６５】
その後、特図１表示器５１の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ１９）、特図１表示器５１による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２０）を行う。そして、特図２表示器５２の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ２１）、特図２表示器５２による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２２）を行い、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップＡ４にて、特図ゲーム処理タイマの値が「０」でない場合（ステップＡ４；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップＡ１９の処理に移行して、それ以降の処理を行う。
【０２６６】
なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置３８を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電気的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。
【０２６７】
〔始動口スイッチ監視処理〕
次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップＡ１）の詳細について説明する。図１４に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第１始動口（始動入賞口３６）入賞監視テーブルを準備し（ステップＡ１０１）、ハード乱数取得処理（ステップＡ１０２）を行って、第１始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップＡ１０３）。
ステップＡ１０３にて、第１始動口への入賞がないと判定した場合（ステップＡ１０３；Ｎ）には、ステップＡ１０９の処理に移行して、それ以降の処理を行う。
一方、ステップＡ１０３にて、第１始動口への入賞があると判定した場合（ステップＡ１０３；Ｙ）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップＡ１０４）。
【０２６８】
ステップＡ１０４にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップＡ１０４；Ｎ）には、ステップＡ１０７の処理に移行して、それ以降の処理を行う。
一方、ステップＡ１０４にて、特図時短中であると判定した場合（ステップＡ１０４；Ｙ）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップＡ１０５）、当該コマンドを演出制御装置３００へ送信する演出コマンド設定処理（ステップＡ１０６）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップＡ１０５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１０６）を行う。本実施形態の遊技機１０の場合、第１始動口（始動入賞口３６）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置３７へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第１始動口に入

賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置３００によって行うよう構成されている。

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

【０２６９】

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

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

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

【０２７２】

〔ハード乱数取得処理〕

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

【０２７３】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップＡ１２４；Ｎ）、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップＡ１２４；Ｙ）は、監視対象のハード乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップＡ１２５

）。そして、第１始動口（始動入賞口３６）及び第２始動口（普通変動入賞装置３７）のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して（ステップＡ１２６）、ハード乱数取得処理を終了する。

【０２７４】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップＡ１０８、Ａ１１５）の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口１スイッチ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。

【０２７５】

図１６に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口１スイッチ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（ステップＡ１３１）、ロードした値を＋１更新して（ステップＡ１３２）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップＡ１３３）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＡ１３３；Ｎ）は、更新後の値をＲＷＭの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップＡ１３４）、ステップＡ１３５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＡ１３３；Ｙ）は、ステップＡ１３５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。

【０２７６】

次に、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（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップＡ１３５）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップＡ１３５；Ｎ）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【０２７７】

また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップＡ１３５；Ｙ）は、更新対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）を＋１更新して（ステップＡ１３６）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップＡ１３７）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップＡ１３８）、ハード乱数取得処理のステップＡ１２５にて準備した大当り乱数をＲＷＭの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１３９）。次に、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップＡ１４０）、ＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４１）。

【０２７８】

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

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

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

【０２７９】

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

次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップＡ１４７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１４８）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

【０２８０】
ここで、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ）は、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置１００）は、第１始動入賞口（始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第１始動記憶として記憶し、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第２始動記憶として記憶する。
【０２８１】
〔特図保留情報判定処理〕
次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップＡ１４６）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。
【０２８２】
図１７に示すように、まず、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１３７にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、第１始動口（始動入賞口３６）への入賞であるかを判定する（ステップＡ１５１）。
ステップＡ１５１にて、第１始動口への入賞でないと判定した場合（ステップＡ１５１；Ｎ）には、ステップＡ１５４の処理に移行する。
一方、ステップＡ１５１にて、第１始動口への入賞であると判定した場合（ステップＡ１５１；Ｙ）には、特図時短中であるかを判定する（ステップＡ１５２）。
【０２８３】
ステップＡ１５２にて、特図時短中であると判定した場合（ステップＡ１５２；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。
一方、ステップＡ１５２にて、特図時短中でないと判定した場合（ステップＡ１５２；Ｎ）には、大当り中または小当り中であるかを判定する（ステップＡ１５３）。
ステップＡ１５３にて、大当り中または小当り中であると判定した場合（ステップＡ１５３；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。
一方、ステップＡ１５３にて、大当り中または小当り中でないと判定した場合（ステップＡ１５３；Ｎ）には、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ１５４）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップＡ１５５；Ｙ）は、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１５６）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４０にて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て（ステップＡ１５７）、ステップＡ１６４の処理に移行する。
【０２８４】
一方、判定結果が大当りでない場合（ステップＡ１５５；Ｎ）は、第１始動口（始動入賞口３６）への入賞であるかを判定する（ステップＡ１５８）。
ステップＡ１５８にて、第１始動口への入賞でないと判定した場合（ステップＡ１５８；Ｎ）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＡ１６３）、ステップＡ１６４の処理に移行する。
一方、ステップＡ１５８にて、第１始動口への入賞であると判定した場合（ステップＡ１５８；Ｙ）には、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップＡ１５９）を行う。そして、判定結果が小当りでない場合（ステップＡ１６０；Ｎ）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＡ１６３）、ステップＡ１６４の処理に移行する。
一方、判定結果が小当りである場合（ステップＡ１６０；Ｙ）には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１６１）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４３にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１

６２）、ステップＡ１６４の処理に移行する。
【０２８５】
そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップＡ１６４）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ１６５）。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ１６６）を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う（ステップＡ１６７）。
【０２８６】
その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップＡ１６８）、演出コマンド設定処理を行い（ステップＡ１６９）、特図保留情報判定処理を終了する。
【０２８７】
なお、ステップＡ１５７における大当り判定処理、ステップＡ１５９における小当り判定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される図２０、図２１に示す処理と同様である。すなわち、設定されている確率設定値に応じた判定が行われる。また、ステップＡ１６６における特図情報設定処理、ステップＡ１６７における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。
【０２８８】
以上の処理により、先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンドと、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンドが準備され、演出制御装置３００に送信される。これにより、始動記憶に対応した結果関連情報（大当りか否かや変動パターンの種類）の判定結果（先読み結果）を、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に演出制御装置３００に対して知らせることができ、特に表示装置４１に表示される飾り特図始動記憶表示を変化させるなどして、その特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に遊技者に結果関連情報を報知することが可能となる。
【０２８９】
すなわち、遊技制御装置１００が、始動入賞記憶手段（遊技制御装置１００）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームの実行前に判定する（例えば特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶に基づく変動表示ゲームが行われる前であればいつでもよい。
【０２９０】
〔特図普段処理〕
次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップＡ８）の詳細について説明する。図１８に示すように、特図普段処理では、先ず、特図２保留数（第２始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０１）。特図２保留数が「０」である（ステップＡ３０１；Ｙ）と判定すると、特図１保留数（第１始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０５）。そして、特図１保留数が「０」である（ステップＡ３０５；Ｙ）と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップＡ３０９）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップＡ３０９；Ｎ）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップＡ３１０）。
【０２９１】
続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップＡ３１１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ３１２）を行う。次いで、処理番号として特図普段処理に係る「０」を設定して（ステップＡ３１３）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＡ３１４）。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップＡ３１５）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ３１６

）、特図普段処理を終了する。すなわち、特図変動表示ゲームを開始可能な状態であるが始動条件が成立しない場合に、待機情報をなす客待ちデモコマンドを演出制御装置３００に送信するようにしていることとなる。

一方、ステップＡ３０９にて、客待ちデモが開始済みである場合（ステップＡ３０９；Ｙ）は、ステップＡ３１０～Ａ３１２の処理を行わずに、ステップＡ３１３の処理へ移行する。

【０２９２】

また、ステップＡ３０１にて、特図２保留数が「０」でない場合（ステップＡ３０１；Ｎ）は、特図２保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップＡ３０２）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップＡ３０３）を行い、特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）を行って、特図普段処理を終了する。

また、ステップＡ３０５にて、特図１保留数が「０」でない場合（ステップＡ３０５；Ｎ）は、特図１保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップＡ３０６）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップＡ３０７）を行い、特図１変動開始処理（ステップＡ３０８）を行って、特図普段処理を終了する。

【０２９３】

このように、特図２保留数のチェックを特図１保留数のチェックよりも先に行うことで、特図２保留数が「０」でない場合には特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）が実行されることとなる。すなわち、第２特図変動表示ゲームが第１特図変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置１００が、第２始動記憶手段（遊技制御装置１００）に第２始動記憶がある場合には、当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【０２９４】

〔特図１変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図１変動開始処理（ステップＡ３０８）の詳細について説明する。特図１変動開始処理は、第１特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図１９（ａ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図１）を示す特図１変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップＡ３２１）、第１特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ１にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第１特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する大当りフラグ１設定処理（ステップＡ３２２）を行う。

【０２９５】

次に、特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３２３）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ３２４）を行い、第１特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図１変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップＡ３２５）。その後、第１特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップＡ３２６）を行い、第１特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３２７）を行う。

【０２９６】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「１」を設定し（ステップＡ３２８）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＡ３２９）。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＡ３３０）、特図１の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動中信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ３３１）。その後、特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップＡ３３２）、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（ここでは１００ｍｓ）を設定する（ステップＡ３３

３）。次いで、特図１変動図柄番号領域に初期値（ここでは「０」）をセーブして（ステップＡ３３４）、特図１変動開始処理を終了する。

【０２９７】

〔特図２変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）の詳細について説明する。特図２変動開始処理は、第２特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図１９（ａ）に示した特図１変動開始処理での処理と同様の処理を、第２始動記憶を対象として行うものである。

【０２９８】

図１９（ｂ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図２）を示す特図２変動フラグを変動図柄判別領域にセーブし（ステップＡ３４１）、第２特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ２にはずれ情報や大当り情報を設定する大当りフラグ２設定処理（ステップＡ３４２）を行う。

【０２９９】

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

【０３００】

次いで、処理番号として特図変動中処理にかかる「１」を設定し（ステップＡ３４８）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＡ３４９）。

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＡ３５０）、特図２の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄２変動中信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ３５１）。その後、特図２変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップＡ３５２）、特図２点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図２表示器５２の点滅の周期のタイマ）の初期値（ここでは１００ｍｓ）を設定する（ステップＡ３５３）。次いで、特図２変動図柄番号領域に初期値（ここでは「０」）をセーブして（ステップＡ３５４）、特図２変動開始処理を終了する。

【０３０１】

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

【０３０２】

〔大当り判定処理〕

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

【０３０３】

図２０に示すようにこの大当り判定処理では、まず、確率設定値に対応する上限判定値テーブルを設定する（ステップＡ３８１）。上限判定値テーブルは確率設定値毎に設けられており、それぞれ高確率状態での上限判定値と低確率状態（通常確率状態）での上限判定値とが規定されている。ここでは現在設定されている確率設定値に応じて対応するテーブルを設定する。なお、大当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。確率設定値に対応した上限判定値テーブルを設定することで、確率設定値に対応した確率値で大当り判定が行われるようになる。

【０３０４】

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

【０３０５】

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

【０３０６】

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

【０３０７】

〔小当り判定処理〕

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

【０３０８】

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

【０３０９】

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

【０３１０】

次に、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満かを判定する（ステップＡ４０２

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

【０３１１】

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

【０３１２】

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

【０３１３】

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

【０３１４】

〔特図変動中処理〕

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

【０３１５】

その後、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して（ステップＡ６０３）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ６０４）。本実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン又は小当り図柄パターンの何れであっても表示時間として６００ｍ秒を設定するが、停止図柄パターンによって表示時間を異ならせても良い。すなわち、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。

【０３１６】

次いで、処理番号として特図表示中処理に係る処理番号「２」を設定し（ステップＡ６０５）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＡ６０６）。

【０３１７】

次に、特図１の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ６０７）、特図２の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄２変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ６０８）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば２５６ｍ秒）をセーブする（ステップＡ６０９）。その後、特図１表示器５１における特図１変動表示ゲームの制御用の情報として、特図１表示器５１での変動停止に係る停止フラグを特図１変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６１０）、特図２表示器５２における特図２変動表示ゲームの制御用の情報として、特図２表示器５２での変動停止に係る停止フラグを特図２変動制御フラグ領域にセーブして（ステップＡ６１１）、特図変動中処理を終了する。

【０３１８】

〔特図表示中処理〕

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

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをＲＷＭの飾り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップＡ７１２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１３）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ７１４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１５）を行う。続けて、特図１又は特図２停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７１６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１７）を行う。このファンファーレコマンドが特別遊技状態の開始時に演出制御装置３００に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

【０３２２】
次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をＲＷＭの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ７１８）。本実施形態の場合、ステップＡ７１８において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り２信号と大当り３信号をセーブする。なお、それぞれのＯＮ／ＯＦＦは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当り２信号は、出玉のある大当り（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報１以外）である場合にはＯＮ、出玉のない大当り（所謂、突確大当りなど。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報１）である場合には、時短状態中での大当り時であればＯＮ、それ以外ではＯＦＦとなる。また、大当り３信号は、出玉のある大当りである場合にはＯＮ、出玉のない大当りである場合にはＯＦＦとなる。

【０３２３】
その後、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する大当りファンファーレ時間（例えば５０００ｍ秒、４７００ｍ秒、７７００ｍ秒又は３００ｍ秒）を設定して（ステップＡ７１９）、設定した大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ７２０）。そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップＡ７２１）。これにより特別結果が発生した際における特図の確率状態、時短状態の情報が記憶される。そして、後に記憶した情報に基づき特別遊技状態の終了後の演出モードが決定される。

【０３２４】
そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口（特別変動入賞装置３８）の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＡ７２２）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ７２３）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するためのファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２４）を行い、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置１００が、第１特図変動表示ゲームと第２特図変動表示ゲームの何れかで結果が特別結果となることに基づき、特別変動入賞装置３８を開状態に変換する特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段をなす。

【０３２５】
一方、ステップＡ７０６にて、大当りフラグ１が大当りでない場合（ステップＡ７０６；Ｎ）は、ロードした小当りフラグが小当りかを判定する（ステップＡ７２５）。
ステップＡ７２５にて、小当りフラグが小当りであると判定した場合（ステップＡ７２５；Ｙ）には、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域の値（高確率変動回数）を更新する高確率変動回数更新処理（ステップＡ７２６）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップＡ７２７）を行って、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップＡ７２８）。

【０３２６】
ステップＡ７２８にて、特図の高確率中でないと判定した場合（ステップＡ７２８；Ｎ）には、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップＡ７２９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３０）を行う。次いで、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップＡ７３１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３２）を行って、ステップＡ７３３の処理に移行する。この小当りファンファーレコマンドも特別遊技状態の開始時に演出制御装置３００に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

【０３２７】
また、ステップＡ７２８にて、特図の高確率中であると判定した場合（ステップＡ７２８；Ｙ）には、ステップＡ７３３の処理に移行する。このように、本実施形態の遊技機１０においては、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態である場合には、小当りの発

生で大入賞口は開くが、小当りの発生を遊技者に意識させないようにするために、表示装置４１に表示される画面を変化させないようになっている。
そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップＡ７３３）。次いで、処理番号として小当りファンファーレ中処理にかかる「７」を設定して（ステップＡ７３４）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ７３５）。

【０３２８】
次いで、小当りファンファーレ時間（例えば０．３秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ７３６）、小当り遊技の開始に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＮ（大当り＋小当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップＡ７３７）、小当り遊技の開始に関する信号（例えば、特別図柄１小当り信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７３８）。

【０３２９】
次いで、大入賞口不正入賞数領域をクリアして（ステップＡ７３９）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ７４０）。
次いで、右打ち指示に関する信号（発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７４１）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５７）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７４２）、特図表示中処理を終了する。

【０３３０】
一方、ステップＡ７２５にて、小当りフラグが小当りでないと判定した場合（ステップＡ７２５；Ｎ）には、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための高確率変動回数領域の値（高確率変動回数）を更新する高確率変動回数更新処理（ステップＡ７４３）、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップＡ７４４）を行い、演出モード番号に対応する切替準備残り回転数を設定して（ステップＡ７４５）、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致するかを判定する（ステップＡ７４６）。なお、切替準備残り回転数は、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて異なる値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの何れかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよい。
ステップＡ７４６にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しないと判定した場合（ステップＡ７４６；Ｎ）には、処理番号として特図普段処理に係る「０」を設定し（ステップＡ７４９）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブして（ステップＡ７５０）、変動図柄判別フラグ領域をクリアする（ステップＡ７５１）。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ７５２）、特図表示中処理を終了する。

【０３３１】
一方、ステップＡ７４６にて、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致すると判定した場合（ステップＡ７４６；Ｙ）には、演出モード切替準備コマンドを準備して（ステップＡ７４７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７４８）を行った後に、ステップＡ７４９の処理に移行する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出を行わないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置３００に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

【０３３２】
〔普図ゲーム処理〕
次に、上述のタイマ割込み処理における普図ゲーム処理（ステップＳ１１３）の詳細について説明する。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ３４ａの入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等を行う。

【０３３３】

図２５に示すように、普図ゲーム処理では、まず、ゲートスイッチ３４ａからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理（ステップＢ１）を行い、始動口２スイッチ３７ａからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理（ステップＢ２）を行う。次に、普図ゲーム処理タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＢ３）。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、普図ゲーム処理タイマの値が「０」となったかを判定する（ステップＢ４）。

【０３３４】

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

【０３３５】

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

また、ステップＢ７にて、普図ゲーム処理番号が「１」の場合は、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理（ステップＢ９）を行う。

【０３３６】

また、ステップＢ７にて、普図ゲーム処理番号が「２」の場合は、普図変動表示ゲームの結果が当りであれば、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、普図当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理（ステップＢ１０）を行う。

また、ステップＢ７にて、普図ゲーム処理番号が「３」の場合は、普図当り中処理の継続、あるいは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り中処理（ステップＢ１１）を行う。

【０３３７】

また、ステップＢ７にて、普図ゲーム処理番号が「４」の場合は、普図当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う普電残存球処理（ステップＢ１２）を行う。

また、ステップＢ７にて、普図ゲーム処理番号が「５」の場合は、普図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り終了処理（ステップＢ１３）を行う。

【０３３８】

その後、普図表示器による普通図柄の変動を制御するための普図変動制御テーブルを準備した後（ステップＢ１４）、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（ステップＢ１５）を行って、普図ゲーム処理を終了する。

一方、ステップＢ４にて、普図ゲーム処理タイマの値が「０」でない（ステップＢ４；Ｎ）、すなわちタイムアップしていないと判定すると、ステップＢ１４の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【０３３９】

〔普図普段処理〕

次に、上述の普図ゲーム処理における普図普段処理（ステップＢ８）の詳細について説明する。図２６に示すように、普図普段処理では、まず、普図保留数が「０」であるかを判定し（ステップＢ３０１）、普図保留数が「０」である場合（ステップＢ３０１；Ｙ）は、処理番号として普図普段処理にかかる「０」を設定し（ステップＢ３２２）、普図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＢ３２３）。その後、普電不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＢ３２４）、普図普段処理を終了する。

【０３４０】

また、普図保留数が「０」でない場合（ステップＢ３０１；Ｎ）は、ＲＷＭの当り乱数

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

【０３４１】

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

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

【０３４２】

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

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

【０３４３】

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

また、本実施形態の場合、当り図柄は２種類ある。

【０３４４】

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

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

【０３４５】

次いで、変動パターン乱数３を抽出して（ステップＢ３１９）、当該変動パターン乱数３に対応する変動時間を設定し、普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＢ３２０）。そして、普図変動中処理に移行するための普図変動中処理移行設定処理（ステッ

プＢ３２１）を行い、普図普段処理を終了する。すなわち、遊技制御装置１００が、普図始動ゲート３４（流入領域）での遊技球の検出に基づいて（普図始動記憶に基づいて）変動表示ゲームとして普図変動表示ゲームを実行するゲーム実行手段をなす。

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

【０３４６】

〔普図変動中処理〕

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

【０３４７】

〔普図表示中処理〕

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

【０３４８】

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

【０３４９】

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

【０３５０】

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

【０３５１】

さらに、普通変動入賞装置３７への入賞数を記憶する普電カウント数領域の情報をクリアして（ステップＢ５１２）、普電不正監視期間における普通変動入賞装置３７への入賞数を記憶する普電不正入賞数領域の情報をクリアする（ステップＢ５１３）。そして、普

通変動入賞装置３７の不正監視期間外を規定するフラグ（不正監視期間外フラグ）を普電不正監視期間フラグ領域にセーブして（ステップＢ５１４）、普図表示中処理を終了する。

【０３５２】

〔普図当り中処理〕

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

【０３５３】

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

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

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

【０３５７】

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

【０３５８】

ここで、本実施形態では、例えば、ステップＢ６０５にてウェイト時間として３００ｍ秒を、ステップＢ６０７にて普電開放時間として１７００ｍ秒を、ステップＢ６０９にて普電開放時間として２６００ｍ秒を、ステップＢ６１３にて普電残存球処理時間として６００ｍ秒をセーブする。

さらに、普図停止図柄が「当り図柄１」である場合は、図２８に示す普図表示中処理のステップＢ５０５において、当り開始ポインタの値として「０」が取得され、普図表示中

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

【０３５９】

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

【０３６０】

〔外部情報編集処理〕

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

【０３６１】

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

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

【０３６２】

そして、初期化スイッチの操作等によりＲＡＭに記憶されたデータの初期化が行われた時から所定時間（例えば２５６ｍ秒）を計時するセキュリティ信号制御タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＳ８０７）。なお、セキュリティ信号制御タイマの初期値は、メイン処理においてＲＡＭクリアで起動したときのＲＡＭ初期値設定時に設定され、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、セキュリティ信号制御タイマの値が「０」であるかを判定する（ステップＳ８０８）。

セキュリティ信号制御タイマの値が「０」でない場合（ステップＳ８０８；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力デー

タ領域にセーブして（ステップＳ８０９）、ステップＳ８１０の処理に移行する。また、セキュリティ信号制御タイマの値が「０」である場合（ステップＳ８０８；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、ステップＳ８０９の処理を行わずに、ステップＳ８１０の処理に移行する。

【０３６３】

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

【０３６４】

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

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

【０３６５】

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

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

【０３６６】

図柄確定回数制御タイマの値が「０」である場合（ステップＳ８２２；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、図柄確定回数信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブして（ステップＳ８２３）、外部情報編集処理を終了する。

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

【０３６７】

次に演出制御装置３００での制御について説明する。演出制御装置３００の主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１では、図３２に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。

【０３６８】

〔メイン処理〕

図３２に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップＣ１）、ＣＰＵの初期設定を行う（ステップＣ２）。次に、ＶＤＰ３１２の初期設定を行って（ステップＣ３）、割込みを許可する（ステップＣ４）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップＣ５）、乱数シードを設定し（ステップＣ６）、初期化すべき領域に電源投入時の初期値を

セーブする（ステップＣ７）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。
【０３６９】
ステップＣ１からＣ７のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、ＷＤＴ（watchdog timer）をクリアする（ステップＣ８）。次いで、演出ボタン２５やタッチパネル２９の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）から入力情報を作成する演出ボタン入力処理（ステップＣ９）を行う。演出ボタン２５やタッチパネル２９からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出ボタン２５やタッチパネル２９からの入力があった時に、演出内容を変更する処理等を行う。
【０３７０】
そして、ＬＥＤや液晶の輝度、音量などの変更可能範囲の設定や、遊技者によるＬＥＤや液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を行う（ステップＣ１０）。次に、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（ステップＣ１１）を行う。
【０３７１】
次いで、遊技制御装置１００からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップＣ１２）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップＣ１３）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップＣ１４）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。１／３０秒（約３３．３ｍ秒）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。
【０３７２】
そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップＣ１５）。本実施形態では、システム周期（１フレーム１／３０秒）を作るため、Ｖブランク割込（１／６０秒）が２回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、１／６０秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、１／６０秒よりも遅いタイミングで画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよい。ステップＣ１５で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合（ステップＣ１５；Ｎ）には、ステップＣ１５の処理を繰り返して行う。一方、ステップＣ１５で、フレーム切替タイミングであると判定した場合（ステップＣ１５；Ｙ）には、画面描画を指示する（ステップＣ１６）。
【０３７３】
その後、スピーカ（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップＣ１７）、盤装飾装置４６や枠装飾装置１８、サブ情報表示装置９０などのＬＥＤの制御を行う装飾制御処理（ステップＣ１８）、盤演出装置４４のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップＣ１９）を行い、ＷＤＴをクリアする処理（ステップＣ８）に戻る。
【０３７４】
〔受信コマンドチェック処理〕
図３３には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、１フレーム（１／３０秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップＣ２０１）、コマンド受信数が０でないか否かを判定する（ステップＣ２０２）。そして、コマンド受信数が０であると判定した場合（ステップＣ２０２；Ｎ）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が０でないと判定した場合（ステップＣ２０２；Ｙ）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップＣ２０３）。
【０３７５】
次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップＣ２０４

）、コマンド読出インデックスを０～３１の範囲で＋１更新し（ステップＣ２０５）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップＣ２０６）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用のＲＡＭ領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置１００からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

【０３７６】

ステップＣ２０６で、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了していないと判定した場合（ステップＣ２０６；Ｎ）には、ステップＣ２０４の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したと判定した場合（ステップＣ２０６；Ｙ）には、コマンド領域の内容をロードして（ステップＣ２０７）、受信コマンド解析処理（ステップＣ２０８）を行う。

【０３７７】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップＣ２０９）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否か判定する（ステップＣ２１０）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｎ）には、ステップＣ２０７の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｙ）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、１フレーム（１／３０秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを３２個分まで保存できる構成としている。

【０３７８】

〔受信コマンド解析処理〕

図３４には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをＭＯＤＥ、下位バイトをＡＣＴ（ＡＣＴＩＯＮ）として分離し（ステップＣ２３１）、ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３２、ステップＣ２３３）。ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であると判定した場合（ステップＣ２３２；Ｙ、ステップＣ２３３；Ｙ）には、ＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップＣ２３４）。

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

ＤＥは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３７；Ｙ）には、大当り系コマンド処理（ステップＣ２３８）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【０３８２】

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

【０３８３】

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

【０３８４】

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

【０３８５】

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

【０３８６】

なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置４１に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置４１に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。

【０３８７】

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

値確認中、確率設定値確認終了の各コマンドが挙げられる。

【０３８８】

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

【０３８９】

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

【０３９０】

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

【０３９１】

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

【０３９２】

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

【０３９３】

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

【０３９４】

図３５（ｄ）にも、確率値の割り当てが異なる例を示した。この例では、全て設定１であり、確率設定値表示装置１５３の表示も全て１であり、確率値も全て同じである。すなわち、実質的に一つの確率値だけを設定可能となり、確率値を変化させる機能が不要な場合でも遊技制御装置１００の構成を変更せずに値の設定だけで対応することが可能となる。このようにした場合、設定値変更ボタンを操作しても確率設定値表示装置１５３では同じ表示がなされるとなるが、上述したように特定表示（例えばブランク表示）が行われることで、操作が受け付けられたことを作業員が把握しやすくなる。

【０３９５】
なお、確率設定値領域の値の数を６つとしたが、これ以外の数であっても良い。例えば、図３５（ｂ）や（ｃ）の場合に確率設定値領域の値の数も３つとしても良い。また、図３５（ｄ）の場合に確率設定値領域の値の数を１つとしても良い。また、より多くの段階数を設定可能とするために、確率設定値領域の値の数を７以上としても良い。また、確率値が割り当てられた確率設定値を選択するようにしたが、確率値を選択するようにしても良い。この場合、確率設定値表示装置１５３には選択されている確率値を表示するようにする。
【０３９６】
また、確率設定値に応じて大当りの確率値を割り当てているが、小当りの確率値も割り当てられており、確率設定値の変更に対応して小当りの確率値も変更されるようになっている。各確率設定値に対応する大当りの確率値と小当りの確率値はそれぞれ独立して決めることが可能である。ただし、特図変動表示ゲームの結果として大当りと小当りのみとする場合には、大当りの確率値に応じた小当りの確率値を設定する必要がある。また、大当りの確率値を設定するための確率設定値と、小当りの確率値を設定するための確率設定値をそれぞれ別々に設定できるようにしても良い。また、小当りの確率値を確率設定値に関わらず一定値としても良い。さらに、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率についても大当りとなる確率値を規定する確率設定値に応じて設定されるようにしても良いし、独立して設定できるようにしても良い。
【０３９７】
また、設定値変更ボタン、設定キー操作部及び確率設定値表示装置１５３などを設定用副基板に設けて遊技制御装置１００に接続する構成とした場合に、確率値を変化させる機能が不要な場合にはこの設定用副基板を取り外し、遊技制御装置１００の設定用副基板との接続部にはＧＮＤ接続等の終端処理を行った副基板等を接続するようにしても良い。このようにすることで、遊技制御装置１００の構成を変更せずに確率値を変化させる機能だけをなくすことができ、コストの低減を図ることができる。また、確率変動機能を有しない遊技機において、確率設定値毎に作動確率Ｍを設けても良い。
【０３９８】
〔第１変形例〕
次に、上述した第１実施形態の遊技機の第１変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、遊技制御装置１００が電源の投入時に払出制御装置２００に対して払い出しを指示するコマンドを送信するようにしている。
【０３９９】
本変形例での払出制御装置２００は、電源遮断状態でも記憶内容を保持可能な記憶手段を備えている。この記憶手段には、遊技制御装置１００から受信した払出コマンドの情報を記憶するようになっており、ここに記憶された情報に基づき払い出しを行うようになっている。このように払出制御装置２００の記憶手段が、電源遮断状態での記憶内容を保持可能であるので、遊技制御装置１００は払出ビジー信号の状態にかかわらず払出コマンドを順次送信するようになっている。よって、未払出の払出コマンドの情報は払出制御装置２００の記憶手段に蓄積されるようになっている。
【０４００】
〔メイン処理〕
本変形例の遊技機では、図５に示したメイン処理に替えて図３６に示すメイン処理を行う。この処理では、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置３００）に送信する場合（ステップＳ２８）には、払出制御装置２００に払い出し指示のコマンド（特定情報）を送信する（ステップＳ８１）ようになっている。払出制御装置２００では、この払い出し指示のコマンドを受信することに基づき、自身の記憶手段にバックアップされた情報に基づき払い出しを開始する。このようにすることで、遊技制御装置

１００のバックアップデータが破損している場合でも、払出制御装置２００に記憶されていた情報に基づき払い出しを行うことができ、遊技者の利益を損なうことを防止できる。

【０４０１】

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

【０４０２】

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

【０４０３】

〔第２変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第２変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、選択した確率設定値の確定条件が複数用意されている。

【０４０４】

〔確率設定値変更処理〕

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

【０４０５】

〔確定条件監視処理〕

図３８に示すように確定条件監視処理では、まず、操作ハンドル２４に設けられたタッチスイッチからの入力があるかを判定し（ステップＳ４１１）、タッチスイッチからの入力がある場合（ステップＳ４１１；Ｙ）は、終了待機フラグをクリアし（ステップＳ４５

７）、ステップＳ４１２～Ｓ４１５の処理を行って確定条件監視処理を終了する。

【０４０６】

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

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

また、確定条件が成立する前に電源が遮断された場合に元の確率設定値が設定された状態となるとしたが、所定の確率設定値が設定されるようにしても良い。例えば、確率設定値変更状態が開始されたことに基づき確率設定値領域の情報を初期値（例えば設定１）に設定し、確定条件が成立する前に電源が遮断された場合にはこの初期値が設定された状態となるようにしても良い。この場合の初期値は任意の確率設定値を予め設定しておくこと

が可能であるが、例えば、ＲＡＭ１１１Ｃの確率設定値用の領域が初期化された際に設定される確率設定値と同じ確率設定値としても良い。

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

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

【０４１６】

〔第３変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第３変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、設定手段に設定キー操作部を備えておらず設定キースイッチ１５２は設けられていない。また、確率設定値を変更可能な変更可能状態への移行条件が異なっている。

【０４１７】

〔メイン処理〕

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

【０４１８】

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

【０４１９】

移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされた場合（ステップＳ６３；Ｙ）は、ＲＡＭの初期化の処理と設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行うために図６のステップＳ３５に移行する。なお、本変形例では、移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされるので、ステップＳ３７の処理は行わなくても良い。また、移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされなかった場合（ステップＳ６３；Ｎ）は、遊技制御用のＲＡＭ領域の初期化の処理を行うために図６のステップＳ４１に移行する。

【０４２０】
一方、バックアップされた情報が正常でなかった場合に、ＲＡＭクリア先頭アドレス１を設定（ステップＳ２５）した後、先に読み込んだ第３入力ポート１２４の状態から設定値変更スイッチがオン状態であるかを判定する（ステップＳ６４）。設定値変更スイッチがオン状態でない場合（ステップＳ６４；Ｎ）は、設定変更指示のコマンド（特定情報）を演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＳ２８）、ＲＡＭアクセスを禁止し（ステップＳ２９）、制御を停止して遊技機の電源の遮断を待つ。
【０４２１】
また、設定値変更スイッチがオン状態である場合（ステップＳ６４；Ｙ）は、移行判定処理を行う（ステップＳ６５）。この移行判定処理はステップＳ６２と同じ処理である。移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされた場合（ステップＳ６６；Ｙ）は、ＲＡＭの初期化の処理と確率設定値の変更が可能な確率設定値変更状態とする処理を行うために図６のステップＳ３５に移行する。また、移行判定処理で確率設定値変更中フラグがセットされなかった場合（ステップＳ６６；Ｎ）は、ステップＳ２７に移行する。
【０４２２】
〔移行判定処理〕
図４０には、上述のメイン処理における移行判定処理（ステップＳ６２、Ｓ６５）を示した。この移行判定処理では、まず、移行待機タイマ領域に初期値（例えば３０秒）をセーブし（ステップＳ７１）、入力ポート１の状態を読み込み（ステップＳ７２）、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ７３）。
【０４２３】
本変形例では、所定時間内に係員が所定の順序で入賞領域に遊技球を入れることで確率設定値変更状態に移行させることができるようにされており、遊技領域３２に設けられた入賞領域からの検出信号が入力される入力ポート１の状態からこの移行条件が成立したかを判定するようになっている。この移行条件が成立した場合（ステップＳ７３；Ｙ）は、確率設定値変更中フラグをセットし（ステップＳ７６）、移行判定処理を終了する。これにより確率設定値変更状態に移行することとなる。
【０４２４】
また、移行条件が成立していない場合（ステップＳ７３；Ｎ）は、移行待機タイマが０でなければ－１更新し（ステップＳ７４）、移行待機タイマが０であるかを判定する（ステップＳ７５）。そして、移行待機タイマが０でない場合（ステップＳ７５；Ｎ）は、ステップＳ７２に戻る。すなわち、所定時間（例えば３０秒）にわたり入賞領域からの検出信号を監視するようになっている。
【０４２５】
また、移行待機タイマが０である場合（ステップＳ７５；Ｙ）は、移行判定処理を終了する。すなわち、所定時間内に移行条件が成立しなかった場合は、確率設定値変更中フラグをセットせずに移行判定処理を終了する。これにより、バックアップされたデータが正常である場合には遊技制御用のＲＡＭ領域の初期化の処理を行うために図６のステップＳ４１に移行することとなり、バックアップされたデータが異常である場合にはステップＳ２８、Ｓ２９の処理が行われて制御が停止することとなる。
【０４２６】
なお、移行条件は遊技店において変更可能としても良いし、変更できないものとしても良い。また、移行条件を所定の順序で入賞領域に遊技球を入れることとしたが、順序は問わずに所定の入賞領域に所定数の遊技球を入れることとしても良い。また、一つの検出手段での所定の検出を移行条件としても良い。この場合、単に当該検出手段で検出があったことのみを条件としても良いし、当該検出手段で複数回の検出が所定態様（検出回数や検出間隔など）であったことを所定条件としても良い。
【０４２７】
また、移行条件を成立させるために用いる検出手段として入賞領域の検出センサを用いたが、これ以外の検出センサを使用可能としても良い。例えば、操作ハンドル２４のタッ

チセンサや設定値変更スイッチ１５１を使用可能としても良い。ただし、入賞領域の検出センサのように遊技中に遊技者が自由に操作することができない検出手段での検出を移行条件に含むようにすることが好ましい。

【０４２８】

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

【０４２９】

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

【０４３０】

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

【０４３１】

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

【０４３２】

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

【０４３３】
また、複数の検出手段は、遊技者が操作不能なものであることとなる。したがって、意図せず確率設定値が変更されることを防止できる。
【０４３４】
〔第４変形例〕
次に、上述した第１実施形態の遊技機の第４変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値の変更をディップスイッチにより構成された設定値変更操作部で行うようにしている。
【０４３５】
設定値変更操作部をなすディップスイッチは前面枠１２を開放した状態でのみ操作可能な位置に設けられており、その入力状態はＣＰＵ１１１Ａに入力されるようになっている。図４１に示すように、設定値変更操作部としてＳＷ１～ＳＷ３の３つのディップスイッチが設けられており、各確率設定値に対応したディップスイッチの状態が規定されている。
【０４３６】
〔確率設定値変更処理〕
本変形例の遊技機では、図１１に示した確率設定値変更処理に替えて図４２に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、設定値変更操作部の状態が変化したかを判定し（ステップＳ４６１）、変化した場合（ステップＳ４６１）は、作業用確率設定値領域の値を対応する値に設定するようにしている（ステップＳ４６２）。これにより、確率設定値変更状態中に設定値変更操作部を操作し、所望の確率設定値に対応する状態として確率設定値変更状態を終了することで、所望の確率設定値が設定されることとなる。
【０４３７】
このようにディップスイッチを用いることで、所望の確率設定値を設定する作業が容易になるとともに、設定した確率設定値を一見して把握することができるようになる。なお、設定されている確率設定値を一見して把握可能であるので、確率設定値表示装置１５３は設けないようにしても良い。また、前面枠１２を開放した際にディップスイッチの状態がすぐに見えてしまわないように、ディップスイッチを覆うカバーを取り付け可能としても良い。
【０４３８】
また、各ディップスイッチの状態を把握しやすくするため、各ディップスイッチに対応して確認用ＬＥＤを設け、対応するディップスイッチがＯＮである場合に点灯するようにしても良い。また、確認用ＬＥＤの点灯は、常時行うようにしても良いし、確率設定値変更状態や確率設定値確認モードでのみ点灯するようにしても良い。
【０４３９】
また、設定値変更操作部としてはディップスイッチに限られるものではなく、トグルスイッチやロータリー式のスイッチなどでも良く、各スイッチの状態を視認することで確率設定値を把握できるものであればどのようなものでも良い。
【０４４０】
また、設定キースイッチ１５２の状態により確率設定値変更状態とするようにしたが、上述の第３変形例のように設定値変更スイッチ１５１の状態により確率設定値変更状態に移行可能とし、所定時間の経過で確率設定値変更状態が終了するようにしても良い。この場合、当該所定時間の経過時の設定値変更操作部の状態に基づき確率設定値を設定するようにしても良いし、所定の確定操作があった時点の設定値変更操作部の状態に基づき確率設定値を設定するようにしても良い。
【０４４１】
また、確率設定値変更状態ではない場合に、現在設定されている確率設定値と、設定値

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

【０４４２】

〔第５変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第５変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値の変更を可能な状態とするための設定キースイッチ１５２とＣＰＵ１１１Ａとの間の配線が断線している場合は遊技を行うことができないようにされている。

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

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

【０４４７】

図４３（ｃ）には設定キースイッチ１５２とＣＰＵ１１１Ａの間の配線が断線した場合を示し、図４３（ｄ）にはコネクタ１５４が抜けた場合を示した。いずれの場合もＣＰＵ１１１Ａへの入力はＨＩとなるようにされ、設定キースイッチ１５２がオン状態であると認識されるようになっている。また、確認手段は点灯した状態となり、設定キースイッチ１５２がオン状態であると認識されていることを確認可能となる。

【０４４８】
すなわち、確率設定値を変更可能とする際と同じ状態になることからこの場合にも特定操作情報が入力されることとなる。これにより確率設定値変更状態となって遊技の進行ができない状態となる。このように、断線やコネクタ抜けである場合にも特定操作情報が入力されるようにしたことで、異常である場合に遊技が進行してしまうことを防止できる。また、設定キー操作部の設定キーが第２位置にないにもかかわらず確認手段が点灯した状態となるので、異常が発生していることを視覚的に確認することが可能となる。
【０４４９】
なお、ここでは設定キースイッチ１５２と遊技制御装置１００がコネクタ１５４により接続されている例を挙げたが、コネクタ１５４を介さずに直接接続されていても良い。また、設定キースイッチ１５２等を備えた設定手段をなす設定用副基板が遊技制御装置１００とは別個に備えられているとしたが、遊技制御装置１００に設定キースイッチ１５２等を設けて設定手段が遊技制御装置１００と一体となっていても良く、この場合も同様の構成により設定キースイッチ１５２とＣＰＵ１１１Ａとの間の断線やコネクタ抜けを検出することが可能である。
【０４５０】
また、ここでは設定キースイッチ１５２と遊技制御装置１００の接続が途絶えた場合に特定操作情報が入力されるようにしたが、設定用副基板と遊技制御装置１００の接続が途絶えた場合に特定操作情報が入力されるようにしても良い。また、設定用副基板が当該設定用副基板内での設定キースイッチ１５２等の接続状況を確認し、異常がある場合には設定用副基板が特定操作情報を出力するようにしても良い。
【０４５１】
以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置１００）と、制御手段と接続され、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部（設定キー操作部（設定キースイッチ１５２）、設定値変更ボタン（設定値変更スイッチ１５１））の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、操作部が特定の状態となるように操作されたことに基づき、特定操作情報が制御手段に入力されて確率設定値の選択が可能となるように構成され、制御手段は、特定操作情報が入力されている状態では遊技の進行を行わないように構成され、設定手段と制御手段との間の配線が断線している場合は、制御手段に特定操作情報が入力されるようにしたこととなる。したがって、不正に確率設定値を変更する行為を未然に防止することができる。
【０４５２】
また、操作部が特定の状態となるように操作された状態で電源が投入された場合に、確率設定値の選択が可能となるようにしたこととなる。したがって、不正に確率設定値を変更する行為を未然に防止することができる。
【０４５３】
〔第６変形例〕
次に、上述した第１実施形態の遊技機の第６変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値確認モードへの移行条件が異なる。
【０４５４】
〔確率設定値確認処理〕
本変形例では、図１２に示した確率設定値確認処理に替えて図４４に示す確率設定値確認処理を行う。この確率設定値確認処理では、遊技中である場合（ステップＳ４３３；Ｙ）に、オフ状態確認フラグをクリアして（ステップＳ４７４）、確率設定値確認処理を終了する。また、遊技中でない場合（ステップＳ４３３；Ｎ）に、設定キースイッチがオン状態であるかを判定し（ステップＳ４３４）、オン状態でない場合（ステップＳ４３４；

Ｎ）は、オフ状態確認フラグをセットして（ステップＳ４７３）、確率設定値確認処理を終了する。このオフ状態確認フラグは、遊技中でない状態で設定キースイッチがオフ状態となっていたことを示す情報である。

【０４５５】

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

【０４５６】

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

【０４５７】

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

【０４５８】

〔第７変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第７変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、第１操作部をなす設定キー操作部、第２操作部をなす設定値変更ボタンに加えて、第３操作部としてＲＡＭクリアボタンを備えている。ＲＡＭクリアボタンの操作を検出するＲＡＭクリアスイッチからの信号は遊技制御装置１００に入力されるようになっている。また、ＲＡＭクリアボタンも設定キー操作部や設定値変更ボタンと同様に、前面枠１２を開状態としなければ操作できないようにされている。

