(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2022-111832
(P2022-111832A)
(43)公開日　令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類		FI			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120頁）

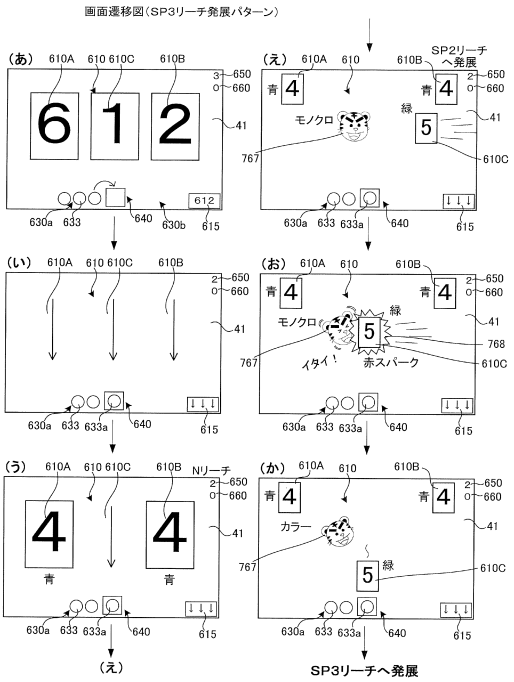
(21)出願番号　特願2021-7501(P2021-7501)
(22)出願日　令和3年1月20日(2021.1.20)

(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 CA29 CA49

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技機において遊技の興趣を高める。
【解決手段】ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、前記ゲームに関連する演出として、第１画像オブジェクトと第２画像オブジェクトとを表示可能であり、前記ゲームに関連する演出として表示されている第１演出態様の前記第１画像オブジェクトを、前記第１演出態様とは所定のパラメータの度合いが異なる第２演出態様の前記第１画像オブジェクトに切り替え可能である一方、前記第２画像オブジェクトの前記所定のパラメータの度合いは不変とすることが可能である。
【選択図】図３４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、
前記演出制御手段は、
前記ゲームに関連する演出として、第１画像オブジェクトと第２画像オブジェクトとを表示可能であり、
前記ゲームに関連する演出として表示されている第１演出態様の前記第１画像オブジェクトを、前記第１演出態様とは所定のパラメータの度合いが異なる第２演出態様の前記第１画像オブジェクトに切り替え可能である一方、前記第２画像オブジェクトの前記所定のパラメータの度合いは不変とすることが可能であることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機において、変動する識別情報とともに所定の演出を実行し表示画面に表示する遊技機がある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１０３５６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、所定の演出の演出態様が強調され派手になるほど大当りに対する遊技者の期待感を煽ることができる一方で、識別情報の視認性が悪くなるという問題が生じて、遊技の興趣が低下するおそれがある。
【０００５】
そこで、本発明は、遊技機において遊技の興趣を高めることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の代表的な一形態では、ゲームを実行可能な遊技制御手段と、前記ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備える遊技機において、前記演出制御手段は、前記ゲームに関連する演出として、第１画像オブジェクトと第２画像オブジェクトとを表示可能であり、前記ゲームに関連する演出として表示されている第１演出態様の前記第１画像オブジェクトを、前記第１演出態様とは所定のパラメータの度合いが異なる第２演出態様の前記第１画像オブジェクトに切り替え可能である一方、前記第２画像オブジェクトの前記所定のパラメータの度合いは不変とすることが可能である。
【発明の効果】
【０００７】
本発明の一形態によれば、遊技機において遊技の興趣を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図２】遊技盤の正面図である。
【図３】遊技機の遊技制御系の構成例を示すブロック図である。
【図４】遊技機の演出制御系の構成例を示すブロック図である。

【図５Ａ】メイン処理の前半部分の手順を示すフローチャートである。
【図５Ｂ】メイン処理の後半部分の手順を示すフローチャートである。
【図６Ａ】タイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。
【図６Ｂ】確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。
【図７】特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
【図８】始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。
【図９】特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。
【図１０】特図普段処理の手順を示すフローチャートである。
【図１１】特図１変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【図１２】特図２変動開始処理の手順を示すフローチャートである。
【図１３】大当りフラグ１設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１４】大当りフラグ２設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１５】大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１６】特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１７】変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図１８】２バイト振り分け処理の手順を示すフローチャートである。
【図１９】振り分け処理の手順を示すフローチャートである。
【図２０】変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。
【図２１】普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。
【図２２】普図普段処理の手順を示すフローチャートである。
【図２３】演出制御装置のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】受信コマンドチェック処理を示すフローチャートである。
【図２５】受信コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図２６】単発系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２７】先読み図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２８】先読み変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図２９】図柄系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３０】変動系コマンド処理を示すフローチャートである。
【図３１】変動演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３２】当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【図３３】リーチ演出の彩度が変化するタイミングの一例を示すタイミングチャートである。
【図３４】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の一例である。
【図３５】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ２リーチで終了する場合の画面遷移の一例である。
【図３６】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の変形例である。
【図３７】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の第２変形例である。
【図３８】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がバトル演出となりＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の一例である。
【図３９】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がバトル演出となりＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の変形例である。
【図４０】表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出でゾーン演出が発生しＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の一例である。
【図４１】所定のパラメータを変化させたときの識別情報の見え方の変化例を説明する図である。
【図４２】第２実施形態に係る所定演出（一の事象）と、所定演出に関連する特定演出（関連表示、関連演出）の発生タイミングを示すタイムチャートである（その１）。

【図４３】第２実施形態に係る所定演出（一の事象）と、所定演出に関連する特定演出（関連表示、関連演出）の発生タイミングを示すタイムチャートである（その２）。
【図４４Ａ】第２実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である（その１）。
【図４４Ｂ】第２実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である（その２）。
【図４４Ｃ】第２実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である（その３）。
【図４４Ｄ】第２実施形態に関して、表示装置の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である（その４）。
【図４５】表示装置の表示画面における演出Ａ（ゾーン演出）とその関連表示の例を示す図である。
【図４６】表示装置の表示画面における演出Ｂ（ミッション演出）とその関連表示の例を示す図である。
【図４７】表示装置の表示画面における演出Ｃ（擬似連続演出）とその関連表示の例を示す図である。
【図４８Ａ】表示装置の表示画面における演出Ｄ（前兆演出）とその関連表示（保留変化演出等）の例を示す図である。
【図４８Ｂ】表示装置の表示画面における前兆演出の具体例を示す図である。
【図４９】第２実施形態において、大当り結果が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例１を示す図である。
【図５０】第２実施形態において、大当り結果が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例２を示す図である。
【図５１】第２実施形態において、大当り結果が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例３を示す図である。
【図５２】第２実施形態において、特定演出としての画像の表示に係るタイムチャートである。
【図５３】第２実施形態において、所定演出のリストが客待ち中において表示される例を示す図である。
【図５４】第２実施形態において、遊技者設定モード中の表示装置の表示画面について説明する図である。

【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１実施形態］
以下、本発明の好適な実施の形態を図面に基づいて説明する。なお、遊技機の説明における前後左右とは、遊技中の遊技者から見た方向を指すものとする。
【００１０】
〔遊技機全体図〕
図１は、遊技機を説明する図である。
【００１１】
遊技機１０は島設備に固定される枠１１に、ヒンジを介して開閉回動自在に取り付けられる開閉枠を備える。開閉枠は、前面枠１２（本体枠）及びガラス枠１５によって構成されている。
【００１２】
前面枠１２には、遊技盤３０（図２参照）が配設されるとともに、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス１４を有するガラス枠１５が取り付けられる。カバーガラス１４は、遊技盤３０に形成される遊技領域３２（図２参照）を視認可能とする遊技視認領域として機能する。
【００１３】
前面枠１２及びガラス枠１５は、それぞれ個別に開放することが可能となっている。例

えば、ガラス枠１５のみを開放することで、遊技盤３０の遊技領域３２にアクセスすることができる。また、前面枠１２をガラス枠１５が開放されていない状態で開放することで、遊技盤３０の裏面側に配設された遊技制御装置（主基板）１００（図３参照）等にアクセスすることができる。

【００１４】

ガラス枠１５のカバーガラス１４周囲の縁部分には、種々の枠構成部材が配設されている。

【００１５】

ガラス枠１５の上部中央及び左側部には、遊技状態に応じて発光演出可能な装飾装置１８ａ，１８ｂが配設されている。装飾装置１８ａ，１８ｂは、内部にＬＥＤ等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じた発光演出を行う。これら装飾装置１８ａ，１８ｂの内部に配設される照明部材は、枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。

【００１６】

ガラス枠１５の上右角部分及び上左角部分には、上スピーカ１９ａがそれぞれ配設される。これら上スピーカ１９ａとは別に遊技機１０の下部には、２つの下スピーカ１９ｂが設けられている。下スピーカ１９ｂは、ガラス枠１５の下左角部分及び前面枠１２の下右角部分に配設されている。これら上スピーカ１９ａ及び下スピーカ１９ｂは、効果音や警報音、報知音等を発するものである。

【００１７】

ガラス枠１５の右側部には、遊技機１０の上下方向に延設されるとともに、前方（遊技者側）に向かって突出する突出演出ユニット１３が配設されている。突出演出ユニット１３は、遊技の進行状態に応じて発光演出等を行う演出装置である。突出演出ユニット１３の内部に配設される照明部材も枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。

【００１８】

ガラス枠１５の下部には、遊技球を貯留可能な上皿２１を有する上皿ユニットが取り付けられている。上皿２１は、上面が開口した箱状に形成されている。上皿２１に貯留されている遊技球は、一球ずつ球発射装置（図示省略）に供給される。

【００１９】

上皿ユニットは、遊技者からの入力操作を受け付ける演出操作装置と、遊技者からの入力操作を受け付ける球貸操作装置と、遊技状態に応じて発光演出等を行う装飾装置２２と、をさらに備える。

【００２０】

演出操作装置は、演出ボタン２５にタッチパネル２５ｂを組み込んだ操作装置であり、遊技者が操作しやすいように上皿ユニットの上部中央に設けられている。

【００２１】

遊技者が演出操作装置を操作することによって、表示装置４１（図２参照）に表示される特図変動表示ゲーム（ゲーム）等において遊技者の操作を介入させた演出を行うことができる。例えば、演出パターン（演出態様）を選択したり、始動記憶に対応する変動表示ゲーム（ゲーム）の結果を事前に予告する予告演出を実行したりすることができる。なお、変動表示ゲームには特図変動表示ゲームが含まれ、単に変動表示ゲームとした場合には、本明細書では特図変動表示ゲームを指すものとする。

【００２２】

また、変動表示ゲームの実行中だけでなく、非実行中に遊技者が演出操作装置を操作することによっても演出パターンを変更するようにしてもよい。

【００２３】

なお、変動表示ゲームが実行される際の遊技状態は、複数の遊技状態からなる。通常遊技状態（通常状態）とは、特別な遊技状態が発生していない遊技状態である。また、特別な遊技状態とは、例えば、特定遊技状態としての時短状態や変動表示ゲームにおいて特別結果（例えば大当り）の発生確率が高い状態（確変状態、確率変動状態）、大当り状態（特別遊技状態）である。

【００２４】
ここで、確変状態（特定遊技状態）は、次の大当りが発生するまで継続するもの（ループタイプ）、所定回数の変動表示ゲームが実行されるまで継続するもの（回数切りタイプ、ＳＴ）、及び所定の確率転落抽選に当選するまで継続するもの（転落抽選タイプ）等がある。
【００２５】
さらに、確変状態を発生させるか否かを大当り図柄乱数によって決定せずに、大当りが発生した場合に必ず確変状態を発生させるようにしてもよいし、特定領域を備える入賞装置等を設け、特定領域を遊技球が通過した場合に確変状態を発生させるようにしてもよい。
【００２６】
球貸操作装置は、遊技者が遊技球を借りる場合に操作する操作装置であって、上皿ユニットの上部右側に設けられている。球貸操作装置は、球貸ボタン２７と、返却ボタン２８と、残高表示部２６と、を備えている。球貸ボタン２７は遊技球を借りる場合に遊技者が操作するボタンであり、返却ボタン２８は遊技機１０に隣接するように配置されるカードユニット（図示省略）からプリペイドカード等を排出させる場合に遊技者が操作するボタンである。残高表示部２６は、プリペイドカード等の残高が表示される表示領域である。
【００２７】
装飾装置２２は、内部にＬＥＤ等の照明部材を収容しており、遊技状態に応じて発光演出等を行う装置であって、上皿ユニットの前側部分に設けられている。装飾装置２２の内部に配設される照明部材は、枠装飾装置１８（図４参照）の一部を構成している。
【００２８】
上記した上皿ユニット等を備えるガラス枠１５の下方であって、前面枠１２の下部には、球発射装置（図示省略）の動作を制御するための操作ハンドル２４と、遊技球を貯留可能な下皿２３とが設けられている。
【００２９】
操作ハンドル２４は、前面枠１２の右下部であって、右側の下スピーカ１９ｂの下方に配置されている。遊技者が操作ハンドル２４を回動操作することによって、球発射装置は上皿２１から供給された遊技球を遊技盤３０の遊技領域３２に発射する。球発射装置から発射される遊技球の発射速度は、操作ハンドル２４の回動操作量が大きくなるほど速くなるように設定されている。即ち、球発射装置は、遊技領域に遊技球を発射する勢（速度）である発射勢を、遊技者による操作ハンドル２４の操作に対応して変更でき、発射勢の異なる種々の発射態様で遊技球を発射できる。発射態様には、遊技領域３２の左側において遊技球を流下させる左打ち（通常打ち）と、遊技領域３２の右側において遊技球を流下させる右打ちが含まれる。
【００３０】
下皿２３は、上皿ユニットに対して所定の間隔をあけて、上皿ユニットの下方に配置されている。下皿２３は、当該下皿２３の底面を上下方向に貫通する球抜き穴２３ａと、球抜き穴２３ａを開閉するための開閉操作部２３ｂと、を有している。遊技者が開閉操作部２３ｂを操作して、球抜き穴２３ａを開くことによって、下皿２３に貯留されていた遊技球を球抜き穴２３ａを通じて外部に排出することができる。
【００３１】
〔遊技盤〕
続いて、図２を参照して、遊技機１０の遊技盤３０について説明する。図２は、遊技機１０に備えられる遊技盤３０の正面図である。
【００３２】
図２に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体３０ａを備える。遊技盤本体３０ａは木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体３０ａの前面にはガイドレール３１で囲まれた遊技領域３２が設けられている。遊技機１０は、ガイドレール３１で囲まれた遊技領域３２内に球発射装置から遊技球を発射して遊技を行

うように構成されている。遊技領域３２には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘等が配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域３２を流下する。

【００３３】

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

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

センターケース４０の下方の遊技領域３２には、特図変動表示ゲームの開始条件を付与する始動入賞口（第１始動入賞領域）３６が設けられ、その直下には第２始動入賞口（第２始動入賞領域）を備えた普通変動入賞装置３７が設けられる。普通変動入賞装置３７は、上端側が手前側に倒れる方向に回動することで、遊技球が流入し易い状態に変換する可動部材（可動片）３７ｂを備える。可動部材３７ｂが閉状態である場合には遊技球が普通変動入賞装置３７に入賞できないようになっている。遊技球が始動入賞口３６又は普通変動入賞装置３７に入賞した場合には、補助遊技として特図変動表示ゲームが実行される。

【００４０】

可動部材３７ｂは、所謂ベロ型の普通電動役物であり、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合に、普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）を介して回動して

開いて、遊技球が普通変動入賞装置３７に流入しやすい開状態（遊技者にとって有利な入賞容易状態）に変化する。

【００４１】

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

【００４２】

普通変動入賞装置３７の右下方の遊技領域３２には、大入賞口ソレノイド３９ｂ（図３参照）によって上端側が手前側に倒れる方向に回動することで大入賞口を開放するアタッカ形式の開閉扉３９ｃを有する特別変動入賞装置３９が設けられている。特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開放状態（遊技者にとって有利な特別遊技状態）に変換し、大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口内には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としてカウントスイッチ３９ａ（大入賞口スイッチ３９ａ、図３参照）が配設されている。また、大入賞口内や大入賞口近傍には、大入賞口を照らす発光部材が配設されている。

【００４３】

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

【００４４】

一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、及び特別変動入賞装置３９の大入賞口に遊技球が入賞すると、払出制御装置２００（図３参照）は、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球を払出装置から上皿２１に排出する。また、普通変動入賞装置３７の下方の遊技領域３２には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ｂが設けられている。

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】
　また、一括表示装置５０には、右打ち時（右打ちすべき時）又は左打ち時（通常打ち時）であることを報知する第１遊技状態表示部５７（第１遊技状態表示器、ランプＤ８）、時短状態が発生すると点灯して時短状態発生を報知する第２遊技状態表示部５８（第２遊技状態表示器、ランプＤ９）、遊技機１０の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを表示する第３遊技状態表示部５９（第３遊技状態表示器、確率状態表示部、ランプＤ１７）、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３９の開閉回数）を表示するラウンド表示部６０（ランプＤ３－Ｄ７）が設けられている。
【００４８】
　特図１表示器５１と特図２表示器５２において、変動表示ゲームは、識別情報（例えば、中央のセグメント）の点灯消灯（点滅）を繰り返す変動表示によって実行される。なお、特図１表示器５１、特図２表示器５２は、このようなセグメント型の表示部に限らず、複数のＬＥＤの集合体により構成されていてもよいし、変動表示を実行する場合に、表示器として設けられるすべてのＬＥＤにより全点灯全消灯（全ＬＥＤの同時点滅）や、循環点灯（何れか１のＬＥＤから所定時間毎に所定の順序で点灯し、消灯する）、または複数のＬＥＤのうちの所定数のＬＥＤによる点灯消灯（点滅）や循環点灯によって行ってもよい。普図表示器５３においても、変動表示ゲームは、ランプＤ１０、Ｄ１８の点灯消灯を繰り返す変動表示（点滅）によって実行される。また、普図表示器５３も特図１表示器５１、特図２表示器５２と同様に適宜構成することが可能である。
【００４９】
　また、センターケース４０の上部に設けられるランプ表示装置８０は、図柄（第四特別図柄）として点灯表示と消灯表示を繰り返す変動表示（点滅）を実行するランプ表示部（ＬＥＤ）と、各特図変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用のランプ表示部（ＬＥＤ）を有する。なお、ランプ表示装置８０は、演出制御装置３００（後述）で制御される。各特図変動表示ゲームの始動（保留）記憶数報知用のランプ表示部（ＬＥＤ）は、大当り発生により保留数の表示を終了するが、大当り状態中以外の場合（表示装置４１で後述のリーチが発生している場合も含む）では、保留数の表示を行う。
【００５０】
　次に、遊技機１０における遊技の流れ、普図変動表示ゲーム及び特図変動表示ゲームの詳細について説明する。
【００５１】
　遊技機１０では、図示しない球発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、又は特別変動入賞装置３９に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０ｂへ流入し、遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、又は特別変動入賞装置３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が払出装置を介して上皿２１に排出される。
【００５２】
　普図始動ゲート３４には、当該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するゲートスイッチ３４ａ（図３参照）が設けられている。遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、ゲートスイッチ３４ａによって検出され、このときに抽出された当り判定用乱数値の判定結果に基づき普図変動表示ゲームが実行される。
【００５３】
　普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われており当該普図変動表示ゲームが終了していない場合や、普図変動表示ゲームの結果が当りとなって普通変動入賞装置３７が開放状態に変換されている場合に、遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図始動記憶数が上限数未満ならば当該記憶数が加算（＋１）される。

【００５４】
普図始動記憶には普図変動表示ゲームの当りはずれを決定するための当り判定用乱数値が記憶されており、この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（特定結果）が導出される。
【００５５】
普図変動表示ゲームは、一括表示装置５０に設けられた普図表示器５３で実行されるようになっている。普図表示器５３は、普通識別情報（普図）として点灯状態の場合に当りを示し、消灯状態の場合にはずれを示すＬＥＤから構成され、このＬＥＤを点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、ＬＥＤを点灯又は消灯することで結果を表示するようになっている。
【００５６】
普図始動ゲート３４通過時に抽出された普図乱数値が当り値である場合には、普図表示器５３に表示される普通図柄が当り状態で停止し、当り状態となる。このとき、普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）が駆動されることにより、可動部材３７ｂが所定の時間（例えば０．３秒間）だけ開状態に変換され、普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞が許容される。
【００５７】
遊技球の始動入賞口３６への入賞及び普通変動入賞装置３７への入賞は、始動口１スイッチ３６ａ（図３参照）及び始動口２スイッチ３７ａ（図３参照）によって検出される。始動入賞口３６に入賞した遊技球は特図１変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶されるとともに、普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は特図２変動表示ゲームの始動入賞球として検出され、所定の上限数を限度に記憶される。
【００５８】
特図変動表示ゲームの始動入賞球の検出時には、大当り乱数値や大当り図柄乱数値、各変動パターン乱数値等が抽出される。これら乱数値は、遊技制御装置１００の特図保留記憶領域（ＲＡＭの一部）に特図始動入賞記憶として各々所定回数分（例えば最大で８回分）を限度に記憶される。特図始動入賞記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報知用の特図１保留表示器５４や特図２保留表示器５５に表示されるとともに、表示装置４１の表示画面にも表示される。
【００５９】
遊技制御装置１００は、始動入賞口３６への入賞若しくは第１始動記憶に基づいて、特図１表示器５１で特図１変動表示ゲームを実行する。また、遊技制御装置１００は、普通変動入賞装置３７への入賞若しくは第２始動記憶に基づいて、特図２表示器５２で特図２変動表示ゲームを実行する。
【００６０】
特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）及び特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）は、特図１表示器５１及び特図２表示器５２において識別情報（特別図柄、特図）を変動表示した後に所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置４１では、各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報（例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など）を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行される。
【００６１】
表示装置４１における飾り特図変動表示ゲームは、前述した数字等で構成される飾り特別図柄（識別情報）が左（第一特別図柄）、右（第二特別図柄）、中（第三特別図柄）の順に変動表示（スクロール表示）を開始して、所定時間後に変動している図柄を順次停止させて、特図変動表示ゲームの結果を表示することで行われる。また、表示装置４１では、興趣向上のためにキャラクタの出現等の多様な演出表示が行われる。さらに、飾り特図変動表示ゲームでは、他の飾り特別図柄（識別情報）として、ランプ表示装置８０のランプ表示部（ＬＥＤ）において、点灯表示と消灯表示の繰り返し（点滅）によって第四特別図柄（第４図柄）が変動する。ランプ表示部の変動表示は、開始から所定時間後に、はずれの場合は「点灯」、大当りの場合は「消灯」で停止する。

【００６２】
なお、逆に、第四特別図柄（第４図柄）としてのランプ表示部（ＬＥＤ）の変動表示は、はずれの場合は「消灯」、大当りの場合は「点灯」で停止する構成も可能である。また、各ランプ表示部としてＬＥＤ（第４図柄ＬＥＤ）を複数設けて、はずれの場合に複数のうちの一つのＬＥＤを点灯させ、大当りの場合に複数の全てのＬＥＤが点灯させるような構成も可能である。
【００６３】
始動入賞口３６又は普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞が所定のタイミングでなされた場合（入賞検出時の大当り乱数値が大当り値である場合）には、特図１表示器５１または特図２表示器５２において、特図変動表示ゲームの結果として表示図柄により特定の結果態様（特別結果態様）が導出され、大当り状態（特別遊技状態）となる。これに対応して、表示装置４１の表示態様は特別結果態様（例えば「７，７，７」等の数字が揃った状態）となる。
【００６４】
このとき、特別変動入賞装置３９は、大入賞口ソレノイド３９ｂ（図３参照）への通電によって、大入賞口が所定の時間（例えば３０秒）だけ閉状態から開状態に変換される。すなわち、特別変動入賞装置３９に備えられた大入賞口が所定の時間又は所定数の遊技球が入賞するまで大きく開き、この間遊技者は多くの遊技球を獲得することができるという特典が付与される。
【００６５】
なお、特図１表示器５１及び特図２表示器５２は、別々の表示器として構成してもよいし同一の表示器として構成してもよいが、各特図変動表示ゲームが同時に実行されないように設定される。
【００６６】
表示装置４１における飾り特図変動表示ゲームについては、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとを別々の表示装置や別々の表示領域で実行するようにしてもよいし、同一の表示装置や表示領域で実行するようにしてもよい。この場合、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームが同時に実行されないようにする。なお、特図２変動表示ゲームは、特図１変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっており、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの始動記憶があり、特図変動表示ゲームの実行が可能な状態になった場合は特図２変動表示ゲームが実行される。
【００６７】
なお、以下の説明において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。
【００６８】
また、特に限定されるわけではないが、上記始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、ゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、カウントスイッチ３９ａには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３や前面枠（遊技枠）１２等に設けられた前面枠開放検出スイッチ６４（本体枠開放検出スイッチ）には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。
【００６９】
〔遊技制御装置〕
図３は、遊技機１０の遊技制御系のブロック図である。遊技機１０は遊技制御装置１００（主基板）を備え、遊技制御装置１００は、遊技を統括的に制御する主制御装置（主基板）であって、遊技用マイクロコンピュータ（以下、遊技用マイコンと称する）１１１を有するＣＰＵ部１１０と、入力ポートを有する入力部１２０と、出力ポートやドライバな

どを有する出力部１３０、ＣＰＵ部１１０と入力部１２０と出力部１３０との間を接続するデータバス１４０などからなる。

【００７０】

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

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

バックアップ電源部４２０は、電解コンデンサのような大容量のコンデンサ１つで構成することができる。バックアップ電源は、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１（特に内蔵ＲＡＭ）に供給され、停電中あるいは電源遮断後もＲＡＭに記憶されたデータが保持されるようになっている。制御信号生成部４３０は、例えば通常電源部４１０で生成された３２Ｖの電圧を監視してそれが例えば１７Ｖ以下に下がると停電発生を検出して停電監視信号を変化させるとともに、所定時間後にリセット信号を出力する。また、電源投入時や停電回復時にもその時点から所定時間経過後にリセット信号を出力する。

【００７４】

また、遊技制御装置１００にはＲＡＭ初期化スイッチ１１２が設けられている。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押下げられてオン操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これに基づき遊技用マイコン１１１内のＲＡＭ１１１ｃ及び払出制御装置２００内のＲＡＭに記憶されている情報を強制的に初期化する処理が行われる。特に限定されるわけではないが初期化スイッチ信号は電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン１１１が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

【００７５】

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

を設けてもよい。
【００７６】
設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２は、遊技機１０内部の遊技制御装置１００上に設けられることによって、前面枠１２（本体枠）が開放されなければ操作できない位置（アクセスできない位置）に配置される。即ち、一般の遊技者は、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２にアクセスして操作することができない。
【００７７】
後述するように、遊技機１０の電源投入（停電復旧、復電）の際に、遊技機１０は、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２のオン／オフ状態に応じて、確率設定値を変更可能な設定可変状態（設定変更状態、設定変更モード）、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）などの各種状態に、移行することができる。
【００７８】
本実施形態において、確率設定値は、例えば６段階で規定され、確率設定値１（設定１）、確率設定値２（設定２）、確率設定値３（設定３）、確率設定値４（設定４）、確率設定値５（設定５）、確率設定値６（設定６）がある。一般的に、設定１が遊技者に最も不利な設定であり、設定６が遊技者に最も有利な設定である。設定１、２が低設定であり、設定３、４が中間の設定（中間設定）であり、設定５、６が高設定である。
【００７９】
確率設定変更処理では、操作者によってＲＡＭ初期化スイッチ１１２が押下操作される度に、作業用設定値領域の作業用設定値（設定）が、設定値０（設定１、確率設定値１）→設定値１（設定２、確率設定値２）→設定値２（設定３、確率設定値３）→設定値３（設定４、確率設定値４）→設定値４（設定５、確率設定値５）→設定値５（設定６、確率設定値６）→設定値０（設定１）→設定値１（設定２）→・・・のように変更される。このように、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２は、設定値変更スイッチとしても機能する。なお、説明の都合上、設定変更状態（設定変更モード）中に、作業用設定値０～５をそれぞれ確率設定値１～６に対応して設けるが、作業用設定値と確率設定値は同じ数値範囲（即ち０～５又は１～６）に揃えて同じものとして取り扱ってもよい（作業用設定値と確率設定値を同じ数値にする）。
【００８０】
なお、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２（設定値変更スイッチ）の操作ではなく、設定キースイッチ９３を所定の位置に回転操作して確率設定値を変更する構成としてもよい。また、確率設定値は６段階に限られない。そして、選択されている０～５の作業用設定値に対応する表示用確率設定値が、例えば４桁の７セグメント型（ドットＤｐを含めると８セグメント型）の表示器である性能表示装置１５２等に表示される。
【００８１】
遊技用マイコン１１１は、ＣＰＵ（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）１１１ａ、読出し専用のＲＯＭ（リードオンリメモリ）１１１ｂ及び随時読出し書込み可能なＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）１１１ｃを備える。
【００８２】
ＲＯＭ１１１ｂは、遊技制御のための不変の情報（プログラム、固定データ、各種乱数の判定値等）を不揮発的に記憶する。ＲＡＭ１１１ｃは、遊技制御時にＣＰＵ１１１ａの作業領域や各種信号や乱数値の記憶領域として利用されるもので、遊技に関する情報（遊技情報）が記憶され、停電が発生しても記憶された情報の記憶保持が可能な保持記憶手段となる。ＲＯＭ１１１ｂ又はＲＡＭ１１１ｃとして、ＥＥＰＲＯＭのような電気的に書換え可能な不揮発性メモリを用いてもよい。
【００８３】
また、ＲＯＭ１１１ｂは、例えば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無などを規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数１～３をＣＰＵ１１１ａが参照して変動パターンを決定するためのテー

ブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当りとなる場合に選択される大当り変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

【００８４】

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

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

なお、演出（予告）の期待度は、その演出が選択された場合に大当りになる確率を示唆し、大当りであるときのその演出の選択率及び大当りでないとき(はずれのとき）のその演出の選択率などに基づいて算出することができる。

【００８８】

ＣＰＵ１１１ａは、ＲＯＭ１１１ｂ内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装

置２００や演出制御装置３００に対する制御信号（コマンド）を生成したりソレノイドや表示装置の駆動信号を生成して出力して遊技機１０全体の制御を行う。また、図示しないが、遊技用マイコン１１１は、特図変動表示ゲームの大当りを判定するための大当り乱数や大当りの図柄を決定するための大当り図柄乱数、小当りの図柄を決定するための小当り図柄乱数（小当りがある場合のみ）、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチなしの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）に基づいてＣＰＵ１１１ａに対する所定周期（例えば、４ｍｓｅｃ（ミリ秒））のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。

【００８９】

また、ＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ＲＯＭ１１１ｂに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか一の変動パターンテーブルを取得する。具体的には、ＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームの遊技結果（大当りあるいははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態あるいは高確率状態）、始動記憶数などに基づいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか一の変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、ＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ＲＯＭ１１１ｂに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、いずれか一の変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。

【００９０】

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

【００９１】

遊技制御装置１００の入力部１２０には、遊技機に対する電波の発射を検出する電波センサ６２（盤電波センサ）、普図始動ゲート３４のゲートスイッチ３４ａ、第１始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、第２始動入賞口３７（普通変動入賞装置）内の始動口２スイッチ３７ａ、一般入賞口３５の入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３９の大入賞口スイッチ３９ａに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが１１Ｖでロウレベルが７Ｖのような負論理の信号が入力され、０Ｖ－５Ｖの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１が設けられている。

【００９２】

さらに、インタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１は、特定領域スイッチ７２、残存球排出口スイッチ７３、アウト球検出スイッチ７４に接続される。特定領域スイッチ７２は、特定領域８６（Ｖ入賞口）への遊技球の通過（Ｖ入賞）を検出する。残存球排出口スイッチ７３は、特別変動入賞装置３９からの遊技球を排出する残存球排出口を通過した遊技球を検出する。アウト球検出スイッチ７４は、アウト口３０ｂを通過する遊技球のみを検出してもよいし、遊技領域に発射されて遊技を終えた全ての遊技球を検出してもよい。

【００９３】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３、第３入力ポート１２４、又は、第４入力ポート１２６に供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、ゲートスイッチ３４ａ、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３９ａの検出信号は第３入力ポート１２４に入力される。

【００９４】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、電波センサ６２の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第２入力ポート１２３に入力される。

【００９５】
　また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、特定領域スイッチ７２、残存球排出口スイッチ７３、又は、アウト球検出スイッチ７４の検出信号は第４入力ポート１２６に入力される。
【００９６】
　また、第２入力ポート１２３には、遊技機１０の前面枠１２等に設けられた不正検出用の磁気センサスイッチ６１の検出信号、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３、前面枠１２（本体枠）等に設けられた前面枠開放検出スイッチ６４（本体枠開放検出スイッチ）からの信号、遊技機１０の振動を検出する振動センサ６５からの信号が入力される。
【００９７】
　また、第２入力ポート１２３は、設定キースイッチ９３からの設定キースイッチ信号を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する。
【００９８】
　また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、第３入力ポート１２４への出力は、遊技制御装置１００から中継基板７０を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａの検出信号は、第３入力ポート１２４の他、遊技用マイコン１１１に入力されるように構成されている。
【００９９】
　前述のように近接Ｉ／Ｆ１２１は、信号のレベル変換機能を有する。このようなレベル変換機能を可能にするため、近接Ｉ／Ｆ１２１には、電源装置４００から通常のＩＣの動作に必要な例えば５Ｖのような電圧の他に、１２Ｖの電圧が供給されるようになっている。
【０１００】
　第３入力ポート１２４が保持しているデータは、遊技用マイコン１１１が第３入力ポート１２４に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号ＣＥ２をアサート（有効レベルに変化）することよって、読み出すことができる。第２入力ポート１２３、第４入力ポート１２６や後述の第１入力ポート１２２も同様である。
【０１０１】
　また、入力部１２０には、払出制御装置２００から出力される枠電波不正信号、払出ビジー信号、払出異常を示すステータス信号、払出前の遊技球の不足を示すシュート球切れスイッチ信号、オーバーフローを示すオーバーフロースイッチ信号、操作ハンドル２４に設けられたタッチスイッチの入力に基づくタッチスイッチ信号、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの信号を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する第１入力ポート１２２が設けられている。オーバーフロースイッチ信号は、下皿２３に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号である。枠電波不正信号は前面枠１２（本体枠）に設けられた枠電波センサが電波を検出することに基づき出力される信号であり、払出ビジー信号は払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である。
【０１０２】
　また、入力部１２０には、電源装置４００からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン１１１等に入力するためのシュミットバッファ１２５が設けられており、シュミットバッファ１２５はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置４００からの停電監視信号は、一旦第１入力ポート１２２に入力され、データバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン１１１に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。
【０１０３】
　一方、シュミットバッファ１２５によりノイズ除去されたリセット信号ＲＳＴは、遊技

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

【０１０４】

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

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続され普通変動入賞装置３７を開放させるソレノイド（普電ソレノイド）３７ｃ、特別変動入賞装置３９を開放させる大入賞口ソレノイド３９ｂ（大入賞口ソレノイド）、レバーを動作させ特定領域８６を開放させるレバーソレノイド８６ｂの開閉データを出力するための第２出力ポート１３４が設けられている。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力される普電ソレノイド３７ｃや大入賞口ソレノイド３９ｂなどの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３５から出力される一括表示装置５０の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第２ドライバ１３８ｂ、第４出力ポート１３６から出力される一括表示装置５０の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第３ドライバ１３８ｃ、第５出力ポート１３７から管理装置等の外部装置に供給する外部情報信号を外部情報端子７１に出力する第４ドライバ１３８ｄが設けられている。

【０１１３】

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

【０１１４】

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デジット線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択されたＬＥＤに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子７１に出力する第４ドライバ１３８ｄは、外部情報信号に１２Ｖのレベルを与えるため、ＤＣ１２Ｖが供給される。なお、バッファ１３３や第２出力ポート１３４、第１ドライバ１３８ａ等は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、中継基板７０側に設けるようにしてもよい。

【０１１５】

さらに、出力部１３０には、外部の検査装置５００へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ１３９が設けられている。フォトカプラ１３９は、遊技用マイコン１１１が検査装置５００との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン１１１が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート１２２，１２３，１２４のようなポートは設けられていない。

【０１１６】

さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力されるシリアルデータ（制御用データ、点灯パターンデータ、キャラクタコード（文字コード）など）を受けて、性能表示装置１５２（状態表示装置）を駆動するドライバ１５０が設けられている。本実施形態では、性能表示装置１５２は、複数（４つ）の７セグメント型（ドットＤｐを含めると８セグメント型）の表示器（ＬＥＤランプ）からなり、ドライバ１５０はＬＥＤドライバであるが、これに限られるものではない。

【０１１７】

性能表示装置１５２は、遊技制御装置１００（主基板）上に設けられるものであるが、他の場所に設けられてもよい。例えば、性能表示装置１５２は、性能表示として、表示用確率設定値や役物比率や出玉率や排出球数を表示可能である。

【０１１８】

ここで、排出球数は、遊技領域３２から排出された遊技球の数（アウト球数とも呼ぶ）であり、入賞口を通過した遊技球の数（入賞数）とアウト口３０ｂを通過した遊技球の数との合計である。排出球数は、アウト球検出スイッチ７４の信号などをカウント（計数）することにより取得できる。本実施形態では、入賞口には、一般入賞口３５、始動入賞口３６（第１始動入賞口、始動口１）、普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口、始動口２）、及び、特別変動入賞装置３９（大入賞口）が含まれる。

【０１１９】

出玉率は、排出球数（或は発射球数）に対する賞球数の合計の比率（割合）であり、（獲得球数÷排出球数）×１００（％）で計算される。即ち、出玉率は、排出球数１００個当りの獲得球数（賞球数の合計）となる。

【０１２０】

例えば、役物比率は、所定期間（例えば、遊技機１０の電源投入から現在まで）に入賞口に入賞したことで得られた全賞球数（賞球の合計数）のうち、大当り状態中に大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（役物別獲得球数）の割合（％）（＝いわゆる連続役物比率）である。なお、役物比率は、全賞球数のうち、大入賞口に入賞したことで得られた賞球数（大当り状態中と小当り状態中）の割合（＝大入賞口比率）でもよいし、或は、大入賞口及び普通変動入賞装置３７（第２始動入賞口）に入賞したことで得られた賞球数の割合（＝一般的に使用されるいわゆる役物比率（全役物比率））でもよい。

【０１２１】

〔演出制御装置〕

次に、図４を用いて、演出制御装置３００（サブ基板）の構成について説明する。図４は、遊技機１０の演出制御系のブロック図である。

【０１２２】

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

【０１２３】

主制御用マイコン３１１には、ＣＰＵが実行するプログラムや各種データを格納したＰＲＯＭ（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラムＲＯＭ３２１、作業領域を提供するＲＡＭ３２２、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なＦｅＲＡＭ３２３、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなすＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８が接続されている。なお、主制御用マイコン３１１の内部にも作業領域を提供するＲＡＭが設けられている。

【０１２４】

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

【０１２５】

ＶＤＰ３１２には、作業領域を提供するＲＡＭ３１２ａや、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ３１２ｂが設けられている。また、ＶＤＰ３１２にはキャラクタ画像や映像データが記憶された画像ＲＯＭ３２５や、画像ＲＯＭ３２５から読み出されたキャラクタなどの画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速なＶＲＡＭ（ビデオＲＡＭ）３２６が接続されている。

【０１２６】

特に限定されるわけではないが、主制御用マイコン３１１とＶＤＰ３１２との間は、パラレル方式でデータの送受信が行われるように構成されている。パラレル方式でデータを送受信することで、シリアルの場合よりも短時間にコマンドやデータを送信することができる。

【０１２７】

ＶＤＰ３１２から主制御用マイコン３１１へは、表示装置４１の映像とガラス枠１５や遊技盤３０に設けられている装飾ランプの点灯を同期させるための垂直同期信号ＶＳＹＮＣ、データの送信タイミングを与える同期信号ＳＴＳが入力される。なお、ＶＤＰ３１２から主制御用マイコン３１１へは、ＶＲＡＭへの描画の終了等処理状況を知らせるため割込み信号ＩＮＴ０～ｎ及び主制御用マイコン３１１からのコマンドやデータの受信待ちの状態にあることを知らせるためのウェイト信号ＷＡＩＴなども入力される。

【０１２８】

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

【０１２９】

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

【０１３０】

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

【０１３１】

また、演出制御装置３００には、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する盤装飾装置４６を駆動制御する盤装飾ＬＥＤ制御回路３３２、ガラス枠１５に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば枠装飾装置１８等）を駆動制御する枠装飾ＬＥＤ制御回路３３３、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられている盤演出装置４４（例えば表示装置４１における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路３３４が設けられている。なお、盤装飾装置４６には、前述のランプ表示装置８０が含まれてよい。

【０１３２】

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

【０１３３】

さらに、演出制御装置３００には、ガラス枠１５に設けられた演出ボタン２５に内蔵さ

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

【０１３４】

電源装置４００の通常電源部４１０は、前述のような構成を有する演出制御装置３００やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのＤＣ３２Ｖ、液晶パネルからなる表示装置４１、モータやＬＥＤを駆動するためのＤＣ１２Ｖ、コマンドＩ／Ｆ３３１の電源電圧となるＤＣ５Ｖの他に、モータやＬＥＤ、スピーカを駆動するためのＤＣ１５Ｖの電圧を生成するように構成されている。

【０１３５】

さらに、主制御用マイコン３１１として、３．３Ｖあるいは１．２Ｖのような低電圧で動作するＬＳＩを使用する場合には、ＤＣ５Ｖに基づいてＤＣ３．３ＶやＤＣ１．２Ｖを生成するためのＤＣ－ＤＣコンバータが演出制御装置３００に設けられる。なお、ＤＣ－ＤＣコンバータは通常電源部４１０に設けるようにしてもよい。

【０１３６】

電源装置４００の制御信号生成部４３０により生成されたリセット信号は、主制御用マイコン３１１に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン３１１から出力される形で、ＶＤＰ３１２（ＶＤＰＲＥＳＥＴ信号）、音源ＬＳＩ３１４、スピーカを駆動するアンプ回路３３７（ＳＮＤＲＥＳＥＴ信号）、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路３３２～３３４（ＩＯＲＥＳＥＴ信号）に供給され、これらをリセット状態にする。また、演出制御装置３００には遊技機１０の各所を冷却する冷却ＦＡＮ４５が接続され、演出制御装置３００の電源が投入された状態では冷却ＦＡＮ４５が駆動するようにされている。

【０１３７】

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

【０１３８】

そして、普図表示器５３に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する。普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器５３に特別の結果態様を表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを所定時間（例えば、０．３秒間）前述のように開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材３７ｂ）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器５３にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【０１３９】

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

【０１４０】

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

表示ゲームの当り外れを判定する。
【０１４１】
そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１ａは、特図１変動表示ゲームや特図２変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド）を、演出制御装置３００に出力する。そして、特図１表示器５１や特図２表示器５２に、識別図柄を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する。すなわち、遊技制御装置１００が、遊技領域３２を流下する遊技球の始動入賞領域（第１始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への入賞に基づき変動表示ゲームの進行制御を行う遊技制御手段をなす。
【０１４２】
また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からの制御信号に基づき、表示装置４１で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する。さらに、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からの制御信号に基づき、演出状態の設定や、スピーカ１９ａ，１９ｂからの音の出力、各種ＬＥＤの発光を制御する処理等を行う。すなわち、演出制御装置３００が、遊技（変動表示ゲーム等）に関する演出を制御する演出制御手段をなす。
【０１４３】
そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１ａは、特図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、特図１表示器５１や特図２表示器５２に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる。特別遊技状態を発生させる処理においては、ＣＰＵ１１１ａは、例えば、大入賞口ソレノイド３９ｂにより特別変動入賞装置３９の開閉扉３９ｃを開放させ、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。
【０１４４】
そして、大入賞口に所定個数（例えば、１０個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定の開放可能時間（例えば、２７秒又は０．０５秒）が経過するかのいずれかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを１ラウンド（Ｒ）とし、これを所定ラウンド回数（例えば、１５回、１１回又は２回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、停止結果態様が特別結果態様となった場合に、大入賞口を開閉する制御を行う大入賞口開閉制御手段をなす。また、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、特図１表示器５１や特図２表示器５２にはずれの結果態様を表示する制御を行う。
【０１４５】
また、遊技制御装置１００は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として高確率状態を発生可能である。高確率状態（確変状態）は、特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が、通常確率状態と比較して高い状態である。また、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき高確率状態となっても、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。
【０１４６】
また、遊技制御装置１００は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、特別遊技状態の終了後に、遊技状態として時短状態（特定遊技状態）を発生可能である。時短状態においては、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置３７を時短動作状態とする制御を行い、普通変動入賞装置３７が通常動作状態である場合よりも、単位時間当りの普通変動入賞装置３７の開放時間が実質的に多くなるように制御するため、普電サポート状態となる。なお、潜伏確変状態を除く高確率状態（通常の確変状態）でも、重複して時短状態にして普電サポートを実行する。
【０１４７】
例えば、時短状態においては、前述の普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）を通常の第１変動表示時間よりも短い第２変動表示時間にする時間短縮変動が可能である（例えば、１００００ｍｓｅｃが１０００ｍｓｅｃ）。なお、時短状態においては、特図変動表示ゲームの実行時間（特図変動時間）も通常より短縮され、特図変動表示ゲームの

