(19)日本国特許庁(JP)　　(12)公開特許公報(A)　　(11)公開番号
特開2022-111844
(P2022-111844A)
(43)公開日　令和4年8月1日(2022.8.1)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　1　　ＯＬ　（全242頁）

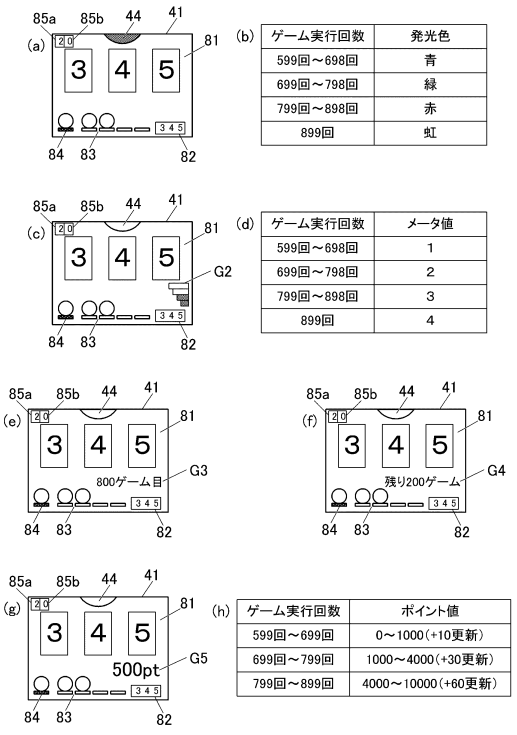
(21)出願番号　特願2021-7515(P2021-7515)
(22)出願日　令和3年1月20日(2021.1.20)

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

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA22 CA49 CA77 CA79

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技の興趣を高めることができる遊技機を提供する。
【解決手段】始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置を備え、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、電源投入時に、ゲームの実行回数に関する情報を示唆する第１示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であるとともに、ゲームの実行中に、当該ゲームの結果が特別結果となる期待度を示唆する第２示唆演出（大当り期待度示唆演出）を実行可能である。
【選択図】図１０６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
遊技を制御する遊技制御手段と、
遊技の演出を制御する演出制御手段と、
遊技球の入賞により前記始動条件が成立する普通変動入賞装置と、を備え、
前記遊技制御手段は、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも前記普通変動入賞装置への入賞が容易な特定遊技状態と、前記特別遊技状態と、を発生可能であり、
前記ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に、前記特別遊技状態を発生せずに前記特定遊技状態を発生可能であり、
前記演出制御手段は、
電源投入時に、前記ゲームの実行回数に関する情報を示唆する第１示唆演出を実行可能であるとともに、
前記ゲームの実行中に、当該ゲームの結果が前記特別結果となる期待度を示唆する第２示唆演出を実行可能であることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、所定条件の成立に基づき実行されるゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能であり、特別遊技状態の終了後に当該特別遊技状態と異なる特定遊技状態を発生可能である遊技機が知られている（例えば特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－１５０２９０号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、従来の遊技状態の遷移では遊技の興趣を十分に高めることができなかった。
本発明の目的は、遊技の興趣を高めることである。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、
始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、
遊技を制御する遊技制御手段と、
遊技の演出を制御する演出制御手段と、
遊技球の入賞により前記始動条件が成立する普通変動入賞装置と、を備え、
前記遊技制御手段は、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも前記普通変動入賞装置への入賞が容易な特定遊技状態と、前記特別遊技状態と、を発生可能であり、
前記ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に、前記特別遊技状態を発生せずに前記特定遊技状態を発生可能であり、

前記演出制御手段は、
電源投入時に、前記ゲームの実行回数に関する情報を示唆する第１示唆演出を実行可能であるとともに、
前記ゲームの実行中に、当該ゲームの結果が前記特別結果となる期待度を示唆する第２示唆演出を実行可能であることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００６】
本発明によれば、遊技の興趣を高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００７】
【図１】本発明の一実施形態の遊技機の正面図である。
【図２】本発明の一実施形態の遊技機を前面側から見た斜視図である。
【図３】遊技盤の正面図である。
【図４】一括表示装置の詳細を示す拡大説明図である。
【図５】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図６】遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図７】特図変動表示ゲームの結果の振分率、大当り図柄の振分率、小当り図柄の振分率、及びサポ当り図柄の振分率の一例を示す図である。
【図８】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図９】変動選択テーブル群の遷移を説明するための図である。
【図１０】普電サポート中にサポ当りが導出される場合におけるサポート回数を説明する図である。
【図１１】普電サポート中にサポ当りが導出される場合におけるサポート回数を説明する図である。
【図１２】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図１３】メイン処理を説明するフローチャートである。
【図１４】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図１５】特図ゲーム処理を説明するフローチャートである。
【図１６】始動口スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図１７】ハード乱数取得処理を説明するフローチャートである。
【図１８】特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
【図１９】特図保留情報判定処理を説明するフローチャートである。
【図２０】特図普段処理を説明するフローチャートである。
【図２１】特図１変動開始処理及び特図２変動開始処理を説明するフローチャートである。
【図２２】大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理を説明するフローチャートである。
【図２３】大当り判定処理及び小当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２４】サポ当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図２５】特図１停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図２６】特図２停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図２７】特図情報設定処理を説明するフローチャートである。
【図２８】特図変動中処理を説明するフローチャートである。
【図２９】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図３０】特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図３１】時間短縮変動回数更新処理を説明するフローチャートである。
【図３２】演出モード情報チェック処理を説明するフローチャートである。
【図３３】ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１を説明するフローチャートである。
【図３４】小当りファンファーレ中処理移行設定処理を説明するフローチャートである。

【図３５】サポ作動設定処理を説明するフローチャートである。
【図３６】特図普段処理移行設定処理を説明するフローチャートである。
【図３７】大当り終了処理を説明するフローチャートである。
【図３８】大当り終了設定処理１及び大当り終了設定処理２を説明するフローチャートである。
【図３９】演出制御装置のメイン処理を説明するフローチャートである。
【図４０】受信コマンドチェック処理を説明するフローチャートである。
【図４１】受信コマンド解析処理を説明するフローチャートである。
【図４２】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４３】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４４】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４５】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４６】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４７】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４８】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図４９】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを説明する図である。
【図５０】結果が「サポ当り」である変動表示ゲーム中に行う特殊演出として擬似連演出を実行する場合の一例を示す図である。
【図５１】結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの終了後に行う上乗せ演出の一例を示す図である。
【図５２】演出の一例を説明する図である。
【図５３】演出の一例を説明する図である。
【図５４】演出の一例を説明する図である。
【図５５】演出の一例における視認性の変化を説明する図である。
【図５６】サポ当り判定の変形例２を説明する図であって、振分率の一例を示す図である。
【図５７】サポ当り判定の変形例２を説明する図であって、特図始動口スイッチ共通処理を説明するフローチャートである。
【図５８】サポ当り判定の変形例２を説明する図であって、大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理を説明するフローチャートである。
【図５９】サポ当り判定の変形例２を説明する図であって、サポ当り判定処理を説明するフローチャートである。
【図６０】サポ当り判定の変形例３を説明する図であって、振分率を示す図である。
【図６１】サポ当り判定の変形例３を説明する図であって、大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理を説明するフローチャートである。
【図６２】サポ当り判定の変形例３を説明する図であって、特図１停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図６３】サポ当り判定の変形例３を説明する図であって、特図２停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図６４】サポ当り判定の変形例４を説明する図であって、振分率を示す図である。
【図６５】サポ当り判定の変形例４を説明する図であって、特図１停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図６６】サポ当り判定の変形例４を説明する図であって、特図２停止図柄設定処理を説明するフローチャートである。
【図６７】その他の変形例１１を説明する図であって、遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図６８】その他の変形例１１を説明する図であって、振分率を示す図である。
【図６９】その他の変形例１１を説明する図であって、特定領域スイッチ監視処理を説明するフローチャートである。
【図７０】その他の変形例１１を説明する図であって、小当り残存球処理を説明するフロ

ーチャートである。
【図７１】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７２】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７３】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７４】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７５】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７６】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７７】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７８】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図７９】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図８０】一括表示装置における特図変動表示ゲームと表示装置における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とを説明する図である。
【図８１】第２実施形態の遊技盤の正面図である。
【図８２】第２実施形態の遊技機の制御系の構成例を示すブロック図である。
【図８３】第２実施形態における振分率の一例を示す図である。
【図８４】第２実施形態における遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図８５】サポ回数報知演出の変形例を説明する図である。
【図８６】サポ回数報知演出の変形例を説明する図である。
【図８７】サポ回数報知演出の変形例を説明する図である。
【図８８】サポ回数報知演出の変形例を説明する図である。
【図８９】飾り識別情報（大図柄）の変形例を説明する図である。
【図９０】飾り識別情報（大図柄）の変形例を説明する図である。
【図９１】飾り識別情報（大図柄）の変形例を説明する図である。
【図９２】飾り識別情報（大図柄）の変形例を説明する図である。
【図９３】第３実施形態の遊技盤の正面図である。
【図９４】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図９５】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図９６】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図９７】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図９８】第３実施形態の特別変動入賞装置の動作の一例を説明する図である。
【図９９】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図１００】第３実施形態の演出の一例を説明する図である。
【図１０１】天井機能を搭載した遊技機の一例を説明する図である。
【図１０２】天井機能を搭載した遊技機における特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図１０３】天井機能を搭載した遊技機における特図表示中処理を説明するフローチャートである。
【図１０４】通常確率変動回数更新処理を説明するフローチャートである。
【図１０５】天井機能を搭載した遊技機におけるサポ作動設定処理を説明するフローチャートである。
【図１０６】天井示唆演出の一例を説明する図である。

【図１０７】天井示唆演出の一例を説明する図である。
【図１０８】天井示唆演出の一例を説明する図である。
【図１０９】天井示唆演出の一例を説明する図である。
【図１１０】天井示唆演出の一例を説明する図である。
【図１１１】天井機能を搭載した遊技機におけるカウント方法の一例を説明する図である。
【図１１２】天井示唆演出の一例を説明する図である。
【発明を実施するための形態】
【０００８】
＜第１実施形態＞
図１は、本実施形態の遊技機１０の正面図であり、図２は、本実施形態の遊技機１０の前面側斜視図である。
図１及び図２に示すように本実施形態の遊技機１０は前面枠１２を備え、該前面枠１２は外枠（支持枠）１１に開閉回動可能に組み付けられている。遊技盤３０（図３参照）は前面枠１２の表側に形成された収納部（図示省略）に収納されている。また、前面枠（本体枠）１２には、遊技盤３０の前面を覆うカバーガラス（透明部材）１４を備えたガラス枠（透明板保持枠）１５が取り付けられている。
【０００９】
ガラス枠１５には、カバーガラス１４の後方となる位置に遊技盤３０の前面を覆う表示板３５０が設けられている。表示板３５０は遊技盤３０を透視可能であるとともに、所定の表示を表示可能となっている。本実施形態の遊技機では、側端から光を導入することで像が浮かび上がる導光板で構成されているが、透明な液晶表示装置やＥＬ表示装置で構成されていても良い。
表示板３５０に所定の表示がされていない状態では透明であって後方の遊技盤３０の視認を妨げないようになっている。そして、表示板３５０に所定の表示がされた場合には、当該所定の表示の部分では後方の遊技盤３０の視認性が低下することとなる。この状態では、所定の表示を透して後方の遊技盤３０が視認可能であっても良いし、所定の表示により後方の遊技盤３０が視認不能であっても良い。
【００１０】
ガラス枠１５の上部には、遊技機１０の機種名等を表示する機種名等表示部１６が設けられている。
また、ガラス枠１５の左右には内部にランプやＬＥＤ等を内蔵し装飾や演出、および異常発生時の報知（例えば、払出異常が発生した場合はランプやＬＥＤ等を異常報知色（例えば、赤色）で点灯（点滅）させる）のための発光をする枠装飾装置１８や、音響（例えば、効果音）を発するスピーカ（上スピーカ）１９ａが設けられている。さらに、前面枠１２及びガラス枠１５の下部にもスピーカ（下スピーカ）１９ｂが設けられている。また、異常発生時はスピーカ（上スピーカ）１９ａ、スピーカ（下スピーカ）１９ｂから音声で異常内容が報知されるようになっている。なお、ガラス枠１５の所定部位に払出異常報知用のランプを設けるようにしても良い。
【００１１】
また、ガラス枠１５の下部には、図示しない打球発射装置に遊技球を供給する上皿（貯留皿）２１、遊技機１０の裏面側に設けられている払出ユニットから払い出された遊技球が流出する上皿球出口２２等が設けられている。さらに、上皿２１の上縁部には、遊技者からの押圧操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ２５ａ（図６参照）を内蔵した演出ボタン２５が設けられている。また、演出ボタン２５には、当該演出ボタン２５を振動させる駆動源も内蔵されている。すなわち、本実施形態の遊技機１０は、演出ボタン２５を振動させることで所定の報知を行うバイブレーション機能を備えている。なお、演出ボタン２５は、通常状態（図１や図２に示す状態）から突出状態（演出ボタン２５の上面（押圧面）が通常状態時よりも上側にある状態）に変換可能に構成されていても良い。
【００１２】

前面枠１２の下部には、上皿２１が一杯になった状態で払い出された遊技球を貯留する下皿（受皿）２３、打球発射装置の操作部２４等が設けられている。さらに、前面枠１２の下部右側には、前面枠１２やガラス枠１５を開放したり施錠したりする鍵を挿入するための鍵穴２６が設けられている。

【００１３】

また、演出ボタン２５の右方には、遊技者が隣接する球貸機から球貸しを受ける場合に操作する貸出ボタン（球貸ボタン）２７ａ、球貸機のカードユニットからプリペイドカードを排出させるために操作する返却ボタン（排出ボタン）２７ｂ、プリペイドカードの残高を表示する残高表示器（残高表示部）２７ｃ、上皿２１内の遊技球を下皿２３へ流下させるために操作する上皿操作レバー２７ｄ、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯端末を置くための携帯端末置き部２８等が設けられている。また、演出ボタン２５の左方には、音量調整用ボタン２７ｅ、十字キー２９等が設けられている。

本実施形態の遊技機１０においては、遊技者が操作部２４を回動操作することによって、打球発射装置が上皿２１から供給される遊技球を遊技盤３０前面の遊技領域３２に向かって発射する。また、遊技者が演出ボタン２５や十字キー２９を操作することによって、表示装置４１（図３参照）における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）において、遊技者の操作を介入させた演出等を行うことができる。

【００１４】

次に、図３を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図３は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。

図３に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体８０を備える。遊技盤本体８０は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体８０の前面には、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及び外周壁（ガイドレール）３１で囲まれた遊技領域３２が設けられている。遊技機１０は、外周壁３１で囲まれた遊技領域３２内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域３２には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域３２を流下する。

【００１５】

遊技領域３２の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース４０が取り付けられている。センターケース４０に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置４１が配置されている。

【００１６】

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

【００１７】

センターケース４０には、遊技領域３２を流下する遊技球をセンターケース４０の内側に導くためのワープ流路を形成するワープ流路形成部材６１４と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部６２０とが設けられている。センターケース４０のステージ部６２０は、始動入賞口３６の上方に配置されているため、ステージ部６２０上で転動した遊技球は始動入賞口３６に入賞し易くなっている。

また、センターケース４０の上部には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出

装置４４が備えられている。この盤演出装置４４は、センターケース４０の上部の位置と、この位置よりも表示装置４１の中央側の位置である点線で示す位置との間で動作可能となっている。

【００１８】

センターケース４０の右方の遊技領域３２には、普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）３４が設けられている。普図始動ゲート３４の内部には、当該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ３４ａ（図５参照）が設けられている。遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。

【００１９】

センターケース４０の左下方の遊技領域３２には、二つの一般入賞口３５が配置されており、センターケース４０の右下方の遊技領域３２には、一つの一般入賞口３５が配置されている。これら一般入賞口３５への遊技球の入賞は、一般入賞口３５に備えられた入賞口スイッチ３５ａ（図５参照）によって検出される。

【００２０】

センターケース４０の下方の遊技領域３２には、特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える始動入賞口３６（第１始動入賞領域）が設けられている。始動入賞口３６に入賞した遊技球は、始動口１スイッチ３６ａ（図５参照）によって検出される。

【００２１】

センターケース４０の右部には、特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第２始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図５参照）によって検出される。

普通変動入賞装置３７は、可動部材（図示省略）を備えており、この可動部材は、常時は遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定結果となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図５参照）によって、普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【００２２】

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

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

【００２３】

センターケース４０の右方の遊技領域３２のうち、普図始動ゲート３４と普通変動入賞装置３７との間には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第１特別変動入賞装置（上大入賞口）３８が設けられている。第１特別変動入賞装置３８は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第１特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって、上大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、上大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図５参照）によって検出される。

【００２４】

上大入賞口の内部（入賞領域）には、遊技球が流入可能な特定領域が設けられているとともに、当該特定領域への遊技球の流入確率を変化させるようにレバーソレノイド３８ｆ（図５参照）により動作するレバー部材が設けられている。特定領域には遊技球の流入を検出可能な特定領域スイッチ３８ｄ（図５参照）が設けられており、当該特定領域スイッチ３８ｄで遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生する（本実施形態では、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される。

【００２５】

また、上大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ３８ｅ（図５参照）が設けられている。上大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ３８ａで検出された遊技球数（上大入賞口に流入した遊技球数）と、特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅで検出された遊技球数（上大入賞口から排出される遊技球数）とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな上大入賞口の開放が行われないようになっている。

【００２６】

センターケース４０の下方の遊技領域３２のうち、始動入賞口３６の右方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第２特別変動入賞装置（下大入賞口）３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、開閉部材（図示省略）が前後方向に進退（スライド）することで、下大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって、下大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第２特別変動入賞装置３９に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３９ａ（図５参照）によって検出される。

【００２７】

始動入賞口３６の下方の遊技領域３２には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ａが設けられている。また、遊技領域３２の外側であって遊技盤本体８０の右下角部には、特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム、特図２変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置５０が設けられている。

【００２８】

一括表示装置５０は、例えば図４（ａ）に示すように、特図１変動表示ゲーム用の特図１表示器（第１特図変動表示部）５１（Ａ０～Ａ７）及び特図２変動表示ゲーム用の特図２表示器（第２特図変動表示部）５２（Ｂ０～Ｂ７）と、特図１変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図１保留表示器５３（Ｃ０，Ｃ１）及び特図２変動表示ゲームの始動記憶数報知用の特図２保留表示器５４（Ｃ２，Ｃ３）とを備える。

【００２９】

また、一括表示装置５０は、大当り時のラウンド数（特別変動入賞装置３８，３９の開閉回数）を表示するラウンド表示部５５（Ｄ０～Ｄ３）と、遊技機１０の遊技状態を表示する遊技状態表示部５６（Ｃ６，Ｃ７，Ｄ７）とを備えている。この遊技状態表示部５６には、左打ち（通常打ち）と右打ちのうち遊技者に有利な打ち方（遊技状態に対応した打ち方）を報知する第１遊技状態表示部５６ａ（Ｃ６）、時短状態（変動時間短縮機能作動時）であることを報知する第２遊技状態表示部５６ｂ（Ｃ７）、遊技機１０の電源投入時に大当りの確率状態が高確率状態となっていることを報知する第３遊技状態表示部５６ｃ（Ｄ７）が設けられている。

さらに、一括表示装置５０は、普図変動表示ゲーム用の普図表示器５７（Ｄ４～Ｄ６）、普図変動表示ゲームの始動記憶数報知用の普図保留表示器５８（Ｃ４，Ｃ５）を備えている。

【００３０】

特図１表示器５１における特図変動表示ゲームは、特図１変動表示ゲームの実行時間（

変動時間）中は、例えば図４（ｂ）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、ＬＥＤランプＡ０，Ａ２，Ａ４，Ａ６が点灯する状態（ＬＥＤランプＡ１，Ａ３，Ａ５，Ａ７は消灯状態）とＬＥＤランプＡ１，Ａ３，Ａ５，Ａ７が点灯する状態（ＬＥＤランプＡ０，Ａ２，Ａ４，Ａ６は消灯状態）とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば６０ｍ秒に設定されている。そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様（例えばＬＥＤランプＡ０を点灯状態にしてＬＥＤランプＡ１～Ａ７を消灯状態にする態様）となり、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてはずれの結果態様以外の結果態様（例えばＬＥＤランプＡ０～Ａ７のうち少なくとも３つを点灯状態にする態様）となってゲーム結果を表示する。なお、特図１表示器５１は７セグメント型の表示器で構成してもよい。

【００３１】

特図２表示器５２における特図変動表示ゲームは、特図２変動表示ゲームの実行時間（変動時間）中は、例えば図４（ｃ）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、ＬＥＤランプＢ０，Ｂ２，Ｂ４，Ｂ６が点灯する状態（ＬＥＤランプＢ１，Ｂ３，Ｂ５，Ｂ７は消灯状態）とＬＥＤランプＢ１，Ｂ３，Ｂ５，Ｂ７が点灯する状態（ＬＥＤランプＢ０，Ｂ２，Ｂ４，Ｂ６は消灯状態）とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば６０ｍ秒に設定されている。そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、ゲームの結果が「はずれ」のときは、はずれの結果態様（例えばＬＥＤランプＢ０を点灯状態にしてＬＥＤランプＢ１～Ｂ７を消灯状態にする態様）となり、ゲームの結果が「当り」のときは、当りの結果態様（特別結果態様）としてはずれの結果態様以外の結果態様（例えばＬＥＤランプＢ０～Ｂ７のうち少なくとも３つを点灯状態にする態様）となってゲーム結果を表示する。なお、特図２表示器５２は７セグメント型の表示器で構成してもよい。

【００３２】

特図１保留表示器５３は、特図１表示器５１の変動開始条件となる始動入賞口３６への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、例えば図４（ｄ）に示すように、複数のＬＥＤ（ＬＥＤランプＣ０，Ｃ１）の消灯、点灯、点滅により表示する。点滅周期は、例えば１２８ｍ秒に設定されている。

特図２保留表示器５４は、特図２表示器５２の変動開始条件となる普通変動入賞装置３７への入賞球数のうち未消化の球数（始動記憶数＝保留数）を、例えば図４（ｄ）に示すように、複数のＬＥＤ（ＬＥＤランプＣ２，Ｃ３）の消灯、点灯、点滅により表示する。点滅周期は、例えば１２８ｍ秒に設定されている。

【００３３】

ラウンド表示部５５は、特別遊技状態中でない場合には全てのＬＥＤ（ＬＥＤランプＤ０～Ｄ３）を消灯状態にし、特別遊技状態中には、例えば図４（ｅ）に示すように、結果に応じて選択されたラウンド数に対応してＬＥＤを点灯状態にする。なお、ラウンド表示部５５は７セグメント型の表示器で構成してもよい。

【００３４】

第１遊技状態表示部５６ａは、例えば図４（ｆ）に示すように、右打ちよりも左打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（通常打ち時）にはＬＥＤを消灯状態にし、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利な遊技状態の場合（右打ち時）にはＬＥＤを点灯状態にする。

第２遊技状態表示部５６ｂは、例えば図４（ｆ）に示すように、時短状態である場合はＬＥＤを点灯状態にし、時短状態でない場合はＬＥＤを消灯状態にする。

第３遊技状態表示部５６ｃは、例えば図４（ｆ）に示すように、電源投入時に高確率状態である場合にはＬＥＤを点灯状態にし、高確率状態でない場合はＬＥＤを消灯状態にする。

【００３５】

普図表示器５７における普図変動表示ゲームは、普図変動表示ゲームの変動表示中は、

例えば図４（ｇ）に示すように、変動用図柄番号を交互に変更して、ＬＥＤランプＤ５を点灯状態にする態様とＬＥＤランプＤ４，Ｄ６を点灯状態にする態様とを交互に切り替えることで変動中であることを表示する。切替周期は、例えば６０ｍ秒に設定されている。そして、結果が「当り」の場合は、複数のＬＥＤのうちのいずれか（例えばＬＥＤランプＤ４）を点灯状態にして当りであることを示し、結果が「はずれ」の場合は、複数のＬＥＤのうちのいずれか（例えばＬＥＤランプＤ５，Ｄ６）を点灯状態にしてはずれであることを示す。

普図保留表示器５８は、普図表示器５７の変動開始条件となる普図始動ゲート３４の通過球数のうち未消化の球数（普図始動記憶数＝保留数）を、例えば図４（ｈ）に示すように複数のＬＥＤ（ＬＥＤランプＣ４，Ｃ５）の消灯、点灯、点滅により表示する。

【００３６】

図５は、本実施形態のパチンコ遊技機１０の制御システムのブロック図である。

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

【００４１】

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

【００４２】

遊技用マイコン１１１は、ＣＰＵ（中央処理ユニット：マイクロプロセッサ）１１１Ａ、読出し専用のＲＯＭ（リードオンリメモリ）１１１Ｂ及び随時読出し書込み可能なＲＡＭ（ランダムアクセスメモリ）１１１Ｃを備える。

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

領域で特別結果態様となる条件を満たした状態（例えば、同一の識別情報となった状態、ただし特別結果態様は除く）をリーチ状態とし、このリーチ状態から残りの一つの変動表示領域を変動表示するようにしても良い。

【００４７】

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。

【００４８】

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

【００４９】

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

【００５０】

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

【００５１】

遊技用マイコン１１１の入力部１２０には、遊技機に対する電波の発射を検出する盤電波センサ６２、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、一般入賞口３５内の入賞口スイッチ３５ａ、第１特別変動入賞装置３８内の大入賞口スイッチ３８ａ、第２特別変動入賞装置３９内の大入賞口スイッチ３９ａ、普図始動ゲート３４内のゲートスイッチ３４ａ、第１特別変動入賞装置３８内に配設される特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅ、遊技領域３２に発

射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）を検出するアウト球検出スイッチ３２ａに接続され、これらのスイッチから供給されるハイレベルが１１Ｖでロウレベルが７Ｖのような負論理の信号が入力され、０Ｖ－５Ｖの正論理の信号に変換するインタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１が設けられている。近接Ｉ／Ｆ１２１は、入力の範囲が７Ｖ－１１Ｖとされることで、センサや近接スイッチのリード線が不正にショートされたり、センサやスイッチがコネクタから外されたり、リード線が切断されてフローティングになったような異常な状態を検出することができ、異常検知信号を出力するように構成されている。

【００５２】

近接Ｉ／Ｆ１２１の出力は、第２入力ポート１２３、第３入力ポート１２４又は第４入力ポート１２６へ供給されデータバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に読み込まれる。なお、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ，３９ａ及びゲートスイッチ３４ａの検出信号は第２入力ポート１２３へ入力される。また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、特定領域スイッチ３８ｄ、残存球排出口スイッチ３８ｅ及びアウト球検出スイッチ３２ａの検出信号は第４入力ポート１２６へ入力される。また、近接Ｉ／Ｆ１２１の出力のうち、盤電波センサ６２の検出信号及びセンサやスイッチの異常を検出した際に出力される異常検知信号は第３入力ポート１２４に入力される。

【００５３】

また、第３入力ポート１２４には、遊技機１０の前面枠１２等に設けられた不正検出用の磁気センサ６１の検出信号、遊技機１０の振動を検出する振動センサ６５の検出信号、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３の検出信号、遊技機１０の前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４の検出信号も入力されるようになっている。

【００５４】

さらに、第３入力ポート１２４には、設定キー操作部の操作を検出する設定キースイッチ１５２からの信号が入力される。設定キー操作部は、設定キーを差し込む鍵穴を備え、対応する設定キーを差し込んだ場合にのみ第１位置から第２位置（所定状態）へ当該設定キーを回すことができるように構成されている。設定キースイッチ１５２は、第２位置に回した状態となっていることを検出可能なセンサであり、第２位置に回した状態である場合にオン状態となり、第２位置に回していない状態である場合にオフ状態となる。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

また、設定キー操作部の設定キーを第２位置に回した状態（ＲＡＭ初期化スイッチ１１

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

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

【００５８】

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

【００５９】

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

【００６０】

第２入力ポート１２３が保持しているデータは、遊技用マイコン１１１が第２入力ポート１２３に割り当てられているアドレスをデコードすることによってイネーブル信号ＣＥ２をアサート（有効レベルに変化）することよって、読み出すことができる。第３入力ポート１２４や第４入力ポート１２６や後述の第１入力ポート１２２も同様である。

【００６１】

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

【００６２】

また、入力部１２０には、電源装置４００からの停電監視信号やリセット信号などの信号を遊技用マイコン１１１等に入力するためのシュミットバッファ１２５が設けられており、シュミットバッファ１２５はこれらの入力信号からノイズを除去する機能を有する。電源装置４００からの停電監視信号や、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２からの初期化スイッチ信号は、一旦第１入力ポート１２２に入力され、データバス１４０を介して遊技用マイコン１１１に取り込まれる。つまり、前述の各種スイッチからの信号と同等の信号として扱われる。遊技用マイコン１１１に設けられている外部からの信号を受ける端子の数には制約があるためである。

【００６３】

一方、シュミットバッファ１２５によりノイズ除去されたリセット信号ＲＥＳＥＴは、遊技用マイコン１１１に設けられているリセット端子に直接入力されるとともに、出力部１３０の各ポートに供給される。また、リセット信号ＲＥＳＥＴは出力部１３０を介さずに直接中継基板７０に出力することで、試射試験装置へ出力するために中継基板７０のポート（図示省略）に保持される試射試験信号をオフするように構成されている。また、リ

セット信号ＲＥＳＥＴを中継基板７０を介して試射試験装置へ出力可能に構成するようにしてもよい。なお、リセット信号ＲＥＳＥＴは入力部１２０の各ポート１２２，１２３，１２４，１２６には供給されない。リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に遊技用マイコン１１１によって出力部１３０の各ポートに設定されたデータはシステムの誤動作を防止するためリセットする必要があるが、リセット信号ＲＥＳＥＴが入る直前に入力部１２０の各ポートから遊技用マイコン１１１が読み込んだデータは、遊技用マイコン１１１のリセットによって廃棄されるためである。

【００６４】

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

【００６５】

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

【００６６】

一方、磁気センサ６１や盤電波センサ６２や振動センサ６５のようにそのままでは試射試験装置へ供給できない検出信号は、一旦遊技用マイコン１１１に取り込まれて他の信号若しくは情報に加工されて、例えば遊技機が遊技制御できない状態であることを示すエラー信号としてデータバス１４０からバッファ１３３、中継基板７０を介して試射試験装置へ供給される。なお、中継基板７０には、バッファ１３３から出力された信号を取り込んで試射試験装置へ供給するポートや、バッファを介さないスイッチの検出信号の信号線を中継して伝達するコネクタなどが設けられている。中継基板７０上のポートには、遊技用マイコン１１１から出力されるチップイネーブル信号ＣＥも供給され、該信号ＣＥにより選択制御されたポートの信号が試射試験装置へ供給されるようになっている。

【００６７】

また、出力部１３０には、データバス１４０に接続された第２出力ポート１３４が設けられている。第２出力ポート１３４は、第１特別変動入賞装置３８を開成させる第１大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド１）３８ｂ、第２特別変動入賞装置３９を開成させる第２大入賞口ソレノイド（大入賞口ソレノイド２）３９ｂ、第１特別変動入賞装置３８内のレバー部材を動作させるレバーソレノイド３８ｆ及び普通変動入賞装置３７を開成させる普電ソレノイド３７ｃの動作データを出力するとともに、現在選択されている確率設定値を表示する性能表示装置１５３の表示データを出力するためのポートである。

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

【００６８】

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

【００６９】
さらに、出力部１３０には、第２出力ポート１３４から出力される大入賞口ソレノイド３８ｂ，３９ｂやレバーソレノイド３８ｆや普電ソレノイド３７ｃの動作データ信号を受けてソレノイド駆動信号を生成し出力する第１ドライバ（駆動回路）１３８ａ、第３出力ポート１３５から出力される一括表示装置５０の電流供給側のセグメント線のオン／オフ駆動信号を出力する第２ドライバ１３８ｂ、第４出力ポート１３６から出力される一括表示装置５０の電流引き込み側のデジット線のオン／オフ駆動信号を出力する第３ドライバ１３８ｃ、第５出力ポート１３７から管理装置等の外部装置へ供給する外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄ、第２出力ポート１３４から出力される性能表示装置１５３の表示データ信号を受けて駆動信号を生成し出力する第５ドライバ１３８ｅが設けられている。なお、第２出力ポート１３４から第５ドライバ１３８ｅへは、シリアル通信でデータが送信される。
【００７０】
第１ドライバ１３８ａには、３２Ｖで動作するソレノイドを駆動できるようにするため、電源電圧としてＤＣ３２Ｖが電源装置４００から供給される。第５ドライバ１３８ｅには、５Ｖで動作する性能表示装置１５３を駆動できるようにするため、電源電圧としてＤＣ５Ｖが電源装置４００から供給される。
また、一括表示装置５０のセグメント線を駆動する第２ドライバ１３８ｂには、ＤＣ１２Ｖが供給される。デジット線を駆動する第３ドライバ１３８ｃは、表示データに応じたデジット線を電流で引き抜くためのものであるため、電源電圧は１２Ｖ又は５Ｖのいずれであってもよい。
【００７１】
１２Ｖを出力する第２ドライバ１３８ｂによりセグメント線を介してＬＥＤのアノード端子に電流を流し込み、接地電位を出力する第３ドライバ１３８ｃによりカソード端子よりセグメント線を介して電流を引き抜くことで、ダイナミック駆動方式で順次選択されたＬＥＤに電源電圧が流れて点灯される。
外部情報信号を外部情報端子板７１へ出力する第４ドライバ１３８ｄは、外部情報信号に１２Ｖのレベルを与えるため、ＤＣ１２Ｖが供給される。
なお、バッファ１３３や第２出力ポート１３４、第１ドライバ１３８ａ等は、遊技制御装置１００の出力部１３０、すなわち、主基板ではなく、中継基板７０側に設けるようにしてもよい。
【００７２】
さらに、出力部１３０には、外部の検査装置５００へ各遊技機の識別コードやプログラムなどの情報を送信するためのフォトカプラ１３９が設けられている。フォトカプラ１３９は、遊技用マイコン１１１が検査装置５００との間でシリアル通信によってデータの送受信を行えるように双方通信可能に構成されている。なお、かかるデータの送受信は、通常の汎用マイクロプロセッサと同様に遊技用マイコン１１１が有するシリアル通信端子を利用して行われるため、入力ポート１２２，１２３，１２４，１２６のようなポートは設けられていない。
【００７３】
なお、特に限定されるわけではないが、始動入賞口３６内の始動口１スイッチ３６ａ、普通変動入賞装置３７内の始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ，３９ａ、ゲートスイッチ３４ａには、磁気検出用のコイルを備え該コイルに金属が近接すると磁界が変化する現象を利用して遊技球を検出する非接触型の磁気近接センサ（以下、近接スイッチと称する）が使用されている。また、遊技機１０のガラス枠１５等に設けられたガラス枠開放検出スイッチ６３や前面枠（本体枠）１２等に設けられた本体枠開放検出スイッチ６４には、機械的な接点を有するマイクロスイッチを用いることができる。
【００７４】
次に、図６を用いて、演出制御装置３００の構成について説明する。

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

【００７５】

主制御用マイコン３１１には、ＣＰＵが実行するプログラムや各種データを格納したＰＲＯＭ（プログラマブルリードオンリメモリ）からなるプログラムＲＯＭ３２１、作業領域を提供するＲＡＭ３２２、停電時に電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なＦｅＲＡＭ３２３、現在の日時（年月日や曜日、時刻など）を示す情報を生成する計時手段をなすＲＴＣ（リアルタイムクロック）３３８が接続されている。なお、主制御用マイコン３１１の内部にも作業領域を提供するＲＡＭが設けられている。また、主制御用マイコン３１１にはＷＤＴ（ウォッチドッグ・タイマ）回路３２４が接続されている。主制御用マイコン３１１は、遊技用マイコン１１１からのコマンドを解析し、演出内容を決定してＶＤＰ３１２へ出力映像の内容を指示したり、音源ＬＳＩ３１４への再生音の指示、装飾ランプの点灯、モータやソレノイドの駆動制御、演出時間の管理などの処理を実行する。

