(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7177483号
(P7177483)

(45)発行日　令和4年11月24日(2022.11.24)

(24)登録日　令和4年11月15日(2022.11.15)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３４
Ａ６３Ｆ　7/02　３２６Ｚ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３２Ｂ
Ａ６３Ｆ　7/02　３３３Ｚ

請求項の数　2　（全145頁）

(21)出願番号　特願2019-24997(P2019-24997)
(22)出願日　平成31年2月15日(2019.2.15)
(65)公開番号　特開2020-130365(P2020-130365A)
(43)公開日　令和2年8月31日(2020.8.31)
審査請求日　令和3年6月14日(2021.6.14)

(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　110002468
特許業務法人後藤特許事務所
(72)発明者　田中 雅也
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内
審査官　佐藤 嘉純

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

ゲームの結果に応じて、遊技者に有利な遊技状態を発生可能な制御手段を備える遊技機において、

入力情報に基づいて算出される当該遊技機の性能に関する表示を表示可能な表示手段と、

前記入力情報を含む遊技に関する情報および前記性能に関する情報が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段と、を備え、

前記制御手段は、

前記遊技者に有利な遊技状態の発生を契機に複数の信号を出力可能であり、

前記遊技者に有利な遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、前記保持記憶手段に記憶された前記遊技に関する情報の異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、前記複数の信号をすべて出力しないようにし、

前記保持記憶手段の初期化を行った後に遊技を開始可能とし、復電される前から記憶されている前記性能に関する情報に基づいて前記性能に関する表示を前記表示手段に表示可能とし、

所定周期で実行するタイマ割込み処理によって、前記保持記憶手段における前記入力情報の更新を行い、

割込みを禁止した状態で、前記保持記憶手段における前記性能に関する情報の更新を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項２】
ゲームの結果に応じて、遊技者に有利な遊技状態を発生可能な制御手段を備える遊技機において、
入力情報に基づいて算出される当該遊技機の性能に関する表示を表示可能な表示手段と、
前記入力情報を含む遊技に関する情報および前記性能に関する情報が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段と、
遊技条件に関する設定値を設定可能な設定手段と、を備え、
前記制御手段は、
前記遊技者に有利な遊技状態の発生を契機に複数の信号を出力可能であり、
前記遊技者に有利な遊技状態の発生中に停電が発生した後、前記設定値が設定可能な設定可能状態として復電し、当該設定可能状態において再度停電して復電された際の再起動処理中に、異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、前記複数の信号をすべて出力しないようにし、
前記設定可能状態としたことに伴う前記保持記憶手段の初期化を行った後に遊技を開始可能とし、復電される前から記憶されている前記性能に関する情報に基づいて前記性能に関する表示を前記表示手段に表示可能とし、
所定周期で実行するタイマ割込み処理によって、前記保持記憶手段における前記入力情報の更新を行い、
割込みを禁止した状態で、前記保持記憶手段における前記性能に関する情報の更新を行うことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲームの結果に応じて、遊技者に有利な遊技状態を発生可能な制御手段を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技に関する設定に応じた設定値を変更可能な遊技機が存在している（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開平６－２３８０５６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の遊技機において、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、異常が発生した際の対策には向上の余地があった。
【０００５】
そこで、本発明は、復電された際における遊技機に対する異常を報知することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の代表的な一形態では、ゲームの結果に応じて、遊技者に有利な遊技状態を発生可能な制御手段を備える遊技機において、入力情報に基づいて算出される当該遊技機の性能に関する表示を表示可能な表示手段と、前記入力情報を含む遊技に関する情報および前記性能に関する情報が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記遊技者に有利な遊技状態の発生を契機に複数の信号を出力可能であり、前記遊技者に有利な遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、前記保持記憶手段に記憶された前記遊技に関する情報の

異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、前記複数の信号をすべて出力しないようにし、前記保持記憶手段の初期化を行った後に遊技を開始可能とし、復電される前から記憶されている前記性能に関する情報に基づいて前記性能に関する表示を前記表示手段に表示可能とし、所定周期で実行するタイマ割込み処理によって、前記保持記憶手段における前記入力情報の更新を行い、割込みを禁止した状態で、前記保持記憶手段における前記性能に関する情報の更新を行う。

【発明の効果】

【０００７】

本発明の一形態によれば、復電された際における遊技機に対する異常を報知することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図２】遊技盤の正面図である。
【図３】遊技機の遊技制御系の構成例を示すブロック図である。
【図４】遊技機の演出制御系の構成例を示すブロック図である。
【図５】遊技機の電源投入時の移行状態を説明する図である。
【図６Ａ】遊技制御のメイン処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
【図６Ｂ】遊技制御のメイン処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
【図７】タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。
【図８】確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。
【図９】性能表示装置の表示例を示す図である。
【図１０】始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。
【図１１】特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。
【図１２Ａ】特図保留情報判定処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
【図１２Ｂ】特図保留情報判定処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
【図１３】先読み大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１４】特図１ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
【図１５Ａ】特図２ゲーム処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
【図１５Ｂ】特図２ゲーム処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
【図１６】特図１普段処理の手順を示すフローチャートである。
【図１７】特図２普段処理の手順を示すフローチャートである。
【図１８】特図１変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【図１９】特図２変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【図２０】転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。
【図２１】大当りフラグ１設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２２】大当りフラグ２設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２３】大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２４】小当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２５】大当り確率、小当り確率、転落確率を例示するテーブルである。
【図２６】特図１停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２７】特図２停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２８】大当りの種類の振分を例示するテーブルである。
【図２９】特図１情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３０】特図２情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３１】特図１変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３２】特図２変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３３】変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図３４】時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。
【図３５】特図１変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【図３６】特図２変動中処理の手順を示すフローチャートである。
【図３７】特図１表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
【図３８Ａ】特図２表示中処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
【図３８Ｂ】特図２表示中処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
【図３９Ａ】ファンファーレ／インターバル中処理（前半）の手順を示すフローチャートである。
【図３９Ｂ】ファンファーレ／インターバル中処理（後半）の手順を示すフローチャートである。
【図４０】特図１大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【図４１】特図２大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【図４２】大当り終了設定処理１の手順を示すフローチャートである。
【図４３】大当り終了設定処理２の手順を示すフローチャートである。
【図４４】大当り終了設定処理３の手順を示すフローチャートである。
【図４５】小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。
【図４６】特図２小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【図４７】演出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図４８】受信コマンドチェック処理を示すフローチャートである。
【図４９】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図５０】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５１】先読み図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５２】先読み変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５３】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５４】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図５５】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図５６】当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態に係る設定示唆演出のタイムチャートである。
【図５８】第１実施形態に係る設定示唆演出の信頼度の一例を示す表である。
【図５９】第１実施形態に係る設定示唆演出と大当りとの関係を示す表の一例である。
【図６０】第１実施形態に係る設定示唆演出の画面遷移図である。
【図６１】第１実施形態に係る設定示唆演出の第１変形例のタイムチャートである。
【図６２Ａ】第１実施形態に係る設定示唆演出の第１変形例の画面遷移図（前半）である。
【図６２Ｂ】第１実施形態に係る設定示唆演出の第１変形例の画面遷移図（後半）である。
【図６３】第１実施形態に係る設定示唆演出の第２変形例のタイムチャートである。
【図６４Ａ】第１実施形態に係る設定示唆演出の第２変形例の画面遷移図（前半）である。
【図６４Ｂ】第１実施形態に係る設定示唆演出の第２変形例の画面遷移図（後半）である。
【図６５】第１実施形態に係る他の設定示唆演出の一例を説明する図である。
【図６６】第１実施形態に係る他の設定示唆演出の別例を説明する画面遷移図である。
【図６７】第２実施形態の遊技機の作業用設定値と表示用確率設定値（設定例１，２，３，４）と演出制御情報との対応関係を示す表である。
【図６８】第２実施形態の遊技機の確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。
【図６９】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。
【図７０】第２実施形態の遊技機の設定例３、又は設定例４の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。
【図７１】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第１変形例を表す模式図である。
【図７２】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第２変形例を表す模式図である。
【図７３】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第３

変形例を表す模式図である。
【図７４】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第４変形例を表す模式図である。
【図７５】第２実施形態の遊技機における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第５変形例を表す模式図である。
【図７６】第３実施形態に係る確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。
【図７７】第３実施形態に係る単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【図７８】第３実施形態に係るホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。
【図７９】第３実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤の正面図である。
【図８０】第３実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤の正面図の別例である。
【図８１】第４実施形態に係る通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図８２】第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図８３】第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図８４】第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図８５】第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図８６】第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行してから電源がオフにされるときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
[第１実施形態]
以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。なお、遊技機の説明における前後左右とは、遊技中の遊技者から見た方向を指すものとする。
【００１０】
〔遊技機全体図〕
図１は、遊技機を説明する図である。
【００１１】
遊技機１０は島設備に固定される枠１１に、ヒンジを介して開閉回動自在に取り付けられる開閉枠を備える。開閉枠は、前面枠１２（本体枠）及びガラス枠１５によって構成されている。
【００１２】
前面枠１２には、遊技盤３０（図２参照）が配設されるとともに、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス１４を有するガラス枠１５が取り付けられる。カバーガラス１４は、遊技盤３０に形成される遊技領域３２（図２参照）を視認可能とする遊技視認領域として機能する。
【００１３】
前面枠１２及びガラス枠１５は、それぞれ個別に開放することが可能となっている。例えば、ガラス枠１５のみを開放することで、遊技盤３０の遊技領域３２にアクセスすることができる。また、前面枠１２をガラス枠１５が開放されていない状態で開放することで、遊技盤３０の裏面側に配設された遊技制御装置（主基板）１００（図３参照）等にアクセスすることができる。

【００１４】
ガラス枠１５のカバーガラス１４周囲の縁部分には、種々の枠構成部材が配設されている。
【００１５】
ガラス枠１５の上部中央及び左側部には、遊技状態に応じて発光演出可能な装飾装置１８ａ，１８ｂが配設されている。装飾装置１８ａ，１８ｂは、内部にＬＥＤ等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じた発光演出を行う。これら装飾装置１８ａ，１８ｂの内部に配設される照明部材は、枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。
【００１６】
ガラス枠１５の上右角部分及び上左角部分には、上スピーカ１９ａがそれぞれ配設される。これら上スピーカ１９ａとは別に遊技機１０の下部には、２つの下スピーカ１９ｂが設けられている。下スピーカ１９ｂは、ガラス枠１５の下左角部分及び前面枠１２の下右角部分に配設されている。これら上スピーカ１９ａ及び下スピーカ１９ｂは、効果音や警報音、報知音等を発するものである。
【００１７】
ガラス枠１５の右側部には、遊技機１０の上下方向に延設されるとともに、前方（遊技者側）に向かって突出する突出演出ユニット１３が配設されている。突出演出ユニット１３は、遊技の進行状態に応じて発光演出等を行う演出装置である。突出演出ユニット１３の内部に配設される照明部材も枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。
【００１８】
ガラス枠１５の下部には、遊技球を貯留可能な上皿２１を有する上皿ユニットが取り付けられている。上皿２１は、上面が開口した箱状に形成されている。上皿２１に貯留されている遊技球は、一球ずつ球発射装置（図示省略）に供給される。
【００１９】
上皿ユニットは、遊技者からの入力操作を受け付ける演出操作装置と、遊技者からの入力操作を受け付ける球貸操作装置と、遊技状態に応じて発光演出等を行う装飾装置２２と、をさらに備える。
【００２０】
演出操作装置は、演出ボタン２５にタッチパネル２５ｂを組み込んだ操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニットの上部中央に設けられている。
【００２１】
遊技者が演出操作装置を操作することによって、表示装置４１（図２参照）に表示される特図変動表示ゲーム等において遊技者の操作を介入させた演出を行うことができる。例えば、演出パターン（演出態様）を選択したり、始動記憶に対応する変動表示ゲームの結果を事前に予告する予告演出を実行したりすることができる。なお、変動表示ゲームには特図変動表示ゲームが含まれ、単に変動表示ゲームとした場合には、本明細書では特図変動表示ゲームを指すものとする。
【００２２】
また、変動表示ゲームの実行中だけでなく、非実行中に遊技者が演出操作装置を操作することによっても演出パターンを変更するようにしてもよい。
【００２３】
なお、変動表示ゲームが実行される際の遊技状態は、複数の遊技状態からなる。通常遊技状態（通常状態）とは、特別な遊技状態が発生していない遊技状態である。また、特別な遊技状態とは、例えば、特定遊技状態としての時短状態や変動表示ゲームにおいて特別結果（例えば大当り）の発生確率が高い状態（確変状態、確率変動状態）、大当り状態（特別遊技状態）、小当り遊技状態（小当り状態）である。
【００２４】
ここで、確変状態（特定遊技状態）は、次の大当りが発生するまで継続するもの（ループタイプ）、所定回数の変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（回数切りタイプ、ＳＴ）、及び所定の確率転落抽選に当選するまで継続するもの（転落抽選タイプ）等が

ある。
【００２５】
さらに、確変状態を発生させるか否かを大当り図柄乱数によって決定せずに、大当りが発生した場合に必ず確変状態を発生させるようにしてもよいし、特定領域を備える入賞装置等を設け、特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態を発生させるようにしてもよい。
【００２６】
球貸操作装置は、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する操作装置であって、上皿ユニットの上部右側に設けられている。球貸操作装置は、球貸ボタン２７と、返却ボタン２８と、残高表示部２６と、を備えている。球貸ボタン２７は遊技球を借りる場合に遊技者が操作するボタンであり、返却ボタン２８は遊技機１０に隣接するように配置されるカードユニット（図示省略）からプリペイドカード等を排出させる場合に遊技者が操作するボタンである。残高表示部２６は、プリペイドカード等の残高が表示される表示領域である。
【００２７】
装飾装置２２は、内部にＬＥＤ等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出等を行う装置であって、上皿ユニットの前側部分に設けられている。装飾装置２２の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。
【００２８】
上記した上皿ユニット等を備えるガラス枠１５の下方であって、前面枠１２の下部には、球発射装置（図示省略）の動作を制御するための操作ハンドル２４と、遊技球を貯留可能な下皿２３とが設けられている。
【００２９】
操作ハンドル２４は、前面枠１２の右下部であって、右側の下スピーカ１９ｂの下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル２４を回動操作することによって、球発射装置は上皿２１から供給された遊技球を遊技盤３０の遊技領域３２に発射する。球発射装置から発射される遊技球の発射速度は、操作ハンドル２４の回動操作量が大きくなるほど速くなるように設定されている。即ち、球発射装置は、遊技領域に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者による操作ハンドル２４の操作に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。発射態様には、遊技領域３２の左側において遊技球を流下させる左打ち（通常打ち）と、遊技領域３２の右側において遊技球を流下させる右打ちが含まれる。
【００３０】
下皿２３は、上皿ユニットに対して所定の間隔をあけて、上皿ユニットの下方に配置されている。下皿２３は、当該下皿２３の底面を上下方向に貫通する球抜き穴２３ａと、球抜き穴２３ａを開閉するための開閉操作部２３ｂと、を有している。遊技者が開閉操作部２３ｂを操作して、球抜き穴２３ａを開くことによって、下皿２３に貯留されていた遊技球を球抜き穴２３ａを通じて外部に排出することができる。
【００３１】
〔遊技盤〕
続いて、図２を参照して、遊技機１０の遊技盤３０について説明する。図２は、遊技機１０に備えられる遊技盤３０の正面図である。
【００３２】
図２に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体３０ａを備える。遊技盤本体３０ａは木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体３０ａの前面にはガイドレール３１で囲まれた遊技領域３２が設けられている。遊技機１０は、ガイドレール３１で囲まれた遊技領域３２内に球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域３２には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘等が配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域３２を流下する。
【００３３】

遊技領域３２の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース（前面構成体）４０が取り付けられている。センターケース４０に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示（可変表示）する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置４１が配置されている。表示装置４１は、例えば、液晶ディスプレイを備え、センターケース４０の窓部を介して遊技盤３０の前面側から表示内容が視認可能となるように配置される。なお、表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えるものに限らず、ＥＬやＣＲＴ等のディスプレイを備えるものであってもよい。

【００３４】

表示装置４１の表示画面（表示部）には、複数の変動表示領域が設けられており、各変動表示領域に識別情報（特別図柄）や変動表示ゲームを演出するキャラクタが表示される。その他、表示画面には遊技の進行に基づく画像（大当り表示やファンファーレ表示、エンディング表示等）が表示される。

【００３５】

また、センターケース４０には、遊技領域３２を流下する遊技球をセンターケース４０の内側に導くためのワープ通路４０ｅへの流入口４０ａと、ワープ通路４０ｅを通過した遊技球が転動可能なステージ部４０ｂとが設けられている。センターケース４０のステージ部４０ｂは、始動入賞口３６及び普通変動入賞装置３７の上方に配置されているため、ステージ部４０ｂ上で転動した遊技球は始動入賞口３６又は普通変動入賞装置３７に入賞しやすくなっている。

【００３６】

センターケース４０の上部及び右側部には、それぞれ上部演出ユニット４０ｃ及び側部演出ユニット４０ｄが設けられる。上部演出ユニット４０ｃ及び側部演出ユニット４０ｄは、盤装飾装置４６（図４参照）及び盤演出装置４４（図４参照）の一部を構成している。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

な入賞容易状態）に変化する。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

普通変動入賞装置３７の上方の遊技領域３２には、上大入賞口ソレノイド３９ｂ（図３参照）によって上端側が右側に倒れる方向に回動することで上大入賞口を開放する開閉扉３９ｃを有する第２特別変動入賞装置３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段として上大入賞口スイッチ３９ａ（カウントスイッチ）（図３参照）が配設されている。なお、第２特別変動入賞装置３９には、右打ち時に遊技球が入賞し易くなる。また、下大入賞口スイッチ３８ａと上大入賞口スイッチ３９ａを総称して、大入賞口スイッチ４３と呼ぶ。

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】

また、一括表示装置５０には、右打ち時（右打ちすべき時）又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する第１遊技状態表示部５７（第１遊技状態表示器、ランプＤ７）、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第２遊技状態表示部５８（第２遊技状態表示器、ランプＤ１７）、遊技機１０の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第３遊技状態表示部５９（第３遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプＤ９）、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３８、３９の開閉回数）を表示するラウンド表示部６０（ランプＤ３－Ｄ６）が設けられている。

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】
次に、遊技機１０における遊技の流れ、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームの詳細について説明する。
【００５４】
遊技機１０では、図示しない球発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、又は特別変動入賞装置３８、３９に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０ｂへ流入し、遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、又は特別変動入賞装置３８、３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が払出装置を介して上皿２１に排出される。
【００５５】
普図始動ゲート３４には、当該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ３４ａ（図３参照）が設けられている。遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、ゲートスイッチ３４ａによって検出され、このときに抽出された当り判定用乱数値の判定結果に基づき普図変動表示ゲームが実行される。
【００５６】
普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われており当該普図変動表示ゲームが終了していない場合や、普図変動表示ゲームの結果が当りとなって普通変動入賞装置３７が開放状態に変換されている場合に、遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図始動記憶数が上限数未満ならば当該記憶数が加算（＋１）される。
【００５７】
普図始動記憶には普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されており、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（特定結果）が導出される。
【００５８】
普図変動表示ゲームは、一括表示装置５０に設けられた普図表示器５３で実行されるようになっている。普図表示器５３は、普通識別情報（普図）として点灯状態の場合に当りを示し、消灯状態の場合にはずれを示すＬＥＤから構成され、このＬＥＤを点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、ＬＥＤを点灯又は消灯することで結果を表示するようになっている。
【００５９】
普図始動ゲート３４通過時に抽出された普図乱数値が当り値である場合には、普図表示器５３に表示される普通図柄が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）が駆動されることにより、可動部材３７ｂが所定の時間（例えば０．３秒間）だけ開状態に変換され、普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞が許容される。
【００６０】
遊技球の始動入賞口３６への入賞及び普通変動入賞装置３７への入賞は、始動口１スイッチ３６ａ（図３参照）及び始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）によって検出される。始動入賞口３６に入賞した遊技球は特図１変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は特図２変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶される。
【００６１】
特図変動表示ゲームの始動入賞球の検出時には、大当り乱数値や大当り図柄乱数値、各変動パターン乱数値等が抽出される。これら乱数値は、遊技制御装置１００の特図保留記憶領域（ＲＡＭの一部）に特図始動入賞記憶として各々所定回数分（例えば最大で８回分）を限度に記憶される。特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報

知用の特図１保留表示器５４や特図２保留表示器５５に表示されるとともに、表示装置４１の表示画面にも表示される。

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

ここで、大当りと小当りとの違いについて説明する。

【００７５】

大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果であり、小当りとは条件装置の作動を伴わない特定結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（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、３９を連続して作動させるための特定のフラグがセットされることを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選した場合のように上述の特定のフラグがセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は、上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電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の意味を有する用語として使用している。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

なお、以下の説明において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを区別しな

い場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。
【００７９】
　また、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、ゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、カウントスイッチ（３８ａ、３９ａ）には、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３や前面枠（遊技枠）１２等に設けられた前面枠開放検出スイッチ６４（本体枠開放検出スイッチ）には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。
【００８０】
〔遊技制御装置〕
　図３は、遊技機１０の遊技制御系のブロック図である。遊技機１０は遊技制御装置１００（主基板）を備え、遊技制御装置１００は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）１１１を有するＣＰＵ部１１０と、入力ポートを有する入力部１２０と、出力ポートやドライバなどを有する出力部１３０、ＣＰＵ部１１０と入力部１２０と出力部１３０との間を接続するデータバス１４０などからなる。
【００８１】
　ＣＰＵ部１１０は、アミューズメントチップ（ＩＣ）と呼ばれる遊技用マイコン（ＣＰＵ）１１１と、水晶振動子のような発振子を備え、ＣＰＵの動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）１１３などを有する。遊技制御装置１００及び該遊技制御装置１００によって駆動されるソレノイドやモータなどの電子部品には、電源装置４００で生成された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。
【００８２】
　電源装置４００は、２４Ｖの交流電源からＤＣ３２Ｖの直流電圧を生成するＡＣＤＣコンバータやＤＣ３２Ｖの電圧からＤＣ１２Ｖ，ＤＣ５Ｖなどのより低いレベルの直流電圧を生成するＤＣ－ＤＣコンバータなどを有する通常電源部４１０と、遊技用マイコン１１１の内部のＲＡＭに対して停電時に電源電圧を供給するバックアップ電源部４２０と、停電監視回路を有し、遊技制御装置１００に停電の発生、回復を知らせる停電監視信号やリセット信号などの制御信号を生成して出力する制御信号生成部４３０などを備える。
【００８３】
　本実施形態では、電源装置４００は、遊技制御装置１００と別個に構成されているが、バックアップ電源部４２０及び制御信号生成部４３０は、別個の基板上あるいは遊技制御装置１００と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤３０及び遊技制御装置１００は機種変更の際に交換の対象となるので、実施例のように、電源装置４００若しくは主基板とは別の基板にバックアップ電源部４２０及び制御信号生成部４３０を設けることにより、交換の対象から外しコストダウンを図ることができる。
【００８４】
　バックアップ電源部４２０は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ１つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１（特に内蔵ＲＡＭ）に供給され、停電中あるいは電源遮断後もＲＡＭに記憶されたデータが保持されるようになっている。制御信号生成部４３０は、例えば通常電源部４１０で生成された３２Ｖの電圧を監視してそれが例えば１７Ｖ以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。
【００８５】
　また、遊技制御装置１００にはＲＡＭ初期化スイッチ１１２が設けられている。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押下げられてオン操作されると初期化スイッチ信号が生成され、

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

ＲＯＭ１１１ｂは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶する。ＲＡＭ１１１ｃは、遊技制御時にＣＰＵ１１１ａの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用されるもので、遊技に関する情報（遊技情報）が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段となる。ＲＯＭ１１１ｂ又はＲＡＭ１１１ｃとして、ＥＥＰＲＯＭのような電気的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

【００９４】

また、ＲＯＭ１１１ｂは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数１～３をＣＰＵ１１１ａが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当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。

【００９５】

ここでリーチ（リーチ状態）とは、表示状態が変化可能な表示装置を有し、該表示装置が時期を異ならせて複数の表示結果を導出表示し、該複数の表示結果が予め定められた特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。

【００９６】

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

【００９７】

そして、リーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様（大当り態様）が導出される可能性が異なる（期待度が異なる）リーチ演出の系統（種類）として、ノーマルリーチ（Ｎリーチ）、スペシャル１リーチ（ＳＰ１リーチ）、スペシャル２リーチ（ＳＰ

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

【００９８】

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

【００９９】

また、ＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ＲＯＭ１１１ｂに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか一の変動パターンテーブルを取得する。具体的には、ＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当りあるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか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、いず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。

【０１００】

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

【０１０１】

遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ６２（盤電波センサ）、普図始動ゲート３４のゲートスイッチ３４ａ、第１始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、第２始動入賞口３７（普通変動入賞装置）内の始動口２スイッチ３７ａ、一般入賞口３５の入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３８、３９の大入賞口スイッチ４３（下大入賞口スイッチ３８ａ、上大入賞口スイッチ３９ａ）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。

【０１０２】

さらに、インタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１は、特定領域スイッチ７２、残存球排出口スイッチ７３、アウト球検出スイッチ７４に接続される。特定領域スイッチ７２は、特定領域８６（Ｖ入賞口）への遊技球の通過（Ｖ入賞）を検出する。残存球排出口スイッチ７３は、特別変動入賞装置３８、３９からの遊技球を排出する残存球排出口を通過

した遊技球を検出する。アウト球検出スイッチ７４は、アウト口３０ｂを通過する遊技球のみを検出してもよいし、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出してもよい。

【０１０３】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３、第３入力ポート１２４、又は、第４入力ポート１２６に供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、ゲートスイッチ３４ａ、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ４３の検出信号は第３入力ポート１２４に入力される。

【０１０４】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、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２入力ポート１２３に入力される。

【０１０５】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、特定領域スイッチ７２、残存球排出口スイッチ７３、又は、アウト球検出スイッチ７４の検出信号は第４入力ポート１２６に入力される。

【０１０６】

また、第２入力ポート１２３には、遊技機１０の前面枠１２等に設けられた不正検出用の磁気センサスイッチ６１の検出信号、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３、前面枠１２（本体枠）等に設けられた前面枠開放検出スイッチ６４（本体枠開放検出スイッチ）からの信号、遊技機１０の振動を検出する振動センサ６５からの信号が入力される。

【０１０７】

また、第２入力ポート１２３は、設定キースイッチ９３からの設定キースイッチ信号を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する。

【０１０８】

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

【０１０９】

前述のように近接Ｉ／Ｆ１２１は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接Ｉ／Ｆ１２１には、電源装置４００から通常のＩＣの動作に必要な例えば５Ｖのような電圧の他に、１２Ｖの電圧が供給されるようになっている。

【０１１０】

第３入力ポート１２４が保持しているデータは、遊技用マイコン１１１が第３入力ポート１２４に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号ＣＥ２をアサート（有効レベルに変化）することよって、読み出すことができる。第２入力ポート１２３、第４入力ポート１２６や後述の第１入力ポート１２２も同様である。

【０１１１】

また、入力部１２０には、払出制御装置２００から出力される枠電波不正信号、払出ビジー信号、払出異常を示すステータス信号、払出前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ信号、操作ハンドル２４に設けられたタッチスイッチの入力に基づくタッチスイッチ信号、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの信号を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する第１入力ポート１２２が設けられている。オーバーフロースイッチ信号は、下皿２３に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号である。枠電波不正信号は前面枠１２（本体枠）に設けられた枠電波センサが電波を

検出することに基づき出力される信号であり、払出ビジー信号は払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である。

【０１１２】

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。

【０１１３】

一方、シュミットバッファ１２５によりノイズ除去されたリセット信号ＲＳＴは、遊技用マイコン１１１に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部１３０の各ポートに供給される。また、リセット信号ＲＳＴは出力部１３０を介さずに直接中継基板７０に出力することで、試射試験装置に出力するために中継基板７０のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。

【０１１４】

また、リセット信号ＲＳＴを中継基板７０を介して試射試験装置に出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号ＲＳＴは入力部１２０の各ポート１２２，１２３，１２４には供給されない。リセット信号ＲＳＴが入る直前に遊技用マイコン１１１によって出力部１３０の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号ＲＳＴが入る直前に入力部１２０の各ポートから遊技用マイコン１１１が読み込んだデータは、遊技用マイコン１１１のリセットによって廃棄されるためである。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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

【０１１７】

一方、磁気センサスイッチ６１や電波センサ６２のようにそのままでは試射試験装置に供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置に供給される。

【０１１８】

なお、中継基板７０には、バッファ１３３から出力された信号を取り込んで試射試験装置に供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線を中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板７０上のポートには、遊技用マイコン１１１から出力されるチップイネーブル信号ＣＥも供給され、該信号ＣＥにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置に供給されるようになっている。

【０１１９】
　また、出力部１３０には、データバス１４０に接続され普通変動入賞装置３７を開放させるソレノイド（普電ソレノイド）３７ｃ、第１特別変動入賞装置３８を開放させる下大入賞口ソレノイド３８ｂ（大入賞口ソレノイド１）、第２特別変動入賞装置３９を開放させる上大入賞口ソレノイド３９ｂ（大入賞口ソレノイド２）、レバーを動作させ特定領域８６を開放させるレバーソレノイド８６ｂの開閉データを出力するための第２出力ポート１３４が設けられている。
【０１２０】
　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。
【０１２１】
　また、出力部１３０には、大当り情報など遊技機１０に関する情報を外部情報端子７１に出力するための第５出力ポート１３７が設けられている。外部情報端子７１にはフォトリレーが備えられ、例えば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に接続可能であり、遊技機１０に関する情報を外部装置に供給することができるようになっている。また、第５出力ポート１３７からはシュミットバッファ１３２を介して払出制御装置２００に発射許可信号も出力される。
【０１２２】
　さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力される普電ソレノイド３７ｃや大入賞口ソレノイド３８ｂ、３９ｂなどの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３５から出力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に供給する外部情報信号を外部情報端子７１に出力する第４ドライバ１３８ｄが設けられている。
【０１２３】
　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。
【０１２４】
　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７１に出力する第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。
【０１２５】
　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。
【０１２６】
さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力されるシリアルデータ（制御用データ、点灯パターンデータ、キャラクタコード（文字コード）など）を受けて、性能表示装置１５２（状態表示装置）を駆動するドライバ１５０が設けられている。本実施形態では、性能表示装置１５２は、複数（４つ）の７セグメント型（ドットＤｐを含めると８セグメント型）の表示器（ＬＥＤランプ）からなり、ドライバ１５０はＬＥＤドライバであるが、これに限られるものではない。
【０１２７】
性能表示装置１５２は、遊技制御装置１００（主基板）上に設けられるものであるが、他の場所に設けられてもよい。例えば、性能表示装置１５２は、表示用確率設定値や役物比率や出玉率や排出球数を表示可能である。
【０１２８】
ここで、排出球数は、遊技領域３２から排出された遊技球の数（アウト球数とも呼ぶ）であり、入賞口を通過した遊技球の数（入賞数）とアウト口３０ｂを通過した遊技球の数との合計である。排出球数は、アウト球検出スイッチ７４の信号などをカウント（計数）することにより取得できる。本実施形態では、入賞口には、一般入賞口３５、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動口１）、普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口、始動口２）、及び、特別変動入賞装置３８、３９（大入賞口）が含まれる。
【０１２９】
出玉率は、排出球数（或は発射球数）に対する賞球数の合計の比率（割合）であり、（獲得球数÷排出球数）×１００（％）で計算される。即ち、出玉率は、排出球数１００個当りの獲得球数（賞球数の合計）となる。
【０１３０】
例えば、役物比率は、所定期間（例えば、遊技機１０の電源投入から現在まで）に入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（％）（＝いわゆる連続役物比率）である。なお、役物比率は、全賞球数のうち、大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（大当り状態中と小当り状態中）の割合（＝大入賞口比率）でもよいし、或は、大入賞口及び普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口）に入賞したことで得られた賞球数の割合（＝一般的に使用されるいわゆる役物比率（全役物比率））でもよい。
【０１３１】
〔演出制御装置〕
次に、図４を用いて、演出制御装置３００（サブ基板）の構成について説明する。図４は、遊技機１０の演出制御系のブロック図である。
【０１３２】
演出制御装置３００は、遊技用マイコン１１１と同様にアミューズメントチップ（ＩＣ）からなる主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１と、主制御用マイコン３１１からのコマンドやデータに従って表示装置４１への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしてのＶＤＰ（Video Display Processor）３１２と、各種のメロディや効果音などをスピーカ１９から再生させるため音の出力を制御する音源ＬＳＩ３１４を備えている。
【０１３３】
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。
【０１３４】

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

【０１３５】

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。

【０１３６】

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。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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

【０１３９】

音源ＬＳＩ３１４には音声データが記憶された音ＲＯＭ３２７が接続されている。主制御用マイコン３１１と音源ＬＳＩ３１４は、アドレス／データバス３４０を介して接続されている。また、音源ＬＳＩ３１４から主制御用マイコン３１１へは割込み信号ＩＮＴが入力されるようになっている。演出制御装置に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。

【０１４０】

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

【０１４１】

また、演出制御装置３００には、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する盤装飾装置４６を駆動制御する盤装飾ＬＥＤ制御回路３３２、ガラス枠１５に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する枠装飾

装置（例えば枠装飾装置１８等）を駆動制御する枠装飾ＬＥＤ制御回路３３３、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられている盤演出装置４４（例えば表示装置４１における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路３３４が設けられている。なお、盤装飾装置４６には、前述のランプ表示装置８０が含まれてよい。

【０１４２】

ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路３３２～３３４は、アドレス／データバス３４０を介して主制御用マイコン３１１と接続されている。なお、ガラス枠１５に設けられているモータ等の枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

【０１４３】

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

【０１４４】

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

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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

【０１４８】

そして、普図表示器に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する。普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを所定時間（例えば、０．３秒間）前述のように開放する制御を行う。す

なわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材３７ｂ）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【０１４９】

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

【０１５０】

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

【０１５１】

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

【０１５２】

また、演出制御装置３００では、遊技制御装置１００からの制御信号に基づき、表示装置４１で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する。さらに、演出制御装置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。

【０１５３】

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当りの場合は、特図１表示器５１や特図２表示器５２に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態を発生させる処理においては、ＣＰＵ１１１ａは、例えば、大入賞口ソレノイド３９ｂにより特別変動入賞装置３９の開閉扉３９ｃを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。

【０１５４】

そして、大入賞口に所定個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間（例えば、２７秒又は０．０５秒）が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを１ラウンド（Ｒ）とし、これを所定ラウンド回数（例えば、１５回、１１回又は２回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図１表示器５１や特図２表示器５２にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【０１５５】

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

【０１５６】

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

【０１５７】

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

【０１５８】

また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第１停止時間（例えば１６０４ｍｓｅｃ）よりも短い第２停止時間（例えば７０４ｍｓｅｃ）となるように制御することが可能である。

【０１５９】

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

〔電源投入時の移行状態〕

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

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

また、電源投入時に、設定キースイッチ９３がオフであるがＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンにされている場合には、ＲＡＭ初期化状態（ＲＡＭクリアモード）に移行し、ＲＡＭ初期化処理（ＲＡＭクリア処理）が実行されて、ＲＡＭ１１１ｃが初期化される（図６ＢのＡ１０４２－１０４４参照）。

【０１６６】

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

【０１６７】

［遊技制御装置の制御］

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

【０１６８】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

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

【０１６９】

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

【０１７０】

続いて、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク０を指定し（Ａ１００３）、所定のレジスタにＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（Ａ１００４）。例えば、ＲＡＭのアドレスが０００００ｈ～０１ＦＦｈの範囲である場合に、上位アドレスとして００ｈをセットする。

【０１７１】

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

【０１７２】

さらに、遊技制御装置１００は、電源ディレイタイマを設定する（Ａ１００７）。電源ディレイタイマに所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するまで待機するための待機時間（例えば３秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上が

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

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

電源ディレイタイマを設定すると（Ａ１００７）、遊技制御装置１００は、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理とを実行する（Ａ１００８からＡ１０１０）。

【０１７６】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置１００は、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むなどして、停電が発生しているか否か判定する（Ａ１００８）。停電が発生している場合に（Ａ１００８の結果が「Ｙ」）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【０１７７】

遊技制御装置１００は、停電が発生していない場合には（Ａ１００８の結果が「Ｎ」）、電源投入ディレイタイマを－１更新し（Ａ１００９）、タイマの値が０であるか否かを判定する（Ａ１０１０）。タイマの値が０でない場合（Ａ１０１０の結果が「Ｎ」）、すなわち、待機時間が終了していない場合には、ステップＡ１００８の処理に戻る。

【０１７８】

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。したがって、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。

【０１７９】

一方、遊技制御装置１００は、タイマの値が０である場合（Ａ１０１０の結果が「Ｙ」）、すなわち、待機時間が終了した場合には、ＲＡＭやＥＥＰＲＯＭ等の読出し書込み可能なＲＷＭ（リードライトメモリ）のアクセスを許可し（Ａ１０１１）、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（Ａ１０１２）。

【０１８０】

次に、遊技制御装置１００は、シリアルポート（遊技用マイコン１１１に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置３００や払出制御装置２００との通信に使用）を設定する（Ａ１０１３）。

【０１８１】

さらに、ここで、性能表示装置１５２（状態表示装置）を駆動するドライバ１５０を初期設定してもよい。遊技制御装置１００は、初期設定の内容に対応する制御用データを含むコマンドを、第２出力ポート１３４（シリアル通信回路）の送信バッファに書き込んでドライバ１５０に送信する。例えば、遊技制御装置１００は、初期設定においてデューティ比を設定する。デューティ比は、性能表示装置１５２の各ＬＥＤ（各セグメント）の明るさに対応する。遊技制御装置１００は、初期設定において、性能表示装置１５２の使用桁数を設定する。本実施形態では、使用桁数は４である。

【０１８２】

次に、遊技制御装置１００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（Ａ１０１４）。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に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。

【０１８３】

続いて、遊技制御装置１００は、ＲＡＭ（ここではＲＡＭ１１１ｃ）の異常を示すＲＡＭ異常フラグをセットする（Ａ１０１５）。ここでは、一旦、異常前提のフラグを所定のレジスタにセットしておく。

【０１８４】

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

【０１８５】

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

【０１８６】

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

【０１８７】

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

【０１８８】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２の少なくとも一方がオフである場合に（Ａ１０２１の結果が「Ｎ」）、ＲＡＭ（ここではＲＡＭ１１１ｃ）の異常を示すＲＡＭ異常フラグがセットされているか否か判定する（Ａ１０２

２）。ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２２の結果が「Ｎ」）、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（Ａ１０２３）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２３の結果が「Ｎ」）、ステップＡ１０３１－Ａ１０３７の確率設定確認中（設定確認状態中、設定確認モード中）の処理、ステップＡ１０４１－１０４４のＲＡＭ初期化処理（ＲＡＭクリア処理）、又は、ステップＡ１０４１、Ａ１０４５、Ａ１０４６の通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を実行する。

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

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

【０１９２】

一方、遊技制御装置１００は、ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合も（Ａ１０２２の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００（メイン基板）に異常があったことを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置３００に送信し（Ａ１０２４）、遊技停止時の７セグ表示データ（図９（Ｃ）の「Ｅ１」のエラー表示のデータ）を性能表示装置１５２のドライバ１５０に出力し（Ａ１０２５）、外部装置にＲＡＭ異常を知らせるために、セキュリティ信号のオンデータを外部情報端子７１に出力する（Ａ１０２６）。なお、前述と同様に、大当りに関する情報がＲＡＭ１１１ｃに残っている場合でも、大当り信号など外部情報端子７１への他の信号はオフ状態に維持される。その後、ステップＡ１０２５とＡ１０２６の処理を繰り返して待機する。

【０１９３】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両スイッチがオンである場合に（Ａ１０２１の結果が「Ｙ」）、確率設定変更中（設定可変状態中）の処理を開始して、まず、ＲＡＭ異常フラグがセットされているか否かを判定する（Ａ１０２７）。ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合に（Ａ１０２７の結果が「Ｙ」）、確率設定値が正しいものであるか不明であるため、ＲＡＭ１１１ｃの確率設定値領域に記憶されている確率設定値をクリアし初期値（例えば最低設定値「１」）にしてから（Ａ１０２８）、確率設定変更中であることを示す確率設定変更中フラグをセットする（

Ａ１０２９）。ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２７の結果が「Ｎ」）、確率設定値をクリアせずに、確率設定変更中フラグをセットする（Ａ１０２９）。次に、確率設定変更中のコマンドを演出制御装置３００（演出制御基板）に送信し（Ａ１０３０）、ステップＡ１０３４の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置３００は、確率設定変更中であることを表示装置４１などにおいて報知する。

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

遊技制御装置１００は、まず、確率設定変更中と確率設定確認中においてセキュリティ信号を出力するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に１２８ｍｓ（所定時間）をセーブする（Ａ１０３４）。なお、セキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、後述の確率設定変更/確認処理（図８）において実行されるが、確率設定変更又は確率設定確認が早期に終了した場合には、残りのセキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、外部情報編集処理（Ａ１３２１）で実行される。確率設定変更中と確率設定確認中において、少なくとも５０ｍｓは、セキュリティ信号は出力される。

【０１９７】

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

【０１９８】

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

【０１９９】

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

一方、遊技制御装置１００は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオフである場合に（Ａ１０４１の結果が「Ｎ」）、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２が両方ともオフであるため、通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を開始し、停電復旧処理を実行する（Ａ１０４５）。例えば、初期化すべき領域に停電復旧時（復電時）の初期値をセーブする。また、前述の確率設定確認中フラグもここでクリアされる。次に、後述の特図ゲーム処理を合理的に実行するために用意されている処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御装置３００（演出制御基板）に送信し（Ａ１０４６）、ステップＡ１０４７の処理に移行する。

【０２０４】

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

【０２０５】

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

【０２０６】

なお、ＲＡＭ初期化時のコマンドには、ＲＡＭ初期化のコマンド（ＲＡＭクリアのコマンド）も含まれる。ＲＡＭ初期化のコマンドを受信した演出制御装置３００は、例えば、表示装置４１に客待ちデモを表示し、盤装飾装置４６等のＬＥＤとスピーカの音でＲＡＭ初期化（ＲＡＭクリア）の報知を３０秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示