【０４５９】

〔メイン処理〕

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

【０４６０】

〔確率設定値変更処理〕

また、図１１に示した確率設定値変更処理に替えて図４６に示す確率設定値変更処理を行う。この確率設定値変更処理では、ＲＡＭクリアスイッチからの入力がある（オン状態である）場合（ステップＳ４８２；Ｙ）に、ステップＳ４１２以降の処理を行い、選択された確率設定値を確定する処理を行う。

【０４６１】

このように、ＲＡＭクリアボタンを押下した状態で電源を投入することでＲＡＭ１１１

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

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

なお、図４５では設定キースイッチの状態をＲＡＭクリアスイッチの状態の確認より先に行うことで設定キー操作部とＲＡＭクリアボタンが同時に操作された場合でも確率設定

値変更状態に移行するようにしているが、設定キースイッチがオン状態でありかつＲＡＭクリアスイッチがオン状態であることを確率設定値変更状態への移行条件としても良い。複数の操作部の操作を条件とすることで、確率設定値変更状態への移行の意思を明確に確認することができる。

【０４６７】

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

【０４６８】

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

【０４６９】

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

【０４７０】

〔第８変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第８変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値の確定操作が異なる。

【０４７１】

〔確率設定値変更処理〕

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

【０４７２】

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

【０４７３】

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

するようにしている。

【０４７４】

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

【０４７５】

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

【０４７６】

〔第９変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第９変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値確認モードへの移行条件が異なる。

【０４７７】

〔確率設定値確認処理〕

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

なお、このセキュリティ信号は、ＲＡＭ１１１Ｃの初期化が行われた場合や、確率設定値確認モードが開始された場合にも所定期間にわたり出力され、遊技機の確認を促すようにしている。遊技機の外部の装置では、所定時間を超えてセキュリティ信号が出力される

ことに基づき所定の異常が発生していることを把握可能となる。

【０４８２】

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

【０４８３】

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

【０４８４】

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

【０４８５】

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

【０４８６】

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

【０４８７】

また、遊技の制御に必要な情報を記憶可能な記憶手段（ＲＡＭ１１１Ｃ）を備え、制御手段は、記憶手段が初期化された場合及び確認状態が開始された場合に、所定期間にわたり特定外部情報を出力するようにしたこととなる。したがって、遊技機の確認が必要な状況が発生していることを遊技機の外部に報知できる。

【０４８８】

また、設定手段は、所定の異常が発生している状態において操作部が所定状態とされ、当該所定状態とされたまま所定の異常がすべて解消した場合には、当該所定の異常がすべて解消したことに基づき確認状態とするようにしたこととなる。したがって、所定の異常

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

【０４８９】

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

【０４９０】

〔第１０変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第１０変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、遊技中でも確率設定値確認モードへの移行が可能である。

【０４９１】

〔確率設定値確認処理〕

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

【０４９２】

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

【０４９３】

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

【０４９４】

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

【０４９５】

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

【０４９６】

また、遊技の中断中であっても始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、一般入賞口３５及び特別変動入賞装置３８への入賞を有効としても良いし、無効としても良い。また、遊技の中断中であっても遊技球の払い出しは継続するようにしても良い。

【０４９７】

〔第１１変形例〕

次に、上述した第１実施形態の遊技機の第１１変形例について説明する。なお、基本的

には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、確率設定値の変更に伴う音声を出力するようにしている。

【０４９８】

図５０（ａ）には確率設定値の変更を行う場合の一例を示した。遊技機の電源がオフ状態である状態で設定キー操作部の設定キーを第２位置に回して設定キースイッチがオン状態となる状態とし（ｔ１１）、この状態で遊技機の電源を投入すると設定値変更状態となる（ｔ１２）。設定値変更状態となることに基づき遊技制御装置１００から確率設定変更中のコマンドが演出制御装置３００に送信され、演出制御装置３００ではこのコマンドの受信に基づき確率設定値変更状態であることを報知する変更中報知音声を出力する。変更中報知音声としてはどのような音声であっても良いが、例えば「確率設定値の変更中です」という音声や、特定の音楽又は警報音が挙げられる。また、表示装置４１やサブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作によっても確率設定値変更状態であることを報知するようにしても良い。例えば、表示装置４１に「確率設定値の変更中です」との表示を行っても良い。すなわち、遊技で使用する演出装置を用いて確率設定値変更状態であることを報知するようしている。このように演出装置を用いて報知を行うことで、確率設定値変更状態であることを明確に報知でき、営業中に不正に確率設定値変更状態とされた場合でも遊技店の店員や周囲の遊技者が気づくことができ、不正な遊技が行われることを未然に防止することができる。

【０４９９】

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

【０５００】

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

【０５０１】

この他に、サブ情報表示装置９０の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作を設定された確率設定値に応じたものとして確率設定値を報知するようにしても良い。すなわち、遊技で使用する演出装置を用いて確率設定値を報知するようしている。このように演出装置を用いて報知を行うことで、確率設定値が変更されたことを明確に報知でき、営業中に不正に確率設定値が変更された場合でも遊技店の店員や周囲の遊技者が気づくことができ、不正な遊技が行われることを未然に防止することができる。

【０５０２】

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

【０５０３】
また、確率設定値変更状態の終了後の所定期間は遊技の進行ができないようにしても良い。また、この遊技の進行ができない期間にわたり確率設定値報知音声を出力するようにしても良い。このようにすることで、営業中において不正に確率設定値が変更されたとしてもすぐには遊技を行うことができず、不正に遊技が進行されることを防止できる。また、確率設定値確認モードである場合に、当該確率設定値確認モードであることをスピーカ１９ａ、１９ｂ、表示装置４１、サブ情報表示装置９０、枠装飾装置１８、盤装飾装置４６、盤演出装置４４などの演出装置により報知するようにしても良い。
【０５０４】
また、確率設定値変更状態において操作により確率設定値が更新される毎に更新された確率設定値に応じた音声を出力するようにしても良い。また、他の演出装置でも同様に確率設定値の更新に対応して更新後の確率設定値を報知するようにしても良い。これにより選択している確率設定値を容易に確認することができる。
【０５０５】
以上のことから、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技の制御を行う制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた確率設定値を、操作部の操作により複数種類の確率設定値から選択可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を行う演出装置（スピーカ１９ａ、１９ｂ、表示装置４１、サブ情報表示装置９０、枠装飾装置１８、盤装飾装置４６、盤演出装置４４）と、を備え、選択された確率設定値を演出装置により報知可能であることとなる。したがって、不正行為を未然に防止することができる。また、確率設定値を変更可能な状態であることを演出装置により報知可能であることとなる。また、確率設定値を確認可能な状態であることを演出装置により報知可能であることとなる。
【０５０６】
また、確率設定値変更状態の終了後、所定期間にわたり遊技の進行を禁止するようにしたこととなる。したがって、営業中において不正に確率設定値が変更されたとしてもすぐには遊技を行うことができず、不正に遊技が進行されることを防止できる。
【０５０７】
＜示唆演出＞
遊技機１０は、飾り特別図柄（識別情報）の仮停止及び再変動を行う擬似連演出と、当該擬似連演出の実行を示唆する示唆演出とを実行可能である。示唆演出は、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆する演出であり、擬似連演出が実行されない場合であっても示唆演出が実行される場合がある。すなわち、示唆演出が実行された後、擬似連演出が実行される場合もあるし、擬似連演出が実行されない場合もある。
【０５０８】
図５１に、本実施形態の示唆演出の一例を示す。
演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームが開始すると、当該特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを表示装置４１にて実行する。
飾り特図変動表示ゲームの実行中、表示装置４１には、例えば図５１（ａ）に示すように、飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａと、未消化の第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する第１待機中保留表示部４１ｂ１と、未消化の第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する第２待機中保留表示部４１ｂ２と、消化中の始動記憶（現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶）に関する情報を表示する実行中保留表示部４１ｃと、飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａにて変動表示される飾り特別図柄（識別情報）よりも相対的に小さい小図柄を変動表示する小図柄用変動表示部４１ｄと、未消化の始動記憶の数を数字にて表示する数字保留表示部４１ｅとが設けられる。
【０５０９】
演出制御装置３００は、例えば、飾り特図変動表示ゲームの開始時に、当該飾り特図変

動表示ゲームにおいて擬似連演出を実行するか否かを遊技制御装置１００からの演出制御指令信号（演出コマンド）等に基づき決定する擬似連演出抽選と、当該飾り特図変動表示ゲームにおいて示唆演出を実行するか否かを遊技制御装置１００からの演出制御指令信号（演出コマンド）等に基づき決定する示唆演出抽選とを行う。

そして、示唆演出抽選に当選した場合には、演出制御装置３００は、例えば図５１（ｂ）に示すように、当該飾り特図変動表示ゲームの実行中における所定のタイミングで示唆演出を行って、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆する画像である実行示唆画像Ｇ１と、擬似連演出が実行される期待度（実行期待度）を示唆する画像である期待度示唆画像Ｇ２とを表示する。

また、擬似連演出抽選に当選した場合には、演出制御装置３００は、例えば図５１（ｃ）に示すように、当該飾り特図変動表示ゲームの実行中における所定のタイミングで擬似連演出を開始して、再変動の開始を報知する擬似連図柄Ｇ３を停止表示する。

【０５１０】

擬似連演出の開始時に擬似連図柄Ｇ３が停止表示されるため、実行示唆画像Ｇ１は、擬似連図柄Ｇ３が停止表示される可能性があることを示唆する画像であるとも言える。同様に、期待度示唆画像Ｇ２は、擬似連図柄Ｇ３が停止表示される期待度を示唆する画像であるとも言える。

なお、図５１や後述する図５４に示す飾り特図変動表示ゲームは、表示装置４１における左、中、右の変動表示領域の各々で複数の飾り特別図柄を変動表示した後に、左、中、右の順で変動表示を停止して結果態様を表示するものであるが、飾り特図変動表示ゲームにおける飾り特別図柄の停止表示順は左、中、右の順に限定されず、適宜変更可能であり、例えば左、右、中の順であっても良い。

【０５１１】

ここで、本実施形態において、実行示唆画像Ｇ１と擬似連図柄Ｇ３の違いは、透過性の高低のみである。具体的には、実行示唆画像Ｇ１は、不透明な擬似連図柄Ｇ３を半透明化した画像である。すなわち、実行示唆画像Ｇ１よりも奥側に表示されている画像は、当該実行示唆画像Ｇ１を透して視認可能（あるいは視認容易）であるが、擬似連図柄Ｇ３よりも奥側に表示されている画像は、当該擬似連図柄Ｇ３を透して視認不能である。

なお、実行示唆画像Ｇ１と擬似連図柄Ｇ３の違いは、透過性の高低のみに限定されず適宜変更可能である。例えば、所定画像が仮停止している状態を実行示唆画像Ｇ１と称し、当該所定画像が停止している状態を擬似連図柄Ｇ３と称しても良い。

【０５１２】

期待度示唆画像Ｇ２は、例えば図５１（ｂ）に示すように、実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される場合と、例えば図５１（ｄ）に示すように、実行示唆画像Ｇ１の前側に当該実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される場合とがある。すなわち、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様には、実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される表示態様と、実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様とがあり、表示態様に応じて異なる実行期待度を示唆できるようになっている。

なお、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様のうち実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様は、例えば図５１（ｄ）に示すような態様（すなわち期待度示唆画像Ｇ２の全部が実行示唆画像Ｇ１に重なる態様）であっても良いし、期待度示唆画像Ｇ２の一部が実行示唆画像Ｇ１に重なる態様であっても良い。

【０５１３】

また、実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様は、期待度示唆画像Ｇ２を実行示唆画像Ｇ１の後側に当該実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示する態様であっても良い。実行示唆画像Ｇ１は半透明画像であるため、実行示唆画像Ｇ１の後側に期待度示唆画像Ｇ２が配置される場合でも、実行示唆画像Ｇ１と期待度示唆画像Ｇ２の双方は視認可能である。また、期待度示唆画像Ｇ２は半透明画像であっても良い。実行示唆画像Ｇ１と期待度示唆画像Ｇ２の双方を半透明画像にすることによって、高速変動している飾り特別図柄の様子（変動表示態様）等も視認可能となる。

【０５１４】
期待度示唆画像Ｇ２は、第１特定画像（「？」という文字画像）及び第２特定画像（「！」という文字画像）のうち少なくとも一方によって構成される。すなわち、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様には、期待度示唆画像Ｇ２を構成する特定画像の種類や個数や並び順が異なる複数の表示態様があり、表示態様に応じて異なる実行期待度を示唆できるようになっている。
【０５１５】
図５２（ａ）に、期待度示唆画像Ｇ２によって示唆される実行期待度の一例を示す。
期待度示唆画像Ｇ２の表示態様には、例えば図５２（ａ）に示すように、１個の第１特定画像からなる表示態様（「？」）と、１個の第２特定図柄からなる表示態様（「！」）と、２個の第１特定画像からなる表示態様（「？？」）と、２個の第２特定図柄からなる表示態様（「！！」）と、第１特定図柄が右側に第２特定図柄が左側に配される表示態様（「！？」）と、第２特定図柄が右側に第１特定図柄が左側に配される表示態様（「？！」）とがあり、期待度示唆画像Ｇ２を構成する特定画像の種類や個数や並び順に応じて、示唆される実行期待度が異なる。
【０５１６】
さらに、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様には、例えば図５２（ａ）に示すように、実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される表示態様と、実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様とがあり、期待度示唆画像Ｇ２を構成する特定画像の種類と個数と並び順の全てが同じであっても、当該期待度示唆画像Ｇ２が、実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される場合と、実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される場合とで、示唆される実行期待度が異なる。
【０５１７】
具体的には、例えば図５１（ｂ）に示す期待度示唆画像Ｇ２、すなわち、第１特定図柄が右側に第２特定図柄が左側に配される表示態様（「！？」）、かつ実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される表示態様で表示された期待度示唆画像Ｇ２の場合には、例えば図５２（ｂ）に示すように、実行期待度（図５１に示す期待度示唆画像Ｇ２の場合は、擬似連演出が実行される期待度）が４０％であることを示唆できる。
また、例えば図５１（ｄ）に示す期待度示唆画像Ｇ２、すなわち、第１特定図柄が右側に第２特定図柄が左側に配される表示態様（「！？」）、かつ実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様で表示された期待度示唆画像Ｇ２の場合には、例えば図５２（ｂ）に示すように、実行期待度（図５１に示す期待度示唆画像Ｇ２の場合は、擬似連演出が実行される期待度）が５０％であることを示唆できる。
期待度示唆画像Ｇ２の表示態様をいずれにするかは、例えば、示唆演出抽選において決定される。
【０５１８】
ここで、第１特定画像（「？」という文字画像）及び第２特定画像（「！」という文字画像）は、例えば図５２（ｂ）に示すように、これら２種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部とで構成されている。
なお、特定画像の種類は、２種類に限定されず、３種類以上であっても良い。
また、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部は、形状が共通する部分の他に、色や濃淡が共通する部分等であっても良い。
また、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部とで構成されていなくても良い。すなわち、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部を有していなくても良いが、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様にかかわらず統一感のある期待度示唆画像Ｇ２を表示できる等の観点から、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部を有していることが好ましい。
【０５１９】
また、期待度示唆画像Ｇ２は、特定画像のみによって構成されるものに限定されず、少なくとも特定画像を含むものであれば、特定画像以外の画像を含んでいても良い。具体的には、期待度示唆画像Ｇ２は、例えば、「擬似連かも？」（？は特定画像であるため、！

や！？や？！や？？や！！に変更可能）などであっても良い。
また、特定画像は、文字画像に限定されず、例えば図５３（ａ）に示すように、キャラクタ画像であっても良い。図５３（ａ）に示す例において、左側の特定画像（第１特定画像）の非共通部は両目を模した画像部分であり、右側の特定画像（第２特定画像）の非共通部はサングラスを模した画像部分であり、その他の部分は共通部である。
また、期待度示唆画像Ｇ２によって、擬似連演出が実行される期待度（実行期待度）ではなく、例えば図５３（ｂ）に示すように、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当り結果となる期待度（大当り期待度）を示唆するようにしても良い。その場合、示唆演出は、実行示唆画像Ｇ１によって、擬似連演出が実行される可能性があることを示唆できるとともに、期待度示唆画像Ｇ２によって、大当り期待度を示唆できることとなる。

【０５２０】
また、示唆演出は、擬似連演出の実行を示唆する演出に限定されず、適宜変更可能である。
示唆演出は、例えば図５４に示すように、所定の一般図柄の停止表示を示唆する演出であっても良い。ここで、飾り特別図柄には、一般図柄（図柄１～９）と、特殊図柄（擬似連図柄Ｇ３等）とがある。

【０５２１】
具体的には、まず、飾り特図変動表示ゲームが開始し、次いで、例えば図５４（ａ）に示すように、左変動表示領域における変動表示が停止し、次いで、例えば図５４（ｂ）に示すように、所定のタイミングで示唆演出が行われて、中変動表示領域に所定の一般図柄（ここでは「５」）の停止表示が実行される可能性があることを示唆する実行示唆画像Ｇ１と、中変動表示領域に所定の一般図柄の停止表示が実行される期待度（実行期待度）を示唆する期待度示唆画像Ｇ２とが表示される。その後、中変動表示領域における変動表示が停止して、例えば図５４（ｃ）に示すように所定の一般図柄が停止表示されるか、あるいは、所定の一般図柄以外が停止表示される。

【０５２２】
ここで、図５４（ｃ）ではリーチ状態が発生しているため、図５４（ｂ）に示す示唆演出は、リーチ演出の実行を示唆する演出であるとも言える。すなわち、図５４（ｂ）に示す実行示唆画像Ｇ１は、リーチ演出が実行される可能性があることを示唆する画像、すなわち既に停止表示されている飾り特別図柄と同じ飾り特別図柄が停止表示される可能性があることを示唆する画像であるとも言える。また、図５４（ｂ）に示す期待度示唆画像Ｇ２は、リーチ演出が実行される期待度（実行期待度）を示唆する画像、すなわち既に停止表示されている飾り特別図柄と同じ飾り特別図柄が停止表示される期待度を示唆する画像であるとも言える。

【０５２３】
なお、所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出において、期待度示唆画像Ｇ２は、所定の一般図柄の停止表示が実行される期待度（実行期待度）を示唆するものではなく、例えば、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当り結果となる期待度（大当り期待度）を示唆するものであっても良い。

【０５２４】
また、図５４（ｂ）に示す示唆演出は、飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａを構成する左、中、右の３つの変動表示領域のうち、中変動表示領域を対象としている、すなわち中変動表示領域に対応する実行示唆画像Ｇ１及び期待度示唆画像Ｇ２を表示して、当該実行示唆画像Ｇ１によって中変動表示領域に所定の一般図柄が停止表示される可能性があることを示唆するとともに、当該期待度示唆画像Ｇ２によって中変動表示領域に所定の一般図柄が停止表示される期待度を示唆しているが、これに限定されない。すなわち、所定の一般図柄の停止表示を示唆する示唆演出は、左、中、右の３つの変動表示領域のうち、左変動表示領域を対象としたものであっても良いし、右変動表示領域を対象としたものであっても良い。

【０５２５】

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

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

【０５２６】

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

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

【０５２７】

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

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

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

【０５２８】

このように本実施形態の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、所定の予告演出（例えば擬似連演出）の実行を示唆する示唆演出（図５１（ｂ），（ｄ）参照）を実行する示唆演出実行手段（演出制御装置３００）を備え、示唆演出では、複数種類の特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）を表示可能であり、示唆演出にて表示された複数種類の特定画像の並び順に応

じて、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当り期待度）が異なる（図５２（ａ）、図５３（ｂ）参照）。

【０５２９】

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

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

【０５３０】

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

【０５３１】

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

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

【０５３２】

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

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

【０５３３】

また、実行示唆画像Ｇ１と期待度示唆画像Ｇ２の位置関係は適宜選択可能であるが、誤認防止や実行示唆画像Ｇ１と期待度示唆画像Ｇ２との対応関係をより明確にする等の観点から、例えば図５６Ａ（ｅ）に示すように、期待度示唆画像Ｇ２の下の点部分と実行示唆画像Ｇ１の中心線（横の中心線）が同じ位置となるような位置関係や、例えば図５６Ａ（

ｆ），（ｇ）に示すように、期待度示唆画像Ｇ２の下の点部分と実行示唆画像Ｇ１の上辺又は下辺が同じ位置となるような位置関係や、例えば図５６Ａ（ｈ）に示すように、期待度示唆画像Ｇ２の中心が実行示唆画像Ｇ１の中心線（縦の中心線）上に配置される位置（あるいは、縦の中心線から左側又は右側にずれた位置であっても良い）となるような位置関係が好ましい。なお、図５６Ａ（ｅ）～（ｈ）に示す例では、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様が実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される表示態様となっているが、期待度示唆画像Ｇ２の表示態様が実行示唆画像Ｇ１に重ねて表示される表示態様である場合も同様の位置関係が好ましい。

【０５３４】

さらに、実行示唆画像Ｇ１に並べて表示される表示態様においては、誤認防止や実行示唆画像Ｇ１と期待度示唆画像Ｇ２との対応関係をより明確にする等の観点から、左変動表示領域に対応する期待度示唆画像Ｇ２については、例えば図５６Ａ（ｆ）に示すように当該左変動表示領域に対応する実行示唆画像Ｇ１の左隣に表示することが好ましく、右変動表示領域に対応する期待度示唆画像Ｇ２については、例えば図５６Ａ（ｅ）に示すように当該右変動表示領域に対応する実行示唆画像Ｇ１の右隣に表示することが好ましく、中変動表示領域に対応する期待度示唆画像Ｇ２については、例えば図５６Ａ（ｇ），（ｈ）に示すように当該中変動表示領域に対応する実行示唆画像Ｇ１の上隣（下隣であっても良いが、下隣である場合には保留表示と重なって期待度示唆画像Ｇ２が保留表示に対応するものであると誤解される可能性があるため、上隣が望ましい）に表示することが好ましい。

【０５３５】

また、本実施形態の遊技機１０において、示唆演出では、複数種類の特定画像が表示される場合と、複数種類の特定画像のうちいずれか１種類の特定画像が表示される場合とがあり、示唆演出にて、１種類の特定画像が表示される場合（例えば、「？」の場合、「！」の場合、「？？」の場合、「！！」の場合）と、複数種類の特定画像が第１の並び順で表示される場合（例えば「！？」の場合）と、複数種類の特定画像が第２の並び順で表示される場合（例えば「？！」の場合）とで、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当り期待度）が異なるよう構成することができる（図５２（ａ）、図５３（ｂ）参照）。

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

【０５３６】

また、本実施形態の遊技機１０において、所定の予告演出は、１回のゲーム（特図変動表示ゲーム）において複数の識別情報（飾り特別図柄）を所定期間変動表示した後に少なくとも一部の識別情報を仮停止する単位変動表示を複数回実行可能な擬似連演出であり、示唆演出は、擬似連示唆画像（図５１（ｂ），（ｄ）に示す実行示唆画像Ｇ１）を表示して擬似連演出の実行を示唆する演出であり、特定画像が擬似連示唆画像に並べて表示される場合と、特定画像が擬似連示唆画像に重ねて表示される場合とで、所定の予告演出が実行される期待度（実行期待度）又はゲームの結果が特別結果となる期待度（大当り期待度）が異なるよう構成することができる（図５２（ａ）、図５３（ｂ）参照）。

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

【０５３７】

また、本実施形態の遊技機１０において、特定画像は、複数種類の特定画像それぞれに共通する共通部と、共通しない非共通部と、で構成されるようにすることができる（図５２（ｂ）参照）。

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

【０５３８】

また、本実施形態の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づき複数の変動表示領域

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

【０５３９】

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

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

【０５４０】

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

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

【０５４１】

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

【０５４２】

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

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

【０５４３】

また、本実施形態の遊技機１０において、示唆演出にて表示される特定画像は、複数の変動表示領域のうち当該示唆演出が対象とする変動表示領域に重ねて表示される、あるいは当該示唆演出が対象とする変動表示領域に並べて表示されるよう構成することができる（図５４（ｅ）参照）。

このように構成することで、複数の変動表示領域のうち、いずれが示唆演出の対象であ

るかが明確になるため、示唆演出の興趣をより高めることができる。

【０５４４】

＜示唆演出の変形例＞

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

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

【０５４５】

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

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

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

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

【０５４６】

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

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

【０５４７】

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

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

【０５４８】

＜遊技盤の変形例Ａ＞

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

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

【０５４９】

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

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

【０５５０】

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

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

【０５５１】

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

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

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

【０５５２】

そこで、本変形例の場合、すなわち遊技盤として表示装置４１の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤３０（例えば図５７に示すような遊技盤３０）を用いる場合には、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれの少なくとも一部に、明度が許容範囲内に収まる色（以下「球視認性確保色」という）を表示することとする。具体的には、遊技盤として表示装置４１の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤３０を用いる場合には、画像ＲＯＭ３２５に記憶される表示装置４１用の画像データを作成する際に、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれの少なくとも一部に球視

認性確保色が表示されるよう配慮して作成することとする。

【０５５３】

ここで、明度の許容範囲について説明する。

例えば図５８（ｂ）に示すように、表示装置４１の表示部に表示可能な画像のうち最低明度の画像（ブラックアウト画像）の色の明度を「０」とし、表示装置４１の表示部に表示可能な画像のうち最高明度の画像（ホワイトアウト画像）の色の明度を「１００」とした場合、表示装置４１の表示部に表示される画像の色の明度は０から１００の値をとる。本変形例では、例えば図５８（ｂ）に示すように、明度の下側閾値を「２０」とするとともに上側閾値を「８０」として、明度の許容範囲を２０以上８０以下の範囲とする。すなわち、球視認性確保色の明度は２０以上８０以下の範囲内に収まる。無論、明度の許容範囲は、２０以上８０以下の範囲に限定されず適宜変更可能である。

【０５５４】

図５９に、遊技盤として表示装置４１の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤３０を用いる場合に行う表示演出の一例を示す。図５９（ａ）はブラックアウト系の演出の一例であり、図５９（ｂ）はホワイトアウト系の演出の一例である。

ブラックアウト系の演出の場合には、例えば図５９（ａ）に示すように、表示色の明度が許容範囲内に収まる中明度画像Ｑを、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれに表示することによって、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

また、ホワイトアウト系の演出の場合にも、例えば図５９（ｂ）に示すように、表示色の明度が許容範囲内に収まる中明度画像Ｑを、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれに表示することによって、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

【０５５５】

これにより、遊技領域３２の左側流下領域３２Ｌを流下する遊技球は、表示部の左側重複領域４１Ｌに表示された中明度画像Ｑ（すなわち、左側重複領域４１Ｌのうち表示色の明度が許容範囲内に収まる領域）の前方を通過することとなり、遊技領域３２の右側流下領域３２Ｒを流下する遊技球は、表示部の右側重複領域４１Ｒに表示された中明度画像Ｑ（すなわち、右側重複領域４１Ｒのうち表示色の明度が許容範囲内に収まる領域）の前方を通過することとなる。そして、遊技球は少なくとも中明度画像Ｑ（すなわち、球視認性確保色が表示されている領域）の前方を通過する際に視認容易となるため、遊技者は、表示装置４１の表示部の前方（すなわち、左側流下領域３２Ｌや右側流下領域３２Ｒ）を流下する遊技球を容易に確認することができることとなり、興趣の低下を抑制できる。

【０５５６】

図５９（ａ），（ｂ）に示す例では、表示装置４１の表示部に表示される画像のうち背景画像のみを示している。すなわち、例えば図５８（ａ），（ｂ）に示すように、中明度画像Ｑを含む背景画像を表示することで、左側重複領域４１Ｌ及び右側重複領域４１Ｒのそれぞれの少なくとも一部に球視認性確保色を表示することができる。

【０５５７】

ここで、本発明では、表示装置４１の表示部に表示する表示画面の描画制御において、シナリオデータ（シナリオレイヤー）という概念が使用される。シナリオとは、例えば背景用シナリオ、左図柄用シナリオ、右図柄用シナリオ、・・・等のように、図柄の変動演出等の表示演出を複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）に分けてテーブルとして予め設定し、それらを個別にシナリオとして制御し、全てのシナリオを合成することで、１画面の絵を生成する手法である。

複数の表示レイヤ（シナリオレイヤー）は、例えば背景、左図柄、右図柄、・・・と個別に表示要素毎にカテゴリ分けが行われ、各々を独立して複数のモーション情報を同時にあるいは連続的に切り替えて演出表示させるための動作シナリオのテーブルとして設定される。

【０５５８】

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

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

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

【０５５９】

演出制御装置３００は、メイン処理（図３２）の演出表示編集処理（ステップＣ１３）において、モーション管理領域の数だけ、モーション管理領域の番号順に、所定画像をＶＲＡＭ３２６の仮想描画空間に描画する処理（すなわち、所定画像のスプライトを仮想描画空間に貼り付ける処理）を行う。

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

【０５６０】

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

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

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

【０５６１】

以下、同様に、モーション管理領域３のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「左図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域３用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域４のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「右図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域４用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域５のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「中図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域５用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域６のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「予告Ｃレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域６用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域７のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「予告Ｄレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域７用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域８のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「保留レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域８用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域９のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「予告Ｅレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域９用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域１０のアドレス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「予告Ｆレイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域１０用描画領域に記憶し、次いで、モーション管理領域１１のアドレ

ス領域のデータがＮＵＬＬでない場合に「小図柄レイヤ」を仮想描画空間のモーション管理領域１１用描画領域に記憶して、演出表示編集処理を終了する。

【０５６２】

ここで、モーション管理領域Ｘのアドレス領域のデータがＮＵＬＬである場合には、対応する描画領域に表示レイヤが記憶されないため、当該描画領域は空白のままとなる。具体的には、例えば、モーション管理領域１０のアドレス領域のデータがＮＵＬＬである場合には、ＶＲＡＭ３２６の仮想描画空間のモーション管理領域１０用描画領域に表示レイヤ（本発明の場合、「予告Ｆレイヤ」）が記憶されないため、モーション管理領域１０用描画領域は空白のままとなる。なお、空白でない描画領域が連続するように表示レイヤを順次記憶していく（すなわち、表示レイヤを前に詰めながら記憶していく）ことも可能であるが、その場合、１つの表示画面を構成する表示レイヤの数に応じて背景レイヤ以外の表示レイヤを記憶する描画領域が変わるため、これらの表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に、当該表示レイヤを記憶する描画領域（すなわち、空白の描画領域のうちで最も前（先頭）側にある描画領域）を探索する必要があり、その分処理が煩雑になる。その一方で、本発明のように、演出内容（すなわち、１つの表示画面を構成する表示レイヤの数）にかかわらず各表示レイヤを予め定められた描画領域に記憶するよう構成することで、表示レイヤを仮想描画空間に記憶する度に当該表示レイヤを記憶する描画領域をいちいち探索する必要がなくなるため、処理負担を軽減することができる。

【０５６３】

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

【０５６４】

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

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

【０５６５】

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

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

【０５６６】

また、表示装置４１の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤３０は、図５７に示すような遊技盤３０、すなわち表示部の左側重複領域４１Ｌが遊技領域３２の左側流下領域３２Ｌを透して視認可能であるとともに、表示部の右側重複領域４１Ｒが遊技領域３２の右側流下領域３２Ｒを透して視認可能である遊技盤３０に限定されない。

表示装置４１の表示部の前方を遊技球が流下可能な構成の遊技盤３０は、例えば図６１

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

【０５６７】

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

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

【０５６８】

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

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

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

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

【０５６９】

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

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

【０５７０】

また、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色を表示するようにしたが、これに限定されず、例えば、所定期間において表示装置４１に表示される画像（表示画面）のみ、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）としても良い。

具体的には、例えば図６１に示す例のように、遊技領域３２の右側遊技領域の一部（右側流下領域３２Ｒ）のみが表示装置４１の表示部と前後に重複する場合には、少なくとも右打ち遊技状態（左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態）において表示装置４１に表示される画像（表示画面）が、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）であれば良い。

また、例えば図６２に示す例のように、遊技領域３２の左側遊技領域の一部（ワープ流路３２Ｗ）のみが表示装置４１の表示部と前後に重複する場合には、少なくとも左打ち遊技状態（右打ちよりも左打ちの方が有利な遊技状態）において表示装置４１に表示される画像（表示画面）が、重複領域の少なくとも一部に球視認性確保色が表示される画像（表示画面）であれば良い。

【０５７１】

このように本変形例の遊技機１０によれば、遊技球が流下する遊技領域３２が形成された遊技盤３０と、表示部を有する表示手段（表示装置４１）と、を備える遊技機において、遊技領域３２における所定の遊技球流下領域（左側流下領域３２Ｌ、右側流下領域３２Ｒ、ワープ流路３２Ｗ）は、表示部の前方に位置しており、表示部における所定の遊技球流下領域と前後に重なる重複領域（左側重複領域４１Ｌ、右側重複領域４１Ｒ、ワープ重複領域４１Ｗ）は、当該所定の遊技球流下領域を透して視認可能であり、重複領域の少なくとも一部に、明度が所定の閾値（下側閾値）以上の色（球視認性確保色）を表示するようにした。

したがって、ブラックアウト系の演出（すなわち全体的に暗い画像を表示装置４１に表示する演出）が行われても、表示部の前方を流下する遊技球は、明度が所定の閾値（下側閾値）以上の色（球視認性確保色）が表示されている領域の前方を通過する際には表示部の表示と同化せず視認容易となるため、表示部の前方を流下する遊技球の視認性を確保することができる。さらに、遊技球の視認性が確保されることで、遊技球の止め打ちを防止（遊技球が見え難いから打ち出さない等を防止）することが可能となる。

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

【０５７２】

また、本変形例の遊技機１０によれば、遊技球が流下する遊技領域３２が形成された遊技盤３０と、表示部を有する表示手段（表示装置４１）と、を備える遊技機において、遊技領域３２における所定の遊技球流下領域（左側流下領域３２Ｌ、右側流下領域３２Ｒ、ワープ流路３２Ｗ）は、表示部の前方に位置しており、表示部における所定の遊技球流下領域と前後に重なる重複領域（左側重複領域４１Ｌ、右側重複領域４１Ｒ、ワープ重複領域４１Ｗ）は、当該所定の遊技球流下領域を透して視認可能であり、重複領域の少なくとも一部に、明度が所定の閾値（上側閾値）以下の色（球視認性確保色）を表示するようにした。

したがって、ホワイトアウト系の演出（すなわち全体的に明るい画像を表示装置４１に表示する演出）が行われても、表示部の前方を流下する遊技球は、明度が所定の閾値（上側閾値）以下の色（球視認性確保色）が表示されている領域の前方を通過する際には表示部の表示と同化せず視認容易となるため、表示部の前方を流下する遊技球の視認性を確保することができる。さらに、遊技球の視認性が確保されることで、遊技球の止め打ちを防止（遊技球が見え難いから打ち出さない等を防止）することが可能となる。

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

【０５７３】

なお、表示手段は、表示装置４１に限定されず、適宜変更可能である。具体的には、表示手段は、例えば、表示装置４１とは別に設けられた表示装置（サブ表示装置等）であっても良いし、端面から光が入射すると所定の情報（文字や画像など）が浮き出てくるようにレーザー加工等によって微細な凹凸からなる発光パターンが施された導光板であっても良い。

また、中明度画像Ｑは、例えば図５１（ａ），（ｄ）等に示す期待度示唆画像Ｇ２、すなわち特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）であっても良い。

【０５７４】

＜遊技盤の変形例Ｂ＞

図６３～図７８を用いて遊技盤３０の変形例Ｂを説明する。

図６３は、変形例Ｂの遊技盤３０を模式的に示した正面図である。

本変形例の遊技盤３０においては、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動入賞領域）を備えるアウトゾーンユニット８００がアウト口３０ａの上方に配設されている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤３０と異なる。

また、本変形例の遊技盤３０においては、普通変動入賞装置３７が、遊技領域３２の右側遊技領域における普通図柄始動ゲート３４と特別変動入賞装置３８との間に配設されている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤３０と異なる。

【０５７５】

また、本変形例の遊技盤３０においては、表示装置４１として、メイン表示装置４１ａとサブ表示装置４１ｂとを備えている点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤３０と異なる。

メイン表示装置４１ａ（変動表示装置）は、７つの発光体（セグメント）が８の字に配された７セグ表示器（変動表示領域）が３つ並んだ構成となっている。各発光体は独立して発光態様（点灯、消灯、点滅、発光色等）を変化させることができ、発光態様を制御することにより７セグ表示器毎に識別情報（特別図柄）を表示可能である。また、複数の７セグ表示器を組み合わせて情報を表示することも可能である。このメイン表示装置４１ａでは、特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報（特別図柄）を変動表示した後に停止表示する飾り特図変動表示ゲームが実行される。また、発光態様の変化により特図変動表示ゲームに関する演出も実行可能である。

【０５７６】

サブ表示装置４１ｂは、例えば、ＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。

サブ表示装置４１ｂの表示画面には、特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像などの遊技に関する情報が表示される。また、サブ表示装置４１ｂの表示画面には、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示や、遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当り表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）などが表示される。

【０５７７】

図６４は、アウトゾーンユニット８００を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。また、図６５は、アウトゾーンユニット８００を説明する図であって、前面側から見た斜視図である。

図６４や図６５に示すように、アウトゾーンユニット８００は、当該アウトゾーンユニット８００の上部に配設された流入口８１０及び左右の上演出流路８２０と、当該アウトゾーンユニット８００の中部に配設された中演出流路８３０及び左右のハネ部材８４０と、当該アウトゾーンユニット８００の下部に配設された下演出流路８５０及び流出口（アウト口）８６０と、中演出流路８３０と下演出流路８５０との間に配設された擬似入賞口８７０及び左右の回転体８８０と、を備えている。

【０５７８】

流入口８１０には、遊技領域３２に設けられた複数の入賞領域の何れにも入賞しなかった遊技球が流入可能である。したがって、本変形例において、遊技領域３２に設けられた入賞領域に入賞しない遊技球は、アウト口３０ａ又はアウトゾーンユニット８００の流入口８１０に流入する。なお、アウト口３０ａの位置は、適宜変更可能であり、例えば、右側遊技領域の上部にアウト口３０ａを配設してもよいし、一般入賞口３５（例えば、右側の一般入賞口３５のように、大入賞口と一体となった一般入賞口３５）の近傍にアウト口

３０ａを配設してもよい。すなわち、入賞領域に入賞しなかった場合でも、球排出ユニットに遊技球が流下すればよい。

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

【０５７９】

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

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

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

【０５８０】

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

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

【０５８１】

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

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

【０５８２】

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

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

【０５８３】

擬似入賞口８７０に流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置３００に出力され、擬似入賞口ス

イッチが遊技球を検出すると、演出制御装置３００は、所定の演出を実行するよう構成されている。

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

【０５８４】

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

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

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

このように、本変形例のアシスト図柄演出においては、アシスト図柄変動演出にてアシスト停止図柄が揃った場合に、その後のアシスト図柄置換演出にてアシスト停止図柄がリーチ発生をアシストしたかのように見せることができる。

【０５８８】

次に、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームでない場合であっ

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

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

【０５８９】

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

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

【０５９０】

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

【０５９１】

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

【０５９２】

したがって、アシスト停止図柄と、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）で導出されるリーチ図柄と、が異なる場合には、例えば図７１（ｃ）に示すように、メイン表示装置４１ａに表示されているアシスト停止図柄が、当該特図変動表示ゲームで導出されるリーチ図柄で置き換えられる。図７１に示す例では「４４」が「７７」で置き換えられている。

このように、本変形例のアシスト図柄演出においては、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴わない場合であって、未消化の特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴うゲー

ムが含まれる場合には、アシスト停止図柄を、揃った状態で、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームまで残留させることができる。これにより、複数の特図変動表示ゲームに亘ってリーチ発生への期待感を継続させることができるため、遊技機の稼働率を向上することが可能となる。

【０５９３】

次に、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームでない場合であって、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した時点で未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれない場合に実行されるアシスト図柄演出を、図７２及び図７３を参照して説明する。

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

【０５９４】

具体的には、例えば図７２（ａ）に示すように、メイン表示装置４１ａにおいて第１～第３図柄の変動表示が実行されている最中に、擬似入賞口８７０へ遊技球が入賞すると、アシスト図柄演出のうちのアシスト図柄変動演出が実行される。アシスト図柄変動演出では、例えば図７２（ｂ）に示すように、アシスト図柄の変動表示が開始され、所定時間後に、例えば図７２（ｃ）に示すように、アシスト停止図柄が表示される。この場合、アシスト停止図柄として、二つの図柄が揃わない非リーチ図柄が表示される。

その後、例えば図７３（ａ）に示すように、擬似入賞時特図ゲームが終了すると、アシスト図柄演出が終了して、例えば図７３（ｂ）に示すように、アシスト停止図柄が消える。よって、当該擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームの最中に、再び擬似入賞口８７０へ遊技球が入賞すると、例えば図７３（ｃ）に示すように、新たなアシスト図柄演出が開始される。

【０５９５】

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

【０５９６】

〔メイン処理〕

アシスト図柄演出を実行するために、本変形例の演出制御装置３００は、図３２に示すメイン処理に替えて、図７４に示すメイン処理を実行する。

本変形例のメイン処理では、ホール・遊技者設定モード処理（ステップＣ１０）と乱数更新処理（ステップＣ１１）の間に、アシスト図柄制御処理（ステップＣ３１）を実行する。

【０５９７】

〔アシスト図柄制御処理〕

図７５には、上述のメイン処理におけるアシスト図柄制御処理（ステップＣ３１）を示した。このアシスト図柄制御処理では、まず、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したかを判定する（ステップＣ４０１）。

ステップＣ４０１で、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出していないと判定した場合（ステップＣ４０１；Ｎ）、すなわち擬似入賞口８７０に遊技球が流入していない場合には、アシスト図柄制御処理を終了する。

一方、ステップＣ４０１で、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したと判定した場合（ステップＣ４０１；Ｙ）、すなわち擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合には、置換演出待機フラグがセットされているかを判定する（ステップＣ４０２）。

【０５９８】

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

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

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

【０５９９】

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

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

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

【０６００】

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

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

【０６０１】

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

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

【０６０２】

次いで、ステップＣ４０６で決定したアシスト図柄変動演出の内容や、現在表示設定されている消化中変動における演出の内容などを参照して、アシスト図柄置換演出の内容を決定する（ステップＣ４０８）。これのより、アシスト図柄置換演出の実行時間や、アシスト停止図柄の置換タイミングなどが決定されることとなる。ここで、現在表示設定されている消化中変動における演出の内容とは、例えば、消化中変動に関する変動演出設定処理（図７７参照）のステップＣ５２３で表示設定された変動演出の内容や、ステップＣ５２４で表示設定された予告演出の内容や、ステップＣ５２７で表示設定された飾り特図変動演出（飾り特図変動表示ゲーム）の内容などである。

【０６０３】

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

【０６０４】

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

【０６０５】

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

【０６０６】

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

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

【０６０７】

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

次いで、置換演出待機フラグをセットして（ステップＣ４１７）、アシスト図柄制御処理を終了する。これにより、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）において、メイン表示装置４１ａに非リーチ図柄が停止表示されて、アシスト停止図柄が拡大表示されて、メイン表示装置４１ａの非

