(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-141466
(P2019-141466A)
(43)公開日　令和1年8月29日(2019.8.29)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	304D	2C088
		A63F	7/02	332Z	

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 212 頁）

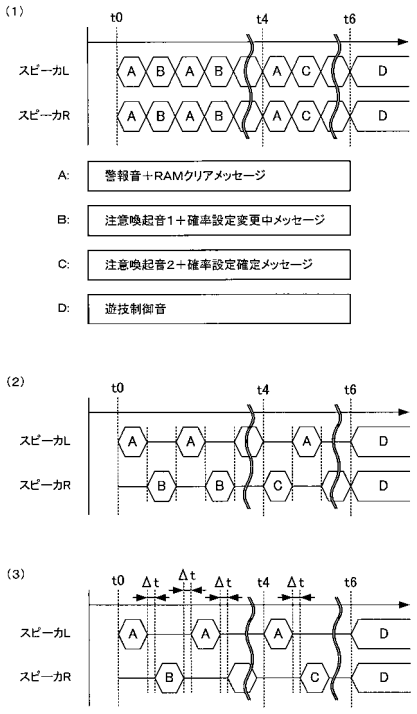
(21)出願番号　特願2018-30389(P2018-30389)
(22)出願日　平成30年2月23日(2018.2.23)

(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　園田　欽章
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内

Ｆターム(参考)　2C088 AA79　BC08　EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】良好な作業環境で設定操作可能である。
【解決手段】演出制御装置は、遊技制御装置から確率設定確定コマンドを受信して、タイミングｔ４よりスピーカＬとスピーカＲとからＲＡＭクリアを報知する報知音Ａと確率設定確定を報知する報知音Ｃとを音出力する。これにより、報知音Ａと報知音Ｃとの同時出力を抑止できる。したがって、遊技機は、確率設定変更作業をおこなった作業者に対してＲＡＭクリアがあったことと確率設定が確定（完了）したこととを好適に案内することができる。また、遊技機は、確率設定確定時に、ＲＡＭクリアの報知音が確率設定確定の報知音の障害となることがないので作業者に対して確率設定が確定したことを好適に案内することができる。
【選択図】図１３１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
電源遮断前の遊技情報を保持可能な情報保持手段と、
２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能な設定手段と、
前記設定変更の際に保持されている前記遊技情報をクリアするクリア手段と、
前記設定変更の確定を報知する第１の音出力と、前記遊技情報のクリアを報知する第２の音出力とを重複期間を排除して実行する報知制御手段と、
を含む遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
電源投入時にＲＡＭ（Random Access Memory）の記憶内容が初期化された場合、主制御基板のメインＣＰＵ（Central Processing Unit）からランプ制御基板や音声制御基板の各ＣＰＵに対してＲＡＭクリアの報知開始信号を出力する遊技機がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００３－２１０８０７号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
このような遊技機は、悪意のある第三者によって不正にＲＡＭクリアされることを抑止するため不正検出時のエラー音と同様に大音量でＲＡＭクリアの報知をおこなうのが一般的である。
【０００５】
一方で、ＲＡＭクリアを伴う作業の一つに遊技機の設定操作がある。遊技機の設定操作は、遊技機の前面枠裏面側に設けられる遊技制御装置に設けられたスイッチ等を操作しておこなわれるのが一般的であり不案内な作業者にとって容易ならざる作業である。このような作業環境において、遊技機の設定操作中のＲＡＭクリアの報知音は、作業者の作業性を低下させることがある。
【０００６】
１つの側面では、本発明は、良好な作業環境で設定操作可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記目的を達成するために、以下に示すような、遊技機が提供される。遊技機は、情報保持手段と、設定手段と、クリア手段と、報知制御手段と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更の確定を報知する第１の音出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の音出力とを重複期間を排除して実行する。
【発明の効果】
【０００８】
１態様によれば、遊技機において、良好な作業環境で設定操作できる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。

【図２】第１の実施形態の遊技盤の一例を示す正面図である。
【図３】第１の実施形態の遊技機の制御システムの一例を示すブロック図である。
【図４】第１の実施形態の演出制御装置の構成の一例を示すブロック図である。
【図５】第１の実施形態の一括表示装置の一例を示す図である。
【図６】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図７】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図８】第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その３）である。
【図９】第１の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。
【図１０】第１の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。
【図１１】第１の実施形態の入賞口スイッチ／状態監視処理のフローチャートを示す図である。
【図１２】第１の実施形態の確率設定値変更処理のフローチャートを示す図である。
【図１３】第１の実施形態の確率設定値確認処理のフローチャートを示す図である。
【図１４】第１の実施形態の遊技制御装置のメモリマップの一例を示す図である。
【図１５】第１の実施形態の払出コマンド送信処理のフローチャートを示す図である。
【図１６】第１の実施形態の入賞数カウンタ領域の構造例を示す図である。
【図１７】第１の実施形態の始動口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。
【図１８】第１の実施形態のハード乱数取得処理のフローチャートを示す図である。
【図１９】第１の実施形態の特図始動口１スイッチ処理のフローチャートを示す図である。
【図２０】第１の実施形態の特図始動口２スイッチ処理のフローチャートを示す図である。
【図２１】第１の実施形態の特図保留情報判定処理のフローチャートを示す図である。
【図２２】第１の実施形態の特図１ゲーム処理のフローチャートを示す図である。
【図２３】第１の実施形態の特図２ゲーム処理のフローチャートを示す図である。
【図２４】第１の実施形態の特図１普段処理のフローチャートを示す図である。
【図２５】第１の実施形態の特図２普段処理のフローチャートを示す図である。
【図２６】第１の実施形態の特図１変動開始処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図２７】第１の実施形態の特図１変動開始処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図２８】第１の実施形態の特図２変動開始処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図２９】第１の実施形態の特図２変動開始処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図３０】第１の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図３１】第１の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図３２】第１の実施形態の高確率変動回数更新処理のフローチャートを示す図である。
【図３３】第１の実施形態の特図１変動中処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図３４】第１の実施形態の特図１変動中処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図３５】第１の実施形態の特図２変動中処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図３６】第１の実施形態の特図２変動中処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図３７】第１の実施形態の特図１表示中処理移行設定処理１のフローチャートを示す図である。

【図３８】第１の実施形態の特図２表示中処理移行設定処理１のフローチャートを示す図である。
【図３９】第１の実施形態の特図１表示中処理移行設定処理２のフローチャートを示す図である。
【図４０】第１の実施形態の特図２表示中処理移行設定処理２のフローチャートを示す図である。
【図４１】第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図４２】第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図４３】第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その３）である。
【図４４】第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図４５】第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図４６】第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その３）である。
【図４７】第１の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その１）である。
【図４８】第１の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【図４９】第１の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。
【図５０】第１の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。
【図５１】第１の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。
【図５２】第１の実施形態の情報開示機能の概要の一例を示す図である。
【図５３】第１の実施形態の情報開示処理のフローチャートを示す図である。
【図５４】第１の実施形態の設定処理のフローチャートを示す図である。
【図５５】第１の実施形態の設定画面の一例を示す図である。
【図５６】第１の実施形態の収集処理のフローチャートを示す図である。
【図５７】第１の実施形態の収集データの一例を示す図である。
【図５８】第１の実施形態の集計処理のフローチャートを示す図である。
【図５９】第１の実施形態の集計データの一例を示す図である。
【図６０】第１の実施形態の集計データにおける最低情報量確保の一例を示す図である。
【図６１】第１の実施形態の出力情報編集処理のフローチャートを示す図である。
【図６２】第１の実施形態のゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。
【図６３】第１の実施形態の情報開示画面の一例を示す図（その１）である。
【図６４】第１の実施形態の情報開示画面の一例を示す図（その２）である。
【図６５】第１の実施形態の設定示唆態様の一例を示す図である。
【図６６】第１の実施形態の非ゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。
【図６７】第１の実施形態の変形例のゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。
【図６８】第２の実施形態の変動表示シーケンスの一例を示す図である。
【図６９】第２の実施形態の変動表示の演出制御単位の一例を示す図である。
【図７０】第２の実施形態の前半変動における演出制御単位の制御プログラムと参照テーブル群の組合せの一例を示す図である。
【図７１】第２の実施形態のサブ演出における演出制御単位の制御プログラムと参照テー

ブル群の組合せの一例を示す図である。
【図７２】第２の実施形態の前半変動実行制御における制御プログラムと参照テーブル群の組合せの一例を示す図である。
【図７３】第２の実施形態の前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図である。
【図７４】第２の実施形態のサブ演出における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図である。
【図７５】第２の実施形態のテーブルデータの一例を示す図である。
【図７６】第２の実施形態の前半演出振分処理のフローチャートを示す図である。
【図７７】第２の実施形態の通常ハズレ処理のフローチャートを示す図である。
【図７８】第２の実施形態のＰＢ背景チェンジ処理のフローチャートを示す図である。
【図７９】第２の実施形態の開発過程で修正された前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図（その１）である。
【図８０】第２の実施形態の開発過程で修正された前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図（その２）である。
【図８１】第３の実施形態の遊技機の遊技盤の一例を示す正面図（その１）である。
【図８２】第３の実施形態の遊技機の遊技盤の一例を示す正面図（その２）である。
【図８３】第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。
【図８４】第３の実施形態における荷物から出現するアイテムとその内容との関係の一例を示す図である。
【図８５】第３の実施形態における宝箱から出現するアイテムとその内容との関係の一例を示す図である。
【図８６】第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。
【図８７】第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その３）である。
【図８８】第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その４）である。
【図８９】第３の実施形態におけるプッシュボタンを用いる疑似連演出においてプッシュボタンを押下した場合と、押下しなかった場合におこなわれる演出内容の一例を示す図である。
【図９０】第３の実施形態における荷物設定処理のフローチャートを示す図である。
【図９１】第３の実施形態の変形例１における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。
【図９２】第３の実施形態の変形例１における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。
【図９３】第３の実施形態の変形例２における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。
【図９４】第３の実施形態の変形例３における演出の流れを示すタイミングチャートである。
【図９５】第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。
【図９６】第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。
【図９７】第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その３）である。
【図９８】第３の実施形態の変形例４における装飾図柄の一例を示す図である。
【図９９】第３の実施形態の変形例４における遊技状態において使用される図柄を示す図である。

【図１００】第３の実施形態の変形例４における特図１変動表示ゲームで「７７７」を導出する場合と特図２変動表示ゲームで「７７７」を導出する場合の比較を示す図である。
【図１０１】第３の実施形態の変形例４における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。
【図１０２】第３の実施形態の変形例４における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。
【図１０３】第３の実施形態の変形例５における遊技状態において使用される図柄を示す図である。
【図１０４】第３の実施形態の変形例５における２つの大当りの比較を示す図である。
【図１０５】第３の実施形態の変形例６の変動表示ゲームにおける装飾図柄の図柄態様の推移を示す図である。
【図１０６】第４の実施形態の表示画面の一例を示す図（その１）である。
【図１０７】第４の実施形態の表示画面の一例を示す図（その２）である。
【図１０８】第５の実施形態の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。
【図１０９】第５の実施形態の変形例１の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。
【図１１０】第５の実施形態の変形例２の表示画面の一例を示す図である。
【図１１１】第５の実施形態の変形例３の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。
【図１１２】第５の実施形態の変形例４の表示画面及び導光板の一例を示す図である。
【図１１３】エラー表示（点滅表示）とエラー表示を隠蔽する演出との時間的関係を示すタイミングチャートの例である。
【図１１４】ベースの表示手段である状態表示装置とベース用の記憶領域を示す図である。
【図１１５】状態表示装置による表示例を示す図である。
【図１１６】第６の実施形態の指令体系の一例を示す図（その１）である。
【図１１７】第６の実施形態の指令体系の一例を示す図（その２）である。
【図１１８】第６の実施形態の変動時コマンドの一例を示す図である。
【図１１９】第６の実施形態の振分テーブルの一例を示す図である（その１）。
【図１２０】第６の実施形態の振分テーブルの一例を示す図である（その２）。
【図１２１】第６の実施形態の関係テーブルの一例を示す図である。
【図１２２】第６の実施形態の演出振分処理のフローチャートを示す図である。
【図１２３】第６の実施形態の変形例１の演出振分の一例を示す図である。
【図１２４】第６の実施形態の変形例１の演出振分処理のフローチャートを示す図である。
【図１２５】第７の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図（その１）である。
【図１２６】第７の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図（その２）である。
【図１２７】第７の実施形態の遊技機における電源投入後の制御状態の一例を示す図である。
【図１２８】第７の実施形態の制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行時のタイミングチャートの一例を示す図である。
【図１２９】第７の実施形態の表示装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図である。
【図１３０】第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その１）である。
【図１３１】第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その２）である。
【図１３２】第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その３）である。
【図１３３】第７の実施形態の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その１）を示す図である。
【図１３４】第７の実施形態の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる

報知音の出力態様の一例（その２）を示す図である。
【図１３５】第７の実施形態の電源投入時報知設定処理のフローチャートを示す図である。
【図１３６】第７の実施形態の電源投入時報知終了設定処理のフローチャートを示す図である。
【図１３７】第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その１）を示す図である。
【図１３８】第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その２）を示す図である。
【図１３９】第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その３）を示す図である。
【図１４０】第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その４）を示す図である。
【図１４１】第７の実施形態の変形例１の遊技機における電源投入後の制御状態の一例を示す図である。
【図１４２】第７の実施形態の変形例１の制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行時のタイミングチャートの一例を示す図である。
【図１４３】第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その１）を示す図である。
【図１４４】第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その２）を示す図である。
【図１４５】第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その３）を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、図面を参照して実施形態を詳細に説明する。
［第１の実施形態］
まず、第１の実施形態を図面にもとづいて説明する。図１は、第１の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図である。
【００１１】
第１の実施形態の遊技機１０は、前面枠１２を備え、該前面枠１２は、外枠（支持枠）１１に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤３０（図２参照）は、前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠（透明部材保持枠）１５が取り付けられている。
【００１２】
また、ガラス枠１５の左右には、内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（たとえば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（たとえば、赤色）で点灯（点滅）させる）のために発光する枠装飾装置１８や、音響（たとえば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ１９ａ，１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしてもよい。
【００１３】
また、前面枠１２の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）２１、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３および打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者が各種オプションの設定をおこなうオプション設定部２５が設けられている。このオプション設定部２５の上面の周囲には複数の選択ボタンスイッチ２５

ａが設けられ、オプション設定部２５の上面の中央には決定ボタンスイッチ２５ｂが設けられている。なお、オプション設定部２５は、遊技者が演出態様を設定する演出設定部として機能する。この場合、選択ボタンスイッチ２５ａは、演出態様を選択する演出ボタンスイッチとして機能し、決定ボタンスイッチ２５ｂは、演出態様を決定する決定ボタンスイッチとして機能する。さらに、前面枠１２下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

【００１４】

なお、選択ボタンスイッチ２５ａが演出ボタンスイッチとして機能する場合、遊技機１０は、選択ボタンスイッチ２５ａと決定ボタンスイッチ２５ｂとから受け付けた遊技者の操作にもとづいて、遊技者の操作を介入させた演出をおこなうことができる。たとえば、遊技者の操作を介入させた演出は、表示装置（変動表示装置）４１（図２参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）における演出があり、遊技機１０は、表示装置４１に表示するキャラクタを動作させたり、表示装置４１に表示される飾り特図変動表示ゲームにおける識別情報を停止させたりすることができる。

【００１５】

また、オプション設定部２５の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する球貸ボタン２７、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する排出ボタン２８、プリペイドカードの残高を表示する残高表示部（図示省略）等が設けられている。この第１の実施形態の遊技機１０においては、遊技者が上記操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２（図２参照）に向かって発射する。また、遊技者が選択ボタンスイッチ２５ａおよび決定ボタンスイッチ２５ｂを操作することによって、たとえば、スピーカ１９ａ，１９ｂから放射される音量を設定したり、遊技盤３０の明るさを設定したりすることができる。

【００１６】

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

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

【００１７】

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

【００１８】

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

【００１９】

遊技領域３２におけるセンターケース４０の側方右側には、普図変動表示ゲームの開始

条件を与える普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）３４が設けられている。普図始動ゲート３４に入賞した遊技球（普図始動ゲート３４を通過する遊技球）は、ゲートスイッチ３４ａ（図３参照）により検出される。

【００２０】

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

【００２１】

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

【００２２】

また、始動入賞口３６の下方には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ａが設けられている。

また、普図始動ゲート３４よりも下方位置であって、センターケース４０の右部には、第１特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第１始動入賞口、始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７（始動口１）は、上端側が右方に倒れる方向に回動することで開放して遊技球が流入し易い状態に変換可能な可動部材３７ｂを備えており、この可動部材３７ｂは、常時はほぼ鉛直となって遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図３参照）によって上端側が右方に倒れるように回動して普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３７ａ（図３参照）により検出される。なお、普通変動入賞装置３７が閉状態でも入賞できるようにし、閉状態では開状態よりは入賞しにくいものとしても良い。普通変動入賞装置３７は普通電動役物（普電）に相当する。

【００２３】

普通変動入賞装置３７の右方には、遊技球が流下可能な流下路９１が形成され、普通変動入賞装置３７に入賞しなかった遊技球は流下路９１を通って下方へ流下する。この流下路９１の下部には始動入賞口９２が設けられ、またこの流下路９１の下方には誘導部９３が設けられている。誘導部９３は上面９４が左方へ下る傾斜面とされており、始動入賞口９２に入賞せずに下方へ流下する遊技球を上面９４で受け止め、後述する特別変動入賞装置３８が存在する左方へ誘導するようになっている。

【００２４】

始動入賞口９２は、第２特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の開始条件を与える第２始動入賞口（始動入賞領域）であり、この始動入賞口９２（始動口２）に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ９２ａ（図３参照）により検出される。

【００２５】

また、遊技領域３２におけるセンターケース４０の右下には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な特別変動入賞装置（大入賞口）３８が配設されている。特別変動入賞装置３８は、開閉部材（開閉扉）３８ｃを有しており、補助遊技としての特図変動表示ゲームの結果如何によって開閉部材３８ｃが大入賞口を閉じた閉状態（遊技者にとって不利な閉塞状態）から開閉部材３８ｃが退避して遊技領域３２を流下する遊技球を受け入れ可能な開状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する。すなわち特別変動入賞装置３８は、駆動装置としての大入賞口ソレノイド３８ｂ（図３参照）により駆動される開閉部材３８ｃによって開閉される大入賞口（大入賞口）を備え、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームの結果による大当り

遊技状態（第１特別遊技状態）中や、特図２変動表示ゲームの結果による小当り遊技状態（第２特別遊技状態）中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、大入賞口の内部（入賞領域）には、当該大入賞口に入った遊技球を検出する検出手段としての大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図３参照）が配設されている。

【００２６】

なお、特別変動入賞装置３８は、大入賞口スイッチ３８ａが複数個（たとえば２個）配設されてもよい。また、特別変動入賞装置３８は、１個に限らず、２個設けられるものであってもよく、大入賞口スイッチ３８ａは、大入賞口が複数個あるときには、それぞれに１個又は２個程度、全体としてｘ個（図３参照）設けられるものであってもよい。

【００２７】

また、センターケース４０の左側側部には、ワープ口（ワープ入口）３９ａが設けられている。ワープ口３９ａからワープ流路に流入した遊技球は、センターケース４０内のステージ上を転動し、その一部がワープ出口３９ｂに案内される。ワープ出口３９ｂは、始動入賞口３６の直上に位置し、ワープ出口３９ｂに案内された遊技球は、始動入賞口３６に入賞しやすくなる。

【００２８】

第１の実施形態の遊技機１０においては、遊技球が流下する遊技領域３２のうち、センターケース４０の左方の領域が左側遊技領域とされ、センターケース４０の右方の領域が右側遊技領域とされている。そして、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６や一般入賞口３５（特別変動入賞装置３８の右部にある一般入賞口３５を除く）への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７、特別変動入賞装置３８などへの入賞を狙うことができるようになっている。

【００２９】

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

【００３０】

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

【００３１】

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

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

【００３２】

ＣＰＵ部１１０は、アミューズメントチップ（ＩＣ（Integrated Circuit））と呼ばれる遊技用マイコン１１１と、水晶振動子のような発振子を備え、遊技用マイコン１１１の動作クロックやタイマ割込み、乱数生成回路の基準となるクロックを生成する発振回路（水晶発振器）１１３等を有する。遊技制御装置１００および該遊技制御装置１００によって駆動されるソレノイドやモータ等の電子部品は、電源装置４００で生成されたＤＣ（Direct Current）３２Ｖ、ＤＣ１２Ｖ、ＤＣ５Ｖ等所定のレベルの直流電圧が供給されて動

作可能にされる。

【００３３】

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

【００３４】

第１の実施形態では、電源装置４００は、遊技制御装置１００と別個に構成されているが、バックアップ電源部４２０および制御信号生成部４３０は、別個の基板上または遊技制御装置１００と一体、すなわち、主基板上に設けるように構成してもよい。遊技盤３０および遊技制御装置１００は、機種変更の際に交換の対象となるので、第１の実施形態のように、電源装置４００または主基板とは別の基板にバックアップ電源部４２０および制御信号生成部４３０を設けることにより、交換の対象から外しコストダウンを図ることができる。

【００３５】

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

【００３６】

また、遊技制御装置１００にはＲＡＭ初期化スイッチ１１２が設けられている。このＲＡＭ初期化スイッチ１１２が操作されると初期化スイッチ信号が生成され、これにもとづき遊技用マイコン１１１内のＲＡＭ１１１Ｃおよび払出制御装置２００内のＲＡＭに記憶されている情報を強制的に初期化する処理がおこなわれる。特に限定されるわけではないが、初期化スイッチ信号は、電源投入時に読み込まれ、停電監視信号は遊技用マイコン１１１が実行するメインプログラムのメインループの中で繰り返し読み込まれる。リセット信号は強制割込み信号の一種であり、制御システム全体をリセットさせる。

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

遊技用マイコン１１１は、ＣＰＵ（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）１１１Ａ、読出し専用のＲＯＭ（Read Only Memory）１１１Ｂおよび随時読出し書込み可能なＲＡＭ１１１Ｃを備える。

【００４１】

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

【００４２】

また、ＲＯＭ１１１Ｂは、たとえば、特図変動表示ゲームの実行時間、演出内容、リーチ状態の発生の有無等を規定する変動パターン（変動態様）を決定するための変動パターンテーブルを記憶している。変動パターンテーブルとは、始動記憶として記憶されている変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３をＣＰＵ１１１Ａが参照して変動パターンを決定するためのテーブルである。また、変動パターンテーブルには、結果がはずれとなる場合に選択されるはずれ変動パターンテーブル、結果が大当りとなる場合に選択される大当り変動パターンテーブル等が含まれる。さらに、これらのパターンテーブルには、リーチ状態となった後の変動パターンである後半変動パターンを決定するためのテーブル（後半変動グループテーブルや後半変動パターン選択テーブル等）、リーチ状態となる前の変動パターンである前半変動パターンを決定するためのテーブル（前半変動グループテーブルや前半変動パターン選択テーブル等）が含まれている。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】
そして、このリーチ状態には複数のリーチ演出が含まれ、特別結果態様が導出される可能性が異なる（期待値が異なる）リーチ演出として、ノーマルリーチ（Ｎリーチ）、スペシャル１リーチ（ＳＰ１リーチ）、スペシャル２リーチ（ＳＰ２リーチ）、スペシャル３リーチ（ＳＰ３リーチ）、プレミアリーチが設定されている。なお、期待値は、「リーチなし」＜「ノーマルリーチ」＜「スペシャル１リーチ」＜「スペシャル２リーチ」＜「スペシャル３リーチ」＜「プレミアリーチ」の順に高くなるようになっている。また、このリーチ状態は、少なくとも特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される場合（大当りとなる場合）における変動表示態様に含まれるようになっている。すなわち、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されないと判定する場合（はずれとなる場合）における変動表示態様に含まれることもある。よって、リーチ状態が発生した状態は、リーチ状態が発生しない場合に比べて大当りとなる可能性の高い状態である。
【００４６】
ＣＰＵ１１１Ａは、ＲＯＭ１１１Ｂ内の遊技制御用プログラムを実行して、払出制御装置２００や演出制御装置３００に対する制御信号（コマンド）を生成したり、ソレノイドや表示装置の駆動信号を生成し出力して遊技機１０全体の制御をおこなう。また、図示しないが、遊技用マイコン１１１は、特図変動表示ゲームの当りを判定するための大当り乱数や大当りの図柄を決定するための大当り図柄乱数、特図変動表示ゲームでの変動パターン（各種リーチやリーチ無しの変動表示における変動表示ゲームの実行時間等を含む）を決定するための変動パターン乱数、普図変動表示ゲームの当りを判定するための当り乱数等を生成するための乱数生成回路と、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）にもとづいてＣＰＵ１１１Ａに対する所定周期（たとえば、４ｍ秒（ｍｓ））のタイマ割込み信号や乱数生成回路の更新タイミングを与えるクロックを生成するクロックジェネレータを備えている。
【００４７】
また、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームに関する処理において、ＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか一の変動パターンテーブルを取得する。具体的には、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームの遊技結果（当り（大当りまたは小当り）またははずれ）や、現在の遊技状態としての特図変動表示ゲームの確率状態（通常確率状態または高確率状態）、現在の遊技状態としての普通変動入賞装置３７の動作状態（時短動作状態）、始動記憶数等にもとづいて、複数の変動パターンテーブルの中から、いずれか一の変動パターンテーブルを選択して取得する。ここで、ＣＰＵ１１１Ａは、特図変動表示ゲームを実行する場合に、ＲＯＭ１１１Ｂに記憶された複数の変動パターンテーブルのうち、いずれか一の変動パターンテーブルを取得する変動振り分け情報取得手段をなす。
【００４８】
払出制御装置２００は、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力インタフェース、出力インタフェース等を備え、遊技制御装置１００からの賞球払出し指令（コマンドやデータ）に従って、遊技機１０に設けられた払出ユニットの払出モータを駆動させ、賞球を払い出させるための制御をおこなう。また、払出制御装置２００は、遊技機１０に付設される球貸機のカードユニットからの貸球要求信号にもとづいて払出ユニットの払出モータを駆動させ、貸球を払い出させるための制御をおこなう。
【００４９】
遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口１スイッチ３７ａ、始動入賞口９２内の始動口２スイッチ９２ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、特別変動入賞装置３８の大入賞口スイッチ３８ａに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが１１Ｖでロウレベルが７Ｖのような負論理の信号が入力され、０Ｖ－５Ｖの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１が設けられている。この近接Ｉ／Ｆ１２１には、遊技機１０に対する電波の発射を検出する盤電波セン

サ６２の検出信号も入力される。また近接Ｉ／Ｆ１２１は、入力の範囲が７Ｖ－１１Ｖとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【００５０】

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

【００５１】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３または第３入力ポート１２４へ供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ，３７ａ、始動口２スイッチ９２ａ、ゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、および大入賞口スイッチ３８ａの検出信号は、第２入力ポート１２３へ入力される。なお、特図１の始動口スイッチである始動口１スイッチ３６ａ，３７ａの信号の出力（近接Ｉ／Ｆ１２１からの出力）については、図３では１本の信号線で示しているが、実際には２本ある。

【００５２】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、盤電波センサ６２の検出信号およびセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は、第３入力ポート１２４に入力される。また、第３入力ポート１２４には、遊技機１０の前面枠１２等に設けられた不正検出用の磁気センサ６１の検出信号、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３の検出信号、遊技機１０の前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４の検出信号、設定値変更スイッチ１２６の検出信号、設定キースイッチ１２７の検出信号、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の検出信号が入力されるようになっている。

【００５３】

また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、第２入力ポート１２３への出力は、遊技制御装置１００から中継基板７０を介して図示しない試射試験装置へも供給されるようになっている。さらに、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ，３７ａと始動口２スイッチ９２ａの検出信号は、第２入力ポート１２３の他、遊技用マイコン１１１へ入力されるように構成されている。

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

また、入力部１２０には、払出制御装置２００からの枠電波不正信号（前面枠１２に設けられた枠電波センサが電波を検出することにもとづき出力される信号）、払出ビジー信号（払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号）、払出異常ステータス信号（払出異常を示すステータス信号）、シュート球切れスイッチ信号（払出し前の遊技球の不足を示す信号）、オーバーフロースイッチ信号（下皿２３に遊技球が所定量以上貯留されていること（満杯になったこと）を検出したときに出力される信号）、タッチスイッチ信号（操作部２４に設けられたタッチスイッチの入力にもとづく信号）、アウト球検出スイッチ信号（アウト球を検出したときに出力される信号）を取り込んでデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に供給する第１入力ポート１２２が設けられている。

【００５７】

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

【００５８】

また、遊技機１０は、振動を検出する振動センサスイッチを設け、この振動センサスイッチの検出信号が第１入力ポート１２２あるいは第３入力ポート１２４に入力されるようにしてもよい。

【００５９】

また、遊技制御装置１００には、電源装置４００からの停電監視信号やリセット信号等の信号を遊技用マイコン１１１等に入力するためのシュミットバッファ１２５が設けられており、シュミットバッファ１２５はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置４００からの停電監視信号や、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの初期化スイッチ信号は、一旦、第１入力ポート１２２に入力され、データバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン１１１に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【００６０】

一方、シュミットバッファ１２５によりノイズ除去されたリセット信号ＲＥＳＥＴは、遊技用マイコン１１１に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部１３０の各ポートに供給される。また、リセット信号ＲＥＳＥＴは、出力部１３０を介さずに直接中継基板７０に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板７０のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リセット信号ＲＥＳＥＴは、中継基板７０を介して試射試験装置へ出力可能に構成されるようにしてもよい。なお、リセット信号ＲＥＳＥＴは、入力部１２０の第１乃至第３入力ポート１２２，１２３，１２４には供給されない。リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に遊技用マイコン１１１によって出力部１３０の各ポートに設定されたデータは、システムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に入力部１２０の各ポートから遊技用マイコン１１１が読み込んだデータは、遊技用マイコン１１１のリセットによって廃棄されるためである。

【００６１】

出力部１３０には、遊技用マイコン１１１から演出制御装置３００への通信経路および

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

【００６２】

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

【００６３】

一方、磁気センサ６１や盤電波センサ６２のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦、遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号または情報に加工されて、たとえば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板７０には、上記バッファ１３３から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線を中継して伝達するコネクタ等が設けられている。中継基板７０上のポートには、遊技用マイコン１１１から出力されるチップイネーブル信号ＣＥ（図示省略）も供給され、このチップイネーブル信号ＣＥにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【００６４】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続され、特別変動入賞装置３８（大入賞口）の開閉部材３８ｃを開閉させる大入賞口ソレノイド３８ｂの開閉データ、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂを開閉させる普電ソレノイド３７ｃの開閉データ、および状態表示装置１３５の表示データを出力するための第１出力ポート１３４ａが設けられている。また、出力部１３０には、確率設定値表示装置１３６の表示データを出力するための第２出力ポート１３４ｂが設けられている。また、出力部１３０には、一括表示装置５０に表示する内容に応じてＬＥＤのアノード端子が接続されているセグメント線のオン／オフデータを出力するための第３出力ポート１３４ｃ、一括表示装置５０のＬＥＤのカソード端子が接続されているデジット線のオン／オフデータを出力するための第４出力ポート１３４ｄが設けられている。

【００６５】

また、出力部１３０には、大当り情報等遊技機１０に関する情報を外部情報端子板７１へ出力するための第５出力ポート１３４ｅが設けられている。外部情報端子板７１には、フォトリレーが備えられ、たとえば遊技店に設置された外部装置（情報収集端末や遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）等）に接続可能であり、遊技機１０に関する情報をフォトリレーを介して外部装置に供給することができるようになっている。なお、外部装置に供給する情報の一部は、第４出力ポート１３４ｄから出力される。また、第５出力ポート１３４ｅからは、シュミットバッファ１３２を介して払出制御装置２００に発射許可信号も出力される。

【００６６】

さらに、出力部１３０には、第１出力ポート１３４ａから出力される大入賞口ソレノイド３８ｂ、普電ソレノイド３７ｃの開閉データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３４ｃから出力される一括表示装置５０の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第２ドライバ１３８ｂ、第４出力ポート１３４ｄから出力される一括表示装置５０の電流引き込み側

のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第３ドライバ１３８ｃ、第５出力ポート１３４ｅや第４出力ポート１３４ｄから管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄ、第１出力ポート１３４ａから出力される状態表示装置１３５の表示データ信号を受けて状態表示装置１３５の駆動信号を生成し出力する第５ドライバ１３８ｅが設けられている。

【００６７】

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

【００６８】

１２Ｖを出力する第２ドライバ１３８ｂによりセグメント線を介してＬＥＤのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第３ドライバ１３８ｃによりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択されたＬＥＤに電源電圧が流れて点灯される。外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄは、外部情報信号に１２Ｖのレベルを与えるため、ＤＣ１２Ｖが供給される。なお、バッファ１３３や第１出力ポート１３４ａ、第１ドライバ１３８ａ等は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、中継基板７０側に設けるようにしてもよい。また、状態表示装置１３５、あるいは第５ドライバ１３８ｅと状態表示装置１３５は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、外部基板（図示せず）側に設けるようにしてもよい。

【００６９】

さらに、出力部１３０には、外部の検査装置４９０へ各遊技機の識別コードやプログラム等の情報を送信するためのフォトカプラ１３９が設けられている。フォトカプラ１３９は、遊技用マイコン１１１が検査装置４９０との間でシリアル通信によってデータの送受信をおこなえるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン１１１が有するシリアル通信端子を利用しておこなわれるため、第１乃至第３入力ポート１２２，１２３，１２４のようなポートは設けられていない。

【００７０】

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

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

【００７１】

主制御用マイコン３１１には、ＣＰＵが実行するプログラムや各種データを格納したＰＲＯＭ（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるＰＲＯＭ３２１、作業領域を提供するＲＡＭ３２２、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なＦｅＲＡＭ（Ferroelectric RAM）３２３、現在の日時（年月日や曜日、時刻等）を示す情報を生成する計時手段をなすＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８が接続されている。なお、主制御用マイコン３１１の内部にも作業領域を提供するＲＡＭ３１１ａが設けられている。また、主制御用マイコン３１１には、ＷＤＴ（ウォッチドッグ・タイマ）回路３２４が接続されている。主制御用マイコン３１１は、遊技用マイコン１１１からのコマンド（演出コマンド）を解析し、演出内容を決定してＶＤＰ３１２へ出力映像の内容を指示したり、音源ＬＳＩ３１４への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、

演出時間の管理等の処理を実行したりする。

【００７２】

ＶＤＰ３１２には、作業領域を提供するＲＡＭ３１２ａや、画像を拡大、縮小処理するためのスケーラ３１２ｂが設けられている。また、ＶＤＰ３１２には、キャラクタ画像や映像データが記憶された画像ＲＯＭ３２５や、画像ＲＯＭ３２５から読み出されたキャラクタ等の画像データを展開したり加工したりするのに使用される超高速なＶＲＡＭ３２６が接続されている。

【００７３】

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

【００７４】

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

【００７５】

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

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

御するこれらの制御回路３３２～３３４は、アドレス／データバス３４０を介して主制御用マイコン３１１と接続されている。なお、ガラス枠１５にモータ（たとえば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていてもよい。

【００７９】

さらに、演出制御装置３００には、ガラス枠１５に設けられたオプション設定部２５の選択ボタンスイッチ２５ａおよび決定ボタンスイッチ２５ｂと、盤演出装置４４内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ４７（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン３１１へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置３００に設けられた音量調節スイッチ３３５の状態を検出して主制御用マイコン３１１へ検出信号を入力する機能を有するスイッチ入力回路３３６が設けられている。

【００８０】

電源装置４００の通常電源部４１０は、上記のような構成を有する演出制御装置３００やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのＤＣ３２Ｖ、液晶パネルからなる表示装置４１、モータやＬＥＤを駆動するためのＤＣ１２Ｖ、コマンドＩ／Ｆ３３１の電源電圧となるＤＣ５Ｖの他に、モータやＬＥＤ、スピーカを駆動するためのＤＣ１５Ｖの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン３１１として、３．３Ｖまたは１．２Ｖのような低電圧で動作するＬＳＩを使用する場合には、ＤＣ５ＶにもとづいてＤＣ３．３ＶやＤＣ１．２Ｖを生成するためのＤＣ－ＤＣコンバータが演出制御装置３００に設けられる。なお、ＤＣ－ＤＣコンバータは通常電源部４１０に設けるようにしてもよい。

【００８１】

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

【００８２】

次に、これらの制御回路においておこなわれる遊技制御について説明する。

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

【００８３】

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

ームの当りはずれを判定する処理をおこなう。また、始動入賞口９２に備えられた始動口２スイッチ９２ａからの遊技球の検出信号の入力にもとづき始動記憶を記憶し、この始動記憶にもとづき、第２特図変動表示ゲームの大当り判定用乱数値を抽出してＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、第２特図変動表示ゲームの当りはずれを判定する処理をおこなう。

【００８４】

そして、遊技制御装置１００のＣＰＵ１１１Ａは、上記の第１特図変動表示ゲームや第２特図変動表示ゲームの判定結果を含む制御信号（演出制御コマンド、演出コマンド）を、演出制御装置３００に出力する。そして、一括表示装置５０の特図１図柄表示部５３や特図２図柄表示部５４に、識別図柄（識別情報）を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理をおこなう。すなわち、遊技制御装置１００が、遊技領域３２を流下する遊技球の始動入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、始動入賞口９２）への入賞にもとづき変動表示ゲームの進行制御をおこなう遊技制御手段をなす。

【００８５】

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

【００８６】

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

【００８７】

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

【００８８】

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

また、第１特図変動表示ゲームおよび第２特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様にもとづき高確率状態となっても、第１特図変動表示ゲームおよび第２特図変動表示ゲームの両方が高確率状態となる。

【００８９】

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

【００９０】

また、時短状態において、普図変動表示ゲームの実行時間（普図変動時間）は、たとえば、５００ｍ秒となり、普図変動表示ゲームの結果を表示する普図停止時間は、たとえば、６００ｍ秒となり、普図変動表示ゲームが当り結果となって普通変動入賞装置３７が開放される場合に、第１当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、５００ｍ秒×１回）、第２当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、１７００ｍ秒×２回）、第３当り停止図柄の開放時間（普電開放時間）と開放回数（たとえば、１７００ｍ秒×３回）となるように設定することが可能である。

【００９１】

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

【００９２】

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

【００９３】

次に、一括表示装置の構成について図５を用いて説明する。図５は、第１の実施形態の

一括表示装置の一例を示す図である。一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８までの１６個のＬＥＤを備える。一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８の点灯態様により各種状態表示をおこなう。

【００９４】

一括表示装置５０は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１と７セグメントＬＥＤ＿ｄ２、およびＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ１８に各種状態表示機能を振り分けることで、ラウンド表示部５１と、特図１保留表示部５２と、特図１図柄表示部５３と、特図２図柄表示部５４と、普図図柄表示部５５と、普図保留表示部５６と、状態表示部５７と、特図２保留表示部５８とを備える。ラウンド表示部５１は、ＬＥＤ＿ｄ３からＬＥＤ＿ｄ６の４個のＬＥＤの点灯態様により、特図ゲームにおけるラウンド数を表示する。特図１保留表示部５２は、ＬＥＤ＿ｄ１１とＬＥＤ＿ｄ１２の２個のＬＥＤの点灯態様により、特図１ゲームにおける保留数を表示する。特図１図柄表示部５３は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ１の８個のＬＥＤ（７個のセグメントＬＥＤと１個のドットＬＥＤ）の点灯態様により、特図１ゲームにおける図柄を表示する。特図２図柄表示部５４は、７セグメントＬＥＤ＿ｄ２の８個のＬＥＤ（７個のセグメントＬＥＤと１個のドットＬＥＤ）の点灯態様により、特図２ゲームにおける図柄を表示する。普図図柄表示部５５は、ＬＥＤ＿ｄ８、ＬＥＤ＿ｄ１０、およびＬＥＤ＿ｄ１８の３個のＬＥＤの点灯態様により、普図ゲームにおける図柄を表示する。普図保留表示部５６は、ＬＥＤ＿ｄ１５とＬＥＤ＿ｄ１６の２個のＬＥＤの点灯態様により、普図ゲームにおける保留数を表示する。状態表示部５７は、ＬＥＤ＿ｄ７、ＬＥＤ＿ｄ９、およびＬＥＤ＿ｄ１７の３個のＬＥＤの点灯態様により、特図ゲームにおける遊技状態を表示する。特図２保留表示部５８は、ＬＥＤ＿ｄ１３とＬＥＤ＿ｄ１４の２個のＬＥＤの点灯態様により、特図２ゲームにおける保留数を表示する。

【００９５】

以下、このような遊技をおこなう遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン１１１による制御処理は、主に図６から図８に示すメイン処理と、所定時間周期（たとえば４ｍ秒）でおこなわれる図９に示すタイマ割込み処理とからなる。

【００９６】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。図６は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その１）である。図７は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その２）である。図８は、第１の実施形態のメイン処理のフローチャートを示す図（その３）である。メイン処理は、遊技制御部（ＣＰＵ１１１Ａ）が実行する処理である。

【００９７】

メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図６から図８に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップＳ１）をおこなってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップＳ２）をおこなう。次に、レジスタバンク０を指定し（ステップＳ３）、所定のレジスタ（たとえばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＳ４）。第１の実施形態の場合、ＲＡＭ１１１Ｃのアドレスの範囲は、０００００ｈ～０１ＦＦｈで、上位としては００ｈか０１ｈをとる。ステップＳ４ではＲＡＭ１１１Ｃのアドレスの範囲のうち先頭側にある００ｈをセットする。

【００９８】

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

【００９９】
その後、入力ポート３（第３入力ポート１２４）の状態を読み込み（ステップＳ６）、電源投入ディレイタイマを設定する処理をおこなう（ステップＳ７）。この処理では、所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示にしたがい種々の制御をおこなう従制御手段（たとえば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（たとえば３秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上がって従制御装置（たとえば払出制御装置２００や演出制御装置３００）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。
【０１００】
また、電源投入ディレイタイマの計時は、ＲＡＭ領域が保持するデータの正当性判定（チェックサム算出）の対象とならない記憶領域（正当性判定対象外のＲＡＭ領域またはレジスタ等）を用いておこなわれる。これにより、ＲＡＭ領域のチェックサム等のチェックデータを算出する際に、一部のＲＡＭ領域を除外して算出する必要がないため電源投入時の制御が複雑になることを防止することができる。
【０１０１】
なお、第３入力ポート１２４には、初期化スイッチ信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第３入力ポート１２４の状態を読み込むことで、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ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってからＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作したり、電源投入から待機時間の経過までＲＡＭ初期化スイッチ１１２を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作をおこなわなくても電源投入後すぐに操作をおこなうことで検出されるようになり、電源投入時におこなった初期化の操作が受け付けられないような事態を防止できる。
【０１０２】
また、第３入力ポート１２４には、設定値変更スイッチ１２６の検出信号、設定キースイッチ１２７の検出信号が入力されるようになっており、待機時間の開始前に第３入力ポート１２４の状態を読み込むことで、設定値変更スイッチ１２６および設定キースイッチ１２７の操作を確実に検出できる。すなわち、待機時間の経過後に設定値変更スイッチ１２６および設定キースイッチ１２７の状態を読み込むようにすると、待機時間の経過を待ってから設定値変更スイッチ１２６および設定キースイッチ１２７を操作したり、電源投入から待機時間の経過まで設定値変更スイッチ１２６および設定キースイッチ１２７を操作し続けたりする必要がある。しかし、待機時間の開始前に状態を読み込むことで、このような煩わしい操作をおこなわなくても電源投入後すぐに操作をおこなうことで検出されるようになり、電源投入時におこなった設定変更操作あるいは設定確認操作が受け付けられないような事態を防止できる。
【０１０３】
次に、電源投入ディレイタイマ（たとえば、約３秒）を設定する処理（ステップＳ７）をおこなった後、待機時間の計時と、待機時間中における停電の発生を監視する処理（ステップＳ８からＳ１２）をおこなう。まず、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポートおよびデータバスを介して読み込んでチェックする回数（たとえば２回）を設定し（ステップＳ８）、停電監視信号がオンであるか否かの判定をおこなう（ステップＳ９）。
【０１０４】
停電監視信号がオンである場合（ステップＳ９；Ｙ）は、ステップＳ８で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか否かを判定する（ステップＳ１０）

。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップＳ１０；Ｎ）は、停電監視信号がオンであるか否かの判定（ステップＳ９）に戻される。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップＳ１０；Ｙ）、すなわち、停電が発生していると判定した場合は、遊技機１０の電源が遮断されるのを待つ。このように、所定期間にわたり停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズ等により停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

【０１０５】

すなわち、遊技制御装置１００が、所定の待機時間において停電の発生を監視する停電監視手段をなす。これにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００の起動を遅らせている期間において発生した停電に対応することが可能となり、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。なお、待機時間の終了まではＲＡＭ１１１Ｃへのアクセスが許可されておらず、前回の電源遮断時の記憶内容が保持されたままとなっているため、ここでの停電発生時にはバックアップの処理等はおこなう必要がない。このため、待機時間中に停電が発生してもＲＡＭ１１１Ｃのバックアップを取る必要がなく、制御の負担を軽減することができる。

【０１０６】

一方、停電監視信号がオンでない場合（ステップＳ９；Ｎ）、すなわち、停電が発生していない場合には、電源投入ディレイタイマを「－１」更新し（ステップＳ１１）、タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１２）。タイマの値が０でない場合（ステップＳ１２；Ｎ）、すなわち、待機時間が終了していない場合は、停電監視信号のチェック回数を設定する処理（ステップＳ８）に戻される。また、タイマの値が「０」である場合（ステップＳ１２；Ｙ）、すなわち、待機時間が終了した場合、ＲＡＭ１１１ＣやＥＥＰＲＯＭ等の読出し書込み可能なＲＷＭ（Read Write Memory）のアクセス許可をし（ステップＳ１３）、全出力ポートにオフデータを出力（出力がない状態に設定）する（ステップＳ１４）。

【０１０７】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン１１１にあらかじめ搭載されているポートで、この第１の実施形態では、演出制御装置３００や払出制御装置２００との通信に使用）を設定し（ステップＳ１５）、ＲＷＭ内の停電検査領域１の値が正常な停電検査領域チェックデータ１（たとえば５Ａｈ）であるか否かを判定する（ステップＳ１６）。

【０１０８】

そして、停電検査領域１の値が正常であれば（ステップＳ１６；Ｙ）、ＲＷＭ内の停電検査領域２の値が正常な停電検査領域チェックデータ２（たとえばＡ５ｈ）であるか否かを判定し（ステップＳ１７）、停電検査領域２の値が正常であれば（ステップＳ１７；Ｙ）、ＲＷＭ内の所定領域のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップＳ１８）をおこなう。

【０１０９】

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

【０１１０】

次に、ステップＳ１８で算出したチェックサムと電源断時のチェックサムが一致するか否かを判定（ステップＳ１９）し、チェックサムが一致する場合（ステップＳ１９；Ｙ）は、ＲＡＭクリア時の先頭アドレスとしてＲＡＭクリア先頭アドレス２を設定する（ステップＳ２０）。ＲＡＭクリア先頭アドレス２は、確率設定値をクリア対象外とするアドレ

スである。
【０１１１】
次に、第３入力ポート１２４の状態から確率設定値を変更中であるか否かを判定する（ステップＳ２１）。確率設定値を変更中である場合（ステップＳ２１；Ｙ）は、ステップＳ５０（図８参照）に進み、確率設定値を変更中でない場合（ステップＳ２１；Ｎ）は、ステップＳ２２に進む。
【０１１２】
次に、第３入力ポート１２４の状態から本体枠（前面枠）１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ２２）。本体枠１２が開放状態である場合（ステップＳ２２；Ｙ）は、ステップＳ２３に進み、本体枠１２が開放状態でない場合（ステップＳ２２；Ｎ）は、ステップＳ２４に進む。
【０１１３】
次に、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ２３）。設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合（ステップＳ２３；Ｙ）は、ステップＳ５０に進み、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合（ステップＳ２３；Ｎ）は、ステップＳ２４に進む。
【０１１４】
次に、第３入力ポート１２４の状態から設定値変更スイッチ１２６がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ２４）。設定値変更スイッチ１２６がＯＮ状態である場合（ステップＳ２４；Ｙ）は、ステップＳ５６に進み、設定値変更スイッチ１２６がＯＮ状態でない場合（ステップＳ２４；Ｎ）は、ステップＳ２５に進む。
【０１１５】
次に、第３入力ポート１２４の状態からＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ２５）。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ状態である場合（ステップＳ２５；Ｙ）は、ステップＳ５９に進み、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ状態でない場合（ステップＳ２５；Ｎ）は、ステップＳ２６（図７）に進み、停電から正常に復旧した場合の処理をおこなう。
【０１１６】
なお、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでない（ステップＳ１６；ＮまたはステップＳ１７；Ｎ）と判定された場合や、チェックサムが正常でない（ステップＳ１９；Ｎ）と判定された場合は、ステップＳ４６へ移行して設定変更によるＲＡＭクリアを案内する。
【０１１７】
次に、ステップＳ２６へ移行した場合には、初期化すべき領域に停電復旧時の初期値をセーブし（ステップＳ２６）、特図ステータス（後述する特図ステータス領域にセットされているデータが示す状態）を参照して特図ゲームが高確率中であるか否かを判定する（ステップＳ２７）。そして、特図ゲームが高確率中である場合（ステップＳ２７；Ｙ）にはステップＳ２８に進み、特図ゲームが高確率中でない場合（ステップＳ２７；Ｎ）にはステップＳ３０に進む。
【０１１８】
特図ゲームが高確率中である場合、高確率報知フラグ領域にオン情報をセーブし（ステップＳ２８）、高確率報知ＬＥＤのオンデータをセグメント領域にセーブする（ステップＳ２９）。
【０１１９】
次に、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信し（ステップＳ３０）、ステップＳ３１へ進む。
ここで、ステップＳ２６で初期化すべき領域とは、停電検査領域、チェックサム領域およびエラー不正監視に係る領域である。なお、ステップＳ２６では、払出制御装置２００がコマンドを受付可能な状態か否かを示す信号である払出ビジー信号の状態を記憶するビジー信号ステータス領域もクリアされ、払出ビジー信号の状態を確定していないことを示

す不定状態とされる。同様にタッチスイッチ信号の状態を記憶するタッチスイッチ信号状態監視領域もクリアされ、タッチスイッチ信号の状態を確定していないことを示す不定状態とされる。

【０１２０】

また第１の実施形態の場合、ステップＳ３０では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。なお、画面指定のコマンドとは、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームの制御状態がいずれも普段処理中（変動中、大当り中（第１特別遊技状態）、小当り中（第２特別遊技状態）のうちの何れでもない状態）である場合には、客待ちデモ画面の表示を指令するコマンドであり、それ以外である場合には復旧画面の表示を指令するコマンドである。

【０１２１】

ステップＳ３１では、遊技用マイコン１１１（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号および乱数更新トリガ信号（ＣＴＣ（Counter/Timer Circuit））を発生するＣＴＣ回路を起動する処理をおこなう。なお、ＣＴＣ回路は、遊技用マイコン１１１内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号にもとづいてＣＰＵ１１１Ａに対して所定周期（たとえば、４ｍ秒）のタイマ割込み信号および乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号ＣＴＣを発生するＣＴＣ回路とを備えている。

【０１２２】

上記ステップＳ３１のＣＴＣ起動処理の後、乱数生成回路を起動設定する処理をおこなう（ステップＳ３２）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（ＣＴＣ更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定等がＣＰＵ１１１Ａによっておこなわれる。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おこなわれる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（ビット転置前の配置）を、あらかじめ定められた順で入れ替えて異なるビット配置（ビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンにしたが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、あらかじ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、ユーザが任意に設定できるようにしてもよい。

【０１２３】

その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ１～ｎ）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（第１の実施形態の場合、大当り図柄初期値乱数、小当り図柄初期値乱数、当り初期値乱数、当り図柄初期値乱数）の初期値（スタート値）としてＲＷＭの所定領域にセーブしてから（ステップＳ３３）、割込みを許可する（ステップＳ３４）。

【０１２４】

ここで、「大当り図柄初期値乱数」は、特図の大当り停止図柄を決定する乱数（大当り図柄乱数）の初期値となる乱数、「小当り図柄初期値乱数」は、特図の小当り停止図柄を決定する乱数（小当り図柄乱数）の初期値となる乱数のことである。また、「当り初期値乱数」は、普図変動ゲームの当りを決定する乱数（当り乱数）の初期値となる乱数、「当り図柄初期値乱数」は、普図変動ゲームの当り図柄を決定する乱数（当り図柄乱数）の初期値となる乱数のことである。なお、小当り図柄乱数は、小当りのない機種では存在せず、当り図柄初期値乱数も機種により存在しない場合がある。

【０１２５】

また、第１の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

初期値乱数の初期値（スタート値）とすることで、ソフトウェアで生成される乱数の規則性を崩すことができ、遊技者による不正な乱数の取得を困難にすることができる。

【０１２６】

続いて、各種初期値乱数の値を更新して乱数の規則性を崩すための初期値乱数更新処理（ステップＳ３５）をおこなう。この初期値乱数更新処理は、各初期値乱数をたとえばそれぞれ「＋１」更新（インクリメント）する処理である。このように、メイン処理の中で時間が許す限り初期値乱数を更新し続けることによって、乱数のランダム性を高めることができるようにしている。

【０１２７】

なお、特に限定されるわけではないが、第１の実施形態においては、大当り乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄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いわゆる「高速カウンタ」であり、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄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））をもとにして更新される「低速カウンタ」である。また、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数においては、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いわゆる「初期値変更方式」を採用している。なお、上記各乱数は、「＋１」または「－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、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数はハードウェアおよびソフトウェアで更新される乱数である。

【０１２８】

ステップＳ３５の初期値乱数更新処理の後、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポートおよびデータバスを介して読み込んでチェックする回数（たとえば２回）を設定し（ステップＳ３６）、停電監視信号がオンであるかの判定をおこなう（ステップＳ３７）。停電監視信号がオンでない場合（ステップＳ３７；Ｎ）、初期値乱数更新処理（ステップＳ３５）に戻される。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と停電監視信号のチェック（ループ処理）を繰り返しおこなう。初期値乱数更新処理（ステップＳ３５）の前に割込みを許可する（ステップＳ３４）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【０１２９】

なお、上記ステップＳ３５での初期値乱数更新処理は、メイン処理のほか、タイマ割込み処理の中においても初期値乱数更新処理をおこなう方法もあり、そのような方法を採用した場合には、両方で初期値乱数更新処理が実行されるのを回避するため、メイン処理で初期値乱数更新処理をおこなう場合には、割込みを禁止してから更新して割込みを解除する必要があるが、第１の実施形態のようにタイマ割込み処理の中での初期値乱数更新処理はせず、メイン処理内のみにした場合には、初期値乱数更新処理の前に割込みを解除しても何ら問題はなく、それによってメイン処理が簡素化されるという利点がある。

【０１３０】

停電監視信号がオンである場合（ステップＳ３７；Ｙ）、ステップＳ３６で設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか否かを判定する（ステップＳ３８）。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合（ステップＳ３８；Ｎ）には、停電監視信号がオンであるか否かの判定（ステップＳ３７）に戻される。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場合（ステップＳ３８；Ｙ）、すなわち、停電が発生していると判定した場合、一旦、割込みを禁止する処理（ステップＳ３９）、全出力ポートにオフデータを出力する処理（ステップＳ４０）をおこな

う。
【０１３１】
その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（ステップＳ４１）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（ステップＳ４２）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップＳ４３）、算出したチェックサムをチェックサム領域にセーブする処理（ステップＳ４４）をおこなった後、ＲＡＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＳ４５）をおこなってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。このように、停電検査領域にチェックデータをセーブするとともに、電源遮断時のチェックサムを算出することで、電源の遮断の前にＲＷＭに記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源再投入時に判定することができる。
【０１３２】
次に、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでない（ステップＳ１６；Ｎまたはステップ Ｓ１７；Ｎ）と判定された場合や、チェックサムが正常でない（ステップＳ１９；Ｎ）と判定された場合に、ステップＳ４６以降でおこなう設定変更によるＲＡＭクリアの案内について説明する。
【０１３３】
設定変更によるＲＡＭクリアの案内をおこなう場合は、ＲＡＭクリア時の先頭アドレスとしてＲＡＭクリア先頭アドレス１を設定する（ステップＳ４６）。ＲＡＭクリア先頭アドレス１については、遊技制御用領域の先頭アドレスである。ＲＡＭクリア先頭アドレス１は、遊技制御用作業領域のすべてと遊技制御用スタック領域をクリア対象として指定するアドレスである。
【０１３４】
次に、第３入力ポート１２４の状態から本体枠（前面枠）１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ４７）。本体枠１２が開放状態である場合（ステップＳ４７；Ｙ）は、ステップＳ４８に進み、本体枠１２が開放状態でない場合（ステップＳ４７；Ｎ）は、ステップＳ４９に進む。
【０１３５】
次に、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ４８）。設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合（ステップＳ４８；Ｙ）は、ステップＳ５０に進み、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合（ステップＳ４８；Ｎ）は、ステップＳ４９に進む。
【０１３６】
ステップＳ４９では、設定変更指示のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信することで、演出制御装置３００を介して設定変更によるＲＡＭクリアの案内をおこなう。たとえば、遊技機１０は、表示装置４１による案内表示や、スピーカ１９ａ，１９ｂによる案内音（音声を含む）出力により設定変更によるＲＡＭクリアの案内をおこなう。
【０１３７】
遊技機１０は、設定変更によるＲＡＭクリアの案内をおこなった後、停電検査領域にチェックデータをセーブすることなくＲＡＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＳ４５）をおこなってから、遊技機の電源が遮断されるのを待つ。これにより、遊技機１０は、データ異常時の初期化に先立ち設定変更を促すことで、管理者が意図しないタイミングで設定値が初期化されることを防止することができる。
【０１３８】
次に、確率設定値を変更中と判定された場合（ステップＳ２１；Ｙ）や、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であると判定された場合（ステップＳ２３；Ｙ、ステップＳ４８；Ｙ）に、ステップＳ５０以降でおこなう確率設定値変更に関する処理について説明する。
【０１３９】
確率設定値変更に関する処理では、ＲＷＭ（たとえばＲＡＭ１１１Ｃ）の記憶領域（ア

クセス禁止領域を含まない領域）のうちのクリア対象領域（遊技制御用ワーク領域）のデータをゼロクリアして（ステップＳ５０）、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＳ５１）。なお、ステップＳ５１でセーブする初期値には、設定値変更の開始後にセキュリティ信号を出力するための情報（たとえば、タイマ値）を含む。セキュリティ信号は、所定時間だけ出力されるものであってもよいし、設定値の変更中において出力され続けるものであってもよい。

【０１４０】

さらに、確率設定値変更中フラグをセットする（ステップＳ５２）。確率設定値変更中フラグは、セットされている状態において確率設定値変更中であることを示し、リセットされている状態において確率設定値変更中でないことを示す。

【０１４１】

さらに、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブし（ステップＳ５３）、確率設定値領域の値をロードして作業用確率設定値領域にセーブする（ステップＳ５４）。

【０１４２】

さらに、確率設定変更中のコマンド（たとえば、（確率設定）変更中コマンド）を演出制御基板に送信（演出制御装置３００）に送信することで、確率設定変更中であることを演出制御装置３００に通知する（ステップＳ５５）。ステップＳ５５までの確率設定値変更に関する処理を実行するとステップＳ３１に移行する。

【０１４３】

次に、設定値変更スイッチ１２６がＯＮ状態である場合（ステップＳ２４；Ｙ）に、ステップＳ５６以降でおこなうＲＡＭ初期化に関する処理について説明する。ＲＡＭ初期化に関する処理では、ＲＡＭクリア時の先頭アドレスとしてＲＡＭクリア先頭アドレス２を設定する（ステップＳ５６）。なお、ＲＡＭクリア先頭アドレス２は、確率設定値領域をクリア対象外とするアドレスである。

【０１４４】

さらに、ＲＷＭ（たとえばＲＡＭ１１１Ｃ）の記憶領域（アクセス禁止領域を含まない領域）のうちのクリア対象領域（遊技制御用ワーク領域）のデータをゼロクリアして（ステップＳ５７）、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＳ５８）。

【０１４５】

さらに、ＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信して（ステップＳ５９）、ステップＳ３１へ進む。第１の実施形態の場合、ステップＳ５９では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド、ＲＡＭ初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知をおこなわせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。

【０１４６】

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

【０１４７】

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

【０１４８】
　また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、データを記憶可能なＲＡＭ１１１Ｃと、外部からの操作が可能な初期化操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、初期化操作部が操作されたことにもとづきＲＡＭ１１１Ｃに記憶されたデータを初期化する初期化手段（遊技制御装置１００）と、を備え、当該初期化操作部の操作状態を待機時間の開始前に読み込むようにしていることとなる。
【０１４９】
　なお、第１の実施形態の遊技制御装置１００は、データ異常時の初期化の処理（第１初期化処理）と、初期化操作時の初期化の処理（第２初期化処理）とを区別して実行する機能（第１初期化手段、第２初期化手段）を有するため、状況に応じた最適かつ無駄のない初期化の処理が実現できる。
【０１５０】
　また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、データを記憶可能なＲＡＭ１１１Ｃと、外部からの操作が可能な設定操作部（設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７）と、設定操作部が操作されたことにもとづきＲＡＭ１１１Ｃに記憶された設定値を変更する設定変更手段（遊技制御装置１００）とを備えることで設定変更を可能にするとともに、設定表示部（確率設定値表示装置１３６）を備えることで設定（設定値）を確認可能にしている。
【０１５１】
　また、主制御手段（遊技制御装置１００）は、待機時間の経過後にＲＡＭ１１１Ｃへのアクセスを許可するようにしていることとなる。
　〔タイマ割込み処理〕
　次に、遊技制御装置１００のタイマ割込み処理について説明する。図９は、第１の実施形態のタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。このタイマ割込み処理は、上述のメイン処理において、割込み許可が出てから割込みが禁止されるまでの間（ステップＳ３４からＳ３９）に生じる割込み処理である。タイマ割込み処理は、ＣＰＵ１１１Ａが実行する処理である。
【０１５２】
　タイマ割込み処理は、クロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１Ａに入力されることで開始される。遊技用マイコン１１１において、タイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、タイマ割込み処理が開始される。
【０１５３】
　タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク１を指定する（ステップＳ６１）。レジスタバンク１に切り替えたことで、所定のレジスタ（たとえば、メイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をＲＷＭに移すレジスタ退避の処理をおこなったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（たとえばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＳ６２）。ステップＳ６２では、メイン処理におけるステップＳ４と同じ処理をおこなっているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取り込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップＳ６３）をおこなう。それから、各種処理でセットされた出力データにもとづき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ、普電ソレノイド３７ｃ）等のアクチュエータの駆動制御等をおこなうための出力処理（ステップＳ６４）をおこなう。なお、メイン処理におけるステップＳ５で発射停止の信号を出力すると、この出力処理がおこなわれることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は、払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。その際、信号の加工等はおこなわれない。また、当該発射許可信号は、遊技制御装置１００から見た発射許可の状態を示す第１の信号であり、払出制御装置２００から見た発射許可の状態を示す第２の信号（発射許可信号）も払出制御装置２００内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、２つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両

者がともに発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

【０１５４】

次に、乱数更新処理１（ステップＳ６５）、乱数更新処理２（ステップＳ６６）をおこなう。ここで、乱数更新処理１は、初期値乱数更新処理の対象となっている大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、当り乱数、当り図柄乱数の初期値（スタート値）を更新するための処理である。また、乱数更新処理２は、特図１，特図２の変動表示ゲームにおける変動パターンを決定するための変動パターン乱数を更新する処理である。なお、乱数更新処理１、あるいは乱数更新処理１に加えて乱数更新処理２は、設定変更中の乱数更新を停止や更新周期の変更をおこなうようにしてもよい。

【０１５５】

その後、始動口１スイッチ３６ａ，３７ａ、始動口２スイッチ９２ａ、普図のゲートスイッチ３４ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａから正常な信号の入力があるか否かの監視や、エラーの監視（前面枠やガラス枠が開放されていないか等）をおこなう入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＳ６７）をおこなう。また、始動口１スイッチ３６ａ，３７ａおよび始動口２スイッチ９２ａの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップＳ６８）をおこなう。なお、始動口スイッチ監視処理では、第１始動入賞口をなす始動入賞口３６または普通変動入賞装置３７、あるいは第２始動入賞口をなす始動入賞口９２に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数等）の抽出をおこない、特図変動表示ゲームの開始前の段階で当該入賞にもとづく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定をおこなう。

【０１５６】

次に、ステップＳ６９では、確率設定値の変更に関する確率設定値変更処理をおこなう。ステップＳ７０では、確率設定値変更中フラグを参照し、確率設定値変更中であるか否かを判定し、確率設定値変更中である場合（ステップＳ７０；Ｙ）にステップＳ７５に進み、確率設定値変更中でない場合（ステップＳ７０；Ｎ）にステップＳ７１に進む。ステップＳ７１では、確率設定値確認モード中フラグを参照し、確率設定値確認モード中であるか否かを判定し、確率設定値確認モード中である場合（ステップＳ７１；Ｙ）にステップＳ７５に進み、確率設定値確認モード中でない場合（ステップＳ７１；Ｎ）にステップＳ７２に進む。なお、確率設定値確認モード中フラグは、後述する確率設定値確認処理においてセットまたはリセットされるフラグである。

【０１５７】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理（ステップＳ７２）、特図１変動表示ゲームに関する処理をおこなう特図１ゲーム処理（ステップＳ７３ａ）、特図２変動表示ゲームに関する処理をおこなう特図２ゲーム処理（ステップＳ７３ｂ）、普図変動表示ゲームに関する処理をおこなう普図ゲーム処理（ステップＳ７４）をおこなう。

【０１５８】

次に、遊技機１０に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤ（たとえば、一括表示装置５０の特図１図柄表示部５３等のＬＥＤ）を所望の内容を表示するように駆動するセグメントＬＥＤ編集処理（ステップＳ７５）、磁気センサ６１からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理をおこなう磁石不正監視処理（ステップＳ７６）、盤電波センサ６２からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理をおこなう盤電波不正監視処理（ステップＳ７７）をおこなう。それから、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップＳ７８）、状態表示のための状態表示編集出力処理（ステップＳ７９）をおこなって、タイマ割込み処理を終了する。

【０１５９】

ここで、第１の実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク０を

指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的におこなわれる。なお、使用するＣＰＵによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。

【０１６０】

〔出力処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における出力処理（ステップＳ６４）の詳細について図１０を用いて説明する。図１０は、第１の実施形態の出力処理のフローチャートを示す図である。この出力処理では、まず、一括表示装置５０のセグメントのデータを出力するセグメント出力ポート（第３出力ポート１３４ｃ）にオフデータを出力（リセット）する（ステップＳ８１）。次に、普電ソレノイド３７ｃや大入賞口ソレノイド３８ｂのデータを出力するソレノイド出力ポート（第１出力ポート１３４ａ）に出力するデータを合成して出力する（ステップＳ８２）。

【０１６１】

そして、一括表示装置５０のデジット線を順次スキャンするためのデジットカウンタの値を「０」～「３」の範囲で「＋１」更新し（ステップＳ８３）、デジットカウンタの値に対応するＬＥＤのデジット線の出力データを取得する（ステップＳ８４）。ここで、一括表示装置５０のＬＥＤ＿ｄ１からＬＥＤ＿ｄ１８をダイナミック点灯させる例として、ラウンド表示、特図１保留表示、特図１図柄表示、特図２図柄表示、普図図柄表示、普図保留表示、および状態表示（時短状態や高確率状態等の遊技状態表示）がある。

【０１６２】

次に、取得したデータと外部情報データを合成し（ステップＳ８５）、合成したデータをデジット出力用および外部情報出力用のデジット・外部情報出力ポート（第４出力ポート１３４ｄ）に出力する（ステップＳ８６）。ステップＳ８５で合成される外部情報は、「扉・枠開放」および「セキュリティ信号」である。

【０１６３】

その後、デジットカウンタの値に対応するＲＷＭ内のセグメント領域からセグメント線の出力データをロードし（ステップＳ８７）、ロードしたデータをセグメント出力用のセグメント出力ポート（第３出力ポート１３４ｃ）に出力する（ステップＳ８８）。

【０１６４】

続いて、外部情報端子板７１へ出力する外部情報の各種出力データをロードして合成する（ステップＳ８９）。ここで合成する外部情報としては、「大当り信号１」、「大当り信号２」、「大当り信号３」、「大当り信号４」、「図柄確定回数信号」、「始動口信号」、「メイン賞球信号」等である。次に、合成したデータと発射許可の出力データを合成し（ステップＳ９０）、合成したデータを外部情報出力用および発射許可信号出力用の外部情報・発射許可信号出力ポート（第５出力ポート１３４ｅ）に出力する（ステップＳ９１）。

【０１６５】

次に、確率設定値表示のオフ出力データを設定する。すなわち、確率設定値表示装置１３６の確率設定値表示データを出力する確率設定値表示出力ポート（第２出力ポート１３４ｂ）にオフデータを出力（リセット）する（ステップＳ９２）。

【０１６６】

次に、確率設定値表示許可フラグがセットされているか否かを判定する（ステップＳ９３）。確率設定値表示許可フラグがセットされている場合（ステップＳ９３；Ｙ）にステップＳ９４に進み、確率設定値表示許可フラグがセットされていない場合（ステップＳ９３；Ｎ）にステップＳ９５に進む。

【０１６７】

確率設定値表示許可フラグがセットされている場合、ＲＷＭ内の設定値表示データ領域から確率設定値に対応する確率設定値表示データをロード（ステップＳ９４）する。

ステップＳ９５では、確率設定値表示データを確率設定値表示出力ポート（第２出力ポート１３４ｂ）に出力する。

【０１６８】
次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板７０上の試験信号出力ポート１に出力するデータをロードして合成し、中継基板７０上の試験信号出力ポート１へ合成したデータを出力する（ステップＳ９６）。その後、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板７０上の試験信号出力ポート２に出力するデータをロードして合成し、中継基板７０上の試験信号出力ポート２へ合成したデータを出力する（ステップＳ９７）。
【０１６９】
次に、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板７０上の試験信号出力ポート３に出力するデータをロードして合成し、中継基板７０上の試験信号出力ポート３へ合成したデータを出力する（ステップＳ９８）。さらに、試射試験装置の試験信号を出力する中継基板７０上の試験信号出力ポート４に出力するデータをロードして合成し、中継基板７０上の試験信号出力ポート４へ合成したデータを出力する（ステップＳ９９）。そして、試射試験装置への試験信号を出力する中継基板７０上の試験信号出力ポート５に出力するデータをロードして合成し、中継基板７０上の試験信号出力ポート５へ合成したデータを出力（ステップＳ９ａ）する。
【０１７０】
次に、確率設定値の試験信号出力データをロードする（ステップＳ９ｂ）。なお、試験信号出力データは、ＲＷＭ内の設定値表示データ領域から確率設定値に対応する確率設定値表示データ（たとえば、７セグメントデータ）をロードするものであるが、確率設定値を確認可能であれば、確率設定値（たとえば、１から６の数値）や、その他の形式のデータであってもよい。
【０１７１】
次に、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ９ｃ）。設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合（ステップＳ９ｃ；Ｙ）は、ステップＳ９ｄに進み、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合（ステップＳ９ｃ；Ｎ）は、ステップＳ９ｅに進む。
【０１７２】
設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合、ロードした確率設定値の試験信号出力データと、設定キースイッチオン情報とを合成する（ステップＳ９ｄ）。
ステップＳ９ｅでは、合成したデータを中継基板７０上の試験信号出力ポート６へ出力し、出力処理を終了する。
【０１７３】
〔入賞口スイッチ／状態監視処理〕
次に、タイマ割込み処理（図９参照）における入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＳ６７）について説明する。図１１は、第１の実施形態の入賞口スイッチ／状態監視処理のフローチャートを示す図である。この入賞口スイッチ／状態監視処理では、まず、確率設定値変更中フラグを参照し、確率設定値変更中であるか否かを判定する（ステップＳ１０１）。確率設定値変更中である場合（ステップＳ１０１；Ｙ）にステップＳ１０９に進み、確率設定値変更中でない場合（ステップＳ１０１；Ｎ）にステップＳ１０２に進む。ステップＳ１０２では、確率設定値確認モード中フラグを参照し、確率設定値確認モード中であるか否かを判定し、確率設定値確認モード中である場合（ステップＳ１０２；Ｙ）にステップＳ１０９に進み、確率設定値確認モード中でない場合（ステップＳ１０２；Ｎ）にステップＳ１０３に進む。
【０１７４】
次に、大入賞口（特別変動入賞装置３８）内の大入賞口スイッチ３８ａ（カウントスイッチ）に対応する入賞口監視テーブル１（たとえば、カウントスイッチからの検出信号が入力されるポートの番号や該信号のポート内でのビット位置等を示すデータが格納されている）を準備する（ステップＳ１０３）。次に、大入賞口が開いていないにもかかわらず大入賞口に入賞する不正（不正な入賞）がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正＆入賞監視処理（ステップＳ１０４）を実行する。

【０１７５】
その後、普電内の入賞口スイッチ（始動口１スイッチ３７ａ）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップＳ１０５）、不正な入賞がないか監視するとともに正常な入賞を検出する不正＆入賞監視処理（ステップＳ１０６）を実行する。
【０１７６】
次に、不正監視処理が不要な入賞口スイッチ、つまり常時入賞可能な入賞口スイッチ（ここでは始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ９２ａ、一般入賞口３５の入賞口スイッチ３５ａ）の入賞口監視テーブルを準備し（ステップＳ１０７）、入賞数を更新する入賞数カウンタ更新処理（ステップＳ１０８）をおこなう。
【０１７７】
次に、遊技機１０のエラー状態を監視すべき複数のスイッチおよび信号のうちいずれのスイッチまたは信号を今回の監視の対象とするかを順番に指定するための状態スキャンカウンタの値を「０」から「３」の範囲で更新する（ステップＳ１０９）。その後、状態スキャンカウンタの値に応じて、スイッチのコネクタ抜け等の発生により出力されるスイッチ異常１エラー、払出制御装置２００からのシュート球切れエラー、オーバーフロースイッチからのオーバーフローエラーおよび払出異常エラーのいずれかにもとづくエラーの監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル１を準備する（ステップＳ１１０）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップＳ１１１）をおこなう。
【０１７８】
次に、状態スキャンカウンタの値に応じて、ガラス枠開放、本体枠開放、枠電波不正およびタッチスイッチのいずれかにもとづくエラーの監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル２を準備する（ステップＳ１１２）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップＳ１１３）をおこなう。
【０１７９】
次に、状態スキャンカウンタの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ１１４）、状態スキャンカウンタの値が「０」でない場合（ステップＳ１１４；Ｎ）は、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。この場合は、次に参照する遊技機状態監視テーブル３に遊技機状態の監視対象がない場合である。また、状態スキャンカウンタの値が「０」である場合（ステップＳ１１４；Ｙ）、状態スキャンカウンタの値に応じて、スイッチのコネクタ抜け等の発生により出力されるスイッチ異常２エラーにもとづく遊技機状態の監視を対象として設定するための遊技機状態監視テーブル３を準備する（ステップＳ１１５）。そして、エラーが発生しているか否かを判定する遊技機状態チェック処理（ステップＳ１１６）をおこない、払出ビジー信号チェック処理（ステップＳ１１７）をおこない、入賞口スイッチ／状態監視処理を終了する。なお、払出ビジー信号チェック処理は、毎回おこなわれるのではなく、４回に１回実行されるようにしてあり、残りの３回がパスされるので、１６ｍｓ周期の監視となっている。
【０１８０】
〔確率設定値変更処理〕
次に、前述のタイマ割込み処理における確率設定値変更処理（ステップＳ６９）の詳細について説明する。図１２は、第１の実施形態の確率設定値変更処理のフローチャートを示す図である。
【０１８１】
まず、確率設定値変更中フラグを参照し、確率設定値変更中であるか否かを判定する（ステップＳ１２１）。確率設定値変更中である場合（ステップＳ１２１；Ｙ）にステップＳ１２３に進み、確率設定値変更中でない場合（ステップＳ１２１；Ｎ）にステップＳ１２２に進み、確率設定値確認処理（ステップＳ１２２）を実行してから確率設定値変更処理を終了する。なお、確率設定値確認処理の詳細については、図１３を用いて後で説明する。
【０１８２】

確率設定値変更中である場合、確率設定値消灯タイマを更新する。具体的には、確率設定値消灯タイマの値を参照し、確率設定値消灯タイマの値が「０」でない場合に「１」デクリメントして確率設定値消灯タイマの値を更新する（ステップＳ１２３）。

【０１８３】

次に、確率設定値消灯タイマの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ１２４）、確率設定値消灯タイマの値が「０」である場合（ステップＳ１２４；Ｙ）にステップＳ１２５に進み、確率設定値消灯タイマの値が「０」でない場合（ステップＳ１２４；Ｎ）にステップＳ１２６に進む。

【０１８４】

次に、確率設定値変更済みフラグを参照して確率設定値変更済みか否かを判定し（ステップＳ１２６）、確率設定値変更済みである場合にステップＳ１２７に進み、確率設定値変更済みでない場合にステップＳ１３３に進む。なお、確率設定値変更済みフラグは、確率設定値の変更（確率設定値の確定操作）があった場合にセットされるフラグである。

【０１８５】

確率設定値変更済みである場合（ステップＳ１２６；Ｙ）、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態であるか否かを判定する（ステップＳ１２７）。設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態である場合（ステップＳ１２７；Ｙ）は、ステップＳ１２８以降で確率設定値変更後のＲＡＭ初期化に関する処理をおこない、設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態でない場合（ステップＳ１２７；Ｎ）は、確率設定値変更処理を終了する。

【０１８６】

次に、設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態である場合（ステップＳ１２７；Ｙ）に、ステップＳ１２８以降でおこなうＲＡＭ初期化に関する処理について説明する。ＲＡＭ初期化に関する処理では、ＲＡＭクリア時の先頭アドレスとしてＲＡＭクリア先頭アドレス３を設定する（ステップＳ１２８）。なお、ＲＡＭクリア先頭アドレス３は、確率設定値領域と変動パターン用乱数領域（乱数更新処理２で更新する乱数）と初期値乱数領域をクリア対象外とするアドレスである。これにより、遊技機１０は、設定変更中の乱数攪拌を有効に利用することができる。なお、ＲＡＭクリア先頭アドレス３は、確率設定値領域をクリア対象外とし、変動パターン用乱数領域と初期値乱数領域をクリア対象に含めるアドレスとしてもよい。

【０１８７】

次に、クリア対象のＲＡＭ領域をゼロクリアし（ステップＳ１２９）、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＳ１３０）。なお、ステップＳ１３０でセーブする初期値には、セキュリティ信号を出力するための情報（たとえば、タイマ値）を含む。セキュリティ信号は、所定時間だけ出力されるものであってもよいし、設定値の変更中において出力され続けるものであってもよい。

【０１８８】

次に、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブする（ステップＳ１３１）。なお、設定変更にかかわる情報（たとえば、確率設定値表示データ等）をＲＡＭクリアの対象に含むことによって、確率設定値変更後の確率設定値と確率設定値変更前の設定変更にかかわる情報との齟齬防止が図られる。

【０１８９】

さらに、確率設定変更終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信して（ステップＳ１３２）、メイン処理のステップＳ３４（図７参照）へ進む。第１の実施形態の場合、ステップＳ１３２では、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド、確率設定変更終了のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知をおこなわせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信する。なお、確率設定変更終了のコマンドは、確率設定変更終了の報知に加えて、あるいは

確率設定変更終了の報知に代えてＲＡＭクリア報知を兼ねるものであってもよい。また、ステップＳ１３２では、確率設定変更終了のコマンドに加えて、あるいは確率設定変更終了のコマンドに代えて、ＲＡＭ初期化コマンドを送信するものであってもよい。

【０１９０】

確率設定値変更済みでない場合（ステップＳ１２６；Ｎ）、ステップＳ１３３以降の処理をおこなう。ステップＳ１３３では、設定値変更スイッチ１２６からの入力があるか否かを判定する（ステップＳ１３３）。設定値変更スイッチ１２６からの入力がある場合は、ステップＳ１３４に進み、設定値変更スイッチ１２６からの入力がない場合（ステップＳ１３３；Ｎ）は、ステップＳ１３７に進む。

【０１９１】

設定値変更スイッチ１２６からの入力がある場合（ステップＳ１３３；Ｙ）、作業用確率設定値領域の値（作業用確率設定値）を「１」インクリメントして、「０」から「５」の範囲でサイクリックに更新する（ステップＳ１３４）。なお、作業用確率設定値は、「０」から「５」の６段階としたがこれに限らず、確率設定値に対応した値であれば、３段階や１０段階等であってもよい。また、作業用確率設定値は、確率設定値に１対１に対応するが、確率設定値に対して１対多の対応関係を有するようにしてもよい。たとえば、確率設定値が「０」から「２」の３段階であるとき、作業用確率設定値を「０」から「５」の６段階とし、確率設定値「０」、「１」、「２」のそれぞれに作業用確率設定値「０，１」、「２，３」、「４，５」を対応させるものであってもよい。

【０１９２】

次に、作業用確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブし（ステップＳ１３５）、確率設定値消灯タイマ領域に初期値（たとえば、１００ｍｓ）をセーブする（ステップＳ１３６）。確率設定値消灯タイマ領域は、確率設定値表示装置１３６にブランク表示を設けるための領域である。これにより、確率設定値表示装置１３６は、設定値変更操作（設定値変更スイッチ１２６からの入力）があるごとにブランク表示をおこなうことができる。

【０１９３】

次に、ステップＳ１３７では、設定値変更の確定操作の有無を判定する。たとえば、設定値変更の確定操作は、タッチスイッチ信号とすることができる。なお、設定値変更の確定操作は、タッチスイッチ信号と異なる入力を用いるようにしてもよいし、別途設ける専用の操作スイッチから入力信号を用いるようにしてもよいし、２以上のスイッチからの入力信号組合せ等を用いるようにしてもよい。設定値変更の確定操作がある場合は、ステップＳ１３８に進み、設定値変更の確定操作がない場合（ステップＳ１３７；Ｎ）は、確率設定値変更処理を終了する。

【０１９４】

設定値変更の確定操作がある場合（ステップＳ１３７；Ｙ）、作業用確率設定値領域の値をロードし、確率設定値領域にセーブし（ステップＳ１３８）、確率設定値に対応する確率設定値表示データを確率設定値表示データ領域にセーブし（ステップＳ１３９）、確率設定値変更済みフラグをセットする（ステップＳ１４０）。

【０１９５】

さらに、確率設定値変更のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信して（ステップＳ１４１）、確率設定値変更処理を終了する。第１の実施形態の場合、ステップＳ１４１では、確率設定値変更のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば３０秒間）光と音で確率設定値変更の報知をおこなわせるためのコマンド）に加えて、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド等の複数のコマンドを送信するようにしてもよい。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信するようにしてもよい。

【０１９６】

〔確率設定値確認処理〕

次に、前述の確率設定値変更処理における確率設定値確認処理（ステップＳ１２２）の詳細について説明する。図１３は、第１の実施形態の確率設定値確認処理のフローチャートを示す図である。

【０１９７】

ステップＳ１５１では、確率設定値確認モード中フラグを参照し、確率設定値確認モード中であるか否かを判定し、確率設定値確認モード中である場合（ステップＳ１５１；Ｙ）にステップＳ１５９に進み、確率設定値確認モード中でない場合にステップＳ１５２に進む。

【０１９８】

確率設定値確認モード中でない場合（ステップＳ１５１；Ｎ）、確率設定値表示許可フラグをクリアし（ステップＳ１５２）、遊技中であるか否かを判定し（ステップＳ１５３）、遊技中でない場合にステップＳ１５４に進み、遊技中である場合（ステップＳ１５３；Ｙ）に確率設定値確認処理を終了する。なお、遊技中とは、遊技者が遊技中である蓋然性が高い遊技状態をいい、たとえば特図変動中、普図変動中、特図当り中、普図当り中等がある。また、遊技中とは、特図１保留数や特図２保留数がある遊技状態を含むものであってもよい。