装置４１の画面の表示内容を指定する画面指定のコマンドが含まれる。なお、画面指定のコマンドは、特図１、２について共に普段処理中では（変動中でも当り中でもないとき）、客待ちデモコマンドであり、それ以外なら復旧画面コマンドである。

【０２０７】

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

【０２０８】

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。

【０２０９】

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

【０２１０】

その後、遊技制御装置１００は、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ１～ｎ）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（大当り図柄を決定する大当り図柄乱数の初期値（大当り図柄初期値乱数）、小当り図柄を決定する小当り図柄乱数の初期値（小当り図柄初期値乱数）、普図の当りを決定する当り乱数の初期値（当り初期値乱数）、転落抽選で使用する転落抽選乱数の初期値（転落抽選初期値乱数）等）のスタート値としてＲＷＭの所定領域にセーブし（Ａ１０４８）、割込みを許可する（Ａ１０４９）。本実施形態で使用するＣＰＵ１１１ａ内の乱数生成回路においては、電源投入ごとにソフト乱数レジスタの初期値が変わるように構成されているため、この値を各種初期値乱数のスタート値（初期値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【０２１１】

続いて、遊技制御装置１００は、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理を実行する（Ａ１０５０）。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はＣＰＵの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるＣＴＣ出力（タイマ割込み処理のＣＴＣ（ＣＴＣ０）とは別のＣＴＣ（ＣＴＣ２））を基にして更新される「低速カウンタ」である。

【０２１２】

また、大当り図柄乱数、当り図柄乱数、転落抽選乱数においては、乱数が一巡するごとに各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、＋１あるいは１によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内のすべての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、大当り図柄乱数、当り乱数、転落抽選乱数はハードウェア及びソフトウェアで更新される乱数である。

【０２１３】

続いて、遊技制御装置１００は、割込みを禁止し（Ａ１０５１）、性能情報やその表示

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

【０２１４】

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

【０２１５】

停電が発生した場合に（Ａ１０５４の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００は、停電発生時の処理を開始し、一旦割込みを禁止し（Ａ１０５５）、全出力ポートにオフデータを出力する（１０５６）。その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（Ａ１０５７）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（Ａ１０５８）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（Ａ１０５９）、さらに、算出したチェックサムをセーブする（Ａ１０６０）。最後に、ＲＷＭへのアクセスを禁止する処理を実行し（Ａ１０６１）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【０２１６】

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。

【０２１７】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図７は、タイマ割込み処理（割込み処理プログラム）の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内の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、タイマ割込み処理が開始される。

【０２１８】

タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置１００は、まず、使用するレジスタバンクとしてレジスタバンク１を指定し（Ａ１３０１）、所定のレジスタにＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（Ａ１３０２）。タイマ割込み処理の開始時にメイン処理で使用するレジスタバンク０からレジスタバンク１に切り替えることで、メイン処理で使っているレジスタを退避したのと同等になる。なお、タイマ割込み処理が開始されると、自動的に割込み禁止状態になる。

【０２１９】

次に、遊技制御装置１００は、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（Ａ１３０３）。次に、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグに基づいて、確率設定変更中又は確率設定確認中であるか否かを判定する（Ａ１３０４）。確率設定変更中又は確率設定確認中である場合に（Ａ１３０４の結果が「Ｙ」）、確率設定値を変更又は確認するための確率設定変更／確認処理を実行する（Ａ１３０５）。

【０２２０】

遊技制御装置１００は、確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に（Ａ１３０４の結果が「Ｎ」）、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ，３９ｂ）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理を実行する（Ａ１３０６）。なお、メイン処理におけるステップＡ１００５の処理で発射

禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とする。

【０２２１】

次に、遊技制御装置１００は、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理を実行し（Ａ１３０７）、さらに、乱数更新処理１（Ａ１３０８）、乱数更新処理２（Ａ１３０９）を実行する。その後、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、下大入賞口スイッチ３８ａ、上大入賞口スイッチ３９ａから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないかなど）を行う入賞口スイッチ／状態監視処理を実行する（Ａ１３１０）。

【０２２２】

次に、遊技制御装置１００は、大入賞口で遊技球の異常排出が発生中であるか否かを判定する（Ａ１３１１）。後述の異常排出監視処理（Ａ１３２０）によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出が発生中であると判定できる。異常排出が発生中である場合に（Ａ１３１１の結果が「Ｙ」）、ステップＡ１３１７以降の処理を実行する。

【０２２３】

遊技制御装置１００は、異常排出が発生中でない場合に（Ａ１３１１の結果が「Ｎ」）、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａにより始動口への入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する（Ａ１３１２）。続いて、特図１変動表示ゲームに関する処理を行う特図１ゲーム処理を実行し（Ａ１３１３）、次に、特図２変動表示ゲームに関する処理を行う特図２ゲーム処理を実行する（Ａ１３１４）。なお、特図１ゲーム処理と特図２ゲーム処理の詳細については後述する。

【０２２４】

次に、遊技制御装置１００は、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理を実行する（Ａ１３１５）。遊技機１０に設けられ、特図変動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編集処理を実行する（Ａ１３１６）。

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

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

【０２２８】

なお、タイマ割込み処理のリターンの際、割込み禁止状態の復元やレジスタバンクの指定の復元は、自動的に行われる構成とするが、使用するＣＰＵによっては、外部情報編集

処理の後に、割込みを許可する処理やレジスタバンクの指定をレジスタバンク０に戻す処理を行ってもよい。

【０２２９】

〔確率設定変更／確認処理〕

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

【０２３０】

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

【０２３１】

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

【０２３２】

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

【０２３３】

次に、遊技制御装置１００は、セキュリティ信号制御タイマが０でなければ－１更新する（Ａ２４０５）。セキュリティ信号制御タイマは、ステップＡ１０３４で設定された１２８ｍｓ（所定時間）である。続いて、外部装置（遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）など）に異常を知らせるためのセキュリティ信号のオンデータを外部情報端子７１に出力する（Ａ１０２６）。なお、ここで、大当り信号など外部情報端子７１への他の信号はオフ状態に維持される。

【０２３４】

その後、遊技制御装置１００は、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（Ａ２４０７）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（Ａ２４０７の結果が「Ｎ」）、即ち、確率設定確認中である場合に、何もせずに確率設定変更／確認処理を終了する。

【０２３５】

遊技制御装置１００は、確率設定変更中フラグがセットされている場合に（Ａ２４０７の結果が「Ｙ」）、即ち、確率設定変更中である場合に、電源投入後の最初のタイマ割込み処理であるか否かを判定する（Ａ２４０８）。電源投入後の最初のタイマ割込み処理である場合に（Ａ２４０８の結果が「Ｙ」）、確率設定変更／確認処理を終了する。これは、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押しっぱなしだった場合に、意図せずに確率設定値の更新がされる事態を防止するためである。

【０２３６】

遊技制御装置１００は、電源投入後の最初のタイマ割込み処理でない場合に（Ａ２４０８の結果が「Ｎ」）、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の入力があるか否かを判定する（Ａ２４０９）。ＲＡＭ初期化スイッチの入力がない場合に（Ａ２４０９の結果が「Ｎ」）、確率設定変更／確認処理を終了する。

【０２３７】

遊技制御装置１００は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の入力がある場合に（Ａ２４０９

の結果が「Ｙ」）、作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）の作業用設定値を０～５の範囲で＋１更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値１～６を＋１更新する（Ａ２４１０）。これにより、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作される度に、確率設定値領域の確率設定値が１ずつ更新される。その後、確率設定変更／確認処理を終了する。なお、設定変更モードに入ったときに作業用設定値を格納する作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）に、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から１減算した値）が格納されてよい。

【０２３８】

なお、上記では、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作される度に、作業用設定値の更新に対応して確率設定値領域の確率設定値を直接更新するようにしたが、ＲＡＭ１１１ｃの作業用設定値領域に設定変更中の確率設定値（作業用設定値）を記憶するようにし、設定キースイッチ９３がオフになり設定変更作業が完了したときに（Ａ１０３６の結果が「Ｙ」）、作業用設定値領域の作業用設定値に対応する値をはじめて確率設定値領域に格納するようにしてもよい。このようにすれば、設定変更中に停電が発生した場合（Ａ１０３７の結果が「Ｙ」）に、遊技制御や演出制御等に使用される確率設定値（確率設定値領域に記憶される確率設定値）が意図しない値で変更される事態を防止できる。

【０２３９】

〔性能表示装置での表示例〕

図９は、性能表示装置１５２の表示例を示す図である。性能表示装置１５２は、４桁の７セグメント型（ドットＤｐを含めると８セグメント型）の表示器であるが、性能表示装置１５２の各桁は、８セグメントａ，ｂ，ｃ，ｄ，ｅ，ｆ，ｇ，Ｄｐからなる。

【０２４０】

図９（ａ）の例において、確率設定変更中において、桁１から桁３に、設定変更中であることを示すため「ＳＥＴ」という点灯表示がされている。一方、確率設定変更中にＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作される度に切り替わる作業用設定値０～５に対応して、桁０では、表示用確率設定値が例えば「１」～「６」に切り替わって点灯表示される。

【０２４１】

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

【０２４２】

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

【０２４３】

〔始動口スイッチ監視処理〕

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

【０２４４】

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

【０２４５】

遊技制御装置１００は、第１始動入賞口３６への始動口入賞があった場合（Ａ２７０３の結果が「Ｙ」）、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態（普電サポ

ートなしの状態）であるか否か、即ち、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか否かを判定する（Ａ２７０４）。特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグが設定されていれば、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であると判定できる。そして、低確率状態且つ時短なしの状態である場合（Ａ２７０４の結果が「Ｙ」）、即ち通常遊技状態である場合、ステップＡ２７０７の処理に移行する。

【０２４６】

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

【０２４７】

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

【０２４８】

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

【０２４９】

遊技制御装置１００は、普通変動入賞装置３７への始動口入賞があった場合（Ａ２７１１の結果が「Ｙ」）、普通変動入賞装置３７が作動中（普電作動中）であるか否かを判定する（Ａ２７１２）。普通変動入賞装置３７が作動中でない場合（Ａ２７１２の結果が「Ｎ」）、普通変動入賞装置３７に対する不正（普電不正）が発生中であるか否かを判定する（Ａ２７１３）。普通変動入賞装置３７への不正入賞数が不正発生判定個数以上（例えば５個以上）ある場合に、普電不正が発生中であると判定できる。普通変動入賞装置３７に対する不正が発生中である場合（Ａ２７１３の結果が「Ｙ」）、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

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

【０２５３】

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

【０２５４】

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

【０２５５】

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

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

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

【０２５９】

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

を、所定数を上限に第２始動記憶として記憶する。
【０２６０】
〔特図保留情報判定処理〕
次に、前述の特図始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（Ａ２９１８）の詳細について説明する。図１２Ａと図１２Ｂは、特図保留情報判定処理（先読み処理、事前判定処理）の前半と後半の手順を示すフローチャートである。なお、特図保留情報判定処理は、第１始動入賞口３６と普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づき発生した特図１、２始動記憶に対して実行される。
【０２６１】
遊技制御装置１００は、まず、大当り中（特別遊技状態中）であるか否かを判定する（Ａ３００１）。大当り中である場合に（Ａ３００１の結果が「Ｙ」）、特図保留情報判定処理を終了する。大当り中でない場合に（Ａ３００１の結果が「Ｎ」）、第１始動入賞口３６（始動口１）への入賞であるか否かを判定する（Ａ３００２）。始動口１への入賞である場合に（Ａ３００２の結果が「Ｙ」）、即ち、第１始動入賞口３６（始動口１）への入賞である場合に、先読み処理（事前判定処理）を実行するため、ステップＡ３００４以降の処理に移行する。
【０２６２】
遊技制御装置１００は、始動口１の入賞でない場合に（Ａ３００２の結果が「Ｎ」）、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態（普電サポートなしの状態）であるか否か、即ち、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態）であるか否かを判定する（Ａ３００３）。特図低確率＆時短なし中である場合（Ａ３００３の結果が「Ｙ」）、特図保留情報判定処理を終了する。即ち、通常遊技状態で普通変動入賞装置３７（始動口２）への入賞である場合には、先読み処理（事前判定処理）を実行せずに、特図保留情報判定処理を終了する。なお、通常遊技状態では、後述のように特図２変動表示ゲームは長時間変動（長変動）になってはずれ結果で強制終了することも多いため、無駄にならないよう先読み処理（事前判定処理）を実行しない。
【０２６３】
遊技制御装置１００は、特図低確率＆時短なし中でない場合に（Ａ３００３の結果が「Ｎ」）、即ち、通常遊技状態以外（時短状態又は確変状態）で普通変動入賞装置３７（始動口２）への入賞である場合に、先読み処理（事前判定処理）を実行するため、ステップＡ３００４以降の処理に移行する。
【０２６４】
そして、遊技制御装置１００は、先読み処理（事前判定処理）を開始し、大当りの発生確率が高確率状態であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する（Ａ３００４）。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ（本実施形態では、特図高確率＆時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に（Ａ３００４の結果が「Ｙ」）、ステップＡ２９１２で準備した転落抽選乱数は転落当選の判定値範囲内か判定し（Ａ３００５）、判定結果に対応する先読み転落抽選情報コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ３００６）、演出コマンド設定処理する（Ａ３００７）。次に、遊技制御装置１００は、低確率状態での先読み大当り判定を行うための低確率判定フラグを準備する（Ａ３００８）。特図高確率中でない場合に（Ａ３００４の結果が「Ｎ」）、高確率状態から低確率状態への転落はそもそもないため、転落に関する先読み処理を（Ａ３００５－Ａ３００７）を実行せずに、ステップＡ３００８の処理に移行する。
【０２６５】
その後、遊技制御装置１００は、ステップＡ２９０９で準備した大当り乱数に基づいて後述の先読み大当り判定処理を実行し（Ａ３００９）、先読み大当り判定処理の判定結果は大当りであるか否かを判定する（Ａ３０１０）。判定結果は大当りである場合に（Ａ３０１０の結果が「Ｙ」）、対象の始動口スイッチ（始動口１スイッチ３６ａ又は始動口２スイッチ３７ａ）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（Ａ３０１１）、

準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（Ａ３０１２）、ステップＡ３０１９の処理に移行する。

【０２６６】

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

【０２６７】

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

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

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

止図柄情報を設定する。また、始動口２への入賞で判定結果は小当りでない場合に（Ａ３０２９の結果が「Ｎ」）、即ち、判定結果が大当りにも小当りにもならない場合にはずれの停止図柄情報を設定する（Ａ３０３２）。その後、ステップＡ３０３３の処理に移行する。

【０２７２】

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

【０２７３】

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

【０２７４】

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

【０２７５】

なお、演出制御装置３００は、先読み停止図柄コマンド（低確率）と先読み停止図柄コマンド（高確率）の両方を受信するが、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図５１）を実行し、受信した時の大当り確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（高確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理（図５１）を実行してよい。

【０２７６】

〔先読み大当り判定処理〕

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

【０２７７】

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

【０２７８】

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

【０２７９】

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

、判定フラグが高確率判定フラグでない場合（低確率判定フラグである場合）には（Ａ３１０３の結果が「Ｎ」）、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する（Ａ３１０５）。

【０２８０】

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

【０２８１】

〔特図１ゲーム処理〕

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

【０２８２】

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

【０２８３】

遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームが中断中であることを示す特図１ゲーム中断フラグが設定されていない場合（Ａ３２０１の結果が「Ｎ」）、特図２変動表示ゲームの大当り状態中又は小当り状態中であるか否かを判定する（Ａ３２０２）。特図２変動表示ゲームの大当り状態でも小当り状態中でもない場合（Ａ３２０２の結果が「Ｎ」）、大入賞口スイッチ監視処理を実行する（Ａ３２０３）。大入賞口スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた下大入賞口スイッチ３８ａや第２特別変動入賞装置３９内に設けられた上大入賞口スイッチ３９ａでの遊技球の検出を監視する。そして、特定領域スイッチ７２からの入力を監視する特定領域スイッチ特定領域スイッチ監視処理を実行する（Ａ３２０４）。

【０２８４】

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

【０２８５】

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

【０２８６】

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

【０２８７】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「１」の場合には、特図１の停止表示時間の設定や、特図１表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図１変動中処理を実行する（Ａ３２１１）。なお、特図１変動中処理の詳細については、図３５にて後述する。
【０２８８】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「２」の場合には、特図１変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じた大当り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、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図１表示中処理を実行する（Ａ３２１２）。なお、特図１表示中処理の詳細については、図３７にて後述する。
【０２８９】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「３」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理を実行する（Ａ３２１３）。なお、ファンファーレ／インターバル中処理の詳細については、図３９にて後述する。
【０２９０】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「４」の場合には、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する（Ａ３２１４）。
【０２９１】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「５」の場合には、インターバル時間やエンディング時間を設定する処理や、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する（Ａ３２１５）。
【０２９２】
遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０９にてゲーム処理番号が「６」の場合には、特図２ゲームウェイト時間値（後述）を設定したり、特図１普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図１大当り終了処理を実行する（Ａ３２１６）。なお、特図１大当り終了処理の詳細については、図４０にて後述する。
【０２９３】
特図１ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置１００は、特図１表示器５１の変動を制御するための特図１変動制御テーブルを準備した後（Ａ３２１７）、特図１表示器５１に係る図柄変動制御処理を実行し（Ａ３２１８）、レバーソレノイド８６ｂを制御するレバーソレノイド制御処理を実行し（Ａ３２１９）、特図１ゲーム処理を終了する。
【０２９４】
一方、特図１変動表示ゲームが中断中であることを示す特図１ゲーム中断フラグが設定されている場合（Ａ３２０１の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００は、ステップＡ３２０２からＡ３２１６の処理を行わずに、特図１表示器５１の変動を制御するための特図１変動制御テーブルを準備した後（Ａ３２１７）、特図１表示器５１に係る図柄変動制御処理を実行し（Ａ３２１８）、レバーソレノイド８６ｂを制御するレバーソレノイド制御処理を実行し（Ａ３２１９）、特図１ゲーム処理を終了する。このようにして、特図１変動表示ゲームが中断中である場合には、変動時間を計時する変動時間タイマ（特図１ゲーム処理タイマ）の計時（更新）が停止する。なお、図柄変動制御処理によって、特図１表示器５１において、特別図柄の変動自体は見かけ上継続してもよい。
【０２９５】
〔特図２ゲーム処理〕
次に、タイマ割込み処理における特図２ゲーム処理（Ａ１３１４）の詳細について説明

する。図１５Ａと図１５Ｂは、特図２ゲーム処理の前半と後半の手順を示すフローチャートである。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

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

【０２９９】

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

【０３００】

遊技制御装置１００は、特図２ゲーム処理タイマが０である場合（Ａ３３０５の結果が「Ｙ」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０であるか否かを判定する（Ａ３３０６）。特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０になっていない場合（Ａ３３０６の結果が「Ｎ」）、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数を－１更新し（Ａ３３０７）、特図２ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値（例えば６００００ｍｓｅｃ（６０秒））をセーブする（Ａ３３０８）。なお、後述のように、特図２変動表示ゲームが長変動であり、変動時間が長時間（例えば１０分）である場合に、２バイトでは変動時間のタイマの設定できないため、ステップＡ３３０６－Ａ３３０８の処理によって長変動用タイマ値のカウントを繰り返し回数分だけ繰り返して、特図２変動表示ゲーム用の長い変動時間のタイマを用意している。

【０３０１】

遊技制御装置１００は、特図２ゲーム処理タイマが０である場合（Ａ３３０５の結果が「Ｙ」）且つ特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０である場合（Ａ３３０６の結果が「Ｙ」）、特図２ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図２ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（Ａ３３０９）。さらに、特図２ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図２ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（Ａ３３１０）。続いて、特図２ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図２ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（Ａ３３１１）。

【０３０２】

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

【０３０３】

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

【０３０４】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「２」の場合には、特図２変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じた大当り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、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図２表示中処理を実行する（Ａ３３１４）。なお、特図２表示中処理の詳細については、図３８にて後述する。

【０３０５】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「３」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理を実行する（Ａ３３１５）。なお、ファンファーレ／インターバル中処理は、特図１ゲーム処理内で実行するものと共通しており、詳細については、図３９にて後述する。

【０３０６】

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

【０３０７】

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

【０３０８】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「６」の場合には、特図２普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図２大当り終了処理を実行する（Ａ３３１８）。なお、特図２大当り終了処理の詳細については、図４１にて後述する。

【０３０９】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「７」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、小当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当りファンファーレ中処理を実行する（Ａ３３１９）。なお、小当りファンファーレ中処理は、詳細について、図４５にて後述する。

【０３１０】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「８」の場合には、小当り終了コマンドを設定する処理や、小当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り中処理を実行する（Ａ３３２０）。

【０３１１】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「９」の場合には、エンディング時間を設定する処理や、特図２小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理を実行する（Ａ３３２１）。

【０３１２】

遊技制御装置１００は、ステップＡ３３１１にてゲーム処理番号が「１０」の場合には、特図２普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う特図２小当り終了処理を実行する（Ａ３３２２）。なお、特図２小当り終了処理の詳細については、図４６にて後述する。

【０３１３】

特図２ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置１００は、特図２表示器５２の変動を制御するための特図２変動制御テーブルを準備した後（Ａ３３２３）、特図２表示器５２に係る図柄変動制御処理を実行し（Ａ３３２４）、レバーソレノイド８６ｂを制御するレバーソレノイド制御処理を実行し（Ａ３３２５）、特図２ゲーム処理を終了する。

【０３１４】

〔特図１普段処理〕

次に、特図１ゲーム処理における特図１普段処理（Ａ３２１０）の詳細について説明する。図１６は、特図１普段処理の手順を示すフローチャートである。

【０３１５】

遊技制御装置１００は、まず、特図１変動表示ゲームが変動開始可能であるか否か判定する（Ａ３４０１）。特図１変動表示ゲームが変動開始可能でない場合（変動開始不可である場合）（Ａ３４０１の結果が「Ｎ」）、特図１ゲーム処理番号として特図１普段処理の番号「０」を設定し（Ａ３４１６）、ＲＷＭの特図１ゲーム処理番号領域にセーブする（Ａ３４１７）。なお、ここで、特図２変動表示ゲームの大当りの変動の終了（特図２表示中処理中）から大当り動作の終了（特図２大当り終了処理）まで、及び、特図２変動表示ゲームの小当りの変動の終了（特図２表示中処理中）から小当り動作の終了（特図２小当り終了処理）までは、特図１変動表示ゲームは、変動開始可能でないとされる。

【０３１６】

遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームが変動開始可能である場合（Ａ３４０１の結果が「Ｙ」）、左打ち指示報知済みであるか否か判定する（Ａ３４０２）。既に、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して、演出制御装置３００に送信していれば、左打ち指示報知済みであると判断できる。左打ち指示報知済みである場合（Ａ３４０２の結果が「Ｙ」）、ステップＡ３４０６の処理に移行する。

【０３１７】

遊技制御装置１００は、左打ち指示報知フラグに基づいて左打ち指示報知済みでない場合（Ａ３４０２の結果が「Ｎ」）、左打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ３４０３）、演出コマンド設定処理を実行し（Ａ３４０４）、表示装置４１等で左打ち指示の報知（表示）がされることを示す左打ち指示報知フラグをセットする（Ａ３４０５）。

【０３１８】

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

【０３１９】

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

【０３２０】

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

【０３２１】

次に、遊技制御装置１００は、ＲＷＭ内の特図ステータス領域に特図１変動中の情報を

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

【０３２２】

〔特図２普段処理〕

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

続いて、遊技制御装置１００は、特図２保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（飾り特図２保留数コマンド）を演出コマンドとして準備し（Ａ３５０６）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ３５０７）。その後、遊技制御装置１００は、時短状態での残りの特図変動表示ゲームの回数である時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ３５０８）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ３５０９）。残り遊技回数コマンドを受信した演出制御装置３００は、時間短縮変動回数を把握することができる。

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

次に、遊技制御装置１００は、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ３５１６）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ３５１７）。

客待ちデモコマンドを受信した演出制御装置３００は、表示装置４１で客待ちデモを実行できる。その後、特図２ゲーム処理番号として特図２普段処理の番号「０」を設定し（Ａ３５１８）、ＲＷＭの特図２ゲーム処理番号領域にセーブする（Ａ３５１９）。これにより、特図２保留数が１になるまで、特図２普段処理が繰り返される。

【０３２９】

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

【０３３０】

〔特図１変動開始処理〕

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

【０３３１】

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

【０３３２】

続いて、遊技制御装置１００は、特図１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大当りフラグ１設定処理（Ａ３６０５ａ）、特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理（Ａ３６０６ａ）、特図１変動表示ゲームの変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図１情報設定処理（Ａ３６０７ａ）を実行する。

【０３３３】

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

【０３３４】

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

【０３３５】

次に、遊技制御装置１００は、特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする（Ａ３６１６ａ）。続いて、特図１点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図１表示器５１の点滅の周期のタイマ）の初期値（例えば１００ｍｓｅｃ）をセーブし（Ａ３６１７ａ）、特図１変動中図柄番号領域に変動中図柄番号の初期値（例えば、非点灯図柄を示す

０）をセーブし（Ａ３６１８ａ）、特図１変動開始処理を終了する。
【０３３６】
〔特図２変動開始処理〕
次に、特図２普段処理における特図２変動開始処理（Ａ３５０５）の詳細について説明する。図１９は、特図２変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【０３３７】
特図２変動開始処理は、特図１変動開始処理（図１８）における「大当りフラグ１」を「大当りフラグ２」に、「特図１」を「特図２」に置き換えたものであり、特図１変動開始処理と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。なお、特図２変動開始処理におけるステップＡ３６０１ｂ－Ａ３６１８ｂは、それぞれ、特図１変動開始処理におけるステップＡ３６０１ａ－Ａ３６１８ａに対応する。
【０３３８】
〔転落抽選処理〕
次に、特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理における転落抽選処理（Ａ３６０４ａ、Ａ３６０４ｂ）の詳細について説明する。図２０は、転落抽選処理の手順を示すフローチャートである。
【０３３９】
遊技制御装置１００は、まず、大当りの発生確率が高確率状態（確変状態）であるか否か、即ち特図高確率中であるか否かを判定する（Ａ３７０１）。特図高確率中でない場合に（Ａ３７０１の結果が「Ｎ」）、転落抽選処理を終了する。
【０３４０】
遊技制御装置１００は、特図高確率中である場合に（Ａ３７０１の結果が「Ｙ」）、対象（特図１又は特図２）の転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満であるか否かを判定する（Ａ３７０２）。転落抽選下限判定値未満である場合に（Ａ３７０２の結果が「Ｙ」）、転落抽選処理を終了する。転落抽選下限判定値以上である場合に（Ａ３７０２の結果が「Ｎ」）、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きいか否かを判定する（Ａ３７０３）。転落抽選上限判定値より大きい場合に（Ａ３７０３の結果が「Ｙ」）、転落抽選処理を終了する。
【０３４１】
遊技制御装置１００は、転落抽選上限判定値以下の場合に（Ａ３７０３の結果が「Ｎ」）、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の間の値になるため、転落抽選の当選時の処理を開始し、まず、高確率終了に関する信号をＲＷＭの外部情報出力データ領域にセーブする（Ａ３７０４）。ここで、高確率終了に関する信号は、大当り２信号のオフデータ（オフ信号）と大当り４信号のオフデータ（オフ信号）である。これにより、高確率終了に関する信号が外部情報として外部情報端子７１ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。
【０３４２】
次に、遊技制御装置１００は、高確率＆時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ３７０５）。高確率＆時短の終了に関する信号は、例えば、特別図柄１高確率状態信号のオフデータ、特別図柄２高確率状態信号のオフデータ、特別図柄１変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄２変動時間短縮状態信号のオフデータである。
【０３４３】
続いて、遊技制御装置１００は、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ３７０６）。そして、ＲＷＭの遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブする（Ａ３７０７）。ＲＷＭの特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブし（Ａ３７０８）、転落抽選処理を終了する。特図低確率＆時短なしフラグは、大当りの確率が低確率で且つ時短状態がないこと（通常遊技状態）を示す。
【０３４４】
以上のように、確変状態（特図高確率中）では、各特図変動表示ゲームの開始時に転落

抽選が実行され、転落抽選の当選時に、確変状態（高確率状態）から通常遊技状態（低確率状態）へ転落する転落処理（Ａ３７０４－Ａ３７０８）が実行される。

【０３４５】

〔大当りフラグ１設定処理〕

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

【０３４６】

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

【０３４７】

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

【０３４８】

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

【０３４９】

〔大当りフラグ２設定処理〕

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

【０３５０】

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

【０３５１】

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

グ２が大当りとなり得る（大当りフラグ２領域に大当り情報がセーブされる）ので、大当りフラグ１と大当りフラグ２が同時に大当りとなることが避けられる。

【０３５２】

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

【０３５３】

〔大当り判定処理〕

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

【０３５４】

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

【０３５５】

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

【０３５６】

また、遊技制御装置１００は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には（Ａ４００２の結果が「Ｎ」）、特図高確率中であるか否かを判定する（Ａ４００３）。そして、特図高確率中である場合には（Ａ４００３の結果が「Ｙ」）、確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定する（Ａ４００４）。一方、特図高確率中でない場合には（Ａ４００３の結果が「Ｎ」）、確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定する（Ａ４００５）。

【０３５７】

遊技制御装置１００は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか否かを判定する（Ａ４００６）。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（Ａ４００６の結果が「Ｙ」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定する（Ａ４００７）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（Ａ４００６の結果が「Ｎ」）、判定結果として大当りを設定する（Ａ４００８）。判定結果を設定すると、大当り判定処理を終了する。

【０３５８】

〔小当り判定処理〕

次に、大当りフラグ２設定処理等における小当り判定処理（Ａ３９０９）の詳細について説明する。図２４は、小当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、小当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における小当り判定処理に共通

する処理である。
【０３５９】
遊技制御装置１００は、まず、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満であるか否かを判定する（Ａ４１０１）。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。
【０３６０】
当然ながら、同じ特図変動表示ゲームの結果が小当り且つ大当りとなることを避けるべく、小当り判定値の範囲（小当り下限判定値と小当り上限判定値の間）は、前述の大当り判定値の範囲（下限判定値と上限判定値の間）とは重ならない。なお、本実施形態では、独自に小当り乱数を設けることはせず、小当りの判定にも大当り乱数を利用するが、独自の小当り乱数を設ける構成も可能である。
【０３６１】
遊技制御装置１００は、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（Ａ４１０１の結果が「Ｙ」）、判定結果としてはずれを設定し（Ａ４１０３）、小当り判定処理を終了する。
【０３６２】
また、遊技制御装置１００は、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合には（Ａ４１０１の結果が「Ｎ」）、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいか否かを判定する（Ａ４１０２）。大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（Ａ４１０２の結果が「Ｙ」）、判定結果としてはずれを設定する（Ａ４１０３）。一方、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（Ａ４１０２の結果が「Ｎ」）、判定結果として小当りを設定する（Ａ４１０４）。判定結果を設定すると、小当り判定処理を終了する。
【０３６３】
〔大当り確率、小当り確率、転落確率〕
図２５（ａ）（ｂ）（ｃ）は、上述の大当り判定処理（図２３）と小当り判定処理（図２４）と転落抽選処理（図２０）の結果として決定される特図変動表示ゲームの大当り確率と小当り確率と転落確率を例示するテーブルである。
【０３６４】
図２５（ａ）の例では、高確率状態での大当り確率（高確率状態）は、確率設定値１～６（設定１～６）によらず同じである。一方、低確率状態での大当り確率（低確率状態）は、確率設定値が大きくなる（高い設定になる）とともに高くなる傾向になり、確率設定値が大きいほど大当りが発生し易くなり遊技者に有利となる。このように低確率状態の大当り確率と高確率状態の大当り確率のうち一方だけを、確率設定値が大きくなるとともに高くするように構成してもよい。大当り確率は、図２３の上限判定値と下限判定値の差分を大当り乱数の値の範囲で割ったものである。大当り確率は、上限判定値の他に、下限判定値又は大当り乱数の値の範囲を確率設定値に対応して変更することによって、確率設定値に応じて変更できる。
【０３６５】
また、設定１と設定２で、設定３と設定４で、又は、設定５と設定６で、大当り確率（高確率状態）と大当り確率（低確率状態）は同じである。なお、全ての設定で互いに大当り確率を異ならせてもよい。また、大当り確率が同じでも、演出制御装置３００は、各確率設定値に応じた演出を実行可能である（後述の変動演出設定処理）。
【０３６６】
図２５（ｂ）の例では、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、確率設定値（設定）によらず、小当り確率は一定である。小当り確率は、図２４の小当り上限判定値と小当り下限判定値の差分を大当り乱数の値の範囲で割ったものである。図１４のように、特図１変動表示ゲームでは、小当りは発生しない（小当り確率はゼロ）。なお、特

図１変動表示ゲームで小当りが発生する構成も可能である。
【０３６７】
図２５（ｃ）の例では、転落抽選の当選確率としての転落確率は、確率設定値（設定）によらず、高確率状態であるか低確率状態であるかによらず、又、特図１変動表示ゲームであるか特図２変動表示ゲームであるかによらず一定（１／２３７）である。転落確率は、図２０の転落抽選上限判定値と転落抽選下限判定値の差分を転落抽選乱数の値の範囲で割ったものである。
【０３６８】
〔特図１停止図柄設定処理〕
次に、特図１変動開始処理における特図１停止図柄設定処理（Ａ３６０６ａ）の詳細について説明する。図２６は、特図１停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。
【０３６９】
遊技制御装置１００は、まず、大当りフラグ１は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ１領域に大当り情報がセーブされているか判定する（Ａ４２０１）。大当りフラグ１が大当りである場合（Ａ４２０１の結果が「Ｙ」）、特図１大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から大当り図柄乱数をロードする（Ａ４２０２）。次に、特図１大当り図柄テーブルを設定し（Ａ４２０３）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得してＲＷＭの特図１停止図柄退避領域にセーブする（Ａ４２０４）。この処理により特別結果の種類が選択される。
【０３７０】
その後、遊技制御装置１００は、特図１大当り停止図柄情報テーブルを設定し（Ａ４２０５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（Ａ４２０６）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図１表示器５１）での停止図柄や表示装置４１での停止図柄を設定するためのものである。そして、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする（Ａ４２０７）。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無（時短あり又は時短なし）の情報を含み、後述の特図１大当り終了処理と特図２大当り終了処理で使用される。
【０３７１】
次に、遊技制御装置１００は、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、ＲＷＭの特図１ラウンド数上限値情報領域にセーブし（Ａ４２０８）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得してＲＷＭの特図１大入賞口開放情報領域にセーブする（Ａ４２０９）。その後、ステップＡ４２１２の処理に移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。
【０３７２】
一方、遊技制御装置１００は、大当りフラグ１が大当りでない場合（Ａ４２０１の結果が「Ｎ」）、はずれ時の停止図柄番号を特図１停止図柄退避領域にセーブし（Ａ４２１０）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（Ａ４２１１）。その後、ステップＡ４２１２の処理に移行する。
【０３７３】
遊技制御装置１００は、ステップＡ４２０９、Ａ４２１１の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図１コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図１コマンドを飾り特図１コマンド領域にセーブする（Ａ４２１２）。以上の処理により、特図１変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。
【０３７４】
その後、遊技制御装置１００は、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ４２１３）。これにより、飾り特図１コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。
【０３７５】
次に、遊技制御装置１００は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力デー

タ領域にセーブし（Ａ４２１４）、特図１大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（Ａ４２１５）。その後、特図１停止図柄設定処理を終了する。

【０３７６】

〔特図２停止図柄設定処理〕

次に、特図２変動開始処理における特図２停止図柄設定処理（Ａ３６０６ｂ）の詳細について説明する。図２７は、特図２停止図柄設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０３７７】

遊技制御装置１００は、まず、大当りフラグ２は大当りであるか否か、即ち、大当りフラグ２領域に大当り情報がセーブされているか判定する（Ａ４３０１）。大当りフラグ２が大当りである場合（Ａ４３０１の結果が「Ｙ」）、特図２大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から大当り図柄乱数をロードする（Ａ４３０２）。次に、特図２大当り図柄テーブルを設定し（Ａ４３０３）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得してＲＷＭの特図２停止図柄退避領域にセーブする（Ａ４３０４）。この処理により特別結果の種類が選択される。

【０３７８】

その後、遊技制御装置１００は、特図２大当り停止図柄情報テーブルを設定し（Ａ４３０５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（Ａ４３０６）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図２表示器５２）での停止図柄や表示装置４１での停止図柄を設定するためのものである。そして、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得し、時間短縮判定データ領域にセーブする（Ａ４３０７）。時間短縮判定データは、大当り終了後の時短状態の有無（時短あり又は時短なし）の情報を含み、後述の特図１大当り終了処理と特図２大当り終了処理で使用される。

【０３７９】

次に、遊技制御装置１００は、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得し、ＲＷＭの特図２ラウンド数上限値情報領域にセーブし（Ａ４３０８）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得してＲＷＭの特図２大入賞口開放情報領域にセーブする（Ａ４３０９）。その後、ステップＡ４３１７の処理に移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【０３８０】

一方、遊技制御装置１００は、大当りフラグ２が大当りでない場合（Ａ４３０１の結果が「Ｎ」）、小当りフラグ２は小当りであるか否か、即ち、小当りフラグ２領域に小当り情報がセーブされているか判定する（Ａ４３１０）。小当りフラグ２は小当りである場合（Ａ４３１０の結果が「Ｙ」）、特図２小当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から小当り図柄乱数をロードする（Ａ４３１１）。次に、特図１小当り図柄テーブルを設定し（Ａ４３１２）、ロードした小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得し、特図２停止図柄退避領域にセーブする（Ａ４３１３）。この処理により特定結果の種類が選択される。続いて、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得し、停止図柄パターン領域にセーブする（Ａ４３１４）。その後、ステップＡ４３１７の処理に移行する。

【０３８１】

遊技制御装置１００は、小当りフラグ２は小当りでない場合（Ａ４３１０の結果が「Ｎ」）、はずれ時の停止図柄番号を特図２停止図柄退避領域にセーブし（Ａ４３１５）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブする（Ａ４３１６）。その後、ステップＡ４３１７の処理に移行する。

【０３８２】

遊技制御装置１００は、ステップＡ４３０９、Ａ４３１４、Ａ４３１６の後、停止図柄パターンに対応する飾り特図２コマンドを準備し、演出コマンドとして飾り特図２コマンドを飾り特図２コマンド領域にセーブする（Ａ４３１７）。以上の処理により、特図２変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【０３８３】
その後、遊技制御装置１００は、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ４３１８）。飾り特図２コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。
【０３８４】
次に、遊技制御装置１００は、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブし（Ａ４３１９）、特図２大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアし（Ａ４３２０）、特図２小当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリア（Ａ４３２１）する。その後、特図２停止図柄設定処理を終了する。
【０３８５】
このように、遊技制御装置１００が、第１始動入賞口３６での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして特図１変動表示ゲームを実行し、普通変動入賞装置３７での遊技球の検出に基づいて変動表示ゲームとして特図２変動表示ゲームを実行する変動表示ゲーム実行手段をなす。また、遊技制御装置１００が、判定手段（遊技制御装置１００）による判定結果に基づき変動表示ゲームの実行を制御する変動表示ゲーム実行制御手段をなす。
【０３８６】
〔特図大当り図柄振分の一例〕
図２８は、上述の特図１停止図柄設定処理と特図２停止図柄設定処理によって制御される特図１、２変動表示ゲームの大当りの種類の振分（大当り図柄振分）を例示するテーブルである。なお、各設定（各確率設定値）に対して大当りの種類の振分は共通する。
【０３８７】
図２８は、特図１停止図柄設定処理と特図２停止図柄設定処理で取得された大当り停止図柄番号に対応する大当りの種類とその振分率を規定するテーブルを例示する。図２８の例では、大当りの種類は、特図１、２変動表示ゲームで共通に、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、１０Ｒ通常大当り（時短回数１００回）がある。その他、１０Ｒ通常大当り（時短回数０回）などを設けてもよい。
【０３８８】
なお、１０Ｒ確変大当り、４Ｒ確変大当り、１０Ｒ通常大当り（時短回数１００回）の振分率は、特図１変動表示ゲームで３０％、３０％、４０％であり、特図２変動表示ゲームで５０％、１０％、４０％で異なっている。なお、振分率は適宜変更可能である。
【０３８９】
〔特図１情報設定処理〕
次に、特図１変動開始処理における特図１情報設定処理（Ａ３６０７ａ）の詳細について説明する。図２９は、特図１情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【０３９０】
遊技制御装置１００は、まず、変動パターン選択情報テーブルを設定する（Ａ４４０１）。そして、特図１の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する（Ａ４４０２）。
【０３９１】
ここで、前半オフセットデータ（変動振分情報１）は、前半変動を振り分けるためのテーブルポインタであり、後半オフセットデータ（変動振分情報２）は、後半変動を振り分けるためのテーブルポインタである。前半変動は、リーチ開始前までの変動態様であり、後半変動は、リーチ状態となった後の変動態様でありリーチの種類（ノーマルリーチやスペシャルリーチ等でありリーチなしを含む）に対応する。
【０３９２】
続いて、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果が大当りであるか否か判定し（Ａ４４０３）、特図１変動表示ゲームの結果が大当りでない場合（Ａ４４０３の結果が「Ｎ」）、特図１保留数に応じて前半変動を振り分けるために前半オフセットデータに特図１保留数を加算して値を変換する（Ａ４４０４）。そして、ステップＡ４４０５の処理に移行する。
【０３９３】

遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果が大当りである場合（Ａ４４０３の結果が「Ｙ」）、ステップＡ４４０４の処理を行わず、ステップＡ４４０２で取得した前半オフセットデータを更新、変換せずに、ステップＡ４４０５の処理に移行する。

【０３９４】

そして、遊技制御装置１００は、前半オフセットデータ（変動振分情報１）をＲＷＭの変動振分情報１領域にセーブし（Ａ４４０５）、後半オフセットデータ（変動振分情報２）をＲＷＭの変動振分情報２領域にセーブし（Ａ４４０６）、特図１情報設定処理を終了する。

【０３９５】

〔特図２情報設定処理〕

次に、特図２変動開始処理における特図２情報設定処理（Ａ３６０７ｂ）の詳細について説明する。図３０は、特図２情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０３９６】

