(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2020-137749
(P2020-137749A)
(43)公開日　令和2年9月3日(2020.9.3)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 3　ＯＬ　（全 189 頁）

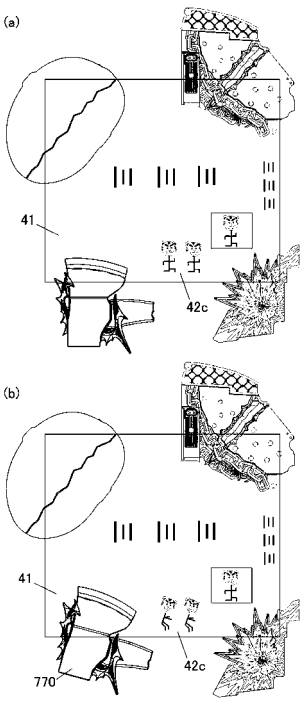
(21)出願番号　特願2019-35175(P2019-35175)
(22)出願日　平成31年2月28日(2019.2.28)

(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
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　110001254
特許業務法人光陽国際特許事務所
(72)発明者　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 EB78
2C333 AA11 CA50 CA60 CA76 CA77
EA04 EA10 GA01

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を高める。
【解決手段】可動部材７７０を初期位置と動作位置との間で駆動する可動演出装置（下演出装置４４ｄ）と、始動入賞口（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始動記憶を記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）とを備える。また、制御手段（演出制御装置３００）は、始動記憶に関する情報を示す保留表示と、実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を表示装置４１に表示可能であり、可動部材７７０の動作に伴い、保留表示と、実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であり、可動演出装置は、可動部材７７０を動作位置方向へ付勢する第１付勢手段７７５と、可動部材７７０を初期位置方向へ付勢する第２付勢手段７５５とを備える。
【選択図】図９８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、
遊技に関する制御を行う制御手段と、
遊技に関する情報を表示可能な表示装置と、
駆動源の駆動力によって、可動部材を初期位置と動作位置との間で駆動することが可能な可動演出装置と、
始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利を始動記憶として記憶する始動記憶手段と、を備え、
前記制御手段は、
前記始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を前記表示装置に表示可能であるとともに、
実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を前記表示装置に表示可能であり、
前記可動部材の動作に伴い、前記保留表示と、前記実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であり、
前記可動演出装置は、
前記可動部材を前記動作位置へ向かう方向へ付勢する第１付勢手段と、
前記可動部材を前記初期位置へ向かう方向へ付勢する第２付勢手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第１付勢手段は、前記可動部材に常時接触するように設けられ、
前記第２付勢手段は、前記可動部材が前記初期位置から動作した場合にのみ接触可能なように設けられていることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記第１付勢手段は、前記可動部材が前記初期位置にある場合に最も付勢力が強くなるように設けられ、
前記第２付勢手段は、前記可動部材が前記動作位置にある場合に最も付勢力が強くなるように設けられていることを特徴とする請求項１又は２に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機においては、動作により遊技を演出するための可動演出装置を備えた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２０１２－８１０３０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の可動演出装置を用いた演出では遊技の興趣を十分に高めることができなかった。本発明の目的は、遊技の興趣を高めることである。
【課題を解決するための手段】

【０００５】
以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、
所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、
遊技に関する制御を行う制御手段と、
遊技に関する情報を表示可能な表示装置と、
駆動源の駆動力によって、可動部材を初期位置と動作位置との間で駆動することが可能な可動演出装置と、
始動入賞口への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利を始動記憶として記憶する始動記憶手段と、を備え、
前記制御手段は、
前記始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を前記表示装置に表示可能であるとともに、
実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を前記表示装置に表示可能であり、
前記可動部材の動作に伴い、前記保留表示と、前記実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であり、
前記可動演出装置は、
前記可動部材を前記動作位置へ向かう方向へ付勢する第１付勢手段と、
前記可動部材を前記初期位置へ向かう方向へ付勢する第２付勢手段と、を備えることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技の興趣を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図２】遊技盤の正面図である。
【図３】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図４】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図５】特別結果の構成を説明する図である。
【図６】特別遊技状態における動作態様を説明する図である。
【図７】特別遊技状態における動作態様を説明する図である。
【図８】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図９】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図１０】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図１１】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図１２】確率設定変更／確認処理を説明するフローチャートである。
【図１３】性能表示装置における表示を説明する図である。
【図１４】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図１５】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１６】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１７】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。
【図１８】先読み大当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図１９】特図１ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図２０】特図２ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図２１】特図２ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図２２】特図１普段処理を説明するフローチャートである。
【図２３】特図２普段処理を説明するフローチャートである。

【図２４】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２５】転落抽選処理を説明するフローチャートである。
【図２６】大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理を説明するフローチャートである。
【図２７】大当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２８】小当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２９】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３０】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３１】特図１情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図３２】特図２情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図３３】特図１変動パターン設定処理を説明するフローチャートである。
【図３４】特図２変動パターン設定処理を説明するフローチャートである。
【図３５】変動開始情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図３６】時間短縮変動回数更新処理を説明するフローチャートである。
【図３７】特図１変動中処理を説明するフローチャートである。
【図３８】特図２変動中処理を説明するフローチャートである。
【図３９】特図１表示中処理を説明するフローチャートである。
【図４０】特図２表示中処理を説明するフローチャートである。
【図４１】特図２表示中処理を説明するフローチャートである。
【図４２】ファンファーレ/インターバル中処理を説明するフローチャートである。
【図４３】ファンファーレ/インターバル中処理を説明するフローチャートである。
【図４４】特図１大当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図４５】特図２大当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図４６】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４７】大当り終了設定処理３を説明するフローチャートである。
【図４８】小当りファンファーレ中処理を説明するフローチャートである。
【図４９】特図２小当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図５０】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５１】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５２】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５３】変動系コマンド処理を説明するフローチャートである。
【図５４】変動演出設定処理を説明するフローチャートである。
【図５５】小当り種類が複数種類ある場合を説明する図である。
【図５６】小当り図柄を説明する図である。
【図５７】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図５８】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図５９】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６０】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６１】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６２】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６３】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６４】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６５】小当り図柄差替演出を説明する図である。
【図６６】役物演出を説明する図である。
【図６７】役物演出を説明する図である。
【図６８】役物演出を説明する図である。
【図６９】役物演出を説明する図である。
【図７０】役物演出を説明する図である。

【図７１】役物演出を説明する図である。
【図７２】役物演出を説明する図である。
【図７３】発光演出を説明する図である。
【図７４】演出手段を用いた特定演出を説明する図である。
【図７５】第２実施形態の遊技盤の正面図である。
【図７６】遊技盤の正面図であって左上演出装置、下演出装置が動作した状態を示す図である。
【図７７】遊技盤の正面図であって上演出装置が動作した状態を示す図である。
【図７８】遊技盤の分解斜視図である。
【図７９】下役物ユニットの分解斜視図である。
【図８０】下演出装置の分解斜視図である。
【図８１】可動部材の分解斜視図である。
【図８２】可動部材の正面図である。
【図８３】可動部材の上面図である。
【図８４】可動部材の斜視図である。
【図８５】可動部材が初期位置にある状態での下演出装置の正面図である。
【図８６】可動部材が初期位置にある状態での下演出装置の前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図８７】可動部材が初期位置にある状態での可動部材の裏面図である。
【図８８】可動部材が動作位置にある状態での下演出装置の正面図である。
【図８９】可動部材が動作位置にある状態での下演出装置の前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図９０】可動部材が動作位置にある状態での可動部材の裏面図である。
【図９１】下演出装置に遊技球が落下した状態を示す図であって、（ａ）上面図、（ｂ）斜視図である。
【図９２】下演出装置に遊技球が落下した状態での前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図９３】下演出装置に遊技球が落下した状態での前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図９４】下演出装置に遊技球が落下した状態での前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図９５】下演出装置に遊技球が落下した状態での前カバー部材を省略した図であって、（ａ）正面図、（ｂ）斜視図である。
【図９６】下演出装置の斜視図である。
【図９７】演出の一例を説明する図である。
【図９８】演出の一例を説明する図である。
【図９９】演出の一例を説明する図である。
【図１００】演出の一例を説明する図である。
【図１０１】演出の一例を説明する図である。
【図１０２】演出の一例を説明する図である。
【図１０３】演出の一例を説明する図である。
【図１０４】演出の一例を説明する図である。
【図１０５】演出の一例を説明する図である。
【図１０６】演出の一例を説明する図である。
【図１０７】演出の一例を説明する図である。
【図１０８】演出の一例を説明する図である。
【図１０９】演出の一例を説明する図である。
【図１１０】演出の一例を説明する図である。
【図１１１】演出の一例を説明する図である。
【図１１２】演出の一例を説明する図である。

【図１１３】演出の一例を説明する図である。
【図１１４】（ａ）識別情報を説明する図、（ｂ）特別結果態様を説明する図である。
【図１１５】はずれ結果態様を説明する図である。
【図１１６】特定演出の一例を説明する図である。
【図１１７】（ａ）特定期間におけるはずれ結果態様の導出パターンを説明する図、（ｂ）通常変動表示と擬似連変動表示の関係を説明する図である。
【図１１８】特定演出の一例を説明する図である。
【図１１９】第２実施形態の第１変形例での特定演出の一例を説明する図である。
【図１２０】第２実施形態の第２変形例での結果態様の導出の一例を説明する図である。
【図１２１】第２実施形態の第３変形例での結果態様の導出の一例を説明する図である。
【図１２２】第２実施形態の第３変形例での特定演出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２参照）は前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠１５（透明板保持枠）が取り付けられている。
【０００９】
また、ガラス枠１５の左右には内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置１８や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）１９ａ、スピーカ（下スピーカ）１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。
【００１０】
また、前面枠１２の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿２１（貯留皿）、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３及び打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａを内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５の上面（押圧面）には、遊技者からの接触操作入力を受け付けるためのタッチパネル２９が設けられている。さらに、前面枠１２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。
なお、本実施形態ではタッチパネル２９を演出ボタン２５と一体的に設けたが、タッチパネル２９は、演出ボタン２５と別体であってもよく、例えば、演出ボタン２５の近傍にサブ表示装置を設け、そのサブ表示装置の表示面にタッチパネル２９を設けてもよい。
【００１１】
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球貸ボタン２７、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン２８、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この実施形態の遊技機１０においては、遊技者が操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５やタッチパネル２９を操作することによって、表示装置４１（図２参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【００１２】
次に、図２を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図２は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。
図２に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体８０を備える。遊技盤本体８０は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体８０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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。
【００１５】
センターケース４０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。この盤演出装置４４は、図２に示す状態から下方へ向けて動作可能となっている。
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３参照）が設けられている。遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。
【００１６】
センターケース４０の左下方の遊技領域３２には、二つの一般入賞口３５が配置されており、センターケース４０の右下方の遊技領域３２には、一つの一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５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３参照）によって検出される。
【００１７】
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３参照）によって検出される。
【００１８】
センターケース４０の右部には、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３参照）によって検出される。

普通変動入賞装置３７は、可動部材（図示省略）を備えており、この可動部材は、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３参照）によって、普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【００１９】

なお、本実施形態において、普通変動入賞装置３７の可動部材は、普電ソレノイド３７ｃによって前後方向に進退（スライド）することで開閉する所謂ベロ型の普通電動役物であるが、普通変動入賞装置３７の可動部材は、これに限定されない。普通変動入賞装置３７の可動部材は、例えば、普電ソレノイド３７ｃによって上端側が手前側に倒れる方向に回動することで開放するアタッカ形式の普通電動役物であっても良いし、普電ソレノイド３７ｃによって逆「ハ」の字状に開放するチューリップ型の普通電動役物であっても良い。

また、普通変動入賞装置３７は、可動部材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。

【００２０】

センターケース４０の右方の遊技領域３２のうち、普図始動ゲート３４と普通変動入賞装置３７との間には、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第１特別変動入賞装置（上大入賞口）３８が設けられている。第１特別変動入賞装置３８は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第１特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって、上大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、上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。第１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３参照）によって検出される。

【００２１】

上大入賞口の内部（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３参照）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３参照）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、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される。

【００２２】

また、上大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに第１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３参照）が設けられている。上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（上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（上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上大入賞口の開放が行われないようになっている。

【００２３】

センターケース４０の下方の遊技領域３２のうち、始動入賞口３６の右方には、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第２特別変動入賞装置（下大入賞口）３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、下大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって、下大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第２特別変動入賞装置３９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）３９ａ（図３参照）によって検出される。
【００２４】
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。
【００２５】
一括表示装置５０は、７セグメント型の表示器（ＬＥＤランプ）等で構成された特図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、ＬＥＤランプで構成された特図１変動表示ゲームの始動記憶数報知用の第１記憶表示部５３と、ＬＥＤランプで構成された特図２変動表示ゲームの始動記憶数報知用の第２記憶表示部５４とを備える。
【００２６】
また、一括表示装置５０には、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３８，３９の開閉回数）を表示するラウンド表示部５５、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５６、特図変動表示ゲームの確率状態（高確率状態又は低確率状態）を報知する確率表示部５７が設けられている。なお、一括表示装置５０には、遊技機１０の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する確率状態表示部、大当りが発生すると点灯して大当り発生を報知する表示部（表示器）等が設けられていてもよい。
更に、普図変動表示ゲームを表示する普図表示部５８や、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の記憶表示部５９、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する時短状態報知部６０等が設けられている。
【００２７】
特図１表示器５１と特図２表示器５２における特図変動表示ゲームは、例えば変動表示ゲームの実行中、すなわち、表示装置４１において飾り特図変動表示ゲームを行っている間は、中央のセグメントを点滅駆動させて変動中であることを表示する。点滅周期は、例えば１００ｍ秒に設定されている。なお、本実施形態の場合、特図１表示器５１における特図１変動表示ゲームにおいては、中央のセグメントに加えて７セグの右方下側に設けられた８番目のセグメントも点滅駆動させて変動中であることを表示するようにし、特図１と特図２との区別が可能なように構成されている。そして、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様として例えば中央のセグメント（特図１であれば加えて右方下側の８番目のセグメント）を点灯状態にし、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてはずれの結果態様以外の結果態様（例えば数字や記号）を点灯状態にしてゲーム結果を表示する。
【００２８】
第１記憶表示部５３は、特図１表示器５１の変動開始条件となる始動入賞口３６への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を複数のＬＥＤの消灯、点灯（点滅）により表示する。
第２記憶表示部５４は、特図２表示器５２の変動開始条件となる普通変動入賞装置３７への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を複数のＬＥＤの消灯、点灯（点滅）により表示する。
ラウンド表示部５５はＬＥＤランプ等で構成され、特別遊技状態中でない場合には全てのＬＥＤを消灯状態にし、特別遊技状態中には特別結果に応じて選択されたラウンド数に対応してＬＥＤを点灯状態にする。なお、ラウンド表示部５５は７セグメント型の表示器で構成してもよい。
【００２９】
第１遊技状態表示部５６はＬＥＤランプ等で構成され、例えば右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（通常打ち時）には全てのＬＥＤを消灯状態にし

、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）には全てのＬＥＤを点灯状態にする。
確率表示部５７はＬＥＤランプ等で構成され、例えば大当りの確率状態が低確率状態（通常確率状態）の場合には全てのＬＥＤを消灯状態にし、大当りの確率状態が高確率状態（確変状態）の場合には全てのＬＥＤを点灯状態にする。
【００３０】
図３は、本実施形態のパチンコ遊技機１０の制御システムのブロック図である。
遊技機１０は遊技制御装置１００を備え、遊技制御装置１００は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）１１１を有するＣＰＵ部１１０と、入力ポートを有する入力部１２０と、出力ポートやドライバなどを有する出力部１３０と、ＣＰＵ部１１０と入力部１２０と出力部１３０との間を接続するデータバス１４０などからなる。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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。
【００３５】
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。

【００３６】

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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

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

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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、第１特別変動入賞装置３８内の大入賞口スイッチ３８ａ、第２特別変動入賞装置３９内の大入賞口スイッチ３９ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、第１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。

【００４６】

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，３９ａ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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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

【００５６】

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。

【００５７】

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。
【００５８】
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。
【００５９】
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。
【００６０】
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。
【００６１】
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、第１特別変動入賞装置３８を開成させる第１大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド１）３８ｂ、第２特別変動入賞装置３９を開成させる第２大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド２）３９ｂ、第１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。
【００６２】
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。
【００６３】
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，３９ｂ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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。

【００６７】

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，３９ａ、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。

【００６８】

次に、図４を用いて、演出制御装置３００の構成について説明する。

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

【００６９】
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。
【００７０】
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。
【００７１】
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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。
【００７５】
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。

【００７６】

また、演出制御装置３００には、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する盤装飾装置４６を駆動制御する盤装飾ＬＥＤ制御回路３３２、ガラス枠１５に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば枠装飾装置１８等）を駆動制御する枠装飾ＬＥＤ制御回路３３３、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられている盤演出装置４４（例えば表示装置４１における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路３３４が設けられている。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。

【００７７】

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

【００７８】

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。

【００７９】

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。

【００８０】

図５には、大当り確率、転落確率、小当り確率、大当りに当選した場合の大当り種類の振分確率を示した。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３８，３９を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（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。

【００８１】

大当り（第１特別結果）となる確率である大当り確率の値（確率値）は特図１と特図２で共通であり、低確率状態での確率値と高確率状態での確率値はそれぞれ図５（ａ）に示すような確率値となっている。

なお、本実施形態では、図５（ａ）に示すように、“設定１”～“設定６”の全てに高確率状態での確率値として同一の確率値が割り当てられているが、異なる確率値が割り当てられていても良い。すなわち、高確率状態での確率値は、多段階に切り替え可能であっても良い。

また、本実施形態では、図５（ａ）に示すように、“設定１”と“設定２”に低確率状態での確率値として同一の確率値が割り当てられているが、異なる確率値が割り当てられていても良い。“設定３”と“設定４”、“設定５”と“設定６”についても同様である。すなわち、低確率状態での確率値は、多段階に切り替え可能であれば、その段数は限定されない。また、“設定１”～“設定６”の全てに低確率状態での確率値として同一の確率値が割り当てられていても良い。すなわち、低確率状態での確率値は、多段階に切り替え不可能であっても良い。

【００８２】

また、割り当てられた低確率状態での確率値が同一の“設定１”と“設定２”で、演出振り分け等を異ならせても良い。“設定３”と“設定４”、“設定５”と“設定６”についても同様である。

また、本実施形態では、図５（ａ）に示すように、３種類の確率値（低確率状態での確率値及び高確率状態での確率値）に対し６つの確率設定値（“設定１”～“設定６”）を割り当てているが、例えば、３種類の確率値に対し３つの確率設定値（例えば“設定１”～“設定３”）を割り当てて残り３つの確率設定値（例えば“設定４”～“設定６”）は不使用としても良い。

【００８３】

本実施形態の遊技機では、大当りに基づく特別遊技状態（第１特別遊技状態）において第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出されること（Ｖ通過）により、当該特別遊技状態の終了後に高確率状態となり、特図変動表示ゲームの実行毎に行われる転落抽選に当選すると低確率状態となるように構成されている。転落抽選に当選する確率は図５（ｂ）に示すような確率となっている。

また、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【００８４】

小当り（第２特別結果）となる確率である小当り確率は図５（ｃ）に示すような確率となっている。この小当り確率は特図１よりも特図２の方が高くなっている。また、小当り確率は遊技状態や大当り確率にかかわらず常に一定である。大当りと小当りの抽選においては大当りと小当りは重複して当選しない。なお、本実施形態では、小当りを特図１に設けず特図２のみに設けるようにした、すなわち特図１の小当り確率は０であるが、これに限定されず、例えば、小当りを特図１と特図２の両方に設けても良い。また、小当りを特図１と特図２の両方に設ける場合、小当り確率は、特図１と特図２とで同じであっても良いし、特図１よりも特図２の方が高くても良いし、特図２よりも特図１の方が高くても良い。

【００８５】

また、図５（ｄ）には特図１と特図２で選択可能な大当り種類と、各大当り種類の振分確率を示した。

特図１変動表示ゲームでの大当り（第１特別結果）の種類には、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りと１０Ｒ通常大当りの３種類がある。同様に、特図２変動表示ゲームでの大当り（第１特別結果）の種類には、１０Ｒ確変大当りと４Ｒ確変大当りと１０Ｒ通常大当りの３種類がある。これらの大当り種類は大当り図柄乱数に基づき選択される。各大当り種類の数字は実質ラウンド数を示し、確変とは特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性が高く特別遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）となりやすいことを示し、通常とは特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性が低く特別遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）となりにくいことを示している。

ここで、実質ラウンド数とは、特別変動入賞装置３８，３９の開放によって実際に入賞球が発生するような開放制御を行うラウンド数のことである。なお、各大当り種類の数字は、大当り時のラウンド数（実質ラウンド数＋特別変動入賞装置３８，３９の開放時間が短く実際には入賞球が発生しないような開放制御を行うラウンド数）であっても良い。

【００８６】

また、確変大当りよりも特定領域に遊技球が流入する可能性が低いが通常大当りよりも特定領域に遊技球が流入する可能性が高い第１特別結果を設けても良い。

また、本実施形態の遊技機では、特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入するか否かにより高確率状態となるか否かが決定されるので、大当り種類が確変であっても特定領域に遊技球が流入しなければ高確率状態とはならず、大当り種類が通常であっても特定領域に遊技球が流入すれば高確率状態となる。

【００８７】

図６（ａ）～（ｃ）には、各大当り種類での各ラウンドにおける開放態様を示した。なお、開放態様の詳細は図７に示している。

図６（ａ）に示すように１０Ｒ確変大当りでは、１ラウンド目で第１特別変動入賞装置３８を開放するとともに特定領域（確変作動領域）を開放するＶありロング開放を行う。Ｖありロング開放は特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性の高い開放態様である。そして、２ラウンド目以降は第１特別変動入賞装置３８を開放するが特定領域は開放しないＶなしロング開放を行う。

図６（ｂ）に示すように４Ｒ確変大当りでは、１ラウンド目で第１特別変動入賞装置３８を開放するとともに特定領域（確変作動領域）を開放するＶありロング開放を行う。そして、２ラウンド目から４ラウンド目までは第１特別変動入賞装置３８を開放するが特定領域は開放しないＶなしロング開放を行い、５ラウンド目以降は第１特別変動入賞装置３８を開放するが特定領域は開放しないＶなしショート開放を行う。Ｖなしショート開放は大入賞口に遊技球が流入する可能性がＶなしロング開放よりも低い開放態様である。すなわち、Ｖなしロング開放は実際に入賞球が発生するような開放態様であり、Ｖなしショート開放は開放時間が短く実際には入賞球が発生しないような開放態様である。

【００８８】

図６（ｃ）に示すように１０Ｒ通常大当りでは、１ラウンド目で第１特別変動入賞装置３８を開放するとともに特定領域（確変作動領域）を開放するＶありショート開放を行う。Ｖありショート開放は特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性がＶありロング開放よりも低い開放態様である。そして、２ラウンド目以降は第１特別変動入賞装置３８を開放するＶなしロング開放を行う。

特定領域（確変作動領域）へ遊技球が流入可能とされるのは１ラウンド目に行われるＶありロング開放及びＶありショート開放のみである。すなわち、本実施形態の遊技機では、特定領域に遊技球が流入する可能性があるラウンドである特定ラウンドは１ラウンド目である。なお、特定ラウンドは、１ラウンド目に限定されず適宜変更可能である。また、特定ラウンドは、１ラウンド目と５ラウンド目など、複数回あっても良い。

【００８９】

図７（ａ）に示すようにＶなしロング開放では、ラウンドの開始に伴い第１特別変動入

賞装置３８を開放し（ｔ１１）、２５０００ｍ秒の開放可能時間が経過するか所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するかの何れかの条件が成立すると第１特別変動入賞装置３８を閉鎖してラウンドを終了する（ｔ１２）。その後、上大入賞口残存球処理時間が開始され（ｔ１２）、上大入賞口残存球処理時間が終了するとインターバル時間が開始され（ｔ１３）、インターバル時間が終了すると次ラウンドが開始される（ｔ１４）。なお、最終ラウンドである場合はラウンドの終了に伴い残存球処理時間が設定され、その後エンディング時間が設定される。

【００９０】

図７（ｂ）に示すようにＶありロング開放では、ラウンドの開始に伴い第１特別変動入賞装置３８を開放する（ｔ３１）。さらに、ラウンドの開始に伴いレバーソレノイド３８ｆをＯＮ状態とするとともに、特定領域スイッチ３８ｄを有効とする。レバーソレノイド３８ｆがＯＦＦである状態ではレバー部材が特定領域を覆って遊技球が流入できない状態となり、レバーソレノイド３８ｆがＯＮである状態ではレバー部材が特定領域から退避して遊技球が流入可能な状態となる。また、特定領域スイッチ３８ｄが有効である状態とは、特定領域スイッチ３８ｄでの遊技球の検出を有効なものとして扱う状態である。これに対して特定領域スイッチ３８ｄが無効である状態は、特定領域スイッチ３８ｄでの遊技球の検出があっても無効なものとして扱う状態である。

【００９１】

レバーソレノイド３８ｆはラウンドの開始から６４ｍ秒経過することでＯＦＦ状態となる（ｔ３２）。そして、レバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となってから１００ｍ秒経過すると特定領域スイッチ３８ｄが無効となる（ｔ３３）。すなわち、第１特別変動入賞装置３８が開放した直後に入賞した遊技球は特定領域に流入する可能性がある。

【００９２】

ラウンドの開始から２００ｍ秒経過すると第１特別変動入賞装置３８が閉鎖される（ｔ３４）。そして、２７００ｍ秒経過すると再び第１特別変動入賞装置３８が開放される（ｔ３５）、２５０００ｍ秒の開放可能時間が経過するか所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するかの何れかの条件が成立すると第１特別変動入賞装置３８を閉鎖してラウンドが終了する（ｔ３９）。その後、上大入賞口残存球処理時間が開始され（ｔ３９）、上大入賞口残存球処理時間が終了するとインターバル時間が開始され（ｔ４１）インターバル時間が終了すると次ラウンドが開始される（ｔ４２）。なお、最終ラウンドである場合はラウンドの終了に伴い残存球処理時間が設定され、その後エンディング時間が設定される。

【００９３】

また、第１特別変動入賞装置３８の２回目の開放（ｔ３５）の後、レバーソレノイド３８ｆも所定の時間に亘りＯＮ状態となる（ｔ３６～ｔ３７、ｔ３８～ｔ３９）。また、特定領域スイッチ３８ｄも有効となる（ｔ３６）。この第１特別変動入賞装置３８の２回目の開放は十分に長い時間の開放であるとともに、レバーソレノイド３８ｆのＯＮ状態も長時間継続するので、ほぼ確実に特定領域に遊技球が流入することとなる。よって、大当り種類が確変である場合はほぼ確実に高確率状態となる。

【００９４】

また、レバーソレノイド３８ｆは第１特別変動入賞装置３８が閉鎖した後も所定の時間に亘りＯＮ状態とすることが可能であり（ｔ４０～ｔ４３）、閉鎖間際に第１特別変動入賞装置３８に流入した遊技球についても特定領域への流入が可能となっている。なお、開放可能時間の経過又は所定個数の遊技球が入賞することにより第１特別変動入賞装置３８が閉鎖し、当該第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球が上大入賞口残存球処理時間内に全て排出された場合には、残存球処理時間の終了（ｔ４１）に伴いレバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となって動作を終了するとともに、特定領域スイッチ３８ｄが無効となる。

【００９５】

また、開放可能時間の経過又は所定個数の遊技球が入賞することにより第１特別変動入

賞装置３８が閉鎖し、第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球が上大入賞口残存球処理時間内に全て排出されなかった場合であって、レバーソレノイド３８ｆがＯＮ状態となる期間の終了（ｔ４３）までに全て排出された場合は、当該排出の完了時にレバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となって動作を終了するとともに、特定領域スイッチ３８ｄが無効となる。

また、開放可能時間の経過又は所定個数の遊技球が入賞することにより第１特別変動入賞装置３８が閉鎖し、第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球が上大入賞口残存球処理時間内に全て排出されなかった場合であって、レバーソレノイド３８ｆがＯＮ状態となる期間の終了（ｔ４３）までに全て排出されなかった場合は、レバーソレノイド３８ｆがＯＮ状態となる期間の終了（ｔ４３）をもってレバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となって動作を終了する。この場合には、レバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となってから（ｔ４３）、１００ｍ秒経過すると特定領域スイッチ３８ｄが無効となる（ｔ４４）。

【００９６】

図７（ｃ）に示すようにＶありショート開放では、Ｖありロング開放における第１特別変動入賞装置３８の１回目の開放と同様の開放を行い（ｔ５１～ｔ５４）、当該開放が終了することに基づきラウンドを終了する（ｔ５４）。この第１特別変動入賞装置３８の開放は非常に短い時間の開放であるとともに、レバーソレノイド３８ｆのＯＮ状態も短時間であるので、特定領域に遊技球が流入する可能性は低い。よって大当り種類が通常である場合に高確率状態となることはまれである。

【００９７】

なお、レバーソレノイド３８ｆの動作及び特定領域スイッチ３８ｄの有効、無効の切り替えは、第１特別変動入賞装置３８内に遊技球が残存している限りはＶありロング開放の場合と同じ動作を行う（ｔ５５～ｔ６３）。よって、上大入賞口残存球処理時間が経過しても第１特別変動入賞装置３８内に遊技球が残存している場合は、当該残存球の排出が完了した時点でレバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となって動作を終了するとともに、特定領域スイッチ３８ｄが無効となる。また、レバーソレノイド３８ｆがＯＮ状態となる期間の終了（ｔ６２）までに全ての遊技球が排出されなかった場合は、レバーソレノイド３８ｆがＯＮ状態となる期間の終了（ｔ６２）をもってレバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となって動作を終了し、レバーソレノイド３８ｆがＯＦＦ状態となってから（ｔ６２）、１００ｍ秒経過すると特定領域スイッチ３８ｄが無効となる（ｔ６３）。

【００９８】

また、図７（ｂ）に示すＶありロング開放における第１特別変動入賞装置３８の１回目の開放（ｔ３１～ｔ３４）や、図７（ｃ）に示したＶありショート開放における第１特別変動入賞装置３８の開放（ｔ５１～ｔ５４）は、第１特別変動入賞装置３８に遊技球を最低でも１個は入賞させることができる程度の開放時間とする。

【００９９】

図７（ｄ）に示すようにＶなしショート開放では、ラウンドの開始に伴い第１特別変動入賞装置３８を開放し（ｔ７１）、２００ｍ秒の開放可能時間が経過するか所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するかの何れかの条件が成立すると第１特別変動入賞装置３８を閉鎖してラウンドを終了する（ｔ７２）。ただし、開放可能時間が短いため閉鎖条件となる所定個数の入賞が発生することは稀であり、開放可能時間の経過に伴い閉鎖されることがほとんどである。その後、上大入賞口残存球処理時間が開始され（ｔ７２）、上大入賞口残存球処理時間が終了するとインターバル時間が開始され（ｔ７３）、インターバル時間が終了すると次ラウンドが開始される（ｔ７４）。なお、最終ラウンドである場合はラウンドの終了に伴い残存球処理時間が設定され、その後エンディング時間が設定される。

【０１００】

また、図６（ｄ）には、第２特別遊技状態（小当りに基づく特別遊技状態）における開放態様を示した。第２特別遊技状態では、まず、小当りファンファーレ時間が開始され、小当りファンファーレ時間が終了すると、第２特別変動入賞装置３９が開放され、１６０

０ｍ秒の開放可能時間が経過するか所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するかの何れかの条件が成立すると第２特別変動入賞装置３９が閉鎖される。その後、小当り残存球処理時間が開始され、小当り残存球処理時間が終了すると、小当りエンディング時間が開始され、小当りエンディング時間が終了すると、第２特別遊技状態が終了する。なお、第２特別遊技状態における開放態様（開放時間と開放回数）は複数種類あっても良く、その場合、例えば、小当り図柄に基づいていずれの開放態様を設定（採用）するかを決定する。

【０１０１】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

次に、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８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特定遊技状態ＳＴ２、第２特定遊技状態ＳＴ３がある。なお、この他に特別遊技状態として、第１特別結果（大当り）に基づく第１特別遊技状態と第２特別結果（小当り）に基づく第２特別遊技状態があるがここでは省略する。各遊技状態では、遊技制御装置１００で制御されることとなる第１特別結果が導出される特図確率、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、以下の説明では、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、特図確率が低確率状態であり、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。また、演出態様を規定する演出モードは通常モードとされる。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。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。この通常遊技状態ＳＴ１では、特図２変動表示ゲームについて非常に長い変動時間が設定されるようになっている。これにより、特図２変動表示ゲームの実行が時間的に非効率的となり、通常遊技状態ＳＴ１における小当りの獲得を狙った特図２変動表示ゲームの実行を遊技者が選択しないようにしている。

【０１０４】

第２特定遊技状態ＳＴ３は、特図確率が基本的には低確率状態である。ただし、通常大当りに基づく特別遊技状態において第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入した場合（Ｖ通過ありの場合）は高確率状態となる。また、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や普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。演出態様を規定する演出モードはチャンスモードとされる。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。すなわち、特図２変動表示ゲームをメイン変動とし、特図１変動表示ゲームをイレギュラ

ー変動とするように設計されている。

【０１０５】

第１特定遊技状態ＳＴ２は、特図確率が高確率状態であり、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はなしとなり、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状態である。演出態様を規定する演出モードは小当りＲＵＳＨとされる。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。すなわち、特図２変動表示ゲームをメイン変動とし、特図１変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【０１０６】

なお、本実施形態では、普電サポートがある状態における普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を、普電サポートがない状態と同じ確率（通常確率）とするが、これに限定されず、普電サポートがある状態においては、普図確率を、通常確率（普図低確率状態）よりも高い高確率（普図高確率状態）とすることが可能である。

また、本実施形態において、普電サポートがない状態とは、普通変動入賞装置３７は開放するが、普電サポートがある状態よりも普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間が短い状態である。

【０１０７】

第１特定遊技状態ＳＴ２及び第２特定遊技状態ＳＴ３では、特図２変動表示ゲームの変動時間が通常遊技状態ＳＴ１の場合よりも短縮される時短状態となり、右打ちを行って普通変動入賞装置３７を狙い、特図２変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。特図２変動表示ゲームは特図１変動表示ゲームよりも小当りの確率が高く（本実施形態の場合、特図１の小当り確率は０）、かつ、大当りよりも小当りの方が当選する確率が高いため、第１特定遊技状態ＳＴ２及び第２特定遊技状態ＳＴ３では小当りが高頻度で発生する。

第２特定遊技状態ＳＴ３において特図変動表示ゲームの結果が小当りとなった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態でも普電サポートがある状態が継続し、第１特定遊技状態ＳＴ２において特図変動表示ゲームの結果が小当りとなった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態でも普電サポートがない状態が継続する。また、小当りに基づく特別遊技状態では、第２特別変動入賞装置３９は開放するが、第１特別変動入賞装置３８は開放しない（図６（ｄ）参照）。

【０１０８】

したがって、第２特定遊技状態ＳＴ３において特図変動表示ゲームの結果が小当りとなった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態において、右打ちされた遊技球の大部分は、普通変動入賞装置３７に入賞し、普通変動入賞装置３７の下方に配設されている第２特別変動入賞装置３９まで流下しない。よって、第２特定遊技状態ＳＴ３では、小当りが高頻度で発生するが、小当りにより遊技者の持球を増加させることが困難である。

一方、第１特定遊技状態ＳＴ２において特図変動表示ゲームの結果が小当りとなった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態において、右打ちされた遊技球の大部分は、普通変動入賞装置３７に入賞せずに、普通変動入賞装置３７の下方に配設されている第２特別変動入賞装置３９まで流下する。よって、第１特定遊技状態ＳＴ２では小当りにより遊技者の遊技球を増加させることが容易である。すなわち、第１特定遊技状態ＳＴ２では小当りが高頻度で発生して遊技者の持球が増加することから、演出モードは小当りＲＵＳＨと称するモードとされている。

【０１０９】

これら３つの遊技状態のうち、通常遊技状態ＳＴ１が最も遊技者にとって不利な状態である。第２特定遊技状態ＳＴ３は普電サポートがあ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る。第１特定遊技状態ＳＴ２は、高確率状態であり、さらに、小当りの頻発により遊技者の持球が増加する状態であるので、通常遊技状態ＳＴ１及び第２特定遊技状態ＳＴ３よりも遊技者にとって有利な状態である。

【０１１０】
遊技状態の移行は、第１特別結果の導出に基づく第１特別遊技状態が終了すること、規定ゲーム数を消化すること、低確率状態への移行抽選である転落抽選に当選することにより行われる。基本的には、確変大当りが導出されて第１特別遊技状態となり、当該第１特別遊技状態において第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合（Ｖ通過ありの場合）は、当該第１特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態ＳＴ２に移行する。一方、確変大当りが導出されて第１特別遊技状態となり、当該第１特別遊技状態において第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入しなかった場合（Ｖ通過なしの場合）は、当該第１特別遊技状態の終了後に通常遊技状態ＳＴ１に移行する。また、通常大当りが導出されて第１特別遊技状態となり、当該第１特別遊技状態においてＶ通過なしの場合は、当該第１特別遊技状態の終了後に第２特定遊技状態ＳＴ３（特図低確率の第２特定遊技状態ＳＴ３）に移行する。一方、通常大当りが導出されて第１特別遊技状態となり、当該第１特別遊技状態においてＶ通過ありの場合は、当該第１特別遊技状態の終了後に第２特定遊技状態ＳＴ３（特図高確率の第２特定遊技状態ＳＴ３）に移行する。
また、第２特定遊技状態ＳＴ３において特別遊技状態の終了から１００回（サポート回数）の特図変動表示ゲームを実行した場合は通常遊技状態ＳＴ１に移行する。また、第１特定遊技状態ＳＴ２において転落抽選に当選した場合は、通常遊技状態ＳＴ１に移行する。
【０１１１】
なお、以下の説明において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。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。
【０１１２】
本実施形態の遊技機１０では、図示しない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、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口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、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図３参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。
【０１１３】
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、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９、当該第２特別変動入賞装置３９の右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るようになっている。
【０１１４】
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ＲＯＭ１１１Ｂに普図始動記憶を１つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置５０の普図保留表示器５６に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【０１１５】

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。

【０１１６】

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部５８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、普図表示部５８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。

【０１１７】

普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示部５８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、０．５秒間又は１．７秒間）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、普図表示部５８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。

【０１１８】

また、始動入賞口３６への入賞球及び普通変動入賞装置３７への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａによって検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、始動入賞口３６への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第１始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第２始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶する。始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や大当り図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第１始動記憶や第２始動記憶としてＲＡＭ１１１Ｂに記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報知用の第１記憶表示部５３（特図１保留表示器）や第２記憶表示部５４（特図２保留表示器）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。

【０１１９】

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。特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームは同時に実行可能であるが、一方の特図変動表示ゲームの実行中に、他方の特図変動表示ゲームが第１特別結果（大当り）となった場合には、当該一方の特図変動表示ゲームを特別結果以外の結果（はずれ結果）として終了させるようにしている。また、一方の特図

変動表示ゲームの実行中に、他方の特図変動表示ゲームが第２特別結果（小当り）となった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態の終了まで当該一方の特図変動表示ゲームを中断するようにしている。

【０１２０】

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）の実行制御を行う第１実行制御手段をなす。また、遊技制御装置（遊技制御手段）１００は、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）の実行制御を行う第２実行制御手段をなす。

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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り、これらは別々の表示領域に表示される。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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

本実施形態の遊技機では特図２変動表示ゲームの方が小当りの確率が高い（特図１変動表示ゲームの小当りの確率が０である）が、通常遊技状態である場合には特図２変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が非常に長い（約１０分）長変動が選択される。これにより、通常遊技状態では特図２変動表示ゲームの実行が時間的に非効率的となり、通常遊技状態における小当りの獲得を狙った特図２変動表示ゲームの実行を遊技者が選択しないようにしている。よって、通常遊技状態では、左打ちを行って始動入賞口３６を狙い

、特図１変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。
なお、長変動の時間は約１０分としたがこれより長くても良いし、短くても良い（５分、５０分、１０時間など）。また、特図２変動表示ゲームの結果に応じて長変動の時間を異ならせても良い。具体的には、例えば、特図２変動表示ゲームの結果がはずれ又は小当りである場合には、当該特図２変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が約１０分の長変動が選択され、特図２変動表示ゲームの結果が大当りである場合には、当該特図２変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が約５分の長変動が選択されるようにしても良い。
【０１２６】
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９及び図１０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１１に示すタイマ割込み処理とからなる。
【０１２７】
〔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。
【０１２８】
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。
【０１２９】
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。
【０１３０】
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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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）。

【０１３３】

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ＣＰＵ１１Ａ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。

【０１３４】

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。

【０１３５】
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）。

【０１３６】
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）。これにより、性能表示装置１５３において、図１３（ｈ）に示すような表示が行われる。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。

【０１３７】
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１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。

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。

【０１３８】
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）。

【０１３９】
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。

【０１４０】
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。

【０１４１】
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。

【０１４２】
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１１）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９及び図１０）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。

【０１４３】
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１１）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。
【０１４４】
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。
【０１４５】
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。
【０１４６】
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。
【０１４７】
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。

【０１４８】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ１～ｎ）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数、小当り図柄乱数）、普図の当りを決定する乱数（当り乱数）、転落抽選に当選か否かを決定する乱数（転落抽選乱数））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。

【０１４９】

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

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。

【０１５０】

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Ｘ５０）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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

〔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１１のタイマ割込み処理が開始される。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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，３９ｂ、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。
【０１５８】
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。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，３９ａ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３８，３９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。
【０１５９】
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、第１特別変動入賞装置３８において、第１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、第１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。
【０１６０】
一方、異常排出発生中でない場合（ステップＸ１１０；Ｎ）には、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Ｘ１１１）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づき、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行う。そして、特図１変動表示ゲームに関する処理を行う特図１ゲーム処理（ステップＸ１１２）、特図２変動表示ゲームに関する処理を行う特図２ゲーム処理（ステップＸ１１３）、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。
【０１６１】
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）、性能表示モニタ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。

【０１６２】
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。
【０１６３】
〔確率設定変更／確認処理〕
図１２には、上述のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）を示した。この確率設定変更／確認処理では、まず、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が正常範囲（本実施形態では０～５の範囲）内であるか判定する（ステップＸ１３１）。
ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が正常範囲内である場合（ステップＸ１３１；Ｙ）には、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値（現在の確率設定値）に対応する確率設定値表示データを設定して（ステップＸ１３２）、当該確率設定値表示データを、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Ｘ１３４）。これにより、性能表示装置１５３において、図１３（ａ）～（ｆ）に示すような表示が行われる。
一方、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が正常範囲内でない場合（ステップＸ１３１；Ｎ）には、確率設定値表示データとして消灯データを設定して（ステップＸ１３３）、当該確率設定値表示データを、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Ｘ１３４）。これにより、性能表示装置１５３において、図１３（ｇ）に示すような表示が行われる。
【０１６４】
図１３に示すように、性能表示装置１５３は、左右に並んだ４つの７セグ表示器（７セグメント型の表示器）で構成されている。確率設定値変更モード中又は確率設定値確認モード中には、これら４つの７セグ表示器のうち、右端の７セグ表示器で現在の確率設定値を示し、残りの７セグ表示器で「ＳＥＴ」という文字を示すようになっている。
具体的には、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「０」である場合は現在の確率設定値が“設定１”であるため、図１３（ａ）に示すように右端の７セグ表示器に「１」が表示され、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「１」である場合は現在の確率設定値が“設定２”であるため、図１３（ｂ）に示すように右端の７セグ表示器に「２」が表示され、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「２」である場合は現在の確率設定値が“設定３”であるため、図１３（ｃ）に示すように右端の７セグ表示器に「３」が表示され、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「３」である場合は現在の確率設定値が“設定４”であるため、図１３（ｄ）に示すように右端の７セグ表示器に「４」が表示され、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「４」である場合は現在の確率設定値が“設定５”であるため、図１３（ｅ）に示すように右端の７セグ表示器に「５」が表示され、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「５」である場合は現在の確率設定値が“設定６”であるため、図１３（ｆ）に示すように右端の７セグ表示器に「６」が表示される。また、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が正常範囲外（異常値）である場合には、図１３（ｇ）に示すように右端の７セグ表示器が消灯状態となる。
例えば、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が「０」である場合には、確率設定値表示データとして、１桁目に「１」、２桁目に「Ｔ」、３桁目に「Ｅ」、４桁目に「Ｓ」を表示するよう指示する確率設定値表示データが第５ドライバ１３８ｅに出力される。
【０１６５】
次いで、セキュリティ信号制御タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＸ１３５）。なお、セキュリティ信号制御タイマの初期値はメイン処理のステップＸ３１において設定され、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「０」に設定されている。
次いで、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する（ステップＸ１３６）。ステップＸ１３６では、セキュリティ

信号制御タイマがタイムアップしているか否かにかかわらず、セキュリティ信号のオンデータが出力される。したがって、確率設定値変更モード中や確率設定値確認モード中（確率設定変更中フラグや確率設定確認中フラグがセットされている間）は、セキュリティ信号が出力され続けることとなる。

【０１６６】

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Ｘ１３７）、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Ｘ１３７；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、確率設定変更／確認処理を終了する。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Ｘ１３７；Ｙ）には、実行中の確率設定変更／確認処理が、遊技機１０の電源投入後最初のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理であるか判定する（ステップＸ１３８）。

【０１６７】

電源投入後最初のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理である場合（ステップＸ１３８；Ｙ）には、確率設定変更／確認処理を終了する。一方、電源投入後最初のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理でない場合（ステップＸ１３８；Ｎ）には、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの入力があるか判定する（ステップＸ１３９）。ステップＸ１３９では、直前の入力処理（ステップＸ１０３）でＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）が検知された場合に、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの入力があると判定する。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの入力がない場合（ステップＸ１３９；Ｎ）には、確率設定変更／確認処理を終了する。

【０１６８】

一方、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの入力がある場合（ステップＸ１３９；Ｙ）、すなわちＲＡＭ初期化スイッチ１１２が新たに操作された場合には、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値を０～５の範囲で＋１更新して（ステップＸ１４０）、確率設定変更／確認処理を終了する。ステップＸ１４０で更新された値（更新後の確率設定値）は、次回の確率設定変更／確認処理によって性能表示装置１５３に表示される。

なお、本実施形態では、図５（ａ）に示すように、３種類の確率値（低確率状態での確率値及び高確率状態での確率値）に対し“設定１”～“設定６”を割り当てているが、例えば、３種類の確率値（低確率状態での確率値及び高確率状態での確率値）に対し“設定１”～“設定３”を割り当てても良い。この場合、ステップＸ１４０では、ＲＷＭの確率設定値用の領域の値を０～２の範囲で＋１更新することとなる。

【０１６９】

遊技機１０の電源投入時に設定キースイッチ１５２及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作することで確率設定値変更モードに移行することができ、確率設定値変更モード中にＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作することで確率設定値を変更することができる。

ＲＡＭ初期化スイッチ１１２は押圧操作のみ可能であるため、確率設定値変更モードに移行するための移行操作と、確率設定値を変更するための変更操作とを区別することができない。したがって、確率設定値変更モード中も移行操作（当該確率設定値変更モードへの移行の起因となったＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作）が継続している場合、すなわち電源投入時からＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押されっぱなしである場合には、当該操作が移行操作であるにもかかわらず当該操作に応じて確率設定値が更新（変更）されてしまう。

【０１７０】

具体的には、タイマ割込み処理の入力処理（ステップＸ１０３）では、前回の入力処理で読み込んだＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態がオフ状態であり、今回の入力処理で読み込んだＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態がオン状態である場合に、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）が検知される。電源投入後最初のタイマ割込み処理における入力処理（ステップＸ１０３）では、電源遮断直前の入力処理が前回の入力処理となり、電源投入直後の入力処理が今回の入力処理となるが、電源遮断直前の入力処理で読み込んだＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態はオフ状態である可能

性が高い。すなわち、確率設定値変更モード中も移行操作が継続している場合には、電源投入後最初のタイマ割込み処理における入力処理（ステップＸ１０３）でＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）が検知される可能性が高い。したがって、この場合、電源投入後最初のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理でステップＸ１３９，１４０の処理を行うと、移行操作に基づきＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの入力があると判定されて、ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が更新されてしまう不都合が生じ得る。

【０１７１】

そこで、本実施形態では、このような不都合を回避するために、ステップＸ１３８の処理を行って、電源投入後最初のタイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理ではステップＸ１３９，Ｘ１４０の処理を行わないこととする。これにより、確率設定値の更新（変更）に関しては、電源投入時から継続しているＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作（すなわち、確率設定値変更モードへの移行の起因となったＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作）に基づく入力信号（立ち上がりエッジ）は無視されることになるため、意図せぬ更新を防ぐことができる。

【０１７２】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）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、第１操作部（設定キー操作部）及び第２操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうち一の確率設定値を記憶する記憶手段（遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ））と、遊技機の電源投入時における第１操作部及び第２操作部の操作に応答して、確率設定値を変更可能な確率設定値変更モードに移行するモード移行手段（遊技制御装置１００）と、確率設定値変更モード中における第２操作部の操作に応答して、記憶手段に記憶されている確率設定値（ＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値）を変更する設定変更手段（遊技制御装置１００）と、を備え、確率設定値変更モードに移行するための第２操作部の操作（移行操作）と、確率設定値を変更するための第２操作部の操作（変更操作）と、は同一操作（本実施形態の場合、押圧操作）であり、設定変更手段は、確率設定値変更モード中であっても、遊技機の電源投入時から継続している第２操作部の操作には応答しないよう構成されている。

したがって、遊技機の電源投入時に行う第２操作部の操作（移行操作）が確率設定値変更モードに移行した後も継続している場合には、その間は確率設定値が変更されないため、意図しない確率設定値の変更を防止することができる。

【０１７３】

〔始動口スイッチ監視処理〕

図１４には、上述のタイマ割込み処理における始動口スイッチ監視処理（ステップＸ１１１）を示した。この始動口スイッチ監視処理では、まず、始動口１（始動入賞口３６）入賞監視テーブルを準備し（ステップＸ４９１）、ハード乱数取得処理（ステップＸ４９２）を行う。そして、当該ハード乱数取得処理で始動入賞口３６への入賞に基づき大当り乱数を取得した場合に設定される始動口入賞あり情報があるか判定する（ステップＸ４９３）。

【０１７４】

始動入賞口３６への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されていない場合（ステップＸ４９３；Ｎ）には、ステップＸ４９９へ移行する。なお、この場合は始動口入賞なし情報が設定されている。

一方、始動入賞口３６への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されている場合（ステップＸ４９３；Ｙ）には、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか判定する（ステップＸ４９４）。そして、特図低確率＆時短なし中である場合（ステップＸ４９４；Ｙ）には、ステップＸ４９７へ移行する。また、特図低確率＆時短なし中でない場合（ステップＸ４９４；Ｎ）には、右打ち指示報知コマンドを準備し（ステップＸ４９５）、演出コマンド設定処理（ステップＸ４９６）を行う。

【０１７５】
演出制御装置３００では、右打ち指示報知コマンドを受信することに基づき、表示や音声等により遊技者に対して右打ちをするように指示する右打ち指示報知を行う。特定遊技状態中や特別遊技状態中である場合は右打ちの方が遊技者にとって有利であり、左打ちでなければ入賞しないようになっている始動入賞口３６で特定遊技状態中や特別遊技状態中において入賞を検出した場合に右打ち指示報知を行うようにしている。
【０１７６】
そして、始動口１による保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップＸ４９７）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップＸ４９８）を行う。次いで、始動口２（普通変動入賞装置３７）入賞監視テーブルを準備し（ステップＸ４９９）、ハード乱数取得処理（ステップＸ５００）を行って、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき大当り乱数を取得した場合に設定される始動口入賞あり情報があるか判定する（ステップＸ５０１）。
【０１７７】
普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されていない場合（ステップＸ５０１；Ｎ）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。なお、この場合は始動口入賞なし情報が設定されている。
一方、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動口入賞あり情報が設定されている場合（ステップＸ５０１；Ｙ）には、普電（普通変動入賞装置３７）が作動中であるか、すなわち普通変動入賞装置３７が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否か判定し（ステップＸ５０２）、普電が作動中である場合（ステップＸ５０２；Ｙ）には、ステップＸ５０４へ移行する。一方、普電が作動中でない場合（ステップＸ５０２；Ｎ）には、普電不正発生中であるか判定する（ステップＸ５０３）。
【０１７８】
普電不正発生中であるかの判定では、普通変動入賞装置３７への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば５個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置３７は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。
【０１７９】
普電不正発生中である場合（ステップＸ５０３；Ｙ）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第２始動記憶をそれ以上発生させないようにする。また、普電不正発生中でない場合（ステップＸ５０３；Ｎ）には、始動口２による保留の情報を設定するテーブルを準備し（ステップＸ５０４）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップＸ５０５）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。
【０１８０】
〔特図始動口スイッチ共通処理〕
図１５には、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップＸ４９８，Ｘ５０５）を示した。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。
【０１８１】
この特図始動口スイッチ共通処理では、まず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機１０の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップＸ５２１）、ロードした値を＋１更新して（ステップＸ５２２）、出力回数がオーバーフローするか判定する（ステップＸ５２３）。
出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＸ５２３；Ｎ）には、更新後の値をＲＷＭの始動口信号出力回数領域にセーブし（ステップＸ５２４）、監視対象の始動口スイ

ッチに対応する特図保留（始動記憶）数、すなわち更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値（ここでは４）未満か判定する（ステップＸ５２５）。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＸ５２３；Ｙ）には、ステップＸ５２５へ移行する。ここでは出力回数を２５５まで記憶できるが、上限まで記憶している場合には＋１更新によりループして０となってしまうため、更新後の値のセーブを行わない。

【０１８２】

そして、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Ｘ５２５；Ｎ）には、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。一方、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Ｘ５２５；Ｙ）には、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Ｘ５２６）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップＸ５２７）。次に、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Ｘ５２８）、ハード乱数取得処理で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Ｘ５２９）。

【０１８３】

その後、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出して準備し（ステップＸ５３０）、ＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＸ５３１）。次に、監視対象の始動口スイッチの転落抽選乱数を抽出して準備し（ステップＸ５３２）、ＲＷＭの転落抽選乱数格納領域にセーブする（ステップＸ５３３）。

次いで、始動口２（普通変動入賞装置３７）への入賞であるか判定し（ステップＸ５３４）、始動口２への入賞でない場合（ステップＸ５３４；Ｎ）には、ステップＸ５３７へ移行する。一方、始動口２への入賞である場合（ステップＸ５３４；Ｙ）には、小当り図柄乱数を抽出して準備し（ステップＸ５３５）、ＲＷＭの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＸ５３６）。

【０１８４】

そして、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（ステップＸ５３７）、先読み処理である特図保留情報判定処理（ステップＸ５３８）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Ｘ５３９）、演出コマンド設定処理（ステップＸ５４０）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。

すなわち、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ）が、始動入賞口３６への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し、該所定の乱数を第１始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な第１始動記憶手段をなす。また、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ）が、普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づき所定の乱数を抽出し、該所定の乱数を第２始動記憶として所定の上限数まで記憶可能な第２始動記憶手段をなす。

【０１８５】

〔特図保留情報判定処理〕

図１６及び図１７には、上述の特図始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップＸ５３８）を示した。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。

【０１８６】

この特図保留情報判定処理では、まず、大当り中（第１特別遊技状態中）であるか判定し（ステップＸ５４１）、大当り中である場合（ステップＸ５４１；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。一方、大当り中でない場合（ステップＸ５４１；Ｎ）には、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５２７にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、始動口１（始動入賞口３６）への入賞であるか判定する（ステップＸ５４２）。

【０１８７】

始動口１への入賞である場合（ステップＸ５４２；Ｙ）には、ステップＸ５４４へ移行して先読みを行う。一方、始動口１への入賞でない場合（ステップＸ５４２；Ｎ）には、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか判定する（ステップＸ５４３）。そ

して、特図低確率＆時短なし中である場合（ステップＸ５４３；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。すなわち、通常遊技状態である場合には特図２変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が非常に長い（約１０分）長変動が選択されるが、この場合には先読みを行わない。一方、特図低確率＆時短なし中でない場合（ステップＸ５４３；Ｎ）には、特図高確率中であるか判定する（ステップＸ５４４）。

【０１８８】

特図高確率中でない場合（ステップＸ５４４；Ｎ）には、ステップＸ５４８へ移行する。一方、特図高確率中である場合（ステップＸ５４４；Ｙ）には、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５３２にて準備した転落抽選乱数の値は転落当選の判定値の範囲内であるか判定する（ステップＸ５４５）。次いで、判定結果に対応する先読み転落抽選情報コマンドを準備し（ステップＸ５４６）、演出コマンド設定処理（ステップＸ５４７）を行って、低確率判定フラグを準備する（ステップＸ５４８）。

【０１８９】

そして、大当り乱数値が大当り判定値（大当り低確率判定値）と一致するか否かにより大当りであるか判定する先読み大当り判定処理（ステップＸ５４９）を行う。判定結果が大当りである場合（ステップＸ５５０；Ｙ）には、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＸ５５１）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５３０にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＸ５５２）、ステップＸ５５９へ移行する。一方、判定結果が大当りでない場合（ステップＸ５５０；Ｎ）には、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５２７にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、始動口２（普通変動入賞装置３７）への入賞であるか判定する（ステップＸ５５３）。

【０１９０】

始動口２への入賞でない場合（ステップＸ５５３；Ｎ）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＸ５５８）、ステップＸ５５９へ移行する。一方、始動口２への入賞である場合（ステップＸ５５３；Ｙ）には、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか判定する小当り判定処理（ステップＸ５５４）を行う。そして、判定結果が小当りである場合（ステップＸ５５５；Ｙ）には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＸ５５６）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５３５にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＸ５５７）、ステップＸ５５９へ移行する。一方、判定結果が小当りでない場合（ステップＸ５５５；Ｎ）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＸ５５８）、ステップＸ５５２又はＸ５５７にて取得した停止図柄情報、あるいはステップＸ５５８にて設定した停止図柄情報を図柄情報領域にセーブする（ステップＸ５５９）。

【０１９１】

その後、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（低確率）を準備して（ステップＸ５６０）、演出コマンド設定処理（ステップＸ５６１）を行う。

次いで、高確率判定フラグを準備して（ステップＸ５６２）、大当り乱数値が大当り判定値（大当り高確率判定値）と一致するか否かにより大当りであるか判定する先読み大当り判定処理（ステップＸ５６３）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップＸ５６４；Ｙ）には、対象の始動口スイッチに対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＸ５６５）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５３０にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＸ５６６）、ステップＸ５７３へ移行する。一方、判定結果が大当りでない場合（ステップＸ５６４；Ｎ）には、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５２７にてセーブした始動口入賞フラグをチェックして、始動口２（普通変動入賞装置３７）への入賞であるか判定する（ステップＸ５６７）。

【０１９２】

始動口２への入賞でない場合（ステップＸ５６７；Ｎ）には、はずれの停止図柄情報を

設定して（ステップＸ５７２）、ステップＸ５７３へ移行する。一方、始動口２への入賞である場合（ステップＸ５６７；Ｙ）には、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか判定する小当り判定処理（ステップＸ５６８）を行う。そして、判定結果が小当りである場合（ステップＸ５６９；Ｙ）には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＸ５７０）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＸ５３５にて準備した小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＸ５７１）、ステップＸ５７３へ移行する。一方、判定結果が小当りでない場合（ステップＸ５６９；Ｎ）には、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＸ５７２）、特図高確率中であるか判定する（ステップＸ５７３）。

【０１９３】

そして特図高確率中でない場合（ステップＸ５７３；Ｎ）には、ステップＸ５７５へ移行する。一方、特図高確率中である場合（ステップＸ５７３；Ｙ）には、ステップＸ５５９にて停止図柄情報をセーブした図柄情報領域に、ステップＸ５６６又はＸ５７１にて取得した停止図柄情報、あるいはステップＸ５７２にて設定した停止図柄情報を上書きしてセーブする（ステップＸ５７４）。なお、図柄情報領域にセーブされる停止図柄情報は、変動パターンの先読み等で使用される。

【０１９４】

次いで、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（高確率）を準備して（ステップＸ５７５）、演出コマンド設定処理（ステップＸ５７６）を行う。このように、本実施形態では、特図保留情報判定処理を実行する度に、大当り低確率判定値で判定した結果と、大当り高確率判定値で判定した結果とが、演出制御装置３００に送信される。

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Ｘ５７７）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（ステップＸ５７８）を行う。

そして、特図変動表示ゲームの変動態様における変動パターンを示す変動パターン番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備し（ステップＸ５７９）、演出コマンド設定処理（ステップＸ５８０）を行って、特図保留情報判定処理を終了する。なお、ステップＸ５７７における特図情報設定処理、ステップＸ５７８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。

【０１９５】

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に対する転落抽選の抽選結果を含む先読み転落抽選情報コマンドと、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停止図柄コマンドと、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（転落するか（大当りの確率状態が高確率状態から低確率状態（通常確率状態）へ移行するか）否かや、大当り又は小当りか否かや、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。

【０１９６】

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、変動表示ゲームの結果及び変動態様情報を当該変動表示ゲームの開始以前に決定することが可能な決定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、始動記憶手段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する）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。

【０１９７】
〔先読み大当り判定処理〕
図１８には、上述の特図保留情報判定処理における先読み大当り判定処理（ステップＸ５４９，Ｘ５６３）を示した。この先読み大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（ステップＸ５８１）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満か判定する（ステップＸ５８２）。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。
【０１９８】
大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップＸ５８２；Ｙ）、すなわち大当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＸ５８７）、先読み大当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、大当りの抽選にはずれたことを示すものである。
一方、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップＸ５８２；Ｎ）には、判定フラグが高確率判定フラグであるか判定する（ステップＸ５８３）。判定フラグが高確率判定フラグである場合（ステップＸ５８３；Ｙ）には、現在の確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定し（ステップＸ５８４）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか判定する（ステップＸ５８６）。一方、判定フラグが高確率判定フラグでない場合（ステップＸ５８３；Ｎ）、すなわち低確率判定フラグである場合には、現在の確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定し（ステップＸ５８５）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか判定する（ステップＸ５８６）。
【０１９９】
大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップＸ５８６；Ｙ）、すなわち大当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＸ５８７）、先読み大当り判定処理を終了する。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップＸ５８６；Ｎ）、すなわち大当りである場合には、判定結果として大当りを設定し（ステップＸ５８８）、先読み大当り判定処理を終了する。
【０２００】
〔特図１ゲーム処理〕
図１９には、上述のタイマ割込み処理における特図１ゲーム処理（ステップＸ１１２）を示した。特図１ゲーム処理では、特図１変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図１の表示の設定を行う。この特図１ゲーム処理では、まず、特図１変動表示ゲームが中断されている場合にセットされる特図１中断フラグがセットされているか判定する（ステップＹ１００）。特図１変動表示ゲームは、当該特図１変動表示ゲームの実行中に特図２変動表示ゲームの結果が第２特別結果（小当り）となって第２特別遊技状態が実行される場合に、当該第２特別遊技状態の実行中において中断される。
【０２０１】
特図１中断フラグがセットされていない場合（ステップＹ１００；Ｎ）、すなわち特図１変動表示ゲームの中断が行われていない場合には、ステップＹ１０１へ移行して、以降の特図１変動表示ゲームに関する処理を行う。一方、特図１中断フラグがセットされている場合（ステップＹ１００；Ｙ）、すなわち特図１変動表示ゲームが中断されている場合には、ステップＹ１０１～Ｙ１１５の特図１変動表示ゲームに関する処理を行わず、ステップＹ１１６へ移行する。これにより、特図１変動表示ゲームの中断中は特図１変動表示ゲームが進行せず（特図１ゲーム処理タイマの更新が行われず）、変動表示のみが継続するようになる。
【０２０２】
特図１変動表示ゲームに関する処理では、まず、特図２の大当り／小当り中であるか、すなわち特図２変動表示ゲームの結果が大当り又は小当りになることに基づき実行される特別遊技状態中であるか判定する（ステップＹ１０１）。そして、特図２の大当り／小当

り中である場合（ステップＹ１０１；Ｙ）には、ステップＹ１０４へ移行する。一方、特図２の大当り／小当り中でない場合（ステップＹ１０１；Ｎ）には、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＹ１０２）を行い、特定領域スイッチ監視処理（ステップＹ１０３）を行う。

【０２０３】

大入賞口スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた大入賞口スイッチ３８ａ及び第２特別変動入賞装置３９内に設けられた大入賞口スイッチ３９ａでの遊技球の検出を監視し、大入賞口への入賞に基づいて演出制御装置３００に送信する大入賞口カウントコマンドを設定する処理や、大入賞口へ規定数の入賞があった場合に大入賞口を閉鎖するための処理を行う。特図１ゲーム処理では、特図１変動表示ゲームの結果が大当りになることに基づき実行される特別遊技状態について大入賞口スイッチ監視処理を行うようにしており、特図２変動表示ゲームの結果が大当り又は小当りになることに基づき実行される特別遊技状態については後述する特図２ゲーム処理において大入賞口スイッチ監視処理を行う。

特定領域スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた特定領域スイッチ３８ｄでの遊技球の検出を監視し、特定領域（確率作動領域）への遊技球の流入に基づいて特定領域通過フラグをセットする処理を行う。この特定領域通過フラグがセットされていることに基づき特別遊技状態を発生させる処理が行われることとなる。

【０２０４】

次いで、特図１ゲーム処理タイマが０でなければ－１更新し（ステップＹ１０４）、特図１ゲーム処理タイマの値が０であるか判定する（ステップＹ１０５）。そして、特図１ゲーム処理タイマの値が０でない場合（ステップＹ１０５；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合には、ステップＹ１１６へ移行する。また、特図１ゲーム処理タイマの値が０である場合（ステップＹ１０５；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、特図１ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図１ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（ステップＹ１０６）。そして、当該テーブルを用いて特図１ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得し（ステップＹ１０７）、特図１ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行う（ステップＹ１０８）。

【０２０５】

ステップＹ１０８にて、特図１ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図１変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図１変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図１変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図１普段処理（ステップＹ１０９）を行う。

ステップＹ１０８にて、特図１ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図１の停止表示時間の設定や、特図１表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図１変動中処理（ステップＹ１１０）を行う。

ステップＹ１０８にて、特図１ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図１変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当り種類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１表示中処理（ステップＹ１１１）を行う。

【０２０６】

ステップＹ１０８にて、特図１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Ｙ１１２）を行う。

ステップＹ１０８にて、特図１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Ｙ１１３）を行う。

【０２０７】
ステップＹ１０８にて、特図１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、特図１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Ｙ１１４）を行う。
ステップＹ１０８にて、特図１ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図１普段処理（ステップＹ１０９）を行うために必要な情報の設定等を行う特図１大当り終了処理（ステップＹ１１５）を行う。
【０２０８】
その後、特図１表示器５１の変動を制御するための特図１変動制御テーブルを準備し（ステップＹ１１６）、特図１表示器５１に係る図柄変動制御処理（ステップＹ１１７）を行い、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Ｙ１１８）を行って、特図１ゲーム処理を終了する。この特図１ゲーム処理が第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）に関する一連の実行制御を行う処理をなす。
【０２０９】
〔特図２ゲーム処理〕
図２０及び図２１には、上述のタイマ割込み処理における特図２ゲーム処理（ステップＸ１１３）を示した。特図２ゲーム処理では、特図２変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図２の表示の設定を行う。特図２ゲーム処理は、基本的には上述の特図１ゲーム処理と同様の処理を特図２について行うものである。
【０２１０】
この特図２ゲーム処理では、まず、特図１の大当り中であるか、すなわち特図１変動表示ゲームの結果が大当りになることに基づき実行される特別遊技状態中であるか判定する（ステップＹ１３１）。そして、特図１の大当り中である場合（ステップＹ１３１；Ｙ）には、ステップＹ１３４へ移行する。また、特図１の大当り中でない場合（ステップＹ１３１；Ｎ）には、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＹ１３２）を行い、特定領域スイッチ監視処理（ステップＹ１３３）を行う。
【０２１１】
大入賞口スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた大入賞口スイッチ３８ａ及び第２特別変動入賞装置３９内に設けられた大入賞口スイッチ３９ａでの遊技球の検出を監視し、大入賞口への入賞に基づいて演出制御装置３００に送信する大入賞口カウントコマンドを設定する処理や、大入賞口へ規定数の入賞があった場合に大入賞口を閉鎖するための処理を行う。特図２ゲーム処理では、特図２変動表示ゲームの結果が大当り又は小当りになることに基づき実行される特別遊技状態について大入賞口スイッチ監視処理を行うようにしており、特図１変動表示ゲームの結果が大当りになることに基づき実行される特別遊技状態については上述した特図１ゲーム処理において大入賞口スイッチ監視処理を行う。
特定領域スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた特定領域スイッチ３８ｄでの遊技球の検出を監視し、特定領域（確率作動領域）への遊技球の流入に基づいて特定領域通過フラグをセットする処理を行う。この特定領域通過フラグがセットされていることに基づき特別遊技状態を発生させる処理が行われることとなる。
【０２１２】
次いで、特図２ゲーム処理タイマが０でなければ－１更新し（ステップＹ１３４）、特図２ゲーム処理タイマの値が０であるか判定する（ステップＹ１３５）。そして、特図２ゲーム処理タイマの値が０でない場合（ステップＹ１３５；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合には、ステップＹ１５３へ移行する。また、特図２ゲーム処理タイマの値が０である場合（ステップＹ１３５；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０であるか判定する（ステップＹ１３６）。
【０２１３】

特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０でない場合（ステップＹ１３６；Ｎ）には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数を－１更新し（ステップＹ１３７）、特図２ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値（例えば６０００００ｍ秒）をセーブして（ステップＹ１３８）、ステップＹ１５３へ移行する。

小当りの発生確率が高い特図２変動表示ゲームを通常遊技状態で遊技者が意図的に実行することを防止するため、通常遊技状態における特図２変動表示ゲームの変動時間は非常に長い時間（例えば１０分）とされている。しかし、特図２ゲーム処理タイマとして利用できる領域は限られているため、タイマ初期値として上限値を設定しても変動時間を一度で計時することは困難である。そこで、規定時間（例えば６００００ｍ秒）の計時を行う回数である繰り返し回数を用いて複数回の計時により変動時間を計時するようにしている。

【０２１４】

特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が０である場合（ステップＹ１３６；Ｙ）には、特図２ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図２ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（ステップＹ１３９）。そして、当該テーブルを用いて特図２ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得し（ステップＹ１４０）、特図２ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行う（ステップＹ１４１）。