【０１９９】

遊技中でない場合（ステップＳ１５３；Ｎ）、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ１５４）。設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合は、ステップＳ１５５に進み、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合（ステップＳ１５４；Ｎ）は、確率設定値確認処理を終了する。

【０２００】

設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合（ステップＳ１５４；Ｙ）、確率設定値確認モード中フラグをセットし（ステップＳ１５５）、確率設定値表示許可フラグをセットし（ステップＳ１５６）、セキュリティ信号制御タイマ領域に初期値をセーブする（ステップＳ１５７）。セキュリティ信号制御タイマ領域に初期値をセーブすることで、セキュリティ信号が初期値として設定された確率設定値表示時間だけ出力される。なお、セキュリティ信号は、初期値として設定された確率設定値表示時間に限らず、確率設定値確認モード中の間、継続して出力されるものであってもよい。

【０２０１】

さらに、確率設定値確認のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信して（ステップＳ１５８）、確率設定値確認処理を終了する。第１の実施形態の場合、ステップＳ１５８では、確率設定値確認のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば３０秒間）光と音で確率設定値確認の報知をおこなわせるためのコマンド）に加えて、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド等の複数のコマンドを送信するようにしてもよい。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信するようにしてもよい。

【０２０２】

確率設定値確認モード中である場合（ステップＳ１５１；Ｙ）、第３入力ポート１２４の状態から設定キースイッチ１２７がＯＮ状態であるか否かを判定する（ステップＳ１５９）。設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合は、ステップＳ１６０に進み、設定キースイッチ１２７がＯＮ状態である場合（ステップＳ１５９；Ｙ）は、確率設定値確認処理を終了する。

【０２０３】

設定キースイッチ１２７がＯＮ状態でない場合（ステップＳ１５９；Ｎ）、確率設定値確認モード中フラグをクリアし（ステップＳ１６０）、確率設定値表示許可フラグをクリアする（ステップＳ１６１）。

【０２０４】

さらに、確率設定値確認終了のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信

して（ステップＳ１６２）、確率設定値確認処理を終了する。第１の実施形態の場合、ステップＳ１６２では、確率設定値確認終了のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（たとえば３０秒間）光と音で確率設定値確認の報知をおこなわせるためのコマンド）に加えて、機種指定コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、確率設定値情報コマンド等の複数のコマンドを送信するようにしてもよい。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報や高確率回数情報を送信するようにしてもよい。

【０２０５】

次に、ＲＡＭ１１１Ｃのメモリマップについて図１４を用いて説明する。図１４は、第１の実施形態の遊技制御装置のメモリマップの一例を示す図である。メモリマップ１１１Ｍは、ＲＡＭ１１１Ｃのメモリマップである。ＲＡＭ１１１Ｃは、メモリの先頭から順に、遊技制御用ワークエリア、遊技制御用スタックエリア、状態表示用ワークエリア、状態表示用スタックエリアを設定する。また、ＲＡＭ１１１Ｃは、遊技制御用スタックエリアと状態表示用ワークエリアの間に１６バイト以上の未使用領域を設定することにより、遊技制御用スタックエリアと状態表示用ワークエリアとを明確に分離する。また、ＲＡＭ１１１Ｃは、状態表示用スタックエリアの後に未使用領域を設定するが、当該未使用領域を設けずにメモリの最後尾を含むようにして状態表示用スタックエリアを設定するものであってもよい。また、ＲＡＭ１１１Ｃは、遊技制御用ワークエリアと遊技制御用スタックエリアとの間や、状態表示用ワークエリアと状態表示用スタックエリアとの間に未使用領域を設定するようにしてもよい。

【０２０６】

遊技制御用ワークエリアは、先頭に確率設定値領域を配置することから、ＲＡＭクリア先頭アドレス１は、遊技制御用作業領域のすべて（遊技制御用ワークエリア）と遊技制御用スタック領域をクリア対象とする。また、ＲＡＭクリア先頭アドレス２は、確率設定値領域を除く遊技制御用ワークエリアと遊技制御用スタック領域をクリア対象とする。また、ＲＡＭクリア先頭アドレス３は、確率設定値領域と変動パターン乱数領域と初期値乱数領域を除く遊技制御用ワークエリアと遊技制御用スタック領域をクリア対象とする。また、ＲＡＭクリア先頭アドレス１、ＲＡＭクリア先頭アドレス２、およびＲＡＭクリア先頭アドレス３のいずれも、停電検査領域１から停電検査領域２までの領域と、チェックサム領域をクリア対象とする。

【０２０７】

〔払出コマンド送信処理〕

次に、前述のタイマ割込み処理における払出コマンド送信処理（ステップＳ７２）の詳細について説明する。図１５は、第１の実施形態の払出コマンド送信処理のフローチャートを示す図である。また図１６は、第１の実施形態の入賞数カウンタ領域の構造例を示す図である。

【０２０８】

まず、入賞数カウンタ領域の一例について説明すると、入賞数カウンタ領域１は、たとえば図１６に示すように、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ、及び１４個賞球カウンタからなり、各々の入賞数カウンタは６５５３５入賞まで記憶可能になっている。次に、入賞数カウンタ領域２は、たとえば図１６に示すように、３個賞球カウンタ、１０個賞球カウンタ、及び１４個賞球カウンタからなり、各々の入賞数カウンタは２５５入賞まで記憶可能になっている。これら入賞数カウンタ領域のカウント数のチェックでは、入賞数カウンタ領域のアドレスを後述するステップＳ２０２等で更新することにより、上述したカウンタを上から（３個賞球カウンタから）順にチェックしていく。

【０２０９】

次に、図１５において、左列はメイン賞球信号の出力回数を更新する（増やす）処理であり、右列は払出コマンドを送信する処理である。

払出コマンド送信処理では、まず、図１６で説明したように賞球数別（たとえば、３個賞球、１０個賞球、１４個賞球）に設けられた複数の入賞数カウンタ領域２のカウンタの

うち、チェック対象とされたカウンタに「０」でないカウント数があるか否かを判定する（ステップＳ２０１）。そして、カウント数がない場合（ステップＳ２０１；Ｎ）、チェック対象となる入賞数カウンタ領域２のアドレスを更新し（ステップＳ２０２）、入賞数カウンタ領域２のすべてのカウンタのカウント数のチェックが終了したか否かを判定する（ステップＳ２０３）。

【０２１０】

ステップＳ２０１で、カウント数がある（ステップＳ２０１；Ｙ）と判定された場合、対象の入賞数カウンタ領域２のカウンタのカウント数を減算（「－１」更新）し（ステップＳ２０４）、入賞数カウンタ領域２のアドレスに対応する払出数（たとえば、上述した３個、１０個、１４個のうちの何れか）を取得する（ステップＳ２０５）。次に、賞球残数領域の値と払出数を加算し（ステップＳ２０６）、加算結果を賞球残数領域にセーブし（ステップＳ２０７）、加算結果から１０を減算し（ステップＳ２０８）、その減算結果が「０」以上かを判定する（ステップＳ２０９）。ステップＳ２０９で、減算結果が「０」以上（ステップＳ２０９；Ｙ）と判定された場合、メイン賞球信号出力回数を「＋１」更新し（ステップＳ２１０）、減算結果を賞球残数領域にセーブする（ステップＳ２１１）。

【０２１１】

なお、後述する外部情報編集処理におけるメイン賞球信号編集処理では、上記ステップＳ２１０で更新されるメイン賞球信号出力回数にもとづいてメイン賞球信号を出力する処理がおこなわれる。ここで、賞球信号（メイン賞球信号）としては、主基板（遊技制御装置１００）からは１０個払出予定ごとに１パルスが出力され、払出基板（払出制御装置２００）からは１０個払出ごとに１パルスが出力される。

【０２１２】

次に、ステップＳ２０３の判定で、すべてのチェックが終了した（ステップＳ２０３；Ｙ）と判定、または、ステップＳ２０９の判定で、減算結果が「０」以上でない（ステップＳ２０９；Ｎ）と判定された場合、払出コマンド送信タイマの値が「０」でなければ払出コマンド送信タイマの値を「－１」更新する（ステップＳ２１２）。この払出コマンド送信処理が最初のタイマ割込み処理であれば、この払出コマンド送信処理の最後のステップＳ２２１で設定される初期値が設定されていないので、払出コマンド送信タイマの値は「０」であるから、減算はおこなわれないことになる。

【０２１３】

次に、払出コマンド送信タイマの値が「０」であるか否かを判定し（ステップＳ２１３）、払出コマンド送信タイマの値が「０」である（ステップＳ２１３；Ｙ）と判定された場合、払出ビジー信号がビジー中か否かを判定する（ステップＳ２１４）。なお、払出ビジー信号がビジー中か否かは、ポートの状態の参照ではなく、払出ビジー信号フラグの参照により判定している。ここで、払出ビジー信号がオン（ビジー中）となる条件としては、「払出動作中」、「球貸し動作中」、「シュート球切れエラー中」、「オーバーフローエラー中」、「枠電波不正発生中」、「払出球検出スイッチの異常中（払い出された球を監視するスイッチ）」、「払出不足エラー中」、「払出過剰エラー中」、「払出制御基板のメモリ内に払い出すべき賞球数のカウント（未払い出しの賞球数＝獲得遊技球数残）があるとき（＝０でないとき）」等である。

【０２１４】

次に、払出ビジー信号がビジー中でない（ステップＳ２１４；Ｎ）場合、入賞数カウンタ領域１の対象のカウンタにカウントありか否かを判定し（ステップＳ２１５）、入賞数カウンタ領域１の対象のカウンタにカウントがなければ（ステップＳ２１５；Ｎ）、チェックする入賞数カウンタ領域１のアドレスを更新し（ステップＳ２１６）、全領域のチェックが終了したか否かを判定する（ステップＳ２１７）。全領域のチェックが終了していない（ステップＳ２１７；Ｎ）場合、ステップＳ２１５に戻される。

【０２１５】

ステップＳ２１５において、入賞数カウンタ領域１の対象のカウンタにカウントがある

（ステップＳ２１５；Ｙ）場合、対象の入賞数カウンタを「－１」更新し（ステップＳ２１８）、入賞数カウンタ領域１のアドレスに対応する払出数コマンドを取得し（ステップＳ２１９）、取得したコマンドを払出用シリアル送信バッファに書き込む（ステップＳ２２０）。そして、払出コマンド送信タイマ領域に初期値（たとえば、２００ｍｓ）をセーブする（ステップＳ２２１）。

【０２１６】

ステップＳ２１３において、払出コマンド送信タイマの値が「０」でない（ステップＳ２１３；Ｎ）と判定された場合、ステップＳ２１４において、払出ビジー信号がビジー中である（ステップＳ２１４；Ｙ）と判定された場合、ステップＳ２１７において、全領域のチェックが終了している（ステップＳ２１７；Ｙ）と判定された場合、または、ステップＳ２２１の処理が終了した場合に、この払出コマンド送信処理を終了する。

【０２１７】

なお、上記ステップＳ２１３、Ｓ２１４の判定結果によってはステップＳ２１５以降を実行しないで処理を終了する構成であることから分かるように、払出コマンドは、タイマ割込みごとに送信するのではなく、所定時間経過してから送っている。また、払出コマンドの送信は、払出制御基板側が賞球を払い出せる状態であることも条件である。

【０２１８】

〔始動口スイッチ監視処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における始動口スイッチ監視処理（ステップＳ６８）の詳細について図１７を用いて説明する。図１７は、第１の実施形態の始動口スイッチ監視処理のフローチャートを示す図である。

【０２１９】

始動口スイッチ監視処理では、まず、始動口１（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）の入賞監視テーブルを準備し（ステップＡ１０１）、ハード乱数取得処理（ステップＡ１０２）をおこなって、始動口１への入賞があるか否かを判定する（ステップＡ１０３）。

【０２２０】

ステップＡ１０３にて、始動口１への入賞がないと判定した場合（ステップＡ１０３；Ｎ）には、ステップＡ１０９の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

一方、ステップＡ１０３にて、始動口１への入賞があると判定した場合（ステップＡ１０３；Ｙ）には、遊技状態が右打ちすべき所定状態（たとえば、普電サポート状態、大当り中など）であるか否かを判定する（ステップＡ１０４）。

【０２２１】

ステップＡ１０４にて、右打ちすべき所定状態でないと判定した場合（ステップＡ１０４；Ｎ）には、ステップＡ１０７の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

一方、ステップＡ１０４にて、右打ちすべき所定状態であると判定した場合（ステップＡ１０４；Ｙ）には、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップＡ１０５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１０６）をおこなう。すなわち、第１の実施形態の遊技機１０の場合、普電サポート状態を除いて始動口１へは左打ちでないとほとんど入賞せず、右打ちすべき所定状態で始動口１に入賞があった場合、右打ちすべき所定状態であるのに左打ちされたと推定できるので、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置３００によっておこなうよう構成されている。

【０２２２】

次いで、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（ステップＡ１０７）、特図始動口１スイッチ処理（ステップＡ１０８）をおこなう。

次に、始動口２（始動入賞口９２）の入賞監視テーブルを準備し（ステップＡ１０９）、ハード乱数取得処理（ステップＡ１１０）をおこなって、始動口２への入賞があるか否かを判定する（ステップＡ１１１）。

【０２２３】

ステップＡ１１１にて、始動口２への入賞がないと判定した場合（ステップＡ１１１；Ｎ）には、始動口スイッチ監視処理を終了する。

一方、ステップＡ１１１にて、始動口２への入賞があると判定した場合（ステップＡ１１１；Ｙ）には、遊技状態が普電サポート状態（時短状態）となっているか否かを判定し（ステップＡ１１２）、普電サポート状態でない（ステップＡ１１２；Ｎ）と判定すると、大当り中であるか否かを判定する（ステップＡ１１３）。また、ステップＡ１１３にて、大当り中でない（ステップＡ１１３；Ｎ）と判定すると、特図変動表示ゲームが普電サポート最終変動中であるか否かを判定する（ステップＡ１１４）。

【０２２４】

ステップＡ１１４にて、普電サポート最終変動中でない（ステップＡ１１４；Ｎ）と判定すると、左打ち指示報知コマンドを準備して（ステップＡ１１５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１１６）をおこなう。すなわち、普電サポート状態、大当り中、普電サポート最終変動中のいずれでもなければ、左打ちすべきなので、左打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信する処理をおこなう。

【０２２５】

そして、ステップＡ１１２にて普電サポート状態である（ステップＡ１１２；Ｙ）と判定した場合、ステップＡ１１３にて大当り中である（ステップＡ１１３；Ｙ）と判定した場合、ステップＡ１１４にて普電サポート最終変動中である（ステップＡ１１４；Ｙ）と判定した場合、ステップＡ１１６の処理が終了した場合には、ステップＡ１１７に移行する。

【０２２６】

ステップＡ１１７に移行すると、始動口２による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップＡ１１７）、特図始動口２スイッチ処理（ステップＡ１１８）をおこなって、始動口スイッチ監視処理を終了する。

【０２２７】

なお、上記ステップＡ１１１にて始動口２への入賞があると判定した場合には、たとえばステップＡ１１２を実行する前に、普電不正（普通変動入賞装置３７が閉状態であるにもかかわらず普通変動入賞装置３７への入賞が検出される不正）があったか判定するステップを設け、この普電不正発生中であると判定した場合は、ステップＡ１１２以降を実行しないで始動口スイッチ監視処理を終了する構成とし、普電不正があった場合には第２始動記憶（特図２の始動記憶）をそれ以上発生させないようにしてもよい。

【０２２８】

〔ハード乱数取得処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理におけるハード乱数取得処理（ステップＡ１０２、Ａ１１０）の詳細について図１８を用いて説明する。図１８は、第１の実施形態のハード乱数取得処理のフローチャートを示す図である。

【０２２９】

ハード乱数取得処理では、まず、始動口１（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）および始動口２（始動入賞口９２）のうち、監視対象の始動口の入賞なし情報を設定して（ステップＡ１２１）、始動口１スイッチ３６ａ，３７ａおよび始動口２スイッチ９２ａのうち、監視対象の始動口スイッチに入力があるか否かを判定する（ステップＡ１２２）。そして、監視対象の始動口スイッチに入力がない場合（ステップＡ１２２；Ｎ）は、ハード乱数取得処理を終了する。一方、監視対象の始動口スイッチに入力がある場合（ステップＡ１２２；Ｙ）は、乱数ラッチレジスタステータスを読み込み（ステップＡ１２３）、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがあるか否かを判定する（ステップＡ１２４）。

【０２３０】

対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがない場合（ステップＡ１２４；Ｎ）、すなわち乱数が抽出されていない場合は、ハード乱数取得処理を終了する。また、対象の乱数ラッチレジスタにラッチデータがある場合（ステップＡ１２４；Ｙ）は、監視対象のハー

ド乱数ラッチレジスタに抽出された大当り乱数をロードし、準備する（ステップＡ１２５）。そして、始動口１および始動口２のうち、監視対象の始動口の入賞あり情報を設定して（ステップＡ１２６）、ハード乱数取得処理を終了する。

【０２３１】

〔特図始動口１スイッチ処理〕

次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口１スイッチ処理（ステップＡ１０８）の詳細について図１９を用いて説明する。図１９は、第１の実施形態の特図始動口１スイッチ処理のフローチャートを示す図である。

【０２３２】

特図始動口１スイッチ処理は、監視対象である始動口１スイッチ３６ａ，３７ａの入力（監視対象である特図１の始動入賞）があった場合に、おこなわれる処理である。

特図始動口１スイッチ処理では、まず、監視対象の始動口１スイッチ３６ａ，３７ａ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１出力回数をロードし（ステップＡ１３１）、ロードした値を「＋１」更新して（ステップＡ１３２）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（ステップＡ１３３）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＡ１３３；Ｎ）は、更新後の値をＲＷＭの始動口信号１出力回数領域にセーブして（ステップＡ１３４）、ステップＡ１３５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＡ１３３；Ｙ）は、ステップＡ１３４をパスしてステップＡ１３５の処理に移行する。第１の実施形態では、始動口信号１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」更新されると更新後の値は「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。

【０２３３】

次に、監視対象の始動口１スイッチ３６ａ，３７ａに対応する更新対象の特図１保留数（特図１の始動記憶数）が上限値未満（たとえば４個未満）であるか否かを判定する（ステップＡ１３５）。更新対象の特図１保留数が上限値未満でない場合（ステップＡ１３５；Ｎ）は、特図始動口１スイッチ処理を終了する。更新対象の特図１保留数が上限値未満である場合（ステップＡ１３５；Ｙ）は、変動情報の設定用（たとえば先読み変動パターンの振り分け用）に使う特図１情報設定フラグをセットして（ステップＡ１３６）、更新対象の特図１保留数を「＋１」更新する（ステップＡ１３７）。

【０２３４】

続けて、特図１保留数に対応する乱数格納領域（特図１用の乱数格納領域）のアドレスを算出して（ステップＡ１３８）、ステップＡ１２５にて準備した大当り乱数をＲＷＭの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１３９）。次に、特図１の大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップＡ１４０）、ＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４１）。

【０２３５】

次いで、特図１の小当り図柄乱数を抽出し、準備して、ＲＷＭの小当り図柄乱数格納領域にセーブし（ステップＡ１４２）、変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３を対応するＲＷＭの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップＡ１４３）、特図保留情報判定処理（ステップＡ１４４）をおこなう。その後、監視対象の特図１保留数に対応する飾り特図１保留数コマンドを準備し（ステップＡ１４５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１４６）をおこなって、特図始動口１スイッチ処理を終了する。

【０２３６】

ここで、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１の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もとづき、所定の乱数を抽出し特図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入賞記憶手段をなす。また、始動入賞記憶手段（ＲＡＭ１１１Ｃ）は、始動口１（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞にもと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する。
【０２３７】
〔特図始動口２スイッチ処理〕
次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口２スイッチ処理（ステップＡ１１８）の詳細について図２０を用いて説明する。図２０は、第１の実施形態の特図始動口２スイッチ処理のフローチャートを示す図である。
【０２３８】
特図始動口２スイッチ処理は、監視対象である始動口２スイッチ９２ａの入力（監視対象である特図２の始動入賞）があった場合に、おこなわれる処理である。
特図始動口２スイッチ処理では、まず、始動口２スイッチ９２ａ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２出力回数をロードし（ステップＡ１５１）、ロードした値を「＋１」更新して（ステップＡ１５２）、出力回数がオーバーフローするか否かを判定する（ステップＡ１５３）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＡ１５３；Ｎ）は、更新後の値をＲＷＭの始動口信号２出力回数領域にセーブして（ステップＡ１５４）、ステップＡ１５５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＡ１５３；Ｙ）は、ステップＡ１５４をパスしてステップＡ１５５の処理に移行する。第１の実施形態では、始動口信号２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」更新されると更新後の値は「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。
【０２３９】
次に、監視対象の始動口２スイッチ９２ａに対応する更新対象の特図２保留（始動記憶）数が上限値未満（たとえば４個未満）であるか否かを判定する（ステップＡ１５５）。更新対象の特図２保留数が上限値未満でない場合（ステップＡ１５５；Ｎ）は、特図始動口２スイッチ処理を終了する。更新対象の特図２保留数が上限値未満である場合（ステップＡ１５５；Ｙ）は、変動情報の設定用（たとえば先読み変動パターンの振り分け用）に使う特図２情報設定フラグをセットして（ステップＡ１５６）、更新対象の特図２保留数を「＋１」更新する（ステップＡ１５７）。
【０２４０】
続けて、特図２保留数に対応する乱数格納領域（特図２用の乱数格納領域）のアドレスを算出して（ステップＡ１５８）、ステップＡ１２５にて準備した大当り乱数をＲＷＭの大当り乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１５９）。次に、特図２の大当り図柄乱数を抽出し、準備して（ステップＡ１６０）、ＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１６１）。
【０２４１】
次いで、特図２の小当り図柄乱数を抽出し、準備して、ＲＷＭの小当り図柄乱数格納領域にセーブし（ステップＡ１６２）、変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３を対応するＲＷＭの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップＡ１６３）、特図保留情報判定処理（ステップＡ１６４）をおこなう。その後、監視対象の特図２保留数に対応する飾り特図２保留数コマンドを準備し（ステップＡ１６５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１６６）をおこなって、特図始動口２スイッチ処理を終了する。
【０２４２】
ここで、遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＲＡＭ１１１Ｃは、始動入賞口９２の始動入賞領域への遊技球の流入にもとづき、所定の乱数を抽出し特図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入賞記憶手段をなす。また、始動入賞記憶手段（ＲＡＭ１１１Ｃ）は、始動口２（始動入賞口９２）への遊技球の入賞にもと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。
【０２４３】
〔特図保留情報判定処理〕

次に、上述の特図始動口１スイッチ処理及び特図始動口２スイッチ処理における特図保留情報判定処理（ステップＡ１４４、ステップＡ１６４）の詳細について図２１を用いて説明する。図２１は、第１の実施形態の特図保留情報判定処理のフローチャートを示す図である。

【０２４４】

特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶にもとづく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定をおこなう先読み処理である。

【０２４５】

特図保留情報判定処理では、まず、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態（高確率中）であるか否かを判定する（ステップＡ１７２）。ステップＡ１７２にて、高確率中であると判定した場合（ステップＡ１７２；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。

【０２４６】

一方、ステップＡ１７２にて、高確率中でないと判定した場合（ステップＡ１７２；Ｎ）には、大当り中であるか否かを判定する（ステップＡ１７３）。ステップＡ１７３にて、大当り中であると判定した場合（ステップＡ１７３；Ｙ）には、特図保留情報判定処理を終了する。

【０２４７】

一方、ステップＡ１７３にて、大当り中でないと判定した場合（ステップＡ１７３；Ｎ）には、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ１７４）をおこなう。

【０２４８】

その後、大当り判定処理の判定結果が大当りであるか否かを判定する（ステップＡ１７５）。そして、判定結果が大当りである場合（ステップＡ１７５；Ｙ）は、対象の始動口スイッチ（いいかえると、特図種別；特図１か特図２かの種別）に対応する大当り図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１７６）、ステップＡ１４０またはＡ１６０にて準備した大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１７７）、ステップＡ１８４の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【０２４９】

一方、判定結果が大当りでない場合（ステップＡ１７５；Ｎ）は、大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かにより小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップＡ１７９）をおこなう。その後、小当り判定処理の判定結果が小当りであるか否かを判定する（ステップＡ１８０）。そして、判定結果が小当りでない場合（ステップＡ１８０；Ｎ）は、はずれの停止図柄情報を設定して（ステップＡ１８３）、ステップＡ１８４の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【０２５０】

一方、判定結果が小当りである場合（ステップＡ１８０；Ｙ）には、小当り図柄乱数チェックテーブルを設定し、ステップＡ１４２またはＡ１６２にて準備した小当り図柄乱数に対応する小当りの停止図柄情報を設定し（ステップＡ１８２）、ステップＡ１８４の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。

【０２５１】

そして、ステップＡ１８４に移行すると、ステップＡ１７７、ステップＡ１８２、あるいはステップＡ１８３のいずれかで取得又は設定された停止図柄情報に対応する先読み停止図柄コマンドを準備し（ステップＡ１８４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１８５）をおこなう。次に、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ１８６）をおこない、特図変動表示ゲームの変動態様を設定する変動パターン設定処理（ステップＡ１８７）をおこなう。

【０２５２】

その後、特図変動表示ゲームの変動態様における前半変動パターン（リーチアクション

開始までの変動パターン）を示す前半変動番号および後半変動パターン（リーチアクション開始以降の変動パターン）を示す後半変動番号に対応する先読み変動パターンコマンドを準備して（ステップＡ１８８）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１８９）をおこない、特図保留情報判定処理を終了する。

【０２５３】

なお、ステップＡ１８６における特図情報設定処理、ステップＡ１８７における変動パターン設定処理は、特図普段処理（後述する特図１普段処理または特図２普段処理）で特図変動表示ゲームの開始時に実行される処理と同様である。すなわち、特図保留情報判定処理がステップＡ１４４で実行される場合には、特図種別は特図１であるため、ステップＡ１８６およびＡ１８７の処理は後述する特図１情報設定処理および特図１変動パターン設定処理とそれぞれ同じであり、特図保留情報判定処理がステップＡ１６４で実行される場合には、特図種別は特図２であるため、ステップＡ１８６およびＡ１８７の処理は後述する特図２情報設定処理および特図２変動パターン設定処理とそれぞれ同じである。

【０２５４】

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

【０２５５】

すなわち、遊技制御装置１００が、始動入賞記憶手段（ＲＡＭ１１１Ｃ）に始動記憶として記憶される乱数を、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームの実行前に判定する（たとえば特別結果となるか否か等を判定）事前判定手段をなす。なお、始動記憶に対応して記憶された乱数値を事前に判定する時期は、当該始動記憶が発生した始動入賞時だけではなく、当該始動記憶にもとづく変動表示ゲームがおこなわれる前であればいつでもよい。

【０２５６】

〔特図１ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図１ゲーム処理（ステップＳ７３ａ）の詳細について図２２を用いて説明する。図２２は、第１の実施形態の特図１ゲーム処理のフローチャートを示す図である。

【０２５７】

特図１ゲーム処理では、大入賞口スイッチ３８ａの入力の監視と、特図１変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図１（特図１変動表示ゲームで変動表示される識別情報）の表示の設定をおこなう。特図１ゲーム処理では、まず、特図２の大当り中又は小当り中（特図２変動表示ゲームの結果による大当り遊技状態又は小当り遊技状態）であるか否かを判定する（ステップＡ１）。特図２の大当り中又は小当り中でない場合（ステップＡ１；Ｎ）には、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ２）をおこなう。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置３８内に設けられた大入賞口スイッチ３８ａでの遊技球の検出を監視する処理をおこなう。

【０２５８】

一方、特図２の大当り中又は小当り中であると判定された場合（ステップＡ１；Ｙ）と、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ２）が終了した場合には、ステップＡ３に移行し、特図１ゲーム処理タイマが「０」でなければ「－１」更新する（ステップＡ３）。なお、特図１ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、特図１ゲーム処理タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡ４）。特図１ゲーム処理タイマの値が「０」である場合（ステップＡ４；Ｙ）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていた場合は、特図１ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるた

めに参照する特図１ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップＡ５）、当該テーブルを用いて特図１ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップＡ６）。そして、特図１ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールをおこなう（ステップＡ７）。

【０２５９】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図１変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図１変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図１変動中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図１普段処理（ステップＡ８）をおこなう。

【０２６０】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図１の停止表示時間の設定や、特図１表示中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図１変動中処理（ステップＡ９）をおこなう。

【０２６１】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図１変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図１表示中処理（ステップＡ１０）をおこなう。

【０２６２】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「３」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなうファンファーレ／インターバル中処理（ステップＡ１１）をおこなう。

【０２６３】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「４」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理をおこなうために必要な情報を設定する処理等をおこなう大入賞口開放中処理（ステップＡ１２）をおこなう。

【０２６４】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「５」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければファンファーレ／インターバル中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう一方で最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、特図１大当り終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう大入賞口残存球処理（ステップＡ１３）をおこなう。

【０２６５】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図１普段処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図１大当り終了処理（ステップＡ１４）をおこなう。

【０２６６】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「７」の場合は、小当りが発生した際の所定の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当り中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当りファンファーレ中処理（ステップＡ１５）をおこなう。

【０２６７】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「８」の場合は、小当り中動作移行処理や小当り終了画面のコマンドの設定や小当り残存球処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当り中処理（ステップＡ１６）をおこなう。

【０２６８】

ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「９」の場合は、特図１小当り終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当り残存球処理（ステップＡ１７）をお

こなう。
【０２６９】
ステップＡ７にて、特図１ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図１普段処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図１小当り終了処理（ステップＡ１８）をおこなう。
【０２７０】
その後、特図１図柄表示部５３の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ１９）、特図１図柄表示部５３に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２０）をおこない、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップＡ４にて、特図１ゲーム処理タイマの値が「０」でない場合（ステップＡ４；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップＡ１９の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。
【０２７１】
なお、小当りは条件装置の作動を伴わない結果態様であり、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、たとえば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置３８を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、たとえば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であってもよいし、電気的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であってもよい。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。
【０２７２】
〔特図２ゲーム処理〕
次に、上述のタイマ割込み処理における特図２ゲーム処理（ステップＳ７３ｂ）の詳細について図２３を用いて説明する。図２３は、第１の実施形態の特図２ゲーム処理のフローチャートを示す図である。
【０２７３】
特図２ゲーム処理では、大入賞口スイッチ３８ａの入力の監視と、特図２変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図２（特図２変動表示ゲームで変動表示される識別情報）の表示の設定をおこなう。特図２ゲーム処理では、まず、特図１の大当り中又は小当り中（特図１変動表示ゲームの結果による大当り遊技状態又は小当り遊技状態）であるか否かを判定する（ステップＡ３１）。特図１の大当り中又は小当り中でない場合（ステップＡ３１；Ｎ）には、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ３２）をおこなう。この大入賞口スイッチ監視処理では、特別変動入賞装置３８内に設けられた大入賞口スイッチ３８ａでの遊技球の検出を監視する処理をおこなう。
【０２７４】
次に、特図１の大当り中又は小当り中であると判定された場合（ステップＡ３１；Ｙ）と、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ３２）が終了した場合には、ステップＡ３３に移行し、特図２ゲーム処理タイマが「０」でなければ「－１」更新する（ステップＡ３３）。なお、特図２ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、特図２ゲーム処理タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＡ３４）。特図２ゲーム処理タイマの値が「０」である場合（ステップＡ３４；Ｙ）、すなわちタイムアップしたまたはすでにタイムアップしていた場合は、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」であるか否か判定する（ステップＡ３５）。特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」でない場合（ステップＡ３５；Ｎ）には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数を「－１」更新し（ステップＡ３６）、ＲＷＭにおいて特図２ゲーム処理タイマの値を記憶する領域である特図２ゲーム処理タイマ領域に長変動用タイマ値（たとえば、６

０００００ｍ秒）をセーブし（ステップＡ３７）、ステップＡ５９に移行する。

【０２７５】

一方、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」である場合（ステップＡ３５；Ｙ）には、特図２ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図２ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップＡ３８）、当該テーブルを用いて特図２ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップＡ３９）。そして、特図２ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールをおこなう（ステップＡ４７）。

【０２７６】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図２変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図２変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図２変動中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図２普段処理（ステップＡ４８）をおこなう。

【０２７７】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図２の停止表示時間の設定や、特図２表示中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図２変動中処理（ステップＡ４９）をおこなう。

【０２７８】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図２変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図２表示中処理（ステップＡ５０）をおこなう。

【０２７９】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「３」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなうファンファーレ／インターバル中処理（ステップＡ５１）をおこなう。

【０２８０】

ステップＡ４７にて、特図ゲーム処理番号が「４」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理をおこなうために必要な情報を設定する処理等をおこなう大入賞口開放中処理（ステップＡ５２）をおこなう。

【０２８１】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「５」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければファンファーレ／インターバル中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう一方で最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、特図２大当り終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう大入賞口残存球処理（ステップＡ５３）をおこなう。

【０２８２】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図２普段処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図２大当り終了処理（ステップＡ５４）をおこなう。

【０２８３】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「７」の場合は、小当りが発生した際の所定の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当り中処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当りファンファーレ中処理（ステップＡ５５）をおこなう。

【０２８４】

ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「８」の場合は、小当り中動作移行処理や小当り終了画面のコマンドの設定や小当り残存球処理をおこなうために必要な情報の設

定等をおこなう小当り中処理（ステップＡ５６）をおこなう。
【０２８５】
ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「９」の場合は、特図２小当り終了処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう小当り残存球処理（ステップＡ５７）をおこなう。
【０２８６】
ステップＡ４７にて、特図２ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図２普段処理をおこなうために必要な情報の設定等をおこなう特図２小当り終了処理（ステップＡ５８）をおこなう。
【０２８７】
その後、特図２図柄表示部５４の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ５９）、特図２図柄表示部５４に係る図柄変動制御処理（ステップＡ６０）をおこない、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップＡ３４にて、特図２ゲーム処理タイマの値が「０」でない場合（ステップＡ３４；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合や、ステップＡ３７の処理を終了した場合は、ステップＡ５９の処理に移行して、それ以降の処理をおこなう。
【０２８８】
〔特図１普段処理〕
次に、上述の特図１ゲーム処理における特図１普段処理（ステップＡ８）の詳細について図２４を用いて説明する。図２４は、第１の実施形態の特図１普段処理のフローチャートを示す図である。
【０２８９】
特図１普段処理では、まず、特図１が変動開始可能か否か（すなわち特図１変動表示ゲームを開始可能か否か）を判定する（ステップＡ２５１）。この判定では、遊技状態が、特図２の当り（大当りまたは小当り）の変動終了（特図２表示中処理の開始）から当り動作（大当り遊技状態または小当り遊技状態）の終了までの期間の状態である場合、つまり特図２が当たっているときには、特図１は変動開始可能でないと判定し、当該期間でない場合には特図１は変動開始可能と判定する。
【０２９０】
そして、特図１が変動開始可能と判定した場合（ステップＡ２５１；Ｙ）には、左打ち指示報知済みか否か（すなわち左打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信し、その後右打ち指示報知コマンドを送信していない状態か否か）を判定する（ステップＡ２５２）。なお、ステップＡ２５２では、左打ち指示報知フラグがセットされていると、左打ち指示報知済みであると判定し、左打ち指示報知フラグがセットされていないと、左打ち指示報知済みでないと判定する構成でもよい。
【０２９１】
左打ち指示報知済みでない場合（ステップＡ２５２；Ｎ）には、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップＡ２５３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ２５４）をおこない、左打ち指示報知フラグをセットする（ステップＡ２５５）。
【０２９２】
左打ち指示報知済みである場合（ステップＡ２５２；Ｙ）と、ステップＡ２５５を終了した場合には、ステップＡ２５６に移行し、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（ステップＡ２５６）。そして、特図１保留数が「０」でない（ステップＡ２５６；Ｎ）と判定すると、現在の特図変動表示ゲームの確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップＡ２５７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ２５８）をおこない、特図１変動開始処理（ステップＡ２５９）をおこない、特図１保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップＡ２６０）、演出コマンド設定処理（ステップＡ２６１）をおこない、ＲＷＭにおける特図ステータス領域に特図１変動中（特図１変動表示ゲームを実行中）を示す情報をセット（情報加算）し（ステップＡ２６２）、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率中か否か判定する（ステップＡ２６

３）。
【０２９３】
なお、特図ステータス領域は、特図１変動中（特図１変動表示ゲームを実行中）を示す情報と、特図２変動中（特図２変動表示ゲームを実行中）を示す情報を、それぞれ独立に記憶する領域であり、この特図ステータス領域にセットされている情報が示す状態が特図ステータスである。ステップＡ２６２を実行した場合、特図ステータスは、「特図１変動中」と「特図１変動中＋特図２変動中」のうちのいずれかの状態になる。
【０２９４】
また、特図１変動開始処理（ステップＡ２５９）では、特図１変動中処理に係る処理番号である「１」を特図１ゲーム処理番号領域にセーブする処理（後述するステップＡ３１８、Ａ３１９）、特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする処理（後述するステップＡ３２２）、特図１ゲーム処理タイマの値として変動時間が設定される処理（後述するステップＡ３０７、Ａ４９７）などがおこなわれる。
【０２９５】
そして、高確率中でない場合（ステップＡ２６３；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定し（ステップＡ２６４）、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ２６４；Ｎ）には、特図１変動チェックフラグをセットする（ステップＡ２６５）。なお、高確率最終変動中であるか否かの判定は、後述する高確率最終変動フラグによりおこなう。すなわち、高確率最終変動フラグがセットされていれば高確率最終変動中であると判定する。
【０２９６】
そして、ステップＡ２６５が終了した場合と、高確率中であると判定された場合（ステップＡ２６３；Ｙ）と、高確率最終変動中であると判定された場合（ステップＡ２６４；Ｙ）は、特図１変動中処理移行設定処理（ステップＡ２６６）をおこない、特図１普段処理を終了する。
【０２９７】
一方、特図１が変動開始可能でないと判定した場合（ステップＡ２５１；Ｎ）と、ステップＡ２５６にて、特図１保留数が「０」である場合（ステップＡ２５６；Ｙ）は、処理番号として「０」を設定し（ステップＡ２６７）、ＲＷＭにおいて特図１ゲーム処理番号を記憶する領域である特図１ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「０」をセーブし（ステップＡ２６８）、特図１普段処理を終了する。
【０２９８】
このように本実施形態では、ステップＡ２５１の判定結果が肯定的になる状態であり、特図１保留数が「０」でない場合には、特図１変動開始処理（ステップＡ２５９）等が実行され、特図２が変動中（特図２変動表示ゲーム実行中）であったとしても、特図１変動表示ゲームが開始される。つまり、遊技制御装置１００が、第１始動記憶手段（遊技制御装置１００）に第１始動記憶がある場合には、当該第１始動記憶にもとづく変動表示ゲームを、第２始動記憶にもとづく変動表示ゲームと同時に実行可能な制御手段をなす。
【０２９９】
〔特図２普段処理〕
次に、上述の特図２ゲーム処理における特図２普段処理（ステップＡ４８）の詳細について図２５を用いて説明する。図２５は、第１の実施形態の特図２普段処理のフローチャートを示す図である。
【０３００】
特図２普段処理では、まず、特図２が変動開始可能か否か（すなわち特図２変動表示ゲームを開始可能か否か）を判定する（ステップＡ２７１）。この判定では、遊技状態が、特図１の当り（大当りまたは小当り）の変動終了（特図１表示中処理の開始）から当り動作（大当り遊技状態または小当り遊技状態）の終了までの期間の状態である場合、つまり特図１が当たっているときには、特図２は変動開始可能でないと判定し、当該期間でない場合には特図２は変動開始可能と判定する。
【０３０１】

そして、特図２が変動開始可能と判定した場合（ステップＡ２７１；Ｙ）には、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（ステップＡ２７２）。そして、特図２保留数が「０」でない（ステップＡ２７２；Ｎ）と判定すると、現在の特図変動表示ゲームの確率状態に対応する変動開始確率情報コマンドを準備し（ステップＡ２７３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ２７４）をおこない、特図２変動開始処理（ステップＡ２７５）をおこない、ＲＷＭにおける特図ステータス領域に特図２変動中（特図２変動表示ゲームを実行中）を示す情報をセット（情報加算）し（ステップＡ２７６）、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率中か否か判定する（ステップＡ２７７）。

【０３０２】

ここで、特図ステータス領域にセットされた情報が示す状態（すなわち特図ステータス）は、ステップＡ２７６を実行した場合、「特図２変動中」と「特図１変動中＋特図２変動中」のうちのいずれかの状態になる。

【０３０３】

また、特図２変動開始処理（ステップＡ２７５）では、特図２変動中処理に係る処理番号である「１」を特図２ゲーム処理番号領域にセーブする処理（後述するステップＡ３４８、Ａ３４９）、特図２変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブする処理（後述するステップＡ３５２）、特図２ゲーム処理タイマの値として変動時間が設定される処理（後述するステップＡ３３７、Ａ４９７）などがおこなわれる。

【０３０４】

なお、たとえばステップＡ２７５を実行した後、特図２保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し、次いで演出コマンド設定処理を実行し、その後ステップＡ２７６に移行する構成（すなわち、特図２についても、普段処理において飾り特図保留数コマンドを演出制御装置３００に送信する構成）としてもよい。

【０３０５】

そして、高確率中でない場合（ステップＡ２７７；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定し（ステップＡ２７８）、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ２７８；Ｎ）には、特図２変動チェックフラグをセットする（ステップＡ２７９）。

【０３０６】

そして、ステップＡ２７９が終了した場合と、高確率中であると判定された場合（ステップＡ２７７；Ｙ）と、高確率最終変動中であると判定された場合（ステップＡ２７８；Ｙ）は、特図２変動中処理移行設定処理（ステップＡ２８０）をおこない、特図２普段処理を終了する。

【０３０７】

一方、特図２保留数が「０」である場合（ステップＡ２７２；Ｙ）は、特図１保留数が「０」であるか否かを判定し（ステップＡ２８１）、特図１保留数が「０」である（ステップＡ２８１；Ｙ）と判定すると、特図１が変動中（特図１変動表示ゲーム実行中）であるか否か判定する（ステップＡ２８２）。そして、特図１が変動中でない場合（ステップＡ２８２；Ｎ）は、客待ちデモが開始済みであるか否かを判定し（ステップＡ２８３）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップＡ２８３；Ｎ）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップＡ２８４）。続けて、現在の確率状態に対応する客待ちデモコマンドを準備して（ステップＡ２８５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ２８６）をおこなう。なお、演出コマンド設定処理をおこなうと準備されたコマンド（ここでは、客待ちデモコマンド）が演出制御装置３００に送信される。

【０３０８】

そして、ステップＡ２８６が終了した場合と、特図２が変動開始可能でないと判定した場合（ステップＡ２７１；Ｎ）と、特図１保留数が「０」でない場合（ステップＡ２８１；Ｎ）と、特図１が変動中である場合（ステップＡ２８２；Ｙ）と、客待ちデモが開始済みである場合（ステップＡ２８３；Ｙ）には、処理番号として「０」を設定し（ステップＡ２８７）、ＲＷＭにおいて特図２ゲーム処理番号を記憶する領域である特図２ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「０」をセーブし（ステップＡ２８８）、特図２普段

処理を終了する。

【０３０９】

このように本実施形態では、ステップＡ２７１の判定結果が肯定的になる状態であり、特図２保留数が「０」でない場合には、特図２変動開始処理（ステップＡ２７５）等が実行され、特図１が変動中（特図１変動表示ゲーム実行中）であったとしても、特図２変動表示ゲームが開始される。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始動記憶にもとづく変動表示ゲームを、第１始動記憶にもとづく変動表示ゲームと同時に実行可能な制御手段をなす。

【０３１０】

〔特図１変動開始処理〕

次に、上述の特図１普段処理における特図１変動開始処理（ステップＡ２５９）の詳細について図２６、図２７を用いて説明する。図２６は、第１の実施形態の特図１変動開始処理のフローチャートを示す図（その１）である。図２７は、第１の実施形態の特図１変動開始処理のフローチャートを示す図（その２）である。

【０３１１】

特図１変動開始処理は、第１特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の開始時におこなう処理である。特図１変動開始処理では、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図１）を示す特図１情報設定フラグをセットし（ステップＡ３０１）、第１特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ１にはずれ情報や大当り情報を設定する大当りフラグ１設定処理（ステップＡ３０２）をおこなう。

【０３１２】

次に、特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３０３）をおこなった後、特図１の変動パターンを設定するためのパラメータである特図１情報を設定する特図１情報設定処理（ステップＡ３０４）をおこない、第１特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図１変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップＡ３０５）。その後、第１特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する特図１変動パターン設定処理（ステップＡ３０６）をおこない、特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３０７）をおこない、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率中か否か判定する（ステップＡ３０８）。

【０３１３】

そして、高確率中でない場合（ステップＡ３０８；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定し（ステップＡ３０９）、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ３０９；Ｎ）には、特図２が変動中（特図２変動表示ゲーム実行中）であるか否か判定する（ステップＡ３１０）。特図２が変動中である場合（ステップＡ３１０；Ｙ）は、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」であるか否か判定する（ステップＡ３１１）。特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」でない場合（ステップＡ３１１；Ｎ）には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数がたとえば「４」以上であるか判定し（ステップＡ３１２）、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数がたとえば「４」以上でない場合（ステップＡ３１２；Ｎ）、特図２の残り変動時間を算出する（ステップＡ３１３）。

【０３１４】

なお、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数は、特図２ゲーム処理タイマが２バイト範囲内で足りる時間値（たとえば６００００ｍ秒など）の状態のときには、後述するステップＡ３３７の変動開始情報設定処理において「０」に設定されている（たとえば、後述のステップＡ５００を参照）。

【０３１５】

また、特図２の変動時間（特図２変動表示ゲームの実行時間）は、特図２ゲーム処理タイマの値（特図２ゲーム処理タイマ領域の値）から計算できる。具体的には、ステップＡ３１３では、前述のステップＡ３７でセーブする長変動用タイマ値（たとえば６００００ｍ秒）に特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数を乗じた結果に、その時点の特図２ゲー

ム処理タイマ領域の値を加算することで、特図２の残り変動時間を算出できる。
【０３１６】
また、長変動用タイマ値がたとえば６００００ｍ秒（＝６０秒）である場合、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数の値が４以上であるということは、特図２の残り変動時間は、２４０秒（＝４×６０秒）以上であり、特図１の最長変動時間より長いことになり、その場合、後述するステップＡ３１５、ステップＡ３１６を実行する必要がないので、それを判定するためにステップＡ３１２が設けられている。したがって、ステップＡ３１２における「４」という数値は、特図１の最長変動時間より特図２の残り変動時間が長いか否かを、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数により事前判定するための数値の一例にすぎない。
【０３１７】
次に、ステップＡ３１３が終了した場合と、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数が「０」である場合（ステップＡ３１１；Ｙ）には、ステップＡ３１４へ移行し、これから開始しようとする特図１の変動時間（たとえばステップＡ３０６で設定された変動時間）が、現在変動中の特図２の残り変動時間（ステップＡ３１３の算出結果、または、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数がゼロの場合は特図２ゲーム処理タイマの値で決まる時間）よりも短いか否か判定する（ステップＡ３１４）。
【０３１８】
そして、特図１の変動時間が特図２の残り変動時間よりも短くない場合（ステップＡ３１４；Ｎ）は、特図１の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを準備し（ステップＡ３１５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ３１６）をおこなう。
【０３１９】
次に、高確率中である場合（ステップＡ３０８；Ｙ）、高確率最終変動中である場合（ステップＡ３０９；Ｙ）、特図２が変動中でない場合（ステップＡ３１０；Ｎ）、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数がたとえば「４」以上である場合（ステップＡ３１２；Ｙ）、特図１の変動時間が特図２の残り変動時間よりも短い場合（ステップＡ３１４；Ｙ）、および、ステップＡ３１６が終了した場合は、ステップＡ３１７（図２７）へ移行する。
【０３２０】
ステップＡ３１７へ移行すると、高確率変動回数更新処理（ステップＡ３１７）をおこない、処理番号として「１」を設定し（ステップＡ３１８）、ＲＷＭにおいて特図１ゲーム処理番号を記憶する領域である特図１ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「１」をセーブし（ステップＡ３１９）、ＲＷＭにおいて客待ちデモ中フラグをセットする領域である客待ちデモフラグ領域をクリアする（ステップＡ３２０）。その後、特図１変動開始に関する信号（特別図柄１変動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ３２１）、ＲＷＭの特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップＡ３２２）、ＲＷＭの特図１点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図１図柄表示部５３の点滅の周期のタイマ）の初期値（たとえば１００ｍｓ）をセーブし（ステップＡ３２３）、ＲＷＭの特図１変動中図柄番号領域に初期値（たとえばブランク図柄に対応する「０」）をセーブし（ステップＡ３２４）、特図１変動開始処理を終了する。なお、ステップＡ３２４で特図１変動中図柄番号領域に「０」をセーブするのは、ブランク図柄から特図１の変動表示をスタートするためである。
【０３２１】
〔特図２変動開始処理〕
次に、上述の特図２普段処理における特図２変動開始処理（ステップＡ２７５）の詳細について図２８、図２９を用いて説明する。図２８は、第１の実施形態の特図２変動開始処理のフローチャートを示す図（その１）である。図２９は、第１の実施形態の特図２変動開始処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【０３２２】
特図２変動開始処理は、第２特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の開始時に

おこなう処理である。特図２変動開始処理では、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情報設定フラグをセットし（ステップＡ３３１）、第２特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ２にはずれ情報や大当り情報を設定する大当りフラグ２設定処理（ステップＡ３３２）をおこなう。

【０３２３】

次に、特図２停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図２停止図柄設定処理（ステップＡ３３３）をおこなった後、特図２の変動パターンを設定するためのパラメータである特図２情報を設定する特図２情報設定処理（ステップＡ３３４）をおこない、第２特図変動表示ゲームの変動パターンの設定に関する種々の情報を参照するための情報が設定されたテーブルである特図２変動パターン設定情報テーブルを準備する（ステップＡ３３５）。その後、第２特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する特図２変動パターン設定処理（ステップＡ３３６）をおこない、特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３３７）をおこない、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率中か否か判定する（ステップＡ３３８）。

【０３２４】

そして、高確率中でない場合（ステップＡ３３８；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定し（ステップＡ３３９）、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ３３９；Ｎ）には、特図１が変動中（特図１変動表示ゲーム実行中）であるか否か判定する（ステップＡ３４０）。特図１が変動中である場合（ステップＡ３４０；Ｙ）は、特図１の残り変動時間を算出する（ステップＡ３４３）。なお、特図１の残り変動時間は、特図１ゲーム処理タイマの値（特図１ゲーム処理タイマ領域の値）から計算できる。

【０３２５】

次に、ステップＡ３４３が終了した場合には、ステップＡ３４４へ移行し、これから開始しようとする特図２の変動時間（たとえばステップＡ３３６で設定された変動時間）が、現在変動中の特図１の残り変動時間（ステップＡ３４３の算出結果）よりも短いか否か判定する（ステップＡ３４４）。

【０３２６】

そして、特図２の変動時間が特図１の残り変動時間よりも短くない場合（ステップＡ３４４；Ｎ）は、特図２の変動時間の方が長いことを通知するコマンドを準備し（ステップＡ３４５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ３４６）をおこなう。

【０３２７】

次に、高確率中である場合（ステップＡ３３８；Ｙ）、高確率最終変動中である場合（ステップＡ３３９；Ｙ）、特図１が変動中でない場合（ステップＡ３４０；Ｎ）、特図２の変動時間が特図１の残り変動時間よりも短い場合（ステップＡ３４４；Ｙ）、および、ステップＡ３４６が終了した場合は、ステップＡ３４７（図２９）へ移行する。

【０３２８】

ステップＡ３４７へ移行すると、高確率変動回数更新処理（ステップＡ３４７）をおこない、処理番号として「１」を設定し（ステップＡ３４８）、ＲＷＭにおいて特図２ゲーム処理番号を記憶する領域である特図２ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「１」をセーブし（ステップＡ３４９）、ＲＷＭにおいて客待ちデモ中フラグをセットする領域である客待ちデモフラグ領域をクリアする（ステップＡ３５０）。その後、特図２変動開始に関する信号（特別図柄２変動中信号をオン）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ３５１）、ＲＷＭの特図２変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブし（ステップＡ３５２）、ＲＷＭの特図２点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図２図柄表示部５４の点滅の周期のタイマ）の初期値（たとえば１００ｍｓ）をセーブし（ステップＡ３５３）、ＲＷＭの特図２変動中図柄番号領域に初期値（たとえばブランク図柄に対応する「０」）をセーブし（ステップＡ３５４）、特図２変動開始処理を終了する。なお、ステップＡ３５４で特図２変動中図柄番号領域に「０」をセーブするのは、ブランク図柄から特図２の変動表示をスタートするためである。

【０３２９】

〔変動開始情報設定処理〕
次に、上述の特図１変動開始処理および特図２変動開始処理における変動開始情報設定処理（ステップＡ３０７、Ａ３３７）の詳細について図３０、図３１を用いて説明する。図３０は、第１の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図（その１）である。図３１は、第１の実施形態の変動開始情報設定処理のフローチャートを示す図（その２）である。
【０３３０】
変動開始情報設定処理では、まず、対象の変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３の乱数格納領域の情報をクリアする。すなわち、特図１の情報設定中か否か判定し（ステップＡ４９１）、特図１の情報設定中である場合（ステップＡ４９１；Ｙ）には、特図１の変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３の乱数格納領域（保留球１用）の情報（保留球１用）をクリアする（ステップＡ４９１ａ）。また、特図１の情報設定中でない場合（ステップＡ４９１；Ｎ）には、特図２の変動パターン乱数１、変動パターン乱数２、および変動パターン乱数３の乱数格納領域の情報をクリアする（ステップＡ４９１ｂ）。
【０３３１】
次に、前半変動時間値テーブルを設定し（ステップＡ４９２）、前半変動番号に対応する前半変動時間値を取得する（ステップＡ４９３）。さらに、後半変動時間値テーブルを設定し（ステップＡ４９４）、後半変動番号に対応する後半変動時間値を取得する（ステップＡ４９５）。
【０３３２】
そして、前半変動時間値と後半変動時間値を加算し（ステップＡ４９６）、加算値を対象の特図ゲーム処理タイマ領域（すなわち、特図１の情報設定中には特図１ゲーム処理タイマ領域、特図２の情報設定中には特図２ゲーム処理タイマ領域）にセーブする（ステップＡ４９７）。
【０３３３】
次に、特図１の情報設定中か否か判定し（ステップＡ４９８）、特図１の情報設定中でない場合（ステップＡ４９８；Ｎ）、特図２の長変動開始か否か判定し（ステップＡ４９９）、特図２の長変動開始でない場合（ステップＡ４９９；Ｎ）には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域（ＲＷＭにおいて特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数を記憶する領域）に「０」をセーブする（ステップＡ５００）。
【０３３４】
一方、特図２の長変動開始である場合（ステップＡ４９９；Ｙ）には、特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数領域に「９」をセーブする（ステップＡ５０１）。そして、特図１の情報設定中である場合（ステップＡ４９８；Ｙ）、ステップＡ５００、Ａ５０１の処理が終了した場合には、ステップＡ５０２へ移行する。
【０３３５】
なお、２バイトの特図ゲーム処理タイマでは足らない時間の変動をさせるため、特図２の長変動には繰り返し回数（特図２ゲーム処理タイマの繰り返し回数）が設定される。また、ステップＡ４９６の加算結果としてたとえば６００００ｍｓがステップＡ４９７で特図２ゲーム処理タイマ領域に設定され、ステップＡ５０１で繰り返し回数として「９」がセーブされた場合、タイマ割込み処理（前述のステップＡ３３）で特図２ゲーム処理タイマの値が減算されてゆき、タイムアップした時に特図ゲーム処理タイマの繰り返し回数が前述のステップＡ３６で１減算され、さらに前述のステップＡ３７で特図２ゲーム処理タイマ領域に６００００ｍｓがセットされる。このためこの場合、結果として特図２の全変動時間は、この実施形態では６００００ｍｓ×１０で１０分の変動時間になる。実際には、４ｍｓのタイマ割込みなので、２バイトでは約２６２秒まで設定できるが、理解しやすさのため６０秒の掛け算で表せる場合を例に挙げて説明している。
【０３３６】
次に、ステップＡ５０２へ移行すると、前半変動番号に対応する変動コマンドのデータ

（MODE）を準備し（ステップＡ５０２）、後半変動番号に対応する変動コマンドのデータ（ACTION）を準備して（ステップＡ５０３）、演出コマンド設定処理をおこなう（ステップＡ５０４）。

【０３３７】

なお、詳細説明は省略するが、演出コマンド設定処理では、演出用シリアル送信バッファが満杯でない限り、準備されたコマンドデータ（MODEとACTION）が演出用シリアル送信バッファに書き込まれる。これにより、遊技制御装置１００におけるＣＰＵ１１１Ａのシリアル通信機能を用いてシリアル通信により、準備されたコマンドデータよりなる演出コマンドが遊技制御装置１００から演出制御装置３００へ送信される。他のステップでコールされて演出コマンド設定処理が実行される場合も同様である。また、本フローチャートの場合、コマンドは演出コマンドのように、「MODE」、「ACTION」といった２バイト構成で送信しているが、それ以上のバイト構成にしてもよい。それらの場合、複数バイト構成に対応したフローチャートにすればよい。

【０３３８】

次に、ステップＡ５０４を終了すると、特図１の情報設定中か否か判定し（ステップＡ５０５）、特図１の情報設定中である場合（ステップＡ５０５；Ｙ）には、特図１保留数を「－１」更新して（ステップＡ５０６）、特図１の乱数格納領域のアドレスを設定して当該アドレスの乱数格納領域をシフトし（ステップＡ５０７）、シフト後の空き領域の情報をクリアして（ステップＡ５０８）、変動開始情報設定処理を終了する。

【０３３９】

一方、特図１の情報設定中でない場合（ステップＡ５０５；Ｎ）には、特図２保留数を「－１」更新して（ステップＡ５０６ａ）、特図２の乱数格納領域のアドレスを設定して当該アドレスの乱数格納領域をシフトし（ステップＡ５０７ａ）、シフト後の空き領域の情報をクリアして（ステップＡ５０８ａ）、変動開始情報設定処理を終了する。

【０３４０】

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（ＲＡＭ１１１Ｃ）に記憶された各種の乱数値の判定をおこなう判定手段をなす。また、遊技制御装置１００が、始動記憶の判定情報にもとづいて、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。

【０３４１】

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、前述した演出コマンド設定処理によって演出制御装置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もとづき、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し、飾り特図変動表示ゲームを実行する。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（変動パターンコマンドなどと称する場合もある）などが挙げられ、たとえば本実施形態のフローチャートで示されるような所定の順番で各演出コマンドが演出制御装置３００に送信される。

【０３４２】

〔高確率変動回数更新処理〕

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高確率変動回数更新処理（ステップＡ３１７、Ａ３４７）の詳細について図３２を用いて説明する。図３２は、第１の実施形態の高確率変動回数更新処理のフローチャートを示す図である。

【０３４３】

高確率変動回数更新処理では、まず、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率中であるか否かを判定し（ステップＡ５５１）、特図高確率中でない場合（ステップＡ５５１；Ｎ）には、高確率変動回数更新処理を終了する。

【０３４４】

なお、特図１と特図２の特図変動表示ゲームの種別のうちの一方が大当り遊技状態である場合は、他方の変動表示ゲームの当り確率は必ず低確率に制御するが、一方が小当りの場合は他方が高確率中である可能性がある。

【０３４５】

高確率中である場合（ステップＡ５５１；Ｙ）には、高確率状態とする特図変動表示ゲームの実行回数を管理する高確率変動回数を「－１」更新し（ステップＡ５５２）、高確率変動回数が「０」であるか否かを判定する（ステップＡ５５３）。

【０３４６】

高確率変動回数が「０」でない場合（ステップＡ５５３；Ｎ）には、高確率変動回数更新処理を終了する。高確率変動回数が「０」である場合（ステップＡ５５３；Ｙ）には、高確率終了に関する信号を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ５５５）。なお、高確率終了に関する信号は、大当り２信号をオフにする信号である。

【０３４７】

そして、高確率＆時短（高確率＆時短なし、または高確率＆時短あり）の終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ５５６）。なお、高確率＆時短の終了に関する信号は、特別図柄１高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄２高確率状態信号をオフにする信号と、特別図柄１変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、特別図柄２変動時間短縮状態信号をオフにする信号と、普通図柄１高確率状態信号をオフにする信号を含む。また、特図高確率中でも、普図は確率状態しか変化しないので、普通図柄１変動時間短縮状態信号および普通電動役物１開放延長状態信号は常時オフされている。

【０３４８】

そして、遊技状態表示番号領域に低確率中の番号をセーブし（ステップＡ５５７）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブし（ステップＡ５５９）、変動開始する図柄（特図１または特図２）に対応する高確率最終変動フラグをセットし（ステップＡ５６０）、高確率変動回数更新処理を終了する。

【０３４９】

なお、高確率最終変動フラグは、高確率最終変動である特図変動表示ゲームの種別（特図１か特図２か）を判定できる情報を含む。また、高確率最終変動では変動開始時点で内部確率が低確率となってしまうので、今は低確率中であっても高確率中に開始した変動であることを示すための情報が、この高確率最終変動フラグである。このように本実施形態の場合、高確率最終変動では、対象の特図の確率状態（遊技制御装置１００における設定状態）を変動開始時点で低確率に戻す構成である。これにより、高確率状態での最終回となる特図変動中に遊技球が始動口に入賞したときに、この始動入賞に対する当り判定が高確率で判定されてしまうという不具合が防止できる。

【０３５０】

〔特図１変動中処理〕

次に、上述の特図１ゲーム処理における特図１変動中処理（ステップＡ９）の詳細について図３３、図３４を用いて説明する。図３３は、第１の実施形態の特図１変動中処理のフローチャートを示す図（その１）である。図３４は、第１の実施形態の特図１変動中処理のフローチャートを示す図（その２）である。

【０３５１】

特図１変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を「＋１」更新し（ステップＡ５７１）、飾り特図１コマンド領域からコマンド（特図１についての停止図柄の情報を含む飾り特図１コマンド）をロードし、準備し（ステップＡ５７２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ５７３）をおこなう。

【０３５２】

次に、飾り特図１停止コマンド（特図１についての図柄停止コマンド）を準備し（ステップＡ５７４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ５７５）をおこない、高確率最終変動フラグの状態により高確率の最終変動か否かを判定する（ステップＡ５７６）。そして

、高確率最終変動でない場合（ステップＡ５７６；Ｎ）は、特図１停止図柄設定処理で停止図柄パターン領域にセーブされている停止図柄パターンに対応する表示時間を今回の特図１変動表示ゲームの停止表示時間として設定し（ステップＡ５７７）、高確率最終変動である場合（ステップＡ５７６；Ｙ）には、高確率最終変動時の表示時間を今回の特図１変動表示ゲームの停止表示時間として設定し（ステップＡ５７８）、ステップＡ５７９へ移行する。ここで、ステップＡ５７７、Ａ５７８で設定された停止表示時間は、たとえばステップＡ５７９の直前に設けられた図示省略したステップにおいて特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブされる。

【０３５３】

なお、特図１の表示時間の一例を挙げると、第１の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として６００ｍｓを設定し、停止図柄パターンが大当り図柄パターンである場合には表示時間として２０００ｍｓを設定し、停止図柄パターンが小当り図柄パターンである場合には表示時間として１３６ｍｓを設定する。また、高確率最終変動の表示時間は７０００ｍｓを設定する。

【０３５４】

次に、ステップＡ５７９（図３４）へ移行すると、大当りフラグ１設定処理で判定されて設定された情報にもとづいて今回の（現在実行中の）特図１変動表示ゲームがはずれか否か判定し（ステップＡ５７９）、はずれの場合（ステップＡ５７９；Ｙ）はステップＡ５９４へ移行し、はずれでない場合（ステップＡ５７９；Ｎ）は、現在特図２も変動中（特図２変動表示ゲーム実行中）であるか否か判定する（ステップＡ５８０）。

【０３５５】

なお、特図２が変動中か否かの判定は、特図２ゲーム処理番号領域の情報、特図ステータス領域の情報、あるいは特図２変動制御フラグ領域の情報のうちのいずれかによっておこなうことができる。すなわち、特図２ゲーム処理番号領域に「１」がセーブされていれば変動中と判定する構成でもよいし、特図ステータス領域に特図２変動中がセットされていれば変動中と判定する構成でもよいし、特図２変動制御フラグ領域に変動中フラグがセーブされていれば変動中と判定する構成でもよいし、これら条件の組み合わせで判定する構成でもよい。

【０３５６】

そして、特図２も変動中である場合（ステップＡ５８０；Ｙ）は、特図２表示中処理を実行中であるか否か判定し（ステップＡ５８１）、特図２表示中処理を実行中でない場合（ステップＡ５８１；Ｎ）には、図柄確定回数出力回数を「＋１」更新する（ステップＡ５８２）。

【０３５７】

次に、ステップＡ５８２を終了した場合と、特図２表示中処理を実行中である場合（ステップＡ５８１；Ｙ）は、今回の特図１の表示時間（ステップＡ５７７等で設定された時間）にたとえば４ｍｓを加算した結果を特図２の表示時間として設定し（ステップＡ５８３）、当該特図２の表示時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ５８４）。このステップＡ５８３、Ａ５８４の処理により、特図２がすでに停止表示を開始していた場合には、特図２の表示時間が再設定されることになる。この再設定により、特図２の表示時間は基本的に延長されるが、場合によっては短縮される場合もある。

【０３５８】

その後、飾り特図２コマンド領域からコマンド（特図２についての停止図柄の情報を含む飾り特図２コマンド）をロードし、準備し（ステップＡ５８５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ５８６）をおこなう。次に、飾り特図２停止コマンド（特図２についての図柄停止コマンド）を準備し（ステップＡ５８７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ５８８）をおこない、特図２表示中処理移行設定処理２（ステップＡ５８９）をおこなう。

【０３５９】

なお、以上説明したステップＡ５７９乃至Ａ５８９の処理によれば、これから飾り図柄

を停止表示する今回の特図１変動表示ゲームが当り（大当りまたは小当り）である場合には、同時に変動中の特図２の変動表示を強制的に終了させることになる。

【０３６０】

次に、ステップＡ５８９を終了した場合と、特図２が変動中でない場合（ステップＡ５８０；Ｎ）は、飾り特図１コマンド領域からコマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップＡ５９０）、今回の特図１変動表示ゲームが小当りか否か判定する（ステップＡ５９１）。

【０３６１】

そして、大当りであって小当りでない場合（ステップＡ５９１；Ｎ）は、特図１変動終了後の大当り遊技を制御するために、特図１ラウンド数上限値情報領域から情報（特図１ラウンド数上限値を決める特図１ラウンド数上限値情報）をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ５９２）、特図１大入賞口開放情報領域から情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップＡ５９３）。

【０３６２】

次に、今回の特図１変動表示ゲームがはずれの場合（ステップＡ５７９；Ｙ）と、今回の特図１変動表示ゲームが小当りである場合（ステップＡ５９１；Ｙ）と、ステップＡ５９３を終了した場合は、ステップＡ５９４へ移行する。ステップＡ５９４へ移行すると、特図１停止図柄退避領域から情報（停止図柄番号）をロードし、特図１停止図柄領域にセーブし（ステップＡ５９４）、特図１表示中処理移行設定処理１（ステップＡ５９５）をおこなって、特図１変動中処理を終了する。なお、特図１停止図柄退避領域には、特図１停止図柄設定処理において所定の停止図柄番号がセーブされている。

【０３６３】

このように、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。また遊技制御装置１００が、第１始動記憶にもとづく変動表示ゲームが特別結果（当り）となる場合には、同時に実行中の第２始動記憶にもとづく変動表示ゲームを終了させる手段をなす。

【０３６４】

〔特図２変動中処理〕

次に、上述の特図２ゲーム処理における特図２変動中処理（ステップＡ４９）の詳細について図３５、図３６を用いて説明する。図３５は、第１の実施形態の特図２変動中処理のフローチャートを示す図（その１）である。図３６は、第１の実施形態の特図２変動中処理のフローチャートを示す図（その２）である。

【０３６５】

特図２変動中処理では、まず、図柄確定回数出力回数を「＋１」更新し（ステップＡ６０１）、飾り特図２コマンド領域からコマンド（特図２についての停止図柄の情報を含む飾り特図２コマンド）をロードし、準備し（ステップＡ６０２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６０３）をおこなう。

【０３６６】

次に、飾り特図２停止コマンド（特図２についての図柄停止コマンド）を準備し（ステップＡ６０４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６０５）をおこない、高確率最終変動フラグの状態により高確率の最終変動か否かを判定する（ステップＡ６０６）。そして、高確率最終変動でない場合（ステップＡ６０６；Ｎ）は、特図２停止図柄設定処理で停止図柄パターン領域にセーブされている停止図柄パターンに対応する表示時間を今回の特図２変動表示ゲームの停止表示時間として設定し（ステップＡ６０７）、高確率最終変動である場合（ステップＡ６０６；Ｙ）には、高確率最終変動時の表示時間を今回の特図２変動表示ゲームの停止表示時間として設定し（ステップＡ６０８）、ステップＡ６０９へ移行する。ここで、ステップＡ６０７、Ａ６０８で設定された停止表示時間は、たとえばステップＡ６０９の直前に設けられた図示省略したステップにおいて特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブされる。

【０３６７】

なお、特図２の表示時間の一例を挙げると、第１の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターンである場合には表示時間として６００ｍｓを設定し、停止図柄パターンが大当り図柄パターンである場合にも表示時間として６００ｍｓを設定し、停止図柄パターンが小当り図柄パターンである場合にも表示時間として６００ｍｓを設定する。また、高確率最終変動の表示時間は７０００ｍｓを設定する。なお、第１の実施形態の場合、停止図柄パターンがはずれ図柄パターン、大当り図柄パターン、および小当り図柄パターンで同じ表示時間を設定するが、それぞれ異なる表示時間を設定する態様であってもよい。

【０３６８】

次に、ステップＡ６０９（図３６）へ移行すると、大当りフラグ２設定処理で判定されて設定された情報にもとづいて今回の（現在実行中の）特図２変動表示ゲームがはずれか否か判定し（ステップＡ６０９）、はずれの場合（ステップＡ６０９；Ｙ）はステップＡ６２４へ移行し、はずれでない場合（ステップＡ６０９；Ｎ）は、現在特図１も変動中（特図２変動表示ゲーム実行中）であるか否か判定する（ステップＡ６１０）。

【０３６９】

なお、特図１が変動中か否かの判定は、特図１ゲーム処理番号領域の情報、特図ステータス領域の情報、あるいは特図１変動制御フラグ領域の情報のうちのいずれかによっておこなうことができる。すなわち、特図１ゲーム処理番号領域に「１」がセーブされていれば変動中と判定する構成でもよいし、特図ステータス領域に特図１変動中がセットされていれば変動中と判定する構成でもよいし、特図１変動制御フラグ領域に変動中フラグがセーブされていれば変動中と判定する構成でもよいし、これら条件の組み合わせで判定する構成でもよい。

【０３７０】

そして、特図１も変動中である場合（ステップＡ６１０；Ｙ）は、特図１表示中処理を実行中であるか否か判定し（ステップＡ６１１）、特図１表示中処理を実行中でない場合（ステップＡ６１１；Ｎ）には、図柄確定回数出力回数を「＋１」更新する（ステップＡ６１２）。

【０３７１】

次に、ステップＡ６１２を終了した場合と、特図１表示中処理を実行中である場合（ステップＡ６１１；Ｙ）は、今回の特図２の表示時間（ステップＡ６０７等で設定された時間）にたとえば４ｍｓを加算した結果を特図１の表示時間として設定し（ステップＡ６１３）、当該特図１の表示時間を特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ６１４）。このステップＡ６１３、Ａ６１４の処理により、特図１がすでに停止表示を開始していた場合には、特図１の表示時間が再設定されることになる。この再設定により、特図１の表示時間は基本的に延長されるが、場合によっては短縮される場合もある。

【０３７２】

その後、飾り特図１コマンド領域からコマンド（特図１についての停止図柄の情報を含む飾り特図１コマンド）をロードし、準備し（ステップＡ６１５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６１６）をおこなう。次に、飾り特図１停止コマンド（特図１についての図柄停止コマンド）を準備し（ステップＡ６１７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６１８）をおこない、特図１表示中処理移行設定処理２（ステップＡ６１９）をおこなう。

【０３７３】

なお、以上説明したステップＡ６０９乃至Ａ６１９の処理によれば、これから飾り図柄を停止表示する今回の特図２変動表示ゲームが当り（大当りまたは小当り）である場合には、同時に変動中の特図１の変動表示を強制的に終了させることになる。

【０３７４】

次に、ステップＡ６１９を終了した場合と、特図１が変動中でない場合（ステップＡ６１０；Ｎ）は、飾り特図２コマンド領域からコマンドをロードし、当り図柄コマンド領域にセーブし（ステップＡ６２０）、今回の特図２変動表示ゲームが小当りか否か判定する

（ステップＡ６２１）。
【０３７５】
そして、大当りであって小当りでない場合（ステップＡ６２１；Ｎ）は、特図２変動終了後の大当り遊技を制御するために、特図２ラウンド数上限値情報領域から情報（特図２ラウンド数上限値を決める特図２ラウンド数上限値情報）をロードし、ラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ６２２）、特図２大入賞口開放情報領域から情報をロードし、大入賞口開放情報領域にセーブする（ステップＡ６２３）。
【０３７６】
次に、今回の特図２変動表示ゲームがはずれの場合（ステップＡ６０９；Ｙ）と、今回の特図２変動表示ゲームが小当りである場合（ステップＡ６２１；Ｙ）と、ステップＡ６２３を終了した場合は、ステップＡ６２４へ移行する。ステップＡ６２４へ移行すると、特図２停止図柄退避領域から情報（停止図柄番号）をロードし、特図２停止図柄領域にセーブし（ステップＡ６２４）、特図２表示中処理移行設定処理１（ステップＡ６２５）をおこなって、特図２変動中処理を終了する。なお、特図２停止図柄退避領域には、特図２停止図柄設定処理において所定の停止図柄番号がセーブされている。
【０３７７】
このように、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止時間を設定する停止時間設定手段をなす。また遊技制御装置１００が、第２始動記憶にもとづく変動表示ゲームが特別結果（当り）となる場合には、同時に実行中の第１始動記憶にもとづく変動表示ゲームを終了させる手段をなす。
【０３７８】
〔特図１表示中処理移行設定処理１〕
次に、上述の特図１変動中処理における特図１表示中処理移行設定処理１（ステップＡ５９５）の詳細について図３７を用いて説明する。図３７は、第１の実施形態の特図１表示中処理移行設定処理１のフローチャートを示す図である。
【０３７９】
特図１表示中処理移行設定処理１では、まず、特図１表示中処理に係る処理番号である「２」を処理番号として設定し（ステップＡ６３１）、特図１ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「２」をセーブする（ステップＡ６３２）。
【０３８０】
次に、特図１変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ６３３）。なお、特図１変動終了に関する信号は、特別図柄１変動中信号をオフにする信号である。
【０３８１】
その後、特図１図柄表示部５３における特図１変動表示ゲームの制御用の情報として、特図１図柄表示部５３での変動停止に係る停止フラグを特図１変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６３４）、特図１表示中処理移行設定処理１を終了する。
【０３８２】
〔特図２表示中処理移行設定処理１〕
次に、上述の特図２変動中処理における特図２表示中処理移行設定処理１（ステップＡ６２５）の詳細について図３８を用いて説明する。図３８は、第１の実施形態の特図２表示中処理移行設定処理１のフローチャートを示す図である。
【０３８３】
特図２表示中処理移行設定処理１では、まず、特図２表示中処理に係る処理番号である「２」を処理番号として設定し（ステップＡ６４１）、特図２ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「２」をセーブする（ステップＡ６４２）。
【０３８４】
次に、特図２変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ６４３）。なお、特図２変動終了に関する信号は、特別図柄２変動中信号をオフにする信号である。

【０３８５】
その後、特図２図柄表示部５４における特図２変動表示ゲームの制御用の情報として、特図２図柄表示部５４での変動停止に係る停止フラグを特図２変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６４４）、特図２表示中処理移行設定処理１を終了する。
【０３８６】
〔特図１表示中処理移行設定処理２〕
次に、上述の特図２変動中処理における特図１表示中処理移行設定処理２（ステップＡ６１９）の詳細について図３９を用いて説明する。図３９は、第１の実施形態の特図１表示中処理移行設定処理２のフローチャートを示す図である。なお、この特図１表示中処理移行設定処理２は、変動を開始した特図２変動表示ゲームが当りである場合に、同時に変動していた特図１変動表示ゲームを強制的にはずれで終了させるための処理である。すなわち、他方の図柄が当たったことで、強制的に停止させられるときの情報設定のための処理である。
【０３８７】
特図１表示中処理移行設定処理２では、まず、特図１表示中処理に係る処理番号である「２」を処理番号として設定し（ステップＡ６５１）、特図１ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「２」をセーブする（ステップＡ６５２）。
【０３８８】
次に、特図１変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ６５３）。なお、特図１変動終了に関する信号は、特別図柄１変動中信号をオフにする信号である。
【０３８９】
その後、特図１図柄表示部５３における特図１変動表示ゲームの制御用の情報として、特図１図柄表示部５３での変動停止に係る停止フラグを特図１変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６５４）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域（ＲＷＭにおける停止図柄パターンを記憶する領域）にセーブする（ステップＡ６５５）。なお、この停止図柄パターン領域には、実行中の特図１変動表示ゲームについて、通常すでに、特図１停止図柄設定処理において所定の停止図柄パターン（抽出された乱数によっては当りの停止図柄パターンである場合もある）がセーブされているが、ここでは、セーブされている停止図柄パターンが当りであった場合でも、強制的にはずれ停止図柄パターンに書きかえる。本ルーチンの以降のステップＡ６５６～６６１でも、同様に、一旦正規のステップで設定されたデータがある場合でも、はずれでの強制終了のために、クリアしたり、設定し直したりしている。
【０３９０】
次に、特図１ラウンド数上限値情報領域（ＲＷＭにおける特図１ラウンド数上限値情報を記憶する領域）をクリアし（ステップＡ６５６）、特図１大入賞口開放情報領域（ＲＷＭにおける特図１大入賞口開放情報を記憶する領域）をクリアし（ステップＡ６５７）、小当りフラグ１領域にはずれ情報をセーブし（ステップＡ６５８）。大当りフラグ１領域にはずれ情報をセーブする（ステップＡ６５９）。ここで、小当りフラグ１領域や大当りフラグ１領域は、特図１についての小当りフラグ領域や大当りフラグ領域であって、特図１変動表示ゲームが小当りか否かの情報あるいは大当りか否かの情報をそれぞれ記憶するＲＷＭの領域であり、正規には大当りフラグ１設定処理において情報が設定されており、その情報がここで設定し直しされる。
【０３９１】
次に、特図１停止図柄退避領域をクリアし（ステップＡ６６０）、特図１停止図柄領域にはずれ停止図柄番号をセーブし（ステップＡ６６１）、特図１表示中処理移行設定処理２を終了する。
【０３９２】
〔特図２表示中処理移行設定処理２〕
次に、上述の特図１変動中処理における特図２表示中処理移行設定処理２（ステップＡ

５８９）の詳細について図４０を用いて説明する。図４０は、第１の実施形態の特図２表示中処理移行設定処理２のフローチャートを示す図である。なお、この特図２表示中処理移行設定処理２は、変動を開始した特図１変動表示ゲームが当りである場合に、同時に変動していた特図２変動表示ゲームを強制的にはずれで終了させるための処理である。すなわち、他方の図柄が当たったことで、強制的に停止させられるときの情報設定のための処理である。

【０３９３】

特図２表示中処理移行設定処理２では、まず、特図２表示中処理に係る処理番号である「２」を処理番号として設定し（ステップＡ６７１）、特図２ゲーム処理番号領域に当該処理番号すなわち「２」をセーブする（ステップＡ６７２）。

【０３９４】

次に、特図２変動終了に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ６７３）。なお、特図２変動終了に関する信号は、特別図柄２変動中信号をオフにする信号である。

【０３９５】

その後、特図２図柄表示部５４における特図２変動表示ゲームの制御用の情報として、特図２図柄表示部５４での変動停止に係る停止フラグを特図２変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６７４）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域（ＲＷＭにおける停止図柄パターンを記憶する領域）にセーブする（ステップＡ６７５）。なお、この停止図柄パターン領域には、実行中の特図２変動表示ゲームについて、通常すでに、特図２停止図柄設定処理において所定の停止図柄パターン（抽出された乱数によっては当りの停止図柄パターンである場合もある）がセーブされているが、ここでは、セーブされている停止図柄パターンが当りであった場合でも、強制的にはずれ停止図柄パターンに書きかえる。本ルーチンの以降のステップＡ６７６～６８１でも、同様に、一旦正規のステップで設定されたデータがある場合でも、はずれでの強制終了のために、クリアしたり、設定し直したりしている。

【０３９６】

次に、特図２ラウンド数上限値情報領域（ＲＷＭにおける特図２ラウンド数上限値情報を記憶する領域）をクリアし（ステップＡ６７６）、特図２大入賞口開放情報領域（ＲＷＭにおける特図２大入賞口開放情報を記憶する領域）をクリアし（ステップＡ６７７）、小当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブし（ステップＡ６７８）。大当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブする（ステップＡ６７９）。ここで、小当りフラグ２領域や大当りフラグ２領域は、特図２についての小当りフラグ領域や大当りフラグ領域であって、特図２変動表示ゲームが小当りか否かの情報あるいは大当りか否かの情報をそれぞれ記憶するＲＷＭの領域であり、正規には大当りフラグ２設定処理において情報が設定されており、その情報がここで設定し直しされる。

【０３９７】

次に、特図２停止図柄退避領域をクリアし（ステップＡ６８０）、特図２停止図柄領域にはずれ停止図柄番号をセーブし（ステップＡ６８１）、特図２表示中処理移行設定処理２を終了する。

【０３９８】

〔特図１表示中処理〕

次に、上述の特図１ゲーム処理における特図１表示中処理（ステップＡ１０）の詳細について図４１、４２、４３を用いて説明する。図４１は、第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その１）である。図４２は、第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その２）である。図４３は、第１の実施形態の特図１表示中処理のフローチャートを示す図（その３）である。

【０３９９】

特図１表示中処理では、まず、特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理にて設定された小当りフラグ１をロードして（ステップＡ７０１）、ＲＷＭの小当りフラグ

１領域の情報をクリアする（ステップＡ７０２）。
【０４００】
次いで、特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理にて設定された大当りフラグ１をロードして（ステップＡ７０３）、ＲＷＭの大当りフラグ１領域の情報をクリアする（ステップＡ７０４）。そして、ロードされた大当りフラグ１が大当りであるか否かを判定して（ステップＡ７０５）、大当りである（ステップＡ７０５；Ｙ）と判定すると、第１特図変動表示ゲームの大当り（特図１大当り）の開始に関する信号をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７０６）、特図２異常変動解除コマンドを準備し（ステップＡ７０７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７０８）をおこない、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７０９）。なお、特図１大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号をオンにする信号と、役物連続作動装置作動中信号をオンにする信号と、特別図柄１当り信号をオンにする信号を含む。
【０４０１】
次に、ラウンド数上限値テーブルを設定した（ステップＡ７０９）後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（第１の実施形態の場合、たとえば「１６」または「４」、その他、たとえば「８」や「２」があってもよい）を取得し、ＲＷＭのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ７１０）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得し、ＲＷＭのラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブする（ステップＡ７１１）。
【０４０２】
次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをＲＷＭの当り図柄コマンド領域からロードし、準備して（ステップＡ７１２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１３）をおこなう。続けて、特図１停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号または停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７１４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７１５）をおこなう。
【０４０３】
次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をＲＷＭの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ７１６）。第１の実施形態の場合、ステップＡ７１６において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り２信号と大当り３信号をセーブする。なお、それぞれのオン／オフは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。たとえば、大当り２信号は、２Ｒ突確以外の大当りであればオン、高確率中の２Ｒ突確大当りであればオン、低確率中の２Ｒ突確大当りであればオフとなる。また、大当り３信号は、２Ｒ突確以外の大当りであればオン、高確率中の２Ｒ突確大当りであればオフ、低確率中の２Ｒ突確大当りであればオンとなる。
【０４０４】
その後、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間（たとえば５０００ｍｓ、４７００ｍｓ、７７００ｍｓ、または３００ｍｓ）を設定して（ステップＡ７１７）、設定した大当りファンファーレ時間を特図１ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ７１８）。
【０４０５】
大入賞口不正入賞数領域の情報をクリアし（ステップＡ７２０）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（ステップＡ７２１）、ステップＡ７２４へ移行する。
【０４０６】
ステップＡ７２４へ移行すると、処理番号として３を設定し（ステップＡ７２４）、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号すなわち「３」をセーブし（ステップＡ７２５）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップＡ７２６）をおこない、特図１表示中処理を終了する。
【０４０７】

