(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2020-120743
(P2020-120743A)
(43)公開日　令和2年8月13日(2020.8.13)

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

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 80 頁）

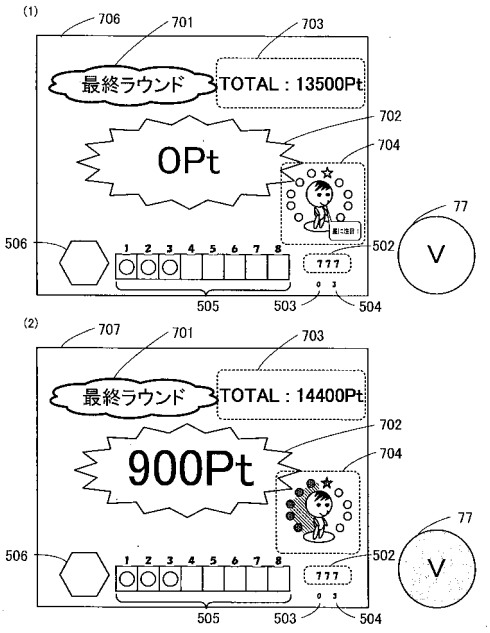
(21)出願番号　特願2019-13133(P2019-13133)
(22)出願日　平成31年1月29日(2019.1.29)

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

Ｆターム(参考)　2C333 AA11　CA05　CA49　CA76　FA05

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技機において、より一層興趣を向上させる。
【解決手段】遊技機は、案内表示７０４において男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の消灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の消灯状態の星の形状のアイコンと、を表示する。遊技機は、１０個のアイコンにより、現在のラウンドにおける大入賞口への遊技球の入賞上限（設計上の上限）が「１０」であることを案内し、１０個の消灯状態のアイコンにより、現在のラウンドにおいて大入賞口へ入賞した遊技球が「０」であることを案内し、星の形状のアイコンにより、Ｖ予告報知演出が当該ラウンドにおいておこなわれる予定であることを案内し、星の形状のアイコンの位置により、Ｖ予告報知演出がおこなわれるタイミングを案内する。
【選択図】図２８



【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定条件が成立したことに応じてゲームを実行し、前記ゲームの結果が特別結果となった場合に第１遊技状態を発生可能とし、前記第１遊技状態を経て第２遊技状態に遷移可能な遊技機において、
所定画像を表示可能な表示手段と、
遊技者による操作を受付可能な操作手段と、
前記第１遊技状態において動作可能な変動入賞装置と、
前記第２遊技状態において前記ゲームの結果が特別結果となることをあらかじめ報知する特定演出の実行タイミングを示唆可能な特定画像を前記表示手段に表示させる第１案内手段と、
を備える遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
先読み予告演出により遊技者の興趣を高める遊技機がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１３－３９３３０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
先行技術が開示する遊技機では、先読み予告演出による興趣向上が十分とは言えない。
１つの側面では、本発明は、より一層興趣を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記目的を達成するために、以下に示すような、遊技機が提供される。遊技機は、所定条件が成立したことに応じてゲームを実行し、ゲームの結果が特別結果となった場合に第１遊技状態を発生可能とし、第１遊技状態を経て第２遊技状態に遷移可能な遊技機において、所定画像を表示可能な表示手段と、遊技者による操作を受付可能な操作手段と、第１遊技状態において動作可能な変動入賞装置と、第１遊技状態において、所定期間における変動入賞装置への入賞数に関する報知を実行可能であり、第２遊技状態においてゲームの結果が特別結果となることをあらかじめ報知する特定演出の実行タイミングを示唆可能な特定画像を表示手段に表示させる第１案内手段と、を備える。
【発明の効果】
【０００６】
１態様によれば、より一層興趣を向上できる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】第１の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。
【図２】第１の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。
【図３】第１の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。
【図４】第１の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。
【図５】第１の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。
【図６】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その１）である。

【図７】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図８】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その３）である。
【図９】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その４）である。
【図１０】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その５）である。
【図１１】第１の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。
【図１２】第１の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。
【図１３】第１の実施形態の遊技中の表示画面の例を示す図である。
【図１４】第１の実施形態の盤演出装置の一例を示す側面図である。
【図１５】第１の実施形態の盤演出装置の一例を示す正面図である。
【図１６】第１の実施形態の変動表示パターンと変動コマンドを説明する図である。
【図１７】第１の実施形態の変動表示パターンを示すタイミングチャートである。
【図１８】第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その１）である。
【図１９】第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その２）である。
【図２０】第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その３）である。
【図２１】第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その４）である。
【図２２】第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図（その１）である。
【図２３】第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図（その２）である。
【図２４】第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図（その３）である。
【図２５】第１の実施形態の変形例１の第１変動表示パターンの演出例を示す図である。
【図２６】第２の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。
【図２７】第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その１）である。
【図２８】第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その２）である。
【図２９】第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その３）である。
【図３０】第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その４）である。
【図３１】第２の実施形態のＶランプの点灯態様の一例を示す図である。
【図３２】第２の実施形態のアイコンの態様の一例を示す図である。
【図３３】第２の実施形態の電サポ遊技状態における案内表示の変形例を示す図である。
【図３４】第２の実施形態のＶ予告報知演出のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図３５】第２の実施形態の案内表示の表示態様の一例を示すタイミングチャートである。
【図３６】第２の実施形態の電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。
【図３７】第２の実施形態の変形例１における演出モード選択画面と各演出モードにおける案内表示の態様とを示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
以下、図面を参照して実施形態を詳細に説明する。
［第１の実施形態］
まず、第１の実施形態を図面にもとづいて説明する。図１は、第１の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。
【０００９】
第１の実施形態の遊技機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（透明部材保持枠）１５が取り付けられている。
【００１０】
また、ガラス枠１５の左右には、内部にランプやＬＥＤ（Light Emitting Diode）等を

内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（たとえば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（たとえば、赤色）で点灯（点滅）させる）のために発光する枠装飾装置１８や、音響（たとえば、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１９ａ，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よい。

【００１１】

また、前面枠１２の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）２１、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２、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および打球発射装置の操作部２４等が設けられている。

【００１２】

さらに、上皿２１の上縁部には、遊技演出への介入操作等に用いられる演出ボタン２５が設けられている。なお、演出ボタン２５は、遊技演出への介入操作を受け付ける演出操作受付部として機能するとともに、所要の態様（たとえば、発光態様や振動や突出等の動作態様等）で演出可能な演出部としても機能する。また、上皿２１の左縁部には、遊技者が各種オプションの設定をおこなうオプション設定部２９が設けられている。オプション設定部２９は、４方向の入力操作を受け付け可能な十字カーソルスイッチと、十字カーソルスイッチの中央部に決定操作等を受け付け可能な中央スイッチと、十字カーソルスイッチの周縁部にあって音量操作等に用いられる２つの付属スイッチとが設けられている。さらに、前面枠１２下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

【００１３】

なお、遊技機１０は、演出ボタン２５（プッシュボタン）の操作（たとえば押下操作）を検出する演出ボタンスイッチ２５ａ（図４参照）から受け付けた遊技者の操作にもとづいて、遊技者の操作を介入させた演出をおこなうことができる。たとえば、遊技者の操作を介入させた演出は、表示装置（変動表示装置）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）における演出があり、遊技機１０は、表示装置４１に表示するキャラクタを動作させたり、表示装置４１に表示される飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報を停止させたりすることができる。なお、このような遊技者の操作介入には、演出ボタン２５のみならずオプション設定部２９のスイッチ（十字カーソルスイッチ、中央スイッチ、付属スイッチ）のうちの何れか一つまたは複数が使用される構成でもよい。後述する図４では、オプション設定部２９の各スイッチをまとめて設定スイッチ２９ａと表している。

【００１４】

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。この第１の実施形態の遊技機１０においては、遊技者が上記操作部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（図２参照）に向かって発射する。また、遊技者がオプション設定部２９の前述した設定スイッチ２９ａ（十字カーソルスイッチ、中央スイッチ、付属スイッチ）のうちの何れか一つまたは複数を操作することによって、たとえば、スピーカ１９ａ，１９ｂから放射される音量を設定したり、遊技盤３０の明るさを設定したりすることができる。

【００１５】

次に、遊技盤３０について図２を用いて説明する。図２は、第１の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。

遊技盤３０の表面には、ガイドレール３１で囲われた略円形状の遊技領域３２が形成さ

れている。遊技領域３２は、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３およびガイドレール３１に囲繞されて構成される。遊技領域３２には、ほぼ中央に表示装置（変動表示装置）４１を備えたセンターケース（遊技演出構成体）４０が配置されている。表示装置４１は、センターケース４０に設けられた凹部に、センターケース４０の前面より奥まった位置に取り付けられている。すなわち、センターケース４０は表示装置４１の表示領域の周囲を囲い、表示装置４１の表示面よりも前方へ突出し、周囲の遊技領域３２から遊技球が飛び込みにくくなるように形成されている。

【００１６】

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

【００１７】

また、センターケース４０の上部には、動作することによって遊技の演出をおこなう盤演出装置４４が備えられている。この盤演出装置４４は、図２に示す状態から表示装置４１の中央へ向けて動作可能となっている。

【００１８】

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

【００１９】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方左側には、二つの一般入賞口３５が配置され、センターケース４０の下方右側であって後述する特別変動入賞装置３８の右部には、一つの一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ３５ａ（図３参照）により検出される。

【００２０】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方には、第１特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の開始条件を与える第１始動入賞口（始動入賞領域）をなす始動入賞口３６（始動口１）が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３６ａ（図３参照）により検出される。

【００２１】

また、始動入賞口３６の下方には、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、普図始動ゲート３４よりも下方位置であって、センターケース４０の右部には、第２特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７（始動口２）は、上端側が右方に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材３７ｂを備えており、この可動部材３７ｂは、常時はほぼ鉛直となっ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の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）によって上端側が右方に倒れるように回動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。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）により検出される。なお、普通変動入賞装置３７が閉状態でも入賞できるようにし、閉状態では開状態よりは入賞しにくいものとしても良い。普通変動入

賞装置３７は普通電動役物（普電）に相当する。
【００２２】
普通変動入賞装置３７の右方には、遊技球が流下可能な流下路９１が形成され、普通変動入賞装置３７に入賞しなかった遊技球は流下路９１を通って下方へ流下する。この流下路９１の下方には誘導部９３が設けられている。誘導部９３は上面９４が左方へ下る傾斜面とされており、下方へ流下する遊技球を上面９４で受け止め、後述する特別変動入賞装置３８が存在する左方へ誘導するようになっている。
【００２３】
また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の右下には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）３８が配設されている。特別変動入賞装置３８は、開閉部材（開閉扉）３８ｃを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材３８ｃが大入賞口を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開閉部材３８ｃが退避して遊技領域３２を流下する遊技球を受け入れ可能な開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち特別変動入賞装置３８は、駆動装置としての大入賞口ソレノイド３８ｂ（図３参照）により駆動される開閉部材３８ｃによって開閉される大入賞口（大入賞口）を備え、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームの結果による大当り遊技状態（第１特別遊技状態）中や、特図２変動表示ゲームの結果による小当り遊技状態（第２特別遊技状態）中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図３参照）が配設されている。
【００２４】
また、特別変動入賞装置３８は、入賞口内に入賞した遊技球を誘導する誘導流路と、誘導流路から分岐して形成されたＶ流路を備える。特別変動入賞装置３８は、Ｖ流路の流入部分となる位置にＶ扉が設けられる。Ｖ扉は、特定領域ソレノイド３８ｄ（図３参照）によって前後方向にスライド移動してＶ流路への遊技球の流入を阻止する阻止状態と、後方へ退避してＶ流路への遊技球の流入を許容する許容状態とに変化させられるようになっている。また、特別変動入賞装置３８は、Ｖ流路に流入した遊技球を検出する特定領域スイッチ３８ｅ（図３参照）が設けられている。
【００２５】
なお、第１の実施形態の遊技機１０では、特別遊技状態の終了後の確率状態が大当り図柄で決定されるのではなく、特別遊技状態においてＶ流路に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｅで検出されることにもとづき高確率状態となるようにされている。
【００２６】
また、特別変動入賞装置３８は、大入賞口スイッチ３８ａが複数個（たとえば２個）配設されてもよい。また、特別変動入賞装置３８は、１個に限らず、２個設けられるものであってもよく、大入賞口スイッチ３８ａは、大入賞口が複数個あるときには、それぞれに１個又は２個程度、全体としてｘ個（図３参照）設けられるものであってもよい。
【００２７】
また、センターケース４０の左側側部には、ワープ口（ワープ入口）３９ａが設けられている。ワープ口３９ａからワープ流路に流入した遊技球は、センターケース４０内のステージ上を転動し、その一部がワープ出口３９ｂに案内される。ワープ出口３９ｂは、始動入賞口３６の直上に位置し、ワープ出口３９ｂに案内された遊技球は、始動入賞口３６に入賞しやすくなる。
【００２８】
第１の実施形態の遊技機１０においては、遊技球が流下する遊技領域３２のうち、センターケース４０の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース４０の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を

発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６や一般入賞口３５（特別変動入賞装置３８の右部にある一般入賞口３５を除く）への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７、特別変動入賞装置３８などへの入賞を狙うことができるようになっている。

【００２９】

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

【００３０】

一括表示装置５０は、ＬＥＤ等で構成されたラウンド表示部５１と、特図１保留表示部５２と、特図１図柄表示部５３と、特図２図柄表示部５４と、普図図柄表示部５５と、普図保留表示部５６と状態表示部５７とを備える（図５参照）。一括表示装置５０の詳細は、後述する。

【００３１】

次に、遊技機の制御システムについて図３を用いて説明する。図３は、第１の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。

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（Central Processing Unit）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等を有する出力部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等からなる。

【００３２】

ＣＰＵ部１１０は、アミューズメントチップ（ＩＣ（Integrated Circuit））と呼ばれる遊技用マイコン１１１と、水晶振動子のような発振子を備え、遊技用マイコン１１１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等を有する。遊技制御装置１００および該遊技制御装置１００によって駆動されるソレノイドやモータ等の電子部品は、電源装置４００で生成されたＤＣ（Direct Current）３２Ｖ、ＤＣ１２Ｖ、ＤＣ５Ｖ等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。

【００３３】

電源装置４００は、２４Ｖの交流電源から上記ＤＣ３２Ｖの直流電圧を生成するＡＣ（Alternating Current）－ＤＣコンバータやＤＣ３２Ｖの電圧からＤＣ１２Ｖ、ＤＣ５Ｖ等のより低いレベルの直流電圧を生成するＤＣ－ＤＣコンバータ等を有する通常電源部４１０と、遊技用マイコン１１１の内部のＲＡＭ（Random Access Memory）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等の制御信号を生成して出力する制御信号生成部４３０等を備える。

【００３４】

第１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および制御信号生成部４３０は、別個の基板上または遊技制御装置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および遊技制御装置１００は、機種変更の際に交換の対象となるので、第１の実施形態のように、電源装置４００または主基板とは別の基板にバックアップ電源部４２０および制御信号生成部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。

【００３５】

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、停電中または電源遮断後もＲＡＭに記憶されたデータが保

持されるようになっている。制御信号生成部４３０は、たとえば通常電源部４１０で生成された３２Ｖの電圧を監視してそれがたとえば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。

【００３６】

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、これにもとづき遊技用マイコン１１１内のＲＡＭ１１１Ｃおよび払出制御装置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おこなわれる。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。

【００３７】

また、遊技制御装置１００には設定値変更スイッチ１２６と設定キースイッチ１２７が設けられている。設定値変更スイッチ１２６は、たとえばプッシュスイッチであって、押下操作を検出する。設定キースイッチ１２７は、設定キーを挿入してＯＮ状態とＯＦＦ状態とを切り替え可能にする。遊技制御装置１００は、遊技性能に関する設定を変更可能であって、停電中または電源遮断後もＲＡＭに記憶された設定が保持されるようになっている。たとえば、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの当り確率を６段階の設定に応じて変更可能にしている。

【００３８】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態かつＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ状態での電源投入で、遊技機１０の設定変更をおこなうことができる設定変更モードに制御状態を遷移する。たとえば、遊技制御装置１００は、設定変更モードにおいて設定内容を確率設定値表示装置１３６に表示しながら設定値変更スイッチ１２６の押下操作検出により設定１から設定６までをサイクリックに変更可能にする。確率設定値表示装置１３６は、設定値を表示可能な表示装置であり、たとえば１桁の７セグメントＬＥＤであって基板上に実装される。

【００３９】

また、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態かつＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ状態での電源投入で、遊技機１０の設定確認をおこなうことができる設定確認モードに制御状態を遷移する。たとえば、遊技制御装置１００は、設定確認モードにおいて設定内容を確率設定値表示装置１３６に表示する。

【００４０】

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（Read Only Memory）１１１Ｂおよび随時読出し書込み可能なＲＡＭ１１１Ｃを備える。

【００４１】

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の作業領域あるいは各種信号や乱数値の記憶領域として利用される。ＲＯＭ１１１ＢまたはＲＡＭ１１１Ｃとして、ＥＥＰＲＯＭ（Electrically Erasable Programmable ROM）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。

【００４２】

また、ＲＯＭ１１１Ｂは、たとえば、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等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、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数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。

【００４３】

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あらかじ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、たとえば、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おこなう状態（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。

【００４４】

よって、たとえば、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（たとえば、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、右のうちいずれか二つの変動表示領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（たとえば、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よい。

【００４５】

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。

【００４６】

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出力して遊技機１０全体の制御をおこなう。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）

にもとづいてＣＰＵ１１１Ａに対する所定周期（たとえば、４ｍ秒（ｍｓ））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。

【００４７】

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

【００４８】

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、遊技機１０に設けられた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おこなう。また、払出制御装置２００は、遊技機１０に付設される球貸機のカードユニットからの貸球要求信号にもと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おこなう。

【００４９】

遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３８の大入賞口スイッチ３８ａ、特別変動入賞装置３８の特定領域スイッチ３８ｅ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。この近接Ｉ／Ｆ１２１には、遊技機１０に対する電波の発射を検出する盤電波センサ６２の検出信号も入力される。また近接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。

【００５０】

なお、入賞口スイッチ３５ａについて説明すると、図３では入賞口スイッチ３５ａが１個のブロックで示されているが、実際には複数（ｎ個）の入賞口スイッチ３５ａ（本実施形態では３個）が遊技盤３０に設けられており、それぞれの信号が異なる信号線で近接Ｉ／Ｆ１２１に入力されている。また、図３では大入賞口スイッチ３８ａが１個のブロックで示されているが、実際には複数（ｘ個）の大入賞口スイッチ３８ａ（本実施形態では３個）が遊技盤３０に設けられている。そして、これら複数の大入賞口スイッチ３８ａが、それぞれ異なる信号線で接続されるか、あるいは、たとえばスイッチと遊技制御装置１００（主基板）の間に存在する図示省略した中継基板上でワイヤードオア（wired OR）という方式で遊技制御装置１００に接続されている。盤電波センサ６２や後述する磁気センサ６１も、異なる複数の信号線で接続されてもよいし、同様にワイヤードオアという方式で遊技制御装置１００に接続されていてもよい。

【００５１】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３または第３入力ポート１２４へ供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、ゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ、および特定領域スイッチ３

８ｅの検出信号は、第２入力ポート１２３へ入力される。なお、特図１の始動口スイッチである始動口１スイッチ３６ａ，始動口２スイッチ３７ａの信号の出力（近接Ｉ／Ｆ１２１からの出力）については、図３では１本の信号線で示しているが、実際には２本ある。

【００５２】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、盤電波センサ６２の検出信号およ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。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、設定値変更スイッチ１２６の検出信号、設定キースイッチ１２７の検出信号、払出制御装置２００からの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もとづく信号）が入力されるようになっている。

【００５３】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、第２入力ポート１２３への出力は、遊技制御装置１００から中継基板７０を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａの検出信号は、第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。

【００５４】

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の動作に必要なたとえば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。

【００５５】

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図示省略したチップイネーブル信号ＣＥ（Chip Enable）をアサート（有効レベルに変化）することによって、読み出すことができる。第３入力ポート１２４や後述の第１入力ポート１２２も同様である。

【００５６】

また、入力部１２０には、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号、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もと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）、アウト球検出スイッチ信号（アウト球を検出したときに出力される信号）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。

【００５７】

なお、アウト球検出スイッチ信号は、アウトセンサ（図示せず）が遊技機１０のアウト球を１個検出するごとにアウトセンサから出力される信号である。たとえば、アウト球検出スイッチ信号は、遊技機１０から遊技球（アウト球）を排出する排出口（図示せず）とアウト口３０ａとの間に排出流路（図示せず）に設けられる。アウト球検出スイッチ信号は、所定の稼働（たとえば、アウト球が６０，０００個）当たりの遊技性能（たとえば、ベース）の算出に用いられ、算出した遊技性能は性能表示装置１３５に表示される。なお、アウト球検出スイッチ信号は、演出制御装置３００に入力されるものであってもよい。その場合、アウト球検出スイッチ信号は、遊技演出や客待ち画面表示への切替トリガとなる稼働状態の判定等に用いられるものであってもよい。たとえば、性能表示装置１３５は、４桁の７セグメントＬＥＤであって、１０進数または１６進数により遊技性能を表示す

ることができる。
【００５８】
また、遊技機１０は、振動を検出する振動センサスイッチを設け、この振動センサスイッチの検出信号が第１入力ポート１２２あるいは第３入力ポート１２４に入力されるようにしてもよい。
【００５９】
また、遊技制御装置１００には、電源装置４００からの停電監視信号やリセット信号等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。
【００６０】
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は、中継基板７０を介して試射試験装置へ出力可能に構成されるようにしてもよい。なお、リセット信号ＲＥＳＥＴは、入力部１２０の第１乃至第３入力ポート１２２，１２３，１２４には供給されない。リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に遊技用マイコン１１１によって出力部１３０の各ポートに設定されたデータは、システムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に入力部１２０の各ポートから遊技用マイコン１１１が読み込んだデータは、遊技用マイコン１１１のリセットによって廃棄されるためである。
【００６１】
出力部１３０には、遊技用マイコン１１１から演出制御装置３００への通信経路および遊技用マイコン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および払出制御装置２００へは、シリアル通信でデータが送信される。なお、遊技制御装置１００から演出制御装置３００および払出制御装置２００へのシリアル通信は、演出制御装置３００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。
【００６２】
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等を中継基板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等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。
【００６３】
一方、磁気センサ６１や盤電波センサ６２のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦、遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号または情報に加工されて、たとえば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板７０には、上記バッファ１３３から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線を中継して伝達するコネクタ等が設けられている。中継基板７０上のポートには、遊技用マイコン１１

１から出力されるチップイネーブル信号ＣＥ（図示省略）も供給され、このチップイネーブル信号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。

【００６４】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続され、特別変動入賞装置３８（大入賞口）の開閉部材３８ｃを開閉させる大入賞口ソレノイド３８ｂの開閉データ、特別変動入賞装置３８のＶ扉を開閉させる特定領域ソレノイド３８ｄの開閉データ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを開閉させる普電ソレノイド３７ｃの開閉データ、および性能表示装置１３５の表示データを出力するための第１出力ポート１３４ａが設けられている。

【００６５】

また、出力部１３０には、確率設定値表示装置１３６の表示データを出力するための第２出力ポート１３４ｂが設けられている。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１３４ｃ、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１３４ｄが設けられている。

【００６６】

また、出力部１３０には、大当り情報等遊技機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１３４ｅ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、たと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）等）に接続可能であり、遊技機１０に関する情報をフォトリレーを介して外部装置に供給することができるようになっている。なお、外部装置に供給する情報の一部は、第４出力ポート１３４ｄから出力される。また、第５出力ポート１３４ｅ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。

【００６７】

さらに、出力部１３０には、第１出力ポート１３４ａから出力される大入賞口ソレノイド３８ｂ、特定領域ソレノイド３８ｄ、普電ソレノイド３７ｃの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３４ｃ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１３４ｄ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１３４ｅや第４出力ポート１３４ｄ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１出力ポート１３４ａから出力される性能表示装置１３５の表示データ信号を受けて性能表示装置１３５の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。

【００６８】

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

【００６９】

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１出力ポート１３４ａ、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。また、性能表示装置１３５、あるいは第５ドライバ１３８ｅと性能表示装置１３５は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、外部基板（図示せず）側に設けるようにしてもよい。

【００７０】

さらに、出力部１３０には、外部の検査装置４９０へ各遊技機の識別コードやプログラム等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４９０との間でシリアル通信によってデータの送受信をおこな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おこなわれるため、第１乃至第３入力ポート１２２，１２３，１２４のようなポートは設けられていない。

【００７１】

次に、演出制御装置３００の構成について図４を用いて説明する。図４は、第１の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

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おこな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等をスピーカ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。

【００７２】

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ＰＲＯＭ３２１、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ＦｅＲＡＭ（Ferroelectric RAM）３２３、現在の日時（年月日や曜日、時刻等）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ＲＡＭ３１１ａ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（演出コマンド）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、演出時間の管理等の処理を実行したりする。

【００７３】

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等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ＶＲＡＭ３２６が接続されている。

【００７４】

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おこな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。

【００７５】

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およ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等も入力される。
【００７６】
演出制御装置３００には、ＬＶＤＳ（Low Voltage Differential Signaling：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および垂直同期信号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。
【００７７】
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３００には、ガラス枠１５に設けられた上スピーカ１９ａおよび前面枠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等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および下スピーカ１９ｂから出力される。
【００７８】
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。
【００７９】
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）など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（たとえば枠装飾装置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（たとえば表示装置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。ランプやモータおよびソレノイド等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（たと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よい。
【００８０】
さらに、演出制御装置３００には、演出ボタン２５の演出ボタンスイッチ２５ａやオプション設定部２９の設定スイッチ２９ａと、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。なお図４では、オプション設定部２９の各スイッチを便宜上まとめて設定スイッチ２９ａと表しているが、詳細には、前述した各スイッチ（十字カーソルスイッチ、中央スイッチ、付属スイッチ）の状態がスイッチ入力回路３３６によりそれぞれ個別に検出されるように接続されており、各スイッチの各状態を示す検出信号がそれぞれ主制御用マイコン３１１へ入力される。
【００８１】
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または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にもとづいて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。

【００８２】

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およびアンプ回路３３７（ＳＮＤＲＥＳＥＴ信号）、ランプやモータ等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。また、演出制御装置３００を構成する回路基板は、サブ制御基板（サブ基板ともいう）に相当する。

【００８３】

次に、これらの制御回路においておこなわれる遊技制御について説明する。

遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、普図始動ゲート３４に備えられたゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力にもとづき、普図の当り判定用乱数値を抽出してＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。そして、一括表示装置５０の普図図柄表示部５５に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。この普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図図柄表示部５５に第１当り停止図柄～第３当り停止図柄の各々に対応した特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを所定時間（たとえば、０．５秒間または１．７秒間）上述のように開放する制御をおこなう。すなわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材３７ｂ）の変換制御をおこな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、普図図柄表示部５５にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【００８４】

また、始動入賞口３６に備えられた始動口１スイッチ３６ａからの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動入賞（始動記憶）を記憶し、この始動記憶にもとづき、第１特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、第１特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。また、普通変動入賞装置３７に備えられた始動口２スイッチ３７ａからの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動記憶を記憶し、この始動記憶にもとづき、第２特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、第２特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。

【００８５】

そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１Ａは、上記の第１特図変動表示ゲームや第２特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド、演出コマンド）を、演出制御装置３００に出力する。そして、一括表示装置５０の特図１図柄表示部５３や特図２図柄表示部５４に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。すなわち、遊技制御装置１００が、遊技領域３２を流下する遊技球の始動入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への入賞にもとづき変動表示ゲームの進行制御をおこなう遊技制御手段をなす。

【００８６】

また、演出制御装置３００では、遊技制御装置１００からの制御信号にもとづき、表示

装置４１で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。さらに、演出制御装置３００では、遊技制御装置１００からの制御信号にもとづき、演出状態の設定や、スピーカ１９ａ，１９ｂからの音の出力、各種ＬＥＤの発光を制御する処理等をおこなう。すなわち、演出制御装置３００が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。

【００８７】

そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームの結果が大当りや小当りの場合は、特図１図柄表示部５３や特図２図柄表示部５４に特別結果態様や小当り結果態様を表示するとともに、特別遊技状態や小当り遊技状態を発生させる処理（すなわち、特別遊技や小当り遊技を実行する処理）をおこなう。第１特図変動表示ゲームや第２特図変動表示ゲームの結果が大当りとなったことによる特別遊技状態を発生させる処理においては、ＣＰＵ１１１Ａは、たとえば、大入賞口ソレノイド３８ｂにより特別変動入賞装置３８の開閉部材３８ｃを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御をおこなう。この特別遊技状態でＣＰＵ１１１Ａは、たとえば大入賞口に所定個数（たとえば、９個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを１ラウンドとし、これを所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）をおこなう。また、第１特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）あるいは第２特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の結果が小当りとなったことによる小当り遊技状態を発生させる処理においては、ＣＰＵ１１１Ａは、たとえば、大入賞口ソレノイド３８ｂにより特別変動入賞装置３８の開閉部材３８ｃを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御をおこなう。

【００８８】

なお、これら小当り遊技状態でおこなわれる大入賞口の開閉動作パターン（開閉動作態様）は、たとえば２００ｍ秒だけ開閉部材を開状態に維持する動作を１５００ｍ秒間隔で４回おこなうといったものである。このように、遊技制御装置１００は、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御をおこなう大入賞口開閉制御手段をなす。またＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、一括表示装置５０の特図１図柄表示部５３や特図２図柄表示部５４にはずれの結果態様を表示する制御をおこなう。

【００８９】

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

【００９０】

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

【００９１】

また、時短状態において、普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）は、たとえば、５００ｍ秒となり、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間は、たとえば、６００ｍ秒となり、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置３７が開

放される場合に、第１当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、５００ｍ秒×１回）、第２当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、１７００ｍ秒×２回）、第３当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、１７００ｍ秒×３回）となるように設定することが可能である。

【００９２】

なお、普図変動表示ゲームおよび普通変動入賞装置３７を時短動作状態とする制御をおこなうよう適宜普図変動表示ゲームの実行時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間を設定してもよく、たとえば、時短状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を第１変動表示時間よりも短い第２変動表示時間となるように制御することが可能である（たとえば、１００００ｍ秒が１０００ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第１停止時間よりも短い第２停止時間となるように制御することが可能である（たとえば、１６０４ｍ秒が７０４ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置３７が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）を通常状態（普図低確率状態）の第１開放時間よりも長い第２開放時間となるように制御することが可能である（たとえば、１００ｍ秒が１３５２ｍ秒）。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの１回の当り結果に対して、普通変動入賞装置３７の開放回数（普電開放回数）を第１開放回数（たとえば、２回）よりも多い回数（たとえば、４回）の第２開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（普図低確率状態、たとえば、１／２５１）よりも高い高確率（普図高確率状態、たとえば、２５０／２５１）とすることが可能である。

【００９３】

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

【００９４】

次に、一括表示装置の構成について図５を用いて説明する。図５は、第１の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８までの１６個のＬＥＤを備える。一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８の点灯態様により各種状態表示をおこなう。

【００９５】

一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８に各種状態表示機能を振り分けることで、ラウンド表示部５１と、特図１保留表示部５２と、特図１図柄表示部５３と、特図２図柄表示部５４と、普図図柄表示部５５と、普図保留表示部５６と、状態表示部５７と、特図２保留表示部５８とを備える。ラウンド表示部５１は、ＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ６の４個のＬＥＤの点灯態様により、特図ゲームにおけるラウンド数を表示する。特図１保留表示部５２は、ＬＥＤ＿ｄ１１とＬＥＤ＿ｄ１２の２個のＬＥＤの点灯態様により、特図１ゲームにおける保留数を表示する。特図１図柄表示部５３は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１の８個のＬＥＤ（７個のセグメントＬＥＤと１個のドットＬＥＤ）の点灯態様により、特図１ゲームにおける図柄を表示する。特図２図柄表示部５４は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ２の８個のＬＥＤ（７個のセグメントＬＥＤと１個のドットＬＥＤ）の点灯態様により、特図２ゲー