リーチ図柄がアシスト停止図柄で置き換えられ、必要であればメイン表示装置４１ａに表示されているアシスト停止図柄が置き換えられる（実際のリーチ図柄で置き換えられる）アシスト図柄置換演出（図７０（ｃ）及び図７１（ａ）～（ｃ）参照）が実行可能となる。

【０６０８】

〔変動系コマンド処理〕

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

【０６０９】

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

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

【０６１０】

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

【０６１１】

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

【０６１２】

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

【０６１３】

〔変動演出設定処理〕

図７７には、上述の変動系コマンド処理における変動演出設定処理（ステップＣ５０５）を示した。この変動演出設定処理では、まず、変動パターン種別がリーチなし変動であるかを判定する（ステップＣ５１１）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（ステップＣ５１１；Ｙ）は、機種コード、特図種別、及び演出モードに対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ５１２）。なお、リーチなし変動であるので図柄種別は必ずはずれ図柄であり、ここでは図柄種別を特に参照しなくてもよい。

ここで、演出モードは、演出制御装置３００が管理する遊技モードに相当し、機種によって当然異なるが、本変形例では、通常モード、確変モード、時短モード等がある。さらに、各モード内に予告演出の振り分け率や表示装置４１（メイン表示装置４１ａ）における飾り特図変動表示ゲームの演出態様を異ならせた複数のモードを設けている。

【０６１４】

次に、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、ＭＯＤＥ、特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（ステップＣ５１３）。これにより、リーチなし変動の場合には、各変動中に出現する予告演出の抽選内容（具体的には各予告演出態様の出現率）を保留数に応じて変化させることが可能となる。その後、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ５１６）。

【０６１５】

一方、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（ステップＣ５１１；Ｎ）は、機種コード、特図種別、演出モード、及び図柄種別に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ５１４）。

そして、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、ＭＯＤＥ、変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップＣ５１５）、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ５１６）。

【０６１６】

次に、後半変動の予告演出を抽選する。なお、特図変動表示ゲームの後半変動とは、いわゆるリーチアクション（例えば、特図の複数列の表示領域のうち特定領域を除く表示領域が大当りとなる特別結果態様（特別な図柄の組合せ）で変動表示が停止していて、特定領域のみで変動表示している状態）の変動表示である。一方、特図変動表示ゲームの前半変動とはリーチアクション開始前までの変動表示である。

【０６１７】

まず、機種コード、特図種別、演出モード、及び図柄種別に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ５１７）。後半予告振分グループアドレステーブルは、後半予告振分グループテーブルのアドレスを選択するためのテーブルである。

そして、後半予告振分グループアドレステーブルを参照してＡＣＴに対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップＣ５１８）、後半予告振分グループテーブルを使って後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ５１９）。

【０６１８】

次いで、ステップＣ５１６及びステップＣ５１９で行った予告抽選の結果に対応する演出の内容を決定し（ステップＣ５２０）、ＭＯＤＥ、ＡＣＴに対応する変動演出の内容を決定する（ステップＣ５２１）。これにより、飾り特図変動表示ゲームの変動時間や主なリーチ内容などの演出や予告が決定されることとなる。

次いで、決定された特図変動表示ゲームの変動パターン（リーチ演出など）や予告内容も参照して、飾り特図変動表示ゲームの結果態様を構成する停止図柄を決定する停止図柄設定処理を行う（ステップＣ５２２）。

【０６１９】

次いで、ステップＣ５２１で決定した変動演出の内容に基づいて、変動演出の表示設定を行い（ステップＣ５２３）、ステップＣ５２０で決定した演出の内容に基づいて、予告演出の表示設定を行う（ステップＣ５２４）。これらの処理により、上述したように設定された飾り特図変動表示ゲームでの演出や予告が実行可能となる。

次いで、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行う（ステップＣ５２５）。この処理では、特図変動表示ゲームの開始に伴う始動記憶の減少に対応して、飾り特図始動記憶表示を減少させる設定を行う。

【０６２０】
次いで、スピーカ１９ａ，１９ｂから出力するＢＧＭの種類を示す音声番号や、装飾ランプ等による演出の種類を示す装飾番号を設定し（ステップＣ５２６）、特図種別に対応する飾り特図変動表示ゲームの表示設定を行う（ステップＣ５２７）。
次いで、飾り特図変動表示ゲーム（表示装置４１（メイン表示装置４１ａ）で第１～第３図柄により表示される変動表示ゲーム）とは別に、情報表示装置４８で第４図柄により表示される変動表示ゲームを実行するために、特図種別に対応する第４図柄変動の表示設定を行う（ステップＣ５２８）。
次いで、演出差替処理（ステップＣ５２９）を行って、変動演出設定処理を終了する。
【０６２１】
〔演出差替処理〕
図７８には、上述の変動演出設定処理における演出差替処理（ステップＣ５２９）を示した。この演出差替処理では、まず、置換演出待機フラグがセットされているかを判定する（ステップＣ５３１）。
ステップＣ５３１で、置換演出待機フラグがセットされていないと判定した場合（ステップＣ５３１；Ｎ）には、演出差替処理を終了する。
一方、ステップＣ５３１で、置換演出待機フラグがセットされていると判定した場合（ステップＣ５３１；Ｙ）、すなわちアシスト停止図柄が揃った状態で、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲームまで残留している場合には、変動パターン種別がリーチあり変動であるかを判定する（ステップＣ５３２）。
ステップＣ５３２で、リーチあり変動でないと判定した場合（ステップＣ５３２；Ｎ）には、演出差替処理を終了する。
【０６２２】
一方、ステップＣ５３２で、リーチあり変動であると判定した場合（ステップＣ５３２；Ｙ）には、現在サブ表示装置４１ｂに表示されているアシスト停止図柄や、直近のステップＣ５２３やＣ５２４やＣ５２７などで表示設定された演出の内容などを参照して、アシスト図柄置換演出の内容を決定し（ステップＣ５３３）、当該決定した内容に基づいて、アシスト図柄置換演出の表示設定を行う（ステップＣ５３４）。これにより、直近のステップＣ５２３やＣ５２４やＣ５２７などで表示設定された演出の少なくとも一部が、アシスト図柄置換演出に差し替えられるため、擬似入賞時特図ゲームよりも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）において、メイン表示装置４１ａに非リーチ図柄が停止表示されて、アシスト停止図柄が拡大表示されて、メイン表示装置４１ａの非リーチ図柄がアシスト停止図柄で置き換えられ、必要であればメイン表示装置４１ａに表示されているアシスト停止図柄が置き換えられる（実際のリーチ図柄で置き換えられる）アシスト図柄置換演出（図７０（ｃ）及び図７１（ａ）～（ｃ）参照）が実行可能となる。
次いで、置換演出待機フラグをクリアして（ステップＣ５３５）、演出差替処理を終了する。
【０６２３】
なお、本変形例では、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームである場合に、リーチあり態様のアシスト図柄変動演出を実行するよう構成したが、これに限定されるものではない。例えば、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームである場合にも、リーチあり態様抽選処理を行って、リーチあり態様抽選に当選した場合にはリーチあり態様のアシスト図柄変動演出を実行し、リーチあり態様抽選に当選しなかった場合にはリーチなし態様のアシスト図柄変動演出を実行するよう構成することも可能である。
また、擬似入賞時特図ゲームがリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームであり、かつ、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した時点で未消化の特図始動記憶に対応する特図変動表示ゲームの中にリーチ演出を伴う特図変動表示ゲームが含まれる場合には、当該擬似入賞時特図ゲーム中にアシスト図柄置換演出を実行してもよいし、当該擬似入賞時特図ゲームよ

りも後に行われる特図変動表示ゲーム（リーチ演出を伴う特図変動表示ゲーム）中にアシスト図柄置換演出を実行してもよい。

【０６２４】

また、本変形例では、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合であっても、所定条件が成立している場合（本変形例の場合［１］置換演出待機フラグがセットされていない、［２］Ｐ機状態が特図変動中である、［３］アシスト図柄変動演出を実行可能である、という三つの条件を全て満たす場合）にのみ、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、所定条件が成立していない状態で擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出の実行を保留しておき、当該所定条件が成立した状態になってから、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行するよう構成することも可能である。また、アシスト図柄演出の実行を保留する場合には、その保留数（アシスト保留数）を、飾り特図始動記憶表示と区別可能なように、サブ表示装置４１ｂに表示してもよい。

【０６２５】

また、アシスト図柄演出は、リーチ演出の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知（示唆）する演出に限定されるものではなく、リーチ演出以外の演出（ＳＰリーチ発展演出、ラウンド昇格演出、擬似連変動演出等）の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知（示唆）する演出であってもよい。

また、アシスト図柄演出は、所定の演出の発生の有無をアシスト停止図柄によって報知する演出に限定されず、適宜変更可能である。アシスト図柄演出は、例えば、アシスト停止図柄を、サブ表示装置４１ｂのアシスト図柄変動表示領域以外で実行されている所定の予告演出に反映させる演出であってもよい。

【０６２６】

また、本変形例では、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合にアシスト図柄演出を実行するが、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合に実行される演出は、アシスト図柄演出に限定されず、適宜変更可能である。例えば、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合に、所定の可動体（例えば、ハネ部材８４０及び／又は回転体８８０）を動作させる演出を実行することも可能である。

また、所定条件が成立している状態（本変形例の場合［１］置換演出待機フラグがセットされていない、［２］Ｐ機状態が特図変動中である、［３］アシスト図柄変動演出を実行可能である、という三つの条件を全て満たす状態）で擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出を実行し、当該所定条件が成立していない状態で擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合には、当該流入に対応するアシスト図柄演出の代わりに、アシスト図柄演出以外の演出（例えば、所定の可動体を動作させる演出）を実行するよう構成することも可能である。

【０６２７】

また、所定条件が成立している状態のときのみ擬似入賞口８７０に遊技球が流入するよう構成することも可能である。具体的には、例えば、アウトゾーンユニット８００内の適宜の箇所に、遊技球を貯留する第１状態と、遊技球を貯留しない第２状態と、に変換可能な球貯留装置を配設して、所定条件が成立すると、当該球貯留装置を第１状態から第２状態へと変換して、当該球貯留装置に貯留されていた遊技球を擬似入賞口８７０へと流入させるよう構成することも可能である。

【０６２８】

また、本変形例では、アシスト停止図柄がサブ表示装置４１ｂからメイン表示装置４１ａへ移行した後（図６８（ｃ）や図７１（ｂ），（ｃ）参照）や、アシスト図柄演出の開始前や終了後（図６７（ａ）や図７３（ｂ）参照）の、サブ表示装置４１ｂのアシスト図柄変動表示領域は空欄（空白）になっているが、これに限ることはない。アシスト停止図柄がメイン表示装置４１ａへ移行した後やアシスト図柄演出が実行されていない時のアシスト図柄変動表示領域には、例えば、直近のアシスト停止図柄が通常の表示態様とは異なる表示態様（例えば、通常よりも薄い色）で表示されていてもよいし、デフォルトのアシ

スト図柄（例えば「００」や「－－」、あるいは電源投入時のアシスト図柄）が表示されていてもよいし、“虎”や“豚”や“牛”などのキャラクタ画像が表示されていてもよい。

【０６２９】

また、機種指定コマンドを受信した場合に、当該機種指定コマンドに対応した表示（図柄や画像など）をサブ表示装置４１ｂのアシスト図柄変動表示領域に行ってもよい。メイン表示装置４１ａに機種指定コマンドに対応した表示を行ってもよいが、メイン表示装置４１ａには飾り特図変動表示ゲームが表示されるので、機種指定コマンドに対応した表示はサブ表示装置４１ｂに表示することが好ましい。

また、アシスト停止図柄が所定の組合せ（例えば、「虎虎」、「豚牛」、「７虎」、「１１」、「連連」、「貯留」等）となった場合に、期待度の報知や、保留変化予告の実行・示唆や、擬似連変動演出の実行・示唆や、ミニゲーム（ミニゲームの結果によってリーチ発生・保留変化・擬似連発生を報知する）などを実行してもよい。すなわち、アシスト停止図柄をメイン表示装置４１ａの飾り特図変動表示ゲームに直接作用させるのではなく、特図変動表示ゲームに関連する演出を介して間接的に作用させるようにしてもよい。また、アシスト図柄の変動表示は、普図ゲームに関連するものであってもよいし、普図ゲームそのものであってもよい。

【０６３０】

また、本変形例では、第１～第３図柄の変動表示中にアシスト図柄の変動表示を停止（アシスト停止図柄を表示）するよう構成したが、これに限ることはなく、例えば図７９に示すように、メイン表示装置４１ａに非リーチ図柄が停止表示された後（第１～第３図柄のうちの二つの変動表示が停止して残り一つのみが変動表示している状態であるとき）にアシスト図柄の変動表示を停止（アシスト停止図柄を表示）するよう構成することも可能である。

また、本変形例では、アシスト停止図柄が所定の組合せになることで飾り特図変動表示ゲームに対して作用していたが、その逆でもよい。具体的には、例えば、メイン表示装置４１ａにおける飾り特図変動表示ゲームでリーチが発生し、リーチ図柄がサブ表示装置４１ｂに移って当該サブ表示装置４１ｂのアシスト図柄変動表示領域に収まる演出を行ってもよい。この場合、メイン表示装置４１ａの７セグメント表示器３つ全てを使った演出が実行可能となる。すなわち、サブ表示装置４１ｂのアシスト図柄とメイン表示装置４１ａの飾り図柄とが互いに作用し合い、飾り特図変動表示ゲームの結果の一部（例えばリーチ図柄）がメイン表示装置４１ａ（第１表示領域）とサブ表示装置４１ｂ（第２表示領域）とを行き来可能であればよい。

また、アシスト図柄演出は、サブ表示装置４１ｂではなく、例えば、発光装置（ＬＥＤ等）で実行してもよいし、サブ表示装置４１ｂと発光装置（ドットＬＥＤ）との両方で実行してもよい。

【０６３１】

このように本変形例の遊技機１０によれば、入賞領域（一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）と、当該入賞領域に入賞しない遊技球が流入可能なアウト領域（アウトゾーンユニット８００）と、を備えた遊技機において、アウト領域内で、当該アウト領域に流入した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口８７０に流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備えている。

【０６３２】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入した遊技球を用いた演出

であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、特定ゲームは、アウト領域内で行うゲーム、すなわちアウト領域に流入した遊技球を用いたゲームではなく、入賞領域（一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９等）内で行うゲーム、すなわち入賞領域に流入した遊技球を用いたゲームであってもよい。特定ゲームが、入賞領域内で行うゲーム、すなわち入賞領域に流入した遊技球を用いたゲームである場合の一例を、後述する変形例Ｃにて説明する。

【０６３３】

また、本変形例では、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）への入口（流入口８１０）は、複数の入賞領域の中で最も下流側にある入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）の下方に設けられ、かつ、当該入賞領域よりも遊技球の受入幅が大きいよう構成することが可能である。

このように構成することによって、入賞のチャンスがなくなった遊技球を用いて特定ゲームを行うことができる。入賞領域に入賞しない遊技球は入賞のチャンスが全くなく、無駄なイメージや損しているイメージを遊技者に与えてしまうが、入賞のチャンスがなくなった遊技球を用いて特定ゲームを行うことで、このような悪いイメージを遊技者に与えにくくすることが可能となる。

【０６３４】

また、本変形例では、特定ゲーム機構は、擬似入賞口８７０と、遊技球を擬似入賞口８７０へと誘導する可動部材（本変形例の場合、ハネ部材８４０及び回転体８８０）と、を備え、可動部材（本変形例の場合、回転体８８０）は、遊技球吸着用の磁石を備え、当該磁石に吸着した遊技球を回転することによって持ち上げることが可能であり、演出制御手段（演出制御装置３００）は、擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合に特定ゲームの結果が所定結果になったと判定可能であるよう構成することが可能である。

【０６３５】

このように構成することによって、遊技球をアウト領域（アウトゾーンユニット８００）内に長く留まらせることができるため、特定ゲーム（遊技球演出）の興趣を高めることができる。

また、特定ゲームは、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、特定ゲームとして、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いて行うことのできないような演出、例えば本変形例のように可動部材（回転体８８０）によって遊技球を重力に逆らって持ち上げるような演出を行うことが可能となる。

なお、可動部材は、ハネ部材８４０や回転体８８０に限定されず、適宜変更可能である。可動部材は、例えば、遊技球を貯留する第１状態と遊技球を貯留しない第２状態とに変換可能な球貯留装置であってもよいし、その他、２種パチンコ機が備えるＶ可動部材（遊技球を特定領域へと誘導可能な可動部材）を流用したものであってもよい。

【０６３６】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、始動条件の成立に基づき、第１表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置４１ａ）にて複数の識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行可能であるとともに、所定演出として、第１表示領域とは異なる第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）にて複数の識別情報を変動表示する演出（アシスト図柄演出）を実行可能であるよう構成することが可能である。

【０６３７】

このように構成することによって、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）に流入した遊技球によって、変動表示ゲームが実行されたかのように見せることができるため、遊技者に、無駄球なく常に識別情報が変動しているイメージを与えることができ、遊技性が向上する。

なお、本変形例の場合、メイン表示装置４１ａに第１表示領域を設け、サブ表示装置４１ｂに第２表示領域を設けた、すなわち第１表示領域と第２表示領域とを別々の表示装置に設けたが、これに限定されず、第１表示領域と第２表示領域とを同一の表示装置に設けてもよい。

【０６３８】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置４１ａ）において、一部の識別情報が揃った状態で停止表示されて残りの識別情報が変動表示されるリーチ状態が発生する場合には、リーチ状態の発生前に、第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）に所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）の結果として識別情報を揃った状態で停止表示し（図６８（ａ）等参照）、第１表示領域における一部の識別情報（揃っていない状態で停止表示されている識別情報）を、第２表示領域に揃った状態で停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）で置き換えることによって、リーチ状態を発生させるよう構成することが可能である（図６８（ｃ）等参照）。

このように構成することによって、第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）に停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）がリーチ発生をアシストしたかのように見せることができ、遊技の興趣が向上する。

【０６３９】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、リーチ状態が発生する変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）よりも前に実行される変動表示ゲームにおいて、第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）に識別情報を揃った状態で停止表示した場合には、当該リーチ状態が発生する変動表示ゲームまで、第２表示領域に識別情報を揃った状態で停止表示し続けるよう構成することが可能である（図６９～図７１参照）。

このように構成することによって、複数の変動表示ゲームに亘ってリーチ発生への期待感を継続させることができるため、遊技機の稼働率を向上させることが可能となる。

【０６４０】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）に揃った状態で停止表示されている識別情報を拡大表示した後に、第１表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置４１ａ）に揃っていない状態で停止表示されている識別情報を、第２表示領域に拡大表示されている識別情報で置き換えることによって、リーチ状態を発生させるよう構成することが可能である（図６８（ｂ），（ｃ）等参照）。

このように構成することによって、第２表示領域に停止表示されている識別情報（アシスト停止図柄）が、拡大して、第１表示領域に停止表示されている一部の識別情報（非リーチ図柄）を飛ばして（押し退けて）、リーチ状態を発生させたかのように見せることができ、遊技の興趣が向上する。

【０６４１】

また、本変形例では、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１表示領域（本変形例の場合、メイン表示装置４１ａ）に一部の識別情報を揃っていない状態で停止表示した後に、第２表示領域（本変形例の場合、サブ表示装置４１ｂ）に識別情報を揃った状態で停止表示するよう構成することが可能である（図７９参照）。

このように構成することによって、敗者復活的な演出を行うことができ、遊技の興趣が向上する。

【０６４２】

なお、本変形例の遊技機１０は、始動条件が成立したことに基づいてゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者にとって有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、所定の動画像を表示可能な表示装置（サブ表示装置４１ｂ）と、ゲームに関する演出を制御可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、演出制御手段は、所定条件が成立したこと（例えば、アウトゾーンユ

ニット８００の擬似入賞口８７０に遊技球が流入したこと）に基づき表示装置で第１演出（例えば、アシスト図柄演出）を実行し、第１演出の結果が特定の結果となったこと（例えば、アシスト停止図柄が所定の組合せになったこと）に対応して第２演出を実行し、第１演出の結果が特定の結果となった回数が所定回数以上になった場合に第３演出（例えば、ＳＰリーチ演出）を実行可能であるよう構成してもよい。

このように構成することによって、効果的な演出を実行することができる。

【０６４３】

具体的には、例えば図８０に示すように、アウト領域（アウトゾーンユニット８００）の擬似入賞口８７０に遊技球が流入した場合にアシスト図柄演出を実行し、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）に対応した累積画像をサブ表示装置４１ｂに表示し、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）が所定回数以上（例えば、ｎ５回以上）になった場合にＳＰリーチ演出等を実行し、ＳＰリーチ演出等を実行した場合に累積画像を消去するようにしてもよい。

図８０に示す例では、累積画像として、アシスト停止図柄が所定の組合せになった回数（特定結果回数）に基づく値を示すポイント画像が表示されており、第２演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、「第１態様（「１００ｐｔ」というポイント画像を表示する態様。図８０（ｂ）参照）」→「第２態様（「２００ｐｔ」というポイント画像を表示する態様。図８０（ｃ）参照）」→「第３態様（「３００ｐｔ」というポイント画像を表示する態様。図８０（ｄ）参照）」→「第４態様（「４００ｐｔ」というポイント画像を表示する態様。図８０（ｅ）参照）」の順で切り替わっている。すなわち、図８０に示す例では、第２演出として、累積値切替表示演出を実行している。

【０６４４】

このように、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第２演出として、表示装置（サブ表示装置４１ｂ）に所定の画像（累積画像）を出現させるとともに、第１演出の結果が特定の結果となったこと（アシスト停止図柄が所定の組合せになったこと）に応じて当該所定の画像の表示態様を切り替える演出を実行可能であり、第３演出（ＳＰリーチ演出等）を実行したことを条件に、所定の画像の表示態様を通常表示態様（例えば、ポイント画像を非表示にする態様や、「０ｐｔ」というポイント画像を表示する態様）に戻すよう構成してもよい。

無論、所定の画像は、ポイント画像に限ることはなく、適宜変更可能である。また、所定の画像の表示態様を切り替える演出は、図８０に示す演出（ポイント値を増加させる演出）に限ることはなく、適宜変更可能である。例えば、所定の画像を、メータ画像とし、所定の画像の表示態様を切り替える演出として、メータ値を増加させる演出を行ってもよい。

【０６４５】

アシスト停止図柄を飾り特図変動表示ゲーム（飾り図柄）に直接作用させる場合、遊技者が誤認・誤解する可能性があるのに対し、図８０に示すように、第１演出、第２演出、及び第３演出を実行して、アシスト停止図柄を間接的に（画像や役物などの媒体を介して）飾り特図変動表示ゲームに作用させることで、誤認・誤解されにくくするとともに興趣が向上する。

【０６４６】

なお、第３演出は、第１演出の結果が特定の結果となった回数が所定回数以上になった場合に実行されるものに限ることはなく、適宜変更可能であり、第３演出は、例えば、第２演出の演出態様に応じた演出であってもよい。

具体的には、例えば、第３演出をリーチ演出とする。そして、リーチ演出を伴う特図変動表示ゲームの開始時における第２演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第１態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第３演出としてはずれリーチ演出又はノーマルリーチ演出を実行し、第２態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第３演出としてノーマルリーチ以上のリーチ演出を実行し、第３態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第３演出としてＳＰリーチ以上のリーチ演出を実行し、

第４態様である場合には、当該特図変動表示ゲームにおいて第３演出としてＳＰリーチの中でも特に期待度が高いリーチ演出を実行するようにしてもよい。

【０６４７】

また、例えば、第３演出を保留変化演出（飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させる演出）とし、飾り特図始動記憶表示の表示態様（色）は白＜青＜黄＜緑＜紫＜赤＜虹の順に期待度が高く、飾り特図始動記憶表示の通常の表示態様（通常の色）は単色ではなく、混合色や２色以上であるとする。そして、保留変化タイミングにおける第２演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第１態様である場合には、第３演出として飾り特図始動記憶表示の色を白色に変化させる演出を実行し、第２態様である場合には、第３演出として飾り特図始動記憶表示の色を青以上の色に変化させる演出を実行し、第３態様である場合には、第３演出として飾り特図始動記憶表示の色を緑以上の色に変化させる演出を実行し、第４態様である場合には、第３演出として飾り特図始動記憶表示の色を赤以上の色に変化させる演出を実行するようにしてもよい。

【０６４８】

また、例えば、第３演出を擬似連変動演出とする。そして、擬似連変動演出を伴う特図変動表示ゲームの開始時における第２演出の演出態様（累積画像の表示態様）が、第１態様である場合には、第３演出として擬似連回数が１回である演出を実行し、第２態様である場合には、第３演出として擬似連回数が２回である演出を実行し、第３態様である場合には、第３演出として擬似連回数が３回である演出を実行し、第４態様である場合には、第３演出として擬似連回数が４回である演出を実行するようにしてもよい。

【０６４９】

また、点灯（発光）している文字発光部の数が所定数以上になった場合や、ポイント値（あるいはメータ値）が一定値以上になった場合に、代替演出を実行するようにしてもよい。

また、結果が大当りとなる特図変動表示ゲームの実行中に、点灯（発光）している文字発光部の数が所定数以上になった場合や、ポイント値（あるいはメータ値）が一定値以上になった場合には、大当りのラウンド数を報知する演出（例えば、サブ表示領域４１ｂに大当りのラウンド数を表示する演出）を行ってもよい。

【０６５０】

＜遊技盤の変形例Ｃ＞

図８１及び図８２を用いて遊技盤３０の変形例Ｃを説明する。

図８１（ａ）は、変形例Ｃの遊技盤３０の要部を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。また、図８２（ａ）は、本変形例の遊技盤３０の要部を説明する図であって、前面側から見た斜視図である。

本変形例の遊技盤３０は、基本的には、変形例Ｂの遊技盤３０と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。変形例Ｂのアウトゾーンユニット８００は、遊技領域３２に設けられた複数の入賞領域の何れにも入賞しなかった遊技球が流入可能であるのに対し、本変形例のアウトゾーンユニット９００は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）に入賞した遊技球が流入可能である。

【０６５１】

図８１（ａ）や図８２（ａ）に示すように、アウトゾーンユニット９００は、遊技盤３０の前面側に始動入賞口３６を形成するとともに遊技盤３０の後面側に擬似入賞口９００ａを形成する入賞口形成部材９１０と、遊技盤３０の後方に配設された回転体９２０と、始動入賞口３６に入賞した遊技球（すなわち、始動入賞口３６に流入し始動口１スイッチ３６ａによって検出された遊技球）を回転体９２０へと誘導するための第１誘導流路９３０ａを形成する第１誘導流路部材９３０と、回転する回転体９２０によって下から上に持ち上げられた遊技球を擬似入賞口９００ａへと誘導するための第２誘導流路９４０ａを形成する第２誘導流路部材９４０と、を備えている。

なお、第１誘導流路部材９３０、回転体９２０及び第２誘導流路部材９４０を分かり易く図示するために、図８１（ａ）及び図８２（ａ）では、一部の部材の図示を省略してい

る。例えば、図８１（ａ）及び図８２（ａ）では、遊技盤３０の図示を省略している。また、回転体９２０を分かり易く図示するために、図８１（ａ）では、ステージ部３２Ｓのうち前方から見て回転体９２０と重なる部分を仮想線（二点鎖線）で示している。

【０６５２】

遊技盤３０の後方に配設された回転体９２０が前方から視認可能となるように、遊技盤３０のうち前方から見て回転体９２０と重なる部分と、ステージ部３２Ｓのうち前方から見て回転体９２０と重なる部分とは、光透過性を有している。すなわち、遊技盤３０及びステージ部３２Ｓのうち少なくとも一部分（具体的には、前方から見て回転体９２０と重なる部分）は、透明又は半透明となっている。

【０６５３】

本変形例において、ステージ部３２Ｓは、当該ステージ部３２Ｓ上の遊技球、すなわちワープ流路部４３によってセンターケース４０の外側の遊技領域３２から当該ステージ部３２Ｓへと誘導された遊技球が、当該ステージ部３２Ｓの前端側のみから落下するよう構成されている。具体的には、ステージ部３２Ｓは、例えば、前方へ下り傾斜している。したがって、遊技球は、遊技盤３０の前面側に設けられた始動入賞口３６へはステージ部３２Ｓ上から直接流入できるが、遊技盤３０の後面側に設けられた擬似入賞口９００ａへはステージ部３２Ｓ上から直接流入できない。すなわち、ステージ部３２Ｓ上の遊技球は、始動入賞口３６、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０及び第２誘導流路９４０ａを経ないと、擬似入賞口９００ａに流入できない。

【０６５４】

図８２（ｂ）は、入賞口形成部材９１０の前面側から見た斜視図である。

図８２（ａ），（ｂ）に示すように、入賞口形成部材９１０は、前後方向に長尺に形成され、前端部分が始動入賞口３６をなすとともに後端部分が擬似入賞口９００ａをなしている。図８２（ａ）に示すように、入賞口形成部材９１０は、前端部分（すなわち始動入賞口３６）が遊技盤３０の前面よりも前方へ突出し、後端部分（すなわち擬似入賞口９００ａ）が遊技盤３０の後面よりも後方へ突出するように、遊技盤３０を前後に貫いている。

【０６５５】

すなわち、本変形例においては、始動入賞口３６と擬似入賞口９００ａとが前後に並んでいる。したがって、第２誘導流路９４０ａによって誘導される遊技球は実際には擬似入賞口９００ａに流入するが、始動入賞口３６と擬似入賞口９００ａとを前後に並べることによって、例えば図８１（ａ）に示すように、第２誘導流路９４０ａによって誘導される遊技球が始動入賞口３６に入賞するかのように見せることができる。また、第２誘導流路９４０ａによって誘導される遊技球は始動入賞口３６に入賞した遊技球であるため、始動入賞口３６と擬似入賞口９００ａとを前後に並べることによって、始動入賞口３６に入賞済みの遊技球が再度始動入賞口３６に入賞するかのように見せることができる。

なお、始動入賞口３６を形成する部材と擬似入賞口９００ａを形成する部材とは同一部材（入賞口形成部材９１０）でなくても良い。すなわち、始動入賞口３６を形成する部材と擬似入賞口９００ａを形成する部材とは別部材であっても良い。

【０６５６】

図８２（ａ），（ｂ）に示すように、入賞口形成部材９１０の前端部分の側面又は底面（本変形例の場合、右側面）には、遊技球が通過可能な開口部９１１が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、この開口部９１１を通過することで始動入賞口３６の内部から外部に進出して、第１誘導流路９３０ａへと流入する。

本変形例では、始動入賞口３６に入賞した遊技球のみが、第１誘導流路９３０ａに流入し、当該第１誘導流路９３０ａによって回転体９２０へと誘導されるよう構成されている。具体的には、アウトゾーンユニット９００の周囲を流下する遊技球の第１誘導流路９３０ａへの進入を防止するために、第１誘導流路部材９３０の周囲等には、図示は省略するが、例えば、障害部材（例えば、樹脂で形成された突起状や壁状の部材）や釘などが複数配設されている。

【０６５７】
図８２（ａ）に示すように、第１誘導流路９３０ａの幅は、遊技球が上流側（始動入賞口３６側）から下流側（回転体９２０側）へと一列で流下する幅に設定されている。
第１誘導流路９３０ａは、上流側から下流側へ下るように傾斜している。すなわち、第１誘導流路部材９３０の上面には、第１誘導流路９３０ａの上流側が下流側よりも高い位置に配されるような高低差（本変形例の場合、傾斜）が設けられている。これにより、遊技球が第１誘導流路９３０ａ（すなわち第１誘導流路部材９３０の上面）をスムーズに流下することが可能となるため、始動入賞口３６や第１誘導流路９３０ａにおける球詰まりを防止できる。
なお、第１誘導流路部材９３０の上面に設けられる高低差は、傾斜ではなく、段差等であっても良い。
また、第１誘導流路部材９３０は、遊技盤３０の後方に配設されていても良い。また、第１誘導流路部材９３０の上面（すなわち第１誘導流路９３０ａ）に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部（凹凸や突起など）や、遊技球を回転体９２０の孔部へと案内するための球案内部（凹凸や突起など）を設けても良い。
【０６５８】
図８２（ａ）に示すように、第１誘導流路９３０ａは、略Ｌ字状の流路であり、遊技球がスムーズに流下できるよう屈曲部が湾曲している。第１誘導流路９３０ａの下流部分（すなわち前後方向に延在する部分）は遊技盤３０に設けられた前後方向に貫通する貫通孔３０ｂ内に配設されており、第１誘導流路９３０ａの下流端は遊技盤３０の後面側に達している。遊技盤３０に設けられた貫通孔３０ｂは、第１誘導流路９３０ａを流下する遊技球が通過可能なサイズに形成されている。第１誘導流路９３０ａによって誘導される遊技球は、この貫通孔３０ｂを通過することで遊技盤３０の前面側から後面側に進出して、遊技盤３０の後方に配設された回転体９２０の孔部に流入する。
なお、図８２（ａ）では、貫通孔３０ｂの入口（前端）のみを図示しているが、貫通孔３０ｂの出口（後端）は、例えば、第１誘導流路９３０ａの下流端と略同一平面上（当該平面は前後方向に垂直な平面）に位置している。
【０６５９】
図８１（ｂ）は、回転体９２０の前面側から見た図であり、図８１（ｃ）は、回転体９２０に取り付けられた回転体カバー９５０の前面側から見た図である。
図８１（ａ），（ｂ）に示すように、回転体９２０は、円板状の部材であり、厚み方向が前後方向に略一致した状態で配設されている。回転体９２０は、当該回転体９２０の中心を貫く回転軸９２１によって遊技盤３０の後面側に取り付けられており、当該回転軸９２１を中心に一定速度で一定方向（本変形例の場合、前面側から見て反時計回り方向）に回転するよう構成されている。
【０６６０】
回転体９２０には、遊技球を収容可能な遊技球収容部９２０ａと、遊技球を球排出ユニットへと誘導可能な遊技球排出部９２０ｂとが設けられている。具体的には、回転体９２０には、前後方向に貫通する複数個（本変形例では８個）の孔部が、当該回転体９２０の周方向に並ぶように設けられている。当該孔部は、遊技球が通過可能なサイズに形成されており、これらの孔部のうち、遊技球の排出（具体的には、遊技球が当該孔部の前方から後方へと通り抜けること）を規制する排出規制壁９２２を後端側に有する孔部が、遊技球収容部９２０ａをなし、排出規制壁９２２を有していない孔部が、遊技球排出部９２０ｂをなす。
【０６６１】
なお、本変形例では、回転体９２０が有する遊技球排出部９２０ｂの個数を１個としたが、遊技球排出部９２０ｂの個数は１個に限定されず、複数個であってもよい。
また、本変形例では、回転体９２０が有する複数の孔部の一部が遊技球収容部９２０ａであるが、回転体９２０が有する複数の孔部の全てが遊技球収容部９２０ａであっても良い。すなわち、回転体９２０は遊技球排出部９２０ｂを備えていなくても良い。

【０６６２】
回転体９２０には、当該回転体９２０の前面を覆う透明な回転体カバー９５０が取り付けられている。回転体カバー９５０は、図８１（ｃ）に示すように、回転体９２０が有する孔部のうち所定の第１位置（本変形例の場合、最下の位置（すなわち６時の位置））に達している孔部に対向する部分と、所定の第２位置（本変形例の場合、最上の位置（すなわち１２時の位置））に達している孔部に対向する部分とに、遊技球が通過可能な開口９５１を有している。
【０６６３】
回転体カバー９５０は、回転不能に固定されている。すなわち、回転体９２０が回転しても、回転体カバー９５０は回転せず、当該回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの一方は第１位置に配された状態を維持し、当該回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの他方は第２位置に配された状態を維持している。
なお、回転カバー９５０が透明又は半透明である場合には、回転体９２０の前面等に遊技球排出部９２０ｂと遊技球収容部９２０ａとを識別するための模様等を施しても良い。具体的には、例えば、図９２に示す回転体１９３０の前面に施された三角模様のようなものを、遊技球排出部９２０ｂ及び遊技球収容部９２０ａのいずれか一方の近傍に設けるようにしても良い。この場合、遊技球が遊技球排出部９２０ｂに流入したか遊技球収容部９２０ａに流入したかが分かり易くなるため、遊技球は、遊技球が回転体９２の孔部に流入した時点で、当該遊技球が擬似入賞口９００ａに入賞するか否か判断することが可能となる。
【０６６４】
第１誘導流路９３０ａを流下した遊技球は、回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの一方（本変形例の場合、下側の開口９５１）を通過して、回転体９２０が有する孔部のうち第１位置（本変形例の場合、最下の位置）に達している孔部に流入する。
そして、回転体９２０が有する孔部に流入した遊技球は、当該孔部が遊技球排出部９２０ｂである場合には、当該孔部を通り抜けて、球排出ユニットへと排出される。
また、回転体９２０が有する孔部に流入した遊技球は、当該孔部が遊技球収容部９２０ａである場合には、回転体９２０が回転して当該孔部が第２位置（本変形例の場合、最上の位置）に達すると、回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの他方（本変形例の場合、上側の開口９５１）を通過して、第２誘導流路９４０ａに流入する。本変形例では、回転体９２０によって持ち上げられた遊技球（すなわち、遊技球収容部９２０ａに流入した遊技球）のみが、第２誘導流路９４０ａに流入するよう構成されている。
【０６６５】
なお、回転体９２０は、孔部（遊技球収容部９２０ａ、遊技球排出部９２０ｂ）によって遊技球を保持するものに限定されず、例えば、磁石によって遊技球を保持するものであっても良い。具体的には、例えば、回転体９２０に磁石を内蔵し、この磁石によって回転体９２０の前面の磁石配置箇所（磁石が配置された箇所）に接触した遊技球を当該磁石配置箇所に吸着（接触した状態で保持）し、当該磁石配置箇所に吸着した遊技球を回転する回転体９２０によって下から上へと持ち上げる（すなわち、第２誘導流路９４０ａへと誘導する）よう構成しても良い。
【０６６６】
図８２（ｃ）は、第２誘導流路部材９４０の前面側から見た斜視図である。
図８２（ｃ）に示すように、第２誘導流路部材９４０は、矩形板状の部材であり、上流端部（本変形例の場合、右端部）に後方へ突出する上流側突起部９４１が設けられているとともに、下流端部（本変形例の場合、左端部）に後方へ突出する下流側突起部９４２が設けられている。第２誘導流路部材９４０の上流側突起部９４１は、回転体カバー９５０に設けられた孔部９５２（図８１（ｃ）参照）に前方から挿入されるとともに、第２誘導流路部材９４０の下流側突起部９４２は、第２誘導流路部材９４０の後方に配設されている所定の部材に設けられた孔部（図示省略）に前方から挿入される。このように、第２誘

導流路部材９４０は、上流側突起部９４１と下流側突起部９４２とを所定の孔部に挿入することで、所定の状態（すなわち、第２誘導流路９４０ａの上流側が下流側よりも高い位置に配された状態）で、所定の位置（すなわち、回転体９２０によって持ち上げられた遊技球を擬似入賞口９００ａへと誘導可能な位置）に固定できるようになっている。

なお、第２誘導流路部材９４０の上面（すなわち第２誘導流路９４０ａ）に、遊技球の球威を抑制するための球威抑制部（凹凸や突起など）や、遊技球を擬似入賞口９００ａへと案内するための球案内部（凹凸や突起など）を設けても良い。

【０６６７】

始動入賞口３６に入賞した遊技球は、まず、入賞口形成部材９１０の前端部分に設けられた開口部９１１を通過して、第１誘導流路９３０ａに流入する。

第１誘導流路９３０ａに流入した遊技球は、当該第１誘導流路９３０ａを流下し、遊技盤３０に設けられた貫通孔３０ｂと、回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの一方（本変形例の場合、下側の開口９５１）とを通過して、回転体９２０が有する複数の孔部のうち第１位置（本変形例の場合、最下の位置）に達している孔部に流入する。

【０６６８】

第１位置に達している孔部が遊技球排出部９２０ｂである場合には、当該孔部に流入した遊技球は、球排出ユニットへと排出される。すなわち、遊技球排出部９２０ｂに当該遊技球排出部９２０ｂの前方から流入した遊技球は、当該遊技球排出部９２０ｂを通り抜けて、球排出ユニットへと排出される。

一方、第１位置に達している孔部が遊技球収容部９２０ａである場合には、当該孔部に流入した遊技球は、回転する回転体９２０によって下から上へと持ち上げられる。そして、当該孔部が第２位置（本変形例の場合、最上の位置）に達すると、当該孔部に収容されている遊技球は、回転体カバー９５０に設けられた２つの開口９５１のうちの他方（本変形例の場合、上側の開口９５１）を通過して、第２誘導流路９４０ａに流入する。

【０６６９】

第２誘導流路９４０ａに流入した遊技球は、当該第２誘導流路９４０ａを流下して、擬似入賞口９００ａに流入する。

図８２（ａ），（ｂ）に示すように、入賞口形成部材９１０の後端部分の側面又は底面（本変形例の場合、後側面）には、遊技球が通過可能な開口部９１２が設けられている。擬似入賞口９００ａに流入した遊技球は、この開口部９１２を通過することで擬似入賞口９００ａの内部から外部に進出して、球排出ユニットへと排出される。本変形例では、第２誘導流路９４０ａに流入した遊技球のみが、擬似入賞口９００ａに流入するよう構成されている。すなわち、始動入賞口３６に入賞した遊技球のみが、擬似入賞口９００ａに流入可能となっている。

【０６７０】

このように、本変形例において、始動入賞口３６に入賞した遊技球は、回転体９２０の遊技球排出部９２０ｂに流入して球排出ユニットへと排出されるか、あるいは、回転体９２０の遊技球収容部９２０ａに流入した場合には擬似入賞口９００ａに流入して球排出ユニットへと排出される。すなわち、始動入賞口３６に入賞した遊技球は、アウトゾーンユニット９００の外部（遊技領域３２）に戻ることができないよう構成されている。

【０６７１】

擬似入賞口９００ａに流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置３００に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置３００は、所定の演出を実行するよう構成されている。

本変形例の擬似入賞口９００ａは、変形例Ｂの擬似入賞口８７０と同様、アシスト始動口であり、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入するとアシスト図柄演出（図６７～図７３参照）が実行される。なお、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入したことを契機に、図８０に示す演出を実行することも可能である。

【０６７２】
なお、アウトゾーンユニット９００に流入する遊技球は、始動入賞口３６に入賞した遊技球に限定されるものではなく、その他の入賞領域（一般入賞口３５、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）に入賞した遊技球であっても良い。
また、アウトゾーンユニット９００に流入する遊技球は、一の入賞領域に入賞した遊技球に限定されるものではなく、複数の入賞領域に入賞した遊技球であっても良い。具体的には、例えば、普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球を、第１誘導流路９３０ａへと誘導する流路を設けても良い。この場合、アウトゾーンユニット９００内で、始動入賞口３６に入賞した遊技球と普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球とを用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入するか否かのゲーム）を行うことができる。
【０６７３】
このように本変形例の遊技機１０によれば、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入可能な流入領域（アウトゾーンユニット９００）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０、第２誘導流路９４０ａ及び擬似入賞口９００ａ）と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（本変形例の場合、アシスト図柄演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備えている。
【０６７４】
したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。
具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。
【０６７５】
また、本変形例の遊技機１０によれば、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入する流入領域（アウトゾーンユニット９００）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて演出を行う球演出機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０、第２誘導流路９４０ａ及び擬似入賞口９００ａ）を備え、球演出機構は、入賞領域に入賞した遊技球が流入可能な特定領域（擬似入賞口９００ａ）と、入賞領域に入賞した遊技球を特定領域へと誘導する可動部材（本変形例の場合、回転体９２０）と、を備えている。
【０６７６】
したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。
具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット９００）内で、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）を行うことができる。本変形例の場合、入賞領域の後方に遊技球が流入可能な特定領域（擬似入賞口９００ａ）が設けられており、入賞領域に入賞した遊技球を特定領域へと誘導することができるため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）として、入賞領域に入賞済みの遊技球が当該入賞領域に再度入賞するかのように見せる演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。
【０６７７】
また、流入領域（アウトゾーンユニット９００）内で行う演出（遊技球演出）は、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出であり、入賞領域に入賞前の遊技球を利用した演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。
すなわち、本変形例の遊技機１０は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）に