一方、ステップＡ７０５にて、大当りフラグ１が大当りでない場合（ステップＡ７０５；Ｎ）は、ロードした小当りフラグ１が小当りであるか否かを判定し（ステップＡ７２７）、小当りフラグ１が小当りであると判定した場合（ステップＡ７２７；Ｙ）、高確率最終変動中であるか否か判定する（ステップＡ７２８）。

【０４０８】

そして、ステップＡ７２８にて、高確率最終変動中であると判定した場合（ステップＡ７２８；Ｙ）には、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ７２９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３０）をおこなう。続いて、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ７３１）、右打ち指示報知フラグをクリアする（ステップＡ７３２）。なお、ステップＡ７３２は、高確率状態において右打ち指示報知がなされる態様を想定し、高確率最終変動と判定されて高確率状態が終了した状態であるので右打ち指示報知フラグをクリアする構成を例示している。しかし、本実施形態が高確率状態において右打ち指示報知をしない態様である場合には、ステップＡ７３２は削除した構成（あるいは、高確率状態で左打ち指示報知をしてステップＡ７３２では左打ち指示報知フラグをクリアする構成）とする態様もあり得る。

【０４０９】

次に、ステップＡ７３２を終了した場合と、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ７２８；Ｎ）には、当り図柄コマンド領域からコマンドをロードし、準備し（ステップＡ７３３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３４）をおこなう。続けて、特図１停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号または停止図柄パターン）に対応する小当りファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７３５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３６）をおこない、遊技状態が左打ちすべき所定状態（たとえば、普電サポート状態でも大当り中でも特別モード中でもない状態）であるか否かを判定する（ステップＡ７３７）。

【０４１０】

ステップＡ７３７にて、左打ちすべき所定状態であると判定した場合（ステップＡ７３７；Ｙ）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７３８）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号１をオフにする信号である。次に、右打ち中の表示ＬＥＤを消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７３９）、ステップＡ７４３に移行する。

【０４１１】

一方、左打ちすべき所定状態であると判定しなかった場合（ステップＡ７３７；Ｎ）には、右打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７４０）。なお、右打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号１をオンにする信号である。次に、右打ち中の表示ＬＥＤを点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７４１）、ステップＡ７４３に移行する。

【０４１２】

ステップＡ７４３に移行すると、大入賞口不正入賞数領域の情報をクリアし（ステップＡ７４３）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（ステップＡ７４４）、ステップＡ７４７へ移行する。

【０４１３】

ステップＡ７４７へ移行すると、特図１小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＡ７４７）をおこない、特図１表示中処理を終了する。なお、特図１小当りファンファーレ中処理移行設定処理では、特図１ゲーム処理番号領域に処理番号として「７」をセーブする処理、特図１ゲーム処理タイマ領域に小当りファンファーレ時間（たとえば４ｍ秒）をセーブする処理などをおこなう。

【０４１４】

一方、ステップＡ７２７にて、小当りフラグ１が小当りでないと判定した場合（ステップＡ７２７；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定する（ステップＡ７４８）。

そして、ステップＡ７４８にて、高確率最終変動中であると判定した場合（ステップＡ７４８；Ｙ）には、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ７４９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７５０）をおこなう。続いて、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ７５１）、右打ち指示報知フラグをクリアし（ステップＡ７５２）、特図２変動表示ゲームが当り中（大当り中または小当り中）であるか否か判定する（ステップＡ７５３）。なお、ステップＡ７５２は、前述のステップＡ７３２と同様に、高確率状態において右打ち指示報知がなされる態様を想定した一例にすぎない。

【０４１５】

次に、特図２変動表示ゲームが当り中でないと判定した場合（ステップＡ７５３；Ｎ）には、左打ち指示に関する信号（発射位置指定信号１をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７５４）、右打ち中の表示ＬＥＤを消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブする（ステップＡ７５５）。なお、本実施形態は、特図２変動表示ゲームが当り中（大当り中または小当り中）である場合は、その際に開放される大入賞口（特別変動入賞装置３８）をねらって右打ちをすべき状態となるため、特図２が当り中である場合（ステップＡ７５３；Ｙ）には、ステップＡ７５４、Ａ７５５をパスしてステップＡ７５６へ移行する。また、ステップＡ７５５が終了した場合も、ステップＡ７５６へ移行する。

【０４１６】

そして、ステップＡ７５６へ移行すると、ＲＷＭにおける特図ステータス領域の特図１変動中（特図１変動表示ゲームを実行中）を示す情報をクリア（情報減算）し（ステップＡ７５６）、特図１ゲーム処理番号領域に特図１普段処理に係る処理番号すなわち「０」をセーブし（ステップＡ７５７）、特図１表示中処理を終了する。なお、ステップＡ７５６を実行した場合、特図ステータスは、特図２のみ変動中の状態か、特図１も特図２も変動中でない状態のうちのいずれかの状態になる。

【０４１７】

〔特図２表示中処理〕

次に、上述の特図２ゲーム処理における特図２表示中処理（ステップＡ５０）の詳細について図４４、４５、４６を用いて説明する。図４４は、第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その１）である。図４５は、第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その２）である。図４６は、第１の実施形態の特図２表示中処理のフローチャートを示す図（その３）である。

【０４１８】

特図２表示中処理では、まず、特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理にて設定された小当りフラグ２をロードして（ステップＡ７６１）、ＲＷＭの小当りフラグ２領域の情報をクリアする（ステップＡ７６２）。

【０４１９】

次いで、特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理にて設定された大当りフラグ２をロードして（ステップＡ７６３）、ＲＷＭの大当りフラグ２領域の情報をクリアする（ステップＡ７６４）。そして、ロードされた大当りフラグ２が大当りであるか否かを判定して（ステップＡ７６５）、大当りである（ステップＡ７６５；Ｙ）と判定すると、第２特図変動表示ゲームの大当り（特図２大当り）の開始に関する信号をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７６６）、特図２異常変動解除コマンドを準備し（ステップＡ７６７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７６８）をおこない、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７６９）。なお、特図２大当りの開始に関する信号は、条件装置作動中信号をオンにする信号と、役物連続作動装置作動中信号を

オンにする信号と、特別図柄２当り信号をオンにする信号を含む。
【０４２０】
次に、ラウンド数上限値テーブルを設定した（ステップＡ７６９）後、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（第１の実施形態の場合、たとえば「１６」または「４」、その他、たとえば「８」や「２」があってもよい）を取得し、ＲＷＭのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ７７０）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得し、ＲＷＭのラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブする（ステップＡ７７１）。
【０４２１】
次に、停止図柄パターンに対応した飾り特図コマンドをＲＷＭの当り特図コマンド領域からロードし、準備して（ステップＡ７７２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７７３）をおこなう。続けて、特図２停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号または停止図柄パターン）に対応するファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７７４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７７５）をおこなう。
【０４２２】
次に、大入賞口開放情報と、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率の状態に対応する信号をＲＷＭの外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ７７６）。第１の実施形態の場合、ステップＡ７７６において、大入賞口開放情報と確率の状態に対応する信号として、大当り２信号と大当り３信号をセーブする。なお、それぞれのオン／オフは大入賞口開放情報と確率の状態とで決まる。たとえば、大当り２信号は、２Ｒ突確以外の大当りであればオン、高確率中の２Ｒ突確大当りであればオン、低確率中の２Ｒ突確大当りであればオフとなる。また、大当り３信号は、２Ｒ突確以外の大当りであればオン、高確率中の２Ｒ突確大当りであればオフ、低確率中の２Ｒ突確大当りであればオンとなる。
【０４２３】
その後、大入賞口開放情報に対応する大当りファンファーレ時間（たとえば５０００ｍｓ、４７００ｍｓ、７７００ｍｓ、または３００ｍｓ）を設定して（ステップＡ７７７）、設定した大当りファンファーレ時間を特図２ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ７７８）。
【０４２４】
大入賞口不正入賞数領域の情報をクリアし（ステップＡ７８０）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（ステップＡ７８１）、ステップＡ７８４へ移行する。
【０４２５】
ステップＡ７８４へ移行すると、処理番号として３を設定し（ステップＡ７８４）、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号すなわち「３」をセーブし（ステップＡ７８５）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップＡ７８６）をおこない、特図２表示中処理を終了する。
【０４２６】
一方、ステップＡ７６５にて、大当りフラグ２が大当りでない場合（ステップＡ７６５；Ｎ）は、ロードした小当りフラグ２が小当りであるか否かを判定し（ステップＡ７８７）、小当りフラグ２が小当りであると判定した場合（ステップＡ７８７；Ｙ）、高確率最終変動中であるか否か判定する（ステップＡ７８８）。
【０４２７】
そして、ステップＡ７８８にて、高確率最終変動中であると判定した場合（ステップＡ７８８；Ｙ）には、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ７８９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７９０）をおこなう。続いて、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ７９１）、右打ち指示報知フラ

グをクリアする（ステップＡ７９２）。なお、ステップＡ７９２は、高確率状態において右打ち指示報知がなされる態様を想定し、高確率最終変動と判定されて高確率状態が終了した状態であるので右打ち指示報知フラグをクリアする構成を例示している。しかし、本実施形態が高確率状態において右打ち指示報知をしない態様である場合には、ステップＡ７９２は削除した構成（あるいは、高確率状態で左打ち指示報知をしてステップＡ７９２では左打ち指示報知フラグをクリアする構成）とする態様もあり得る。

【０４２８】

次に、ステップＡ７９２を終了した場合と、高確率最終変動中でない場合（ステップＡ７８８；Ｎ）には、当り図柄コマンド領域からコマンドをロードし、準備し（ステップＡ７９３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７９４）をおこなう。続けて、特図２停止図柄設定処理にて設定された図柄情報（停止図柄番号または停止図柄パターン）に対応する小当りファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ７９５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７９６）をおこない、遊技状態が左打ちすべき所定状態（たとえば、普電サポート状態でも大当り中でも特別モード中でもない状態）であるか否かを判定する（ステップＡ７９７）。

【０４２９】

ステップＡ７９７にて、左打ちすべき所定状態であると判定した場合（ステップＡ７９７；Ｙ）には、左打ち指示に関する信号を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７９８）。なお、左打ち指示に関する信号は、たとえば、発射位置指定信号１をオフにする信号である。次に、右打ち中の表示ＬＥＤを消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７９９）、ステップＡ８０３に移行する。

【０４３０】

ステップＡ８０３に移行すると、大入賞口不正入賞数領域の情報をクリアし（ステップＡ８０３）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブし（ステップＡ８０４）、ステップＡ８０７へ移行する。

【０４３１】

ステップＡ８０７へ移行すると、特図２小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＡ８０７）をおこない、特図２表示中処理を終了する。なお、特図２小当りファンファーレ中処理移行設定処理では、特図２ゲーム処理番号領域に処理番号として「７」をセーブする処理、特図２ゲーム処理タイマ領域に小当りファンファーレ時間（たとえば４ｍ秒）をセーブする処理などをおこなう。

【０４３２】

一方、ステップＡ７８７にて、小当りフラグ２が小当りでないと判定した場合（ステップＡ７８７；Ｎ）には、高確率最終変動中であるか否か判定する（ステップＡ８０８）。

そして、ステップＡ８０８にて、高確率最終変動中であると判定した場合（ステップＡ８０８；Ｙ）には、普図変動表示ゲームおよび特図変動表示ゲームにて当り結果となる確率を通常確率状態（低確率状態）とする情報に係る確率情報コマンドを準備して（ステップＡ８０９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８１０）をおこなう。続いて、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ８１１）、右打ち指示報知フラグをクリアし（ステップＡ８１２）、特図１変動表示ゲームが大当り中か否か判定する（ステップＡ８１３）。なお、ステップＡ８１２は、前述のステップＡ７９２と同様に、高確率状態において右打ち指示報知がなされる態様を想定した一例にすぎない。

【０４３３】

次に、特図１変動表示ゲームが大当り中でないと判定した場合（ステップＡ８１３；Ｎ）には、左打ち指示に関する信号（発射位置指定信号１をオフ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８１４）、右打ち中の表示ＬＥＤを消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブする（ステップＡ８１５）。なお、本実施形態は、特図１変動表示ゲームが大当り中である場合は、その際に開放される大入賞口（

特別変動入賞装置３８）をねらって右打ちをすべき状態となるため、特図１が大当り中である場合（ステップＡ８１３；Ｙ）には、ステップＡ８１４、Ａ８１５をパスしてステップＡ８１６へ移行する。また本実施形態は、特図１が大当り中でない場合（ステップＡ８１３；Ｎ）（特図１が小当り中である場合も含む）には、ステップＡ８１４、Ａ８１５を実行後にステップＡ８１６へ移行する。ただし、このような右打ち左打ちに関する処理内容は、遊技機の盤面構成やゲーム性によって変わるものであり、一例にすぎない。またここで、ステップＡ８１５が終了した場合も、ステップＡ８１６へ移行する。

【０４３４】

そして、ステップＡ８１６へ移行すると、ＲＷＭにおける特図ステータス領域の特図２変動中（特図２変動表示ゲームを実行中）を示す情報をクリア（情報減算）し（ステップＡ８１６）、特図２ゲーム処理番号領域に特図２普段処理に係る処理番号すなわち「０」をセーブし（ステップＡ８１７）、特図２表示中処理を終了する。なお、ステップＡ８１６を実行した場合、特図ステータスは、特図１のみ変動中の状態か、特図１も特図２も変動中でない状態のうちのいずれかの状態になる。

【０４３５】

〔外部情報編集処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における外部情報編集処理（ステップＳ７８）の詳細について図４７と図４８を用いて説明する。図４７は、第１の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その１）である。図４８は、第１の実施形態の外部情報編集処理のフローチャートを示す図（その２）である。

【０４３６】

外部情報編集処理では、払出コマンド送信処理（ステップＳ７２）、入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＳ６７）、磁石不正監視処理（ステップＳ７６）および盤電波不正監視処理（ステップＳ７７）での監視結果にもとづいて、情報収集端末や遊技場内部管理装置等の外部装置や試射試験装置に出力する情報を作成して出力バッファにセットする処理等をおこなう。

【０４３７】

外部情報編集処理では、まず、エラー状態やセキュリティ状態に応じて情報を設定する処理をおこなう。エラー状態やセキュリティ状態に応じて情報を設定する処理では、ガラス枠開放エラーの発生中（ステップＣ７１；Ｙ）、本体枠開放エラーの発生中（ステップＣ７２；Ｙ）である場合に、扉・枠開放信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＣ７３）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＣ７４）。すなわち、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラーの発生が、外部情報および試験信号として出力される。

【０４３８】

一方、ガラス枠開放エラーと本体枠開放エラーのいずれのエラーも発生していない場合（ステップＣ７１からＣ７２；Ｎ）は、扉・枠開放信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＣ７５）、セキュリティ信号のオフデータを外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＣ７６）。

【０４３９】

次に、初期化スイッチの操作等によりＲＡＭに記憶されたデータの初期化がおこなわれた時から所定時間（たとえば２５６ｍｓ）を計時するセキュリティ信号制御タイマが「０」でなければ「－１」更新する（ステップＣ７７）。なお、セキュリティ信号制御タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、セキュリティ信号制御タイマの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＣ７８）。

【０４４０】

セキュリティ信号制御タイマの値が「０」でない場合（ステップＣ７８；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブ（ステップＣ７９）する。一方、セキュリティ信号制御タイマの値が「０」の場合（ステップＣ７８；Ｙ）、すなわちタイムアップしている場合は、ステップＣ７９

の処理がパスされる。すなわち、前述したメイン処理においてＲＡＭに記憶されたデータの初期化がおこなわれてセキュリティ信号制御タイマに初期値（たとえば２５６ｍｓ）がセーブされたときから、セキュリティ信号制御タイマがタイムアップするまでの間、セキュリティ信号のオンデータが外部情報として出力される。

【０４４１】

次に、磁石不正発生中（ステップＣ８０；Ｙ）、盤電波不正発生中（ステップＣ８１；Ｙ）、枠電波不正発生中（ステップＣ８２；Ｙ）、大入賞口不正発生中（ステップＣ８３；Ｙ）、または特図２異常変動発生中（ステップＣ８４；Ｙ）である場合にセキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＣ８５）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＣ８６）。なお、普電不正発生中の場合も、同様に、セキュリティ信号のオンデータを外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＣ８５）、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＣ８６）構成としてもよい。

【０４４２】

一方、磁石不正、盤電波不正、枠電波不正、普電不正、大入賞口不正、または特図２異常変動のいずれも発生していない場合（ステップＣ８０からＣ８４；Ｎ）は、スイッチ異常１またはスイッチ異常２のスイッチ異常発生中であるか否か判定し（ステップＣ８７）、いずれのスイッチ異常も発生中でない場合（ステップＣ８７；Ｎ）には、遊技機エラー状態信号のオフデータを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＣ８８）。

【０４４３】

そして、いずれかのスイッチ異常が発生中である場合（ステップＣ８７；Ｙ）には、遊技機エラー状態信号のオンデータを試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＣ８６）。ここで、特図２異常変動やスイッチ異常などは、タイマ割込み処理における入賞口スイッチ／状態監視処理で監視される異常である。

【０４４４】

次に、ステップＣ８６またはＣ８８を終了した後、外部情報編集処理では、始動口１（特図１の始動入賞口である始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）の入賞信号（始動口１信号）を編集する始動口１信号編集処理（ステップＣ８９）をおこない、始動口２（特図２の始動入賞口である始動入賞口９２）の入賞信号（始動口２信号）を編集する始動口２信号編集処理（ステップＣ９０）をおこなう。続いて、払出予定の賞球数に関するメイン賞球信号を編集するメイン賞球信号編集処理（ステップＣ９１）をおこない、図柄確定回数出力回数（図柄確定回数信号出力回数）にもとづいて図柄確定回数信号を編集する図柄確定回数信号編集処理（ステップＣ９２）をおこない、外部情報編集処理を終了する。

【０４４５】

〔メイン処理〕

次に、演出制御装置３００のメイン処理を図４９を用いて説明する。図４９は、第１の実施形態の演出制御装置におけるメイン処理のフローチャートを示す図である。

【０４４６】

メイン処理は、パチンコ機１の電源供給が開始された時点で演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。

［ステップＤ１１］制御部は、割込みを禁止する。

【０４４７】

［ステップＤ１２］制御部は、ＣＰＵ３１１の初期設定をおこなう。

［ステップＤ１３］制御部は、ＶＤＰ３１２の初期設定をおこなう。

［ステップＤ１４］制御部は、割込みを許可する。

【０４４８】

［ステップＤ１５］制御部は、表示用データ生成を許可する。すなわち、制御部は、ＶＤＰ３１２内の表示回路（図示省略）がＶＤＰ３１２内のＶＲＡＭ（図示省略）へアクセスをおこない、表示データを生成することを許可する。

【０４４９】

［ステップＤ１６］制御部は、乱数シードを設定する。これは、たとえばｓｒａｎｄ関数を用いて擬似乱数の発生系列を設定する処理である。ここで、制御部は、ｓｒａｎｄ関数に与える引数として０（ゼロ）等の固定値を使用してもよいし、遊技機ごとに異なるようにＣＰＵ等のＩＤ値等を基に作成した値を使用してもよい。

【０４５０】

［ステップＤ１７］制御部は、演出制御装置３００のＲＷＭ（たとえばＲＡＭ３２２）における初期化すべき領域（たとえば、演出用フラグ領域（当該演出制御装置３００の制御処理において後述する各種のフラグとして使う記憶領域））に電源投入時の初期値をセーブする。

【０４５１】

［ステップＤ１８］制御部は、ＷＤＴ（ウォッチドッグ・タイマ）をクリアする。

［ステップＤ１９］制御部は、演出ボタン入力処理を実行する。演出ボタン入力処理は、演出ボタン（選択ボタンスイッチ２５ａおよび決定ボタンスイッチ２５ｂ）が有効時に操作された場合の編集をおこなう処理である。なお、演出ボタンは高速でオンオフしないので、制御部は、演出ボタンの入力を感知する処理を演出ボタン入力処理内でおこなってもよいし、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなってもよい。

【０４５２】

［ステップＤ２０］制御部は、ホール・遊技者設定モード処理を実行する。ホール・遊技者設定モード処理は、ＬＥＤや表示装置４１の輝度、音量等の変更可能範囲の設定や、遊技者によるＬＥＤや表示装置４１の輝度、音量の変更等の操作を受け付ける処理である。

【０４５３】

［ステップＤ２１］制御部は、乱数更新処理を実行する。乱数更新処理は、たとえばｒａｎｄ関数を用いてメイン処理の制御周期ごとに少なくとも１回の擬似乱数の更新をおこなう処理である。ｒａｎｄ関数は、再計算がおこなわれる度に指定の生成系列にもとづいて乱数を生成するので、制御部は、ｒａｎｄ関数を実行するだけで乱数を得ることができる。なお、主基板（遊技制御装置１００）のように「１」ずつインクリメントするカウンタを乱数として用いてもよい。

【０４５４】

［ステップＤ２２］制御部は、受信コマンドチェック処理を実行する。受信コマンドチェック処理については、後で図５０を用いて説明する。

［ステップＤ２３］制御部は、演出表示編集処理を実行する。演出表示編集処理は、ＶＤＰ３１２に表示装置４１での描画内容を指示するための各種コマンドとそのパラメータの設定をおこなう処理である。たとえば、制御部は、演出表示編集処理においてコマンドをテーブル状に設定する。

【０４５５】

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

【０４５６】

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

）になる。但し、この態様に限られず、フレーム切替タイミングは適宜任意に変更可能であり、たとえば、１／３０秒以上の周期でフレーム切替（画像の更新）をおこなってもよいし、１／３０秒未満の周期でフレーム切替をおこなってもよい。

【０４５７】

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

【０４５８】

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

【０４５９】

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

【０４６０】

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

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

【０４６１】

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

【０４６２】

［ステップＤ３１］制御部は、情報開示処理を実行する。情報開示処理は、遊技者に対して遊技性能に関する性能情報を開示する処理である。

制御部は、ステップＤ３１を実行した後にステップＤ１８に戻り、以降、ステップＤ１８乃至ステップＤ３１の処理を繰り返し実行する。即ち、ステップＤ１８乃至ステップＤ３１は、演出制御装置３００の起動後に上記処理周期で繰り返し実行されるループ処理（場合によりメインループ処理という）を構成している。

【０４６３】

なお、制御部は、画面の演出に合わせるためメインループ処理内でステップＤ２７乃至ステップＤ２９の処理を実行しているが、これら制御処理で生成または設定された信号やデータ（特に各種ＬＥＤやモータを駆動制御する信号等）を実際にポートに出力する処理は、図示していない短周期のタイマ割込み内でおこなわれる。ただし、各種デバイスの制御に特化したＩＣを使用している場合は、シリアル通信等で指示するだけで、タイマ割込みで信号等の出力をおこなわない場合もある。

【０４６４】

〔受信コマンドチェック処理〕

次に、受信コマンドチェック処理について図５０を用いて説明する。図５０は、第１の実施形態の演出制御装置における受信コマンドチェック処理のフローチャートを示す図である。受信コマンドチェック処理は、メイン処理のステップＤ２２で制御部によって実行される処理である。

【０４６５】
なお、受信コマンド（演出コマンド）は、ＭＯＤＥのデータ（１バイト）とＡＣＴＩＯＮのデータ（１バイト）とを含む構成となっており、遊技制御装置（主基板）１００から演出制御装置３００に演出コマンドが順次送信される。以下では、コマンドを構成するこのようなデータを、コマンドのデータあるいはコマンドデータという。
【０４６６】
また、主基板からのコマンド受信の処理は、図示省略した「コマンド受信割込み処理」によっておこなわれる。即ち、本例のシリアル通信では、ハード的に（ＣＰＵ自身の機能により）自動で送受信がおこなわれ、コマンドを受信完了すると割込み（コマンド受信割込み）が発生して知らせてくれるので、あとはシリアル受信バッファから取り出すだけでよいが、上記「コマンド受信割込み処理」では、コマンド受信割込みがあるごとに、シリアル受信バッファからコマンドをロードし、ロードしたコマンドデータに異常がないかチェックした上で、当該コマンドデータ（ＭＯＤＥとＡＣＴＩＯＮのデータ）をコマンドバッファに格納し、格納した分だけコマンド受信カウンタの値を「１」だけ増やす更新をおこなう。なお、制御処理の説明において、単に「格納する」というときは、後の制御処理に使用するために所定の記憶領域に読出し可能に記憶保存することを意味する（以下同様）。また、コマンドバッファは、たとえばリングバッファである。このコマンドバッファは、たとえばＣＰＵ３１１のＲＡＭ３１１ａ（あるいはＲＡＭ３２２）内の記憶領域によって構成される。コマンドバッファの容量は、システム制御周期（前述の処理周期；たとえば１／３０秒）で主基板から送信される可能性のあるコマンド数以上になっていればよい。
【０４６７】
［ステップＤ４１］制御部は、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。なお、コマンド受信カウンタは、ＲＷＭ（ＲＡＭ３２２またはＲＡＭ３１１ａ）に設定される。コマンド受信カウンタは、ステップＤ４３において原則として「０」クリアされるので、１フレーム（１／３０秒間）の間（前述の処理周期の１周期分の時間）に受信したコマンド数を記憶する。
【０４６８】
［ステップＤ４２］制御部は、コマンド受信数が「０（ゼロ）」でないか否かを判定し、コマンド受信数が「０」でなければステップＤ４３に進み、コマンド受信数が「０」であれば受信コマンドチェック処理を終了する。なお本願では、上記ステップＤ４１のように、制御処理においてデータを「ロードする」とは、ＲＡＭ（本例の演出制御装置３００ではＲＡＭ３２２またはＲＡＭ３１１ａ）からデータを取り出すことを意味する。
【０４６９】
［ステップＤ４３］制御部は、コマンド受信カウンタ領域の内容（即ち、コマンド受信カウンタの値）をコマンド受信数分減算する。
なお、Ａ：コマンド受信カウンタの値、Ｂ：コマンド受信数とすると、ステップＤ４１の実行直後で「Ａ＝Ｂ」である。そして、ステップＤ４３の実行直後では「Ａ＝Ａ－Ｂ＝０」となるのが通常の動きだが、本例の態様では、演出制御装置３００は遊技制御装置（主基板）１００からのコマンド受信割込みを割込み禁止にせず最優先にしているので、ステップＤ４１の処理からステップＤ４３の処理までの間にＡの値が増えている可能性がある。よって、ステップＤ４３の処理を「Ａ←０」（即ち、コマンド受信カウンタの値をゼロとする処理）としてしまうとコマンドのカウントがずれてしまうので、ステップＤ４３では「Ａ－Ｂ」という減算処理をおこなっている。但し、本実施例のように主基板からのコマンドの送受信にシリアル通信を使用した場合は、割込み禁止にしてステップＤ４１の処理からステップＤ１５３までの処理の間にＡの値が増えることがないようして、ステップＤ４３の処理内容を「Ａ←０」としてもよい。
【０４７０】
［ステップＤ４４］制御部は、受信コマンドバッファ（コマンドバッファに相当、以下単にコマンドバッファという場合もある）の内容（即ち、コマンドバッファの読出用ポイ

ンタに対応するアドレスに記憶されているコマンドデータ）をコマンド領域（場合により、コマンド格納領域という）にコピーする。コマンド領域は、たとえばＲＡＭ３２２またはＲＡＭ３１１ａ内の記憶領域にあって、いわゆるＦＩＦＯ形式（先入れ先出し形式）のバッファである。

【０４７１】

［ステップＤ４５］制御部は、コマンドバッファのデータを読み出したので、コマンドバッファの読出用ポインタであるコマンド読出インデックスの値を、たとえば「０」乃至「３１」の範囲で「１」だけ増やす更新をおこなう。なお、ここでの「０」乃至「３１」の範囲は、コマンドバッファの容量（たとえば、「３２」）に対応している。

【０４７２】

［ステップＤ４６］制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了したか否か（即ち、コマンド受信数分だけステップＤ４４およびステップＤ４５を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドをコピー完了した場合にステップＤ４７に進み、コピー完了していない場合にステップＤ４４に進む。

【０４７３】

［ステップＤ４７］制御部は、コマンド領域の内容（コマンド領域の未だ読み出されていないデータのうちで一番先に格納されたデータ、即ち、次に読み出すべきデータ）をロード（即ち、読み出し）する。

【０４７４】

［ステップＤ４８］制御部は、受信コマンド解析処理を実行する。受信コマンド解析処理は、ロードしたコマンド（以下、今回のコマンドという）のデータを解析する処理である。受信コマンド解析処理については、図４６を用いて後で説明する。

【０４７５】

［ステップＤ４９］制御部は、コマンド領域のアドレス（次に読み出すべきデータのアドレス）を更新する。

［ステップＤ５０］制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了したか否か（即ち、コマンド受信数分だけステップＤ４７乃至ステップＤ４９を繰り返し実行したか否か）を判定する。制御部は、コマンド受信数分のコマンドを解析完了していない場合にステップＤ４７に進み、解析完了した場合に受信コマンドチェック処理を終了する。

【０４７６】

〔受信コマンド解析処理〕

次に、受信コマンド解析処理について図５１を用いて説明する。図５１は、第１の実施形態の演出制御装置における受信コマンド解析処理のフローチャートを示す図である。受信コマンド解析処理は、受信コマンドチェック処理のステップＤ４８で制御部によって実行される処理である。

【０４７７】

［ステップＤ５１］制御部は、受信コマンドチェック処理のステップＤ４７においてロードした今回のコマンドのデータのうちの上位バイトをＭＯＤＥに、下位バイトをＡＣＴにそれぞれ分離して記憶する。なお、特図の変動パターンを指令する変動系のコマンドの場合、ＭＯＤＥとして記憶される上位バイトのデータは前半変動パターンを指令し、ＡＣＴとして記憶される下位バイトのデータは後半変動パターンを指令するものである。

【０４７８】

［ステップＤ５２］制御部は、ステップＤ５１で分離されたＭＯＤＥの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥの値が正常範囲にある場合にステップＤ５３に進み、ＭＯＤＥの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。なお、ＭＯＤＥの値は定義されずに使用されていない値もあり、このような使用されていない値である場合には、ステップＤ５２の判定で正常範囲でないと判定される。

【０４７９】

［ステップＤ５３］制御部は、ステップＤ５１で分離されたＡＣＴの値が正常範囲にあるか否かを判定する。制御部は、ＡＣＴの値が正常範囲にある場合にステップＤ５４に進

み、ＡＣＴの値が正常範囲にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。
【０４８０】
　また、上記ステップＤ５３における、ステップＤ５１で分離されたＡＣＴの値が正常範囲か否かの判定は、たとえば次のようにおこなう。即ち、ＭＯＤＥごとに有効なＡＣＴの値は異なり、このＡＣＴの有効値の上限～下限は所定のＡＣＴＩＯＮチェックテーブル（図示省略）に定義されており、ステップＤ５３ではこの上限～下限の範囲内に分離されたＡＣＴの値が収まっているかをチェックし、収まっていれば正常範囲と判定する（この時点では後述する歯抜けチェックが出来ていない）。
【０４８１】
　［ステップＤ５４］制御部は、分離されたＭＯＤＥの値に対する分離されたＡＣＴの値が正しい組み合わせであるか否かを判定する。制御部は、ＡＣＴの値が正しい組み合わせである場合にステップＤ５５に進み、正しい組み合わせでない場合に受信コマンド解析処理を終了する。ＡＣＴの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、たとえば一致チェックテーブルを使っておこなうことができる。一致チェックテーブルは、ＭＯＤＥの値に対して有効なすべてのＡＣＴの値（ＡＣＴＩＯＮの値）が先頭アドレスから順に登録されたものであり、ＭＯＤＥの値ごとに設けられている。そして、ＭＯＤＥの値に対応するこの一致チェックテーブルの中に、分離されたＡＣＴの値が有れば正しい組み合わせであると判定でき、一致チェックテーブルの中に分離されたＡＣＴの値が無ければ正しい組み合わせでないと判定できる。
【０４８２】
　なお、ＡＣＴの値が正しい組み合わせであるか否かの判定は、ＭＯＤＥに対して正常なＡＣＴの組み合わせになっているか否かの歯抜けチェックを含めて実行している。１つのＭＯＤＥに対し、有効なＡＣＴは複数あるがそれらの値が連続しているとは限らない（即ち、不連続に存在していない値、歯抜けになっている値がある）ので、コマンドが有効値であるかを比較確認している。そして、一致チェックテーブル中には有効値のみ定義されているので、それらの何れかと一致するかを１つ１つ比較確認している。
【０４８３】
　［ステップＤ５５］制御部は、ＭＯＤＥのデータが変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥの値が変動系コマンド範囲内にある場合に変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ５６）、ＭＯＤＥのデータが変動系コマンド範囲内にない場合にステップＤ５７に進む。
【０４８４】
　ここで、ＭＯＤＥのデータとは、ステップＤ５１で分離されて記憶されたＭＯＤＥのデータである（後述のステップＤ５７等でも同様）。また、変動系コマンド（変動コマンドあるいは変動パターンコマンドという場合もある）は、特図の変動パターンを指令するコマンドであり、この変動コマンドのデータがとり得る範囲が変動系コマンド範囲である。
【０４８５】
　［ステップＤ５７］制御部は、ＭＯＤＥのデータが大当り系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥのデータが大当り系コマンド範囲内にある場合に大当り系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ５８）、ＭＯＤＥのデータが大当り系コマンド範囲内にない場合にステップＤ５９に進む。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示等）を指令するコマンドであり、この大当り系コマンドのデータがとり得る範囲が大当り系コマンド範囲である。
【０４８６】
　［ステップＤ５９］制御部は、ＭＯＤＥのデータが図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥの値が図柄系コマンド範囲内にある場合に図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ６０）、ＭＯＤＥのデータが図柄系コマンド範囲内にない場合にステップＤ６１に進む。図柄系コマンド（図柄コマンド、あるいは飾り特図コマンドという場合もある）は、特図の図柄に関する情報（たとえば、特図の停止図柄を何にするか等）を指令するコマンドであり、この図柄コマンドのデータがとり得る範

囲が図柄系コマンド範囲である。

【０４８７】

［ステップＤ６１］制御部は、ＭＯＤＥのデータが単発系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥの値が単発系コマンド範囲内にある場合に単発系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ６２）、ＭＯＤＥのデータが単発系コマンド範囲内にない場合にステップＤ６３に進む。なお、図柄コマンドと変動系コマンドのように組み合わせで意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドを単発系コマンドという。単発系コマンド（単発コマンドという場合もある）には、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンド等がある。この単発コマンドのデータがとり得る範囲が単発系コマンド範囲である。

【０４８８】

［ステップＤ６３］制御部は、ＭＯＤＥのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にある場合に先読み図柄系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ６４）、ＭＯＤＥのデータが先読み図柄系コマンド範囲内にない場合にステップＤ６５に進む。

【０４８９】

［ステップＤ６５］制御部は、ＭＯＤＥのデータが先読み変動系コマンド範囲内にあるか否かを判定する。制御部は、ＭＯＤＥのデータが先読み変動系コマンド範囲内にある場合に先読み変動系コマンド処理（詳細省略）を実行し（ステップＤ６６）、ＭＯＤＥのデータが先読み変動系コマンド範囲内にない場合に受信コマンド解析処理を終了する。

【０４９０】

なお、先読み図柄系コマンドおよび先読み変動系コマンドは、先読み演出のためのコマンドである。また、ステップＤ５６、Ｄ５８、Ｄ６０、Ｄ６２、Ｄ６４、Ｄ６６のいずれかの処理が終了すると、受信コマンド解析処理を終了する。

【０４９１】

ここで、先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図の変動表示ゲームが未実行の始動入賞記憶（始動入賞記憶の保留、あるいは単に保留という）に対応する変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、始動入賞記憶の保留表示等を通常と異なる態様でおこなう等の演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド、および先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動入賞記憶の保留に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、変動表示開始時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。

【０４９２】

次に、射幸性を過度に煽ることなしに設定情報を感得可能にする情報開示機能について図５２から図６７を用いて説明する。まず、情報開示機能の概要について図５２を用いて説明する。図５２は、第１の実施形態の情報開示機能の概要の一例を示す図である。

【０４９３】

遊技制御装置１００は、設定値変更スイッチ（設定値変更ＳＷ）１２６を備え、遊技性能の設定値を変更可能にしている。設定値は、「０」から「５」まであり、特図ゲームの当り確率を６段階で変更可能にしている。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６を備え、設定値変更スイッチ１２６を用いて設定された設定値を「０」から「５」の数値表示により確認可能にしている。

【０４９４】

遊技制御装置１００は、設定値変更スイッチ１２６と確率設定値表示装置１３６を遊技制御基板上に備え、遊技制御装置１００は、遊技機１０の前面枠１２の裏面側に備えられることから、遊技中の遊技者によって観察される機会は事実上ない。また、遊技制御装置

１００は、演出制御装置３００に各種コマンドを送信するが、設定値に関する情報を各種コマンドに含めて演出制御装置３００に送信することをしない。これにより、遊技機１０は、遊技制御装置１００以外で設定値を確認可能な機会をなくし、設定値漏洩の抑止を図る。

【０４９５】

演出制御装置３００は、設定値に関する情報を含むコマンドを遊技制御装置１００から受信することはないが、設定値にしたがった遊技進行に伴う各種コマンドを受信する。演出制御装置３００は、受信した各種コマンドにもとづいて遊技履歴をＦｅＲＡＭ３２３に格納する。ＦｅＲＡＭ３２３は、不揮発性の記憶部であることから、電源断によっても失うことなく所定期間の遊技履歴を蓄積できる。演出制御装置３００は、蓄積した遊技履歴から遊技性能を算出する。

【０４９６】

演出制御装置３００は、プッシュボタン２５を備える。なお、プッシュボタン２５は、操作入力を受け付け可能な操作部であって、図４を用いて説明した選択ボタンスイッチ２５ａと決定ボタンスイッチ２５ｂを含む。ここで、図４を用いて説明した選択ボタンスイッチ２５ａと決定ボタンスイッチ２５ｂについてあらためて説明する。選択ボタンスイッチ２５ａと決定ボタンスイッチ２５ｂとは、タッチセンサの検出信号とプッシュボタンＳＷの検出信号との組み合わせにより検出される信号である。たとえば、選択操作に対応するタッチ操作をタッチセンサが検出し、かつオプション設定部２５の押下操作をプッシュボタンＳＷが検出した状態が、選択ボタンスイッチ２５ａのＯＮ状態に相当する。また、決定操作に対応するタッチ操作をタッチセンサが検出し、かつオプション設定部２５の押下操作をプッシュボタンＳＷが検出した状態が、決定ボタンスイッチ２５ｂのＯＮ状態に相当する。以下、オプション設定部２５をプッシュボタンあるいはＰＢ（Push Button）と称する。演出制御装置３００は、プッシュボタン２５による操作入力によって、遊技者に遊技機１０の遊技性能に関する性能情報の表示内容を選択させたり、性能情報の報知機会を選択させたりすることができる。

【０４９７】

演出制御装置３００は、算出した性能情報を、デフォルトの表示内容あるいは選択された表示内容で表示装置４１に表示することができる。また、演出制御装置３００は、算出した性能情報を、デフォルトの報知機会あるいは選択された報知機会で表示装置４１に表示することができる。なお、表示装置４１は、報知手段の一形態であり、演出制御装置３００は、その他の演出手段（たとえば、スピーカ１９ａ，１９ｂや枠装飾装置１８、盤装飾装置４６、盤演出装置４４、その他のサブ表示装置、ＬＥＤ等）を報知手段として用いることができる。

【０４９８】

これにより、演出制御装置３００は、遊技機１０の稼働にしたがった実績値として性能情報を開示することができ、その結果として設定情報を感得可能にする。また、演出制御装置３００は、設定値に関する情報を直接的に遊技者に開示しないことから射幸性を過度に煽ることがない。また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から設定値に関する情報を受信していないことから外部に対して演出制御装置３００が設定値を漏洩させることもない。このようにして、遊技機１０は、射幸性を過度に煽ることなしに設定情報を感得可能にする。

【０４９９】

次に、演出制御装置３００が実行する情報開示処理について図５３を用いて説明する。図５３は、第１の実施形態の情報開示処理のフローチャートを示す図である。情報開示処理は、演出制御装置３００が遊技制御装置１００から設定値に関する情報を取得することなしに設定値に応じた遊技性能を開示する処理である。情報開示処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。情報開示処理は、メイン処理のステップＤ３１（図４９参照）で制御部によって実行される処理である。

【０５００】

［ステップＤ７１］制御部は、設定処理を実行する。設定処理は、遊技者（管理者等であってもよい）操作を受け付けて開示内容を設定する処理である。設定処理については、後で図５４および図５５を用いて説明する。

【０５０１】

［ステップＤ７２］制御部は、収集処理を実行する。収集処理は、遊技履歴を収集する処理である。収集処理については、後で図５６および図５７を用いて説明する。

［ステップＤ７３］制御部は、集計処理を実行する。集計処理は、収集した遊技履歴から遊技性能を算出（集計）する処理である。集計処理については、後で図５８から図６０を用いて説明する。

【０５０２】

［ステップＤ７４］制御部は、出力情報編集処理を実行する。出力情報編集処理は、算出した遊技性能の出力態様を編集する処理である。出力情報編集処理については、後で図６１を用いて説明する。

【０５０３】

［ステップＤ７５］制御部は、ゲーム中開示処理を実行する。ゲーム中開示処理は、編集した出力態様でゲーム（特図ゲーム）中に遊技性能を開示する処理である。ゲーム中開示処理については、後で図６２を用いて説明する。

【０５０４】

［ステップＤ７６］制御部は、非ゲーム中開示処理を実行し、非ゲーム中開示処理の実行後に情報開示処理を終了する。非ゲーム中開示処理は、編集した出力態様でゲーム（特図ゲーム）中以外に遊技性能を開示する処理である。非ゲーム中開示処理については、後で図６６を用いて説明する。

【０５０５】

次に、設定処理について図５４を用いて説明する。図５４は、第１の実施形態の設定処理のフローチャートを示す図である。設定処理は、遊技者操作を受け付けて開示内容を設定する処理である。設定処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。設定処理は、情報開示処理のステップＤ７１で制御部によって実行される処理である。

【０５０６】

［ステップＤ８１］制御部は、設定受付タイミングであるか否かを判定する。設定受付タイミングは、設定操作を受け付け可能なタイミングとしてあらかじめ設定されるタイミングであって、たとえば遊技進行に影響を及ぼさないタイミングとして客待ち状態が設定される。制御部は、設定受付タイミングである場合にステップＤ８２に進み、設定受付タイミングでない場合に設定処理を終了する。

【０５０７】

［ステップＤ８２］制御部は、表示装置４１に設定画面を表示させる。これにより、遊技機１０は、表示内容にしたがった設定操作を遊技者に案内することができる。

［ステップＤ８３］制御部は、設定操作にしたがい集計期間を設定する。集計期間は、履歴を収集している期間（履歴収集期間）のうちの集計対象となる期間である。制御部は、履歴収集期間のすべてを集計期間とするか、あるいは履歴収集期間の一部を集計期間とするかを選択可能にして集計期間を設定する。また、制御部は、履歴収集期間の一部を集計期間とする場合において、始期と終期、あるいは始期と終期のいずれかと期間の大きさを設定可能にする。これにより、制御部は、遊技者が所望する期間を集計期間とすることができる。

【０５０８】

［ステップＤ８４］制御部は、設定操作にしたがい出力情報を設定する。出力情報は、算出した性能情報のうちから出力対象とする性能情報である。制御部は、算出した性能情報のすべてを出力対象とするか、あるいは算出した性能情報の一部を出力対象とするかを選択可能にして出力情報を設定する。これにより、制御部は、遊技者が所望する性能情報を出力対象とすることができる。

【０５０９】
［ステップＤ８５］制御部は、設定操作にしたがいフィルタを設定する。フィルタは、算出した性能情報を遊技状態にしたがいフィルタリングする。制御部は、算出した性能情報について遊技状態のすべてを出力対象とするか、あるいは算出した性能情報について特定の遊技状態を出力対象とするかを選択可能にしてフィルタを設定する。これにより、制御部は、遊技者が所望する遊技状態における性能情報を出力対象とすることができる。
【０５１０】
［ステップＤ８６］制御部は、遊技者に設定内容の確認を求め、遊技者が設定内容を確認した場合にステップＤ８７に進み、遊技者が設定内容を確認しない（たとえば、キャンセルする）場合に設定処理を終了する。
【０５１１】
［ステップＤ８７］制御部は、設定操作により受け付けた内容で設定を更新し、設定処理を終了する。なお、制御部は、更新した設定内容に有効期間（たとえば、３時間）を設定し、有効期間経過後にデフォルト設定に復帰するようにしてもよい。また、制御部は、更新した設定内容にデフォルト設定復帰条件（たとえば、客待ち状態への遷移）を設定し、条件成立後にデフォルト設定に復帰するようにしてもよい。
【０５１２】
次に、設定処理中の表示装置４１における表示画面について図５５を用いて説明する。図５５は、第１の実施形態の設定画面の一例を示す図である。
図５５（１）に示す表示画面３５０は、ステップＤ８２で表示する表示画面である。表示画面３５０は、設定画面のタイトルと設定操作の案内とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５０は、設定画面のタイトルとして「設定推測アシスト」を表示し、設定操作の案内としてプッシュボタン２５を用いた操作案内を表示する。
【０５１３】
図５５（２）に示す表示画面３５１は、ステップＤ８３で表示する表示画面である。表示画面３５１は、集計期間設定中の表示画面であり、集計期間設定中のタイトルと選択肢とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５１は、集計期間設定中のタイトルとして「集計期間設定」を表示し、集計期間設定中の選択肢として「１．全期間」、「２．変動期間　イベント」、「３．変動期間　タイマ」、および「４．変動期間　ユーザ設定」を表示する。また、表示画面３５１は、集計期間設定中の選択肢のうち選択中の選択肢を他の選択肢と区別可能にして表示する。たとえば、表示画面３５１は、選択肢「４．変動期間　ユーザ設定」に下線を付して選択中であることを示す。
【０５１４】
なお、選択肢「１．全期間」は、蓄積している履歴情報のうちの全期間を集計対象とする選択肢である。選択肢「２．変動期間　イベント」は、蓄積している履歴情報のうちの所定のイベントトリガを始期および終期、あるいは始期または終期とする選択肢である。選択肢「３．変動期間　タイマ」は、蓄積している履歴情報のうちの所定のタイマトリガを始期および終期、あるいは始期または終期とする選択肢である。選択肢「４．変動期間　ユーザ設定」は、蓄積している履歴情報のうちの始期と終期、または始期と終期のうちの１つ（他方はデフォルト）をユーザが設定する選択肢である。
【０５１５】
図５５（３）に示す表示画面３５２は、集計期間設定中の選択肢として「４．変動期間　ユーザ設定」を選択したときの表示画面である。表示画面３５２は、選択肢「４．変動期間　ユーザ設定」におけるオプション設定中の表示画面であり、選択肢「４．変動期間　ユーザ設定」におけるオプション設定中のタイトルとオプション設定内容とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５２は、オプション設定中のタイトルとして「変動期間　ユーザ設定」を表示し、オプション設定内容として蓄積している履歴情報のうちから選択した集計範囲（図示ハッチングで示す「ここから」から「ここまで」の範囲）を表示する。
【０５１６】

図５５（４）に示す表示画面３５３は、ステップＤ８４で表示する表示画面である。表示画面３５３は、出力情報設定中の表示画面であり、出力情報設定中のタイトルと選択肢とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５３は、出力情報設定中のタイトルとして「出力情報設定」を表示し、出力情報設定中の選択肢として「１．当り確率」、「２．対応設定値」を表示する。また、表示画面３５３は、出力情報設定中の選択肢のうち選択中の選択肢を他の選択肢と区別可能にして表示する。たとえば、表示画面３５３は、選択肢「１．当り確率」に下線を付して選択中であることを示す。なお、出力情報設定中の選択は、排他的に選択肢を選択するものであってもよいし、２以上の選択肢を同時に選択可能にするものであってもよい。

【０５１７】

なお、選択肢「１．当り確率」は、特図ゲームにおける当り確率（特図ゲーム１、特図ゲーム２の合成確率、またはそれぞれの確率）を出力情報とする選択肢である。選択肢「２．対応設定値」は、当り確率に対応する設定値（推定値）を出力情報とする選択肢である。

【０５１８】

図５５（５）に示す表示画面３５４は、ステップＤ８５で表示する表示画面である。表示画面３５４は、フィルタ設定中の表示画面であり、フィルタ設定中のタイトルと選択肢とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５４は、フィルタ設定中のタイトルとして「フィルタ設定」を表示し、フィルタ設定中の選択肢として「１．全モード」、「２．モードＡ」、「３．モードＢ」、「４．モードＣ」、「５．低確率」、「６．高確率」、「７．電サポ」、および「８．非電サポ」を表示する。また、表示画面３５４は、フィルタ設定中の選択肢のうち選択中の選択肢を他の選択肢と区別可能にして表示する。たとえば、表示画面３５４は、選択肢「６．高確率」に下線を付して選択中であることを示す。

【０５１９】

なお、選択肢「１．全モード」は、特図ゲームにおける演出モード（あるいは確率状態）のうちのすべてを出力情報の対象とする選択肢である。選択肢「２．モードＡ」、「３．モードＢ」、「４．モードＣ」は、特図ゲームにおける演出モードのうち対応する演出モードを出力情報の対象とする選択肢である。選択肢「５．低確率」は、特図ゲームの確率状態のうち低確率状態を出力情報の対象とする選択肢である。選択肢「６．高確率」は、特図ゲームの確率状態のうち高確率状態を出力情報の対象とする選択肢である。選択肢「７．電サポ」は、特図ゲームの普電サポート状態のうち普電サポートがある状態（電サポ）を出力情報の対象とする選択肢である。選択肢「８．非電サポ」は、特図ゲームの普電サポート状態のうち普電サポートがない状態（非電サポ）を出力情報の対象とする選択肢である。

【０５２０】

図５５（６）に示す表示画面３５５は、ステップＤ８６で表示する表示画面である。表示画面３５５は、設定内容確認の表示画面であり、設定内容確認中のタイトルと設定内容確認の選択肢とを表示内容に含む。たとえば、表示画面３５５は、設定内容確認中のタイトルとして「設定内容確認」を表示し、設定内容確認中の選択肢として「ＯＫ」と「キャンセル」とを表示する。

【０５２１】

これにより、遊技機１０は、遊技者が所望する情報を開示することができる。

次に、収集処理について図５６を用いて説明する。図５６は、第１の実施形態の収集処理のフローチャートを示す図である。収集処理は、遊技履歴を収集する処理である。収集処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。収集処理は、情報開示処理のステップＤ７２で制御部によって実行される処理である。

【０５２２】

［ステップＤ９１］制御部は、遊技履歴のリセット指示があったか否かを判定する。遊技履歴のリセット指示は、管理者によって入力されることが望ましく、たとえば、遊技制御装置１００のＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作入力である。制御部は、遊技履歴のリ

セット指示があった場合にステップＤ９２に進み、遊技履歴のリセット指示がない場合にステップＤ９５に進む。

【０５２３】

［ステップＤ９２］制御部は、遊技履歴の格納領域（遊技履歴格納領域）をクリアする。たとえば、制御部は、ＦｅＲＡＭ３２３に格納する遊技履歴をゼロクリアする。

［ステップＤ９３］制御部は、遊技履歴のダミーデータを生成する。ダミーデータは、遊技履歴が少ない時に設計値から大きく外れた遊技性能が算出されないようにするデータであり、たとえばすべての設定値の平均的な遊技性能にもとづいて生成される。なお、ダミーデータは、あらかじめ用意されるものであってもよい。

【０５２４】

［ステップＤ９４］制御部は、生成したダミーデータを遊技履歴格納領域に格納する。

［ステップＤ９５］制御部は、遊技履歴の収集対象となる情報を含むコマンド（対象コマンド）を受信したか否かを判定する。制御部は、対象コマンドを受信した場合にステップＤ９６に進み、対象コマンドを受信しない場合に収集処理を終了する。

【０５２５】

［ステップＤ９６］制御部は、対象コマンドを受信したときのイベント情報を取得する。

［ステップＤ９７］制御部は、対象コマンドを受信したときの遊技状態を取得する。取得対象となる遊技状態は、出力情報の対象のフィルタリングに用いる遊技状態であり、たとえば演出モードの種別、特図ゲームの確率状態、特図ゲームの普電サポート状態等がある。

【０５２６】

［ステップＤ９８］制御部は、遊技履歴の収集対象となる情報と、対象コマンドを受信したときの遊技状態とを関連付けて遊技履歴として遊技履歴格納領域に格納する。なお、遊技履歴格納領域は、たとえばリングバッファになっていて、古いデータを新しいデータで上書きすることで所定期間について最新の遊技履歴を格納可能にする。これにより、遊技機１０は、ダミーデータを含めて所定期間の遊技履歴を蓄積可能にする。また、遊技機１０は、ダミーデータを遊技履歴で置き換えることで稼働実態に対応する遊技履歴を蓄積することができる。

【０５２７】

次に、遊技履歴格納領域に格納された遊技履歴について図５７を用いて説明する。図５７は、第１の実施形態の収集データの一例を示す図である。

制御部は、対象コマンドから検出する特図ゲームの１回の図柄変動と特図ゲームの１回の当りとをそれぞれ１回のイベントとして遊技履歴の格納対象とする。制御部は、イベントごとにイベントＩＤ（ＩＤ）を付与するとともにイベント種別（種別）、イベント発生時刻（時刻）を記録する。また、制御部は、イベントごとにイベント発生の特図ゲームの確率状態（確率変動）、特図ゲームの普電サポート状態（電サポ）、演出モードの種別（演出モード）を記録する。

【０５２８】

たとえば、ＩＤ「ｘｘｘ１１１」の遊技履歴は、種別「変動（図柄変動）」、時刻「ｔｘｘｘ１１１」であり、イベント発生時の遊技状態が確率変動「高（高確率）」、電サポ「あり（普電サポート状態）」、演出モード「Ａ」であることを示す。また、ＩＤ「ｘｘｘ２１１」の遊技履歴は、種別「変動」、時刻「ｔｘｘｘ２１１」であり、イベント発生時の遊技状態が確率変動「低（低確率）」、電サポ「あり」、演出モード「Ａ」であることを示す。また、ＩＤ「ｘｘｘ３１１」の遊技履歴は、種別「変動」、時刻「ｔｘｘｘ３１１」であり、イベント発生時の遊技状態が確率変動「低」、電サポ「なし（非普電サポート状態）」、演出モード「Ｂ」であることを示す。また、ＩＤ「ｘｘｘ７０１」の遊技履歴は、種別「当り（大当り）」、時刻「ｔｘｘｘ７０１」であり、イベント発生時の遊技状態が確率変動「－（未定義）」、電サポ「－」、演出モード「－」であることを示す。なお、種別「当り」のイベントについて、イベント発生時の遊技状態を未定義としても

制御部は、直前の種別「変動」のイベント発生時の遊技状態を参照することで当り発生の契機となった変動表示の遊技状態を特定することができる。

【０５２９】

次に、集計処理について図５８を用いて説明する。図５８は、第１の実施形態の集計処理のフローチャートを示す図である。集計処理は、収集した遊技履歴から遊技性能を算出する処理である。集計処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。集計処理は、情報開示処理のステップＤ７３で制御部によって実行される処理である。

【０５３０】

［ステップＤ１０１］制御部は、集計タイミングであるか否かを判定する。制御部は、演出制御装置３００の処理資源に余裕があるときを集計タイミングとする。たとえば、制御部は、遊技中でない状態（客待ち状態等）や、遊技中にあっては図柄変動後の図柄停止時間を集計タイミングとする。制御部は、集計タイミングである場合にステップＤ１０２に進み、集計タイミングでない場合に集計処理を終了する。

【０５３１】

［ステップＤ１０２］制御部は、設定にしたがった集計期間を取得する。

［ステップＤ１０３］制御部は、遊技履歴格納領域に格納された遊技履歴のうち集計期間内の遊技履歴を遊技状態別に集計する。

【０５３２】

［ステップＤ１０４］制御部は、集計結果（集計データ）を出力情報格納領域（ＦｅＲＡＭ３２３）に格納して集計処理を終了する。

次に、出力情報格納領域に格納された集計データについて図５９を用いて説明する。図５９は、第１の実施形態の集計データの一例を示す図である。図５９に示すユーザ設定期間集計データは、遊技履歴格納領域に格納された遊技履歴のうちユーザ設定された集計期間内の遊技履歴を集計した集計データである。

【０５３３】

ユーザ設定期間集計データは、遊技状態別の当り確率と対応設定値とを含む。ユーザ設定期間集計データにおいて個別に集計する遊技状態は、「低確率中、－（普電サポート状態を問わない）、「低確率中、電サポあり」、「低確率中、電サポなし」、「高確率中、－」、「高確率中、電サポあり」、「高確率中、電サポなし」がある。また、ユーザ設定期間集計データにおいて個別に集計する演出モードは、「全モード」、「モードＡ」、「モードＢ」、「モードＣ」がある。たとえば、遊技状態「低確率中、－」は、当り確率「１／２１０」、対応設定値「３」を集計結果とする。なお、対応設定値は、設定値の推定値であり、当り確率「１／２１０」に近い遊技性能（当り確率）を有する設定値を選択して集計結果とする。

【０５３４】

このように、遊技機１０は、遊技状態に応じた集計をおこなうことができる。また、遊技機１０は、遊技状態別に集計をおこなうことでデータ数が十分にないときであっても遊技状態によっては十分に信頼できる集計をおこなうことができる。たとえば、遊技機１０は、低確率中において当り回数のデータ数が十分に得られていない場合であっても、高確率中において当り回数のデータ数が十分に得られている場合がある。また、遊技機１０は、複数の遊技状態、あるいは複数の演出モードごとに集計をおこなうので、集計結果の真偽にかかわらず遊技者が信じる集計結果を提供可能にする。たとえば、遊技機１０は、演出モード「モードＡ」が遊技機性能を正しく反映した集計結果であると信じる遊技者に対して高い満足度を与えることができる。なお、こうした遊技者の錯誤は、データ蓄積とともに真値に収斂していく過程で正され、遊技機１０は、真値への収斂過程を新たな興趣として遊技者に提供可能にする。

【０５３５】

なお、ユーザ設定期間集計データについて説明したが、これ以外の集計期間の集計データについても同様とすることができる。また、遊技機１０は、１つの集計期間の集計デー

タを集計するときに他の集計期間の集計データについても並行して集計するようにしてもよいし、処理資源の節約のために１つの集計期間の集計データを集計するときに他の集計期間の集計データを集計しないようにしてもよい。

【０５３６】

なお、あまりに見当違いな集計結果は、遊技者を混乱させることとなるため、遊技機１０は、集計データについて最低情報量を設定できる。次に、集計データの最低情報量確保について図６０を用いて説明する。図６０は、第１の実施形態の集計データにおける最低情報量確保の一例を示す図である。

【０５３７】

当日履歴情報を集計データとするときに、最低情報量を確保している集計データを図６０（１）に示す。当日履歴情報は、最低情報量を超えているのでそのすべてを集計データとする。なお、最低情報量は、あらかじめ設定する閾値である。

【０５３８】

次に、当日履歴情報を集計データとするときに、最低情報量を確保していない集計データを図６０（２）に示す。当日履歴情報は、最低情報量を超えていないので不足分をダミーデータで補充する。補充するダミーデータの量は、当日履歴情報の増大により減少させることができる。

【０５３９】

もう一例、当日履歴情報を集計データとするときに、最低情報量を確保していない集計データを図６０（３）に示す。当日履歴情報は、最低情報量を超えていないので不足分を前日履歴情報で補充する。補充する前日履歴情報の量は、当日履歴情報の増大により減少させることができる。

【０５４０】

これにより、遊技機１０は、集計データについて最低情報量を確保することができ、見当違いな集計結果を遊技者に提示する危険を抑制することができる。

次に、出力情報編集処理について図６１を用いて説明する。図６１は、第１の実施形態の出力情報編集処理のフローチャートを示す図である。出力情報編集処理は、算出した遊技性能の出力態様を編集する処理である。出力情報編集処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。出力情報編集処理は、情報開示処理のステップＤ７４で制御部によって実行される処理である。

【０５４１】

［ステップＤ１１１］制御部は、集計処理の集計結果を取得する。

［ステップＤ１１２］制御部は、設定処理で設定された設定内容を取得する。

［ステップＤ１１３］制御部は、設定内容にしたがい集計結果のうちから出力内容（出力態様）を決定する。

【０５４２】

［ステップＤ１１４］制御部は、設定内容または遊技状態にしたがい出力内容の出力タイミングを決定して出力情報編集処理を終了する。たとえば、制御部は、遊技中か否か、遊技中であれば変動中か否か、当り中か否かによって、いずれのタイミングで出力内容を出力するか決定する。より具体的には、制御部は、遊技中でない場合に速やかな出力タイミングを決定できる。また、制御部は、遊技中であれば、あらかじめ設定する出力条件の成立を待った出力タイミングを決定できる。あらかじめ設定する出力条件は、遊技演出のとの整合や、遊技進行への影響を考慮したものとなる。たとえば、制御部は、変動表示中であれば、出力内容に差し替えることができる演出（たとえばキャラクタのセリフ演出等）、あるいは出力内容との重複が許される演出（たとえばカットイン演出等）の発生タイミングを出力タイミングとして決定できる。また、制御部は、当り中であれば、出力内容に差し替えることができる演出（たとえばインターバル演出等）、あるいは出力内容との重複が許される演出（たとえばエンディング演出等）の発生タイミングを出力タイミングとして決定できる。

【０５４３】

次に、ゲーム中開示処理について図６２を用いて説明する。図６２は、第１の実施形態のゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。ゲーム中開示処理は、編集した出力態様でゲーム（特図ゲーム）中に遊技性能を開示する処理である。ゲーム中開示処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。ゲーム中開示処理は、情報開示処理のステップＤ７５で制御部によって実行される処理である。

【０５４４】

［ステップＤ１２１］制御部は、出力情報編集処理のステップＤ１１４で決定した出力タイミングにもとづいて情報開示可能タイミングであるか否かを判定する。制御部は、情報開示可能タイミングである場合にステップＤ１２２に進み、情報開示可能タイミングでない場合にゲーム中開示処理を終了する。

【０５４５】

［ステップＤ１２２］制御部は、情報開示の抽選に当選したか否かを判定する。制御部は、情報開示の抽選に当選した場合にステップＤ１２３以降に進み情報開示をおこなう。一方、制御部は、情報開示の抽選に当選しない場合に情報開示をおこなうことなくゲーム中開示処理を終了する。

【０５４６】

このように、制御部は、情報開示可能タイミングであっても必ずしも情報開示をおこなうわけではなく、抽選に当選した場合に限り情報開示をおこなう。なお、制御部は、ゲーム中の開示可能タイミング（たとえば、変動表示ゲームにおけるリーチ演出中）では「１未満」の抽選確率で情報開示をおこなうことでゲーム中の頻回な情報開示を抑制する。また、制御部は、非ゲーム中の開示可能タイミング（たとえば、客待ち中）では「１」の抽選確率で情報開示をおこなうことで遊技者の開示要求に応える。

【０５４７】

［ステップＤ１２３］制御部は、出力情報編集処理のステップＤ１１３で決定した出力内容を取得する。

［ステップＤ１２４］制御部は、出力内容にしたがった演出パターンを選択する。たとえば、制御部は、あらかじめ用意する１以上の選択可能な演出パターン（たとえば、カットインやキャラクタのセリフ等）のうちから１つを選択する。

【０５４８】

［ステップＤ１２５］制御部は、選択した演出パターンを報知手段によって出力可能にしてセットしてゲーム中開示処理を終了する。

次に、遊技機１０の情報開示演出について図６３と図６４を用いて説明する。図６３は、第１の実施形態の情報開示画面の一例を示す図（その１）である。図６４は、第１の実施形態の情報開示画面の一例を示す図（その２）である。

【０５４９】

図６３（１）に示す表示画面５００は、図柄停止中の表示画面であり、変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。表示画面５００は、大図柄群５０１と、小図柄群５０２と、特図１保留数表示５０３と、特図２保留数表示５０４と、保留表示５０５と、保留消化表示５０６とを表示する。

【０５５０】

大図柄群５０１は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群５０１は、表示装置４１の略中央部に変動表示領域を設定して大きく表示される。大図柄群５０１は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。

【０５５１】

表示画面５００では、左図柄は、図柄が「３」で停止していることを示し、中図柄は、図柄が「５」で停止していることを示し、右図柄は、図柄が「７」で停止していることを示す。すなわち、表示画面５００では大図柄群５０１は、特図変動表示ゲームが停止状態（図柄停止中）であることを示す。

【０５５２】

小図柄群５０２は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群５０２は、大図柄群５０１による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置４１の周縁部に小さく表示される。小図柄群５０２は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面５００では、小図柄群５０２を構成する左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが停止状態であることを示す。

【０５５３】

一般に、大図柄群５０１は、小図柄群５０２と比較して、大きく表示され、表示位置の自由度が高く、またその表示態様が大きく変化可能である。反対に、小図柄群５０２は、大図柄群５０１と比較して、小さく表示され、表示位置の自由度が低い（たとえば位置固定）。

【０５５４】

特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面５００では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「４」であることを示す。特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数を表示する。表示画面５００では、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「０」であることを示す。保留表示５０５が表示する保留記憶数は、特図１保留数表示５０３が表示する保留記憶数と特図２保留数表示５０４が表示する保留記憶数の和に相当する。

【０５５５】

たとえば、表示画面５００に示すように特図１保留数表示５０３が「４」を表示し、特図２保留数表示５０４が「０」を表示するとき、保留表示５０５は、４つの保留記憶表示により保留記憶数が「４」であることを示す。

【０５５６】

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

【０５５７】

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

【０５５８】

図６３（２）に示す表示画面５１０は、変動表示開始した後の表示画面である。表示画面５１０は、表示画面５００の後の画面であって、変動表示中（三図柄変動中）の画面を示す。表示画面５１０では、大図柄群５０１の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。また、表示画面５１０では、小図柄群５０２の左図柄と中図柄と右図柄とは、変動しており、特図変動表示ゲームが変動表示中であることを示す。

【０５５９】

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

【０５６０】

図６３（３）に示す表示画面５１１は、変動表示開始後のリーチ演出発生時の表示画面である。表示画面５１１は、表示画面５１０の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。遊技機１０は、リーチ変動中の所定の演出発生で遊技履歴から算出した情報を開示可能にする。

【０５６１】

図６３（４）に示す表示画面５１２は、リーチ演出中のカットイン演出の表示画面である。表示画面５１２は、表示画面５１１の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。遊技機１０は、リーチ演出中の当該変動表示についてカットイン表示５１３（カットイン演出）で所定の期待度を演出する。カットイン表示５１３は、ロケットのようなキャラクタ５１４や背景により所定の期待度を演出する。また、カットイン表示５１３は、開示情報５１５を表示する。たとえば、開示情報５１５は、遊技者が設定した集計期間、遊技状態における当り確率として「１／２００」を含む。これにより、遊技機１０は、遊技中の遊技演出と協調しながら情報開示をおこなうことができる。

【０５６２】

なお、遊技機１０は、リーチ演出中のカットイン演出において開示情報５１５を表示内容に含むとしたが、これに限らずキャラクタ演出中や発展演出中、仮停止中、再変動中等、その他変動表示中で、あるいは図柄停止中であってもよい。

【０５６３】

図６４（１）に示す表示画面５１６は、当り中のインターバル演出の表示画面である。表示画面５１６は、当り種別表示５１７と遊技案内５１８とラウンド表示５１９と開示情報５２０を表示内容に含む。当り種別表示５１７は、演出上の当り名称（たとえば「Ｘボーナス」）を示す。遊技案内５１８は、遊技者に打方向が右側遊技領域であることを案内する。ラウンド表示５１９は、ラウンドに対応してシンボル（たとえば星形表示）を表示し、現在のラウンド数と最終ラウンド数とを示す。開示情報５２０は、遊技者が設定した集計期間、遊技状態における当り確率として「１／２１０」を含む。これにより、遊技機１０は、当り中の遊技演出と協調しながら情報開示をおこなうことができる。

【０５６４】

なお、遊技機１０は、当り中のインターバル演出において開示情報５２０を表示内容に含むとしたが、これに限らずファンファーレ中やラウンド中、エンディング中等であってもよい。

【０５６５】

図６４（２）に示す表示画面５２１は、普電サポート（電サポ）中の表示画面である。表示画面５２１は、遊技状態表示５２２と遊技案内５１８と開示情報５２３を表示内容に含む。遊技状態表示５２２は、遊技状態名称（たとえば「電サポ」）を示す。なお、遊技状態表示５２２は、遊技演出名称（たとえば「モードＡ」）を表示するようにしてもよい。開示情報５２３は、遊技者が設定した集計期間、遊技状態における当り確率として「１／２１」と、開示情報に関連してキャラクタを表示する。たとえば、トラのようなキャラクタは、当り確率「１／２１」に相当する設定（たとえば設定「２」）を示唆する。

【０５６６】

なお、遊技機１０は、遊技者の設定に加えて、あるいは遊技者の設定に代えて遊技状態に限定した情報開示をおこなうようにしてもよい。たとえば、遊技機１０は、表示画面５２１は、開示情報５２３として普電サポート（電サポ）中における当り確率を表示するようにしてもよい。同様に、遊技機１０は、表示画面５２１は、開示情報５２３として高確率中（潜伏確変を含む）や、高確率中（潜伏確変を除く）、その他の遊技状態における当り確率を表示するようにしてもよい。

【０５６７】

また、表示画面５２１では、特図１保留数表示５０３は、特図１ゲームの保留記憶数が「０」であることを示し、特図２保留数表示５０４は、特図２ゲームの保留記憶数が「４」であることを示す。なお、表示画面５２１では、開示情報５２３の視認性を優先して保留表示５０５と保留消化表示５０６とを非表示とするが表示するようにしてもよい。

【０５６８】

図６４（３）に示す表示画面５２４は、普電サポート（電サポ）中の表示画面（別例）である。表示画面５２４は、遊技状態表示５２２と遊技案内５１８と開示情報５２５を表示内容に含む。遊技状態表示５２２は、遊技状態名称（たとえば「電サポ」）を示す。な

お、開示情報５２５は、遊技者が設定した集計期間、遊技状態における当り確率として「１／１８」と、開示情報に関連してキャラクタを表示する。たとえば、男の子のようなキャラクタは、当り確率「１／１８」に相当する設定（たとえば設定「４」）を示唆する。

【０５６９】

図６４（４）に示す表示画面５２６は、客待ち中の表示画面である。表示画面５２６は、開示情報５２７と操作案内５２８を表示内容に含む。開示情報５２７は、遊技者が設定した遊技演出名称（遊技状態名称でもよい）として「モードＡ」を表示し、遊技演出「モードＡ」における当り確率「１／１７０」を表示し、当り確率「１／１７０」に相当する設定として設定「５」）を表示する。操作案内５２８は、操作部に相当するプッシュボタン２５と、操作案内を表示する。なお、遊技機１０は、客待ち中の情報開示について、受け付けた操作にしたがい集計期間、集計内容、表示内容を随時更新可能にしてもよい。

【０５７０】

なお、遊技機１０は、当り確率の設定示唆をキャラクタに加えて、あるいはキャラクタに代えて背景表示によってもおこなうことができる。次に、背景表示による当り確率の設定示唆について図６５を用いて説明する。図６５は、第１の実施形態の設定示唆態様の一例を示す図である。

【０５７１】

情報開示中の背景表示は、示唆する設定値に応じて複数種類の表示態様がある。推定設定値「０」は、白色（無地淡色で図示）の表示態様で背景を表示する。推定設定値「１」は、青色（斜線ハッチングで図示）の表示態様で背景を表示する。推定設定値「２」は、緑色（交差ハッチングで図示）の表示態様で背景を表示する。推定設定値「３」は、赤色（無地濃色で図示）の表示態様で背景を表示する。推定設定値「４」は、花弁柄の表示態様で背景を表示する。推定設定値「５」は、虹色の表示態様で背景を表示する。

【０５７２】

これにより、制御部は、所定の演出表示の背景色で推定設定値を示唆することができる。たとえば、制御部は、図６３（４）に示した表示画面５１２でリーチ演出中のカットイン演出の背景表示を無地濃色とすることで推定設定値「３」を示唆することができる。なお、制御部は、演出表示の背景色に限らずその他の表示箇所にて推定設定値を示唆するようにしてもよい。また、制御部は、色彩や模様に限らず、その他の表示態様によって推定設定値を示唆するようにしてもよい。

【０５７３】

次に、非ゲーム中開示処理について図６６を用いて説明する。図６６は、第１の実施形態の非ゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。非ゲーム中開示処理は、編集した出力態様でゲーム（特図ゲーム）中以外に遊技性能を開示する処理である。非ゲーム中開示処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。非ゲーム中開示処理は、情報開示処理のステップＤ７６で制御部によって実行される処理である。

【０５７４】

［ステップＤ１３１］制御部は、非ゲーム中の開示要求操作があるか否かを判定する。たとえば、制御部は、客待ち中のプッシュボタン２５からの所定の操作入力を非ゲーム中の開示要求操作と判定する。制御部は、非ゲーム中の開示要求操作がある場合にステップＤ１３２に進み、非ゲーム中の開示要求操作がない場合に非ゲーム中開示処理を終了する。

【０５７５】

［ステップＤ１３２］制御部は、集計期間、遊技状態、表示内容等の開示内容選択操作を受け付ける。

［ステップＤ１３３］制御部は、遊技者が選択した集計期間、遊技状態における集計データの情報開示をおこなう。たとえば、制御部は、表示装置４１によって情報開示をおこなう。

【０５７６】

［ステップＤ１３４］制御部は、情報開示を終了するか否かを判定する。制御部は、客待ち中のプッシュボタン２５からの所定の操作入力を情報開示終了操作と判定する。また、制御部は、ゲーム開始を情報開示終了操作と判定する。制御部は、情報開示を終了しない場合にステップＤ１３２に進み、情報開示を継続する。一方、制御部は、情報開示を終了する場合に非ゲーム中開示処理を終了する。

【０５７７】

これにより、遊技機１０は、非ゲーム中においても遊技者に対して所望の集計データを開示することができる。

次に、変形例のゲーム中開示処理について図６７を用いて説明する。図６７は、第１の実施形態の変形例のゲーム中開示処理のフローチャートを示す図である。変形例の遊技機１０は、ゲーム中の遊技者操作の受付を伴う演出（たとえば、プッシュボタン演出）時に情報開示をおこなう。変形例のゲーム中開示処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。変形例のゲーム中開示処理は、情報開示処理のステップＤ７５で制御部によって実行される処理である。

【０５７８】

［ステップＤ１４１］制御部は、遊技者操作の受付を伴う演出の受付時間中に遊技者操作の受付があったか否かを判定する。制御部は、遊技者操作の受付がない場合にステップＤ１４２に進み、遊技者操作の受付があった場合にステップＤ１４３に進む。

【０５７９】

［ステップＤ１４２］遊技者操作の受付がない場合に、制御部は、遊技者操作の受付がなかった場合の遊技演出パターン（非受付演出パターン）を選択する。制御部は、選択した非受付演出パターンをセットしてゲーム中開示処理を終了する。このように、遊技機１０は、遊技者操作を受け付けなかった場合に遊技者に情報開示機会を与えない。これにより、遊技機１０は、遊技者に対してゲーム参加を促すことができる。

【０５８０】

［ステップＤ１４３］遊技者操作の受付があった場合に、制御部は、情報開示をおこなうか否かを抽選する。制御部は、情報開示をおこなう抽選に落選した場合にステップＤ１４４に進み、情報開示をおこなう抽選に当選した場合にステップＤ１４５に進む。

【０５８１】

［ステップＤ１４４］情報開示をおこなう抽選に落選した場合に、制御部は、遊技者操作の受付があった場合の遊技演出パターンであって情報開示を伴わない遊技演出パターン（受付演出パターン）を選択する。制御部は、選択した受付演出パターンをセットしてゲーム中開示処理を終了する。このように、遊技機１０は、遊技者操作を受け付けた場合であっても遊技者に情報開示機会を与えない場合を用意する。これにより、遊技機１０は、情報開示に対する特典としての価値を高めて遊技者に対してゲーム参加を促すことができる。

【０５８２】

［ステップＤ１４５］情報開示をおこなう抽選に当選した場合に、制御部は、出力情報編集処理のステップＤ１１３で決定した出力内容を取得する。

［ステップＤ１４６］制御部は、遊技者操作の受付があった場合の遊技演出パターンであって出力内容にしたがった演出パターン（情報開示を伴う遊技演出パターン（開示演出パターン））を選択する。制御部は、選択した開示演出パターンをセットしてゲーム中開示処理を終了する。このように、遊技機１０は、遊技者操作を受け付けた場合であっても希少性を演出しながら遊技者に情報開示機会を与える。これにより、遊技機１０は、情報開示に対する特典としての価値を高めて遊技者に対してゲーム参加を促すことができる。

【０５８３】

なお、遊技機１０は、設定変更により遊技性能が変わり得る。また、遊技機１０は、設定変更に電源投入を伴うため、十分なデータ量を確保できるのであれば電源投入を跨がない範囲の履歴情報単位でデータを集計することが望ましい。また、遊技機１０は、電源投入の前後の履歴情報を比較して設定変更の有無を推定し、電源投入を跨いだ履歴情報であ

っても設定変更がないと推定した場合には電源投入を跨がない範囲の履歴情報とみなすようにしてもよい。

【０５８４】

また、遊技機１０は、当り確率や推定設定値を報知可能としたが、他の性能情報を報知対象としてもよい。たとえば、遊技機１０は、確率変動突入率、電サポ突入率、確率変動や電サポ中の連続当り回数、獲得賞球数、ベース等を報知対象としてもよい。

【０５８５】

なお、遊技機１０における設定は、以下のようにしておこなうことで不正防止対策を図るようにしてもよい。

（１）遊技制御装置１００は、設定変更時に遊技用マイコン１１１内のＲＡＭ１１１Ｃおよび払出制御装置２００内のＲＡＭに記憶されている情報を強制的に初期化する処理を実行する。これにより、遊技機１０は、異なる設定値に跨って遊技制御をおこなうことを防止する。

【０５８６】

（２）遊技制御装置１００は、設定変更時および設定確認時に外部情報端子板７１からセキュリティ信号を出力する。これにより、遊技機１０は、設定変更あるいは設定確認があったことを外部接続機器（たとえば、ホールコンピュータや、呼出ランプ等の情報開示機器）に対して通知することができる。セキュリティ信号を入力した外部接続機器は、設定変更あるいは設定確認があったことを報知手段（ランプや音（音声を含む）等）により報知することができる。なお、遊技制御装置１００は、設定変更と設定確認とで共通のセキュリティ信号を出力してもよいし、設定変更と設定確認とを区別可能なセキュリティ信号を出力してもよい。

【０５８７】

（３）遊技制御装置１００は、基板ボックスに収容されて前面枠１２の裏面側に取り付けられる。遊技制御装置１００は、所要の操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７）、各種コネクタ等が外部に臨む以外、封止された基板ボックスによって保護される。これにより、設定変更あるいは設定確認の移行契機となる主媒体（遊技用マイコン１１１等）は、封止された基板ボックスによって保護される。また、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７を外部に臨ませて、設定キースイッチ１２７以外の所要の操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６）を封止された基板ボックスによって保護するものであってもよい。

【０５８８】

（４）遊技制御装置１００は、設定変更あるいは設定確認の移行契機となる主媒体（遊技用マイコン１１１等）へのアクセスに設定キースイッチ１２７の操作を必須とすることで、設定キーを有しない第三者の主媒体へのアクセスを排除する。なお、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７の操作によって、所要の操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６）へのアクセスを可能にする構成としてもよい。たとえば、遊技制御装置１００は、設定キースイッチ１２７の操作によってＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６への物理的操作を可能にする構成（たとえば、操作窓の開閉）としてもよいし、設定キースイッチ１２７の操作によってＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６への操作を電気的にあるいは論理的に有効化する構成としてもよいし、これらの組合せによる構成としてもよい。

【０５８９】

（５）遊技制御装置１００は、所要の操作部（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７）、所要の情報表示部（状態表示装置１３５、確率設定値表示装置１３６）を遊技用マイコン１１１によって制御する。なお、遊技制御装置１００は、エラー解除に用いるエラー解除スイッチや、遊技開始契機を与える遊技開始スイッチを備えるようにしてもよく、エラー解除スイッチや遊技開始スイッチもまた遊技用マイコン１１１によって制御するようにしてもよい。

【０５９０】

（６）遊技制御装置１００は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ１２７の入力状態の組合せから４つの電源投入状態を決定する。遊技制御装置１００は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、設定値を変更可能な設定変更状態とし、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、設定値を確認可能な設定確認状態とし、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、遊技用マイコン１１１内のＲＡＭ１１１Ｃおよび払出制御装置２００内のＲＡＭに記憶されている情報を強制的に初期化するＲＡＭクリア（ＲＷＭクリア）状態とし、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、電源投入があった停電復旧（復電）状態とする。

【０５９１】

（７）遊技機１０は、設定変更状態において、以下のようなステップで設定変更をおこなうことができる。電源ＯＦＦの状態で設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態で設定キーを挿入する（ステップ１）。設定キーを操作（たとえば、回す）し、設定キースイッチ１２７をＯＮ状態に切り替える（ステップ２）。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下操作（ＯＮ）しながら電源を投入（電源スイッチＯＮ）することにより、設定変更状態となる（ステップ３）。設定変更状態において、設定値変更スイッチ１２６の押下操作１回ごとに設定値を変更する（ステップ４）。設定キーを操作（たとえば、回す）し、設定キースイッチ１２７をＯＦＦ状態に切り替えることで設定値を確定し、設定変更状態を終了する（ステップ５）。

【０５９２】

このとき、報知手段（たとえば、表示装置４１による表示、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音（音声）、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６による発光）により、ステップ３，４で設定変更を報知し、ステップ５でＲＡＭクリアを報知する。また、外部情報出力手段（たとえば、外部情報端子板７１）は、ステップ３，４でセキュリティ信号を出力し、ステップ５でセキュリティ信号の出力を停止する。なお、遊技制御装置１００は、ステップ５におけるＲＡＭクリア報知に先立ち、ステップ３でＲＡＭクリアを実行する。すなわち、遊技制御装置１００は、ＲＡＭクリア報知よりも設定変更報知を優先することで、設定値変更報知を迅速におこない不正防止対策としての効果向上を図っている。また、確率設定値表示装置１３６は、ステップ１，２で消灯し、ステップ３，４で設定値を表示し、ステップ５で消灯する。また、状態表示装置１３５は、ステップ１～４で消灯し、ステップ５でベース値を表示する。なお、遊技機１０は、状態表示装置１３５と確率設定値表示装置１３６とを一体にして設けてもよく、たとえば、状態表示装置１３５が確率設定値表示装置１３６を兼ねるようにしてもよい。その場合、状態表示装置１３５は、ステップ１，２で消灯し、ステップ３，４で設定値を表示し、ステップ５でベース値を表示する。なお、遊技制御装置１００の遊技状態は、ステップ３，４で遊技開始前であり、ステップ５で遊技開始し、以降遊技中となる。

【０５９３】

（８）遊技機１０は、設定確認状態において、以下のようなステップで設定確認をおこなうことができる。電源ＯＦＦの状態で設定キースイッチ１２７がＯＦＦ状態で設定キーを挿入する（ステップ１）。設定キーを操作（たとえば、回す）し、設定キースイッチ１２７をＯＮ状態に切り替える（ステップ２）。ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押下操作することなく（ＯＦＦ）電源を投入（電源スイッチＯＮ）することにより、設定確認状態となる（ステップ３）。設定キーを操作（たとえば、回す）し、設定キースイッチ１２７をＯＦＦ状態に切り替えることで設定確認状態を終了する（ステップ４）。