遊技制御装置１００は、まず、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態（普電サポートなしの状態）であるか否か、即ち、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか否か判定する（Ａ４５０１）。特図低確率＆時短なし中である場合（Ａ４５０１の結果が「Ｙ」）、ステップＡ４５０５の処理に移行する。

【０３９７】

遊技制御装置１００は、特図低確率＆時短なし中でない場合（Ａ４５０１の結果が「Ｎ」）、即ち、時短状態又は確変状態である場合に、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する（Ａ４５０２）。時間短縮最終変動とは、時短状態での最終（例えば１００回目）の特図変動表示ゲームである。これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動である場合に（Ａ４５０２の結果が「Ｙ」）、ステップＡ４５０６の処理に移行する。

【０３９８】

遊技制御装置１００は、これから開始する特図変動表示ゲームが時間短縮最終変動でない場合に（Ａ４５０２の結果が「Ｎ」）、変動パターン選択情報テーブルを設定する（Ａ４５０３）。そして、特図２の停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータと後半オフセットデータを取得する（Ａ４５０４）。前述のように、前半オフセットデータ（変動振分情報１）は、前半変動を振り分けるためのテーブルポインタであり、後半オフセットデータ（変動振分情報２）は、後半変動を振り分けるためのテーブルポインタである。

【０３９９】

一方、遊技制御装置１００は、特図低確率＆時短なし中である場合（Ａ４５０１の結果が「Ｙ」）、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する（Ａ４５０５）。ここで、高確率最終変動は、転落抽選（図２０）に当選して確変状態（高確率状態）から通常遊技状態（低確率状態）に転落した際の特図変動表示ゲームである。

【０４００】

遊技制御装置１００は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動である場合に（Ａ４５０５の結果が「Ｙ」）、又は、時間短縮最終変動である場合に（Ａ４５０２の結果が「Ｙ」）、最終変動であることを報知するための時間を確保するため、最終変動用の前半オフセットデータと後半オフセットデータを設定し（Ａ４５０６）、ステップＡ４５１１の処理に移行する。

【０４０１】

遊技制御装置１００は、これから開始する特図変動表示ゲームが高確率最終変動でない場合に（Ａ４５０５の結果が「Ｎ」）、特図２変動表示ゲームの結果が大当りであるか否か判定する（Ａ４５０７）。特図２変動表示ゲームの結果が大当りでない場合（Ａ４５０７の結果が「Ｎ」）、低確率時の特図２のはずれ・小当り用の前半オフセットデータを設定し（Ａ４５０８）、ステップＡ４５１０の処理に移行する。特図２変動表示ゲームの結果が大当りである場合（Ａ４５０７の結果が「Ｙ」）、低確率時の特図２の大当り用の前

半オフセットデータを設定する（Ａ４５０９）。続いて、特図２変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定する（Ａ４５１０）。これにより、通常遊技状態では、特図２変動表示ゲームは長時間変動（長変動）になる。

【０４０２】

なお、確変状態（特図高確率状態）と時短状態では、特図２変動表示ゲームの長時間変動用の後半オフセットデータを設定しないため、特図２変動表示ゲームは通常の変動時間の変動（長変動に比較して短変動）になる。これにより、確変状態（特図高確率状態）と時短状態では、特図２変動表示ゲームにより小当りが頻繁に発生する小当りＲＵＳＨ（ラッシュ）状態が可能となる。

【０４０３】

遊技制御装置１００は、ステップＡ４５０４、Ａ４５０６又はＡ４５１０の後、前半オフセットデータ（変動振分情報１）をＲＷＭの変動振分情報１領域にセーブし（Ａ４５１１）、後半オフセットデータ（変動振分情報２）をＲＷＭの変動振分情報２領域にセーブし（Ａ４５１２）、特図２情報設定処理を終了する。

【０４０４】

〔特図１変動パターン設定処理〕

次に、特図１変動開始処理における特図１変動パターン設定処理（Ａ３６０９ａ）の詳細について説明する。図３１は、特図１変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０４０５】

遊技制御装置１００は、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（Ａ４６０１ａ）、変動振分情報２に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得して準備し（Ａ４６０２ａ）、特図１の変動パターン乱数１格納領域（保留数１用）から乱数として変動パターン乱数１をロードして準備する（Ａ４６０３ａ）。

【０４０６】

続いて、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果がはずれであるか否か判定する（Ａ４６０４ａ）。特図１変動表示ゲームの結果がはずれである場合（Ａ４６０４ａの結果が「Ｙ」）、変動パターン乱数１に基づく２バイト振り分け処理を実行し（Ａ４６０５ａ）、特図１変動表示ゲームの結果がはずれでない場合（大当り又は小当りの場合）（Ａ４６０４ａの結果が「Ｎ」）、変動パターン乱数１に基づく振り分け処理を実行する（Ａ４６０６ａ）。なお、２バイト振り分け処理と振り分け処理は、変動パターン乱数１に基づいて後半変動グループテーブルから特図１変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

次に、遊技制御装置１００は、前半変動グループテーブルを設定し（Ａ４６１１ａ）、

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

〔特図２変動パターン設定処理〕

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

【０４１３】

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

【０４１４】

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

【０４１５】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、特図１変動開始処理と特図２変動開始処理における変動開始情報設定処理（Ａ３６１０ａ、Ａ３６１０ｂ）の詳細について説明する。図３３は、変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０４１６】

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

【０４１７】

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

【０４１８】

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

変動）を開始するか否かを判定する（Ａ５００９）。
【０４１９】
遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの長変動を開始しない場合（Ａ５００９の結果が「Ｎ」）、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に０をセーブし（Ａ５０１０）、特図２変動表示ゲームの長変動を開始する場合（Ａ５００９の結果が「Ｙ」）、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に９をセーブする（Ａ５０１１）。特図２変動表示ゲームの長変動では、２バイトのタイマでは足らない変動時間（例えば１０分）の変動をさせるため、特図２ゲーム処理タイマの所定の繰り返し回数（ここでは９）が繰り返し回数領域に設定される。なお、割込み周期４ｍｓｅｃ（ミリ秒）のタイマ割込み処理において、２バイトのタイマでは、約２６２秒まで設定できる。
【０４２０】
例えば、特図ゲーム処理タイマ領域への上記の加算値のセーブによって６００００ｍｓｅｃ（６０秒）のタイマが設定され、さらに９回の繰り返し回数がセーブされる場合に、タイマ割込み処理（特に、特図２ゲーム処理（図１５））でタイマを減算していき（Ａ３３０４）、タイムアップした時に（Ａ３３０５の結果が「Ｙ」）、繰り返し回数を１減算し（Ａ３３０７）、ゲーム処理タイマに長変動用タイマ値である６００００ｍｓ（６０秒）が再度セットされる（Ａ３３０８）。結果として、長変動の特図２変動表示ゲームを、６００００ｍｓｅｃ＋（６００００ｍｓｅｃ×９）＝１０分の長い変動時間とすることができる。
【０４２１】
なお、特図１変動表示ゲームの変動時間と、長変動でない場合（繰り返し回数＝０）の特図２変動表示ゲームの変動時間は、ステップＡ５００７で特図ゲーム処理タイマ領域にセーブされた前半変動時間値と後半変動時間値の加算値となる。
【０４２２】
遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームに関して情報設定中である場合（Ａ５００８の結果が「Ｙ」）、タイマの繰り返し回数を設定することなく、ステップＡ５０１２に移行する。
【０４２３】
遊技制御装置１００は、ステップＡ５００８、Ａ５０１０、Ａ５０１１の後、前半変動番号に対応する変動コマンド（ＭＯＤＥ）を準備し（Ａ５０１２）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ＡＣＴＩＯＮ）を準備する（Ａ５０１３）。そして、変動コマンドを演出コマンドとして送信するための演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５０１４）。
【０４２４】
次に、遊技制御装置１００は、開始する特図変動表示ゲームの対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）を－１更新し（Ａ５０１５）、対象の特図変動表示ゲームに係る乱数格納領域の内容をシフトし（Ａ５０１６）、シフト後の空き領域をクリアする（Ａ５０１７）。そして、変動開始情報設定処理を終了する。
【０４２５】
以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置１００が、始動記憶手段（遊技制御装置１００）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。
【０４２６】
そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置３００に送信され、演出制御装置３００では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンドが挙げられ

、これらコマンドが演出制御装置３００に送信される。特に、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置３００での処理を効率よく進めることができる。

【０４２７】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

次に、時間短縮変動回数更新処理（Ａ３６１１ａ、Ａ３６１１ｂ）の詳細について説明する。図３４は、時間短縮変動回数更新処理の手順を示すフローチャートである。

【０４２８】

遊技制御装置１００は、まず、特図高確率中（確変状態中）であるか否かを判定する（Ａ５１０１）。特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率フラグ（本実施形態では、特図高確率＆時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図高確率中であると判定できる。特図高確率中である場合に（Ａ５１０１の結果が「Ｙ」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【０４２９】

遊技制御装置１００は、特図高確率中でない場合に（Ａ５１０１の結果が「Ｎ」）、特図時短中（時短状態中）であるか否かを判定する（Ａ５１０２）。特図ゲームモードフラグ領域に時短ありフラグ（本実施形態では、特図低確率＆時短ありフラグ）が設定されている場合に、特図時短中であると判定できる。特図時短中でない場合（Ａ５１０２の結果が「Ｎ」）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【０４３０】

遊技制御装置１００は、特図時短中（特図低確率で普電サポートありの状態）である場合（Ａ５１０２の結果が「Ｙ」）、時間短縮変動回数を－１更新する（１だけ減算する）（Ａ５１０３）。なお、時間短縮変動回数の初期値は、大当り終了後に時短状態が維持される変動回数であり、例えば１００回に設定されている（後述の大当り終了設定処理２）。また、特図１変動表示ゲーム又は特図２変動表示ゲームのいずれが変動開始する場合でも、時間短縮変動回数を－１更新する。

【０４３１】

続いて、遊技制御装置１００は、時間短縮変動回数が０であるか否かを判定する（Ａ５１０４）。時間短縮変動回数が０でない場合（Ａ５１０４の結果が「Ｎ」）、すなわち、次の特図変動表示ゲームの開始時に時短状態が継続する場合には、遊技制御装置１００は、時間短縮変動回数更新処理を終了する。時間短縮変動回数が０である場合（Ａ５１０４の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００は、時短終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（Ａ５１０５）。ここで、時短終了に関する信号は、大当り２信号のオフデータである。これにより、時短終了に関する信号が外部情報として外部情報端子７１ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力される。

【０４３２】

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

【０４３３】

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

【０４３４】

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

【０４３５】
〔特図１変動中処理〕
次に、特図１ゲーム処理における特図１変動中処理（Ａ３２１１）の詳細について説明する。図３５は、特図１変動中処理の手順を示すフローチャートである。
【０４３６】
遊技制御装置１００は、まず、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（Ａ５３０１）。図柄確定回数出力回数は、特図変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理（外部情報編集処理の一部）において利用される。次に、飾り特図１コマンド領域から飾り特図１コマンドをロードして演出コマンドとして準備し（Ａ５３０２）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５３０３）。その後、飾り特図１変動表示ゲームを停止させるための飾り特図１停止コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５３０４）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５３０５）。
【０４３７】
次に、遊技制御装置１００は、特図１の停止図柄の表示時間（停止表示時間）として、特図１の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（Ａ５３０６）。例えば、停止図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図１のはずれ図柄であれば６００ｍｓｅｃ、特図１の大当り図柄であれば２０００ｍｓｅｃである。
【０４３８】
次に、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する（Ａ５３０７）。特図１変動表示ゲームの結果がはずれである場合（Ａ５３０７の結果が「Ｙ」）、前述の特図１停止図柄設定処理でセーブした情報（はずれ時の停止図柄番号）を特図１停止図柄退避領域からロードして特図１停止図柄領域にセーブする（Ａ５３２２）。
【０４３９】
遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果がはずれでない場合（大当りの場合）（Ａ５３０７の結果が「Ｎ」）、特図２も変動中（特図２変動表示ゲームも実行中）であるか否かを判定する（Ａ５３０８）。特図２は変動中でない場合（Ａ５３０８の結果が「Ｎ」）、ステップＡ５３１９の処理に移行する。特図２も変動中である場合（Ａ５３０８の結果が「Ｙ」）、後述の特図２表示中処理が実行中であるか否かを判定する（Ａ５３０９）。
【０４４０】
遊技制御装置１００は、特図２表示中処理が実行中である場合（Ａ５３０９の結果が「Ｙ」）、ステップＡ５３１１の処理に移行する。特図２表示中処理が実行中でない場合（Ａ５３０９の結果が「Ｎ」）、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（Ａ５３１０）。続いて、特図２の表示時間として特図１の表示時間に４ｍｓｅｃを加算した値（特図１の表示時間＋４ｍｓｅｃ）の表示時間を設定し（Ａ５３１１）、特図２ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする（Ａ５３１２）。ここで、４ｍｓｅｃは、タイマ割込み処理の割込み周期（所定時間周期）である。４ｍｓｅｃを加算したのは、次の特図２ゲーム処理で特図２ゲーム処理タイマが－１更新（割込み周期に相当する４ｍｓｅｃだけ減算）されるため（Ａ３３０４）、余分に付加したものである。これにより、実際の特図１の停止図柄の表示時間と特図２の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図２の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる（基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある）。
【０４４１】
次に、遊技制御装置１００は、飾り特図２のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し（Ａ５３１３）、飾り特図２コマンド領域にセーブし（Ａ５３１４）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５３１５）。続いて、飾り特図２変動表示ゲームを停止させるための飾り特図２停止コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５３１６）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５３１７）。その後、特図２表示中処理を実行するため

の設定をする特図２表示中処理移行設定処理２を実行する（Ａ５３１８）。特図２表示中処理移行設定処理２では、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号「２」をセーブしたり、特図２変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

【０４４２】

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

【０４４３】

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

【０４４４】

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

【０４４５】

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

【０４４６】

〔特図２変動中処理〕

次に、特図２ゲーム処理における特図２変動中処理（Ａ３３１３）の詳細について説明する。図３６は、特図２変動中処理の手順を示すフローチャートである。

【０４４７】

遊技制御装置１００は、まず、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（Ａ５４０１）。図柄確定回数出力回数は、変動表示ゲームの停止図柄が確定する際に生成される図柄確定回数信号を外部装置に出力する図柄確定回数信号編集処理（外部情報編集処理の一部）において利用される。次に、飾り特図２コマンド領域から飾り特図２コマンドをロードして演出コマンドとして準備し（Ａ５４０２）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５４０３）。その後、飾り特図２変動表示ゲームを停止させるための飾り特図２停止コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５４０４）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５４０５）。

【０４４８】

次に、遊技制御装置１００は、特図２の停止図柄の表示時間（停止表示時間）として、特図２の停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（Ａ５４０６）。例えば、停止

図柄パターンに対応する表示時間は、停止図柄パターンが特図２のはずれ図柄であれば６００ｍｓｅｃ、特図２の大当り図柄であれば６００ｍｓｅｃ、特図２の小当り図柄であれば１３６ｍｓｅｃである。なお、特図２のはずれ図柄と大当り図柄の表示時間は、同じになっているが、特図２の小当り図柄の表示時間よりも長い。

【０４４９】

次に、遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果がはずれであるか否かを判定する（Ａ５４０７）。特図２変動表示ゲームの結果がはずれである場合（Ａ５４０７の結果が「Ｙ」）、前述の特図２停止図柄設定処理でセーブした情報（はずれ時の停止図柄番号）を特図２停止図柄退避領域からロードして特図２停止図柄領域にセーブする（Ａ５４２７）。

【０４５０】

遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果がはずれでない場合（Ａ５４０７の結果が「Ｎ」）、特図１も変動中（特図１変動表示ゲームも実行中）であるか否かを判定する（Ａ５４０８）。特図１は変動中でない場合（Ａ５４０８の結果が「Ｎ」）、ステップＡ５４２３の処理に移行する。特図１も変動中である場合（Ａ５４０８の結果が「Ｙ」）、特図２変動表示ゲームの結果が大当りであるか否かを判定する（Ａ５４０９）。

【０４５１】

遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果が大当りでない場合に（Ａ５４０９の結果が「Ｎ」）、即ち、小当りである場合に、特図１ゲーム中断フラグをセットし（Ａ５４１２）、飾り特図１中断コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５４１３）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５４１４）。その後、ステップＡ５４２３の処理に移行する。このように、特図１変動表示ゲームが実行中（特図１の変動中）であっても、特図２変動表示ゲームが小当りになると、特図１変動表示ゲームは、特図１ゲーム処理タイマによる変動時間の計測を中断することによって、中断することになる。この場合、特図１変動表示ゲームの結果の導出（停止図柄番号に対応する停止図柄の表示）を延期し、特図２変動表示ゲームに関する小当り動作の終了後に、中断していた特図１変動表示ゲームを再開できる。

【０４５２】

遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果が大当りである場合に（Ａ５４０９の結果が「Ｙ」）、後述の特図１表示中処理が実行中であるか否かを判定する（Ａ５４１０）。特図１表示中処理が実行中である場合（Ａ５４１０の結果が「Ｙ」）、ステップＡ５４１５の処理に移行する。特図１表示中処理が実行中でない場合（Ａ５４１０の結果が「Ｎ」）、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（Ａ５４１１）。続いて、特図１の表示時間として特図２の表示時間に４ｍｓｅｃを加算した値（特図２の表示時間＋４ｍｓｅｃ）の表示時間を設定し（Ａ５４１５）、特図１ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブする（Ａ５４１６）。ここで、４ｍｓｅｃは、タイマ割込み処理の割込み周期（所定時間周期）である。４ｍｓｅｃを加算したのは、次の特図１ゲーム処理で特図１ゲーム処理タイマが－１更新（割込み周期に相当する４ｍｓｅｃだけ減算）されるため（Ａ３２０５）、余分に付加したものである。これにより、実際の特図２の停止図柄の表示時間と特図１の停止図柄の表示時間を同じに揃えることができる。なお、既に特図１の停止表示を開始していたら、ここでは表示時間が再設定されることになる（基本は表示時間の延長となるが、場合によっては短縮になる可能性もある）。

【０４５３】

次に、遊技制御装置１００は、飾り特図１のはずれ図柄コマンドを演出コマンドとして設定、準備し（Ａ５４１７）、飾り特図１コマンド領域にセーブし（Ａ５４１８）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５４１９）。続いて、飾り特図１変動表示ゲームを停止させるための飾り特図１停止コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５４２０）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５４２１）。その後、特図１表示中処理を実行するための設定をする特図１表示中処理移行設定処理２を実行する（Ａ５４２２）。特図１表示中処理移行設定処理２では、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号「２」をセーブしたり、

特図１変動表示ゲームをはずれ結果で停止する処理を実行する。

【０４５４】

ステップＡ５４１５からＡ５４２２の処理により、特図２変動表示ゲームに係る制御である特図２変動中処理において、特図１変動表示ゲーム（飾り特図１変動表示ゲームも含む）のはずれ結果が設定され、特図１表示中処理の実行（特図１変動表示ゲームの終了）が設定される。このように、特図１変動表示ゲームが実行中（特図１の変動中）であっても、特図２変動表示ゲームが大当りになると、特図１変動表示ゲームは、はずれ結果で強制的に変動終了（実行終了）することになる。

【０４５５】

なお、特図２変動中処理は、変動時間の終了の際、即ち、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０であり且つ特図２ゲーム処理タイマがタイムアップする際（Ａ３３０５とＡ３３０６の結果が「Ｙ」）に実行されるため、当り結果の特図２変動表示ゲームが変動停止する際に、特図１変動表示ゲームは強制的に変動終了（実行終了）することになる。

【０４５６】

次に、遊技制御装置１００は、飾り特図２コマンド領域から飾り特図２コマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブする（Ａ５４２３）。次に、特図２変動表示ゲームの結果が小当りであるか否か判定する（Ａ５４２４）。特図２変動表示ゲームの結果が小当りである場合（Ａ５４２４の結果が「Ｙ」）、前述の特図２停止図柄設定処理でセーブした情報（小当り時の停止図柄番号）を特図２停止図柄退避領域からロードして特図２停止図柄領域にセーブする（Ａ５４２７）。

【０４５７】

遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果が小当りでない場合（大当りである場合）（Ａ５４２４の結果が「Ｎ」）、前述の特図２ラウンド数上限値情報領域からラウンド数上限値情報をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし（Ａ５４２５）、前述の特図２大入賞口開放情報領域から大入賞口開放情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする（Ａ５４２６）。その後、前述の特図２停止図柄設定処理でセーブした情報（大当り時の停止図柄番号）を特図２停止図柄退避領域からロードし、特図２停止図柄領域にセーブする（Ａ５４２７）。次に、特図２表示中処理を実行するための設定をする特図２表示中処理移行設定処理１を実行し（Ａ５４２８）、特図２変動中処理を終了する。特図２表示中処理移行設定処理１では、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号「２」をセーブしたり、特図２変動表示ゲームを停止する処理を実行するなど、特図２表示中処理に移行するために必要な処理を行う。

【０４５８】

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

【０４５９】

〔特図１表示中処理〕

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

【０４６０】

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

【０４６１】

遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果は大当りである場合（Ａ５７０３の結果が「Ｙ」）、特図１大当りの開始に関する信号をＲＷＭの試験信号出力データ領域

にセーブする（Ａ５７０４）。例えば、特図１大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄１当り信号のオンデータである。

【０４６２】

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

【０４６３】

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

【０４６４】

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

【０４６５】

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

【０４６６】

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

【０４６７】

一方、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの結果は大当りでない場合（大当りフラグ１は大当りでない場合）（Ａ５７０３の結果が「Ｎ」）、即ち、特図１変動表示ゲームの結果がはずれである場合、今回実行した特図１変動表示ゲームが高確率最終変動であるか否かを判定する（Ａ５７１５）。高確率最終変動は、転落抽選（図２０）に当選した場合の特図変動表示ゲームである。高確率最終変動でない場合（Ａ５７１５の結果が「Ｎ」）、今回実行した特図１変動表示ゲームが時間短縮最終変動であるか否かを判定する（Ａ５７１６）。時間短縮最終変動は、時短状態での最終（例えば１００回目）の特図変動表示ゲームである。時間短縮最終変動でない場合に（Ａ５７１６の結果が「Ｎ」）、ステップＡ５７２４の処理に移行する。

【０４６８】

遊技制御装置１００は、高確率最終変動である場合（Ａ５７１５の結果が「Ｙ」）又は時間短縮最終変動である場合に（Ａ５７１６の結果が「Ｙ」）、低確率を示す確率情報コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（Ａ５７１７）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５７１８）。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（Ａ５７１９）、左打ち指示報知フラグをクリアする（Ａ５７２０）。その後、特図２変動表示ゲームの小当り状態であるか否か判定する（Ａ５７２１）。特図２変動表示ゲームの小当り状態である場合（Ａ５７２１の結果が「Ｙ」）、ステップＡ５７２４の処理に移行する。

【０４６９】
遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの小当り状態でない場合（Ａ５７２１の結果が「Ｎ」）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ５７２２）。続いて、右打ち時であることを報知する第２遊技状態表示部５６（ランプＤ８－Ｄ１０）を消灯させるために、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブし（Ａ５７２３）、特図ステータス領域の特図１変動中をクリアする（情報減算）（Ａ５７２４）。その後、特図１変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図１普段処理に移行するために特図１普段処理の処理番号として「０」を設定し、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（Ａ５７２５）。そして、特図１表示中処理を終了する。
【０４７０】
〔特図２表示中処理〕
次に、特図２ゲーム処理における特図２表示中処理（Ａ３３１４）の詳細について説明する。図３８Ａと図３８Ｂは、特図２表示中処理の手順を示すフローチャートである。図３８Ａは、特図２表示中処理の前半部分を示し、図３８Ｂは、特図２表示中処理の後半部分を示す。
【０４７１】
遊技制御装置１００は、まず、小当りフラグ２領域から小当りフラグ２（小当り情報、又は、はずれ情報を示す）をロードし（Ａ５８０１）、小当りフラグ２領域をクリアする（Ａ５８０２）。続いて、大当りフラグ２領域から大当りフラグ２（大当り情報、又は、はずれ情報を示す）をロードし（Ａ５８０３）、大当りフラグ２領域をクリアする（Ａ５８０４）。続いて、大当りフラグ２に基づいて特図２変動表示ゲームの結果は大当りか否かを判定する（Ａ５８０５）。
【０４７２】
遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの結果は大当りである場合（Ａ５８０５の結果が「Ｙ」）、特図２大当りの開始に関する信号をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ５８０６）。例えば、特図２大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号のオンデータ、特別図柄２当り信号のオンデータである。
【０４７３】
次に、遊技制御装置１００は、当り図柄コマンド領域から当り図柄コマンドをロードして演出コマンドとして準備し（Ａ５８０７）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５８０８）。なお、特図２変動表示ゲームの結果が大当りであるため、この当り図柄コマンドは、大当り図柄に対応する。続いて、大当りファンファーレコマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ５８０９）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５８１０）。
【０４７４】
その後、遊技制御装置１００は、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（Ａ５８１１）。ここでの信号は、大当り２信号のオンデータと大当り３信号のオンデータを含む。なお、本実施形態では、２Ｒ大当りは存在しないため関係ないが、大当り２信号は、低確率中の２Ｒ確変大当りでオフしてもよく、大当り３信号は、高確率中の２Ｒ確変大当りでオフしてもよい。
【０４７５】
続いて、遊技制御装置１００は、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間を設定し（Ａ５８１２）、大当りファンファーレ時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（Ａ５８１３）。そして、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するために処理番号として「３」を設定する（Ａ５８１４）。
【０４７６】
次に、遊技制御装置１００は、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし（Ａ５８１５）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理を実行し（Ａ５８１６）、特図２表示中処理を終了する。ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理は、特図１表示中処理内で実行するものと同様である。
【０４７７】

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

【０４７８】

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

【０４７９】

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

【０４８０】

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

【０４８１】

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

【０４８２】

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

【０４８３】

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

テップＡ５８３５からＡ５８３９の処理をせず、ステップＡ５８４０の処理に移行する。
【０４８４】
遊技制御装置１００は、高確率最終変動である場合（Ａ５８３３の結果が「Ｙ」）、又は、時間短縮最終変動である場合に（Ａ５８３４の結果が「Ｙ」）、確率情報コマンド（低確率）を演出コマンドとして準備し（Ａ５８３５）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ５８３６）。続いて、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（Ａ５８３７）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ５８３８）。
【０４８５】
続いて、遊技制御装置１００は、右打ち時であることを報知する第２遊技状態表示部５６（ランプＤ８－Ｄ１０）を消灯させるために、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブし（Ａ５８３９）、特図ステータス領域の特図２変動中をクリアする（情報減算）（Ａ５８４０）。その後、特図２変動表示ゲームの結果がはずれであるため、特図２普段処理に移行するために特図２普段処理の処理番号として「０」を設定し、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（Ａ５８４１）。そして、特図２表示中処理を終了する。
【０４８６】
〔ファンファーレ／インターバル中処理〕
次に、特図１ゲーム処理と特図２ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（Ａ３２１３、Ａ３３１５）の詳細について説明する。図３９Ａと図３９Ｂは、ファンファーレ／インターバル中処理の手順を示すフローチャートである。
【０４８７】
遊技制御装置１００は、まず、特別変動入賞装置３８、３９の残存球をカウントする残存球カウンタが０であるか否かを判定する（Ａ６００１）。残存球カウンタが０でない場合に（Ａ６００１の結果が「Ｎ」）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。残存球カウンタが０である場合に（Ａ６００１の結果が「Ｙ」）。初回の大当りラウンドであるか否かを判定する（Ａ６００２）。初回の大当りラウンドでない場合に（Ａ６００２の結果が「Ｎ」）、ステップＡ６０１０の処理に移行する。
【０４８８】
遊技制御装置１００は、初回の大当りラウンドである場合に（Ａ６００２の結果が「Ｙ」）、普図始動ゲート３４で遊技球の通過があったか否かを判定する（Ａ６００３）。普図始動ゲート３４で遊技球の通過がない場合に（Ａ６００３の結果が「Ｎ」）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。即ち、右打ちが開始されて普図始動ゲート３４に遊技球が通過するまで、大当りに関する処理（大入賞口開放中処理など）に移行しない。
【０４８９】
遊技制御装置１００は、普図始動ゲート３４で遊技球の通過があった場合に（Ａ６００３の結果が「Ｙ」）、即ち、右打ちが開始された場合に、大当りの開始に関する情報の設定を実行する（Ａ６００４－Ａ６００９）。まず、ラウンド数上限値テーブルを設定し（Ａ６００４）、ラウンド数上限値情報領域のラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値をラウンド数上限値テーブルから取得し、ＲＷＭのラウンド数上限値領域にセーブする（Ａ６００５）。なお、本実施形態において、ラウンド数上限値は、１０Ｒ、４Ｒである。
【０４９０】
続いて、遊技制御装置１００は、ラウンド数上限値情報領域のラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタをラウンド数上限値テーブルから取得し、ＲＷＭのラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブする（Ａ６００６）。そして、本実施形態では大当りで上大入賞口が開放されるため、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし（Ａ６００７）、ＲＷＭの上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（Ａ６００８）、役物連続作動装置作動中信号のオン出力データを試験信号出力データ領域にセーブ

する（Ａ６００９）。
【０４９１】
次に、遊技制御装置１００は、ラウンド数領域のラウンド数を＋１更新する（Ａ６０１０）。なお、ラウンド数領域のラウンド数は、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理において０クリアされているため、今回の大当り動作開始前に０となっている。その後、大入賞口開放情報とラウンド数に対応するラウンドコマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ６０１１）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ６０１２）。
【０４９２】
次に、遊技制御装置１００は、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大当り中処理制御ポインタ初期値を設定し（Ａ６０１３）、ＲＷＭの大当り中処理制御ポインタ領域にセーブする（Ａ６０１４）。ここで、一のラウンド中に大入賞口の開閉を繰り返すパターンの場合は、初期値として０を設定、一のラウンド中に大入賞口を１回だけ開くパターンの場合は、初期値としていきなり上限値（＝２１）を設定する。なお、開閉を繰り返すパターンの場合は初期値として０でなくても、０より大きく上限値未満の値でよい（即ち、途中の値から始める）。次に、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大入賞口開放時間を設定する（Ａ６０１５）。
【０４９３】
続いて、遊技制御装置１００は、特定領域８６（Ｖ入賞口）を開放させるレバーソレノイド８６ｂを動作させるレバーソレノイド動作ラウンドであるか否かを判定する（Ａ６０１６）。本実施形態では、レバーソレノイド動作ラウンドは、大当りラウンド１（第１回目の大当りラウンド）である。
【０４９４】
遊技制御装置１００は、レバーソレノイド動作ラウンドである場合に（Ａ６０１６の結果が「Ｙ」）、レバーソレノイド８６ｂの動作データを設定する（Ａ６０１７）。ここでは、確変大当り（１０Ｒ又は４Ｒ確変大当り）の場合に長時間で、通常大当り（１０Ｒ通常大当り）の場合に短時間（非常に短い時間）で、特定領域８６を開放するように、レバーソレノイド８６ｂの動作データを設定する。具体的には、レバーソレノイド制御ポインタ領域にデータを設定するとともに、レバーソレノイド制御タイマを０クリアする。一方、レバーソレノイド動作ラウンドでない場合に（Ａ６０１６の結果が「Ｎ」）、レバーソレノイドの停止データを設定する（Ａ６０１８）。
【０４９５】
次に、遊技制御装置１００は、大入賞口開放中処理に移行するために処理番号として「４」を設定し（Ａ６０１９）、特図１変動表示ゲームの大当りであるか否かを判定する（Ａ６０２０）。特図１変動表示ゲームの大当りである場合（Ａ６０２０の結果が「Ｙ」）、この処理番号を特図１ゲーム処理番号領域にセーブし（Ａ６０２１）、大入賞口開放時間を特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブする（Ａ６０２２）。特図１変動表示ゲームの大当りでない場合（Ａ６０２０の結果が「Ｎ」）、この処理番号を特図２ゲーム処理番号領域にセーブし（Ａ６０２３）、大入賞口開放時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（Ａ６０２４）。
【０４９６】
次に、遊技制御装置１００は、上大入賞口開放開始に関する信号（特別電動役物１作動中信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（Ａ６０２５）、ＲＷＭの大入賞口ソレノイド出力データ領域に、上大入賞口ソレノイド３９ｂ（大入賞口ソレノイド２）をオンする上大入賞口オンデータをセーブし（Ａ６０２６）、大入賞口カウント数をクリアし（Ａ６０２７）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。
【０４９７】
なお、本実施形態では、上大入賞口だけを開放する大当りのみ存在するが、上大入賞口だけを開放する大当りと下大入賞口だけを開放する大当りの２タイプを設けてもよいし、上大入賞口と下大入賞口の両方を開放する大当りを設ける構成も可能である。
【０４９８】

〔特図１大当り終了処理〕
次に、特図１ゲーム処理における特図１大当り終了処理（Ａ３２１６）の詳細について説明する。図４０は、特図１大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【０４９９】
遊技制御装置１００は、まず、時間短縮判定データによるサブルーチンコールを実行する（Ａ６１０１）。時間短縮判定データが時短なしのデータの場合に、大当り終了後に通常遊技状態に移行するために大当り終了設定処理１を実行し（Ａ６１０２）、時間短縮判定データが時短ありのデータの場合に、大当り終了後に時短状態に移行するために大当り終了設定処理２を実行する（Ａ６１０３）。
【０５００】
次に、遊技制御装置１００は、特定領域８６（Ｖ入賞口）を遊技球が通過したことを示す特定領域通過情報があるか否かを判定する（Ａ６１０４）。なお、前述のように確変大当り（１０Ｒ又は４Ｒ確変大当り）の場合の大当りラウンド１（第１回目の大当りラウンド）において、特定領域８６は長時間開放され（Ａ６０１７）、特定領域スイッチ７２が特定領域８６への遊技球の通過（Ｖ入賞）をほぼ確実に検出する（特定領域レギュラー通過）。そして、遊技制御装置１００は、特定領域スイッチ７２の検出信号があった場合に、特定領域８６への遊技球の通過（Ｖ入賞）があったことを示す特定領域通過情報をＲＡＭに保存可能である。
【０５０１】
なお、通常大当り（１０Ｒ通常大当り）の場合の大当りラウンド１でも、特定領域８６はごく短時間だけ開放されるが、特定領域スイッチ７２が特定領域８６（Ｖ入賞口）への偶然の遊技球の通過（Ｖ入賞）を検出できることもある（特定領域イレギュラー通過）。この場合にも、遊技制御装置１００は特定領域通過情報をＲＡＭに保存可能である。
【０５０２】
遊技制御装置１００は、特定領域通過情報がない場合に（Ａ６１０４の結果が「Ｎ」）、ステップＡ６１０６の処理に移行する。一方、特定領域通過情報がある場合に（Ａ６１０４の結果が「Ｙ」）、大当り終了後に確変状態（確率変動状態）に移行するために、大当り終了設定処理３を実行する（Ａ６１０５）。なお、この場合に、大当り終了設定処理３で設定されたデータが大当り終了設定処理１、２で設定されたデータに対して上書きされ、大当り終了設定処理１、２で設定されたデータは無効になる。
【０５０３】
次に、遊技制御装置１００は、停電復旧時送信コマンド領域から確率情報コマンドをロードする（Ａ６１０６）。なお、大当り終了設定処理１－３において、停電復旧時送信コマンド領域には、低確率又は高確率の確率状態や時短状態の有無を示す確率情報コマンドがセーブされている。
【０５０４】
その後、遊技制御装置１００は、特定領域イレギュラー通過があったか否かを判定する（Ａ６１０７）。上述のように、特定領域イレギュラー通過（特定領域異常通過）とは、通常大当りの場合に、特定領域８６を遊技球が通過することであり、特定領域レギュラー通過（特定領域正常通過）とは、確変大当りの場合に、特定領域８６を遊技球が通過することである。例えば、通常大当りの場合に特定領域通過情報が生じていれば、特定領域イレギュラー通過があったと判定できる。なお、特定領域レギュラー通過だけでなく、特定領域イレギュラー通過があった場合でも、大当り終了後に確変状態（確率変動状態）に移行する。
【０５０５】
遊技制御装置１００は、特定領域イレギュラー通過があった場合に（Ａ６１０７の結果が「Ｙ」）、ロードした確率情報コマンドにイレギュラー確変情報を上乗せして含ませて（Ａ６１０８）、この確率情報コマンドを演出コマンドとして設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（Ａ６１０９）。一方、特定領域イレギュラー通過がなかった場合に（Ａ６１０７の結果が「Ｎ」）、ロードした確率情報コマンドをそのまま演出コマンドと

して設定するよう演出コマンド設定処理を実行する（Ａ６１０９）。
【０５０６】
次に、遊技制御装置１００は、特図１普段処理に戻るために処理番号として「０」を設定し（Ａ６１１０）、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（Ａ６１１１）。そして、大当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（Ａ６１１２）。ここでの大当りの終了に関する信号は、大当り１信号のオフデータと大当り３信号のオフデータである。
【０５０７】
続いて、遊技制御装置１００は、大当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ６１１３）。ここでの大当りの終了に関する信号は、例えば、条件装置作動中信号のオフデータ、役物連続作動装置作動中信号のオフデータ、特別図柄１当り信号のオフデータ、特別図柄２当り信号のオフデータである。
【０５０８】
次に、遊技制御装置１００は、ラウンドＬＥＤポインタ領域に消灯の番号をセーブする（Ａ６１１４）。続いて、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（Ａ６１１５）、特図ステータス領域をクリアする（Ａ６１１６）。その後、特図２ゲームウェイト時間値を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブし（Ａ６１１７）、特図１大当り終了処理を終了する。
【０５０９】
この特図２ゲームウェイト時間値は、強制終了した特図２変動表示ゲームの変動開始の判定（特図２ゲーム処理中の特図２普段処理）を、次回のタイマ割込み処理（図７）の時に遅らせるために設定するものである。ここでは、特図２ゲームウェイト時間値は、割込み周期の２倍の時間である８ｍｓｅｃ（即ち、特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブされる値としては２）である。
【０５１０】
仮に、特図２ゲームウェイト時間値を設定しないとすると、特図１大当り終了処理が実行されている今回の特図１ゲーム処理（図７のＡ１３１３）の直後に行われる特図２ゲーム処理（図７のＡ１３１４）で、特図２変動表示ゲームの変動開始の判定が開始してしまうため（今回のタイマ割込み処理内で開始する）、特図１変動表示ゲームより特図２変動表示ゲームが先に開始することになり問題となる場合がある。なお、特図１大当り終了処理において特図１ゲーム処理タイマは設定していないので０のままとなっている。従って、特図１変動表示ゲームの変動開始の判定に関しては、次回のタイマ割込み処理（特図１ゲーム処理中の特図１普段処理）で行われる。
【０５１１】
特図２ゲームウェイト時間値は、割込み周期の２倍の時間（８ｍｓｅｃ）に設定されるが、今回の特図１ゲーム処理の直後の特図２ゲーム処理（今回のタイマ割込み処理内で開始する）で特図２ゲーム処理タイマが－１更新（４ｍｓｅｃの減少）するためである。次回のタイマ割込み処理における特図２ゲーム処理で、特図２ゲーム処理タイマがさらに－１更新（４ｍｓｅｃの減少）して０になり（Ａ３３０５の結果が「Ｙ」）、特図２変動表示ゲームの変動開始の判定（特図２ゲーム処理中の特図２普段処理）が行われる。これにより、特図１変動表示ゲームによる大当り状態終了後の次回のタイマ割込み処理内において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの変動開始の判定（特図１ゲーム処理と特図２ゲーム処理内）が行われ、開始条件（始動条件）が成立していれば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームが同時に変動開始することができる。なお、前述のように、特図１変動表示ゲームが大当り状態中は、特図２変動表示ゲームははずれ図柄で停止している（強制終了しているか元々変動していない）。
【０５１２】
なお、大当り状態終了後に、特図２変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームよりも先に開始しても特に遊技制御に問題が生じない場合には、ステップＡ６７１７の処理を省略して、特図２ゲームウェイト時間値を設定しなくてもよい。

【０５１３】
〔特図２大当り終了処理〕
次に、特図２ゲーム処理における特図２大当り終了処理（Ａ３３１８）の詳細について説明する。図４１は、特図２大当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【０５１４】
特図２大当り終了処理のステップＡ６２０１からＡ６２１６は、特図１大当り終了処理のステップＡ６１０１からＡ６１１６における「特図１」を「特図２」に置き換えたものであり、それぞれ、特図１大当り終了処理のステップＡ６１０１からＡ６１１６と同様の処理が行われるため、詳細な説明は省略する。
【０５１５】
なお、特図２大当り終了処理において、特図１ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。特図１ゲーム処理タイマと特図２ゲーム処理タイマは設定していないので０のままとなっており、次回のタイマ割込み処理において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの変動開始の判定（特図１ゲーム処理と特図２ゲーム処理内）が行われ、開始条件（始動条件）が成立していれば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームが同時に変動開始することができるためである。
【０５１６】
〔大当り終了設定処理１〕
次に、特図１、２大当り終了処理における大当り終了設定処理１（Ａ６１０２、Ａ６２０２）の詳細について説明する。図４２は、大当り終了設定処理１の手順を示すフローチャートである。
【０５１７】
遊技制御装置１００は、まず、時短状態なし（時短なし）の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（Ａ６３０１）。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、大当り２信号のオフデータである。時短状態なしの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ６３０２）。ここで、時短状態なしの開始に関する信号は、特別図柄１高確率状態信号のオフデータ、特別図柄２高確率状態信号のオフデータ、特別図柄１変動時間短縮状態信号のオフデータ、特別図柄２変動時間短縮状態信号のオフデータ、普通図柄１高確率状態信号のオフデータ、普通電動役物１開放延長状態信号のオフデータである。
【０５１８】
次に、遊技制御装置１００は、遊技状態表示番号領域に時短状態なしの番号をセーブし（Ａ６３０３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブして（Ａ６３０４）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブする（Ａ６３０５）。普図時短なしフラグは、普図変動表示ゲームの時間短縮変動状態（時短状態、普電サポート状態）でないことを示す。特図低確率＆時短なしフラグは、大当りの確率が低確率で且つ時短状態（普電サポート状態）でないことを示す。
【０５１９】
その後、遊技制御装置１００は、時間短縮変動回数領域を０クリアし（Ａ６３０６）、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ６３０７）。そして、右打ち中の表示ＬＥＤ（第１遊技状態表示部５７）を消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（Ａ６３０８）、停電復旧時送信コマンド領域に低確率を示す確率情報コマンド（低確率）をセーブし（Ａ６３０９）、大当り終了設定処理１を終了する。
【０５２０】
〔大当り終了設定処理２〕
次に、特図１、２大当り終了処理における大当り終了設定処理２（Ａ６１０３、Ａ６２０３）の詳細について説明する。図４３は、大当り終了設定処理２の手順を示すフローチャートである。
【０５２１】