【０２１５】

ステップＹ１４１にて、特図２ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図２変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図２変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図２変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図２普段処理（ステップＹ１４２）を行う。

ステップＹ１４１にて、特図２ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図２の停止表示時間の設定や、特図２表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図２変動中処理（ステップＹ１４３）を行う。

ステップＹ１４１にて、特図２ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図２変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当り種類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２表示中処理（ステップＹ１４４）を行う。

【０２１６】

ステップＹ１４１にて、特図２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Ｙ１４５）を行う。

ステップＹ１４１にて、特図２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Ｙ１４６）を行う。

【０２１７】

ステップＹ１４１にて、特図２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、特図２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Ｙ１４７）を行う。

ステップＹ１４１にて、特図２ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図２普段処理（ステップＹ１０８）を行うために必要な情報の設定等を行う特図２大当り終了処理（ステップＹ１４８）を行う。

【０２１８】

ステップＹ１４１にて、特図２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Ｙ１

４９）を行う。
ステップＹ１４１にて、特図２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Ｙ１５０）を行う。
【０２１９】
ステップＹ１４１にて、特図２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Ｙ１５１）を行う。
ステップＹ１４１にて、特図２ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図２普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図２小当り終了処理（ステップＹ１５２）を行う。
【０２２０】
その後、特図２表示器５２の変動を制御するための特図２変動制御テーブルを準備し（ステップＹ１５３）、特図２表示器５２に係る図柄変動制御処理（ステップＹ１５４）を行い、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Ｙ１５５）を行って、特図２ゲーム処理を終了する。この特図２ゲーム処理が第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）に関する一連の実行制御を行う処理をなす。以上の特図２ゲーム処理は、基本的には上述の特図１ゲーム処理と同様の処理を特図２について行うものであり、以降の説明では特図１ゲーム処理と特図２ゲーム処理とで対応する処理を並行して説明する。
【０２２１】
〔特図１普段処理〕
図２２には、上述の特図１ゲーム処理における特図１普段処理（ステップＹ１０９）を示した。この特図１普段処理では、まず、特図１が変動開始可能であるか判定する（ステップＹ２０１）。この判定における特図１が変動開始可能である状態とは、大当り又は小当りとなる特図２変動表示ゲームの変動停止から特別遊技状態の終了までの間でないことである。なお、特図１変動表示ゲームの実行中や特図１変動表示ゲームに基づく特別遊技状態中も変動開始できない状態ではあるが、その場合は特図１普段処理が実行されていない状態であるため、ここではこれについては判定しなくても良い。
【０２２２】
特図１が変動開始可能でない場合（ステップＹ２０１；Ｎ）には、特図１ゲーム処理番号として「０」を設定し（ステップＹ２１６）、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブして（ステップＹ２１７）、特図１普段処理を終了する。また、特図１が変動開始可能である場合（ステップＹ２０１；Ｙ）には、左打ち指示報知済みであるか、すなわち左打ち指示報知フラグがセットされているか判定する（ステップＹ２０２）。
左打ち指示報知済みである場合（ステップＹ２０２；Ｙ）には、ステップＹ２０６へ移行する。また、左打ち指示報知済みでない場合（ステップＹ２０２；Ｎ）には、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップＹ２０３）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２０４）を行って、左打ち指示報知フラグをセットする（ステップＹ２０５）。左打ち指示報知フラグは、特定遊技状態が終了する際にクリアされるようになっており、これにより通常遊技状態に移行する際に左打ち指示報知が行われることとなる。
【０２２３】
次いで、特図１保留数が０であるか判定し（ステップＹ２０６）、特図１保留数が０である場合（ステップＹ２０６；Ｙ）には、ステップＹ２１６へ移行する。また、特図１保留数が０でない場合（ステップＹ２０６；Ｎ）には、現在の確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップＹ２０７）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２０８）を行う。その後、特図１変動表示ゲームに関する情報の設定等を行う特図１変動開始処理（ステップＹ２０９）を行い、特図１保留数に対応する飾り特図１保留数コマンドを準備して（ステップＹ２１０）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２１１）を行う。なお、飾り特図保留数コマンドを準備する処理（ステップＹ２１０）を行う時点では特図

１変動表示ゲームの開始に基づく特図１保留数の減算は行われておらず、現在の特図１保留数から－１した特図１保留数に対応する保留数コマンドを準備している。その後、時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを準備して（ステップＹ２１２）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２１３）を行う。

【０２２４】

次に、特図ステータス領域に特図１変動中をセット（情報加算）する（ステップＹ２１４）。ここで特図ステータスとは、特図変動表示ゲームの状態を示すものであり、０～５の何れかがセットされる。特図ステータス０は特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示し、特図ステータス１は特図１変動表示ゲームのみが実行されている状態を示し、特図ステータス２は特図２変動表示ゲームのみが実行されている状態を示す。また、特図ステータス３は特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの両方が実行されている状態を示し、特図ステータス４は大当りに基づく特別遊技状態である第１特別遊技状態であることを示し、特図ステータス５は小当りに基づく特別遊技状態である第２特別遊技状態であることを示す。ここでは特図１変動表示ゲームが開始されるので、特図ステータスとして１又は３がセットされる。その後、特図１変動中処理移行設定処理（ステップＹ２１５）を行って、特図１普段処理を終了する。

【０２２５】

〔特図２普段処理〕

図２３には、上述の特図２ゲーム処理における特図２普段処理（ステップＹ１４２）を示した。この特図２普段処理では、まず、特図２が変動開始可能であるか判定する（ステップＹ２２１）。この判定における特図２が変動開始可能である状態とは、大当りとなる特図１変動表示ゲームの変動停止から特別遊技状態の終了までの間でないことである。なお、特図２変動表示ゲームの実行中や特図２変動表示ゲームに基づく特別遊技状態中も変動開始できない状態ではあるが、その場合は特図２普段処理が実行されていない状態であるため、ここではこれについては判定しなくても良い。

【０２２６】

特図２が変動開始可能でない場合（ステップＹ２２１；Ｎ）には、特図２ゲーム処理番号として「０」を設定し（ステップＹ２３８）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブして（ステップＹ２３９）、特図２普段処理を終了する。また、特図２が変動開始可能である場合（ステップＹ２２１；Ｙ）には、特図２保留数が０であるか判定する（ステップＹ２２２）。

【０２２７】

そして、特図２保留数が０でない場合（ステップＹ２２２；Ｎ）には、現在の確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップＹ２２３）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２２４）を行う。その後、特図２変動表示ゲームに関する情報の設定等を行う特図２変動開始処理（ステップＹ２２５）を行い、特図２保留数に対応する飾り特図２保留数コマンドを準備して（ステップＹ２２６）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２２７）を行う。なお、飾り特図保留数コマンドを準備する処理（ステップＹ２２６）を行う時点では特図２変動表示ゲームの開始に基づく特図２保留数の減算は行われておらず、現在の特図２保留数から－１した特図２保留数に対応する保留数コマンドを準備している。その後、時間短縮変動回数に対応する残り遊技回数コマンドを準備して（ステップＹ２２８）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２２９）を行う。

【０２２８】

次に、特図ステータス領域に特図２変動中をセット（情報加算）する（ステップＹ２３０）。ここでは特図２変動表示ゲームが開始されるので、特図ステータスとして２又は３がセットされる。その後、特図２変動中処理移行設定処理（ステップＹ２３１）を行って、特図２普段処理を終了する。

【０２２９】

一方、特図２保留数が０である場合（ステップＹ２２２；Ｙ）には、特図１保留数が０であるか判定する（ステップＹ２３２）。そして、特図１保留数が０である場合（ステッ

プＹ２３２；Ｙ）には、特図１が変動中であるか判定する（ステップＹ２３３）。そして、特図１が変動中でない場合（ステップＹ２３３；Ｎ）には、客待ちデモが開始済みであるか判定し（ステップＹ２３４）、開始済みでない場合（ステップＹ２３４；Ｎ）には、客待ち状態の設定に関する処理を行う。また、特図１保留数が０でない場合（ステップＹ２３２；Ｎ）、特図１が変動中である場合（ステップＹ２３３；Ｙ）又は客待ちデモが開始済みである場合（ステップＹ２３４；Ｙ）には、ステップＹ２３８へ移行する。

【０２３０】

客待ち状態の設定に関する処理では、まず、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットし（ステップＹ２３５）、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを準備して（ステップＹ２３６）、演出コマンド設定処理（ステップＹ２３７）を行い、ステップＹ２３８へ移行する。客待ちデモコマンドを現在の確率状態に対応するものとすることで、確率状態に応じて異なる客待ち画面を表示することが可能となる。

【０２３１】

また、何らかの原因により演出制御装置３００が再起動した場合、バックアップ機能を備えない演出制御装置３００は遊技状態の情報を喪失してしまうため、適切な演出を行うことができなくなってしまうが、客待ちデモコマンドを現在の確率状態に対応するものとすることで、このコマンドの受信からは遊技状態に応じた演出を行うことができ、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つよりも早く遊技状態に応じた演出に復帰できるようになる。

【０２３２】

また、本実施形態の遊技機では、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとが同時に実行可能であり、特図１変動表示ゲームについての処理によって確率状態が変化することも考えられるので、特図変動表示ゲームの開始ごとに変動開始確率情報コマンドを送信するようにしている（ステップＹ２０７，Ｙ２２３）。これにより、演出制御装置３００において遊技状態に応じた適切な演出を行うことが可能となる。

【０２３３】

また、変動開始確率情報コマンドを特図変動表示ゲームの開始ごとに送信するようにしたことで、演出制御装置３００が再起動した場合でもこのコマンドの受信からは遊技状態に応じた演出を行うことができ、遊技状態の変更に基づく確率情報コマンドが送信されるのを待つよりも早く遊技状態に応じた演出に復帰できるようになる。なお、客待ちデモコマンドや変動開始確率情報コマンドに、演出制御装置３００が再起動した場合に遊技状態に応じた演出に復帰できるようにするためのその他の情報を含ませるようにしても良い。

【０２３４】

〔特図１変動開始処理〕

図２４（ａ）には、上述の特図１普段処理における特図１変動開始処理（ステップＹ２０９）を示した。特図１変動開始処理は、特図１変動表示ゲームの開始時に行う処理である。この特図１変動開始処理では、まず、特図保留情報判定処理において変動パターンの振り分けに用いる特図１情報設定フラグをセットする（ステップＹ２４１）。次いで、ＲＷＭの特図１転落抽選乱数格納領域（保留数１用）から乱数をロードして準備し（ステップＹ２４２）、特図１転落抽選乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＹ２４３）、高確率状態から低確率状態への移行を抽選する転落抽選処理（ステップＹ２４４）を行う。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図１のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。

【０２３５】

次に、特図１変動表示ゲームの結果情報としてはずれ情報又は大当り情報を設定する大当りフラグ１設定処理（ステップＹ２４５）を行い、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Ｙ２４６）を行う。そして、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図１情報設定処理（ステップＹ２４７）を行い、特図１変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図１変動パターン設定情報テーブルを準備する

（ステップＹ２４８）。
【０２３６】
その後、特図１変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する特図１変動パターン設定処理（ステップＹ２４９）を行い、特図１変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＹ２５０）を行って、時間短縮変動回数更新処理（ステップＹ２５１）を行う。次いで、処理番号として特図１変動中処理にかかる「１」を設定し（ステップＹ２５２）、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Ｙ２５３）。
【０２３７】
次に、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＹ２５４）、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Ｙ２５５）。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Ｙ２５６）、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１００ｍ秒）をセーブし（ステップＹ２５７）、特図１変動中図柄番号領域に初期値（ここではブランク図柄を示す「０」）をセーブして（ステップＹ２５８）、特図１変動開始処理を終了する。
【０２３８】
〔特図２変動開始処理〕
図２４（ｂ）には、上述の特図２普段処理における特図２変動開始処理（ステップＹ２２５）を示した。特図２変動開始処理は、特図２変動表示ゲームの開始時に行う処理である。この特図２変動開始処理では、まず、特図保留情報判定処理において変動パターンの振り分けに用いる特図２情報設定フラグをセットする（ステップＹ２６１）。次いで、ＲＷＭの特図２転落抽選乱数格納領域（保留数１用）から乱数をロードして準備し（ステップＹ２６２）、特図２転落抽選乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＹ２６３）、高確率状態から低確率状態への移行を抽選する転落抽選処理（ステップＹ２６４）を行う。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図２のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。
【０２３９】
次に、特図２変動表示ゲームの結果情報としてはずれ情報、大当り情報又は小当り情報を設定する大当りフラグ２設定処理（ステップＹ２６５）を行い、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Ｙ２６６）を行う。そして、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図２情報設定処理（ステップＹ２６７）を行い、特図２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Ｙ２６８）。
【０２４０】
その後、特図２変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する特図２変動パターン設定処理（ステップＹ２６９）を行い、特図２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Ｙ２７０）を行って、時間短縮変動開始更新処理（ステップＹ２７１）を行う。次いで、処理番号として特図２変動中処理にかかる「１」を設定し（ステップＹ２７２）、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Ｙ２７３）。
【０２４１】
次に、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＹ２７４）、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Ｙ２７５）。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Ｙ２７６）、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１００ｍ秒）をセーブし（ステップＹ２７７）、特図２変動中図柄番号領域に初期値（ここではブランク図柄を示す「０」）をセーブして（ステップＹ２７８）、特図２変動開始処理を終了する。

【０２４２】
なお、上述の特図１変動開始処理や特図２変動開始処理において特図変動表示ゲームの変動パターンを選択する際に、設定されている確率設定値の情報を参照するようにしても良い。これにより、確率設定値に応じた変動パターンを選択することや、確率設定値に応じて変動パターンの選択確率を異ならせるなど、確率設定値を示唆又は報知する演出を実行可能となる。
【０２４３】
〔転落抽選処理〕
図２５には、特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理で行われる転落抽選処理（ステップＹ２４４，Ｙ２６４）を示した。この転落抽選処理では、まず、特図高確率中であるか判定し（ステップＹ５８１）、特図高確率中でない場合（ステップＹ５８１；Ｎ）には、転落抽選処理を終了する。また、特図高確率中である場合（ステップＹ５８１；Ｙ）には、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満か判定する（ステップＹ５８２）。なお、転落抽選に当選するとは転落抽選乱数が転落抽選判定値と一致することである。転落抽選判定値は連続する複数の値であり、転落抽選乱数が、転落抽選判定値の下限の値である転落抽選下限判定値以上で、かつ、転落抽選判定値の上限の値である転落抽選上限判定値以下である場合に、転落抽選に当選したと判定される。
【０２４４】
転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満である場合（ステップＹ５８２；Ｙ）、すなわち転落抽選に当選していない場合には、転落抽選処理を終了する。この場合は高確率状態が維持される。一方、転落抽選乱数の値が転落抽選下限判定値未満でない場合（ステップＹ５８２；Ｎ）には、対象の転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きいか判定する（ステップＹ５８３）。
転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きい場合（ステップＹ５８３；Ｙ）、すなわち転落抽選に当選していない場合には、転落抽選処理を終了する。この場合は高確率状態が維持される。一方、転落抽選乱数の値が転落抽選上限判定値より大きくない場合（ステップＸ５８３；Ｎ）、すなわち転落抽選に当選した場合には、低確率状態に移行するための処理を行う。
【０２４５】
低確率状態に移行するための処理では、まず、高確率終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ５８４）。ここでは、大当り２信号をＯＮ、大当り４信号をＯＦＦに設定する。次いで、高確率＆時短の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ５８５）。ここでは、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に設定する。
そして、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＹ５８６）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブする（ステップＹ５８７）。その後、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブして（ステップＹ５８８）、転落抽選処理を終了する。これにより、低確率状態かつ普電サポートなし状態となって通常遊技状態に移行することとなる。なお、高確率状態の終了や普電サポートの終了の情報は、演出制御装置３００に送信されるようになっており、演出制御装置３００ではこの情報に基づき演出モードの変更などの処理を行う。
【０２４６】
〔大当りフラグ１設定処理〕
図２６（ａ）には、上述の特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理（ステップＹ２４５）を示した。この大当りフラグ１設定処理では、まず、大当りフラグ１領域にはずれ情報をセーブする（ステップＹ２８１）。次に、ＲＷＭの特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードして準備し（ステップＹ２８２）、特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（ステップＹ２８３）。
【０２４７】

その後、実行中の特図２変動表示ゲームの大当り判定の結果である大当りフラグ２は大当りであるか判定し（ステップＹ２８４）、大当りである場合（ステップＹ２８４；Ｙ）には、大当りフラグ１設定処理を終了する。すなわち、同時に実行される特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの両方を大当りとしないようにしている。また、大当りでない場合（ステップＹ２８４；Ｎ）には、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか判定する大当り判定処理（ステップＹ２８５）を行う。

【０２４８】

そして、大当り判定処理（ステップＹ２８５）の判定結果が大当りである場合（ステップＹ２８６；Ｙ）には、ステップＹ２８１にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ１領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップＹ２８７）、大当りフラグ１設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（ステップＹ２８５）の判定結果が大当りでない場合（ステップＹ２８６；Ｎ）には、大当りフラグ１設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ１領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。

【０２４９】

〔大当りフラグ２設定処理〕

図２６（ｂ）には、上述の特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理（ステップＹ２６５）を示した。この大当りフラグ２設定処理では、まず、小当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブし（ステップＹ２９１）、大当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブする（ステップＹ２９２）。次に、ＲＷＭの特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードして準備し（ステップＹ２９３）、特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（ステップＹ２９４）。

【０２５０】

その後、実行中の特図１変動表示ゲームの大当り判定の結果である大当りフラグ１は大当りであるか判定し（ステップＹ２９５）、大当りである場合（ステップＹ２９５；Ｙ）には、ステップＹ２９９へ移行する。すなわち、同時に実行される特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの両方を大当りとしないようにしている。また、大当りでない場合（ステップＹ２９５；Ｎ）には、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか判定する大当り判定処理（ステップＹ２９６）を行う。

そして、大当り判定処理（ステップＹ２９６）の判定結果が大当りである場合（ステップＹ２９７；Ｙ）には、ステップＹ２９２にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ２領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップＹ２９８）、大当りフラグ２設定処理を終了する。

【０２５１】

一方、大当り判定処理（ステップＹ２９６）の判定結果が大当りでない場合（ステップＹ２９７；Ｎ）には、取得した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか判定する小当り判定処理（ステップＹ２９９）を行う。

そして、小当り判定処理（ステップＹ２９９）の判定結果が小当りである場合（ステップＹ３００；Ｙ）には、ステップＹ２９１にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ２領域に小当り情報を上書きしてセーブし（ステップＹ３０１）、大当りフラグ２設定処理を終了する。一方、小当り判定処理（ステップＹ２９９）の判定結果が小当りでない場合（ステップＹ３００；Ｎ）には、大当りフラグ２設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ２領域及び小当りフラグ２領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。

【０２５２】

〔大当り判定処理〕

図２７には、上述の大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理における大当り判定処理（ステップＹ２８５，Ｙ２９６）を示した。この大当り判定処理では、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（ステップＹ３１１）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満か判定する（ステップＹ３１２）。なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値であ

る上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。
【０２５３】
大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップＹ３１２；Ｙ）、すなわち大当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＹ３１７）、大当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、大当りの抽選にはずれたことを示すものである。一方、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップＹ３１２；Ｎ）には、特図高確率中であるか判定する（ステップＹ３１３）。
【０２５４】
そして、特図高確率中である場合（ステップＹ３１３；Ｙ）には、現在の確率設定値に対応する高確率中の上限判定値を設定し（ステップＹ３１４）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか判定する（ステップＹ３１６）。また、特図高確率中でない場合（ステップＹ３１３；Ｎ）には、現在の確率設定値に対応する低確率中の上限判定値を設定し（ステップＹ３１５）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか判定する（ステップＹ３１６）。
【０２５５】
大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップＹ３１６；Ｙ）、すなわち大当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＹ３１７）、大当り判定処理を終了する。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップＹ３１６；Ｎ）、すなわち大当りである場合には、判定結果として大当りを設定し（ステップＹ３１８）、大当り判定処理を終了する。
【０２５６】
〔小当り判定処理〕
図２８には、上述の大当りフラグ２設定処理における小当り判定処理（ステップＹ２９９）を示した。この小当り判定処理では、まず、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満か判定する（ステップＹ３２１）。なお、小当りであるとは大当り乱数（大当り判定と同一の乱数）が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。また、大当り判定値と小当り判定値とが重なることはない。
【０２５７】
大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（ステップＹ３２１；Ｙ）、すなわち小当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＹ３２３）、小当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、小当りの抽選にはずれたことを示すものである。また、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合（ステップＹ３２１；Ｎ）には、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいか判定する（ステップＹ３２２）。
【０２５８】
大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（ステップＹ３２２；Ｙ）、すなわち小当りでない場合には、判定結果としてはずれを設定し（ステップＹ３２３）、小当り判定処理を終了する。また、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（ステップＹ３２２；Ｎ）、すなわち小当りである場合には、判定結果として小当りを設定し（ステップＹ３２４）、小当り判定処理を終了する。
【０２５９】
〔特図１停止図柄設定処理〕
図２９には、上述の特図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Ｙ２４６）を示した。この特図１停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ１が大当りか判定し（ステップＹ３３１）、大当りである場合（ステップＹ３３１；Ｙ）には、特図１大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から大当り図柄乱数をロードする（ステップＹ３３２）。次に、特図１大当り図柄テーブルを設定し（ステップＹ３３３）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄退避領域にセーブする（

ステップＹ３３４）。この処理により大当り種類が選択される。なお、特図１変動表示ゲームの停止図柄を特図１停止図柄領域ではなく特図１停止図柄退避領域にセーブするようにしたのは、特図２変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に強制的にはずれ結果に変更される可能性があるためである。

【０２６０】

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Ｙ３３５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図１停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＹ３３６）。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Ｙ３３７）、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特図１ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＹ３３８）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して特図１大入賞口開放情報領域にセーブして（ステップＹ３３９）、ステップＹ３４０へ移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【０２６１】

一方、大当りでない場合（ステップＹ３３１；Ｎ）には、はずれ時の停止図柄番号を特図１停止図柄退避領域にセーブして（ステップＹ３４４）、はずれ停止図柄パターンを特図１停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＹ３４５）。次いで、停止図柄パターンに対応する飾り特図１コマンドを準備して飾り特図１コマンド領域にセーブする（ステップＹ３４０）。これにより、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。その後、演出コマンド設定処理（ステップＹ３４１）を行う。これにより、飾り特図１コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。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（ステップＹ３４２）、特図１大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＹ３４３）、特図１停止図柄設定処理を終了する。

【０２６２】

〔特図２停止図柄設定処理〕

図３０には、上述の特図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Ｙ２６６）を示した。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が大当りか判定し（ステップＹ３６１）、大当りである場合（ステップＹ３６１；Ｙ）には、特図２大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から大当り図柄乱数をロードする（ステップＹ３６２）。次に、特図２大当り図柄テーブルを設定し（ステップＹ３６３）、ロードした大当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄退避領域にセーブする（ステップＹ３６４）。この処理により大当り種類が選択される。なお、特図２変動表示ゲームの停止図柄を特図２停止図柄領域ではなく特図２停止図柄退避領域にセーブするようにしたのは、特図１変動表示ゲームで特別結果が導出された場合に強制的にはずれ結果に変更される可能性があるためである。

【０２６３】

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Ｙ３６５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して特図２停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＹ３６６）。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Ｙ３６７）、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特図２ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＹ３６８）、停止図柄番号に対応する大入賞口開放情報を取得して特図２大入賞口開放情報領域にセーブして（ステップＹ３６９）、ステップＹ３７０へ移行する。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様を設定するためのものである。

【０２６４】
一方、大当りでない場合（ステップＹ３６１；Ｎ）には、小当りフラグ２が小当りか判定し（ステップＹ３７５）、小当りである場合（ステップＹ３７５；Ｙ）には、特図２小当り図柄乱数格納領域（保留数１用）から小当り図柄乱数をロードする（ステップＹ３７６）。次に、特図２小当り図柄テーブルを設定し（ステップＹ３７７）、ロードした小当り図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄退避領域にセーブする（ステップＹ３７８）。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特図２停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＹ３７９）、ステップＹ３７０へ移行する。

【０２６５】
また、小当りフラグ２は小当りでない場合（ステップＹ３７５；Ｎ）には、はずれ時の停止図柄番号を特図２停止図柄退避領域にセーブして（ステップＹ３８０）、はずれ停止図柄パターンを特図２停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＹ３８１）。次いで、停止図柄パターンに対応する飾り特図２コマンドを準備して飾り特図２コマンド領域にセーブする（ステップＹ３７０）。これにより、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。その後、演出コマンド設定処理（ステップＹ３７１）を行う。これにより、飾り特図２コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。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（ステップＹ３７２）、特図２大当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアし（ステップＹ３７３）、特図２小当り図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＹ３７４）、特図２停止図柄設定処理を終了する。

【０２６６】
以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置１００が、第１始動記憶手段に記憶された第１始動記憶に基づき、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の結果及び変動態様情報を当該第１変動表示ゲームの開始以前に決定することが可能な第１決定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、第２始動記憶手段に記憶された第２始動記憶に基づき、第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の結果及び変動態様情報を当該第２変動表示ゲームの開始以前に決定することが可能な第２決定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【０２６７】
以上のことから、始動入賞口３６は、遊技領域３２の一側に発射した遊技球が入賞可能な位置に配設され、普通変動入賞装置３７は、遊技領域３２の他側に発射した遊技球が入賞可能な位置に配設され、変動表示ゲームの変動態様情報には、当該変動表示ゲームの実行時間を特定可能な変動時間に関する情報が含まれ、通常状態（通常遊技状態）において第２決定手段によって第２変動表示ゲームの変動時間として決定されることが可能な変動時間は、第１決定手段によって第１変動表示ゲームの変動時間として決定されることが可能な変動時間よりも長いこととなる。

【０２６８】
そして、これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報は後に演出制御装置３００に送信され、演出制御装置３００では、特図変動表示ゲームの開始に関する情報の受信に基づき、決定された変動パターンに応じて飾り特図変動表示ゲームでの詳細な演出内容を設定する。これらの特図変動表示ゲームの開始に関する情報としては、始動記憶数（保留数）に関する情報を含む飾り特図保留数コマンド、停止図柄に関する情報を含む飾り特図コマンド、特図変動表示ゲームの変動パターンに関する情報を含む変動コマンドなどが挙げられる。なお、飾り特図コマンドを変動コマンドよりも先に送信することで、演出制御装置３００での処理を効率よく進めることができる。

【０２６９】
すなわち、遊技制御装置１００が、第１決定手段の決定結果に基づいて第１変動表示ゲ

ーム（特図１変動表示ゲーム）の実行制御を行うことが可能な第１変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図１ゲーム処理の全体から、第１変動表示ゲーム実行制御手段が第１変動表示ゲームに関する一連の実行制御を行うものとも言える。

さらに、遊技制御装置１００が、第２決定手段の決定結果に基づいて第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行制御を行うことが可能な第２変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図２ゲーム処理の全体から、第２変動表示ゲーム実行制御手段が第２変動表示ゲームに関する一連の実行制御を行うものとも言える。

【０２７０】

また、遊技制御装置１００が、第１決定手段によって決定された第１変動表示ゲームの結果及び変動態様情報並びに第２決定手段によって決定された第２変動表示ゲームの結果及び変動態様情報を制御情報として演出制御手段（演出制御装置３００）へ送信することが可能な送信手段をなす。また、遊技制御装置１００が、第１変動表示ゲーム及び第２変動表示ゲームのそれぞれについて、変動表示ゲームの開始に応じて変動時間の計測を開始し、当該計測時間が変動時間を経過した場合に当該変動表示ゲームの変動時間の計測を終了する計測手段をなす。

【０２７１】

なお、通常遊技状態における特図２変動表示ゲームでは変動時間が非常に長い長変動が設定されるが、この場合には、変動時間についての情報を演出制御装置３００には送信せず、長変動であることのみを示すコマンドを送信するようにしても良い。長変動の場合は単に変動表示を行えばよく詳細に演出を決定する必要がないので、演出制御装置３００では長変動であることのコマンドを受信することに基づき変動表示を開始するようにする。変動時間の管理は遊技制御装置１００のみで行い、変動時間が終了することに基づき停止コマンドを演出制御装置３００に送信し、演出制御装置３００では停止コマンドを受信することに基づき変動表示を停止するようにする。このようにすれば、演出制御装置３００での制御の負担を軽減することができる。

【０２７２】

〔特図１情報設定処理〕

図３１には、上述の特図１変動開始処理における特図１情報設定処理（ステップＹ２４７）を示した。この特図１情報設定処理では、まず、変動パターン選択情報テーブルを設定し（ステップＹ４０１）、特図１停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータ、後半オフセットデータを取得して（ステップＹ４０２）、特図１大当り、すなわち特図１停止図柄パターンが大当りの停止図柄パターンであるか判定する（ステップＹ４０３）。特図１大当りである場合（ステップＹ４０３；Ｙ）には、ステップＹ４０５へ移行する。

【０２７３】

また、特図１大当りでない場合（ステップＹ４０３；Ｎ）には、前半オフセットデータに特図１保留数を加算して値を変換する（ステップＹ４０４）。そして、前半オフセットデータを変動振分情報１領域にセーブする（ステップＹ４０５）。これにより、変動振分情報１領域には変動振分情報１がセーブされる。この変動振分情報１は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。

【０２７４】

その後、後半オフセットデータを変動振分情報２領域にセーブして（ステップＹ４０５）、特図１情報設定処理を終了する。これにより、変動振分情報２領域には変動振分情報２がセーブされる。この変動振分情報２は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。

このように、特図１変動表示ゲームにおいては、はずれの場合には前半変動パターンのみ特図１保留数を考慮して変動パターンが決定され、大当りの場合には特図１保留数を考慮せずに変動パターンが決定される。

【０２７５】

〔特図２情報設定処理〕
図３２には、上述の特図２変動開始処理における特図２情報設定処理（ステップＹ２６７）を示した。この特図２情報設定処理では、まず、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか判定する（ステップＹ４２１）。特図低確率＆時短なし中でない場合（ステップＹ４２１；Ｎ）には、時間短縮最終変動であるか判定する（ステップＹ４２７）。ここでは、これから開始する特図２変動表示ゲームが、特別遊技状態の終了から１００回（サポート回数）目の特図変動表示ゲームである場合に、時間短縮最終変動であると判定する。
【０２７６】
そして、時間短縮最終変動である場合（ステップＹ４２７；Ｙ）には、ステップＹ４２８へ移行する。また、時間短縮最終変動でない場合（ステップＹ４２７；Ｎ）には、変動パターン選択情報テーブルを設定し（ステップＹ４２３）、特図２停止図柄パターンに対応する前半オフセットデータ、後半オフセットデータを取得して（ステップＹ４２４）、ステップＹ４２５へ移行する。
【０２７７】
一方、特図低確率＆時短なし中である場合（ステップＹ４２１；Ｙ）には、高確率最終変動であるか判定する（ステップＹ４２７）。ここでは、これから開始する特図２変動表示ゲームに対する転落抽選に当選した場合に、高確率最終変動であると判定する。
そして、高確率最終変動である場合（ステップＹ４２７；Ｙ）には、最終変動用の前半オフセットデータ、後半オフセットデータを設定して（ステップＹ４２８）、ステップＹ４２５へ移行する。
また、高確率最終変動でない場合（ステップＹ４２７；Ｎ）には、特図２大当りであるかを判定する（ステップＹ４２９）。そして、特図２大当りでない場合（ステップＹ４２９；Ｎ）には、低確率時特図２はずれ・小当り用の前半オフセットデータを設定し（ステップＹ４３０）、特図２長変動用の後半オフセットデータを設定して（ステップＹ４３２）、ステップＹ４２５へ移行する。
【０２７８】
また、特図２大当りである場合（ステップＹ４２９；Ｙ）には、低確率時特図２大当り用の前半オフセットデータを設定し（ステップＹ４３１）、特図２長変動用の後半オフセットデータを設定する（ステップＹ４３２）。そして、前半オフセットデータを変動振分情報１領域にセーブする（ステップＹ４２５）。これにより、変動振分情報１領域には変動振分情報１がセーブされる。この変動振分情報１は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。
【０２７９】
その後、後半オフセットデータを変動振分情報２領域にセーブして（ステップＹ４２６）、特図２情報設定処理を終了する。これにより、変動振分情報２領域には変動振分情報２がセーブされる。この変動振分情報２は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。
このように、特図２変動表示ゲームにおいては、特図２保留数を考慮せずに変動パターンが決定される。
【０２８０】
〔特図１変動パターン設定処理〕
図３３には、上述の特図１変動開始処理における特図１変動パターン設定処理（ステップＹ２４９）を示した。なお、変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。
【０２８１】

この特図１変動パターン設定処理では、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（ステップＹ４５１）、変動振分情報２に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４５２）、特図１の変動パターン乱数１格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数１をロードして準備する（ステップＹ４５３）。

次に、特図１はずれ、すなわち停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンであるか判定し（ステップＹ４５４）、特図１はずれである場合（ステップＹ４５４；Ｙ）には、２バイト振り分け処理（ステップＹ４５５）を行う。また、特図１はずれでない場合（ステップＹ４５４；Ｎ）には、振り分け処理（ステップＹ４５６）を行う。

【０２８２】

本実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は１バイトサイズ、はずれ用は２バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、１バイトでも足りるため、データ容量節約の観点から、当り用は１バイトサイズになっている。したがって、当り時は、２バイトの変動パターン乱数１の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多彩な演出を可能とするために、はずれ用は２バイトサイズになっている。

【０２８３】

そして、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４５７）、特図１の変動パターン乱数２格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数２をロードして準備する（ステップＹ４５８）。次いで、振り分け処理（ステップＹ４５９）を行い、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得して後半変動番号領域にセーブする（ステップＹ４６０）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

【０２８４】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップＹ４６１）、変動振分情報１と決定された後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップＹ４６２）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４６３）、特図１の変動パターン乱数３格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数３をロードして準備する（ステップＹ４６４）。

その後、振り分け処理（ステップＹ４６５）を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得して前半変動番号領域にセーブし（ステップＹ４６６）、特図１変動パターン設定処理を終了する。この処理により前半変動パターンが設定され、これから開始される特図１変動表示ゲームの全期間の変動パターンが設定されることとなる。

【０２８５】

〔特図２変動パターン設定処理〕

図３４には、上述の特図２変動開始処理における特図２変動パターン設定処理（ステップＹ２６９）を示した。この特図２変動パターン設定処理では、まず、変動グループアドレステーブルを設定し（ステップＹ４７１）、変動振分情報２に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４７２）、特図２の変動パターン乱数１格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数１をロードして準備する（ステップＹ４７３）。

【０２８６】

次に、特図２はずれ、すなわち停止図柄パターンがはずれ停止図柄パターンであるか判定し（ステップＹ４７４）、特図２はずれである場合（ステップＹ４７４；Ｙ）には、２バイト振り分け処理（ステップＹ４７５）を行う。また、特図２はずれでない場合（ステップＹ４７４；Ｎ）には、振り分け処理（ステップＹ４７６）を行う。

【０２８７】

そして、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４７７）、特図２の変動パターン乱数２格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数２をロードして準備する（ステップＹ４７８）。次いで、振り分け処理（ス

テップＹ４７９）を行い、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得して後半変動番号領域にセーブする（ステップＹ４８０）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

【０２８８】

次に、前半変動グループテーブルを設定し（ステップＹ４８１）、変動振分情報１と決定された後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（ステップＹ４８２）。そして、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブルのアドレスを取得して準備し（ステップＹ４８３）、特図２の変動パターン乱数３格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数３をロードして準備する（ステップＹ４８４）。

その後、振り分け処理（ステップＹ４８５）を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得して前半変動番号領域にセーブし（ステップＹ４８６）、特図２変動パターン設定処理を終了する。この処理により前半変動パターンが設定され、これから開始される特図２変動表示ゲームの全期間の変動パターンが設定されることとなる。

【０２８９】

〔変動開始情報設定処理〕

図３５には、上述の特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップＹ２５０，Ｙ２７０）を示した。この変動開始情報設定処理では、まず、対象の変動パターン乱数１～３の乱数格納領域（保留数１用）をクリアする（ステップＹ５５１）。次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップＹ５５２）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップＹ５５３）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（ステップＹ５５４）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップＹ５５５）。そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップＹ５５６）、加算値を対象の特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＹ５５７）。

【０２９０】

なお、通常遊技状態における特図２変動表示ゲームでは変動時間が非常に長い長変動が設定される。この場合における上記の加算値としては、規定時間（ここでは６００００ｍ秒）の計時を行う回数である繰り返し回数を用いて計時可能な時間を除いた余りの時間（６００００ｍ秒未満の時間）が加算値として算出されるようになっている。

【０２９１】

その後、特図１の情報設定中であるか判定し（ステップＹ５５８）、特図１の情報設定中である場合（ステップＹ５５８；Ｙ）には、ステップＹ５６２へ移行する。また、特図１の情報設定中でない場合（ステップＹ５５８；Ｎ）、すなわち特図２の情報設定中である場合には、特図２の長変動の開始であるか判定する（ステップＹ５５９）。長変動とは、特図２変動表示ゲームについて通常遊技状態である場合に設定される変動パターンであり、設定された変動パターンの番号により判定する。

【０２９２】

そして、特図２の長変動の開始でない場合（ステップＹ５５９；Ｎ）には、０を特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域にセーブする（ステップＹ５６０）。また、特図２の長変動の開始である場合（ステップＹ５５９；Ｙ）には、９を特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域にセーブする（ステップＹ５６１）。

【０２９３】

その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（MODE）を準備し（ステップＹ５６２）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ACTION）を準備して（ステップＹ５６３）、演出コマンド設定処理（ステップＹ５６４）を行う。次に、対象の保留数を－１更新し（ステップＹ５６６）、対象の乱数格納領域の内容をシフトし（ステップＹ５６６）、シフト後の空き領域をクリアして（ステップＹ５６７）、変動開始情報設定処理を終了する。

【０２９４】

本実施形態では、２バイトのタイマでは足らない時間を変動させるために、特図２の長変動には繰り返し回数が設定される。変動開始情報設定処理では、加算結果として６００

００ｍ秒のタイマ、９の繰り返し回数をセーブし、タイマ割込み処理でタイマを減算していき、タイムアップした時に繰り返し回数を１減算してゲーム処理タイマに６００００ｍ秒をセットする。これにより、特図２の長変動の変動時間は１０分（＝６００００ｍ秒×１０）になる。タイマ割込みの周期は４ｍ秒であるため、２バイトでは約２６２秒まで設定できるが、理解しやすさのために６０秒の掛け算で表せる形としている。

【０２９５】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

図３６には、上述の特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理における時間短縮変動回数更新処理（ステップＹ２５１，Ｙ２７１）を示した。この時間短縮変動回数更新処理では、まず、特図高確率中（高確率状態中）であるか判定し（ステップＹ５７１）、特図高確率中である場合（ステップＹ５７１；Ｙ）には、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、特図高確率中でない場合（ステップＹ５７１；Ｎ）には、特図時短中であるか判定する（ステップＹ５７２）。そして、特図時短中でない場合（ステップＹ５７２；Ｎ）には、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、特図時短中である場合（ステップＹ５７２；Ｙ）には、時間短縮変動回数を－１更新して（ステップＹ５７３）、時間短縮変動回数が「０」となったか判定する（ステップＹ５７４）。

【０２９６】

時間短縮変動回数が「０」でない場合（ステップＹ５７４；Ｎ）には、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、時間短縮変動回数が「０」となった場合（ステップＹ５７４；Ｙ）には、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て（ステップＹ５７５）、時短状態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Ｙ５７６）。

次いで、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし（ステップＹ５７７）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブし（ステップＹ５７８）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブして（ステップＹ５７９）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【０２９７】

〔特図１変動中処理〕

図３７には、上述の特図１ゲーム処理における特図１変動中処理（ステップＹ１１０）を示した。この特図１変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（ステップＹ６２１）。そして、飾り特図１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Ｙ６２２）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６２３）を行う。

【０２９８】

次に、飾り特図１停止コマンドを準備して（ステップＹ６２４）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６２５）を行う。本実施形態の遊技機では、変動開始時に設定した変動時間よりも前に強制的に停止する場合もあるため、変動を停止する際には停止コマンドを演出制御装置３００に送信するようにしている。そして、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（ステップＹ６２６）。本実施形態では、例えば、はずれの場合に６００ｍ秒、大当りの場合に２０００ｍ秒の表示時間が設定される。

【０２９９】

その後、特図１はずれであるか、すなわち特図１変動表示ゲームの結果がはずれであるか判定する（ステップＹ６２７）。特図１はずれである場合（ステップＹ６２７；Ｙ）には、ステップＹ６４２へ移行する。また、特図１はずれでない場合（ステップＹ６２７；Ｎ）、すなわち大当りである場合には、特図２変動表示ゲームも実行中であるか判定する（ステップＹ６２８）。なお、特図２変動表示ゲームが実行中であるか否かは特図ステータスを参照することで把握できる。

【０３００】

そして、特図２変動表示ゲームが実行中でない場合（ステップＹ６２８；Ｙ）には、ス

テップＹ６３９へ移行する。また、特図２変動表示ゲームが実行中である場合（ステップＹ６２８；Ｙ）には、特図２表示中処理中であるか判定する（ステップＹ６２９）。すなわち、この場合は、特図１変動表示ゲームが大当りになることに基づき、実行中の特図２変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止させられる場合である。なお、特図２変動表示ゲームがすでに変動表示を終了しているが表示時間（停止時間）が終了していない場合も強制停止の対象となる。

【０３０１】

特図２表示中処理中である場合（ステップＹ６３９；Ｙ）には、ステップＹ６３１へ移行する。また、特図２表示中処理中でない場合（ステップＹ６２９；Ｎ）には、図柄確定回数出力回数を＋１更新して（ステップＹ６３０）、特図２の表示時間として上記で設定した特図１の表示時間＋４ｍ秒の表示時間を設定する（ステップＹ６３１）。特図２の表示時間として特図１の表示時間＋４ｍ秒の表示時間を設定することで、特図１と特図２の表示時間が同時に終了するようになる。なお、すでに特図２変動表示ゲームが表示時間中であった場合にも表示時間が再設定され、新たに表示時間が開始されるようになる。この再設定によって、停止表示の時間は延長されるが、場合によっては短くなる可能性もある。

【０３０２】

次に、特図２ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブして（ステップＹ６３２）、飾り特図２はずれ図柄コマンドを設定して準備する（ステップＹ６３３）。そして、飾り特図２コマンド領域に図柄コマンドをセーブして（ステップＹ６３４）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６３５）を行う。その後、飾り特図２停止コマンドを準備して（ステップＹ６３６）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６３８）を行い、特図２表示中処理移行設定処理２（ステップＹ６３８）を行う。

【０３０３】

そして、飾り特図１コマンド領域からコマンドをロードして当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップＹ６３９）、特図１ラウンド数上限値情報領域から情報をロードしてラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＹ６４０）、特図１大入賞口開放情報領域から情報をロードして大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップＹ６４１）。その後、特図１停止図柄退避領域から情報をロードして特図１停止図柄領域にセーブし（ステップＹ６４２）、特図１表示中処理移行設定処理１（ステップＹ６４３）を行って、特図１表示中処理を終了する。

【０３０４】

〔特図２変動中処理〕

図３８には、上述の特図２ゲーム処理における特図２変動中処理（ステップＹ１４３）を示した。この特図２変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を＋１更新する（ステップＹ６５１）。そして、飾り特図２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Ｙ６５２）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６５３）を行う。

【０３０５】

次に、飾り特図２停止コマンドを準備して（ステップＹ６５４）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６５５）を行う。そして、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定する（ステップＹ６５６）。本実施形態では、例えば、はずれの場合に６００ｍ秒、大当りの場合に６００ｍ秒、小当りの場合に１３６ｍ秒の表示時間が設定される。

【０３０６】

その後、特図２はずれであるか、すなわち特図２変動表示ゲームの結果がはずれであるか判定する（ステップＹ６５７）。特図２はずれである場合（ステップＹ６５７；Ｙ）には、ステップＹ６７７へ移行する。また、特図２はずれでない場合（ステップＹ６５７；Ｎ）、すなわち大当り又は小当りである場合には、特図１変動表示ゲームも実行中であるか判定する（ステップＹ６５８）。なお、特図１変動表示ゲームが実行中であるか否かは特図ステータスを参照することで把握できる。

【０３０７】

そして、特図１変動表示ゲームが実行中でない場合（ステップＹ６５８；Ｎ）には、ステップＹ６７３へ移行する。また、特図１変動表示ゲームが実行中である場合（ステップＹ６５８；Ｙ）には、特図２大当りであるか、すなわち特図２変動表示ゲームの結果が大当りであるか判定する（ステップＹ６５９）。特図２大当りでない場合（ステップＹ６５９；Ｎ）、すなわち特図２変動表示ゲームの結果が小当りである場合には、特図１ゲーム中断フラグをセットし（ステップＹ６７０）、飾り特図１中断コマンドを準備して（ステップＹ６７１）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６７２）を行い、ステップＹ６７３へ移行する。

【０３０８】

すなわち、この場合は、特図２変動表示ゲームが小当りとなることに基づき、実行中の特図１変動表示ゲームが中断させられる場合である。なお、特図１変動表示ゲームがすでに変動表示を終了しているが表示時間（停止時間）が終了していない場合も中断の対象となる。中断された特図１変動表示ゲームは小当り（第２特別結果）に基づく特別遊技状態（第２特別遊技状態）の終了に伴い再開される。

【０３０９】

一方、特図２大当りである場合（ステップＹ６５９；Ｙ）には、特図１表示中処理中であるか判定する（ステップＹ６６０）。すなわち、この場合は、特図２変動表示ゲームが大当りになることに基づき、実行中の特図１変動表示ゲームが強制的にはずれ結果で停止させられる場合である。なお、特図１変動表示ゲームがすでに変動表示を終了しているが表示時間（停止時間）が終了していない場合も強制停止の対象となる。

【０３１０】

特図１表示中処理中である場合（ステップＹ６６０；Ｙ）には、ステップＹ６６２へ移行する。また、特図１表示中処理中でない場合（ステップＹ６６０；Ｎ）には、図柄確定回数出力回数を＋１更新して（ステップＹ６６１）、特図１の表示時間として上記で設定した特図２の表示時間＋４ｍ秒の表示時間を設定する（ステップＹ６６２）。特図１の表示時間として特図２の表示時間＋４ｍ秒の表示時間を設定することで、特図１と特図２の表示時間が同時に終了するようになる。なお、すでに特図１変動表示ゲームが表示時間中であった場合にも表示時間が再設定され、新たに表示時間が開始されるようになる。この再設定によって、停止表示の時間は延長されるが、場合によっては短くなる可能性もある。

【０３１１】

次に、特図１ゲーム処理タイマ領域に表示時間をセーブして（ステップＹ６６３）、飾り特図１はずれ図柄コマンドを設定して準備する（ステップＹ６６４）。そして、飾り特図１コマンド領域に図柄コマンドをセーブして（ステップＹ６６５）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６６６）を行う。その後、飾り特図１停止コマンドを準備して（ステップＹ６６７）、演出コマンド設定処理（ステップＹ６６８）を行い、特図１表示中処理移行設定処理２（ステップＹ６６９）を行う。

【０３１２】

そして、飾り特図２コマンド領域からコマンドをロードして当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップＹ６７３）、特図２小当りであるか、すなわち特図２変動表示ゲームの結果が小当りであるか判定する（ステップＹ６７４）。特図２小当りである場合（ステップＹ６７４；Ｙ）には、ステップＹ６７７へ移行する。また、特図２小当りでない場合（ステップＹ６７４；Ｎ）、すなわち大当りである場合には、特図２ラウンド数上限値情報領域から情報をロードしてラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＹ６７５）、特図２大入賞口開放情報領域から情報をロードして大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップＹ６７６）。その後、特図２停止図柄退避領域から情報をロードして特図２停止図柄領域にセーブし（ステップＹ６７７）、特図２表示中処理移行設定処理１（ステップＹ６７８）を行って、特図２表示中処理を終了する。

【０３１３】

〔特図１表示中処理〕

図３９には、上述の特図１ゲーム処理における特図１表示中処理（ステップＹ１１１）を示した。この特図１表示中処理では、まず、特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理にて大当りフラグ１領域に設定された大当りフラグ１ロードし（ステップＹ７５１）、大当りフラグ１領域をクリアする（ステップＹ７５２）。そして、特図１は大当りか、すなわちロードされた大当りフラグ１が大当り情報か判定し（ステップＹ７５３）、特図１が大当りである場合（ステップＹ７５３；Ｙ）には、特図１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、特別図柄１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Ｙ７５４）。

【０３１４】

次に、特図１停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドを当り図柄コマンド領域からロードして準備し（ステップＹ７５５）、演出コマンド設定処理（ステップＹ７５６）を行う。その後、ファンファーレコマンドを準備して（ステップＹ７５７）、演出コマンド設定処理（ステップＹ７５８）を行う。

次に、大入賞口開放情報と特図変動表示ゲームにて大当りとなる確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ７５９）。本実施形態の場合、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。

【０３１５】

その後、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間（例えば１００ｍ秒）を設定して（ステップＹ７６０）、設定した大当りファンファーレ時間を特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＹ７６１）。次に、処理番号として３を設定し（ステップＹ７６２）、特図１ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＹ７６３）。さらに、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Ｙ７６４）を行って、特図１表示中処理を終了する。

【０３１６】

一方、特図１が大当りでない場合（ステップＹ７５３；Ｎ）、すなわち大当りフラグ１がはずれ情報である場合には、高確率最終変動であるか判定し（ステップＹ７６５）、高確率最終変動でない場合（ステップＹ７６５；Ｎ）には時間短縮最終変動であるか判定する（ステップＹ７６６）。ここでは、実行中の特図１変動表示ゲームに対する転落抽選に当選した場合に、高確率最終変動であると判定する。また、実行中の特図１変動表示ゲームが、特別遊技状態の終了から１００回（サポート回数）目の特図変動表示ゲームである場合に、時間短縮最終変動であると判定する。

【０３１７】

そして、高確率最終変動でない場合（ステップＹ７６５；Ｎ）及び時間短縮最終変動でない場合（ステップＹ７６６；Ｎ）には、ステップＹ７７４へ移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップＹ７６５；Ｙ）又は時間短縮最終変動である場合（ステップＹ７６６；Ｙ）には、確率情報コマンド（低確率）を準備して（ステップＹ７６７）、演出コマンド設定処理（ステップＹ７６８）を行う。次いで、停電復旧時送信コマンド領域に確率状態コマンド（低確率）をセーブし（ステップＹ７６９）、左打ち指示報知フラグをクリアして（ステップＹ７７０）、特図２の小当り中であるか、すなわち特図２変動表示ゲームの結果が小当りになることに基づき実行される特別遊技状態中であるか判定する（ステップＹ７７１）。

【０３１８】

特図２の小当り中である場合（ステップＹ７７１；Ｙ）には、ステップＹ７７４へ移行する。一方、特図２の小当り中でない場合（ステップＹ７７１；Ｎ）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ７７２）。ここでは発射位置指定信号１をＯＦＦにするように設定する。そして、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する（ステップＹ７７３）。これにより、第１遊技状態表示部５６が消灯状態となり、左打ちを指示する表示となる。その後、特図ステータス領域の特図

１変動中をクリア（情報減算）し（ステップＹ７７４）、特図１ゲーム処理番号領域に特図１普段処理番号をセーブして（ステップＹ７７５）、特図１表示中処理を終了する。

【０３１９】

〔特図２表示中処理〕

図４０及び図４１には、上述の特図２ゲーム処理における特図２表示中処理（ステップＹ１４４）を示した。なお、特図２表示中処理は、上述の特図１表示中処理と同等の処理を、特図２を対象として行うものである。この特図２表示中処理では、まず、特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理にて小当りフラグ２領域に設定された小当りフラグ２をロードして（ステップＹ８１１）、小当りフラグ２領域をクリアする（ステップＹ８１２）。

【０３２０】

次に、特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理にて大当りフラグ２領域に設定された大当りフラグ２ロードして（ステップＹ８１３）、大当りフラグ２領域をクリアする（ステップＹ８１４）。そして、特図２は大当りか、すなわちロードされた大当りフラグ２が大当り情報か判定し（ステップＹ８１５）、特図２が大当りである場合（ステップＹ８１５；Ｙ）には、特図２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、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Ｙ８１６）。

【０３２１】

次に、特図２停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドを当り図柄コマンド領域からロードして準備し（ステップＹ８１７）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８１８）を行う。その後、ファンファーレコマンドを準備して（ステップＹ８１９）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８２０）を行う。

次に、大入賞口開放情報と特図変動表示ゲームにて大当りとなる確率の状態に対応する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ８２１）。本実施形態の場合、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。

【０３２２】

その後、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間（例えば１００ｍ秒）を設定して（ステップＹ８２２）、設定した大当りファンファーレ時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＹ８２３）。次に、処理番号として３を設定し（ステップＹ８２４）、特図２ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＹ８２５）。さらに、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Ｙ８２６）を行って、特図２表示中処理を終了する。

【０３２３】

一方、特図２が大当りでない場合（ステップＹ８１５；Ｎ）、すなわち大当りフラグ２がはずれ情報である場合には、ロードした小当りフラグ２が小当り（小当り情報）か判定する（ステップＹ８２７）。そして、小当りフラグ２が小当りである場合（ステップＹ８２７；Ｙ）には、高確率最終変動であるか判定し（ステップＹ８２８）、高確率最終変動でない場合（ステップＹ８２８；Ｎ）には時間短縮最終変動であるか判定する（ステップＹ８２９）。ここでは、実行中の特図２変動表示ゲームに対する転落抽選に当選した場合に、高確率最終変動であると判定する。また、実行中の特図２変動表示ゲームが、特別遊技状態の終了から１００回（サポート回数）目の特図変動表示ゲームである場合に、時間短縮最終変動であると判定する。

【０３２４】

そして、高確率最終変動でない場合（ステップＹ８２８；Ｎ）及び時間短縮最終変動でない場合（ステップＹ８２９；Ｎ）には、ステップＹ８３４へ移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップＹ８２８；Ｙ）又は時間短縮最終変動である場合（ステップＹ８２９；Ｙ）には、確率情報コマンド（低確率）を準備して（ステップＹ８３０）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８３１）を行う。次いで、停電復旧時送信コマンド領域

に確率状態コマンド（低確率）をセーブし（ステップＹ８３２）、左打ち指示報知フラグをクリアする（ステップＹ８３３）。

本実施形態の遊技機１０においては、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態である場合には、小当りの発生で大入賞口は開くが、小当りの発生を遊技者に意識させないようにするために、表示装置４１に表示される画面を変化させないようになっている。

【０３２５】

次に、当り図柄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Ｙ８３４）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８３５）を行う。さらに、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップＹ８３６）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８３７）を行って、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ８３８）。ここでは発射位置指定信号１をＯＮにするように設定する。そして、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Ｙ８３９）。これにより第１遊技状態表示部５６が点灯状態となり、右打ちを指示する表示となる。

その後、下大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＹ８４０）、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブして（ステップＹ８４１）、特図２小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＹ８５７）を行い、特図２表示中処理を終了する。

【０３２６】

また、小当りフラグ２が小当りでない場合（ステップＹ８２７；Ｎ）には、高確率最終変動であるか判定し（ステップＹ８４３）、高確率最終変動でない場合（ステップＹ８４３；Ｎ）には時間短縮最終変動であるか判定する（ステップＹ８４４）。ここでは、実行中の特図２変動表示ゲームに対する転落抽選に当選した場合に、高確率最終変動であると判定する。また、実行中の特図２変動表示ゲームが、特別遊技状態の終了から１００回（サポート回数）目の特図変動表示ゲームである場合に、時間短縮最終変動であると判定する。

【０３２７】

そして、高確率最終変動でない場合（ステップＹ８４３；Ｎ）及び時間短縮最終変動でない場合（ステップＹ８４４；Ｎ）には、ステップＹ８５０へ移行する。また、高確率最終変動である場合（ステップＹ８４３；Ｙ）又は時間短縮最終変動である場合（ステップＹ８４４；Ｙ）には、確率情報コマンド（低確率）を準備して（ステップＹ８４５）、演出コマンド設定処理（ステップＹ８４６）を行う。次いで、停電復旧時送信コマンド領域に確率状態コマンド（低確率）をセーブし（ステップＹ８４７）、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ８４８）。ここでは発射位置指定信号１をＯＦＦにするように設定する。そして、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する（ステップＹ８４９）。これにより第１遊技状態表示部５６が消灯状態となり、左打ちを指示する表示となる。その後、特図ステータス領域の特図２変動中をクリア（情報減算）し（ステップＹ８５０）、特図２ゲーム処理番号領域に特図２普段処理番号をセーブして（ステップＹ８５１）、特図２表示中処理を終了する。

【０３２８】

すなわち、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームが第１特別結果となったことに基づき、条件装置の作動を伴って特別変動入賞装置を開放する第１特別遊技状態を発生させる第１特別遊技発生手段をなすとともに、変動表示ゲームが第２特別結果となったことに基づき、条件装置の作動を伴わずに特別変動入賞装置を開放する第２特別遊技状態を発生させる第２特別遊技発生手段をなす。

【０３２９】

〔ファンファーレ／インターバル中処理〕

図４２及び図４３には、上述の特図１ゲーム処理及び特図２ゲーム処理におけるファンファーレ／インターバル中処理（ステップＹ１１２，Ｙ１４５）を示した。このファンファーレ／インターバル中処理では、まず、残存球カウンタが０であるか判定し（ステップＹ９４１）、残存球カウンタが０でない場合（ステップＹ９４１；Ｎ）には、ファンファ

ーレ／インターバル中処理を終了する。一方、残存球カウンタが０である場合（ステップＹ９４１；Ｙ）には、初回ラウンドであるか判定する（ステップＹ９４２）。

【０３３０】

初回ラウンドでない場合（ステップＹ９４２；Ｎ）には、ステップＹ９５０へ移行する。一方、初回ラウンドである場合（ステップＹ９４２；Ｙ）には、普図始動ゲート３４への遊技球の通過があったか判定する（ステップＹ９４３）。ここで、本実施形態では、特図変動表示ゲームにおいて大当り（第１特別結果）が導出された後に遊技球が普図始動ゲート３４を通過することにより特別遊技状態が開始されるようになっている。

【０３３１】

普図始動ゲート３４への遊技球の通過がない場合（ステップＹ９４３；Ｎ）には、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。一方、普図始動ゲート３４への遊技球の通過があった場合（ステップＹ９４３；Ｙ）には、ラウンド数上限値テーブルを設定し（ステップＹ９４４）、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、１０）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Ｙ９４５）。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する（ステップＹ９４６）。

【０３３２】

次いで、上大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＹ９４７）、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＹ９４８）。その後、役物連続作動装置作動中信号のオン出力データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＹ９４９）、特別遊技状態のラウンド数を＋１更新する（ステップＹ９５０）。そして、大入賞口開放情報とラウンド数に対応するラウンドコマンドを準備して（ステップＹ９５１）、演出コマンド設定処理（ステップＹ９５２）を行う。

【０３３３】

次に、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大当り中処理制御ポインタ初期値を設定し（ステップＹ９５３）、ポインタ初期値を大当り中処理制御ポインタ領域にセーブして（ステップＹ９５４）、大入賞口開放情報とラウンド数に対応する大入賞口開放時間を設定する（ステップＹ９５５）。大当り中処理制御ポインタ初期値としては、一のラウンドにおいて開閉を繰り返す場合には０を設定する。本実施形態では、Ｖありロング開放が相当する。また、一のラウンドにおいて１回の開放を行う場合には、大当り動作終了値（本実施形態の場合、２）を設定する。なお、一のラウンドにおける開閉回数に応じて初期値を０以外に設定しても良い。

【０３３４】

次に、レバーソレノイド動作ラウンドであるか判定する（ステップＹ９５６）。レバーソレノイド動作ラウンドとは、レバーソレノイド３８ｆを動作してレバー部材を動作させるラウンドであり、本実施形態の場合は１ラウンド目の特定ラウンドのみである。そして、レバーソレノイド動作ラウンドである場合（ステップＹ９５６；Ｙ）には、レバーソレノイドの動作データを設定する（ステップＹ９５７）。これにより、レバーソレノイド制御ポインタ領域にデータが設定されるとともに、レバーソレノイド制御タイマがクリアされる。一方、レバーソレノイド動作ラウンドでない場合（ステップＹ９５６；Ｎ）には、レバーソレノイドの停止データを設定する（ステップＹ９５８）。

【０３３５】

その後、処理番号として４を設定し（ステップＹ９５９）、特図１の大当りであるか判定する（ステップＹ９６０）。そして、特図１の大当りである場合（ステップＹ９６０；Ｙ）には、処理番号を特図１ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップＹ９６１）、大入賞口開放時間を特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＹ９６２）。一方、特図１の大当りでない場合（ステップＹ９６０；Ｎ）、すなわち特図２の大当りである場合には、処理番号を特図２ゲーム処理番号領域にセーブし（ステップＹ９６３）、大入賞口開放時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＹ９６４）。

【０３３６】

そして、上大入賞口の開放開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ９６５）。ここでは特別電動役物１作動中信号をＯＮに設定する。次に、第１特別変動入賞装置３８の開閉部材を開放するために大入賞口ソレノイド出力データ領域に上大入賞口オンデータをセーブし（ステップＹ９６６）、大入賞口への入賞数を計数する大入賞口カウント数をクリアして（ステップＹ９６７）、ファンファーレ／インターバル中処理を終了する。

【０３３７】

本実施形態では、例えば図６及び図７に示すように、大当りに基づく特別遊技状態（第１特別遊技状態）においては、上大入賞口（第１特別変動装置３８）のみが開放し、小当りに基づく特別遊技状態（第２特別遊技状態）においては、下大入賞口（第２特別変動入賞装置３９）のみが開放するが、これに限定されない。例えば、第１特別遊技状態における開放態様は、１ラウンド目は上大入賞口が開放し、２ラウンド目以降は下大入賞口が開放するような態様であって良い。

【０３３８】

〔特図１大当り終了処理〕

図４４には、上述の特図１ゲーム処理における特図１大当り終了処理（ステップＹ１１５）を示した。この特図１大当り終了処理では、まず、時間短縮判定データによるサブルーチンコールを行う（ステップＹ１１０１）。ステップＹ１１０１にて時間短縮判定データが時短なしの場合には、大当り終了設定処理１（ステップＹ１１０２）を行い、ステップＹ１１０１にて時間短縮判定データが時短ありの場合には、大当り終了設定処理２（ステップＹ１１０３）を行う。

【０３３９】

次いで、特定領域通過情報があるか判定する（ステップＹ１１０４）。本実施形態では、特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入した際に特定領域通過フラグがセットされ、この特定領域通過フラグがセットされている場合に、特定領域通過情報があると判定する。特定領域通過情報がない場合（ステップＹ１１０４；Ｎ）には、ステップＹ１１０６へ移行する。一方、特定領域通過情報がある場合（ステップＹ１１０４；Ｙ）には、大当り終了設定処理３（ステップＹ１１０５）を行う。そして、停電復旧時送信コマンド領域から確率情報コマンドをロードし（ステップＹ１１０６）、通常大当り（本実施形態の場合、１０Ｒ通常大当り）に基づく特別遊技状態における特定領域（確変作動領域）への遊技球の流入である特定領域イレギュラー通過であるか判定する（ステップＹ１１０７）。

【０３４０】

特定領域イレギュラー通過でない場合（ステップＹ１１０７；Ｎ）には、ステップＹ１１０９へ移行する。一方、特定領域イレギュラー通過である場合（ステップＹ１１０７；Ｙ）には、確率情報コマンドにイレギュラー確変情報を上乗せして（ステップＹ１１０８）、演出コマンド設定処理（ステップＹ１１０９）を行う。ステップＹ１１０９の処理によって、確率情報コマンドが演出制御装置３００に送信される。ここで送信される確率情報コマンドとしては、「高確率・時短あり」、「低確率・時短あり」、「低確率・時短なし」の何れかに演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがあり、確変作動領域イレギュラー通過の場合はイレギュラー確変情報が上乗せされる。

【０３４１】

次に、処理番号として特図１普段処理に係る「０」を設定し（ステップＹ１１１０）、処理番号を特図１ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＹ１１１１）。次に、大当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１１２）。ここでは、大当り１信号及び大当り３信号をＯＦＦに設定する。そして、大当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１１３）。ここでは、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、特別図柄１当り信号及び特別図柄２当り信号をＯＦＦに設定する。

【０３４２】

次に、ラウンドＬＥＤポインタ領域に消灯の番号をセーブし（ステップＹ１１１４）、

上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＹ１１１５）、特図ステータス領域をクリアする（ステップＹ１１１６）。なお、特図ステータス領域のクリアにより、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス０となる。そして、特図２ゲームウェイト時間値（例えば８ｍ秒）を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップＹ１１１７）、特図１大当り終了処理を終了する。

【０３４３】

この特図１大当り終了処理を行うことで特図１及び特図２の何れについても特図変動表示ゲームを開始可能となるが、タイマ割込み処理においては特図１ゲーム処理の後に特図２ゲーム処理を行うため、特図１大当り終了処理を行ったタイマ割込みで特図２ゲーム処理において特図変動表示ゲームを開始する処理が行われて特図１変動表示ゲームよりも特図２変動表示ゲームの方が先に開始可能となってしまう。そこで、ステップＹ１１１７において特図２ゲームウェイト時間値を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブすることで、特図２変動表示ゲームについての開始処理を次回のタイマ割込み処理まで遅らせるようにし、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームが同一のタイマ割込みで処理されるようにしている。

すなわち、遊技制御装置１００が、特別遊技状態の終了後に、第１変動表示ゲーム実行制御手段が第１変動表示ゲームの開始に関する処理を実行可能となるまで、第２変動表示ゲーム実行制御手段が第２変動表示ゲームの開始に関する処理を実行可能な状態としないようにするゲーム処理待機手段をなす。

【０３４４】

〔特図２大当り終了処理〕

図４５には、上述の特図２ゲーム処理における特図２大当り終了処理（ステップＹ１４８）を示した。特図２大当り終了処理は、上述の特図１大当り処理でのステップＹ１１０９を行わない以外は同等の処理である。この特図２大当り終了処理では、まず、時間短縮判定データによるサブルーチンコールを行う（ステップＹ１１３１）。ステップＹ１１３１にて時間短縮判定データが時短なしの場合には、大当り終了設定処理１（ステップＹ１１３２）を行い、ステップＹ１１３１にて時間短縮判定データが時短ありの場合には、大当り終了設定処理２（ステップＹ１１３３）を行う。

【０３４５】

次いで、特定領域通過情報があるか判定し（ステップＹ１１３４）、特定領域通過情報がない場合（ステップＹ１１３４；Ｎ）には、ステップＹ１１３６へ移行する。一方、特定領域通過情報がある場合（ステップＹ１１３４；Ｙ）には、大当り終了設定処理３（ステップＹ１１３５）を行う。そして、停電復旧時送信コマンド領域から確率情報コマンドをロードし（ステップＹ１１３６）、通常大当り（本実施形態の場合、１０Ｒ通常大当り）に基づく特別遊技状態における特定領域（確変作動領域）への遊技球の流入である特定領域イレギュラー通過であるか判定する（ステップＹ１１３７）。

【０３４６】

特定領域イレギュラー通過でない場合（ステップＹ１１３７；Ｎ）には、ステップＹ１１３９へ移行する。一方、特定領域イレギュラー通過である場合（ステップＹ１１３７；Ｙ）には、確率情報コマンドにイレギュラー確変情報を上乗せして（ステップＹ１１３８）、演出コマンド設定処理（ステップＹ１１３９）を行う。ステップＹ１１３９の処理によって、確率情報コマンドが演出制御装置３００に送信される。ここで送信される確率情報コマンドとしては、「高確率・時短あり」、「低確率・時短あり」、「低確率・時短なし」の何れかに演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがあり、確変作動領域イレギュラー通過の場合はイレギュラー確変情報が上乗せされる。

【０３４７】

次に、処理番号として特図２普段処理に係る「０」を設定し（ステップＹ１１４０）、処理番号を特図２ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＹ１１４１）。次に、大当りの終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１４３）。

ここでは、大当り１信号及び大当り３信号をＯＦＦに設定する。そして、大当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１４３）。ここでは、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、特別図柄１当り信号及び特別図柄２当り信号をＯＦＦに設定する。

【０３４８】

次に、ラウンドＬＥＤポインタ領域に消灯の番号をセーブし（ステップＹ１１４４）、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（ステップＹ１１４５）、特図ステータス領域をクリアして（ステップＹ１１４６）、特図２大当り終了処理を終了する。なお、特図ステータス領域のクリアにより、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス０となる。

【０３４９】

〔大当り終了設定処理１〕

図４６（ａ）には、上述の特図１ゲーム処理及び特図２ゲーム処理における大当り終了設定処理１（ステップＹ１１０２，１１３２）を示した。この大当り終了設定処理１では、まず、時短なしの開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１５１）。ここでは、大当り２信号をＯＦＦに設定する。この時点では、データの設定のみで出力はされない。

【０３５０】

次に、時短なしの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１５２）。ここでは、特別図柄１高確率状態信号、特別図柄２高確率状態信号、特別図柄１変動時間短縮状態信号、特別図柄２変動時間短縮状態信号、普通図柄１変動時間短縮状態信号及び普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦに設定する。

その後、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Ｙ１１５３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短なしフラグをセーブする（ステップＹ１１５４）。次いで、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率及び時短なしフラグをセーブし（ステップＹ１１５５）、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０クリアする（ステップＹ１１５６）。

【０３５１】

次に、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１５７）。ここでは発射位置指定信号１をＯＦＦに設定する。次いで、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する（ステップＹ１１５８）。これにより第１遊技状態表示部５６が消灯状態となり、左打ちを指示する表示となる。その後、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）をセーブして（ステップＹ１１５９）、大当り終了設定処理１を終了する。この処理により、通常遊技状態となる。

【０３５２】

〔大当り終了設定処理２〕

図４６（ｂ）には、上述の特図１ゲーム処理及び特図２ゲーム処理における大当り終了設定処理２（ステップＹ１１０３，１１３３）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を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１６１）。ここでは、大当り２信号をＯＮに設定する。なお、大当り２信号は特別遊技状態中もＯＮとなっており、これを継続するようにしている。