【０５９４】

このとき、報知手段（たとえば、表示装置４１による表示、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音（音声）、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６による発光）により、ステップ３で設定確認を報知する。また、外部情報出力手段（たとえば、外部情報端子板７１）は、ステップ３でセキュリティ信号を出力し、ステップ４でセキュリティ信号の出力を停止する。また、確率設定値表示装置１３６は、ステップ１，２で消灯し、ステップ３で設定値を表

示し、ステップ４で消灯する。また、状態表示装置１３５は、ステップ１～３で消灯し、ステップ４でベース値を表示する。なお、遊技機１０は、状態表示装置１３５と確率設定値表示装置１３６とを一体にして設けてもよく、たとえば、状態表示装置１３５が確率設定値表示装置１３６を兼ねるようにしてもよい。その場合、状態表示装置１３５は、ステップ１，２で消灯し、ステップ３で設定値を表示し、ステップ４でベース値を表示する。なお、遊技制御装置１００の遊技状態は、ステップ３で遊技開始前であり、ステップ４で遊技開始し、以降遊技中となる。

【０５９５】

なお、遊技機１０は、設定変更や設定確認を電源投入時の遊技開始前に限っておこなえるようにしている。これにより、遊技機１０は、遊技中の設定変更や設定確認を排除し、遊技中の動作保証を容易にしている。

【０５９６】

上述した第１の実施形態（変形例含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、遊技に関する設定を複数種類の中から選択可能にして遊技制御をおこなう主制御装置（遊技制御装置１００）と、主制御装置の指令にもとづいて演出制御をおこなう従制御装置（演出制御装置３００）とを備える。従制御装置は、指令にもとづいて遊技履歴を生成し、遊技履歴から所定の遊技状態における遊技性能を算出し、所定の報知契機で遊技性能を報知する制御部（ＣＰＵ３１１）を備える。

【０５９７】

（２）（１）の制御部は、設定値にしたがった遊技進行に伴う指令にもとづいて遊技履歴を生成する。

（３）（１）の制御部は、遊技者（または管理者等）の操作を受け付けて報知内容（開示内容）を設定する。

【０５９８】

（４）（１）の制御部は、ゲーム（特図ゲーム）中に遊技性能を報知（開示）する。

（５）（１）の制御部は、ゲーム（特図ゲーム）中以外（たとえば客待ち中）に遊技性能を報知（開示）する。

【０５９９】

（６）（１）の制御部は、履歴を収集している期間（履歴収集期間）のうちの集計対象となる期間（集計期間）を設定可能にする。

（７）（１）の制御部は、集計データについて最低情報量を設定し、最低情報量の不足分をダミーデータで補充する。

【０６００】

（８）（１）の制御部は、集計データについて最低情報量を設定し、最低情報量の不足分を過去の履歴情報（たとえば前日履歴情報、あるいは前日以前であっても類似する集計データを有する履歴情報等）で補充する。

【０６０１】

［第２の実施形態］

次に、第２の実施形態の遊技機１０について説明する。従来、演出制御装置３００における演出制御処理について異なる入力パラメータ（コマンド）であっても同じテーブルデータを用いる等、同じ処理であれば１つの制御プログラムを共用していた。しかしながら、開発過程において一部の入力パラメータ（コマンド）の処理だけ修正したい場合に、開発負担が大きくなる傾向にある。そこで、第２の実施形態の遊技機１０は、同じテーブルデータを用いる等、同じ処理であっても、入力パラメータ（コマンド）が異なる場合にそれぞれの制御プログラムを用意するようにした。これにより、遊技機１０は、開発過程において一部の入力パラメータ（コマンド）の処理だけ修正したい場合に、修正範囲を当該入力パラメータの処理だけ修正すればよく、プログラムの開発負担を軽減できる。

【０６０２】

まず、第２の実施形態の特図ゲーム（特図１ゲーム、特図２ゲーム）の代表的な変動表

示シーケンスについて図６８を用いて説明する。図６８は、第２の実施形態の変動表示シーケンスの一例を示す図である。

【０６０３】

図示する変動表示シーケンスは、変動開始タイミングｔ０から変動停止タイミングｔ３までの時間Ｔ００を変動表示時間（仮停止時間を含み、図柄停止時間を除く）とする。この変動表示シーケンスは、変動開始タイミングｔ０からタイミングｔ１までの時間Ｔ０１を前半変動とし、タイミングｔ１からタイミングｔ２まで時間Ｔ０２を後半変動とし、タイミングｔ２から変動停止タイミングｔ３までの時間Ｔ０３を仮停止とする。

【０６０４】

演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から変動開始コマンドを受信して図柄変動を開始（変動開始）し、停止コマンドを受信して図柄変動を停止（変動停止）する。変動開始コマンドは、１つのコマンドでもよいし、２以上のコマンドからなるコマンドセット（たとえば、停止図柄コマンド、変動パターンコマンド、保留コマンド等）であってもよい。

【０６０５】

演出制御装置３００は、変動開始コマンドを受信して前半変動と後半変動、仮停止ごとに演出制御内容を決定する。なお、後半変動は、仮停止を含むものであってもよい。したがって、演出制御装置３００は、１つの演出制御プログラムによって前半変動の演出制御内容を決定し、別の演出制御プログラムによって後半変動の演出制御内容を決定する。また、変動表示シーケンスは、前半変動と後半変動、仮停止を基本シーケンスとしたとき、基本シーケンス中にサブシーケンスとして１以上のサブ演出を含むことができる。

【０６０６】

たとえば、演出制御装置３００は、変動開始タイミングｔ０からタイミングｔ１までの前半変動のうちに、時間Ｔ０４のサブ演出と時間Ｔ０５のサブ演出を選択的に含めることができる。

【０６０７】

なお、演出制御装置３００は、前半変動開始までに、すべての演出制御内容の決定（抽選）をおこない、決定した演出制御内容にしたがい変動中の演出制御をおこなうものであるが、変動中の演出制御の進行に合わせて随時に演出制御内容の決定（抽選）をおこなうものであってもよい。

【０６０８】

次に、変動表示における演出制御内容を決定する演出制御プログラム単位の演出振分について図６９を用いて説明する。図６９は、第２の実施形態の変動表示の演出制御単位の一例を示す図である。

【０６０９】

図６９（１）の表は、演出制御プログラム単位の前半変動と後半変動の組合せを示す。前半変動「短縮ハズレ」、「通常ハズレ」、「ステップアップハズレ」、および「疑似連ハズレ」は、対となる後半変動がない。すなわち、前半変動「短縮ハズレ」、「通常ハズレ」、「ステップアップハズレ」、および「疑似連ハズレ」は、後半変動をパスして仮停止する。

【０６１０】

一方、前半変動「通常リーチ」、「ステップアップリーチ」、および「疑似連リーチ」は、後半変動「ステップアップ振分」と対となる。後半変動「ステップアップ振分」は、詳細を省くが２以上の振分パターンを有する。

【０６１１】

演出制御装置３００は、前半変動「短縮ハズレ」、「通常ハズレ」、「通常リーチ」、「ステップアップハズレ」、「ステップアップリーチ」、「疑似連ハズレ」、および「疑似連リーチ」のそれぞれに対応する演出制御プログラムを用意する。また、演出制御装置３００は、後半変動「ステップアップ振分」の振分パターンごとに対応する演出制御プログラムを用意する。

【０６１２】
図６９（２）の表は、サブ演出の一覧を示す。サブ演出は、「ＰＢ（プッシュボタン）予告」、「ＰＢ背景チェンジ」がある。演出制御装置３００は、サブ演出ごとに対応する演出制御プログラムを用意する。
【０６１３】
なお、演出制御プログラムは、１つの入力パラメータ（コマンド）に対応して１つの演出制御プログラムが設けられるものであってもよいし、２以上の入力パラメータ（コマンド）に対応して１つの演出制御プログラムが設けられるものであってもよい。また、演出制御プログラムは、制御単位が独立していればよく、独立したプログラムに限らず１つのプログラム中のサブルーチン等であってもよい。
【０６１４】
次に、前半変動における演出制御プログラムと参照テーブル群について図７０を用いて説明する。図７０は、第２の実施形態の前半変動における演出制御単位の制御プログラムと参照テーブル群の組合せの一例を示す図である。
【０６１５】
演出制御装置３００は、参照テーブル群（テーブルセット）「テーブルセットＭＡ」を参照しながら前半変動プログラム（演出制御プログラム）「プログラムＭＰ１」を実行することによって、前半変動「短縮ハズレ」の演出制御内容を決定する。
【０６１６】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」を実行することによって、前半変動「通常ハズレ」の演出制御内容を決定する。
【０６１７】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」を実行することによって、前半変動「通常リーチ」の演出制御内容を決定する。
【０６１８】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＣ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ４」を実行することによって、前半変動「ステップアップハズレ」の演出制御内容を決定する。
【０６１９】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＣ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ５」を実行することによって、前半変動「ステップアップリーチ」の演出制御内容を決定する。
【０６２０】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＤ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ６」を実行することによって、前半変動「疑似連ハズレ」の演出制御内容を決定する。
【０６２１】
また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＭＤ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ７」を実行することによって、前半変動「疑似連リーチ」の演出制御内容を決定する。
【０６２２】
このように、演出制御装置３００は、前半変動ごとに演出制御プログラムを用意する。また、演出制御装置３００は、前半変動ごとにテーブルセットを用意する。なお、テーブルセットは、演出制御プログラムごとに用意されるもの（たとえば、テーブルセット「テーブルセットＭＡ」）であってもよいし、２以上の演出制御プログラムで共用されるもの（たとえば、テーブルセット「テーブルセットＭＢ」）であってもよい。
【０６２３】
次に、サブ演出における演出制御プログラムと参照テーブル群について図７１を用いて

説明する。図７１は、第２の実施形態のサブ演出における演出制御単位の制御プログラムと参照テーブル群の組合せの一例を示す図である。

【０６２４】

演出制御装置３００は、参照テーブル群（テーブルセット）「テーブルセットＳＡ」を参照しながらサブ演出プログラム（演出制御プログラム）「プログラムＳＰ１」を実行することによって、サブ演出「ＰＢ予告」の演出制御内容を決定する。

【０６２５】

また、演出制御装置３００は、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行することによって、サブ演出「ＰＢ背景チェンジ」の演出制御内容を決定する。

【０６２６】

このように、演出制御装置３００は、サブ演出ごとに演出制御プログラムを用意する。また、演出制御装置３００は、サブ演出ごとにテーブルセットを用意する。なお、テーブルセットは、演出制御プログラムごとに用意されるもの（たとえば、テーブルセット「テーブルセットＳＡ」）であってもよいし、２以上の演出制御プログラムで共用されるものであってもよい。

【０６２７】

なお、前半変動とサブ演出について演出制御単位の制御プログラムと参照テーブル群の組合せを説明したが、後半変動についても同様である。以下についても、前半変動とサブ演出について説明し、同様となる後半変動についての説明を省略する。

【０６２８】

次に、前半変動の演出制御内容決定過程において実行される演出制御プログラムと参照されるテーブルセットとを、図７２を用いて説明する。図７２は、第２の実施形態の前半変動実行制御における制御プログラムと参照テーブル群の組合せの一例を示す図である。

【０６２９】

演出制御装置３００は、通常ハズレに関する変動開始コマンドを受信したとき、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」を実行することによって、変動開始タイミングｔ０からタイミングｔ１までの前半変動「通常ハズレ」の演出制御内容を決定する。

【０６３０】

また、演出制御装置３００は、通常リーチに関する変動開始コマンドを受信したとき、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」を実行することによって、変動開始タイミングｔ０からタイミングｔ１までの前半変動「通常リーチ」の演出制御内容を決定する。

【０６３１】

なお、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」と「プログラムＭＰ３」は別々に用意されるが、参照する参照テーブル群が同一（参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」）であり、制御内容を同じにするプログラムである。

【０６３２】

また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」と「プログラムＭＰ３」は、それぞれ前半変動中にサブ演出「ＰＢ予告」、「ＰＢ背景チェンジ」を実行可能にしている。たとえば、演出制御装置３００は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」または「プログラムＭＰ３」の実行中に、サブ演出「ＰＢ予告」の実行判定をおこなう。演出制御装置３００は、サブ演出「ＰＢ予告」を実行するとしたときに、参照テーブル群「テーブルセットＳＡ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」を実行することによって、時間Ｔ０４のサブ演出「ＰＢ予告」の演出制御内容を決定する。また、演出制御装置３００は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」または「プログラムＭＰ３」の実行中に、サブ演出「ＰＢ背景チェンジ」の実行判定をおこなう。演出制御装置３００は、サブ演出「ＰＢ背景チェンジ」を実行するとしたときに、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行することによって

、時間Ｔ０４のサブ演出「ＰＢ予告」の演出制御内容を決定する。
【０６３３】
次に、演出制御装置３００が前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」の実行中に参照するテーブルセット「テーブルセットＭＢ」について図７３を用いて説明する。図７３は、第２の実施形態の前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図である。
【０６３４】
テーブルセット「テーブルセットＭＢ」は、テーブル「テーブルＭＢ１」、テーブル「テーブルＭＢ２」、テーブル「テーブルＭＢ３」、テーブル「テーブルＭＢ４」、およびテーブル「テーブルＭＢ５」を含む。
【０６３５】
各テーブルは、データテーブルであって、入力パラメータ（コマンド）ごとに選択可能な演出パターンと、その選択確率（抽選確率）とを含む。たとえば、テーブル「テーブルＭＢ１」は、演出パターン「パターン１１」、「パターン１２」、「パターン１３」、および「パターン１４」を含む。また、テーブル「テーブルＭＢ２」は、演出パターン「パターン２１」、および「パターン２２」を含む。また、テーブル「テーブルＭＢ３」は、演出パターン「パターン３１」、および「パターン３２」を含む。また、テーブル「テーブルＭＢ４」は、演出パターン「パターン４１」、および「パターン４２」を含む。また、テーブル「テーブルＭＢ５」は、演出パターン「パターン５１」、および「パターン５２」を含む。なお、各テーブルに含まれる演出パターンは、ただ１つであってもよいし、２つ以上であってもよい。
【０６３６】
なお、図中の各テーブルを結ぶ実線は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」の制御シーケンスを示す。たとえば、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、最初にテーブル「テーブルＭＢ１」を参照し、テーブル「テーブルＭＢ１」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ１」において演出パターン「パターン１１」を選択した場合、テーブル「テーブルＭＢ２」を参照し、テーブル「テーブルＭＢ２」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ１」において演出パターン「パターン１２」を選択した場合、テーブル「テーブルＭＢ３」を参照し、テーブル「テーブルＭＢ３」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ１」において演出パターン「パターン１３」、または「パターン１４」を選択した場合、サブ演出「ＰＢ予告」の演出制御内容を決定するサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」を実行（サブシーケンスの実行）する制御シーケンスを有する。
【０６３７】
そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ２」において演出パターン「パターン２１」を選択した場合、前半変動を終了して後半変動「後半Ａ」に接続する制御シーケンスを有する。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ２」において演出パターン「パターン２２」を選択した場合、テーブル「テーブルＭＢ４」を参照し、テーブル「テーブルＭＢ４」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。
【０６３８】
そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ３」において演出パターン「パターン３１」を選択した場合、前半変動を終了して後半変動「後半Ａ」に接続する制御シーケンスを有する。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ３」に

おいて演出パターン「パターン３２」を選択した場合、前半変動を終了して後半変動「後半Ｂ」に接続する制御シーケンスを有する。

【０６３９】

そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ４」において演出パターン「パターン４１」、または「パターン４２」を選択した場合、前半変動を終了して後半変動「後半Ａ」に接続する制御シーケンスを有する。

【０６４０】

そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」を実行後に、テーブル「テーブルＭＢ５」を参照し、テーブル「テーブルＭＢ５」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。

【０６４１】

そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ５」において演出パターン「パターン５１」を選択した場合、サブ演出「ＰＢ背景チェンジ」の演出制御内容を決定するサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行（サブシーケンスの実行）する制御シーケンスを有する。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、テーブル「テーブルＭＢ５」において演出パターン「パターン５２」を選択した場合、前半変動を終了して後半変動「後半Ｃ」に接続する制御シーケンスを有する。

【０６４２】

そして、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」は、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行後に、前半変動を終了して後半変動「後半Ｃ」に接続する制御シーケンスを有する。

【０６４３】

このようにして、演出制御装置３００は、前半変動の演出内容を決定することができる。

次に、演出制御装置３００がサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」の実行中に参照するテーブルセット「テーブルセットＳＡ」と、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」の実行中に参照するテーブルセット「テーブルセットＳＢ」とについて図７４を用いて説明する。図７４は、第２の実施形態のサブ演出における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図である。

【０６４４】

図７４（１）は、演出制御装置３００がサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」の実行中に参照するテーブルセット「テーブルセットＳＡ」を示す。テーブルセット「テーブルセットＳＡ」は、テーブル「テーブルＳＡ１」を含む。テーブル「テーブルＳＡ１」は、演出パターン「パターン６１」、「パターン６２」、「パターン６３」、および「パターン６４」を含む。

【０６４５】

なお、図中のテーブルを結ぶ実線は、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」の制御シーケンスを示す。たとえば、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」は、テーブル「テーブルＳＡ１」を参照し、テーブル「テーブルＳＡ１」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。

【０６４６】

サブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」は、テーブル「テーブルＳＡ１」において演出パターン「パターン６１」、「パターン６２」、「パターン６３」、および「パターン６４」のいずれを選択した場合であっても呼出元（実行元）のプログラム（たとえば、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」）に復帰する制御シーケンスを有する。

【０６４７】

なお、演出パターン「パターン６１」（交差ハッチングで示す）は、演出の整合性に注

意を要する特定演出であって、たとえば当確演出である。当確演出は、当りを導出する変動表示だけで選択可能であり、当りを導出しない変動表示で選択される場合があってはならない。

【０６４８】

サブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」やテーブルセット「テーブルセットＳＡ」（テーブル「テーブルＳＡ１」）は、制御対象にこのような特定演出を含むため、整合性に注意を要する制御箇所として前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」から切り離されている。すなわち、演出制御装置３００は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」やテーブルセット「テーブルセットＭＢ」から注意を要する制御箇所を切り離したため、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」やテーブルセット「テーブルセットＭＢ」の変更に対する自由度を確保しながら全体としての整合性を担保する。

【０６４９】

図７４（２）は、演出制御装置３００がサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」の実行中に参照するテーブルセット「テーブルセットＳＢ」を示す。テーブルセット「テーブルセットＳＢ」は、テーブル「テーブルＳＢ１」、および「テーブルＳＢ２」を含む。テーブル「テーブルＳＢ１」は、演出パターン「パターン７１」、および「パターン７２」を含む。テーブル「テーブルＳＢ２」は、演出パターン「パターン８１」、および「パターン８２」を含む。

【０６５０】

なお、図中のテーブルを結ぶ実線は、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」の制御シーケンスを示す。たとえば、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」は、最初にテーブル「テーブルＳＢ１」を参照し、テーブル「テーブルＳＢ１」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。

【０６５１】

そして、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」は、テーブル「テーブルＳＢ１」において演出パターン「パターン７１」を選択した場合、テーブル「テーブルＳＢ２」を参照し、テーブル「テーブルＳＢ２」が規定する演出パターンを選択する制御シーケンスを有する。また、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」は、テーブル「テーブルＳＢ１」において演出パターン「パターン７２」を選択した場合、呼出元（実行元）のプログラム（たとえば、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」）に復帰する制御シーケンスを有する。

【０６５２】

そして、サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」は、テーブル「テーブルＳＢ２」において演出パターン「パターン８１」、および「パターン８２」のいずれを選択した場合であっても呼出元（実行元）のプログラム（たとえば、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」）に復帰する制御シーケンスを有する。

【０６５３】

なお、演出パターン「パターン７１」、および「パターン８１」（交差ハッチングで示す）は、演出の整合性に注意を要する特定演出であって、たとえば当確演出である。当確演出は、当りを導出する変動表示だけで選択可能であり、当りを導出しない変動表示で選択される場合があってはならない。

【０６５４】

サブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」やテーブルセット「テーブルセットＳＢ」（テーブル「テーブルＳＢ１」、「テーブルＳＢ２」）は、制御対象にこのような特定演出を含むため、整合性に注意を要する制御箇所として前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」から切り離されている。すなわち、演出制御装置３００は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」やテーブルセット「テーブルセットＭＢ」から注意を要する制御箇所を切り離したため、前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」，「プログラムＭＰ３」やテーブルセット「テーブルセットＭＢ」の

変更に対する自由度を確保しながら全体としての整合性を担保する。
【０６５５】
次に、テーブルデータについて図７５を用いて説明する。図７５は、第２の実施形態のテーブルデータの一例を示す図である。
図７５（１）に、テーブル「テーブルＭＢ１」のテーブルデータを示す。テーブル「テーブルＭＢ１」は、入力パラメータ（コマンド）ごとに選択可能な演出パターンと、その選択確率（抽選確率）とを含む。たとえば、テーブル「テーブルＭＢ１」は、選択可能な演出パターンとして演出パターン「パターン１１」、「パターン１２」、「パターン１３」、および「パターン１４」を含む。テーブル「テーブルＭＢ１」は、コマンドＡを入力パラメータとしたとき、すなわち変動開始コマンドがコマンドＡであるとき、演出パターン「パターン１１」の選択確率が「Ａ１１％」であり、演出パターン「パターン１２」の選択確率が「Ａ１２％」であり、演出パターン「パターン１３」の選択確率が「Ａ１３％」であり、演出パターン「パターン１４」の選択確率が「Ａ１４％」であることを示す。このとき、すべての演出パターンの選択確率の総和は、「１００％」である。コマンドＢ、あるいはコマンドＤが入力パラメータであるときも同様である。
【０６５６】
なお、テーブル「テーブルＭＢ１」は、コマンドＣを入力パラメータとしたとき、演出パターン「パターン１１」、「パターン１２」、「パターン１３」、および「パターン１４」のいずれも選択されないことを示す。言い換えれば、テーブル「テーブルＭＢ１」は、コマンドＣを入力パラメータとしないことを示す。
【０６５７】
図７５（２）に、テーブル「テーブルＳＢ１」のテーブルデータを示す。テーブル「テーブルＳＢ１」は、入力パラメータ（コマンド）ごとに選択可能な演出パターンと、その選択確率（抽選確率）とを含む。たとえば、テーブル「テーブルＳＢ１」は、選択可能な演出パターンとして演出パターン「パターン７１」、および「パターン７２」を含む。テーブル「テーブルＳＢ１」は、コマンドＡを入力パラメータとしたとき、すなわち変動開始コマンドがコマンドＡであるとき、演出パターン「パターン７１」の選択確率が「Ａ７１％」であり、演出パターン「パターン７２」の選択確率が「Ａ７２％」であることを示す。このとき、すべての演出パターンの選択確率の総和は、「１００％」である。コマンドＢ、あるいはコマンドＤが入力パラメータであるときも同様である。
【０６５８】
なお、テーブル「テーブルＳＢ１」は、コマンドＣを入力パラメータとしたとき、演出パターン「パターン７１」、および「パターン７２」のいずれも選択されないことを示す。言い換えれば、テーブル「テーブルＳＢ１」は、コマンドＣを入力パラメータとしないことを示す。
【０６５９】
また、テーブル「テーブルＳＢ１」は、パターン「パターン７１」を特定演出としている。テーブル「テーブルＳＢ１」は、パターン「パターン７１」を含む。そのため、テーブル「テーブルＳＢ１」は、パターン「パターン７１」に関する変更があっても演出の整合性に注意を要する範囲をテーブル「テーブルＳＢ１」の範囲に閉じることができる。
【０６６０】
なお、代表してテーブル「テーブルＭＢ１」、「テーブルＳＢ１」を説明したが、その他のテーブルについても同様とすることができる。
次に、前半演出振分処理について図７６を用いて説明する。図７６は、第２の実施形態の前半演出振分処理のフローチャートを示す図である。前半演出振分処理は、入力パラメータ（コマンド）ごとに実行対象となる前半変動プログラムを振り分ける処理である。前半演出振分処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。前半演出振分処理は、受信コマンド解析処理のステップＤ５６で制御部によって実行される処理である。
【０６６１】

［ステップＤ１５１］制御部は、入力パラメータとなるコマンド（変動開始コマンド）を取得する。

［ステップＤ１５２］制御部は、取得したコマンドに対応するステップに分岐（前半演出振分）する。

【０６６２】

［ステップＤ１５３］制御部は、取得したコマンドが前半変動「短縮ハズレ」に対応するコマンドである場合に、短縮ハズレ処理を実行する。短縮ハズレ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＡ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ１」を実行する処理である。制御部は、短縮ハズレ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６３】

［ステップＤ１５４］制御部は、取得したコマンドが前半変動「通常ハズレ」に対応するコマンドである場合に、通常ハズレ処理を実行する。通常ハズレ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」を実行する処理である。制御部は、通常ハズレ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６４】

［ステップＤ１５５］制御部は、取得したコマンドが前半変動「通常リーチ」に対応するコマンドである場合に、通常リーチ処理を実行する。通常リーチ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」を実行する処理である。制御部は、通常リーチ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６５】

［ステップＤ１５６］制御部は、取得したコマンドが前半変動「ステップアップハズレ」に対応するコマンドである場合に、ステップアップハズレ処理を実行する。ステップアップハズレ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＣ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ４」を実行する処理である。制御部は、ステップアップハズレ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６６】

［ステップＤ１５７］制御部は、取得したコマンドが前半変動「ステップアップリーチ」に対応するコマンドである場合に、ステップアップリーチ処理を実行する。ステップアップリーチ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＣ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ５」を実行する処理である。制御部は、ステップアップリーチ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６７】

［ステップＤ１５８］制御部は、取得したコマンドが前半変動「疑似連ハズレ」に対応するコマンドである場合に、疑似連ハズレ処理を実行する。疑似連ハズレ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＤ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ６」を実行する処理である。制御部は、疑似連ハズレ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６８】

［ステップＤ１５９］制御部は、取得したコマンドが前半変動「疑似連リーチ」に対応するコマンドである場合に、疑似連リーチ処理を実行する。疑似連リーチ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＤ」を参照しながら前半変動プログラム「プログラムＭＰ７」を実行する処理である。制御部は、疑似連リーチ処理の実行後に前半演出振分処理を終了する。

【０６６９】

次に、短縮ハズレ処理、通常ハズレ処理、通常リーチ処理、ステップアップハズレ処理、ステップアップリーチ処理、疑似連ハズレ処理、および疑似連リーチ処理を代表して、通常ハズレ処理を、図７７を用いて説明する。図７７は、第２の実施形態の通常ハズレ処理のフローチャートを示す図である。

【０６７０】

通常ハズレ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照しながら前半変動プ

ログラム「プログラムＭＰ２」を実行する処理である。通常ハズレ処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。通常ハズレ処理は、前半演出振分処理のステップＤ１５４で制御部によって実行される処理である。

【０６７１】

［ステップＤ１６１］制御部は、テーブルセット（参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」）を取得する。

［ステップＤ１６２］制御部は、先頭シーケンスをセットする。

【０６７２】

［ステップＤ１６３］制御部は、セットされたシーケンスに対応するテーブルを選択する。

［ステップＤ１６４］制御部は、選択したテーブルを参照して、抽選により演出パターンを選択してセットする。

【０６７３】

［ステップＤ１６５］制御部は、現在のシーケンスが末尾シーケンスか否かを判定する。制御部は、現在のシーケンスが末尾シーケンスでなければステップＤ１６６に進み、末尾シーケンスであれば通常ハズレ処理を終了する。

【０６７４】

［ステップＤ１６６］制御部は、シーケンスを更新する。

［ステップＤ１６７］制御部は、更新したシーケンスが次のテーブル選択を指定する場合にステップＤ１６３に進み、更新したシーケンスがサブ演出の実行を指定する場合にステップＤ１６８に進む。

【０６７５】

［ステップＤ１６８］制御部は、更新したシーケンスにしたがいサブ演出を振り分ける。制御部は、更新したシーケンスにしたがうサブ演出がＰＢ予告である場合にステップＤ１６９に進み、ＰＢ背景チェンジである場合にステップＤ１７０に進む。

【０６７６】

［ステップＤ１６９］制御部は、ＰＢ予告処理を実行する。ＰＢ予告処理は、参照テーブル群「テーブルセットＳＡ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」を実行する処理である。制御部は、ＰＢ予告処理の実行後にステップＤ１６５に進む。

【０６７７】

［ステップＤ１７０］制御部は、ＰＢ背景チェンジ処理を実行する。ＰＢ背景チェンジ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行する処理である。制御部は、ＰＢ背景チェンジ処理の実行後にステップＤ１６５に進む。

【０６７８】

次に、ＰＢ予告処理、およびＰＢ背景チェンジ処理を代表して、ＰＢ背景チェンジ処理を、図７８を用いて説明する。図７８は、第２の実施形態のＰＢ背景チェンジ処理のフローチャートを示す図である。

【０６７９】

ＰＢ背景チェンジ処理は、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」を参照しながらサブ演出プログラム「プログラムＳＰ２」を実行する処理である。ＰＢ背景チェンジ処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によっておこなわれる処理である。ＰＢ背景チェンジ処理は、演出制御プログラムの実行中（たとえば、通常ハズレ処理のステップＤ１７０）に制御部によって実行される処理である。

【０６８０】

［ステップＤ１７１］制御部は、テーブルセット（参照テーブル群「テーブルセットＳＡ」）を取得する。

［ステップＤ１７２］制御部は、先頭シーケンスをセットする。

【０６８１】

［ステップＤ１７３］制御部は、セットされたシーケンスに対応するテーブルを選択す

る。
［ステップＤ１７４］制御部は、選択したテーブルを参照して、抽選により演出パターンを選択してセットする。
【０６８２】
［ステップＤ１７５］制御部は、現在のシーケンスが末尾シーケンスか否かを判定する。制御部は、現在のシーケンスが末尾シーケンスでなければステップＤ１７６に進み、末尾シーケンスであればＰＢ背景チェンジ処理を終了する。
【０６８３】
［ステップＤ１７６］制御部は、シーケンスを更新してステップＤ１７３に進む。
遊技機１０は、このような演出制御プログラムによって演出制御装置３００のプログラムの開発負担を軽減する。
【０６８４】
たとえば、前半変動「通常ハズレ」と前半変動「通常リーチ」は、同様の演出制御をおこないながらも、前半変動「通常ハズレ」は前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」を実行する処理で実現し、前半変動「通常リーチ」は前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」を実行する処理で実現している。すなわち、前半変動「通常ハズレ」と前半変動「通常リーチ」は、同様の演出制御を異なるプログラムで実現している。
【０６８５】
ここで、開発過程において前半変動「通常リーチ」の演出制御内容を変更した場合について図７９と図８０を用いて説明する。図７９は、第２の実施形態の開発過程で修正された前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図（その１）である。図８０は、第２の実施形態の開発過程で修正された前半変動における制御プログラムとテーブル選択パターンの一例を示す図（その２）である。
【０６８６】
開発過程において前半変動「通常リーチ」は、参照するテーブル群を参照テーブル群「テーブルセットＭＢａ」に差し替える。これにより、参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」を参照する前半変動は、前半変動「通常ハズレ」だけとなる。
【０６８７】
また、開発過程において前半変動「通常リーチ」は、前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」から前半変動プログラム「プログラムＭＰ３ａ」への変更は、前半変動「通常ハズレ」に対して何ら影響を与えない。
【０６８８】
なお、参照テーブル群「テーブルセットＭＢａ」は、テーブル「テーブルＭＢ４」をテーブル「テーブルＭＢ９」に差し替えている。また、前半変動プログラム「プログラムＭＰ３ａ」は、テーブル「テーブルＭＢ９」の前後で３か所、テーブル「テーブルＭＢ９」から離れた位置（テーブル「テーブルＭＢ３」の後）の１か所の合計４か所で分岐を差し替えている。
【０６８９】
このような開発過程における前半変動「通常リーチ」の制御内容の変更は、前半変動「通常ハズレ」と前半変動「通常リーチ」とでプログラムを共用していた場合に前半変動「通常ハズレ」にも及んでしまう。しかしながら、遊技機１０は、前半変動「通常ハズレ」と前半変動「通常リーチ」とでプログラムを共用していないので制御内容の変更の影響範囲を切り分けることができる。
【０６９０】
なお、遊技機１０は、前半変動プログラムと参照テーブル群の両方を変更しているが、いずれか一方を変更するものであってもよい。
また、前半変動「通常リーチ」は、その制御範囲にＰＢ予告処理、およびＰＢ背景チェンジ処理を含むが、ＰＢ予告処理、およびＰＢ背景チェンジ処理は、処理内容がそれぞれのサブ演出プログラムに委ねられて前半変動プログラムから独立している。したがって、ＰＢ予告処理、およびＰＢ背景チェンジ処理は、前半変動プログラムやその参照テーブル

群の変更の影響を受けない。

【０６９１】

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

（１）遊技機１０は、遊技制御をおこなう主制御装置（遊技制御装置１００）と、主制御装置の指令にもとづいて演出制御をおこなう従制御装置（演出制御装置３００）とを備える。従制御装置は、演出の振分を規定するテーブルデータを記憶する記憶部と、指令のうち第１の指令（たとえば、通常ハズレに対応する変動開始コマンド）にもとづくテーブルデータ（参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」、参照テーブル群「テーブルセットＳＡ」、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」）からの演出振分を第１プログラム（たとえば、前半変動「通常ハズレ」の前半変動プログラム「プログラムＭＰ２」）の実行により制御する第１制御（通常ハズレ処理）と、指令のうち第２の指令（たとえば、通常リーチに対応する変動開始コマンド）にもとづくテーブルデータからの演出振分を第１プログラムと異なる第２プログラム（たとえば、前半変動「通常リーチ」の前半変動プログラム「プログラムＭＰ３」）の実行により制御する第２制御（通常リーチ処理）とを実行可能な制御部（ＣＰＵ３１１）と、を含む。

（２）（１）のテーブルデータは、特定演出を含まない第１テーブルデータ（参照テーブル群「テーブルセットＭＢ」）と、特定演出を含む第２テーブルデータ（参照テーブル群「テーブルセットＳＡ」、参照テーブル群「テーブルセットＳＢ」）とを含み、制御部は、第１プログラムの実行により第１の指令にもとづいて第１テーブルデータからの演出を振り分ける第１制御を実行し、第２プログラムの実行により第２の指令にもとづいて第１テーブルデータからの演出を振り分ける第２制御を実行し、第１プログラムおよび第２プログラムと異なる第３プログラム（たとえば、サブ変動「ＰＢ予告」のサブ演出プログラム「プログラムＳＰ１」）の実行により第１の指令または第２の指令にもとづいて第２テーブルデータからの演出を振り分ける第３制御（ＰＢ予告処理）を実行する。

【０６９２】

［第３の実施形態］

まず、第３の実施形態の遊技機１０の遊技盤の構成について図８１、図８２を用いて説明する。図８１は、第３の実施形態の遊技機の遊技盤の一例を示す正面図（その１）である。図８２は、第３の実施形態の遊技機の遊技盤の一例を示す正面図（その２）である。

【０６９３】

図８１における遊技盤７００は、可動役物が格納された状態を示し、図８２における遊技盤７００は、格納された可動役物が視認可能に現出している状態を示す。

図８１、図８２に示すように遊技盤７００は、ほぼ中央にセンターケース４０が設けられている。センターケース４０の内部には、表示装置４１と、第２表示装置７０１と、点灯部７０２ａ～７０２ｃと、ロゴ表示部７０３と、第１盤演出装置７０４と、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒと、第３盤演出装置７０６と、第４盤演出装置７０７とが設けられている。

【０６９４】

第２表示装置７０１は、表示によって遊技に関する情報（たとえば、遊技の演出等）を報知する。遊技盤７００においては、第２表示装置７０１は、六角形の形状であり、文字等の所定情報を表示する表示部が中央部分に形成され、表示部を囲うように枠部が形成されている。枠部は、複数の点灯色で点灯可能に構成（たとえば、ＬＥＤで構成）されている。

【０６９５】

点灯部７０２ａ～７０２ｃは、点灯状態によって遊技に関する情報（遊技の進行状況等）を報知する。遊技盤７００においては、点灯部７０２ａは「１」を表示し、点灯部７０２ｂは「２」を表示し、点灯部７０２ｃは「３」を表示する。遊技機１０は、たとえば、点灯部７０２ａを点灯状態とし点灯部７０２ｂおよび点灯部７０２ｃを消灯状態とすることで進行状況が第１段階であることを報知し、点灯部７０２ａおよび点灯部７０２ｂを点

灯状態とし点灯部７０２ｃを消灯状態とすることで進行状況が第２段階であることを報知し、点灯部７０２ａ～７０２ｃを点灯状態とすることで進行状況が第３段階（たとえば、演出が開始される直前であること）を報知する。

【０６９６】

なお、点灯部７０２ａ～７０２ｃは、たとえば、可動可能（たとえば、回転や揺動可能）に構成されていてもよい。この場合には、遊技機１０は、消灯から点灯に切替える際に点灯部７０２ａ～７０２ｃを可動させることで、点灯状態（点灯／消灯）が変化したことをより容易に把握可能にできる。

【０６９７】

ロゴ表示部７０３は、遊技機１０の商品名（製品名、ブランド等）を表示する複数の文字（複数の構成部）で構成されている。ロゴ表示部７０３の各構成部は、複数の点灯色で点灯可能に構成（たとえば、ＬＥＤで構成）されており、ロゴ表示部７０３は、点灯状態によって遊技に関する情報（遊技の進行状況等）を報知する。

【０６９８】

遊技盤７００においては、ロゴ表示部７０３は、「Ａ」「Ｂ」「Ｃ」「Ｄ」「Ｅ」「Ｆ」「Ｇ」の７つの構成部（文字）からなり、構成部ごとに点灯色を制御可能に構成されている。

【０６９９】

たとえば、ロゴ表示部７０３は、演出開始時にはすべての構成部を消灯状態とし、演出が進行するごとに点灯状態の構成部を増加させ、演出終了タイミングに合わせてすべての構成部を点灯状態とすることで、遊技の進行状況（演出の進行状況）を報知する。なお、ロゴ表示部７０３は、演出開始時にはすべての構成部を消灯状態とし、演出が進行するごとに点灯状態の構成部を増加させ、大当りの場合にのみすべての構成部を点灯状態とすることで、遊技の進行状況（演出の進行状況）を報知してもよい。

【０７００】

第１盤演出装置７０４は、動作することによって遊技の演出をおこなう。遊技盤７００においては、第１盤演出装置７０４は、瓢箪のような形状である。第１盤演出装置７０４は、表示装置４１の左側に設けられ、図８１に示すように上部を表示装置４１に向かって傾かせ、上部が表示装置４１の前面側に重畳する位置まで動作可能となっている。

【０７０１】

第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒは、動作することによって遊技の演出をおこなう。遊技盤７００においては、第２盤演出装置７０５Ｌは、通常時（非動作時）には表示装置４１の左上側の表示装置４１と重畳しない位置に配置（たとえば、視認できないように収納）され、動作時には図８２に示すように表示装置４１の左上に現出し、表示装置４１の左上から表示装置４１の前面側を表示装置４１の中央に向かって延出するよう動作可能となっている。また、第２盤演出装置７０５Ｒは、通常時（非動作時）には表示装置４１の右上側の表示装置４１と重畳しない位置に配置（たとえば、視認できないように収納）され、動作時には図８２に示すように表示装置４１の右上に現出し、表示装置４１の右上から表示装置４１の前面側を表示装置４１の中央に向かって延出するよう動作可能となっている。

【０７０２】

第３盤演出装置７０６は、動作することによって遊技の演出をおこなう。遊技盤７００においては、第３盤演出装置７０６は、通常時（非動作時）には第２表示装置７０１の背面側に配置（収納）され、動作時には図８２に示すように表示装置４１の上に現出し、表示装置４１の上から表示装置４１の前面側を表示装置４１の中央に向かって動作可能となっている。

【０７０３】

なお、遊技盤７００においては、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒおよび第３盤演出装置７０６は、中央部に動作した状態で互いに結合し、３つの盤演出装置が一体となって所定形状を形成可能に構成されている。

【０７０４】
第４盤演出装置７０７は、動作することによって遊技の演出をおこなう。第４盤演出装置７０７は、遊技機１０の演出に関連するキャラクタの形状である。遊技盤７００においては、第４盤演出装置７０７は、通常時（非可動時）には表示装置４１の左下側の表示装置４１と重畳しない位置に配置（たとえば、視認できないように収納）され、動作時には図８２に示すように表示装置４１の下部の前面側に現出し、表示装置４１の下部の前面側を左右に動作可能となっている。なお、第４盤演出装置７０７は、キャラクタが保持する武器を動作可能となっていてもよいし、左右方向への動作に加えて上下方向への動作や、キャラクタを傾ける動作が可能となっていてもよい。
【０７０５】
以上が第３の実施形態における遊技機１０の遊技盤７００の一例である。次に第３の実施形態の表示装置４１における表示画面の構成について図８３を用いて説明する。図８３は、第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。
【０７０６】
表示画面７０８は、２組の飾り図柄（大図柄群７０９、小図柄群７１０）と、特図１保留数表示７１１と、特図２保留数表示７１２と、保留表示７１３と、保留消化表示７１４と、保留消化台座表示７１５と、予告表示７１６とを表示内容に含む。
【０７０７】
２組の飾り図柄は、第１飾り図柄として大図柄群７０９と、第２飾り図柄として小図柄群７１０とがある。大図柄群７０９は、興趣向上を目的として遊技演出を担当する。そのため、大図柄群７０９は、表示装置４１の略中央部に大きく表示される。大図柄群７０９は、左図柄７０９Ｌと中図柄７０９Ｃと右図柄７０９Ｒとを含む。左図柄７０９Ｌと中図柄７０９Ｃと右図柄７０９Ｒは、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。
【０７０８】
一般に、大図柄群７０９は、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃの順に変動を開始し、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃの順に停止（仮停止を含む）する。そのため、大図柄群７０９は、多くの場合において、左図柄７０９Ｌと右図柄７０９Ｒとでリーチ態様を形成し、中図柄７０９Ｃの停止を待って当り態様を形成可能にする。
【０７０９】
小図柄群７１０は、遊技者の遊技状態把握の容易性向上を目的として変動表示状態の報知を担当する。そのため、小図柄群７１０は、大図柄群７０９による表示演出を邪魔せず視認性を確保するように表示装置４１の周縁部に小さく表示される。小図柄群７１０は、左図柄と中図柄と右図柄とを含む。表示画面７０８の小図柄群７１０における左図柄と中図柄と右図柄は、いずれも対応する特図変動表示ゲームが図柄変動状態であることを示す。
【０７１０】
特図１保留数表示７１１は、特図１ゲームの保留記憶数（始動記憶数）を表示する。特図２保留数表示７１２は、特図２ゲームの保留記憶数を表示する。保留表示７１３は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの保留記憶数を明示するとともに、保留記憶ごとのゲーム結果に対する信頼度（期待度）を報知できる。保留記憶は、特図変動表示ゲームの実行権利を示す。たとえば、保留表示７１３は、各保留記憶に対応する保留記憶表示（保留記憶を表示した保留記憶表示）の表示態様（キャラクタ）を変化させること（たとえば、信頼度が高い場合に汎用キャラクタから専用キャラクタに変化させること）によってゲーム結果に対する信頼度を報知する。なお、保留表示７１３は、保留記憶表示の表示態様の変化に替えて、動作態様（たとえば、通常時にはキャラクタを徒歩の態様とし、信頼度が高い場合にキャラクタを駆け足の態様にすること）によってゲーム結果に対する信頼度を報知してもよい。

【０７１１】
保留消化表示７１４は、その表示態様により、特図変動表示ゲームの変動状態を示すとともにゲーム結果に対する信頼度を報知できる。図８３においては、保留消化表示７１４は特図変動表示ゲームが図柄変動中であることを示す。たとえば、保留消化表示７１４は、保留記憶に対応する保留記憶表示の表示態様（キャラクタ）を変化させること（たとえば、信頼度が高い場合に汎用キャラクタから専用キャラクタに変化させること）によってゲーム結果に対する信頼度を報知する。なお、保留消化表示７１４は、保留記憶表示の表示態様の変化に替えて、動作態様（たとえば、通常時にはキャラクタを徒歩の態様とし、信頼度が高い場合にキャラクタを駆け足の態様にすること）によってゲーム結果に対する信頼度を報知してもよい。
【０７１２】
保留消化台座表示７１５は、保留消化表示７１４が表示される位置を明示する。保留消化台座表示７１５は、キャラクタ表示と、台座表示とを含む。キャラクタ表示は、遊技機１０がおこなう演出のモチーフであるキャラクタを表示する。図８３においては、キャラクタ表示は、虎のようなキャラクタを表示する。台座表示は、消化中の保留記憶に対応する保留記憶表示（キャラクタ）とキャラクタ表示が表示するキャラクタとが位置する足場を表示する。
【０７１３】
予告表示７１６は、待機中の保留記憶または消化中の保留記憶でおこなわれる演出（付与される特典）を予告報知する。予告表示７１６は、宝箱と瓢箪を表示しており、待機中の保留記憶または消化中の保留記憶の消化時に、表示するアイテム（シンボル）に対応する演出（図８３においては、宝箱のような態様のアイテムに対応する演出および瓢箪のような態様のアイテムに対応する演出）がおこなわれることを報知する。予告表示７１６は、アイテムがストックされていない状態においては非表示状態となる。
【０７１４】
予告表示７１６に表示されるアイテムは、荷物を持った態様で表示された保留記憶（荷物を持ったキャラクタの態様の保留記憶表示）の消化開始時に荷物が開封されることで追加される。なお、荷物は、所定のタイミングで出現する。なお、荷物は、保留表示７１３に保留記憶表示を表示し始めるタイミング（表示開始時）から出現させてもよいし、途中から出現させるようにしてもよい。
【０７１５】
次に、荷物から出現するアイテムと、おこなわれる演出（付与される特典）との関係について図８４を用いて説明する。図８４は、第３の実施形態における荷物から出現するアイテムとその内容との関係の一例を示す図である。
【０７１６】
荷物の中から出現するアイテムは、パターンＰ１～Ｐ５までである。パターンＰ１のアイテムは、ドクロのような態様をしたアイテム（シンボル）である。パターンＰ１のアイテムは、ガセ（当該荷物を開封する演出が失敗（煽り演出））であることを明示する。荷物からパターンＰ１のアイテムが出現した場合には、予告表示７１６には、アイテムがストック（追加）されない。
【０７１７】
パターンＰ２のアイテムは、ハートのような態様をしたアイテムである。パターンＰ２のアイテムは、消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかにおいて演出ＰＴ（ポイント）を獲得する演出ＰＴ獲得演出がおこなわれることを明示する。たとえば、遊技機１０においては、演出ＰＴを所定の値まで蓄積することで演出の実行権利を獲得できる。荷物からパターンＰ２のアイテムが出現した場合には、予告表示７１６には、ハートのような態様をしたアイテムがストックされる。
【０７１８】
パターンＰ３のアイテムは、瓢箪のような態様をしたアイテムである。パターンＰ３のアイテムは、消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかにおいて演出ＰＴ獲得

演出がおこなわれることを明示する。荷物からパターンＰ３のアイテムが出現した場合には、予告表示７１６には、瓢箪のような態様をしたアイテムがストックされる。

【０７１９】

パターンＰ４のアイテムは、プッシュボタン（ＰＢ）を示す態様をしたアイテム（プッシュボタンの態様のアイテム）である。パターンＰ４のアイテムは、消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかにおいてプッシュボタンを用いる（プッシュボタンの操作を伴う）疑似連演出（１回の変動表示ゲームにおいて仮停止後に再変動をおこなう等して、あたかも複数回の変動表示ゲームがおこなわれているように想起させる演出）がおこなわれることを明示する。荷物からパターンＰ４のアイテムが出現した場合には、予告表示７１６には、プッシュボタンを示す態様をしたアイテムがストックされる。なお、プッシュボタンを示す態様のアイテムにもとづいて実行されるプッシュボタンを用いる疑似連演出は、当該アイテムと無関係におこなわれるプッシュボタンを用いる演出とは異なる専用の演出であってもよい。

【０７２０】

パターンＰ５のアイテムは、宝箱のような態様をしたアイテムである。パターンＰ５のアイテムは、消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかにおいて宝箱の開封演出（宝箱が開封され中からアイテムが出現する演出）がおこなわれることを明示する。荷物からパターンＰ５のアイテムが出現した場合には、予告表示７１６には、宝箱のような態様をしたアイテムがストックされる。

【０７２１】

次に、宝箱から出現するアイテムについて図８５を用いて説明する。図８５は、第３の実施形態における宝箱から出現するアイテムとその内容との関係の一例を示す図である。

宝箱の開封演出において宝箱の中から出現するアイテムは、パターンＰ１０～Ｐ１４までである。パターンＰ１０のアイテムは、ドクロのような態様をしたアイテムである。パターンＰ１０のアイテムは、ガセである（宝箱開封演出から発展しない）ことを明示する。保留記憶の消化中（特図変動表示ゲーム実行中）に宝箱からパターンＰ１０のアイテムが出現した場合には、当該宝箱の開封演出が終了した後に、当該出現したアイテムに関連した演出がおこなわれない。

【０７２２】

パターンＰ１１のアイテムは、ハートのような態様をしたアイテムである。パターンＰ１１のアイテムは、演出ＰＴ獲得演出に発展することを明示する。保留記憶の消化中（特図変動表示ゲーム実行中）に宝箱からパターンＰ１１のアイテムが出現した場合には、当該宝箱の開封演出を終了した後、当該特図変動表示ゲーム内で演出ＰＴ獲得演出がおこなわれる。

【０７２３】

パターンＰ１２のアイテムは、瓢箪のような態様をしたアイテムである。パターンＰ１２のアイテムは、演出ＰＴ獲得演出に発展することを明示する。保留記憶の消化中（特図変動表示ゲーム実行中）に宝箱からパターンＰ１２のアイテムが出現した場合には、当該宝箱の開封演出を終了した後、当該特図変動表示ゲーム内で演出ＰＴ獲得演出がおこなわれる。

【０７２４】

パターンＰ１３のアイテムは、継続の文字を表示する態様のアイテムである。パターンＰ１３のアイテムは、疑似連演出に発展することを明示する。保留記憶の消化中（特図変動表示ゲーム実行中）に宝箱からパターンＰ１３のアイテムが出現した場合には、当該宝箱の開封演出を終了した後、当該特図変動表示ゲーム内で疑似連演出がおこなわれる。

【０７２５】

パターンＰ１４のアイテムは、激熱の文字を表示する態様のアイテムである。パターンＰ１４のアイテムは、信頼度の高い（たとえば、６０％）ことを明示する。保留記憶の消化中（特図変動表示ゲーム実行中）に宝箱からパターンＰ１４のアイテムが出現した場合には、当該宝箱の開封演出を終了した後、当該特図変動表示ゲーム内で信頼度の高い演出

がおこなわれる。
【０７２６】
次に遊技機１０が実行する変動表示ゲームの演出の一例について図８６～図８８を用いて説明する。図８６は、第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。図８７は、第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その３）である。図８８は、第３の実施形態における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その４）である。
【０７２７】
図８６（１）に示す表示画面７１７は、図柄変動停止中（変動表示ゲーム停止中）の表示画面であって、予告表示７１６にストックされているアイテムがない状態を示す。
表示画面７１７では、予告表示７１６にストックされているアイテムがないため、予告表示７１６が非表示状態となっている。また、表示画面７１７では、図柄変動停止中であるため、保留消化表示７１４に保留記憶表示が表示されていない状態となっている。また、表示画面７１７は、荷物を持った態様の保留記憶表示が保留表示７１３内の１番目（先頭）に位置しており、次の保留記憶の消化を開始すると荷物からアイテムが出現することを明示している。
【０７２８】
図８６（２）に示す表示画面７１８は、表示画面７１７の後の表示画面であって、荷物を持った態様で表示された保留記憶の消化を開始した状態（図柄変動を開始した状態）を示す。表示画面７１８では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。表示画面７１８では、表示画面７１７における状態から各保留記憶表示が一つスライドし、保留表示７１３の１番目に位置していた荷物を持った態様の保留記憶表示が保留消化表示７１４に位置し、当該荷物を持った態様で表示された保留記憶に対応する特図変動表示ゲームが開始されていることを示す。
【０７２９】
図８６（３）に示す表示画面７１９は、表示画面７１８の後の表示画面であって、荷物を開封する開封演出が実行されている状態を示す。表示画面７１９は、保留消化表示７１４に表示された保留記憶表示の荷物からパターンＰ４（プッシュボタンの態様）のアイテムが出現している状態であり、消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかの特図変動表示ゲームにおいてプッシュボタンを用いる疑似連演出がおこなわれることを明示している。また、表示画面７１９では、保留消化台座表示７１５を構成するキャラクタから「貢物感謝する！」というメッセージを表示することで、当該アイテムが遊技者にとって有利なアイテムであることを明示している。
【０７３０】
図８７（１）に示す表示画面７２０は、表示画面７１９の後の表示画面であって、荷物から出現したアイテムが新たに予告表示７１６にストックされた状態である。表示画面７２０では、ストック対象となるアイテムが出現したため予告表示７１６が表示状態となり、表示状態となった予告表示７１６が荷物から出現したプッシュボタンの態様のアイテムを表示している。そして、表示画面７２０では、荷物からアイテムが出現したことに伴い、消化中の保留記憶を表示する保留記憶表示の態様を、荷物を持った態様から荷物を持っていない態様に変更している。なお、遊技機１０は、予告表示７１６内にある状態ではプッシュボタンの押下による入力を無効とする（入力を受付けない）。
【０７３１】
図８７（２）に示す表示画面７２１は、表示画面７２０の後の表示画面であって、特図変動表示ゲームにおいて予告表示７１６で予告しているプッシュボタンを用いる疑似連演出と無関係に（独立して）おこなわれるプッシュボタンを用いる演出が発生している状態を示す。
【０７３２】
表示画面７２１は、演出表示７２２を表示内容に含む。演出表示７２２は、特図変動表示ゲームで実行される演出を表示する。表示画面７２１においては、演出表示７２２は、

プッシュボタンを押下する様子を示す画像（プッシュボタンの操作を促す画像）と、「押せ！！」というメッセージ（プッシュボタンの操作を促すメッセージ）と、残り時間を示すタイマを表示し、特図変動表示ゲームにおいてプッシュボタンを用いる演出（プッシュボタンを押下する演出）が実行中であることを明示する。表示画面７２１では、予告表示７１６のストック状態（ストックしているアイテム）が、表示画面７２０における予告表示７１６のストック状態（ストックしているアイテム）から変化していない。これにより表示画面７２１は、演出表示７２２が予告表示７１６で予告している演出ではないこと、すなわち、実行中のプッシュボタンを用いる演出が予告表示７１６にストックしたプッシュボタンの態様のアイテムとは無関係であることを示している。

【０７３３】

そして、遊技機１０は、表示画面７２１を表示中（予告表示７１６でプッシュボタンのアイテムを表示中に演出表示７２２でプッシュボタンを用いる演出を実行したとき）に遊技者がプッシュボタンを押下（操作）した場合、演出表示７２２に対する操作（押下による入力）のみ有効とする（演出表示７２２が表示したプッシュボタンを用いる演出を優先する）。つまり、遊技機１０は、予告表示７１６にストックしたプッシュボタンの態様のアイテムについての押下による入力は無効とする。

【０７３４】

このように遊技機１０は、予告表示７１６内に表示された状態では押下による入力を無効としているため、操作の混交を招かないので、予告表示７１６にプッシュボタンのアイテムを表示中において当該アイテムと無関係におこなわれるプッシュボタンを用いる演出の実施を禁止するなどの制限を設ける必要がない。すなわち遊技機１０は、予告実施中においても演出の自由度を確保（自由度が下がることを抑止）でき、興趣を向上できる。

【０７３５】

なお、遊技機１０は、この場合には、予告表示７１６に表示したプッシュボタンの態様のアイテムの表示態様を変化（たとえば、グレースケール）させ、押下による入力が無効であることを明示してもよい。

【０７３６】

図８７（３）に示す表示画面７２３は、表示画面７２１の後の表示画面であって、特図変動表示ゲームが終了し、図柄変動停止中になった状態を示す。

表示画面７２３では、表示画面７２１に実行中の特図変動表示ゲームにおいて予告表示７１６にストックされていたアイテムが予告している演出がおこなわれず（ストックしているアイテムが消費されず）に特図変動表示ゲームが終了したため、予告表示７１６のストック状態が表示画面７２１と同様のストック状態となっている。

【０７３７】

図８８（１）に示す表示画面７２４は、表示画面７２３の後の表示画面であって、新たな保留記憶の消化を開始した状態（変動開始した状態）を示す。表示画面７２４では、表示画面７２３における状態から各保留記憶表示が一つスライドし、表示画面７２３において保留表示７１３の１番目に位置していた保留記憶表示が保留消化表示７１４に位置し、当該保留記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが開始されている。

【０７３８】

図８８（２）に示す表示画面７２５は、表示画面７２４の後の表示画面であって、予告表示７１６にストックされていたアイテム（プッシュボタンの態様のアイテム）に対応する演出が開始された状態を示す。

【０７３９】

表示画面７２５では、予告表示７１６にストックされていたプッシュボタンの態様のアイテムが、予告表示７１６内から画面中央に向かって拡大しながら移動している。これにより、表示画面７２５は、これから開始される演出が当該プッシュボタンの態様のアイテムが予告していた演出（プッシュボタンを用いる疑似連演出）であることを明示している。

【０７４０】

図８８（３）に示す表示画面７２６は、表示画面７２５の後の表示画面であって、予告表示７１６にストックされていたアイテム（プッシュボタンの態様のアイテム）に対応する演出を実行中の状態を示す。

【０７４１】

表示画面７２６では、演出表示７２２として、プッシュボタンを押下する様子を示す画像と、「押せ！！」というメッセージと、残り時間を示すタイマを表示し、特図変動表示ゲームにおいてプッシュボタンを用いる演出（プッシュボタンを押下する演出）が実行中であることを明示している。表示画面７２６では、予告表示７１６にストックされていたアイテムが予告している演出を実行（ストックしているアイテムを消費）し、予告表示７１６にストックされているアイテムがなくなったことに伴い、予告表示７１６が非表示状態となっている。

【０７４２】

次に、予告表示７１６にストックされていたプッシュボタンの態様のアイテムにもとづいて実行されるプッシュボタンを用いる疑似連演出においてプッシュボタンの押下による入力をした場合と、押下による入力をしなかった場合におこなわれる演出内容の一例について図８９を用いて説明する。図８９は、第３の実施形態におけるプッシュボタンを用いる疑似連演出においてプッシュボタンを押下した場合と、押下しなかった場合におこなわれる演出内容の一例を示す図である。

【０７４３】

たとえば、遊技機１０は、図８９（ａ）に示すように、プッシュボタンを用いる疑似連演出においてプッシュボタンの押下による入力をしなかった場合（非押下である場合）には通常態様の疑似連（通常疑似連）を実行し、プッシュボタンを用いる演出においてプッシュボタンの押下による入力をした場合にはプッシュボタンを用いる疑似連演出専用に用意された疑似連（専用疑似連）を実行する。すなわち、遊技機１０は、プッシュボタンを用いる疑似連演出において、プッシュボタンを疑似連の種類の選択に用いる。

【０７４４】

または、遊技機１０は、図８９（ｂ）に示すように、プッシュボタンを用いる疑似連演出においてプッシュボタンの押下による入力をしなかった場合（非押下である場合）には高速変動（表示画面７２０に示す変動）を継続し、プッシュボタンを用いる演出においてプッシュボタンの押下による入力をした場合には疑似連を実行する。すなわち、遊技機１０は、プッシュボタンを用いる疑似連演出において、プッシュボタンを疑似連演出の実行是非の選択に用いる。

【０７４５】

次に保留記憶表示に出現させる荷物の設定処理について図９０を用いて説明する。図９０は、第３の実施形態における荷物設定処理のフローチャートを示す図である。

荷物設定処理は、演出制御装置３００の制御部（ＣＰＵ３１１）によって新たに保留記憶が発生した場合、すなわち、保留記憶が新たに発生したことを示す入賞コマンドを受信した場合におこなわれる処理である。荷物設定処理は、たとえば、メイン処理のステップＤ２３で制御部によって実行される処理である。

【０７４６】

［ステップＤ３００］制御部は、入賞コマンドにもとづいて新たに発生した保留記憶で実行される演出が予告の対象となる演出（予告として報知される演出を特図変動表示ゲーム内で実行する演出）であるか否かを判定する。制御部は、予告の対象となる演出を実行すると判定した場合にステップＤ３０１に進み、予告の対象となる演出を実行しないと判定した場合にステップＤ３０７に進む。

【０７４７】

［ステップＤ３０１］制御部は、保留記憶の中に荷物を持った態様で表示される保留記憶が存在するか否かを判定する。制御部は、荷物を持った態様で表示される保留記憶が存在すると判定した場合にステップＤ３０２に進み、荷物を持ったキャラクタの態様で表示される保留記憶が存在しないと判定した場合にステップＤ３０４に進む。

【０７４８】
［ステップＤ３０２］制御部は、荷物を持った態様で表示される保留記憶の荷物の中身を差替え可能であるか否かを判定する。たとえば、制御部は、荷物の中身としてパターンＰ１が設定されている場合に差替え可能であると判定し、パターンＰ１以外が中身として設定されている場合には差替え不可能であると判定する。なお、パターンごとに優先度を設定しておき、差替え前のパターンの優先度と差替え後のパターンの優先度を比較して差替え後のパターンの優先度が高い場合に差替え可能であると判定してもよい。
【０７４９】
制御部は、荷物の中身を差替え可能であると判定した場合にステップＤ３０３に進み、荷物の中身を差替え不可能であると判定した場合にステップＤ３０４に進む。
［ステップＤ３０３］制御部は、荷物の中身をパターンＰ１から、新たに発生した保留記憶が実行する予告の対象となる演出に対応するアイテムのパターンに差替える。
【０７５０】
［ステップＤ３０４］制御部は、いずれかの保留記憶（新たに発生した保留記憶または待機中の保留記憶）に対応する保留記憶表示の表示態様として荷物をセット（保留記憶表示の表示態様として荷物を持ったキャラクタをセット）する。
【０７５１】
［ステップＤ３０５］制御部は、ステップＤ３０４においてセットした荷物の中身として、新たに発生した保留記憶が実行する予告の対象となる演出に対応するアイテムのパターンをセットする。
【０７５２】
［ステップＤ３０６］制御部は、新たに発生した保留記憶に対応する保留記憶表示の表示態様として荷物がセット済みであるか否かを判定する。制御部は、新たに発生した保留記憶に対応する保留記憶表示の表示態様として荷物がセット済みでないと判定した場合にはステップＤ３０７に進み、新たに発生した保留記憶に対応する保留記憶表示の表示態様として荷物がセット済みであると判定した場合には荷物設定処理を終了する。
【０７５３】
［ステップＤ３０７］制御部は、ドクロ入りの荷物の発生タイミングであるか否かを判定する。たとえば、制御部は、乱数を発生させて乱数が所定値を示した場合にドクロ入りの荷物の発生タイミングであると判定する。
【０７５４】
制御部は、ドクロ入りの荷物の発生タイミングであると判定した場合にステップＤ３０８に進み、ドクロ入りの荷物の発生タイミングでないと判定した場合に荷物設定処理を終了する。
【０７５５】
［ステップＤ３０８］制御部は、新たに発生した保留記憶に対応する保留記憶表示の表示態様として荷物をセット（保留記憶表示の表示態様として荷物を持ったキャラクタをセット）する。
【０７５６】
［ステップＤ３０９］制御部は、ステップＤ３０４においてセットした荷物の中身として、パターンＰ１またはパターンＰ５（ドクロ入りの宝箱）をセットし、荷物設定処理を終了する。
【０７５７】
以上が第３の実施形態である。このように予告表示７１６においてプッシュボタンを用いる演出等が消化中の保留記憶または待機中の保留記憶のいずれかでおこなわれることを事前に予告することで、遊技機１０は、演出の進行を予測させ、期待感を維持・向上させることができる。
【０７５８】
遊技機１０は、アイテムを出現させる保留記憶と、当該アイテムが予告する演出を実行する保留記憶とを異なる保留記憶とし、アイテムが予告した演出が発生するタイミングを

遊技者が把握できないようにできる。これによれば、遊技機１０は、予告した演出をおこなう保留記憶よりも前に消化される保留記憶の消化時においても、アイテムによって予告した演出が発生するのではないかという期待感を与えることができる。すなわち、遊技機１０は、予告の対象でない演出についても、期待感を維持・向上させることができる。

【０７５９】

さらには、遊技機１０は、予告表示７１６によって、プッシュボタンを用いる演出等が開始することを事前に予告することにより、演出の見落とし（操作忘れ）を防止し、興趣を向上させることができる。

【０７６０】

なお、遊技機１０は、予告表示７１６内にあるプッシュボタンのアイテムについての押下による入力は受付けないとして説明したがこれに限らない。遊技機１０は、プッシュボタンを用いる疑似連演出と無関係におこなわれるプッシュボタンを用いる演出の実行中に押下による入力を無効とすればよく、それ以外のタイミングに押下による入力がされた場合には予約入力として疑似連演出開始前に入力を受け付けてもよい。これにより、遊技機１０は、押下し忘れによって演出を見逃すことを抑止できる。

【０７６１】

［第３の実施形態の変形例１］

次に第３の実施形態の変形例１でおこなわれる演出について図９１～図９２を用いて説明する。図９１は、第３の実施形態の変形例１における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。図９２は、第３の実施形態の変形例１における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。

【０７６２】

図９１（１）に示す表示画面７２７は、図柄変動中（変動表示ゲーム実行中）の表示画面を示す。表示画面７２７では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。

【０７６３】

図９１（２）に示す表示画面７２８は、表示画面７２７の後の表示画面であって、左図柄７０９Ｌが仮停止する直前の状態を示す。表示画面７２８では、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動し、左図柄７０９Ｌが低速変動している。すなわち、表示画面７２８は、左図柄７０９Ｌを仮停止しようとしていることを明示している。

【０７６４】

図９１（３）に示す表示画面７２９は、表示画面７２８の後の表示画面であって、左図柄７０９Ｌが仮停止した状態を示す。表示画面７２９では、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動し、左図柄７０９Ｌが「５」で仮停止し図柄が揺動している。

【０７６５】

図９２（１）に示す表示画面７３０は、表示画面７２９の後の表示画面であって、左図柄７０９Ｌに演出が発生している状態を示す。

表示画面７３０では、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。また、表示画面７３０では、仮停止した左図柄７０９Ｌの数字（識別子）と重畳する部分に、演出表示７２２としてプッシュボタンの画像と演出の発生を示すエフェクトが表示されている。

【０７６６】

図９２（２）に示す表示画面７３１は、表示画面７３０の後の表示画面であって、プッシュボタンを用いる演出が開始された状態を示す。

表示画面７３１では、演出表示７２２として、プッシュボタンを押下する様子を示す画像と、「押せ！！」というメッセージと、残り時間を示すタイマを表示し、特図変動表示ゲームにおいてプッシュボタンを用いる演出（プッシュボタンを押下する演出）が実行中であることを明示している。

【０７６７】

以上が第３の実施形態の変形例１でおこなわれる演出である。一般に変動表示ゲームに

おいて図柄を仮停止した場合、遊技者は仮停止した図面を視界に入れている（目視している）。そのため、遊技機１０は、仮停止した直後に、仮停止した図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示して、プッシュボタンを用いる演出をおこなうことを報知した後にプッシュボタンを用いる演出を開始することで、プッシュボタンを用いる演出が開始することをより確実に遊技者に認識させることができる。これにより、遊技機１０は、遊技者がプッシュボタンを用いる演出を見落とすことを防止し、興趣を向上させることができる。

【０７６８】

［第３の実施形態の変形例２］

第３の実施形態の変形例１においては、仮停止後に仮停止した図柄の数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示し（プッシュボタンを表示する図柄に変化させ）、プッシュボタンを用いる演出を開始した。第３の実施形態の変形例２では変動中の図柄を、プッシュボタンを表示する図柄（たとえば、数字の前面側にプッシュボタンを重畳して配置した図柄）に差替え、プッシュボタンを表示する図柄を仮停止させた後に、プッシュボタンを用いる演出を開始する。

【０７６９】

ここで第３の実施形態の変形例２でおこなわれる演出について図９３を用いて説明する。図９３は、第３の実施形態の変形例２における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図である。

【０７７０】

図９３（１）に示す表示画面７３２は、表示画面７２８の後の表示画面であって、左図柄７０９Ｌが仮停止する直前の状態を示す。表示画面７３２では、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動し、左図柄７０９Ｌが低速変動している。また、表示画面７３２では、図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示した左図柄７０９Ｌ（プッシュボタンを表示する図柄に数字を差替えた左図柄７０９Ｌ）を仮停止しようとしている（低速変動させている）。すなわち、表示画面７３２は、左図柄７０９Ｌが図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示した状態で仮停止しようとしていることを明示している。

【０７７１】

図９３（２）に示す表示画面７３３は、表示画面７３２の後の表示画面であって、左図柄７０９Ｌが仮停止した状態を示す。表示画面７３３では、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動し、左図柄７０９Ｌが図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示した状態で仮停止し、揺動している。

【０７７２】

図９３（３）に示す表示画面７３４は、表示画面７３３の後の表示画面であって、プッシュボタンを用いる演出が開始された状態を示す。

表示画面７３４では、演出表示７２２として、プッシュボタンを押下する様子を示す画像と、「押せ！！」というメッセージと、残り時間を示すタイマを表示し、特図変動表示ゲームにおいてプッシュボタンを用いる演出（プッシュボタンを押下する演出）が実行中であることを明示している。

【０７７３】

以上が第３の実施形態の変形例２でおこなわれる演出である。一般に変動表示ゲームにおいて、遊技者は仮停止する図面を視界に入れている（目視している）。そのため、遊技機１０は、仮停止する直前（低速変動状態）に、仮停止する図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示し、図柄を構成する数字の前面側にプッシュボタンの画像を表示した状態で仮停止させ、プッシュボタンを用いる演出をおこなうことを報知した後にプッシュボタンを用いる演出を開始することで、プッシュボタンを用いる演出が開始することをより確実に遊技者に認識させることができる。これにより、遊技機１０は、遊技者がプッシュボタンを用いる演出を見落とすことを防止し、興趣を向上させることができる。

【０７７４】
［第３の実施形態の変形例３］
次に第３の実施形態の変形例３でおこなわれる演出について図９４～図９７を用いて説明する。図９４は、第３の実施形態の変形例３における演出の流れを示すタイミングチャートである。図９５は、第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。図９６は、第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。図９７は、第３の実施形態の変形例３における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その３）である。
【０７７５】
まず、演出の流れについて図９４のタイミングチャートを用いて説明する。図９４に示すタイミングチャートは、遊技機１０が実行する疑似連演出の一例であり、３回の疑似連を実行する場合の演出の流れを示す。
【０７７６】
遊技機１０は、図９４に示すようにタイミングｔ１０にＢＧＭ（Back Ground Music）として楽曲Ａを用いてＮ回目の変動表示ゲームを開始する。そして遊技機１０は、Ｎ回目の変動表示ゲームを開始すると変動表示演出（疑似連１回目）を実行する。変動表示演出（疑似連１回目）中における表示画面例について図９５（１）の表示画面７３５、および図９５（２）の表示画面７３６を用いて説明する。
【０７７７】
図９５（１）に示す表示画面７３５は、変動表示演出（疑似連１回目）中の表示画面を示す。表示画面７３５では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。そして、遊技機１０は、表示画面７３５で実行中の変動表示演出に併せてＢＧＭを所定音量で流している。
【０７７８】
図９５（２）に示す表示画面７３６は、表示画面７３５の後の表示画面であって、変動表示演出（疑似連１回目）中の表示画面を示す。表示画面７３６では、左図柄７０９Ｌが「７」の図柄で仮停止しており、右図柄７０９Ｒが「７」の図柄で仮停止しようとしており（低速変動しており）、中図柄７０９Ｃが高速変動している。すなわち、表示画面７３６はリーチ状態を導出しようとしている。そして、遊技機１０は、表示画面７３６で実行中の変動表示演出に併せてＢＧＭを所定音量で流すとともに、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒを動作させ、リーチ発生の期待感を煽り、興趣向上をはかっている。
【０７７９】
遊技機１０は、タイミングｔ１１に変動表示演出（疑似連１回目）において二図柄仮停止状態になると、疑似連を継続するか否かを遊技者に報知する演出（疑似連継続演出）を開始する。このとき遊技機１０は、楽曲Ａを再生したまま音量を下げて消音（無音）とし、疑似連継続演出に用いるＳＥ（Sound Effect）を再生する。
【０７８０】
なお、遊技機１０は、疑似連継続演出においては、疑似連を継続する場合には疑似連を継続する旨を遊技者に報知して三図柄を高速変動する状態（変動表示状態）に移行する。一方、遊技機１０は、疑似連を継続しない場合には疑似連を継続しない旨を報知して変動表示ゲームの結果を導出する結果導出表示等に移行する。
【０７８１】
二図柄仮停止（疑似連継続演出）中の画面表示例について図９５（３）の表示画面７３７を用いて説明する。
図９５（３）に示す表示画面７３７は、表示画面７３６の後の表示画面であって、二図柄仮停止（疑似連継続演出）中の表示画面を示す。表示画面７３７では、左図柄７０９Ｌが「７」の図柄で仮停止しており、右図柄７０９Ｒが「６」の図柄で仮停止しており、中図柄７０９Ｃが高速変動している。そして、遊技機１０は、表示画面７３７で実行中の疑似連継続演出に併せ、ＢＧＭを消音状態にし、ＢＧＭに替えてＳＥを流すことで、演出が発生中であることを把握させ、期待感を与え、興趣向上をはかっている。

【０７８２】
遊技機１０は、タイミングｔ１２に疑似連を継続することを報知すると変動表示演出（２回目）を実行する。遊技機１０は、ＳＥの再生を停止し、消音とした楽曲Ａ（ＢＧＭ）の音量を所定音量で流し始める（に戻す）。変動表示演出（疑似連２回目）中における表示画面例について図９６（１）の表示画面７３８、図９６（２）の表示画面７３９、図９６（３）の表示画面７４０を用いて説明する。
【０７８３】
図９６（１）に示す表示画面７３８は、表示画面７３７の後の表示画面であって、変動表示演出（疑似連２回目）中の表示画面を示す。表示画面７３８では、演出表示７２２として、虎のようなキャラクタと、「勝負はこれからだ！」というメッセージを表示し、特図変動表示ゲームの演出が継続すること（再変動が開始すること）を明示している。また、遊技機１０は、表示画面７３８で実行中の変動表示演出に併せて、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒを動作させ、演出に変化を与えることで、興趣向上をはかっている。そして、遊技機１０は、表示画面７３７で再生していたＳＥを停止し、消音状態にしていたＢＧＭを所定音量で流している。
【０７８４】
図９６（２）に示す表示画面７３９は、表示画面７３８の後の表示画面であって、変動表示演出（疑似連２回目）中の表示画面を示す。表示画面７３９では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。そして、遊技機１０は、表示画面７３９で実行中の変動表示演出に併せてＢＧＭを所定音量で流している。
【０７８５】
図９６（３）に示す表示画面７４０は、表示画面７３９の後の表示画面であって、変動表示演出（疑似連２回目）中の表示画面を示す。表示画面７４０では、左図柄７０９Ｌが「７」の図柄で仮停止しており、右図柄７０９Ｒが「７」の図柄で仮停止しようとしており（低速変動しており）、中図柄７０９Ｃが高速変動している。すなわち、表示画面７４０はリーチ状態を導出しようとしている。そして、遊技機１０は、表示画面７４０で実行中の変動表示演出に併せてＢＧＭを所定音量で流すとともに、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒを動作させ、リーチ発生の期待感を煽り、興趣向上をはかっている。
【０７８６】
遊技機１０は、タイミングｔ１３に変動表示演出（疑似連２回目）において二図柄仮停止状態になると、疑似連継続演出を開始する。このとき遊技機１０は、楽曲Ａ（ＢＧＭ）を再生したまま音量を下げて消音（無音）とし、疑似連継続演出に用いるＳＥを再生する。二図柄仮停止（疑似連継続演出）中の画面表示例について図９７（１）の表示画面７４１を用いて説明する。
【０７８７】
図９７（１）に示す表示画面７４１は、表示画面７４０の後の表示画面であって、二図柄仮停止（疑似連継続演出）中の表示画面を示す。
表示画面７４１では、左図柄７０９Ｌが「７」の図柄で仮停止しており、右図柄７０９Ｒが「６」の図柄で仮停止しており、中図柄７０９Ｃが高速変動している。そして、遊技機１０は、表示画面７４１で実行中の疑似連継続演出に併せ、ＢＧＭを消音状態にし、ＢＧＭに替えてＳＥを流すことで、演出が発生中であることを把握させ、期待感を与え、興趣向上をはかっている。
【０７８８】
遊技機１０は、タイミングｔ１４に疑似連を継続することを報知すると変動表示演出（３回目）を実行する。遊技機１０は、ＳＥの再生を停止し、消音とした楽曲Ａ（ＢＧＭ）の音量を所定音量で流し始める（元に戻す）。変動表示演出（疑似連３回目）中における表示画面例について図９７（２）の表示画面７４２、図９７（３）の表示画面７４３を用いて説明する。
【０７８９】
図９７（２）に示す表示画面７４２は、表示画面７４１の後の表示画面であって、変動

表示演出（疑似連３回目）中の表示画面を示す。表示画面７４２では、演出表示７２２として、虎のようなキャラクタと、「次で決めてやる！」というメッセージを表示し、特図変動表示ゲームの演出が継続すること（再変動が開始すること）を明示している。また、遊技機１０は、表示画面７４２で実行中の変動表示演出に併せて、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒを動作させ、演出に変化を与えることで、興趣向上をはかっている。そして、遊技機１０は、表示画面７４１で再生していたＳＥを停止し、消音状態にしていたＢＧＭを所定音量で流している。

【０７９０】

図９７（３）に示す表示画面７４３は、表示画面７４２の後の表示画面であって、変動表示演出（疑似連２回目）中の表示画面を示す。表示画面７４３では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。そして、遊技機１０は、表示画面７４３で実行中の変動表示演出に併せてＢＧＭを所定音量で流している。

【０７９１】

遊技機１０は、変動表示演出（３回目）をタイミングｔ１５まで実行し、変動表示ゲームの結果の導出（結果導出表示）をおこない、結果表示を所定時間おこなうとＮ回目の特図変動表示ゲームを終了する。

【０７９２】

以上が第３の実施形態の変形例３における演出の流れである。このように、遊技機１０は、ＳＥを再生する際にＳＥとＢＧＭとが混在しないようにする場合において、ＢＧＭを停止状態とするのではなく、ＢＧＭを消音状態としている。その結果、遊技機１０が、ＳＥの再生を終了した後にＢＧＭの音量を上げた場合、ＳＥの再生時間分だけ経過した再生位置からＢＧＭが聞き取り可能となる。このようにＳＥの再生時間分だけ経過したい再生位置からＢＧＭを聞き取り可能にすることで、遊技機１０は、ＢＧＭがぶつ切りに聞こえるのを防止し、遊技者が感じる違和感を抑止し、興趣を向上できる。

【０７９３】

［第３の実施形態の変形例４］

次に第３の実施形態の変形例４について説明する。まず、はじめに第３の実施形態の変形例４で用いる装飾図柄について図９８を用いて説明する。図９８は、第３の実施形態の変形例４における装飾図柄の一例を示す図である。

【０７９４】

遊技機１０は、大図柄群７０９の各図柄に用いる装飾図柄として装飾図柄Ａおよび装飾図柄Ｂとを使用する。装飾図柄Ａは、主として用いられる装飾図柄であり、装飾図柄Ｂは、従として用いられる装飾図柄（特定の場合にのみ用いられる装飾図柄）である。より具体的には、遊技機１０において、装飾図柄Ｂは、特図２始動口への入賞によって発生した特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）において大当りが導出される場合にのみ用いられる図柄である。

【０７９５】

装飾図柄Ａは、図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を含む。図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０は、それぞれが異なる表示態様により、他の図柄と区別可能になっている。

【０７９６】

図柄７４４は、数字「１」により図柄としての識別性を有する数字要素（識別子）で構成された数字「１」を表示する図柄である。図柄７４５は、数字「２」により図柄としての識別性を有する数字要素で構成された数字「２」を表示する図柄である。図柄７４６は、数字「３」により図柄としての識別性を有する数字要素で構成された数字「３」を表示する図柄である。図柄７４７は、数字「４」により図柄としての識別性を有する数字要素で構成された数字「４」を表示する図柄である。図柄７４８は、数字「５」により図柄としての識別性を有する数字要素で構成された数字「５」を表示する図柄である。図柄７４９は、数字「６」により図柄としての識別性を有する数字要素で構成された数字「６」を表示する図柄である。図柄７５０は、数字「７」により図柄としての識別性を有する数字

要素で構成された数字「７」を表示する図柄である。
【０７９７】
装飾図柄Ｂは、装飾図柄Ａにおける数字要素と同様の識別力を有する図柄であり、たとえば、装飾図柄Ａにおける数字要素に装飾図柄Ａよりも価値が高いことを示す文字要素（価値変換識別子）を加えた形である（図柄７５０に文字要素を加えた形である）。つまり、遊技機１０では、装飾図柄Ｂ（図柄７５１）で導出される大当りは、装飾図柄Ａ（図柄７５０）で導出される大当りよりも相対的に価値が高いことを示す。
【０７９８】
装飾図柄Ｂは、図柄７５１を含む。図柄７５１は、数字「７」により図柄としての識別性を有する数字要素（識別子）と、文字「極」により数字「７」の数字要素のみからなる図柄７５０よりも価値が高いことを示す文字要素とで構成された図柄である。
【０７９９】
次に装飾図柄Ａおよび装飾図柄Ｂがどのような遊技状態で使用されるか図９９を用いて説明する。図９９は、第３の実施形態の変形例４における遊技状態において使用される図柄を示す図である。
【０８００】
図９９に示すように遊技機１０は、特図１始動口への入賞によって発生した特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）と、特図２変動表示ゲームで使用される図柄が異なっている。
【０８０１】
遊技機１０では、特図１変動表示ゲームの変動中および仮停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａで構成されている。つまり、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃにおいて図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させ、仮停止状態を表示する。
【０８０２】
遊技機１０では、特図１変動表示ゲームの停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａで構成されている。つまり、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを停止させ、導出結果を表示する。
【０８０３】
遊技機１０では、特図２変動表示ゲームの変動中および仮停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａで構成されている。つまり、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させ、仮停止状態を表示する。
【０８０４】
遊技機１０では、特図２変動表示ゲームの停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａおよび装飾図柄Ｂで構成されている。つまり、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０，７５１のいずれかを停止させ、導出結果を表示する。
【０８０５】
より具体的には、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいて図柄７５１からなる大当りを導出する場合、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右