【００７６】

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

【００７７】

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

【００７８】

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

【００７９】

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

【００８０】

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

れる。
【００８１】
　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。
【００８２】
　また、演出制御装置３００には、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する盤装飾装置４６を駆動制御する盤装飾ＬＥＤ制御回路３３２、ガラス枠１５に設けられているＬＥＤ（発光ダイオード）を有する枠装飾装置（例えば表示板３５０を含む枠装飾装置１８等）を駆動制御する枠装飾ＬＥＤ制御回路３３３、遊技盤３０（センターケース４０を含む）に設けられている盤演出装置４４（例えば表示装置４１における演出表示と協働して演出効果を高める可動役物等）を駆動制御する盤演出可動体制御回路３３４が設けられている。ランプやモータ及びソレノイドなどを駆動制御するこれらの制御回路３３２～３３４は、アドレス／データバス３４０を介して主制御用マイコン３１１と接続されている。なお、ガラス枠１５にモータ（例えば演出用の装置を動作させるモータ）等の駆動源を備えた枠演出装置を設け、この枠演出装置を駆動制御する枠演出可動体制御回路を備えていても良い。
【００８３】
　さらに、演出制御装置３００には、ガラス枠１５に設けられた演出ボタン２５に内蔵されている演出ボタンスイッチ２５ａ、ガラス枠１５に設けられた十字キー２９、盤演出装置４４内のモータの初期位置等を検出する演出役物スイッチ４７（演出モータスイッチ）のオン／オフ状態を検出して主制御用マイコン３１１へ検出信号を入力する機能や、演出制御装置３００に設けられた音量調節スイッチ３３５の状態を検出して主制御用マイコン３１１へ検出信号を入力する機能を有するスイッチ入力回路３３６が設けられている。
【００８４】
　電源装置４００の通常電源部４１０は、上記のような構成を有する演出制御装置３００やそれによって制御される電子部品に対して所望のレベルの直流電圧を供給するため、モータやソレノイドを駆動するためのＤＣ３２Ｖ、液晶パネルからなる表示装置４１、モータやＬＥＤを駆動するためのＤＣ１２Ｖ、コマンドＩ／Ｆ３３１の電源電圧となるＤＣ５Ｖの他に、モータやＬＥＤ、スピーカを駆動するためのＤＣ１５Ｖの電圧を生成するように構成されている。さらに、主制御用マイコン３１１として、３．３Ｖあるいは１．２Ｖのような低電圧で動作するＬＳＩを使用する場合には、ＤＣ５Ｖに基づいてＤＣ３．３ＶやＤＣ１．２Ｖを生成するためのＤＣ－ＤＣコンバータが演出制御装置３００に設けられる。なお、ＤＣ－ＤＣコンバータは通常電源部４１０に設けるようにしてもよい。
【００８５】
　電源装置４００の制御信号生成部４３０により生成されたリセット信号は、主制御用マイコン３１１に供給され、当該デバイスをリセット状態にする。また、主制御用マイコン３１１から出力される形で、ＶＤＰ３１２（ＶＤＰＲＥＳＥＴ信号）、音源ＬＳＩ３１４、スピーカを駆動するアンプ回路３３７（ＳＮＤＲＥＳＥＴ信号）、ランプやモータなどを駆動制御する制御回路３３２～３３４（ＩＯＲＥＳＥＴ信号）に供給され、これらをリセット状態にする。また、演出制御装置３００には遊技機１０の各所を冷却する冷却ＦＡＮ４５が接続され、演出制御装置３００の電源が投入された状態では冷却ＦＡＮ４５が駆動するようにされている。
【００８６】
　以下の説明において、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。また、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変

動表示ゲームを区別しない場合は、単に飾り特図変動表示ゲームと称する。また、大当り（第１特別結果）と小当り（第２特別結果）を区別しない場合は、単に当り（特別結果）と称する。また、大当りに基づく特別遊技状態である第１特別遊技状態と、小当りに基づく特別遊技状態である第２特別遊技状態と、を区別しない場合は、単に特別遊技状態と称する。

【００８７】

なお、大当りとは条件装置の作動を伴う特別結果（第１特別結果）であり、小当りは条件装置の作動を伴わない特別結果（第２特別結果）である。条件装置とは、特図変動表示ゲームで大当りが発生（大当り図柄の停止表示）した場合に作動するもので、条件装置が作動するとは、例えば大当り状態が発生して特別電動役物としての特別変動入賞装置３８，３９を連続して作動させるための特定のフラグがセットされる（役物連続作動装置が作動される）ことを意味する。条件装置が作動しないとは、例えば小当り抽選に当選したような場合のように前述のフラグはセットされないことを意味する。なお、「条件装置」は上記のようなソフトウェア的にオンオフされるフラグのようなソフトウェア手段であっても良いし、電気的にオンオフされるスイッチのようなハードウェア手段であっても良い。また、「条件装置」は、その作動が電動役物の連続作動に必要条件とされる装置として、パチンコ遊技機の分野においては一般的に使用されている用語であり、本明細書においても同様な意味を有する用語として使用している。

【００８８】

本実施形態の遊技機１０では、打球発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に入賞するか、遊技領域３２の最下部に設けられたアウト口３０ａへ流入し遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図５参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。

【００８９】

本実施形態の遊技機１０においては、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで始動入賞口３６や、当該始動入賞口３６の左方に配設された一般入賞口３５への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９、当該第２特別変動入賞装置３９の右方に配設された一般入賞口３５への入賞を狙うことができるようになっている。

【００９０】

普図始動ゲート３４内には、該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ３４ａが設けられており、遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４内を通過すると、ゲートスイッチ３４ａにより検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、普図始動ゲート３４に備えられたゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、４個）未満ならば普図始動記憶数を加算（＋１）してＲＡＭ１１１Ｃに普図始動記憶を１つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置５０の普図保留表示器５８に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【００９１】

そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置３７を開状

態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値とＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【００９２】

また、遊技制御装置１００は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置５０に設けられた普図表示器５７に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、普図表示器５７を表示装置４１で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。

【００９３】

普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、普図表示器５７に特別の結果態様となる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材を所定時間（例えば、０．５秒間又は１．７秒間）開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器５７にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。

【００９４】

また、始動入賞口３６への入賞球及び普通変動入賞装置３７への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口１スイッチ３６ａと始動口２スイッチ３７ａによって検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、始動入賞口３６への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第１始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶するとともに、普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第２始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶する。始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や特図図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出されるようになっており、抽出された乱数値は、第１始動記憶や第２始動記憶としてＲＡＭ１１１Ｃに記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報知用の特図１保留表示器５３や特図２保留表示器５４に表示されるとともに、センターケース４０の表示装置４１においても飾り特図始動記憶表示として表示される。

【００９５】

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

【００９６】

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

【００９７】

特図１表示器５１及び特図２表示器５２では、変動表示を行った後、所定の結果態様を

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

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

すなわち、表示装置４１が、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）及び第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとしても良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良い。また、遊技機１０に特図１表示器５１及び特図２表示器５２を備えずに、表示装置４１のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【０１０１】

図７に、本実施形態における振分率の一例を示す。

本実施形態において、特図変動表示ゲームの結果には、例えば図７（ａ）に示すように、大当りと小当りとサポ当りとはずれの４種類がある。そして、大当りには、例えば図７（ｂ）に示すように、大当り図柄（大当りの結果態様）として確変Ａ大当り図柄が停止表示される確変Ａ大当りと、確変Ｂ大当り図柄が停止表示される確変Ｂ大当りと、通常大当り図柄が停止表示される通常大当りの３種類がある。また、小当りには、例えば図７（ｃ）に示すように、小当り図柄（小当りの結果態様）として小当りＡ図柄が停止表示される小当りＡと、小当りＢ図柄が停止表示される小当りＢの２種類がある。また、サポ当りには、例えば図７（ｄ）に示すように、サポ当り図柄（サポ当りの結果態様）としてサポ当りＡ図柄が停止表示されるサポ当りＡと、サポ当りＢ図柄が停止表示されるサポ当りＢと、サポ当りＣ図柄が停止表示されるサポ当りＣの３種類がある。なお、サポ当りは大当りでも小当りでもなく、はずれ（特別結果以外の結果）の一種類であるとも言える。

【０１０２】

確変とは特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性が高く特別遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）となりやすいことを示し、通常とは特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性が低く特別遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）となりにくいことを示している。本実施形態の遊技機では、特定領域（確変作動領域）に遊

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

【０１０３】

確変Ａ大当りや確変Ｂ大当りの導出に基づく特別遊技状態（大当り遊技状態）では、特定ラウンドで第１特別変動入賞装置３８を開放するとともに特定領域（確変作動領域）を開放するＶありロング開放を行う。Ｖありロング開放は特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性の高い開放態様である。そして、特定ラウンド以外のラウンドで第１特別変動入賞装置３８を開放するが特定領域は開放しないＶなし開放を行う。

通常大当りの導出に基づく特別遊技状態（大当り遊技状態）では、特定ラウンドで第１特別変動入賞装置３８を開放するとともに特定領域（確変作動領域）を開放するＶありショート開放を行う。Ｖありショート開放は特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入する可能性がＶありロング開放よりも低い開放態様である。そして、特定ラウンド以外のラウンドで第１特別変動入賞装置３８を開放するが特定領域は開放しないＶなし開放を行う。

小当りの導出に基づく特別遊技状態（小当り遊技状態）では、第２特別変動入賞装置３９が開放される。

【０１０４】

図７（ａ）は、特図変動表示ゲームの結果の振分率の一例である。本実施形態において、特図変動表示ゲームの結果の振分率は、特図１と特図２で共通となっているが、特図１と特図２で異なっていても良い。

また、図７（ａ）において、大当りの振分率は、確率設定値が“設定１”である場合と、“設定２”である場合と、“設定３”である場合とで同一となっているが、異なっていても良い。また、図７（ａ）において、大当りの振分率は、確率設定値が“設定４”である場合と、“設定５”である場合と、“設定６”である場合とで同一となっているが、異なっていても良い。また、例えば、“設定１”での大当りの振分率と“設定２”での大当りの振分率を第１振分率（例えば、低確率：２１９／６５５３６、高確率：２１９０／６５５３６）とし、“設定３”での大当りの振分率と“設定４”での大当りの振分率を第２振分率（例えば、低確率：２６２／６５５３６、高確率：２６２０／６５５３６）とし、“設定５”での大当りの振分率と“設定６”での大当りの振分率を第３振分率（例えば、低確率：２９１／６５５３６、高確率：２９１０／６５５３６）としても良い。

【０１０５】

また、図７（ａ）において、小当りの振分率は、確率設定値にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。また、図７（ａ）において、小当りの振分率は、特図変動表示ゲームの確率状態（低確率状態であるか高確率状態であるか）にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。

また、図７（ａ）において、サポ当りの振分率は、確率設定値にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。

すなわち、本実施形態では、確率設定値の変更によって大当りの当選確率のみが変更され、小当りとサポ当りの確率は変更されないようにされている。

また、図７（ａ）において、サポ当りは低確率状態でのみ当選可能となっているが、高確率状態でも当選可能としても良い。この場合、特図変動表示ゲームの確率状態が低確率状態である場合の方が高確率状態である場合よりも高くしても良いし、低確率状態である場合と高確率状態である場合とで同一であっても良いし、低確率状態である場合の方が高確率状態である場合より低くても良い。

【０１０６】

図７（ｂ）は、大当り種類の振分率の一例である。図７（ｂ）において、大当り種類の振分率は、特図１と特図２で共通となっているが、異なっていても良い。また、図７（ｂ）において、大当り種類の振分率は、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。

図７（ｃ）は、小当り種類の振分率の一例である。図７（ｃ）において、小当り種類の

振分率は、特図１と特図２で共通となっているが、異なっていても良い。また、図７（ｃ）において、小当り種類の振分率は、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。

【０１０７】

図７（ｄ）は、サポ当り種類の振分率の一例である。図７（ｄ）において、サポ当り種類の振分率は、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず同一となっているが、異なっていても良い。

また、図７（ｄ）において、特図１でのサポ当りＣの振分率は、特図２でのサポ当りＣの振分率よりも高くなっているが、特図１でのサポ当りＣの振分率は、特図２でのサポ当りＣの振分率と同じであっても良いし、特図２でのサポ当りＣの振分率より低くても良い。また、図７（ｄ）において、特図１でのサポ当りＡの振分率と、特図１でのサポ当りＢの振分率は、同一となっているが、異なっていても良い。また、図７（ｄ）において、特図２でのサポ当りＡの振分率と、特図２でのサポ当りＢの振分率は、同一となっているが、異なっていても良い。また、高確率状態でもサポ当りに当選可能とした場合におけるサポ当り種類の振り分け率は、低確率状態と同じであっても良いし、異なっていても良い。

【０１０８】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

まず、遊技制御装置１００の遊技制御による遊技状態の遷移（移行）について説明する。図８は、本実施形態における遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１、第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３がある。この他に遊技状態として、第１特別結果（大当り）に基づく第１特別遊技状態（大当り遊技状態）と第２特別結果（小当り）に基づく第２特別遊技状態（小当り遊技状態）があるが、ここでは省略する。

【０１０９】

各遊技状態では、遊技制御装置１００で制御されることとなる第１特別結果（大当り）が導出される特図確率、演出制御装置３００で制御されて遊技の演出態様を定める演出モード、当該遊技状態において主に狙うべき始動領域である主始動領域、主として実行するべき特図変動表示ゲームの種類である主変動特図、及び遊技球の発射方向が定められている。

【０１１０】

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

【０１１１】

通常遊技状態ＳＴ１４は、特図確率が低確率状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは通常モードとされる。主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は始動入賞口３６であって、この始動入賞口３６を狙うため発射方向は左打ちとされている。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【０１１２】

第１特定遊技状態ＳＴ１１は、特図確率が高確率状態であり、普通変動入賞装置３７の

単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは潜伏モードとされる。主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は始動入賞口３６であって、この始動入賞口３６を狙うため発射方向は左打ちとされている。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【０１１３】

第２特定遊技状態ＳＴ１２は、特図確率が高確率状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがある状態である。普電サポートがある場合は特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。演出態様を規定する演出モードはチャンスモードとされる。また、主変動特図は特図２変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置３７であって、この普通変動入賞装置３７を狙うため発射方向は右打ちとされている。すなわち、特図２変動表示ゲームをメイン変動とし、特図１変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

第３特定遊技状態ＳＴ１３は、特図確率が低確率状態である点以外は第２特定遊技状態ＳＴ１２と同じである。

【０１１４】

この４つの遊技状態のうち、通常遊技状態ＳＴ１４が最も遊技者にとって不利な状態である。第３特定遊技状態ＳＴ１３は、普電サポートがあるので通常遊技状態ＳＴ１４よりも遊技者にとって有利な状態であり、第１特定遊技状態ＳＴ１１は、高確率状態であるので通常遊技状態ＳＴ１４や第３特定遊技状態ＳＴ１３よりも遊技者にとって有利な状態である。第２特定遊技状態ＳＴ１２は、高確率状態であり、普電サポートもあるので、通常遊技状態ＳＴ１４や第１特定遊技状態ＳＴ１１や第３特定遊技状態ＳＴ１３よりも遊技者にとって有利な状態である。

【０１１５】

遊技状態の移行は、第１特別結果（大当り）の導出に基づく第１特別遊技状態の終了、サポ当りの導出、規定ゲーム数の消化によって行われる。したがって、第２特別結果（小当り）の導出に基づく第２特別遊技状態の終了によって遊技状態が移行することはない。

基本的には、特別遊技状態の開始の契機となった特別結果が、当該特別遊技状態の終了後に低確率状態とする通常大当りである場合には第３特定遊技状態ＳＴ１３に移行し、当該特別遊技状態の終了後に高確率状態とする確変大当りのうち、確変Ａ大当りである場合には第２特定遊技状態ＳＴ１２に移行し、確変Ｂ大当りである場合には第１特定遊技状態ＳＴ１１に移行する。

【０１１６】

具体的には、特図変動表示ゲームの結果として確変Ａ大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過ありの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第２特定遊技状態ＳＴ１２へ移行する。また、特図変動表示ゲームの結果として確変Ｂ大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過ありの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態ＳＴ１１へ移行する。また、特図変動表示ゲームの結果として通常大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過なしの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入しなかった場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行する。第２特定遊技状態ＳＴ１２と第３特定遊技状態ＳＴ１３は、演出モードが同じチャンスモードとされるので、移行したことを遊技者が把握困難である。

【０１１７】

なお、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数であるＳＴ回数（例えば２０

００回）を設定し、第１特定遊技状態ＳＴ１１において特別遊技状態の終了からの特図変動表示ゲームの実行回数が当該ＳＴ回数に達した場合には、通常遊技状態ＳＴ１４へ移行するようにしても良い。

また、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数であるＳＴ回数（例えば２０００回）を設定し、第２特定遊技状態ＳＴ１２において特別遊技状態の終了からの特図変動表示ゲームの実行回数が当該ＳＴ回数に達した場合には、通常遊技状態ＳＴ１４（あるいは第３特定遊技状態ＳＴ１３）へ移行するようにしても良い。

【０１１８】

通常大当りが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行した場合には、１００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ１３に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ１３において大当りやサポ当りが導出されずに１００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ１４へ移行する。すなわち、本実施形態において、通常大当りのサポート回数は「１００回」に設定されている。なお、通常大当りのサポート回数は「１００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０１１９】

また、確変大当りＡが導出されて第２特定遊技状態ＳＴ１２へ移行した場合には、１０００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第２特定遊技状態ＳＴ１２に滞在することが可能であり、当該第２特定遊技状態ＳＴ１２において大当りが導出されずに１０００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、第１特定遊技状態ＳＴ１１へ移行する。すなわち、本実施形態において、確変Ａ大当りのサポート回数は「１０００回」に設定されている。なお、確変Ａ大当りのサポート回数は「１０００回」に限定されず、適宜変更可能であり、例えば「次回大当りまで」であっても良い。

【０１２０】

また、前述したように、遊技状態の移行は、サポ当りの導出によっても行われる。

具体的には、通常遊技状態ＳＴ１４、第３特定遊技状態ＳＴ１３において、特図変動表示ゲームの結果としてサポ当りが導出された場合には、当該特図変動表示ゲームの終了後に第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行する。すなわち、確変大当りや通常大当りが導出された場合における遊技状態の移行（遷移）は、特別遊技状態を経由するのに対し、サポ当りが導出された場合における遊技状態の移行（遷移）は、特別遊技状態を経由しない。

【０１２１】

サポ当りのうちのサポ当りＡが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行した場合には、２０回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ１３に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ１３において大当りやサポ当りが導出されずに２０回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ１４へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＡのサポート回数は「２０回」に設定されている。なお、サポ当りＡのサポート回数は「２０回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０１２２】

また、サポ当りのうちのサポ当りＢが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行した場合には、１００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ１３に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ１３において大当りやサポ当りが導出されずに１００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ１４へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＢのサポート回数は「１００回」に設定されている。なお、サポ当りＢのサポート回数は「１００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０１２３】

また、サポ当りのうちのサポ当りＣが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行した場合には、１０００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ１３に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ１３において大当りやサポ当りが導出されずに１０００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態Ｓ

Ｔ１４へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＣのサポート回数は「１０００回」に設定されている。なお、サポ当りＣのサポート回数は「１０００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０１２４】

本実施形態では、特別遊技状態を経由してチャンスモードに移行した場合と、特別遊技状態を経由しないでチャンスモードに移行した場合とで、チャンスモード中に実行する演出（表示装置４１等を用いた表示による演出、スピーカ１９ａ，１９ｂ等を用いた音による演出、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６などを用いた光による演出、盤演出装置４４や枠演出装置などを用いた可動部材による演出、変動パターンの選択態様のうち少なくとも一つ）の演出態様を異ならせることが可能となっている。すなわち、大当り（通常大当り、確変Ａ大当り）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様と、サポ当り（サポ当りＡ～Ｃ）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様とを異ならせることができるため、チャンスモード中に実行される演出の演出態様によって、当該チャンスモードが、大当りの導出に基づき発生したものであるのか、サポ当りの導出に基づき発生したものであるのかを示唆することができる。

【０１２５】

図９には第３特定遊技状態ＳＴ１３における変動パターンの選択態様の一例を示した。

図９（ａ）に示すように本実施形態では、選択可能な変動パターンが規定された変動選択テーブル群として変動選択テーブル群ＡからＤを有している。これらの変動選択テーブル群は、それぞれ選択可能な変動パターンの種類や選択割合が異なるものである。これにより使用する変動選択テーブル群によって特図変動表示ゲームの実行態様の傾向が異なるようになる。

【０１２６】

使用する変動選択テーブル群の種類は、第３特定遊技状態ＳＴ１３における特図変動表示ゲームの実行回数が規定回数（ここでは２０回、１００回）に達することにより変更可能となっている。

この変動選択テーブル群の変化の過程を規定する変動パターンシナリオはチャンスモードの種類ごとに異なっている。すなわち、導出された結果が通常大当り、サポ当りＡ～Ｃのいずれであるかによって選択される変動パターンシナリオが異なるようにされている。

【０１２７】

サポ当りＡに対応するチャンスモードであるチャンスモードＡの場合は、０回目から２０回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ａを使用する変動パターンシナリオが選択される。

サポ当りＢに対応するチャンスモードであるチャンスモードＢの場合は、０回目から２０回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ａを使用し、２１回目から１００回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ｂを使用する変動パターンシナリオが選択される。

【０１２８】

サポ当りＣに対応するチャンスモードであるチャンスモードＣの場合は、０回目から２０回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ａを使用し、２１回目から１００回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ｂを使用し、１０１回目から１０００回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ｃを使用する変動パターンシナリオが選択される。

通常大当りに対応するチャンスモードであるチャンスモードＤの場合は、０回目から２０回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ａを使用し、２１回目から１００回目の特図変動表示ゲームについて変動選択テーブル群Ｄを使用する変動パターンシナリオが選択される。

【０１２９】

このようにすることで、同じ第３特定遊技状態ＳＴ１３であっても変動パターンシナリオが異なることで特図変動表示ゲームの実行態様が異なるようになり、特図変動表示ゲー

ムの実行態様に変化が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。特に、サポ当りＢと通常大当りは、いずれも１００回の特図変動表示ゲームを実行する期間にわたり第３特定遊技状態ＳＴ１３となるものであるが、変動パターンシナリオが異なることから趣の異なる遊技とすることができて遊技の興趣を向上することができる。

【０１３０】

変動選択テーブル群の選択は上述したものに限られず、任意に設定可能である。

また、図９（ｂ）に示すように、サポ当りＡ～Ｃ及び通常大当りのそれぞれに対応する複数種類のチャンスモードからいずれかが選択されるようにしても良い。

この例では、サポ当りＡ～Ｃ及び通常大当りのそれぞれに固有の変動選択テーブルを使用する変動パターンシナリオが含まれており、変動パターンからチャンスモードの種類を推測することも可能となっている。

例えば、チャンスモードＡ２では固有の変動選択テーブル群Ｄを使用することからチャンスモードＡであることを推測可能であり、チャンスモードＢ２では固有の変動選択テーブル群Ｅ、Ｆを使用することからチャンスモードＢであることを推測可能となる。また、チャンスモードＣ２では固有の変動選択テーブル群Ｇ、Ｈを使用することからチャンスモードＣであることを推測可能であり、チャンスモードＤ２では固有の変動選択テーブル群Ｊ、Ｋを使用することからチャンスモードＤであることを推測可能であり、

このようにすることで、より遊技が多彩となり、チャンスモードの種類を推測するという楽しみも持たせることができて遊技の興趣を向上することができる。

【０１３１】

なお、変動パターンシナリオにおいて変動選択テーブル群を変更可能なタイミングを、第３特定遊技状態ＳＴ１３が終了する可能性がある区切りとなる第３特定遊技状態ＳＴ１３の開始から２０回目、１００回目の特図変動表示ゲームを実行した場合としたが、これに限られるものではなく任意のタイミングに設定可能である。

また、チャンスモード毎に変動選択テーブル群の変更タイミングが異なるものであっても良い。

【０１３２】

また、チャンスモードの開始時に使用する変動選択テーブル群を全て決定するのではなく、変動選択テーブル群を変更可能なタイミングで次に使用する変動選択テーブル群を複数種類のうちから選択できるようにしても良い。

また、予め定められたタイミングではなく、特図変動表示ゲームを実行する毎に変動選択テーブル群を変更するための抽選を行い、抽選に当選した場合に変更するようにしても良い。

また、図９では第３特定遊技状態ＳＴ１３について説明したが、他の遊技状態においても同様に変動選択テーブル群を順次変更することが可能である。

【０１３３】

本実施形態では、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合、すなわち第３特定遊技状態ＳＴ１３においてサポ当りが導出される場合には、サポート回数をリセットして、新たなサポ当りに対応するサポート回数を再設定する。

具体的には、例えば図１０（ａ）に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、１０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、残りのサポート回数が９０回から２０回に変更される。

また、例えば図１０（ｂ）に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、９０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、残りのサポート回数が１０回から２０回に変更される。

【０１３４】

さらに、本実施形態では、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更する。すなわち、例えば、図１０（ａ）に示す例において、残りのサポート回数が９０回から２０回に変更される際に、演出モードがチャンスモードＢ（サポ当りＢに対応するチャンスモード）からチャンスモードＡ（サポ当りＡに対応するチャンスモード）に切り替わ

る。また、例えば、図１０（ｂ）に示す例において、残りのサポート回数が１０回から２０回に変更される際に、演出モードがチャンスモードＢからチャンスモードＡに切り替わる。これに伴い変動パターンシナリオも切り替わり変動選択テーブル群も切り替わった変動パターンシナリオに応じて再設定される。

【０１３５】

なお、第３特定遊技状態ＳＴ１３において新たにサポ当りが導出された場合には、導出されたサポ当りに対応する変動パターンシナリオとは別の変動パターンシナリオを設定するようにしても良い。

例えば、通常遊技状態ＳＴ１４でサポ当りが導出された場合に選択可能な変動パターンシナリオとは別の特定の変動パターンシナリオを設定するようにしても良い。この特定の変動パターンシナリオでは、通常遊技状態ＳＴ１４でサポ当りが導出された場合に選択可能な変動選択テーブル群とは別の特定の変動選択テーブル群を選択する変動パターンシナリオを設定するようにしても良い。このようにすることで、一の連続する第３特定遊技状態ＳＴ１３において初めてサポ当りが導出された場合には変動選択テーブル群が変更されるが、これ以降にサポ当りが導出された場合は変動選択テーブル群が維持され、複数回のサポ当りの導出により連続する第３特定遊技状態ＳＴ１３が一体のものであることを印象付けることができる。

【０１３６】

また、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しなくても良い。具体的には、例えば、図１０に示す例において、残りのサポート回数が２０回に変更された後もチャンスモードＢを継続しても良い。

また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。具体的には、例えば、サポ当りＢの後に導出されたサポ当りがサポ当りＣである場合には、演出モードをチャンスモードＢからチャンスモードＣ（サポ当りＣに対応するチャンスモード）に切り替える一方、図１０に示すようにサポ当りＢの後に導出されたサポ当りがサポ当りＡである場合には、演出モードをチャンスモードＢからチャンスモードＡに切り替えるとランクダウンになるため、残りのサポート回数が変更された後もチャンスモードＢを継続する（あるいはチャンスモードＡやチャンスモードＢとは異なるチャンスモードに切り替える）ようにしても良い。

【０１３７】

あるいは、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合には、残りのサポート回数に、新たなサポ当りに対応するサポート回数を上乗せするようにしても良い。

具体的には、例えば図１１（ａ）の左図に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、１０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、残りのサポート回数を９０回から１１０回（＝９０回＋２０回）に変更するとともに、例えば図１１（ａ）の右図に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、９０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、残りのサポート回数を１０回から３０回（＝１０回＋２０回）に変更するようにしても良い。

【０１３８】

なお、この場合、サポート回数に上限回数（例えば１０００回）を設け、残りのサポート回数と新たなサポ当りに対応するサポート回数との和が当該上限回数を超える場合には、残りのサポート回数を当該上限回数に変更するようにしても良い。また、この場合、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しても良いし、変更しなくても良い。すなわち、例えば、図１１（ａ）に示す例において、残りのサポート回数が変更される際に、演出モードをチャンスモードＢから他のチャンスモードに切り替えても良いし、残りのサポート回数が変更された後もチャンスモードＢを継続しても良い。また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。

【０１３９】
あるいは、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合には、残りのサポート回数と、新たなサポ当りに対応するサポート回数を比較して、多い方（遊技者にとって有利な方）を採用するようにしても良い。具体的には、例えば図１１（ｂ）の左図に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、１０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、新たなサポ当りに対応するサポート回数は２０回であり、残りのサポート回数（９０回）よりも少ないため、残りのサポート回数を変更しない一方、例えば図１１（ｂ）の右図に示すように、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い移行した第３特定遊技状態ＳＴ１３において、９０回転目にサポ当りＡが導出された場合には、新たなサポ当りに対応するサポート回数は２０回であり、残りのサポート回数（１０回）よりも多いため、残りのサポート回数を１０回から２０回に変更するようにしても良い。
【０１４０】
なお、この場合、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しても良いし、変更しなくても良い。すなわち、例えば、図１１（ｂ）の右図に示す例において、残りのサポート回数が変更される際に、演出モードをチャンスモードＢから他のチャンスモードに切り替えても良いし、残りのサポート回数が変更された後もチャンスモードＢを継続しても良い。また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。
【０１４１】
本実施形態において、サポ当りゲーム（結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム）の実行中に行う演出は、バトル演出等の特殊演出（後述）とされている。
なお、残りのサポート回数と新たなサポ当りに対応するサポート回数とのうち多い方（遊技者にとって有利な方）を採用する構成の遊技機１０（すなわち、図１１（ｂ）に示す制御を行う遊技機１０）においては、サポート回数が採用されるサポ当りゲーム（例えば図１１（ｂ）の右図における結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲーム）の実行中にのみ特殊演出を行い、サポート回数が採用されないサポ当りゲーム（例えば図１１（ｂ）の左図における結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲーム）の実行中には特殊演出を行わないようにしても良い。
結果が「サポ当り」となる場合に選択されるサポ当り変動パターンは、サポ当りゲーム中に特殊演出を実行することを考慮した変動パターンとなっているため、サポ当りゲーム中に特殊演出を実行しない場合には、特殊演出を実行する場合よりもゲーム結果の仮停止表示時間を長くする等して、調整すると良い。
【０１４２】
また、図１１（ｂ）の左図に示す例では、サポート回数が採用されないサポ当りゲームの結果としてサポ当り図柄（ここではサポ当りＡ図柄）を停止表示することとなっているが、これに限定されない。例えば、サポート回数が採用されないサポ当りゲームの結果として、サポ当り図柄に替えて、はずれ図柄を停止表示するようにしても良い。残りのサポート回数と新たなサポ当りに対応するサポート回数のうち多い方（遊技者にとって有利な方）を採用する構成の遊技機１０において、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００から送信されたコマンドに基づいて、遊技制御装置１００が新たなサポ当りに対応するサポート回数を採用しないと判定したか否かを判断する。具体的には、演出制御装置３００は、例えば、表示装置４１での停止図柄を報知するための飾り特図コマンドに基づくサポート回数と、時間短縮変動回数（サポート回数）を報知するための時間短縮変動回数コマンドに基づくサポート回数とを比較して、異なる場合には、遊技制御装置１００が新たなサポ当りに対応するサポート回数を採用しないと判定したと判断する。そして、遊技制御装置１００が新たなサポ当りに対応するサポート回数を採用しないと判定したと判断した場合には、サポ当りゲームの結果として、飾り特図コマンドが指定する図柄（当該新たなサポ当りに対応するサポ当り図柄）に替えて、はずれ図柄を停止表示するようにしても良い。

【０１４３】
なお、図１０及び図１１に示す例では、チャンスモード中（普電サポート中）に導出されるサポ当りがサポ当りＡとなっているが、これに限定されない。すなわち、チャンスモード中にサポ当りＡが導出されることもあるし、チャンスモード中にサポ当りＢが導出されることもあるし、チャンスモード中にサポ当りＣが導出されることもある。
【０１４４】
ここで、本実施形態において、結果が「サポ当り」となる場合に選択されるサポ当り変動パターンは、結果が「大当り」や「はずれ」となる場合に選択される変動パターンのうちのＳＰリーチが発生する変動パターンと同じとなっている。すなわち、サポ当りゲームではＳＰリーチが発生するようになっている。また、本実施形態においては、結果が「サポ当り」以外である特図変動表示ゲームであり、当該特図変動表示ゲームの変動パターンがＳＰリーチが発生する変動パターンである場合には、当該特図変動表示ゲームの実行中にもバトル演出等の特殊演出（後述）を実行可能となっている。
なお、バトル演出等の特殊演出（後述）は、ＳＰリーチが発生しない特図変動表示ゲームの実行中にも実行可能であっても良い。また、バトル演出等の特殊演出（後述）を、サポ当りゲームに専用の演出とし、結果が「大当り」や「はずれ」である特図変動表示ゲームの実行中には実行しないようにしても良い。
【０１４５】
また、サポ当り変動パターンは、結果が「大当り」や「はずれ」となる場合に選択される変動パターンのうちのＳＰリーチが発生しない変動パターンと同じであっても良いし、サポ当りゲームに専用の変動パターンであっても良い。
例えば、チャンスモード中でない場合にはサポ当りゲームに専用の変動パターンを選択するとともに、チャンスモード中である場合にはサポ当りゲーム以外の特図変動表示ゲームと兼用の変動パターン（例えば、結果が「大当り」や「はずれ」となる場合に選択される変動パターンのうちのＳＰリーチが発生する変動パターン）を選択するようにして、当該専用の変動パターンを、兼用の変動パターンよりも長い変動時間が設定される変動パターンとしても良い。これにより、チャンスモード中でない場合に実行されるサポ当りゲームの変動時間が、チャンスモード中である場合に実行されるサポ当りゲームの変動時間よりも長くなるため、チャンスモード中でない場合に実行されるサポ当りゲームの変動時間中に、チャンスモード（第３特定遊技状態ＳＴ１３）に係るモード選択や演出説明等を確実に実行することが可能となり、チャンスモードの開始時に実行される演出（ファンファーレ演出等）との繋がりを持たせることができる。
【０１４６】
あるいは、サポ当りゲームの停止表示時間を、サポ当りゲーム以外の特図変動表示ゲームの停止表示時間より長くしても良い。これにより、サポ当りゲームの停止表示時間中に、チャンスモードに係るモード選択や演出説明等を確実に実行することが可能となるため、チャンスモードの開始時に実行される演出（ファンファーレ演出等）との繋がりを持たせることができる。
【０１４７】
あるいは、チャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームの変動パターンは、変動時間が比較的長い変動パターンが選択されるようにしても良い。具体的には、例えば、チャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、当該特図変動表示ゲームの変動パターンとして、結果が「はずれ」となる場合に選択される変動パターンのうち変動時間が比較的長い変動パターン、又はチャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームに専用の変動パターンが選択されるようにしても良い。これにより、チャンスモードの開始時に当該チャンスモードに係るモード選択や演出説明等を確実に実行することが可能となる。また、これにより、チャンスモードとなって最初の特図変動表示ゲームが終了するまでに第２始動記憶を貯めることが可能となる。本実施形態の遊技機１０は、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機であるため、チャンスモードとなって最初の特図変動表示ゲームが終了するまで

に第２始動記憶を発生させることで、当該最初の特図変動表示ゲームの次にメイン変動（特図２変動表示ゲーム）を実行することが可能となり、遊技者にとって有利となるように遊技を進行することができる。

【０１４８】

以下、このような遊技を行う遊技機の制御について説明する。まず、遊技制御装置１００の遊技用マイクロコンピュータ（遊技用マイコン）１１１によって実行される制御について説明する。遊技用マイコン１１１による制御処理は、主に図１２及び図１３に示すメイン処理と、所定時間周期（例えば４ｍ秒）で行われる図１４に示すタイマ割込み処理とからなる。