時間短縮変動も実行する。
【０１４８】
　また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間を第１停止時間（例えば１６０４ｍｓｅｃ）よりも短い第２停止時間（例えば７０４ｍｓｅｃ）となるように制御することが可能である。
【０１４９】
　また、時短状態においては、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置３７が開放される場合に、開放時間（普電開放時間）が通常状態の第１開放時間（例えば１００ｍｓｅｃ）よりも長い第２開放時間（例えば１３５２ｍｓｅｃ）となるように制御することが可能である。
【０１５０】
　また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの１回の当り結果に対して、普通変動入賞装置３７の開放回数（普電開放回数）を第１開放回数（例えば２回）よりも多い回数（例えば、４回）の第２開放回数に設定することが可能である。また、時短状態においては、普図変動表示ゲームの当り結果となる確率（普図確率）を通常動作状態である場合の通常確率（低確率）よりも高い高確率とすることが可能である。
【０１５１】
　時短状態においては、普図変動時間、普図停止時間、普電開放回数、普電開放時間、普図確率のいずれか一つ又は複数を変化させることで普通変動入賞装置３７を開状態に状態変換する時間を通常よりも延長するようにする。これにより、時短状態では、通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易化して、単位時間当たりの特図変動表示ゲームの実行回数が通常遊技状態よりも増加可能である。また、変化させるものが異なる複数種類の時短状態を設定することも可能である。また、通常動作状態において可動部材３７ｂを開放しないように設定（普図確率が０）してもよい。また、当りとなった場合に第１開放態様と第２開放態様のいずれかを選択するようにしてもよい。この場合、第１開放態様と第２開放態様の選択確率を異ならせてもよい。また、高確率状態と時短状態は、それぞれ独立して発生可能であり、両方を同時に発生することも可能であるし一方のみを発生させることも可能である。
【０１５２】
〔電源投入時の移行状態〕
　前述のように、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２及び設定キースイッチ９３のオンオフ状態によって、４つの状態（モード）へ移行する。
【０１５３】
　電源投入時に、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ９３とがオンにされている場合には、確率設定値（設定値）を変更可能な設定可変状態（設定変更状態、設定変更モード）に移行する（図５ＢのＡ１０２７－Ａ１０３６と図６Ｂ参照）。
【０１５４】
　次に、電源投入時に、設定キースイッチ９３がオンにされているがＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオフの場合には、確率設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する（図５ＢのＡ１０３１－Ａ１０３６と図６Ｂ参照）。
【０１５５】
　また、電源投入時に、設定キースイッチ９３がオフであるがＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンにされている場合には、ＲＡＭ初期化状態（ＲＡＭクリアモード）に移行し、ＲＡＭ初期化処理（ＲＡＭクリア処理）が実行されて、ＲＡＭ１１１ｃが初期化される（図５ＢのＡ１０４２－１０４４参照）。
【０１５６】
　電源投入時に、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２とがオフである場合には、通常復電状態（通常復電モード）に移行し、単に復電されるだけの状態になる。
【０１５７】
［遊技制御装置の制御］

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、上記遊技制御装置１００の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）１１１によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン１１１による制御処理は、主に図５Ａ及び図５Ｂに示すメイン処理と、所定時間周期（例えば４ｍｓｅｃ）で行われる図９に示すタイマ割込み処理とからなる。

【０１５８】

〔メイン処理（遊技制御装置）〕

まず、メイン処理について説明する。図５Ａ及び図５Ｂは、遊技制御装置１００によるメイン処理の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。なお、遊技制御装置１００が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「Ａ＊＊＊＊」と表されている。

【０１５９】

図５Ａに示すように、遊技制御装置１００は、メイン処理を開始すると、まず、割込みを禁止する処理を実行する（Ａ１００１）。さらに、割込み発生時にレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理を実行する（Ａ１００２）。

【０１６０】

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

【０１６１】

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

【０１６２】

さらに、遊技制御装置１００は、電源ディレイタイマを設定する（Ａ１００７）。電源ディレイタイマに所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するまで待機するための待機時間（例えば３秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置２００や演出制御装置３００）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置に送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすことを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【０１６３】

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

【０１６４】

なお、待機時間の開始前に設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態を読み込むことで、設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定キースイッチ９３とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定キースイッチ

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

【０１６５】

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

【０１６６】

停電監視処理が開始されると、遊技制御装置１００は、まず、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込むなどして、停電が発生しているか否か判定する（Ａ１００８）。停電が発生している場合に（Ａ１００８の結果が「Ｙ」）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【０１６７】

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

【０１６８】

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

【０１６９】

一方、遊技制御装置１００は、タイマの値が０である場合（Ａ１０１０の結果が「Ｙ」）、すなわち、待機時間が終了した場合には、ＲＡＭやＥＥＰＲＯＭ等の読出し書込み可能なＲＷＭ（リードライトメモリ）のアクセスを許可し（Ａ１０１１）、全出力ポートにオフデータを出力（出力が無い状態に設定）する（Ａ１０１２）。

【０１７０】

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

【０１７１】

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

【０１７２】

次に、遊技制御装置１００は、遊技用マイコン１１１（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（ＣＴＣ）を発生するＣＴＣ（Counter／Timer Circuit）回路を起動する（Ａ１０１４）。なお、ＣＴＣ回路は、遊技用マイコン１１１内

のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてＣＰＵ１１１ａに対して所定周期（例えば、４ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路に供給する乱数更新のトリガを与える信号ＣＴＣを発生するＣＴＣ回路とを備えている。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

【０１７５】

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

【０１７６】

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

【０１７７】

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

【０１７８】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２の少なくとも一方がオフである場合に（Ａ１０２１の結果が「Ｎ」）、ＲＡＭ（ここではＲＡＭ１１１ｃ）の異常を示すＲＡＭ異常フラグがセットされているか否か判定する（Ａ１０２２）。ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２２の結果が「Ｎ」）、確率設定変更中フラグがセットされているか否かを判定する（Ａ１０２３）。確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２３の結果が「Ｎ」）、ステップＡ１０３１－Ａ１０３７の確率設定確認中（設定確認状態中、設定確認モード中）の処理、ステップＡ１０４１－１０４４のＲＡＭ初期化処理（ＲＡＭクリア処理）、又は、ステップＡ１０４１、Ａ１０４５、Ａ１０４６の通常の電源投入時（電源復旧時）の処理を実行する。

【０１７９】

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

【０１８０】

続いて、遊技制御装置１００は、遊技停止時の７セグ表示データ（図９（Ｃ）の「Ｅ１」のエラー表示のデータ）を性能表示装置１５２で表示するために性能表示装置１５２の

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

【０１８１】

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

【０１８２】

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

【０１８３】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両スイッチがオンである場合に（Ａ１０２１の結果が「Ｙ」）、確率設定変更中（設定可変状態中）の処理を開始して、まず、ＲＡＭ異常フラグがセットされているか否かを判定する（Ａ１０２７）。ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合に（Ａ１０２７の結果が「Ｙ」）、確率設定値が正しいものであるか不明であるため、ＲＡＭ１１１ｃの確率設定値領域に記憶されている確率設定値をクリアし初期値（例えば最低設定値「１」）にしてから（Ａ１０２８）、確率設定変更中であることを示す確率設定変更中フラグをセットする（Ａ１０２９）。ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２７の結果が「Ｎ」）、確率設定値をクリアせずに、確率設定変更中フラグをセットする（Ａ１０２９）。次に、確率設定変更中のコマンドを演出制御装置３００（演出制御基板）に送信し（Ａ１０３０）、ステップＡ１０３４の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置３００は、確率設定変更中であることを表示装置４１などにおいて報知する。

【０１８４】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３及びＲＡＭ初期化スイッチ１１２の少なくとも一方がオフであり（Ａ１０２１の結果が「Ｎ」）、ＲＡＭ異常フラグがセットされておらず（Ａ１０２２の結果が「Ｎ」）、且つ、確率設定変更中フラグがセットされていない場合に（Ａ１０２３の結果が「Ｎ」）、設定キースイッチ９３がオンであるか否かを判定する（Ａ１０３１）。設定キースイッチ９３がオンである場合に（Ａ１０３１の結果が「Ｙ」）、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２はオフということになり、確率設定確認中（設定確認状態中）の処理が開始して、確率設定確認中であることを示す確率設定確認中フラグをセットする（Ａ１０３２）。そして、確率設定確認中のコマンドを演出制御装置３０

０（演出制御基板）に送信し（Ａ１０３３）、ステップＡ１０３４の処理に移行する。なお、確率設定変更中のコマンドを受信した演出制御装置３００は、確率設定確認中であることを表示装置４１などにおいて報知する。

【０１８５】

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

【０１８６】

遊技制御装置１００は、まず、確率設定変更中と確率設定確認中においてセキュリティ信号を出力するために、セキュリティ信号制御タイマ領域に１２８ｍｓ（所定時間）をセーブする（Ａ１０３４）。なお、セキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、後述の確率設定変更/確認処理（図６Ｂ）において実行されるが、確率設定変更又は確率設定確認が早期に終了した場合には、残りのセキュリティ信号制御タイマのカウントとセキュリティ信号の出力は、外部情報編集処理（Ａ１３２１）で実行される。確率設定変更中と確率設定確認中において、少なくとも５０ｍｓは、セキュリティ信号は出力される。

【０１８７】

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

【０１８８】

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

【０１８９】

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

【０１９０】

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

【０１９１】

遊技制御装置１００は、設定キースイッチ９３がオフである場合に（Ａ１０３１の結果が「Ｎ」）、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンであるか否かを判定する（Ａ１０４１）。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がオンである場合に（Ａ１０４１の結果が「Ｙ」）、ＲＡＭ１１１ｃにおいて、確率設定値を記憶するための確率設定値領域以外のＲＡＭ領域を０クリアする（Ａ１０４２）。即ち、確率設定値領域で記憶されている確率設定値を除いて、ＲＡＭ１１１ｃに記憶された遊技情報は０クリアされる。さらに、前述の確率設定変更中フラグもここでクリアされる。また、ここで、確率設定値領域の他に、スタック領域や

未使用領域をクリアしない構成や、性能情報やその表示（性能表示）に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしない構成も可能である。なお、性能情報は、入賞により得られた賞球数に基づいて導出されるもので、例えば、出玉率、ベース値（通常遊技状態における出玉率）、役物比率、排出球数などである。

【０１９２】

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

【０１９３】

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

【０１９４】

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

【０１９５】

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

【０１９６】

なお、ＲＡＭ初期化時のコマンドには、ＲＡＭ初期化のコマンド（ＲＡＭクリアのコマンド）も含まれる。ＲＡＭ初期化のコマンドを受信した演出制御装置３００は、例えば、表示装置４１に客待ちデモを表示し、盤装飾装置４６等のＬＥＤとスピーカの音でＲＡＭ初期化（ＲＡＭクリア）の報知を３０秒間行う。また、停電復旧時のコマンドには、表示装置４１の画面の表示内容を指定する画面指定のコマンドが含まれる。なお、画面指定のコマンドは、特図１、２について共に普段処理中では（変動中でも当り中でもないとき）、客待ちデモコマンドであり、それ以外なら復旧画面コマンドである。

【０１９７】

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

【０１９８】

ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。

【０１９９】

本実施形態では、ビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の

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

【０２００】

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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

【０２０３】

続いて、遊技制御装置１００は、割込みを禁止し（Ａ１０５１）、性能情報やその表示（性能表示）を編集する性能表示編集処理を実行する（Ａ１０５２）。ここで、性能情報（役物比率や出玉率など）を計算してよい。また、ＲＡＭ異常フラグがレジスタにセットされていた場合に、性能情報やその表示（性能表示）に関連するワークエリア、スタック領域をクリアしてもよい（ステップＡ１０４２でクリアされていないなら）。その後、割込みを許可する（Ａ１０５３）。これにより、タイマ割込み処理（図７）が実行可能となる。

【０２０４】

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

【０２０５】

停電が発生した場合に（Ａ１０５４の結果が「Ｙ」）、遊技制御装置１００は、停電発生時の処理を開始し、一旦割込みを禁止し（Ａ１０５５）、全出力ポートにオフデータを

出力する（１０５６）。その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（Ａ１０５７）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（Ａ１０５８）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（Ａ１０５９）、さらに、算出したチェックサムをセーブする（Ａ１０６０）。最後に、ＲＷＭへのアクセスを禁止する処理を実行し（Ａ１０６１）、遊技機の電源が遮断されるまで待機する。

【０２０６】

このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にＲＷＭに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判断することができる。

【０２０７】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図６Ａは、タイマ割込み処理（割込み処理プログラム）の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１ａに入力されることで開始される。遊技用マイコン１１１においてタイマ割込みが発生すると、タイマ割込み処理が開始される。

【０２０８】

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

【０２０９】

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

【０２１０】

遊技制御装置１００は、確率設定変更中でも確率設定確認中でもない場合に（Ａ１３０４の結果が「Ｎ」）、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（例えば大入賞口ソレノイド３９ｂ）等のアクチュエータの駆動制御やＬＥＤの駆動制御（発光制御）などを行うための出力処理を実行する（Ａ１３０６）。なお、メイン処理におけるステップＡ１００５の処理で発射禁止の信号を出力した場合は、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とする。

【０２１１】

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

【０２１２】

次に、遊技制御装置１００は、大入賞口で遊技球の異常排出が発生中であるか否かを判定する（Ａ１３１１）。後述の異常排出監視処理（Ａ１３１８）によって異常排出発生中フラグが設定された場合に、異常排出が発生中であると判定できる。異常排出が発生中で

ある場合に（Ａ１３１１の結果が「Ｙ」）、ステップＡ１３１５以降の処理を実行する。
【０２１３】
遊技制御装置１００は、異常排出が発生中でない場合に（Ａ１３１１の結果が「Ｎ」）、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理を実行する（Ａ１３１２）。なお、特図ゲーム処理の詳細については後述する。
【０２１４】
次に、遊技制御装置１００は、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理を実行する（Ａ１３１３）。遊技機１０に設けられ、特図変動ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤを所望の内容を表示するように駆動するセグメントＬＥＤ編集処理を実行する（Ａ１３１４）。
【０２１５】
さらに、遊技制御装置１００は、磁気センサスイッチ６１からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する磁石不正監視処理を実行する（Ａ１３１５）。さらに、遊技盤の電波センサ６２からの検出信号をチェックして異常がないか否かを判定する電波不正監視処理（盤電波不正監視処理）を実行する（Ａ１３１６）。
【０２１６】
その後、遊技制御装置１００は、振動センサ６５からの入力に基づいて振動による不正を監視する振動不正監視処理を実行する（Ａ１３１７）。次に、大入賞口からの異常排出を監視する異常排出監視処理を実行する（Ａ１３１８）。異常排出監視処理では、特別変動入賞装置３９における大入賞口スイッチ３９ａ、特定領域スイッチ７２（Ｖ入賞口スイッチ）、残存球排出口スイッチ７３からの入力に基づいて、特別変動入賞装置３９の異常排出を監視し、異常排出が発生した場合に異常排出発生中フラグが設定される。なお、特別変動入賞装置３９の大入賞口スイッチ３９ａを通過した遊技球は、特定領域スイッチ７２（Ｖ入賞口スイッチ）又は残存球排出口スイッチ７３を通過して排出される。
【０２１７】
次に、遊技制御装置１００は、各種外部装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理を実行する（Ａ１３１９）。そして、性能表示装置１５２の表示を制御する性能表示モニタ制御処理を実行する（Ａ１３２０）。その後、タイマ割込み処理を終了する。
【０２１８】
なお、タイマ割込み処理のリターンの際、割込み禁止状態の復元やレジスタバンクの指定の復元は、自動的に行われる構成とするが、使用するＣＰＵによっては、外部情報編集処理の後に、割込みを許可する処理やレジスタバンクの指定をレジスタバンク０に戻す処理を行ってもよい。
【０２１９】
〔確率設定変更／確認処理〕
次に、タイマ割込み処理における確率設定変更／確認処理（Ａ１３０５）の詳細について説明する。図６Ｂは、確率設定変更／確認処理の手順を示すフローチャートである。確率設定変更／確認処理では、確率設定値が変更又は確認できる。
【０２２０】
遊技制御装置１００は、まず、確率設定値が正常範囲内であるか否かを判定する（Ａ２４０１）。ここでの確率設定値は、ＲＡＭ１１１ｃの確率設定値領域に記憶されている。
【０２２１】
遊技制御装置１００は、確率設定値が正常範囲内である場合に（Ａ２４０１の結果が「Ｙ」）、確率設定値に対応する確率設定値表示データを設定して（Ａ２４０２）、性能表示装置１５２にドライバ１５０を介して出力する（Ａ２４０４）。確率設定値が正常範囲内でない場合に（Ａ２４０１の結果が「Ｎ」）、確率設定値表示データとして消灯データを設定して（Ａ２４０３）、性能表示装置１５２にドライバ１５０を介して出力する（Ａ２４０４）。
【０２２２】

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

【０２２３】

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

【０２２４】

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

【０２２５】

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

【０２２６】

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

【０２２７】

遊技制御装置１００は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の入力がある場合に（Ａ２４０９の結果が「Ｙ」）、作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）の作業用設定値を０～５の範囲で＋１更新するとともに、作業用設定値に対応して確率設定値領域の確率設定値１～６を＋１更新する（Ａ２４１０）。これにより、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作される度に、確率設定値領域の確率設定値が１ずつ更新される。その後、確率設定変更／確認処理を終了する。なお、設定変更モードに入ったときに作業用設定値を格納する作業用設定値領域（ＲＡＭ１１１ｃ内又はレジスタ）に、確率設定値領域から読み出した確率設定値に対応する値（確率設定値から１減算した値）が格納されてよい。

【０２２８】

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

【０２２９】

〔特図ゲーム処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（Ａ１３１２）の詳細について説明する。図７は、特図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。特図ゲーム処理では、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を行う。

【０２３０】

遊技制御装置１００は、まず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理を実行する（Ａ２６０１）。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口３６、第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球が入賞すると、各種乱数（大当り乱数など）を抽出し、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。なお、始動口スイッチ監視処理の詳細については後述する。

【０２３１】

次に、遊技制御装置１００は、大入賞口スイッチ監視処理を実行する（Ａ２６０２）。大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置３９内に設けられたカウントスイッチ３９ａでの遊技球の検出を監視する。なお、大入賞口スイッチ監視処理の詳細については後述する。

【０２３２】

次に、遊技制御装置１００は、特図ゲーム処理タイマが０でなければ－１更新する（１だけ減算する）（Ａ２６０３）。特図ゲーム処理タイマは、－１更新によって、タイマ割込み処理の割込み周期（４ｍｓｅｃ）の分だけ計時されることになる。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は０に設定されている。次に、特図ゲーム処理タイマが０であるか否かを判定する（Ａ２６０４）。特図ゲーム処理タイマが０でない場合（Ａ２６０４の結果が「Ｎ」）、ステップＡ２６１９の処理に移行する。

【０２３３】

遊技制御装置１００は、特図ゲーム処理タイマが０である場合（Ａ２６０４の結果が「Ｙ」）、すなわち、タイムアップした又は既にタイムアップしていた場合には、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（Ａ２６０５）。さらに、特図ゲームシーケンス分岐テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（Ａ２６０６）。続いて、特図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、特図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（Ａ２６０７）。

【０２３４】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「０」の場合には、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定、演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理を実行する（Ａ２６０８）。なお、特図普段処理の詳細については、図１０にて後述する。

【０２３５】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「１」の場合には、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理を実行する（Ａ２６０９）。例えば、特図変動中処理では、特別図柄の停止を示す図柄停止コマンドや停止図柄パターンに対応する停止表示時間など必要な情報を設定して、特図表示中処理に係る処理番号「２」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０２３６】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「２」の場合には、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理を実行する（Ａ２６１０）。例えば、特図表示中処理では、特図変動表示ゲームの結果が大当りであれば、ファンファーレコマンドやファンファーレ時間など必要な情報を

設定して、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号「３」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。特図変動表示ゲームの結果が大当りでなければ、特図普段処理に係る処理番号「０」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０２３７】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「３」の場合には、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理を実行する（Ａ２６１１）。例えば、ファンファーレ／インターバル中処理では、実行するラウンド遊技のラウンドに対応するラウンドコマンドや大入賞口の開放時間など必要な情報を設定して、大入賞口開放中処理に係る処理番号「４」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０２３８】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「４」の場合には、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理を実行する（Ａ２６１２）。例えば、大入賞口開放中処理では、インターバルコマンドやエンディングコマンドなど必要な情報を設定して、大入賞口残存球処理に係る処理番号「５」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０２３９】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「５」の場合には、大当りラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理を実行する（Ａ２６１３）。例えば、大入賞口開放中処理では、最終ラウンドでなければインターバル時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号「３」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。最終ラウンドであればエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし、大当り終了処理に係る処理番号「６」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０２４０】

遊技制御装置１００は、ステップＡ２６０７にてゲーム処理番号が「６」の場合には、特図普段処理を実行するために必要な情報の設定等を行う大当り終了処理を実行する（Ａ２６１４）。例えば、大当り終了処理では、特図変動表示ゲームの停止図柄番号（大当り図柄番号）に対応する確率変動判定データに基づいて、大当り状態終了後の確率状態や大当り状態終了後の普電サポート状態（時短状態）など必要な情報の設定を行い、特図普段処理に係る処理番号「０」を設定し特図ゲーム処理番号領域にセーブする。確率変動判定データには、大当り状態終了後の確率状態（高確率／低確率）、及び、大当り状態終了後の普電サポート状態（時短状態）の継続ゲーム回数（時間短縮変動回数、電サポ回数）の情報が含まれる。

【０２４１】

特図ゲーム処理番号に基づく処理が終了すると、遊技制御装置１００は、特図１表示器５１の変動を制御するための特図１変動制御テーブルを準備した後（Ａ２６１５）、特図１表示器５１に係る図柄変動制御処理を実行する（Ａ２６１６）。そして、特図２表示器５２の変動を制御するための特図２変動制御テーブルを準備した後（Ａ２６１７）、特図２表示器５２に係る図柄変動制御処理を実行する（Ａ２６１８）。

【０２４２】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（Ａ２６０１）の詳細について説明する。図８は、始動口スイッチ監視処理の手順を示すフローチャートである。

【０２４３】

遊技制御装置１００は、まず、始動入賞口３６（始動口１）に対する入賞監視テーブルを準備し（Ａ２７０１）、ハード乱数取得処理を実行し（Ａ２７０２）、始動入賞口３６

への入賞があるか否かを判定する（Ａ２７０３）。始動入賞口３６への入賞がない場合（Ａ２７０３の結果が「Ｎ」）には、ステップＡ２７０９以降の処理を実行する。一方、始動入賞口３６への入賞がある場合（Ａ２７０３の結果が「Ｙ」）、特図時短中（普電サポート状態中）であるか否かを判定する（Ａ２７０４）。

【０２４４】

遊技制御装置１００は、特図時短中（普電サポート状態中）でないと判定した場合（Ａ２７０４の結果が「Ｎ」）、ステップＡ２７０７以降の処理を実行する。一方、特図時短中（普電サポート状態中）である場合（Ａ２７０４の結果が「Ｙ」）、右打ち指示報知コマンドを演出コマンドとして準備して（Ａ２７０５）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ２７０６）。演出コマンド設定処理では、シリアル送信バッファに演出コマンドを書き込み、演出コマンドが演出制御装置３００に送信されることになる。

【０２４５】

即ち、普電サポート状態（時短状態）であれば、変動表示ゲームの確率状態（高確率状態／低確率状態）にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して、演出コマンド設定処理を実行する。本実施形態の場合、始動入賞口３６へは左打ちの方が入賞し易く、普通変動入賞装置３７へは右打ちでないと入賞しない。また、右打ちでないと、遊技球が普図始動ゲート３４を通過しない。したがって、普電サポート状態（時短状態）は、左打ちよりも右打ちの方が有利となるが、普電サポート状態中に始動入賞口３６に入賞があった場合（すなわち、普電サポート状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信し、演出制御装置３００は、右打ちするよう指示する報知（警告）を表示装置４１等によって実行する。

【０２４６】

次に、遊技制御装置１００は、始動入賞口３６（始動口１）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（Ａ２７０７）、特図始動口スイッチ共通処理を実行する（Ａ２７０８）。そして、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）に対する入賞監視テーブルを準備し（Ａ２７０９）、ハード乱数取得処理を実行し（Ａ２７１０）、第２始動入賞口への入賞があるか否かを判定する（Ａ２７１１）。第２始動入賞口への入賞がない場合（Ａ２７１１の結果が「Ｎ」）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【０２４７】

一方、遊技制御装置１００は、第２始動入賞口への入賞がある場合（Ａ２７１１の結果が「Ｙ」）には、普通電動役物（普通変動入賞装置３７）が作動中であるか否か、すなわち、普通変動入賞装置３７が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定する（Ａ２７１２）。普通電動役物が作動中である場合（Ａ２７１２の結果が「Ｙ」）、ステップＡ２７１４の処理に移行する。

【０２４８】

一方、遊技制御装置１００は、普通電動役物が作動中でない場合（Ａ２７１２の結果が「Ｎ」）、普電不正発生中であるかを判定する（Ａ２７１３）。普通変動入賞装置３７への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば５個）以上である場合に普電不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置３７は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。従って、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

【０２４９】

遊技制御装置１００は、普電不正発生中でない場合（Ａ２７１３の結果が「Ｎ」）、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（Ａ２７１４）、特図始動口スイッチ共通処理を実行し（Ａ２７１５）、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、Ａ２７１３にて、普電不正発生中である（Ａ２７１３の結果が「Ｙ」）と判定した場合にも、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第２始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【０２５０】
〔特図始動口スイッチ共通処理〕
次に、始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（Ａ２７０８、Ａ２７１５）の詳細について説明する。図９は、特図始動口スイッチ共通処理の手順を示すフローチャートである。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口１スイッチ３６ａや始動口２スイッチ３７ａの入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。
【０２５１】
遊技制御装置１００は、まず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機１０の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（Ａ２９０１）、ロードした値を＋１更新して（Ａ２９０２）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（Ａ２９０３）。出力回数がオーバーフローしない場合（Ａ２９０３の結果が「Ｎ」）、更新後の値をＲＷＭの始動口信号出力回数領域にセーブして（Ａ２９０４）、ステップＡ２９０５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（Ａ２９０３の結果が「Ｙ」）、ステップＡ２９０５の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「０」から「２５５」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「２５５」である場合には＋１更新によって更新後の値は「０」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。
【０２５２】
次に、遊技制御装置１００は、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留数（始動記憶数）が上限値未満か否かを判定する（Ａ２９０５）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（Ａ２９０５の結果が「Ｎ」）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（Ａ２９０５の結果が「Ｙ」）は、更新対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）を＋１更新して（Ａ２９０６）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（Ａ２９０７）。
【０２５３】
次に、遊技制御装置１００は、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（Ａ２９０８）、ステップＡ２８０５にて準備した大当り乱数をＲＷＭの大当り乱数格納領域にセーブする（Ａ２９０９）。次に、監視対象の始動口スイッチの大当り図柄乱数を抽出し、準備して（Ａ２９１０）、ＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（Ａ２９１１）。
【０２５４】
次に、遊技制御装置１００は、変動パターン乱数１から３を対応するＲＷＭの変動パターン乱数格納領域にセーブして（Ａ２９１２）、特図保留情報判定処理を実行する（Ａ２９１３）。特図保留情報判定処理では、セーブした大当り乱数や大当り図柄乱数に基づく停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドや、セーブした変動パターン乱数１から３に基づく前半変動番号（リーチ前変動の番号）及び後半変動番号（リーチ後変動の番号）に対応する先読み変動パターンコマンドを演出コマンドとして設定する。そして、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを演出コマンドとして準備し（Ａ２９１４）、演出コマンド設定処理（Ａ２９１５）を実行して、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。
【０２５５】
ここで、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１ｃ）は、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７の始動入賞領域への遊技球の流入に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置１００）は、第１始動入賞口（始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第１始動記憶として記憶し、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値

を、所定数を上限に第２始動記憶として記憶する。
【０２５６】
〔特図普段処理〕
次に、特図ゲーム処理における特図普段処理（Ａ２６０８）の詳細について説明する。図１０は、特図普段処理の手順を示すフローチャートである。
【０２５７】
遊技制御装置１００は、まず、特図２保留数（第２始動記憶数）が０であるか否かを判定する（Ａ３２０１）。特図２保留数が０である場合（Ａ３２０１の結果が「Ｙ」）、特図１保留数（第１始動記憶数）が０であるか否かを判定する（Ａ３２０６）。そして、特図１保留数が０である場合（Ａ３２０６の結果が「Ｙ」）、客待ちデモが開始済みであるか否かを判定し（Ａ３２１１）、客待ちデモが開始済みでない場合（Ａ３２１１の結果が「Ｎ」）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（Ａ３２１２）。
【０２５８】
続けて、遊技制御装置１００は、客待ちデモコマンドを演出コマンドとして準備して（Ａ３２１３）、演出コマンド設定処理を行い（Ａ３２１４）、ステップＡ３２１５の処理に移行する。一方、ステップＡ３２１１にて、客待ちデモが開始済みである場合（Ａ３２１１の結果が「Ｙ」）、処理番号として特図普段処理に係る「０」を設定し（Ａ３２１５）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブして（Ａ３２１６）、変動図柄判別フラグ領域をクリアする（Ａ３２１７）。そして、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（Ａ３２１８）、特図普段処理を終了する。
【０２５９】
また、遊技制御装置１００は、特図２保留数が０でない場合（Ａ３２０１の結果が「Ｎ」）、特図２変動開始処理を実行し（Ａ３２０２）、特図２保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（飾り特図２保留数コマンド）を演出コマンドとして準備して（Ａ３２０３）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ３２０４）。そして、特図２の特図変動中処理移行設定処理を実行し（Ａ３２０５）、特図普段処理を終了する。
【０２６０】
また、遊技制御装置１００は、特図１保留数が０でない場合（Ａ３２０６の結果が「Ｎ」）、特図１変動開始処理を実行し（Ａ３２０７）、特図１保留数に対応する飾り特図保留数コマンド（飾り特図１保留数コマンド）を演出コマンドとして準備して（Ａ３２０８）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ３２０９）。そして、特図１の特図変動中処理移行設定処理を実行し（Ａ３２１０）、特図普段処理を終了する。
【０２６１】
このように、特図２保留数のチェックを特図１保留数のチェックよりも先に行うことで、特図２保留数が０でない場合には特図２変動開始処理（Ａ３２０２）が実行されることとなる。すなわち、特図２変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置１００が、第２始動記憶手段（遊技制御装置１００）に第２始動記憶がある場合には、当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。
【０２６２】
〔特図１変動開始処理〕
次に、特図普段処理における特図１変動開始処理（Ａ３２０７）の詳細について説明する。図１１は、特図１変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図１変動開始処理は、特図１変動表示ゲームの開始時に行う処理である。
【０２６３】
遊技制御装置１００は、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図１）を示す特図１変動フラグを変動図柄判別領域にセーブする（Ａ３４０１）。続いて、特図１変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ１にはずれ情報や大当り情報を設定する大当りフラグ１設定処理を実行する（Ａ３４０２）。大当りフラグ１設定処理の詳細については後述する。

【０２６４】
次に、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームに関する特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理を実行する（Ａ３４０３）。特図１停止図柄設定処理では、はずれ時又は大当り時の停止図柄番号と、この停止図柄番号に対応するはずれ停止図柄パターン又は大当り停止図柄パターンをセーブする。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を実行する。また、停止図柄番号に対応するラウンド数情報（ラウンド上限値）と停止図柄番号に対応する確率変動判定データを取得してセーブする。
【０２６５】
さらに、遊技制御装置１００は、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理を実行する（Ａ３４０４）。
【０２６６】
続いて、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図１変動パターン設定情報テーブルを準備する（Ａ３４０５）。
【０２６７】
その後、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターン（変動パターン番号）を設定する変動パターン設定処理を実行する（Ａ３４０６）。次に、遊技制御装置１００は、特図１変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行し（Ａ３４０７）、特図１変動開始処理を終了する。変動開始情報設定処理では、変動パターン（変動パターン番号）に対応する変動時間値を取得し、特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。そして、変動パターン番号に対応する変動コマンド（ＭＯＤＥ、ＡＣＴＩＯＮ）を演出コマンドとして準備して、演出コマンド設定処理を行う。また、変動開始情報設定処理では、これから開始する特図変動表示ゲームの特図種別（特図１又は特図２）に係る特図保留数を－１更新する（１だけ減少する）。
【０２６８】
〔特図２変動開始処理〕
次に、特図普段処理における特図２変動開始処理（Ａ３２０２）の詳細について説明する。図１２は、特図２変動開始処理の手順を示すフローチャートである。特図２変動開始処理は、特図２変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図１１に示した特図１変動開始処理での処理と同様の処理を、第２始動記憶を対象として行うものである。
【０２６９】
遊技制御装置１００は、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図２）を示す特図２変動フラグを変動図柄判別領域にセーブする（Ａ３５０１）。続いて、特図２変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ２にはずれ情報や大当り情報を設定する大当りフラグ２設定処理を実行する（Ａ３５０２）。
【０２７０】
次に、遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームに関する特図２停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図２停止図柄設定処理を実行する（Ａ３５０３）。さらに、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理を実行する（Ａ３５０４）。続いて、特図２変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図２変動パターン設定情報テーブルを準備する（Ａ３５０５）。
【０２７１】
その後、遊技制御装置１００は、特図２変動表示ゲームの変動パターンを設定する変動パターン設定処理を実行する（Ａ３５０６）。最後に、特図２変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理を実行し（Ａ３５０７）、特図２変動開始処理を終了する。
【０２７２】
〔大当りフラグ１設定処理〕

次に、特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理（Ａ３４０２）の詳細について説明する。図１３は、大当りフラグ１設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０２７３】

遊技制御装置１００は、まず、大当りフラグ１領域にはずれ情報をセーブする（Ａ３６０１）。次に、ＲＷＭの特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードし、準備して（Ａ３６０２）、当該特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（Ａ３６０３）。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図１のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理を実行する（Ａ３６０４）。

【０２７４】

遊技制御装置１００は、大当り判定処理（Ａ３６０４）の判定結果が大当りである場合（Ａ３６０５の結果が「Ｙ」）、ステップＡ３６０１にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ１領域に大当り情報を上書きしてセーブし（Ａ３６０６）、大当りフラグ１設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（Ａ３６０５）の判定結果が大当りでない場合（Ａ３６０５の結果が「Ｎ」）、大当りフラグ１設定処理を終了する。このように、本実施形態において、特図１変動表示ゲームの結果は、「大当り」及び「はずれ」のうちの何れかとなる。

【０２７５】

〔大当りフラグ２設定処理〕

次に、特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理（Ａ３５０２）の詳細について説明する。図１４は、大当りフラグ２設定処理の手順を示すフローチャートである。この処理は、図１３に示した大当りフラグ１設定処理での処理と同様の処理を、第２始動記憶を対象として行うものである。

【０２７６】

遊技制御装置１００は、まず、大当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブする（Ａ３７０１）。次に、ＲＷＭの特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードし、準備して（Ａ３７０２）、当該特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（Ａ３７０３）。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図２のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。その後、準備した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理を実行する（Ａ３７０４）。

【０２７７】

遊技制御装置１００は、大当り判定処理（Ａ３７０４）の判定結果が大当りである場合（Ａ３７０５の結果が「Ｙ」）、ステップＡ３７０１にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ２領域に大当り情報を上書きしてセーブし（Ａ３７０６）、大当りフラグ２設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（Ａ３７０４）の判定結果が大当りでない場合（Ａ３７０５の結果が「Ｎ」）、大当りフラグ２にはずれ情報をセーブしたまま大当りフラグ２設定処理を終了する。このように、本実施形態において、特図２変動表示ゲームの結果は、「大当り」及び「はずれ」のうちの何れかとなる。

【０２７８】

〔大当り判定処理〕

次に、大当りフラグ１設定処理と大当りフラグ２設定処理等における大当り判定処理（Ａ３６０５、Ａ３７０４）の詳細について説明する。図１５は、大当り判定処理の手順を示すフローチャートである。なお、大当り判定処理は、タイマ割込み処理中に実行される他の処理における大当り判定処理に共通する処理であり、特図保留情報判定処理のステップＡ３００４などでも実行される。

【０２７９】

遊技制御装置１００は、まず、大当り判定値の下限判定値を設定し（Ａ３８０１）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満であるか否かを判定する（Ａ３８０２）。なお、大

当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。

【０２８０】

遊技制御装置１００は、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（Ａ３８０２の結果が「Ｙ」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定し（Ａ３８０７）、大当り判定処理を終了する。

【０２８１】

また、遊技制御装置１００は、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合には（Ａ３８０２の結果が「Ｎ」）、大当りの発生確率が高確率状態（確変状態）であるか否かを判定する（Ａ３８０３）。そして、高確率状態である場合には（Ａ３８０３の結果が「Ｙ」）、高確率中の上限判定値を設定する（Ａ３８０４）。一方、高確率状態でない場合には（Ａ３８０３の結果が「Ｎ」）、低確率中の上限判定値を設定する（Ａ３８０５）。

【０２８２】

遊技制御装置１００は、大当り乱数の値の上限判定値を設定すると、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいか否かを判定する（Ａ３８０６）。大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（Ａ３８０６の結果が「Ｙ」）、判定結果としてはずれ（大当り以外）を設定する（Ａ３８０７）。一方、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（Ａ３８０６の結果が「Ｎ」）、判定結果として大当りを設定する（Ａ３８０８）。判定結果を設定すると、大当り判定処理を終了する。

【０２８３】

〔特図情報設定処理〕

次に、特図１変動開始処理と特図２変動開始処理における特図情報設定処理（Ａ３４０４、Ａ３５０４）の詳細について説明する。図１６は、特図情報設定処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態において、確率状態（低確率／高確率、時短あり／なし）は変動の振り分けに直接影響せず、遊技制御装置１００が管理している演出モードが変動の振り分けに影響する。演出モードは、確率状態、時短状態の有無、特図変動表示ゲームの進行状況などに応じて、複数の演出モードから一の演出モードが設定されるようになっている。

【０２８４】

遊技制御装置１００は、まず、前半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（Ａ４２０１）、演出モード情報に対応する前半変動グループ選択ポインタを取得する（Ａ４２０２）。次いで、前半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（Ａ４２０３）、対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（Ａ４２０４）。

【０２８５】

次に、遊技制御装置１００は、前半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（Ａ４２０５）、加算して得た値を変動振分情報１領域にセーブする（Ａ４２０６）。これにより変動振分情報１領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報１がセーブされる。この変動振分情報１は、前半変動（リーチ開始前までの変動態様）を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、機種の仕様次第であるが、保留数が多い時に変動時間を短くするのははずれの場合のみであるため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は前半変動の振り分けに影響しない。なお、変動グループとは複数の変動パターンが含まれたもので、変動パターンを決定する際には、まず変動グループを選択し、さらにこの変動グループの中から一の変動パターンを選択するようになっている。

【０２８６】

次に、遊技制御装置１００は、後半変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（Ａ４２０７）、演出モード情報に対応する後半変動グループ選択ポインタを取得する（Ａ４

２０８）。次いで、後半変動グループ選択オフセットテーブルを設定して（Ａ４２０９）、対象の特図保留数と停止図柄パターンに対応するオフセットデータを取得する（Ａ４２１０）。

【０２８７】

次に、遊技制御装置１００は、後半変動グループ選択ポインタとオフセットデータを加算して（Ａ４２１１）、加算して得た値を変動振分情報２領域にセーブして（Ａ４２１２）、特図情報設定処理を終了する。これにより変動振分情報２領域には、停止図柄の種類、保留数、及び演出モードに基づいて生成された変動振分情報２がセーブされる。この変動振分情報２は、後半変動（リーチの種類（リーチなしも含む。））を振り分けるためのテーブルポインタであり、後に変動グループを選択するために用いられる。ただし、はずれの場合のみ保留数に応じてリーチの発生率が変化する（保留数が多い時にリーチの発生率が低くなる）ため、はずれ以外の場合には、結果として保留数は後半変動の振り分けに影響しない。

【０２８８】

〔変動パターン設定処理〕

次に、特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理における変動パターン設定処理（Ａ３４０６、Ａ３５０６）の詳細について説明する。図１７は、変動パターン設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０２８９】

変動パターンは、特図変動表示ゲームの開始からリーチ状態となるまでの変動態様である前半変動パターンと、リーチ状態となってから特図変動表示ゲームの終了までの変動態様である後半変動パターンとからなり、先に後半変動パターンを設定してから前半変動パターンを設定する。

【０２９０】

遊技制御装置１００は、まず、変動グループ選択アドレステーブルを設定し（Ａ４３０１）、変動振分情報２に対応する後半変動グループテーブルのアドレスを取得し、準備して（Ａ４３０２）、対象の変動パターン乱数１格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数１をロードし、準備する（Ａ４３０３）。本実施形態において、後半変動グループテーブルの構造は、当り用とはずれ用とで構造が異なる。具体的には、当り用は１バイトサイズ、はずれ用は２バイトサイズとなっている。はずれの発生率よりも当りの発生率が低く、１バイトでも足りるため、データ容量の節約の観点から、当り用は１バイトサイズになっている。したがって、当り時は、２バイトの変動パターン乱数１の下位の値だけを使用している。また、当りの発生率よりもはずれの発生率は高く、より多様な演出を出現させたいため、はずれ用は２バイトサイズになっている。

【０２９１】

そして、遊技制御装置１００は、特図変動表示ゲームの結果がはずれであるかを判定し（Ａ４３０４）、はずれである場合（Ａ４３０４の結果が「Ｙ」）、２バイト振り分け処理（Ａ４３０５）を行って、ステップＡ４３０７の処理に移行する。また、はずれでない場合（Ａ４３０４の結果が「Ｎ」）、振り分け処理（Ａ４３０６）を行って、ステップＡ４３０７の処理に移行する。

【０２９２】

次に、遊技制御装置１００は、振り分けられた結果得られた後半変動選択テーブル（後半変動パターン選択テーブル）のアドレスを取得し、準備して（Ａ４３０７）、対象の変動パターン乱数２格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数２をロードし、準備する（Ａ４３０８）。そして、振り分け処理を実行し（Ａ４３０９）、振り分けられた結果得られた後半変動番号を取得し、後半変動番号領域にセーブする（Ａ４３１０）。この処理により、後半変動パターンが設定されることとなる。

【０２９３】

次に、遊技制御装置１００は、前半変動グループテーブルを設定し（Ａ４３１１）、変動振分情報１と後半変動番号を基にテーブル選択ポインタを算出する（Ａ４３１２）。そ

して、算出したポインタに対応する前半変動選択テーブル（前半変動パターン選択テーブル）のアドレスを取得し、準備して（Ａ４３１３）、対象の変動パターン乱数３格納領域（保留数１用）から変動パターン乱数３をロードし、準備する（Ａ４３１４）。その後、振り分け処理（Ａ４３１５）を行い、振り分けられた結果得られた前半変動番号を取得し、前半変動番号領域にセーブして（Ａ４３１６）、変動パターン設定処理を終了する。この処理により、前半変動パターンが設定され、特図変動表示ゲームの変動パターンが設定されることとなる。すなわち、遊技制御装置１００が、ゲームの実行態様である変動パターンを複数のうちから設定する変動パターン設定手段をなす。

【０２９４】

〔２バイト振り分け処理〕

次に、変動パターン設定処理における２バイト振り分け処理（Ａ４３０５）の詳細について説明する。図１８は、２バイト振り分け処理の手順を示すフローチャートである。２バイト振り分け処理は、変動パターン乱数１に基づいて後半変動グループテーブルから特図変動表示ゲームの後半変動選択テーブルを選択するための処理である。

【０２９５】

遊技制御装置１００は、まず、選択テーブル（Ａ４３０２にて準備した後半変動グループテーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち「０」）であるかをチェックする（Ａ４４０１）。ここで、後半変動グループテーブルは、少なくとも一の後半変動選択テーブルと対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、後半変動パターンが「リーチなし」となる後半変動選択テーブルのみを規定する後半変動グループテーブル（例えば、結果がはずれの場合の一部の変動グループテーブル）にあっては、振り分けの必要がないため、振り分け値「０」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【０２９６】

そして、遊技制御装置１００は、選択テーブル（後半変動グループテーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（Ａ４４０２の結果が「Ｙ」）は、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（Ａ４４０７）、２バイト振り分け処理を終了する。一方、選択テーブル（後半変動グループテーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（Ａ４４０２の結果が「Ｎ」）は、選択テーブル（後半変動グループテーブル）に最初に規定されている一の振り分け値を取得する（Ａ４４０３）。

【０２９７】

続けて、ステップＡ４３０３にて準備した乱数値（変動パターン乱数１の値）からステップＡ４４０３にて取得した振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し（Ａ４４０４）、当該算出した新たな乱数値が「０」よりも小さいかを判定する（Ａ４４０５）。そして、新たな乱数値が「０」よりも小さくない場合（Ａ４４０５の結果が「Ｎ」）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（Ａ４４０６）、ステップＡ４４０３の処理に移行して、それ以降の処理を行う。すなわち、選択テーブル（後半変動グループテーブル）に次に規定されている振り分け値を取得し（Ａ４４０３）、その後、前回のステップＡ４４０５にて判定済みの乱数値から振り分け値を減算することで新たな乱数値を算出して（Ａ４４０４）、算出した新たな乱数値が「０」よりも小さいか否かを判定する（Ａ４４０５）。

【０２９８】

上記の処理をステップＡ４４０５にて新たな乱数値が「０」よりも小さいと判定（Ａ４４０５の結果が「Ｙ」）するまで実行する。これにより、選択テーブル（後半変動グループテーブル）に規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルの中から何れか一の後半変動選択テーブルが選択される。そして、ステップＡ４４０５にて、新たな乱数値が「０」よりも小さいと判定すると（Ａ４４０５の結果が「Ｙ」）、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（Ａ４４０７）、２バイト振り分け処理を終了する。

【０２９９】

〔振り分け処理〕

次に、変動パターン設定処理における振り分け処理（Ａ４３０６、Ａ４３０９、Ａ４３

１５）の詳細について説明する。図１９は、振り分け処理の手順を示すフローチャートである。振り分け処理は、変動パターン乱数２に基づいて、後半変動選択テーブル（後半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの後半変動パターンを選択したり、変動パターン乱数３に基づいて、前半変動選択テーブル（前半変動パターングループ）から特図変動表示ゲームの前半変動パターンを選択したりするための処理である。

