(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-65962
(P2024-65962A)
(43)公開日　令和6年5月15日(2024.5.15)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｄ	２Ｃ０８８

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全103頁）

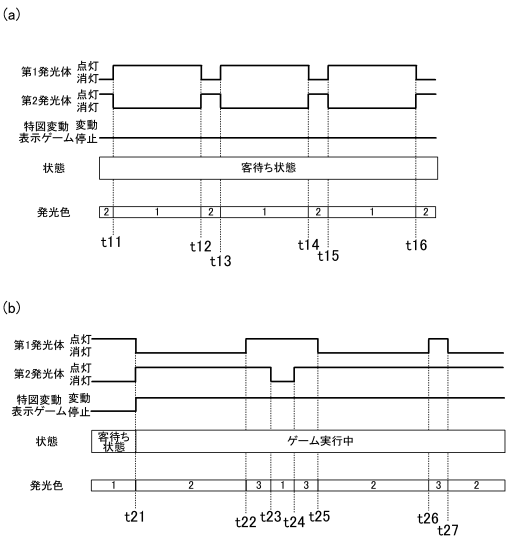
(21)出願番号　特願2022-175094(P2022-175094)
(22)出願日　令和4年10月31日(2022.10.31)

(71)出願人　000132747
株式会社ソフイア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(72)発明者　田中 雅也
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

Ｆターム（参考）　2C088　BC21 BC25 DA07

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上する。
【解決手段】演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、発光色が異なる発光体（第１発光体４８ａ、第２発光体４８ｂ）が複数配された発光部（ロゴ表示部４６ａ）と、を備える。演出制御手段は、ゲームが実行されていない客待ち状態において、発光部を第１発光色で発光可能とし、客待ち状態以外において、発光部を第１発光色とは異なる第２発光色で発光可能とし、発光部の発光色を変化させる演出において第１発光色を含ませることを可能とする。また、客待ち状態において、発光部が第１発光色である期間は、発光部が第１発光色でない期間よりも多くなるようにする。
【選択図】図４７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、
演出を制御する演出制御手段と、
発光色が異なる発光体が複数配された発光部と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記ゲームが実行されていない客待ち状態において、前記発光部を第１発光色で発光可能とし、
前記客待ち状態以外において、前記発光部を前記第１発光色とは異なる第２発光色で発光可能とし、前記発光部の発光色を変化させる演出において前記第１発光色を含ませることが可能であり、
前記客待ち状態において、前記発光部が前記第１発光色である期間は、前記発光部が前記第１発光色でない期間よりも多くなるようにすることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。このパチンコ機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入賞すること（始動入賞）に基づいて、遊技領域に設けられた変動表示装置に表示される複数の識別情報（図柄、記号など）を変動表示する変動表示ゲームを開始し、変動表示ゲームの結果が特別結果であった場合には、特別変動入賞装置を開放する特別遊技状態となり遊技者が利益を獲得するものがある。このような遊技機においては、発光により遊技機を装飾するための発光部を備えるものが知られている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２２－１１９５９５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
このような遊技機では発光部の発光色を変化させることが可能であるが、単に変化させるだけでは装飾性に乏しく、遊技の興趣を十分に向上することができなかった。本発明の目的は遊技の興趣を向上することである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、
所定条件の成立に基づきゲームを実行可能な遊技機において、
演出を制御する演出制御手段と、
発光色が異なる発光体が複数配された発光部と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記ゲームが実行されていない客待ち状態において、前記発光部を第１発光色で発光可能とし、
前記客待ち状態以外において、前記発光部を前記第１発光色とは異なる第２発光色で発光可能とし、前記発光部の発光色を変化させる演出において前記第１発光色を含ませることが可能であり、
前記客待ち状態において、前記発光部が前記第１発光色である期間は、前記発光部が前記第１発光色でない期間よりも多くなるようにすることを特徴とする。

【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技の興趣を向上することができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の一実施形態の遊技機の正面図である。
【図２】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図５】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図６】特図変動表示ゲームの結果の振分率、大当り図柄、小当り図柄の振分率、普図確率及び天井到達ゲーム数の一例を示す図である。
【図７】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図８】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図９】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図１０】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図１１】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図１２】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
【図１３】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。
【図１４】特図普段処理を説明するフローチャートである。
【図１５】特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図１６】特図１停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図１７】特図２停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図１８】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
【図１９】時短終了設定処理を説明するフローチャートである。
【図２０】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図２１】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図２２】ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１を説明するフローチャートである。
【図２３】サポ作動設定処理を説明するフローチャートである。
【図２４】大当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図２５】大当り終了設定処理１及び大当り終了設定処理２を説明するフローチャートである。
【図２６】特定領域スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図２７】小当り残存球処理を説明するフローチャートである。
【図２８】小当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図２９】演出制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
【図３０】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。
【図３１】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
【図３２】演出の一例を説明する図である。
【図３３】演出の一例を説明する図である。
【図３４】演出の一例を説明する図である。
【図３５】演出の一例を説明する図である。
【図３６】選択可能なパターンと信頼度を説明する図である。
【図３７】演出の一例を説明する図である。
【図３８】演出の一例を説明する図である。
【図３９】演出の一例を説明する図である。
【図４０】演出の一例を説明する図である。
【図４１】選択可能なパターンと信頼度を説明する図である。

【図４２】演出の一例を説明する図である。
【図４３】演出の一例を説明する図である。
【図４４】発光体の配置を説明する図である。
【図４５】発光態様の一例を説明する図である。
【図４６】表示装置での表示の一例を説明する図である。
【図４７】発光態様の一例を説明する図である。
【図４８】発光体の配置と発光態様を説明する図である。
【図４９】表示装置での表示の一例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜第１実施形態＞
図１は、本実施形態の遊技機１０の正面図であり、図２は、本実施形態の遊技機１０の前面側斜視図である。
図１及び図２に示すように本実施形態の遊技機１０は前面枠１２を備え、該前面枠１２は外枠（支持枠）１１に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤３０（図３参照）は前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠（透明板保持枠）１５が取り付けられている。
【０００９】
ガラス枠１５には、カバーガラス１４の後方となる位置に遊技盤３０の前面を覆う表示板３５０が設けられている。表示板３５０は遊技盤３０を透視可能であるとともに、所定の表示を表示可能となっている。本実施形態の遊技機では、側端から光を導入することで像が浮かび上がる導光板で構成されているが、透明な液晶表示装置やＥＬ表示装置で構成されていても良い。
表示板３５０に所定の表示がされていない状態では透明であって後方の遊技盤３０の視認を妨げないようになっている。そして、表示板３５０に所定の表示がされた場合には、当該所定の表示の部分では後方の遊技盤３０の視認性が低下することとなる。この状態では、所定の表示を透して後方の遊技盤３０が視認可能であっても良いし、所定の表示により後方の遊技盤３０が視認不能であっても良い。
【００１０】
ガラス枠１５の上部には、遊技機１０の機種名等を表示する機種名等表示部１６が設けられている。
また、ガラス枠１５の左右には内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置１８や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２及びガラス枠１５の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）１９ａ、スピーカ（下スピーカ）１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。
【００１１】
また、ガラス枠１５の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）２１、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａ（図５参照）を内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５には、当該演出ボタン２５を振動させる駆動源も内蔵されている。すなわち、本実施形態の遊技機１０は、演出ボタン２５を振動させることで所定の報知を行うバイブレーション機能を備えている。なお、演出ボタン２５は、通常状態（図１や図２に示す状態）から突出状態（演出ボタン２５の上面（押圧面）が通常状態時よりも上側にある状態）に変換可能に構成されていても良い。

【００１２】
前面枠１２の下部には、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３、打球発射装置のハンドル２４等が設けられている。さらに、前面枠１２の下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。
【００１３】
また、演出ボタン２５の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する貸出ボタン（球貸ボタン）２７ａ、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する返却ボタン（排出ボタン）２７ｂ、プリペイドカードの残高を表示する残高表示器（残高表示部）２７ｃ、上皿２１内の遊技球を下皿２３へ流下させるために操作する上皿操作レバー２７ｄ、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯端末を置くための携帯端末置き部２８等が設けられている。また、演出ボタン２５の左方には、音量調整用ボタン２７ｅ、十字キー２９等が設けられている。
本実施形態の遊技機１０においては、遊技者がハンドル２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５や十字キー２９を操作することによって、表示装置４１（図３参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。
【００１４】
次に、図３を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図３は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。
図３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を備える。遊技盤本体は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体の前面には、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及び外周壁（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、外周壁３１で囲まれた遊技領域３２内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域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などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域３２を流下する。
【００１５】
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。
【００１６】
表示装置４１（変動表示装置）は、例えば、ＬＣＤ（液晶表示器）、ＣＲＴ（ブラウン管）等の表示画面を有する装置で構成されている。表示画面の画像を表示可能な領域（表示領域）には、演出画像として静止画や動画を表示可能であり、例えば、複数の識別情報（特別図柄）や特図変動表示ゲームを演出するキャラクタや演出効果を高める背景画像等の遊技に関する情報が表示される。表示装置４１の表示画面においては、識別情報として割り当てられた複数の特別図柄が変動表示（可変表示）されて、特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームが行われる。また、表示画面には遊技の進行に基づく演出のための画像（例えば、大当り表示画像、ファンファーレ表示画像、エンディング表示画像等）が表示される。
【００１７】
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流路を形成するワープ流路形成部材６１４と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部６２０とが設けられている。センターケース４０のステージ部６２０は、始動入賞口３６の上方に配置されているため、ステージ部６２０上で転動した遊技球は始動入賞口３６に入賞し易くなっている。
また、センターケース４０の上部及び下部には、動作することによって遊技の演出を行

う盤演出装置４４が備えられている。センターケース４０の下部に設けられた下演出装置４４ａは、センターケース４０の下部の位置と、この位置よりも表示装置４１の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。

センターケース４０の上部に設けられた上演出装置４４ｂは、センターケース４０の上部の位置と、この位置よりも表示装置４１の中央側の位置である位置との間で動作可能となっている。また、この上演出装置４４ｂは、プロペラを模した回転する動作部材４４ｃを有しており、動作部材４４ｃの動作によっても演出を行うことが可能である。

すなわち、下演出装置４４ａが動作可能な第１可動部材を有する第１可動役物をなし、上演出装置４４ｂが動作可能な第２可動部材を有する第２可動役物をなす。

【００１８】

センターケース４０の右方の遊技領域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３４ａ（図４参照）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。

【００１９】

センターケース４０の左下方の遊技領域３２には、３つの一般入賞口３５が配置されており、センターケース４０の右方の遊技領域３２には、１つの一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５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３５ａ（図４参照）によって検出される。

【００２０】

センターケース４０の下方の遊技領域３２には、特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える始動入賞口３６（第１始動入賞領域）が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３６ａ（図４参照）によって検出される。

【００２１】

センターケース４０の右方には、特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第２始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図４参照）によって検出される。

普通変動入賞装置３７は、可動部材３７ｂを備えており、この可動部材３７ｂは常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定結果となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図４参照）によって逆「ハ」の字状に動作され、普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

なお、普通変動入賞装置３７は、可動部材３７ｂが閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としても良い。

【００２２】

センターケース４０の右下方の遊技領域３２には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）３８が設けられている。特別変動入賞装置３８は、上端側が手前側に倒れる方向に回動して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉３８ｃを有しており、開放により上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって、大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図４参照）によって検出される。

【００２３】

大入賞口の内部（入賞領域）には、遊技球が流入可能な特定領域が設けられているとと

もに、当該特定領域への遊技球の流入確率を変化させるようにレバーソレノイド３８ｆ（図４参照）により動作するレバー部材が設けられている。特定領域には遊技球の流入を検出可能な特定領域スイッチ３８ｄ（図４参照）が設けられており、当該特定領域スイッチ３８ｄで遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生する（本実施形態では、特別遊技状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は特別変動入賞装置３８の外部へ排出される。

【００２４】

また、大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに特別変動入賞装置３８の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ３８ｅ（図４参照）が設けられている。大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ３８ａで検出された遊技球数（大入賞口に流入した遊技球数）と、特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅで検出された遊技球数（大入賞口から排出される遊技球数）とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな大入賞口の開放が行われないようになっている。

【００２５】

始動入賞口３６の下方の遊技領域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３０ａが設けられている。また、遊技領域３２の外側であって遊技盤本体８０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。

【００２６】

一括表示装置５０は、特図１変動表示ゲーム用の特図１表示器（第１特図変動表示部）５１及び特図２変動表示ゲーム用の特図２表示器（第２特図変動表示部）５２と、特図１変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図１保留表示器５３及び特図２変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図２保留表示器５４とを備える。

【００２７】

また、一括表示装置５０は、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３８の開閉回数）を表示するラウンド表示部５５と、遊技機１０の遊技状態を表示する遊技状態表示部５６とを備えている。この遊技状態表示部５６には、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第１遊技状態表示部５６ａ、時短状態（変動時間短縮機能作動時）であることを報知する第２遊技状態表示部５６ｂ、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報知する第３遊技状態表示部５６ｃが設けられている。なお、本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定となっているため、第３遊技状態表示部５６ｃは使用しない。

さらに、一括表示装置５０は、普図変動表示ゲーム用の普図表示器５７、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器５８を備えている。

【００２８】

図４は、本実施形態のパチンコ遊技機１０の制御システムのブロック図である。

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

【００２９】

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。

【００３０】

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

【００３１】

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

【００３２】

バックアップ電源部４２０は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ１つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１（特に内蔵ＲＡＭ）に供給され、停電中あるいは電源遮断後もＲＡＭに記憶されたデータが保持されるようになっている。すなわち、遊技制御装置１００が、停電が発生し当該遊技機への電源供給が停止しても遊技に関する情報を記憶保持可能であるとともに、停電復旧後には記憶保持された情報に基づき遊技を再開可能とする遊技情報記憶保持手段をなす。制御信号生成部４３０は、例えば通常電源部４１０で生成された３２Ｖの電圧を監視してそれが例えば１７Ｖ以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【００３３】

また、遊技制御装置１００にはＲＡＭ初期化スイッチ１１２が設けられている。このＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン１１１内の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。

【００３４】

遊技用マイコン１１１は、ＣＰＵ（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）１１１Ａ、読出し専用の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。

【００３５】

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

【００３６】

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。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【００４１】

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

【００４２】

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

【００４３】

遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ６２、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、一般入賞口３５内の入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３８内の大入賞口スイッチ３８ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、特別変動入賞装置３８内に配設される特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅ、遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ３２ａに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが１１Ｖでロウレベルが７Ｖのような負論理の信号が入力され、０Ｖ－５Ｖの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１が設けられている。近接Ｉ／Ｆ１２１は、入力の範囲が７Ｖ－１１Ｖとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【００４４】

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へ供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ及びゲートスイッチ３４ａの検出信号は第２入力ポート１２３へ入力される。また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、特定領域スイッチ３８ｄ、残存球排出口スイッチ３８ｅ及びアウト球検出スイッチ３２ａの検出信号は第４入力ポート１２６へ入力される。また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、盤電波センサ６２の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第３入力ポート１２４に入力される。

【００４５】

また、第３入力ポート１２４には、遊技機１０の前面枠１２等に設けられた不正検出用の磁気センサ６１の検出信号、遊技機１０の振動を検出する振動センサ６５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の検出信号、遊技機１０の前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４の検出信号も入力されるようになっている。

【００４６】

さらに、第３入力ポート１２４には、設定キー操作部の操作を検出する設定キースイッ

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

【００４７】

ＲＡＭ初期化スイッチ１１２及び設定キー操作部は、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を複数から選択するための操作部であり、これらの操作部を操作することで、特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値が割り当てられた確率設定値を選択することができ、選択された確率設定値に対応する確率値が遊技で使用されるようになっている。ここでは確率設定値として“設定１”～“設定６”の６つが用意されている。

【００４８】

確率設定値を選択する際には、設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態でＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作（押下）しながら遊技機の電源を投入することで確率設定値を変更可能な確率設定値変更モードとなり、確率設定値変更モード中にＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作（押下）することで確率設定値を変更することができるようになっている。選択されている確率設定値は、算出されたベース値や役物比率を表示するための性能表示装置１５３に表示される。具体的には、性能表示装置１５３には、確率設定値に関する操作をしている間（確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである間）は確率設定値の情報が表示され、それ以外では算出されたベース値や役物比率が表示されるようになっている。

【００４９】

また、設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２は操作しない）で遊技機の電源を投入することで、現在選択されている確率設定値が性能表示装置１５３に表示されるが確率設定値の変更はできない確率設定値確認モードとなる。なお、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２及び設定キー操作部は、前面枠１２を開状態としなければ操作できないようにされている。

性能表示装置１５３は７セグメント式のディスプレイであり、確率設定値を１～６の数字で表示するようになっている。もちろん表示態様はこれに限られず、確率設定値を認識できる表示態様であれば良い。また、液晶表示装置など他の形式の表示装置でも良いし、一又は複数のＬＥＤの点灯態様や発光色等により確率設定値を示すものであっても良い。

【００５０】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、第２入力ポート１２３への出力及び第４入力ポート１２６への出力（アウト球検出スイッチ３２ａの検出信号は除く）は、主基板１００から中継基板７０を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの検出信号は、第２入力ポート１２３の他、遊技用マイコン１１１へ入力されるように構成されている。

【００５１】

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

【００５２】

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

【００５３】

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

【００５４】

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や、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの初期化スイッチ信号は、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。

【００５５】

一方、シュミットバッファ１２５によりノイズ除去されたリセット信号ＲＥＳＥＴは、遊技用マイコン１１１に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部１３０の各ポートに供給される。また、リセット信号ＲＥＳＥＴは出力部１３０を介さずに直接中継基板７０に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板７０のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号ＲＥＳＥＴを中継基板７０を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号ＲＥＳＥＴは入力部１２０の各ポート１２２，１２３，１２４，１２６には供給されない。リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に遊技用マイコン１１１によって出力部１３０の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に入力部１２０の各ポートから遊技用マイコン１１１が読み込んだデータは、遊技用マイコン１１１のリセットによって廃棄されるためである。

【００５６】

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。

【００５７】

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

【００５８】

一方、磁気センサ６１や盤電波センサ６２や振動センサ６５のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置

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

【００５９】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続された第２出力ポート１３４が設けられている。第２出力ポート１３４は、特別変動入賞装置３８を開成させる大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド１）３８ｂ、特別変動入賞装置３８内のレバー部材を動作させるレバーソレノイド３８ｆ及び普通変動入賞装置３７を開成させる普電ソレノイド３７ｃの動作データを出力するとともに、現在選択されている確率設定値を表示する性能表示装置１５３の表示データを出力するためのポートである。

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。

【００６０】

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

【００６１】

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

【００６２】

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

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

【００６３】

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

外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄは、外部情報信号

に１２Ｖのレベルを与えるため、ＤＣ１２Ｖが供給される。
なお、バッファ１３３や第２出力ポート１３４、第１ドライバ１３８ａ等は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、中継基板７０側に設けるようにしてもよい。
【００６４】
さらに、出力部１３０には、外部の検査装置５００へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ１３９が設けられている。フォトカプラ１３９は、遊技用マイコン１１１が検査装置５００との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン１１１が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート１２２，１２３，１２４，１２６のようなポートは設けられていない。
【００６５】
なお、特に限定されるわけではないが、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ、ゲートスイッチ３４ａには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３や前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。
【００６６】
次に、図５を用いて、演出制御装置３００の構成について説明する。
演出制御装置３００は、遊技用マイコン１１１と同様にアミューズメントチップ（ＩＣ）からなる主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１と、主制御用マイコン３１１からのコマンドやデータに従って表示装置４１への映像表示のための画像処理を行うグラフィックプロセッサとしてのＶＤＰ（Video Display Processor）３１２と、各種のメロディや効果音
などをスピーカ１９ａ，１９ｂから再生させるため音の出力を制御する音源ＬＳＩ３１４を備えている。
【００６７】
主制御用マイコン３１１には、ＣＰＵが実行するプログラムや各種データを格納したＰＲＯＭ（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラムＲＯＭ３２１、作業領域を提供するＲＡＭ３２２、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なＦｅＲＡＭ３２３、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなすＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８が接続されている。なお、主制御用マイコン３１１の内部にも作業領域を提供するＲＡＭが設けられている。また、主制御用マイコン３１１にはＷＤＴ（ウォッチドッグ・タイマ）回路３２４が接続されている。主制御用マイコン３１１は、遊技用マイコン１１１からのコマンドを解析し、演出内容を決定してＶＤＰ３１２へ出力映像の内容を指示したり、音源ＬＳＩ３１４への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。
【００６８】
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。
【００６９】
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。

【００７０】

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。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

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（例えば表示板３５０を含む枠装飾装置１８等）を駆動制御する枠装飾ＬＥＤ制御回路３３３、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられている盤演出装置４４（例えば表示装置４１における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路３３４が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路３３２～３３４は、アドレス／データバス３４０を介して主制御用マイコン３１１と接続されている。なお、ガラス枠１５にモータ（例えば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。

【００７５】

さらに、演出制御装置３００には、ガラス枠１５に設けられた演出ボタン２５に内蔵されている演出ボタンスイッチ２５ａ、ガラス枠１５に設けられた十字キー２９、盤演出装置４４内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ４７（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン３１１へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置３００に設けられた音量調節スイッチ３３５の状態を検出して主制御用マイコン

３１１へ検出信号を入力する機能を有するスイッチ入力回路３３６が設けられている。
【００７６】
電源装置４００の通常電源部４１０は、上記のような構成を有する演出制御装置３００やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのＤＣ３２Ｖ、液晶パネルからなる表示装置４１、モータやＬＥＤを駆動するためのＤＣ１２Ｖ、コマンドＩ／Ｆ３３１の電源電圧となるＤＣ５Ｖの他に、モータやＬＥＤ、スピーカを駆動するためのＤＣ１５Ｖの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン３１１として、３．３Ｖあるいは１．２Ｖのような低電圧で動作するＬＳＩを使用する場合には、ＤＣ５Ｖに基づいてＤＣ３．３ＶやＤＣ１．２Ｖを生成するためのＤＣ－ＤＣコンバータが演出制御装置３００に設けられる。なお、ＤＣ－ＤＣコンバータは通常電源部４１０に設けるようにしてもよい。
【００７７】
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。
【００７８】
以下の説明において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。また、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に飾り特図変動表示ゲームと称する。また、大当り（第１特別結果）と小当り（第２特別結果）を区別しない場合は、単に当り（特別結果）と称する。また、大当りに基づく特別遊技状態である第１特別遊技状態と、小当りに基づく特別遊技状態である第２特別遊技状態と、を区別しない場合は、単に特別遊技状態と称する。
【００７９】
なお、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果（第１特別結果）であり、小当りは条件装置の作動を伴わない特別結果（第２特別結果）である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置３８を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電気的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。
【００８０】
本実施形態の遊技機１０では、打球発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７又は特別変動入賞装置３８に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０ａへ流入し遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７又は特別変動入賞装置３８に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図４参照）によって制御

される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。
【００８１】
本実施形態の遊技機１０においては、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６や、当該始動入賞口３６の左方に配設された一般入賞口３５への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７、特別変動入賞装置３８、一般入賞口３５への入賞を狙うことができるようになっている。
【００８２】
普図始動ゲート３４内には、該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ３４ａが設けられており、遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４内を通過すると、ゲートスイッチ３４ａにより検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、普図始動ゲート３４に備えられたゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、４個）未満ならば普図始動記憶数を加算（＋１）してＲＡＭ１１１Ｃに普図始動記憶を１つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置５０の普図保留表示器５８に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。
【００８３】
そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置３７を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値とＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。
【００８４】
また、遊技制御装置１００は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置５０に設けられた普図表示器５７に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、普図表示器５７を表示装置４１で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。
【００８５】
普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器５７に特別の結果態様となる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材を所定時間（例えば、１６４８ｍｓ）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）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５７にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。
【００８６】
また、始動入賞口３６への入賞球及び普通変動入賞装置３７への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａによって検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、始動入賞口３６への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第１始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第２始動記憶を所定の上限数（例えば、１個）を限度に記憶する。始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や特図図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており

、抽出された乱数値は、第１始動記憶や第２始動記憶としてＲＡＭ１１１Ｃに記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報知用の特図１保留表示器５３や特図２保留表示器５４に表示されるとともに、センターケース４０の表示装置４１においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【００８７】

遊技制御装置１００は、第１始動記憶に基づいて特図１表示器５１（第１変動表示装置）で特図１変動表示ゲームを行い、第２始動記憶に基づいて特図２表示器５２（第２変動表示装置）で特図２変動表示ゲームを行う。そして、第１始動記憶と第２始動記憶との両方が記憶されている場合には、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する。

【００８８】

すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）１００は、始動入賞口３６（第１始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第１始動記憶に基づいて特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の実行制御を行うとともに、普通変動入賞装置３７（第２始動入賞領域）への遊技球の入賞に応じて記憶される第２始動記憶に基づいて特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う実行制御手段をなす。そして、実行制御手段は、第１始動記憶及び第２始動記憶が記憶されている状態で、第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームを第１始動記憶に基づく特図１変動表示ゲームよりも優先して実行するように構成されている。

【００８９】

特図１表示器５１及び特図２表示器５２では、変動表示を行った後、所定の結果態様を停止表示する。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合は、特図１表示器５１若しくは特図２表示器５２の表示態様が第１特別結果に対応する特別結果態様（大当り結果態様）となって大当りとなり、第１特別遊技状態（いわゆる大当り状態）となる。また、特図変動表示ゲームの結果が小当りである場合は、特図１表示器５１若しくは特図２表示器５２の表示態様が第２特別結果に対応する特別結果態様（小当り結果態様）となって小当りとなり、第２特別遊技状態（いわゆる小当り状態）となる。すなわち、特図１表示器５１が、始動入賞口３６への遊技球の入賞に基づく第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）を表示可能な第１変動表示手段をなす。また、特図２表示器５２が、普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づく第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）を表示可能な第２変動表示手段をなす。

【００９０】

また、遊技制御装置（遊技制御手段）１００は、大当り遊技状態（第１特別遊技状態）の終了後、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状況（当り確率が高確率であることや普電サポートがあること）で遊技を進行可能な遊技状態（特定遊技状態）を発生させる制御を行うことが可能である。すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）１００が特定遊技状態発生手段をなす。

【００９１】

また、特図１変動表示ゲームや特図２変動表示ゲームの実行に対応して、表示装置４１にて複数種類の飾り識別情報（数字、記号、キャラクタ図柄等）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。表示装置４１での飾り特図変動表示ゲームには、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図１変動表示ゲームと、特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図２変動表示ゲームとがある。そして、対応する特図変動表示ゲームの変動に伴い変動表示が行われ、対応する特図変動表示ゲームでの結果態様の導出に伴い結果に対応した表示が行われる。

【００９２】

すなわち、表示装置４１が、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）及び第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとして

も良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良い。また、遊技機１０に特図１表示器５１及び特図２表示器５２を備えずに、表示装置４１のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【００９３】

図６に、本実施形態における振分率の一例を示す。

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

【００９４】

また、図６（ａ）において、小当り及びサポ当りの振分率は、確率設定値にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。すなわち、本実施形態では、確率設定値の変更によって大当りの当選確率のみが変更され、小当り及びサポ当りの確率は変更されないようにされている。

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

【００９５】

図６（ｂ）は、大当り種類の振分率の一例である。大当りには、例えば図６（ｂ）に示すように、大当り図柄（大当りの結果態様）として、１０Ｒ大当りＡ図柄が停止表示される１０Ｒ大当りＡ、１０Ｒ大当りＢ図柄が停止表示される１０Ｒ大当りＢの２種類がある。

１０Ｒ大当りＡは、特別遊技状態のラウンド数が１０ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に２５０ゲームを上限とした普電サポート状態となる。１０Ｒ大当りＢは、特別遊技状態のラウンド数が１０ラウンドであり、特別遊技状態の終了後に普電サポートがない状態となる。

図６（ｂ）において、大当り種類の振分率は特図１と特図２で異なっている。なお、特図変動表示ゲームが実行された遊技状態が通常遊技状態であるか特定遊技状態であるかによって異なるようにしても良い。

【００９６】

図６（ｃ）には小当り種類の振分率を示した。小当りに基づく第２特別遊技状態で特別変動入賞装置３８の特定領域へ遊技球が流入したことにより発生する大当りについては、小当りの種類に基づき大当り種類が選択される。小当りＡに基づく第２特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合（Ｖ入賞）は第１特別遊技状態の終了後に２５０ゲームを上限とした普電サポート状態となる。小当りＢに基づく第２特別遊技状態で特定領域へ遊技球が流入した場合は第１特別遊技状態の終了後に普電サポートがない状態となる。なお、特図１と特図２でそれぞれ振分率が同じであっても良い。

すなわち、１０Ｒ大当りＡ、小当りＡが、特別遊技状態の終了後に普電サポートである状態（第２状態）とする特定特別結果をなし、１０Ｒ大当りＢ、小当りＢが、特別遊技状態の終了後に普電サポートでない状態（第１状態）とする非特定特別結果をなす。

【００９７】

図６（ｄ）は普図変動表示ゲームの当り確率である。普電サポート状態でない場合は低確率となり、普電サポート状態である場合は高確率となる。

なお、普電サポートでない状態（第１状態）よりも普電サポートである状態（第２状態）の方が普通変動入賞装置３７への入賞が容易となれば良く、確率、変動時間、開放時間

又は普電最大カウント数のいずれか一つ又は複数を変化させるものであっても良い。

【００９８】

また、本実施形態の遊技機では、図６（ｅ）に示すようにいわゆる天井機能が搭載されている。すなわち、ゲームの実行回数が天井回数（ここでは９５９）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに２５０ゲームを上限とした普電サポート状態となるようにしている。ゲームの実行回数は、低確率状態時であれば普電サポートの有無にかかわらず常に計数を行い、高確率状態時には計数を中断する。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常時計数する。また、ゲームの実行回数は、特図１変動表示ゲームを実行した回数と特図２変動表示ゲームを実行した回数の合計とする。

【００９９】

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

【０１００】

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

【０１０１】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

まず、遊技制御装置１００の遊技制御による遊技状態の遷移（移行）について説明する。図７は、本実施形態における遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態ＳＴ１、第１特別結果（大当り）に基づく第１特別遊技状態ＳＴ２、第２特別結果（小当り）に基づく第２特別遊技状態ＳＴ３、特定遊技状態ＳＴ４、残保留消化状態ＳＴ５がある。

各遊技状態では、演出制御装置３００で制御されて遊技の演出態様を定める演出モード、当該遊技状態において主に狙うべき始動領域である主始動領域、主として実行するべき特図変動表示ゲームの種類である主変動特図、及び遊技球の発射方向が定められている。

【０１０２】

本実施形態の遊技機１０においては、左打ちにより始動入賞口３６への入賞を狙うことができ、右打ちにより普通変動入賞装置３７への入賞を狙うことができるようになっている。すなわち、遊技者の意思により狙う始動領域を選択可能となっている。また、各遊技状態では、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームのうち、いずれか一方を主として遊技を進行することを想定して設計されており、この設計に従い遊技者が遊技を進行するように、設計上で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームを主として遊技を進行した方が遊技者にとって有利となるように構成されている。なお、本明細書では、各遊技状態で主とすると定めた一方の特図変動表示ゲームをメイン変動と称し、他方の特図変動表示ゲームをイレギュラー変動と称することがある。

【０１０３】

通常遊技状態ＳＴ１は、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は始動入賞口３６であって、この始動入賞口３６を狙うため発射方向は左打ちとされている。また、演出態様を規定する演出モードは通常ステージとされる。

【０１０４】
第１特別遊技状態ＳＴ２は、普電サポートがなく時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは大当りモードとされる。この第１特別遊技状態ＳＴ２では、特別変動入賞装置３８が開放されるので発射方向は右打ちとされている。
第２特別遊技状態ＳＴ３では、普電サポート、時短については小当り導出時の状況によりある場合とない場合がある。基本的には小当り導出時の状態を引き継ぐが、特定遊技状態ＳＴ４の終了条件が成立する小当りの導出時には小当りとなる特図変動表示ゲームの終了に伴い普電サポート、時短が終了するため、この場合は普電サポート、時短についてはない状態となる。また、演出態様を規定する演出モードは小当りモードとされる。この第２特別遊技状態ＳＴ３では、特別変動入賞装置３８が開放されるので発射方向は右打ちとされている。
【０１０５】
特定遊技状態ＳＴ４は、第１特別遊技状態ＳＴ２の後に規定ゲーム数にわたり滞在する状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがある状態である。
普電サポートがある場合は特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。また、主変動特図は特図２変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置３７であって、この普通変動入賞装置３７を狙うため発射方向は右打ちとされている。特定遊技状態ＳＴ４は、普電サポートがあることや小当りが高頻度で発生する特図２変動表示ゲームを主として実行するので通常遊技状態ＳＴ１よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。
【０１０６】
残保留消化状態ＳＴ５は、特定遊技状態ＳＴ４が終了した際に残存する第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームを実行可能な状態である。
この残保留消化状態ＳＴ５では、普電サポートはないが特図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短はありとなる。普電サポートがないため始動入賞口３６を狙うように発射方向は左打ちとされているが、特定遊技状態ＳＴ４に連続する短い期間であるので、左打ちの指示を明確に行わなくても良い。
残保留消化状態ＳＴ５は、特定遊技状態ＳＴ４において主に発生する第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームを主として実行するので、通常遊技状態ＳＴ１よりも遊技者にとって有利な状態であって有利状態をなすものである。
【０１０７】
遊技状態の移行は、第１特別結果（大当り）の導出、第２特別結果（小当り）の導出、サポ当りの導出、第１特別遊技状態の終了、第２特別遊技状態の終了、規定ゲーム数の消化、天井への到達により行われる。
通常遊技状態ＳＴ１において大当りとなると第１特別遊技状態ＳＴ２に移行する。第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後は、第１特別結果が普電サポート状態ありの１０Ｒ大当りＡであった場合は普電サポート状態の終了条件が成立するまでの期間にわたり普電サポート及び時短がある状態となり、特定遊技状態ＳＴ４に移行する。また、第１特別結果が普電サポート状態なしの１０Ｒ大当りＢであった場合は第２始動記憶がなければ通常遊技状態ＳＴ１に移行し、第２始動記憶があれば残保留消化状態ＳＴ５に移行する。
特定遊技状態ＳＴ４や残保留消化状態ＳＴ５において大当りとなった場合も第１特別遊技状態ＳＴ２に移行し、その後に特定遊技状態ＳＴ４となる。
また、サポ当りとなった場合や天井に到達した場合は、第１特別遊技状態ＳＴ２を経ずに特定遊技状態ＳＴ４となる。
【０１０８】
特定遊技状態ＳＴ４では、普電サポートにより普通変動入賞装置３７に遊技球が入賞しやすくなることにより第２始動記憶を発生可能であり、特図２変動表示ゲームを実行可能となる。この特定遊技状態ＳＴ４において普電サポート状態の終了条件が成立した場合は、普電サポートが終了し、特定遊技状態ＳＴ４で発生した第２始動記憶である残保留があ