入賞した遊技球のみが流入領域（アウトゾーンユニット９００）の内部に進入可能に構成されている。具体的には、例えば、第１誘導流路部材９３０の周囲等には、アウトゾーンユニット９００の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止するために、障害部材（樹脂で形成された突起状や壁状の部材等）や釘などが配設されている。

【０６７８】

また、本変形例の遊技機１０において、可動部材（回転体９２０）は、回転することで遊技球を持ち上げるよう構成することが可能である。

このように構成することによって、遊技球を流入領域（アウトゾーンユニット９００）内に長く留まらせることができるため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）の演出効果を高めることができる。

【０６７９】

また、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、入賞領域に入賞した遊技球を利用した演出（遊技球演出）として、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いて行うことのできないような演出、例えば本変形例のように可動部材（回転体９２０）によって遊技球を重力に逆らって持ち上げるような演出を行うことが可能となる。

なお、可動部材は、回転体９２０に限定されず、適宜変更可能である。可動部材は、例えば、遊技球を貯留する第１状態と遊技球を貯留しない第２状態とに変換可能な球貯留装置であってもよいし、その他、２種パチンコ機が備えるＶ可動部材（遊技球を特定領域へと誘導可能な可動部材）を流用したものであってもよい。

【０６８０】

《リプレイ演出》

特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、アシスト図柄演出に限定されるものでなく、適宜変更可能である。当該所定演出は、例えば、リプレイ演出（具体的には、リプレイ演出における再変動演出）であっても良い。

リプレイ演出とは、特図変動表示ゲームの途中で飾り特図変動表示ゲームを所定の結果態様（例えば、はずれの結果態様）で仮停止する仮停止演出と、その後、所定条件が成立したこと（本変形例の場合、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入したこと）を契機に仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開する再変動演出とからなる演出である。リプレイ演出を実行可能である場合、演出制御装置３００は、例えば、メイン処理（図７４等参照）において、図８３に示すリプレイ制御処理を実行する。

【０６８１】

例えば、特図変動表示ゲームの開始時に、当該特図変動表示ゲーム中にリプレイ演出を行うか否か決定するリプレイ演出可否抽選を行い、リプレイ演出可否抽選に当選した場合に、当該特図変動表示ゲーム中にリプレイ演出を行う。

具体的には、例えば、変動演出設定処理（図７７等参照）におけるステップＣ５２１で決定した変動演出の内容が、リプレイ演出を含む内容である場合に、リプレイ演出可否抽選に当選したと判定する。そして、ステップＣ５２１で決定した変動演出の内容がリプレイ演出を含む内容である場合には、ステップＣ５２３においてリプレイ演出における仮停止演出の表示設定が行われる。これにより、飾り特図変動表示ゲームが開始し、所定時間後に当該飾り特図変動表示ゲームが所定の結果態様で仮停止する。

【０６８２】

〔リプレイ制御処理〕

図８３には、メイン処理におけるリプレイ制御処理を示した。このリプレイ制御処理では、まず、リプレイ演出における仮停止演出の実行中である（飾り特図変動表示ゲームが仮停止中である）かを判定する（ステップＣ４２１）。

仮停止演出の実行中でないと判定した場合（ステップＣ４２１；Ｎ）には、リプレイ制御処理を終了する。

一方、仮停止演出の実行中であると判定した場合（ステップＣ４２１；Ｙ）には、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したかを判定する（ステップＣ４２２）。

【０６８３】

擬似入賞口スイッチが遊技球を検出したと判定した場合（ステップＣ４２２；Ｙ）、すなわち擬似入賞口９００ａに遊技球が流入した場合には、リプレイ演出における再変動演出の表示設定を行って（ステップＣ４２３）、リプレイ制御処理を終了する。これにより、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームが再開される。

一方、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出していないと判定した場合（ステップＣ４２２；Ｎ）、すなわち擬似入賞口９００ａに遊技球が流入していない場合には、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満であるかを判定する（ステップＣ４２４）。ここで、飾り特図変動表示ゲームの残り時間値とは、予め定められている当該飾り特図変動表示ゲームの変動時間の値から、当該飾り特図変動表示ゲームの開始から現時点までの時間値を引いた差分の時間値である。

【０６８４】

仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満でないと判定した場合（ステップＣ４２４；Ｎ）には、リプレイ制御処理を終了する。

一方、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値未満であると判定した場合（ステップＣ４２４；Ｙ）には、リプレイ演出における再変動演出の表示設定を行って（ステップＣ４２３）、リプレイ制御処理を終了する。これにより、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームが再開される。

【０６８５】

飾り特図変動表示ゲームの変動時間の値は予め定められており、仮停止の時間も変動時間としてカウントされるため、例えば、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの変動時間が終了する直前に遊技球が擬似入賞口９００ａに流入した場合や、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの変動時間が終了するまでに遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しなかった場合には、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入したことを契機に当該仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開することができない。よって、仮停止中の飾り特図変動表示ゲームの残り時間値が所定の閾値を下回った場合（ステップＣ４２５；Ｙ）には、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しなくても、当該仮停止中の飾り特図変動表示ゲームを再開することとする。

【０６８６】

このように本変形例の遊技機１０は、第１態様（例えば、飾り特図変動表示ゲームを仮停止する態様）から第２態様（例えば、飾り特図変動表示ゲームを変動する態様）へと切り替え可能な所定演出（例えばリプレイ演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、特定領域（擬似入賞口９００ａ）に遊技球が流入した場合に、所定演出を第１態様から第２態様へと切り替えることよう構成可能である。

具体的には、中断可能な所定演出（例えばリプレイ演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、所定演出が中断している状態（例えば飾り特図変動表示ゲームが仮停止している状態）で特定領域（擬似入賞口９００ａ）に遊技球が流入した場合に、当該所定演出を再開するよう構成可能である。

このように構成することによって、遊技球によるリプレイ機能を設けることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６８７】

また、中断可能な所定演出（例えばリプレイ演出）を実行可能である場合、飾り特図変動表示ゲームが仮停止中である際にのみ遊技球が擬似入賞口９００ａに流入して、飾り特図変動表示ゲームが仮停止中でない際には遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しないよう構成しても良い。

当該構成は、例えば、仮停止中である際には回転体９２０を回転させて、仮停止中でない際には回転体９２０を回転させずに待機させることによって実現することができる。この場合、回転体９２０の回転が停止している間に第１誘導流路９３０ａが遊技球でオーバ

ーフローする可能性があるため、回転体９２０を、遊技球排出部９２０ｂが所定の第１位置（本変形例の場合、最下の位置）にある状態で待機させることが好ましい。
また、当該構成は、例えば、アウトゾーンユニット９００内の特定ゲーム機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０、第２誘導流路９４０ａ及び擬似入賞口９００ａ）が、仮停止中である際には擬似入賞可能状態（後述）になり、仮停止中でない際には擬似入賞不可能状態（後述）になるよう構成した場合にも実現可能である。

【０６８８】

また、特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、復活演出であっても良い。
具体的には、例えば、ＳＰリーチの最終演出等においてバトル演出が実行される場合に、味方キャラクタが復活する復活演出を、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入したことを契機に開始することとしても良い。さらに、前述したリプレイ演出と同様、所定のタイミングまでに遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しない場合には、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しなくても、復活演出を開始するよう構成することも可能である。また、擬似入賞口９００ａに流入した遊技球の個数（例えば、所定時点から現時点までの間に、擬似入賞口９００ａに流入した遊技球の個数）を報知するメータを表示し、当該メータのレベルが最大になったことを契機に復活演出を開始するという構成することも可能である。
このような復活演出を行うことによって、擬似入賞口９００ａに対する付加価値を高めることができるため、興趣向上が期待できる。

【０６８９】

また、特定ゲームの結果が所定結果になった場合（すなわち、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入した場合）に実行可能な所定演出は、表示装置４１等に表示されている保留表示（飾り特図始動記憶表示）の表示態様を、先読み結果等を示唆可能な表示態様（以下「最終表示態様」という）に変化させる保留変化演出であっても良い。
具体的には、例えば、保留表示を、保留変化演出が実行される可能性があることを報知する表示態様（例えば、白く光る中間態様等）で表示可能な遊技機である場合に、中間態様等で表示されている保留表示の表示態様を最終表示態様に変化させる契機を、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入としても良い。
また、例えば、始動記憶の発生時に最終表示態様を決定し、当該始動記憶に対応する保留表示がシフトする度に表示態様を変化させるか否かの変化可否抽選を行うような遊技機である場合（あるいは、始動記憶の発生時に、最終表示態様と、表示態様を変化させる変化タイミングとを決定する遊技機でもよい）に、その変化可否抽選の結果（あるいは、決定した変化タイミング）よりも擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入を優先しても良い。また、始動記憶の発生時等に、当該始動記憶に対応する保留表示の表示態様を最終表示態様まで複数回変化させることを決定した際には、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入を契機に当該保留表示の表示態様を一気に最終表示態様に変化させても良いし、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入する毎に当該保留表示の表示態様を変化させても良い。
さらに、前述したリプレイ演出と同様、所定のタイミング（例えば、保留変化演出の対象となる始動記憶に基づく変動表示ゲームの開始時）までに遊技球が擬似入賞口９００ａに流入しない場合には、遊技球が擬似入賞口９００ａに入賞しなくても、保留変化演出を行うよう構成することも可能である。
このような保留変化演出を行うことによって、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入に注目を集めることが可能となる。また、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入と、演出との関連性を高めることができるため、興趣向上が期待できる。

【０６９０】

また、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入を契機に、実行中や実行前の変動表示ゲームの期待度等を報知する特定の画像（カットイン画像やキャラクタ画像など）を表示することも可能である。この場合も、興趣向上が期待できる。
また、所定の演出（例えば、所定の変動表示ゲームに対する予告演出）の実行権利をストックする演出が可能であり、当該実行権利のストック数を報知する所定の報知画像を表

示装置４１等に表示可能である場合、擬似入賞口９００ａへの遊技球の流入を契機に、当該所定の報知画像を表示することも可能である。この場合も、興趣向上が期待できる。

【０６９１】

《遊技球先読み演出》

また、特定ゲームの結果（すなわち、擬似入賞口９００ａに遊技球が流入したか否か）によって、先読み結果を報知（示唆）することも可能である。すなわち、入賞領域に入賞した遊技球を利用した先読み予告演出（遊技球先読み演出）を実行することも可能である。

この場合、例えば、アウトゾーンユニット９００内の特定ゲーム機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０、第２誘導流路９４０ａ及び擬似入賞口９００ａ）を、擬似入賞口９００ａに遊技球を流入させる状態（以下「擬似入賞可能状態」という）と擬似入賞口９００ａに遊技球を流入させない状態（以下「擬似入賞不可能状態」という）とに変換可能に構成する。また、演出制御装置３００を、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態に変換する制御と擬似入賞不可能状態に変換する制御とを実行可能に構成する。そして、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態に変換することによって、遊技者にとって期待度が高い状態となる可能性が高い（リーチが発生する可能性が高い、特別結果となる可能性が高い等）ことを報知し、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態に変換することによって、遊技者にとって期待度が高い状態となる可能性が低い（リーチが発生する可能性が低い、特別結果となる可能性が低い等）ことを報知する。

【０６９２】

前述したように、遊技制御装置１００は、第１始動入賞口をなす始動入賞口３６、第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。この遊技結果事前判定の結果が先読み結果である。すなわち、先読み結果は、始動記憶に対応した結果関連情報（大当りか否かや変動パターンの種類）の判定結果であり、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングよりも前に遊技制御装置１００から演出制御装置３００へと送信される。

【０６９３】

具体的には、先読み結果として、例えば、先読み図柄系コマンド（先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果を含む先読み図柄コマンド等）及び先読み変動系コマンド（先読み対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームでの変動パターンの情報を含む先読み変動パターンコマンド等）が遊技制御装置１００から演出制御装置３００へと送信される。

先読み図柄系コマンド及び先読み変動系コマンドは、先読み予告演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み予告演出（先読み予告、あるいは先読み演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいは、どんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置４１等に表示する飾り特図始動記憶表示を通常と異なる態様で行ったり、表示装置４１等に演出表示を行ったりする演出である。そして、先読み系コマンド（先読み図柄系コマンド及び先読み変動系コマンド）は、先読み予告演出の対象となる始動記憶（先読み対象の始動記憶）に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。なお、先読みでない通常の図柄系コマンドや変動系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。

【０６９４】

ここで、演出制御装置３００は、先読み図柄系コマンドを受信した場合に、図８４に示す先読み図柄系コマンド処理を実行する。また、先読み変動系コマンドを受信した場合に、図８５に示す先読み変動系コマンド処理を実行する。

【０６９５】
〔先読み図柄系コマンド処理〕
図８４には、受信コマンド解析処理（図３４参照）における先読み図柄系コマンド処理（ステップＣ２４４）を示した。この先読み図柄系コマンド処理では、まず、最新の保留情報が特図１保留であるかを判定する（ステップＣ８１１）。
最新の保留情報が特図１保留である場合（ステップＣ８１１；Ｙ）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図１保留に関するものである場合には、コマンドを特図１保留数に対応する特図１先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップＣ８１２）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップＣ８１４）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。
【０６９６】
一方、最新の保留情報が特図１保留でない場合（ステップＣ８１１；Ｎ）、すなわち、受信した先読み図柄系コマンドが特図２保留に関するものである場合には、コマンドを特図２保留数に対応する特図２先読み図柄コマンド領域にセーブし（ステップＣ８１３）、先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットして（ステップＣ８１４）、先読み図柄系コマンド処理を終了する。
ステップＣ８１４で先読み変動コマンド受信待ちフラグをセットするのは、先読み図柄コマンドと先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）とがセット（ペア）のためである。
【０６９７】
〔先読み変動系コマンド処理〕
図８５には、受信コマンド解析処理（図３４参照）における先読み変動系コマンド処理（ステップＣ２４６）を示した。この先読み変動系コマンド処理では、まず、先読み変動コマンド受信待ち中であるかを判定する（ステップＣ８２１）。ここでは、上述の先読み図柄系コマンド処理で設定される先読み変動コマンド受信待ちフラグがある場合に受信待ち中と判定するようになっている。
先読み変動コマンド受信待ち中でない場合（ステップＣ８２１；Ｎ）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。
一方、先読み変動コマンド受信待ち中である場合（ステップＣ８２１；Ｙ）には、先読み変動コマンド受信待ちフラグをクリアする（ステップＣ８２２）。
【０６９８】
その後、ステップＣ８２３～Ｃ８２６の処理では、遊技制御装置１００から受信した先読み変動コマンド（先読み変動パターンコマンド）を、演出制御装置３００での処理に便利なように変換する処理を行う。
まず、最新保留情報の図柄の保留数に対応する先読み変動ＭＯＤＥ変換テーブルを設定する処理（ステップＣ８２３）を行って、今回受信した先読み変動系コマンドに対応する始動記憶の特図種別の情報と当該特図種別の現在の保留数とに応じて、ＭＯＤＥを変換するためのＭＯＤＥ変換テーブルを設定する。
【０６９９】
次いで、設定したＭＯＤＥ変換テーブルを参照して、先読み変動コマンドのＭＯＤＥに対応するサブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥを取得する（ステップＣ８２４）。次いで、先読み変動ＡＣＴ変換テーブルを設定して（ステップＣ８２５）、先読み変動コマンドのＡＣＴに対応するサブ内先読み変換コマンドＡＣＴを取得する（ステップＣ８２６）。
【０７００】
ＭＯＤＥには前半変動の情報が含まれているが、このＭＯＤＥに基づき設定される前半変動の内容や時間は判定時における保留数によって変化するので、事前判定時の判定と特図変動表示ゲーム開始時の判定とで判定結果が異なる場合がある。よって、判定時の保留数に影響されずに先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにするために、現在の保留数に応じた変換態様でＭＯＤＥを変換し、判定時の保留数によらずに共通して扱うことができるようにしている。例えば、リーチなしはずれ変動であって保留の

状況によっては短い前半変動時間になる可能性があるものや、リーチなしはずれ変動であって保留の状況にかかわらず長い前半変動時間となるもののように、先読み予告演出の設定で考慮する事項で区分けしたＭＯＤＥに変換しておき、先読み予告演出の処理を容易かつ確実に行うことができるようにする。

【０７０１】

また、ＡＣＴにはリーチの有無やリーチの種類などの後半変動の情報が含まれている。このＡＣＴに基づき設定される後半変動の内容は判定時の保留数によって変化することはない。しかし、例えばノーマルリーチでも、最終停止図柄がリーチ図柄の１コマ手前で停止するはずれと、１コマ先で停止するはずれと、当りの場合とが設定されているように、同種のリーチでも様々な態様があり、このそれぞれに対応したＡＣＴが設定されているため、値の範囲が広いものとなっている。このため、同一系統のリーチに対応するＡＣＴを同一のＡＣＴに変換することで数を減らし、先読み予告演出の処理におけるチェックなどの処理負担を軽減するようにしている。

【０７０２】

次いで、変換後のＭＯＤＥ、ＡＣＴは共に０以外であるかを判定する（ステップＣ８２７）。

変換後のＭＯＤＥ、ＡＣＴは共に０以外でない場合（ステップＣ８２７；Ｎ）には、異常なコマンド値であるので先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、変換後のＭＯＤＥ、ＡＣＴは共に０以外である場合（ステップＣ８２７；Ｙ）には、変換後コマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域にセーブして（ステップＣ８２８）、ＭＯＤＥとＡＣＴの組合せ（コマンド組合せ）が正常であるかを判定する先読みコマンド整合チェック処理（ステップＣ８２９）を行う。

【０７０３】

先読みコマンド整合チェック処理（ステップＣ８２９）の結果、コマンド組合せが正常でない場合（ステップＣ８３０；Ｎ）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、コマンド組合せが正常である場合（ステップＣ８３０；Ｙ）には、先読み予告演出の実行を抽選する先読み抽選処理（ステップＣ８３１）を行い、遊技球先読み演出を発生するかを判定する（ステップＣ８３２）。

遊技球先読み演出を発生しない場合（ステップＣ８３２；Ｎ）には、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップＣ８３４）。

一方、遊技球先読み演出を発生する場合（ステップＣ８３２；Ｙ）、すなわち先読み抽選処理（ステップＣ８３１）で選出された先読み予告演出に遊技球先読み演出が含まれる場合には、遊技球先読み演出に対応する動作を設定して（ステップＣ８３３）、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生するかを判定する（ステップＣ８３４）。

【０７０４】

遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生しない場合（ステップＣ８３４；Ｎ）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。

一方、遊技球先読み演出以外の先読み予告演出を発生する場合（ステップＣ８３４；Ｙ）には、当該発生する先読み予告演出（すなわち、先読み抽選処理（ステップＣ８３１）で選出された先読み予告演出（遊技球先読み演出以外の先読み予告演出））が、直ちに開始する演出であるかを判定する（ステップＣ８３５）。直ちに開始する演出とは、例えば、表示装置４１等に表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様を現時点から変更する保留変化予告である。また、直ちに開始しない演出とは、特図変動表示ゲームの実行中に行う先読み予告演出であって、複数の特図変動表示ゲームに亘り連続で特定の演出やリーチ状態を発生させる演出や、変動表示中に登場するキャラクタによって予告を行う演出、飾り特図始動記憶表示の表示態様を現時点よりも後のタイミングで変更する保留変化予告などである。なお、このような直ちに開始しない演出の実行を開始するタイミングとしては、特図変動表示ゲームの実行中であればその特図変動表示ゲームが終了し、次の特図変動表示ゲームの実行が開始されるタイミングなどが該当する。

【０７０５】

直ちに開始する演出でない場合（ステップＣ８３５；Ｎ）には、先読み変動系コマンド処理を終了する。この場合は、先読み予告演出を実行する特図変動表示ゲームの開始時などに予告の設定を行う。

一方、直ちに開始する演出である場合（ステップＣ８３５；Ｙ）には、選出された先読み予告演出（遊技球先読み演出以外の先読み予告演出）に対応する表示を設定し（ステップＣ８３６）、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【０７０６】

先読み抽選処理（ステップＣ８３１）では、例えば、抽選対象の始動記憶が第１始動記憶である場合（すなわち、最新の保留情報が特図１保留である場合）に、遊技球先読み演出に対する抽選が、その他の先読み予告演出に対する抽選とともに実行される。遊技球先読み演出に対する抽選においては、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果である場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果でない場合よりも高い確率で、遊技球先読み演出を実行することが決定（すなわち、遊技球先読み演出が選出）される。あるいは、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム中にリーチ演出が発生する場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲーム中にリーチ演出が発生しない場合よりも高い確率で、遊技球先読み演出を実行することが決定（すなわち、遊技球先読み演出が選出）される。以下、抽選対象の始動記憶を発生させた遊技球を「対象遊技球」という。

【０７０７】

そして、先読み抽選処理で選出された先読み予告演出に遊技球先読み演出が含まれる場合（ステップＣ８３２；Ｙ）には、遊技球先読み演出に対応する動作が設定される（ステップＣ８３３）。遊技球先読み演出に対応する動作を設定した場合には、演出制御装置３００は、所定の第１時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第２時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。

【０７０８】

図８１及び図８２に示すアウトゾーンユニット９００を、例えば図８６に示すように変更した場合、具体的には、回転体９２０が有する孔部の全てが遊技球収容部９２０ａとなるよう変更するとともに、各遊技球収容部９２０ａに設けられた排出規制壁９２２が開閉可能となるように変更した場合に、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。

具体的には、この開閉可能な排出規制壁９２２は、閉鎖している状態では遊技球の排出（遊技球が孔部の前方から後方へと通り抜けること）を規制できるが、開放している状態では遊技球の排出を規制できないようになっている。

【０７０９】

したがって、例えば図８６（ａ）に示すように、回転体９２０の遊技球収容部９２０ａに設けられた排出規制壁９２２が閉鎖している場合には、当該遊技球収容部９２０ａに流入した遊技球は、回転体９２０及び第２誘導流路９４０ａによって擬似入賞口９００ａへと誘導されることとなる。

一方、例えば図８６（ｂ）に示すように、回転体９２０の遊技球収容部９２０ａに設けられた排出規制壁９２２が開放している場合には、当該遊技球収容部９２０ａに流入した遊技球は、当該遊技球収容部９２０ａを通り抜けて、球排出ユニットへと排出されることとなる。

すなわち、全ての排出規制壁９２２（あるいは、対象遊技球が流入する予定の遊技球収容部９２０ａに設けられた排出規制壁９２２）が閉鎖することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、全ての排出規制壁９２２（あるいは、対象遊技球が流入する予定の遊技球収容部９２０ａに設けられた排出規制壁９２２）が開放することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。この場合、回転体９２０の動きは一定のまま擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とを切り替えることができる。すなわち、擬似入賞可能状態であるか擬似入賞不可能状態であるかが、遊技者が一見して判別しにくいた

め、擬似入賞不可能状態である場合にも興趣の低下を抑制できる。

【０７１０】

前述したように、演出制御装置３００は、所定の第１時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第２時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図８６に示す構成の場合、第１時間は、例えば、遊技球が始動入賞口３６に入賞してから回転体９２０の孔部に流入するまでに要する時間よりも若干短い時間であり、第１誘導流路９３０ａの長さ等に基づき予め設定されている。また、第２時間は、例えば、遊技球が回転体９２０の孔部に流入してから第２誘導流路９４０ａに流入するまでに要する時間、すなわち回転体９２０の孔部が第１位置（本変形例の場合、最下の位置）から第２位置（本変形例の場合、最上の位置）まで移動するのに要する時間よりも若干長い時間であり、回転体９２０の回転速度等に基づき予め設定されている。

【０７１１】

これにより、例えば、対象遊技球が回転体９２０の孔部に流入する直前のタイミング（流入する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となるとともに、当該対象遊技球が第２誘導流路９４０ａに流入した直後のタイミング（流入した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる。

【０７１２】

あるいは、図８１及び図８２に示すアウトゾーンユニット９００を、例えば図８７に示すように変更した場合、具体的には、第２誘導流路部材９４０が所定の回動軸（例えば上流側突起部９４１）を中心に回動可能となるよう変更するとともに、回転体９２０が有する孔部の全てが遊技球収容部９２０ａ（開閉不能な排出規制壁９２２を有する遊技球収容部９２０ａ）となるように変更した場合にも、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。

具体的には、この回動可能な第２誘導流路部材９４０は、回動することで、第２誘導流路９４０ａの上流側が下流側よりも高い位置に配された上流側高状態と、第２誘導流路９４０ａの上流側が下流側よりも低い位置に配された上流側低状態とに変換できるようになっている。

【０７１３】

したがって、例えば図８７（ａ）に示すように、第２誘導流路部材９４０が上流側高状態である場合には、第２誘導流路９４０ａに流入した遊技球は、下流側（擬似入賞口９００ａ側）へと流下し、第２誘導流路部材９４０から落下して、擬似入賞口９００ａに流入することとなる。

一方、例えば図８７（ｂ）に示すように、第２誘導流路部材９４０が上流側低状態である場合には、第２誘導流路９４０ａに流入した遊技球は、下流側（擬似入賞口９００ａ側）とは反対側へと流下し、第２誘導流路部材９４０から落下して、アウトゾーンユニット９００の外部（遊技領域３２）のアウト口３０ａに流入することとなる。

すなわち、第２誘導流路部材９４０が上流側高状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、第２誘導流路部材９４０が上流側低状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。

【０７１４】

前述したように、演出制御装置３００は、所定の第１時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第２時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図８７に示す構成の場合、第１時間は、例えば、遊技球が始動入賞口３６に入賞してから第２誘導流路９４０ａに流入するまでに要する時間よりも若干短い時間であり、第１誘導流路９３０ａの長さや回転体９２０の回転速度などに基づき予め設定されている。また、第２時間は、例えば、遊技球が第２誘導流路９４０ａに流入してから擬似入賞口９００ａに流入するまでに要する時間よりも若干長い時間であり、第２誘導流路９４

０ａの長さ等に基づき予め設定されている。
【０７１５】
これにより、例えば、対象遊技球が第２誘導流路９４０ａに流入する直前のタイミング（流入する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となるとともに、当該対象遊技球が擬似入賞口９００ａに流入した直後のタイミング（流入した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる。
【０７１６】
また、図８１及び図８２に示すアウトゾーンユニット９００を、例えば図８８に示すように変更した場合、具体的には、第１誘導流路９３０ａに支流路９３０ｂ（第１誘導流路９３０ａから分かれ出た流路）を設けて当該支流路９３０ｂへの分岐点に開閉扉９３１を備えるよう変更するとともに、回転体９２０が有する孔部の全てが遊技球収容部９２０ａ（開閉不能な排出規制壁９２２を有する遊技球収容部９２０ａ）となるように変更した場合にも、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態と擬似入賞不可能状態とに変換可能となる。
具体的には、この開閉扉９３１は、回動することで、第１誘導流路９３０ａの下流部分の入口を開放して支流路９３０ｂの入口を閉鎖する本流開放状態と、第１誘導流路９３０ａの下流部分の入口を閉鎖して支流路９３０ｂの入口を開放する本流閉鎖状態とに変換できるようになっている。
【０７１７】
したがって、例えば図８８（ａ）に示すように、開閉扉９３１が本流開放状態である場合には、第１誘導流路９３０ａを流下中の遊技球は、第１誘導流路９３０ａの下流部分に進入し、回転体９２０の孔部（遊技球収容部９２０ａ）に流入して、回転体９２０及び第２誘導流路９４０ａによって擬似入賞口９００ａへと誘導されることとなる。
一方、例えば図８８（ｂ）に示すように、開閉扉９３１が本流閉鎖状態である場合には、第１誘導流路９３０ａを流下中の遊技球は、支流路９３０ｂに進入し、第１誘導流路部材９３０から落下して、アウトゾーンユニット９００の外部（遊技領域３２）のアウト口３０ａに流入することとなる。
すなわち、開閉扉９３１が本流開放状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞可能状態になり、開閉扉９３１が本流閉鎖状態に変換することによって、特定ゲーム機構は擬似入賞不可能状態になる。
【０７１８】
前述したように、演出制御装置３００は、所定の第１時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換し、当該変換から所定の第２時間の経過後に、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換するよう構成されている。図８８に示す構成の場合、第１時間及び第２時間は、例えば、第１誘導流路９３０ａの長さや支流路９３０ｂの位置などに基づき予め設定されている。
具体的には、第１時間は、例えば、対象遊技球が支流路９３０ｂへの分岐点に到着する直前のタイミング（到着する直前と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞不可能状態から擬似入賞可能状態に変換することが可能となる時間に設定されている。また、第２時間は、例えば、当該対象遊技球が第１誘導流路９３０ａの下流部分の入口（すなわち、遊技盤３０に設けられた貫通孔３０ｂの入口（前端））を通過した直後のタイミング（通過した直後と推測されるタイミング）で、特定ゲーム機構を擬似入賞可能状態から擬似入賞不可能状態に変換することが可能となる時間に設定されている。
【０７１９】
このように本変形例の遊技機１０は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）と、当該入賞領域に入賞した遊技球が流入する流入領域（アウトゾーンユニット９００）と、を備えた遊技機において、流入領域内で、入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（本変形例の場合、遊技球が擬似入賞口９００ａに流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構（本変形例の場合、第１誘導流路９３０ａ、回転体９２０、第２誘導流路９４０ａ及び擬似入賞口９００ａ）と、所定の情報（本変形例の場合、先読み結果）を、特

定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置３００）と、を備えるよう構成可能である。

【０７２０】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定の情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７２１】

また、本変形例の遊技機１０は、入賞領域（本変形例の場合、始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき入賞記憶を記憶する入賞記憶手段（演出制御装置３００）と、入賞記憶に基づいて、複数の識別情報による変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行するゲーム実行手段（演出制御装置３００）と、入賞記憶を、当該入賞記憶に基づく変動表示ゲームが実行される以前に判定する事前判定手段（演出制御装置３００）と、を備え、報知手段（演出制御装置３００）は、事前判定手段の判定結果（先読み結果）を、特定ゲームの結果によって報知するよう構成可能である。

【０７２２】

このように構成することによって、特定ゲームの結果により先読み結果を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

なお、特定ゲームの結果によって報知する所定の情報は、先読み結果、すなわち実行前の変動表示ゲームの遊技結果（未消化変動の結果関連情報）に限定されるものではなく、適宜変更可能であり、例えば、実行中の変動表示ゲームの遊技結果（消化中変動の結果関連情報）であっても良い。

【０７２３】

《遊技球貯留装置》

また、アウトゾーンユニット９００は、遊技球貯留装置９６０を備えていても良い。

図８９（ａ）は、遊技球貯留装置９６０を備えるアウトゾーンユニット９００の前面側から見た斜視図であり、図８９（ｂ）は、遊技球貯留装置９６０の前面側から見た斜視図である。

図８９（ａ），（ｂ）に示すように、遊技球貯留装置９６０は、例えば、外形略直方体状のケース部材９６１と、ケース部材９６１に設けられた流出口９６１ｂを開閉する開閉部材９６２と、開閉部材９６２を駆動する開閉駆動機構部（図示省略）とを備えて構成される。

ケース部材９６１の前面壁には、前後方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの流入口９６１ａが設けられている。また、ケース部材９６１の右側面壁には、左右方向に貫通する遊技球が通過可能なサイズの流出口９６１ｂが設けられている。なお、流入口９６１ａの配設位置や流出口９６１ｂの配設位置は適宜変更可能である。具体的には、流出口９６１ｂは、例えば、ケース部材９６１の底面壁に設けられていても良い。

【０７２４】

図８９（ａ）に示すように、ケース部材９６１の流入口９６１ａは、入賞口形成部材９１０の後端と接続している。したがって、擬似入賞口９００ａに流入した遊技球は、入賞口形成部材９１０の開口部９１２を通過することで、ケース部材９６１の流入口９６１ａから当該ケース部材９６１の内部に進入して、当該ケース部材９６１の内部に貯留される。

ケース部材９６１は、当該ケース部材９６１の内部に貯留されている遊技球を前方から視認可能なように光透過性を有している。すなわち、ケース部材９６１は、透明又は半透明の部材である。

【０７２５】

開閉部材９６２は、例えば図８９（ａ）に示すように、ケース部材９６１の流出口９６１ｂを閉じた状態と、例えば図８９（ｂ）に示すように、ケース部材９６１の流出口９６１ｂを開いた状態とに変換可能となっている。開閉部材９６２が開いた状態になった場合に、ケース部材９６１の内部に貯留されている遊技球は、流出口９６１ｂを通過して、球排出ユニットへと排出される。

演出制御装置３００は、例えば、所定の開タイミングになった場合に開閉部材９６２を閉じた状態から開いた状態に変換し、所定の閉タイミングになった場合に開閉部材９６２を開いた状態から閉じた状態に変換するよう構成されている。

【０７２６】

ここで、開閉部材９６２を開いた状態に変換する開タイミングは、適宜選択可能であり、例えば、閉タイミングから所定時間が経過した時であっても良いし、ケース部材９６１の内部に貯留されている遊技球の個数が所定の閾値を超えた時であっても良いし、遊技者が操作手段（例えば演出ボタン２５）を所定の操作態様で操作した時であっても良いし、所定の演出の開始時（あるいは終了時）であっても良いし、変動表示ゲームの開始時（あるいは終了時）であっても良い。ケース部材９６１の内部に貯留されている遊技球の個数は、例えば、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出した回数をカウントすることによって判断可能である。

また、開閉部材９６２を閉じた状態に変換する閉タイミングは、適宜選択可能であり、例えば、開タイミングから所定時間が経過した時である。当該所定時間は、例えば、ケース部材９６１の内部が遊技球で満杯である場合にケース部材９６１内の全ての遊技球を排出するのに要する時間よりも若干長い時間であり、ケース部材９６１のサイズや形状などに基づき予め設定されている。

【０７２７】

このように、アウトゾーンユニット９００に遊技球貯留装置９６０を備えて、擬似入賞口９００ａに流入した遊技球をケース部材９６１の内部に貯留することによって、始動入賞口３６に入賞した遊技球の量を遊技者に実感させることが可能となる。

なお、始動入賞口３６に入賞した遊技球の全部をケース部材９６１の内部に貯留する等の観点から、回転体９２０が有する孔部は全て遊技球収容部９２０ａであることが好ましい。

【０７２８】

《始動入賞ユニット》

アウトゾーンユニット９００に替えて、始動入賞ユニット３６０を設けても良い。すなわち、本変形例の遊技盤３０においては、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動入賞領域）と擬似入賞口３６０ａとを備える始動入賞ユニット３６０が、アウト口３０ａの上方に配設されていても良い。

【０７２９】

図９０は、始動入賞ユニット３６０を備える遊技機１０の遊技盤３０の要部を説明する図であって、前面側から見た図（正面図）である。

図９０に示すように、始動入賞ユニット３６０は、例えば、略板状のベース部材３６１と、ベース部材３６１の上部に取り付けられた通過口形成部材３６２と、ベース部材３６１の略中央部に取り付けられた回転体３６３とを備えて構成される。

ベース部材３６１における回転体３６３の左方及び右方には、擬似入賞口３６０ａが設けられている。また、ベース部材３６１における回転体３６３の上方であって通過口形成部材３６２の下方には、流出口３６４が設けらている。

【０７３０】

通過口形成部材３６２は、上部（ステージ部３２Ｓ）に向けて開口する通過口３６２ａを形成している。通過口３６２ａに流入した遊技球は、例えば、ベース部材３６１の後面側に配設された裏面流路（図示省略）を通過して、ベース部材３６１に設けられた流出口３６４からベース部材３６１の前面側（すなわち始動入賞ユニット３６０の内部）に流出する。

通過口３６２ａは、通常の始動口に見せかけた形状をなしている。これにより、実際には始動入賞ユニット３６０の内部に進入した遊技球が始動入賞口３６に入賞可能であるが、通過口３６２ａを通常の始動口に見せかけた形状にすることによって、始動口（例えば始動入賞口３６）に入賞した遊技球が、始動入賞ユニット３６０の内部に進入するかのように見せることができる。

【０７３１】

ベース部材３６１の前面側には、前方へ延出するリブ状の左延出壁３６５及び右延出壁３６６が設けられている。

左延出壁３６５は、流出口３６４から流出した遊技球を、左側の擬似入賞口３６０ａへと誘導する誘導流路を形成している。

また、右延出壁３６６は、流出口３６４から流出した遊技球を、右側の擬似入賞口３６０ａへと誘導する誘導流路を形成している。

【０７３２】

さらに、左延出壁３６５及び右延出壁３６６は、始動入賞ユニット３６０の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止する機能も有する。具体的には、始動入賞ユニット３６０の内部は、通過口形成部材３６２と回転体３６３と左延出壁３６５と右延出壁３６６とによって囲まれており、これにより、通過口３６２ａに流入した遊技球以外の遊技球が、始動入賞ユニット３６０の内部に進入することを防止している。すなわち、通過口３６２ａに流入した遊技球のみが、始動入賞ユニット３６０の内部に進入可能となっている。

なお、ベース部材３６１の前面のうち、少なくとも通過口形成部材３６２と回転体３６３と左延出壁３６５と右延出壁３６６とによって囲まれた部分には、装飾が施されていることが好ましい。

【０７３３】

回転体３６３は、例えば、円板部材に当該円板部材の外周面の一部を中心に向けて窪ませた凹部を設けた形状をなしており、当該凹部に始動入賞口３６が形成されている。回転体３６３は、一定速度で左右に回動するよう構成されている。なお、回転体３６３は、一定速度で一定方向（例えば、前面側から見て時計回り方向）に回転するよう構成されていても良い。

回転体３６３は、左右に回動することで、流出口３６４から流出した遊技球が始動入賞口３６に入賞可能な入賞可能状態と入賞困難（あるいは入賞不可能）な入賞困難状態とに変換可能である。

【０７３４】

具体的には、例えば図９１（ａ）に示すように始動入賞口３６が流出口３６４を向いている状態は、入賞可能状態である。

一方、例えば図９１（ｂ）に示すように始動入賞口３６が左側の擬似入賞口３６０ａを向いている状態や、例えば図９１（ｃ）に示すように始動入賞口３６が右側の擬似入賞口３６０ａを向いている状態は、入賞困難状態である。回転体３６３が入賞困難状態である場合等、流出口３６４から流出した遊技球が始動入賞口３６に流入できなかった場合には、当該遊技球は左側の擬似入賞口３６０ａ又は右側の擬似入賞口３６０ａに流入することとなる。

【０７３５】

始動入賞口３６に入賞した遊技球（すなわち、始動入賞口３６に流入し始動口１スイッチ３６ａによって検出された遊技球）は、球排出ユニットへと排出される。

また、擬似入賞口３６０ａに流入した遊技球も、球排出ユニットへと排出される。擬似入賞口３６０ａに流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置３００に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置３００は、所定の演出を実行するよう構成されている。

【０７３６】

このように、始動入賞ユニット３６０は、通過口３６２ａに流入した遊技球を内部で始

動入賞口３６と擬似入賞口３６０ａとに振り分けることができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、遊技球が擬似入賞口３６０ａに流入した場合（すなわち始動入賞口３６に入賞しなかった場合）には、所定の演出を実行するため、遊技球が始動入賞口３６に入賞しなかった際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することができる。

なお、始動入賞ユニット３６０の内部は前方から視認可能となっている。

【０７３７】

また、演出制御装置３００は、擬似入賞口３６０ａに遊技球が流入した場合（すなわち擬似入賞口スイッチの検出信号が当該演出制御装置３００に出力された場合）には、所定の演出（擬似入賞口３６０ａに遊技球が流入した場合に実行される演出）の実行権利である演出記憶を記憶し、未消化の演出記憶の数を表示するようにしても良い。未消化の演出記憶の数は、未消化の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と区別可能なように表示することが好ましい。

【０７３８】

《アウトゾーンユニットの変形例》

アウト口３０ａの上方に配設され、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動入賞領域）及び擬似入賞口を備えるアウトゾーンユニットは、図８１及び図８２に示すアウトゾーンユニット９００に限定されず、適宜変更可能であり、例えば図９２に示すアウトゾーンユニット１９００であっても良い。

【０７３９】

図９２に示すように、アウトゾーンユニット１９００は、例えば、略板状のベース部材１９１０と、ベース部材１９１０の上部に取り付けられた振分部材１９２０と、ベース部材１９１０の略中央部に取り付けられた回転体１９３０と、ベース部材１９１０の右部に取り付けられた球転動部材１９４０とを備えて構成される。

ベース部材１９１０における振分部材１９２０の上方には、始動入賞口３６が設けられているとともに、ベース部材１９１０における球転動部材１９４０の下方には、擬似入賞口１９００ａが設けられている。また、ベース部材１９１０における振分部材１９２０の後方には、上側アウト口１９１１が設けられているとともに、ベース部材１９１０における回転体１９３０の下方には、下側アウト口１９１２が設けらている。また、ベース部材３６１における振分部材１９２０の上方であって始動入賞口３６の下方には、流出口１９１３が設けらている。

【０７４０】

始動入賞口３６に入賞した遊技球は、例えば、ベース部材１９１０の後面側に配設された裏面流路（図示省略）を通過して、ベース部材１９１０に設けられた流出口１９１３からベース部材１９１０の前面側（すなわちアウトゾーンユニット１９００の内部）に流出する。

【０７４１】

ベース部材１９１０の前面側には、前方へ延出するリブ状の左外側延出壁１９５１、左内側延出壁１９５２、右外側延出壁１９５３、右内側延出壁１９５４及び進入防止壁１９５５が設けられている。

左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２は、流出口１９１３から流出し振分部材１９２０によって左側に振り分けられた遊技球を、下側アウト口１９１２へと誘導する誘導流路を形成している。

また、右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４は、流出口１９１３から流出し振分部材１９２０によって右側に振り分けられた遊技球を、球転動部材１９４０へと誘導する誘導流路を形成している。

【０７４２】

また、進入防止壁１９５５は、左外側延出壁１９５１及び右外側延出壁１９５３とともに、アウトゾーンユニット１９００の周囲を流下する遊技球の内部への進入を防止している。具体的には、アウトゾーンユニット１９００の内部は、左外側延出壁１９５１と右外側延出壁１９５３と進入防止壁１９５５とによって囲まれており、これにより、始動入賞

口３６に入賞した遊技球以外の遊技球が、アウトゾーンユニット１９００の内部に進入することを防止している。すなわち、始動入賞口３６に入賞した遊技球のみが、アウトゾーンユニット１９００の内部に進入可能となっている。

【０７４３】

振分部材１９２０は、例えば、凹部１９２１を有する略Ｖ字状の部材であり、当該凹部１９２１で遊技球を受け止めることが可能となっている。振分部材１９２０は、回動軸１９２２を中心にして、一定速度で左右に回動するよう構成されている。