ムにおける図柄を表示する。普図図柄表示部５５は、ＬＥＤ＿ｄ８、ＬＥＤ＿ｄ１０、およびＬＥＤ＿ｄ１８の３個のＬＥＤの点灯態様により、普図ゲームにおける図柄を表示する。普図保留表示部５６は、ＬＥＤ＿ｄ１５とＬＥＤ＿ｄ１６の２個のＬＥＤの点灯態様により、普図ゲームにおける保留数を表示する。状態表示部５７は、ＬＥＤ＿ｄ７、ＬＥＤ＿ｄ９、およびＬＥＤ＿ｄ１７の３個のＬＥＤの点灯態様により、特図ゲームにおける遊技状態を表示する。特図２保留表示部５８は、ＬＥＤ＿ｄ１３とＬＥＤ＿ｄ１４の２個のＬＥＤの点灯態様により、特図２ゲームにおける保留数を表示する。

【００９６】

以下、このような遊技をおこな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、主にメイン処理と、所定時間周期（たとえば４ｍ秒）でおこなわれるタイマ割込み処理とからなる。

【００９７】

〔メイン処理〕

まず、第１の実施形態の遊技制御装置のメイン処理について図６から図１０を用いて説明する。図６は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その１）である。図７は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その２）である。図８は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その３）である。図９は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その４）である。図１０は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その５）である。

【００９８】

メイン処理は、電源が投入されることで制御部（遊技用マイコン１１１）によって開始される。このメイン処理においては、まず、割込みを禁止する処理（ステップＳ１）をおこなってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップＳ２）をおこなう。次に、レジスタバンク０を指定し（ステップＳ３）、所定のレジスタ（たとえばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＳ４）。ＲＡＭ１１１Ｃのアドレスの範囲は、００００ｈ～０１ＦＦｈで、上位としては００ｈか０１ｈをとる。ステップＳ４ではＲＡＭ１１１Ｃのアドレスの範囲のうち先頭側にある００ｈをセットする。

【００９９】

次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップＳ５）。発射許可信号は、遊技制御装置１００と払出制御装置２００の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【０１００】

その後、入力ポート１（第１入力ポート１２２）の状態を第１レジスタ（たとえばＢレジスタ）に読み込み（ステップＳ６）、続けて入力ポート３（第３入力ポート１２４）の状態を第２レジスタ（たとえばＣレジスタ）に読み込む（ステップＳ７）。

【０１０１】

ここで、第１レジスタの所定ビットをマスクし、その他のビットをクリアする（ステップＳ８）。たとえば、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号に対応するＢレジスタの第２ビットだけを保持し、第０ビットと第１ビットと、第３ビットから第７ビットをクリアする。そして、第２レジスタの所定ビットをマスクし、その他のビットをクリアする（ステップＳ９）。たとえば、設定キースイッチ１２７からの検出信号に対応するＣレジスタの第４ビットだけを保持し、第０ビットから第３ビットと第５ビットから第７ビットをクリアする。

【０１０２】

第１レジスタの情報を第２レジスタに統合し、第２レジスタが保持する情報をＲＡＭ１１１Ｃに頼らない参照用の情報として保持する（ステップＳ１０）。たとえば、Ｂレジス

タとＣレジスタの論理和をＣレジスタに格納し、Ｃレジスタを状態参照用レジスタとして保持する。

【０１０３】

たとえば、状態参照用レジスタ（Ｃレジスタ）の値「０００００００００Ｂ」は、第０ビットと第１ビット、第３ビットと第５ビットから第７ビットがクリアされて「０」であり、第２ビットがＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号オンに対応する「０」であり、第４ビットが設定キースイッチ１２７からの検出信号オンに対応する「０」であることを示す。すなわち、状態参照用レジスタの値「０００００００００Ｂ」は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオン（ＯＮ）、かつ設定キースイッチ１２７がオン（ＯＮ）である設定変更状態を示す。

【０１０４】

また、状態参照用レジスタの値「０００１００００Ｂ」は、第０ビットと第１ビット、第３ビットと第５ビットから第７ビットがクリアされて「０」であり、第２ビットがＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号オンに対応する「０」であり、第４ビットが設定キースイッチ１２７からの検出信号オフに対応する「１」であることを示す。すなわち、状態参照用レジスタの値「０００１００００Ｂ」は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオン（ＯＮ）、かつ設定キースイッチ１２７がオフ（ＯＦＦ）であるＲＡＭ初期化状態を示す。

【０１０５】

また、状態参照用レジスタの値「０００００１００Ｂ」は、第０ビットと第１ビット、第３ビットと第５ビットから第７ビットがクリアされて「０」であり、第２ビットがＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号オフに対応する「１」であり、第４ビットが設定キースイッチ１２７からの検出信号オンに対応する「０」であることを示す。すなわち、状態参照用レジスタの値「０００００１００Ｂ」は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオフ（ＯＦＦ）、かつ設定キースイッチ１２７がオン（ＯＮ）である設定確認状態を示す。

【０１０６】

また、状態参照用レジスタの値「０００１０１００Ｂ」は、第０ビットと第１ビット、第３ビットと第５ビットから第７ビットがクリアされて「０」であり、第２ビットがＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号オフに対応する「１」であり、第４ビットが設定キースイッチ１２７からの検出信号オフに対応する「１」であることを示す。すなわち、状態参照用レジスタの値「０００１０１００Ｂ」は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオフ（ＯＦＦ）、かつ設定キースイッチ１２７がオフ（ＯＦＦ）である復電（停電復旧）状態を示す。

【０１０７】

これにより、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号と設定キースイッチ１２７からの検出信号とがＣレジスタに保持される。なお、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号のＢレジスタにおける格納位置（第２ビット）と設定キースイッチ１２７からの検出信号のＣレジスタにおける格納位置（第４ビット）とが異なるためＢレジスタとＣレジスタの論理和によっても、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの検出信号と設定キースイッチ１２７からの検出信号は、失われずに保存される。

【０１０８】

その後、電源投入ディレイタイマを設定する処理をおこなう（ステップＳ１１）。この処理では、所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示にしたがい種々の制御をおこなう従制御手段（たとえば、払出制御装置２００や演出制御装置３００等の従制御装置）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（たとえば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手段が立ち上がる前にコマンドを従制御手段へ送ってしまい、従制御手段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、主制御手段の起動を遅らせて従制御手段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。

【０１０９】
また、電源投入ディレイタイマの計時は、ＲＡＭ領域が保持するデータの正当性判定（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領域またはレジスタ等）を用いておこなわれる。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。
【０１１０】
なお、第２レジスタ（Ｃレジスタ）には、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号が保存されるようになっているが、待機時間の開始前までに保存されることで、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作を確実に保存できる。すなわち、待機時間の経過後にＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってからＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作したり、電源投入から待機時間の経過までＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作をおこなわなくても電源投入後すぐに操作をおこなうことで検出されるようになり、電源投入時におこなった初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。
【０１１１】
また、第２レジスタ（Ｃレジスタ）には、設定キースイッチ１２７の検出信号が保存されるようになっているが、待機時間の開始前までに保存されることで、設定キースイッチ１２７の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定キースイッチ１２７の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定キースイッチ１２７を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで設定キースイッチ１２７を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作をおこなわなくても電源投入後すぐに操作をおこなうことで検出されるようになり、電源投入時におこなった設定変更操作あるいは設定確認操作が受け付けられないような事態を防止できる。
【０１１２】
次に、電源投入ディレイタイマ（たとえば、約３秒）を設定する処理（ステップＳ１１）をおこなった後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップＳ１２からＳ１６）をおこなう。まず、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポートおよびデータバスを介して読み込んでチェックする回数（たとえば２回）を設定し（ステップＳ１２）、停電監視信号がオンであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１３）。
【０１１３】
停電監視信号がオンである場合（ステップＳ１３；Ｙ）は、ステップＳ１２で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか否かを判定する（ステップＳ１４）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップＳ１４；Ｎ）は、停電監視信号がオンであるか否かの判定（ステップＳ１３）に戻される。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップＳ１４；Ｙ）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機１０の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間にわた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、ノイズ等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。
【０１１４】
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ＲＡＭ１１１Ｃ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おこなう必要がない。このため、待機時

間中に停電が発生してもＲＡＭ１１１Ｃ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。

【０１１５】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップＳ１３；Ｎ）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを「－１」更新し（ステップＳ１５）、タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１６）。タイマの値が０でない場合（ステップＳ１６；Ｎ）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップＳ１２）に戻される。また、タイマの値が「０」である場合（ステップＳ１６；Ｙ）、すなわち、待機時間が終了した場合、ＲＡＭ１１１ＣやＥＥＰＲＯＭ等の読出し書込み可能なＲＷＭ（Read Write Memory）のアクセス許可をし（ステップＳ１７）、全出力ポートにオフデータを出力（出力がない状態に設定）する（ステップＳ１８）。

【０１１６】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン１１１にあらかじめ搭載されているポートで、演出制御装置３００や払出制御装置２００との通信に使用）を設定する（ステップＳ１９）。

【０１１７】

ステップＳ２０では、遊技用マイコン１１１（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号および乱数更新トリガ信号（ＣＴＣ）を発生するＣＴＣ回路を起動する処理をおこなう。

【０１１８】

ステップＳ２１では、ＲＡＭ異常フラグをセットする処理をおこなう。なお、ＲＡＭ異常フラグのセットは、暫定的なものであって後で実行されるＲＡＭの異常を検査する処理において更新され得る。

【０１１９】

ステップＳ２２では、ＲＷＭ内の停電検査領域１の値が正常な停電検査領域チェックデータ１（たとえば５Ａｈ）であるか否かを判定する。停電検査領域１の値が正常であれば（ステップＳ２２；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（たとえばＡ５ｈ）であるか否かを判定し（ステップＳ２３）、停電検査領域２の値が正常であれば（ステップＳ２３；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Ｓ２４）をおこなう。

【０１２０】

なお、チェックサム算出処理では、遊技制御用ワーク領域のデータと状態表示用ワーク領域のデータを合算したものをチェックサムとして算出してもよいし、遊技制御用ワーク領域のデータと状態表示用ワーク領域のデータからそれぞれ別々にチェックサムを算出してもよいし、遊技制御用ワーク領域のデータだけからチェックサムを算出してもよい。遊技制御用ワーク領域とは、ＲＷＭ内の記憶領域のうち遊技制御用に使用される作業領域である。状態表示用ワーク領域とは、ＲＷＭ内の記憶領域のうち状態表示用に使用される作業領域である。

【０１２１】

次に、ステップＳ２４で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否かを判定（ステップＳ２５）し、チェックサムが一致する（正常である）と判定された場合（ステップＳ２５；Ｙ）は、ステップＳ２１で暫定的にセットしたＲＡＭ異常フラグをクリアする（ステップＳ２６）。

【０１２２】

なお、チェックサムが一致しない（正常でない）と判定された場合（ステップＳ２５；Ｎ）は、ステップＳ２６をパスしてステップＳ２７へ移行することで、ステップＳ２１で暫定的にセットしたＲＡＭ異常フラグが確定的になる。停電検査領域のチェックデータが正常なデータでない（ステップＳ２２；ＮまたはステップＳ２３；Ｎ）と判定された場合も、ステップＳ２６をパスしてステップＳ２７へ移行することで、ステップＳ２１で暫定

的にセットしたＲＡＭ異常フラグが確定的になる。
【０１２３】
ステップＳ２７では、第２レジスタ（Ｃレジスタ）を参照して、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンかつＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンであるか否かを判定する。設定キースイッチ１２７の検出信号がオンかつＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンである場合には、ステップＳ３３に進み、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンかつＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンでない場合には、ステップＳ２８に進む。
【０１２４】
なお、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７の検出信号とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号とを第２レジスタ（Ｃレジスタ）に保持しているため、設定キースイッチ１２７の検出信号とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号とを同時に判定することができる。また、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７の検出信号とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号とを第２レジスタ（Ｃレジスタ）に保持しているため、ＲＡＭの正当性判定をおこなう以前の設定キースイッチ１２７の検出信号とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号とを判定対象にすることができる。
【０１２５】
ステップＳ２８では、制御部は、ＲＡＭ異常フラグがオンか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭ異常フラグがオンである場合（すなわち、ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合）にステップＳ３０に進み、ＲＡＭ異常フラグがオンでない場合（すなわち、ＲＡＭ異常フラグがクリアされている場合）にステップＳ２９に進む。
【０１２６】
ステップＳ２９では、制御部は、設定変更モード中フラグがオンか否かを判定する。制御部は、設定変更モード中フラグがオンである場合にステップＳ４８に進み、設定変更モード中フラグがオンでない場合にステップＳ３０に進む。
【０１２７】
ステップＳ３０からステップＳ３２は、ＲＡＭ異常時、あるいは設定中に電源遮断があったときにＲＡＭクリアされずに再起動された時に実行される処理である。ステップＳ３０では、制御部は、メイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置３００に送信する。これにより、演出制御装置３００は、メイン異常エラー報知のコマンドに対応する演出制御をおこなう。たとえば、演出制御装置３００は、メイン異常エラー報知のコマンドを受信して、ＲＡＭクリアを伴う再起動を案内するメッセージを表示装置４１に表示させたり、スピーカ１９ａ，１９ｂから音出力させたりする。また、演出制御装置３００は、メイン異常エラー報知のコマンドを受信して、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６、盤演出装置４４によりメイン異常エラーを報知する。
【０１２８】
ステップＳ３１では、制御部は、遊技停止時の７セグ表示データを性能表示装置１３５に出力する。このとき、制御部は、性能表示装置１３５にメイン異常エラーに対応するステータスを表示することができる。また、制御部は、遊技停止時の７セグ表示データを確率設定値表示装置１３６に出力する。このとき、制御部は、確率設定値表示装置１３６に確率設定値にない数値や文字を表示することができる。なお、制御部は、遊技停止時のＬＥＤ表示データを含む７セグ表示データを一括表示装置５０に出力するようにしてもよい。このとき、制御部は、一括表示装置５０を全消灯あるいは全点灯としてもよい。
【０１２９】
ステップＳ３２では、制御部は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報端子板７１から出力する。このとき、制御部は、外部情報端子板７１から出力するその他の信号の出力データをオフにする。制御部は、ステップＳ３１とステップＳ３２とを繰り返し実行して電源遮断を待つ。すなわち、遊技機１０は、電源遮断を待つまでの間、外部情報端子板７１からセキュリティ信号を出力する。また、遊技機１０は、電源遮断を待つまでの間、外部情報端子板７１からセキュリティ信号以外の信号を出力しない。

【０１３０】
なお、制御部は、電源遮断を待つまでのステップＳ３１とステップＳ３２の繰り返し実行において、ＲＡＭアクセスを禁止していない。これにより、遊技機１０は、ＮＭＩ（Non-Maskable Interrupt）発生時に戻りアドレスをＲＡＭに格納可能にして、プログラム暴走の危険を低減している。このように、制御部は、電源遮断を待つまでのステップＳ３１とステップＳ３２の繰り返し実行中のＲＡＭの記憶内容をＲＡＭアクセス禁止により保護しないが、再起動時のＲＡＭクリアが遊技制御開始の条件となるため、ＲＡＭの記憶内容が保護されない危険を限定的にしている。すなわち、遊技機１０は、ＲＡＭの記憶内容が保護されない危険を限定的にして引き受けながら、プログラム暴走の危険低減効果を得る。また、制御部は、電源遮断を待つまでのステップＳ３１とステップＳ３２の繰り返し実行において、ＲＡＭアクセスを禁止しないことにより、ステップＳ３１やステップＳ３２においてサブルーチンを呼出可能にしてプログラム効率の向上を図ることができる。
【０１３１】
ステップＳ３３からステップＳ３６は、設定変更準備に関する処理であり、ステップＳ２７において、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンかつＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンである場合に実行される処理である。
【０１３２】
ステップＳ３３では、制御部は、ＲＡＭ異常フラグがオンか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭ異常フラグがオンである場合にステップＳ３４に進み、ＲＡＭ異常フラグがオンでない場合にステップＳ３５に進む。
【０１３３】
ステップＳ３４では、制御部は、ＲＡＭ異常フラグがオンであることから設定値をクリアする。なお、設定値のクリアは、設定値として無効な値をセットすることによってもよいし、不正対策の観点から遊技者にとって最も不利な値をセットすることによってもよい。
【０１３４】
ステップＳ３５では、制御部は、設定変更モード中フラグをセットする処理をおこなう。設定変更モード中フラグは、遊技機１０が設定変更中か否かを示すフラグであって、設定変更中であるときに設定変更モード中フラグがセットされ、設定変更中でないときに設定変更モード中フラグがクリア（リセット）される。
【０１３５】
ステップＳ３６では、制御部は、設定変更中のコマンドを演出制御装置３００に送信する。これにより、演出制御装置３００は、設定変更中のコマンドに対応する演出制御をおこなう。たとえば、演出制御装置３００は、設定変更中のコマンドを受信して、設定変更中であることを案内するメッセージを表示装置４１に表示させたり、スピーカ１９ａ，１９ｂから音出力させたりする。また、演出制御装置３００は、設定変更中のコマンドを受信して、設定変更中であることを枠装飾装置１８や盤装飾装置４６、盤演出装置４４により報知する。
【０１３６】
ステップＳ３７は、設定変更準備（ステップＳ３３からステップＳ３６）の後、または設定確認準備（ステップＳ４９、ステップＳ５０）の後に実行される処理である。ステップＳ３７では、制御部は、セキュリティ信号制御タイマに１２８ｍｓを設定する。これにより、遊技機１０は、少なくともセキュリティ信号制御タイマがタイムアップされるまでの間、セキュリティ信号を出力する。
【０１３７】
ステップＳ３８からステップＳ４０は、設定変更終了待ち、あるいは設定確認終了待ちに関する処理である。遊技機１０は、ステップＳ３７でセキュリティ信号を出力セットしていることにより設定変更終了待ち、あるいは設定確認終了待ちに関する処理の実行を外部から把握可能にしている。
【０１３８】

制御部は、割込みを許可（ステップＳ３８）した後、第２レジスタ（Ｃレジスタ）を参照して、設定キースイッチ１２７の検出信号がオフであるか否かを判定する（ステップＳ３９）。制御部は、設定キースイッチ１２７の検出信号がオフである場合にステップＳ５５に進み、設定キースイッチ１２７の検出信号がオフでない場合にステップＳ４０に進む。

【０１３９】

ステップＳ４０では、制御部は、停電が発生したか否かを判定する。なお、制御部は、停電監視信号の所定時間の継続検出により、停電発生を判定することができる。制御部は、停電が発生した場合にステップＳ４１に進み、停電が発生していない場合にステップＳ３９に進む。すなわち、制御部は、ステップＳ３８で割込みを許可した状態で、停電発生までの間、設定キーのオフを待ち受ける。

【０１４０】

制御部は、停電が発生していると判定した場合、割込みを禁止する処理（ステップＳ４１）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップＳ４２）をおこなう。

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Ｓ４３）、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Ｓ４４）。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Ｓ４５）、算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブする処理（ステップＳ４６）をおこなった後、ＲＡＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＳ４７）をおこなってから、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定することができる。

【０１４１】

ステップＳ４８は、ステップＳ２９で設定変更モード中フラグがオンであると判定された場合に実行される。ステップＳ４８では、制御部は、第２レジスタ（Ｃレジスタ）を参照して、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンであるか否かを判定する。制御部は、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンである場合にステップＳ４９に進み、設定キースイッチ１２７の検出信号がオンでない場合にステップＳ５１に進む。

【０１４２】

ステップＳ４９、ステップＳ５０は、設定確認準備に関する処理である。ステップＳ４９では、制御部は、設定確認モード中フラグをセットする処理をおこなう。設定確認モード中フラグは、遊技機１０が設定確認中か否かを示すフラグであって、設定確認中であるときに設定確認モード中フラグがセットされ、設定確認中でないときに設定確認モード中フラグがクリア（リセット）される。ステップＳ５０では、制御部は、設定確認中のコマンドを演出制御装置３００に送信する。これにより、演出制御装置３００は、設定確認中のコマンドに対応する演出制御をおこなう。たとえば、演出制御装置３００は、設定確認中のコマンドを受信して、設定確認中であることを案内するメッセージを表示装置４１に表示させたり、スピーカ１９ａ，１９ｂから音出力させたりする。また、演出制御装置３００は、設定確認中のコマンドを受信して、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６、盤演出装置４４により設定確認中であることを報知する。この後、制御部は、ステップＳ３７に進む。

【０１４３】

一方、制御部は、ステップＳ４８において設定キースイッチ１２７の検出信号がオンでないと判定した場合に、ステップＳ５１を実行する。ステップＳ５１では、制御部は、第２レジスタ（Ｃレジスタ）を参照して、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンであるか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンである場合にステップＳ５２に進み、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号がオンでない場合にステップＳ５８に進む。すなわち、遊技機１０は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の押下操作を伴う起動検出によりＲＡＭ初期化（ＲＡＭクリア）に関する処理の実行に進み、Ｒ

ＡＭ初期化スイッチ１１２の押下操作を伴わない起動検出により停電復旧に関する処理の実行に進む。

【０１４４】

次に、ステップＳ５２以降でおこなうＲＡＭ初期化に関する処理について説明する。ＲＡＭ初期化に関する処理では、制御部は、設定値以外のＲＡＭ領域を０クリア（ゼロクリア）し（ステップＳ５２）、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Ｓ５３）。たとえば、制御部は、ＲＡＭクリア時の先頭アドレスとしてＲＡＭクリア先頭アドレス２を設定し、ＲＷＭ（たとえばＲＡＭ１１１Ｃ）の記憶領域（アクセス禁止領域を含まない領域）のうちのクリア対象領域（遊技制御用ワーク領域）のデータをゼロクリアする。

【０１４５】

なお、設定変更モード中フラグ、および設定確認モード中フラグは、クリア対象領域のデータに含まれることから、クリア対象領域のデータのゼロクリアによってクリアされる。

【０１４６】

ステップＳ５４では、制御部は、ＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御装置３００に送信する。これにより、演出制御装置３００は、ＲＡＭ初期化時のコマンドに対応する演出制御をおこなう。たとえば、演出制御装置３００は、ＲＡＭ初期化時のコマンドを受信して、ＲＡＭが初期化されたことを案内するメッセージを表示装置４１に表示させたり、スピーカ１９ａ，１９ｂから音出力させたりする。また、演出制御装置３００は、ＲＡＭ初期化のコマンドを受信して、ＲＡＭが初期化されたことを枠装飾装置１８や盤装飾装置４６、盤演出装置４４により報知する。

【０１４７】

また、制御部は、設定変更終了待ち、あるいは設定確認終了待ちに関する処理（ステップＳ３８からステップＳ４０）の実行後に、設定キースイッチ１２７の検出信号がオフであることを検出した場合に、ステップＳ５５を実行する。制御部は、割込みを禁止（ステップＳ５５）した後、報知終了のコマンドを演出制御装置３００に送信する（ステップＳ５６）。

【０１４８】

これにより、演出制御装置３００は、設定変更中のコマンドの受信により開始した設定変更中であることの報知、あるいは設定確認中のコマンドの受信により開始した設定確認中であることの報知を終了する。

【０１４９】

次に、制御部は、設定変更モード中フラグを参照して、設定変更モード中であるか否かを判定する（ステップＳ５７）。制御部は、設定変更モード中である場合にステップＳ５２に進み、ＲＡＭ初期化に関する処理を実行する。一方、制御部は、設定変更モード中でない場合にステップＳ５８に進み、停電復旧に関する処理を実行する。

【０１５０】

ステップＳ５８では、制御部は、停電復旧処理を実行する。停電復旧処理は、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブし、特図ステータスを参照して特図ゲームが高確率中であるか否かを判定し、特図ゲームが高確率中である場合に高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし、高確率報知ＬＥＤのオンデータをセグメント領域にセーブする処理を含む。

【０１５１】

なお、停電復旧処理における初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域、設定変更モード中フラグ、設定確認モード中フラグ、およびエラー不正監視に係る領域である。なお、停電復旧処理では、払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチ

スイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。

【０１５２】

次に、制御部は、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Ｓ５９）、ステップＳ６０へ進む。なお、ステップＳ５９では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。なお、画面指定のコマンドとは、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの制御状態がいずれも普段処理中（変動中、大当り中（第１特別遊技状態）、小当り中（第２特別遊技状態）のうちの何れでもない状態）である場合には、客待ちデモ画面の表示を指令するコマンドであり、それ以外である場合には復旧画面の表示を指令するコマンドである。

【０１５３】

ステップＳ６０では、制御部は、乱数生成回路を起動設定する処理をおこなう。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（大当り図柄初期値乱数、小当り図柄初期値乱数、当り初期値乱数、当り図柄初期値乱数）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Ｓ６１）、割込みを許可する（ステップＳ６２）。

【０１５４】

続いて、制御部は、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップＳ６３）をおこなう。この初期値乱数更新処理は、各初期値乱数をたとえばそれぞれ「＋１」更新（インクリメント）する処理である。このように、遊技機１０は、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数を更新し続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。

【０１５５】

ここで、制御部は、一旦、割込みを禁止（ステップＳ６４）して、性能表示編集処理を実行（ステップＳ６５）し、性能表示編集処理の実行後に、割込みを許可する（ステップＳ６６）。性能表示編集処理は、ベースの算出と表示に関する処理である。制御部は、性能表示編集処理の処理負荷が比較的高いため、割込みを禁止してより速やかな処理結果導出を図っている。これにより、遊技機１０は、タイマ割込みにより遊技状態が更新されるまでに、性能表示編集処理の処理結果導出を担保する。

【０１５６】

ステップＳ６７では、制御部は、停電が発生したか否かを判定する。なお、制御部は、停電監視信号の所定時間の継続検出により、停電発生を判定することができる。制御部は、停電が発生した場合にステップＳ４１に進み、停電が発生していない場合にステップＳ６３に進む。

【０１５７】

すなわち、制御部は、停電が発生しない限り、ステップＳ６３からステップＳ６７までの処理を繰り返し実行する。詳しくは、制御部は、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信号のチェック（ループ処理）を繰り返しおこなう。

【０１５８】

そして、初期値乱数更新処理（ステップＳ６３）の前に割込みを許可する（ステップＳ６６）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。

【０１５９】

同様に、性能表示編集処理（ステップＳ６５）の前に割込みを禁止する（ステップＳ６４）ことによって、タイマ割込みに優先して性能表示編集処理が実行されるようになり、性能表示編集処理が圧迫されるのを回避することができる。

【０１６０】
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したがい種々の制御をおこなう従制御手段（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手段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。
【０１６１】
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、所定期間にわた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。
【０１６２】
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もとづき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、当該初期化操作部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。
【０１６３】
なお、遊技制御装置１００は、データ異常時の初期化の処理（第１初期化処理）と、初期化操作時の初期化の処理（第２初期化処理）とを区別して実行する機能（第１初期化手段、第２初期化手段）を有するため、状況に応じた最適かつ無駄のない初期化の処理が実現できる。
【０１６４】
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設定操作部（設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７）と、設定操作部が操作されたことにもとづきＲＡＭ１１１Ｃに記憶された設定値を変更する設定変更手段（遊技制御装置１００）とを備えることで設定変更を可能にするとともに、設定表示部（確率設定値表示装置１３６）を備えることで設定（設定値）を確認可能にしている。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。
【０１６５】
また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、ＲＡＭ（ＲＡＭ１１１Ｃ）へのアクセスを禁止（ステップＳ４７）してすべての処理の実行停止を待機する停電発生時待機処理（ステップＳ４７の後のループ）と、ＲＡＭ（ＲＡＭ１１１Ｃ）へのアクセスを許可（ステップＳ１７）しながらすべての処理の実行停止を待機するＲＡＭ異常時待機処理（ステップＳ３１、ステップＳ３２のループ）と、を実行可能にしている。
【０１６６】
ここで、停電発生時待機処理とＲＡＭ異常時待機処理について説明する。停電発生時待機処理は、メイン処理のステップＳ４７でＲＡＭへのアクセスを禁止された後に実行されて、すべての処理の実行停止を待機するループ処理である。また、停電発生時待機処理は、メイン処理のステップＳ４１で割込みを禁止された後に実行されることから、ＮＭＩ割込みでない割込み（タイマ割込み）が禁止される。なお、停電発生時待機処理は、ＮＭＩ割込みについて割込みを禁止することができないことからＮＭＩ割込みが発生し得る。ただし、停電発生時待機処理は、停電発生時に実行される処理であることから、当該処理の実行中にＮＭＩ割込みが発生する危険が小さい。また、停電発生時待機処理は、異常報知を伴わない待機処理である。これにより、遊技機１０は、電源遮断までの電力を停電処理に振り向けることができる。なお、遊技機１０は、停電発生時待機処理にＲＡＭへのアクセスを禁止することで、不安定な電圧によりＲＡＭの記憶内容が変化する危険を低減している。

【０１６７】
ＲＡＭ異常時待機処理は、メイン処理のステップＳ１７でＲＡＭ（ＲＷＭ）へのアクセスを許可された後に実行されて、すべての処理の実行停止を待機するループ処理である。また、ＲＡＭ異常時待機処理は、メイン処理のステップＳ１で割込みを禁止された後に実行されることから、ＮＭＩ割込みでない割込み（タイマ割込み）が禁止される。なお、停電発生時待機処理は、ＮＭＩ割込みについて割込みを禁止することができないことからＮＭＩ割込みが発生し得る。ＲＡＭ異常時待機処理は、電源遮断を待つ処理であることから、当該処理の実行中にＮＭＩ割込みが発生する危険が停電発生時待機処理よりも大きい。しかしながら、ＲＡＭ異常時待機処理は、ＮＭＩ割込みが発生してもＲＡＭへのアクセスが許可されていることから戻りアドレスをＲＡＭに格納可能であって、ＮＭＩ割込み発生によるプログラム暴走の危険が小さい。また、遊技機１０は、ステップＳ３０においてメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置３００に送信することから、ＲＡＭ異常時待機処理の実行中に、演出制御装置３００による異常報知を並行しておこなうことができる。これにより、遊技機１０は、速やかな再起動が期待できる。
【０１６８】
〔タイマ割込み処理〕
次に、遊技制御装置１００のタイマ割込み処理について図１１を用いて説明する。図１１は、第１の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。このタイマ割込み処理は、上述のメイン処理において、割込み許可が出てから割込みが禁止されるまでの間（ステップＳ３８からステップＳ４１まで、ステップＳ３８からステップＳ５５まで、ステップＳ６６からステップＳ６４まで、ステップＳ６６からステップＳ４１まで）に生じる割込み処理である。タイマ割込み処理は、ＣＰＵ１１１Ａが実行する処理である。
【０１６９】
タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１Ａに入力されることで開始される。遊技用マイコン１１１において、タイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、タイマ割込み処理が開始される。
【０１７０】
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Ｓ７１）。レジスタバンク１に切り替えたことで、所定のレジスタ（たとえば、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おこなったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（たとえば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Ｓ７２）。ステップＳ７２では、メイン処理におけるステップＳ４と同じ処理をおこなっているが、レジスタバンクが異なる。
【０１７１】
次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップＳ７３）をおこなう。ステップＳ７４では、制御部は、設定変更モード中フラグと設定確認モード中フラグとを参照し、設定変更モード中または設定確認モード中であるか否かを判定する。制御部は、設定変更モード中または設定確認モード中である場合にステップＳ７５に進み、設定変更／確認処理を実行し、タイマ割込み処理を終了する。一方、制御部は、設定変更モード中または設定確認モード中のいずれでもない場合にステップＳ７６に進む。
【０１７２】
ステップＳ７６では、制御部は、各種処理でセットされた出力データにもとづき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ、普電ソレノイド３７ｃ）等のアクチュエータの駆動制御等をおこなうための出力処理を実行する。
【０１７３】
なお、メイン処理におけるステップＳ５で発射停止の信号を出力すると、この出力処理がおこな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、信号の加工等はおこなわれない。また、当該発射許可信号は、遊技制御装置１００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２００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２００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、両者がとも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。