れば残保留消化状態ＳＴ５となり、残保留がなければ通常遊技状態ＳＴ１に移行する。
【０１０９】
残保留消化状態ＳＴ５には、残保留である第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームが終了するまで滞在可能となっている。この残保留消化状態ＳＴ５では特定遊技状態ＳＴ４と連続した一連の演出を行うようになっている。この残保留消化状態ＳＴ５の終了後は通常遊技状態ＳＴ１に移行する。
【０１１０】
通常遊技状態ＳＴ１、特定遊技状態ＳＴ４又は残保留消化状態ＳＴ５において、小当りとなった場合は第２特別遊技状態ＳＴ３に移行する。
第２特別遊技状態ＳＴ３において特定領域に遊技球が流入した場合（Ｖ入賞）は、第１特別遊技状態ＳＴ２に移行する。特別変動入賞装置３８に遊技球が流入した場合は、特定領域へ流入する可能性があり、小当りの発生確率が高い特図２変動表示ゲームを多く実行することは遊技者にとって有利なこととなる。特定領域への流入の可能性の高さは、特別変動入賞装置３８の内部に設けられ、特定領域への遊技球の流入を制御可能なレバー部材をレバーソレノイド３８ｆにより動作して、特定領域への遊技球の流入を許容する状態と特定領域への遊技球の流入を不能とする状態とを切り替えることで制御するようにしている。
【０１１１】
また、第２特別遊技状態ＳＴ３において特定領域に遊技球が流入しなかった場合は、特定遊技状態ＳＴ４、残保留消化状態ＳＴ５又は通常遊技状態ＳＴ１に移行する。
特定遊技状態ＳＴ４の終了条件が成立していない場合は特定遊技状態ＳＴ４に移行する。また、特定遊技状態ＳＴ４の終了条件が成立しており、特定遊技状態ＳＴ４で発生した第２始動記憶である残保留が存在する場合は、残保留消化状態ＳＴ５に移行する。また、特定遊技状態ＳＴ４の終了条件が成立しており残保留も存在しない場合は、通常遊技状態ＳＴ１に移行する。
【０１１２】
以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置１００の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）１１１によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン１１１による制御処理は、主に図８及び図９に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば４ｍ秒）で行われる図１０に示すタイマ割込み処理とからなる。
【０１１３】
〔メイン処理〕
まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図８及び図９に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップＸ１）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップＸ２）を行う。次に、レジスタバンク０を指定し（ステップＸ３）、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＸ４）。本実施形態の場合、ＲＡＭのアドレスの範囲は００００ｈ～０１ＦＦｈで、上位としては００ｈか０１ｈをとり、ステップＸ４では先頭の００ｈをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップＸ５）。発射許可信号は遊技制御装置１００と払出制御装置２００の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。
【０１１４】
その後、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ１５２の状態を読み込み（ステップＸ６）、電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップＸ７）を行う。ステップＸ７の処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば３秒）

が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置２００や演出制御装置３００）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【０１１５】

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

【０１１６】

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

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

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

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

する処理（ステップＸ１４）を行う。なお、ＣＴＣ回路は、遊技用マイコン１１１内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてＣＰＵ１１１Ａに対して所定周期（例えば、４ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号ＣＴＣを発生するＣＴＣ回路とを備えている。

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

【０１２０】

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

【０１２１】

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

【０１２２】

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

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

【０１２３】

また、設定キースイッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両方がオン状態である場合（ステップＸ２１；Ｙ）には、ＲＡＭ異常フラグがセットされているか判定する（ステップＸ２７）。そして、ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合（ステップＸ２７；Ｎ）には、確率設定変更中フラグをセットする（ステップＸ２９）。これにより確率設定値変更モードに移行する。その後、確率設定変更中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＸ３０）、ステップＸ３１へ移行する。演出制御装置３００では、確率設定変更中のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１

９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。

一方、ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合（ステップＸ２７；Ｙ）には、確率設定値をクリアする処理（ステップＸ２８）を行う。これにより、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域に０がセットされて、確率設定値が“設定１”となる。その後、ステップＸ２９，Ｘ３０の処理を行って、ステップＸ３１へ移行する。

【０１２４】

また、設定キースイッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の少なくとも一方がオフ状態であり（ステップＸ２１；Ｎ）、ＲＡＭ異常フラグも確率設定変更中フラグもセットされていない場合（テップＸ２２；Ｎ及びステップＸ２３；Ｎ）には、ステップＸ６で読み込んだ状態に基づいて設定キースイッチ１５２がオン状態であるか判定する（ステップＸ３５）。そして、設定キースイッチ１５２がオン状態でない場合（ステップＸ３５；Ｎ）には、ステップＸ６で読み込んだ状態に基づいてＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオン状態であるか判定する（ステップＸ４３）。

【０１２５】

ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオン状態でないと判定した場合（ステップＸ４３；Ｎ）、すなわち設定キースイッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両方がオフ状態である場合には、ステップＸ４１へ移行して停電から正常に復旧した場合の処理を行う。

一方、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオン状態であると判定した場合（ステップＸ４３；Ｙ）には、ステップＸ４４へ移行して初期化の処理を行う。すなわち、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が外部からの操作が可能な初期化操作部をなし、遊技制御装置１００が、初期化操作部が操作されたことに基づきＲＡＭに記憶されたデータを初期化する初期化手段をなす。

【０１２６】

また、設定キースイッチ１５２がオン状態である場合（ステップＸ３５；Ｙ）には、確率設定確認中フラグをセットする（ステップＸ３６）。これにより確率設定値確認モードに移行する。その後、確率設定確認中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信する（ステップＸ３７）。演出制御装置３００では、確率設定確認中のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の確認中である旨の報知を行う。

【０１２７】

そして、５０ｍ秒間以上のセキュリティ信号の出力を保証するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に１２８ｍ秒に対応する値をセーブする（ステップＸ３１）。セキュリティ信号は、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードである場合にはタイマ割込み処理の確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）で出力され、それ以外の場合はタイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップＸ１２０）で出力される。したがって、１２８ｍ秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合には、タイマ割込み処理の外部情報編集処理（ステップＸ１２０）によってセキュリティ信号が継続して出力される。すなわち、１２８ｍ秒間未満で確率設定値変更モードや確率設定値確認モードが終了する場合であっても、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから１２８ｍ秒間はセキュリティ信号が出力される。なお、ステップＸ３１においてセキュリティ信号制御タイマ領域にセーブする値は１２８ｍ秒に対応する値に限定されない。ただし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードに移行してから少なくとも５０ｍ秒間はセキュリティ信号を出力する必要があるため、５０ｍ秒以上に対応する値をセーブする必要がある。

【０１２８】

そして、割込みを許可し（ステップＸ３２）、設定キースイッチ１５２がオフ状態であるか判定する（ステップＸ３３）。ステップＸ３３では、ステップＸ６で読み込んだ状態（電源投入時の状態）に基づいて判定するのではなく、タイマ割込み処理（図１０）の入

力処理（ステップＸ１０３）で読み込んだ状態（現時点の状態）に基づいて判定する。ステップＸ３３で設定キースイッチ１５２がオフ状態である判定された場合に、確率設定値が確定される。

設定キースイッチ１５２がオフ状態でない場合（ステップＸ３３；Ｎ）には、停電が発生しているか判定し（ステップＸ３４）、停電が発生していない場合（ステップＸ３４；Ｎ）には、ステップＸ３３に戻り、停電が発生している場合（ステップＸ３４；Ｙ）には、ステップＸ５５へ移行する。確率設定変更中フラグがセットされている状態でステップＸ３４にて停電が発生していると判定された場合に、当該停電から復旧した後のメイン処理（図８及び図９）のステップＸ２３において、確率設定変更中フラグがセットされていると判定される。

【０１２９】

一方、設定キースイッチ１５２がオフ状態である場合（ステップＸ３３；Ｙ）には、割込みを禁止する処理（ステップＸ３８）を行う。割込みを許可する処理（ステップＸ３２）を行ってから割込みを禁止する処理（ステップＸ３８，Ｘ５５）を行うまでの間は、タイマ割込み処理（図１０）が所定時間周期（例えば４ｍ秒）で行われる。当該タイマ割込み処理では、確率設定値に関する処理である確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）が行われる。すなわち、確率設定値の変更や確認が終了するまで（あるいは停電が発生するまで）の間、メイン処理は待機していることとなる。

次いで、報知終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信する（ステップＸ３９）。演出制御装置３００では、報知終了のコマンドを受信することに基づき、実行中の報知（確率設定値の変更中である旨を示す報知又は確率設定値の確認中である旨の報知）を終了する。

【０１３０】

次いで、確率設定変更中フラグがセットされているか判定し（ステップＸ４０）、確率設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＸ４０；Ｎ）、すなわち確率設定確認中フラグがセットされている場合には、初期化すべき領域（例えば、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域）に停電復旧時の初期値をセーブする処理等を行う停電復旧処理（ステップＸ４１）を行う。確率設定確認中フラグは、このステップＸ４１でクリアされる。

その後、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信し（ステップＸ４２）、ステップＸ４７へ移行する。本実施形態の場合、ステップＸ４２では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定のコマンドとしては、特図１及び特図２について何れも後述する普段処理中である場合、すなわち特図変動表示ゲームの実行中でもなく特別遊技状態中でもない場合である客待ち中であれば客待ちデモ画面のコマンドを送信し、それ以外であれば復旧画面のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、高確率回数情報コマンド等も送信する。

【０１３１】

一方、確率設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＸ４０；Ｙ）には、確率設定値以外のＲＡＭ領域を０クリアする（ステップＸ４４）。ステップＸ４４では、確率設定値用のＲＡＭ領域（ワーク領域（確率設定値の１バイト領域））と性能表示（ベース値や役物比率の表示）用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）はクリアせず、遊技制御用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）を０クリアする。したがって、確率設定変更中フラグは、このステップＸ４４でクリアされる。なお、ステップＸ４４では、スタック領域や未使用領域をクリアしてもしなくても良い。

【０１３２】

そして、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＸ４５）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、ＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信す

る（ステップＸ４６）。本実施形態の場合、ステップＸ４６では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、ＲＡＭ初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや普電サポートありとした特図変動表示ゲームの実行回数の情報であるサポート回数情報コマンド等も送信する。

【０１３３】

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

【０１３４】

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

【０１３５】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップＸ５０）を行う。なお、特に限定されるわけではないが、本実施形態においては、大当り乱数、特図図柄乱数、当り乱数は乱数生成回路において生成される乱数を使用して生成するように構成されている。ただし、大当り乱数はＣＰＵの動作クロックと同等以上の速度のクロックを基にして更新される所謂「高速カウンタ」であり、特図図柄乱数、当り乱数はプログラムの処理単位であるタイマ割込み処理と同周期となるＣＴＣ出力（タイマ割込み処理のＣＴＣ（ＣＴＣ０）とは別のＣＴＣ（ＣＴＣ２））を基にして更新される「低速カウンタ」である。また、特図図柄乱数、当り乱数においては、乱数が一巡する毎に各々の初期値乱数（ソフトウェアで生成）を用いてスタート値を変更する所謂「初期値変更方式」を採用している。なお、前記各乱数は、＋１或いは－１によるカウンタ式更新でもよいし、一巡するまで範囲内の全ての値が重複なくバラバラに出現するランダム式更新でもよい。つまり、大当り乱数はハードウェアのみで更新される乱数であり、特図図柄乱数、当り乱数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。

なお、本実施形態では、普図の当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数）を設けていないため、普図の当り図柄は１種類しかないが、当り図柄乱数を設けて普図の当り図柄を複数種類の中から選択するようにしても良い。

【０１３６】

ステップＸ５０の初期値乱数更新処理の後、割込みを禁止する処理（ステップＸ５１）を行って、性能表示編集処理（ステップＸ５２）を行う。そして、割込みを許可する処理（ステップＸ５３）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップＸ５４）、停電が発生していない場合（ステップＸ５４；Ｎ）には、初期値乱数更新処理（ステップＸ５

０）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と性能表示編集処理と停電監視を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップＸ５０）の前に割込みを許可する（ステップＸ４９）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【０１３７】

なお、ステップＸ５０での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理を行う方法もあり、そのような方法を採用した場合には両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理を行う場合には割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、本実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【０１３８】

一方、停電が発生している場合（ステップＸ５４；Ｙ）には、一旦割込みを禁止する処理（ステップＸ５５）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップＸ５６）を行う。

その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（ステップＸ５７）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（ステップＸ５８）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップＸ５９）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップＸ６０）を行った後、ＲＷＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＸ６１）を行ってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にＲＷＭに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【０１３９】

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

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

【０１４０】

また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、データを記憶可能なＲＡＭ１１１Ｃと、外部からの操作が可能な初期化操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、初期化操作部が操作されたことに基づきＲＡＭ１１１Ｃに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置１００）と、を備え、当該初期化手段の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。

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

【０１４１】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理はクロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１Ａに入力されることで開始される。すなわち、所定周期で開始される割込みルーチンである。遊技用マイコン１１１においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図１０

のタイマ割込み処理が開始される。
【０１４２】
タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク１を指定する（ステップＸ１０１）。レジスタバンク１に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をＲＷＭに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＸ１０２）。ステップＸ１０２では、メイン処理におけるステップＸ４と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップＸ１０３）を行う。
【０１４３】
次いで、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされているか判定し（ステップＸ１０４）、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされている場合（ステップＸ１０４；Ｙ）には、確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）を行って、タイマ割込み処理を終了する。
一方、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグの両方がセットされていない場合（ステップＸ１０４；Ｎ）には、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ、レバーソレノイド３８ｆ、普電ソレノイド３７ｃ）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップＸ１０５）を行う。なお、メイン処理におけるステップＸ５で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等は行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第１の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第２の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、２つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。
【０１４４】
次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理（ステップＸ１０６）、乱数更新処理１（ステップＸ１０７）、乱数更新処理２（ステップＸ１０８）を行う。乱数更新処理１（ステップＸ１０７）では、初期値乱数更新処理の対象となっている特図図柄乱数、当り乱数の初期値（スタート値）が更新される。その後、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａから正常な信号の入力があるか否かの監視や、賞球の設定、前面枠やガラス枠の開放や、普通変動入賞装置３７、特別変動入賞装置３８への不正入賞などのエラーの監視を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＸ１０９）を行う。
【０１４５】
次に、異常排出発生中であるか判定する（ステップＸ１１０）。異常排出とは、特別変動入賞装置３８において、特別変動入賞装置３８から排出される遊技球数（特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅで検出された遊技球数）が、特別変動入賞装置３８に流入した遊技球数（大入賞口スイッチ３８ａで検出された遊技球数）を上回ることである。なお、異常排出発生中である場合には異常排出フラグがセットされている。そして、異常排出発生中である場合（ステップＸ１１０；Ｙ）には、ステップＸ１１６へ移行する。すなわち、遊技が進行しないようにする。
【０１４６】
一方、異常排出発生中でない場合（ステップＸ１１０；Ｎ）には、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップＸ１１２）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップＸ１１４）を行って、遊技機１０に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤを所望の内容

を表示するように駆動するセグメントＬＥＤ編集処理（ステップＸ１１５）を行う。
【０１４７】
次いで、磁気センサ６１からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップＸ１１６）、盤電波センサ６２からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップＸ１１７）、振動センサ６５からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う振動不正監視処理（ステップＸ１１８）、異常排出が発生していないか判定する処理を行う異常排出監視処理（ステップＸ１１９）を行う。さらに、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップＸ１２０）、性能表示装置１５３の制御に関する性能表示モニタ制御処理（ステップＸ１２１）を行って、タイマ割込み処理を終了する。
【０１４８】
ここで、本実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク０を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的に行う。なお、使用するＣＰＵによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。
【０１４９】
〔特図ゲーム処理〕
次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップＸ１１２）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。
【０１５０】
図１１に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップＡ１）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口３６、第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。
【０１５１】
次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ２）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置３８内に設けられた大入賞口スイッチ３８ａでの遊技球の検出を監視する処理を行う。そして、特定領域３８ｈでの遊技球の検出を監視する特定領域スイッチ監視処理を行う（ステップＡ３）。
【０１５２】
次に、特図ゲーム処理タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＡ４）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「０」であるかを判定する（ステップＡ５）。特図ゲーム処理タイマの値が「０」である場合（ステップＡ５；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップＡ６）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップＡ７）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップＡ８）。
【０１５３】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップＡ９）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップＡ

１０）を行う。
【０１５４】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップＡ１１）を行う。
【０１５５】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「３」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップＡ１２）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「４」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップＡ１３）を行う。
【０１５６】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「５」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップＡ１４）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う大当り終了処理（ステップＡ１５）を行う。
【０１５７】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「７」の場合は、小当りが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当りファンファーレ中処理（ステップＡ１６）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「８」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り中処理（ステップＡ１７）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「９」の場合は、小当り中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理（ステップＡ１８）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り終了処理（ステップＡ１９）を行う。
【０１５８】
その後、特図１表示器５１の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ２０）、特図１表示器５１による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２１）を行う。そして、特図２表示器５２の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ２２）、特図２表示器５２による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２３）を行う。その後、レバーソレノイド３８ｆの動作を制御するレバーソレノイド制御処理（ステップＡ２４）を行って、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップＡ５にて、特図ゲーム処理タイマの値が「０」でない場合（ステップＡ５；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップＡ２０の処理に移行して、それ以降の処理を行う。
【０１５９】
〔特図始動口スイッチ共通処理〕
次に、上述の始動口スイッチ監視処理において行われる特図始動口スイッチ共通処理の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口１スイッチ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。
【０１６０】
図１２に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機１０の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップＡ１３１）、ロードした値を＋１更新して（ステップＡ１３２）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップＡ１３３）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＡ１３３；Ｎ）は、更新後の値をＲＷＭの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップＡ１３４）、ステップＡ１３５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＡ１３３；Ｙ）は、ステップＡ１３５の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「０」から「２５５」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「２５５」である場合には＋１更新によって更新後の値は「０」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。
【０１６１】
次に、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップＡ１３５）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップＡ１３５；Ｎ）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。
【０１６２】
また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップＡ１３５；Ｙ）は、更新対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）を＋１更新して（ステップＡ１３６）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップＡ１３７）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップＡ１３８）、ハード乱数取得処理にて準備した大当り乱数をＲＷＭの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１３９）。
【０１６３】
次いで、監視対象の始動口スイッチの特図図柄乱数を抽出し、準備して（ステップＡ１４０）、ＲＷＭの特図図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４１）。
次いで、変動パターン乱数１から３を対応するＲＷＭの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップＡ１４５）、特図保留情報判定処理（ステップＡ１４６）を行う。
次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップＡ１４７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１４８）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。
【０１６４】
ここで、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ）は、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置１００）は、第１始動入賞口（始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第１始動記憶として記憶し、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第２始動記憶として記憶する。
【０１６５】
〔特図保留情報判定処理〕
次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップＡ１４６）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。
【０１６６】
図１３に示すように、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当

りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ１５４）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップＡ１５５；Ｙ）は、対象の始動口スイッチに対応する大当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１５６）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４０にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１５７）、ステップＡ１６８の処理に移行する。

【０１６７】

一方、判定結果が大当りでない場合（ステップＡ１５５；Ｎ）は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップＡ１５９）を行う。そして、判定結果が小当りである場合（ステップＡ１６０；Ｙ）には、小当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１６１）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４０にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１６２）、ステップＡ１６８の処理に移行する。

【０１６８】

一方、判定結果が小当りでない場合（ステップＡ１６０；Ｎ）は、大当り乱数値がサポ当り判定値と一致するか否かによりサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理（ステップＡ１６３）を行う。そして、判定結果がサポ当りでない場合（ステップＡ１６４；Ｎ）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＡ１６７）、ステップＡ１６８の処理に移行する。

また、判定結果がサポ当りである場合（ステップＡ１６４；Ｙ）には、サポ当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１６５）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４０にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１６６）、ステップＡ１６８の処理に移行する。

【０１６９】

そして、対象の始動口スイッチ及び停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップＡ１６８）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ１６９）。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ１７０）を行い、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理を行う（ステップＡ１７１）。

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターンを示す前半変動番号及び後半変動パターンを示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップＡ１７２）、演出コマンド設定処理を行い（ステップＡ１７３）、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップＡ１７０における特図情報設定処理、ステップＡ１７１における変動パターン設定処理は、特図普段処理で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

〔特図普段処理〕
次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップＡ９）の詳細について説明する。図１４に示すように、特図普段処理では、先ず、特図２保留数（第２始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０１）。特図２保留数が「０」である（ステップＡ３０１；Ｙ）と判定すると、特図１保留数（第１始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０５）。そして、特図１保留数が「０」である（ステップＡ３０５；Ｙ）と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップＡ３０９）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップＡ３０９；Ｎ）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップＡ３１０）。

【０１７３】
続けて、客待ちデモコマンドを準備して（ステップＡ３１１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ３１２）を行う。次いで、処理番号として特図普段処理に係る「０」を設定して（ステップＡ３１３）、特図ゲーム処理番号領域に当該処理番号をセーブする（ステップＡ３１４）。そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップＡ３１５）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ３１６）、特図普段処理を終了する。すなわち、特図変動表示ゲームを開始可能な状態であるが始動条件が成立しない場合に、待機情報をなす客待ちデモコマンドを演出制御装置３００に送信するようにしていることとなる。
一方、ステップＡ３０９にて、客待ちデモが開始済みである場合（ステップＡ３０９；Ｙ）は、ステップＡ３１０～Ａ３１２の処理を行わずに、ステップＡ３１３の処理へ移行する。

【０１７４】
また、ステップＡ３０１にて、特図２保留数が「０」でない場合（ステップＡ３０１；Ｎ）は、特図２保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップＡ３０２）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップＡ３０３）を行い、特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）を行って、特図普段処理を終了する。
また、ステップＡ３０５にて、特図１保留数が「０」でない場合（ステップＡ３０５；Ｎ）は、特図１保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備する（ステップＡ３０６）。次いで、演出コマンド設定処理（ステップＡ３０７）を行い、特図１変動開始処理（ステップＡ３０８）を行って、特図普段処理を終了する。

【０１７５】
〔特図１変動開始処理〕
次に、上述の特図普段処理における特図１変動開始処理（ステップＡ３０８）の詳細について説明する。特図１変動開始処理は、第１特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図１５（ａ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図１）を示す特図１変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブする（ステップＡ３２１）。次に、大当り乱数を判定して第１特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ１にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第１特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する処理や、第１特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判別するためのサポ当りフラグにはずれ情報やサポ当り情報を設定する処理を行う大当りフラグ１設定処理（ステップＡ３２２）を行う。

【０１７６】
次に、特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３２３）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ３２４）を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、第１特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図１変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップＡ３２５）。その後、第１特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変

動パターン設定処理（ステップＡ３２６）を行い、第１特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３２７）を行う。

【０１７７】

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

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＡ３３０）、特図１の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動中信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ３３１）。その後、特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップＡ３３２）、特図１点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図１表示器５１の点滅の周期のタイマ）の初期値（ここでは１００ｍｓ）を設定する（ステップＡ３３３）。次いで、特図１変動図柄番号領域に初期値（ここでは「０」）をセーブして（ステップＡ３３４）、特図１変動開始処理を終了する。

【０１７８】

〔特図２変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）の詳細について説明する。特図２変動開始処理は、第２特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図１５（ａ）に示した特図１変動開始処理での処理と同様の処理を、第２始動記憶を対象として行うものである。

【０１７９】

図１５（ｂ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図２）を示す特図２変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブする（ステップＡ３４１）。次に、大当り乱数を判定して第２特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ２にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第２特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する処理や、第２特図変動表示ゲームがサポ当りであるか否かを判別するためのサポ当りフラグにはずれ情報やサポ当り情報を設定する処理を行う大当りフラグ２設定処理（ステップＡ３４２）を行う。

【０１８０】

次に、特図２停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図２停止図柄設定処理（ステップＡ３４３）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ３４４）を行う。パラメータとしては遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号及び残りの普電サポート回数などが用いられる。次に、第２特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図２変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップＡ３４５）。その後、第２特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップＡ３４６）を行い、第２特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３４７）を行う。

【０１８１】

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

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

【０１８２】

すなわち、遊技制御装置１００が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行する特図変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図変動表示ゲ

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

【０１８３】

〔特図１停止図柄設定処理〕

図１６に、本実施形態の特図１変動開始処理における特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３２３）を示す。

この特図１停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ１が大当りかを判定し（ステップＡ４３１）、大当りである場合（ステップＡ４３１；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４３２）。次に、特図１大当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４３３）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４３４）。この処理により大当り種類が選択される。

【０１８４】

その後、特図１大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップＡ４３５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＡ４３６）。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。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ４３７）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４３８）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップＡ４３９）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。

【０１８５】

一方、大当り１フラグは大当りでない場合（ステップＡ４３１；Ｎ）は、小当りフラグ１は小当りであるかを判定し（ステップＡ４４０）、小当りである場合（ステップＡ４４０；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４４１）。次に、特図１小当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４４２）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４４３）。この処理により小当り種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４４４）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４４５）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。

【０１８６】

また、小当りフラグ１は小当りでない場合（ステップＡ４４０；Ｎ）は、サポ当りフラグ１がサポ当りかを判定し（ステップＡ４４６）、サポ当りである場合（ステップＡ４４６；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４４７）。次に、特図１サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４４８）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４４９）。この処理によりサポ当り種類が選択される。

【０１８７】

その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４５０）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４５１）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４５２）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。

また、サポ当りフラグ１はサポ当りでない場合（ステップＡ４４６；Ｎ）は、はずれ時

の停止図柄番号を特図１停止図柄番号領域にセーブし（ステップＡ４５３）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップＡ４５４）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【０１８８】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップＡ４５６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ４５７）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ４５８）、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＡ４５９）、特図１停止図柄設定処理を終了する。

【０１８９】

〔特図２停止図柄設定処理〕

図１７に、本実施形態の特図２変動開始処理における特図２停止図柄設定処理（ステップＡ３４３）を示す。なお、特図２停止図柄設定処理は、特図１停止図柄設定処理と同じ処理を、特図２を対象として行うものである。

この特図２停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ２が大当りかを判定し（ステップＡ４７１）、大当りである場合（ステップＡ４７１；Ｙ）は、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４７２）。次に、特図２大当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４７３）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４７４）。この処理により大当り種類が選択される。

【０１９０】

その後、特図２大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップＡ４７５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＡ４７６）。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。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ４７７）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４７８）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップＡ４７９）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。

【０１９１】

一方、大当りフラグ２は大当りでない場合（ステップＡ４７１；Ｎ）は、小当りフラグ２は小当りであるかを判定し（ステップＡ４８０）、小当りである場合（ステップＡ４８０；Ｙ）は、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４８１）。次に、特図２小当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４８２）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４８３）。この処理により小当り種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４８４）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４８５）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。

【０１９２】

また、小当りフラグ２は小当りでない場合（ステップＡ４８０；Ｎ）は、サポ当りフラグ２がサポ当りかを判定し（ステップＡ４８６）、サポ当りである場合（ステップＡ４８６；Ｙ）は、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４８７）。次に、特図２サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４８８）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄番号領域

にセーブする（ステップＡ４８９）。この処理によりサポ当り種類が選択される。
【０１９３】
その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４９０）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４９１）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４９２）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。
また、サポ当りフラグ２がサポ当りでない場合（ステップＡ４８６；Ｎ）は、はずれ時の停止図柄番号を特図２停止図柄番号領域にセーブし（ステップＡ４９３）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップＡ４９４）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。
【０１９４】
その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップＡ４９６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ４９７）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ４９８）、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＡ４９９）、特図２停止図柄設定処理を終了する。
このように各結果の停止図柄の設定を行う際に、結果にかかわらず共通の特図図柄乱数を用いることで必要な乱数の種類を少なくでき、遊技機の仕様やプログラムの簡素化を図ることができて、制御の負担を軽減することができる。
【０１９５】
〔特図変動中処理〕
図１８に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップＡ１０）を示す。
この特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグに対応する図柄停止コマンドを準備して（ステップＡ６０１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６０２）を行う。次いで、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して（ステップＡ６０３）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ６０４）。すなわち、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止表示時間を設定する停止表示時間設定手段をなす。
【０１９６】
次に、普電サポート中であるかを判定し（ステップＡ６０５）、普電サポート中でない場合（ステップＡ６０５；Ｎ）はステップＡ６１２に移行する。また、普電サポート中である場合（ステップＡ６０５；Ｙ）は、時間短縮変動回数領域の時間短縮変動回数を－１更新し（ステップＡ６０９）、時間短縮変動回数が０になったかを判定する（ステップＡ６１０）。
時間短縮変動回数が０である場合（ステップＡ６１０；Ｙ）は、普電サポートを終了するための時短終了設定処理を行い（ステップＡ６１１）、ステップＡ６１２に移行する。また、時間短縮変動回数が０でない場合（ステップＡ６１０；Ｎ）は、ステップＡ６１２に移行する。
【０１９７】
演出モード情報チェック処理（ステップＡ６１２）を行った後、残保留消化状態が終了したかを判定する（ステップＡ６１３）。ここでの残保留消化状態が終了したとは、残保留消化状態ＳＴ５の終了条件が成立した場合の他、特定遊技状態ＳＴ４の終了の際に残保留が存在しなかった場合も含む。
残保留消化状態が終了していない場合（ステップＡ６１３；Ｎ）は、ステップＡ６１６に移行する。また、残保留消化状態が終了した場合（ステップＡ６１３；Ｙ）は、結果がはずれであるかを判定する（ステップＡ６１４）。
結果がはずれでない場合（ステップＡ６１４；Ｎ）は、ステップＡ６１６に移行する。

結果がはずれである場合（ステップＡ６１４；Ｙ）は、時短終了に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＦＦ）を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＡ６１５）、ステップＡ６１６に移行する。

【０１９８】

ステップＡ６１６では、処理番号として特図表示中処理にかかる「２」を設定し（ステップＡ６１６）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ６１７）。さらに、特図１の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ６１８）、特図２の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄２変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ６１９）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば、２５６ｍ秒）をセーブする（ステップＡ６２０）。その後、特図１表示器５１における特図１変動表示ゲームの制御用の情報として、特図１表示器５１での変動停止に係る停止フラグを特図１変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６２１）、特図２表示器５２における特図２変動表示ゲームの制御用の情報として、特図２表示器５２での変動停止に係る停止フラグを特図２変動制御フラグ領域にセーブして（ステップＡ６２２）、特図変動中処理を終了する。

【０１９９】

〔時短終了設定処理〕

図１９に、特図変動中処理における時短終了設定処理（ステップＡ６１１）を示す。この時短終了設定処理では、まず、時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ６３２）。

【０２００】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップＡ６３３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率＆時短なしフラグをセーブして（ステップＡ６３４）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ６３５）。

そして、時間短縮変動回数領域をクリアし（ステップＡ６３６）、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ６３８）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ６３９）、通常ベース状態判定領域に通常ベース状態情報をセーブして（ステップＡ６４０）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【０２０１】

〔特図表示中処理〕

図２０及び図２１に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップＡ１１）を示す。

この特図表示中処理では、まず、大当りフラグ１設定処理にて設定されたサポ当りフラグ１と、大当りフラグ２設定処理にて設定されたサポ当りフラグ２と、をロードして（ステップＡ７０１）、ＲＷＭのサポ当りフラグ１領域及びサポ当りフラグ２領域をクリアする（ステップＡ７０２）。

次いで、大当りフラグ１設定処理にて設定された小当りフラグ１と、大当りフラグ２設定処理にて設定された小当りフラグ２と、をロードして（ステップＡ７０３）、ＲＷＭの小当りフラグ１領域及び小当りフラグ２領域をクリアする（ステップＡ７０４）。

【０２０２】

次いで、大当りフラグ１設定処理にて設定された大当りフラグ１と、大当りフラグ２設定処理にて設定された大当りフラグ２と、をロードして（ステップＡ７０５）、ＲＷＭの大当りフラグ１領域及び大当りフラグ２領域をクリアする（ステップＡ７０６）。そして、ロードされた大当りフラグ２が大当りかを判定して（ステップＡ７０７）、大当りであ

る場合（ステップＡ７０７；Ｙ）は、第２特図変動表示ゲームの大当り（特図２大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をＯＮ、特別図柄２当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７１０）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７１１）。

【０２０３】

一方、大当りフラグ２が大当りでない場合（ステップＡ７０７；Ｎ）は、ロードされた大当りフラグ１が大当りかを判定して（ステップＡ７０８）、大当りである場合（ステップＡ７０８；Ｙ）は、第１特図変動表示ゲームの大当り（特図１大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をＯＮ、特別図柄１当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７０９）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７１１）。

【０２０４】

次いで、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値を取得し、ＲＷＭのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ７１２）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得し、ＲＷＭのラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブする（ステップＡ７１３）。

【０２０５】

次に、ＲＷＭの飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップＡ７１４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１５）を行う。その後、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ７１６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１７）を行う。続けて、特図１又は特図２停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号又は停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７１８）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１９）を行う。このファンファーレコマンドが特別遊技状態の開始時に演出制御装置３００に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

【０２０６】

次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をＲＷＭの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ７２０）。本実施形態の場合、ステップＡ７２０において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り２信号と大当り３信号をセーブする。なお、それぞれのＯＮ／ＯＦＦは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。例えば、大当り２信号は、出玉のある大当り（大入賞口開放情報が大入賞口開放情報１以外）である場合にはＯＮ、出玉のない大当り（所謂、突確大当りなど。大入賞口開放情報が大入賞口開放情報１）である場合には、時短状態中での大当り時であればＯＮ、それ以外ではＯＦＦとなる。

また、大当り３信号は、出玉のある大当りである場合にはＯＮ、出玉のない大当りである場合にはＯＦＦとなる。なお、本実施形態の遊技機では、全て出玉のある大当りである。

【０２０７】

その後、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する大当りファンファーレ時間を設定して（ステップＡ７２１）、設定した大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ７２２）。そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブする（ステップＡ７２３）。これにより特別結果が発生した際における特図の確率状態、時短状態の情報が記憶される。そして、後に記憶した情報に基づき特別遊技状態の終了後の演出モードが決定される。

【０２０８】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＡ７２４）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ７２５）。その後、ファンファ

ーレ／インターバル中処理に移行するためのファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２６）を行い、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置１００が、第１特図変動表示ゲームと第２特図変動表示ゲームの何れかで結果が特別結果となることに基づき、特別変動入賞装置３８を開状態に変換する特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段をなす。