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

【０５２２】

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

【０５２３】

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

【０５２４】

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

【０５２５】

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

【０５２６】

〔大当り終了設定処理３〕

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

【０５２７】

遊技制御装置１００は、まず、時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブ（Ａ６８０１）。ここで、時短の開始に関する信号は、大当り２信号のオンデータである。なお、大当り２信号のオンデータは、大当りのファンファーレ開始の際に外部情報出力データ領域にセーブされており（Ａ５７０９、Ａ５８１１）、大当り２信号のオンデータが大当り中から継続して外部情報端子７１ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されることになる。

【０５２８】

次に、遊技制御装置１００は、高確率＆時短ありの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ６８０２）。ここで、高確率＆時短ありの開始に関する信号は、特別図柄１高確率状態信号のオンデータ、特別図柄２高確率状態信号のオンデータ、特別図柄１変動時間短縮状態信号のオンデータ、特別図柄２変動時間短縮状態信号のオンデータである。

【０５２９】

次に、遊技制御装置１００は、遊技状態表示番号領域に時短状態ありの番号をセーブし（Ａ６８０３）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率＆時短ありフラグをセーブする（Ａ６８０４）。特図高確率＆時短ありフラグは、大当りの確率が高確率で且つ時短状

態（ここでは特図変動表示ゲームの時間短縮変動が実行される状態）であることを示す。
【０５３０】
その後、遊技制御装置１００は、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ６８０５）。そして、右打ち中の表示ＬＥＤ（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（Ａ６８０６）、停電復旧時送信コマンド領域に高確率を示す確率情報コマンド（高確率）をセーブし（Ａ６８０７）、大当り終了設定処理３を終了する。
【０５３１】
〔小当りファンファーレ中処理〕
次に、特図２ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（Ａ３３１９）の詳細について説明する。図４５は、小当りファンファーレ中処理の手順を示すフローチャートである。
【０５３２】
遊技制御装置１００は、まず、下大入賞口開放の小当り開放中コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ６９０１）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ６９０２）。次に、処理番号として「8」を設定し（Ａ６９０３）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブし（Ａ６９０４）、下大入賞口の開放時間として小当り開放時間（例えば１６００ｍｓｅｃ）を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（Ａ６９０５）。
【０５３３】
続いて、遊技制御装置１００は、小当り動作の開始に関する信号（特別電動役物２作動中信号のオンデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（Ａ６９０６）、大入賞口ソレノイド出力データ領域に下大入賞口オンデータをセーブする（Ａ６９０７）。これにより、特図２変動表示ゲームの小当りでは下大入賞口（第１特別変動入賞装置３８）が開放される。
【０５３４】
次に、遊技制御装置１００は、大入賞口のカウントスイッチ（下大入賞口スイッチ３８ａ及び／又は上大入賞口スイッチ３９ａ）のカウント数（検出回数）を記憶する大入賞口カウント数領域をクリアし（Ａ６９０８）、小当りファンファーレ中処理を終了する。
【０５３５】
なお、本実施形態では、大入賞口が１回だけ開く小当り開放パターンだけであるが、大入賞口の開閉を繰り返す小当り開放パターンがあってもよい。また、処理番号として「8」を設定することにより、小当りファンファーレ中処理の終了後に、小当り中処理に移行できる。
【０５３６】
〔特図２小当り終了処理〕
次に、特図２ゲーム処理における特図２小当り終了処理（Ａ３３２２）の詳細について説明する。図４６は、特図２小当り終了処理の手順を示すフローチャートである。
【０５３７】
遊技制御装置１００は、特図２普段処理に戻るために処理番号として「0」を設定し（Ａ７３０１）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（Ａ７３０２）。続いて、小当りの終了に関する信号（特別図柄２小当り信号のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（Ａ７３０３）、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブする（Ａ７３０４）。さらに、ラウンドＬＥＤポインタ領域に消灯の番号をセーブし（Ａ７３０５）、特図ステータス領域をクリアする（Ａ７３０６）。
【０５３８】
次に、遊技制御装置１００は、大当りの発生確率が低確率状態であり且つ時短なしの状態（普電サポートなしの状態）であるか否か、即ち、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか否かを判定する（Ａ７３０７）。特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）でない場合に（Ａ７３０７の結果が「Ｎ」）、ステップＡ７３１０以降の処理を実

行する。
【０５３９】
遊技制御装置１００は、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）である場合に（Ａ７３０７の結果が「Ｙ」）、左打ち指示に関する信号（発射位置指定信号１のオフデータ）を試験信号出力データ領域にセーブし（Ａ７３０８）、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブし（Ａ７３０９）、特図１変動表示ゲームが中断中であるか否かを判定する（Ａ７３１０）。
【０５４０】
遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームが中断中である場合（Ａ７３１０の結果が「Ｙ」）、飾り特図１再開コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ７３１１）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ７３１２）。飾り特図１再開コマンドを受信した演出制御装置３００は、飾り特図１変動表示ゲームの再開の処理を実行できる。その後、特図１ゲーム中断フラグ領域をクリアし（Ａ７３１３）、特図２小当り終了処理を終了する。特図１変動表示ゲームが中断中でない場合（Ａ７３１０の結果が「Ｎ」）、飾り特図１再開コマンドを準備することなく、特図１ゲーム中断フラグ領域をクリアし（Ａ７３１３）、特図２小当り終了処理を終了する
【０５４１】
なお、特図２大当り終了処理（図４１）と同じ理由により、特図２小当り終了処理において、ゲームウェイト時間値を設ける必要はない。
【０５４２】
［演出制御装置の制御］
以下に、演出制御装置３００が演出制御用プログラムによって実行する制御（処理）を説明する。
【０５４３】
〔メイン処理（演出制御装置）〕
最初に、演出制御装置３００によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図４７は、演出制御装置３００によって実行されるメイン処理（メインプログラム）の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、遊技機１０に電源が投入されると主制御用マイコン３１１（演出用マイコン）によって実行される。なお、演出制御装置３００が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「Ｂ＊＊＊＊」と表されている。
【０５４４】
演出制御装置３００は、メイン処理の実行が開始されると、まず、割込みを禁止する（Ｂ０００１）。次にＣＰＵ３１１及びＶＤＰ３１２の初期設定を実行し（Ｂ０００２、Ｂ０００３）、割込みを許可する（Ｂ０００４）。割込みが許可されると、遊技制御装置１００から送信されたコマンドを受信するコマンド受信割込み処理を実行可能な状態となる。
【０５４５】
次に、演出制御装置３００は、表示装置４１等に表示する表示用データの生成を許可し（Ｂ０００５）、乱数生成に用いる乱数シードを設定する（Ｂ０００６）。そして、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（Ｂ０００７）。
【０５４６】
続いて、演出制御装置３００は、ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）をクリアする（Ｂ０００８）。ＷＤＴは、上述したＣＰＵ初期設定（Ｂ０００２）で起動され、ＣＰＵ３１１が正常に動作しているかどうかを監視する。ＷＤＴが一定周期を経過してもクリアされない場合は、ＷＤＴがタイムアップしてＣＰＵ３１１がリセットされる。
【０５４７】
その後、演出制御装置３００は、計時手段としてのＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８から時刻の情報を読み込むＲＴＣ読込処理を実行する（Ｂ０００９）。
【０５４８】

ＲＴＣ読込処理では、所定の周期（例えば１分おき）でＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込む構成としてもよく、ステップＢ０００９へ処理が移行する度に時刻の情報を読み込む必要はない。また、演出制御装置３００への電源投入（即ち遊技機１０への電源投入）の際に、一度だけ、ＲＴＣ読込処理を実行する構成としてもよい（ＲＴＣ読込処理の位置を変えて、例えばステップＢ０００３とＢ０００４の間で実行してもよい）。演出制御装置３００は、ＲＡＭ内のタイマ領域に時刻を計時する時刻用タイマ（計時手段）を設定し、所定の周期でＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込んだ際又は電源投入時に一度だけＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマをＲＴＣ３３８の時刻に合わせるよう調整してよい。そして、演出制御装置３００は、ＲＴＣ３３８に代えて、時刻用タイマを使用して各種処理を実行してもよい。このようにすれば、ＲＴＣ３３８から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、ＣＰＵ３１１の負荷が減少する。

【０５４９】

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

【０５５０】

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

【０５５１】

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

【０５５２】

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

【０５５３】

次に、演出制御装置３００は、表示装置４１等の表示装置（表示手段）に表示する内容に合わせて各種データの更新を行ったり、表示装置４１に表示する描画を表示フレームバッファに設定したりする演出表示編集処理を実行する（Ｂ００１５）。このとき設定される描画データは、フレーム周期１／３０秒（約３３．３ｍｓｅｃ）以内にＶＤＰ３１２が描画を完了することができるものであれば問題なく表示装置４１の画像を更新することができる。そして、表示フレームバッファへの描画準備を完了させて描画コマンド準備終了

設定を実行する（Ｂ００１６）。
【０５５４】
続いて、演出制御装置３００は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（Ｂ００１７）。フレーム切替タイミングでない場合は（Ｂ００１７の結果が「Ｎ」）、フレーム切替タイミングになるまでＢ００１７の処理を繰り返し、フレーム切替タイミングである場合は（Ｂ００１７の結果が「Ｙ」）、表示装置４１への画面描画を指示する（Ｂ００１８）。本実施形態のフレーム周期は１／３０秒なので、例えば１／６０秒（フレーム周期の１／２）毎の周期的なＶブランク（画像更新）が２回実行されるとフレームの切り替えが行われる。なお、１／６０秒で画像を更新せず、さらに間隔を大きくしてもよい。
【０５５５】
また、演出制御装置３００は、スピーカ１９から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（Ｂ００１９）。
【０５５６】
また、演出制御装置３００は、ＬＥＤ等からなる装飾装置（盤装飾装置４６、枠装飾装置１８）を制御する装飾制御処理を実行する（Ｂ００２０）。装飾制御処理では、例えば、ＬＥＤ等の装飾装置の発光制御を実行する。
【０５５７】
さらに、演出制御装置３００は、モータ及びソレノイドで駆動される電動役物などの演出装置（盤演出装置４４、枠演出装置）を制御する可動体制御処理を実行する（Ｂ００２１）。可動体制御処理では、例えば、モータを駆動する役物動作演出を設定する。
【０５５８】
そして、演出制御装置３００は、前述のＢ００２１の処理を終えると、Ｂ０００８の処理に戻る。以降、Ｂ０００８からＢ００２１までの処理を繰り返す。
【０５５９】
〔受信コマンドチェック処理〕
次に、図４８を参照して、上述したメイン処理（図４７）における受信コマンドチェック処理（Ｂ００１４）の詳細について説明する。図４８は、演出制御装置３００によって実行される受信コマンドチェック処理の手順を示すフローチャートである。
【０５６０】
演出制御装置３００は、まず、遊技制御装置１００から受信したコマンド数をチェックするためにＲＡＭのコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする（Ｂ１１０１）。そして、コマンド受信数が０でないか否かを判定する（Ｂ１１０２）。コマンド受信数が０である場合、すなわち、遊技制御装置１００から受信したコマンドがない場合には（Ｂ１１０２の結果が「Ｎ」）、解析するコマンドがないので、受信コマンドチェック処理を終了する。
【０５６１】
一方、演出制御装置３００は、コマンド受信数が０でない場合、すなわち、遊技制御装置１００からコマンドを受信している場合には（Ｂ１１０２の結果が「Ｙ」）、コマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値をコマンド受信数分減算した後（Ｂ１１０３）、ＲＡＭの受信コマンドバッファの内容を解析用のコマンド領域にコピーする（Ｂ１１０４）。ここで、受信コマンドバッファはリングバッファなので、バッファ内の内容をコマンド領域にコピーする前にコマンド受信数を減算しても問題ない。また、コピー中に新たにコマンドを受信してもデータが上書きされることはない。
【０５６２】
そして、演出制御装置３００は、コマンド読出インデックスを０～３１の範囲で＋１更新（１だけ加算）する（Ｂ１１０５）。受信コマンドバッファは受信したコマンドを３２個まで保存できるよう構成されている。受信したコマンドは、コマンド読出インデックス０～３１の順に受信コマンドバッファに格納されており、ここではインデックス順に受信したコマンドを読み出して、解析用のコマンド領域にコピーする。なお、解析用のコマンド領域へのコピーが完了したタイミングで、読みだしたコマンド読出インデックスに対応

する受信コマンドバッファの格納領域内はクリアされる。
【０５６３】
演出制御装置３００は、ステップＢ１１０１の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定し（Ｂ１１０６）、コピーが完了していない場合は（Ｂ１１０６の結果が「Ｎ」）、ステップＢ１１０４からＢ１１０６の処理を繰り返す。
【０５６４】
遊技制御装置１００から送信されたコマンドを演出制御装置３００が受信すると、受信コマンドバッファに受信したコマンドの内容が保存されると同時にコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値が加算更新される。受信コマンドバッファには３２個分のコマンドを保存することができるが、受信したコマンドの解析は、別途、解析用のコマンド領域で行われる。そして、解析用のコマンド領域に受信したコマンドの内容がコピーされると、受信コマンドバッファ及びコマンド受信カウンタ値はクリアされる。このように、受信コマンドバッファ内で直接解析を行わずに常に空き領域を確保しておくことで、コマンドの大量受信に備えることができる。
【０５６５】
続いて、演出制御装置３００は、コピーが完了した場合には（Ｂ１１０６の結果が「Ｙ］）、解析用のコマンド領域の受信したコマンド内容をロードし（Ｂ１１０７）、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する（Ｂ１１０８）。なお、受信コマンド解析処理の詳細については、次の図４９にて後述する。また、解析用のコマンド領域のアドレスを更新する（Ｂ１１０９）。その後、ステップＢ１１０１の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定し（Ｂ１１１０）、解析が完了していない場合は（Ｂ１１１０の結果が「Ｎ」）、ステップＢ１１０７からＢ１１１０の処理を繰り返す。解析が完了した場合には（Ｂ１１１０の結果が「Ｙ］）、受信コマンドチェック処理を終了する。
【０５６６】
〔受信コマンド解析処理〕
次に、図４９を参照して、前述した受信コマンドチェック処理（図４８）における受信コマンド解析処理（Ｂ１１０８）の詳細について説明する。図４９は、演出制御装置３００によって実行される受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。
【０５６７】
演出制御装置３００は、まず、受信したコマンドの上位バイトをＭＯＤＥ部、下位バイトをＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）として分離する（Ｂ１２０１）。遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信されるコマンドは、ＭＯＤＥ部（ＭＯＤＥコマンド）及びＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴＩＯＮコマンド）によって構成されており、通常、コマンドの種類を示すＭＯＤＥ部から連続して送信される。従って、受信したコマンドの上位、下位はＭＯＤＥ部、ＡＣＴＩＯＮ部の順に構成される。
【０５６８】
次に、演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が正常範囲であるか否かを判定する（Ｂ１２０２）。すなわち、コマンドの種類を示すＭＯＤＥ部が取り得る値（種類を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、ＭＯＤＥ部が正常範囲である場合には（Ｂ１２０２の結果が「Ｙ」）、同様にＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲であるか否かを判定する（Ｂ１２０３）。すなわち、コマンドの内容（具体的な演出指示等）を示すＡＣＴＩＯＮ部が取り得る値（内容を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、ＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲である場合には（Ｂ１２０３の結果が「Ｙ」）、さらに、ＭＯＤＥ部に対するＡＣＴＩＯＮ部は正しい組み合せか否かを判定する（Ｂ１２０４）。すなわち、ＡＣＴＩＯＮ部の値が、ＭＯＤＥ部によって特定される種類のコマンドが取り得る値であるのか否かを判定する。そして、正しい組み合せである場合には（Ｂ１２０４の結果が「Ｙ」）、Ｂ１２０５以降の処理でコマンドの系統に応じたコマンド処理を実行する。

【０５６９】
演出制御装置３００は、まず、ＭＯＤＥ部の値が変動系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０５）。なお、変動系コマンドは、飾り特別図柄の変動パターンを指令するコマンドであり、変動コマンド（変動開始情報設定処理で設定）がある。そして、ＭＯＤＥ部が変動系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０５の結果が「Ｙ」）、変動系コマンド処理を実行し（Ｂ１２０６）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０５７０】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が変動系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０５の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が当り系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０７）。なお、当り系コマンドは、当り中の演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドであり、例えば、大当りファンファーレコマンド（特図表示中処理で設定）、ラウンドコマンド（ファンファーレ／インターバル中処理で設定）、インターバルコマンド（大入賞口開放中処理で設定）、エンディングコマンド（大入賞口開放中処理で設定）、小当りファンファーレコマンド、小当り開放中コマンド（小当りラウンドコマンド）、小当り終了画面コマンド（小当りエンディングコマンド）などである。そして、ＭＯＤＥ部が当り系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０７の結果が「Ｙ」）、当り系コマンド処理を実行し（Ｂ１２０８）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０５７１】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が当り系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０７の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０９）。なお、図柄系コマンドには、停止図柄パターンに対応する飾り特図１コマンド、飾り特図２コマンドがある。そして、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０９の結果が「Ｙ」）、図柄系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１０）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０５７２】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０９の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１１）。そして、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１１の結果が「Ｙ」）、単発系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１２）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０５７３】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２１１の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１３）。先読み図柄系コマンドには、先読み停止図柄コマンドがある。そして、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１３の結果が「Ｙ」）、先読み図柄系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１４）、受信コマンド解析処理を終了する。なお、受信した時の大当り確率が低確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理を実行し、受信した時の大当り確率が高確率状態であれば先読み停止図柄コマンド（低確率）を使用して先読み図柄系コマンド処理を実行してよい。
【０５７４】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２１３の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１５）。先読み変動系コマンドには、先読み変動パターンコマンドがある。そして、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１５の結果が「Ｙ」）、先読み変動系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１６）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０５７５】
一方、演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドを表していない場合

には（Ｂ１２１５の結果が「Ｎ」）、予期しないコマンド（例えば、テストモード中のみ使用するコマンド）を受信した可能性があるので、受信コマンド解析処理を終了する。また、ＭＯＤＥ部が正常範囲でない場合（Ｂ１２０２の結果が「Ｎ」）、ＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲でない場合（Ｂ１２０３の結果が「Ｎ」）、もしくは、ＭＯＤＥ部に対するＡＣＴＩＯＮ部が正しい組合せでない場合も（Ｂ１２０４の結果が「Ｎ」）、受信コマンド解析処理を終了する。

【０５７６】

〔単発系コマンド処理〕

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

【０５７９】

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

【０５８０】

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

【０５８１】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が客待ちデモコマンドを表していない場合には（Ｂ１３０７の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が飾り特図１保留数コマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３０９）。そして、ＭＯＤＥ部が飾り特図１保留数コマンドを表す場合には（Ｂ１３０９の結果が「Ｙ」）、特図１保留情報設定処理を実行し（Ｂ１３１０）、単発系コマンド処理を終了する。

【０５８２】

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

【０５８３】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が飾り特図２保留数コマンドを表していない場合には（Ｂ１３１１の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が確率情報コマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３１３）。そして、ＭＯＤＥ部が確率情報コマンドを表す場合には（Ｂ１

３１３の結果が「Ｙ」）、確率情報設定処理を実行し（Ｂ１３１４）、単発系コマンド処理を終了する。

【０５８４】

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

【０５８５】

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

【０５８６】

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

【０５８７】

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

【０５８８】

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

【０５８９】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部がカウントのコマンドを表していない場合には（Ｂ１３２１の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部が設定値情報コマンド（確率設定値情報コマンド）を表すか否かを判定する（Ｂ１３２３）。設定値情報コマンドは、図６Ｂのステップ Ａ１０４６の停電復旧時のコマンド及びステップＡ１０４４の処理で送信されるＲＡＭ初期化時のコマンドに含まれる。そして、ＭＯＤＥ部が設定値情報コマンドを表す場合には（Ｂ１３２３の結果が「Ｙ」）、設定値受信時処理を実行し（Ｂ１３２４）、単発系コマンド処理を終了する。設定値受信時処理では、設定値（確率設定値）をＲＡＭ等の記憶部に記憶するとともに必要な処理を実行する。

【０５９０】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が設定値情報コマンドを表していない場合には（Ｂ１３２３の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２５）。設定変更系のコマンドとして、例えば、確率設定変更中のコマンド（Ａ１０３０）がある。そして、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表す場合には（Ｂ１３２５の結果が「Ｙ」）、設定変更系情報設定処理を実行し（Ｂ１３２６）、単発系コマンド処理を終了する。設定変更系情報設定処理では、設定変更系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定変更中のコマンドを受信した場

合に、設定変更系情報設定処理では、遊技者に設定変更中であること報知する設定変更中表示を表示装置４１に表示する。
【０５９１】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表していない場合には（Ｂ１３２５の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部が設定確認系のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２７）。設定確認系のコマンドとして、例えば、確率設定確認中のコマンド（Ａ１０３３）がある。そして、ＭＯＤＥ部が設定確認系のコマンドを表す場合には（Ｂ１３２７の結果が「Ｙ」）、設定確認系情報設定処理を実行し（Ｂ１３２８）、単発系コマンド処理を終了する。設定確認系情報設定処理では、設定確認系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定確認中のコマンドを受信した場合に、設定確認系情報設定処理では、遊技者に設定確認中であること報知する設定確認中表示を表示装置４１に表示する。
【０５９２】
次に、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２９）。なお、図柄停止のコマンドには、例えば、特図１の図柄停止コマンド（飾り特図１停止コマンド）と特図２の図柄停止コマンド（飾り特図２停止コマンド）がある。そして、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表す場合には（Ｂ１３２９の結果が「Ｙ」）、演出制御装置３００は、次に、ＭＯＤＥ部のコマンドが正常なコマンドであるか否かを判定する（Ｂ１３３０）。
【０５９３】
ＭＯＤＥ部のコマンドが正常なコマンドである場合には（Ｂ１３３０の結果が「Ｙ」）、演出制御装置３００は、対応する特図の停止態様を設定し（Ｂ１３３１）、全図柄が停止した後に遊技状態フラグを通常状態に設定して（Ｂ１３３２）、単発系コマンド処理を終了する。Ｂ１３３２の処理では、一例として、遊技状態フラグを通常状態に設定しているが、本処理が実行されるタイミングによって、遊技状態フラグは、「変動中」「大当り中」「小当り中」のフラグが設定される。
【０５９４】
一方、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表していない場合（Ｂ１３２９の結果が「Ｎ」）、または、ＭＯＤＥ部のコマンドが正常ではない場合（Ｂ１３３０の結果が「Ｎ」）には、演出制御装置３００は、単発系コマンド処理を終了する。
【０５９５】
その他、図５０には記載されていないが、ＭＯＤＥ部が飾り特図１中断コマンド（Ａ５４１３）や飾り特図１再開コマンド（Ａ７３１１）を表す場合には、演出制御装置３００は、飾り特図１変動表示ゲームを中断したり再開したりする処理を実行してよい。
【０５９６】
〔先読み図柄系コマンド処理〕
次に、図５１を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図４９）における先読み図柄系コマンド処理（Ｂ１２１４）の詳細について説明する。図５１は、演出制御装置３００によって実行される先読み図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０５９７】
演出制御装置３００は、まず、最新保留情報が特図１保留（特図１始動記憶）の情報であるか否か、例えば、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図１保留数コマンドであるか否かを判定する（Ｂ１６０１）。最新保留情報が特図１保留の情報である場合（Ｂ１６０１の結果が「Ｙ」）、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図１保留数に対応する特図１先読み図柄コマンド領域にセーブする（Ｂ１６０２）。
【０５９８】
演出制御装置３００は、最新保留情報が特図１保留の情報でない場合（Ｂ１６０１の結果が「Ｎ」）、即ち、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図２保留数コマンドである場合、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図２保留数に対応する特図２先読み図柄コマンド領域にセーブする（Ｂ１６０３）。

【０５９９】
演出制御装置３００は、ステップＢ１６０２とＢ１６０３の後、先読み変動系コマンドの受信待ちであることを示す先読み変動系コマンド受信待ちフラグを設定する（Ｂ１６０４）。これは、先読み図柄系コマンドと先読み変動系コマンドがセットになっているため、遊技制御装置１００から先読み図柄系コマンドに続いて先読み変動系コマンドが送信されるためである。その後、先読み図柄系コマンド処理を終了する。
【０６００】
〔先読み変動系コマンド処理〕
次に、図５２を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図４９）における先読み変動系コマンド処理（Ｂ１２１６）の詳細について説明する。図５２は、演出制御装置３００によって実行される先読み変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０６０１】
演出制御装置３００は、まず、先読み変動系コマンドの受信待ち中であるか否かを判定する（Ｂ１７０１）。前述の先読み変動系コマンド受信待ちフラグ（Ｂ１６０４）が設定されている場合、先読み変動系コマンドの受信待ち中であると判定できる。先読み変動系コマンドの受信待ち中でない場合（Ｂ１７０１の結果が「Ｎ」）、先読み変動系コマンド処理を終了する。先読み変動系コマンドの受信待ち中である場合（Ｂ１７０１の結果が「Ｙ」）、先読み変動系コマンド受信待ちフラグをクリアする（Ｂ１７０２）。
【０６０２】
次に、演出制御装置３００（サブ基板）は、最新保留情報の図柄（特図１又は特図２）の保留数に対応する先読み変動ＭＯＤＥ変換テーブルを設定し（Ｂ１７０３）、先読み変動系コマンドのＭＯＤＥ部に対応してサブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部を取得する（Ｂ１７０４）。次に、先読み変動ＡＣＴ変換テーブルを設定し（Ｂ１７０５）、先読み変動系コマンドのＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）に対応するサブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部を取得する（Ｂ１７０６）。
【０６０３】
次に、演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部（即ち、サブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部とＡＣＴ部）が共に０以外であるか否かを判定する（Ｂ１７０７）。なお、正常（有効）なコマンドであれば０以外に変換される。変換後のＭＯＤＥ部、ＡＣＴ部が共に０以外である場合（Ｂ１７０７の結果が「Ｙ」）、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部から構成される変換後のコマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（特図１先読み変動コマンド領域又は特図２先読み変動コマンド領域）にセーブする（Ｂ１７０８）。そして、先読みコマンド整合チェック処理を実行して（Ｂ１７０９）、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常であるか否か判定する（Ｂ１７１０）。
【０６０４】
なお、保留が変動表示ゲームを開始するときの保留数によって、ＭＯＤＥ部に対応する前半変動の時間が変化する。保留が変動表示ゲームを開始するときに、保留が他になければ長めの前半変動になり、新たに保留が発生して保留数が多ければ短めの前半変動となる。従って、前半変動の時間値が遷移しても、演出制御装置３００の内部コマンドが同じに扱えるように、受信した先読み変動系コマンドのＭＯＤＥ部をサブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部に変換しておく。
【０６０５】
また、リーチの種類は保留数に関係ないため、サブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部に対応する後半変動は保留数に依存しない。しかし、同一系統のリーチにも種類があるため、仮に先読み変動系コマンドのＡＣＴ部（後半変動の値）を変換せずに、演出制御装置３００がそのまま使うと数が多くなりチェックが困難になる。例えば、ノーマルリーチにも、ノーマルリーチ－１停止はずれ、ノーマルリーチ＋１停止はずれなどの種類が存在する。従って、同一系統のリーチを示すＡＣＴ部を、同じサブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部に変換することで、数を減らし、先読みコマンド整合チェック処理等のチェック処理の負担

を軽減する。
【０６０６】
次に、演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部（即ち、サブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部とＡＣＴ部）の少なくとも一方が０である場合（Ｂ１７０７の結果が「Ｎ」）、又は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常でない場合（Ｂ１７１０の結果が「Ｎ」）、変換後のコマンドに異常があるとして、先読み変動系コマンド処理を終了する。
【０６０７】
演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常である場合（Ｂ１７１０の結果が「Ｙ」）、先読み対象の保留情報（最新保留の情報）を先読み変動コマンド領域からロードし（Ｂ１７１１）、最新保留の先読み演出に関する先読み抽選処理を実行する（Ｂ１７１２）。先読み演出としては、例えば、連続予告演出（チャンス目先読み演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告などがある。続いて、最新保留の先読み演出（保留変化予告等）が発生するか否かを判定する（Ｂ１７１３）。最新保留の先読み演出が発生する場合（Ｂ１７１３の結果が「Ｙ」）、選出された先読み演出に対応するポイント情報を設定する（Ｂ１７１４）。
【０６０８】
次に、演出制御装置３００は、発生する先読み演出（保留変化予告等）が直ちに開始する演出であるか否か判定する（Ｂ１７１５）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（Ｂ１７１５の結果が「Ｙ」）、選出された先読み演出に対応する表示を設定する（Ｂ１７１６）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（Ｂ１７１５の結果が「Ｎ」）、保留シフト時（保留表示の移動時、保留数減少時）の先読み演出に対応する表示を設定、保存する（Ｂ１７１７）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。
【０６０９】
一方、演出制御装置３００は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（Ｂ１７１３の結果が「Ｎ」）、又は、発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（Ｂ１７１５の結果が「Ｎ」）、そのまま。先読み変動系コマンド処理を終了する。
【０６１０】
〔図柄系コマンド処理〕
次に、図５３を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図４９）における図柄系コマンド処理（Ｂ１２１０）の詳細について説明する。図５３は、演出制御装置３００によって実行される図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０６１１】
演出制御装置３００は、受信した図柄系コマンド（飾り特図１コマンド又は飾り特図２コマンド）のＭＯＤＥ部に対応する特図種別を設定する（Ｂ１８０１）。特図種別は、特図１又は特図２である。そして、図柄系コマンドのＭＯＤＥ部とＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、ＲＡＭ等の所定領域にセーブする（Ｂ１８０２）。ここで、特図１と特図２では、図柄の振分け割合が変わるので、ＭＯＤＥ毎にテーブルを使用して、図柄種別を設定する。なお、本実施形態において、図柄種別は、はずれ図柄や、図２８に示した１０Ｒ確変大当り図柄、４Ｒ確変大当り図柄、１０Ｒ通常大当り図柄に対応する。
【０６１２】
〔変動系コマンド処理〕
次に、図５４を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図４９）における変動系コマンド処理（Ｂ１２０６）の詳細について説明する。図５４は、演出制御装置３００によって実行される変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０６１３】
演出制御装置３００は、受信した変動系コマンド（変動コマンド）の特図種別（特図１又は特図２）が未確定であるか否かを判定する（Ｂ１９０１）。特図種別が未確定である

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

【０６１４】

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

【０６１５】

〔変動演出設定処理〕

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

【０６１６】

演出制御装置３００は、まず、変動パターン種別が、リーチなし変動（リーチ状態にならない変動）であるか否かを判定する（Ｂ２００１）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（Ｂ２００１の結果が「Ｙ」）、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定値（確率設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（Ｂ２００２）、変動系コマンド（変動コマンド）のＭＯＤＥ部と特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（Ｂ２００３）。リーチなし変動の場合、保留数が多いほど変動時間が短縮されるため、保留数に対応するテーブルのアドレスを取得している。

【０６１７】

演出制御装置３００は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（Ｂ２００１の結果が「Ｎ」）、即ち、リーチあり変動である場合、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定値（確率設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（Ｂ２００４）、変動系コマンド（変動コマンド）のＭＯＤＥ部と変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（Ｂ２００５）。

【０６１８】

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

【０６１９】

次に、演出制御装置３００は、予告の抽選結果に対応する演出（予告演出）の内容を決定する（Ｂ２０１１）。そして、設定値（確率設定値、設定）を示唆するための設定示唆

演出の内容を決定する（Ｂ２０１２）。その後、例えばリーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する停止図柄設定処理を実行する（Ｂ２０１３）。ここで、はずれ図柄の場合にばらけ目を決定するなど、飾り停止図柄を具体的に決定する。

【０６２０】

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

【０６２１】

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

【０６２２】

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

【０６２３】

〔当り系コマンド処理〕

次に、図５６を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図４９）における当り系コマンド処理（Ｂ１２０８）の詳細について説明する。図５６は、演出制御装置３００によって実行される当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【０６２４】

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

【０６２５】

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

【０６２６】

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

【０６２７】

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

【０６２８】

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

【０６２９】

以下、図５７から図６６を参照して、第１実施形態に係る設定示唆演出について説明する。

【０６３０】

〔設定示唆演出のタイムチャート〕

図５７は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出のタイムチャートである。本実施形態では、特図変動表示ゲームに関連して設定示唆演出を所定期間において複数回実行する場合について説明する。具体例として、始動入賞口３６または普通変動入賞装置３７に遊技球が入賞すると特図変動表示ゲームを開始し、ノーマルリーチ（１回目のリーチ）が発生する前に１回目の設定示唆演出（設定報知演出）を行い、ノーマルリーチの後、ＳＰリーチが発生（発生しなくてもよい）後で特図変動表示ゲーム終了前に２回目の設定示唆演出を実行する場合について説明する。なお、複数回は、２回だけでなく、３回以上の回数であってもよい。

【０６３１】

設定示唆演出は、表示装置４１（図４）において、例えば、変動表示ゲームを表示する際に、例えば、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣ（互いに識別可能な形状、色、模様を有するキャラクタ）を表示し、その表示個数により現在設定されている確率設定値を示唆可能とする演出であり、所定の確率（本実施形態では１／１００程度）で発生するものである。また設定示唆演出は、変動表示ゲーム以外の他のタイミング（例えば、球切れエラーの解除時）でも発生するものである。

【０６３２】

キャラＡは、例えば、いわゆる奇数設定を示唆し、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、奇数の確率設定値（１，３，５）のいずれかであることを示唆（報知）するものである。なお、確率設定値領域に記憶される内部的な確率設定値１～６が、各々、設定１～６に対応する。

【０６３３】

キャラＢは、例えば、いわゆる偶数設定を示唆し、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、偶数の確率設定値（２，４，６）のいずれかであることを示唆（報知）するものである。

【０６３４】
キャラＣは、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、高設定（確率設定値（５，６））のいずれかであることを示唆（報知）するものである。
【０６３５】
１回目の設定示唆演出では、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣがそれぞれ１～３個表示される。２回目の設定示唆演出では、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣがそれぞれ１～１０個表示されるが、４～１０個が選択され易くなっている。例えば、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの表示個数の差を１回目の場合よりも顕著にし、演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆がどのキャラクタを用いて行われているか判断できるようにしてよい。
【０６３６】
〔設定示唆演出の信頼度〕
図５８は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の信頼度の一例を示す表である。図５８は、あくまで例示するものであり、適宜変更可能である。
【０６３７】
設定示唆演出においては、例えば、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの個数により、そのキャラクタ（キャラ）による設定示唆演出の信頼度を設定することができる。キャラクタの個数を設定に応じた当選確率で抽選することによって、キャラクタの個数に応じた信頼度を設定できる。各個数への振り分けで抽選を行う場合には、当選確率は振り分け率（選択率）となる。各個数について振り分けでなく独立に抽選する場合には、重複当選することもあるが（例えば４個と７個に）、その場合にはいずれか一方の当選を選択する。
【０６３８】
なお、設定示唆演出をキャラＡ、キャラＢ、キャラＣのうち個数の最大のキャラクタのみによって行ってもよい（個数の最大でないキャラクタの数は設定に無関係に抽選し表示して設定示唆しないようにする）。
【０６３９】
前述のように、１回目の設定示唆演出では、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣがそれぞれ１～３個表示される。このため、キャラＡ～Ｃの各々の個数として１個、２個、３個の場合が、それぞれ、設定に応じた当選確率で抽選される。
【０６４０】
前述のように、２回目の設定示唆演出では、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣがそれぞれ１～１０個表示されるため、キャラＡ～Ｃの各々の個数として１個、２個、３個、４個、５個、６個、７個、８個、９個、１０個の場合が、それぞれ、設定に応じた当選確率で抽選される。なお、４～１０個が選択され易くなっているため、４～１０個の当選確率を１～３個の当選確率よりも顕著に大きくする（極端には１～３個の当選確率をゼロにする）。
【０６４１】
図５８に示すように、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの表示個数がそれぞれ１つ増えるごとに信頼度が１０％上昇するように設定され、１０個表示されると信頼度を１００％に設定することができる。例えば、１個、２個、３個のキャラＣはどの設定でも満遍なく出現するもので、高設定の設定示唆の信頼度が低くなっている。
【０６４２】
また、図５８に示す信頼度には、キャラクタの表示総数と最も表示個数の多いキャラクタの表示個数との割合を掛け合わせることも可能である。
【０６４３】
さらに、上記のように、本実施形態では、変動表示ゲーム中に設定示唆演出を複数回行うが、例えば、１回目と、２回目で特定のキャラクタが増加するように設定し、２回目の設定示唆演出では特定のキャラクタの増加量の大きさで（キャラクタの個数ではなく）、当該設定示唆の信頼度を報知してもよい。例えば、増加量の最も多いキャラクタによる設

定示唆を演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆演出とし、その増加量の大きさに基づいて当該設定示唆の信頼度を報知することも可能である。

【０６４４】

なお、設定示唆演出の設定は、前記のように、変動演出設定処理（図５５）のステップＢ２０１２及びステップＢ２０１４において行う。

【０６４５】

〔大当りの期待度〕

図５９は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出と大当りとの関係を示す表の一例である。図５９（Ａ）に示すように、本実施形態では、設定示唆演出が発生した場合には「大当り」の期待度が高く設定され、発生しない場合には、低く設定されている。図５９は、あくまで例示するものであり、適宜変更可能である。

【０６４６】

「大当り」が発生する場合において、設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を８０％とし、設定示唆演出なしに「大当り」が発生する割合を２０％に割り振っている。

【０６４７】

逆に「はずれ」が発生する場合において、設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を１％とし、設定示唆演出なしで「はずれ」が発生する割合を９９％としている。

【０６４８】

これにより、設定示唆演出があった場合には、その後「大当り」が発生するという期待感を遊技者に与えることができ、また設定示唆演出が無くても「大当り」が発生することで遊技者に驚きを与えることができる。

【０６４９】

図５９（Ｂ）に示すように、設定示唆演出に登場するキャラクタの第１態様（例えば数、色）を変化させることで設定示唆を行い、キャラクタの第２態様（例えば大きさ）で大当りの期待度を報知することも可能である。上記のように、キャラＡ，キャラＢ、キャラＣのうち最も表示個数が多いキャラクタにより演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆演出を行うことが可能である。また、キャラＡ，キャラＢ、キャラＣのうちいずれかのキャラクタが他のキャラクタと異なる色を有する場合は、当該異なる色を有するキャラクタにより演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆演出を行うことも可能である。

【０６５０】

「大当り」が発生する場合において、大きなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を５０％とし、前記大きなキャラクタよりも小さなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「大当り」が発生する割合を３０％とし、設定示唆演出なしに「大当り」が発生する割合を２０％としている。

【０６５１】

逆に「はずれ」が発生する場合において、大きなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を１％とし、前記大きなキャラクタよりも小さなキャラクタにより表示される設定示唆演出の後に「はずれ」が発生する割合を１％とし、設定示唆演出なしに「はずれ」が発生する割合を９８％としている。

【０６５２】

これにより、設定示唆演出があった場合には、その後「大当り」が発生するという期待感を遊技者に与えることができ、特に大きな表示のキャラクタにより設定示唆演出を行うことで、その期待感をさらに高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６５３】

〔画面遷移図〕

図６０は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の画面遷移図である。ここでは、変動表示がノーマルリーチを経てＳＰリーチに発展する飾り特図変動表示ゲームを実行する際に設定示唆演出を実行する場合について説明する。設定示唆演出はノーマルリーチ前（１回目）とＳＰリーチ（ＳＰ３リーチ）発生時（２回目）に実行する。

【０６５４】
図６０の（Ａ１）は、飾り特図変動表示ゲームを開始する際の表示画面である。表示装置４１の中央部に変動表示領域６１０（左領域６１０Ａ、中領域６１０Ｃ、右領域６１０Ｂ）が配置され、変動表示領域６１０において飾り停止図柄「６，１，２」が表示されている。また、表示装置４１の右下隅には変動表示領域６１５が配置され、変動表示領域６１５において停止図柄「６，１，２」が表示されている。また、表示装置４１の表示画面の右上隅の特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０には、それぞれ、特図１保留数を示す数字「３」と特図２保留数を示す数字「０」が表示されている。
【０６５５】
第１始動記憶を第１保留表示として表示する第１保留表示部６３０ａにおいて保留表示６３３（第１保留表示）が右側に移動（保留シフト）するとともに、四角形枠の保留消化領域６４０に第１保留表示部６３０ａの右端の保留表示６３３が移動する。第２始動記憶を第２保留表示（第２始動記憶表示）として表示する第２保留表示部６３０ｂには、現時点で、保留表示６３３は表示されていない。
【０６５６】
その後、（Ａ２）では、識別情報として飾り特別図柄（大図柄）の変動（↓↓↓）が変動表示領域６１０で実行中であり、識別情報として飾り縮小図柄（小図柄）の変動（↓↓↓）が変動表示領域６１５で実行中である。変動表示領域６１０の左領域６１０Ａ、右領域６１０Ｂ、中領域６１０Ｃで、それぞれ、左図柄、右図柄、中図柄が変動している。また、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。また、特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０には、それぞれ、特図１保留数を示す数字「２」と特図２保留数を示す数字「０」が表示されている。
【０６５７】
また、このとき、１回目の設定示唆演出として、表示装置４１には、キャラＡ（クマ）、キャラＢ（カエル）、キャラＣ（トラ）がそれぞれ複数表示される。（Ａ２）では、キャラＡが２個、キャラＢが２個、キャラＣが１個表示されているが、現時点ではキャラＡの設定示唆の信頼度が２０％、キャラＢの設定示唆の信頼度が２０％、キャラＣの設定示唆の信頼度が１０％であり、どのキャラクタにより演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆を行っているかはあまり明確ではない。
【０６５８】
しかし、設定示唆演出が複数回行われることを知っている遊技者にとっては、次の設定示唆演出で信頼度の高い設定示唆が行われることが予見できるので、このように設定示唆が明確ではない設定示唆演出であっても遊技者を演出に注目させ遊技に集中させることができる。
【０６５９】
なお、各キャラの表示位置は任意であり、静止画として表示してもよいし、各キャラの表情、及び表示位置が動く動画として表示してもよい。
【０６６０】
次に、（Ａ３）では、リーチ状態（ノーマルリーチ）となり、左図柄と右図柄が仮停止表示されるとともに１回目の設定示唆演出が終了する。なお、（Ａ３）では、各キャラの表示を消去しているが、そのまま表示し続けても良い。また、このとき、文字表示７５５ａ「リーチ」が変動表示領域６１０の下に表示される。
【０６６１】
その後、（Ａ４）では、リーチが、ノーマルリーチの状態からＳＰ３リーチに発展して、表示画面の中央でムービー演出（動画演出）が実行されるとともに、左図柄と右図柄が画面の上側の角に移動する。このとき、文字表示７５５ａ「リーチ」の表示は消失させてもよい。
【０６６２】
また、ＳＰ３リーチへの移行とともに、２回目の設定示唆演出が実行される。ここでは