【０１７４】

次に、制御部は、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理（ステップＳ７７）、乱数更新処理１（ステップＳ７８）、乱数更新処理２（ステップＳ７９）を実行する。ここで、乱数更新処理１は、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数の初期値（スタート値）を更新するための処理である。また、乱数更新処理２は、特図１，特図２の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する処理である。なお、乱数更新処理１、あるいは乱数更新処理１に加えて乱数更新処理２は、設定変更中の乱数更新の停止や更新周期の変更をおこなうようにしてもよい。

【０１７５】

次に、制御部は、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、普図のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ、特定領域スイッチ３８ｅから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないか等）をおこなう入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＳ８０）をおこなう。また、始動口１スイッチ３６ａおよび始動口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Ｓ８１）をおこなう。なお、始動口スイッチ監視処理では、第１始動入賞口をなす始動入賞口３６、または第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数等）の抽出をおこない、特図変動表示ゲームの開始前の段階で当該入賞にもとづく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定をおこなう。

【０１７６】

次に、制御部は、特図１変動表示ゲームに関する処理をおこなう特図１ゲーム処理（ステップＳ８２）、特図２変動表示ゲームに関する処理をおこなう特図２ゲーム処理（ステップＳ８３）、普図変動表示ゲームに関する処理をおこなう普図ゲーム処理（ステップＳ８４）を実行する。

【０１７７】

次に、遊技機１０に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤ（たとえば、一括表示装置５０の特図１図柄表示部５３等の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Ｓ８５）、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おこなう磁石不正監視処理（ステップＳ８６）、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おこなう盤電波不正監視処理（ステップＳ８７）をおこなう。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップＳ８８）、性能表示装置制御処理（ステップＳ８９）をおこなって、タイマ割込み処理を終了する。

【０１７８】

ここで、第１の実施形態では、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）に自動的におこなわれる。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。

【０１７９】

〔メイン処理〕
次に、演出制御装置３００のメイン処理を図１２を用いて説明する。図１２は、第１の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。
【０１８０】
メイン処理は、パチンコ機１の電源供給が開始された時点で演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。
［ステップＤ１１］制御部は、割込みを禁止する。
【０１８１】
［ステップＤ１２］制御部は、ＣＰＵ３１１の初期設定をおこなう。
［ステップＤ１３］制御部は、ＶＤＰ３１２の初期設定をおこなう。
［ステップＤ１４］制御部は、割込みを許可する。
【０１８２】
［ステップＤ１５］制御部は、表示用データ生成を許可する。すなわち、制御部は、ＶＤＰ３１２内の表示回路（図示省略）がＶＤＰ３１２内のＶＲＡＭ（図示省略）へアクセスをおこない、表示データを生成することを許可する。
【０１８３】
［ステップＤ１６］制御部は、乱数シードを設定する。これは、たとえばｓｒａｎｄ関数を用いて擬似乱数の発生系列を設定する処理である。ここで、制御部は、ｓｒａｎｄ関数に与える引数として０（ゼロ）等の固定値を使用してもよいし、遊技機ごとに異なるようにＣＰＵ等のＩＤ値等を基に作成した値を使用してもよい。
【０１８４】
［ステップＤ１７］制御部は、演出制御装置３００のＲＷＭ（たとえばＲＡＭ３２２）における初期化すべき領域（たとえば、演出用フラグ領域（当該演出制御装置３００の制御処理において後述する各種のフラグとして使う記憶領域））に電源投入時の初期値をセーブする。
【０１８５】
［ステップＤ１８］制御部は、ＷＤＴ（ウォッチドッグ・タイマ）をクリアする。
［ステップＤ１９］制御部は、演出ボタン入力処理を実行する。演出ボタン入力処理は、演出ボタン２５（演出ボタンスイッチ２５ａ）が有効時に操作された場合の編集をおこなう処理である。なお、演出ボタンは高速でオンオフしないので、制御部は、演出ボタンの入力を感知する処理を演出ボタン入力処理内でおこなってもよいし、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなってもよい。
【０１８６】
［ステップＤ２０］制御部は、ホール・遊技者設定モード処理を実行する。ホール・遊技者設定モード処理は、ＬＥＤや表示装置４１の輝度、音量等の変更可能範囲の設定や、遊技者によるＬＥＤや表示装置４１の輝度、音量の変更等の操作を受け付ける処理である。
【０１８７】
［ステップＤ２１］制御部は、乱数更新処理を実行する。乱数更新処理は、たとえばｒａｎｄ関数を用いてメイン処理の制御周期ごとに少なくとも１回の擬似乱数の更新をおこなう処理である。ｒａｎｄ関数は、再計算がおこなわれる度に指定の生成系列にもとづいて乱数を生成するので、制御部は、ｒａｎｄ関数を実行するだけで乱数を得ることができる。なお、主基板（遊技制御装置１００）のように「１」ずつインクリメントするカウンタを乱数として用いてもよい。
【０１８８】
［ステップＤ２２］制御部は、受信コマンドチェック処理を実行する。受信コマンドチェック処理は、遊技制御装置１００から受信したコマンドを所定数単位で解析する処理である。
【０１８９】
［ステップＤ２３］制御部は、演出表示編集処理を実行する。演出表示編集処理は、Ｖ

ＤＰ３１２に表示装置４１での描画内容を指示するための各種コマンドとそのパラメータの設定をおこなう処理である。たとえば、制御部は、演出表示編集処理においてコマンドをテーブル状に設定する。

【０１９０】

［ステップＤ２４］制御部は、描画コマンド準備終了設定を実行する。描画コマンド準備終了設定は、演出表示編集処理で設定されるＶＤＰ３１２へのすべてのコマンドの準備が終了したことを設定する処理である。

【０１９１】

［ステップＤ２５］制御部は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定し、フレーム切替タイミングであればステップＤ２６に進み、フレーム切替タイミングでなければフレーム切替タイミングを待つ。ここで、フレーム切替タイミングは、Ｖブランク割込み（Ｖシンク割込みともいう）の周期（たとえば１／６０秒）を基に作成された処理周期（たとえば１／３０秒　３３．３３３ｍｓ）に相当する時間的間隔で到来するタイミングである。なお、Ｖブランク割込みは、ＶＤＰ３１２によって描画のための画面全体の１回の走査が終了する度に発生する。このＶブランク割込みの発生周期は、前述したように、たとえば１／６０秒である。本実施例の場合、同じ描画が２回繰り返されてＶブランク割込みが２回発生するとフレーム切替がおこなわれ、フレーム切替タイミングの周期は、Ｖブランク割込みの周期（たとえば１／６０秒）の２倍（たとえば１／３０秒　３３．３３ｍｓ）になる。但し、この態様に限られず、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、たとえば、１／３０秒以上の周期でフレーム切替（画像の更新）をおこなってもよいし、１／３０秒未満の周期でフレーム切替をおこなってもよい。

【０１９２】

フレーム切替タイミングの判定処理によって、これより後の処理（ステップＤ２６乃至ステップＤ３０、およびその後のステップＤ１８乃至ステップＤ２４）は、このフレーム切替タイミングで上記処理周期ごとに実行される。なお、演出内容と同期する必要のある時間管理は、このフレーム単位（即ち、上記処理周期単位）でおこなわれる。上記処理周期が、１／３０秒の場合、たとえば3フレームでは１００ｍｓになる。このことは、主基板（遊技制御装置）がタイマ割込み周期の４ｍｓ単位で時間値管理しているのと同様である。

【０１９３】

［ステップＤ２６］制御部は、ステップＤ２３で設定したコマンドにしたがいＶＤＰ３１２に画面描画を指示する。たとえば、制御部は、テーブル状に設定したコマンドを順次送信して、ＶＤＰ３１２に画面描画を指示する。

【０１９４】

［ステップＤ２７］制御部は、サウンド制御処理を実行する。サウンド制御処理は、スピーカ（上スピーカ１９ａ、下スピーカ１９ｂ）からの音声の音量制御に関する処理である。

【０１９５】

［ステップＤ２８］制御部は、装飾制御処理を実行する。装飾制御処理は、盤装飾装置４６や枠装飾装置１８等の各種ＬＥＤ等を制御する処理である。

［ステップＤ２９］制御部は、可動体制御処理を実行する。可動体制御処理は、各種モータやＳＯＬ（ソレノイド）を含む可動体（たとえば、盤演出装置４４）を制御する処理である。

【０１９６】

［ステップＤ３０］制御部は、発射情報制御処理を実行する。発射情報制御処理は、発射状態フラグにもとづいて、発射関連情報を設定するとともに、特図回転状態（所定金額分（即ち所定貸球数分）の遊技あたりの特図変動回数）に応じた演出のモード補正をおこなう処理である。

【０１９７】

［ステップＤ３１］制御部は、情報開示処理を実行する。情報開示処理は、遊技者に対

して遊技性能に関する性能情報を開示する処理である。
制御部は、ステップＤ３１を実行した後にステップＤ１８に戻り、以降、ステップＤ１８乃至ステップＤ３１の処理を繰り返し実行する。即ち、ステップＤ１８乃至ステップＤ３１は、演出制御装置３００の起動後に上記処理周期で繰り返し実行されるループ処理（場合によりメインループ処理という）を構成している。
【０１９８】
なお、制御部は、画面の演出に合わせるためメインループ処理内でステップＤ２７乃至ステップＤ２９の処理を実行しているが、これら制御処理で生成または設定された信号やデータ（特に各種ＬＥＤやモータを駆動制御する信号等）を実際にポートに出力する処理は、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなわれる。ただし、各種デバイスの制御に特化したＩＣを使用している場合は、シリアル通信等で指示するだけで、タイマ割込みで信号等の出力をおこなわない場合もある。
【０１９９】
次に、遊技機１０の遊技中に演出制御装置３００が実行する表示について図１３を用いて説明する。図１３は、第１の実施形態の遊技中の表示画面の例を示す図である。ここで表示画面（単に「画面」という場合もある）とは、表示装置４１の表示領域に表示される一つ又は複数の画像からなる画面であり、原則的に表示内容が異なるごとに異なる符号を付している。
【０２００】
図１３（１）に示す表示画面５００は、図柄停止中の表示画面であり、変動表示ゲームにおける変動表示終了後（次の変動表示ゲーム開始前）に変動表示ゲームの結果態様である図柄を所定期間停止表示するものである。表示画面５００は、大図柄群５０１と、小図柄群５０２と、特図１保留数表示５０３と、特図２保留数表示５０４と、保留表示５０５と、保留消化表示５０６とを表示する。
【０２０１】
大図柄群５０１は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群５０１は、表示装置４１の略中央部に変動表示領域を設定して大きく表示される。大図柄群５０１は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。
【０２０２】
表示画面５００では、左図柄は、図柄が「３」で停止していることを示し、中図柄は、図柄が「５」で停止していることを示し、右図柄は、図柄が「７」で停止していることを示す。すなわち、表示画面５００では大図柄群５０１は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。
【０２０３】
小図柄群５０２は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群５０２は、大図柄群５０１による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置４１の周縁部に小さく表示される。小図柄群５０２は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面５００では、小図柄群５０２を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。
【０２０４】
一般に、大図柄群５０１は、小図柄群５０２と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群５０２は、大図柄群５０１と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。
【０２０５】
特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面５００では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「４」であることを示す。特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面５００では、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「０」であることを示す。保

留表示５０５が表示する保留記憶数は、特図１保留数表示５０３が表示する保留記憶数と特図２保留数表示５０４が表示する保留記憶数の和に相当する。

【０２０６】

たとえば、表示画面５００に示すように特図１保留数表示５０３が「４」を表示し、特図２保留数表示５０４が「０」を表示するとき、保留表示５０５は、４つの保留記憶表示により保留記憶数が「４」であることを示す。なお、保留数または保留記憶数とは、特図の変動表示ゲームが未実行である始動記憶の数を意味する。

【０２０７】

保留表示５０５は、その表示態様（保留表示５０５に表示した保留記憶表示）により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する期待度を報知できる。

【０２０８】

保留消化表示５０６は、その表示態様により、特図変動表示ゲームが変動表示状態にあるか否かを示すとともにゲーム結果に対する期待度を報知できる。表示画面５００では保留消化表示５０６は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。この後、遊技機１０は、変動表示を開始する。

【０２０９】

図１３（２）に示す表示画面５１０は、変動表示開始した後の表示画面である。表示画面５１０は、表示画面５００の後の画面であって、変動表示中（三図柄変動中）の画面を示す。表示画面５１０では、大図柄群５０１の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面５１０では、小図柄群５０２の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【０２１０】

表示画面５１０では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「３」であることを示し、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「０」であることを示し、保留表示５０５は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「３」であることを示す。また、表示画面５１０では、保留消化表示５０６は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【０２１１】

次に、盤演出装置４４について図１４及び図１５を用いて説明する。図１４は、第１の実施形態の盤演出装置の一例を示す側面図である。図１５は、第１の実施形態の盤演出装置の一例を示す正面図である。これらの図において符号４１ａは、表示装置４１の表示領域を示す。また、図１４（１）及び図１５（１）は後述する第１演出部５１１と第２演出部５１２が両方とも初期位置にある状態を示し、図１４（２）及び図１５（２）は後述する第１演出部５１１が初期位置にあって第２演出部５１２が下降位置にある状態を示し、図１４（３）及び図１５（３）は後述する第２演出部５１２が初期位置にあって第１演出部５１１が下降位置にある状態を示す。

【０２１２】

盤演出装置４４は、図１４に示すように、表示装置４１の表示領域４１ａよりも遊技機１０の前面側（正面側）に配置された第１演出部５１１と、この第１演出部５１１よりもさらに前面側に配置された第２演出部５１２とを有する。

【０２１３】

第１演出部５１１は、主要部が前面から見てたとえば略円形の形状である演出用組立体（演出ユニット）であり、図示省略した支持機構によってセンターケース４０内に上下動可能に支持されており、図示省略した駆動源によって駆動されて演出制御装置３００の制御によって上下動可能であって上下方向停止位置を変化させることが可能である。第１演出部５１１は、図１５（２）に示すように、この第１演出部５１１の前面において回転動作可能な針状の可動部５１１ａを有する。この可動部５１１ａは、図示省略した駆動源によって駆動されて演出制御装置３００の制御によって第１演出部５１１の前面に沿って回

転して回転位置（前面から見た姿勢、鉛直方向や水平方向に対する角度）を変化させることが可能である。本例の場合、一般的な時計の針のように、可動部５１１ａの基端部は前後方向に配設された回転軸（図示省略）によって第１演出部５１１の前面の中央に回転自在に支持され、可動部５１１ａの先端部は第１演出部５１１の前面の外縁に向かって伸びるように配置されている。

【０２１４】

そして、可動部５１１ａは、可動部５１１ａの基端部を支持する前述の回転軸を中心として回転可能であり、この可動部５１１ａの回転に伴って、可動部５１１ａの先端部が第１演出部５１１の前面の外縁部に沿って周回する。第１演出部５１１の前面には、第１演出部５１１が時計またはメーターとして見えるような装飾が施されており、第１演出部５１１は時計役物あるいはメーター役物と呼ぶことができる。なお、可動部５１１ａ（すなわち、時計またはメーターの針に相当する可動部）や第１演出部５１１の前面の装飾は、実体のある構成ではなく、第１演出部５１１の前面の表示機能によって表示される画像によって実現される構成でもよい。すなわち、第１演出部５１１の前面の全体または一部がたとえば液晶表示器などの表示器（表示装置４１とは別の表示器）の表示領域となっており、この表示器の表示機能によって可動部５１１ａや第１演出部５１１の前面の装飾が表示される構成でもよい。

【０２１５】

第２演出部５１２は、主要部が前面から見てたとえば略円形の形状である演出用組立体（演出ユニット）であり、図示省略した支持機構によってセンターケース４０内に上下動可能に支持されており、図示省略した駆動源によって駆動されて演出制御装置３００の制御によって上下動可能であって上下方向停止位置を変化させることが可能である。第２演出部５１２は、第１演出部５１１とは独立しており、第１演出部５１１とは別個に上下動可能である。ただし第２演出部５１２は、第１演出部５１１の前面の略全体を覆うことが可能となるように、左右方向の中心位置が第１演出部５１１と同じであり、上下動の範囲もたとえば第１演出部５１１と同じとなっている。

【０２１６】

第２演出部５１２は、導光板からなる一種の表示装置（裏側（奥側）を透視できる状態にすることが可能な表示装置）であり、この第２演出部５１２の少なくとも主要部（たとえば、外周部を構成する枠部分などを除く部分）は、一つの導光板または層状に重ねて配設された複数の導光板によって構成された表示部（透視部）となっている。

【０２１７】

導光板は、主要な要素としてアクリルなどよりなる板状体を有し、板状体に一側面からＬＥＤなどの発光素子からの光を入射させ、板状体に形成した凹凸などで光を表面側（前面側）に導き出すことで、前面側をほぼ均一に発光させたり、前面側に凹凸などに応じた特定の文字や図形などを表示したりすることが可能なデバイスである。この導光板としては、発光素子が発光していないオフ状態であると高い透明度で裏側全体を前面から透視可能とし、発光素子が発光しているオン状態では凹凸に応じた文字や図形などを部分的に浮かび上がらせるように表示するものがある。

【０２１８】

本実施形態の第２演出部５１２は、このような導光板よりなる表示部であって、たとえば第１演出部５１１の主要部（可動部５１１ａが回転する領域を含み、時計などを表す部分）の大きさ以上の大きさの表示部（オフ状態では透明または半透明となる部分）を有し、図１４（１）及び図１５（１）に示すように、この第２演出部５１２の表示部が第１演出部５１１の主要部を覆うことが可能となっている。ここで、第２演出部５１２を構成する導光板に付帯する発光素子などの図示は省略している。

【０２１９】

なお、第１演出部５１１と第２演出部５１２の可動範囲（上下動可能な範囲）は、特に限定されるものではないが、第１演出部５１１は、たとえば図１４（１）及び図１５（１）に示す初期位置にある状態（初期状態）から、図１４（３）及び図１５（３）に示す下

降位置にある状態（下降状態）までの範囲において、上下動可能であり、またこの範囲の何れかの位置で停止することが可能となっている。同様に、第２演出部５１２は、たとえば図１４（１）及び図１５（１）に示す初期位置にある状態（初期状態）から、図１４（２）及び図１５（２）に示す下降位置にある状態（下降状態）までの範囲において、上下動可能であり、またこの範囲の何れかの位置で停止することが可能となっている。

【０２２０】

このような第１演出部５１１と第２演出部５１２によれば、それぞれの動作とその組み合わせによって、また表示装置４１の表示領域４１ａの表示との組み合わせ（協働）によって、多彩な演出が可能となる。

【０２２１】

たとえば図１４（１）及び図１５（１）に示すように、第１演出部５１１と第２演出部５１２を両方とも同じ初期位置に維持して、第２演出部５１２によって第１演出部５１１を覆った状態（第２演出部５１２の表示部の奥側に第１演出部５１１の主要部を重ねて配置した状態）とし、第２演出部５１２の導光板の機能によって第１演出部５１１の前面に文字や図形やキャラクタなどを浮かび上がらせるように表示したり、第１演出部５１１の前面の発光状態や発色状態を異ならせたり、第１演出部５１１を視認良好な状態にしたり、第１演出部５１１を視認困難な状態にしたりすることができる。そしてこの際、表示装置４１の表示領域４１ａは略全体が前面側に露出しており、表示装置４１の表示領域４１ａにおける表示（表示画面）の略全体を遊技者にそのまま見せて、たとえば第１演出部５１１の状態（可動部５１１ａの回転状態や、可動部５１１ａの停止位置の状態）や第２演出部５１２の状態（導光板による表示状態、発光状態、発色状態、透視状態）と連動する演出表示を表示領域４１ａでおこなって興趣を向上させることができる。

【０２２２】

また、たとえば図１４（２）及び図１５（２）に示すように、第１演出部５１１を初期位置とし第２演出部５１２を下降位置にして、第２演出部５１２によって表示装置４１の表示領域４１ａの中央部を含む一部を覆った状態（第２演出部５１２の表示部の奥側に表示領域４１ａの一部を透視させて見せる状態）とし、第２演出部５１２の導光板の機能によって表示領域４１ａの前面に文字や図形やキャラクタなどを浮かび上がらせるように表示したり、表示領域４１ａの前面の発光状態や発色状態を異ならせたり、表示領域４１ａの一部を視認困難な状態にしたりすることができる。この際、表示装置４１の表示領域４１ａでは、たとえば第２演出部５１２の状態と関連する演出表示をおこなって興趣を向上させることができる。

【０２２３】

また、たとえば図１４（３）及び図１５（３）に示すように、第２演出部５１２を初期位置とし第１演出部５１１を下降位置にして、第１演出部５１１によって表示装置４１の表示領域４１ａの中央部を含む一部を覆った状態とし、表示装置４１の表示領域４１ａの前面側で第１演出部５１１の動作による演出をおこなうことができる。この際、表示装置４１の表示領域４１ａでは、たとえば第１演出部５１１の状態と関連する（あるいは対応する）演出表示をおこなって興趣を向上させることができる。

【０２２４】

なお、第２演出部５１２の奥側に第１演出部５１１を重ねて配置した状態（あるいは部分的に重ねて配置した状態）は、図１４（１）及び図１５（１）に示す初期位置に限らず、動作範囲内の任意の位置で実現可能であり、たとえば第１演出部５１１と第２演出部５１２を両方とも同じ下降位置に維持して、第２演出部５１２によって第１演出部５１１を覆った状態として同様の演出をおこなうこともできる。この際、表示装置４１の表示領域４１ａは第１演出部５１１と第２演出部５１２によって部分的に前面側が遮蔽されて見えなくなるが、たとえば第１演出部５１１の状態や第２演出部５１２の状態と関連する（あるいは対応する）演出表示を表示領域４１ａでおこなって興趣を向上させることができる。

【０２２５】

また、第２演出部５１２と第１演出部５１１は、図１４（１）及び図１５（１）に示すように全体が重なるように配置してもよいが、部分的に重ねて配置した状態（たとえば半分だけ重なった状態）として演出をおこなうこともができる。

【０２２６】

また第１演出部５１１や第２演出部５１２は、演出中に所定位置に停止状態に維持されてもよいが、たとえば特定の演出において表示装置４１の表示領域４１ａの演出表示に対応して（あるいは関連または連動して）、下降したり上昇したり、あるいは上下に振動するように動いたりしてもよい。

【０２２７】

次に、変動表示パターンと変動コマンドについて図１６及び図１７を用いて説明する。図１６は、第１の実施形態の変動表示パターンと変動コマンドを説明する図である。図１７は、第１の実施形態の変動表示パターンを示すタイミングチャートである。

【０２２８】

変動表示パターンは、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等を規定する変動態様であり、変動パターンと称することもある。変動コマンドは、遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される各種コマンドのうち、変動表示パターンを指示するコマンドである。この変動コマンドのデータによって変動表示パターン（前半変動表示パターンと後半変動表示パターンとに分かれる）が特定され、少なくとも特図変動表示ゲームの実行時間（特図が変動を開始して停止するまでの時間（一般的には停止図柄の表示期間を含む）であり、変動時間と称することもある）が決定する。変動コマンドは、変動パターンコマンドや変動系コマンドと称することもある。

【０２２９】

演出制御装置３００は、前述したメイン処理におけるステップＤ２２の受信コマンドチェック処理において、受信した変動コマンドを解析し、前述したメイン処理におけるステップＤ２３以降の処理などによって、受信した変動コマンドにより指定される変動表示パターンに対応する演出（表示装置４１による演出表示に加え、スピーカ１９ａ，１９ｂからの音声主力、盤演出装置４４の動作による演出なども含む）を実行する。この際、実行する演出の詳細（たとえば、表示装置４１による演出表示に登場させるキャラクタの種類や、このキャラクタの態様や、背景の種類や態様など）は、受信した変動コマンドにより指定される変動表示パターンから逸脱しない範囲内で、演出制御装置３００が受信した他のコマンドやその時点の遊技状態や乱数抽選などによって決定する。変動コマンドは、変動表示パターンを特定し、少なくとも変動時間を演出制御装置３００に対して指定するコマンドということができる。

【０２３０】

本実施形態では、当り（大当り、または小当り）になる場合の変動表示パターンの種類として、図１６（１）に示すように、第１変動表示パターンと、第２変動表示パターンとがある。第１変動表示パターンは、変動中の予告演出において当りの発生を報告したこと(すなわち、当確演出（当り確定演出）をおこなったこと)を報知する報知期間を含み、好ましくは、この報知期間の経過後に変動中ファンファーレに直ぐに移行する変動表示パターンである。

【０２３１】

ここで、変動中ファンファーレは、たとえば当りになったことを祝福する演出を含むものであり、変動終了後の大当り中の最初におこなわれるファンファーレ（大当りファンファーレ）とは異なる。この変動中ファンファーレの終了直後、あるいは、この変動中ファンファーレの実行中または終了時に飾り特図の停止図柄表示がおこなわれて、特図変動が終了し、当り状態（たとえば大当り中）に移行する。なお、報知期間の終了後に、飾り特図の停止図柄表示のみをおこなって当り状態に移行する構成（変動中に当りになったことを祝福する演出をおこなわない構成）でもよい。

【０２３２】

また、当確演出（当り確定演出）とは、たとえば大当り発生確定を報告する大当り確定

演出であり、小当り発生確定を報告するものでもよい。また当確演出は、具体的には、表示装置４１の表示画面中の文字や背景などの配色をたとえば虹色（レインボー）にする演出である。なお当確演出は、当りになる期待度（一般的には１００％未満）を示唆する一般的な予告演出とは異なるものと解釈することもできるが、期待度が１００％である一種の予告演出であると考えることもできる。また、上述した報知期間は、好ましくは、当りが確定したことを当確演出よりも分かり易く報知する演出（以下、当確報知演出という場合がある）を実行する期間である。この報知期間におこなわれる当確報知演出には当確演出が含まれてもよい。

【０２３３】

一方、第２変動表示パターンは、上述した報知期間を含まない変動表示パターンであり、第１変動表示パターンと比較して変動時間が長い。逆にいうと、第１変動表示パターンは第２変動表示パターンよりも変動時間が短い。ただし、多数ある変動表示パターンの中には、第１変動表示パターンにも第２変動表示パターンにも属さないで、第１変動表示パターンよりも変動時間が短い変動表示パターン（たとえば、リーチ状態なしで外れる場合の変動表示パターンや、当確演出なしで短時間のリーチ状態を経て当りになる変動表示パターンなど）があり得る。

【０２３４】

また、第１変動表示パターンは当確演出を必ずおこなうものであるため、第１変動表示パターンを指定する変動コマンドは、当確演出の実行を実質的に演出制御装置３００に指示する性格を持つ。これに対して、第２変動表示パターンは当確演出をおこなう場合とおこなわない場合があるため、第２変動表示パターンを指定する変動コマンドは、当確演出を実行するか否かを演出制御装置３００の処理に委ねる性格を持つ。

【０２３５】

大当りとなる場合の変動コマンドには、たとえば図１６（２）に示すコマンドＡ～Ｄがある（Ａ～Ｄは仮称）。コマンドＡは、変動時間として１８０秒を指定する。コマンドＡにより指定されて実行される変動表示パターン（以下、コマンドＡによる変動表示パターンという）は、第２変動表示パターンであり、たとえば図１７の最上段（上から１段目）に示すように、予告演出１、予告演出２、及び予告演出３が順次おこなわれた後に、変動中ファンファーレ（図では「変動中ｆａｎ」と記載している）がおこなわれる変動表示パターンである。予告演出１、予告演出２、及び予告演出３の詳細な態様（登場するキャラクタの種類など）は、同じコマンドＡであっても異なる場合がある。

【０２３６】

コマンドＡによる変動表示パターンは、予告演出１、予告演出２、及び予告演出３のそれぞれにおいて、当確演出をおこなう機会（当確演出ポイント１、当確演出ポイント２、及び当確演出ポイント３）があり、実際に当確演出を行うか否かの抽選が、予告演出１、予告演出２、及び予告演出３のそれぞれについて演出制御装置３００によっておこなわれる。当確演出は、各予告演出の開始直後におこなってもよいし、各予告演出の実行途中でおこなってもよいし、各予告演出の終了時におこなってもよい。また、予告演出１、予告演出２、及び予告演出３については、詳細な態様を決める抽選が演出制御装置３００によっておこなわれる。

【０２３７】

次に、コマンドＢは、変動時間として１５０秒を指定する。コマンドＢにより指定されて実行される変動表示パターン（以下、コマンドＢによる変動表示パターンという）は、第１変動表示パターンであり、たとえば図１７の上から２段目に示すように、予告演出１、予告演出２、及び予告演出３が順次おこなわれた後に、報知期間を経て変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）がおこなわれる変動表示パターンである。予告演出１、予告演出２、及び予告演出３の詳細な態様（登場するキャラクタの種類など）は、同じコマンドＢであっても異なる場合がある。

【０２３８】

コマンドＢによる変動表示パターンは、予告演出３において当確演出がおこなわれ、こ

の当確演出の開始と同時に、あるいは、この当確演出の開始から所定時間後（たとえば、０．５秒～１秒後）に報知期間（図１６（２）では単に「報知」と記載している）が開始し、この報知期間（たとえば、１秒～４秒程度の期間）が経過すると直ぐに変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）に移行する。このコマンドＢによる変動表示パターンの場合も、各予告演出について詳細な態様を決める抽選が演出制御装置３００によっておこなわれてもよいが、予告演出３については図１６（２）に示すように抽選がおこなわれない構成でもよい。このコマンドＢによる変動表示パターンの場合には、予告演出３において当確演出をおこなうことが決まっているので、演出制御装置３００における少なくとも当確演出をおこなうか否かの抽選はおこなわれない。

【０２３９】

次に、コマンドＣは、変動時間として１２０秒を指定する。コマンドＣにより指定されて実行される変動表示パターン（以下、コマンドＣによる変動表示パターンという）は、第１変動表示パターンであり、たとえば図１７の上から３段目に示すように、予告演出１、及び予告演出２が順次おこなわれた後に、報知期間を経て変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）がおこなわれる変動表示パターンである。予告演出１、及び予告演出２の詳細な態様（登場するキャラクタの種類など）は、同じコマンドＣであっても異なる場合がある。

【０２４０】

コマンドＣによる変動表示パターンは、予告演出２において当確演出がおこなわれ、この当確演出の開始と同時に、あるいは、この当確演出の開始から所定時間後（たとえば、０．５秒～１秒後）に報知期間が開始し、この報知期間（たとえば、１秒～４秒程度の期間）が経過すると直ぐに変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）に移行する。このコマンドＣによる変動表示パターンの場合も、各予告演出について詳細な態様を決める抽選が演出制御装置３００によっておこなわれてもよいが、予告演出２については図１６（２）に示すように抽選がおこなわれない構成でもよい。このコマンドＣによる変動表示パターンの場合には、予告演出２において当確演出をおこなうことが決まっているので、演出制御装置３００における少なくとも当確演出をおこなうか否かの抽選はおこなわれない。