振分部材１９２０は、左右に回動することで、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を凹部１９２１で受け止めて後側（上側アウト口１９１１）へと振り分ける後振分状態と、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を左側へと振り分ける左振分状態と、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球を右側へと振り分ける右振分状態とに変換可能である。

【０７４４】

具体的には、例えば図９３（ａ）に示すように、凹部１９２１が上方（始動入賞口３６）を向いている状態は、後振分状態である。振分部材１９２０が後振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の凹部１９２１に受け止められて当該振分部材１９２０の後方に形成された上側アウト口１９１１に流入し、球排出ユニットへと排出される。

また、例えば図９３（ｂ）に示すように、凹部１９２１が右方を向いている状態は、左振分状態である。振分部材１９２０が左振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の左側面や左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって下側アウト口１９１２へと誘導される。下側アウト口１９１２に流入した遊技球は、球排出ユニットへと排出される。

【０７４５】

また、例えば図９３（ｃ）に示すように、凹部１９２１が左方を向いている状態は、右振分状態である。振分部材１９２０が右振分状態である場合、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の右側面や右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって球転動部材１９４０へと誘導される。球転動部材１９４０へと誘導された遊技球は、球転動部材１９４０を介して擬似入賞口１９００ａに流入し、球排出ユニットへと排出される。

【０７４６】

回転体１９３０は、円板状の部材であり、厚み方向が遊技機１０の前後方向に略一致した状態で配設されている。回転体１９３０は、一定速度で一定方向（この例の場合、前面側から見て時計回り方向）に回転する。

回転体１９３０には、磁石が内蔵されている。この磁石は、回転体１９３０の外周面の磁石配置箇所（磁石が配置された箇所）に接触した遊技球を、当該磁石配置箇所に吸着（接触した状態で保持）するためのものである。遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に接触すると、当該磁石配置箇所に吸着されて、回転する回転体１９３０によって下から上へと持ち上げられ、球転動部材１９４０へと誘導される。

【０７４７】

したがって、下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、下側アウト口１９１２に流入する前に回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着した場合には、下側アウト口１９１２に流入せずに、球転動部材１９４０へと誘導される。

一方、下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着しなかった場合には、下側アウト口１９１２に流入する。

なお、図９２及び図９３に示す例では、回転体１９３０の磁石配置箇所が１箇所（具体的には、回転体１９３０の前面に施された三角模様が指す箇所）だけであるが、磁石配置箇所は複数箇所であっても良い。

【０７４８】

球転動部材１９４０は、円形皿状の部材であって、いわゆるクルーンと呼ばれるもので

あり、上面は中央に向かって下る傾斜面となっていて、略中央部に遊技球を下方の擬似入賞口１９００ａへ流下させる連通孔１９４１が形成されている。球転動部材１９４０に流入した遊技球は、周回しながら徐々に中央へ流下し、連通孔１９４１から擬似入賞口１９００ａへ流下するようになっている。

【０７４９】

擬似入賞口１９００ａに流入した遊技球は、擬似入賞口スイッチ（図示省略）によって検出される。擬似入賞口スイッチの検出信号は演出制御装置３００に出力され、擬似入賞口スイッチが遊技球を検出すると、演出制御装置３００は、所定の演出を実行するよう構成されている。当該所定の演出としては、例えば、激熱キャラクタやキャラクタの群などが出現する演出が実行される。

【０７５０】

演出制御装置３００は、例えば、始動入賞口３６に遊技球が入賞した時に、当該入賞に基づき記憶される始動記憶を抽選対象として、振分部材１９２０を回動させる振分演出を行うか否か決定する振分演出可否抽選を行う。この振分演出は先読み予告演出の一種であり、振分演出可否抽選においては、例えば、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果である場合には、抽選対象の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が特別結果でない場合よりも高い確率で、振分演出を実行することが決定されるようになっている。すなわち、振分演出は期待度（大当り期待度）の高い演出であると言える。

振分演出として、左振分弱演出、左振分強演出、右振分演出が設定されている。なお、期待値は、例えば、左振分弱演出＜右振分演出＜左振分強演出の順に高くなるようになっている。

【０７５１】

振分部材１９２０は、例えば、振分演出の時だけ回動し、それ以外の時は初期状態（後振分状態）を維持している。したがって、振分演出可否抽選において振分演出を実行しないことが決定された場合には、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の凹部１９２１に受け止められて上側アウト口１９１１に流入する。

一方、振分演出可否抽選において右振分演出の実行が決定された場合には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から右振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、球転動部材１９４０へと誘導されて擬似入賞口１９００ａに流入する。

【０７５２】

また、振分演出可否抽選において左振分強演出の実行が決定された場合には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、下側アウト口１９１２へと誘導される。回転体１９３０は、例えば、左振分強演出の時だけ回転し、それ以外の時は回転しないようになっている。したがって、左振分強演出において下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、下側アウト口１９１２に流入する前に回転する回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着した場合には、当該回転体１９３０によって球転動部材１９４０へと誘導されて擬似入賞口１９００ａに流入する。一方、下側アウト口１９１２に流入する前に回転する回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着しなかった場合には、下側アウト口１９１２に流入する。このように、左振分強演出では、下側アウト口１９１２に流入する可能性のあった遊技球が擬似入賞口１９００ａに流入するといった敗者復活的な演出を行うことが可能であり、遊技の興趣が向上する。

【０７５３】

また、振分演出可否抽選において左振分弱演出の実行が決定された場合には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、下側アウト口１９１２へと誘導される。回転体１９３０は、回転停止中は、下側アウト口

１９１２へと誘導された遊技球が磁石配置箇所に吸着できない状態（例えば、磁石配置箇所が上側（下側アウト口１９１２と反対側）を向いた状態）を維持している。したがって、左振分弱演出において下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着せず、下側アウト口１９１２に流入する。

【０７５４】

このように、アウトゾーンユニット１９００を備えた遊技機１０によれば、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で、入賞領域（例えば、始動入賞口３６）に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（例えば、遊技球が擬似入賞口１９００ａに流入するか否かのゲーム）を行う特定ゲーム機構（例えば、左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形成される誘導流路、右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって形成される誘導流路、振分部材１９２０、回転体１９３０、球転動部材１９４０及び擬似入賞口１９００ａ）と、特定ゲームの結果が所定結果になったと判定した場合に、所定演出（例えば、激熱キャラクタやキャラクタの群などが出現する演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備えている。

【０７５５】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７５６】

また、アウトゾーンユニット１９００を備えた遊技機１０によれば、所定の情報（例えば先読み結果）を、特定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置３００）を備えるよう構成可能である。

ここでいう、特定ゲームの結果とは、例えば、「遊技球が上側アウト口１９１１に流入した（すなわち、振分演出が実行されなかった）」、「遊技球が左側に振り分けられて下側アウト口１９１２に流入した（すなわち、左振分弱演出が実行された）」、「遊技球が左側に振り分けられて擬似入賞口１９００ａに流入した（すなわち、左振分強演出が実行された）」、「遊技球が右側に振り分けられて擬似入賞口１９００ａに流入した（すなわち、右振分演出が実行された）」のいずれかである。

【０７５７】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定の情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７５８】

＜振分演出の変形例＞

ここで、振分部材１９２０を回動させる振分演出の変形例を示す。具体的には、振分演出の演出態様によって、現在設定されている確率設定値や大当り履歴を示唆する場合の一例を示す。

前述したように、振分演出として、左振分弱演出（左振分弱態様の振分演出）、左振分強演出（左振分強態様の振分演出）、右振分演出（右振分態様の振分演出）が設定されている。すなわち、振分演出の演出態様には、左振分弱態様と左振分強態様と右振分態様とがある。そして、期待値（大当り期待度等）は、例えば、左振分弱演出＜右振分演出＜左振分強演出の順に高くなっている。すなわち、前述の振分演出においては、当該振分演出の演出態様によって期待値（大当り期待度等）を示唆することができる。

【０７５９】
振分演出の演出態様によって示唆可能な情報は、期待値に限定されず適宜変更可能であり、例えば、現在設定されている確率設定値であっても良い。
具体的には、演出制御装置３００は、例えば、始動入賞口３６に遊技球が入賞した時に、当該入賞に基づき記憶される始動記憶を抽選対象として、振分部材１９２０を回動させる振分演出を行うか否か決定する振分演出可否抽選を行う。
振分部材１９２０は、例えば、振分演出の時だけ回動し、それ以外の時は初期状態（後振分状態）を維持している。したがって、振分演出可否抽選に当選しなかった場合（振分演出可否抽選において振分演出の非実行が決定された場合）には、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、振分部材１９２０の凹部１９２１に受け止められて上側アウト口１９１１に流入する。
【０７６０】
一方、振分演出可否抽選に当選した場合（振分演出可否抽選において振分演出の実行が決定された場合）には、演出制御装置３００は、現在設定されている確率設定値に基づいて振分演出の演出態様を決定し、当該決定した演出態様で振分演出を実行する。
例えば図９４（ａ）に示すように、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」である場合には、右振分態様の振分演出（右振分演出）が実行される。具体的には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から右振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、球転動部材１９４０へと誘導されて擬似入賞口１９００ａに流入する。すなわち、この場合、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路として、右側流路（右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって形成される誘導流路）が選択される。
【０７６１】
また、例えば図９４（ａ）に示すように、現在設定されている確率設定値が「５」又は「６」である場合には、左振分強態様の振分演出（左振分強演出）が実行される。具体的には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、下側アウト口１９１２へと誘導される。回転体１９３０は、例えば、左振分強演出の時だけ回転し、それ以外の時は回転しないようになっている。したがって、左振分強演出において下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、下側アウト口１９１２に流入する前に回転する回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着した場合には、当該回転体１９３０によって球転動部材１９４０へと誘導されて擬似入賞口１９００ａに流入する。一方、下側アウト口１９１２に流入する前に回転する回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着しなかった場合には、下側アウト口１９１２に流入する。すなわち、この場合、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路として、左側回転あり流路（左側流路（左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形成される誘導流路）＋回転体１９３０の回転あり）が選択される。
【０７６２】
また、例えば図９４（ａ）に示すように、現在設定されている確率設定値が「１」又は「２」である場合には、左振分弱態様の振分演出（左振分弱演出）が実行される。具体的には、演出制御装置３００は、振分部材１９２０を回動させて初期状態（後振分状態）から左振分状態に変換する。これにより、始動入賞口３６に入賞し流出口１９１３から流出した遊技球は、下側アウト口１９１２へと誘導される。回転体１９３０は、回転停止中は、下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球が磁石配置箇所に吸着できない状態（例えば、磁石配置箇所が上側（下側アウト口１９１２と反対側）を向いた状態）を維持している。したがって、左振分弱演出において下側アウト口１９１２へと誘導された遊技球は、回転体１９３０の磁石配置箇所に吸着せず、下側アウト口１９１２に流入する。すなわち、この場合、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路として、左側回転なし流路（左側流路（左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形

成される誘導流路）＋回転体１９３０の回転なし）が選択される。

【０７６３】

これにより、振分演出を実行することによって、振分演出可否抽選に当選したこと（すなわち、振分演出可否抽選に当選しなかった場合よりも大当り期待度が高いこと）を示唆することができるとともに、当該振分演出の演出態様によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができる。

振分演出の演出態様によって、アウトゾーンユニット１９００に流入した遊技球が通過する流路（以下「アウト球通過流路」という）として選択される流路が異なる。したがって、本変形例の場合、選択されたアウト球通過流路によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができるとも言える。

【０７６４】

このように、本変形例の遊技機１０は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で、入賞領域（例えば、始動入賞口３６）に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）を行う特定ゲーム機構（例えば、左側流路（左外側延出壁１９５１及び左内側延出壁１９５２によって形成される誘導流路）、右側流路（右外側延出壁１９５３及び右内側延出壁１９５４によって形成される誘導流路）、振分部材１９２０、回転体１９３０）を備えている。

【０７６５】

したがって、遊技の公平性や公正性を保ちつつ遊技の興趣を高めることができる。

具体的には、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるため、遊技の興趣を高めることができる。また、特定ゲーム（遊技球演出）は、流入領域（アウトゾーンユニット１９００）に流入した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

【０７６６】

また、本変形例の遊技機１０は、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）を、特定ゲームの結果によって報知する報知手段（演出制御装置３００）を備えるよう構成することができる。

ここでいう、特定ゲームの結果とは、例えば、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である」のいずれかである。

したがって、アウト領域等の流入領域（アウトゾーンユニット１９００）内で特定ゲーム（遊技球演出）を行うことができるとともに、特定ゲームの結果によって所定情報を報知することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

なお、流入領域は、アウトゾーンユニット１９００に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、アウトゾーンユニット８００であっても良いし、アウトゾーンユニット９００であっても良し、始動入賞ユニット３６０であっても良い。

【０７６７】

また、現在設定されている確率設定値に対応する流路の選択率は１００％でなくても良い。すなわち、確率設定値に対応しない流路も選択可能として、確率設定値に対応しない流路の選択率よりも、確率設定値に対応する流路の選択率の方が高くなるようにしても良い。

具体的には、例えば、図９４（ａ）に示す例の場合、確率設定値「３」又は「４」に対応する流路は右側流路であり、対応しない流路は左側回転なし流路と左側回転あり流路であるが、その場合に、右側流路だけでなく左側回転なし流路や左側回転あり流路も選択可能とし、左側回転なし流路の選択率や左側回転あり流路の選択率よりも、右側流路の選択率が高くなるように構成しても良い。このように構成した場合には、遊技者は、右側流路が選択されやすいという傾向に基づいて、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」であると推測することができる。その他の確率設定値についても同様に構成できる。したがって、このように構成した場合も、選択されたアウト球通過流路（すなわち振分演

出の演出態様）によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができる。
【０７６８】
また、選択されたアウト球通過流路によって示唆する情報（すなわち振分演出の演出態様によって示唆する情報）は、現在設定されている確率設定値に限定されず、適宜変更可能である。
具体的には、例えば図９４（ｂ）に示すように、選択されたアウト球通過流路によって大当り履歴を示唆するようにしても良い。図９４（ｂ）に示す例の場合、遊技者は、選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である場合（あるいは“左側回転なし流路”が最も選択されやすい場合）には、大当り回数の累積値が１５回未満であると推測することができ、選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である場合（あるいは“右側流路”が最も選択されやすい場合）には、大当り回数の累積値が１５回以上３０回未満であると推測することができ、選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である場合（あるいは“左側回転あり流路”が最も選択されやすい場合）には、大当りの累積値が３０回以上であると推測することができる。無論、選択されたアウト球通過流路によって示唆する大当り履歴は、大当り回数の累積値（所定時点からの現時点までの特別遊技状態発生回数の合計値）に限定されず適宜変更可能であり、例えば、連チャン回数の累積値（所定時点からの現時点までの連チャン回数の合計値）であっても良い。
【０７６９】
このように、本変形例の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球が通過可能な複数の流路（例えば、左側回転なし流路、右側流路、左側回転あり流路）と、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に基づいて、複数の流路の中から遊技球が通過する流路を選択する選択手段（演出制御装置３００）と、選択手段の選択結果に応じて流路を切り替える切替手段（振分部材１９２０、回転体１９３０）と、を備える。
したがって、遊技球が通過する流路によって所定情報を示唆することができる。すなわち、遊技球を用いた演出として、所定情報を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０７７０】
また、本変形例の遊技機１０においては、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）を備え、所定情報は、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）であるよう構成することができる（図９４（ａ）参照）。
このように構成することで、遊技球を用いた演出として、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０７７１】
また、本変形例の遊技機１０において、所定情報は、特別結果に関する履歴情報（大当り履歴）であるよう構成することができる（図９４（ｂ）参照）。
このように構成することで、遊技球を用いた演出として、特別結果に関する履歴情報（大当り履歴）を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０７７２】
なお、所定情報は、設定手段によって設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）や、特別結果に関する履歴情報（大当り履歴）に限定されない。所定情報は、例えば、ベース値や役物比率であっても良い。ここで、ベース値は、遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウトスイッチでの遊技球の検出数や入賞領域への入賞に基づく払出数から算出される値であり、ベース値を表示するために必要な情報は、例えば、アウトスイッチでの遊技球の検出数に関する

情報と、入賞領域への入賞に基づく払出数に関する情報とを含む。また、役物比率は、遊技機１０の電源投入から現在までに入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中（すなわち、ファンファーレ及びエンディング中は除外）に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（いわゆる連続役物比率）であり、役物比率を表示するために必要な情報は、例えば、全賞球数（賞球の合計数）に関する情報と、賞球数（役物別獲得球数）に関する情報とを含む。

【０７７３】

また、例えば、普通図柄始動ゲート３４の下方に、始動入賞口３６（あるいは一般入賞口３５）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、常時回転している振分部材と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。具体的には、例えば、複数の誘導流路には、遊技球が始動入賞口３６（あるいは一般入賞口３５）へと誘導されやすい有利な誘導流路と、遊技球が始動入賞口３６（あるいは一般入賞口３５）へと誘導されにくい不利な誘導流路とがあり、切替手段は、複数の誘導流路のそれぞれの設けられた誘導流路の入口を開閉する開閉部材であり、普通図柄始動ゲート３４を通過した遊技球は、振分部材によって複数の誘導流路側へと誘導されて、当該複数の誘導流路のうち入口が開放している誘導流路（すなわち所定情報に基づき選択された誘導流路）に流入するようになっている。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置３００ではなく、遊技制御装置１００が行っても良い。また、このように構成した場合、遊技球が普通図柄始動ゲート３４を通過したことを契機に、切替手段を動作（切替動作）させるようにしても良い。

【０７７４】

また、例えば、ステージ部３２Ｓ上に、始動入賞口３６（あるいは一般入賞口３５）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置３００ではなく、遊技制御装置１００が行っても良い。

【０７７５】

また、例えば、大入賞口内に、特定領域（例えばＶ領域）へと遊技球を誘導可能な複数の誘導流路と、遊技球が通過する誘導流路を当該複数の誘導流路の中で切り替える切替手段（例えば誘導弁）とを設けて、所定情報（例えば現在設定されている確率設定値）に応じて誘導流路を切り替えるよう構成しても良い。

このように構成した場合、例えば、現在設定されている確率設定値に対応する確率値が高いほど、遊技球が通過する誘導流路として有利な誘導流路が選択される確率を高くするようにしても良い。また、このように構成した場合、切替手段の制御は演出制御装置３００ではなく、遊技制御装置１００が行っても良い。

【０７７６】

また、本変形例の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）を実行する特定ゲーム実行手段（演出制御装置３００）と、変動表示ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、特定ゲームの結果態様によって、設定手段により設定されている確率設定値（現

在設定されている確率設定値）を示唆可能である。具体的には、本変形例の場合、特定ゲームの結果態様は、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転なし流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“右側流路”である」、「選択されたアウト球通過流路が“左側回転あり流路”である」のいずれかである。

したがって、変動表示ゲームとは異なるゲームとして、現在設定されている確率設定値を示唆可能な特定ゲームを行うことができるため、変動表示ゲームとは異なるゲームの興趣を高めることができる。

なお、変動表示ゲームとは異なるゲームによって示唆可能な情報は、現在設定されている確率設定値に限定されず適宜変更可能であり、例えば大当り履歴であっても良い。

【０７７７】

＜特定ゲームの変形例＞

変動表示ゲームとは異なる特定ゲームは、アウトゾーンユニット内で行うゲーム（例えば、選択されたアウト球通過流路がいずれであるかのゲーム）に限定されず適宜変更可能である。具体的には、変動表示ゲームとは異なる特定ゲームは、例えば、擬似入賞を契機に実行するゲームであっても良い。

擬似入賞を契機に実行するゲームとしては、例えば、ルーレット演出が挙げられる。

【０７７８】

具体的には、例えば図９５（ａ）に示すように、擬似入賞口１９００ａ（あるいは、擬似入賞口８７０や擬似入賞口９００ａであっても良い）へ遊技球が流入すると、複数のキャラクタ画像を含むルーレット画像が回転して所定のタイミングでルーレット画像が停止するルーレット演出を実行するようにしても良い。

その際、例えば図９５（ｂ）に示すように、ルーレット演出の結果態様によって、現在設定されている確率設定値を示唆するようにしても良い。図９５（ｂ）に示す例の場合、遊技者は、矢印の位置に第１キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第１キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「１」又は「２」であると推測することができ、矢印の位置に第２キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第２キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」であると推測することができ、矢印の位置に第３キャラクタが停止した場合（あるいは、矢印の位置に第３キャラクタが最も停止しやすい場合）には、現在設定されている確率設定値が「５」又は「６」であると推測することができる。例えば、図９５（ａ）に示すルーレット演出では、当該ルーレット演出の結果態様として矢印の位置に第２キャラクタが停止しているため、現在設定されている確率設定値が「３」又は「４」であることを示唆している。

【０７７９】

このように、本変形例の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（例えば、ルーレット演出）を実行する特定ゲーム実行手段（演出制御装置３００）と、変動表示ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、特定ゲームの結果態様によって、設定手段により設定されている確率設定値（現在設定されている確率設定値）を示唆可能である。具体的には、本変形例の場合、特定ゲームの結果態様は、「第１キャラクタで停止する」、「第２キャラクタで停止する」、「第３キャラクタで停止する」のいずれかである。

したがって、変動表示ゲームとは異なるゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）として、現在設定されている確率設定値を示唆可能な特定ゲームを行うことができるため、変動表示ゲームとは異なるゲームの興趣を高めることができる。

【０７８０】

なお、変動表示ゲームとは異なるゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）によって示唆可能な情報は、現在設定されている確率設定値に限定されず適宜変更可能であり、例えば

大当り履歴や所定の期待度（大当り期待度やリーチ発生期待度など）であっても良い。
また、変動表示ゲームとは異なる特定ゲーム（擬似入賞を契機としたゲーム）は、ルーレット演出に限定されず、適宜変更可能である。
また、擬似入賞を契機に、例えば図５１（ａ），（ｄ）等に示す期待度示唆画像Ｇ２、すなわち特定画像（例えば「？」という文字画像や「！」という文字画像）を表示するようにしても良い。

【０７８１】

＜遊技盤の変形例Ｄ＞

図９６を用いて遊技盤３０の変形例Ｄを説明する。
図９６は、本変形例の遊技盤３０の要部を説明する図であって、前面側から見た斜視図である。
本変形例の遊技盤３０は、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）に入賞した遊技球が流入可能なアウトゾーンユニット１１００を備え、期待度の高い演出として当該アウトゾーンユニット１１００内で特定ゲーム（遊技球演出）を実行する点が、上記実施形態や上記変形例の遊技盤３０と異なる。

【０７８２】

本変形例の遊技盤３０は、例えば図９６に示すように、センターケース４０（図９６では図示省略）の左部に設けられ、当該センターケース４０の左方の領域（左側遊技領域）に向けて開口する一般入賞口３５と、ステージ部３２Ｓの左端部上に設けられ、少なくとも一部が表示装置４１の表示部と前後に重複するアウトゾーンユニット１１００と、表示装置４１の表示部に隣接する７セグ表示装置１２００とを備えている。なお、本変形例における以下の説明では、センターケース４０の左部に設けられた一般入賞口３５、すなわち図９６に示す一般入賞口３５を、単に一般入賞口３５と称する。

【０７８３】

アウトゾーンユニット１１００は、内部で特定ゲーム（遊技球演出）が行われるユニット本体部１１１０と、一般入賞口３５に入賞した遊技球をユニット本体部１１１０へと誘導する誘導流路部１１２０とを備えて構成される。
ユニット本体部１１１０は、特定ゲーム（遊技球演出）を行うための特定ゲーム空間を覆うカバー部材１１１１と、カバー部材１１１１に設けられた球導入口１１１１ａを開閉する開閉部材１１１２と、特定ゲーム空間の底面を形成する球転動部材１１１３と、球転動部材１１１３に設けられた左孔１１１４Ｌや右孔１１１４Ｒを通過した遊技球が流入する台座部１１１５とを備えて構成される。
なお、本変形例では、カバー部材１１１１と誘導流路部１１２０とが透明な材質からなっているが、少なくともカバー部材１１１１が透明な材質からなるものであれば良い。すなわち、アウトゾーンユニット１１００においては少なくとも特定ゲーム空間内が遊技者にとって視認可能であれば良いため、誘導流路部１１２０は、不透明な材質からなるものであっても良い。

【０７８４】

誘導流路部１１２０は、遊技球が一列で流下可能な内径を有する筒状の部材からなる。誘導流路部１１２０の上流部には、当該誘導流路部１１２０に流入した遊技球を検出する第１演出用スイッチ１１２１が設けられている。したがって、本変形例において、一般入賞口３５に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ３５ａ（図３参照）と第１演出用スイッチ１１２１の双方によって検出される。当該第１演出用スイッチ１１２１の検出信号は演出制御装置３００に出力されるよう構成されており、これにより、演出制御装置３００は、一般入賞口３５に遊技球が入賞したことを把握可能となっている。
また、演出制御装置３００は、第１演出用スイッチ１１２１からの検出信号の出力が一定期間以上途切れない場合には、誘導流路部１１２０内に貯留されている遊技球の個数が許容個数を超えていると判断して、誘導流路部１１２０内に貯留されている遊技球の一部を当該誘導流路部１１２０に設けられた球排出口（図示省略）を介して球排出ユニットへと排出する排出処理を行うよう構成されている。これにより、誘導流路部１１２０が遊技

球でオーバーフローしていることが原因で一般入賞口３５に遊技球が流入できないといった不都合を回避可能となっている。

【０７８５】

誘導流路部１１２０の下流端はユニット本体部１１１０の球導入口１１１１ａに接続されている。演出制御装置３００は、球導入口１１１１ａを開閉する開閉部材１１１２を駆動する駆動装置（図示省略）を制御して、特定ゲーム開始タイミングになると開閉部材１１１２を閉状態（図９６（ａ）に示す状態）から開状態（図９６（ｂ）に示す状態）に変換し、所定の開放時間が経過すると開閉部材１１１２を閉状態に戻すよう構成されている。当該所定の開放時間、すなわち開閉部材１１１２が開状態となっている時間は、例えば、１個の遊技球が球導入口１１１１ａを通過するのに要する時間に設定されており、これにより、ユニット本体部１１１０内（特定ゲーム空間内）に同時に複数個の遊技球が収容されないようになっている。すなわち、特定ゲームに用いる遊技球の個数が必ず１個となるようになっている。

【０７８６】

ユニット本体部１１１０内（特定ゲーム空間内）に導入された遊技球は、いわゆるクルーンと呼ばれる球転動部材１１１３上を転動し、当該球転動部材１１１３に設けられた左孔１１１４Ｌ及び右孔１１１４Ｒのいずれか一方を通過して台座部１１１５内に流入し、球排出ユニットへと排出される。

台座部１１１５の内部には、左孔１１１４Ｌを通過した遊技球を検出する第２演出用スイッチ（図示省略）と、右孔１１１４Ｒを通過した遊技球を検出する第３演出用スイッチ（図示省略）とが配設されている。当該第２演出用スイッチの検出信号と当該第３演出用スイッチの検出信号は演出制御装置３００に出力されるよう構成されており、これにより、演出制御装置３００は、ユニット本体部１１１０内に導入された遊技球が左孔１１１４Ｌと右孔１１１４Ｒのどちらに流入したかを把握可能となっている。

【０７８７】

また、台座部１１１５の側面のうち、左孔１１１４Ｌに対応する側面部分には、左孔１１１４Ｌに対応する装飾が施されており、右孔１１１４Ｒに対応する側面部分には、右孔１１１４Ｒに対応する装飾が施されている。本変形例の場合は、例えば図９６に示すように、左孔１１１４Ｌに対応する側面部分には、左孔１１１４Ｌに対応する装飾として「ＳＰ」という文字画像の装飾が施されており、右孔１１１４Ｒに対応する側面部分には、右孔１１１４Ｒに対応する装飾として「激」という文字画像の装飾が施されているため、遊技球が左孔１１１４Ｌに流入することでＳＰリーチの発生を示唆することができ、遊技球が右孔１１１４Ｒに流入することで大当り期待度が高いことを示唆することができる。

【０７８８】

本変形例の遊技機１０、すなわち変形例Ｄの遊技盤３０を備えた遊技機１０は、特定ゲーム（遊技球演出）として、遊技球が左孔１１１４Ｌに流入するか右孔１１１４Ｒに流入するかの実球報知演出を実行可能である。また、実球報知演出の実行前に、当該実球報知演出を実行するか否かの表示演出として、振分表示演出を実行可能である。

図９７～図９９に振分表示演出及び実球報知演出の一例を示す。

実球報知演出を実行可能な期間中、表示装置４１には、例えば図９７（ａ）に示すように、飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図変動表示ゲーム表示部４１ａと、未消化の始動記憶（第１始動記憶又は第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中保留表示部４１ｂと、消化中の始動記憶（現在実行中の特図変動表示ゲームの始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する実行中保留表示部４１ｃと、消化済みの始動記憶（現在実行中の特図変動表示ゲームよりも前に実行された特図変動表示ゲームの始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する実行済保留表示部４１ｆとが設けられており、飾り特図始動記憶表示として遊技球を模した画像が表示されている。さらに、表示装置４１には、クルーンを模したクルーン画像Ｇ５１と、振分部材を模した振分部材画像Ｇ５２とが表示されている。なお、図９７～図９９では、小図柄用変動表示部４１ｄや数字保留表示部４１ｅの図示を省略している。

【０７８９】
特図変動表示ゲームが開始すると、演出制御装置３００は、当該特図変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームを開始する。その際、実行中保留表示部４１ｃに飾り特図始動記憶表示が表示されている場合には、実行済保留表示部４１ｆに表示されている飾り特図始動記憶表示が一つ消えて、実行中保留表示部４１ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示が実行済保留表示部４１ｆへと移動する。
また、演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームが開始すると、当該特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示（以下「変動中保留表示」という）Ｇ５０が左側（アウトゾーンユニット１１００側）へ振り分けられるか右側（実行中保留表示部４１ｃ側）へ振り分けられるかの振分表示演出を開始する。
【０７９０】
具体的には、振分表示演出では、例えば図９７（ｂ）に示すように、変動中保留表示Ｇ５０が、待機中保留表示部４１ｂからクルーン画像Ｇ５１へ移動して当該クルーン画像Ｇ５１上を転動し、当該クルーン画像Ｇ５１の中央に設けられた孔部を通過して当該クルーン画像Ｇ５１の下方に表示されている振分部材画像Ｇ５２へ流下し、当該振分部材画像Ｇ５２によって左側（アウトゾーンユニット１１００側）又は右側（実行中保留表示部４１ｃ側）へと振り分けられる。このように、実球報知演出を実行可能な期間中は、特図変動表示ゲームが開始される度に振分表示演出が行われることとなる。
【０７９１】
ここで、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行するか否か決定する実球報知演出抽選を行う。この実球報知演出抽選は、当該特図変動表示ゲームの開始前、具体的には例えば当該特図変動表示ゲームを対象とした先読み変動系コマンド処理（図８５）において行っても良いし、あるいは、当該特図変動表示ゲームの開始時、具体的には例えば当該特図変動表示ゲームを対象とした変動系コマンド処理の変動演出設定処理（図７７）において行っても良い。
【０７９２】
本変形例では、特図変動表示ゲームにおいてＳＰリーチ以上（すなわち、ＳＰ１リーチ、ＳＰ２リーチ、ＳＰ３リーチ、プレミアリーチ）のリーチ演出が実行される場合にのみ、当該特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行可能となっている。
すなわち、特図変動表示ゲームにおいてＳＰリーチ以上のリーチ演出が実行されない場合には、実球報知演出抽選の当選確率が０％となっている。あるいは、特図変動表示ゲームにおいてＳＰリーチ以上のリーチ演出が実行されない場合には、実球報知演出抽選が行われないようになっている。実球報知演出抽選が行われて当該実球報知演出抽選に当選した場合にのみ実球報知演出が実行されるため、実球報知演出抽選が行われない場合には実球報知演出は実行されない。
したがって、特図変動表示ゲーム中に実球報知演出を実行すること（すなわち、開閉部材１１１２を開状態に変換して特定ゲーム空間内に遊技球を導入すること）によって、当該特図変動表示ゲームにおいてＳＰリーチ以上のリーチ演出が実行されることを示唆することができるため、実球報知演出は、期待度の高い演出であると言える。
【０７９３】
また、本変形例では、特図変動表示ゲームの開始時に誘導流路部１１２０内に遊技球が貯留されている場合にのみ、当該特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行可能となっている。
すなわち、特図変動表示ゲームの開始時に誘導流路部１１２０内に遊技球が貯留されていない場合には、実球報知演出抽選が行われないようになっている。あるいは、特図変動表示ゲームの開始時に誘導流路部１１２０内に遊技球が貯留されていない場合には、実球報知演出抽選に当選しても、実球報知演出が実行されないようになっている。
誘導流路部１１２０内に遊技球が貯留されているか否かは、例えば、一般入賞口３５に入賞した遊技球の個数（すなわち、第１演出用スイッチ１１２１の検出回数）と、開閉部材１１１２が開状態に変換した回数と、誘導流路部１１２０に設けられた球排出口（図示

省略）を介して球排出ユニットへ排出された遊技球の個数（例えば、排出処理の実行回数）とに基づき判定することができる。

【０７９４】

演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行するか否か決定する実球報知演出抽選を行い、当該実球報知演出抽選に当選した場合（実球報知演出の実行が決定された場合）には、当該特図変動表示ゲーム中に、変動中保留表示Ｇ５０をアウトゾーンユニット１１００側へと振り分ける演出態様の振分表示演出を実行し、その後、実球報知演出を実行する（すなわち、開閉部材１１１２を開状態に変換する）。変動中保留表示Ｇ５０をアウトゾーンユニット１１００側へと振り分ける演出態様の振分表示演出では、振分部材画像Ｇ５２が、デフォルトの状態（例えば図９７（ｂ）に示す状態）から、変動中保留表示Ｇ５０を左側（アウトゾーンユニット１１００側）へ振り分ける状態（例えば図９７（ｃ）に示す状態）に変化する。これにより、例えば図９７（ｃ）に示すように、変動中保留表示Ｇ５０がアウトゾーンユニット１１００側へと振り分けられる。

【０７９５】

一方、当該実球報知演出抽選に落選した場合（実球報知演出の非実行が決定された場合）には、当該特図変動表示ゲーム中に、変動中保留表示Ｇ５０を実行中保留表示部４１ｃ側へと振り分ける演出態様の振分表示演出を実行し、その後、実球報知演出を実行しない（すなわち、開閉部材１１１２を開状態に変換しない）。変動中保留表示Ｇ５０を実行中保留表示部４１ｃ側へと振り分ける演出態様の振分表示演出では、振分部材画像Ｇ５２が、デフォルトの状態（例えば図９７（ｂ）に示す状態）から、変動中保留表示Ｇ５０を右側（実行中保留表示部４１ｃ側）へ振り分ける状態（例えば図９７（ｄ）に示す状態）に変化する。これにより、例えば図９７（ｄ）に示すように、変動中保留表示Ｇ５０が実行中保留表示部４１ｃ側へと振り分けられる。

なお、変動中保留表示Ｇ５０を実行中保留表示部４１ｃ側へと振り分ける演出態様として、図９７（ｄ）に示す演出態様（すなわち、クルーン画像Ｇ５１の孔部を通過した変動中保留表示Ｇ５０を振分部材画像Ｇ５２によって実行中保留表示部４１ｃ側へと振り分ける演出態様）だけでなく、例えば、変動中保留表示Ｇ５０がクルーン画像Ｇ５１の縁からこぼれて振分部材画像Ｇ５２を経ずに直接、実行中保留表示部４１ｃ内に収まる演出態様も選択可能であっても良い。

【０７９６】

そして、変動中保留表示Ｇ５０をアウトゾーンユニット１１００側へと振り分ける演出態様の振分表示演出が実行された場合、すなわち振分表示演出において変動中保留表示Ｇ５０がアウトゾーンユニット１１００側へ振り分けられた場合には、演出制御装置３００は、例えば図９８（ａ）に示すように、変動中保留表示Ｇ５０がアウトゾーンユニット１１００の特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達すると、実球報知演出を開始する。すなわち、変動中保留表示Ｇ５０が特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達したタイミングが、特定ゲーム開始タイミングとなる。

実球報知演出が開始すると、例えば図９８（ｂ）に示すように、変動中保留表示Ｇ５０が消去されるとともに、アウトゾーンユニット１１００の開閉部材１１１２が開状態に変換されて誘導流路部１１２０内に貯留されている遊技球（すなわち、一般入賞口３５に入賞した遊技球）がユニット本体部１１１０内（特定ゲーム空間内）に導入されるため、遊技者に、特定ゲーム空間内で変動中保留表示Ｇ５０が実球（実際の遊技球）に変換したかのように見せることができる。

【０７９７】

そして、実球報知演出において遊技球が左孔１１１４Ｌに流入した場合には、演出制御装置３００は、左孔１１１４Ｌに対応する演出として、例えば図９８（ｃ）に示すように、ＳＰリーチの発生を示唆するカットイン画像Ｇ５３を表示する演出を実行する。

また、実球報知演出において遊技球が右孔１１１４Ｒに流入した場合には、演出制御装置３００は、右孔１１１４Ｒに対応する演出として、例えば図９８（ｄ）に示すように、大当り期待度が高いことを示唆するカットイン画像Ｇ５４を表示する演出を実行する。

本変形例の場合、左孔１１１４Ｌに対応する演出や右孔１１１４Ｒに対応する演出は、Ｎリーチ演出からＳＰリーチ以上のリーチ演出への切り替わり時（Ｎリーチ演出を経ない場合には、リーチ前演出からＳＰリーチ以上のリーチ演出への切り替わり時）に実行されるため、左孔１１１４Ｌに対応する演出や右孔１１１４Ｒに対応する演出によって、ＳＰリーチ以上のリーチ演出が開始することを示唆することができる。

【０７９８】

なお、演出制御装置３００は、実球報知演出抽選に落選した場合には、例えば、変動中保留表示Ｇ５０が実行中保留表示部４１ｃに到達した後に、実行中保留表示部４１ｃ及び実行済保留表示部４１ｆに表示されている複数の飾り特図始動記憶表示のうちいずれかをアウトゾーンユニット１１００側へ移動させる復活演出を実行しても良い。

具体的には、例えば、演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行するか否か決定する実球報知演出抽選を行い、当該実球報知演出抽選に落選した場合に、当該特図変動表示ゲームにおいて復活演出を実行するか否か決定する復活演出抽選を行っても良い。そして、復活演出抽選に当選した場合（復活演出の実行が決定された場合）には、当該特図変動表示ゲーム中に復活演出を実行して、まず、例えば図９９（ａ）に示すように、実行中保留表示部４１ｃ（あるいは実行済保留表示部４１ｆ）に表示されている飾り特図始動記憶表示をアウトゾーンユニット１１００側へ運ぶキャラクタ画像Ｇ５５を表示する。

【０７９９】

次いで、演出制御装置３００は、例えば図９９（ｂ）に示すように、キャラクタ画像Ｇ５５が運ぶ飾り特図始動記憶表示がアウトゾーンユニット１１００の特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達すると、実球報知演出を開始する。すなわち、キャラクタ画像Ｇ５５が運ぶ飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達したタイミングが、特定ゲーム開始タイミングとなる。

実球報知演出が開始すると、例えば図９９（ｃ）に示すように、キャラクタ画像Ｇ５５と当該キャラクタ画像Ｇ５５が運ぶ飾り特図始動記憶表示が消去されるとともに、アウトゾーンユニット１１００の開閉部材１１１２が開状態に変換されて誘導流路部１１２０内に貯留されている遊技球（すなわち、一般入賞口３５に入賞した遊技球）がユニット本体部１１１０内（特定ゲーム空間内）に導入されるため、遊技者に、キャラクタ画像Ｇ５５が運んできた飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間内で実球（実際の遊技球）に変換したかのように見せることができる。

ただし、復活演出は、特図変動表示ゲームの開始時に誘導流路部１１２０内に遊技球が貯留されている場合にのみ当該特図変動表示ゲームにおいて実行可能である。

【０８００】

また、演出制御装置３００は、実球報知演出抽選に落選した場合には、例えば、変動中保留表示Ｇ５０が実行中保留表示部４１ｃに到達した後に、実行中保留表示部４１ｃ及び実行済保留表示部４１ｆに表示されている複数の飾り特図始動記憶表示のうちいずれかの表示態様（例えば色）をデフォルトの表示態様（例えば遊技球を模した色（銀色））からデフォルトの表示態様とは異なる表示態様（例えば青色や緑色や赤色）に変化させる保留変化演出を実行しても良い。

また、この保留変化演出と復活演出の両方を実行しても良く、その場合には、例えば、保留変化演出を実行するか否か決定する保留変化演出抽選の当選確率を、復活演出抽選に落選した場合と復活演出抽選に当選した場合とで異ならせることで、保留変化演出によって復活演出が実行される可能性の高低を示唆することが可能となる。また、例えば、青色＜緑色＜赤色の順に期待度が高くなる等、変化後の表示態様によって復活演出が実行される期待度を示唆するようにしても良い。

【０８０１】

また、復活演出が実行されても、キャラクタ画像Ｇ５５が運ぶ飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達しない場合（復活演出に失敗する場合）があっても良い。その場合には、実球報知演出は実行されない。

また、復活演出は、図９９に示す演出に限定されず適宜変更可能である。具体的には、復活演出として、例えば、実行中保留表示部４１ｃ（あるいは実行済保留表示部４１ｆ）に表示されている飾り特図始動記憶表示をクルーン画像Ｇ５１へ運ぶキャラクタ画像を表示する演出を実行し、当該キャラクタ画像が運ぶ飾り特図始動記憶表示がクルーン画像Ｇ５１に到達した場合に、再度、振分表示演出を実行するようにしても良い。

【０８０２】

また、左孔１１１４Ｌに対応する演出は、図９８（ｃ）や図９９（ｄ）に示す演出に限定されず適宜変更可能である。また、右孔１１１４Ｒに対応する演出は、図９８（ｄ）や図９９（ｅ）に示す演出に限定されず適宜変更可能である。例えば、左孔１１１４Ｌに対応する演出及び右孔１１１４Ｒに対応する演出のいずれか一方は、現在設定されている確率設定値を示唆する演出であっても良い。

また、図９７～図９９に示す例では、振分表示演出においてアウトゾーンユニット１１００側へと振り分けられた変動中保留表示Ｇ５０、あるいは、復活演出においてキャラクタ画像Ｇ５５によって運ばれた飾り特図始動記憶表示が、特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達したことを契機に実球報知演出を実行するようにしたが、実球報知演出の実行契機はこれらに限定されず適宜変更可能である。

【０８０３】

実球報知演出の実行契機の変形例を図１００及び図１０１に示す。

例えば図１００に示すように、振分表示演出に替えて、７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止するか否かの７セグ変動演出を実行し、当該７セグ変動演出において７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止したことを契機に実球報知演出を実行しても良い。

具体的には、演出制御装置３００は、例えば図１００（ａ），（ｂ）に示すように、一般入賞口３５に遊技球が入賞すると、７セグ変動演出を開始して、当該一般入賞口３５の右方に設けられた７セグ表示装置１２００で図柄を変動表示する。