、例えばムービー演出（動画演出）の周囲にキャラＡ、キャラＢ、キャラＣを表示するとともに、１回目の設定示唆演出よりも多く表示する。（Ａ４）では、キャラＡが３個、キャラＢが４個、キャラＣが５個表示されている。なお、ここでは、最も表示個数の多いキャラＣの個数（５個）により設定示唆を行う例を示し、キャラＣの設定示唆（確率設定値が５か６のいずれか）の信頼度を５０％として表示（設定）することができる。

【０６６３】

また、最も表示個数の多いキャラＣの個数（５個）とキャラクタの表示総数（３＋４＋５＝１２）との割合により、キャラＣの設定示唆の信頼度を（５／１２）×５０％＝２０．８％として表示（設定）することもできる。このとき、キャラＣによる設定示唆の信頼度がさらに高いことを報知するため、２回目の設定示唆演出において、キャラＡまたはキャラＢの表示個数を１回目よりも減少させるように抽選してもよい。

【０６６４】

さらに、キャラＣは、１回目に１個表示され、２回目に５個表示され、表示数が４個増加している。よって、例えば、１個当たりの信頼度の増加分を１０％として、２回目のキャラＣの設定示唆の信頼度を（個数に関係なく）増加量の４×１０％とすることもできる。

【０６６５】

その後、（Ａ５）では、特図変動表示ゲームが終了するとともに設定示唆演出も終了し、大当りの飾り停止図柄「３，３，３」が変動表示領域６１０に表示され、大当りの停止図柄「３，３，３」が変動表示領域６１５に表示される。また、文字表示７５５ｂ「大当り！！」が飾り停止図柄の下に表示される。また、このとき、保留消化領域６４０に表示されていた変動中保留表示６３３ａが消失し、これにより保留が１つ完全に消化されたことを確認できる。

【０６６６】

続いて、（Ａ６）では、大当りのラウンド遊技が開始し、大当り状態（特別遊技状態）となるとともに、大当りラウンドの演出が開始される。なお、上記設定示唆演出（１回目、及び／若しくは、２回目）において、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣを図６０に示す場合よりも大きく表示することにより、大当りの期待度がさらに高いことを報知（設定）するようにしてもよい。

【０６６７】

〔設定示唆演出（第１変形例）のタイムチャート〕

図６１は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第１変形例のタイムチャートである。第１変形例では、ノーマルリーチが発生する前に所定回数（３回）の擬似変動からなる擬似連続演出が実行され、１回目の設定示唆演出が２回目の擬似変動中に発生し、２回目の設定示唆演出が３回目の擬似変動中に発生する。擬似連続演出と、擬似変動の所定回数は、例えば、変動演出設定処理（図５５）のステップＢ２０１０で決定されてよい。なお、擬似連続演出は、１回の変動表示ゲームの開始から終了までの間に、飾り特別図柄（識別情報）を変動及び仮停止させる疑似変動を所定回数（所定ステップ）だけ行う演出である。

【０６６８】

キャラＡ（赤）（図６２Ａ）は、いわゆる奇数設定を示唆し、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、奇数の確率設定値（１，３，５）のいずれかであることを示唆するものである。

【０６６９】

キャラＢ（青）（図６２Ａ）は、いわゆる偶数設定を示唆し、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、偶数の確率設定値（２，４，６）のいずれかであることを示唆するものである。

【０６７０】

キャラＣ（黄）（図６２Ａ）は、例えば、現在設定されている確率設定値が、確率設定値（１～６）のうち、高設定（確率設定値（５，６）のいずれか）であることを示唆する

ものである。
【０６７１】
第１変形例では複数のキャラクタによりキャラクタ群を形成して表示する群演出を実行する。キャラクタ群において、キャラＡ（赤）とキャラＢ（青）の総数を一定（または、ほぼ一定）にし、その割合によって、確率設定値が偶数または奇数である旨の設定示唆の信頼度を報知する。キャラクタ群において、さらにキャラＣ（黄）の個数で確率設定値が高設定「５，６」である旨の設定示唆の信頼度を報知する。なお、キャラＡとキャラＢは、色を変えるだけで形状は同じにしてよい。
【０６７２】
キャラＡ（赤）とキャラＢ（青）は、排反事象である奇数設定と偶数設定を示唆するものであるから、総数を一定にし、キャラＡ（赤）とキャラＢ（青）の割合で設定示唆の信頼度を報知できる。
【０６７３】
１回目の設定示唆演出では、例えばキャラＡ（赤）：キャラＢ（青）の個数の比率を７：３とし、２回目の設定示唆演出では、キャラＡ（赤）：キャラＢ（青）の個数の比率を９：１とすることで、確率設定値が奇数である奇数設定の設定示唆の信頼度を高めることができる。例えば、比率７：３では、奇数設定の信頼度は７０％（偶数設定の信頼度は３０％）になり、比率９：１では、奇数設定の信頼度は９０％（偶数設定の信頼度は１０％）になってよい。
【０６７４】
また逆に、１回目の設定示唆演出では、例えばキャラＡ（赤）：キャラＢ（青）の個数の比率を３：７とし、２回目の設定示唆演出では、キャラＡ（赤）：キャラＢ（青）の個数の比率を１：９とすることで、確率設定値が偶数である偶数設定の設定示唆の信頼度を高めることも可能である。例えば、比率３：７では、偶数設定の信頼度は７０％（奇数設定の信頼度は３０％）になり、比率１：９では、偶数設定の信頼度は９０％（奇数設定の信頼度は１０％）になってよい。
【０６７５】
さらに、１回目の設定示唆演出では、例えばキャラＣ（黄）の表示数を５個とし、２回目の設定示唆演出では、キャラＣ（黄色）の表示数を７個と増加させることで、確率設定値が高設定であるとする設定示唆の信頼度を高めることも可能である。
【０６７６】
第１変形例では、１回目の設定示唆演出において、例えばキャラＣ（キャラＡ、キャラＢでもよい）が表示されない場合、またはキャラＡ、キャラＢ、キャラＣのいずれも表示されない場合は、大当りの期待度は低いものとして設定することが可能である。また、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣが全て表示されている場合は、大当りの期待度が高いものとして設定することも可能である。
【０６７７】
また、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣの表示される大きさや色の変化に基づいて大当りの期待度が変化するように設定することも可能である。このように設定示唆演出を行うキャラクタが大当りの期待度が高いことを示す場合、保留消化領域６４０の変動中保留表示６３３ａにおける大当りの期待度が高いことを示す表示態様変化とともに行ってもよいし、当該表示態様変化を禁止して遊技者が当該設定示唆演出に注目できるようにしてもよい。
【０６７８】
〔画面遷移図（第１変形例）〕
図６２Ａは、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第１変形例の画面遷移図（前半）である。図６２Ｂは、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第１変形例の画面遷移図（後半）である。
【０６７９】
図６２Ａの（Ｂ１）は、図６０の（Ａ１）と同様である。図６２Ａの（Ｂ２）は、図６

０の（Ａ２）と同様であるが、変動表示領域６１０で表示される変動表示は、擬似連続演出の１回目の擬似変動となっている。

【０６８０】

そして、（Ｂ３）では、擬似連続演出の１回目の擬似変動（単演出）が終わって左図柄と右図柄が仮停止表示されるとともに、中領域６１０Ｃでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示される。また、これから開始する擬似変動の実行回数（擬似連回数）を示す文字表示７５２「擬似２回」が表示される。

【０６８１】

その後、（Ｂ４）では、２回目の擬似変動が開始するとともに１回目の設定示唆演出（群演出）が行われる。例えば、（Ｂ４）に示すように、キャラＡ（星型★）、キャラＢ（星型☆）、キャラＣ（三角形△）による流星群が画面右から左に流れる映像が所定時間流れる。そして、当該映像が流れることにより大当りの期待度が高いことを報知することができる。

【０６８２】

このとき、例えば、キャラＡ（赤）の表示個数とキャラＢ（青）の表示個数の割合は、７：３であり、奇数設定の設定示唆の信頼度がやや高い状態であることを報知している。また、キャラＣ（黄）も表示されているため、このキャラＣ（黄）の表示により高設定であることを所定の信頼度（図５８でよい）により設定示唆することができる。なお、１回目の設定示唆演出（群演出）を行っている間、文字表示７５２「擬似２回」は表示したままでもよいし、消去してもよい。

【０６８３】

次に、（Ｂ５）では、１回目の設定示唆演出（群演出）が終了する。また、（Ｂ５）においても文字表示７５２「擬似２回」は表示されたままでもよいし、消去されてもよい。なお、変動表示領域６１０において２回目の擬似変動が継続している。

【０６８４】

そして、（Ｂ６）では、２回目の擬似変動が終了して左図柄と右図柄が仮停止表示されるとともに、中領域６１０Ｃでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄が停止表示される。また、同時に、これから開始する擬似変動の実行回数（擬似連回数）を示す文字表示７５２「擬似３回」が表示される。

【０６８５】

その後、図６２Ｂの（Ｂ７）では、３回目の変動飾り特別図柄（大図柄）の擬似変動（↓↓↓）が変動表示領域６１０で所定時間実行される。

【０６８６】

その後、（Ｂ８）では、２回目の設定示唆演出（群演出）が行われる。このとき、（Ｂ４）と同様に、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣによる流星群が画面右から左に流れる映像が所定時間流れる。しかし、今回は、キャラＡ（赤）の表示個数とキャラＢ（青）の表示個数の割合は、９：１であり、奇数設定であることを設定示唆する信頼度がさらに高くなっている。

【０６８７】

また、キャラＣ（黄）の表示個数も５個から７個に増加しているので、その増加分だけ設定示唆の信頼度が高くなっていることを報知することができる（図５８参照）。逆に２回目の設定示唆演出においてキャラＣ（黄）の表示個数が増加していない、または減少している場合は、キャラＣ（黄）の表示による設定示唆の信頼度それほど高くないことを報知することもできる。

【０６８８】

次に、（Ｂ９）では、リーチ状態となり、左図柄と右図柄が仮停止表示され、設定示唆演出（群演出）が終了する。この場合は、擬似連続演出は終了しているため、中領域６１０Ｃに擬似連図柄は表示されない。また、文字表示７５５「リーチ」が、変動表示領域６１０の下に表示される。

【０６８９】

その後、（Ｂ１０）では、特図変動表示ゲームが終了し、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５に「はずれ」の停止図柄「３，１，３」が表示される。また、このとき、保留消化領域６４０に表示されていた変動中保留表示６３３ａが消失し、これにより保留が１つ完全に消化されたことを確認できる。

【０６９０】

〔設定示唆演出（第２変形例）のタイムチャート〕

図６３は、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第２変形例のタイムチャートである。遊技機１０においては、大当りの期待度の高い保留の入賞に基づいて所定の確率でキャラゾーン演出（例えば、表示画面全体を用いた予告演出）を行う場合があり、このキャラゾーン演出により大当りの期待度が高いことを報知することができる。

【０６９１】

そこで、第２変形例では、キャラゾーン突入時に所定の確率で設定示唆演出を行い、設定示唆演出が登場することでキャラゾーンのみが発生する場合よりも大当りの期待度が高いことを報知する。

【０６９２】

また、キャラゾーン突入のきっかけとなった保留が消化されるまでキャラゾーンは継続し、その間、保留消化とともに複数回の変動表示ゲームが行われる。このとき、当該変動表示ゲームを開始する毎に設定示唆演出を行うとともに、回を重ねるごとに設定示唆の信頼度を高めるようにしている。

【０６９３】

このように、第２変形例では、キャラゾーン演出は、保留に基づく先読み演出（先読みゾーン演出）として複数回の特図変動表示ゲームに亘って実行されるもので、先読み変動系コマンド処理（図５２）で設定される。なお、これに限られず、キャラゾーン演出は、実行中の特図変動表示ゲームの大当りの期待度が高い場合など所定の契機（タイミング）で発生して複数回の変動表示ゲームに亘って実行されるものでよく、変動演出設定処理（図５５）などで設定されてよい。

【０６９４】

第２変形例では、第１始動記憶（第２始動記憶でもよい）に既に３つの保留（保留３、保留２、保留１）を有する場合において、大当りの期待度の高い保留（保留０）が入賞し、保留３、保留２、保留１、保留０の順に保留が消化される場合を考える。

【０６９５】

そして、保留３の消化の際に１回目の設定示唆演出を行い、保留２の消化の際に２回目の設定示唆演出を行い、保留１の消化の際に３回目の設定示唆演出を行い、保留０の消化の際に４回目の設定示唆演出を行う。

【０６９６】

１回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラＡが３個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラＢが２個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラＣは表示されない（０個表示される）。

【０６９７】

２回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラＡが３個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラＢが３個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラＣが１個表示される。

【０６９８】

３回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラＡが３個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラＢが５個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラＣが４個表示される。

【０６９９】

４回目の設定示唆演出では、例えば、奇数の確率設定値を設定示唆するキャラＡが３個表示され、偶数の確率設定値を設定示唆するキャラＢが５個表示され、高設定の確率設定値を示唆するキャラＣが７個表示される。

【０７００】
このように、特図変動表示ゲームの回数を重ねるごとに演出制御装置３００（遊技制御装置１００）が意図する設定示唆を行うキャラクタの表示個数を増加させている。図６３では、キャラＢの表示個数が増加してキャラＡよりも多くなっているので、確率設定値が偶数である旨の設定示唆の信頼度が奇数である旨の設定示唆の信頼度よりも高いと判断できる。
【０７０１】
また、キャラＣの表示個数が０個、１個、４個、７個と特図変動表示ゲームの回数を重ねるごとに多くなるので、キャラＣの表示態様（増加量）により高設定である旨の設定示唆の信頼度が高いことを報知することもできる。
【０７０２】
逆にキャラＣの表示個数が特図変動表示ゲームの回数を重ねても増加しない、または少なくなる場合は、キャラＣの表示態様（減少量）により高設定である旨の設定示唆の信頼度が低いことを報知することもできる。
【０７０３】
〔画面遷移図（第２変形例）〕
図６４Ａは、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第２変形例の画面遷移図（前半）である。図６４Ｂは、第１実施形態の遊技機１０が行う設定示唆演出の第２変形例の画面遷移図（後半）である。
【０７０４】
図６４Ａの（Ｃ１）は、飾り特図変動表示ゲームを開始する際の表示画面であり、図６０（Ａ１）と同様に停止図柄が表示されている。特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０には、それぞれ、特図１保留数を示す数字「４」と特図２保留数を示す数字「０」が表示されている。
【０７０５】
（Ｃ１）において、第１始動記憶を第１保留表示として表示する第１保留表示部６３０ａにおいて保留表示６３３（保留３）が右側に移動（保留シフト）するとともに、四角形枠の保留消化領域６４０に第１保留表示部６３０ａの右端の保留表示６３３が移動する。
【０７０６】
ここで、第１保留表示部６３０ａに表示されている保留表示６３３（保留０）は、入賞時に大当りの期待度が高く設定示唆演出を行うものとして事前判定されたものである。これにより、保留表示６３３（保留０）は、他の保留とは色等を異なる表示態様に保留変化して期待度が高いことを報知しているが、当該表示態様は省略してもよい。
【０７０７】
その後、（Ｃ２）では、図６０の（Ａ３）と同様の変動表示が行われるとともに、保留３の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留３）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。このとき、特図１保留数表示部６５０が表示する特図１保留数は「３」となっている。
【０７０８】
また、保留３の消化を開始する際に、１回目の設定示唆演出を行うとともにキャラゾーンに突入し、表示装置４１に表示されている背景（色、模様等）が変化する。
【０７０９】
（Ｃ２）では、キャラＡ（クマ）が３個表示され、キャラＢ（カエル）が２個表示され、キャラＣ（トラ）は表示されない。
【０７１０】
ところで、上記のように、保留表示６３３（保留０）は、入賞時に大当りの期待度が高く設定示唆演出を行うものとして事前判定されたものである。したがって、保留０が入賞した段階（（Ｃ１）よりも前の段階）でキャラゾーンに突入することも可能である。しかし、保留３を消化するときにキャラゾーンに突入させることで、保留３に対する注目度を高めることができる。

【０７１１】
その後（Ｃ３）では、１回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５に「はずれ」の停止図柄「３，２，９」が表示される、また、変動中保留表示６３３ａも消失することで保留３が消化済みとなる。このとき、キャラＡ、キャラＢが、停止図柄「３，２，９」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで１回目の設定示唆演出も終了する。
【０７１２】
次に、（Ｃ４）では、（Ｃ２）と同様の変動表示が行われるとともに、保留２の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留２）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。このとき、特図１保留数表示部６５０が表示する特図１保留数は「２」となっている。
【０７１３】
また、保留２の消化を開始する際に、２回目の設定示唆演出を行われ、キャラＡ（クマ）が３個表示され、キャラＢ（カエル）が３個表示され、キャラＣ（トラ）が１個表示される。
【０７１４】
その後（Ｃ５）では、２回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５に「はずれ」の停止図柄「５，７，８」が表示される、また、変動中保留表示６３３ａも消失することで保留２が消化済みとなる。このとき、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣは、停止図柄「５，７，８」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで２回目の設定示唆演出も終了する。
【０７１５】
次に、（Ｃ６）では、（Ｃ２）及び（Ｃ４）と同様の変動表示が行われるとともに、保留１の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留１）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。また、特図１保留数表示部６５０が表示する特図１保留数は「１」となっている。
【０７１６】
また、保留１の消化を開始する際に、３回目の設定示唆演出を行われ、キャラＡ（クマ）が３個表示され、キャラＢ（カエル）が５個表示され、キャラＣ（トラ）が４個表示される。
【０７１７】
その後（Ｃ７）では、３回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５に「はずれ」の停止図柄「４，２，１」が表示される、また、変動中保留表示６３３ａも消失することで保留１が消化済みとなる。このとき、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣが、停止図柄「４，２，１」に重ならない位置に移動し、あるいは消去されることで３回目の設定示唆演出も終了する。
【０７１８】
次に、（Ｃ８）では、（Ｃ２）、（Ｃ４）及び（Ｃ６）と同様の変動表示が行われるとともに、保留０の消化が開始される。このとき、実行中の特図変動表示ゲームに係る保留（保留０）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。このとき、特図１保留数表示部６５０が表示する特図１保留数は「０」となっている。
【０７１９】
また、保留０の消化を開始する際に、４回目の設定示唆演出を行われ、キャラＡ（クマ）が３個表示され、キャラＢ（カエル）が５個表示され、キャラＣ（トラ）が７個表示される。
【０７２０】
その後（Ｃ９）では、４回目の変動表示ゲームが終了し、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５に「はずれ」の停止図柄「２，６，９」が表示される、また、変動中保留表示６３３ａも消失することで保留１が消化済みとなり、これによりキャラゾーンは終了する。このとき、キャラＡ、キャラＢ、キャラＣが消去されることで４回目の設定示唆演

出も終了する。
【０７２１】
〔その他の設定示唆演出〕
図６５は、他の設定示唆演出の一例を説明する図である。図６５のように、キャラクタに代えて、打ち方指示表示のうちの右打ち指示表示６２０によって、表示装置４１で設定示唆演出が実行されてもよい。この場合に、右打ち指示表示６２０の個数が多いほど高設定の信頼度が高くなるようにしてよい。
【０７２２】
また、特図変動表示ゲーム中以外でも、遊技者が表示装置４１に注目し易いタイミングであれば設定示唆演出が実行されてよい。図６５の例では、大当りのファンファーレの際など遊技状態が通常遊技状態から特別遊技状態に移行する際に、右打ち指示表示６２０によって設定示唆演出が実行される。このように、遊技者が注目し易いタイミングで設定示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の見逃しを防止できる。また、大当りのファンファーレの際に、右打ちによって普図始動ゲート３４に遊技球を打ち出すように示唆する表示６２１「ゲートを狙え！！」も表示されている。
【０７２３】
右側の遊技領域３２に大当りのラウンド数上限値を選択する振分ゲートが設けられる場合に、普図始動ゲート３４の代わりに、この振分ゲートを狙うことを表示６２１で表示してもよい。なお、振分ゲートを遊技球が通過するまで、大当りラウンドが開始しないため、設定示唆演出の見逃しをさらに防止できる。
【０７２４】
図６６は、他の設定示唆演出の別例を説明する図である。図６６の例では、遊技者が故意に起こせずまた遊技を中断しなければならないようなエラー（ここでは球切れエラー）が発生した際に、設定示唆演出が実行される。このようにしても、遊技者が注目し易いタイミングで設定示唆演出が実行されることによって、設定示唆演出の見逃しを防止できる。
【０７２５】
図６６の（Ｄ１）で開始した飾り特図変動表示ゲーム中に、（Ｄ２）のように、シュート球切れスイッチ信号の検出による球切れエラーが発生し、エラー表示６２３「球切れエラー」が表示される。エラー表示６２３とともにキャラクタ６２５が表示されて、キャラクタ６２５の表示態様（表情）によって、高設定の信頼度が報知される。その後、（Ｄ３）のように、エラーが解除されたことを示すエラー解除表示６２７「エラーが解除されました」とともに、キャラクタ６２５が表示されて、キャラクタ６２５の表示態様（表情）によって、同様に高設定の信頼度が報知される。
【０７２６】
［第１実施形態の作用・効果］
上記によれば、第１実施形態の遊技機１０は、識別情報を変動表示させる変動表示ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる場合に、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１０において、遊技に関する設定に応じた設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（設定キースイッチ９３、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、所定期間において、前記設定値に関する情報（確率設定値）を示唆する設定示唆演出を複数回実行可能である。
【０７２７】
上記構成により、変動表示ゲーム等に関連して設定示唆演出を所定期間（例えば、一の変動表示ゲームの期間や複数の変動表示ゲームに亘る期間）において複数回実施することで、遊技者を演出に注目させて遊技に集中させることができるとともに遊技の興趣を高めることが可能である。
【０７２８】
第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、一の変動表示ゲーム

において、設定示唆演出を複数回実行可能である。
【０７２９】
上記構成により、複数回の設定示唆演出が行われる一の変動表示ゲームに対する注目度を高めることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。
【０７３０】
第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、複数の変動表示ゲームに亘って、設定示唆演出を複数回実行可能である。
【０７３１】
上記構成により、ゾーン演出等、複数の変動表示ゲームに亘って行われる演出のタイミングに合わせて設定示唆演出を行うことで遊技者を演出に注目させるとともに、遊技に集中させることができる。
【０７３２】
第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、後に実行される設定示唆演出の示唆の信頼度が、先に実行される設定示唆演出の示唆の信頼度よりも大きくなるように、複数回の設定示唆演出を設定する。
【０７３３】
上記構成により、タイミングによって設定示唆の信頼度に差異を設けることによって、遊技者は演出を見ながら特定のタイミングで設定示唆の演出が出てくるかどうか待つ楽しみが生まれる。したがって、次に表れる設定示唆演出に対する期待感を高めることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。
【０７３４】
第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、設定示唆演出を出現させることによって、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる期待度を報知可能であり、設定示唆演出の態様の変化（キャラクタ数の増加など）によって、設定示唆演出の示唆の信頼度を変化させる。
【０７３５】
上記構成により、設定示唆演出を特別結果（大当り）の期待度に関連付けることで、確率設定値を気にせずに遊技を行っている遊技者であっても演出に注目させ、設定示唆演出の態様の変化を設定示唆の信頼度に関連付けることで遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。
【０７３６】
第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、複数回の設定示唆演出において同一の種類の画像（キャラＡ、キャラＢ、キャラＣ）を表示装置４１で表示することによって、複数回の設定示唆演出の演出態様を互いに関連付ける。
【０７３７】
上記構成により、同一種類のキャラクタを設定示唆演出において複数回表示することで、複数回行われる設定示唆演出が互いに関連したものでありそれに注目することで設定示唆を把握できるようにすることで、遊技者を演出に注目させることができるとともに、遊技に集中させることができる。
【０７３８】
また、第１実施形態の遊技機１０は、識別情報を変動表示させる変動表示ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる場合に、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１０において、遊技に関する設定に応じた設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（設定キースイッチ９３、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、設定値に関する情報（確率設定値）を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、設定示唆演出を出現させることによって、変動表示ゲームの停止結果が特別結果となる期待度を報知可能であることを特徴とする。
【０７３９】

上記構成により、特別結果（大当り）の期待度と関連づけられた設定示唆演出を行うことで、設定示唆演出の見逃しを防止することができる。

【０７４０】

第１実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、キャラクタ（キャラＡ，キャラＢ，キャラＣ）を表示装置４１に表示することによって、設定示唆演出を実行可能である。

【０７４１】

上記構成により、簡易かつ識別容易な態様で設定示唆演出を行うことができる。

【０７４２】

[第２実施形態]

図６７から図７５を参照して、第２実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第１実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第１実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第２実施形態は、設定可変状態（設定変更モード）における表示用確率設定値とその表示の仕方に関するものである。

【０７４３】

〔作業用設定値、表示用確率設定値、演出制御情報〕

図６７は、第２実施形態の遊技機１０の作業用設定値と表示用確率設定値（設定例１，２，３，４）と演出制御情報（演出設定値、演出用設定値）との対応関係を示す表である。通常、遊技制御装置１００は、６個の作業用設定値「０，１，２，３，４，５」（設定値）を保持し、これに対応して確率設定値（設定値に関する情報であって、大当り確率（及び小当たり確率）に対応する情報）「１，２，３，４，５，６」を備えている。しかし、遊技機１０によっては、異なる確率設定値に対応する大当り確率（及び小当たり確率）が同じであり、表示用確率設定値の設定の種類を６個よりも少ない数にする場合がある。即ち、ホール関係者等の混乱を防止するため、遊技機１０の内部で使用又は記憶される確率設定値が異なっても、同じ大当り確率（及び小当たり確率）であれば、大当り確率（及び小当たり確率）に対応付けられる表示用確率設定値を同じにする。同じ表示用確率設定値は、同じ大当り確率（及び小当たり確率）を意味する。

【０７４４】

図６７の設定例１では、作業用設定値０－５に対して表示用確率設定値として１－６がそれぞれ設定され、表示用確率設定値は互いに異なる値に設定されている。設定例２では、６個の作業用設定値に対応する表示用確率設定値を全て「１」に設定する場合を表している。設定例３では、作業用設定値「０」，「１」，「２」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「１」に設定し、作業用設定値「３」，「４」，「５」に対応する表示用確率設定値を「２」に設定する場合を表している。設定例４では、作業用設定値「０」，「１」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「１」に設定し、作業用設定値「２」，「３」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「２」に設定し、作業用設定値「４」，「５」に対応する表示用確率設定値をそれぞれ「３」に設定する場合を表している。

【０７４５】

設定例１では、設定値変更スイッチとしてのＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押すたびに表示用確率設定値が変化するので、作業者はＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に遊技機１０（遊技制御装置１００）が反応していることを識別できる。

【０７４６】

一方、設定例２では、作業用設定値の値に関わらず、いずれの表示用確率設定値も「１」であるため、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押す前後で表示用確率設定値の表示が「１」のままで変化はなく、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に対応して性能表示装置１５２（表示部）の表示が反応しているか否か識別できない。また、設定例３においても、作業用設定値を「０」から「１」、「１」から「２」、「３」から「４」、「４」から「５」にそれぞれ変更する際の操作に遊技機１０（遊技制御装置１００）が反応しているか否か識別できない。さらに、設定例４においても、作業用設定値を「０」から「１

」、「２」から「３」、「４」から「５」にそれぞれ変更する際の操作に遊技機１０（遊技制御装置１００）が反応しているか否か識別できない。
【０７４７】
そこで、本実施形態では、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下する毎に、すなわち作業用設定値を変更する毎に、一時的に表示用確率設定値の表示をＲＡＭ初期化スイッチ１１２の押下前後とは異なる表示にすることで、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に遊技機１０（遊技制御装置１００）が反応しているか否か識別できるようにしている。
【０７４８】
〔確率設定変更／確認処理〕
図６８は、第２実施形態の遊技機１０の確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態の確率設定変更／確認処理の手順は第１実施形態と類似するが、作業用設定値（及び表示用確率設定値）を変更する前後において、確率設定値表示データとして中間データ（中間情報）を性能表示装置１５２に送信（表示）することが特徴となっている。
【０７４９】
図６８に示すように、作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）の作業用設定値を「０」乃至「５」の範囲で＋１更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値１～６を＋１更新したのち（Ａ２４１０）、確率設定値表示データとして中間データを確率設定値表示データ領域に設定し（Ａ２４１１）、設定された確率設定値表示データ（中間データ）を出力する（Ａ２４１２）。この場合、次の確率設定値表示データを出力する（Ａ２４０４）まで、性能表示装置１５２は中間データに基づいた表示態様となる。なお、中間データを表示する時間が短く、作業者に認識できない場合には、確率設定値表示データ（中間データ）を出力したのち、所定時間遅延させるためのタイマーを作動させてもよい。
【０７５０】
中間データの表示態様としては、４桁の性能表示装置１５２の各桁の数字等を表示するためのＬＥＤ（発光部材：ここでは８セグメントａ，ｂ，ｃ，ｄ，ｅ，ｆ，ｇ，Ｄｐ）を全て消灯させる表示態様（図６９、図７０）、ＬＥＤを全て点灯させる表示態様（図７１）、ＬＥＤの一部の特定位置を点灯させる表示態様（図７２）（表示用確率設定値を示す表示態様とは異なる）がある。
【０７５１】
また、表示用確率設定値の表示はそのままにし、表示用確率設定値を表示する桁とは異なる桁の少なくともいずれかのＬＥＤを発光させる表示態様もある（図７３）。
【０７５２】
また、設定変更中において、遊技制御装置１００（図３）が性能表示装置１５２に送信（表示）する表示用確率設定値の情報には、表示用確率設定値を表示するＬＥＤ（セグメントａ，ｂ，ｃ，ｄ，ｅ，ｆ，ｇ）を点灯させる点灯パターンデータのみならず、当該ＬＥＤの右下にあるドット状のＬＥＤ（セグメントＤｐ）を点灯させるドットデータ（Ｄｐ＝１）（付加情報）を包含させている。よって、中間データとしては、ドットも含め性能表示装置１５２を構成するＬＥＤを全て消灯させる表示態様（図７４）、セグメントＤｐの点灯を維持しつつそれ以外のＬＥＤを全て消灯させる表示態様（図７５）もある。
【０７５３】
ところで、遊技制御装置１００は、設定変更後の作業用設定値（確率設定値）の情報を演出制御装置３００（図４）に送信し（図６Ｂ、Ａ１０４４）、これを演出制御装置３００が受信（図５０、Ｂ１３２３）して演出設定値（演出用設定値）として利用できるようになっている。そして、演出制御装置３００は、図６７に示すように、作業用設定値「０」から「５」に対応した演出制御情報「１」から「６」を演出設定値として備えている。ここで、演出制御装置３００は、演出設定値としての演出制御情報「１」から「６」に基づいて演出をそれぞれ異なる内容にすることができる。例えば、図５５の変動演出設定処理では設定値に基づいて演出内容が設定されている。これにより、確率設定値を変更する

毎に演出制御情報を変更して演出にバリエーションを与えることで遊技機１０に対する興趣を向上させることができる。

【０７５４】

〔性能表示装置の表示例〕

図６９は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様を表す模式図である。図６９における中間データは、性能表示装置１５２を構成するＬＥＤを全て消灯させる表示態様を備えている。

【０７５５】

また、確率設定値表示データは、性能表示装置１５２の桁３に「Ｓ」の文字、桁２に「Ｅ」の文字、桁１に「Ｔ」の文字がそれぞれ現れるように（「ＳＥＴ」の文字が現れるように）、そして桁０に現在の表示用確率設定値の値が現れるようにＬＥＤが点灯する表示態様を備えている。また、確率設定値表示データは、桁１、桁２、桁３のＬＥＤが消灯し、桁０（他の桁に表示させてもよい）に現在の表示用確率設定値の値が現れるようにＬＥＤが点灯する表示態様を備えることもできる。

【０７５６】

図６９に示すように、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンの状態で電源投入すると設定変更モード（設定可変状態）となる。この場合、遊技制御装置１００のＲＡＭ１１１ｃの確率設定値領域に記憶された確率設定値（ここでは、「１」乃至「６」のいずれか任意の値で、前回の最終的な作業用設定値に１加えた値に相当する）が読み出され、性能表示装置１５２の桁３に「Ｓ」の文字、桁２に「Ｅ」の文字、桁１に「Ｔ」の文字がそれぞれ現れ、桁０において一種類の表示用確率設定値の値「１」が点灯表示され、全体として「ＳＥＴ１」の文字が点灯表示される。なお、設定可変状態（設定変更モード）に入ったときに作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）には、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から１減算した値）が格納されてよい。

【０７５７】

そして、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（例えば「０」から「１」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。または、「ＳＥＴ」の点灯を維持したまま表示用確率設定値「１」を一時消灯する表示態様としてもよい。

【０７５８】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値（例えば「１」）に対応して変更後の表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」（見た目の変化はない）が点灯表示される。

【０７５９】

再び、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（例えば「１」から「２」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。

【０７６０】

そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値（例えば「２」）に対応して変更後の表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」（見た目の変化はない）が点灯表示される。

【０７６１】

以上のように、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに、表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」が一時的に消灯してその後再点灯されるように識別でき、設定キースイッチ９３をオフにすると全て消灯する。また、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに、作業用設定値領域の作業用設定値が変更されるとともに、設定キースイッチ９３をオフにすると最後に更新された作業用設定値に対応する確率設定値が確率設定値領域に記憶される。

【０７６２】

図７０は、第２実施形態の遊技機１０の設定例２、又は設定例３の表示用確率設定値の

表示態様を表す模式図である。
【０７６３】
まず、図７０において、表示用確率設定値が設定例３の場合であって設定変更開始時の作業用設定値が「１」の場合を便宜的に考える。
【０７６４】
設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンの状態で電源投入すると、性能表示装置１５２（桁０）には、作業用設定値「１」に対応する表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」が点灯表示される。
【０７６５】
そして、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（「１」から「２」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。
【０７６６】
そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値（例えば「２」）に対応した変更後の表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」（見た目の変化はない）が点灯表示される。
【０７６７】
再び、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（「２」から「３」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。
【０７６８】
そして、所定時間経過後に、変更された作業用設定値「３」に対応する表示用確率設定値「２」を包含する文字「ＳＥＴ２」が点灯表示される。これにより、作業者は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の押下により表示用確率設定値が「１」から「２」に変更されたことを視認できる。
【０７６９】
以上のように、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに作業用設定値の変更に伴って表示用確率設定値が（１→１→２→２→２→１→・・・）というように変更するとともに、表示用確率設定値の値が切り替わる際に一時的に消灯し、その後次の表示用確率設定値が表示され、設定キースイッチ９３をオフにすると全て消灯する。
【０７７０】
次に、図７０において、表示用確率設定値が設定例４の場合であって設定変更開始時の作業用設定値が「０」である場合を便宜的に考える。
【０７７１】
設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンの状態で電源投入すると、性能表示装置１５２（桁０）には、作業用設定値「０」に対応する表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」が点灯表示される。
【０７７２】
そして、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（「０」から「１」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。
【０７７３】
そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値「１」に対応した変更後の表示用確率設定値「１」を包含する文字「ＳＥＴ１」（見た目の変化はない）が点灯表示される。
【０７７４】
再び、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、作業用設定値の値が変更（「１」から「２」）され、所定時間、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する。
【０７７５】
そして、当該所定時間経過後に、変更された作業用設定値「２」に対応した変更後の表示用確率設定値「２」を包含する文字「ＳＥＴ２」が点灯表示される。これにより、作業者は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の押下により表示用確率設定値が「１」から「２」に変更されたことを視認できる。その後、図示は省略するが、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２

を２回押下すると、作業用設定値「４」に対応する表示用確率設定値「３」を包含する文字「ＳＥＴ３」が点灯表示される。

【０７７６】

以上のように、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに作業用設定値の変更に伴って表示用確率設定値が（１→１→２→２→３→３→１→・・・）というように変更される。また、表示用確率設定値の値が切り替わる際に全てのＬＥＤが所定時間消灯し、その後次の表示用確率設定値が点灯表示される。さらに、設定キースイッチ９３をオフにすると全てのＬＥＤが消灯する。

【０７７７】

図７１は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第１変形例を表す模式図である。以後説明する変形例は、設定例２を例として説明するが、設定例１、設定例３、及び設定例４にも適用可能である。

【０７７８】

第１変形例において、中間データは、図６９（又は図７０）とは逆に、性能表示装置１５２の桁３、桁２、桁１、桁０における全てのＬＥＤが点灯表示される（少なくとも桁３、桁２、桁１のいずれかの桁が点灯表示されればよい）表示態様を備えている。一方、確率設定値表示データは、性能表示装置１５２の桁３、桁２、桁１においてＬＥＤが全て消灯し（前記のように「ＳＥＴ」の文字を表示する態様としてもよい）、桁０において表示用確率設定値の表示を構成するＬＥＤを点灯させる表示態様を備えている。

【０７７９】

第１変形例における表示用確率設定値の表示態様は図７０と同様に遷移する。一方、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下すると、中間データにより、所定時間、桁３、桁２、桁１、桁０のＬＥＤが全て点灯し、その後、変更後の表示用確率設定値が表示される。

【０７８０】

よって、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下する毎に、桁０の表示用確率設定値の点灯表示が所定時間消え、代わりに桁３、桁２、桁１、桁０の全てのＬＥＤが所定時間点灯する。

【０７８１】

図７２は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第２変形例を表す模式図である。図７２に示す第２変形例は、中間データの表示態様を除いて図６９に示す表示態様と同様に遷移する。一方、中間データは、表示用確率設定値と同じ桁（桁０）に表示され、且つ変更前の表示用確率設定値及び変更後の表示用確率設定値とは異なる表示態様を備えている。

【０７８２】

図７２に示すように、中間データは、例えば、桁０のＬＥＤ（セグメントｇ）のみを点灯させる表示態様を備えている。その他、第２変形例では、表示用確率設定値を示す表示以外の表示であればどのような表示態様でも適用できる。また、他の桁（桁３、桁２、桁１）にも中間データにより任意の表示を行うようにしてもよい。

【０７８３】

よって、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下する毎に、桁０の表示用確率設定値の点灯表示が所定時間消え、代わりに桁０の特定位置のＬＥＤ（例えばセグメントｇ）が所定時間点灯する。

【０７８４】

図７３は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第３変形例を表す模式図である。図７３に示す第３変形例は、中間データの表示態様を除いて図６９に示す表示態様と同様に遷移する。一方、中間データは、表示用確率設定値が表示される桁（桁０）とは異なる桁（桁３、桁２、桁１）にも表示され、且つ桁０においては表示用確率設定値の表示が維持されている。すなわち、中間データは、全体として変更前の表示用確率設定値及び変更後の表示用確率設定値とは異なるが、表示用確率設定値を表示する桁においては変更前の表示用確率設定値の情報を共有する表示態様となって

いる。
【０７８５】
第３変形例において、遊技制御装置１００は、確率設定値表示データ領域に記憶されている表示用確率設定値（桁０）の情報と第３変形例に係る中間データ（桁３、桁２、桁１）を合成して当該合成データ（中間データ）を確率設定値表示データとして確率設定値表示データ領域に設定する（図６８、Ａ２４１１において実行される）。
【０７８６】
図７３に示すように、中間データとしては、桁３、桁２、桁１の全てのＬＥＤが点灯する表示態様を備えており、合成データとしては、桁３、桁２、桁１において全てのＬＥＤが点灯し、桁０において変更前の表示用確率設定値を表示するＬＥＤが点灯する表示態様を備える。なお、確率設定値表示データは、桁０に確率設定値を点灯表示し、桁3、桁２、桁１は消灯する表示態様を備えているが、前記と同様に「ＳＥＴ」の文字を表示するようにしてもよい。
【０７８７】
よって、作業者がＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下する毎に、桁３、桁２、桁１の全てのＬＥＤが所定時間点灯し、且つその間の表示用確率設定値の点灯表示も維持される。
【０７８８】
図７４は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第４変形例を表す模式図である。図７４に示す第４変形例は、表示用確率設定値（付加情報）による表示を除いて図６９に示す表示態様と同様に遷移する。
【０７８９】
第４変形例において、遊技制御装置１００は、上記同様に、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２及び設定キースイッチ９３をオン状態にして遊技機１０に電源投入することで設定可変状態（第１状態）となる。このとき、遊技制御装置１００は、確率設定値表示データにドットデータ（Ｄｐ＝１）（付加情報）を追加する。これにより、表示されている表示用確率設定値「１．」が設定変更中の暫定値であることを示すことができる。
【０７９０】
一方、中間データとしては、性能表示装置１５２の全てのＬＥＤが消灯する表示態様を備えている。よって、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに性能表示装置１５２において桁３、桁２、桁１の「ＳＥＴ」を表示するＬＥＤ、桁０の表示用確率設定値「１」を表示するＬＥＤ、及び桁０のドットを表示するＬＥＤ（セグメントＤｐ）が所定時間消灯する。
【０７９１】
なお、設定キースイッチ９３をオフにすることにより設定終了状態（第２状態）となる。このとき、遊技制御装置１００は設定変更後（確定後）の表示用確率設定値（ドットデータ（Ｄｐ＝０）を含む）を示す確率設定値表示データ（桁３、桁２、桁１の「ＳＥＴ」を表示するＬＥＤは消灯する表示態様を有する）を確率設定表示データ領域に設定することで、設定変更後の表示用確率設定値「１」を所定時間表示し、その後表示用確率設定値「１」の点灯表示を消灯する。
【０７９２】
図７５は、第２実施形態の遊技機１０における設定例２の表示用確率設定値の表示態様の第５変形例を表す模式図である。図７５に示す第５変形例は、中間データによる表示を除いて図７４に示す第４変形例の表示態様と同様に遷移する。
【０７９３】
一方、中間データとしては、桁３、桁２、桁１の「ＳＥＴ」を表示するＬＥＤ及び桁０の表示用確率設定値を表示するＬＥＤは消灯し、ドットデータ（Ｄｐ＝１）（付加情報）を表示するＬＥＤ（セグメントＤｐ）が点灯する表示態様を備えている。よって、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下するたびに性能表示装置１５２において桁３、桁２、桁１の「ＳＥＴ」の文字を表示するＬＥＤ、及び桁０の表示用確率設定値を表示するＬＥＤが消灯する一方、桁０のドットを表示するＬＥＤ（セグメントＤｐ）の点灯は維持される。し