【０２４１】

次に、コマンドＤは、変動時間として９０秒を指定する。コマンドＤにより指定されて実行される変動表示パターン（以下、コマンドＤによる変動表示パターンという）は、第１変動表示パターンであり、たとえば図１７の上から４段目（最下段）に示すように、予告演出１がおこなわれた後に、報知期間を経て変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）がおこなわれる変動表示パターンである。予告演出１の詳細な態様（登場するキャラクタの種類など）は、同じコマンドＤであっても異なる場合がある。

【０２４２】

コマンドＤによる変動表示パターンは、予告演出１において当確演出がおこなわれ、この当確演出の開始と同時に、あるいは、この当確演出の開始から所定時間後（たとえば、０．５秒～１秒後）に報知期間が開始し、この報知期間（たとえば、１秒～４秒程度の期間）が経過すると直ぐに変動中ファンファーレ（変動中ｆａｎ）に移行する。このコマンドＤによる変動表示パターンの場合も、予告演出１について詳細な態様を決める抽選が演出制御装置３００によっておこなわれてもよいが、予告演出１については図１６（２）に示すように抽選がおこなわれない構成でもよい。このコマンドＤによる変動表示パターンの場合には、予告演出１において当確演出をおこなうことが決まっているので、演出制御装置３００における少なくとも当確演出をおこなうか否かの抽選はおこなわれない。

【０２４３】

なお、以上説明した変動コマンドや変動表示パターンは一部の具体例にすぎず、予告演出の数や変動時間などが異なる各種の態様があり得る。

また、第１変動表示パターンにおける最後の予告演出（当確演出がおこなわれるもの）は、第２変動表示パターンと同じ予告演出（あるいは同種の予告演出）の最後に当確演出をおこなうものでもよいが、冗長感をより軽減するために、第２変動表示パターンと同じ

予告演出（あるいは同種の予告演出）の最初または途中で当該予告演出を中断する態様（途中で打ち切って終了する態様）で報知期間に移行する構成が好ましい。たとえば、図１７の上から２段目に示す第１変動表示パターン（コマンドＢによる変動表示パターン）における最後の予告演出３は、図１７の最上段に示す第２変動表示パターン（コマンドＡによる変動表示パターン）における最後の予告演出３と同じ演出（登場するキャラクタの種類や態様などは異なってもよい）のうちの時間的に最初の部分だけ（あるいは時間的に途中までの部分だけ）を実行して報知期間に移行する構成が好ましい。このようにすれば、なるべく冗長な演出をおこなわずに、より早く当り状態（たとえば大当り中）に移行できる。

【０２４４】

次に、第２変動表示パターン（コマンドＡによる変動表示パターン）の表示例を図１８から図２１を用いて説明する。図１８は、第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その１）である。図１９は、第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その２）である。図２０は、第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その３）である。図２１は、第１の実施形態の第２変動表示パターンの表示例を示す図（その４）である。

【０２４５】

図１８（１）に示す表示画面５１５は、リーチ状態ではない変動表示中であって予告演出１を実行中の表示画面であり、前述した表示画面５１０と同様に、大図柄群５０１と、小図柄群５０２と、特図１保留数表示５０３と、特図２保留数表示５０４と、保留表示５０５と、保留消化表示５０６とを表示し、加えて予告演出１用のキャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５１８を表示する。表示画面５１５は、たとえば前述した表示画面５１０の後の画面であって、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５１８を大図柄群５０１と重ならないようにして見やすくするために、大図柄群５０１を変動表示する領域（飾り特図変動表示領域）を画面の上部の狭い領域に縮小して表示する。

【０２４６】

なお、大図柄群５０１に透過性の加工を施して表示することによって、キャラクタ表示５１６，５１７等と重なってもキャラクタ表示５１６，５１７等の視認性が確保される構成とし、飾り特図変動表示領域を縮小せずに表示してもよい。また、表示画面５１５では、上述したキャラクタ表示５１６，５１７等の表示要素以外にも、たとえば表示画面５１５の全体の奥側に配置される背景画像を表示してもよい（後述する他の表示画面も同様である）。

【０２４７】

キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５１８（あるいは、さらに背景画像など）の種類や態様は、遊技機１０の演出テーマに沿って演出制御装置３００の記憶手段に予め登録された多数の静止画や動画のデータを基に表示可能なもののうちから、受信した変動コマンドにより指定される変動表示パターンから逸脱しない範囲内で、演出制御装置３００が決定する。そして、少なくとも予告演出（当りになる期待度を示唆する演出）や当確演出にかかわる表示内容（たとえば、キャラクタの種類や色、文字の色や表示する大きさなど）については、受信した変動コマンドにより指定される変動表示パターンや、受信した他のコマンドやその時点の遊技状態によって、演出制御装置３００の記憶手段に登録された乱数抽選用の振分テーブルを複数ある中から選択し、選択した振分テーブルを使用した乱数抽選によって表示内容ごとに決定して表示する。そして、この振分テーブルは、当りになる場合と外れになる場合とで乱数の判定値の設定範囲に偏りがあるように設定され、これにより表示内容によって遊技者に当りになる期待度を示唆する予告演出や当確演出が実現される。

【０２４８】

たとえば、予告演出にかかわる文字表示の色を決定する振分テーブルの場合、当りになる場合の振分テーブルの設定は、青よりも黄、黄よりも赤の方が判定値の範囲が広く出現率が高くなる設定とされ、逆に外れになる場合の振分テーブルの設定は、青よりも黄、黄

よりも赤の方が判定値の範囲が狭くて出現率が低くなる設定とされる。これにより遊技者は、当該文字表示の色が青よりも黄、黄よりも赤の方が当りになる可能性が高い（期待度が高い）と推定することができ、遊技者に当りになる期待度を示唆する予告演出が実現される。

【０２４９】

また、たとえば文字表示の色で当確演出をおこなう場合、この当確演出をおこなう色（たとえば虹色）については、外れになる場合の振分テーブルの設定では、判定値の範囲がない設定とされ、外れになる場合の出現率がゼロになる設定とされる。すなわち、当確演出をおこなう色（たとえば虹色）については、当りになる場合の振分テーブルの設定でのみ、判定値が設定され、当りになる場合の出現率のみがゼロより大きな所定値となる設定とされる。つまり、当確演出をおこなう色（たとえば虹色）については、当りになる場合にしか出現しないように振分テーブルが予め設定されている。これにより遊技者は、当該文字表示の色が当該色（たとえば虹色）になれば当りになると認識することができ、遊技者に対する当確演出が実現される。

【０２５０】

なお、文字表示の色に限られず、その他の表示内容によって予告演出（当りになる期待度を示唆する演出）や当確演出（当りになることを報知する演出）をおこなう場合も同様である。また、以上は表示による予告演出や当確演出について説明したが、音声出力や演出用の役物（演出装置）の動作による予告演出や当確演出がおこなわれてもよく、これらの演出内容を決定する処理も演出制御装置３００によって同様におこなわれる。

【０２５１】

図１８（１）に示す表示画面５１５の場合、キャラクタ表示５１６，５１７の種類や態様、あるいは文字表示５１８の種類や態様によって予告演出がおこなわれる。キャラクタ表示５１６，５１７や文字表示５１８は、表示位置、表示の大きさ、形状や姿勢や色などの態様が時間経過にともなって変化してもよく、図１８（１）に示す表示画面５１５はその一場面（１フレーム）を図示したにすぎない。文字表示５１８は、たとえば奥側から手前側に移動してくるように見せるために、最初は比較的小さく表示され、時間の経過にともなって大きく表示される。また文字表示５１８は、この場合、「空手道」という文字画像とその周囲に位置する装飾及び演出用のエフェクト画像を一体的に表示するものである。文字表示５１８の色により期待度示唆をおこなう場合、文字表示５１８の文字画像またはエフェクト画像の色を、前述した乱数抽選によって決定して表示する。

【０２５２】

図１８（２）に示す表示画面５２０は、表示画面５１５の後の画面であり、予告演出１において当確演出を実行中の表示画面である。この表示画面５２０も、表示画面５１５と同様に、予告演出１用のキャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５１８を表示する。演出制御装置３００は、この表示画面５２０において、文字表示５１８のエフェクト画像を虹色とし、キャラクタ表示５１６（空手着を着た人物）の帯の色を虹色として、当確演出をおこなっている。

【０２５３】

図１９（１）に示す表示画面５２３は、表示画面５２０の後の画面であり、リーチ状態となって予告演出２を開始した直後の表示画面である。この表示画面５２３は、大図柄群のうちの左図柄と右図柄として、図柄が「３」の左図柄画像５２４と図柄が「３」の右図柄画像５２５を表示領域の左右上部の隅にそれぞれ停止状態で表示する。また表示画面５２３は、大図柄群のうちの中図柄として、複数の中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄを表示する。中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄは、図柄がそれぞれ「３」，「４」，「５」，「６」である画像である。演出制御装置３００は、これら中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄを、表示領域の上方右側から左下に向かって、順番に列を成して出現して移動するように表示する。また表示画面５２３は、表示領域の中央にキャラクタ表示５２７を表示する。キャラクタ表示５２７は、キャラクタ（空手着を着た人物）の画像とその周囲に位置する装飾及び演出用のエフェクト

画像を一体的に表示するものである。

【０２５４】

図１９（２）に示す表示画面５２９は、表示画面５２３の後の画面であり、リーチ状態における予告演出２が少し進んだ状態の表示画面である。この表示画面５２９は、表示画面５２３と同様に、左図柄画像５２４と右図柄画像５２５とキャラクタ表示５２７を表示する。また表示画面５２９は、大図柄群のうちの中図柄として、複数の中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄ，５２６ｅ，５２６ｆを表示する。中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄ，５２６ｅ，５２６ｆは、図柄がそれぞれ「３」，「４」，「５」，「６」，「７」，「８」である画像である。演出制御装置３００は、これら中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄ，５２６ｅ，５２６ｆを表示領域の上方右側から左下に向かって、順番に列を成して出現して移動するように表示する。

【０２５５】

予告演出２は、このようにリーチ状態において変動中の中図柄の飾り特図の表示として、各図柄の画像（中図柄画像５２６ａ等）を順番に移動させるように表示し、遊技者の期待感（中図柄も「３」で停止してほしいという期待感）を高める演出である。予告演出２の終盤では、たとえばキャラクタ表示５２７の周りを中図柄画像５２６ａ等が円形状に順に周回する演出表示がおこなわれてもよい。そして演出制御装置３００は、この予告演出２で当確演出をおこなう場合、たとえばキャラクタ表示５２７のエフェクト画像などを虹色にする。

【０２５６】

図２０（１）に示す表示画面５３２は、表示画面５２９の後の画面であり、リーチ状態において予告演出３を開始した直後の表示画面である。この表示画面５３２は、大図柄群のうちの左図柄と右図柄として、図柄が「３」の左図柄画像５２４と図柄が「３」の右図柄画像５２５を表示領域の左右上部にそれぞれ停止状態で表示する。また表示画面５３２は、大図柄群のうちの中図柄として、複数の中図柄画像５３３ａ，５３３ｂを部分的に重ねた状態で表示する。中図柄画像５３３ａ，５３３ｂは、図柄がそれぞれ「２」，「３」である画像である。また表示画面５３２は、表示領域の中央右側にキャラクタ表示５３４を表示する。キャラクタ表示５３４は、キャラクタ（空手着を着た人物）の画像と、当該キャラクタのセリフの画像と、当該キャラクタの作用を表すエフェクト画像を表示するものである。

【０２５７】

この予告演出３の際、演出制御装置３００は、中図柄画像５３３ａ（図柄「２」）に対してキャラクタ表示５３４のキャラクタが作用して（具体的には、空手の突きや蹴りをおこなって）中図柄が中図柄画像５３３ｂの図柄「３」になるように動作する状態を表示する。また、キャラクタ表示５３４のエフェクト画像は、たとえば図２０（１）に示すように当該キャラクタの突いた拳の先（あるいは蹴った足の先）に表示される画像（拳などの衝突を表現する画像）である。

【０２５８】

また演出制御装置３００は、演出ボタン２５（プッシュボタン）の操作を遊技者に促す画像を表示画面５３２中に表示して、いわゆるプッシュボタン演出（介入操作を受け付ける演出）として予告演出３を実行してもよい。

【０２５９】

図２０（２）に示す表示画面５３６は、表示画面５３２の後の画面であり、リーチ状態における予告演出３が終盤に進んだ状態の表示画面である。この表示画面５３６は、表示画面５３２と同様に、左図柄画像５２４と右図柄画像５２５とキャラクタ表示５３４を表示する。また表示画面５３６は、大図柄群のうちの中図柄として、図柄「２」である中図柄画像５３３ａを歪んだ態様で左右方向位置を中央より左に移動させて表示し、図柄「３」である中図柄画像５３３ｂを主要部（図柄「３」を表示する部分）が視認可能な状態で左右方向中央位置に表示する。この際、演出制御装置３００は、中図柄画像５３３ａ（図柄「２」）に対してキャラクタ表示５３４のキャラクタが作用して（具体的には、空手の

突きや蹴りをおこなって）中図柄が中図柄画像５３３ｂの図柄「３」になった状態（あるいは、図柄「３」になりそうな状態）を表示する。

【０２６０】

予告演出３は、このようにリーチ状態において変動中の中図柄にキャラクタが作用する映像を表示し、遊技者の期待感（中図柄も「３」で停止してほしいという期待感）を高めるとともに、最終的に当りになったこと（あるいは当りになりそうなこと）を遊技者に報知する演出である。演出制御装置３００は、この予告演出３で当確演出をおこなう場合、たとえばキャラクタ表示５３４のエフェクト画像などを虹色にする。

【０２６１】

図２１（１）に示す表示画面５３９は、表示画面５３６の後の画面であり、変動中ファンファーレの演出中の表示画面である。この表示画面５３９は、当りが確定したことを祝福する表示画面であり、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５４０を表示する。表示画面５３９は、キャラクタ表示５１６，５１７に限られず、遊技機１０の演出で登場する各種のキャラクタをたとえば全て登場させて表示する構成でもよい。この表示画面５３９は、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５４０を見やすくするために、大図柄群を表示しない。なお、大図柄群に透過性の加工を施して表示することによって、キャラクタ表示５１６，５１７等の視認性が確保される構成とし、大図柄群（たとえば、左中右の各図柄が全て「３」であるもの）を表示してもよい。また文字表示５４０は、この場合、「おめでとう！」という文字画像とその周囲に位置する装飾及び演出用のエフェクト画像を一体的に表示するものである。

【０２６２】

図２１（２）に示す表示画面５４２は、表示画面５３９の後の画面であり、図１７に示した演出期間としては変動中ファンファーレの期間における表示画面である。この表示画面５４２は、変動中ファンファーレの期間の最後におこなわれる停止図柄の表示のための表示画面であり、停止図柄の態様を除いて、前述した図１３（１）の表示画面５００と同じである。表示画面５００と異なるのは、表示画面５００が外れの停止図柄であるのに対して、表示画面５４２は停止図柄の態様が当りの態様（大図柄群５０１の左中右の図柄がたとえば「３、３、３」である態様）となっている。この表示画面５４２は、小図柄群５０２の図柄も大図柄群５０１と同じ態様で停止表示し、保留消化表示５０６を停止状態として表示する。

【０２６３】

以上説明した第２変動表示パターンの表示例から分かるように、第２変動表示パターンでは、当確演出がおこなわれた場合にも、それ以降の他の予告演出を全て実行した後でなければ変動中ファンファーレに移行せず変動表示ゲームが終了しないので、当確演出により当りとなることを認識した遊技者にとっては、当確演出後の遊技が退屈となり、遊技の冗長感を覚える虞がある。また第２変動表示パターンでは、当確演出のみが一時的におこなわれて、この当確演出以外には、当りの発生を報知する期間がないため、遊技者が当りとなったことに気付かずに当確演出が無駄な演出になる虞がある。

【０２６４】

なお、以上説明した第２変動表示パターンの表示例では、表示装置４１による演出表示について説明したが、変動コマンドにより指定される変動表示パターン等に基づいて演出制御装置３００がおこなう演出には、前述した盤演出装置４４などの演出用の役物の動作による演出、スピーカ１９ａ，１９ｂからの音声出力による演出（たとえば、前述の表示画面５３９の際に「おめでとう」という音声を出力する演出）、盤装飾装置４６のＬＥＤの発光動作による演出などもある。これらの演出手段による演出（あるいは、これらの演出手段による演出と表示装置４１による演出表示の組合せによる演出）の中で予告演出や当確演出がおこなわれてもよい。

【０２６５】

次に、第１変動表示パターン（コマンドＤによる変動表示パターン）の表示例を図２２を用いて説明する。図２２は、第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図

（その１）である。
【０２６６】
図２２（１）に示す表示画面５４５は、前述した表示画面５２０と同じ当確演出（予告演出１における当確演出）をおこなった直後の報知期間における表示画面である。この報知期間には、表示画面５４５のように、前述した表示画面５２０（予告演出１における当確演出の表示画面）と基本的に同じ表示をおこなうが、以下の点で表示画面５２０を表示する演出（すなわち、予告演出１における当確演出）とは異なる。
【０２６７】
すなわち、非フリーズとなる表示要素（オブジェクト）である第１表示要素を除く第２表示要素については、報知期間中はたとえば当確演出と同じ状態で表示を静止させる（フリーズさせる）。表示を静止させる（フリーズさせる）とは、少なくとも見かけ上、静止画に見えるように表示することを意味し、表示要素が動画である場合には動画の一場面（一フレーム）を同じ状態（同じ表示位置、同じ表示の大きさなど）で表示したまま維持し、表示要素が静止画である場合にはその静止画を同じ状態（同じ表示位置、同じ表示の大きさなど）で表示したまま維持することを意味する。
【０２６８】
ここで、非フリーズとなる第１表示要素は、報知期間中に静止させる制御がおこなわれない表示要素であり、この第１表示要素には、たとえば図２２（１）に示すように、小図柄群５０２、特図１保留数表示５０３、特図２保留数表示５０４、保留表示５０５、及び保留消化表示５０６が含まれる。なお、第１表示要素であっても、報知期間中に本来静止画として表示されるものもあり得る。しかし、本来動画として表示される表示要素や、表示位置等が変化する静止画として表示される表示要素については、第１表示要素であれば、報知期間中もそのまま動きのある表示がおこなわれる。たとえば、小図柄群５０２は、変動時間の終了時まで停止しない（前述の表示画面５４２のような停止図柄の表示がおこなわれるまで停止しない）ため、この報知期間中も変動表示される。また、保留表示５０５や保留消化表示５０６として動きのある表示（たとえば、先読み予告演出のための動画の再生など）をおこなっている場合には、報知期間中も、その動きのある表示を継続する。先読み予告とは、保留記憶ごと（すなわち始動記憶ごと）のゲーム結果に対する期待度を事前に示唆または報知する演出である。
【０２６９】
また、報知期間中に静止させる第２表示要素には、図２２（１）に示すように、第１表示要素を除いた表示要素（大図柄群５０１、キャラクタ表示５１６，５１７、文字表示５１８、図示省略した背景画像など）が含まれる。なお大図柄群５０１は、この報知期間中は、表示をおこなわない構成としてもよい。大図柄群５０１を表示する場合は、たとえば図２２（１）に示すように当りとなる停止図柄の態様で表示する。
【０２７０】
またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、当りとなったことを遊技者に示唆または報知する音声出力（当確演出がおこなわれたことを示唆または報知する当確報知音声の出力）をおこなってもよい。たとえば、図２２（１）に示すような「ジャンジャカジャーン」という音声や、あるいは「パンパカパーン」といった音声（当りとなったことを示唆する音声）を出力してもよい。また、このような音声出力に代えて、あるいはこのような音声出力に加えて、「大当り確定だ」といった音声（当りを明確に報知する音声）を出力してもよい。なお、これらの音声（当確報知音声）の一部は、報知期間の直前の当確演出の際（第２表示要素をフリーズさせていないとき）に出力してもよい。
【０２７１】
またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、それまで出力し続けていたＢＧＭ（バックグラウンドミュージック）を停止する（出力を停止するか、音量をゼロとする）か、その音量を下げるようにしてもよい。
【０２７２】
このような、従来の当確演出にはない演出内容を有する報知期間中の演出（当確報知演

出）を、当確演出に続いておこなう構成であれば、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性は格段に低下する。本実施形態の場合、報知期間中に表示装置４１の表示の多くが静止するとともに、上述した当確報知音声（当確演出がおこなわれたこと（いいかえると、当りになったこと）を示唆または報知する音声）の出力がおこなわれるため、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性はより低下する。また、報知期間中にＢＧＭを停止または音量ダウンすれば、上述した当確報知音声が際立つことになり、この効果が高まる。

【０２７３】

図２２（２）に示す表示画面５４７は、表示画面５４５の後の画面であり、変動中ファンファーレの演出中の表示画面である。この表示画面５４７は、前述の表示画面５３９と同様に、当りが確定したことを祝福する表示画面であり、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５４０を表示する。演出制御装置３００は、この表示画面５４７を表示する変動中ファンファーレの演出において、文字表示５４０に対応する「おめでとう」という音声出力をおこなう。また演出制御装置３００は、表示画面５４５を表示する報知期間が終了すると、この表示画面５４７を表示する変動中ファンファーレの演出に直ぐに移行する。このため、当確演出及びその後の報知期間の演出によって当りになることを認識した遊技者が冗長感を覚えて退屈になることがない。すなわち、当たるのが分かっている上で長い変動時間の残りの演出を最後まで待たなくてはならない間延び感を排除できる。

【０２７４】

なお、表示画面５４７の後には、変動中ファンファーレの期間（図１７に示した演出期間）における表示画面として、たとえば図２１（２）に示した表示画面５４２を表示する。

【０２７５】

また、第２変動表示パターンでは、当確演出を予告演出１の最初または途中に出現させた場合、当確演出の後でも、予告演出１の残りの演出や、他の演出（予告演出２、予告演出３）をおこなった後に、ようやく変動中ファンファーレの演出がおこなわれる。しかし、この第１変動表示パターンは、第２変動表示パターンとたとえば同じ予告演出１を当確演出が出現した時点で打ち切って報知期間を経て変動中ファンファーレへと直ぐに移行する構成となっており、当確演出及びその後の報知期間の演出がおこなわれた後には、第２変動表示パターンでは実行した予告演出１の残りの演出をおこなわない構成となっており、さらに他の演出（予告演出２、予告演出３）もおこなわない構成となっている。このため、第２変動表示パターンに比べて変動時間も極めて短く、遊技者が冗長感を覚えることがない構成となっている。

【０２７６】

次に、第１変動表示パターン（コマンドＣによる変動表示パターン）の表示例を図２３を用いて説明する。図２３は、第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図（その２）である。

【０２７７】

図２３（１）に示す表示画面５５０は、前述した表示画面５２３と同じ予告演出２の最初の時点で当確演出をおこなった直後の報知期間における表示画面である。この報知期間には、表示画面５５０のように、前述した表示画面５２３（予告演出２の表示画面）と基本的に同じ表示をおこなうが、以下の点で表示画面５２３を表示する演出（すなわち、当確演出をおこなっていない予告演出２）とは異なる。

【０２７８】

まず、当確演出のために、キャラクタ表示５２７のエフェクト画像やキャラクタの帯の色を虹色とし、表示領域全体に広がる枠状背景表示５５１を表示し、この枠状背景表示５５１も虹色としている。なお、この当確演出のための表示（キャラクタ表示５２７のエフェクト画像等を虹色にする表示）は、既述したように、たとえば報知期間の直前か報知期間の開始時点からおこなう。

【０２７９】

そして、前述の表示画面５４５と同様に、非フリーズとなる表示要素（オブジェクト）である第１表示要素を除く第２表示要素については、報知期間中はたとえば当確演出と同じ状態で表示を静止させる（フリーズさせる）。

【０２８０】

報知期間中に静止させる第２表示要素には、図２３（１）に示すように、第１表示要素を除いた表示要素（大図柄群、キャラクタ表示５２７、枠状背景表示５５１など）が含まれる。なお、大図柄群のうちの中図柄画像５２６ａ，５２６ｂ，５２６ｃ，５２６ｄは、第２変動表示パターンであれば、既述したように表示領域の上方右側から左下に向かって順番に列を成して移動するように表示するが、この動きを報知期間の開始時点で停止させ、報知期間中は停止させた状態に維持する。なお、第１変動表示パターンの場合、予告演出２の演出はここで打ち切りになるので、第２変動表示パターンのようにその後の予告演出２の演出表示（たとえば、前述した表示画面５２９）を遊技者が見ることはない。

【０２８１】

またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、前述した当確報知音声の出力をおこなってもよい。たとえば、図２３（１）に示すような「ジャンジャカジャーン」という音声などを出力してもよい。また、このような音声出力に代えて、あるいはこのような音声出力に加えて、「大当り確定だ」といった音声を出力してもよい。なお、これらの音声（当確報知音声）の一部は、報知期間の直前の当確演出の際（第２表示要素をフリーズさせていないとき）に出力してもよい。またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、それまで出力し続けていたＢＧＭを停止するか、その音量を下げるようにしてもよい。

【０２８２】

このような、従来の当確演出にはない演出内容を有する報知期間中の演出（当確報知演出）を、当確演出に続いておこなう構成であれば、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性は格段に低下する。本実施形態の場合、報知期間中に表示装置４１の表示の多くが静止するとともに、上述した当確報知音声の出力がおこなわれるため、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性はより低下する。また、報知期間中にＢＧＭを停止または音量ダウンすれば、上述した当確報知音声が際立つことになり、この効果が高まる。

【０２８３】

図２３（２）に示す表示画面５５３は、表示画面５５０の後の画面であり、変動中ファンファーレの演出中の表示画面である。この表示画面５５３は、前述の表示画面５３９と同様に、当りが確定したことを祝福する表示画面であり、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５４０を表示する。演出制御装置３００は、この表示画面５５３を表示する変動中ファンファーレの演出において、文字表示５４０に対応する「おめでとう」という音声出力をおこなう。また演出制御装置３００は、表示画面５５０を表示する報知期間が終了すると、この表示画面５５３を表示する変動中ファンファーレの演出に直ぐに移行する。このため、当確演出及びその後の報知期間の演出によって当りになることを認識した遊技者が冗長感を覚えて退屈になることがない。

【０２８４】

なお、表示画面５５３の後には、変動中ファンファーレの期間（図１７に示した演出期間）における表示画面として、たとえば図２１（２）に示した表示画面５４２を表示する。

【０２８５】

また、第２変動表示パターンでは、当確演出を予告演出２の最初または途中に出現させた場合、当確演出の後でも、予告演出２の残りの演出や、他の演出（予告演出３）をおこなった後に、ようやく変動中ファンファーレの演出がおこなわれる。しかし、この第１変動表示パターンは、第２変動表示パターンとたとえば同じ予告演出２を当確演出が出現した時点で打ち切って報知期間を経て変動中ファンファーレへと直ぐに移行する構成となっており、当確演出及びその後の報知期間の演出がおこなわれた後には、第２変動表示パターンでは実行した予告演出２の残りの演出をおこなわない構成となっており、さらに他の

演出（予告演出３）もおこなわない構成となっている。このため、第２変動表示パターンに比べて変動時間も格段に短く、遊技者が冗長感を覚えることがない構成となっている。

【０２８６】

次に、第１変動表示パターン（コマンドＢによる変動表示パターン）の表示例を図２４を用いて説明する。図２４は、第１の実施形態の第１変動表示パターンの表示例を示す図（その３）である。

【０２８７】

図２４（１）に示す表示画面５５６は、前述した表示画面５３２と同じ予告演出３の最初の時点で当確演出をおこなった直後の報知期間における表示画面である。この報知期間には、表示画面５５６のように、前述した表示画面５３２（予告演出３の表示画面）と基本的に同じ表示をおこなうが、以下の点で表示画面５３２を表示する演出（すなわち、当確演出をおこなっていない予告演出３）とは異なる。

【０２８８】

まず、当確演出のために、キャラクタ表示５３４のエフェクト画像やキャラクタの帯の色を虹色とし、表示領域全体に広がる枠状背景表示５５７を表示し、この枠状背景表示５５７も虹色としている。なお、この当確演出のための表示（キャラクタ表示５３４のエフェクト画像等を虹色にする表示）は、既述したように、たとえば報知期間の直前か報知期間の開始時点からおこなう。

【０２８９】

そして、前述の表示画面５４５と同様に、非フリーズとなる表示要素（オブジェクト）である第１表示要素を除く第２表示要素については、報知期間中はたとえば当確演出と同じ状態で表示を静止させる（フリーズさせる）。

【０２９０】

報知期間中に静止させる第２表示要素には、図２４（１）に示すように、第１表示要素を除いた表示要素（大図柄群、キャラクタ表示５３４、枠状背景表示５５７など）が含まれる。なお、第２変動表示パターンであれば、既述したように中図柄画像５３３ａ（図柄「２」）に対してキャラクタ表示５３４のキャラクタが作用する（具体的には、空手の突きや蹴りをおこなう）ように表示するが、この動きを報知期間の開始時点で停止させ、報知期間中は停止させた状態に維持する。なお、第１変動表示パターンの場合、予告演出３の演出はここで打ち切りになるので、第２変動表示パターンのようにその後の予告演出３の演出表示（たとえば、前述した表示画面５３６）を遊技者が見ることはない。

【０２９１】

またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、前述した当確報知音声の出力をおこなってもよい。たとえば、図２４（１）に示すような「ジャンジャカジャーン」という音声などを出力してもよい。また、このような音声出力に代えて、あるいはこのような音声出力に加えて、「大当り確定だ」といった音声を出力してもよい。なお、これらの音声（当確報知音声）の一部は、報知期間の直前の当確演出の際（第２表示要素をフリーズさせていないとき）に出力してもよい。またこの報知期間中は、第２表示要素を静止させるとともに、それまで出力し続けていたＢＧＭを停止するか、その音量を下げるようにしてもよい。

【０２９２】

このような、従来の当確演出にはない演出内容を有する報知期間中の演出（当確報知演出）を、当確演出に続いておこなう構成であれば、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性は格段に低下する。本実施形態の場合、報知期間中に表示装置４１の表示の多くが静止するとともに、上述した当確報知音声の出力がおこなわれるため、遊技者が当りとなったことに気付かない可能性はより低下する。また、報知期間中にＢＧＭを停止または音量ダウンすれば、上述の当確報知音声が際立つことになり、この効果が高まる。

【０２９３】

図２４（２）に示す表示画面５５９は、表示画面５５６の後の画面であり、変動中ファンファーレの演出中の表示画面である。この表示画面５５９は、前述の表示画面５３９と

同様に、当りが確定したことを祝福する表示画面であり、キャラクタ表示５１６，５１７と文字表示５４０を表示する。演出制御装置３００は、この表示画面５５９を表示する変動中ファンファーレの演出において、文字表示５４０に対応する「おめでとう」という音声出力をおこなう。また演出制御装置３００は、表示画面５５６を表示する報知期間が終了すると、この表示画面５５９を表示する変動中ファンファーレの演出に直ぐに移行する。このため、当確演出及びその後の報知期間の演出によって当りになることを認識した遊技者が冗長感を覚えて退屈になることがない。

【０２９４】

なお、表示画面５５９の後には、変動中ファンファーレの期間（図１７に示した演出期間）における表示画面として、たとえば図２１（２）に示した表示画面５４２を表示する。

【０２９５】

また、第２変動表示パターンでは、当確演出を予告演出３の最初または途中に出現させた場合、当確演出の後でも、予告演出３の残りの演出をおこなった後に、ようやく変動中ファンファーレの演出がおこなわれる。しかし、この第１変動表示パターンは、第２変動表示パターンとたとえば同じ予告演出３を当確演出が出現した時点で打ち切って報知期間を経て変動中ファンファーレへと直ぐに移行する構成となっており、当確演出及びその後の報知期間の演出がおこなわれた後には、第２変動表示パターンでは実行した予告演出３の残りの演出をおこなわない構成となっている。このため、第２変動表示パターンに比べて変動時間も短く、遊技者が冗長感を覚えることがない構成となっている。