【０３００】

遊技制御装置１００は、まず、対象の選択テーブル（Ａ４３０２にて準備した後半変動グループテーブル、ステップＡ４３０７にて準備した後半変動選択テーブル、又はステップＡ４３１３にて準備した前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコード（すなわち「０」）であるかをチェックする（Ａ４５０１）。ここで、後半変動グループテーブル、後半変動選択テーブル、及び前半変動選択テーブルは、少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン（後半変動番号）や前半変動パターン（前半変動番号）と対応付けて所定の振り分け値を記憶しているが、振り分けの必要がない選択テーブルの場合、振り分け値「０」、すなわち、振り分けなしのコードが先頭に規定されている。

【０３０１】

そして、遊技制御装置１００は、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードである場合（Ａ４５０２の結果が「Ｙ」）、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（Ａ４５０７）、振り分け処理を終了する。一方、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）の先頭のデータが振り分けなしのコードでない場合（Ａ４５０２の結果が「Ｎ」）、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）に最初に規定されている一の振り分け値を取得する（Ａ４５０３）。

【０３０２】

続けて、遊技制御装置１００は、ステップＡ４３０３やＡ４３０８やＡ４３１４にて準備した乱数値（変動パターン乱数１や変動パターン乱数２や変動パターン乱数３の値）からステップＡ４５０３にて取得した振り分け値を減算して新たな乱数値を算出し（Ａ４５０４）、当該算出した新たな乱数値が「０」よりも小さいかを判定する（Ａ４５０５）。そして、新たな乱数値が「０」よりも小さくない場合（Ａ４５０５の結果が「Ｎ」）は、次の振り分け値のアドレスに更新した後（Ａ４５０６）、ステップＡ４５０３の処理に移行して、それ以降の処理を行う。

【０３０３】

すなわち、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）に次に規定されている振り分け値を取得し（Ａ４５０３）、その後、前回のステップＡ４５０５にて判定済みの乱数値から振り分け値を減算することで新たな乱数値を算出して（Ａ４５０４）、算出した新たな乱数値が「０」よりも小さいか否かを判定する（Ａ４５０５）。上記の処理をステップＡ４５０５にて新たな乱数値が「０」よりも小さいと判定（Ａ４５０５の結果が「Ｙ」）するまで実行する。これにより、対象の選択テーブル（後半変動グループテーブルや後半変動選択テーブルや前半変動選択テーブル）に規定されている少なくとも一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン（後半変動番号）や前半変動パターン（前半変動番号）の中から何れか一の後半変動選択テーブルや後半変動パターン（後半変動番号）や前半変動パターン（前半変動番号）が選択される。

【０３０４】

そして、遊技制御装置１００は、ステップＡ４５０５にて、新たな乱数値が「０」よりも小さいと判定すると（Ａ４５０５の結果が「Ｙ」）、振り分けた結果に対応するデータのアドレスに更新して（Ａ４５０７）、振り分け処理を終了する。

【０３０５】

〔変動開始情報設定処理〕

次に、特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理における変動開始情報設定処理（Ａ３４０７、Ａ３５０７）の詳細について説明する。図２０は、変動開始情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０３０６】

遊技制御装置１００は、まず、対象の変動パターン乱数１～３の乱数格納領域をクリアする（Ａ４６０１）。次に、前半変動時間値テーブルを設定し（Ａ４６０２）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（Ａ４６０３）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（Ａ４６０４）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（Ａ４６０５）。

【０３０７】

そして、遊技制御装置１００は、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（Ａ４６０６）、加算値を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（Ａ４６０７）。その後、前半変動番号に対応する変動コマンド（ＭＯＤＥ）を準備し（Ａ４６０８）、後半変動番号に対応する変動コマンド（ＡＣＴＩＯＮ）を演出コマンドとして準備して（Ａ４６０９）、演出コマンド設定処理を行う（Ａ４６１０）。次に、変動図柄判別フラグに対応する特図保留数を－１更新して（Ａ４６１１）、変動図柄判別フラグに対応する乱数格納領域のアドレスを設定する（Ａ４６１２）。次いで、乱数格納領域をシフトし（Ａ４６１３）、シフト後の空き領域をクリアして（Ａ４６１４）、変動開始情報設定処理を終了する。

【０３０８】

以上の処理により、特図変動表示ゲームの開始に関する情報が設定される。すなわち、遊技制御装置１００が、始動記憶手段（遊技制御装置１００）に記憶された各種の乱数値の判定を行う判定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、始動記憶の判定情報に基づいて、変動表示ゲームで実行する識別情報の変動パターンを決定することが可能な変動パターン決定手段をなす。

【０３０９】

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

【０３１０】

〔普図ゲーム処理〕

次に、タイマ割込み処理における普図ゲーム処理（Ａ１３１０）の詳細について説明する。図２１は、普図ゲーム処理の手順を示すフローチャートである。普図ゲーム処理では、ゲートスイッチ３４ａの入力の監視と、普図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、普図の表示の設定等を行う。

【０３１１】

遊技制御装置１００は、まず、ゲートスイッチ３４ａからの入力を監視するゲートスイッチ監視処理を実行する（Ａ７６０１）。

【０３１２】

続いて、遊技制御装置１００は、始動口２スイッチ３７ａからの入力を監視する普電入賞スイッチ監視処理を実行する（Ａ７６０２）。

【０３１３】

次に、遊技制御装置１００は、普図ゲーム処理タイマが０でなければ－１更新する（１だけ減算する）（Ａ７６０３）。なお、普図ゲーム処理タイマの最小値は０に設定されている。そして、遊技制御装置１００は、普図ゲーム処理タイマの値が０となったか否かを

判定する（Ａ７６０４）。
【０３１４】
遊技制御装置１００は、普図ゲーム処理タイマの値が０である場合（Ａ７６０４の結果が「Ｙ」）、すなわち、タイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合には、普図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する普図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定する（Ａ７６０５）。
【０３１５】
さらに、遊技制御装置１００は、設定された普図ゲームシーケンス分岐テーブルに基づいて普図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（Ａ７６０６）。そして、普図ゲーム処理番号によるサブルーチンコールを行って、普図ゲーム処理番号に応じたゲーム分岐処理を実行する（Ａ７６０７）。
【０３１６】
遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「０」の場合には、普図変動表示ゲームの変動開始を監視し、普図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、普図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図普段処理を実行する（Ａ７６０８）。普図普段処理の詳細については、図２２にて後述する。
【０３１７】
また、遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「１」の場合には、普図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図変動中処理を実行する（Ａ７６０９）。例えば、普図変動中処理では、普図表示中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「２」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図表示時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。
【０３１８】
また、遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「２」の場合には、普図変動表示ゲームの結果が当りであれば、時短状態中であるか否かに応じた普電開放時間の設定や、普図当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図表示中処理を実行する（Ａ７６１０）。例えば、普図表示中処理では、普図変動表示ゲームの結果が当りの場合に、普図当り中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「３」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする一方、はずれの場合に、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「０」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。
【０３１９】
また、遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「３」の場合は、普図当り中処理の継続、あるいは普電残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り中処理を実行する（Ａ７６１１）。例えば、普図当り中処理では、所定回数だけ普通変動入賞装置３７を開放するための設定を行った後、普電残存球処理に移行するために、ゲーム処理番号として「４」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。
【０３２０】
また、遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「４」の場合は、普図当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う普電残存球処理を実行する（Ａ７６１２）。例えば、普電残存球処理では、普図当り終了処理に移行するために、ゲーム処理番号として「５」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図エンディング時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。
【０３２１】
また、遊技制御装置１００は、ステップＡ７６０７にてゲーム処理番号が「５」の場合は、普図普段処理（Ａ７６０８）を行うために必要な情報の設定等を行う普図当り終了処理を実行する（Ａ７６１３）。例えば、普図当り終了処理では、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「０」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。
【０３２２】
その後、遊技制御装置１００は、普図表示器５３による普通図柄の変動を制御するため

の普図変動制御テーブルを準備する（Ａ７６１４）。その後、普図表示器５３による普通図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理を実行し（Ａ７６１５）、普図ゲーム処理を終了する。

【０３２３】

一方、遊技制御装置１００は、普図ゲーム処理タイマの値が０でない場合（Ａ７６０４の結果が「Ｎ」）、すなわち、タイムアップしていない場合には、ステップＡ７６１４以降の処理を実行する。

【０３２４】

〔普図普段処理〕

次に、普図ゲーム処理における普図普段処理（Ａ７６０８）の詳細について説明する。図２２は、普図普段処理の手順を示すフローチャートである。

【０３２５】

遊技制御装置１００は、まず、普図保留数が０であるか否かを判定する（Ａ７９０１）。普図保留数が０である場合には（Ａ７９０１の結果が「Ｙ」）、普図普段処理移行設定処理１を実行し（Ａ７９２３）、普図普段処理を終了する。普図普段処理移行設定処理１では、普図普段処理に移行するために、ゲーム処理番号として「０」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする。

【０３２６】

また、遊技制御装置１００は、普図保留数が０でない場合には（Ａ７９０１の結果が「Ｎ」）、ＲＷＭの普図当り乱数格納領域（保留数１用）から当り乱数をロードし、ＲＷＭの普図当り図柄乱数格納領域(保留数１用)から当り図柄乱数をロードする（Ａ７９０２）。そして、普図当り乱数格納領域（保留数１用）と普図当り図柄乱数格納領域(保留数１用)を０クリアする（Ａ７９０３）。さらに、普図変動表示ゲームにて当り結果となる確率が通常よりも高い普図高確率中（高確率状態中）であるか否か、すなわち、時短状態（普電サポート状態）であるか否かを判定する（Ａ７９０４）。なお、高確率中の普図当り確率は２５０／２５１であり、低確率中での普図当り確率は０／２５１である。

【０３２７】

遊技制御装置１００は、普図高確率中でない場合（Ａ７９０４の結果が「Ｎ」）、普図低確率中の下限判定値である低確率下限判定値（ここでは２５１）を設定し（Ａ７９０５）、普図高確率中である場合（Ａ７９０４の結果が「Ｙ」）、普図高確率中の下限判定値である高確率下限判定値（ここでは１）を設定し（Ａ７９０６）、ステップＡ７９０７の処理に移行する。

【０３２８】

遊技制御装置１００は、当り乱数が上限判定値（ここでは２５１）以上であるか否か判定する（Ａ７９０７）。なお、ここでの上限判定値は、普図高確率中と普図低確率中とで共通する。当り乱数が上限判定値以上である場合（Ａ７９０７の結果が「Ｙ」）、即ち、はずれの場合、ステップＡ７９０９の処理に移行する。当り乱数が上限判定値未満である場合（Ａ７９０７の結果が「Ｎ」）、当り乱数が下限判定値未満であるか否かを判定する（Ａ７９０８）。

【０３２９】

遊技制御装置１００は、当り乱数が下限判定値未満である場合（Ａ７９０８の結果が「Ｙ」）、即ち、はずれの場合、当りフラグ領域にはずれ情報をセーブする（Ａ７９０９）。さらに、普図停止図柄番号としてはずれ停止図柄番号を設定し（Ａ７９１０）、はずれ図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブし（Ａ７９１１）、ステップＡ７９１５の処理に移行する。

【０３３０】

遊技制御装置１００は、当り乱数が下限判定値未満でない場合（Ａ７９０８の結果が「Ｎ」）、即ち、当りの場合、当りフラグ領域に当り情報をセーブし（Ａ７９１２）、ロードした当り図柄乱数に対応する当り停止図柄番号を設定し（Ａ７９１３）、当り停止図柄番号に対応する当り停止図柄情報を普図停止図柄情報領域にセーブし（Ａ７９１４）、ス

テップＡ７９１５の処理に移行する。なお、当り停止図柄は、数種類存在してよい。
【０３３１】
次に、遊技制御装置１００は、停止図柄番号を普図停止図柄領域にセーブし（Ａ７９１５）、停止図柄番号を試験信号出力データ領域にセーブする（Ａ７９１６）。次に、普図変動表示ゲームに関連する情報（特に普図変動表示ゲームの当り/はずれの情報）に対応する普図コマンドを演出コマンドとして準備して（Ａ７９１７）、演出コマンド設定処理を実行する（Ａ７９１８）。そして、普図当り乱数格納領域をシフトし（Ａ７９１９）、シフト後の空き領域を０クリアした後（Ａ７９２０）、普図保留数を－１更新する（Ａ７９２１）。
【０３３２】
すなわち、最も古い普図保留数１に関する普図変動表示ゲームが実行されることに伴い、普図保留数１以降に保留となっている普図保留数２～４の順位を１つずつ繰り上げる。この処理により、普図当り乱数格納領域の普図保留数２用から普図保留数４用の値が、普図当り乱数格納領域の普図保留数１用から普図保留数３用に移動することとなる。そして、普図当り乱数格納領域の普図保留数４用の値がクリアされて、普図保留数が１デクリメントされる。
【０３３３】
次に、遊技制御装置１００は、普図変動中処理移行設定処理を実行し（Ａ７９２２）、普図普段処理を終了する。普図変動中処理移行設定処理では、普図変動中処理に移行するために、ゲーム処理番号として「１」を設定して普図ゲーム処理番号領域にセーブする他、普図変動時間を普図ゲーム処理タイマ領域にセーブする。
【０３３４】
［演出制御装置の制御］
以下に、演出制御装置３００が演出制御用プログラムによって実行する制御（処理）を説明する。
【０３３５】
〔メイン処理（演出制御装置）〕
最初に、演出制御装置３００によって実行されるメイン処理の詳細を説明する。図２３は、演出制御装置３００によって実行されるメイン処理（メインプログラム）の手順を示すフローチャートである。メイン処理は、遊技機１０に電源が投入されると主制御用マイコン３１１（演出用マイコン）によって実行される。なお、演出制御装置３００が実行する処理のフローチャートにおいて、ステップの符号（番号）は「Ｂ＊＊＊＊」と表されている。
【０３３６】
演出制御装置３００は、メイン処理の実行が開始されると、まず、割込みを禁止する（Ｂ０００１）。次にＣＰＵ３１１及びＶＤＰ３１２の初期設定を実行し（Ｂ０００２、Ｂ０００３）、割込みを許可する（Ｂ０００４）。割込みが許可されると、遊技制御装置１００から送信されたコマンドを受信するコマンド受信割込み処理を実行可能な状態となる。
【０３３７】
次に、演出制御装置３００は、表示装置４１等に表示する表示用データの生成を許可し（Ｂ０００５）、乱数生成に用いる乱数シードを設定する（Ｂ０００６）。そして、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（Ｂ０００７）。
【０３３８】
続いて、演出制御装置３００は、ＷＤＴ（ウォッチドックタイマ）をクリアする（Ｂ０００８）。ＷＤＴは、上述したＣＰＵ初期設定（Ｂ０００２）で起動され、ＣＰＵ３１１が正常に動作しているかどうかを監視する。ＷＤＴが一定周期を経過してもクリアされない場合は、ＷＤＴがタイムアップしてＣＰＵ３１１がリセットされる。
【０３３９】
その後、演出制御装置３００は、ＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８から時刻の情

報を読み込むＲＴＣ読込処理を実行する（Ｂ０００９）。
【０３４０】
ＲＴＣ読込処理では、所定の周期（例えば２時間おき）でＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込む構成としてもよく、ステップＢ０００９へ処理が移行する度に時刻の情報を読み込む必要はない。演出制御装置３００への電源投入（即ち遊技機１０への電源投入）の際に、一度だけ、ＲＴＣ読込処理を実行する構成としてもよい（ＲＴＣ読込処理の位置を変えて、例えばステップＢ０００３とＢ０００４の間で実行してもよい）。演出制御装置３００は、ＲＡＭ内のタイマ領域に時刻を計時する時刻用タイマ（計時手段）を設定し、所定の周期でＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込んだ際又は電源投入時に一度だけＲＴＣ３３８から時刻の情報を読み込んだ際に、時刻用タイマ（計時手段）をＲＴＣ３３８の時刻に合わせるよう調整してよい。そして、演出制御装置３００は、時刻用タイマを使用して各種処理を実行してもよい。このようにすれば、ＲＴＣ３３８から時刻を読み込む処理の回数を低減でき、ＣＰＵ３１１の負荷が減少する。
【０３４１】
次に、演出制御装置３００は、遊技者による演出ボタン２５の操作信号（演出ボタンスイッチ２５ａ又はタッチパネル２５ｂの信号）を検出したり、検出した信号に応じて演出内容（設定）を変更したりする演出ボタン入力処理を実行する（Ｂ００１０）。続いて、遊技場（遊技店）の責任者や遊技者等によるＬＥＤや液晶の輝度、音量の変更などの操作を受け付けるホール・遊技者設定モード処理を実行する（Ｂ００１１）。ホール・遊技者設定モード処理において、後述の演出ポイントに応じて、遊技者は演出をカスタマイズすることができる。
【０３４２】
次に、演出制御装置３００は、演出ポイントの加算やクリアを実行する演出ポイント制御処理を実行する（Ｂ００１２）。演出ポイント制御処理では、演出ポイントの加算対象となる演出や操作が実行されることで演出ポイントが加算される処理がされ、また、演出ポイントを次回の遊技に繰り越せるよう遊技終了時などに、例えば、演出ポイントの情報等を含む情報がＱＲコード（登録商標）として表示装置４１に表示される。例えば、演出制御装置３００は、ホール・遊技者設定モード処理において、ＱＲコード（登録商標）を表示装置４１に表示できる。
【０３４３】
次に、演出制御装置３００は、演出乱数などの乱数を更新するための乱数更新処理を実行し（Ｂ００１３）、遊技制御装置１００から受信した受信コマンドを解析して対応する受信コマンドチェック処理を実行する（Ｂ００１４）。なお、受信コマンドチェック処理の詳細については、図２４にて後述する。
【０３４４】
続いて、演出制御装置３００は、表示装置４１で表示される客待ちデモの内容を編集して制御する客待ちデモ編集処理を実行し（Ｂ００１５）、客待ち中の遊技機１０の節電状態を制御する節電制御処理を実行する（Ｂ００１６）。
【０３４５】
次に、演出制御装置３００は、表示装置４１等の表示装置（表示手段）に表示する内容に合わせて各種データの更新を行ったり、表示装置４１に表示する描画を表示フレームバッファに設定したりする演出表示編集処理を実行する（Ｂ００１７）。このとき設定される描画データは、フレーム周期１／３０秒（約３３．３ｍｓｅｃ）以内にＶＤＰ３１２が描画を完了することができるものであれば問題なく表示装置４１の画像を更新することができる。そして、表示フレームバッファへの描画準備を完了させて描画コマンド準備終了設定を実行する（Ｂ００１８）。
【０３４６】
続いて、演出制御装置３００は、フレーム切替タイミングであるか否かを判定する（Ｂ００１９）。フレーム切替タイミングでない場合は（Ｂ００１９の結果が「Ｎ」）、フレーム切替タイミングになるまでＢ００１９の処理を繰り返し、フレーム切替タイミングで

ある場合は（Ｂ００１９の結果が「Ｙ」）、表示装置４１への画面描画を指示する（Ｂ００２０）。本実施形態のフレーム周期は１／３０秒なので、例えば１／６０秒（フレーム周期の１／２）毎の周期的なＶブランク（画像更新）が２回実行されるとフレームの切り替えが行われる。なお、１／６０秒で画像を更新せず、さらに間隔を大きくしてもよい。

【０３４７】

また、演出制御装置３００は、スピーカ１９から出力される音を制御するサウンド制御処理を実行する（Ｂ００２１）。

【０３４８】

また、演出制御装置３００は、ＬＥＤ等からなる装飾装置（盤装飾装置４６、枠装飾装置１８）を制御する装飾制御処理を実行する（Ｂ００２２）。装飾制御処理では、例えば、ＬＥＤ等の装飾装置の輝度制御（発光制御）を実行する。

【０３４９】

さらに、演出制御装置３００は、モータ及びソレノイドで駆動される電動役物などの演出装置（盤演出装置４４）を制御する可動体制御処理を実行する（Ｂ００２３）。可動体制御処理では、例えば、モータを駆動する役物動作演出を設定する。

【０３５０】

そして、演出制御装置３００は、前述のＢ００２３の処理を終えると、Ｂ０００８の処理に戻る。以降、Ｂ０００８からＢ００２３までの処理を繰り返す。

【０３５１】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、図２４を参照して、上述したメイン処理（図２３）における受信コマンドチェック処理（Ｂ００１４）の詳細について説明する。図２４は、演出制御装置３００によって実行される受信コマンドチェック処理の手順を示すフローチャートである。

【０３５２】

演出制御装置３００は、まず、遊技制御装置１００から受信したコマンド数をチェックするためにＲＡＭのコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードする（Ｂ１１０１）。そして、コマンド受信数が０でないか否かを判定する（Ｂ１１０２）。コマンド受信数が０である場合、すなわち、遊技制御装置１００から受信したコマンドがない場合には（Ｂ１１０２の結果が「Ｎ」）、解析するコマンドがないので、受信コマンドチェック処理を終了する。

【０３５３】

一方、演出制御装置３００は、コマンド受信数が０でない場合、すなわち、遊技制御装置１００からコマンドを受信している場合には（Ｂ１１０２の結果が「Ｙ」）、コマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値をコマンド受信数分減算した後（Ｂ１１０３）、ＲＡＭの受信コマンドバッファの内容を解析用のコマンド領域にコピーする（Ｂ１１０４）。ここで、受信コマンドバッファはリングバッファなので、バッファ内の内容をコマンド領域にコピーする前にコマンド受信数を減算しても問題ない。また、コピー中に新たにコマンドを受信してもデータが上書きされることはない。

【０３５４】

そして、演出制御装置３００は、コマンド読出インデックスを０～３１の範囲で＋１更新（１だけ加算）する（Ｂ１１０５）。受信コマンドバッファは受信したコマンドを３２個まで保存できるよう構成されている。受信したコマンドは、コマンド読出インデックス０～３１の順に受信コマンドバッファに格納されており、ここではインデックス順に受信したコマンドを読み出して、解析用のコマンド領域にコピーする。なお、解析用のコマンド領域へのコピーが完了したタイミングで、読みだしたコマンド読出インデックスに対応する受信コマンドバッファの格納領域内はクリアされる。

【０３５５】

演出制御装置３００は、ステップＢ１１０１の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドのコピーが完了したか否かを判定し（Ｂ１１０６）、コピーが完了していない場合は（Ｂ１１０６の結果が「Ｎ」）、ステップＢ１１０４からＢ１１０６の処理を繰り返

す。
【０３５６】
遊技制御装置１００から送信されたコマンドを演出制御装置３００が受信すると、受信コマンドバッファに受信したコマンドの内容が保存されると同時にコマンド受信カウンタ領域のコマンド受信カウンタ値が加算更新される。受信コマンドバッファには３２個分のコマンドを保存することができるが、受信したコマンドの解析は、別途、解析用のコマンド領域で行われる。そして、解析用のコマンド領域に受信したコマンドの内容がコピーされると、受信コマンドバッファ及びコマンド受信カウンタ値はクリアされる。このように、受信コマンドバッファ内で直接解析を行わずに常に空き領域を確保しておくことで、コマンドの大量受信に備えることができる。
【０３５７】
続いて、演出制御装置３００は、コピーが完了した場合には（Ｂ１１０６の結果が「Ｙ」）、解析用のコマンド領域の受信したコマンド内容をロードし（Ｂ１１０７）、内容を解析する受信コマンド解析処理を実行する（Ｂ１１０８）。なお、受信コマンド解析処理の詳細については、次の図２５にて後述する。また、解析用のコマンド領域のアドレスを更新する（Ｂ１１０９）。その後、ステップＢ１１０１の処理にてロードしたコマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否かを判定し（Ｂ１１１０）、解析が完了していない場合は（Ｂ１１１０の結果が「Ｎ」）、ステップＢ１１０７からＢ１１１０の処理を繰り返す。解析が完了した場合には（Ｂ１１１０の結果が「Ｙ」）、受信コマンドチェック処理を終了する。
【０３５８】
〔受信コマンド解析処理〕
次に、図２５を参照して、前述した受信コマンドチェック処理（図２４）における受信コマンド解析処理（Ｂ１１０８）の詳細について説明する。図２５は、演出制御装置３００によって実行される受信コマンド解析処理の手順を示すフローチャートである。
【０３５９】
演出制御装置３００は、まず、受信したコマンドの上位バイトをＭＯＤＥ部、下位バイトをＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）として分離する（Ｂ１２０１）。遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信されるコマンドは、ＭＯＤＥ部（ＭＯＤＥコマンド）及びＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴＩＯＮコマンド）によって構成されており、通常、コマンドの種類を示すＭＯＤＥ部から連続して送信される。従って、受信したコマンドの上位、下位はＭＯＤＥ部、ＡＣＴＩＯＮ部の順に構成される。
【０３６０】
次に、演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が正常範囲であるか否かを判定する（Ｂ１２０２）。すなわち、コマンドの種類を示すＭＯＤＥ部が取り得る値（種類を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、ＭＯＤＥ部が正常範囲である場合には（Ｂ１２０２の結果が「Ｙ」）、同様にＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲であるか否かを判定する（Ｂ１２０３）。すなわち、コマンドの内容（具体的な演出指示等）を示すＡＣＴＩＯＮ部が取り得る値（内容を示すコマンド仕様として割り当てられた値）であるか否かを判定する。そして、ＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲である場合には（Ｂ１２０３の結果が「Ｙ」）、さらに、ＭＯＤＥ部に対するＡＣＴＩＯＮ部は正しい組み合せか否かを判定する（Ｂ１２０４）。すなわち、ＡＣＴＩＯＮ部の値が、ＭＯＤＥ部によって特定される種類のコマンドが取り得る値であるのか否かを判定する。そして、正しい組み合せである場合には（Ｂ１２０４の結果が「Ｙ」）、Ｂ１２０５以降の処理でコマンドの系統に応じたコマンド処理を実行する。
【０３６１】
演出制御装置３００は、まず、ＭＯＤＥ部の値が変動系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０５）。なお、変動系コマンドは、飾り特別図柄の変動パターンなどを指令するコマンドであり、例えば変動コマンド（Ａ３４０７）がある。そして、ＭＯＤＥ部が変動系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０５の結果が「Ｙ」）、変動系コマンド処理を実行

し（Ｂ１２０６）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６２】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が変動系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０５の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が大当り系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０７）。なお、大当り系コマンドは、大当り中の演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドであり、例えば、ファンファーレ画面を指令するためのファンファーレコマンド（Ａ２６１０）、ラウンド画面を指令するためのラウンドコマンド（Ａ２６１１）、インターバル画面を指令するためのインターバルコマンド（Ａ２６１２）、エンディング画面を指令するためのエンディングコマンド（Ａ２６１２）などである。そして、ＭＯＤＥ部が大当り系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０７の結果が「Ｙ」）、大当り系コマンド処理を実行し（Ｂ１２０８）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６３】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が大当り系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０７の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２０９）。なお、図柄系コマンドには、例えば、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンド（Ａ３４０３、Ａ３５０３）がある。そして、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドを表す場合には（Ｂ１２０９の結果が「Ｙ」）、図柄系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１０）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６４】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が図柄系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２０９の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１１）。そして、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１１の結果が「Ｙ」）、単発系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１２）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６５】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が単発系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２１１の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１３）。先読み図柄系コマンドには、例えば、先読み停止図柄コマンド（Ａ２９１３）がある。そして、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１３の結果が「Ｙ」）、先読み図柄系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１４）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６６】
演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が先読み図柄系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２１３の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドの範囲か否かを判定する（Ｂ１２１５）。先読み変動系コマンドには、例えば、先読み変動パターンコマンド（Ａ２９１３）がある。そして、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドを表す場合には（Ｂ１２１５の結果が「Ｙ」）、先読み変動系コマンド処理を実行し（Ｂ１２１６）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６７】
一方、演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が先読み変動系コマンドを表していない場合には（Ｂ１２１５の結果が「Ｎ」）、予期しないコマンド（例えば、テストモード中のみ使用するコマンド）を受信した可能性があるので、受信コマンド解析処理を終了する。また、ＭＯＤＥ部が正常範囲でない場合（Ｂ１２０２の結果が「Ｎ」）、ＡＣＴＩＯＮ部が正常範囲でない場合（Ｂ１２０３の結果が「Ｎ」）、もしくは、ＭＯＤＥ部に対するＡＣＴＩＯＮ部が正しい組合せでない場合も（Ｂ１２０４の結果が「Ｎ」）、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３６８】
〔単発系コマンド処理〕
次に、図２６を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における単発系コ

マンド処理（Ｂ１２１２）の詳細について説明する。図２６は、演出制御装置３００によって実行される単発系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【０３６９】

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

【０３７０】

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

【０３７１】

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

【０３７２】

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

【０３７３】

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

【０３７４】

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

【０３７５】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が飾り特図２保留数コマンドを表していない場合には（Ｂ１３１１の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部が確率情報コマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３１３）。そして、ＭＯＤＥ部が確率情報コマンドを表す場合には（Ｂ１３１３の結果が「Ｙ」）、確率情報設定処理を実行し（Ｂ１３１４）、単発系コマンド処理を終了する。

【０３７６】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が確率情報コマンドを表していない場合には（Ｂ１３１３の結果が「Ｎ」）、次に、ＭＯＤＥ部がエラー／不正系のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３１５）。なお、エラー／不正系のコマンドとして、例えば、不正発生コマンド、不正解除コマンド、状態オフコマンド、状態オンコマンド、磁石不正報知コマンド（磁気エラーコマンド）、盤電波不正報知コマンド（盤電波エラーコマンド）がある。

不正発生コマンドとして、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３９ａの信号に基づく不正入賞の発生を示すコマンドがある。不正解除コマンドは、不正の解除を示すコマンドである。入賞口スイッチ／状態監視処理（Ａ１３１０）において、不正入賞の発生と不正の解除が監視されて、不正発生コマンドと不正解除コマンドが送信され得る。状態オンコマンドとして、ガラス枠開放検出スイッチ６３からの信号の発生（ガラス枠開放エラー）や、前面枠開放検出スイッチ６４（本体枠開放検出スイッチ）からの信号の発生（本体枠開放エラー、前面枠開放エラー）を示すコマンドがある。また、状態オフコマンドは、エラーの不発生を示す。入賞口スイッチ／状態監視処理（Ａ１３１０）において状態オンコマンドと状態オフコマンドが送信され得る。磁気センサスイッチ６１からの検出（磁石不正）があった場合に、磁石不正監視処理（Ａ１３１５）において磁石不正報知コマンドが送信される。電波センサ６２からの検出（電波不正）があった場合に、電波不正監視処理（Ａ１３１６）において盤電波不正報知コマンドが送信される。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

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

【０３８２】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が設定値情報コマンドを表していない場合には（Ｂ１３２３の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２５）。設定変更系のコマンドとして、例えば、確率設定変更中のコマンド（Ａ１０３０）がある。そして、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表す場合には（Ｂ１３

２５の結果が「Ｙ」）、設定変更系情報設定処理を実行し（Ｂ１３２６）、単発系コマンド処理を終了する。設定変更系情報設定処理では、設定変更系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定変更中のコマンドを受信した場合に、設定変更系情報設定処理では、遊技者に設定変更中であること報知する設定変更中表示を表示装置４１に表示する。

【０３８３】

演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ部が設定変更系のコマンドを表していない場合には（Ｂ１３２５の結果が「Ｎ」）、ＭＯＤＥ部が設定確認系のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２７）。設定確認系のコマンドとして、例えば、確率設定確認中のコマンド（Ａ１０３３）がある。そして、ＭＯＤＥ部が設定確認系のコマンドを表す場合には（Ｂ１３２７の結果が「Ｙ」）、設定確認系情報設定処理を実行し（Ｂ１３２８）、単発系コマンド処理を終了する。設定確認系情報設定処理では、設定確認系のコマンドの内容を記憶し、コマンドに対応する処理を実行する。例えば、確率設定確認中のコマンドを受信した場合に、設定確認系情報設定処理では、遊技者に設定確認中であること報知する設定確認中表示を表示装置４１に表示する。

【０３８４】

次に、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表すか否かを判定する（Ｂ１３２９）。なお、図柄停止のコマンドには、例えば、特図１の図柄停止コマンド（飾り特図１停止コマンド）と特図２の図柄停止コマンド（飾り特図２停止コマンド）がある。そして、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表す場合には（Ｂ１３２９の結果が「Ｙ」）、演出制御装置３００は、次に、ＭＯＤＥ部のコマンドが正常なコマンドであるか否かを判定する（Ｂ１３３０）。

【０３８５】

ＭＯＤＥ部のコマンドが正常なコマンドである場合には（Ｂ１３３０の結果が「Ｙ」）、演出制御装置３００は、対応する特図の停止態様を設定し（Ｂ１３３１）、全図柄が停止した後に遊技状態フラグを通常状態に設定して（Ｂ１３３２）、単発系コマンド処理を終了する。Ｂ１３３２の処理では、一例として、遊技状態フラグを通常状態に設定しているが、本処理が実行されるタイミングによって、遊技状態フラグは、「変動中」「大当り中」「小当り中」のフラグが設定される。

【０３８６】

一方、ＭＯＤＥ部が図柄停止のコマンドを表していない場合（Ｂ１３２９の結果が「Ｎ」）、または、ＭＯＤＥ部のコマンドが正常ではない場合（Ｂ１３３０の結果が「Ｎ」）には、演出制御装置３００は、単発系コマンド処理を終了する。

【０３８７】

その他、演出制御装置３００は、図２６には記載されていないコマンドに対する処理を実行してよい。例えば、演出制御装置３００は、始動入賞口３６及び／又は普通変動入賞装置３７に入賞があったことを示す始動入賞コマンドを遊技制御装置１００から受信して、始動入賞コマンドに対応してスピーカから始動入賞があったことを遊技者に報知する始動入賞音を発生させるように設定してよい。

【０３８８】

〔先読み図柄系コマンド処理〕

次に、図２７を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における先読み図柄系コマンド処理（Ｂ１２１４）の詳細について説明する。図２７は、演出制御装置３００によって実行される先読み図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【０３８９】

演出制御装置３００は、まず、最新保留情報が特図１保留（特図１始動記憶）の情報であるか否か、例えば、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図１保留数コマンドであるか否かを判定する（Ｂ１６０１）。最新保留情報が特図１保留の情報である場合（Ｂ１６０１の結果が「Ｙ」）、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図１保留数に対応する特図１先読み図柄コマンド領域にセーブする（Ｂ１６０２）。

【０３９０】
演出制御装置３００は、最新保留情報が特図１保留の情報でない場合（Ｂ１６０１の結果が「Ｎ」）、即ち、最新で受信した飾り特図保留数コマンドが飾り特図２保留数コマンドである場合、先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）を特図２保留数に対応する特図２先読み図柄コマンド領域にセーブする（Ｂ１６０３）。
【０３９１】
演出制御装置３００は、ステップＢ１６０２とＢ１６０３の後、先読み変動系コマンドの受信待ちであることを示す先読み変動系コマンド受信待ちフラグを設定する（Ｂ１６０４）。これは、先読み図柄系コマンドと先読み変動系コマンドがセットになっているため、遊技制御装置１００から先読み図柄系コマンドに続いて先読み変動系コマンドが送信されるためである。その後、先読み図柄系コマンド処理を終了する。
【０３９２】
〔先読み変動系コマンド処理〕
次に、図２８を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における先読み変動系コマンド処理（Ｂ１２１６）の詳細について説明する。図２８は、演出制御装置３００によって実行される先読み変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０３９３】
演出制御装置３００は、まず、先読み変動系コマンド（先読み変動パターンコマンド）の受信待ち中であるか否かを判定する（Ｂ１７０１）。前述の先読み変動系コマンド受信待ちフラグ（Ｂ１６０４）が設定されている場合、先読み変動系コマンドの受信待ち中であると判定できる。先読み変動系コマンドの受信待ち中でない場合（Ｂ１７０１の結果が「Ｎ」）、先読み変動系コマンド処理を終了する。先読み変動系コマンドの受信待ち中である場合（Ｂ１７０１の結果が「Ｙ」）、先読み変動系コマンド受信待ちフラグをクリアする（Ｂ１７０２）。
【０３９４】
次に、演出制御装置３００（サブ基板）は、最新保留情報の図柄（特図１又は特図２）の保留数に対応する先読み変動ＭＯＤＥ変換テーブルを設定し（Ｂ１７０３）、先読み変動系コマンドのＭＯＤＥ部に対応してサブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部を取得する（Ｂ１７０４）。次に、先読み変動ＡＣＴ変換テーブルを設定し（Ｂ１７０５）、先読み変動系コマンドのＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）に対応するサブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部を取得する（Ｂ１７０６）。
【０３９５】
次に、演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部（即ち、サブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部とＡＣＴ部）が共に０以外であるか否かを判定する（Ｂ１７０７）。なお、正常（有効）なコマンドであれば０以外に変換される。変換後のＭＯＤＥ部、ＡＣＴ部が共に０以外である場合（Ｂ１７０７の結果が「Ｙ」）、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部から構成される変換後のコマンドを最新保留情報、保留数に対応する先読み変動コマンド領域（特図１先読み変動コマンド領域又は特図２先読み変動コマンド領域）にセーブする（Ｂ１７０８）。そして、先読みコマンド整合チェック処理を実行して（Ｂ１７０９）、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常であるか否か判定する（Ｂ１７１０）。
【０３９６】
なお、保留が変動表示ゲームを開始するときの保留数によって、ＭＯＤＥ部に対応する前半変動の時間が変化する。保留が変動表示ゲームを開始するときに、保留が他になければ長めの前半変動になり、新たに保留が発生して保留数が多ければ短めの前半変動となる。従って、前半変動の時間値が遷移しても、演出制御装置３００の内部コマンドが同じに扱えるように、受信した先読み変動系コマンドのＭＯＤＥ部をサブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部に変換しておく。
【０３９７】
また、リーチの種類は保留数に関係ないため、サブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部に対

応する後半変動は保留数に依存しない。しかし、同一系統のリーチにも種類があるため、仮に先読み変動系コマンドのＡＣＴ部（後半変動の値）を変換せずに、演出制御装置３００がそのまま使うと数が多くなりチェックが困難になる。例えば、ノーマルリーチにも、ノーマルリーチ－１停止はずれ、ノーマルリーチ＋１停止はずれなどの種類が存在する。従って、同一系統のリーチを示すＡＣＴ部を、同じサブ内先読み変動コマンドＡＣＴ部に変換することで、数を減らし、先読みコマンド整合チェック処理等のチェック処理の負担を軽減する。

【０３９８】

次に、演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部（即ち、サブ内先読み変動コマンドＭＯＤＥ部とＡＣＴ部）の少なくとも一方が０である場合（Ｂ１７０７の結果が「Ｎ」）、又は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常でない場合（Ｂ１７１０の結果が「Ｎ」）、変換後のコマンドに異常があるとして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【０３９９】

演出制御装置３００は、変換後のＭＯＤＥ部とＡＣＴ部の組合せが正常である場合（Ｂ１７１０の結果が「Ｙ」）、先読み対象の保留情報（最新保留の情報）を先読み変動コマンド領域からロードし（Ｂ１７１１）、最新保留の先読み演出に関する先読み抽選処理を実行する（Ｂ１７１２）。先読み演出としては、例えば、連続予告演出（チャンス目先読み演出を含む）、先読みゾーン演出、保留変化予告などがある。続いて、最新保留の先読み演出（保留変化予告等）が発生するか否かを判定する（Ｂ１７１３）。最新保留の先読み演出が発生する場合（Ｂ１７１３の結果が「Ｙ」）、選出された先読み演出に対応するポイント情報を設定する（Ｂ１７１４）。

【０４００】

次に、演出制御装置３００は、発生する先読み演出（保留変化予告等）が直ちに開始する演出であるか否か判定する（Ｂ１７１５）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出である場合（Ｂ１７１５の結果が「Ｙ」）、選出された先読み演出に対応する表示を設定する（Ｂ１７１６）。発生する先読み演出が直ちに開始する演出でない場合（Ｂ１７１５の結果が「Ｎ」）、保留シフト時（保留表示の移動時、保留数減少時）の先読み演出に対応する表示を設定、保存する（Ｂ１７１７）。そして、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【０４０１】

一方、演出制御装置３００は、最新保留の先読み演出が発生しない場合（Ｂ１７１３の結果が「Ｎ」）、そのまま、先読み変動系コマンド処理を終了する。

【０４０２】

〔図柄系コマンド処理〕

次に、図２９を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における図柄系コマンド処理（Ｂ１２１０）の詳細について説明する。図２９は、演出制御装置３００によって実行される図柄系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。

【０４０３】

演出制御装置３００は、受信した図柄系コマンド（飾り特図１コマンド又は飾り特図２コマンド）のＭＯＤＥ部に対応する特図種別を設定する（Ｂ１８０１）。特図種別は、特図１又は特図２である。そして、図柄系コマンドのＭＯＤＥ部とＡＣＴＩＯＮ部（ＡＣＴ部）の組合せに対応する図柄種別を設定し、ＲＡＭ等の所定領域にセーブする（Ｂ１８０２）。ここで、特図１と特図２では、図柄の振分け割合が変わるので、ＭＯＤＥ毎にテーブルを使用して、図柄種別を設定する。なお、本実施形態において、図柄種別は、はずれ図柄や、４Ｒ確変大当り図柄（４Ｒ－Ａ１、図柄１）、４Ｒ通常大当り図柄（４Ｒ－Ａ２、図柄２）、８Ｒ確変大当り図柄（８Ｒ－Ａ１、図柄３）、８Ｒ通常大当り図柄（８Ｒ－Ａ２、図柄４）、１２Ｒ確変大当り図柄（１２Ｒ－Ａ１、図柄５）、１２Ｒ通常大当り図柄（１２Ｒ－Ａ２、図柄６）に対応する。

【０４０４】

〔変動系コマンド処理〕
次に、図３０を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における変動系コマンド処理（Ｂ１２０６）の詳細について説明する。図３０は、演出制御装置３００によって実行される変動系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０４０５】
演出制御装置３００は、受信した変動系コマンド（変動コマンド）の特図種別（特図１又は特図２）が未確定であるか否かを判定する（Ｂ１９０１）。特図種別が未確定である場合（Ｂ１９０１の結果が「Ｙ」）、変動系コマンド処理を終了する。特図種別が未確定でない場合（Ｂ１９０１の結果が「Ｎ」）、受信した変動系コマンドと図柄系コマンドの組合せをチェックし（Ｂ１９０２）、変動系コマンドと図柄種別が不整合であるか否かを判定する（Ｂ１９０３）。ここで、不整合とは、はずれの変動系コマンドを受信したのに大当り図柄の図柄系コマンドを受信していた場合など、演出を行う上で矛盾してしまうことである。変動系コマンドと図柄種別が不整合である場合（Ｂ１９０３の結果が「Ｙ」）、変動系コマンド処理を終了する。
【０４０６】
演出制御装置３００は、変動系コマンドと図柄種別が不整合でない場合（Ｂ１９０３の結果が「Ｎ」）、変動系コマンド（変動コマンド）から変動パターン種別を判別し（Ｂ１９０４）、変動中の演出である変動演出を設定する変動演出設定処理を実行する（Ｂ１９０５）。なお、同じ変動系コマンドに対して、複数の演出が存在する。続いて、遊技状態（Ｐ機状態）を示す遊技状態フラグに特図変動中を設定し（Ｂ１９０６）、連続演出等の先読み演出回数が０でなければ－１更新する（Ｂ１９０７）。
【０４０７】
〔変動演出設定処理〕
次に、図３１を参照して、前述した変動系コマンド処理（図３０）における変動演出設定処理（Ｂ１９０５）の詳細について説明する。図３１は、演出制御装置３００によって実行される変動演出設定処理の手順を示すフローチャートである。
【０４０８】
演出制御装置３００は、まず、変動パターン種別が、リーチなし変動（リーチ状態にならない変動）であるか否かを判定する（Ｂ２００１）。変動パターン種別がリーチなし変動である場合（Ｂ２００１の結果が「Ｙ」）、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、設定情報（設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（Ｂ２００２）、変動系コマンド（変動コマンド）のＭＯＤＥ部と特図種別の保留数に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（Ｂ２００３）。リーチなし変動の場合、保留数が多いほど変動時間が短縮されるため、保留数に対応するテーブルのアドレスを取得している。
【０４０９】
演出制御装置３００は、変動パターン種別がリーチなし変動でない場合（Ｂ２００１の結果が「Ｎ」）、即ち、リーチあり変動である場合、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報（設定値）に対応する前半予告振分グループアドレステーブルを設定し（Ｂ２００４）、変動系コマンド（変動コマンド）のＭＯＤＥ部と変動パターン種別に対応する前半予告振分グループテーブルのアドレスを取得する（Ｂ２００５）。
【０４１０】
演出制御装置３００は、ステップＢ２００３、Ｂ２００５の後、前半変動中（リーチ前）に出現する予告の抽選を行う（Ｂ２００６）。続いて、演出ポイントのポイント数、機種コード、特図種別、演出モード、図柄種別、設定情報（設定値）に対応する後半予告振分グループアドレステーブルを設定し（Ｂ２００７）、変動系コマンドのＡＣＴ部に対応する後半予告振分グループテーブルのアドレスを取得し（Ｂ２００８）、後半変動中（リーチ中）に出現する予告の抽選を行う（Ｂ２００９）。その後、変動系コマンド（変動コマンド）のＭＯＤＥ部、ＡＣＴ部に対応する変動演出の内容を決定する（Ｂ２０１０）。