【０２０９】

一方、大当りフラグ１が大当りでない場合（ステップＡ７０８；Ｎ）は、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップＡ７２７）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップＡ７２７；Ｎ）、天井到達済みフラグがあるかを判定する（ステップＡ７２８）。

天井到達済みフラグがある場合（ステップＡ７２８；Ｙ）は、天井に到達することに基づく普電サポートの開始に関する処理を行わず、ステップＡ７３２に移行する。天井到達済みフラグは、天井に到達することに基づきセットされ、大当りの発生に基づきクリアされるようになっている。これにより、天井に到達することに基づき普電サポートが開始された場合には、大当りを経過した後でなければ新たな天井への到達に基づく普電サポートが開始されないようにすることができる。

【０２１０】

天井到達済みフラグがない場合（ステップＡ７２８；Ｎ）は、天井カウンタ領域の値を＋１更新し（ステップＡ７２９）、天井に到達したかを判定する（ステップＡ７３０）。天井に到達していない場合（ステップＡ７３０；Ｎ）は、ステップＡ７３２に移行する。また、天井に到達した場合（ステップＡ７３０；Ｙ）は、天井時短発動フラグ及び天井到達済みフラグをセットし（ステップＡ７３１）、ステップＡ７３２に移行する。

【０２１１】

ステップＡ７３２では、ロードされた小当りフラグ２が小当りかを判定して（ステップＡ７３２）、小当りである場合（ステップＡ７３２；Ｙ）は、第２特図変動表示ゲームの小当り（特図２小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄２小当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７３５）、ステップＡ７３６に移行する。

また、小当りフラグ２が小当りでない場合（ステップＡ７３２；Ｎ）は、ロードされた小当りフラグ１が小当りかを判定して（ステップＡ７３３）、小当りである場合（ステップＡ７３３；Ｙ）は、第１特図変動表示ゲームの小当り（特図１小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄１小当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７３４）、ステップＡ７３６に移行する。

【０２１２】

次いで、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップＡ７３６）。本実施形態の遊技機では、特図確率は常に一定であるので常に高確率状態でないと判定し（ステップＡ７３６；Ｎ）、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップＡ７３７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３８）を行う。次いで、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップＡ７３９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７４０）を行う。この小当りファンファーレコマンドも特別遊技状態の開始時に演出制御装置３００に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

そして、小当りファンファーレ中処理に移行するための小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＡ７４１）を行って、特図表示中処理を終了する。

【０２１３】

一方、小当りフラグ１が小当りでない場合（ステップＡ７３３；Ｎ）は、天井時短発動フラグがあるかを判定する（ステップＡ７５１）。天井時短発動フラグがある場合（ステップＡ７５１；Ｙ）は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数領域にセーブし（ステップＡ７５２）、サポ作動設定処理（ステップＡ７５６）に移行する。

ここでは、時間短縮変動回数領域に特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの実行回数の合計に基づく終了条件として２５０をセーブする。

【０２１４】
　また、天井時短発動フラグがない場合（ステップＡ７５１；Ｎ）は、ロードされたサポ当りフラグ２がサポ当りかを判定する（ステップＡ７５３）。サポ当りでない場合（ステップＡ７５３；Ｎ）は、ロードされたサポ当りフラグ１がサポ当りかを判定する（ステップＡ７５４）。サポ当りでない場合（ステップＡ７５４；Ｎ）は、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７５７）を行って、特図表示中処理を終了する。
【０２１５】
　一方、サポ当りフラグ２がサポ当りである場合（ステップＡ７５３；Ｙ）又はサポ当りフラグ１がサポ当りである場合（ステップＡ７５４；Ｙ）は、時間短縮判定データに対応する初期値を時間短縮変動回数領域にセーブし（ステップＡ７５５）、サポ作動設定処理（ステップＡ７５６）に移行する。
　ここでは、時間短縮変動回数領域に特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの実行回数の合計に基づく終了条件として２５０をセーブする。
　サポ作動設定処理（ステップＡ７５６）を行った後、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７５７）を行って、特図表示中処理を終了する。
【０２１６】
　以上の処理では、天井へ到達したか否かの判定は特図変動表示ゲームの終了時に行っており（ステップＡ７２７～Ａ７３１）、サポ当りの当選と天井への到達が同一の特図変動表示ゲームで発生した場合には、天井への到達に基づく特定遊技状態ＳＴ４の終了条件を設定するようにしている（ステップＡ７５１～Ａ７５６）。
【０２１７】
　天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生することは稀であり、特図変動表示ゲームの開始時において常にこれをチェックすることは制御の無駄となる。そこで、本実施形態のようにすることで、このような無駄な処理が不要となり、特図変動表示ゲームの開始時における制御を簡単なものとすることができる。
【０２１８】
　なお、サポ当りや天井への到達に基づいてそれぞれ特定の変動パターンや結果態様を設定するようにした場合、サポ当りの当選と天井への到達が同一の特図変動表示ゲームで発生した場合には、当該特図変動表示ゲームでは開始時にサポ当りに基づく変動パターンや結果態様が選択されるが、特図変動表示ゲームの終了時に付与される特定遊技状態ＳＴ４の終了条件はサポ当りに基づく終了条件ではなく天井への到達に基づく終了条件とされる。
　変動パターンや結果態様としてはサポ当りに対応したものが選択されるのに対し、付与される特定遊技状態ＳＴ４の終了条件は天井への到達に基づく終了条件となるという矛盾が生じるが、特定遊技状態ＳＴ４に移行することに変わりはないため遊技者が不満に思うことはない。特に、天井への到達に基づく終了条件の方が遊技者にとって有利なように設定すれば遊技者が不満を持つことはない。
【０２１９】
　特図変動表示ゲームの開始時における制御に余裕がある場合には、特図変動表示ゲームの開始時に天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生するかを判定するようにしても良い。天井への到達とサポ当りの当選が同一の特図変動表示ゲームで発生する場合には、特図変動表示ゲームの変動パターンや結果態様をはずれ結果に対応したものや天井への到達に対応したものとすることで矛盾が生じないようにすることができる。本実施形態の遊技機では、サポ当りや天井への到達に基づいて特定の変動パターンや結果態様を設定しないため、このような矛盾が生じることはない。
【０２２０】
〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１〕
　図２２に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２６）を示す。このファンファーレ／インターバル中処理移行設

定処理１では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「３」を設定し（ステップＡ７９１）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＡ７９２）。

【０２２１】

次に、大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＮ（大当り＋小当りで出力）、大当り４信号をＯＮ（大当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＡ７９３）、高確率＆時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、特別図柄２高確率状態信号をＯＦＦ、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７９４）。その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（ステップＡ７９５）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブして（ステップＡ７９６）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ７９７）。

【０２２２】

そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップＡ７９８）、高確率状態の表示に係る遊技盤３０に設けた遊技状態表示ＬＥＤ（例えば、第３遊技状態表示部５６ｃ）を消灯させるために高確率報知フラグ領域をクリアして（ステップＡ７９９）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ８００）。次に、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ８０１）、時短状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための時間短縮変動回数領域をクリアする（ステップＡ８０３）。これにより普電サポート及び時短状態が終了する。さらに、天井カウンタ領域をクリアし（ステップＡ８０４）、天井時短発動フラグ領域をクリアして（ステップＡ８０５）、天井到達済みフラグ領域をクリアする（ステップＡ８０６）。

【０２２３】

その後、演出モード番号領域に演出モード１の番号をセーブし（ステップＡ８０７）、演出残り回転数領域をクリアして（ステップＡ８０８）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（ステップＡ８０９）。そして、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８１０）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ８１１）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１を終了する。

【０２２４】

〔サポ作動処理〕

図２３に、上述の特図表示中処理におけるサポ作動処理（ステップＡ７５６）を示す。

このサポ作動設定処理では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号及び大当り３信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ８２１）。次に時短信号制御タイマ領域にタイマ初期値をセーブする（ステップＡ８２２）。ここではタイマ初期値として１２８ｍｓをセーブする。これにより、時短の開始に関する信号のうち、大当り３信号に関しては短い時間だけ出力されるようになる。

【０２２５】

次いで、時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ８２３）。

【０２２６】

さらに、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ８２４）、普図ゲートモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブして（ステップＡ８２

５）、確率状態フラグを維持して時短ありにするために、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する（ステップＡ８２６）。

次いで、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８２７）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブする（ステップＡ８２８）。そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して（ステップＡ８２９）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップＡ８３０）。演出モード移行情報に基づき対応するテーブルのアドレスを取得することで、変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも取得される。

【０２２７】

次に、遊技制御装置１００での演出モードの管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得し、演出モード番号領域にセーブする（ステップＡ８３１）。さらに、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得し、演出残り回転数領域にセーブして（ステップＡ８３２）、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得し、次モード移行情報領域にセーブする（ステップＡ８３３）。ここでセーブされた情報に基づき、サポ当りとなった特図変動表示ゲームの終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

【０２２８】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップＡ８３４）、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップＡ８３５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８３６）を行う。次いで、新しく設定された演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップＡ８３７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８３８）を行い、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップＡ８３９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８４０）を行う。

そして、時間短縮判定データ領域をクリアし（ステップＡ８４１）、演出モード移行情報領域をクリアして（ステップＡ８４２）、サポ作動設定処理を終了する。

【０２２９】

〔大当り終了処理〕

図２４に、本実施形態の特図ゲーム処理における大当り終了処理（ステップＡ１５）を示す。

この大当り終了処理では、まず、今回の特別遊技状態を実行する契機となった特別結果の種類に基づき設定される時間短縮判定データが、特別遊技状態の終了後に時短状態（普電サポートありの状態）となる場合に設定される時短ありデータかを判定する（ステップＡ９０１）。

時短ありデータでない場合（ステップＡ９０１；Ｎ）は、大当り終了設定処理１を行い（ステップＡ９０２）、時短ありデータである場合（ステップＡ９０１；Ｙ）は、大当り終了設定処理２を行う（ステップＡ９０３）。そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して（ステップＡ９０４）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップＡ９０５）。演出モード移行情報には変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも含まれている。

【０２３０】

次に、遊技制御装置１００での演出モードの管理や変動選択テーブル群の管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得して演出モード番号領域にセーブする（ステップＡ９０６）。さらに、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブし（ステップＡ９０７）、特別遊技状態の終了後に設定される演出モー

ドの次モード移行情報を取得して次モード移行情報領域にセーブする（ステップＡ９０８）。ここでセーブされた情報に基づき、特別遊技状態の終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

【０２３１】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップＡ９０９）、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップＡ９１０）、演出コマンド設定処理（ステップＡ９１１）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「時短あり」、「時短なし」の何れかに、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。

次いで、新しく設定された演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップＡ９１２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ９１３）を行う。

次いで、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップＡ９１４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ９１５）を行う。

【０２３２】

次いで、特図普段処理に係る処理番号として「０」を設定し（ステップＡ９１６）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ９１７）。

その後、大当りの終了に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＦＦ、大当り３信号をＯＦＦ、大当り４信号をＯＦＦ）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップＡ９１８）、大当りの終了に関する信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＦＦ、役物連続作動装置作動中信号をＯＦＦ、特別図柄１当り信号をＯＦＦ、特別図柄２当り信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９１９）。続いて、時間短縮判定データ領域の情報をクリアし（ステップＡ９２０）、大当りのラウンド回数を示すラウンドＬＥＤのポインタ領域の情報をクリアして（ステップＡ９２１）、演出モード移行情報領域の情報をクリアする（ステップＡ９２２）。そして、特図ゲームモードフラグ退避領域の情報をクリアし（ステップＡ９２３）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ９２４）、大当り終了処理を終了する。

【０２３３】

〔大当り終了設定処理１〕

図２５（ａ）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理１（ステップＡ９０２）を示す。この大当り終了設定処理１では、まず、時短の終了に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＦＦ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ９３１）。次いで、時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９３２）。

【０２３４】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップＡ９３３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率＆時短なしフラグをセーブして（ステップＡ９３４）、特図ゲームモードフラグ領域に時短なしフラグをセーブする（ステップＡ９３５）。その後、時間短縮変動回数領域をクリアして（ステップＡ９３６）、大当り終了設定処理１を終了する。

以上の処理により、特別遊技状態の終了後に時短なしの状態（普電サポートなしの状態）となる。

【０２３５】

〔大当り終了設定処理２〕

図２５（ｂ）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理２（ステップＡ９０３）を示した。この大当り終了設定処理２では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ９４１）。高確率の開始に関する信号は、大当り中から出力されているので継続する形で外部情報出力データ領域にセーブされる。次いで、時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１

変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９４２）。

【０２３６】

次に、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ９４３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブし（ステップＡ９４４）、特図ゲームモードフラグ領域に時短ありフラグをセーブする（ステップＡ９４５）。その後、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値（ここでは２５０）をセーブして（ステップＡ９４６）、大当り終了設定処理２を終了する。

【０２３７】

以上の処理により、特別遊技状態の終了後に時短状態（普電サポートありの状態）となる。また、時短変動回数領域に時短変動回数初期値（ここでは２５０）をセットすることで、所定回数（ここでは２５０回）の特図変動表示ゲームの実行により時短状態が終了するようになる。

すなわち、遊技制御装置１００が、特別遊技状態の終了後、予め定められた所定期間にわたり、普通変動入賞装置３７を入賞容易な状態とする特定遊技状態（時短状態、普電サポート状態）を発生可能な特定遊技状態発生制御手段をなす。

【０２３８】

〔特定領域スイッチ監視処理〕

図２６に、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理（ステップＡ３）を示す。この特定領域スイッチ監視処理では、まず、小当り中であるかを判定する（ステップＡ４１）。ここでの小当り中とは、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間である。この小当り中でない場合（ステップＡ４１；Ｎ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。すなわち、特定領域スイッチ３８ｄは、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間でのみ有効とされる。また、小当り中である場合（ステップＡ４１；Ｙ）は、条件装置が作動中であるかを判定する（ステップＡ４２）。

【０２３９】

条件装置が作動中である場合（ステップＡ４２；Ｙ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、条件装置が作動中でない場合（ステップＡ４２；Ｎ）は、特定領域スイッチに入力があるかを判定する（ステップＡ４３）。そして、特定領域スイッチに入力がない場合（ステップＡ４３；Ｎ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、特定領域スイッチに入力がある場合（ステップＡ４３；Ｙ）は、特定領域通過フラグをセットし（ステップＡ４４）、特定領域スイッチ監視処理を終了する。後にこの特定領域通過フラグがあることに基づき第１特別遊技状態を発生させる処理が行われるようになる。

【０２４０】

〔小当り残存球処理〕

図２７に、特図ゲーム処理における小当り残存球処理（ステップＡ１８）を示す。この小当り残存球処理では、まず、残存球エラーの発生中であるかを判定する（ステップＡ８６１）。残存球エラーの発生中である場合（ステップＡ８６１；Ｙ）は、ステップＡ８６３に移行する。また、残存球エラーの発生中でない場合（ステップＡ８６１；Ｎ）は、残存球カウンタが０であるかを判定する（ステップＡ８６２）。残存球カウンタが０でない場合（ステップＡ８６２；Ｎ）は、小当り残存球処理を終了する。また、残存球カウンタが０である場合（ステップＡ８６２；Ｙ）は、ステップＡ８６３以降の小当りを終了するための処理を行う。

【０２４１】

すなわち、特別変動入賞装置３８内の残存球が全て排出されてから小当りを終了するための処理を行うようにしている。ただし、最後に遊技球が特別変動入賞装置３８に流入してから所定時間以上経っても排出が確認できない状態である残存球エラー中の場合は、排出に必要な時間が十分経過したものとして小当りを終了するための処理に移行するようにしている。もちろん残存球エラー中の場合は小当りを終了するための処理に移行しないよ

うにしても良い。よって、ステップＡ８６１の処理は行わないようにしても良い。
【０２４２】
小当りを終了するための処理では、まず、特定領域通過があったかを判定する（ステップＡ８６３）。特定領域３８ｈに遊技球が流入して通過した場合は、特定領域スイッチ３８ｄにより検出されて特定領域通過フラグがセットされる。ここではこの特定領域通過フラグの有無により特定領域通過があったかを判定する。特定領域通過があった場合（ステップＡ８６３；Ｙ）は、ステップＡ８７０に移行して特別遊技状態を発生させる処理を行う。また、特定領域通過がない場合（ステップＡ８６３；Ｎ）は、ステップＡ８６４に移行して第２特別遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理を行う。
【０２４３】
ステップＡ８６４以降の第２特別遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理では、処理番号として小当り終了処理にかかる１０を設定し（ステップＡ８６４）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＡ８６５）。次に、小当りエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ８６６）、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブする（ステップＡ８６７）。そして、大入賞口カウント数領域をクリアし（ステップＡ８６８）、小当り中制御ポインタ領域をクリアして（ステップＡ８６９）、小当り残存球処理を終了する。
【０２４４】
一方、特定領域通過があり（ステップＡ８６３；Ｙ）、ステップＡ８７０以降の第１特別遊技状態を発生させる処理を行う場合は、飾り特図コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップＡ８７０）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ８７１）。次に、Ｖ大当りファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ８７２）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ８７３）。
【０２４５】
その後、大当り（Ｖ大当り）の開始に関する信号外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＡ８７４）、大当り（Ｖ大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄２当り信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ８７５）。
【０２４６】
そして、遊技状態表示番号領域に大当り中の番号をセーブし（ステップＡ８７６）、ラウンド数上限値テーブルを設定して（ステップＡ８７７）、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値を取得してラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ８７８）。さらに、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得してラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブし（ステップＡ８７９）、ラウンド数領域に初期値（ここでは１）をセーブする（ステップＡ８８０）。ラウンド数の上限値としては１０ラウンドが設定されるが、小当り動作が１ラウンド目に相当するので、ラウンド数初期値として１を設定することで特別遊技状態では９ラウンド分の開放が行われるようにしている。
【０２４７】
その後、処理番号としてファンファーレ／インターバル処理にかかる３を設定し（ステップＡ８８１）、特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ８８２）。さらに、Ｖ大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ８８３）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップＡ８８４）を行って、ステップＡ８６８に移行する。
【０２４８】
〔小当り終了処理〕
図２８に、本実施形態の特図ゲーム処理における小当り終了処理（ステップＡ１９）を示す。
この小当り終了処理では、まず、普電サポート中であるかを判定する（ステップＡ９３１）。普電サポート中である場合（ステップＡ９３１；Ｙ）は、ステップＡ９３７に移行

する。普電サポート中でない場合（ステップＡ９３１；Ｎ）は、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ９３２）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ９３３）、ステップＡ９３７に移行する。

【０２４９】

次に、天井時短発動フラグがあるかを判定する（ステップＡ９３７）。天井時短発動フラグがない場合（ステップＡ９３７；Ｎ）は、ステップＡ９４０に移行する。また、天井時短発動フラグがある場合（ステップＡ９３７；Ｙ）は、天井時短回数の初期値を時間短縮変動回数１領域と時間短縮変動回数２領域にセーブする（ステップＡ９３８）。ここでは時間短縮変動回数領域に２５０を設定する。

そして、サポ作動設定処理を行い（ステップＡ９３９）、ステップＡ９４０に移行する。

【０２５０】

その後、特図普段処理に係る処理番号として「０」を設定し（ステップＡ９４０）、処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ９４１）。

さらに、小当りの終了に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＦＦ）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップＡ９４２）、小当りの終了に関する信号（例えば、特別図柄１小当り信号をＯＦＦ、特別図柄２小当り信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９４３）。

続いて、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップＡ９４４）、演出モード移行情報領域をクリアして（ステップＡ９４５）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ９４６）、小当り終了処理を終了する。

【０２５１】

次に演出制御装置３００での制御について説明する。演出制御装置３００の主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１では、図２９に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。

【０２５２】

〔メイン処理〕

図２９に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップＣ１）、ＣＰＵの初期設定を行う（ステップＣ２）。次に、ＶＤＰ３１２の初期設定を行って（ステップＣ３）、割込みを許可する（ステップＣ４）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップＣ５）、乱数シードを設定し（ステップＣ６）、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（ステップＣ７）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

【０２５３】

ステップＣ１からＣ７のプログラム開始時の処理を行った後、メインループ処理としてループの処理を行う。このループ処理では、まず、ＷＤＴ（watchdog timer）をクリアする（ステップＣ８）。次いで、演出ボタン２５や十字キー２９の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）から入力情報を作成する演出ボタン入力処理（ステップＣ９）を行う。演出ボタン２５や十字キー２９からの入力の読み込みはタイマ割込み処理内で行い、この演出ボタン入力処理では演出ボタン２５や十字キー２９からの入力があった時に、演出内容を変更する処理等を行う。

【０２５４】

そして、ＬＥＤや液晶の輝度、音量などの変更可能範囲の設定や、遊技者によるＬＥＤや液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を行う（ステップＣ１０）。次に、飾り特図変動表示ゲームの変動態様の詳細を決定する乱数を更新する乱数更新処理（ステップＣ１１）を行う。

【０２５５】

次いで、遊技制御装置１００からのコマンドを解析して対応を行う受信コマンドチェック処理（ステップＣ１２）を行い、演出の進行を制御するための設定や描画コマンドの編集を行う演出表示編集処理（ステップＣ１３）を行って、描画コマンドの準備終了を設定する（ステップＣ１４）。これらの処理では、描画する内容に合わせ各種データの更新を行う等して、最終的に描画データをフレームバッファに設定するところまで行う。１／３０秒（約３３．３ｍ秒）以内に描画する画面の描画データを準備できていれば問題なく画像更新できる。

【０２５６】

そして、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（ステップＣ１５）。本実施形態では、システム周期（１フレーム１／３０秒）を作るため、Ｖブランク割込（１／６０秒）が２回入るとフレーム切替タイミングであると判定する。なお、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、例えば、１／６０秒で画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよいし、１／６０秒よりも遅いタイミングで画像の更新（フレームの切り替え）を行ってもよい。ステップＣ１５で、フレーム切替タイミングでないと判定した場合（ステップＣ１５；Ｎ）には、ステップＣ１５の処理を繰り返して行う。一方、ステップＣ１５で、フレーム切替タイミングであると判定した場合（ステップＣ１５；Ｙ）には、画面描画を指示する（ステップＣ１６）。

【０２５７】

その後、スピーカ（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップＣ１７）、盤装飾装置４６や表示板３５０を含む枠装飾装置１８などのＬＥＤの制御を行う装飾制御処理（ステップＣ１８）、盤演出装置４４のモータやソレノイドの制御を行う可動体制御処理（ステップＣ１９）を行い、演出を制御する盤演出設定処理（ステップＣ２０）を行って、ＷＤＴをクリアする処理（ステップＣ８）に戻る。

【０２５８】

〔受信コマンドチェック処理〕

図３０には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、１フレーム（１／３０秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（ステップＣ２０１）、コマンド受信数が０でないか否かを判定する（ステップＣ２０２）。そして、コマンド受信数が０であると判定した場合（ステップＣ２０２；Ｎ）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が０でないと判定した場合（ステップＣ２０２；Ｙ）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップＣ２０３）。

【０２５９】

次いで、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域にコピーして（ステップＣ２０４）、コマンド読出インデックスを０～３１の範囲で＋１更新し（ステップＣ２０５）、コマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定する（ステップＣ２０６）。このように、本実施形態では、受信コマンドバッファ内で直接コマンドの解析を行わず、受信コマンドバッファの内容をコマンド領域（解析用のＲＡＭ領域）にコピーし、コマンド領域でコマンドの解析作業を行うよう構成されている。これにより、コマンドの解析中に遊技制御装置１００からコマンドが送信されてくる場合に備えて、コマンド（データ）を移動して空きを作っておくことができる。また、コマンドの解析をメイン処理一巡単位でまとめて行うことができる。

【０２６０】

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

【０２６１】
次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップＣ２０９）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否か判定する（ステップＣ２１０）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｎ）には、ステップＣ２０７の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｙ）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、１フレーム（１／３０秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを３２個分まで保存できる構成としている。
【０２６２】
〔受信コマンド解析処理〕
図３１には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをＭＯＤＥ、下位バイトをＡＣＴ（ＡＣＴＩＯＮ）として分離し（ステップＣ２３１）、ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３２、ステップＣ２３３）。ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であると判定した場合（ステップＣ２３２；Ｙ、ステップＣ２３３；Ｙ）には、ＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップＣ２３４）。
【０２６３】
また、ステップＣ２３２、ステップＣ２３３で、ＭＯＤＥ又はＡＣＴは正常範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３２；Ｎ、ステップＣ２３３；Ｎ）、あるいは、ステップＣ２３４でＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せでないと判定した場合（ステップＣ２３４；Ｎ）には、受信コマンド解析処理を終了する。
【０２６４】
ステップＣ２３４で、ＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せであると判定した場合（ステップＣ２３４；Ｙ）には、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３５）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３５；Ｙ）には、変動系コマンド処理（ステップＣ２３６）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０２６５】
また、ステップＣ２３５で、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３５；Ｎ）には、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３７）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３７；Ｙ）には、大当り系コマンド処理（ステップＣ２３８）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０２６６】
また、ステップＣ２３７で、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３７；Ｎ）には、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３９）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３９；Ｙ）には、図柄系コマンド処理（ステップＣ２４０）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０２６７】
また、ステップＣ２３９で、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３９；Ｎ）には、ＭＯＤＥは保留数コマンドやエラーコマンドなどの単発系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２４１）。単発系コマンドは、図柄コマンドと変動系コマンドのように組合せで意味をなすコマンドと違い、単独で成立する

コマンドである。この単発系コマンドには、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンドなどがある。そして、ＭＯＤＥは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２４１；Ｙ）には、単発系コマンド処理（ステップＣ２４２）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。

【０２６８】

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

【０２６９】

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

【０２７０】

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

【０２７１】

次に、遊技の演出等について説明する。

図３２には通常遊技状態ＳＴ１の通常ステージにおける演出の一例を示した。なお、他の遊技状態においても基本的には同様の表示内容とされるが、遊技状態によっては一部の表示内容について表示しないようにすることも可能である。

【０２７２】

図３２（ａ）に示すように、表示装置４１の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第１飾りゲームを表示する第１飾りゲーム表示部８１が設けられる。第１飾りゲーム表示部８１では、左変動表示領域８１ａ、中変動表示領域８１ｂ、右変動表示領域８１ｃの変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【０２７３】

表示装置４１の表示領域の右上部には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第２飾りゲームを表示する第２飾りゲーム表示部８２が設けられる。第２飾りゲーム表示部８２に表示される第２飾りゲームは、第１飾りゲーム表示部８１に表示される第１飾りゲームと同様に、左領域、中領域、右領域の各領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第２飾りゲーム表示部８２には、第１飾りゲーム表示部８１に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

【０２７４】

また、表示装置４１の表示領域の左下部には、演出を表示するための領域である第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄが並んで設けられている。さらに、表示装置４１の表示領域の右下部には、演出を表示するための領域である第５表示部９２が設けられている。

【０２７５】

また、表示装置４１の表示領域の右下部には、始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中記憶表示部８３が設けられる。

待機中記憶表示部８３には、第１始動記憶や第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。通常遊技状態ＳＴ１では第１始動記憶に基づく特図変動表示ゲームを主として遊技が進行するため、待機中記憶表示部８３には第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。

待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示は、始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。なお、待機中記憶表示部８３に、特図１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、特図２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、の双方を表示するようにしても良い。

さらに、待機中記憶表示部８３では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

【０２７６】

待機中記憶表示部８３の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部８４が設けられる。実行中記憶表示部８４には、特図変動表示ゲームの開始時に待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が移行するようになっている。さらに、実行中記憶表示部８４では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示の表示態様によって示唆することが可能である。

表示装置４１の表示領域の左上部には、第１始動記憶数（特図１保留数）を表示する第１始動記憶数表示部８５ａと、第２始動記憶数（特図２保留数）を表示する第２始動記憶数表示部８５ｂとが設けられる。

また、表示装置４１の表示領域の中央上部には、遊技状態を示す遊技状態表示８６が表示され、ここでは通常遊技状態ＳＴ１であることが示されている。

【０２７７】

新たな特図変動表示ゲームが開始されると、図３２（ｂ）に示すように待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する演出が実行されるとともに、待機中記憶表示部８３の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３内において左へ移行する。さらに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。また、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始される。

【０２７８】

選択された変動パターンによっては特図変動表示ゲームの進行に伴い図３２（ｃ）に示すように左変動表示領域８１ａと右変動表示領域８１ｃで同じ識別情報が仮停止したリーチ状態となることもある。さらに演出が発展してＳＰリーチとなることもある。

【０２７９】

所定の変動時間が終了すると図３２（ｄ）に示すように結果態様が停止表示される。ここでは結果がはずれとなっており、結果態様としてはずれの結果態様が表示される。結果が大当り又は小当りであった場合はそれぞれ対応する結果態様が表示される。また、結果がサポ当りであった場合ははずれの結果態様が表示されるが、サポ当りに対応した結果態様を表示するようにしても良い。

結果態様を表示する所定の停止表示時間が経過すると特図変動表示ゲームが終了し、実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示が消去される。

【０２８０】

また、図３２（ｅ）に示すように変動表示を行っている状態から、図３２（ｆ）に示すように識別情報を仮停止し、図３２（ｇ）に示すように再度変動表示を行う再変動表示を一回以上行う擬似連を実行して図３２（ｈ）に示すように結果を導出することも可能である。

【０２８１】

次に、特定演出について説明する。特定演出は複数の演出を含む演出であって、図３３に示すように第１表示部９１ａに「超」の文字を表示する演出、第２表示部９１ｂに「抜」の文字を表示する演出、第３表示部９１ｃに「全」の文字を表示する演出、第４表示部９１ｄに「開」の文字を表示する演出が含まれている。

各表示部に文字を表示する演出は、それぞれに順位が定められた順位演出をなすものであり、第１表示部９１ａに「超」の文字を表示する第１順位演出が最も順位が高く、第２表示部９１ｂに「抜」の文字を表示する第２順位演出が２番目に順位が高い。また、第３表示部９１ｃに「全」の文字を表示する第３順位演出が３番目に順位が高く、第４表示部９１ｄに「開」の文字を表示する第４順位演出が最も順位が低い。すなわち、順位は第１順位演出、第２順位演出、第３順位演出、第４順位演出の順となっている。

【０２８２】

そして、対応する表示部の並び順は順位に従ったものとなっており、全ての順位演出が実行されると「超抜全開」の文字列が形成される。この文字列は遊技機の題材となっている物語で使用されるセリフの一つであり、一意の文字列をなすものである。

【０２８３】

特定演出においては順位の高い順位演出が実行されるほど、特別結果となる可能性が高いことや、特別結果となる可能性が高い演出が実行される可能性が高いことなど、遊技者にとって有利な事象が発生する可能性が高いことを示唆又は報知するようになっている。

また、ある順位の順位演出が実行された場合には当該順位演出よりも順位の低い順位演出は全て実行されるようになっている。よって、順位演出が実行された数が多いほど、特別結果となる可能性が高いことや、特別結果となる可能性が高い演出が実行される可能性が高いことを示唆又は報知するようになっているとも言える。

【０２８４】

図３３（ａ）に示すように変動表示が行われている状態で、図３３（ｂ）に示すように順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示８７が表示される。ここでの報知表示８７は第４順位演出が実行されることを報知するものであって、第４順位演出に対応する文字である「開」の文字がエフェクト画像とともに表示される。そして、図３３（ｃ）に示すように第４順位演出が実行されて第４表示部９１ｄに「開」の文字が表示される。

その後、図３３（ｄ）に示すように第３順位演出が実行されることを報知する報知表示８７として、第３順位演出に対応する文字である「全」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図３３（ｅ）に示すように第３順位演出が実行されて第３表示部９１ｃに「全」の文字が表示される。

【０２８５】

次に、図３３（ｆ）に示すように第２順位演出が実行されることを報知する報知表示８７として、第２順位演出に対応する文字である「抜」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図３３（ｇ）に示すように第２順位演出が実行されて第２表示部９１ｂに「抜」の文字が表示される。

そして、図３３（ｈ）に示すように第１順位演出が実行されることを報知する報知表示８７として、第１順位演出に対応する文字である「超」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図３３（ｉ）に示すように第１順位演出が実行されて第１表示部９１ａに「超」の文字が表示される。

【０２８６】
　また、第１～第４順位演出の全てを実行した場合には、図３３（ｊ）に示すような付加演出を実行する。一部の順位演出のみを実行した場合には付加演出は実行されず、この付加演出の実行により第１～第４順位演出の全てを実行したことが明確に報知されることとなる。
【０２８７】
　図３３に示した例では、順位の低い順位演出から順に実行する例を示したが、第１～第３順位演出については自身の順位よりも順位が低い順位演出が未だ実行されていない状態でも実行することが可能である。
　図３４（ａ）に示すように変動表示が行われている状態で、図３４（ｂ）に示すように順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示８７が表示される。ここでの報知表示８７は第３順位演出が実行されることを報知するものであって、第３順位演出に対応する文字である「全」の文字がエフェクト画像とともに表示される。そして、図３４（ｃ）に示すように第３順位演出が実行されて第３表示部９１ｃに「全」の文字が表示される。
【０２８８】
　このとき、第３順位演出よりも順位の低い第４順位演出は未だ実行されておらず、第４順位演出に対応する第４表示部９１ｄには、第４順位演出が実行されることを報知する画像８８が表示される。
　第１～第４表示部９１ａ～９１ｄが順位演出の順位に従って並んでいることで、途中の順位から順位演出が実行されたことが一見して解るようになり、通常とは異なる違和感を遊技者に強く感じさせることができて遊技の興趣を向上することができる。
【０２８９】
　その後、図３４（ｄ）に示すように第４順位演出が実行されることを報知する報知表示８７として、第４順位演出に対応する文字である「開」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図３４（ｅ）に示すように第４順位演出が実行されて第４表示部９１ｄに「開」の文字が表示される。
　さらにこの例では、図３４（ｆ）に示すように第２順位演出が実行されることを報知する報知表示８７として、第２順位演出に対応する文字である「抜」の文字がエフェクト画像とともに表示され、図３４（ｇ）に示すように第２順位演出が実行されて第２表示部９１ｂに「抜」の文字が表示される。
　また、図３４（ｈ）、（ｉ）に示すように、一度に複数の順位演出が実行される場合もある。
【０２９０】
　なお、順位演出が実行されていない状態から第１順位演出又は第２順位演出を実行することも可能である。この場合も実行した順位演出より順位が低い順位演出に対応する表示部に順位演出が実行されることを報知する画像８８が表示され、後にこれらの順位演出が実行される。
　また、順位演出が実行されていない状態から第２順位演出又は第３順位演出を実行した場合は、実行した順位演出よりも順位が低い順位演出の全てを実行した後に又は実行した順位演出よりも順位が低い順位演出の全てとともに、実行した順位演出よりも順位が高い順位演出を実行するようにしている。
【０２９１】
　また、図３４（ｃ）に示すような順位演出が実行されることを報知する画像８８を表示するとしたが表示しないようにしても良い。
　また、図３４（ｄ）に示すように上位の順位演出が実行された後に実行される下位の順位演出についても順位演出が実行されることを報知する演出である報知表示８７を行うようにしたが、この報知表示８７を行わずに順位演出のみを行うようにしても良い。
　また、図３４（ｂ）に示すように上位の順位演出についての報知表示８７を行った後に、順位演出については当該上位の順位演出に加えて下位の順位演出も同時に実行するよう