【０２９６】

以上説明した第１の実施形態の遊技機１０は、上述した報知期間のない当確演出のみをおこなう可能性のある第２変動表示パターンの演出と、第２変動表示パターンよりも変動時間（演出時間）が短く、上述した当確演出と報知期間の演出（当確報知演出）をおこなう第１変動表示パターンの演出と、を実行する制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）を備える。このため、当確演出による当り確定後（大当り確定後または小当り確定後）の遊技の冗長感を軽減でき、また、当確演出がおこなわれたのに遊技者が当りになることに気付けずに当確演出が無駄になるなどの問題を改善できる。

【０２９７】

この遊技機１０では、遊技制御装置１００における演出制御装置３００に送信する変動コマンドの内容の選択（たとえば前述した変動パターン乱数１，２，３による乱数抽選などによる選択であり、前述したステップＳ８２等でおこなわれる選択処理）の結果に応じて、たとえば上述した第１変動表示パターンの演出がおこなわれる場合もあれば、上述した第２変動表示パターンの演出がおこなわれる場合もあり、必ずしも当確演出後の予告演出がおこなわれない第１変動表示パターンばかりが実行されるわけではない。

【０２９８】

しかし、第２変動表示パターンの場合には、上述した報知期間がなく明確な当確報知がおこなわれないので、長時間の演出を楽しみつつ、この演出の中のどこかで、たとえば虹色の表示による当確演出がおこなわれるか否かを発見する楽しみがある。また遊技者は一方で、第１変動表示パターンの演出を時々鑑賞することで冗長感がない遊技もおこなうことができ、しかもこのとき虹色の表示等による当確演出について第１変動表示パターンの報知期間において確実に気付いて当該当確演出について意識しなくても学習することになる。このため、第１変動表示パターンでしっかり当確演出の態様等について学習し、第２変動表示パターンの演出を上述したように楽しむ際（すなわち、当確演出を発見する際）に当該学習結果を生かすことができる。

【０２９９】

したがって第１変動表示パターンと第２変動表示パターンの演出の両者を選択しておこなう本実施形態の遊技機１０であれば、当確演出に遊技者が気付いた場合、第１変動表示パターンであればその後の冗長な演出はおこなわれないし、第２変動表示パターンであったとしても、当該遊技者は、不快感を持たずに残りの演出を楽しむことができる。

【０３００】
これに対して、仮に第１変動表示パターンのない構成（当確演出がおこなわれるのが第２変動表示パターンのみである構成）であると、遊技者は当確演出に気付いたとき、毎回残りの長い演出を見なければならず、遊技者が不快感を覚える虞があるが、本実施形態であれば、そのような問題が格段に改善される。
【０３０１】
次に、第１の実施形態の変形例１について図２５を用いて説明する。図２５は、第１の実施形態の変形例１の第１変動表示パターンの演出例を示す図である。この変形例１の遊技機１０は、第１変動表示パターンの演出において、前述した報知期間の演出の次に、図２５（１）または図２５（２）に示すような盤演出装置４４を用いた演出（可動演出部協働演出）をおこなう点に特徴を有し、その他は第１の実施形態と同じ構成である。この可動演出部協働演出は、変動中ファンファーレの直前に変動中ファンファーレとは別の演出としておこなってもよいし、変動中ファンファーレの演出の前段部分の演出としておこなってもよい。
【０３０２】
なお、図２５（１）または図２５（２）に符号５１１ｂ、５１１ｃで示すのは、盤演出装置４４の第１演出部５１１を支持するアーム状の支持部である。これら支持部５１１ｂ、５１１ｃを介して、第１演出部５１１はセンターケース４０内に上下動可能に支持されている。また、図２５（１）または図２５（２）に符号５１２ｂ、５１２ｃで示すのは、盤演出装置４４の第２演出部５１２を支持するアーム状の支持部である。これら支持部５１２ｂ、５１２ｃを介して、第２演出部５１２はセンターケース４０内に上下動可能に支持されている。
【０３０３】
図２５（１）に示す可動演出部協働演出では、演出制御装置３００は、前述した盤演出装置４４の第２演出部５１２を初期位置に維持したまま、第１演出部５１１を下降位置まで下降させて、この演出の最後に初期位置に戻すまで第１演出部５１１を下降位置に停止させる。また、第１演出部５１１の針状の可動部５１１ａをたとえば高速で時計回りまたは反時計回りに回転させて期間中何度も周回させる（すなわち、ぐるぐる回す）。そして演出制御装置３００は、第１演出部５１１を下降位置に停止させている期間（あるいは、第１演出部５１１を下降位置に下降させる期間や初期位置に戻す期間が含まれてもよい）において、表示装置４１の表示領域４１ａに盤演出装置４４の動作に対応する表示画面５６５を表示する。表示画面５６５は、たとえば、図２５（１）に示すように、虹色の背景画像５６６と、第１演出部５１１の周囲に放射状に光が広がって放射状に移動するように見えるエフェクト画像５６７とを表示する。またこの演出期間中に、演出制御装置３００は、第２演出部５１２の導光板の表示機能により演出テーマに沿った文字表示や画像表示をおこなってもよい。
【０３０４】
図２５（２）に示す可動演出部協働演出では、演出制御装置３００は、前述した盤演出装置４４の第２演出部５１２と第１演出部５１１の両者を下降位置まで下降させて、この演出の最後に初期位置に戻すまでこれらを下降位置に停止させる。また、第１演出部５１１の針状の可動部５１１ａをたとえば高速で時計回りまたは反時計回りに回転させて期間中何度も周回させる（すなわち、ぐるぐる回す）。そして演出制御装置３００は、第１演出部５１１等を下降位置に停止させている期間（あるいは、第１演出部５１１等を下降位置に下降させる期間や初期位置に戻す期間が含まれてもよい）において、表示装置４１の表示領域４１ａに盤演出装置４４の動作に対応する前述の表示画面５６５を表示する。またこの演出期間中に、演出制御装置３００は、第２演出部５１２の導光板の表示機能により演出テーマに沿った文字表示や画像表示を第１演出部５１１の前面に重なる状態でおこなってもよい。
【０３０５】
なお、図２５（１）、（２）に示した表示画面５６５は、小図柄群５０２と特図１保留

数表示５０３と特図２保留数表示５０４とを表示内容に含む。これにより、遊技機１０は、この演出期間中に第２演出部５１２の導光板の表示機能により演出テーマに沿った文字表示や画像表示をおこなう場合にも遊技進行を遊技者に案内することができる。たとえば、図２５（１）、（２）に示した表示画面５６５は、小図柄群５０２により対応する特図変動表示ゲームが変動表示状態であることを示し、特図１保留数表示５０３により特図１ゲームの保留記憶数が「３」であることを示し、特図２保留数表示５０４により特図２ゲームの保留記憶数が「０」であることを示す。

【０３０６】

図２５に例示した上述したような演出によれば、たとえば、時間の流れ（時間が戻る流れ、時間が進む流れ）や、時間の流れに類するもの（記憶の遡り、空手修行の日々の経過など）を部分的に飛び越える（ワープする）感覚を遊技者に与えることができ、興趣が向上する。特にこの場合、たとえば図２２で説明した当確演出と報知期間の演出（表示画面５４５を表示する演出）と、その後の変動中ファンファーレの演出（表示画面５４７を表示する演出）との間に、この可動演出部協働演出が介在することによって、予告演出１が途中で打ち切られて他の予告演出（予告演出２、予告演出３）を飛び越して、一気に変動中ファンファーレに移行し、次いで当り状態（たとえば大当り中）に移行することが、遊技者に違和感なく受け入れられるとともに、冗長な演出を飛び越して大当り状態に移行する遊技者の感激をより高める効果が得られる。

【０３０７】

次に、第１の実施形態の他の変形例について説明する。

前述の表示例では、空手道の修行を演出テーマとしたものを一例として挙げたが、これに限定されない。たとえば、女性のキャラクタを登場させ、演出テーマを表す文字の画像や当該文字を装飾する画像（エフェクト画像や背景画像）、あるいは女性のキャラクタの画像や、女性のキャラクタの衣装（リボンなど）の画像などを、特定の色（たとえば虹色）にすることによって当確演出をおこなう構成でもよい。

【０３０８】

また遊技機１０の制御手段は、当確演出として、たとえば画像を虹色ではない色（たとえば金色や銀色）にする演出をおこなってもよいし、特別なキャラクタや模様やマークを表示する演出をおこなってもよい。一般的に遊技機の分野では虹色が分かり易いが、それ以外の当確演出の態様であっても、本発明の第１変動表示パターンであれば、当確演出がおこなわれたことを報知する報知期間の演出が当確演出と併せておこなわれるため、当確演出がおこなわれたことを遊技者が確実に認識でき、当確演出の態様について意識しなくても学習できる。また遊技機１０の制御手段は、当確演出として、画像の全体ではなく画像の一部（たとえば、文字の一部、キャラクタの一部、キャラクタの衣装の一部、エフェクト画像の一部、背景画像の一部など）を特定の色（たとえば、虹色、金色、銀色など）にする演出をおこなってもよい。

【０３０９】

また、遊技機１０の制御手段がおこなう前述した可動演出部協働演出は、図２５に示した態様に限定されず、たとえば第１演出部５１１を初期位置に維持し、第２演出部５１２のみを下降位置に下降させて、表示装置４１の表示画面の表示に第２演出部５１２（導光板）による表示を重ねる演出であってもよい。あるいは遊技機１０の制御手段が、演出期間中、第１演出部５１１や第２演出部５１２を上下に振動するように動かしたり、停止位置を変化させたりする演出をおこなってもよい。

【０３１０】

また遊技機１０の制御手段は、盤演出装置４４のような演出用の役物（演出装置）を、第１変動表示パターンにおける当確演出や報知期間の演出（当確報知演出）の際に作動させて、この役物の動作と表示装置４１の表示とが協働する演出をおこなってもよい。この場合、役物の動作（たとえば、当該役物の位置変化や、前述した可動部５１１ａのような役物内の可動部の動作など）は静止させず（フリーズさせず）、表示装置４１の表示（たとえば、役物の周囲の背景となる表示）は静止させる（フリーズさせる）構成としてもよ

い。これにより、当確演出や報知期間中の面白い演出が実現できる。
【０３１１】
また遊技機１０の制御手段は、第１変動表示パターンの出現率を、通常遊技状態（普電サポート状態や高確率状態などの特定遊技状態でない状態であり、特図の当り確率は低確率な状態）に比較して、普電サポート状態や高確率状態（特図の当り確率が高確率である状態）などの特定遊技状態において高く設定する構成でもよい。
【０３１２】
なお、第１の実施形態の遊技機１０は、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとを実行可能な遊技機であり、いわゆる１種ゲームを実行可能な遊技機であるが、第２の実施形態で説明するような１種ゲーム＋２種ゲームを実行可能な遊技機であってもよいし、その他のゲームを実行可能な遊技機であってもよい。
【０３１３】
上述した第１の実施形態の遊技機１０（変形例を含む）は、一側面において以下のような特徴を有する。
（１）遊技機１０は、変動表示ゲームの結果として当りを導出可能な遊技機であって、所定の予告演出の実行機会を有する第１変動表示パターンと第２変動表示パターンを表示手段（表示装置４１）に表示させる制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）を備える。第１変動表示パターンは、予告演出に続き、予告演出において当りの発生を報告したことを報知する報知期間を含み、第２変動表示パターンは、報知期間を含まず、第１変動表示パターンよりも変動時間が長い。
【０３１４】
（２）（１）の第１変動表示パターンは、第２変動表示パターンでもおこなう同種の予告演出を、当りの発生を報告する演出（当確演出、すなわち当り確定演出）が出現した時点で打ち切って報知期間に移行する構成である。
【０３１５】
（３）（１）の遊技機１０は、当りを導出する場合、変動表示ゲームの結果を導出する直前の変動中ファンファーレの演出（あるいは、変動表示ゲームの結果を導出する演出を含む変動中ファンファーレの演出）をおこなう。（１）の第１変動表示パターンは、報知期間を経ると変動中ファンファーレに移行する構成である。
【０３１６】
（４）（１）の制御手段は、第１変動表示パターンにおける報知期間中に、第１表示要素を除く第２表示要素を静止させる。第１表示要素は、変動表示ゲームの始動記憶についての表示である保留表示を含む。
【０３１７】
（５）（１）の制御手段は、第１変動表示パターンにおける報知期間中に、当確演出がおこなわれたこと（いいかえると、当りになること）を示唆または報知する当確報知音声の出力をおこなう。
【０３１８】
（６）（５）の制御手段は、第１変動表示パターンにおける報知期間中に、当確報知音声を除く音出力（たとえばＢＧＭ）を停止するか、当確報知音声を除く音出力の音量を当確報知音声よりも低下させる。
【０３１９】
［第２の実施形態］
次に、第２の実施形態の遊技機１０について説明する。第１の実施形態の遊技機１０は、いわゆる１種ゲームを実行可能な遊技機であったが、第２の実施形態の遊技機１０は、１種ゲーム＋２種ゲームを実行可能な遊技機である。第２の実施形態の遊技機１０は、いわゆる１種ゲームを実行可能な遊技盤３０に代えて１種ゲーム＋２種ゲームを実行可能な遊技盤を備える点で第１の実施形態の遊技機１０と相違する。
【０３２０】
まず、１種ゲーム＋２種ゲームを実行可能な遊技盤について図２６を用いて説明する。

図２６は、第２の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。なお、遊技盤３０ｘの説明においては、第１の実施形態の遊技盤３０と同様の構成について符号を同じにして説明を省略する。

【０３２１】

遊技領域３２におけるセンターケース４０の下方には、第１特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の開始条件を与える第１始動入賞口（始動入賞領域）をなす始動入賞口３６（始動口１）が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３６ａ（図３参照）により検出される。

【０３２２】

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

【０３２３】

また、普図始動ゲート３４よりも下方位置であって、センターケース４０の右部には、第２特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７（始動口２）は、上端側が右方に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材３７ｂを備えており、この可動部材３７ｂは、常時はほぼ鉛直となっ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の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）によって上端側が右方に倒れるように回動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。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）により検出される。なお、普通変動入賞装置３７が閉状態でも入賞できるようにし、閉状態では開状態よりは入賞しにくいものとしても良い。普通変動入賞装置３７は普通電動役物（普電）に相当する。

【０３２４】

普通変動入賞装置３７の右方には、遊技球が流下可能な流下路が形成され、普通変動入賞装置３７に入賞しなかった遊技球は流下路を通って下方へ流下する。この流下路の下方には誘導部９３が設けられている。誘導部９３は上面９４が左方へ下る傾斜面とされており、上面９４で受け止め、後述する第１特別変動入賞装置７５、第２特別変動入賞装置７６が存在する左方へ誘導するようになっている。

【０３２５】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の右下には、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（大入賞口１）７５が配設されている。第１特別変動入賞装置７５は、開閉部材（開閉扉）７５ｃを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材７５ｃが大入賞口１を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開閉部材７５ｃが退避して遊技領域３２を流下する遊技球を受け入れ可能な開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち第１特別変動入賞装置７５は、駆動装置としての大入賞口ソレノイド３８ｂ（図３参照）により駆動される開閉部材３８ｃによって開閉される大入賞口１を備え、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの結果による大当り遊技状態（第１遊技状態）中は、大入賞口１を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口１内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口１の内部（入賞領域）には、当該大入賞口１に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図３参照）が配設されている。なお、第１特別変動入賞装置７５は、大入賞口スイッチ３８ａが複数個（たとえば２個）配設されてもよい。

【０３２６】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の右下であって、第１特別変動入賞装置７５の左方には、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（大入賞口２）７６が配設されている。第２特別変動入賞装置７６は、開閉部材（開閉扉）７６ｃを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材７６ｃが大入賞口２を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開閉部材７５ｃが退避して遊技領域３２を流下する遊技球を受け入れ可能な開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち第２特別変動入賞装置７６は、駆動装置としての大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ相当、図示せず）により駆動される開閉部材７６ｃによって開閉される大入賞口２を備え、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの結果による小当り遊技状態（第３遊技状態）中は、大入賞口２を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口２内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口２の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）（大入賞口スイッチ３８ａ相当、図示せず）が配設されている。また、大入賞口２の内部（入賞領域）には、特別領域が配設され、当該特別領域に入った遊技球を検出する検出手段としての特別領域スイッチ（図示せず）が配設されている。なお、特別領域スイッチは、カウントスイッチを兼用して設けられるものであってもよいし、カウントスイッチと独立して設けられるものであってもよい。遊技機１０は、大入賞口２が受け入れた遊技球を特別領域に案内し、特別領域への入賞にもとづいて大当り（第１遊技状態）を導出し得る。

【０３２７】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の右下であって、第２特別変動入賞装置７６の下方には、Ｖランプ７７を備える。Ｖランプ７７は、特別領域への入賞に関する演出を担当する発光装置であり、たとえばフルカラーＬＥＤ等により多様な発光態様を実現する。

【０３２８】

ここで、第２の実施形態の遊技機１０のゲーム進行について説明する。第２の実施形態の遊技機１０においては、遊技球が流下する遊技領域３２のうち、センターケース４０の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース４０の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６や左部にある一般入賞口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７５、第２特別変動入賞装置７６などへの入賞を狙うことができるようになっている。

【０３２９】

通常時において、遊技機１０は、遊技者に左打ちを案内し、始動入賞口３６への入賞により始動契機を得る第１特図変動表示ゲームによるゲーム進行を制御する。遊技機１０は、第１特図変動表示ゲームの結果により大当り（第１遊技状態）を導出すると、遊技者に右打ちを案内し、第１特別変動入賞装置７５への入賞による賞球獲得機会を制御する。遊技機１０は、大当りが終了すると、普電サポート状態（第１普電サポート状態、第２遊技状態）に移行する。第１普電サポート状態は、特図２変動表示ゲームが第１の所定回数（たとえば、１回）変動表示するまで普電サポート状態を継続する。

【０３３０】

遊技機１０は、普電サポート状態において普図変動表示ゲームの変動表示時間を短縮したり、普図変動表示ゲームの当り確率を高くしたり、普通変動入賞装置３７の開放態様を変更したりして、普通変動入賞装置３７への入賞機会を大きくする。

【０３３１】

これにより、遊技機１０は、普電サポート状態において特図２変動表示ゲームが第１の所定回数（たとえば、１回）だけ変動表示するまでの間に、特図２始動記憶を上限の４つまで貯めることを容易にしている。すなわち、遊技機１０は、第１普電サポート状態にお

いて第１の所定回数が１回のときには、特図２変動表示ゲームについて５回（消化中のゲーム１回＋保留記憶分のゲーム４回）の変動表示機会を確保可能にする。

【０３３２】

遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいて大当たりと小当りとを導出可能にしていて、大当たりを導出した場合には第１特別変動入賞装置７５を開放する第１遊技状態となり（いわゆる１種ゲーム）、小当たりを導出した場合には第２特別変動入賞装置７６を開放する第３遊技状態となる（いわゆる２種ゲーム）。また、遊技機１０は、第３遊技状態において特別領域への入賞を検出した場合にも大当り（第１遊技状態）を導出し得る。すなわち、遊技機１０は、いわゆる１種ゲームと、いわゆる２種ゲームの両方から第１遊技状態を導出し得る。

【０３３３】

また、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームを経て第１遊技状態を導出した場合、大当りが終了すると、普電サポート状態（第２普電サポート状態、第２遊技状態）に移行する。第２普電サポート状態は、特図２変動表示ゲームが第２の所定回数（たとえば、７回）変動表示するまで普電サポート状態を継続する。

【０３３４】

また、遊技機１０は、普電サポート状態において特図２変動表示ゲームが第２の所定回数（たとえば、７回）だけ変動表示する間、終始、特図２始動記憶を上限の４つまで貯めている状態を容易にしている。すなわち、遊技機１０は、第２普電サポート状態において第２の所定回数が７回のときには、特図２変動表示ゲームについて１１回（消化中のゲーム７回＋保留記憶分のゲーム４回）の変動表示機会を確保可能にする。

【０３３５】

なお、第２普電サポート状態は、特図２変動表示ゲームが第２の所定回数変動表示するまで普電サポート状態を継続するとしたが、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとが合計で第２の所定回数変動表示するまで普電サポート状態を継続するようにしてもよい。

【０３３６】

通常、遊技機１０が指示する右打ち遊技であれば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとが合計で第２の所定回数変動表示するまで普電サポート状態を継続するとしても特図２変動表示ゲームについて１１回の変動表示機会が確保される。また、遊技機１０が指示する右打ち遊技であっても特図２始動記憶が発生しない場合、先に特図１変動表示ゲームが始動記憶の範囲内で実行され、１１回から特図１変動表示ゲームが始動記憶数分だけ除外されて特図２変動表示ゲームについての変動表示機会が確保される。たとえば、遊技機１０は、第２普電サポート状態において第２の所定回数が７回のときには、特図１変動表示ゲームについて４回（消化中のゲーム）、特図２変動表示ゲームについて７回（消化中のゲーム＋保留記憶分のゲーム）の変動表示機会が確保される。

【０３３７】

また、遊技機１０が指示する右打ち遊技に反して左打ち遊技を継続するのであれば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとが合計で第２の所定回数変動表示するまで普電サポート状態を継続するとしても特図２変動表示ゲームについて変動表示機会が確保されず、特図１変動表示ゲームの変動表示機会が１１回となる。なお、特図２変動表示ゲームについての変動表示機会が確保されず、第２遊技状態において最終回（たとえば１１回）の特図１変動表示ゲームを実行する場合、特図１変動表示ゲームの変動表示パターンは、あらかじめ定める固定時間の変動表示パターンであってもよいし、特図２変動表示ゲームにおいて選択される変動表示パターンと同じ変動表示時間の変動表示パターンであってもよいし、特図２変動表示ゲームにおいて選択される変動表示パターンよりも短い変動表示時間の変動表示パターンであってもよいし、あらかじめ定める最短時間の変動表示パターンであってもよい。

【０３３８】

また、第２遊技状態における最終回以外（たとえば１～１０回）についての特図１変動

表示ゲームの変動表示パターンは、あらかじめ定める固定時間の変動表示パターンであってもよいし、特図２変動表示ゲームにおいて選択される変動表示パターンと同じ変動表示時間の変動表示パターンであってもよいし、特図２変動表示ゲームにおいて選択される変動表示パターンよりも短い変動表示時間の変動表示パターンであってもよいし、あらかじめ定める最短時間の変動表示パターンであってもよい。

【０３３９】

なお、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームの大当り確率を比較的低確率（たとえば、１／２００）に設定し、特図２変動表示ゲームの小当り確率を比較的高確率（たとえば、１／８）に設定する。これにより、遊技機１０は、普電サポート状態における特図２始動記憶内に適当な頻度で小当りを存在させることができる。同様に、遊技機１０は、第１遊技状態における特図２始動記憶内に適当な頻度で小当りを存在させることができる。

【０３４０】

なお、遊技機１０は、特図２始動記憶内に存在する小当りを先読みすることで検出することができ、表示装置４１やＶランプ７７、その他演出装置により所定タイミングで先読み結果を報知することができる。

【０３４１】

次に、遊技機１０が大当り演出から大当り後の電サポ遊技状態（普電サポート状態中の遊技状態）に跨っておこなう一連の演出について図２７～３０を用いて説明する。電サポ遊技状態では、大当りの種類に応じた所定回数（１回または７回）の電サポ（普電サポート）がおこなわれる。電サポ遊技状態は、通常の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０３４２】

図２７は、第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その１）である。図２８は、第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その２）である。図２９は、第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その３）である。図３０は、第２の実施形態の遊技演出の一例を示す図（その４）である。なお、図１３に示した表示画面５００と同じ表示内容については、適宜、同じ符号を付して説明する。

【０３４３】

図２７（１）に示す表示画面７００は、大当り中の表示画面である。表示画面７００は、ラウンド表示７０１と、ラウンド獲得価値表示７０２と、総合獲得価値表示７０３と、案内表示７０４とを表示内容に含む。

【０３４４】

ラウンド表示７０１は、現在が大当りの何ラウンド目であるかを表示する。なお、ラウンドとは、遊技機１０が、大入賞口１（第１特別変動入賞装置７５）に所定個数（たとえば、１０個）の遊技球が入賞するか、大入賞口１の開放から所定の開放可能時間が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口１を開放する期間であり、大当りにおいては、所定ラウンド回数継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）がおこなわれる。表示画面７００では、ラウンド表示７０１は、「１ラウンド」を表示しており、大当りの１ラウンド目であることを示している。

【０３４５】

ラウンド獲得価値表示７０２は、ラウンド中に獲得した累積の価値（ポイント：Ｐｔ）を表示する。ポイント（Ｐｔ）は、大入賞口１への入賞によって獲得した賞球数に対して、所要の単位変換を施したものである。すなわち、ポイント（Ｐｔ）は、単位変換賞球数ともいう。たとえば、遊技機１０は、賞球数に１０を乗じて「Ｐｔ」に変換する。表示画面７００では、ラウンド獲得価値表示７０２は、「０Ｐｔ」を表示しており、現在までに当該ラウンドにおいて獲得したポイントがないことを示している。

【０３４６】

総合獲得価値表示７０３は、当該大当り中に獲得した累積の価値を表示する。表示画面７００においては、総合獲得価値表示７０３は、「０Ｐｔ」を表示しており、現在までに当該大当りにおいて獲得したポイントがないことを示している。

【０３４７】
案内表示７０４は、その態様により、遊技演出に関する各種案内を表示する。案内表示７０４は、遊技状態（大当り中、エンディング中、電サポ遊技状態中）に応じた情報を遊技者に対して案内する。
【０３４８】
表示画面７００では、案内表示７０４は、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された１０個の丸い形状のアイコンを表示している。丸い形状のアイコンは、点灯状態／消灯状態を切り替え可能であり、表示画面７００では、１０個全てが消灯状態となっている。丸い形状のアイコンは、アイコンのデフォルト（通常）の態様であり、たとえば、白色である。
【０３４９】
案内表示７０４は、このアイコンの数（１０個のアイコン）により、現在のラウンドにおける大入賞口１への遊技球の入賞上限（設計上の上限）が「１０」であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中においては案内表示７０４を、入賞上限（大入賞口１への入賞数に関する情報）の示唆手段として機能させることができる。
【０３５０】
また、案内表示７０４は、このアイコンの態様（１０個の消灯状態のアイコン）により、現在のラウンドにおいて大入賞口１へ入賞した遊技球が「０」であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中において案内表示７０４を、入賞状況（大入賞口１への入賞数に関する情報）の示唆手段として機能させることができる。遊技機１０は、たとえば、大入賞口１への入賞が生じた場合、左下から時計回りに順番に消灯状態のアイコンを点灯状態とする。
【０３５１】
なお、表示画面７００では、保留消化表示５０６は、枠内をブランク（空白）にして、特図変動表示ゲームが停止状態であることを示している。また、表示画面７００では、小図柄群５０２を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示している。また、表示画面７００では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「０」であることを示し、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「３」であることを示し、保留表示５０５は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「３」であることを示している。
【０３５２】
図２７（１）に示すＶランプ７７は、表示装置４１が表示画面７００を表示中における態様を示している。図２７（１）に示すように、表示装置４１が表示画面７００を表示中においては、Ｖランプ７７は、消灯状態（非点灯状態）となっている。
【０３５３】
図２７（２）に示す表示画面７０５は、表示画面７００の後の表示画面であって１ラウンドにおいて遊技球が大入賞口１に入賞した後の表示画面である。
表示画面７０５では、ラウンド獲得価値表示７０２は、「１５０Ｐｔ」を表示しており、当該ラウンドにおいて「１５０Ｐｔ」を獲得していることを示している。また、表示画面７０５では、総合獲得価値表示７０３は、「１５０Ｐｔ」を表示しており、当該大当りにおいて現在までに「１５０Ｐｔ」を獲得していることを示している。
【０３５４】
また、表示画面７０５では、案内表示７０４は、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の消灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の丸い形状のアイコンと、を表示している。案内表示７０４は、この１０個のアイコンにより、現在のラウンドにおける大入賞口１への遊技球の入賞上限（設計上の上限）が「１０」であることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、９個の消灯状態のアイコンと１個の点灯状態のアイコンとにより、現在のラウンドにおいて大入賞口１へ入賞した遊技球が「１」であることを示（案内）している。
【０３５５】

また、表示画面７０５では、案内表示７０４は、１０個のアイコンで囲まれた背景（部分）の一部（ここでは４分の１）の態様を１ラウンドの開始（表示画面７００の状態）からの時間経過に応じて変化させて表示している。これにより案内表示７０４は、１ラウンドの４分の１の時間が経過したこと（ラウンドの経過時間）を示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中において案内表示７０４を、ラウンドの経過時間（ラウンドの終了条件（大当り演出の時間に関する情報））の示唆手段として機能させることができる。なお、遊技機１０は、案内表示７０４の背景表示の変化に替えてまたは加えて案内表示７０４のキャラクタの態様の変化や、ゲージを追加表示することによって経過時間を案内してもよい。

【０３５６】

図２７（２）に示すＶランプ７７は、表示装置４１が表示画面７０５を表示中における態様を示している。図２７（２）に示すように、表示装置４１が表示画面７０５を表示中においては、Ｖランプ７７は、消灯状態（非点灯状態）となっている。

【０３５７】

図２８（１）に示す表示画面７０６は、表示画面７０５の後の表示画面であって最終ラウンド開始後の表示画面である。

表示画面７０６では、ラウンド表示７０１は、「最終ラウンド」を表示しており、大当りの最終ラウンドであることを示している。また、表示画面７０６では、ラウンド獲得価値表示７０２は、「０Ｐｔ」を表示しており、当該ラウンドにおいて「０Ｐｔ」を獲得していることを示している。また、表示画面７０６では、総合獲得価値表示７０３は、「１３５００Ｐｔ」を表示しており、当該大当りにおいて現在までに「１３５００Ｐｔ」を獲得していることを示している。

【０３５８】

また、表示画面７０６では、案内表示７０４は、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の消灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の消灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。案内表示７０４は、この１０個のアイコンにより、現在のラウンドにおける大入賞口１への遊技球の入賞上限（設計上の上限）が「１０」であることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、１０個の消灯状態のアイコンにより、現在のラウンドにおいて大入賞口１へ入賞した遊技球が「０」であることを示（案内）している。

【０３５９】

また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンにより、Ｖ予告報知演出が当該ラウンドにおいておこなわれる予定であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中において案内表示７０４を、Ｖ予告報知演出の実施の示唆手段として機能させることができる。このように遊技機１０は、案内表示７０４において入賞上限と現在の入賞数とに加えて、Ｖ予告報知演出の実施の示唆をまとめておこなうため、遊技者がＶ予告報知演出の実施の示唆を見逃す虞を抑止でき、演出の視認機会を確保（視認機会の喪失を抑止）できる。これにより遊技機１０は、興趣を向上できる。

【０３６０】

なお、Ｖ予告報知演出は、保留している始動記憶（保留記憶）内の大当りおよび小当り（大当りを導出可能な小当り）の存在（Ｖ保留の存在）を、報知する演出である。Ｖ予告報知演出では、遊技機１０は、Ｖランプ７７の点灯状態／消灯状態によってＶ保留の存在を報知する。

【０３６１】

また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンの位置（星の形状のアイコンが左下から時計回りに数えて６番目の位置に配置されていること）により、Ｖ予告報知演出が当該ラウンドにおいて大入賞口１に６個の遊技球が入賞したことを契機（星の形状のアイコンが点灯したことをトリガとして）におこなわれる予定であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中において案内表示７０４を、Ｖ予告報知演出の実施タイミングの示唆手段として機能させることができる。このように遊技機１０は、Ｖ予告報知