なお、変動系コマンドから変動時間や主なリーチ内容などがわかる。
【０４１１】
次に、演出制御装置３００は、予告の抽選結果に対応する演出（予告演出）の内容を決定する（Ｂ２０１１）。その後、リーチ演出等の変動演出や予告演出の内容に応じて、飾り特図変動表示ゲームの停止図柄を決定する（Ｂ２０１２）。ここで、はずれ図柄の場合にばらけ目を決定するなど、飾り停止図柄を具体的に決定する。
【０４１２】
次に、演出制御装置３００は、変動演出の表示設定を行い（Ｂ２０１３）、予告演出の表示設定を行う（Ｂ２０１４）。続いて、特図種別に対応する保留減少の表示設定を行い、例えば、今回変動する飾り特図に対応する保留表示が減る表示が設定される（Ｂ２０１５）。続いて、スピーカの音声による演出態様（音出力態様）を定める音声番号、装飾装置の発光による演出態様を定める装飾番号を設定する（Ｂ２０１６）。装飾装置（盤装飾装置４６、枠装飾装置１８）は、複数の装飾用発光部（装飾ＬＥＤ等）を有し、装飾番号で定められる発光態様（各ＬＥＤの色や発光タイミング等）で発光する。
【０４１３】
なお、音声番号や装飾番号を演出内容だけでなく設定情報（設定値）に基づいて設定することも可能である。このようにすると、遊技者は、装飾装置の発光態様、即ち、装飾用発光部（ＬＥＤ）の発光態様から遊技機１０の設定情報（設定値）を推測することを楽しめる。
【０４１４】
次に、演出制御装置３００は、特図種別に対応する飾り特図変動の表示設定を行い（Ｂ２０１７）、表示装置４１で変動する前述の第一から第三の特別図柄以外に第四特別図柄（第４図柄、識別情報）に関する第４図柄変動の表示設定を行う（Ｂ２０１８）。なお、第４図柄変動は、表示装置４１以外に設けた前述のランプ表示装置８０のランプ表示部１、２（ＬＥＤ）で表示されてもよいし、表示装置４１の表示画面上で実行されてもよい。
【０４１５】
〔当り系コマンド処理〕
次に、図３２を参照して、前述した受信コマンド解析処理（図２５）における当り系コマンド処理（Ｂ１２０８）の詳細について説明する。図３２は、演出制御装置３００によって実行される当り系コマンド処理の手順を示すフローチャートである。
【０４１６】
演出制御装置３００は、まず、受信した当り系コマンドのＭＯＤＥ部がファンファーレを表すか否かを判定する（Ｂ２１０１）。当り系コマンドのＭＯＤＥ部がファンファーレを表す場合（Ｂ２１０１の結果が「Ｙ」）、即ち、当り系コマンドが大当りファンファーレコマンド（又は小当りがあるなら小当りファンファーレコマンド）である場合、ファンファーレ演出を設定するためのファンファーレ演出設定処理を実行する（Ｂ２１０２）。なお、ファンファーレコマンドには、今回の大当りのラウンド数上限値の情報が含まれている。続いて、現在の遊技機１０の遊技状態（Ｐ機状態）を示す遊技状態フラグにファンファーレ中を設定し（Ｂ２１０３）、当り系コマンド処理を終了する。なお、ラウンド数上限値は、図柄系コマンド（停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンド）から判定される図柄種別からも得ることができる。
【０４１７】
演出制御装置３００は、受信した当り系コマンドのＭＯＤＥ部がファンファーレを表さない場合には（Ｂ２１０１の結果が「Ｎ」）、当り系コマンドのＭＯＤＥ部がラウンドを表すか否かを判定する（Ｂ２１０４）。ＭＯＤＥ部がラウンドを表す場合（Ｂ２１０４の結果が「Ｙ」）、即ち、当り系コマンドがラウンドコマンド（又は小当りがあるなら小当り開放中コマンド）である場合、演出制御装置３００は、ラウンド演出設定処理を実行し、現在の遊技機１０の遊技状態（Ｐ機状態）を示す遊技状態フラグにラウンド中を設定し（Ｂ２１０５、Ｂ２１０６）、当り系コマンド処理を終了する。
【０４１８】

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

【０４１９】

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

【０４２０】

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

【０４２１】

〔リーチ演出の彩度が変化するタイミングチャート〕

次に、図３３を参照して、演出制御装置３００がリーチ演出の所定のパラメータとして彩度を変化させるタイミングについて説明する。

【０４２２】

図３３は、リーチ演出の彩度が変化するタイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、タイミングチャートの横軸の時間（時刻）は、リーチ演出が実行される特図変動表示ゲームの開始（変動開始）直前からの時間（時刻）である。また、図３３（Ａ）、（Ｂ）に示す矢印（あ）～（き）は、後述する図３４、図３５の画面遷移図の番号に対応する。

【０４２３】

始めに、図３３（Ａ）は、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）でリーチ状態が発生し、リーチ演出としてスペシャル２リーチ（ＳＰ２リーチ）が実行された後、スペシャル３リーチ（ＳＰ３リーチ）にリーチ演出が発展する場合のタイミングチャートの例である。

【０４２４】

演出制御装置３００は、抽選（振り分け）に基づいて設定された変動系コマンド（変動コマンド）に対応して、変動演出設定処理のステップＢ２０１０等でリーチの種類（Ｎリーチ、ＳＰ１－ＳＰ３リーチ、プレミアリーチ）や演出を選択（決定）する。例えば、ＳＰ２リーチからＳＰ３リーチに発展する演出は、ＳＰ３リーチが選択されたときに実行されることができる。

【０４２５】

なお、変動表示ゲームの結果が大当り（特別結果）となる演出（予告）の期待度、すなわち大当りの期待度（期待値）は、Ｎリーチ＜ＳＰ１リーチ＜ＳＰ２リーチ＜ＳＰ３リーチの順に高く設定される。期待度は、その演出が選択された場合に大当りになる確率を示唆し、大当りであるときのその演出の選択率及び大当りでないとき（はずれのとき）のその演出の選択率などに基づいて算出することができる。

【０４２６】

図３３（Ａ）に示すように、ＳＰ３リーチに発展するリーチ演出が行われる場合、時刻

ｔ１で変動表示ゲームが開始され、時刻ｔ２からリーチ状態が発生し、リーチ前半のリーチ演出としてＮリーチが実行される。リーチ状態が発生する前の変動表示ゲーム中、すなわち時刻ｔ１から時刻ｔ２までは、通常変動となる。

【０４２７】

その後、リーチ後半になる時刻ｔ３でＮリーチがＳＰ２リーチに発展し、時刻ｔ４で当該ＳＰ２リーチがＳＰ３リーチにさらに発展する。そして、時刻ｔ５でリーチ演出が終了して変動停止する。

【０４２８】

その際、時刻ｔ３でＳＰ２リーチが開始されると、演出制御装置３００は、ＳＰ２リーチによるリーチ演出として画像や動画（ムービー）等を表示装置４１の表示画面に表示することができる。また、当該ＳＰ２リーチによるリーチ演出は、例えば彩度が低い状態（第１演出態様）で表示画面に表示される。彩度が低い状態は、画像や動画等の色が薄い状態（色あせた状態）であり、図３３（Ａ）や後述する図３４の（え）等に示すように彩度が０の状態（モノクロの状態、色彩のない状態）を含んでもよい。

【０４２９】

このように、リーチ演出の彩度を低い状態にすることで、落ち着いた演出にできるとともに、彩度が高い状態（カラーの状態、後述する第２演出態様の演出と同じ状態）に維持されている識別情報（飾り特別図柄）が見易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、リーチ演出が日本画等を基調とした和風（和テイスト）な演出である場合には、彩度が低い状態になることで和テイストの趣を遊技者が一段と感じ易くなるので、遊技の興趣をより向上させることができる。なお、識別情報は、下記実施形態のように表示画面に表示される識別情報の全体が彩度が高い状態で維持されている態様に限らず、当該識別情報の一部のみが彩度が高い状態で維持されていてもよい。

【０４３０】

続いて、ＳＰ２リーチがＳＰ３リーチに発展する時刻ｔ４の直前に、演出制御装置３００は、彩度が低い状態の画像や動画等を彩度が高い状態（カラーの状態、第２演出態様）に変化させる。例えば、演出制御装置３００は、ＳＰ２リーチによるリーチ演出の演出態様に合わせて彩度が高い状態に画像や動画等を変化させてもよい。彩度が高い状態でＳＰ３リーチが実行されることになるので、遊技者は大当りに対する期待感を高めることができる。

【０４３１】

このように、リーチ演出の彩度を低い状態から高い状態に変化させることで、すなわち第１演出態様の演出から第２演出態様の演出に切り替えられることで、意外性のある演出を行えるので、遊技の興趣を向上させることができる。また、ＳＰ３リーチに発展する際の動的な演出態様を彩度によって強調することもできるので、遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【０４３２】

その後、時刻ｔ５でＳＰ３リーチ演出が終了して変動停止する。時刻ｔ５で変動停止すると、リーチ演出が非表示（画像なし）になる。

【０４３３】

なお、図３３（Ａ）に示すようにリーチ演出に特有の画像や動画等（識別情報の画像と動画（変動）を除く）は、変動停止中、通常変動中、およびＮリーチ中のときには表示されていないが（画像なし（又は動画なし））、先読み予告演出等の他の演出を表示し、彩度を変化させるようにしてもよい。また、Ｎリーチ中に特有の画像や動画等を開始して、彩度を変化させるようにしてもよい。

【０４３４】

さらに、ＳＰ２リーチ中やＳＰ３リーチ中は、リーチ演出に特有の画像や動画等が表示画面に表示されるが、図３３（Ａ）に破線で示すように、一時的に特有の画像等を非表示（画像なし）にする演出を行ってもよい。このような演出態様とすることで、意外性のある演出を行えるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０４３５】
　また、ＳＰ３リーチ中に彩度が高い状態で表示されているリーチ演出を、図３３（Ａ）に破線で示すように、一時的に彩度が低い状態で表示する演出を行ってもよい。このような演出態様とすることで、意外性のある演出を行えるので、遊技の興趣を高めることができる。
【０４３６】
　続いて、図３３（Ｂ）は、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）でリーチ状態が発生し、リーチ演出としてＳＰ２リーチが実行された後、そのまま変動停止する場合のタイミングチャートの例である。なお、時刻ｔ３までの変動開始、通常変動、およびＮリーチのタイミングについては、図３３（Ａ）と同様である。
【０４３７】
　図３３（Ｂ）に示すように、ＳＰリーチが実行された後そのまま変動停止する場合、時刻ｔ３でＮリーチがＳＰ２リーチに発展した後、時刻ｔ４でＳＰ２リーチ演出が終了して変動停止する。
【０４３８】
　その際、時刻ｔ３でＳＰ２リーチが開始され、時刻ｔ４で変動停止するまでの間、ＳＰ２リーチによるリーチ演出で画像や動画等の彩度が低い状態が維持される。時刻ｔ４で変動停止すると、リーチ演出が非表示（画像なし）になる。
【０４３９】
　なお、上述した図３３（Ａ）と同様に、ＳＰ２リーチ中に一時的に特有の画像等を非表示（画像なし）にする演出を図３３（Ｂ）に破線で示すように行ってもよい。
【０４４０】
〔ＳＰ３リーチ発展パターンの画面遷移例〕
　次に、図３４を参照して、図３３（Ａ）のタイミングチャートのタイミングでリーチ演出がＳＰ２リーチからＳＰ３リーチに発展する場合の画面遷移例について説明する。
【０４４１】
　図３４は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチに発展する場合の画面遷移の一例である。
【０４４２】
　図３４の（あ）は、変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム、ゲーム）が開始される前、すなわち図３３（Ａ）の矢印（あ）のときの表示装置４１の表示画面である。
【０４４３】
　表示装置４１の表示画面の中央には、複数の変動表示領域６１０（左領域６１０Ａ、右領域６１０Ｂ、中領域６１０Ｃ）が設けられる。変動表示領域６１０において、左領域６１０Ａには飾り第１図柄Ａ（識別情報、図柄、飾り特別図柄）が、右領域６１０Ｂには飾り第１図柄Ｂが、中領域６１０Ｃには飾り第１図柄Ｃが、それぞれ大図柄で拡大表示され、例えば「６１２」という図柄で停止表示されている。
【０４４４】
　また、表示画面の右下隅には、変動表示ゲームが飾り特別図柄（小図柄）によって実行される変動表示領域６１５が設けられている。変動表示領域６１５の小図柄は、例えば「６１２」という図柄で停止表示されている。変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５の変動表示の結果は、互いに一致する内容となる。また、変動表示ゲームが実行されている場合には、表示装置４１の表示画面において、変動表示領域６１０及び変動表示領域６１５のうちの少なくとも１つが表示されるようにする。
【０４４５】
　表示装置４１の表示画面の右上隅には、特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０とが設けられる。特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０には、それぞれ、特図１保留数を示す数字「３」と特図２保留数を示す数字「０」が表示されている。
【０４４６】

表示装置４１の表示画面の下部には、始動記憶表示領域として、四角枠の保留消化領域６４０（特定表示部、変動中保留表示領域）と第１保留表示部６３０ａと第２保留表示部６３０ｂとが設けられる。

【０４４７】

保留消化領域６４０には、図３４の（い）以降で後述するように、実行中（消化中）の変動表示ゲームに係る始動記憶に対応する保留表示（始動記憶表示、特図変動中保留表示、特図消化中保留表示）として変動中保留表示６３３ａが表示される。

【０４４８】

また、第１保留表示部６３０ａには、発生した第１始動記憶に対応する保留表示６３３（始動記憶表示）が表示され、例えば３つの保留表示６３３が表示される。また、第２保留表示部６３０ｂには、発生した第２始動記憶に対応する保留表示を表示できる。

【０４４９】

変動表示ゲームが開始される際に、第１保留表示部６３０ａに表示されている３つの保留表示６３３が右側に１つずつ移動（保留シフト）するとともに、第１保留表示部６３０ａの右端の１つの保留表示６３３が保留消化領域６４０に移動し、図３４の（い）に示すように、保留消化領域６４０の四角枠内に変動中保留表示６３３ａが表示される。

【０４５０】

図３４の（い）は、変動表示ゲームが開始され通常変動しているとき、すなわち図３３（Ａ）の矢印（い）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４５１】

保留シフトによって保留消化領域６４０に表示される変動中保留表示６３３ａに対応して変動表示ゲームが実行されると、表示画面の中央の変動表示領域６１０では、飾り第１図柄Ａ～Ｃ（大図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。同様に、表示画面の右下隅の変動表示領域６１５では、飾り縮小図柄（小図柄）が通常の変動態様で変動表示（「↓↓↓」）される。

【０４５２】

図３４の（う）は、リーチ前半のリーチ演出としてＮリーチが実行されて変動表示ゲームがリーチ状態になっているとき、すなわち図３３（Ａ）の矢印（う）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４５３】

演出制御装置３００によってリーチ前半のリーチ演出としてＮリーチが実行されると、変動表示領域６１０では、左領域６１０Ａの飾り第１図柄Ａと、右領域６１０Ｂの飾り第１図柄Ｂとが、例えば「４」という図柄を表示した状態で仮停止して、リーチ状態となる。また、中領域６１０Ｃには飾り第１図柄Ｃが、変動表示（「↓」）された状態で維持されている。

【０４５４】

ここで、例えば、「４」の図柄で仮停止（揺れ変動）している飾り第１図柄Ａ、Ｂは、青色を基調としたカラーで表示される（青色系のカラー表示）。したがって、飾り第１図柄Ａ、Ｂは、彩度が高い状態で表示される。なお、変動表示されている飾り第１図柄Ｃも、各図柄（数字）毎に設定されたカラーで、すなわち彩度が高い状態で表示されることができる。

【０４５５】

図３４の（え）は、リーチ後半のリーチ演出としてＳＰ２リーチが実行されているとき、すなわち図３３（Ａ）の矢印（え）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４５６】

演出制御装置３００によってＮリーチから発展してＳＰ２リーチが実行されると、変動表示領域６１０の左領域６１０Ａの飾り第１図柄Ａと右領域６１０Ｂの飾り第１図柄Ｂは、画面の上部両端にそれぞれ小さく表示される。飾り第１図柄Ａ、Ｂは、仮停止状態が維持されており（例えば「４」で仮停止）、青色系のカラー表示が維持されている。

【０４５７】

ＳＰ２リーチが実行されると、表示画面の中央には、リーチ演出に特有の画像として虎のキャラクタ７６７が表示される。虎のキャラクタ７６７は、彩度が低い状態で表示され、例えばモノクロ（彩度が０の状態）で表示される。

【０４５８】

また、変動表示領域６１０の中領域６１０Ｃの飾り第１図柄Ｃは、（う）の変動（移動）の方向と異なり、表示画面の右端から中央に向かって、すなわち虎のキャラクタ７６７に向かって移動してくる（飛んでくる）。その際、中領域６１０Ｃの飾り第１図柄Ｃは、例えば緑色を基調としたカラーで表示される（緑色系のカラー表示）。したがって、ＳＰ２リーチ中の飾り第１図柄Ａ～Ｃは、いずれも彩度が高い状態で表示されている。

【０４５９】

このように演出制御装置３００は、虎のキャラクタ７６７をモノクロで表示している一方で（第１演出態様の演出の実行中に）、カラーで飾り第１図柄Ｃを表示しているので（第２演出態様の演出と同じ状態）、飾り第１図柄Ｃの視認性が良くなり、リーチ演出時の図柄を遊技者が見易くなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６０】

図３４の（お）は、図３４の（え）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行したとき、すなわち図３３（Ａ）の矢印（お）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４６１】

ＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行すると、中領域６１０Ｃの飾り第１図柄Ｃが虎のキャラクタ７６７と重なる位置まで移動する。このように飾り第１図柄Ｃが移動することによって、当該飾り第１図柄Ｃが虎のキャラクタ７６７に衝突する（ぶつかる）演出であると、表示画面を視認している遊技者に認識させることができる。

【０４６２】

その際、飾り第１図柄Ｃが虎のキャラクタ７６７に衝突する演出態様を強調できるように、飾り第１図柄Ｃや虎のキャラクタ７６７の周囲にスパーク状の表示７６８を施してもよい。例えば、図３４の（お）では、飾り第１図柄Ｃの周囲に赤色の、すなわち彩度の高いスパーク状の表示７６８を表示している（赤スパーク）。このように、緑色系のカラー表示をしている飾り第１図柄Ｃの周囲に、スパーク状の表示７６８を赤色で表示させることで、補色の関係となってスパーク状の表示７６８の表示態様を強調させることができる。なお、スパーク状の表示７６８は、赤色以外の色で表示させてもよく、例えば、大当りの期待度が高いことを示唆するために虹色等で表示させてもよい。また、図３３（Ａ）においても、（お）のときに、スパーク状の表示７６８に対応して瞬間的に彩度が上がってからすぐに元に戻るようにしてもよい。

【０４６３】

また、衝突されたことが分かり易くなるように、虎のキャラクタ７６７の周囲に、例えば「イタイ！」といったセリフを表示させたり、当該セリフを虎のキャラクタ７６７に対応する音声によって報知してもよい。また、スパーク状の表示７６８に合わせて音を発生させて、衝突する演出態様を強調してもよい。

【０４６４】

さらに、演出制御装置３００は、飾り第１図柄Ｃと虎のキャラクタ７６７との衝突時や衝突前後で、演出をフリーズ（一時停止）させるフリーズ演出を行ってもよく、演出をスローモーションで再生するスローモーション演出を行ってもよい。このように、衝突する演出に合わせてフリーズ演出やスローモーション演出を行うことで、衝突するときやその前後の演出態様を強調できるとともに、演出態様を遊技者に認識させ易くできるので、演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４６５】

図３４の（か）は、図３４の（お）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行し、衝突する演出が発生した後の、すなわち図３３（Ａ）の矢印（か）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４６６】

虎のキャラクタ７６７と重なった位置に表示された飾り第１図柄Ｃは、その後、（う）の変動（移動）の方向と略平行な方向へ移動方向を変えて、表示画面の下部を画面外へと移動する。このように飾り第１図柄Ｃが移動することによって、虎のキャラクタ７６７に衝突した飾り第１図柄Ｃが下方へと落ちる演出態様であることを遊技者に認識させることができる。

【０４６７】

また、飾り第１図柄Ｃの緑色系のカラー表示が維持されている一方で、モノクロで表示されている虎のキャラクタ７６７は、図３４の（か）に示すように、カラーで表示される。すなわち、飾り図柄（飾り特別図柄）以外の所定の画像である虎のキャラクタ７６７の表示は、衝突する演出の後、彩度の低い状態から高い状態に移行する。

【０４６８】

そのため、飾り第１図柄Ｃが下方の画面外へ移動し停止状態とならないことに加えて、彩度が高い状態に移行した虎のキャラクタ７６７を視認することで、遊技者は、リーチ演出が続きＳＰ２リーチがさらにＳＰ３リーチへと発展する期待感を高めることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０４６９】

なお、演出制御装置３００は、虎のキャラクタ７６７等（第１画像オブジェクト）の表示を彩度の低い状態（第１演出態様）から高い状態（第２演出態様）に移行させることによって、所定のパラメータの度合いとして大当りの期待度が高くなっていることを、遊技者に示唆することもできる。すなわち、遊技者は、虎のキャラクタ７６７等の彩度の高低の変化（切り替わり）といった演出の変化から、演出後半（後期）の最終的な大当りの期待度を推測可能になり、演出を注視し易くなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０４７０】

一方で、演出制御装置３００は、例えば飾り図柄（飾り特別図柄）等（第２画像オブジェクト）の彩度については、演出後半で最終的な大当りの期待度が高まっても、変化させないようにできる（不変）。なお、演出制御装置３００は、例えば虎のキャラクタ７６７等のセリフを表示する演出を行う場合に、演出後半でセリフの彩度を変化させて（例えば白色→赤色）最終的な大当りの期待度が高くなっていることを示唆する一方で、虎のキャラクタ７６７自体は始めから彩度を持った（カラー）状態で表示するようにしてもよい。

【０４７１】

その後、リーチ演出が図３４の（か）から延びる矢印に示すようにＳＰ３リーチへと発展することで、ＳＰ２リーチ演出によって高めた遊技者の期待感をより煽ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。ＳＰ３リーチ中でも虎のキャラクタ７６７のカラー表示が維持されるなどして、彩度の高い状態が維持されてもよい。

【０４７２】

なお、虎のキャラクタ７６７のカラー表示への移行は、図３４の（お）のとき、すなわち虎のキャラクタ７６７に飾り第１図柄Ｃが重なるときに行ってもよい。このようにすることで、衝突する演出態様を強調することができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０４７３】

また、虎のキャラクタ７６７のカラー表示への移行は、虎のキャラクタ７６７に飾り第１図柄Ｃが重なる前に行ってもよい。このようにすることでも、衝突する演出前に遊技者の注意をひきつけ易くなり、演出に注目させ易くなるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０４７４】

また、飾り第１図柄Ｃは、衝突する演出の後、下方以外の画面外へ移動してもよく、フェードアウトや半透明化してもよい。例えば、飾り第１図柄Ｃの図柄「５」をフェードアウトや半透明化させる場合には、次の図柄「６」をフェードインや透明化解除させることで表示してもよい。なお、飾り第１図柄Ｃの図柄「５」を画面外へ移動させる場合には、次の図柄「６」を図３４の（え）と同様の態様で表示してもよく、ＳＰ３リーチ演出の演

出に応じて表示してもよい。また、飾り第１図柄Ｃは、ＳＰ３リーチ演出の視認性を悪くしない位置に、例えば飾り第１図柄Ａ、Ｂと同様に画面上部に小さく変動表示「↓」してもよく、非表示にして変動表示領域６１５のみを表示した状態にしてもよい。

【０４７５】

さらに、虎のキャラクタ７６７のカラー等の表示態様（移行態様）は、ＳＰ３リーチに発展する場合に限らず、遊技状態や大当りの期待度に応じて変化させてもよい。

【０４７６】

例えば、所定のパラメータとして大当りの期待度が高いときに、虎のキャラクタ７６７をはじめから（登場時から、表示開始時から）カラーで表示することで、遊技者の大当りに対する期待感を煽り、遊技の興趣を高めることができる。

【０４７７】

また、時短状態（特定遊技状態）で普電サポート状態となっている場合には、虎のキャラクタ７６７のカラー表示への移行が高頻度で発生するようにしてもよい。普電サポート状態は、普通変動入賞装置３７の単位時間当たりの開放時間が実質的に長くなる普電サポートが発生する状態である。時短状態は、例えば「４４４」等の偶数図柄による大当り遊技の終了後に移行可能であり、所定回数の変動表示ゲームの実行を上限に（例えば１００回）、普図変動表示ゲーム及び普通変動入賞装置３７が時短動作する状態である。

【０４７８】

また、確変状態（高確率状態、特定遊技状態）である場合にも、虎のキャラクタ７６７をはじめからカラーで表示してもよい。確変状態は、変動表示ゲームの結果が大当り（特別結果）となる確率が通常よりも高い状態であり、例えば「７７７」等の奇数図柄による大当り遊技の終了後に移行可能である。なお、確変状態においても、重複して時短状態や普電サポート状態が発生する。

【０４７９】

〔ＳＰ２リーチ終了パターンの画面遷移例〕

次に、図３５を参照して、図３３（Ｂ）のタイミングチャートのタイミングでリーチ演出がＳＰ２リーチのまま終了する場合の画面遷移例について説明する。

【０４８０】

図３５は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ２リーチで終了する場合の画面遷移の一例である。なお、図３３（Ｂ）の矢印（あ）～（え）のときの表示装置４１の表示画面は、図３３（Ａ）の矢印（あ）～（え）、すなわち図３４で上述した（あ）～（え）の画面遷移例と同様であるので、説明を省略する。

【０４８１】

図３５の（お）は、図３３（Ｂ）の矢印（お）のときの表示装置４１の表示画面であり、図３４の（お）と同じものである。

【０４８２】

図３５の（か２）は、図３５の（お）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行し、衝突する演出が発生した後の、すなわち図３３（Ｂ）の矢印（か２）のときの表示装置４１の表示画面である。

【０４８３】

虎のキャラクタ７６７と重なった位置に表示された飾り第１図柄Ｃ（図柄「５」）は、その後、表示画面の下部の画面外へと移動する。また、飾り第１図柄Ｃの次の図柄「６」が表示画面の上部から表示される。虎のキャラクタ７６７は、モノクロで表示されたままとなる。すなわち、ＳＰ２リーチのままリーチ演出が終了する場合、虎のキャラクタ７６７は、彩度が低い状態が維持される。したがって、虎のキャラクタ７６７の彩度が低い状態が維持される演出を視認した遊技者は、大当り期待度が低く、ＳＰ３リーチに発展しない可能性が高いことをＳＰ２リーチ中に認識することができる。

【０４８４】

図３５の（き）は、ＳＰ２リーチのリーチ演出後に変動停止したとき、すなわち図３３

（Ｂ）の矢印（き）のときの表示装置４１の表示画面である。
【０４８５】
ＳＰリーチのままリーチ演出が終了して変動表示ゲームが終了すると、変動表示領域６１０の飾り第１図柄Ａ～Ｃは、表示画面の中央に拡大表示され、例えば「４６４」というはずれの停止図柄で変動停止する。
【０４８６】
また、飾り第１図柄Ｃの図柄「６」は、例えば青色を基調とするカラーで表示される（青色系のカラー表示）。このように、例えば大当り遊技後に確変状態に移行しない偶数の図柄を青色系のカラー表示にすることによって、視認性がよくなり、大当り後に確変状態に移行する図柄によるリーチ状態（確変リーチ状態）が見分けやすくなるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、確変状態に移行する奇数の図柄を、例えば図柄「５」と同じ緑色系のカラー表示にしてもよく、奇数図柄の各図柄番号毎に赤色系のカラー表示等といった他の色を割り当ててもよい。
【０４８７】
なお、変動表示ゲームが終了すると、保留消化領域６４０の四角枠内に表示されていた変動中保留表示６３３ａは、非表示になる。
【０４８８】
〔ＳＰ３リーチ発展パターンの画面遷移の変形例（一部カラー変更パターン）〕
次に、図３６を参照して、ＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の変形例について説明する。
【０４８９】
図３６は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の変形例である。
【０４９０】
図３６の（お）は、図３３（Ａ）の矢印（お）のときの表示装置４１の表示画面であり、図３４の（お）と同じものである。
【０４９１】
図３６の（か３）は、図３６（お）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行し、衝突する演出が発生した後の表示装置４１の表示画面である。
【０４９２】
本変形例において、演出制御装置３００は、例えば、虎のキャラクタ７６７と重なった飾り第１図柄Ｃが下方に移動するとき、モノクロで表示されている虎のキャラクタ７６７の一部を、図３６の（か３）の線で丸く囲んだ部分に示すように、カラーで表示する。例えば、カラーで表示される虎のキャラクタ７６７の一部（一部カラー）は、通常のカラー表示で（通常カラー態様で）、すなわち虎のキャラクタ７６７の普段の色（例えば黄色と黒色を基調とする一般的な虎柄）に切り替えられる。
【０４９３】
他方で、虎のキャラクタ７６７の図３６の（か３）の線で丸く囲んでいない部分は、モノクロの表示が維持される。
【０４９４】
したがって、衝突する演出が発生した後で、モノクロ（第１演出態様）で表示されている虎のキャラクタ７６７の一部のみが、通常カラー態様でカラー表示（第２演出態様）に切り替えられるので、ＳＰ２リーチによるリーチ演出を遊技者にとって意外性のある演出にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４９５】
その後、リーチ演出は、ＳＰ２リーチからＳＰ３リーチに発展する。したがって、遊技者は意外性のある演出から大当りに対する期待感を高めることができるので、遊技の興趣をさらに向上させることができる。
【０４９６】
〔ＳＰ３リーチ発展パターンの画面遷移の第２変形例（一部カラー付与（転写）パターン

）〕

次に、図３７を参照して、ＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の第２変形例について説明する。

【０４９７】

図３７は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の第２変形例である。

【０４９８】

図３７の（お）は、図３３（Ａ）の矢印（お）のときの表示装置４１の表示画面であり、図３４や図３６の（お）と同じものである。

【０４９９】

図３７の（か４）は、図３７（お）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行し、衝突する演出が発生した後の表示装置４１の表示画面である。

【０５００】

本第２変形例において、演出制御装置３００は、例えば、虎のキャラクタ７６７と重なった飾り第１図柄Ｃが下方に移動するとき、モノクロで表示されている虎のキャラクタ７６７の一部を、図３７の（か４）の線で丸く囲んだ部分に示すように、カラーで表示する。

【０５０１】

ここで、例えば、虎のキャラクタ７６７のカラーで表示される部分（一部緑）は、第１変形例の図３６の（か３）では通常カラー態様でカラー表示されたが、本第２変形例では飾り第１図柄Ｃと同様に緑色系のカラー表示にされることができる。

【０５０２】

このように、虎のキャラクタ７６７のカラーで表示される部分を飾り第１図柄Ｃと同系色でカラー表示することによって、飾り第１図柄Ｃの色が虎のキャラクタ７６７の一部に遷移したように遊技者が認識できるので、意外性のある演出を行えて、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０３】

なお、虎のキャラクタ７６７のカラーで表示される部分は、飾り第１図柄Ｃと同系色でカラー表示される態様に限らず、スパーク状の表示７６８と同系色（例えば赤色）でカラー表示される態様にしてもよい。このような態様によっても、同様に、スパーク状の表示７６８の色が虎のキャラクタ７６７の一部に遷移したように遊技者が認識できるので、意外性のある演出を行えて、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０４】

他方で、虎のキャラクタ７６７の図３７の（か４）の線で丸く囲んでいない部分は、第１変形例の図３６の（か３）と同様に、モノクロの表示が維持される。

【０５０５】

したがって、衝突する演出が発生した後で、モノクロ（第１演出態様）で表示されている虎のキャラクタ７６７の一部のみが、飾り第１図柄Ｃと同系色のカラー表示（第２演出態様）に切り替わるので、ＳＰ２リーチによるリーチ演出を遊技者にとって意外性のある演出にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、その後、虎のキャラクタ７６７の一部のみに限らず、当該虎のキャラクタ７６７の一部から全体に広がるように、飾り第１図柄Ｃと同系色のカラー表示（第２演出態様）を切り替えてもよい。

【０５０６】

また、このように、虎のキャラクタ７６７が飾り第１図柄Ｃと同系色のカラー表示に切り替わることで、大当りした後に確変状態に移行する図柄であるかどうかを遊技者が識別し易くなり、視認性がよくなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５０７】

その後、リーチ演出は、ＳＰ２リーチからＳＰ３リーチに発展することで、遊技者は意外性のある演出から大当りに対する期待感を高めることができるので、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

【０５０８】
〔バトル演出遷移パターンの画面遷移例〕
次に、図３８を参照して、例えばキャラクタ同士が闘う演出であるバトル演出へＳＰ２リーチが遷移する場合の画面遷移例について説明する。
【０５０９】
図３８は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がバトル演出となりＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の一例である。
【０５１０】
図３８の（く）は、図３４の（う）のＮリーチが発展し、ＳＰ２リーチが開始されバトル演出へ遷移したときの表示装置４１の表示画面である。
【０５１１】
ＳＰ２リーチがバトル演出に遷移すると、例えば表示画面の中央には、左側にいわゆる主人公キャラクタ（味方キャラクタ）として虎のキャラクタ７６７がモノクロで表示され、当該虎のキャラクタ７６７と対峙するように右側に敵のキャラクタ７６９がフルカラーで表示される。
【０５１２】
なお、ＳＰ２リーチがバトル演出に遷移したときも、上述したＳＰ２リーチのリーチ演出と同様に、変動表示領域６１０の左領域６１０Ａの飾り第１図柄Ａと右領域６１０Ｂの飾り第１図柄Ｂは、画面の上部両端にそれぞれ小さく表示される。飾り第１図柄Ａ、Ｂは、仮停止状態が維持されており（例えば「４」で仮停止）、青色系のカラー表示が維持されている。
【０５１３】
図３８の（け）は、図３８の（く）よりもＳＰ２リーチのバトル演出が進行したときの表示装置４１の表示画面である。
【０５１４】
ＳＰ２リーチのバトル演出が進行すると、敵のキャラクタ７６９が虎のキャラクタ７６７と重なる位置まで移動する。このように敵のキャラクタ７６９が移動することによって、当該敵のキャラクタ７６９が虎のキャラクタ７６７に接近して攻撃する（近接攻撃する）攻撃演出であると、表示画面を視認している遊技者に認識させることができる。
【０５１５】
その際、上述した図３４の（お）等の衝突する演出と同様に、敵のキャラクタ７６９が虎のキャラクタ７６７に衝突する演出態様を強調できるように、敵のキャラクタ７６９や虎のキャラクタ７６７の周囲にスパーク状の表示７６８を施してもよい（例えば赤スパーク）。
【０５１６】
図３８の（こ）は、図３８の（け）よりさらにＳＰ２リーチのバトル演出が進行したときの表示装置４１の表示画面である。
【０５１７】
例えば、敵のキャラクタ７６９が攻撃する演出が終了することで、当該敵のキャラクタ７６９は非表示になる。その際、敵のキャラクタ７６９からの攻撃を虎のキャラクタ７６７が防ぎきる防御成功演出が行われていると、当該虎のキャラクタ７６７は、モノクロ表示からカラー表示に切り替えられる。すなわち、虎のキャラクタ７６７の表示は、防御成功演出が行われることで、彩度の低い状態から高い状態に移行する。
【０５１８】
そのため、遊技者は、虎のキャラクタ７６７が敵のキャラクタ７６９に倒されなかったことを認識して、リーチ演出が続きＳＰ２リーチがさらにＳＰ３リーチへと発展する期待感を高めることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。
【０５１９】
また、ＳＰ３リーチでもバトル演出を継続して行い、例えば、虎のキャラクタ７６７が

敵のキャラクタ７６９に反撃する演出等を行うことができる。そして、虎のキャラクタ７６７が敵のキャラクタ７６９に勝利した場合に変動表示ゲームの結果を大当り（例えば「４４４」）に、他方で勝利できなかった場合にはずれ（例えば「４５４」）にすることで、遊技者に演出の内容を分かり易くでき、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２０】

なお、敵のキャラクタ７６９の攻撃を虎のキャラクタ７６７が全て防ぎきれない防御失敗演出が行われた場合は、当該虎のキャラクタ７６７のモノクロ表示を維持し、ＳＰ２リーチをそのまま終了するようにしてもよい。このように、虎のキャラクタ７６７のモノクロ表示が維持されたままＳＰ２リーチが終了するシンプルなリーチ演出とすることで、遊技者は、変動表示ゲームの結果がはずれであると認識し易くなる。

【０５２１】

また、防御失敗演出が行われた場合でも、モノクロ表示の虎のキャラクタ７６７が倒された後で再び立ち上がる等の復活演出を行うことで、ＳＰ３リーチ演出に発展させてもよい。このような演出とすることで、変動表示ゲームの結果がはずれであると認識していた遊技者にとって意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５２２】

また、復活演出を行う際に、モノクロ表示の虎のキャラクタ７６７をカラー表示に切り替えることで、逆転可能性があることが遊技者に分かり易くなり、遊技者の大当りへの期待感を煽ることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０５２３】

〔バトル演出遷移パターンの画面遷移の変形例〕

次に、図３９を参照して、ＳＰ２リーチがバトル演出へ遷移する場合の画面遷移の変形例について説明する。

【０５２４】

図３９は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出がバトル演出となりＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の変形例である。

【０５２５】

図３９の（く２）は、図３４の（う）のＮリーチが発展し、ＳＰ２リーチが開始され変形例のバトル演出へ遷移したときの表示装置４１の表示画面である。

【０５２６】

ＳＰ２リーチが変形例のバトル演出に遷移すると、例えば、表示画面には形状の異なる複数のコマ枠７６２（フレーム）を有する漫画枠７６１が表示され、当該コマ枠７６２内には、虎のキャラクタ７６７と敵のキャラクタ７６９とがそれぞれ割り振られて、対峙し合うように表示される。

【０５２７】

その際、虎のキャラクタ７６７の割り振られたコマ枠７６２内では、当該虎のキャラクタ７６７を含むオブジェクト（画像や動画、図示省略）は全てモノクロで表示される。他方で、敵のキャラクタ７６９が割り振られたコマ枠７６２内では、当該敵のキャラクタを含むオブジェクトは全てカラーで表示される。このように、漫画枠７６１では、所定のコマ枠７６２（ハッチング有）のみがカラー表示で表示される。したがって、遊技者に特に注目させたいコマ枠７６２をカラー表示で強調することができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０５２８】

図３９の（け２）は、図３９の（く２）よりもＳＰ２リーチの変形例のバトル演出が進行したときの表示装置４１の表示画面である。

【０５２９】

ＳＰ２リーチの変形例のバトル演出が進行すると、カラー表示された敵のキャラクタ７６９が、虎のキャラクタ７６７が表示されているコマ枠７６２内に移動し、当該虎のキャ

ラクタ７６７に近接して攻撃する攻撃演出が実行される。その際、虎のキャラクタ７６７が表示されているコマ枠７６２内に、敵のキャラクタ７６９が移動（進入）してくることで、当該コマ枠７６２内のオブジェクトは、虎のキャラクタ７６７を除いてカラー表示で表示される。虎のキャラクタ７６７はモノクロ表示が維持される。

【０５３０】

図３９の（こ２）は、図３９の（け２）よりもＳＰ２リーチの変形例のバトル演出が進行したときの表示装置４１の表示画面である。

【０５３１】

例えば、敵のキャラクタ７６９の攻撃演出が終了し当該敵のキャラクタ７６９が非表示になるとともに、虎のキャラクタ７６７の防御成功演出が行われていると、当該虎のキャラクタ７６７はモノクロ表示からカラー表示に切り替えられる。

【０５３２】

したがって、虎のキャラクタ７６７の表示されているコマ枠７６２内のオブジェクトは、当該虎のキャラクタ７６７を含んで全てカラー表示で表示される。また、例えば、図３９の（こ２）に示すように、次頁を開くように漫画枠７６１を表示して、下段から上段のコマ枠７６２に虎のキャラクタ７６７を遷移させ表示してもよい。

【０５３３】

このように漫画枠７６１を用いてリーチ演出を行うことによって、当該リーチ演出をコミカルな演出にすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３４】

その後、演出制御装置３００は、上述した図３８の（こ）と同様に、リーチ演出を継続してＳＰ２リーチからＳＰ３リーチへと発展させることができる。

【０５３５】

なお、演出制御装置３００は、表示画面内で、変動表示領域６１０の奥（背面、下層、下レイヤ）に位置するように漫画枠７６１を表示することができる。すなわち、変動表示領域６１０の飾り第１図柄Ａ～Ｃの方が、漫画枠７６１よりも優先して手前（前面、上層、上レイヤ）に表示される。したがって、例えば図３９の（け２）や（こ２）に示すように、変動表示領域６１０で仮停止している飾り第１図柄Ａ、Ｂ（「４」）が漫画枠７６１の手前に表示されるので、遊技者はどの図柄でリーチ状態となっているかを認識し易くなり、遊技の興趣を高めることができる。

【０５３６】

また、演出制御装置３００は、透明度を有するように漫画枠７６１を表示してもよい。このように表示することで、例えば図３９（く２）に示すように、変動表示領域６１０で仮停止している飾り第１図柄Ｂと漫画枠７６１とが重なった場合でも、遊技者は、飾り第１図柄Ｂと漫画枠７６１の両方を認識することができる。

【０５３７】

また、本バトル演出の変形例では、漫画枠７６１内で虎のキャラクタ７６７と敵のキャラクタ７６９とが闘うバトル演出について説明したが、敵のキャラクタ７６９に代えて上述した図３４の（お）等の衝突する演出のように飾り第１図柄Ｃが衝突する演出を漫画枠７６１内で行うようにしてもよい。このような態様によっても、漫画枠７６１を用いたコミカルな演出を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５３８】

〔ゾーン演出発生パターンの画面遷移例〕

次に、図４０を参照して、ＳＰ２リーチ中にゾーン演出が発生する場合の画面遷移例について説明する。

【０５３９】

図４０は、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図であり、変動表示ゲーム中にリーチ演出でゾーン演出が発生しＳＰ３リーチへ発展する場合の画面遷移の一例である。

【０５４０】

図４０の（う）は、図３４の（い）の通常変動がリーチ状態となりＮリーチになったときの表示装置４１の表示画面であり、図３４の（う）と同じものである。

【０５４１】

図４０の（え１）は、図４０の（う）のＮリーチからＳＰ２リーチに発展したときの表示装置４１の表示画面である。図３４の（え）と同様に、モノクロ表示の虎のキャラクタ７６７に向かって、表示画面の右側から飾り第１図柄Ｃが移動してくる。

【０５４２】

また、図４０の（え１）では、表示画面のリーチ演出を囲うように専用背景の特殊な画像７６３（細斜線で示す帯、動画でもよい）を表示する演出がゾーン演出として発生する。ゾーン演出で表示される特殊な画像７６３として、例えば遊技者の大当りへの期待感を煽る文字「ＺＯＮＥ」や虎のキャラクタ７６７等に関連する画像を表示することができる。

【０５４３】

また、特殊な画像７６３には、例えば「ＺＯＮＥ」の文字とともに、または当該文字に代えて、現在の遊技状態を示す文字（例えば「確変状態！！」）を表示させて、遊技者の期待感をさらに高めるようにしてもよい。

【０５４４】

図４０の（え１）で表示される特殊な画像７６３は、モノクロで、すなわち彩度が低い状態で表示される（モノクロゾーン）。なお、特殊な画像７６３のうち文字（例えば「ＺＯＮＥ」）は、カラー表示で表示してもよい。

【０５４５】

図４０の（お１）は、図４０の（え１）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行したときの表示装置４１の表示画面である。図３４の（お）と同様に、モノクロ表示の虎のキャラクタ７６７に飾り第１図柄Ｃが衝突する演出が行われる。また、ゾーン演出による特殊な画像７６３は、モノクロの表示が維持される（モノクロゾーン）。

【０５４６】

図４０の（か５）は、図４０（お１）よりさらにＳＰ２リーチによるリーチ演出が進行し、衝突する演出が発生した後の表示装置４１の表示画面である。図３４の（か）と同様に、モノクロで表示されている虎のキャラクタ７６７は、衝突する演出の後、カラー表示に切り替わる。

【０５４７】

また、図４０の（か５）に示すように、ゾーン演出による特殊な画像７６３（粗斜線で示す帯）も、虎のキャラクタ７６７のカラー表示への切り替えとともに、モノクロ表示からカラー表示に切り替わる（カラーゾーン）。したがって、彩度が高い状態に移行した虎のキャラクタ７６７やゾーン演出による特殊な画像７６３を視認することで、遊技者は、リーチ演出が続きＳＰ２リーチがさらにＳＰ３リーチへと発展する期待感を高めることができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０５４８】

その後、リーチ演出は、図４０の（か５）から延びる矢印に示すようにＳＰ３リーチへと発展する。したがって、ＳＰ３リーチへ発展するリーチ演出を視認している遊技者の高い期待感をより煽ることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５４９】

〔リーチ演出の見え方の変化例〕

【０５５０】

上述した図３４等の大当りの期待度が高いＳＰ３リーチに発展する前のリーチ演出の説明では、演出制御装置３００は、所定のパラメータとして彩度を低い状態（例えばモノクロ表示、色が薄い状態）から高い状態（カラー表示）にリーチ演出の所定の部分（例えば虎のキャラクタ７６７、所定の画像）を変化させた。

【０５５１】

他方で、演出制御装置３００は、ＳＰリーチに発展する前のリーチ演出としてリーチ演

出の所定の部分の彩度を高い状態から低い状態に変化させてもよい。このような態様によれば、彩度が低くなってからＳＰ３リーチへ発展する意外性のある演出を行うことができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０５５２】

また、演出制御装置３００は、リーチ演出の所定の部分の明度や透明度を変化させてもよい。このような態様によっても、彩度を変化させた場合と同様に、ＳＰ３リーチに発展するかもしれないという遊技者の期待感を煽ることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０５５３】

例えば、演出制御装置３００は、ＳＰ２リーチによるリーチ演出中に、虎のキャラクタ７６７の明度を、暗い状態（例えば０で黒飛び）から明るい状態（例えば５０で通常表示、１００で白飛び）に変化させることができる。

【０５５４】

また、例えば、演出制御装置３００は、虎のキャラクタ７６７の透明度を、高い状態（例えば１００で非表示、５０で半透明）から低い状態（例えば０で非透明表示（通常表示））に変化させてもよい。

【０５５５】

なお、リーチ演出中に彩度等を変化させる所定の部分（対象）は、虎のキャラクタ７６７以外の画像オブジェクトであってもよい。例えば、演出制御装置３００は、敵のキャラクタ７６９やリーチ演出の背景の彩度等を変化させてもよい。