にしても良い。
【０２９２】
図３５には順位演出の実行態様の別例を示した。
図３５（ａ）に示すように第５表示部９２でリールを回転させるような演出行われ、図３５（ｂ）に示すように順位演出が実行されることを報知する「ストック」の表示が停止表示されると、図３５（ｃ）に示すように順位演出が実行される。
ここでは第４順位演出が実行されて第４表示部９１ｄに「開」の文字が表示されている。もちろん第１～第３順位演出が実行される場合もある。
また、図３５に示した実行態様と、図３３、図３４に示した実行態様と、を組み合わせても良く、一連の特定演出において図３３、図３４に示したような順位演出が実行されることを報知する報知表示８７の後に順位演出が実行される回と、図３５に示したような第５表示部９２に「ストック」の表示が停止表示された後に順位演出が実行される回と、が混在するようにしても良い。
【０２９３】
なお、第５表示部９２で停止表示される結果には、順位演出が実行されることを報知する「ストック」の表示以外にも様々な表示が存在する。例えば、「変化」の表示が停止表示されることで、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて先読み結果を示唆又は報知する先読み演出や、実行中記憶表示部８４の実行中記憶表示を変化させて実行中の特図変動表示ゲームについての示唆又は報知を行う演出が実行される場合もある。
また、「ストック」や「変化」の表示にフォントや色の異なる複数種類を設け、実行される順位演出の数や始動記憶表示の変化の段階等を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、「ストック」に黒色、赤色、金色の３種類を設け、黒色の場合は順位演出を１つ実行することを示唆し、赤色の場合は順位演出を２つ以上実行することを示唆し、金色の場合は順位演出を４つ実行することを報知するようにしても良い。
【０２９４】
図３６（ａ）には順位演出の実行パターンを示した。
パターン１は最も順位の低い第４順位演出から第３順位演出、第２順位演出、第１順位演出の順に実行するパターンである。このパターン１には１～４回目のいずれかまで進行して終了する４つのパターンを含んでいる。
パターン２は第３順位演出から開始するパターンである。このパターン２では１回目を行った時点で第３順位演出よりも順位が低い第４順位演出の実行が確定するので、２～４回目のいずれかまで進行して終了する３つのパターンを含んでいる。
【０２９５】
パターン３は第２順位演出から開始するパターンである。このパターン３では１回目を行った時点で第２順位演出よりも順位が低い第３順位演出及び第４順位演出の実行が確定するので、３又は４回目のいずれかまで進行して終了する２つのパターンを含んでいる。
パターン４は第１順位演出から開始するパターンである。このパターン４では１回目を行った時点で第１順位演出よりも順位が低い第２順位演出、第３順位演出及び第４順位演出の実行が確定するので、４回目まで進行して終了するパターンのみを含んでいる。
【０２９６】
パターン１～４は各回で一つの順位演出を実行するパターンであったが、この他にパターン５～２０に示すように一度に複数の順位演出を実行するパターンも存在する。これらのパターン５～２０では、パターン１～４に示した実行順序を基本として各回で実行する順位演出が定められている。
本実施形態では、順位演出の実行数が多いほど特別結果となる信頼度が高くなるとしたが、同じ実行数であっても同時に多くの順位演出が実行されたパターンの方が特別結果となる信頼度が高くなるようにしても良い。
【０２９７】
図３６（ｂ）には順位演出を実行した数により示唆又は報知される内容の一例を示した

。
リーチ種類には、最も特別結果となる可能性の高さである信頼度低いＮリーチと、Ｎリーチよりも信頼度が高いＳＰ１リーチと、ＳＰ１リーチよりも信頼度が高いＳＰ２リーチと、ＳＰ２リーチよりも信頼度が高いＳＰ３リーチと、ＳＰ３リーチよりも信頼度が高いプレミアリーチと、があり、順位演出を実行した数により最低限実行されるリーチ種類が示されるようになっている。
順位演出を実行した数が多いほど信頼度の高いリーチが実行されることとなり、特別結果となる信頼度も高くなるようにされている。
【０２９８】
基本的に、第１～第４順位演出の全てが実行された場合と一部の順位演出のみを実行した場合では、その後のリーチ演出の内容が異なる（実行数に応じて移行するリーチ演出の種類や振り分け率が異なる）が、同じリーチ演出に移行する場合もある。
同じリーチ演出に発展する場合でも、第１～第４順位演出の全てが実行された場合には付加演出を行ってからリーチ演出に発展するが、一部の順位演出のみを実行した場合には付加演出を行わずにリーチ演出に発展する。よって、同じリーチ演出に発展する場合でも特図変動表示ゲームの変動時間も異なることとなる。これにより、同じリーチ演出を行う場合でも遊技者の印象が異なることとなり、信頼度の高さを感じることができるようになるので遊技の興趣が向上する。
【０２９９】
なお、図３６（ａ）に挙げた各パターンのそれぞれについて付加演出が実行される場合とされない場合とがあるようにしても良い。例えば、図３６（ｃ）に示すように、同じ順位演出の実行数であっても付加演出が実行された場合の方が信頼度は高くなるようにしても良い。
また、実行した順位演出の数が多いほど付加演出を実行する可能性が高くなるようにしても良い。
また、付加演出が実行された場合は所定の信頼度よりも高いリーチ演出（例えばＳＰ２リーチ以上）となるようにしても良い。
また、第１～第４順位演出の全てが実行された場合である実行数４の場合は必ず付加演出が実行されるようにし、一部の順位演出のみを実行した場合には所定の割合で実行可能としても良い。
また、実行数が所定数以上（例えば３以上）の場合に付加演出を実行可能としても良い。
【０３００】
また、順位演出の実行は特図変動表示ゲームの実行中であればいつでも良く、例えば、変動開始時、Ｎリーチとなるまでの期間、Ｎリーチ中、ＳＰ１リーチ中、ＳＰ２リーチ中が挙げられる。また、擬似連の場合は各回の再変動演出のそれぞれで順位演出を実行するようにしても良い。
【０３０１】
以上のような特定演出によれば、単に順位演出が下位から順に実行されるだけでなく途中段階からも実行されるようになり、興趣の高い演出とすることができる。
単に順位演出を下位から順に実行するのみでは、順位が低く信頼度がそれほど高くない演出の初期段階では遊技者は期待感を持つことがなく、より高い段階まで演出が進行することを待つだけとなってしまうが、本実施形態のように途中段階からも実行される場合を設けることで、各回の順位演出に対して期待感を持つようになり、遊技の興趣を向上することができる。
【０３０２】
なお、図３６（ａ）に示したパターン以外のパターンも設定可能である。例えば、第３順位演出、第４順位演出、第１順位演出、第２順位演出の順に演出を実行するパターンを含んでも良い。このパターンの場合、第３順位演出を実行した時点で第４順位演出の実行が確定し、その後第１順位演出を実行した時点で第２順位演出の実行が確定することとな

る。
【０３０３】
　また、一の特図変動表示ゲームで特定演出を行うとしたが、複数の特図変動表示ゲームにわたり特定演出を行うようにしても良い。例えば、先読み結果に基づき予告対象とする特図変動表示ゲームを設定し、当該特図変動表示ゲームよりも前の特図変動表示ゲームから特定演出を開始するようにしても良い。
【０３０４】
　また、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄに表示される文字を薄く表示しておき、対応する順位演出が実行されることに基づき文字を明確に表示するようにしても良い。
　また、順位演出は文字を表示する演出に限られるものではない。順位が定められた複数種類の演出を行うものであればどの様なものでも良い。
【０３０５】
　また、実行した所定順位の順位演出よりも低い順位に対応する順位演出の全てを実行した後に又は所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てとともに、所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行可能とするとしたが、所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てを実行する前に所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行するようにしても良い。
　実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出については、実行中の特定演出の終了までに実行するようにすれば良い。
【０３０６】
　また、上述の例では「超抜全開」の第１の文字列のみを表示するものとしたが、この文字列の他に別の四文字の第２の文字列も表示可能としても良い。
　また、第１の文字列が表示される場合よりも第２の文字列が表示された方が特別結果となる可能性が高いことを示唆又は報知するようにしても良い。
　また、特定演出を特別遊技状態で行い、特別結果に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、順位演出の実行数が多いほど特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となる可能性が高いことを示唆又は報知するようにしても良い。
【０３０７】
　また、順位の高さに沿って対応する順位演出の文字を全て並べることで一意の文字列となるとしたが、一部の順位演出の文字が並ぶだけでも一意の文字列をなし、さらに文字が並ぶことで他の一意の文字列をなすようにしても良い。
　例えば、上述の例では、「全開」の文字列でも一意の文字列をなしており、さらに、「超抜全開」となることで他の一意の文字列をなしていると言える。
　また、順位演出は全て文字を表示する演出としたが、文字を表示する順位演出と、文字の表示以外の演出を行う順位演出と、があるようにしても良い。
【０３０８】
　また、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄは左右方向に沿って並び、左端の第１表示部９１ａが最も順位の高い第１順位演出に対応し、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄの順に対応する順位演出の順位が低くなるようにしたが、これに限られるものではない。
　例えば、右端の第４表示部９１ｄが最も順位の高い第１順位演出に対応するものとし、第３表示部９１ｃ、第２表示部９１ｂ、第１表示部９１ａの順に対応する順位演出の順位が低くなるようにしても良い。
　また、並ぶ方向は左右方向に限られず、上下方向やその他の方向であっても良い。また、一直線上に並ぶのではなく、曲線や円に沿って並ぶものであっても良い。
　また、表示領域の四隅にそれぞれの表示部を一つずつ配置するなど、整列せずに配置するようにしても良い。
【０３０９】
　また、順位演出の全部について表示手段において表示する領域である第１表示部９１ａ

、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄが順位に従って並ぶように設定したが、順位演出の一部について表示手段において表示する領域が順位に従って並ぶように設定しても良い。

例えば、第２～第４順位演出に対応する第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄは順位に従って並ぶようにするが、第１順位演出に対応する第１表示部９１ａは第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄの並びとは関係のない位置に表示するようにしても良い。

【０３１０】

また、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄは、表示領域において固定された表示位置に配するものに限られず、表示位置や大きさが変化するものであっても良い。

例えば、特定演出やその他の演出の進行状況により表示位置が異なるようにしても良い。

また、特定演出の実行中において移動するようにしても良く、この場合に、対応する順位演出の順位に従って並んでいる状態を維持したまま一列で移動するようにしても良いし、対応する順位演出の順位に関係なくランダムに移動するようにしても良い。

対応する順位演出の順位に従って並んでいる状態を維持したまま一列で移動する場合の移動経路は、予め定められた経路（例えば円形の経路）であっても良いし、ランダムな経路であっても良い。

【０３１１】

また、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄは文字を表示するものに限られず、対応する順位演出が実行されたことを示すことができればどのような表示をするものであっても良い。さらに、表示装置４１に第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ及び第４表示部９１ｄを設けるのではなく、表示装置４１とは別の表示手段によりこれらの表示部が構成されていても良い。また、ランプやＬＥＤにより構成されていても良い。

【０３１２】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、それぞれに順位が定められた複数種類の順位演出を含む特定演出を実行可能であり、各々の順位演出は、当該順位演出の順位よりも低い順位の順位演出が未だ実行されていない状態でも実行可能であり、実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出がある場合には、当該未だ実行されていない順位演出の全てを実行中の特定演出の終了までに実行するようにしたこととなる。

したがって、単に低い順位から順に行うだけの演出と異なり、特定演出に変化が生まれるので遊技の興趣を向上することができる。

【０３１３】

また、演出制御手段は、実行した所定順位の順位演出よりも低い順位に対応する順位演出の全てを実行した後に又は所定順位の順位演出よりも低い順位演出の全てとともに、所定順位の順位演出よりも高い順位に対応する順位演出を実行可能とするようにしたこととなる。

したがって、実行されることが約束された低い順位の順位演出が実行された上でより順位の高い順位演出が行われるようになり、遊技者に安心感を与えるとともにどの順位まで演出が実行されているのかを解りやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３１４】

また、演出制御手段により制御され、遊技の演出を表示可能な表示手段（表示装置４１）を備え、演出制御手段は、順位演出の一部又は全部について、表示手段において表示する領域（第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄ）が順位に従って並ぶように設定するようにしたこととなる。

したがって、どの順位の演出が実行されているのかを解りやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３１５】

また、演出制御手段は、順位演出として文字を表示手段に表示する演出を実行可能であり、順位に従って対応する順位演出の文字を並べることで一意の文字列となるようにしたこととなる。

したがって、どの順位まで演出が実行されているのかを解りやすくすることができる。また、順位演出の文字を全て並べることで一意の文字列となるようにした場合には、全ての順位の順位演出が実行されたことを容易に把握でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０３１６】

また、演出制御手段は、実行した順位演出の順位よりも低い順位の順位演出であって未だ実行されていない順位演出がある場合には、当該未だ実行されていない順位演出が実行されることを示唆又は報知することが可能であることとなる。

したがって、実行が約束されていることが解りやすくなり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３１７】

また、演出制御手段は、所定数の順位演出を行った場合に付加演出を実行可能とすることとなる。

したがって、順位演出が所定数以上実行されることを遊技者が期待するようになり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３１８】

次に、最終的に第１の結果と第２の結果のいずれかを導出する結果導出演出について説明する。結果導出演出は、第１の結果が導出された方が第２の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものとなっている。

本実施形態の遊技機では、第１特別遊技状態ＳＴ２において、味方キャラクタであるキャラＸと敵キャラクタであるキャラＡ～Ｄがレースを行い、キャラＸが勝利する結果を第１の結果として第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となることを報知し、キャラＸが敗北する結果を第２の結果として第１特定遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４とならないことを報知するようにしている。

【０３１９】

また、結果導出演出では、レースの結果を示すにあたって味方キャラクタであるキャラＸと、敵キャラクタであるキャラＡ～Ｄのいずれか一つと、が１着、２着を競り合う選択演出を実行するようになっている。選択演出は敵キャラクタのそれぞれに対応するものが用意されており、このうちから一つが選択されて実行される。

選択演出のそれぞれには、第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度が設定されている。すなわち、選択演出のそれぞれは固有の信頼度である第１信頼度が設定されている。第１信頼度は、各選択演出において第１の結果が導出される割合により規定される。この第１信頼度は、キャラＡに対応する選択演出が最も低く、キャラＢ、キャラＣ、キャラＤの順に高くなるようにされている。すなわち、キャラＡに対応する選択演出ではキャラＸが敗北する可能性が最も高く、キャラＢ、キャラＣ、キャラＤの順にキャラＸが勝利する可能性が高くなるようにされている。

【０３２０】

図３７には結果導出演出の一例を示した。

この例では、図３７（ａ）に示すように通常遊技状態ＳＴ１で特図１変動表示ゲームが実行されており、図３７（ｂ）に示すように第１特別結果（大当り）が導出され、この後に第１特別遊技状態ＳＴ２が開始される。

第１特定遊技状態ＳＴ２の開始に伴い結果導出演出が開始され、まず、複数種類の選択演出の一部又は全部について、当該結果導出演出において選択された場合に第１の結果が導出される可能性の高さである第２信頼度を示唆する示唆演出が実行される。

【０３２１】
この示唆演出では、図３７（ｃ）に示すように出走表としてレースに参加するキャラクタが示されて、ここに示された敵キャラクタ対応する選択演出が選択可能であることが示される。
なお、ここでは敵キャラクタの全てがレースに参加するものとして選択演出の全てが選択可能であることを示しているが、敵キャラクタの一部がレースに参加するものとして選択演出の一部が選択可能であることを示すようにしても良い。
【０３２２】
出走表でのキャラクタの並び順は、実行中の結果導出演出におけるレースにおいて対応する選択演出が実行された場合に、味方キャラクタであるキャラＸが勝利する第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度をなす第２信頼度を示唆するものとなっている。
出走表では、第２信頼度の高さをレースにおいて勝利するキャラクタを予想する架空の投票の結果として示しており、ここではキャラＣが最も得票数が多く１番人気であってレースで勝利する可能性が高く、キャラＡ、キャラＸ、キャラＢ、キャラＤの順にレースで勝利する可能性が低くなることを示唆している。
すなわち、キャラＣに対応する選択演出が選択された場合は、キャラＸが勝利する第１の結果が導出される可能性が最も低く、第２信頼度が最も低いことを示唆し、キャラＡ、キャラＢ、キャラＤの順に対応する選択演出でキャラＸが勝利する第１の結果が導出される可能性が高くなり、この順で第２信頼度が高くなることを示唆している。
【０３２３】
第２信頼度は、図４１に示すような示唆演出において選択可能な出走表のパターンのそれぞれについて、各選択演出で第１の結果が導出される割合を定めて人気順に並ぶようにすることで設定されるものである。出走表の各パターンの選択割合と、出走表の各パターンにおける各選択演出で第１の結果が導出される割合と、を総合した場合に、各選択演出の信頼度が選択演出に固有の第１信頼度となるようにされている。
【０３２４】
また、出走表では味方キャラクタであるキャラＸを含めて表示することで、キャラＸの人気順が基準となり、第２信頼度を把握しやすくしている。すなわち、キャラＸよりも人気が高い敵キャラクタであるほど対応する選択演出ではキャラＸが敗北する可能性が高く、第１の結果が導出される可能性が低いことが示唆される。また、キャラＸよりも人気が低い敵キャラクタであるほど対応する選択演出ではキャラＸが勝利する可能性が高く、第１の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。
また、キャラＸの人気順が高ければキャラＸが勝利する可能性が高く、第１の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。
【０３２５】
さらに、基準であるキャラＸの人気順よりも低い人気のキャラクタに対応する選択演出が実行された場合には、その旨を報知する報知演出を実行可能となっている。
報知演出としては、演出ボタン２５を振動させる演出や、特定の音声を出力する演出、特定の画像を表示する演出、ＬＥＤを特定の発光態様とする演出、盤演出装置４４を動作する演出等が挙げられる。
なお、基準であるキャラＸの人気順よりも高い人気のキャラクタに対応する選択演出が実行された場合にも、その旨を報知する報知演出を実行するようにしても良い。
また、選択された選択演出を示す際に出走表での人気順を示すようにして第２信頼度の高さを示唆又は報知するようにしても良い。
【０３２６】
このように、キャラクタに固有の第１信頼度と、実行中の結果導出演出における第２信頼度と、が設定されることで、両方の信頼度を勘案して当該レースにおいて第１の結果が導出される可能性の高さを推測するという遊技性がもたらされる。
本実施形態の結果導出演出では、１番人気に示されたキャラクタに対応する選択演出が実行される場合が最も多くなっており、１番人気のキャラクタの第１信頼度によって第１

の結果が導出される可能性を推測できる。
　また、２番人気以下のキャラクタが選択された場合は、第２信頼度が高まるので第１の結果が導出される可能性が高いことを推測でき、さらに選択されたキャラクタの第１信頼度によってその可能性の高さを推測できる。
【０３２７】
　示唆演出を行った後、図３７（ｄ）に示すようにレースが開始され、図３７（ｅ）に示すようにレースが進行すると、図３７（ｆ）に示すように選択演出が開始される。ここではキャラＣに対応する選択演出が選択されており、キャラＣに対応する選択演出が選択された旨の報知と、当該キャラＣに対応する選択演出に固有の第１信頼度が報知される。
　ここではキャラＣは図３７（ｃ）で示した出走表で基準となるキャラＸよりも人気が高いので、報知演出は行われないが、基準であるキャラＸの人気順よりも低い人気のキャラクタに対応する選択演出が選択された場合には、その旨を報知する報知演出が実行される。
　そして、図３７（ｇ）に示すように味方キャラクタであるキャラＸと敵キャラクタであるキャラＣが競り合う演出が行われ、図３７（ｈ）に示すように結果を報知する演出が行われる。ここではキャラＸが先にゴールすることで勝利したことが示されており、図３７（ｉ）に示すようにキャラＸが勝利した第１の結果が導出されたことが報知される。
　第１の結果が導出された結果導出演出が行われて第１特別遊技状態ＳＴ２が終了すると、図３７（ｊ）に示すように特定遊技状態ＳＴ４となる。
【０３２８】
　また、第２の結果が導出される場合は、図３７（ｈ）の段階で敵キャラクタが先にゴールすることで敗北したことが示され、図３７（ｉ）の段階ではキャラＸが敗北した第２の結果が導出されたことが報知される。その後、通常遊技状態ＳＴ１又は残保留消化状態ＳＴ５に移行する。
【０３２９】
　なお、示唆演出の出走表で味方キャラクタであるキャラＸを基準として表示するとしたが、敵キャラクタのみを表示するようにして基準を示さないようにしても良い。
　また、基準を味方キャラクタであるキャラＸとしたが、他のキャラクタとしても良いし、特定の順位（例えば３番人気）のキャラクタが基準となるようにしても良い。
【０３３０】
　図３８、図３９にも結果導出演出の一例を示した。
　この例では、図３８（ａ）に示すように特定遊技状態ＳＴ４で実行された特図変動表示ゲームで第２特別結果（小当り）が導出されている。
　なお、本実施形態の遊技機では、特定遊技状態ＳＴ４における特図変動表示ゲームではリーチ状態を発生しないようにしている。これにより特定遊技状態ＳＴ４での遊技をスピード感のあるものとすることができ、短期間に連続して第１特別遊技状態ＳＴ２が発生することで急速な持球の増加を実現し、遊技の興趣を向上するようにしている。
【０３３１】
　この例では第２特別結果となる特図変動表示ゲームの実行中に第２始動記憶が存在しており、この時点で当該第２始動記憶についての先読み結果に基づき当該第２始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が、第１特別結果又は第２特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となる結果である特定特別結果であることを演出制御装置３００が把握している。
【０３３２】
　第２特別結果の導出に伴い第２特別遊技状態ＳＴ３が開始され、図３８（ｂ）に示すように右打ちをして特別変動入賞装置３８の特定領域へ遊技球を流入（Ｖ入賞）させることを促す報知表示９３が行われる。
　さらに、特別変動入賞装置３８の特定領域に遊技球が流入すると、その旨を報知する報知演出９４が行われるようになっている。
【０３３３】

第２特別遊技状態ＳＴ３で特別変動入賞装置３８の特定領域に遊技球が流入したことに基づき第１特別遊技状態ＳＴ２が開始されると結果導出演出が開始される。この結果導出演出の内容の選択の際に、特定特別結果となる第２始動記憶の存在を考慮した内容を選択することが可能となっている。

結果導出演出の進行は図３７に示した場合と同様であり、図３８（ｃ）に示すように出走表を示す示唆演出が行われ、図３８（ｄ）に示すようにレースが開始される。

図３８（ｅ）に示すようにレースが進行すると、図３８（ｆ）に示すように選択演出が開始される。ここではキャラＡに対応する選択演出が選択されており、キャラＡに対応する選択演出が選択された旨の報知と、当該キャラＡに対応する選択演出に固有の第１信頼度が報知される。

【０３３４】

さらに、キャラＡに対応する選択演出は第１信頼度が最も低いものであるので、第２の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示９７として「Ｗａｒｎｉｎｇ!!」の表示が行われる。

本実施形態の遊技機では、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４へ移行すれば高い確率で小当りとなって再び第１特別遊技状態ＳＴ２となる。このサイクルを繰り返すほど多量の遊技価値を獲得可能となる。

第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４へ移行しなかった場合、残保留である第２始動記憶があれば残保留消化状態ＳＴ５に移行し、第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームで小当り又は大当りを引き戻せれば上記のサイクルに復帰でき、引き戻せなければ通常遊技状態ＳＴ１へ移行して上記のサイクルが途切れることとなる。なお、残保留がなければ残保留消化状態ＳＴ５を経ずに通常遊技状態ＳＴ１へ移行することとなる。第２始動記憶は１つしか記憶できないため残保留消化状態ＳＴ５では一発勝負となり、遊技者にとっては不利な状況となる。

このような遊技性から、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４へ移行するか否かは遊技者が強い関心を持つ事項であり、結果導出演出において第１の結果が導出されることを遊技者は強く期待する。

しかし、キャラＡに対応する選択演出は第１信頼度が最も低いものであり、上記のサイクルが途切れる可能性が高い。そこで、第２の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示９７を行うことで遊技者の恐怖心を煽り、遊技の興趣を向上するようにしている。

【０３３５】

また、キャラＡに対応する選択演出においてキャラＸが勝利する第１の結果が導出される特定導出態様となった場合は、次回の結果導出演出においてもキャラＸが勝利する第１の結果となることが確定するものとされている。第２の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示９７は、逆に第１の結果が導出されれば特定導出態様であるということを示していることにもなっている。

結果導出演出の内容の選択の際に特定特別結果となる第２始動記憶の存在を把握している場合は、この特定導出態様となる結果導出演出を設定することが可能である。

すなわち、特定導出態様は始動記憶についての先読み結果を示すものであって、実行中の第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて、第１特別結果又は第２特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となる特定特別結果が導出されることを報知するものとなっている。

【０３３６】

このようにすることで、第１信頼度が最も低いキャラＡに対応する選択演出が、上記のサイクルが終了して遊技者にとって非常に不利な状況になるか、上記のサイクルが継続されるとともにあと２回の第１特別遊技状態ＳＴ２の実行もほぼ確実となるという非常に有利な状況となるか、の分岐点となる。

これにより、第１信頼度が低い選択演出が選択された場合であっても遊技者の関心を引き付けるとともに期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３３７】
選択演出では、図３８（ｇ）に示すように味方キャラクタであるキャラＸと敵キャラクタであるキャラＡが競り合う演出が行われる。ここでも第２の結果が導出される可能性が高いことを示唆する演出表示９７である「Ｗａｒｎｉｎｇ!!」の表示が継続され、第１の結果となれば特定導出態様であることが示される。
この例では、図３８（ｈ）に示すようにキャラＸが先にゴールすることで勝利したことが示され、図３８（ｉ）に示すようにキャラＸが勝利した第１の結果が導出されたことが報知される。
さらに、次回の結果導出演出でも第１の結果が導出されることを意味する「勝利ストック」を獲得した旨が報知される。
【０３３８】
第１の結果が導出された結果導出演出が行われて第１特別遊技状態ＳＴ２が終了すると、図３８（ｊ）に示すように特定遊技状態ＳＴ４となり、存在していた第２始動記憶に基づく特図２変動表示ゲームが実行される。この特図２変動表示ゲームの実行中も「勝利ストック」を獲得している旨のストック表示９５がなされる。すなわち、ストック表示９５は特定導出態様となったことの報知をなす。
そして、図３９（ａ）に示すように当該特図２変動表示ゲームで第２特別結果（小当り）が導出されている。この結果態様の表示においてもストック表示９５は継続される。
すなわち、ストック表示９５は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで結果を停止表示する期間にわたり表示可能である。
また、ここでは第２始動記憶が一つであるためストック表示９５を表示する特図変動表示ゲームは１ゲームであるが、複数の第２始動記憶が記憶可能である場合は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで結果を停止表示する期間にわたる複数の特図変動表示ゲームにわたり継続して表示可能である。
【０３３９】
図３９（ｂ）に示すように第２特別結果の導出に伴う第２特別遊技状態ＳＴ３の実行中もストック表示９５は継続される。
さらに、図３９（ｃ）に示すように、特別変動入賞装置３８の特定領域に遊技球が流入したことに基づき開始された第１特別遊技状態ＳＴ２での結果導出演出における示唆演出においてもストック表示９５は継続される。
すなわち、ストック表示９５は、事前判定手段による先読みの対象となった始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで導出された特別結果に基づく特別遊技状態にわたって表示可能である。
【０３４０】
図３９（ｄ）～（ｈ）のレースの実行中は、当該レースでキャラＸが勝利する第１の結果が導出されることを示唆する「勝利濃厚！？」の演出表示９６が行われ、キャラＸが勝利する第１の結果となる。
その後、図３９（ｉ）に示すようにキャラＸが勝利した第１の結果が導出されたことが報知され、第１特別遊技状態ＳＴ２が終了すると図３９（ｊ）に示すように特定遊技状態ＳＴ４となる。
【０３４１】
なお、図３９（ｄ）～（ｈ）に示すレースの実行中や、図３９（ｉ）に示すレースの結果の表示中もストック表示９５を継続しても良い。すなわち、第１特別遊技状態ＳＴ２の全期間にわたりストック表示９５を継続しても良い。
さらに、図３９（ｊ）に示す特図変動表示ゲームにおいては、「勝利ストック」の獲得を経て移行した特定遊技状態ＳＴ４である旨を表示するようにしても良く、この特定遊技状態ＳＴ４で小当り又は大当りが発生することで移行する第１特別遊技状態ＳＴ２や第２特別遊技状態ＳＴ３においても、「勝利ストック」の獲得を経て移行した第１特別遊技状態ＳＴ２や第２特別遊技状態ＳＴ３である旨を表示するようにしても良い。これらの表示も特定導出態様となったことの報知をなすものであり、ストック表示９５と同じ表示であ

っても良いしストック表示９５とは異なる表示であっても良い。
【０３４２】
本実施形態の遊技機では、特定遊技状態ＳＴ４に移行した場合は小当りが高頻度で発生し、第２特別遊技状態ＳＴ３では容易に特定領域へ遊技球を流入させることができるように制御されるため、第２特別遊技状態ＳＴ３を経て第１特別遊技状態ＳＴ２となることがほぼ確実である。
よって、特定特別結果となる第２始動記憶の存在により１回目の第１特別遊技状態ＳＴ２で勝利ストックを獲得すれば、あと２回の第１特別遊技状態ＳＴ２がほぼ約束された状態となる。
このように合計３回の第１特別遊技状態ＳＴ２とその間の特定遊技状態ＳＴ４は１セットの遊技者にとって非常に有利な状態を構成するものであり、この１セットの期間にわたって特定の演出を継続して行うようにしても良い。この特定の演出も特定導出態様となったことの報知をなすものであり、ストック表示９５と同じ表示であっても良いしストック表示９５とは異なる表示であっても良い。
さらに、１セットの期間の経過後も特定導出態様となったことの報知を継続するようにしても良い。この場合は、特定導出態様となった履歴があることを示すものとなり、この報知は通常遊技状態ＳＴ１に戻るまで継続するようにしても良いし、通常遊技状態ＳＴ１に戻っても継続するようにしても良い。この場合の表示もストック表示９５と同じ表示であっても良いしストック表示９５とは異なる表示であっても良い。
【０３４３】
ここで、図３９（ａ）の時点で記憶されている第２始動記憶についての先読み結果により、当該第２始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果が、第１特別結果又は第２特別結果であるとともに特別遊技状態の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となる特定特別結果であることが判明している場合には、再びキャラＡに対応する選択演出を行い、第１の結果を導出することも可能である。
図３９に示した選択演出では第１の結果の導出が確定していることが報知されており、ここでキャラＡに対応する選択演出が選択されることは、さらに次回の結果導出演出でも第１の結果が導出されることが約束されることとなって連荘が確定することとなり、非常に興趣の高い演出となる。
【０３４４】
なお、通常遊技状態ＳＴ１で特別結果が導出されるいわゆる初当りに基づき実行される第１特別遊技状態ＳＴ２においては、第１信頼度が最も低いキャラＡに対応する選択演出を選択しないようにしても良い。
通常遊技状態ＳＴ１である場合は第２始動記憶が存在しないため、第２始動記憶についての先読み結果に基づく特定導出態様が選択されないことが明らかである。よって、キャラＡに対応する選択演出が行われた場合には第１の結果とならないことが明確になってしまい遊技の興趣が低下するおそれがある。このため、この場合にはキャラＡに対応する選択演出を選択しないようにしても良い。
もちろん、初当りに基づく第１特別遊技状態ＳＴ２においてもキャラＡに対応する選択演出を選択可能としても良い。この場合、第２の結果が導出されることが確定している演出としても良いし、第１の結果を導出可能であるが特定導出態様として扱わないようにして、特定遊技状態ＳＴ４なることは報知するが次回の結果導出演出でも第１の結果が導出されることは約束されず、「勝利ストック」を獲得できないようにしても良い。
【０３４５】
なお、特定導出態様となった場合は次回の結果導出演出においてもキャラＸが勝利する第１の結果となることが確定するとしたが、特定導出態様となった場合は特定導出態様とならない場合に比べて次回の結果導出演出においてキャラＸが勝利する第１の結果となる可能性が高いことを示唆するようにしても良い。
また、特定導出態様により、実行中の第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて、第１特別結果又は第２特別結果であるとともに特別遊技状態

の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となる特定特別結果が導出されることを報知するものとしたが、実行中の第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に実行される特図変動表示ゲームにおいて第１特別結果又は第２特別結果となることのみを示唆又は報知するようにしても良い。

【０３４６】

また、特定導出態様は、第１信頼度が最も低いキャラクタに対応する選択演出で第１の結果が導出されることとしたが、これに限られるものではない。

第１信頼度に関係なく特定のキャラクタに対応する選択演出で第１の結果が導出されることを特定導出態様としても良い。

また、選択種類の種類に関係なく、特定の演出を伴って第１の結果が導出されることを特定導出態様としても良い。

【０３４７】

また、第１信頼度が最も低いキャラＡに対応する選択演出においてキャラＸが敗北する第２の結果が導出される態様となった場合は、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４に移行しないことを報知するものとしたが、特定遊技状態ＳＴ４に移行しないことを示唆するものとして特定遊技状態ＳＴ４に移行する場合があるようにしても良い。

また、第１信頼度が最も低いキャラＡに対応する選択演出においてキャラＸが敗北する第２の結果が導出される態様となった場合は、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後に特定遊技状態ＳＴ４となり、第２始動記憶についての先読み結果として非特定特別結果となる第２始動記憶があることを示唆又は報知するようにしても良い。

すなわち、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後には特定遊技状態ＳＴ４に移行し、小当り又は大当りが発生するが、当該小当り又は大当りに基づく第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後には特定遊技状態ＳＴ４に移行しないことを示唆又は報知するようにしても良い。

【０３４８】

図４０にも結果導出演出の一例を示した。

この例では、図４０（ａ）に示すように特定遊技状態ＳＴ４で第２特別結果（小当り）が導出され、図４０（ｂ）に示すように第２特別結果の導出に伴う第２特別遊技状態ＳＴ３が実行され、特別変動入賞装置３８の特定領域に遊技球が流入している。