【０８０４】

そして、未消化の特図変動表示ゲームの中に特定の特図変動表示ゲーム（例えば、実球報知演出抽選に当選した特図変動表示ゲーム）がある場合には、例えば図１００（ｃ），（ｄ）に示すように、当該特定の特図変動表示ゲームの実行中に所定の図柄（例えば「７」）が停止表示されるよう７セグ変動演出を制御し、７セグ表示装置１２００に所定の図柄（例えば「７」）が停止表示されると、実球報知演出を開始する。すなわち、７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止したタイミングが、特定ゲーム開始タイミングとなる。なお、７セグ表示装置１２００に所定の図柄（例えば「７」）が停止表示されると、実行中保留表示部４１ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間と前後に重なる位置へと移動するような演出を行っても良く、その場合には、遊技者に、実行中保留表示部４１ｃに表示されていた飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間内で実球（実際の遊技球）に変換したかのように見せることができる。

一方、未消化の特図変動表示ゲームの中に特定の特図変動表示ゲーム（例えば、実球報知演出抽選に当選した特図変動表示ゲーム）がない場合には、例えば、当該特定の特図変動表示ゲームが終了するまでに７セグ表示装置１２００に所定の図柄（例えば「７」）以外の図柄を停止表示して、実球報知演出を実行しない。

【０８０５】

なお、７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止したことを契機に実球報知演出を実行する場合、７セグ変動演出の開始時に実行している特図変動表示ゲームにおいてＳＰリーチ以上のリーチ演出を実行可能な場合であって、当該特図変動表示ゲームにおいて実球報知演出を実行する時間が残っている場合には、当該特図変動表示ゲームの実行中に７セグ表示装置１２００に所定の図柄（例えば「７」）を停止表示して、実球報知演出を実行しても良い。

また、７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止したことを契機に実球報知演出を実行する場合も、復活演出を実行可能である。この場合の復活演出として

は、例えば、７セグ表示装置１２００に所定の図柄（例えば「７」）以外の図柄が停止表示された後、表示装置４１に表示されているキャラクタ画像が７セグ表示装置１２００に向けてビームを放つことにより７セグ表示装置１２００が再変動して所定の図柄（例えば「７」）が停止表示されるといった演出を行うことができる。

【０８０６】

あるいは、例えば図１０１に示すように、振分表示演出に替えて、表示装置４１等において累積ゲームを実行し、当該累積ゲームで所定条件を達成したことを契機に実球報知演出を実行しても良い。

具体的には、演出制御装置３００は、例えば図１０１（ａ）に示すように、累積ゲームとして、所定のタイミングでメータ画像Ｇ５６のメータ値を増減させる演出を行っている。

【０８０７】

そして、未消化の特図変動表示ゲームの中に特定の特図変動表示ゲーム（例えば、実球報知演出抽選に当選した特図変動表示ゲーム）がある場合には、例えば図１０１（ｂ），（ｃ）に示すように、当該特定の特図変動表示ゲームの実行中にメータ画像Ｇ５６のメータ値が所定の閾値に到達するよう累積ゲームを制御し、メータ画像Ｇ５６のメータ値が所定の閾値に到達すると、実球報知演出を開始する。すなわち、メータ画像Ｇ５６のメータ値が所定の閾値に到達したタイミング（累積ゲームで所定条件を達成したタイミング）が、特定ゲーム開始タイミングとなる。なお、メータ画像Ｇ５６のメータ値が所定の閾値に到達すると、実行中保留表示部４１ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間と前後に重なる位置へと移動するような演出を行っても良く、その場合には、遊技者に、実行中保留表示部４１ｃに表示されていた飾り特図始動記憶表示が特定ゲーム空間内で実球（実際の遊技球）に変換したかのように見せることができる。

また、累積ゲームは、所定のタイミングでメータ画像Ｇ５６のメータ値を増減させる演出に限定されず適宜変更可能であり、例えば、所定のタイミングでポイント画像のポイント値を増減させる演出であっても良い。

【０８０８】

ここで、図９７～図９９に示す実行契機で実球報知演出を行う場合、実行中保留表示部４１ｃには、実球報知演出抽選に落選した特図変動表示ゲームに対応する飾り始動記憶表示のみが表示され、実球報知演出抽選に当選した特図変動表示ゲームに対応する飾り始動記憶表示は表示されないが、図１００及び図１０１に示す実行契機で実球報知演出を行う場合、実行中保留表示部４１ｃには、実球報知演出抽選に落選した特図変動表示ゲームに対応する飾り始動記憶表示だけでなく、実球報知演出抽選に当選した特図変動表示ゲームに対応する飾り始動記憶表示も表示される。

【０８０９】

また、振分表示演出において、クルーン画像Ｇ５１が表示されている領域を、消化中の始動記憶（現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶）に関する情報を表示する領域、すなわち実行中保留表示部４１ｃとして扱っても良い。この場合、振分表示演出では、変動中保留表示Ｇ５０が、待機中保留表示部４１ｂから実行中保留表示部４１ｃ（クルーン画像Ｇ５１）へと移動して、左側（アウトゾーンユニット１１００側）へ振り分けられるか、右側（実行済保留表示部４１ｆ側）へ振り分けられるかの演出が行われる。

【０８１０】

このように本変形例の遊技機１０によれば、所定条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、変動表示ゲームに関する演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）と、所定の入賞領域に入賞した遊技球が流入可能な流入領域（ユニット本体部１１１０）と、を備え、流入領域内で所定の入賞領域に入賞した遊技球を用いて特定ゲーム（実球報知演出）を実行し、当該特定ゲームの結果によって所定情報（本変形例の場合、ＳＰリーチの発生や大当り期待度が高いこと）を示唆可能であり、演出制御手段は、特定ゲームの

実行条件が成立するか否かの表示演出（（１）振分表示演出、（２）７セグ変動演出、（３）累積ゲーム）を実行可能であり、表示演出において特定ゲームの実行条件が成立した場合（（１）変動中保留表示Ｇ５０が特定ゲーム空間と前後に重なる位置に到達した場合、（２）７セグ表示装置１２００が所定の図柄（例えば「７」）で停止した場合、（３）累積ゲームで所定条件を達成した場合）に、所定の入賞領域に入賞した遊技球を流入領域に導入し、当該導入した遊技球を用いて特定ゲームを実行させる。

【０８１１】

したがって、遊技球を用いて表示演出に連動した特定ゲーム（実球報知演出）を実行することができるとともに、当該特定ゲームの結果によって所定情報を示唆することができる。すなわち、遊技球を用いた演出として、表示演出に連動した演出であって所定情報を示唆する演出を行うことができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

また、特定ゲーム（実球報知演出）は、所定の入賞領域に入賞した遊技球を用いた演出であり、入賞領域に入賞する可能性のある遊技球を用いた演出ではないため、遊技の公平性や公正性を保つことができる。

なお、所定の入賞領域は、一般入賞口３５に限定されず適宜変更可能である。

【０８１２】

また、本変形例の遊技機１０においては、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の開始前又は開始時に当該変動表示ゲームに関する判定を行う判定手段（遊技制御装置１００）を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、判定手段の判定結果が所定結果である変動表示ゲーム（本変形例の場合、ＳＰリーチ以上のリーチ演出が発生する特図変動表示ゲーム）の実行中に、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）に入賞した遊技球を流入領域（ユニット本体部１１１０）に導入し、当該導入した遊技球を用いて特定ゲーム（実球報知演出）を実行させるよう構成することが可能である。

このように構成することで、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行中に特定ゲーム（実球報知演出）を実行することによって、当該変動表示ゲームに関する判定結果が所定結果であることを示唆することができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

なお、判定手段の判定結果が所定結果である変動表示ゲームは、ＳＰリーチ以上のリーチ演出が発生する特図変動表示ゲームに限定されず適宜変更可能である。具体的には、判定手段の判定結果が所定結果である変動表示ゲームは、例えば、ＳＰリーチ以上のリーチ演出以外の所定の演出（Ｎリーチ演出や擬似連演出など）が発生する特図変動表示ゲームであっても良いし、結果が大当りとなる特図変動表示ゲームであっても良い。

【０８１３】

また、本変形例の遊技機１０において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、表示演出（（１）振分表示演出、（２）７セグ変動演出）において特定ゲームの実行条件が成立しなかった場合に、特定ゲームの実行条件を成立させる復活演出を実行可能であり、復活演出において特定ゲームの実行条件が成立した場合に、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）に入賞した遊技球を流入領域（ユニット本体部１１１０）に導入し、当該導入した遊技球を用いて特定ゲーム（実球報知演出）を実行させる構成することが可能である（例えば図９９参照）。

このように構成することで、表示演出によって遊技者を一旦落胆させた後、復活演出によって興趣を高めることができる。

【０８１４】

また、本変形例の遊技機１０においては、所定条件の成立に基づいて変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶を記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、始動記憶に対応する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示）として遊技球を模した画像を表示し（図９７～図９９参照）、変動表示ゲームが開始した際に、表示演出として、当該変動表示ゲームの始動記憶に対応する始動記憶表示が流入領域側（アウトゾーンユニット１１００側）へ移動するか否

かの演出（振分表示演出）を行い、表示演出において始動記憶表示が流入領域側へ移動した場合に、特定ゲームの実行条件が成立したとして、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）に入賞した遊技球を流入領域（ユニット本体部１１１０）に導入し、当該導入した遊技球を用いて特定ゲーム（実球報知演出）を実行させるよう構成することが可能である（図９７，図９８参照）。

このように構成することで、表示演出によって、特定ゲーム（実球報知演出）の実行に対する期待感を高めることができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０８１５】

また、本変形例の遊技機１０において、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）が表示される第１表示装置（表示装置４１、特図１表示器５１、特図２表示器５２）と、第１表示装置と異なる第２表示装置（７セグ表示装置１２００）と、を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、所定の入賞領域（本変形例の場合、一般入賞口３５）に遊技球が入賞した際に、表示演出として、第２表示装置に所定の図柄が停止表示されるか否かの演出（７セグ変動演出）を行い、表示演出において所定の図柄が停止表示された場合に、特定ゲームの実行条件が成立したとして、所定の入賞領域に入賞した遊技球を流入領域（ユニット本体部１１１０）に導入し、当該導入した遊技球を用いて特定ゲーム（実球報知演出）を実行させるよう構成することが可能である（図１００参照）。

このように構成することで、表示演出によって、特定ゲーム（実球報知演出）の実行に対する期待感を高めることができるため、遊技球を用いた演出の興趣を高めることができる。

第２表示装置は、７セグ表示装置１２００（７セグメント型の表示器）に限定されず適宜変更可能であり、例えば、液晶表示器等であっても良い。

【０８１６】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。また、上述の各変形例の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【０８１７】

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

例えば、上述の変形例Ｂ及び変形例Ｃでは、メイン表示装置（セグメント表示器）４１ａで飾り特図変動表示ゲームを実行し、サブ表示装置４１ｂで演出等を実行したが、その逆でもよい。また、メイン表示装置４１ａは、サブ表示装置４１ｂと同様の表示器（液晶表示器等）であってもよい。

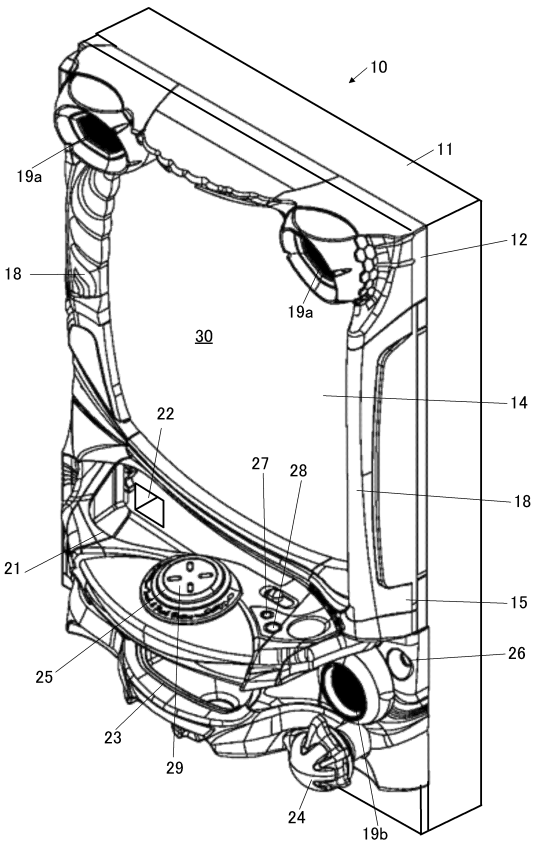
【符号の説明】

【０８１８】

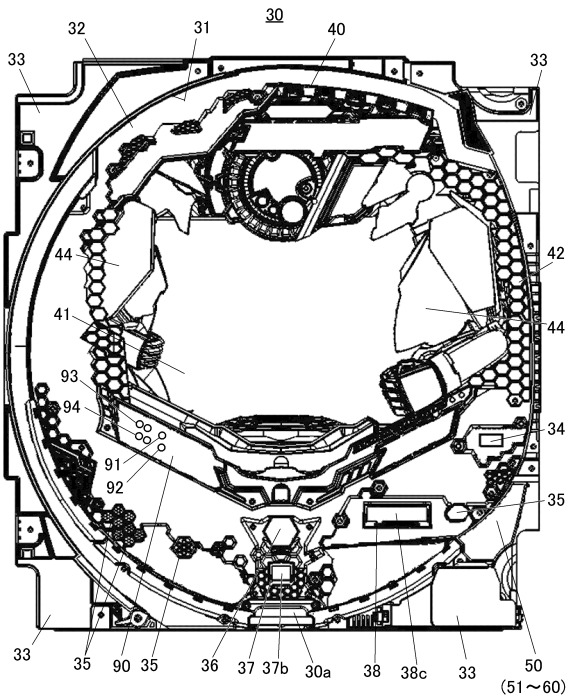
１０　遊技機
３５　一般入賞口（所定の入賞領域）
４１　表示装置（第１表示装置）
５１　特図１表示器（第１表示装置）
５２　特図２表示器（第１表示装置）
１００　遊技制御装置（判定手段、始動記憶手段）
３００　演出制御装置（演出制御手段）
１１１０　ユニット本体部（流入領域）

１２００　７セグ表示装置（第２表示装置）

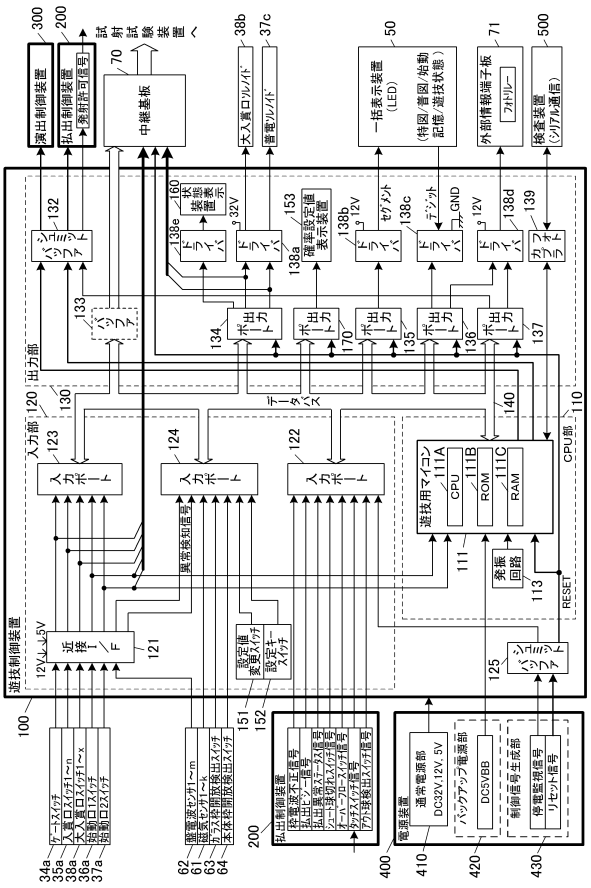
【図１】



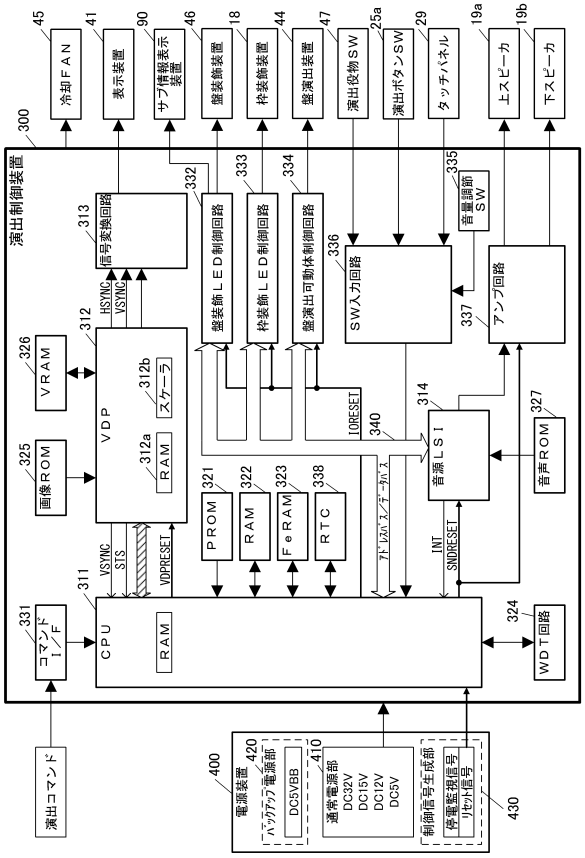
【図２】



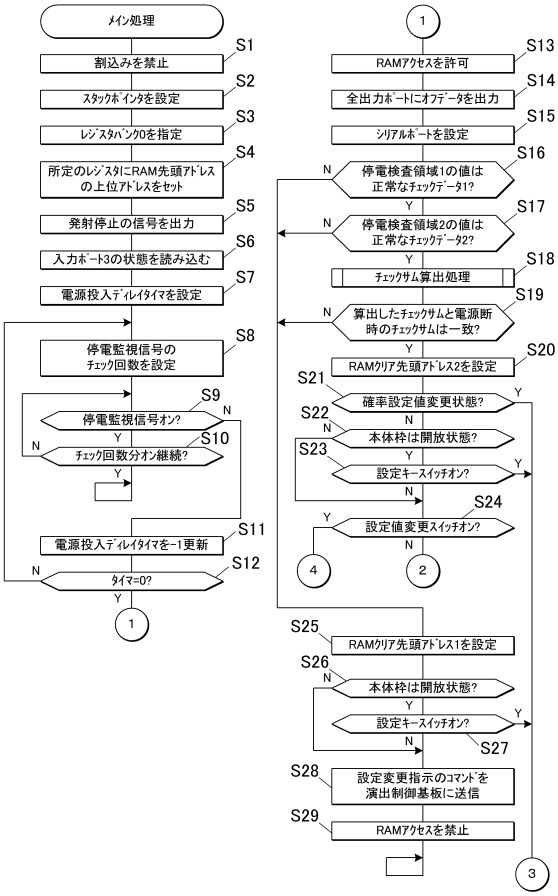
【図３】



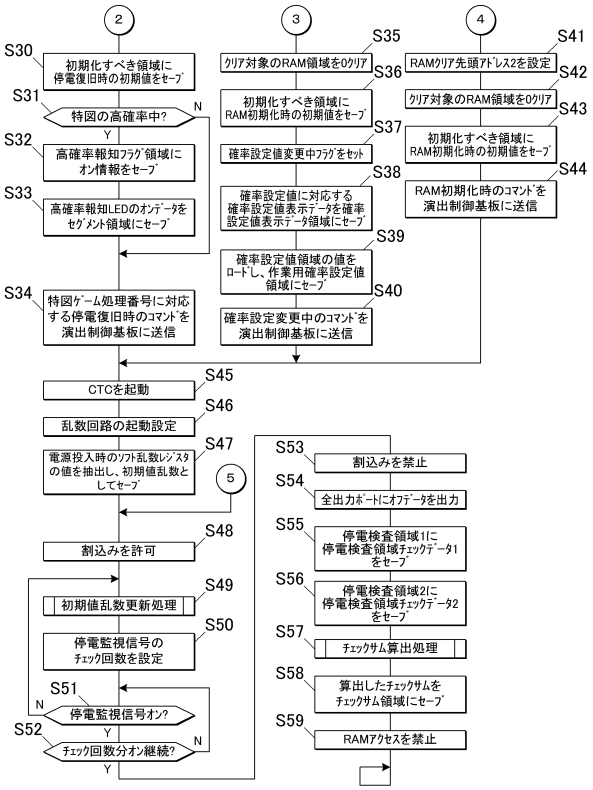
【図４】



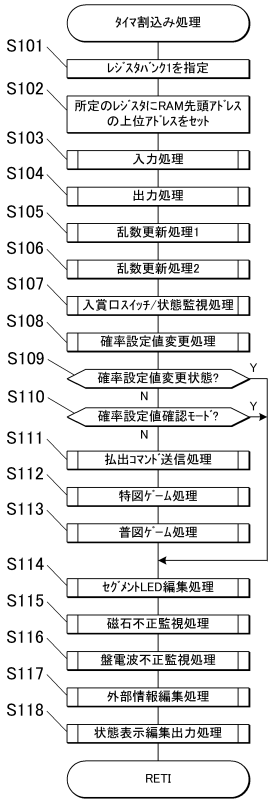
【図５】



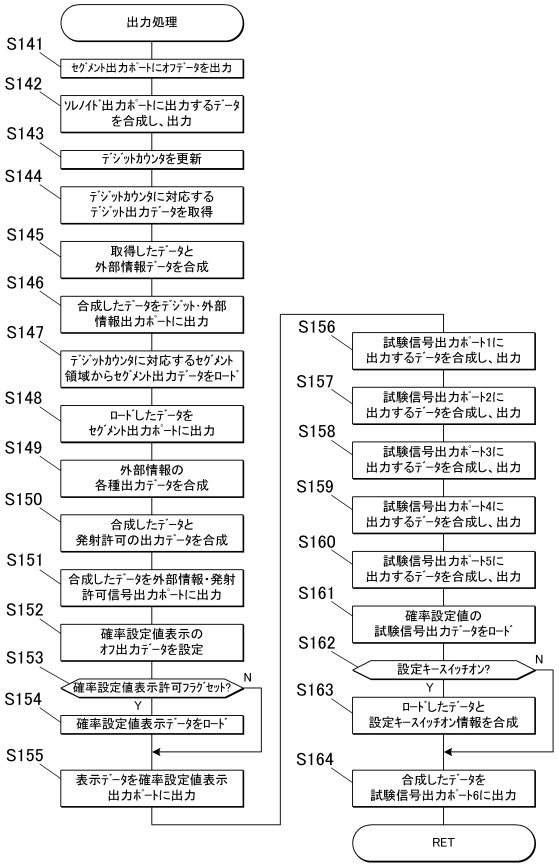
【図６】



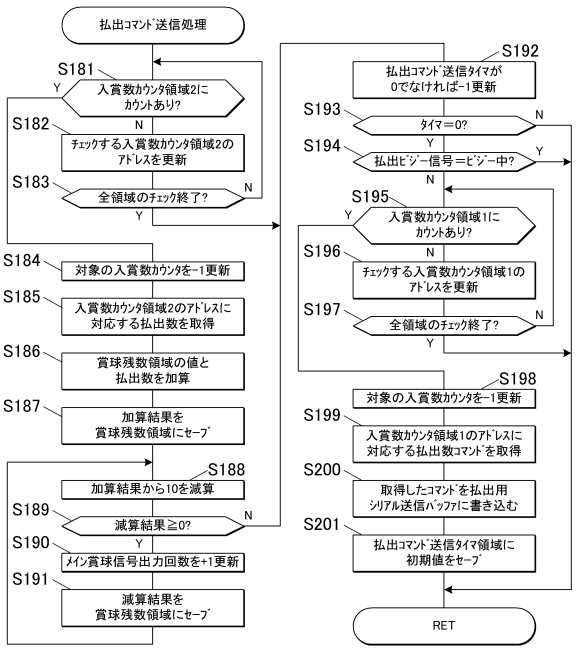
【図７】


ﾀｲﾏ割込み処理
S101
ﾚｼﾞｽﾀﾊﾞﾝｸ1を指定
S102
所定のﾚｼﾞｽﾀにRAM先頭ｱﾄﾞﾚｽの上位ｱﾄﾞﾚｽをｾｯﾄ
S103
入力処理
S104
出力処理
S105
乱数更新処理1
S106
乱数更新処理2
S107
入賞口ｽｲｯﾁ/状態監視処理
S108
確率設定値変更処理
S109
確率設定値変更状態?
Y
N
S110
確率設定値確認ﾓｰﾄﾞ?
Y
N
S111
払出ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理
S112
特図ｹﾞｰﾑ処理
S113
普図ｹﾞｰﾑ処理
S114
ｾｸﾞﾒﾝﾄLED編集処理
S115
磁石不正監視処理
S116
盤電波不正監視処理
S117
外部情報編集処理
S118
状態表示編集出力処理
RETI

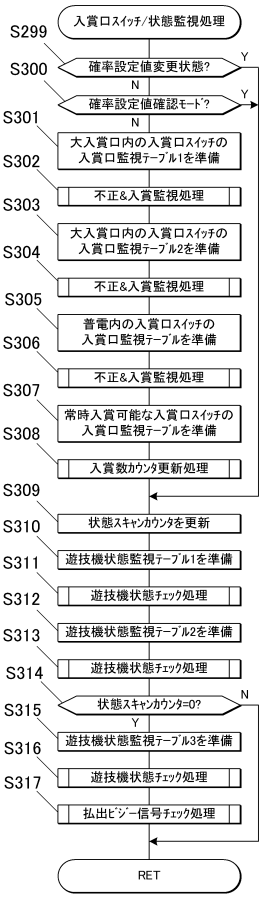
【図８】


出力処理
S141
ｾｸﾞﾒﾝﾄ出力ﾎﾟｰﾄにｵﾌﾃﾞｰﾀを出力
S142
ｿﾚﾉｲﾄﾞ出力ﾎﾟｰﾄに出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S143
ﾃﾞｼﾞｯﾄｶｳﾝﾀを更新
S144
ﾃﾞｼﾞｯﾄｶｳﾝﾀに対応するﾃﾞｼﾞｯﾄ出力ﾃﾞｰﾀを取得
S145
取得したﾃﾞｰﾀと外部情報ﾃﾞｰﾀを合成
S146
合成したﾃﾞｰﾀをﾃﾞｼﾞｯﾄ・外部情報出力ﾎﾟｰﾄに出力
S147
ﾃﾞｼﾞｯﾄｶｳﾝﾀに対応するｾｸﾞﾒﾝﾄ領域からｾｸﾞﾒﾝﾄ出力ﾃﾞｰﾀをﾛｰﾄﾞ
S148
ﾛｰﾄﾞしたﾃﾞｰﾀをｾｸﾞﾒﾝﾄ出力ﾎﾟｰﾄに出力
S149
外部情報の各種出力ﾃﾞｰﾀを合成
S150
合成したﾃﾞｰﾀと発射許可の出力ﾃﾞｰﾀを合成
S151
合成したﾃﾞｰﾀを外部情報・発射許可信号出力ﾎﾟｰﾄに出力
S152
確率設定値表示のｵﾌ出力ﾃﾞｰﾀを設定
S153
確率設定値表示許可ﾌﾗｸﾞｾｯﾄ?
N
Y
S154
確率設定値表示ﾃﾞｰﾀをﾛｰﾄﾞ
S155
表示ﾃﾞｰﾀを確率設定値表示出力ﾎﾟｰﾄに出力
S156
試験信号出力ﾎﾟｰﾄ1に出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S157
試験信号出力ﾎﾟｰﾄ2に出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S158
試験信号出力ﾎﾟｰﾄ3に出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S159
試験信号出力ﾎﾟｰﾄ4に出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S160
試験信号出力ﾎﾟｰﾄ5に出力するﾃﾞｰﾀを合成し、出力
S161
確率設定値の試験信号出力ﾃﾞｰﾀをﾛｰﾄﾞ
S162
設定ｷｰｽｲｯﾁｵﾝ?
N
Y
S163
ﾛｰﾄﾞしたﾃﾞｰﾀと設定ｷｰｽｲｯﾁｵﾝ情報を合成
S164
合成したﾃﾞｰﾀを試験信号出力ﾎﾟｰﾄ6に出力
RET

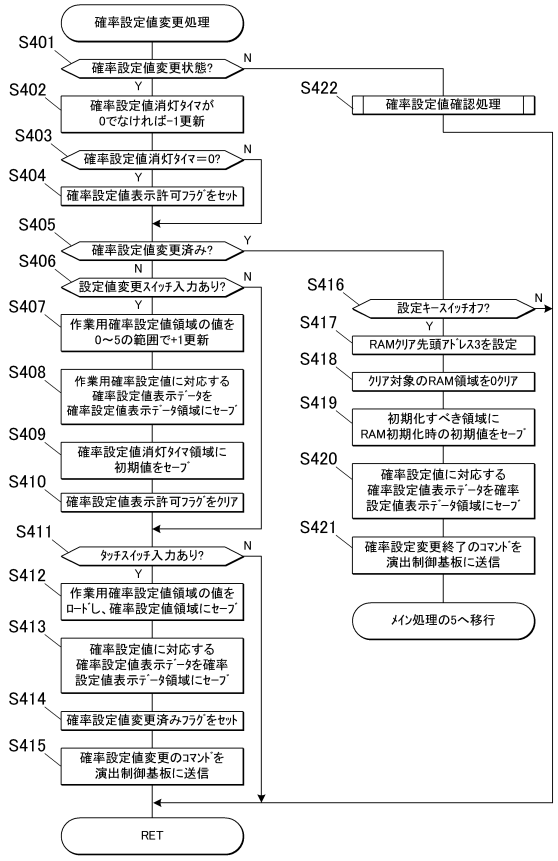
【図９】


払出ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理
S181
入賞数ｶｳﾝﾀ領域2にｶｳﾝﾄあり?
Y
N
S182
ﾁｪｯｸする入賞数ｶｳﾝﾀ領域2のｱﾄﾞﾚｽを更新
S183
全領域のﾁｪｯｸ終了?
N
Y
S184
対象の入賞数ｶｳﾝﾀを-1更新
S185
入賞数ｶｳﾝﾀ領域2のｱﾄﾞﾚｽに対応する払出数を取得
S186
賞球残数領域の値と払出数を加算
S187
加算結果を賞球残数領域にｾｰﾌﾞ
S188
加算結果から10を減算
S189
減算結果≧0?
N
Y
S190
ﾒｲﾝ賞球信号出力回数を+1更新
S191
減算結果を賞球残数領域にｾｰﾌﾞ
S192
払出ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾀｲﾏが0でなければ-1更新
S193
ﾀｲﾏ=0?
N
Y
S194
払出ﾋﾞｼﾞｰ信号=ﾋﾞｼﾞｰ中?
Y
N
S195
入賞数ｶｳﾝﾀ領域1にｶｳﾝﾄあり?
Y
N
S196
ﾁｪｯｸする入賞数ｶｳﾝﾀ領域1のｱﾄﾞﾚｽを更新
S197
全領域のﾁｪｯｸ終了?
N
Y
S198
対象の入賞数ｶｳﾝﾀを-1更新
S199
入賞数ｶｳﾝﾀ領域1のｱﾄﾞﾚｽに対応する払出数ｺﾏﾝﾄﾞを取得
S200
取得したｺﾏﾝﾄﾞを払出用ｼﾘｱﾙ送信ﾊﾞｯﾌｧに書き込む
S201
払出ｺﾏﾝﾄﾞ送信ﾀｲﾏ領域に初期値をｾｰﾌﾞ
RET

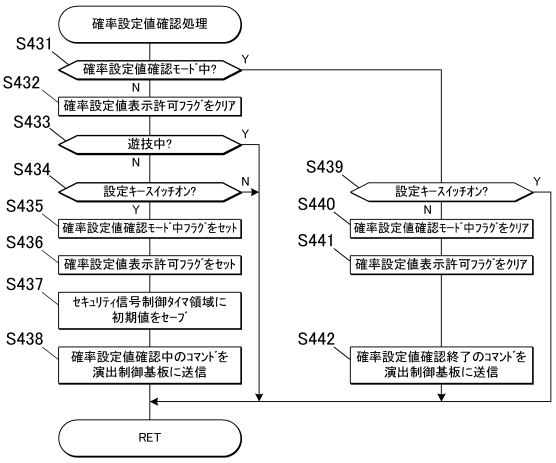
【図１０】


入賞口ｽｲｯﾁ/状態監視処理
S299
確率設定値変更状態?
Y
N
S300
確率設定値確認ﾓｰﾄﾞ?
Y
N
S301
大入賞口内の入賞口ｽｲｯﾁの入賞口監視ﾃｰﾌﾞﾙ1を準備
S302
不正&入賞監視処理
S303
大入賞口内の入賞口ｽｲｯﾁの入賞口監視ﾃｰﾌﾞﾙ2を準備
S304
不正&入賞監視処理
S305
普電内の入賞口ｽｲｯﾁの入賞口監視ﾃｰﾌﾞﾙを準備
S306
不正&入賞監視処理
S307
常時入賞可能な入賞口ｽｲｯﾁの入賞口監視ﾃｰﾌﾞﾙを準備
S308
入賞数ｶｳﾝﾀ更新処理
S309
状態ｽｷｬﾝｶｳﾝﾀを更新
S310
遊技機状態監視ﾃｰﾌﾞﾙ1を準備
S311
遊技機状態ﾁｪｯｸ処理
S312
遊技機状態監視ﾃｰﾌﾞﾙ2を準備
S313
遊技機状態ﾁｪｯｸ処理
S314
状態ｽｷｬﾝｶｳﾝﾀ=0?
N
Y
S315
遊技機状態監視ﾃｰﾌﾞﾙ3を準備
S316
遊技機状態ﾁｪｯｸ処理
S317
払出ﾋﾞｼﾞｰ信号ﾁｪｯｸ処理
RET