図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７５１を停止させる。
【０８０６】
一方で、遊技機１０では、それ以外の場合（図柄７５１からなる大当りを導出しない場合）、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを停止させ、導出結果を表示する。
【０８０７】
なお、以下、遊技機１０では、特図２変動表示ゲームにおいては、図柄７５０からなる大当りに替えて図柄７５１からなる大当りが導出されるものとする。すなわち、遊技機１０では、特図２変動表示ゲームにおいて図柄７５０からなる大当りは発生しないものとする。
【０８０８】
このように遊技機１０は、変動中および停止中において装飾図柄Ａ（文字要素のない図柄）を使用し、特図２変動表示ゲームが図柄７５１を用いて大当りを導出する場合の停止時にのみ装飾図柄Ｂ（文字要素が着いた図柄）を用いることで、図柄７５１からなる大当りが特別な大当り（価値の高い大当り）であることを容易に把握可能にし、遊技に対する理解度を高め、興趣の向上ができる。
【０８０９】
また、遊技機１０では、特図２変動表示ゲームにおいても変動中および停止中において使用する装飾図柄Ａを使用しているので、変動中および停止中において使用する映像等を特図１変動表示ゲームにおける映像等と共用でき、容量等の増加や映像の準備に係る手間の増加を抑止できる。
【０８１０】
次に特図１変動表示ゲームで図柄７５０からなる大当りを導出する場合と、特図２変動表示ゲームで図柄７５１からなる大当りを導出する場合それぞれについて図１００を用いて説明する。図１００は、第３の実施形態の変形例４における特図１変動表示ゲームで「７７７」を導出する場合と特図２変動表示ゲームで「７７７」を導出する場合の比較を示す図である。
【０８１１】
まず特図１変動表示ゲームで図柄７５０からなる大当りを導出する場合について説明する。遊技機１０は、特図１変動表示ゲームにおいて一括表示装置が「●●●○●○○●」を導出した場合に図柄７５０からなる大当りを導出する。遊技機１０は、図柄７５０からなる大当りを導出した場合には、遊技者に対して特典として「４Ｒ」を付与する。遊技機１０は、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を停止させることで図柄７５０からなる大当りを導出する。
【０８１２】
次に特図２変動表示ゲームで図柄７５１からなる大当りを導出する場合について説明する。遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいて一括表示装置が「●●●○●○○●」を導出した場合に図柄７５１からなる大当りを導出する。遊技機１０は、図柄７５１からなる大当りを導出した場合には、遊技者に対して特典として「１６Ｒ」を付与（図柄７５０からなる「７７７」の大当りよりも高い価値を付与）する。遊技機１０は、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに仮停止させた図柄７５０を図柄７５１に差替えることで図柄７５１からなる大当りを導出する。
【０８１３】
このように、遊技機１０では、同じ識別子を表示する図柄で異なる価値（ラウンド）を

付与する場合において、仮停止態様（結果導出過程）においては同じ態様の図柄を使用しつつ、結果導出時にのみ同じ識別子を表示する異なる態様の図柄（図柄７５０、図柄７５１）を用いることで、それぞれの図柄からなる大当りの価値が異なることを容易に把握可能にし、遊技に対する理解度を高め、興趣の向上ができる。

【０８１４】

また、遊技機１０では、実行中の変動表示ゲームの種類（特図１変動表示ゲームまたは特図２変動表示ゲーム）に応じて数字が「７」である図柄からなる大当りの価値を変化させているため、一括表示装置において異なる価値を付与する数字が「７」である図柄からなる大当りの点灯パターン（「●●●○●○○●」）を共通化できる。

【０８１５】

次に、特図１変動表示ゲームで図柄７５０からなる大当りを導出する場合の演出の流れについて図１０１を用いて説明する。図１０１は、第３の実施形態の変形例４における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その１）である。

【０８１６】

図１０１（１）に示す表示画面７５２は、図柄変動停止中（変動表示ゲーム停止中）の表示画面であって、特図１変動表示ゲームが開始される前の状態を示す。表示画面７５２では、左図柄７０９Ｌが「７」、中図柄７０９Ｃが「３」、右図柄７０９Ｒが「７」で停止している。表示画面７５２では、特図１保留数表示７１１が「３」を示し、特図２保留数表示７１２が「０」を示し、特図１変動表示ゲームの始動契機となる保留記憶のみが存在し、次の保留記憶の消化時に特図１変動表示ゲームがおこなわれることを明示する。

【０８１７】

図１０１（２）に示す表示画面７５３は、表示画面７５２の後の表示画面であって、特図１変動表示ゲームが開始された状態を示す。

表示画面７５３では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。表示画面７５３では、表示画面７５２において「３」を表示していた特図１保留数表示７１１が「２」を表示しており、実行されている変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームであることを示している。

【０８１８】

図１０１（３）に示す表示画面７５４は、表示画面７５３の後の表示画面であって、特図１変動表示ゲームにおいて三図柄が仮停止した状態を示す。

表示画面７５４では、左図柄７０９Ｌが図柄７５０（「７」）、中図柄７０９Ｃが図柄７５０（「７」）、右図柄７０９Ｒが図柄７５０（「７」）で仮停止しており、大当りを導出する直前の状況を示している。

【０８１９】

図１０１（４）に示す表示画面７５５は、表示画面７５４の後の表示画面であって、特図１変動表示ゲームにおいて三図柄が停止した状態を示す。

表示画面７５５では、左図柄７０９Ｌが図柄７５０（「７」）、中図柄７０９Ｃが図柄７５０（「７」）、右図柄７０９Ｒが図柄７５０（「７」）で停止しており、図柄７５０からなる大当りが導出されている。

【０８２０】

次に、特図２変動表示ゲームで図柄７５１からなる大当りを導出する場合の演出の流れについて図１０２を用いて説明する。図１０２は、第３の実施形態の変形例４における表示装置が表示する表示画面の一例を示す図（その２）である。

【０８２１】

図１０２（１）に示す表示画面７５６は、図柄変動停止中（変動表示ゲーム停止中）の表示画面であって、特図２変動表示ゲームが開始される前の状態を示す。表示画面７５６では、左図柄７０９Ｌが「７」、中図柄７０９Ｃが「３」、右図柄７０９Ｒが「７」で停止している。表示画面７５６では、特図１保留数表示７１１が「０」を示し、特図２保留数表示７１２が「３」を示し、特図２変動表示ゲームの始動契機となる保留記憶のみが存在し、次の保留記憶の消化時に特図２変動表示ゲームがおこなわれることを明示する。

【０８２２】
図１０２（２）に示す表示画面７５７は、表示画面７５６の後の表示画面であって、特図２変動表示ゲームが開始された状態を示す。
表示画面７５７では、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒが高速変動している。表示画面７５７では、表示画面７５６において「３」を表示していた特図２保留数表示７１２が「２」を表示しており、実行されている変動表示ゲームが特図２変動表示ゲームであることを示している。
【０８２３】
図１０２（３）に示す表示画面７５８は、表示画面７５７の後の表示画面であって、特図２変動表示ゲームにおいて三図柄が仮停止した状態を示す。
表示画面７５８では、左図柄７０９Ｌが図柄７５０（「７」）、中図柄７０９Ｃが図柄７５０（「７」）、右図柄７０９Ｒが図柄７５０（「７」）で仮停止しており、大当りを導出する直前の状況を示している。また、遊技機１０は、表示画面７５８を表示中において、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒを動作させ、演出に変化を与えることで、さらなる変化が発生する期待感を煽り、興趣向上をはかっている。
【０８２４】
図１０２（４）に示す表示画面７５９は、表示画面７５８の後の表示画面であって、特図２変動表示ゲームにおいて三図柄が停止した状態を示す。
表示画面７５９では、左図柄７０９Ｌが図柄７５０から図柄７５１に差替えられ、中図柄７０９Ｃが図柄７５０から図柄７５１に差替えられ、右図柄７０９Ｒが図柄７５０から図柄７５１に差替えられた状態で停止しており、図柄７５１からなる大当りが導出されている。
【０８２５】
以上が第３の実施形態の変形例４である。なお、装飾図柄Ｂを、特図２始動口への入賞によって発生した特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）において大当りを導出する場合にのみ用いられる図柄であるとしたがこれにかぎらない。たとえば、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームがはずれを導出する場合における停止時においても装飾図柄Ａ（図柄７５０）に替えて装飾図柄Ｂ（図柄７５１）を使用するようにしてもよい。
【０８２６】
なお、遊技機１０では、特図２変動表示ゲームにおいては図柄７５０からなる大当りは発生しないものとして説明したがこれに限らない。たとえば、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいては図柄７５１からなる大当りに加えて、図柄７５０からなる大当りも導出可能に構成することもできる。
【０８２７】
［第３の実施形態の変形例５］
次に第３の実施形態の変形例５について説明する。第３の実施形態の変形例４では、特図１変動表示ゲームでは図柄７５０からなる価値の低い大当りを発生可能であり、特図２変動表示ゲームでは図柄７５１からなる価値の高い大当りを発生可能である実施例を説明した。第３の実施形態の変形例５では、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲーム内それぞれにおいて価値の低い図柄７５０からなる大当りと価値の高い図柄７５１からなる大当りを発生可能である場合について説明する。
【０８２８】
まず、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームにおいて使用される図柄について説明する。図１０３は、第３の実施形態の変形例５における遊技状態において使用される図柄を示す図である。
【０８２９】
図１０３に示すように遊技機１０は、特図１変動表示ゲームと、特図２変動表示ゲームで同様の図柄が使用される。
遊技機１０では、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの変動中および仮停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａで構成されている。つまり、遊技機１０は

、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃにおいて図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させ、仮停止状態を表示する。

【０８３０】

遊技機１０では、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームの停止中において使用される図柄は、装飾図柄Ａおよび装飾図柄Ｂで構成されている。つまり、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームにおいては左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０，７５１のいずれかを停止させ、導出結果を表示する。

【０８３１】

より具体的には、遊技機１０は、図柄７５１からなる大当りを導出する場合、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７５１を停止させる。

一方で、遊技機１０では、それ以外の場合（図柄７５１からなる大当りを導出しない場合）、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０を順番に表示することで高速変動をおこない、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、中図柄７０９Ｃに図柄７４４，７４５，７４６，７４７，７４８，７４９，７５０のいずれかを停止させ、導出結果を表示する。

【０８３２】

次に図柄７５０からなる大当りを導出する場合と、図柄７５１からなる大当りを導出する場合それぞれについて図１０４を用いて説明する。図１０４は、第３の実施形態の変形例５における２つの大当りの比較を示す図である。

【０８３３】

まず特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームで導出される図柄７５０からなる大当りについて説明する。遊技機１０は、図柄７５０からなる大当りを導出した場合には、遊技者に対して特典として「４Ｒ」を付与する。遊技機１０は、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を停止させることで図柄７５０からなる大当りを導出する。

【０８３４】

次に特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲームで導出される図柄７５１からなる大当りについて説明する。遊技機１０は、図柄７５１からなる大当りを導出した場合には、遊技者に対して特典として「１６Ｒ」を付与する。遊技機１０は、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに図柄７５０を仮停止させた後、左図柄７０９Ｌ、右図柄７０９Ｒ、および中図柄７０９Ｃに仮停止させた図柄７５０を図柄７５１に差替えることで図柄７５１からなる大当りを導出する。

【０８３５】

以上が第３の実施形態の変形例５である。このように、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームおよび特図２変動表示ゲーム内それぞれにおいて図柄７５０が仮停止した状態（「７７７」の大当りの確定が示唆された場合）から、価値の低い図柄７５０からなる大当りと価値の高い図柄７５１からなる大当りを発生可能にすることで、映像の容量等の増加を抑止しつつ、大当りのバリエーションを増加できる。また、遊技機１０は、演出の最終段階まで（仮停止後においても）遊技者の演出に対する関心を維持することができる。

【０８３６】
また、遊技機１０は、大当りを導出する場合の停止時にのみ装飾図柄Ｂ（文字要素が着いた図柄）を用いることで、図柄７５１からなる大当りが特別な大当り（価値の高い大当り）であることを容易に把握可能にし、遊技に対する理解度を高め、興趣の向上ができる。
【０８３７】
［第３の実施形態の変形例６］
次に第３の実施形態の変形例６について説明する。第３の実施形態の変形例４，５では数字要素のみで構成された装飾図柄を変動時および仮停止時に用いる実施形態について説明した。第３の実施形態の変形例６では、数字要素と、キャラクタ要素等を含む図柄を用いる場合について説明する。図１０５は、第３の実施形態の変形例６の変動表示ゲームにおける装飾図柄の図柄態様の推移を示す図である。なお、ここでは代表して「７」を表示する図柄を用いて説明する。
【０８３８】
図１０５に示すように遊技機１０は、図柄停止時（変動開始前）においては、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとしてキャラ図柄７６０（装飾図柄Ｃ）を用いる。装飾図柄Ｃは、キャラクタ（たとえば、数字「７」を表示する図柄においては虎のようなキャラクタ）により図柄としての識別性を有するキャラクタ要素と、数字により図柄としての識別性を有する数字要素とを含んで構成される図柄である。
【０８３９】
遊技機１０は、図柄の変動を開始すると左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとして用いる図柄をキャラ図柄７６０（装飾図柄Ｃ）からキャラ図柄７６１（装飾図柄Ｄ）に変更する。装飾図柄Ｄは、模様（たとえば、数字「７」を表示する図柄においては虎のようなキャラクタの模様）により図柄としての識別性を有するベース（扇）と、数字により図柄としての識別性を有する数字要素とを含んで構成される図柄である。
【０８４０】
そして、遊技機１０は、左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとしてキャラ図柄７６１（装飾図柄Ｄ）を用いて仮停止状態を表示した後、結果導出表示（停止状態）においては導出される結果に応じて左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとして用いる図柄を装飾図柄Ｄから装飾図柄Ｃ、装飾図柄Ａまたは装飾図柄Ｂに変更する。
【０８４１】
具体的には、遊技機１０は、はずれを導出する場合に左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとして図柄を装飾図柄Ｄから装飾図柄Ｃに変更し、大当り（たとえば４Ｒ）を導出する場合に左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとして図柄を装飾図柄Ｄから装飾図柄Ａに変更し、価値の高い大当り（たとえば、１６Ｒ）を導出する場合に左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒとして図柄を装飾図柄Ｄから装飾図柄Ｂに変更する。
【０８４２】
これによれば、遊技機１０は、大当りを導出する場合の停止時にのみ装飾図柄Ａおよび装飾図柄Ｂを用いているため、導出結果を停止図柄の図柄態様によって把握可能にし、遊技に対する理解度を高め、興趣の向上ができる。
【０８４３】
また、遊技機１０は、キャラ図柄７６１（装飾図柄Ｄ）を大当り態様で仮停止した状態（大当りの確定が示唆された場合）から、価値の低い図柄７５０からなる大当りと価値の高い図柄７５１からなる大当りを発生可能にすることで、映像の容量等の増加を抑止しつつ、大当りのバリエーションを増加できる。また、遊技機１０は、演出の最終段階まで（仮停止後においても）遊技者の演出に対する関心を維持することができる。
【０８４４】
上述した第３の実施形態（変形例１から変形例６を含む）の遊技機１０は、一側面にお

いて以下のような特徴を有する。
（１）遊技機１０は、表示手段（表示装置４１）と、操作手段（プッシュボタン２５）と、制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、を含む。表示手段は、ゲーム（変動表示ゲーム）を表示する。操作手段は、所定操作を受け付け可能である。制御手段は、操作手段の操作を伴う第１操作演出（表示画面７２６の演出表示７２２）を予約する予約演出（予告表示７１６にパターンＰ４のアイテムの表示）を実行中に第２操作演出（表示画面７２１の演出表示７２２）を実行可能にして、予約演出と第２操作演出を実行中に操作手段の操作を受付けた場合、第１操作演出と第２操作演出のうち第２操作演出を優先して実行する。
【０８４５】
（２）（１）の制御手段は、予約演出中であって、第２操作演出を実行中でないタイミングで、操作手段の操作を受付けた場合、受付けた操作を第１操作演出開始後の操作として予約する予約操作として受付ける。
【０８４６】
（３）（１）の制御手段は、予約演出と第２操作演出を実行中に予約演出の態様を変化させる。
（４）（１）の表示手段は、ゲームの実行権利を示す保留記憶を表示し、制御手段は、保留記憶内に予約の対象である第１操作演出がおこなわれるゲームがあるとき、保留記憶内のいずれかのゲーム内において第１操作演出がおこなわれることを予約演出によって表示手段に表示させる（表示画面７１９）。
【０８４７】
（５）（４）の制御手段は、第１操作演出がおこなわれるゲームを実行する保留記憶よりも先にゲームを実行する保留記憶を用いて予約演出をおこなう。
（６）（５）の制御手段は、予約演出では先にゲームを実行する保留記憶の表示態様を変化させる（表示画面７１９）ことで保留記憶内のいずれかのゲーム内において第１操作演出がおこなわれることを表示手段に表示させる。
【０８４８】
（７）遊技機１０は、表示手段（表示装置４１）と、操作手段（プッシュボタン２５）と、制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、を含む。表示手段は、ゲーム（変動表示ゲーム）を表示する。操作手段は、所定操作を受け付け可能である。制御手段は、ゲームにおいて識別情報（左図柄７０９Ｌ、中図柄７０９Ｃ、右図柄７０９Ｒ）を変動表示させ、識別情報を変動表示させた後に操作手段による操作を伴う操作演出を表示手段に表示させる場合に、識別情報と対応する位置に操作手段を示す表示態様を表示した後、操作演出を開始するよう制御する。
【０８４９】
（８）遊技機１０は、表示手段（表示装置４１）と、制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、を含む。表示手段は、ゲーム（変動表示ゲーム）を表示する。制御手段は、ゲームにおいてＢＧＭを流す場合にゲームにおいて効果音を出力する演出をおこなうとき、効果音を出力中においてはＢＧＭの音量を消音状態とし、効果音を出力し終わった後にＢＧＭの音量を消音状態から戻す制御をおこなう。
【０８５０】
（９）遊技機１０は、表示手段（表示装置４１）と、制御手段（遊技制御装置１００、演出制御装置３００）と、を含む。表示手段は、ゲーム（変動表示ゲーム）を表示する。制御手段は、ゲームの結果導出過程（変動時・仮停止時）で第１の価値（４Ｒ大当り）に対応する第１の識別情報（装飾図柄Ａ）を変動表示し、ゲームの結果導出時（停止時）に第１の識別情報（装飾図柄Ａ）に第１の価値を第１の価値よりも大きい第２の価値（１６Ｒ大当り）に変換する変換識別子（文字要素）を付与して第２の価値に対応する第２の識別情報（装飾図柄Ｂ）を停止表示する表示を表示手段に表示させる。
【０８５１】
［第４の実施形態］

次に、第４の実施形態の遊技機１０について図１０６、図１０７を用いて説明する。図１０６は、第４の実施形態の表示画面の一例を示す図（その１）である。図１０７は、第４の実施形態の表示画面の一例を示す図（その２）である。ここで表示画面とは、表示装置４１の表示領域に表示される一つ又は複数の画像からなる画面であり、原則的に表示内容が異なる毎に異なる符号を付している。

【０８５２】

図１０６（１）に示す表示画面８００は、前述の図６３（１）に示す表示画面５００と同様に、図柄停止中の表示画面であり、変動表示ゲームにおける変動開始前に図柄を停止表示する。表示画面８００は、表示要素として、大図柄群８０１と、小図柄群８０２と、特図１保留数表示８０３と、特図２保留数表示８０４と、保留表示８０５と、保留消化表示８０６とを表示する。これら各表示要素の詳細については、前述の図６３（１）に示す表示画面５００と同じであるため、説明を省略する。この表示画面８００の表示がおこなわれた後、遊技機１０は、次の変動表示を開始する。

【０８５３】

図１０６（２）に示す表示画面８１０は、変動表示開始した後の表示画面である。表示画面８１０は、表示画面８００の後の画面（時間的に後に表示する画面）であって、変動表示中（三図柄変動中）の画面を示す。この表示画面８１０の詳細については、前述の図６３（２）に示す表示画面５１０と同じであるため、説明を省略する。

【０８５４】

図１０６（３）に示す表示画面８１１は、前述の図６３（３）に示す表示画面５１１と同様に、変動表示開始後のリーチ演出発生時の表示画面である。表示画面８１１は、表示画面８１０の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。この表示画面８１１では、前述の表示画面５１１とは異なり、変動表示中の新たな特図１の始動入賞の発生により、特図１保留数表示８０３は特図１ゲームの保留記憶数が「４」であることを示し、保留表示８０５は保留記憶数が「４」であることを示す。

【０８５５】

また、表示画面８１０から表示画面８１１への変化途中でたとえば前述のオーバーフロースイッチ信号の出力があり、これに応じて表示画面８１１では、遊技者等に下皿２３からの球抜きを促すエラー報知画像８０７が表示されている。なお、ガラス枠開放等を含むエラー（既述したセンサやスイッチにより検出される異常や不正も含む）が発生すると、遊技制御装置１００は、前述した遊技制御装置１００のプログラムの各所に設けられた演出コマンド設定処理によって、そのエラーの情報を他の情報や指令と同様にコマンドとして（具体的には単発系コマンドのエラー／不正系コマンドとして）演出制御装置３００に送信する。そして、演出制御装置３００は、前述のステップＤ２２，２３，２７等において、遊技制御装置１００からのコマンドの受信・解析をおこない、そのコマンドに応じた動作（エラー関係であれば、対応するエラー表示やエラー報知音の出力を含むエラー報知）を実現する制御をおこなう。なお、演出制御装置３００が独自にエラーの発生を判定してエラー報知をおこなうエラーがあってもよい。こうして演出制御装置３００によって実現されるエラー報知のひとつとして、エラー報知画像８０７も表示される。

【０８５６】

エラー報知画像８０７は、たとえば「玉を抜いて下さい」という文字を含む画像であり、たとえば大図柄群８０１と部分的に表示位置が重なる位置に、大図柄群８０１等の他の画像よりも優先的に（表示優先順位が高い状態で）表示される。即ち、エラー報知画像８０７は、たとえば大図柄群８０１を一部隠蔽するように大図柄群８０１よりも手前側に表示され、この表示画面８１１ではエラー報知画像８０７の全体を観察者（遊技者、遊技店の店員等）が視認可能となっている。

【０８５７】

なお、隠蔽するとは、覆い隠すことであるが、奥側の画像（表示優先順位が相対的に低い画像）を完全に視認不能とする態様に限られず、奥側の画像を視認困難にする態様が含まれてもよい。たとえば、エラー報知画像８０７を半透明で表示し、エラー報知画像８０

７と表示位置が重なる奥側の画像（この場合、大図柄群８０１の一部）も薄く透けて見える状態としてもよい。また、エラー報知画像８０７を大図柄群８０１等の他の画像と重ならない位置に表示してもよく、この場合は、重ならない他の画像との前後関係（表示優先順位の関係）は当然限定されない。いずれにせよ、エラー報知画像８０７は、後述する特定演出がおこなわれる場合を除いて、基本的に画像全体の視認性が確保されるように表示する。

【０８５８】

また、エラー報知画像を表示するエラー報知として、下皿オーバーフローの場合を一例として挙げたが、それ以外の各種エラー（異常や不正含む）についても同様に表示する。たとえば、遊技球を遊技領域の左側に打ち込む左打ちをすべき状態で、その逆の右打ちがされている状態（一種の異常）が検知された場合に、遊技者に左打ちを促すためにおこなう報知画像の表示も含まれる。

【０８５９】

図１０６（４）に示す表示画面８１２は、リーチ演出中のカットイン演出の表示画面である。表示画面８１２は、表示画面８１１の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。遊技機１０は、リーチ演出中の当該変動表示についてカットイン表示８１３（カットイン演出）で所定の期待度を演出する。この表示画面８１２では、大図柄群８０１がカットイン表示８１３となるべく重ならないように、大図柄群８０１を左上隅の位置に比較的小さく表示する。

【０８６０】

この具体例のカットイン表示８１３は、ロケットのようなキャラクタ８１４やロケットに乗ったキャラクタ８１５（虎のようなキャラクタ）や背景により構成される画像群であり、所定の期待度を演出する。このカットイン表示８１３を表示する演出は、エラー表示（少なくとも重要度の低い弱エラーを報知するエラー表示）よりも優先される強予告（大当りとなる期待度が相対的に高い予告）の演出（特定演出）の一例である。このカットイン表示８１３の具体例の場合には、画面（表示装置４１の表示領域）の広い範囲を覆うように表示される暗い背景画像中に大きなロケットのようなキャラクタ８１４が登場し、しかもこのロケットに乗ったキャラクタ８１５（虎のようなキャラクタ）が表示されることで大当りとなる期待度が特に高いことが遊技者に示唆される。この場合、大きなロケットのようなキャラクタ８１４が登場することだけでも期待度が高く、そのロケットにキャラクタ８１５（虎のようなキャラクタ）が乗っている場合には、さらに期待度が高くなる構成としてもよい。

【０８６１】

本実施形態では、上述したような強予告の演出（特定演出）で表示する画像については、エラー表示（少なくとも重要度の低い弱エラーを報知するエラー表示）よりも優先的に（表示優先順位が高い状態で）表示する。即ち、カットイン表示８１３（キャラクタ８１４、キャラクタ８１５、及びそれらの背景画像含む）は、エラー報知画像８０７の一部又は全体を隠蔽するようにエラー報知画像８０７よりも手前側に表示され、この表示画面８１２の例ではカットイン表示８１３の全体を観察者（遊技者、遊技店の店員等）が視認可能となっている。

【０８６２】

なお、隠蔽するとは、覆い隠すことであるが、既述したように奥側の画像（表示優先順位が相対的に低い画像）を完全に視認不能とする態様に限られず、奥側の画像を視認困難にする態様が含まれてもよい。たとえば、カットイン表示８１３を半透明で表示し（但し、透過度は低いことが好ましい）、カットイン表示８１３と表示位置が重なる奥側の画像（この場合、エラー報知画像８０７の一部など）も薄く透けて見える状態としてもよい。

【０８６３】

そして遊技機１０は、表示画面８１１及び８１２でエラー報知画像８０７を表示するとともに、対応するエラー報知用の音出力をおこなう（後述する図１０７の表示画面８１２ａ，８１２ｂ，８１２ｃも同様）。たとえば、「玉を抜いて下さい」という音声（エラー

報知音）をスピーカ１９ａ，１９ｂ（音出力手段）から出力する。このエラー報知音は、実行中の変動表示演出（上記カットイン表示８１３などの予告演出含む）に併せて出力されているＢＧＭ等の演出用の音出力よりも優先させておこなわれる。具体的には、演出用の音出力よりもエラー報知音の音量（或いはたとえば音の指向性などの聞き易さに影響するパラメータ）を大きくするか、エラー報知音の出力中に演出用の音出力を停止する。

【０８６４】

ここで、カットイン表示８１３による演出は、エラー報知（エラー報知用の表示（すなわちエラー表示）、又はエラー報知用の音出力など）に優先する第１の演出に相当する。一方、ＢＧＭ等の演出用の音出力による演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。

【０８６５】

本実施形態のように、強予告の演出（特定演出）で表示する画像（第１の演出をなす画像）をエラー表示よりも優先的に表示する構成であると、エラーが発生していても遊技者を楽しませて高い遊技の興趣が実現できる。即ち、エラー表示よりも優先的に手前側に表示することで、遊技者に強い印象を与えることができてエラー発生時の興趣が向上する。従来のように、強予告に対してもエラー表示を常に優先させる構成である場合には、エラー表示によって強予告の演出であっても表示の少なくとも一部を遊技者が視認できなくなるため、興趣が損なわれてしまう問題があるが、本実施形態であればこの問題が解消される。特に、前述のキャラクタ８１４やキャラクタ８１５のように出現の有無によって期待度を大きく異ならせる画像（遊技者が最も注視する画像、強予告の主表示）が、エラー表示（特に弱エラー）によって見えなくなってしまうと、遊技の興趣は大きく低下することになるが、本実施形態であれば、そのような不具合が回避される。

【０８６６】

また本実施形態であると、エラー表示が強予告によって隠蔽されても、エラー報知音は演出用の音出力（第２の演出をなす音出力）よりも優先されるので、このエラー報知音によってエラーであることを遊技者等が気付き易くなり、エラー状態を正す操作を適切におこなうことができ、エラー報知の信頼性を確保できる。

【０８６７】

なお、画像の表示優先順位（表示位置が重なった場合に、前側にあるように表示されるか、後側にあるように表示されるか、という順位）は、たとえば、既述した演出表示編集処理（ステップＤ２３）における編集処理の順番により設定可能である。一態様としては、演出表示編集処理（ステップＤ２３）において先に編集されて仮想描画空間（フレームバッファ）に先に張り付けられる（書き込まれる）画像データほど、表示優先順位が低くなりより奥側に表示される構成であり、この場合、表示優先順位の低い画像データから順番に編集処理を行えばよい。

【０８６８】

次に、図１０７（１），（２），（３）にそれぞれ示す表示画面８１２ａ，８１２ｂ，８１２ｃは、前述の図１０６（４）に示す表示画面８１２に代えて、図１０６（３）に示す表示画面８１１を表示した後に表示する画面の他の具体例である。

【０８６９】

図１０７（１）に示す表示画面８１２ａは、カットイン表示８１３を構成する画像のうち、背景画像は補助表示としてエラー表示の画像（即ち、エラー報知画像８０７）よりも奥側に表示し、残りのキャラクタ８１４とキャラクタ８１５の画像のみをエラー報知画像８０７よりも優先させて手前側に表示した例である。このように、エラー報知画像を隠蔽する画像は、特定演出（たとえば強予告の演出）で表示する画像の一部（好ましくは、大当り期待度の違いを示唆する特徴的な画像、たとえば強予告の主表示）のみであってもよい。なお、表示画面８１２ａにおいて、たとえばキャラクタ８１４も補助表示としてエラー報知画像８０７の奥側に表示し、キャラクタ８１５のみを主表示としてエラー報知画像８０７の手前側に表示する態様としてもよい。これにより、エラー表示の視認性をある程度確保しつつ、特定演出（たとえば強予告の演出）による高い興趣を実現できる。

【０８７０】
ここで、カットイン表示８１３のうちエラー報知画像８０７の前側に表示されるキャラクタ８１５などによる演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、カットイン表示８１３のうちエラー報知画像８０７の奥側に表示される背景画像などは、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。
【０８７１】
図１０７（２）に示す表示画面８１２ｂでは、カットイン表示８１３の代わりに、弱予告（強予告よりも大当り期待度の低い予告）の演出として、小さなロケットのようなキャラクタ８１４ａを複数表示している。この小さなロケットのようなキャラクタ８１４ａは、エラー報知画像８０７の奥側に表示し、エラー報知画像８０７を隠蔽していない。このように、弱予告の演出については、エラー表示の方を優先させる態様でもよい。これにより、弱予告の演出に対しては、予告が発生してもエラー表示の視認性を常に良好に維持できる。ここで、エラー報知画像８０７の奥側に表示されるキャラクタ８１４ａによる弱予告の演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。
【０８７２】
なお、この図１０７（２）に示す弱予告の演出のように、表示演出がエラー報知に劣後する場合（表示演出よりもエラー表示を優先させる場合）には、演出用の音出力をエラー報知のための音出力（特に弱エラーの報知音）よりも優先させるようにしてもよい。たとえば、図１０７（２）には「玉を抜いて下さい」というエラー報知の音声出力をおこなう態様を図示しているが、キャラクタ８１４ａが出現する予告演出がおこなわれている際には、この「玉を抜いて下さい」というエラー報知の音声出力の音量を一時的に低下させるかゼロにして、キャラクタ８１４ａが出現する予告演出に伴う演出用の音出力（ＢＧＭ、効果音、たとえば「ロケット群発進！」といった音声など）を優先的に（たとえばエラー報知音よりも大音量で）おこなう態様でもよい。
【０８７３】
これにより、予告の表示演出の一部がエラー表示によって隠蔽されても、予告の演出用の音出力が優先的におこなわれることによって、演出の効果、興趣が保たれる。この場合、演出用の音出力による演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、キャラクタ８１４ａによる表示演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。
【０８７４】
図１０７（３）に示す表示画面８１２ｃは、図１０６（３）に示す表示画面８１１で表示が開始されるエラー報知画像８０７が強エラー（弱エラーよりも重要度の高いもの）である場合の、表示画面８１１の後の表示画面の具体例である。強エラーとしては、たとえば、既述した盤電波センサ６２や磁気センサ６１によって検出される不正エラーがある。表示画面８１２ｃでは、強エラーのエラー表示であるエラー報知画像８０７を、強予告の演出表示であるカットイン表示８１３に対しても優先させ、カットイン表示８１３よりもエラー報知画像８０７を手前側に表示している。このように、特定演出によって隠蔽するエラー報知画像を弱エラーのみに限定する態様としてもよい。これにより、重要な強エラーのエラー表示については、確実に視認性を確保してエラー報知の信頼性を高く確保できる。
【０８７５】
なお、エラー報知（エラー表示又はエラー報知用の音出力など）が所定の実行時間継続しておこなわれる場合、上述したカットイン表示８１３のようなエラー表示を隠蔽する演出の実行時間や、エラー報知の音出力よりも優先する演出用の音出力の実行時間は、エラー報知の最短の実行時間未満とすることが好ましい。これにより、エラー表示を隠蔽する演出や、エラー報知よりも優先する演出用の音出力がおこなわれても、エラー報知がおこなわれる期間の少なくとも一部では、エラー報知がこれら演出により阻害されることなく確実になされる。
【０８７６】
また、エラー表示が点滅表示（周期的に点灯と消灯、或いは表示と非表示が繰り返され

るもの）によりおこなわれる場合、上述したカットイン表示８１３のようなエラー表示を隠蔽する演出の実行時間は、後述する図１１３（２）に示すように、エラー表示の点灯表示時間未満とすることが好ましい。これにより、エラー表示を隠蔽する演出がおこなわれても、エラー表示がおこなわれる期間の少なくとも一部では、エラー表示がこの演出により阻害されることなく確実になされる。

【０８７７】

また、エラー表示が点滅表示によりおこなわれる場合、上述したカットイン表示８１３のようなエラー表示を隠蔽する演出の実行タイミングがエラー表示の点灯タイミングと同期しないように、たとえば後述する図１１３（３）に示すように、必要に応じて時間的なオフセット（ずらし時間）を挿入することによって、エラー表示の実行タイミング又は演出の実行タイミングを調整する態様としてもよい。

【０８７８】

上述した第４の実施形態（変形例含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、遊技の進行を制御するなどの遊技制御をおこなう主制御手段（遊技制御手段；遊技制御装置１００）と、演出用の識別情報（飾り特図、たとえば前述の大図柄群８０１）を変動表示させる変動表示ゲームをおこなう表示手段（表示装置４１）と、主制御手段の指令（コマンド）にもとづいて表示手段を含む演出手段（表示装置４１、スピーカ１９ａ，１９ｂなど）を制御する演出制御をおこなう従制御手段（演出制御手段；演出制御装置３００）と、を備える。従制御手段は、指令にもとづいて或いは当該従制御手段によるエラー判定にもとづいて、当該遊技機１０で発生しているエラーを報知するエラー表示を実行可能であり、演出手段による演出としてエラー表示の少なくとも一部を隠蔽する特定演出（たとえばカットイン表示８１３を表示する演出）を実行可能な制御部（ＣＰＵ３１１）を備える。制御部は、エラー表示として、たとえばエラーを報知する画像であるエラー報知画像（たとえばエラー報知画像８０７）の表示をたとえば表示手段においておこない、特定演出は、エラー報知画像の少なくとも一部を隠蔽する。なお、エラー表示や特定演出は、変動表示ゲームをおこなう表示手段とは異なる表示手段によっておこなわれてもよい。

【０８７９】

（２）音出力手段（たとえばスピーカ１９ａ，１９ｂ）をさらに備え、（１）の制御部は、当該遊技機で発生しているエラーを報知するエラー報知音を音出力手段により出力可能であり、特定演出に演出用の音出力が含まれる場合、当該演出用の音出力よりも優先的にエラー報知音の出力をおこなう。

【０８８０】

（３）（１）の制御部は、特定演出における演出用画像として第１の画像（たとえばカットイン表示８１３におけるキャラクタ８１４、キャラクタ８１５）と第２の画像（たとえばカットイン表示８１３のうちの背景画像）とを表示可能であり、第１の画像についてはエラー報知画像よりも表示優先順位を高く設定し、第２の画像についてはエラー報知画像よりも表示優先順位を低く設定する。すなわち、第１の画像はエラー報知画像と重なる部分でエラー報知画像を隠蔽し、第２の画像はエラー報知画像と重なる部分でもエラー報知画像を隠蔽しない（エラー報知画像が前側にあるよう表示する）ように設定する。

【０８８１】

（４）（１）の制御部は、演出手段による演出として特定演出に相当する第１の演出（たとえば強予告の演出）と特定演出に相当しない第２の演出（たとえば弱予告の演出）とを実行可能であり、第１の演出で表示する演出用画像（たとえばカットイン表示８１３、あるいはカットイン表示８１３におけるキャラクタ８１４など）についてはエラー報知画像よりも表示優先順位を高く設定し、第２の演出で表示する演出用画像（たとえばキャラクタ８１４ａ）についてはエラー報知画像よりも表示優先順位を低く設定する。すなわち、第１の演出で表示する演出用画像はエラー報知画像と重なる部分でエラー報知画像を隠蔽し、第２の演出で表示する演出用画像はエラー報知画像と重なる部分でもエラー報知画

像を隠蔽しない（エラー報知画像が前側にあるよう表示する）ように設定する。
【０８８２】
（５）（１）の制御部は、エラーとして第１のエラー（たとえば強エラー）と第２のエラー（たとえば弱エラー）を報知可能であり、第１のエラーを報知する画像の表示優先順位を、特定演出として表示する画像の表示優先順位よりも高く設定し、第２のエラーを報知する画像の表示優先順位を、特定演出として表示する画像の表示優先順位よりも低く設定する。すなわち、第１のエラーを報知する画像は特定演出で表示される演出用画像と重なる部分で演出用画像によって隠蔽されず、第２のエラーを報知する画像は特定演出で表示される演出用画像と重なる部分で演出用画像によって隠蔽されるように設定する。
【０８８３】
（６）（１）の制御部は、エラーとして第１のエラー（たとえば強エラー）と第２のエラー（たとえば弱エラー）を報知可能であり、第１のエラーを報知する音出力及び第２のエラーを報知する音出力を、特定演出を含む演出としておこなう音出力よりも優先させる。
【０８８４】
（７）（１）の制御部は、所定のエラー報知（たとえば強エラーの報知）に係るエラー報知画像の表示優先順位を特定演出（たとえば強予告または弱予告の演出）として表示する演出用画像よりも高く設定し、エラー報知画像によって演出用画像の少なくとも一部を隠蔽した場合には、隠蔽された演出用画像に係る特定演出としての演出用音出力を、所定のエラー報知としてのエラー報知音の出力よりも優先しておこなう。（７）に記載の特徴は、たとえば、図１０７（２）や図１０７（３）で示した具体例（エラー表示を優先させる例）において、演出用音出力をエラー報知音よりも優先させる変形例の特徴に相当する。
【０８８５】
（８）（１）の演出手段は、さらに音出力手段（たとえば、スピーカ１９ａ，１９ｂ）と可動演出手段（たとえば、盤演出装置４４）とを含み、制御部は、当該遊技機で発生しているエラーを報知するエラー報知音を音出力手段により出力可能であり、特定演出に演出用の音出力が含まれる場合に当該演出用の音出力よりも優先的にエラー報知音の出力をおこなうとともに、可動演出手段が正常な可動動作をおこなうか否かにかかわらず可動動作に関連した演出表示（エフェクト表示）を表示手段に表示させる。
【０８８６】
なお、可動演出手段が正常な可動動作をおこなうことができない場合、すなわち可動演出手段の不具合には、可動演出手段のアクチュエータ（モータやソレノイド）の故障、所要のコネクタの抜けや接続不良、配線の断線、メカ機構の故障等がある。
【０８８７】
［第５の実施形態］
次に、第５の実施形態の遊技機１０について図１０８を用いて説明する。図１０８は、第５の実施形態の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。
【０８８８】
図１０８（１）に示す表示画面８１１は、前述の図１０６（３）に示す表示画面８１１と同じであるため、説明を省略する。この表示画面８１１の後、遊技機１０は可動役物が動作する強予告（特定演出）を開始する。
【０８８９】
図１０８（２）に示す表示画面８２１は、表示画面８１１の後の画面であって、可動役物が動作する強予告の背景としてのエフェクト画像８１６，８１７の表示をおこなっている表示画面である。可動役物としては、たとえば前述の第３盤演出装置７０６（第３の実施形態において図８２により説明したもの）の可動部が、表示装置４１の表示領域の中央付近まで移動し、表示領域の中央部から上辺部付近を覆う所定位置に位置決めされている。エフェクト画像８１６は、第３盤演出装置７０６の円形の可動部の裏側（奥側）から周囲まで広がる背景画像であり、前面から見て（すなわち、遊技者から見て）第３盤演出装

置７０６の円形の可動部の周囲を装飾して当該可動部と一体となって演出をおこなう画像である。

【０８９０】

またエフェクト画像８１７は、人の目の所定の表情を表すような左右一対の画像であり、エフェクト画像８１６内の前側に重ねて表示されている。この例の場合、第３盤演出装置７０６の円形の可動部には、人の顔の目の部分のような開口７０６ａが左右２か所に設けられており、この開口７０６ａからエフェクト画像８１７がそれぞれ前面から見える状態となっており、第３盤演出装置７０６の円形の可動部とエフェクト画像８１７によって所定の表情の人の顔のような表示が実現される。

【０８９１】

なお、エフェクト画像８１６，８１７は、エラー報知画像８０７より表示優先順位を低く設定し、エラー報知画像８０７より奥側に表示する。また、エフェクト画像８１６，８１７は、一体の画像として表示してもよい。

【０８９２】

そして、図１０８（２）に示すように、所定位置に移動した第３盤演出装置７０６の円形の可動部は、この場合エラー報知画像８０７のほぼ全体を隠蔽し、エラー表示がおこなわれていても遊技者を楽しませて興趣の高い演出を実現する。なお、エフェクト画像８１６，８１７の表示は、第３盤演出装置７０６が収納された位置から移動を開始した時点から図１０８（２）に示す状態で開始してもよいし、第３盤演出装置７０６が所定位置まで移動した時点で同様に開始してもよいし、第３盤演出装置７０６の可動部の出現に対応してエフェクト画像８１６の下端部のみの表示から開始して第３盤演出装置７０６の可動部の動きに追従するように第３盤演出装置７０６の可動部と一体に移動するように表示されてもよい。

【０８９３】

図１０８（３）に示す表示画面８２１は、表示装置４１の表示領域に表示される画像としては、図１０８（２）に示す表示画面８２１と同じものである。図１０８（３）は、第３盤演出装置７０６の動作を伴う強予告を開始したが、たとえば第３盤演出装置７０６の故障により第３盤演出装置７０６の可動部が収納位置から移動しない状態を示す。このように、可動役物が画面の前面に移動しない状態では、強予告の演出としてエフェクト画像８１６，８１７のみが表示され、またエフェクト画像８１６，８１７よりも優先的に前面側に表示されるエラー報知画像８０７の全体が視認可能となる。このため、可動役物が動くべき強予告なのに可動役物が動かないという可動役物の異常状態を遊技者等に認識させることができる。なお、エラー報知画像８０７が表示されない場合（エラーが発生していない場）でも、このようにエフェクト画像８１６，８１７を表示し、可動役物の異常状態を遊技者等に認識させる構成とすることが好ましい。

【０８９４】

そして遊技機１０は、本実施形態の場合も、前述の図１０６の場合（第４の実施形態）と同様に、エラー報知画像８０７を表示するとともに対応するエラー報知用の音出力を演出用の音出力よりも優先的におこなう。なお図１０８では、演出用の音出力に加え、エラー報知用の音出力についても、図示省略している。

【０８９５】

ここで、第３盤演出装置７０６（可動役物）による演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、エフェクト画像８１６，８１７やＢＧＭ等の演出用の音出力による演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。

【０８９６】

なお本実施形態では、可動役物による演出によってエラー報知画像が隠蔽される構成について説明したが、可動役物による演出が弱予告の演出である場合には、可動役物による演出が発生したときに、エラー報知（エラー報知画像の表示含む）がおこなわれている場合には、たとえば可動役物がエラー報知画像８０７を隠蔽する動作を実行しない演出に変更する構成としてもよい。

【０８９７】
［第５の実施形態の変形例１］
次に、第５の実施形態の変形例１でおこなわれる演出について図１０９を用いて説明する。図１０９は、第５の実施形態の変形例１の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。
【０８９８】
図１０９（１）に示す表示画面８１１は、前述の図１０６（３）に示す表示画面８１１と同じであるため、説明を省略する。この表示画面８１１の後、遊技機１０は可動役物が動作する強予告（特定演出）を開始する。なお図１０９（１）は、可動役物である前述の第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の下端が、表示装置４１の表示領域の左上と右上の前面に位置している状態を、一例として図示している。しかし、この時点ではまだ、このように第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの下端が表示装置４１の表示領域の前面に位置しないで、表示領域よりも上方に後退している態様でもよい。
【０８９９】
図１０９（２）に示す表示画面８２３は、表示画面８１１の後の画面であって、可動役物が動作する強予告の背景としてのエフェクト画像８１６の表示をおこなっている表示画面である。可動役物としては、たとえば前述の第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒ（第３の実施形態において図８２により説明したもの）の可動部が、表示装置４１の表示領域の中央に向かって移動し、当該可動部の下端が表示領域の中央部に表示されたエラー報知画像８０７を部分的に隠蔽する状態となっている。
【０９００】
図１０９（３）に示す表示画面８２４は、表示装置４１の表示領域に表示される画像としては、図１０９（２）に示す表示画面８２３と同じである。但し、エフェクト画像８１６の大きさや表示位置が、表示画面８２４と表示画面８２３とで、異なっていてもよい。また図１０９（３）は、可動役物である第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの動きが所定位置に達した状態を示している。すなわち、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の下端が、表示装置４１の表示領域の中央よりもやや下方位置に到達し、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの各可動部が左右に隣り合うように接合した状態に位置決めされている。この状態では、接合した第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部によって、表示装置４１の表示領域の略上半分を含む広い領域が隠蔽され、エラー報知画像８０７のほとんどが第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部によって隠蔽される。
【０９０１】
この変形例において、エフェクト画像８１６は、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の裏側（奥側）から周囲まで広がる背景画像であり、前面から見て（すなわち、遊技者から見て）第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の周囲を装飾して当該可動部と一体となって演出をおこなう画像である。なお、同種のエフェクト画像であるため同符号を使用しているが、前述の図１０８に示したエフェクト画像８１６と、上記図１０９に示したエフェクト画像８１６とは、色や模様や明るさなどの画像の態様が異なってもよい。なお、エフェクト画像８１６は、エラー報知画像８０７より表示優先順位を低く設定し、エラー報知画像８０７より奥側に表示する。
【０９０２】
そして、図１０９（３）に示すように、所定位置に移動した第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部は、この場合エラー報知画像８０７のほぼ全体を隠蔽し、エラー表示がおこなわれていても遊技者を楽しませて興趣の高い演出を実現する。なお、エフェクト画像８１６の表示は、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが収納された位置から移動を開始した時点から図１０９（２）に示す状態で開始してもよいし、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが所定位置まで移動した時点で同様に開始してもよいし、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の出現に対応してエフェクト画像８１６の下端部のみの表示から開始して第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の動きに追従するように第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部と一体に移動するように表示されてもよい。

【０９０３】
そして遊技機１０は、本変形例の場合も、前述の図１０６の場合（第４の実施形態）と同様に、エラー報知画像８０７を表示するとともに対応するエラー報知用の音出力を演出用の音出力よりも優先的におこなう。なお図１０９では、演出用の音出力に加え、エラー報知用の音出力についても、図示省略している。
【０９０４】
ここで、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒ（可動役物）による演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、エフェクト画像８１６やＢＧＭ等の演出用の音出力による演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。
【０９０５】
［第５の実施形態の変形例２］
次に、第５の実施形態の変形例２でおこなわれる演出について図１１０を用いて説明する。図１１０は、第５の実施形態の変形例２の表示画面の一例を示す図である。
【０９０６】
図１１０（１）に示す表示画面８１１は、前述の図１０６（３）に示す表示画面８１１と同じであるため、説明を省略する。この表示画面８１１の後、遊技機１０は可動役物が動作する強予告（特定演出）を開始する。
【０９０７】
図１１０（２）に示す表示画面８２３ａは、表示画面８１１の後の画面であって、可動役物が動作する強予告の背景としてのエフェクト画像８１６の表示と、強予告の補助表示（故障認識可能表示）である補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒの表示をおこなっている表示画面である。ここで、エフェクト画像８１６は図１０９（２）に示した変形例１のエフェクト画像８１６と同じ画像である。補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒは、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが正常に動作する場合には、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の奥側に位置して第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部によって必ず視認不能となるような位置と大きさで表示される画像である。図の例の場合、補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒは、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部とほぼ相似の関係にある外形で可動部よりも小さい大きさの画像となっている。
【０９０８】
図１１０（３）に示す表示画面８２４ａは、表示画面８２３ａの後の画面であって、エフェクト画像８１６の表示と、強予告の補助表示（故障認識可能表示）である補助画像８２７の表示をおこなっている表示画面である。ここで、エフェクト画像８１６は図１０９（３）に示した変形例１のエフェクト画像８１６と同じ画像である。補助画像８２７は、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが正常に動作する場合には、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部の奥側に位置して第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部によって必ず隠蔽されて視認不能となるような位置と大きさで表示される画像である。図の例の場合、補助画像８２７は、「役物故障」という文字を含み第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部よりも大きさの小さい画像となっている。
【０９０９】
そして、図１１０（２）と図１１０（３）は、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの動作を伴う強予告を開始したが、たとえば第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの故障により第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒの可動部が収納位置から移動しない状態を示す。すなわち、図１１０（２）は、前述の変形例１における図１０９（２）のように第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが動作しているはずの予告演出のタイミングであるのに、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが動作していない状態を示す。また図１１０（３）は、前述の変形例１における図１０９（３）のように第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが動作しているはずの予告演出のタイミングであるのに、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒが動作していない状態を示す。
【０９１０】
このように、可動役物が画面の前面に移動しない状態では、強予告の演出としてエフェ

クト画像８１６のみが表示され、またエフェクト画像８１６よりも優先的に前面側に表示されるエラー報知画像８０７の全体が視認可能となり、さらに補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒや補助画像８２７が視認可能になる。このため、可動役物が動くべき強予告なのに可動役物が動かないという可動役物の異常状態を遊技者等に確実に認識させることができる。なお、エラー報知画像８０７が表示されない場合（エラーが発生していない場）でも、このようにエフェクト画像８１６を表示し、或いはさらに補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒや補助画像８２７を表示し、可動役物の異常状態を遊技者等に認識させる構成とすることが好ましい。

【０９１１】

そして遊技機１０は、本変形例の場合も、前述の図１０６の場合（第４の実施形態）と同様に、エラー報知画像８０７を表示するとともに対応するエラー報知用の音出力を演出用の音出力よりも優先的におこなう。なお図１１０では、演出用の音出力に加え、エラー報知用の音出力についても、図示省略している。

【０９１２】

［第５の実施形態の変形例３］

次に、第５の実施形態の変形例３でおこなわれる演出について図１１１を用いて説明する。図１１１は、第５の実施形態の変形例３の表示画面及び可動役物の一例を示す図である。

【０９１３】

図１１１（１）に示す表示画面８１１は、前述の図１０６（３）に示す表示画面８１１と同じであるため、説明を省略する。この表示画面８１１の後、遊技機１０は可動役物が動作する強予告（特定演出）を開始する。

【０９１４】

図１１１（２）に示す表示画面８２１ａは、表示画面８１１の後の画面であって、可動役物が動作する強予告の背景としてのエフェクト画像８１６，８２８の表示をおこなっている表示画面である。可動役物としては、たとえば前述の第３盤演出装置７０６（第３の実施形態において図８２により説明したもの）の可動部が、表示装置４１の表示領域の中央付近まで移動し、表示領域の中央部から上辺部付近を覆う所定位置に位置決めされている。エフェクト画像８１６は、前述の図１０８（２）の例と同様に、第３盤演出装置７０６の円形の可動部の裏側（奥側）から周囲まで広がる背景画像であり、前面から見て可動部の周囲を装飾して可動部と一体となって演出をおこなう画像である。

【０９１５】

またエフェクト画像８２８は、人の目の所定の表情を表すような左右一対の画像であり、エフェクト画像８１６内の前側に重ねて表示されている。この例でも前述の図１０８（２）の例と同様に、第３盤演出装置７０６の円形の可動部には、人の顔の目の部分のような開口７０６aが左右２か所に設けられており、この開口７０６aからエフェクト画像８２８がそれぞれ前面から見える状態となっており、第３盤演出装置７０６の円形の可動部とエフェクト画像８２８によって所定の表情の人の顔のような表示が実現される。

【０９１６】

なお、エフェクト画像８１６，８２８は、エラー報知画像８０７より表示優先順位を低く設定し、エラー報知画像８０７より奥側に表示する。また、エフェクト画像８１６，８２８は、一体の画像として表示してもよい。

【０９１７】

そして、図１１１（２）に示すように、所定位置に移動した第３盤演出装置７０６の円形の可動部は、エラー報知画像８０７のほぼ全体を隠蔽し、エラー表示がおこなわれていても遊技者を楽しませて興趣の高い演出を実現する。なお、エフェクト画像８１６，８２８の表示は、第３盤演出装置７０６が収納された位置から移動を開始した時点から図１１１（２）に示す状態で開始してもよいし、第３盤演出装置７０６が所定位置まで移動した時点で同様に開始してもよいし、第３盤演出装置７０６の可動部の出現に対応してエフェクト画像８１６の下端部のみの表示から開始して第３盤演出装置７０６の可動部の動きに

追従するように第３盤演出装置７０６の可動部と一体に移動するように表示されてもよい。

【０９１８】

図１１１（３）に示す表示画面８２１ａは、表示画面８１１の後の画面であって、表示装置４１の表示領域に表示される画像としては、図１１１（２）に示す表示画面８２１ａと同じものである。図１１１（３）は、第３盤演出装置７０６の動作を伴う強予告を開始したが、たとえば第３盤演出装置７０６の故障により第３盤演出装置７０６の可動部が収納位置から移動しない状態を示す。このように、可動役物が画面の前面に移動しない状態では、強予告の演出としてエフェクト画像８１６，８２８のみが表示され、またエフェクト画像８１６，８２８よりも優先的に前面側に表示されるエラー報知画像８０７の全体が視認可能となる。このため、可動役物が動くべき強予告なのに可動役物が動かないという可動役物の異常状態を遊技者等に認識させることができる。なお、エラー報知画像８０７が表示されない場合（エラーが発生していない場）でも、このようにエフェクト画像８１６，８２８を表示し、可動役物の異常状態を遊技者等に認識させる構成とすることが好ましい。

【０９１９】

図１１１（４）に示す表示画面８２１ｂは、図１１１（３）に示す表示画面８２１ａと同様に、表示画面８１１の後の画面である。特徴的なのは、図１１１（４）に示す表示画面８２１ｂでは、エフェクト画像８１６，８２８の表示に加え、強予告の補助表示（故障認識可能表示）である補助画像８２９の表示をおこなっている。補助画像８２９は、第３盤演出装置７０６が正常に動作する場合には、第３盤演出装置７０６の可動部の奥側に位置して第３盤演出装置７０６の可動部によって必ず隠蔽されて視認不能となるような位置と大きさで表示される画像である。図の例の場合、補助画像８２９は、「役物故障」という文字を含み、第３盤演出装置７０６の可動部よりも大きさの小さい画像となっている。

【０９２０】

そして、図１１１（４）は、図１１１（３）と同様に、第３盤演出装置７０６の動作を伴う強予告を開始したが、たとえば第３盤演出装置７０６の故障により第３盤演出装置７０６の可動部が収納位置から移動しない状態を示す。すなわち、図１１１（４）は、図１１１（２）のように第３盤演出装置７０６が動作しているはずの予告演出のタイミングであるのに、第３盤演出装置７０６が動作していない状態を示す。

【０９２１】

図１１１（４）に示す例の場合、可動役物が画面の前面に移動しない状態では、強予告の演出としてエフェクト画像８１６，８２８のみが表示され、またエフェクト画像８１６，８２８よりも優先的に前面側に表示されるエラー報知画像８０７の全体が視認可能となり、さらに補助画像８２９が視認可能になる。このため、可動役物が動くべき強予告なのに可動役物が動かないという可動役物の異常状態を遊技者等に確実に認識させることができる。なお、エラー報知画像８０７が表示されない場合（エラーが発生していない場）でも、このようにエフェクト画像８１６を表示し、或いはさらに補助画像８２９を表示し、可動役物の異常状態を遊技者等に認識させる構成とすることが好ましい。

【０９２２】

そして遊技機１０は、本変形例の場合も、前述の図１０６の場合（第４の実施形態）と同様に、エラー報知画像８０７を表示するとともに対応するエラー報知用の音出力を演出用の音出力よりも優先的におこなう。なお図１１１では、演出用の音出力に加え、エラー報知用の音出力についても、図示省略している。

【０９２３】

ここで、第３盤演出装置７０６（可動役物）による演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、エフェクト画像８１６，８２８やＢＧＭ等の演出用の音出力による演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。

【０９２４】

［第５の実施形態の変形例４］

次に、第５の実施形態の変形例４でおこなわれる演出について図１１２を用いて説明する。図１１２は、第５の実施形態の変形例４の表示画面及び導光板の一例を示す図である。なお図１１２では、左側に導光板の配置や状態を示す斜視図を示し、右側に表示装置４１の表示領域に表示される表示画面の例を示している。図１１２の左側の斜視図は、導光板の配置や状態のみを示し、この斜視図では表示装置４１の表示画面の画像内容については図示省略している。

【０９２５】

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

【０９２６】

本変形例は、このような導光板である導光板８３１，８３２を、図１１２（１）の左側に示すように表示装置４１の表示領域の前面側に重ねて配置している。本変形例では、たとえば表示装置４１の表示領域の大きさ以上の大きさの表示部（オフ状態では透明な窓となる部分）を有する２セットの導光板８３１，８３２を、表示装置４１の表示領域の正面に重ねて固定状態に配置している。なお、導光板８３１，８３２に付帯する発光素子などの図示は省略している。また、導光板８３１，８３２は、たとえば表示装置４１の表示領域の前面から離れて退避した待機位置（収納位置）から、表示装置４１の表示領域の前面に重なる位置まで移動可能に設け、たとえばこれら導光板８３１，８３２による演出をおこなう際に待機位置から移動させて可動役物として使用する態様でもよい。

【０９２７】

図１１２（１）に示す表示画面８３３は、図１１２（１）の右側に示すように、前述の図１０６（３）に示す表示画面８１１と同様に、変動表示開始後のリーチ演出発生時の表示画面である。表示画面８３３は、たとえば前述の図１０６（２）に示す表示画面８１０の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。また、表示画面８３３への変化途中でたとえば前述のオーバーフロースイッチ信号の出力があり、これに応じて表示画面８３３では、前述のエラー報知画像８０７が表示されている。

【０９２８】

そして、図１１２（１）の状態では、図１１２（１）の左側に示すように、各導光板８３１，８３２は両方ともオフ状態となっており、これら導光板８３１，８３２の裏側にある表示画面８３３は前面側から全体が明瞭に視認可能となっている。なお図１１２では、前述の図１０６（１）などで説明した、小図柄群８０２、特図１保留数表示８０３、特図２保留数表示８０４、保留表示８０５、及び保留消化表示８０６については、図示省略して説明も省略する。

【０９２９】

図１１２（２）に示す表示画面８３４は、図１１２（２）の右側に示すように、前述の図１０６（４）に示す表示画面８１２と同様に、リーチ演出中のカットイン演出の表示画面である。表示画面８３４は、表示画面８３３の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。遊技機１０は、リーチ演出中の当該変動表示についてカットイン表示８１３ａなど（カットイン演出）で所定の期待度を演出する。

【０９３０】

但し、本変形例のカットイン表示８１３ａは、前述の表示画面８１２のカットイン表示８１３とは異なり、ロケットの背景（たとえば暗い宇宙）のような画像のみからなり、ロケットのようなキャラクタ８１４などの画像は含まない。

【０９３１】

そして、図１１２（２）の状態では、図１１２（２）の左側に示すように、各導光板８

３１，８３２のうち導光板８３２のみがオン状態となっており、導光板８３２がオン状態になることによって導光板８３２上に表示される画像であるキャラクタ８３２ａが前面側から視認可能となり、各導光板８３１，８３２の裏側にある表示画面８３４はキャラクタ８３２ａの表示範囲を除いて前面側から明瞭に視認可能となっている。いいかえると、図１１２（２）の右側に示すように導光板８３２上に表示される画像であるキャラクタ８３２ａによって表示装置４１の表示領域が部分的に隠蔽され、この場合、エラー報知画像８０７のうちの相当範囲がキャラクタ８３２ａにより隠蔽された状態となる。このため、エラー表示がおこなわれていても遊技者を楽しませて興趣の高い演出を実現する。

【０９３２】

ここで、導光板８３２上に表示される画像であるキャラクタ８３２ａは、たとえば前述した図１０６（４）に示すキャラクタ８１４と同様にロケットのような画像であり、前面から見ると表示画面８３４のカットイン表示８１３ａ（表示装置４１の表示領域の表示）と重なって一体の表示演出を実現する。

【０９３３】

なお、この例は一例にすぎず、導光板８３２上に表示される画像には、他の画像、たとえばロケットに乗ったキャラクタが含まれていてもよい。また、ロケットのような画像のうちの一部分、たとえばロケットの下端から放射されるロケットエンジンから出る火炎の部分は、表示装置４１の表示領域上の画像（すなわち、表示画面８３４の一部）として表示されてもよい。表示装置４１の表示領域上の画像として表示した部分は、その画像の態様（たとえば表示色）を期待度に応じて異ならせることが容易に可能となる。

【０９３４】

図１１２（３）に示す表示画面８３４ａは、図１１２（３）の右側に示すように、前述の図１０６（４）に示す表示画面８１２と同様に、リーチ演出中のカットイン演出の表示画面である。表示画面８３４ａは、図１１２（２）に示す表示画面８３４と同様に、図１１２（１）に示す表示画面８３３の後の画面であって、左右図柄が「３」を表示するリーチ変動中の画面を示す。遊技機１０は、リーチ演出中の当該変動表示についてカットイン表示８１３ａなど（カットイン演出）で所定の期待度を演出する。図１１２（３）の場合は、前述の図１１２（２）の場合に比べて、たとえば大当り期待度がさらに高いことを示唆する演出である。

【０９３５】

本変形例の表示画面８３４ａは、カットイン演出の画像として、ロケットの背景のような画像（たとえば暗い宇宙のような画像）であるカットイン表示８１３ａに加え、ロケットに乗っているように見える位置に表示される虎のようなキャラクタ８３５を表示する画面である。

【０９３６】

そして、図１１２（３）の状態では、図１１２（３）の左側に示すように、各導光板８３１，８３２の両方がオン状態となっており、これによって導光板８３２上に表示される画像であるキャラクタ８３２ａと、導光板８３１上に表示される画像であるキャラクタ８３１ａ，８３１ｂとが前面側から視認可能となり、各導光板８３１，８３２の裏側にある表示画面８３４ａはキャラクタ８３１ａ，８３１ｂ，８３２ａの表示範囲を除いて前面側から明瞭に視認可能となっている。いいかえると、図１１２（３）の右側に示すように各導光板上に表示される画像であるキャラクタ８３１ａ，８３１ｂ，８３２ａによって表示装置４１の表示領域が部分的に隠蔽され、この場合、エラー報知画像８０７のうちの多くの範囲がキャラクタ８３１ａ，８３１ｂ，８３２ａにより隠蔽された状態となる。このため、エラー表示がおこなわれていても遊技者を楽しませて興趣の高い演出を実現する。

【０９３７】

ここで、導光板８３１，８３２上に表示される画像であるキャラクタ８３１ａ，８３１ｂ，８３２ａは、たとえば前述した図１０６（４）に示すキャラクタ８１４と同様にロケットのような画像であり、前面から見ると表示画面８３４ａのカットイン表示８１３ａやキャラクタ８３５（表示装置４１の表示領域の表示）と重なって一体の表示演出を実現す

る。特にこの例では、前面から見ると（すなわち、遊技者が見ると）、図１１２（３）の右側に示すように、虎のようなキャラクタ８３５がロケットのようなキャラクタ８３１ａに搭乗しているように見える構成となっている。

【０９３８】

なお、この例は一例にすぎず、導光板８３１，８３２上に表示される画像には、他の画像、たとえばロケットに乗ったキャラクタが含まれていてもよい。また、ロケットのような画像のうちの一部分、たとえばロケットの下端から放射される火炎の部分は、表示装置４１の表示領域上の画像（すなわち、表示画面８３４ａの一部）として表示されてもよい。また、ロケットのような画像を表示画面８３４ａのたとえばカットイン表示８１３ａの一部としても表示し、前面から見ると、さらに多くのロケットが飛行している状態が視認できる構成としてもよい。表示装置４１の表示領域上の画像として表示した部分は、その画像の態様（たとえば表示色）を期待度に応じて異ならせることが容易に可能となる。たとえば、ロケットのようなキャラクタ８３１ａに乗っているキャラクタ８３５の有無や形態（たとえば表示色）や種類を異ならせることによって期待度の違いを示唆可能である。

【０９３９】

また、導光板は２セットに限定されず、１セットでもよいし、３セット以上使用してもよい。また、導光板はオン状態でたとえば全体が発光して極端な例では表示装置４１の表示領域全体を隠蔽する態様でもよい。また、導光板の作用によって、表示画面の一部または全体がホワイトアウト（またはブラックアウト）したり、表示画面の一部または全体の明度または照度が低下したりすることにより、エラー報知画像を隠蔽する態様もありうる。また導光板は、演出をおこなわない時には、表示装置４１の前面から移動して表示装置４１の表示領域と重ならない位置に待機する態様としてもよく、この場合には、オフ状態でも透視困難なタイプのもの（透光性が少ないもの）を使うことができる。

【０９４０】

そして遊技機１０は、本変形例の場合も、前述の図１０６の場合（第４の実施形態）と同様に、エラー報知画像８０７を表示するとともに対応するエラー報知用の音出力を演出用の音出力よりも優先的におこなう。なお図１１２では、演出用の音出力に加え、エラー報知用の音出力についても、図示省略している。

【０９４１】

ここで、導光板８３１，８３２（表示手段、可動役物）による演出は、エラー報知に優先する第１の演出に相当する。一方、エフェクト画像８１３ａやＢＧＭ等の演出用の音出力による演出は、エラー報知に劣後する第２の演出に相当する。

【０９４２】

なお、演出（エラー報知含む）をおこなう演出手段には、表示による演出をおこなう表示手段、音声による演出をおこなう音出力手段、可動部の動きにより演出をおこなう可動役物があるが、本実施形態（第５の実施形態）や前述の第４の実施形態で説明したものを含め、エラー報知と予告演出の優先順位の具体例についてまとめて記載すると以下のようになり、演出手段によって異なる。

【０９４３】

まず、表示手段での優先順位は、優先順位が高いものから先に記載すると、強エラー報知＞強予告演出＞弱エラー報知＞弱予告演出となる。次に、音出力手段での優先順位は、同様に、強エラー報知＞弱エラー報知＞強予告演出、弱予告演出となる。なお、音出力手段での優先順位は、強エラー報知＞弱エラー報知＞強予告演出＞弱予告演出としてもよい。次に、可動役物での優先順位は、同様に、強予告演出＞強エラー報知＞弱エラー報知＞弱予告演出となる。ここで、強エラーは重要度の比較的高いエラーを意味し、弱エラーは強エラーよりも重要度の低いエラーを意味する。また、強予告は信頼度（大当りなどの期待度）の比較的高い予告を意味し、弱予告は強予告よりも信頼度の低い予告を意味する。

【０９４４】

［第５の実施形態の変形例５］

次に、第５の実施形態の変形例５でおこなわれる演出について図１１３を用いて説明す

る。本変形例は、本実施形態（第５の実施形態）や前述の第４の実施形態で説明したエラー表示やエラー表示を隠蔽する演出（カットイン演出などの強予告の表示演出、可動役物の可動部の動きによる演出、導光板の表示や動きによる演出）の実行時間や実行タイミングに特徴を有する。図１１３は、エラー表示（点滅表示）とエラー表示を隠蔽する演出との時間的関係を示すタイミングチャートの例である。

【０９４５】

まず、図示していないが、エラー報知（エラー表示又はエラー報知用の音出力など）が所定の実行時間継続しておこなわれる場合（点滅表示ではない場合）、前述した第３盤演出装置７０６や第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒや導光板８３１，８３２によるエラー表示を隠蔽する演出の実行時間は、エラー報知の最短の実行時間未満とすることが好ましい。これにより、エラー表示を隠蔽する演出がおこなわれても、エラー報知がおこなわれる期間の少なくとも一部では、エラー報知がこの演出により阻害されることなく確実になされる。

【０９４６】

次に、エラー表示が図１１３（１）に示すように点滅表示（周期的に点灯と消灯、或いは表示と非表示が繰り返されるもの）によりおこなわれる場合、エラー表示を隠蔽する演出（前述したカットイン表示８１３や第３盤演出装置７０６や第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒや導光板８３１，８３２による演出）の実行時間は、図１１３（２）に示すようにエラー表示の点灯表示時間（後述する実行時間Ｔon）より短い時間とすることが好ましい。

【０９４７】

ここで、図１１３（１）は、エラー表示が実行時間Ｔon実行され、非実行時間Ｔoffだけ停止される（非表示とされる）動作を繰り返す点滅表示である場合に、エラー表示を隠蔽する演出の実行時間ＴＰがエラー表示の実行時間Ｔonより長い場合のタイミングチャートの例である。この場合、図１１３（１）に示すように、エラー表示の実行タイミングとエラー表示を隠蔽する演出の実行タイミングが同期してしまうと、一回の実行時間Ｔonのエラー表示の時間的に全体が隠蔽されてしまい、観察者（遊技者等）によるエラー表示の視認ができない最長連続時間が相当に長い時間Ｔ０（Ｔ０＝Ｔon＋２×Ｔoff）になってしまう。

【０９４８】

しかし、図１１３（２）に示すように、エラー表示を隠蔽する演出の実行時間がエラー表示の点灯表示時間未満（ＴＰ＜Ｔon）であると、図１１３（２）に示すように、一回の実行時間Ｔonのエラー表示の時間的に全体が隠蔽されることがなくなり、観察者によるエラー表示の視認ができない最長連続時間がＴ０より格段に短い時間Ｔ１（Ｔ１＜Ｔon＋Ｔoff）になる。すなわち、エラー表示を隠蔽する演出がおこなわれても、エラー表示がおこなわれる期間の少なくとも一部では、エラー表示がこの演出により阻害されることなく確実になされ、エラー表示を視認できない最長連続時間が格段に減る。

【０９４９】

また、エラー表示が点滅表示によりおこなわれる場合、エラー表示を隠蔽する演出の実行タイミングがエラー表示の実行タイミングと同期しないように、図１１３（３）に示すように、必要に応じて時間的なオフセットΔＴ（ずらし時間）を挿入することによって、エラー表示の実行タイミングを調整する構成としてもよい。

【０９５０】

図１１３（３）に示す動作は、たとえば、図１１３（１）に示すエラー表示（点滅表示）をおこなう演出制御装置３００における制御処理において、エラー表示の実行期間とエラー表示を隠蔽する演出の実行期間が重なる（同時期となる）か否か事前に毎周期判定し、重なると判定した場合には、エラー表示を実行開始するタイミングを当該重なる周期についてオフセットΔＴだけ遅らせる処理をおこなうことにより実現できる。

【０９５１】

なお、図１１３（３）に示した態様とは異なり、エラー表示を隠蔽する演出に対して時

間的なオフセットΔＴを挿入することによって、当該演出の実行タイミングを調整する態様としてもよい。また、このようにオフセットΔＴを挿入する制御処理は、演出の実行時間ＴＰがエラー表示の実行時間Tonと同じか、図１１３（１）に示すように演出の実行時間ＴＰがエラー表示の実行時間Tonよりも長い場合（すなわち、ＴＰ≧Tonの場合）にのみ、おこなう構成でもよい。

【０９５２】

いずれにせよ、上述したようにオフセットΔＴを挿入することによって、たとえば図１１３（３）に示すように、一回の実行時間Tonのエラー表示の時間的に全体が隠蔽されることがなくなり、観察者によるエラー表示の視認ができない最長連続時間がＴ０より格段に短い時間Ｔ２になる。すなわち、エラー表示を隠蔽する演出がおこなわれても、エラー表示がおこなわれる期間の少なくとも一部では、エラー表示がこの演出により阻害されることなく確実になされ、エラー表示を視認できない最長連続時間が格段に減る。

【０９５３】

上述した第５の実施形態（変形例１から変形例５を含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、遊技の進行を制御するなどの遊技制御をおこなう主制御手段（遊技制御手段；遊技制御装置１００）と、演出用の識別情報（飾り特図、たとえば前述の大図柄群８０１）を変動表示させる変動表示ゲームをおこなう表示手段（表示装置４１）と、主制御手段の指令（コマンド）にもとづいて表示手段を含む演出手段（表示装置４１、スピーカ１９ａ，１９ｂ、第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒ、第３盤演出装置７０６など）を制御する演出制御をおこなう従制御手段（演出制御手段；演出制御装置３００）と、を備える。従制御手段は、指令にもとづいて或いは当該従制御手段によるエラー判定にもとづいて、当該遊技機１０で発生しているエラーを報知するエラー表示を実行可能であり、演出手段による演出としてエラー表示の少なくとも一部を隠蔽する特定演出（たとえば可動役物７０６などを作動させてエラー表示を隠蔽する強予告の演出、あるいは導光板８３１，８３２によりエラー表示を隠蔽する強予告の演出）を実行可能な制御部（ＣＰＵ３１１）を備える。制御部は、エラー表示として、たとえばエラーを報知する画像であるエラー報知画像（たとえばエラー報知画像８０７）の表示をたとえば表示手段においておこない、特定演出は、エラー報知画像の少なくとも一部を隠蔽する。なお、エラー表示や特定演出は、変動表示ゲームをおこなう表示手段とは異なる表示手段によっておこなわれてもよい。

【０９５４】

（２）音出力手段（たとえばスピーカ１９ａ，１９ｂ）をさらに備え、（１）の制御部は、当該遊技機で発生しているエラーを報知するエラー報知音を音出力手段により出力可能であり、特定演出に演出用の音出力が含まれる場合、当該演出用の音出力よりも優先的にエラー報知音の出力をおこなう。

【０９５５】

（３）（１）の制御部は、特定演出として可動役物（第２盤演出装置７０５Ｌ，７０５Ｒまたは第３盤演出装置７０６、あるいは可動式である場合の導光板８３１，８３２）を作動させて当該可動役物によって表示手段の表示領域の少なくとも一部（エラー報知画像の少なくとも一部）を隠蔽し、特定演出における演出用画像として可動役物に対応する背景画像（たとえばエフェクト画像８１６，８１７）を表示可能であり、背景画像についてはエラー報知画像よりも表示優先順位を低く設定する。すなわち、作動した可動役物はエラー報知画像と重なる部分でエラー報知画像を隠蔽し、背景画像はエラー報知画像と重なる部分でもエラー報知画像を隠蔽しない（エラー報知画像が前側にあるよう表示する）ように設定する。

【０９５６】

（４）（１）の制御部は、演出手段による演出として特定演出に相当する第１の演出（たとえば強予告の演出）と特定演出に相当しない第２の演出（たとえば弱予告の演出）とを実行可能であり、第２の演出ではエラー報知画像を隠蔽しない（たとえば、エラー報知

がおこなわれている場合には、可動役物を作動させる予告演出が発生しても可動役物を所定位置に動作させない演出に変更する）。また、第１の演出及び第２の演出としての演出用の音出力よりも、エラー（弱エラー及び強エラー）を報知するエラー報知音を優先して出力する。

【０９５７】

（５）（１）の制御部は、特定演出として可動役物が作動する演出をおこなう場合、作動した可動役物によって隠蔽される補助画像であって、可動役物が作動しない場合には視認可能となる補助画像（たとえば補助画像８２６Ｌ，８２６Ｒ、補助画像８２７、補助画像８２９、あるいはエフェクト画像８１６の一部分など）を表示手段に表示する。

【０９５８】

（６）（５）の補助画像は、可動役物が所定の動作をしないこと（可動役物の故障、あるいは可動役物が所定位置に動作しない演出に変更されたこと）を視覚的に認識させる情報（文字または図形など）を含む。

【０９５９】

（７）（１）の演出手段は、さらに音出力手段（たとえば、スピーカ１９ａ，１９ｂ）と可動演出手段（たとえば、盤演出装置４４）とを含み、制御部は、当該遊技機で発生しているエラーを報知するエラー報知音を音出力手段により出力可能であり、特定演出に演出用の音出力が含まれる場合に当該演出用の音出力よりも優先的にエラー報知音の出力をおこなうとともに、可動演出手段が正常な可動動作をおこなうか否かにかかわらず可動動作に関連した演出表示（エフェクト表示）を表示手段に表示させる。

【０９６０】

なお、可動演出手段が正常な可動動作をおこなうことができない場合、すなわち可動演出手段の不具合には、可動演出手段のアクチュエータ（モータやソレノイド）の故障、所要のコネクタの抜けや接続不良、配線の断線、メカ機構の故障等がある。

【０９６１】

（８）遊技機１０は、表示手段（表示装置４１）と可動演出手段（たとえば、盤演出装置４４）とを含む演出手段と、演出手段を制御する制御手段（演出制御手段；演出制御装置３００）とを備える。制御手段は、可動演出手段が正常な可動動作をおこなうか否かにかかわらず可動動作に関連した演出表示（エフェクト表示）を表示手段に表示させる。

【０９６２】

［ベースの算出と表示］

ここで、遊技機１０がおこなう遊技性能としてのベースの算出と表示について、図１１４、図１１５を用いて説明する。ここでベースとは、通常遊技状態での出玉率である。ここで通常遊技状態とは、時短状態ではなく大当り遊技状態（大当り状態）でもない状態であり、さらに一般的には、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（低確状態）である状態である。また出玉率とは、アウト球数１００個あたりの払出球数である。そのため、通常遊技状態でのアウト球数をNoutとし、通常遊技状態での払出球数をNsafeとした場合、ベースＢは、Ｂ＝（Nsafe÷Nout）×１００という式で算出する。なお、アウト球数とは、遊技領域に発射されてアウト口又は入賞口に入った球数（たとえば前述したアウト球検出スイッチ信号にもとづいて計数される球数）であり、アウト個数、或いは単にアウトなどと称することもある。また払出球数とは、入賞に対して払い出された賞球数であり、払出個数、セーフ球数、或いは単にセーフなどと称することもある。

【０９６３】

図３の説明で既述したように、遊技機１０の遊技制御装置１００には状態表示装置１３５が設けられている。図１１４は、ベースの表示手段である状態表示装置１３５とベース用の記憶領域を示す図であり、図１１４（１）は状態表示装置１３５の表示部を示し、図１１４（２）はベース用の記憶領域を示す。また図１１５は、状態表示装置１３５による表示例を示す。

【０９６４】

状態表示装置１３５は、図１１４（１）に示すように、横に４個並べて設けられた４桁分の７セグメントＬＥＤよりなり、各７セグメントＬＥＤの右下にはドットポイント（小さな円形の発光部）が設けられている。ベースの表示に関して、４桁の７セグメントＬＥＤのうち、左側の２桁はベースの計測時期（計測中のものか否かや計測した順番）を表示する識別セグとなっており、右側の２桁はベースの値を表示する比率セグとなっている。なお図１１５に示すように、状態表示装置１３５の７セグメントＬＥＤでは「Ｂ」を実際には小文字「ｂ」の形態で表示する。

【０９６５】

遊技制御装置１００は（詳細には、制御部であるＣＰＵ１１１Ａは）、ＲＡＭ１１１ＣなどのＲＷＭに、図１１４（２）に示すようなベース用の記憶領域を設定し、ベースの算出とベースの表示に使用する。すなわち遊技制御装置１００は、ベース算出用記憶領域として、アウト球数の累積値を記憶する「アウト球数」と、払出球数の累積値を記憶する「払出球数」とを設定する。また、ベースの算出値を記憶するベース用記憶領域として、「ベース（ＢＬ）」、「ベース（Ｂ１）」、「ベース（Ｂ２）」、「ベース（Ｂ３）」を設定する。

【０９６６】

ここで、「ベース（ＢＬ）」は計測中のベースを記憶する領域であり、「ベース（Ｂ１）」は１回前に計測したベースを記憶する領域であり、「ベース（Ｂ２）」は２回前に計測したベースを記憶する領域であり、「ベース（Ｂ３）」は３回前に計測したベースを記憶する領域である。つまり、「ベース（Ｂ３）」が設定される記憶領域のうちで最も古いベースの計測値（算出値）を記憶する領域である。

【０９６７】

なお、上述したベース算出用記憶領域とベース用記憶領域の記憶値は、電源断時にはバックアップされて記憶保持され、またＲＷＭの異常を除いて、ＲＡＭクリア時（ＲＡＭ初期化スイッチ１１２を押して電源投入時）にもゼロクリアしないで記憶保持する構成であることが望ましい。

【０９６８】

遊技制御装置１００は、前述した設定変更モード又は設定確認モードにおいて確率設定の設定内容（５段階のうちの何れかの設定）を状態表示装置１３５によって表示する場合を除いて、状態表示装置１３５によってベースの表示をおこなう。なお、前述した第１の実施形態では、確率設定の設定内容の表示は確率設定値表示装置１３６によりおこなう態様を説明した。しかし、確率設定値表示装置１３６を削除して、状態表示装置１３５が確率設定値表示装置としても機能する構成としてもよく、その場合には、状態表示装置１３５によって上記設定内容の表示を上記各モードにおいておこない、それ以外では状態表示装置１３５によってベースの表示をおこなう。

【０９６９】

遊技制御装置１００は、ベースの算出と表示を一例として次のようにおこなう。すなわち遊技制御装置１００は、電源投入時にはまず、状態表示装置１３５の４桁の７セグメントＬＥＤの全てのセグメント（ドットポイント含む）を確認として所定時間（たとえば５秒間）全点滅させる。

【０９７０】

その後、遊技制御装置１００は、図１１５（１）に示すようなＢＬ表示状態、図１１５（２）に示すようなＢ１表示状態、図１１５（３）に示すようなＢ２表示状態、図１１５（４）に示すようなＢ３表示状態、をそれぞれ所定時間（たとえば５秒間）維持する動作を繰り返し実行する。すなわち、電源投入後の定常状態では、ＢＬ表示状態を所定時間維持し、次いでＢ１表示状態を所定時間維持し、次いでＢ２表示状態を所定時間維持し、次いでＢ３表示状態を所定時間維持し、次いでＢＬ表示状態を所定時間維持し、次いでＢ１表示状態を所定時間維持し、…といったように四つの状態を順に切り替えて繰り返す。

【０９７１】

ここで、ＢＬ表示状態で遊技制御装置１００は、識別セグにベースの計測時期が計測中

（今回）であることを示す「ｂＬ」（ＢＬ）を表示し、比率セグにベース用記憶領域「ベース（ＢＬ）」の値（或いは「－－」）を表示する。また、Ｂ１表示状態で遊技制御装置１００は、識別セグにベースの計測時期が１回前であることを示す「ｂ１」（Ｂ１）を表示し、比率セグにベース用記憶領域「ベース（Ｂ１）」の値（或いは「－－」）を表示する。また、Ｂ２表示状態で遊技制御装置１００は、識別セグにベースの計測時期が２回前であることを示す「ｂ２」（Ｂ２）を表示し、比率セグにベース用記憶領域「ベース（Ｂ２）」の値（或いは「－－」）を表示する。また、Ｂ３表示状態で遊技制御装置１００は、識別セグにベースの計測時期が３回前であることを示す「ｂ３」（Ｂ３）を表示し、比率セグにベース用記憶領域「ベース（Ｂ３）」の値（或いは「－－」）を表示する。

【０９７２】

一方、ベースの算出のために遊技制御装置１００は、起動後に、通常遊技状態でたとえばアウト球が検出される毎（すなわちアウト球検出スイッチ信号が出力される毎）にベース算出用記憶領域の「アウト球数」の記憶値を検出されたアウト球の数に相当する値だけ増加させ、通常遊技状態で遊技球の入賞口への入賞がある毎（或いは入賞にもとづく賞球の払出が発生する毎など）にベース算出用記憶領域の「払出球数」の記憶値を発生した払出球数（或いは払出制御装置２００からの信号にもとづいて検知した実際に払い出した賞球数でもよい）に相当する値だけ増加させる。また遊技制御装置１００は、たとえばベース算出用記憶領域の「アウト球数」または「払出球数」の記憶値が変化する毎に、前述した式でベースＢを算出し、算出結果をベースＢの最新の値としてベース用記憶領域の「ベース（ＢＬ）」に上書きする。

【０９７３】

なお、遊技制御装置１００は、ベース算出用記憶領域の「アウト球数」の記憶値が規定の計測個数（たとえば６００００個）に到達すると、１回の計測が終了したとして、次のような計測終了時の処理をおこなう構成となっている。この計測終了時の処理では、その時点のベース用記憶領域「ベース（Ｂ２）」の値をベース用記憶領域「ベース（Ｂ３）」に上書きし、その時点のベース用記憶領域「ベース（Ｂ１）」の値をベース用記憶領域「ベース（Ｂ２）」に上書きし、その時点のベース用記憶領域「ベース（ＢＬ）」の値をベース用記憶領域「ベース（Ｂ１）」に上書きし、さらに、ベース算出用記憶領域の「アウト球数」と「払出球数」の記憶値をクリアしてゼロにリセットする。これにより、常に最大３回前までのベースの値と、現在計測中のベースの値とが記憶保持される。