そして、図４０（ｃ）に示すように、特別変動入賞装置３８の特定領域に遊技球が流入したことに基づき第１特別遊技状態ＳＴ２が開始されて結果導出演出が実行されている。

【０３４９】

結果導出演出の進行は図３７に示した場合と同様であり、図４０（ｃ）に示すように出走表を示す示唆演出が行われ、図４０（ｄ）に示すようにレースが開始される。

レースが進行すると図４０（ｅ）に示すように選択演出が開始される。ここではキャラＢに対応する選択演出が選択されている。

その後、図４０（ｆ）に示すようにキャラＸとキャラＢとが競り合う演出が行われている際に、図４０（ｇ）に示すように別の敵キャラクタであるキャラＤが乱入し、図４０（ｈ）に示すようにキャラＸとキャラＤとが競り合う選択演出に変更される。

そして、図４０（ｉ）に示すようにキャラＸが先にゴールすることで勝利したことが示され、図４０（ｊ）に示すようにキャラＸが勝利した第１の結果が導出されたことが報知される。

【０３５０】

このように、選択演出の実行中に他の選択演出に変更することが可能となっている。本実施形態では、変更後の選択演出の第２信頼度は変更前の選択演出の第２信頼度よりも高くなるようにしている。さらに、変更後の選択演出の第１信頼度は変更前の選択演出の第１信頼度よりも高くなるようにしている。

図４０に示す例では、図４０（ｃ）に示す示唆演出において、キャラＤはキャラＢよりも人気順が低く第２信頼度が高いことが示されている。さらに、キャラＤはキャラＢよりも第１信頼度が高いものである。

これにより、選択演出の変更により第１の結果が導出される可能性が高まっている印象

を遊技者に与えることができる。また、第１信頼度が低いキャラクタに対応する選択演出が実行されている場合でも第１信頼度が高いキャラクタに対応する選択演出に変更される期待感を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３５１】

なお、選択演出の変更があった場合には、必ず第１の結果が導出されるようにしても良いし、第２の結果が導出される場合があるようにしても良い。

また、変更後の選択演出の第２信頼度が変更前の選択演出の第２信頼度よりも低くなる場合があっても良い。

また、変更後の選択演出の第１信頼度が変更前の選択演出の第１信頼度よりも低くなる場合があっても良い。

【０３５２】

図４１には、示唆演出において選択可能な出走表のパターンを示した。

パターン１～６は基準となる味方キャラクタであるキャラＸが３番人気となるパターンである。これらのパターンが選択されたことにより示唆される第１の結果が導出される可能性である第３信頼度は、パターン１及び２で１０％、パターン３及び４で１５％、パターン５及び６で２０％、となっている。１番人気のキャラクタに対応する選択演出が実行される割合が最も多いため、第３信頼度は１番人気のキャラクタに対応する選択演出の第１信頼度に依存している。

パターン７～１２は基準となる味方キャラクタであるキャラＸが２番人気となるパターンであり、これによりパターン１～６に比べて第１の結果が導出される可能性が高いことが示唆される。パターン７～１２が選択されたことにより示唆される第３信頼度は、パターン７及び８で３０％、パターン９及び１０で３５％、パターン１１及び１２で４０％、となっている。１番人気のキャラクタに対応する選択演出が実行される割合が最も多いため、第３信頼度は１番人気のキャラクタに対応する選択演出の第１信頼度に依存している。

【０３５３】

パターン１３は、基準となる味方キャラクタであるキャラＸが２番人気であり、かつ、選択演出に固有の第１信頼度が最も高いキャラＤが１番人気となるパターンである。また、パターン１４は、味方キャラクタであるキャラＸが１番人気であるパターンである。このパターンが選択されたことにより示唆される第３信頼度は１００％となっている。すなわち、このパターンが選択された場合は、必ずキャラＸが勝利する第１の結果となる。

パターン１５は、基準となる味方キャラクタであるキャラＸが５番人気となっている。このパターンは他のパターンと比べて一見して違和感のあるパターンであり、遊技者が容易に認識できるパターンであって、このパターンが選択されたことにより示唆される第３信頼度は１００％となっている。さらに、このパターン１５が表示された場合は、図３８に示したようにキャラＡに対応する選択演出でキャラＸが勝利する特定導出態様となるようにされており、次回の結果導出演出においてもキャラＸが勝利することが確定するようになっている。

このように、示唆演出において示す基準となる位置を変化させることが可能であり、基準の位置により結果導出演出において第１の結果が導出される可能性を示唆又は報知することが可能となっている。

【０３５４】

また、第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度として、第１信頼度、第２信頼度及び第３信頼度を設けたことで、第１の結果が導出される可能性の高さを様々な観点から推測できるようになり、遊技の興趣を向上することができる。

第１信頼度は、各選択演出において第１の結果が導出される割合により規定される各選択演出に固有の信頼度である。

図３７（ｆ）に示したように選択演出が実行される際に第１信頼度を各選択演出に対する相対的な高さを示す表示により示しているが、具体的な数値を表示するようにしても良い。また、遊技機の情報として予め周知しておくようにしても良い。

【０３５５】
第２信頼度は、出走表を示すことで当該出走表が示された結果導出演出において各選択演出が実行された場合に各選択演出のそれぞれで第１の結果が導出される可能性の高さである。出走表では人気順により第２信頼度の高さの順を示しているが、出走表で具体的な数値を表示するようにしても良い。
また、図３７（ｆ）に示したように選択演出が実行される際に第１信頼度と併せて又は第１信頼度に替えて第２信頼度を示すようにしても良い。
第１信頼度と併せて第２信頼度を示す場合、例えば出走表としてパターン６が選択された場合において、キャラＣに対応する選択演出が選択された場合の表示と、キャラＡに対応する選択演出が選択された場合の表示と、を比較すると、第１信頼度の表示についてはキャラＣの方がキャラＡよりも高いことを示す表示となるが、第２信頼度の表示についてはキャラＡの方がキャラＣよりも高いことを示す表示となる。
【０３５６】
第３信頼度は、出走表を示すことで当該出走表が示された結果導出演出において第１の結果が導出される可能性の高さである。出走表のパターンにより遊技者が把握可能であるが、具体的な数値を表示するようにしても良い。
すなわち、出走表は第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度を示唆又は報知する信頼度表示をなすものである。
【０３５７】
なお、以上に示した結果導出演出は、第１特別遊技状態ＳＴ２の実行中に行い、第１の結果の導出により特定遊技状態ＳＴ４となることを報知し、第２の結果の導出により特定遊技状態ＳＴ４とならないことを報知するものとしたが、これに限られるものではない。
第１の結果の導出により特定遊技状態ＳＴ４となることを示唆するようにし、第１の結果が導出された場合であっても特定遊技状態ＳＴ４とならない場合を含むようにしても良い。
また、第２の結果の導出により特定遊技状態ＳＴ４とならないことを示唆するようにし、第２の結果が導出された場合であっても特定遊技状態ＳＴ４となる場合を含むようにしても良い。
【０３５８】
また、第１特別遊技状態ＳＴ２で実行可能なラウンド数が異なる特別結果を設け、特別結果の導出時には実行可能なラウンド数を明確に報知せず、第１特別遊技状態ＳＴ２又は第２特別遊技状態ＳＴ３における結果導出演出での結果により実行可能なラウンド数を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第１の結果を導出した場合は第２の結果を導出した場合よりも実行可能なラウンド数が多いことや、獲得可能な遊技球数が多いことを示唆又は報知するようにする。
【０３５９】
また、特別結果の種類に基づき、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後における特図変動表示ゲームの結果が第１特別結果となる確率状態を、通常確率状態と該通常確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段を設け、特別結果の導出時には設定される確率状態を明確に報知せず、第１特別遊技状態ＳＴ２又は第２特別遊技状態ＳＴ３における結果導出演出での結果により設定される確率状態を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第１の結果を導出した場合は高確率状態となることを示唆又は報知するようにする。
【０３６０】
また、結果導出演出を特図変動表示ゲームの実行中に行い、その結果により特図変動表示ゲームに関する内容を示唆又は報知するようにしても良い。
例えば、結果導出演出の結果により実行中の特図変動表示ゲームの結果を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第１の結果を導出した場合は第２の結果を導出した場合よりも特別結果やサポ当りとなる可能性が高いことを示唆又は特別結果やサポ当りとなることを報知するようにする。

また、第１の結果を導出することで実行中の特図変動表示ゲームの結果が特定特別結果であることを示唆又は報知するようにしても良いし、第２の結果を導出することで実行中の特図変動表示ゲームの結果が非特定特別結果であることを示唆又は報知するようにしても良い。

また、結果導出演出の結果により天井への到達を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第１の結果を導出した場合に天井に到達することを示唆又は報知するようにする。

【０３６１】

また、結果導出演出の結果により実行中の特図変動表示ゲームでのリーチ状態の発生や、リーチ状態の発展を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第１の結果を導出した場合は第２の結果を導出した場合よりもリーチ状態となることやリーチ状態が発展する可能性が高いことを示唆又は報知するようにする。

さらに、先読み結果を利用することも可能であり、例えば、実行中の特図変動表示ゲームがリーチ状態となり、かつ、始動記憶にリーチ状態となる特図変動表示ゲームを実行するものがある場合には、特定導出態様とすることにより両方のリーチ状態の発生を示唆又は報知することができる。

また、先読み結果に基づき予告対象となる始動記憶に基づく特図変動表示ゲームよりも前の特図変動表示ゲームから結果導出演出を開始し、結果導出演出を複数の特図変動表示ゲームにわたり実行するようにして、先読み結果を示唆又は報知するようにしても良い。

【０３６２】

また、特別結果の種類に基づき、第１特別遊技状態ＳＴ２の終了後における特図変動表示ゲームの結果が第１特別結果となる確率状態を、通常確率状態と該通常確率状態よりも高い高確率状態との何れかに設定する確率設定手段と、高確率状態である場合に特図変動表示ゲーム毎に通常確率状態へ移行させるための転落抽選を行う転落抽選手段と、を設け、結果導出演出の結果により転落抽選への当選を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、第２の結果を導出した場合に転落抽選に当選したことを示唆又は報知するようにする。

また、結果導出演出の結果により、背景等の演出態様が異なる演出モードに移行することを示唆又は報知するようにしても良い。

また、結果導出演出の結果により、確率設定値を示唆又は報知するようにしても良い。

【０３６３】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、最終的に第１の結果と第２の結果のいずれかを導出する結果導出演出を実行可能であり、第１の結果が導出された方が第２の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、選択演出の各々には、第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度（第１信頼度）が設定されており、複数種類の選択演出のうち示唆する信頼度が最も低い選択演出が実行されて第１の結果が導出される特定導出態様となった場合には、当該特定導出態様以外の態様となった場合よりも後に実行される結果導出演出において第１の結果が導出される可能性が高いことを示唆又は報知するようにしたこととなる。

【０３６４】

したがって、実行した結果導出演出の結果だけでなく後に実行される結果導出演出についての示唆又は報知も行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

また、信頼度が低い選択演出に対する期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３６５】

また、演出制御手段は、結果導出演出において特定導出態様となった場合には、当該結果導出演出の終了後も特定導出態様となったことの報知を継続するようにしたこととなる

。
【０３６６】
したがって、第１信頼度が最も低い選択演出で第１の結果が導出されたという稀なケースである特定導出態様となったことを遊技者が容易に把握できるようになり、遊技の興趣を向上することができる。
【０３６７】
また、始動入賞領域への遊技球の入賞に基づきゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで乱数値とともに記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、始動入賞領域をなす普通変動入賞装置３７と、普通変動入賞装置３７の状態を、第１状態（普電サポートがない状態）と、該第１状態よりも入賞が容易な第２状態（普電サポートがある状態）と、の何れかの状態で制御する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置１００）と、を備え、特別結果には、特別遊技状態の終了後に第１状態とする非特定特別結果（１０Ｒ大当りＢ、小当りＢ）と、特別遊技状態の終了後に第２状態とする特定特別結果（１０Ｒ大当りＡ、小当りＡ）と、があり、実行中のゲームの結果が特定特別結果を発生可能なものである場合には、結果導出演出において第１の結果を導出するようにしたこととなる。
【０３６８】
したがって、第１の結果により遊技者にとって有利な状態となることが示唆又は報知されるようになるので、遊技の興趣を向上することができる。
【０３６９】
また、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応するゲームが実行されるよりも前に前記乱数値を判定する事前判定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、演出制御手段は、事前判定手段による判定により特別結果を導出するゲームを実行可能な始動記憶が存在することを把握している場合に特定導出態様とすることが可能であることとなる。
【０３７０】
したがって、特定導出態様によって後に特別結果が導出されることが示されるので、遊技の興趣を向上することができる。
【０３７１】
始動入賞領域（第１始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球が入賞不能な閉状態と、遊技球が入賞可能な開状態と、に変換可能であり、始動入賞領域をなす普通変動入賞装置３７と、普通変動入賞装置３７の状態を、第１状態（普電サポートがない状態）と、該第１状態よりも入賞が容易な第２状態（普電サポートがある状態）と、の何れかの状態で制御する普通変動入賞装置制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、特別結果には、特別遊技状態の終了後に第１状態とする非特定特別結果（１０Ｒ大当りＢ、小当りＢ）と、特別遊技状態の終了後に第２状態とする特定特別結果（１０Ｒ大当りＡ、小当りＡ）と、があり、演出制御手段は、最終的に第１の結果と第２の結果のいずれかを導出する結果導出演出を特別遊技状態において実行可能であり、第１の結果が導出された方が第２の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、選択演出の各々には、第１の結果が導出される可能性の高さである信頼度（第１信頼度）が設定されており、複数種類の選択演出のうち示唆する信頼度が最も低い選択演出が実行されて第２の結果が導出される態様となった場合には、実行中の特別遊技状態が非特定特別結果の導出に基づくものであることを示唆又は報知するようにしたこととなる。
【０３７２】
したがって、特別遊技状態における演出を興趣の高いものとすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０３７３】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、最終的に第１の結果と第２の結果のいずれかを導出する結果導出演出を実行可能であり、第１の結果が導出された方が第２の結果が導出されるよりも遊技者にとって有利であることを示唆又は報知するものであり、結果導出演出において複数種類のうちから選択される選択演出を実行可能であり、複数種類の選択演出の一部又は全部について、実行中の結果導出演出における第１の結果が導出される可能性の高さ（第２信頼度）を示唆する示唆演出を実行可能であることとなる。

【０３７４】

したがって、各選択演出に固有の第１信頼度とは別に、実行中の結果導出演出での各選択演出についての信頼度である第２信頼度を把握することが可能となり、実行中の結果導出演出においてどの選択演出が選択されると期待感が持てるかということを把握でき、遊技の興趣を向上することができる。

【０３７５】

また、演出制御手段は、複数種類の選択演出の一部又は全部について、実行中の結果導出演出における第１の結果が導出される可能性の高さを基準とともに示唆する示唆演出を実行可能であり、選択された選択演出が示された際に、当該選択演出について示唆演出において示された第１の結果が導出される可能性の高さが基準よりも高い場合に、その旨を報知する報知演出を実行可能であることとなる。

【０３７６】

したがって、第１の結果となる可能性が高いことを遊技者が把握可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３７７】

また、演出制御手段は、示唆演出において示唆の対象となる複数の選択演出に対する基準の位置を変化させることが可能であることとなる。

【０３７８】

したがって、報知演出の対象となる範囲を変更することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３７９】

また、演出制御手段は、結果導出演出における示唆演出において示唆の対象となる複数の選択演出に対する基準の位置により、当該結果導出演出における第１の結果が導出される可能性の高さを示唆することが可能であることとなる。

【０３８０】

したがって、各選択演出の信頼度の高さの他に、結果導出演出自体の信頼度の高さも示唆することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３８１】

また、演出制御手段は、選択された選択演出の実行中に他の選択演出に変更可能であることとなる。

【０３８２】

したがって、最初の選択がなされた後でもより第１の結果となりやすい選択演出に変更されることに対する期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０３８３】

また、変更後の選択演出について示唆演出において示された第１の結果が導出される可能性の高さは、変更前の示唆演出において示された第１の結果が導出される可能性の高さよりも高いこととなる。

【０３８４】

したがって、変更が行われた場合は期待感が高まるようになり、遊技の興趣を向上することができる。

【０３８５】

次に、表示装置４１における各種表示の表示態様について説明する。

図４２（ａ）には待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示８３ａや、実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示８４ａの表示態様の一例を示した。
待機中記憶表示部８３では、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａの表示態様によって示唆することが可能である。
また、実行中記憶表示部８４では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示８４ａの表示態様によって示唆することが可能である。
図４２（ａ）には、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームにおいて特別結果が導出される可能性の高さである期待度を示唆又は報知する表示態様の一例を示した。

【０３８６】
白色の表示態様である場合は期待度が５％であることを示唆し、横縞の表示態様である場合は期待度が１０％であることを示唆するようになっている。また、縦縞の表示態様である場合は期待度が２０％であることを示唆し、灰色の表示態様である場合は期待度が５０％であることを示唆するようになっている。また、斜線の表示態様である場合は期待度が１００％である、すなわち特別結果の導出を確定的に表示するようになっている。
ここでは表示態様の違いを色や模様で示したが、実際の遊技機では少なくとも色が異なるようにされている。例えば、白色の表示態様に白色が対応し、横縞の表示態様に黄色が対応し、縦縞の表示態様に青色が対応し、灰色の表示態様に赤色が対応し、斜線の表示態様に紫色が対応するようになっており、白、黄、青、赤、紫の順に期待度が高くなるようになっている。

【０３８７】
図４２（ｂ）には待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示８３ａや、実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示８４ａで行われる周期的な表示の一例を示した。
図４２（ｂ）に示すように、右下から左上へ向けて光が連続して移動するような表示を実行可能であり、図４２（ｂ）の左端の状態から再び左端の状態に戻るまでを一周期として繰り返し実行可能となっている。この周期的な表示は間隔を開けずに連続して繰り返すようにしても良いし、一定の間隔をあけて繰り返すようにしても良い。

【０３８８】
図４２（ｃ）には待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示８３ａの台座部分８３ｂや、実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示８４ａの台座部分８４ｂで行われる周期的な表示の一例を示した。また、図４２（ｄ）には第１表示部９１ａで行われる周期的な表示の一例を示した。
これらにおいても右下から左上へ向けて光が連続して移動するような表示を実行可能であり、図４２（ｃ）、（ｄ）の左端の状態から再び左端の状態に戻るまでを一周期として繰り返し実行可能となっている。この周期的な表示は間隔を開けずに連続して繰り返すようにしても良いし、一定の間隔をあけて繰り返すようにしても良い。

【０３８９】
なお、周期的な表示の種類は上記したものに限られず、周期的な表示を繰り返し実行するものであればどのようなものでも良い。
また、周期的な表示を実行する部分は上記した部分に限られず、他の部分でも実行可能である。例えば、第１飾りゲーム表示部８１、第２飾りゲーム表示部８２、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄ、第５表示部９２、第１始動記憶数表示部８５ａ、第２始動記憶数表示部８５ｂ、遊技状態表示８６、識別情報、演出ボタン２５の操作を促す表示、擬似連を実行する場合に再変動した回数を示す表示が挙げられる。もちろんこれ以外の箇所で周期的な表示を実行しても良い。

【０３９０】
また、周期的な表示の周期は、実行する箇所によって異なるようにしても良いし、異なる箇所であっても同じ周期で実行するようにしても良い。

また、複数個所で周期的な表示を実行する場合に、複数個所で同時に周期的な表示を実行するようにしても良いし、一の箇所で周期的な表示を実行している場合には他の箇所で周期的な表示を実行しないようにしても良い。

【０３９１】

次に、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示について説明する。

本実施形態の遊技機では、遊技に関する様々な情報を表示することが可能である。この遊技に関する情報の一つとして、所定期間にわたり設定される演出ゾーンに関する情報を表示可能となっている。

演出ゾーンには複数種類があり、各演出ゾーンに応じた演出を実行することで演出に変化を持たせて遊技の興趣を向上するようにしている。

演出ゾーンの設定中には、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、設定された演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示１７０を表示装置４１に表示可能となっている。

【０３９２】

図４３には演出ゾーンの一つである超抜全開ゾーンにおける演出の一例を示した。

本実施形態の遊技機では演出ゾーンの一つとして、図３３（ｊ）に示した付加演出を実行した場合に超抜全開ゾーンという名称の演出ゾーンを設定可能となっている。

図４３（ａ）では、はずれの結果態様を表示した状態で特図変動表示ゲームが終了している。ここでは次に消化される始動記憶についての先読み演出として、当該始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａの表示態様が変化した状態となっている。

【０３９３】

新たな特図変動表示ゲームが開始されると、図４３（ｂ）に示すように待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する演出が実行されるとともに、待機中記憶表示部８３の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３内において左へ移行する。ここでは飾り特図始動記憶表示８３ａで実行されていた先読み演出が実行中記憶表示８４ａでも引き続き実行されている。

さらに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始される。

【０３９４】

この特図変動表示ゲームでは図３３に示したような特定演出が実行され、図４３（ｃ）に示すように付加演出が実行されている。

そして、図４３（ｄ）に示すように左変動表示領域８１ａと右変動表示領域８１ｃで同じ識別情報が仮停止したリーチ状態となっている。

その後、演出ゾーンとして超抜全開ゾーンが開始される。

【０３９５】

図４３（ｅ）に示すように、超抜全開ゾーンの開始時には演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示１７０として第１演出ゾーン表示１７１が表示領域の中央に表示される。

この第１演出ゾーン表示１７１では、隣接する文字を重ねて表示するようになっている。文字を重ねる順は、先に読む文字が前側に重なるようにされている。

このように文字を重ねて表示することで各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が前側となるように重ねることで読む順序を把握しやすくすることができる。

また、第１演出ゾーン表示１７１における文字の並び方向は右上へ向かう斜め方向となっている。この並び方向は他の文字表示では用いられない方向となっており、他の文字表示と容易に識別できるようになっている。

【０３９６】

また、この第１演出ゾーン表示１７１は、所定時間にわたり同じ位置に表示されるようになっている。これにより、遊技者が文字を読む時間を十分に確保することができる。

第１演出ゾーン表示１７１では水平方向とは異なる並び方向となっているとともに文字

が重なっているが、十分な時間を確保することで遊技者が内容を確実に把握できるようにしている。

第１演出ゾーン表示１７１を同じ位置に表示する所定時間は任意に設定可能であるが、例えば、図４２（ｂ）～（ｄ）に示したような演出ゾーン表示１７０以外の表示において実行される周期的な表示の周期よりも長い時間とするようにしても良い。また、第１演出ゾーン表示１７１において周期的な表示を行うようにしても良く、この場合は第１演出ゾーン表示１７１を同じ位置に表示する所定時間を周期的な表示の周期よりも長い時間とするようにしても良い。

【０３９７】

さらに、文字が表示領域の端にかからないように表示しており、文字を正確に把握できるようにしている。

ここでは、第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄ、第５表示部９２、第１始動記憶数表示部８５ａ、第２始動記憶数表示部８５ｂなどの他の表示とも重ならないように表示しており、より文字を正確に把握できるようにしている。

【０３９８】

超抜全開ゾーンにおける演出は結果導出演出と同様の演出となっており、味方キャラクタと敵キャラクタがレースを行い、味方キャラクタが勝利する結果を第１の結果として特別結果が導出されることを報知し、味方キャラクタが敗北する結果を第２の結果として特別結果が導出されないことを報知するようにしている。

ここでは、図４３（ｆ）に示すように対戦相手となる敵キャラクタが示され、図４３（ｇ）に示すように味方キャラクタがセリフを発し、図４３（ｈ）に示すようにレースで味方キャラクタが勝利する結果となっている。

【０３９９】

図４３（ｆ）～（ｈ）に示すように、超抜全開ゾーンにおける演出の実行中では、演出ゾーン表示１７０として第２演出ゾーン表示１７２が表示領域の左右に表示される。このように複数個所に第２演出ゾーン表示１７２を表示することで、遊技者が内容を把握しやすくすることができるとともに、それぞれの第２演出ゾーン表示１７２を小さく表示することが可能となり、演出表示の妨げとならないようにすることができる。

【０４００】

左右の第２演出ゾーン表示１７２では、それぞれ演出ゾーンに関する情報として演出ゾーンの名称を示す「超抜全開」の文字が下から上へ移動するように表示される。文字の状態が任意の状態から再び同じ状態となるまでを一周期として周期的な動作を行っているとも言える。

この第２演出ゾーン表示１７２の動作の一周期にかかる時間は、図４２（ｂ）～（ｄ）に示したような他の表示で行われる周期的な表示の一周期にかかる時間よりも長い時間とされている。

このように第２演出ゾーン表示１７２の動作の周期と他の表示の周期的な表示の周期が異なることで、それぞれを認識しやすくすることができる。

【０４０１】

第２演出ゾーン表示１７２では、先に読む文字が移動方向側に位置するようになっており、ここでは先に読む文字が上側に位置するようになっている。

これにより、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくすることができる。

さらに、一連の文字列である「超抜全開」を連続して表示するようにしているが、一連の文字列の最後の文字である「開」と、最初の文字である「超」との間には空白部分が設けられており、文字列を連続して表示しても一連の文字列を読み始める部分を確実に把握できて遊技者が文字列を認識しやすくなるようにしている。

【０４０２】

左右それぞれの第２演出ゾーン表示１７２では、どの状態であっても少なくとも一部の文字が視認可能となるようにされており、動作に伴い視認可能な文字が変化する。特に、どの状態でも一文字以上は視認可能となるようにされており、少なくとも一文字は容易に認識できるようにされている。

このように一部の文字が視認できない状態となるが、図４３（ｅ）に示したように第１演出ゾーン表示１７１において先に文字の全てが視認可能な状態で表示しておくことで遊技者が文字を認識しやすくすることができる。

また、複数の第２演出ゾーン表示１７２のうち少なくとも一つでは一連の文字列の最初の文字である「超」の文字が視認可能となるようにされており、一連の文字列を読み始める部分を確実に把握できて遊技者が文字列を認識しやすくするようにしている。

【０４０３】

また、左右それぞれの第２演出ゾーン表示１７２では、視認可能となる部分が異なるようにされている。

ここでは左右の第２演出ゾーン表示１７２の文字が動作する周期は同じとされ、左右の第２演出ゾーン表示１７２で特定の文字が同じ上下位置に到達するタイミングが半周期分ずれるようにすることで視認可能となる部分が異なるようにしている。

【０４０４】

そして、どの状態においても複数の第２演出ゾーン表示１７２において視認可能となっている文字には、少なくとも第２演出ゾーン表示１７２に含まれる文字の全てが含まれるようになっている。すなわち、一の第２演出ゾーン表示１７２において視認できない文字について他の第２演出ゾーン表示１７２が補完していることとなる。

例えば、図４３（ｆ）では、左側の第２演出ゾーン表示１７２では「超」、「抜」、「全」の文字が視認可能となっており、右側の第２演出ゾーン表示１７２では「抜」、「全」、「開」の文字が視認可能となっていて、両側の第２演出ゾーン表示１７２で視認可能な文字には第２演出ゾーン表示１７２に含まれる「超抜全開」の文字の全てが含まれている。

これにより、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となる。また、遊技者が表示画面の写真を撮る際にどのタイミングで写真を撮っても全ての文字が収まるようになり、どの演出ゾーンであるかを容易に把握できるようになる。

【０４０５】

また、第２演出ゾーン表示１７２では、文字の後側に重なる帯状の帯表示１７２ａが表示される。この帯表示１７２ａにより文字の間や隙間から演出表示が透けないようにされる。

これにより、演出表示の状態に関わらず文字を読みやすくすることができる。

なお、帯表示１７２ａは文字とともに移動するようにしても良いし、移動しないようにしても良い。

【０４０６】

また、第１演出ゾーン表示１７１及び第２演出ゾーン表示１７２には陰影がつけられている。これらの演出ゾーン表示１７０における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも低くなっている。

ここではキャラクタの画像における明度の最低値よりも、第１演出ゾーン表示１７１及び第２演出ゾーン表示１７２において立体的に表現された文字の側面部分における明度の方が低くなっている。第１演出ゾーン表示１７１及び第２演出ゾーン表示１７２において最も暗い部分の方が、キャラクタ画像における最も暗い部分よりも暗くなっているとも言える。

これにより、演出ゾーン表示１７０と演出画像とで異なる印象を与えることができ、両者を区別して認識しやすくすることができる。

【０４０７】

また、演出ゾーン表示１７０の文字の色には、先読み演出において特別結果となること

を確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色を含んでいる。
図４２（ａ）に示したように、ここでは先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色は図において灰色で示す色であり、図４３（ｆ）に示すように第２演出ゾーン表示１７２の文字の色も灰色で示す色が含まれている。
さらに、図４３（ｅ）に示すように第１演出ゾーン表示１７１においても文字の色に灰色で示す色が含まれており、図４３（ｅ）の第１演出ゾーン表示１７１と図４３（ｆ）の第２演出ゾーン表示１７２とが同じ種類の情報を示していることを把握できるようにしている。
また、第１演出ゾーン表示１７１と第２演出ゾーン表示１７２ではフォントが異なるようにしているが同じフォントとしても良い。
【０４０８】
なお、実際の遊技機では先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色は赤色とされ、第１演出ゾーン表示１７１及び第２演出ゾーン表示１７２の文字の色も赤色とされており、これらは共通する色を含むようになっている。
このように先読み演出において期待度の高い色を含むことで、演出ゾーンに対する期待感を持たせることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４０９】
また、図４３（ｇ）に示すように演出ゾーンの実行中に、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、演出ゾーン表示１７０とは別の種類の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示をなすセリフ表示１７５を表示可能である。
このセリフ表示１７５は、左右方向に沿って表示されるようになっており、図４３（ｅ）や（ｆ）に示す演出ゾーン表示１７０における文字の表示方向とは異なる方向とされている。
さらに、演出ゾーン表示１７０の文字とセリフ表示１７５の文字は異なる色となるようにされ、演出ゾーン表示１７０よりも前側に重なるように表示される。また、演出ゾーン表示１７０のフォントとセリフ表示のフォントは異なるフォントとされている。
これにより、演出ゾーン表示１７０とセリフ表示１７５とが異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。
【０４１０】
また、例えば図４３（ｈ）における「ゴール」の文字のように演出ゾーン表示１７０と同時に表示可能な他の文字表示についても演出ゾーン表示１７０の文字の色とは異なる色となるようにしており、演出ゾーン表示１７０と他の文字表示とが異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。
すなわち、演出ゾーン表示１７０以外の表示における文字には、演出ゾーン表示１７０の文字に使用した色と同じ色を用いないようにしている。
また、セリフ表示１７５を表示する期間は、第２演出ゾーン表示１７２の動作の一周期にかかる時間よりも長い時間とされている。これにより、セリフ表示１７５を読むための時間を確保することができ、遊技者がセリフ表示１７５の内容を確実に把握できるようになる。
【０４１１】
図４３（ｈ）に示すように味方キャラクタが勝利することが示されることで超抜全開ゾーンは終了する。その後、図４３（ｉ）に示すように特別結果が導出されることを確定的に報知する確定報知演出が行われる。
この確定報知演出での確定演出表示１７６も、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示をなし、演出ゾーン表示１７０とは別の種類の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示をなす。
ここでは特別結果が導出されることが確定したという情報を示す「Ｖ」の文字が示されている。この文字の色は、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段

階に対応する色を含んでいる。
　図４２（ａ）に示したように、ここでは先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段階に対応する色は図において斜線で示す色であり、図４３（ｉ）に示すように「Ｖ」の文字の色も斜線で示す色が含まれている。
【０４１２】
　なお、実際の遊技機では先読み演出において特別結果となることを確定的に報知する段階に対応する色は紫色とされ、確定演出表示１７６の文字の色も紫色とされており、両者は共通する色を含むようになっている。
　このように両者が共通する色を含むことで、特別結果となることを明確に報知することができ、遊技の興趣を向上することができる。
　また、情報の種類が異なる演出ゾーン表示１７０の色とは異なる色及びフォントとされ、異なる種類の情報を示していることが明確となり容易に区別できるようにしている。
【０４１３】
　なお、演出ゾーンは一の特図変動表示ゲームにおける所定期間に設定するようにしたが、複数の特図変動表示ゲームにわたり設定するようにしても良い。
　また、演出ゾーンにおける演出は結果導出演出に限られず、どのような演出であっても良い。また、演出ゾーンにおいて固有の演出を実行しないものであっても良い。
【０４１４】
　また、演出ゾーン表示１７０において文字により示す演出ゾーンに関する情報は、演出ゾーンの名称をそのまま表示するものであっても良いし、演出ゾーンの名称の一部のみや略称等を表示するものであっても良い。
　また、演出ゾーン表示１７０は演出ゾーンが設定されている期間において常時表示するようにしたが、演出ゾーンが設定されていても表示されない期間があっても良い。
【０４１５】
　また、第１演出ゾーン表示１７１では先に読む文字が前側となるように文字を重ねるとしたが、先に読む文字が後側となるように文字を重ねるようにしても良いし、読む順番に関係なく文字を重ねるようにしても良い。
　文字を重ねて表示することで各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が後側となるように文字を重ねても重なりの順から読む順序を把握することができる。
　また、第２演出ゾーン表示１７２やセリフ表示１７５においても文字を重ねて表示するようにしても良い。
【０４１６】
　また、第１演出ゾーン表示１７１では、文字の並び方向を右上へ向かう斜め方向としたが、これ以外の方向であっても良いし、直線ではない並び方であっても良く、他の文字表示と異なる並び方向であれば良い。
　また、文字の描画方法により、画面の奥行き方向の要素を含んだ並び方向や移動方向が表現されている場合には、文字の並び方向や移動方向は画面と平行な方向だけでなく奥行き方向の要素も含んだものとしても良い。すなわち、並び方向や移動方向には三次元的な並び方向を含むようにしても良い。
　三次元的な並び方向や移動方向としては、画面の奥行き方向へ向かって直線的に並んで移動するものや、円柱の側面に文字が並んで円柱が軸心を中心に回転することで文字が回転するように移動するものなどが挙げられる。
　また、情報の種類が異なる情報表示では、文字の並ぶ方向が異なる方向となるようにしたが、文字が並ぶ行数が異なるようにしても良い。
【０４１７】
　また、第１演出ゾーン表示１７１では、文字が表示領域の端にかからないように表示するようにしたが、一部が表示領域の端にかかっていても良い。この場合、各文字について文字の半分以上が視認可能な状態とすることが好ましい。
　また、他の表示と重なるようにしても良く、他の表示よりも後側に重なる場合には各文