たがって、操作に対応して性能表示装置１５２の表示が反応しており、且つ設定変更中であることが容易に識別できる。
【０７９４】
［第２実施形態の作用・効果］
本実施形態は、ゲーム（始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示させる変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置１００）を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に、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１０において、遊技に関する設定に応じた設定値（作業用設定値、確率設定値）を変更可能な設定変更手段（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定キースイッチ９３）と、発光部材（ＬＥＤ）を発光させることによって設定値に関する情報（大当り確率に対応する情報、表示用確率設定値）を表示可能な表示部（性能表示装置１５２）と、を備え、設定変更手段は、設定値（作業用設定値）を変更するための第１のスイッチ（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）を備え、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、第１のスイッチ（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）の操作に対応して設定値（作業用設定値）を変更するとともに変更後の設定値に関する情報（表示用確率設定値）を表示部（性能表示装置１５２）に表示可能とされ、設定値（作業用設定値）を変更する際に、変更前の設定値に関する情報（表示用確率設定値）及び変更後の設定値に関する情報（表示用確率設定値）とは異なる中間情報（中間データ）を表示部（性能表示装置１５２）に表示したのち、変更後の設定値に関する情報（表示用確率設定値）を表示部（性能表示装置１５２）に表示する。
【０７９５】
上記構成により、確率設定値の変更の前後において一時的に変更前後の設定値に関する情報（表示用確率設定値）とは表示態様が異なる中間データが表示されるので、作業者は設定変更時の操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）の操作に対応して表示部（性能表示装置１５２）の表示が反応しているか否かを識別することができる。
【０７９６】
本実施形態において、設定値に関する情報（表示用確率設定値）は、設定値（作業用設定値）によらず同一であり、且つゲームが特別結果となる確率値に対応する情報である。
【０７９７】
上記構成において、操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）の押下の前後において設定値に関する情報（表示用確率設定値）に変更はないが、前記の中間データが表示されるので、操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）の操作に対応して表示部（性能表示装置１５２）の表示が反応しているか否かを識別することができる。
【０７９８】
本実施形態において、中間情報（中間データ）は、発光部材（ＬＥＤ）を全て消灯させる情報、又は発光部材を全て点灯させる情報であることを特徴とする。
【０７９９】
上記構成により、変更前の設定値に関する情報（表示用確率設定値）から変更後の設定値に関する情報（表示用確率設定値）への変更を容易に識別することができる。
【０８００】
本実施形態において、表示部（性能表示装置１５２）は、複数の桁を有し、中間情報（中間データ）は、設定値に関する情報（表示用確率設定値）を表示する桁とは異なる桁に表示される。
【０８０１】
上記構成により、中間データの表示により表示部（性能表示装置１５２）が操作に反応していることを示すとともに設定値に関する情報（表示用確率設定値）は消去されないので設定値に関する情報（表示用確率設定値）の視認性の低下を回避することができる。
【０８０２】
本実施形態において、表示部（性能表示装置１５２）は、設定値に関する情報（表示用確率設定値）と、設定値に関する情報（表示用確率設定値）とは異なる付加情報（Ｄｐ＝１）と、を表示可能とされ、設定変更手段（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定キースイ

ッチ９３）は、設定値（作業用設定値）の変更が可能である設定可変状態に移行させるための第２のスイッチ（設定キースイッチ９３）を備え、第２のスイッチ（設定キースイッチ９３）は、設定可変状態への移行を許容する第１状態と、設定可変状態を終了させる第２状態と、に状態を可変可能であり、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、第１状態のときに設定値に関する情報（表示用確率設定値）とともに付加情報（Ｄｐ＝１）を送信（表示）し、第２状態のときに付加情報の送信（表示）を停止させ（ドットデータ（Ｄｐ＝０）を送信し）、中間情報（中間データ）は、付加情報（ドットデータ（Ｄｐ＝１））を包含する。

【０８０３】

上記構成により、設定変更中において操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）が押下されても設定変更中であることを示すＬＥＤ（セグメントＤｐ）の点灯が消灯することなく維持されるので、設定変更中を示す表示の信頼性を高めることができる。

【０８０４】

本実施形態において、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）を備え、演出制御手段（演出制御装置３００）は、設定値（作業用設定値）に基づいて前記演出を制御し、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、変更後の設定値（最終的な作業用設定値、確率設定値）の情報を演出制御手段（演出制御装置３００）に送信する。

【０８０５】

上記構成により、変更後の設定値に対応する演出を実行できるため、演出にバリエーションを与えることで遊技機１０に対する興趣を向上させることができる。

【０８０６】

［第３実施形態］

図７６から図８０を参照して、第３実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第１実施形態や第２実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第１実施形態や第２実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第３実施形態は、設定変更状態における入力の受け付けに関するものである。

【０８０７】

〔確率設定変更／確認処理〕

始めに、図７６を参照して、第３実施形態に係る確率設定変更／確認処理について説明する。図７６は、第３実施形態に係る確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。

【０８０８】

第３実施形態に係る確率設定変更／確認処理には、第１実施形態に係る確率設定変更／確認処理に加えて、Ａ２６０１及びＡ２６０２の処理が追加される。

【０８０９】

遊技制御装置１００は、第１実施形態に係る確率設定変更／確認処理で上述したようにステップＡ２４０１からステップＡ２４１０の処理を行った後、所定のスイッチの入力があるか否かを判定する（Ａ２６０１）。所定のスイッチの入力は、例えば、始動口スイッチ（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～３５ｎの入力である。なお、所定のスイッチの入力には、特定領域スイッチ７２、特別変動入賞装置３８、３９の大入賞口スイッチ４３、残存球排出口スイッチ７３、アウト球検出スイッチ７４といった、インタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１に入力されるものを含めてもよい（図３参照）。

【０８１０】

所定のスイッチの入力がある場合には（Ａ２６０１の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００は、スイッチ入力に対応する処理を実行し（Ａ２６０２）、確率設定変更／確認処理を終了する。

【０８１１】

スイッチ入力に対応する処理では（Ａ２６０２）、遊技制御装置１００は、スイッチ入力があったことを示すスイッチ入力コマンドを演出制御装置３００に送信する。また、演出制御装置３００は、後述する単発系コマンド処理のステップＢ３３０２の処理によって遊技制御装置１００からのスイッチ入力コマンドを受信することで、始動口ＬＥＤの点灯等を行う。同様に、遊技制御装置１００は、第２ドライバ１３８ｂと第３ドライバ１３８ｃを介して一括表示装置５０にオン／オフ駆動信号を出力して、一括表示装置５０を点灯させるようにしてもよい。

【０８１２】

他方で、所定のスイッチの入力がない場合には（Ａ２６０１の結果が「Ｎ」）、遊技制御装置１００は、そのまま確率設定変更／確認処理を終了する。

【０８１３】

〔単発系コマンド処理〕

図７７は、第３実施形態に係る単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【０８１４】

第３実施形態に係る単発系コマンド処理には、第１実施形態に係る単発系コマンド処理に加えて、Ｂ３３０１及びＢ３３０２の処理が追加される。

【０８１５】

演出制御装置３００は、第１実施形態に係る単発系コマンド処理で上述したようにステップＢ１３０１からステップＢ１３２７の処理を行った後、ＭＯＤＥ部が設定確認系のコマンドを表していない場合には（Ｂ１３２７の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部がスイッチ入力コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ３３０１）。演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部がスイッチ入力コマンドの範囲内である場合に、遊技制御装置１００からスイッチ入力コマンドを受信していることになり、スイッチ入力があると判定する。

【０８１６】

ＭＯＤＥ部がスイッチ入力コマンドを表す場合には（Ｂ３３０１の結果が「Ｙ」）、演出制御装置３００は、スイッチ入力時処理を実行してから（Ｂ３３０２）、単発系コマンド処理を終了する。

【０８１７】

スイッチ入力時処理では（Ｂ３３０２）、演出制御装置３００は、スイッチ入力コマンドを受信することによって、始動口ＬＥＤを点灯、又は、表示装置４１の表示画面にチェック項目表示を行う。演出制御装置３００は、スイッチ入力コマンドを受信した際に装飾ＬＥＤを順次点灯させたり、可動役物やスピーカ１９（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）を動作させてもよい。

【０８１８】

他方で、ＭＯＤＥ部がスイッチ入力コマンドを表さない場合には（Ｂ３３０１の結果が「Ｎ」）、演出制御装置３００は、第１実施形態に係る単発系コマンド処理で上述したようにステップＢ１３２９以降の処理を進める。

【０８１９】

〔ホール・遊技者設定モード処理〕

図７８を参照して、前述したメイン処理（図４７）におけるホール・遊技者設定モード処理（Ｂ００１１）の詳細について説明する。図７８は、第３実施形態に係るホール・遊技者設定モード処理の手順を示すフローチャートである。ホール・遊技者設定モード処理によって、ホール（遊技店）の責任者が遊技機１０の各種設定を行えるホール設定モード、又は、遊技者が遊技機１０の各種設定を行える遊技者設定モードを起動させることができる。

【０８２０】

演出制御装置３００は、まず、ホール設定モード中であるか否か判定する（Ｂ０４０１）。後述のホール設定モード中フラグが設定されている場合に、ホール設定モード中であると判定できる。ホール設定モード中である場合に（Ｂ０４０１の結果が「Ｙ」）、Ｂ０

４０６－Ｂ０４１６の処理を行って、ホール（遊技店）の責任者による演出ボタン２５（演出ボタンスイッチ２５ａ、タッチパネル２５ｂ）の操作に基づいて、各種設定や各種調整を行う。

【０８２１】

演出制御装置３００は、ホール設定モード中でない場合に（Ｂ０４０１の結果が「Ｎ」）、遊技者設定モード中であるか否か判定する（Ｂ０４０２）。後述の遊技者設定モード中フラグが設定されている場合に、遊技者設定モード中であると判定できる。遊技者設定モード中である場合に（Ｂ０４０２の結果が「Ｙ」）、Ｂ０４２０－Ｂ０４２５の処理を行って、遊技者による演出ボタン２５の操作に基づいて各種設定や各種調整を行う。

【０８２２】

演出制御装置３００は、遊技者設定モード中でない場合に（Ｂ０４０２の結果が「Ｎ」）、ホール設定モード開始条件が成立したか否か判定する（Ｂ０４０３）。例えば、客待ち中や設定変更状態中に、ホール設定モードに入るための演出ボタン２５の操作が操作信号として演出ボタン入力処理（Ｂ００１０）で検出された場合などに、ホール設定モード開始条件が成立したと判定できる。なお、客待ち中とは、例えば、表示装置４１に客待ち用の映像（客待ちデモ）が表示されるような状態である。また、設定変更状態中において前面枠１２（本体枠）が開放されているとき（前面枠開放エラーに関するエラー／不正系のコマンドを受信しているとき（Ｂ１３１６））に、演出ボタン入力処理（Ｂ００１０）で演出ボタン２５の操作が操作信号として検出された場合にホール設定モードに入るようにしてもよい。ホール設定モード開始条件が成立していない場合に（Ｂ０４０３の結果が「Ｎ」）、Ｂ０４１７の処理を実行する。

【０８２３】

演出制御装置３００は、ホール設定モード開始条件が成立した場合に（Ｂ０４０３の結果が「Ｙ」）、ホール設定モードにおける表示装置４１に対する画面描画（ホール設定画面の描画）を開始するための画面描画開始設定を行う（Ｂ０４０４）。そして、ホール設定モード中フラグを設定する（Ｂ０４０５）。

【０８２４】

次に、演出制御装置３００は、ホールの責任者による演出ボタン２５の操作に基づいて、上スピーカ１９ａ及び下スピーカ１９ｂの音量を調整、設定するホール音量調整処理（Ｂ０４０６）、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの輝度を調整、設定するホールＬＥＤ輝度調整処理（Ｂ０４０７）、表示装置４１の表示部（液晶ディスプレイ等）の輝度を調整、設定する液晶輝度調整処理（Ｂ０４０８）、省電力の設定を行う省電力設定処理（Ｂ０４０９）を実行する。スピーカの音量、ＬＥＤの輝度、表示装置４１の輝度に関する設定値や省電力の設定に関する設定値は、ホール設定モードにおける設定値となる。

【０８２５】

次に、演出制御装置３００は、ロゴ役物の発行色等を設定するロゴカラー設定処理を実行する（Ｂ０４１０）。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する（Ｂ０４１１）。演出ボタン２５の設定確定操作による操作信号が演出ボタン入力処理（Ｂ００１０）で検出された場合に、設定確定操作入力があったと判定できる。設定確定操作入力がない場合に（Ｂ０４１１の結果が「Ｎ」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。

【０８２６】

演出制御装置３００は、設定確定操作入力があった場合に（Ｂ０４１１の結果が「Ｙ」）、工場出荷時の設定で確定したか否か判定する（Ｂ０４１２）。設定確定操作以外に演出ボタン２５の操作がなかった場合に、工場出荷時の設定で確定したと判定できる。工場出荷時の設定で確定しなかった場合に（Ｂ０４１２の結果が「Ｎ」）、Ｂ０４１４の処理に進む。工場出荷時の設定で確定した場合に（Ｂ０４１２の結果が「Ｙ」）、工場出荷時の設定で各種設定や各種調整を行う工場出荷時設定処理を実行する（Ｂ０４１３）。工場出荷時の設定は、ＲＯＭ３２１等のメモリに記憶されているデフォルトの設定である。次に、Ｂ０４０６－Ｂ０４１０やＢ０４１３で決定された音量や各種輝度などのホール設定データ（又はホール調整データ）をバックアップメモリ（例えばＦｅＲＡＭ３２３）に書

き込む（Ｂ０４１４）。
【０８２７】
次に、演出制御装置３００は、ホール設定モードにおける表示装置４１に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う（Ｂ０４１５）。そして、ホール設定モード中フラグをクリアする（Ｂ０４１６）。
【０８２８】
演出制御装置３００は、ホール設定モード開始条件が成立していない場合に（Ｂ０４０３の結果が「Ｎ」）、遊技者設定モード開始条件が成立したか否か判定する（Ｂ０４１７）。客待ち中において、遊技者設定モードに入るための演出ボタン２５の操作が操作信号として演出ボタン入力処理（Ｂ００１０）で検出された場合などに、遊技者設定モード開始条件が成立したと判定できる。遊技者設定モード開始条件が成立していない場合に（Ｂ０４１７の結果が「Ｎ」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。
【０８２９】
演出制御装置３００は、遊技者設定モード開始条件が成立した場合に（Ｂ０４１７の結果が「Ｙ」）、遊技者設定モードにおける表示装置４１に対する画面描画を開始するための画面描画開始設定を行う（Ｂ０４１８）。そして、遊技者設定モード中フラグを設定する（Ｂ０４１９）。
【０８３０】
次に、演出制御装置３００は、遊技者による演出ボタン２５の操作に基づいて、上スピーカ１０ａ及び下スピーカ１０ｂの音量を調整する遊技者音量調整処理（Ｂ０４２０）と、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの輝度を調整する遊技者ＬＥＤ輝度調整処理（Ｂ０４２１）を実行する。
【０８３１】
次に、演出制御装置３００は、遊技者による演出ボタン２５等の操作に基づいて演出をカスタマイズ（個別設定）する後述の演出カスタマイズ処理を実行する（Ｂ０４２２）。そして、設定確定操作入力があったか否か判定する（Ｂ０４２３）。設定確定操作入力がない場合に（Ｂ０４２３の結果が「Ｎ」）、ホール・遊技者設定モード処理を終了する。設定確定操作入力があった場合に（Ｂ０４２３の結果が「Ｙ」）、遊技者設定モードにおける表示装置４１に対する画面描画を終了するための画面描画終了設定を行う（Ｂ０４２４）。そして、遊技者設定モード中フラグをクリアする（Ｂ０４２５）。なお、Ｂ０４２０－Ｂ０４２１で決定された音量や輝度などの遊技者設定データ（又は遊技者調整データ）は、消えてもよいため、バックアップメモリに書き込まない。
【０８３２】
なお、上記において、一旦ホール設定モード又は遊技者設定モードに入った後の描画更新設定（メニュー表示におけるハイライト項目の更新など)は、演出ボタン入力処理（Ｂ００１０）の方で行うものとする。
【０８３３】
〔設定変更中の遊技盤〕
図７９は、第３実施形態に係る設定変更状態のときの遊技盤３０の正面図である。
【０８３４】
第３実施形態に係る遊技盤３０（センターケース４０を含む）には、図７９に示すように発光可能な盤装飾装置４６のＬＥＤ（発光ダイオード）が、普図始動ゲート３４の手前と、各一般入賞口３５の手前と、にそれぞれ設けられる。普図始動ゲート３４の手前に設けられるＬＥＤは普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌであり、各一般入賞口３５の手前に設けられるＬＥＤは一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌである。
【０８３５】
第３実施形態に係る演出制御装置３００は、設定変更状態になると、確率設定変更中のコマンドを受信して、表示装置４１の表示画面に設定変更状態であることが示す「設定変更中」という文字を表示させる（Ｂ１３２６の設定変更系情報設定処理）。
【０８３６】

ここで、遊技制御装置１００は、設定変更状態（設定可変状態、設定変更モード）であるときに、図７６で上述したように確率設定変更／確認処理のステップＡ２６０１、Ａ２６０２の処理で、設定値の変更に関する入力とは異なる入力であるゲートスイッチ３４ａや入賞口スイッチ３５ａ～３５ｎからの入力を受け付け可能な制御手段として機能する。そして、遊技制御装置１００は、ゲートスイッチ３４ａや入賞口スイッチ３５ａ～３５ｎからの入力を受け付けると、受け付けた入力に対応するスイッチ入力コマンドを演出制御装置３００に送信する。

【０８３７】

そして、演出制御装置３００は、図７７の単発系コマンド処理のステップＢ３３０１、Ｂ３３０２の処理で、遊技制御装置１００からのスイッチ入力コマンドを受信すると、当該スイッチ入力コマンドに対応する盤装飾装置４６のＬＥＤ（普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌや一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌ）を点灯または点滅させる。

【０８３８】

したがって、設定変更状態のときに、普図始動ゲート３４や各一般入賞口３５に遊技球を通過または入賞させることによって、対応する普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌや一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌが点灯または点滅するので、簡単に動作チェックを行うことができ遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。その結果、例えば工場出荷時に遊技機１０の動作確認を容易に行えるようになるので、初期不良の遊技機１０を早期に検出できるようになる。

【０８３９】

なお、演出制御装置３００は、スイッチ入力コマンドに対応する盤装飾装置４６のＬＥＤ（普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌや一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌ）を点灯または点滅させた後、対応していない他のＬＥＤを順番に点灯または点滅させてもよい。このような態様によれば、遊技制御装置１００からいずれかのスイッチ入力コマンドを受信するだけで、種々の盤装飾装置４６のＬＥＤの動作チェックが簡単に行えるようになるので、遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。

【０８４０】

また、遊技制御装置１００は、ゲートスイッチ３４ａや入賞口スイッチ３５ａ～３５ｎからの入力を受け付けたことに対応して、一括表示装置５０の表示部５１～６０（ＬＥＤランプ、特図１表示器５１、特図２表示器５２、普図表示部５３、特図１保留表示器５４、特図２保留表示器５５、普図保留表示器５６、第１遊技状態表示部５７、第２遊技状態表示部５８、第３遊技状態表示部５９、ラウンド表示部６０）を適宜点灯または点滅させてもよい。なお、遊技制御装置１００は、受け付けた入力に対応する一括表示装置５０の表示部（表示部５１～６０のいずれか）を点灯または点滅させた後、全ての表示部（表示部５１～６０）を点灯または点滅させて一括表示装置５０の表示部５１～６０全体の動作チェックが行えるようにしてもよい（Ａ２６０２の処理）。また、一括表示装置５０の表示部５１～６０全体の動作チェックは、全点灯や全点滅する態様に限らず、正常に発光していることが確認しやすいように循環点灯する態様としてもよい。

【０８４１】

また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からのスイッチ入力コマンドを受信してスイッチ入力時処理（Ｂ３３０２）を行う際に、図７９に示すように、表示装置４１の表示画面にチェック表を表示してもよい。チェック表には、受け付けた入力に対応する各スイッチの項目に、例えば「○」という正常動作チェック済み表示が表示される。

【０８４２】

なお、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が始動口スイッチ（始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ）の入力を受け付けることに対応して、図７９に示すように、チェック表の始動口１や始動口２の項目に正常動作チェック済み表示（「○」）を表示してもよい。

【０８４３】

また、第１始動入賞口３６（始動口１、第１始動入賞領域）の手前に盤装飾装置４６の

ＬＥＤ（始動入賞口ＬＥＤ３６Ｌ）を設けて、対応するスイッチ入力コマンドに合わせて当該ＬＥＤを点灯または点滅させるようにしてもよい。さらに、演出制御装置３００は、対応するスイッチ入力コマンドに合わせて演出用装置としてスピーカ１９（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）を動作させてもよい。その際、演出制御装置３００は、例えば、ゲートスイッチ３４ａに対応するスイッチ入力コマンドを受信すると「普図始動ゲート！」と音声報知でき、入賞口スイッチ３５ａ～３５ｎに対応するスイッチ入力コマンドを受信すると「一般入賞口！」と音声報知できる。

【０８４４】

さらに、設定変更中において、遊技制御装置１００が前面枠１２等が開放していると出力される前面枠開放検出スイッチ６４からの信号を受信して演出制御装置３００にエラー／不正系のコマンドを送信しているときに、演出制御装置３００が演出ボタン２５の操作を受け付けると、演出制御装置３００は、図７８で上述したようにホール・遊技者設定モード処理のステップＢ０４０３の処理が成立したと判定する（Ｂ０４０３の結果が「Ｙ」）。

【０８４５】

そのため、演出制御装置３００は、ステップＢ０４０４以降の処理を実行することになるので、設定変更中にホール設定を行えるようになる。このように、遊技制御装置１００は、設定変更状態であるときに、前面枠開放検出スイッチ６４からの信号を設定値の変更に関する入力とは異なる入力として受け付け可能な制御手段として機能する。また、演出制御装置３００は、前面枠１２等が開放した状態で演出ボタン２５の操作を受け付けることで、設定変更状態中に設定値の変更に関する入力とは異なる入力としてホール設定に関する入力を受け付け、当該ホール設定の設定値（例えば、スピーカの音量、ＬＥＤの輝度など）を変更することができる制御手段として機能する。

【０８４６】

〔設定変更中の遊技盤の別例〕

図８０は、第３実施形態に係る設定変更中の遊技盤３０の正面図の別例である。

【０８４７】

別例の遊技盤３０では、演出制御装置３００は、図８０に示すように、普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌ、一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌ、始動入賞口ＬＥＤ３６Ｌに加えて、普図変動入賞ＬＥＤ３７Ｌ、第１特別変動入賞ＬＥＤ３８Ｌ、第２特別変動入賞ＬＥＤ３９Ｌも発光させる。普図変動入賞ＬＥＤ３７Ｌは、普通変動入賞装置３７（始動口２、第２始動入賞口）の手前に設けられたＬＥＤである。第１特別変動入賞ＬＥＤ３８Ｌは第１特別変動入賞装置３８の手前に設けられたＬＥＤであり、第２特別変動入賞ＬＥＤ３９Ｌは第２特別変動入賞装置３９の手前に設けられたＬＥＤである。

【０８４８】

設定変更中の普通変動入賞装置３７や第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９は、スライド開閉式の可動部材３７ｂやアタッカ形式の開閉扉３８ｃ、３９ｃによってそれぞれ閉じられている。

【０８４９】

そこで、演出制御装置３００は、例えば設定変更中に演出ボタン２５等が押下されることに対応して、普図変動入賞ＬＥＤ３７Ｌや第１特別変動入賞ＬＥＤ３８Ｌや第２特別変動入賞ＬＥＤ３９Ｌを点灯または点滅させることができる。なお、普図変動入賞ＬＥＤ３７Ｌや第１特別変動入賞ＬＥＤ３８Ｌや第２特別変動入賞ＬＥＤ３９Ｌの点灯等は、順番に行ってもよく、同時に行ってもよい。

【０８５０】

また、遊技制御装置１００は、所定のスイッチの入力がある場合には（Ａ２６０１の結果が「Ｙ」）、可動部材３７ｂや開閉扉３８ｃ、３９ｃを開状態にして、普通変動入賞装置３７や第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９に遊技球を直接入賞できる状態にしてもよい。

【０８５１】

さらに、別例の遊技盤３０では、演出制御装置３００は、盤装飾装置４６のＬＥＤである上部演出ユニットＬＥＤ４０ｃＬや側部演出ユニットＬＥＤ４０ｄＬを発光させることができる。上部演出ユニットＬＥＤ４０ｃＬは、上部演出ユニット４０ｃに設けられるＬＥＤである。側部演出ユニットＬＥＤ４０ｄＬは、側部演出ユニット４０ｄのキャラクタが持つ剣の刃部分に設けられるＬＥＤである。演出制御装置３００は、例えば設定変更中に演出ボタン２５等が押下されることに対応して、上部演出ユニットＬＥＤ４０ｃＬや側部演出ユニットＬＥＤ４０ｄＬを点灯または点滅させる。なお、上部演出ユニットＬＥＤ４０ｃＬや側部演出ユニットＬＥＤ４０ｄＬの点灯等は、順番に行ってもよく、同時に行ってもよい。

【０８５２】

このように、入賞口や入賞装置のＬＥＤに加えて役物（装飾部材）のＬＥＤも発光させることによって、役物（装飾部材）のＬＥＤの動作チェックも簡単に行うことができ遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。なお、発光の際に演出用装置として可動役物等を可動させて可動役物等のモータが正常に動くか確認できるようにすることで、メンテナンス性をさらに向上させてもよい。

【０８５３】

また、演出制御装置３００は、例えば設定変更中に演出ボタン２５等が押下されることに対応して、遊技領域３２の右下側に設けられるランプ表示装置８０（ランプ表示部１～６（ＬＥＤ））を合わせて発光させてもよい。

【０８５４】

［第３実施形態の作用・効果］

第３実施形態の遊技機１０は、識別情報（識別情報、飾り特別図柄、飾り第１図柄Ａ～Ｃ、本特図）を変動表示させる変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の停止結果が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）を発生可能である。遊技機１０は、遊技に関する制御を行う制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、遊技条件に関する設定値を変更可能な設定変更手段（設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、を備える。制御手段は、設定変更手段によって設定値が変更可能な設定変更状態（設定可変状態、設定変更モード）であるときに、当該設定値の変更に関する入力とは異なる入力を受け付け可能である。

【０８５５】

このような遊技機１０によれば、設定値が変更可能な設定変更状態であるときに、ホール設定や動作チェックといった遊技機１０の管理やメンテナンスに関わる入力を制御手段が受け付け可能になるので、遊技機１０の管理性やメンテナンス性を向上させることできる。

【０８５６】

また、第３実施形態の遊技機１０では、制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）は、設定変更状態中に設定値の変更に関する入力とは異なる入力として所定の入力（前面枠開放検出スイッチ６４からの信号と演出ボタン２５からの信号）を受け付けると、当該設定変更状態中に設定値とともに当該設定値とは異なる設定値（ホール設定での設定値）も変更可能である。

【０８５７】

このような遊技機１０によれば、設定変更状態であるときに遊技条件に関する設定値とは異なる設定値としてホール設定の設定値等が変更可能になるので、遊技場（遊技店）の責任者によるメンテナンス性を向上させることができる。また、通常、設定変更状態には、遊技場（遊技店）の責任者の操作によって移行することになるので、設定変更状態のときにホール設定の設定値を変更可能にすることで、遊技場の責任者ではない者によって不必要にホール設定の設定値が変更されることを抑制することができる。

【０８５８】

また、第３実施形態の遊技機１０は、発光可能な発光装置（盤装飾装置４６のＬＥＤ（特に第１始動入賞口３６と第２始動入賞口の手前のＬＥＤ）に加えて、一括表示装置５０

の表示部５１～６０）と、遊技領域３２に設けられ、遊技球が入球又は通過可能な所定領域と、所定領域への遊技球の入球又は通過を検出可能な検出手段と、を備える。制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）は、異なる入力として検出手段からの入力を受け付けると、発光装置を発光させる。

【０８５９】

このような遊技機１０によれば、設定変更状態のときに、各種検出手段が正常に遊技球を検出できることと、各種発光装置が正常に発光することとを、簡単に動作チェックできるので、遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。

【０８６０】

また、第３実施形態の遊技機１０では、発光装置（盤装飾装置４６のＬＥＤ等、演出用装置）は、複数設けられる。制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）は、設定変更状態中に複数の発光装置の表示を所定の表示態様（例えば発光）に順番に変更可能である。

【０８６１】

このような遊技機１０によれば、例えば、演出制御装置３００が遊技制御装置１００からいずれかのスイッチ入力コマンドを受信するだけで、設定変更状態中に、種々の発光装置（盤装飾装置４６のＬＥＤ、演出用装置）の動作チェックが簡単に行えるようになるので、遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。

【０８６２】

また、第３実施形態の遊技機１０は、演出に関する表示を表示可能な演出用装置（表示装置４１、盤装飾装置４６、ランプ表示装置８０等）と、遊技領域３２に設けられ、遊技球が入球又は通過可能な所定領域（普図始動ゲート３４、各一般入賞口３５、第１始動入賞口３６（第１始動入賞領域）、普通変動入賞装置３７の第２始動入賞口（第２始動入賞領域）等）と、所定領域への遊技球の入球又は通過を検出可能な検出手段（ゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ～３５ｎ、始動口スイッチ等）と、を備える。制御手段は、異なる入力として検出手段からの入力を受け付けると、演出用装置の表示を所定の表示態様（ＬＥＤの発光、チェック表に正常動作チェック済み表示の表示）に変更可能である。

【０８６３】

このような遊技機１０によれば、例えば、設定変更状態のときに、所定領域として普図始動ゲート３４や各一般入賞口３５等に遊技球を通過または入球させることによって、対応する普図始動ゲートＬＥＤ３４Ｌや一般入賞口ＬＥＤ３５Ｌが点灯または点滅させたり、表示装置４１に通過または入球のチェック表を表示できるので、簡単に動作チェックを行うことができ遊技機１０のメンテナンス性を向上させることができる。その結果、例えば工場出荷時に遊技機１０の動作確認を容易に行えるようになるので、初期不良の遊技機１０を早期に検出できるようになる。

【０８６４】

また、第３実施形態の遊技機１０は、演出を実行可能な演出用装置（表示装置４１、盤装飾装置４６のＬＥＤに加えてスピーカ１９、盤演出装置４４（可動役物等）の上部演出ユニット４０ｃや側部演出ユニット４０ｄ等）を備える。制御手段（演出制御装置３００）は、設定変更状態であるときに、演出用装置を動作可能である。

【０８６５】

このような遊技機１０によれば、例えば、演出用装置として、盤装飾装置４６のＬＥＤの発光に加えてスピーカ１９から音声を報知させ、発光の際に演出用装置として可動役物等を可動させることによって、設定変更状態であるときに、盤演出装置４４のＬＥＤの動作チェックとともにスピーカ１９や可動役物等のモータの動作チェックも簡単に行うことができ遊技機１０のメンテナンス性をさらに向上させることができる。

【０８６６】

［第４実施形態］

図８１から図８６を参照して、第４実施形態について説明する。なお、以下で述べる以

外の構成は、第１実施形態から第３実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第１実施形態から第３実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第４実施形態は、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電したときの遊技機１０の動作に関するものである。

【０８６７】

〔通常動作の特別遊技状態のときのタイミングチャート〕

始めに、図８１を参照して、第４実施形態において、通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８１は、第４実施形態に係る通常動作の特別遊技状態のときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０８６８】

まず、図８１で示すように、時刻ｔ１では、１回目の大当り（特別遊技状態）が発生すると、特図１表示中処理（図３７）又は特図２表示中処理（図３８）において外部情報出力データ領域にセーブされた大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号として、例えば、大当り１信号と大当り２信号とが出力される。この大当りの開始に関する信号は、外部情報として、外部情報端子７１ひいては外部装置（ホールコンピュータなど）に出力されるものである。具体的には、大当り１信号および大当り２信号は、変動表示ゲームの停止結果（表示結果）が大当り結果（特別結果）となると出力開始される。なお、遊技機１０の電源はオンにされた状態が維持されており、セキュリティ信号はオフとなっている。

【０８６９】

大当り１信号は、特図１変動表示ゲームが大当りの場合には特図１表示中処理（図３７）のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（Ａ５７１４）で外部情報出力データ領域にセーブされ、又は、特図２変動表示ゲームが大当りの場合には特図２表示中処理（図３８）のファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（Ａ５８１６）で外部情報出力データ領域にセーブされる。大当り２信号は、特図１変動表示ゲームが大当りの場合には特図１表示中処理（図３７）のステップＡ５７０９で外部情報出力データ領域にセーブされ、又は、特図２変動表示ゲームが大当りの場合には特図２表示中処理（図３８）のステップＡ５８１１で外部情報出力データ領域にセーブされる。

【０８７０】

時刻ｔ２で、１回目の大当りが終了すると、大当り１信号の出力はオフになる。具体的には、大当り１信号の出力は、特別遊技状態の終了、すなわちラウンド遊技後の大当り終了処理（図４０、図４１）によって大当りの終了に関する信号が外部情報出力データ領域にセーブされることで、オフになる。他方で、１回目の大当り終了後は時短状態（普電サポート状態、特定遊技状態）または確変状態（特定遊技状態、確率変動状態）となっており、大当り２信号の出力はオンの状態が維持される。

【０８７１】

具体的には、大当り１信号のオフデータが、特図１変動表示ゲームによる大当りの終了の場合には、大当り１信号をオフにするため、特図１大当り終了処理（図４０）のステップＡ６１１２で外部情報出力データ領域にセーブされる。また、大当り１信号のオフデータが、特図２変動表示ゲームによる大当りの終了の場合には、大当り１信号をオフにするため、特図２大当り終了処理（図４１）のステップＡ６２１２で外部情報出力データ領域にセーブされる。

【０８７２】

大当り２信号は、大当り終了後に時短状態となる場合には、大当り終了設定処理２のステップＡ６５０１で外部情報出力データ領域にセーブされ出力（オン状態）が継続する。また、大当り２信号は、大当り終了後に確変状態となる場合には、大当り終了設定処理３のステップＡ６８０１で外部情報出力データ領域にセーブされ出力（オン状態）が継続する。

【０８７３】

続いて、時刻ｔ３で、再度大当りが発生、すなわち２回目の大当りが発生すると、大当り１信号の出力がオンになる。

【０８７４】
そして、時刻ｔ４で、２回目の大当りが終了すると、大当り１信号の出力はオフになる。また、２回目の大当りは、通常大当り図柄（例えば１０Ｒ通常大当り図柄）に対応するもので、時間短縮判定データが時短ありのデータであり、特定領域通過情報がないため（Ａ６１０４の結果が「Ｎ」）（Ｖ入賞なし）、大当り終了設定処理２が実行される（Ａ６１０３）。そのため、２回目の大当り終了後は時短状態（普電サポート状態）となる。
【０８７５】
その後、時刻ｔ５で、２回目の大当り終了後に時短状態における変動表示ゲームが、例えば１００回に到達すると、時短状態での残りゲーム数（時間短縮変動回数）が０回となって時短状態が終了する。その際、大当り２信号の出力は、時間短縮変動回数更新処理のステップＡ５１０５において、大当り２信号のオフデータが外部情報出力データ領域にセーブされることで、オフになる。また、このように通常動作で特別遊技状態等を含む遊技が行われている場合、遊技機１０の電源はオン状態が維持され、セキュリティ信号はオフのままである。
【０８７６】
なお、上記と異なり、２回目の大当り終了後に確変状態になる場合には、転落抽選処理（図２０）において転落抽選に当選した場合に確変状態が終了し、その際、大当り２信号の出力は、大当り２信号のオフデータが外部情報出力データ領域にセーブされることで（Ａ３７０４）、オフになる。
【０８７７】
〔特別遊技状態のときの停電後、正常復旧するときのタイミングチャート〕
図８２を参照して、第４実施形態おいて、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８２は、第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、以下の図８２から図８６では、図８１等で説明した内容と重複する内容について適宜省略して説明する。
【０８７８】
時刻ｔ１では、上述した図８１と同様に、１回目の大当り（特別遊技状態）が発生すると、大当り１信号と大当り２信号とが出力される。また、セキュリティ信号は、オフ状態が維持される。
【０８７９】
時刻ｔ１１で、１回目の大当り中（例えばラウンド遊技中）に停電が発生すると、図８２に示すように、遊技機１０の電源はオフになり、大当り遊技が中断される。また、遊技機１０の電源がオフになったことに伴い、大当り１信号および大当り２信号もオフになる。
【０８８０】
時刻ｔ１２で、復電（停電復旧）され遊技機１０の電源がオンになると、メイン処理の停電復旧処理（Ａ１０４５）によって遊技機１０は停電前の状態に正常復旧される。大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）は、停電時にＲＡＭにセーブ（記憶）されており（Ａ１０５７、Ａ１０５８）、遊技制御装置１００は、復電時に大当り１信号および大当り２信号の出力状態についてのセーブデータ（記憶情報）、すなわち大当り状態を内部に保持（維持）している。そのため、停電前にオン状態であった大当り１信号と大当り２信号はオン状態となり、１回目の大当り遊技が再開される。
【０８８１】
時刻ｔ１３で、１回目の大当りが終了すると、大当り１信号の出力はオフになる。他方で、１回目の大当り終了後は時短状態（普電サポート状態）または確変状態（特定遊技状態、確率変動状態）となっており、大当り２信号の出力はオンの状態が維持される。
【０８８２】
その後、時刻ｔ１４から時刻ｔ１６における２回目の大当りの発生以降の信号出力は、図８１で上述した時刻ｔ３から時刻ｔ５における信号出力と同様になる。

【０８８３】
なお、停電が、２回目の大当り中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様に、大当り１信号および大当り２信号はオフになる。そして、復電され遊技機１０の電源がオンになると、メイン処理の停電復旧処理（Ａ１０４５）によって遊技機１０は停電前の状態に正常復旧され、２回目の大当り、時短状態または確変状態を再開することができる。
【０８８４】
〔特別遊技状態のときの停電後、メモリ異常が発生するときのタイミングチャート〕
図８３を参照して、第４実施形態おいて、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８３は、第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電でメモリ異常が発生するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【０８８５】
時刻ｔ１で、上述した図８１等と同様に１回目の大当り（特別遊技状態）が発生して大当り１信号と大当り２信号とが出力された後、時刻ｔ２１で１回目の大当り中に停電が発生すると遊技機１０の電源のオフとともに大当り１信号および大当り２信号もオフになる。
【０８８６】
時刻ｔ２２で、復電され遊技機１０の電源がオンになった際に、ＲＡＭ（ここではＲＡＭ１１１ｃ）のメモリ異常が発生すると、セキュリティ信号の出力がオンになる。具体的には、メイン処理でＲＡＭ異常フラグがセットされていると判定されることで（Ａ１０２２の結果が「Ｙ」）、セキュリティ信号のオンデータが出力される（Ａ１０２６）。他方で、大当り１信号と大当り２信号は、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（Ａ１０２６）。また、ステップＡ１０２５とＡ１０２６の処理を繰り返して待機して待機している間、割込みは禁止されたままであり（Ａ１００１）、特図１、２ゲーム処理や普図ゲーム処理を実行可能なタイマ割込み処理（図７）が実行できないため、遊技（特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム）は実行できない。このため、ＲＡＭ異常の不正が遊技に反映されることを防止できる。
【０８８７】
なお、停電時にＲＡＭにセーブデータ（記憶情報）としてセーブ（記憶）された大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）は、復電時に停電復旧処理で読み込まれる。したがって、正常復旧時には、大当り１信号および大当り２信号は、図８３に破線で示すように出力されることができる。しかしながら、ＲＡＭのメモリ異常が発生しているので、遊技制御装置１００は、図８３の実線のようにセキュリティ信号をオンにする一方で、図８３に破線で示すように保持している大当り１信号および大当り２信号を出力しない。
【０８８８】
その後、時刻ｔ２３で、一度電源がオフされ、その後電源投入された際に設定キースイッチ９３（設定キー）とＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押下（オン）であると判定されると（Ａ１０２１の結果が「Ｙ」）、設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）に移行して、ＲＡＭ異常のため確率設定値がクリアされ（Ａ１０２８）、セキュリティ信号がオンにされる（Ａ１０３４）。そして、設定キースイッチ９３がオフにされ（Ａ１０３６の結果が「Ｙ」）、設定変更状態が終了すると、確率設定値以外のＲＡＭ領域の０クリア（ＲＡＭクリア）が行われ（Ａ１０４２）、初期化される（Ａ１０４３、Ａ１０４４）。そのため、セキュリティ信号がオフにされるとともに、保持している大当り１信号および大当り２信号もオフにされる。さらに、遊技機１０のメモリ異常が解消する。他方で、大当り状態もリセットされ、遊技機１０は通常遊技状態となり、停止図柄もはずれ図柄になる。
【０８８９】
なお、停電が、２回目の大当り中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様