【０３５３】

次に、時短ありの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１６２）。ここでは、特別図柄１高確率状態信号、特別図柄２高確率状態信号、特別図柄１変動時間短縮状態信号、特別図柄２変動時間短縮状態信号、普通図柄１変動時間短縮状態信号及び普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮに設定する。

その後、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Ｙ１１６３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図時短ありフラグをセーブする（ステップＹ１１６４）。次いで、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率及び時短ありフラグをセーブし（ステップＹ１１６５）、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に初期値をセーブする（ステップＹ１１６６）。本実施形態の場合、サポート回数が１００回であるため、ステップＹ１１６６では初期値として１００がセーブされる。

【０３５４】

そして、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（時短）をセーブして（ステップＹ１１６７）、大当り終了設定処理２を終了する。この処理により、特図低確率の第２特定遊技状態となる。なお、本実施形態の場合、時短状態中は右打ちモードであるが、大当り中から右打ちモードが設定されているので、大当り終了設定処理２では右打ちに関する設定を行わない。

【０３５５】

〔大当り終了設定処理３〕

図４７には、上述の特図１ゲーム処理及び特図２ゲーム処理における大当り終了設定処理３（ステップＹ１１０５，Ｙ１１３５）を示した。この大当り終了設定処理３では、まず、特図時短の開始に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１７１）。ここでは、大当り２信号をＯＮに設定する。なお、大当り２信号は特別遊技状態中もＯＮとなっており、これを継続するようにしている。

【０３５６】

次に、高確率＆時短ありの開始に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１７２）。ここでは、特別図柄１高確率状態信号、特別図柄２高確率状態信号、特別図柄１変動時間短縮状態信号及び特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮに設定する。その後、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Ｙ１１７３）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率及び時短ありフラグをセーブする（ステップＹ１１７４）。

【０３５７】

次に、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１１７５）。ここでは発射位置指定信号１をＯＮに設定する。次いで、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Ｙ１１７６）。これにより第１遊技状態表示部５６が点灯状態となり、右打ちを指示する表示となる。その後、停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（高確率）をセーブして（ステップＹ１１７７）、大当り終了設定処理３を終了する。この処理により、高確率状態となる。すなわち、大当り終了設定処理１の後に大当り終了設定処理３を実行することで、第１特定遊技状態となり、大当り終了設定処理２の後に大当り終了設定処理３を実行することで、特図高確率の第２特定遊技状態となる。

以上の処理により、第１特別遊技状態の終了後に高確率状態である特定遊技状態が設定可能となる。すなわち、遊技制御装置１００が、特変動表示ゲームの結果が特別結果となる確率を通常状態よりも高めた特定遊技状態（第１特定遊技状態ＳＴ２、特図高確率の第２特定遊技状態ＳＴ３）を発生可能な特定遊技状態発生手段をなす。

【０３５８】

〔小当りファンファーレ中処理〕

図４８には、上述の特図２ゲーム処理における小当りファンファーレ中処理（ステップＹ１４９）を示した。この小当りファンファーレ中処理では、まず、下大入賞口開放の小当り開放中コマンドを準備し（ステップＹ１２０１）、演出コマンド設定処理（ステップＹ１２０２）を行う。次に、処理番号として小当り中処理にかかる８を設定し（ステップＹ１２０３）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＹ１２０４）。

【０３５９】

次いで、小当り開放時間（例えば１６００ｍ秒）を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブして（ステップＹ１２０５）、小当り動作の開始に関する信号（特別電動役物２作動中信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１２０６）。そして、大入賞口ソレノイド出力データ領域に下大入賞口オンデータをセーブし（ステップＹ１２

０７）、大入賞口への入賞数を計数する大入賞口カウント数領域をクリアして（ステップＹ１２０８）、小当りファンファーレ中処理を終了する。

【０３６０】

〔特図２小当り終了処理〕

図４９には、上述の特図２ゲーム処理における特図２小当り終了処理（ステップＹ１５２）を示した。この特図２小当り終了処理では、まず、処理番号として特図２普段処理にかかる０を設定し（ステップＹ１３３１）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＹ１３３２）。

【０３６１】

次に、小当りの終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１３３３）。ここでは、特別図柄２小当り信号をＯＦＦに設定する。そして、下大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブし（ステップＹ１３３４）、ラウンドＬＥＤポインタ領域に消灯の番号をセーブして（ステップＹ１３３５）、特図ステータス領域をクリアする（ステップＹ１３３６）。特図ステータス領域のクリアにより、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの何れも実行されていない状態を示す特図ステータス０となる。

【０３６２】

次に、特図低確率＆時短なし中（通常遊技状態中）であるか判定し（ステップＹ１３３７）、特図低確率＆時短なし中でない場合（ステップＹ１３３７；Ｎ）には、ステップＹ１３４０へ移行する。また、特図低確率＆時短なし中である場合（ステップＹ１３３７；Ｙ）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＹ１３３８）。ここでは、発射位置指定信号１をＯＦＦに設定する。そして、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Ｙ１３３９）、特図１変動表示ゲームが中断中であるか判定する（ステップＹ１３４０）。

【０３６３】

そして、特図１変動表示ゲームが中断中でない場合（ステップＹ１３４０；Ｎ）には、特図１ゲーム中断フラグ領域をクリアし（ステップＹ１３４３）、特図２小当り終了処理を終了する。一方、特図１変動表示ゲームが中断中である場合（ステップＹ１３４０；Ｙ）には、飾り特図１再開コマンドを準備し（ステップＹ１３４１）、演出コマンド設定処理（ステップＹ１３４２）を行う。その後、特図１ゲーム中断フラグ領域をクリアして（ステップＹ１３４３）、特図２小当り終了処理を終了する。これにより、特図１変動表示ゲームでの小当りに基づく特別遊技状態の終了に伴い、中断されていた特図２変動表示ゲームが再開されるようになる。

【０３６４】

すなわち、遊技制御装置１００が、第１変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置１００）と第２変動表示ゲーム実行制御手段（遊技制御装置１００）のいずれか一方の変動表示ゲーム実行制御手段によって一方の変動表示ゲームの実行制御を行っている場合に、他方の変動表示ゲーム実行制御手段によって実行制御が行われている他方の変動表示ゲームが特別結果となった場合に、一方の変動表示ゲームを中断し、他方の変動表示ゲームに基づく特別遊技状態が終了したのちに中断していた一方の変動表示ゲームを再開する再開制御を実行可能な再開制御手段をなす。

【０３６５】

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５０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。

【０３６６】

〔メイン処理〕

図５０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。

【０３６７】

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

【０３６８】

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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

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）。

【０３７１】

その後、スピーカ（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）からの音声の出力に関する制御を行うサウンド制御処理（ステップＣ１７）、盤装飾装置４６や枠装飾装置１８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、報知部７２やポイント報知部７３、累積値報知部７４などによる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。

【０３７２】

〔受信コマンドチェック処理〕

図５１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）。
【０３７３】
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。
【０３７４】
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。
【０３７５】
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。
【０３７６】
〔受信コマンド解析処理〕
図５２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）。
【０３７７】
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。
【０３７８】
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。
【０３７９】
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。

【０３８０】

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。

【０３８１】

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。

【０３８２】

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。

【０３８３】

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。

【０３８４】

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

【０３８５】

〔変動系コマンド処理〕

図５３には、上述の受信コマンド解析処理における変動系コマンド処理（ステップＣ２３６）を示した。この変動系コマンド処理では、まず、特図種別が未確定であるかを判定する（ステップＣ３６１）。特図種別とは、特図の種別が特図１か特図２かを示す情報であり、上述の図柄系コマンド処理のステップＣ２５１で設定される情報である。

【０３８６】

この特図種別が未確定である場合（ステップＣ３６１；Ｙ）は、変動系コマンド処理を終了する。また、特図種別が未確定でない場合（ステップＣ３６１；Ｎ）、すなわち特図種別が設定されている場合は、変動コマンドと図柄コマンドの組み合わせをチェックし（ステップＣ３６２）、変動コマンドと図柄種別が不整合であるかを判定する（ステップＣ３６３）。

【０３８７】

変動コマンドと図柄種別が不整合である場合（ステップＣ３６３；Ｙ）は、変動系コマンド処理を終了する。また、変動コマンドと図柄種別が不整合でない場合（ステップＣ３６３；Ｎ）は、変動コマンドから変動パターン種別を判別する（ステップＣ３６４）。図柄種別とは図柄のカテゴリを意味し、図柄種別には例えば、はずれ図柄、１６Ｒ大当り図柄、１０Ｒ大当り図柄、小当り図柄などがある。変動コマンドと図柄種別が不整合である場合とは、はずれの変動コマンド（変動パターンコマンド）を受信したのに、１６Ｒ大当り図柄の図柄コマンドを受信していた時のような、演出を行う上で矛盾してしまう組み合わせ（変動コマンドと図柄種別の組み合わせ）であることを意味する。

【０３８８】

変動コマンドから変動パターン種別を判別する処理（ステップＣ３６４）では、受信したコマンドに応じて、特図の変動表示演出の大まかな分類である変動パターン種別を判別する。そして、変動コマンドに応じた演出を行うための情報を設定する変動演出設定処理を行う（ステップＣ３６５）。

【０３８９】

次に、Ｐ機状態（パチンコ機の状態）として特図変動中を設定する（ステップＣ３６６）。ここで、特図変動中とは、特図の変動中（客待ちデモ中や大当り中、或いはファンファーレ中等でないこと）を表している。さらに、先読み演出回数（先読み実行回数）がゼロでなければ先読み演出回数を－１更新（先読み演出回数を１だけ減らす処理）し（ステップＣ３６７）、変動系コマンド処理を終了する。

【０３９０】

〔変動演出設定処理〕

図５４には、上述の変動系コマンド処理における変動演出設定処理（ステップＣ３６５）を示した。この変動演出設定処理では、まず、変動パターン種別がリーチなし変動であるかを判定する（ステップＣ３８１）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（ステップＣ３８１；Ｙ）は、機種コード及び特図種別とその時点の演出モードに対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ３８２）。なお演出モードは、演出制御装置３００が管理する遊技モードに相当し、機種によって当然異なるが、ここでは通常モード、確変モードなどがある。さらに、各モード内に予告演出の振り分け率や表示装置４１における飾り特図変動表示ゲームの演出態様を異ならせた複数のモードを設けている。

【０３９１】

次に、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、ＭＯＤＥ、特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（ステップＣ３８３）。これによりリーチなし変動の場合には、各変動中に出現する予告演出の抽選内容（具体的には各予告演出態様の出現率）を保留数に応じて変化させることが可能となる。その後、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ３８６）。

【０３９２】

一方、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（ステップＣ３８１；Ｎ）は、機

種コード、特図種別、演出モード及び図柄種別に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ３８４）。そして、前半予告振分グループアドレステーブルを参照して、ＭＯＤＥ、変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップＣ３８５）、前半予告振分グループテーブルを使って前半変動中に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ３８６）。

【０３９３】

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

【０３９４】

まず、機種コード、特図種別、演出モード及び図柄種別に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定する（ステップＣ３８７）。後半予告振分グループアドレステーブルは、後半予告振分グループテーブルのアドレスを選択するためのテーブルである。そして、後半予告振分グループアドレステーブルを参照してＡＣＴに対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（ステップＣ３８８）、後半予告振分グループテーブルを使って後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（ステップＣ３８９）。

【０３９５】

その後、ＭＯＤＥ、ＡＣＴに対応する変動演出の内容を決定し（ステップＣ３９０）、予告抽選結果に対応する演出の内容を決定する（ステップＣ３９１）。これにより、飾り特図変動表示ゲームの変動時間や主なリーチ内容などの演出や予告が決定されることとなる。さらに、決定された特図変動表示ゲームの変動パターン（リーチ演出など）や予告内容、遊技状態も参照して停止図柄を決定する停止図柄設定処理を行う（ステップＣ３９２）。

【０３９６】

次に、変動演出の表示設定を行い（ステップＣ３９３）、予告演出の表示設定を行う（ステップＣ３９４）。これらの処理により、上述したように設定された飾り特図変動表示ゲームでの演出や予告が実行可能となる。その後、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行う（ステップＣ３９５）。この処理では特図変動表示ゲームを開始する際に対応する始動記憶の減少に対応して飾り始動記憶表示を減少させる設定を行う。

【０３９７】

そして、ＢＧＭの番号である音番号、装飾ランプ等による演出の種類を示す番号である装飾番号を設定し（ステップＣ３９６）、特図種別に対応する飾り特図変動（識別情報の変動表示）の表示設定を行う（ステップＣ３９７）。さらに、識別情報の変動表示とは別に飾り特図変動表示ゲームを表示する第４図柄の変動表示を設定するために、特図種別に対応する第４図柄変動の表示設定を行い（ステップＣ３９８）、変動演出設定処理を終了する。

【０３９８】

＜小当り＞

前述したように、第２特別遊技状態（小当りに基づく特別遊技状態）における開放態様（開放時間と開放回数）は複数種類あっても良く、その場合、例えば、小当り図柄に基づいていずれの開放態様を設定（採用）するかを決定する。すなわち、小当り種類は、１種類ではなく、複数種類あっても良い。

図５５（ａ）に、小当り種類が第１小当りと第２小当りと第３小当りの３種類ある場合における、小当りに当選した際の小当り種類の振分確率の一例を示す。また、図５５（ｂ）～（ｄ）に、各小当り種類における開放態様の一例を示す。

【０３９９】

図５５（ｂ）に示すように、第１小当りに基づく特別遊技状態では、まず、小当りファ

ンファーレ時間が開始され、小当りファンファーレ時間が終了すると、第２特別変動入賞装置３９が開放され、１６００ｍ秒の開放可能時間が経過するか所定個数（例えば９個）の遊技球が入賞するかの何れかの条件が成立すると第２特別変動入賞装置３９が閉鎖される。その後、小当り残存球処理時間が開始され、小当り残存球処理時間が終了すると、小当りエンディング時間が開始され、小当りエンディング時間が終了すると、第２特別遊技状態が終了する。すなわち、第１小当りに基づく特別遊技状態において、開放回数は１回に設定されており、開放時間（開放可能時間）は１６００ｍ秒に設定されている。

【０４００】

また、図５５（ｃ）に示すように、第２小当りに基づく特別遊技状態において、開放回数は２回に設定されており、各開放の開放時間（開放可能時間）は１６００ｍ秒に設定されている。

また、図５５（ｄ）に示すように、第３小当りに基づく特別遊技状態において、開放回数は３回に設定されており、各開放の開放時間（開放可能時間）は１６００ｍ秒に設定されている。

図５５（ａ）に示すように、開放回数が１回の第２特別遊技状態を発生させる第１小当りは、開放回数が２回の第２特別遊技状態を発生させる第２小当りや、開放回数が３回の第２特別遊技状態を発生させる第３小当りに比べて高い振分確率が設定されている。すなわち、特図変動表示ゲームの結果が第２小当りや第３小当りになることは稀である。

【０４０１】

演出制御装置３００は、変動演出設定処理（図５４）の停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）において、遊技制御装置１００からの飾り特図コマンドに基づき、表示装置４１での停止図柄を設定する。

具体的には、飾り特図コマンドに含まれる停止図柄に関する情報が第１小当りに対応する停止図柄に関する情報である場合には、停止図柄として第１小当り図柄が設定される。これにより、例えば図５６（ａ）に示すように、飾り特図変動表示ゲームの結果として第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。なお、本実施形態では、「１２３（左から「１」「２」「３」の順で並ぶ図柄組合せ）」を第１小当り図柄としたが、第１小当り図柄は「１２３」に限定されず適宜変更可能である。

【０４０２】

また、飾り特図コマンドに含まれる停止図柄に関する情報が第２小当りに対応する停止図柄に関する情報である場合には、停止図柄として第２小当り図柄が設定される。これにより、例えば図５６（ｂ）に示すように、飾り特図変動表示ゲームの結果として第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される。なお、本実施形態では、「２３４（左から「２」「３」「４」の順で並ぶ図柄組合せ）」を第２小当り図柄としたが、第２小当り図柄は「２３４」に限定されず適宜変更可能である。

また、飾り特図コマンドに含まれる停止図柄に関する情報が第３小当りに対応する停止図柄に関する情報である場合には、停止図柄として第３小当り図柄が設定される。これにより、例えば図５６（ｃ）に示すように、飾り特図変動表示ゲームの結果として第３小当り図柄（「３４５」）が停止表示される。なお、本実施形態では、「３４５（左から「３」「４」「５」の順で並ぶ図柄組合せ）」を第３小当り図柄としたが、第３小当り図柄は「３４５」に限定されず適宜変更可能である。

【０４０３】

ここで、例えば図５６（ａ）～（ｃ）に示すように、特図変動表示ゲームの実行中、表示装置４１の表示領域の中央部には、メイン変動に対応する飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図ゲーム表示部４２ａが設けられる。飾り特図ゲーム表示部４２ａでは、左、中、右の変動表示領域の各々で飾り識別情報（大図柄）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（第１飾りゲーム）を表示する。

また、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば右下部）には、飾り特図ゲーム表示部４２ａにて変動表示される飾り識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい飾り識別情報（小図柄）を変動表示する小図柄変動表示部４２ｂが設けられる。小図柄変動表示部４２ｂで

は、左、中、右の変動表示領域の各々で飾り識別情報（小図柄）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（第２飾りゲーム）を表示する。
なお、本実施形態では、イレギュラー変動に対応する飾り特図変動表示ゲームは表示しないが、表示するようにしても良い。
【０４０４】
また、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば左下部）には、未消化の始動記憶のうちメイン変動の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中保留表示部４２ｃが設けられる。待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示は、メイン変動の始動記憶と一対一に対応し、記憶順に並んで表示されている。待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示のうち、右端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶されたメイン変動の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示であり、消化されるごとに右へ移動するようになっている。
演出制御装置３００は、待機中保留表示部４２ｃで先読み演出を実行可能である。具体的には、待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様によって、対応する特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（あるいは、対応する特図変動表示ゲームの変動パターンが特定の変動パターンとなる期待度）を示唆することが可能である。
なお、図面では便宜上、待機中保留表示部４２ｃを一点鎖線で囲っているが、実際の待機中保留表示部４２ｃは、線などで囲まれていても良いし、囲まれていなくても良い。
【０４０５】
また、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば下部）であって、待機中保留表示部４２ｃの右方には、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保留表示部４２ｄが設けられる。この実行中保留表示部４２ｄには、メイン変動の開始時に、待機中保留表示部４２ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示のうち、右端にある飾り特図始動記憶表示が移動するようになっている。
演出制御装置３００は、実行中保留表示部４２ｄで予告演出を実行可能である。具体的には、実行中保留表示部４２ｄに表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様によって、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（あるいは、実行中の特図変動表示ゲームの変動パターンが特定の変動パターンとなる期待度）を示唆することが可能である。
なお、図面では便宜上、実行中保留表示部４２ｄを一点鎖線で囲っているが、実際の実行中保留表示部４２ｄは、線などで囲まれていても良いし、囲まれていなくても良い。
【０４０６】
また、本実施形態では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第１小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第１小当り図柄とを同じ図柄とするが、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第１小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第１小当り図柄とは異なる図柄であっても良い。
また、本実施形態では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第２小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第２小当り図柄とを同じ図柄とするが、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第２小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第２小当り図柄とは異なる図柄であっても良い。
また、本実施形態では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第３小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第３小当り図柄とを同じ図柄とするが、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される第３小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第３小当り図柄とは異なる図柄であっても良い。
また、本実施形態では、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第１小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第２小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第３小当り図柄とを異なる図柄とするが、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第１小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第２小当り図柄と、小図柄変動表示部４２ｂに表示される第３小当り図柄との少なくとも２つは同じ図柄であっても良い。

【０４０７】
＜小当り図柄差替演出＞
小当り種類が複数種類ある場合に、演出制御装置３００は、小当り図柄を差し替える小当り図柄差替演出を実行可能である。本実施形態では、小当り図柄差替演出として、第１小当りとなる特図変動表示ゲームが連続して実行される場合に、第１小当り図柄を第２小当り図柄や第３小当り図柄に差し替える演出を実行する。
【０４０８】
まず、小当り図柄差替演出を実行しない場合における表示装置４１での表示の一例を、図５７を用いて説明する。
第１特定遊技状態ＳＴ２（小当りＲＵＳＨモード）が開始すると、例えば図５７（ａ）に示すように、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば右上部）に、第１特定遊技状態ＳＴ２の開始からこれまでに獲得した賞球数を示す累計賞球数表示部４２ｅが設けられる。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りである場合には、例えば図５７（ａ），（ｂ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて、飾り識別情報が高速変動態様で変動表示（識別困難な速さで変動表示）された後に、第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。
【０４０９】
次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生する。第２特別遊技状態が発生すると、例えば図５７（ｃ）に示すように、表示装置４１の表示領域の隅部（例えば左上部）に、当該第２特別遊技状態で獲得した賞球数を示す賞球数表示部４２ｆが設けられる。本実施形態において、大入賞口は１５個賞球であるため、例えば図５７（ｃ），（ｄ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５７（ｅ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅへ移行して累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。
【０４１０】
次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５７（ｆ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて、飾り識別情報の高速変動態様での変動表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りである場合には、例えば図５７（ｇ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて、第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。
【０４１１】
次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図５７（ｈ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５７（ｉ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。
【０４１２】
次に、第１小当り図柄を第２小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する場合における表示装置４１での表示の一例を、図５８を用いて説明する。
小当り図柄差替演出の実行が設定（第２小当り図柄差替フラグ（後述）がセット）されて最初の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５８（ａ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動態様での変動表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図５８（ｂ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される。すなわち、本実施形態の小当り図柄差替演出においては、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される小当り図柄のみを差し替えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される小当り図柄は差し替えないようになっている。
【０４１３】

次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図５８（ｃ），（ｄ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に、賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５８（ｅ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

【０４１４】

次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５８（ｆ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動表示（高速変動態様での変動表示）が開始される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄の仮停止表示（仮停止態様での変動表示）が開始される。すなわち、本実施形態の小当り図柄差替演出においては、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される小当り図柄だけでなく、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される変動表示ゲーム（第１飾りゲーム）の変動態様も差し替えるようになっている。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図５８（ｇ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される。

【０４１５】

次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図５８（ｈ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５８（ｉ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

【０４１６】

次に、第１小当り図柄を第３小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する場合における表示装置４１での表示の一例を、図５９を用いて説明する。

小当り図柄差替演出の実行が設定（第３小当り図柄差替フラグ（後述）がセット）されて最初の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５９（ａ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動態様での変動表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図５９（ｂ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第３小当り図柄（「３４５」）が停止表示される。

【０４１７】

次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図５９（ｃ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５９（ｄ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

【０４１８】

次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５９（ｅ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動表示（高速変動態様での変動表示）が開始される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第３小当り図柄の仮停止表示（仮停止態様での変動表示）が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図５９（ｆ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第３小当り図柄（「３４５」）が停止表示される。

【０４１９】

次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図５９（ｇ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図５９（ｈ）に示すように、当該第２特

別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

【０４２０】

次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図５９（ｉ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動表示（高速変動態様での変動表示）が開始される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第３小当り図柄の仮停止表示（仮停止態様での変動表示）が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図５９（ｊ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第３小当り図柄（「３４５」）が停止表示される。

【０４２１】

次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

なお、図５７～図５９では、待機中保留表示部４２ｃや実行中保留表示部４２ｄの表示を行っているが、待機中保留表示部４２ｃや実行中保留表示部４２ｄの表示は行わなくても良い。

【０４２２】

小当り図柄差替演出を実行するために、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図５４）の最後に（すなわちステップＣ３９８の後に）、小当り図柄差替演出判定処理を行う。

図６０（ａ）に、小当り図柄差替演出判定処理の一例を示した。この小当り図柄差替演出判定処理では、まず、第２小当り図柄差替フラグ又は第３小当り図柄差替フラグがセットされているかを判定し（ステップＣ４０１）、第２小当り図柄差替フラグ及び第３小当り図柄差替フラグの両方がセットされていない場合（ステップＣ４０１；Ｎ）には、停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）で設定した停止図柄が第１小当り図柄であるかを判定する（ステップＣ４０２）。

【０４２３】

停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第１小当り図柄でない場合（ステップＣ４０２；Ｎ）、すなわち停止図柄設定処理で設定した停止図柄がはずれ図柄、大当り図柄、第２小当り図柄、又は第３小当り図柄である場合には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第１小当り図柄である場合（ステップＣ４０２；Ｙ）、すなわち今回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りである場合には、小当り図柄差替演出の抽選、具体的には小当り図柄差替演出を実行するか否かを決定するための乱数抽選を行う（ステップＣ４０３）。

【０４２４】

小当り図柄差替演出の抽選に落選した場合（ステップＣ４０４；Ｎ）には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、小当り図柄差替演出の抽選に当選した場合（ステップＣ４０４；Ｙ）には、遊技制御装置１００からの先読み停止図柄コマンドに基づいて、次回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるかを判定する（ステップＣ４０５）。

【０４２５】

次回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りでない場合（ステップＣ４０５；Ｎ）、すなわち、次回の特図変動表示ゲームの結果がはずれ、大当り、第２小当り、又は第３小当りである場合、あるいは、次回の特図変動表示ゲームに対応する先読み停止図柄コマンドを受信していない場合には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、次回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りである場合（ステップＣ４０５；Ｙ）には、遊技制御装置１００からの先読み停止図柄コマンドに基づいて、次々回の特図

変動表示ゲームの結果が第１小当りであるかを判定する（ステップＣ４０６）。
【０４２６】
次々回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りでない場合（ステップＣ４０６；Ｎ）、すなわち、次々回の特図変動表示ゲームの結果がはずれ、大当り、第２小当り、又は第３小当りである場合、あるいは、次々回の特図変動表示ゲームに対応する先読み停止図柄コマンドを受信していない場合には、停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）で設定した停止図柄（第１小当り図柄）を第２小当り図柄に差し替えて（ステップＣ４０７）、第２小当り図柄差替フラグをセットし（ステップＣ４０８）、連続回数に「１」を設定して（ステップＣ４０９）、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。
ステップＣ４０７では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される停止図柄の情報のみを書き換えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される停止図柄の情報は書き換えないようになっている。これにより、今回の特図変動表示ゲーム（すなわち、小当り図柄差替演出の実行が設定（第２小当り図柄差替フラグがセット）されて最初の特図変動表示ゲーム）の変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄が停止表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第２小当り図柄が停止表示される（図５８（ｂ）参照）。
【０４２７】
一方、次々回の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りである場合（ステップＣ４０６；Ｙ）には、停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）で設定した停止図柄（第１小当り図柄）を第３小当り図柄に差し替えて（ステップＣ４１０）、第３小当り図柄差替フラグをセットし（ステップＣ４１１）、連続回数に「２」を設定して（ステップＣ４１２）、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。
ステップＣ４１０では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される停止図柄の情報のみを書き換えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される停止図柄の情報は書き換えないようになっている。これにより、今回の特図変動表示ゲーム（すなわち、小当り図柄差替演出の実行が設定（第３小当り図柄差替フラグがセット）されて最初の特図変動表示ゲーム）の変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄が停止表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第３小当り図柄が停止表示される（図５９（ｂ）参照）。
【０４２８】
また、第２小当り図柄差替フラグ又は第３小当り図柄差替フラグがセットされている場合（ステップＣ４０１；Ｙ）、すなわち、当該小当り図柄差替演出判定処理が、次回の特図変動表示ゲームの開始時又は次々回の特図変動表示ゲームの開始時に実行される変動演出設定処理（図５４）において実行されている場合には、当該変動演出設定処理のステップＣ３９７で設定した飾り特図変動と、当該変動演出設定処理のステップＣ３９２で設定した停止図柄とを差し替える（ステップＣ４１３）。
【０４２９】
具体的には、第２小当り図柄差替フラグがセットされている場合には、ステップＣ３９７で設定した飾り特図変動（飾り識別情報の高速変動態様での変動表示）を第２小当り図柄の仮停止態様での変動表示に差し替えるとともに、ステップＣ３９２で設定した停止図柄（第１小当り図柄）を第２小当り図柄に差し替える。ステップＣ４１３では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される飾り特図変動や停止図柄の情報のみを書き換えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される飾り特図変動や停止図柄の情報は書き換えないようになっている。これにより、次回の特図変動表示ゲームの変動中に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報が高速変動表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第２小当り図柄が仮停止表示され（図５８（ｆ）参照）、かつ、次回の特図変動表示ゲームの変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄が停止表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第２小当り図柄が停止表示される（図５８（ｇ）参照）。
【０４３０】

また、第３小当り図柄差替フラグがセットされている場合には、ステップＣ３９７で設定した飾り特図変動（飾り識別情報の高速変動態様での変動表示）を第３小当り図柄の仮停止態様での変動表示に差し替えるとともに、ステップＣ３９２で設定した停止図柄（第１小当り図柄）を第３小当り図柄に差し替える。ステップＣ４１３では、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される飾り特図変動や停止図柄の情報のみを書き換えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される飾り特図変動や停止図柄の情報は書き換えないようになっている。これにより、次回の特図変動表示ゲーム及び次々回の特図変動表示ゲームの変動中に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報が高速変動表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第３小当り図柄が仮停止表示され（図５９（ｅ），（ｉ）参照）、かつ、次回の特図変動表示ゲーム及び次々回の特図変動表示ゲームの変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄が停止表示されるとともに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第３小当り図柄が停止表示される（図５９（ｆ），（ｊ）参照）。

【０４３１】

次いで、連続回数を－１更新して（ステップＣ４１４）、連続回数が０であるかを判定する（ステップＣ４１５）。

連続回数が０でない場合（ステップＣ４１５；Ｎ）、すなわち、第３小当り図柄差替フラグがセットされている場合であって、当該小当り図柄差替演出判定処理が次回の特図変動表示ゲームの開始時に実行される変動演出設定処理（図５４）において実行されている場合には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、連続回数が０である場合（ステップＣ４１５；Ｙ）、すなわち、第２小当り図柄差替フラグがセットされている場合であって、当該小当り図柄差替演出判定処理が次回の特図変動表示ゲームの開始時に実行される変動演出設定処理（図５４）において実行されている場合、あるいは、第３小当り図柄差替フラグがセットされている場合であって、当該小当り図柄差替演出判定処理が次々回の特図変動表示ゲームの開始時に実行される変動演出設定処理（図５４）において実行されている場合には、セットされている小当り図柄差替フラグをクリアして（ステップＣ４１６）、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

【０４３２】

このように、本実施形態では、例えば図６１（ａ）に示すように、第１小当りとなる特図変動表示ゲームを２回連続して実行する場合には、大入賞口が合わせて２回開放するため、開放回数が２回であることを示す第２小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する。この小当り図柄差替演出では、第１小当り図柄を２回表示（高速変動表示を挟んで２回表示）する制御に替えて、第２小当り図柄を１回表示する制御が行われる。

また、例えば図６１（ｂ）に示すように、第１小当りとなる特図変動表示ゲームを３回連続して実行する場合には、大入賞口が合わせて３回開放するため、開放回数が３回であることを示す第３小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する。この小当り図柄差替演出では、第１小当り図柄を３回表示（高速変動表示を挟んで３回表示）する制御に替えて、第３小当り図柄を１回表示する制御が行われる。

【０４３３】

なお、図６１（ａ）に示す例では、３回目のゲーム（次々回の特図変動表示ゲーム）の結果がはずれになっているが、３回目のゲームの結果は第１小当り以外（３回目のゲームの結果が未定である場合、すなわち３回目のゲームに対応する始動記憶が記憶されていない場合も含む）であれば良い。

また、図６１（ｂ）に示す例では、４回目のゲームの結果がはずれになっているが、４回目のゲームの結果は第１小当り以外（４回目のゲームの結果が未定である場合、すなわち４回目のゲームに対応する始動記憶が記憶されていない場合も含む）であれば良い。

【０４３４】

図６０（ｂ）に、小当り図柄差替演出の抽選の当選確率の一例を示す。本実施形態では、現在の確率設定値に応じて当選確率が異なるため、小当り図柄によって現在の確率設定

値を示唆することができる。具体的には、例えば図６０（ｂ）に示すように、現在の確率設定値が大きいほど当選確率が高い。すなわち、現在の確率設定値が大きいほど第２小当り図柄や第３小当り図柄に差し替えられる確率が高くなっている。

【０４３５】

大当り確率は、確率設定値を変更することによって変更できるが、小当り確率は、確率設定値を変更しても変更することができない。したがって、小当り図柄差替演出を実行できない遊技機の場合は、第１小当り図柄、第２小当り図柄、第３小当り図柄の出現頻度によって現在の確率設定値を示唆することができない。一方、本実施形態の遊技機１０の場合は、小当り図柄差替演出を実行可能であり、現在の確率設定値が大きいほど第２小当り図柄や第３小当り図柄に差し替えられる確率が高くなるため、第２小当り図柄や第３小当り図柄が多く出現するほど高設定に期待できるという、遊技者にとって分かりやすい設定示唆を行うことが可能となっている。

さらに、本実施形態では、例えば図５５（ａ）に示すように、第２小当りとなる特図変動表示ゲームや第３小当りとなる特図変動表示ゲームはほとんど実行されない。したがって、現在の確率設定値が大きい場合と小さい場合とで、第２小当り図柄や第３小当り図柄の出現頻度の差が明確となるため、より分かりやすい設定示唆を行うことが可能となっている。

【０４３６】

例えば、小当り図柄の種類や小当り図柄の表示方法にバリエーションを持たせて設定示唆を行うことも可能である。例えば、確率設定値が大きいほど選択されやすい第１小当り図柄Ａと、確率設定値が小さいほど選択されやすい第１小当り図柄Ｂとの２種類の第１小当り図柄を設けた場合、小当り図柄差替演出が実行可能でなくても、現在設定されている確率設定値を示唆することが可能である。また、例えば、小当り図柄の表示方法に、横揺れしてから停止する第１方法と、縦揺れしてから停止する第２方法とを設け、確率設定値が大きいほど第１方法が選択されやすく、確率設定値が小さいほど第２方法が選択されやすい場合、小当り図柄差替演出が実行可能でなくても、現在設定されている確率設定値を示唆することが可能である。しかし、これらの場合には、小当りが連続した際に情報量が多くなってしまい、遊技者が混乱してしまうおそれがある。

これに対し、本実施形態では、小当り図柄差替演出が実行可能であるため、最低限必要な小当り図柄を用いて、小当り図柄の表示回数（停止表示回数）だけで、設定示唆を行うことができるため、早い変動で連続して小当りが発生した場合でも、遊技者が混乱にすることがない。

【０４３７】

なお、本実施形態では、例えば図６０（ｂ）に示すように、確率設定値が大きいほど小当り図柄差替演出の抽選に当選確率が高くなっているが、確率設定値が大きいほど小当り図柄差替演出の抽選に当選確率が低くなるように構成することも可能である。

また、本実施形態では、例えば図６０（ｂ）に示すように、“設定１”と“設定２”に同一の当選確率が割り当てられているが、“設定１”と“設定２”に異なる当選確率が割り当てられていても良い。“設定３”と“設定４”、“設定５”と“設定６”についても同様である。すなわち、当選確率は、多段階に切り替え可能であれば、その段数は限定されない。

【０４３８】

ここで、仮停止態様は、例えば、飾り識別情報を定位置で揺動表示する態様である。仮停止態様における揺動の向きは、例えば図６１（ｃ）に示すように、隣の飾り識別情報と同じ向きであっても良いし、例えば図６１（ｄ）に示すように、隣の飾り識別情報と反対向きであっても良いが、正確なゲーム状況をより容易に把握させる観点から、仮停止態様における揺動の向きは隣の飾り識別情報と反対向きであることが好ましい。

本実施形態では、表示装置４１の表示領域に、飾り特図ゲーム表示部４２ａだけでなく小図柄変動表示部４２ｂも設けて、小当り図柄差替演出の抽選に当選しても、小図柄変動表示部４２ｂに表示される停止図柄や飾り特図変動は差し替えないようになっている。し

たがって、遊技者は、小図柄変動表示部４２ｂでの飾り特図変動表示ゲーム（第２飾りゲーム）によって、正確なゲーム状況を容易に把握することができる。例えば図５８（ｆ）、図５９（ｅ）、図５９（ｉ）に示すように、特図変動表示ゲームの変動中に、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて飾り識別情報が仮停止表示されていても、小図柄変動表示部４２ｂにおいては飾り識別情報が高速変動表示されるため、小図柄変動表示部４２ｂを見れば、変動停止中ではなく変動中であること（特図変動表示ゲームの実行中であること）が分かる。しかし、変動中であることをより容易に把握させる観点から、仮停止態様における揺動の向きは、例えば図６１（ｄ）に示すように、隣の飾り識別情報と反対向きであることが好ましい。

【０４３９】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に変動入賞装置（第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）を開放する特別遊技状態（第１特別遊技状態、第２特別遊技状態）を発生可能な遊技機であって、ゲームが実行されるよりも前に、当該ゲームを判定する事前判定手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの結果に対応する図柄組合せ態様を表示装置４１に表示する表示制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、図柄組合せ態様には、特別結果のうちの第１特別結果（第１小当り）に対応する第１図柄組合せ態様（第１小当り図柄）と、特別結果のうちの第２特別結果（第２小当り）に対応する第２図柄組合せ態様（第２小当り図柄）と、があり、ゲームの結果が第１特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数（１回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、ゲームの結果が第２特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数のＮ倍（２倍）である第２回数（２回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、表示制御手段は、事前判定手段の判定結果に基づいて第１特別結果となるゲームがＮ回連続すると判定した場合に、表示装置４１に表示する図柄組合せ態様を差し替える差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能であり、当該差替演出では、第１図柄組合せ態様をＮ回表示する制御に替えて、第２図柄組合せ態様を１回表示する制御を行うように構成されている（図６０（ａ）参照）。

【０４４０】

すなわち、差し替え前の図柄組合せ態様が示す開放回数（複数回の第１図柄組合せ態様の表示によって示す開放回数の合計）と、差し替え後の図柄組合せ態様が示す開放回数（１回の第２図柄組合せ態様の表示によって示す開放回数）とが同数となるような表示制御を行う差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能である。したがって、差し替え前後で図柄組合せ態様が示す開放回数を変化させることなく、複数回の図柄組合せ態様の表示を１回の図柄組合せ態様の表示にまとめることができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。

特に、第１特定遊技状態ＳＴ２（小当りＲＵＳＨモード）では小当りが高頻度で発生するため、複数回の図柄組合せ態様の表示を１回の図柄組合せ態様の表示にまとめることで、遊技者に分かりやすい簡潔な表示を行うことが可能となる。

【０４４１】

なお、第１回数は、１回に限定されず、例えば複数回であっても良い。

また、Ｎ倍は、２倍に限定されず、複数倍であれば適宜変更可能である。すなわち、第２回数は、２回に限定されず、複数回であれば適宜変更可能である。

【０４４２】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値のうちから一の確率設定値を設定可能な設定手段（遊技制御装置１００）を備え、表示制御手段（演出制御装置３００）は、設定手段によって設定されている確率設定値に応じて異なる選択率で、差替演出（小当り図柄差替演出）を実行するか否かを選択するように構成することができる（図６０（ｂ）参照）。

このように構成することで、第１図柄組合せ態様と第２図柄組合せ態様の出現頻度によって、現在設定されている確率設定値を示唆することができるため、図柄組合せ態様（小

当り図柄）の興趣を高めることができる。

【０４４３】

また、本実施形態の遊技機１０において、図柄組合せ態様には、さらに、特別結果のうちの第３特別結果（第３小当り）に対応する第３図柄組合せ態様（第３小当り図柄）があり、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が第３特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数のＭ倍（３倍）である第３回数（３回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、表示制御手段（演出制御装置３００）は、事前判定手段の判定結果に基づいて第１特別結果となるゲームがＭ回連続すると判定した場合に差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能であり、当該差替演出では、第１図柄組合せ態様をＭ回表示する制御に替えて、第３図柄組合せ態様を１回表示する制御を行うように構成することができる（図６０（ａ）参照）。

【０４４４】

このように構成することで、第１特別結果となるゲームがＮ回連続する場合だけでなく、第１特別結果となるゲームがＭ回連続する場合にも、差し替え前後で図柄組合せ態様が示す開放回数を変化させることなく、複数回の図柄組合せ態様の表示を１回の図柄組合せ態様の表示にまとめることができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。

なお、Ｍ倍は、３倍に限定されず、Ｎ倍と異なり、かつ、複数倍であれば適宜変更可能である。すなわち、第３回数は、３回に限定されず、第２回数と異なり、かつ、複数回であれば適宜変更可能である。

また、図５８及び図５９に示す例では、第１特定遊技状態ＳＴ２（小当りＲＵＳＨモード）において小当り図柄差替演出を実行しているが、無論、第１特定遊技状態ＳＴ２以外の遊技状態においても小当り図柄差替演出を実行することは可能である。

また、小当りに当選した際の小当り種類の振分確率は、図５５（ａ）に示す振分確率に限定されず、適宜変更可能である。

また、本実施形態では、小当りを特図１に設けず特図２のみに設けるようにしたが、これに限定されず、例えば、小当りを特図１と特図２の両方に設けても良い。

【０４４５】

また、小当り種類は、３種類に限定されず、複数種類であれば適宜変更可能であり、例えば、２種類であっても良い。

具体的には、小当り種類は、第１小当りと第２小当りの２種類であっても良く、その場合（すなわち、Ｎ＝２であり、かつ、第３特別結果がない場合）には、図６０（ａ）のステップＣ４０６及びＣ４１０～Ｃ４１２が省略される。また、小当り種類は、第１小当りと第３小当りの２種類であっても良く、その場合（すなわち、Ｎ＝３であり、かつ、第３特別結果がない場合）には、図６０（ａ）のステップＣ４０７～Ｃ４０９が省略される。

【０４４６】

また、小当り種類は、４種類以上であっても良い。具体的には、例えば、第１小当りとなる特図変動表示ゲームが２回連続する場合に、例えば図６１（ａ）に示すように、第１小当り図柄を、開放回数が２回であることを示す第２小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行し（第１小当り図柄を２回表示する制御に替えて第２小当り図柄を１回表示する制御を行い）、第１小当りとなる特図変動表示ゲームが３回連続する場合に、例えば図６１（ｂ）に示すように、第１小当り図柄を、開放回数が３回であることを示す第３小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行し（第１小当り図柄を３回表示する制御に替えて第３小当り図柄を１回表示する制御を行い）、第１小当りとなる特図変動表示ゲームが４回連続する場合に、例えば図６２（ａ）に示すように、第１小当り図柄を、開放回数が４回であることを示す第４小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行し（第１小当り図柄を４回表示する制御に替えて第４小当り図柄を１回表示する制御を行い）、第１小当りとなる特図変動表示ゲームが５回連続する場合に、例えば図６２（ｂ）に示すように、第１小当り図柄を、開放回数が５回であることを示す第５小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する（第１小当り図柄を５回表示する制御に替えて第５

小当り図柄を１回表示する制御を行う）ようにしても良い。
なお、図６２（ａ）に示す例では、５回目のゲームの結果がはずれになっているが、５回目のゲームの結果は第１小当り以外（５回目のゲームの結果が未定である場合、すなわち５回目のゲームに対応する始動記憶が記憶されていない場合も含む）であれば良い。
【０４４７】
＜小当り図柄差替演出の変形例１＞
第１小当りとなる特図変動表示ゲームが連続する場合に小当り図柄差替演出を実行可能としたが、これに限定されない。すなわち、差し替え前の小当り図柄が示す開放回数と、差し替え後の小当り図柄が示す開放回数とが同数になるのであれば、連続する特図変動表示ゲームの結果が異なる小当り種類である場合に、小当り図柄差替演出を実行可能としても良い。
【０４４８】
具体的には、例えば図６２（ｃ）に示すように、第１小当りとなる特図変動表示ゲームと、第２小当りとなる特図変動表示ゲームとが連続する場合に、第１小当り図柄及び第２小当り図柄を、第３小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する（第１小当り図柄を１回表示する制御及び第２小当り図柄を１回表示する制御に替えて第３小当り図柄を１回表示する制御を行う）ようにしても良い。
なお、図６２（ｃ）に示す例では、１回目のゲーム（今回の特図変動表示ゲーム）の結果が第１小当りとなっており、２回目のゲーム（次回の特図変動表示ゲーム）の結果が第２小当りとなっているが、その逆であっても良い。すなわち、１回目のゲーム（今回の特図変動表示ゲーム）の結果が第２小当りであり、２回目のゲーム（次回の特図変動表示ゲームの結果）が第１小当りである場合に、第２小当り図柄及び第１小当り図柄を、第３小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行するようにしても良い。
【０４４９】
＜小当り図柄差替演出の変形例２＞
また、差し替え前の小当り図柄が示す開放回数と、差し替え後の小当り図柄が示す開放回数とが同数になるのであれば、小当りとなる特図変動表示ゲームが連続しない場合に、小当り図柄差替演出を実行可能としても良い。
具体的には、例えば図６３（ａ）～（ｄ）に示すように、小当りとなる特図変動表示ゲームの間に、はずれとなる特図変動表示ゲームがある場合に、小当り図柄差替演出を実行するようにしても良い。その場合、はずれとなる特図変動表示ゲームの変動停止時に、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて小当り図柄が停止表示されると、ゲーム結果が誤認されるおそれがあるため、例えば図６４に示すように、小当り図柄差替演出の実行中は、はずれとなる特図変動表示ゲームの変動停止時に、飾り特図ゲーム表示部４２ａの小当り図柄を隠す画像を表示することが好ましい。
【０４５０】
図６４は、図６３（ａ）に示す小当り図柄差替演出を実行する場合における表示装置４１での表示の一例である。
小当り図柄差替演出の実行が設定（第２小当り図柄差替フラグがセット）されて最初の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図６４（ａ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動態様での変動表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図６４（ｂ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される。
【０４５１】
次いで、第１小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が１回の第２特別遊技状態）が発生し、例えば図６４（ｃ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。そして、例えば図６４（ｄ）に示すように、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅ

の値に加算される。

【０４５２】

次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図６４（ｅ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動表示が開始される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄の仮停止表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果がはずれであるので、例えば図６４（ｆ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいてはずれ図柄（ここでは「６３４」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示されるとともに、当該第２小当り図柄の手前にカットイン画像Ｇ１が表示される。

【０４５３】

次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図６４（ｇ）に示すように、カットイン画像Ｇ１が消えて、小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動表示が開始される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄の仮停止表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第１小当りであるので、例えば図６４（ｈ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される。

無論、小当り図柄を隠す画像は、カットイン画像Ｇ１に限定されず適宜変更可能である。また、小当り図柄を隠す画像を表示するのではなく、小当り図柄差替演出の実行中であっても、はずれとなる特図変動表示ゲームの変動停止時には、飾り特図ゲーム表示部４２ａにはずれ図柄を停止表示することも可能である。

【０４５４】

以上のことから、上記実施形態、変形例１、変形例２の小当り図柄差替演出を実行可能な遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に変動入賞装置（第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）を開放する特別遊技状態（第１特別遊技状態、第２特別遊技状態）を発生可能な遊技機であって、ゲームが実行されるよりも前に、当該ゲームを判定する事前判定手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの結果に対応する図柄組合せ態様を表示装置４１に表示する表示制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、図柄組合せ態様には、変動入賞装置の開放回数としてそれぞれ異なる開放回数を示す複数種類の図柄組合せ態様（例えば、第１小当り図柄、第２小当り図柄、第３小当り図柄）があり、表示制御手段は、事前判定手段の判定結果に基づいて特別遊技状態（第２特別遊技状態）が複数回発生すると判定した場合に、表示装置４１に表示する図柄組合せ態様を差し替える差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能であり、当該差替演出では、ゲームを実行する度に当該ゲームの結果に対応する図柄組合せ態様を表示する制御に替えて、複数のゲームに亘って複数回の特別遊技状態における変動入賞装置の開放回数の合計を示す図柄組合せ態様を表示する制御を行うように構成されている。

したがって、差し替え前後で図柄組合せ態様が示す開放回数を変化させることなく、複数回の図柄組合せ態様の表示を１回の図柄組合せ態様の表示にまとめることができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。

【０４５５】

＜小当り図柄差替演出の変形例３＞

上記実施形態、変形例１、変形例２の小当り図柄差替演出は、開放回数が所定回数であることを示す小当り図柄を、開放回数が当該所定回数よりも多い回数であることを示す小当り図柄に差し替える演出であるが、その逆であっても良い。すなわち、差し替え前の小当り図柄が示す開放回数と、差し替え後の小当り図柄が示す開放回数とが同数になるのであれば、小当り図柄差替演出として、開放回数が所定回数であることを示す小当り図柄を、開放回数が当該所定回数よりも少ない回数であることを示す小当り図柄に差し替える演出を実行可能としても良い。

【０４５６】

具体的には、例えば、図６０（ａ）に示す小当り図柄差替演出判定処理に替えて（あるいは加えて）、図６５（ａ）に示す小当り図柄差替演出判定処理を行っても良い。

図６５（ａ）に示す小当り図柄差替演出判定処理では、まず、小当り図柄差替演出の抽選を行い（ステップＣ４２１）、小当り図柄差替演出の抽選に落選した場合（ステップＣ４２２；Ｎ）には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、小当り図柄差替演出の抽選に当選した場合（ステップＣ４２２；Ｙ）には、停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）で設定した停止図柄が第２小当り図柄であるかを判定する（ステップＣ４２３）。

【０４５７】

停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第２小当り図柄である場合（ステップＣ４２３；Ｙ）、すなわち今回の特図変動表示ゲームの結果が第２小当りである場合には、停止図柄設定処理で設定した停止図柄（第２小当り図柄）を第１小当り図柄に差し替えて（ステップＣ４２４）、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第２小当り図柄でない場合（ステップＣ４２３；Ｎ）には、停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）で設定した停止図柄が第３小当り図柄であるかを判定する（ステップＣ４２５）。

【０４５８】

停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第３小当り図柄でない場合（ステップＣ４２５；Ｎ）には、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

一方、停止図柄設定処理で設定した停止図柄が第３小当り図柄である場合（ステップＣ４３５；Ｙ）、すなわち今回の特図変動表示ゲームの結果が第３小当りである場合には、停止図柄設定処理で設定した停止図柄（第３小当り図柄）を第１小当り図柄に差し替えて（ステップＣ４２６）、小当り図柄差替演出判定処理を終了する。

【０４５９】

図６５（ｂ）～（ｇ）に、第２小当り図柄を第１小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出を実行する場合における表示装置４１での表示の一例を示す。

第２小当りとなる特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図６５（ｂ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂにおいて飾り識別情報の高速変動態様での変動表示が開始される。そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が第２小当りであるので、例えば図６５（ｃ）に示すように、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。すなわち、本変形例の小当り図柄差替演出においても、飾り特図ゲーム表示部４２ａに表示される小当り図柄のみを差し替えて、小図柄変動表示部４２ｂに表示される小当り図柄は差し替えないようになっている。

【０４６０】

次いで、第２小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が２回の第２特別遊技状態）が発生し、１回目の開放可能時間が開始すると、例えば図６５（ｄ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新される。その後、１回目の開放と２回目の開放の間のインターバル時間中に、例えば図６５（ｅ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて飾り識別情報が高速変動表示された後に、例えば図６５（ｆ）に示すように、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。そして、２回目の開放可能時間が開始すると、例えば図６５（ｇ）に示すように、大入賞口に遊技球が入賞する度に賞球数表示部４２ｆの値が＋１５更新されて、当該第２特別遊技状態のエンディング時間中に、賞球数表示部４２ｆの値が累計賞球数表示部４２ｅの値に加算される。

【０４６１】

すなわち、第２小当り図柄を第１小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出では、結果が第２小当りとなる特図変動表示ゲームの変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第２小当り図柄（「２３４」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａ

においては第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。そして、第２小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が２回の第２特別遊技状態）における、１回目の開放と２回目の開放の間のインターバル時間中に、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて、飾り識別情報が高速変動表示された後に第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示されることとなる。

また、第３小当り図柄を第１小当り図柄に差し替える小当り図柄差替演出では、結果が第３小当りとなる特図変動表示ゲームの変動停止時に、小図柄変動表示部４２ｂにおいて第３小当り図柄（「３４５」）が停止表示される一方、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいては第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示される。そして、第３小当りに基づく特別遊技状態（開放回数が３回の第２特別遊技状態）における、１回目の開放と２回目の開放の間のインターバル時間中と、２回目の開放と３回目の開放の間のインターバル時間中とに、飾り特図ゲーム表示部４２ａにおいて、飾り識別情報が高速変動表示された後に第１小当り図柄（「１２３」）が停止表示されることとなる。

【０４６２】

以上のことから、変形例３の小当り図柄差替演出を実行可能な遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に変動入賞装置（第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）を開放する特別遊技状態（第１特別遊技状態、第２特別遊技状態）を発生可能な遊技機であって、ゲームの結果に対応する図柄組合せ態様を表示装置４１に表示する表示制御手段（演出制御装置３００）を備え、図柄組合せ態様には、特別結果のうちの第１特別結果（第１小当り）に対応する第１図柄組合せ態様（第１小当り図柄）と、特別結果のうちの第２特別結果（第２小当り）に対応する第２図柄組合せ態様（第２小当り図柄）と、があり、ゲームの結果が第１特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数（１回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、ゲームの結果が第２特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数のＮ倍（２倍）である第２回数（２回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、表示制御手段は、ゲームの結果が第２特別結果となる場合に、表示装置４１に表示する図柄組合せ態様を差し替える差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能であり、当該差替演出では、第２図柄組合せ態様を１回表示する制御に替えて、第１図柄組合せ態様をＮ回表示する制御を行うように構成されている（図６５（ａ）参照）。

【０４６３】

すなわち、差し替え前の図柄組合せ態様が示す開放回数（１回の第２図柄組合せ態様の表示によって示す開放回数）と、差し替え後の図柄組合せ態様が示す開放回数（複数回の第１図柄組合せ態様の表示によって示す開放回数の合計）とが同数となるような表示制御を行う差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能である。したがって、差し替え前後で図柄組合せ態様が示す開放回数を変化させることなく、１回の図柄組合せ態様の表示を複数回の図柄組合せ態様の表示に分けることができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。

なお、第１回数は、１回に限定されず、例えば複数回であっても良い。

また、Ｎ倍は、２倍に限定されず、複数倍であれば適宜変更可能である。すなわち、第２回数は、２回に限定されず、複数回であれば適宜変更可能である。

【０４６４】

また、変形例３の小当り図柄差替演出を実行可能な遊技機１０において、図柄組合せ態様には、さらに、特別結果のうちの第３特別結果（第３小当り）に対応する第３図柄組合せ態様（第３小当り図柄）があり、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が第３特別結果となった場合には、変動入賞装置の開放回数が第１回数のＭ倍（３倍）である第３回数（３回）となる特別遊技状態（第２特別遊技状態）が発生し、表示制御手段（演出制御装置３００）は、ゲームの結果が第３特別結果となる場合に差替演出（小当り図柄差替演出）を実行可能であり、当該差替演出では、第３図柄組合せ態様を１回表示する制御に替えて、第１図柄組合せ態様をＭ回表示する制御を行うように構成することができる（図６５（

ａ）参照）。
【０４６５】
このように構成することで、ゲームの結果が第２特別結果となる場合だけでなく、ゲームの結果が第３特別結果となる場合にも、差し替え前後で図柄組合せ態様が示す開放回数を変化させることなく、１回の図柄組合せ態様の表示を複数回の図柄組合せ態様の表示に分けることができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。
なお、Ｍ倍は、３倍に限定されず、Ｎ倍と異なり、かつ、複数倍であれば適宜変更可能である。すなわち、第３回数は、３回に限定されず、第２回数と異なり、かつ、複数回であれば適宜変更可能である。
また、図６５（ｂ）～（ｇ）に示す例では、第１特定遊技状態ＳＴ２（小当りＲＵＳＨモード）において変形例３の小当り図柄差替演出を実行しているが、無論、第１特定遊技状態ＳＴ２以外の遊技状態においても変形例３の小当り図柄差替演出を実行することは可能である。
【０４６６】
さらに、変形例３の小当り図柄差替演出を実行可能な遊技機１０において、表示制御手段（演出制御装置３００）は、設定手段（遊技制御装置１００）によって設定されている確率設定値に応じて異なる選択率で、差替演出（小当り図柄差替演出）を実行するか否かを選択するように構成することができる。
すなわち、変形例３の小当り図柄差替演出も、上記実施形態、変形例１、変形例２の小当り図柄差替演出と同様、小当り図柄差替演出の抽選の当選確率が、現在の確率設定値に応じて異なるように構成することができる。
このように構成することで、小当り図柄によって現在設定されている確率設定値を示唆することができるため、図柄組合せ態様（小当り図柄）の興趣を高めることができる。
なお、上記実施形態の小当り図柄差替演出と、変形例１の小当り図柄差替演出と、変形例２の小当り図柄差替演出と、変形例３の小当り図柄差替演出とは、適宜組み合わせて適用することが可能である。
【０４６７】
＜盤演出装置＞
図６６は、盤演出装置４４の一例を説明する図である。
例えば図２に示すように、遊技盤３０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が設けられている。盤演出装置４４は、可動部材４４０と、可動部材４４０を動作させる駆動機構（図示省略）とを備えて構成される。
可動部材４４０は、円形の回転体４４１を備え、駆動機構（図示省略）によって、例えば図６６（ａ），（ｂ）に示すように、回転体４４１の一部が表示装置４１の表示領域に重なる初期位置と、回転体４４１の全部が表示装置４１の表示領域に重なる動作位置との間を移動可能となっている。また、可動部材４４０の回転体４４１は、駆動機構（図示省略）によって、例えば図６６（ｃ）に示すように、回転可能となっている。
また、盤装飾装置４６が有する複数のＬＥＤのうちの一部は、可動部材４４０に設けられている。すなわち、可動部材４４０には発光部材が設けられており、可動部材４４０は、当該発光部材によって装飾（発光装飾）されるようになっている。
【０４６８】
なお、本実施形態では、例えば図６６（ａ）に示すように、回転体４４１の一部が表示装置４１の表示領域の上端部に重なる位置を、可動部材４４０の初期位置としているが、これに限定されず、初期位置は適宜変更可能である。
また、本実施形態では、例えば図６６（ｂ）に示すように、回転体４４１の全部が表示装置４１の表示領域の中央部に重なる位置を、可動部材４４０の動作位置としているが、これに限定されず、動作位置は適宜変更可能である。
【０４６９】
また、図６６（ｃ）に示す例では、可動部材４４０が動作位置にある状態で当該可動部材４４０の回転体４４１が回転動作を行っているが、これに限定されず、回転体４４１が

回転動作を行う際の可動部材４４０の位置は、適宜変更可能である。すなわち、回転体４４１は、可動部材４４０が動作位置以外の位置（例えば、初期位置や、初期位置と動作位置との間の途中位置など）にある状態で、回転動作を行っても良い。また、図６６（ｃ）に示す例では、回転体４４１が時計回り方向に回転しているが、これに限定されず、回転体４４１は、時計回り方向の回転動作に替えて（あるいは加えて）、反時計回り方向の回転動作を行っても良い。

【０４７０】

＜役物演出＞

演出制御装置３００は、可動部材４４０を動作させる役物演出を実行可能である。本実施形態では、役物演出抽選に当選している場合であって、操作有効期間中に演出ボタン２５が操作された場合に、役物演出を実行する。また、本実施形態では、役物演出として、可動部材４４０の移動動作（初期位置から動作位置へ移動する動作）を行った後に、可動部材４４０の回転動作（回転体４４１が回転する動作）を行う演出を実行する。

【０４７１】

演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６又はステップＣ３８９において、遊技者に演出ボタン２５を操作するよう促す画像（操作促進画像Ｇ２）を表示する操作促進演出を実行するか否かを決定する操作促進演出抽選を行い、操作促進演出抽選に当選した場合（操作促進演出を実行することが決定された場合）に、役物演出を実行するか否かを決定する役物演出抽選を行う。すなわち、特図変動表示ゲームの開始時に、当該特図変動表示ゲームを対象とした操作促進演出抽選や役物演出抽選が実行される。

【０４７２】

そして、操作促進演出抽選に当選した場合には、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９４において、操作促進演出に対応する表示設定が行われるとともに、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９６において、操作促進演出に対応する音番号（スピーカ１９ａ，１９ｂによる演出の種類を示す番号）及び装飾番号（盤演出装置４４や盤装飾装置４６や枠装飾装置１８による演出の種類を示す番号）の設定が行われる。

また、役物演出抽選に当選した場合には、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９４において、役物演出に対応する表示設定が行われるとともに、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９６において、役物演出に対応する音番号（スピーカ１９ａ，１９ｂによる演出の種類を示す番号）及び装飾番号（盤演出装置４４や盤装飾装置４６や枠装飾装置１８による演出の種類を示す番号）の設定が行われる。

【０４７３】

結果が大当りとなる特図変動表示ゲームやＳＰリーチが発生する特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選は、それ以外の特図変動表示ゲーム（結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームやＳＰリーチが発生しない特図変動表示ゲーム）を対象とした役物演出抽選よりも当選する確率が高く、結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームやＳＰリーチが発生しない特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選は、それ以外の特図変動表示ゲーム（結果が大当りとなる特図変動表示ゲームやＳＰリーチが発生する特図変動表示ゲーム）を対象とした役物演出抽選よりも落選する確率が高くなるように設定されている。したがって、本実施形態においては、役物演出を実行することによって、大当りの期待度やＳＰリーチが発生する期待度が高いことを示唆することができる。

また、操作促進演出の後に役物演出が実行されない場合（操作促進演出抽選に当選したが役物演出抽選に落選した場合）もあるが、役物演出の前には必ず操作促進演出が実行される。したがって、本実施形態においては、操作促進演出を実行することによって、役物演出が実行される可能性があることを示唆することができる。すなわち、操作促進演出を実行することによって、役物演出が実行されるかもしれないという期待感を遊技者に与えることができる。

【０４７４】

図６７及び図６８を用いて、役物演出について説明する。図６７は、タイミングチャー

トの一例であり、図６８は、発光装飾及び表示の一例である。
操作促進演出抽選及び役物演出抽選に当選した特図変動表示ゲームが開始し、例えば図６７（ａ），（ｂ）に示すように、操作有効期間が開始すると（ｔ１０１）、演出制御装置３００は、表示装置４１へ制御信号を出力して、表示装置４１に操作促進画像Ｇ２を表示する。操作促進画像Ｇ２は、例えば図６８（ａ）に示すように、演出ボタン２５を模したボタン画像Ｇ２１と、操作有効期間の残り長さを報知する報知画像Ｇ２２（例えばタイムバー画像）と、演出ボタン２５の操作態様を指定する指定画像Ｇ２３（例えば「ＰＵＳＨ！」や「連打！」などの文字画像）とを含む画像である。また、例えば図６７（ａ），（ｂ）、図６８（ａ）に示すように、可動部材４４０に設けられた発光部材は、操作有効期間が開始する前から、白色に点灯する通常発光態様で発光している。

【０４７５】
操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されると（ｔ１０２）、演出制御装置３００は、盤演出装置４４へ制御信号を出力して、可動部材４４０の移動動作（初期位置から動作位置へ移動する動作）を実行する。これにより、可動部材４４０を移動させるモータが回転して、可動部材４４０が初期位置から動作位置へと移動する。本実施形態では、可動部材４４０を移動させるモータとしてステッピングモータを用いているため、モータの回転開始時、具体的には非励磁状態（励磁ＯＦＦ状態）から励磁状態（励磁ＯＮ状態）への切り替わり時に、可動部材４４０が微動する（位置は変わらない）。すなわち、可動部材４４０は、例えば図６７（ａ），（ｂ）に示すように、定位置で微動する準備動作を実行した後に、移動動作を実行する。

【０４７６】
したがって、移動動作の実行前には、常に、移動動作を行うための準備動作が実行されるため、目障りである、役物演出の見栄えが悪い等の問題がある。
また、移動動作の実行前には、常に、準備動作によって移動動作が実行されることが確定的に報知される。すなわち、役物演出の開始前に、準備動作によって役物演出が実行されることが確定的に報知されるため、役物演出が実行されるかもしれないという期待感を役物演出の開始時まで持続させることができず、役物演出の興趣が低下する等の問題もある。

【０４７７】
これらの問題を軽減するために、本実施形態では、例えば図６７（ａ），（ｂ）に示すように、可動部材４４０が準備動作を行っている間（ｔ１０２～ｔ１０３）、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯するとともに、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示する。可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯することによって、遊技者の視線を発光部分へと引き付けて可動部材４４０から逸らすことができるため、可動部材４４０の準備動作が気づかれにくくなる。さらに、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯することに加えて、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示することによって、可動部材４４０の色（可動部材４４０に設けられた発光部材が消灯状態である際の色）と、当該可動部材４４０の背景の色とが似た色（同系統の色）になり、可動部材４４０が周囲になじむため、可動部材４４０の準備動作が目立ちにくくなる。

【０４７８】
具体的には、演出ボタン２５が操作されると（ｔ１０２）、演出制御装置３００は、盤演出装置４４へ、可動部材４４０の移動動作（初期位置から動作位置へ移動する動作）を実行させるための制御信号を出力し、盤装飾装置４６へ、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯させるための制御信号を出力し、表示装置４１へ、ブラックアウト画像Ｇ３を表示させるための制御信号を出力する。これにより、例えば図６８（ｂ）に示すように、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材が消灯状態となり、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３が表示される。

【０４７９】
なお、図６８（ｂ）に示す例では、表示装置４１の表示領域の全体にブラックアウト画

像Ｇ３を表示しているが、これに限定されない。可動部材４４０の準備動作が目立ちにくくなるのであれば、例えば図６８（ｃ）に示すように、表示装置４１の表示領域のうち、初期位置にある可動部材４４０に近い領域にのみ、ブラックアウト画像Ｇ３を表示するようにしても良いし、例えば図６８（ｄ）に示すように、表示装置４１の表示領域の全体に（あるいは、表示装置４１の表示領域のうち、初期位置にある可動部材４４０に近い領域に）、背景が暗い画像を表示するようにしても良い。

【０４８０】

そして、可動部材４４０の準備動作に要する時間が経過すると（ｔ１０３）、演出制御装置３００は、盤装飾装置４６へ、可動部材４４０に設けられた発光部材を特定発光態様で発光させるための制御信号を出力し、表示装置４１へ、エフェクト画像Ｇ４を表示させるための制御信号を出力する。これにより、例えば図６８（ｅ）に示すように、可動部材４４０が移動動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材が赤色に点灯する特定発光態様で発光するとともに、表示装置４１に可動部材４４０を強調するためのエフェクト画像Ｇ４が表示される。

次いで、可動部材４４０の移動動作に要する時間が経過すると（ｔ１０５）、すなわち可動部材４４０が動作位置に到着すると、演出制御装置３００は、盤演出装置４４へ制御信号を出力して、可動部材４４０の回転動作（回転体４４１が回転する動作）を実行する。

【０４８１】

その後、役物演出の終了タイミングになると（ｔ１０６）、演出制御装置３００は、盤演出装置４４へ制御信号を出力して、可動部材４４０の回転動作を終了するとともに、可動部材４４０の復帰動作（動作位置から初期位置へ移動する動作）を実行する。さらに、盤装飾装置４６へ制御信号を出力して、可動部材４４０に設けられた発光部材の特定発光態様での発光を終了するとともに、表示装置４１へ制御信号を出力して、エフェクト画像Ｇ４の表示を終了する。

なお、操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されなかった場合には、移動動作及び回転動作を行う演出（役物演出）を実行しなくても良いし、操作有効期間の終了後に移動動作及び回転動作を行う演出（役物演出）を実行しても良い。

【０４８２】

ここで、本実施形態において、移動動作及び準備動作は、固定時間値で実行される動作であり、回転動作は、可変時間値で実行される動作であり、操作有効期間の開始から役物演出の終了までの時間は、予め定まっている。したがって、演出ボタン２５が操作されたタイミングに応じて、回転動作の実行時間が異なってくる。すなわち、準備動作に要する時間（ｔ１０２～ｔ１０３）は演出ボタン２５が操作されたタイミングに応じて変化するものでなく、移動動作に要する時間（ｔ１０３～ｔ１０５）も演出ボタン２５が操作されたタイミングに応じて変化するものでなく、さらに、操作有効期間の開始から役物演出の終了までの時間（ｔ１０１～ｔ１０６）も演出ボタン２５が操作されたタイミングに応じて変化するものでないため、演出ボタン２５が操作されたタイミングが操作有効期間の終了時点（ｔ１０４）から遠いほど、回転動作の実行時間（ｔ１０５～ｔ１０６）が長くなる。

【０４８３】

具体的には、例えば、図６７（ａ）における準備動作に要する時間（ｔ１０２ａ～ｔ１０３ａ）は、図６７（ｂ）における準備動作に要する時間（ｔ１０２ｂ～ｔ１０３ｂ）と同一であり、図６７（ａ）における移動動作に要する時間（ｔ１０３ａ～ｔ１０５ａ）は、図６７（ｂ）における移動動作に要する時間（ｔ１０３ｂ～ｔ１０５ｂ）と同一であり、図６７（ａ）における操作有効期間の開始から役物演出の終了までの時間（ｔ１０１～ｔ１０６）は、図６７（ｂ）における操作有効期間の開始から役物演出の終了までの時間（ｔ１０１～ｔ１０６）と同一である。そして、図６７（ａ）における操作タイミング（ｔ１０２ａ）は、図６７（ｂ）における操作タイミング（ｔ１０２ｂ）よりも操作有効期間の終了時点（ｔ１０４）から遠いため、図６７（ａ）における回転動作の実行時間（ｔ

１０５ａ～ｔ１０６）は、図６７（ｂ）における回転動作の実行時間（ｔ１０５ｂ～ｔ１０６）よりも長くなっている。

【０４８４】

なお、本実施形態では、可動部材４４０が復帰動作を開始するときに、可動部材４４０に設けられた発光部材の特定発光態様での発光を終了するように構成したが、これに限定されない。例えば、可動部材４４０が復帰動作を行っている間も、特定発光態様での発光を継続して、可動部材４４０の復帰動作が終了するとき（可動部材４４０が初期位置に到着したとき）に、特定発光態様での発光を終了するように構成することも可能である。

また、本実施形態では、可動部材４４０が復帰動作を開始するときに、エフェクト画像Ｇ４の表示を終了するように構成したが、これに限定されない。例えば、可動部材４４０が復帰動作を行っている間も、エフェクト画像Ｇ４の表示を継続して、可動部材４４０の復帰動作が終了するとき（可動部材４４０が初期位置に到着したとき）に、エフェクト画像Ｇ４の表示を終了するように構成することも可能である。