字について文字の半分以上が視認可能な状態とすることが好ましい。
【０４１８】
　また、第２演出ゾーン表示１７２は２つ表示するとしたが、これに限られるものではない。３つ以上の複数表示するようにしても良いし、一つであっても良い。また、表示する位置も表示領域の左右に限られない。
　第２演出ゾーン表示１７２を一つだけ表示するとした場合、一連の文字列を複数視認可能とし、視認可能となっている文字には、少なくとも第２演出ゾーン表示１７２に含まれる文字の全てが含まれるようにしても良い。
【０４１９】
　また、第２演出ゾーン表示１７２における文字の動作方向も直線方向に限られず、回転するように動作しても良いし、文字が拡大又は縮小するような動作であっても良い。
　また、第２演出ゾーン表示１７２の動作の一周期にかかる時間を、図４２（ｂ）～（ｄ）に示したような他の表示で行われる周期的な表示の一周期にかかる時間よりも短い時間としても良い。この場合でも第２演出ゾーン表示１７２の動作の周期と他の表示の周期的な表示の周期が異なることで、それぞれを認識しやすくすることができる。
【０４２０】
　また、第２演出ゾーン表示１７２では、先に読む文字が移動方向側に位置するようにしたが、後に読む文字が移動方向側に位置するようにしても良い。図４３に示した例では文字が下方向に動作するようにしても良い。
　また、一連の文字列の最後の文字と最初の文字との間に空白部分を設けないようにしても良い。
　また、表示される第２演出ゾーン表示１７２の全てが動作するものとしたが、一部の第２演出ゾーン表示１７２は動作しないようにしても良い。
【０４２１】
　また、第２演出ゾーン表示１７２では、どの状態であっても少なくとも一部の文字が視認可能となるようにしたが、文字が視認できない状態があるようにしても良い。
　この場合に、文字が視認できない状態の第２演出ゾーン表示１７２とは別の第２演出ゾーン表示１７２において全ての文字が視認可能となるようにしても良い。
　また、複数の第２演出ゾーン表示１７２では、視認可能となる部分が異なるようにしたが同じとなるようにしても良い。
　また、第２演出ゾーン表示１７２の文字が動作する周期は同じとしたが異なるようにしても良い。
　また、複数の第２演出ゾーン表示１７２において視認可能となっている文字には、少なくとも第２演出ゾーン表示１７２に含まれる文字の全てが含まれるとしたが、一部の文字が含まれないようにしても良い。
　また、第２演出ゾーン表示１７２には帯表示１７２ａを設けて文字の間や隙間から演出表示が透けないようにしたが、演出表示が文字の間や隙間から演出表示が透けて見えるようにしても良い。
【０４２２】
　また、演出ゾーン表示１７０における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも低くなるようにしたが、演出ゾーン表示１７０における明度の最低値は表示領域の中央部分に表示される演出画像における明度の最低値よりも高くなるようにしても良いし、両者の明度の最低値が同じとなるようにしても良い。
　また、陰影のコントラストついて、演出ゾーン表示１７０のコントラストと、表示領域の中央部分に表示される演出画像のコントラストが異なるようにしても良いし、同じとなるようにしても良い。
【０４２３】
　また、演出ゾーン表示１７０の文字の色には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色を含んでいるとしたが、他の段階に対応する色を含むようにしても良い。

また、演出ゾーン表示１７０の文字の色には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち一つの段階の色を含み他の段階の色を含まないようにしても良い。

また、演出ゾーン表示１７０の文字の色を、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も高い段階に対応する色と同系統の色としても良い。

同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、ＰＣＣＳなどの色を分類する手法における色相において、演出ゾーン表示１７０の文字の色の色相が、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない各段階に対応する色のうち最も高い段階に対応する色の色相に最も近いことを指す。

【０４２４】

また、演出ゾーン表示１７０の文字の色を、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階に対応する複数の色のうち、最も高い段階に対応する色に最も近くなるようにしても良い。例えば、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階に対応する複数の色をそれぞれＲＧＢ等の数値により定義した場合に、演出ゾーン表示１７０の文字の色の数値と最も高い段階に対応する色の数値との差が最も小さくなるようにする。もちろん演出ゾーン表示１７０の文字の色を他の段階に対応する色に最も近くなるようにしても良い。

【０４２５】

また、セリフ表示１７５や、演出ゾーン表示１７０と同時に表示可能な他の文字表示を、演出ゾーン表示１７０における文字の表示方向とは異なる方向としたが、演出ゾーン表示１７０と同じ表示方向としても良い。

また、演出ゾーン表示１７０の文字と、セリフ表示１７５の文字と、を異なる色としたが、同じ色としても良い。

また、セリフ表示１７５を表示する期間は、第２演出ゾーン表示１７２の動作の一周期にかかる時間よりも長い時間としたが、第２演出ゾーン表示１７２の動作の一周期にかかる時間よりも短い時間としても良いし、同じ時間としても良い。

セリフ表示１７５や、演出ゾーン表示１７０と同時に表示可能な他の文字表示を、演出ゾーン表示１７０よりも前側に重なるようにしたが、演出ゾーン表示１７０よりも後側に重なるようにしても良い。

【０４２６】

また、演出ゾーン表示１７０を表示装置４１に表示する画像により実行するようにしたが、盤演出装置４４に設けた文字により演出ゾーンに関する情報を示すようにしても良い。この場合、文字に発光手段を設け発光色を変化することができるようにしても良い。

また、飾り特図始動記憶表示８３ａ、実行中記憶表示８４ａを表示装置に表示する画像としたが、ランプやＬＥＤによる発光表示により行うようにしても良い。

【０４２７】

また、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示として、演出ゾーン表示１７０、セリフ表示１７５、確定演出表示１７６を挙げたが、これ以外の表示であっても良い。

例えば、第１始動記憶数表示部８５ａ、第２始動記憶数表示部８５ｂ、遊技状態表示８６、報知表示８７、ストック表示９５、演出表示９７、識別情報、ラウンド数の表示、右打ち指示表示が挙げられる。また、第１表示部９１ａ、第２表示部９１ｂ、第３表示部９１ｃ、第４表示部９１ｄ及び第５表示部９２における表示が挙げられる。この他に、遊技に関する情報を文字により示す表示であればどのようなものであっても良い。

【０４２８】

また、上記した実施形態では、情報の種類が異なる場合に文字の色を異ならせることが可能であり、情報の種類が同じである場合に文字の色を同じとすることが可能であるとしたが、情報の種類が異なる場合に文字の柄やフォントを異ならせることが可能であり、情報の種類が同じである場合に文字の柄やフォントを同じとすることが可能であるとしても良い。

柄としては図４２（ａ）に示したような柄の他、金色に表現する柄や虹色に表現する柄のように複数の色から構成される柄であっても良い。二つの表示において複数の色から構成される柄が同じであるとは、両表示での配色のパターンが同じである他、両表示を構成する色が共通していることも含む。

【０４２９】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、遊技に関する情報を文字により示すことが可能な情報表示（演出ゾーン表示１７０、セリフ表示１７５、確定演出表示１７６）を実行可能であり、情報の種類が異なる情報表示では、文字の色、柄又はフォントを異ならせることが可能であることとなる。

したがって、各情報表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。

【０４３０】

また、始動入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づきゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで乱数値とともに記憶する始動記憶手段と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応するゲームが実行されるよりも前に乱数値を判定する事前判定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、演出制御手段は、始動記憶に関する情報を表示する始動記憶表示（飾り特図始動記憶表示８３ａ、実行中記憶表示８４ａ）を表示可能であり、当該始動記憶表示において特別結果となる可能性の高さである信頼度を示唆又は報知する先読み演出を実行可能であり、先読み演出は、信頼度を複数段階で示唆又は報知可能であり、始動記憶表示を段階に対応した色又は柄とすることで信頼度を示唆又は報知するものであり、特定の情報表示には、先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も信頼度の高い段階に対応する色又は柄を含むようにしたこととなる。

したがって、情報表示の表示により遊技者の期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０４３１】

また、演出制御手段は、情報の種類が異なる情報表示では、文字の並ぶ方向が異なる方向となるようにしたこととなる。

したがって、情報表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。

【０４３２】

また、演出制御手段は、情報表示において、隣接する文字を重ねて表示可能であり、先に読む文字が前側となるように重ねるようにしたこととなる。

したがって、各文字を大きく表示することが可能となり、視認性を向上することができる。また、先に読む文字が前側となるように重ねることで読む順序を把握しやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０４３３】

また、演出制御手段は、同じ情報を示す情報表示を複数表示することが可能であり、各情報表示は、少なくとも一部の文字を視認可能とし、視認可能な文字が変化するように動作することで文字が順次視認可能となるように表示され、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行い、一周期の動作を行うことで情報表示に含まれる文字の全てが視認可能となるようにし、複数の情報表示で視認可能となっている文字には、少なくとも表示中の情報表示に含まれる文字の全てが含まれるようにしたこととなる。

したがって、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４３４】

また、演出制御手段は、情報表示を動作する際に、先に読む文字が移動方向側に位置す

るように動作することとなる。
　したがって、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくすることができて、遊技の興趣を向上することができる。
【０４３５】
　また、演出制御手段は、情報表示以外の表示において所定周期で繰り返す周期的な表示を実行可能であり、情報表示の動作の周期と、周期的な表示の周期と、が異なるようにしたこととなる。
　したがって、情報表示と周期的な表示とのそれぞれを認識しやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４３６】
　また、演出制御手段は、所定期間にわたる演出ゾーンを設定可能であり、情報表示として、設定した演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示１７０を実行可能であるとともに、演出ゾーン表示１７０とは情報の種類が異なる情報表示として、演出ゾーンに関する情報とは別の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示（セリフ表示１７５、確定演出表示１７６）を実行可能であることとなる。
　したがって、演出ゾーン表示１７０と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。
【０４３７】
　また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、遊技者に有利な状態を発生可能な遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、所定期間にわたる演出ゾーンを設定可能であり、演出ゾーンに関する情報を文字により示すことが可能な演出ゾーン表示１７０と、演出ゾーンに関する情報とは別の情報を文字により示すことが可能な演出文字表示（セリフ表示１７５）と、を同時期に実行可能であり、演出ゾーン表示１７０の文字と、演出文字表示の文字と、における色、柄又はフォントを異ならせることが可能である。
　したがって、演出ゾーン表示１７０と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。
【０４３８】
　また、演出ゾーン表示１７０における文字の並ぶ方向と、演出文字表示における文字の並ぶ方向と、を異なる方向とすることが可能であることとなる。
　したがって、演出ゾーン表示１７０と演出文字表示を区別して認識しやすくなり、それぞれの情報を確実に把握できるようになるので遊技の興趣を向上することができる。
【０４３９】
　また、演出ゾーン表示１７０を複数表示することが可能であり、各演出ゾーン表示１７０は、少なくとも一部の文字を視認可能とし、視認可能な文字が変化するように動作することで文字が順次視認可能となるように表示され、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行い、一周期の動作を行うことで演出ゾーン表示１７０に含まれる文字の全てが視認可能となるようにし、複数の演出ゾーン表示１７０で視認可能となっている文字には、少なくとも表示中の演出ゾーン表示に含まれる文字の全てが含まれるようにしたこととなる。
　したがって、どのタイミングであっても全ての文字を視認可能となり、遊技者が文字を確実に把握することが可能となり、設定されている演出ゾーンを確実に把握することが可能となって遊技の興趣を向上することができる。
【０４４０】
　また、演出ゾーン表示１７０の文字を移動する際には、先に読む文字が移動方向側に位置するようにすることとなる。
　したがって、自然と最初の文字から読み始めることができ、文字を移動させている状態でも表示された文字を正確に読むことができ、遊技者が文字を認識しやすくすることができて、設定されている演出ゾーンを確実に把握することが可能となって遊技の興趣を向上

することができる。
【０４４１】
　また、演出ゾーン表示１７０について、動作開始から再び動作開始の際の状態に戻るまでを一周期として繰り返し動作を行うことが可能であり、演出ゾーン表示１７０以外の表示において所定周期で繰り返す周期的な表示を実行可能であり、演出ゾーン表示１７０の動作の周期と、周期的な表示の周期と、が異なるようにすることとなる。
　したがって、演出ゾーン表示１７０と他の周期的な表示とのそれぞれを認識しやすくすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４４２】
　次に、遊技機において光による装飾を行う発光部について説明する。
　遊技機には光による装飾を行う発光部が複数設けられている。この発光部には光を発する発光体としてＬＥＤが設けられており、ＬＥＤの発光態様を制御することで発光による装飾が可能となっている。発光体としてはＬＥＤを用いているが、発光するものであればＬＥＤ以外でも良く、例えば電球であっても良い。
【０４４３】
　図１、図２に示すガラス枠１５では、機種名等表示部１６や枠装飾装置１８が発光部をなす。また、図３に示す遊技盤３０では、盤装飾装置４６であるロゴ表示部４６ａや複数のＬＥＤ基板４６ｂ、盤演出装置４４である下演出装置４４ａや上演出装置４４ｂが発光部をなす。この他に前面枠１２にも発光部を設けるようにしても良い。
　複数の発光部の一部又は全部では、一の発光部に発光色が異なるＬＥＤが配されており、各ＬＥＤの発光態様を制御することで発光部の発光色を変化させることができるようになっている。
【０４４４】
　本実施形態の遊技機は、「ＡＢＣＤ」というタイトルの題材を使用したもので、当該題材に対応した装飾が施され、当該演出に対応した演出を実行可能である。図３に示すようにロゴ表示部４６ａにはタイトルのロゴが表示されている。このロゴの文字部分には発光色が異なる複数のＬＥＤが配されている。
　図４４（ａ）には、ロゴ表示部４６ａに表示されるロゴのうち、「Ａ」の文字におけるＬＥＤの配置態様を示した。
【０４４５】
　文字の内側となる部分には、網掛けで示す複数の第１発光体４８ａと、複数の第１発光体４８ａとは発光色が異なる発光体である斜線で示す第２発光体４８ｂと、が一定の間隔をおいて配されている。
　一の第１発光体４８ａと、当該一の第１発光体４８ａの右下に隣接する位置にある一の第２発光体４８ｂと、で一の発光体群４９を構成しており、複数の発光体群４９が配置されるようになっている。
　これらの各発光体群４９において、一の第１発光体４８ａに対して一の第２発光体４８ｂが位置する方向及び距離はすべて同じとなっており、一の第１発光体４８ａと一の第２発光体４８ｂとが並ぶ方向は、右下の発光体群４９に点線Ｌ１で示した方向となっている。なお、点線Ｌ１で示した方向は、発光体群４９における第１発光体４８ａの中心と第２発光体４８ｂの中心とのずれ方向であるとも言える。
【０４４６】
　ロゴ表示部４６ａに表示されるロゴの他の文字である「ＢＣＤ」についても同様に、文字の内側となる部分に第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂからなる発光体群４９が複数配置されており、各発光体群４９における一の第１発光体４８ａに対する一の第２発光体４８ｂの配置はすべて図４４（ａ）に示した配置と同じとなっている。
　また、ガラス枠１５の機種名等表示部１６にもロゴ表示部４６ａと同様に「ＡＢＣＤ」のロゴが表示されており、このロゴの各文字の内側となる部分にも第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂからなる発光体群４９が複数配置されている。これらの各発光体群４９における一の第１発光体４８ａに対する一の第２発光体４８ｂの配置もすべて図４４（ａ）

に示した配置となっている。
【０４４７】
図４４（ｂ）には、遊技盤３０に配されたＬＥＤ基板４６ｂの一つにおけるＬＥＤの配置態様を示した。
ここでも図４４（ａ）に示したロゴ表示部４６ａと同様に、網掛けで示す一の第１発光体４８ａと、当該一の第１発光体４８ａの右下の位置にある斜線で示す一の第２発光体４８ｂと、で一の発光体群４９を構成しており、この発光体群４９が複数配されている。
これらの各発光体群４９における一の第１発光体４８ａに対する一の第２発光体４８ｂの配置はすべて同じ配置であってロゴ表示部４６ａと同じ配置となっており、一の第１発光体４８ａと一の第２発光体４８ｂとが並ぶ方向は、左下の発光体群４９に点線Ｌ１で示した方向となっていて、図４４（ａ）に示す点線Ｌ１と同じ方向となっている。
他のＬＥＤ基板４６ｂにおいても同様に、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂからなる発光体群４９が複数配置されており、各発光体群４９における一の第１発光体４８ａに対する一の第２発光体４８ｂの配置はすべて図４４（ａ）に示した配置となっている。
【０４４８】
図４５には、ロゴ表示部４６ａでの表示態様の一例を示した。
第１発光体４８ａのみを点灯させることで図４５（ａ）に示すように網掛けで示す第１発光色でロゴが発光する。また、第２発光体４８ｂのみを点灯させることで図４５（ｂ）に示すように斜線で示す第２発光色でロゴが発光する。さらに、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂを点灯させることで図４５（ｃ）に示すように白色で示す第３発光色でロゴが発光する。
この他に、第１発光体４８ａの発光強度と、第２発光体４８ｂの発光強度を制御することで、これ以外の発光色でも発光可能となっている。
これらの発光色のうち、図４５（ａ）に示す第１発光色は、遊技機で使用される題材においてロゴの表示色として用いられる色となっている。
【０４４９】
ロゴ表示部４６ａにおけるロゴの文字の部分には、ＬＥＤからの光を拡散させる拡散シートが配されており、文字全体が発光して見えるようになっている。ただし、文字全体の発光が均一になるほどではなく、発光するＬＥＤが位置する部分の発光強度がそれ以外の部分よりも高く見えるようになっていて、発光しているＬＥＤの位置を視認可能となっている。
【０４５０】
図４５（ａ）に示すようにロゴが第１発光色で発光する際には、発光体のうち最も輝度の高い発光色の発光体は第１発光体４８ａとなり、第１発光体４８ａの位置が視認可能となる。図４５（ｄ）に点線で示すようにこの第１発光体４８ａを結ぶことにより一定の形状である第１形状Ｓ１が形成される。
図４５（ｂ）に示すようにロゴが第２発光色で発光する際には、発光体のうち最も輝度の高い発光色の発光体は第２発光体４８ｂとなり、第２発光体４８ｂの位置が視認可能となる。図４５（ｄ）に実線で示すようにこの第２発光体４８ｂを結ぶことにより一定の形状である第２形状Ｓ２が形成される。
複数の発光体群４９は第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂの位置関係が同じであるので、第１形状Ｓ１と第２形状Ｓ２は、同じ形状であるがその形状の中心の位置が異なるものとなっている。
この第１形状Ｓ１の中心の位置と第２形状Ｓ２の中心の位置とのずれ方向は、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向（図４４に示した点線Ｌ１の方向）となっている。
【０４５１】
これにより、図４５（ａ）に示すようにロゴを第１発光色で発光させた状態と、図４５（ｂ）に示すようにロゴを第２発光色で発光させた状態と、を切り替えた際には、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向（図４４に示した点線Ｌ１の方向）に沿って

光の点や構成される形状が移動して見えるようになり、光による装飾効果を高めることができる。
　また、ＬＥＤ基板４６ｂにもロゴ表示部４６ａと同様の拡散シートが配されており、各発光体群４９における発光体の配置も同じであるので、ロゴ表示部４６ａと同様に第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向に沿って光が移動して見えるようになり、遊技機全体で統一した演出が可能となって装飾効果を高めることができる。
　さらに、ロゴ表示部４６ａやＬＥＤ基板４６ｂ以外の発光部についても同様の構成とすることが可能であり、さらに遊技機全体で統一した演出が可能となって装飾効果を高めることができる。
【０４５２】
　図４６には、表示装置４１における立体的な表示の一例を示した。
　図４６（ａ）に示すように、立体的な表示として立体的に描画された文字を傾けた表示を行うことが可能である。この例では、破線Ｌ２で示す右上がりの軸を中心として文字を傾けており、点線Ｌ３で示す方向に文字が傾くようにしている。
　また、図４６（ｂ）に示すように第１飾りゲーム表示部８１に表示される識別情報についても点線Ｌ３で示す方向に文字が傾くような表示を行うことが可能である。
【０４５３】
　さらに、図４６（ｃ）に示すように立体的な表示として、文字に対して点線Ｌ３の方向に沿って光が当たることで明部や暗部ができる表示を行うことも可能である。図４６（ｃ）では文字に光が当たることで文字が明部となり暗部として影ができる表示となっている。
　また、文字以外の表示でも立体的な表示が可能であり、図４６（ｄ）に示すように立体的な表示として待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示部８４の実行中記憶表示に対して、点線Ｌ３の方向に沿って光が当たることで明部や暗部ができる表示を行うことが可能である。図４６（ｄ）では飾り特図始動記憶表示や実行中記憶表示が球体であって光が当たることで明部と暗部ができる表示となっている。
　もちろんこれ以外の表示についても立体的な表示が可能である。
【０４５４】
　これらの立体的な表示においては、文字が傾く方向や光が当たる方向を示す点線Ｌ３の方向は、図４４に示した発光体群４９において発光体が並ぶ方向を示す点線Ｌ１と同じ方向となっている。
　これにより、ロゴ表示部４６ａの発光色を第１発光色と第２発光色とで切り替えることによる発光の遷移方向と、立体的な表示の方向とが一致するようになり、遊技機全体で統一された演出が可能となって遊技の興趣を向上することができる。
　また、立体的な表示に加えて同じ方向への発光の遷移を行うことで立体的な表示の立体感をより強調することができ、装飾性を向上させることができる。
【０４５５】
　なお、立体的な表示において文字が傾く方向や光が当たる方向は、発光体群４９において発光体が並ぶ方向と完全に同じ方向でなくても良く、それぞれの方向が一定の範囲内にあれば良い。例えば、それぞれの方向が左上がりの方向であれば完全に同じ方向でなくても良い。また、それぞれの方向が右上がりの方向であれば完全に同じ方向でなくても良い。
　また、点線Ｌ３で示す方向を立体的な表示において光が当たる方向としたが、表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向であるとも言える。
【０４５６】
　図４７には、客待ち状態と特図変動表示ゲームの実行中における発光体の発光態様を示した。
　図４７（ａ）に示すように客待ち状態においては、第１発光体４８ａのみを点灯して第１発光色で発光する状態（ｔ１１～ｔ１２）の後に、第２発光体４８ｂのみを点灯して第

２発光色で発光する状態（ｔ１２～ｔ１３）となることを繰り返し行うようになっている。

一回の繰り返し単位（ｔ１１～ｔ１３、ｔ１３～ｔ１５）のうち、第１発光色で発光する期間（ｔ１１～ｔ１２、ｔ１３～ｔ１４）の方が、第２発光色で発光する期間（ｔ１２～ｔ１３、ｔ１４～ｔ１５）よりも長くなるようにしている。これにより、客待ち状態においては第１発光色である時間が占める割合が最も多いこととなる。

【０４５７】

このように、客待ち状態では遊技機で使用される題材においてタイトルの表示色として用いられる第１発光色である期間が長いので、客待ち状態において当該題材が使用されていることを強く印象付けることができ、遊技者の目にとまりやすく効果的に集客することができる。

【０４５８】

図４７（ｂ）には客待ち状態から特図変動表示ゲームが開始された場合を示した。

客待ち状態から特図変動表示ゲームが開始されると、第２発光体４８ｂのみが点灯して第２発光色で発光する状態となる（ｔ２１）。

その後、発光色を変化させる演出として、第１発光体４８ａ及び第２発光体４８ｂが点灯して第３発光色で発光し（ｔ２２～ｔ２３）、第１発光体４８ａのみが点灯して第１発光色で発光し（ｔ２３～ｔ２４）、第１発光体４８ａ及び第２発光体４８ｂが点灯して第３発光色で発光する状態（ｔ２４～ｔ２５）を経て、第２発光体４８ｂのみが点灯して第２発光色で発光する状態に戻るようになっている（ｔ２５）。このように、発光色を変化させる演出において第１発光色を含ませることが可能である。

また、別の発光色を変化させる演出として、第１発光体４８ａ及び第２発光体４８ｂが点灯して第３発光色で発光した後に（ｔ２６～ｔ２７）、第２発光体４８ｂのみが点灯して第２発光色で発光する状態に戻る（ｔ２７）ことも可能である。このように、発光色を変化させる演出において第１発光色を含ませないことも可能である。

【０４５９】

特図変動表示ゲームの実行中においては、第２発光色で発光する期間（ｔ２１～ｔ２２、ｔ２５～ｔ２６、ｔ２７～）の方が、第２発光色以外の発光色で発光する期間（ｔ２２～ｔ２５、ｔ２６～ｔ２７）よりも長くなるようにしている。

さらに、複数の発光色のうち第１発光色で発光する期間（ｔ２３～ｔ２４）が最も短くなるようにしている。

また、特別遊技状態中においても、第２発光色で発光する期間の方が、第２発光色以外の発光色で発光する期間よりも長く、第１発光色で発光する期間は複数の発光色のうちで最も短くなるようにしている。

【０４６０】

このように、客待ち状態以外においては第１発光色とは異なる第２発光色である時間が占める割合が最も多いことで客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができて遊技の興趣を向上することができる。

また、客待ち状態以外においては第１発光色である時間が占める割合が最も少ないことでも客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができて遊技の興趣を向上することができる。

【０４６１】

なお、客待ち状態以外においては第１発光色とは異なる第２発光色である時間が占める割合が最も多いとしたが、特別遊技状態では第１発光色とは異なる第２発光色である時間が占める割合が最も多くし、特図変動表示ゲームの実行中では客待ち状態と同様に第１発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにしても良い。

このようにすることで、特別遊技状態だけを特別な印象とすることができ、大当りを発生させた遊技者の興趣を向上させることができる。

また、この場合、客待ち状態で第１発光色である時間が占める割合と、特図変動表示ゲームの実行中で第１発光色である時間が占める割合については、同じとしても良いし、異

ならせても良い。異ならせることで客待ち状態と特図変動表示ゲームの実行中についても異なる印象を与えることができる。

【０４６２】

また、特図変動表示ゲームの実行中は第２発光色である時間が占める割合が最も多いとしたが、遊技状態や演出の状態により最も占める時間が多い発光色が異なるようにしても良い。

例えば、遊技状態や演出の状態が第１状態である場合は第２発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、第１状態とは異なる第２状態である場合は第３発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにしても良い。

この場合、いずれの状態でも第１発光色である時間が占める割合が最も少ないようにすれば客待ち状態とは遊技機の印象を異ならせることができて遊技の興趣を向上することができる。

また、いずれの状態でも発光色を変化させる演出を行うことを可能とし、変化の過程で第１発光色を含ませることも可能である。

【０４６３】

また、客待ち状態と客待ち状態以外とで最も長い時間を占める発光色が異なるとしたが、客待ち状態と客待ち状態以外とで発光部と表示装置４１での表示色とが一致する時間が異なるようにしても良い。

例えば、発光部をなすロゴ表示部４６ａの発光色と、表示装置４１での表示の色と、について、客待ち状態よりも客待ち状態以外の方が一致する時間が長くなるようにしても良い。これにより、特図変動表示ゲームや特別遊技状態をロゴ表示部４６ａと表示装置４１との両方で効果的に演出することができ、遊技の興趣を向上することができる。

もちろん、客待ち状態以外よりも客待ち状態の方が一致する時間が長くなるようにしても良い。このようにすることで、客待ち状態において遊技機全体の色の統一感を持たせることができて効果的に集客することができる。

【０４６４】

図４８（ａ）には、下演出装置４４ａにおけるＬＥＤの配置態様を示した。

下演出装置４４ａには、網掛けで示す第１発光体４８ａ、斜線で示す第２発光体４８ｂに加えてこれらとは異なる発光色である第４発光色で発光する縦縞で示す第３発光体４８ｃを備えている。

一の第１発光体４８ａと、一の第２発光体４８ｂと、一の第３発光体４８ｃと、で一の発光体群４９を構成しており、各発光体の中心を結ぶ線Ｌ４が正三角形となるように配置されている。

また、各発光体群４９における発光体の配置は全て同じであり、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向は、一番上の発光体群４９に点線Ｌ１で示した方向となっていて、ロゴ表示部４６ａにおける第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向と同じ方向となっている。

【０４６５】

複数の発光体群４９は、下演出装置４４ａの中心となる位置に中心がある点線Ｌ５で示す五芒星の角にそれぞれ配されている。

これにより、下演出装置４４ａの中心を中心とする二重の正五角形の頂点のそれぞれに発光体群４９が配置されるようになり、バランスよく配置することができる。なお、正五角形に限られず下演出装置４４ａの中心を中心とする正多角形の頂点に発光体群４９が配されていれば良い。また、正多角形の配置は二重に限られず、一重であっても良いし三重以上であっても良い。

【０４６６】

図４８（ｂ）には、上記のような構成を備える下演出装置４４ａでの演出における発光態様の一例を示した。

この演出では、第１発光体４８ａ、第２発光体４８ｂ、第３発光体４８ｃをそれぞれ単独で順次点灯するようにしている。点灯する順序は、発光体が三角形に配された発光体群

４９において時計回り方向に順次点灯するような順序とされている。
下演出装置４４ａにおいても発光しているＬＥＤの位置を視認可能な構成となっており、この演出により発光する点が時計回り方向に移動するように見えるとともに、発光している発光体により形成される五芒星や正五角形の図形が時計回り方向に移動するようにも見え、下演出装置４４ａが動いているような印象を与えることができて遊技の興趣を向上することができる。
【０４６７】
図４８（ｃ）には、ＲＡＭの初期化を報知する際の下演出装置４４ａの発光態様を示した。
ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作した状態で遊技機の電源を投入するとＲＡＭの初期化が行われ、下演出装置４４ａでは所定期間にわたりＲＡＭの初期化の報知が行われる（ｔ３１～ｔ３２）。なお、確率設定値を変更した場合にもＲＡＭの初期化が行われ、この場合にも所定期間にわたりＲＡＭの初期化の報知が行われる。
【０４６８】
このＲＡＭの初期化の報知では、第１発光体４８ａ、第２発光体４８ｂ、第１発光体４８ａ、第３発光体４８ｃの順で点灯することを繰り返すようにしている。これにより、発光する点や発光している発光体により形成される五芒星や正五角形の図形が揺動するように見え、認識しやすい報知とすることができる。
なお、このＲＡＭの初期化を報知する際の下演出装置４４ａの発光態様は、遊技の演出としては用いられないようにしても良いし、遊技の演出として用いるようにしても良い。
【０４６９】
次に、表示装置４１に表示される遊技機メーカーのロゴについて説明する。図４９には、遊技機メーカーのロゴが表示される場合の一例を示した。
図４９（ａ）に示すように特別遊技状態での最終ラウンドが行われ、当該最終ラウンドが終了するとエンディング期間となる。
エンディング期間では、まず、図４９（ｂ）に示すようにエンディング画面が表示され、その後に図４９（ｃ）に示すように遊技機メーカーのロゴを表示するロゴ表示９９が表示される。ここでは「ＸＹＺ」という名称の遊技機メーカーのロゴが表示されている。
エンディング期間が終了すると図４９（ｄ）に示すように新たな特図変動表示ゲームが開始される。
【０４７０】
図４９（ｃ）に示すようにロゴ表示９９は、「ＸＹＺ」の文字表示からなるロゴ本体部９９ａと、背景部９９ｂと、を備えている。
ロゴ本体部９９ａの色は、遊技機で使用される題材においてロゴの表示色として用いられる色である第１発光色と同じ色とされている。これにより遊技機での色彩に統一感が生まれ装飾性が向上する。
また、背景部９９ｂの色は、第１発光色と異なる色とされている。これにより、背景部９９ｂに対してロゴ本体部９９ａを識別しやすくすることができる。さらに、背景部９９ｂの色が遊技機で使用する題材のタイトルで使用される色とは異なるので、遊技機の中で背景部９９ｂが識別しやすくなり、これによりロゴ本体部９９ａもより識別しやすくなる。
【０４７１】
このような遊技機メーカーのロゴを表示する機会は特別遊技状態に限られず、客待ち状態や特図変動表示ゲームの実行中であっても良い。
また、ロゴ本体部９９ａ全体が第１発光色と同じ色としたが、ロゴ本体部９９ａに第１発光色と同じ色が含まれていれば良い。ロゴ本体部９９ａで最も大きい面積を占める色が第１発光色と同じ色であることが好ましい。
また、ロゴ本体部９９ａに第１発光色と同じ色が含まれるとしたが、同系統の色が含まれていれば良い。同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、ＰＣＣＳなどの色を分類する手法における色相において、ロゴ本体部９９ａの色の色相が、第１発光色の色

相に最も近いことを指す。
【０４７２】
なお、以上の実施形態では、第１発光色は第１発光体４８ａのみを点灯させた場合の発光色とし、第２発光色は第２発光体４８ｂのみを点灯させた場合の発光色としたが、第１発光体４８ａ及び第２発光体４８ｂをそれぞれ所定の発光強度で点灯させて第１発光色及び第２発光色を発するようにしても良い。
この場合、第１発光色では第１発光体４８ａの発光強度の方が高くなるようにし、第２発光色では第２発光体４８ｂの発光強度の方が高くなるようにすることで、第１発光色と第２発光色とを切り替えた場合に光が遷移するような装飾が可能となる。
【０４７３】
また、機種名等表示部１６とロゴ表示部４６ａに表示するロゴ部分におけるＬＥＤの配置や拡散シートの種類等の構造は同じものとしたが、異なっていても良い。
例えば、機種名等表示部１６とロゴ表示部４６ａの一方においてはロゴ部分の最前面に光を透過可能なセル板を配し、当該セル板には遊技機で使用される題材におけるロゴの色彩を施しても良い。これにより、ＬＥＤが点灯していない場合でも色彩が施されたロゴを認識可能となり、遊技機の集客効果を高めることができる。
これに対して機種名等表示部１６とロゴ表示部４６ａの他方では、ロゴ部分には色彩を施さないようにしてＬＥＤの発光のみにより色彩が施されるようにしても良い。これにより、ＬＥＤの発光色がセル板の色彩と混ざることがなく、鮮やかな発色とすることができ、発光による演出の装飾性を高めることができる。
また、機種名等表示部１６とロゴ表示部４６ａの両方で遊技機に使用した題材のロゴを表示するとしたが、どちらか一方のみを備えるようにしても良い。
【０４７４】
また、発光部には拡散シートを配するとしたが、拡散シートを配しないようにしても良い。また、発光部の種類により拡散シートによる光の拡散度合いが異なるようにしても良い。
例えば、機種名等表示部１６とロゴ表示部４６ａについては点灯している発光体の位置が視認できないようにする拡散シートを配し、ＬＥＤ基板４６ｂについては点灯している発光体の位置を視認可能な拡散シートを配するようにしても良い。
【０４７５】
また、各発光部で発光色を変化させるタイミングは同じであっても良いし異なっていても良い。
各発光部で同じタイミングで第１発光色と第２発光色とを切り替えることにより、遊技機全体で同じ方向に光が遷移するように見せることができて装飾性の高い演出を行うことができる。
また、各発光部で異なるタイミングで第１発光色と第２発光色とを切り替えることにより、遊技機の様々な箇所で個別に一定方向に沿って光が遷移するように見せることができて装飾性の高い演出を行うことができる。
【０４７６】
また、発光体群４９には、第１発光体４８ａ及び第２発光体４８ｂをそれぞれ一つずつ備えるようにし、下演出装置４４ａではさらに第３発光体４８ｃを一つ備えるようにしたが、一の発光体群４９に同色の発光体が複数設けられていても良い。
この場合、発光体群４９において第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向である点線Ｌ１で示す方向は、複数の第１発光体４８ａで形成される形状の中心と、複数の第２発光体４８ｂで形成される形状の中心と、を結んだ直線の方向（中心のずれ方向）としても良いし、特定の第１発光体４８ａの中心と特定の第２発光体４８ｂの中心とを結んだ直線の方向としても良い。
【０４７７】
また、各発光体群４９における発光体の配置は全て同じとしたが、配置が異なる発光体群４９が含まれていても良い。