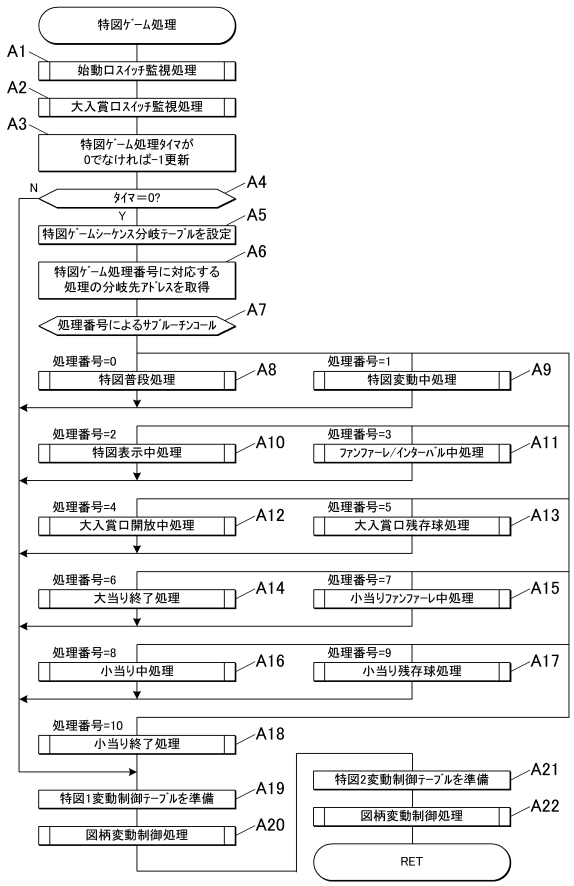
【図１１】



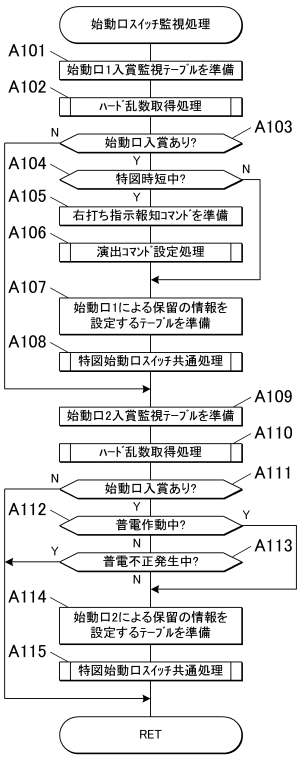
【図１２】



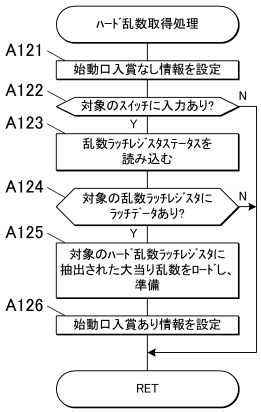
【図１３】



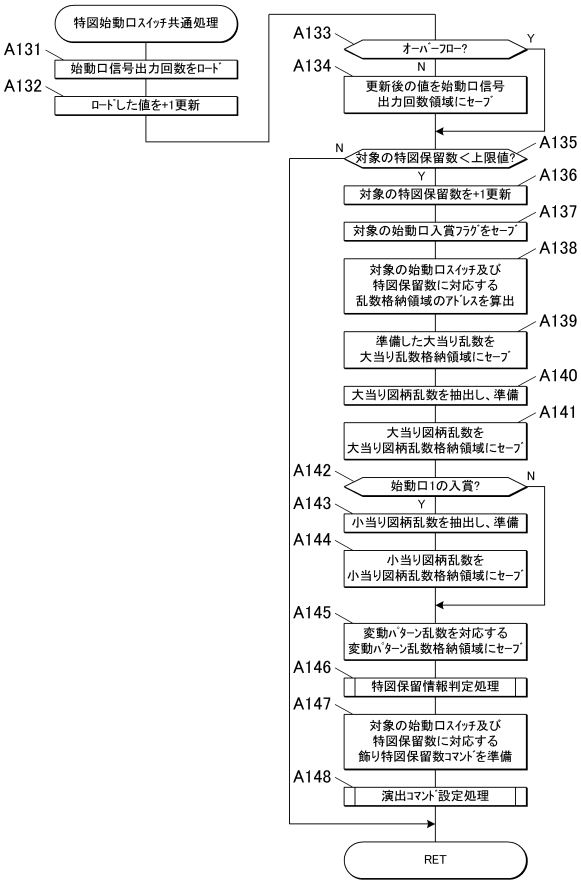
【図１４】



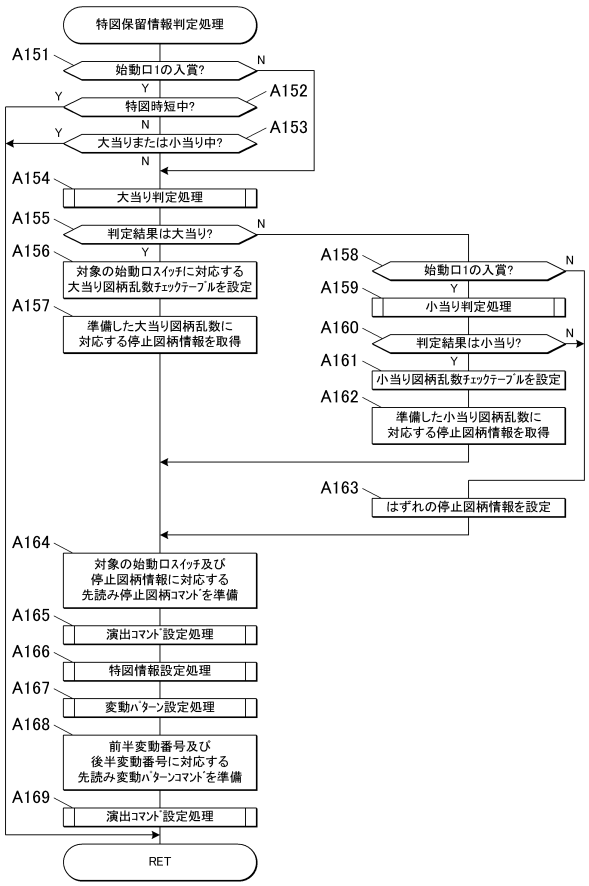
【図１５】



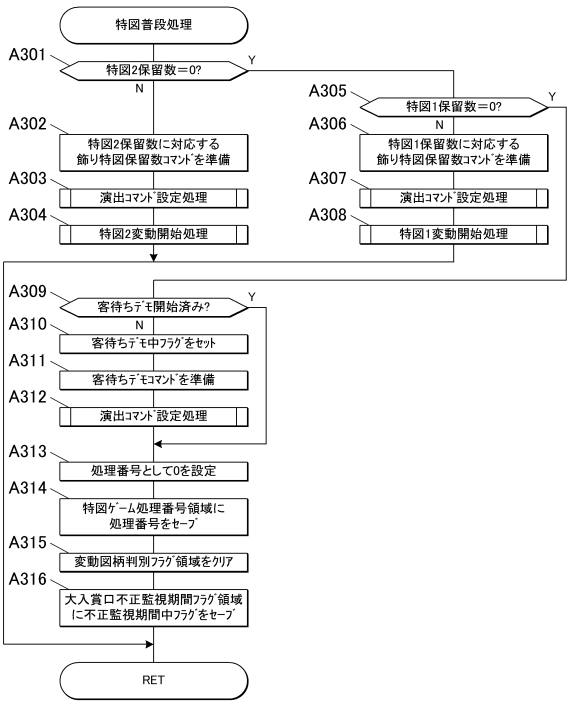
【図１６】



【図１７】

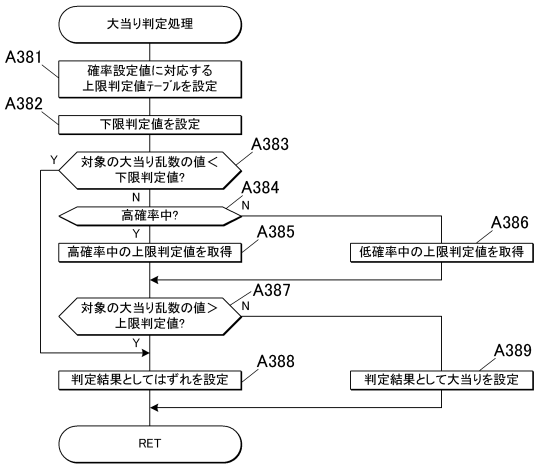


【図１８】

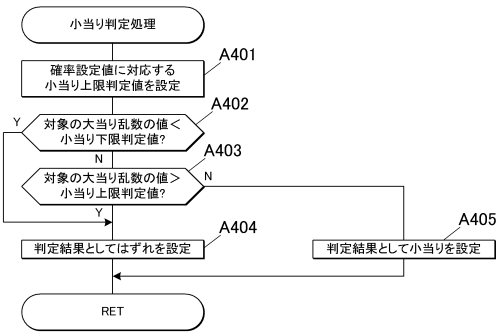


【図１９】

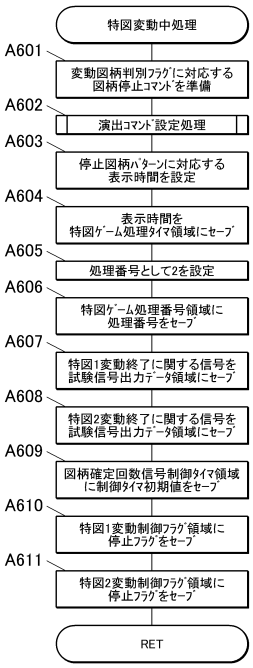
【図２０】



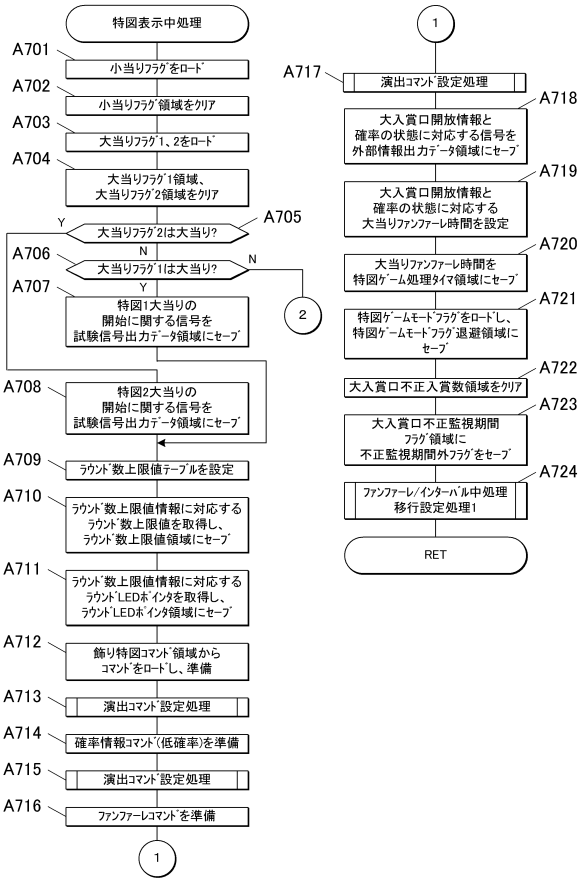
【図２１】



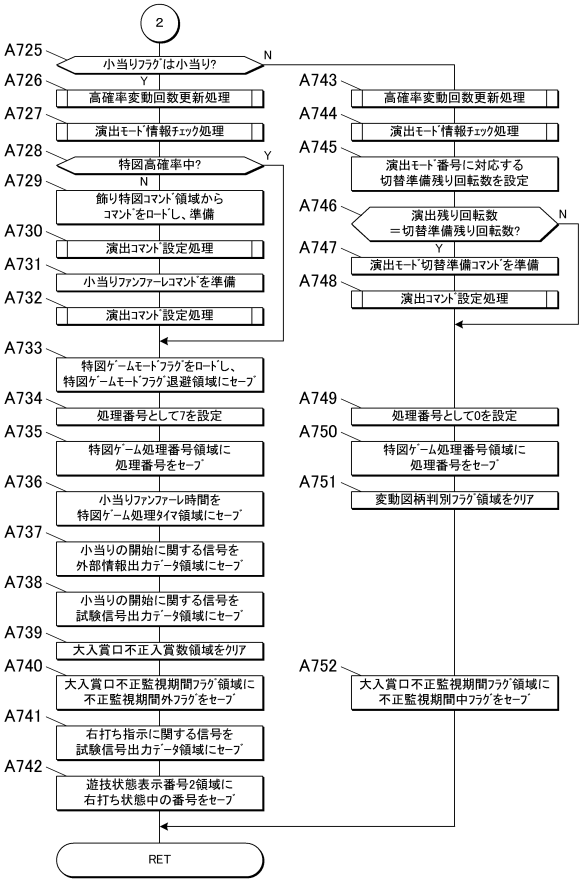
【図２２】



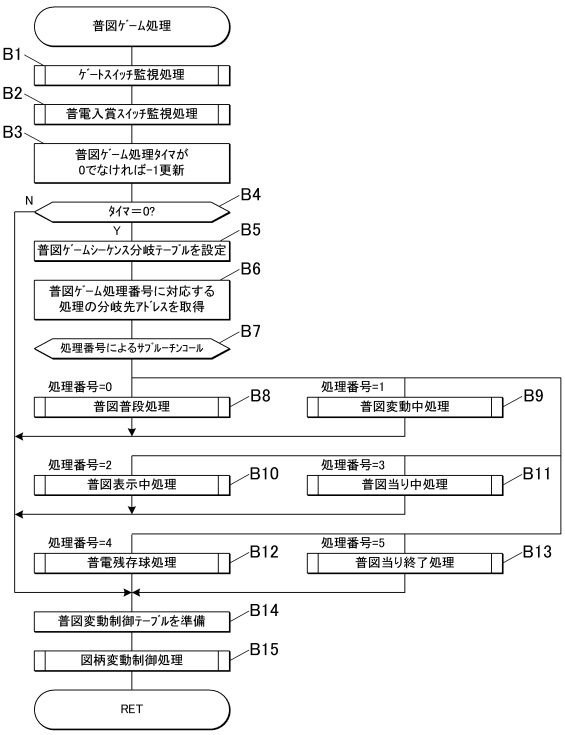
【図２３】



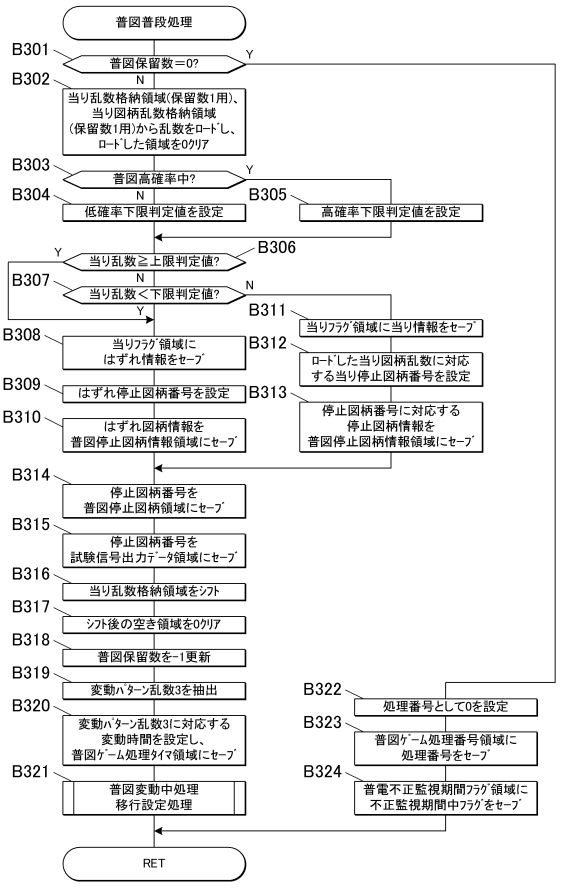
【図２４】



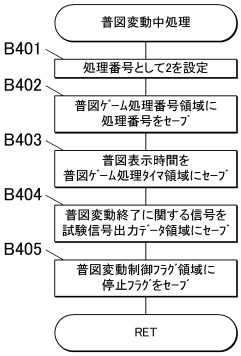
【図２５】



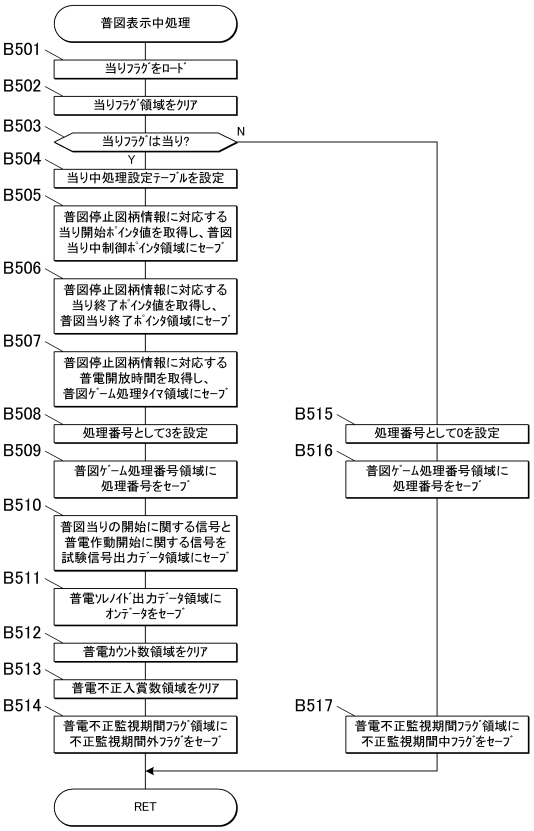
【図２６】



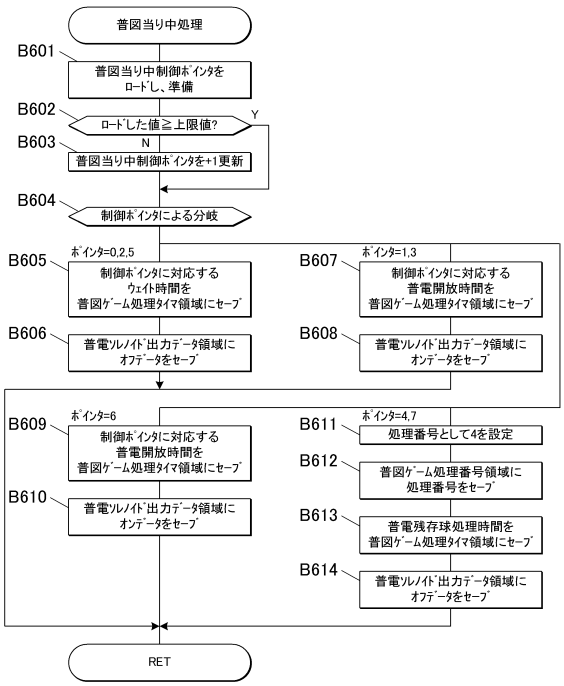
【図２７】



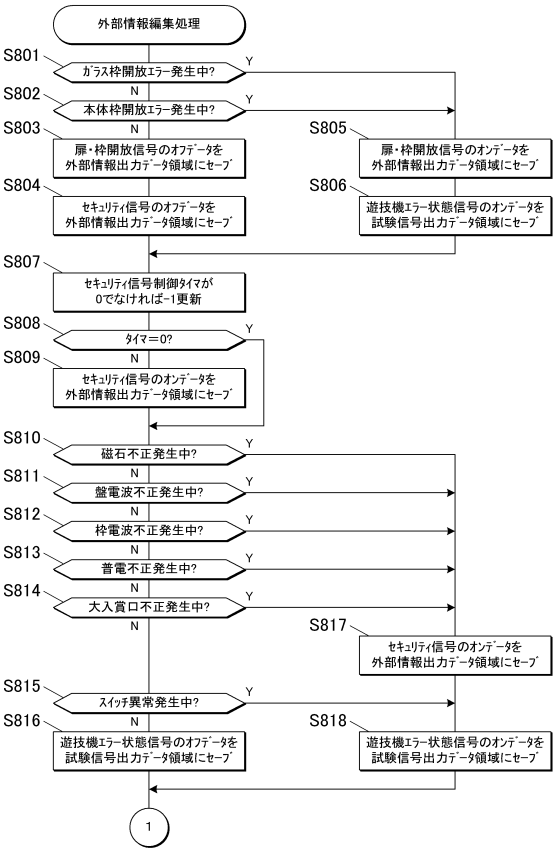
【図２８】



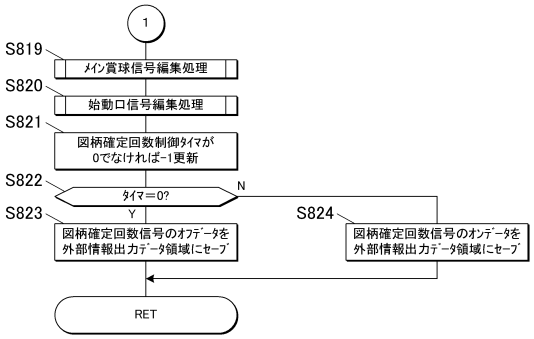
【図２９】



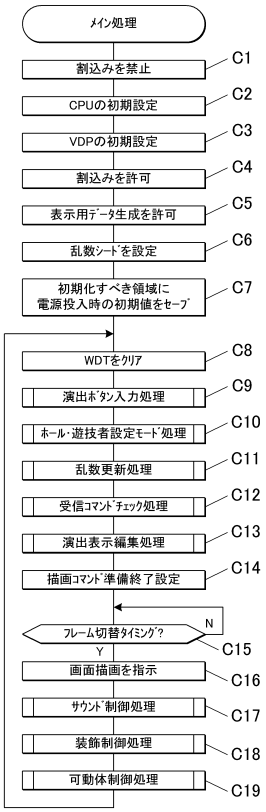
【図３０】



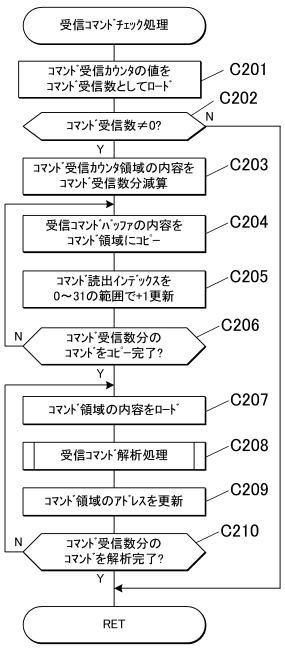
【図３１】



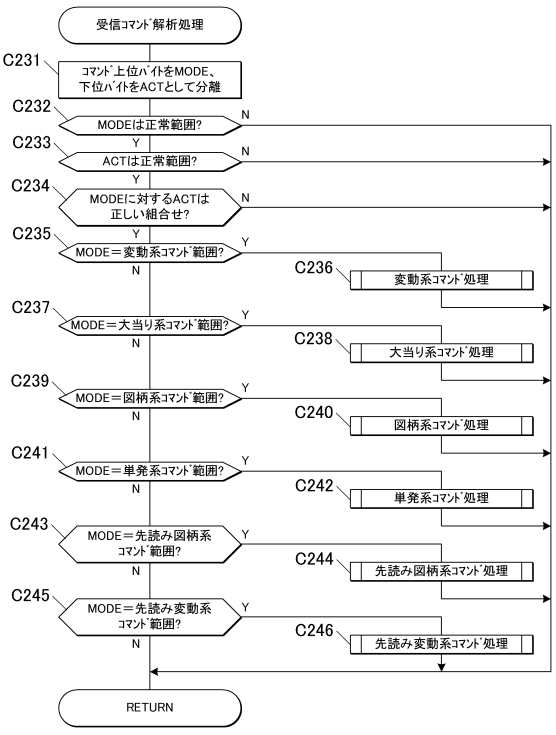
【図３２】



【図３３】



【図３４】



【図３５】

(a)

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
確率設定値表示装置の表示	1	2	3	4	5	6
確率値	1/320	1/310	1/300	1/290	1/280	1/270

(b)

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
確率設定値表示装置の表示	1	2	3	4	5	6
確率値	1/320	1/310	1/300	1/320	1/310	1/300

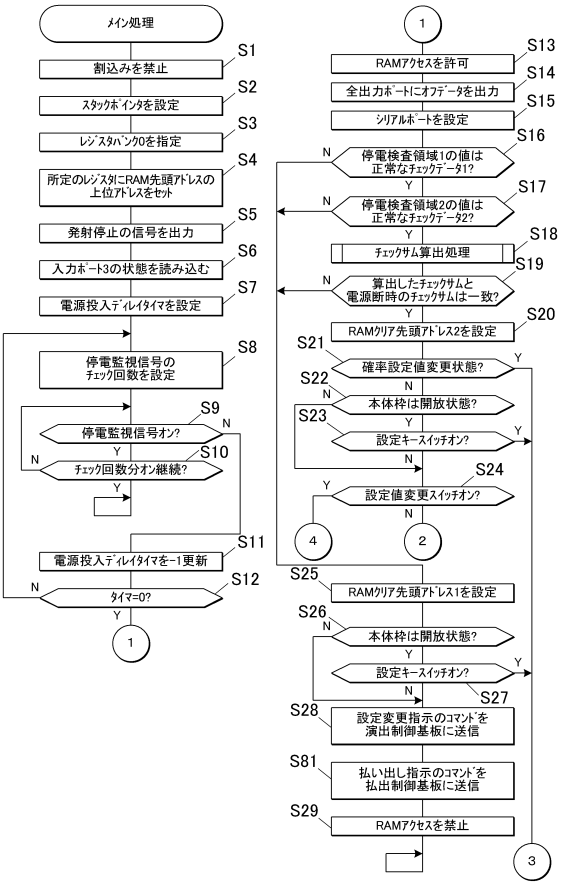
(c)

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定2	設定3	設定1	設定2	設定3
確率設定値表示装置の表示	1	2	3	1	2	3
確率値	1/320	1/310	1/300	1/320	1/310	1/300

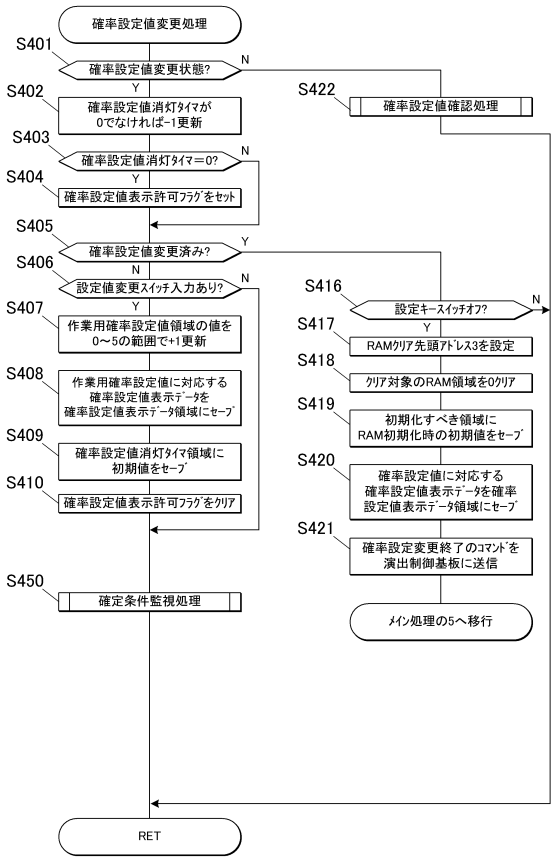
(d)

確率設定値領域の値	0	1	2	3	4	5
確率設定値	設定1	設定1	設定1	設定1	設定1	設定1
確率設定値表示装置の表示	1	1	1	1	1	1
確率値	1/320	1/320	1/320	1/320	1/320	1/320

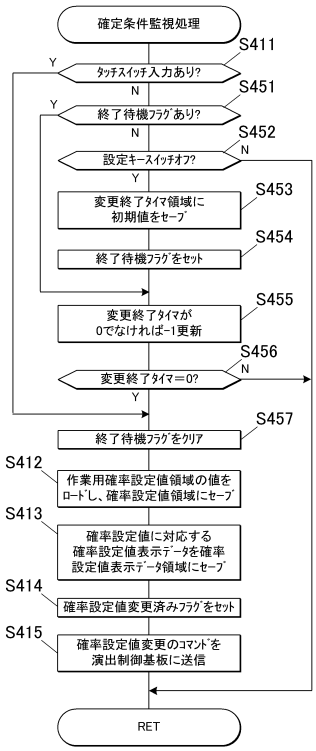
【図３６】



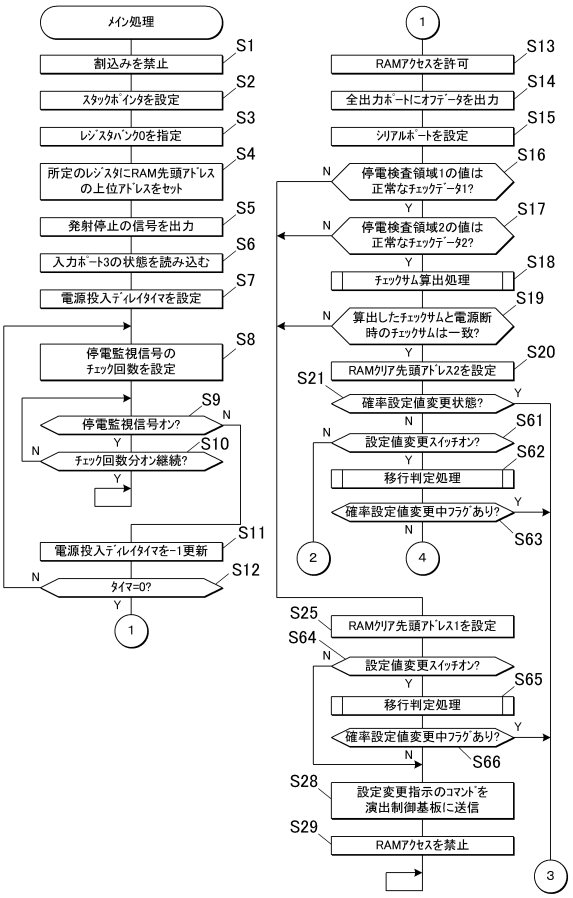
【図３７】



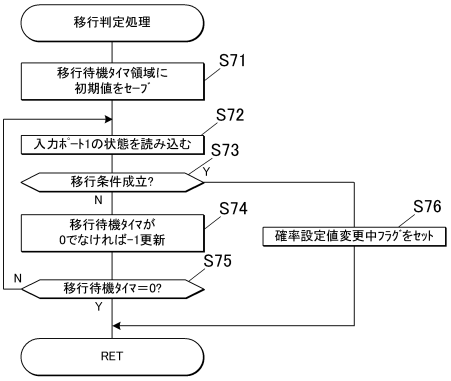
【図３８】



【図３９】



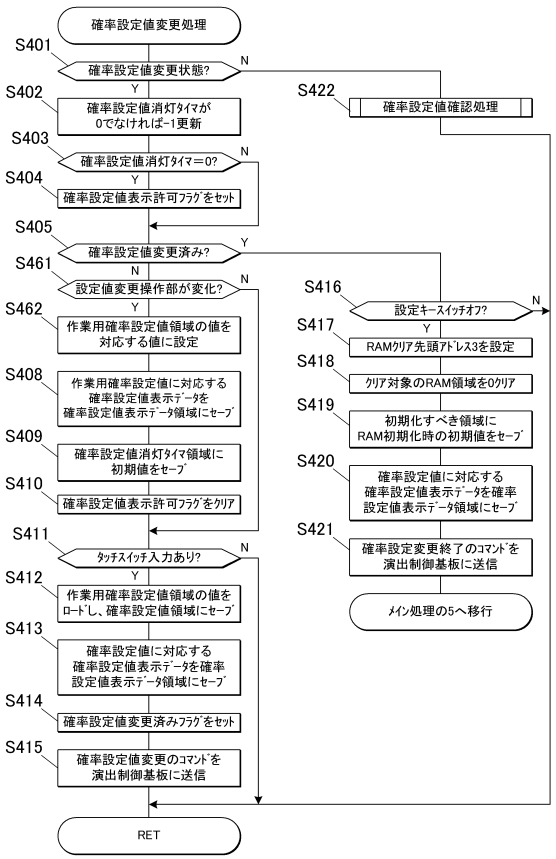
【図４０】



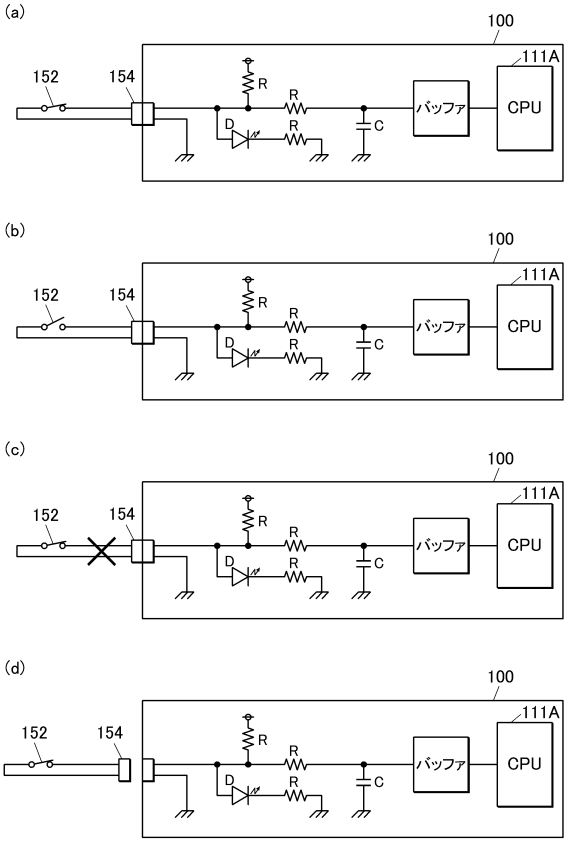
【図４１】

	SW1	SW2	SW3
設定1	ON	OFF	OFF
設定2	OFF	ON	OFF
設定3	OFF	OFF	ON
設定4	ON	OFF	ON
設定5	ON	ON	OFF
設定6	ON	ON	ON

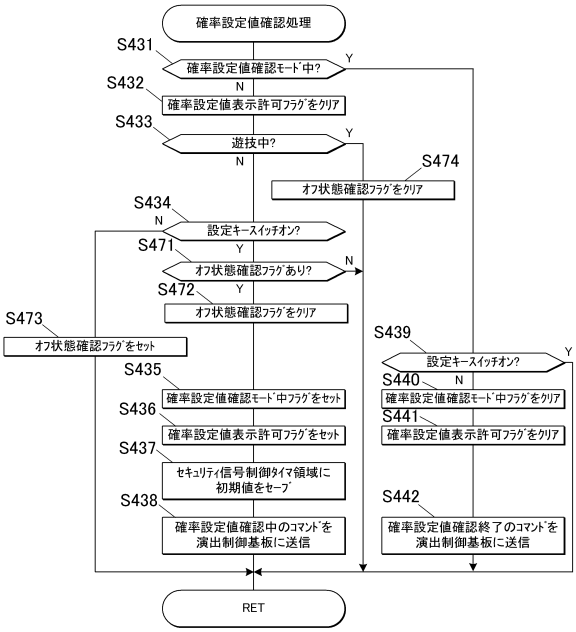
【図４２】



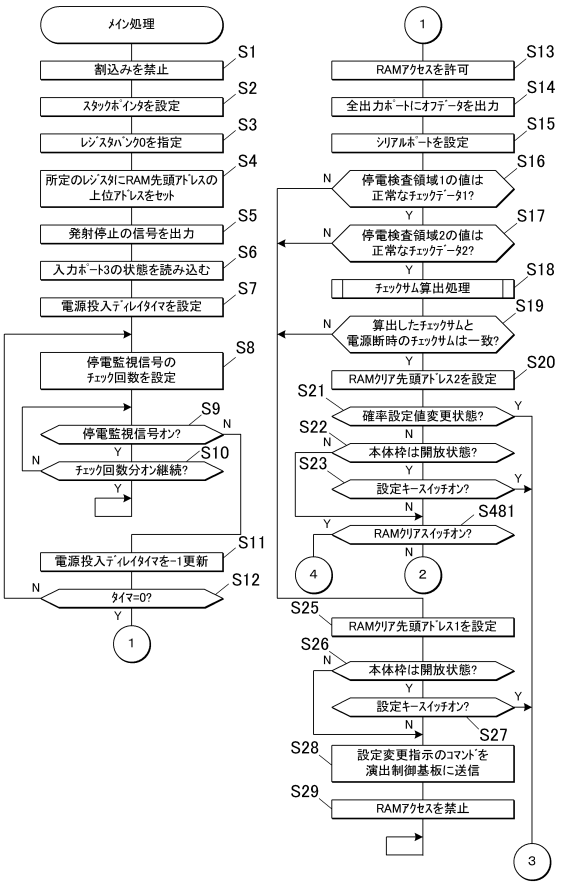
【図４３】



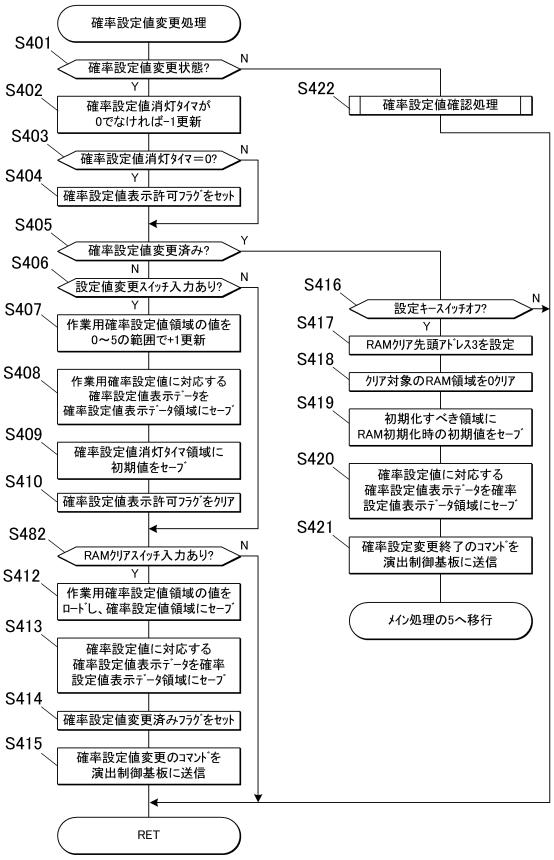
【図４４】



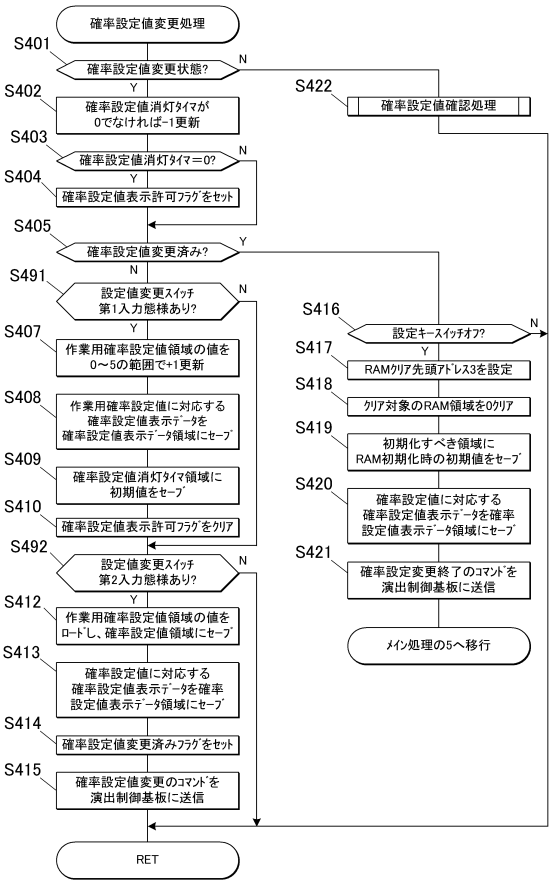
【図４５】



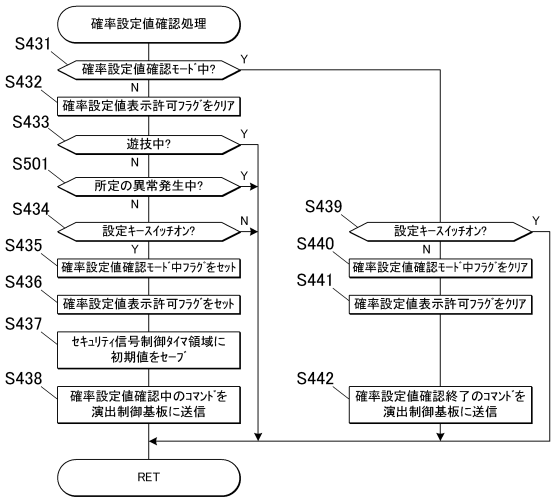
【図４６】



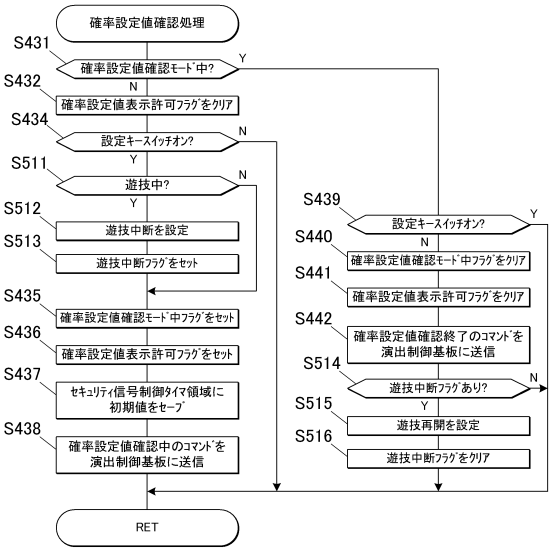
【図４７】



【図４８】

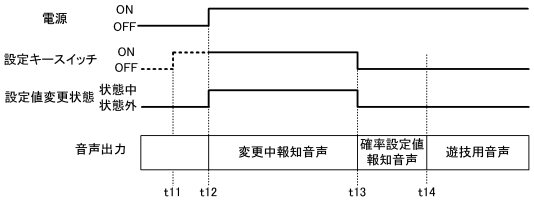


【図４９】



【図５０】

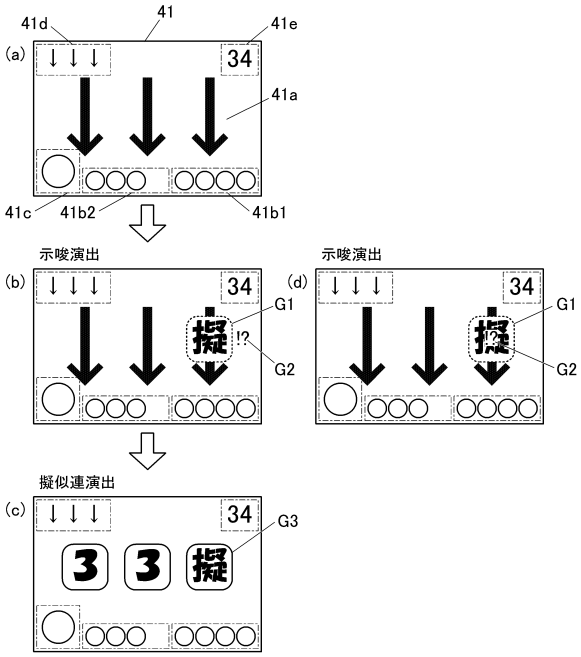
(a)



(b)

確率設定値	音声	表示
1	設定1に設定されました	設定1に設定されました
2	設定2に設定されました	設定2に設定されました
3	設定3に設定されました	設定3に設定されました
4	設定4に設定されました	設定4に設定されました
5	設定5に設定されました	設定5に設定されました
6	設定6に設定されました	設定6に設定されました

【図５１】

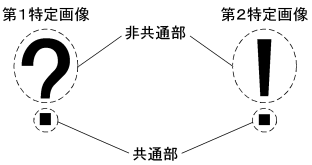


【図５２】

(a)

期待度示唆画像	実行示唆画像との関係	実行期待度
?	並べて表示	10%
	重ねて表示	15%
!	並べて表示	70%
	重ねて表示	100%
!?	並べて表示	40%
	重ねて表示	50%
?!	並べて表示	50%
	重ねて表示	60%
??	並べて表示	20%
	重ねて表示	15%
!!	並べて表示	100%
	重ねて表示	100%

(b)



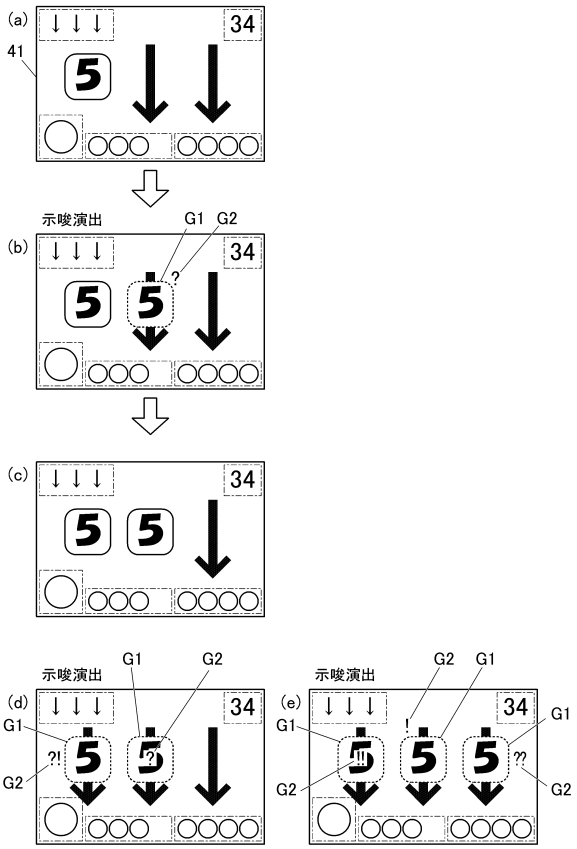
【図５３】

(a)

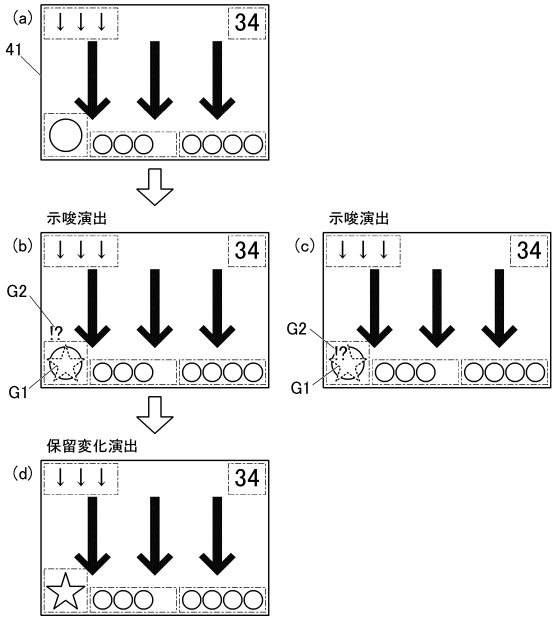
(b)

期待度示唆画像	実行示唆画像との関係	大当り期待度
?	並べて表示	0%
	重ねて表示	5%
!	並べて表示	20%
	重ねて表示	20%
!?	並べて表示	30%
	重ねて表示	40%
?!	並べて表示	40%
	重ねて表示	50%
??	並べて表示	10%
	重ねて表示	5%
!!	並べて表示	60%
	重ねて表示	70%