【０４８５】

また、本実施形態では、白色に点灯する発光態様を、可動部材４４０に設けられた発光部材の通常発光態様としたが、これに限定されず、通常発光態様は適宜変更可能である。

また、本実施形態では、操作有効期間が開始する前から、可動部材４４０に設けられた発光部材を通常発光態様で発光させるように構成したが、これに限定されない。すなわち、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様は、操作有効期間が開始する前と、操作有効期間が開始してから演出ボタン２５の操作が検出されるまでの間とで、同一であっても良いし、異なっていても良い。例えば、操作有効期間が開始する前は消灯状態にして、操作有効期間が開始してから発光させるようにしても良い。

【０４８６】

また、本実施形態では、赤色に点灯する発光態様を、可動部材４４０に設けられた発光部材の特定発光態様としたが、これに限定されず、特定発光態様は適宜変更可能である。

また、本実施形態では、移動動作及び回転動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を特定発光態様で発光させるように構成したが、これに限定されない。例えば、移動動作及び回転動作を行っている間の発光態様は、通常発光態様（すなわち、消灯前の発光態様と同じ発光態様）であっても良い。また、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様は、移動動作を行っている間と、回転動作を行っている間とで、同一であっても良いし、異なっていても良い。

【０４８７】

また、本実施形態において、初期位置にある可動部材４４０の一部は、例えば図６６（ａ）に示すように、センターケース４０の上部に重なっている。したがって、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯することと、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３（あるいは背景が暗い画像）を表示することとに加えて、センターケース４０の上部に設けられたＬＥＤ（すなわち、初期位置にある可動部材４４０の周囲に設けられた発光部材）を消灯するように構成しても良い。このように構成することで、可動部材４４０の準備動作をより目立ちにくくすることが可能となる。

【０４８８】

また、本実施形態では、可動部材４４０の一部が表示装置４１の表示領域に重なる位置を初期位置としたが、可動部材４４０の初期位置は、可動部材４４０の全部が表示装置４１の表示領域に重なる位置であっても良いし、可動部材４４０の全部が表示装置４１の表示領域に重ならない位置であっても良い。

また、例えば、初期位置にある可動部材４４０の全部が表示装置４１の表示領域に重ならない場合には、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３（あるいは背景が暗い画像）を表示することに替えて、初期位置にある可動部材４４０の周囲に設けられた発光部材を消灯するように構成しても良い。このように構成することで、可動部材４４０の準備動作を目立ちにくくすることが可能となる。

【０４８９】
　また、本実施形態では、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３（あるいは背景が暗い画像）を表示するように構成したが、これに限定されない。例えば図６９に示すように、可動部材４４０が準備動作を行っている間も、操作促進画像Ｇ２の表示を継続するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者の視線を操作促進画像Ｇ２へと引き付けて可動部材４４０から逸らすことができるため、可動部材４４０の準備動作が気づかれにくくなる。なお、図６９に示す例では、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯状態にしているが、これに限定されず、例えば、表示装置４１に継続表示されている操作促進画像Ｇ２の背景色と同系統の色に点灯する発光態様で発光させても良い。
【０４９０】
　以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、所定動作（移動動作）を実行可能であるとともに、発光可能であり、可動部材４４０の発光態様（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様）は、当該可動部材４４０が所定動作を実行する第１期間（ｔ１０３～ｔ１０５）と、当該第１期間の直前の第２期間（ｔ１０２～ｔ１０３）と、で異なるように構成されている（図６７（ａ），（ｂ）参照）。
【０４９１】
　すなわち、所定動作（移動動作）が行われる第１期間と、所定動作を行うための準備動作が行われる第２期間とで、可動部材４４０の発光態様が異なるように構成されている。したがって、第１期間における発光態様として、可動部材４４０の動作（移動動作）を目立たせるような発光態様（例えば、通常発光態様とは異なる特定発光態様）を選択したり、第２期間における発光態様として、可動部材４４０の動作（準備動作）を目立たせないような発光態様（例えば、消灯状態にする発光態様）を選択したりすることが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０４９２】
　なお、本実施形態では、消灯状態にする発光態様を、第２期間における発光態様としたが、これに限定されない。第２期間における発光態様は、例えば、所定の閾値以上の輝度で発光させる発光態様であっても良い。可動部材４４０に設けられた発光部材を所定の閾値以上の輝度（例えば最大輝度）で発光させることによって、可動部材４４０がまぶしく光り、遊技者の視線を可動部材４４０から逸らすことが可能となるため、可動部材４４０の準備動作が気づかれにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０４９３】
　また、本実施形態の遊技機１０は、表示装置４１を備え、可動部材４４０は、表示装置４１の前方において動作可能であり（図６６（ａ），（ｂ）参照）、表示装置４１の表示態様は、第１期間（ｔ１０３～ｔ１０５）と、第２期間（ｔ１０２～ｔ１０３）と、で異なるように構成することができる（図６７（ａ），（ｂ）参照）。
【０４９４】
　すなわち、所定動作（移動動作）が行われる第１期間と、所定動作を行うための準備動作が行われる第２期間とで、表示装置４１の表示態様が異なるように構成することができる。このように構成することで、第１期間における表示態様として、可動部材４４０の動作（移動動作）を目立たせるような表示態様（例えば、可動部材４４０を強調するためのエフェクト画像Ｇ４を表示する表示態様）を選択したり、第２期間における表示態様として、可動部材４４０の動作（準備動作）を目立たせないような表示態様（例えば、ブラックアウト画像Ｇ３を表示する表示態様）を選択したりすることが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０４９５】
　また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、所定動作（移動動作）を実行可能

であるとともに、発光可能であり、可動部材の発光態様は、当該可動部材４４０が所定動作を実行する第１期間（ｔ１０３～ｔ１０５）と、当該第１期間の直前の第２期間（ｔ１０２～ｔ１０３）と、で異なり、第２期間における、可動部材４４０の色と、表示装置４１の表示色と、が同系統の色であるように構成することができる（図６８（ｂ），（ｃ），（ｄ）参照）。

このように構成することで、可動部材４４０が周囲になじむため、可動部材４４０の準備動作が目立ちにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０４９６】

前述したように、第２期間における発光態様は、消灯状態にする発光態様に限定されず、適宜変更可能である。すなわち、第２期間における可動部材４４０の色は、適宜変更可能である。

また、本実施形態では、第２期間（可動部材４４０が準備動作を行っている期間）に、ブラックアウト画像Ｇ３（あるいは背景が暗い画像）を表示装置４１に表示するようにしたが、これに限定されない。すなわち、第２期間における表示装置４１の表示色は、黒色（あるいは暗い色）に限定されず、第２期間における可動部材４４０の色に応じて適宜変更可能である。例えば、第２期間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を所定の閾値以上の輝度（例えば最大輝度）で白色に発光させる場合には、第２期間における表示装置４１の表示色を白色（あるいは明るい色）とすることで、可動部材４４０が周囲になじむため、可動部材４４０の準備動作が目立ちにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０４９７】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、所定動作（移動動作及び回転動作）を実行可能であるとともに、発光可能であり、可動部材４４０の発光態様（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様）は、当該可動部材４４０が所定動作を実行する第１期間（ｔ１０３～ｔ１０６）と、当該第１期間の直後の第２期間（ｔ１０６～）と、で異なるように構成することができる。

具体的には、本実施形態では、可動部材４４０が復帰動作を開始するとき（ｔ１０６）に、可動部材４４０に設けられた発光部材の特定発光態様での発光を終了するように構成されている。

【０４９８】

したがって、所定動作（移動動作及び回転動作）が行われる第１期間と、復帰動作が行われる第２期間とで、可動部材４４０の発光態様が異なるように構成することができる。このように構成することで、第１期間における発光態様として、可動部材４４０の動作（移動動作及び回転動作）を目立たせるような発光態様（例えば、通常発光態様とは異なる特定発光態様）を選択したり、第２期間における発光態様として、可動部材４４０の動作（復帰動作）を目立たせないような発光態様（例えば、特定発光態様とは異なる発光態様（例えば、通常発光態様や、消灯状態にする発光態様））を選択したりすることが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０４９９】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、所定動作（移動動作）を実行可能であるとともに、発光可能であり、可動部材４４０の発光態様（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様）は、当該可動部材４４０が所定動作を実行する第１期間（ｔ１０３～ｔ１０５）と、当該第１期間の直前の第２期間（ｔ１０２～ｔ１０３）と、で異なり、第２期間における、可動部材４４０の色と、当該可動部材４４０の周囲に設けられた発光部材の色と、が同系統の色であるように構成することができる。

具体的には、本実施形態では、可動部材４４０が準備動作を行っている間に、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯することに加えて、センターケース４０の上部に設けられたＬＥＤ（すなわち、初期位置にある可動部材４４０の周囲に設けられた発光部材）

を消灯するように構成することができる。
　このように構成することで、可動部材４４０が周囲になじむため、可動部材４４０の準備動作が目立ちにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０５００】
　また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン２５）と、操作手段の操作を促す操作促進画像Ｇ２を表示する表示装置４１と、を備え、可動部材４４０は、操作手段の操作が有効となる操作有効期間に当該操作手段が操作された場合に、所定動作（移動動作）を実行し、表示装置４１は、操作手段が操作された後も、可動部材４４０が所定動作を開始するまで、操作促進画像Ｇ２の表示を継続するように構成することができる（図６９参照）。
【０５０１】
　すなわち、所定動作（移動動作）を行うための準備動作が終了するまで、操作促進画像Ｇ２の表示を継続するように構成することができる。このように構成することで、遊技者の視線を操作促進画像Ｇ２へと引き付けて可動部材４４０から逸らすことが可能となるため、可動部材４４０の準備動作が気づかれにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
　なお、操作手段は、演出ボタン２５に限定されず、例えば、タッチパネル２９であっても良い。
【０５０２】
　また、遊技者の視線を可動部材４４０から逸らすために表示装置４１に表示する画像は、操作促進画像Ｇ２に限定されず適宜変更可能である。
　また、可動部材４４０が準備動作を行っている期間に、遊技者の視線を可動部材４４０から逸らすための画像を表示装置４１に表示することに替えて（あるいは加えて）、可動部材４４０が準備動作を行っている期間に、初期位置にある可動部材４４０の周囲に設けられた発光部材以外の発光部材（例えば、初期位置にある可動部材４４０から遠い領域に配置されたＬＥＤ）を発光させるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者の視線を発光部分へと引き付けて可動部材４４０から逸らすことが可能となるため、可動部材４４０の準備動作が気づかれにくくなり、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０５０３】
　また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた動作演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、動作演出（移動動作及び回転動作を行う役物演出）の直前に予告動作（準備動作）を行い、動作演出の演出態様にかかわらず、予告動作の実行時間は一定であり、かつ、予告動作時の可動部材４４０の動きは一定であるように構成されている（図６７（ａ），（ｂ）参照）。
　具体的には、本実施形態において、予告動作（準備動作）は、ステッピングモータの励磁開始に伴い生じるガタツキ動作（定位置で微動する動作）であるため、動作演出の演出時間（ｔ１０３～ｔ１０６）の長短にかかわらず、予告動作の実行時間（ｔ１０２～ｔ１０３）は一定であり、予告動作時の可動部材４４０の動きは一定である。
【０５０４】
　したがって、予告動作（準備動作）を隠蔽する隠蔽演出（例えば、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯する演出や、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示する演出など）の演出態様を、動作演出の演出態様に応じて変化させる必要がないため、可動部材４４０を用いた演出を実行する際の処理負担を軽減することができる。
　すなわち、動作演出の演出態様によって予告動作の実行時間が異なる場合や、動作演出の演出態様によって予告動作時の可動部材４４０の動きが異なる場合には、動作演出の演出態様に応じて隠蔽演出の演出態様（演出時間や演出範囲など）を選択する処理を実行する必要があるため、その分、処理負担が増大する。これに対し、本実施形態では、動作演出の演出態様にかかわらず、予告動作の実行時間も、予告動作時の可動部材４４０の動き

も一定であるため、隠蔽演出の演出態様を選択する処理を実行する必要がない。

【０５０５】

なお、本実施形態では、動作演出の演出時間にかかわらず、予告動作の実行時間及び予告動作時の可動部材４４０の動きが一定となるようにしたが、これに限定されない。すなわち、動作演出の演出態様は、動作演出の演出時間に限定されず、例えば、動作演出において行う動作の種類などであっても良い。具体的には、例えば、動作演出として、移動動作及び回転動作を行う役物演出と、移動動作を行う役物演出（回転動作は行わない）とが実行可能である場合には、動作演出において行う動作の種類にかかわらず、予告動作の実行時間及び予告動作時の可動部材４４０の動きが一定となる。

【０５０６】

また、本実施形態の遊技機１０において、動作演出の演出時間（ｔ１０３～ｔ１０６）は、変更可能であるように構成することができる（図６７（ａ），（ｂ）参照）。

このように構成することで、動作演出の開始タイミング（例えば演出ボタン２５の操作タイミング）にかかわらず、予め定められた終了タイミングで動作演出を終了することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０５０７】

なお、本実施形態では、予め定められた終了タイミングで動作演出を終了させるために動作演出の演出時間を変更するようにしたが、これに限定されない。例えば、動作演出の演出時間が長いほど、当該動作演出の大当り期待度が高くなるように構成することも可能である。これにより、動作演出の演出時間によって、所定の情報（例えば大当りの期待度）を示唆することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

また、動作演出の演出時間を変更可能とすることで、動作演出の幅を広げることが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。さらに、動作演出の演出時間を変更可能とすることで、動作演出とともに実行される他の演出（例えば表示演出）の演出時間も変更可能となるため、当該他の演出の幅も広げることが可能となる。したがって、動作演出だけでなく、動作演出とともに実行される他の演出の興趣も高めることができる。

【０５０８】

また、本実施形態の遊技機１０において、可動部材４４０以外の演出手段を備え、動作演出の演出時間（ｔ１０３～ｔ１０６）は、当該演出手段を用いた演出の演出態様に応じて変更可能であるように構成することができる（図６７（ａ），（ｂ）参照）。

具体的には、本実施形態において、動作演出の演出時間（ｔ１０３～ｔ１０６）は、表示装置４１及び演出ボタン２５を用いた演出（操作促進演出）の演出態様（演出時間）、すなわち演出ボタン２５の操作タイミングに応じて変更可能である。

このように構成することで、動作演出として、他の演出（可動部材４４０以外の演出手段を用いた演出）に関連する演出を実行することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０５０９】

なお、本実施形態では、演出ボタン２５の操作タイミングに応じて、動作演出（移動動作及び回転動作を行う役物演出）の演出時間のうちの、回転動作の実行時間を変化させるようにしたが、これに限定されない。例えば、演出ボタン２５の操作タイミングに応じて移動動作の実行時間を変化させるようにしても良いし、演出ボタン２５の操作タイミングに応じて移動動作の実行時間と回転動作の実行時間の双方を変化させるようにしても良い。

また、本実施形態では、操作促進演出の実行後に動作演出を実行するようにしたが、これに限定されず、操作促進演出を実行せずに動作演出を実行するよう構成することも可能である。すなわち、動作演出は、他の演出に関連して実行されるものであっても良いし、他の演出に関連せずに実行されるものであっても良い。

【０５１０】

また、本実施形態では、演出ボタン２５の操作タイミングに応じて、動作演出の演出時間を変化させるようにしたが、これに限定されず、例えば、動作演出以外の演出（動作演出前に行う他の演出、動作演出中に行う他の演出、動作演出後に行う他の演出）の種類に応じて、動作演出の演出時間を変化させるようにしても良い。具体的には、例えば、リーチが発生する特図変動表示ゲームの実行中に動作演出を行い、リーチ演出の大当り期待度が高いほど当該動作演出の演出時間が長くなるようにしても良い。さらに、リーチ演出の大当り期待度が高いほど演出時間の長い動作演出が選択される通常パターンに加えて、リーチ演出が大当り期待度の最も低いリーチ演出（Ｎリーチ）である場合に演出時間の最も長い動作演出が選択される矛盾パターン（激熱パターン）を設けるようにしても良い。

【０５１１】

また、動作演出は、移動動作（可動部材４４０が初期位置から動作位置へ移動する動作）と、回転動作（回転体４４１が回転する動作）とを行う演出に限定されない。動作演出は、例えば、移動動作を行う演出（回転動作は行わない）であっても良いし、回転動作を行う演出（移動動作は行わない）であっても良いし、移動動作及び回転動作以外の動作を行う演出であっても良い。

また、準備動作（予告動作）の直後に実行される動作（所定動作）は、可動部材４４０が初期位置から動作位置へ移動する動作に限定されない。すなわち、準備動作の直後に実行される動作は、可動部材４４０が初期位置から他の位置（例えば動作位置）へ移動する動作であっても良いし、回転体４４１が回転する動作であっても良いし、それ以外の動作であっても良い。

【０５１２】

＜役物演出の変形例１＞

演出制御装置３００は、可動部材４４０を動作させる役物演出として、例えば図７０（ａ）に示すように、可動部材４４０が初期位置（例えば図６６（ａ）に示す位置）から動作位置（例えば図６６（ｂ）に示す位置）まで移動する第１役物演出と、可動部材４４０が初期位置から途中位置（初期位置と動作位置との間の位置）まで移動する第２役物演出とを実行可能であっても良い。なお、途中位置は、可動部材４４０の全部が表示装置４１の表示領域に重なる位置であっても良いし、可動部材４４０の一部が表示装置４１の表示領域に重なる位置であっても良い。

本変形例では、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６（前半変動中に出現する予告の抽選）と、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８９（後半変動中に出現する予告の抽選）の双方において役物演出抽選を行う。そして、ステップＣ３８６での役物演出抽選に当選した場合には、前半変動中に役物演出を実行し、ステップＣ３８９での役物演出抽選に当選した場合には、後半変動中に役物演出を実行する。

【０５１３】

具体的には、演出制御装置３００は、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６において、役物演出を実行するか否かを決定する役物演出抽選を行い、役物演出抽選に当選した場合（前半変動中に役物演出を実行することが決定された場合）に、演出態様振分テーブルを参照して、前半変動中に実行する役物演出を第１役物演出にするか第２役物演出にするかを決定する演出態様選択抽選を行う。

また、演出制御装置３００は、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８９において、役物演出を実行するか否かを決定する役物演出抽選を行い、役物演出抽選に当選した場合（後半変動中に役物演出を実行することが決定された場合）に、演出態様振分テーブルを参照して、後半変動中に実行する役物演出を第１役物演出にするか第２役物演出にするかを決定する演出態様選択抽選を行う。

【０５１４】

そして、演出態様選択抽選で第１役物演出が選択された場合には、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９４において、第１役物演出に対応する表示設定が行われるとともに、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９６において、第１役物演出に対応する音番号（スピーカ１９ａ，１９ｂによる演出の種類を示す番号）及び装飾番号（盤演出

装置４４や盤装飾装置４６や枠装飾装置１８による演出の種類を示す番号）の設定が行われる。
また、演出態様選択抽選で第２役物演出が選択された場合には、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９４において、第２役物演出に対応する表示設定が行われるとともに、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３９６において、第２役物演出に対応する音番号（スピーカ１９ａ，１９ｂによる演出の種類を示す番号）及び装飾番号（盤演出装置４４や盤装飾装置４６や枠装飾装置１８による演出の種類を示す番号）の設定が行われる。

【０５１５】

演出態様選択抽選を行う際に参照する演出態様振分テーブルの一例を、図７０（ｂ）に示す。
例えば図７０（ｂ）に示すように、特図変動表示ゲームの結果にかかわらず、前半変動中に第１役物演出を実行する割合（ステップＣ３８６の演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率）は、前半変動中に第２役物演出を実行する割合（ステップＣ３８６の演出態様選択抽選で第２役物演出が選択される確率）よりも低くなっている。したがって、本変形例においては、前半変動中に可動部材４４０が動いた際には、当該可動部材４４０が動作位置まで移動する場合よりも、当該可動部材４４０が動作位置まで移動しない場合の方が多い。

【０５１６】

また、特図変動表示ゲームの結果がはずれ（大当り以外）である場合には、後半変動中に役物演出が実行されないようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合にステップＣ３８９の役物演出抽選に当選する確率は０％以外（０％＜当選確率＜１００％）に設定されているが、特図変動表示ゲームがはずれ（大当り以外）である場合にＣ３８９の役物演出抽選に当選する確率は０％に設定されている。したがって、本変形例において、後半変動中に役物演出が実行されるのは、結果が大当りとなる場合のみであるため、後半変動中に可動部材４４０が動くことによって、大当り確定を示唆することができる。

【０５１７】

さらに、後半変動中に第１役物演出を実行する割合（ステップＣ３８９の演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率）は、後半変動中に第２役物演出を実行する割合（ステップＣ３８９の演出態様選択抽選で第２役物演出が選択される確率）よりも高くなっており、本変形例の場合は、例えば図７０（ｂ）に示すように、後半変動中に第１役物演出を実行する割合（ステップＣ３８９の演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率）が１００％に設定されている。すなわち、後半変動中に出現する役物演出は第１役物演出のみであり、第２役物演出は後半変動中に実行されないようになっている。したがって、本変形例においては、後半変動中に可動部材４４０が動いた際には、必ず、当該可動部材４４０が動作位置まで移動するようになっている。

【０５１８】

可動部材４４０は、初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作と、途中位置から動作位置へ移動する第２移動動作とを実行可能である。第１役物演出では可動部材４４０がすべての移動動作（第１移動動作と第２移動動作）を行うため、前半変動中に出現する役物演出が第１役物演出のみである場合には、可動部材４４０の動き方を変動の前半で遊技者が把握してしまうことになる。したがって、可動部材４４０に対する興趣を変動の後半まで持続させることができず、変動の後半における興趣が低下してしまう。一方、前半変動中には役物演出を実行せずに後半変動中にのみ役物演出を実行するよう構成することで、変動の後半における興趣低下は抑制できるが、このように構成した場合、前半変動中に可動部材４４０が動かないため、変動の前半における興趣が低下してしまう。

【０５１９】

そこで、本変形例では、前半変動中には、可動部材４４０がすべての移動動作を行う第１役物演出を実行する割合よりも、可動部材４４０が一部の移動動作のみを行う第２役物

演出を実行する割合の方が高くなるように構成した。このように構成することで、可動部材４４０の動き方を変動の前半で遊技者が把握してしまう可能性が低くなるため、変動の後半における興趣低下を抑制できるとともに、前半変動中にも可動部材４４０が動く可能性があるため、変動の前半における興趣低下も抑制することができる。

【０５２０】

なお、前半変動中には第２役物演出を実行する割合が第１役物演出を実行する割合よりも高ければ良いため、前半変動中に第１役物演出を実行しない（前半変動中に出現する役物演出を第２役物演出のみとする）ように構成することも可能であり、そのように構成した場合にも、変動の前半における興趣低下と変動の後半における興趣低下の双方を抑制することができる。しかし、前半変動中に第２役物演出だけでなく第１役物演出も実行可能とすることで、可動部材４４０が動作位置まで移動するかもしれないという期待感を遊技者に与えることができるため、変動の前半における興趣向上が可能となる。したがって、本変形例では、前半変動中に第２役物演出だけでなく第１役物演出も実行可能としている。

【０５２１】

例えば図７０（ｃ）に示すように、第１役物演出において、可動部材４４０は、初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を行った後、途中位置で停止せずに、途中位置から動作位置へ移動する第２移動動作を行って、動作位置で所定時間（例えば３秒又は５秒）停止する。そして、当該第１役物演出が終了すると（すなわち動作位置で所定時間停止した後に）、可動部材４４０は初期位置へと戻る。したがって、第１役物演出においては途中位置を通過するだけで途中位置では停止しないため、図７０（ｃ）に示す例では、途中位置での滞在時間が「０．１秒」となっている。

また、第２役物演出において、可動部材４４０は、初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を行って、途中位置で所定時間（例えば３秒）停止する。そして、当該第２役物演出が終了すると（すなわち途中位置で所定時間停止した後に）、可動部材４４０は初期位置へと戻る。

【０５２２】

本変形例では、例えば図７０（ｃ）に示すように、前半変動中に実行する第１役物演出において可動部材４４０が動作位置で停止する時間（以下「前半動作位置滞在時間」という）を３秒に設定しているが、前半動作位置滞在時間は３秒に限定されず、適宜変更可能である。

また、後半変動中に実行する第１役物演出において可動部材４４０が動作位置で停止する時間（以下「後半動作位置滞在時間」という）を５秒に設定しているが、後半動作位置滞在時間は５秒に限定されず、適宜変更可能である。

また、第２役物演出において可動部材４４０が途中位置で停止する時間（以下「前半途中位置滞在時間」という）を３秒に設定しているが、前半途中位置滞在時間は３秒に限定されず、適宜変更可能である。

【０５２３】

前半変動中は後半変動中よりも多くの遊技情報が表示装置４１に表示される。したがって、前半動作位置滞在時間（すなわち、前半変動中に可動部材４４０が表示装置４１の表示領域の中央部と重なる時間）を短くすることで、遊技情報の視認性低下を抑制することができるため、本変形例では、前半動作位置滞在時間を短くしている。

また、後半動作位置滞在時間は、前半動作位置滞在時間と同一であっても良い。しかし、本変形例において、後半変動中に出現する役物演出（後半変動中に実行する第１役物演出）は、当落報知演出における大当り報知時に実行されるため、後半動作位置滞在時間を利用して所定の演出（例えば可動部材４４０と表示装置４１とを関連させた演出）が実行されることが多い。したがって、後半動作位置滞在時間を長くすることで、当該所定の演出の演出効果を高めることができるため、本変形例では、後半動作位置滞在時間を、前半動作位置滞在時間よりも長くしている。

すなわち、本変形例では、前半動作位置滞在時間を、後半動作位置滞在時間よりも短く

することで、変動の前半における遊技情報の視認性低下の抑制と、変動の後半における所定の演出の演出効果の向上とを両立している。

【０５２４】

なお、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、前半変動中と後半変動中とで同一であっても良いし、異なっていても良い。

また、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、第１役物演出と第２役物演出とで同一であっても良いし、異なっていても良い。

また、途中位置から動作位置までの移動に要する時間は、前半変動中と後半変動中とで同一であっても良いし、異なっていても良い。

【０５２５】

また、後半変動中には第１役物演出を実行する割合が第２役物演出を実行する割合よりも高ければ良いため、後半変動中に第１役物演出だけでなく第２役物演出も実行可能となるように構成しても良い。そのように構成した場合には、後半変動中に実行する第２役物演出において可動部材４４０が途中位置で停止する時間（以下「後半途中位置滞在時間」という）は、適宜選択可能である。例えば、後半途中位置滞在時間を、前半途中位置滞在時間よりも長くすることで、変動の前半における遊技情報の視認性低下の抑制と、変動の後半における所定の演出（例えば可動部材４４０と表示装置４１とを関連させた演出）の演出効果の向上とを両立することが可能となる。

【０５２６】

また、本変形例では、役物演出を実行している期間は、可動部材４４０が目立つような発光態様で当該可動部材４４０に設けられた発光部材を発光させるとともに、役物演出が終了して可動部材４４０が初期位置へと戻る期間は、可動部材４４０が目立たないような発光態様で当該可動部材４４０に設けられた発光部材を発光させるように構成されている。

可動部材４４０が目立つような発光態様の一例として、所定の輝度（例えば最大輝度）で点滅する発光態様が挙げられる。

【０５２７】

また、可動部材４４０が目立たないような発光態様の一例として、可動部材４４０が目立つような発光態様における輝度よりも低い輝度で点灯する発光態様（消灯状態にする発光態様も含む。）が挙げられる。

また、可動部材４４０が目立たないような発光態様の一例として、表示装置４１での表示色と同系統の色に点灯する発光態様が挙げられる。本変形例において、後半変動中に出現する役物演出は、当落報知演出における大当り報知時に実行されるため、役物演出が終了して可動部材４４０が初期位置へと戻る復帰動作を行っている期間には、虹色の背景画像が表示装置４１に表示されていることが多い。可動部材４４０が復帰動作を行っている期間に、表示装置４１に虹色の背景画像が表示される場合には、可動部材４４０に設けられた発光部材を虹色に点灯させる。このように、復帰動作中の可動部材４４０の色（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光色）を、当該可動部材４４０の背景の色と似た色（同系統の色）にすることで、可動部材４４０が周囲になじむため、可動部材４４０の復帰動作が目立ちにくくなる。

【０５２８】

また、図７０（ｂ）に示す例では、前半変動中の第１役物演出が選択される確率が、大当りである場合とはずれある場合とで同一になっているが、これに限定されず、例えば、前半変動中の第１役物演出が選択される確率は、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高くても良いし、大当りである場合の方がはずれである場合よりも低くても良い。また、大当りである場合に、前半変動中の第１役物演出が選択される確率は、０％であっても良い。はずれである場合に、前半変動中の第１役物演出が選択される確率は、０％であっても良い。

また、図７０（ｂ）に示す例では、前半変動中の第２役物演出が選択される確率が、大当りである場合とはずれある場合とで同一になっているが、これに限定されず、例えば、

前半変動中の第２役物演出が選択される確率は、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高くても良いし、大当りである場合の方がはずれである場合よりも低くても良い。ただし、大当りである場合、前半変動中の第２役物演出が選択される確率は、前半変動中の第１役物演出が選択される確率よりも高いことが好ましい。また、はずれである場合、前半変動中の第２役物演出が選択される確率は、前半変動中の第１役物演出が選択される確率よりも高いことが好ましい。

また、後半変動中に第２役物演出を実行しても良く、その場合、後半変動中の第２役物演出が選択される確率は、大当りである場合とはずれある場合とで同一であっても良いし、大当りである場合の方がはずれである場合よりも高くても良いし、大当りである場合の方がはずれである場合よりも低くても良い。

【０５２９】

以上のことから、変形例１の役物演出を実行可能な遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０が第１動作（第１移動動作）及び第２動作（第２移動動作）を行う第１演出（第１役物演出）と、可動部材４４０が第１動作を行って第２動作を行わない第２演出（第２役物演出）と、を実行可能であり、第１タイミング（前半変動中）では、第１演出を実行する割合が、第２演出を実行する割合よりも低く、第１タイミングと異なる第２タイミング（後半変動中）では、第１演出を実行する割合が、第２演出を実行する割合よりも高くなるように構成されている（図７０（ａ），（ｂ）参照）。

【０５３０】

したがって、可動部材４４０の動き方を第１タイミング（前半変動中）で遊技者が把握してしまう可能性が低いため、第２タイミング（後半変動中）における興趣低下を抑制できる。さらに、第２タイミングだけでなく第１タイミングでも可動部材４４０が動く可能性があるため、第１タイミングにおける興趣低下も抑制できる。よって、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

また、第１動作及び第２動作のうちの、両方の動作を行う第１演出（第１役物演出）に加えて、一方の動作しか行わない第２演出（第２役物演出）も実行可能であるため、第１タイミングでの可動部材４４０の動作頻度を高めることができる。よって、可動部材４４０の不具合（故障等）に気付きやすくなるため、可動部材４４０を用いた演出が実行されない等の不都合を回避することができる。

【０５３１】

なお、本変形例では、前半変動中に第２役物演出だけでなく第１役物演出も実行可能となるように構成したが、これに限定されない。第１タイミング（前半変動中）では第１演出（第１役物演出）を実行する割合が第２演出（第２役物演出）を実行する割合よりも低いという条件を満たすのであれば、例えば、前半変動中に第１役物演出を実行しない（前半変動中に出現する役物演出を第２役物演出のみとする）ように構成しても良い。

また、本変形例では、後半変動中に第２役物演出を実行しない（後半変動中に出現する役物演出を第１役物演出のみとする）ように構成したが、これに限定されない。第２タイミング（後半変動中）では第１演出（第１役物演出）を実行する割合が第２演出（第２役物演出）を実行する割合よりも高いという条件を満たすのであれば、例えば、後半変動中に第１役物演出だけでなく第２役物演出も実行可能となるように構成しても良い。

また、本変形例では、大当りとならない特図変動表示ゲームにおいては後半変動中に役物演出を実行しないように構成したが、これに限定されず、例えば、結果が大当りの場合だけでなく、結果が大当り以外の場合にも、後半変動中に役物演出を実行可能としても良い。

【０５３２】

また、第１動作は、可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する動作に限定されない。すなわち、第１動作は、可動部材４４０が初期位置から他の位置（例えば途中位置）へ移動する動作であっても良いし、可動部材４４０が途中位置から他の位置（例えば動作位置）へ移動する動作であっても良いし、回転体４４１が回転する動作であっても良い

し、それ以外の動作であっても良い。
　また、第２動作は、可動部材４４０が途中位置から動作位置へ移動する第２移動動作に限定されない。すなわち、第２動作は、可動部材４４０が初期位置から他の位置（例えば途中位置）へ移動する動作であっても良いし、可動部材４４０が途中位置から他の位置（例えば動作位置）へ移動する動作であっても良いし、回転体４４１が回転する回転動作であっても良いし、それ以外の動作であっても良い。
　また、第１タイミングは、前半変動中に限定されない。また、第２タイミングは、後半変動中に限定されない。例えば、第１タイミングを、後半変動中のうちのＳＰリーチへの発展前とし、第２タイミングを、後半変動中のうちのＳＰリーチへの発展後としても良い。
【０５３３】
　また、変形例１の役物演出を実行可能な遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた動作演出（役物演出）を実行することが可能な遊技機であって、可動部材４４０は、第１特定位置（途中位置）へ移動する第１動作（第１移動動作）と、第２特定位置（動作位置）へ移動する第２動作（第２移動動作）と、を実行可能であり、可動部材４４０が第１特定位置に滞在する時間は、第１タイミング（前半変動中）で実行される動作演出の方が、当該第１タイミングと異なる第２タイミング（後半変動中）で実行される動作演出よりも長く、可動部材４４０が第２特定位置に滞在する時間は、第１タイミングで実行される動作演出よりも、第２タイミングで実行される動作演出の方が長くなるように構成することができる（図７０（ｃ）参照）。
【０５３４】
　具体的には、本変形例において、可動部材４４０が途中位置に滞在する時間は、前半変動中に実行される第２役物演出では３秒に設定されており、後半変動中に実行される第１役物演出では０．１秒に設定されているため、前半変動中に実行される動作演出の方が長い。
　また、第２役物演出では可動部材４４０は動作位置まで移動しないため、第２役物演出において可動部材４４０が動作位置に滞在する時間は０秒である。したがって、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間は、前半変動中に実行される第２役物演出では０秒に設定されており、後半変動中に実行される第１役物演出では５秒に設定されているため、後半変動中に実行される動作演出の方が長い。
　さらに、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間は、前半変動中に実行される第１役物演出では３秒に設定されており、後半変動中に実行される第１役物演出では５秒に設定されているため、後半変動中に実行される動作演出の方が長い。
【０５３５】
　このように構成することで、第１タイミングと第２タイミングとで可動部材４４０が特定位置に滞在する時間を逆転させることが可能となる。これにより、可動部材４４０の動きが単調にならず、抑揚をつけた動作演出を一変動内で実行することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
　また、第１タイミング（前半変動中）は第２タイミング（後半変動中）よりも多くの遊技情報が表示装置４１に表示される。したがって、本変形例のように第２特定位置（動作位置）が表示装置４１の表示領域の中央部と重なる位置である場合には特に、可動部材４４０が第２特定位置に滞在する時間を、第２タイミングで実行される動作演出よりも、第１タイミングで実行される動作演出の方が短くなるように構成することで、遊技情報の視認性低下を抑制することが可能となる。
【０５３６】
　なお、本変形例では、可動部材４４０が途中位置に滞在する時間を、前半変動中に実行される第１役物演出と、後半変動中に実行される第１役物演出とで同一にしたが、これに限定されない。例えば、可動部材４４０が途中位置（第１特定位置）に滞在する時間は、前半変動中（第１タイミング）に実行される第１役物演出の方が、後半変動中（第２タイミング）に実行される第１役物演出よりも長くなるように構成しても良い。

また、第１特定位置は、途中位置に限定されず、例えば動作位置であっても良い。また、第２特定位置は、動作位置に限定されず、例えば途中位置であっても良い。

また、第１タイミングは、前半変動中に限定されない。また、第２タイミングは、後半変動中に限定されない。例えば、第１タイミングを、後半変動中のうちのＳＰリーチへの発展前とし、第２タイミングを、後半変動中のうちのＳＰリーチへの発展後としても良い。

【０５３７】

また、変形例１の役物演出を実行可能な遊技機１０は、遊技に関連して可動部材４４０を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、表示装置４１を備え、可動部材４４０は、第１位置（初期位置）から第２位置（途中位置、動作位置）へと移動可能であるとともに、発光可能であり、可動部材４４０が第２位置から第１位置へ移動する期間（復帰動作を行っている期間）における、当該可動部材４４０の発光色（当該可動部材４４０に設けられた発光部材の発光色）と、表示装置４１の表示色と、が同系統の色となるように構成することができる。

このように構成することで、可動部材４４０が第２位置から第１位置へ移動する動作（復帰動作）が目立ちにくくなるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０５３８】

また、変形例１の役物演出を実行可能な遊技機１０は、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出の演出時間と、が異なるように構成することができる（図７０（ｃ）参照）。

このように構成することで、抑揚をつけた動作演出（役物演出）を一変動内で実行することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

なお、図７０（ｃ）に示す例では、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間が、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間よりも短くなっているが、その逆であっても良い。また、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間とは同一であっても良い。

【０５３９】

また、図７０（ｃ）に示す例では、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）とで、動作位置での滞在時間に差を設けることによって演出時間を異ならせているが、これに限定されない。例えば図７０（ｄ）に示すように、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）とで、第１移動動作の実行回数に差を設けることによって演出時間を異ならせても良い。

【０５４０】

すなわち、例えば図７０（ｄ）に示すように、可動部材４４０が第１移動動作（初期位置から途中位置へ移動する動作）及び第２移動動作（途中位置から動作位置へ移動する動作）を行う第１役物演出において、第１移動動作を複数回実行する煽り演出を行っても良い。

図７０（ｄ）に示す例では、前半変動中に実行する第１役物演出においては、煽り演出を行っているが、後半変動中に実行する第１役物演出においては、煽り演出を行わず、第１移動動作を１回だけ行うようになっている。このように、前半変動中の第１役物演出と、後半変動中の第１役物演出とで、可動部材４４０の動き方を異ならせることによって、変動の後半における興趣を向上させることが可能となる。

【０５４１】

なお、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、前半変動中（煽り演出あり）

と後半変動中（煽り演出なし）とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
また、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、第１役物演出と第２役物演出とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
また、途中位置から動作位置までの移動に要する時間は、前半変動中（煽り演出あり）と後半変動中（煽り演出なし）とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
【０５４２】
以上のことから、変形例１の役物演出を実行可能な遊技機１０において、第１演出（第１役物演出）は、可動部材４４０が一回又は複数回の第１動作（例えば第１移動動作）を行った後に第２動作（例えば第２移動動作）を行う演出であり、第１動作の回数が、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出と、で異なるように構成することができる（図７０（ｄ）参照）。
このように構成することで、抑揚をつけた動作演出（役物演出）を一変動内で実行することが可能となるだけでなく、可動部材４４０の動き方を、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）とで異ならせることが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。
【０５４３】
なお、図７０（ｄ）に示す例では、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）において第１動作（例えば第１移動動作）の実行回数が２回となっているが、第１タイミングで実行される第１演出における第１動作の実行回数は、２回に限定されず、１回であっても良いし、２回以上であっても良い。
また、図７０（ｄ）に示す例では、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）において第１動作（例えば第１移動動作）の実行回数が１回となっているが、第２タイミングで実行される第１演出における第１動作の実行回数は、１回に限定されず、複数回であっても良い。
また、第１タイミング及び第２タイミングの一方において、第１動作を行うようにする（第１動作の実行回数を１回以上にする）とともに、第１タイミング及び第２タイミングの他方において、第１動作を行わないようにする（第１動作の実行回数を０回にする）ことで、第１動作の実行回数に差を設けることによって、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間とを異ならせても良い。
【０５４４】
また、図７０（ｄ）に示す例では、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間が、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間よりも長くなっているが、その逆であっても良い。すなわち、図７０（ｄ）に示す例では、第１動作（例えば第１移動動作）の実行回数が、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出よりも、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出の方が少なくなっているが、その逆であっても良い。また、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）の演出時間とは同一であっても良い。
【０５４５】
また、図７０（ｄ）に示す例では、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間が、前半変動中の第１役物演出と、後半変動中の第１役物演出とで同一になっているが、これに限定されない。すなわち、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間を、第１タイミング（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）とで異ならせても良い。例えば、第１タイミング及び第２タイミングの一方において、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間を０秒とすることで、可動部材４４０が動作位置に滞在する時間を、第１タイミング

（例えば前半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）と、第２タイミング（例えば後半変動中）で実行される第１演出（第１役物演出）とで異ならせることも可能である。

【０５４６】

また、変形例１の役物演出は、上記実施形態の役物演出と、適宜組み合わせることが可能である。

具体的には、例えば、上記実施形態の役物演出と同様、変形例１の役物演出においても、可動部材４４０が初期位置から他の位置へ移動するための準備動作（すなわち、ステッピングモータの励磁開始に伴い生じるガタツキ動作（定位置で微動する動作））を隠蔽する隠蔽演出（例えば、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯する演出や、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示する演出など）を実行しても良い。

【０５４７】

＜役物演出の変形例２＞

演出制御装置３００は、可動部材４４０が初期位置から途中位置を経て動作位置まで移動する第１役物演出として、例えば図７１（ａ）に示すように、可動部材４４０が途中位置で停止しない演出態様（以下「途中通過態様」という）の第１役物演出だけでなく、可動部材４４０が途中位置で一時停止する演出態様（以下「途中停止態様」という）の第１役物演出も実行可能であっても良い。

なお、本変形例において、役物演出は、前半変動中に実行可能であっても良いし、後半変動中に実行可能であっても良いし、前半変動中から後半変動中に亘って実行可能であっても良い。

【０５４８】

役物演出が前半変動中に実行可能な演出である場合には、例えば、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６において、役物演出を実行するか否かを決定する役物演出抽選を行い、役物演出抽選に当選した場合（役物演出を実行することが決定された場合）に、演出態様振分テーブルを参照して、実行する役物演出を途中通過態様の第１役物演出にするか途中停止態様の第１役物演出にするか第２役物演出にするかを決定する演出態様選択抽選を行う。

また、役物演出が後半変動中に実行可能な演出である場合には、例えば、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８９において、役物演出抽選、演出態様選択抽選を行う。

また、役物演出が前半変動中から後半変動中に亘って実行可能な演出である場合には、例えば、変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６において、役物演出抽選、演出態様選択抽選を行う。

なお、本変形例では、演出態様選択抽選で途中通過態様が選択される確率（途中通過態様のトータル選択率）を、演出態様選択抽選で途中停止態様が選択される確率（途中停止態様のトータル選択率）よりも高くするが、これに限定されず、途中通過態様のトータル選択率は、途中停止態様のトータル選択率よりも低くても良いし、途中停止態様のトータル選択率と同一であっても良い。

【０５４９】

演出態様選択抽選を行う際に参照する演出態様振分テーブルの一例を、図７１（ｂ）に示す。

例えば図７１（ｂ）に示すように、特図変動表示ゲームの結果がはずれ（大当り以外）である場合には、途中通過態様の第１役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で途中通過態様の第１役物演出が選択される確率）よりも、途中停止態様の第１役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で途中停止態様の第１役物演出が選択される確率）の方が低く、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合には、途中通過態様の第１役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で途中通過態様の第１役物演出が選択される確率）よりも、途中停止態様の第１役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で途中停止態様の第１役物演出が選択される確率）の方が高くなっている。したがって、本変形例においては、途中停止態様の第１役物演出を実行することによって、途中通過態様の第１役物演出を

実行する場合よりも大当りの期待度が高いことを示唆することができる。

【０５５０】

さらに、例えば図７１（ｂ）に示すように、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合には、第２役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で第２役物演出が選択される確率）が０％となっている。したがって、本変形例において、第２役物演出が実行されるのは、結果がはずれ（大当り以外）となる場合のみであるため、第１役物演出を実行することによって、第２役物演出を実行する場合よりも大当りの期待度が高いことを示唆することができる。

すなわち、本変形例において、特別結果態様が導出される期待値（大当り期待度）は、第２役物演出＜途中通過態様の第１役物演出＜途中停止態様の第１役物演出の順に高くなるようになっている。

【０５５１】

例えば、大当り期待度が、第２役物演出＜途中停止態様の第１役物演出＜途中通過態様の第１役物演出の順に高くなる場合や、途中停止態様の第１役物演出＜第２役物演出＜途中通過態様の第１役物演出の順に高くなる場合には、可動部材４４０が途中位置で停止した時点で遊技者の期待感が低下してしまう。また、大当り期待度が、途中通過態様の第１役物演出＜第２役物演出＜途中停止態様の第１役物演出の順に高くなる場合や、途中通過態様の第１役物演出＜途中停止態様の第１役物演出＜第２役物演出の順に高くなる場合には、可動部材４４０が途中位置を通過した時点（途中位置で停止しなかった時点）で遊技者の期待感が低下してしまう。

【０５５２】

これに対し、大当り期待度が、第２役物演出＜途中通過態様の第１役物演出＜途中停止態様の第１役物演出の順に高くなる場合には、可動部材４４０が途中位置で停止した時点では、実行中の役物演出が、大当り期待度の最も高い役物演出（途中停止態様の第１役物演出）であるのか、大当り期待度の最も低い役物演出（第２役物演出）であるのかが不明であるため、可動部材４４０が途中位置で停止することに対する期待感の低下を抑制できる。さらに、この場合には、途中通過態様の第１役物演出は、大当り期待度の最も低い役物演出ではなく、大当り期待度が中程度であるため、可動部材４４０が途中位置を通過することに対する期待感の低下も抑制することができる。

【０５５３】

以上のことから、変形例２の役物演出を実行可能な遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）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であって、可動部材４４０が動作位置へ動作する第１演出（第１役物演出）と、当該第１演出と一部共通する第２演出（第２役物演出）と、を実行可能であり、第１演出の演出態様には、可動部材４４０が特定位置（途中位置）で停止せずに動作位置へ動作する第１演出態様（途中通過態様）と、可動部材４４０が当該特定位置で停止してから動作位置へ動作する第２演出態様（途中停止態様）と、があり、第２演出では、可動部材４４０が特定位置で停止し、動作位置へ動作せず、ゲームの結果が特別結果（大当り）とならない場合に、第１演出を実行する割合は、第２演出を実行する割合よりも低く、ゲームの結果が特別結果となる場合に、第２演出態様で第１演出を実行する割合は、第１演出態様で第１演出を実行する割合よりも高くなるように構成されている（図７１（ａ），（ｂ）参照）。

【０５５４】

したがって、可動部材４４０が特定位置（途中位置）で停止することに対する期待感の低下も、可動部材４４０が特定位置（途中位置）を通過することに対する期待感の低下も抑制することが可能となるため、可動部材４４０を用いた演出の興趣を高めることができる。

なお、図７１（ｂ）に示す例では、大当りとなる特図変動表示ゲームにおいては第２役物演出を実行しないように構成したが、これに限定されない。大当り期待度が、第２役物演出＜途中通過態様の第１役物演出＜途中停止態様の第１役物演出の順に高くなるという

条件を満たすのであれば、結果が大当り以外の場合だけでなく、結果が大当りの場合にも、第２役物演出を実行可能としても良い。
また、図７１（ｂ）に示す例では、大当りである場合に途中停止態様の第１役物演出が選択される確率と、はずれである場合に第２役物演出が選択される確率とが同一になっているが、異なっていても良い。大当りである場合に途中停止態様の第１役物演出が選択される確率は、０％であっても良いし、１００％であっても良い。また、はずれである場合に第２役物演出が選択される確率は、０％であっても良いし、１００％であっても良い。
【０５５５】
本変形例では、例えば図７１（ａ）に示すように、途中通過態様の第１役物演出において可動部材４４０が動作位置で停止する時間を５秒に設定しているが、当該時間は５秒に限定されず、適宜変更可能である。
また、途中通過態様の第１役物演出における動作位置は、途中停止態様の第１役物演出における動作位置と同一であっても良し、異なっていても良い。また、途中通過態様の第１役物演出における動作位置は、途中停止態様の第１役物演出における途中位置と同じであっても良いし、第２役物演出における途中位置と同じであっても良い。
【０５５６】
また、途中停止態様の第１役物演出において可動部材４４０が動作位置で停止する時間を５秒に設定しているが、当該時間は５秒に限定されず、適宜変更可能である。
また、途中停止態様の第１役物演出における動作位置は、途中通過態様の第１役物演出における動作位置と同一であっても良し、異なっていても良い。また、途中停止態様の第１役物演出における動作位置は、途中通過態様の第１役物演出における途中位置と同じであっても良いし、第２役物演出における途中位置と同じであっても良い。
【０５５７】
また、第２役物演出において可動部材４４０が途中位置で停止する時間を３秒に設定しているが、当該時間は３秒に限定されず、適宜変更可能である。
また、第２役物演出における途中位置は、途中通過態様の第１役物演出における途中位置と同一であっても良し、異なっていても良い。また、第２役物演出における途中位置は、途中通過態様の第１役物演出における動作位置と同一であっても良し、異なっていても良い。
また、第２役物演出における途中位置は、途中停止態様の第１役物演出における途中位置と同一であっても良し、異なっていても良い。また、第２役物演出における途中位置は、途中停止態様の第１役物演出における動作位置と同一であっても良し、異なっていても良い。
【０５５８】
また、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、途中通過態様と途中停止態様とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
また、初期位置から途中位置までの移動に要する時間は、第１役物演出と第２役物演出とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
また、途中位置から動作位置までの移動に要する時間は、途中通過態様と途中停止態様とで同一であっても良いし、異なっていても良い。
【０５５９】
また、変形例２の役物演出は、上記実施形態の役物演出や変形例１の役物演出と、適宜組み合わせることが可能である。
具体的には、例えば、上記実施形態の役物演出と同様、変形例２の役物演出においても、可動部材４４０が初期位置から他の位置へ移動するための準備動作（すなわち、ステッピングモータの励磁開始に伴い生じるガタツキ動作（定位置で微動する動作））を隠蔽する隠蔽演出（例えば、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯する演出や、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示する演出など）を実行しても良い。
また、例えば図７１（ｃ）に示すように、変形例１の役物演出と同様、変形例２の役物演出においても、第１タイミング（例えば前半変動中）と、第１タイミングと異なる第２

タイミング（例えば後半変動中）の双方において実行可能とするとともに、第１タイミングと第２タイミングとで役物演出の各演出態様の選択率を異ならせるようにしても良い。

【０５６０】

＜役物演出の変形例３＞

演出制御装置３００は、可動部材４４０を動作させる役物演出として、例えば図７２（ａ）に示すように、可動部材４４０が初期位置（例えば図６６（ａ）に示す位置）から途中位置を経て動作位置（例えば図６６（ｂ）に示す位置。以下「第１動作位置」という）まで移動する第１役物演出と、可動部材４４０が初期位置から途中位置まで移動する第２役物演出とに加えて、可動部材４４０が初期位置から途中位置及び第１動作位置を経て第２動作位置（例えば第１動作位置よりも初期位置から遠い位置）まで移動する第３役物演出を実行可能であっても良い。

【０５６１】

本変形例において、可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作は、リーチが発生する期待度が高いことを示唆する動作であり、前半変動中に実行される。

また、可動部材４４０が途中位置から第１動作位置へ移動する第２移動動作は、ＳＰリーチに発展する期待度が高いことを示唆する動作であり、後半変動中に実行される。

また、可動部材４４０が途中位置から第２動作位置へ移動する第３移動動作も、ＳＰリーチに発展する期待度が高いことを示唆する動作であり、後半変動中に実行される。

【０５６２】

具体的には、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８６において、役物演出を実行するか否かを決定する役物演出抽選を行い、役物演出抽選に当選した場合（役物演出を実行することが決定された場合）に、演出態様振分テーブルを参照して、実行する役物演出を第１役物演出にするか第２役物演出にするか第３役物演出にするかを決定する演出態様選択抽選を行う。

リーチが発生する特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選は、リーチが発生しない特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選よりも当選する確率が高く、リーチが発生しない特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選は、リーチが発生する特図変動表示ゲームを対象とした役物演出抽選よりも落選する確率が高くなるように設定されている。したがって、本変形例においては、役物演出を実行すること（可動部材４４０が動くこと）によって、リーチが発生する期待度が高いことを示唆することができる。

【０５６３】

演出態様選択抽選を行う際に参照する演出態様振分テーブルの一例を、図７２（ｂ）に示す。

例えば図７２（ｂ）に示すように、特図変動表示ゲームでリーチが発生しない場合には、第２役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で第２役物演出が選択される確率）が１００％に設定されている。すなわち、リーチが発生しない場合には、第１役物演出や第３役物演出が実行されない（可動部材４４０が動いても第１動作位置や第２動作位置までは移動しない）ようになっている。前述したように、第２移動動作及び第３移動動作は、ＳＰリーチに発展する期待度が高いことを示唆する動作であるため、ＳＰリーチに発展する可能性がない場合（リーチが発生しない場合）には、第２移動動作を行う第１役物演出や、第３移動動作を行う第３役物演出は実行されない。

【０５６４】

また、例えば図７２（ｂ）に示すように、発生するリーチの大当り期待度が高いほど、第２役物演出が実行される割合が低くなるのに対し、発生するリーチの大当り期待度が高いほど、第１役物演出や第３役物演出が実行される割合が高くなっている。したがって、本変形例においては、第１役物演出や第３役物演出を実行すること（可動部材４４０が途中位置を越えること）によって、より大当り期待度の高いＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示唆することができる。

【０５６５】

また、例えば図７２（ｂ）に示すように、大当り期待度の最も高いＳＰリーチ（ＳＰ３

リーチ）が発生する場合には、第３役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で第３役物演出が選択される確率）が、第１役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率）や第２役物演出を実行する割合（演出態様選択抽選で第２役物演出が選択される確率）よりも高くなっている。したがって、本変形例においては、第３役物演出を実行することによって、第１役物演出や第２役物演出を実行する場合よりも、大当り期待度の最も高いＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示唆することができる。

【０５６６】

なお、図７２（ｂ）に示す例では、発生するリーチの大当り期待度が高いほど、第１役物演出や第３役物演出が実行される割合が高くなっているが、これに限定されない。

すなわち、全てのリーチが、当該リーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率＞当該リーチよりも大当り期待度の低いリーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率という条件、当該リーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率＜当該リーチよりも大当り期待度の高いリーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第１役物演出が選択される確率という条件を満たしているが、複数のリーチの中に、これらの条件を満たさないリーチがあっても良い。具体的には、例えば、第１役物演出の選択率を、Ｎリーチで１５％、ＳＰ１リーチで２０％、ＳＰ２リーチで１５％、ＳＰ３リーチで３０％となるように構成しても良い。

このように構成することで、大当り期待度が低いＳＰリーチであっても可動部材４４０によるインパクトのある演出の実行によって、遊技者に当該ＳＰリーチを楽しませることが可能となるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０５６７】

また、全てのリーチが、当該リーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第３役物演出が選択される確率＞当該リーチよりも大当り期待度の低いリーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第３役物演出が選択される確率という条件、当該リーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第３役物演出が選択される確率＜当該リーチよりも大当り期待度の高いリーチが発生する場合に演出態様選択抽選で第３役物演出が選択される確率という条件を満たしているが、複数のリーチの中に、これらの条件を満たさないリーチがあっても良い。具体的には、例えば、第３役物演出の選択率を、Ｎリーチで５％、ＳＰ１リーチで２０％、ＳＰ２リーチで１０％、ＳＰ３リーチで４０％となるように構成しても良い。

このように構成することで、大当り期待度が低いＳＰリーチであっても可動部材４４０によるインパクトのある演出の実行によって、遊技者に当該ＳＰリーチを楽しませることが可能となるため、興趣の低下を抑制することができる。

【０５６８】

また、第３役物演出は、結果が大当りとなることを示唆する大当り確定演出であっても良い。すなわち、第３役物演出が実行されるのは、結果が大当りとなる場合のみとしても良い。

あるいは、第３役物演出の実行中に、可動部材４４０の発光態様（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様）によって、異なる情報を示唆するようにしても良い。具体的には、例えば、可動部材４４０が第２動作位置に到着するときの当該可動部材４４０の発光態様を、第１発光態様（例えば黄色）にすることによってＳＰリーチに発展する可能性が高いことを示唆し、第２発光態様（例えば赤色）にすることによってＳＰリーチに発展することを示唆し、第３発光態様（例えば虹色）にすることによって結果が大当りとなることを示唆するようにしても良い。

【０５６９】

また、変形例３の役物演出は、上記実施形態の役物演出や変形例１の役物演出や変形例２の役物演出と、適宜組み合わせることが可能である。

具体的には、例えば、上記実施形態の役物演出と同様、変形例３の役物演出においても、可動部材４４０が初期位置から他の位置へ移動するための準備動作（すなわち、ステッピングモータの励磁開始に伴い生じるガタツキ動作（定位置で微動する動作））を隠蔽す

る隠蔽演出（例えば、可動部材４４０に設けられた発光部材を消灯する演出や、表示装置４１にブラックアウト画像Ｇ３を表示する演出など）を実行しても良い。

【０５７０】

また、例えば、変形例３の役物演出と同様、変形例１の役物演出や変形例２の役物演出においても、発生するリーチの種類によって役物演出の各演出態様の選択率を異ならせるようにしても良い。

また、変形例１の役物演出と同様、変形例３の役物演出においても、第１タイミング（例えば前半変動中）と、第１タイミングと異なる第２タイミング（例えば後半変動中）の双方において実行可能とするとともに、第１タイミングと第２タイミングとで役物演出の各演出態様の選択率を異ならせるようにしても良い。

また、上記実施形態の役物演出や変形例１～３の役物演出は、可動部材４４０以外の可動手段を動作させる演出であっても良い。可動部材４４０以外の可動手段としては、例えば、一端側が回動軸により支持され、当該回動軸を中心に回動することによって、他端側が初期位置（例えば表示装置４１の表示領域に重ならない位置）から動作位置（例えば表示装置４１の表示領域に重なる位置）へ移動する可動手段が挙げられる。

【０５７１】

また、上記実施形態の役物演出や変形例１～３の役物演出において、初期位置に滞在する時間、途中位置に滞在する時間、動作位置に滞在する滞在時間、初期位置から途中位置までの移動に要する時間、途中位置から動作位置までの移動に要する時間等の各時間は、それぞれ０秒以上の範囲で適宜変更可能である。また、初期位置に滞在する時間、途中位置に滞在する時間、動作位置に滞在する滞在時間は、全て同一であっても良いし、全て異なっていても良いし、一部のみが異なっていても良い。また、初期位置から途中位置までの移動に要する時間、途中位置から動作位置までの移動に要する時間は、同一であっても良いし、異なっていても良い。

また、上記実施形態の役物演出や変形例１～３の役物演出において、役物演出の各演出態様の選択率は、それぞれ０％から１００％までの範囲（０％及び１００％を含む）で適宜変更可能である。また、役物演出の各演出態様の選択率は、全て同一であっても良いし、全て異なっていても良いし、一部のみが異なっていても良い。

【０５７２】

＜発光演出＞

演出制御装置３００は、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様を切り替える発光演出を実行可能である。本実施形態では、第１リーチ演出（例えばＮリーチ）の実行中に、大当りの期待度及び他のリーチ演出に発展する期待度を示唆する発光演出を実行し、第２リーチ演出（例えばＳＰリーチ）の実行中に、大当りの期待度を示唆する発光演出を実行する。また、本実施形態では、発光演出として、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様を通常発光態様から特定発光態様に切り替える演出を実行する。

【０５７３】

演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８９において、第１リーチ演出の実行中に発光演出を実行するか否かを決定する第１発光演出抽選を行う。

結果が大当りとなる特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選は、結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選よりも当選する確率が高く、結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選は、結果が大当りとなる特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選よりも落選する確率が高くなるように設定されている。さらに、ＳＰリーチが発生する特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選は、ＳＰリーチが発生しない特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選よりも当選する確率が高く、ＳＰリーチが発生しない特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選は、ＳＰリーチが発生する特図変動表示ゲームを対象とした第１発光演出抽選よりも落選する確率が高くなるように設定されている。したがって、本実施形態においては、第１リーチ演出の実行中に発光演出を実行することによって、

２種類の情報（大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆することができる。

【０５７４】

また、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図５４）のステップＣ３８９において、第２リーチ演出の実行中に発光演出を実行するか否かを決定する第２発光演出抽選を行う。

結果が大当りとなる特図変動表示ゲームを対象とした第２発光演出抽選は、結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームを対象とした第２発光演出抽選よりも当選する確率が高く、結果が大当り以外となる特図変動表示ゲームを対象とした第２発光演出抽選は、結果が大当りとなる特図変動表示ゲームを対象とした第２発光演出抽選よりも落選する確率が高くなるように設定されている。したがって、本実施形態においては、第２リーチ演出の実行中に発光演出を実行することによって、１種類の情報（大当りの期待度が高いという情報）を示唆することができる。

【０５７５】

図７３を用いて、発光演出の一例を説明する。

例えば図７３（ａ）に示すように、第１発光演出抽選及び第２発光演出抽選に当選した特図変動表示ゲームが開始し、例えば図７３（ｂ）に示すように、リーチが発生すると、例えば図７３（ｃ）に示すように、第１リーチ演出の開始時に、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、白色に点灯する通常発光態様から、赤色に点灯する特定発光態様に切り替わる。これにより、２種類の情報（大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆することができる。図７３に示す例では、第１リーチ演出として、発展図柄が止まるか否かの演出を行っている。なお、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が特定発光態様に切り替わる際に、特定発光態様に対応する表示態様の画像（例えば赤色のセリフ画像Ｇ５）を表示装置４１に表示するようにしても良い。

【０５７６】

その後、例えば図７３（ｄ）に示すように、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が通常発光態様に戻る。なお、発光態様が特定発光態様から通常発光態様に戻るタイミングは、適宜選択可能であり、例えば、第１リーチ演出の途中（すなわち発展図柄が止まるか否かの結果が分かる前）であっても良いし、第１リーチ演出の終了時（すなわち発展図柄が止まるか否かの結果が分かった後）であっても良い。また、図７３に示す例では、発展図柄が停止しているが、無論、第１リーチ演出の実行中に発光演出が行われた場合でも、発展図柄が停止しない（すなわち、ＳＰリーチに発展しない）場合もある。

【０５７７】

次いで、例えば図７３（ｅ）に示すように、第２リーチ演出が開始すると、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、白色に点灯する通常発光態様から、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する発光態様に切り替わる。例えば、開始した第２リーチ演出（ＳＰリーチ）が、ＳＰ１リーチである場合には白色から青色に切り替わり、ＳＰ２リーチである場合には白色から黄色に切り替わり、ＳＰ３リーチである場合には白色から緑色に切り替わる。なお、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する演出（可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する発光態様に切り替わる演出）は、例えば、変動演出設定処理（図５４）において当該演出を実行するか否かを決定する抽選を行い、当該抽選に当選した場合に実行される。

その後、例えば図７３（ｆ）に示すように、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が通常発光態様に戻る。図７３に示す例では、第２リーチ演出として、味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出を行っている。

【０５７８】

次いで、例えば図７３（ｇ）に示すように、第２リーチ演出の途中で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、白色に点灯する通常発光態様から、赤色に点灯する特定発光態様に切り替わる。これにより、１種類の情報（大当りの期待度が高いという情

報）を示唆することができる。なお、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が特定発光態様に切り替わる際に、特定発光態様に対応する表示態様の画像（例えば赤色のセリフ画像Ｇ５）を表示装置４１に表示するようにしても良い。また、図７３（ｆ）に示す時点で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が赤色に点灯する特定発光態様になっても良い。その場合、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様は、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する発光態様から、通常発光態様に戻らずに、特定発光態様に切り替わっても良いし、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する発光態様から通常発光態様に戻り、その直後に、特定発光態様に切り替わっても良い。

【０５７９】

さらに、図７３（ｆ）に示す時点で特定発光態様に切り替わることによって、大当りの期待度が高いという情報とは異なる特定情報（例えば、味方キャラクタが先制攻撃するという情報）を示唆するようにしても良い。また、その場合、特定発光態様に切り替わって特定情報を示唆し、一旦通常発光態様に戻ってから、「先制だ！！！」という文字画像が表示装置４１に表示されることに対応して特定発光態様に切り替わって大当りの期待度が高いという情報を示唆するようにしても良い。あるいは、特定発光態様に切り替わって特定情報を示唆し、そのまま特定発光態様が維持されて、「先制だ！！！」という文字画像が表示装置４１に表示されることに対応して当該特定発光態様によって大当りの期待度が高いという情報を示唆するようにしても良い。

【０５８０】

そして、第２リーチ演出において実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りとなることが確定した場合（味方キャラクタが勝った場合）には、例えば図７３（ｈ）に示すように、その確定した時点で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、赤色に点灯する特定発光態様から、虹色に点灯する大当り報知態様に切り替わる。これにより、結果が大当りとなることを示唆することができる。

また、第２リーチ演出において実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りとならないことが確定した場合（味方キャラクタが負けた場合）には、その確定した時点で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、赤色に点灯する特定発光態様から、白色に点灯する通常発光態様に戻る。これにより、結果が大当りとならないことを示唆することができる。

【０５８１】

なお、本実施形態では、白色に点灯する発光態様を、可動部材４４０に設けられた発光部材の通常発光態様としたが、これに限定されず、通常発光態様は適宜変更可能である。通常発光態様は、例えば、消灯状態にする発光態様であっても良い。

また、本実施形態では、赤色に点灯する発光態様を、可動部材４４０に設けられた発光部材の特定発光態様としたが、これに限定されず、特定発光態様は適宜変更可能である。特定発光態様は、例えば、消灯状態にする発光態様であっても良い。

また、本実施形態では、虹色に点灯する発光態様を、可動部材４４０に設けられた発光部材の大当り報知態様としたが、これに限定されず、大当り報知態様は適宜変更可能である。大当り報知態様は、例えば、消灯状態にする発光態様であっても良い。

【０５８２】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた演出を実行することが可能な遊技機であって、演出手段によって特定演出（発光演出）を実行可能であり、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出は、第１情報（特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度）及び第２情報（他のリーチ演出に発展する期待度）を示唆可能であり、第１タイミングと異なる第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出は、第１情報を示唆可能であるが第２情報を示唆可能でないように構成されている（図７３参照）。

したがって、演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出を実行するタイミングによって、当該特定演出が示唆する情報が異なるため、演出手段を用い

た演出の興趣を高めることができる。

【０５８３】

なお、第１情報は、特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度に限定されず、適宜変更可能である。また、第２情報は、他のリーチ演出に発展する期待度に限定されず、適宜変更可能である。

また、第１リーチ演出は、Ｎリーチに限定されない。第１リーチ演出は、例えば、期待度の低い弱ＳＰリーチであっても良いし、ＳＰリーチの前半に出現するＳＰリーチ前半演出であっても良い。

また、第２リーチ演出は、ＳＰリーチに限定されない。第２リーチ演出は、例えば、期待度の高い強ＳＰリーチであっても良いし、ＳＰリーチの後半に出現するＳＰリーチ後半演出であっても良い。

【０５８４】

また、演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出は、当該演出手段が所定色（例えば赤色）に点滅する演出であっても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中に演出手段が赤色に点滅することによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中に演出手段が赤色に点滅することによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出が、所定色（例えば赤色）に点滅する演出である場合には、例えば図７４（ａ）に示すように、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、点滅周期を異ならせても良い。

【０５８５】

すなわち、本実施形態の遊技機１０において、演出手段は、発光手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）であり、特定演出は、当該発光手段が点滅する演出であり、当該発光手段の発光色は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、当該発光手段の点滅周期は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ａ）参照）。

このように構成することで、演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出を実行するタイミングによって当該特定演出が示唆する情報が異なるだけでなく、当該タイミングによって点滅周期も異なるため、遊技者は、点滅周期の違いによって、示唆されている情報が異なることを容易に認識することが可能となる。

【０５８６】

なお、図７４（ａ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における点滅周期の方が、第２リーチ演出の実行中における点滅周期よりも長くなっているが、その逆であっても良い。

また、第１リーチ演出の実行中における点滅周期は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第２リーチ演出の実行中における点滅周期は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出とで点滅周期を異ならせるのではなく、例えば、点滅回数（０回も含む）を異ならせても良いし、所定の輝度（例えば最大輝度）で発光する累積時間（所定輝度発光累積時間。０秒も含む）を異ならせても良いし、所定色（例えば赤色）で発光する累積時間（所定色発光累積時間。０秒も含む）を異ならせても良い。

図７４（ａ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における赤色発光累積時間の方が、第２リーチ演出の実行中における赤色発光累積時間よりも長くなっているが、その逆であっても良い。

また、図７４（ａ）に示す例では、第２リーチ演出の開始時に、開始した第２リーチ演出の種類を示唆する演出（例えば、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が、

開始した第２リーチ演出の種類を示唆する発光態様に切り替わる演出）を実行していないが、実行するようにしても良い。

【０５８７】

また、図７４（ａ）に示す例では、第２リーチ演出において実行中の特図変動表示ゲームの結果が確定した時点（バトル演出の勝敗がついた時点）で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が通常発光態様（例えば、白色に点灯する発光態様）に戻っているが、第２リーチ演出において実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りとなることが確定した場合（味方キャラクタが勝った場合）には、その確定した時点で、可動部材４４０に設けられた発光部材の発光態様が大当り報知態様（例えば、虹色に点灯する発光態様）に切り替わっても良い。

【０５８８】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出を実行することが可能な遊技機であって、特定演出は、演出手段が所定態様（点灯と消灯）を繰り返す演出であり、所定態様は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、当該第１タイミングと異なる第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、所定態様の繰り返し周期は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ａ）参照）。

このように構成することで、演出手段（可動部材４４０に設けられた発光部材）を用いた特定演出を実行するタイミングによって繰り返し周期が異なるため、演出手段を用いた演出の興趣を高めることができる。

なお、所定態様を繰り返す演出は、点灯と消灯とを交互に繰り返す演出（点滅演出）に限定されず、例えば、第１色（例えば白色）での点灯と第２色（例えば赤色）での点灯とを交互に繰り返す演出であっても良い。

また、演出手段は、可動部材４４０に設けられた発光部材に限定されず、可動部材４４０に設けられた発光部材以外の発光手段であっても良い。

【０５８９】

また、演出手段は、発光手段に限定されず、例えば、可動部材４４０であっても良い。具体的には、演出手段を用いた特定演出は、可動部材４４０が所定動作（例えば第１移動動作）を行う演出であっても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中に可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を行うことによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中に可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を行うことによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