演出の実施タイミングを示唆し、Ｖ予告報知演出を実施することで、遊技が冗長となることを抑止し（マンネリ化による冗長感を軽減できる）、より一層興趣を向上できる。また、遊技機１０は、遊技者の遊技操作（大入賞口１への遊技球の入賞）に応じてＶ予告報知演出をおこなうため、遊技者を能動的に演出に関与させることができる。これによっても遊技機１０は、興趣を向上できる。

【０３６２】

また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンにより、Ｖ予告報知演出において大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）が存在することが報知される期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が所要の期待度であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、大当り中において案内表示７０４を、Ｖ予告報知演出の期待度の示唆手段として機能させることができる。

【０３６３】

また、表示画面７０６では、案内表示７０４は、「星に注目！」というメッセージを男の子のようなキャラクタと関連付けて表示し、注意を喚起している。これにより案内表示７０４は、星の形状のアイコンが発生したこと（Ｖ予告報知演出がおこなわれること）を遊技者が見逃すのを防止している。これにより、遊技機１０は、遊技者がＶ予告報知演出を見損なうのを防止し、興趣が低下するのを抑止できる。

【０３６４】

図２８（１）に示すＶランプ７７は、表示装置４１が表示画面７０６を表示中における態様を示している。図２８（１）に示すように、表示装置４１が表示画面７０６を表示中においては、Ｖランプ７７は、消灯状態（非点灯状態）となっている。

【０３６５】

図２８（２）に示す表示画面７０７は、表示画面７０６の後の表示画面であってＶ予告報知演出実行中（大入賞口１に６個目の遊技球が入賞したタイミング）の表示画面である。

【０３６６】

表示画面７０７では、ラウンド獲得価値表示７０２は、「９００Ｐｔ」を表示しており、当該ラウンドにおいて「９００Ｐｔ」を獲得していることを示している。また、表示画面７０７では、総合獲得価値表示７０３は、「１４４００Ｐｔ」を表示しており、当該大当りにおいて現在までに「１４４００Ｐｔ」を獲得していることを示している。

【０３６７】

また、表示画面７０７では、案内表示７０４は、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された４個の消灯状態の丸い形状のアイコン、５個の点灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。案内表示７０４は、この１０個のアイコンにより、現在のラウンドにおける大入賞口１への遊技球の入賞上限（設計上の上限）が「１０」であることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、４個の消灯状態のアイコンと６個の点灯状態のアイコンとにより、現在のラウンドにおいて大入賞口１へ入賞した遊技球が「６」であることを示（案内）している。

【０３６８】

また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンにより、Ｖ予告報知演出が当該ラウンドにおいておこなわれる予定であることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンの位置（星の形状のアイコンが左下から時計回りに数えて６番目の位置に配置されていること）により、Ｖ予告報知演出が当該ラウンドにおいて大入賞口１に６個の遊技球が入賞したことを契機（星の形状のアイコンが点灯したことをトリガとして）におこなわれる予定であることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンにより、Ｖ予告報知演出においてＶ保留が存在することが報知される期待度が所要の期待度であることを示（案内）している。

【０３６９】

また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンが消灯状態から点灯状態に切り替わった

ことにより、Ｖ予告報知演出がおこなわれるタイミングになったことを示（案内）している。また、表示画面７０７では、案内表示７０４は、１０個のアイコンで囲まれた背景（部分）の一部（ここでは２分の１）の態様を最終ラウンド開始（表示画面７０６の状態）からの時間経過に応じて変化させて表示している。これにより、案内表示７０４は、最終ラウンドの２分の１の時間が経過したこと（当該ラウンドにおける経過時間）を示（案内）している。

【０３７０】

図２８（２）に示すＶランプ７７は、表示装置４１が表示画面７０７を表示中（Ｖ予告報知演出実行中）における態様を示している。図２８（２）に示すように、Ｖ予告報知演出実行によって、Ｖランプ７７は、点灯状態となっている。これにより、遊技機１０は、遊技者に対して保留記憶内に大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）が存在すること（Ｖ保留が存在すること）を案内している。

【０３７１】

なお、遊技機１０は、Ｖ保留が存在する場合であっても、Ｖ予告報知演出においてＶランプ７７を消灯状態のままとし、Ｖ保留が存在することを報知しないこともできる（存在するＶ保留を秘匿することもできる）。これによれば遊技機１０は、Ｖ予告報知演出でＶ保留が存在することが報知されなかった場合でも、保留記憶が大当りや小当り（大当りを導出可能な小当り）を導出する期待感を遊技者に維持させることが（Ｖ保留が報知されなかった場合に保留記憶がはずれ確定となることを防止）でき、冗長感を軽減できる。これにより、遊技機１０は、興趣が低下するのを抑止できる。

【０３７２】

図２９（１）に示す表示画面７０８は、表示画面７０７の後の表示画面であってエンディング中の表示画面である。表示画面７０８は、エンディング演出表示７０９を表示内容に含む。エンディング演出表示７０９は、エンディングにおいておこなわれる各種演出を表示する。エンディングにおこなわれる演出としては、たとえば、図柄の表示、機種名の表示、ムービーの表示、メーカーロゴの表示、注意喚起の表示（たとえば、のめり込み防止やプリペイドカード取り忘れ防止の注意喚起の表示）などがある。

【０３７３】

表示画面７０８では、エンディング演出表示７０９は、プリペイドカードが排出口から排出される様子を示す画像と、「カード取り忘れ注意！」というメッセージを表示することで、プリペイドカード取り忘れ防止の注意喚起をおこなっている。

【０３７４】

また、表示画面７０８では、案内表示７０４は、大当りの最終ラウンドのアイコンの態様（形状、点灯状態）をそのまま引き継いだ表示をおこなっており、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の点灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。

【０３７５】

また、表示画面７０８では、案内表示７０４は、１０個のアイコンで囲まれた背景（部分）の一部（ここでは２分の１）の態様をプリペイドカード取り忘れ防止の注意喚起開始からの時間経過に応じて変化させて表示している。これにより案内表示７０４は、プリペイドカード取り忘れ防止の注意喚起表示をおこなう時間のうちの２分の１の時間が経過したことを示（案内）している。このように遊技機１０は、エンディング中において案内表示７０４を、エンディングにおこなわれる各種演出の経過時間（演出の終了条件（エンディング演出の時間に関する情報））の示唆手段として機能させることができる。なお、案内表示７０４は、各種演出の経過時間に替えてまたは加えてエンディング全体の経過時間を示唆してもよい。

【０３７６】

図２９（２）に示す表示画面７１０は、表示画面７０８の後の表示画面であってエンディング中の表示画面である。

表示画面７１０では、エンディング演出表示７０９は、虎のようなキャラクタと、「の

めり込みに気を付けよう」というメッセージを表示することで、のめり込み防止の注意喚起をおこなっている。

【０３７７】

また、表示画面７１０では、案内表示７０４は、大当りの最終ラウンドのアイコンの態様（形状、点灯状態）をそのまま引き継いだ表示をおこなっており、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の点灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。

【０３７８】

また、表示画面７１０では、案内表示７０４は、１０個のアイコンで囲まれた背景（部分）の一部（ここでは４分の１）の態様をのめり込み防止の注意喚起開始からの時間経過に応じて変化させて表示している。これにより、案内表示７０４は、のめり込み防止の注意喚起表示をおこなう時間のうちの４分の１の時間が経過したことを示（案内）している。

【０３７９】

図３０（１）に示す表示画面７１１は、表示画面７１０の後の表示画面であって大当り後の遊技を開始した状態の表示画面である。

表示画面７１１は、モード表示７１２と、演出説明表示７１３と、操作タイミング表示７１４と、演出図柄群７１５とを表示内容に含む。

【０３８０】

モード表示７１２は、現在の演出モードを表示する。表示画面７１１では、モード表示７１２は、「〇×モード」を表示しており、現在の演出モードが〇×モードであることを示している。たとえば、〇×モードは、電サポ遊技状態における演出モードの一例である。

【０３８１】

演出説明表示７１３は、当該演出モードにおける演出に関する説明を表示する。演出説明表示７１３は、「ボタンを押して図柄を揃えろ！！」という説明を表示し、遊技者によるプッシュボタン（演出ボタン２５）の操作を伴うプッシュボタン演出（プッシュボタンの操作によって図柄を停止させる演出）がおこなわれることを示（案内）している。プッシュボタン演出は、案内表示７０４が表示（案内）する回数を上限とするプッシュボタンによる介入操作を受け付ける演出である。

【０３８２】

操作タイミング表示７１４は、プッシュボタンの操作を受け付け可能（遊技者が介入可能）なタイミングであることを表示（案内）する。操作タイミング表示７１４は、プッシュボタンの操作を受け付け可能なタイミングごとに表示される。操作タイミング表示７１４は、プッシュボタンを操作している手の画像を表示し、プッシュボタンの操作を受け付け可能なタイミングであることを示している。

【０３８３】

演出図柄群７１５は、プッシュボタン演出においてプッシュボタンの操作に伴って図柄変動、図柄停止を表示する演出用の図柄群である。演出図柄群７１５は、小図柄群５０２（特図変動表示ゲーム）と独立して図柄変動、図柄停止を表示可能である。すなわち、演出図柄群７１５は、１回の特図変動表示ゲームの間に複数回の図柄変動と図柄表示を表示することができるし、複数回の特図変動表ゲームの間に１回の図柄変動と図柄停止を表示することもできる。演出図柄群７１５は、案内表示７０４が表示（案内）する回数を上限として、図柄停止を表示するプッシュボタン演出を表示する。

【０３８４】

なお、演出図柄群７１５は、電サポ遊技状態が終了するまでの間に１回のプッシュボタン演出を表示してもよいし、電サポ遊技状態が終了するまでの間に複数回のプッシュボタン演出を表示してもよい。

【０３８５】

演出図柄群７１５は、操作タイミング表示７１４が表示中に遊技者によるプッシュボタ

ンの操作を受け付けた場合に図柄停止を表示する。演出図柄群７１５は、実行中の特図変動表示ゲーム（消化中の保留記憶）が大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）を導出する場合にのみ、大当りの組合せ（たとえば、「７７７」）で図柄を停止表示可能であり、実行中の特図変動表示ゲーム（消化中の保留記憶）がはずれを導出する場合には、はずれの組合せでのみ図柄を停止表示する。

【０３８６】

演出図柄群７１５が、大当りの組合せで図柄を停止表示した場合には、小図柄群５０２（実行中の特図変動表示ゲーム）も同期してそのタイミングで大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）の組合せで図柄を停止表示し、当該○×モードを終了して大当り状態に遷移することとなる。

【０３８７】

表示画面７１１では、演出図柄群７１５は、図柄を変動表示させており、遊技者によるプッシュボタン操作（介入操作）が実行されていないタイミングであることを示している。

【０３８８】

また表示画面７１１では、案内表示７０４は、大当りの最終ラウンドのアイコンの態様（形状、点灯状態）をそのまま引き継いだ表示をおこなっており、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された９個の点灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。

【０３８９】

案内表示７０４は、この点灯状態の１０個のアイコンにより、１回のプッシュボタン演出における残りプッシュボタンの操作可能回数（演出図柄群７１５の停止可能回数）に「１０」回の制限があることを示（案内）している。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態中において案内表示７０４を、プッシュボタン演出における操作回数（遊技演出に関する情報）の示唆手段として機能させることができる。遊技機１０は、たとえば、プッシュボタンの操作がおこなわれた場合、左下から時計回りに順番に点灯状態のアイコンを消灯状態とする。

【０３９０】

また表示画面７１１では、案内表示７０４は、星の形状のアイコンおよびその位置（星の形状のアイコンが左下から時計回りに数えて６番目の位置に配置されていること）により、遊技者による６回目のプッシュボタン操作の実行に伴い大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）が導出される期待度が所要の期待度であることを示（案内）している。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態中において案内表示７０４を、特定操作タイミングにおけるプッシュボタン演出による大当り導出の期待度（遊技演出（操作結果）に関する情報）の示唆手段として機能させることができる。

【０３９１】

また、表示画面７１１では、案内表示７０４は、「星に注目！」というメッセージを男の子のようなキャラクタと関連付けて表示し、注意を喚起している。これにより案内表示７０４は、星の形状のアイコンが発生したことを遊技者が見逃すのを防止している。

【０３９２】

なお、表示画面７１１では、小図柄群５０２の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。表示画面７１１では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「０」であることを示し、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「２」であることを示し、保留表示５０５は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「２」であることを示す。また、表示画面７１１では、保留消化表示５０６は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【０３９３】

図３０（２）に示す表示画面７１６は、表示画面７１１の後の表示画面であって３回目のプッシュボタン操作を実行した状態の表示画面である。

表示画面７１６では、案内表示７０４は、男の子のようなキャラクタと、男の子のようなキャラクタの周囲に表示された３個の消灯状態の丸い形状のアイコン、６個の点灯状態の丸い形状のアイコンおよび１個の点灯状態の星の形状のアイコンと、を表示している。

【０３９４】

案内表示７０４は、この７個の点灯状態のアイコンにより、１回のプッシュボタン演出における残りプッシュボタンの操作可能回数（演出図柄群７１５の停止可能回数）に「７」回の制限があることを示（案内）している。また、案内表示７０４は、星の形状のアイコンおよびその位置（星の形状のアイコンが左下から時計回りに数えて６番目の位置に配置されていること）により、遊技者による６回目のプッシュボタン操作の実行に伴い大当りまたは小当り（大当りを導出可能な小当り）が導出される期待度が所要の期待度であることを示（案内）している。

【０３９５】

また、案内表示７０４は、左下から時計回りに位置する３個の消灯状態のアイコンにより、プッシュボタンの操作を３回実行済みであること（演出図柄群７１５の図柄停止を３回実行したこと）を示している。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態中において案内表示７０４を、プッシュボタン演出における操作状況（遊技演出に関する情報）の示唆手段として機能させることができる。

【０３９６】

また、表示画面７１６では、案内表示７０４は、１０個のアイコンで囲まれた背景（部分）の一部（ここでは２分の１）の態様を時間経過に応じて変化させて表示している。これにより、案内表示７０４は、プッシュボタン演出をおこなう時間のうちの２分の１の時間が経過したことを示（案内）している。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態中において案内表示７０４を、プッシュボタン演出の経過時間（プッシュボタン演出の終了条件）の示唆手段として機能させることができる。なお、案内表示７０４は、遊技演出の経過時間に替えてまたは加えて演出モードの経過時間（電サポ遊技状態の経過時間）を案内してもよい。また、案内表示７０４は、遊技演出の経過時間に替えてまたは加えてプッシュボタンの操作１回あたりの操作有効期間に関する情報を示唆する示唆手段として機能させてもよい。

【０３９７】

表示画面７１６では、遊技者によるプッシュボタンの操作に伴い演出図柄群７１５が「７４３」の組み合わせ（はずれの組合せ）で停止表示している。一方で、表示画面７１６では、小図柄群５０２の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面７１６では、保留消化表示５０６は、消化中の保留記憶表示を表示し、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。すなわち、演出図柄群７１５が、特図変動表示ゲームとは独立して図柄停止を表示していることを示している。

【０３９８】

そして、表示画面７１６では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「０」であることを示し、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「２」であることを示し、保留表示５０５は、特図変動表示ゲームの保留記憶数が「２」であることを示す。すなわち、表示画面７１１の状態に実行中の特図変動表示ゲームが継続していることを示している。

【０３９９】

以上が第２の実施形態の遊技機１０が大当り演出から大当り後の電サポ遊技状態に跨っておこなう一連の演出である。

このように、遊技機１０は、大当り中、エンディング中、電サポ遊技状態中に跨って、案内表示７０４を表示するとともに、各状態において異なる情報を示唆する示唆手段として機能させることができる。これによれば、遊技機１０は、案内表示７０４を表示する時間を確保するとともに、案内表示７０４を各状態において有効利用することができる。また、遊技機１０は、案内表示７０４をそれぞれに跨って表示することで、大当り、エンデ

ィング、および電サポ遊技状態の相互間に一体感（統一感）を創出すること（全体としてまとまった演出とすること）ができ、冗長感を軽減できる。これにより、遊技機１０は、相乗的に興趣を向上できる。

【０４００】

また、遊技機１０は、案内表示７０４の大当りの最終ラウンドのアイコンの態様をそのまま大当り後の遊技状態まで引き継いだ表示とするとともに、アイコンの点灯数をプッシュボタン演出の操作上限として流用しているため大当りと電サポ遊技状態との一体感（統一感）をより高めることができ、冗長感を軽減できる。これにより、遊技機１０は、相乗的に興趣を向上できる。

【０４０１】

なお、遊技機１０は、大当り中において大入賞口１への入賞に応じて左下のアイコンから時計回りに順番に点灯させたがこれに限らない。たとえば、消灯状態のアイコンのうちからランダムに点灯する順番を決めてもよい。このようにランダムに点灯する順番を決め、Ｖ予告報知演出をおこなうタイミングを不規則とすることで、Ｖ予告報知演出がおこなわれるまでの期間の遊技が冗長となるのを抑止できる。

【０４０２】

また、たとえば、遊技機１０は、残り時間が４分の１になるまでの間にはＶ予告報知演出を１０個目の入賞タイミングにするように設定し、Ｖ予告報知演出がされることなく残り時間が４分の１になった場合には次の入賞タイミングにＶ予告報知演出をするように設定してもよい（残り時間に応じたＶ予告報知演出のタイミング決定をおこなってもよい）。これによれば遊技機１０は、実行タイミングをラウンドの終了間際に調整して焦らすことにより興趣を向上させるとともに、実行機会の喪失も抑止できる。

【０４０３】

なお、遊技機１０は、状態を遷移する際に（大当り中と、電サポ遊技状態中とで）星形のアイコンの位置を変化させてもよいし、アイコンの数を変化させてもよい（たとえば、電サポ遊技状態中においては大当り中に消灯状態であったアイコンを非表示とする）。また、遊技機１０は、大当り中と、電サポ遊技状態中とで所要の期待度を示唆するアイコン（星形のアイコン）を他の期待度を示唆するアイコンに変化させてもよい。また、遊技機１０は、大当り中のラウンドの途中や電サポ遊技状態の途中で、アイコンの態様を変化させてもよい。このように、アイコンに変化を生じさせることを可能とすることで、遊技機１０は、新たな興趣を創出し、冗長感を軽減できる。

【０４０４】

また、遊技機１０は、電サポ遊技状態中に新たな保留記憶（特図２保留記憶）が発生した場合に、アイコンの数を追加し、プッシュボタン操作の操作上限を増加させてもよい。

また、遊技機１０は、状態を遷移（エンディングや電サポ遊技状態に遷移）する際に、案内表示７０４の機能変化（案内する内容が変化すること）を示唆（報知）してもよい。また、遊技機１０は、キャラクタの態様（たとえば、ポーズ）を大当り中、エンディング中、電サポ遊技状態中とで変化させることで、現在の状態を案内表示７０４によって示唆（案内）してもよい。また、遊技機１０は、アイコンの点灯状態／消灯状態が変化するタイミングにおいて、案内表示７０４のキャラクタの態様を変化させて、点灯状態／消灯状態が変化したことを把握容易にしてもよい。

【０４０５】

また、遊技機１０は、Ｖ予告保留演出においてＶ保留が大当りと小当り（大当りを導出する小当り）のいずれであるかを区別可能に報知してもよい。また、遊技機１０は、電サポ遊技状態の演出図柄群の停止図柄を大当りと小当り（大当りを導出する小当り）とで異ならせることで、導出されたのが大当りであるか小当り（大当りを導出する小当り）であるかを区別可能にしてもよい。

【０４０６】

次にＶランプ７７のＶ保留を報知する際の点灯態様について図３１を用いて説明する。図３１は、第２の実施形態のＶランプの点灯態様の一例を示す図である。

図３１（１）のテーブルは、Ｖランプ７７の点灯態様が設定されたテーブルの一例である。図３１（１）に示すテーブルでは、Ｖ保留の数ごとに異なる点灯態様が設定されている。

【０４０７】

遊技機１０は、Ｖ保留が「４」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「虹色」の点灯態様とし、Ｖ保留が「３」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「紫色」の点灯態様とし、Ｖ保留が「２」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「赤色」の点灯態様とし、Ｖ保留が「１」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「黄色」の点灯態様とする。このように、Ｖ保留に応じて点灯態様を変化させることで、遊技機１０は、Ｖ保留の数も遊技者に示唆（案内）することができる。

【０４０８】

なお、遊技機１０は、Ｖ保留の報知においては、実際に存在するＶ保留の数以下の数であることを示唆すればよく、たとえば、実際にＶ保留が「４」である場合でも、点灯態様を「黄色」としてもよい。これにより、遊技機１０は、保留記憶が大当りや小当り（大当りを導出可能な小当り）を導出する期待感を遊技者に維持させることが（Ｖ保留が報知されなかった保留記憶がはずれ確定となることを防止）でき、冗長感を軽減できる。これにより、遊技機１０は、興趣が低下するのを抑止できる。

【０４０９】

図３１（２）のテーブルは、Ｖランプ７７の点灯態様が設定されたテーブルの一例である。図３１（２）に示すテーブルでは、Ｖ保留の数ごとに異なる点灯態様が設定されている。

【０４１０】

遊技機１０は、Ｖ保留が「４」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「終始点滅」する点灯態様とし、Ｖ保留が「３」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「周期的に２回点滅」する点灯態様とし、Ｖ保留が「２」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「周期的に１回点滅」する点灯態様とし、Ｖ保留が「１」であることを示唆する場合にはＶランプ７７を「常時点灯」の点灯態様とする。このように、Ｖ保留に応じて点灯態様を変化させることで、遊技機１０は、Ｖ保留の数も遊技者に示唆（案内）することができる。

【０４１１】

次にアイコンの態様について図３２を用いて説明する。図３２は、第２の実施形態のアイコンの態様の一例を示す図である。

図３２（１）のテーブルは、期待度報知用（デフォルト以外）のアイコン態様と、その期待度が設定されたテーブルである。アイコン態様としては、星形の態様と、六角形の態様と、ひし形の態様と、楕円の態様との４つの態様がある。

【０４１２】

星形の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が１００％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が１００％であることを示唆（案内）する。

【０４１３】

六角形の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が６０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が６０％であることを示唆（案内）する。

【０４１４】

ひし形の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が３０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が３０％であることを示唆（案内）する。

【０４１５】

楕円の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が１０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中にお

いては大当り導出期待度が１０％であることを示唆（案内）する。
【０４１６】
図３２（２）のテーブルは、期待度報知用（デフォルト以外）のアイコン態様と、その期待度が設定されたテーブルである。アイコン態様としては、虹色の態様と、紫色の態様と、赤色の態様と、黄色の態様との４つの態様がある。
【０４１７】
虹色の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が１００％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が１００％であることを示唆（案内）する。
【０４１８】
紫色の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が６０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が６０％であることを示唆（案内）する。
【０４１９】
赤色の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が３０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が３０％であることを示唆（案内）する。
【０４２０】
黄色の態様のアイコンは、大当り中においてはＶランプ点灯期待度（Ｖ保留が存在することが報知される期待度）が１０％であることを示唆（案内）し、電サポ遊技状態中においては大当り導出期待度が１０％であることを示唆（案内）する。
【０４２１】
なお、遊技機１０は、大当り中のＶランプ点灯期待度を案内する態様と、電サポ遊技状態中の大当り導出期待度を案内する態様とを異ならせてもよい。たとえば、遊技機１０は、星形の紫色の態様のアイコンを表示し、星形（形状）によりＶランプ点灯期待度を案内し、紫色（色彩）により大当り導出期待度を案内するようにしてもよい。この場合には、たとえば、出現時には白色（デフォルト色）の星形のアイコンを表示し、点灯により紫色に表示してもよい。なお、形状や色彩は期待度を報知する方法の一例であってこれに限らない。たとえば、遊技機１０は、丸い形状のアイコンに対して所定エフェクトを表示することによって期待度を報知してもよい。
【０４２２】
次に電サポ遊技状態における案内表示７０４のアイコンの変形例について図３３を用いて説明する。図３３は、第２の実施形態の電サポ遊技状態における案内表示の変形例を示す図である。
【０４２３】
図３３（１）に示す案内表示７０４は、電サポ遊技状態中であってプッシュボタン演出の操作上限が「１０」回である場合において、プッシュボタン操作を「３」回実行済みであることを案内している態様を示す。
【０４２４】
図３３（１）では案内表示７０４は、左下から時計回りに位置する３個のアイコンを消灯状態に替えて非表示とすることにより、プッシュボタンの操作を３回実行済みであること（演出図柄群７１５の図柄停止を３回実行したこと）を示している。このように操作状況に応じてアイコンを非表示とすることで、遊技機１０は、残りの操作回数を示唆（案内）してもよい。
【０４２５】
図３３（２）に示す案内表示７０４は、図３３（１）の態様を変形した態様である。すなわち、図３３（２）に示す案内表示７０４は、電サポ遊技状態中であってプッシュボタン演出の操作上限が「１０」回である場合において、プッシュボタン操作を「３」回実行済みであることを案内している態様を示す。
【０４２６】

図３３（２）では案内表示７０４は、丸い形状のアイコンに替えて、プッシュボタンを模したアイコンをデフォルト形状のアイコンとし、期待度報知用の星の形状のアイコンに替えて所定のエフェクトを伴うプッシュボタンを模したアイコンを表示する。

【０４２７】

このように遊技機１０は、電サポ遊技状態において丸い形状のアイコンに替えてプッシュボタンを模した形状のアイコンとすることで、アイコンがプッシュボタン演出と関連した情報を報知することを示唆（案内）し、遊技者にとって分かり易い表示とすることができる。

【０４２８】

次に大当り中におけるＶ予告報知演出のタイミングについて図３４を用いて説明する。図３４は、第２の実施形態のＶ予告報知演出のタイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【０４２９】

図３４は大当り中のタイミングチャートである。図３４に示すタイミングチャートにおいては、第１ラウンドがタイミングｔ１からタイミングｔ２の間におこなわれ、第２ラウンドがタイミングｔ２からタイミングｔ３の間におこなわれ、第３ラウンドがタイミングｔ３からタイミングｔ４の間におこなわれ、第４ラウンドがタイミングｔ４からｔ５の間におこなわれ、最終ラウンドがタイミングｔ６からタイミングｔ７の間におこなわれている。

【０４３０】

図３４（１）は、Ｖ予告報知演出の実行タイミングの一例を示す。図３４（１）では、Ｖ予告報知演出は、最終ラウンドのみにおいておこなわれる。このように遊技機１０は、最終ラウンドでＶ予告報知演出をおこなうものであってもよい。

【０４３１】

図３４（２）は、Ｖ予告報知演出の実行タイミングの一例を示す。図３４（２）では、Ｖ予告報知演出は、第１ラウンドのみにおいておこなわれる。このように遊技機１０は、第１ラウンドでＶ予告報知演出をおこなうものであってもよい。

【０４３２】

図３４（３）は、Ｖ予告報知演出の実行タイミングの一例を示す。図３４（３）では、Ｖ予告報知演出は、第１ラウンドから最終ラウンドまでの全てのラウンドにおいておこなわれる。このように遊技機１０は、全てのラウンドでＶ予告報知演出をおこなうものであってもよい。

【０４３３】

図３４（４）は、Ｖ予告報知演出の実行タイミングの一例を示す。図３４（４）では、Ｖ予告報知演出は、第１ラウンド、第４ラウンドおよび最終ラウンド（所定ラウンド（たとえば、一定ラウンドごと））においておこなわれる。このように遊技機１０は、所定ラウンドでＶ予告報知演出をおこなうものであってもよい。

【０４３４】

なお、遊技機１０は、大当りにおいて複数回Ｖ予告報知演出をおこなう場合、各Ｖ予告報知演出において報知する報知内容（Ｖ保留数）を異ならせてもよい（たとえば、ラウンドが経過するにしたがってＶ保留数を増加させる）。これにより遊技機１０は、複数回Ｖ予告報知演出をおこなう場合であっても冗長感を軽減できる。

【０４３５】

次にエンディング中における案内表示の表示態様について図３５を用いて説明する。図３５は、第２の実施形態の案内表示の表示態様の一例を示すタイミングチャートである。

図３５はエンディング中のタイミングチャートである。図３５に示すように遊技機１０は、エンディング中において演出１～４の４種類の異なるエンディング演出をおこなう。

【０４３６】

図３５に示すタイミングチャートにおいては、エンディング演出１がタイミングｔ１１からタイミングｔ１３の間におこなわれ、エンディング演出２がタイミングｔ１３からタ

イミングｔ１５の間におこなわれ、エンディング演出３がタイミングｔ１５からタイミングｔ１７の間におこなわれ、エンディング演出４がタイミングｔ１７からタイミングｔ２０の間におこなわれている。

【０４３７】

図３５（１）は、エンディング中における案内表示７０４の表示態様の一例を示す。図３５（１）では、案内表示７０４は、エンディングにおいて常時表示される。このように遊技機１０は、エンディング中において案内表示７０４を常時表示するものであってもよい。

【０４３８】

図３５（２）は、エンディング中における案内表示７０４の表示態様の一例を示す。図３５（２）では、案内表示７０４は、エンディング演出１の前半部分（タイミングｔ１１からタイミングｔ１２の間）およびエンディング演出４の後半部分（タイミングｔ１９からタイミングｔ２０の間）、すなわち、エンディングの開始直後と終了直前に表示され、その他のタイミング（タイミングｔ１２からタイミングｔ１９の間）においては非表示とされる。このように遊技機１０は、エンディングの開始直後と終了直前に案内表示７０４を表示するとともに、その他のタイミングにおいては非表示とするものであってもよい。これによれば遊技機１０は、エンディングにおいても案内表示７０４の表示が継続していることを遊技者に対してほのめかし、一体感（統一感）を創出するとともに、エンディング演出における演出表示内容の視認性を向上できる。

【０４３９】

図３５（３）は、エンディング中における案内表示７０４の表示態様の一例を示す。図３５（３）では、案内表示７０４は、エンディング演出２およびエンディング演出４において表示され、エンディング演出１およびエンディング演出３において非表示とされる。このように遊技機１０は、所定のエンディング演出において案内表示７０４を非表示とするものであってもよい。たとえば、遊技機１０は、エンディング演出ごとに表示の優先度（重要度）を設定し、案内表示７０４を表示するエンディング演出を優先度に基づいて決定する。なお、遊技機１０は、表示／非表示することに替えてまたは加えて優先度に応じて案内表示７０４の視認性（たとえば、大きさ、透過率）を変化させてもよい。なお、遊技機１０は、エンディングを構成するエンディング演出の優先度によっては案内表示７０４を全ての期間において非表示としてもよい。

【０４４０】

このように、遊技機１０は、エンディングにおいても案内表示７０４の表示が継続していることを遊技者に対してほのめかし、一体感（統一感）を創出することで冗長感の軽減を図りながら、所定のエンディング演出（案内表示７０４を非表示とするエンディング演出）における演出表示内容の視認性を向上できる。

【０４４１】

図３５（４）は、エンディング中における案内表示７０４の表示態様の一例を示す。図３５（４）では、案内表示７０４は、各エンディング演出の前半部分（タイミングｔ１１からタイミングｔ１２の間、タイミングｔ１３からタイミングｔ１４の間、タイミングｔ１５からタイミングｔ１６の間、タイミングｔ１７からタイミングｔ１８の間）において表示され、各エンディング演出の後半部分において非表示とされる。このように遊技機１０は、各エンディング演出の一部において案内表示７０４を表示するとともに、他の部分においては非表示とするものであってもよい。これによれば遊技機１０は、各エンディング演出において案内表示７０４の表示が継続していることを遊技者に対してほのめかし、一体感（統一感）を創出することで冗長感の軽減を図りながら、各エンディング演出における演出表示内容の視認性を向上できる。