【０９７４】

そして遊技制御装置１００は、初回電源投入時（ベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値はゼロ）からベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値が所定の算出開始個数（たとえば３００個未満の所定個数）未満である期間Ａでは、各表示状態において、識別セグでは「ｂＬ」、「ｂ１」…といったベースの計測時期を示す文字を点滅表示し、比率セグでは図１１５（４）に示すように「－－」（中央の横長のセグメントのみを発光させる状態）を表示し、未計測状態であることを報知する。

【０９７５】

次いで遊技制御装置１００は、ベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値が所定の算出開始個数（たとえば３００個未満の所定個数）に到達すると、ベース算出用記憶領域とベース用記憶領域を初期化（ゼロクリア）して１回目の計測を開始する。

【０９７６】

そして遊技制御装置１００は、１回目の計測開始からベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値が計測個数（たとえば６００００個）に到達するまでの期間Ｂでは、ＢＬ表示状態において、識別セグでは「ｂＬ」を点滅表示または点灯表示し、比率セグではベース用記憶領域「ベース（ＢＬ）」の値を表示する。また期間Ｂでは、その他の表示状態（Ｂ１～Ｂ３表示状態）においては、識別セグでは「ｂ１」…といったベースの計測時期を示す文字を点滅表示し、比率セグでは「－－」を表示し、未計測状態であることを報知する。

【０９７７】
なお、ＢＬ表示状態における識別セグでの「ｂＬ」の表示は、ベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値が計測個数未満である場合には点滅表示とし、ベース算出用記憶領域「アウト球数」の記憶値が計測個数に到達した場合には点灯表示とする。また、上記識別セグや比率セグでの点滅表示の点滅周期は、たとえば０．６秒周期とし、そのうちたとえば点灯０．３秒、消灯０．３秒とする。また、「アウト球数」の記憶値が計測個数（たとえば６００００個）に到達して期間Ｂが終了すると、前述した計測終了時の処理をおこない、次の２回目の計測を開始する。
【０９７８】
その後、遊技制御装置１００は、上記１回目の計測をおこなう期間Ｂと同様に、２回目の計測をおこなう期間Ｃ、３回目の計測をおこなう期間Ｄ、４回目の計測をおこなう期間Ｅ、…というように計測を連続的におこなう。そして、３回目の計測を終了した時点以降では、過去３回のベースの算出値が記憶されているので、Ｂ１～Ｂ３表示状態の全てにおいて、識別セグでは「ｂ１」…といったベースの計測時期を示す文字を点灯表示し、比率セグでは対応するベース用記憶領域（「ベース（Ｂ１）」、「ベース（Ｂ２）」、「ベース（Ｂ３）」のうちの何れか）の値を表示する。
【０９７９】
なお、図１１５（１）～（４）は、２回目の計測が終了した後の上記期間Ｄにおける各表示状態での具体的な表示の一例を示している。この場合、３回前の計測結果はないので、Ｂ３表示状態の具体例である図１１５（４）では、比率セグの表示が「－－」（未計測状態を示す表示）となっている。
【０９８０】
また、ＢＬ表示状態の具体例である図１１５（１）では、比率セグの表示が「５８」となっていて、現在計測中のリアルタイムのベースの値が５８であることを示している。また、Ｂ１表示状態の具体例である図１１５（２）では、比率セグの表示が「６７」となっていて、１回前に計測された規定の計測個数に対するベースの値が６７であることを示している。また、Ｂ２表示状態の具体例である図１１５（３）では、比率セグの表示が「４９」となっていて、２回前に計測された規定の計測個数に対するベースの値が４９であることを示している。なお、ベースの値が１００以上の場合には、比率セグの表示を「９９．」（比率セグで数字９９を表示し、かつ最後の桁のドットポイントを点灯）とすることで、１００以上であることを報知する。
【０９８１】
またベースの値は、一般的にたとえば２５～３５程度の範囲が正常範囲であり、この範囲より小さくても、この範囲より大きくても異常であり、この異常はベース異常と呼ばれる。前述した図１１５の表示例は、正常範囲を超えるベース異常の計測結果が連続している状態を一例として示しており、正常な場合には、識別セグに２５～３５程度の正常範囲内の数値が表示される。
【０９８２】
遊技制御装置１００は、たとえば、ベース用記憶領域（「ベース（Ｂ１）」、「ベース（Ｂ２）」、「ベース（Ｂ３）」）に記憶されている過去３回のベースの計測値（上記Ｂ１～Ｂ３表示状態での比率セグの表示値）が全て正常範囲から外れて異常である場合に、ベース異常が発生したとして、ベース異常が発生したことを示す信号を外部のたとえば遊技場内部管理装置（ホールコンピュータ）に送信する。
【０９８３】
このベース異常を示す信号（情報）は、たとえばコマンドとして演出制御装置３００に送信されて、この信号を受けた演出制御装置３００の制御によって、表示装置４１の表示領域に、このベース異常を報知する画像（たとえばエラー報知画像８０７に相当する画像）が表示される構成としてもよい。また、このベース異常は、不正がおこなわれている場合に発生する可能性があるので、前述の強エラーに設定することが望ましい。
【０９８４】

また、図１１４、図１１５に示した例では、ベースの計測値を過去３回前まで記憶し表示する構成であるが、ベース用記憶領域の数を増やして過去４回以上前まで記憶し表示する構成でもよい。また、ベース算出用記憶領域は、計測中のものしか設定していないが、過去の計測値の算出の基となったアウト球数と払出球数を記憶しておく記憶領域をそれぞれ設けてもよい。

【０９８５】

［第６の実施形態］

次に、第６の実施形態（変形例を含む）の遊技機１０について図１１６から図１２２を用いて説明する。第６の実施形態の遊技機１０における演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が指定する変動パターンの範囲内（たとえば遊技制御装置１００が指定する変動時間内）で詳細な演出態様を決定している。このとき、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から変動パターンコマンドを受信して、詳細な演出態様を抽選により決定している。そのため、遊技制御装置１００が同じ変動パターンコマンドを送信しても、演出制御装置３００は、必ずしも同じ演出態様を実行するとは限らない。

【０９８６】

このような詳細な演出態様の抽選による決定は、外部から思い通りの演出動作をおこなわせることを困難にして、開発過程において大きな工数を要することとなる。そのため、演出制御装置３００は、変動パターンコマンドに加えて詳細変動パターンコマンドを受信可能にすることで、詳細な演出態様の決定を抽選によらずに詳細変動パターンコマンドによって決定することができるようにしている。なお、演出制御装置３００は、詳細変動パターンコマンドの送信が遊技制御装置１００の処理負担となるため、詳細変動パターンコマンドを受信しない場合は詳細な演出態様を抽選により決定することができる。

【０９８７】

まず、第６の実施形態の指令体系について図１１６と図１１７を用いて説明する。先に、遊技制御装置１００と演出制御装置３００との間の指令体系について図１１６を用いて説明する。図１１６は、第６の実施形態の指令体系の一例を示す図（その１）である。遊技制御装置１００は、乱数抽選により演出の概要を指示する変動パターンを決定し、変動パターンコマンド（指令）によって変動パターン番号を演出制御装置３００に通知することができる。

【０９８８】

演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から指示された演出の概要の範囲内で、乱数抽選にもとづいて詳細変動パターン番号を取得する。このとき、演出制御装置３００は、乱数抽選の結果から詳細変動パターンコマンドを決定し、詳細変動パターンコマンド（指令）に対応する詳細変動パターン番号を取得する。

【０９８９】

演出制御装置３００は、取得した詳細変動パターン番号に対応する詳細な演出を決定し、決定した演出内容で演出装置８５０を制御する。なお、演出装置８５０は、遊技演出に関係する各種装置の便宜的な総称である。演出装置８５０は、具体的には、表示装置４１や、盤装飾装置４６、枠装飾装置１８、盤演出装置４４、スピーカ１９ａ，１９ｂ等がある。

【０９９０】

これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が指示した範囲内の演出態様で演出装置８５０を制御することができる。また、遊技機１０は、多様な演出態様で演出装置８５０を制御可能にしながら、遊技制御装置１００の処理負担を軽減することができる。

【０９９１】

次に、遊技制御装置１００と試験装置８５１との間の指令体系について図１１７を用いて説明する。図１１７は、第６の実施形態の指令体系の一例を示す図（その２）である。試験装置８５１は、任意の変動パターンコマンドと、任意の詳細変動パターンコマンドとを送信し、演出制御装置３００に通知することができる。

【０９９２】
なお、試験装置８５１は、演出制御装置３００の動作を試験可能であって、たとえばデバッガ機能やＩＣＥ（In-Circuit Emulator）機能等を備えたコンピュータ等である。試験装置８５１は、開発環境において遊技制御装置１００に代えて、あるいは遊技制御装置１００に加えて演出制御装置３００に接続することができる。また、試験装置８５１は、開発環境に限らず、遊技場における遊技機１０の設置環境において使用されるものであってもよい。また、試験装置８５１は、試験用途に供されるものに限らず、開発用途、検証用途、その他用途に供されるものであってもよい。
【０９９３】
演出制御装置３００は、試験装置８５１から取得した変動パターン番号（変動パターンコマンド）と詳細変動パターンコマンドとにもとづいて詳細変動パターンコマンドに対応する詳細変動パターン番号を取得する。
【０９９４】
演出制御装置３００は、取得した詳細変動パターン番号に対応する詳細な演出を決定し、決定した演出内容で演出装置８５０を制御する。
これにより、演出制御装置３００は、試験装置８５１が指示した通りの演出態様で演出装置８５０を制御することができる。したがって、遊技機１０は、外部から思い通りの演出動作を演出装置８５０におこなわせることができる。
【０９９５】
このように、演出制御装置３００は、変動パターンコマンドだけでは演出内容が明らかにならない詳細に至るまでを、詳細変動パターンコマンドを受信することによって外部（試験装置８５１）からの指示通りとすることができる。また、演出制御装置３００は、変動パターンコマンドだけでは演出内容が明らかにならない詳細に至るまでを、詳細変動パターンコマンドを受信することがなくても自ら（乱数抽選）によって決定することができる。
【０９９６】
なお、演出制御装置３００は、外部からのみ取得可能な変動パターンコマンドを一側面において外部指令として捉えることができ、内部で生成可能な詳細変動パターンコマンドを一側面において内部指令として捉えることができる。また、演出制御装置３００は、演出の概要を規定する変動パターンコマンドを一側面において概要指令として捉えることができ、演出の詳細を規定する詳細変動パターンコマンドを一側面において詳細指令として捉えることができる。また、演出制御装置３００は、遊技場の稼働環境下において用いられる変動パターンコマンドを一側面において実稼働用指令として捉えることができ、遊技場の非稼働環境下（たとえば、試験環境下）において用いられる詳細変動パターンコマンドを一側面において非実稼働用指令（試験用指令）として捉えることができる。
【０９９７】
次に、遊技制御装置１００が演出制御装置３００に送信する変動時コマンドについて図１１８を用いて説明する。図１１８は、第６の実施形態の変動時コマンドの一例を示す図である。遊技制御装置１００は、特図ゲームの変動開始時に一群のコマンドからなる変動時コマンドを演出制御装置３００に送信する。たとえば、特図ゲームが特図１ゲームであれば、遊技制御装置１００は、特図１ゲーム処理（図２２参照）において変動時コマンドを設定して、演出制御装置３００に送信する。また、特図ゲームが特図２ゲームであれば、遊技制御装置１００は、特図２ゲーム処理（図２３参照）において変動時コマンドを設定して、演出制御装置３００に送信する。
【０９９８】
変動時コマンド（変動系コマンド）は、遊技制御装置１００が特図ゲームの変動開始時に送信するコマンドを示す。まず、遊技制御装置１００は、送信順「１」のコマンド（コマンド名「飾り図柄指定」）を送信する。コマンド名「飾り図柄指定」は、ＭＯＤＥ「８５Ｈ」と、飾り図柄に応じてＡＣＴＩＯＮ「１１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「７ＦＨ」のいずれかを含む。

【０９９９】
次に、遊技制御装置１００は、送信順「２」のコマンド（コマンド名「変動パターン指定」）を送信する。コマンド名「変動パターン指定」は、ＭＯＤＥ「Ｃ０Ｈ」からＭＯＤＥ「Ｄ２Ｈ」のいずれかと、各変動パターンに対応するＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「７ＦＨ」のいずれかを含む。さらに、コマンド名「変動パターン指定」は、ＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「７ＦＨ」のいずれかに続いて、詳細な演出を指定可能なＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦ０００Ｈ」からＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦ７ＦＦＨ」のいずれかを含むことができる。
【１０００】
なお、遊技制御装置１００は、処理負担軽減の観点からコマンド名「変動パターン指定」においてＭＯＤＥとＡＣＴＩＯＮだけを送信対象とし、ＯＰＴＩＯＮを送信対象としない。コマンド名「変動パターン指定」におけるＯＰＴＩＯＮは、たとえば、試験装置８５１が送信対象とする。
【１００１】
なお、ＭＯＤＥは、最上位ビットを「１」とする１バイトのコマンドであり、ＡＣＴＩＯＮは、最上位ビットを「０」とする１バイトのコマンドである。これにより、演出制御装置３００は、最上位ビットによって受信したコマンドがＭＯＤＥとＡＣＴＩＯＮのいずれであるかを判別することができる。また、ＯＰＴＩＯＮは、３バイトのコマンドであり、１バイト目の最上位ビットと２バイト目の最上位ビットを「１」とする。これにより、演出制御装置３００は、受信したコマンドの１バイト目の最上位ビットの「１」と２バイト目の最上位ビットの「１」とからＭＯＤＥとＡＣＴＩＯＮの組み合わせを否定し、受信したコマンドがＯＰＴＩＯＮであることを判別することができる。
【１００２】
次に、遊技制御装置１００は、送信順「３」のコマンド（コマンド名「特図１保留数」）を送信する。コマンド名「特図１保留数」は、ＭＯＤＥ「Ａ１Ｈ」と、保留なしから保留数４に対応するＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「０５Ｈ」のいずれかを含む。
【１００３】
次に、遊技制御装置１００は、送信順「４」のコマンド（コマンド名「特図２保留数」）を送信する。コマンド名「特図２保留数」は、ＭＯＤＥ「Ａ２Ｈ」と、保留なしから保留数４に対応するＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「０５Ｈ」のいずれかを含む。
【１００４】
ここで、演出制御装置３００が送信順「２」のコマンド（コマンド名「変動パターン指定」）を受信したときに参照する振分テーブルについて図１１９と図１２０を用いて説明する。図１１９は、第６の実施形態の振分テーブルの一例を示す図である（その１）。図１２０は、第６の実施形態の振分テーブルの一例を示す図である（その２）。
【１００５】
演出制御装置３００は、受信したコマンドがＭＯＤＥ「Ｃ０Ｈ」からＭＯＤＥ「Ｄ２Ｈ」のいずれかであると、コマンド名「変動パターン指定」に対応するコマンドであることを判別できる。たとえば、演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ「Ｃ０Ｈ」を受信すると、振分テーブル８５２が参照候補であることを判別できる。振分テーブル８５２は、参照候補となる一群の振分テーブル８５２ａ，８５２ｂ，８５２ｃ，…，８５２ｎの総称である。
【１００６】
演出制御装置３００は、受信したコマンドがＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」からＡＣＴＩＯＮ「７ＦＨ」のいずれかであると、振分テーブル８５２のうちから参照すべき特定の振分テーブルを一意に特定できる。たとえば、演出制御装置３００は、受信したコマンドがＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」であるとき、振分テーブル（変動パターンコマンド：０１Ｈ）８５２ａを参照すべき特定の振分テーブルとして特定する。
【１００７】

振分テーブル８５２ａは、抽選乱数値と詳細変動パターンコマンドとの対応関係を規定する。振分テーブル８５２ａは、抽選乱数値の取り得る範囲が「０」から「９９９」までであることを示す。なお、抽選乱数値は、一定程度の無作為性を有すれば高速カウンタ等から抽出される疑似乱数であってもよい。また、振分テーブル８５２ａは、ＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」（変動パターンコマンド：０１Ｈ）の受信時において選択可能な詳細変動パターンコマンドが「ＦＦＦＡ０１Ｈ」から「ＦＦＦＡ０６Ｈ」までの６つがあることを示す。

【１００８】

たとえば、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０１Ｈ」は、８００／１０００の確率で選択されるコマンドであり、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０２Ｈ」は、５０／１０００の確率で選択されるコマンドであり、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０３Ｈ」は、５０／１０００の確率で選択されるコマンドであり、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０４Ｈ」は、５０／１０００の確率で選択されるコマンドであり、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０５Ｈ」は、２５／１０００の確率で選択されるコマンドであり、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０６Ｈ」は、２５／１０００の確率で選択されるコマンドである。

【１００９】

演出制御装置３００は、詳細変動パターンコマンドをキーにして関係テーブルを参照し詳細変動パターン番号を取得する。ここで、関係テーブルについて図１２１を用いて説明する。図１２１は、第６の実施形態の関係テーブルの一例を示す図である。

【１０１０】

関係テーブル８５３は、詳細変動パターンコマンドと詳細変動パターン番号との対応関係を規定するテーブルである。詳細変動パターンコマンドは、詳細な変動態様（演出態様）に対応する。たとえば、詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０１Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００１」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００１」にしたがい詳細な変動態様として通常変動で演出装置８５０を制御する。詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０２Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００２」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００２」にしたがい詳細な変動態様として左滑り変動で演出装置８５０を制御する。詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０３Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００３」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００３」にしたがい詳細な変動態様として右滑り変動で演出装置８５０を制御する。詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０４Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００４」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００４」にしたがい詳細な変動態様として中煽り変動で演出装置８５０を制御する。詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０５Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００５」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００５」にしたがい詳細な変動態様として特別変動で演出装置８５０を制御する。詳細変動パターンコマンド「ＦＦＦＡ０６Ｈ」は、詳細変動パターン番号「００１００６」に対応し、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００６」にしたがい詳細な変動態様として短縮リーチ変動で演出装置８５０を制御する。

【１０１１】

なお、関係テーブル８５３は、振分テーブル８５２ａに限らず、振分テーブル８５２ｂ，８５２ｃ等、その他の振分テーブルに規定されている詳細変動パターンコマンドと、演出装置８５０に設定されているすべての詳細変動パターン番号との対応関係を規定するものであってもよい。

【１０１２】

なお、振分テーブル８５２と関係テーブル８５３とは、演出制御装置３００のＰＲＯＭ３２１に格納される。

次に、演出制御装置３００が変動時コマンド（変動系コマンド）のうち送信順「２」のコマンド（コマンド名「変動パターン指定」）の受信時に実行する演出振分処理について

図１２２を用いて説明する。図１２２は、第６の実施形態の演出振分処理のフローチャートを示す図である。演出振分処理は、受信コマンド解析処理（図５１参照）のステップＤ５６で制御部（たとえば、演出制御装置３００のＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。制御部は、受信したＭＯＤＥが「Ｃ０Ｈ」から「Ｄ２Ｈ」の範囲内にある場合に演出振分処理を実行する。

【１０１３】

［ステップＤ３１１］制御部は、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮを取得する。

［ステップＤ３１２］制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信があるか否かを判定する。通常、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からコマンドを受信している場合に受信コマンドのうちにコマンドＯＰＴＩＯＮを含まないが、試験装置８５１からコマンドを受信している場合に受信コマンドのうちにコマンドＯＰＴＩＯＮを含み得る。制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信がない場合にステップＤ３１３に進み、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信がある場合にステップＤ３１５に進む。

【１０１４】

［ステップＤ３１３］制御部は、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮにもとづいて振分テーブル８５２を選択する。

［ステップＤ３１４］制御部は、選択した振分テーブル８５２を用いて乱数抽選により詳細変動パターンコマンドを決定して取得する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からコマンドＯＰＴＩＯＮの受信がない場合に、詳細変動パターンコマンドを無作為に取得する。

【１０１５】

［ステップＤ３１５］制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮを取得する。これにより、演出制御装置３００は、試験装置８５１からコマンドＯＰＴＩＯＮの受信がある場合に、試験装置８５１が指定した詳細変動パターンコマンドを取得する。

【１０１６】

［ステップＤ３１６］制御部は、関係テーブル８５３を参照して詳細変動パターンコマンドをキーにして詳細変動パターン番号を取得する。これにより、演出制御装置３００は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信の有無に関わらず、詳細変動パターン番号を取得することができる。

【１０１７】

［ステップＤ３１７］制御部は、取得した詳細変動パターン番号にもとづいて具体的な演出パターンを設定する演出パターン設定処理を実行し、演出振分処理を終了する。

このような遊技機１０は、演出制御装置３００がおこなう演出制御の詳細を外部から指定可能にして演出制御装置３００のプログラムの開発負担を軽減できる。また、遊技機１０は、演出制御装置３００がおこなう演出制御の詳細を外部から指定可能にしても遊技制御装置１００の制御負担を大きくすることをしない。

【１０１８】

たとえば、詳細変動パターン番号「００１００６」に対応する演出制御を演出制御装置３００に実行させたいとき、遊技制御装置１００は、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮを指定して演出制御装置３００に振分テーブル８５２ａに規定されている詳細な変動態様のうちから１つを無作為に選択させることができる。しかしながら、演出制御装置３００は、詳細変動パターン番号「００１００６」を何回の試行で選択することができるかは保証されない。演出内容が複雑化して振分テーブル８５２ａに規定されている選択肢が増えるほどに試行回数が大きくなる。一方で、演出制御装置３００は、試験装置８５１からコマンドを受信する場合、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮとコマンドＯＰＴＩＯＮとが指定されて所望の振分テーブル８５２ａに規定されている詳細な変動態様のうちから１つを特定して選択することができる。このような演出制御装置３００は、演出制御のプログラム開発、デバッグ作業において作業性が向上する。

【１０１９】

［第６の実施形態の変形例１］

次に、第６の実施形態の変形例１の遊技機１０について図１２３と図１２４を用いて説明する。第６の実施形態の演出制御装置３００は、３バイトのＯＰＴＩＯＮを１つ含む変動パターン指定コマンドから詳細な変動態様を特定することができたが、第６の実施形態の変形例１の演出制御装置３００は、３バイトのＯＰＴＩＯＮを２以上含む変動パターン指定コマンドから詳細な変動態様を特定することができる点で相違する。まず、詳細な変動態様の決定過程を図１２３を用いて説明する。図１２３は、第６の実施形態の変形例１の演出振分の一例を示す図である。

【１０２０】

演出制御装置３００は、変動パターンコマンドを１回受信して振分テーブル８５２による振分を１回だけおこなう場合に限らず、より複雑な演出をおこなう場合に振分テーブル８５２による振分を２回以上おこなうことがある。たとえば、演出制御装置３００は、２回以上の振分をおこなう場合に振分テーブルセットを用意する。振分テーブルセットは、振分をおこなう振分ポイントごとの振分テーブルを含む。演出制御装置３００は、ＭＯＤＥ「Ｃ１Ｈ」とＡＣＴＩＯＮ「０１Ｈ」を含む変動パターンコマンドを受信したとき、振分テーブルＦＴ１からＦＴ５までの５つの振分テーブル（振分テーブル８５２の一形態）を含む振分テーブルセットを参照して前半変動の詳細な演出を決定する。

【１０２１】

演出制御装置３００は、振分ポイントの数に応じたＯＰＴＩＯＮを含む変動パターンコマンドを受信する。たとえば、演出制御装置３００は、ＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ１１Ｈ」と、ＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ２２Ｈ」と、ＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ４１Ｈ」とを含む変動パターンコマンドを受信したとき、最初の振分ポイントで振分テーブルＦＴ１を参照してＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ１１Ｈ」にしたがい詳細変動パターン１１（詳細変動パターン番号を簡略表記）を選択する。次に、演出制御装置３００は、詳細変動パターン１１に対応する振分ポイントで振分テーブルＦＴ２を参照してＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ２２Ｈ」にしたがい詳細変動パターン２２（詳細変動パターン番号を簡略表記）を選択する。さらに、演出制御装置３００は、詳細変動パターン２２に対応する振分ポイントで振分テーブルＦＴ４を参照してＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＡ４１Ｈ」にしたがい詳細変動パターン４１（詳細変動パターン番号を簡略表記）を選択する。そして、演出制御装置３００は、詳細変動パターン４１に対応する後半演出（後半Ａ）の選択に進む。なお、演出制御装置３００は、前半変動と同様にして後半変動（後半Ａ）の詳細な演出の選択をおこなうことができる。この場合においても、演出制御装置３００は、後半変動における振分ポイントの数に応じたＯＰＴＩＯＮを含んだ変動パターンコマンドを受信できる。

【１０２２】

このようにして、演出制御装置３００は、より複雑な演出をおこなう場合であっても、振分ポイントの数に応じたＯＰＴＩＯＮを含む変動パターンコマンドを受信することによって複雑な演出に対応して詳細な演出を特定することができる。

【１０２３】

なお、変動パターンコマンドが２以上のＯＰＴＩＯＮを含むことができる場合、最後のＯＰＴＩＯＮを特定可能な終端コマンドを設定するようにしてもよい。たとえば、ＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＦＦＦＨ」をダミーコマンドとして、演出制御装置３００は、ＯＰＴＩＯＮ「ＦＦＦＦＦＦＨ」を受信することにより、これ以上のＯＰＴＩＯＮの受信がないことを判別するようにしてもよい。

【１０２４】

また、変動パターンコマンドが２以上のＯＰＴＩＯＮを含むことができる場合、ＯＰＴＩＯＮ間を所定のコマンドで接続するようにしてもよい。たとえば、「３ＡＨ」を特別コマンドとして、演出制御装置３００は、ＯＰＴＩＯＮを受信した後に、特別コマンド「３ＡＨ」を受信することでさらに追加のＯＰＴＩＯＮを受信することを判別し、特別コマンド「３ＡＨ」を受信しないことで追加のＯＰＴＩＯＮを受信しないことを判別するようにしてもよい。なお、特別コマンド「３ＡＨ」は、アスキーコードにおいてキャラクタ「；

」を意味するので、試験装置８５１は、キャラクタ「；」で繋がれた２以上のＯＰＴＩＯＮを含む文字列から変動パターンコマンドを容易に生成できる。

【１０２５】

また、変動パターンコマンドが２以上のＯＰＴＩＯＮを含むことができる場合、ＯＰＴＩＯＮ間を所定のコマンドで接続するとしたが、所定のビット列や、所定のビット長等の任意のデータパターンでＯＰＴＩＯＮの接続や、終端を判定可能にするものであってもよい。

【１０２６】

次に、第６の実施形態の変形例１の演出振分処理について図１２４を用いて説明する。図１２４は、第６の実施形態の変形例１の演出振分処理のフローチャートを示す図である。演出振分処理は、受信コマンド解析処理（図５１参照）のステップＤ５６で制御部（たとえば、演出制御装置３００のＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。制御部は、受信したＭＯＤＥが「Ｃ０Ｈ」から「Ｄ２Ｈ」の範囲内にある場合に演出振分処理を実行する。

【１０２７】

［ステップＤ３２１］制御部は、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮを取得する。

［ステップＤ３２２］制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信があるか否かを判定する。制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信がない場合にステップＤ３２３に進み、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信がある場合にステップＤ３２６に進む。

【１０２８】

［ステップＤ３２３］制御部は、コマンドＭＯＤＥとコマンドＡＣＴＩＯＮにもとづいて振分テーブルセットを選択する。

［ステップＤ３２４］制御部は、選択した振分テーブルセットのうちから最初の振分テーブルを用いて乱数抽選により詳細変動パターンコマンドを決定して取得する。

【１０２９】

［ステップＤ３２５］制御部は、選択した詳細変動パターンコマンドに対応する振分ポイントがあるか否かに振分終了か否かを判定する。制御部は、振分終了でない（振分ポイントがある）場合にステップＤ３２３に進み、振分終了である（振分ポイントがない）場合にステップＤ３２８に進む。

【１０３０】

［ステップＤ３２６］制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮを１つ取得する。

［ステップＤ３２７］制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮを全部取得したか否かを判定する。制御部は、コマンドＯＰＴＩＯＮを全部取得していない場合にステップＤ３２６に進み、コマンドＯＰＴＩＯＮを全部取得している場合にステップＤ３２８に進む。

【１０３１】

［ステップＤ３２８］制御部は、関係テーブル８５３を参照して詳細変動パターンコマンドをキーにして詳細変動パターン番号を取得する。これにより、演出制御装置３００は、コマンドＯＰＴＩＯＮの受信の有無に関わらず、また振分ポイントの数に関わらず、詳細変動パターン番号を取得することができる。

【１０３２】

［ステップＤ３２９］制御部は、取得した詳細変動パターン番号にもとづいて具体的な演出パターンを設定する演出パターン設定処理を実行し、演出振分処理を終了する。

このような遊技機１０は、演出制御装置３００がおこなう演出制御の詳細を外部から指定可能にして演出制御装置３００のプログラムの開発負担を軽減できる。また、遊技機１０は、演出制御装置３００がおこなう演出制御の詳細を外部から指定可能にしても遊技制御装置１００の制御負担を大きくすることをしない。

【１０３３】

なお、ＯＰＴＩＯＮのうちには、詳細変動パターンコマンドに対応せずに乱数抽選による詳細変動パターンコマンド選択を指定するものがあってもよい。この場合、演出制御装

置３００は、振分ポイントごとにコマンドＯＰＴＩＯＮによる詳細変動パターンコマンドの取得か、乱数抽選による詳細変動パターンコマンドの取得かを決定するようにすればよい。これにより、演出制御装置３００は、振分テーブルＦＴ１からＦＴ５のうち振分テーブルＦＴ１からＦＴ４についてＯＰＴＩＯＮで指定された詳細変動パターンコマンドを選択し、振分テーブルＦＴ５について乱数抽選で決定した詳細変動パターンコマンドを選択することができる。このような遊技機１０は、演出制御装置３００の開発効率の改善に寄与する。

【１０３４】

上述した第６の実施形態（変形例含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、外部指令にもとづいて演出制御を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備える。演出制御手段は、記憶部（たとえば、ＰＲＯＭ３２１）と、制御部（たとえば、ＣＰＵ３１１）と、を含む。記憶部は、内部指令（詳細変動パターンコマンド（ＯＰＴＩＯＮ））の振分を規定する第１のテーブルデータと（たとえば、振分テーブル）、内部指令と演出パターンとの対応関係を規定する第２のテーブルデータ（たとえば、関係テーブル）とを記憶する。制御部は、外部指令（変動パターンコマンド）が内部指令を含まない場合に第１のテーブルデータを用いて内部指令の振分抽選をおこない、振り分けられた内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定し、外部指令が内部指令を含む場合に外部指令に含まれる内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターン（詳細変動パターン番号）を決定する。

【１０３５】

（２）遊技機１０は、遊技制御をおこなう主制御手段（遊技制御装置１００）と、主制御手段の外部指令にもとづいて演出制御を実行可能な従制御手段（演出制御装置３００）とを備える。従制御手段は、記憶部（たとえば、ＰＲＯＭ３２１）と、制御部（たとえば、ＣＰＵ３１１）と、を含む。記憶部は、内部指令（詳細変動パターンコマンド（ＯＰＴＩＯＮ））の振分を規定する第１のテーブルデータと（たとえば、振分テーブル）、内部指令と演出パターンとの対応関係を規定する第２のテーブルデータ（たとえば、関係テーブル）とを記憶する。制御部は、外部指令（変動パターンコマンド）が内部指令を含まない場合に第１のテーブルデータを用いて内部指令の振分抽選をおこない、振り分けられた内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定し、外部指令が内部指令を含む場合に外部指令に含まれる内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターン（詳細変動パターン番号）を決定する。

【１０３６】

（３）遊技機１０は、遊技制御をおこなう主制御手段（遊技制御装置１００）と、主制御手段の外部指令にもとづいて演出制御を実行可能な従制御手段（演出制御装置３００）とを備える。従制御手段は、記憶部（たとえば、ＰＲＯＭ３２１）と、制御部（たとえば、ＣＰＵ３１１）と、を含む。記憶部は、内部指令（詳細変動パターンコマンド（ＯＰＴＩＯＮ））の振分を規定する第１のテーブルデータと（たとえば、振分テーブル）、内部指令と演出パターンとの対応関係を規定する第２のテーブルデータ（たとえば、関係テーブル）とを記憶する。制御部は、外部指令（変動パターンコマンド）が内部指令を含まない場合に第１のテーブルデータを用いて内部指令の振分抽選をおこない、振り分けられた内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターン（詳細変動パターン番号）を決定し、外部指令が第１の内部指令を含み接続指令（たとえば、特別コマンド「３ＡＨ」）を含まない場合に外部指令に含まれる第１の内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定し、外部指令が第１の内部指令と接続指令を含む場合に第１の内部指令と接続指令に続く第２の内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定する。

【１０３７】

（４）遊技機１０は、外部指令にもとづいて演出制御を実行可能な演出制御手段（演出制御装置３００）を備える。演出制御手段は、記憶部（たとえば、ＰＲＯＭ３２１）と、

制御部（たとえば、ＣＰＵ３１１）と、を含む。記憶部は、内部指令（詳細変動パターンコマンド（ＯＰＴＩＯＮ））の振分を規定する第１のテーブルデータと（たとえば、振分テーブル）、内部指令と演出パターンとの対応関係を規定する第２のテーブルデータ（たとえば、関係テーブル）とを記憶する。制御部は、外部指令（変動パターンコマンド）が内部指令を含まない場合、に第１のテーブルデータを用いて内部指令の振分抽選をおこない、振り分けられた内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターン（詳細変動パターン番号）を決定し、外部指令が第１の内部指令を含み接続指令（たとえば、特別コマンド「３ＡＨ」）を含まない場合に、外部指令に含まれる第１の内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定し、外部指令が第１の内部指令と接続指令を含む場合に、第１の内部指令と接続指令に続く第２の内部指令と第２のテーブルデータとを用いて演出パターンを決定する。

【１０３８】

（５）（４）の制御部は、第１の内部指令の受信（取得）後に接続指令の有無を判定し、接続指令があると判定した場合に第２の内部指令を受信（取得）することとし、接続指令がないと判定した場合に第２の内部指令を受信（取得）しないこととする。

【１０３９】

（６）（４）の制御部は、内部指令と異なる独立した指令として接続指令を受信（取得）する。

（７）（４）の接続指令は、１文字以上の所定の文字列に対応するデータパターンである。

【１０４０】

（８）（４）の接続指令は、第１の内部指令に含まれる所定のデータパターンである。

［第７の実施形態］

次に、第７の実施形態の遊技機１０について説明する。第７の実施形態の遊技機１０は、遊技場における設置環境において外枠１１に対して前面枠１２を開放した場合に遊技場係員による所要の操作を可能にしている。まず、遊技機１０における遊技場係員による所要の操作環境について図１２５を用いて説明する。図１２５は、第７の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図（その１）である。なお、第１の実施形態から第６の実施形態の遊技機１０においても同様の構成を有している。

【１０４１】

図１２５は、遊技機１０が外枠１１に対して前面枠１２を開放する様子を示す。遊技機１０は、一般に島と呼ばれる遊技場設備に外枠１１を固定し、前面枠１２を開放することによって係員によるメンテナンス作業をおこなえるようにしている。そのため、遊技機１０は、外枠１１に前面枠１２を軸支する軸支側よりも開放側において、設置環境での作業性が優れる。特に、近時の遊技機は、前面枠１２の前面側構成部材（たとえば、枠装飾装置１８や上皿２１等）の突出量が大きいことから、前面枠１２が遊技場設備（たとえば、呼び出しランプや、カードユニット等）と干渉し、前面枠１２の開放量が制限される場合がある。

【１０４２】

なお、遊技場係員による所要の操作は、たとえば、設定値の確認操作、設定値の変更操作、ＲＡＭクリア操作等を含む運用操作、配線の接続確認等を含むメンテナンス操作等がある。

【１０４３】

前面枠１２は、前面枠１２の裏面側に遊技制御装置１００と演出制御装置３００と払出制御装置２００と電源装置４００とを備える。また、遊技制御装置１００と演出制御装置３００とは、遊技盤３０の裏面側に備えられる。

【１０４４】

遊技制御装置１００は、状態表示装置１３５と確率設定値表示装置１３６と設定値変更スイッチ１２６と設定キースイッチ１２７とＲＡＭ初期化スイッチ１１２とを前面枠１２の裏面側に臨ませて備える。

【１０４５】
遊技機１０は、遊技場の設置環境において前面枠１２を開放させることで、遊技場係員による運用操作を容易にする。言い換えれば、遊技機１０は、遊技場の設置環境において前面枠１２を開放しない状態、たとえば遊技者が遊技中の状態では、運用操作を困難ならしめる。
【１０４６】
遊技機１０は、設定キースイッチ１２７の操作を受け付けることにより、確率設定値表示装置１３６により設定値を確認可能にする。また、遊技機１０は、状態表示装置１３５により遊技機１０の状態を確認可能にする。また、遊技機１０は、設定値変更スイッチ１２６と設定キースイッチ１２７との操作を受け付けることにより、確率設定値表示装置１３６に設定値を表示しながら設定値を変更可能にする。また、遊技機１０は、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２の操作を受け付けることにより、ＲＡＭ１１１Ｃをクリア可能にする。
【１０４７】
このような遊技場係員による遊技機１０の運用操作は、遊技場の設置環境において前面枠１２を開放させておこなわれる。したがって、遊技場係員は、前面枠１２の開放状態において前面枠１２の裏面側を覗き込むようにして運用操作をおこなうこととなる。そのため、遊技場係員は、主として前面枠１２の裏面側に設けられた状態表示装置１３５や確率設定値表示装置１３６から操作状態を把握することとなる。
【１０４８】
そこで、遊技機１０は、前面枠１２の前面側に設けられた演出装置によって遊技場係員の操作状態の把握をサポートする。次に、前面枠１２の前面側に設けられた演出装置について図１２６を用いて説明する。図１２６は、第７の実施形態の遊技機の一例を示す斜視図（その２）である。
【１０４９】
遊技機１０は、前面枠１２の前面側にスピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂを備える。スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ）は、前面枠１２の上部に設けられ（図１参照）、前面枠１２の前面側から見て左側にスピーカ１９ａ（Ｌ）を備え、右側にスピーカ１９ａ（Ｒ）を備える。また、スピーカ１９ｂは、前面枠１２の右下部であって、操作部２４の上方に設けられる（図１参照）。スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂは、それぞれ独立して音出力可能になっている。なお、スピーカ１９ａ（Ｌ）は、前面枠１２の裏面側から直接観察できないが、前面枠１２の裏面側から見て右上部に位置する。また、スピーカ１９ａ（Ｒ）は、前面枠１２の裏面側から直接観察できないが、前面枠１２の裏面側から見て左上部に位置する。また、スピーカ１９ｂは、前面枠１２の裏面側から直接観察できないが、前面枠１２の裏面側から見て左下部に位置する。
【１０５０】
スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂは、前面枠１２の前面側に設けられて遊技演出を担うが、運用操作時においては音出力によって遊技場係員の操作状態の把握をサポートする。
【１０５１】
また、遊技機１０は、前面枠１２の前面側中央部であって、遊技盤３０の中央部に表示装置４１を備える。表示装置４１は、前面枠１２の裏面側から直接観察できないが、前面枠１２の裏面側から見てもまた中央部に位置する。表示装置４１は、前面枠１２の前面側に設けられて遊技演出を担うが、運用操作時においては映像出力によって遊技場係員による操作状態を第三者に向けて案内可能にする。
【１０５２】
なお、これら演出装置（スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂ、表示装置４１）による操作状態の報知や案内は、必ずしも状態表示装置１３５や確率設定値表示装置１３６と同程度の情報量を有するものでなくともよい。
【１０５３】
次に、第７の実施形態の遊技機１０における電源投入後の制御状態について図１２７を

用いて説明する。図１２７は、第７の実施形態の遊技機における電源投入後の制御状態の一例を示す図である。

【１０５４】

遊技機１０（遊技制御装置１００）は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ１２７の入力状態に応じて制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ３のいずれかに移行する。遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ０（設定変更状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ１（設定確認状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、制御状態Ｓ３（停電復旧）に移行する。

【１０５５】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０において設定キースイッチ１２７がＯＦＦになると、制御状態Ｓ５（遊技状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１において設定キースイッチ１２７がＯＦＦになると、制御状態Ｓ３に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ２においてＲＡＭクリア後に制御状態Ｓ５に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３においてデータ異常（停電検査領域のデータ異常やデータバックアップ領域のチェックサム異常）を検出すると制御状態Ｓ４（異常）に移行し、制御状態Ｓ３においてデータ異常を検出しない（すなわち、データ正常である）と制御状態Ｓ５に移行する。

【１０５６】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０（設定変更状態）において、ＲＡＭクリアをおこなうとともに、設定値の変更操作を受け付ける。遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０において、演出制御装置３００に対してＲＡＭ初期化（ＲＡＭクリア）コマンドと確率設定変更中コマンドとを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ０であることを検出し、ＲＡＭクリアと設定変更状態とを演出装置を用いて報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において変更中の設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において変更中の設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定変更状態であることを確認できる。

【１０５７】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ５に移行するときに、演出制御装置３００に対して確率設定確定コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、変更された設定値の確定を検出し、設定値確定を演出装置を用いて報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において確定した設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において確定した設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定値の確定があったことを確認できる。

【１０５８】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１（設定確認状態）において、演出制御装置３００に対して確率設定確認中コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ１であることを検出し、設定確認状態を演出装置を用いて報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態であることを確認できる。

【１０５９】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１から制御状態Ｓ３（停電復旧）に移行する

ときに、演出制御装置３００に対して確率確認終了コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、設定確認状態の終了を検出し、設定確認状態の終了を演出装置を用いて報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６における設定値の表示を終了する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定確認状態の終了を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態の終了があったことを確認できる。なお、遊技制御装置１００は、確率確認終了コマンドの送信をおこなわないものであってもよく、演出制御装置３００は、その場合に制御状態Ｓ３から制御状態Ｓ５への移行に伴い受信されるコマンド（停電復旧コマンド）の受信によって設定確認状態の終了を検出してもよい。

【１０６０】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）において、演出制御装置３００に対してＲＡＭ初期化コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ２であることを検出し、ＲＡＭクリアがあったことを演出装置を用いて報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態であることを確認できる。

【１０６１】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３（停電復旧）において、データ異常を検出したときに演出制御装置３００に対して設定変更指示コマンドを送信して異常終了する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が異常終了したことを検出し、正常な設定値が失われたことから設定変更指示を演出装置を用いて案内する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６を非表示状態とする。

【１０６２】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３において、データ正常を検出したときに演出制御装置３００に対して停電復旧コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ５であることを検出し、演出制御用のコマンドの受信を待ち受ける。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６を非表示にして状態表示装置１３５における状態表示をおこなう。これにより、遊技場係員は、遊技状態への移行を確認することができるとともに、演出装置における遊技演出の再開によって遊技状態への移行を確認できる。

【１０６３】

なお、状態表示装置１３５と確率設定値表示装置１３６とは、共通の表示装置であってもよく、制御状態Ｓ０，Ｓ１において確率設定値表示装置１３６として機能し、制御状態Ｓ５において状態表示装置１３５として機能するものであってもよい。

【１０６４】

なお、遊技機１０は、遊技制御装置１００から演出制御装置３００へのＲＡＭ初期化コマンドの送信によりＲＡＭ初期化があったことを演出制御装置３００に通知することに代えて、確率設定変更中コマンドや確率設定確定コマンドの送信をもってＲＡＭ初期化があったことを演出制御装置３００に通知するようにしてもよい。この場合、遊技機１０は、遊技制御装置１００から演出制御装置３００へのＲＡＭ初期化コマンドの送信を省略してもＲＡＭクリアに関する報知をおこなうことができる。

【１０６５】

次に、演出装置における制御状態の案内または報知について説明する。まず、制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行タイミングについて図１２８を用いて説明する。図１２８は、第７の実施形態の制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行時のタイミングチャートの一例を示す図である。

【１０６６】

遊技機１０は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ０に移行し、タイミングｔ０でＲＡＭクリアを実行する。

遊技機１０は、タイミングｔ１でＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦになっても設定キースイッチ１２７がＯＮである限り、制御状態Ｓ０となる。

【１０６７】

遊技機１０は、制御状態Ｓ０においてＲＡＭクリア後に設定値が「０」に初期化され、設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出するごとに「１」ずつインクリメントし、最大設定値を超えると「０」に戻る。たとえば、遊技機１０は、タイミングｔ２で設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出して設定値を「１」に更新し、タイミングｔ３で設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出して設定値を「２」に更新する。

【１０６８】

遊技機１０は、タイミングｔ４で設定キースイッチ１２７のＯＦＦを検出して設定値の更新を確定し、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ５に移行する。このとき、遊技機１０は、演出装置を用いて設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知とをおこなう。

【１０６９】

次に、設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様について説明する。まず、演出装置の一つである表示装置４１における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様について図１２９を用いて説明する。図１２９は、第７の実施形態の表示装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図である。

【１０７０】

演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ０において送信するＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信して、表示装置４１に表示画面８６０（図１２９（１））を表示させて設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知とをおこなう。このとき、演出制御装置３００は、いまだ遊技制御に関するコマンドを受信していないため初期設定の表示（たとえば、前面単色）を背景にして、ＲＡＭ初期化報知表示８６１と確率設定変更中表示８６２とを表示する。たとえば、ＲＡＭ初期化報知表示８６１は、表示コード「０１」と、メッセージ「ＲＡＭが初期化されました」を表示内容に含む。また、確率設定変更中表示８６２は、表示コード「０２」と、メッセージ「設定値変更操作中です」を表示内容に含む。これにより、遊技機１０は、メッセージによって報知内容を案内することができるとともに、取扱説明書等を参照して表示コードに対応する詳細な制御状態を把握可能にすることができる。なお、遊技機１０は、ＲＡＭ初期化報知表示８６１と確率設定変更中表示８６２とに表示コードとメッセージとを含むとしたがいずれか一方を含むものであってもよい。演出制御装置３００は、制御状態Ｓ０の間、ＲＡＭ初期化報知表示８６１と確率設定変更中表示８６２とを表示することで、表示装置４１により遊技機１０の制御状態を容易に把握可能にする。なお、演出制御装置３００は、点滅表示やスクロール表示等のエフェクトを用いてＲＡＭ初期化報知表示８６１や確率設定変更中表示８６２を表示するようにしてもよい。

【１０７１】

演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ５への移行タイミング（移行直前のタイミングであってもよいし、移行直後のタイミングであってもよい）において送信する確率設定確定コマンドを受信して、表示装置４１に表示画面８６３（図１２９（２））を表示させて設定変更に関する報知をおこなう。このとき、演出制御装置３００は、いまだ遊技制御に関するコマンドを受信していない場合、初期設定の表示を背景にして確率設定確定表示８６４を表示する。たとえば、確率設定確定表示８６４は、表示コード「０３」と、メッセージ「設定値の変更を受け付けました」を表示内容に含む。なお、演出制御装置３００は、ＲＡＭクリアに関する報知を確実にするために、さらにＲＡＭ初期化報知表示８６１を表示する。演出制御装置３００は、遊技制御に関するコマンドを受信するまでの間、ＲＡＭ初期化報知表示８６１と確率設定確定表示８６４とを表示することで、表示装置４１により遊技機１０の制御状態を容易に把握可能にする。なお、演出制御装置３００は、点滅表示やスクロール表示等のエフェクトを用いてＲＡＭ初期化報知表示８６１や確率設定確定表示８６４を表示するようにしてもよい。

【１０７２】
演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ５において送信する遊技制御に関するコマンド（たとえば、客待ちコマンド）を受信して、表示装置４１に表示画面８６５（図１２９（３））を表示させる。演出制御装置３００は、制御状態Ｓ５に移行後であっても所定の報知終了トリガが成立するまでの間、設定変更に関する報知をおこなう。このとき、演出制御装置３００は、遊技制御に関するコマンドを受信後に、対応する遊技中表示（たとえば、客待ち画面８６６）を背景にして確率設定確定表示８６４を表示する。なお、演出制御装置３００は、ＲＡＭクリアに関する報知を確実にするために、さらにＲＡＭ初期化報知表示８６１を表示する。演出制御装置３００は、報知終了トリガが成立するまでの間、ＲＡＭ初期化報知表示８６１と確率設定確定表示８６４とを表示することで、遊技制御開始後にあっても表示装置４１により遊技機１０の制御状態を容易に把握可能にする。なお、演出制御装置３００は、点滅表示やスクロール表示等のエフェクトを用いてＲＡＭ初期化報知表示８６１や確率設定確定表示８６４を表示するようにしてもよい。なお、報知終了トリガは、所定時間（たとえば、１分）や、所定条件の成立（前面枠１２の閉塞検出や、入賞検出等による遊技開始検出、所定回数の変動表示ゲームの実行（たとえば、特図ゲームの変動表示１回の実行）、プッシュボタン２５の押下操作検出等）等がある。

【１０７３】
また、遊技機１０は、遊技場係員に対する表示装置４１における報知を確実にするために、前面枠１２の開放中に開始した報知内容の表示を、前面枠１２の開放終了後の所定の報知終了トリガ成立（たとえば、所定期間経過やプッシュボタン２５の押下操作検出等）まで継続するようにしてもよい。

【１０７４】
次に、演出装置の一つであるスピーカ１９ａ，１９ｂ（音出力装置）における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様について説明する。まず、音出力用に用意されている複数のチャンネルごとの音出力制御による報知態様について図１３０を説明する。図１３０は、第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その１）である。

【１０７５】
演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信して、タイミングｔ０より音出力用に用意されている複数のチャンネルを用いてスピーカ１９ａ，１９ｂから報知音Ａと報知音Ｂとを音出力する。たとえば、演出制御装置３００は、チャンネル１とチャンネル２とで同期して報知音Ａと報知音Ｂとを繰り返し音出力する（図１３０（１））。そして、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信して、タイミングｔ４より音出力用に用意されている複数のチャンネルを用いてスピーカ１９ａ，１９ｂから報知音Ａと報知音Ｃとを音出力する。たとえば、演出制御装置３００は、チャンネル１とチャンネル２とで同期して報知音Ａと報知音Ｃとを繰り返し音出力する。そして、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとを繰り返し音出力していたチャンネルからの音出力を、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より遊技制御音Ｄに切り替える。

【１０７６】
なお、報知音Ａは、ＲＡＭクリアを報知する警報音（たとえば、電子音「ピューン、ピューン」）とＲＡＭクリアを報知するメッセージ（たとえば、「ＲＡＭが初期化されました」）とを含む。なお、報知音Ａは、警報音とメッセージのうちいずれか一方を含むものであってもよい。

【１０７７】
また、報知音Ｂは、確率設定変更中を報知する注意喚起音１（たとえば、電子音「ピッピー、ピッピー」）と確率設定変更中を報知するメッセージ（たとえば、「確率設定変更中です」）とを含む。なお、報知音Ｂは、注意喚起音１とメッセージのうちいずれか一方を含むものであってもよい。

【１０７８】
また、報知音Ｃは、確率設定確定を報知する注意喚起音２（たとえば、電子音「ピロリ、ピロリ」）と確率設定確定を報知するメッセージ（たとえば、「確率設定が変更されました」）とを含む。なお、報知音Ｃは、注意喚起音２とメッセージのうちいずれか一方を含むものであってもよい。また、遊技制御音Ｄは、遊技制御状態に応じたＢＧＭや効果音を含む。
【１０７９】
これにより、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｂとの同時出力を抑止できる。また、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｃとの同時出力を抑止できる。したがって、遊技機１０は、確率設定変更作業中の作業者に対してＲＡＭクリアがあったことと確率設定変更中であることとを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定変更作業中に、ＲＡＭクリアの報知音が確率設定変更中の報知音の障害となることがないので作業者に対して確率設定変更中であることを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定変更作業をおこなった作業者に対してＲＡＭクリアがあったことと確率設定が確定（完了）したこととを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定確定時に、ＲＡＭクリアの報知音が確率設定確定の報知音の障害となることがないので作業者に対して確率設定が確定したことを好適に案内することができる。このような遊技機１０は、設定操作をおこなう作業者に対して良好な作業環境を提供できる。
【１０８０】
また、演出制御装置３００は、複数のチャンネルを用いてスピーカ１９ａ，１９ｂから報知音Ａと報知音Ｂとを音出力するときに、チャンネルごとに報知音を異ならせるようにしてもよい。たとえば、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信してタイミングｔ０より音出力するとき、チャンネル１に報知音Ａを割り当て、チャンネル２に報知音Ｂを割り当てる（図１３０（２））。このとき、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｂとが重複するタイミングで音出力しないように交互出力とする。また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信してタイミングｔ４より音出力するとき、チャンネル１に報知音Ａを割り当て、チャンネル２に報知音Ｃを割り当てる。このとき、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが重複するタイミングで音出力しないように交互出力とする。そして、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より、チャンネル１，２を遊技制御音Ｄに切り替える。
【１０８１】
また、演出制御装置３００は、複数のチャンネルを用いてスピーカ１９ａ，１９ｂから報知音Ａと報知音Ｂとを音出力するときに、チャンネルごとに報知音を異ならせるとともに、異なる報知音を出力する間にインターバル期間Δｔを設けるようにしてもよい（図１３０（３））。たとえば、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信してタイミングｔ０より音出力するとき、チャンネル１に報知音Ａを割り当て、チャンネル２に報知音Ｂを割り当てる。そして、演出制御装置３００は、チャンネル１から報知音Ａを出力した後、インターバル期間Δｔだけ待ってからチャンネル２から報知音Ｂを出力する。同様にして、演出制御装置３００は、チャンネル２から報知音Ｂを出力した後、インターバル期間Δｔだけ待ってからチャンネル１から報知音Ａを出力する。以降、演出制御装置３００は、同様のサイクルを繰り返す。なお、演出制御装置３００は、インターバル期間Δｔを無音期間としてもよいし、所定音（たとえば、インターバル音「ピコーン」）の出力期間としてもよい。また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信してタイミングｔ４より音出力するとき、チャンネル１に報知音Ａを割り当て、チャンネル２に報知音Ｃを割り当て、報知音Ａと報知音Ｃとが交互出力際にインターバル期間Δｔを設定する。そして、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より、チャンネル１，２を遊技制御音Ｄに切り替える。
【１０８２】

なお、演出制御装置３００は、図１３０（１）に示したようにチャンネル１とチャンネル２とで同期して報知音を繰り返し音出力するときにも、報知音を切り替える際にインターバル期間Δｔを設定するようにしてもよい。

【１０８３】

なお、遊技機１０は、特定のチャンネルを特定のスピーカに割り当てるようにしてもよい。たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ）のうちスピーカ１９ａ（Ｌ）は、チャンネル１に設定された報知音を出力し、チャンネル２に設定された報知音を出力しない。また、スピーカ１９ａ（Ｒ）は、チャンネル２に設定された報知音を出力し、チャンネル１に設定された報知音を出力しない。

【１０８４】

次に、音出力用に用意されている複数のスピーカごとの音出力制御による報知態様について図１３１を説明する。図１３１は、第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その２）である。

【１０８５】

演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信して、タイミングｔ０より音出力用に用意されている複数のスピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂのうち少なくとも２つを用いて報知音Ａと報知音Ｂとを音出力する。たとえば、演出制御装置３００は、スピーカＬ（スピーカ１９ａ（Ｌ））とスピーカＲ（スピーカ１９ａ（Ｒ））とで同期して報知音Ａと報知音Ｂとを繰り返し音出力する（図１３１（１））。そして、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信して、タイミングｔ４よりスピーカＬとスピーカＲとから報知音Ａと報知音Ｃとを音出力する。たとえば、演出制御装置３００は、スピーカＬとスピーカＲとで同期して報知音Ａと報知音Ｃとを繰り返し音出力する。そして、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとを繰り返し音出力していたスピーカＬとスピーカＲとからの音出力を、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より遊技制御音Ｄに切り替える。

【１０８６】

これにより、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｂとの同時出力を抑止できる。また、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｃとの同時出力を抑止できる。したがって、遊技機１０は、確率設定変更作業中の作業者に対してＲＡＭクリアがあったことと確率設定変更中であることとを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定変更作業中に、ＲＡＭクリアの報知音が確率設定変更中の報知音の障害となることがないので作業者に対して確率設定変更中であることを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定変更作業をおこなった作業者に対してＲＡＭクリアがあったことと確率設定が確定（完了）したこととを好適に案内することができる。また、遊技機１０は、確率設定確定時に、ＲＡＭクリアの報知音が確率設定確定の報知音の障害となることがないので作業者に対して確率設定が確定したことを好適に案内することができる。このような遊技機１０は、設定操作をおこなう作業者に対して良好な作業環境を提供できる。

【１０８７】

また、演出制御装置３００は、スピーカＬとスピーカＲとから報知音Ａと報知音Ｂとを音出力するときに、スピーカごとに報知音を異ならせるようにしてもよい。たとえば、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信してタイミングｔ０より音出力するとき、スピーカＬに報知音Ａを割り当て、スピーカＲに報知音Ｂを割り当てる（図１３１（２））。このとき、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｂとが重複するタイミングで音出力しないように交互出力とする。また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信してタイミングｔ４より音出力するとき、スピーカＬに報知音Ａを割り当て、スピーカＲに報知音Ｃを割り当てる。このとき、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが重複するタイミングで音出力しないように交互出力とする。そして、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より、スピーカＬ，Ｒを遊技制御

音Ｄに切り替える。
【１０８８】
また、演出制御装置３００は、スピーカＬとスピーカＲとから報知音Ａと報知音Ｂとを音出力するときに、スピーカごとに報知音を異ならせるとともに、異なる報知音を出力する間にインターバル期間Δｔを設けるようにしてもよい（図１３１（３））。たとえば、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信してタイミングｔ０より音出力するとき、スピーカＬに報知音Ａを割り当て、スピーカＲに報知音Ｂを割り当てる。そして、演出制御装置３００は、スピーカＬから報知音Ａを出力した後、インターバル期間Δｔだけ待ってからスピーカＲから報知音Ｂを出力する。同様にして、演出制御装置３００は、スピーカＲから報知音Ｂを出力した後、インターバル期間Δｔだけ待ってからスピーカＬから報知音Ａを出力する。以降、演出制御装置３００は、同様のサイクルを繰り返す。なお、演出制御装置３００は、インターバル期間Δｔを無音期間としてもよいし、所定音（たとえば、インターバル音「ピコーン」）の出力期間としてもよい。また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信してタイミングｔ４より音出力するとき、スピーカＬに報知音Ａを割り当て、スピーカＲに報知音Ｃを割り当て、報知音Ａと報知音Ｃとが交互出力する際にインターバル期間Δｔを設定する。そして、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より、スピーカＬ，Ｒを遊技制御音Ｄに切り替える。
【１０８９】
なお、演出制御装置３００は、図１３１（１）に示したようにスピーカＬとスピーカＲとで同期して報知音を繰り返し音出力するときにも、報知音を切り替える際にインターバル期間Δｔを設定するようにしてもよい。
【１０９０】
なお、遊技機１０は、異なる報知音を出力するスピーカを遊技機１０の左右配置にしたがい設定したが、上下配置や、高音や低音出力などのスピーカ特性にしたがう設定にしてもよい。
【１０９１】
次に、音出力用に用意されている複数のスピーカで異なる報知音を同時に音出力制御する際の報知態様について図１３２を説明する。図１３２は、第７の実施形態の音出力装置における設定変更に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知の報知態様の一例を示す図（その３）である。
【１０９２】
演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信して、タイミングｔ０より音出力用に用意されている複数のスピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ），１９ｂのうち少なくとも２つを用いて報知音Ａと報知音Ｂとを音出力制御する。たとえば、演出制御装置３００は、タイミングｔ０から音出力制御を開始し、スピーカＬ（スピーカ１９ａ（Ｌ））で報知音Ａを繰り返し音出力する。また、演出制御装置３００は、タイミングｔ０から音出力制御を開始し、スピーカＲ（スピーカ１９ａ（Ｒ））で報知音Ｂを繰り返し音出力する。そして、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から確率設定確定コマンドを受信して、タイミングｔ４より報知音を切り替えて音出力制御を開始し、スピーカＬで報知音Ａを繰り返し音出力する。また、演出制御装置３００は、タイミングｔ４より報知音を切り替えて音出力制御を開始し、スピーカＲで報知音Ｃを繰り返し音出力する。そして、演出制御装置３００は、報知音Ａを繰り返し音出力していたスピーカＬと報知音Ｃを繰り返し音出力していたスピーカＲとからの音出力を、タイミングｔ４から所定時間経過したタイミングｔ６より遊技制御音Ｄに切り替えて音出力制御を開始する。
【１０９３】
これにより、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｂとを同時に音出力制御する。このように、演出制御装置３００は、異なる報知音の音出力制御を同時におこなうことによりタイ

ミングを違える制御を不要とするので制御負荷を抑制できる。
【１０９４】
異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様について図１３３と図１３４を用いて説明する。図１３３は、第７の実施形態の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その１）を示す図である。図１３４は、第７の実施形態の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その２）を示す図である。
【１０９５】
演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始し、スピーカＬ（スピーカ１９ａ（Ｌ））で報知音Ａを音出力させ、スピーカＲ（スピーカ１９ａ（Ｒ））で報知音Ｃを音出力させる（図１３３（１））。
【１０９６】
このとき、スピーカＬは、前面枠１２の軸支側にあり、スピーカＲは前面枠１２の開放端側にある。したがって、作業者（たとえば、遊技場係員）が前面枠１２を開放して設定変更作業や設定確認作業をおこなうとき、スピーカＬから出力される音よりもスピーカＲから出力される音の方が聞き取りやすい。
【１０９７】
そこで、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが同時に音出力される場合（図１３３（２））であっても、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから音出力させ、報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから音出力させることで、作業者の作業に関係する報知音の報知効果を担保する。
【１０９８】
これにより、遊技機１０は、演出制御装置３００の制御負荷を抑制しながら所要の報知効果を保持できる。なお、演出制御装置３００は、作業者の作業への関係度合いが小さな報知音を軸支側のスピーカＬから音出力させ、作業者の作業への関係度合いが大きな報知音を開放端側のスピーカＲから音出力させるとしたが、作業者の作業への関係度合いの有無や作業手順等に応じて報知音を出力するスピーカを設定するようにしてもよい。
【１０９９】
また、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが同時に音出力されないように排他的に音出力するようにしてもよい（図１３３（３））。たとえば、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから直ちに音出力させてタイミングｔ４ａで消音する。一方で、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、消音状態で音出力させ、タイミングｔ４ａを待って報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから音出力させる。
【１１００】
これによれば、遊技機１０は、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから音出力させ、報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから音出力させながら、作業者の作業に関係する報知音の報知効果を一層好適に担保する。なお、演出制御装置３００は、先に軸支側のスピーカＬから音出力させて、遅れて開放端側のスピーカＲから音出力させるとしたが、先に開放端側のスピーカＲから音出力させて、遅れてから軸支側のスピーカＬから音出力させるようにしてもよい。また、演出制御装置３００は、先にスピーカＬから報知音Ａを音出力させて、遅れてスピーカＲから報知音Ｃを音出力させるとしたが、作業者の作業への関係度合いが大きな報知音Ｃを先にスピーカＬから音出力させて、作業者の作業への関係度合いが小さな報知音Ａを後からスピーカＲから音出力させるようにしてもよい。
【１１０１】
また、演出制御装置３００は、報知音Ａの最大音量での音出力と報知音Ｃの最大音量での音出力とが排他的であれば、一部のタイミングで音出力が重複することを許容してもよい。たとえば、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから直ちに音出力させてタイミングｔ４ｂで消音する（図１３３（４））。一方で、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始

するとき、タイミングｔ４の消音状態からタイミングｔ４ｂの最大音量状態までフェードインしながら音量を大きくして報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから音出力させる。

【１１０２】

また、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、報知音Ｃを軸支側のスピーカＬから直ちに音出力させてタイミングｔ４ｃからフェードアウトしながら消音する（図１３４（１））。一方で、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、消音状態で音出力させ、タイミングｔ４ｃを待って報知音Ａを軸支側のスピーカＬから音出力させる。

【１１０３】

これによれば、遊技機１０は、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから音出力させ、報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから音出力させながら、２つの報知音の最大音量が重複することがない。したがって、遊技機１０は、２つの報知音の報知効果の担保と、作業者の作業に関係する報知音の報知効果の担保とを両立する。

【１１０４】

なお、演出制御装置３００は、一方の報知音についてフェードイン（図１３３（４））またはフェードアウト（図１３４（１））するとしたが、２つの報知音のそれぞれについてフェードインまたはフェードアウトするようにしてもよい。たとえば、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとをフェードインにより音出力してもよいし、報知音Ａと報知音Ｃとをフェードアウトにより音出力してもよいし、報知音Ａをフェードインにより音出力して報知音Ｃをフェードアウトにより音出力してもよいし、報知音Ｃをフェードインにより音出力して報知音Ａをフェードアウトにより音出力してもよい。

【１１０５】

また、演出制御装置３００は、一方の報知音についてフェードイン（図１３３（４））またはフェードアウト（図１３４（１））するとしたが、一方の報知音についてフェードインかつフェードアウトするようにしてもよいし、両方（すべて）の報知音についてフェードインかつフェードアウトするようにしてもよい。

【１１０６】

また、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから抑制した音量で音出力させ、報知音Ｃを消音状態で音出力させてからタイミングｔ４ｄを待って開放端側のスピーカＲから報知音Ａよりも大きな音量（たとえば、最大音量）で音出力させる（図１３４（２））。

【１１０７】

これにより、遊技機１０は、演出制御装置３００の制御負荷を抑制しながら所要の報知効果を保持できる。なお、演出制御装置３００は、タイミングｔ４ｄを待って報知音Ｃを音出力させるとしたが、タイミングｔ４から直ちに音出力させるようにしてもよい。

【１１０８】

なお、図１３３（３）において、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが同時に音出力されないように排他的に音出力するとしたが、一方の音を消音状態にすることに代えて抑制した音出力とするようにしてもよい。たとえば、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、軸支側のスピーカＬからタイミングｔ４で報知音Ａを音出力制御するとき、非抑制音（たとえば、最大音量）を出力させてからタイミングｔ４ａを待って抑制音を出力させる。一方で、演出制御装置３００は、開放端側のスピーカＲからタイミングｔ４で報知音Ｃを音出力制御するとき、抑制音を出力させてからタイミングｔ４ａを待って非抑制音を出力させる。なお、抑制音は、音量を抑制したものであってもよいし、報知態様（報知メッセージまたは警告音、注意喚起音の差替えや削除、インターバル期間の挿入等）を抑制するものであってもよい。

【１１０９】

また、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するとき、タイミングｔ４ｅで報知音Ａの音量が最大となり、タイミングｔ４ｆで報知音Ａの音量が最小となるように周期的に音量変化させるようにしてもよい。このとき、演出制御装置３００は

、タイミングｔ４ｅで報知音Ｃの音量が最小となり、タイミングｔ４ｆで報知音Ｃの音量が最大となるように周期的に音量変化させるようにする（図１３４（３））。

【１１１０】

これにより、遊技機１０は、演出制御装置３００の制御負荷を抑制しながら所要の報知効果を保持できる。なお、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとで最大音量となるタイミングに半周期のタイムラグを設定したが、報知音Ａと報知音Ｃとで最大音量となるタイミングが重複しないタイムラグであれば半周期に限らない。

【１１１１】

また、演出制御装置３００は、報知音Ａと報知音Ｃとが同時に音出力されないように排他的に音出力するときに、図１３３（３）に示した報知例では報知回数を同じにしたが、報知回数に差を設けるようにしてもよい（図１３４（４））。たとえば、演出制御装置３００は、タイミングｔ４から音出力制御を開始するときタイミングｔ４ｇまでに、報知音Ａを軸支側のスピーカＬから３回音出力させて、報知音Ｃを開放端側のスピーカＲから１回音出力させる。

【１１１２】

これにより、遊技機１０は、演出制御装置３００の制御負荷を抑制しながら所要の報知効果を保持できる。また、遊技機１０は、報知音Ａと報知音Ｃの報知効果に差を設けることができる。なお、演出制御装置３００は、報知回数を違えることで報知音Ａと報知音Ｃの報知効果に差を設けるとしたが、報知時間を違えることを報知音Ａと報知音Ｃの報知効果に差を設けるものであってもよい。

【１１１３】

なお、報知音Ａと報知音Ｃとを音出力する場合について説明したが、報知音Ａと報知音Ｂ等、その他の報知音の組合せについても適用可能である。また、スピーカＬとスピーカＲとで報知音Ａと報知音Ｃとを音出力する場合について説明したが、スピーカ１９ａ（Ｌ），１９ａ（Ｒ）とスピーカ１９ｂ等、その他のスピーカの組合せについても適用可能である。また、スピーカＬとスピーカＲとで報知音Ａと報知音Ｃとを音出力する場合について説明したが、チャンネル１とチャンネル２等、２以上のチャンネルの組合せについても適用可能である。

【１１１４】

次に、第７の実施形態の電源投入時報知設定処理について図１３５を用いて説明する。図１３５は、第７の実施形態の電源投入時報知設定処理のフローチャートを示す図である。電源投入時報知設定処理は、受信コマンド解析処理（図５１参照）のステップＤ６２で制御部（たとえば、演出制御装置３００のＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。制御部は、受信したコマンドがＲＡＭ初期化コマンド、確率設定変更中コマンド、確率設定確認中コマンド、確率設定変更指示コマンドであるときに電源投入時報知設定処理を実行する。

【１１１５】

［ステップＤ３３１］制御部は、確率設定変更中コマンドを受信したか否かを判定する。制御部は、確率設定変更中コマンドを受信した場合にステップＤ３３２に進み、受信しない場合にステップＤ３３４に進む。

【１１１６】

［ステップＤ３３２］制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定変更中（確率設定変更中）報知とをセットする。これにより、演出制御装置３００は、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりＲＡＭクリア報知と確率設定変更中報知とをおこなう。なお、制御部は、ＲＡＭクリア報知と確率設定変更中報知とを同時におこなうことで制御負荷の軽減を図っている。

【１１１７】

［ステップＤ３３３］制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定変更中（確率設定変更中）報知の終了トリガをセットする。たとえば、ＲＡＭクリア報知と設定変更中報知の終了トリガは、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ５への移行である。制御部は、ＲＡＭクリア報知と設

定変更中報知の終了トリガをセットした後に電源投入時報知設定処理を終了する。
【１１１８】
［ステップＤ３３４］制御部は、確率設定確認中コマンドを受信したか否かを判定する。制御部は、確率設定確認中コマンドを受信した場合にステップＤ３３５に進み、受信しない場合にステップＤ３３７に進む。
【１１１９】
［ステップＤ３３５］制御部は、設定確認中（確率設定確認中）報知をセットする。これにより、演出制御装置３００は、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）により確率設定確認中報知をおこなう。
【１１２０】
［ステップＤ３３６］制御部は、設定確認中（確率設定確認中）報知の終了トリガをセットする。たとえば、確率設定確認中報知の終了トリガは、制御状態Ｓ１から制御状態Ｓ３への移行である。制御部は、確率設定確認中報知の終了トリガをセットした後に電源投入時報知設定処理を終了する。
【１１２１】
［ステップＤ３３７］制御部は、ＲＡＭ初期化コマンドを受信したか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合にステップＤ３３８に進み、受信しない場合にステップＤ３４０に進む。
【１１２２】
［ステップＤ３３８］制御部は、ＲＡＭクリア（ＲＡＭ初期化）報知をセットする。これにより、演出制御装置３００は、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１２３】
［ステップＤ３３９］制御部は、ＲＡＭクリア報知の終了トリガをセットする。たとえば、ＲＡＭクリア報知の終了トリガは、制御状態Ｓ２から制御状態Ｓ５への移行後に所定期間経過（たとえば、３０秒経過）である。制御部は、ＲＡＭクリア報知の終了トリガをセットした後に電源投入時報知設定処理を終了する。
【１１２４】
［ステップＤ３４０］制御部は、受信したコマンドがＲＡＭ初期化コマンド、確率設定変更中コマンド、確率設定確認中コマンドのいずれでもない、すなわち確率設定変更指示コマンドであることから確率設定変更指示報知をセットする。これにより、演出制御装置３００は、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）により確率設定変更指示報知をおこなう。制御部は、確率設定変更指示報知をセットした後に電源投入時報知設定処理を終了する。なお、遊技制御装置１００の制御部は、確率設定変更指示コマンドを送信した後にＲＡＭアクセスを禁止して再起動を待ち受けることから、演出制御装置３００の制御部は、確率設定変更指示報知の終了トリガのセットを要しない。
【１１２５】
これにより、遊技機１０は、電源投入時の制御状態に応じた報知をおこなうことができる。
次に、第７の実施形態の電源投入時報知終了設定処理について図１３６を用いて説明する。図１３６は、第７の実施形態の電源投入時報知終了設定処理のフローチャートを示す図である。電源投入時報知終了設定処理は、受信コマンド解析処理（図５１参照）のステップＤ６２で制御部（たとえば、演出制御装置３００のＣＰＵ３１１）によって実行される処理である。制御部は、電源投入時報知設定処理で設定した報知が実行中であるとき、または電源投入時報知終了設定処理で設定した報知が実行中であるときに電源投入時報知終了設定処理を実行する。
【１１２６】
［ステップＤ３４１］制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定変更中報知の終了トリガが成立したか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定変更中報知の終了トリガが成立した場合にステップＤ３４２に進み、成立していない場合にステップＤ３４４に進む

。
【１１２７】
［ステップＤ３４２］制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定変更中報知を終了し、ＲＡＭクリア報知と設定確定（確率設定確定）報知をセットする。これにより、演出制御装置３００は、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知とをおこなう。
【１１２８】
［ステップＤ３４３］制御部は、ＲＡＭクリア報知と確率設定（確率設定確定）報知の終了トリガをセットする。たとえば、ＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知の終了トリガは、ＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知の開始から所定期間経過（たとえば、３０秒経過）である。制御部は、ＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知の終了トリガをセットした後に電源投入時報知終了設定処理を終了する。
【１１２９】
［ステップＤ３４４］制御部は、ＲＡＭクリア報知と設定確定（確率設定確定）報知の終了トリガが成立したか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知の終了トリガが成立した場合にステップＤ３４５に進み、成立していない場合にステップＤ３４６に進む。
【１１３０】
［ステップＤ３４５］制御部は、ＲＡＭクリア報知と確率設定確定報知を終了（クリア）して、電源投入時報知終了設定処理を終了する。
［ステップＤ３４６］制御部は、設定確認中（確率設定確認中）報知の終了トリガが成立したか否かを判定する。制御部は、確率設定確認中報知の終了トリガが成立した場合にステップＤ３４７に進み、成立していない場合にステップＤ３４８に進む。
【１１３１】
［ステップＤ３４７］制御部は、設定確認中（確率設定確認中）報知を終了（クリア）して、電源投入時報知終了設定処理を終了する。
［ステップＤ３４８］制御部は、ＲＡＭクリア報知の終了トリガが成立したか否かを判定する。制御部は、ＲＡＭクリア報知の終了トリガが成立した場合にステップＤ３４９に進み、成立していない場合に電源投入時報知終了設定処理を終了する。
【１１３２】
［ステップＤ３４９］制御部は、ＲＡＭクリア報知を終了（クリア）して、電源投入時報知終了設定処理を終了する。
これにより、遊技機１０は、電源投入時の制御状態に応じた報知をおこなうことができる。
【１１３３】
なお、制御部は、電源投入時報知設定処理において、確率設定変更がＲＡＭクリアを伴うことから確率設定変更中コマンドの受信によりＲＡＭ初期化があるとみなしたが、ステップＤ３３１において確率設定変更中コマンドの受信に加えてＲＡＭ初期化コマンドの受信を判定要件に加えてもよい。すなわち、制御部は、ＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信したか否かを判定し、ＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信した場合にステップＤ３３２に進み、ＲＡＭ初期化コマンドと確率設定変更中コマンドとを受信しない場合にステップＤ３３４に進むようにしてもよい。
【１１３４】
この場合、制御部は、ＲＡＭ初期化コマンドの受信時にその他のコマンド（たとえば、確率設定変更中コマンド）を受信しているか否かにより、ＲＡＭクリアの報知態様や報知タイミングを違えることができる。たとえば、演出制御装置３００は、ＲＡＭ初期化コマンドの受信時に確率設定変更中コマンドを受信していないとき、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりＲＡＭクリア報知をおこない、ＲＡＭ初期化コマンドの受信時に確率設定変更中コマンドを受信しているとき、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりＲＡＭクリア報知と設定変更中報

知とをおこなう。
【１１３５】
なお、制御部は、ＲＡＭクリアの報知態様や報知タイミングを違えるか否かの要件を、ＲＡＭ初期化コマンドの受信時にその他のコマンドを受信しているか否かとしたが、ＲＡＭ初期化コマンドの受信から所定時間のうちにその他のコマンド（たとえば、確率設定変更中コマンド）を受信したか否かとしてもよい。
【１１３６】
このようなＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の変更について図１３７から図１４０を用いて説明する。図１３７は、第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その１）を示す図である。図１３８は、第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その２）を示す図である。図１３９は、第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その３）を示す図である。図１４０は、第７の実施形態のＲＡＭ初期化コマンドの受信条件に応じたＲＡＭクリア報知の報知態様の一例（その４）を示す図である。
【１１３７】
演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合（図１３７（１））に、報知装置（たとえば、表示装置４１やスピーカ１９ａ，１９ｂ等）によりタイミングｔ１０までのＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１３８】
また、演出制御装置３００は、電源投入後に確率設定変更中コマンドとＲＡＭ初期化コマンドとを受信した場合（図１３７（２））に、報知装置によりＲＡＭクリア報知と設定変更中報知（確率設定変更中報知）とをおこなう。演出制御装置３００は、確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ１１まで設定変更中報知をおこなった後にタイミングｔ１１からタイミングｔ１２までの期間Ｔ１だけ設定確定報知（確率設定確定報知）をおこなう。一方で、演出制御装置３００は、タイミングｔ１２からさらに期間Ｔ２だけ遅れたタイミングｔ１３までＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１３９】
このように、演出制御装置３００は、確率設定変更中コマンドを受信していない場合（図１３７（１））と確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１３７（２））とで、ＲＡＭ初期化コマンドの受信にもとづくＲＡＭクリア報知に異なる報知期間を設定する。このような遊技機１０は、設定変更中報知の有無にしたがい、ＲＡＭクリア報知を確かにしておこなうことができる。
【１１４０】
また、演出制御装置３００は、電源投入後に確率設定変更中コマンドとＲＡＭ初期化コマンドとを受信した場合（図１３７（３））に、報知装置によりＲＡＭクリアを非報知にして設定変更中報知をおこなう。演出制御装置３００は、確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ１１まで設定変更中報知をおこなった後にタイミングｔ１１からタイミングｔ１２までの期間Ｔ１だけ設定確定報知をおこなう。演出制御装置３００は、タイミングｔ１２から期間Ｔ２だけ遅れたタイミングｔ１３までＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１４１】
このように、演出制御装置３００は、確率設定変更中コマンドを受信していない場合（図１３７（１））と確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１３７（３））とで、ＲＡＭ初期化コマンドの受信にもとづくＲＡＭクリア報知に異なる報知開始時期を設定する。このような遊技機１０は、設定変更中報知の有無にしたがい、ＲＡＭクリア報知を確かにしておこなうことができる。
【１１４２】
なお、遊技機１０は、確率設定変更中コマンド（確率設定確定コマンド等の他のコマンドであってもよい）の受信の有無によってＲＡＭクリア報知の報知期間や報知開始時期を違えるとしたが、ＲＡＭクリア報知の報知終了時期や報知音量、報知内容、報知頻度、そ

の他の報知態様を違えるようにしてもよい。
【１１４３】
なお、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合に、所定の遅延期間Δｔを設けてタイミングｔ１０までのＲＡＭクリア報知を報知装置によりおこなうようにしてもよい（図１３８（１））。
【１１４４】
また、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信して設定した所定の遅延期間Δｔの間に確率設定変更中コマンドを受信した場合、ＲＡＭ初期化コマンドの受信から遅延期間Δｔ経過後に、報知装置によりＲＡＭクリア報知と設定変更中報知とをおこなうようにしてもよい（図１３８（２））。演出制御装置３００は、確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ１１まで設定変更中報知をおこなった後にタイミングｔ１１からタイミングｔ１２までの期間Ｔ１だけ設定確定報知をおこなう。一方で、演出制御装置３００は、タイミングｔ１２からさらに期間Ｔ２だけ遅れたタイミングｔ１３までＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１４５】
このような場合であっても、演出制御装置３００は、確率設定変更中コマンドを受信していない場合（図１３８（１））と確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１３８（２））とで、ＲＡＭ初期化コマンドの受信にもとづくＲＡＭクリア報知に異なる報知期間を設定する。このような遊技機１０は、設定変更中報知の有無にかかわらず、ＲＡＭクリア報知を確かにしておこなうことができる。
【１１４６】
また、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信して設定した所定の遅延期間Δｔの間に確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１３９（１））に、報知装置によりＲＡＭクリアを非報知にして設定変更中報知をおこなう。演出制御装置３００は、確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ１１まで設定変更中報知をおこなった後にタイミングｔ１１からタイミングｔ１２までの期間Ｔ１だけ設定確定報知をおこなう。演出制御装置３００は、タイミングｔ１２から期間Ｔ２だけ遅れたタイミングｔ１３までＲＡＭクリア報知をおこなう。
【１１４７】
このように、演出制御装置３００は、確率設定変更中コマンドを受信していない場合（図１３８（１））と確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１３９（１））とで、ＲＡＭ初期化コマンドの受信にもとづくＲＡＭクリア報知に異なる報知開始時期を設定する。このような遊技機１０は、設定変更中報知の有無にしたがい、ＲＡＭクリア報知を確かにしておこなうことができる。
【１１４８】
なお、遊技機１０は、確率設定変更中コマンド（他のコマンド）の受信の有無によってＲＡＭクリア報知の報知期間や報知開始時期を違えるとしたが、ＲＡＭクリア報知の報知終了時期や報知音量、報知内容、報知頻度、その他の報知態様を違えるようにしてもよい。
【１１４９】
また、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信して設定した所定の遅延期間Δｔの間に確率設定変更中コマンドを受信した場合、ＲＡＭ初期化コマンドの受信から遅延期間Δｔ経過後に、報知装置によりＲＡＭクリアを非報知にして設定変更中報知をおこなうようにしてもよい（図１３９（２））。演出制御装置３００は、確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ１１まで設定変更中報知をおこなった後にタイミングｔ１１からタイミングｔ１２までの期間Ｔ１だけ設定確定報知をおこなう。演出制御装置３００は、確率設定変更とＲＡＭクリアとを対にして実行することから、当然におこなわれているＲＡＭクリアについて設定変更中報知によって省略するようにしてもよい。すなわち、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合であっても、確率設定変更中コマンド（確率設定確定コマンド等の他のコマンドであって

もよい）の受信の有無によってＲＡＭクリア報知の是非を決定する。これにより、遊技機１０は、設定変更中報知によって当然として理解されるＲＡＭクリア報知を省略することができる。このような遊技機１０は、報知内容を簡素化でき、作業者にとって状況把握が容易になる。

【１１５０】

また、演出制御装置３００は、電源投入後にＲＡＭ初期化コマンドを受信した場合（図１４０（１））に、スピーカＬ，Ｒ，Ｂ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ），スピーカ１９ａ（Ｒ），スピーカ１９ｂ（Ｂ））によりタイミングｔ２０まで最大音量でＲＡＭクリア報知をおこなう。

【１１５１】

また、演出制御装置３００は、電源投入後に確率設定変更中コマンドとＲＡＭ初期化コマンドとを受信した場合（図１４０（２））に、スピーカＬ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））により確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ２１まで抑制された音量（たとえば、最大音量の半分）でＲＡＭクリア報知をおこない、タイミングｔ２２まで所定の消音期間（たとえば、１０秒）を設けてから最大音量で所定期間（たとえば、３０秒）のＲＡＭクリア報知をおこなう。また、演出制御装置３００は、スピーカＲ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））により確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ２１まで最大音量で設定変更中報知（確率設定変更中報知）をおこなう。また、演出制御装置３００は、スピーカＢ（たとえば、スピーカ１９ｂ）により確率設定確定コマンドを受信したタイミングｔ２１からタイミングｔ２２まで最大音量で設定確定報知（確率設定確定報知）をおこなう。