【０５９０】

また、演出手段を用いた特定演出は、可動部材４４０が所定動作（例えば第１移動動作）を繰り返す演出であっても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中に可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を複数回行うことによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中に可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作を複数回行うことによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段を用いた特定演出が、可動部材４４０が所定動作（例えば第１移動動作）を繰り返す演出である場合には、例えば図７４（ｂ）に示すように、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、繰り返し周期を異ならせても良い。

【０５９１】

すなわち、本実施形態の遊技機１０において、演出手段は、可動手段（可動部材４４０）であり、特定演出は、可動手段が所定動作（例えば第１移動動作）を繰り返す演出であり、当該所定動作は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出

と、第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、当該所定動作の繰り返し周期は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｂ）参照）。

このように構成することで、演出手段（可動部材４４０）を用いた特定演出を実行するタイミングによって当該特定演出が示唆する情報が異なるだけでなく、当該タイミングによって繰り返し周期も異なるため、遊技者は、繰り返し周期の違いによって、示唆されている情報が異なることを容易に認識することが可能となる。

【０５９２】

なお、所定動作は、可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作に限定されない。すなわち、所定動作は、可動部材４４０が初期位置から他の位置（例えば途中位置又は動作位置）へ移動する動作であっても良いし、回転体４４１が回転する動作であっても良いし、それ以外の動作であっても良い。

また、図７４（ｂ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における繰り返し周期の方が、第２リーチ演出の実行中における繰り返し周期よりも長くなっているが、その逆であっても良い。

また、第１リーチ演出の実行中における繰り返し周期は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第２リーチ演出の実行中における繰り返し周期は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出とで繰り返し周期を異ならせるのではなく、例えば、繰り返し回数（０回も含む）を異ならせても良いし、可動部材４４０が所定位置（例えば途中位置）に滞在する累積時間（所定位置滞在累積時間。０秒も含む）を異ならせても良い。図７４（ｂ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における途中位置滞在累積時間の方が、第２リーチ演出の実行中における途中位置滞在累積時間よりも長くなっているが、その逆であっても良い。

【０５９３】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して演出手段（可動部材４４０）を用いた特定演出を実行することが可能な遊技機であって、特定演出は、演出手段が所定態様（例えば第１移動動作）を繰り返す演出であり、所定態様は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、当該第１タイミングと異なる第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、所定態様の繰り返し周期は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｂ）参照）。

このように構成することで、演出手段（可動部材４４０）を用いた特定演出を実行するタイミングによって繰り返し周期が異なるため、演出手段を用いた演出の興趣を高めることができる。

なお、所定態様は、可動部材４４０が初期位置から途中位置へ移動する第１移動動作に限定されない。すなわち、所定態様は、可動部材４４０が初期位置から他の位置（例えば途中位置又は動作位置）へ移動する動作であっても良いし、回転体４４１が回転する動作であっても良いし、それ以外の動作であっても良い。

また、演出手段は、可動部材４４０に限定されず、可動部材４４０以外の可動手段であっても良い。

【０５９４】

また、演出手段は、発光手段や可動手段に限定されず、例えば、表示装置４１であっても良い。具体的には、演出手段を用いた特定演出は、表示装置４１に所定画像（例えば、味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５）を表示する演出であっても良い。例えば図７３（ｃ）に示すように、第１リーチ演出の実行中には、味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５（例えば「発展図柄を止めろ！」という文字画像とそれを囲む吹き出し画像）が表示される。また、例えば図７３（ｇ）に示すように、第２リーチ演出の実行中にも、味方キャラクタのセ

リフ画像Ｇ５（例えば「先制だ！！！」という文字画像とそれを囲む吹き出し画像）が表示される。すなわち、第１リーチ演出の実行中に表示装置４１に味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５を表示することによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中に表示装置４１に味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５を表示することによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段を用いた特定演出が、表示装置４１に味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５を表示する演出である場合には、例えば図７４（ｃ）に示すように、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、表示装置４１に味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５を表示する累積時間（セリフ画像表示累積時間）を異ならせても良い。

【０５９５】

すなわち、本実施形態の遊技機１０において、演出手段は、表示手段（表示装置４１）であり、特定演出は、表示手段に所定キャラクタ（味方キャラクタ）のセリフ画像Ｇ５を表示する演出であり、所定キャラクタは、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、セリフ画像Ｇ５を表示する時間を累積した表示累積時間（セリフ画像表示累積時間）は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｃ）参照）。

このように構成することで、演出手段（表示装置４１）を用いた特定演出を実行するタイミングによって当該特定演出が示唆する情報が異なるだけでなく、当該タイミングによって表示累積時間（セリフ画像表示累積時間）も異なるため、遊技者は、表示累積時間の違いによって、示唆されている情報が異なることを容易に認識することが可能となる。

【０５９６】

なお、所定キャラクタは、味方キャラクタに限定されず、敵キャラクタであっても良いし、味方キャラクタと敵キャラクタの双方であっても良い。

また、図７４（ｃ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における表示累積時間の方が、第２リーチ演出の実行中における表示累積時間よりも短くなっているが、その逆であっても良い。

また、第１リーチ演出の実行中における表示累積時間は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第２リーチ演出の実行中における表示累積時間は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出とでセリフ画像表示累積時間を異ならせるのではなく、例えば、セリフ画像Ｇ５の表示回数（出現回数。０回も含む）を異ならせても良いし、セリフ画像Ｇ５を周期的に表示する場合には、その周期（０秒も含む）を異ならせても良い。

【０５９７】

また、演出手段を用いた特定演出は、表示装置４１にセリフ画像Ｇ５以外の画像を表示する演出であっても良い。具体的には、演出手段を用いた特定演出は、表示装置４１に所定キャラクタ（例えば味方キャラクタ）のキャラクタ画像Ｇ６を表示する演出であっても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中に表示装置４１に味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６を表示することによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中に表示装置４１に味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６を表示することによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段を用いた特定演出が、表示装置４１にキャラクタ画像Ｇ６を表示する演出である場合には、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、表示装置４１にキャラクタ画像Ｇ６を表示する累積時間（キャラクタ画像表示累積時間。０秒も

含む）を異ならせても良いし、キャラクタ画像Ｇ６の表示回数（出現回数。０回も含む）を異ならせても良いし、キャラクタ画像Ｇ６を周期的に表示する場合には、その周期（０秒も含む）を異ならせても良い。

【０５９８】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して表示手段（表示装置４１）を用いた特定演出を実行することが可能な遊技機であって、特定演出は、表示手段に第１画像（味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６）と第２画像（味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５）とを表示する演出であり、第１画像は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、当該第１タイミングと異なる第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、第２画像を表示する時間を累積した表示累積時間（セリフ画像表示累積時間）は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｃ）参照）。

このように構成することで、表示手段（表示装置４１）を用いた特定演出を実行するタイミングによって表示累積時間（セリフ画像表示累積時間）が異なるため、表示手段を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０５９９】

なお、第１画像は、味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６に限定されず、例えば、敵キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６であっても良いし、味方キャラクタ及び敵キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６であっても良いし、セリフ画像Ｇ５であっても良い。

また、第２画像は、味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５に限定されず、例えば、敵キャラクタのセリフ画像Ｇ５であっても良いし、味方キャラクタ及び敵キャラクタのセリフ画像Ｇ５であっても良いし、キャラクタ画像Ｇ６であっても良い。

また、演出手段は、表示装置４１に限定されず、表示装置４１以外の表示手段であっても良い。

【０６００】

また、演出手段は、発光手段や可動手段や表示手段に限定されず、例えば、スピーカ１９ａ，１９ｂであっても良い。具体的には、演出手段を用いた特定演出は、スピーカ１９ａ，１９ｂから所定の演出音（例えば、味方キャラクタのセリフ音）を出力する演出であっても良い。例えば図７３（ｃ）に示すように、第１リーチ演出の実行中には、味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５（例えば「発展図柄を止めろ！」という文字画像とそれを囲む吹き出し画像）が表示されるが、その際に、味方キャラクタのセリフ音（例えば「発展図柄を止めろ！」という音声）をスピーカ１９ａ，１９ｂから出力しても良い。また、例えば図７３（ｇ）に示すように、第２リーチ演出の実行中にも、味方キャラクタのセリフ画像Ｇ５（例えば「先制だ！！！」という文字画像とそれを囲む吹き出し画像）が表示されるが、その際に、味方キャラクタのセリフ音（例えば「先制だ！！！」という音声）をスピーカ１９ａ，１９ｂから出力しても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中にスピーカ１９ａ，１９ｂから味方キャラクタのセリフ音を出力することによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中にスピーカ１９ａ，１９ｂから味方キャラクタのセリフ音を表示することによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段を用いた特定演出が、スピーカ１９ａ，１９ｂから味方キャラクタのセリフ音を出力する演出である場合には、例えば図７４（ｄ）に示すように、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、スピーカ１９ａ，１９ｂから味方キャラクタのセリフ音を出力する累積時間（セリフ音出力累積時間）を異ならせても良い。

【０６０１】

すなわち、本実施形態の遊技機１０において、演出手段は、音出力手段（スピーカ１９ａ，１９ｂ）であり、特定演出は、音出力手段から所定キャラクタ（味方キャラクタ）のセリフ音を出力する演出であり、所定キャラクタは、第１タイミング（第１リーチ演出の

実行中）で実行される特定演出と、第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、セリフ音を出力する時間を累積した出力累積時間（セリフ音出力累積時間）は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｄ）参照）。

このように構成することで、演出手段（スピーカ１９ａ，１９ｂ）を用いた特定演出を実行するタイミングによって当該特定演出が示唆する情報が異なるだけでなく、当該タイミングによって出力累積時間（セリフ音出力累積時間）も異なるため、遊技者は、出力累積時間の違いによって、示唆されている情報が異なることを容易に認識することが可能となる。

【０６０２】

なお、所定キャラクタは、味方キャラクタに限定されず、敵キャラクタであっても良いし、味方キャラクタと敵キャラクタの双方であっても良い。

また、図７４（ｄ）に示す例では、第１リーチ演出の実行中における出力累積時間の方が、第２リーチ演出の実行中における出力累積時間よりも短くなっているが、その逆であっても良い。

また、第１リーチ演出の実行中における出力累積時間は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第２リーチ演出の実行中における出力累積時間は、０秒以上の範囲で適宜変更可能である。

また、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出とでセリフ音出力累積時間を異ならせるのではなく、例えば、セリフ音の出力回数（出現回数。０回も含む）を異ならせても良いし、セリフ音を周期的に出力する場合には、その周期（０秒も含む）を異ならせても良い。

【０６０３】

また、演出手段を用いた特定演出は、スピーカ１９ａ，１９ｂからセリフ音以外の演出音を出力する演出であっても良い。具体的には、演出手段を用いた特定演出は、スピーカ１９ａ，１９ｂから特定効果音（例えば“キュイン！”等の効果音）を出力する演出であっても良い。すなわち、第１リーチ演出の実行中にスピーカ１９ａ，１９ｂから特定効果音を出力することによって２種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報と、ＳＰリーチに発展する期待度が高いという情報）を示唆するとともに、第２リーチ演出の実行中にスピーカ１９ａ，１９ｂから特定効果音を出力することによって１種類の情報（例えば、大当りの期待度が高いという情報）を示唆するようにしても良い。

さらに、演出手段を用いた特定演出が、スピーカ１９ａ，１９ｂから特定効果音を出力する演出である場合には、第１リーチ演出の実行中と、第２リーチ演出の実行中とで、スピーカ１９ａ，１９ｂから特定効果音を出力する累積時間（特定効果音出力累積時間）を異ならせても良いし、特定効果音の出力回数（出現回数）を異ならせても良いし、特定効果音を周期的に出力する場合には、その周期を異ならせても良い。

また、演出手段は、スピーカ１９ａ，１９ｂに限定されず、スピーカ１９ａ，１９ｂ以外の音出力手段であっても良い。

【０６０４】

また、第１タイミングは、第１リーチ演出の実行中に限定されない。また、第２タイミングは、第２リーチ演出の実行中に限定されない。例えば、第１タイミングを前半変動中とし、第２タイミングを後半変動中としても良い。

また、発光手段を用いた特定演出（図７４（ａ）参照）、可動手段を用いた特定演出（図７４（ｂ）参照）、表示手段を用いた特定演出（図７４（ｃ）参照）、音出力手段を用いた特定演出（図７４（ｃ）参照）は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【０６０５】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技に関連して表示手段（表示装置４１）及び音出力手段（スピーカ１９ａ，１９ｂ）を用いた特定演出を実行することが可能な遊技機であって、特定演出は、表示手段に特定画像（味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６）を表示

し、音出力手段から特定音（味方キャラクタのセリフ音）を出力する演出であり、特定画像は、第１タイミング（第１リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、当該第１タイミングと異なる第２タイミング（第２リーチ演出の実行中）で実行される特定演出と、で同一であり、特定音を出力する時間を累積した出力累積時間（セリフ音出力累積時間）は、第１タイミングで実行される特定演出と、第２タイミングで実行される特定演出と、で異なるように構成することができる（図７４（ｄ）参照）。

このように構成することで、表示手段（表示装置４１）及び音出力手段（スピーカ１９ａ，１９ｂ）を用いた特定演出を実行するタイミングによって出力累積時間（セリフ音出力累積時間）が異なるため、表示手段及び音出力手段を用いた演出の興趣を高めることができる。

【０６０６】

なお、特定画像は、味方キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６に限定されず、例えば、敵キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６であっても良いし、味方キャラクタ及び敵キャラクタのキャラクタ画像Ｇ６であっても良いし、セリフ画像Ｇ５であっても良い。

また、特定音は、味方キャラクタのセリフ音に限定されず、例えば、敵キャラクタのセリフ音であっても良いし、味方キャラクタ及び敵キャラクタのセリフ音であっても良いし、特定の効果音（例えば“キュイン！”等の効果音）であっても良い。

【０６０７】

＜第２実施形態＞

次に、第２実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。

【０６０８】

図７５には、本実施形態の遊技盤３０の正面図を示した。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８０を備える。遊技盤本体８０は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体８０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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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。

【０６１１】

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。
【０６１２】
また、センターケース４０には、動作可能な可動部材や発光部材を備え、可動部材の動作や発光部材の発光により遊技の演出を行う盤演出装置４４が備えられている。この盤演出装置４４としては、センターケース４０の左上部に設けられた左上演出装置４４ａ、センターケース４０の上部中央に設けられた上演出装置４４ｂ、センターケース４０の右上部に設けられた右上演出装置４４ｃ、センターケース４０の下部に設けられた下演出装置４４ｄ、センターケース４０の右下部に設けられた右下演出装置４４ｅがある。
【０６１３】
センターケース４０の左上部に設けられた左上演出装置４４ａは、動作可能な可動部材及び発光部材を備えている。左上演出装置４４ａの可動部材７２１は、略楕円半球状であり、図７５に示す初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、図７６に示す動作位置へ移動することが可能である。
【０６１４】
この可動部材７２１は、表示装置４１の中央側の部分である右半部７２２が、左半部７２３と離間するようにスライド移動可能となっている。図７５に示す状態では右半部７２２と左半部７２３が密着した状態となっており、図７６に示す状態では右半部７２２と左半部７２３が離間した状態となっている。図７６に示すように右半部７２２と左半部７２３が離間した状態では、右半部７２２と左半部７２３の間から発光部７２４が視認可能となり、線状の発光を示すことが可能となっている。なお、この線状の発光は、右上演出装置４４ｃに設けられた線状の発光部６４０と一列に並ぶようにされており、一体となった発光演出を可能としている。また、右半部７２２と左半部７２３も光を透過可能な材質となっており、後方に配された発光部材の発光による演出が可能となっている。
【０６１５】
センターケース４０の上部中央に設けられた上演出装置４４ｂは、動作可能な可動部材及び発光部材を備えている。上演出装置４４ｂの可動部材６５０は、図７５に示す初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、図７７に示す動作位置へ移動することが可能である。また、前後方向に沿った軸を中心として回転することも可能となっている。
【０６１６】
センターケース４０の右上部に設けられた右上演出装置４４ｃは、線状の発光部６４０と、発光部６４０の両側に設けられた発光部６４１とを備え、発光による演出が可能となっている。センターケース４０の右下部に設けられた右下演出装置４４ｅも発光部材を備え、発光による演出が可能となっている。また、センターケース４０の下部に設けられた下演出装置４４ｄは、動作可能な可動部材７７０及び発光部材を備えている。この可動部材７７０は、図７５に示すセンターケース４０の左下側の初期位置から表示装置４１の中央へ向けて動作して、図７６に示すように右下演出装置４４ｅが設けられた位置である動作位置へ移動可能となっている。
【０６１７】
図７５に示すようにセンターケース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３参照）によって検出される。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。
【０６１８】
また、センターケース４０の下方の遊技領域３２であって始動入賞口３６の左方には、一般入賞口３５が設けられている。この一般入賞口３５への遊技球の入賞は入賞口スイッチ３５ａ（図３参照）によって検出される。なお、センターケース４０の右方の遊技領域３２や、センターケース４０の下方の遊技領域３２であって始動入賞口３６の右方にも一般入賞口３５が設けられている。これらの一般入賞口３５への遊技球の入賞も入賞口スイッチ３５ａ（図３参照）によって検出される。

【０６１９】
図７５に示すようにセンターケース４０の右方の遊技領域３２の上部には、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３参照）が設けられている。遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。普図始動ゲート３４の下方には、一般入賞口３５が設けられている。この一般入賞口３５の左右は遊技球が流下可能となっている。
【０６２０】
センターケース４０の右方の遊技領域３２の中央部には、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第１特別変動入賞装置（上大入賞口）３８が設けられている。第１特別変動入賞装置３８は、開閉部材３８ｃが下端部を中心として右方へ傾倒することで、上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第１特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって、上大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、上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。第１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３参照）によって検出される。
【０６２１】
上大入賞口の内部（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３参照）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３参照）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、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される。
【０６２２】
また、上大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに第１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３参照）が設けられている。上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（上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（上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上大入賞口の開放が行われないようになっている。
【０６２３】
センターケース４０の右方の遊技領域３２の下部には、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３参照）によって検出される。普通変動入賞装置３７は、前後にスライド可能な板状の可動部材３７ｂを備えており、この可動部材は、常時は可動部材３７ｂが前方に突出して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３参照）によって、可動部材３７ｂが後方に退避して普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。
【０６２４】
なお、本実施形態において、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂは、普電ソレノイド３７ｃによって前後方向に進退（スライド）することで開閉する所謂ベロ型の普通電動役物であるが、普通変動入賞装置３７の可動部材は、これに限定されない。普通変動入賞装置３７の可動部材は、例えば、普電ソレノイド３７ｃによって上端側が手前側に倒れる方向に回動することで開放するアタッカ形式の普通電動役物であっても良いし、普電ソレ

ノイド３７ｃによって逆「ハ」の字状に開放するチューリップ型の普通電動役物であっても良い。また、普通変動入賞装置３７は、可動部材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。

【０６２５】

この普通変動入賞装置３７の左右は遊技球が流下可能となっている。普通変動入賞装置３７の右方の流路には、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、普通変動入賞装置３７の左方の流路は遊技領域３２の下方へ連通している。

【０６２６】

センターケース４０の下方の遊技領域３２のうち、始動入賞口３６の右方には、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第２特別変動入賞装置（下大入賞口）３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、開閉部材３９ｃが前後方向に進退（スライド）することで、下大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって、下大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第２特別変動入賞装置３９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）３９ａ（図３参照）によって検出される。なお、図７７に示すように右側の遊技領域３２は、その前側が遊技領域３２を透視可能な透明板９０～９３で覆われている。

【０６２７】

また、遊技領域３２の外側であって遊技盤本体８０の左上部には、特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム、特図２変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置５０が設けられている。一括表示装置５０の詳細については省略するが第１実施形態の遊技機と同等の機能を有している。

【０６２８】

次に、本実施形態の遊技機１０における遊技盤３０の詳細について説明する。図７８に示すように遊技盤３０は、略矩形板状の遊技盤本体８０と、センターケース４０の前側部分を構成する前方構成部材６００と、センターケース４０の後側部分を構成するとともに遊技盤３０に必要な各種部材が取り付けられた後方構成部材７００と、を備える。

【０６２９】

前方構成部材６００は、遊技盤本体８０の中央部に形成された前後に貫通する開口に対して前面側から嵌め込まれることで取り付けられる。この前方構成部材６００には、上演出装置４４ｂや右下演出装置４４ｅ等の各種部材が取り付けられている。また、前方構成部材６００の前面には規制壁６１３が設けられている。この規制壁６１３は、遊技盤本体８０の前面よりも遊技領域３２の前後幅（遊技盤本体８０の前面から遊技盤３０の前方を覆うカバーガラス（透明部材）１４の裏面までの幅）の分だけ前方へ延出するようになっている。よって、前方構成部材６００を遊技盤本体８０の所定位置に取り付けることで、規制壁６１３が遊技領域３２内に延出し、遊技領域３２を流下する遊技球がセンターケース４０内に流入することを規制するようになっている。これにより、表示装置４１の視認性を確保することができる。

【０６３０】

また、前方構成部材６００の前面側から見て左側の側部には、センターケース４０の外側の遊技領域３２を流下する遊技球を受け入れ、ステージ部６２０へと誘導するワープ流路を形成するワープ流路形成部材６１４が取り付けられている。ワープ流路形成部材６１４により形成されるワープ流路は、遊技球が一列で流下可能な内径を有する筒状の流路であり、センターケース４０の左方の遊技領域３２に向けて開口し、遊技領域３２を流下する遊技球を受入可能となっている。この上流側端部がワープ流路の流入口をなす。さらにワープ流路は、上流側端部から流入した遊技球を右下方へ誘導した後に後方へ誘導するＬ字状の流路となっている。そして、下流側端部は後方に開口し、ステージ部６２０の左端部に遊技球を誘導するようになっている。

【０６３１】
ステージ部６２０は遊技球が前後左右に転動可能であり、左右両側が中央に向かって下る傾斜面となっているとともに、始動入賞口３６の直上となる中央部が上向きに突出した略Ｗ字状に形成されている。なお、ステージ部６２０の中央部は上向きに突出しているが左右両端よりは低くなっている。このステージ部６２０には、左端からワープ流路を通った遊技球が流入し、左右方向に沿って転動するようになっている。また、ステージ部６２０の下方で跳ねた遊技球も流入可能である。
【０６３２】
この略Ｗ字状に形成されたステージ部６２０において、上向きに突出した中央部の両側に位置する最も低くなった部分には、前方に下る傾斜面が形成されており、ステージ部６２０上で流下勢が弱まった遊技球はステージ部６２０の前端から下方の遊技領域３２へ誘導される。また、略Ｗ字状に形成されたステージ部６２０において、上向きに突出した中央部の頂点となる部分には、前後方向に沿って延在し、前方へ向かって下る溝状の流下路が形成されている。この流下路は浅い溝となっており、多くの遊技球は溝に嵌らずに左右に転動する。流下路に嵌った遊技球は前方へ誘導されて直下の始動入賞口３６の上方へ落下する。
【０６３３】
後方構成部材７００は、前方に開口した凹部７１１を有する略矩形箱状の後方ベース部材７１０を有しており、この後方ベース部材７１０には、ねじ穴やねじ止め部、位置決めのためのボス、ボスを受け入れる凹部やリブを受け入れるスリットなどが形成され、各種部材を適切な位置に固定できるようになっている。また、後方ベース部材７１０の前端には、側壁に対して垂直に外側に向かって延出する鍔状の固定部が形成されており、後方構成部材７００を遊技盤本体８０の裏面の所定位置に固定できるようになっている。また、後方ベース部材７１０の後壁には、前後に貫通する貫通孔７１５が形成されている。この貫通孔７１５は、後方ベース部材７１０の後方に取り付けられる表示装置４１の表示面を視認可能とするものである。
【０６３４】
後方ベース部材７１０の後壁の裏面に取り付けられる表示装置４１は、後方ベース部材７１０の後壁に形成された貫通孔７１５の全体を覆うことのできる表示面を有する液晶表示装置を備えている。この表示装置４１は、表示面が前側となるように取り付けられることで、後方ベース部材７１０に形成された貫通孔７１５を介して表示面の画像が遊技盤３０の前方から視認可能となるようにされている。なお、表示装置４１は、液晶表示装置を備えるものに限られず、例えば、ＥＬ、ＣＲＴ等のディスプレイを備えるものであってもよい。
【０６３５】
後方ベース部材７１０の凹部７１１の内部には、左上演出装置４４ａを有する左上役物ユニット７２０、下演出装置４４ｄを有する下役物ユニット７４０が設けられている。また、遊技領域３２から排出される遊技球を誘導する流路や遊技球を検出するセンサを備える排出流路ユニット７１９が設けられている。
【０６３６】
図７９に示すように下役物ユニット７４０は、下演出装置４４ｄと、下演出装置４４ｄの前面上部に取り付けられる有刺鉄線を模した部材である意匠部７４１と、下演出装置４４ｄの前面に取り付けられるロゴが表示されたロゴ表示部７４２と、を備える。ロゴ表示部７４２は、前面にロゴが表示された表示板７４３を備える。この表示板７４３は光を透過可能な部材で構成され、後方に設けられた発光部からの光による装飾も可能となっている。
【０６３７】
図８０に示すように下演出装置４４ｄは、ベース部材７５０と、該ベース部材７５０の前側を覆うように取り付けられる前カバー部材７６０を備え、このベース部材７５０と前カバー部材７６０に各種の部材が取り付けられている。

【０６３８】
ベース部材７５０と前カバー部材７６０とにより形成される空間には、動作による演出を行う可動部材７７０が格納される。この可動部材７７０は斧を模した形状をしており、斧の柄となる部分の端部には軸受部７７１が設けられている。この軸受部７７１には、ベース部材７５０に設けられた前後方向に沿った軸７５１が挿通されるとともに、当該軸７５１の前端部に保持部材７５２を取り付けることで、可動部材７７０が軸７５１により回動可能に保持されることとなる。
【０６３９】
また、軸受部７７１の外周にはギアが設けられており、駆動源をなすモータ７６１の駆動軸に取り付けられたギア７６２（図８６参照）と噛み合うことでモータ７６１により可動部材７７０を動作可能となっている。さらに軸受部７７１の前側には、被案内部７７２が設けられている。この被案内部７７２には被案内部材７７２ａが取り付けられ、この被案内部材７７２ａが前カバー部材７６０に形成された円弧状の案内溝７６６に沿って案内されるようになっている。
【０６４０】
軸受部７７１の外周には外側へ延出する第１検出片７７３が設けられている。この第１検出片７７３は、可動部材７７０が初期位置にある場合にベース部材７５０のセンサ取付部７５４に設けられた第１センサ７５３により検出されるようになっている。また、軸受部７７１の外周には前方へ延出する第２検出片７７４が設けられている。この第２検出片７７４は、可動部材７７０が最大に動作した位置である動作位置にある場合に前カバー部材７６０のセンサ取付部７６５に設けられた第２センサ７６４により検出されるようになっている。
【０６４１】
また、軸受部７７１の後部には第１付勢手段７７５が設けられている。この第１付勢手段７７５はねじりコイルバネからなる第１付勢部材７７７を備え、一端部がベース部材７５０に係止され、他端部が可動部材７７０に係止されるようになっていて、可動部材７７０を動作位置へ向けて付勢するようになっている。第１付勢手段７７５による付勢力は、可動部材７７０が初期位置にある場合に最も強くなるが、第１付勢手段７７５の付勢力だけで可動部材７７０を動作させることができない強さとなっている。この第１付勢手段７７５を備えることで、モータ７６１が可動部材７７０を初期位置から動作する際の補助を行うことができる。また、可動部材７７０が初期位置へ戻ってきた際の緩衝機能も有する。
【０６４２】
ベース部材７５０の前面には、第２付勢手段７５５が設けられている。この第２付勢手段７５５は、ベース部材７５０の前面に前方へ延出するように設けられた回動軸７５５ａと、当該回動軸７５５ａにより回動可能に軸支される付勢片７５５ｂと、付勢片７５５ｂを付勢する第２付勢部材７５５ｄをなすねじりコイルバネと、を備える。この付勢片７５５ｂは、可動部材７７０が動作位置にある状態において付勢片７５５ｂの先端部７５５ｃが可動部材７７０の当接部７７６に当接するようになっている。付勢片７５５ｂは、前方から見て時計回り方向に付勢されるようになっており、動作位置にある可動部材７７０を初期位置へ向かう方向へ付勢するようになっている。
【０６４３】
第２付勢手段７５５による付勢力は、可動部材７７０が動作位置にある場合に最も強くなるが、第２付勢手段７５５の付勢力だけで可動部材７７０を動作させることができない強さとなっている。この第２付勢手段７５５を備えることで、モータ７６１が可動部材７７０を動作位置から動作する際の補助を行うことができる。また、可動部材７７０が動作位置へ動作した際の緩衝機能も有する。
【０６４４】
また、ベース部材７５０の前面には、案内部材７５６が取り付けられている。案内部材７５６は、可動部材７７０とベース部材７５０とが接触、衝突することにより破損するこ

とを防止するものである。この案内部材７５６は、可動部材７７０の裏面に沿うように配され、前面には可動部材７７０の裏面との接触面積を少なくするためのリブ７５６ａが上下方向に沿って設けられている。また、案内部材７５６の上部は後方へ向かうように湾曲しており、初期位置に戻ってきた可動部材７７０をスムーズに受け入れることができるようにされている。なお、前カバー部材７６０と可動部材７７０の間隔は十分に確保されており、前カバー部材７６０と可動部材７７０とが接触することはないようにされている。もちろん前カバー部材７６０側にも案内部材７５６を設けるようにしても良い。

【０６４５】

図８１から８４には可動部材７７０の詳細を示した。可動部材７７０は可動ベース部７８０に各種部材を取り付けることで構成されている。可動ベース部７８０は斧を模した形状をしており、斧の刃となる部分には放熱のための複数の開口部７８１が形成されている。また、斧の柄となる部分の端部には軸受部７７１が形成されている。軸受部７７１には、第２付勢手段７５５が当接する当接部７７６が形成されている。この当接部７７６は、円弧状の面である第１面７７６ａと平面である第２面７７６ｂとから構成されている。

【０６４６】

軸受部７７１の前側にはギア及び第１検出片７７３が形成されたギア部材７８２が取り付けられる。このギア部材７８２の前側には、被案内部７７２及び第２検出片７７４が形成された前部材７８３が取り付けられる。この前部材７８３には、ＬＥＤ基板７８５のコネクタ７８５ｂに接続された配線を保持するための保持部７８３ａも形成されている。また、軸受部７７１の後側には、第１付勢手段７７５の第１付勢部材７７７をなすねじりコイルバネが配され、ばねカバー部材７８４により第１付勢部材７７７の一端部７７７ａが可動ベース部７８０に固定される。なお、第１付勢部材７７７の他端部７７７ｂは、ベース部材７５０に固定される。

【０６４７】

可動ベース部７８０における斧の刃となる部分の前側には、前面の略全範囲に点在するように複数のＬＥＤ７８５ａが配されたＬＥＤ基板７８５が設けられる。ＬＥＤ基板７８５には配線を接続するためのコネクタ７８５ｂが設けられている。ＬＥＤ基板７８５の前側にはＬＥＤ７８５ａからの光を反射可能なリフレクタ７８６が設けられる。このリフレクタにはねじ穴７８６ａが形成され、ねじによって可動ベース部７８０に固定することでＬＥＤ基板７８５も併せて固定される。

【０６４８】

リフレクタ７８６の前側にはＬＥＤ７８５ａからの光を拡散可能な拡散シート７８７が設けられ、拡散シート７８７の前側には斧の刃を模した第１意匠部７８８が設けられる。この第１意匠部７８８は光を透過可能な材質からなり、ＬＥＤ７８５ａからの光による装飾も可能となっている。さらに、第１意匠部７８８に隣接して、斧の柄を模した第２意匠部７８９や、装飾部７９０、７９１が設けられる。装飾部７９０、７９１の後側にはねじ止め部が形成されており、可動ベース部７８０の裏面から挿通したねじにより固定されるようになっていて、これにより、拡散シート７８７、第１意匠部７８８、第２意匠部７８９が固定されることとなる。

【０６４９】

次に、可動部材７７０の動作について説明する。図８５から図８７には可動部材７７０が初期位置にある状態を示した。図８５（ａ）にはロゴ部材７４２を取り外した状態を示し、図８５（ｂ）にはロゴ部材７４２及び意匠部７４１を取り外した状態を示した。図８５（ａ）に示すように、可動部材７７０が初期位置にある状態では、斧の刃となる部分の一部が前カバー部材７６０の上端から出た状態となる。また、被案内部７７２の被案内部材７７２ａは、前カバー部材７６０に形成された円弧状の案内溝７６６の一端部に位置するようになっている。

【０６５０】

前カバー部材７６０の前面上部には、有刺鉄線を模した意匠部７４１が取り付けられるようになっており、図８５（ｂ）に示すような案内溝７６６などの構造が前方から見えな

いようにしている。また、意匠部７４１の下方には、ロゴ表示部７４２が取り付けられるようになっており、これによっても案内溝７６６などの構造が前方から見えないようにされる。

【０６５１】

図８６には前カバー部材７６０を取り外した状態を示した。図８６（ａ）に示すように、可動部材７７０が初期位置にある状態では、第１検出片７７３が第１センサ７５３の位置にあって検出された状態となっている。また、第２検出片７７４は第２センサ７６４の位置から退避して検出されない状態となっている。これにより、演出制御装置３００において可動部材７７０が初期位置にあることを把握可能となる。

【０６５２】

第１付勢手段７７５は、可動部材７７０を動作位置へ向かう方向へ付勢する状態となっている。可動部材７７０が初期位置へ戻る過程においては、第１付勢部材７７７の付勢力に抗して動作するようになっており、初期位置にある状態では最も付勢力が強い状態となっている。また、初期位置へ到達する前に第１付勢手段７７７による付勢力が働くようにしていることで、初期位置で停止する可動部材７７０に加わる衝撃を緩和し、破損等を防止することができる。

【０６５３】

また、図８６（ｂ）、図８７に示すように、初期位置においては可動部材７７０の当接部７７６は第２付勢手段７５５には接していない状態となっており、第２付勢手段７５５による付勢力は加わらない状態となっている。これにより、演出の実行時に特に重要となる初期位置からの動作時において初期位置へ向けて付勢する第２付勢手段７５５による付勢力がかからない状態とすることができ、俊敏な動作が可能となって演出の興趣を向上させることができる。

【０６５４】

図８８から図９０には可動部材７７０が動作位置にある状態を示した。図８８（ａ）にはロゴ部材７４２を取り外した状態を示し、図８８（ｂ）にはロゴ部材７４２及び意匠部７４１を取り外した状態を示した。図８８に示すように、可動部材７７０が動作位置にある状態では、斧の刃となる部分の先端が前カバー部材７６０に隠れた状態となり、斧が刺さったように見えるようになっている。また、被案内部７７２の被案内部材７７２ａは、前カバー部材７６０に形成された円弧状の案内溝７６６の他端部の近傍に位置するようになっている。

【０６５５】

図８９には前カバー部材７６０を取り外した状態を示した。図８９に示すように、可動部材７７０が動作位置にある状態では、第２検出片７７４が第２センサ７６４の位置にあって検出された状態となっている。また、第１検出片７７３は第１センサ７５３の位置から退避して検出されない状態となっている。これにより、演出制御装置３００において可動部材７７０が動作位置にあることを把握可能となる。

【０６５６】

また、図８９、図９０に示すように、可動部材７７０が動作位置にある状態では当接部７７６に第２付勢手段７５５が当接し、初期位置に向かう方向へ付勢した状態となっている。可動部材７７０が動作位置へ移動する過程においては、まず、当接部７７６の円弧状の面である第１面７７６ａと、第２付勢手段７５５の先端部７５５ｃとが動作位置に至る手前の位置で接触する。円弧状の面である第１面７７６ａに接触することで当接した先端部７５５ｃが滑りやすく、第２付勢手段７５５の付勢力が動作位置へ向かう動作の妨げとならないようにされている。

【０６５７】

そして、可動部材７７０がさらに動作位置へ向かって動作することで、第２付勢部材７５５ｄの付勢力に抗して付勢片７５５ｂを押し込んで回動させ、動作位置に到達する。この際に、当接部７７６の平面である第２面７７６ｂと、第２付勢手段７５５の先端部７５５ｃとが接触するようになる。平面である第２面７７６ｂに接触することで当接した先端

部７５５ｃを確実に押し込み、第２付勢手段７５５の付勢力が可動部材７７０にかかるようにされている。動作位置においては第２付勢手段７５５が可動部材７７０を初期位置へ戻す方向へ付勢する付勢力が最も強い状態となる。また、動作位置へ到達する前に第２付勢手段７５５による付勢力がかかるようにしていることで、動作位置で停止する可動部材７７０に加わる衝撃を緩和し、破損等を防止することができる。

【０６５８】

なお、動作位置においては、可動部材７７０に対して第１付勢手段７７５による付勢力は加わらない状態となっているが、第１付勢手段７７５と可動部材７７０は接続した状態のままとなっている。もちろん可動部材７７０に対して第１付勢手段７７５によって初期位置へ戻す方向の付勢力が加わるようにしても良い。

【０６５９】

近年では可動部材の大型化に伴ってモータにかかる負荷が大きくなり、円滑な動作を行うためには、複数のモータを使用することや高出力のモータを使用することが必要となるためコストが増加する傾向にある。また、モータにかかる負荷が大きいと故障の原因となるおそれもある。本実施形態の遊技機のように可動部材７７０を動作させる際にモータ７６１の駆動力だけでなく、第１付勢手段７７５や第２付勢手段７５５の付勢力を利用可能としたことでモータへの負担を軽減でき、高出力のモータでなくても円滑な動作が可能となってコストの増大を防止することができる。

【０６６０】

次に、下演出装置４４ｄへ流入した遊技球の排除について説明する。下演出装置４４ｄが設けられるセンターケース４０の内部には基本的に遊技球が流入することはないが、ガラス枠１５の開閉時などにセンターケース４０内に遊技球が落下する可能性がある。下演出装置４４ｄは、可動部材７７０の動作を行うために上面を塞ぐ構造にすることができず、遊技球が下演出装置４４ｄに流入する可能性がある。このような場合に流入した遊技球を排除できるようにし、遊技球の挟み込みなどによる動作不良を防止できるようにしている。

【０６６１】

図９１、図９２には、可動部材７７０が初期位置にある状態で可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間に遊技球が流入した状態を示した。図９１（ａ）には下演出装置４４ｄの直上から見た状態を示し、図９１（ｂ）には下演出装置４４ｄの斜め上方から見た状態を示した。また、図９２から図９５には前カバー部材７６０を省略した状態を示した。

【０６６２】

図９１（ｂ）に示すように可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間は窪んでおり、流入した遊技球が滞留する可能性がある部分である。このように可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間に遊技球が滞留した状態で可動部材７７０が動作すると、図９３に示すように可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間に遊技球が挟み込まれる。さらに、可動部材７７０が動作すると、図９４に示すように可動部材７７０の当接部７７６と第２付勢手段７５５の間に挟まれた状態となって遊技球には第２付勢手段７５５からの付勢力がかかる。

【０６６３】

図９１（ａ）に示すように第２付勢手段７５５は遊技球の後半部に接するような厚みとなっており、また、遊技球が挟まれた部分の前側には遊技球の直径以上の空間が存在する。よって、図９５に示すように可動部材７７０が動作位置に到達する際には、挟まっていた遊技球が前方の空間へ押し出されることとなる。押し出された遊技球は下演出装置４４ｄの内部を流下し、図９６に示すように側面に形成された排出孔７５７から排出される。排出された遊技球は、遊技領域３２から排出される遊技球を誘導する流路や遊技球を検出するセンサを備える排出流路ユニット７１９へ流入して遊技機の外部へ排出されるようになっている。

【０６６４】

ここで、図９１から図９４では、遊技球が可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間に

留まる例を示したが、これらの過程の途中で遊技球が排除される場合もある。また、可動部材７７０と第２付勢手段７５５の間以外の場所に流下した遊技球も、最終的には排出孔７５７から排出されるようになっている。排出孔７５７から排出される遊技球は、入賞口に入賞せずに遊技を終了したアウト球として検出されるようになっている。これにより、セーフ球として計数した遊技球数とアウト球として計数した遊技球数とを合計した値と、発射球数として計数した遊技球数と、を一致させることができる。

【０６６５】

なお、下演出装置４４ｄに流入した遊技球は、入賞口に入賞したセーフ球でも遊技を終えたアウト球でもなく、結果が未決の遊技球であるとも言えるため、下演出装置４４ｄの内部や遊技球の内部に遊技球を貯留するようにしても良い。また、貯留した遊技球は、前面枠１２やガラス枠１５の開放により取り出し可能としても良いし、取り出しできないようにしても良い。

【０６６６】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、駆動源（モータ７６１）の駆動力によって、可動部材７７０を初期位置と動作位置との間で駆動することが可能な可動演出装置（下演出装置４４ｄ）を備え、可動演出装置は、可動部材７７０を初期位置へ向かう方向へ付勢する付勢手段（第２付勢手段７５５）を備えることとなる。したがって、可動部材７７０の円滑な動作や俊敏な動作が可能となり、遊技の興趣を高めることができる。

【０６６７】

また、付勢手段は、可動部材７７０が初期位置から動作した場合にのみ接触可能なように設けられていることとなる。したがって、演出の実行時に特に重要となる初期位置からの動作時において第２付勢手段７５５による付勢力がかからない状態とすることができ、俊敏な動作が可能となって演出の興趣を向上させることができる。

【０６６８】

また、付勢手段は、可動部材７７０が動作位置にある場合に最も付勢力が強くなるように設けられていることとなる。したがって、それぞれの付勢手段の機能を最大限に発揮することが可能となる。

【０６６９】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、駆動源（モータ７６１）の駆動力によって、可動部材７７０を初期位置と動作位置との間で駆動することが可能な可動演出装置（下演出装置４４ｄ）を備え、可動演出装置は、可動部材を動作位置へ向かう方向へ付勢する第１付勢手段７７５と、可動部材７７０を初期位置へ向かう方向へ付勢する第２付勢手段７５５と、を備えることとなる。したがって、可動部材７７０の円滑な動作や俊敏な動作が可能となり、遊技の興趣を高めることができる。

【０６７０】

また、第１付勢手段７７５は、可動部材７７０に常時接触するように設けられ、第２付勢手段７５５は、可動部材７７０が初期位置から動作した場合にのみ接触可能なように設けられていることとなる。したがって、演出の実行時に特に重要となる初期位置からの動作時において第２付勢手段７５５による付勢力がかからない状態とすることができ、俊敏な動作が可能となって演出の興趣を向上させることができる。

【０６７１】

また、第１付勢手段７７５は、可動部材７７０が初期位置にある場合に最も付勢力が強くなるように設けられ、第２付勢手段７５５は、可動部材７７０が動作位置にある場合に最も付勢力が強くなるように設けられていることとなる。したがって、それぞれの付勢手段の機能を最大限に発揮することが可能となる。

【０６７２】

次に、本実施形態の遊技機における演出について説明する。図９７（ａ）に示すように

、表示装置４１の表示領域の中央部には、メイン変動に対応する飾り特図変動表示ゲームを表示する飾り特図ゲーム表示部４２ａが設けられる。飾り特図ゲーム表示部４２ａでは、左、中、右の変動表示領域の各々で飾り識別情報（大図柄）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（第１飾りゲーム）を表示する。

【０６７３】

また、表示装置４１の表示領域の周縁部（例えば左部）には、飾り特図ゲーム表示部４２ａにて変動表示される飾り識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい飾り識別情報（小図柄）を変動表示する小図柄変動表示部４２ｂが設けられる。小図柄変動表示部４２ｂでは、上、中、下の変動表示領域の各々で飾り識別情報（小図柄）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（第２飾りゲーム）を表示する。なお、本実施形態では、イレギュラー変動に対応する飾り特図変動表示ゲームは表示しないが、表示するようにしても良い。

【０６７４】

また、表示装置４１の表示領域の周縁部（例えば下部）には、未消化の始動記憶のうちメイン変動の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示する待機中保留表示部４２ｃが設けられる。待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示は、メイン変動の始動記憶と一対一に対応し、記憶順に並んで表示されている。待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示のうち、右端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶されたメイン変動の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示であり、消化されるごとに右へ移動するようになっている。

【０６７５】

演出制御装置３００は、待機中保留表示部４２ｃで先読み演出を実行可能である。具体的には、待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示の表示態様によって、対応する特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（あるいは、対応する特図変動表示ゲームの変動パターンがＳＰリーチなどの特定の変動パターンとなる期待度）を示唆することが可能である。

【０６７６】

また、表示装置４１の表示領域の周縁部（例えば下部）であって、待機中保留表示部４２ｃの右方には、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保留表示部４２ｄが設けられる。この実行中保留表示部４２ｄには、メイン変動の開始時に、待機中保留表示部４２ｃに表示されている飾り特図始動記憶表示のうち、右端にある飾り特図始動記憶表示が移動するようになっている。演出制御装置３００は、実行中保留表示部４２ｄで予告演出を実行可能である。具体的には、実行中保留表示部４２ｄに表示される実行中保留表示の表示態様によって、実行中の特図変動表示ゲームの結果が大当りとなる期待度（あるいは、実行中の特図変動表示ゲームの変動パターンが特定の変動パターンとなる期待度）を示唆することが可能である。

【０６７７】

図９７（ａ）に示す状態は、前の特図変動表示ゲームの変動表示が終了して結果態様を表示している状態である。この状態では、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂに結果態様が停止表示される。また、飾り特図始動記憶表示は、キャラクタが右へ向かって走るようなアニメーションを行っており、実行中保留表示部４２ｄへの移動を待機していることを示している。もちろん飾り特図始動記憶表示は動作しない静止画像でも良く、キャラクタが実行中保留表示部４２ｄを向くようにしても良い。また、左上演出装置４４ａ、右上演出装置４４ｃ、下演出装置４４ｄ、右下演出装置４４ｅはすべて初期位置にある状態となっている。なお、上演出装置４４ｂについては省略しているが、初期位置にある状態となっている。

【０６７８】

最先の始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが開始されると、図９７（ｂ）に示すように飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂで識別情報の変動表示が開始される。また、待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示のうち、最先

の始動記憶に対応する右端の飾り特図始動記憶表示が実行中保留表示部４２ｄに移動する。さらに、図９８（ａ）に示すように待機中保留表示部４２ｃに表示される飾り特図始動記憶表示が右に移動する。なお、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂの変動表示よりも先に飾り特図始動記憶表示の動作を行うようにしても良い。

【０６７９】

この例では、表示装置４１の表示と、可動部材７７０の動作と、を関連させる関連演出として、下演出装置４４ｄの可動部材７７０を実行中保留表示部４２ｄと前後に重なる位置まで動作させて実行中保留表示を変化させる変化演出を行うようになっている。この変化演出が開始されると、図９８（ｂ）に示すように可動部材７７０が動作を開始する。可動部材７７０の所定部位である斧の刃となる部分が動作する領域は、待機中保留表示部４２ｃと前後に重なるようになっており、実行中保留表示部４２ｄまで動作する場合には待機中保留表示部４２ｃの前方を通過することとなる。

【０６８０】

このように可動部材７７０の所定部位が待機中保留表示部４２ｃの前方を通過するような動作が行われる場合には、変化演出での変化の対象ではない飾り特図始動記憶表示を一時的に異なる表示態様に変化させ、演出の終了時等の所定のタイミングで元の表示態様に戻すようになっている。ここでは図９８（ｂ）に示すように、飾り特図始動記憶表示をキャラクタが走る表示態様から、キャラクタが可動部材７７０を避けるように屈む表示態様に変化させる。

【０６８１】

そして、図９９（ａ）に示すように可動部材７７０が待機中保留表示部４２ｃの前方を通過し、図９９（ｂ）に示すように実行中保留表示部４２ｄまで移動する。可動部材７７０が実行中保留表示部４２ｄまで移動した際には、可動部材７７０が実行中保留表示に衝突した演出表示及び音声の出力が行われる。そして、実行中保留表示の表示態様が変化し、実行中の特図変動表示ゲームについての予告が行われる。なお、この間も飾り特図始動記憶表示のキャラクタは屈んだ表示態様のままとされている。

【０６８２】

その後、図１００（ａ）、（ｂ）に示すように可動部材７７０が初期位置へ向けて動作し、図１０１（ａ）に示すように可動部材７７０が初期位置へ戻る。可動部材７７０が初期位置へ戻ることに伴い、飾り特図始動記憶表示のキャラクタは元の走る表示態様に戻るようになっている。

【０６８３】

なお、可動部材７７０の動作開始とともに飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させ、可動部材７７０が初期位置へ戻ることで元の表示態様に戻すようにしたが、少なくとも可動部材７７０が飾り特図始動記憶表示と前後に重なる位置にある場合に異なる表示態様に変化していればよく、変化の開始、終了のタイミングは任意に設定可能である。例えば、複数の飾り特図始動記憶表示の各々が可動部材７７０の所定部位の到来に合わせて順次変化を開始、終了するようにしても良い。

【０６８４】

また、上記の例では可動部材７７０の動作を伴っていたが、可動部材７７０の動作を伴わずに同様の変化演出を行うようにしても良い。例えば、可動部材７７０の動作を伴わずに飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示の一方について表示態様を変化させる変化演出を実行する場合に、これに先立って他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させ、その後に元の表示態様に戻すようにしても良い。このようにすることで、両表示の連携性を高め遊技の興趣を高めることができる。

【０６８５】

また、可動部材７７０に替えて待機中保留表示部４２ｃや実行中保留表示部４２ｄに重なるように動作する画像を表示し、当該画像を避けるようにキャラクタが一時的に変化するようにしても良い。また、可動部材７７０の所定部位として斧の刃の部分を挙げたがこれに限られるものではなく、可動部材７７０の全体としても良いし、可動部材７７０の駆

動機構としても良く、任意の部位を選択することができる。

【０６８６】

また、飾り特図始動記憶表示の表示態様の変化に伴い、実行中保留表示の表示態様も変化させても良い。例えば、飾り特図始動記憶表示のキャラクタが屈むのに合わせて、実行中保留表示のキャラクタも同様に屈むようにしたり、他の表示態様に変化したりするようにしても良い。また、実行中保留表示部４２ｄの表示態様を変化させる場合でも、可動部材７７０を実行中保留表示部４２ｄの位置で停止させずに動作位置まで動作するようにしても良い。

【０６８７】

また、可動部材７７０を実行中保留表示部４２ｄの位置で停止する際には第２付勢手段７５５による付勢力がまだ働かない状態であるが、この位置から第２付勢手段７５５による付勢力が働くようにしても良い。このようにすることで、実行中保留表示部４２ｄの位置で停止させる際や初期位置へ戻す際のモータ７６１にかかる負担を軽減することができる。

【０６８８】

また、上述の変化演出では、実行中保留表示の表示態様を変化させて予告を行う例を示したが、飾り特図始動記憶表示の表示態様を変化させて先読み予告を行うようにしても良い。このような先読み予告を行う場合は、例えば対象となる飾り特図始動記憶表示については元の表示態様のままとして可動部材７７０を避けないようにし、可動部材７７０が衝突して先読み予告を行う表示態様に変化するような演出を行う。この際に、実行中保留表示の表示態様を一時的に異なる表示態様に変化させ、その後に元の表示態様に戻すようにしても良い。また、例えば、可動部材７７０が逆方向から動作するようにして、実行中保留表示部４２ｄを通過してから待機中保留表示部４２ｃに至るようにし、この際に実行中保留表示が可動部材７７０の所定部位を避けるように一時的に異なる表示態様に変化するようにしても良い。

【０６８９】

また、変化演出において、飾り特図始動記憶表示と実行中保留表示の両方が変化して予告を行うようにしても良く。この場合は変化演出の対象とならない飾り特図始動記憶表示が一時的に異なる表示態様に変化した後に元の表示態様に戻るようにしても良いし、飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示とは別の表示が一時的に異なる表示態様に変化した後に元の表示態様に戻るようにしても良い。また、飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示又はその他の表示が一時的に異なる表示態様に変化した状態でのみ予告を行い、その後元の表示態様に戻るようにしても良い。

【０６９０】

また、図１０１（ｂ）に示すように可動部材７７０の大きさや動作範囲を適宜調整して、キャラクタが異なる表示態様に変化した際には、可動部材７７０の所定部位である斧の刃となる部分が通過する領域と前後に重ならない領域に退避するようにして可動部材７７０の所定部位と前後に重ならないようにし、可動部材７７０を避けるような演出を行うようにしても良い。この場合に、図１０１（ｂ）に示すように可動部材７７０の所定部位が動作する領域に隣接する両側（ここでは上側と下側）の領域の両方にキャラクタが退避できるようにしても良い。また、飾り特図始動記憶表示をなすキャラクタが退避する位置は、待機中保留表示部４２ｃの外であっても良い。

【０６９１】

また、可動部材７７０の所定部位の動作態様は上述したような円弧状に限られず、任意に設定可能である。また、可動部材７７０が左から右へ動作するようにしたが、どの方向に動作するものであっても良い。可動部材７７０の所定部位が通過する領域に存在する表示が、所定部位の動作に応じて所定部位が通過する領域から退避するように変化し、その後に元の表示態様に戻るようにするものであればどのようなものでも良く、飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示に限られるものではない。このような演出とすることで、表示と可動部材７７０の連携性を高め、遊技の興趣を向上することができる。

【０６９２】
また、可動部材７７０の動作に応じて飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示を一時的に異なる表示態様に変化させる変化演出は、飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示の表示態様を変化させる予告演出に限られず、他の演出に併せて行うようにしても良い。例えば、特別変動入賞装置３８や普通変動入賞装置３７への入賞が容易な状態となる場合に、可動部材７７０を動作させるようにし、この動作に併せて変化演出を行うようにしても良い。この場合、飾り特図始動記憶表示や実行中保留表示はいずれも可動部材７７０を避けるように一時的に変化し、その後に元の表示態様に戻るようにしても良い。
【０６９３】
また、特別変動入賞装置３８の開閉部材３８ｃや普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂの動作範囲にある表示が、これらの動作に応じて一時的に異なる表示態様に変化し、動作の終了に伴い元の表示態様に戻るようにしても良い。すなわち、表示装置４１の前側で物体が動作する際に当該物体の動作範囲に表示されている表示が一時的に異なる表示態様に変化して元の表示態様に戻るような表示装置４１の表示と、物体の動作と、を関連させる関連演出であれば、どのような物体及び演出であっても良い。
【０６９４】
また、所定の遊技状態において、待機中保留表示部４２ｃと実行中保留表示部４２ｄの位置が変わるようにしても良く、本実施形態の遊技機では待機中保留表示部４２ｃと実行中保留表示部４２ｄの位置が左右反転するように入れ替わるようにしても良い。この場合、可動部材７７０が待機中保留表示部４２ｃを通過せずに実行中保留表示部４２ｄに到達するようになるが、この際には飾り特図始動記憶表示を一時的に異なる表示態様に変化させるようにしても良いし、しなくても良い。
【０６９５】
また、上記の変化演出の例では飾り特図始動記憶表示と実行中保留表示がいずれも表示されている状態で変化演出を開始するとしたが、いずれかが表示されていない状態でも実行可能としても良い。また、飾り特図始動記憶表示と実行中保留表示のいずれか一方のみしか表示しないようにする遊技機においても、可動部材７７０の動作に応じて一時的に異なる表示態様に変化させた後に元の表示態様に戻す演出を行うようにしても良い。
【０６９６】
以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）と、遊技に関する情報を表示可能な表示装置４１と、可動部材７７０を備える可動演出装置（下演出装置４４ｄ）と、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置４１に表示可能であるとともに、実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を表示装置４１に表示可能であり、可動部材７７０の動作に応じて実行中保留表示の表示態様を変化させる変化演出を実行可能であり、当該変化演出において、保留表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であることとなる。したがって、表示と可動部材７７０の連携性を高め遊技の興趣を向上することができる。
【０６９７】
また、制御手段は、変化演出において可動部材７７０を初期位置から実行中保留表示が表示された位置へ移動可能であり、可動部材７７０の所定部位が移動する経路に沿って保留表示を表示することとなる。したがって、保留表示が表示される待機中保留表示部４２ｃの前を可動部材７７０が通過するようになり、保留表示と可動部材７７０の連携性を高め遊技の興趣を向上することができる。
【０６９８】
また、制御手段は、変化演出において、保留表示が表示された位置を可動部材７７０の

所定部位が通過する際には保留表示を異なる表示態様に変化させた状態とし、可動部材７７０が初期位置に戻って変化演出が終了する際には保留表示が元の表示態様となっているように変化させるようにしたこととなる。したがって、表示と可動部材７７０の連携性を高め遊技の興趣を向上することができる。また、保留表示の変化により可動部材７７０の動作を示唆又は報知することも可能となる。なお、少なくとも変化演出が終了する際に保留表示が元の表示態様となっていればよく、変化演出が終了する前に元の表示態様に戻っているようにしても良い。

【０６９９】

また、制御手段は、変化演出の開始前における保留表示の表示態様を、当該保留表示と可動部材７７０の所定部位が通過する領域とが前後に重なる表示態様とし、変化演出における保留表示の異なる表示態様を、可動部材７７０の所定部位が通過する領域と保留表示とが前後に重ならない表示態様とすることとなる。したがって、表示と可動部材７７０の連携性を高め遊技の興趣を向上することができる。

【０７００】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）と、遊技に関する情報を表示可能な表示装置４１と、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示（飾り特図始動記憶表示）を表示装置４１に表示可能であるとともに、実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を表示装置４１に表示可能であり、保留表示と、実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であることとなる。したがって、保留表示と実行中保留表示の連携性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０７０１】

また、制御手段は、保留表示と、実行中保留表示と、のいずれもが表示されている状態で前記変化演出を開始することとなる。したがって、保留表示と実行中保留表示の連携性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０７０２】

また、保留表示と、実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後に、一方の表示を変化させ、その後に他方の表示を元の表示態様に戻すようにしたこととなる。したがって、他方の表示の変化が一方の表示の変化の示唆又は報知となるので、変化への注目を集めた上で一方の表示を変化させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０７０３】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）と、遊技に関する情報を表示可能な表示装置４１と、駆動源（モータ７６１）の駆動力によって、可動部材７７０を初期位置と動作位置との間で駆動することが可能な可動演出装置（下演出装置４４ｄ）と、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、始動記憶手段に記憶された始動記憶に関する情報を示す保留表示を表示装置４１に表示可能であるとともに、実行中のゲームに対応する始動記憶に関する情報を示す実行中保留表示を表示装置４１に表示可能であり、可動部材７７０の動作に応じて、保留表示と、実行中保留表示と、の一方の表示の表示態様を変化させる変化演出を実行する際に、他方の表示を一時的に異なる表示態様に変化させた後、元の表示態様に戻すことが可能であり、可動演出装置は、可動部材７７０を動作位置へ向かう方向へ付勢する第１付勢手段７７５と、可動部材７７０を

初期位置へ向かう方向へ付勢する第２付勢手段７５５と、を備えることとなる。したがって、保留表示と実行中保留表示の連携性を高めることができ、遊技の興趣を高めることができる。また、付勢手段により可動部材７７０の円滑な動作が可能となる。

【０７０４】

また、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）と、遊技に関する情報を表示可能な表示装置４１と、を備え、制御手段は、表示装置４１の表示と、可動部材７７０の動作と、を関連させる関連演出を実行可能であることとなる。したがって、表示と可動部材７７０の連携性を高め遊技の興趣を向上することができる。

【０７０５】

次に、複数の盤演出装置４４が連動する演出である連動演出について説明する。図１０２には連動演出の一例を示した。図１０２（ａ）に示すように各盤演出装置４４が初期位置にある状態で特図変動表示ゲームの変動表示が進行している状態から連動演出が開始されると、図１０２（ｂ）に示すように左上演出装置４４ａが表示領域の中央へ向けて移動し、右半部７２２と左半部７２３が離間して発光部７２４が視認可能となる。

【０７０６】

そして、発光部７２４が発光するとともに右上演出装置４４ｃに設けられた線状の発光部６４０が発光する。発光部７２４と発光部６４０は一列に並ぶようになっており、さらに、表示装置４１には、発光部７２４と発光部６４０の延長線上にライン表示６６１、６６２が表示され、発光部７２４、発光部６４０及びライン表示６６１、６６２により、一条のライン発光が表現される。

【０７０７】

また、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３や、右上演出装置４４ｃの発光部６４１、下演出装置４４ｄの可動部材７７０においても発光による演出が行われる。さらに、各演出装置に隣接する表示領域にも発光を強調するエフェクト表示６６３、６６４、６６５が行われる。

【０７０８】

各発光部の発光色は任意に設定可能であるが、例えば、ライン発光については一色の発光とし、複数の演出装置についてはライン発光とは別の発光色とすればライン発光が目立つようになる。複数の演出装置の発光色は全て同色でも良いし異なる色でも良い。また、複数の演出装置の発光色を異なる色とした場合に、当該複数の演出装置にわたり形成されるライン発光の発光色は、複数の演出装置の発光色の中間色としても良い。例えば、右上演出装置４４ｃの発光部６４１を赤色とし、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３を青色とした場合に、ライン発光を紫色とする。

【０７０９】

図１０３から図１０９には連動演出の別例を示した。図１０３（ａ）に示すように各盤演出装置４４が初期位置にある状態で特図変動表示ゲームの変動表示が進行している状態から連動演出が開始されると、まず、右上演出装置４４ｃの発光部６４１が特定色（例えば赤色）で発光する。

【０７１０】

その後、図１０３（ｂ）に示すように左上演出装置４４ａが表示領域の中央へ向けて移動し、右半部７２２と左半部７２３が離間して発光部７２４が視認可能となる。そして、発光部７２４、発光部６４０が発光するとともに、発光部７２４と発光部６４０を結ぶようにライン表示６６１が表示され、発光部７２４、発光部６４０及びライン表示６６１により、一条のライン発光が表現される。また、右半部７２２と左半部７２３が、右上演出装置４４ｃの発光部６４１の発光色と同じ色の特定色で発光する。さらに、右上演出装置４４ｃに隣接する表示領域に右上演出装置４４ｃの発光を強調するエフェクト表示６６３が表示され、左上演出装置４４ａに隣接する表示領域に左上演出装置４４ａの発光を強調するエフェクト表示６６４が表示される。

【０７１１】

次に、図１０４（ａ）に示すように、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２

３が密着して発光部７２４の発光が終了し、右上演出装置４４ｃの発光部６４０の発光も終了し、ライン表示６６１も終了して、ライン発光が終了する。また、右上演出装置４４ｃの発光部６４１及びエフェクト表示６６３も終了する。左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３における特定色での発光及びエフェクト表示６６４は継続される。これにより、右上演出装置４４ｃと左上演出装置４４ａがライン発光により結ばれ、右上演出装置４４ｃの発光部６４１での特定色の発光が、左上演出装置４４ａに伝播して右半部７２２と左半部７２３が特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。

【０７１２】

そして、図１０４（ｂ）に示すように左上演出装置４４ａが回転する。この際も左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３における特定色での発光及びエフェクト表示６６４は継続される。その後、図１０５（ａ）に示すように右半部７２２と左半部７２３が離間して発光部７２４が視認可能となる。そして、発光部７２４、右下演出装置４４ｅが発光するとともに、発光部７２４と右下演出装置４４ｅを結ぶようにライン表示６６６が表示され、発光部７２４、右下演出装置４４ｅ及びライン表示６６６により、一条のライン発光が表現される。また、右下演出装置４４ｅが、右半部７２２と左半部７２３の発光色と同じ色の特定色で発光する。さらに、左上演出装置４４ａに隣接する表示領域に表示された左上演出装置４４ａの発光を強調するエフェクト表示６６４は維持され、右下演出装置４４ｅに隣接する表示領域には右下演出装置４４ｅの発光を強調するエフェクト表示６６８が表示される。

【０７１３】

次に、図１０５（ｂ）に示すように、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３が密着して発光部７２４の発光が終了して初期位置に戻り、ライン表示６６６も終了して、ライン発光が終了する。また、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３における特定色での発光及びエフェクト表示６６４は終了するが、右下演出装置４４ｅにおける特定色での発光は継続される。これにより、左上演出装置４４ａと右下演出装置４４ｅがライン発光により結ばれ、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３での特定色の発光が、右下演出装置４４ｅに伝播して右下演出装置４４ｅが特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。

【０７１４】

続いて、図１０６（ａ）に示すように下演出装置４４ｄの可動部材７７０が動作を開始する。この際には図９８、図９９で説明したように飾り特図始動記憶表示のキャラクタが一時的に異なる表示態様に変化し、図１０６（ｂ）に示すように実行中保留表示が表示された位置に可動部材７７０が到達すると実行中保留表示の表示態様が変化する変化演出を行う。このときに可動部材７７０が実行中保留表示に衝突したことを演出するエフェクト表示６６７及び音声の出力が行われる。この場合に、エフェクト表示６６７の表示色を右下演出装置４４ｅにおける発光色である特定色としても良い。

【０７１５】

ここでは可動部材７７０が実行中保留表示の表示位置に達した後に図１０７（ａ）に示すように右下演出装置４４ｅの位置まで動作する。この際には、右下演出装置４４ｅが設けられた部分に可動部材７７０が衝突するような演出としてエフェクト表示６６８及び音声の出力が行われる。さらに、可動部材７７０が右下演出装置４４ｅの発光色と同じ特定色で発光するとともに可動部材７７０に隣接する表示領域には可動部材７７０の発光を強調するエフェクト表示６６５が表示される。

【０７１６】

図１０７（ｂ）に示すように、可動部材７７０が初期位置へ向かって戻る際には、右下演出装置４４ｅの発光を終了し、可動部材７７０における特定色での発光は継続される。これにより、右下演出装置４４ｅと下演出装置４４ｄの可動部材７７０が衝突して、右下演出装置４４ｅでの特定色の発光が可動部材７７０に伝播して特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。

【０７１７】

図１０８（ａ）に示すように可動部材７７０が初期位置へ戻る過程では飾り特図始動記憶表示のキャラクタは異なる表示態様に変化したままとされ、図１０８（ｂ）に示すように可動部材７７０が初期位置へ戻ると元の表示態様に戻るようになっている。また、可動部材７７０は初期位置にある状態でも特定色での発光を継続する。

【０７１８】

その後、図１０９（ａ）に示すようにリーチ状態となり、表示装置４１にリーチ状態であることを示す演出表示６６９がなされる。これに伴い、可動部材７７０から演出表示６６９へ向けて特定色のエフェクト表示６７０が移動するように表示されるとともに、可動部材７７０での特定色での発光を終了する。そして、図１０９（ｂ）に示すように演出表示６６９が特定色での表示に変化する。これにより、下演出装置４４ｄの可動部材７７０から演出表示６６９へ特定色での発光が伝播するような連動した演出を行うことができる。

【０７１９】

なお、左上演出装置４４ａや可動部材７７０のように動作するものについても隣接する表示領域にエフェクト表示６６４、６６５を行うようにしたが、これらについては動作によって遊技者の注目を集めることが可能であるのでエフェクト表示を表示しないようにしても良い。

【０７２０】

図１１０～図１１２にも連動演出の別例を示した。この例では、図１０３に示した状態から図１１０（ａ）に示すように左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３が密着して発光部７２４の発光が終了し、右上演出装置４４ｃの発光部６４０の発光も終了し、ライン表示６６１も終了して、ライン発光が終了する。左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３における特定色での発光及びエフェクト表示６６４は継続される。これにより、右上演出装置４４ｃと左上演出装置４４ａがライン発光により結ばれ、右上演出装置４４ｃの発光部６４１での特定色の発光が、左上演出装置４４ａに伝播して右半部７２２と左半部７２３が特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。

【０７２１】

次に、図１１０（ｂ）に示すように、再び右半部７２２と左半部７２３が離間して発光部７２４が視認可能となる。そして、発光部７２４、下演出装置４４ｄの可動部材７７０が発光するとともに、発光部７２４と可動部材７７０を結ぶようにライン表示６７１が表示され、発光部７２４、可動部材７７０及びライン表示６７１により、一条のライン発光が表現される。可動部材７７０は、右半部７２２と左半部７２３の発光色と同じ色の特定色で発光するとともに、可動部材７７０に隣接する表示領域には可動部材７７０の発光を強調するエフェクト表示６６５が表示される。

【０７２２】

その後、図１１１（ａ）に示すように、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３が密着して発光部７２４の発光が終了して初期位置に戻り、ライン表示６７１も終了して、ライン発光が終了する。また、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３における特定色での発光及びエフェクト表示６６４は終了するが、可動部材７７０における特定色での発光は継続される。これにより、左上演出装置４４ａと可動部材７７０がライン発光により結ばれ、左上演出装置４４ａの右半部７２２と左半部７２３での特定色の発光が、可動部材７７０に伝播して可動部材７７０が特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。

【０７２３】

さらに、図１１１（ａ）に示すように下演出装置４４ｄの可動部材７７０が動作を開始する。この際には図９８、図９９で説明したように飾り特図始動記憶表示のキャラクタが一時的に異なる表示態様に変化し、図１１１（ｂ）に示すように実行中保留表示が表示された位置に可動部材７７０が到達すると実行中保留表示の表示態様が変化する変化演出を行う。このときに可動部材７７０が実行中保留表示に衝突するような演出としてエフェクト表示６６７及び音声の出力が行われる。この場合に、エフェクト表示６６７の表示色を