【０１４９】

〔メイン処理〕

まず、メイン処理について説明する。メイン処理は、電源が投入されることで開始される。このメイン処理においては、図１２及び図１３に示すように、まず、割込みを禁止する処理（ステップＸ１）を行ってから、割込みが発生したときにレジスタ等の値を退避する領域の先頭アドレスであるスタックポインタを設定するスタックポインタ設定処理（ステップＸ２）を行う。次に、レジスタバンク０を指定し（ステップＸ３）、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＸ４）。本実施形態の場合、ＲＡＭのアドレスの範囲は００００ｈ～０１ＦＦｈで、上位としては００ｈか０１ｈをとり、ステップＸ４では先頭の００ｈをセットする。次に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態に設定する（ステップＸ５）。発射許可信号は遊技制御装置１００と払出制御装置２００の少なくとも一方が発射停止の信号を出力している場合に禁止状態に設定され、遊技球の発射が禁止されるようになっている。

【０１５０】

その後、ＲＡＭ初期化スイッチ１１２と設定キースイッチ１５２の状態を読み込み（ステップＸ６）、電源投入ディレイタイマを設定する処理（ステップＸ７）を行う。ステップＸ７の処理では所定の初期値を設定することにより、主制御手段をなす遊技制御装置１００からの指示に従い種々の制御を行う従制御手段（例えば、払出制御装置２００や演出制御装置３００）のプログラムが正常に起動するのを待つための待機時間（例えば３秒）が設定される。これにより、電源投入の際に仮に遊技制御装置１００が先に立ち上がって従制御装置（例えば払出制御装置２００や演出制御装置３００）が立ち上がる前にコマンドを従制御装置へ送ってしまい、従制御装置がコマンドを取りこぼすのを回避することができる。すなわち、遊技制御装置１００が、電源投入時において、主制御手段（遊技制御装置１００）の起動を遅らせて従制御装置（払出制御装置２００、演出制御装置３００等）の起動を待つための所定の待機時間を設定する待機手段をなす。

【０１５１】

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

【０１５２】

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

具体的には、ステップＸ８では、例えば、電源装置４００から入力されている停電監視信号をポート及びデータバスを介して読み込んでチェックする回数（例えば２回）を設定し、停電監視信号がオンであるかの判定を行う。そして、停電監視信号がオンである場合は、設定したチェック回数分停電監視信号のオン状態が継続しているか判定する。そして、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続していない場合は、停電監視信号がオンであるかの判定に戻る。また、チェック回数分停電監視信号のオン状態が継続している場

合には、停電が発生していると判定する。後述するステップＸ３４，Ｘ５４においても同様である。このように、所定期間に亘り停電監視信号を受信し続けた場合に停電が発生したと判定することで、ノイズなどにより停電を誤検知することを防止でき、電源投入時における不具合に適切に対処することができる。

【０１５３】

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

【０１５４】

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

【０１５５】

次に、シリアルポート（遊技用マイコン１１１に予め搭載されているポートで、本実施形態では、演出制御装置３００や払出制御装置２００との通信に使用）を設定し（ステップＸ１３）、遊技用マイコン１１１（クロックジェネレータ）内のタイマ割込み信号及び乱数更新トリガ信号（ＣＴＣ）を発生するＣＴＣ（Counter/Timer Circuit）回路を起動
する処理（ステップＸ１４）を行う。なお、ＣＴＣ回路は、遊技用マイコン１１１内のクロックジェネレータに設けられている。クロックジェネレータは、発振回路１１３からの発振信号（原クロック信号）を分周する分周回路と、分周された信号に基づいてＣＰＵ１１１Ａに対して所定周期（例えば、４ミリ秒）のタイマ割込み信号及び乱数生成回路へ供給する乱数更新のトリガを与える信号ＣＴＣを発生するＣＴＣ回路とを備えている。

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

【０１５６】

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

【０１５７】

また、停電検査領域のチェックデータが正常なデータでないと判定された場合（ステップＸ１６；Ｎもしくはステップ１７；Ｎ）、チェックサムが一致しないと判定された場合（ステップＸ１９；Ｎ）には、ステップＸ６で読み込んだ状態に基づいて設定キースイ

ッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両方がオン状態であるか判定する（ステップＸ２１）。そして、設定キースイッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の少なくとも一方がオフ状態である場合（ステップＸ２１；Ｎ）には、ＲＡＭ異常フラグがセットされているか判定する（ステップＸ２２）。ＲＡＭ異常フラグがセットされている場合（ステップＸ２２；Ｙ）には、ＲＡＭに異常があるため、遊技制御装置１００が異常であることを報知するメイン異常エラー報知のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信する（ステップＸ２４）。

【０１５８】

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

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

【０１５９】

また、設定キースイッチ１５２とＲＡＭ初期化スイッチ１１２の両方がオン状態である場合（ステップＸ２１；Ｙ）には、ＲＡＭ異常フラグがセットされているか判定する（ステップＸ２７）。そして、ＲＡＭ異常フラグがセットされていない場合（ステップＸ２７；Ｎ）には、確率設定変更中フラグをセットする（ステップＸ２９）。これにより確率設定値変更モードに移行する。その後、確率設定変更中のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）に送信して（ステップＸ３０）、ステップＸ３１へ移行する。演出制御装置３００では、確率設定変更中のコマンドを受信することに基づき、表示装置４１の表示、枠装飾装置１８や盤装飾装置４６のＬＥＤの発光、盤演出装置４４の動作、スピーカ１９ａ，１９ｂによる音声の出力などにより、確率設定値の変更中である旨を示す報知を行う。

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

【０１６０】

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

【０１６１】

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

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

をなす。

【０１６２】

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

【０１６３】

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

【０１６４】

そして、割込みを許可し（ステップＸ３２）、設定キースイッチ１５２がオフ状態であるか判定する（ステップＸ３３）。ステップＸ３３では、ステップＸ６で読み込んだ状態（電源投入時の状態）に基づいて判定するのではなく、タイマ割込み処理（図１４）の入力処理（ステップＸ１０３）で読み込んだ状態（現時点の状態）に基づいて判定する。ステップＸ３３で設定キースイッチ１５２がオフ状態である判定された場合に、確率設定値が確定される。

設定キースイッチ１５２がオフ状態でない場合（ステップＸ３３；Ｎ）には、停電が発生しているか判定し（ステップＸ３４）、停電が発生していない場合（ステップＸ３４；Ｎ）には、ステップＸ３３に戻り、停電が発生している場合（ステップＸ３４；Ｙ）には、ステップＸ５５へ移行する。確率設定変更中フラグがセットされている状態でステップＸ３４にて停電が発生していると判定された場合に、当該停電から復旧した後のメイン処理（図１２及び図１３）のステップＸ２３において、確率設定変更中フラグがセットされていると判定される。

【０１６５】

一方、設定キースイッチ１５２がオフ状態である場合（ステップＸ３３；Ｙ）には、割込みを禁止する処理（ステップＸ３８）を行う。割込みを許可する処理（ステップＸ３２）を行ってから割込みを禁止する処理（ステップＸ３８，Ｘ５５）を行うまでの間は、タイマ割込み処理（図１４）が所定時間周期（例えば４ｍ秒）で行われる。当該タイマ割込み処理では、確率設定値に関する処理である確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）が行われる。すなわち、確率設定値の変更や確認が終了するまで（あるいは停電が発生するまで）の間、メイン処理は待機していることとなる。

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

【０１６６】
次いで、確率設定変更中フラグがセットされているか判定し（ステップＸ４０）、確率設定変更中フラグがセットされていない場合（ステップＸ４０；Ｎ）、すなわち確率設定確認中フラグがセットされている場合には、初期化すべき領域（例えば、停電検査領域、チェックサム領域及びエラー不正監視に係る領域）に停電復旧時の初期値をセーブする処理等を行う停電復旧処理（ステップＸ４１）を行う。確率設定確認中フラグは、このステップＸ４１でクリアされる。
その後、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信し（ステップＸ４２）、ステップＸ４７へ移行する。本実施形態の場合、ステップＸ４２では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、画面指定のコマンド等の複数のコマンドを送信する。画面指定のコマンドとしては、特図１及び特図２について何れも後述する普段処理中である場合、すなわち特図変動表示ゲームの実行中でもなく特別遊技状態中でもない場合である客待ち中であれば客待ちデモ画面のコマンドを送信し、それ以外であれば復旧画面のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、高確率回数情報コマンド等も送信する。
【０１６７】
一方、確率設定変更中フラグがセットされている場合（ステップＸ４０；Ｙ）には、確率設定値以外のＲＡＭ領域を０クリアする（ステップＸ４４）。ステップＸ４４では、確率設定値用のＲＡＭ領域（ワーク領域（確率設定値の１バイト領域））と性能表示（ベース値や役物比率の表示）用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）はクリアせず、遊技制御用のＲＡＭ領域（ワーク領域とスタック領域）を０クリアする。したがって、確率設定変更中フラグは、このステップＸ４４でクリアされる。なお、ステップＸ４４では、スタック領域や未使用領域をクリアしてもしなくても良い。
【０１６８】
そして、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値をセーブする（ステップＸ４５）。ここでの初期化すべき領域とは、客待ちデモ領域及び演出モードの設定に係る領域である。そして、ＲＡＭ初期化時のコマンドを演出制御基板（演出制御装置３００）へ送信する（ステップＸ４６）。本実施形態の場合、ステップＸ４６では、機種指定コマンド、確率設定情報コマンド、特図１保留数コマンド、特図２保留数コマンド、確率情報コマンド、演出回数情報コマンド、ＲＡＭ初期化のコマンド（客待ちデモ画面を表示させるとともに、所定時間（例えば３０秒間）光と音でＲＡＭ初期化の報知を行わせるためのコマンド）等の複数のコマンドを送信する。また、機種によっては、これらのコマンドに加えて、演出回数情報コマンドや普電サポートありとした特図変動表示ゲームの実行回数の情報であるサポート回数情報コマンド等も送信する。
【０１６９】
次いで、乱数生成回路を起動設定する処理を行う（ステップＸ４７）。具体的には、乱数生成回路内の所定のレジスタ（ＣＴＣ更新許可レジスタ）へ乱数生成回路を起動させるためのコード（指定値）の設定などがＣＰＵ１１１Ａによって行われる。また、乱数生成回路のハードウェアで生成されるハード乱数（ここでは大当り乱数）のビット転置パターンの設定も行われる。ビット転置パターンとは、抽出した乱数のビット配置（上段のビット転置前の配置）を、予め定められた順で入れ替えて異なるビット配置（下段のビット転置後の配置）として格納する際の入れ替え方を定めるパターンである。このビット転置パターンに従い乱数のビットを入れ替えることで、乱数の規則性を崩すことができるとともに、乱数の秘匿性を高めることができる。なお、ビット転置パターンは、固定された単一のパターンであっても良いし、予め用意された複数のパターンから選択するようにしても良い。また、ユーザーが任意に設定できるようにしても良い。
【０１７０】
その後、電源投入時の乱数生成回路内の所定のレジスタ（ソフト乱数レジスタ１～ｎ）の値を抽出し、対応する各種初期値乱数（本実施形態の場合、特図の当り図柄を決定する

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

【０１７１】

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

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

【０１７２】

ステップＸ５０の初期値乱数更新処理の後、割込みを禁止する処理（ステップＸ５１）を行って、性能表示編集処理（ステップＸ５２）を行う。そして、割込みを許可する処理（ステップＸ５３）を行った後、停電が発生しているか判定し（ステップＸ５４）、停電が発生していない場合（ステップＸ５４；Ｎ）には、初期値乱数更新処理（ステップＸ５０）に戻る。すなわち、停電が発生していない場合には、初期値乱数更新処理と性能表示編集処理と停電監視を繰り返し行う。初期値乱数更新処理（ステップＸ５０）の前に割込みを許可する（ステップＸ４９）ことによって、初期値乱数更新処理中にタイマ割込みが発生すると割込み処理が優先して実行されるようになり、タイマ割込みが初期値乱数更新処理によって待たされることで割込み処理が圧迫されるのを回避することができる。

【０１７３】

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

【０１７４】

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

その後、停電検査領域１に停電検査領域チェックデータ１をセーブし（ステップＸ５７）、停電検査領域２に停電検査領域チェックデータ２をセーブする（ステップＸ５８）。さらに、ＲＷＭの電源遮断時のチェックサムを算出するチェックサム算出処理（ステップＸ５９）、算出したチェックサムをセーブする処理（ステップＸ６０）を行った後、ＲＷＭへのアクセスを禁止する処理（ステップＸ６１）を行ってから、遊技機の電源が遮断さ

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

【０１７５】

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

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

【０１７６】

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

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

【０１７７】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理はクロックジェネレータ内のＣＴＣ回路で生成される周期的なタイマ割込み信号がＣＰＵ１１１Ａに入力されることで開始される。すなわち、所定周期で開始される割込みルーチンである。遊技用マイコン１１１においてタイマ割込みが発生すると、自動的に割込み禁止状態になって、図１４のタイマ割込み処理が開始される。

【０１７８】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、レジスタバンク１を指定する（ステップＸ１０１）。レジスタバンク１に切り替えたことで、所定のレジスタ（例えばメイン処理で使っているレジスタ）に保持されている値をＲＷＭに移すレジスタ退避の処理を行ったのと同等になる。次に、所定のレジスタ（例えばＤレジスタ）にＲＡＭ先頭アドレスの上位アドレスをセットする（ステップＸ１０２）。ステップＸ１０２では、メイン処理におけるステップＸ４と同じ処理を行っているが、レジスタバンクが異なる。次に、各種センサやスイッチからの入力や、信号の取込み、すなわち、各入力ポートの状態を読み込む入力処理（ステップＸ１０３）を行う。

【０１７９】

次いで、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされているか判定し（ステップＸ１０４）、確率設定変更中フラグ又は確率設定確認中フラグがセットされている場合（ステップＸ１０４；Ｙ）には、確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

一方、確率設定変更中フラグと確率設定確認中フラグの両方がセットされていない場合（ステップＸ１０４；Ｎ）には、各種処理でセットされた出力データに基づき、ソレノイド（大入賞口ソレノイド３８ｂ，３９ｂ、レバーソレノイド３８ｆ、普電ソレノイド３７ｃ）等のアクチュエータの駆動制御などを行うための出力処理（ステップＸ１０５）を行う。なお、メイン処理におけるステップＸ５で発射停止の信号を出力すると、この出力処理が行われることで発射許可の信号が出力され、発射許可信号を許可状態に設定可能な状態とされる。この発射許可信号は払出制御装置を経由して発射制御装置に出力される。そ

の際、信号の加工等は行われない。また、当該発射許可信号は遊技制御装置から見た発射許可の状態を示す第１の信号であり、払出制御装置から見た発射許可の状態を示す第２の信号（発射許可信号）も払出制御装置内で生成され、発射制御装置に出力される。つまり、２つの発射許可信号が発射制御装置に出力されており、両者が共に発射許可となっている場合に、遊技球が発射可能な状態となるよう構成されている。

【０１８０】

次に、各種処理で送信バッファにセットされたコマンドを払出制御装置２００に出力する払出コマンド送信処理（ステップＸ１０６）、乱数更新処理１（ステップＸ１０７）、乱数更新処理２（ステップＸ１０８）を行う。乱数更新処理１（ステップＸ１０７）では、初期値乱数更新処理の対象となっている特図図柄乱数、当り乱数の初期値（スタート値）が更新される。その後、始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ、入賞口スイッチ３５ａ、大入賞口スイッチ３８ａ，３９ａから正常な信号の入力があるか否かの監視や、賞球の設定、前面枠やガラス枠の開放や、普通変動入賞装置３７、特別変動入賞装置３８，３９への不正入賞などのエラーの監視を行う入賞口スイッチ／状態監視処理（ステップＸ１０９）を行う。

【０１８１】

次に、異常排出発生中であるか判定する（ステップＸ１１０）。異常排出とは、第１特別変動入賞装置３８において、第１特別変動入賞装置３８から排出される遊技球数（特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅで検出された遊技球数）が、第１特別変動入賞装置３８に流入した遊技球数（大入賞口スイッチ３８ａで検出された遊技球数）を上回ることである。なお、異常排出発生中である場合には異常排出フラグがセットされている。そして、異常排出発生中である場合（ステップＸ１１０；Ｙ）には、ステップＸ１１６へ移行する。すなわち、遊技が進行しないようにする。

【０１８２】

一方、異常排出発生中でない場合（ステップＸ１１０；Ｎ）には、特図変動表示ゲームに関する処理を行う特図ゲーム処理（ステップＸ１１２）、普図変動表示ゲームに関する処理を行う普図ゲーム処理（ステップＸ１１４）を行って、遊技機１０に設けられ、特図変動表示ゲームの表示や遊技に関する各種情報を表示するセグメントＬＥＤを所望の内容を表示するように駆動するセグメントＬＥＤ編集処理（ステップＸ１１５）を行う。

【０１８３】

次いで、磁気センサ６１からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う磁石不正監視処理（ステップＸ１１６）、盤電波センサ６２からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う盤電波不正監視処理（ステップＸ１１７）、振動センサ６５からの検出信号をチェックして異常がないか判定する処理を行う振動不正監視処理（ステップＸ１１８）、異常排出が発生していないか判定する処理を行う異常排出監視処理（ステップＸ１１９）を行う。さらに、外部の各種装置に出力する信号を出力バッファにセットする外部情報編集処理（ステップＸ１２０）、性能表示装置１５３の制御に関する性能表示モニタ制御処理（ステップＸ１２１）を行って、タイマ割込み処理を終了する。

【０１８４】

ここで、本実施形態では、割込み禁止状態を復元する処理（すなわち、割込みを許可する処理）や、レジスタバンクの指定を復元する処理（すなわち、レジスタバンク０を指定する処理）は、割込みリターンの際（タイマ割込み処理の終了時）に自動的に行う。なお、使用するＣＰＵによっては、割込み禁止状態を復元する処理やレジスタバンクの指定を復元する処理の実行を命令する必要がある遊技機もある。

【０１８５】

〔特図ゲーム処理〕

次に、上述のタイマ割込み処理における特図ゲーム処理（ステップＸ１１２）の詳細について説明する。特図ゲーム処理では、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入力の監視と、特図変動表示ゲームに関する処理全体の制御、特図の表示の設定を

行う。
【０１８６】
図１５に示すように、特図ゲーム処理では、先ず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａの入賞を監視する始動口スイッチ監視処理（ステップＡ１）を行う。始動口スイッチ監視処理では、始動入賞口３６、第２始動入賞口をなす普通変動入賞装置３７に遊技球の入賞があると、各種乱数（大当り乱数など）の抽出を行い、当該入賞に基づく特図変動表示ゲームの開始前の段階で入賞に基づく遊技結果を事前に判定する遊技結果事前判定を行う。
【０１８７】
次に、大入賞口スイッチ監視処理（ステップＡ２）を行う。この大入賞口スイッチ監視処理では、第１特別変動入賞装置３８内に設けられた上大入賞口スイッチ３８ａでの遊技球の検出の監視や、第２特別変動入賞装置３９内に設けられた下大入賞口スイッチ３９ａでの遊技球の検出を監視する処理を行う。そして、特定領域３８ｈでの遊技球の検出を監視する特定領域スイッチ監視処理を行う（ステップＡ３）。
【０１８８】
次に、特図ゲーム処理タイマが「０」でなければ－１更新する（ステップＡ４）。なお、特図ゲーム処理タイマの最小値は「０」に設定されている。そして、特図ゲーム処理タイマの値が「０」であるかを判定する（ステップＡ５）。特図ゲーム処理タイマの値が「０」である場合（ステップＡ５；Ｙ）、すなわちタイムアップした又はすでにタイムアップしていた場合は、特図ゲーム処理番号に対応する処理に分岐させるために参照する特図ゲームシーケンス分岐テーブルをレジスタに設定し（ステップＡ６）、当該テーブルを用いて特図ゲーム処理番号に対応する処理の分岐先アドレスを取得する（ステップＡ７）。そして、特図ゲーム処理番号に応じてサブルーチンコールを行う（ステップＡ８）。
【０１８９】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「０」の場合は、特図変動表示ゲームの変動開始を監視し、特図変動表示ゲームの変動開始の設定や演出の設定や、特図変動中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図普段処理（ステップＡ９）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「１」の場合は、特図の停止表示時間の設定や、特図表示中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図変動中処理（ステップＡ１０）を行う。
【０１９０】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「２」の場合は、特図変動表示ゲームの遊技結果が大当りであれば、大当りの種類に応じたファンファーレコマンドの設定や、各大当りの大入賞口開放パターンに応じたファンファーレ時間の設定や、ファンファーレ／インターバル中処理を行うために必要な情報の設定等を行う特図表示中処理（ステップＡ１１）を行う。
【０１９１】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「３」の場合は、大入賞口の開放時間の設定や開放回数の更新、大入賞口開放中処理を行うために必要な情報の設定等を行うファンファーレ／インターバル中処理（ステップＡ１２）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「４」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドでなければインターバルコマンドを設定する一方で最終ラウンドであればエンディングコマンドを設定する処理や、大入賞口残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口開放中処理（ステップＡ１３）を行う。
【０１９２】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「５」の場合は、大当りラウンドが最終ラウンドであれば大入賞口内にある残存球が排出されるための時間を設定する処理や、大当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う大入賞口残存球処理（ステップＡ１４）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「６」の場合は、特図普段処理を行うために

必要な情報の設定等を行う大当り終了処理（ステップＡ１５）を行う。
【０１９３】
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「７」の場合は、小当りが発生した際の大入賞口の開放時間・開放パターンの設定、ファンファーレコマンドの設定、小当り中処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当りファンファーレ中処理（ステップＡ１６）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「８」の場合は、エンディングコマンドの設定や小当り残存球処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り中処理（ステップＡ１７）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「９」の場合は、小当り中処理の際に大入賞口内に入賞した残存球が排出されるための時間を設定する処理や、小当り終了処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り残存球処理（ステップＡ１８）を行う。
ステップＡ８にて、特図ゲーム処理番号が「１０」の場合は、特図普段処理を行うために必要な情報の設定等を行う小当り終了処理（ステップＡ１９）を行う。
【０１９４】
その後、特図１表示器５１の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ２０）、特図１表示器５１による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２１）を行う。そして、特図２表示器５２の変動を制御するためのテーブルを準備した後（ステップＡ２２）、特図２表示器５２による特別図柄の変動の制御に係る図柄変動制御処理（ステップＡ２３）を行う。その後、レバーソレノイド３８ｆの動作を制御するレバーソレノイド制御処理（ステップＡ２４）を行って、特図ゲーム処理を終了する。一方、ステップＡ５にて、特図ゲーム処理タイマの値が「０」でない場合（ステップＡ５；Ｎ）、すなわちタイムアップしていない場合は、ステップＡ２０の処理に移行して、それ以降の処理を行う。
【０１９５】
〔始動口スイッチ監視処理〕
次に、上述の特図ゲーム処理における始動口スイッチ監視処理（ステップＡ１）の詳細について説明する。図１６に示すように、始動口スイッチ監視処理では、先ず、第１始動口（始動入賞口３６）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）を行って、第１始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップＡ１０３）。
ステップＡ１０３にて、第１始動口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、それ以降の処理を行う。
一方、ステップＡ１０３にて、第１始動口への入賞があると判定した場合（ステップＡ１０３；Ｙ）には、特図時短中（普電サポート中）であるか否かを判定する（ステップＡ１０４）。
【０１９６】
ステップＡ１０４にて、特図時短中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、それ以降の処理を行う。
一方、ステップＡ１０４にて、特図時短中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）、当該コマンドを演出制御装置３００へ送信する演出コマンド設定処理（ステップＡ１０６）を行う。すなわち、時短状態であれば、特図変動表示ゲームの確率状態にかかわらず、右打ち指示報知コマンドを準備して（ステップＡ１０５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１０６）を行う。本実施形態の遊技機１０の場合、第１始動口（始動入賞口３６）へは左打ちでないと入賞せず、普通変動入賞装置３７へは右打ちでないと入賞しない。したがって、時短状態は、左打ちよりも右打ちの方が有利な遊技状態となるが、時短状態中に第１始動口に入賞があった場合（すなわち、時短状態中に左打ちされた場合）には、右打ち指示報知コマンドを演出制御装置３００に送信して、右打ちするよう指示する報知（警告）を演出制御装置３００によって行うよう構成されている。

次いで、第１始動口（始動入賞口３６）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）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップＡ１０８）を行う。

【０１９７】

次に、第２始動口（普通変動入賞装置３７）入賞監視テーブルを準備し（ステップＡ１０９）、ハード乱数取得処理（ステップＡ１１０）を行って、第２始動口への入賞があるか否かを判定する（ステップＡ１１１）。

ステップＡ１１１にて、第２始動口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、第２始動口への入賞があると判定した場合（ステップＡ１１１；Ｙ）には、普通電動役物（普通変動入賞装置３７）が作動中である、すなわち、普通変動入賞装置３７が作動して遊技球の入賞が可能な開状態となっているか否かを判定し（ステップＡ１１２）、普通電動役物が作動中である（ステップＡ１１２；Ｙ）と判定すると、ステップＡ１１４の処理に移行して、それ以降の処理を行う。一方、ステップＡ１１２にて、普通電動役物が作動中でない（ステップＡ１１２；Ｎ）と判定すると、普電不正発生中であるかを判定する（ステップＡ１１３）。

【０１９８】

普電不正発生中であるかの判定では、普通変動入賞装置３７への不正入賞数が不正発生判定個数（例えば５個）以上である場合に不正発生中であると判定する。普通変動入賞装置３７は、閉状態では遊技球が入賞不可能であり、開状態でのみ遊技球が入賞可能である。よって、閉状態で遊技球が入賞した場合は何らかの異常や不正が発生した場合であり、このような閉状態で入賞した遊技球があった場合はその数を不正入賞数として計数する。そして、このように計数された不正入賞数が所定の不正発生判定個数（上限値）以上である場合に不正発生中と判定する。

【０１９９】

ステップＡ１１３にて、普電不正発生中でない（ステップＡ１１３；Ｎ）と判定すると、第２始動口（普通変動入賞装置３７）による保留の情報を設定するテーブルを準備した後（ステップＡ１１４）、特図始動口スイッチ共通処理（ステップＡ１１５）を行って、始動口スイッチ監視処理を終了する。また、ステップＡ１１３にて、普電不正発生中である（ステップＡ１１３；Ｙ）と判定した場合は、始動口スイッチ監視処理を終了する。すなわち、第２始動記憶をそれ以上発生させないようにする。

【０２００】

〔ハード乱数取得処理〕

図１７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）を示す。

このハード乱数取得処理では、まず、第１始動口（第１始動入賞口３６）及び第２始動口（普通変動入賞装置３７）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及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチに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を判定する（ステップＡ１２４）。

【０２０１】

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、第１始動口（第１始動入賞口３６）及び第２始動口（普通変動入賞装置３７）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。

【０２０２】
〔特図始動口スイッチ共通処理〕
次に、上述の始動口スイッチ監視処理における特図始動口スイッチ共通処理（ステップＡ１０８，Ａ１１５）の詳細について説明する。特図始動口スイッチ共通処理は、始動口１スイッチ３６ａや始動口２スイッチ３７ａの入力があった場合に、各々の入力について共通して行われる処理である。
【０２０３】
図１８に示すように、特図始動口スイッチ共通処理では、先ず、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチへの入賞の回数に関する情報を遊技機１０の外部の管理装置に対して出力する回数である始動口信号出力回数をロードし（ステップＡ１３１）、ロードした値を＋１更新して（ステップＡ１３２）、出力回数がオーバーフローするかを判定する（ステップＡ１３３）。出力回数がオーバーフローしない場合（ステップＡ１３３；Ｎ）は、更新後の値をＲＷＭの始動口信号出力回数領域にセーブして（ステップＡ１３４）、ステップＡ１３５の処理に移行する。一方、出力回数がオーバーフローする場合（ステップＡ１３３；Ｙ）は、ステップＡ１３５の処理に移行する。本実施形態では、始動口信号出力回数領域に「０」から「２５５」までの値を記憶することができる。そして、ロードした値が「２５５」である場合には＋１更新によって更新後の値は「０」になり、出力回数がオーバーフローすると判定するよう構成されている。
【０２０４】
次に、始動口１スイッチ３６ａ及び始動口２スイッチ３７ａのうち、監視対象の始動口スイッチに対応する更新対象の特図保留（始動記憶）数が上限値未満かを判定する（ステップＡ１３５）。更新対象の特図保留数が上限値未満でない場合（ステップＡ１３５；Ｎ）は、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。
【０２０５】
また、更新対象の特図保留数が上限値未満である場合（ステップＡ１３５；Ｙ）は、更新対象の特図保留数（特図１保留数又は特図２保留数）を＋１更新して（ステップＡ１３６）、対象の始動口入賞フラグをセーブする（ステップＡ１３７）。続けて、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する乱数格納領域のアドレスを算出して（ステップＡ１３８）、ハード乱数取得処理のステップ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）。
【０２０６】
次いで、監視対象の始動口スイッチの特図図柄乱数を抽出し、準備して（ステップＡ１４０）、ＲＷＭの特図図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４１）。
次いで、変動パターン乱数１から３を対応するＲＷＭの変動パターン乱数格納領域にセーブして（ステップＡ１４５）、特図保留情報判定処理（ステップＡ１４６）を行う。
次いで、監視対象の始動口スイッチ及び特図保留数に対応する飾り特図保留数コマンドを準備し（ステップＡ１４７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ１４８）を行って、特図始動口スイッチ共通処理を終了する。
【０２０７】
ここで、遊技制御装置１００（ＲＡＭ１１１Ｃ）は、始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７の始動領域での遊技球の検出に基づき、所定の乱数を抽出し前記変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶として所定数を上限に記憶する始動記憶手段をなす。また、始動記憶手段（遊技制御装置１００）は、第１始動入賞口（始動入賞口３６）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第１始動記憶として記憶し、第２始動入賞口（普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づき抽出した各種の乱数値を、所定数を上限に第２始動記憶として記憶する。
【０２０８】
〔特図保留情報判定処理〕
次に、上述の始動口スイッチ共通処理における特図保留情報判定処理（ステップＡ１４

６）の詳細について説明する。特図保留情報判定処理は、対応する始動記憶に基づく特図変動表示ゲームの開始タイミングより前に当該始動記憶に対応した結果関連情報の判定を行う先読み処理である。

【０２０９】

図１９に示すように、まず、大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かにより大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ１５４）を行う。そして、判定結果が大当りである場合（ステップＡ１５５；Ｙ）は、対象の始動口スイッチに対応する大当り用特図図柄乱数チェックテーブルを設定し（ステップＡ１５６）、特図始動口スイッチ共通処理のステップＡ１４０にて準備した特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得して（ステップＡ１５７）、ステップＡ１６８の処理に移行する。

【０２１０】

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

【０２１１】

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

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

【０２１２】

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

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

【０２１３】

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

【０２１４】

すなわち、遊技制御装置１００が、始動入賞記憶手段（遊技制御装置１００）に始動記

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

【０２１５】

〔特図普段処理〕

次に、上述の特図ゲーム処理における特図普段処理（ステップＡ９）の詳細について説明する。図２０に示すように、特図普段処理では、先ず、特図２保留数（第２始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０１）。特図２保留数が「０」である（ステップＡ３０１；Ｙ）と判定すると、特図１保留数（第１始動記憶数）が「０」であるかを判定する（ステップＡ３０５）。そして、特図１保留数が「０」である（ステップＡ３０５；Ｙ）と判定すると、客待ちデモが開始済みであるかを判定し（ステップＡ３０９）、客待ちデモが開始済みでない場合（ステップＡ３０９；Ｎ）は、客待ちデモフラグ領域に客待ちデモ中フラグをセットする（ステップＡ３１０）。

【０２１６】

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

一方、ステップＡ３０９にて、客待ちデモが開始済みである場合（ステップＡ３０９；Ｙ）は、ステップＡ３１０～Ａ３１２の処理を行わずに、ステップＡ３１３の処理へ移行する。

【０２１７】

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

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

【０２１８】

このように、特図２保留数のチェックを特図１保留数のチェックよりも先に行うことで、特図２保留数が「０」でない場合には特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）が実行されることとなる。すなわち、第２特図変動表示ゲームが第１特図変動表示ゲームに優先して実行されることとなる。つまり、遊技制御装置１００が、第２始動記憶手段（遊技制御装置１００）に第２始動記憶がある場合には、当該第２始動記憶に基づく変動表示ゲームを、第１始動記憶に基づく変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先制御手段をなす。

【０２１９】

〔特図１変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図１変動開始処理（ステップＡ３０８）の詳細について説明する。特図１変動開始処理は、第１特図変動表示ゲームの開始時に行う処理である。図２１（ａ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図１）を示す特図１変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップＡ３２１）、第１特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ１に

はずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第１特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する大当りフラグ１設定処理（ステップＡ３２２）を行う。

【０２２０】

次に、特図１停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３２３）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ３２４）を行い、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Ａ３２５）。その後、第１特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップＡ３２６）を行い、第１特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３２７）を行う。

【０２２１】

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

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

【０２２２】

〔特図２変動開始処理〕

次に、上述の特図普段処理における特図２変動開始処理（ステップＡ３０４）の詳細について説明する。特図２変動開始処理は、第２特図変動表示ゲームの開始時に行う処理であって、図２１（ａ）に示した特図１変動開始処理での処理と同様の処理を、第２始動記憶を対象として行うものである。

【０２２３】

図２１（ｂ）に示すように、まず、実行する特図変動表示ゲームの種別（ここでは特図２）を示す特図２変動フラグを変動図柄判別フラグ領域にセーブし（ステップＡ３４１）、第２特図変動表示ゲームが大当りであるか否かを判別するための大当りフラグ２にはずれ情報や大当り情報を設定するとともに、第２特図変動表示ゲームが小当りであるか否かを判別するための小当りフラグにはずれ情報や小当り情報を設定する大当りフラグ２設定処理（ステップＡ３４２）を行う。

【０２２４】

次に、特図２停止図柄（図柄情報）の設定に係る特図２停止図柄設定処理（ステップＡ３４３）を行った後、変動パターンを設定するためのパラメータである特図情報を設定する特図情報設定処理（ステップＡ３４４）を行い、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Ａ３４５）。その後、第２特図変動表示ゲームにおける変動態様である変動パターンを設定する変動パターン設定処理（ステップＡ３４６）を行い、第２特図変動表示ゲームの変動開始の情報を設定する変動開始情報設定処理（ステップＡ３４７）を行う。

【０２２５】

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

そして、客待ちデモフラグ領域をクリアし（ステップＡ３５０）、特図２の変動開始に関する信号（例えば、特別図柄２変動中信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ３５１）。その後、特図２変動制御フラグ領域に変動中フラグをセーブ

し（ステップＡ３５２）、特図２点滅制御タイマ領域に点滅制御タイマ（特図２表示器５２の点滅の周期のタイマ）の初期値（ここでは１００ｍｓ）を設定する（ステップＡ３５３）。次いで、特図２変動図柄番号領域に初期値（ここでは「０」）をセーブして（ステップＡ３５４）、特図２変動開始処理を終了する。

【０２２６】

すなわち、遊技制御装置１００が、始動記憶手段に記憶された始動記憶に基づき特図変動表示ゲームを実行する特図変動表示ゲーム実行制御手段をなす。また、特図変動表示ゲーム実行制御手段は、第１始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第１特図変動表示ゲームを実行し、第２始動記憶に基づき特図変動表示ゲームとして第２特図変動表示ゲームを実行することとなる。

【０２２７】

〔大当りフラグ１設定処理〕

図２２（ａ）に、本実施形態の特図１変動開始処理における大当りフラグ１設定処理（ステップＡ３２２）を示す。

この大当りフラグ１設定処理では、まず、大当りフラグ１領域、小当りフラグ１領域、サポ当りフラグ１領域にはずれ情報をセーブする（ステップＡ３６１）。次に、ＲＷＭの特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードして準備し（ステップＡ３６２）、特図１大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（ステップＡ３６３）。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図１のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。

【０２２８】

その後、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ３６４）を行う。そして、大当り判定処理（ステップＡ３６４）の判定結果が大当りである場合（ステップＡ３６５；Ｙ）は、ステップＡ３６１にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ１領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３６６）、大当りフラグ１設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（ステップＡ３６４）の判定結果が大当りでない場合（ステップＡ３６５；Ｎ）は、取得した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップＡ３６７）を行う。