【０５５６】

〔識別情報の見え方の変化例〕

次に、図４１を参照して、識別情報の見え方の変化例について説明する。

【０５５７】

図４１に示すように、リーチ演出の識別情報を除いた所定の部分（例えば虎のキャラクタ７６７）だけでなく、リーチ演出中に仮停止している識別情報（図柄、本実施形態では飾り第１図柄Ａ、Ｂ）に対しても所定のパラメータとして彩度以外のものを変化させることができる。

【０５５８】

図４１は、所定のパラメータを変化させたときの識別情報の見え方の変化例を説明する図である。

【０５５９】

演出制御装置３００は、図４１に示すように、所定のパラメータとして、変動表示領域６１０の識別情報の縁枠７６４の太さを細い状態（図４１の（Ａ））から太い状態（図４１の（Ｂ））に変化させることができる。このような態様によれば、遊技者にとって意外性とともに期待感のある演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０５６０】

なお、演出制御装置３００は、識別情報の縁枠７６４の太さを変化させる以外にも、識別情報のフォントを大きくしたり、識別情報の背景（白抜き部、斜線で示す箇所）の色を変化させてもよい。このような態様によっても、遊技者にとって意外性とともに期待感のある演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０５６１】

また、演出制御装置３００は、所定のパラメータとして、識別情報の明度や透明度、仮停止状態の揺動速度（周期）や揺動幅（強度）を変化させてもよい。このような態様によっても、遊技者にとって意外性とともに期待感のある演出を行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０５６２】

［第１実施形態の作用・効果］

第１実施形態の遊技機１０は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームに関連する演出（例えばリーチ演

出、ゾーン演出）を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備える。遊技機１０では、演出制御手段は、ゲームに関連する演出として第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出を実行可能であり、ゲームに関連する演出として実行されている第１演出態様の演出を、第１演出態様とは所定のパラメータが異なる第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出に切り替え可能である。

【０５６３】

このような遊技機１０によれば、第１演出態様の演出から第２演出態様の演出に切り替えられることで、意外性のある演出を行えるとともに、ＳＰ３リーチに発展する際の動的な演出態様を所定のパラメータの変化によって強調することもできるので、遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、第１演出態様の演出が実行されることによって、リーチ演出が強調され過ぎて派手になり、表示画面内の識別情報（飾り第１図柄Ａ～Ｃ、図柄、小図柄）等の視認性が悪くなることを抑制できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６４】

演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出を、第１演出態様よりも所定のパラメータが高い第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出に切り替え可能である。このような遊技機１０によっても、意外性のある演出を行うとともに遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６５】

演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出の終了時に、または当該第１演出態様の演出を終了してから、第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出を開始可能である。このような遊技機１０によっても、意外性のある演出を行うとともに遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６６】

演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出の実行中に、第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出を開始可能である。このような遊技機１０によれば、衝突する演出態様を強調することができ、リーチ演出の演出効果を高くできるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６７】

演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出として彩度のないモノクロの演出（彩度が０の演出）を実行可能であり、第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出として彩度のあるカラーの演出を実行可能である。このような遊技機１０によっても、意外性のある演出を行うとともに遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５６８】

演出制御手段（演出制御装置３００）は、第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出として、演出の一部分をカラーにする演出を実行可能であることを特徴とする。このような遊技機１０によれば、遊技者に特に注目させたい演出の部分をカラー表示で強調することができるので、遊技の興趣を高めることができる。

【０５６９】

遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、ゲームとして識別情報（飾り第１図柄Ａ～Ｃ、図柄、小図柄）を変動表示させる変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能である。演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出の実行中に、識別情報の少なくとも一部を、所定のパラメータ（例えば彩度）が第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出と同じになるように表示可能である。このような遊技機１０によれば、識別情報の視認性が良くなり、リーチ演出時の識別情報を遊技者が見易くなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７０】

遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、ゲーム（変動表示ゲーム、特図変動表示ゲーム）の結果が特別結果（大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（大当り遊技状態）を発生可能である。演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１演出態様（例えば彩度が低い状態）の演出よりもゲームの結果が特別結果となる期待度が高い演出として、第２演出態様（例えば彩度が高い状態）の演出を実行可能である。このような遊技機１０によれば、遊技者の大当りに対する期待感を煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７１】

また、遊技機１０では、演出制御手段は、前記ゲームに関連する演出として、第１画像オブジェクトと第２画像オブジェクトとを表示可能であり、前記ゲームに関連する演出として表示されている第１演出態様の前記第１画像オブジェクトを、前記第１演出態様とは所定のパラメータの度合いが異なる第２演出態様の前記第１画像オブジェクトに切り替え可能である一方、前記第２画像オブジェクトの前記所定のパラメータの度合いは不変とすることが可能である。このような遊技機１０によれば、第２画像オブジェクトが一定の態様で表示されるのでオブジェクトや演出の視認性が確保し易くなるとともに、第１オブジェクトの演出態様の切り替わり（変化）によって遊技者が期待する情報を得られ易くなるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【０５７２】

［第２実施形態］

図４２から図５４を参照して、第２実施形態について説明する。なお、以下で述べる以外の構成は、第１実施形態と同様でよい。また、以下の実施形態では、第１実施形態と同じ機能を果たす構成には同一の符号を用い、重複する記載を適宜省略して説明する。第１実施形態では、一の事象（所定の事象）が発生した場合に当該一の事象に関する特定演出を実行して、当該一の事象に関する情報を報知可能とし、遊技の興趣を向上する。

【０５７３】

〔タイムチャート〕

図４２と図４３は、一の事象として発生する所定演出Ａ～Ｄと、各所定演出Ａ～Ｄに関連する特定演出（関連表示、関連演出）の発生タイミングを示すタイムチャートである。本実施形態では、所定演出Ａとしてゾーン演出、所定演出Ｂとしてミッション演出、所定演出Ｃとして擬似連続演出、所定演出Ｄとして保留変化予告演出の前兆演出を示す。なお、各演出の詳細な態様は、特に図４４から図４８において後述する。

【０５７４】

各所定演出Ａ～Ｄに関連して、音量及び／又は輝度のレベルを変化してよい。ここで、レベルは、スピーカの音量（音の大きさ）の程度、或は、枠装飾装置１８又は盤装飾装置４６の所定のＬＥＤの輝度（明るさ）の程度を示すものである。レベルは、表示装置４１の画面の輝度（明るさ）の程度を示すものでもよい。本実施形態において、スピーカは、上スピーカ１９ａと下スピーカ１９ｂのいずれか又は両方である。所定のＬＥＤは、上部演出ユニット４０ｃ、側部演出ユニット４０ｄ、装飾装置１８ａ，１８ｂ等の所定役物に設けられるものである。

【０５７５】

便宜上、音量及び／又は輝度のレベルは、小さい方からＬ０、Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３、Ｌ４、Ｌ５（Ｌ０＜Ｌ１＜Ｌ２＜Ｌ３＜Ｌ４＜Ｌ５）の６段階あるものとして説明するが、６段階以外にレベルがあってよいし、また、音量及び／又は輝度は、段階的でなく連続的に変化してよい。なお、各レベルＬ０、Ｌ１、Ｌ２、Ｌ３、Ｌ４、Ｌ５は、所定演出Ａ～Ｄごとに異なってよい。最低レベルＬ０はゼロであっても、ゼロより大きい値でもよい。

【０５７６】

なお、図４２と図４３のレベルの上昇と降下に関して、急激に又は不連続的に上昇又は降下させるのではなく、レベルを徐々に上昇（フェードイン）させたり、徐々に降下（フェードアウト）させてよい。

【０５７７】

図４２の上段に示すゾーン演出では、ゾーンに入ることによって表示装置４１で表示する背景を所定の画像（動画でもよい）に変化させる。そして、ゾーン演出が生じたこと、即ちゾーンを経由したことを示唆する示唆画像５５１（例えば、文字画像「・・・ゾーン経由」「・・・ゾーン」）を、ゾーン演出の後のＳＰリーチ（特定リーチ演出、スペシャルリーチ）内において表示装置４１で表示する。示唆画像５５１の表示は、上記の特定演出であり、実行済みのゾーン演出に関連する関連表示又は実行済みのゾーン演出を説明する説明表示となる。なお、派手な演出が行われるため前に出現した演出を忘却しがちなＳＰリーチにおいて、ＳＰリーチより前のゾーン演出に関連する関連表示をすることによって、遊技者はゾーン演出が発生したことを思い出せる。

【０５７８】

本実施形態で、ゾーン演出は、ＳＰリーチに発展する前のリーチ前半で実行されるものとして説明される。しかし、点線に示すように、ゾーン演出は、リーチ前の通常変動（即ち前半変動）から開始してよいし、ＳＰリーチに発展するまで継続してもよい。また、ゾーン演出は、ＳＰリーチに発展後も継続してもよい。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２００９で、ゾーン演出を設定できる。

【０５７９】

なお、変動パターンとしてＳＰリーチが抽選（振り分け）で選択されている場合に、リーチ前半でＮリーチと同一の演出（第１リーチ演出、所定リーチ演出）が実行され、続いてリーチ後半でＳＰリーチに発展してＳＰリーチに特有の演出（第２リーチ演出、ＳＰリーチ演出）が実行される。変動パターンとしてＮリーチが抽選で選択されている場合には、リーチ後半の演出がなく、リーチ前半の演出で終了してＳＰリーチに発展しない。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１０で、リーチ演出の内容を設定できる。

【０５８０】

本実施形態では、簡単のため、一種類のＳＰリーチがあるものとして説明する。しかし、第１実施形態で説明したように、ＳＰリーチ（スペシャルリーチ）には、ＳＰ１リーチ、ＳＰ２リーチ、ＳＰ３リーチなどの複数の種類があってよく、段階的にＳＰ１リーチ→ＳＰ２リーチ→ＳＰ３リーチの順や、ＳＰ１リーチ→ＳＰ３リーチの順や、ＳＰ１リーチなしでＳＰ２リーチ→ＳＰ３リーチの順に発展する構成も可能である。この場合には、ＳＰ１リーチ、ＳＰ２リーチ、ＳＰ３リーチを総称してＳＰリーチと呼んでよい。

【０５８１】

本実施形態で、実行済みのゾーン演出の関連表示（ゾーン経由の示唆画像５５１）は、ＳＰリーチ発展後のリーチ後半ですぐに実行されるものとして説明される。しかし、点線に示すように、ゾーン演出の関連表示は、ＳＰリーチ発展後しばらく経ってから実行されてよい。また、ゾーン演出の関連表示は、リーチ前半等であっても、ゾーン演出終了後すぐに実行されてもよい。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２００９で、ゾーン演出の関連表示を設定できる。

【０５８２】

また、実行済みのゾーン演出の関連表示は、複数のタイミングで実行可能であり、特図変動表示ゲームの変動中（停止図柄導出前）だけでなく、特図変動表示ゲームの変動終了後（停止図柄導出後）において、停止図柄の停止表示時間中、大当り結果導出後のファンファーレ中、大当りラウンド中、大当りエンディング中にも表示してよい。この場合、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１２や当り系コマンド処理（図３２）のステップＢ２１０２、Ｂ２１０５、Ｂ２１１１で、ゾーン演出の関連表示を設定できる。特に、関連表示は、リーチ後半開始から変動終了までの期間と、変動終了からファンファーレ終了までの期間の両方で実行されてよい。

【０５８３】

大当りの停止図柄が表示される大当り結果の場合には、大当りの停止図柄の停止表示、大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングがあり、大当り結果導出後（大当りの停止図柄表示以後）のゾーン演出の関連表示によって、ゾーンを経由して大

当りになったことを遊技者に印象付けることができる。一方、はずれの停止図柄が導出されるはずれ結果の場合には、大当り状態（特別遊技状態）を構成する大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングはなく、はずれの停止図柄の停止表示時間中にゾーン演出の関連表示をして、遊技者がゾーン演出の期待度を推測することが促される。

【０５８４】

ゾーン演出に関する情報である関連表示は、特図変動表示ゲームの結果（停止図柄）を導出する前後の所定期間（例えば、リーチ後半開始からファンファーレ終了までの期間）で表示できる。これにより、ゾーンを経由して大当りになったことを遊技者に強く印象付けることができる。

【０５８５】

なお、後述のように、ファンファーレ中に前回の大当り終了（又は電源投入）からの特図変動表示ゲームのゲーム数に応じた画像を表示してもよい。

【０５８６】

ゾーン演出に関連して、演出パラメータとして音量及び／又は輝度のレベルを変化してよい。ゾーン演出で派手な目立つ演出を行う場合には、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ４に上げてよいし、派手な演出を行わない場合には、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ１に上げてよい。ゾーン演出の後に、レベルは、例えば最低レベルＬ０に下げられる。

【０５８７】

レベルＬ４は、変動終了時（図柄の停止時）のレベルＬ２や、大当り中（特別遊技状態中）での平均的なレベルＬ３よりも大きく、レベルＬ１はレベルＬ２やレベルＬ３よりも小さい。音量のレベルであれば、レベルＬ２は、例えば、変動終了による図柄の停止時の停止音の音量レベルであり、レベルＬ３は、例えば、大当り中での平均的なＢＧＭ（バックグラウンドミュージック、楽曲）の音量レベルである。また、図４２において、ゾーン演出中の音量のレベルは、ゾーン演出中に発生するＢＧＭの音量レベルであってよい。なお、停止音の音量レベルより大きいレベルのＢＧＭであれば、遊技者が強く認識する可能性が高い。

【０５８８】

ゾーン演出の関連表示の表示中には、レベルを最低レベルＬ０からレベルＬ２に上げてよい。なお、これに限られず、関連表示を印象付けるために、レベルをレベルＬ２やレベルＬ３よりも大きくしてもよい。また、関連表示の表示中の音量のレベルは、関連表示の表示中に発生するＢＧＭの音量レベルであってよい。

【０５８９】

なお、ゾーン演出中のレベルをレベルＬ１にし、その後の関連表示の表示中のレベルをレベルＬ２にすると、大当り中のレベルＬ３へと徐々にレベルが上がって行き、大当りの演出を盛り上げることができる。音量や輝度は演出パラメータの一例であり、音の波長（音の高さ）や光の波長（光の色）などの他の演出パラメータのレベルを、大当り中へ向けて徐々に上げて行ってよい。

【０５９０】

図４２の下段に示すミッション演出では、ミッションモードに入ることによって演出上の所定のミッションの内容を文字表示（例えば、文字画像「４でリーチをかけろ」）で表示装置４１に表示する。そして、一の事象としてミッションが達成された場合、即ち「４」の図柄でのリーチが発生した場合には、ミッションが達成されたこと（「４」の図柄でのリーチが発生したこと）を示唆する示唆画像５０７（例えば、文字画像「ミッション達成」）を、ミッションモードの終了後に表示装置４１で表示する。なお、示唆画像５０７の表示は、一の事象として発生したミッションモード（ミッション演出、所定演出Ｂ）を示唆してこれに関連する関連表示（特定演出）にもなっている。

【０５９１】

本実施形態で、ミッション演出は、リーチ前の通常変動（前半変動）で実行されるもの

として説明される。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２００６で、ミッション演出を設定できる。なお、ミッション演出は、リーチ後に実行されてもよい。この場合のミッションの内容としては、例えばＳＰリーチに発展することなどがある。

【０５９２】

本実施形態で、実行済みのミッション演出の関連表示は、ミッション演出（ミッションモード）の終了直後から特図変動表示ゲームの変動終了まで継続して実行されるものとして説明される。しかし、点線に示すように、ミッション演出の関連表示は、表示装置４１でのムービー表示などの他の表示によって中断してもよい。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２００９で、ミッション演出の関連表示を設定できる。

【０５９３】

また、実行済みのミッション演出の関連表示は、複数のタイミングで実行可能であり、特図変動表示ゲームの変動中（停止図柄導出前）だけでなく、特図変動表示ゲームの変動終了後（停止図柄導出後）において、停止図柄の停止表示時間中や、大当り結果導出後のファンファーレ中、大当りラウンド中、大当りエンディング中にも表示してよい。この場合、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１２や当り系コマンド処理（図３２）のステップＢ２１０２、Ｂ２１０５、Ｂ２１１１で、ミッション演出の関連表示を設定できる。

【０５９４】

大当りの停止図柄が表示される大当り結果の場合には、大当りの停止図柄の停止表示、大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングがあり、大当り結果導出後のミッション演出の関連表示によって、ミッション演出を経由して大当りになったことを遊技者に印象付けることができる。一方、はずれの停止図柄が導出されるはずれ結果の場合には、はずれの停止図柄の停止表示時間中にミッション演出の関連表示をして、遊技者がミッション演出の期待度を推測することが促される。

【０５９５】

ミッション演出に関する情報である関連表示は、特図変動表示ゲームの結果（停止図柄）を導出する前後の所定期間（例えば、リーチ後半開始からファンファーレ終了までの期間）で表示できる。これにより、ミッションを達成して大当りになったことを遊技者に強く印象付けることができる。なお、ミッション演出の関連表示の表示時間（演出時間）は、ゾーン演出の関連表示の表示時間と異なってよい。

【０５９６】

ミッション演出（ミッションモード）に関連して、演出パラメータとして音量及び／又は輝度のレベルを変化してよい。ミッション演出において、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ２に上げてよい。レベルＬ２は、大当り中（特別遊技状態中）での平均的なレベルＬ３よりも小さく、音量のレベルであれば停止音と同等である。また、図４２において、ミッション演出中（ミッションモード中）の音量のレベルは、ミッション演出中に発生するＢＧＭの音量レベルであってよい。

【０５９７】

ミッションが達成された際に、関連表示としてミッション達成の示唆画像５０７を表示装置４１で表示開始するとともに、スパイク状に短期間だけ音量及び／又は輝度のレベルをレベルＬ２からレベルＬ５に上げて、その後レベルＬ１に下げてよい。ここで、音量であれば、レベルＬ５は特殊な音を発生させることに対応し、レベルＬ１は、ＢＧＭの音量レベルに対応する。このように変動中にレベルを短期間だけ大当り中での平均的なレベルＬ３よりも大きくし、それ以外をレベルＬ３よりも小さくすることにより、ミッションが達成されたことを強く遊技者に報知できるとともに節電することができる。なお、音量や輝度は演出パラメータの一例であり、音の波長（音の高さ）や光の波長（光の色）などの他の演出パラメータのレベルを、ミッション達成の際に、スパイク状に短期間だけ上げたり下げたりして増減してよい。

【０５９８】
なお、ミッション演出中のレベルをレベルＬ２やレベルＬ３よりも大きくして、特有のＢＧＭ（楽曲）をスピーカから出力して、ミッション演出中であることを強調してもよい。また、同様に関連表示の表示中のレベルをレベルＬ２やレベル３以上にすることもできる。
【０５９９】
また、後述のように、ファンファーレ中に、発生したリーチの期待度に応じた音声をスピーカから発生してもよいが、この際に音量のレベルは大当り中での平均的なレベルＬ３よりも大きくなる。
【０６００】
図４３の上段に示す擬似連続演出では、１回の特図変動表示ゲームにおいて、飾り特別図柄（識別情報）を変動及び仮停止させる擬似変動を所定回数行う。演出制御装置３００は、擬似連続演出の一環として、飾り特別図柄の仮停止の際に特殊画像（ここでは文字画像「ＮＥＸＴ」）を表示装置４１において表示する。特殊画像は、飾り特別図柄の一種として擬似連続演出（次の擬似変動）を示唆する擬似連図柄に含めて表示されてもよい。
【０６０１】
演出制御装置３００は、飾り特別図柄の仮停止表示の際に特殊画像（文字画像「ＮＥＸＴ」）を表示装置４１において表示した後、特殊画像の表示又は飾り特別図柄の仮停止表示に関連する関連表示（特定演出）として、開始した擬似変動の回数を表示装置４１において表示する。開始した擬似変動の回数は、例えば、「×２」、「×３」のような文字画像で表示される。
【０６０２】
本実施形態で、擬似連続演出は、リーチ前の通常変動（前半変動）で実行されるものとして説明される。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１０で、変動演出の一環として擬似連続演出を設定できる。
【０６０３】
本実施形態で、実行済みの擬似連続演出（特に特殊画像の表示）に関連する関連表示である擬似変動の回数表示（「×２」「×３」等）は、各擬似変動の開始から仮停止又はＳＰリーチ発展まで実行される。関連表示は、ＳＰリーチ発展から停止図柄表示までは、ムービー演出やカットイン予告など等の他の演出の邪魔にならないように断続的に表示装置４１に表示される。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１０で、関連表示として擬似変動の回数表示を設定できる。
【０６０４】
また、実行済みの擬似連続演出に関連する関連表示、特に最終的な擬似変動の回数表示（ここでは「×３」）は、複数のタイミングで実行可能であり、特図変動表示ゲームの変動中だけでなく、特図変動表示ゲームの変動終了後（停止図柄導出後）において、停止図柄の停止表示時間中、ファンファーレ中、大当りラウンド中、大当りエンディング中にも表示してよい。この場合、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１２や当り系コマンド処理（図３２）のステップＢ２１０２、Ｂ２１０５、Ｂ２１１１で、関連表示を設定できる。
【０６０５】
大当りの停止図柄が表示される大当り結果の場合には、大当りの停止図柄の停止表示、大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングがあり、大当り結果導出後の擬似連続演出の関連表示によって、擬似連続演出を経由して大当りになったことを遊技者に印象付けることができる。特に、この関連表示が、最終的な擬似変動の回数である擬似連回数を示唆するものであれば、遊技者は擬似連回数と大当りの発生とを関連付けることができる。一方、はずれの停止図柄が導出されるはずれ結果の場合には、はずれの停止図柄の停止表示時間中に擬似連続演出の関連表示をして、遊技者が擬似連続演出の期待度を推測することが促される。
【０６０６】

擬似連回数に係る関連表示は、特図変動表示ゲームの結果（停止図柄）を導出する前後の所定期間（例えば、リーチ後半開始からファンファーレ終了までの期間）で表示できる。これにより、大当りになった擬似連回数を遊技者に強く印象付けることができる。

【０６０７】

擬似連続演出に関連して、演出パラメータとして音量及び／又は輝度のレベルを変化してよい。特殊画像（「ＮＥＸＴ」）の表示の際、即ち、飾り特別図柄の仮停止の際に、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ４に上げてよい。続いて、擬似連続演出に関連する関連表示として擬似変動の回数表示「×２」が表示される際に、レベルはレベルＬ４からレベルＬ２に大きく下げられる。レベルＬ４は、大当り中での平均的なレベルＬ３よりも大きく、レベルＬ２は、レベルＬ３よりも小さい。このように特殊画像（「ＮＥＸＴ」）を表示する際と擬似変動の回数を表示する際に、異なる態様（音量）の音をスピーカ（音発生手段）から発生させたり、異なる態様（輝度）で光を所定のＬＥＤ（発光手段）から発生させることによって、特殊画像（「ＮＥＸＴ」）や擬似変動の回数表示の出現を強く報知することができ、遊技の興趣が向上する。なお、音量や輝度は演出パラメータの一例であり、他に音の波長（音の高さ）や光の波長（光の色）などの演出パラメータも、特殊画像（「ＮＥＸＴ」）の表示の際と擬似変動の回数表示の際とで、異なる態様としてもよい。

【０６０８】

なお、ここで、音量のレベルであれば、レベルＬ４は、特殊画像（「ＮＥＸＴ」）の表示の際に特殊な音声（例えば、「ネクスト」）や効果音を発生させることに対応し、レベルＬ２は、擬似変動の回数表示の表示中のＢＧＭの音量レベルに対応する。また、擬似変動の回数表示（「×２」）の表示中に、レベルをレベルＬ４からレベルＬ５に上げて、擬似変動の回数が増えたことを強調してもよい。

【０６０９】

同様に、次の特殊画像（「ＮＥＸＴ」）の表示において、音量及び／又は輝度のレベルをレベルＬ２からレベルＬ４に上げてよい。続いて、擬似連続演出に関連する関連表示として擬似変動の回数表示（「×３」）が表示される際に、レベルはレベルＬ４からレベルＬ２に下げられる。なお、逆に擬似変動の回数表示（「×３」）の表示中に、レベルをレベルＬ４からレベルＬ５に上げて、擬似変動の回数が増えたことを強調してもよい。また、ＳＰリーチ中に関連表示（「×３」）を断続的に表示装置４１に表示する場合に、断続表示に対応させて、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ２（これに限られない）に上げてよい。

【０６１０】

なお、特殊画像（「ＮＥＸＴ」）と擬似変動の回数表示（例えば「×２」「×３」）の際に発生する音の音量レベルが、図柄の停止時に発生する停止音のレベルＬ２以上であるため、遊技者にこれらの音を認識させ易くなる。

【０６１１】

図４３の下段に示す保留変化予告演出では、遊技制御装置１００（事前判定手段）の判定結果としての先読み図柄系コマンド（先読み停止図柄コマンド）と先読み変動系コマンド（先読み変動パターンコマンド）とに基づいて、表示装置４１において保留表示（始動記憶表示）の表示態様を変化させる。前述のとおり、遊技制御装置１００は、始動記憶に基づく特図変動表示ゲームが実行されるよりも前に当該始動記憶に関する特図変動表示ゲームの結果を事前判定可能である。なお、本実施形態において、保留変化予告演出は、特図変動表示ゲームの実行中（変動中）の始動記憶（変動中保留）の保留表示６３３ａに対して実行されるが、特図変動表示ゲームの実行前の始動記憶の保留表示６３３に対して実行されてもよい。

【０６１２】

演出制御装置３００は、保留変化予告演出に先立って、保留変化予告演出の前兆となる前兆演出を表示装置４１において実行する。例えば、前兆演出は、表示装置４１において所定のキャラクタが出現し動作して、態様変化する予定の保留表示に作用するような演出

である。
【０６１３】
リーチ前半において、前兆演出としてキャラクタが出現して動作する。その後、保留変化予告演出として、変動中保留の保留表示である変動中保留表示６３３ａが緑色から赤色に変化する。なお、保留表示に係る特図変動表示ゲームが大当りとなる期待度は、保留表示の色に関して、高い順（大きい順）に、赤色＞緑色＞青色＞白色となる。なお、保留表示の表示態様の変化は、色ではなく形状の変化でもよい。その後、表示装置４１に保留表示が赤色に変化したことを示す文字画像（例えば「赤保留です」）を表示する。保留変化予告演出（保留表示の保留変化）とこの文字画像は、前兆演出に関する関連演出（特定演出）となる。
【０６１４】
本実施形態で、保留変化予告演出と文字画像の表示（例えば「赤保留です」）は、リーチ前半で実行されるものとして説明される。しかし、保留変化予告演出は、リーチ前の通常変動（前半変動）やリーチ後半で実行されてもよい。演出制御装置３００は、例えば先読み変動系コマンド処理（図２８）のステップＢ１７１７又は変動演出設定処理（図３１）のＢ２０１５で、保留数減少の際（保留シフトの際）の先読み演出の一環として、変動中保留の保留変化予告演出や文字画像の表示を設定できる。
【０６１５】
本実施形態で、実行済みの前兆演出又は保留変化予告演出に関連する関連表示（特定演出）として、保留変化に関する文字画像の表示は、複数のタイミングで実行可能であり、特図変動表示ゲームの変動中だけでなく、特図変動表示ゲームの変動終了後（停止図柄導出後）において、停止図柄の停止表示時間中、大当りのファンファーレ中、大当りラウンド中、大当りエンディング中にも表示してよい。この場合、演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のステップＢ２０１２や当り系コマンド処理（図３２）のステップＢ２１０２、Ｂ２１０５、Ｂ２１１１で、関連表示を設定できる。
【０６１６】
大当りの停止図柄が表示される大当り結果の場合には、大当りの停止図柄の停止表示、大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングがあり、保留変化に関する文字画像の大当り結果導出後の表示によって、前兆演出と保留変化予告演出を経由して大当りになったことを遊技者に印象付けることができる。一方、はずれの停止図柄が導出されるはずれ結果の場合には、はずれの停止図柄の停止表示時間中に保留変化に関する文字画像の表示をして、遊技者が保留変化予告演出の期待度を推測することが促される。
【０６１７】
ここで、文字画像の表示は、「赤保留で大当り」の他、大当りエンディング中であれば、大当りによって獲得された賞球数と関連付けて「赤保留で２０００両（個）獲得」などと表示されてよい。
【０６１８】
関連表示は、特図変動表示ゲームの結果（停止図柄）を導出する前後の所定期間（例えば、リーチ後半開始からファンファーレ終了までの期間）で表示できる。これにより、所定の保留変化予告（例えば赤保留への変化）で大当りになったことを遊技者に強く印象付けることができる。
【０６１９】
保留変化予告演出とその前兆演出とに伴って、音量及び／又は輝度のレベルを変化してよい。前兆演出（例えば、キャラクタの出現と動作）において、音量及び／又は輝度のレベルを最低レベルＬ０からレベルＬ２に上げてよい。続いて、保留変化予告演出の際に、レベルはレベルＬ２からレベルＬ４に大きく上げられ、保留変化予告演出を目立つようにする。レベルＬ４は、大当り中での平均的なレベルＬ３よりも大きく、レベルＬ２は、レベルＬ３よりも小さい。なお、逆に、前兆演出のレベルをレベルＬ４にし、保留変化予告演出のレベルをレベルＬ２にして、前兆演出を目立つようにしてよい。
【０６２０】

このように前兆演出とその後の保留変化予告演出との間で、異なる態様（音量）の音をスピーカ（音発生手段）から発生させたり、異なる態様（輝度）で光を所定のＬＥＤ（発光手段）から発生させることによって、保留変化予告演出又は前兆演出の出現を強く報知することができ、遊技の興趣が向上する。なお、音量や輝度は演出パラメータの一例であり、他に音の波長（音の高さ）や光の波長（光の色）などの演出パラメータも、前兆演出とその後の保留変化予告演出との間で、異なる態様としてもよい。例えば、保留変化予告演出の際には、所定のＬＥＤからの光の色を変動中保留表示６３３ａの色に合わせて、前兆演出の緑から保留変化後の赤にしてよい。

【０６２１】

保留変化予告演出に続いて、前兆演出及び保留変化予告演出に関連する関連表示（特定演出）である文字画像の表示（例えば「赤保留です」）を行うが、この際に、保留変化予告演出の終了後に最低レベルＬ０に下がった音量及び／又は輝度のレベルが、再度、レベルＬ４まで上昇してよい。繰り返しレベルＬ４となることで、保留変化したことを印象付けることができる。なお、文字画像の表示の際のレベルは、レベルＬ３よりも大きいとしたがが、レベルＬ３よりも低くてもよい。

【０６２２】

なお、ここで、音量のレベルであれば、前兆演出のレベルＬ２は、キャラクタのセリフ音の音量レベルでよく、保留変化予告演出のレベルＬ４は、保留変化の際に発生する保留変化音の音量レベルでよく、文字画像の表示（例えば「赤保留です」）の際のレベルＬ４は、セリフ（例えば「赤保留です」）の音声の音量レベルでよい。前兆演出、保留変化予告演出、その後の文字画像の表示の際に発生する音の音量レベルが、図柄の停止時に発生する停止音のレベル以上であるため、遊技者にこれらの音が短時間発生する場合であってもよく認識させることができる。

【０６２３】

以上の図４２と図４３において、実行済みの演出（発生した一の事象）に関連する関連表示（特定演出）は、ゾーン演出、擬似連続演出、ミッション演出、保留変化前の前兆演出等、実行済みの演出の内容又は種類に応じた複数のタイミングで実行されてよい。これにより、演出のバリエーションが豊富になり遊技の興趣が向上する。例えば、擬似連続演出では、停止図柄導出前に断続表示で複数回関連表示を表示して停止図柄導出後（大当り結果導出後）には関連表示を表示しないが、ミッション演出やゾーン演出では、大当りの停止図柄導出の前と後の両方で、複数回関連表示を表示するなど、多くのバリエーションがある。また、例えば、擬似連続演出の擬似連回数（最終的な擬似変動の回数）に応じて、関連表示の複数のタイミングを変化させるようなバリエーションもある。

【０６２４】

〔画面遷移図〕

図４４Ａから図４４Ｄは、第２実施形態に関して、表示装置４１の表示画面を時系列で示した画面遷移図の一例である。図４４Ａから図４４Ｄは、図４２と図４３の各所定演出Ａ～Ｄとそれに関連する関連演出（関連表示、特定演出）が重複して実行される場合を示す。なお、各所定演出Ａ～Ｄは、抽選によって選択されるものであるため、単独で実行されることも、全てではなくいずれか２つ又は３つが重複することも当然あり得る。

【０６２５】

なお、図４２と図４３の各所定演出Ａ～Ｄが重複するような場合に、スピーカの音量のレベル、及び／又は、所定のＬＥＤの輝度のレベルは、各演出のレベルが足し合わされた合計レベルとしてよいが、合計レベルが音量及び／又は輝度の最大限度を超える場合には、最大限度のレベル（例えば、２×Ｌ４等）に留まる。合計レベルとすると、演出が重なることによる期待感を増加することができる。

【０６２６】

ただし、各演出のＢＧＭが重複するような場合には、混乱を避けるため、後から発生した演出のＢＧＭを優先して（選択して）スピーカから出力する。しかし、これに限られず、各演出のＢＧＭが重複するような場合には、大当りの期待度の最も高い所定演出や関連

演出（関連表示、特定演出）に係るいずれか一つのＢＧＭが選択され、各ＢＧＭの合計音量レベルか又は選択されたＢＧＭの元々の音量レベルで出力されてよい。また、各演出のＢＧＭが重複するような場合には、音量レベルの最も高い所定演出や関連演出（関連表示、特定演出）に係るいずれか一つのＢＧＭが選択されてもよい。なお、遊技者が期待度を把握し易くするため、各演出のＢＧＭの音量レベルを各演出の期待度に応じて大きく設定する構成も可能である。

【０６２７】

図４４Ａの（ア）は、通常遊技状態において、飾り特図変動表示ゲームを開始する際の表示画面である。第１始動記憶（特図１始動記憶）を第１保留表示として表示する第１保留表示部６３０ａにおいて保留表示６３３（第１保留表示）が右側に移動（保留シフト）するとともに、四角形枠の保留消化領域６４０に第１保留表示部６３０ａの右端の保留表示６３３が移動する。第２始動記憶（特図２始動記憶）を第２保留表示（第２始動記憶表示）として表示する第２保留表示部６３０ｂには、現時点で、保留表示６３３は表示されていない。なお、ここで開始する飾り特図変動表示ゲームでは、所定回数（３回）の擬似変動からなる擬似連続演出が実行される。

【０６２８】

その後、（イ）では、識別情報として飾り特別図柄（大図柄）の変動（↓↓↓）が変動表示領域６１０で実行中であり、識別情報として飾り縮小図柄（小図柄）の変動（↓↓↓）が変動表示領域６１５で実行中である。変動表示領域６１０の左領域６１０Ａ、右領域６１０Ｂ、中領域６１０Ｃで、それぞれ、左図柄（飾り第１図柄Ａ）、右図柄（飾り第１図柄Ｂ）、中図柄（飾り第１図柄Ｃ）が変動している。各飾り特別図柄（左図柄、右図柄、中図柄）は、四角形状の枠（枠画像）と数字（数字画像）からなるが、四角形状の枠ではなくキャラクタ（キャラクタ画像）でもよい。枠内において、数字の色は、数字以外の部分の色と異なる。また、（イ）で、各飾り特別図柄は高い移動速度で変動中（高速変動中）であるが、枠画像（又はキャラクタ画像）を非表示にして（削除して）、数字だけが変動してよい。また、高速変動中に各飾り特別図柄は半透明で薄く表示されてよい。

【０６２９】

また、（イ）では、実行中の特図変動表示ゲームに係る変動中保留（この特図変動表示ゲームの実行権利となっていた始動記憶）を示す変動中保留表示６３３ａが、保留消化領域６４０に表示されている。なお、保留シフト時の先読み演出として、保留表示６３３が、通常態様（白色）から大当りの期待度が通常よりも高いことを示す示唆態様（緑色）に変化して変動中保留表示６３３ａとなる。表示装置４１の表示画面の右上隅の特図１保留数表示部６５０と特図２保留数表示部６６０には、それぞれ、特図１保留数を示す数字「２」と特図２保留数を示す数字「０」が表示されている。

【０６３０】

次に、（ウ）では、ミッション演出としてミッションモードに突入して、「ミッションモード突入」という文字表示５０１（文字画像）とともに、図柄４でリーチをかけるという所定のミッションの内容を示す「４でリーチをかけろ」という文字表示５０２（文字画像）が表示される。ミッションモード中に、ミッションモードとその関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｂ）がレベルＬ２の音量でスピーカから出力されてよい。また、所定役物のＬＥＤ（所定のＬＥＤ）がレベルＬ２の輝度で発光してもよい。

【０６３１】

続いて、（エ）では、擬似連続演出の１回目の擬似変動（単演出）が終わって、左図柄「２」と右図柄「５」が、異なる図柄で仮停止表示される（揺れ変動を行う）とともに、中領域６１０Ｃでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄５０４が停止表示又は仮停止表示される。特殊画像（文字画像「ＮＥＸＴ」）が擬似連図柄５０４に含めて表示される。なお、特殊画像は、擬似連図柄５０４そのものであってもよい。また、（エ）では、特殊な音声「ネクスト」がスピーカから音量レベルＬ４で出力され、所定のＬＥＤが輝度レベルＬ４で発光する。また、文字表示５０２は、左図柄や右図柄や擬似連図柄５０４の邪魔になる場合には、（ウ）の画面中央で表示された状態から下方に移動して態様を変えて表

示されてよい。
【０６３２】
次に、（オ）では、２回目の擬似変動が開始している。また、実行済みの擬似連続演出（特殊画像「ＮＥＸＴ」の表示又は左右図柄の仮停止表示）に関連する関連表示として擬似変動の回数表示５０５（「×２」）が表示される。回数表示５０５（「×２」）は、実行済みの擬似連続演出に関する情報となる。また、音声「２連」がスピーカから音量レベルＬ２で出力され、所定のＬＥＤが輝度レベルＬ２で発光する。その後、ミッション演出とその関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｂ）が切り換えられ、擬似連続演出とその関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｃ）がスピーカから音量レベルＬ２で出力される。なお、前述のように、大当りの期待度又は音量レベルの最も高い演出（例えばミッション演出）に係るＢＧＭを選択して、各演出に係るＢＧＭの音量レベルを合計した合計音量レベルか又は選択されたＢＧＭの元々の音量レベルでスピーカから出力してもよい。
【０６３３】
その後、（カ）では、擬似連続演出の２回目の擬似変動（単演出）が終わって、左図柄「３」と右図柄「６」が、異なる図柄で仮停止表示される（揺れ変動を行う）とともに、中領域６１０Ｃでは、擬似連続演出を示唆する擬似連図柄５０４が停止表示又は仮停止表示される。（エ）と同様に、特殊画像（文字画像「ＮＥＸＴ」）が擬似連図柄５０４に含めて表示される。なお、特殊画像は、擬似連図柄５０４そのものであってもよい。また、（カ）では、特殊な音声「ネクスト」がスピーカから音量レベルＬ４で出力される。
【０６３４】
次に、（キ）では、３回目の擬似変動が開始している。また、（オ）と同様に、実行済みの擬似連続演出（特殊画像「ＮＥＸＴ」の表示又は左右図柄の仮停止表示）に関連する関連表示として擬似変動の回数表示５０５（「×３」）が表示される。回数表示５０５（「×３」）は、実行済みの擬似連続演出に関する情報となる。また、音声「３連」がスピーカから音量レベルＬ２で出力される。その後、擬似連続演出とその関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｃ）が再度スピーカから音量レベルＬ２で出力される。
【０６３５】
なお、擬似変動の回数表示５０５（「×２」「×３」）は、実行中の特図変動表示ゲームの大当りになる期待度（当該変動の期待度）に応じて表示態様（色や形状や回数表示に付随するエフェクトなど）が異なってよい。即ち、回数表示５０５は、表示態様を異ならせることによって大当りの期待度を示唆してよい。一方で、（エ）と（カ）の特殊画像「ＮＥＸＴ」は、擬似変動の回数が多くなっても同じ表示態様であってよい。このように特殊画像「ＮＥＸＴ」が固定の表示態様で表示であることで、遊技者は擬似連続演出であることを認識しやすい。
【０６３６】
また、最終的な擬似変動の回数（擬似連回数）以外の回数表示５０５（ここでは「×２」）は、当該変動の期待度だけでなく、もう一回擬似変動があることの期待度（擬似連実行期待度、擬似連継続期待度）に応じて表示態様が異なってよい。このように特殊画像「ＮＥＸＴ」が固定の表示態様であった場合、回数表示５０５（ここでは「×２」）の表示態様を変化させることで、演出のバリエーションが増やせ遊技の興趣を向上できる。例えば、「×２」の回数表示５０５はデフォルトが緑色、「×３」の回数表示５０５はデフォルトが赤色である場合、「×２」が赤色で表示されると「×３」が表示されることを示唆する。つまり、「×２」の色は「×３」が表示される期待度に応じている。このように、前の回数表示５０５「×２」は、次の回数表示５０５「×３」のデフォルト色になることで、次の回数表示５０５が表示されることを示唆できる。
【０６３７】
特殊画像「ＮＥＸＴ」は、上記のような固定の一つの表示態様でなく、複数の表示態様があってよい。例えば、演出のバリエーションを増やして遊技の興趣を向上させるために、特殊画像「ＮＥＸＴ」は、大当りの期待度に応じて表示態様（色や形状や回数表示に付随するエフェクトなど）が異なってよい。即ち、特殊画像「ＮＥＸＴ」は、表示態様を異

ならせることによって大当りの期待度を示唆してよい。また、例えば、特殊画像「ＮＥＸＴ」は、表示される前の演出に応じて表示態様を異ならせて、前の演出との関連性を持たせてよい。このようにすれば、前の演出と、特殊画像「ＮＥＸＴ」と、擬似変動の回数表示５０５（「×２」や「×３」）の３段階で、関連性が高い演出を実行できるので、遊技の興趣を向上できる。

【０６３８】

さらに、（カ）の特殊画像「ＮＥＸＴ」の表示を省略して、（オ）の「×２」の回数表示５０５を表示した後に（キ）に移行してすぐ「×３」の回数表示５０５を表示することもできる。この場合、擬似連回数が２回である場合と同じ変動時間値（Ａ４６０６の加算値）で、擬似連回数３回を実行可能である。これにより、多くの変動時間値を設けなくてよくなり、遊技制御用プログラムの容量の軽減になるとともに、変動時間値で擬似連回数を把握し難くなり（早めに把握できないため）、遊技の興趣を向上できる。

【０６３９】

その後、（ク）では、リーチ状態となりＮリーチ（リーチ前半）が開始する、左図柄と右図柄が、同一の図柄「４」で仮停止表示され、揺れ変動を行う。左図柄と右図柄は、完全に停止する構成も可能である。なお、擬似連続演出が終了しているため、擬似連図柄は表示されない。図柄４でリーチをかけるという演出上のミッションが達成されているため、ミッションが達成されたことを示唆する示唆画像５０７が、ミッションの達成（一の事象）或はミッション演出（ミッションモード）に関連する関連表示（情報）として表示画面に表示される。示唆画像５０７は、斜めに帯状の枠内に配置される文字画像「ミッション達成」を含み、図柄４でのリーチが発生したことに対応する。なお、示唆画像５０７には、文字画像だけでなく斜めに帯状の枠も含めてよい。擬似変動の回数表示５０５（「×３」）は、揺れ変動している左図柄「４」と右図柄「４」の邪魔にならないように、サイズを小さく変更して表示位置を移動してよい。

【０６４０】

また、（ク）では、音声「リーチ」と音声「ミッション達成」が、順にスピーカから音量レベルＬ５で出力され、所定のＬＥＤが輝度レベルＬ５で発光する。その後、ミッション達成の示唆画像５０７（関連表示）が維持されることに対応して、ミッションモードの関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｂ）をレベルＬ１でスピーカから出力し、所定のＬＥＤが輝度レベルＬ１で発光してよい。なお、音声「リーチ」は、音声「ミッション達成」とは異なる音量レベルでもよい。また、音声「ミッション達成」に代えて、所定の効果音等を発生させてもよい。

【０６４１】

なお、前述の（ウ）から（キ）の文字表示５０２「４でリーチをかけろ」の中の数字「４」は飾り特別図柄と誤認されないように、左図柄「４」と右図柄「４」とはフォントやサイズが異なっている。また、飾り特別図柄と誤認されないように文字表示５０２は完全に停止しているのに対して、左図柄「４」と右図柄「４」が揺れ変動している。

【０６４２】

また、（ウ）において、文字表示５０２「４でリーチをかけろ」は、（ウ）（オ）（キ）の高速変動中で視認し難い飾り特別図柄と重なってよいが、（エ）（カ）の仮停止状態で視認し易い飾り特別図柄とは重ならない。なお、文字表示５０２「４でリーチをかけろ」は、最初から（ウ）（オ）（キ）においても仮停止する飾り特別図柄と重ならない位置に表示してもよい。さらに、また、文字表示５０２は、ミッション達成の示唆画像５０７（後述）と同じ位置や同じ態様で表示してもよく、斜めの帯状の枠内の位置又は斜めの帯状の態様で表示してよい。

【０６４３】

続いて、（ケ）では、ＳＰリーチに発展する前のリーチ前半において、所定のゾーン（とらゾーン）に突入することを文字「とらゾーン突入」で示す文字表示５５０（文字画像）が表示される。ミッションモードの関連表示（示唆画像５０７）に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｂ）が切り換えられて、ゾーン演出とその関連表示に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ａ）が音量