可動部材７７０及びエフェクト表示６６５における発光色である特定色としても良い。
【０７２４】
可動部材７７０は実行中保留表示の表示位置に達した後に図１１２（ａ）に示すように右下演出装置４４ｅの位置まで動作する。この際には、右下演出装置４４ｅが設けられた部分に可動部材７７０が衝突するような演出としてエフェクト表示６６８及び音声の出力が行われる。さらに、右下演出装置４４ｅが可動部材７７０及びエフェクト表示６６５の発光色と同じ特定色で発光する。図１１２（ｂ）に示すように、可動部材７７０が初期位置へ向かって戻る際には、可動部材７７０の発光及びエフェクト表示６６５を終了し、右下演出装置４４ｅにおける特定色での発光は継続される。これにより、右下演出装置４４ｅと下演出装置４４ｄの可動部材７７０が衝突して、可動部材７７０での特定色の発光が、右下演出装置４４ｅに伝播して特定色で発光するような連動した演出を行うことができる。
【０７２５】
この後、リーチ状態となった場合は、右下演出装置４４ｅから演出表示６６９へ特定色での発光が伝播するような連動した演出を実行可能である。また、左上演出装置４４ａと右下演出装置４４ｅとがライン表示で結ばれ、左上演出装置４４ａに特定色の発光が伝播するような連動した演出も実行可能である。
【０７２６】
図１１３にも連動演出の別例を示した。この例では、２以上の可動部材が同時に動作している。図１１３（ａ）に示すように左上演出装置４４ａと右上演出装置４４ｃとのライン発光による演出に加えて、下演出装置４４ｄによる実行中保留表示を変化させる演出とを同時に行うことも可能である。
【０７２７】
また、図１１３（ｂ）に示すように左上演出装置４４ａと右下演出装置４４ｅとのライン発光による演出に加えて、下演出装置４４ｄと右下演出装置４４ｅとによる演出も可能である。この場合、左上演出装置４４ａと下演出装置４４ｄのいずれか一方又は両方から右下演出装置４４ｅへ発光が伝播する演出を実行可能である。左上演出装置４４ａと下演出装置４４ｄとがいずれも同じ発光色で発光していた場合は、右下演出装置４４ｅは当該発光色で発光するとともに点滅表示するようにしても良い。また、左上演出装置４４ａと下演出装置４４ｄとが異なる発光色で発光していた場合は、右下演出装置４４ｅは両方の発光色を混ぜた色としても良い。また、左上演出装置４４ａと下演出装置４４ｄのそれぞれの発光色が大当りとなる可能性の高さである期待度などの示唆又は報知を行っている場合には、右下演出装置４４ｅは期待度の高い発光色で発光するようにしても良い。
【０７２８】
以上のように、特定色の発光が複数の演出装置や表示に伝播するような連動演出を行うことで、遊技盤全体を用いた興趣の高い演出を行うことが可能となる。なお、特定色の発光が伝播する順番は任意に設定可能である。また、下演出装置４４ｄと右下演出装置４４ｅのように可動部材７７０が近接することで発光が伝播する場合と、図１０９に示したようなエフェクト表示を介した発光の伝播は、任意に組み合わせて用いることができる。よって、可動部材が近接可能であるか否かにかかわらずエフェクト表示を介した発光の伝播が可能である。
【０７２９】
また、発光の伝播は、一の演出装置から複数の演出装置へ同時に発光を伝播するようにしても良い。また、特定色の発光が伝播する演出装置で先に他の色での発光を行っていた場合には、特定色の伝播により当該他の色と特定色とが混ざった色となるようにしても良い。例えば、特定色が赤色であり、先に発光していた色が青色である場合は紫色で発光するようにしても良い。
【０７３０】
また、連動演出は、全てのリーチ状態が発生する場合に実行可能としても良いし、ＳＰリーチなどの特定のリーチ状態が発生する場合に実行可能としても良い。さらにリーチ状

態の発生とは関係なく行うようにしても良い。また、演出表示６６９はリーチ状態であることを示す「リーチ」の文字表示としたが、ＳＰリーチの発生時やその他の予告演出で表示するセリフや説明文などの文字表示であっても良い。

【０７３１】

また、発光色が伝播する演出はリーチ状態の発生後に行うようにしても良い。例えば、ＳＰリーチ中に所定の演出装置（例えば、左上演出装置４４ａ）が発光してＳＰリーチの期待度を示唆する演出を実行し、この発光が別の演出装置（例えば、右下演出装置４４ｅ）に伝播するようにしても良い。特に、特図変動表示ゲームの当落が決する際に左上演出装置４４ａの発光や動作によって報知を行う当落報知演出を行う場合には、当該当落報知演出の実行前に当該左上演出装置４４ａで先に行っていたＳＰリーチの期待度の報知を終了させる必要があるが、上記のように別の演出装置へ発光を伝播することでＳＰリーチの期待度の報知を予め別の演出装置へ移すことで、当落報知演出の実行時にもＳＰリーチの期待度の報知を遊技者が確認可能となる。また、ＳＰリーチ中に実行中保留が変化する場合に、図１１０、図１１１のような演出を実行しても良い。

【０７３２】

また、特別遊技状態において、当該特別遊技状態の終了後に高確率状態に移行するか否かを報知する昇格演出や、現在存在している始動記憶に大当りとなる始動記憶があることを報知する保留連報知演出を実行するようにしても良く、これらの演出において盤演出装置４４や可動部材の動作や発光を伴うようにしても良い。また、昇格演出と、保留連報知演出と、を重複して実行しても良く、一方の演出で可動部材や一の演出装置が発光した後に、他方の演出で他の演出装置や可動部材が発光をさせる場合に、一方の演出で発光した可動部材や演出装置から、他方の演出で使用する可動部材や演出装置へ発光が伝播するようにしても良い。すなわち、別の内容を報知する複数の演出を行う場合に、これらの演出の間で表示装置の表示や演出装置などでの発光を共通して使用するようにしても良い。このようにすることで、演出が連続して実行される場合に各演出を独立して実行するよりも関連性を持たせることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０７３３】

また、例えば図１０３～図１０９に示した一連の連動演出のうち、途中の段階で演出が終了するパターンがあっても良いし、図１０３～図１０８のいずれかの段階でリーチ状態となり、そのときに特定色で発光している演出装置から演出表示６６９へ特定色が伝播するようにしても良い。また、特定色の発光が伝播する順番や回数により、例えば、大当りやリーチ状態となる可能性の高さや、ＳＰリーチ演出などの特定演出が実行される可能性の高さ、始動記憶についての先読み結果、遊技状態の移行、確率設定値、普通変動入賞装置３７への入賞が容易な時短状態の終了、転落抽選に当選することで高確率状態を終了するようにした場合における当該転落抽選への当選などの遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。

【０７３４】

以上のように可動部材や各演出装置が順に発光が伝搬する演出を行うことで、遊技機全体を遊技者に見せることができ、また、可動部材や各演出装置が独立して演出するよりも可動部材や各演出装置を互いに関連したように見せることができて遊技の興趣を高めることができる。

【０７３５】

次に、飾り特図変動表示ゲームの識別情報による遊技に関する情報の示唆又は報知について説明する。本実施形態の遊技機では、飾り特図ゲーム表示部４２ａ及び小図柄変動表示部４２ｂに表示する飾り特図変動表示ゲームにおいて、図１１４（ａ）に示す１～９の数字とＶの文字からなる１０種類の識別情報を使用する。これらの識別情報のそれぞれには特定の色彩が付されており、奇数である「１、３、５、７、９」にはいずれも第１色彩が付され、偶数である「２、４、６、８」にはいずれも第１色彩とは異なる第２色彩が付され、「Ｖ」には第１色彩及び第２色彩とは異なる第３色彩が付されている。ここでは色彩の違いを柄の違いによって示しているが、図１１４（ａ）に示したように柄のみの違い

であっても良い。また、第１色彩、第２色彩及び第３色彩は識別情報の全体に付されているようにしたが、一部分にのみ付されていても良い。

【０７３６】

図１１４（ｂ）には飾り特図変動表示ゲームでの特別結果態様を示した。「７７７」及び「ＶＶＶ」は１０Ｒ確変大当りであることを示す特別結果態様である。また、「７７７」を除く奇数のぞろ目は４Ｒ確変大当りであることを示す特別結果態様である。また、偶数のぞろ目は１０Ｒ通常大当りであることを示す特別結果態様である。「１２３」、「２３４」、「３４５」は小当りであることを示す特別結果態様である。

【０７３７】

また、本実施形態の遊技機では、図１１５に示すような飾り特図変動表示ゲームのはずれ結果態様により、特図変動表示ゲームの結果を示すだけでなく遊技に関する情報を示唆又は報知する特定演出を実行可能である。遊技に関する情報は、特定演出を実行する所定期間である特定期間において導出されるはずれの結果態様における識別情報の組み合わせ、並び順、色彩等により示唆又は報知するようになっている。

【０７３８】

また、本実施形態の遊技機において示唆又は報知される遊技に関する情報は、確率設定値に関する情報である確率設定情報と、始動記憶についての先読み情報となっている。もちろんこれ以外の遊技に関する情報を示唆又は報知することが可能であっても良い。例えば、実行中の特図変動表示ゲームが大当りやリーチ状態となる可能性の高さや、ＳＰリーチ演出などの特定演出が実行される可能性の高さ、小当りが頻発する小当りＲＵＳＨの発生などの遊技状態の移行、確率設定値、普通変動入賞装置３７への入賞が容易な時短状態の終了、転落抽選に当選することで高確率状態を終了するようにした場合における当該転落抽選への当選などの遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。また、示唆又は報知可能な遊技に関する情報を２つとしたが、３つ以上の複数であっても良い。

【０７３９】

遊技に関する情報を示唆又は報知する特定期間は、例えば始動記憶が上限数（ここでは４）に達した後に、当該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームを実行する期間となっている。ただし、当該特定期間中に特別遊技状態が発生した場合はその時点で特定期間を終了する。もちろん特定期間の長さや開始、終了条件は任意に設定可能であり、特別遊技状態の終了後の所定期間や、遊技機の電源投入から所定回数の特図変動表示ゲームを実行するまでの期間、アウト球の検出数が所定数に達してからの所定期間、遊技機内部での抽選に当選してからの所定期間などとしても良い。また、特定の特別遊技状態の終了から次の特別遊技状態の開始まで、特定のリーチ状態の発生から次の特定のリーチ状態の発生まで、高確率状態中、時短状態中などとしても良い。また、特に期間を定めず、常時遊技に関する情報を示唆又は報知するものとしても良い。

【０７４０】

図１１５には、はずれの結果態様の分類を示した。第１グループは隣接する３つの奇数が小さい方から順に並んだ結果態様であり、第２グループは隣接する３つの偶数が小さい方から順に並んだ結果態様である。第３グループは隣接する３つの奇数が大きい方から順に並んだ結果態様であり、第４グループは隣接する３つの偶数が大きい方から順に並んだ結果態様である。第５グループは奇数のみで構成されるが第１、第３グループには属さない結果態様であり、第６グループは偶数のみで構成されるが第２、第４グループには属さない結果態様である。これらの第１～第６グループの結果態様は同色の識別情報のみで構成されるものである。

【０７４１】

なお、第５、第６グループについては、リーチ状態となった場合は特定はずれ結果態様としないようにされている。例えば、左変動表示領域と右変動表示領域に「３」が停止してリーチ状態となった場合に、中変動表示領域に「１」が停止すれば「３１３」となり第５グループの条件に該当するが、特定はずれ結果態様とはしないようにしている。もちろんリーチ状態の場合も特定はずれ結果態様としても良い。

【０７４２】
第７グループは隣接する３つの数が小さい方から順に並んだ結果態様である。ただし、「１２３」、「２３４」、「３４５」の組合せについては小当り結果態様であるので除外されている。第８グループは隣接する３つの数が大きい方から順に並んだ結果態様である。第９グループは、第１～第８グループのいずれにも属さない結果態様である。リーチ状態となった後のはずれ結果態様も第９グループに属するものとする。
【０７４３】
このように分類されるはずれ結果態様の各グループには、導出された際に示唆する遊技に関する情報が対応付けられている。第１、第２、第７、第８グループの結果態様は、確率設定情報と先読み情報のいずれか又は両方を示唆可能である。第１、第２、第７、第８グループについては、確率設定情報と先読み情報の両方を示唆可能であるので、いずれかの情報について示唆されている場合であっても両方の情報について遊技者が期待感を持ち、遊技の興趣を向上することができる。また、第４、第５グループの結果態様は、先読み情報を示唆可能である。第３、第６グループの結果態様は、確率設定情報を示唆可能である。第９グループの結果態様は、遊技に関する情報の示唆を行わない。
【０７４４】
すなわち、第１～第８グループの結果態様は遊技に関する情報を示唆又は報知可能な特定はずれ結果態様をなし、第９グループの結果態様は遊技に関する情報を示唆又は報知しない通常はずれ結果態様をなす。また、第１、第２、第７、第８グループの結果態様は確率設定情報及び先読み情報を示唆又は報知可能な第１特定はずれ結果態様をなし、第４、第５グループの結果態様は先読み情報を示唆又は報知可能な第２特定はずれ結果態様をなし、第３、第６グループの結果態様は確率設定情報を示唆又は報知可能な第３特定はずれ結果態様をなす。
【０７４５】
確率設定情報に関しては、大当りの選択確率が高い設定値であるほど第１グループの結果態様が選択される確率が高く、第２、第３、第６、第７、第８グループの順に選択確率が低くなる。すなわち、各結果態様が示唆する大当りの選択確率が高い設定値である可能性の高さは、可能性が高い方から第１グループ＞第２グループ＞第３グループ＞第６グループ＞第７グループ＞第８グループとなっている。
【０７４６】
先読み情報に関しては、大当りとなる期待度が高いほど第１グループの結果態様が選択される確率が高く、第２、第４、第５、第７、第８グループの順に選択確率が低くなる。すなわち、各結果態様が示唆する大当りとなる期待度の高さは、期待度が高い方から第１グループ＞第２グループ＞第４グループ＞第５グループ＞第７グループ＞第８グループとなっている。
【０７４７】
このように多彩な特定はずれ結果態様を有することで、遊技者を楽しませることができるとともに、結果のほとんどがはずれである遊技においてはずれ結果態様にも遊技者の注目を集め、遊技者が飽きることを防止できる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知することができるので、遊技者に様々な期待感を持た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、複数の遊技に関する情報のうち１つの情報のみを示唆又は報知する特定はずれ結果態様を含むことで、遊技者が示唆の内容を把握しやすくなるとともに、示唆する内容の異なる特定はずれ結果態様をそれぞれ一定割合で導出することで特定はずれ結果態様が導出される機会を増やすことができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０７４８】
図１１６には特定演出の一例を示した。なお、飾り特図ゲーム表示部４２ａ、待機中保留表示部４２ｃ、実行中保留表示部４２ｄを示し、他は省略している。図１１６（ａ）に示すように始動記憶が３つある状態で特図変動表示ゲームが実行されており、図１１６（ｂ）に示すように新たな始動記憶が発生して始動記憶数が上限数に達し、図１１６（ｃ）

に示すように特図変動表示ゲームが終了して結果態様が表示されている。始動記憶数が上限数に達したことで特定演出の実行条件が成立しており、図１１６（ｃ）に示すように次の特図変動表示ゲームから特定演出が開始されることを報知する開始表示６８０が行われる。

【０７４９】

図１１６（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ことに伴い特定演出が開始される。表示装置４１には特定演出の実行中であることを示す実行中表示６８１が行われる。特定演出では上述した特定はずれ結果態様が導出される割合が高まり、この例では図１１６（ｅ）に示すように当該特図変動表示ゲームの結果として、隣接する３つの奇数が大きい方から順に並んだ第３グループに属する特定はずれ結果態様が導出されている。

【０７５０】

このはずれ結果態様の導出に伴い、はずれ結果態様の導出と属するグループを報知する導出表示６８２が行われるとともに、導出されたはずれ結果態様の履歴を表示する履歴表示６８３が行われる。履歴表示６８３では、第３グループの特定はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ３×１」の表示がなされる。

【０７５１】

そして、図１１６（ｆ）に示すように新たな特図変動表示ゲームが開始され、図１１６（ｇ）に示すように当該特図変動表示ゲームの結果として、隣接する３つの奇数が小さい方から順に並んだ第１グループに属する特定はずれ結果態様が導出されている。この特定はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示６８３では、新たに第１グループの特定はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ１×１」の表示が追加される。

【０７５２】

その後、新たな特図変動表示ゲームが開始され、図１１６（ｈ）に示すように当該特図変動表示ゲームの結果として、通常はずれ結果態様である第９グループに属するはずれ結果態様が導出されている。この通常はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示６８３では、新たに第９グループの通常はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ９×１」の表示が追加される。なお、通常はずれ結果態様については履歴表示６８３に表示しなくても良い。

【０７５３】

さらに新たな特図変動表示ゲームが開始され、図１１６（ｉ）に示すように当該特図変動表示ゲームの結果として、隣接する３つの奇数が小さい方から順に並んだ第１グループに属する特定はずれ結果態様が導出されている。この特定はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示６８３では、新たに第１グループの特定はずれ結果態様が２つ導出されていることを意味する「Ｇ１×２」の表示に更新される。

【０７５４】

以上で特定演出の開始時に存在していた始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが終了し、特定演出が終了する。この例では、第１グループに属する特定はずれ結果態様が２つ導出され、第３グループに属する特定はずれ結果態様が１つ導出されていることから、確率設定情報の示唆として大当りの選択確率が高い設定値である可能性が示唆されているか、先読み情報の示唆として大当りとなる可能性が高いことが示唆された（結果的にガセ演出であった）ことを推測可能である。第１グループは確率設定情報と先読み情報の両方を示唆するが、第３グループは確率設定情報のみを示唆するものであり、どちらかと言えば確率設定情報が示唆されているとも推測できる。１回の特定演出だけではいずれの示唆であったかは明確にわからないが、この後にも実行される複数回の特定演出の内容を総合して判断することで示唆の内容をより明確に推測可能となる。

【０７５５】

図１１７には特定演出における特定はずれ結果と通常はずれ結果態様の導出パターンを

示した。パターン１は対象となる４つの始動記憶の全てについて特定はずれ結果態様が導出されるパターンである。また、パターン２から５は対象となる４つの始動記憶のうちいずれか１つについて通常はずれ結果態様が導出されるパターンである。このように、いずれのパターンであっても特定演出においては特定はずれ結果態様が導出される割合の方が多くなるようにしている。

【０７５６】

各特定演出においていずれのパターンを採用するかは、特定演出を開始する際に決定しても良いし、各特図変動表示ゲームの開始時にそれまでに導出されたはずれ結果態様を参照して決定するようにしても良い。また、各特図変動表示ゲームで導出するはずれ結果態様の種類（図１１５に示したグループ）についても、特定演出を開始する際にすべて決定しても良いし、各特図変動表示ゲームの開始時にそれまでに導出されたはずれ結果態様を参照して決定するようにしても良い。これらの結果態様の設定は、図５４に示した変動演出設定処理における停止図柄設定処理（ステップＣ３９２）において行う。すなわち、演出制御装置３００が遊技に関する制御を行う制御装置をなし、飾り特図変動表示ゲームの結果態様を設定する処理を行うこととなる。

【０７５７】

また、はずれ結果態様を選択するためのテーブルには、選択可能な全てのはずれ結果態様を含み、一度の抽選で選択できるようにしても良い。このようにすれば抽選処理を簡単なものにすることができる。また、通常はずれ結果態様と特定はずれ結果態様とで別のテーブルとし、第１段階の抽選として通常はずれ結果態様と特定はずれ結果態様のいずれかを選択し、第２段階の抽選として第１段階での選択結果に応じたテーブルからはずれ結果態様を選択するようにしても良い。このようにすれば乱数の範囲を狭くすることができる。また、通常はずれ結果態様のテーブルと特定はずれ結果態様のテーブルの組み合わせを変更することで多彩な選択態様を実現でき、同じ選択割合とするのであればテーブルを流用することもできるので、データ量を削減することが可能となる。また、特定期間以外では通常はずれ結果態様のテーブルを用いるようにするなど制御を簡単に行うことができる。

【０７５８】

使用するパターンやはずれ結果態様の種類について特定演出を開始する際に予め決定しておくことで、各特図変動表示ゲームでのはずれ結果態様に関連性を持たせることも可能となる。例えば、第４グループ、第３グループ、第２グループ、第１グループの順に特定はずれ結果態様が導出されるようにすることや、第１グループの特定はずれ結果態様を、「１３５」「３５７」「５７９」の順に導出することも可能となる。そして、このような複数の特図変動表示ゲームの結果態様が予め定められた法則に沿って導出されるか否かによって示唆する内容が異なるようにすることも可能となる。

【０７５９】

また、特定演出の最初の特図変動表示ゲームについて、当該特図変動表示ゲームの結果がはずれ結果となる場合には必ず特定はずれ結果態様が導出されるようにしても良い。すなわち図１１７（ａ）のパターン１から４のみを使用可能としても良い。特定演出の最初に特定はずれ結果態様が導出されるようにすることで、特定演出が開始されたことを遊技者に印象付けることが可能となる。また、この際には予め定められた特定はずれ結果態様が導出されるようにし、特定演出の開始をわかりやすくして、より遊技者に強く印象付けるようにしても良い。

【０７６０】

この予め定められた特定はずれ結果態様については、最も遊技者の期待が高い第１グループに属する特定はずれ結果態様を含まないようにしても良いし、また、第１～第４グループに属する特定はずれ結果態様を含まないようにしても良い。すなわち、期待度が上位である所定範囲の特定はずれ結果態様を含まないようにしても良い。特定演出の開始時には特定演出の開始を明確に遊技者が把握していない可能性もあり、このタイミングで期待度の高い特定はずれ結果態様が導出されても遊技者がその意味を十分に把握できないおそ

れがあるため、このような期待度の高い特定はずれ結果態様については、２回目以降の特図変動表示ゲームで導出するようにしても良い。

【０７６１】

また、図１１６（ｃ）に示すような特定演出の開始が決定された特図変動表示ゲームの結果態様として予め定められた結果態様（特定はずれ結果態様又は通常はずれ結果態様）を導出するようにして特定演出の開始を遊技者に印象付けるようにしても良い。このようにすれば特定演出の最初の特図変動表示ゲームから自由に特定はずれ結果態様を決定することができるようになる。

【０７６２】

以上のことから、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）を備え、制御手段は、ゲームの結果として停止表示した識別情報により、当該ゲームの結果以外に遊技に関する複数の情報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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６３】

また、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御手段１００）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該始動記憶の判定を行う事前判定手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値から、操作部の操作に基づきいずれかの確率設定値を選択して設定可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、複数の情報として、事前判定手段による判定結果の情報と、設定手段により設定された確率設定値の情報と、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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６４】

また、制御手段は、停止表示するゲームの結果態様として、特別結果を示す特別結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知しない通常はずれ結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能な特定はずれ結果態様と、のうちからいずれかを選択して表示するように構成され、特定はずれ結果態様には、事前判定手段による判定結果の情報及び設定手段により設定された確率設定値の情報を示唆又は報知可能な第１特定はずれ結果態様と、事前判定手段による判定結果の情報を示唆又は報知可能な第２特定はずれ結果態様と、設定手段により設定された確率設定値の情報を示唆又は報知可能な第３特定はずれ結果態様と、があることとなる。したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。特に、結果態様により示唆する遊技に関する情報が異なるので、より結果態様への注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０７６５】

また、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）を備え、制御手段は、ゲームの結果として停止表示した識別情報により、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知することが可能であり、停止表示するゲームの結果態様として、特別結果を示す特別結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知しない通常はずれ結果態様と

、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能な特定はずれ結果態様と、のうちからいずれかを選択して表示するように構成され、特定期間においては、ゲームの結果がはずれ結果の場合に通常はずれ結果態様よりも特定はずれ結果態様を選択する割合を高くするようにしたこととなる。

【０７６６】

したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、特定期間では特定はずれ結果態様が多く導出されるので、特定期間に対する期待感や注目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。

【０７６７】

また、制御手段は、事前判定手段による判定結果が特定の結果である始動記憶がある場合に、当該特定の結果である始動記憶に基づくゲームまでの期間にわたり特定期間を設定可能であることとなる。したがって、特定の結果となった後にまで特定期間が継続しないようにすることができ、不必要に長期の特定期間が設定されることを防止できる。

【０７６８】

また、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）を備え、制御手段は、ゲームの結果として停止表示した識別情報により、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知することが可能であり、停止表示するゲームの結果態様として、特別結果を示す特別結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知しない通常はずれ結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能な特定はずれ結果態様と、のうちからいずれかを選択して表示するように構成され、特定期間においては、ゲームの結果がはずれ結果の場合に通常はずれ結果態様よりも特定はずれ結果態様を選択する割合を高くし、当該特定期間における最初のゲームの結果がはずれ結果となる場合の結果態様は特定はずれ結果態様とするようにしたこととなる。

【０７６９】

したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、特定期間における最初のゲームの結果がはずれ結果となる場合の結果態様を特定はずれ結果態様としたことで、特定期間の開始を遊技者が把握しやすくなり、遊技の興趣を向上することができる。

【０７７０】

また、制御手段は、特定期間における最初のゲームの結果がはずれ結果となる場合の結果態様を、特定はずれ結果態様のうちの予め定められた特定はずれ結果態様とするようにしたこととなる。したがって、特定期間の開始を遊技者が把握しやすくなる。

【０７７１】

また、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該始動記憶の判定を行う事前判定手段（遊技制御装置１００）と、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値から、操作部の操作に基づきいずれかの確率設定値を選択して設定可能とする設定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、遊技に関する情報として、事前判定手段による判定結果の情報と、設定手段により設定された確率設定値の情報と、を示唆又は報知することが可能であり、特定期間における最初のゲームの結果がはずれ結果となる場合の結果態様を、特別結果を選択する確率値が最

も高い確率設定値であることを示唆又は報知する特定はずれ結果態様以外の特定はずれ結果態様とするようにしたこととなる。したがって、遊技者が特定期間の開始を把握しないまま期待度の高い示唆又は報知がなされてしまい遊技者が見逃してしまうことを防止できる。

【０７７２】

また、飾り特図変動表示ゲームの変動表示の実行態様として、特図変動表示ゲームの途中で識別情報を仮停止した後に再度変動表示を行う再変動表示を実行可能とし、仮停止した結果態様によっても遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。この場合、遊技制御装置１００から送信されたコマンドにより再変動表示が指定された場合にのみ再変動表示を行うようにしても良いし、遊技制御装置１００から送信されたコマンドにより再変動表示が指定されていない場合でも演出制御装置３００が再変動表示を設定するようにしても良い。

【０７７３】

遊技制御装置１００から送信されたコマンドにより再変動表示が指定されていない場合でも演出制御装置３００が再変動表示を設定する場合は、例えば、特定期間以外では再変動表示を行わない通常変動表示とし、特定期間では再変動表示とする。

【０７７４】

このような選択を可能とする場合には、図１１７（ｂ）に示すように演出制御装置３００において変動開始から停止までの変動時間が同じである通常変動表示と再変動表示の両方の変動パターンを予め用意しておき、当該変動時間に対応するコマンドを遊技制御装置１００から受信した際に特定期間であるか否かに基づいていずれかの変動パターンを選択するようにする。再変動表示を行うには少なくとも仮停止と再度の変動表示を行うための時間が必要であり、このような選択を行うためには遊技制御装置１００で決定された変動時間が一定時間以上であることが必要である。

【０７７５】

また、再変動表示の変動パターンを予め用意せず、遊技制御装置１００から送信されたコマンドにより特定される変動時間に対応して再度の変動表示の回数を設定するようにしても良い。この場合、１回の仮停止と再度の変動表示にかかる時間を１単位として、変動時間に応じて実行する単位を設定するようにする。変動開始から所定時間後に仮停止が可能となるので、変動時間から所定時間を除いた時間を１単位の時間で割った回数が最大で設定可能な回数となる。この場合も遊技制御装置１００で決定された変動時間が一定時間以上であることが必要である。

【０７７６】

図１１８には特定期間における再変動表示の一例を示した。図１１８（ａ）に示すように始動記憶数が上限数に達したことで特定演出の実行条件が成立し、図１１８（ｂ）に示すように次の特図変動表示ゲームから特定演出が開始される。この例ではこの特図変動表示ゲームが再変動表示とされる。

【０７７７】

その後、図１１８（ｃ）に示すように識別情報が仮停止する。仮停止の際には識別情報が揺れるように表示され、仮停止であることを示している。この例では隣接する３つの奇数が大きい方から順に並んだ第３グループに属する特定はずれ結果態様が仮停止されている。この特定はずれ結果態様の仮停止に伴い、はずれ結果態様の導出と属するグループを報知する導出表示６８２が行われるとともに、導出されたはずれ結果態様の履歴を表示する履歴表示６８３が行われる。履歴表示６８３では、第３グループの特定はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ３×１」の表示がなされる。

【０７７８】

そして、図１１８（ｄ）に示すように再度の変動表示が開始され、図１１８（ｅ）に示すように識別情報が仮停止する。この例では隣接する３つの奇数が小さい方から順に並んだ第１グループに属する特定はずれ結果態様が導出されている。この特定はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示

６８３では、新たに第１グループの特定はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ１×１」の表示が追加される。

【０７７９】

次に、図１１８（ｆ）に示すように再度の変動表示が開始され、図１１８（ｇ）に示すように識別情報が仮停止する。この例では通常はずれ結果態様である第９グループに属するはずれ結果態様が導出されている。この通常はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示６８３では、新たに第９グループの通常はずれ結果態様が１つ導出されていることを意味する「Ｇ９×１」の表示が追加される。なお、通常はずれ結果態様については履歴表示に表示しなくても良い。

【０７８０】

さらに、図１１８（ｈ）に示すように再度の変動表示が開始され、図１１８（ｉ）に示すように識別情報が停止する。この例では隣接する３つの奇数が小さい方から順に並んだ第１グループに属する特定はずれ結果態様が導出されている。この特定はずれ結果態様の導出に伴い導出表示６８２が行われるとともに履歴表示６８３が更新される。履歴表示６８３では、新たに第１グループの特定はずれ結果態様が２つ導出されていることを意味する「Ｇ１×２」の表示に更新される。その後、図１１８（ｊ）に示すように新たな特図変動表示ゲームが開始される。

【０７８１】

このような再変動表示を行うことで、特定はずれ結果態様が導出される機会を増やすことができ、遊技の興趣を向上することができる。また、始動記憶数よりも多くの特定はずれ結果態様を導出可能となるので、特定期間で実行可能な特図変動表示ゲームの残り回数が少ない場合でも遊技者に期待感を持たせることができる。

【０７８２】

なお、再変動表示の態様としては、図１１８に示したように一定時間の変動表示と仮停止により実現される表示が一の飾り特図変動表示ゲームの開始及び停止に準ずる態様となっていて、複数回の飾り特図変動表示ゲームが実行されているかのように見せるいわゆる擬似連変動表示を挙げたが、これに限られるものではない。例えば、仮停止の後に再度の変動表示を行う場合に、全ての変動表示領域を変動表示するのではなく、一部の変動表示領域のみを変動表示するようにしても良い。また、仮停止を一部の変動表示領域のみで行い、当該仮停止した変動表示領域を再度変動表示するようにしても良い。

【０７８３】

また、図１１８（ｉ）の段階のような最終的な結果態様を導出するタイミングの直前で仮結果態様を導出するように仮停止し、その後に仮結果態様が変更されるように見せる変動表示を行って最終的な結果態様を導出することで、導出された結果態様が変更されるかのよう見せるいわゆる再抽選表示であっても良い。

【０７８４】

再抽選表示における仮結果態様と最終的な結果態様は同一であっても良い。また、再抽選表示の場合の変動表示は、通常変動表示や擬似連変動表示の場合の変動表示とは異なる変動表示態様として再抽選表示であることを遊技者が認識可能とすることが好ましい。また、再抽選表示の場合、仮結果態様の仮停止までの間には仮停止を行わないようにして通常変動表示であるかのように見せることも可能であるし、擬似連変動表示と再抽選表示とを組み合わせることも可能である。また、再抽選表示では複数回の仮結果態様の仮停止と再度の変動表示を行うようにしても良い。

【０７８５】

また、擬似連変動表示の場合は、基本的に仮停止の結果態様をはずれ結果態様とする。ただし、特図変動表示ゲームの結果が特別結果である場合には特別結果態様を仮停止しても良い。また、再抽選表示の場合は、特図変動表示ゲームの結果態様が特別結果である場合には特別結果態様を仮結果態様として仮停止することが可能である。

【０７８６】

また、再抽選表示を行わない場合でも、再抽選表示を行う場合と同様に最終的な結果態

様を導出するタイミングの直前では仮結果態様を仮停止し、一定の仮停止時間の経過後に当該仮停止結果態様を最終的な結果態様として停止するようにしている。よって、仮停止状態が終了するまでは再抽選表示が行われるかはわからない状態とされる。この場合に、当該仮停止結果態様として停止する結果態様により、再抽選表示が実行される可能性の高さを示唆するようにしても良い。再抽選表示の可能性高さの示唆は、例えば、仮結果態様として導出された特定はずれ結果態様の種類により行うようにしても良い。また、仮結果態様に含まれる特定の識別情報の数により行うようにしても良い。さらに、再変動表示の示唆だけでなく、再変動表示によって最終的に導出される結果態様を示唆するようにしても良い。また、擬似連変動表示においても同様に、仮停止した結果態様により、再度の変動表示の可能性の高さを示唆するようにしても良い。

【０７８７】

以上のことから、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技を統括的に制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技制御手段からの情報に基づき演出の制御を行う演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、遊技制御手段は、ゲームの開始時に、当該ゲームの変動時間を決定して演出制御手段に送信し、演出制御手段は、遊技制御手段から受信した当該ゲームの変動時間に基づき、当該ゲームにおける変動表示の実行態様を設定するように構成され、ゲームの変動表示の実行態様として、ゲームの途中で識別情報を仮停止した後に再度変動表示を行う再変動表示と、再変動表示を行わない通常変動表示と、のいずれかを選択可能であり、通常変動表示および再変動表示においてゲームの結果を示すために停止表示した識別情報で構成される結果態様と、再変動表示において仮停止した識別情報の態様と、により、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知することが可能であり、停止表示するゲームの結果態様として、特別結果を示す特別結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知しない通常はずれ結果態様と、特別結果ではないはずれ結果を示すものであって、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能な特定はずれ結果態様と、のうちからいずれかを選択して表示するように構成され、仮停止する態様として、通常はずれ結果態様と、特定はずれ結果態様のいずれかを選択して表示するように構成され、特定期間においては、遊技制御手段から受信した変動時間が所定時間よりも長い場合に再変動表示を設定し、仮停止の際に通常はずれ結果態様よりも特定はずれ結果態様を選択する割合を高くするようにしたこととなる。

【０７８８】

したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、特定期間の再変動表示では特定はずれ結果態様が多く導出されるので、特定期間に対する期待感や注目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。

【０７８９】

なお、以上のような特定演出においては、特定はずれ結果態様が導出される場合と通常はずれ結果態様が導出される場合とで異なる演出を行うようにしても良いし、特定はずれ結果態様のグループによって異なる演出を行うようにしても良い。例えば、結果態様が停止する際に発せられる停止音が異なるようにしても良いし、特定はずれ結果態様が導出される場合にのみ導出表示６８２を行うようにしても良い。また、結果態様が停止する際の演出が異なるようにしても良い。例えば、特定はずれ結果態様の場合には、停止した後に識別情報を大きくしたり、停止の所定時間前から識別情報が大きく表示されるようにしたりするようにしても良い。また、通常はずれ結果態様が導出される場合には所定時間の低速変動の後に停止するのに対し、特定はずれ結果態様が導出される場合には低速変動の時間が長くなるようにしても良い。

【０７９０】

また、２つの識別情報が停止して残りの１つの識別情報が変動表示している状態であって、停止している識別情報が異なる図柄であってリーチ状態ではない場合に、最後に停止する識別情報によっては特定はずれ結果となり得る状態である場合には、当該最後に停止する識別情報を演出する導出演出を行うようにしても良い。導出演出はリーチ演出と同様の演出とすることが可能である。

【０７９１】

例えば、左変動表示領域と右変動表示領域が停止して中変動表示領域が変動表示している「１↓３」の状態となっている場合に、中変動表示領域に停止する識別情報によって、通常はずれ結果態様又は特定はずれ結果態様となる可能性があり、特定はずれ結果態様である場合には異なるグループとなる可能性がある。このような場合に導出演出として、リーチ演出のように中変動表示領域の変動表示を低速にして各識別情報の通過時に停止するか否かの演出を行うことが可能である。これにより、例えば、通常はずれ結果態様である「１Ｖ３」、第５グループの特定はずれ結果態様である「１１３」、第７グループの特定はずれ結果態様である「１２３」、第５グループの特定はずれ結果態様である「１３３」の順に演出しながら見せることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【０７９２】

また、リーチ状態となった後のはずれ結果態様は特定はずれ結果態様としないようにしたが、リーチ状態となった場合でも特定はずれ結果態様となる可能性があるようにしても良い。この場合、左変動表示領域と右変動表示領域に奇数が停止してリーチ状態となった場合に、中変動表示領域に奇数が停止してはずれとなった場合（例えば「３１３」）は、第５グループに属する特定はずれ結果態様とする。偶数でのリーチであって中変動表示領域に偶数が停止してはずれとなった場合は第６グループに属するようにする。

【０７９３】

そして、リーチ状態となった場合にリーチ演出と導出演出を兼ねて行うようにしても良い。例えば、左変動表示領域と右変動表示領域が停止して中変動表示領域が変動表示している「３↓３」の状態となっている場合に、中変動表示領域に停止する識別情報によって、大当り、通常はずれ結果態様又は特定はずれ結果態様となる可能性がある。このような場合にリーチ演出と導出演出を兼ねて中変動表示領域の変動表示を低速にして各識別情報の通過時に停止するか否かの演出を行うことが可能である。これにより、例えば、第５グループの特定はずれ結果態様である「３１３」、通常はずれ結果態様である「３２３」、大当りとなる特別結果態様である「３３３」、通常はずれ結果態様である「３４３」の順に演出しながら見せることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【０７９４】

また、リーチ状態後のはずれ結果態様については第１から第９グループとは別のリーチはずれグループとすることも可能であり、さらにこのリーチはずれグループを、例えば、全て偶数のグループ、全て奇数のグループ、偶数リーチで奇数が停止したグループ、奇数リーチで偶数が停止したグループに分けることも可能である。これらが示唆する遊技に関する情報も任意に設定可能である。

【０７９５】

また、特定はずれ結果態様の分類は図１１５に示したものに限られず、これ以外の分類であっても良い。例えば、同色の識別情報で構成されているか否かのみで分類するようにしても良い。また、各識別情報には予め第１色彩、第２色彩又は第３色彩のいずれかを付すようにしたが、識別情報に付される色彩を任意に変更できるようにし、結果態様を構成する各識別情報に付された色彩が同色であるか否かにより遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。

【０７９６】

＜第１変形例＞

次に、第２実施形態の第１変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第２実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、識別情報の構成が異なる。

【０７９７】
図１１９（ａ）に示すように本変形例の識別情報は、結果態様を構成する図柄識別部分６９１と、図柄識別部分６９１に付随する装飾部分６９２とを含む。さらに、図１１９（ｂ）に示すように、装飾部分６９２に付加表示６９３を行うことが可能となっている。この付加表示６９３は各識別情報の装飾部分６９２の各々について表示するか否かを決定可能である。
【０７９８】
図１１９（ｃ）から（ｊ）には本変形例での特定期間の一例を示した。図１１９（ｃ）に示すようにこの例ではすでに特定期間が開始されており、第３グループに属する特定はずれ結果態様が１つ導出され、履歴表示６８３にその旨が表示されている。
【０７９９】
まず、図１１９（ｄ）に示すように左変動表示領域に識別情報が仮停止し、次に図１１９（ｅ）に示すように右変動表示領域に識別情報が仮停止し、最後に図１１９（ｆ）に示すように中変動表示領域に識別情報が仮停止する。この後に変動時間が終了すると全ての識別情報が停止表示される。この例では確率設定情報と先読み情報の両方を示唆する第１グループに属する特定はずれ結果態様が停止表示されることとなるが、装飾部分６９２の状態により示唆される遊技に関する情報が異なるようにされている。
【０８００】
図１１９（ｇ）に示すように全ての識別情報の装飾部分６９２に付加表示６９３がされた状態で停止表示した場合は、遊技に関する情報として先読み情報を示唆し、履歴情報には、第１グループに属する特定はずれ結果態様であって先読み情報を示唆することが示された結果態様が１つ導出されたことを示す「Ｇ１Ｖ×１」の表示がなされる。
【０８０１】
これに対して図１１９（ｈ）に示すようにいずれの識別情報の装飾部分６９２にも付加表示６９３がされない状態で停止表示した場合は、遊技に関する情報として確率設定情報を示唆し、履歴情報には第１グループに属する特定はずれ結果態様であって確率設定情報を示唆することが示された結果態様が１つ導出されたことを示す「Ｇ１Ｘ×１」の表示がなされる。図１１９（ｉ）や（ｊ）に示すように、一部の識別情報にのみ付加表示６９３が付加された場合は図１１９（ｇ）と同様に扱い、遊技に関する情報として確率設定情報を示唆するものとする。このように、同じ特定はずれ結果態様であっても付加表示６９３の有無により示唆する内容が異なるようにされており、多彩な特定演出が可能となっている。
【０８０２】
なお、全ての識別情報の装飾部分６９２に付加表示６９３がされたか否かにより示唆する情報を異ならせるようにしたがこれに限られるものではなく、付加表示６９３と示唆する情報の関係は任意に設定可能である。例えば、一部の識別情報の装飾部分６９２に付加表示６９３がされていれば先読み情報を示唆するものとし、付加表示６９３の個数が多いほど大当りの期待度が高いものとしても良い。
【０８０３】
また、付加表示６９３の種類を１種類だけでなく複数種類とし、表示された付加表示６９３の種類により示唆する内容が異なるようにしても良い。また、装飾部分６９２の変化により示唆する内容が異なるようにすれば良く、付加表示６９３の表示を行わずに又は付加表示６９３と併せて装飾部分６９２の拡大、縮小、移動などの動作態様により示唆する内容が異なるようにしても良い。また、結果態様に関係なく、付加表示６９３の有無や種類、装飾部分６９２の動作態様のみによって遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。
【０８０４】
以上のことから、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）

を備え、複数の識別情報の各々は図柄識別部分６９１及び装飾部分６９２を含み、制御手段は、ゲームの結果として停止表示した識別情報により、当該ゲームの結果以外に遊技に関する複数の情報を示唆又は報知することが可能であり、ゲームの結果として停止表示した識別情報における装飾部分６９２での演出態様により、示唆又は報知する情報を異ならせることが可能であることとなる。

【０８０５】

したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、複数の遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、識別情報における装飾部分６９２での演出態様を用いることで遊技者にとってわかりやすく遊技に関する情報を示唆又は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。

【０８０６】

＜第２変形例＞

次に、第２実施形態の第２変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第２実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、飾り特図変動表示ゲームのはずれ結果態様により獲得可能な遊技価値の示唆が可能となっている。

【０８０７】

図１２０には特定期間での結果態様の表示の一例を示した。図１２０（ａ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで１０Ｒ確変大当りとなる場合の例である。ここでは１０Ｒ確変大当りの特別結果態様として「７７７」を導出することが特定期間の開始時には決定されている。この例では、１回目の飾り特図変動表示ゲームでは「５７７」のはずれ結果態様を導出し、２回目の飾り特図変動表示ゲームでは「３５７」のはずれ結果態様を導出し、３回目の飾り特図変動表示ゲームでは「７７９」のはずれ結果態様を導出している。すなわち、３回のはずれ結果態様に含まれる各識別情報に「７」が多く含まれるようにすることで「７」での大当りを示唆するようになっている。

【０８０８】

図１２０（ｂ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで４Ｒ確変大当りとなる場合の例である。ここでは４Ｒ確変大当りの特別結果態様として「３３３」を導出することが特定期間の開始時には決定されている。この例では、１回目の飾り特図変動表示ゲームでは「３３９」のはずれ結果態様を導出し、２回目の飾り特図変動表示ゲームでは「５３３」のはずれ結果態様を導出し、３回目の飾り特図変動表示ゲームでは「３３７」のはずれ結果態様を導出している。すなわち、３回のはずれ結果態様に含まれる各識別情報に「３」が多く含まれるようにすることで「３」での大当りを示唆するようになっている。

【０８０９】

このようにはずれ結果態様に含まれる識別情報により特別結果態様の種類（ラウンド数や確変大当りであること）を示唆することで獲得可能な遊技価値を示唆でき、はずれ結果態様への注目を高め遊技の興趣を向上することができる。また、示唆する獲得可能な遊技価値としては特別結果態様の種類に限られず、例えば、小当りが頻発することで多量の賞球を獲得可能な小当りＲＵＳＨ状態への移行などの遊技状態の移行を示唆するようにしても良い。

【０８１０】

なお、上述の例で示したはずれ結果態様は一例であり、特別結果態様を構成する識別情報がはずれ結果態様に含まれる数が、他の識別情報の数よりも多くなるようにすれば良い。また、上述の例では特定期間の４回目の特図変動表示ゲームで特別結果が導出されるようにしたが、２回目や３回目で特別結果が導出される場合でも同様に示唆することが可能である。また、導出される特別結果の特別結果態様を構成する識別情報を示唆する場合に限られず、リーチ状態を形成する識別情報を示唆するようにしても良い。すなわちリーチ

はずれの場合にも同様の演出を実行可能である。

【０８１１】

また、上述の例では特定はずれ結果態様を導出することで先読み情報の示唆（大当りとなる期待度が高いことの示唆）も兼ねるようにしたが、特定はずれ結果態様による遊技に関する情報の示唆とは関係なくはずれ結果態様に含まれる識別情報による特別結果態様の示唆を行うようにしても良い。例えば、図１２０（ｃ）に示すように特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで１０Ｒ通常大当りとなる場合に、１０Ｒ確変大当りの特別結果態様として「２２２」を導出することを特定期間の開始時には決定し、いずれも通常はずれ結果態様である「２２５」、「９２２」、「２２３」の結果態様を導出して３回のはずれ結果態様に含まれる各識別情報に「２」が多く含まれるようにすることで「２」での大当りを示唆するようにしても良い。

【０８１２】

また、図１２０（ｄ）に示すように、特定期間で導出されたはずれ結果態様に含まれる識別情報の数を履歴表示６８３として表示するようにしても良い。この場合、特定期間で導出されたはずれ結果態様に含まれる識別情報の全てについて数を示すようにしても良いし、一部の識別情報についてのみ数を示すようにしても良い。一部の識別情報についてのみ数を示す場合において後に発生する特別結果の示唆を行っている場合には、少なくとも当該特別結果の特別結果態様を構成する識別情報の数を示すようにすることが好ましい。

【０８１３】

以上のことから、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、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する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）と、始動入賞口（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を始動記憶として記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、始動記憶手段に記憶された始動記憶に対応する変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該始動記憶の判定を行う事前判定手段（遊技制御装置１００）と、を備え、制御手段は、事前判定手段による判定結果に基づく獲得可能な遊技価値に関する情報を、ゲームの結果として停止表示した識別情報により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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、ゲームの結果以外に獲得可能な遊技価値に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０８１４】

また、制御手段は、所定回数の前記ゲームの結果として停止表示した識別情報に含まれる同じ識別情報の数により、事前判定手段による判定結果に基づく獲得可能な遊技価値に関する情報を示唆又は報知するようにしたこととなる。したがって、遊技者にとってわかりやすく獲得可能な遊技価値に関する情報を示唆又は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。

【０８１５】

また、制御手段は、獲得可能な遊技価値に関する情報として、特別結果の導出及び当該特別結果に基づく特別遊技状態において獲得可能な遊技価値に関する情報を、ゲームの結果として停止表示した識別情報により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、遊技者にとってわかりやすく特別結果の導出及び当該特別結果に基づく特別遊技状態において獲得可能な遊技価値に関する情報を示唆又は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。

【０８１６】

また、制御手段は、特別結果の導出の示唆を、当該特別結果を構成する識別情報が、所定回数のゲームの結果として停止表示した識別情報に含まれる数により行うようにしたこととなる。したがって、遊技者にとってわかりやすく獲得可能な遊技価値に関する情報を示唆又は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。

【０８１７】
＜第３変形例＞
次に、第２実施形態の第３変形例の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第２実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、飾り特図変動表示ゲームのはずれ結果態様により獲得可能な遊技価値の示唆が可能となっている。
【０８１８】
図１２１には特定期間での結果態様の表示の一例を示した。図１２１（ａ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで１０Ｒ確変大当りとなる場合の例である。この例では、１回目の飾り特図変動表示ゲームでは「ＶＶ６」のはずれ結果態様を導出し、２回目の飾り特図変動表示ゲームでは「ＶＶ９」のはずれ結果態様を導出し、３回目の飾り特図変動表示ゲームでは「１ＶＶ」のはずれ結果態様を導出している。すなわち、３回のはずれ結果態様に含まれる各識別情報に特定の識別情報である「Ｖ」が多く含まれるようにすることで大当りを示唆するようになっている。
【０８１９】
図１２１（ｂ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで４Ｒ確変大当りとなる場合の例である。この例では、１回目の飾り特図変動表示ゲームでは「３ＶＶ」のはずれ結果態様を導出し、２回目の飾り特図変動表示ゲームでは「８Ｖ３」のはずれ結果態様を導出し、３回目の飾り特図変動表示ゲームでは「Ｖ３３」のはずれ結果態様を導出している。すなわち、３回のはずれ結果態様に含まれる各識別情報に特定の識別情報である「Ｖ」が多く含まれるようにすることで大当りを示唆するようになっている。
【０８２０】
また、図１２１（ａ）、（ｂ）に示す例では、獲得可能な遊技価値が高い特別結果が導出される場合の方が特定の識別情報が含まれる数が多くなるようにしている。すなわち、特定の識別情報により特別結果が導出される可能性の他、獲得可能な遊技価値に関する情報も報知可能となっている。
【０８２１】
図１２１（ｃ）から（ｅ）には特定の識別情報による示唆の別例を示した。この例では、特定の識別情報が導出される変動表示領域により示唆を行うようにしている。図１２１（ｃ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで１０Ｒ確変大当りとなる場合の例である。この例では、各回の飾り特図変動表示ゲームで中変動表示領域に特定の識別情報である「Ｖ」が停止するようにしている。また、図１２１（ｄ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで４Ｒ確変大当りとなる場合の例である。この例では、各回の飾り特図変動表示ゲームで左変動表示領域に特定の識別情報である「Ｖ」が停止するようにしている。図１２１（ｅ）に示す例は、特定期間における４回目の特図変動表示ゲームで１０Ｒ通常大当りとなる場合の例である。この例では、各回の飾り特図変動表示ゲームで右変動表示領域に特定の識別情報である「Ｖ」が停止するようにしている。
【０８２２】
すなわち、特定の識別情報について、中変動表示領域が最も価値の高い停止位置であり、次いで左変動表示領域が価値の高い停止位置であり、次いで右変動表示領域が価値の高い停止位置である。特定の識別情報が価値の高い停止位置に停止する機会が多いほど獲得可能な遊技価値が大きい可能性が高いこととなる。もちろん、常に同じ変動表示領域に特定の識別情報が停止する場合だけでなく、示唆する大当りの種類や期待度に応じてどの変動表示領域に特定の識別情報を停止させるかを決定するようにする。また、どの変動表示領域に特定の識別情報が停止したかを履歴表示６８３として表示するようにしても良い。
【０８２３】
図１２２には、図１２１（ａ）の例における表示装置４１での表示の一例を示した。図１２２（ａ）に示すように特定期間を開始する条件が成立し、図１２２（ｂ）に示すように次の特図変動表示ゲームから特定期間が開始される。1回目の特図変動表示ゲームでは

図１２２（ｃ）に示すように特定の識別情報である「Ｖ」が１つ含まれた「Ｖ３６」の結果態様が導出されている。これに伴い、特定の識別情報である「Ｖ」が１つ導出されたことを示す導出表示６８２が行われるとともに、履歴表示６８３には特定の識別情報である「Ｖ」が１つ導出されていることを示す「Ｖ×１」の表示がなされる。

【０８２４】

図１２２（ｄ）に示すように次の特図変動表示ゲームが開始され、当該特図変動表示ゲームでは図１２２（ｅ）に示すように特定の識別情報である「Ｖ」が２つ含まれた「ＶＶ９」の結果態様が導出されている。これに伴い、特定の識別情報である「Ｖ」が２つ導出されたことを示す導出表示６８２が行われるとともに、履歴表示６８３は特定の識別情報である「Ｖ」が３つ導出されていることを示す「Ｖ×３」の表示に更新される。

【０８２５】

その後、図１２２（ｆ）に示すように次の特図変動表示ゲームでは特定の識別情報である「Ｖ」が２つ含まれた「７ＶＶ」の結果態様が導出されている。これに伴い、特定の識別情報である「Ｖ」が２つ導出されたことを示す導出表示６８２が行われるとともに、履歴表示６８３は特定の識別情報である「Ｖ」が５つ導出されていることを示す「Ｖ×５」の表示に更新される。そして、図１２２（ｇ）に示すように次の特図変動表示ゲームでは特別結果態様が導出される。このように、特定の識別情報である「Ｖ」の導出個数を履歴表示６８３として表示することで、遊技者に期待度の高さをわかりやすく示すことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０８２６】

なお、上述の例では履歴表示６８３で特定の識別情報である「Ｖ」の導出個数を示すようにしたが、図１２２（ｈ）に示すように特定の識別情報である「Ｖ」が導出されるごとに網掛け部分が増加するように表示するレベルゲージで期待度の高さを示すようにしても良い。また図１２２（ｉ）に示すように期待度のパーセントで示すようにしても良い。これらのように特定の識別情報である「Ｖ」の導出個数を曖昧な表示や数値に変換して表示することで、実際に特別結果となるか否かに応じて示唆する内容を調整することが容易となる。

【０８２７】

また、特定の識別情報が停止した場合には特定音を出力するようにしても良い。この場合、導出された数に応じて異なる特定音を出力するようにしても良い。特定音を出力することにより特定の識別情報の導出を遊技者にわかりやすく示すことができ、特定の識別情報の導出を見逃してしまうことを防止できる。また、履歴表示６８３に表示されている数に応じて異なる特定音を出力するようにしても良い。また、図１２１（ｃ）から（ｅ）に示したように特定の識別情報の導出位置によって示唆する内容が異なる場合には導出位置によって異なる特定音を出力するようにしても良い。また、上述の各実施形態や変形例においても同様に特定はずれ結果の導出の際に特定音を出力するようにしても良い。

【０８２８】

また、結果態様の導出過程により有効な特定の識別情報の導出とするか否かを選択するようにしても良い。例えば、特定の識別情報でリーチ状態となる場合には、特定の識別情報の導出として計数しないようにしても良い。また、リーチ状態において最後に停止する中変動表示領域に特定の識別情報が停止する場合には、特定の識別情報の導出として計数しないようにしても良い。すなわち、これらのようにリーチ状態の演出のためにやむを得ず特定の識別情報を使用した場合は特定の識別情報の導出として計数せず、リーチ状態ではないはずれ結果態様のように遊技に関する情報を示唆するために意図的に導出させた場合は特定の識別情報の導出として計数するようにしても良い。そして、特定の識別情報の導出として計数する場合にのみ特定音を出力するようにして遊技者が判別しやすくするようにしても良い。

【０８２９】

また、特定はずれ結果態様として特定の識別情報が含まれた場合には特定の識別情報の導出として計数しないようにしても良い。この場合も特定の識別情報の導出として計数す

る場合にのみ特定音を出力するようにして遊技者が判別しやすくするようにしても良い。また、一の結果態様で特定の識別情報が複数停止した場合には各々独立して計数するようにしたが、一の結果態様で特定の識別情報が複数停止しても１つの特定の識別情報の導出として計数するようにしても良い。

【０８３０】

また、特定の識別情報は「Ｖ」に限られず、任意の識別情報としても良い。また、複数の識別情報が特定の識別情報をなすようにしても良い。また、特定の識別情報は飾り特図ゲーム表示部４２ａにのみ表示されるものとし、小図柄変動表示部４２ｂには表示されないものとしても良い。また、特定の識別情報は特別結果態様を構成しないものとしても良い。

【０８３１】

また、特定の識別情報の導出により先読み情報を示唆又は報知するようにしたが、これ以外の遊技に関する情報を示唆又は報知するようにしても良い。例えば確率設定情報を示唆又は報知するようにしても良く、特定の識別情報の導出数が多いほど大当りの選択確率が高い設定値である可能性が高いことを示すようにしても良い。

【０８３２】

以上のことから、所定条件の成立に基づき複数の識別情報を変動表示して結果を停止表示するゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段（演出制御装置３００）を備え、制御手段は、ゲームの結果として停止表示した結果態様に、識別情報のうちの特定の識別情報を含ませることにより、当該ゲームの結果以外に遊技に関する情報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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０８３３】

また、制御手段は、複数回の前記ゲームを実行する特定期間において、特定の識別情報を含む結果態様が停止表示された回数により、遊技に関する複数の情報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、遊技者にとってわかりやすく遊技に関する情報を示唆又は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。

【０８３４】

また、制御手段は、結果態様を停止表示する際に、当該結果態様に特定の識別情報が含まれる場合には、所定の音を発することが可能であることとなる。したがって、遊技者にとってわかりやすく遊技に関する情報を示唆又は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。

【０８３５】

また、ゲームの抽選に用いる確率値が割り当てられた複数の確率設定値から、操作部の操作に基づきいずれかの確率設定値を選択して設定可能とする設定手段（遊技制御装置１００）を備え、制御手段は、遊技に関する情報として、設定手段により設定された確率設定値の情報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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０８３６】

また、制御手段は、ゲームの結果を示す結果態様を複数の識別情報の組み合わせにより表示するように構成され、複数回のゲームを実行する特定期間において停止表示された結果態様に含まれた識別情報のうちの特定の識別情報の数により、遊技に関する複数の情報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、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者にとっ

てわかりやすく遊技に関する情報を示唆又は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。

【０８３７】

また、制御手段は、ゲームの結果を示す結果態様を複数の識別情報の組み合わせにより表示するように構成され、複数回のゲームを実行する特定期間において停止表示された結果態様に含まれた識別情報のうちの特定の識別情報の数である出現数により、遊技に関する複数の情報を示唆又は報知することが可能であり、出現数に対応する履歴表示６８３を行うことが可能であることとなる。したがって、ゲームの結果として停止表示した識別情報に対する注目を集めることができ、遊技の興趣を向上することができる。また、ゲームの結果以外に遊技に関する情報を示唆又は報知可能であるので、多彩な示唆又は報知を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。また、遊技者にとってわかりやすく遊技に関する情報を示唆又は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。

【０８３８】

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

【０８３９】

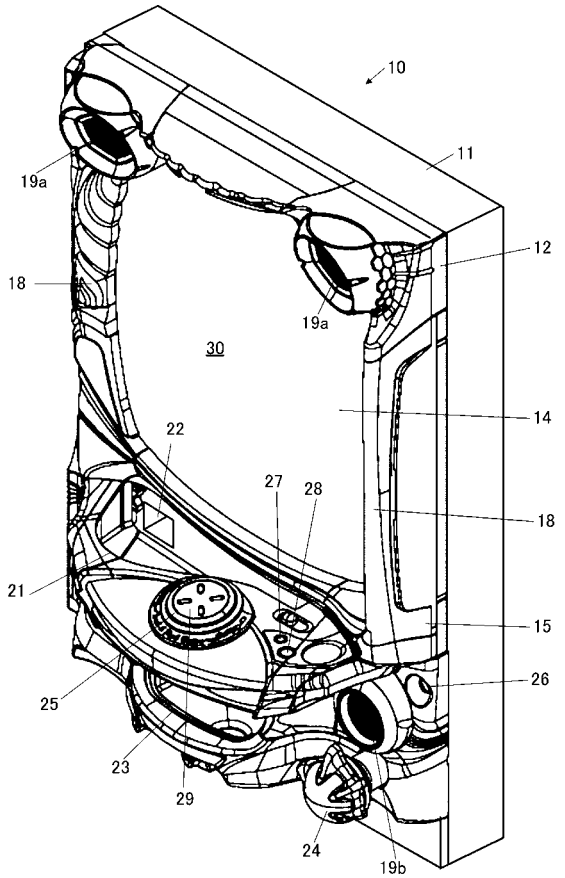
また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

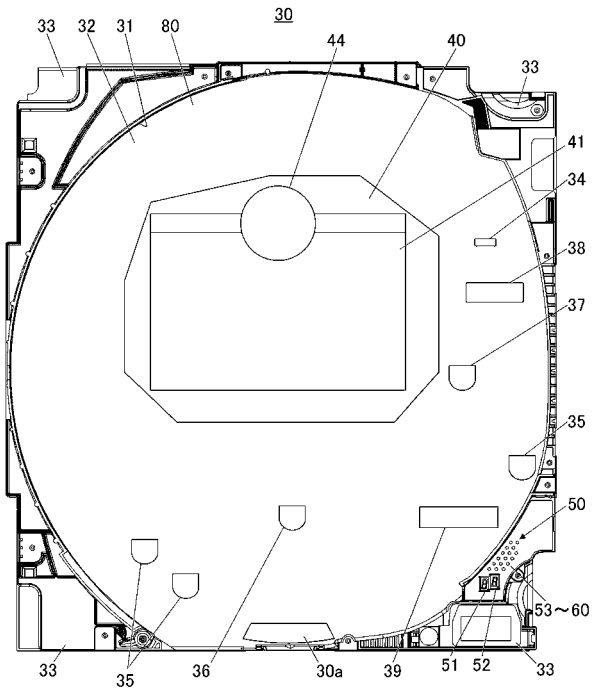
【０８４０】

１０　遊技機
３６　始動入賞口
３７　普通変動入賞装置（始動入賞口）
４１　表示装置
４４ｄ　下演出装置（可動演出装置）
１００　遊技制御装置（始動記憶手段）
３００　演出制御装置（制御装置）
７６１　モータ（駆動源）
７７０　可動部材
７５５　第２付勢手段
７７５　第１付勢手段

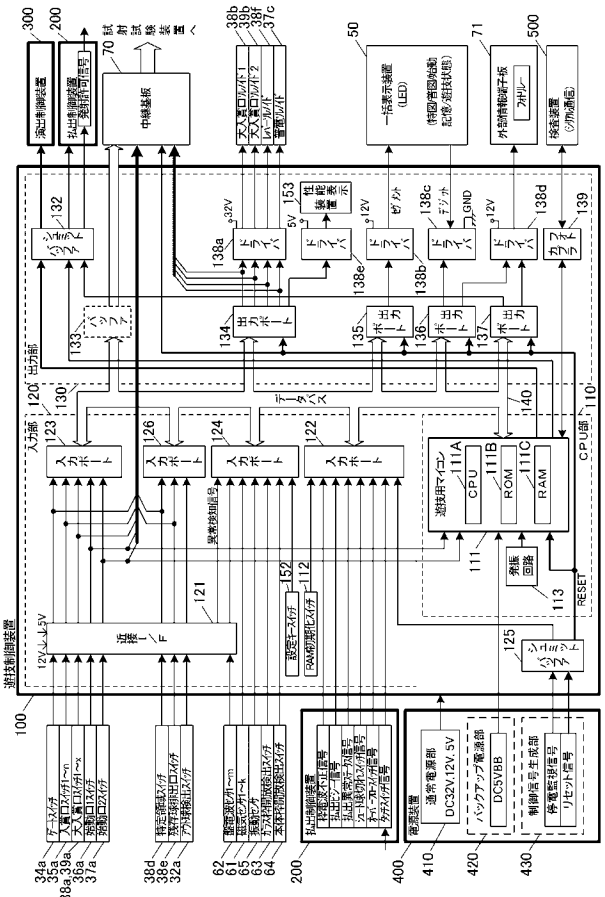
【図１】


10
11
12
14
15
18
19a
19b
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

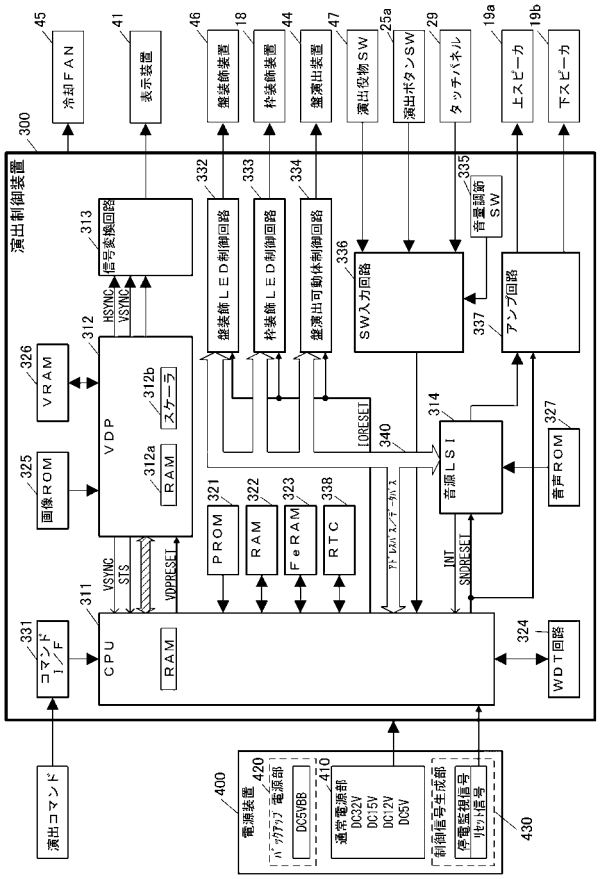
【図２】


30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
44
50
51
52
53～60
80
30a

【図３】


遊技制御装置
演出制御装置
払出制御装置
中継基板
一括表示装置
(LED)
外部情報端子板
検定装置
(外部通信)
CPU部
遊技用マイコン
CPU
ROM
RAM
入力ポート
出力ポート
ドライバ
コネクタ
通常電源部
バックアップ電源部
制御信号生成部
停電監視信号
リセット信号

【図４】


演出制御装置
CPU
RAM
VDP
VRAM
画像ROM
PROM
RAM
FeRAM
RTC
音源LSI
音声ROM
アンプ回路
SW入力回路
盤装飾LED制御回路
枠装飾LED制御回路
盤演出可動体制御回路
冷却FAN
表示装置
盤装飾装置
枠装飾装置
盤演出装置
演出役物SW
演出ボタンSW
タッチパネル
上スピーカ
下スピーカ
音量調節SW
信号変換回路
コマンドI/F
WDT回路
演出コマンド
電源装置
バックアップ電源部
通常電源部
制御信号生成部
停電監視信号
リセット信号

【図５】

(a)

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

(b)

転落確率
1／237

(c)

特図	小当り確率
特図1	小当りなし
特図2	64800／65536

(d)

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

【図６】

(a) 10R確変大当り

	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	
ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ 100ms	Vあり ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ 4000ms

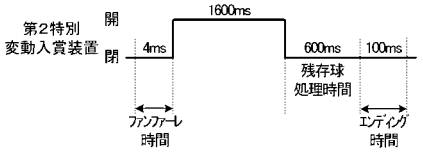
(b) 4R確変大当り

	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	
ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ 100ms	Vあり ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ｼｮｰﾄ	Vなし ｼｮｰﾄ	Vなし ｼｮｰﾄ	Vなし ｼｮｰﾄ	Vなし ｼｮｰﾄ	Vなし ｼｮｰﾄ	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ 4000ms

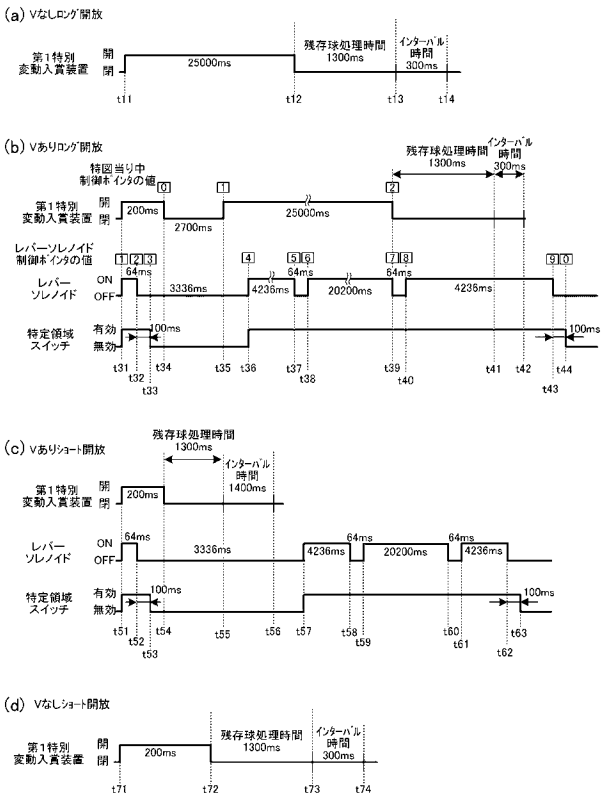
(c) 10R通常大当り

	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	
ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ 100ms	Vあり ｼｮｰﾄ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	Vなし ﾛﾝｸﾞ	ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ 4000ms