に、メモリ異常が発生し、ＲＡＭクリアと初期化が行われて、遊技機１０は通常遊技状態となる。

【０８９０】

〔特別遊技状態のときの停電後、設定確認状態に移行するときのタイミングチャート〕

図８４を参照して、第４実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態（設定確認モード）に移行するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８４は、第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定確認状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０８９１】

時刻ｔ１で上述した図８１等と同様に１回目の大当りが発生して大当り１信号と大当り２信号とが出力された後、時刻ｔ３１で１回目の大当り中に停電が発生すると遊技機１０の電源のオフとともに大当り１信号および大当り２信号もオフになる。

【０８９２】

時刻ｔ３２で、遊技機１０の設定キースイッチ９３がオンにされた状態（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２はオフ状態）で、復電され遊技機１０の電源がオンになると、確率設定確認中フラグがセットされ（Ａ１０３２）、遊技機１０は確率設定値（設定値）を確認可能な設定確認状態に移行する（Ａ１３０５）。

【０８９３】

時刻ｔ３２で設定確認状態に移行すると、図８４に示すように、セキュリティ信号が出力される（Ａ２４０６）。他方で、大当り１信号と大当り２信号は、図８３に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（Ａ２４０６）。

【０８９４】

なお、図８３で上述したように、大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）は、停電時にＲＡＭにセーブされており（Ａ１０５７、Ａ１０５８）、復電時も図８４に破線で示すように、大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）に関するセーブデータが保持されている。

【０８９５】

そして、時刻ｔ３３で、遊技機１０の設定キースイッチ９３がオフにされ（Ａ１０３６の結果が「Ｙ」）、停電復旧処理が行われると（Ａ１０４５）、セキュリティ信号がオフになる。

【０８９６】

また、停電時にＲＡＭにセーブデータ（記憶情報）としてセーブ（記憶）された大当り１信号および大当り２信号の出力状態は、設定確認状態が終了した後、停電復旧処理にて読み込まれてオン状態になる。そのため、設定確認状態が終了すると、１回目の大当り遊技が再開される。そして、停電が発生せずに通常動作しているときの大当り遊技（特別遊技）と同じ回数のラウンドが同じ時間をかけて消化される。

【０８９７】

時刻ｔ３４で、１回目の大当りが終了すると、大当り１信号の出力はオフになる。他方で、１回目の大当り終了後は時短状態（普電サポート状態）または確変状態（特定遊技状態、確率変動状態）となっており、大当り２信号の出力はオンの状態が維持される。

【０８９８】

その後、時刻ｔ３５から時刻ｔ３６における２回目の大当りの発生以降の信号出力は、図８１で上述した時刻ｔ３から時刻ｔ５における信号出力と同様になる。

【０８９９】

なお、停電が、２回目の大当り中や時短状態または確変状態中に発生し、復電され設定確認状態に移行した場合、設定確認状態が終了すると、メイン処理の停電復旧処理（Ａ１０４５）によって遊技機１０は停電前の状態に正常復旧され、２回目の大当り、時短状態または確変状態を再開することができる。

【０９００】

〔特別遊技状態のときの停電後、設定変更状態に移行するときのタイミングチャート〕
図８５を参照して、第４実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）に移行するときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８５は、第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行するときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【０９０１】
時刻ｔ１で上述した図８１等と同様に１回目の大当りが発生して大当り１信号と大当り２信号とが出力された後、時刻ｔ４１で１回目の大当り中に停電が発生すると遊技機１０の電源のオフとともに大当り１信号および大当り２信号もオフになる。
【０９０２】
時刻ｔ４２で、遊技機１０の設定キースイッチ９３がオンにされ、かつ、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押下（オン）された状態で、復電され遊技機１０の電源がオンになると、確率設定変更中フラグがセットされ（Ａ１０２９）、遊技機１０は確率設定値（設定値）を変更可能な設定変更状態に移行する（Ａ１３０５）。
【０９０３】
時刻ｔ４２で設定変更状態に移行すると、図８５に示すように、セキュリティ信号が出力される（Ａ２４０６）。他方で、大当り１信号と大当り２信号は、図８５に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（Ａ２４０６）。
【０９０４】
なお、図８３で上述したように、大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）は、停電時にＲＡＭにセーブされており（Ａ１０５７、Ａ１０５８）、復電時も図８５に破線で示すように、大当り１信号および大当り２信号の出力状態（オン状態）に関するセーブデータが保持されている。
【０９０５】
そして、時刻ｔ４３で、遊技機１０の設定キースイッチ９３がオフにされると（Ａ１０３６の結果が「Ｙ」）、確率設定変更中フラグがセットされていることから（Ａ１０４０の結果が「Ｙ」）、確率設定値以外のＲＡＭ領域の０クリア（ＲＡＭクリア）が行われ（Ａ１０４２）、初期化される（Ａ１０４３、Ａ１０４４）。そのため、セキュリティ信号がオフにされるとともに、保持している大当り１信号および大当り２信号もオフにされる。したがって、遊技機１０は、設定変更状態が終了すると、正常復旧であるがＲＡＭクリアが行われることによって大当り状態がリセットされて、通常遊技状態となり、停止図柄もはずれ図柄になる。
【０９０６】
なお、停電が、２回目の大当り中や時短状態または確変状態中に発生した場合も、同様に、設定変更状態が終了すると、ＲＡＭクリアと初期化が行われて、遊技機１０は通常遊技状態となる。
【０９０７】
〔特別遊技状態のときの停電後、設定変更状態で電源オフにされるときのタイミングチャート〕
図８６を参照して、第４実施形態において、特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）に移行してから電源がオフにされるときの信号出力等のタイミングについて説明する。図８６は、第４実施形態に係る特別遊技状態のときに停電が発生し、復電で正常復旧し設定変更状態に移行してから電源がオフにされるときの信号出力等のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【０９０８】
時刻ｔ１から時刻ｔ５２における１回目の大当りの発生から停電し、設定変更状態で復電されるときの信号出力は、図８５で上述した時刻ｔ１から時刻ｔ４２における信号出力と同様になる。なお、時刻ｔ５２で、設定変更状態に移行する際に、図８５の時刻ｔ４２

と同様に、確率設定変更中フラグがセットされる（Ａ１０２９）。
【０９０９】
その後、時刻ｔ５３で、設定変更状態のときに電源がオフにされると（または再度の停電になると）、セキュリティ信号の出力がオフになる。なお、図８５に破線で示すように、図８４までの破線と同様に、大当り１信号と大当り２信号の出力状態（オン状態）に関するセーブデータは保持されている。また、電源がオフにされることでＲＡＭにセーブされたセーブデータは読み取れなくなるので、電源オフ時の大当り１信号と大当り２信号の破線はオフとしている。なお、確率設定変更中フラグはセットされたままになる（Ａ１０３７の結果が「Ｙ」、Ａ１０５７、Ａ１０５８）。
【０９１０】
時刻ｔ５４で、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンになっていない状態で（Ａ１０２１の結果が「Ｎ」）、電源がオンにされると、確率設定変更中フラグがセットされていることから（Ａ１０２３の結果が「Ｙ」）、セキュリティ信号のオンデータが出力される（Ａ１０２６）。他方で、大当り１信号と大当り２信号は、図８６に実線で示すように、セキュリティ信号以外の信号としてオフにされる（Ａ１０２６）。したがって、大当り１信号と大当り２信号は、図８６に破線で示すようにＲＡＭ内にセーブデータとして出力状態（オン状態）が保持されているが、出力されることはない。また、ステップＡ１０２５とＡ１０２６の処理を繰り返して待機して待機している間、タイマ割込み処理（図７）が実行できないため、遊技（特図変動表示ゲーム、普図変動表示ゲーム）は実行できない。このため、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技に反映されることを防止できる。その後、図８３の時刻ｔ２３と同様にＲＡＭクリアされることで（Ａ１０４２）、正常復旧されることができ、その際、大当り状態はリセットされる。
【０９１１】
［第４実施形態の作用・効果］
第４実施形態の遊技機１０は、ゲーム（例えば、特図変動表示ゲーム、変動表示ゲーム）の結果（停止結果）が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）を発生可能な制御手段（遊技制御装置１００）を備える。遊技機１０は、遊技に関する情報が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段（遊技制御装置１００のＲＡＭ）を備える。制御手段は、特別遊技状態の発生を契機に信号（大当り１信号）を出力可能であり、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り１信号）を出力しない。
【０９１２】
このような遊技機１０によれば、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り１信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、復電された際に遊技機に対する不正が行われていることを報知できる。不正の報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、不正に対する対策を取ることができる。
【０９１３】
また、第４実施形態の遊技機１０は、遊技条件に関する設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（遊技制御装置１００、設定キースイッチ９３、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）を備える。制御手段（遊技制御装置１００）は、特別遊技状態（大当り遊技状態）の発生を契機に信号（大当り１信号）を出力可能であり、特別遊技状態の発生中に停電が発生した後、設定値が変更可能な設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）において停電して復電された際の再起動処理中に、異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り１信号）を出力しない。
【０９１４】
このような遊技機１０によれば、設定変更状態において停電して復電された際の再起動

処理中に、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り１信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、設定変更状態において想定しない処理が遊技機に対して行われていることを報知できる。この報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技機に対して行われたことに対する対応を取ることができる。

【０９１５】

また、第４実施形態の遊技機１０は、ゲーム（例えば、特図変動表示ゲーム、変動表示ゲーム）の結果（停止結果）が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）および特定遊技状態（時短状態、確変状態）を発生可能な制御手段（遊技制御装置１００）を備える。遊技機１０は、遊技に関する情報が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段（遊技制御装置１００のＲＡＭ）を備える。制御手段は、特別遊技状態の発生を契機に信号（大当り２信号）を出力開始でき、当該特別遊技状態後の特定遊技状態が終了するまで当該信号を出力可能であり、特別遊技状態または特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、当該異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り２信号）を出力しない。

【０９１６】

このような遊技機１０によれば、特別遊技状態や特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、復電された際の再起動処理中に、保持記憶手段に記録された情報の異常を検出した場合には、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り２信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、復電された際に遊技機に対する不正が行われていることを報知できる。不正の報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、不正に対する対策を取ることができる。

【０９１７】

また、第４実施形態の遊技機１０は、遊技条件に関する設定値（確率設定値）を変更可能な設定変更手段（遊技制御装置１００、設定キースイッチ９３、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）を備える。制御手段（遊技制御装置１００）は、特別遊技状態（大当り遊技状態）の発生を契機に信号（大当り２信号）を出力開始でき、当該特別遊技状態後の特定遊技状態（時短状態、確変状態）が終了するまで当該信号を出力可能であり、特別遊技状態または前記特定遊技状態の発生中に停電が発生した後、設定値が変更可能な設定変更状態（設定変更モード、設定可変状態）において停電して復電された際の再起動処理中に、異常を報知するためのセキュリティ信号を出力し、信号（大当り２信号）を出力しない。

【０９１８】

このような遊技機１０によれば、設定変更状態において停電して復電された際の再起動処理中に、特別遊技状態の発生を契機に出力される信号（大当り２信号）を出力せず、セキュリティ信号を出力するので、設定変更状態において想定しない処理が遊技機に対して行われていることを報知できる。この報知によって、遊技場（遊技店）の責任者は、想定しない処理（設定変更状態において停電して復電される処理）が遊技機に対して行われたことに対する対応を取ることができる。

【０９１９】

なお、本発明は、以上説明した実施形態に限定されることなく、その技術的思想の範囲内において種々の変形や変更が可能であり、それらも本発明の技術的範囲に含まれることが明白である。例えば、複数の実施形態を組合せることも可能である。また、例えば、本発明を他の種類の遊技機（スロットマシンなど）に適用することもできる。本発明の範囲は特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【０９２０】

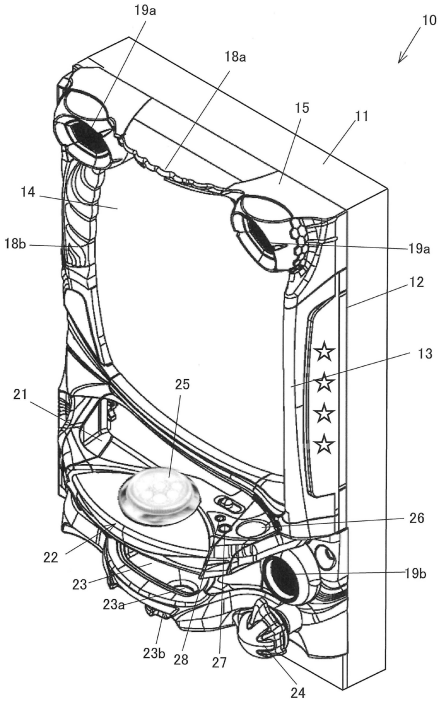
１０　遊技機

１２　前面枠（遊技枠）

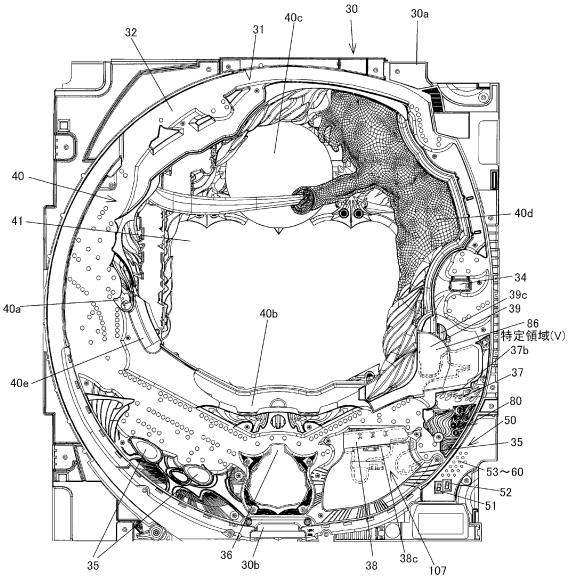
２５　演出ボタン
３０　遊技盤
３２　遊技領域
３６　第１始動入賞口（第１始動入賞領域）
３７　普通変動入賞装置
３８　第１特別変動入賞装置
３９　第２特別変動入賞装置
４０　センターケース
４１　表示装置
４４　盤演出装置
４６　盤装飾装置
５０　一括表示装置（ＬＥＤ）
９３　設定キースイッチ
１００　遊技制御装置（主基板）
１１２　ＲＡＭ初期化スイッチ
１５２　性能表示装置
２００　払出制御装置
３００　演出制御装置（サブ基板）
４００　電源装置

【図面】

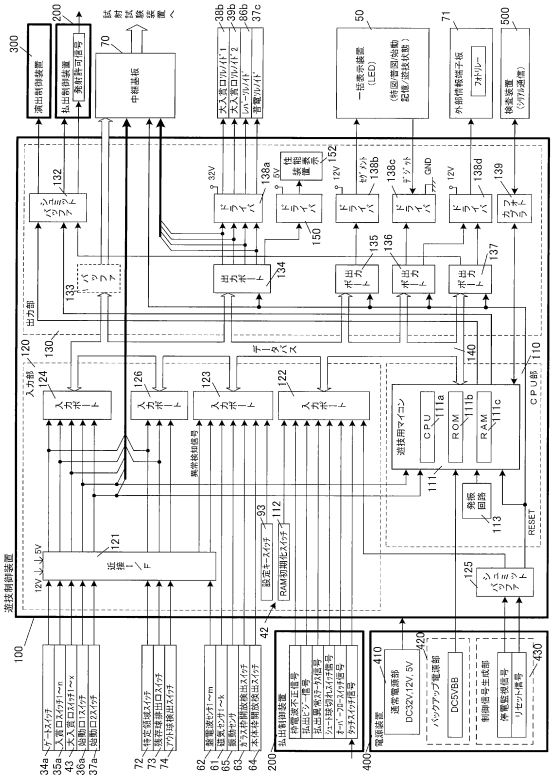
【図１】



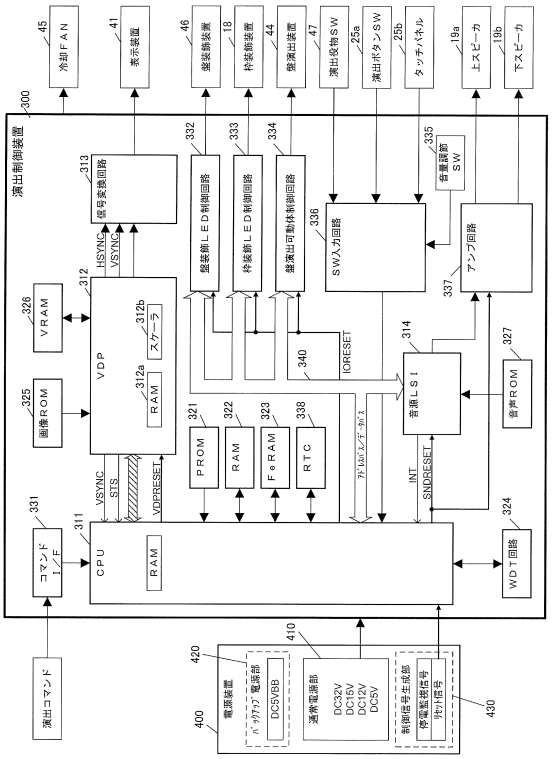
【図２】



【図３】



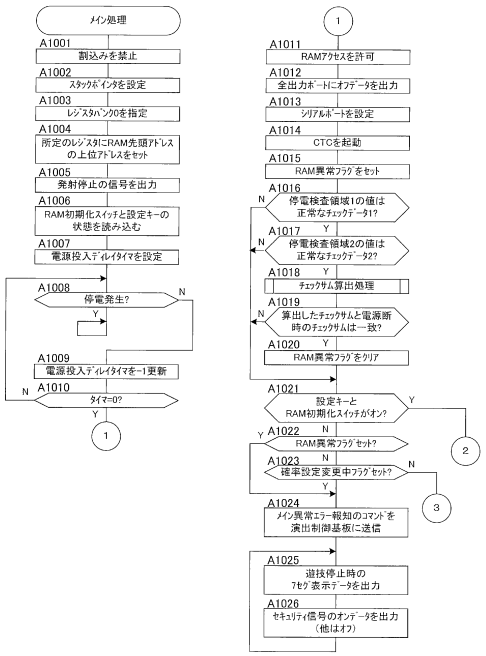
【図４】



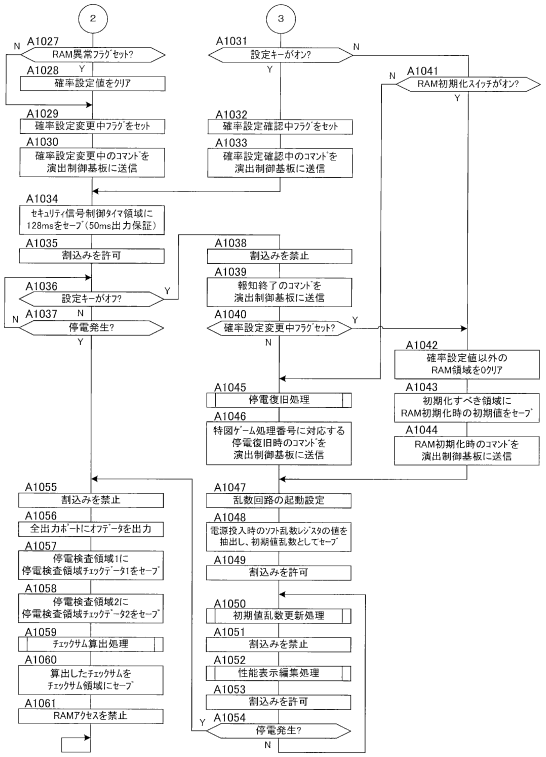
【図５】

電源投入時		RAM初期化スイッチ	
		オン	オフ
設定キースイッチ	オン	設定可変状態（設定変更状態）	設定確認状態
	オフ	RAMクリア	復電のみ

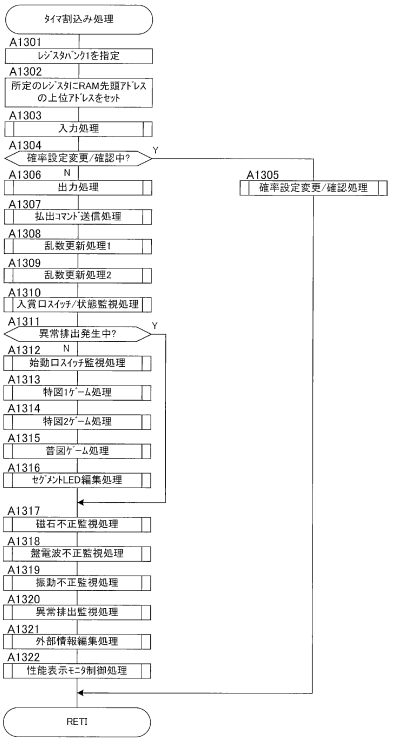
【図６Ａ】



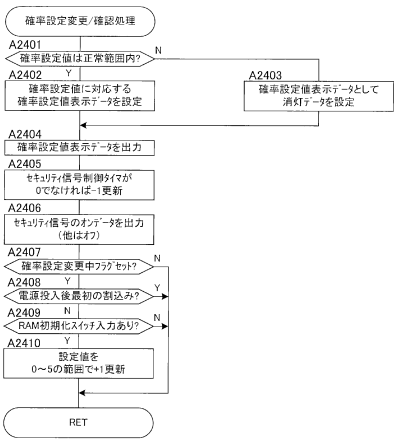
【図６Ｂ】


2
3
A1027
RAM異常ﾌﾗｸﾞｾｯﾄ?
A1028
確率設定値をｸﾘｱ
A1029
確率設定変更中ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
A1030
確率設定変更中のｺﾏﾝﾄﾞを
演出制御基板に送信
A1031
設定ｷｰがｵﾝ?
A1032
確率設定確認中ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
A1033
確率設定確認中のｺﾏﾝﾄﾞを
演出制御基板に送信
A1034
ｾｷｭﾘﾃｨ信号制御ﾀｲﾏ領域に
128msをｾｰﾌﾞ(50ms出力保証)
A1035
割込みを許可
A1036
設定ｷｰがｵﾌ?
A1037
停電発生?
A1038
割込みを禁止
A1039
報知終了のｺﾏﾝﾄﾞを
演出制御基板に送信
A1040
確率設定変更中ﾌﾗｸﾞｾｯﾄ?
A1041
RAM初期化ｽｲｯﾁがｵﾝ?
A1042
確率設定値以外の
RAM領域を0ｸﾘｱ
A1043
初期化すべき領域に
RAM初期化時の初期値をｾｰﾌﾞ
A1044
RAM初期化時のｺﾏﾝﾄﾞを
演出制御基板に送信
A1045
停電復旧処理
A1046
特図ｹﾞｰﾑ処理番号に対応する
停電復旧時のｺﾏﾝﾄﾞを
演出制御基板に送信
A1047
乱数回路の起動設定
A1048
電源投入時のｿﾌﾄ乱数ﾚｼﾞｽﾀの値を
抽出し、初期値乱数としてｾｰﾌﾞ
A1049
割込みを許可
A1050
初期値乱数更新処理
A1051
割込みを禁止
A1052
性能表示編集処理
A1053
割込みを許可
A1054
停電発生?
A1055
割込みを禁止
A1056
全出力ﾎﾟｰﾄにｵﾌﾃﾞｰﾀを出力
A1057
停電検査領域1に
停電検査領域ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ1をｾｰﾌﾞ
A1058
停電検査領域2に
停電検査領域ﾁｪｯｸﾃﾞｰﾀ2をｾｰﾌﾞ
A1059
ﾁｪｯｸｻﾑ算出処理
A1060
算出したﾁｪｯｸｻﾑを
ﾁｪｯｸｻﾑ領域にｾｰﾌﾞ
A1061
RAMｱｸｾｽを禁止

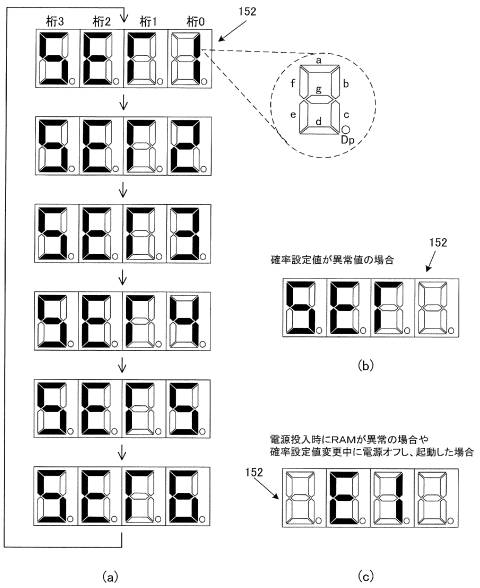
【図７】


ﾀｲﾏ割込み処理
A1301
ﾚｼﾞｽﾀﾊﾞﾝｸ1を指定
A1302
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
A1303
入力処理
A1304
確率設定変更/確認中?
A1305
確率設定変更/確認処理
A1306
出力処理
A1307
払出ｺﾏﾝﾄﾞ送信処理
A1308
乱数更新処理1
A1309
乱数更新処理2
A1310
入賞口ｽｲｯﾁ/状態監視処理
A1311
異常揉出発生中?
A1312
始動口ｽｲｯﾁ監視処理
A1313
特図1ｹﾞｰﾑ処理
A1314
特図2ｹﾞｰﾑ処理
A1315
普図ｹﾞｰﾑ処理
A1316
ｾｸﾞﾒﾝﾄLED編集処理
A1317
磁石不正監視処理
A1318
無電波不正監視処理
A1319
振動不正監視処理
A1320
異常揉出監視処理
A1321
外部情報編集処理
A1322
性能表示ﾓﾆﾀ制御処理
RETI

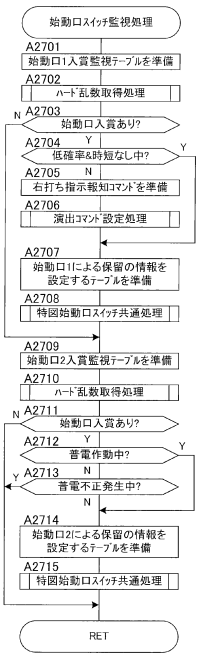
【図８】


確率設定変更/確認処理
A2401
確率設定値は正常範囲内?
A2402
確率設定値に対応する
確率設定値表示ﾃﾞｰﾀを設定
A2403
確率設定値表示ﾃﾞｰﾀとして
消灯ﾃﾞｰﾀを設定
A2404
確率設定値表示ﾃﾞｰﾀを出力
A2405
ｾｷｭﾘﾃｨ信号制御ﾀｲﾏが
0でなければ-1更新
A2406
ｾｷｭﾘﾃｨ信号のｵﾝﾃﾞｰﾀを出力
(他はｵﾌ)
A2407
確率設定変更中ﾌﾗｸﾞｾｯﾄ?
A2408
電源投入後最初の割込み?
A2409
RAM初期化ｽｲｯﾁ入力あり?
A2410
設定値を
0～5の範囲で+1更新
RET

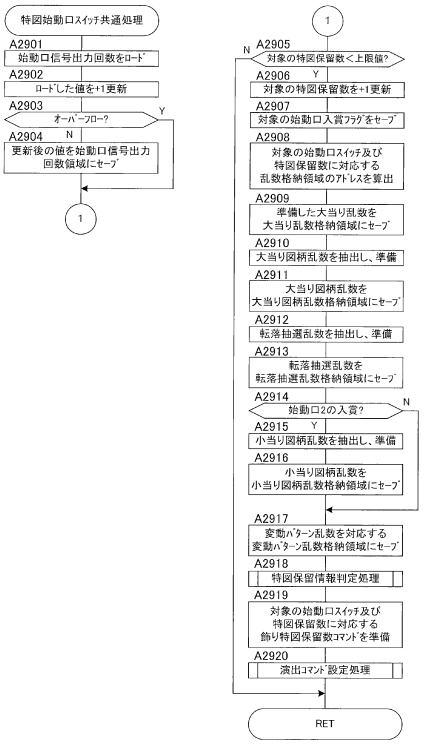
【図９】


桁3
桁2
桁1
桁0
152
a
b
c
d
e
f
g
Dp
(a)
確率設定値が異常値の場合
152
(b)
電源投入時にRAMが異常の場合や
確率設定値変更中に電源オフし、起動した場合
152
(c)

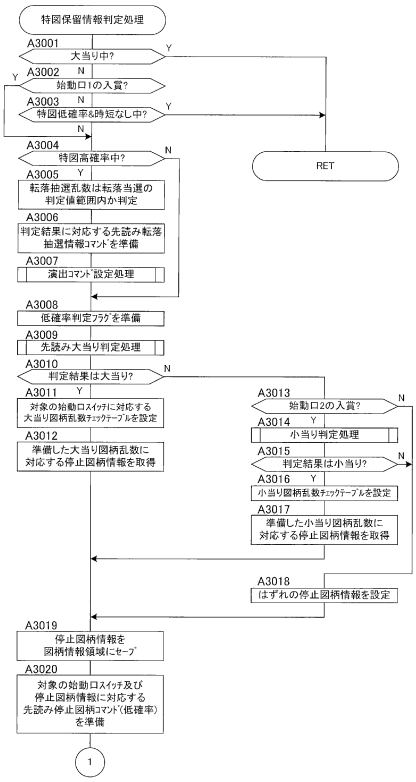
【図１０】



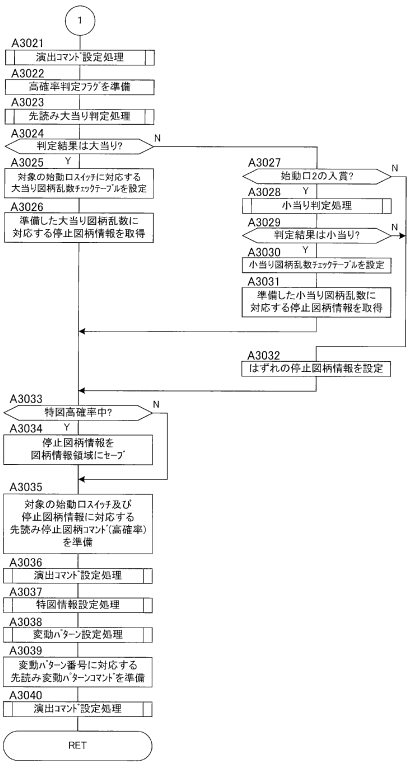
【図１１】



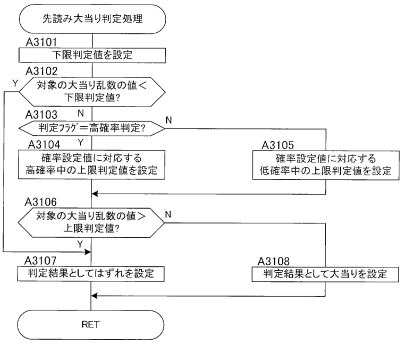
【図１２Ａ】



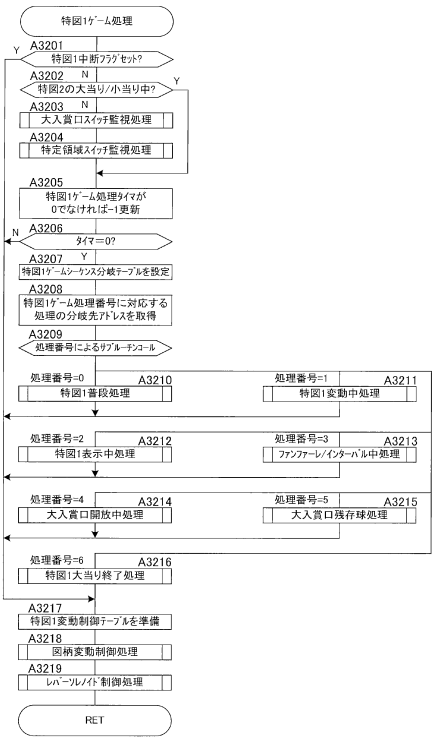
【図１２Ｂ】



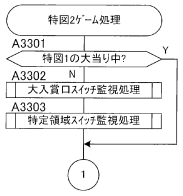
【図１３】



【図１４】

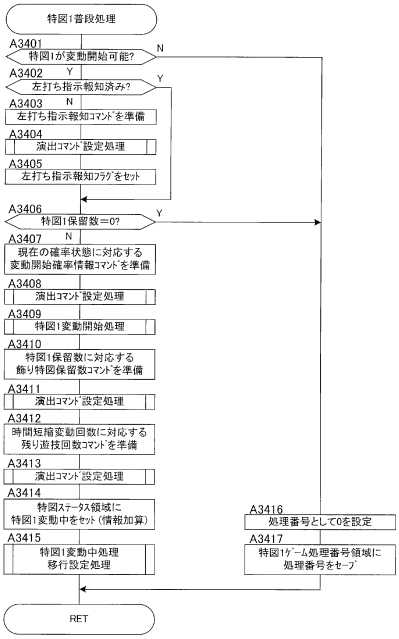


【図１５Ａ】

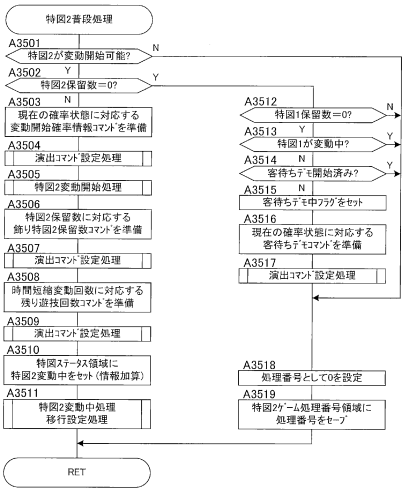


【図１５Ｂ】

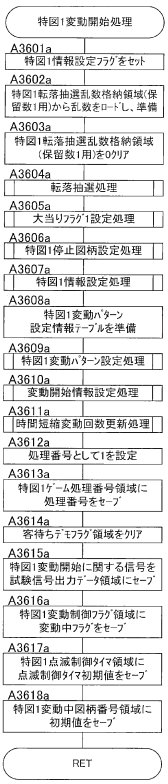
【図１６】



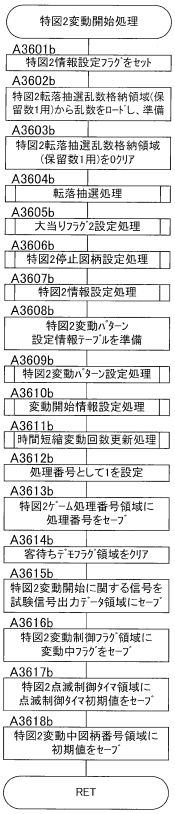
【図１７】



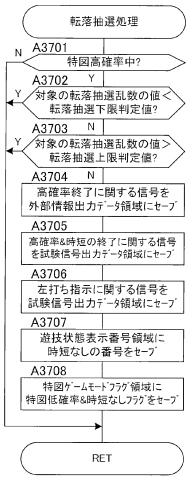
【図１８】



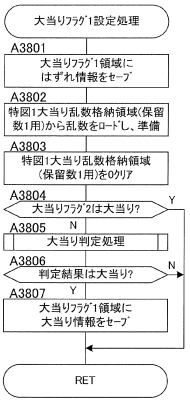
【図１９】



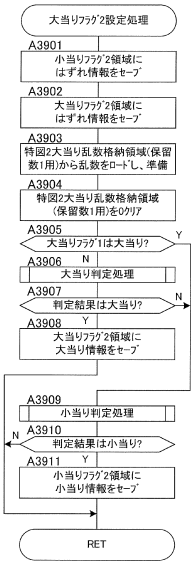
【図２０】



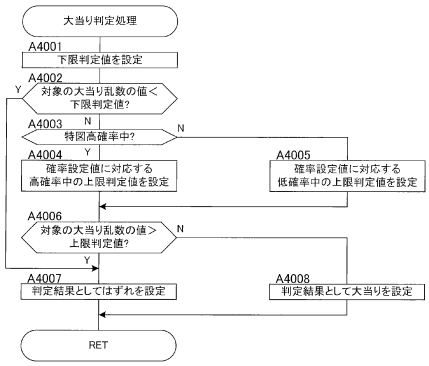
【図２１】



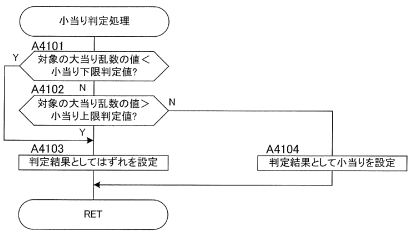
【図２２】



【図２３】



【図２４】



【図２５】

確率設定値	遊技状態	大当り確率
設定1 設定2	低確率状態	262／65536
	高確率状態	655／65536
設定3 設定4	低確率状態	291／65536
	高確率状態	655／65536
設定5 設定6	低確率状態	327／65536
	高確率状態	655／65536

(a)

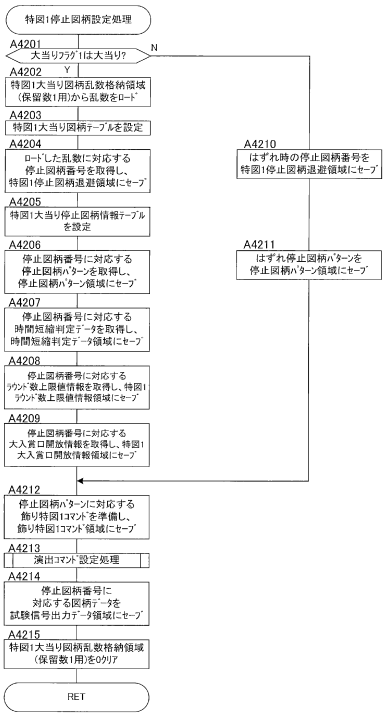
特図	小当り確率
特図1	小当りなし
特図2	64800／65536

(b)

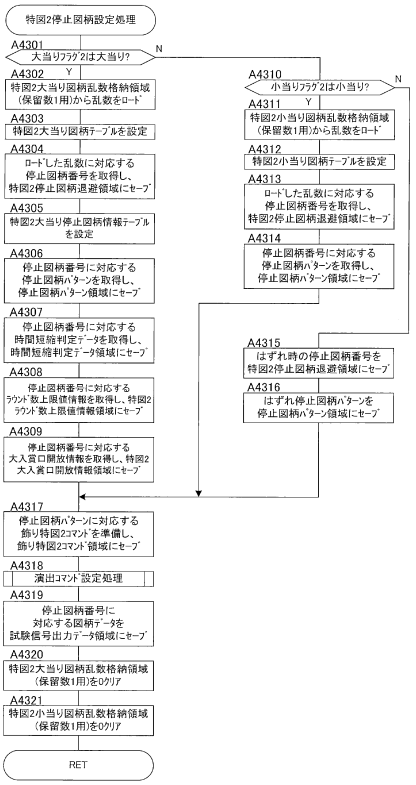
転落確率
1／237

(c)

【図２６】



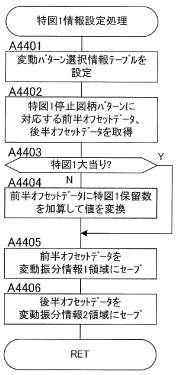
【図２７】



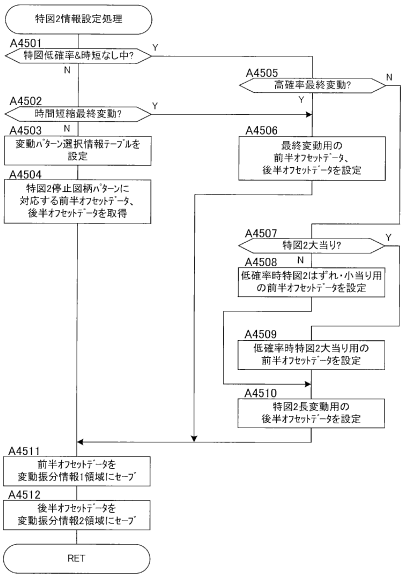
【図２８】

特図	大当り種類	振り分け
特図1	10R確変	30%
	4R確変	30%
	10R通常（時短100回）	40%
特図2	10R確変	50%
	4R確変	10%
	10R通常（時短100回）	40%