レベルＬ４で出力される。
【０６４４】
そして、（コ）では、画面の四角形状の端に沿った斜線で示すように、背景画像（背景動画）がゾーンに特有の所定の画像（所定の動画）に変化する所定のゾーン（とらゾーン）に突入する。なお、この段階で後述の示唆画像５５１（文字画像「とらゾーン」）がすでに表示される構成も可能である。また、ここで、前兆演出として、所定のゾーンに対応する虎のキャラクタ５５６が表示画面に出現し、槍で突き刺すように変動中保留表示６３３ａに作用して動作する。そして、前兆演出に対応して、突き刺す音「グサッ」がスピーカから音量レベルＬ２で出力される。
【０６４５】
次に、（サ）では、前兆演出に関連する関連表示（特定演出）である保留変化予告演出として、変動中保留表示６３３ａが緑色から赤色に変化する。なお、保留変化するときに消化保留領域６４０から、変動中保留表示６３３ａが飛び出て保留変化してもよい。なお、保留変化予告演出とその前兆演出は、待機保留領域としての第１保留表示部６３０ａと第２保留表示部６３０ｂにおける変動開始前の保留表示６３３に対して実行されてよい。また、保留変化予告演出に対応する効果音である保留変化音「ドカーン」がスピーカから音量レベルＬ４で出力される。なお、前兆演出があっても、ガセ演出であり、保留変化予告演出が実行されないこともある。
【０６４６】
その後、（シ）では、関連表示（特定演出）として、表示画面に保留表示が赤色に変化したことを示す文字画像５５８（「赤保留です」）が、所定のゾーンに対応する虎のキャラクタ５５７のセリフとして表示される。文字画像５５８は、保留変化予告演出に関する情報となる。虎のキャラクタ５５７は、（コ）の虎のキャラクタ５５６の一部（頭部）に対応してよい。また、文字画像５５８の表示とともに、セリフの音声「赤保留です」がスピーカから音量レベルＬ４で出力される。
【０６４７】
次に、（ス）では、所定のゾーン（とらゾーン）が終了して、背景画像が、所定の画像から、所定の画像に変化する前の画像に戻る。
【０６４８】
その後、（セ）では、Ｎリーチ（リーチ前半）が発展し、サイズが小さくなった左図柄「４」と右図柄「４」が表示画面の左右の上隅に移動して、ＳＰリーチ（リーチ後半）となる。左図柄「４」と右図柄「４」は、仮停止（揺れ変動）を継続する。ＳＰリーチでは、味方のキャラクタ５６０ａと敵のキャラクタ５６０ｂの対戦演出がムービー５６５（動画）として実行される。対戦演出前にまず、味方のキャラクタ５６０ａと敵のキャラクタ５６０ｂとともに、期待度表示５６１が表示される。期待度表示５６１において、ＳＰリーチの大当りとなる期待度が、味方のキャラクタ５６０ａが勝利する割合として星マーク（★☆）全体に対する★マークの割合（個数）で表示される。
【０６４９】
なお、図４４の（セ）では、表示画面の上隅の移動位置に移動した各飾り特別図柄（左図柄「４」、右図柄「４」）の四角形状の枠画像（キャラクタ画像でもよい）は、移動開始前の（ク）のＮリーチから継続して表示している。従って、（セ）の段階で非表示にするような下記の場合と比べて無駄な処理（演出）を実行しないので処理負担を軽減できるとともに、移動した各飾り特別図柄はリーチに関して仮停止されるリーチ図柄であると認識しやすい。
【０６５０】
しかし、枠画像（キャラクタ画像でもよい）は、各飾り特別図柄（左図柄、右図柄）の移動開始前や移動中などの移動完了前に非表示にし（削除し）、移動後の各飾り特別図柄（左図柄、右図柄）は数字だけから構成してよい。これにより、枠画像がＳＰリーチ演出（対戦演出）等の他演出の邪魔になる事態を防止できる。
【０６５１】

また、移動後の各飾り特別図柄は、他演出の邪魔にならないように、枠画像の代わりに、エフェクト画像等の別画像を数字（数字画像）に付加したものでもよい。エフェクト画像等の別画像は、色や形状などの表示態様によって大当りの期待度（ＳＰリーチの成功期待度）の示唆を行えるため遊技の興趣を向上できる。

【０６５２】

なお、後述するように高速変動となる前（時）に飾り特別図柄の枠画像を非表示若しくは削除する構成では、その後の仮停止又は仮停止直前の低速変動となるときに枠画像を形成（出現）する演出を実行しなくてもよい。即ち、（ク）のリーチ開始の仮停止状態（揺れ変動状態）から枠画像を非表示にしてよい。これにより、枠画像を形成（出現）する無駄な処理（演出）を実行しないので、処理負担を軽減できる。

【０６５３】

また、（セ）において、所定のゾーン（とらゾーン）を経由したこと又は所定のゾーンが発生したことを示唆する示唆画像５５１が、ゾーン演出に関連する関連表示として表示される。ここで、示唆画像５５１は、水平方向の帯状の枠内に配置される文字画像「とらゾーン」であるが、「とらゾーン経由」と表示されてもよい。示唆画像５５１に文字画像だけでなく水平方向の帯状の枠も含めてよい。示唆画像５５１は、ゾーン演出に関する情報となる。なお、示唆画像５５１は、（コ）で背景画像が所定の画像に変化した時点で表示されてもよい。さらに、味方のキャラクタ５６０ａは、所定のゾーンに対応する虎のキャラクタ５５７であってよく、この場合に、味方のキャラクタ５６０ａも所定のゾーン（とらゾーン）を経由したことを示唆する示唆画像となり得る。

【０６５４】

ゾーンの示唆画像５５１は、ミッション達成の示唆画像５０７と同じ斜めの帯状の枠の内部に表示してもよい。この場合に、斜めの帯状の枠の内部で、文字画像は、「ミッション達成」→「とらゾーン」→「ミッション達成」→・・・を繰り返すように帯に沿った方向にスクロール表示される。また、ゾーンの示唆画像５５１は、ミッション達成の示唆画像５０７とは異なる別の斜めの帯状の枠内に表示してよい。この場合に、ゾーンの示唆画像５５１は、ミッション達成の示唆画像５０７と平行に、示唆画像５０７の近傍又は離れた位置に表示してもよい。例えば、離れた位置は、左上隅で、リーチで仮停止した飾り特別図柄やムービー５６５と重なる位置でもよい。

【０６５５】

続いて、（ソ）（タ）（チ）において、対戦演出として、味方のキャラクタ５６０ａと敵のキャラクタ５６０ｂが対戦するムービー５６５が画面中央で表示される。対戦演出は、ＳＰリーチに特有のＳＰリーチ演出に含まれる。また、ムービー５６５が表示される間、ムービー５６５に係るＢＧＭ（ＢＧＭ－ｅ）がスピーカから出力されるとともに、擬似変動の回数が「×３」のように断続的に表示される（非表示になったり表示されたりする）。断続的に表示すると、カットイン予告など他の演出の邪魔になる時は非表示にすることができるし、くどくならない。

【０６５６】

なお、ムービー５６５は、関連表示「とらゾーン」「×３」よりも背面側のレイヤー（下層のレイヤー）に表示され、関連表示「とらゾーン」「×３」が前面側のレイヤー（上層のレイヤー）に目立つように表示される。逆に、関連表示「とらゾーン」「×３」は、ムービー５６５よりも背面側のレイヤー（下層のレイヤー）に表示され、ムービー５６５の邪魔にならないようにしてもよい。

【０６５７】

続いて、（ツ）において、特図変動表示ゲームが特別結果（大当り結果）となり終了して、大当りの停止図柄「４，４，４」が変動表示領域６１０，６１５に表示される。なお、特図変動表示ゲームが特別結果以外の結果（はずれ結果）となる場合には、はずれの停止図柄が変動表示領域６１０，６１５に表示される。また、保留消化領域６４０の変動中保留表示６３３ａは消去される。

【０６５８】

なお、変動中保留表示６３３ａは、ムービー５６５等の他の演出の邪魔にならないように、変動開始前の保留表示６３３（待機保留表示）とともに、ＳＰリーチ中においてすでに非表示にしてもよい。或は、（サ）の緑から赤に色変化するタイミングで、変動中保留表示６３３ａがはじけ飛ぶような演出を実行して、変動中保留表示６３３ａを非表示にしてもよい。さらに、変動中保留表示６３３ａがはじけ飛んで消えた後に、赤色の変動中保留表示の代わりに、当該変動の大当りの期待度を表示態様（色やフォントやサイズなど）で示唆する文字（ここでは赤色の文字）が表示されてよい。変動中保留表示６３３ａがなくなる演出とその後の赤色の文字の表示とは、保留の表示態様が変化する保留変化予告演出の一種となる。

【０６５９】

なお、（チ）に続いて、ＳＰリーチがさらに、全回転リーチなどのプレミアリーチに発展（複数段階で発展）した後に、（ツ）において、大当り結果として大当りの停止図柄「４，４，４」が導出される構成も可能である。或は、（ス）の後に、ＳＰリーチなしで、Ｎリーチからいきなりプレミアリーチに発展した後に、（ツ）において、大当り結果として大当りの停止図柄「４，４，４」が導出されるような構成も可能である。

【０６６０】

その後、（テ）では、ファンファーレ演出が実行され、大当りの図柄種別（Ｂ１８０２）に対応するファンファーレ画像５６７（ここでは文字画像「レギュラーボーナス」）を示す。なお、図柄種別が通常大当り図柄であれば、ファンファーレ画像５６７は、「レギュラーボーナス」という文字画像であり、図柄種別が確変大当り図柄であれば、ファンファーレ画像５６７は、「ビッグボーナス」という文字画像であってよい。

【０６６１】

また、（テ）では、ファンファーレ画像５６７と同時に、大当りとなった今回の特図変動表示ゲーム中（特定期間）において発生した所定演出をまとめて一覧にしたリスト５６８が表示画面に表示される。これにより、遊技者は大当りの結果と出現した複数の演出を関連付けることができ、どの演出が大当りの場合に発生し易いかなど演出の期待度について推測することができ、遊技の興趣が向上する。リスト５６８の表示又はリスト５６８中の各項目の表示は、実行済みの所定演出を説明する説明表示となっており、実行済みの所定演出（一の事象、所定の事象）に関連する関連表示（関連演出、特定演出）になるとともに、実行済みの所定演出に関する情報となる。

【０６６２】

大当り結果の導出後に表示される関連表示であるリスト５６８中の各項目「ミッション達成」「赤保留」「擬似連（×３）」「とらゾーン」等は、大当り結果の導出前に表示される関連表示である（ク）の「ミッション達成」、（シ）の「赤保留です」、（キ）の「×３」、（セ）の「とらゾーン」等とは、演出態様として表示形式や文章内容や表示態様が異なってよい。即ち、関連表示は、大当り結果の導出前後で、文章内容や、表示形式としてリスト形式であるか否かの点や、表示態様として表示画面中での表示位置やサイズや色やフォント等の点において異なってよい。これにより、リスト５６８中の各項目が見易くなるとともに、演出が単調でなくなり遊技の興趣が向上する。なお、大当り結果の導出前後で、関連表示の全部または一部は、共通の所定演出に関連することが把握できるように、演出態様の一部（文章内容やサイズや色やフォント）を同じにしてもよい。

【０６６３】

リスト５６８中に示される所定演出として、所定演出Ａ～Ｄの他に、リーチ演出、ステップアップ予告演出、役物動作演出、群予告演出、カットイン予告演出などを含めてよい。また、リスト５６８中に示される所定演出（又はその説明）は、大当りの期待度の高い順に上から下へと並べられてよい（期待度の最大のものが一番上に表示される）。また、リスト５６８を、期待度の高い所定演出と低い所定演出に２分割して分類表示してもよい。

【０６６４】

さらに、ファンファーレ画像５６７と同時に、前回の大当り（又は電源投入）から今回

の大当りまでの特図変動表示ゲームの実行回数が規定回数以下であったこと（一の事象、所定の事象）を示唆する画像５７５「速」を表示画面に表示する。画像５７５は、前回の大当り後（又は電源投入）からどの程度の速さで今回大当りとなったかを示す。画像５７５を見た遊技者は速いスピードで大当りになったことを喜ぶことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６６５】

なお、リスト５６８中に示される所定演出が多くなることによってリスト５６８のサイズが大きくなった場合に、リスト５６８の表示態様等を変化させてよい。例えば、ファンファーレ画像５６７や画像５７５等と重ならないように、リスト５６８或はリスト５６８中の文字の表示位置を変更したり、リスト５６８のサイズ（リスト５６８中の文字のサイズ）を縮小して小さくしてよい。

【０６６６】

また、ファンファーレ画像５６７と同時に、今回大当りとなった特図変動表示ゲームにおいて発生したリーチ演出の大当りの期待度に対応する音声（ここでは「期待度高いから当ったね」）がスピーカから発生する。これにより、大当りの導出後に大当りの導出過程を思い出すことになり、遊技の興趣が向上する。

【０６６７】

次に、（ト）（ナ）では、大当りのラウンド中の演出として大当りラウンド演出が表示画面で実行される。なお、図４４では、大当りのラウンド数（ラウンド上限値）は、４ラウンドである。大当りのラウンド演出とともに、大当り中の大入賞口開放によって獲得した遊技球数（獲得出玉）を示す出玉表示５７０ａ、５７０ｂが行われる。また、大当りラウンド演出の一環として、ＢＧＭ（ここではＢＧＭ－ｆ）が音量レベルＬ３でスピーカから出力される。

【０６６８】

その後、（ニ）では、大当りエンディング演出が表示画面で実行される。大当りエンディング演出でも、大当りラウンド演出に続けてＢＧＭ（ここではＢＧＭ－ｆ）がスピーカから音量レベルＬ３で出力されてよい。大当りエンディング演出とともに、大当りとなった今回の特図変動表示ゲームと今回の大当り中において発生した所定演出を一覧にしたリスト５６８ａが表示画面に表示される。リスト５６８ａは、リスト５６８から４Ｒの大当り演出（大当りラウンド演出）を示す内容が追加されている。また、大当りエンディング演出やリスト５６８ａとともに、大当り中の大入賞口開放によって獲得した合計の遊技球数（総獲得出玉）を示す出玉表示５７０ｃが行われ、発生した所定演出と総獲得出玉を関連付けられる。

【０６６９】

〔変動速度のパターンと枠画像表示〕

以下に、表示装置４１の表示画面における飾り特別図柄の変動速度（移動速度）のパターンを示す。

【０６７０】

図４４のように、擬似連側演出とリーチがある場合に、変動速度の変化パターンＩとして、右図柄と左図柄は、本停止（停止図柄表示）→低速変動→高速変動→・・・→低速変動→仮停止（擬似連続演出）→・・・→高速変動→・・・→低速変動→仮停止（リーチ、揺れ変動）→本停止（停止図柄表示）のようなパターンをとり、中図柄は、本停止（停止図柄表示）→低速変動→高速変動→・・・→低速変動→擬似連図柄表示（擬似連続演出）→・・・→高速変動→・・・→低速変動→仮停止（本停止直前の揺れ変動）→本停止（停止図柄表示）のようなパターンをとる。ここで、矢印「→」は、変動速度の状態の移行（遷移）を示す。

【０６７１】

図４４と異なり擬似連側演出とリーチがない通常の場合には、変動速度の変化パターンＩＩとして、各飾り特別図柄（左図柄、右図柄、中図柄）は、本停止（停止図柄表示）→低速変動→高速変動→・・・→低速変動→仮停止（本停止直前の揺れ変動）→本停止（停

止図柄表示）のようなパターンをとる。なお、変化パターンＩＩは、変化パターンＩよりも多く出現して出現頻度が高い。

【０６７２】

変化パターンＩ、ＩＩにおいて、高速変動となる前（時）に、飾り特別図柄の枠画像（キャラクタ画像でも可）を非表示若しくは削除して、数字（数字画像）だけが高速変動してよい。なお、数字も半透明化されて視認し難くしてよい。また、変化パターンＩ、ＩＩにおいて、仮停止又は仮停止直前の低速変動となるときに、飾り特別図柄の枠画像を形成（出現）する演出（例えば薄い状態から徐々に濃くなって出現するフェードイン演出）を実行し、仮停止後に本停止するようにしてもよい。これにより、変動時間を延ばすことができ、保留を貯めることができるとともに、飾り特別図柄の動きが多彩になり興趣を向上できる。

【０６７３】

なお、特図１保留数（又は特図２保留数）が所定数（例えば４）以上の場合に、変動時間の短い短縮変動を行い、枠画像を形成する演出と仮停止を省略して、低速変動中のいずれかの時点で飾り特別図柄の枠画像を表示してよい。この場合に、例えば、前述の通常の場合の変化パターンＩＩは、本停止（停止図柄表示）→低速変動→高速変動→・・・→低速変動→本停止（停止図柄表示）のような短縮変動パターンＩＩａとなる。従って、パターンが保留数に応じて増えることによって飾り特別図柄の動きが多彩になり、遊技の興趣が向上する。また、短い変動時間に対しても適切に対応できる。

【０６７４】

また、特別に、普電サポート状態（確変状態又は時短状態）においては、枠画像自体を表示せず、飾り特別図柄を常に数字（数字画像）だけから構成してもよい。普電サポート状態では、特図２保留数が所定数（例えば４）以上となることが多く、上記の短縮変動パターンＩＩａが多く出現する。従って、常に枠画像自体を表示しない構成では、枠画像を非表示にしたり表示したりするような無駄な処理（演出）が少なく、スムーズに演出を進行できる。

【０６７５】

或は、普電サポート状態においては、擬似連側演出とＳＰリーチがない通常の場合には、保留数の大小や変動時間の長短に関係なく、枠画像を形成する演出と仮停止を省略した短縮変動パターンＩＩａが常に選択されてよい。この場合に、枠画像の形成演出や仮停止等に係る無駄な処理（演出）が少なく、スムーズに演出を進行できる。なお、普電サポート状態において、普電サポート状態以外の状態（通常遊技状態）と同様に、保留数の大小や変動時間の長短に応じて、前述のように短縮変動パターンＩＩａ（保留数が所定数以上の場合、変動時間の短い場合）と変化パターンＩＩ（保留数が所定数未満の場合、変動時間の長い場合）を使い分けてもよい。

【０６７６】

また、普電サポート状態においては、通常遊技状態と異なる別の枠画像（キャラクタ画像でも可）を数字に付加して飾り特別図柄を構成してよい。例えば、通常遊技状態よりも小さい枠画像を数字に付加したり、エフェクトのみを数字に付加したり、数字の部分に小さい装飾画像が付加するなど、目立たず違和感のない別の枠画像を付加する。このようにするとスムーズに演出を進行できる。

【０６７７】

〔演出Ａ（ゾーン演出）とその関連表示の例〕

図４５は、表示装置４１の表示画面における演出Ａ（ゾーン演出）とその関連表示の例を示す図である。上段のパターンＡ０は、図４４の（ケ）（シ）（セ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。（ケ）では、所定のゾーン（とらゾーン）に突入することを文字表示５５０で示し、その後、（シ）で、ゾーンの期間内に、斜線で示すように背景がゾーンに特有の画像となっており、その後、（セ）で、ＮリーチからＳＰリーチへ発展するとともに、所定のゾーン（とらゾーン）を経由したことを示唆する示唆画像５５１が表示される。

【０６７８】
中段のパターンＡ１において、（ケ）（シ）を経てＳＰリーチへ発展後の（セ－Ａ１）で、所定のゾーン（とらゾーン）を経由したことを示唆する示唆画像５５１ａは、（セ）の示唆画像５５１と異なり、ミッション達成の示唆画像５０７（図４４Ｃ）と共通の場所で表示される。示唆画像５５１ａは、示唆画像５０７と同様に斜めに帯状の枠内に文字画像（ここでは「とらゾーン経由」）を配置したものであるが、所定のゾーンと関連付けて興趣を向上するために、枠内においてゾーンの背景と同じ色や模様が付けられてもよい。
【０６７９】
なお、斜めに帯状の枠は、文字を共通に表示する場所となっている。ミッション達成の示唆画像５０７が発生する場合には、一般的にゾーン演出よりもミッション達成の方が重要であるか又は大当りの期待度が高いため、示唆画像５５１ａよりも示唆画像５０７を前面側のレイヤー（上層のレイヤー）に表示して優先する。
【０６８０】
下段のパターンＡ２において、（ケ）（シ）を経てＳＰリーチへ発展後の（セ－Ａ２）で、所定のゾーン（とらゾーン）を経由したことを示唆する示唆画像５５１ｂが表示される。示唆画像５５１ｂは、示唆画像５５１，５５１ａと異なり環状の形態を有し、環状の枠と複数の文字画像「とらゾーン」から構成される。環状の枠内において、複数の文字画像「とらゾーン」が環状の形態で表示される。環は、ここでは円環であるが、楕円環や多角形状の環でもよい。
【０６８１】
センターケース４０（構成部材、前面構成体）は、表示装置４１（表示手段）を前方から視認可能とする窓部を形成するが、示唆画像５５１ｂは、センターケース４０の窓部側の縁（特に、側部演出ユニット４０ｄの縁）に沿った環状の形態を有する。これにより、所定のゾーンが発生したことを示唆する示唆画像５５１ｂを視認可能な範囲で最大限に表示できる。なお、示唆画像５５１ｂの大部分が視認できれば、示唆画像５５１ｂの一部は、窓部側の縁（特に、側部演出ユニット４０ｄの縁）で隠れてもよい。
【０６８２】
また、示唆画像５５１ｂは、大当りの期待度に応じて、時計回り或は反時計回りに回転するか又は停止し、遊技の興趣が向上する。例えば、示唆画像５５１ｂは、大当りの期待度が高い順（大きい順）に、時計回りの回転＞反時計回りの回転＞停止となる。なお、環状の示唆画像５５１ｂに囲まれるように示唆画像５５１ｂの内側で、味方のキャラクタ５６０ａ、敵のキャラクタ５６０ｂ、期待度表示５６１（星マーク）が表示されるが、示唆画像５５１ｂは、期待度表示５６１で示す期待度に応じて、時計回りに回転、反時計回りの回転、停止となってよい。
【０６８３】
（セ－Ａ２）において、各飾り特別図柄（左図柄、右図柄）は、環状の示唆画像５５１ｂよりも前面側に重ねて表示される。この場合に、文字「とらゾーン」を見易くするために、各飾り特別図柄は、四角形状の枠がなく数字「４」のみからなる。
【０６８４】
なお、互いに異なる表示態様を有するパターンＡ０、Ａ１、Ａ２は、大当りの期待度（期待度表示５６１で示すものでよい）に応じて選択されてもよい。例えば、大当りの期待度が高い順（大きい順）に、パターンＡ２＞パターンＡ１＞パターンＡ０となる。
【０６８５】
〔演出Ｂ（ミッション演出）とその関連表示の例〕
図４６は、表示装置４１の表示画面における演出Ｂ（ミッション演出）とその関連表示の例を示す図である。上段のパターンＢ０は、図４４の（ウ）（ク）（セ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。（ウ）では、ミッションモードに突入することを文字表示５０１で表示するとともに、図柄４でリーチをかけるという所定のミッションの内容を示す文字表示５０２が表示される。その後、（ク）で、左図柄と右図柄が同一の図柄「４」で仮停止表示されてリーチ状態となることによってミッションが達成され、ミ

ッション達成の示唆画像５０７が表示される。その後、（セ）で、ＮリーチからＳＰリーチへ発展して、左図柄「４」と右図柄「４」が表示画面の左右の上隅に移動して縮小表示される。なお、図４４Ｃで説明したのと同様に、ミッション達成の示唆画像５０７とゾーンの示唆画像５５１とを同じ斜めの帯状の枠の内部に表示してもよい。また、ゾーンの示唆画像５５１は、ミッション達成の示唆画像５０７と平行に、示唆画像５０７の近傍又は離れた位置に表示してもよい。

【０６８６】

下段のパターンＢ１において、（ウ）を経て、（クーＢ１）では、図柄４のリーチでミッションが達成されたことを把握し易くするために、画面中央の左図柄「４」と右図柄「４」にそれぞれ対峙するように複数（二つ）の示唆画像５０７ａ，５０７ｂが、左図柄「４」と右図柄「４」の数字と同じ色（ここでは赤色）で表示される。なお、示唆画像５０７ａ，５０７ｂは、完全に停止して、仮停止中に揺れ変動している左図柄「４」と右図柄「４」とは区別し易くなっている。

【０６８７】

続いて、（セーＢ１）でも、図柄４のリーチでミッションが達成されたことを把握し易くするために、示唆画像５０７ｃが、左図柄「４」と右図柄「４」の間で、左図柄「４」と右図柄「４」の数字と同じ色（ここでは赤色）で表示される。なお、示唆画像５０７ｃは、完全に停止して、仮停止中に揺れ変動している左図柄「４」と右図柄「４」とは区別し易くなっている。

【０６８８】

ミッションが達成されたことを示す示唆画像５０７ａ，５０７ｂと示唆画像５０７ｃは、（セ）の示唆画像５０７と同様に帯状の枠と文字画像「ミッション達成」を含むが、示唆画像５０７と異なり水平に配置されて見易い。

【０６８９】

また、パターンＢ１では、パターンＢ０と異なり、ＳＰリーチへの発展の前と後（リーチ前半とリーチ後半）で、示唆画像５０７ａ，５０７ｂと示唆画像５０７ｃは異なる表示態様であり、演出が変化に富んだものとなる。即ち、ＳＰリーチへの発展を契機に、ミッションが達成されたことを示す示唆画像の表示態様が変化する。

【０６９０】

なお、互いに異なる表示態様を有するパターンＢ０、Ｂ１は、大当りの期待度（期待度表示５６１で示すものでよい）に応じて選択されてもよい。例えば、大当りの期待度が高い順（大きい順）に、パターンＢ１＞パターンＢ０となる。

【０６９１】

〔演出Ｃ（擬似連続演出）とその関連表示の例〕

図４７は、表示装置４１の表示画面における演出Ｃ（擬似連続演出）とその関連表示の例を示す図である。上段のパターンＣ０は、図４４の（カ）（キ）（ク）（セ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。（カ）では、特殊画像（文字画像「ＮＥＸＴ」）が擬似連図柄５０４に含めて表示される。その後、（キ）で、実行済みの擬似連続演出（特殊画像「ＮＥＸＴ」の表示又は左右図柄の仮停止表示）に関連する関連表示として、仮停止表示後に開始した擬似変動の回数表示５０５（「×３」）が表示される。その後、（ク）でリーチとなり、（セ）でＳＰリーチに発展するが、ＳＰリーチでのムービー５６５の邪魔にならないように、擬似変動の回数表示５０５（「×３」）は、ＳＰリーチへの発展時又は発展直前に非表示にしてよい。上段のパターンＣ０では、最終的な擬似変動の回数である擬似連回数は３回となる。

【０６９２】

下段のパターンＣ１において、最終的な擬似変動の回数である擬似連回数は２回となる。下段のパターンＣ１において、図４４の（エ）と（オ）は省略され、（カ―Ｃ１）では、飾り特別図柄が仮停止表示されるが、パターンＣ０と異なり、特殊画像「ＮＥＸＴ」を含む擬似連図柄は表示されない。その後、（キーＣ１）で、実行済みの擬似連続演出（左右図柄の仮停止表示）に関連する関連表示として、仮停止表示後に開始した擬似変動の回

数表示５０５（「×２」）が表示される。その後、（ク）でリーチとなり、（セ）でＳＰリーチに発展するが、ＳＰリーチでのムービー５６５の邪魔にならないように、擬似変動の回数表示５０５（「×２」）は、ＳＰリーチへの発展時又は発展直前に非表示にしてよい。

【０６９３】

なお、演出制御装置３００での時間管理が簡単になるよう、最終的な擬似変動の回数（擬似連回数）に関して、回数表示５０５（「×３」又は「×２」）の表示される時間の長さは、回数（３回又は２回）によらず、一定にしてよい。なお、パターンＣ０、Ｃ１すなわち擬似連回数（３回又は２回）に関して、大当りの期待度の高さ（大きさ）は、パターンＣ０＞パターンＣ１となる。

【０６９４】

〔演出Ｄ（保留変化演出の前兆演出）とその関連表示の例〕

図４８Ａは、表示装置４１の表示画面における演出Ｄ（保留変化演出の前兆演出）とその関連表示（保留変化演出等）の例を示す図である。上段のパターンＤ０は、図４４の（コ）（サ）（シ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。（コ）の前兆演出として、キャラクタ５５６が表示画面に出現し、変動中保留表示６３３ａに作用するように動作する。その後、（サ）で、前兆演出に関連する関連表示（特定演出）として、変動中保留表示６３３ａが緑色から赤色に変化する保留変化予告演出が実行される。その後、（シ）で、前兆演出と保留変化予告演出に関連する関連表示（特定演出）として、保留表示が赤色に変化したことを示す文字画像５５８（「赤保留です」）が表示される。

【０６９５】

下段のパターンＤ１において、（コ－Ｄ１）では、キャラクタ５５６が出現して動作する代わりに、前兆演出として、演出ボタン２５（操作手段）を操作することを促す操作促進表示５７７が表示される。操作促進表示５７７（操作促進画像）は、演出ボタン２５を模して演出ボタン２５を押下操作することを遊技者に要求する画像表示５７７ａ、及び、操作有効期間を示す時間ゲージ５７７ｂからなる。画像表示５７７ａは、「ボタンを押せ」や「ＰＵＳＨ」などの文字表示を含む。演出制御装置３００は、例えば変動演出設定処理（図３１）のＢ２０１５で、保留数減少の際（保留シフトの際）の先読み演出の一環として、保留変化予告演出に係る操作促進表示５７７の表示を設定できる。

【０６９６】

演出ボタン２５が操作有効期間中にあった場合に、（サ）の状態に移行して、前兆演出に関連する関連表示として保留変化予告演出が実行された後に、（シ）の状態に移行する。演出ボタン２５が操作有効期間中になかった場合に、（サ－Ｄ１）の状態に移行して、前兆演出に関連する関連表示として変動中保留表示６３３ａが「？」マーク変化した後に、（シ）の状態に移行する。演出ボタン２５の操作の有無によらず、最終的に（シ）において変動中保留表示６３３ａは赤色になっている。

【０６９７】

なお、互いに異なる表示態様を有するパターンＤ０、Ｄ１は、大当りの期待度に応じて選択されてもよい。例えば、大当りの期待度が高い順（大きい順）に、パターンＤ０＞パターンＤ１となる。最終的に変動中保留表示６３３ａが赤色になる場合であっても、パターンＤ０、Ｄ１によって期待度は若干異なってよい。

【０６９８】

図４８Ｂは、表示装置４１の表示画面における前兆演出の例をより具体的に示す図である。（コ）の前兆演出として、虎のキャラクタ５５６が、槍で突き刺すように変動中保留表示６３３ａに作用して動作するが、図４４Ｂ（ケ）の後且つ（コ）の前に、（ケ－１ａ）（ケ－１ｂ）（ケ－１ｃ）（ケ－１ｄ）で示すような虎のキャラクタ５５６（キャラクタ画像）によるキャラクタ演出を実行してよい。なお、当該キャラクタ演出は、（コ）の前兆演出に対する前兆演出とみなしてもよいし、（コ）の前兆演出の一部とみなしてもよい。（コ）の前兆演出は、当該キャラクタ演出に関連する関連演出（特定演出、関連表示）となっている。

【０６９９】
（ケ－１ａ）のキャラクタ演出では、虎のキャラクタ５５６は、動作する動画を表示する前（動作する前）に、動作する位置において待機姿勢で待機している。例えば、待機姿勢は、動作するまでに時間があると思わせるような休憩状態の姿勢で、槍を持っていない。ここでは、虎のキャラクタ５５６は、動作する位置（動作位置）と待機位置が同じである。このようなキャラクタ演出は、キャラクタ５５６が動作することの示唆（前兆）だと分かり易いため、遊技者は、キャラクタ５５６が作用して態様変化（保留変化）する予定のターゲット保留表示の近傍を見ているだけで、見逃すことなくキャラクタ動作と保留変化を見ることができる。なお、前述のとおり、保留変化予告演出の対象となるターゲット保留表示は、基本的に変動中保留表示６３３ａだが、保留表示６３３でもよい。また、このようなキャラクタ演出は、後の（コ）の前兆演出との関連性を強く持たせることができる。
【０７００】
（ケ－１ｂ）のキャラクタ演出では、虎のキャラクタ５５６は、動作する動画を表示する前（動作する前）に、動作位置において動作するための姿勢のまま待機している。キャラクタ５５６は、１つの動作の直前や初期段階で一時停止したような形で待機してよい。このようなキャラクタ演出では、待機姿勢のキャラクタ５５６に関するキャラクタ画像を用意する必要がなく、画像ＲＯＭ３２５に記憶する画像データの容量を抑えられる。また、このようなキャラクタ演出は、後の前兆演出との関連性を強く持たせることができる。
【０７０１】
（ケ－１ｃ）のキャラクタ演出では、虎のキャラクタ５５６は、動作する前（ターゲット保留表示の付近に表示される前）に、動作位置とは異なる別の待機位置に表示されている。即ち、虎のキャラクタ５５６は、動作する位置（動作位置）と待機位置が異なる。このようなキャラクタ演出は、他の演出の邪魔になりにくく、遊技者は表示画面全体を注視することとなる。
【０７０２】
（ケ－１ｄ）のキャラクタ演出では、虎のキャラクタ５５６は、動作する前（ターゲット保留表示の付近に表示される前）に、表示と非表示を繰り替えす点滅態様で、表示画面の端等に表示される。ここでも、虎のキャラクタ５５６は、動作する位置（動作位置）と待機位置が異なる。キャラクタ５５６は、待機姿勢、１つの動作の直前や初期段階で一時停止したような姿勢で点滅してよい。このようなキャラクタ演出では、点滅表示によってキャラクタ５５６が動作することを示唆する他に、他の演出の邪魔になりにくく、遊技者は表示画面全体を注視することとなる。
【０７０３】
〔ファンファーレ演出の例１（期待度の事後報知）〕
図４９は、大当り結果（大当りの停止図柄）が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例１を示す図である。ファンファーレ演出の例１では、特図変動表示ゲームが大当り結果になるまでの過程で発生した演出に関する期待度が、大当り結果導出後（大当りの停止図柄表示以後）のファンファーレ演出において報知される。
【０７０４】
図４９では、特に、リーチ演出に関する期待度が、ファンファーレ演出において報知されるが、リーチ演出以外の演出（例えばゾーン演出）の期待度が報知されてもよい。
【０７０５】
上段のパターンＥ０は、図４４の（セ）（ツ）（テ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。（セ）では、Ｎリーチ（リーチ前半）が発展してＳＰリーチとなり、左図柄「４」と右図柄「４」が移動するとともに味方のキャラクタ５６０ａと敵のキャラクタ５６０ｂの対戦演出するＳＰリーチ演出が開始される。その後、（ツ）では、大当り結果として大当りの停止図柄「４，４，４」が表示される。
【０７０６】
その後、（テ）では、ファンファーレ演出として、大当りの図柄種別（Ｂ１８０２）に

対応するファンファーレ画像５６７（文字画像「レギュラーボーナス」）が表示される。さらに、ファンファーレ演出中に、複数のリーチ（複数のリーチ演出）のうちでＳＰリーチ（ＳＰリーチ演出）の大当りの期待度が高かったことを示唆する音声演出が、スピーカからの音声の出力によって実行される。この音声演出は、期待度の高いリーチ演出（一の事象、所定の事象）が発生したことに関連する特定演出である。なお、ＳＰリーチの期待度は、リーチなしやＮリーチよりも高い。

【０７０７】

例えば、音声演出として、「期待度高いから当ったね」「リーチの期待度が高いから大当りだった」などの音声が発生する。また、ＳＰリーチの場合に、特図変動表示ゲームの変動時間が、ＳＰリーチがなくＮリーチだけの場合よりも長くなるため（一般的に変動時間が長いほど大当りの期待度も高い）、「変動時間が長いから当ったね」などの音声が発生してもよい。なお、音声演出の代わりに、表示演出が、大当りの期待度が高かったことを示唆する文字画像を表示装置４１で表示することによって実行されてもよい。

【０７０８】

なお、ＳＰリーチ演出の期待度は、（セ）のようにＳＰリーチ演出（特に対戦演出）の開始時または開始前に事前的に報知可能であるとともに、（テ）のようにＳＰリーチ演出の終了時または終了後に事後的に報知可能である。これによって、遊技者は演出の期待度をよく覚えることができ、次回からの特図変動表示ゲームにおいて遊技の興趣が向上する。

【０７０９】

中段のパターンＥ１において、（ク）においてＮリーチ（リーチ前半）が開始するが、ＳＰリーチには発展することなく、（ツ）においてＮリーチ終了で大当り結果（大当りの停止図柄）が表示される。即ち、図４４の（セ）から（チ）の演出が実行されない。

【０７１０】

その後、（テ－Ｅ１）では、ファンファーレ演出として、ファンファーレ画像５６７が表示される。さらに、ファンファーレ演出中に、複数のリーチ（複数のリーチ演出）のうちでＮリーチ（Ｎリーチ演出）の大当りの期待度が最低であったこと或は低かったことを示唆する音声演出が、スピーカからの音声の出力によって実行される。この音声演出は、最低の期待度又は低い期待度のリーチ演出（一の事象、所定の事象）が発生したことに関連する特定演出である。なお、Ｎリーチの期待度は、リーチなしよりも高いが、ＳＰリーチ、プレミアリーチよりも低く、複数のリーチ（複数のリーチ演出）のうちで最低である。例えば、「期待度低いのによく当ったね」「リーチの期待度が最低なのに大当りだった」「変動時間が短いのに当ったね」などの音声が発生する。

【０７１１】

このように、複数のリーチ演出のうちで期待度が最低になるＮリーチ演出(所定リーチ演出)を経由して大当り結果となった後に、期待度が最低であったことを示唆する音声演出（特定演出）が実行される。従って、遊技者は幸運にも大当りとなったという幸福感や期待度が最低でも大当りとなったという達成感を得ることができ、遊技の興趣が向上する。

【０７１２】

中段のパターンＥ２において、（イ）において、左図柄、右図柄、中図柄の全てが変動中であり、（ツ）においてリーチが発生することなく大当り結果（大当りの停止図柄）が表示される。即ち、図４４の（ウ）から（チ）の演出が実行されない。

【０７１３】

その後、（テ－Ｅ２）では、ファンファーレ演出として、ファンファーレ画像５６７が表示される。さらに、ファンファーレ演出中に、大当りの期待度がほぼゼロであったことを示唆する表示演出が、表示装置４１での文字画像５８１（文字表示）によって実行される。この表示演出は、期待度がほぼゼロの演出（一の事象、所定の事象）が発生したことに関連する特定演出である。なお、リーチなしの大当りの期待度は、Ｎリーチよりも低く、ほぼゼロである。例えば、「期待度ほぼゼロなのによく当ったね」などの文字を示す文

字画像５８１（文字表示）が表示される。なお、リーチなしで大当りとなることは稀であるため、遊技者を喜ばせるために、音声演出として「期待度ほぼゼロなのによく当ったね」などの音声も発生してもよい。

【０７１４】

このように、演出制御装置３００は、演出の期待度又は演出の内容に応じて、当該演出に関連する特定演出を表示演出で実行するか音声演出で実行するかを選択可能であり、演出が変化に富むようになり、遊技の興趣が向上する。

【０７１５】

なお、図４９の（テ）（テ－Ｅ１）（テ－Ｅ２）の音声演出や表示演出を、大当りのファンファーレ演出中に代えて又は大当りのファンファーレ演出中に加えて、大当りラウンド演出中、大当りエンディング演出中に実行してもよい。

【０７１６】

〔ファンファーレ演出の例２（大当りまでの過程の報知）〕

図５０は、大当り結果が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例２を示す図である。ファンファーレ演出の例２では、特図変動表示ゲームが大当り結果になるまでの過程が、大当り結果導出後（大当りの停止図柄表示以後）のファンファーレ演出において報知される。

【０７１７】

特に、図５０では、前回の大当り（又は電源投入）から今回の大当りまでの特図変動表示ゲームの実行回数が規定回数以下であったことを示唆する画像５７５（文字画像「速」「最速」）を、特定演出として表示画面に表示する。規定回数（規定ゲーム数）は、例えば１０回や５回である。ここでは、画像５７５は、枠で囲まれた文字画像である。画像５７５は、直近の大当り終了後（又は電源投入）から規定ゲーム数以内の特図変動表示ゲームで大当り結果となったこと（一の事象、所定の事象）に関連する画像となる。画像５７５がない場合に比較して、遊技者は速く大当りを出すことを意識するようになるため遊技の興趣が向上する。

【０７１８】

上段のパターンＦ０は、図４４の（ツ）（テ）の表示画面から関係する部分を抜き出したものである。パターンＦ０は、前回の大当り（又は電源投入）から今回の大当りまでの特図変動表示ゲームの実行回数が１０回以下（且つ６回以上）であった場合に実行される。（ツ）では、大当り結果として大当りの停止図柄「４，４，４」が表示される。その後、（テ）では、ファンファーレ演出としてファンファーレ画像５６７（文字画像「レギュラーボーナス」）が表示されるとともに、直近の大当り終了後（又は電源投入）から１０ゲーム以内（且つ６ゲーム以上）の特図変動表示ゲームで大当り結果となったこと示唆する画像５７５「速」を表示する。

【０７１９】

中段のパターンＦ１は、前回の大当り（又は電源投入）から今回の大当りまでの特図変動表示ゲームの実行回数が５回以下であった場合に実行される。（ツ）の停止図柄表示の後に、（テ－Ｆ１ａ）では、ファンファーレ演出において、表示装置４１の表示画面に第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」が各々の初期位置に出現し、互いに表示画面中の同じ場所（合体位置）に近づくように移動する移動演出を実行する。例えば、合体位置は、ファンファーレ画像５６７（文字画像「レギュラーボーナス」）の右下でファンファーレ画像５６７に対峙する位置である。なお、（ツ）の停止図柄表示の段階から、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」が出現してもよい。

【０７２０】

続いて、（テ－Ｆ１ｂ）では、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」を合体（合成）する合体演出（合成演出）を実行し、直近の大当り終了後（又は電源投入）から５ゲーム以内の特図変動表示ゲームで大当り結果となったこと示唆する画像５７５「最速」を表示する。ここで、同時に、スピーカから音声「最速」を発生させる音声演出を実行し、直近の大当り終了後（又は電源投入）から非常に早く大当り結果となったことを印

象付けてもよい。なお、合体演出は、画像５７５「最速」を形成する形成演出の一種であり、画像５７５「最速」を徐々に濃くして見えるようにする形成演出（例えば透過度を１００％から０％にするフェードイン演出）や、画像５７５「最速」を部分から全体へと徐々に表示していく形成演出が実行されてもよい。

【０７２１】

第１画像５７５ａは、画像５７５の文字「最速」の一部である「最」の文字画像を枠内に含む。第２画像５７５ｂは、画像５７５の文字「最速」の一部である「速」の文字画像を枠内に含む。例えば、合体演出（合成演出）では、第１画像５７５ａの枠と第２画像５７５ｂの枠の一部がなくなり結合するような演出が、実行される。

【０７２２】

下段のパターンＦ２は、前回の大当り（又は電源投入）から今回の大当りまでの特図変動表示ゲームの実行回数が１１回以上であった場合に実行される。（ツ）の停止図柄表示の後に、（テ－Ｆ２）では、ファンファーレ演出において、ファンファーレ画像５６７が表示されるだけで、画像５７５は表示されない。

【０７２３】

このように、直近の大当り終了後（又は電源投入）から規定ゲーム数以内の特図変動表示ゲームで大当り結果となるという事象が発生した場合に、表示装置４１（表示手段）において当該事象に関する画像５７５を表示する特定演出を実行する。そして、特定演出において、表示装置４１の表示画面において第１画像と第２画像を移動して合体（合成）した画像５７５を表示する。規定ゲーム数に応じて第１画像と第２画像を合体（合成）させるような演出を発生させれば、画像５７５を表示する特定演出が面白くなる。

【０７２４】

なお、上段のパターンＦ０の（ツ）と（テ）の間、及び、下段のパターンＦ２の（ツ）と（テ－Ｆ２）の間においても、中段のパターンＦ１の（テ－Ｆ１ｂ）のように、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」が出現して移動する移動演出が実行されてもよい。ただし、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」の合体には失敗する。即ち、上段のパターンＦ０と下段のパターンＦ２は、合体の失敗パターンとして実行されてもよい。

【０７２５】

例えば、失敗パターン１として、上段のパターンＦ０において、（テ）の前段階で、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」がくっつかずに（接触せずに）、第１画像５７５ａ「最」だけが表示画面外へと消え、（テ）で第２画像５７５ｂ「速」が表示画面内に残るようにしてよい。また、例えば、失敗パターン２として、下段のパターンＦ２において、（テ－Ｆ２）の前段階で、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」がくっつかずに（接触せずに）、両方とも表示画面外へと消え、（テ－Ｆ２）で第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」の両方が表示画面内に残らないようにしてよい。

【０７２６】

また、図５０の（テ）（テ－Ｆ１）（テ－Ｆ２）の画像５７５の表示を、大当りのファンファーレ演出中に代えて又は大当りのファンファーレ演出中に加えて、大当りラウンド演出中、大当りエンディング演出中に実行してもよい。

【０７２７】

〔ファンファーレ演出の例３（その他）〕

図５１は、上記の例１と例２以外の他の例として、大当り結果が導出された後に実行されるファンファーレ演出の例３を示す図である。

【０７２８】

特に、図５１では、ファンファーレ演出中の演出ボタン２５（操作手段）の操作によって、一の事象（所定の事象）に関する画像が出現する。

【０７２９】

上段のパターンＧ０は、図５０のパターンＦ０と同様であるが、（ツ）の停止図柄表示

の後に、（テ－Ｇ０）では、ファンファーレ演出において、演出ボタン２５を操作することを促す操作促進表示５７７が表示される。演出制御装置３００は、例えば当り系コマンド処理（図３２）のファンファーレ演出設定処理（Ｂ２１０２）で、操作促進表示５７７の表示を設定できる。操作促進表示５７７（操作促進画像）は、演出ボタン２５の操作を要求する画像表示５７７ａ、及び、操作有効期間を示す時間ゲージ５７７ｂからなる。操作促進表示５７７は、図４８のパターンＤ１の（コ－Ｄ１）で表示するものと同じでよいが、異なってもよい。同じであれば、演出ボタン２５の操作を共通に促すことができる一方で、異なれば、演出ボタン２５の操作に対応する操作対応演出（（テ）の画像５７５とリスト５６８の表示と、（コ－Ｄ１）の保留変化予告演出）が異なることが理解し易い。