【０２２９】

そして、小当り判定処理（ステップＡ３６７）の判定結果が小当りである場合（ステップＡ３６８；Ｙ）は、ステップＡ３６１にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ１領域に小当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３６９）、大当りフラグ１設定処理を終了する。一方、小当り判定処理（ステップＡ３６７）の判定結果が小当りでない場合（ステップＡ３６８；Ｎ）は、高確率状態であるかを判定する（ステップＡ３７０）。

【０２３０】

高確率状態である場合（ステップＡ３７０；Ｙ）は、大当りフラグ１設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ１領域、小当りフラグ１領域及びサポ当りフラグ１領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。一方、高確率状態でない場合（ステップＡ３７０；Ｎ）は、取得した大当り乱数値がサポ当り判定値と一致するか否かに応じてサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理（ステップＡ３７１）を行う。

【０２３１】

そして、サポ当り判定処理（ステップＡ３７１）の判定結果がサポ当りである場合（ステップＡ３７２；Ｙ）は、ステップＡ３６１にてはずれ情報をセーブしたサポ当りフラグ１領域にサポ当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３７３）、大当りフラグ１設定処理を終了する。一方、サポ当り判定処理（ステップＡ３７１）の判定結果がサポ当りでない場合（ステップＡ３７２；Ｎ）は、大当りフラグ１設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ１領域、小当りフラグ１領域及びサポ当りフラグ１領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。

【０２３２】

〔大当りフラグ２設定処理〕
図２２（ｂ）に、本実施形態の特図２変動開始処理における大当りフラグ２設定処理（ステップＡ３４２）を示す。
この大当りフラグ２設定処理では、まず、大当りフラグ２領域、小当りフラグ２領域、サポ当りフラグ２領域にはずれ情報をセーブする（ステップＡ３８１）。次に、ＲＷＭの特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）から大当り乱数をロードして準備し（ステップＡ３８２）、特図２大当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする（ステップＡ３８３）。なお、保留数１用とは、消化順序が最先（ここでは特図２のうちで最先）の特図始動記憶についての情報（乱数等）を格納する領域である。
【０２３３】
その後、取得した大当り乱数値が大当り判定値と一致するか否かに応じて大当りであるか否かを判定する大当り判定処理（ステップＡ３８４）を行う。そして、大当り判定処理（ステップＡ３８４）の判定結果が大当りである場合（ステップＡ３８５；Ｙ）は、ステップＡ３８１にてはずれ情報をセーブした大当りフラグ２領域に大当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３８６）、大当りフラグ２設定処理を終了する。一方、大当り判定処理（ステップＡ３８４）の判定結果が大当りでない場合（ステップＡ３８５；Ｎ）は、取得した大当り乱数値が小当り判定値と一致するか否かに応じて小当りであるか否かを判定する小当り判定処理（ステップＡ３８７）を行う。
【０２３４】
そして、小当り判定処理（ステップＡ３８７）の判定結果が小当りである場合（ステップＡ３８８；Ｙ）は、ステップＡ３８１にてはずれ情報をセーブした小当りフラグ２領域に小当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３８９）、大当りフラグ２設定処理を終了する。一方、小当り判定処理（ステップＡ３８７）の判定結果が小当りでない場合（ステップＡ３８８；Ｎ）は、高確率状態であるかを判定する（ステップＡ３９０）。
【０２３５】
高確率状態である場合（ステップＡ３９０；Ｙ）は、大当りフラグ１設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ２領域、小当りフラグ２領域及びサポ当りフラグ２領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。一方、高確率状態でない場合（ステップＡ３９０；Ｎ）は、取得した大当り乱数値がサポ当り判定値と一致するか否かに応じてサポ当りであるか否かを判定するサポ当り判定処理（ステップＡ３９１）を行う。
【０２３６】
そして、サポ当り判定処理（ステップＡ３９１）の判定結果がサポ当りである場合（ステップＡ３９２；Ｙ）は、ステップＡ３８１にてはずれ情報をセーブしたサポ当りフラグ２領域にサポ当り情報を上書きしてセーブし（ステップＡ３９３）、大当りフラグ２設定処理を終了する。一方、サポ当り判定処理（ステップＡ３９１）の判定結果がサポ当りでない場合（ステップＡ３９２；Ｎ）は、大当りフラグ２設定処理を終了する。この場合は、大当りフラグ２領域、小当りフラグ２領域及びサポ当りフラグ２領域には、はずれ情報がセーブされた状態となる。
【０２３７】
〔大当り判定処理〕
図２３（ａ）に、上述の大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理における大当り判定処理（ステップＡ３６４，Ａ３８４）を示す。この大当り判定処理では、まず、確率設定値に対応する上限判定値テーブルを設定する（ステップＡ４０１）。上限判定値テーブルは確率設定値毎に設けられており、それぞれ高確率状態での上限判定値と低確率状態（通常確率状態）での上限判定値とが規定されている。ここでは現在設定されている確率設定値に応じて対応するテーブルを設定する。
なお、大当りであるとは大当り乱数が大当り判定値と一致することである。大当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、大当り判定値の下限の値である下限判定値以上で、かつ、大当り判定値の上限の値である上限判定値以下である場合に、大当りであると判定される。確率設定値に対応した上限判定値テーブルを設定することで、確率設定

値に対応した確率値で大当り判定が行われるようになる。

【０２３８】

次に、大当り判定値の下限判定値を設定し（ステップＡ４０２）、対象の大当り乱数の値が下限判定値未満かを判定する（ステップＡ４０３）。ここでは下限判定値の値は、確率設定値や確率状態（高確率状態又は通常確率状態）によらず同一の値となっているが、確率設定値や確率状態により下限判定値を異ならせても良い。この場合は上限判定値と同様に、確率設定値毎に下限判定値が規定された下限判定値テーブルを確率設定値に応じて選択するようにし、確率状態に応じて使用する下限判定値を選択して設定するようにする。もちろん、上限判定値テーブルと下限判定値テーブルをまとめて判定値テーブルとしても良い。

【０２３９】

対象の大当り乱数の値が下限判定値未満である場合（ステップＡ４０３；Ｙ）、すなわち大当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４０８）、大当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、大当りの抽選にはずれたことを示すものである。また、大当り乱数の値が下限判定値未満でない場合（ステップＡ４０３；Ｎ）は、高確率状態であるかを判定する（ステップＡ４０４）。そして、高確率状態である場合（ステップＡ４０４；Ｙ）は、高確率中の上限判定値を設定し（ステップＡ４０５）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４０７）。また、高確率状態でない場合（ステップＡ４０４；Ｎ）は、低確率中の上限判定値を設定し（ステップＡ４０６）、対象の大当り乱数の値が上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４０７）。ここで設定する上限判定値は、上述のステップＡ４０１で設定された上限判定値テーブルを参照して取得する。

【０２４０】

大当り乱数の値が上限判定値より大きい場合（ステップＡ４０７；Ｙ）、すなわち大当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４０８）、大当り判定処理を終了する。また、大当り乱数の値が上限判定値より大きくない場合（ステップＡ４０７；Ｎ）、すなわち大当りである場合は、判定結果として大当りを設定し（ステップＡ４０９）、大当り判定処理を終了する。

【０２４１】

〔小当り判定処理〕

図２３（ｂ）に、上述の大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理における小当り判定処理（ステップＡ３６７，Ａ３８７）を示す。この小当り判定処理では、まず、確率設定値に対応する小当り上限判定値を設定する（ステップＡ４１１）。小当り上限判定値は確率設定値毎に設けられている。また、小当り確率は高確率状態であるか否かにかかわらず一定である。また、同一の確率設定値における大当り判定値の範囲と小当り判定値の範囲は重なることがないようにされている。異なる確率設定値どうしでの大当り判定値の範囲と小当り判定値の範囲は重なっていても良いが、重ならないようにしても良い。

【０２４２】

なお、小当りであるとは大当り乱数が小当り判定値と一致することである。小当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、小当り判定値の下限の値である小当り下限判定値以上で、かつ、小当り判定値の上限の値である小当り上限判定値以下である場合に、小当りであると判定される。確率設定値に対応した小当り上限判定値を設定することで、確率設定値に対応した確率値で小当り判定が行われるようになる。

【０２４３】

次に、対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満かを判定する（ステップＡ４１２）。対象の大当り乱数の値が小当り下限判定値未満である場合（ステップＡ４１２；Ｙ）、すなわち小当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４１４）、小当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、小当りの抽選にはずれたことを示すものである。また、大当り乱数の値が小当り下限判定値未満でない場合（ス

テップＡ４１２；Ｎ）は、対象の大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４１３）。

【０２４４】

大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きい場合（ステップＡ４１３；Ｙ）、すなわち小当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４１４）、小当り判定処理を終了する。また、大当り乱数の値が小当り上限判定値より大きくない場合（ステップＡ４１３；Ｎ）、すなわち小当りである場合は、判定結果として小当りを設定し（ステップＡ４１５）、小当り判定処理を終了する。

【０２４５】

〔サポ当り判定処理〕

図２４に、上述の大当りフラグ１設定処理及び大当りフラグ２設定処理におけるサポ当り判定処理（ステップＡ３７１，Ａ３９１）を示す。このサポ当り判定処理では、まず、確率設定値に対応するサポ当り上限判定値テーブルを設定する（ステップＡ４２１）。サポ当り上限判定値テーブルは確率設定値毎に設けられている。

【０２４６】

サポ当りの抽選に当選する確率は確率設定値毎に異なっていても良いし、同じであっても良い。確率設定値毎に異ならせる場合には、例えば、確率設定値が低いほどサポ当りの抽選に当選しやすくなる（すなわち、設定１が最も当選しやすく設定６が最も当選しにくくなる）ようにしても良いし、逆でも良い。また、サポ当りの抽選に当選する確率は大当りの確率状態毎に異なっていても良いし、同じであっても良い。大当りの確率状態毎に異ならせる場合には、例えば、低確率状態（通常確率状態）である場合の方が高確率状態である場合よりも当選しやすくなるようにしても良いし、逆でも良い。また、低確率状態である場合にだけ当選するようにしても良い。また、特図１と特図２でサポ当りの抽選に当選する確率を異ならせても良い。

また、同一の確率設定値における大当り判定値の範囲と小当り判定値の範囲とサポ当り判定値の範囲は重なることがないようにされている。異なる確率設定値どうしでの大当り判定値の範囲と小当り判定値とサポ当り判定値の範囲は重なっていても良いが、重ならないようにしても良い。

【０２４７】

なお、サポ当りであるとは大当り乱数がサポ当り判定値と一致することである。サポ当り判定値は連続する複数の値であり、大当り乱数が、サポ当り判定値の下限の値であるサポ当り下限判定値以上で、かつ、サポ当り判定値の上限の値であるサポ当り上限判定値以下である場合に、サポ当りであると判定される。確率設定値に対応したサポ当り上限判定値テーブルを設定することで、確率設定値に対応した確率値でサポ当り判定が行われるようになる。

【０２４８】

次に、サポ当り判定値の下限判定値を設定し（ステップＡ４２２）、対象の大当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満かを判定する（ステップＡ４２３）。ここではサポ当り下限判定値の値は、確率設定値によらず同一の値となっているが、確率設定値によりサポ当り下限判定値を異ならせても良い。この場合はサポ当り上限判定値と同様に、確率設定値毎にサポ当り下限判定値が規定されたサポ当り下限判定値テーブルを確率設定値に応じて選択するようにする。もちろん、サポ当り上限判定値テーブルとサポ当り下限判定値テーブルをまとめてサポ当り判定値テーブルとしても良い。

【０２４９】

対象の大当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満である場合（ステップＡ４２３；Ｙ）、すなわちサポ当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４２８）、サポ当り判定処理を終了する。なお、判定結果としてのはずれとは、サポ当りの抽選にはずれたことを示すものである。また、対象の大当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満でない場合（ステップＡ４２３；Ｎ）は、対象の大当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４２７）。ここで設定するサポ当り上限判定値は、上

述のステップＡ４２１で設定されたサポ当り上限判定値テーブルを参照して取得する。
【０２５０】
対象の大当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きい場合（ステップＡ４２７；Ｙ）、すなわちサポ当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４２８）、大当り判定処理を終了する。また、対象の大当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きくない場合（ステップＡ４２７；Ｎ）、すなわちサポ当りである場合は、判定結果としてサポ当りを設定し（ステップＡ４２９）、サポ当り判定処理を終了する。
【０２５１】
〔特図１停止図柄設定処理〕
図２５に、本実施形態の特図１変動開始処理における特図１停止図柄設定処理（ステップＡ３２３）を示す。
この特図１停止図柄設定処理では、まず、大当りフラグ１が大当りかを判定し（ステップＡ４３１）、大当りである場合（ステップＡ４３１；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４３２）。次に、特図１大当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４３３）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４３４）。この処理により大当り種類が選択される。
【０２５２】
その後、特図１大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップＡ４３５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＡ４３６）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図１表示器５１）での停止図柄や表示装置４１での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ４３７）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４３８）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップＡ４３９）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。
【０２５３】
一方、大当り１フラグは大当りでない場合（ステップＡ４３１；Ｎ）は、小当りフラグ１は小当りであるかを判定し（ステップＡ４４０）、小当りである場合（ステップＡ４４０；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４４１）。次に、特図１小当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４４２）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４４３）。この処理により小当り種類が選択される。その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４４４）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４４５）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。
【０２５４】
また、小当りフラグ１は小当りでない場合（ステップＡ４４０；Ｎ）は、サポ当りフラグ１がサポ当りかを判定し（ステップＡ４４６）、サポ当りである場合（ステップＡ４４６；Ｙ）は、特図１特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４４７）。次に、特図１サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４４８）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図１停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４４９）。この処理によりサポ当り種類が選択される。
【０２５５】
その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４５０）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して

時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４５１）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４５２）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。

また、サポ当りフラグ１はサポ当りでない場合（ステップＡ４４６；Ｎ）は、はずれ時の停止図柄番号を特図１停止図柄番号領域にセーブし（ステップＡ４５３）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップＡ４５４）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４５５）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【０２５６】

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

【０２５７】

〔特図２停止図柄設定処理〕

図２６に、本実施形態の特図２変動開始処理における特図２停止図柄設定処理（ステップＡ３４３）を示す。なお、特図２停止図柄設定処理は、特図１停止図柄設定処理と同じ処理を、特図２を対象として行うものである。

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

【０２５８】

その後、特図２大当り停止図柄情報テーブルを設定し（ステップＡ４７５）、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブする（ステップＡ４７６）。停止図柄パターンとは、特図表示器（ここでは特図２表示器５２）での停止図柄や表示装置４１での停止図柄を設定するためのものである。次に、停止図柄番号に対応するラウンド数上限値情報を取得してラウンド数上限値情報領域にセーブし（ステップＡ４７７）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４７８）、停止図柄パターン及び確率状態に対応する演出モード移行情報をセーブする（ステップＡ４７９）。これらの情報は、特別遊技状態の実行態様、特別遊技状態の終了後の演出モード及び特別遊技状態の終了後の変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオを設定するためのものである。そして、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。

【０２５９】

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

【０２６０】

また、小当りフラグ２は小当りでない場合（ステップＡ４８０；Ｎ）は、サポ当りフラ

グ２がサポ当りかを判定し（ステップＡ４８６）、サポ当りである場合（ステップＡ４８６；Ｙ）は、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）から特図図柄乱数をロードする（ステップＡ４８７）。次に、特図２サポ当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４８８）、ロードした特図図柄乱数に対応する停止図柄番号を取得して特図２停止図柄番号領域にセーブする（ステップＡ４８９）。この処理によりサポ当り種類が選択される。

【０２６１】

その後、停止図柄番号に対応する停止図柄パターンを取得して停止図柄パターン領域にセーブし（ステップＡ４９０）、停止図柄番号に対応する時間短縮判定データを取得して時間短縮判定データ領域にセーブし（ステップＡ４９１）、停止図柄パターンに対応する演出モード移行情報をセーブして（ステップＡ４９２）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。

また、サポ当りフラグ２がサポ当りでない場合（ステップＡ４８６；Ｎ）は、はずれ時の停止図柄番号を特図２停止図柄番号領域にセーブし（ステップＡ４９３）、はずれ停止図柄パターンを停止図柄パターン領域にセーブして（ステップＡ４９４）、停止図柄パターンに対応する飾り特図コマンドを準備する（ステップＡ４９５）。以上の処理により、特図変動表示ゲームの結果に対応した停止図柄が設定される。

【０２６２】

その後、飾り特図コマンドを飾り特図コマンド領域にセーブし（ステップＡ４９６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ４９７）を行う。この飾り特図コマンドは、後に演出制御装置３００に送信される。そして、停止図柄番号に対応する図柄データを試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ４９８）、特図２特図図柄乱数格納領域（保留数１用）を０クリアして（ステップＡ４９９）、特図２停止図柄設定処理を終了する。

このように各結果の停止図柄の設定を行う際に、結果にかかわらず共通の特図図柄乱数を用いることで必要な乱数の種類を少なくでき、遊技機の仕様やプログラムの簡素化を図ることができて、制御の負担を軽減することができる。

【０２６３】

〔特図情報設定処理〕

図２７に、特図保留情報判定処理、特図１変動開始処理、特図２変動開始処理における特図情報設定処理（ステップＡ１７０，Ａ３２４，Ａ３４４）を示す。

まず、変動グループ選択ポインタテーブルを設定して（ステップＡ４６１）、遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号、残りのサポート回数及び現在設定されている変動選択テーブル群に対応する変動グループ選択ポインタを取得する（ステップＡ４６２）。

そして、取得した変動グループ選択ポインタを変動グループ選択ポインタ領域にセーブし（ステップＡ４６５）、特図情報設定処理を終了する。

【０２６４】

この特図情報設定処理の後に行われる変動パターン選択処理（ステップＡ１７１，Ａ３２６，Ａ３４６）では、ここで取得された変動グループ選択ポインタに基づいて選択された変動パターンテーブルから変動パターンが選択される。

すなわち、変動パターンは、遊技状態、保留数、停止図柄パターン番号、残りのサポート回数及び現在設定されている変動選択テーブル群に基づき選択されるようになっている。このような要素を考慮して変動パターンを選択することで、多彩な演出を実行可能となる。

【０２６５】

例えば、図９に示したような変動パターンシナリオに従って選択される変動選択テーブル群には、特図変動表示ゲームの結果（大当り、小当り、サポ当り又ははずれ）のそれぞれに対応する異なる変動パターンテーブルが含まれており、現在設定されている変動選択テーブル群のうちから結果に応じた変動パターンテーブルが選択される。

これにより、大当り、小当り、サポ当り又ははずれのそれぞれで異なる変動パターンの選択が可能となる。例えば、サポ当り用の変動パターンテーブルにはリーチ状態を含む変動パターンのみが含まれる。同じリーチ演出を実行する変動パターンは、大当り、小当り

及びはずれの場合に選択される変動パターンテーブルにも含まれることがあるが、大当り、小当り、サポ当り及びはずれの場合のそれぞれで結果を導出する際のアクションを異ならせるために変動時間値を異ならせており、各変動パターンテーブルの変動パターンは異なる変動パターンとなっている。

【０２６６】

また、同じ遊技状態であっても設定されている変動選択テーブル群によって異なる変動パターンの選択を可能とすることができる。

例えば、図９（ａ）に示したチャンスモードＢとチャンスモードＤでは、いずれもサポート回数が１００となる第３特定遊技状態ＳＴ１３であるが、２０回目から１００回目までの変動選択テーブル群が異なっており、それぞれ選択される変動パターンの傾向を異なせて趣の異なる演出を実行可能となる。

【０２６７】

また、同じ１００回のサポート回数であっても、設定されている変動選択テーブル群の違いによって変動パターンを異ならせることにより演出の実行態様を異ならせることも可能となる。例えば、変動選択テーブル群によってサポート回数を報知する演出を実行する時間値を含む変動パターンの選択の可否を異ならせ、設定されている変動選択テーブル群に応じてサポート回数の報知の有無が選択されるようにすることができる。

【０２６８】

また、第３特定遊技状態ＳＴ１３である場合は残りのサポート回数を考慮した変動パターンの選択も可能である。例えば第３特定遊技状態ＳＴ１３での最終ゲームでは、当該第３特定遊技状態ＳＴ１３での遊技の結果を報知するリザルト画像を表示するための時間値を含んだ変動パターンを選択する。ただし、当該最終ゲームの結果も考慮して変動パターンが選択されるようになっており、結果がはずれの場合はリザルト画像を表示するための時間値を含んだ変動パターンを選択するが、結果が大当り、小当り又はサポ当りの場合はリザルト画像を表示しないため、リザルト画像を表示するための時間値を含まない変動パターンを選択する。

また、第３特定遊技状態ＳＴ１３の開始時や所定回数となった場合、終了前の所定回数など、任意の時点で特定の変動パターンを選択するようにすることも可能となる。

【０２６９】

また、遊技状態を考慮した変動パターンの選択を可能とすることで、例えば、サポ当りの発生が通常遊技状態ＳＴ１４であるのか第３特定遊技状態ＳＴ１３であるのかにより異なる変動パターンの選択が可能となる。

これにより、通常遊技状態ＳＴ１４においてサポ当りが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ１３が開始する場合には、開始時特有の演出を実行するための時間値を含む変動パターンを選択し、第３特定遊技状態ＳＴ１３においてサポ当りが導出されてサポート回数がリセットされる場合には、リセット時特有の演出を実行するための時間値を含む変動パターンを選択するようにすることができる。

【０２７０】

このように、遊技制御装置１００において種々の要素を考慮して変動パターンを選択可能とすることで、状況に応じて変動時間を異ならせることができ多彩な演出を実行可能となる。演出制御装置３００でも演出の選択は可能であるが、変動時間については遊技制御装置１００で選択された変動時間に従う必要があり、上記のように実行する演出に特有の時間を確保することは困難である。

【０２７１】

以上のことから、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果となった場合には、特

別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果となった場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果を、特別結果と、特定結果と、はずれ結果と、のいずれにするかを一の第１抽選乱数（大当り乱数）により決定し、ゲームを実行する前に、当該ゲームの結果が、特別結果と、特定結果と、はずれ結果と、のいずれになるかを判定可能であることとなる。

したがって、一の第１抽選乱数により抽選を行うことができ、抽選の制御を簡略化できて制御の負担を軽減することができる。

【０２７２】

特別結果には、条件装置の作動を伴う第１特別結果（大当り）と、条件装置の作動を伴わない第２特別結果（小当り）と、があり、遊技制御手段は、ゲームの結果を、第１特別結果と、第２特別結果と、特定結果と、はずれ結果と、のいずれにするかを一の第１抽選乱数により決定することとなる。

したがって、一の第１抽選乱数により抽選を行うことができ、抽選の制御を簡略化できて制御の負担を軽減することができる。

【０２７３】

また、第１特別結果、第２特別結果及び特定結果には、それぞれ複数種類の結果が含まれ、遊技制御手段は、第１抽選乱数による抽選結果が第１特別結果、第２特別結果又は特定結果であった場合に、第１特別結果、第２特別結果又は特定結果の種類を一の第２抽選乱数（特図図柄乱数）を用いて決定することとなる。

したがって、異なる結果であっても共通の第２抽選乱数を用いることで抽選の制御を簡略化できて制御の負担を軽減することができる。

【０２７４】

また、遊技制御手段は、ゲームの実行態様である変動パターンを選択するための変動パターンテーブルと、特定遊技状態における変動パターンテーブルの移行に関する情報が定義された変動パターンシナリオと、を備え、特定遊技状態において所定条件を満たすことに基づき、変動パターンシナリオに定義された変動パターンテーブルを設定するように構成され、特定結果が導出された場合に、当該特定結果に基づく特定遊技状態において使用する変動パターンシナリオを、第２抽選乱数により選択された当該特定結果の種類に基づき選択することとなる。

したがって、特定遊技状態における変動パターンの遷移についても第２抽選乱数で選択できるようになり、抽選の制御を簡略化できて制御の負担を軽減することができる。

また、特定遊技状態における変動パターンの遷移について複数のパターンのうちから選択可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０２７５】

また、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段と、遊技球の入賞により前記始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が複数種類からなる特定結果のうちのいずれかとなった場合には、特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの実行態様である変動パターンを選択するための変動パターンテーブルと、特定遊技状態における変動パターンテーブルの移行に関する情報が定義された変動パターンシナリオと、を備え、特定結果が導出された場合に、当該特定結果に基づく特定遊技状態において使用する変動パターンシナリオを、当該特定結果の種類に基づき選択することとなる。

したがって、特定遊技状態における変動パターンの遷移について複数のパターンのうちから選択可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０２７６】

〔特図変動中処理〕

図２８に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図変動中処理（ステップＡ１０）を示す。

この特図変動中処理では、まず、変動図柄判別フラグに対応する図柄停止コマンドを準備して（ステップＡ６０１）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６０２）を行う。次いで、停止図柄パターンに対応する表示時間を設定して（ステップＡ６０３）、設定した表示時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブする（ステップＡ６０４）。本実施形態の場合、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６００ｍ秒を設定し、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６００ｍ秒を設定し、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６００ｍ秒を設定し、停止図柄パターンがサポ当り図柄パターンである場合には表示時間として６００ｍ秒を設定する。すなわち、遊技制御装置１００が、変動表示ゲームの停止結果態様を表示する停止表示時間を設定する停止表示時間設定手段をなす。

【０２７７】

そして、処理番号として特図表示中処理にかかる「２」を設定し（ステップＡ６０５）、その処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ６０６）。さらに、特図１の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ６０７）、特図２の変動終了に関する信号（例えば、特別図柄２変動中信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ６０８）、外部情報端子に出力用の特図変動表示ゲームの実行回数に係る図柄確定回数信号制御タイマ領域に制御タイマ初期値（例えば、２５６ｍ秒）をセーブする（ステップＡ６０９）。その後、特図１表示器５１における特図１変動表示ゲームの制御用の情報として、特図１表示器５１での変動停止に係る停止フラグを特図１変動制御フラグ領域にセーブし（ステップＡ６１０）、特図２表示器５２における特図２変動表示ゲームの制御用の情報として、特図２表示器５２での変動停止に係る停止フラグを特図２変動制御フラグ領域にセーブして（ステップＡ６１１）、特図変動中処理を終了する。

【０２７８】

〔特図表示中処理〕

図２９及び図３０に、本実施形態の特図ゲーム処理における特図表示中処理（ステップＡ１１）を示す。

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

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

【０２７９】

次いで、大当りフラグ１設定処理にて設定された大当りフラグ１と、大当りフラグ２設定処理にて設定された大当りフラグ２と、をロードして（ステップＡ７０５）、ＲＷＭの大当りフラグ１領域及び大当りフラグ２領域をクリアする（ステップＡ７０６）。そして、ロードされた大当りフラグ２が大当りかを判定して（ステップＡ７０７）、大当りである場合（ステップＡ７０７；Ｙ）は、第２特図変動表示ゲームの大当り（特図２大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をＯＮ、特別図柄２当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７１０）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７１１）。

【０２８０】

一方、大当りフラグ２が大当りでない場合（ステップＡ７０７；Ｎ）は、ロードされた大当りフラグ１が大当りかを判定して（ステップＡ７０８）、大当りである場合（ステップＡ７０８；Ｙ）は、第１特図変動表示ゲームの大当り（特図１大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をＯＮ、特

別図柄１当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７０９）、ラウンド数上限値テーブルを設定する（ステップＡ７１１）。

【０２８１】

次いで、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本実施形態の場合、「１０」、「７」又は「２」）を取得し、ＲＷＭのラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ７１２）。続けて、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得し、ＲＷＭのラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブする（ステップＡ７１３）。

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

そして、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正入賞数領域をクリアし（ステップＡ７２４）、大入賞口開放情報に対応する大入賞口の大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ７２５）。その後、ファンファーレ／インターバル中処理に移行するためのファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２６）を行い、特図表示中処理を終了する。すなわち、遊技制御装置１００が、第１特図変動表示ゲームと第２特図変動表示ゲームの何れかで結果が特別結果となることに基づき、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９を開状態に変換する特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段をなす。

【０２８６】

一方、大当りフラグ１が大当りでない場合（ステップＡ７０８；Ｎ）は、ロードされた小当りフラグ２が小当りかを判定して（ステップＡ７２７）、小当りである場合（ステップＡ７２７；Ｙ）は、第２特図変動表示ゲームの小当り（特図２小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄２小当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域に

セーブして（ステップＡ７３０）、時間短縮変動回数更新処理を行う（ステップＡ７３１）。

また、小当りフラグ２が小当りでない場合（ステップＡ７２７；Ｎ）は、ロードされた小当りフラグ１が小当りかを判定して（ステップＡ７２８）、小当りである場合（ステップＡ７２８；Ｙ）は、第１特図変動表示ゲームの小当り（特図１小当り）の開始に関する試験信号（例えば、特別図柄１小当り信号をＯＮ）をＲＷＭの試験信号出力データ領域にセーブして（ステップＡ７２９）、時間短縮変動回数更新処理を行う（ステップＡ７３１）。

【０２８７】

次いで、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップＡ７３２）を行って、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態であるかを判定する（ステップＡ７３３）。

特図の高確率中でない場合（ステップＡ７３３；Ｎ）には、飾り特図コマンド領域から飾り特図コマンドをロードし、準備して（ステップＡ７３４）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３５）を行う。次いで、小当りファンファーレコマンドを準備し（ステップＡ７３６）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７３７）を行って、ステップＡ７３８の処理に移行する。この小当りファンファーレコマンドも特別遊技状態の開始時に演出制御装置３００に送信される特別遊技状態開始情報をなす。

【０２８８】

また、特図の高確率中である場合（ステップＡ７３３；Ｙ）には、ステップＡ７３８の処理に移行する。このように、本実施形態の遊技機１０においては、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態である場合には、小当りの発生で大入賞口は開くが、小当りの発生を遊技者に意識させないようにするために、表示装置４１に表示される画面を変化させないようになっている。

そして、特図ゲームモードフラグをロードし、ロードしたフラグを特図ゲームモードフラグ退避領域にセーブし（ステップＡ７３８）、小当りファンファーレ中処理に移行するための小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＡ７３９）を行って、特図表示中処理を終了する。

【０２８９】

一方、小当りフラグ１が小当りでない場合（ステップＡ７２８；Ｎ）は、ロードされたサポ当りフラグ２がサポ当りかを判定する（ステップＡ７４０）。サポ当りである場合（ステップＡ７４０；Ｙ）は、サポ作動設定処理（ステップＡ７４２）を行い、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７４３）を行って、特図表示中処理を終了する。

また、サポ当りフラグ２がサポ当りでない場合（ステップＡ７４０；Ｎ）は、ロードされたサポ当りフラグ１がサポ当りかを判定する（ステップＡ７４１）。サポ当りである場合（ステップＡ７４１；Ｙ）は、サポ作動設定処理（ステップＡ７４２）を行い、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７４３）を行って、特図表示中処理を終了する。

【０２９０】

また、サポ当りフラグ１がサポ当りでない場合（ステップＡ７４１；Ｎ）は、時間短縮変動回数更新処理（ステップＡ７４４）を行う。そして、演出モードの設定に関する演出モード情報チェック処理（ステップＡ７４５）を行い、演出モード番号に対応する切替準備残り回転数を設定して（ステップＡ７４６）、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致するかを判定する（ステップＡ７４７）。なお、切替準備残り回転数は、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて異なる値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの何れかの演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよいし、複数の演出モードのうちの全ての演出モードにおいて同一の値（回転数）であってもよい。

演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致しない場合（ステップＡ７４７；Ｎ）は

、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７５０）を行って、特図表示中処理を終了する。

【０２９１】

一方、演出残り回転数と切替準備残り回転数とが一致する場合（ステップＡ７４７；Ｙ）は、演出モード切替準備コマンドを準備し（ステップＡ７４８）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７４９）を行い、特図普段処理に移行するための特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７５０）を行って、特図表示中処理を終了する。演出モード切替準備コマンドは、演出モードが切り替わる数回転前から先読み演出を行わないようにするためのコマンドであり、演出モード切替準備コマンドを演出制御装置３００に送信することによって、モードをまたいで演出に矛盾等が生じないようにすることができる。

【０２９２】

〔時間短縮変動回数更新処理〕

図３１に、上述の特図表示中処理における時間短縮変動回数更新処理（ステップＡ７３１，Ａ７４４）を示す。この時間短縮変動回数更新処理では、まず、普電サポート中であるかを判定する（ステップＡ７５１）。そして、普電サポート中でない場合（ステップＡ７５１；Ｎ）は、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、普電サポート中である場合（ステップＡ７５１；Ｙ）は、時間短縮変動回数を－１更新して（ステップＡ７５２）、時間短縮変動回数が「０」となったかを判定する（ステップＡ７５３）。

【０２９３】

時間短縮変動回数が「０」でない場合（ステップＡ７５３；Ｎ）には、時間短縮変動回数更新処理を終了する。また、時間短縮変動回数が「０」となった場合（ステップＡ７５３；Ｙ）には、時短終了に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＦＦ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ７５４）。次いで、時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７５５）。

【０２９４】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブし（ステップＡ７５６）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率＆時短なしフラグをセーブして（ステップＡ７５７）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ７５８）。次いで、左打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７５９）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を消灯させるため、遊技状態表示番号２領域に左打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７６０）、時間短縮変動回数更新処理を終了する。

【０２９５】

〔演出モード情報チェック処理〕

図３２に、上述の特図表示中処理における演出モード情報チェック処理（ステップＡ７３２，Ａ７４５）を示す。この演出モード情報チェック処理では、まず、次モード移行情報が更新なしコードであるかを判定する（ステップＡ７７１）。次モード移行情報が更新なしコードである場合（ステップＡ７７１；Ｙ）は、演出モード情報チェック処理を終了する。この場合は、実行した特図変動表示ゲームの回数に応じた演出モードの変更が行われない場合であって、例えば高確率状態において次回の大当りまで継続する演出モードが選択されている場合である。

【０２９６】

また、次モード移行情報が更新なしコードでない場合（ステップＡ７７１；Ｎ）は、演出モードの変更までの特図変動表示ゲームの実行可能回数である演出残り回転数を－１更新し（ステップＡ７７２）、演出残り回転数が「０」となったかを判定する（ステップＡ７７３）。演出残り回転数が「０」となっていない場合（ステップＡ７７３；Ｎ）は、演

出モード情報チェック処理を終了する。また、演出残り回転数が「０」となった場合（ステップＡ７７３；Ｙ）、すなわち次の特図変動表示ゲームから演出モードを変更する場合は、演出モード情報アドレステーブルを設定し（ステップＡ７７４）、次モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップＡ７７５）。

【０２９７】

そして、移行する演出モードの演出モード番号を取得し、ＲＷＭ内の演出モード番号領域にセーブして（ステップＡ７７６）、移行する演出モードの演出残り回転数を取得し、ＲＷＭ内の演出残り回転数領域にセーブして（ステップＡ７７７）、移行する演出モードの次モード移行情報を取得し、ＲＷＭ内の次モード移行情報領域にセーブする（ステップＡ７７８）。その後、新しく設定された演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップＡ７７９）、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致するかを判定する（ステップＡ７８０）。準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致する場合（ステップＡ７８０；Ｙ）、すなわち確率の状態が変化していない場合は、演出モード情報チェック処理を終了する。

【０２９８】

また、準備した確率情報コマンドが停電復旧時送信コマンド領域の値と一致しない場合（ステップＡ７８０；Ｎ）は、準備した確率情報コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップＡ７８２）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７８２）を行う。

次いで、新しく設定された演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップＡ７８３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７８４）を行う。

次いで、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップＡ７８５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７８６）を行う。

次いで、新たな演出モードは左打ちするモードであるかを判定し（ステップＡ７８７）、左打ちするモードでない場合（ステップＡ７８７；Ｎ）は、演出モード情報チェック処理を終了する。また、左打ちするモードである場合（ステップＡ７８７；Ｙ）は、左打ち指示報知コマンドを準備し（ステップＡ７８８）、演出コマンド設定処理（ステップＡ７８９）を行って、演出モード情報チェック処理を終了する。これにより、演出モードの切替の規定回転数前から切替を予告する演出を行うことが可能となる。このように遊技制御装置１００で演出モードを管理するようにしたことで、例えば特定の演出モードでのみ特定のリーチを発生させる等の制御が可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

なお、上述した変動パターンシナリオに従った変動選択テーブル群の遷移についてもこの演出モード情報チェック処理によって制御するようにしても良いし、別の同等の処理によって制御するようにしても良い。