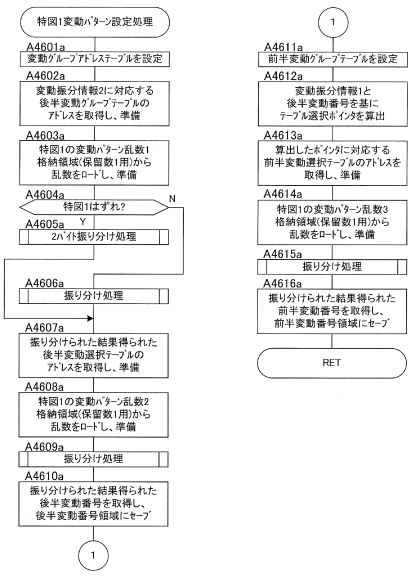
【図２９】



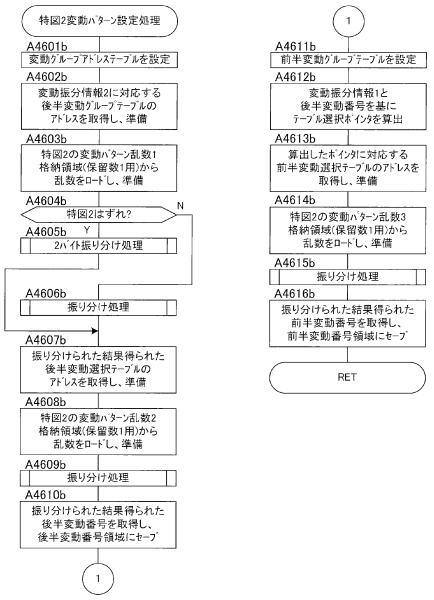
【図３０】



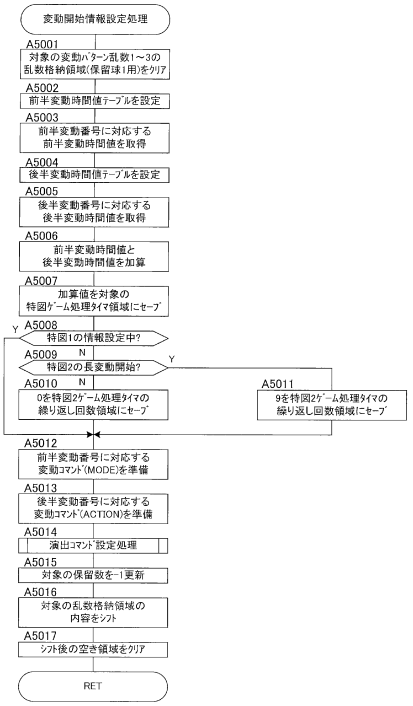
【図３１】



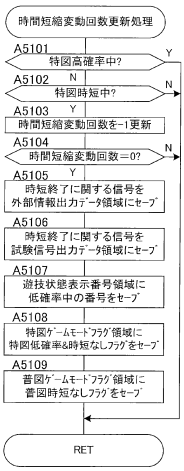
【図３２】



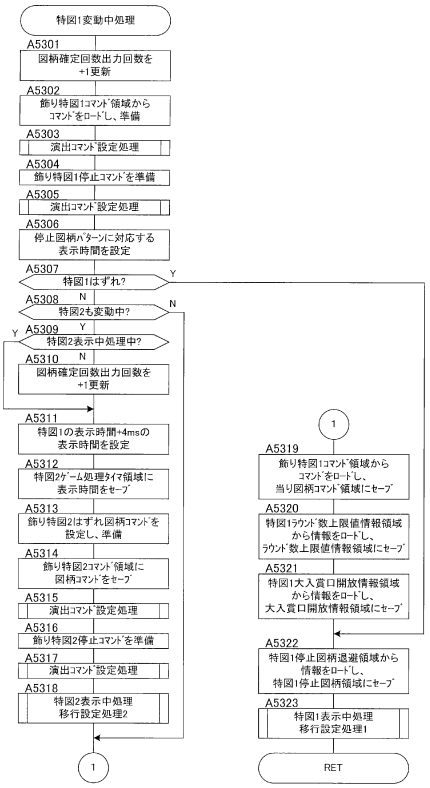
【図３３】



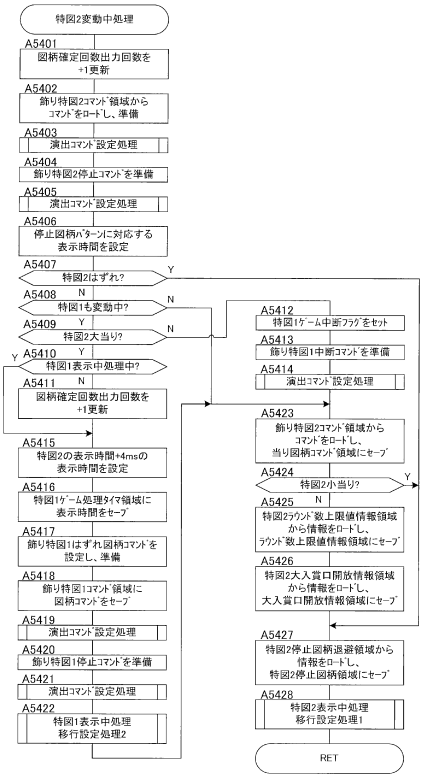
【図３４】



【図３５】

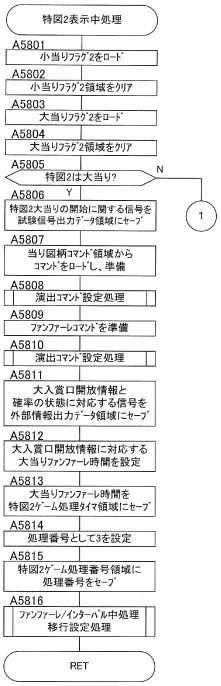


【図３６】

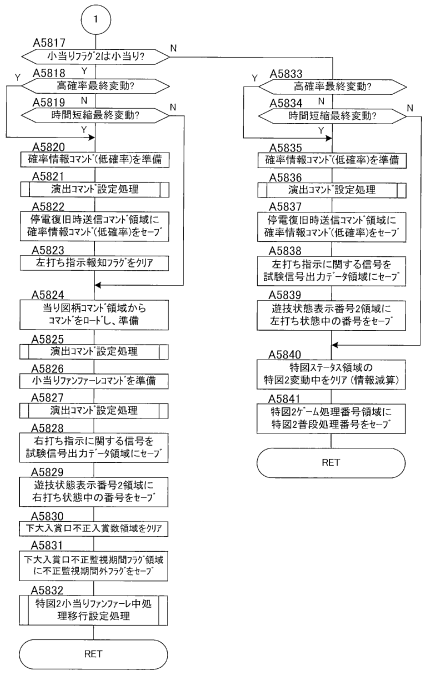


【図３７】

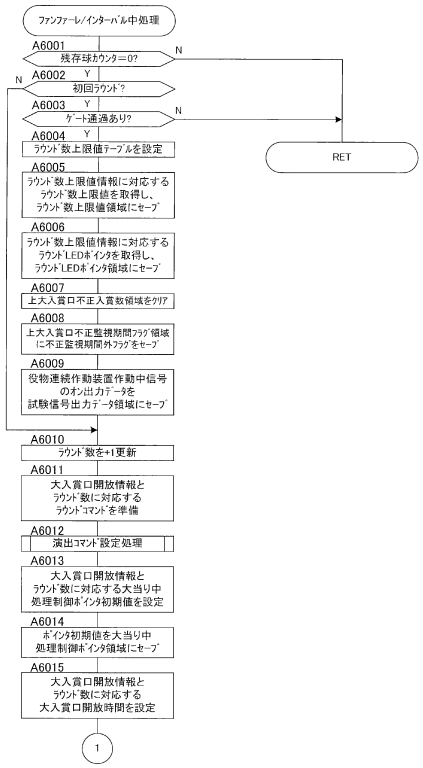
【図３８Ａ】



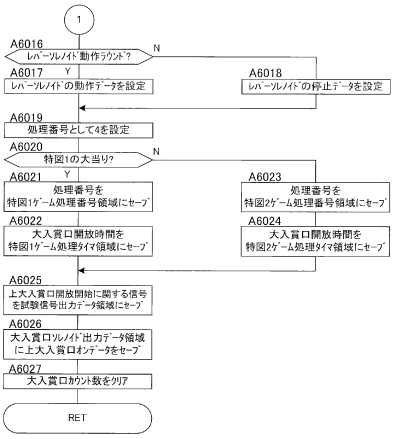
【図３８Ｂ】



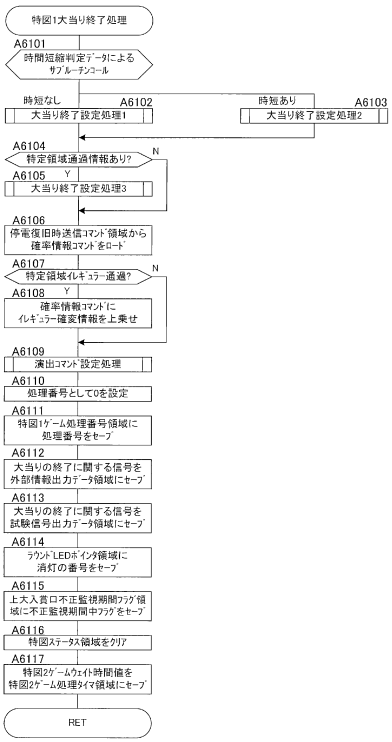
【図３９Ａ】



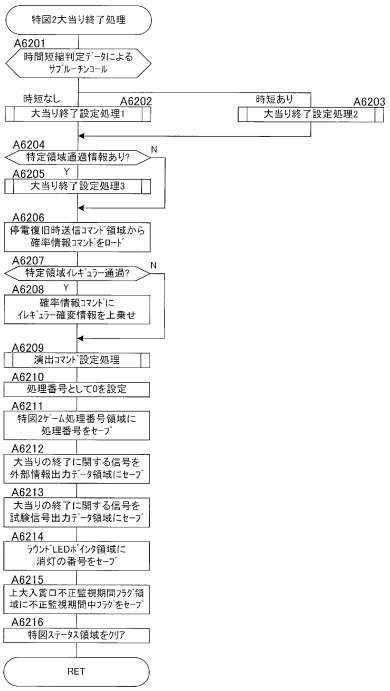
【図３９Ｂ】



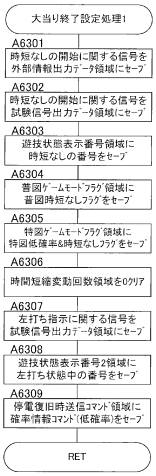
【図４０】



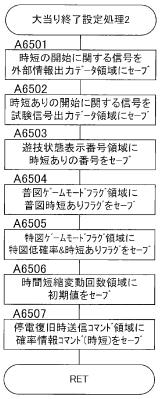
【図４１】



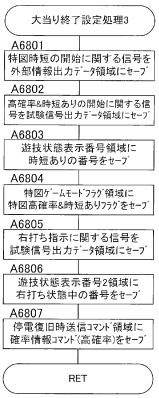
【図４２】



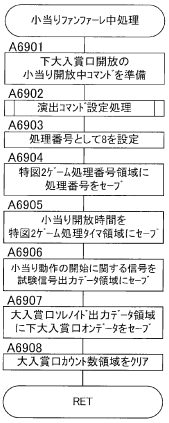
【図４３】



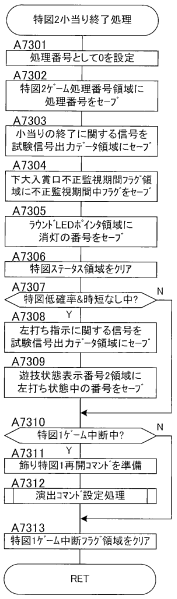
【図４４】



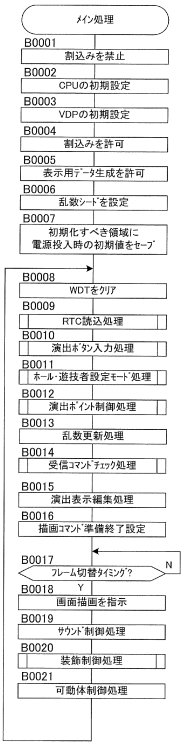
【図４５】



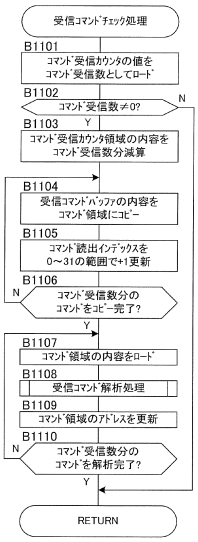
【図４６】



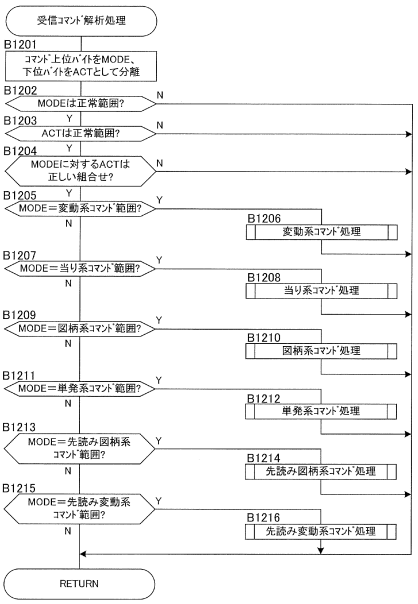
【図４７】



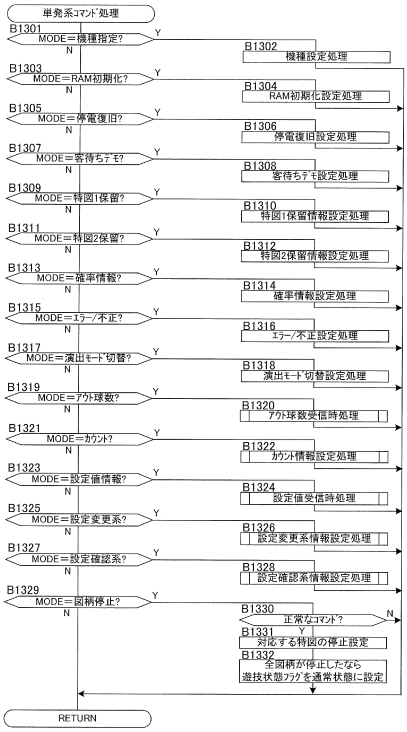
【図４８】



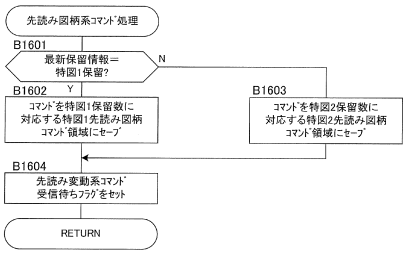
【図４９】



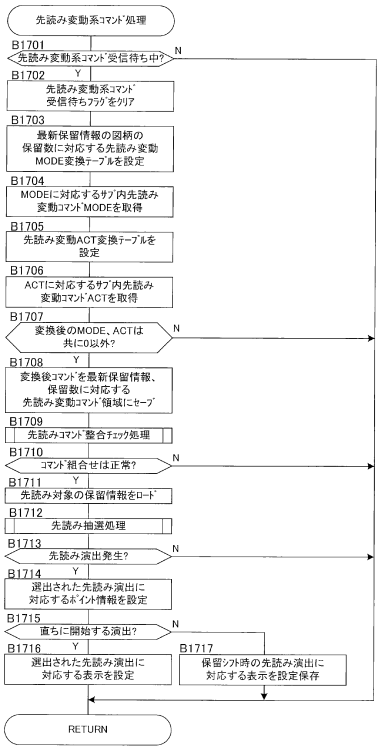
【図５０】



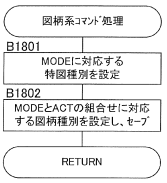
【図５１】



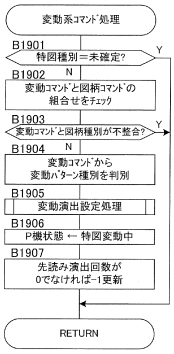
【図５２】



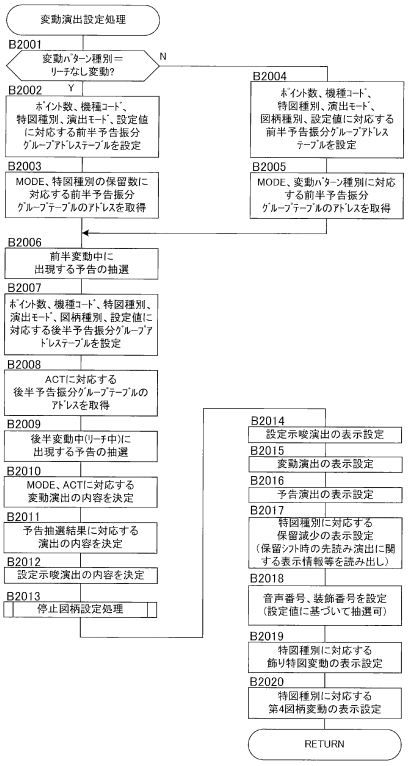
【図５３】



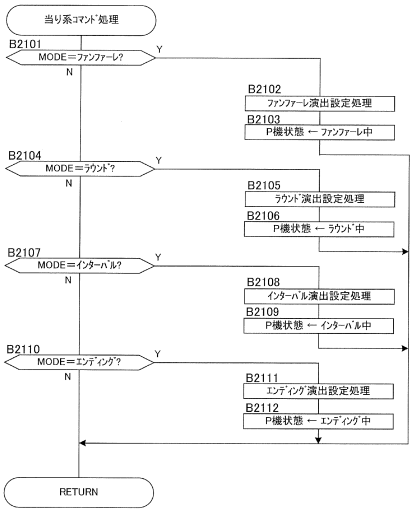
【図５４】



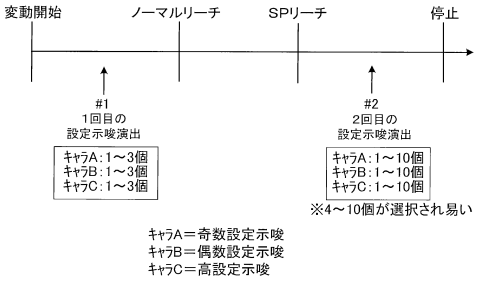
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

設定示唆報知の信頼度

	1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個	9個	10個
ｷｬﾗA	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
ｷｬﾗB	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
ｷｬﾗC	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%

【図５９】

大当りの期待度

	大当り	はずれ	大当り期待度
設定示唆演出あり	80%	1%	大
設定示唆演出なし	20%	99%	小

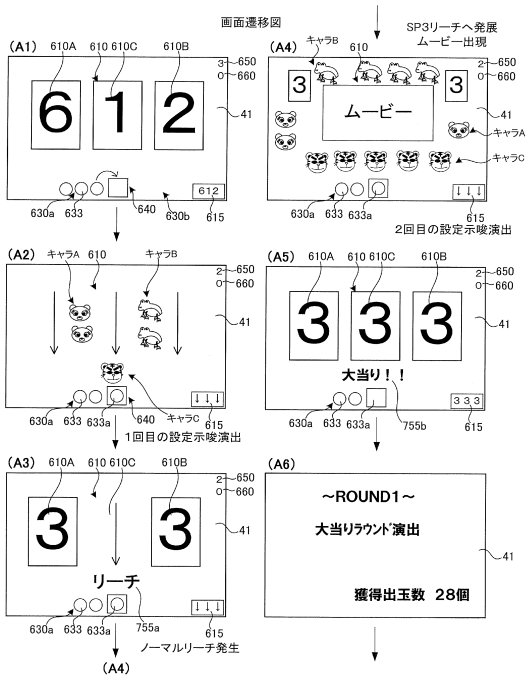
(A)

大当りの期待度
(別例:ｷｬﾗｸﾀの第１態様(数や色など)で設定示唆、第２態様(大きさ)で期待度報知)

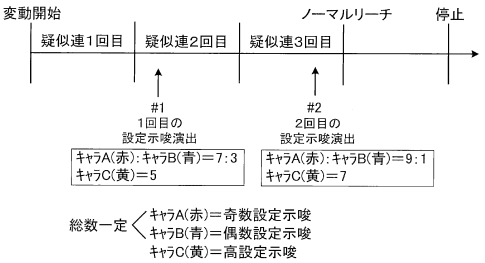
	大当り	はずれ	大当り期待度
設定示唆演出あり(ｷｬﾗｸﾀ大)	50%	1%	大
設定示唆演出あり(ｷｬﾗｸﾀ小)	30%	1%	中
設定示唆演出なし	20%	98%	小

(B)

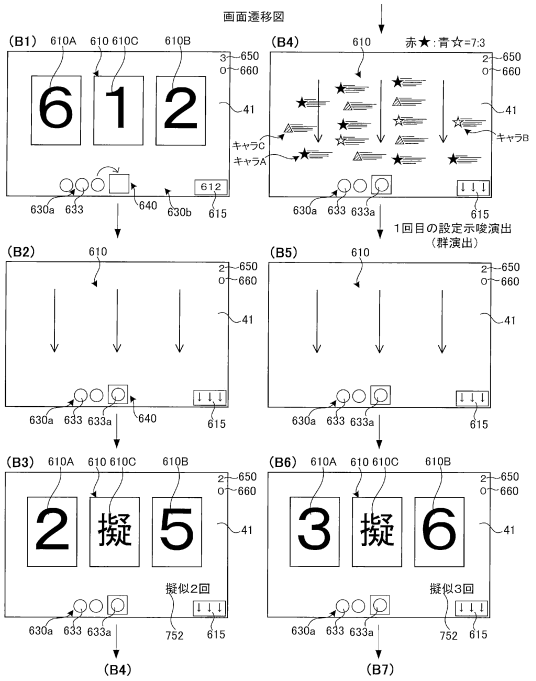
【図６０】



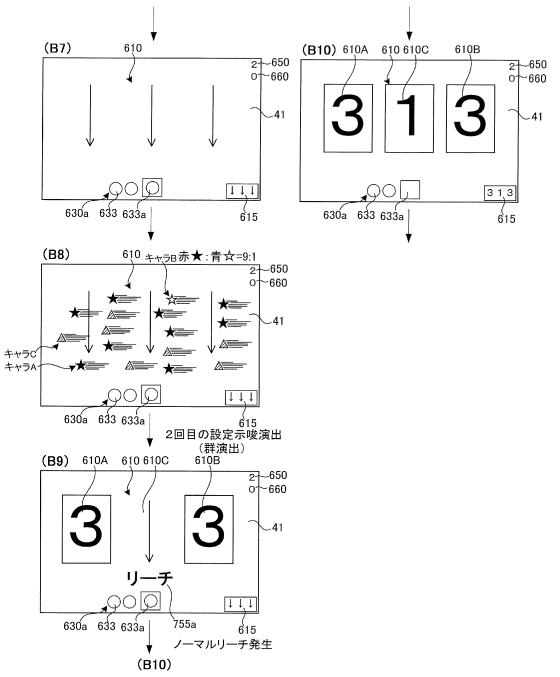
【図６１】



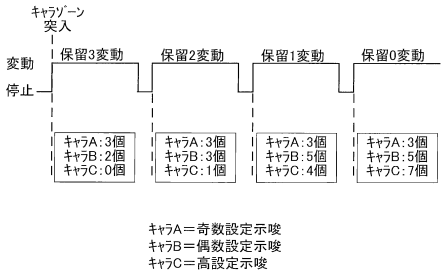
【図６２Ａ】



【図６２Ｂ】

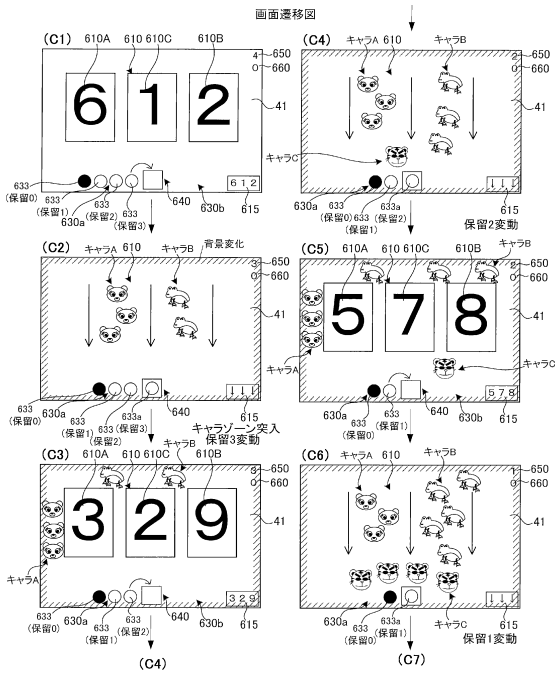


【図６３】

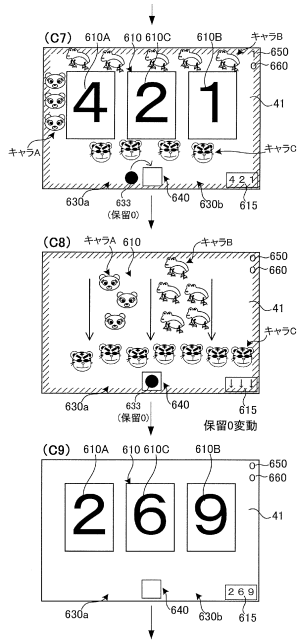


キャラA＝奇数設定示唆
キャラB＝偶数設定示唆
キャラC＝高設定示唆

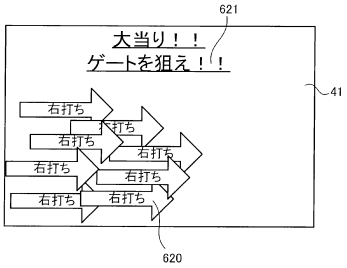
【図６４Ａ】



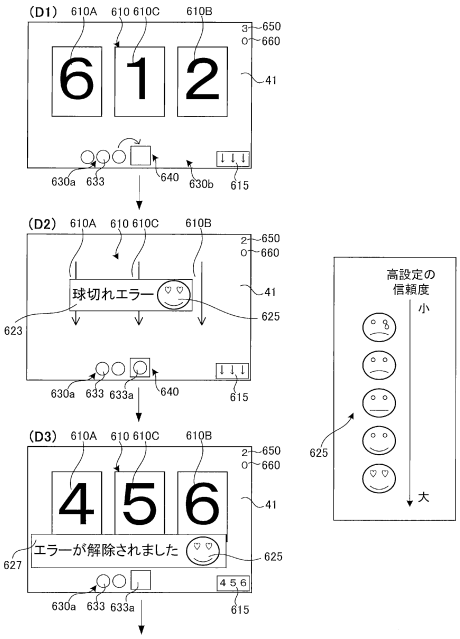
【図６４Ｂ】



【図６５】



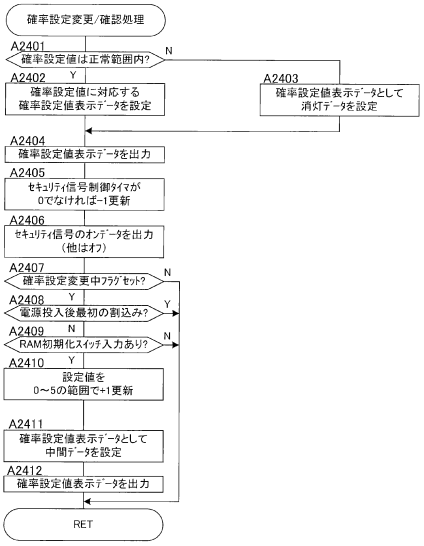
【図６６】



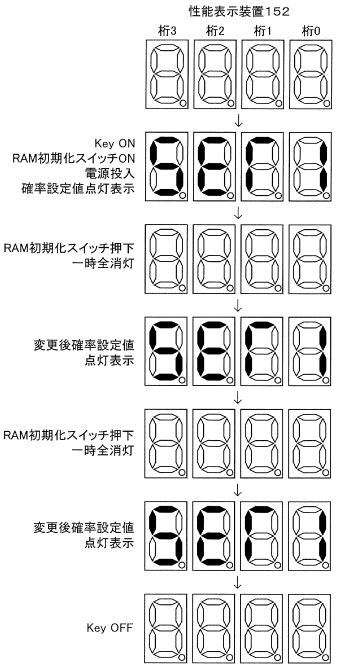
【図６７】

作業用 設定値	表示用 確率設定値 設定例1	表示用 確率設定値 設定例2	表示用 確率設定値 設定例3	表示用 確率設定値 設定例4	演出制御 情報 （演出設定値）
0	1	1	1	1	1
1	2	1	1	1	2
2	3	1	1	2	3
3	4	1	2	2	4
4	5	1	2	3	5
5	6	1	2	3	6

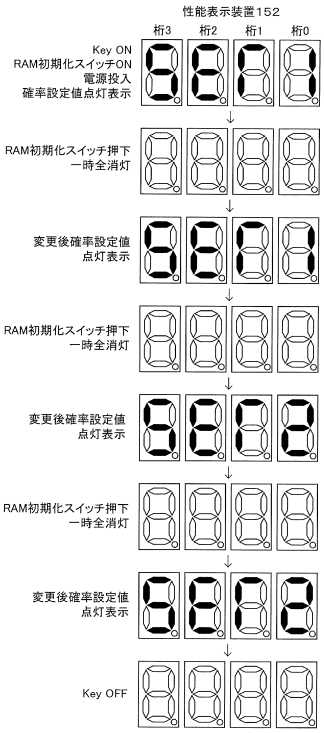
【図６８】



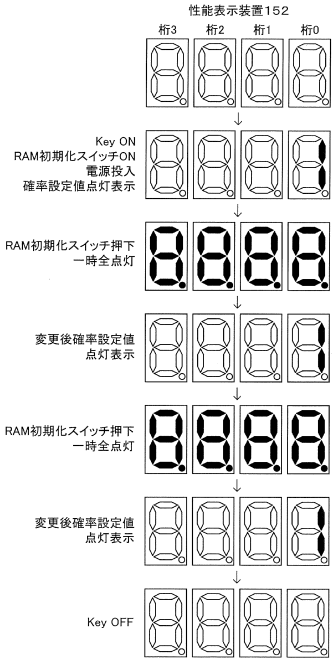
【図６９】



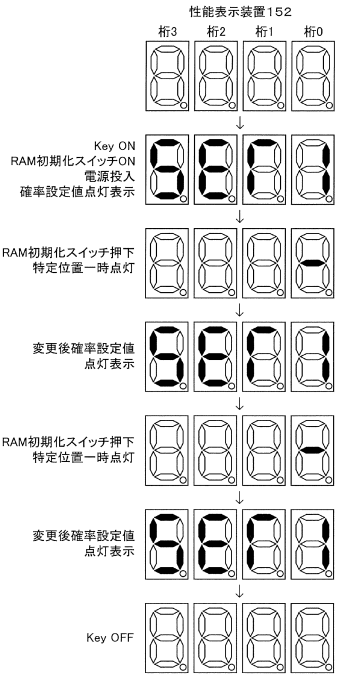
【図７０】



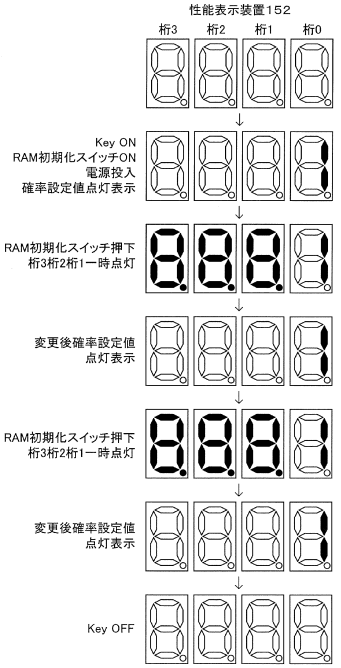
【図７１】



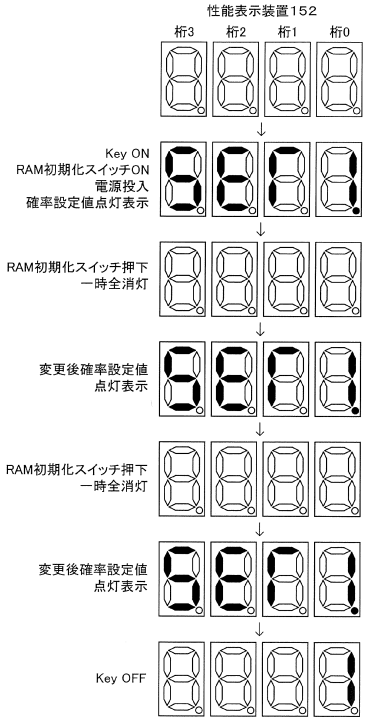
【図７２】



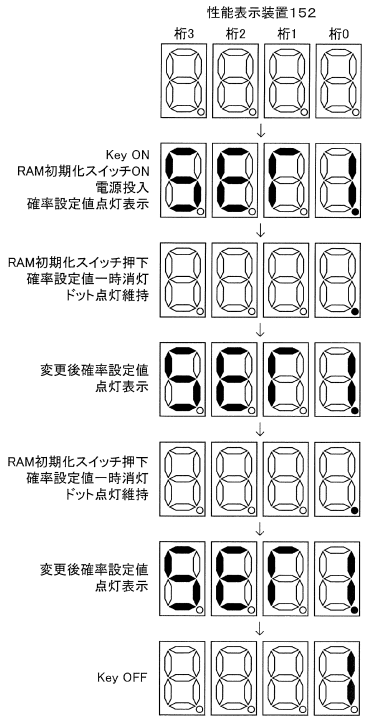
【図７３】



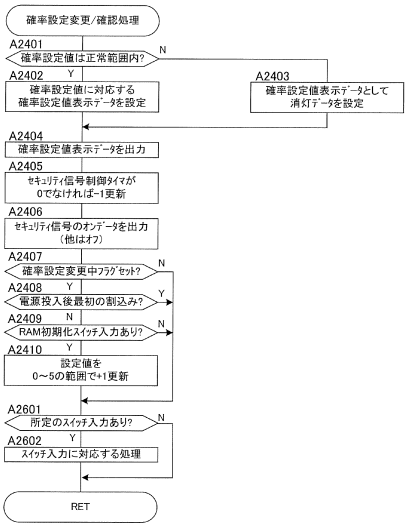
【図７４】



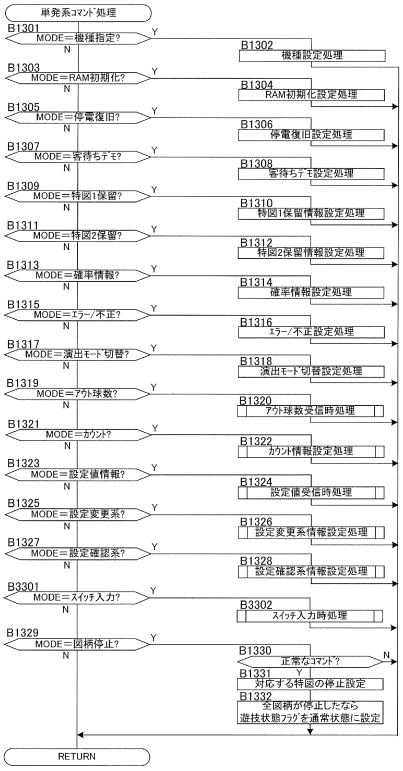
【図７５】



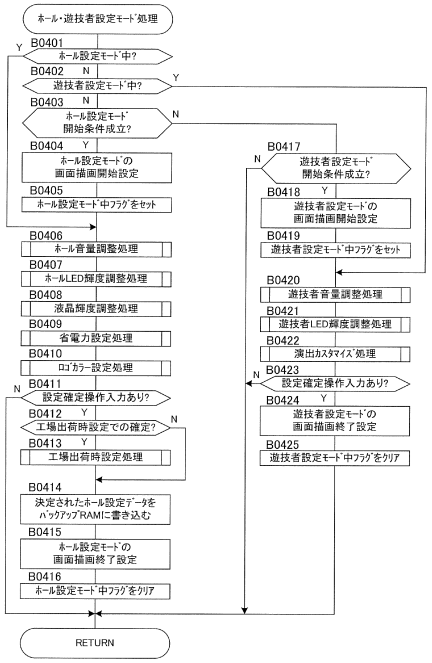
【図７６】



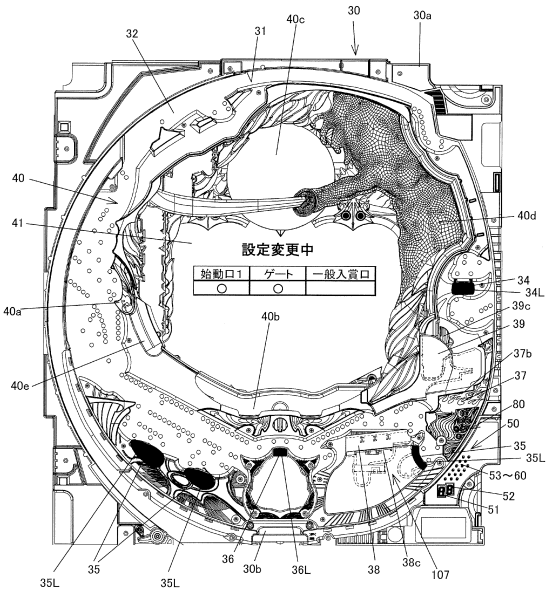
【図７７】



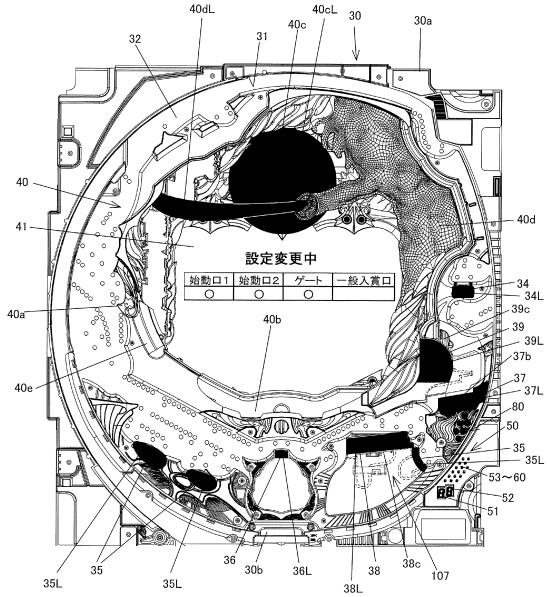
【図７８】



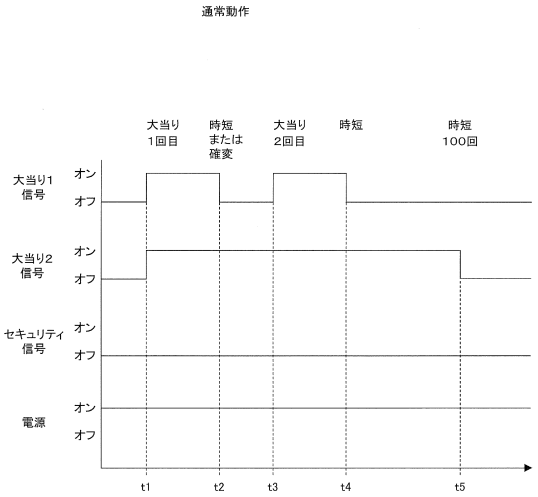
【図７９】



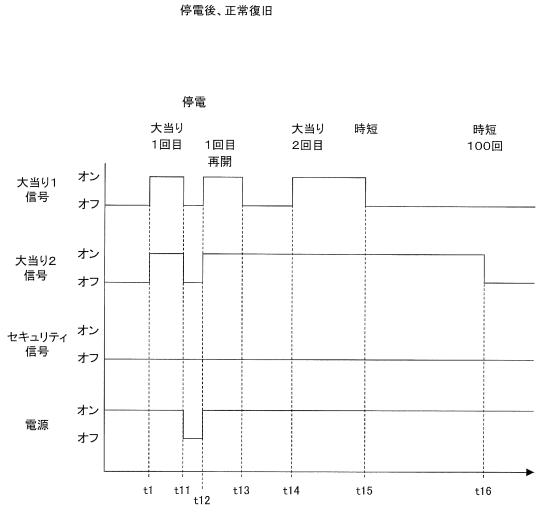
【図８０】



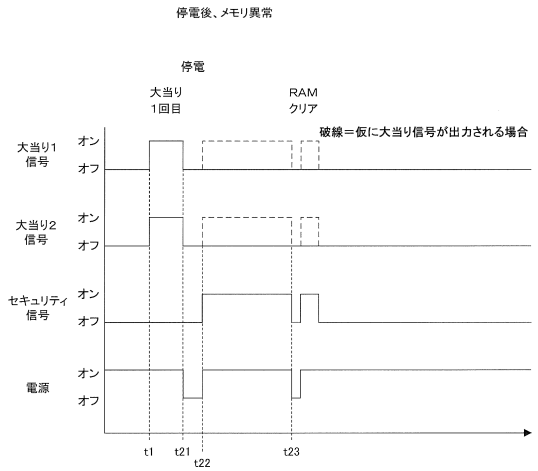
【図８１】



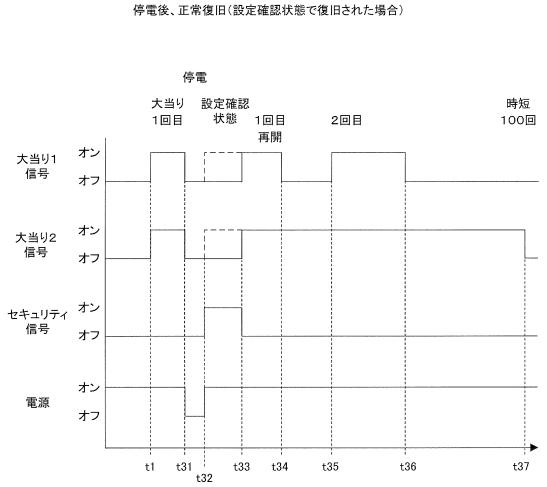
【図８２】



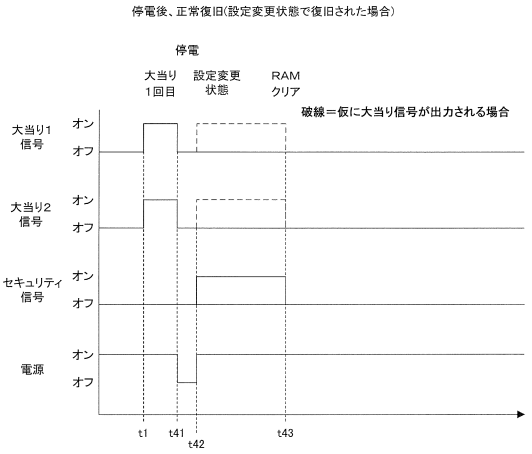
【図８３】



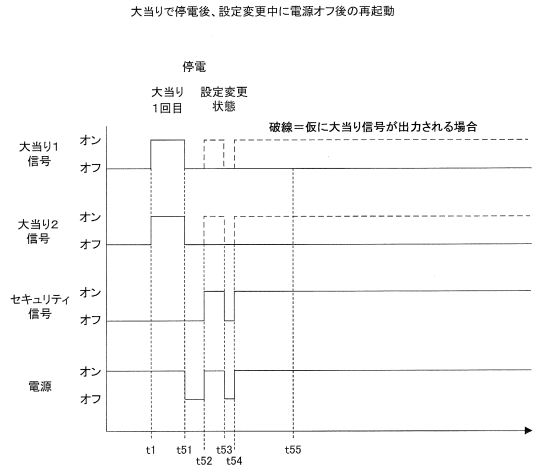
【図８４】


停電後、正常復旧（設定確認状態で復旧された場合）
停電
大当り
1回目
設定確認
状態
1回目
再開
2回目
時短
100回
大当り1
信号
大当り2
信号
セキュリティ
信号
電源
オン
オフ
t1
t31
t32
t33
t34
t35
t36
t37

【図８５】


停電後、正常復旧(設定変更状態で復旧された場合)
停電
大当り
1回目
設定変更
状態
RAM
クリア
破線＝仮に大当り信号が出力される場合
大当り1
信号
大当り2
信号
セキュリティ
信号
電源
オン
オフ
t1
t41
t42
t43

【図８６】


大当りで停電後、設定変更中に電源オフ後の再起動
停電
大当り
1回目
設定変更
状態
破線＝仮に大当り信号が出力される場合
大当り1
信号
大当り2
信号
セキュリティ
信号
電源
オン
オフ
t1
t51
t52
t53
t54
t55

フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１１－０８３３３５（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２９２０８２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－００５５５４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２