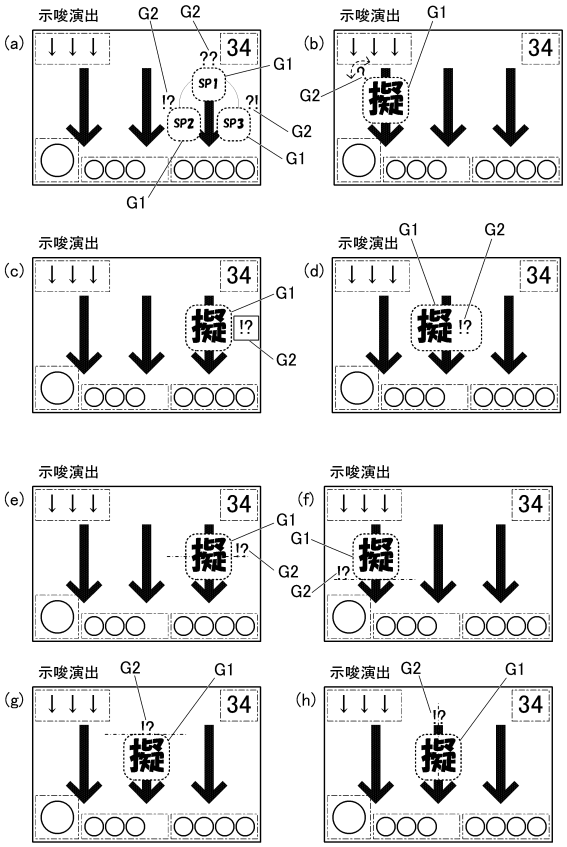
【図５４】



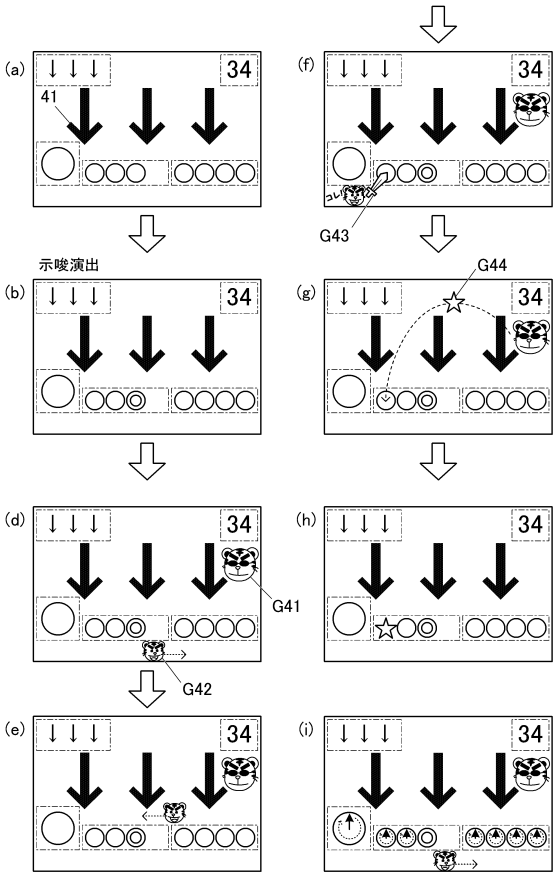
【図５５】



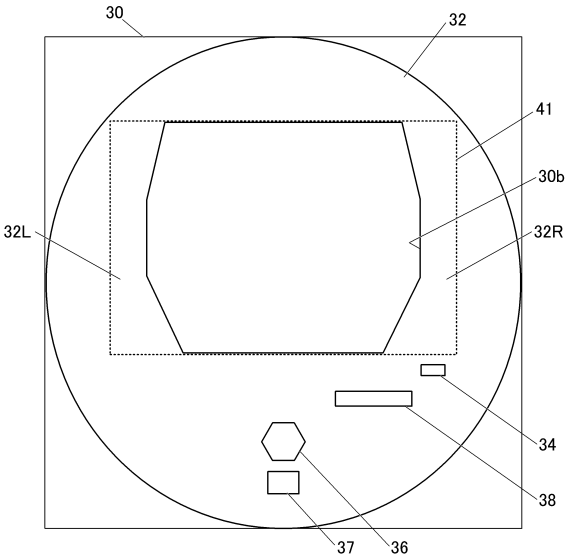
【図５６Ａ】



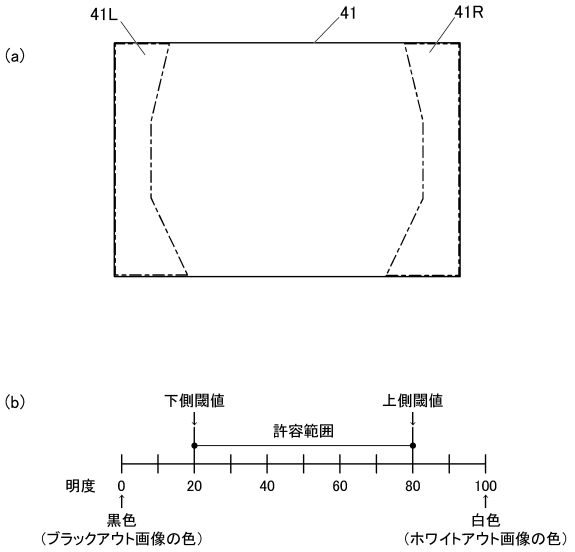
【図５６Ｂ】



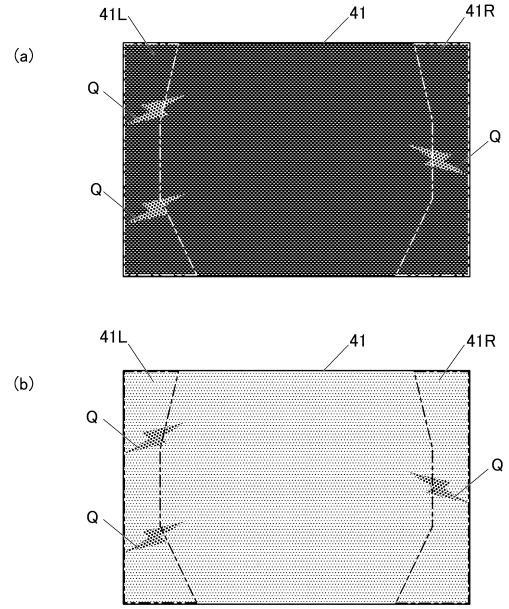
【図５７】



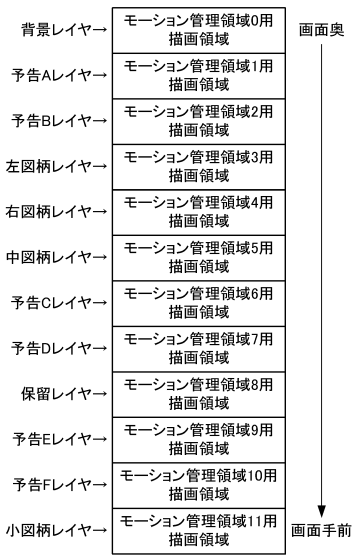
【図５８】



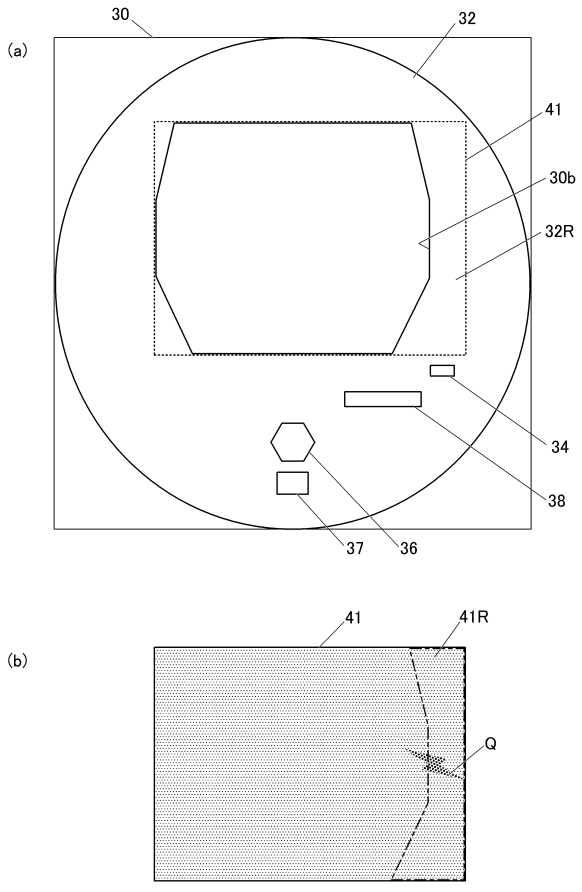
【図５９】



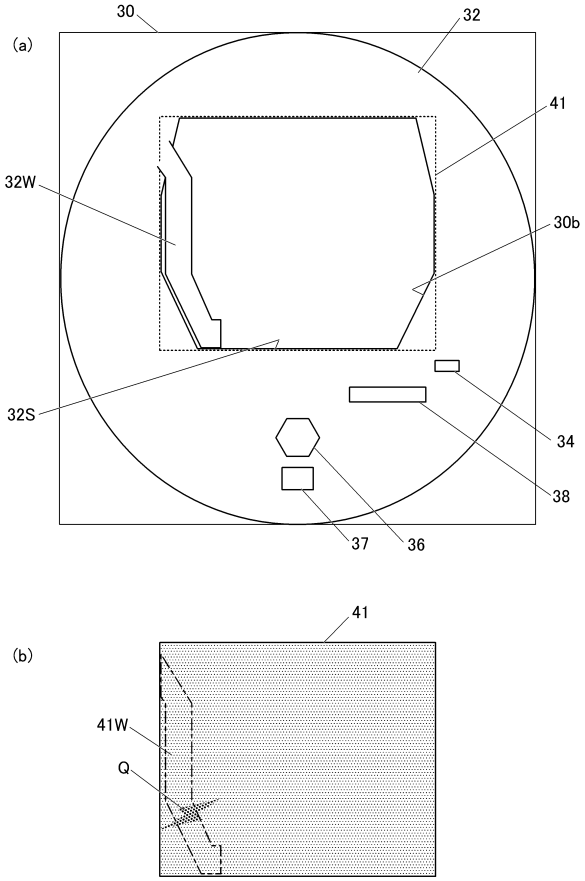
【図６０】



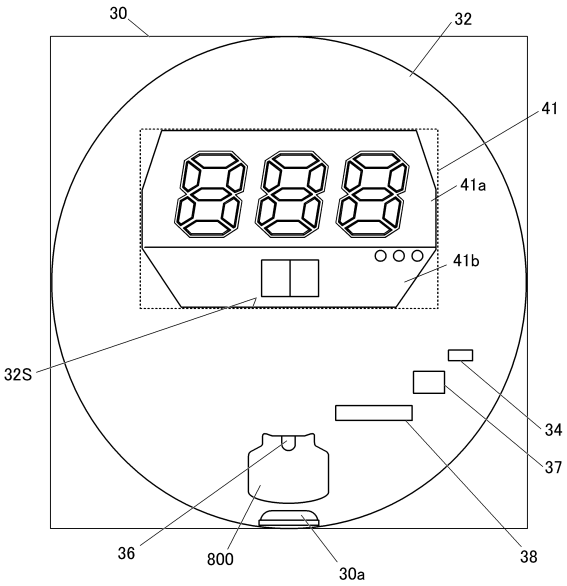
【図６１】



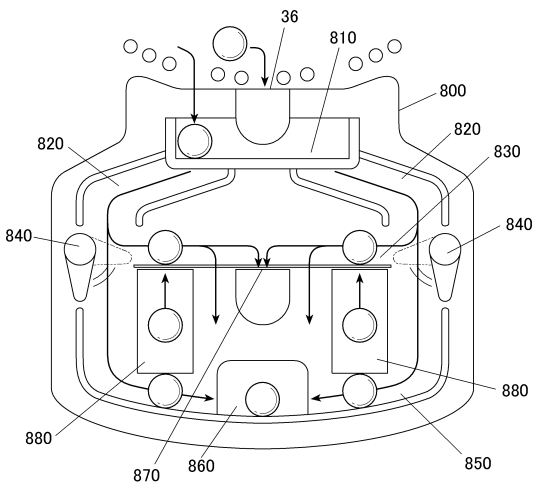
【図６２】



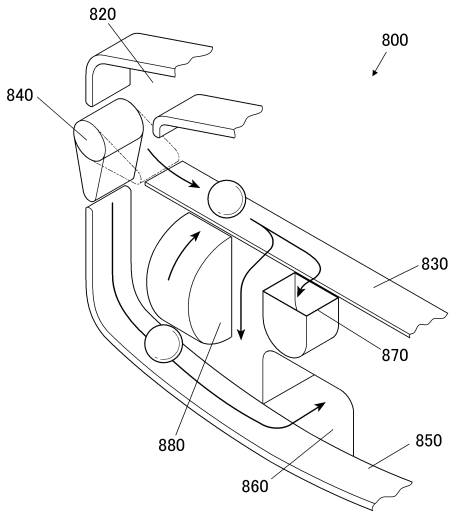
【図６３】



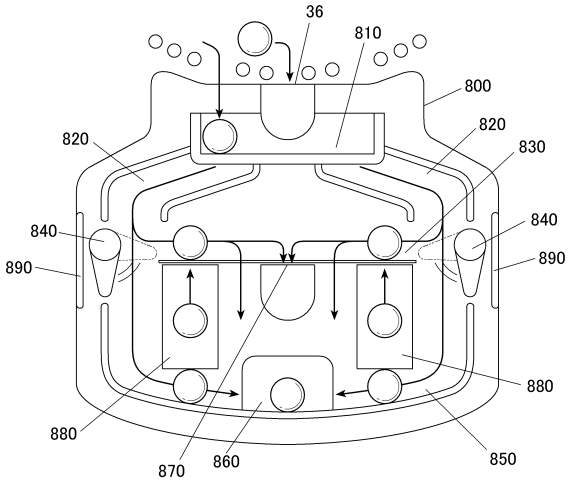
【図６４】



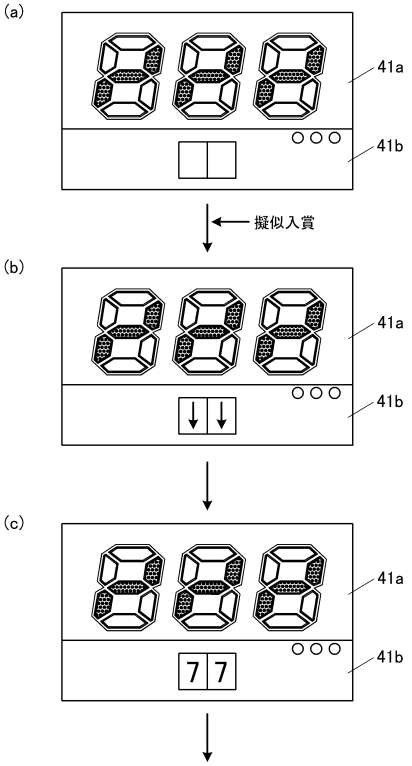
【図６５】



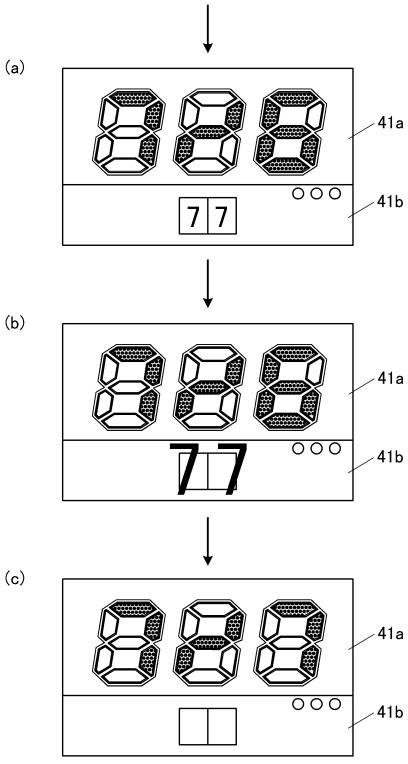
【図６６】



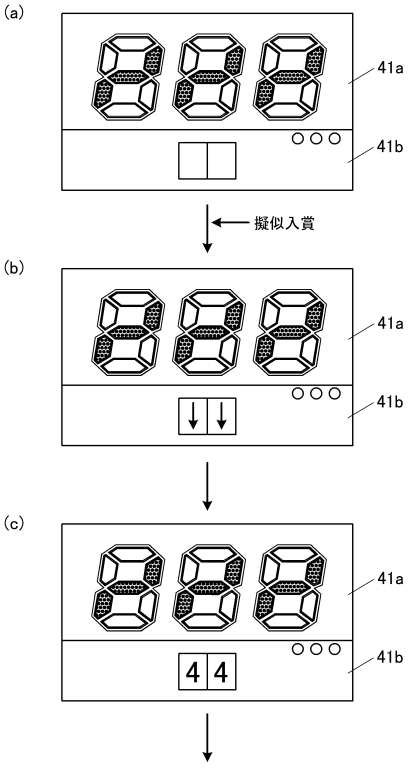
【図６７】



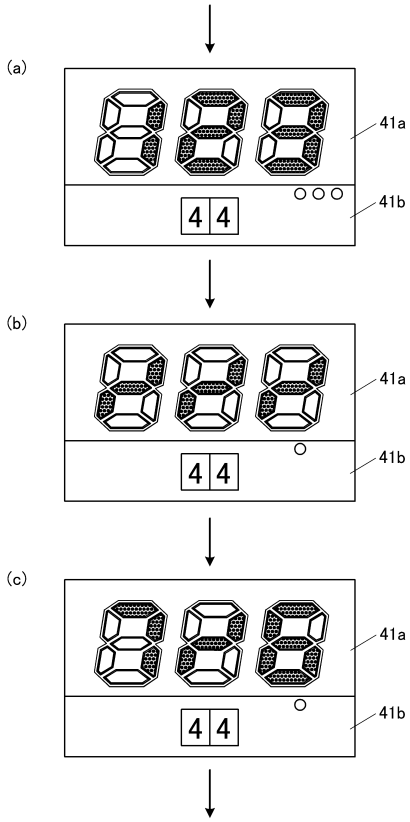
【図６８】



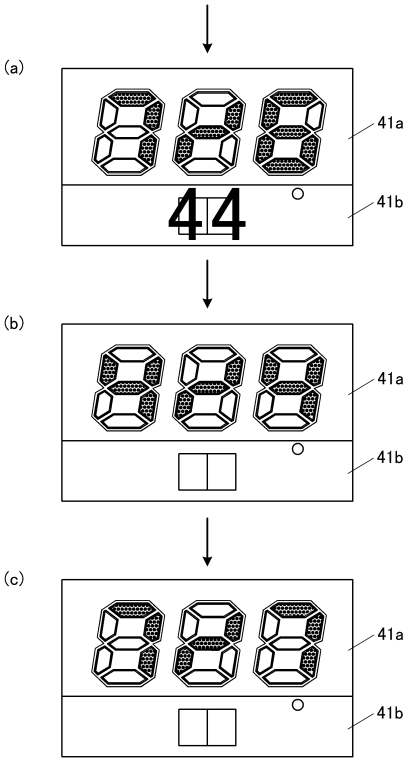
【図６９】



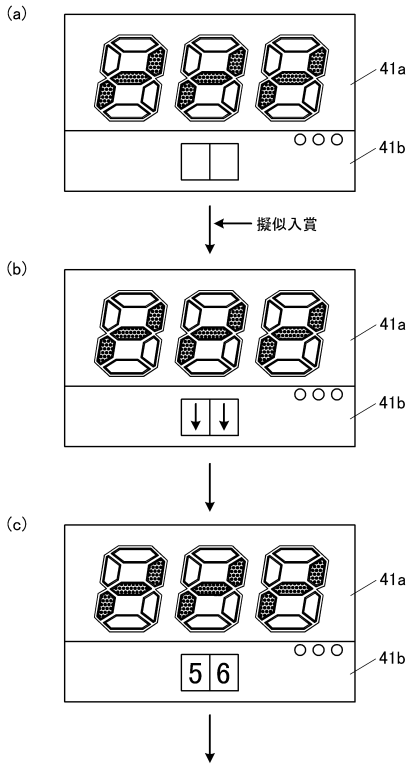
【図７０】



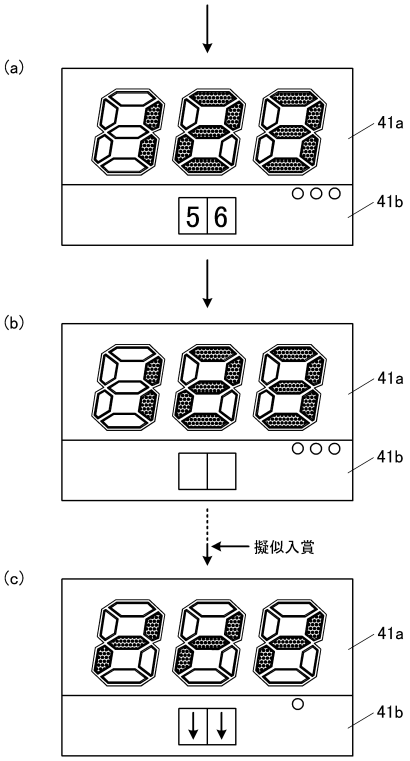
【図７１】



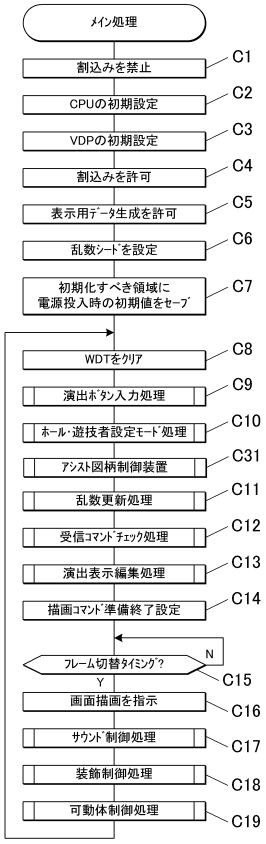
【図７２】



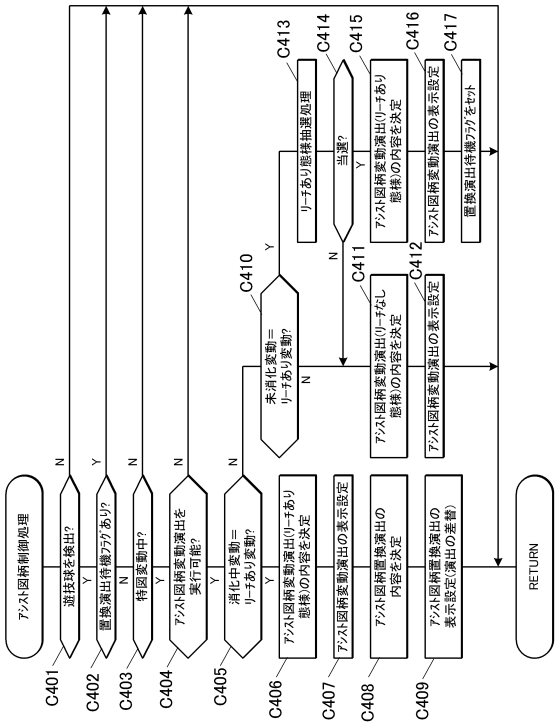
【図７３】



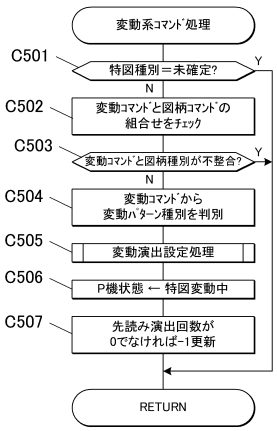
【図７４】



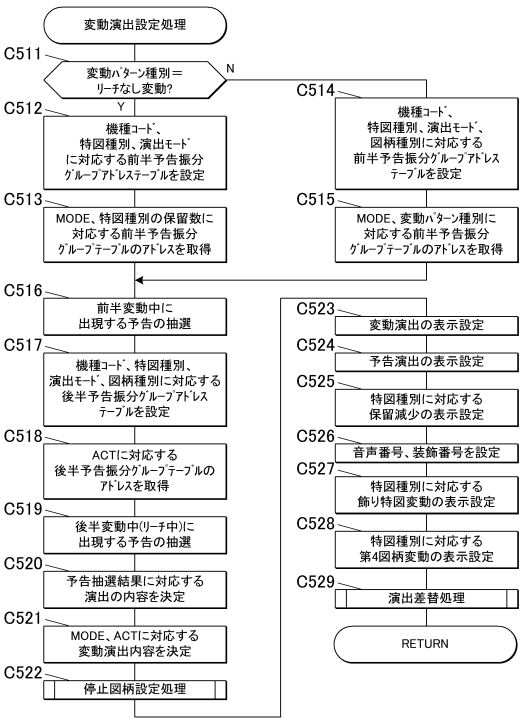
【図７５】



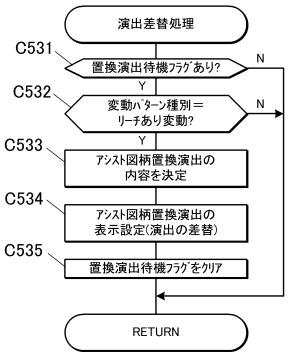
【図７６】



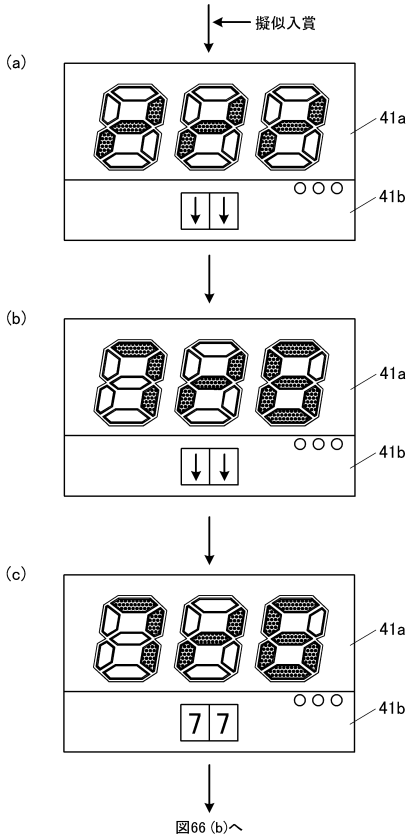
【図７７】



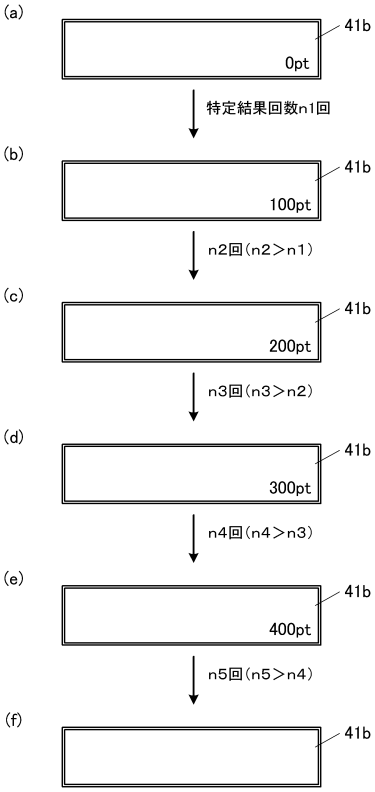
【図７８】



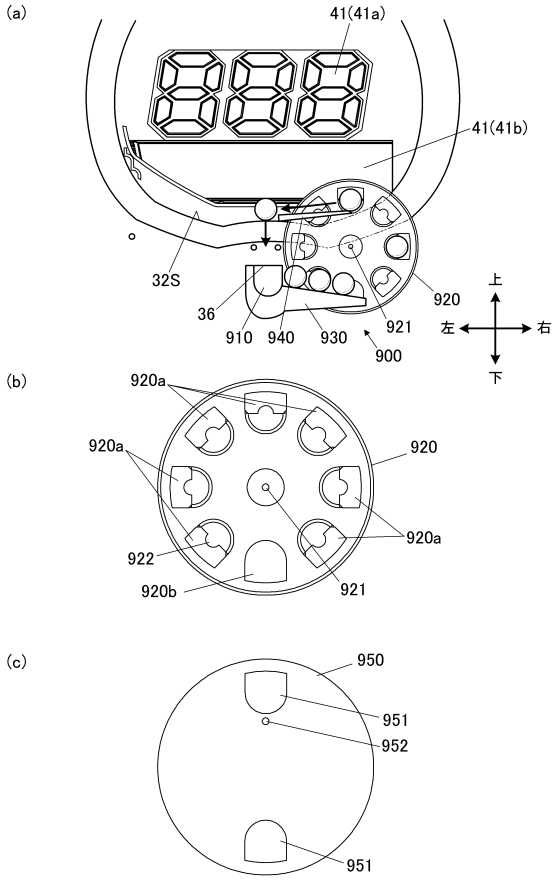
【図７９】



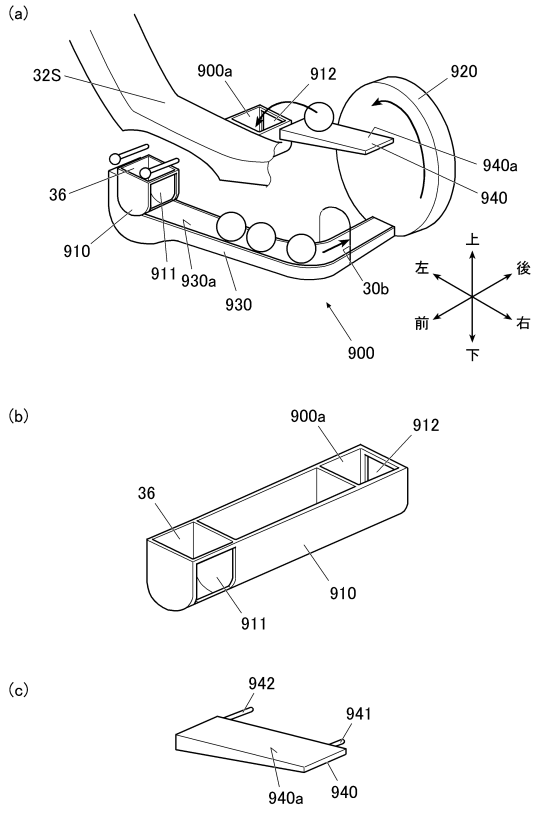
【図８０】



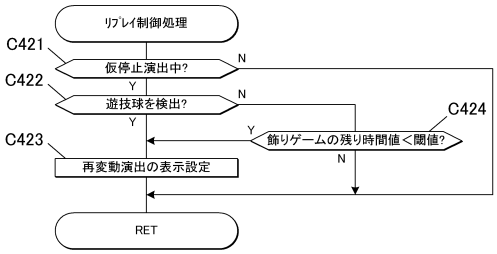
【図８１】



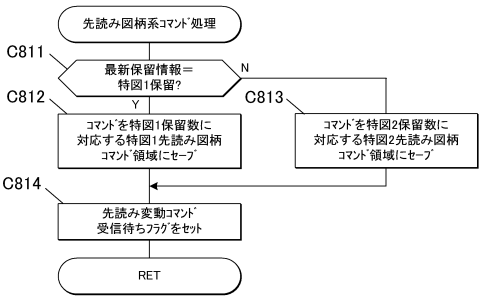
【図８２】



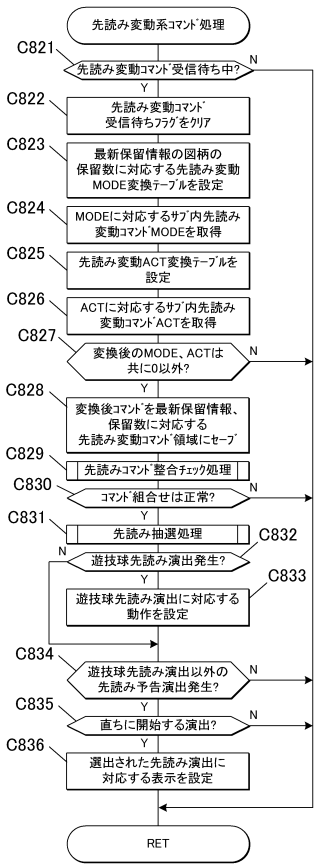
【図８３】



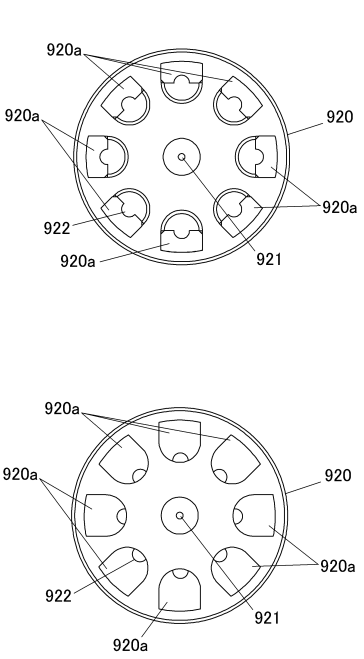
【図８４】



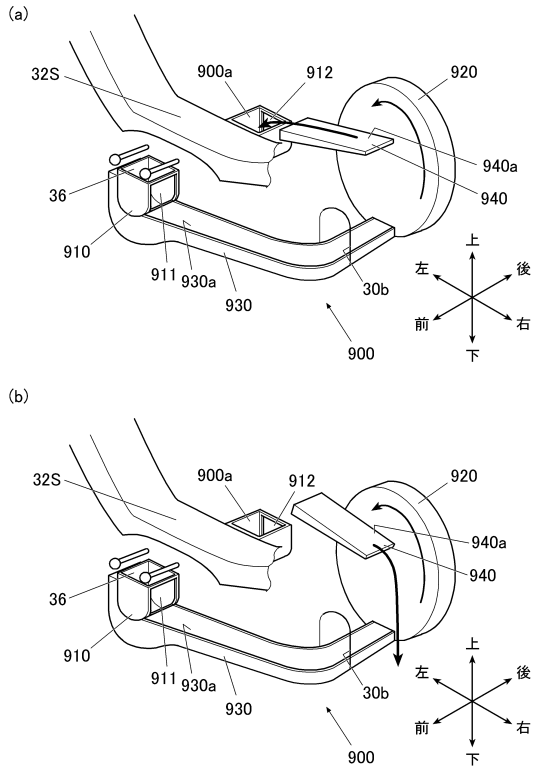
【図８５】



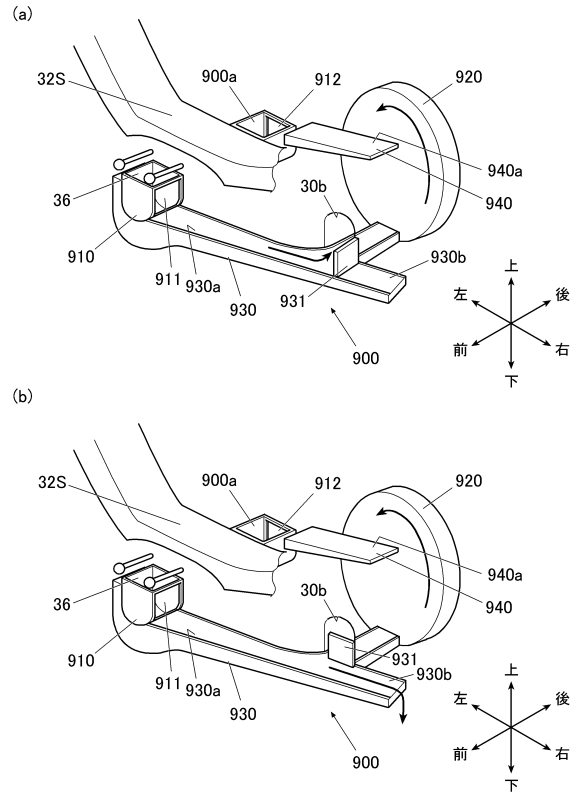
【図８６】



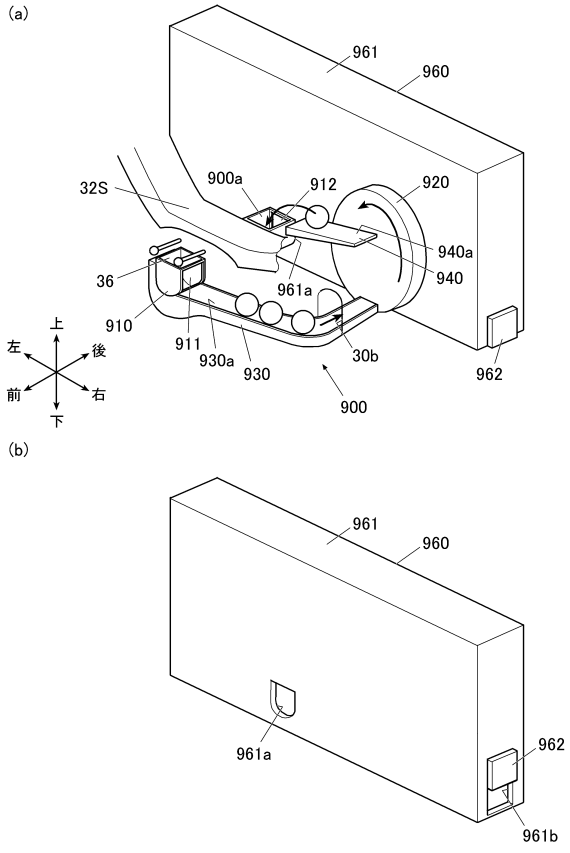
【図８７】



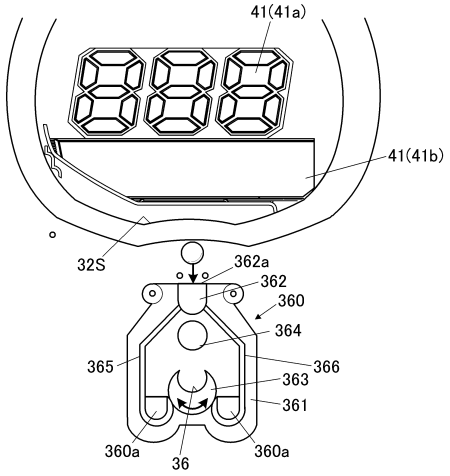
【図８８】



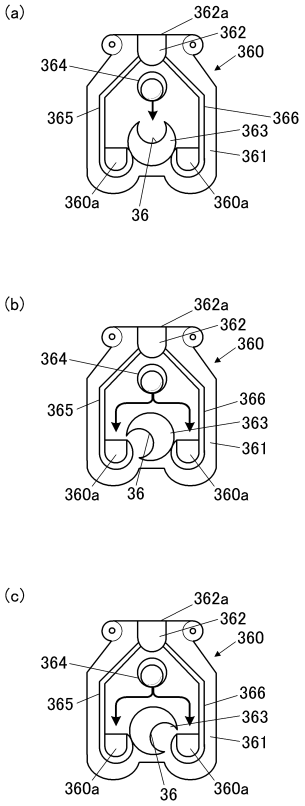
【図８９】



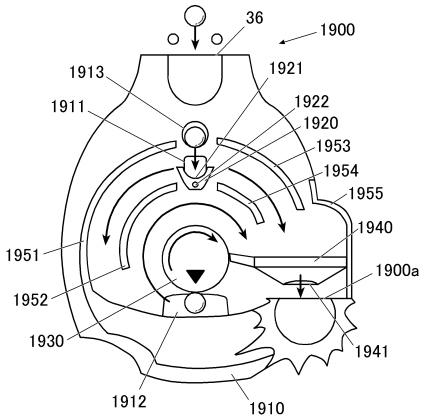
【図９０】



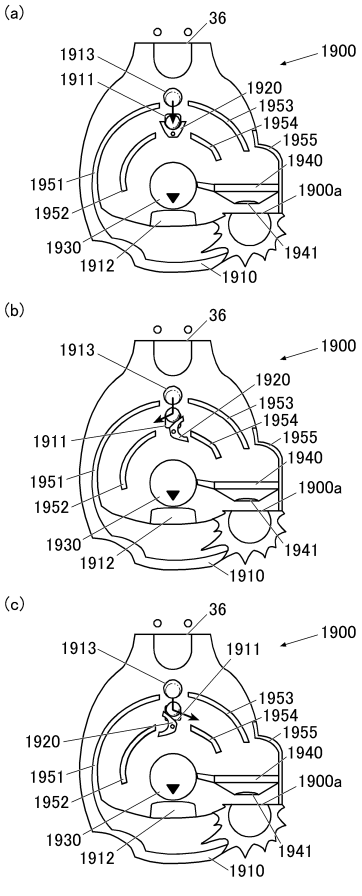
【図９１】



【図９２】



【図９３】



【図９４】

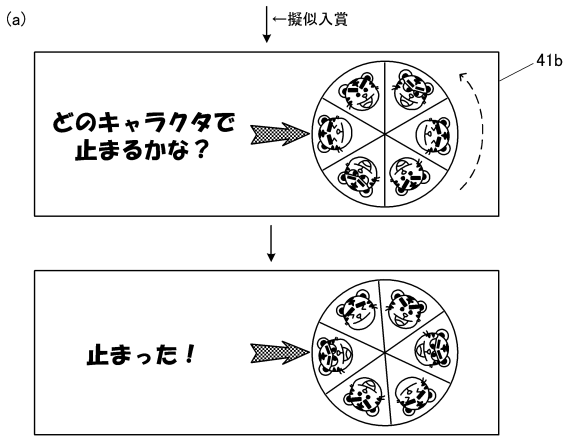
(a)

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

(b)

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

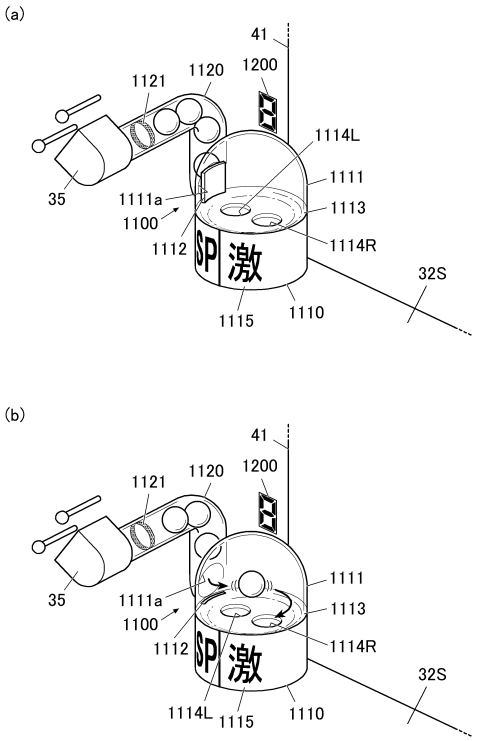
【図９５】



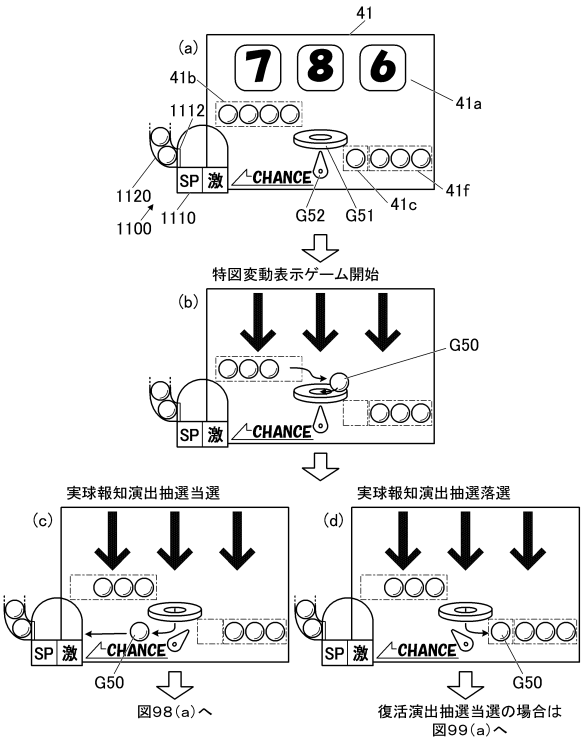
(b)

確率設定値	キャラクタ
1	第1キャラクタ
2	
3	第2キャラクタ
4	
5	第3キャラクタ
6	

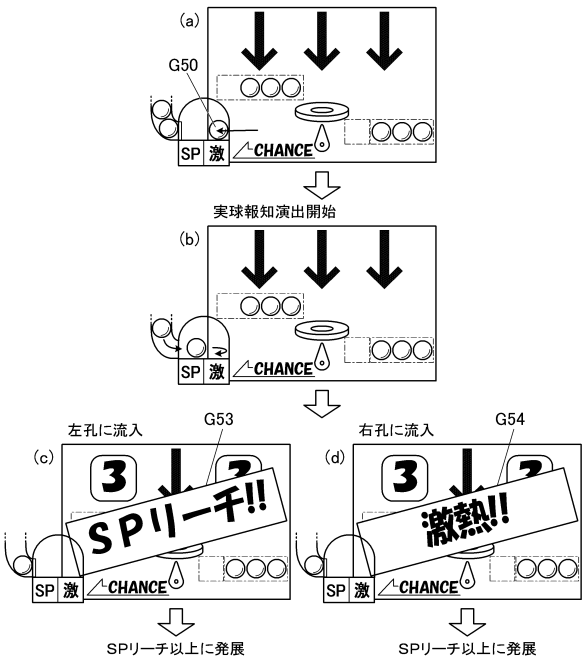
【図９６】



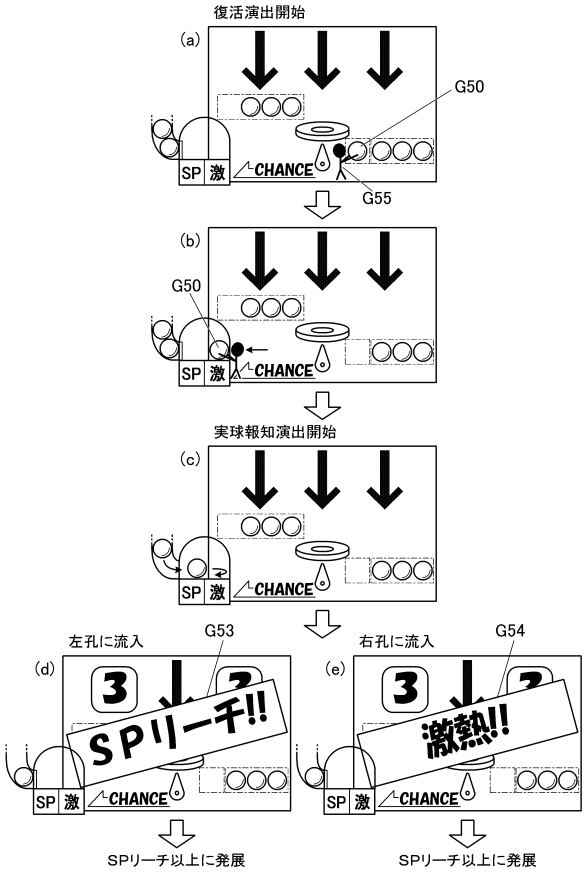
【図９７】



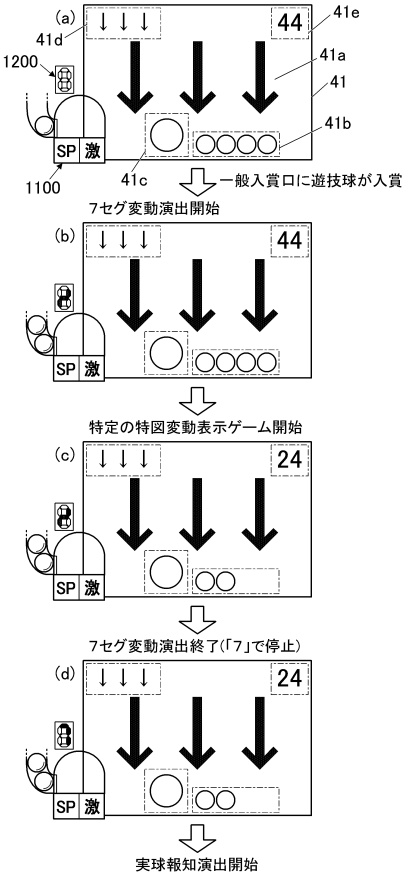
【図９８】



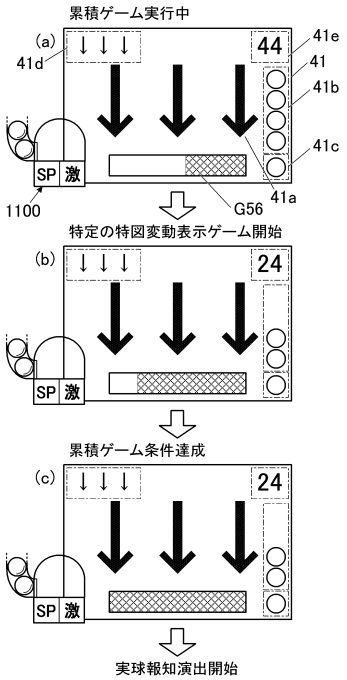
【図９９】



【図１００】



【図１０１】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２００９－２１９５４２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２