【０２９９】

〔ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１〕

図３３に、上述の特図表示中処理におけるファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２６）を示す。このファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１では、まず、ファンファーレ／インターバル中処理に係る処理番号である「３」を設定し（ステップＡ７９１）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＡ７９２）。

【０３００】

次に、大当り（特別遊技状態）の開始に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＮ（大当り＋小当りで出力）、大当り４信号をＯＮ（大当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＡ７９３）、高確率＆時短の終了に関する信号（例えば、特別図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、特別図柄２高確率状態信号をＯＦＦ、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通図柄１高確率状態信号をＯＦＦ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＦＦ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＦＦ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７９４）。その後、特別遊技状態で実行したラウンド数を管理するためのラウンド数領域をクリアし（ステ

ップＡ７９５）、遊技状態表示番号領域に時短なしの番号をセーブして（ステップＡ７９６）、普図ゲームモードフラグ領域に普図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ７９７）。

【０３０１】

そして、変動図柄判別フラグ領域をクリアし（ステップＡ７９８）、高確率状態の表示に係る遊技盤３０に設けた遊技状態表示ＬＥＤ（例えば、第３遊技状態表示部５６ｃ）を消灯させるために高確率報知フラグ領域をクリアして（ステップＡ７９９）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短なしフラグをセーブする（ステップＡ８００）。次に、停電復旧時に演出制御装置３００に出力されるコマンドをセーブする停電復旧時送信コマンド領域に確率情報コマンド（低確率）をセーブし（ステップＡ８０１）、時短状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数を管理するための時間短縮変動回数領域をクリアする（ステップＡ８０２）。これにより高確率状態及び時短状態が終了し、通常確率状態かつ通常状態となる。

【０３０２】

その後、演出モード番号領域に演出モード１の番号をセーブし（ステップＡ８０３）、演出残り回転数領域をクリアして（ステップＡ８０４）、次モード移行情報領域に更新なしコードをセーブする（ステップＡ８０５）。そして、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８０６）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ８０７）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１を終了する。これにより、特別遊技状態の発生に伴い演出モードの情報が一旦クリアされることとなる。

【０３０３】

〔小当りファンファーレ中処理移行設定処理〕

図３４に、上述の特図表示中処理における小当りファンファーレ中処理移行設定処理（ステップＡ７３９）を示す。この小当りファンファーレ中処理移行設定処理では、まず、処理番号として小当りファンファーレ中処理にかかる「７」を設定して（ステップＡ８１１）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ８１２）。

次いで、小当りファンファーレ時間（例えば０．３秒）を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ８１３）、小当りの開始に関する信号（例えば、大当り１信号をＯＮ（大当り＋小当りで出力））を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ８１４）。

【０３０４】

次いで、大入賞口不正入賞数領域をクリアして（ステップＡ８１５）、大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間外フラグをセーブする（ステップＡ８１６）。

次いで、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８１７）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ８１８）、小当りファンファーレ中処理移行設定処理を終了する。

【０３０５】

〔サポ作動設定処理〕

図３５に、上述の特図表示中処理におけるサポ作動設定処理（ステップＡ７４２）を示す。このサポ作動設定処理では、まず、時間短縮判定データに対応する初期値を時間短縮変動回数領域にセーブして（ステップＡ８２１）、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ８２２）。すなわち、サポ当り図柄が停止するときには、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）のみが外部情報信号として出力される。

次いで、時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１

変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ８２３）。

【０３０６】

次いで、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ８２４）、普図ゲートモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブして（ステップＡ８２５）、確率状態フラグを維持して時短ありにするために、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する（ステップＡ８２６）。

次いで、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ８２７）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブする（ステップＡ８２８）。そして、演出モード情報アドレステーブルを設定して（ステップＡ８２９）、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された演出モード移行情報に対応するテーブルのアドレスを取得する（ステップＡ８３０）。ステップＡ８２９では、大当り終了処理での設定（ステップＡ９０４）と同じ処理を行う。演出モード移行情報に基づき対応するテーブルのアドレスを取得することで、変動選択テーブル群の移行に関する情報である変動パターンシナリオも取得される。

すなわち、サポ当りとなる場合は、特図図柄乱数によりサポ当りの種類である停止図柄が選択されるとともに、当該停止図柄に基づき演出モード移行情報が選択されて変動パターンシナリオが選択されることとなる。

【０３０７】

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

【０３０８】

その後、演出モード番号に対応する確率情報コマンドを準備し（ステップＡ８３４）、コマンドを停電復旧時送信コマンド領域にセーブして（ステップＡ８３５）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８３６）を行う。ここで、確率情報コマンドとして、「高確率・時短あり」、「低確率・時短あり」の何れかに、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。この処理では使われないが、他に「高確率・時短なし」、「低確率・時短なし」に、更に演出モードの情報が含まれた複数のコマンドがある。

次いで、新しく設定された演出残り回転数に対応する演出回転数コマンドを準備して（ステップＡ８３７）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８３８）を行い、時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンドを準備して（ステップＡ８３９）、演出コマンド設定処理（ステップＡ８４０）を行う。

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

【０３０９】

〔特図普段処理移行設定処理〕

図３６に、上述の特図表示中処理における特図普段処理移行設定処理（ステップＡ７４３，Ａ７５０）を示す。この特図普段処理移行設定処理では、まず、処理番号として特図普段処理にかかる「０」を設定して（ステップＡ８５１）、当該処理番号を特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ８５２）。

次いで、変動図柄判別フラグ領域の情報をクリアし（ステップＡ８５３）、大入賞口不

正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブして（ステップＡ８５４）、特図普段処理移行設定処理を終了する。

【０３１０】

〔大当り終了処理〕

図３７に、本実施形態の特図ゲーム処理における大当り終了処理（ステップＡ１５）を示す。

この大当り終了処理では、まず、今回の特別遊技状態を実行する契機となった特別結果の種類に基づき設定される確率変動判定データが、特別遊技状態の終了後に高確率状態となる場合に設定される高確率データかを判定する（ステップＡ９０１）。

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

【０３１１】

次に、遊技制御装置１００での演出モードの管理や変動選択テーブル群の管理に必要な情報をセーブする処理として、まず、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出モード番号を取得して演出モード番号領域にセーブする（ステップＡ９０６）。さらに、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの演出残り回転数を取得して演出残り回転数領域にセーブし（ステップＡ９０７）、特別遊技状態の終了後に設定される演出モードの次モード移行情報を取得して次モード移行情報領域にセーブする（ステップＡ９０８）。ここでセーブされた情報に基づき、特別遊技状態の終了後から所定回数の特図変動表示ゲームを実行することに基づき演出モードや変動選択テーブル群が移行するようになる。

【０３１２】

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

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

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

【０３１３】

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

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

【０３１４】
〔大当り終了設定処理１〕
図３８（ａ）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理１（ステップＡ９０２）を示す。この大当り終了設定処理１では、まず、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ９３１）。時短の開始に関する信号は、大当り中から出力されているので継続する形で外部情報出力データ領域にセーブされる。次いで、低確率＆時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９３２）。
【０３１５】
次いで、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ９３３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブして（ステップＡ９３４）、特図ゲームモードフラグ領域に特図低確率＆時短ありフラグをセーブする（ステップＡ９３５）。その後、時間短縮変動回数領域に時間短縮変動回数初期値（例えば１００）をセーブして（ステップＡ９３６）、大当り終了設定処理１を終了する。
【０３１６】
以上の処理により、特別遊技状態の終了後、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態となるとともに時短状態となる。また、時短変動回数領域に時短変動回数初期値（例えば１００）をセットすることで、所定回数（例えば１００回）の特図変動表示ゲームの実行により時短状態が終了するようになる。
【０３１７】
〔大当り終了設定処理２〕
図３８（ｂ）に、上述の大当り終了処理における大当り終了設定処理２（ステップＡ９０３）を示した。この大当り終了設定処理２では、まず、高確率の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブする（ステップＡ９４１）。高確率の開始に関する信号は、大当り中から出力されているので継続する形で外部情報出力データ領域にセーブされる。次いで、高確率＆時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１高確率状態信号をＯＮ、特別図柄２高確率状態信号をＯＮ、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ９４２）。
【０３１８】
次に、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ９４３）、普図ゲームモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブし（ステップＡ９４４）、特図ゲームモードフラグ領域に特図高確率＆時短ありフラグをセーブする（ステップＡ９４５）。その後、時間短縮変動回数領域をクリアして（ステップＡ９４６）、大当り終了設定処理２を終了する。以上の処理により、特別遊技状態の終了後、特図変動表示ゲームの確率状態が高確率状態となるとともに次回の特別結果態様の導出まで時短状態となる。なお、本実施形態の場合、時短状態中は右打ちモードであるが、大当り中から右打ちモードが設定されているので、大当り終了設定処理２では右打ちに関する設定を行わない。
すなわち、遊技制御装置１００が、特別遊技状態の終了後、予め定められた所定期間にわたり、普通変動入賞装置３７を開状態とする期間を延長する特定遊技状態（時短状態）を発生可能な特定遊技状態発生制御手段をなす。
【０３１９】
次に演出制御装置３００での制御について説明する。演出制御装置３００の主制御用マイコン（ＣＰＵ）３１１では、図３９に示すメイン処理と、図示しないタイマ割込み処理を行う。
【０３２０】
〔メイン処理〕

図３９に示すようにメイン処理では、はじめにプログラム開始時の処理を行う。このプログラム開始時の処理では、まず、割込みを禁止し（ステップＣ１）、ＣＰＵの初期設定を行う（ステップＣ２）。次に、ＶＤＰ３１２の初期設定を行って（ステップＣ３）、割込みを許可する（ステップＣ４）。次いで、表示用データの生成を許可して（ステップＣ５）、乱数シードを設定し（ステップＣ６）、初期化すべき領域に電源投入時の初期値をセーブする（ステップＣ７）。これにより、停電発生検出済みフラグ等がクリアされる。

【０３２１】

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

【０３２２】

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

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

〔受信コマンドチェック処理〕

図４０には、上述のメイン処理における受信コマンドチェック処理を示した。この受信コマンドチェック処理では、まず、１フレーム（１／３０秒間）の間に何個のコマンドを受信したかをカウントするコマンド受信カウンタの値をコマンド受信数としてロードし（

ステップＣ２０１）、コマンド受信数が０でないか否かを判定する（ステップＣ２０２）。そして、コマンド受信数が０であると判定した場合（ステップＣ２０２；Ｎ）は、受信コマンドチェック処理を終了する。また、受信コマンド数が０でないと判定した場合（ステップＣ２０２；Ｙ）には、コマンド受信カウンタ領域の内容をコマンド受信数分減算する（ステップＣ２０３）。

【０３２７】

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

【０３２８】

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

【０３２９】

次いで、コマンド領域のアドレスを更新し（ステップＣ２０９）、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したか否か判定する（ステップＣ２１０）。そして、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了していないと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｎ）には、ステップＣ２０７の処理に戻る。また、コマンド受信数分のコマンドの解析が完了したと判定した場合（ステップＣ２１０；Ｙ）には、受信コマンドチェック処理を終了する。このように、受信コマンドチェック処理では、１フレーム（１／３０秒間）の間に受信したコマンドをまとめて解析する。なお、本実施形態では、コマンドを３２個分まで保存できる構成としている。

【０３３０】

〔受信コマンド解析処理〕

図４１には、上述の受信コマンドチェック処理における受信コマンド解析処理を示した。この受信コマンド解析処理では、まず、コマンド上位バイトをＭＯＤＥ、下位バイトをＡＣＴ（ＡＣＴＩＯＮ）として分離し（ステップＣ２３１）、ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３２、ステップＣ２３３）。ＭＯＤＥ及びＡＣＴは正常範囲であると判定した場合（ステップＣ２３２；Ｙ、ステップＣ２３３；Ｙ）には、ＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せであるか否かを判定する（ステップＣ２３４）。

【０３３１】

また、ステップＣ２３２、ステップＣ２３３で、ＭＯＤＥ又はＡＣＴは正常範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３２；Ｎ、ステップＣ２３３；Ｎ）、あるいは、ステップＣ２３４でＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せでないと判定した場合（ステップＣ２３４；Ｎ）には、受信コマンド解析処理を終了する。

【０３３２】

ステップＣ２３４で、ＭＯＤＥに対するＡＣＴは正しい組合せであると判定した場合（ステップＣ２３４；Ｙ）には、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３５）。変動系コマンドは、特図の変動パターンを指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３５；Ｙ）には、変動系コマンド処理（ステップＣ２３６）を行って、受信コマンド解析処理

を終了する。
【０３３３】
　また、ステップＣ２３５で、ＭＯＤＥは変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３５；Ｎ）には、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３７）。大当り系コマンドは、大当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面やラウンド画面の表示など）を指令するコマンドや、小当り中演出に関する動作（ファンファーレ画面や終了画面の表示など）を指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３７；Ｙ）には、大当り系コマンド処理（ステップＣ２３８）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３３４】
　また、ステップＣ２３７で、ＭＯＤＥは大当り系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３７；Ｎ）には、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２３９）。図柄系コマンドは、特図の図柄に関する情報（例えば、特図の停止図柄を何にするかなど）を指令するコマンドである。そして、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２３９；Ｙ）には、図柄系コマンド処理（ステップＣ２４０）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３３５】
　また、ステップＣ２３９で、ＭＯＤＥは図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２３９；Ｎ）には、ＭＯＤＥは保留数コマンドやエラーコマンドなどの単発系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２４１）。単発系コマンドは、図柄コマンドと変動系コマンドのように組合せで意味をなすコマンドと違い、単独で成立するコマンドである。この単発系コマンドには、客待ちデモコマンド、保留数コマンド、図柄停止コマンド、確率情報系コマンド、エラー／不正系コマンド、機種指定コマンドなどがある。そして、ＭＯＤＥは単発系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２４１；Ｙ）には、単発系コマンド処理（ステップＣ２４２）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３３６】
　また、ステップＣ２４１で、ＭＯＤＥは単発系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２４１；Ｎ）には、ＭＯＤＥは先読み図柄系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２４３）。そして、ＭＯＤＥは先読み図柄系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２４３；Ｙ）には、先読み図柄系コマンド処理（ステップＣ２４４）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３３７】
　また、ステップＣ２４３で、ＭＯＤＥは先読み図柄系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２４３；Ｎ）には、ＭＯＤＥは先読み変動系コマンドの範囲であるか否かを判定する（ステップＣ２４５）。そして、ＭＯＤＥは先読み変動系コマンドの範囲であると判定した場合（ステップＣ２４５；Ｙ）には、先読み変動系コマンド処理（ステップＣ２４６）を行って、受信コマンド解析処理を終了する。また、ステップＣ２４５で、ＭＯＤＥは先読み変動系コマンドの範囲でないと判定した場合（ステップＣ２４５；Ｎ）には、受信コマンド解析処理を終了する。
【０３３８】
　なお、先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンドは、先読み演出を実行するために必要な情報を含むコマンドである。先読み演出（先読み予告、あるいは先読み予告演出ともいう）とは、特図変動表示ゲームが未実行の始動記憶（保留）に対応する特図変動表示ゲームがその後実行された時に大当りになるか否か（あるいはどんな変動パターンになるか）を、所定の信頼度で遊技者に事前報知すべく、表示装置４１に表示する飾り特図始動記憶表示等を通常と異なる態様で行うことや、表示装置４１に演出表示を行うなどの演出である。そして、先読み系コマンド（先読み変動系コマンド及び先読み図柄系コマンド）は、先読み演出の対象となる始動記憶に対応する変動パターンや停止図柄を事前に知らせるコマンドであり、始動入賞時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信さ

れる。なお、先読みでない通常の変動系コマンドや図柄系コマンドは、特図変動表示ゲームの開始時に遊技制御装置１００から演出制御装置３００に送信される。

【０３３９】

次に、表示装置４１における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）について説明する。

図４２に示すように、表示装置４１の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第１飾りゲームを表示する第１飾りゲーム表示部８１が設けられる。第１飾りゲーム表示部８１では、左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【０３４０】

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

【０３４１】

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

待機中記憶表示部８３には、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのうち一方のゲームの実行権利となる始動記憶（第１始動記憶又は第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示が表示される。待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示は、当該一方のゲームの実行権利となる始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示が最先に記憶された始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示となるように記憶順に並んで表示され、消化される毎に左へ移行するようになっている。なお、待機中記憶表示部８３に、特図１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、特図２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、の双方を表示するようにしても良い。

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

【０３４２】

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

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

【０３４３】

図４２及び図４３に、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームを実行する場合を示す。図４２は表示装置４１での表示の一例であり、図４３はタイミングチャートの一例である。

特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ６１）、図４２（ａ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。図４２（ａ）には、結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲ

ームの停止表示時間中であって、第１始動記憶数が４個であり第２始動記憶数が０個である状態を示している。

【０３４４】

また、図４２（ａ）では、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示されている。すなわち、待機中記憶表示部８３において先読み結果を示唆する保留変化演出が実行されている。ここでは、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームは、結果が「サポ当りＡ」である特図１変動表示ゲームであり、その旨が、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆されている。すなわち、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様によって、付与されるサポート回数が示唆されている。

【０３４５】

ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「３４６」となっている。

また、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が４個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ６２）。その後、当該変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４２（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、移行演出（待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示を実行中記憶表示部８４へ移行させる表示を行う演出）が実行されるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。ここでは、待機中記憶表示部８３に複数の飾り特図始動記憶表示が表示されているため、移行演出によって、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行するとともに、待機中記憶表示部８３の左端以外にある飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３内において左へ移行している。

【０３４６】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ６３）、図４２（ｂ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始する。その後、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」である場合には、図４２（ｃ）及び図４３に示すように、第１飾りゲーム表示部８１の左変動表示領域と右変動表示領域とで同じ識別情報が仮停止するリーチ状態となってリーチ変動が開始する（ｔ６４）。

【０３４７】

次いで、図４２（ｄ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、味方キャラクタが敵キャラクタと戦うバトル演出が開始する（ｔ６５）。バトル演出の開始時には、表示装置４１の表示領域内にバトル演出を表示するためのバトル演出表示部を確保するために、第１飾りゲーム表示部８１の左変動表示領域が表示装置４１の表示領域の左端へ移動するとともに、第１飾りゲーム表示部８１の右変動表示領域が表示装置４１の表示領域の右端へ移動し、中変動表示領域の視認性が低下して視認不能な状態とされる。すなわち、特定の演出表示により中変動表示領域の視認性が低下することとなる。さらに、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４が非表示となる。

【０３４８】

次いで、図４２（ｅ）に示すように、バトル演出の結果が報知される。ここでは、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」であるため、バトル演出の結果は「引き分け」となっている。これに対し、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「大当り」である場合にはバトル演出の結果は「味方キャラクタの勝ち」となり、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合にはバトル演出の結果は「味方キャラクタの負け」となる。

【０３４９】

次いで、図４２（ｆ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１にゲーム結果が仮停止

表示（例えば揺動表示）される。これにより、中変動表示領域の視認性が元に戻る。そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ６６）、図４２（ｇ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「サポ当りＡ」の結果態様である「４３４」となっている。

【０３５０】

また、図４２（ｇ）及び図４３に示すように、停止表示時間が開始すると（ｔ６６）、サポ回数報知演出が開始して、まず、今回付与されるサポート回数が報知される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であり、「サポ当りＡ」に対応するサポート回数は２０回であるため、今回付与されるサポート回数が２０回であることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「サポ２０回」と表示する演出）が実行されている。これに対し、ゲーム結果が「サポ当りＢ」である場合には、「サポ当りＢ」に対応するサポート回数は１００回であるため、例えばサポ回数表示部８６に「サポ１００回」と表示する演出が実行される。また、ゲーム結果が「サポ当りＣ」である場合には、「サポ当りＣ」に対応するサポート回数は１０００回であるため、例えばサポ回数表示部８６に「サポ１０００回」と表示する演出が実行される。

また、図４２（ｇ）に示すように、停止表示時間が開始すると（ｔ６６）、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４が再出現する。

【０３５１】

ここでは、ゲーム結果が「サポ当り」であるとともに、第１始動記憶数が３個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ６７）。変動時間が開始すると（ｔ６７）、図４３に示すように、チャンスモードへ移行する。具体的には、通常遊技状態ＳＴ１４であった場合には、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了すると（ｔ６７）、第３特定遊技状態ＳＴ１３へ移行する。また、第１特定遊技状態ＳＴ１１であった場合には、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了すると（ｔ６７）、第２特定遊技状態ＳＴ１２へ移行する。

【０３５２】

本実施形態では、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４には、メイン変動に対応する飾り特図始動記憶表示のみを表示し、イレギュラー変動に対応する飾り特図始動記憶表示を表示しないように構成されている。したがって、チャンスモードに移行すると（ｔ６７）、メイン変動が特図１変動表示ゲームから特図２変動表示ゲームに切り替わるため、図４２（ｈ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。

具体的には、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１４や第１特定遊技状態ＳＴ１１である場合、すなわちチャンスモード中（普電サポート中）でない場合には、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４に第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示可能であるが、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は非表示とされる。また、遊技状態が第２特定遊技状態ＳＴ１２や第３特定遊技状態ＳＴ１３である場合、すなわちチャンスモード中（普電サポート中）である場合には、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４に第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示を表示可能であるが、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は非表示とされる。

【０３５３】

変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４２（ｈ）に示すように、表示装置４１においては、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ６８）、図４２（ｉ）及び図４３に示すように、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始する。

変動表示が開始すると（ｔ６８）、サポ回数報知演出において残りのサポート回数が報知される。ここでは、今回付与されたサポート回数が２０回であり、チャンスモード（普電サポート）が開始して最初のゲーム（１回目のゲーム）の実行中であるため、図４２（ｉ）に示すように、残りのサポート回数が１９回であることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「残り１９回」と表示する演出）が実行されている。

【０３５４】

また、変動表示が開始すると（ｔ６８）、図４３に示すように、チャンスモード報知演出が開始する。具体的には、チャンスモード報知演出では、まず、チャンスモードに突入することを報知する演出が実行され、次いで、チャンスモード中であることを報知する演出が実行される。チャンスモード中（普電サポート中）は、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの実行中に開始したバトル演出が継続される、すなわち結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームでは引き分けとなって決着がつかなかったバトルが継続されるため、図４２（ｉ），（ｊ）では、チャンスモード中であることを報知する演出として、「バトルモード」と表示する演出が実行されている。これにより、チャンスモードへ移行前と移行後の演出に繋がりを持たせることが可能となる。

また、変動表示が開始すると（ｔ６８）、図４３に示すように、右打ちを指示する右打ち指示演出（例えば「右打ち→」と表示する演出（図４２（ｉ），（ｊ）参照））が開始する。

【０３５５】

そして、チャンスモード中（普電サポート中）に普通変動入賞装置３７へ遊技球が入賞して第２始動記憶（第２特図保留）が発生すると、図４２（ｊ）に示すように、表示装置４１においては、新たな飾り特図始動記憶表示が出現して待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示の数が変化するとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化する。

また、チャンスモード中（バトルモード中）にサポ当りが導出される場合には、バトル演出が実行されて、サポート回数が変更される（図１０及び図１１参照）。サポート回数が変更される度に、味方キャラクタの数を増減したり、味方キャラクタがレベルアップ又はレベルダウンしたりするようにしても良い。具体的には、例えば、変更後のサポート回数が変更前のサポート回数よりも少ない場合には、味方キャラクタの数を維持する（あるいは減らす）ようにして、変更後のサポート回数が変更前のサポート回数よりも多い場合には、例えば図４２（ｋ）に示すように味方キャラクタの数を増やすようにしても良い。

【０３５６】

なお、サポ当り図柄を構成する識別情報（飾り識別情報）は、一般図柄（図柄１～９）のみから構成されるものであっても良いし、一般図柄と特殊図柄（サポ用特殊図柄）とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。すなわち、第１飾りゲーム表示部８１に仮停止表示されるサポ当り図柄は、図４２（ｆ）に示すように一般図柄のみから構成されるものであっても良いし、図４２（ｌ）に示すように一般図柄と特殊図柄とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。また、第１飾りゲーム表示部８１に停止表示されるサポ当り図柄は、図４２（ｇ）に示すように一般図柄のみから構成されるものであっても良いし、図４２（ｍ）に示すように一般図柄と特殊図柄とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。

【０３５７】

本実施形態では、第１始動記憶と第２始動記憶との両方が記憶されている場合には、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する。

図４４～図４８に、結果が「サポ当り」である特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する場合を示す。図４４～図４７は表示装置４１及び一括表示

装置５０での表示の一例であり、図４８はタイミングチャートの一例である。
【０３５８】
特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図４４（ａ）に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「１２３」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図４４（ａ）に示す例では、特図２表示器５２の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。
【０３５９】
また、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が２個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。その後、変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４４（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、移行演出（飾り特図始動記憶表示を移行させる表示を行う演出）が実行されるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。
【０３６０】
次いで、変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、図４４（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図１変動表示ゲームの変動表示が開始する。
特図１変動表示ゲームの実行中に始動入賞口３６へ遊技球が入賞して第１始動記憶（第１特図保留）が発生すると、図４４（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、新たな飾り特図始動記憶表示が出現して待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示の数が変化するとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。ここでは、新たな飾り特図始動記憶表示が、通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示されている。すなわち、待機中記憶表示部８３において先読み結果を示唆する保留変化演出が実行されている。
【０３６１】
そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図４４（ｄ）に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「２３５」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。
【０３６２】
また、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が２個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。その後、変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４４（ｅ）に示すように、表示装置４１においては、移行演出が実行されるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示

器５３の表示態様が変化する。
【０３６３】
次いで、変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、図４４（ｅ）に示すように、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図１変動表示ゲームの変動表示が開始する。
特図１変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置３７へ遊技球が入賞して第２始動記憶（第２特図保留）が発生すると、図４４（ｆ）に示すように、表示装置４１においては、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。
【０３６４】
そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ７１）、図４４（ｇ）及び図４８に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「６２５」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。
【０３６５】
また、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が１個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図２変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ７２）。その後、変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４５（ａ）に示すように、表示装置４１においては、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。ここでは、待機中記憶表示部８３に第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が表示されているため、特図２変動表示ゲームの変動時間が開始しても、移行演出（飾り特図始動記憶表示を移行させる表示を行う演出）は実行されない。
【０３６６】
次いで、変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ７３）、図４５（ａ）及び図４８に示すように、表示装置４１においては、特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図２変動表示ゲームの変動表示が開始する。その後、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」である場合には、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１においてリーチ変動が開始し（ｔ７４）、表示装置４１においてバトル演出が開始して（ｔ７５）、バトル演出の結果が報知される。ここでは、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」であるため、バトル演出の結果は「引き分け」となる。
【０３６７】
次いで、図４５（ｂ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１にゲーム結果が仮停止表示（例えば揺動表示）される。そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ７６）、図４５（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示され、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図２表示器５２にゲーム結果が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「サポ当りＡ」の結果態様である「４３４」となっており、一括表示装置５０においては、特図２表示器５２の表示態様が「サポ当りＡ」の結果態様となっている。

【０３６８】
　また、図４５（ｃ）及び図４８に示すように、停止表示時間が開始すると（ｔ７６）、サポ回数報知演出が開始して、まず、今回付与されるサポート回数が報知される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であり、「サポ当りＡ」に対応するサポート回数は２０回であるため、今回付与されるサポート回数が２０回であることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「残り２０回」と表示する演出）が実行されている。
　また、図４５（ｃ）に示すように、停止表示時間が開始すると（ｔ７６）、バトル演出の開始時に非表示となった待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４が再出現する。
　ここでは、ゲーム結果が「サポ当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ７７）。変動時間が開始すると（ｔ７７）、図４８に示すように、チャンスモードへ移行する。
【０３６９】
　変動時間の開始から第２所定時間が経過すると、図４５（ｄ）に示すように、表示装置４１においては、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。
　変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ７８）、図４５（ｄ）及び図４８に示すように、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図１変動表示ゲームの変動表示が開始する。
【０３７０】
　変動表示が開始すると（ｔ７８）、サポ回数報知演出において残りのサポート回数が報知される。ここでは、今回付与されたサポート回数が２０回であり、チャンスモード（普電サポート）が開始して最初のゲーム（１回目のゲーム）の実行中であるため、図４５（ｄ），（ｅ）に示すように、残りのサポート回数が１９回であることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「残り１９回」と表示する演出）が実行されている。
　また、変動表示が開始すると（ｔ７８）、図４８に示すように、右打ちを指示する右打ち指示演出（例えば「右打ち→」と表示する演出（図４５（ｄ），（ｅ）参照））が開始する。
【０３７１】
　また、変動表示が開始すると（ｔ７８）、図４８に示すように、チャンスモード報知演出が開始する。具体的には、チャンスモード報知演出では、まず、図４５（ｄ）に示すようにチャンスモードに突入することを報知する演出（例えば「チャンスモード突入画面」を表示する演出）が実行され、次いで、図４５（ｅ）に示すようにチャンスモード中であることを報知する演出（例えば「チャンスモード中画面」を表示する演出）が実行される。ここでは、第１飾りゲーム表示部８１（大図柄）がチャンスモード突入画面やチャンスモード中画面で隠されて視認性が低下しているが、これに限定されない。具体的には、例えば、チャンスモード突入画面やチャンスモード中画面を、第１飾りゲーム表示部８１に重ならないサイズで表示して視認性が低下しないようにしても良いし、チャンスモード突入画面やチャンスモード中画面の手前側に第１飾りゲーム表示部８１を表示して視認性が低下しないようにしても良い。
【０３７２】
　本実施形態において、飾り特図始動記憶表示は、バトル演出の開始時に非表示となって図柄確定時に再表示される。非表示となる前に待機中記憶表示部８３において保留変化演出が実行されていた場合には、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示がバトル演出の開始時に非表示となって図柄確定時に再表示される際に、例えば図４５（ａ）～（ｅ）に示すように、保留変化演出を実行しない（保留変化演出をキャンセルした）状態で再表示されても良いし、例えば図４５（ｆ）～（ｊ）に示すように、保留変化演出を実行し

た状態で再表示されても良い。

【０３７３】

具体的には、図４５（ａ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４５（ｃ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様は、非表示前（図４５（ａ））は特定表示態様であるのに対し、再表示時（図４５（ｃ））は通常表示態様となっている。すなわち、表示態様がリセットされた状態で再出現している。

また、図４５（ｆ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４５（ｈ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様は、非表示前（図４５（ｆ））は特定表示態様であり、再表示時（図４５（ｈ））も当該特定表示態様となっている。

【０３７４】

また、保留変化演出を実行した状態で再表示する場合には、再表示時の保留変化演出の演出態様は、例えば図４５（ｆ）～（ｊ）に示すように、非表示前の演出態様と同じであっても良いし、例えば図４６（ａ）～（ｅ）に示すように、非表示前の演出態様と異なっていても良い。

具体的には、図４５（ｆ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４５（ｈ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様は、非表示前（図４５（ｆ））と再表示時（図４５（ｈ））とで同一となっている。すなわち、非表示前（バトル演出の開始前）の表示態様を引き継いだ状態で再出現している。

また、図４６（ａ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４６（ｃ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様のうち、先読み結果を示唆するための表示態様（本実施形態の場合、色）は、非表示前（図４６（ａ））と再表示時（図４６（ｃ））とで同一であるが、先読み結果を示唆するための表示態様とは異なる表示態様（ここでは、形状）は、非表示前（図４６（ａ））と再表示時（図４６（ｃ））とで異なっている。

【０３７５】

バトル演出は、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの実行中に開始されるだけでなく、結果が「サポ当り」以外である特図変動表示ゲームの実行中にも開始することが可能であるが、バトル演出の開始時に実行されていた特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」である場合と、「サポ当り」でない場合とで、再出現時の保留変化演出の有無や再出現時の保留変化演出の演出態様を異ならせても良い。

具体的には、例えば、飾り特図始動記憶表示が特図変動表示ゲームの実行中（例えばバトル演出の開始時）に非表示となって当該特図変動表示ゲームの停止表示時間の開始時（図柄確定時）に再表示される場合であって、非表示となる前に待機中記憶表示部８３において保留変化演出が実行されていた場合には、当該特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」であれば、図４５（ａ）～（ｅ）に示すように、保留変化演出を実行しない状態で再表示し、特図変動表示ゲームの結果が「大当り」であれば、図４６（ａ）～（ｅ）と同様に、保留変化演出を実行した状態（演出態様は非表示前と異なる）で再表示し、特図変動表示ゲームの結果が「はずれ」であれば、図４５（ｆ）～（ｊ）と同様に、保留変化演出を実行した状態（演出態様は非表示前と同じ）で再表示するようにしても良い。

【０３７６】

また、本実施形態では、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４に、メイン変動に対応する飾り特図始動記憶表示のみを表示し、イレギュラー変動に対応する飾り特図始動記憶表示を表示しないように構成したが、これに限定されない。例えば、待機中記憶

表示部８３には、メイン変動に対応する飾り特図始動記憶表示のみを表示可能とし、実行中記憶表示部８４には、メイン変動に対応する飾り特図始動記憶表示だけでなく、イレギュラー変動に対応する飾り特図始動記憶表示も表示可能としても良い。

その場合、実行中記憶表示部８４に表示されている飾り特図始動記憶表示がイレギュラー変動に対応する飾り特図始動記憶表示である際には、例えば図４７（ａ）～（ｅ）に示すように、実行中記憶表示部８４において保留変化演出を実行するようにしても良いし、例えば図４７（ｆ）～（ｊ）に示すように、実行中記憶表示部８４において保留変化演出を実行しないようにしても良い。

【０３７７】

なお、待機中記憶表示部８３において実行される保留変化演出は、待機中記憶表示部８３に表示されている飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示することによって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどの先読み結果を示唆する演出である。

また、実行中記憶表示部８４において実行される保留変化演出は、実行中記憶表示部８４に表示されている飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示することによって、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲーム（現在実行中の特図変動表示ゲーム）の結果や変動パターンなどを示唆する演出である。

【０３７８】

具体的には、図４７（ｃ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４７（ｅ）において実行中記憶表示部８４にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様は、実行中記憶表示部８４へ移行前（図４７（ｃ））と実行中記憶表示部８４へ移行後（図４７（ｅ））とで同一となっている。すなわち、移行前の表示態様を引き継いだ状態で実行中記憶表示部８４へ移行している。

なお、実行中記憶表示部８４へ移行後の表示態様は、移行前の表示態様とは異なる表示態様であっても良い。具体的には、例えば、飾り特図始動記憶表示の表示態様のうち、先読み結果を示唆するための表示態様（本実施形態の場合、色）は、移行後も引き継いで、先読み結果を示唆するための表示態様とは異なる表示態様（例えば、形状）は、移行前と移行後とで異なっていても良い。

【０３７９】

また、図４７（ｈ）において待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示と、図４７（ｊ）において実行中記憶表示部８４にある飾り特図始動記憶表示とは、同一の特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示である。当該飾り特図始動記憶表示の表示態様は、実行中記憶表示部８４へ移行前（図４７（ｈ））は特定表示態様であるのに対し、実行中記憶表示部８４へ移行後（図４７（ｊ））は通常表示態様となっている。すなわち、表示態様をリセットした状態で実行中記憶表示部８４へ移行している。

【０３８０】

また、待機中記憶表示部８３にはメイン変動に対応する飾り特図始動記憶表示のみが表示されるため、待機中記憶表示部８３に表示されている飾り特図始動記憶表示が第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示である場合には、当該飾り特図始動記憶表示は、チャンスモードが開始すると非表示となって、チャンスモードが終了すると再出現する。例えば図４９に示すように、チャンスモード開始前に発生した第１始動記憶が、チャンスモード中に消化されない場合であって、チャンスモード開始前に当該第１始動記憶を対象とした保留変化演出が実行されていた場合には、チャンスモードが終了すると、バトル演出の開始前の表示態様を引き継いだ状態で再出現しても良い。

【０３８１】

なお、図４５（ｄ），（ｉ）、図４６（ｄ）、図４７（ｄ），（ｉ）に示す例では、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４がチャンスモード突入画面で隠れているが、これに限定されない。具体的には、例えば、チャンスモード突入画面を、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４（飾り特図始動記憶表示も含む）に重ならないサイズ

（例えばチャンスモード中画面と同じサイズ）で表示しても良いし、チャンスモード突入画面の手前側に待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４を表示しても良い。