【１１５２】

このように、演出制御装置３００は、確率設定変更中コマンドを受信していない場合（図１４０（１））と確率設定変更中コマンドを受信した場合（図１４０（２））とで、ＲＡＭ初期化コマンドの受信にもとづくＲＡＭクリア報知に異なる報知期間、異なる報知装置、異なる報知強度（たとえば、音量）を設定する。このような遊技機１０は、設定変更中報知の有無にしたがい、ＲＡＭクリア報知を確かにしておこなうことができる。

【１１５３】

次に、図１２７を用いて説明した第７の実施形態の遊技機１０における電源投入後の制御状態の変形例について図１４１を用いて説明する。図１４１は、第７の実施形態の変形例１の遊技機における電源投入後の制御状態の一例を示す図である。

【１１５４】

遊技機１０（遊技制御装置１００）は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ１２７の入力状態に応じて制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ３のいずれかに移行する。遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ０（設定変更状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ１（設定確認状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）に移行する。また、遊技制御装置１００は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦ、設定キースイッチ１２７がＯＦＦのとき、制御状態Ｓ３（停電復旧）に移行する。

【１１５５】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０において設定キースイッチ１２７がＯＦＦになると、制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１において設定キースイッチ１２７がＯＦＦになると、制御状態Ｓ３に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ２においてＲＡＭクリア後に制御状態Ｓ５（遊技状態）に移行する。また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３においてデータ異常（停電検査領域のデータ異常やデータバックアップ領域のチェックサム異常）を検出すると制御状態Ｓ４（異常）に移行し、制御状態Ｓ３においてデータ異常を検出しない（すな

わち、データ正常である）と制御状態Ｓ５に移行する。

【１１５６】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０（設定変更状態）において、演出制御装置３００に対して確率設定変更中コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ０であることを検出し、演出装置を用いて設定変更状態を報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において変更中の設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において変更中の設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定変更状態であることを確認できる。

【１１５７】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）に移行するときに、演出制御装置３００に対して確率設定確定コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、変更された設定値の確定を検出し、演出装置を用いて設定値確定を報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において確定した設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において確定した設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定値の確定があったことを確認できる。なお、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ２に移行したときに、演出制御装置３００に対して確率設定確定コマンドを送信するものであってもよい。

【１１５８】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１（設定確認状態）において、演出制御装置３００に対して確率設定確認中コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ１であることを検出し、演出装置を用いて設定確認状態を報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態であることを確認できる。

【１１５９】

また、遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ１から制御状態Ｓ３（停電復旧）に移行するときに、演出制御装置３００に対して確率確認終了コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、設定確認状態の終了を検出し、演出装置を用いて設定確認状態の終了を報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６における設定値の表示を終了する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定確認状態の終了を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態の終了があったことを確認できる。なお、遊技制御装置１００は、確率確認終了コマンドの送信をおこなわないものであってもよく、演出制御装置３００は、その場合に制御状態Ｓ３から制御状態Ｓ５への移行に伴い受信されるコマンド（停電復旧コマンド）の受信によって設定確認状態の終了を検出してもよい。

【１１６０】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）において、演出制御装置３００に対してＲＡＭ初期化（ＲＡＭクリア）コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ２であることを検出し、演出装置を用いてＲＡＭクリアがあったことを報知する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を表示する。これにより、遊技場係員は、確率設定値表示装置１３６において設定されている設定値を確認することができるとともに、演出装置によって設定確認状態であることを確認できる。

【１１６１】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３（停電復旧）において、データ異常を検出したときに演出制御装置３００に対して設定変更指示コマンドを送信して異常終了する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が異常終了したことを検出し、正常な

設定値が失われたことから演出装置を用いて設定変更指示を案内する。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６を非表示状態とする。

【１１６２】

遊技制御装置１００は、制御状態Ｓ３において、データ正常を検出したときに演出制御装置３００に対して停電復旧コマンドを送信する。これにより、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００が制御状態Ｓ５であることを検出し、演出制御用のコマンドの受信を待ち受ける。また、遊技制御装置１００は、確率設定値表示装置１３６を非表示にして状態表示装置１３５における状態表示をおこなう。これにより、遊技場係員は、遊技状態への移行を確認することができるとともに、演出装置における遊技演出の再開によって遊技状態への移行を確認できる。

【１１６３】

なお、状態表示装置１３５と確率設定値表示装置１３６とは、共通の表示装置であってもよく、制御状態Ｓ０，Ｓ１において確率設定値表示装置１３６として機能し、制御状態Ｓ５において状態表示装置１３５として機能するものであってもよい。

【１１６４】

次に、第７の実施形態の変形例１の遊技機１０の演出装置における制御状態の案内または報知について説明する。まず、制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ２（ＲＡＭクリア）、制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行タイミングについて図１４２を用いて説明する。図１４２は、第７の実施形態の変形例１の制御状態Ｓ０（設定変更状態）から制御状態Ｓ５（遊技状態）への移行時のタイミングチャートの一例を示す図である。

【１１６５】

遊技機１０は、電源投入時のＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＮ、設定キースイッチ１２７がＯＮのとき、制御状態Ｓ０に移行する。遊技機１０は、タイミングｔ１でＲＡＭ初期化スイッチ１１２がＯＦＦになっても設定キースイッチ１２７がＯＮである限り、制御状態Ｓ０となる。なお、遊技機１０は、制御状態Ｓ０への移行によりＲＡＭクリアの実行予約を受け付けているので、制御状態Ｓ０への移行後のＲＡＭ初期化スイッチ１１２の入力状態を問わない。

【１１６６】

遊技機１０は、設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出するごとに、あらかじめ設定されている設定値を「１」ずつインクリメントし、最大設定値を超えると「０」に戻る。たとえば、遊技機１０は、タイミングｔ２で設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出してあらかじめ設定されている設定値「５（最大値）」を「０」に更新し、タイミングｔ３で設定値変更スイッチ１２６の押下操作を検出して設定値を「１」に更新する。

【１１６７】

遊技機１０は、タイミングｔ４で設定キースイッチ１２７のＯＦＦを検出して設定値の更新を確定し、制御状態Ｓ０から制御状態Ｓ２に移行し、制御状態Ｓ２においてＲＡＭクリアをおこない、ＲＡＭクリア後に制御状態Ｓ５に移行する。ただし、設定値記憶領域は、初期化対象領域外にあり初期化されない。

【１１６８】

遊技機１０は、制御状態Ｓ０において演出装置を用いて設定変更中に関する報知をおこない、制御状態Ｓ２以降において演出装置を用いて設定変更確定に関する報知とＲＡＭクリアに関する報知とをおこなう。

【１１６９】

次に、第７の実施形態の変形例２の遊技機１０について図１４３から図１４５を用いて説明する。第７の実施形態の変形例２の遊技機１０は、スピーカの設置位置によって報知音の出力態様が異なる。図１４３は、第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その１）を示す図である。図１４４は、第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力態様の一例（その２）を示す図である。図１４５は、第７の実施形態の変形例２の異なる報知音を同時に音出力制御する場合における異なる報知音の出力

態様の一例（その３）を示す図である。
【１１７０】
遊技機１０は、図１４３（１）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、確率設定変更中報知とＲＡＭクリア報知とをおこなう。このとき、遊技機１０は、前面枠１２の開放を検出して前面枠１２の閉塞時と開放時とで報知態様を違える。
【１１７１】
たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方から報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカから報知音「ＲＡＭクリアしました。ＲＡＭクリアしました。設定変更中です。（以下ループ）」を出力し、開放端側スピーカから報知音「設定変更中です。設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。
【１１７２】
このように、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとから同じ報知音を出力し、報知内容を外部に周知する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとで異なる報知音を出力し、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りやすい位置にある開放端側スピーカから作業内容との関連性が高い報知内容に重みを付けて報知する。また、遊技機１０は、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りにくい位置にある軸支側スピーカから作業内容との関連性が低い報知内容に重みを付けて異なる報知内容の報知効果を均衡させる。
【１１７３】
なお、報知内容に対する重み付けは、繰り返し回数（報知回数）に限らず、報知時間や報知音量であってもよいし、あるいは報知効果に差異を設けられるものであればその他のものであってもよい。
【１１７４】
なお、遊技制御装置１００は、本体枠開放検出スイッチ６４の入力状態を監視することで前面枠１２の開放を検出することができ、演出制御装置３００は、前面枠１２の開放を検出した遊技制御装置１００から所要のコマンドを受信することで前面枠１２の開放を検出することができる。
【１１７５】
このように、遊技機１０は、前面枠１２の開放検出によって、作業者による設定変更作業や設定確認作業、ＲＡＭクリア作業を検出することができる。なお、前面枠１２の開放検出は、作業者による設定変更作業や設定確認作業、ＲＡＭクリア作業の検出の一態様であってその他の方法によってもよい。
【１１７６】
また、遊技機１０は、図１４３（２）に示すように、前面枠１２の作業位置遠隔スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と作業位置近傍スピーカ（たとえば、スピーカ１９ｂ）とで、確率設定変更中報知とＲＡＭクリア報知とをおこなうようにしてもよい。このとき、遊技機１０は、前面枠１２の開放を検出して前面枠１２の閉塞時と開放時とで報知態様を違える。
【１１７７】
たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において作業位置遠隔スピーカと作業位置近傍スピーカの両方から報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において作業位置遠隔スピーカから報知音「ＲＡＭクリアしました。ＲＡＭクリアしました。設定変更中です。（以下ループ）」を出力し、作業位置近傍スピーカから報知音「設定変更中です。設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。
【１１７８】
このように、遊技機１０は、前面枠閉塞時において作業位置遠隔スピーカと作業位置近

傍スピーカとから同じ報知音を出力し、報知内容を外部に周知する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において作業位置遠隔スピーカと作業位置近傍スピーカとで異なる報知音を出力し、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りやすい位置にある作業位置近傍スピーカから作業内容との関連性が高い報知内容に重みを付けて報知する。また、遊技機１０は、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りにくい位置にある作業位置遠隔スピーカから作業内容との関連性が低い報知内容に重みを付けて異なる報知内容の報知効果を均衡させる。

【１１７９】

また、遊技機１０は、図１４４（１）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、確率設定変更中報知とＲＡＭクリア報知とをおこなうようにしてもよい。このとき、遊技機１０は、前面枠１２の開放を検出して前面枠１２の閉塞時と開放時とで報知態様を違える。

【１１８０】

たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方から報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカから報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力し、開放端側スピーカから報知音「設定変更中です。（以下ループ）」を出力する。

【１１８１】

このように、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとから同じ報知音を出力し、報知内容を外部に周知する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとで異なる報知音を出力する。このとき、遊技機１０は、軸支側スピーカの報知音を前面枠閉塞時と前面枠開放時とで同じにして、開放端側スピーカの報知音を前面枠閉塞時と前面枠開放時とで違える。また、遊技機１０は、前面枠開放時に軸支側スピーカから複数の報知音（確率設定変更中報知音とＲＡＭクリア報知音）を出力させて、複数の報知音の報知効果を担保する。一方で、遊技機１０は、前面枠開放時に開放端側スピーカから作業内容との関連性が高い報知音（確率設定変更中報知音）を出力させて、作業者の作業性を補助する。

【１１８２】

また、遊技機１０は、図１４４（２）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、確率設定変更中報知とＲＡＭクリア報知とをおこなうようにしてもよい。このとき、遊技機１０は、前面枠１２の開放を検出して前面枠１２の閉塞時と開放時とで報知態様を違える。

【１１８３】

たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方から報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカから報知音「ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力し、開放端側スピーカから報知音「設定変更中です。（以下ループ）」を出力する。

【１１８４】

このように、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとから同じ報知音を出力し、報知内容を外部に周知する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとで異なる報知音を出力し、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りやすい位置にある開放端側スピーカから作業内容との関連性が高い報知内容を報知する。また、遊技機１０は、前面枠１２を開放して作業する作業者に対して聞き取りにくい位置にある軸支側スピーカから作業内容との関連性が低い報知内容を報知する。

【１１８５】

また、遊技機１０は、図１４５（１）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、確率設定変更中報知とＲＡＭクリア報知とをおこなうようにしてもよい。このとき、遊技機１０は、前面枠１２の開放を検出して前面枠１２の閉塞時と開放時とで報知態様を違える。

【１１８６】

たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方から報知音「設定変更中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカから報知音「前面枠開放中です。ＲＡＭクリアしました。（以下ループ）」を出力し、開放端側スピーカから報知音「設定変更中です。（以下ループ）」を出力する。

【１１８７】

このように、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとから同じ報知音を出力し、報知内容を外部に周知する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカと開放端側スピーカとで異なる報知音を出力する。このとき、遊技機１０は、軸支側スピーカの報知音に、前面枠開放に関する報知音を含める。また、遊技機１０は、開放端側スピーカの報知音を前面枠閉塞時と前面枠開放時とで違える。また、遊技機１０は、前面枠開放時に軸支側スピーカから複数の報知音（前面枠開放中報知音とＲＡＭクリア報知音）を出力させて、複数の報知音の報知効果を担保する。一方で、遊技機１０は、前面枠開放時に開放端側スピーカから作業内容との関連性が高い報知音（確率設定変更中報知音）を出力させて、作業者の作業性を補助する。

【１１８８】

また、遊技機１０は、図１４５（２）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、報知音量を違えてもよい。たとえば、遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方からあらかじめ設定した設定音量で報知音を出力する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカから設定音量よりも抑制した抑制音量で報知音を出力し、開放端側スピーカから設定音量よりも大きな強調音量（たとえば、最大音量）で報知音を出力する。これにより、遊技機１０は、作業者以外への報知音の報知効果を担保しながら、作業者の作業性を補助する。

【１１８９】

また、遊技機１０は、図１４５（３）に示すように、前面枠１２の軸支側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と開放端側スピーカ（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））とで、使用チャンネルを違えてもよい。たとえば、遊技機１０は、音出力に用いることができる複数のチャンネルのうちにメンテナンス用のチャンネル（メンテ用チャンネル）を割り当てる。遊技機１０は、前面枠閉塞時において軸支側スピーカと開放端側スピーカの両方からすべてのチャンネルからの報知音出力を許容する。また、遊技機１０は、前面枠開放時において軸支側スピーカにおいてメンテ用チャンネルからの報知音の出力を制限し、開放端側スピーカにおいてメンテ用チャンネルからの報知音の出力を許容する。これにより、遊技機１０は、作業者以外への報知音の報知効果を担保しながら、作業者の作業性を補助する。

【１１９０】

上述した第７の実施形態（変形例含む）の遊技機１０は、一側面において以下のような特徴を有する。

（１）遊技機１０は、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に

設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更の確定を報知する第１の映像出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の映像出力とを重複期間を設けて実行し、設定変更の確定を報知する第１の音出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の音出力とを重複期間を排除して実行する（図１２８から図１３１参照）。

【１１９１】

（２）（１）の遊技情報は、設定情報を含む。

（３）遊技機１０は、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更の確定を報知する第１の映像出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の映像出力と、設定変更の確定を報知する第１の音出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の音出力とを重複期間を設けて実行し、第１の音出力と第２の音出力とのうち少なくともいずれか一方のフェードにより最大音量出力期間の重複を排除して音出力を実行する（図１２８、図１２９、図１３３（４）、図１３４（１），（３）参照）。

【１１９２】

（４）（３）の遊技情報は、設定情報を含む。

（５）（３）の報知制御手段は、第１の音出力と第２の音出力とのうち少なくともいずれか一方のフェードインにより最大音量出力期間の重複を排除して音出力を実行する（図１３３（４）参照）。

【１１９３】

（６）（３）の報知制御手段は、第１の音出力と第２の音出力とのうち少なくともいずれか一方のフェードアウトにより最大音量出力期間の重複を排除して音出力を実行する（図１３４（１）参照）。

【１１９４】

（７）遊技機１０は、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更の確定を報知する第１の映像出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の映像出力と、設定変更の確定を報知する第１の音出力と、遊技情報のクリアを報知する第２の音出力とを重複期間を設けて実行するとき、第１の音出力と第２の音出力とのうち一方の音量を他方の音量と比較して大きくすることで一方の報知を他方の報知に優先する優先期間（たとえば、図１３３（１）におけるタイミングｔ４からｔ４ｂ、図１３４（３）におけるタイミングｔ４ｅの前後でスピーカＬからの音出力を優先し、図１３４（３）におけるタイミングｔ４ｆの前後でスピーカＲからの音出力を優先）を重複期間に設定して音出力を実行する（図１３３（４）、図１３４（１），（２），（３）参照）。

【１１９５】

（８）（７）の報知制御手段は、は、第１の音出力と第２の音出力とのうち一方の音量を他方の音量と比較して大きくすることで一方の報知を他方の報知に優先する第１の優先期間（たとえば、図１３４（３）におけるタイミングｔ４ｅの前後でスピーカＬからの音出力を優先）と、他方の音量を一方の音量と比較して大きくすることで他方の報知を一方

の報知に優先する第２の優先期間（図１３４（３）におけるタイミングｔ４ｆの前後でスピーカＲからの音出力を優先）とを重複期間に設定して音出力を実行する（図１３４（３），（４）参照）。

【１１９６】

（９）遊技機１０は、本体部（たとえば、外枠（支持枠）１１）と、前面部（たとえば、前面枠（本体枠）１２、あるいはガラス枠（透明部材保持枠）１５であってもよい）と、第１の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と、第２の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））と、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。前面部は、一側を軸にして本体部の前面側に開閉可能に軸着される。第１の音出力部は、前面部の軸着側に設けられる。第２の音出力部は、前面部の開放端側に設けられる。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更に関する報知と遊技情報のクリアに関する報知とをおこなうとき、第２の音出力部において設定変更に関する報知または遊技情報のクリアに関する報知のいずれか一方をおこなう（図１２８、図１２９、図１４３から図１４５参照）。

【１１９７】

（１０）遊技機１０は、本体部（たとえば、外枠（支持枠）１１）と、前面部（たとえば、前面枠（本体枠）１２、あるいはガラス枠（透明部材保持枠）１５であってもよい）と、第１の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と、第２の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））と、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。前面部は、一側を軸にして本体部の前面側に開閉可能に軸着される。第１の音出力部は、前面部の軸着側に設けられる。第２の音出力部は、前面部の開放端側に設けられる。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、設定変更に関する報知と遊技情報のクリアに関する報知とを第１の音出力部と第２の音出力部とでおこなうとき、第１の音出力部を第１の報知態様とし、第２の音出力部を第１の報知態様と異なる第２の報知態様とする（図１２８、図１２９、図１４３から図１４５参照）。

【１１９８】

（１１）（９）または（１０）の遊技情報は、設定情報を含む。

（１２）遊技機１０は、本体部（たとえば、外枠（支持枠）１１）と、前面部（たとえば、前面枠（本体枠）１２、あるいはガラス枠（透明部材保持枠）１５であってもよい）と、第１の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と、第２の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））と、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。前面部は、一側を軸にして本体部の前面側に開閉可能に軸着される。第１の音出力部は、前面部の軸着側に設けられる。第２の音出力部は、前面部の開放端側に設けられる。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリア

する。報知制御手段は、設定変更に関する報知と遊技情報のクリアに関する報知とをおこなうとき、前面部が開放された開放状態において第２の音出力部において設定変更に関する報知または遊技情報のクリアに関する報知のいずれか一方を優先する優先報知状態とする（図１２８、図１２９、図１４３から図１４５参照）。

【１１９９】

（１３）遊技機１０は、本体部（たとえば、外枠（支持枠）１１）と、前面部（たとえば、前面枠（本体枠）１２、あるいはガラス枠（透明部材保持枠）１５であってもよい）と、第１の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｌ））と、第２の音出力部（たとえば、スピーカ１９ａ（Ｒ））と、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、報知制御手段（たとえば、遊技制御装置１００、演出制御装置３００、報知装置）と、を含む。前面部は、一側を軸にして本体部の前面側に開閉可能に軸着される。第１の音出力部は、前面部の軸着側に設けられる。第２の音出力部は、前面部の開放端側に設けられる。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。報知制御手段は、前面部が開放された開放状態において設定変更に関する報知と遊技情報のクリアに関する報知とをおこなうとき、第１の音出力部と第２の音出力部とを第１の報知態様とし、前面部が閉塞された閉塞状態において設定変更に関する報知と遊技情報のクリアに関する報知とをおこなうとき、第１の音出力部と第２の音出力部とを第１の報知態様と異なる第２の報知態様とする（図１２８、図１２９、図１４３から図１４５参照）。

【１２００】

（１４）遊技機１０は、遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備える。遊技制御手段は、遊技制御をおこなう。演出制御手段は、遊技制御手段からコマンドを受信して演出手段（表示装置４１、スピーカ１９ａ，１９ｂ、盤演出装置４４、枠装飾装置１８、盤装飾装置４６等）を制御する。遊技制御手段は、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、通知手段（ＣＰＵ部１１０、出力部１３０）と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。通知手段は、遊技情報のクリアがあったことを第１のコマンド（たとえば、ＲＡＭクリアコマンド）により演出制御手段に通知し、遊技性能の設定変更があったことを第２のコマンド（たとえば、確率設定確定コマンド）により演出制御手段に通知する。演出制御手段は、第１報知手段と、第２報知手段と、報知タイミング制御手段と、を含む。第１報知手段は、第１のコマンドを受信して遊技情報のクリアがあったことを演出手段により報知する。第２報知手段は、第２のコマンドを受信して遊技性能の設定変更があったことを演出手段により報知する。報知タイミング制御手段は、第１のコマンドを受信したとき第２のコマンドの受信の有無に応じて第１報知手段の実行タイミングを変更する（図１３７から図１３９参照）。

【１２０１】

（１５）遊技機１０は、遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備える。遊技制御手段は、遊技制御をおこなう。演出制御手段は、遊技制御手段からコマンドを受信して演出手段（表示装置４１、スピーカ１９ａ，１９ｂ、盤演出装置４４、枠装飾装置１８、盤装飾装置４６等）を制御する。遊技制御手段は、情報保持手段（たとえば、バックアップ電源部４２０、ＲＡＭ１１１Ｃ）と、設定手段（たとえば、遊技制御装置１００、設定値変更スイッチ１２６、設定キースイッチ１２７

、確率設定値表示装置１３６）と、クリア手段（たとえば、遊技制御装置１００、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２）と、通知手段（ＣＰＵ部１１０、出力部１３０）と、を含む。情報保持手段は、電源遮断前の遊技情報を保持可能である。設定手段は、２以上の異なる遊技性能のうち１の遊技性能に設定変更可能である。クリア手段は、設定変更の際に保持されている遊技情報をクリアする。通知手段は、遊技情報のクリアがあったことを第１のコマンド（たとえば、ＲＡＭクリアコマンド）により演出制御手段に通知し、遊技性能の設定変更中であることを第２のコマンド（たとえば、確率設定確定コマンド）により演出制御手段に通知する。演出制御手段は、第１報知手段と、第２報知手段と、報知タイミング制御手段と、を含む。第１報知手段は、第１のコマンドを受信して遊技情報のクリアがあったことを演出手段により報知する。第２報知手段は、第２のコマンドを受信して遊技性能の設定変更中であることを演出手段により報知する。報知タイミング制御手段は、第１のコマンドを受信したとき第２のコマンドの受信の有無に応じて第１報知手段の実行タイミングを変更する（図１３７から図１３９参照）。

【１２０２】

（１６）（１４）または（１５）の報知タイミング制御手段は、第１報知手段の実行開始時期を変更する（図１３７（１）、（３）参照）。

（１７）（１４）または（１５）の報知タイミング制御手段は、第１報知手段の実行期間を変更する（図１３７（１）、（２）、（３）参照）。

【１２０３】

なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、実施形態の遊技機が有すべき機能の処理内容を記述したプログラムが提供される。そのプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理機能がコンピュータ上で実現される。処理内容を記述したプログラムは、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録しておくことができる。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記憶装置、光ディスク、光磁気記録媒体、半導体メモリ等がある。磁気記憶装置には、ハードディスク装置（ＨＤＤ）、フレキシブルディスク（ＦＤ）、磁気テープ等がある。光ディスクには、ＤＶＤ（Digital Versatile Disk）、ＤＶＤ－ＲＡＭ、ＣＤ（Compact Disk）－ＲＯＭ／ＲＷ（ReWritable）等がある。光磁気記録媒体には、ＭＯ（Magneto-Optical disk）等がある。

【１２０４】

プログラムを流通させる場合には、たとえば、そのプログラムが記録されたＤＶＤ、ＣＤ－ＲＯＭ等の可搬型記録媒体が販売される。また、プログラムをサーバコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを介して、サーバコンピュータから他のコンピュータにそのプログラムを転送することもできる。

【１２０５】

プログラムを実行するコンピュータは、たとえば、可搬型記録媒体に記録されたプログラムもしくはサーバコンピュータから転送されたプログラムを、自己の記憶装置に格納する。そして、コンピュータは、自己の記憶装置からプログラムを読み取り、プログラムにしたがった処理を実行する。なお、コンピュータは、可搬型記録媒体から直接プログラムを読み取り、そのプログラムにしたがった処理を実行することもできる。また、コンピュータは、ネットワークを介して接続されたサーバコンピュータからプログラムが転送されるごとに、逐次、受け取ったプログラムにしたがった処理を実行することもできる。

【１２０６】

また、上記の処理機能の少なくとも一部を、ＤＳＰ（Digital Signal Processor）、ＡＳＩＣ（Application Specific Integrated Circuit）、ＰＬＤ（Programmable Logic Device）等の電子回路で実現することもできる。

【１２０７】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、開示した実施形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、たとえば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機等の遊技球を使用するすべての遊技機、およびメダルを使用する遊技機

であるスロットマシンに適用可能である。

【１２０８】

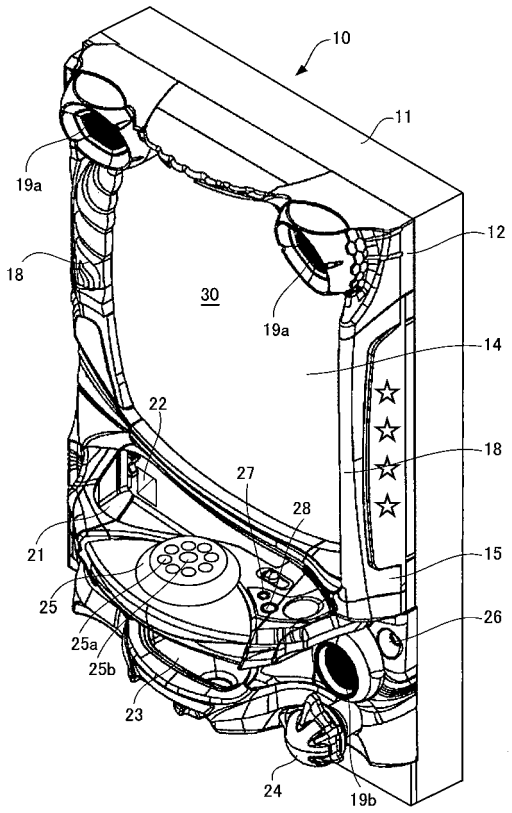
また、開示した実施形態はすべての点で例示されるものであって制限的なものではないと考えられるべきである。また、上述の実施形態および変形例の各構成を組み合わせて適用してもよい。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

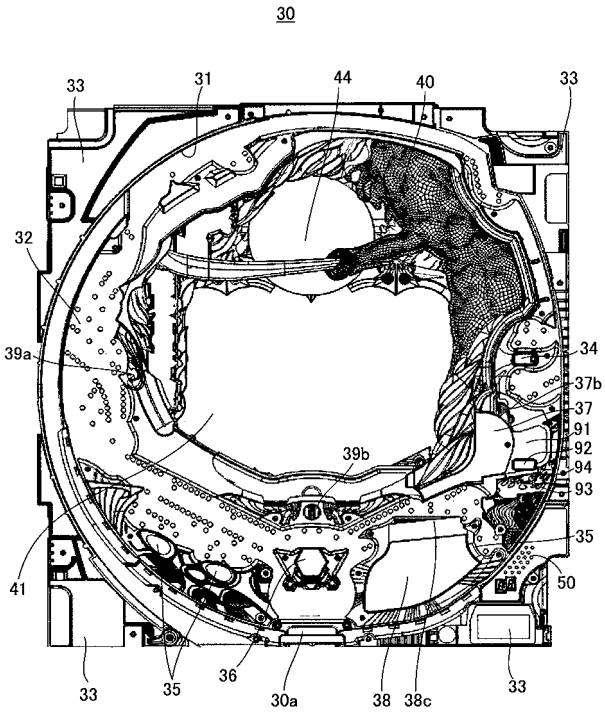
【１２０９】

１０　遊技機
４１　表示装置
１００　遊技制御装置
３００　演出制御装置

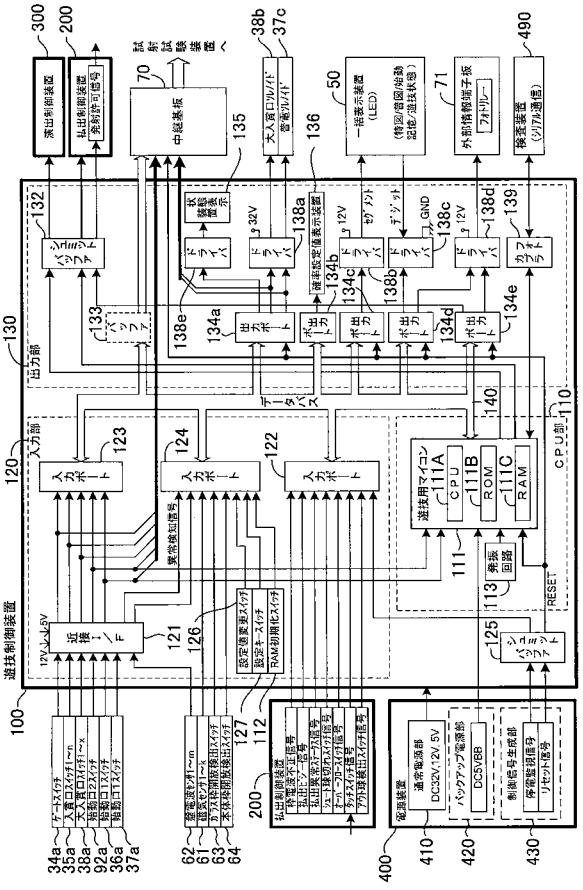
【図１】



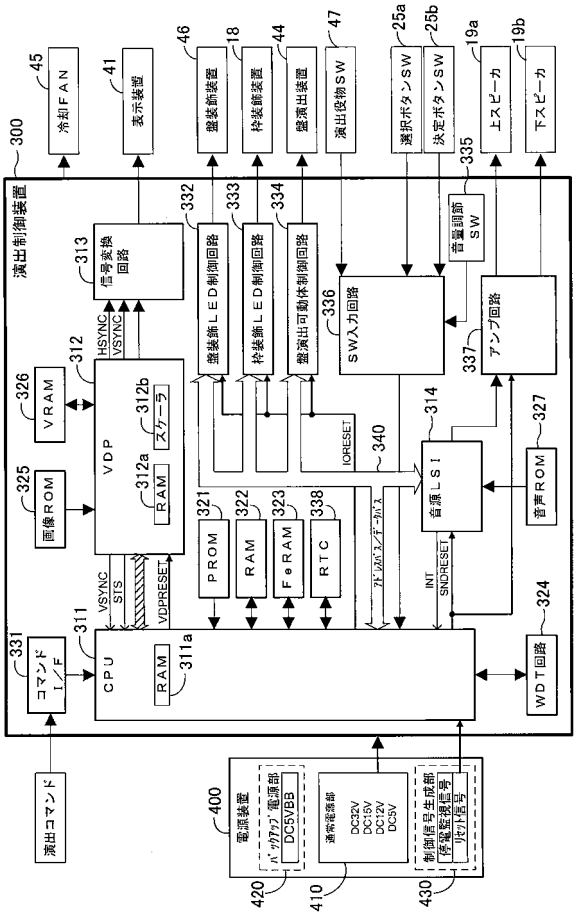
【図２】



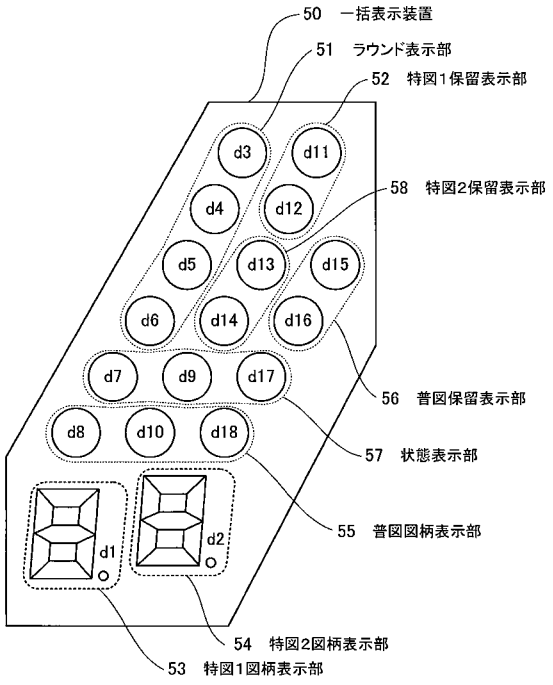
【図３】



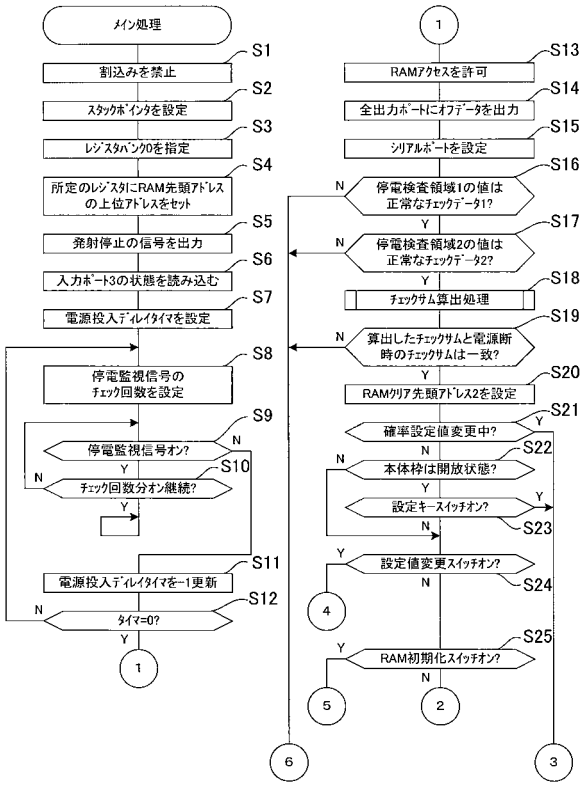
【図４】



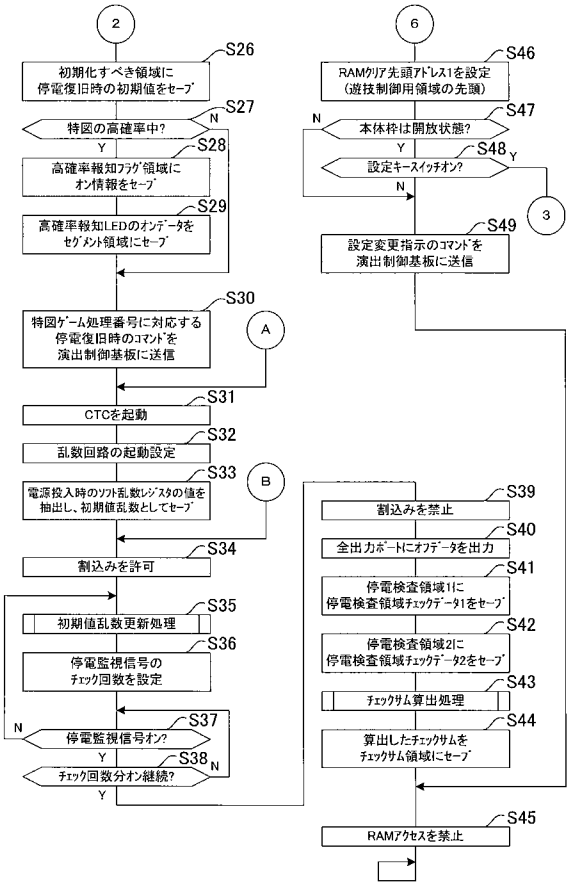
【図５】


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

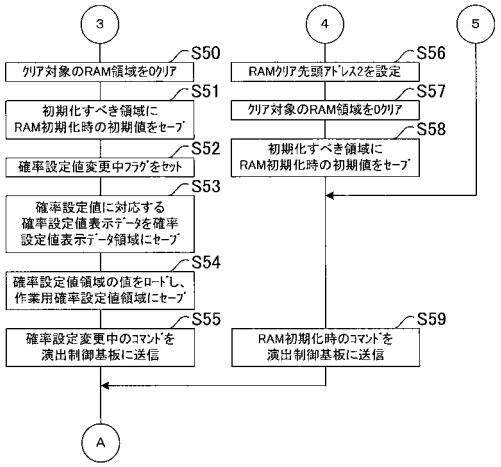
【図６】


メイン処理
割込みを禁止
スタックポインタを設定
レジスタバンク0を指定
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
発射停止の信号を出力
入力ポート3の状態を読み込む
電源投入ディレイタイマを設定
停電監視信号のチェック回数を設定
停電監視信号オン?
チェック回数分オン継続?
電源投入ディレイタイマを-1更新
タイマ=0?
RAMアクセスを許可
全出力ポートにオフデータを出力
シリアルポートを設定
停電検査領域1の値は正常なチェックデータ1?
停電検査領域2の値は正常なチェックデータ2?
チェックサム算出処理
算出したチェックサムと電源断時のチェックサムは一致?
RAMクリア先頭アドレス2を設定
確率設定値変更中?
本体枠は開放状態?
設定キースイッチオン?
設定値変更スイッチオン?
RAM初期化スイッチオン?

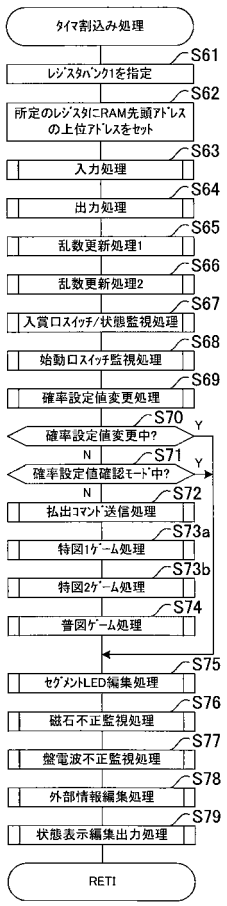
【図７】


2
S26
初期化すべき領域に
停電復旧時の初期値をセーブ
S27
特図の高確率中?
N
Y
S28
高確率報知フラグ領域に
オン情報をセーブ
S29
高確率報知LEDのオンデータを
セグメント領域にセーブ
S30
特図ゲーム処理番号に対応する
停電復旧時のコマンドを
演出制御基板に送信
A
S31
CTCを起動
S32
乱数回路の起動設定
S33
電源投入時のソフト乱数レジスタの値を
抽出し、初期値乱数としてセーブ
B
S34
割込みを許可
S35
初期値乱数更新処理
S36
停電監視信号の
チェック回数を設定
S37
停電監視信号オン?
N
Y
S38
チェック回数分オン継続?
N
Y
6
S46
RAMクリア先頭アドレス1を設定
(遊技制御用領域の先頭)
S47
本体枠は開放状態?
N
Y
S48
設定キースイッチオン?
Y
N
3
S49
設定変更指示のコマンドを
演出制御基板に送信
S39
割込みを禁止
S40
全出力ポートにオフデータを出力
S41
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
S42
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
S43
チェックサム算出処理
S44
算出したチェックサムを
チェックサム領域にセーブ
S45
RAMアクセスを禁止

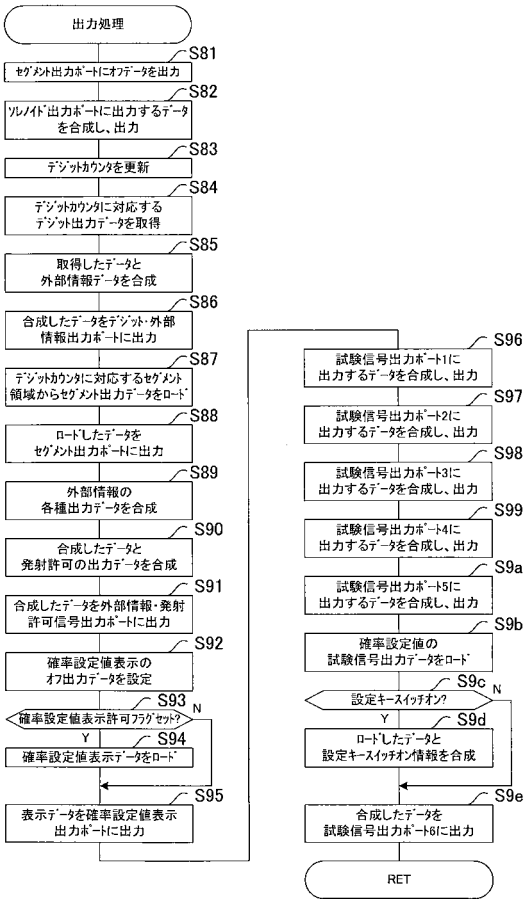
【図８】


3
S50
クリア対象のRAM領域をOクリア
S51
初期化すべき領域に
RAM初期化時の初期値をセーブ
S52
確率設定値変更中フラグをセット
S53
確率設定値に対応する
確率設定値表示データを確率
設定値表示データ領域にセーブ
S54
確率設定値領域の値をロードし、
作業用確率設定値領域にセーブ
S55
確率設定変更中のコマンドを
演出制御基板に送信
A
4
S56
RAMクリア先頭アドレス2を設定
S57
クリア対象のRAM領域をOクリア
S58
初期化すべき領域に
RAM初期化時の初期値をセーブ
5
S59
RAM初期化時のコマンドを
演出制御基板に送信

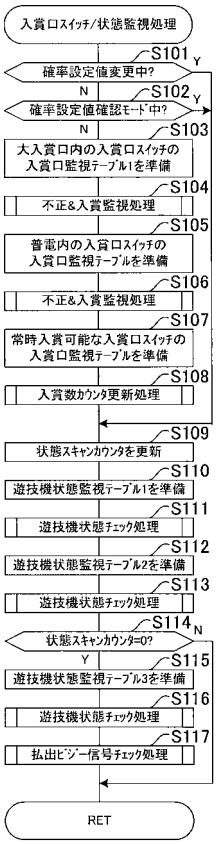
【図９】


タイマ割込み処理
S61
レジスタバンク1を指定
S62
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
S63
入力処理
S64
出力処理
S65
乱数更新処理1
S66
乱数更新処理2
S67
入賞口スイッチ/状態監視処理
S68
始動口スイッチ監視処理
S69
確率設定値変更処理
S70
確率設定値変更中?
Y
N
S71
確率設定値確認モード中?
Y
N
S72
払出コマンド送信処理
S73a
特図1ゲーム処理
S73b
特図2ゲーム処理
S74
普図ゲーム処理
S75
セグメントLED編集処理
S76
磁石不正監視処理
S77
盤電波不正監視処理
S78
外部情報編集処理
S79
状態表示編集出力処理
RET1

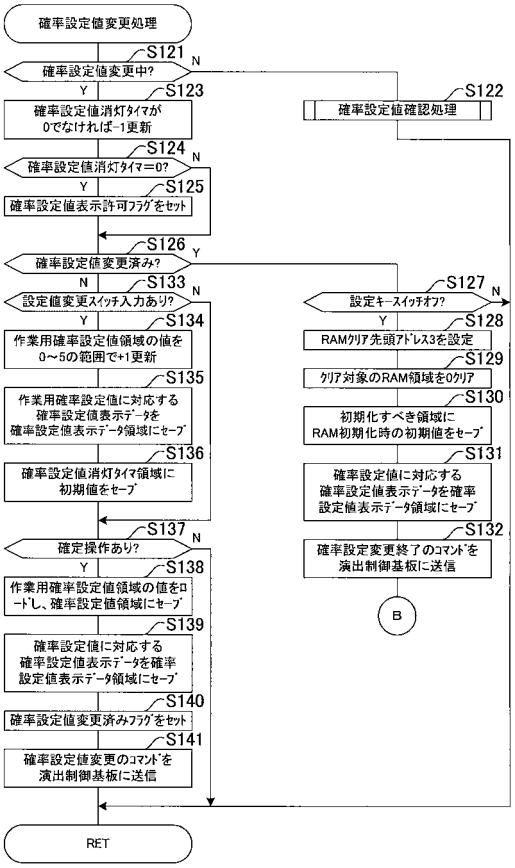
【図１０】


出力処理
S81
セグメント出力ポートにオフデータを出力
S82
ソレノイド出力ポートに出力するデータ
を合成し、出力
S83
デジットカウンタを更新
S84
デジットカウンタに対応する
デジット出力データを取得
S85
取得したデータと
外部情報データを合成
S86
合成したデータをデジット・外部
情報出力ポートに出力
S87
デジットカウンタに対応するセグメント
領域からセグメント出力データをロード
S88
ロードしたデータを
セグメント出力ポートに出力
S89
外部情報の
各種出力データを合成
S90
合成したデータと
発射許可の出力データを合成
S91
合成したデータを外部情報・発射
許可信号出力ポートに出力
S92
確率設定値表示の
オフ出力データを設定
S93
確率設定値表示許可フラグセット?
N
Y
S94
確率設定値表示データをロード
S95
表示データを確率設定値表示
出力ポートに出力
S96
試験信号出力ポート1に
出力するデータを合成し、出力
S97
試験信号出力ポート2に
出力するデータを合成し、出力
S98
試験信号出力ポート3に
出力するデータを合成し、出力
S99
試験信号出力ポート4に
出力するデータを合成し、出力
S9a
試験信号出力ポート5に
出力するデータを合成し、出力
S9b
確率設定値の
試験信号出力データをロード
S9c
設定キースイッチオン?
N
Y
S9d
ロードしたデータと
設定キースイッチオン情報を合成
S9e
合成したデータを
試験信号出力ポート6に出力
RET

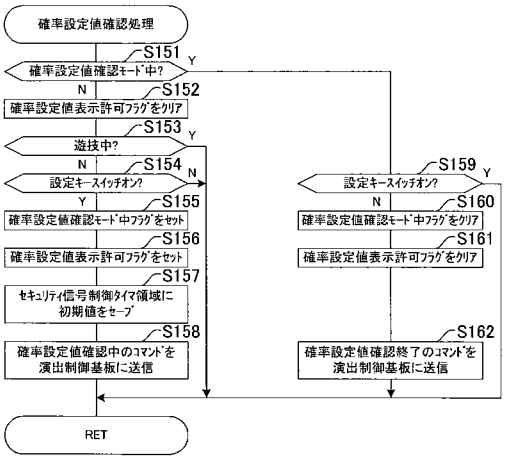
【図１１】



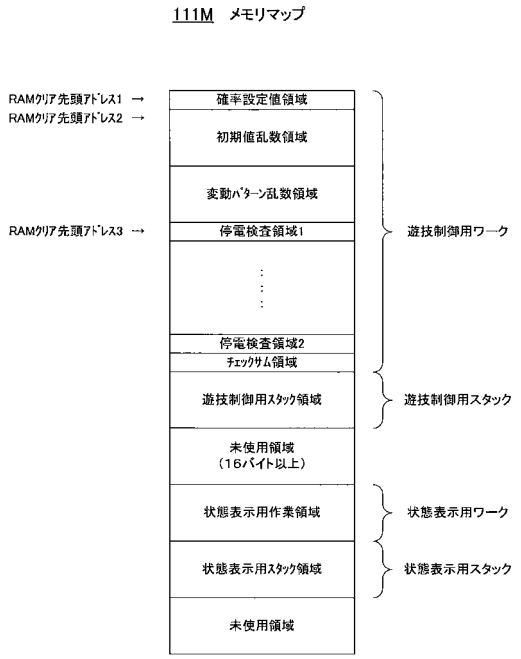
【図１２】



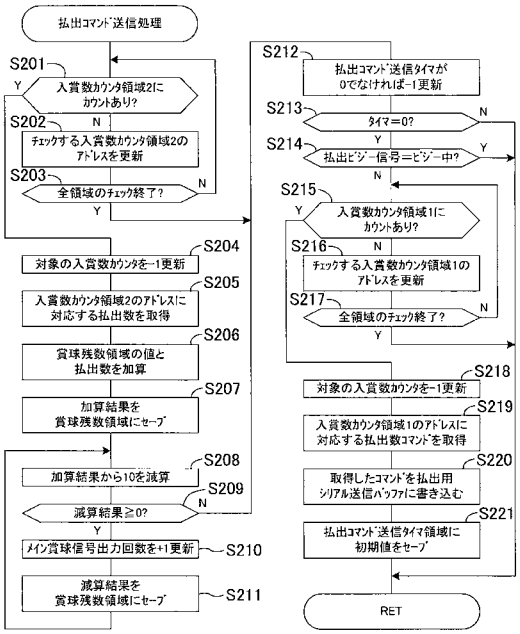
【図１３】



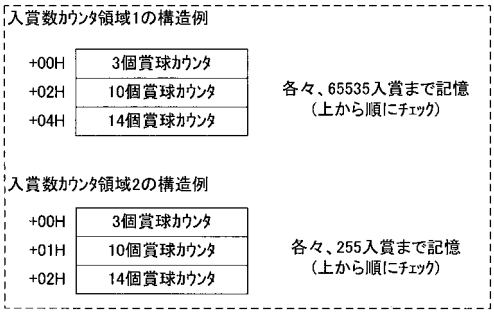
【図１４】



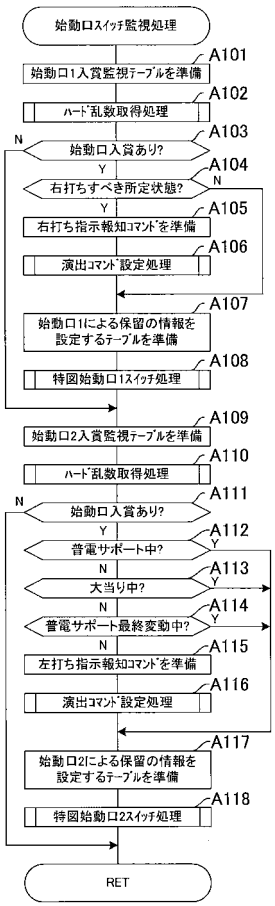
【図１５】



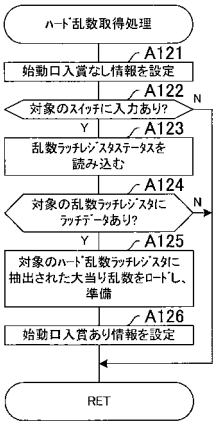
【図１６】



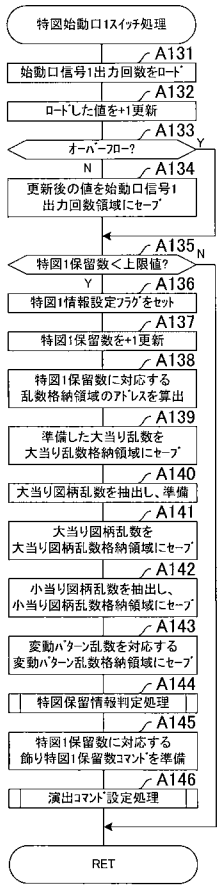
【図１７】



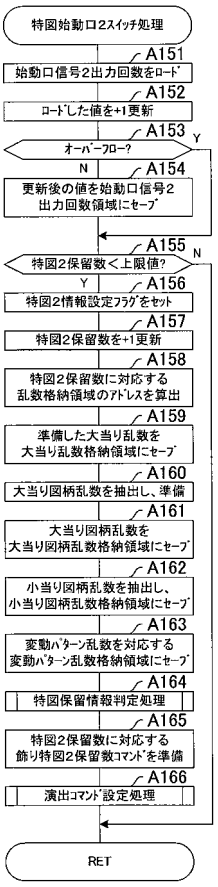
【図１８】



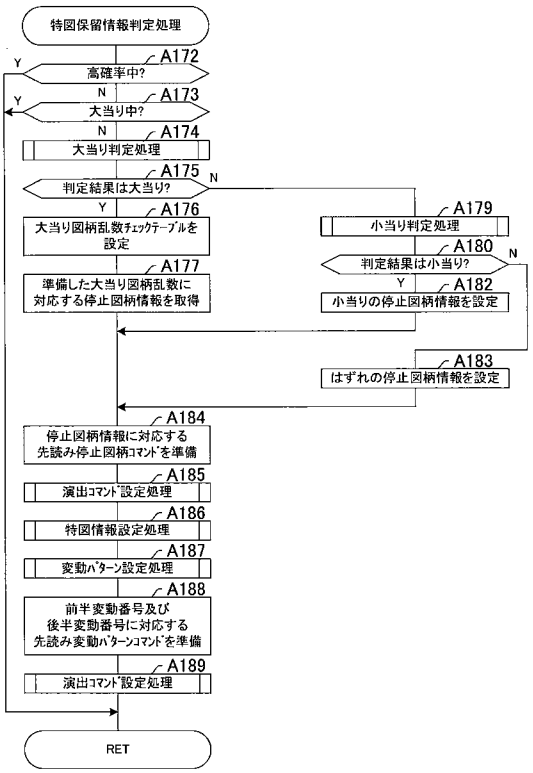
【図１９】



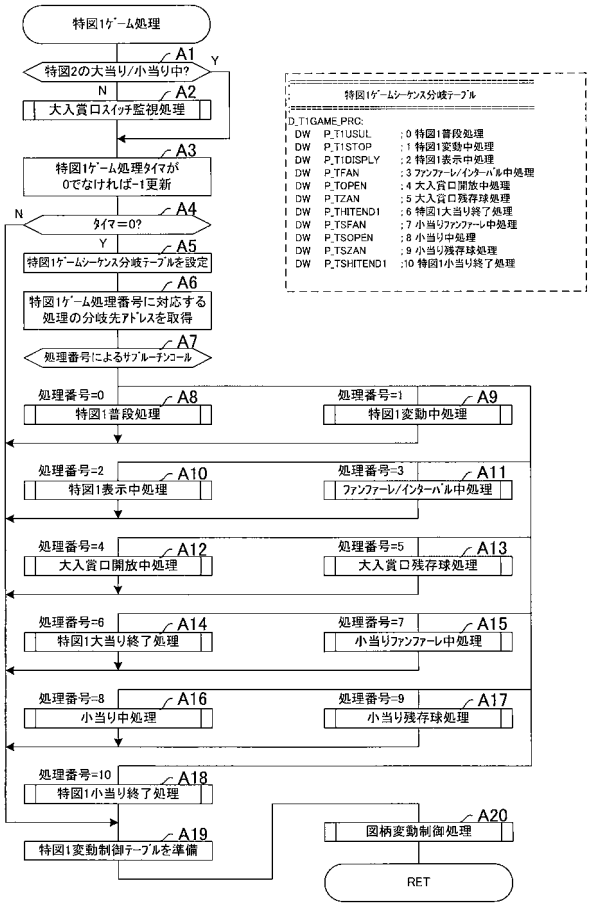
【図２０】



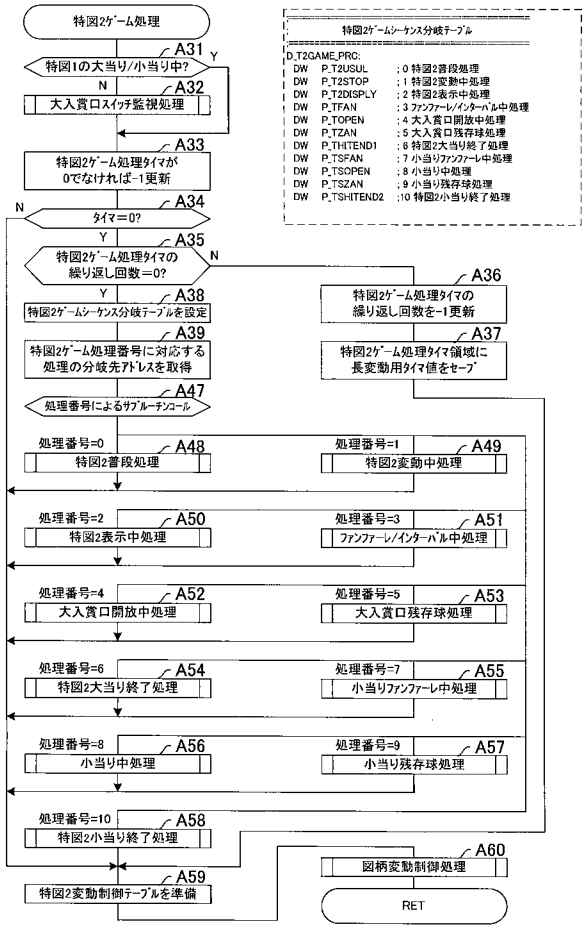
【図２１】



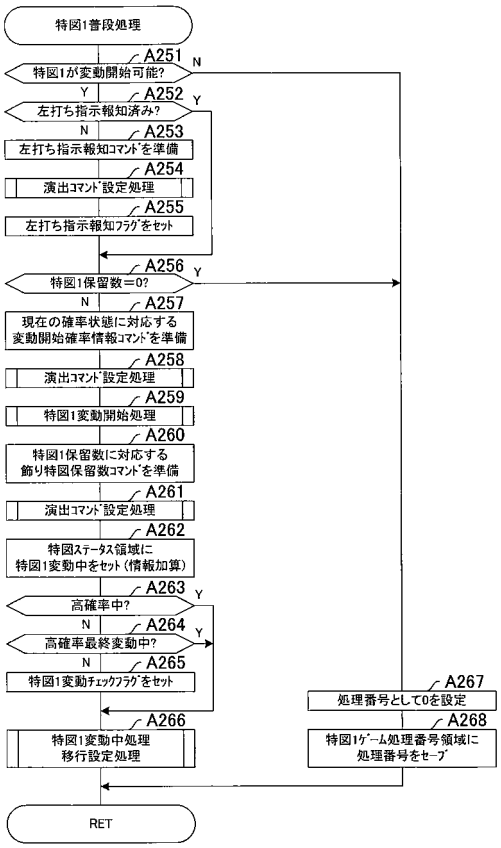
【図２２】



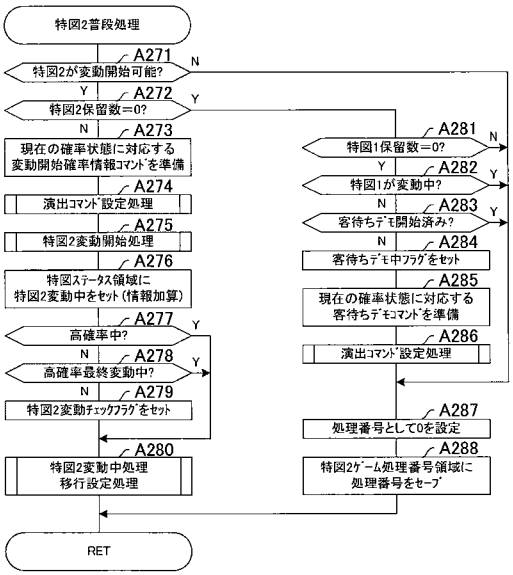
【図２３】



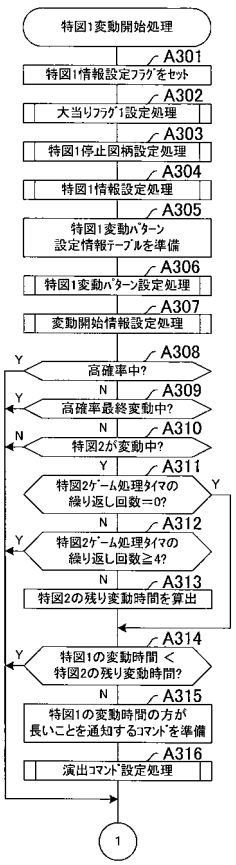
【図２４】



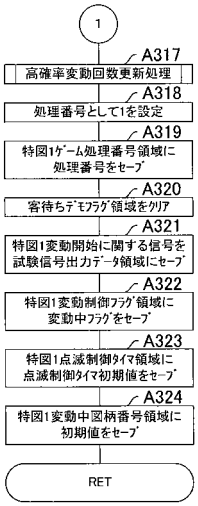
【図２５】



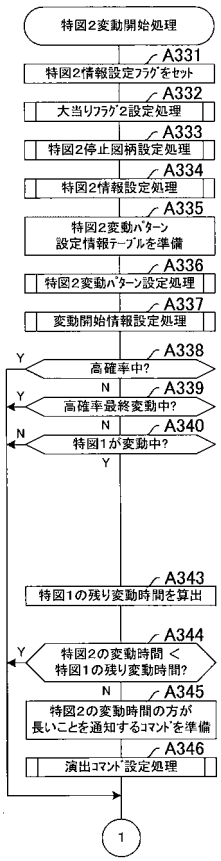
【図２６】



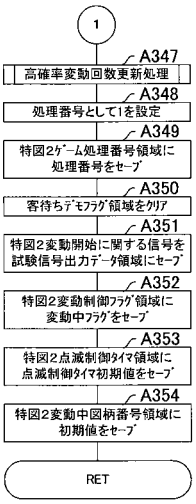
【図２７】



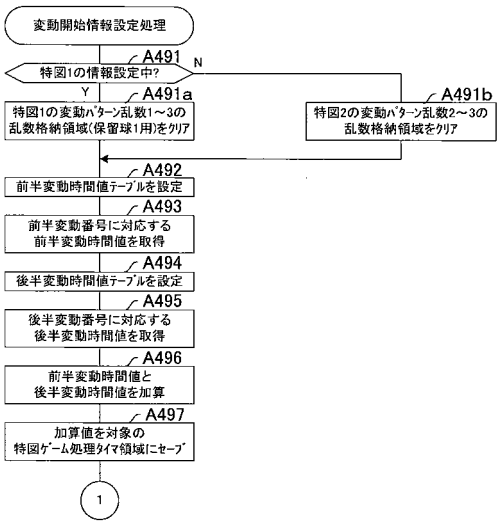
【図２８】



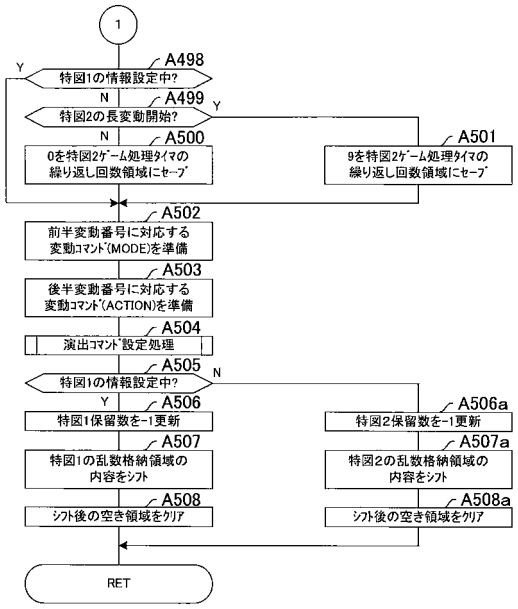
【図２９】



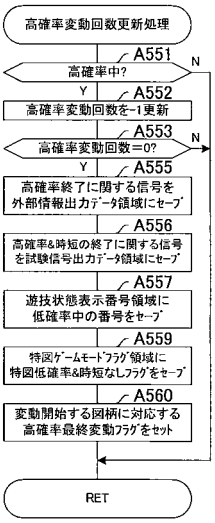
【図３０】



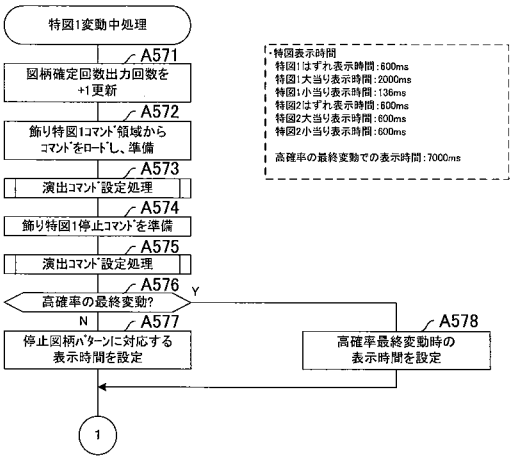
【図３１】



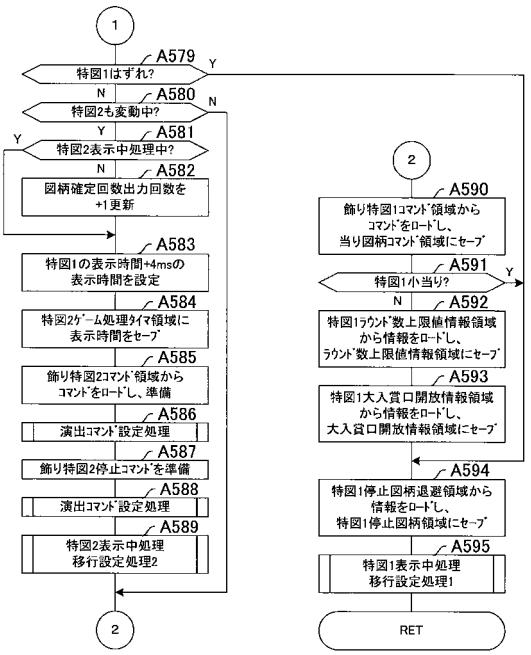
【図３２】



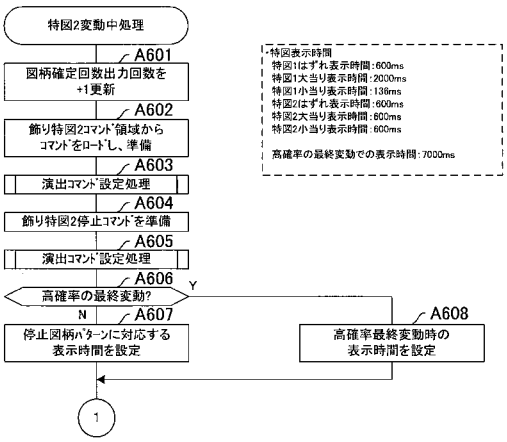
【図３３】



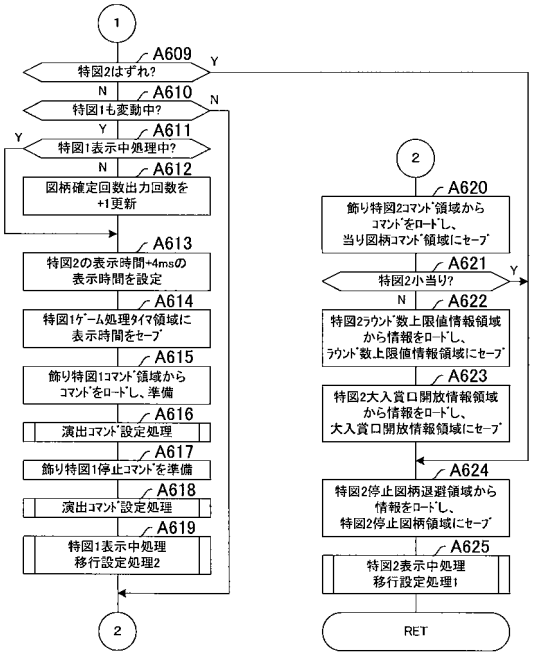
【図３４】



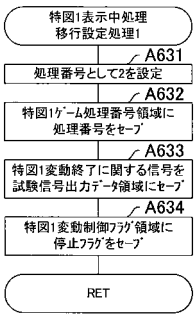
【図３５】



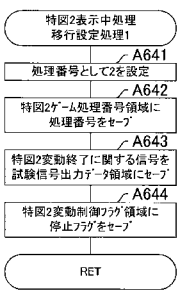
【図３６】



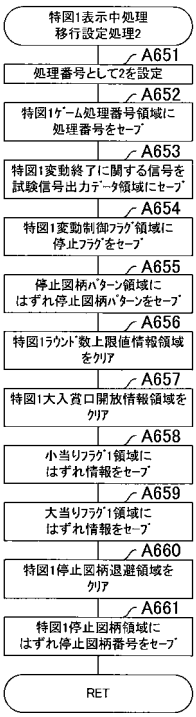
【図３７】



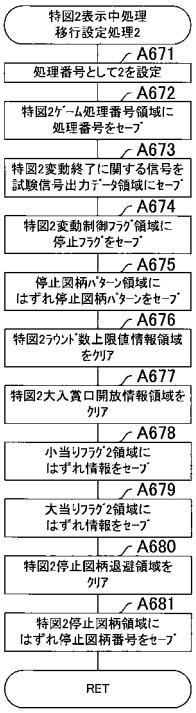
【図３８】



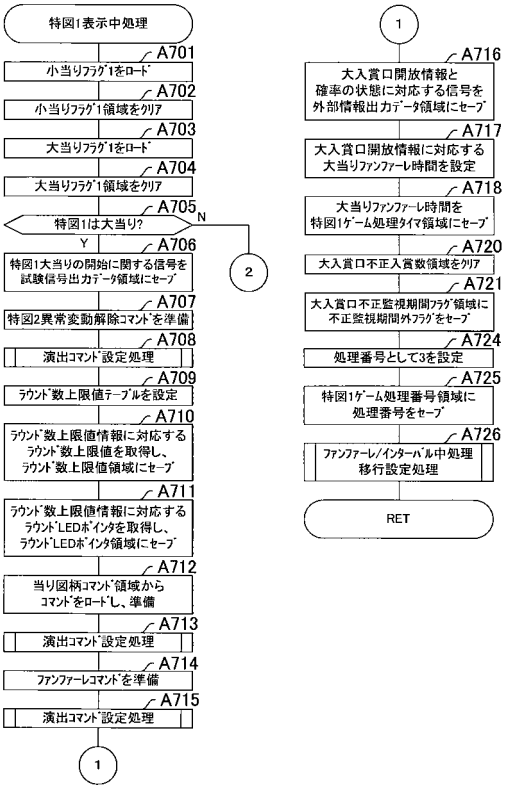
【図３９】



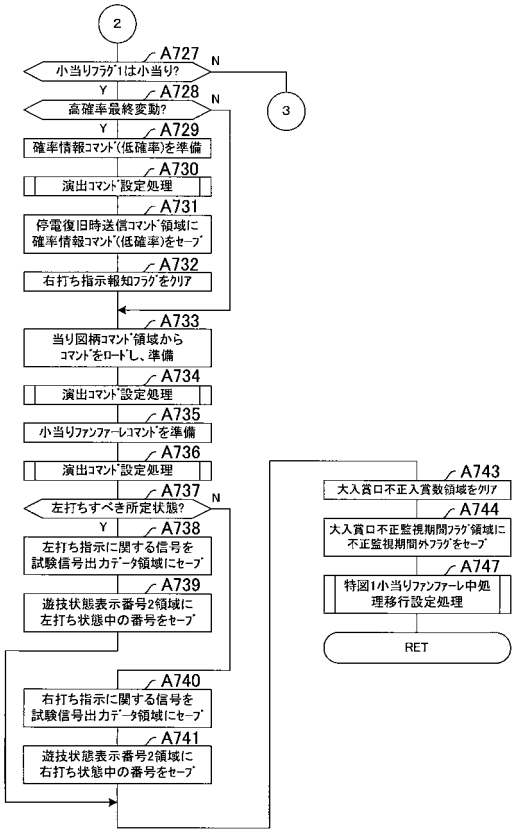
【図４０】



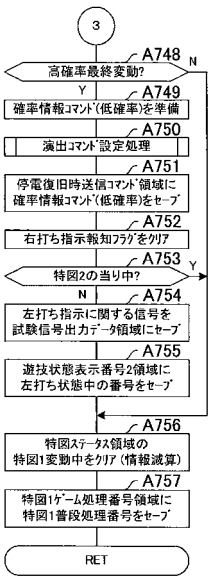
【図４１】



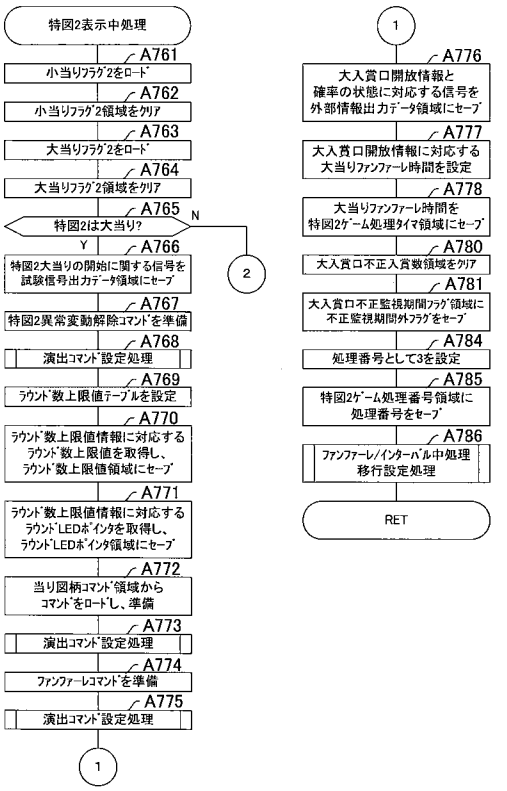
【図４２】



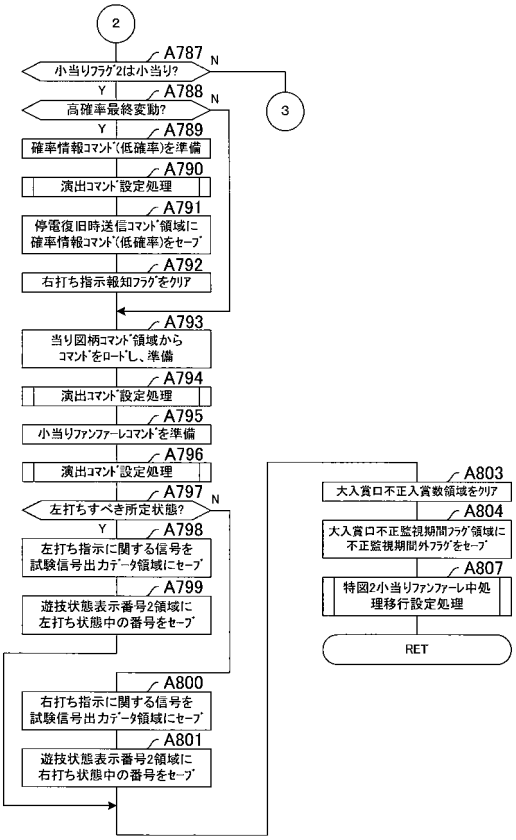
【図４３】



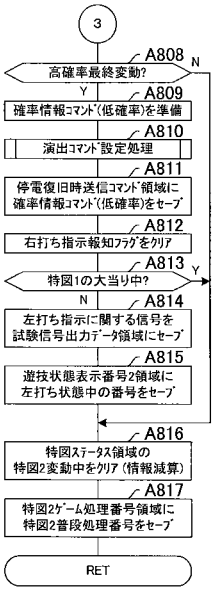
【図４４】



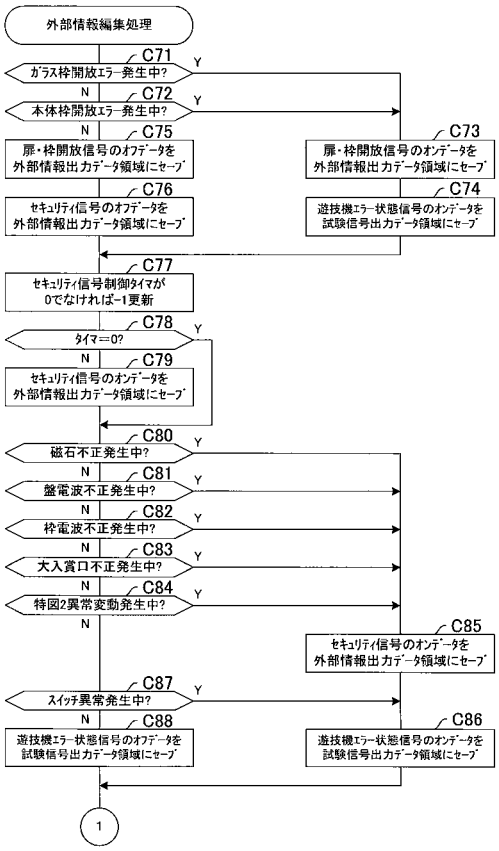
【図４５】



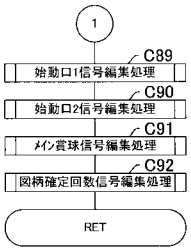
【図４６】



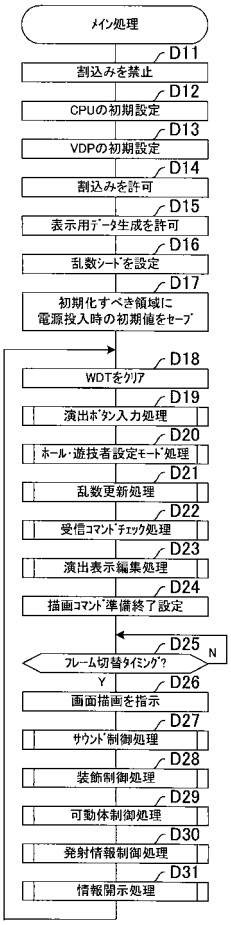
【図４７】



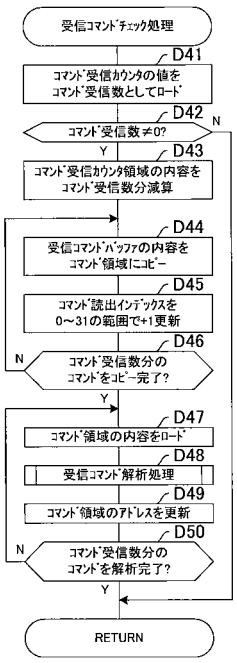
【図４８】



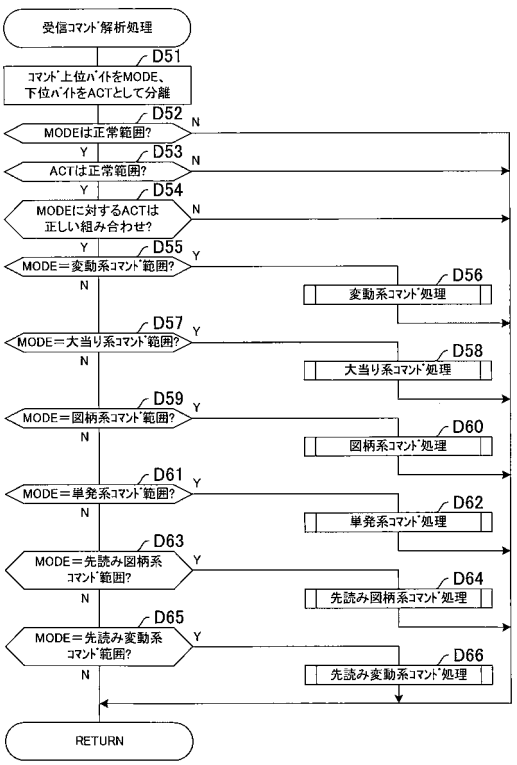
【図４９】



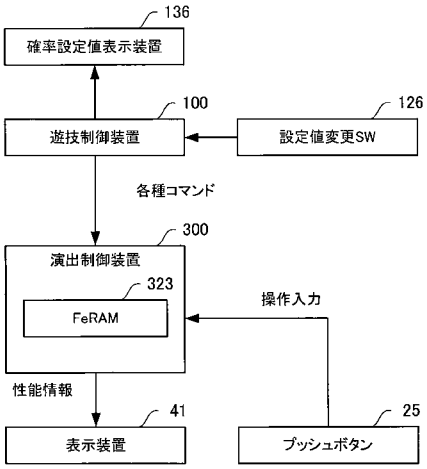
【図５０】



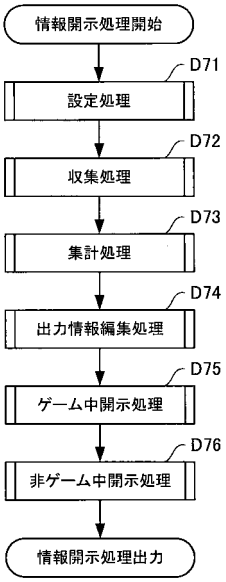
【図５１】



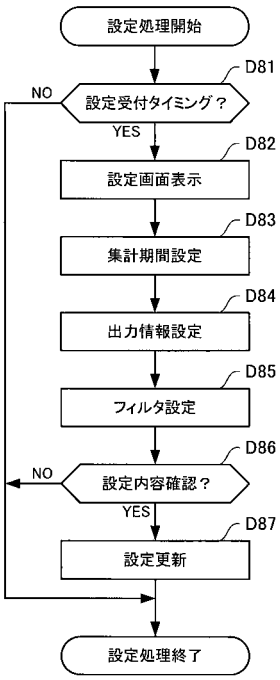
【図５２】



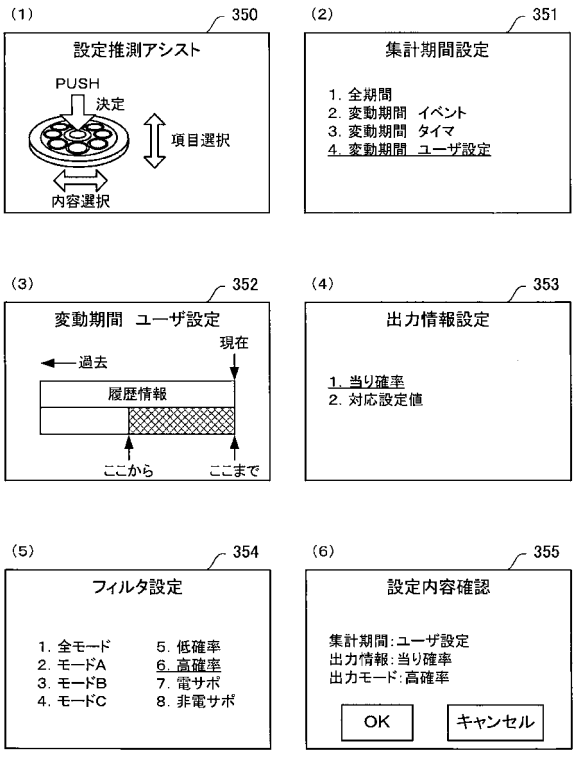
【図５３】



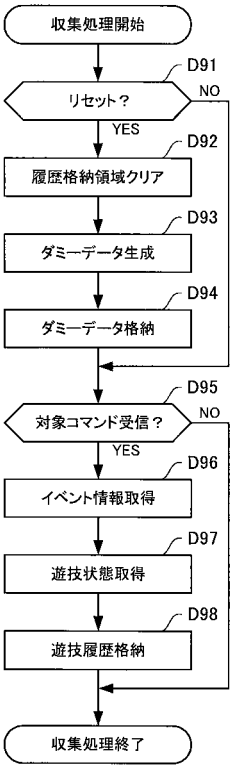
【図５４】



【図５５】



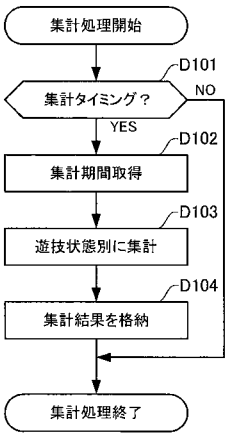
【図５６】



【図５７】

イベント			遊技状態		
ID	種別	時刻	確率変動	電サポ	演出モード
xxx111	変動	txxx111	高	あり	A
xxx112	変動	txxx112	高	あり	A
xxx211	変動	txxx211	低	あり	A
xxx212	変動	txxx212	低	あり	A
xxx311	変動	txxx311	低	なし	B
xxx312	変動	txxx312	低	なし	B
xxx701	当り	txxx701	-	-	-