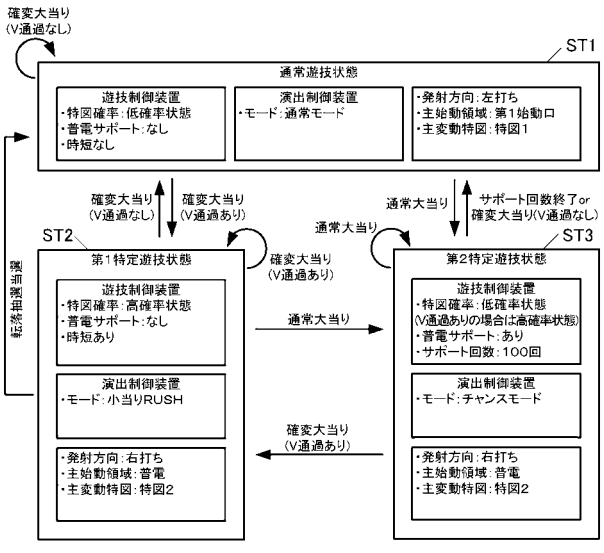
(d) 小当り



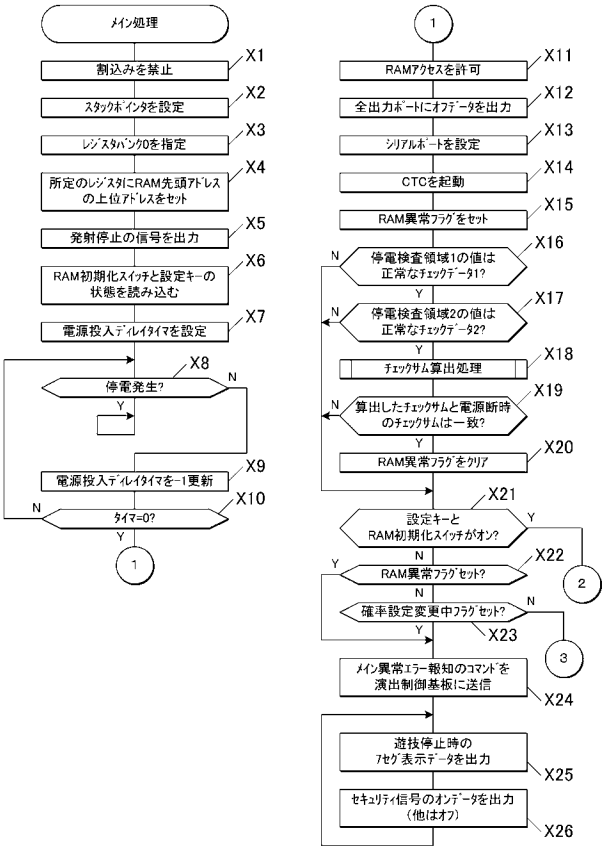
【図７】



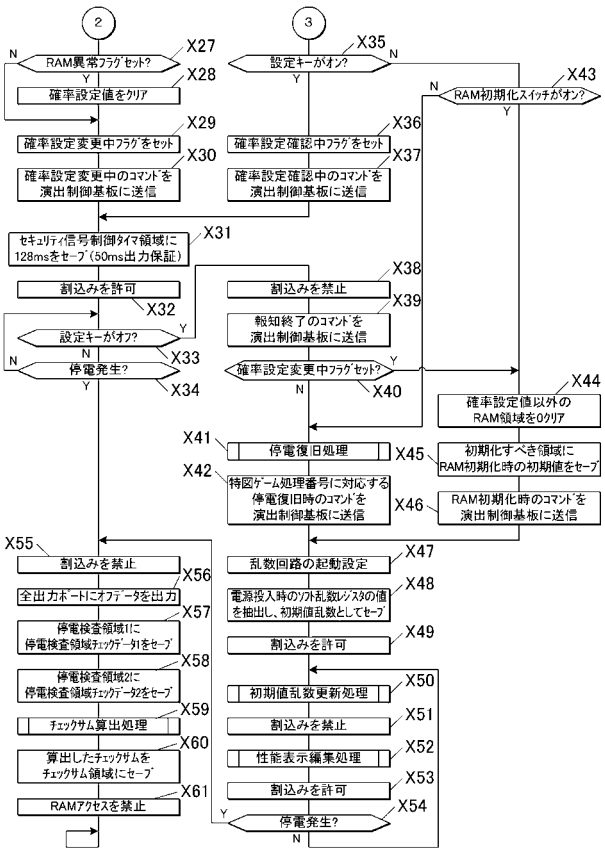
【図８】



【図９】

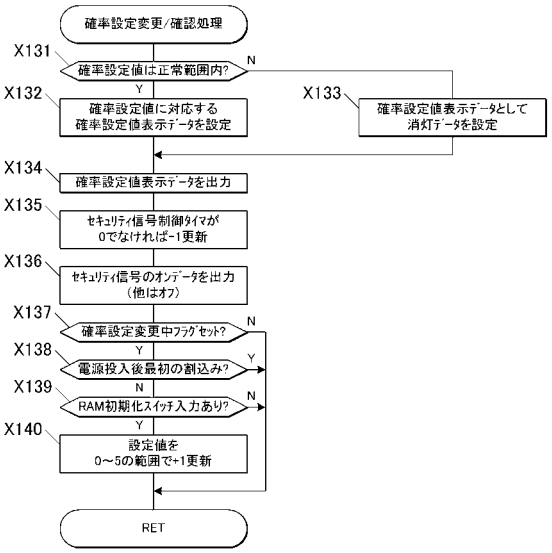


【図１０】

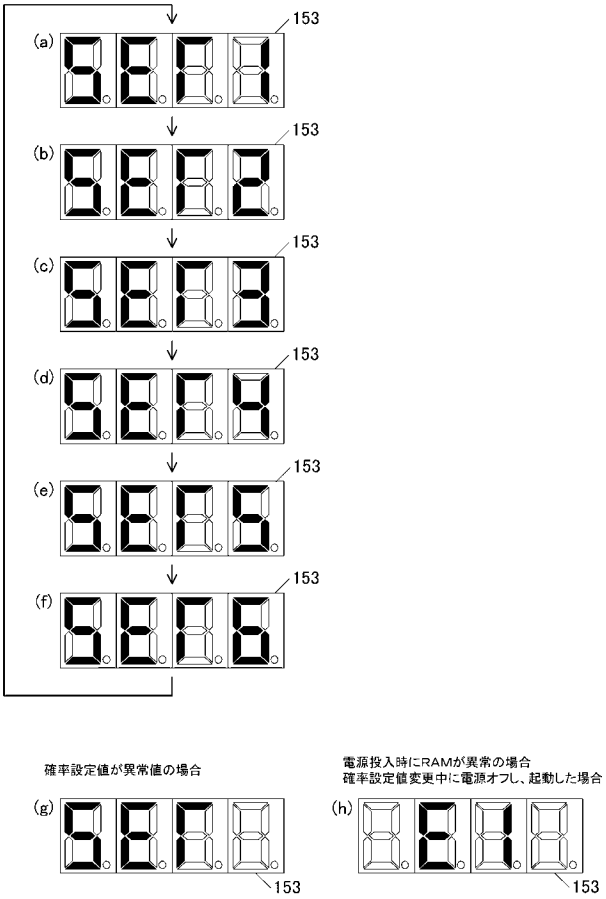


【図１１】

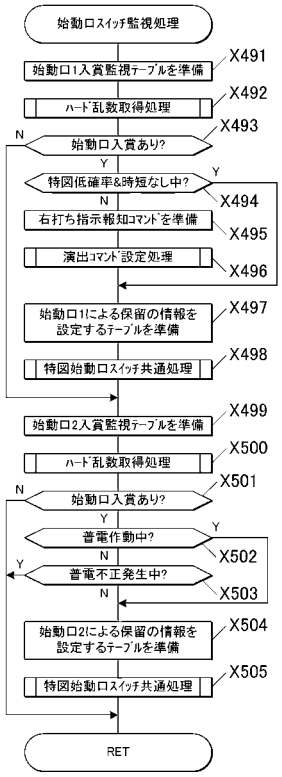
【図１２】



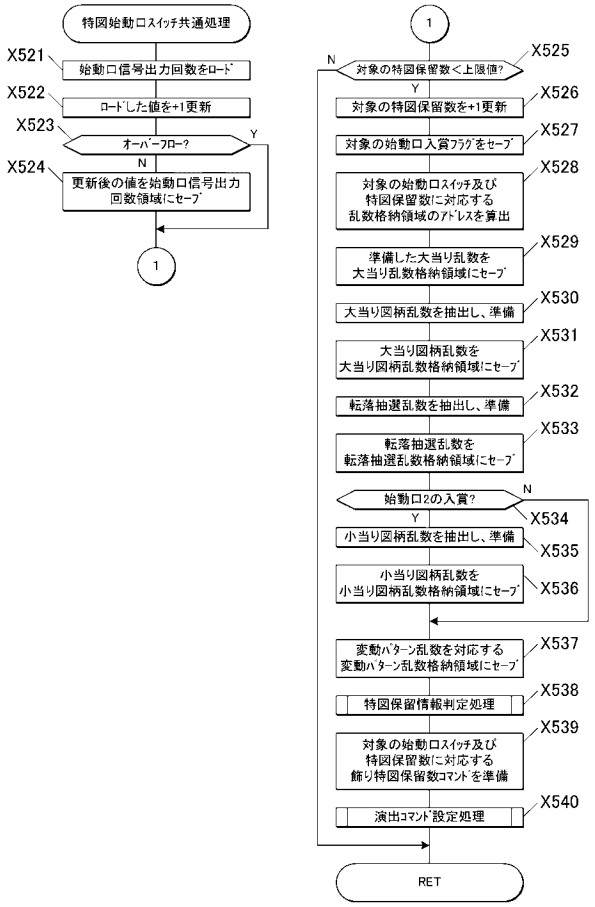
【図１３】



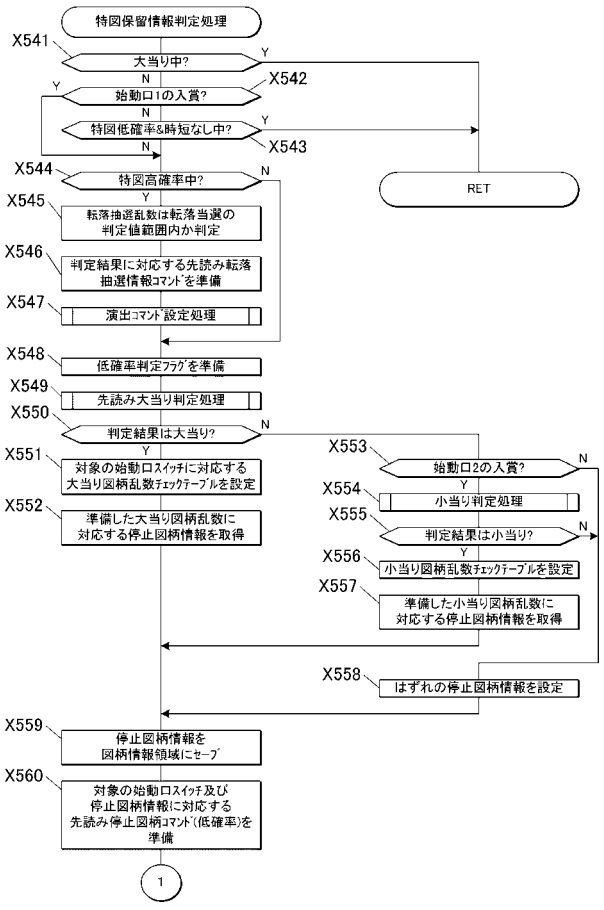
【図１４】



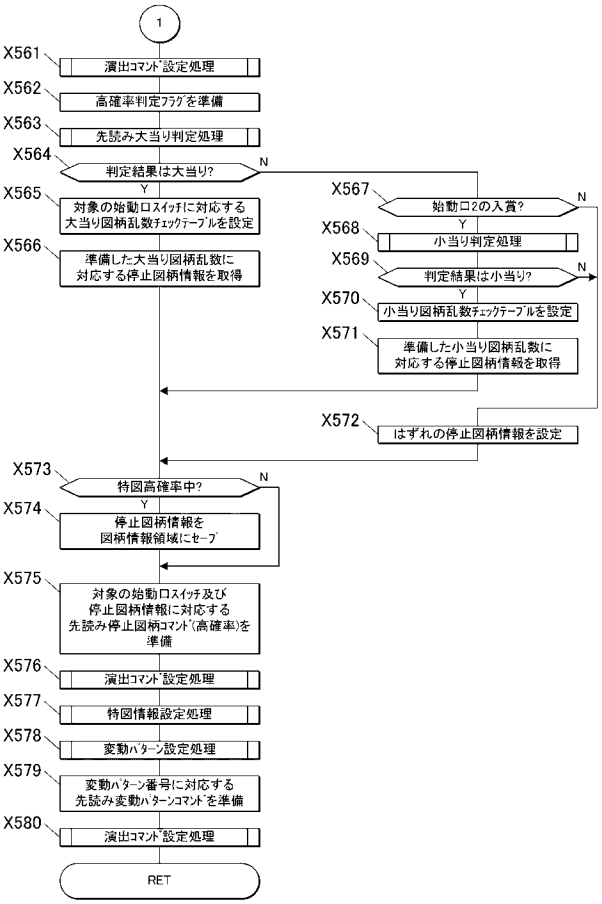
【図１５】



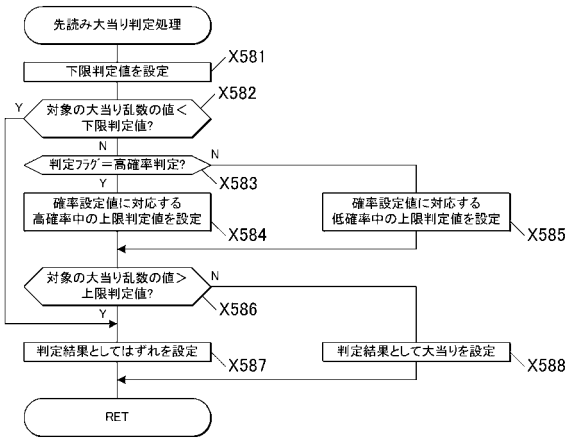
【図１６】



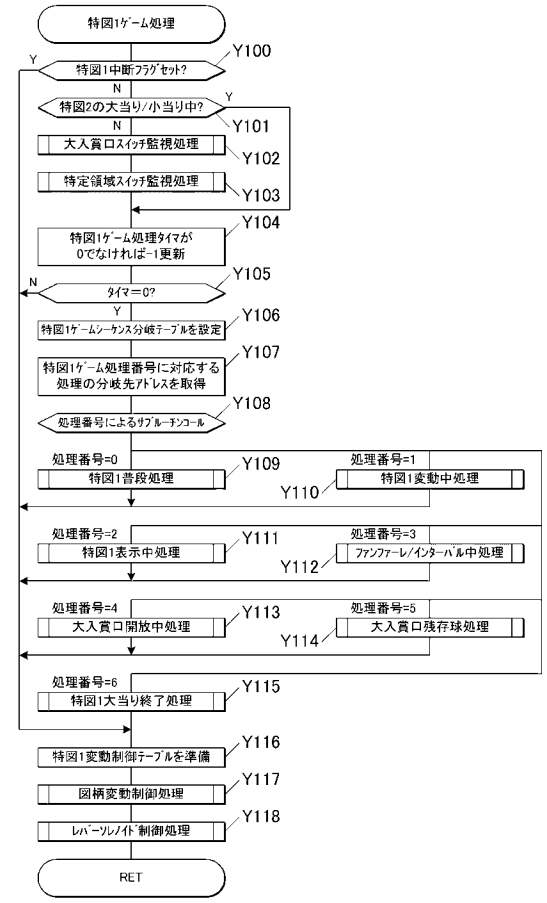
【図１７】



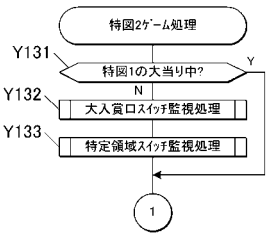
【図１８】



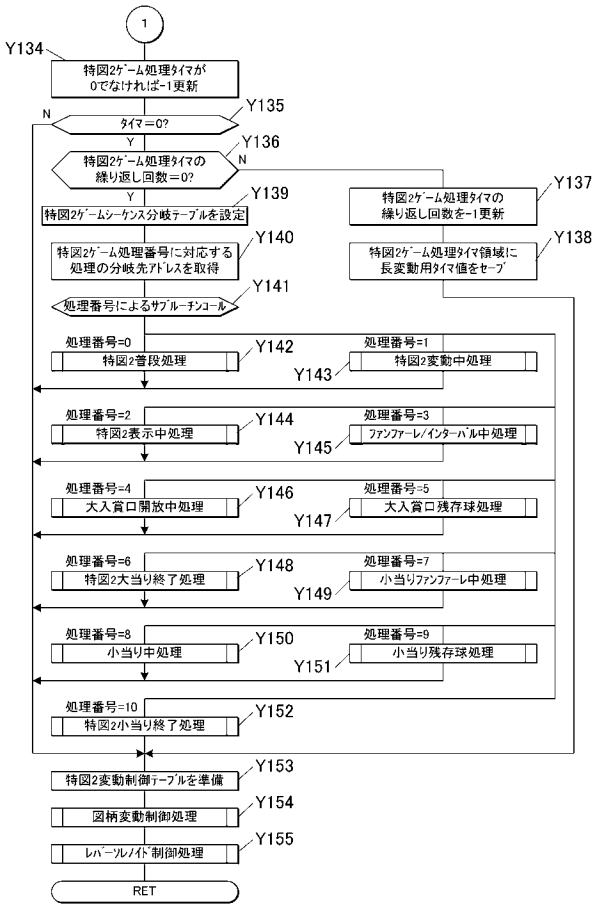
【図１９】



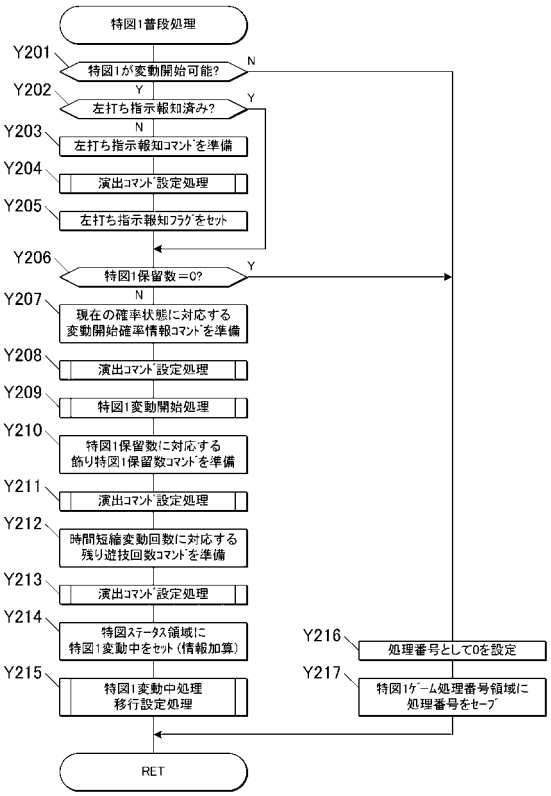
【図２０】



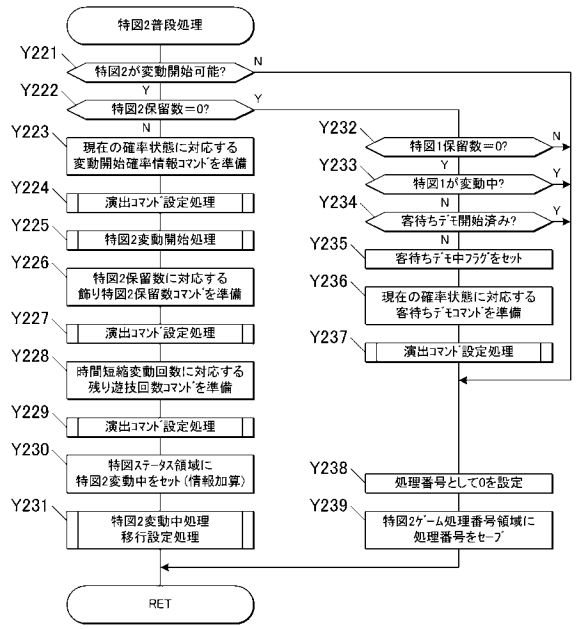
【図２１】



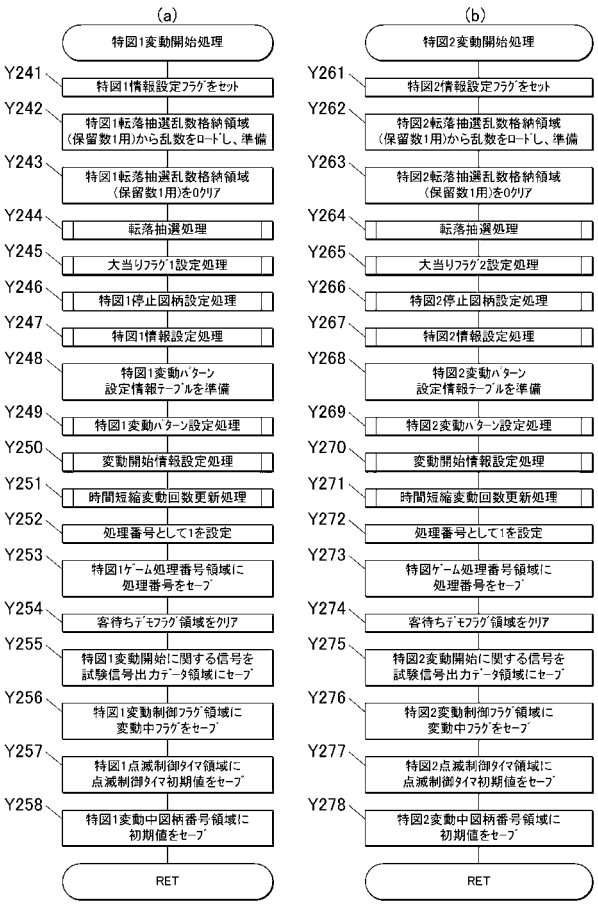
【図２２】



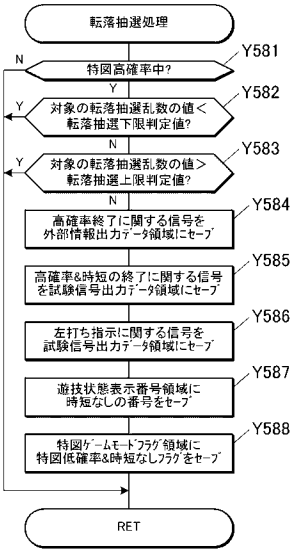
【図２３】



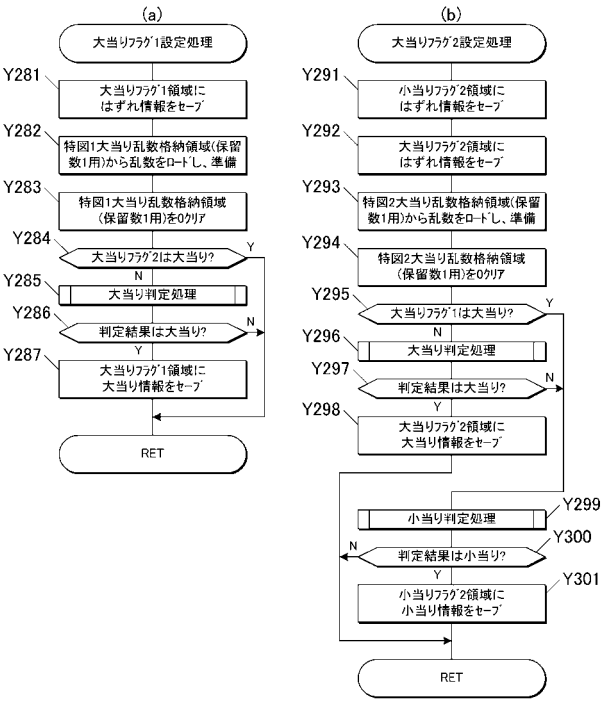
【図２４】



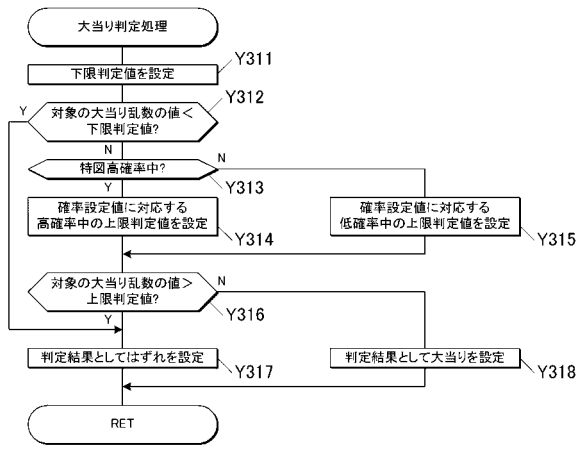
【図２５】



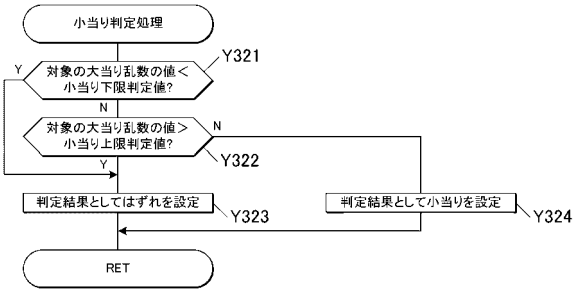
【図２６】



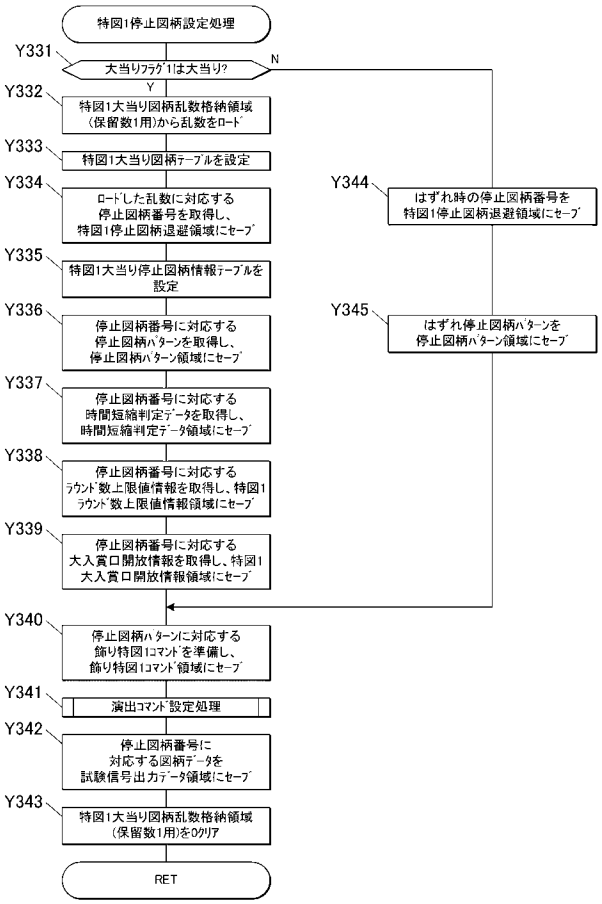
【図２７】



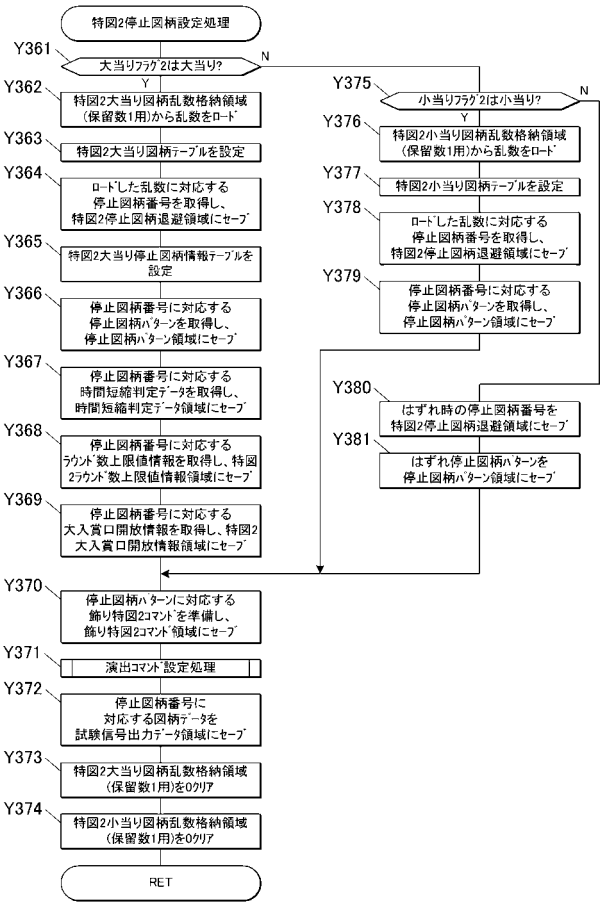
【図２８】



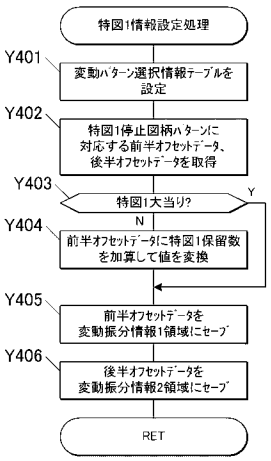
【図２９】



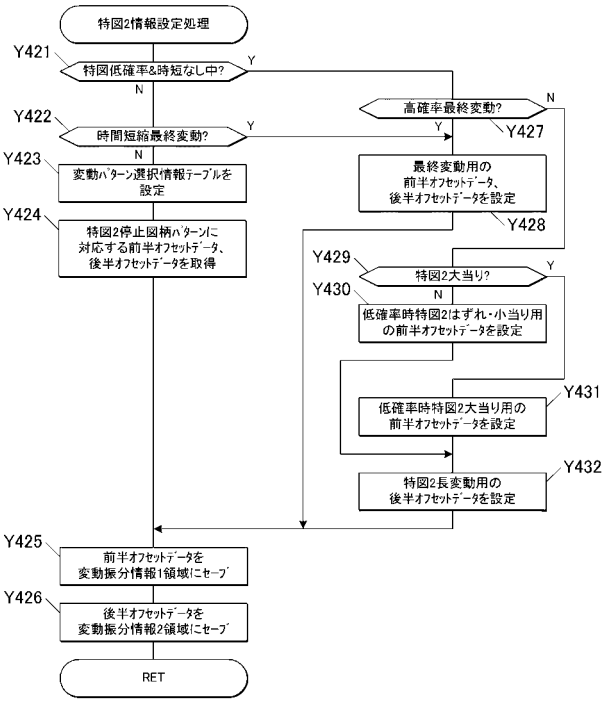
【図３０】



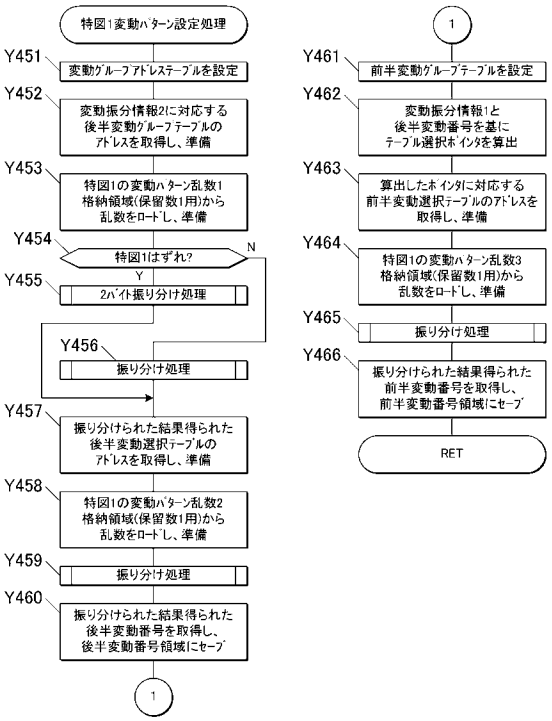
【図３１】



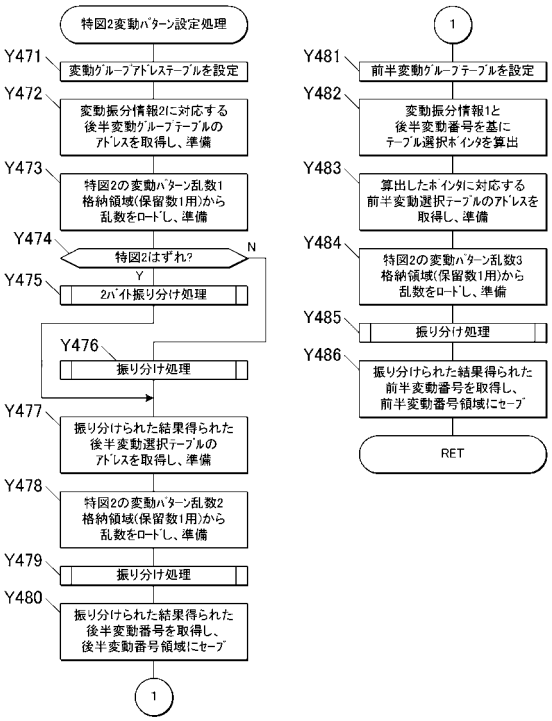
【図３２】



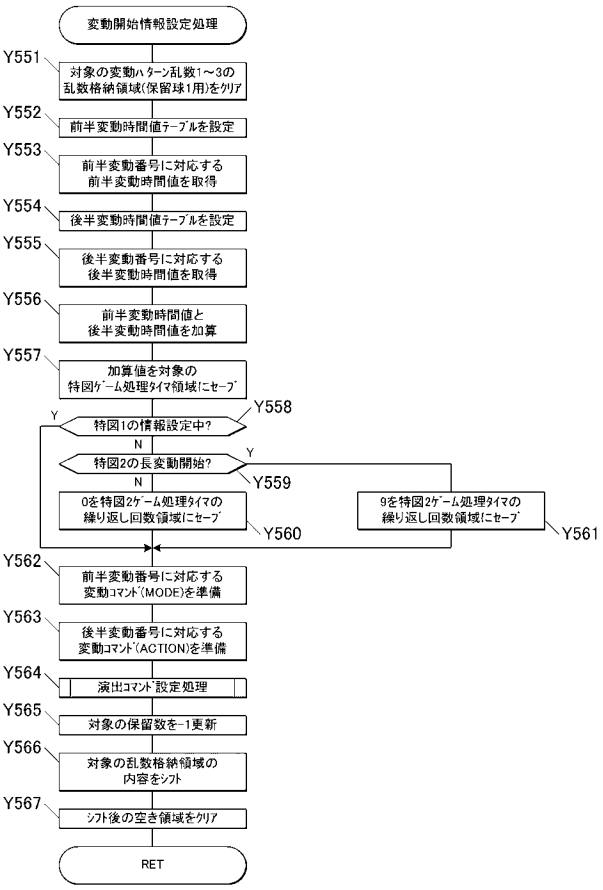
【図３３】



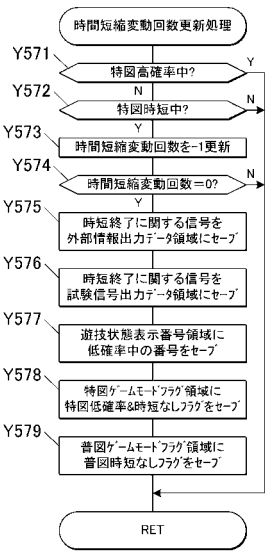
【図３４】



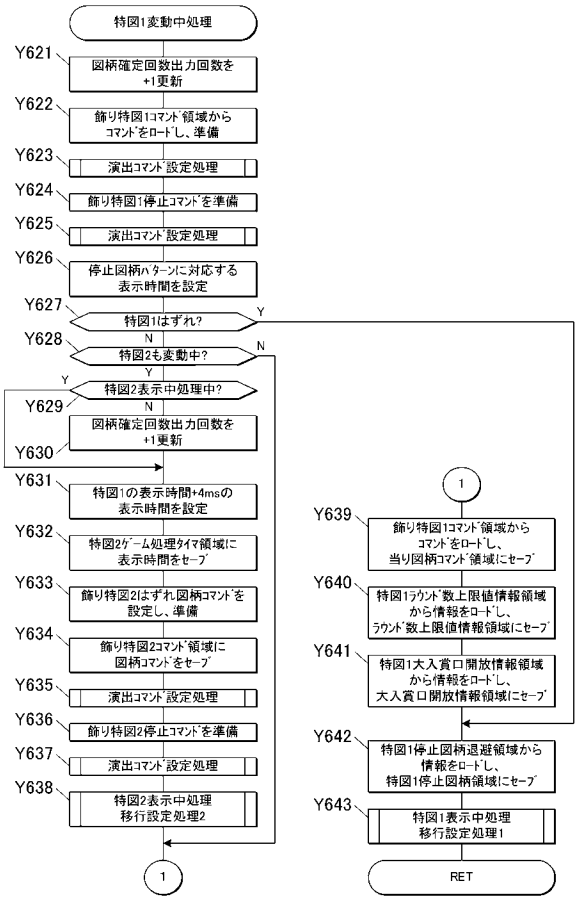
【図３５】



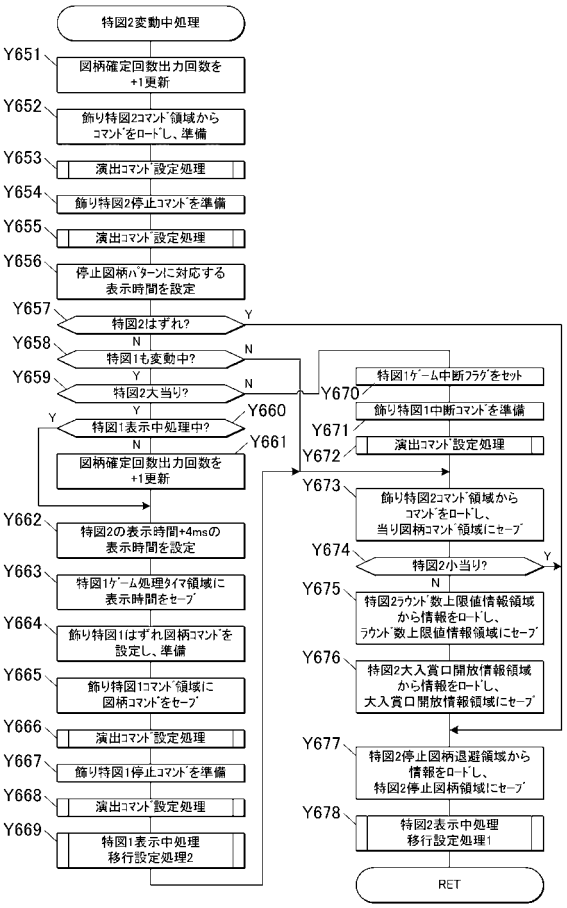
【図３６】



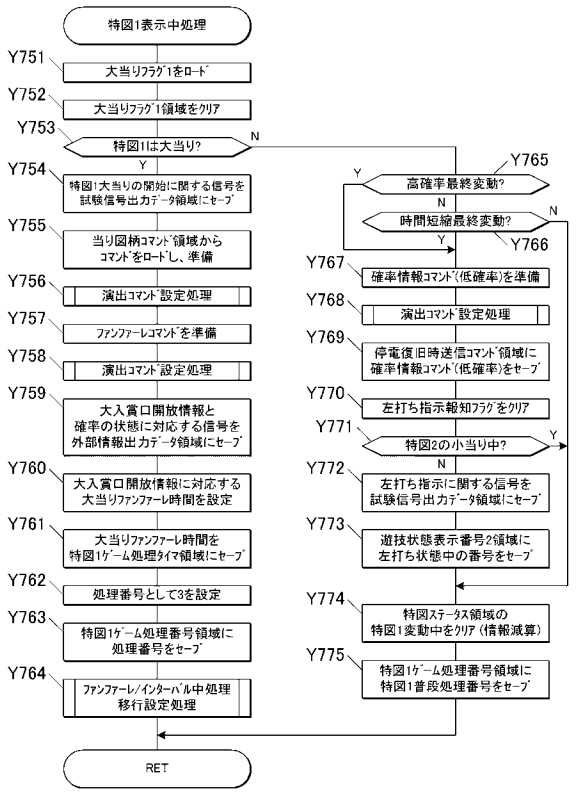
【図３７】



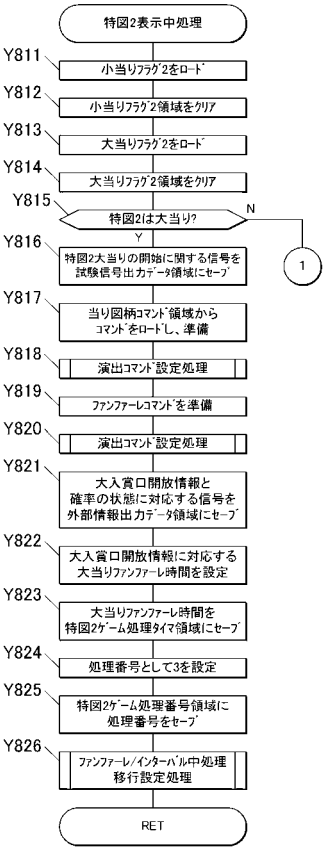
【図３８】



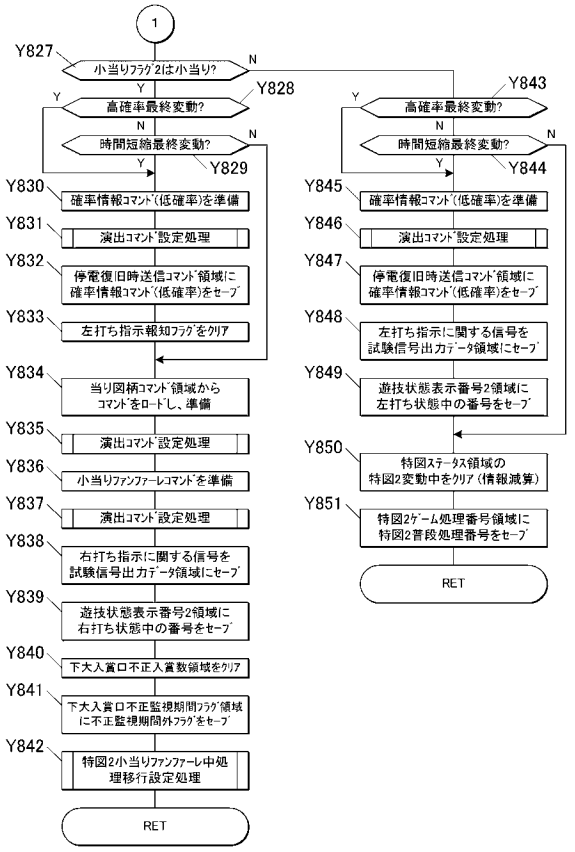
【図３９】



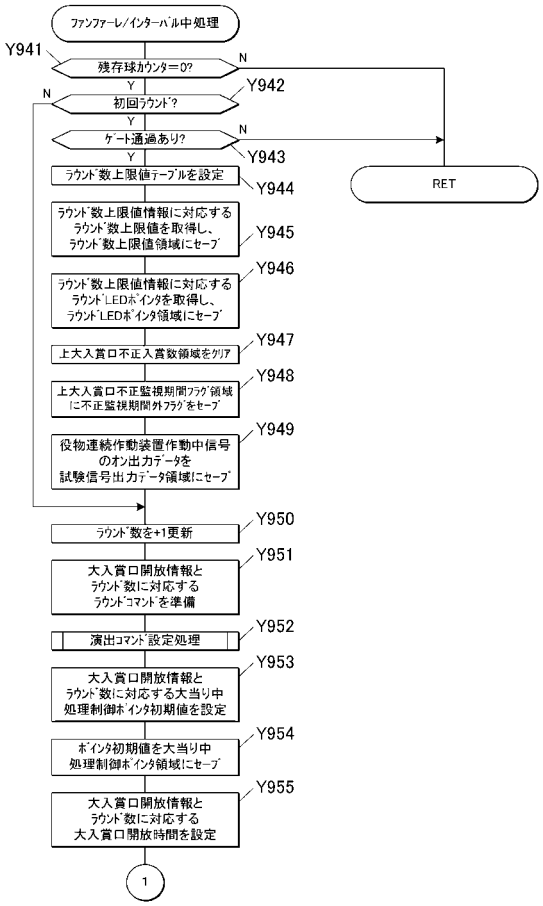
【図４０】



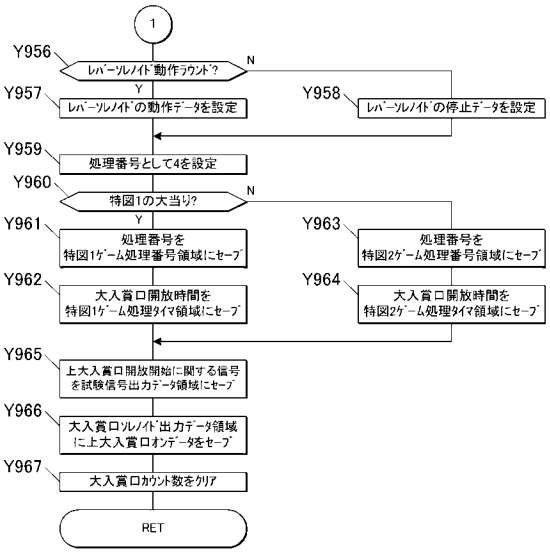
【図４１】



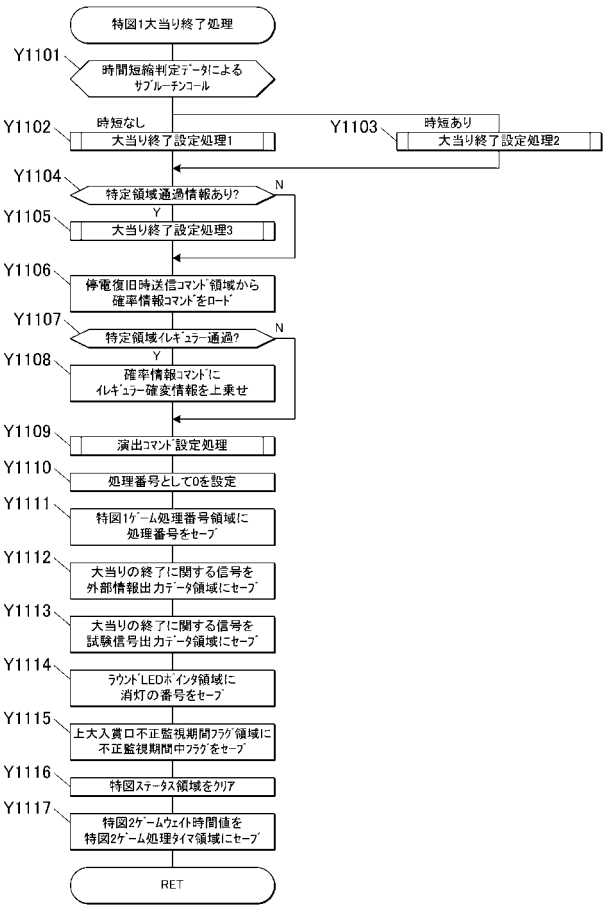
【図４２】



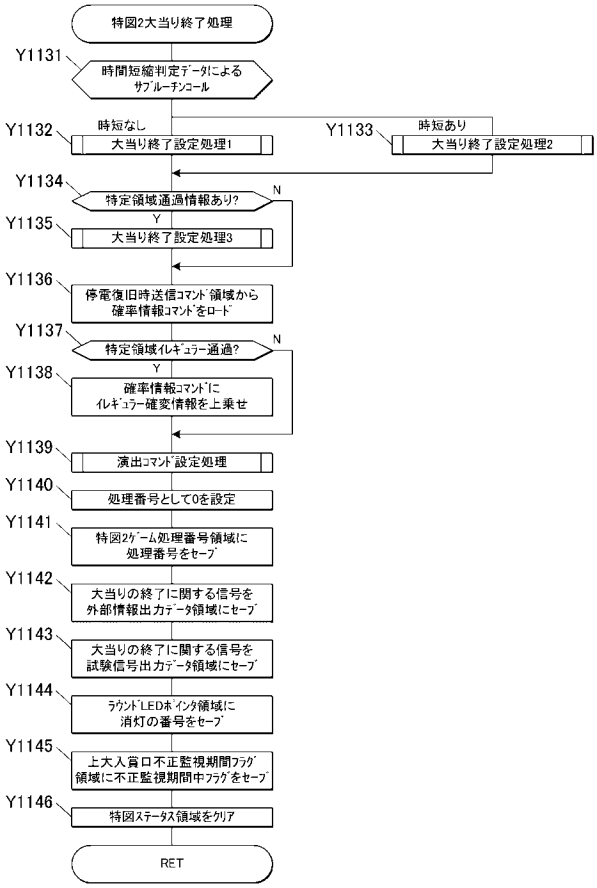
【図４３】



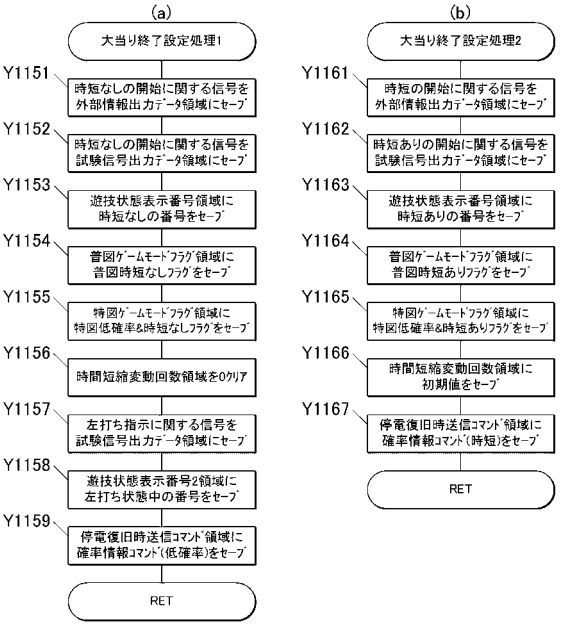
【図４４】



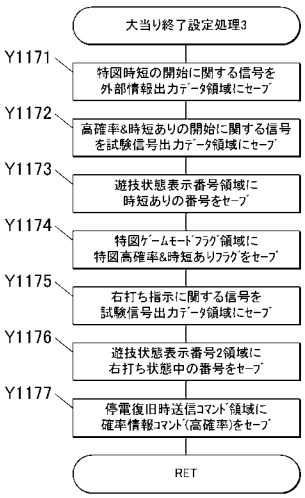
【図４５】



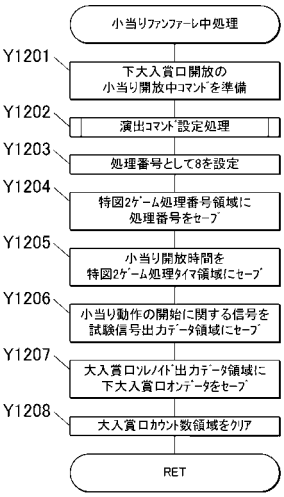
【図４６】



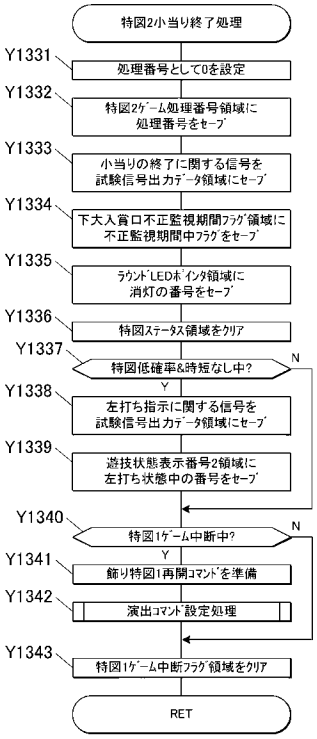
【図４７】



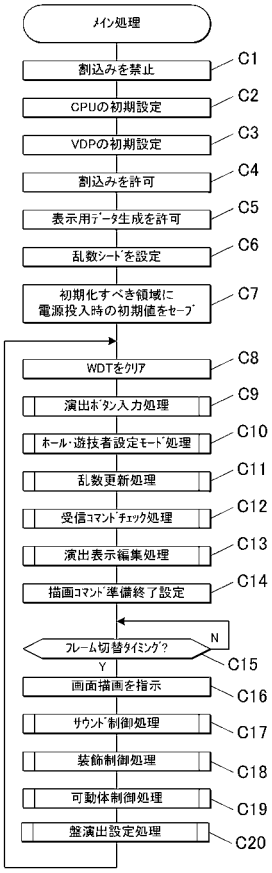
【図４８】



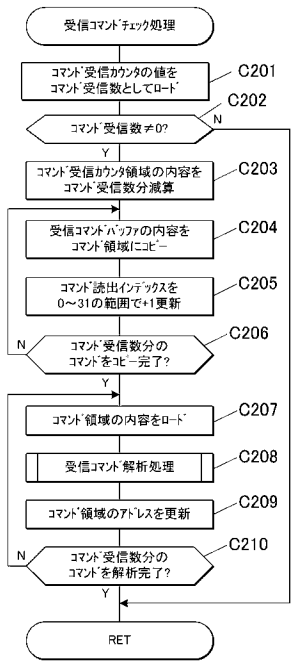
【図４９】



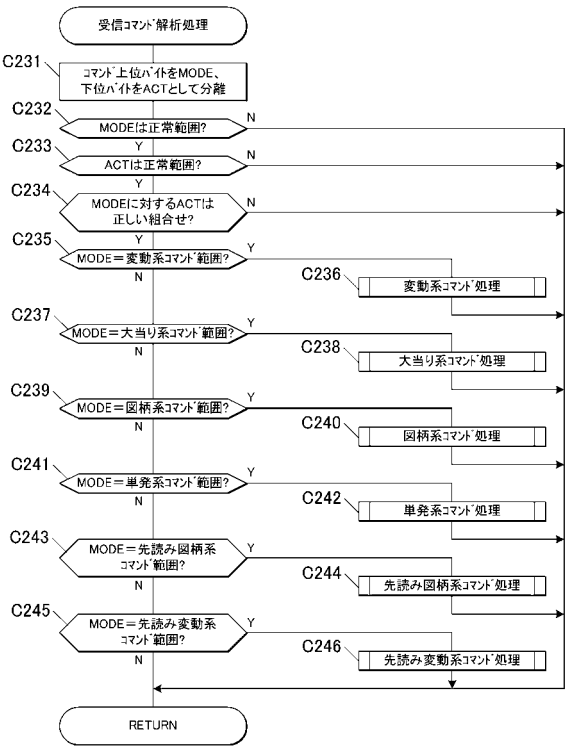
【図５０】



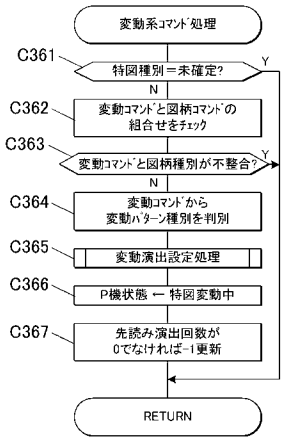
【図５１】



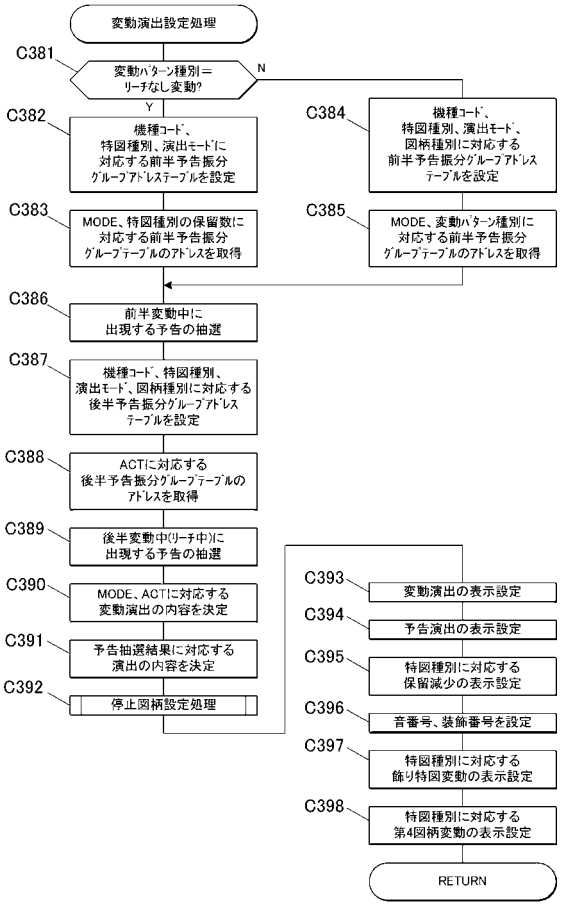
【図５２】



【図５３】



【図５４】

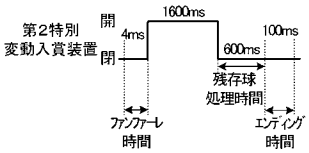


【図５５】

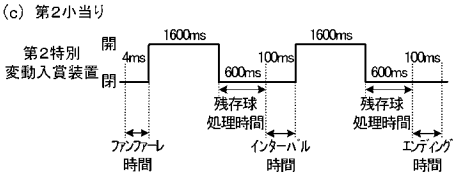
(a)

特図	小当り種類	振り分け
特図2	第1小当り	98%
	第2小当り	1%
	第3小当り	1%

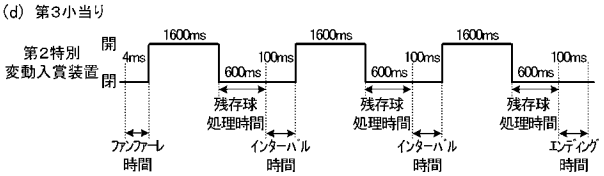
(b) 第1小当り



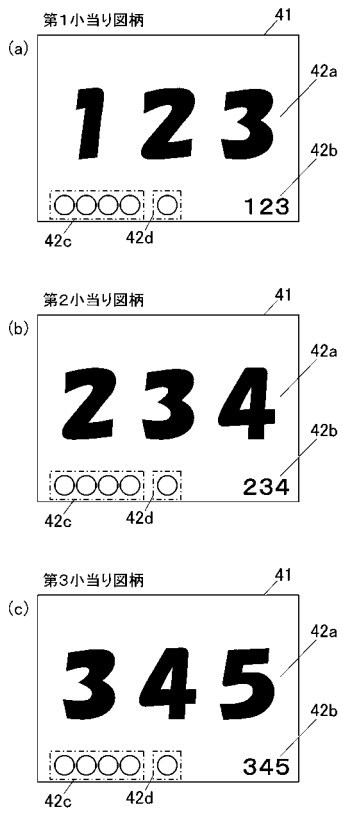
(c) 第2小当り



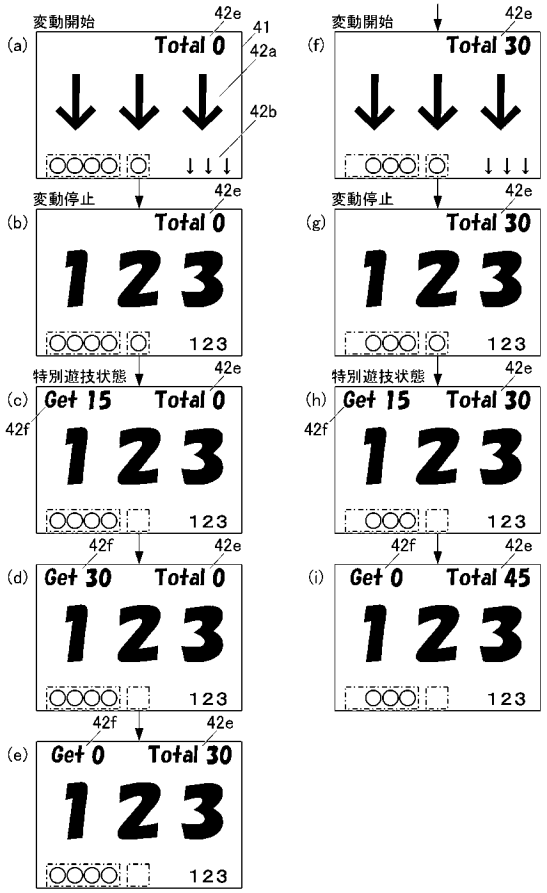
(d) 第3小当り



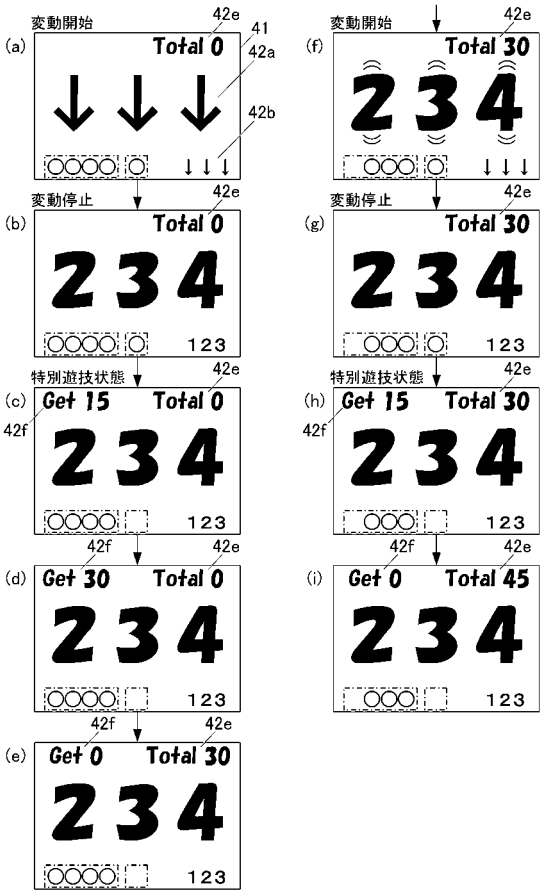
【図５６】



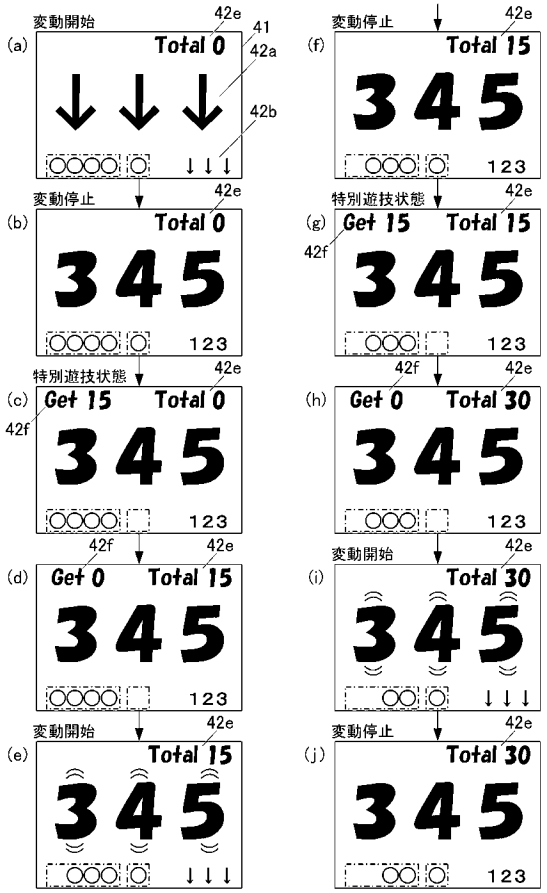
【図５７】



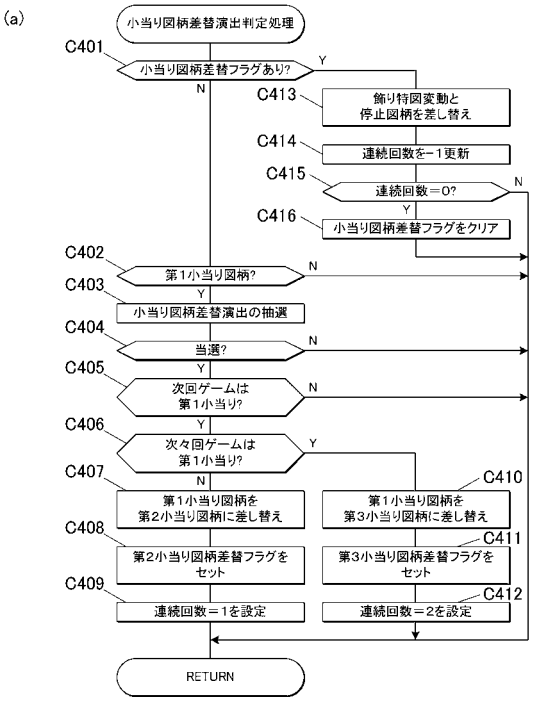
【図５８】



【図５９】



【図６０】



(b)

確率設定値	当選確率
設定1 設定2	20%
設定3 設定4	40%
設定5 設定6	60%

【図６１】

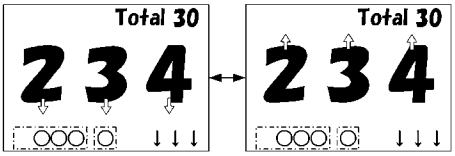
(a)

	1回目のゲーム（今回のゲーム）	2回目のゲーム（次回のゲーム）	3回目のゲーム（次々回のゲーム）
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	はずれ
差し替え後	第2小当り（開放回数2回）		はずれ

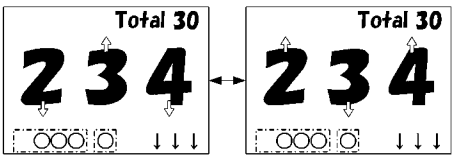
(b)

	1回目のゲーム（今回のゲーム）	2回目のゲーム（次回のゲーム）	3回目のゲーム（次々回のゲーム）	4回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	はずれ
差し替え後	第3小当り（開放回数3回）			はずれ

(c)



(d)



【図６２】

(a)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	はずれ
差し替え後	第4小当り（開放回数4回）				はずれ

(b)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）
差し替え後	第5小当り（開放回数5回）				

(c)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第2小当り（開放回数2回）	はずれ
差し替え後	第3小当り（開放回数3回）		はずれ

【図６３】

(a)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	はずれ
差し替え後	第2小当り（開放回数2回）			はずれ	はずれ

(b)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	第1小当り（開放回数1回）	はずれ
差し替え後	第3小当り（開放回数3回）				はずれ

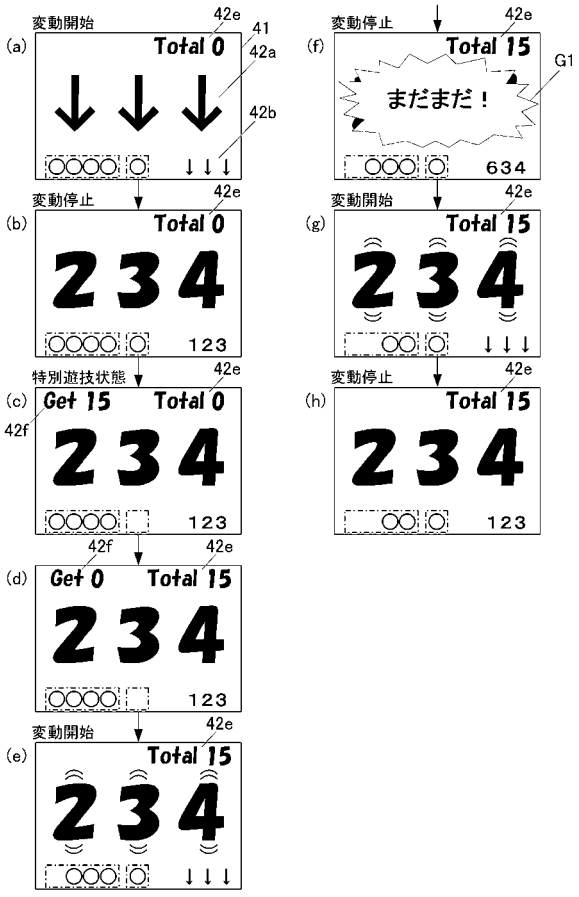
(c)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	第1小当り（開放回数1回）
差し替え後	第3小当り（開放回数3回）				

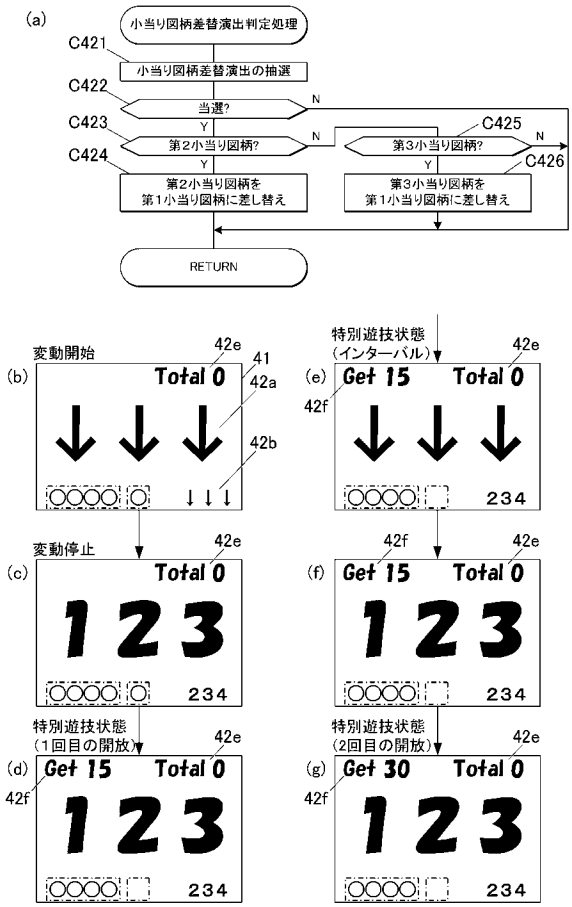
(d)

	1回目のゲーム	2回目のゲーム	3回目のゲーム	4回目のゲーム	5回目のゲーム
差し替え前	第1小当り（開放回数1回）	はずれ	はずれ	はずれ	第1小当り（開放回数1回）
差し替え後	第2小当り（開放回数2回）				

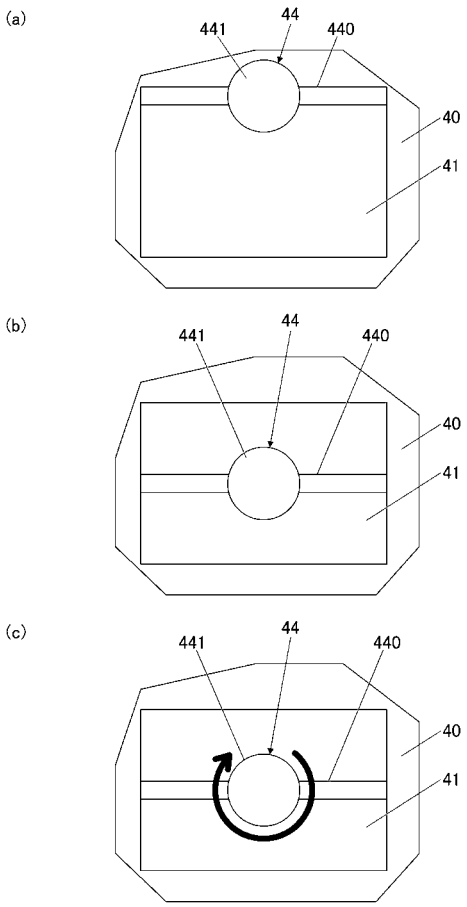
【図６４】



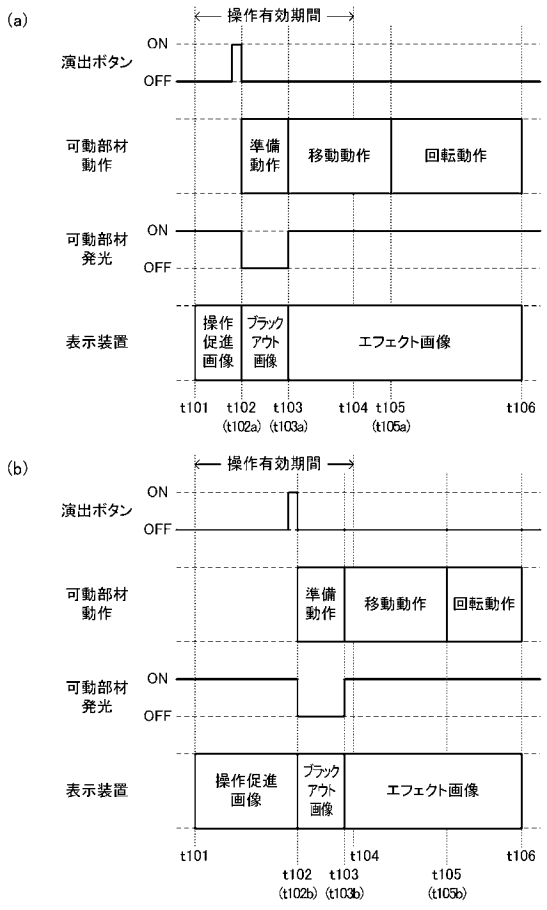
【図６５】



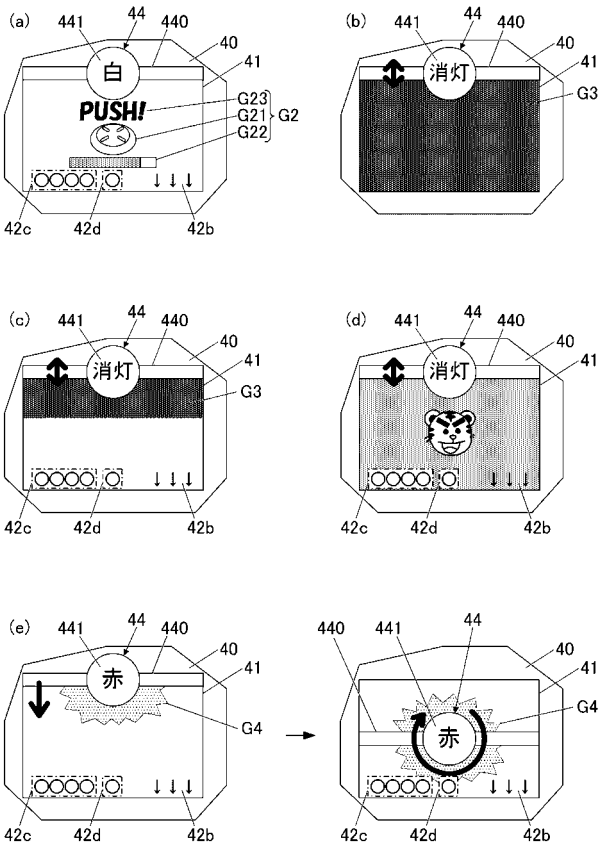
【図６６】



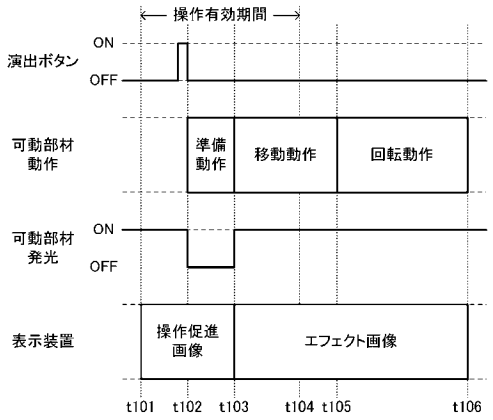
【図６７】



【図６８】



【図６９】



【図７０】

(a)