また、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に表示中の飾り特図変動表示ゲームが、イレギュラー変動に対応する飾り特図変動表示ゲームである場合には、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示（メイン変動の始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）を非表示としても良い。すなわち、図４５（ａ），（ｆ）、図４６（ａ）、図４７（ａ），（ｆ）に示す例において、待機中記憶表示部８３に表示されている飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）を非表示としても良い。

【０３８２】

図４４～図４８に示す例では、特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ７２～ｔ７３）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「はずれ」の結果態様であり、一括表示装置５０の特図２表示器５２の表示態様は「はずれ」の結果態様である。したがって、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（はずれ図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（はずれ図柄）とが整合した状態で、当該特図２変動表示ゲームの変動表示（特図２表示器５２における変動表示）と、当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

無論、特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ７２～ｔ７３）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが整合していない場合には、その整合していない状態のまま、当該特図２変動表示ゲームの変動表示（特図２表示器５２における変動表示）と、当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

【０３８３】

結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム中に行う特殊演出は、バトル演出に限定されず、適宜変更可能である。具体的には、例えば、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム中に、バトル演出に加えて（あるいは替えて）、大図柄の変動表示を繰り返す擬似連演出を実行しても良い。

図５０に、結果が「サポ当りＣ」である特図２変動表示ゲーム中に行う特殊演出として擬似連演出を実行する場合の一例を示す。図５０（ａ）は、図４５（ａ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

【０３８４】

ここでは、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」であるため、変動表示の開始後に、第１飾りゲーム表示部８１において擬似連演出が開始する。擬似連演出が開始すると、図５０（ｂ）に示すように、まず、付与されるサポート回数を示唆するサポ回数示唆用特殊図柄と一般図柄（ここでは「４」）が仮停止表示される。実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当りＣ」であるため、実際に付与されるサポート回数は１０００回であるが、ここでは、実際に付与するサポート回数よりも少ないサポート回数が付与されることを示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。具体的には、付与されるサポート回数が２０回であることを示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。その後、図５０（ｃ）に示すように、示唆された回数がサポ回数表示部８６に表示される。

次いで、図５０（ｃ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、その後、図５０（ｄ）に示すように、付与されるサポート回数を示唆するサポ回数示唆用特殊図柄と一般図柄（ここでは「５」）が仮停止表示される。ここでは、追加されるサポート回数を示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。具体的には、追加されるサポート回数が８０回であることを示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。その後、図５０（ｅ）に示すように、示唆された回数が、サポ回数表示部８６に表示されてい

る回数に上乗せされる。

【０３８５】

次いで、図５０（ｅ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、その後、図５０（ｆ）に示すように、付与されるサポート回数を示唆するサポ回数示唆用特殊図柄と一般図柄（ここでは「６」）が仮停止表示される。ここでは、追加されるサポート回数を示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。具体的には、追加されるサポート回数が９００回であることを示唆するサポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示されている。その後、図５０（ｇ）に示すように、示唆された回数が、サポ回数表示部８６に表示されている回数に上乗せされる。

【０３８６】

次いで、図５０（ｇ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、その後、図５０（ｈ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１にゲーム結果が仮停止表示されて、擬似連演出が終了する。そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図５０（ｉ）に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＣ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「サポ当りＣ」の結果態様である「６５６」となっている。

【０３８７】

また、図５０（ｉ）に示すように、停止表示時間が開始すると、サポ回数報知演出が開始して、まず、今回付与されるサポート回数が報知される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＣ」であり、「サポ当りＣ」に対応するサポート回数は１０００回であるため、今回付与されるサポート回数が１０００回であることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「サポ１０００回！」と表示する演出）が実行されている。

また、ここでは、ゲーム結果が「サポ当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。変動時間が開始すると、図５０（ｊ）に示すように、チャンスモードへ移行する。

【０３８８】

図５０では、結果が「サポ当り」である特図２変動表示ゲーム中に擬似連演出を実行する場合を例示したが、擬似連演出は、結果が「サポ当り」である特図１変動表示ゲーム中に実行することも可能である。擬似連演出以外の特殊演出（例えばバトル演出）についても同様である。

また、図５０では、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲーム中に擬似連演出を実行する場合を例示したが、擬似連演出は、結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲーム中に実行することも可能であるし、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲーム中に実行することも可能である。

【０３８９】

結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲーム中に実行する擬似連演出においては、例えば図５０（ｄ）～（ｇ）が省略される。すなわち、擬似連演出が開始すると、図５０（ｂ）に示すように、まず、サポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示され、次いで、図５０（ｃ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、その後、第１飾りゲーム表示部８１にゲーム結果が仮停止表示されて、擬似連演出が終了する。そして、特図変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果（「サポ当りＡ」の結果態様である「４３４」）が停止表示されて、チャンスモードへ移行する。

【０３９０】

また、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲーム中に実行する擬似連演出においては、例えば図５０（ｆ）～（ｇ）が省略される。すなわち、擬似連演出が開始すると、

図５０（ｂ）に示すように、まず、サポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示され、次いで、図５０（ｃ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、次いで、図５０（ｄ）に示すように、サポ回数示唆用特殊図柄が仮停止表示され、次いで、図５０（ｅ）に示すように、大図柄の再変動表示が開始し、その後、第１飾りゲーム表示部８１にゲーム結果が仮停止表示されて、擬似連演出が終了する。そして、特図変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果（「サポ当りＢ」の結果態様である「５４５」）が停止表示されて、チャンスモードへ移行する。

【０３９１】

なお、図５０（ｂ），（ｅ），（ｆ）では、第１飾りゲーム表示部８１の中変動表示領域にサポ回数示唆用特殊図柄を仮停止表示しているが、これに限定されない。例えば、左、中、右の変動表示領域の各々にサポ回数示唆用特殊図柄を仮停止表示しても良い。

また、上乗せするサポート回数は、「８０回」、「９００回」に限定されず、適宜変更可能である。また、最初に示唆するサポート回数（実際に付与するサポート回数よりも少ないサポート回数）は、「２０回」に限定されず、適宜変更可能である。

無論、特殊演出（例えば、バトル演出、擬似連演出）は、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１４や第１特定遊技状態ＳＴ１１である場合だけでなく、遊技状態が第２特定遊技状態ＳＴ１２や第３特定遊技状態ＳＴ１３である場合にも実行可能である。すなわち、特殊演出は、チャンスモード中（普電サポート中）であるか否かにかかわらず実行可能である。

【０３９２】

また、ゲーム結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの停止表示時間が開始すると、サポ回数報知演出が開始して、まず、今回付与されるサポート回数を報知するが、当該停止表示時間中に報知するサポート回数は、実際に付与するサポート回数と異なっていても良い。具体的には、例えば、停止表示時間中には実際に付与するサポート回数よりも少ないサポート回数が付与されることを報知して、チャンスモード中にサポート回数を上乗せする上乗せ演出を実行しても良い。

図５１に、結果が「サポ当りＣ」である特図２変動表示ゲームの終了後に行う上乗せ演出の一例を示す。図５１（ａ）は、図４５（ａ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

【０３９３】

ここでは、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」であるため、図５１（ｂ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１にサポ当り図柄が仮停止表示され、特図変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図５１（ｃ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にサポ当り図柄が停止表示される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＣ」であるため、表示装置４１においてはサポ当り図柄として「サポ当りＡ」、「サポ当りＢ」、「サポ当りＣ」に共通の結果態様である「７６７」が仮停止表示されたり停止表示されたりしている。無論、ゲーム結果が「サポ当りＣ」である場合だけでなく、ゲーム結果が「サポ当りＡ」や「サポ当りＢ」である場合にも、サポ当り図柄として各「サポ当り」に共通の結果態様である「７６７」を仮停止表示したり停止表示したりすることが可能である。

【０３９４】

また、図５１（ｃ）に示すように、停止表示時間が開始すると、サポ回数報知演出が開始して、まず、付与されるサポート回数が報知される。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＣ」であり、「サポ当りＣ」に対応するサポート回数は１０００回であるが、実際に付与するサポート回数よりも少ないサポート回数が付与されることを報知する演出（例えばサポ回数表示部８６に「残り２０回」と表示する演出）が実行されている。

また、ここでは、ゲーム結果が「サポ当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。変動時間が開始すると、チャンスモードへ移行する。

【０３９５】
チャンスモードに移行すると、チャンスモード報知演出が開始する。具体的には、チャンスモード報知演出では、まず、図５１（ｄ）に示すようにチャンスモードに突入することを報知する演出（例えば「チャンスモード突入画面」を表示する演出）が実行され、次いで、図５１（ｅ）に示すようにチャンスモード中であることを報知する演出（例えば「チャンスモード中画面」を表示する演出）が実行される。
チャンスモード中（普電サポート中）に普通変動入賞装置３７へ遊技球が入賞して第２始動記憶（第２特図保留）が発生すると、図５１（ｆ），（ｇ）に示すように、表示装置４１においては、新たな飾り特図始動記憶表示が出現して待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示の数が変化するとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化する。

【０３９６】
ここでは、新たな飾り特図始動記憶表示に、上乗せするサポート回数が表示されている。そして、図５１（ｈ）に示すように、次の特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の変動時間が開始して、移行演出（飾り特図始動記憶表示を移行させる表示を行う演出）が実行される際に、実行中記憶表示部８４へ移行する飾り特図始動記憶表示に表示されていたサポート回数が、サポ回数表示部８６に表示されている回数に上乗せされる。ここでは、実行中記憶表示部８４へ移行する飾り特図始動記憶表示に「８０」と表示されていたため、サポ回数表示部８６に表示されている回数に「８０回」が上乗せされている。

【０３９７】
さらに、図５１（ｉ）に示すように、次の特図変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の変動時間が開始して、移行演出（飾り特図始動記憶表示を移行させる表示を行う演出）が実行される際に、実行中記憶表示部８４へ移行する飾り特図始動記憶表示に表示されていたサポート回数が、サポ回数表示部８６に表示されている回数に上乗せされる。ここでは、実行中記憶表示部８４へ移行する飾り特図始動記憶表示に「９００」と表示されていたため、サポ回数表示部８６に表示されている回数に「９００回」が上乗せされている。また、「９００」と表示された飾り特図始動記憶表示の表示態様は通常表示態様とは異なる特定表示態様となっている。すなわち、当該飾り特図始動記憶表示に対応する始動記憶を対象とした保留変化演出が実行されている。

【０３９８】
なお、上乗せするサポート回数は、「８０回」、「９００回」に限定されず、適宜変更可能である。また、上乗せ演出の前に報知するサポート回数（実際に付与するサポート回数よりも少ないサポート回数）は、「２０回」に限定されず、適宜変更可能である。
また、本実施形態では、保留変化演出の対象とならない始動記憶（ここでは図５１（ｆ）で発生した始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、保留変化演出の対象となる始動記憶（ここでは図５１（ｇ）で発生した始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示と、の両方に上乗せするサポート回数を表示可能としたが、これに限定されない。例えば、保留変化演出の対象とならない始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示にのみ、上乗せするサポート回数を表示可能としても良い。

【０３９９】
また、本実施形態では、結果が「はずれ」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「大当り」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「小当り」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、のいずれにも上乗せするサポート回数を表示可能としたが、これに限定されない。例えば、結果が「はずれ」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示にのみ、上乗せするサポート回数を表示可能としても良い。

【０４００】
例えば、はずれゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム）の始動記憶に対

応する飾り特図始動記憶表示にのみ、上乗せするサポート回数を表示可能とした場合には、サポート回数の表示の有無によって、はずれゲームであるか否かが示唆されるため、遊技者は、はずれゲームが開始する前からゲーム結果が「はずれ」であることを把握することが可能となり、はずれゲームの興趣が低下してしまうおそれがある。

一方、本実施形態のように、本実施形態では、結果が「はずれ」である特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「大当り」である特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「小当り」である特図変動表示ゲームの始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示と、のいずれにも上乗せするサポート回数を表示可能とすることで、サポート回数の表示の有無によって、はずれゲームであるか否かが示唆されないため、はずれゲームの興趣を向上させることができる。

【０４０１】

図５１では、結果が「サポ当り」である特図２変動表示ゲームの終了に伴い突入したチャンスモード中に上乗せ演出を実行する場合を例示したが、上乗せ演出は、結果が「サポ当り」である特図１変動表示ゲームの終了に伴い突入したチャンスモード中に実行することも可能である。

また、図５１では、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い突入したチャンスモード中に上乗せ演出を実行する場合を例示したが、上乗せ演出は、結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い突入したチャンスモード中に実行することも可能であるし、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームの終了に伴い突入したチャンスモード中に実行することも可能である。

【０４０２】

また、図５１（ｂ）では、第１飾りゲーム表示部８１に、各「サポ当り」に共通の結果態様である「７６７」を仮停止表示し、図５１（ｃ）では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に、各「サポ当り」に共通の結果態様である「７６７」を停止表示しているが、これに限定されない。例えば、ゲーム結果が「サポ当りＣ」である場合には、第１飾りゲーム表示部８１に「サポ当りＣ」の結果態様である「６５６」を仮停止表示して、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に「サポ当りＣ」の結果態様である「６５６」を停止表示しても良い。

例えば、「サポ当りＣ」に固有の結果態様である「６５６」を仮停止表示したり停止表示したりすると、遊技者は上乗せ演出の実行前の段階で実際に付与されるサポート回数を把握することが可能となるため、上乗せ演出の興趣が低下してしまうおそれがある。これに対し、図５１に示す例のように、各「サポ当り」に共通の結果態様を仮停止表示したり停止表示したりすることで、上乗せ演出の実行前の段階では、実際に付与されるサポート回数を曖昧にすることができるため、上乗せ演出の興趣を向上させることが可能となる。

【０４０３】

次に、遊技の演出の一例について説明する。図５２から図５４には遊技の演出の一例を示し、図５５には盤演出装置４４、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４及び中変動表示領域８１ｂの視認性の変化を示した。本実施形態の遊技機では、表示装置４１における表示と、表示装置４１の前方へ移動可能な盤演出装置４４と、遊技盤３０の前面を覆うように配された表示板３５０における表示とを複合させた演出を実行可能となっている。

【０４０４】

図５２（ａ）に示すように前回の特図変動表示ゲームが終了した状態では第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２では識別情報が停止表示された状態となっており、盤演出装置４４も初期位置にあることから、盤演出装置４４、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４及び中変動表示領域８１ｂを含む各変動表示領域の識別情報の視認性は高い状態となっている（図５５のｔ１００）。

この状態から次の特図変動表示ゲームが開始されると、図５２（ｂ）に示すように第１飾りゲーム表示部８１の左変動表示領域８１ａ、中変動表示領域８１ｂ、右変動表示領域

８１ｃのそれぞれで識別情報の変動表示が開始される。また、第２飾りゲーム表示部８２でも識別情報の変動表示が開始される。識別情報が変動表示されることで中変動表示領域８１ｂを含む各変動表示領域の識別情報の視認性は低下する（図５５のｔ１０１）。

すなわち、識別情報の変動表示は表示装置４１の表示を変化させて当該表示の視認性を変化させる第１演出をなす。

【０４０５】

図５２（ｃ）、（ｄ）に示すように、この例では変動表示の開始後に盤演出装置４４が初期位置から表示領域の中央側の動作位置へ向けて動作している。この過程で中変動表示領域８１ｂの識別情報が徐々に隠されて視認性が徐々に低下する。また、図５２（ｅ）に示すように盤演出装置４４が初期位置に戻る動作により、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性は徐々に向上する（図５５のｔ１０２からｔ１０３）。

【０４０６】

その後、図５２（ｆ）に示すように表示板３５０での表示が行われている。表示板３５０での表示が行われることで、表示と重なる第１飾りゲーム表示部８１、第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４の視認性は低下する。ここでの表示板３５０の表示は、後方に位置する表示装置４１や盤演出装置４４を透視可能な表示となっており、盤演出装置４４による中変動表示領域８１ｂに表示された識別情報の視認性の低下よりは低下の程度が低いものとなっている（図５５のｔ１０４からｔ１０５）。

【０４０７】

そして、図５２（ｇ）に示すようにリーチ状態となり、ここでも図５２（ｈ）に示すように盤演出装置４４が動作している。これにより中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性が低下する（図５５のｔ１０６からｔ１０７）。この演出は、盤演出装置４４により表示装置４１の表示の視認性を変化させる演出をなす。

加えて図５２（ｉ）に示すように表示板３５０での表示が行われ、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性はさらに低下する（図５５のｔ１０７からｔ１０８）。この演出は、表示板３５０の表示により盤演出装置４４や表示装置４１の表示の視認性を変化させる演出をなす。

また、盤演出装置４４、第２飾りゲーム表示部８２及び待機中記憶表示部８３にも表示板３５０での表示は重なるためこれらの視認性も低下するが、中変動表示領域８１ｂに比べて重なる領域が少ないため視認性の低下は少ない。

【０４０８】

すなわち、表示板３５０での表示が重なる部分において、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性が最も低く、盤演出装置４４の視認性、第２飾りゲーム表示部８２及び待機中記憶表示部８３の視認性、実行中記憶表示部８４の視認性の順に視認性が高くなっており、これらの視認性に差異が生じた状態となっている。

これにより、遊技者が最も注目する部位である中変動表示領域８１ｂや盤演出装置４４を覆うことによる演出効果を十分に発揮させた状況においても、第２飾りゲーム表示部８２の視認性を確保することで特図変動表示ゲームの進行状況の把握を容易とすることができ、待機中記憶表示部８３や実行中記憶表示部８４の視認性を確保することで始動記憶の情報の把握を容易とすることができる。

なお、表示板３５０の表示が重なる領域の大きさにより視認性に差異をもたらす以外にも、表示板３５０の表示の透明度の高低により視認性に差異をもたらすようにしても良い。例えば、第２飾りゲーム表示部８２及び待機中記憶表示部８３に重なる部分の表示の透明度を中変動表示領域８１ｂ及び盤演出装置４４に重なる部分の透明度よりも高くするようにしても良い。

【０４０９】

このように、表示装置４１に表示される所定の画像をなす中変動表示領域８１ｂの識別情報に対して、盤演出装置４４と表示板３５０の表示とで視認性を変化させることで多彩な演出を実行可能となって遊技の興趣を向上することができる。

また、表示板３５０の表示色や表示内容により特別結果となる期待度を示唆可能となっているが、実行中記憶表示部８４、第２飾りゲーム表示部８２及び待機中記憶表示部８３の視認性は確保されているため、第１飾りゲーム表示部８１の視認性が低下していても遊技の進行状況と期待度とを同時に把握可能となる。

【０４１０】

その後、表示板３５０での表示が終了するとともに盤演出装置４４が初期位置に戻り、中変動表示領域８１ｂを含む表示装置４１の視認性は回復する（図５５のｔ１０９）。そして、ＳＰリーチ状態に発展し、図５２（ｊ）に示すように中変動表示領域８１ｂに識別情報が仮停止する。仮停止により中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性は高速で変動表示している状態よりも向上する（図５５のｔ１１０）。また、ＳＰリーチの実行中は待機中記憶表示部８３と実行中記憶表示部８４を表示しない状態となる。

【０４１１】

図５３（ａ）に示すようにこのＳＰリーチ演出では識別情報を変形させて異なる識別情報に変化させる演出が行われる。図５３（ａ）に示すように識別情報の形状が変形を始め、図５３（ｂ）に示すように左右から圧縮されるように識別情報が変形しており、変形量が大きくなるほど中変動表示領域８１ｂの視認性は低下する。また、図５３（ｃ）、（ｄ）に示すように変形量が少なくなるほど中変動表示領域８１ｂの視認性が向上する（図５５のｔ１１１からｔ１１２）。すなわち、識別情報を変形させる演出は表示装置４１の表示を変化させて当該表示の視認性を変化させる第１演出をなす。

また、ここでの第１演出は、変動表示のように視認性が低い状況を継続するものではなく、視認性が高い状態と低い状態を周期的に変化させる演出となっている。

【０４１２】

ここでは図５３（ｅ）、（ｆ）に示すように再度の変形が行われて視認性が低下した状態で、図５３（ｇ）、（ｈ）に示すように盤演出装置４４が動作する演出が行われており視認性がさらに低下する（図５５のｔ１１３からｔ１１５）。この演出は、可動役物をなす盤演出装置４４を表示装置４１に重なるように動作させることで表示装置４１の表示の視認性を変化させる第２演出をなす。

ここでの第２演出の実行タイミングは、周期的に視認性が変化する第１演出において最も視認性が低下した状態で開始されており、第１演出による視認性の低下に加えて第２演出による視認性の低下が行われることで、視認性を大きく低下させるものである。

【０４１３】

また、図５３（ｉ）に示すように盤演出装置４４が動作した状態で表示板３５０での表示が行われる演出を実行し、視認性がさらに低下する（図５５のｔ１１５からｔ１１６）。この演出は、表示板３５０に所定の表示を表示することで盤演出装置４４や表示装置４１の表示の視認性を変化させる第３演出をなす。

表示板３５０での表示が重なる部分において、中変動表示領域８１ｂの識別情報は変形と、盤演出装置４４の重なりと、表示板３５０での表示の重なりが複合して視認性が最も低く、盤演出装置４４の視認性、第２飾りゲーム表示部８２の視認性の順に視認性が高くなっており、これらの視認性に差異が生じた状態となっている。

【０４１４】

図５３（ｊ）に示すように、表示板３５０での表示が終了するとともに盤演出装置４４が初期位置に戻り（図５５のｔ１１７）、図５４（ａ）に示すようにリーチ状態となっている識別情報が仮停止する（図５５のｔ１１８）。この例では結果が大当りであり、図５４（ｂ）に示すように、盤演出装置４４が動作するとともに表示板３５０での表示が行われて特別結果が導出されることが確定的に報知される（図５５のｔ１１８からｔ１２１）。

この後に仮停止が終了して変動表示が停止し停止表示時間となって、図５４（ｃ）に示すように第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に大当りの結果態様が停止表示される（図５５のｔ１２２）。これにより、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性は最も高い状態となる。また、停止表示時間では、待機中記憶表示部８３及び実行

中記憶表示部８４の表示が再開される。

【０４１５】

停止表示時間が終了すると特別遊技状態が開始される。図５４（ｄ）に示すようにファンファーレ状態では第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４、第１始動記憶数表示部８５ａ及び第２始動記憶数表示部８５ｂの表示を終了する（図５５のｔ１２３）。

この例では、図５４（ｅ）、（ｆ）に示すようにファンファーレ演出中に盤演出装置４４が動作しており、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性が低下する（図５５のｔ１２４からｔ１２７）。さらに、図５４（ｇ）に示すように表示板３５０での表示が行われて視認性が低下する（図５５のｔ１２５からｔ１２６）。

その後、図５４（ｈ）に示すように、表示板３５０での表示が終了するとともに盤演出装置４４が初期位置に戻り、第１飾りゲーム表示部８１の表示も終了して、図５４（ｉ）に示すようにラウンド遊技が開始される（図５５のｔ１２８）。

【０４１６】

図５４（ｉ）に示すようにラウンド遊技においては、ラウンド数を示すラウンド数表示８７ａ、ボーナスの種類を示す種類表示８７ｂ、導出された特別結果を示す特別結果表示８７ｃ及び獲得した賞球数を示す獲得数表示８７ｄが表示される。

図５４（ｊ）に示すように、ラウンド遊技中においても盤演出装置４４の動作と表示板３５０の表示が行われる場合があり、この場合、ラウンド数表示８７ａ、種類表示８７ｂ、特別結果表示８７ｃ及び獲得数表示８７ｄの一部又は全部が、盤演出装置４４又は表示板３５０の表示によって視認性が変化することとなる。もちろん盤演出装置４４の動作と表示板３５０の表示の一方のみが行われる場合もある。

【０４１７】

特別遊技状態中において盤演出装置４４の動作や表示板３５０の表示が行われる場合としては、当初報知された特別遊技状態の内容よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態が実行されることを報知するいわゆる昇格演出の場合が挙げられる。

例えば、図５４（ｅ）から（ｇ）に示すようなファンファーレ演出中や、図５４（ｊ）に示すようなラウンド中の盤演出装置４４の動作や表示板３５０の表示とともに昇格演出を行うことが考えられる。

この場合、図５４（ｇ）に示す第１飾りゲーム表示部８１での結果態様の表示や、図５４（ｊ）に示す特別結果表示８７ｃの視認性を盤演出装置４４や表示板３５０の表示により低下させることで、第１飾りゲーム表示部８１や特別結果表示８７ｃが遊技者にとって有利な表示へ変化する過程を効果的に演出することができる。

【０４１８】

以上のように、表示装置４１の表示を変化させて当該表示の視認性を変化させる第１演出と、盤演出装置４４を表示装置４１に重なるように動作させることで、表示装置４１の表示の視認性を変化させる第２演出と、表示板３５０に所定の表示を表示することで、盤演出装置４４や表示装置４１の表示の視認性を変化させる第３演出とを複合して実行することで、表示装置４１の視認性を多段階に変化させることができ、遊技の興趣を向上することができる。

また、表示装置４１の各部における複数種類の表示について視認性の程度の差異が生じるように盤演出装置４４の動作や表示板３５０の表示を行うようにしたことで、演出の効果を高めることができるとともに、必要な表示については視認性を確保することができるようになる。

また、盤演出装置４４は不透明であり、表示板３５０の表示は半透明であって視認性を低下させる程度が異なるため、趣の異なる演出となって演出を多彩なものとすることができる。

【０４１９】

また、中変動表示領域８１ｂの変形等により視認性を変化させる第１演出と、盤演出装置４４の動作により中変動表示領域８１ｂの視認性を変化させる第２演出と、表示板３５

０の表示により盤演出装置４４の視認性を変化させる第３演出は、をそれぞれ独立して実行可能であり、任意に組み合わせて実行することも可能である。

【０４２０】

また、第３演出を実行することにより中変動表示領域８１ｂの視認性が変化しないようにしても良い。

上述の例では、中変動表示領域８１ｂの識別情報が盤演出装置４４により完全に隠されないために、表示板３５０の表示を行うことで中変動表示領域８１の識別情報における視認可能な部分の視認性が低下していたが、中変動表示領域８１ｂの識別情報が盤演出装置４４により完全に隠されるようにすることで表示板３５０の表示を行っても中変動表示領域８１の視認性が変化しないようにすることができる。

また、表示板３５０の表示を行う際に事前に中変動表示領域８１や第１飾りゲーム表示部８１を非表示とすることで、表示板３５０の表示を行っても中変動表示領域８１の視認性が変化しないようにすることができる。

【０４２１】

なお、可動役物をなす盤演出装置４４を表示装置４１に重なるように動作させることで表示装置４１の表示の視認性を変化させる第２演出が実行されている際のスピーカ１９から発せられる音量は、第２演出の実行タイミングにより異なるようにしている。これにより、第２演出の実行タイミングにより趣の異なる演出となるようにしている。

上述の例では、特図変動表示ゲームの実行中においては特図変動表示ゲームの終了に近いほど音量が大きくなるようにされている。リーチ状態となる前（図５５のｔ１０２からｔ１０３）が最も音量が小さく、リーチ状態が発生した際（図５５のｔ１０６からｔ１０９）、ＳＰリーチ中（図５５のｔ１１４からｔ１１７）、変動表示の停止直前（図５５のｔ１１８からｔ１２１）の順に音量が大きくなる。これにより、結果の導出に向けて遊技者の期待感を徐々に高めることができ、遊技の興趣を向上することができる。なお、特別遊技状態中での盤演出装置４４の動作中（図５５のｔ１２４からｔ１２７）における音量はＳＰリーチ中と同等の音量となっている。

【０４２２】

また、表示板３５０に所定の表示を行う第３演出が実行されている際における枠装飾装置１８や盤装飾装置４６に設けられた所定のＬＥＤの発光態様について、ＳＰリーチ発生前（図５５のｔ１０２からｔ１０３、ｔ１０６からｔ１０９）と、ＳＰリーチ発生後（図５５のｔ１１４からｔ１１７、ｔ１１８からｔ１２１）で異ならせるようにしている。これにより、ＳＰリーチ発生の有無で趣の異なる演出となるようにしている。

上述の例では、ＳＰリーチの発生前ではＬＥＤを消灯するようにし、ＳＰリーチの発生後では第２演出の実行タイミング前の発光態様を継続する又は特別結果となる期待度を示唆する発光態様とするようにしている。なお、特別遊技状態中の場合も第２演出の実行タイミング前の発光態様を継続するようにしている。

【０４２３】

表示板３５０に所定の表示を行っている際に、他のＬＥＤを消灯することで表示板３５０の表示が際立って見えるようになり、ＳＰリーチの発生を示唆するなどの表示板３５０による演出の効果を高めることができる。

また、ＳＰリーチ発生後は表示装置４１の画像や他のＬＥＤを発光させることによるＳＰリーチ演出が行われており、これらの演出を継続しつつ表示板３５０の表示による演出も加えることができて、遊技の興趣を向上することができる。

【０４２４】

第２演出の実行中における音量については上記した順に限られず、例えば、中変動表示領域８１ｂの視認性が低いほど音量が大きくなるようにしても良いし、中変動表示領域８１ｂの視認性が低いほど音量が小さくなるようにしても良い。

また、第３演出の実行中における音量についても、例えば、中変動表示領域８１ｂの視認性が低いほど音量が大きくなるようにしても良いし、中変動表示領域８１ｂの視認性が低いほど音量が小さくなるようにしても良い。

【０４２５】
さらに、第２演出と第３演出が複合する場合と複合しない場合とで音量が異なるようにしても良い。
例えば、同一のタイミングにおいて第２演出及び第３演出が複合する場合と、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合のいずれかを選択可能な状況において、第２演出及び第３演出が複合する場合の方が、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合よりも音量が大きくなるようにしても良い。逆に、第２演出及び第３演出が複合する場合の方が、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合よりも音量が小さくなるようにしても良い。
このようにすることで、演出の複合の有無により趣の異なる演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４２６】
この他に、第２演出及び第３演出が複合した場合のうち最も音量が小さい場合（例えば、リーチ状態となる前（図５５のｔ１０２からｔ１０３））の音量が、特図変動表示ゲームの実行中において第２演出又は第３演出が単独で実行された場合の音量よりも小さくなるようにしても良い。
また、第２演出及び第３演出が複合した場合のうち最も音量が大きい場合（例えば、ＳＰリーチ中（図５５のｔ１１４からｔ１１７））の音量が、特図変動表示ゲームの実行中において第２演出又は第３演出が単独で実行された場合の音量よりも小さくなるようにしても良い。
【０４２７】
第３演出の実行中における枠装飾装置１８や盤装飾装置４６に設けられた所定のＬＥＤの発光態様について、上記したものに限られず任意に設定可能である。
また、第２演出の実行中における枠装飾装置１８や盤装飾装置４６に設けられた所定のＬＥＤの発光態様についても演出の実行タイミングにより異ならせても良い。例えば、ＳＰリーチの発生前とＳＰリーチの発生後で異ならせても良い。
【０４２８】
さらに、第２演出と第３演出が複合する場合と複合しない場合とで発光態様が異なるようにしても良い。
例えば、同一のタイミングにおいて第２演出及び第３演出が複合する場合と、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合のいずれかを選択可能な状況において、第２演出及び第３演出が複合する場合の方が、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合よりもＬＥＤの発光強度が高くなるようにしても良い。逆に、第２演出及び第３演出が複合する場合の方が、第２演出又は第３演出が単独で実行される場合よりもＬＥＤの発光強度が低くなるようにしても良い。
このようにすることで、演出の複合の有無により趣の異なる演出とすることができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０４２９】
この他に、特図変動表示ゲームの実行中において第２演出及び第３演出が複合した場合のうち最もＬＥＤの発光強度が低い場合の発光強度が、特図変動表示ゲームの実行中において第２演出又は第３演出が単独で実行された場合のＬＥＤの発光強度よりも低くなるようにしても良い。
また、第２演出及び第３演出が複合した場合のうち最もＬＥＤの発光強度が高い場合の発光強度が、特図変動表示ゲームの実行中において第２演出又は第３演出が単独で実行された場合のＬＥＤの発光強度よりも小さくなるようにしても良い。
【０４３０】
また、第２演出及び第３演出が複合した場合において、音量の大きさに応じてＬＥＤの発光強度も異なるようにしても良い。
例えば、音量が大きいほどＬＥＤの発光強度も高くなるようにしても良いし、音量が大きいほどＬＥＤの発光強度が低くなるようにしても良い。

【０４３１】
なお、盤演出装置４４の動作や表示板３５０の表示の実行タイミングは上述の例に限られず任意に設定可能である。
また、中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性を低下させる手法としては、上述したものに限られず他の手法によっても良い。例えば、識別情報の上下、左右を反転させることで視認性を低下させても良いし、識別情報の色彩、明度、彩度、透明度を変化させることで視認性を低下させても良いし、他の画像を重ねることにより視認性を低下させても良い。
【０４３２】
また、第１演出として、図５２（ｂ）に示したように特図変動表示ゲームの開始に伴って複数の変動表示領域で識別情報を同じように動作させる変動表示の演出を含むようにしたが、この演出を第１演出に含まないようにしても良い。
例えば、図５２（ｇ）のように複数の変動表示領域で識別情報の動作状態が異なり視認性の差異が生じている状況において、識別情報の視認性を低下させる演出を第１演出とするようにしても良い。また、リーチ状態の開始以降における識別情報の視認性を低下させる演出を第１演出とするようにしても良い。
また、図５２（ｂ）に示したように特図変動表示ゲームの開始に伴って複数の変動表示領域で識別情報を同じように動作させること以外の変化によって識別情報の視認性を低下させる演出を第１演出としても良い。
【０４３３】
また、上述の例では中変動表示領域８１ｂの識別情報の視認性を低下させるようにしたが、左変動表示領域８１ａや右変動表示領域８１ｃの識別情報の視認性を低下させるようにしても良い。さらに、識別情報以外の画像を対象として視認性を低下させても良く、例えば、背景画像、演出画像、発射方向を指示する画像などどのようなものでも良い。
また、視認性を低下させることとは視認困難とするとも言え、これらの状態には視認できない状態とすることを含んでも良い。
また、視認性を低下させることとは、対象物の一部又は全部を視認不能に覆い隠すことや、対象物の一部又は全部を透光性の低い物体又は画像により覆うことを含む。
【０４３４】
また、盤演出装置４４の動作や形状は上述したものに限られず、どのようなものであっても良い。さらに、中変動表示領域８１ｂの識別情報に重なり視認性を低下させものとしたが、左変動表示領域８１ａや右変動表示領域８１ｃの識別情報に重なって視認性を低下させるものでも良く、盤演出装置４４の動作範囲や動作態様は任意に設定可能である。
また、識別情報以外の画像に重なって視認性を低下させても良く、例えば、第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４、背景画像、演出画像、発射方向を指示する画像などに重なって視認性を低下させるものでも良い。
【０４３５】
また、表示板３５０の表示が、盤演出装置４４が下降して動作完了した際の位置にある場合における盤演出装置４４の前面にのみ重なる位置に表示されるようにしても良い。
このようにすることで、中変動表示領域８１ｂの変形等により視認性を変化させる第１演出と、盤演出装置４４の動作により中変動表示領域８１ｂの視認性を変化させる第２演出と、表示板３５０の表示により盤演出装置４４の視認性を変化させる第３演出と、をそれぞれ独立して実行可能となる。
すなわち、第１演出、第２演出又は第３演出を単独で実行する場合と、第１演出及び第２演出、第１演出及び第３演出、第２演出及び第３演出のいずれかの組み合わせで実行する場合と、第１演出、第２演出及び第３演出を複合して実行する場合と、をそれぞれ実行可能である。
【０４３６】
また、第２演出又は第３演出を実行する場合に、中変動表示領域８１ｂや第１飾りゲーム表示部８１を表示しないようにしても良い。さらに、第２演出又は第３演出を実行する

場合に、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４を表示しないようにしても良い。この場合、待機中記憶表示部８３や実行中記憶表示部８４の台座部分（図５２（ａ）において記憶表示が表示される位置を示す長方形の表示）については表示したままとしても良いし、表示しないようにしても良い。