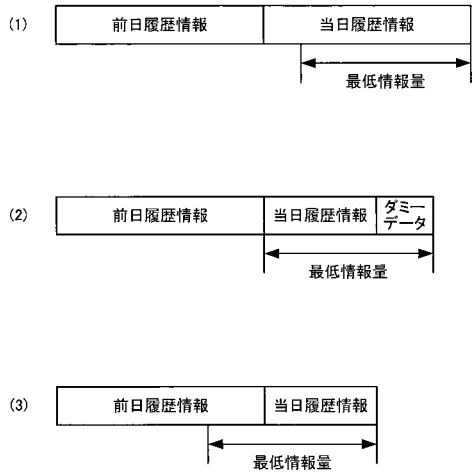
【図５８】



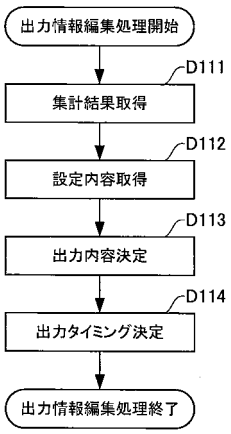
【図５９】

ユーザ設定期間集計データ			
低確率中	-	当り確率	1／210
		対応設定値	3
	電サポあり	当り確率	1／220
		対応設定値	2
	電サポなし	当り確率	1／205
		対応設定値	4
高確率中	-	当り確率	1／18
		対応設定値	5
	電サポあり	当り確率	1／18
		対応設定値	5
	電サポなし	当り確率	—
		対応設定値	—
全モード		当り確率	1／180
		対応設定値	4
モードA		当り確率	1／170
		対応設定値	5
モードB		当り確率	1／210
		対応設定値	3
モードC		当り確率	1／250
		対応設定値	1

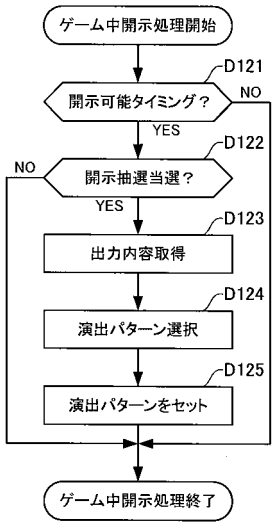
【図６０】



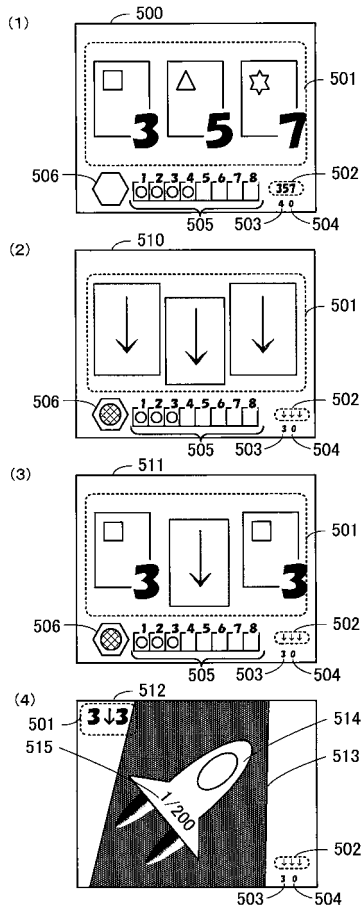
【図６１】



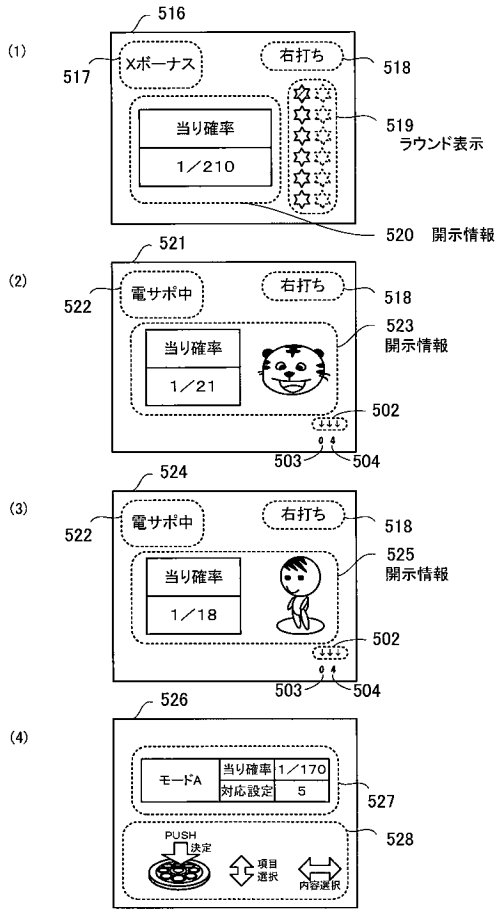
【図６２】



【図６３】



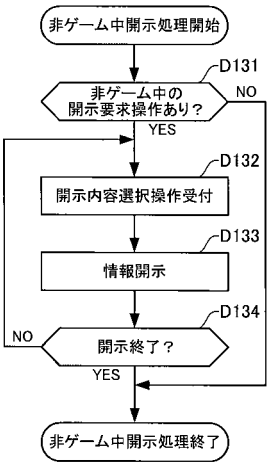
【図６４】



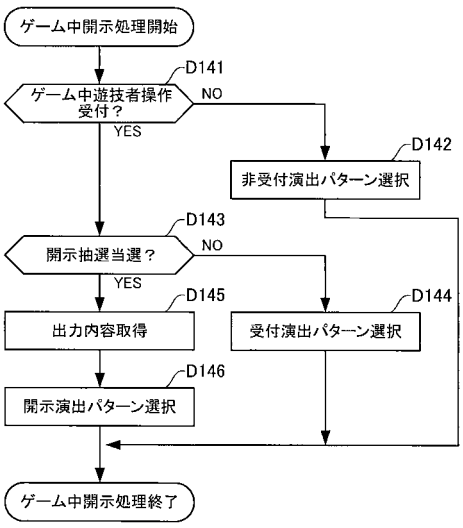
【図６５】

推定設定値	示唆態様
0	
1	
2	
3	
4	
5	

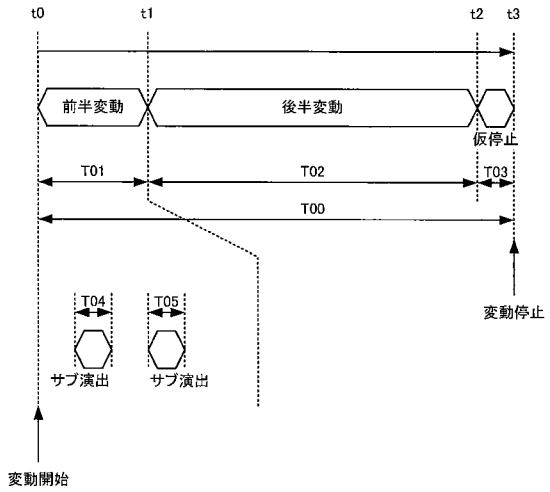
【図６６】



【図６７】



【図６８】



【図６９】

(1)

前半変動	後半変動
短縮ハズレ	ー
通常ハズレ	ー
通常リーチ	ステップアップ振分
ステップアップハズレ	ー
ステップアップリーチ	ステップアップ振分
疑似連ハズレ	ー
疑似連リーチ	ステップアップ振分

(2)

サブ演出
PB予告
PB背景チェンジ

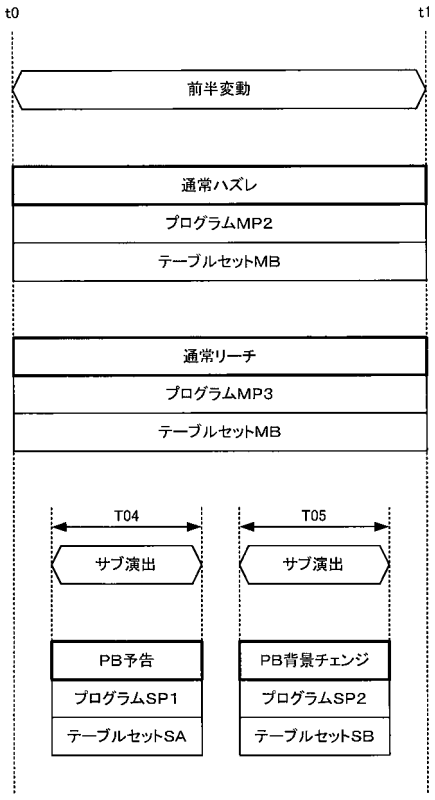
【図７０】

前半変動	前半変動プログラム	参照テーブル群
短縮ハズレ	プログラムMP1	テーブルセットMA
通常ハズレ	プログラムMP2	テーブルセットMB
通常リーチ	プログラムMP3	テーブルセットMB
ステップアップハズレ	プログラムMP4	テーブルセットMC
ステップアップリーチ	プログラムMP5	テーブルセットMC
疑似連ハズレ	プログラムMP6	テーブルセットMD
疑似連リーチ	プログラムMP7	テーブルセットMD

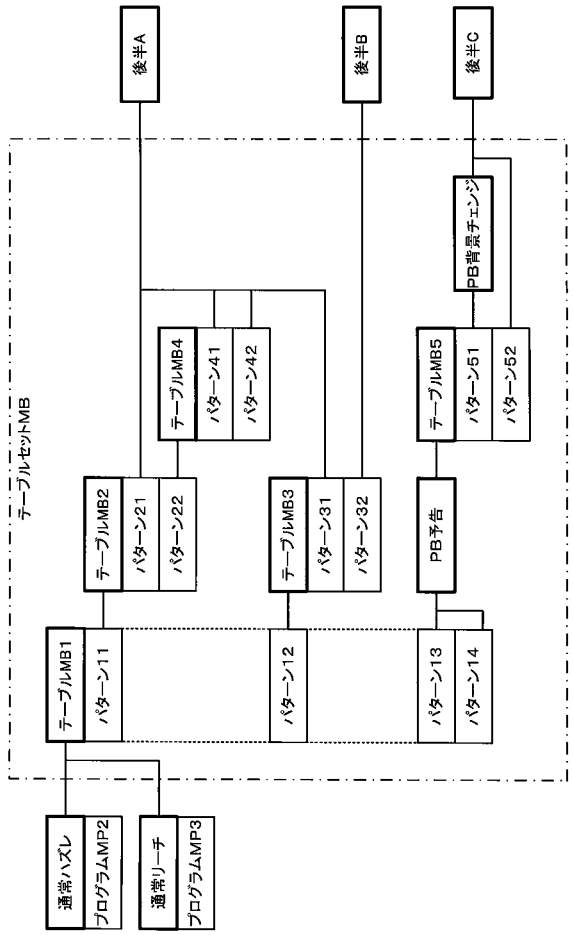
【図７１】

サブ演出	サブ演出プログラム	参照テーブル群
PB予告	プログラムSP1	テーブルセットSA
PB背景チェンジ	プログラムSP2	テーブルセットSB

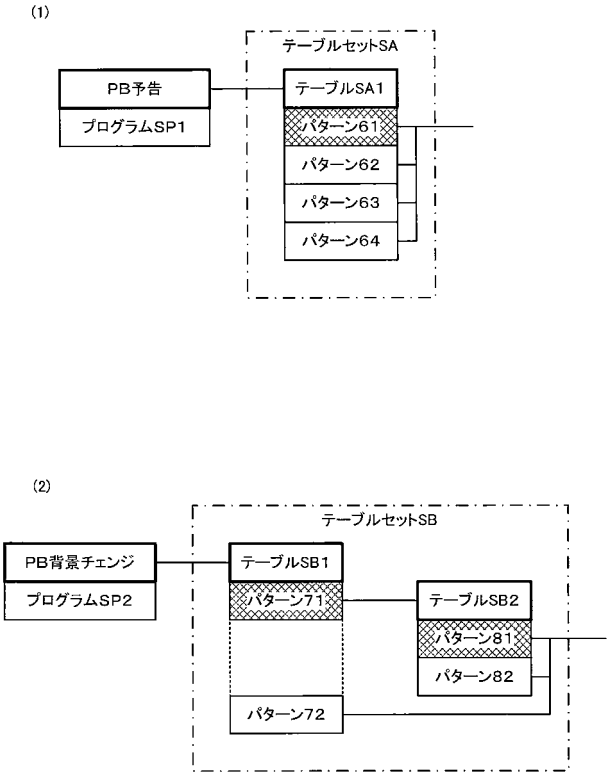
【図７２】



【図７３】



【図７４】



【図７５】

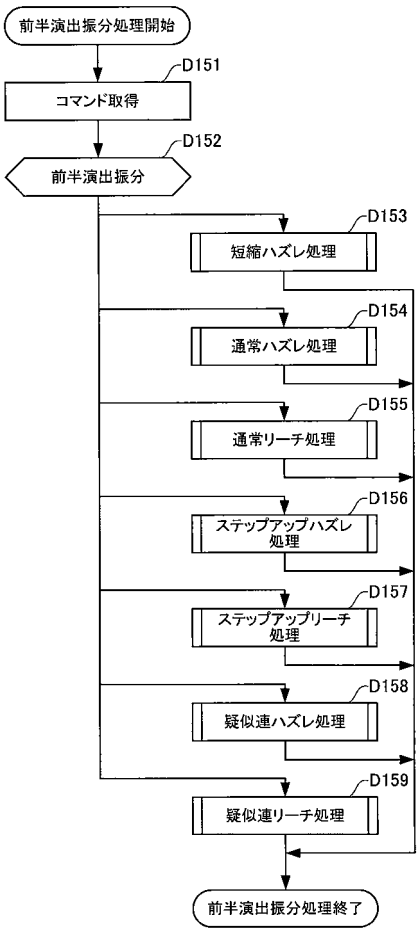
(1)

テーブルMB1				
パターン	コマンドA	コマンドB	コマンドC	コマンドD
パターン11	A11%	B11%	0%	D11%
パターン12	A12%	B12%	0%	D12%
パターン13	A13%	B13%	0%	D13%
パターン14	A14%	B14%	0%	D14%
合計確率	100%	100%	0%	100%

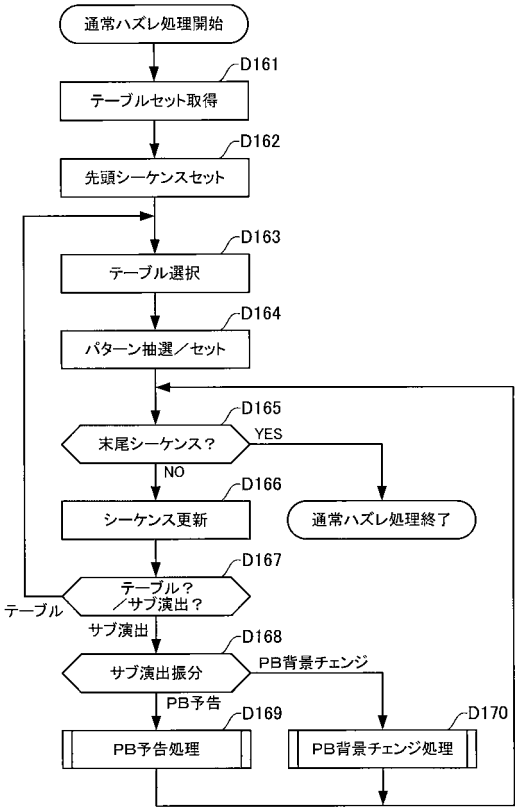
(2)

テーブルSB1				
パターン	コマンドA	コマンドB	コマンドC	コマンドD
パターン71	A71%	B71%	0%	D71%
パターン72	A72%	B72%	0%	D72%
合計確率	100%	100%	0%	100%

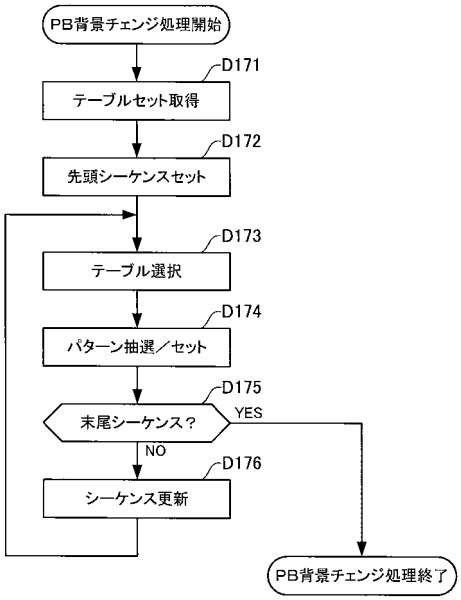
【図７６】



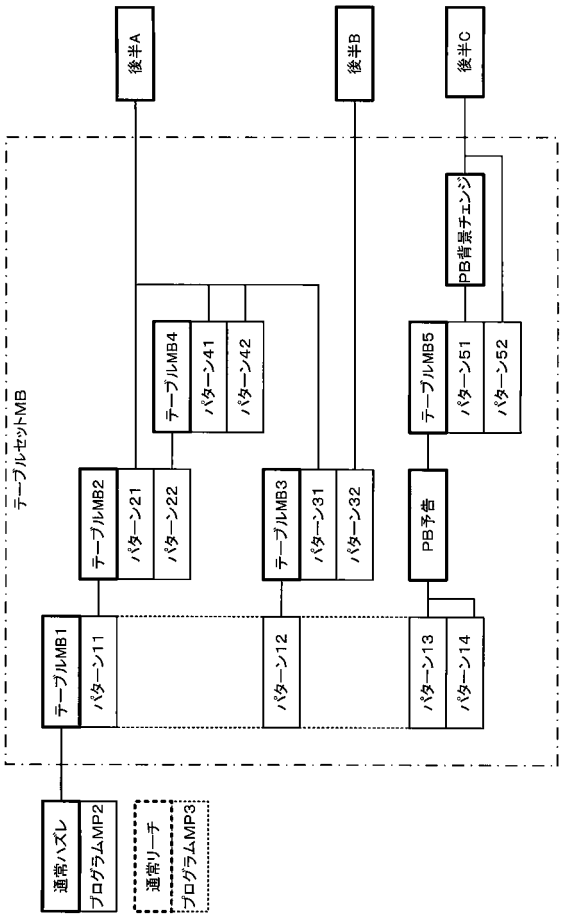
【図７７】



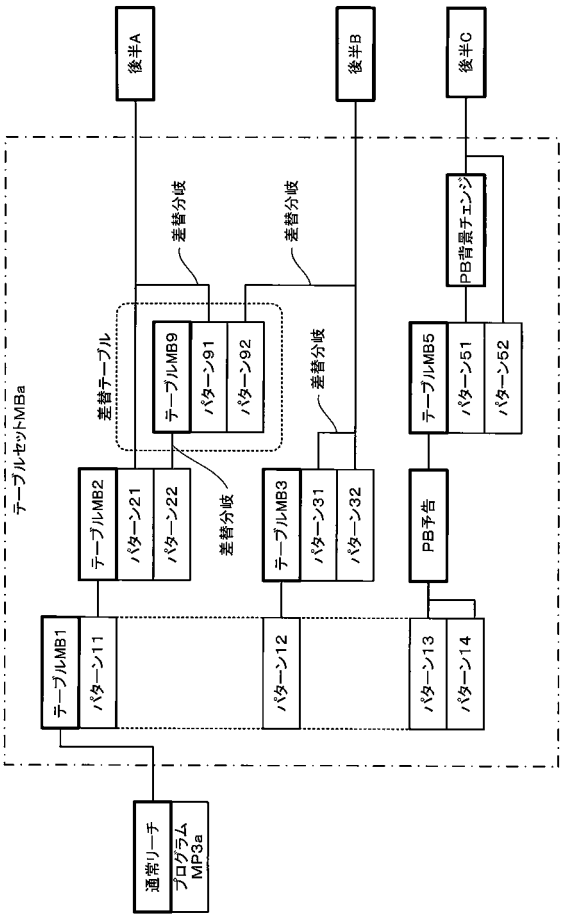
【図７８】



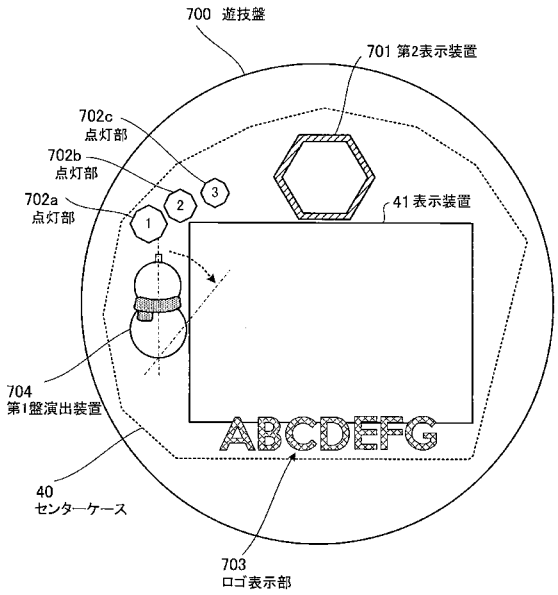
【図７９】



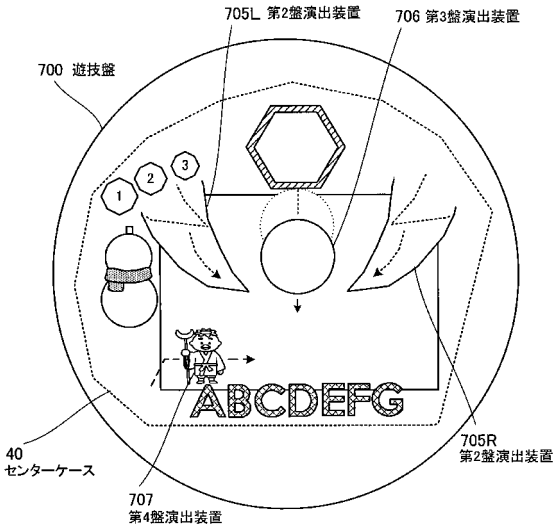
【図８０】



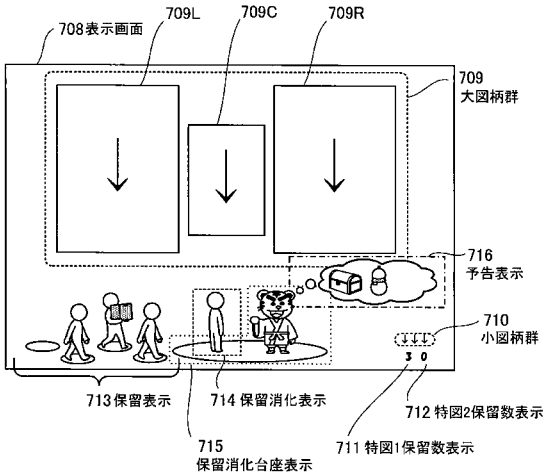
【図８１】



【図８２】



【図８３】



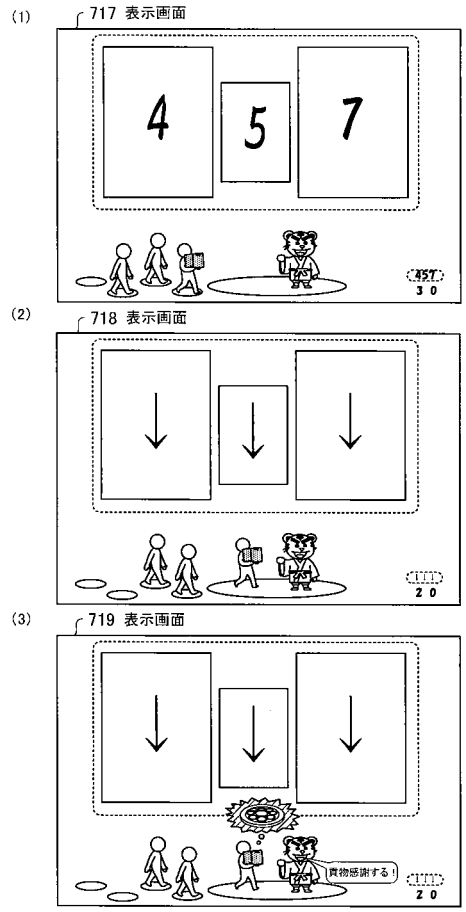
【図８４】

パターン	出現アイテム	内容	ストック是非
P1		ガセ	非
P2		演出PT獲得	是
P3		演出PT獲得	是
P4		プッシュボタンを用いる疑似連演出	是
P5		宝箱の開封演出	是

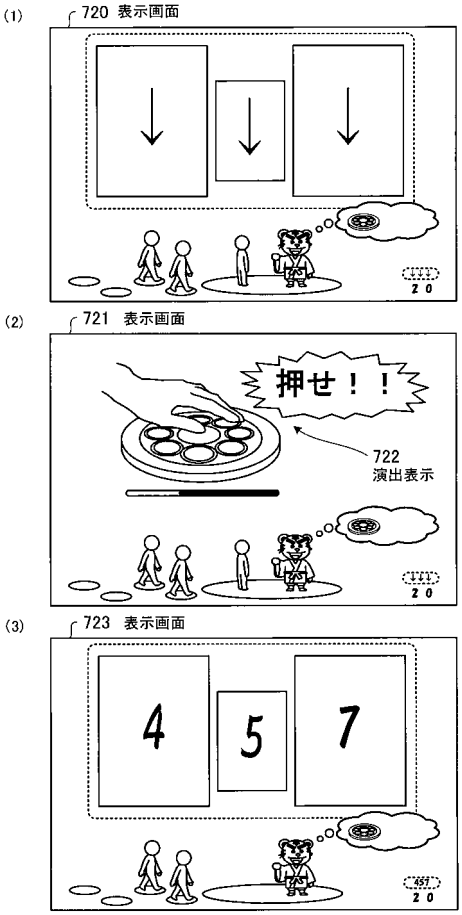
【図８５】

パターン	出現アイテム	内容
P10		ガセ
P11		演出PT獲得
P12		演出PT獲得
P13		疑似連演出
P14		信頼度(60%)

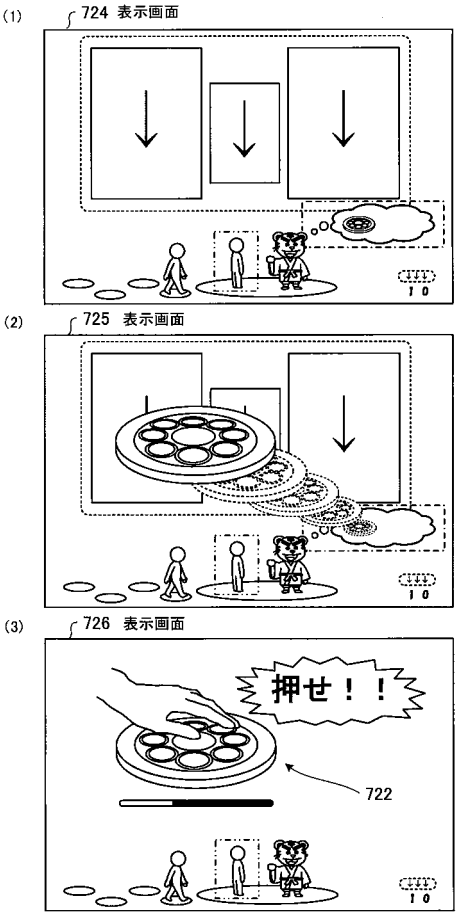
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

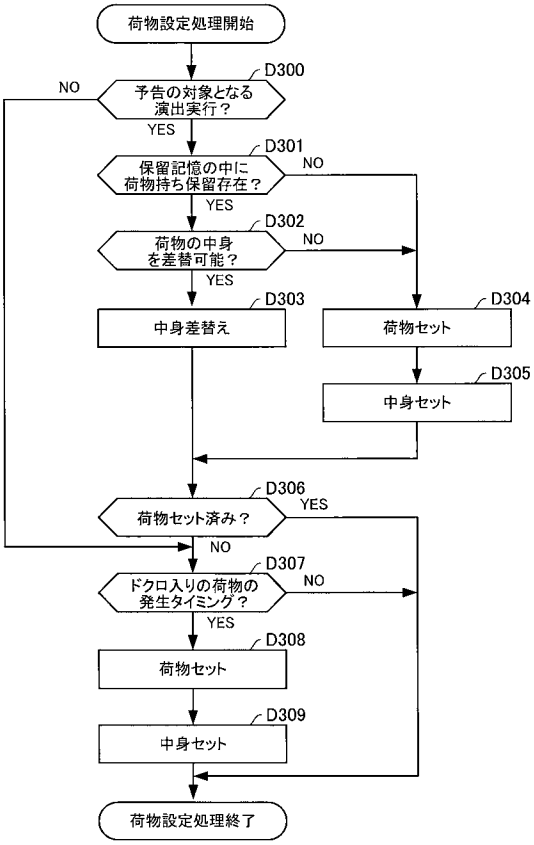
(a)

パターン	アイテム	操作内容	演出内容
P4		非押下	通常疑似連
		押下	専用疑似連

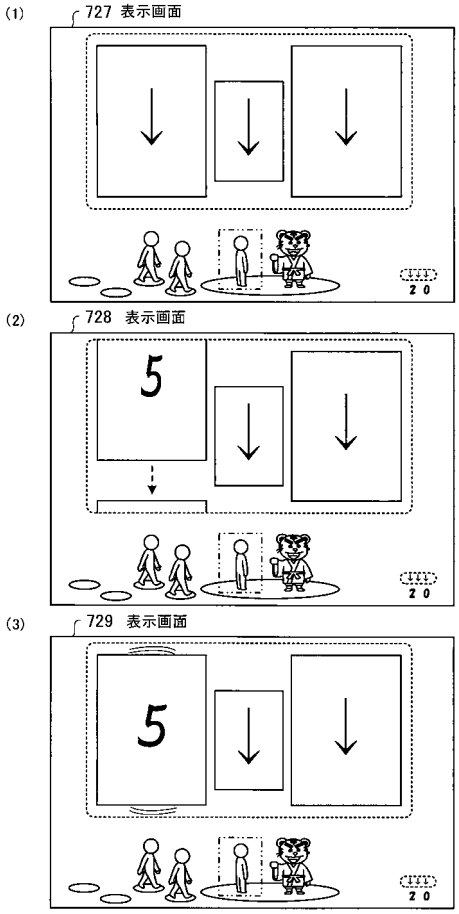
(b)

パターン	アイテム	操作内容	演出内容
P4		非押下	高速変動
		押下	疑似連

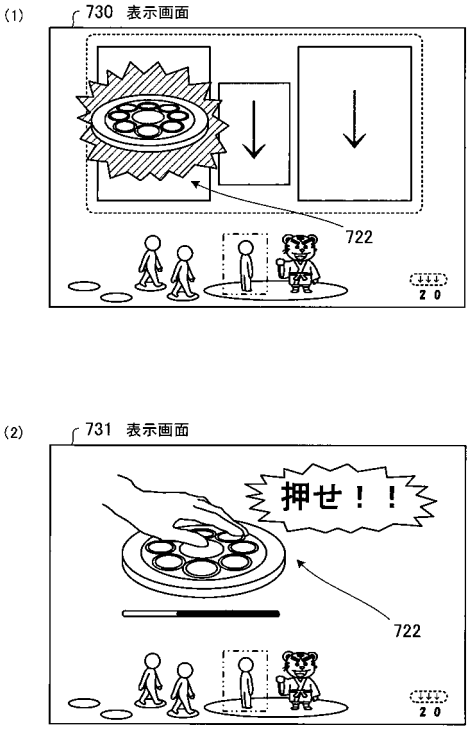
【図９０】



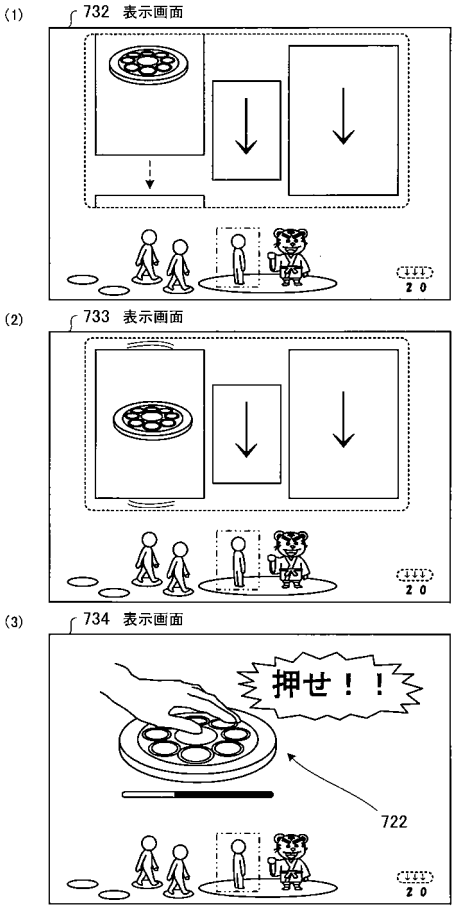
【図９１】



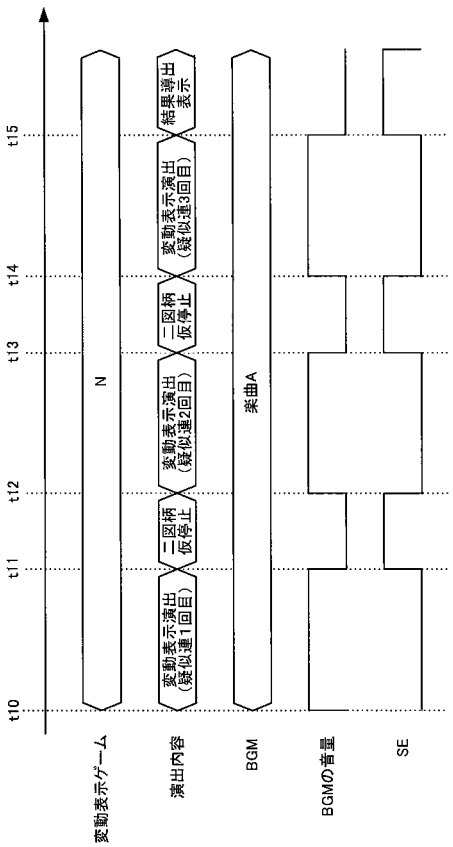
【図９２】



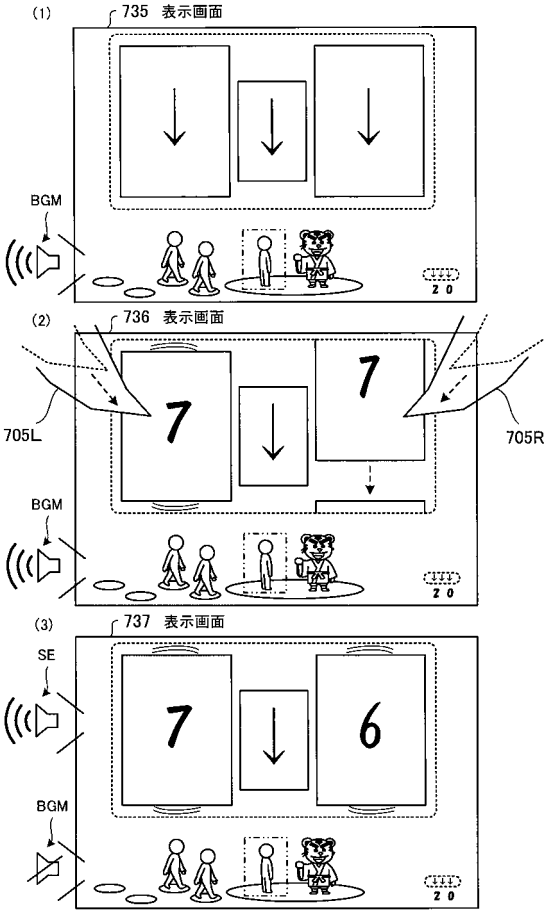
【図９３】



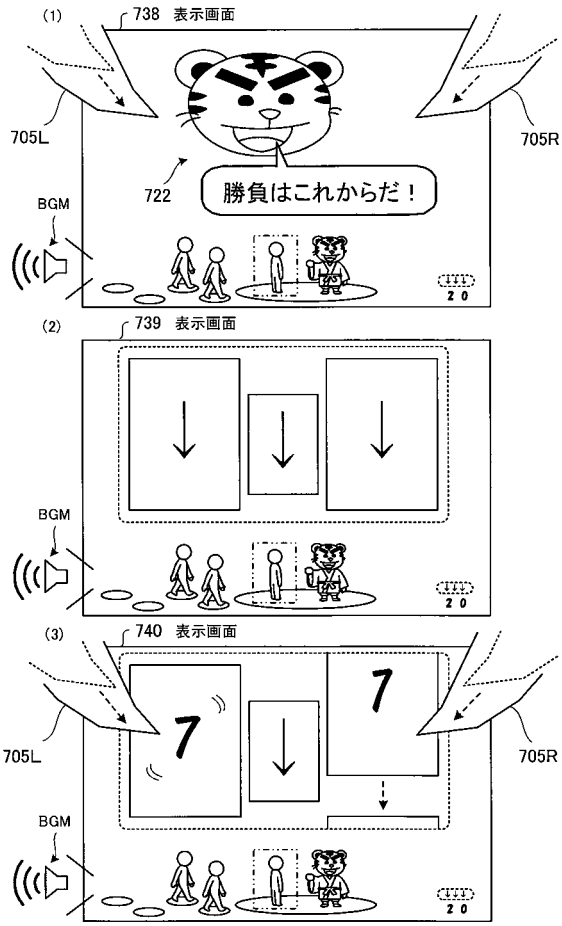
【図９４】



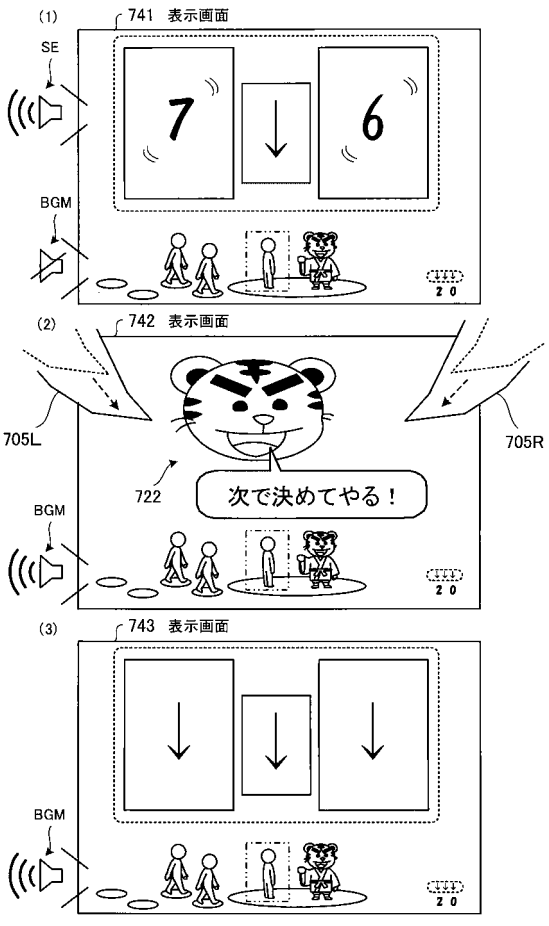
【図９５】



【図９６】



【図９７】



【図９８】

装飾図柄A	装飾図柄B
1 744 2 745 3 746 4 747 5 748 6 749 7 750	7極 751

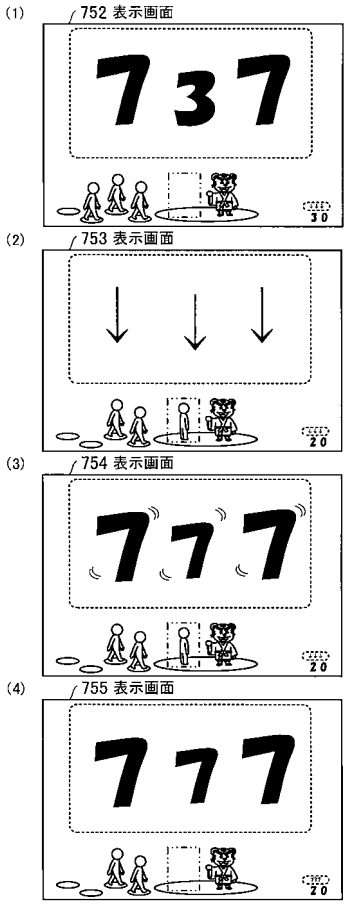
【図９９】

特図1変動表示ゲームで使用する図柄		特図2変動表示ゲームで使用する図柄	
変動時・仮停止時	停止時	変動時・仮停止時	停止時
1 744 2 745 3 746 4 747 5 748 6 749 7 750	1 744 2 745 3 746 4 747 5 748 6 749 7 750	1 744 2 745 3 746 4 747 5 748 6 749 7 750	1 744 2 745 3 746 4 747 5 748 6 749 7 750 7極 751

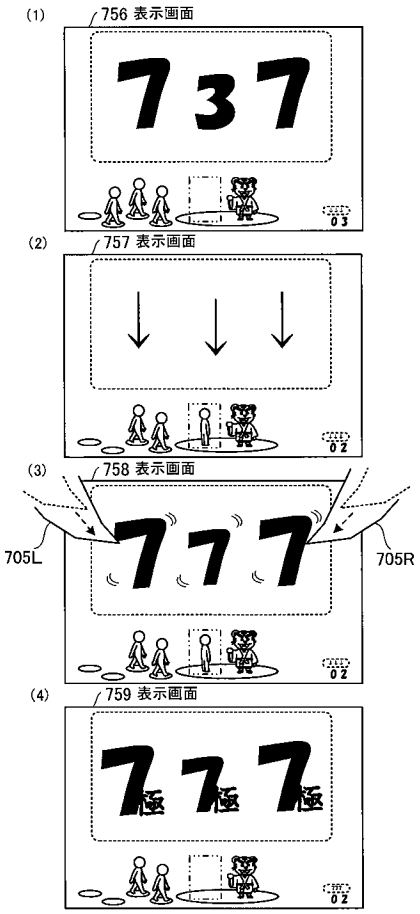
【図１００】

	特図1変動 表示ゲーム	特図2変動 表示ゲーム
一括表示装置の表示	●●●○●○○●	
付与ラウンド数	4R	16R
仮停止態様	7 7 7	7 7 7
停止態様(大当り態様)	7 7 7	7極 7極 7極

【図１０１】



【図１０２】



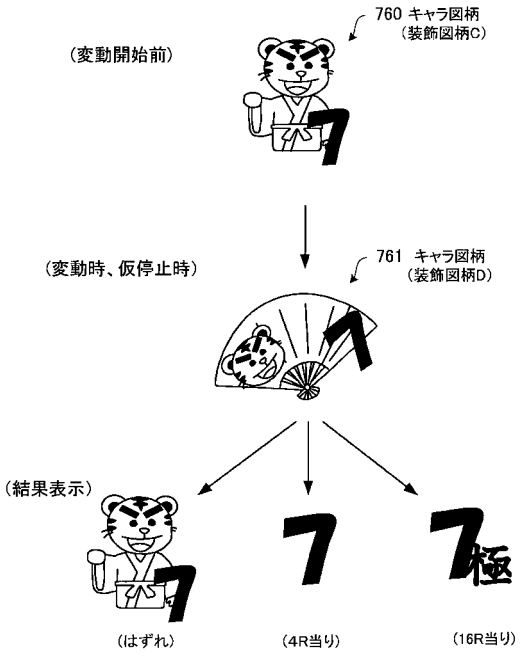
【図１０３】

特図1および特図2変動表示ゲームで使用する図柄	
変動時・仮停止時	停止時
1 744	1 744
2 745	2 745
3 746	3 746
4 747	4 747
5 748	5 748
6 749	6 749
7 750	7 750
	7極 751

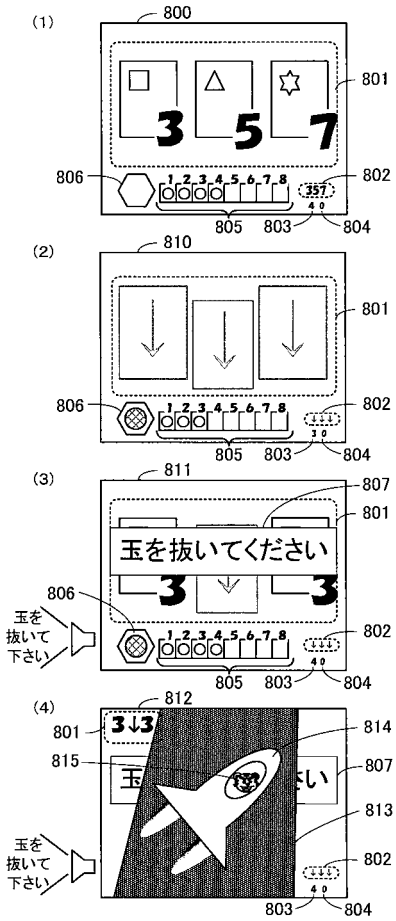
【図１０４】

	特図1変動表示ゲーム 特図2変動表示ゲーム	
付与ラウンド数	4R	16R
仮停止態様	7 7 7	7 7 7
停止態様（大当り態様）	7 7 7	7極 7極 7極

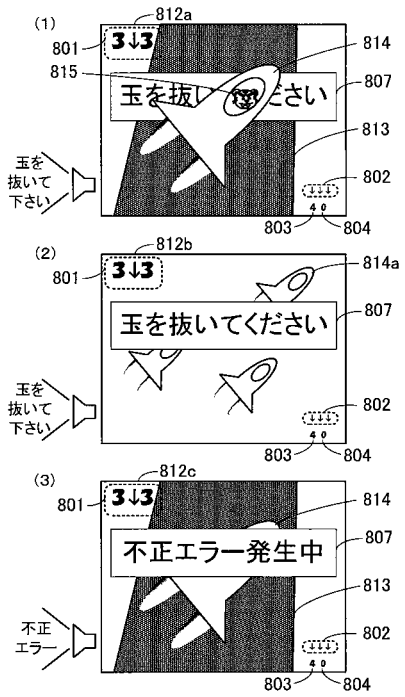
【図１０５】



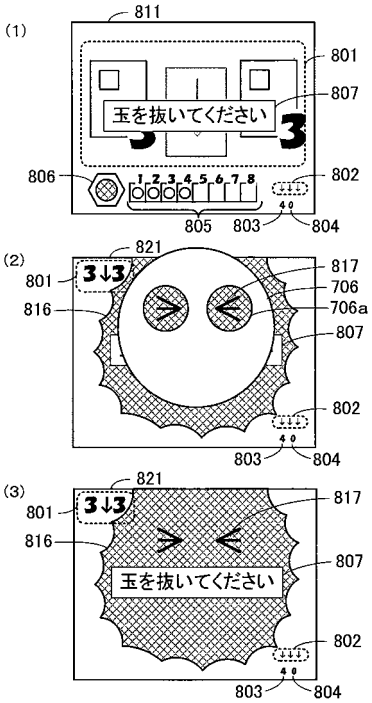
【図１０６】



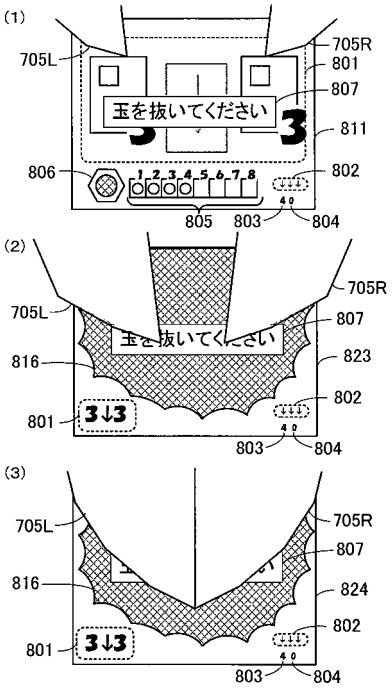
【図１０７】



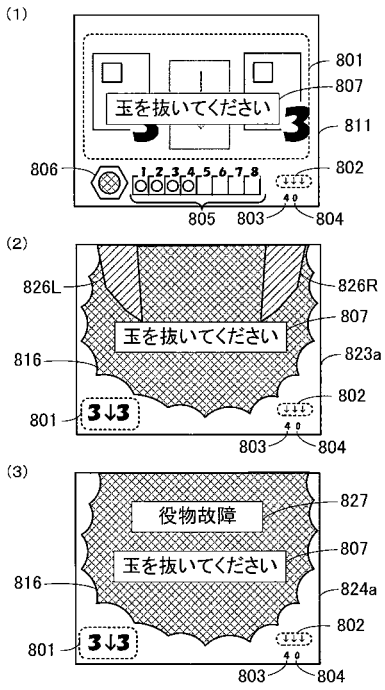
【図１０８】



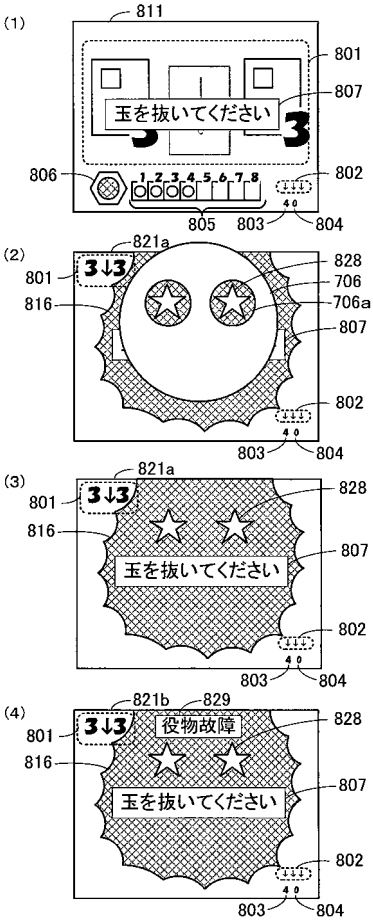
【図１０９】



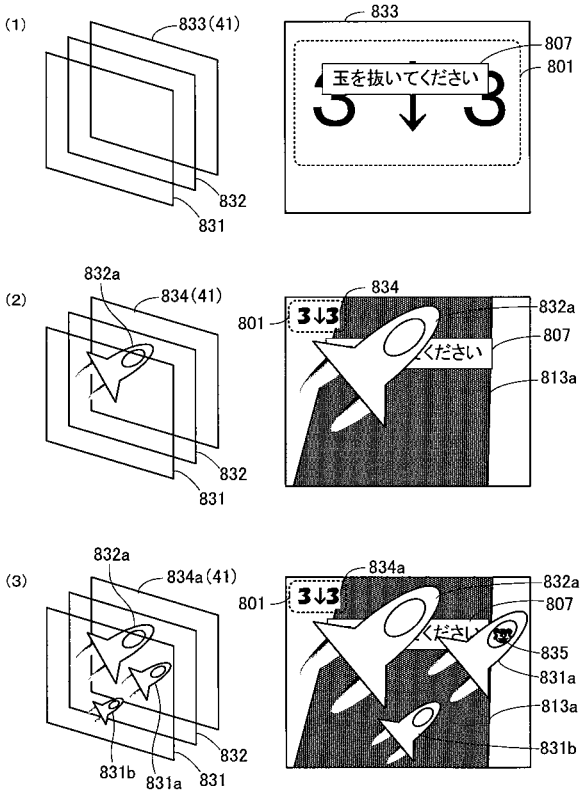
【図１１０】



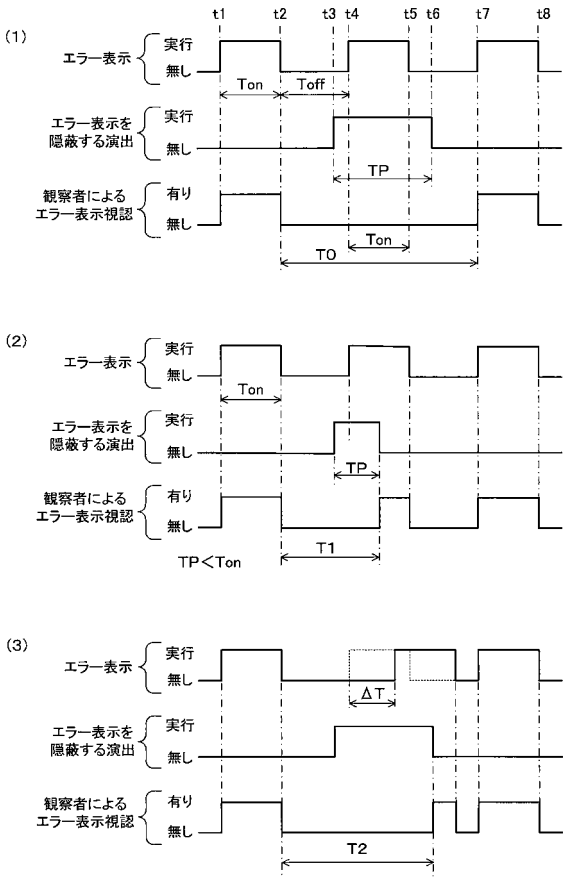
【図１１１】



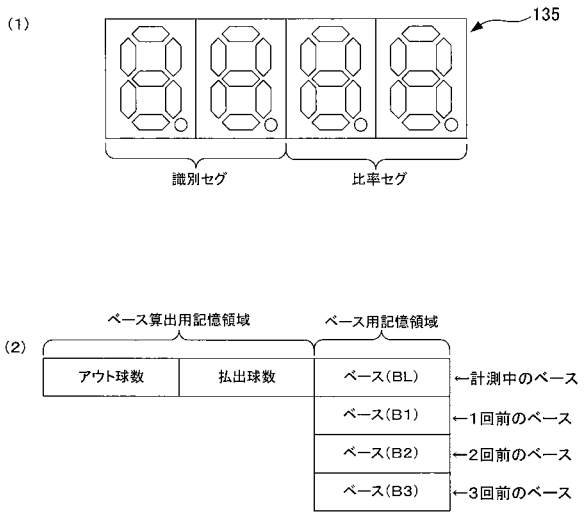
【図１１２】



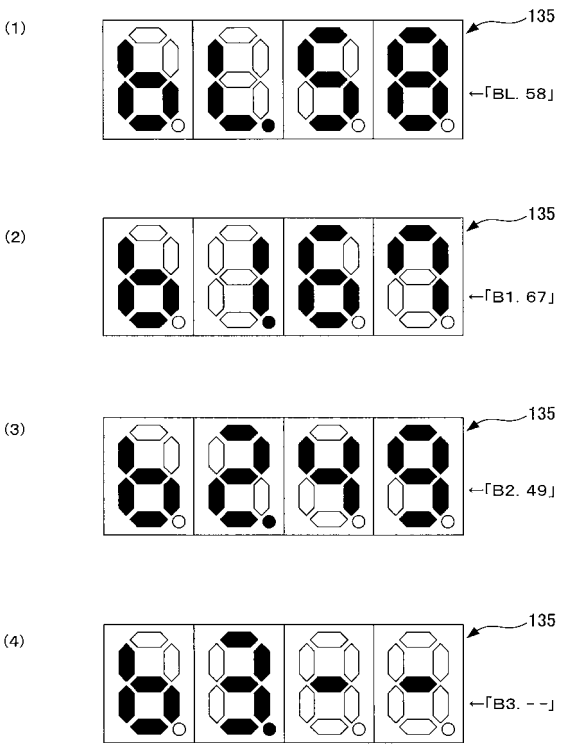
【図１１３】



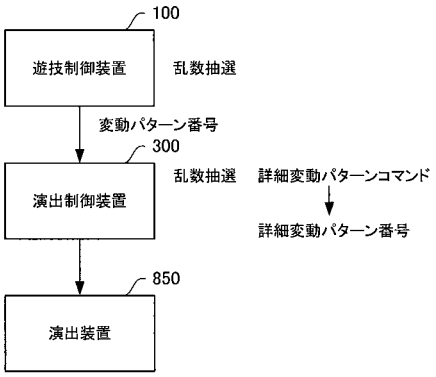
【図１１４】



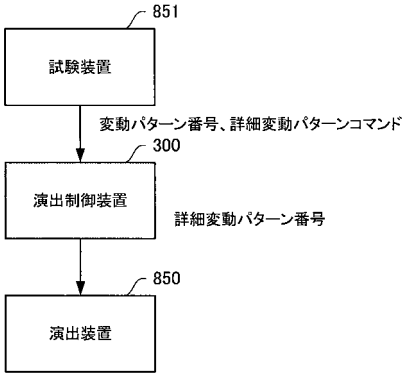
【図１１５】



【図１１６】



【図１１７】



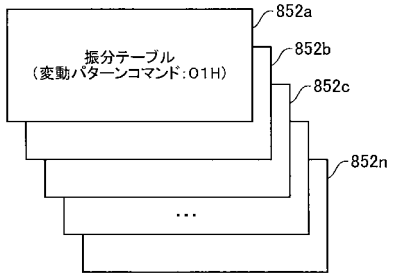
【図１１８】

変動時コマンド

送信順	コマンド名	MODE	ACTION	OPTION
1	飾り図柄指定	85H	11H～7FH	－
2	変動パターン指定	C0H～D2H	01H～7FH	FFF000H～FFF7FFH
3	特図1保留数	A1H	01H～05H	－
4	特図2保留数	A2H	01H～05H	－

【図１１９】

852 振分テーブル



【図１２０】

852a 振分テーブル

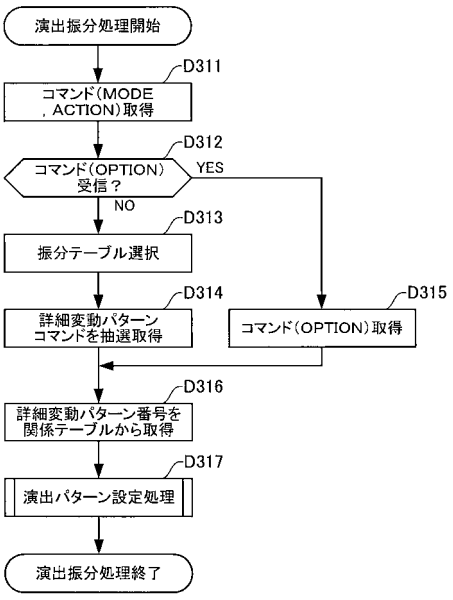
振分テーブル（変動パターン番号：001）	
抽選乱数値	詳細変動パターンコマンド
800	FFFA01H
50	FFFA02H
50	FFFA03H
50	FFFA04H
25	FFFA05H
25	FFFA06H

【図１２１】

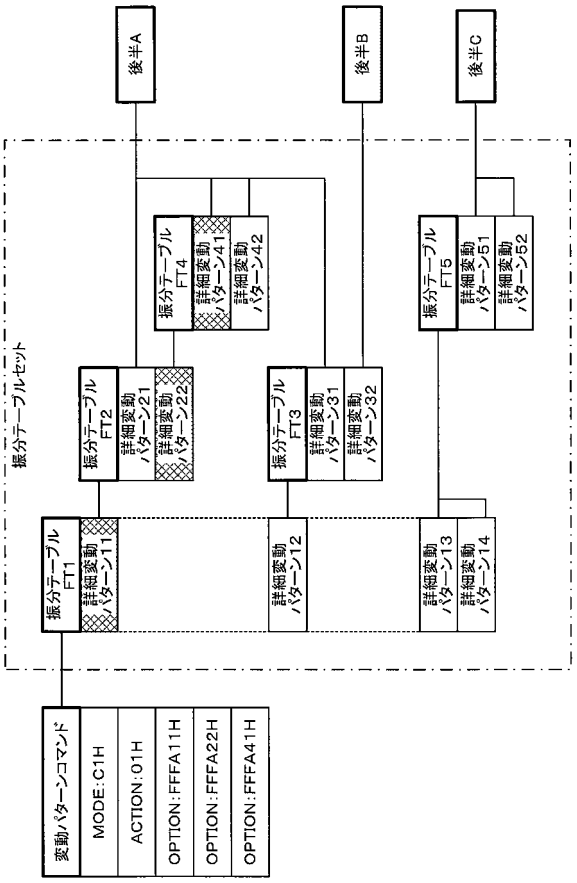
853 関係テーブル

関係テーブル		説明
詳細変動パターンコマンド	詳細変動パターン番号	
FFFA01H	001001	通常変動
FFFA02H	001002	左滑り変動
FFFA03H	001003	右滑り変動
FFFA04H	001004	中煽り変動
FFFA05H	001005	特別変動
FFFA06H	001006	短縮リーチ変動
…	…	…

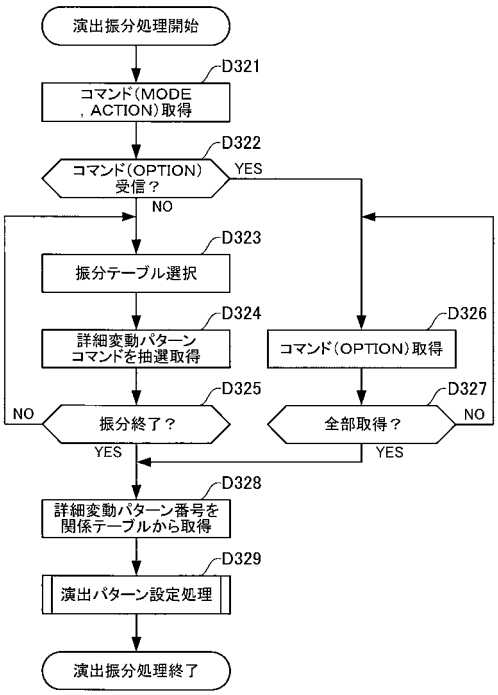
【図１２２】



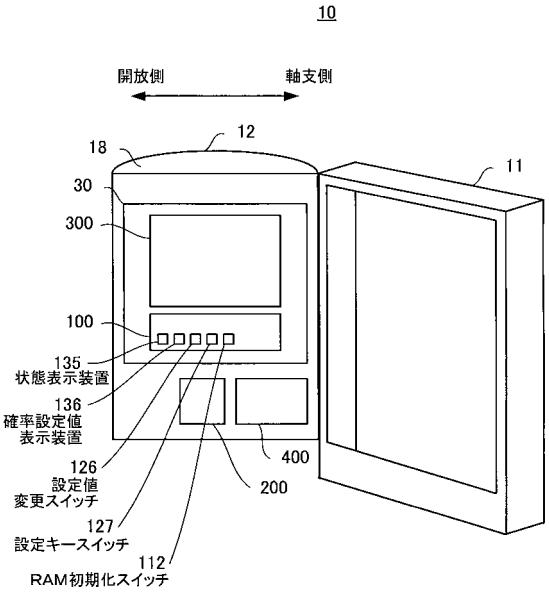
【図１２３】



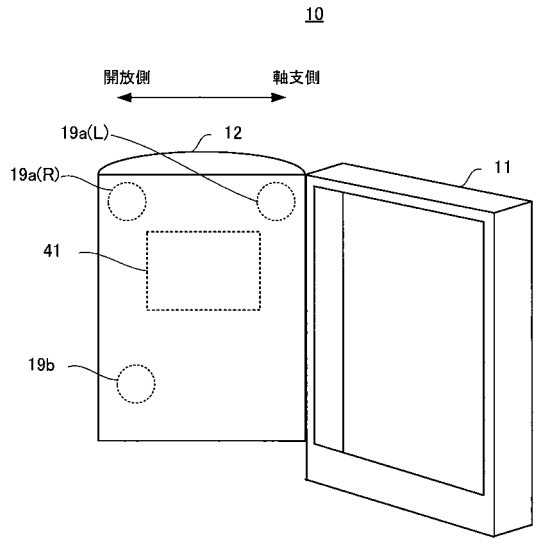
【図１２４】



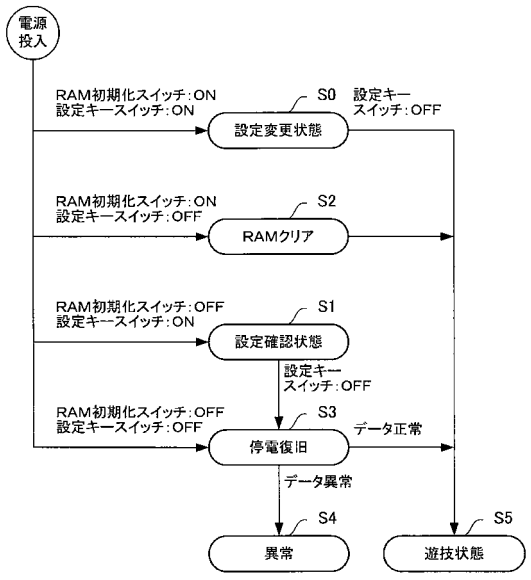
【図１２５】



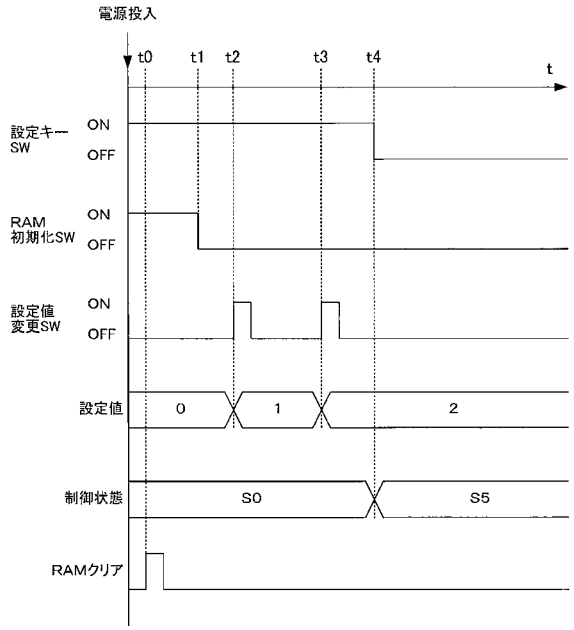
【図１２６】



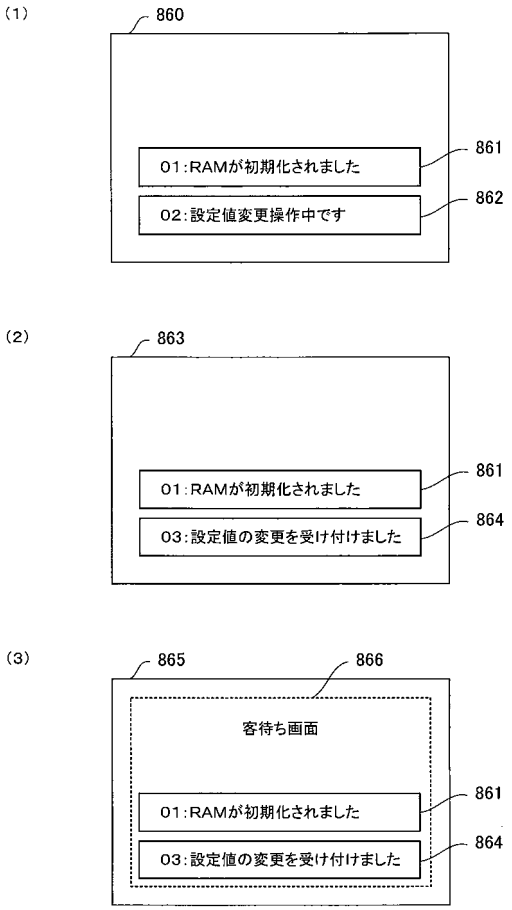
【図１２７】



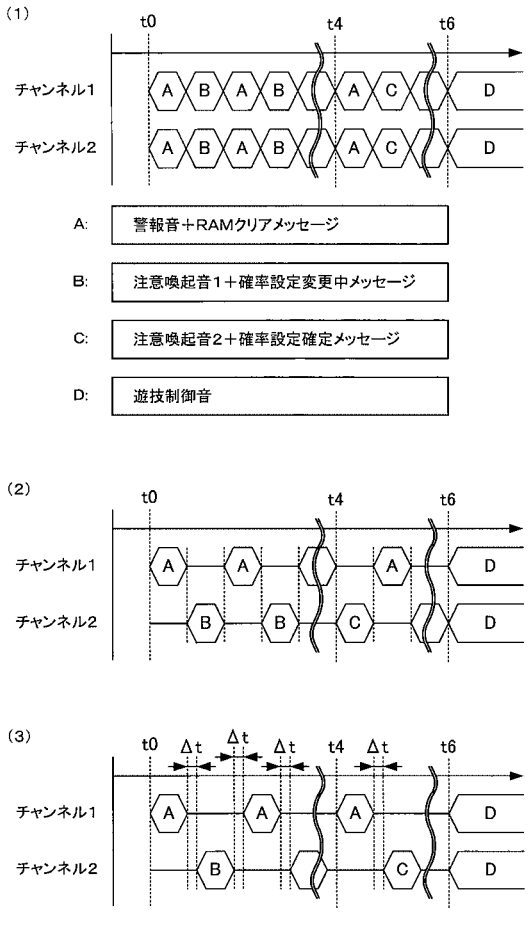
【図１２８】



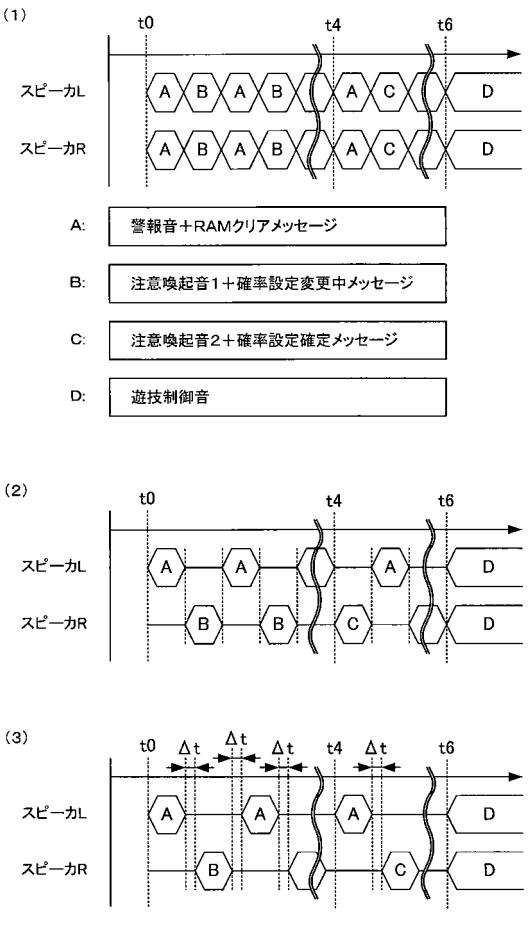
【図１２９】



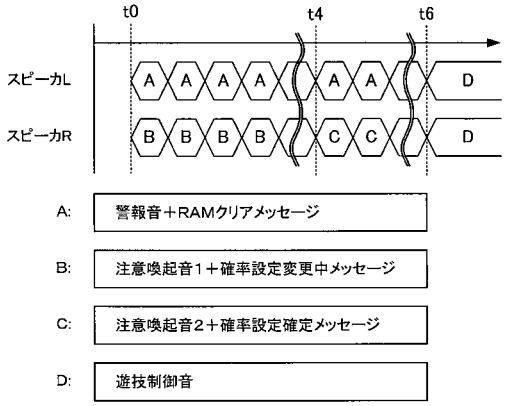
【図１３０】



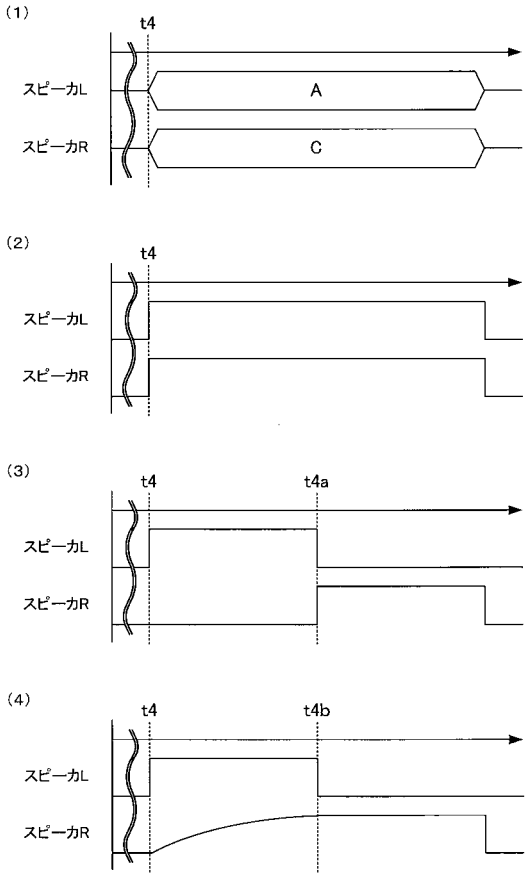
【図１３１】



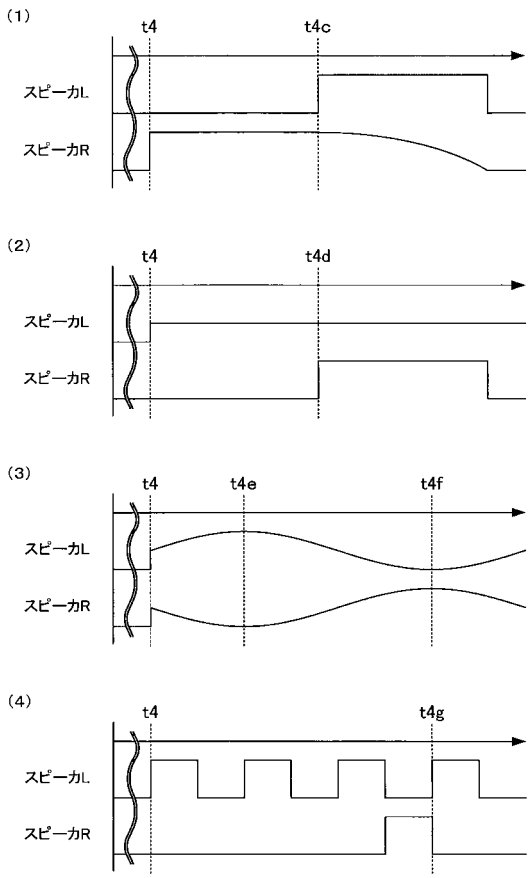
【図１３２】



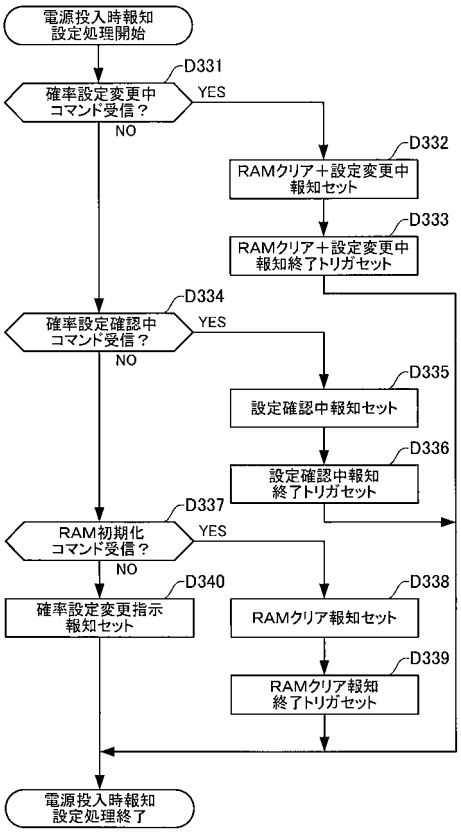
【図１３３】



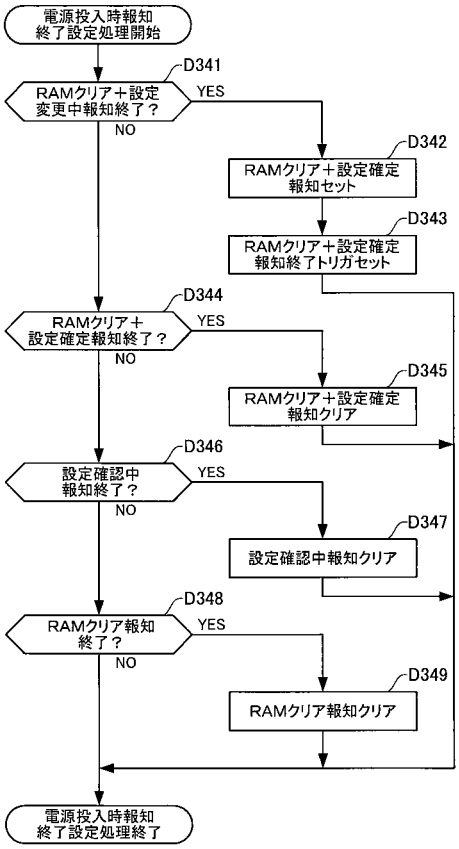
【図１３４】



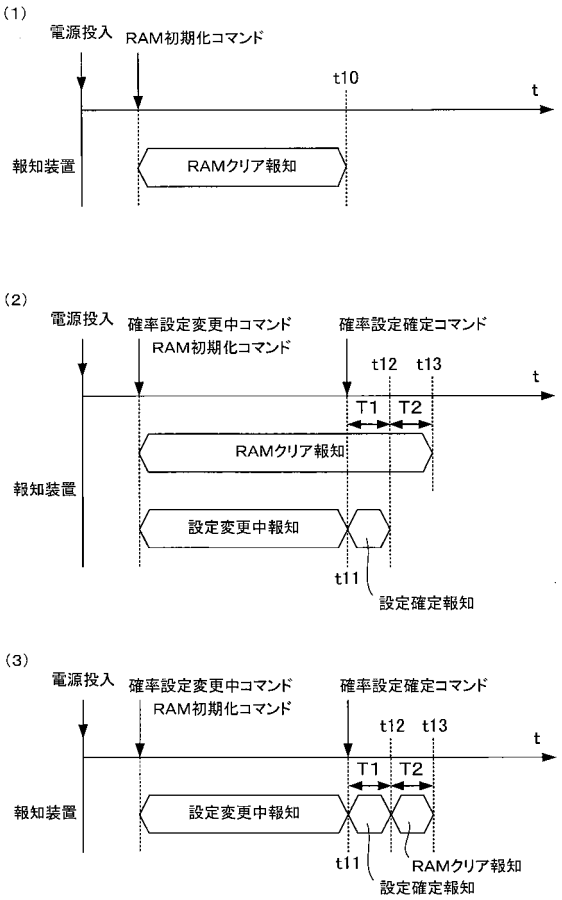
【図１３５】



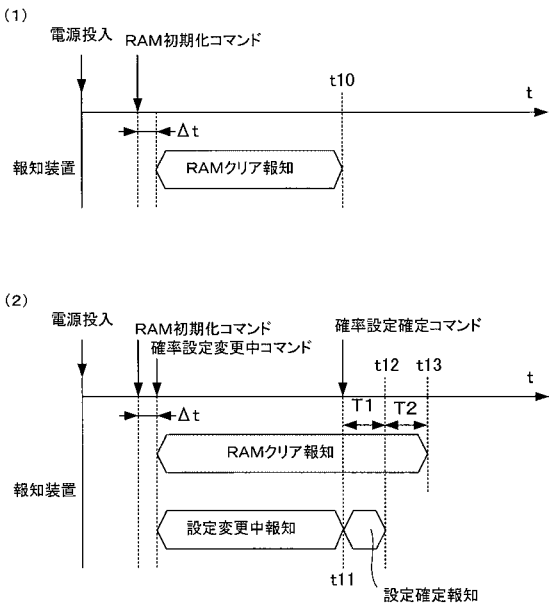
【図１３６】



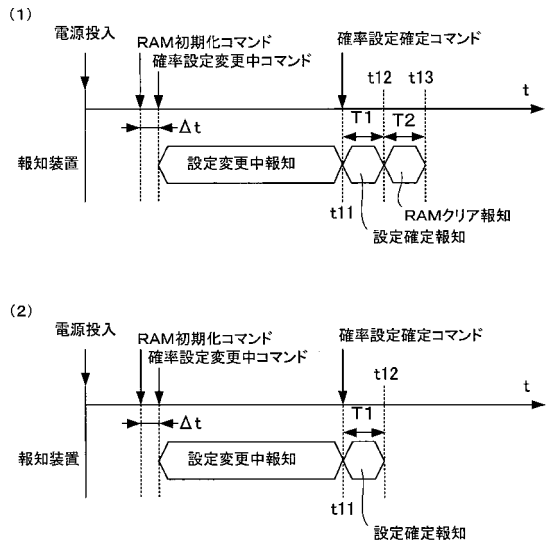
【図１３７】



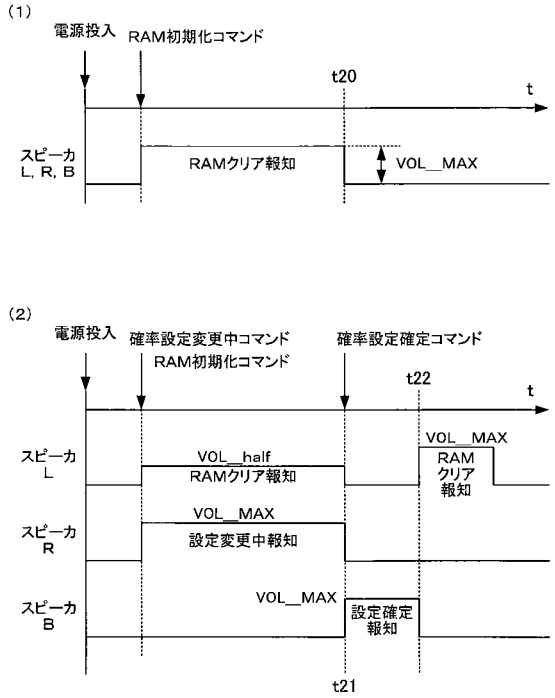
【図１３８】



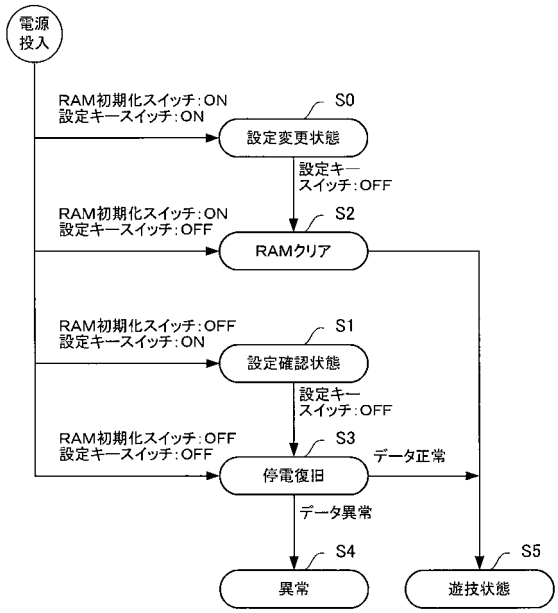
【図１３９】



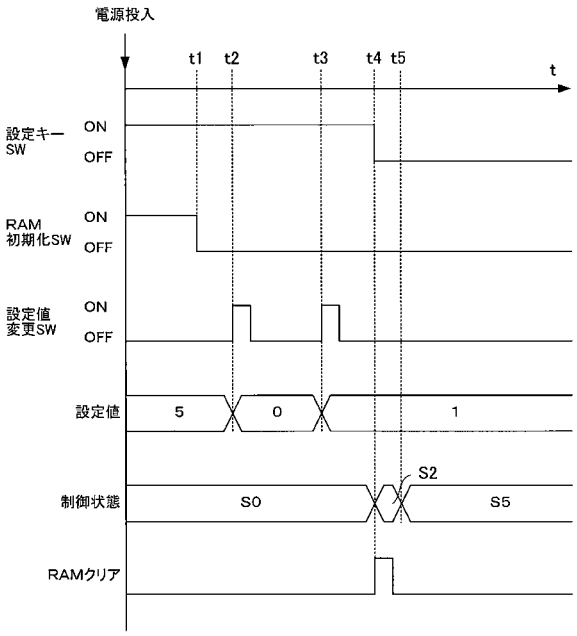
【図１４０】



【図１４１】



【図１４２】



【図１４３】

(1)

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	RAMクリアしました ↓ RAMクリアしました ↓ 設定変更中です （以下、ループ）
開放端側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です ↓ 設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）

(2)

	前面枠閉塞	前面枠開放
作業位置遠隔スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	RAMクリアしました ↓ RAMクリアしました ↓ 設定変更中です （以下、ループ）
作業位置近傍スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です ↓ 設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）

【図１４４】

（1）

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）
開放端側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です （以下、ループ）

（2）

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	RAMクリアしました （以下、ループ）
開放端側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です （以下、ループ）

【図１４５】

（1）

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	前面枠開放中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）
開放端側スピーカ	設定変更中です ↓ RAMクリアしました （以下、ループ）	設定変更中です （以下、ループ）

（2）

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	設定音量	抑制音量
開放端側スピーカ	設定音量	強調音量

（3）

	前面枠閉塞	前面枠開放
軸支側スピーカ	全チャンネル出力	全チャンネル出力 （メンテ用チャンネル除外）
開放端側スピーカ	全チャンネル出力	メンテ用チャンネル出力