【０４４２】

次にプッシュボタン演出がおこなわれるタイミングについて図３６を用いて説明する。図３６は、第２の実施形態の電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【０４４３】
図３６は電サポ遊技状態のタイミングチャートである。図３６に示すタイミングチャートでは、遊技機１０は、電サポ遊技状態中に７回の電サポ（普電サポート）を実行する。
図３６に示すタイミングチャートにおいては、１回目の電サポがタイミングｔ３１からタイミングｔ３２の間におこなわれ、２回目の電サポがタイミングｔ３２からタイミングｔ３３の間におこなわれ、３回目の電サポがタイミングｔ３３からタイミングｔ３４の間におこなわれ、４回目の電サポがタイミングｔ３４からタイミングｔ３５の間におこなわれ、５回目の電サポがタイミングｔ３５からタイミングｔ３６の間におこなわれ、６回目の電サポがタイミングｔ３６からタイミングｔ３７の間におこなわれ、７回目の電サポがタイミングｔ３７からタイミングｔ３８の間におこなわれている。
【０４４４】
図３６（１）は、電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングの一例を示す。図３６（１）では、プッシュボタン演出（ＰＢ演出）は、タイミングｔ３１からタイミングｔ３８の間に（電サポ遊技状態に亘って）１回おこなわれる。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態に亘ってプッシュボタン演出を１回おこなうものであってもよい。
【０４４５】
図３６（２）は、電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングの一例を示す。図３６（２）では、プッシュボタン演出は、タイミングｔ３１からタイミングｔ３２の間に（電サポ１回目がおこなわれている間に）おこなわれる。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態の電サポ１回目にプッシュボタン演出をおこなうものであってもよい。
【０４４６】
図３６（３）は、電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングの一例を示す。図３６（３）では、プッシュボタン演出は、タイミングｔ３１からタイミングｔ３３までの間に（電サポ１回目および電サポ２回目がおこなわれている間に）おこなわれる。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態の電サポ１回目および電サポ２回目の間にプッシュボタン演出をおこなうものであってもよい。
【０４４７】
図３６（４）は、電サポ遊技状態におけるプッシュボタン演出の実行タイミングの一例を示す。図３６（４）では、プッシュボタン演出は、タイミングｔ３１からタイミングｔ３２の間（電サポ１回目）、タイミングｔ３４からタイミングｔ３５の間（電サポ４回目）およびタイミングｔ３７からタイミングｔ３８の間（電サポ７回目）にそれぞれおこなわれる。このように遊技機１０は、電サポ遊技状態の所定の電サポ時（電サポ１回目、電サポ４回目および電サポ７回目）にそれぞれプッシュボタン演出をおこなうものであってもよい。
【０４４８】
［第２の実施形態の変形例１］
次に第２の実施形態の変形例１について説明する。第２の実施形態の変形例１では、遊技機１０は、エンディング中または大当り中において電サポ遊技状態でおこなう演出モード（プッシュボタン演出の演出態様）を選択可能とする。プッシュボタン演出の押下態様の選択画面について図３７を用いて説明する。図３７は、第２の実施形態の変形例１における演出モード選択画面と各演出モードにおける案内表示の態様とを示す図である。
【０４４９】
図３７（１）に示す表示画面７１６は、演出モード（プッシュボタン演出の演出態様）の選択画面を示す。表示画面７１６は、モード選択表示７１７を表示内容に含む。
モード選択表示７１７は、電サポ遊技状態における演出モードを選択可能に表示する。表示画面７１６では、モード選択表示７１７は、選択可能な演出モードとしてノーマルモードと連打モードと一発モードの３つの選択肢を表示する。
【０４５０】

ノーマルモードは、プッシュボタンを所定のタイミングごとに押下するプッシュボタン演出を実行するモードである。ノーマルモードでは、遊技機１０は、点灯状態のアイコンに応じた回数を上限とする操作を受け付ける。

【０４５１】

連打モードは、プッシュボタンを連続で押下するプッシュボタン演出を実行する演出モードである。連打モードでは、遊技機１０は、点灯状態のアイコンに応じた回数を上限とする連打操作を受け付ける。

【０４５２】

一発モードは、プッシュボタンを１回押下するプッシュボタン演出を実行する演出モードである。一発モードでは、遊技機１０は、点灯状態のアイコンに関わらず１回の操作を受け付ける。

【０４５３】

表示画面７１６では、モード選択表示７１７は、ノーマルモードを選択肢として選択している状態であり、案内表示７０４が、モード選択表示７１７において選択中のノーマルモードに対応する表示態様となっている。具体的には、案内表示７０４は、１０個のアイコンをそれぞれ分離（独立）した状態で表示することで、１０回のプッシュボタン操作がおこなわれる演出であることを示唆（案内）している。

【０４５４】

図３７（２）に示す表示画面７１８は、演出モード（プッシュボタン演出の演出態様）の選択画面を示す。表示画面７１８では、モード選択表示７１７は、連打モードを選択肢として選択している状態であり、案内表示７０４が、モード選択表示７１７において選択中の連打モードに対応する表示態様となっている。具体的には、案内表示７０４は、１０個のアイコンを結合（一体と）した状態（１０個のアイコンを数珠つなぎにした状態）で表示することで、１０連打のプッシュボタン操作がおこなわれる演出であることを示唆（案内）している。

【０４５５】

図３７（３）に示す表示画面７１９は、演出モード（プッシュボタン演出の演出態様）の選択画面を示す。表示画面７１９では、モード選択表示７１７は、一発モードを選択肢として選択している状態であり、案内表示７０４が、モード選択表示７１７において選択中の一発モードに対応する表示態様となっている。具体的には、案内表示７０４は、１０個のアイコンを１つにまとめた状態で表示することで、１回のプッシュボタン操作がおこなわれる演出であることを示唆（案内）している。

【０４５６】

このように、遊技機１０は、プッシュボタン演出の演出態様に応じて案内表示７０４のアイコンの態様を変化させることで、プッシュボタンの操作方法を示唆する示唆手段として機能させることができる。これにより遊技機１０は、表示を遊技者にとってより分かり易くすることができる。

【０４５７】

上述した第２の実施形態の遊技機１０（変形例を含む）は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、所定条件が成立したことに応じてゲームを実行し、ゲームの結果が特別結果となった場合に第１遊技状態（大当り）を発生可能とし、第１遊技状態を経て第２遊技状態（普電サポート状態（第１普電サポート状態、第２普電サポート状態）、電サポ遊技状態）に遷移可能な遊技機において、所定画像を表示可能な表示手段（表示装置４１）と、遊技者による操作を受付可能な操作手段（演出ボタン２５（プッシュボタン））と、第１遊技状態において動作可能な変動入賞装置（第１特別変動入賞装置７５（大入賞口１））と、第１遊技状態において、所定期間における変動入賞装置への入賞数に関する報知を実行可能であり、第２遊技状態においてゲームの結果が特別結果となることをあらかじめ報知する特定演出の実行タイミングを示唆可能な特定画像（案内表示７０４）を表示手段に表示させる第１案内手段（演出制御装置３００）と、を備える。

【０４５８】
（２）（１）の遊技機１０は、第２遊技状態において特定画像により操作手段による操作制限を案内し、操作手段による操作結果に関連して特定演出に関する表示を表示手段に表示可能な第２案内手段（演出制御装置３００）を備える。
【０４５９】
（３）（１）の特定画像には、第１遊技状態の経過時間に関する情報を示唆可能な示唆画像が含まれる。
（４）（２）の第２案内手段は、操作制限を、第１遊技状態における大入賞口への入賞回数に応じた回数とする。
【０４６０】
（５）（１）の第１案内手段は、第１遊技状態において複数回の特定演出を実行可能であり、各特定演出において異なる報知内容を報知可能である。
（６）（５）の第１案内手段は、第１の特定演出よりも後に行われる第２の特定演出では、第１の特定演出において報知した報知内容よりも遊技者にとって有利な報知内容を報知する。
【０４６１】
（７）遊技機１０は、所定条件が成立したことに応じてゲームを実行し、ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態（大当り）を発生可能とし、特別遊技状態を経て特定遊技状態（普電サポート状態（第１普電サポート状態、第２普電サポート状態）、電サポ遊技状態）に遷移可能な遊技機において、所定画像を表示可能な表示手段（表示装置４１）と、遊技者による操作を受付可能な操作手段（演出ボタン２５（プッシュボタン））と、特定遊技状態において操作手段による操作制限を案内し、操作手段による操作結果に関連した報知を実行可能な特定画像（案内表示７０４）を表示手段に表示可能な特定画像表示手段（演出制御装置３００）と、を備える。
【０４６２】
なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、実施形態の遊技機が有すべき機能の処理内容を記述したプログラムが提供される。そのプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理機能がコンピュータ上で実現される。処理内容を記述したプログラムは、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録しておくことができる。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記憶装置、光ディスク、光磁気記録媒体、半導体メモリ等がある。磁気記憶装置には、ハードディスク装置（ＨＤＤ）、フレキシブルディスク（ＦＤ）、磁気テープ等がある。光ディスクには、ＤＶＤ（Digital Versatile Disk）、ＤＶＤ－ＲＡＭ、ＣＤ（Compact Disk）－ＲＯＭ／ＲＷ（ReWritable）等がある。光磁気記録媒体には、ＭＯ（Magneto-Optical disk）等がある。
【０４６３】
プログラムを流通させる場合には、たとえば、そのプログラムが記録されたＤＶＤ、ＣＤ－ＲＯＭ等の可搬型記録媒体が販売される。また、プログラムをサーバコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを介して、サーバコンピュータから他のコンピュータにそのプログラムを転送することもできる。
【０４６４】
プログラムを実行するコンピュータは、たとえば、可搬型記録媒体に記録されたプログラムもしくはサーバコンピュータから転送されたプログラムを、自己の記憶装置に格納する。そして、コンピュータは、自己の記憶装置からプログラムを読み取り、プログラムにしたがった処理を実行する。なお、コンピュータは、可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムにしたがった処理を実行することもできる。また、コンピュータは、ネットワークを介して接続されたサーバコンピュータからプログラムが転送されるごとに、逐次、受け取ったプログラムにしたがった処理を実行することもできる。
【０４６５】
また、上記の処理機能の少なくとも一部を、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）、Ａ

ＳＩＣ（Application Specific Integrated Circuit）、ＰＬＤ（Programmable Logic Device）等の電子回路で実現することもできる。

【０４６６】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、開示した実施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、たとえば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機等の遊技球を使用するすべての遊技機、およびメダルを使用する遊技機であるスロットマシンに適用可能である。

【０４６７】

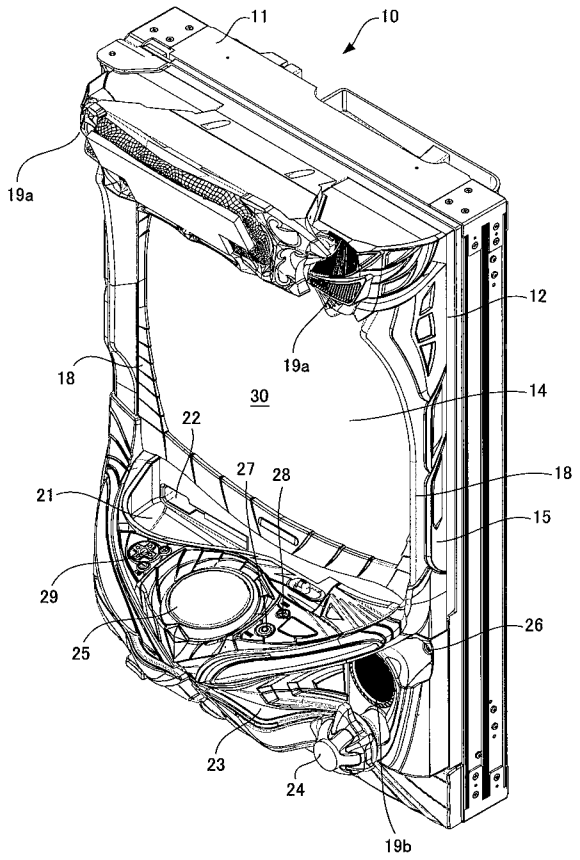
また、開示した実施形態はすべての点で例示されるものであって制限的なものではないと考えられるべきである。また、上述の実施形態および変形例の各構成を組み合わせて適用してもよい。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

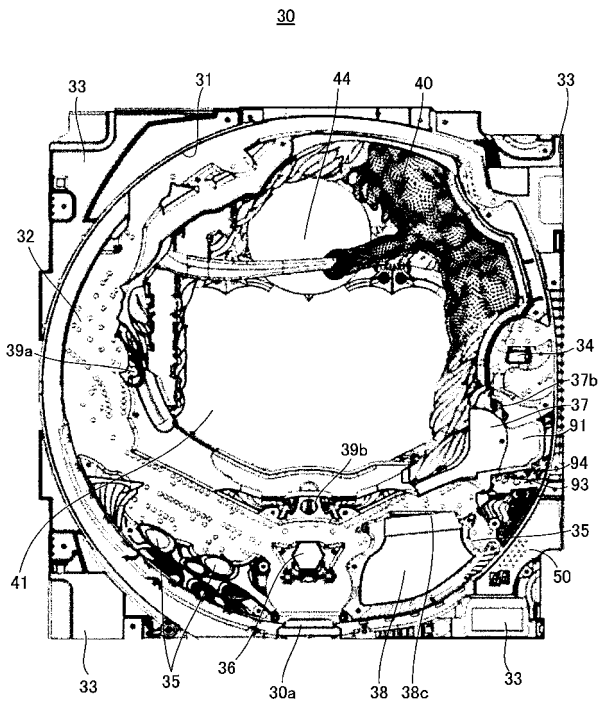
【０４６８】

１０　遊技機
２５　演出ボタン
４１　表示装置
１００　遊技制御装置
３００　演出制御装置

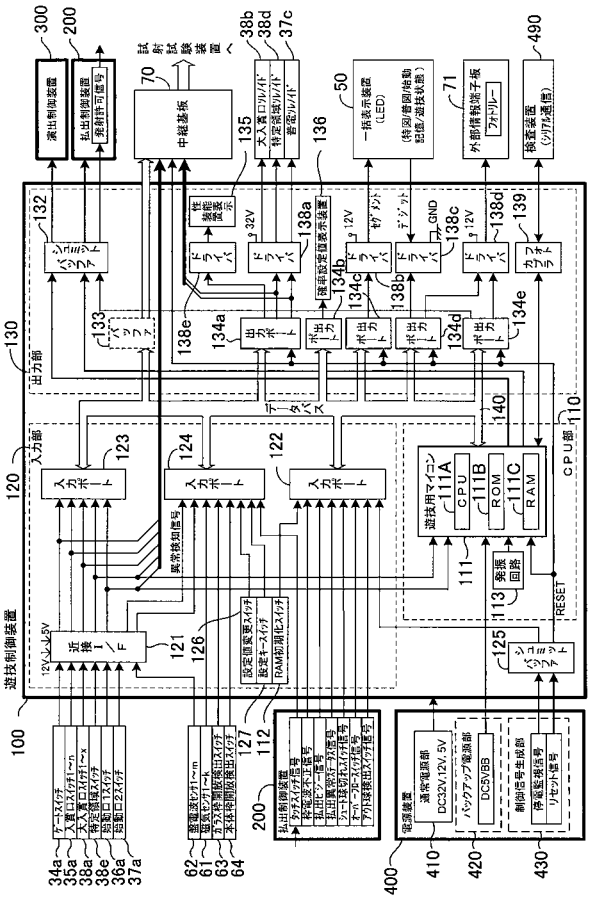
【図１】



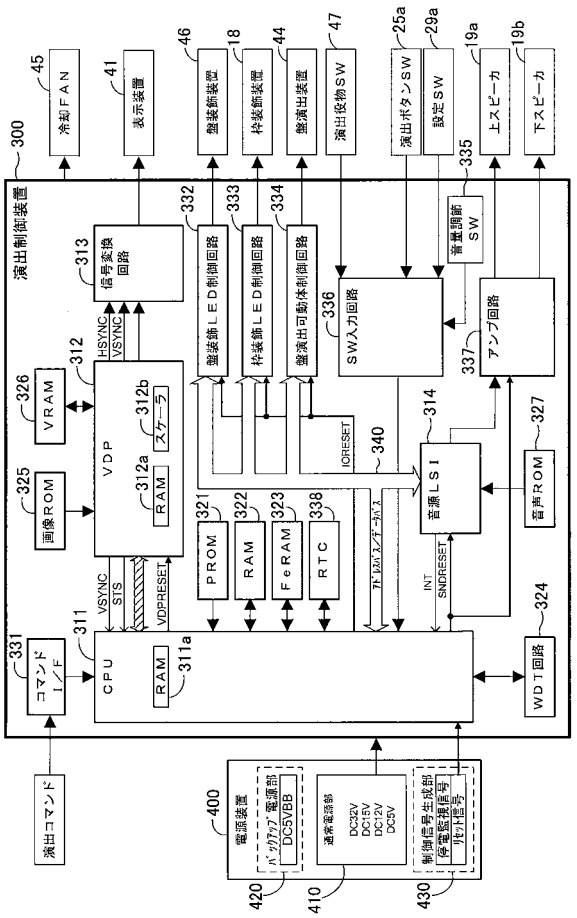
【図２】



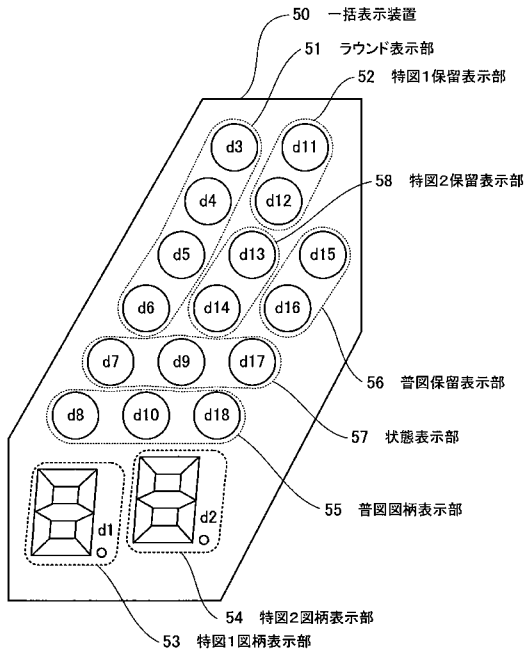
【図３】



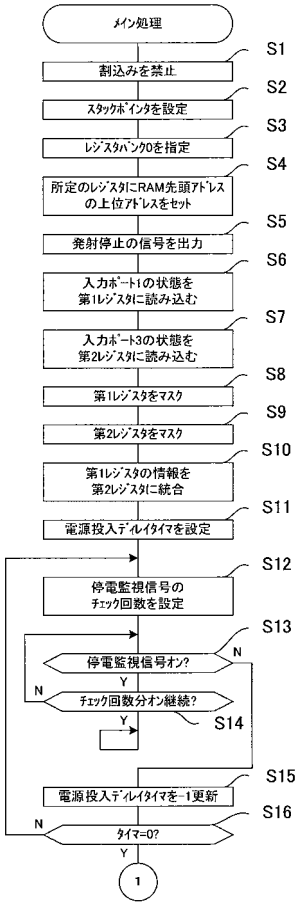
【図４】



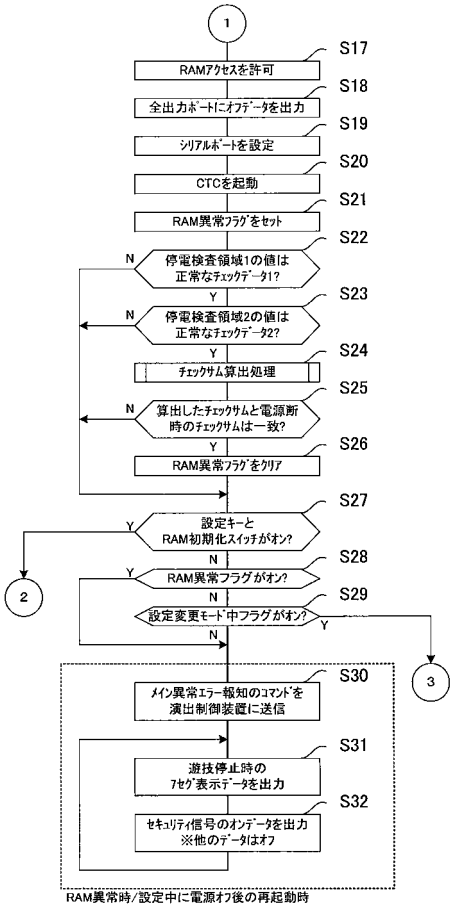
【図５】


50 一括表示装置
51 ラウンド表示部
52 特図1保留表示部
58 特図2保留表示部
56 普図保留表示部
57 状態表示部
55 普図図柄表示部
54 特図2図柄表示部
53 特図1図柄表示部

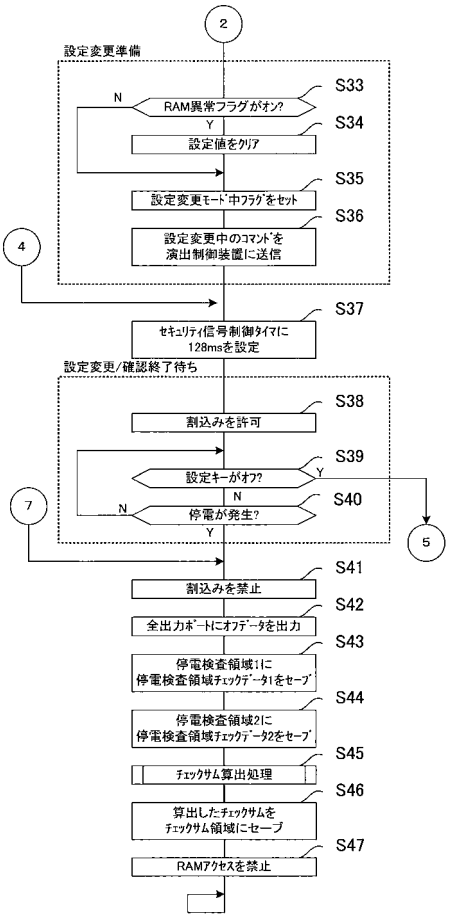
【図６】


メイン処理
S1
割込みを禁止
S2
スタックポインタを設定
S3
レジスタバンク0を指定
S4
所定のレジスタにRAM先頭アドレスの上位アドレスをセット
S5
発射停止の信号を出力
S6
入力ポート1の状態を第1レジスタに読み込む
S7
入力ポート3の状態を第2レジスタに読み込む
S8
第1レジスタをマスク
S9
第2レジスタをマスク
S10
第1レジスタの情報を第2レジスタに統合
S11
電源投入ディレイタイマを設定
S12
停電監視信号のチェック回数を設定
S13
停電監視信号オン?
N
Y
チェック回数分オン継続?
S14
S15
電源投入ディレイタイマを-1更新
S16
タイマ=0?
1

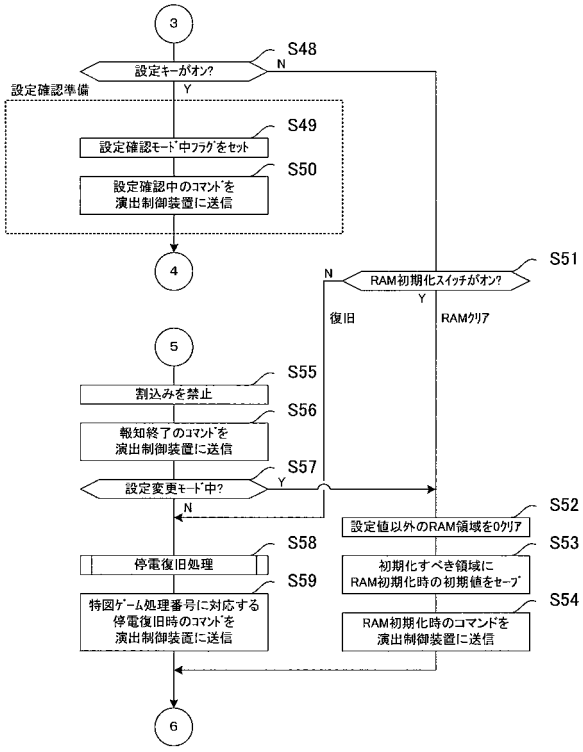
【図７】


1
S17
RAMアクセスを許可
S18
全出力ポートにオフデータを出力
S19
シリアルポートを設定
S20
CTCを起動
S21
RAM異常フラグをセット
S22
停電検査領域1の値は正常なチェックデータ1?
S23
停電検査領域2の値は正常なチェックデータ2?
S24
チェックサム算出処理
S25
算出したチェックサムと電源断時のチェックサムは一致?
S26
RAM異常フラグをクリア
S27
設定キーとRAM初期化スイッチがオン?
S28
RAM異常フラグがオン?
S29
設定変更モード中フラグがオン?
S30
メイン異常エラー報知のコマンドを演出制御装置に送信
S31
遊技停止時の7セグ表示データを出力
S32
セキュリティ信号のオンデータを出力
※他のデータはオフ
RAM異常時/設定中に電源オフ後の再起動時
2
3
N
Y

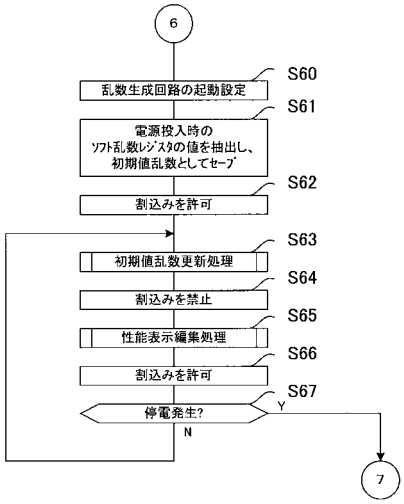
【図８】


2
設定変更準備
S33
RAM異常フラグがオン?
S34
設定値をクリア
S35
設定変更モード中フラグをセット
S36
設定変更中のコマンドを演出制御装置に送信
4
S37
セキュリティ信号制御タイマに128msを設定
設定変更/確認終了待ち
S38
割込みを許可
S39
設定キーがオフ?
S40
停電が発生?
7
5
S41
割込みを禁止
S42
全出力ポートにオフデータを出力
S43
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
S44
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
S45
チェックサム算出処理
S46
算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブ
S47
RAMアクセスを禁止
N
Y

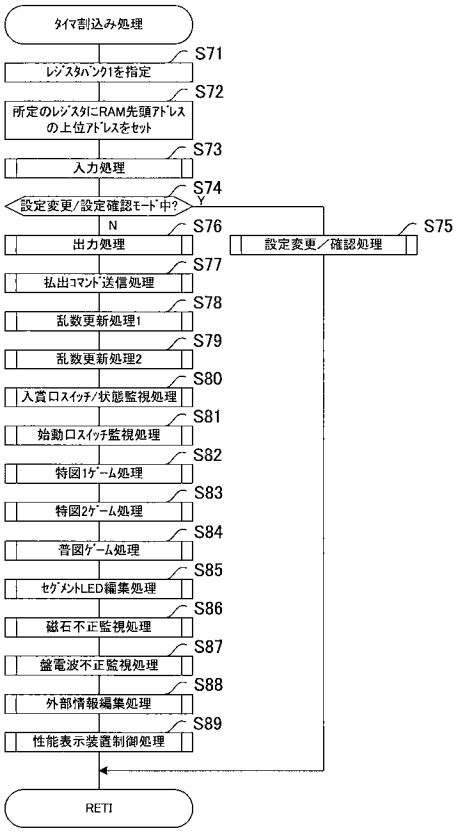
【図９】


3
S48
設定キーがオン?
設定確認準備
S49
設定確認モード中フラグをセット
S50
設定確認中のコマンドを演出制御装置に送信
4
S51
RAM初期化スイッチがオン?
復旧
RAMクリア
5
S55
割込みを禁止
S56
報知終了のコマンドを演出制御装置に送信
S57
設定変更モード中?
S52
設定値以外のRAM領域を0クリア
S58
停電復旧処理
S53
初期化すべき領域にRAM初期化時の初期値をセーブ
S59
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装置に送信
S54
RAM初期化時のコマンドを演出制御装置に送信
6
N
Y

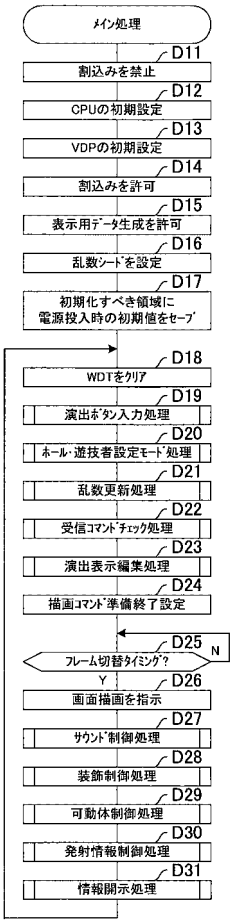
【図１０】


6
S60
乱数生成回路の起動設定
S61
電源投入時のソフト乱数レジスタの値を抽出し、初期値乱数としてセーブ
S62
割込みを許可
S63
初期値乱数更新処理
S64
割込みを禁止
S65
性能表示編集処理
S66
割込みを許可
S67
停電発生?
7
N
Y

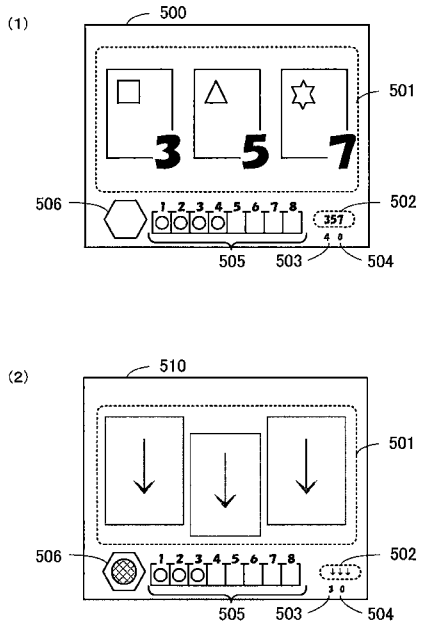
【図１１】



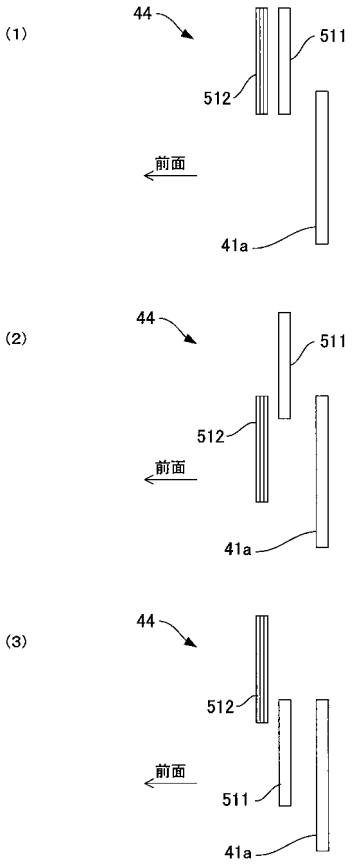
【図１２】



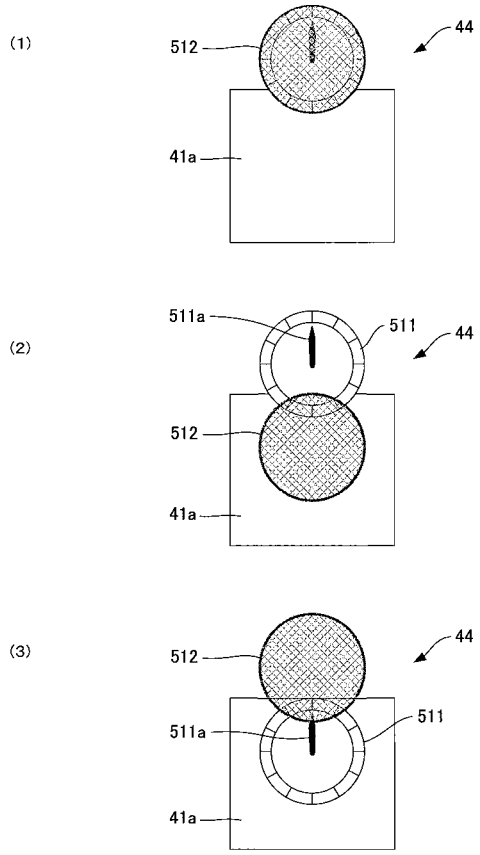
【図１３】



【図１４】



【図１５】



【図１６】

(1)