【０４３７】

また、表示板３５０として透明な液晶表示装置やＥＬ表示装置を用いた場合は、より多彩な表示を行うことが可能となる。

例えば、表示板３５０の表示により第１飾りゲーム表示部８１や第２飾りゲーム表示部８２の視認性が低下した際に、表示板３５０に第３の飾りゲームを表示するようにしても良い。また、盤演出装置４４により第１飾りゲーム表示部８１や第２飾りゲーム表示部８２の視認性が低下した際に表示板３５０に第３の飾りゲームを表示するようにしても良い。このようにすることで常に特図変動表示ゲームの進行状況を明確に把握可能となる。

第３の飾りゲームの表示位置は、第１飾りゲーム表示部８１や第２飾りゲームの表示位置と前後に重ならない位置としても良いし、前後に重なる位置としても良い。

また、上述した例において中変動表示領域８１ｂの前側に盤演出装置４４が重なっている状況で、表示板３５０における盤演出装置４４の前側となる位置に中変動表示領域８１ｂの識別情報を表示するようにしても良い。

また、盤演出装置４４の動作に合わせて盤演出装置４４の前側となる位置に所定の表示を行うようにし、盤演出装置４４の視認性のみを低下させるようにしても良い。

【０４３８】

また、表示板３５０の表示により待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４、第１始動記憶数表示部８５ａ、第２始動記憶数表示部８５ｂの視認性が低下した際に、表示板３５０に始動記憶表示、実行中記憶表示又は始動記憶数を表示するようにしても良い。このようにすることで常に始動記憶の状況を明確に把握可能となる。

【０４３９】

また、上述の例では盤演出装置４４を表示板３５０よりも後方に配しており、盤演出装置４４が表示装置４１の所定画像の視認性を変化させる第２演出を実行可能な第１演出手段をなし、表示板３５０が第１演出手段の視認性を変化させる第３演出を実行可能な第２演出手段となるようにしていた。

表示板３５０を盤演出装置４４よりも後方に配するようにしても良く、この場合は、表示板３５０が表示装置４１の所定画像の視認性を変化させる第２演出を実行可能な第１演出手段をなし、盤演出装置４４が第１演出手段の視認性を変化させる第３演出を実行可能な第２演出手段となる。

すなわち、表示装置４１の所定画像の視認性を変化させる第１演出手段の前側に第１演出手段の視認性を変化させる第２演出手段が位置していればよく、第１演出手段と第２演出手段の構造についてはどのようなものであっても良い。例えば、第１演出手段と第２演出手段のいずれもが盤演出装置４４であっても良いし、第１演出手段と第２演出手段のいずれもが表示板３５０であっても良い。

さらに、３つ以上の演出手段が前後に重なることを可能とし、前方に位置する演出手段が後方に位置する演出手段の視認性を変化させるようにしても良い。

また、表示装置４１の所定画像が、表示装置４１に表示される別の画像により視認性が変化させられるようにした場合には、表示装置４１の所定画像の視認性を変化させる第１演出手段は表示装置４１となる。

【０４４０】

以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、第１演出によって視認性が変化可能な所定画像を表示する表示手段（表示装置４１）と、所定画像の視認性を変化させる第２演出を実行可能な第１演出手段（盤演出装置４４）と、第１演出手段の視認性を変化させる第３演出を実行可能な第２演出手段（表示板３５０）と、を備えることとなる。

したがって、多彩な演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４４１】

また、所定画像を表示する表示手段（表示装置４１）と、所定画像の視認性を変化させる演出を実行可能な第１演出手段（盤演出装置４４）と、第１演出手段の視認性を変化させる演出を実行可能な第２演出手段（表示板３５０）と、を備えることとなる。

したがって、多彩な演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４４２】

また、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、遊技に関する表示を実行可能な表示手段（表示装置４１）と、表示手段の前側に重なるように動作可能な可動役物（盤演出装置４４）と、表示手段及び可動役物の前側に配されて表示手段及び可動役物を透視可能であるとともに所定の表示を表示可能な表示板３５０と、表示手段の表示、可動役物の動作及び表示板３５０の表示を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、演出制御手段は、表示手段の表示を変化させて当該表示の視認性を変化させる第１演出と、可動役物を表示手段に重なるように動作させることで、表示手段の表示の視認性を変化させる第２演出と、表示板３５０に所定の表示を表示することで、表示手段の表示の視認性を変化させる第３演出と、を実行可能であることとなる。

したがって、多彩な演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４４３】

また、第１演出、第２演出及び第３演出は、単独で実行することも可能であり、複合して実行することも可能であることとなる。

したがって、多彩な演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４４４】

また、演出制御手段は、ゲームに対応した表示である第１飾りゲームと、ゲームに対応し、第１飾りゲームよりも小さい表示である第２飾りゲームと、を表示手段に表示可能であり、第３演出が実行されている場合に、第２飾りゲームの視認性が第１飾りゲームの視認性よりも高くなるようにすることとなる。

したがって、少なくとも第２飾りゲームにより遊技の進行状況を確認可能となる。

【０４４５】

また、始動入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）への遊技球の入賞に基づき変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶する始動記憶手段（遊技制御装置１００）を備え、演出制御手段は、始動記憶に関する情報を示す始動記憶表示を表示手段に表示可能であり、第３演出が実行されている場合に、始動記憶表示の視認性が第１飾りゲームの視認性よりも高くなるようにすることとなる。

したがって、始動記憶の情報を確認可能となる。

【０４４６】

〔サポ当り判定の変形例１〕

上記実施形態では、大当り判定（大当りの抽選）と同一の乱数を用いて小当り判定（小当りの抽選）とサポ当り判定（サポ当りの抽選）を行った。すなわち、上記実施形態では、例えば図１９～図２６に示すように、大当り乱数を用いて大当り判定と小当り判定とサポ当り判定とを行い（図７（ａ）参照）、そして、判定結果が大当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図７（ｂ）参照）、判定結果が小当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図７（ｃ）参照）、判定結果がサポ当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図７（ｄ）参照）、判定結果がいずれでもない場合には、はずれの停止図柄情報を取得するようにしたが、これに限定されない。

【０４４７】

例えば、低確率状態である場合のみサポ当りが導出されるようにしたが、例えば、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。また、遊技状態にかかわらずサポ当りが導出されるようにしても良いし、普電サ

ポートがない状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。その他、遊技状態に基づきサポ当りを導出可能か否かが選択されるようにしても良い。

【０４４８】

〔サポ当り判定の変形例２〕

上記実施形態では、大当り、小当り及びサポ当りについて、共通の大当り乱数を用いて抽選を行ったが、それぞれの結果に対応した抽選乱数を用いて抽選を行うようにしても良いし、大当りと小当りについては大当り乱数を用いて抽選を行い、サポ当りについてはサポ当り乱数を用いて抽選を行うようにしても良い。この場合、例えば図５６に示すような振分率となる。具体的には、例えば、大当り乱数を用いて大当り判定と小当り判定とを行い（図５６（ａ）参照）、判定結果が大当りでも小当りでもない場合に、サポ当り乱数を用いてサポ当り判定を行う（図５６（ｄ）参照）。

【０４４９】

また、上記実施形態では、大当り、小当り及びサポ当りのいずれにおいても共通の特図図柄乱数を用いて停止図柄情報を取得するようにしたが、それぞれの結果に対応した図柄乱数を設けるようにしても良いし、大当りと小当りについては特図図柄乱数を用い、サポ当りについてはサポ当り図柄乱数を用いるようにしても良い。

例えば、判定結果が大当りである場合には、大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図５６（ｂ）参照）、判定結果が小当りである場合には、小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図５６（ｃ）参照）、判定結果がサポ当りである場合（すなわち「サポ作動あり」の場合）には、サポ当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図５６（ｅ）参照）、判定結果がいずれでもない場合には、はずれの停止図柄情報を取得する。

【０４５０】

〔特図始動口スイッチ共通処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図１８に示す特図始動口スイッチ共通処理に替えて、図５７に示す特図始動口スイッチ共通処理を実行する。この特図始動口スイッチ共通処理では、ステップＡ１４０において大当り用の図柄乱数である大当り図柄乱数を抽出して準備し、ステップＡ１４１において準備した大当り図柄乱数をＲＷＭの大当り図柄乱数格納領域にセーブする。

次に、小当り用の図柄乱数である小当り図柄乱数を抽出して準備し（ステップＡ１４３）、準備した小当り図柄乱数をＲＷＭの小当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４４）。

その後、サポ当り乱数を抽出して準備し（ステップＡ１５０ａ）、準備したサポ当り乱数をＲＷＭのサポ当り乱数格納領域にセーブする処理（ステップＡ１５０ｂ）を行って、サポ当り用の図柄乱数であるサポ当り図柄乱数を抽出して準備し（ステップＡ１４９ａ）、準備したサポ当り図柄乱数をＲＷＭのサポ当り図柄乱数格納領域にセーブする（ステップＡ１４９ｂ）。

【０４５１】

〔大当りフラグ１設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理に替えて、図５８（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理を実行する。この大当りフラグ１設定処理では、ステップＡ３６３の処理を行った後に、ＲＷＭの特図１サポ当り乱数格納領域（保留数１用）からサポ当り乱数をロードして準備し（ステップＡ３７４）、特図１サポ当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする処理（ステップＡ３７５）を行ってから、ステップＡ３６４の処理に移行する。また、ステップＡ３７０の処理は行わず、遊技状態にかかわらずサポ当りを導出可能としている。

【０４５２】

〔大当りフラグ２設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処

理に替えて、図５８（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処理を実行する。この大当りフラグ２設定処理では、ステップＡ３８３の処理を行った後に、ＲＷＭの特図２サポ当り乱数格納領域（保留数１用）からサポ当り乱数をロードして準備し（ステップＡ３９４）、特図２サポ当り乱数格納領域（保留数１用）を０クリアする処理（ステップＡ３９５）を行ってから、ステップＡ３８４の処理に移行する。また、ステップＡ３７０の処理は行わず、遊技状態にかかわらずサポ当りを導出可能としている。

【０４５３】

〔サポ当り判定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２４に示すサポ当り判定処理に替えて、図５９に示すサポ当り判定処理を実行する。このサポ当り判定処理では、ステップＡ４２２の処理を行った後に、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満かを判定する（ステップＡ４２３ａ）。

【０４５４】

そして、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満である場合（ステップＡ４２３ａ；Ｙ）、すなわちサポ当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４２８）、サポ当り判定処理を終了する。また、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り下限判定値未満でない場合（ステップＡ４２３ａ；Ｎ）は、高確率状態であるかを判定する（ステップＡ４２４）。そして、高確率状態である場合（ステップＡ４２４；Ｙ）は、高確率中のサポ当り上限判定値を設定し（ステップＡ４２５）、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４２７ａ）。また、高確率状態でない場合（ステップＡ４２４；Ｎ）は、低確率中のサポ当り上限判定値を設定し（ステップＡ４２６）、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きいかを判定する（ステップＡ４２７ａ）。

【０４５５】

対象のサポ当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きい場合（ステップＡ４２７ａ；Ｙ）、すなわちサポ当りでない場合は、判定結果としてはずれを設定し（ステップＡ４２８）、大当り判定処理を終了する。また、対象のサポ当り乱数の値がサポ当り上限判定値より大きくない場合（ステップＡ４２７ａ；Ｎ）、すなわちサポ当りである場合は、判定結果としてサポ当りを設定し（ステップＡ４２９）、サポ当り判定処理を終了する。

【０４５６】

サポ当りの抽選に当選する確率は確率設定値毎に異なっていても良いし、同じであっても良い。確率設定値毎に異ならせる場合には、例えば、確率設定値が低いほどサポ当りの抽選に当選しやすくなる（すなわち、設定１が最も当選しやすく設定６が最も当選しにくくなる）ようにしても良いし、逆でも良い。また、サポ当りの抽選に当選する確率は大当りの確率状態毎に異なっていても良いし、同じであっても良い。大当りの確率状態毎に異ならせる場合には、例えば、低確率状態（通常確率状態）である場合の方が高確率状態である場合よりも当選しやすくなるようにしても良いし、逆でも良い。また、低確率状態である場合にだけ当選するようにしても良い。また、特図１と特図２でサポ当りの抽選に当選する確率を異ならせても良い。

【０４５７】

なお、本変形例においても、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。具体的には、例えば、通常遊技状態ＳＴ１４においては、判定結果が大当りでも小当りでもない場合にサポ当り乱数を用いてサポ当り判定を行い、判定結果が大当りである場合に大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し、判定結果が小当りである場合に小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し、判定結果がサポ当りである場合にサポ当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し、判定結果がいずれでもない場合にはずれの停止図柄情報を取得するとともに、特定遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１３においては、サポ当り乱数を用いたサポ当り判定を行わずに、判定結果が大当りである場合に大当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し、判定結果が小当りである場合に小当り図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し、判定結果が大当りで

も小当りでもない場合にはずれの停止図柄情報を取得するようにしても良い。すなわち、高確率状態中である場合や普電サポート中である場合には、サポ当りに関する処理（ステップＡ１５０ａ～Ａ１５０ｂ、ステップＡ１４９ａ～Ａ１４９ｂ、ステップＡ１５１ａ～Ａ１５１ｄ、ステップＡ３７３ａ～Ａ３７３ｂ、ステップＡ３７０～Ａ３７２、ステップＡ３９３ａ～Ａ３９３ｂ、ステップＡ３９０～Ａ３９２等）をスキップするようにしても良い。

あるいは、低確率状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第３特定遊技状態ＳＴ１３）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、普電サポートがない状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。

【０４５８】

〔サポ当り判定の変形例３〕

また、例えば、サポ当り判定を行わずに、特図図柄乱数を用いてサポ当り図柄又ははずれ図柄を取得するようにしても良い。すなわち、大当り又は小当りでない場合には特図図柄乱数に対応する停止図柄情報に、はずれとサポ当りの停止図柄情報を含むようにしても良い。この場合、例えば図６０に示すような振分率となる。具体的には、例えば、大当り乱数を用いて大当り判定と小当り判定とを行い（図６０（ａ）参照）、判定結果が大当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図６０（ｂ）参照）、判定結果が小当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得する（図６０（ｃ）参照）。

【０４５９】

そして、判定結果が大当りでも小当りでもなく低確率状態である場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報として、はずれの停止図柄情報又はサポ当りの停止図柄情報を取得する（図６０（ｄ）参照）。

なお、判定結果が大当りでも小当りでもなく高確率状態である場合には、はずれの停止図柄情報を取得する。

【０４６０】

〔大当りフラグ１設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理に替えて、図６１（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理を実行する。この大当りフラグ１設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３７０～Ａ３７３の処理を行わない。このため、本変形例において図２４に示したサポ当り判定処理は行わない。

【０４６１】

〔大当りフラグ２設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処理に替えて、図６１（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処理を実行する。この大当りフラグ２設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３９０～Ａ３９３の処理を行わない。

【０４６２】

〔特図１停止図柄設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２５に示す特図１停止図柄設定処理に替えて、図６２に示す特図１停止図柄設定処理を実行する。

この特図１停止図柄設定処理では、小当りフラグ１が小当りでない場合（ステップＡ４４０；Ｎ）に、低確率状態であるかを判定する（ステップＡ４６２）。低確率状態である場合（ステップＡ４６２；Ｙ）は、図６０（ｄ）の低確率の欄に示した振分値が設定された特図１サポ当り図柄テーブルを用いて特図図柄乱数によりはずれ又はサポ当りの選択を行う処理（ステップＡ４４７～Ａ４５２）を行う。また、低確率状態でない場合（ステップＡ４６２；Ｎ）は、はずれ図柄を設定する処理（ステップＡ４５３、Ａ４５４）を行う。

【０４６３】

〔特図２停止図柄設定処理〕
本変形例において、遊技制御装置１００は、図２６に示す特図２停止図柄設定処理に替えて、図６３に示す特図２停止図柄設定処理を実行する。
この特図２停止図柄設定処理では、小当りフラグ２が小当りでない場合（ステップＡ４８０；Ｎ）に、低確率状態であるかを判定する（ステップＡ５０２）。低確率状態である場合（ステップＡ５０２；Ｙ）は、図６０（ｄ）の低確率の欄に示した振分値が設定された特図２サポ当り図柄テーブルを用いて特図図柄乱数によりはずれ又はサポ当りの選択を行う処理（ステップＡ４８７～Ａ４９２）を行う。また、低確率状態でない場合（ステップＡ５０２；Ｎ）は、はずれ図柄を設定する処理（ステップＡ４９３、Ａ４９４）を行う。

【０４６４】
なお、本変形例においても、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。具体的には、例えば、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）においては、判定結果が大当りでも小当りでもない場合に、サポ当り図柄乱数に対応する停止図柄情報としてサポ当りの停止図柄情報又ははずれの停止図柄情報を取得するとともに、特定遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１３においては、判定結果が大当りでも小当りでもない場合に、はずれの停止図柄情報を取得するようにしても良い。
あるいは、高確率状態（第１特定遊技状態ＳＴ１１、第２特定遊技状態ＳＴ１２）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、普電サポートがない状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、遊技状態にかかわらずサポ当りが導出されるようにしても良い。

【０４６５】
〔サポ当り判定の変形例４〕
小当り図柄（小当りの結果態様）とサポ当り図柄（サポ当りの結果態様）とを兼用しても良い。具体的には、例えば、小当り図柄とサポ当り図柄とを兼ねる兼用図柄を設けて、表示装置４１（及び一括表示装置５０）に兼用図柄が停止表示された場合には、小当り遊技状態の終了後にチャンスモード（第３特定遊技状態ＳＴ１３）に突入しても良い。
この場合、例えば図６４に示すような振分率となる。具体的には、例えば、大当り乱数を用いて大当り判定と小当り判定とを行い（図６４（ａ）参照）、判定結果が大当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得する（図６４（ｂ）参照）。
そして、判定結果が小当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報として、小当り図柄とサポ図柄を兼ねる小当りＡ～Ｃ又はサポ図柄を兼ねない小当り図柄である小当りＤのいずれかを取得する（図６４（ｃ）参照）。

【０４６６】
〔大当りフラグ１設定処理〕
本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理に替えて、図６１（ａ）に示した大当りフラグ１設定処理を実行する。この大当りフラグ１設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３７０～Ａ３７３の処理を行わない。このため、本変形例において図２４に示したサポ当り判定処理は行わない。

【０４６７】
〔大当りフラグ２設定処理〕
本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処理に替えて、図６１（ｂ）に示した大当りフラグ２設定処理を実行する。この大当りフラグ２設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３９０～Ａ３９３の処理を行わない。

【０４６８】
〔特図１停止図柄設定処理〕
本変形例において、遊技制御装置１００は、図２５に示す特図１停止図柄設定処理に替えて、図６５に示す特図１停止図柄設定処理を実行する。
この特図１停止図柄設定処理では、小当りフラグ１が小当りである場合（ステップＡ４

４０；Ｙ）に、図６４（ｃ）の高確率の欄に示したような振分値が設定された高確率用特図１小当り図柄テーブルを設定する（ステップＡ４６３）。

【０４６９】

次に、低確率状態であるかを判定し、（ステップＡ４６４）、低確率状態でない場合（ステップＡ４６４；Ｎ）は、高確率用特図１小当り図柄テーブルを用いて特図図柄乱数により小当り種類の選択を行う処理（ステップＡ４４１～Ａ４４５）を行う。

また、低確率状態である場合（ステップＡ４６４；Ｙ）は、図６４（ｃ）の低確率の欄に示したような振分値が設定された低確率用特図１小当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ４６５）、特図図柄乱数により小当り種類の選択を行う処理（ステップＡ４４１～Ａ４４５）を行う。

【０４７０】

〔特図２停止図柄設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２６に示す特図２停止図柄設定処理に替えて、図６６に示す特図２停止図柄設定処理を実行する。

この特図２停止図柄設定処理では、小当りフラグ２が小当りである場合（ステップＡ４８０；Ｙ）に、図６４（ｃ）の高確率の欄に示したような振分値が設定された高確率用特図２小当り図柄テーブルを設定する（ステップＡ５０３）。

【０４７１】

次に、低確率状態であるかを判定し、（ステップＡ５０４）、低確率状態でない場合（ステップＡ５０４；Ｎ）は、高確率用特図２小当り図柄テーブルを用いて特図図柄乱数により小当り種類の選択を行う処理（ステップＡ４８１～Ａ４８５）を行う。

また、低確率状態である場合（ステップＡ５０４；Ｙ）は、図６４（ｃ）の低確率の欄に示したような振分値が設定された低確率用特図２小当り図柄テーブルを設定し（ステップＡ５０５）、特図図柄乱数により小当り種類の選択を行う処理（ステップＡ４８１～Ａ４８５）を行う。

【０４７２】

なお、本変形例においても、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。具体的には、例えば、通常遊技状態ＳＴ１４（低確率サポなし）においては、判定結果が大当りでも小当りでもない場合に、サポ当り図柄乱数に対応する停止図柄情報としてサポ当りの停止図柄情報又ははずれの停止図柄情報を取得するとともに、特定遊技状態ＳＴ１１～ＳＴ１３においては、判定結果が大当りでも小当りでもない場合に、はずれの停止図柄情報を取得するようにしても良い。

あるいは、高確率状態（第１特定遊技状態ＳＴ１１、第２特定遊技状態ＳＴ１２）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、普電サポートがない状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、遊技状態にかかわらずサポ当りが導出されるようにしても良い。

また、サポ当りの場合にはサポート回数が１回以上となるようにし、小当りの場合はサポート回数として０回を選択できるようにしても良い。サポート回数として０回が選択された場合は特定遊技状態が当該ゲームで終了することとなる。逆に、サポ当りの場合にはサポート回数として０回を選択できるようにし、小当りの場合はサポート回数が１回以上となるようにしても良い。

また、大当りがなく小当りのみ当選可能ないわゆる２種タイプの遊技を行う遊技機の場合は、小当りを抽選する小当り乱数を用いて小当りの抽選を行い、小当りに当選した場合に特図図柄乱数により小当り種類の選択を行うことが可能である。この場合サポート回数として０回を選択できるようにしても良い。

【０４７３】

以上のことから、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、特別結果には、条件装置の作動を伴う第１特別結果（大当り）と、条件

装置の作動を伴わない第２特別結果（小当り）と、があり、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が第２特別結果のうちの所定結果となった場合には、特別遊技状態（小当り遊技状態、第２特別遊技状態）を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームを実行する前に、当該ゲームの結果が、第１特別結果と、第２特別結果と、はずれ結果と、のいずれになるかを判定可能であることとなる。

したがって、第２特別結果であった場合でも特定遊技状態を発生可能となり、遊技の興趣を向上することができる。

【０４７４】

〔サポ当り判定の変形例５〕

サポ当りの種類の選択を特図図柄乱数で行うとしたが、大当り乱数により選択するようにしても良い。

例えば、大当り乱数の判定値として、サポ当りの範囲をサポ当りＡ、サポ当りＢ，サポ当りＣの範囲に区切り、抽出した大当り乱数値がサポ当りの範囲に該当する場合に、いずれの範囲に該当するかによりサポ当りの当選とサポ当り図柄を設定するようにしても良い。この場合、大当りや小当りについては特図図柄乱数により種類の選択を行うが、サポ当りと同様に特図図柄乱数による種類の選択を行わず、大当り乱数により種類の選択を行うようにしても良い。

なお、大当りがなく小当りのみ当選可能ないわゆる２種タイプの遊技を行う遊技機の場合は、小当りを抽選する小当り乱数を用いて同様にサポ当りについての抽選と種類の選択を行うことが可能である。

【０４７５】

〔その他の変形例１〕

普通変動入賞装置３７を、左打ちと右打ちの両方で入賞可能な位置（例えば、遊技領域３２の下部中央）に配設しても良い。例えば、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄（サポ当りＡ図柄等）が頻繁に停止する振分となっている場合には、チャンスモードの開始や終了が頻繁に生じることとなるが、普通変動入賞装置３７を右打ちと左打ちの両方で入賞可能な位置に配設することで、チャンスモードの開始や終了に応じて遊技球を左側遊技領域と右側遊技領域とに打ち分ける必要がなくなる。また、普通変動入賞装置３７を、右打ちと左打ちの両方で入賞可能な位置に配設する場合には、右側遊技領域の大入賞口よりも上流側の位置に、当該大入賞口と普通変動入賞装置３７とに遊技球を振り分ける機能（釘や流路など）を設けるようにしても良い。なお、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄は、対応するサポート回数が２０回であるサポ当りＡ図柄に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、対応するサポート回数が５回未満であるサポ当り図柄であっても良い。

【０４７６】

〔その他の変形例２〕

特図変動表示ゲームの結果態様にサポ当り図柄（サポ当りの結果態様）を設けずに、普図変動表示ゲームの結果態様にサポ当り図柄（サポ当りの結果態様）を設けても良い。すなわち、特図変動表示ゲームでサポ当りが導出されるのではなく、普図変動表示ゲームでサポ当りが導出されるようにしても良い。

【０４７７】

〔その他の変形例３〕

上記実施形態では、チャンスモードに移行すると、右打ち指示演出を必ず実行するようにした。すなわち、停止するサポ当り図柄（付与されるサポート回数）にかかわらず、チャンスモードに移行すると右打ち指示演出を実行するようにしたが、これに限定されない。例えば、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄（サポ当りＡ図柄等）が停止した場合にのみ、チャンスモードに移行すると右打ち指示演出を実行して、第２始動記憶を貯めるように促しても良い。なお、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄は、対応するサポート回数が２０回であるサポ当りＡ図柄に限定されず、適宜変更可能

であり、例えば、対応するサポート回数が１回であるサポ当り図柄であっても良い。
　また、チャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームである場合にのみ、チャンスモードに移行すると右打ち指示演出を実行して、第２始動記憶を貯めるように促しても良い。
　また、通常遊技状態ＳＴ１４からチャンスモードに移行した場合にのみ、チャンスモードに移行すると右打ち指示演出を実行して、第２始動記憶を貯めるように促しても良い。
【０４７８】
〔その他の変形例４〕
　本実施形態において、普電サポート中でない場合は普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短がない状態であり、普電サポート中である場合は普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短がある状態であるため、普電サポート中でない場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間は、普電サポート中である場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間よりも長いが、これに限定されない。例えば、普電サポート中でない場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間を、普電サポート中である場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間と同一としても良い。これにより、チャンスモードへ移行してすぐに第２始動記憶を貯めることが可能となる。本実施形態の遊技機１０は、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機であるため、チャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームが終了するまでに第２始動記憶を発生させることで、当該最初の特図変動表示ゲームの次にメイン変動（特図２変動表示ゲーム）を実行することが可能となり、遊技者にとって有利となるように遊技を進行することができる。
　なお、普電サポート中でない場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間を、普電サポート中である場合に実行する普図変動表示ゲームの変動時間と同一とする場合には、普電サポート中でない場合での普図当り確率を０にすることが好ましい。
【０４７９】
〔その他の変形例５〕
　上記実施形態では、チャンスモードに移行すると、今回付与されるサポート回数を必ず報知するようにした。すなわち、停止するサポ当り図柄（付与されるサポート回数）にかかわらず、停止表示時間が開始すると今回付与されるサポート回数を報知するようにしたが、これに限定されず、例えば、今回付与されるサポート回数に応じて、当該サポート回数を報知するか否か決定するようにしても良い。具体的には、例えば、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄（サポ当りＡ図柄等）が停止した場合には、停止表示時間が開始しても、今回付与されるサポート回数を報知しないとともに、それ以外のサポ当り図柄が停止した場合には、停止表示時間が開始すると、今回付与されるサポート回数を報知するようにしても良い。なお、対応するサポート回数が比較的少ないサポ当り図柄は、対応するサポート回数が２０回であるサポ当りＡ図柄に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、対応するサポート回数が１０回未満であるサポ当り図柄であっても良い。
【０４８０】
〔その他の変形例６〕
　上記実施形態では、図４３や図４８に示すように、右打ち指示演出（発射方向の指示）を、結果が特定結果となったゲーム（サポ当りゲーム）の次の実行するゲームの変動表示の開始時に開始するようにした。すなわち、右打ち指示演出を、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動表示の開始時（ｔ６８，ｔ７８）に開始するようにしたが、これに限定されない。例えば、右打ち指示演出は、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動時間の開始時（ｔ６７，ｔ７７）に開始しても良いし、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時（ｔ６６，ｔ７６）に開始しても良い。また、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前（例えば、サポ当りゲームの結果の仮停止表示中）に開始しても良い。
【０４８１】
〔その他の変形例７〕
　上記実施形態では、図４３や図４８に示すように、チャンスモード報知演出を、結果が

特定結果となったゲーム（サポ当りゲーム）の次の実行するゲームの変動表示の開始時に開始するようにした。すなわち、チャンスモード報知演出を、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動表示の開始時（ｔ６８，ｔ７８）に開始するようにしたが、これに限定されない。例えば、チャンスモード報知演出は、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動時間の開始時（ｔ６７，ｔ７７）に開始しても良いし、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時（ｔ６６，ｔ７６）に開始しても良い。また、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前（例えば、サポ当りゲームの結果の仮停止表示中）に開始しても良い。また、チャンスモード報知演出と右打ち指示演出は、同じタイミングで開始しても良いし、異なるタイミングで開始しても良い。

【０４８２】

〔その他の変形例８〕

上記実施形態では、図４３や図４８に示すように、サポ回数報知演出を、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時（ｔ６６，ｔ７６）に開始するようにしたが、これに限定されない。例えば、サポ回数報知演出は、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動時間の開始時（ｔ６７，ｔ７７）に開始しても良いし、チャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動表示の開始時（ｔ６８，ｔ７８）に開始しても良い。また、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前（例えば、サポ当りゲームの結果の仮停止表示中）に開始しても良い。

【０４８３】

〔その他の変形例９〕

また、本実施形態では、大当り図柄と小当り図柄とサポ当り図柄とを同一の乱数を用いて取得するようにしたが、異なる乱数を用いて大当り図柄と小当り図柄とサポ当り図柄とを取得するようにしても良い。すなわち、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、サポ当り図柄乱数として異なる乱数を使用して、大当り図柄と小当り図柄とサポ当り図柄の振分を行うようにしても良い。

【０４８４】

〔その他の変形例１０〕

本実施形態の遊技機１０は、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機に限定されない。すなわち、本実施形態の遊技機１０は、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームの一方を他方よりも優先して実行する遊技機であっても良いし、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームを入賞順に実行する遊技機であっても良い。

【０４８５】

〔その他の変形例１１〕

遊技機の構成として、特定領域３８ｈへの入賞により特別遊技状態が発生するいわゆる１種＋２種の遊技機としても良い。図６７は本変形例の遊技機での遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態ＳＴ１４、第３特定遊技状態ＳＴ１３、特別遊技状態ＳＴ１５、小当り遊技状態ＳＴ１６がある。また、本変形例の遊技機では特別結果が導出される確率は常に一定となっている。

【０４８６】

通常遊技状態ＳＴ１４は、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは通常モードとされる。主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は始動入賞口３６であって、この始動入賞口３６を狙うため発射方向は左打ちとされている。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【０４８７】

第３特定遊技状態ＳＴ１３は、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向

上させて入賞を容易とする普電サポートがある状態である。普電サポートがある場合は特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。演出態様を規定する演出モードはチャンスモードとされる。また、主変動特図は特図２変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置３７であって、この普通変動入賞装置３７を狙うため発射方向は右打ちとされている。すなわち、特図２変動表示ゲームをメイン変動とし、特図１変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。この第３特定遊技状態ＳＴ１３でサポート回数の特図変動表示ゲームを実行した場合は通常遊技状態ＳＴ１４に移行する。

【０４８８】

通常遊技状態ＳＴ１４又は第３特定遊技状態ＳＴ１３において特図変動表示ゲームの結果として大当りが導出されると、特別遊技状態ＳＴ１５に移行する。そして、特別遊技状態ＳＴ１５の終了後に第３特定遊技状態ＳＴ１３に移行する。第３特定遊技状態ＳＴ１３におけるサポート回数は大当りの種類により決定される。

【０４８９】

通常遊技状態ＳＴ１４又は第３特定遊技状態ＳＴ１３において特図変動表示ゲームの結果として小当りが導出されると、小当り遊技状態ＳＴ１６に移行する。そして、小当り遊技状態ＳＴ１６において特定領域３８ｈに遊技球が流入（Ｖ入賞）した場合は、特別遊技状態ＳＴ１５に移行する。この場合の特別遊技状態ＳＴ１５の終了後には、導出された小当りの種類により移行先が異なり、サポート回数が０回に設定される小当りであった場合は通常遊技状態ＳＴ１４に移行する。また、サポート回数が０回以外に設定される小当りであった場合は第３特定遊技状態ＳＴ１３に移行する。第３特定遊技状態ＳＴ１３におけるサポート回数は小当りの種類により決定される。

【０４９０】

小当り遊技状態ＳＴ１６において特定領域３８ｈに遊技球が流入しなかった場合は、導出された小当りの種類により移行先が異なり、サポート回数が０回に設定される小当りであった場合は通常遊技状態ＳＴ１４に移行する。また、サポート回数が０回以外に設定される小当りであった場合は第３特定遊技状態ＳＴ１３に移行する。第３特定遊技状態ＳＴ１３におけるサポート回数は小当りの種類により決定される。

【０４９１】

図６８には、本変形例の遊技機における振分率を示した。小当りはすべてサポ図柄を兼ねるものとなっており、それぞれ設定されるサポート回数が異なる。なお、第１実施形態と同様にサポ図柄のみの結果を設けるようにしても良い。

【０４９２】

〔大当りフラグ１設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ａ）に示す大当りフラグ１設定処理に替えて、図６１（ａ）に示した大当りフラグ１設定処理を実行する。この大当りフラグ１設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３７０～Ａ３７３の処理を行わない。このため、本変形例において図２４に示したサポ当り判定処理は行わない。

【０４９３】

〔大当りフラグ２設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２２（ｂ）に示す大当りフラグ２設定処理に替えて、図６１（ｂ）に示した大当りフラグ２設定処理を実行する。この大当りフラグ２設定処理では、サポ当りの判定に関するステップＡ３９０～Ａ３９３の処理を行わない。

【０４９４】

〔特図１停止図柄設定処理〕

本変形例において、遊技制御装置１００は、図２５に示す特図１停止図柄設定処理に替えて、図６５に示す特図１停止図柄設定処理を実行するがステップＡ４６３からＡ４６５の処理は行わない。

【０４９５】

〔特図２停止図柄設定処理〕
本変形例において、遊技制御装置１００は、図２６に示す特図２停止図柄設定処理に替えて、図６６に示す特図２停止図柄設定処理を実行するがステップＡ５０３からＡ５０５の処理は行わない。
【０４９６】
〔特定領域スイッチ監視処理〕
本変形例の遊技機では、特図ゲーム処理における特定領域スイッチ監視処理（ステップＡ１０）において図６９に示す処理を行う。この特定領域スイッチ監視処理では、まず、小当り中であるかを判定する（ステップＡ４１）。ここでの小当り中とは、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間である。この小当り中でない場合（ステップＡ４１；Ｎ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。すなわち、特定領域スイッチ３８ｄは、小当り中処理及び小当り残存球処理を行っている期間でのみ有効とされる。また、小当り中である場合（ステップＡ４１；Ｙ）は、条件装置が作動中であるかを判定する（ステップＡ４２）。
【０４９７】
条件装置が作動中である場合（ステップＡ４２；Ｙ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、条件装置が作動中でない場合（ステップＡ４２；Ｎ）は、特定領域スイッチに入力があるかを判定する（ステップＡ４３）。そして、特定領域スイッチに入力がない場合（ステップＡ４３；Ｎ）は、特定領域スイッチ監視処理を終了する。また、特定領域スイッチに入力がある場合（ステップＡ４３；Ｙ）は、特定領域通過フラグをセットし（ステップＡ４４）、特定領域スイッチ監視処理を終了する。後にこの特定領域通過フラグがあることに基づき特別遊技状態を発生させる処理が行われるようになる。
【０４９８】
〔小当り残存球処理〕
本変形例の遊技機では、特図ゲーム処理における小当り残存球処理（ステップＡ１８）において図７０に示す処理を行う。この小当り残存球処理では、まず、残存球エラーの発生中であるかを判定する（ステップＡ８６１）。残存球エラーの発生中である場合（ステップＡ８６１；Ｙ）は、ステップＡ８６３に移行する。また、残存球エラーの発生中でない場合（ステップＡ８６１；Ｎ）は、残存球カウンタが０であるかを判定する（ステップＡ８６２）。残存球カウンタが０でない場合（ステップＡ８６２；Ｎ）は、小当り残存球処理を終了する。また、残存球カウンタが０である場合（ステップＡ８６２；Ｙ）は、ステップＡ８６３以降の小当りを終了するための処理を行う。
【０４９９】
すなわち、第１特別変動入賞装置３８内の残存球が全て排出されてから小当りを終了するための処理を行うようにしている。ただし、最後に遊技球が第１特別変動入賞装置３８に流入してから所定時間以上経っても排出が確認できない状態である残存球エラー中の場合は、排出に必要な時間が十分経過したものとして小当りを終了するための処理に移行するようにしている。もちろん残存球エラー中の場合は小当りを終了するための処理に移行しないようにしても良い。よって、ステップＡ８６１の処理は行わないようにしても良い。
【０５００】
小当りを終了するための処理では、まず、特定領域通過があったかを判定する（ステップＡ８６３）。特定領域３８ｈに遊技球が流入して通過した場合は、特定領域スイッチ３８ｄにより検出されて特定領域通過フラグがセットされる。ここではこの特定領域通過フラグの有無により特定領域通過があったかを判定する。特定領域通過があった場合（ステップＡ８６３；Ｙ）は、ステップＡ８７０に移行して特別遊技状態を発生させる処理を行う。また、特定領域通過がない場合（ステップＡ８６３；Ｎ）は、ステップＡ８６４に移行して小当り遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理を行う。
【０５０１】