【０７３０】

操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されると、次に（テ）では、操作対応演出として、直近の特図変動表示ゲーム中（特定期間）に発生した所定演出のリスト５６８を表示する。さらに、一の事象として、直近の大当り終了後（又は電源投入）から規定ゲーム数以内（例えば１０ゲーム以内）の特図変動表示ゲームで大当り結果となった場合には、操作対応演出として画像５７５をファンファーレ演出において表示する。画像５７５は、一の事象に関する情報「速」を表示する。リスト５６８も、一の事象（特図変動表示ゲーム中に発生した所定演出）に関する情報を表示する。

【０７３１】

ここで、簡単には、演出ボタン２５の１回の操作で、リスト５６８と画像５７５の両方が表示される。しかし、リスト５６８（又は画像５７５）は演出ボタン２５の操作に関係なく自動で表示され、画像５７５（又はリスト５６８）だけが、操作に対応する操作対応演出として表示されてもよい。このようにすれば、リスト５６８の表示タイミングと画像５７５の表示タイミングをずらすことができ、遊技者が一度にリスト５６８と画像５７５の両方を焦って見るような事態が防止できる。

【０７３２】

また、１回の操作でリスト５６８が表示され、別の１回の操作で画像５７５が表示されてもよく、この場合にも、リスト５６８の表示タイミングと画像５７５の表示タイミングをずらすことができる。また、この場合に、簡単のため、リスト５６８の表示或は画像５７５の表示のための１回分の操作促進表示５７７だけを表示すればよいが、遊技者は２回以上操作する必要があるため、「２回操作しろ」「連打しろ」など２回以上操作することを促す文字表示を含む画像表示５７７ａとすることが好ましい。

【０７３３】

中段のパターンＧ１は、パターンＧ０の（テ－Ｇ０）と同様に、（テ－Ｇ１ａ）でファンファーレ演出において操作促進表示５７７を表示する。そして、操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されると、次に（テ－Ｇ１ｂ）では、一の事象として、直近の大当り終了後（又は電源投入）からのリーチの出現回数が規定回数以内（例えば７回以内）で大当り結果となった場合に、その旨を示す画像５８２を特定演出として表示する。画像５８２は、一の事象に関する情報「リーチ７回以内で大当り」を表示する。

【０７３４】

下段のパターンＧ２は、パターンＧ１の（テ－Ｇ０）と同様に、（テ－Ｇ２ａ）でファンファーレ演出において操作促進表示５７７を表示する。そして、操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されると、次に（テ－Ｇ２ｂ）では、一の事象として、直近の大当り終了後（又は電源投入）からの保留変化予告演出の出現回数が規定回数以内（例えば５回以内）で大当り結果となった場合に、その旨を示す画像５８３を特定演出として表示する。画像５８３は、一の事象に関する情報「保留変化５回以内で大当り」を表示する。

【０７３５】

画像５８２や画像５８３で示す内容としては、通常遊技状態を経ない大当りの連続発生回数である連荘回数が所定回数以上であることでもよい。

【０７３６】

このように、演出ボタン２５（操作手段）が操作された後の所定の表示期間（所定期間

）において、一の事象に関する情報を表示可能（報知可能）である。従って、遊技者が一の事象に関する情報を表示することを望まず演出ボタン２５を操作しない場合には、一の事象に関する情報は表示されず遊技者の要望に合わせることができる。なお、例えば、所定の表示期間（所定期間）は、演出ボタン２５が操作されてから、ファンファーレ演出が終了するまでの期間である。

【０７３７】

なお、図５１の（テ）（テ－Ｇ１）（テ－Ｇ２）の画像５７５、画像５８２、画像５８３の表示を、大当りのファンファーレ演出中に代えて又は大当りのファンファーレ演出中に加えて、大当りラウンド演出中、大当りエンディング演出中に実行してもよい。

【０７３８】

〔特定演出（画像表示）のタイムチャート〕

図５２は、図５０と図５１の特定演出としての画像５７５の表示に係るタイムチャートである。なお、図５２の客待ちの状態は大当り状態に替えてよく、通常遊技状態は普電サポート状態（電サポ状態、時短状態又は確変状態）に替えてもよい。

【０７３９】

遊技機１０の電源投入後に、表示装置４１での客待ちデモが実行可能な客待ちの状態となるが、その後、特図変動表示ゲーム（図柄の変動）が開始して通常遊技状態となる。その後、大当りの停止図柄が表示されると、大当り状態（特別遊技状態）が開始して大当りのファンファーレ、大当りラウンド、大当りエンディングが実行される。大当り状態終了後に普電サポート状態（電サポ状態、時短状態又は確変状態）となる。

【０７４０】

なお、特図変動表示ゲームの実行回数（ゲーム数）は、通常遊技状態と普電サポート状態において、表示装置４１、又は、表示装置４１以外の表示装置（サブ表示装置）に表示されてもよい。また、普電サポート状態では、基本的に通常遊技状態よりも変動時間が短く、単位時間当たりの特図変動表示ゲームの実行回数が通常遊技状態よりも大きくなる。

【０７４１】

電源投入から５ゲーム以内の特図変動表示ゲームで大当り結果となった場合に、ファンファーレ中に、特定演出としてパターンＦ１の画像５７５「最速」を表示する。この場合に、まず、表示画面に第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」が互いに近づくように移動する移動演出が移動期間中に実行される。その後、表示画面において、第１画像５７５ａ「最」と第２画像５７５ｂ「速」が合体（合成）された画像５７５「最速」が、所定の表示期間（所定期間）の間に表示される。

【０７４２】

電源投入から１０ゲーム以内（且つ６ゲーム以上）の特図変動表示ゲームで大当り結果となった場合に、ファンファーレ中に、特定演出としてパターンＦ０の画像５７５「速」を表示するが、移動演出は実行されなくてよい（上述の失敗パターンを設けない場合）。移動演出の代わりに、図５１のパターンＧ０（テ－Ｇ０）のように、画像５７５「速」の表示前に操作促進表示５７７が表示されてもよい（図５２の点線）。操作促進表示５７７は、操作有効期間中に表示される。操作有効期間中に演出ボタン２５が操作されると、画像５７５「速」を所定の表示期間（所定期間）の間表示する。

【０７４３】

移動演出の移動期間は、操作有効期間よりも短くても長くても或は同じでもよい。移動期間が操作有効期間よりも長ければ、ゆっくりと移動演出を行え、遊技者が移動演出をじっくりと眺めることができる。

【０７４４】

なお、遊技者が混乱しないように、パターンＦ１の画像５７５「最速」は、表示されるタイミングと表示期間（所定期間）が、パターンＦ０の画像５７５（「速」）と同じであってよい。なお、図５２では、表示期間の最後は、ファンファーレ期間の最後に揃えてあるが、これに限られるものではない（例えば、リスト表示用の操作促進表示５７７の操作有効期間が移動期間の後に設けられるような場合）。

【０７４５】
なお、図５２は、リスト５６８が演出ボタン２５の操作に関係なく自動で表示される場合であり、操作有効期間（図５２の点線の幅）は一つしかないが、演出ボタン２５の１回の操作によってリスト５６８と画像５７５の両方が表示されるような場合には、操作は重要であるため、例えば移動期間よりも操作有効期間を長くしてよい。また、１回の操作でリスト５６８が表示され、別の１回の操作で画像５７５が表示される場合には、操作有効期間は２つ別々に設けてもよい。
【０７４６】
また、画像５７５「最速」を表示する場合にも、リスト５６８の表示（リスト表示）のための操作促進表示５７７を表示してもよいが、「最」と「速」の移動演出（テ―Ｆ１ａ）の邪魔にならないように、操作促進表示５７７は、移動演出が実行される移動期間中以外で表示されてよい。即ち、リスト表示用の操作促進表示５７７が表示される操作有効期間を、移動期間と重複しないように移動期間の前又は後にしてよい。また、移動演出（テ―Ｆ１ａ）の邪魔にならないように表示する場合には、リスト表示用の操作促進表示５７７は、移動期間中に表示することもできる。なお、リスト５６８の表示自体も、移動演出の邪魔にならないように表示されてよい。
【０７４７】
〔リスト表示の例〕
図５３は、特図変動表示ゲームがはずれ結果となった場合に、それまでに発生した所定演出のリスト５６８が、客待ちデモの実行可能な客待ち中において表示される例を示す。なお、図４４（Ｄ）の（テ）（ニ）では、特図変動表示ゲームが大当り結果となった場合に、大当り状態（特別遊技状態）でのファンファーレ演出と大当りエンディング演出においてリスト５６８を示した。
【０７４８】
図５３の（ハ）では、特図変動表示ゲームのはずれ結果（はずれの停止図柄）が表示されている。その後、（ヒ）では、遊技者が遊技を止めて客待ち中となり、客待ちデモが表示装置４１で実行されている。
【０７４９】
客待ち中に演出ボタン２５の所定の操作があった場合に、（フ）に移行して、１ゲーム前の過去の特図変動表示ゲーム中（特定期間）に発生した所定演出を一覧にしたリスト５６８が、表示装置４１の表示画面に表示される。なお、遊技機１０に十字キーが設けられていれば、演出ボタン２５ではなく十字キーの所定の操作でもよい。
【０７５０】
リスト５６８とともに、「次へ」の文字が示され一つ先の表示に進むことを選択するための表示領域５８６と、「戻る」の文字が示され一つ前の表示に戻ることを選択するための表示領域５８７が、表示画面に表示される。演出ボタン２５のタッチパネル２５ｂにおいて、左右方向の指の動き（タッチ箇所の動き）によるタッチ操作を行うことで、「次へ」の表示領域５８６又は「戻る」の表示領域５８７が選択される。選択された項目は、特定表示態様で表示される。特定表示態様として、例えば、選択された項目を明るく表示するハイライト表示の他に、枠を太く示す強調表示や、選択された項目のサイズを大きくする拡大表示がある。
【０７５１】
「次へ」の表示領域５８６が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の確定操作があると、（フ）から（ヘ）に移行して、２ゲーム前の過去の特図変動表示ゲーム中（特定期間）に発生した所定演出を一覧にしたリスト５６８が、表示装置の表示画面に表示される。リスト５６８とともに、「次へ」の表示領域５８６と「戻る」の表示領域５８７が、表示画面に表示される。
【０７５２】
同様に、「次へ」の表示領域５８６が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の確定操作があると、（ヘ）から（ホ）に移行して、３ゲーム前の過去の特図変動

表示ゲーム中（特定期間）に発生した所定演出を一覧にしたリスト５６８が、表示装置の表示画面に表示される。リスト５６８とともに、「次へ」の表示領域５８６と「戻る」の表示領域５８７が、表示画面に表示される。

【０７５３】

同様に、「次へ」の表示領域５８６が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の確定操作があると、（ホ）から（マ）に移行して、過去の５０ゲームの特図変動表示ゲーム中（特定期間）に発生した所定演出を一覧にしたリスト５６９が、表示装置の表示画面に表示される。（フ）から（ホ）のリスト５６８と異なり、（マ）のリスト５６９は、所定演出を項目として示す項目表示部５６９ａと、各項目の所定演出に対して５０ゲーム内での発生回数をヒストグラムとして表示する発生回数表示部５６９ｂからなる。なお、過去の５０ゲーム内での所定演出の発生回数を数値で示してもよい。

【０７５４】

なお、（マ）のリスト５６９では、保留変化予告演出は、各色（青、緑、赤等）への保留変化をまとめて１項目として表示されてよい。リーチ演出も、各種のリーチ演出（Ｎリーチ、ＳＰリーチ等）をまとめて１項目として表示されてよい。擬似連続演出も、擬似連回数（２回、３回等）によらずまとめて１項目として表示されてよい。

【０７５５】

リスト５６９と「戻る」の表示領域５８７とともに、表示画面に、「終了」の文字が示されリスト表示を終了することを選択するための表示領域５８９が、「次へ」の表示領域５８６の代わりに表示される。「終了」の表示領域５８９が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の確定操作があると、リスト５６９の表示は終了して、（ヒ）の客待ちデモに戻る。

【０７５６】

なお、リスト５６８、５６９は、表示されてから演出ボタン２５の操作がなければ、所定の表示期間（所定期間）の終了後に消えてもよい。このように、演出ボタン２５（操作手段）が操作された後の所定の表示期間において、リスト５６８、５６９によって、過去の特図変動表示ゲーム中に発生した所定演出（一の事象）に関する情報を表示可能である。従って、遊技者が情報の表示することを望まず演出ボタン２５を操作しない場合には、リスト５６８、５６９は所定の表示期間（所定期間）の経過後に表示されなくなり、遊技者の要望に合わせることができる。なお、所定の表示期間は、数分程度でよい。

【０７５７】

また、所定の表示期間（所定期間）が、変動表示ゲームが実行されておらず且つ大当り状態（特別遊技状態）でない客待ち中の期間であるため、遊技者は、ゆっくりと焦らずに、過去の特図変動表示ゲーム中に発生した所定演出（一の事象）に関する情報を見ることができる。

【０７５８】

〔遊技者設定モード〕

図５４は、遊技者設定モード中の表示装置４１の表示画面について説明する図である。

【０７５９】

遊技者は、客待ちデモ（図５３の（ヒ））が実行可能な客待ち中に、遊技者設定モードに入るための演出ボタン２５の操作を実行すると、ホール・遊技者設定モード処理（Ｂ００１１）によって、表示装置４１に（ミ）のメニュー画面５９０が表示される。メニュー画面には、遊技者によって設定可能又は調整可能な項目を示す各種項目表示領域として、「機種紹介」の項目表示領域５９０ａ、「音量・輝度の調整」の項目表示領域５９０ｂ、「実機カスタマイズ」の項目表示領域５９０ｃ、「初心者講座」の項目表示領域５９０ｄ、「遊技ログ」の項目表示領域５９０ｅがメニュー形式で表示されている。

【０７６０】

遊技者は、演出ボタン２５のタッチパネル２５ｂにおいてタッチ操作を行うことで、上下方向の指の動き（タッチ箇所の動き）による項目を順番に選択することができる。指の動きを促すように、演出ボタン２５のＬＥＤ５９６が点灯してもよい。また、タッチ操作

を続けることにより、項目の選択をループして行うことができる。演出ボタン２５の押下げ操作等の確定操作をすることによって、指定された項目の選択を確定することができる。タッチ操作によって指定された項目は、特定表示態様で表示される。

【０７６１】

（ム）は、「遊技ログ」の項目表示領域５９０ｅが選択され確定操作された場合に移行する設定画面を示す。この設定画面では、過去に発生した所定演出である実行済み演出のリスト５６８、５６９を表示するか否かの選択を行うための「ＹＥＳ」「ＮＯ」の項目５９１と、リスト５６８、５６９に表示する実行済み演出（過去に発生した所定演出）の種類の選択を行うための項目５９２（複数選択可）と、実行済み演出の集計期間の選択を行うための項目５９３が表示される。集計期間は、（マ）のリスト５６９の発生回数を集計する過去のゲーム数（例えば５０ゲーム）である。

【０７６２】

また、（ム）では、「戻る」の表示領域５８７とともに、設定画面に、「確定」の文字が示され選択された項目を確定するための表示領域５９５が表示される。「戻る」の表示領域５８７が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の操作があると、メニュー画面に戻る。また、「確定」の表示領域５８９が選択されている場合に、演出ボタン２５の押下げ操作等の操作があると、（ム）の設定画面は終了して設定画面での設定が確定する。項目５９１の「ＹＥＳ」が選択されている場合に、設定画面終了後に、図５３の（フ）のリスト５６８が表示される画面に移行してもよい。項目５９１の「ＮＯ」が選択されている場合に、設定画面終了後に、メニュー画面に移行してもよい。

【０７６３】

なお、遊技機１０において、表示装置４１以外のサブ表示装置（液晶表示装置等）が設けられる場合に、上記のリスト５６８、５６９、設定画面、メニュー画面は、サブ表示装置に表示されてもよい。

【０７６４】

［第２実施形態の作用・効果］

第２実施形態に係る遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行可能な遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、ゲームの結果が特別結果（例えば大当り結果）となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態（例えば大当り状態）を発生可能である。演出制御手段は（演出制御装置３００）、一の事象が発生した場合に、当該一の事象に関する特定演出を実行可能である。一の事象は、例えば、所定演出Ａ～Ｄ、最低の期待度のリーチ演出、規定ゲーム数以内で大当り結果となったことである。特定演出は、例えば、実行済みの所定演出Ａ～Ｄに関連する関連表示であり、示唆画像５５１、示唆画像５０７、擬似変動の回数表示５０５、保留変化予告演出、リスト５６８、リスト５６９の表示などである。また、特定演出は、例えば、ファンファーレ中での音声演出（図４９）や、画像５７５（文字画像「速」「最速」）、画像５８１－５８３の表示である。

【０７６５】

このような遊技機１０によると、一の事象が発生するだけでなく、一の事象に関する特定演出も実行可能であるため、遊技の興趣が向上する。

【０７６６】

第２実施形態において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、一の事象として所定演出が発生した場合に、当該所定演出に関連する特定演出を、当該所定演出の内容に応じた複数のタイミングで実行可能である。従って、演出のバリエーションが豊富になり遊技の興趣が向上するとともに、一の事象が発生したことを強く印象付けることができる。

【０７６７】

第２実施形態において、特定演出が、特別結果（例えば大当り結果）となる前に実行される場合と特別結果（例えば大当り結果）となった後に実行される場合とで、特定演出の演出態様が異なる。従って、特定演出が単調でなくなり遊技の興趣が向上する。

【０７６８】

第２実施形態において、演出制御手段は、一の事象の特別結果となる期待度又は一の事象の内容に応じて、特定演出を表示で実行するか音声で実行するかを選択可能である。従って、特定演出が変化に富むようになり、遊技の興趣が向上する。

【０７６９】

第２実施形態において、演出制御手段は、一の事象が発生した場合に、表示手段（例えば表示装置４１）において当該一の事象に関する画像を表示する特定演出を実行可能であり、特定演出において、表示手段で第１画像と第２画像を合成して、当該一の事象に関する画像を表示する。従って、視覚的に特定演出の面白味が増し、遊技の興趣が向上する。

【０７７０】

第２実施形態において、演出制御手段は、特別結果となる以前に一の事象が発生した場合に、特別結果となった後に当該一の事象に関する特定演出を実行可能である。従って、特別遊技状態中（例えば大当り状態中）に特定演出を実行して、一の事象の発生を経由して特別結果となったことを遊技者に印象付けることができる。

【０７７１】

第２実施形態において、演出制御手段は、特定演出として、前回の特別結果となってから今回の特別結果となるまでのゲームの実行回数が規定回数以下であったことを示唆する画像を、今回の特別結果となった後に表示する。従って、遊技者は速く特別結果（例えば大当り結果）を出すことを意識するようになるため遊技の興趣が向上する。

【０７７２】

第２実施形態において、演出制御手段は、ゲームに対応して表示手段において複数の識別情報（例えば、飾り特別図柄）を表示する変動表示ゲーム（例えば、飾り特図変動表示ゲーム）を実行可能であり、複数の識別情報のうちの一部の識別情報を仮停止又は停止して行うリーチ演出を実行可能である。複数のリーチ演出のうちで特別結果となる期待度が最低になる所定リーチ演出（例えばＮリーチ演出）がある。所定リーチ演出を経由して特別結果となった後に、一の事象として、特別結果となる期待度が最低であったことを示唆する特定演出を実行可能である。従って、遊技者は期待度が最低でも大当りとなったことを知ることができ、達成感を得ることができる。

【０７７３】

第２実施形態において、演出制御手段は、一の事象として、表示手段で表示する背景を所定の画像に変化させるゾーン演出を実行可能である。従って、ゾーン演出に関して、遊技の興趣が向上する。

【０７７４】

第２実施形態において、表示手段を前方から視認可能とする窓部を形成する構成部材（例えばセンターケース４０）を備える。演出制御手段は、特定演出として、ゾーン演出が生じたことを示唆する示唆画像（例えば示唆画像５５１ｂ）を表示可能である。示唆画像は、構成部材の窓部側の縁に沿った環状の形態を有する。従って、示唆画像を視認可能な範囲で最大限に表示できる。

【０７７５】

第２実施形態において、演出制御手段は、特定演出として、一の事象として演出上の所定のミッションが達成されたこと（又はミッション演出が発生したこと）を示唆する画像（例えば示唆画像５０７）を、ミッションが達成された後に表示手段に表示する。ミッションが達成された場合に音出力手段（スピーカ）から発生する音の大きさ又は発光手段（所定のＬＥＤ）から発生する光の輝度を変化させる。従って、ミッションが達成されたことを強く遊技者に報知できる。

【０７７６】

第２実施形態において、演出制御手段は、ゲームに対応して表示手段において複数の識別情報（例えば、飾り特別図柄）を表示する変動表示ゲーム（例えば、飾り特図変動表示ゲーム）を実行可能であり、１つの変動表示ゲームにおいて、識別情報を変動及び仮停止させる擬似変動を所定回数行う擬似連続演出を実行可能である。演出制御手段は、一の事象として、識別情報の仮停止の際に特殊な画像（例えば文字画像「ＮＥＸＴ」）を表示手

段において表示し、特定演出として、擬似変動の回数（例えば「×２」「×３」）を表示手段において表示する。演出制御手段は、特殊な画像を表示する際と擬似変動の回数を表示する際に、異なる態様の音（又は光）を音発生手段（又は発光手段）から発生させる。従って、特殊な画像の表示の出現を強く報知することができ、遊技の興趣が向上する。

【０７７７】

第２実施形態において、遊技機１０は、ゲームの実行権利として始動記憶を記憶可能な始動記憶手段（例えば遊技制御装置１００）と、始動記憶手段によって記憶される始動記憶に基づくゲームが実行されるよりも前に当該始動記憶に関するゲームの結果を事前判定可能な事前判定手段（例えば遊技制御装置１００）と、備える。演出制御手段は、特定演出として、事前判定手段の判定結果に基づいて予告演出（例えば保留変化予告演出）を実行可能であり、一の事象として、予告演出の前に前兆演出（例えば表示装置４１でのキャラクタ動作等）を実行する。演出制御手段は、前兆演出と予告演出とにおいて、異なる態様の音（又は光）を音発生手段（又は発光手段）から発生させる。従って、前兆演出と予告演出の出現を強く報知することができ、遊技の興趣が向上する。

【０７７８】

第２実施形態に係る遊技機１０は、ゲームを実行可能な遊技制御手段と、ゲームに関連する演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、ゲームの結果が特別結果となる場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生可能である。演出制御手段は、一の事象が発生した場合に、当該一の事象に関する情報を所定期間に報知可能（表示可能）である。一の事象に関する情報は、例えば、実行済みの所定演出に関連する情報であり、示唆画像５５１、示唆画像５０７、擬似変動の回数表示５０５、リスト５６８、リスト５６９に示される情報である。また、一の事象に関する情報は、例えば、ファンファーレ中での音声演出（図４９）で示される情報や、画像５７５（文字画像「速」「最速」）、画像５８１－５８３に示される情報である。

【０７７９】

第２実施形態において、所定期間は、ゲームの結果を導出する前後の期間（例えば、リーチ後半開始からファンファーレ終了までの期間）である。従って、一の事象の発生を介して特別結果（例えば大当り結果）になったことを遊技者に強く印象付けることができる。

【０７８０】

第２実施形態において、遊技機１０は、操作可能な操作手段（例えば演出ボタン２５）を備える。演出制御手段は、操作手段が操作された後の所定期間（例えばファンファーレ時間中、客待ち中）において、一の事象に関する情報を表示可能である。従って、遊技者が一の事象に関する情報を表示することを望まない場合には、操作手段を操作しないことによって一の事象に関する情報は表示されず、遊技者の要望に合わせることができる。

【０７８１】

第２実施形態において、所定期間が、ゲームが実行されておらず且つ特別遊技状態でない客待ち中の期間である。従って、遊技者は、ゆっくりと焦らずに、一の事象に関する情報を見ることができる。

【０７８２】

第２実施形態において、演出制御手段は、特定期間において発生した各種の一の事象を、一覧にして表示可能である。特定期間は、例えば、実行中のゲーム中、実行中のゲームのリーチ中、１ゲーム前、過去５０ゲームなどである。従って、どの一の事象が特別結果（例えば大当り結果）の場合に発生し易いかなど一の事象の期待度について推測することができ、遊技の興趣が向上する。

【０７８３】

なお、本発明は、以上説明した実施形態に限定されることなく、その技術的思想の範囲内において種々の変形や変更が可能であり、それらも本発明の技術的範囲に含まれることが明白である。例えば、複数の実施形態を組合せることも可能である。また、例えば、本発明を他の種類の遊技機（スロットマシンなど）に適用することもできる。本発明の範囲

は特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び内容の範囲でのすべての変更が含まれることが意図される。

【０７８４】

例えば、上述の実施形態をスロットマシンに適用する場合において、遊技に使用する遊技媒体は、遊技球に代えてメダル（コイン）になり、賞球数はメダルの払い出し枚数に代えられる。そして、スロットマシンでは、性能情報としての出玉率（ベース）は、スロットマシンへのメダルの投入枚数に対する払い出し枚数の比率（％）となり、役物比率は、所定期間に払い出したメダルの枚数のうち、各種ボーナスにより払い出した枚数の比率（％）となる。

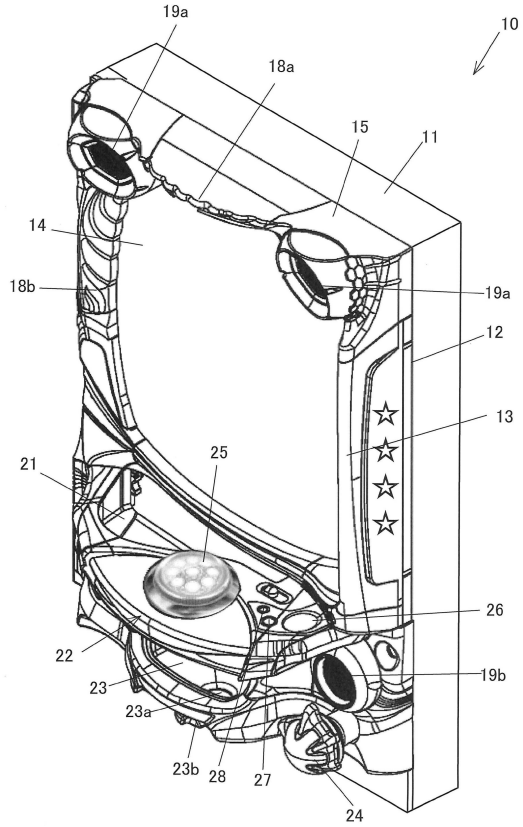
【符号の説明】

【０７８５】

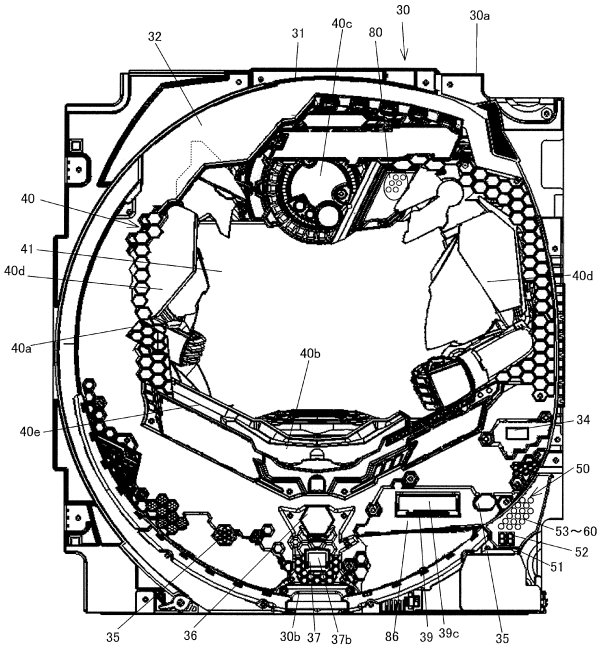
１０　遊技機
２５　演出ボタン
３０　遊技盤
３２　遊技領域
３６　第１始動入賞口（第１始動入賞領域）
３７　普通変動入賞装置（第２始動入賞領域）
３９　特別変動入賞装置
４０　センターケース
４１　表示装置
５０　一括表示装置（ＬＥＤ）
１００　遊技制御装置（主基板）
２００　払出制御装置
３００　演出制御装置（サブ基板）
５０４　擬似連図柄
５０５　回数表示
５０７　示唆画像
５５１　示唆画像
５６１　期待度表示
５６８　リスト
５７５　画像
６３３　保留表示
６３３ａ　変動中保留表示

【図面】

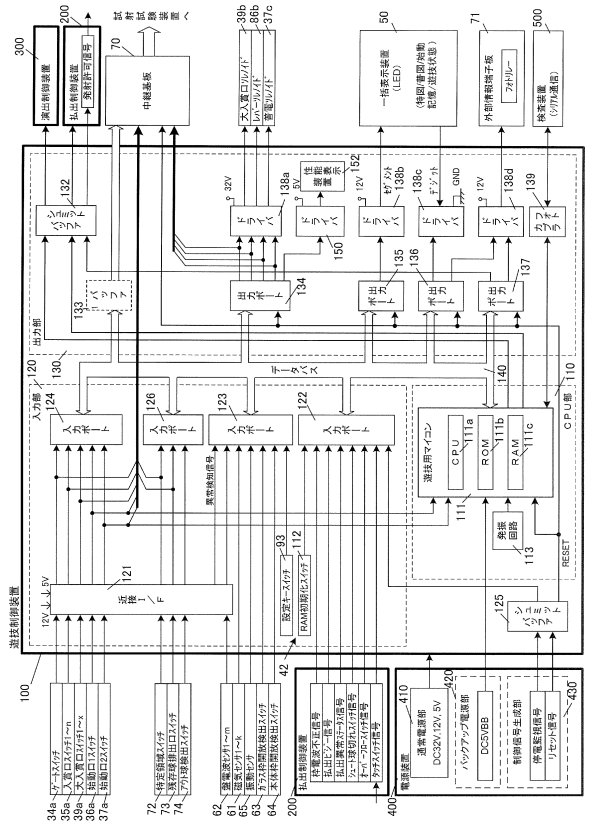
【図１】


10
11
12
13
14
15
18a
18b
19a
19b
21
22
23
23a
23b
24
25
26
27
28

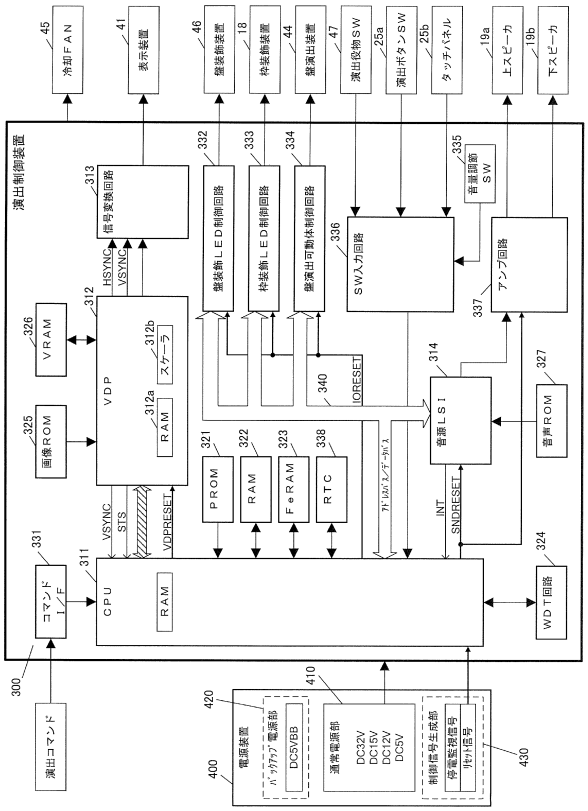
【図２】


30
30a
31
32
34
35
36
37
37b
39
39c
40
40a
40b
40c
40d
40e
41
50
51
52
53～60
80
86

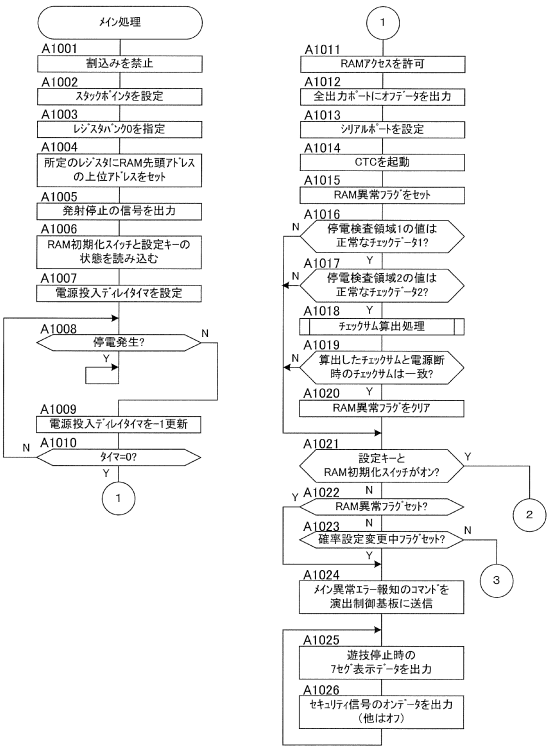
【図３】


演出制御装置
払出制御装置
中継基板
天入賞口ソレノイド
ハーフソレノイド
普電ソレノイド
一指示装置
(LED)
外部情報端子板
カードリーダー
検査装置
(ソフト通信)
ドライバ
ランプ
出力ポート
入力ポート
入力部
出力部
CPU部
遊技用マイコン
CPU
ROM
RAM
入力I/F
出力I/F
RESET
電源装置
通常電源部
DC32V, 12V, 5V
バックアップ電源部
DC5VBB
制御信号生成部
停電監視信号
リセット信号

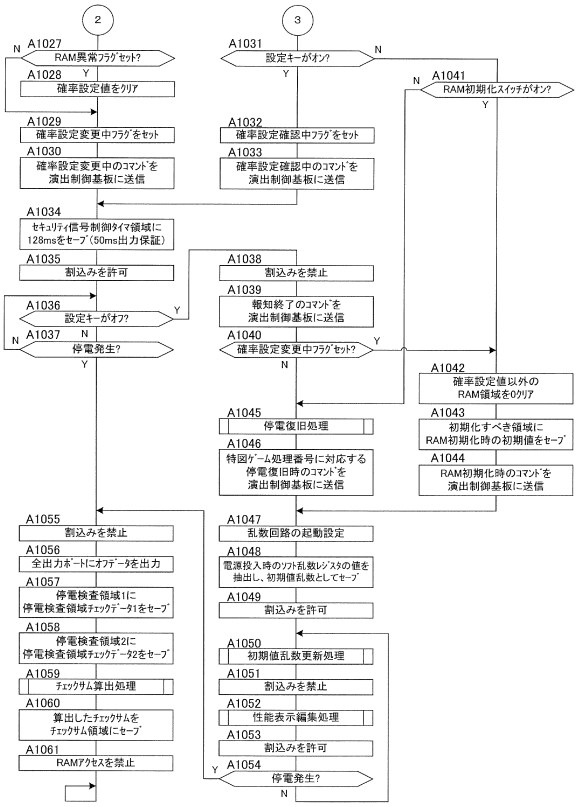
【図４】


演出制御装置
演出ボタンSW
タッチパネル
上スピーカ
下スピーカ
表示装置
盤装飾装置
枠装飾装置
盤演出装置
演出役物SW
音量調節SW
SW入力回路
アンプ回路
信号変換回路
盤装飾LED制御回路
枠装飾LED制御回路
盤演出可動体制御回路
VDP
VRAM
画像ROM
スケーラ
RAM
PROM
FeRAM
RTC
音源LSI
音声ROM
CPU
コマンドI/F
WDT回路
VSYNC
HSYNC
STS
VDPRESET
INT
SNDRESET
IORESET
演出コマンド
電源装置
通常電源部
DC32V
DC15V
DC12V
DC5V
バックアップ電源部
DC5VBB
制御信号生成部
停電監視信号
リセット信号

【図５Ａ】

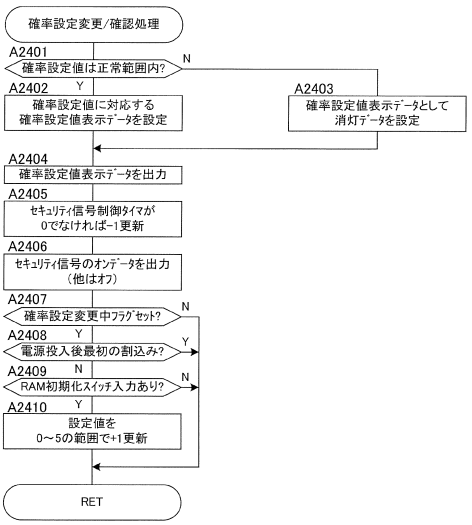


【図５Ｂ】

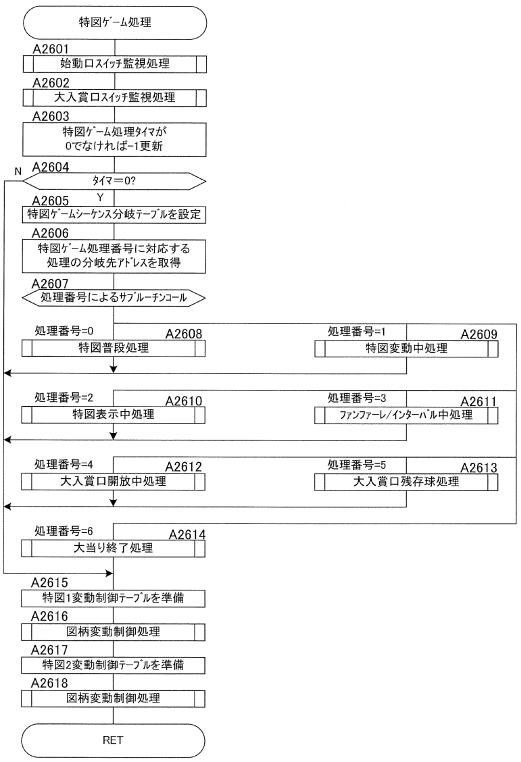


【図６Ａ】

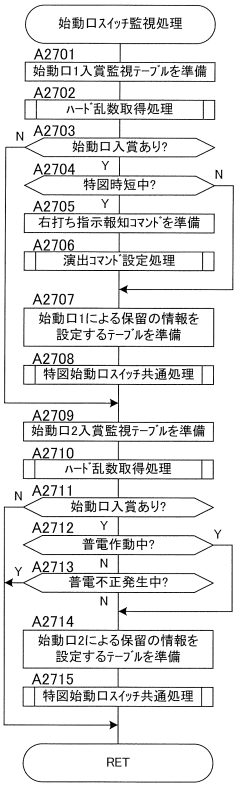
【図６Ｂ】



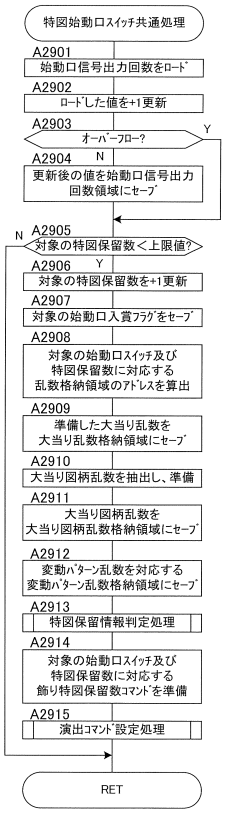
【図７】


特図ｹﾞｰﾑ処理
A2601
始動口ｽｲｯﾁ監視処理
A2602
大入賞口ｽｲｯﾁ監視処理
A2603
特図ｹﾞｰﾑ処理ﾀｲﾏが
0でなければ-1更新
A2604
ﾀｲﾏ＝0?
N
Y
A2605
特図ｹﾞｰﾑｼｰｹﾝｽ分岐ﾃｰﾌﾞﾙを設定
A2606
特図ｹﾞｰﾑ処理番号に対応する
処理の分岐先ｱﾄﾞﾚｽを取得
A2607
処理番号によるｻﾌﾞﾙｰﾁﾝｺｰﾙ
処理番号=0
A2608
特図普段処理
処理番号=1
A2609
特図変動中処理
処理番号=2
A2610
特図表示中処理
処理番号=3
A2611
ﾌｧﾝﾌｧｰﾚ/ｲﾝﾀｰﾊﾞﾙ中処理
処理番号=4
A2612
大入賞口開放中処理
処理番号=5
A2613
大入賞口残存球処理
処理番号=6
A2614
大当り終了処理
A2615
特図1変動制御ﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2616
図柄変動制御処理
A2617
特図2変動制御ﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2618
図柄変動制御処理
RET

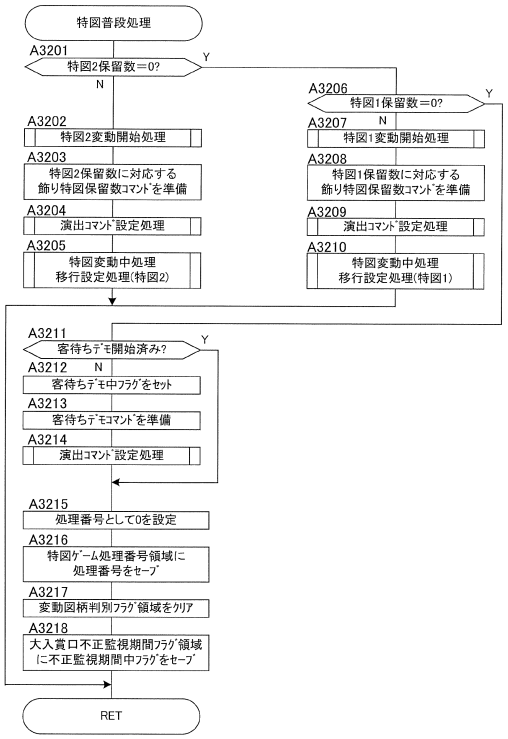
【図８】


始動口ｽｲｯﾁ監視処理
A2701
始動口1入賞監視ﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2702
ﾊｰﾄﾞ乱数取得処理
A2703
始動口入賞あり?
N
Y
A2704
特図時短中?
N
Y
A2705
右打ち指示報知ｺﾏﾝﾄﾞを準備
A2706
演出ｺﾏﾝﾄﾞ設定処理
A2707
始動口1による保留の情報を
設定するﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2708
特図始動口ｽｲｯﾁ共通処理
A2709
始動口2入賞監視ﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2710
ﾊｰﾄﾞ乱数取得処理
A2711
始動口入賞あり?
N
A2712
普電作動中?
Y
Y
A2713
普電不正発生中?
N
Y
N
A2714
始動口2による保留の情報を
設定するﾃｰﾌﾞﾙを準備
A2715
特図始動口ｽｲｯﾁ共通処理
RET

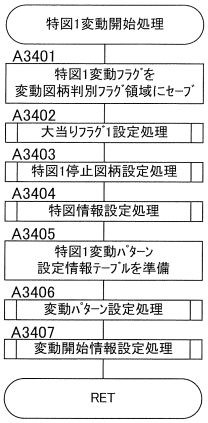
【図９】


特図始動口ｽｲｯﾁ共通処理
A2901
始動口信号出力回数をﾛｰﾄﾞ
A2902
ﾛｰﾄﾞした値を+1更新
A2903
ｵｰﾊﾞｰﾌﾛｰ?
Y
A2904
N
更新後の値を始動口信号出力
回数領域にｾｰﾌﾞ
A2905
N
対象の特図保留数＜上限値?
A2906
Y
対象の特図保留数を+1更新
A2907
対象の始動口入賞ﾌﾗｸﾞをｾｰﾌﾞ
A2908
対象の始動口ｽｲｯﾁ及び
特図保留数に対応する
乱数格納領域のｱﾄﾞﾚｽを算出
A2909
準備した大当り乱数を
大当り乱数格納領域にｾｰﾌﾞ
A2910
大当り図柄乱数を抽出し、準備
A2911
大当り図柄乱数を
大当り図柄乱数格納領域にｾｰﾌﾞ
A2912
変動ﾊﾟﾀｰﾝ乱数を対応する
変動ﾊﾟﾀｰﾝ乱数格納領域にｾｰﾌﾞ
A2913
特図保留情報判定処理
A2914
対象の始動口ｽｲｯﾁ及び
特図保留数に対応する
飾り特図保留数ｺﾏﾝﾄﾞを準備
A2915
演出ｺﾏﾝﾄﾞ設定処理
RET

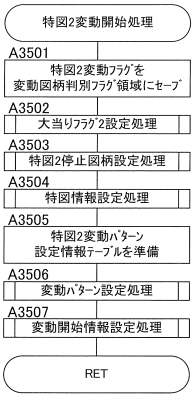
【図１０】


特図普段処理
A3201
特図2保留数＝0?
Y
N
A3202
特図2変動開始処理
A3203
特図2保留数に対応する
飾り特図保留数ｺﾏﾝﾄﾞを準備
A3204
演出ｺﾏﾝﾄﾞ設定処理
A3205
特図変動中処理
移行設定処理(特図2)
A3206
特図1保留数＝0?
Y
A3207
N
特図1変動開始処理
A3208
特図1保留数に対応する
飾り特図保留数ｺﾏﾝﾄﾞを準備
A3209
演出ｺﾏﾝﾄﾞ設定処理
A3210
特図変動中処理
移行設定処理(特図1)
A3211
客待ちﾃﾞﾓ開始済み?
Y
A3212
N
客待ちﾃﾞﾓ中ﾌﾗｸﾞをｾｯﾄ
A3213
客待ちﾃﾞﾓｺﾏﾝﾄﾞを準備
A3214
演出ｺﾏﾝﾄﾞ設定処理
A3215
処理番号として0を設定
A3216
特図ｹﾞｰﾑ処理番号領域に
処理番号をｾｰﾌﾞ
A3217
変動図柄判別ﾌﾗｸﾞ領域をｸﾘｱ
A3218
大入賞口不正監視期間ﾌﾗｸﾞ領域
に不正監視期間中ﾌﾗｸﾞをｾｰﾌﾞ
RET