第１役物演出	初期位置 → 途中位置 → 動作位置
第２役物演出	初期位置 → 途中位置

(b)

	前半変動中		後半変動中	
	大当り	はずれ	大当り	はずれ
第１役物演出	30%	30%	100%	0%
第２役物演出	70%	70%	0%	0%

(c)

第１役物演出（前半変動中）	初期位置 → 途中位置（0.1秒） → 動作位置（3秒）
第１役物演出（後半変動中）	初期位置 → 途中位置（0.1秒） → 動作位置（5秒）
第２役物演出（前半変動中）	初期位置 → 途中位置（3秒）

(d)

第１役物演出（前半変動中）	初期位置 → 途中位置（0.1秒） → 初期位置（0.1秒） → 途中位置（0.1秒） → 動作位置（3秒）
第１役物演出（後半変動中）	初期位置 → 途中位置（0.1秒） → 動作位置（3秒）
第２役物演出	初期位置 → 途中位置（3秒）

【図７１】

(a)

第１役物演出（途中通過態様）	初期位置 → 途中位置（0.1秒） → 動作位置（5秒）
第１役物演出（途中停止態様）	初期位置 → 途中位置（3秒） → 動作位置（5秒）
第２役物演出	初期位置 → 途中位置（3秒）

(b)

		大当り	はずれ
第１役物演出	途中通過態様	30%	25%
	途中停止態様	70%	5%
第２役物演出		0%	70%

(c)

		前半変動中		後半変動中	
		大当り	はずれ	大当り	はずれ
第１役物演出	途中通過態様	15%	15%	30%	25%
	途中停止態様	15%	15%	70%	5%
第２役物演出		70%	70%	0%	70%

【図７２】

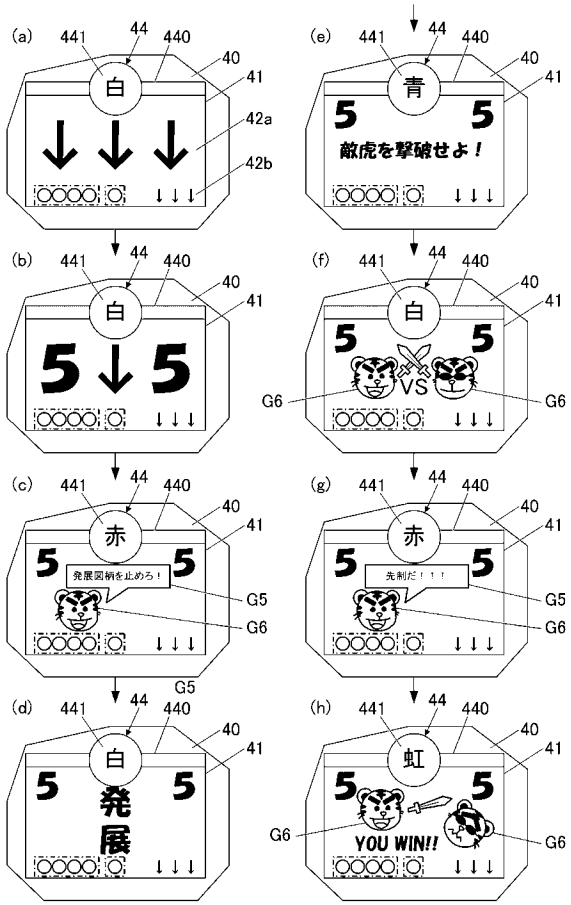
(a)

第２役物演出	初期位置 → 途中位置
第１役物演出	初期位置 → 途中位置 → 動作位置（第１動作位置）
第３役物演出	初期位置 → 途中位置 → 動作位置 → 第２動作位置（第１動作位置）

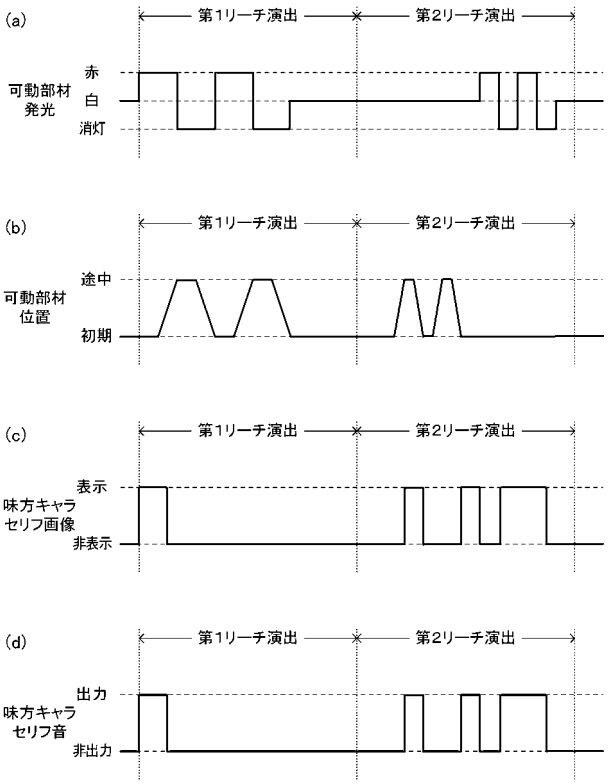
(b)

	リーチなし	Nリーチ	SP1リーチ	SP2リーチ	SP3リーチ
第２役物演出	100%	80%	70%	55%	30%
第１役物演出	0%	15%	20%	25%	30%
第３役物演出	0%	5%	10%	20%	40%

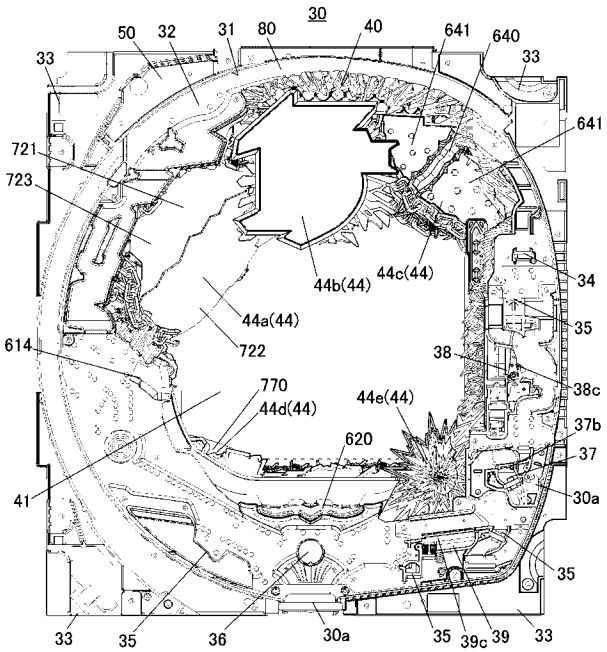
【図７３】



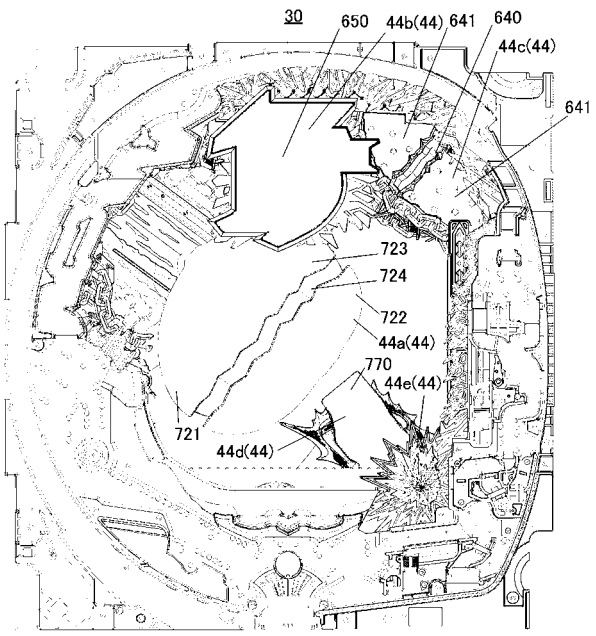
【図７４】



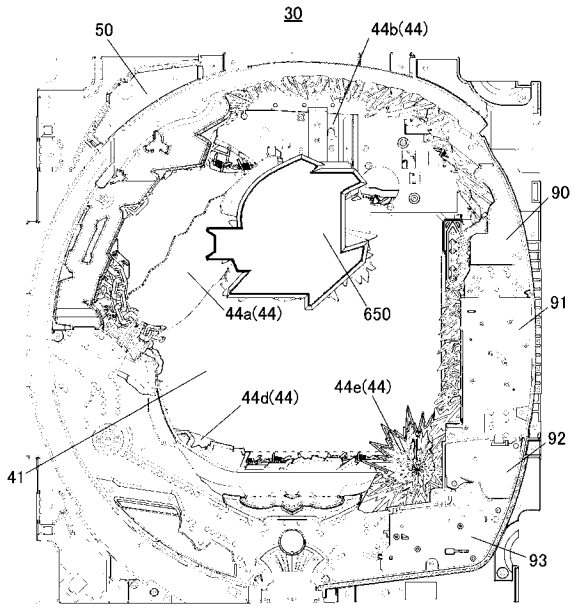
【図７５】



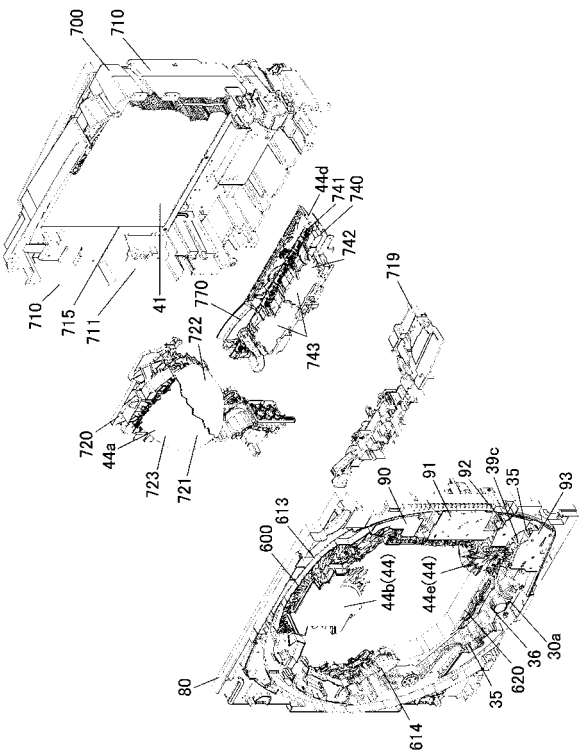
【図７６】



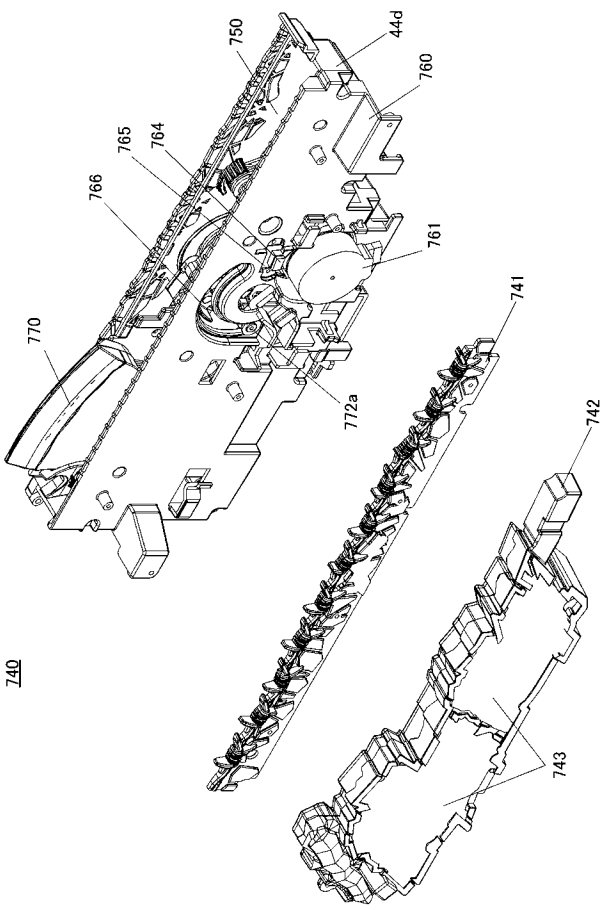
【図７７】



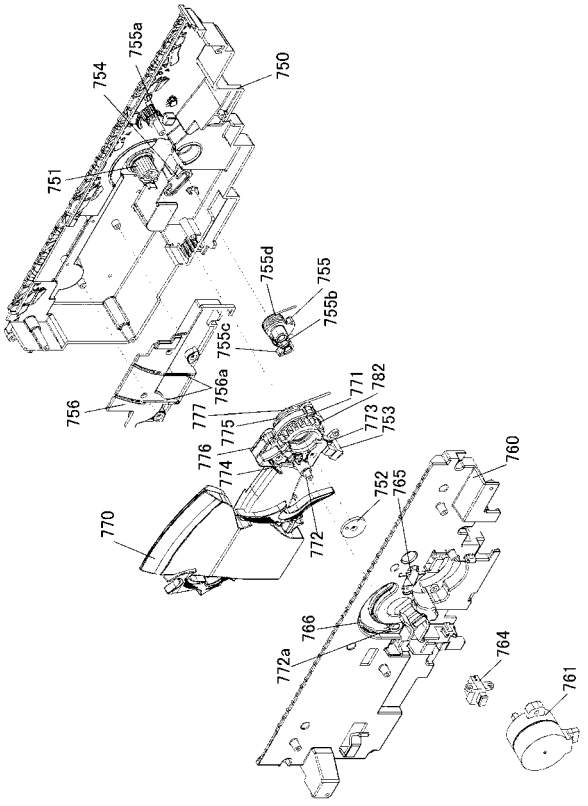
【図７８】



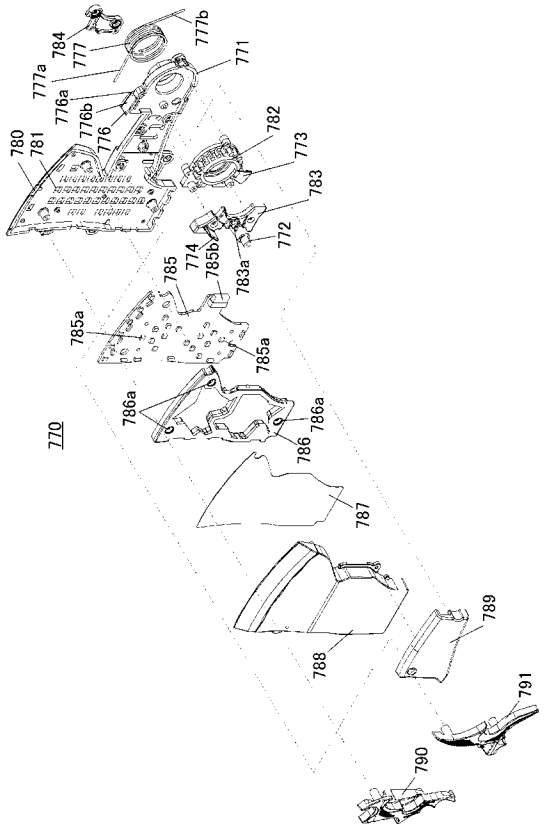
【図７９】



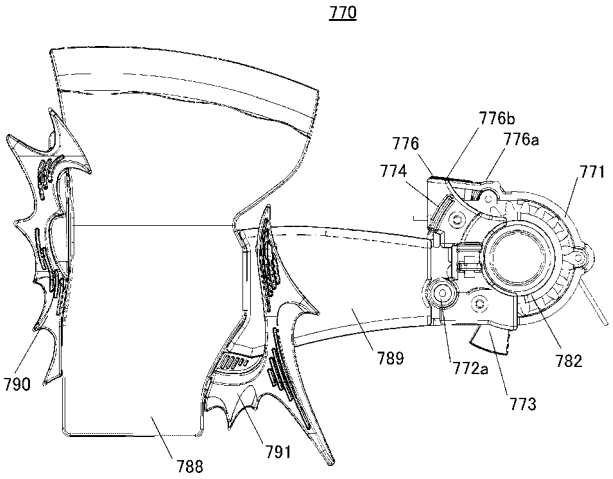
【図８０】



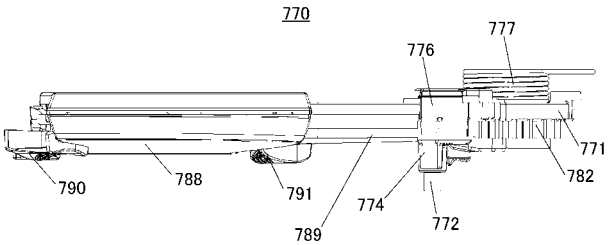
【図８１】



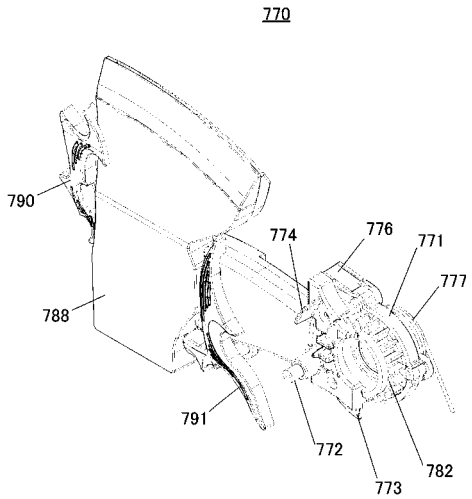
【図８２】



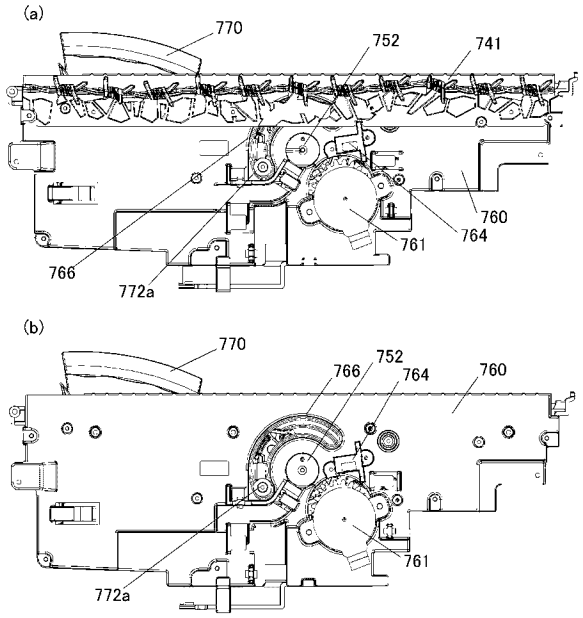
【図８３】



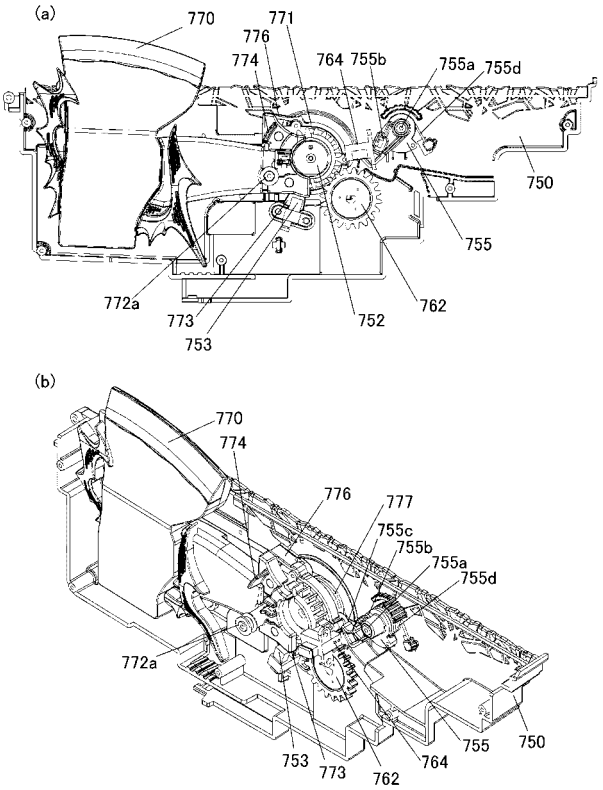
【図８４】



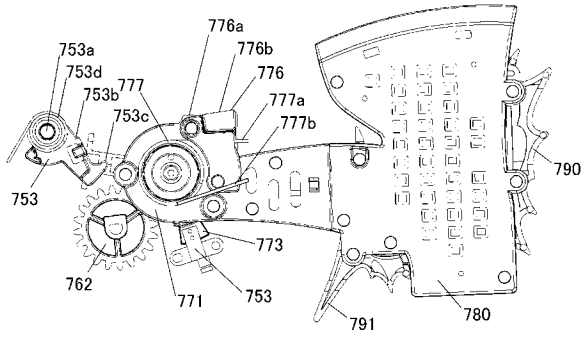
【図８５】



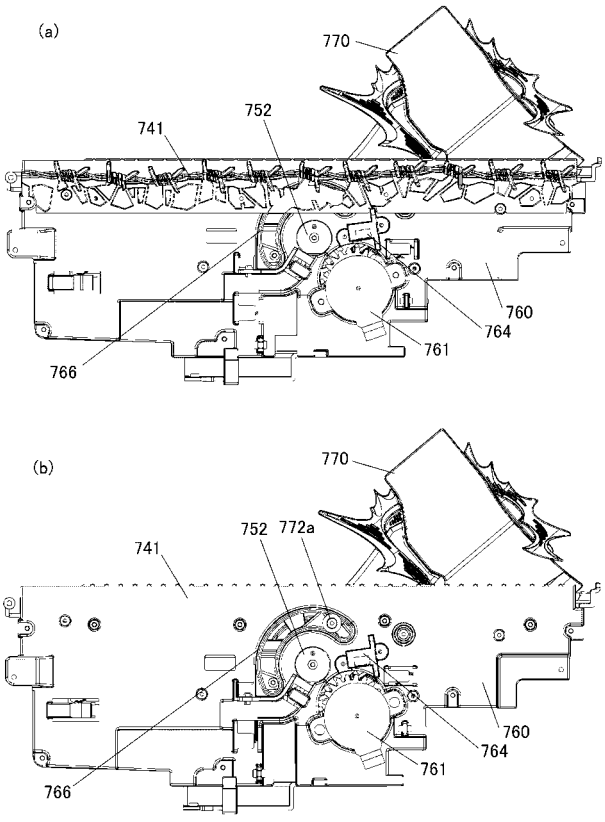
【図８６】



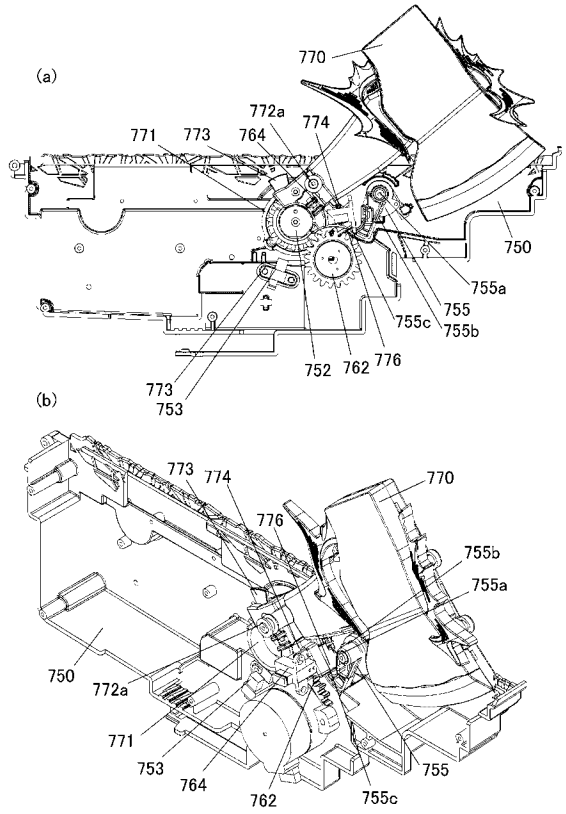
【図８７】



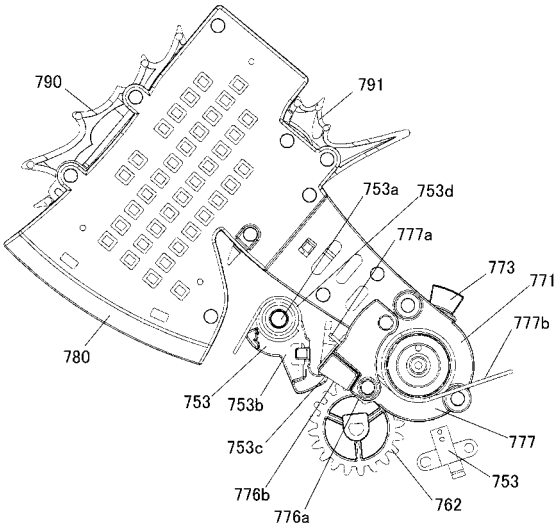
【図８８】



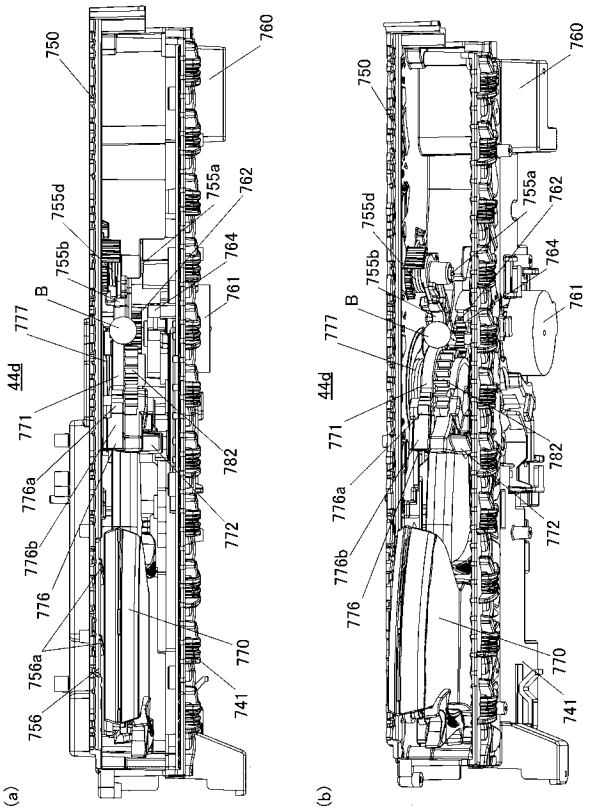
【図８９】



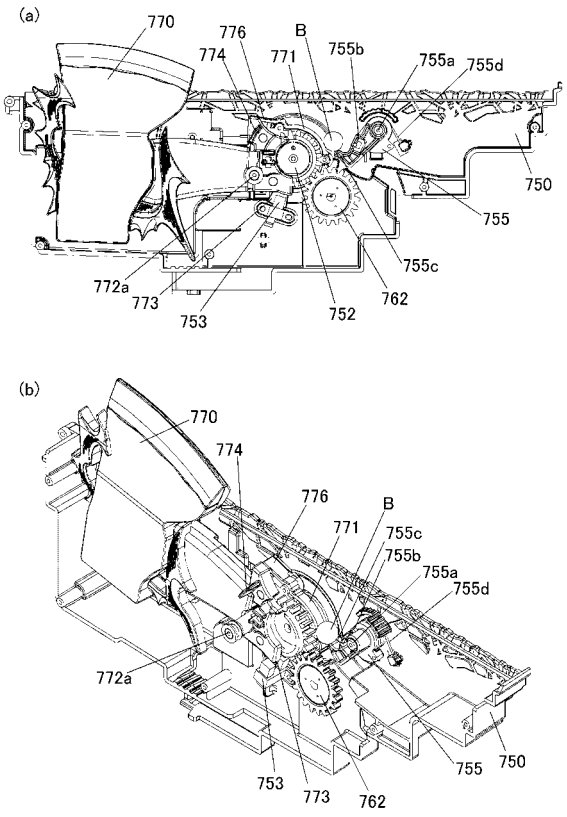
【図９０】



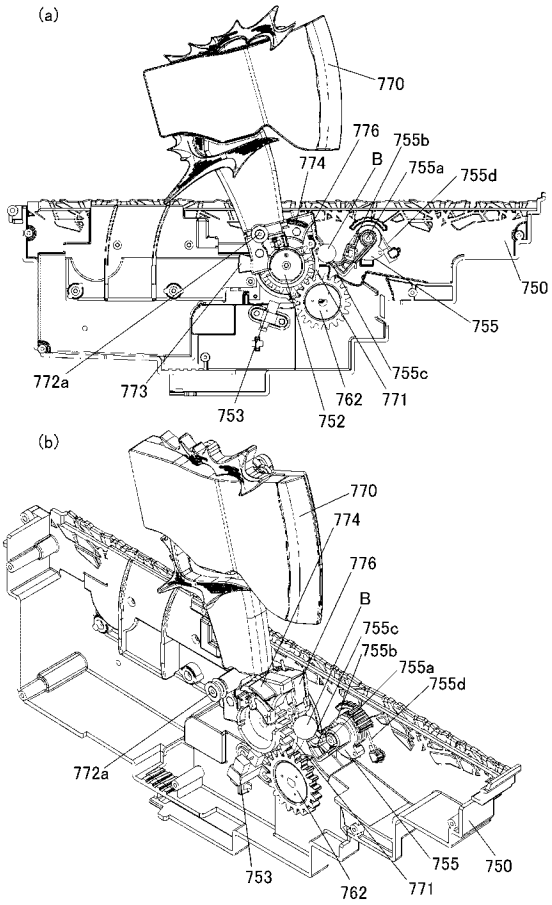
【図９１】



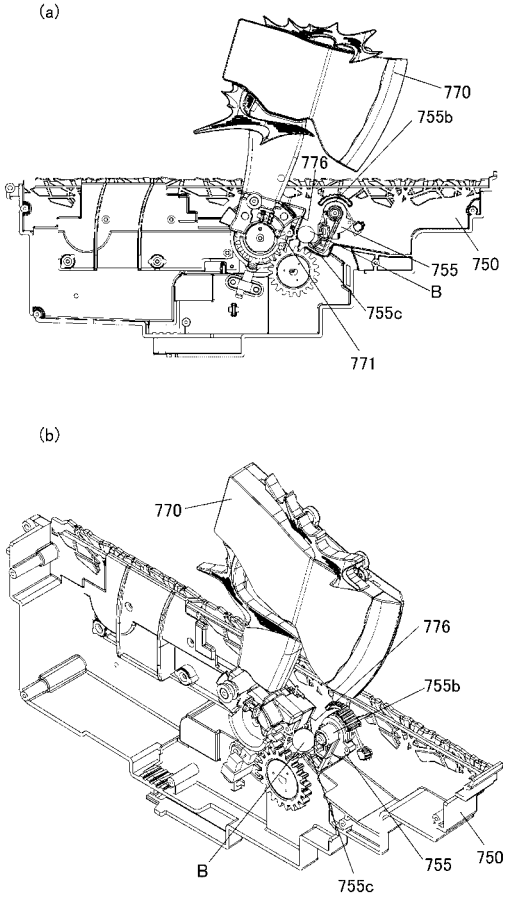
【図９２】



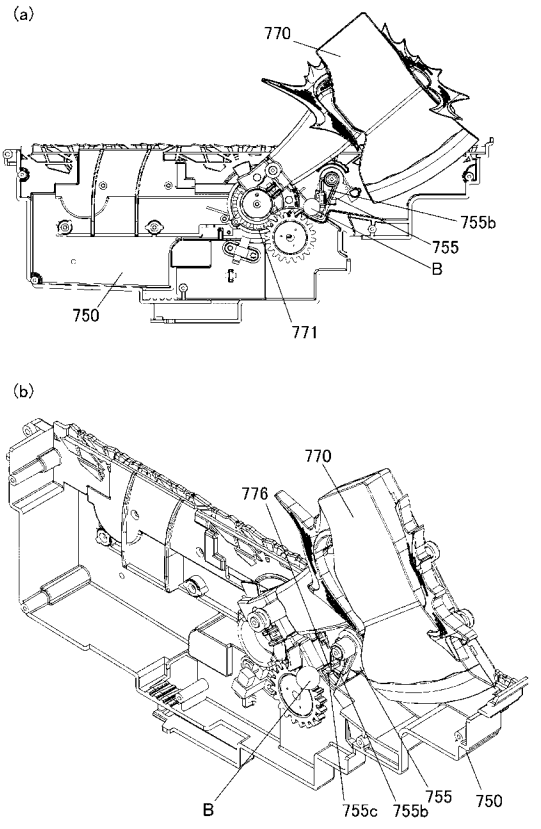
【図９３】



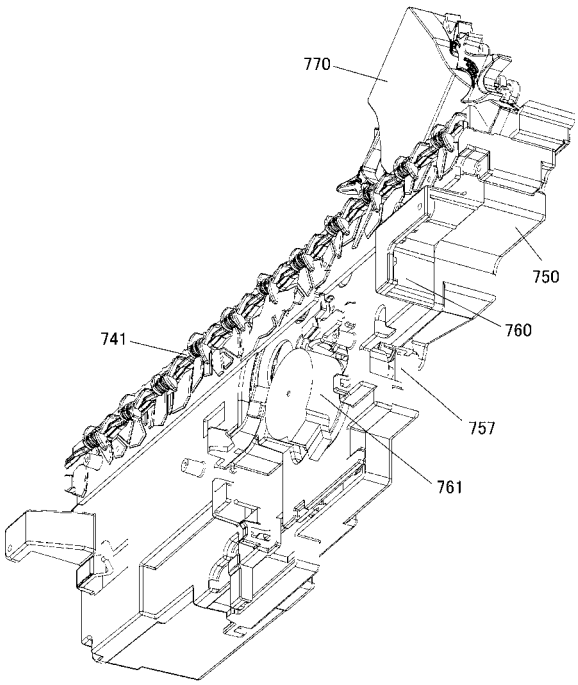
【図９４】



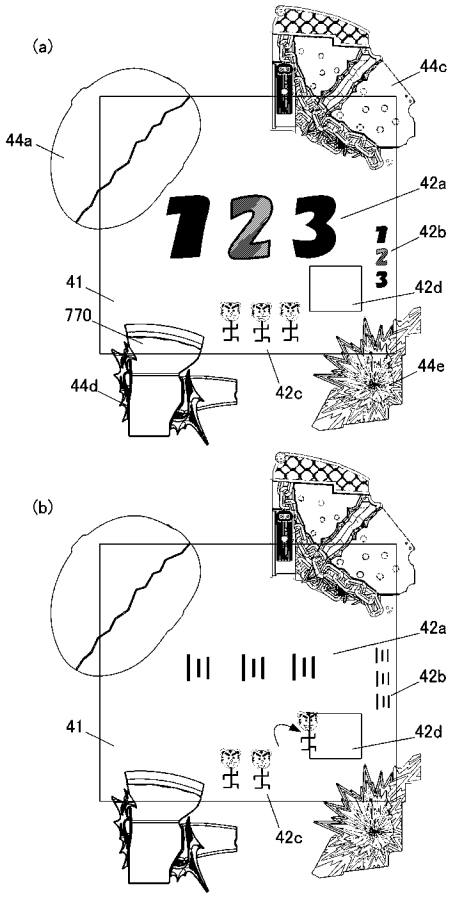
【図９５】



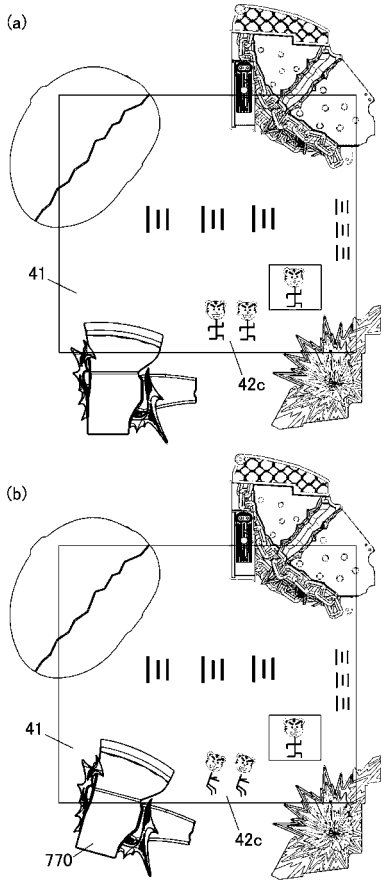
【図９６】



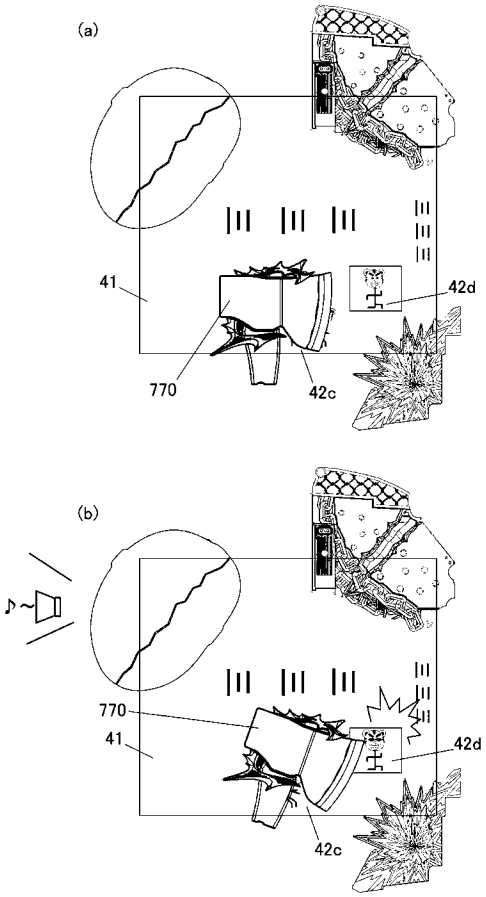
【図９７】



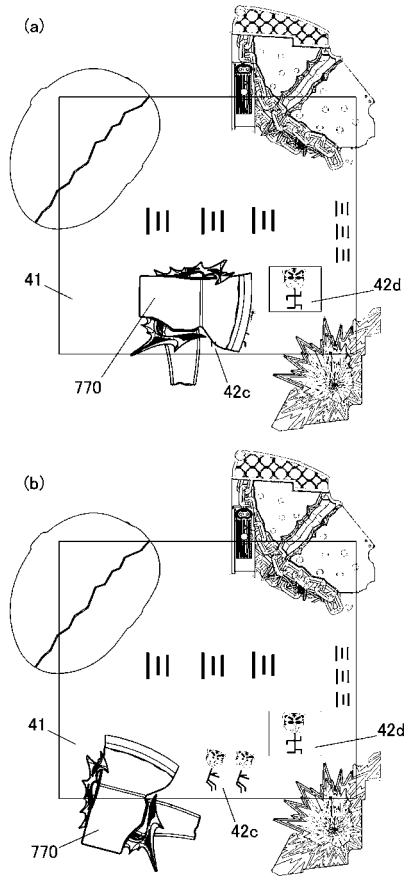
【図９８】



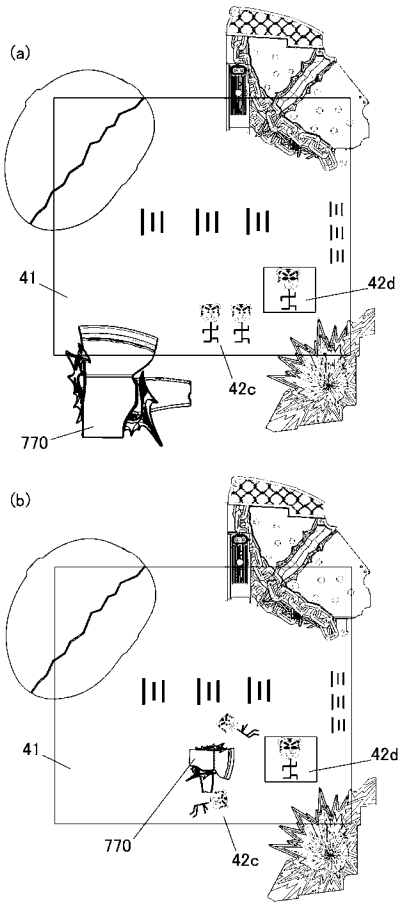
【図９９】



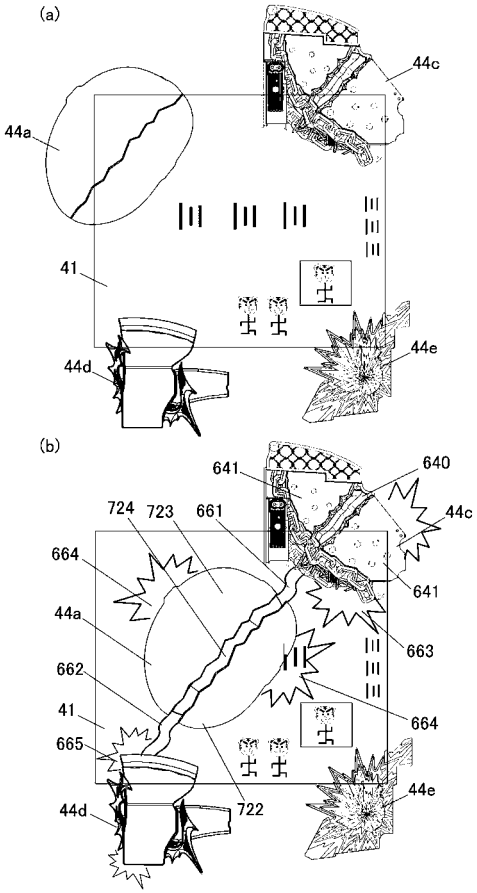
【図１００】



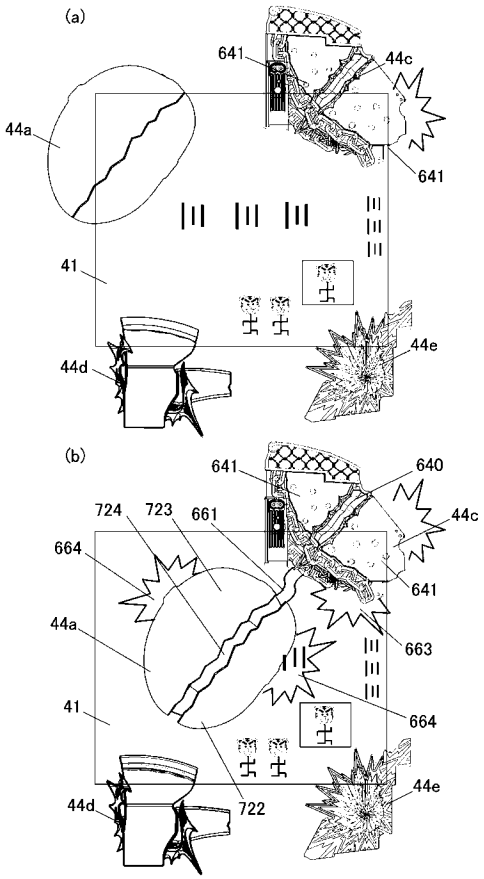
【図１０１】



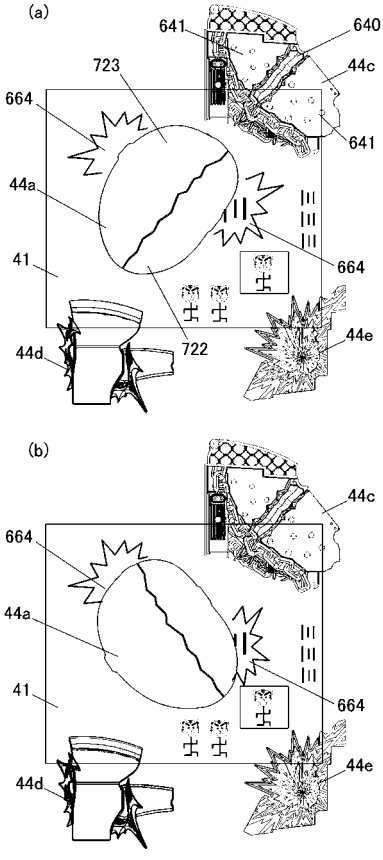
【図１０２】



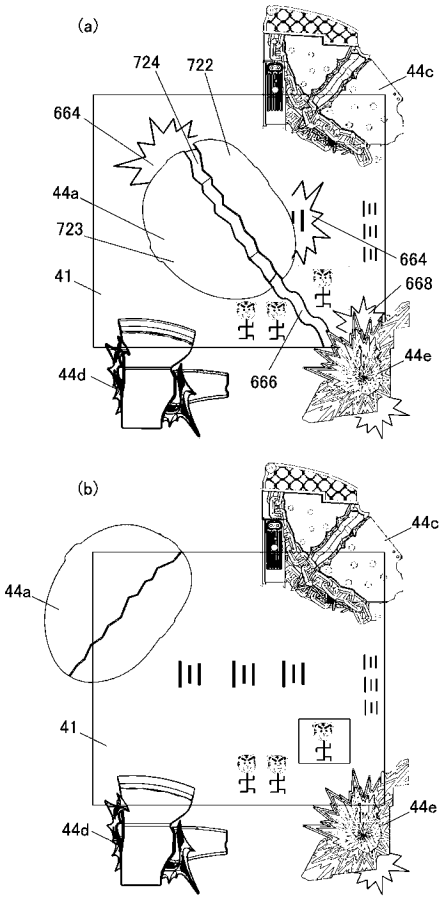
【図１０３】



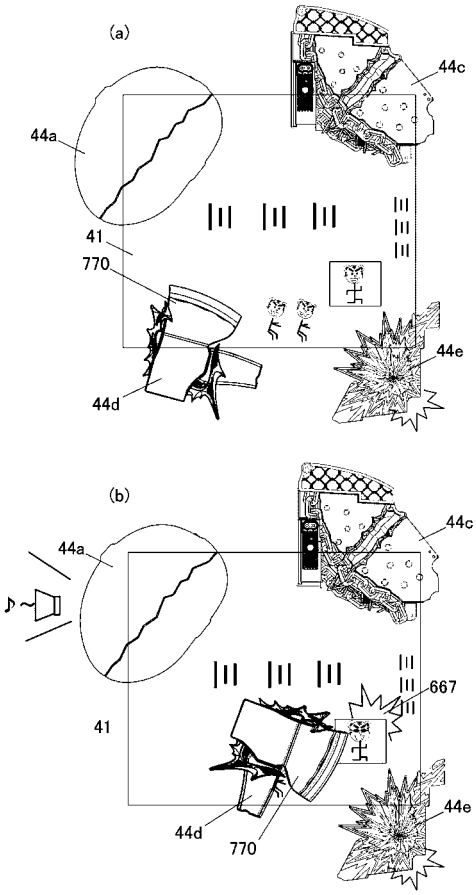
【図１０４】



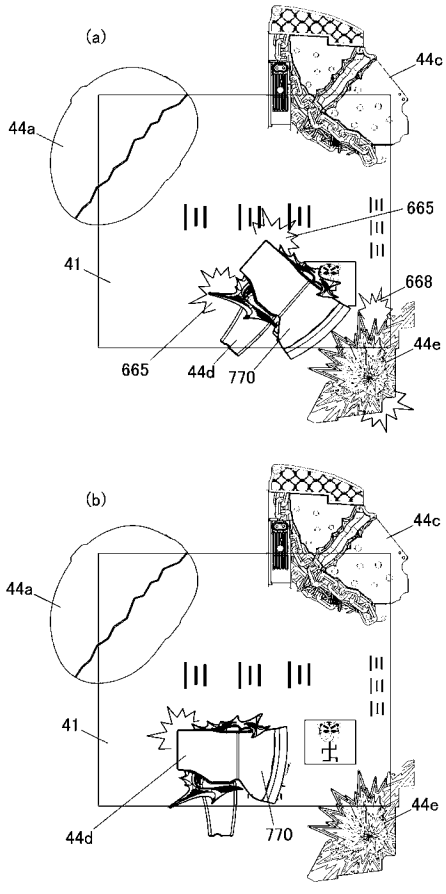
【図１０５】



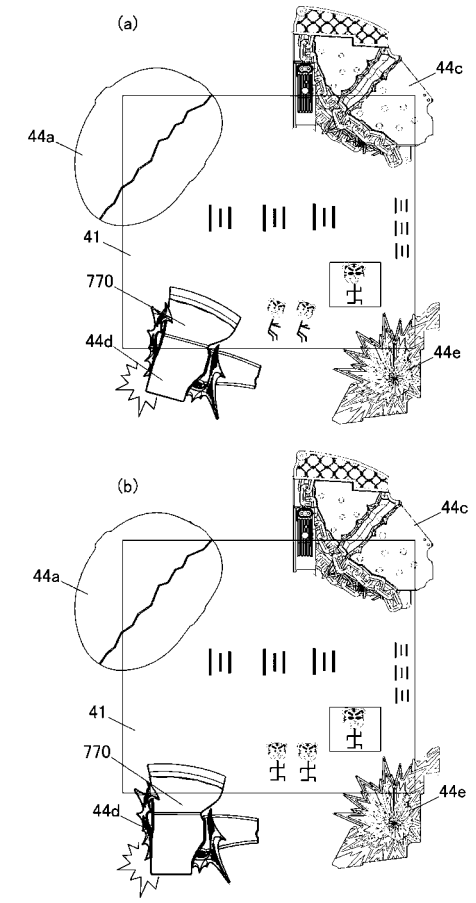
【図１０６】



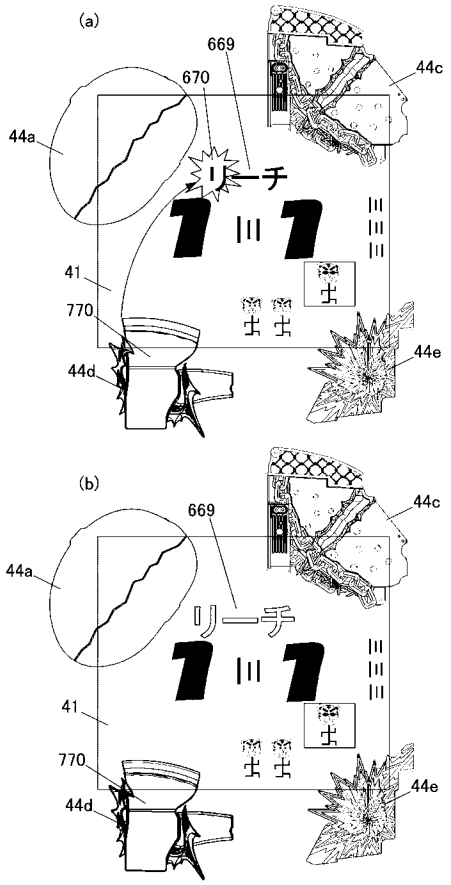
【図１０７】



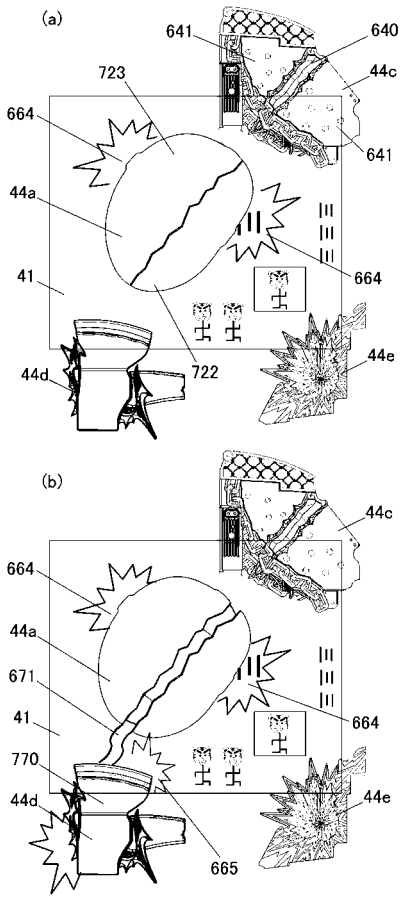
【図１０８】



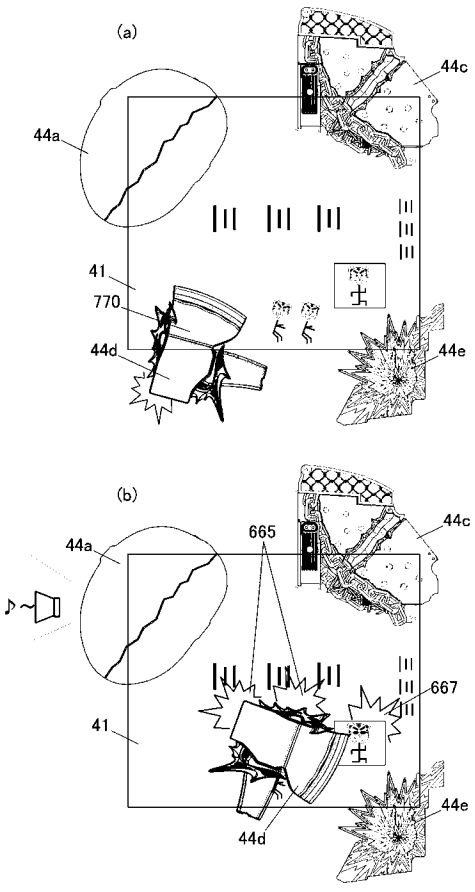
【図１０９】



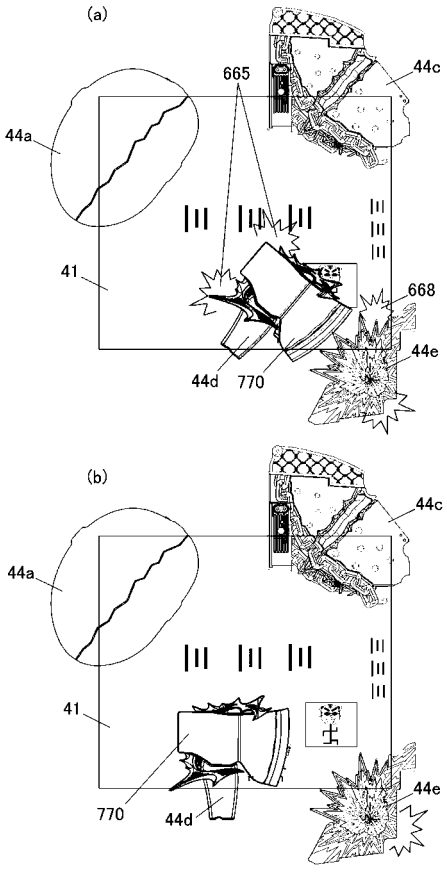
【図１１０】



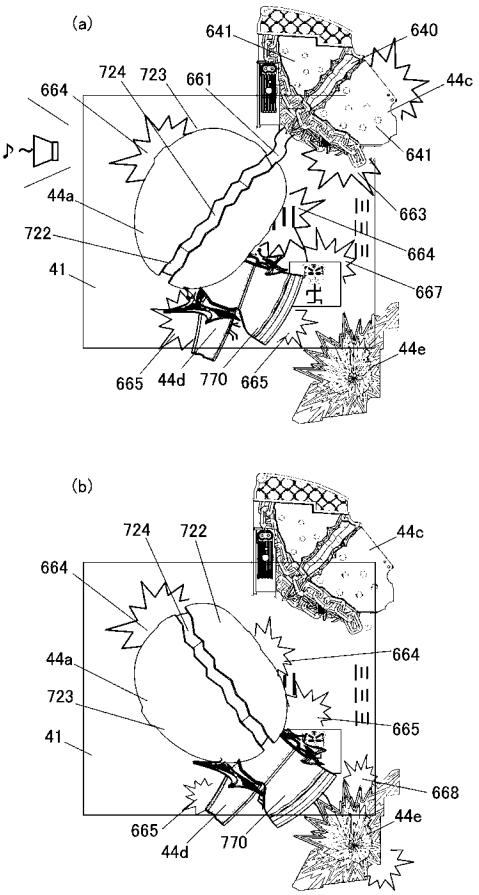
【図１１１】



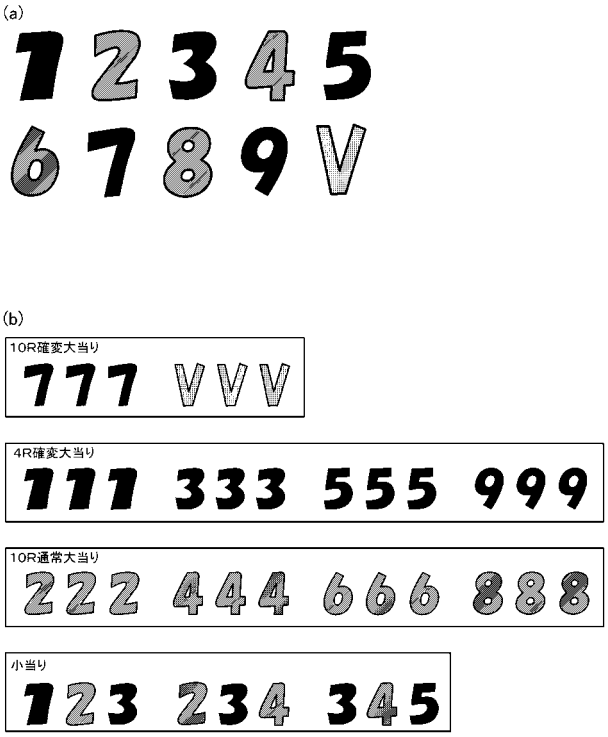
【図１１２】



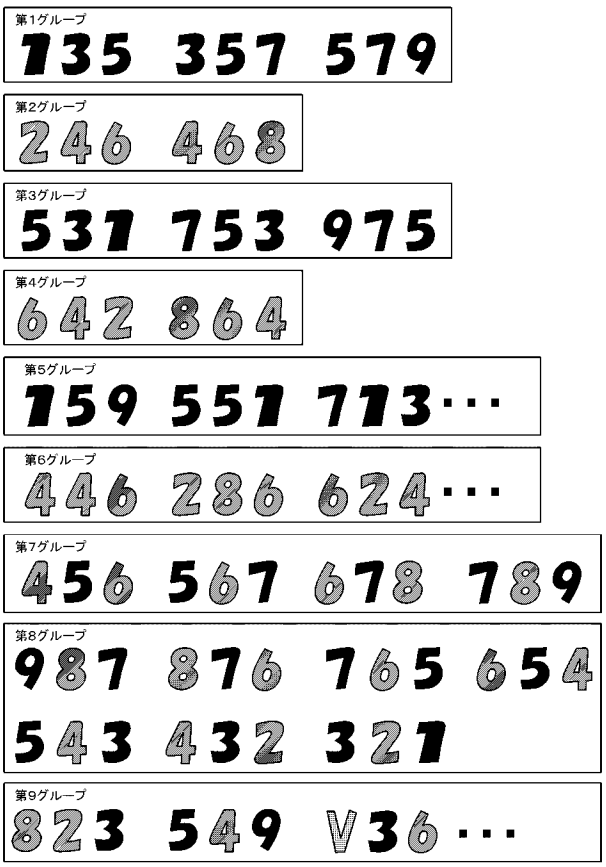
【図１１３】



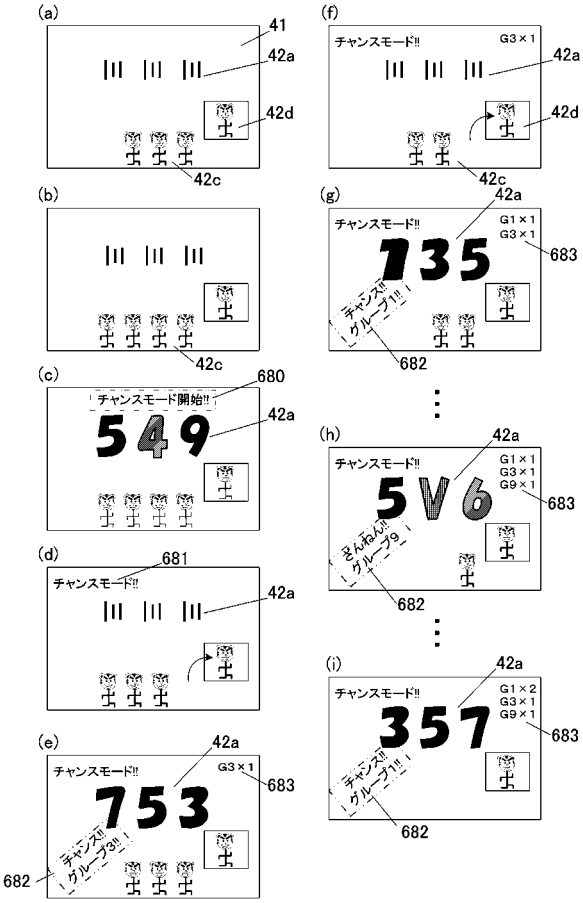
【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】

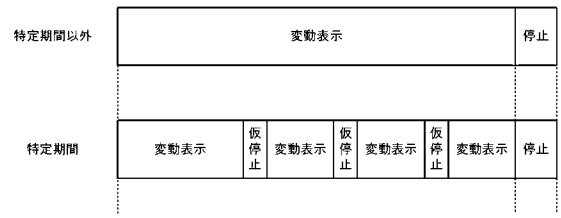


【図１１７】

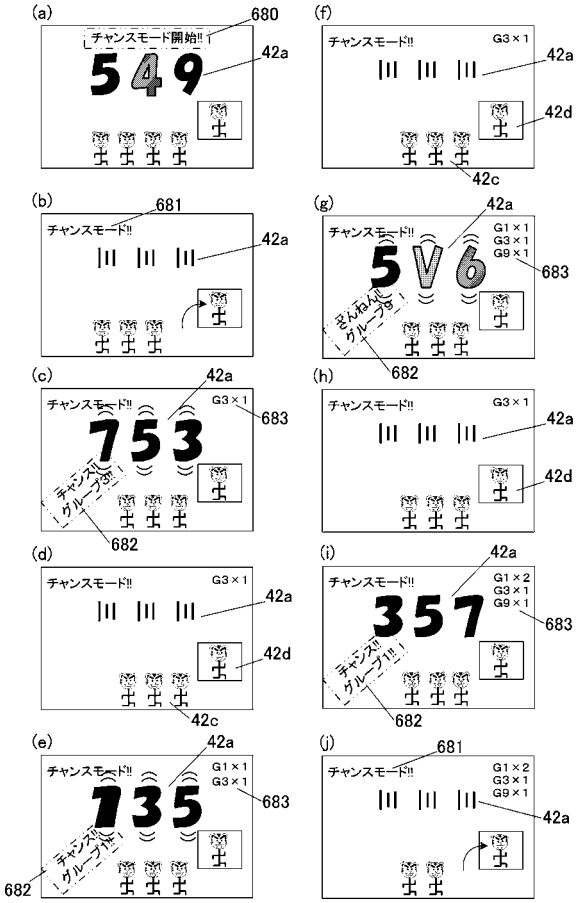
(a)

	始動記憶1	始動記憶2	始動記憶3	始動記憶4
パターン1	特定	特定	特定	特定
パターン2	特定	特定	特定	通常
パターン3	特定	特定	通常	特定
パターン4	特定	通常	特定	特定
パターン5	通常	特定	特定	特定

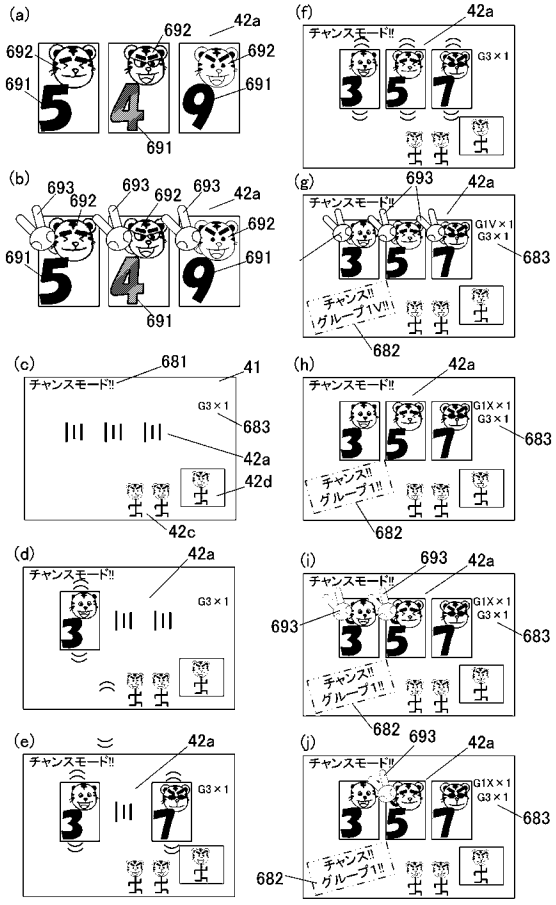
(b)



【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】

(a)

577→357→779→777

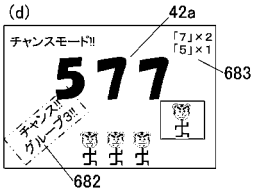
(b)

339→533→337→333

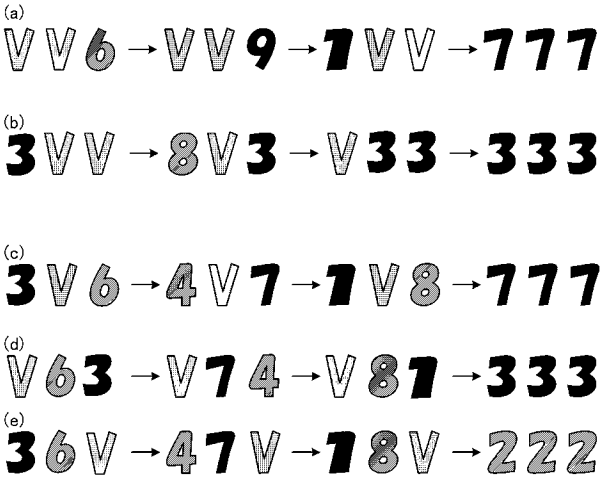
(c)

225→922→223→222

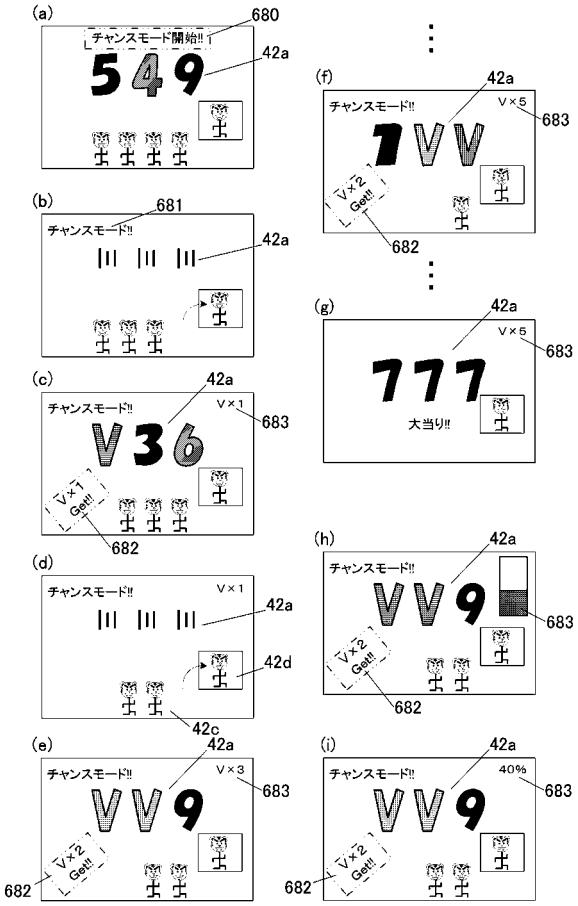
(d)



【図１２１】


(a)
VV6→VV9→1VV→777
(b)
3VV→8V3→V33→333
(c)
3V6→4V7→1V8→777
(d)
V63→V74→V81→333
(e)
36V→47V→18V→222

【図１２２】


(a)
680
チャンスモード開始!!
549
42a
(b)
681
チャンスモード!!
42a
(c)
42a
チャンスモード!!
V×1
683
V36
V×1 Get!!
682
(d)
チャンスモード!!
V×1
42a
42d
42c
(e)
42a
チャンスモード!!
V×3
683
VV9
V×2 Get!!
682
(f)
42a
チャンスモード!!
V×5
683
1VV
V×2 Get!!
682
(g)
42a
V×5
683
777
大当り!!
(h)
42a
チャンスモード!!
683
VV9
V×2 Get!!
682
(i)
42a
チャンスモード!!
40%
683
VV9
V×3 Get!!
682