例えば、一部の発光体群４９における第１発光体４８ａに対する第２発光体４８ｂが位置する方向が他とは異なるようにしても良い。これにより、第１発光色と第２発光色とを切り替えた場合にこの部分では光の遷移方向が異なるように見え、異なる装飾性を持たせることができる。

また、一の第１発光体４８ａと一の第２発光体４８ｂとで発光体群４９を構成するようにしたが、発光体群４９に含まれる第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂの数は任意に設定可能である。

また、発光部に発光体群４９に属さない第１発光体４８ａや第２発光体４８ｂを備えるようにしても良く、発光部に配される第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂの数は同数でなくても良い。

【０４７８】

この場合、第１発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第１発光体４８ａを結ぶことにより形成される第１形状Ｓ１と、第２発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第２発光体４８ｂを結ぶことにより形成される第２形状Ｓ２と、が相似形ではないようになるが、第１形状Ｓ１の中心と第２形状Ｓ２の中心とが異なる位置であれば第１発光色と第２発光色とを切り替える演出の際に光が遷移するように見えることとなる。

【０４７９】

また、第１発光色で発光する際に形成される第１形状Ｓ１や第２発光色で発光する際に形成される第２形状Ｓ２は、最も輝度の高い発光色の発光体を結ぶことにより形成するようにしたが、これ以外の方法により形成するようにしても良く、発光体群４９において各発光体の輝度の最大輝度に対する比率に応じた位置を結ぶことにより形成するようにしても良い。

例えば、発光体群４９における各発光体の輝度の最大輝度に対する比率を重みとしてその重心位置となる点を結ぶようにしても良い。

【０４８０】

発光体群４９が第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂで構成される場合、第１発光色で発光する際に第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂがそれぞれ５０％の輝度であれば、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとを結ぶ直線の中点を用いて第１形状Ｓ１を形成する。

また、第１発光色で発光する際に第１発光体４８ａが８０％の輝度であり第２発光体４８ｂが４０％の輝度であれば、第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとを結ぶ直線上において第１発光体４８ａから１／３の距離となる点を用いて第１形状Ｓ１を形成する。

また、発光体群４９が３つ以上の発光体からなる場合も同様であり、例えば、図４８（ａ）に示したように３つの発光体が正三角形に配置されている場合、第１発光色で発光する際に第１発光体４８ａ、第２発光体４８ｂ及び第３発光体４８ｃがそれぞれ５０％の輝度であれば、正三角形の中心となる点を用いて第１形状Ｓ１を形成する。

また、上記のように最大輝度に対する比率を重みとするのではなく、発光体群４９における各発光体の輝度の数値自体を重みとしてその重心位置となる点を用いて第１形状Ｓ１又は第２形状Ｓ２を形成するようにしても良い。

【０４８１】

また、各発光体群４９における発光体の配置は全て同じとしたが、一定の法則に従って配置されるようにしても良い。

例えば、遊技盤３０の中心から放射状に延びる線に沿って第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとを配するようにし、第１発光体４８ａが遊技盤の中心側に配されるようにしても良い。

このようにすることでも第１発光色と第２発光色とを切り替える演出において遊技機全体で統一性のある光の遷移が可能となる。

【０４８２】

また、下演出装置４４ａでは３つの色の発光体を備えるようにし、他の発光部では２つ

の色の発光体を備えるとしたがこれに限られるものではなく、各発光部に備えられる発光体の色の種類は任意に設定可能である。
すなわち、各発光部でも３つの色の発光体を備えるようにしても良いし、１つの色の発光体しか備えない発光部が存在しても良いし、３つ以上の発光色の発光体を備えるようにしても良い。
【０４８３】
また、図４２、図４３に示したような先読み演出において特別結果となることを確定的に報知しない段階のうち最も信頼度の高い段階に対応する色と、遊技機の題材のタイトルで使用される色と、第１発光色と、を同系統の色としても良い。同系統とは、マンセル表色系、オストワルト表色系、ＰＣＣＳなどの色を分類する手法における色相において、ロゴ本体部９９ａの色の色相が、第１発光色の色相に最も近いことを指す。
また、図４２に示したような周期的な演出表示の動作方向と、発光体群４９において第１発光体４８ａと第２発光体４８ｂとが並ぶ方向と、が同じ方向となるようにしても良い。これによっても統一性のある演出とすることができる。
【０４８４】
以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果に応じて遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、発光色が異なる発光体（第１発光体４８ａ、第２発光体４８ｂ）が複数配された発光部（ロゴ表示部４６ａ）と、を備え、演出制御手段は、ゲームが実行されておらず特別遊技状態でもない客待ち状態において、発光部を第１発光色で発光可能とし、客待ち状態以外において、発光部を第１発光色とは異なる第２発光色で発光可能とし、発光部の発光色を変化させる演出において第１発光色を含ませることが可能であることとなる。
したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。
【０４８５】
また、発光部は、第１発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第１発光体４８ａを結ぶことにより形成される第１形状Ｓ１の中心の位置と、第２発光色で発光する際に最も輝度の高い発光色の発光体である第２発光体４８ｂを結ぶことにより形成される第２形状Ｓ２の中心の位置と、が異なるようにしたこととなる。
したがって、第１発光色と第２発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が遷移するように見せることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。
【０４８６】
また、発光部は、一の第１発光体４８ａと、一の第２発光体４８ｂと、が一の発光体群４９をなすように配され、各発光体群４９における一の第１発光体４８ａに対する一の第２発光体４８ｂの配置が同じ配置となるようにしたこととなる。
したがって、第１発光色と第２発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が遷移するように見せることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。
【０４８７】
また、演出制御手段に制御されて演出表示を行うことが可能な表示手段（表示装置４１）を備え、演出制御手段は、表示手段の表示において、立体的な物体を所定方向に傾けた表示を行うことが可能であり、発光部の発光体群４９における一の第１発光体４８ａと一の第２発光体４８ｂとが並ぶ方向と、所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。
また、発光部の発光体群における一の第１発光体４８ａの中心と一の第２発光体４８ｂの中心とのずれ方向と、立体的な物体を傾けた所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。
また、第１形状Ｓ１の中心の位置と第２形状Ｓ２の中心の位置とのずれ方向と、立体的な物体を傾けた所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。
したがって、第１発光色と第２発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が所定

方向に沿って遷移するように見せることができ、表示手段での表示との統一性も持たせることができて装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【０４８８】

また、演出制御手段に制御されて演出表示を行うことが可能な表示手段を備え、演出制御手段は、表示手段の表示において、物体に所定方向から光が当たるような表示を行うことが可能であり、発光部の発光体群４９における一の第１発光体４８ａと一の第２発光体４８ｂとが並ぶ方向と、所定方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

また、発光部の発光体群における一の第１発光体４８ａの中心と一の第２発光体４８ｂの中心とのずれ方向と、表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

また、第１形状Ｓ１の中心の位置と第２形状Ｓ２の中心の位置とのずれ方向と、物体に光が当たる所定方向又は表示手段の表示において物体に所定方向から光が当たるような表示での最も明度の高い明部と最も明度の低い暗部とを結んだ方向と、が同じ方向となるようにしたこととなる。

したがって、第１発光色と第２発光色とを切り替える演出を行うことにより、光が所定方向に沿って遷移するように見せることができ、表示手段での表示との統一性も持たせることができて装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【０４８９】

また、発光部は、遊技機で使用する題材のタイトルを表示するものであり、第１発光色は、題材においてタイトルに用いられる色であることとなる。

したがって、客待ち状態での集客効果を向上することができる。

【０４９０】

また、演出制御手段に制御されて遊技に関する表示を行うことが可能な表示手段を備え、演出制御手段は、表示手段に遊技機のメーカーのロゴを表示可能であり、ロゴの背景色と、第１発光色と、を異なる色としたこととなる。

したがって、遊技機のメーカーのロゴを視認しやすくすることができる。

【０４９１】

また、ロゴの表示色には、第１発光色と同系統の色を含むようにしたこと

したがって、遊技機の装飾に統一性を持たせることができて装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【０４９２】

また、演出制御手段は、客待ち状態において、発光部が第１発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、客待ち状態以外において、発光部が第２発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにすることとなる。

したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

【０４９３】

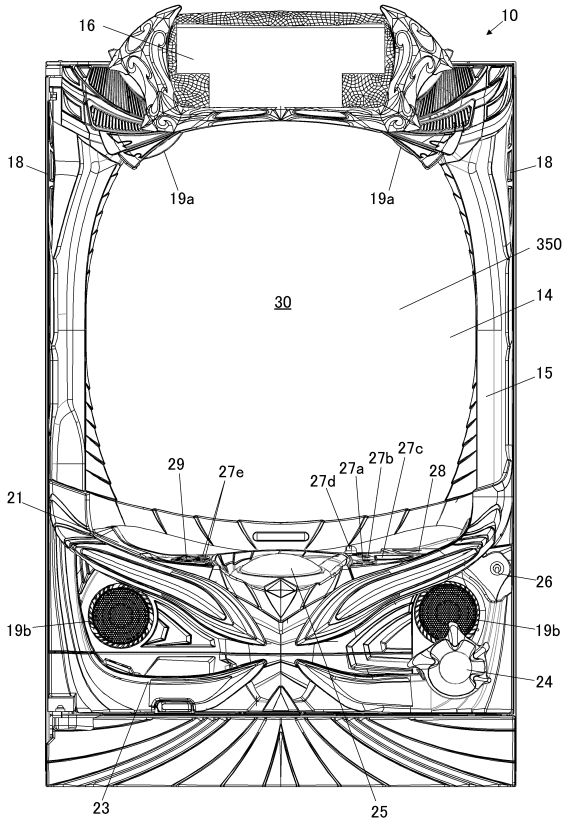
また、演出制御手段は、客待ち状態において、発光部が第１発光色である時間が占める割合が最も多くなるようにし、客待ち状態以外において、発光部が第１発光色である時間が占める割合が最も少なくなるようにすることとなる。

したがって、客待ち状態である場合と遊技中とで遊技機の印象を異ならせることができ、装飾性が向上し、遊技の興趣を向上することができる。

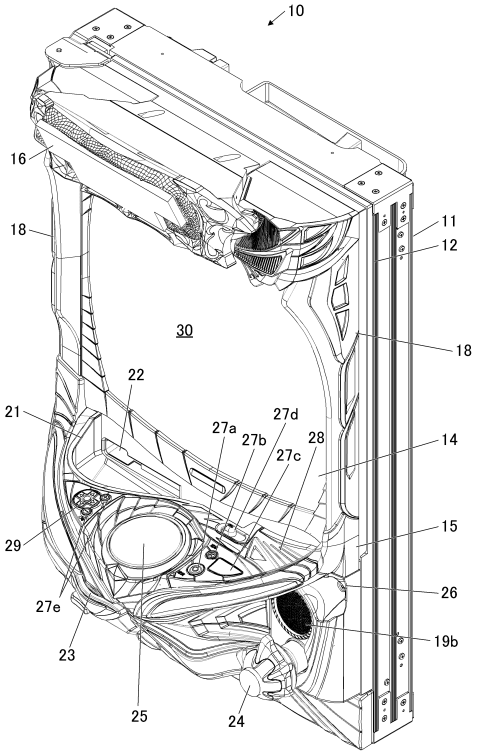
【０４９４】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。また、本発明をスロットマシンに適用することも可能である。このスロットマシンとしてはメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンが含まれる。

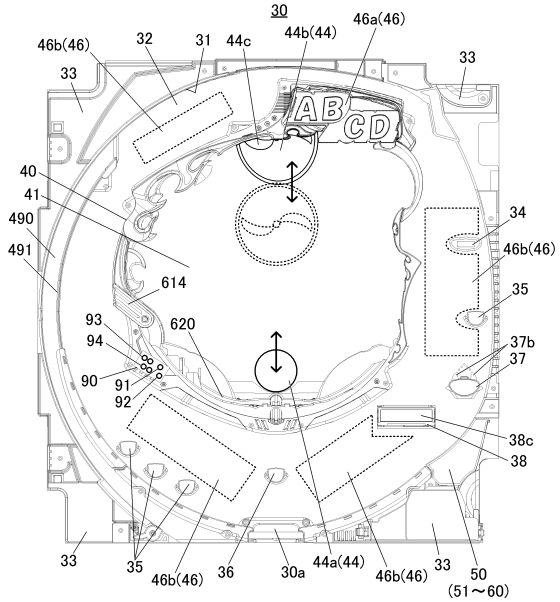
【０４９５】
　また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【符号の説明】
【０４９６】
１０　遊技機
４６ａ　ロゴ表示部（発光部）
４８ａ　第１発光体（発光体）
４８ｂ　第２発光体（発光体）
３００　演出制御装置（演出制御手段）
【図面】
【図１】



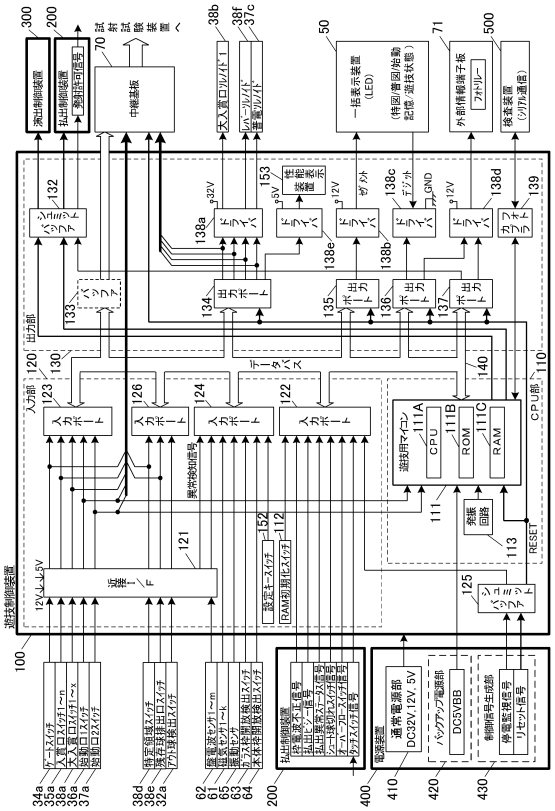
【図２】



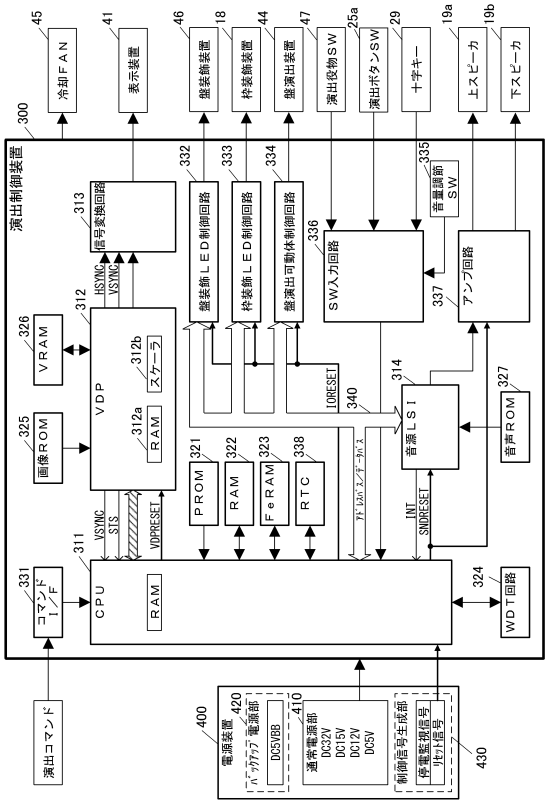
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

(a)

結果種類		確率設定値:設定1～3 振分率	確率設定値:設定4～6 振分率	
特図1	大当り	1/300	1/290	停止後、大当り状態へ移行
	小当り	1/400	1/400	停止後、小当り状態へ移行
	サポ当り	1/300	1/300	停止後、「サポあり、250回」へ移行
特図2	大当り	1/300	1/290	停止後、大当り状態へ移行
	小当り	1/3	1/3	停止後、小当り状態へ移行
	サポ当り	1/300	1/300	停止後、「サポあり、250回」へ移行

(b)

停止図柄種類	振分率 特図1	振分率 特図2	状態遷移
10R大当りA	50%	100%	当り終了後、「サポあり、250回」へ移行
10R大当りB	50%	0%	当り終了後、「サポなし」へ移行

(c)

停止図柄種類	振分率 特図1	振分率 特図2	状態遷移
小当りA	0%	70%	V入賞の場合、大当り終了後、「サポあり、250回」へ移行
小当りB	100%	30%	V入賞の場合、大当り終了後、「サポなし」へ移行

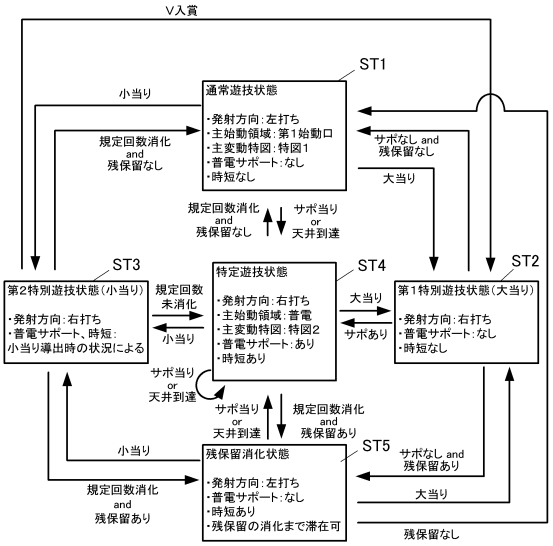
(d)

普図確率		
	低確率	0／251
	高確率	250／251

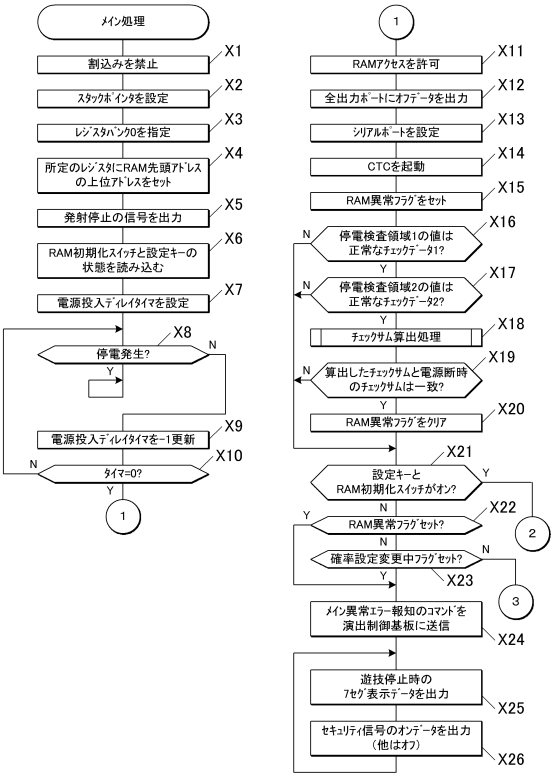
(e)

天井	959ゲーム	到達後、「サポあり、250回」へ移行

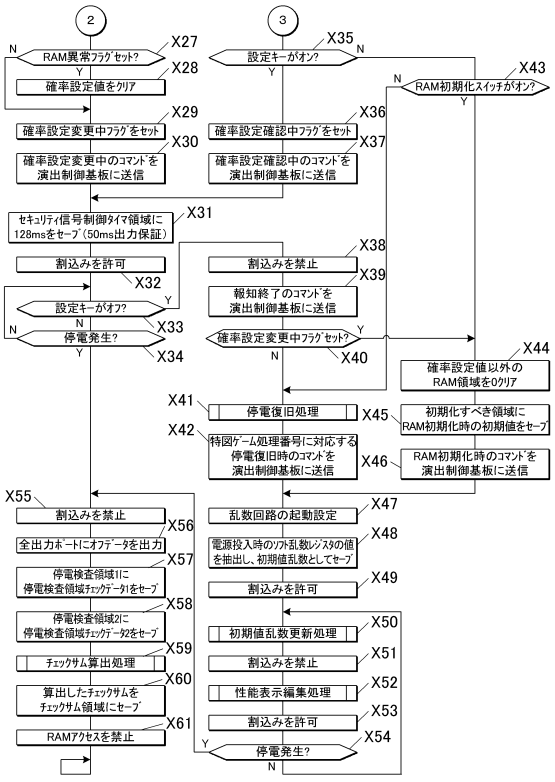
【図７】


V入賞
ST1
通常遊技状態
・発射方向：左打ち
・主始動領域：第１始動口
・主変動特図：特図１
・普電サポート：なし
・時短なし
小当り
規定回数消化 and 残保留なし
サポなし and 残保留なし
大当り
規定回数消化 and 残保留なし
サポ当り or 天井到達
ST3
第２特別遊技状態（小当り）
・発射方向：右打ち
・普電サポート、時短：小当り導出時の状況による
規定回数未消化
小当り
ST4
特定遊技状態
・発射方向：右打ち
・主始動領域：普電
・主変動特図：特図２
・普電サポート：あり
・時短あり
大当り
サポあり
ST2
第１特別遊技状態（大当り）
・発射方向：右打ち
・普電サポート：なし
・時短なし
サポ当り or 天井到達
サポ当り or 天井到達
規定回数消化 and 残保留あり
小当り
規定回数消化 and 残保留あり
ST5
残保留消化状態
・発射方向：左打ち
・普電サポート：なし
・時短あり
・残保留の消化まで滞在可
サポなし and 残保留あり
大当り
残保留なし

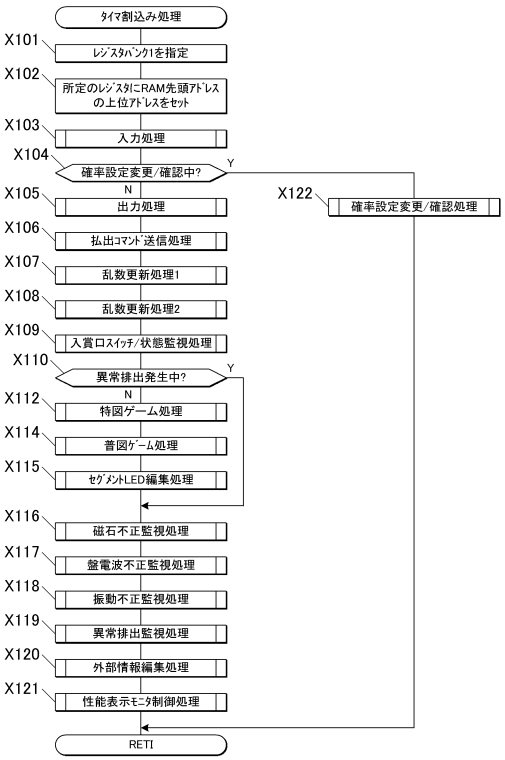
【図８】


メイン処理
X1 割込みを禁止
X2 スタックポインタを設定
X3 レジスタバンク0を指定
X4 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
X5 発射停止の信号を出力
X6 RAM初期化スイッチと設定キーの状態を読み込む
X7 電源投入ディレイタイマを設定
X8 停電発生?
N
Y
X9 電源投入ディレイタイマを−1更新
X10 タイマ=0?
N
Y
1
1
X11 RAMアクセスを許可
X12 全出力ポートにオフデータを出力
X13 シリアルポートを設定
X14 CTCを起動
X15 RAM異常フラグをセット
X16 停電検査領域1の値は正常なチェックデータ1?
X17 停電検査領域2の値は正常なチェックデータ2?
X18 チェックサム算出処理
X19 算出したチェックサムと電源断時のチェックサムは一致?
X20 RAM異常フラグをクリア
X21 設定キーとRAM初期化スイッチがオン?
X22 RAM異常フラグセット?
X23 確率設定変更中フラグセット?
2
3
X24 メイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板に送信
X25 遊技停止時の7セグ表示データを出力
X26 セキュリティ信号のオンデータを出力（他はオフ）

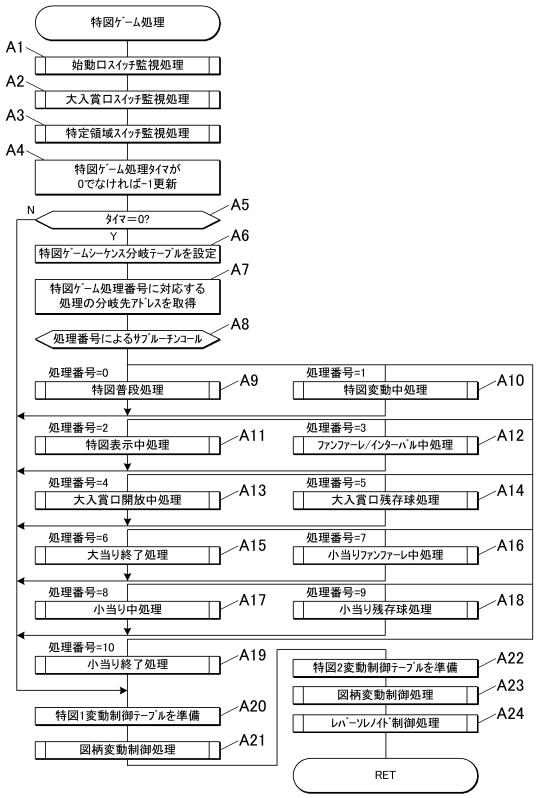
【図９】


2
3
X27 RAM異常フラグセット?
X28 確率設定値をクリア
X29 確率設定変更中フラグをセット
X30 確率設定変更中のコマンドを演出制御基板に送信
X31 セキュリティ信号制御タイマ領域に128msをセーブ（50ms出力保証）
X32 割込みを許可
X33 設定キーがオフ?
X34 停電発生?
X35 設定キーがオン?
X36 確率設定確認中フラグをセット
X37 確率設定確認中のコマンドを演出制御基板に送信
X38 割込みを禁止
X39 報知終了のコマンドを演出制御基板に送信
X40 確率設定変更中フラグセット?
X41 停電復旧処理
X42 特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板に送信
X43 RAM初期化スイッチがオン?
X44 確率設定値以外のRAM領域を0クリア
X45 初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブ
X46 RAM初期化時のコマンドを演出制御基板に送信
X47 乱数回路の起動設定
X48 電源投入時のソフト乱数レジスタの値を抽出し、初期値乱数としてセーブ
X49 割込みを許可
X50 初期値乱数更新処理
X51 割込みを禁止
X52 性能表示編集処理
X53 割込みを許可
X54 停電発生?
X55 割込みを禁止
X56 全出力ポートにオフデータを出力
X57 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
X58 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
X59 チェックサム算出処理
X60 算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブ
X61 RAMアクセスを禁止

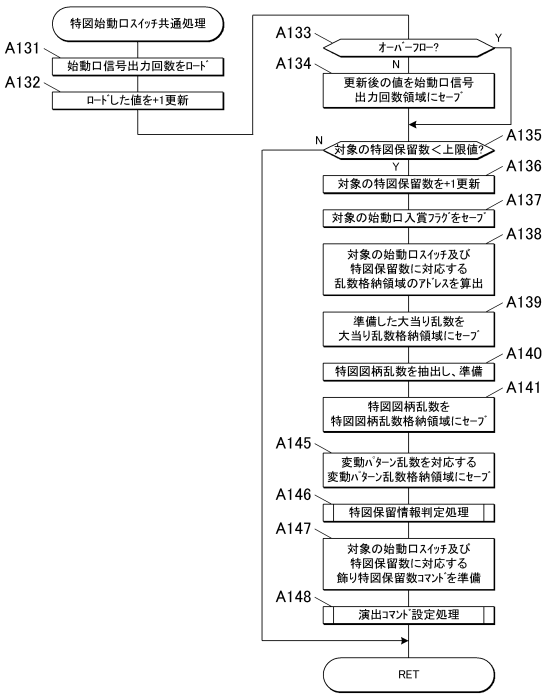
【図１０】


タイマ割込み処理
X101 レジスタバンク1を指定
X102 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
X103 入力処理
X104 確率設定変更/確認中?
Y
N
X105 出力処理
X106 払出コマンド送信処理
X107 乱数更新処理1
X108 乱数更新処理2
X109 入賞口スイッチ/状態監視処理
X110 異常排出発生中?
X112 特図ゲーム処理
X114 普図ゲーム処理
X115 セグメントLED編集処理
X116 磁石不正監視処理
X117 盤電波不正監視処理
X118 振動不正監視処理
X119 異常排出監視処理
X120 外部情報編集処理
X121 性能表示モニタ制御処理
RETI
X122 確率設定変更/確認処理