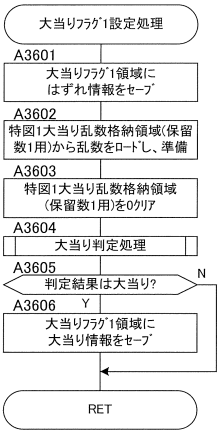
【図１１】



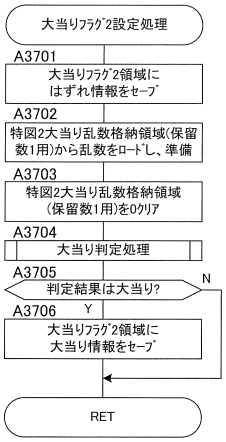
【図１２】



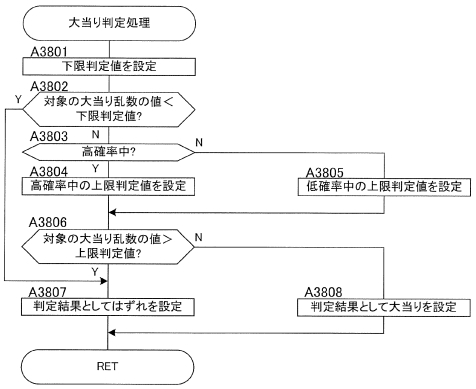
【図１３】



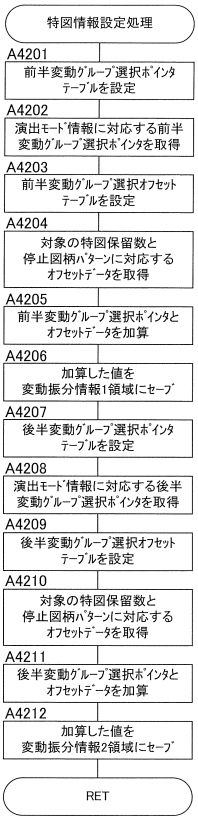
【図１４】



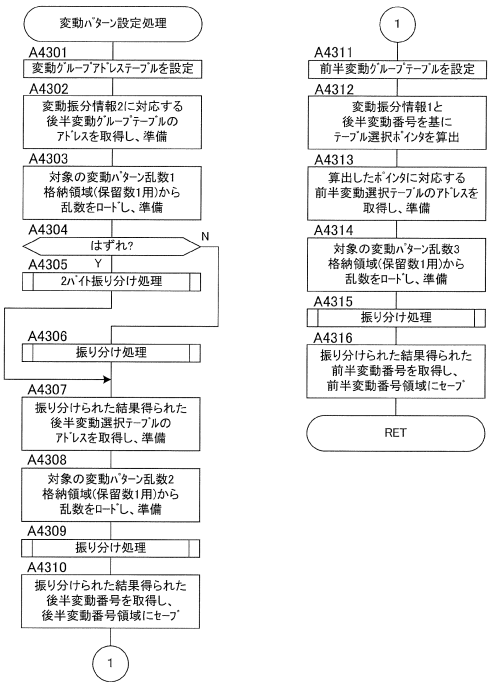
【図１５】



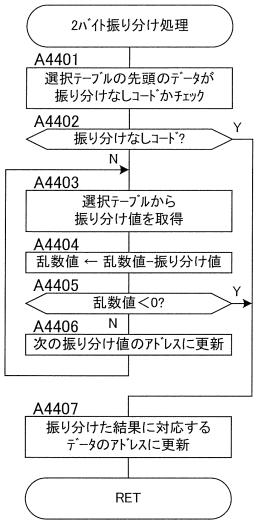
【図１６】



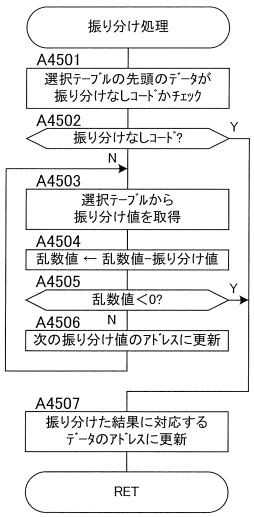
【図１７】



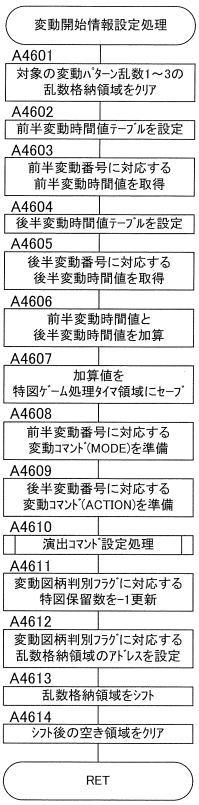
【図１８】



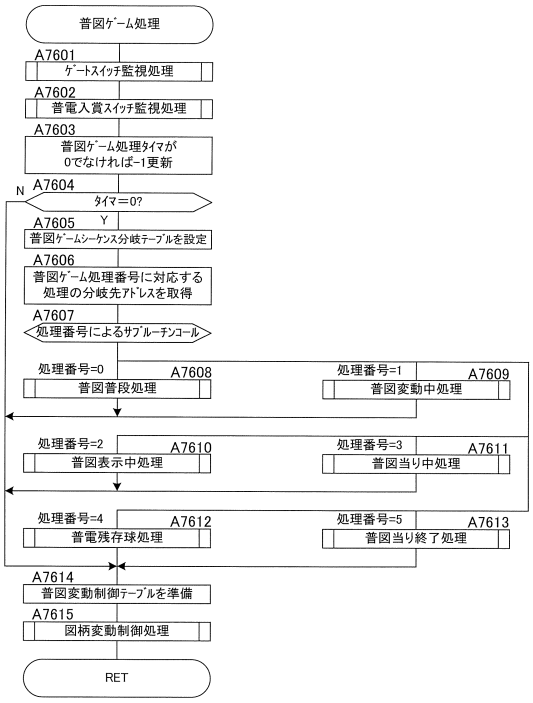
【図１９】



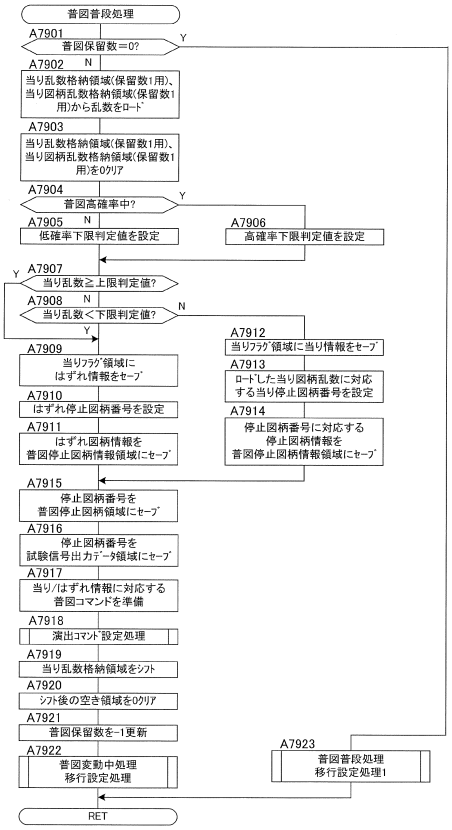
【図２０】



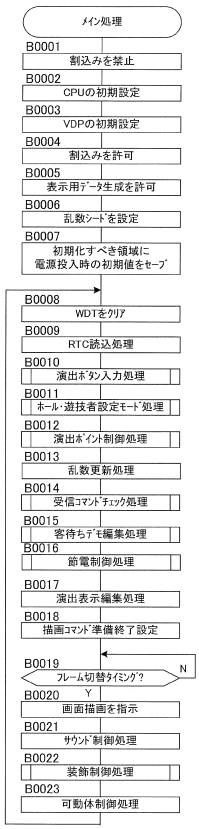
【図２１】



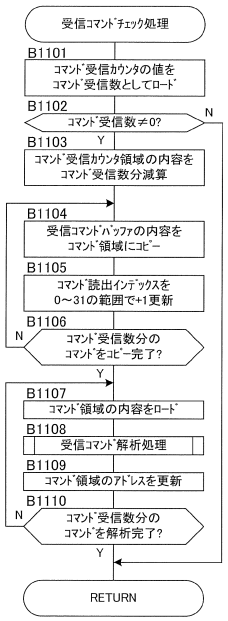
【図２２】



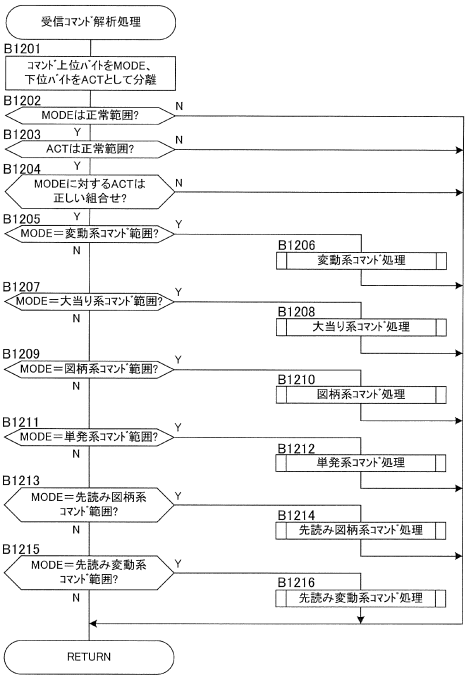
【図２３】



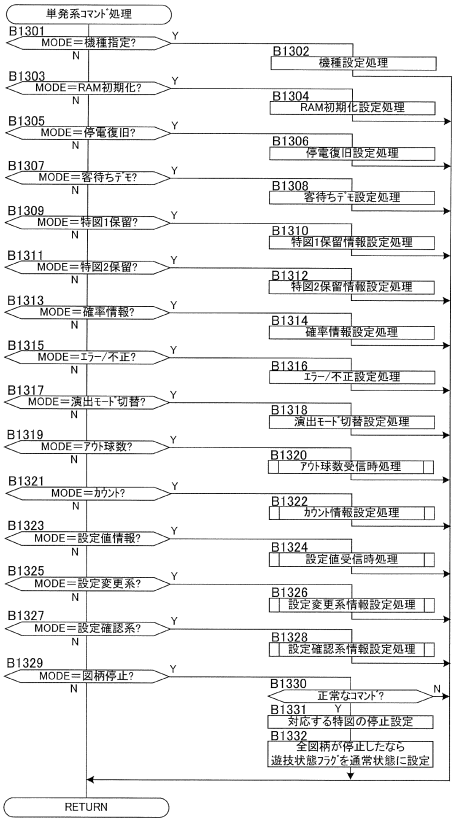
【図２４】



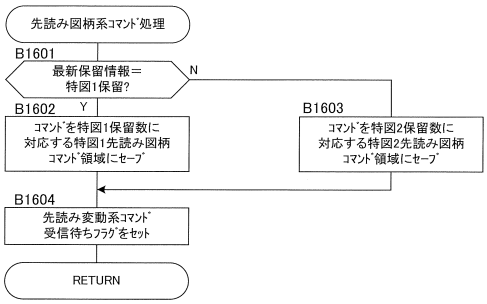
【図２５】



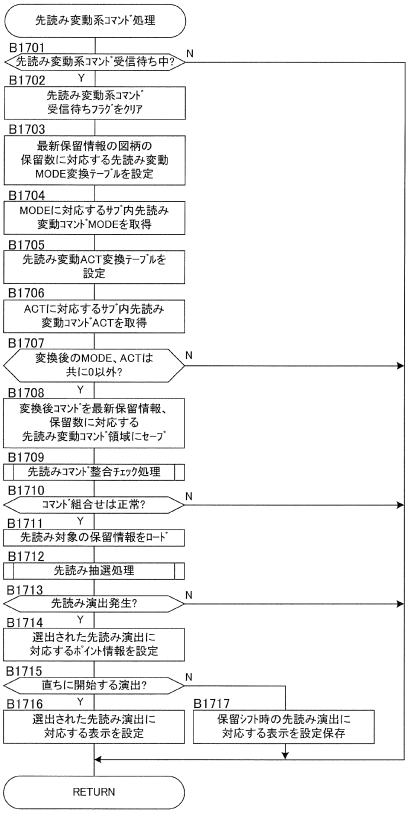
【図２６】



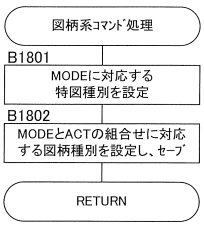
【図２７】



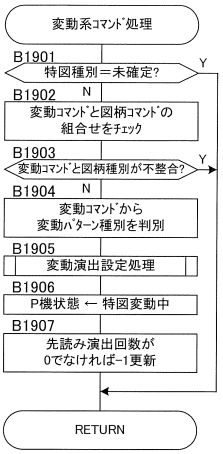
【図２８】



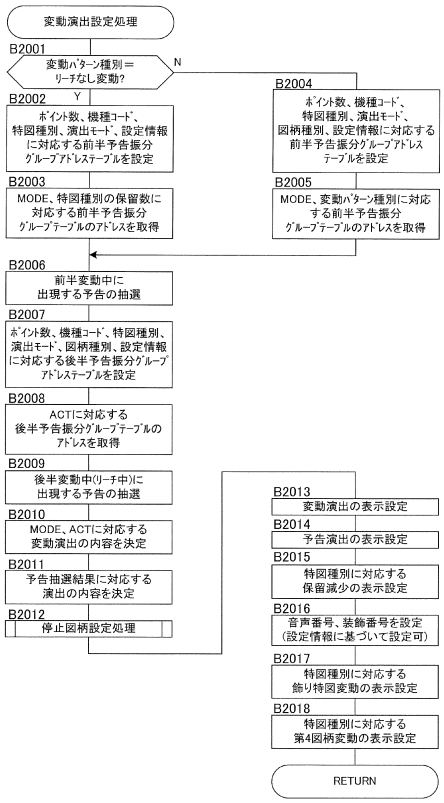
【図２９】



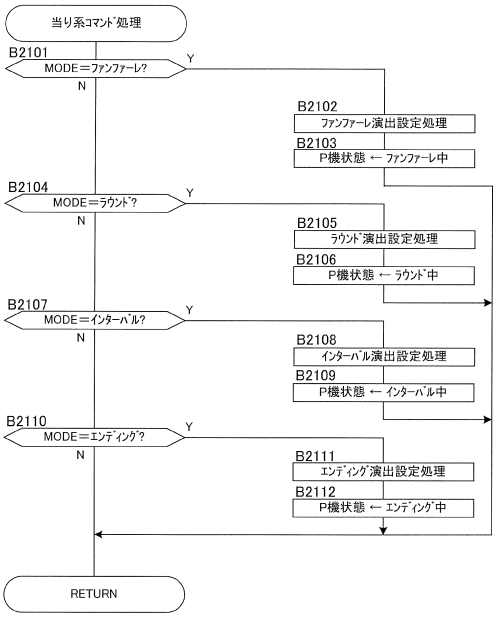
【図３０】



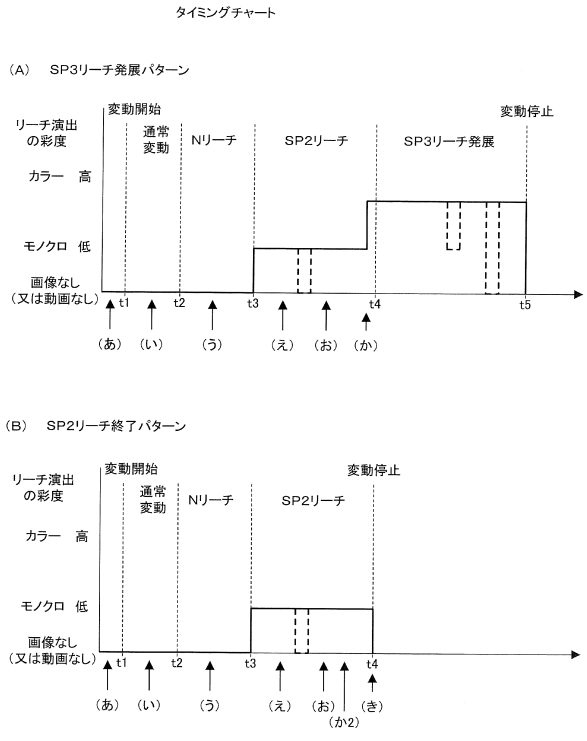
【図３１】



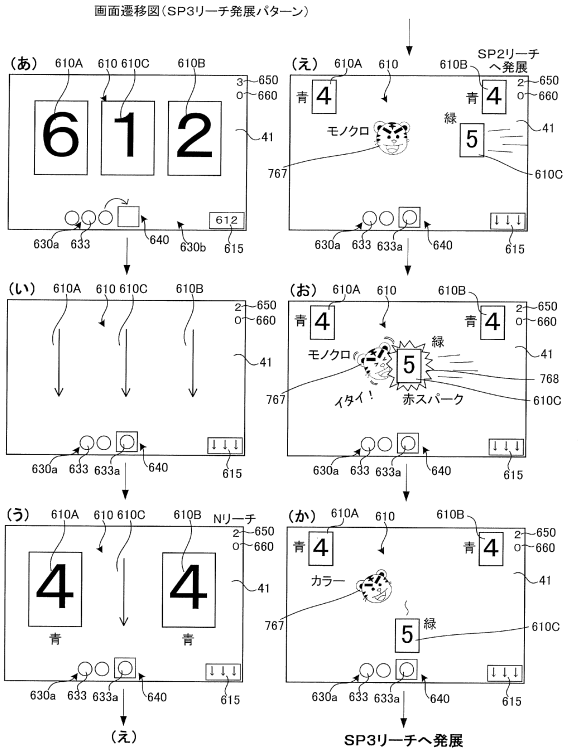
【図３２】



【図３３】

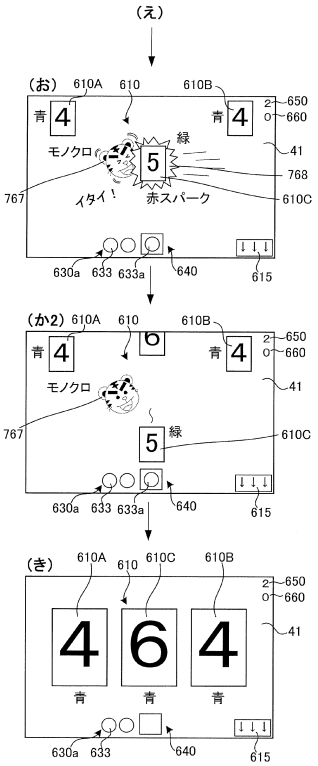


【図３４】



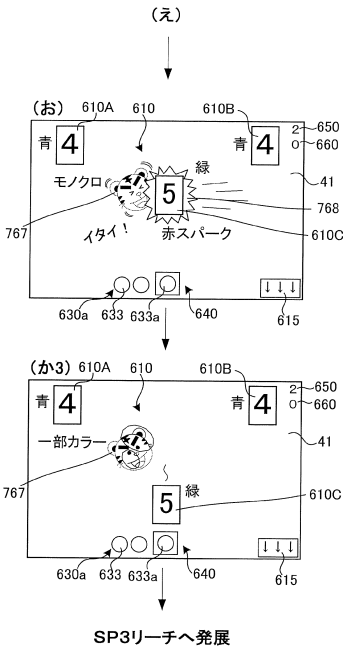
【図３５】

画面遷移図（SP2リーチ終了パターン）



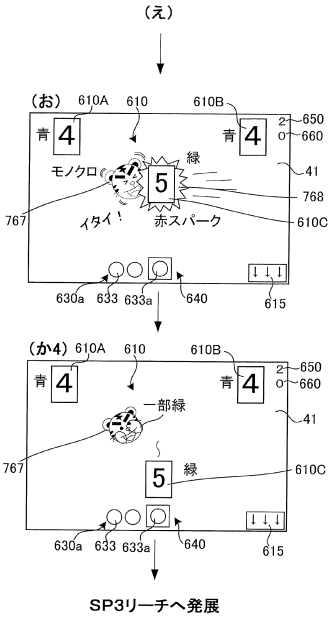
【図３６】

変形例の画面遷移図（一部カラー変化パターン）



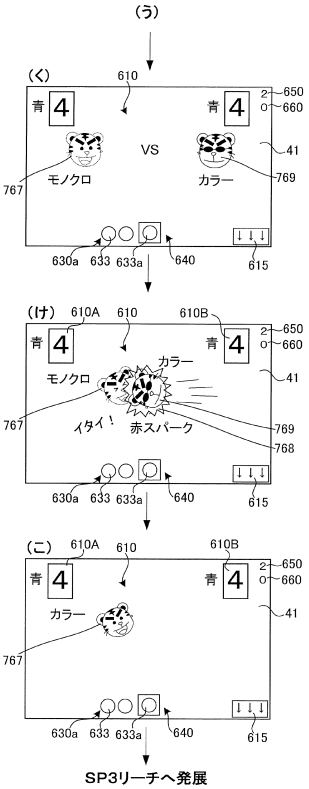
【図３７】

第２変形例の画面遷移図（一部カラー付与（転写）パターン）



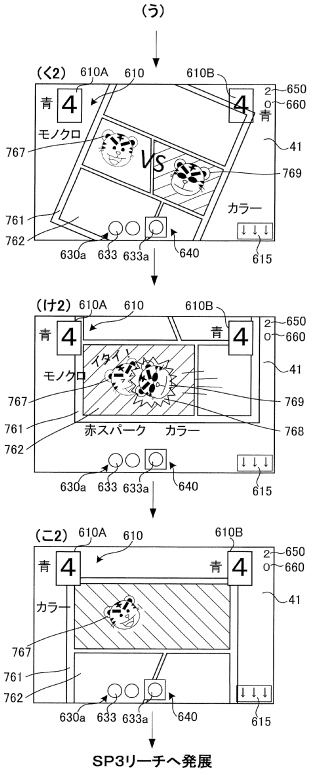
【図３８】

画面遷移図（バトル演出遷移パターン）



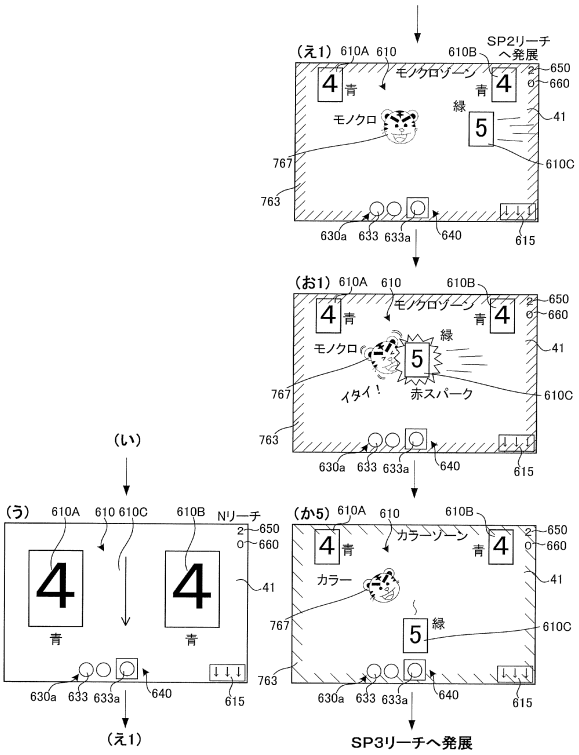
【図３９】

画面遷移図（バトル演出遷移パターンの変形例（漫画枠））

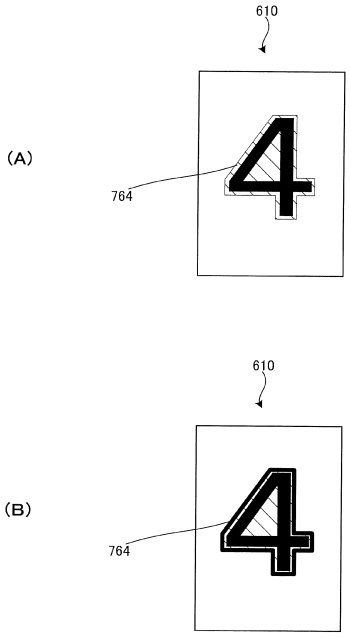


【図４０】

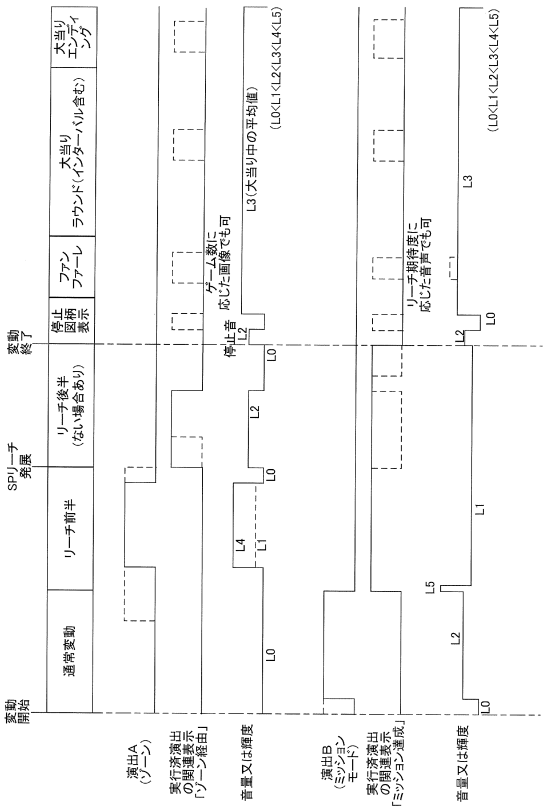
画面遷移図（ゾーン演出発生パターン）



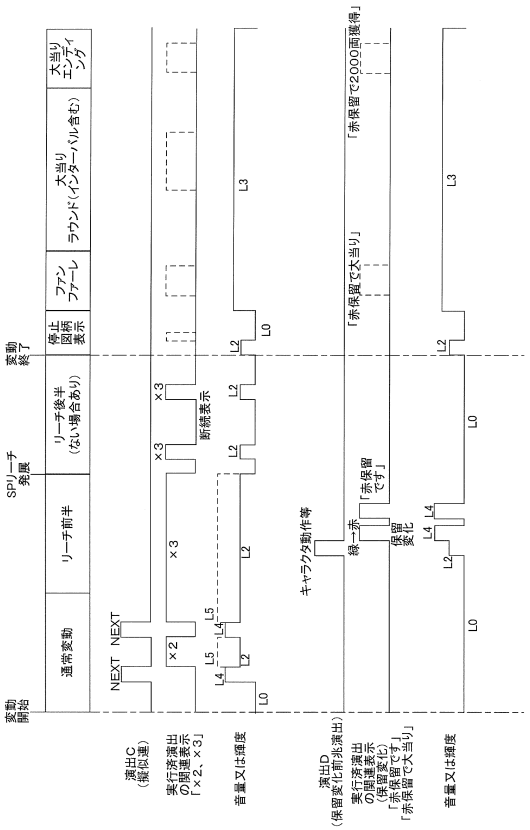
【図４１】



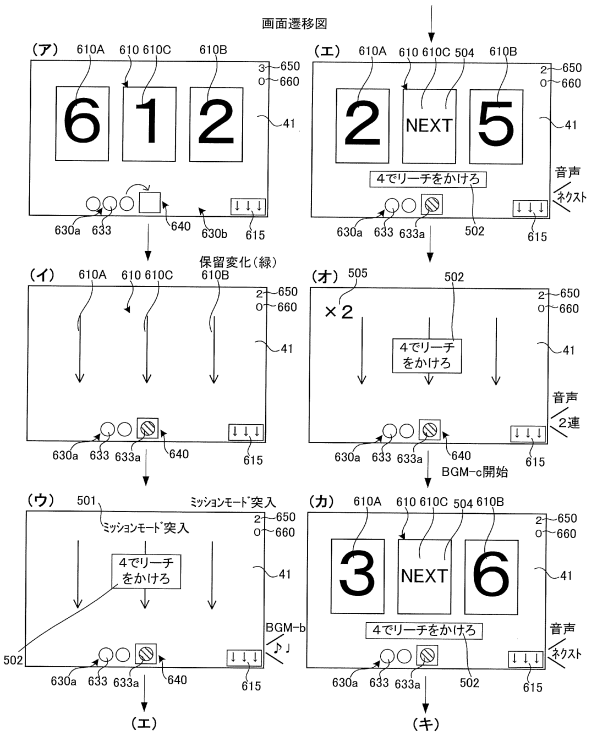
【図４２】



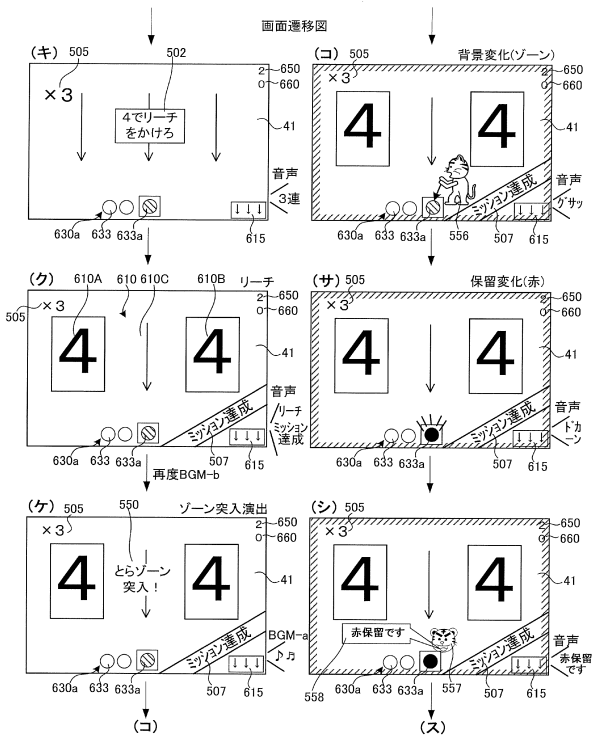
【図４３】



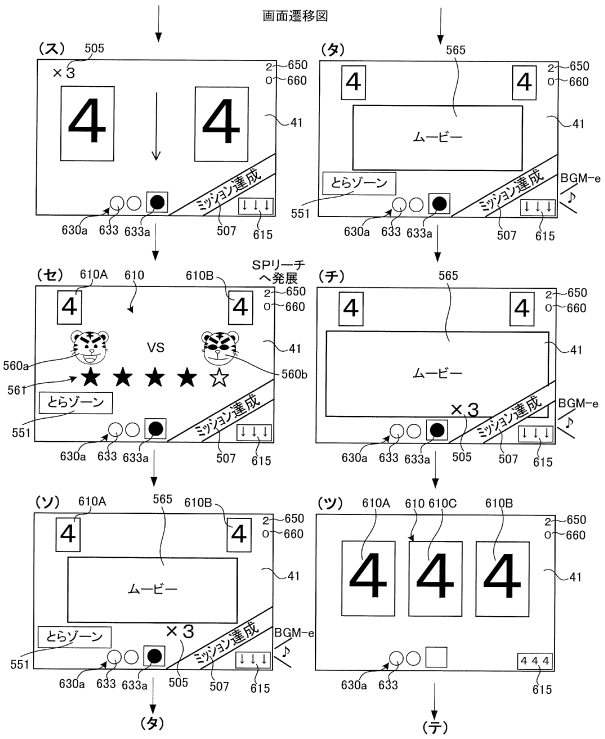
【図４４Ａ】



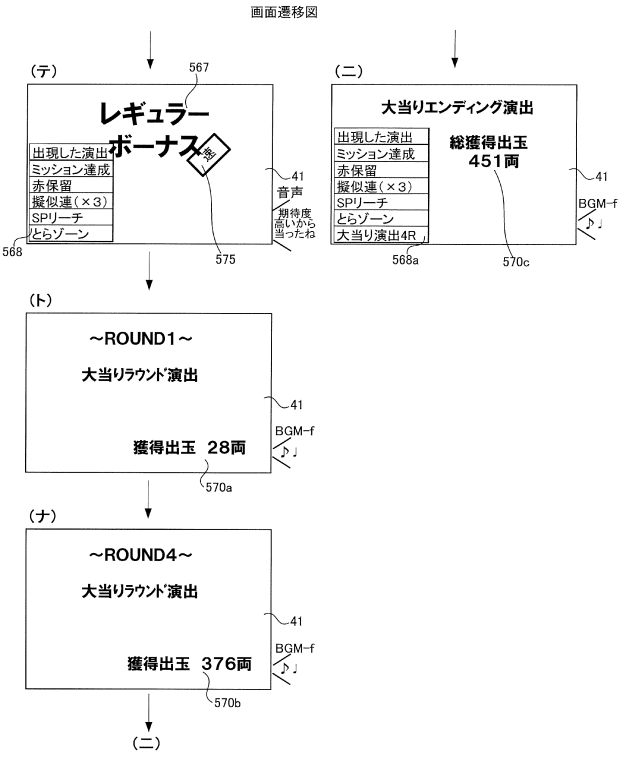
【図４４Ｂ】



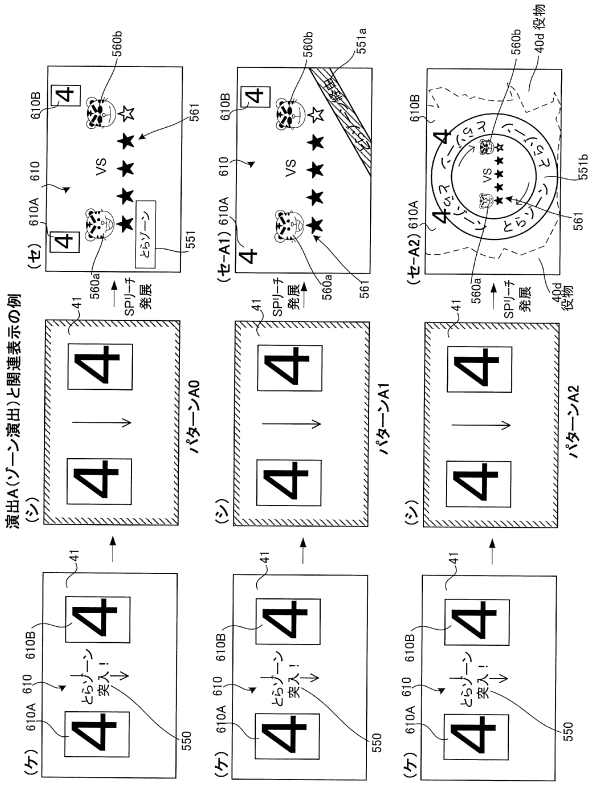
【図４４Ｃ】



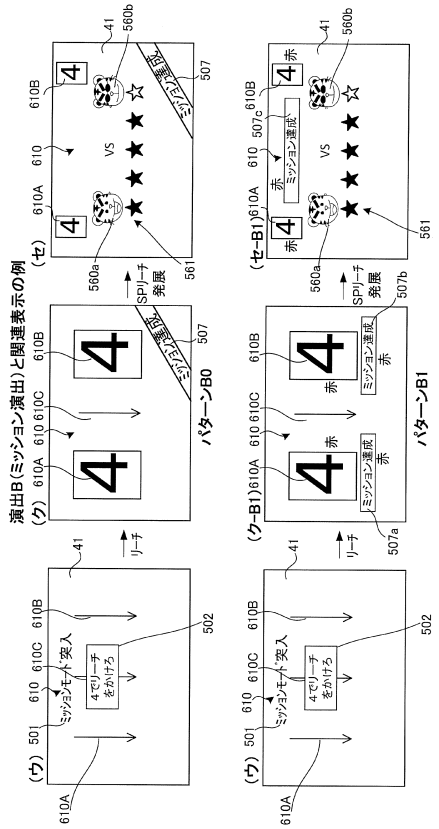
【図４４Ｄ】



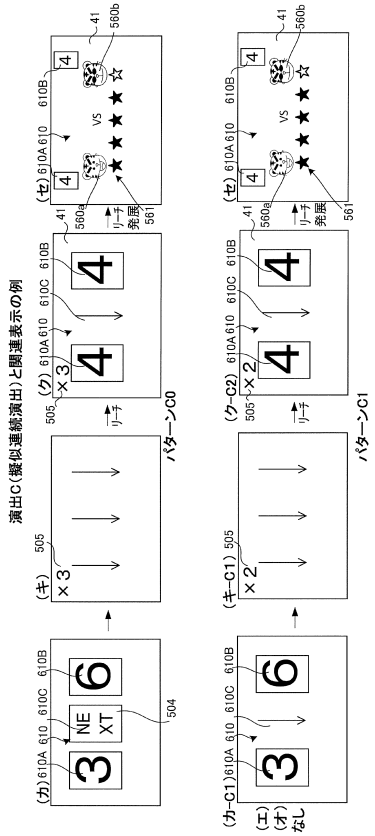
【図４５】



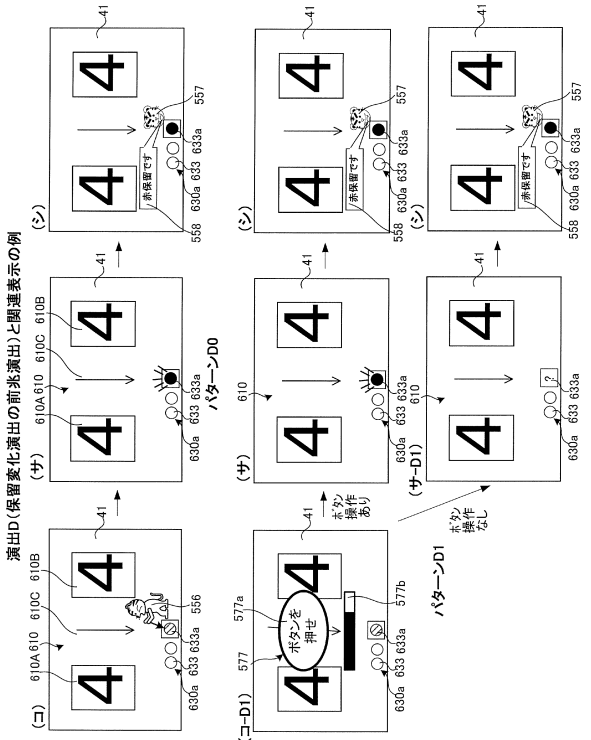
【図４６】



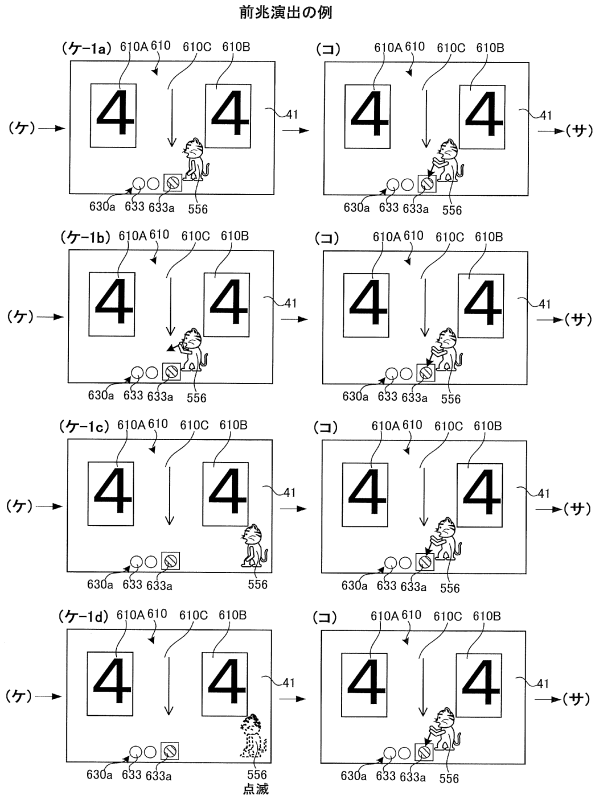
【図４７】



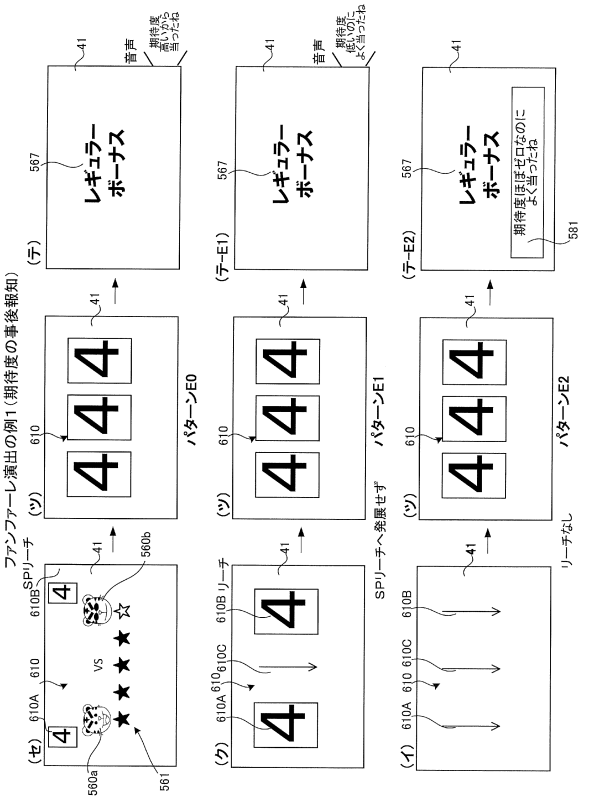
【図４８Ａ】



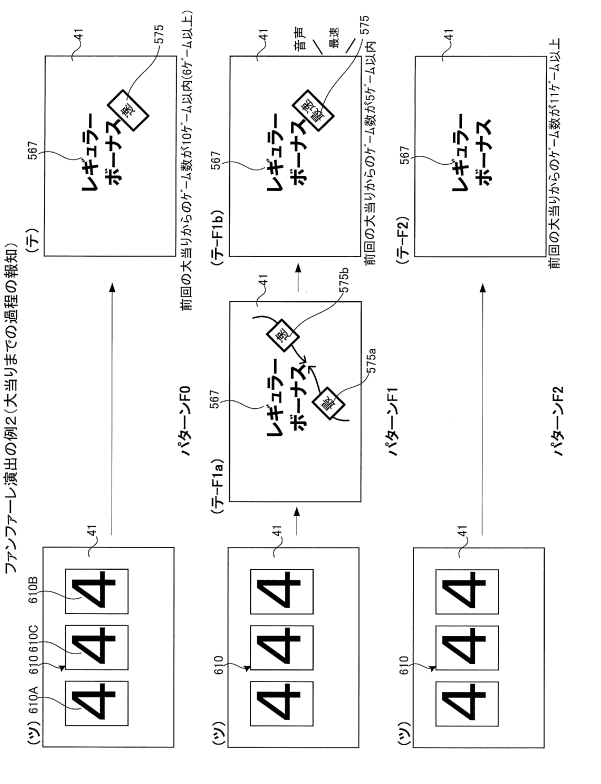
【図４８Ｂ】



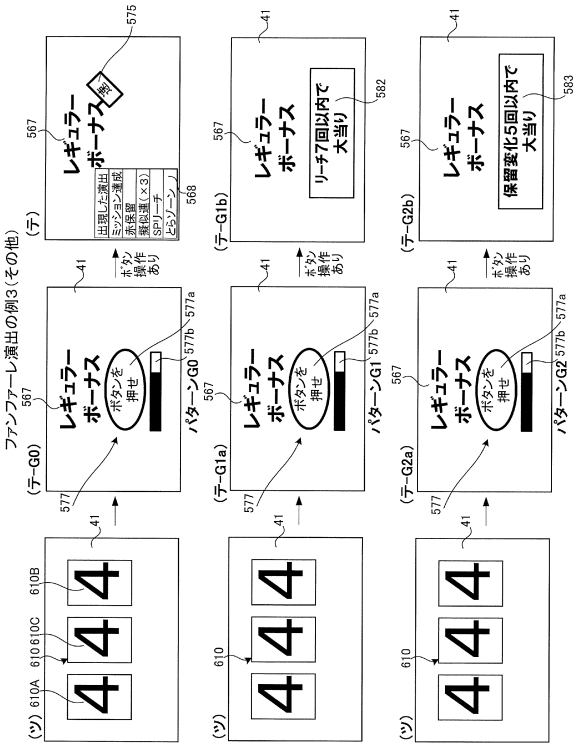
【図４９】



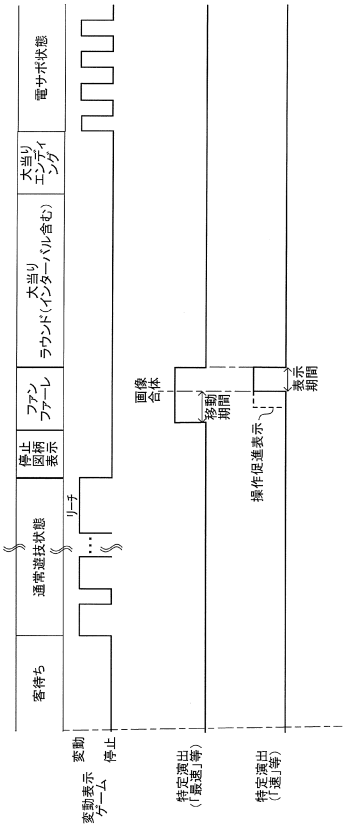
【図５０】



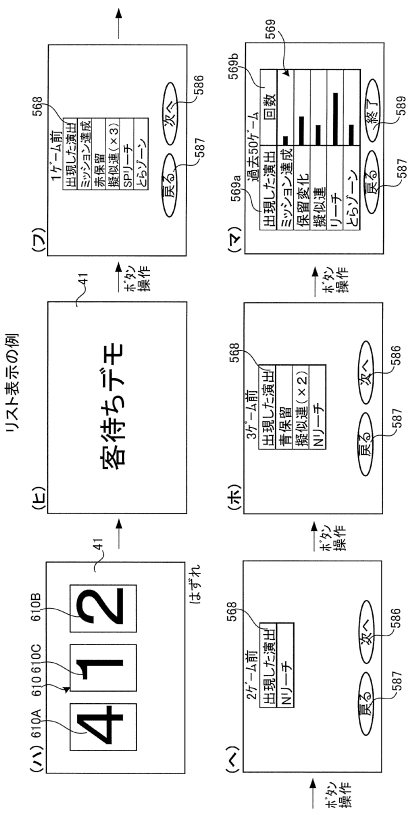
【図５１】



【図５２】



【図５３】



【図５４】