変動表示パターンの種類

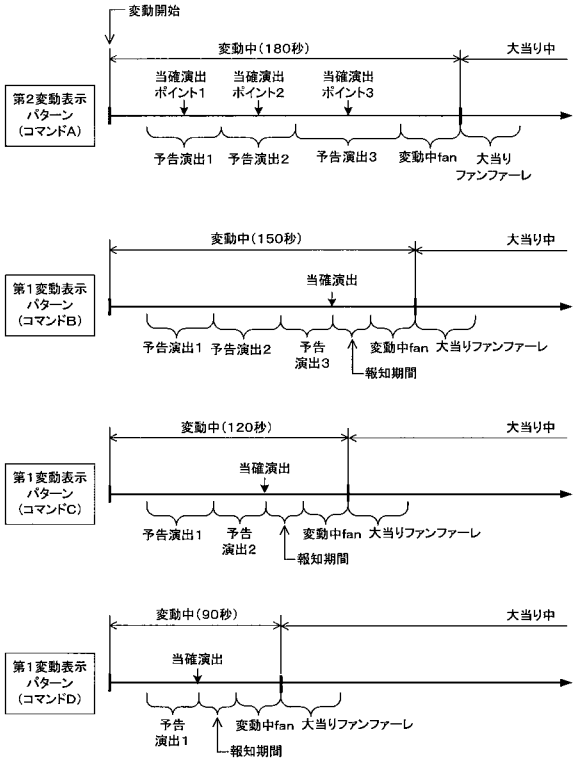
パターンの種類	予告演出	変動時間	報知期間	遊技制御装置から演出制御装置へ送信される変動コマンドの性質
第1変動表示パターン	有り	短い	有り	当確演出の実行を実質的に指示する性格を持つ
第2変動表示パターン	有り	長い	無し	当確演出の実行を演出制御装置に委ねる性格を持つ

(2)

変動コマンド(大当りの場合)の例

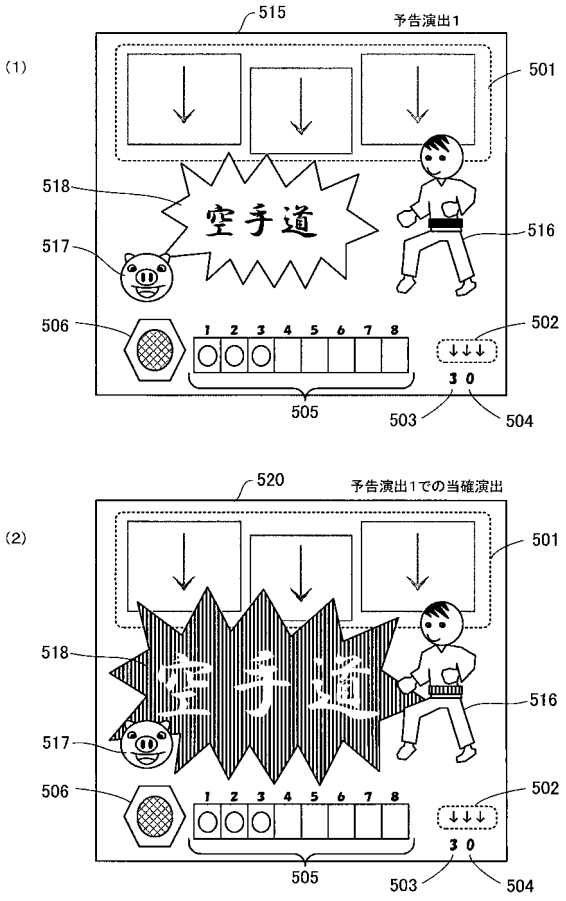
コマンド名	変動時間	変動中の演出内容(演出の枠組み)	パターンの種類
コマンドA	180秒	予告演出1→→予告演出2→→予告演出3→→→変動中fan (抽選あり) (抽選あり) (抽選あり)	第2
コマンドB	150秒	予告演出1→予告演出2→予告演出3→報知→変動中fan (抽選あり) (抽選あり) (抽選なし)	第1
コマンドC	120秒	予告演出1→予告演出2→報知→変動中fan (抽選あり) (抽選なし)	第1
コマンドD	90秒	予告演出1→報知→変動中fan (抽選なし)	第1

【図１７】

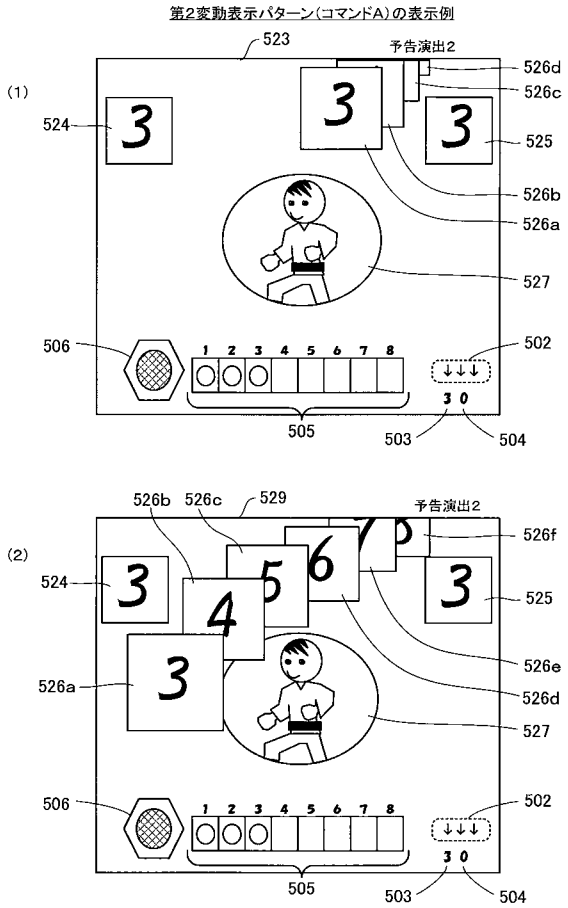


【図１８】

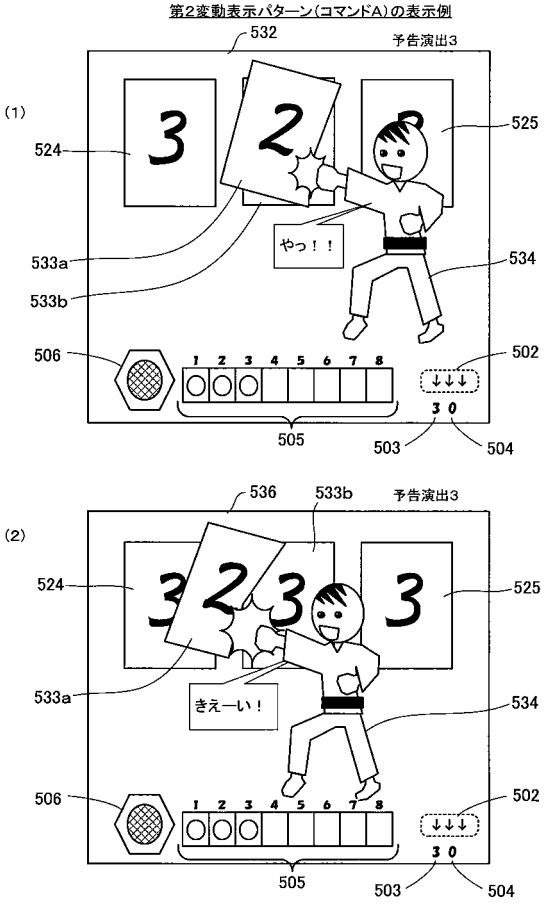
第2変動表示パターン(コマンドA)の表示例



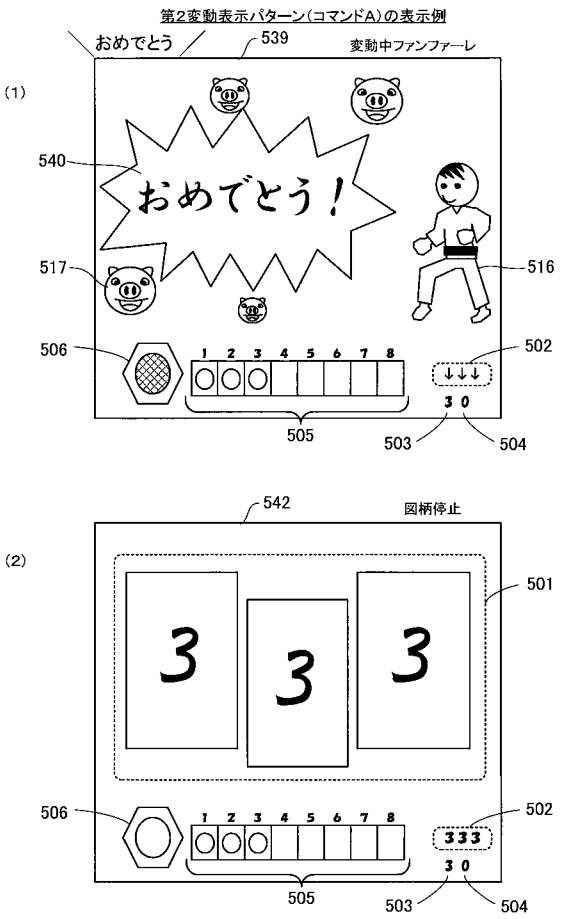
【図１９】



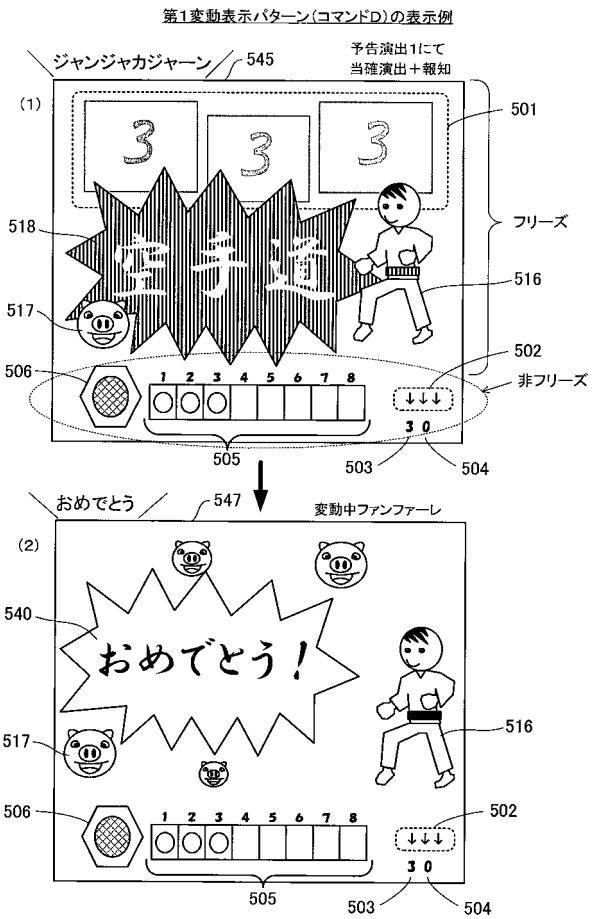
【図２０】



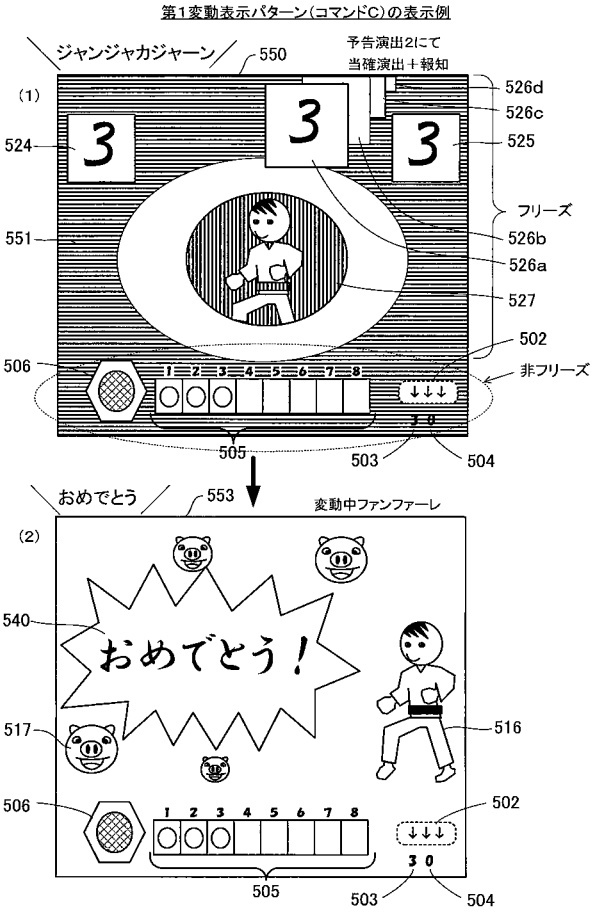
【図２１】



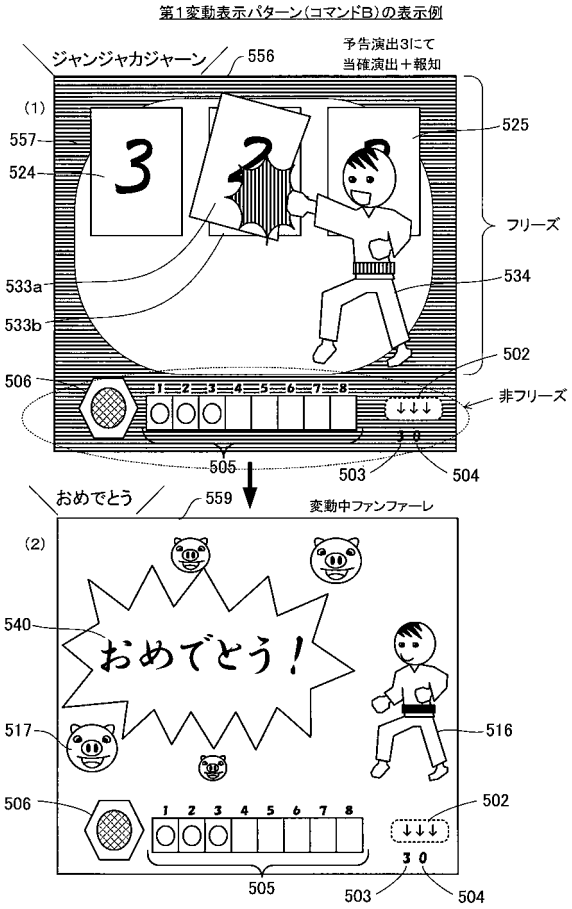
【図２２】



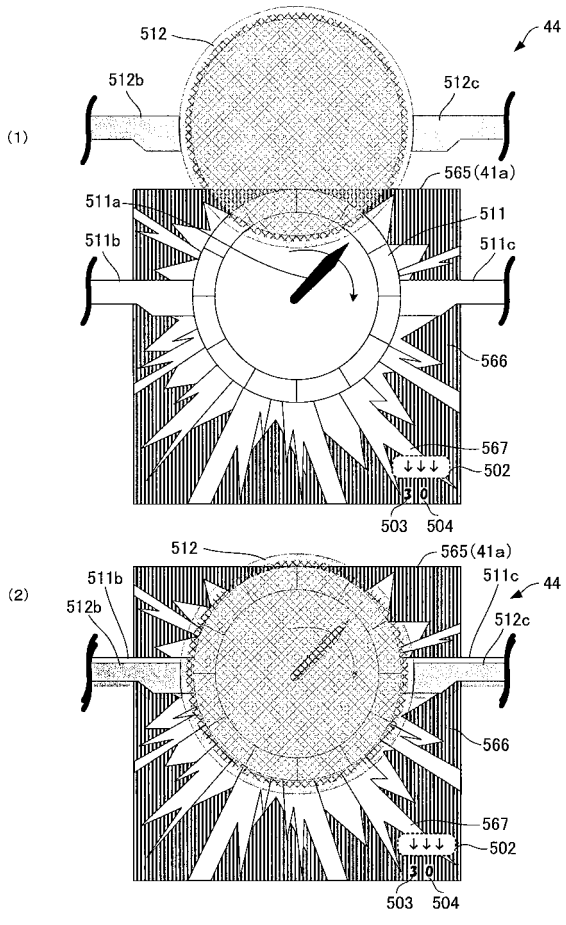
【図２３】



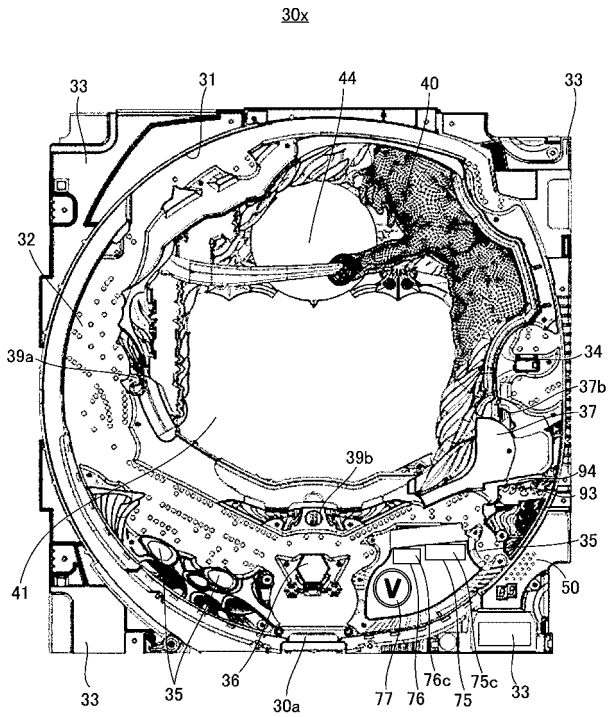
【図２４】



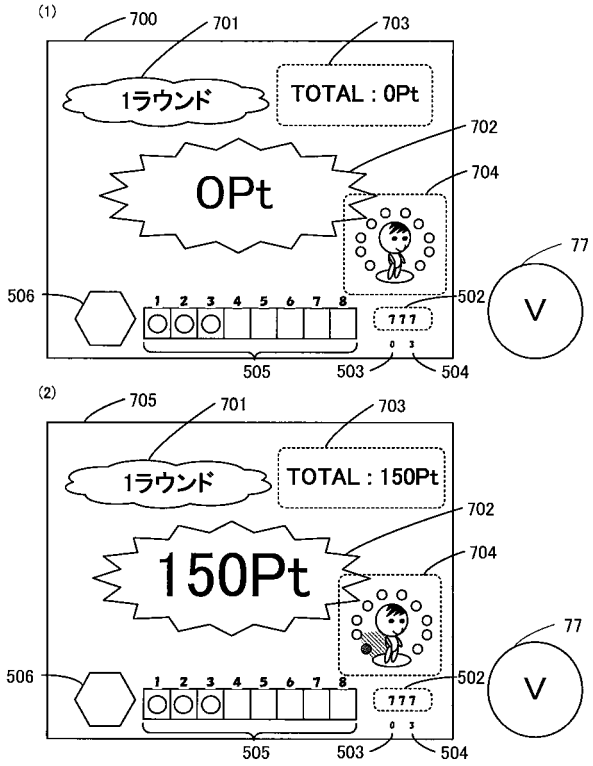
【図２５】



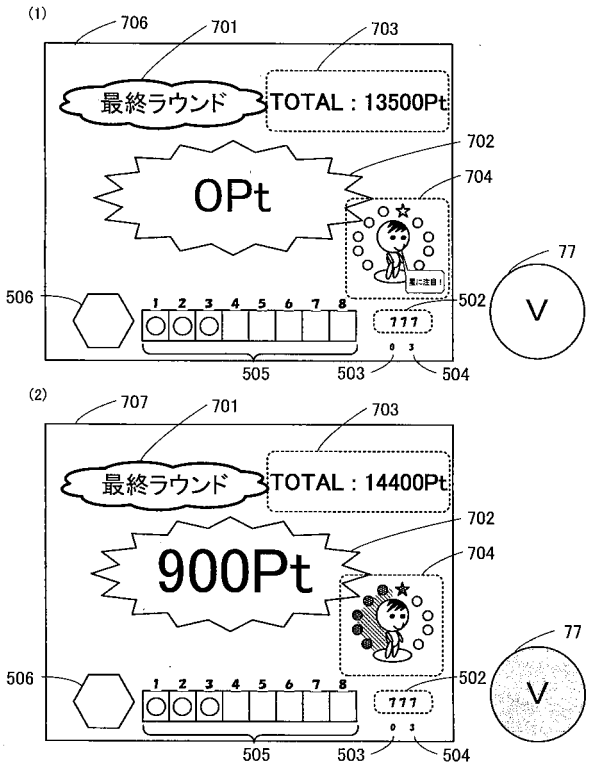
【図２６】



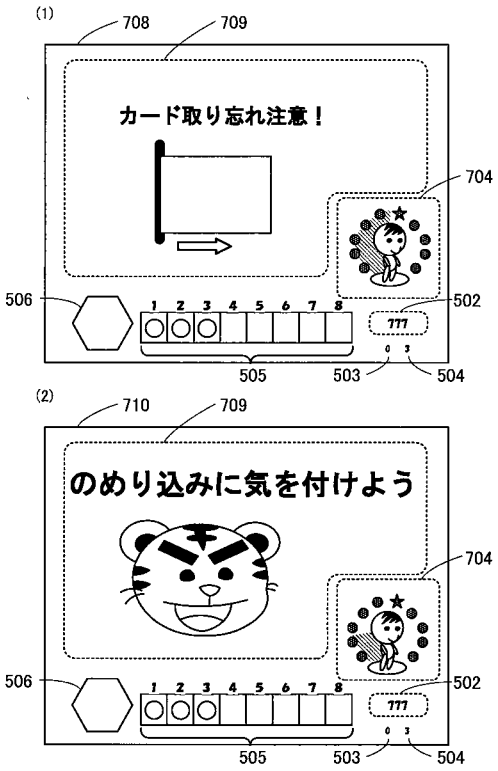
【図２７】



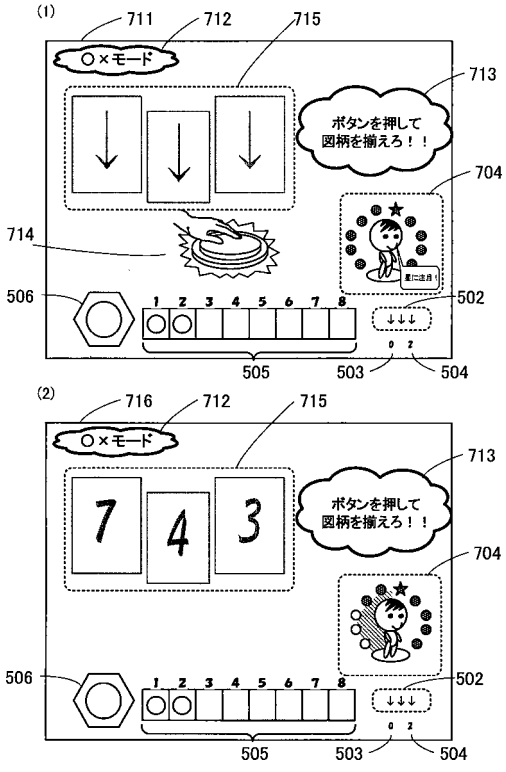
【図２８】



【図２９】



【図３０】



【図３１】

(1)

V保留	点灯態様
4	虹色
3	紫色
2	赤色
1	黄色

(2)

V保留	点灯態様
4	終始点滅
3	周期的2回点滅
2	周期的1回点滅
1	常時点灯

【図３２】

(1)

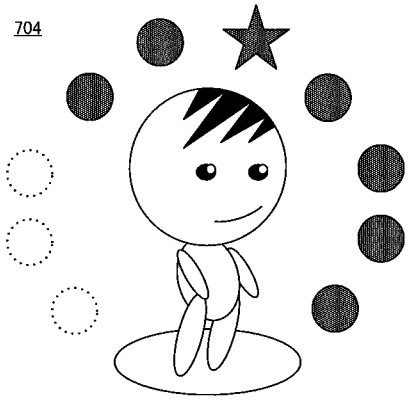
アイコン態様	大当り中 Vランプ点灯期待度	電サポ遊技状態中 大当り導出期待度
☆	100%	100%
⬡	60%	60%
◇	30%	30%
⬭	10%	10%

(2)

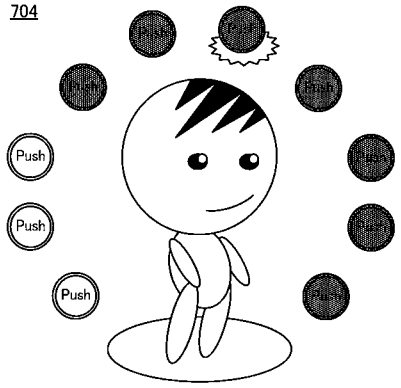
アイコン態様	大当り中 Vランプ点灯期待度	電サポ遊技状態中 大当り導出期待度
虹色	100%	100%
紫色	60%	60%
赤色	30%	30%
黄色	10%	10%

【図３３】

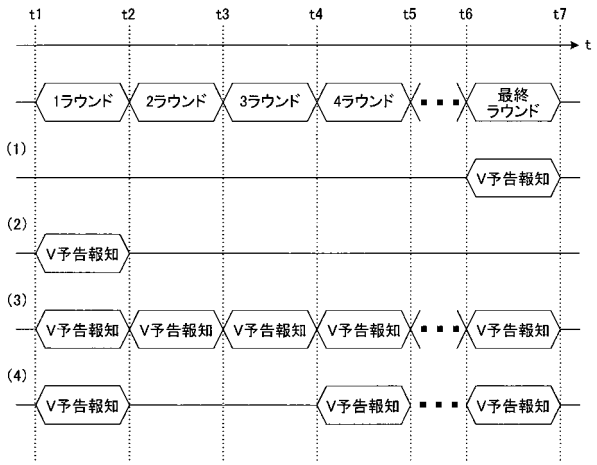
(1) 704



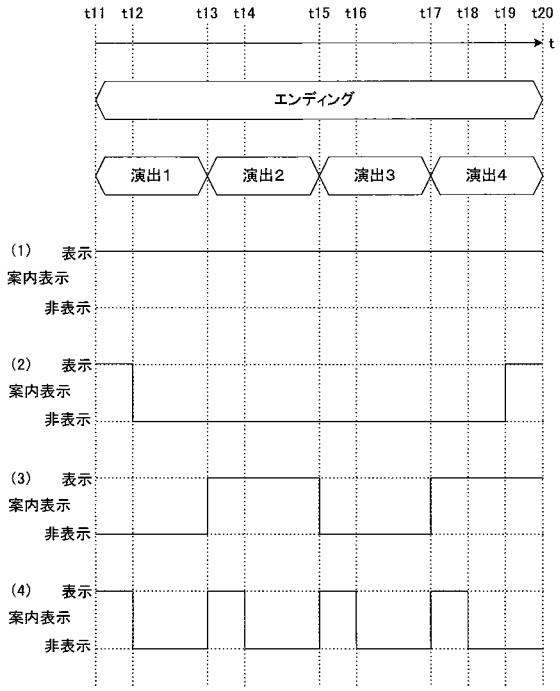
(2) 704



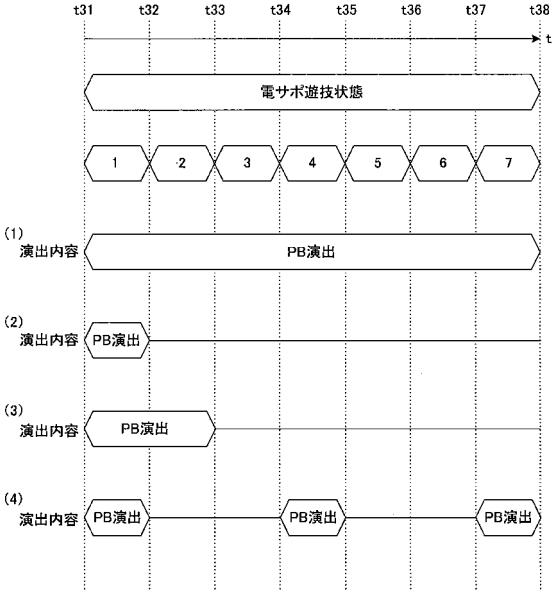
【図３４】



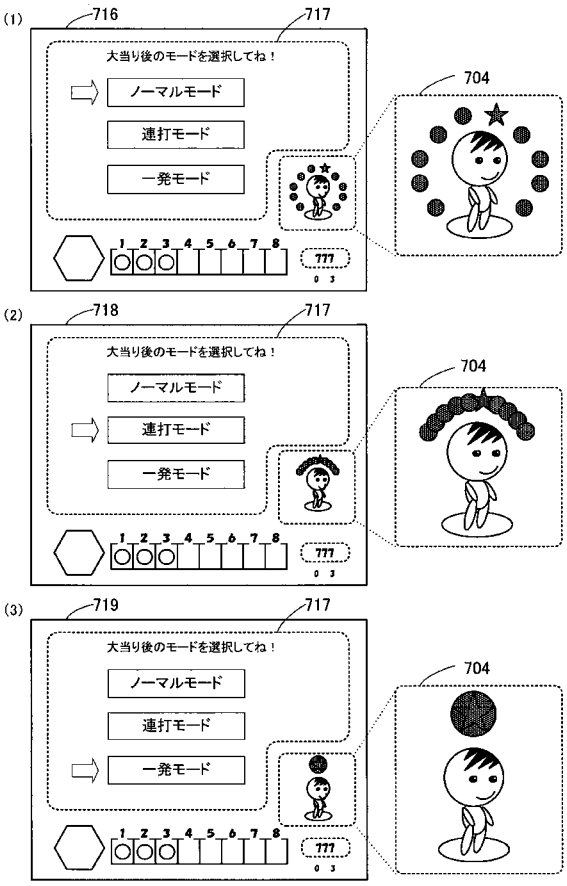
【図３５】


t11 t12 t13 t14 t15 t16 t17 t18 t19 t20
t
エンディング
演出1
演出2
演出3
演出4
(1) 表示
案内表示
非表示
(2) 表示
案内表示
非表示
(3) 表示
案内表示
非表示
(4) 表示
案内表示
非表示

【図３６】


t31 t32 t33 t34 t35 t36 t37 t38
t
電サポ遊技状態
1
2
3
4
5
6
7
(1) 演出内容
PB演出
(2) 演出内容
PB演出
(3) 演出内容
PB演出
(4) 演出内容
PB演出
PB演出
PB演出

【図３７】


(1)
716
717
大当り後のモードを選択してね！
ノーマルモード
連打モード
一発モード
704
(2)
718
717
大当り後のモードを選択してね！
ノーマルモード
連打モード
一発モード
704
(3)
719
717
大当り後のモードを選択してね！
ノーマルモード
連打モード
一発モード
704