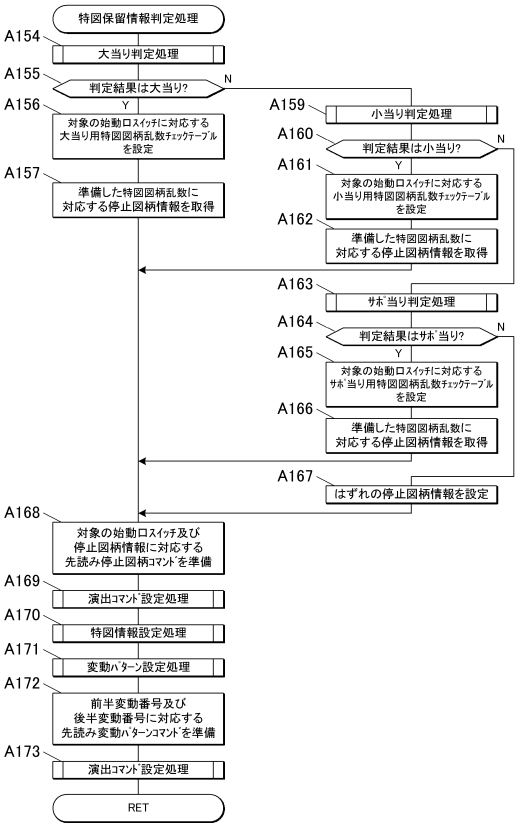
【図１１】



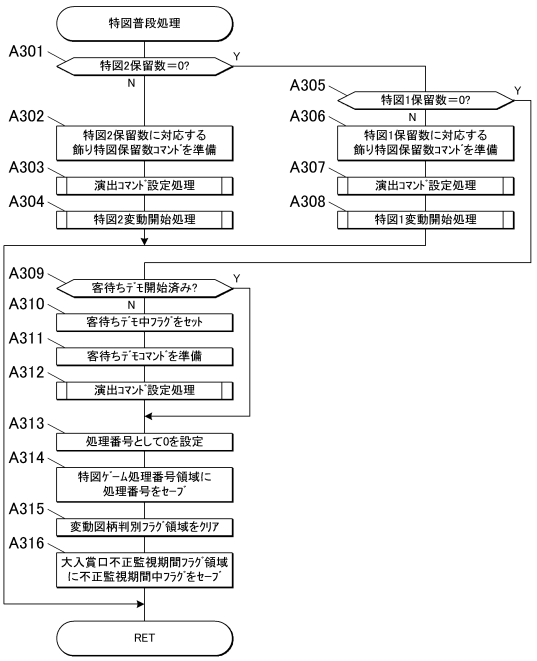
【図１２】



【図１３】

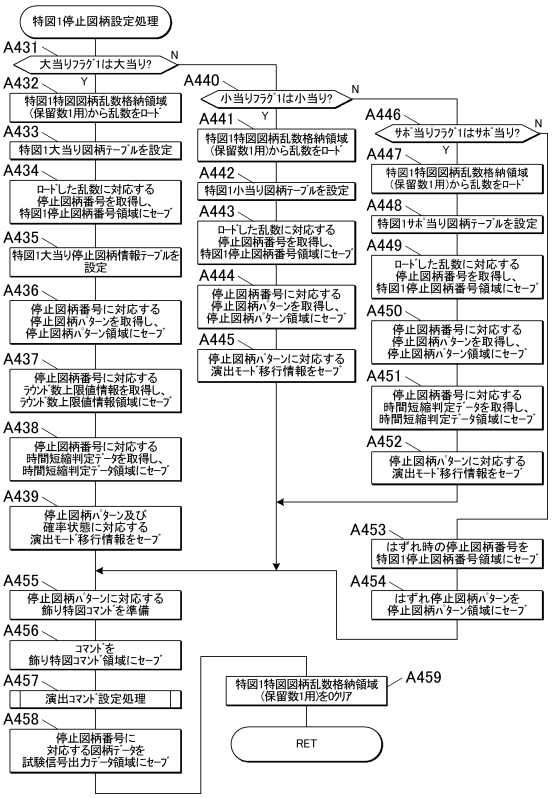


【図１４】

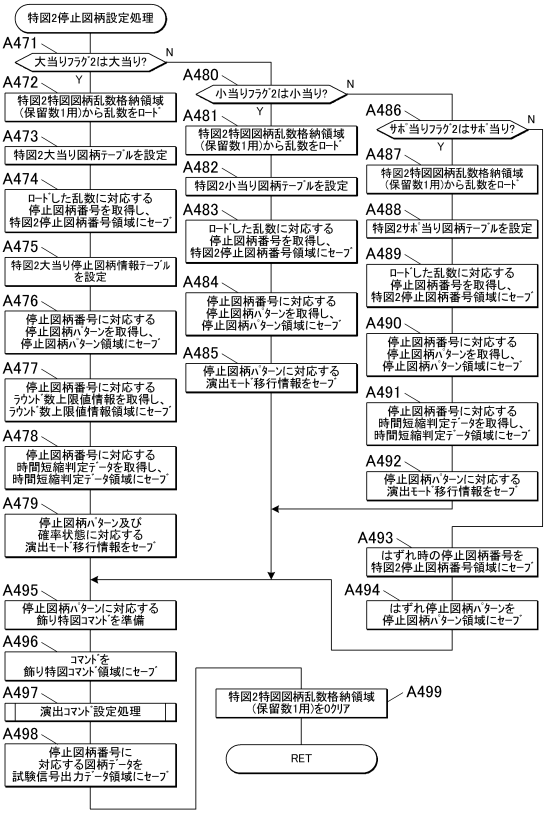


【図１５】

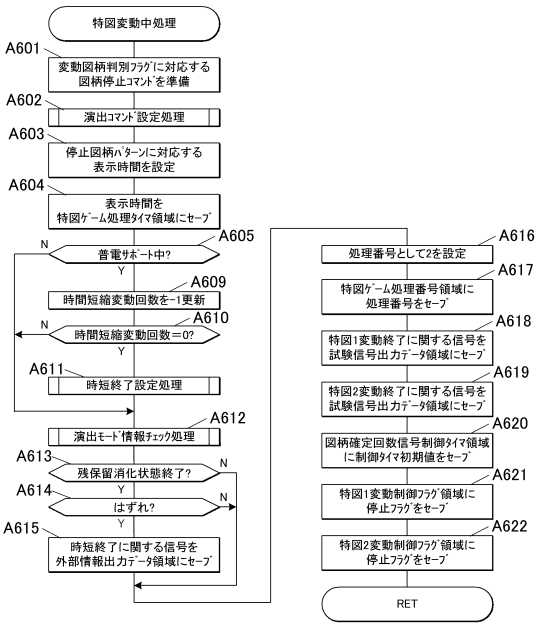
【図１６】



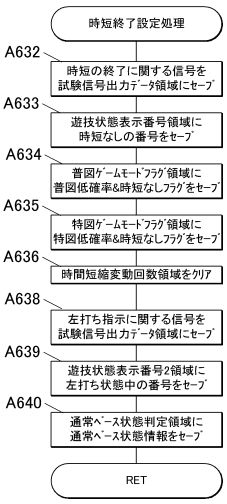
【図１７】



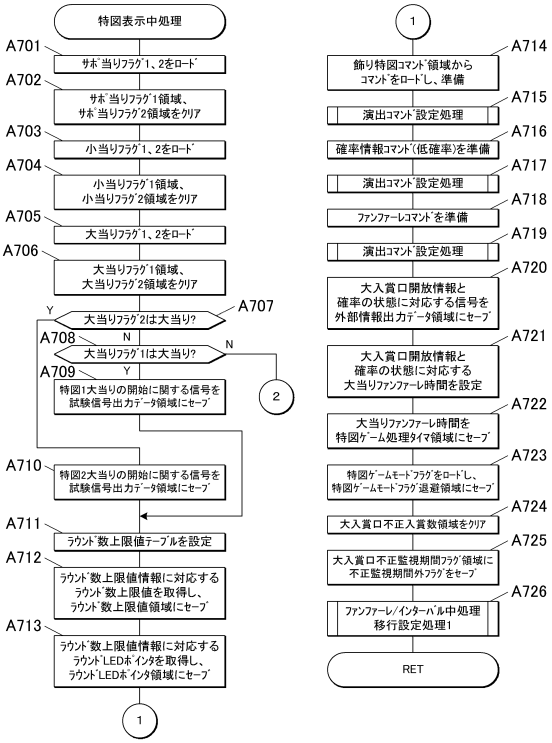
【図１８】



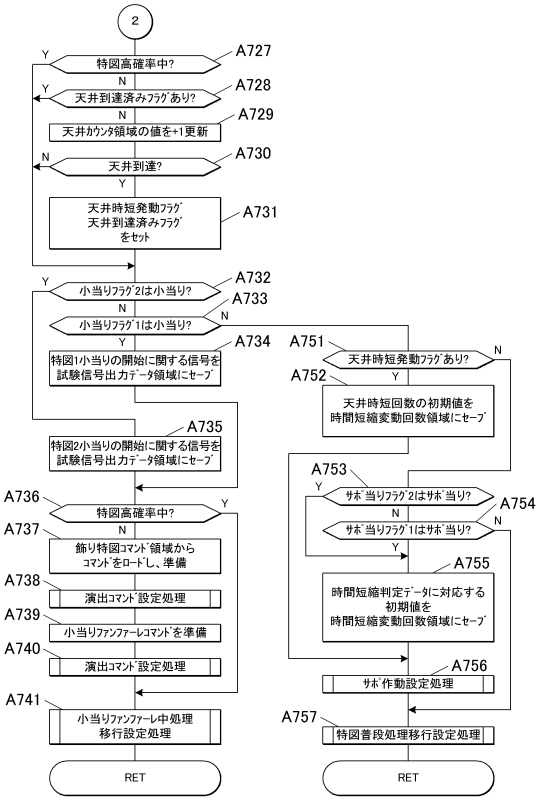
【図１９】



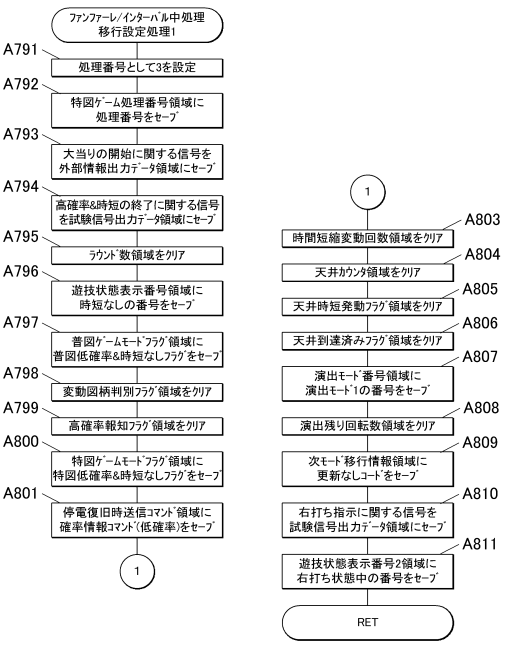
【図２０】



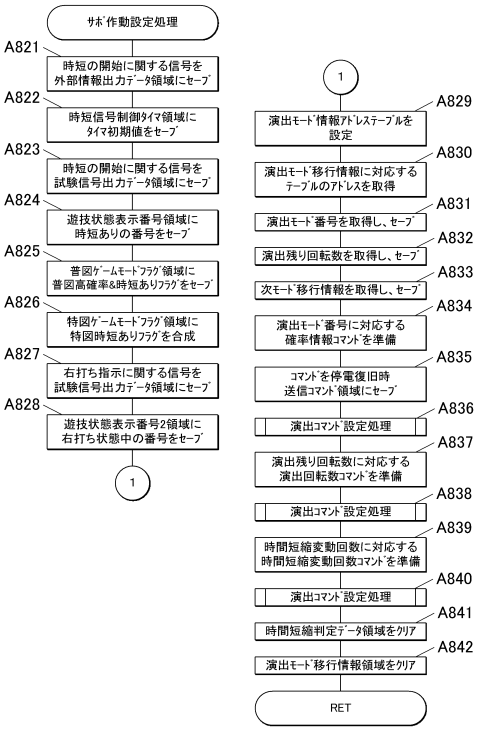
【図２１】



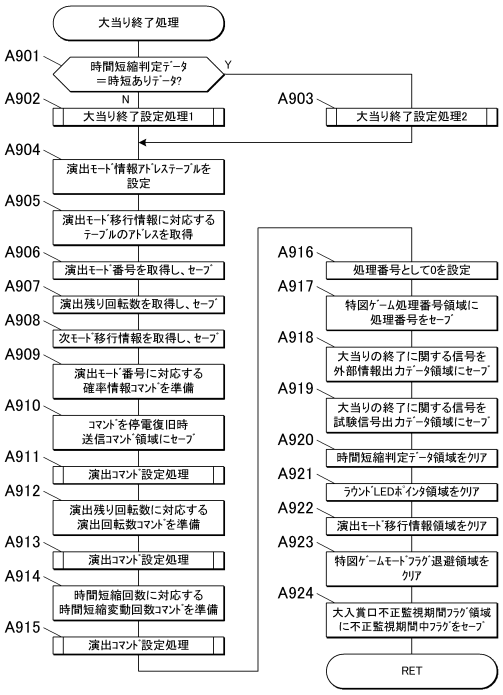
【図２２】



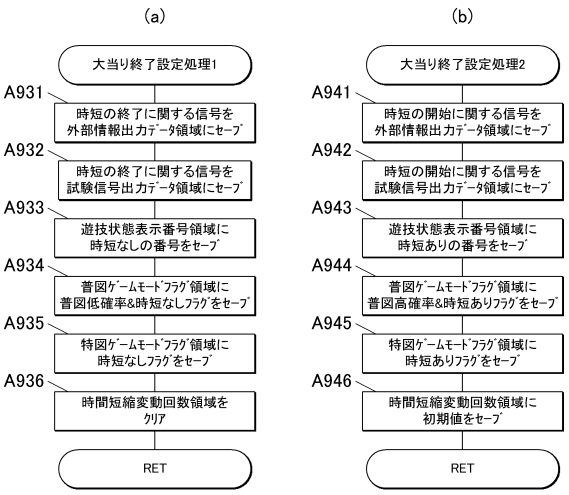
【図２３】



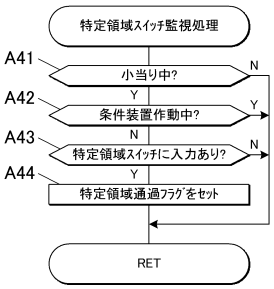
【図２４】



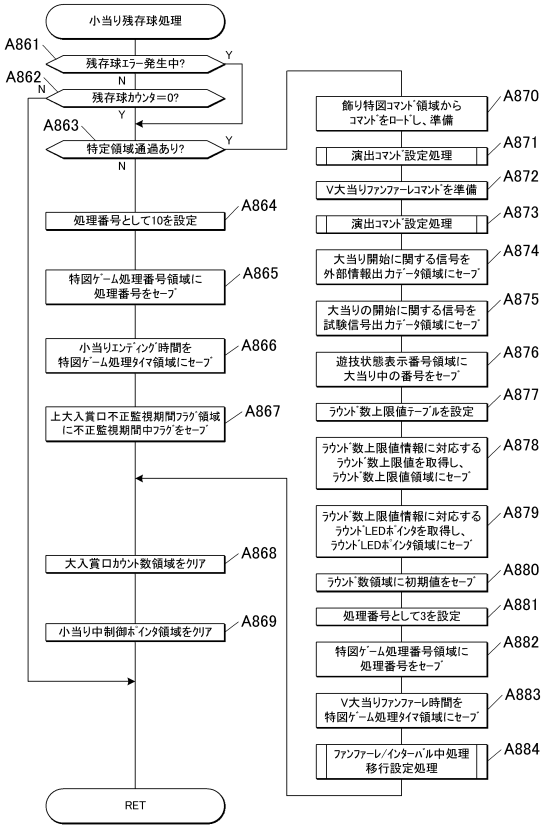
【図２５】



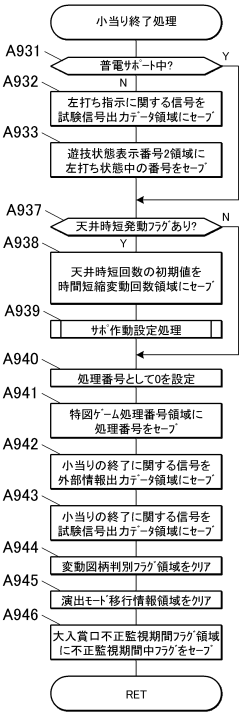
【図２６】



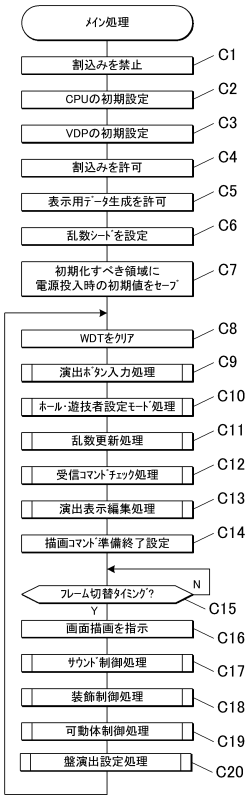
【図２７】



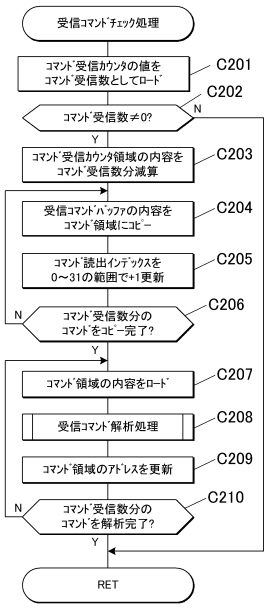
【図２８】



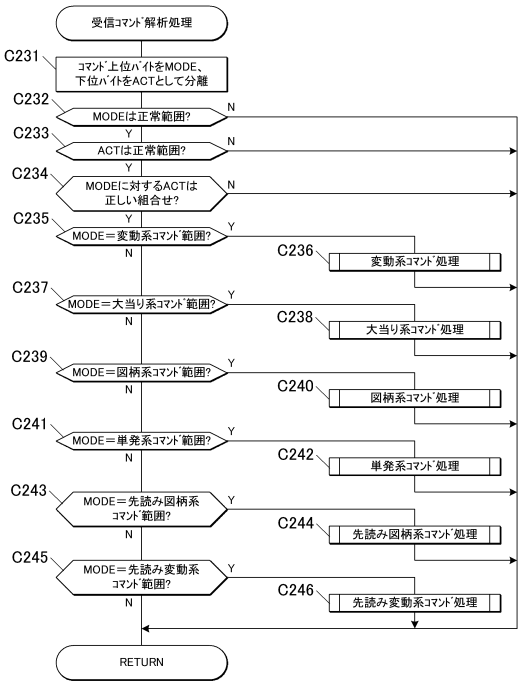
【図２９】



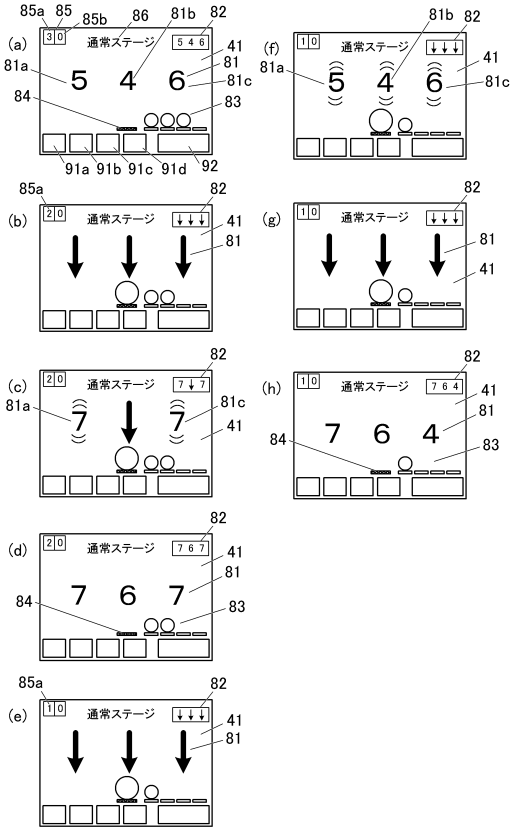
【図３０】



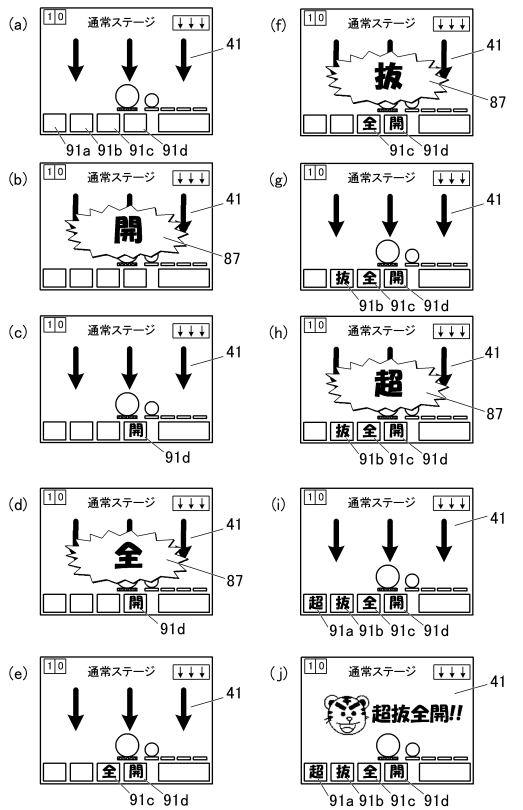
【図３１】



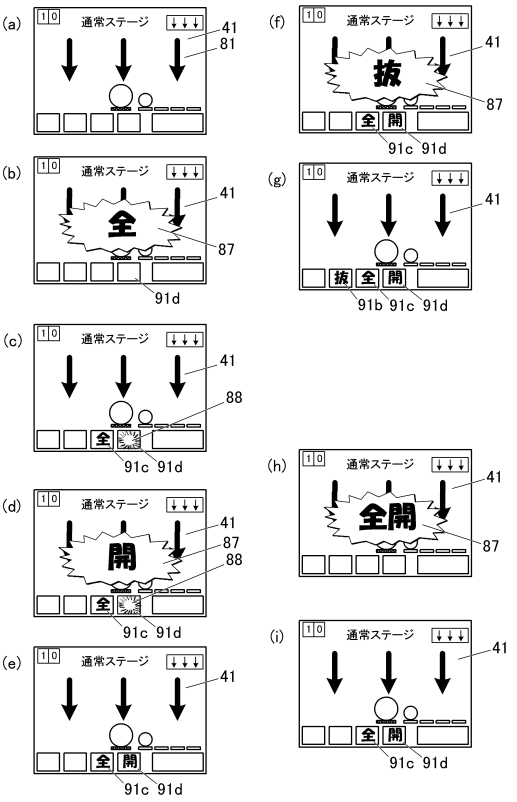
【図３２】



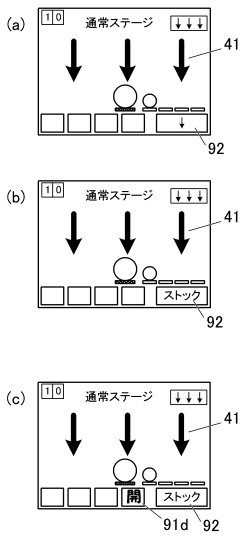
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

(a)

	1回目	2回目	3回目	4回目	
パターン1	開	全	抜	超	
パターン2	全	開	抜	超	2回目まで確定
パターン3	抜	全	開	超	3回目まで確定
パターン4	超	抜	全	開	4回目まで確定
パターン5	開	全	超抜		
パターン6	開	抜全	超		
パターン7	開	超抜全			
パターン8	全	開	超抜		2回目まで確定
パターン9	全	開抜	超		2回目まで確定
パターン10	全	超抜開			2回目まで確定
パターン11	抜	全	開超		3回目まで確定
パターン12	抜	全開	超		2回目まで確定
パターン13	抜	全開超			2回目まで確定
パターン14	超	抜	全開		3回目まで確定
パターン15	超	抜全	開		3回目まで確定
パターン16	超	抜全開			2回目まで確定
パターン17	全開	抜	超		
パターン18	全開	超抜			
パターン19	抜全開	超			
パターン20	超抜全開				

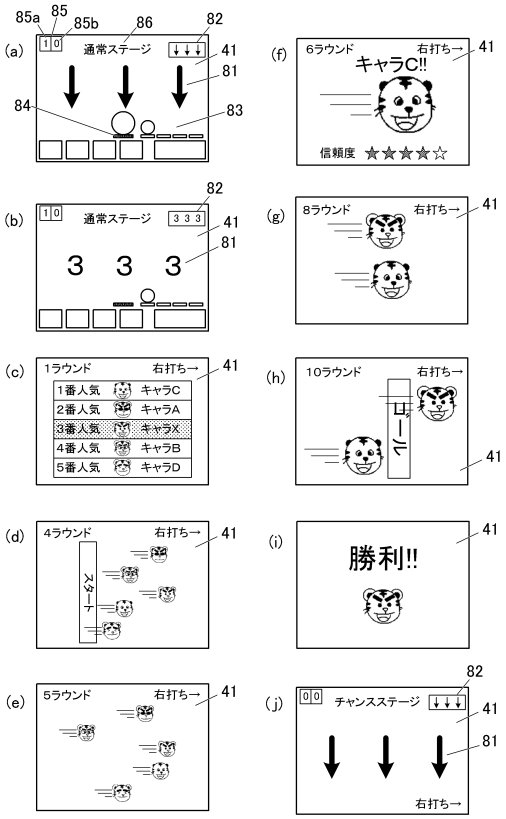
(b)

実行数	変動パターン	信頼度
1	Nリーチ以上確定	5%
2	SP1リーチ以上確定	20%
3	SP2リーチ以上確定	40%
4	SP3リーチ以上確定	60%

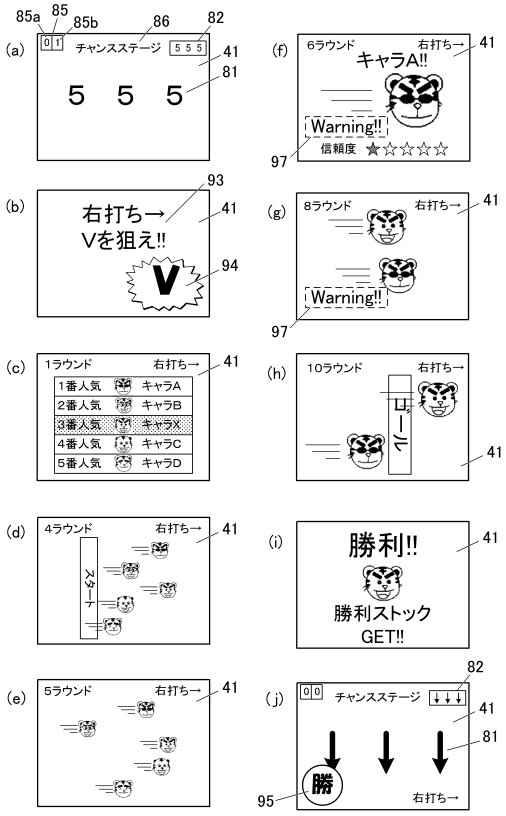
(c)

実行数	変動パターン	信頼度(付加演出なし)	信頼度(付加演出あり)
1	Nリーチ以上確定	5%	15%
2	SP1リーチ以上確定	20%	30%
3	SP2リーチ以上確定	40%	50%
4	SP3リーチ以上確定	60%	70%

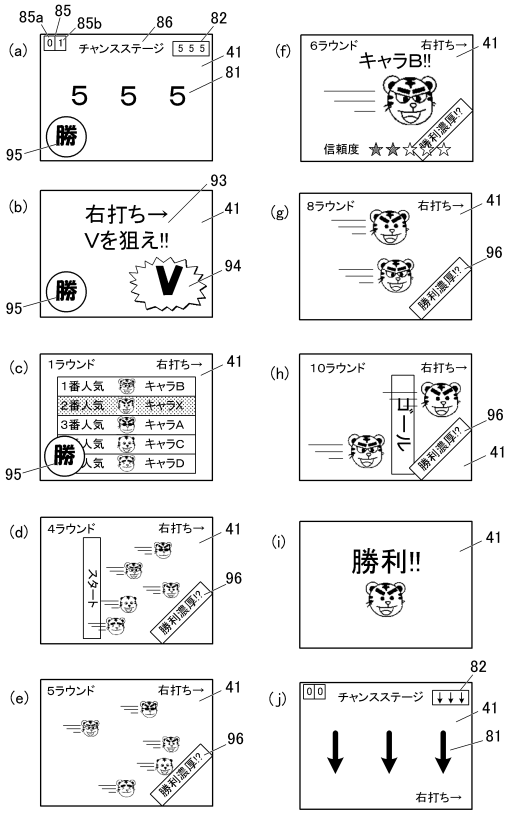
【図３７】



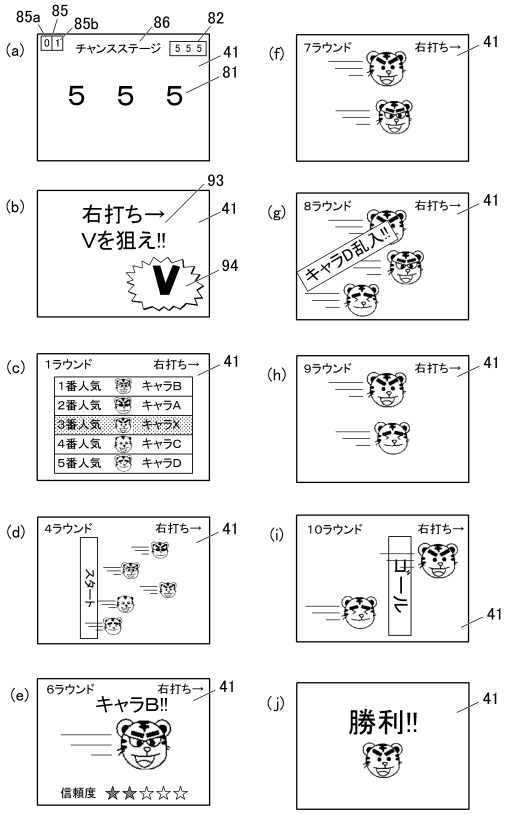
【図３８】



【図３９】



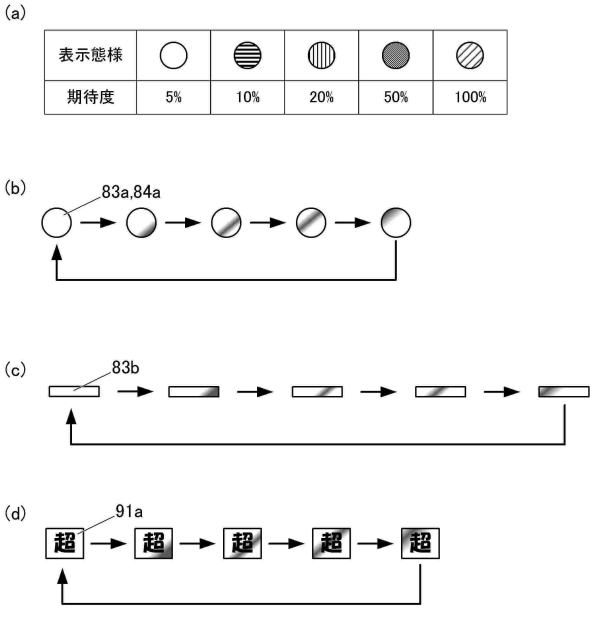
【図４０】



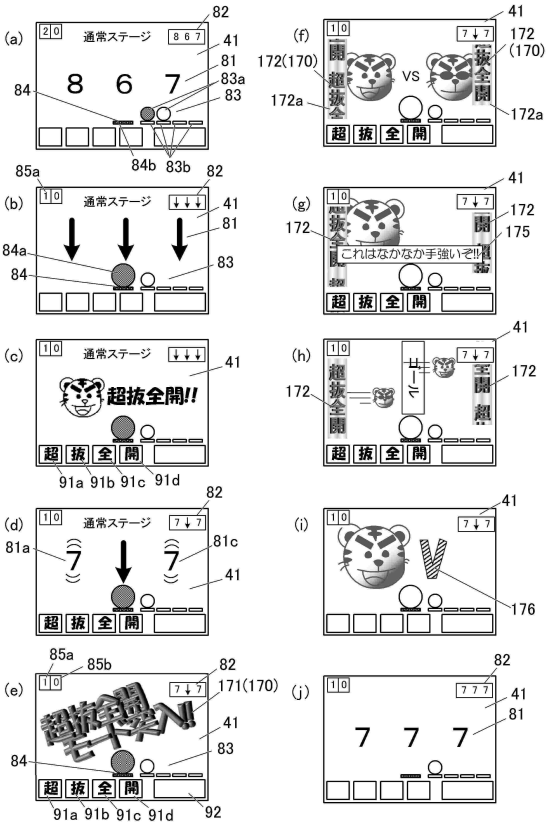
【図４１】

	1番人気	2番人気	3番人気	4番人気	5番人気	第3信頼度
パターン1	A	B	X	C	D	10%
パターン2	A	C	X	B	D	10%
パターン3	B	A	X	C	D	15%
パターン4	B	C	X	A	D	15%
パターン5	C	A	X	B	D	20%
パターン6	C	B	X	A	D	20%
パターン7	A	X	B	C	D	30%
パターン8	A	X	C	B	D	30%
パターン9	B	X	A	C	D	35%
パターン10	B	X	C	A	D	35%
パターン11	C	X	A	B	D	40%
パターン12	C	X	B	A	D	40%
パターン13	D	X	A	B	C	100%
パターン14	X	A	B	C	D	100%
パターン15	A	B	C	D	X	100%（ストック確定）

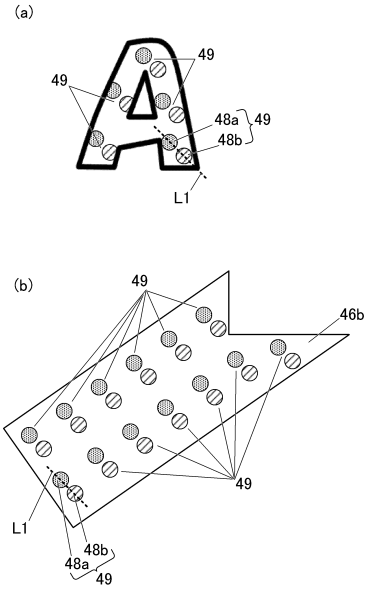
【図４２】



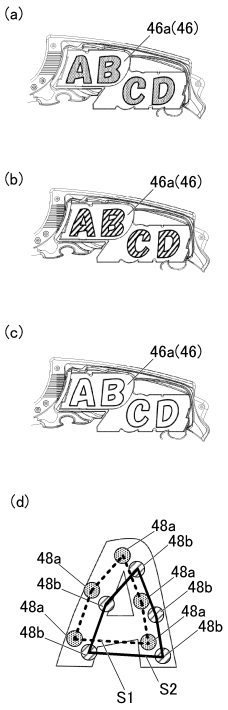
【図４３】



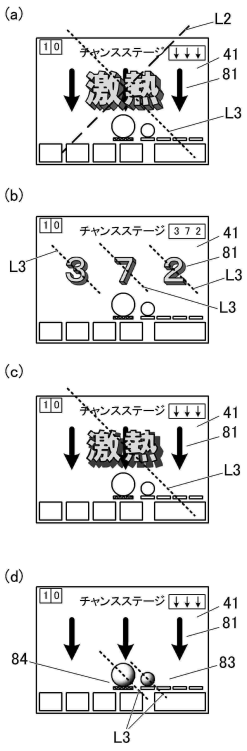
【図４４】



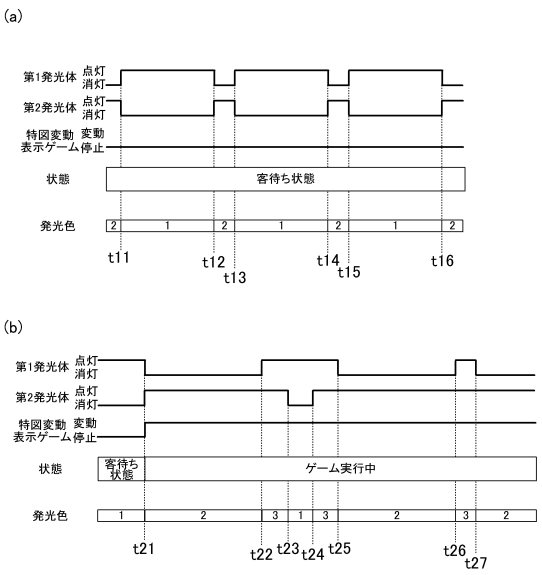
【図４５】



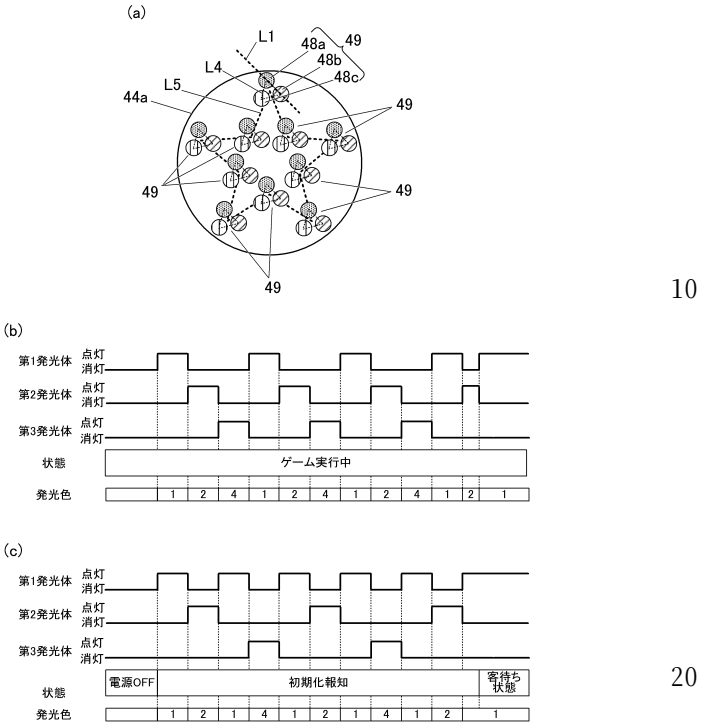
【図４６】



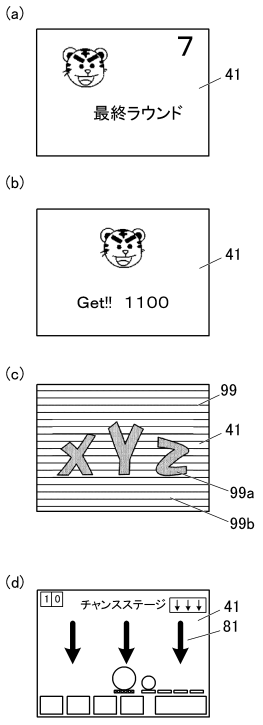
【図４７】


(a)
第1発光体 点灯 消灯
第2発光体 点灯 消灯
特図変動 表示ゲーム 変動 停止
状態
客待ち状態
発光色
t11
t12
t13
t14
t15
t16
(b)
第1発光体 点灯 消灯
第2発光体 点灯 消灯
特図変動 表示ゲーム 変動 停止
状態
客待ち状態
ゲーム実行中
発光色
t21
t22
t23
t24
t25
t26
t27

【図４８】


(a)
L1
48a
49
48b
L4
48c
L5
44a
49
49
49
49
(b)
第1発光体 点灯 消灯
第2発光体 点灯 消灯
第3発光体 点灯 消灯
状態
ゲーム実行中
発光色
(c)
第1発光体 点灯 消灯
第2発光体 点灯 消灯
第3発光体 点灯 消灯
状態
電源OFF
初期化報知
客待ち状態
発光色

【図４９】


(a)
7
41
最終ラウンド
(b)
41
Get!! 1100
(c)
99
41
99a
99b
(d)
チャンスステージ
41
81