ステップＡ８６４以降の小当り遊技状態を終了して特図変動表示ゲームを実行可能とするための処理では、処理番号として小当り終了処理にかかる１０を設定し（ステップＡ８６４）、特図ゲーム処理番号領域に処理番号をセーブする（ステップＡ８６５）。次に、小当りエンディング時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ８６６）、上大入賞口不正監視期間フラグ領域に不正監視期間中フラグをセーブする（ステップＡ８６７）。そして、大入賞口カウント数領域をクリアし（ステップＡ８６８）、小当り中制御ポインタ領域をクリアして（ステップＡ８６９）、小当り残存球処理を終了する。

【０５０２】

一方、特定領域通過があり（ステップＡ８６３；Ｙ）、ステップＡ８７０以降の特別遊技状態を発生させる処理を行う場合は、飾り特図コマンド領域からコマンドをロードして準備し（ステップＡ８７０）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ８７１）。次に、Ｖ大当りファンファーレコマンドを準備して（ステップＡ８７２）、演出コマンド設定処理を行う（ステップＡ８７３）。

【０５０３】

その後、大当り（Ｖ大当り）の開始に関する信号外部情報出力データ領域にセーブし（ステップＡ８７４）、大当り（Ｖ大当り）の開始に関する試験信号（例えば、条件装置作動中信号をＯＮ、役物連続作動装置作動中信号をオン、特別図柄２当り信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ８７５）。

【０５０４】

そして、遊技状態表示番号領域に大当り中の番号をセーブし（ステップＡ８７６）、ラウンド数上限値テーブルを設定して（ステップＡ８７７）、ラウンド数上限値情報に対応するラウンド数上限値（本変形例の場合１０）を取得してラウンド数上限値領域にセーブする（ステップＡ８７８）。さらに、ラウンド数上限値情報に対応するラウンドＬＥＤポインタを取得してラウンドＬＥＤポインタ領域にセーブし（ステップＡ８７９）、ラウンド数領域に初期値（ここでは１）をセーブする（ステップＡ８８０）。ラウンド数の上限値としては１０ラウンドが設定されるが、小当り動作が１ラウンド目に相当するので、ラウンド数初期値として１を設定することで特別遊技状態では９ラウンド分の開放が行われるようにしている。

【０５０５】

その後、処理番号としてファンファーレ／インターバル処理にかかる３を設定し（ステップＡ８８１）、特図ゲーム処理番号領域にセーブする（ステップＡ８８２）。さらに、Ｖ大当りファンファーレ時間を特図ゲーム処理タイマ領域にセーブし（ステップＡ８８３）、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理（ステップＡ８８４）を行って、ステップＡ８６８に移行する。

【０５０６】

以上のような構成により、次のような特徴的な遊技進行が可能となる。

第３特定遊技状態ＳＴ１３は、小当りの導出に伴う小当り遊技状態ＳＴ１６において特定領域３８ｈに遊技球が流入して特別遊技状態ＳＴ１５に移行する可能性が高い遊技状態であるため、通常遊技状態ＳＴ１４よりも遊技者にとって有利な遊技状態であり、この遊技状態が継続するほど遊技者にとっては有利となる。

この第３特定遊技状態ＳＴ１３で導出される小当りの種類として、サポート回数が０回でない小当りが導出されれば第３特定遊技状態ＳＴ１３を継続可能となるが、サポート回数が０回である小当りが導出された場合には通常遊技状態ＳＴ１４に移行することとなる。すなわち、サポート回数が０回である小当りの導出が遊技者にとって不利な遊技状態への転落契機となる。このような転落契機を設けることで、第３特定遊技状態ＳＴ１３における遊技の興趣を向上することができる。

【０５０７】

以上のことから、始動条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球の入賞により始動条件

が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、特別結果には、条件装置の作動を伴う第１特別結果と、条件装置の作動を伴わない第２特別結果と、があり、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が第１特別結果となることに基づき、特別遊技状態として第１特別遊技状態を発生可能であり、当該第１特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が第２特別結果となることに基づき、特別遊技状態として第２特別遊技状態を発生可能であり、当該第２特別遊技状態を発生した場合には第１特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であることとなる。

したがって、条件装置の作動を伴わない第２特別結果に基づき特定遊技状態を発生可能であるので、遊技の興趣を向上することができる。

【０５０８】

また、特別変動入賞装置には、第１特別変動入賞装置３８と、第２特別変動入賞装置３９とがあり、第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球が流入可能な特定領域３８ｈを備え、第１特別結果の導出又は特定領域３８ｈへの流入に基づき、第２特別変動入賞装置３９を開状態に変換可能な第１特別遊技状態を実行可能であり、第２特別結果の導出に基づき、第１特別変動入賞装置３８を開状態に変換可能な第２特別遊技状態を実行可能であり、遊技制御手段は、導出された特別結果の種類に応じて特定遊技状態において実行可能な特図変動表示ゲームの実行回数を設定し、特定遊技状態の実行中に特別結果が導出された場合には、実行中の特定遊技状態において実行可能な特図変動表示ゲームの残り回数を破棄して、導出された特別結果に基づく実行回数を設定するように構成され、特別結果に基づき設定される実行回数として０回を設定可能であることとなる。

したがって、０回を設定することで、特定遊技状態を終了させる又は特定遊技状態を開始しないという設定を行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０５０９】

また、遊技球の入賞により始動条件が成立する始動入賞口３６を備え、遊技制御手段は、始動入賞口３６への遊技球の入賞に基づきゲームとして第１ゲームを実行可能であり、普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づきゲームとして第２ゲームを実行可能であり、第２ゲームの結果が第２特別結果となった場合に特定遊技状態の実行回数を０回に設定可能であることとなる。

したがって、０回を設定することで、特定遊技状態を終了させる又は特定遊技状態を開始しないという設定を行うことができ、遊技の興趣を向上することができる。

【０５１０】

なお、小当り図柄とサポ当り図柄とを兼ねる兼用図柄を用いたが、小当り図柄とサポ当り図柄とを兼ねないサポ図柄を設けるようにしても良い。

この場合、当該サポ図柄としてサポート回数が０回となるサポ図柄を設けることで、上述した本変形例の構成と同様の構成とすることができる。

また、特図１変動表示ゲームについてはサポート回数が０回となる小当りのみを設けたが０回以外のサポート回数を設定する小当りを設けても良いし、小当りが発生しないようにしても良い。

【０５１１】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、通常遊技状態（通常遊技状態ＳＴ１４、第１特定遊技状態ＳＴ１１）と特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と特別遊技状態とを発生可能な遊技状態制御手段（遊技制御装置１００）と、を備え、遊技状態制御手段は、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果（本実施形態では、通常大当りや確変Ａ大当り）となった場合には、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合に

は、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であるように構成されている（図８参照）。

【０５１２】

したがって、特別遊技状態が発生するまでの間に所定の確率で特定遊技状態（普電サポート）が発生するため、遊技者の使用金額を抑制したり、持ち球の減少スピードを抑制したりすることが可能となり、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定遊技状態（普電サポート）が、特別遊技状態を経由してから発生する場合だけでなく、特別遊技状態を経由せずに発生する場合もあるので、遊技状態の移行タイミングが増加することとなり、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定遊技状態（普電サポート）が頻発すると射幸性が高くなりすぎるおそれがあるが、特定遊技状態（普電サポート）での出玉は出玉率及び役物比率に含まれるため、特定遊技状態（普電サポート）が頻発する場合には、その分、特別遊技状態での出玉を抑える必要がある。したがって、特定遊技状態（普電サポート）が頻発しても、射幸性が高くなりすぎることがなく、さらに、出玉の波を穏やかにすることが可能となる。

【０５１３】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が特定結果（サポ当り）となった場合に、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）を発生させる特定遊技期間（サポート回数）として当該特定結果に対応する期間を設定する設定手段（遊技制御装置１００）を備え、設定手段は、特定遊技状態の発生中にゲームの結果が特定結果となった場合には、設定中の特定遊技期間をリセットして、当該特定結果に対応する期間を再設定可能であるように構成することができる（図１０参照）。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）中に特定結果（サポ当り）が導出された場合には、特定遊技期間（サポート回数）を延長することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０５１４】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が特定結果（サポ当り）となった場合に、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）を発生させる特定遊技期間（サポート回数）として当該特定結果に対応する期間を設定する設定手段（遊技制御装置１００）を備え、設定手段は、特定遊技状態の発生中にゲームの結果が特定結果となった場合には、特定遊技期間の残り期間に当該特定結果に対応する期間を上乗せした期間を、特定遊技期間として再設定可能であるように構成することができる（図１１（ａ）参照）。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）中に特定結果（サポ当り）が導出された場合には、特定遊技期間（サポート回数）が延長されることとなるため、遊技の興趣が向上する。

【０５１５】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に関連した演出を実行する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、において演出を実行可能であるように構成することができる。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）の興趣を向上させることができる。

なお、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、において異なる態様の演出を実行するようにしても良い。これにより、特別結果（大当り）の導出に基づき発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）であるのか、特定

結果（サポ当り）の導出に基づき発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）であるのか、を特定遊技状態中に実行する演出によって示唆することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０５１６】

また、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、において同じ態様の演出を実行するようにしても良い。

具体的には、例えば、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ１２、第３特定遊技状態ＳＴ１３）と、で特定遊技期間（サポート回数）が同一である場合には、同じ態様の演出を実行するようにしても良い。すなわち、例えば、対応するサポート回数が１００回である大当り（本実施形態の場合、通常大当り）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様と、対応するサポート回数が１００回であるサポ当り（本実施形態の場合、サポ当りＢ）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様と、は同一であっても良い。

【０５１７】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技者にとって有利な遊技球の発射方向を指示する指示手段（演出制御装置３００）を備え、指示手段は、ゲームの結果が特定結果（サポ当り）となった場合には、当該ゲームの次に実行するゲームの開始に対応して、発射方向の指示を開始するように構成することが可能である（図４３、図４８参照）。

このように構成することで、遊技球の発射方向を的確に指示することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０５１８】

〔特図変動表示ゲームと飾り特図変動表示ゲーム〕

次に、図７１～図８０を用いて、一括表示装置５０における特図変動表示ゲームと、表示装置４１における変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）とについて説明する。

【０５１９】

図７１及び図７２に、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に、特図１変動表示ゲームを実行する場合を示す。図７１は表示装置４１及び一括表示装置５０での表示の一例であり、図７２はタイミングチャートの一例である。

図７１（ａ）には、結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「１２３」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「はずれ」の結果態様（ＬＥＤランプＡ０を点灯状態にしてＬＥＤランプＡ１～Ａ７を消灯状態にする態様）となっている。また、図７１（ａ）に示す例では、特図２表示器５２の表示態様も「はずれ」の結果態様（ＬＥＤランプＢ０を点灯状態にしてＬＥＤランプＢ１～Ｂ７を消灯状態にする態様）となっている。

【０５２０】

また、ここでは、特図１変動表示ゲームの停止表示時間中であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、表示装置４１においては、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が「１」、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が「０」となっており、待機中記憶表示部８３には１個、実行中記憶表示部８４には０個の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が表示されている。また、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が「特図保留１個」に対応する態様（ＬＥＤランプＣ０を点灯状態にしてＬＥＤランプＣ１を消灯状態にする態様（図４（ｄ）参照））となっており、特図２保留表示器５４の表示態様が「特図保留なし」

に対応する態様（ＬＥＤランプＣ２，Ｃ３を消灯状態にする態様（図４（ｄ）参照））となっている。

【０５２１】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図１変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図７１（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。ここでは、第１始動記憶が消化されて０個になるため、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が０個となり、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が「０」となる。また、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化して、「特図保留なし」に対応する態様（ＬＥＤランプＣ０，Ｃ１を消灯状態にする態様（図４（ｄ）参照））となる。

【０５２２】

特図１変動表示ゲームの変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図１変動表示ゲームの変動表示が開始する。具体的には、第１飾りゲーム表示部８１の左、中、右の変動表示領域の各々で識別情報（大図柄）の変動表示が開始するとともに、第２飾りゲーム表示部８２の左領域、中領域、右領域の各々で識別情報（小図柄）の変動表示が開始する。また、特図１表示器５１で変動表示、すなわち「変動中」に対応する態様（ＬＥＤランプＡ０，Ａ２，Ａ４，Ａ６が点灯する状態とＬＥＤランプＡ１，Ａ３，Ａ５，Ａ７が点灯する状態とを交互に切り替える態様）での表示（図４（ｂ）参照）が開始する。このように、本実施形態では、変動時間が開始した時点で、特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームは開始するが、その変動表示は開始せず、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で、当該特図変動表示ゲーム及び当該飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始する。

【０５２３】

特図１変動表示ゲームの実行中に始動入賞口３６へ遊技球が入賞して第１始動記憶（第１特図保留）が発生すると、図７１（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の飾り特図始動記憶表示の数が変化するとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５２４】

そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ１１）、図７１（ｄ）及び図７２に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「３３３」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５２５】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第１特別遊技状態が開始し（ｔ１２）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームで

ある特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ１３）。特図１変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図７１（ｆ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５２６】

本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が再出現する。すなわち、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２は、特別遊技状態の開始と同時に視認不可能となり、変動時間の開始と同時に視認可能となる。そして、再出現した第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「３３３」であるため（図７１（ｄ）参照）、図７１（ｅ）及び図７２に示すように、変動時間の開始と同時に「３３３」を停止表示した状態の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が出現する（ｔ１３）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第１所定時間が経過するまでの間（ｔ１３～ｔ１４）、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は変化せず、「３３３」を停止表示した状態が維持される。

【０５２７】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図７１（ｄ）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、図７２に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ｔ１１～ｔ１４）、特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は変化しない。

【０５２８】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ１４）、図７２に示すように、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ｔ１４～ｔ１５）、やがて図７１（ｆ）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ｔ１５～ｔ１６）。その後、図７１（ｇ）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ１６）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ｔ１６～ｔ１７）、やがて仮停止状態となる（ｔ１７～ｔ１９）。

【０５２９】

図７１（ｇ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報は、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で低速変動を開始して、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で仮停止状態となる。仮停止状態では識別情報が揺れるように表示され、完全に停止していないことが示される。なお、図７１（ｈ）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ｔ１８）。

図７２では、便宜上、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。したがって、図７２において、「ｔ１４」は左変動表示領域に表示する識別情報（左図柄）が低速変動を開始するタイミングであり、右変動表示領域に表示する識別情報（右図柄）と中変動表示領域に表示する識別情報（中図柄）が低速変動を開始するタイミングは「ｔ１４」と「ｔ１５」の間である。また、「ｔ１６」は左図柄が高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングであり、右図柄と中図柄が高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングは「ｔ１６」と「ｔ１７」の間である。また、「ｔ１７」は左図柄が仮停止を開始するタイミングであり、「ｔ１８」は右図柄が仮停止を開始するタイミングであり、中図柄が仮停止を開始

するタイミングは「ｔ１８」と「ｔ１９」の間である。

【０５３０】

一方、表示装置４１の第２飾りゲーム表示部８２では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ１４～ｔ１９）、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置５０では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ１４～ｔ１９）、特図１表示器５１又は特図２表示器５２（ここでは特図１表示器５１）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【０５３１】

そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ１９）、図７１（ｉ）及び図７２に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。なお、始動記憶があれば次の特図変動表示ゲームが開始する。また、結果が大当りであれば第１特別遊技状態となり、小当りであれば第２特別遊技状態となる。

【０５３２】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７１（ａ）～（ｉ）のうち図７１（ｉ）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７１（ｉ）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図１表示器５１の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【０５３３】

図７１及び図７２に示すように、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ１３～ｔ１４）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「大当り」の結果態様であり、一括表示装置５０の特図１表示器５１の表示態様は「大当り」の結果態様である。

したがって、この場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（大当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（大当り図柄）とが整合した状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示（特図１表示器５１における変動表示）と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

【０５３４】

また、結果が「小当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合や、結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０５３５】

すなわち、特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示と

が開始されることとなる。
　また、特図２変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが整合した状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。
【０５３６】
　図７３及び図７４に、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に、特図２変動表示ゲームを実行する場合を示す。図７３は表示装置４１及び一括表示装置５０での表示の一例であり、図７４はタイミングチャートの一例である。図７３（ａ），（ｂ）は、図７１（ａ），（ｂ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。
　特図１変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置３７へ遊技球が入賞して第２始動記憶（第２特図保留）が発生すると、図７３（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。
【０５３７】
　そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ２１）、図７３（ｄ）及び図７４に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「３３３」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。
【０５３８】
　また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第１特別遊技状態が開始し（ｔ２２）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図２変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ２３）。特図２変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置４１においては、図７３（ｅ）に示すように、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３に表示され、その後、図７３（ｆ）に示すように、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化する。また、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。
【０５３９】
　なお、本実施形態において、変動時間の開始から移行演出（待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示を実行中記憶表示部８４へ移行させる表示を行う演出）の開始までの時間は、特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合（図７１（ａ），（ｂ）、図７１（ｅ），（ｆ）、図７３（ａ），（ｂ）参照）と、特図２変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合と、特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合（図７３（ｅ），（ｆ）参照）と、特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合とで同一である。本実施形態では、変動時間の開始から移行演出の開始までの時間を、例えば、第１所定時間（変動時間の開始から変動表示の開始までの時間）よりも短い第２所定時間とする。
【０５４０】
　また、本実施形態において、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は円形状を

なしており、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示は六角形状をなしている。すなわち、本実施形態では、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の形状と第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示の形状とを異ならせることで、表示中の飾り特図始動記憶表示が、第１始動記憶と第２始動記憶とのいずれに対応するものであるのかを報知している。無論、形状以外の表示態様（例えば色やサイズ）を異ならせることで、表示中の飾り特図始動記憶表示が、第１始動記憶と第２始動記憶とのいずれに対応するものであるのか報知するようにしても良い。

【０５４１】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が再出現する。そして、再出現した第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「３３３」であるため（図７３（ｄ）参照）、図７３（ｅ）及び図７４に示すように、変動時間の開始と同時に「３３３」を停止表示した状態の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が出現する（ｔ２３）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第１所定時間が経過するまでの間（ｔ２３～ｔ２４）、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は変化せず、「３３３」を停止表示した状態が維持される。

【０５４２】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図７３（ｄ）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、図７４に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ｔ２１～ｔ２４）、特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は変化しない。

【０５４３】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ２４）、図７４に示すように、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ｔ２４～ｔ２５）、やがて図７３（ｆ）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ｔ２５～ｔ２６）。その後、図７３（ｇ）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ２６）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ｔ２６～ｔ２７）、やがて仮停止状態となる（ｔ２７～ｔ２９）。なお、図７３（ｈ）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ｔ２８）。

図７４では、便宜上、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【０５４４】

一方、表示装置４１の第２飾りゲーム表示部８２では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ２４～ｔ２９）、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置５０では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ２４～ｔ２９）、特図１表示器５１又は特図２表示器５２（ここでは特図２表示器５２）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【０５４５】

そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ２９）、図７３（ｉ）及び図７４に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示される

とともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図２表示器５２にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【０５４６】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７３（ａ）～（ｉ）のうち図７３（ｉ）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７３（ｉ）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図２表示器５２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【０５４７】

図７３及び図７４に示すように、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ２３～ｔ２４）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ２３～ｔ２４）において、一括表示装置５０の特図２表示器５２には前回の特図２変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図２変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、図７３及び図７４に示すように、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ２３～ｔ２４）において、一括表示装置５０の特図２表示器５２の表示態様は「はずれ」の結果態様である。

【０５４８】

したがって、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（大当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示（特図２表示器５２における変動表示）と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

【０５４９】

また、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「小当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（小当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０５５０】

すなわち、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０５５１】

一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを

実行する場合に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ２３～ｔ２４）に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に「はずれ」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「当り」の結果態様）を表示してから「はずれ」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「はずれ」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ２３～ｔ２４）に、特図２表示器５２に「当り」の結果態様を表示する必要がある。

【０５５２】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

【０５５３】

図７５及び図７６に、結果が「大当り」である特図２変動表示ゲームの次に、特図１変動表示ゲームを実行する場合を示す。図７５は表示装置４１及び一括表示装置５０での表示の一例であり、図７６はタイミングチャートの一例である。

図７５（ａ）には、結果が「はずれ」である特図２変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「１２３」となっており、一括表示装置５０においては、特図２表示器５２の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図７５（ａ）に示す例では、特図１表示器５１の表示態様も「はずれ」の結果態様となっている。

【０５５４】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図２変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図２変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図７５（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。

【０５５５】

特図２変動表示ゲームの変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、表示装置４１においては、特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図２変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図２変動表示ゲームの実行中に始動入賞口３６へ遊技球が入賞して第１始動記憶（第１特図保留）が発生すると、図７５（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５５６】

そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ３１）、図７５（ｄ）及び図７６に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して

特図２表示器５２にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様である「３３３」となっており、一括表示装置５０においては、特図２表示器５２の表示態様が「大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５５７】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第１特別遊技状態が開始し（ｔ３２）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ３３）。特図１変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置４１においては、図７５（ｅ）に示すように、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３に表示され、その後、図７５（ｆ）に示すように、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。また、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５５８】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が再出現する。そして、再出現した第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「３３３」であるため（図７５（ｄ）参照）、図７５（ｅ）及び図７６に示すように、変動時間の開始と同時に「３３３」を停止表示した状態の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が出現する（ｔ３３）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第１所定時間が経過するまでの間（ｔ３３～ｔ３４）、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は変化せず、「３３３」を停止表示した状態が維持される。

【０５５９】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図７５（ｄ）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、図７６に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ｔ３１～ｔ３４）、特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は変化しない。

【０５６０】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ３４）、図７６に示すように、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ｔ３４～ｔ３５）、やがて図７５（ｆ）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ｔ３５～ｔ３６）。その後、図７５（ｇ）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ３６）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ｔ３６～ｔ３７）、やがて仮停止状態となる（ｔ３７～ｔ３９）。なお、図７５（ｈ）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ｔ３８）。

図７６では、便宜上、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【０５６１】

一方、表示装置４１の第２飾りゲーム表示部８２では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ３４～ｔ３９）、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置５０では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ３４～ｔ３９）、特図１表示器５１又は特図２表示器５２（ここでは特図１表示器５１）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【０５６２】

そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ３９）、図７５（ｉ）及び図７６に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【０５６３】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７５（ａ）～（ｉ）のうち図７５（ｉ）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７５（ｉ）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図１表示器５１の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【０５６４】

図７５及び図７６に示すように、結果が「大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ３３～ｔ３４）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ３３～ｔ３４）において、一括表示装置５０の特図１表示器５１には前回の特図１変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図１変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、図７５及び図７６に示すように、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ３３～ｔ３４）において、一括表示装置５０の特図１表示器５１の表示態様は「はずれ」の結果態様である。

【０５６５】

したがって、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（大当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示（特図１表示器５１における変動表示）と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

【０５６６】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「小当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（小当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０５６７】

すなわち、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（はずれ図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０５６８】

一括表示装置５０の特図１表示器５１に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ３３～ｔ３４）に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に「はずれ」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「当り」の結果態様）を表示してから「はずれ」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「はずれ」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ３３～ｔ３４）に、特図１表示器５１に「当り」の結果態様を表示する必要がある。

【０５６９】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

【０５７０】

図７７及び図７８に、結果が「通常大当り」である特図１変動表示ゲームの次に、特図２変動表示ゲームを実行する場合を示す。図７７は表示装置４１及び一括表示装置５０での表示の一例であり、図７８はタイミングチャートの一例である。

図７７（ａ）には、結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「１２３」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図７７（ａ）に示す例では、特図２表示器５２の表示態様が「確変大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５７１】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図１変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図７７（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５７２】

特図１変動表示ゲームの変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、表示装置４１においては、特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図１変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図１変動表示ゲームの実行中に普通変動入賞装置３７へ遊技球が入賞して第２始動記憶（第２特図保留）が発生すると、図７７（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。

【０５７３】

そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ４１）、図７７（ｄ）及び図７８に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「通常大当り」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様である「２２２」となっており、一括表示装置５０においては、特図１表示器５１の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５７４】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第１特別遊技状態が開始し（ｔ４２）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図２変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ４３）。特図２変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置４１においては、図７７（ｅ）に示すように、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３に表示され、その後、図７７（ｆ）に示すように、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化する。また、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。

【０５７５】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が非表示となり、その後、変動時間の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が再出現する。そして、再出現した第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「２２２」であるため（図７７（ｄ）参照）、図７７（ｅ）及び図７８に示すように、変動時間の開始と同時に「２２２」を停止表示した状態の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が出現する（ｔ４３）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第１所定時間が経過するまでの間（ｔ４３～ｔ４４）、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は変化せず、「２２２」を停止表示した状態が維持される。

【０５７６】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図７７（ｄ）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、図７８に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ｔ４１～ｔ４４）、特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は変化しない。

【０５７７】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ４４）、図７８に示すように、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表

示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ｔ４４～ｔ４５）、やがて図７７（ｆ）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ｔ４５～ｔ４６）。その後、図７７（ｇ）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ４６）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ｔ４６～ｔ４７）、やがて仮停止状態となる（ｔ４７～ｔ４９）。なお、図７７（ｈ）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ｔ４８）。

図７８では、便宜上、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【０５７８】

一方、表示装置４１の第２飾りゲーム表示部８２では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ４４～ｔ４９）、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置５０では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ４４～ｔ４９）、特図１表示器５１又は特図２表示器５２（ここでは特図２表示器５２）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【０５７９】

そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ４９）、図７７（ｉ）及び図７８に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図２表示器５２にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【０５８０】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７７（ａ）～（ｉ）のうち図７７（ｉ）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７７（ｉ）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図２表示器５２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【０５８１】

図７７及び図７８に示すように、結果が「通常大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ４３～ｔ４４）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「通常大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ４３～ｔ４４）において、一括表示装置５０の特図２表示器５２には前回の特図２変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図２変動表示ゲームの結果が「確変大当り」である場合には、図７７及び図７８に示すように、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ４３～ｔ４４）において、一括表示装置５０の特図２表示器５２の表示態様は「確変大当り」の結果態様である。

【０５８２】

したがって、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（通常大当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（確変大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示（特図２表示器５２における変動表示）と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表

示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。
【０５８３】
　また、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「通常大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「確変大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（確変大当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（通常大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。
【０５８４】
　すなわち、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「第１大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が当該第１大当りとは異なる「第２大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（第２大当り図柄）と、特図２表示器５２の停止図柄（第１大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。
　ここでは、「通常大当り」及び「確変大当り」のうちの、一方を「第１大当り」とし、他方を「第２大当り」としたが、これに限定されない。例えば、「１０Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」及び「２Ｒ大当り」のうちの、一つを「第１大当り」とし、他の一つを「第２大当り」とした場合も同様に、停止図柄が整合しない状態で次のゲームの変動表示が開始されることとなる。
【０５８５】
　例えば、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ４３～ｔ４４）に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に「確変大当り」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「通常大当り」の結果態様）を表示してから「確変大当り」の結果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「確変大当り」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図２変動表示ゲームの開始時（ｔ４３～ｔ４４）に、特図２表示器５２に「通常大当り」の結果態様を表示する必要がある。
【０５８６】
　そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図２表示器５２の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。
　なお、本実施形態の遊技機では、特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入するか否かにより高確率状態となるか否かが決定されるので、大当り種類が確変大当りであっても特定領域に遊技球が流入しなければ高確率状態とはならず、大当り種類が通常大当りであっても特定領域に遊技球が流入すれば高確率状態となる。
【０５８７】
　図７９及び図８０に、結果が「通常大当り」である特図２変動表示ゲームの次に、特図１変動表示ゲームを実行する場合を示す。図７９は表示装置４１及び一括表示装置５０での表示の一例であり、図８０はタイミングチャートの一例である。

図７９（ａ）には、結果が「はずれ」である特図２変動表示ゲームの停止表示時間中であって、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個である状態を示している。ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「はずれ」の結果態様のうちの一の態様である「１２３」となっており、一括表示装置５０においては、特図２表示器５２の表示態様が「はずれ」の結果態様となっている。また、図７９（ａ）に示す例では、特図１表示器５１の表示態様が「確変大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５８８】

そして、ここでは、ゲーム結果が「はずれ」であるとともに、第１始動記憶数が０個であり第２始動記憶数が１個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して、次の特図変動表示ゲームである特図２変動表示ゲームの変動時間が開始する。特図２変動表示ゲームの変動時間が開始すると、図７９（ｂ）に示すように、表示装置４１においては、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第２始動記憶数表示部８５ｂの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図２保留表示器５４の表示態様が変化する。

【０５８９】

特図２変動表示ゲームの変動時間の開始から第１所定時間が経過すると、表示装置４１においては、特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始し、一括表示装置５０においては、特図２変動表示ゲームの変動表示が開始する。

特図２変動表示ゲームの実行中に始動入賞口３６へ遊技球が入賞して第１始動記憶（第１特図保留）が発生すると、図７９（ｃ）に示すように、表示装置４１においては、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化し、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５９０】

そして、特図２変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ５１）、図７９（ｄ）及び図８０に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図２表示器５２にゲーム結果が表示される。ここでは、ゲーム結果が「通常大当り」であるため、表示装置４１においては、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様である「２２２」となっており、一括表示装置５０においては、特図２表示器５２の表示態様が「通常大当り」の結果態様のうちの一の態様となっている。

【０５９１】

また、ここでは、ゲーム結果が「大当り」であるとともに、第１始動記憶数が１個であり第２始動記憶数が０個であるため、停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了して第１特別遊技状態が開始し（ｔ５２）、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームである特図１変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ５３）。特図１変動表示ゲームの変動時間が開始すると、表示装置４１においては、図７９（ｅ）に示すように、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示が待機中記憶表示部８３に表示され、その後、図７９（ｆ）に示すように、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が実行中記憶表示部８４へ移行する表示が行われるとともに、第１始動記憶数表示部８５ａの数値が変化する。また、一括表示装置５０においては、特図１保留表示器５３の表示態様が変化する。

【０５９２】

前述したように、本実施形態においては、特別遊技状態の開始と同時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が非表示となり、その後、変動時間の開始と同

時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が再出現する。そして、再出現した第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２には、まず、前回の特図変動表示ゲームの結果が表示される。ここでは、前回の特図変動表示ゲームの結果が「２２２」であるため（図７９（ｄ）参照）、図７９（ｅ）及び図８０に示すように、変動時間の開始と同時に「２２２」を停止表示した状態の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２が出現する（ｔ５３）。飾り特図変動表示ゲームの変動表示は、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、変動時間の開始から第１所定時間が経過するまでの間（ｔ５３～ｔ５４）、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は変化せず、「２２２」を停止表示した状態が維持される。

【０５９３】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は、特別遊技状態中も、当該特別遊技状態の開始前と同じ表示態様（図７９（ｄ）参照）で維持される。そして、特図変動表示ゲームの変動表示も、変動時間の開始から第１所定時間が経過した時点で開始されるため、図８０に示すように、停止表示時間の開始から飾り特図変動表示ゲームの変動表示の開始までの間（ｔ５１～ｔ５４）、特図１表示器５１及び特図２表示器５２の表示態様は変化しない。

【０５９４】

変動時間の開始から第１所定時間が経過すると（ｔ５４）、図８０に示すように、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１では、最初は低速変動（識別可能な速さでの変動表示）が行われ、この低速変動中に変動速度が徐々に上昇し（ｔ５４～ｔ５５）、やがて図７９（ｆ）に示すような高速変動（識別困難な速さでの変動表示）が行われる（ｔ５５～ｔ５６）。その後、図７９（ｇ）に示すように高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ５６）、この低速変動中に変動速度が徐々に低下して（ｔ５６～ｔ５７）、やがて仮停止状態となる（ｔ５７～ｔ５９）。なお、図７９（ｈ）に示すように、左変動表示領域と右変動表示領域で同じ識別情報が仮停止すればリーチ状態となってリーチ変動が開始される（ｔ５８）。

図８０では、便宜上、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）として、左変動表示領域に表示する識別情報のタイミングのみを示している。

【０５９５】

一方、表示装置４１の第２飾りゲーム表示部８２では、最初から最後まで高速変動が行われる。すなわち、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ５４～ｔ５９）、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）の表示態様は、高速変動表示態様で維持される。また、一括表示装置５０では、変動表示の開始から変動時間の終了までの間（ｔ５４～ｔ５９）、特図１表示器５１又は特図２表示器５２（ここでは特図１表示器５１）の表示態様が「変動中」に対応する態様で維持される。

【０５９６】

そして、特図１変動表示ゲームの変動時間が終了して停止表示時間が開始すると（ｔ５９）、図７９（ｉ）及び図８０に示すように、表示装置４１においては、変動表示が終了して第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にゲーム結果が表示されるとともに、実行中記憶表示部８４の飾り特図始動記憶表示（第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示）が消える。また、一括表示装置５０においては、変動表示が終了して特図１表示器５１にゲーム結果が表示される。その後、停止表示時間の終了に伴い特図変動表示ゲーム及び飾り特図変動表示ゲームが終了する。ここでは、当該ゲーム結果は「はずれ」であり、始動記憶がないため、客待ち状態に移行する。

【０５９７】

無論、当該ゲーム結果が「当り」である場合にも、ゲーム結果が「はずれ」である場合と同じように遊技が進行する。すなわち、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７９（ａ）～（ｉ）のうち図７９（ｉ）のみが異なる。具体的には、当該ゲーム結果が「当り」である場合には、図７９（ｉ）において、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾り

ゲーム表示部８２の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となり、特図１表示器５１の表示態様が「当り」の結果態様のうちの一の態様となる。

【０５９８】

図７９及び図８０に示すように、結果が「通常大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ５３～ｔ５４）において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の表示態様は「通常大当り」の結果態様である。また、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ５３～ｔ５４）において、一括表示装置５０の特図１表示器５１には前回の特図１変動表示ゲームの結果が表示されているため、前回の特図１変動表示ゲームの結果が「確変大当り」である場合には、図７９及び図８０に示すように、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ５３～ｔ５４）において、一括表示装置５０の特図１表示器５１の表示態様は「確変大当り」の結果態様である。

【０５９９】

したがって、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（通常大当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（確変大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示（特図１表示器５１における変動表示）と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示（第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２における変動表示）とが開始されることとなる。

【０６００】

また、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「通常大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「確変大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合も同様に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（確変大当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（通常大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

【０６０１】

すなわち、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「第１大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が当該第１大当りとは異なる「第２大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合には、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄（第２大当り図柄）と、特図１表示器５１の停止図柄（第１大当り図柄）とが整合しない状態で、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの変動表示と、当該次に実行する特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示とが開始されることとなる。

ここでは、「確変大当り」及び「通常大当り」のうちの、一方を「第１大当り」とし、他方を「第２大当り」としたが、これに限定されない。例えば、「１０Ｒ大当り」、「７Ｒ大当り」及び「２Ｒ大当り」のうちの、一つを「第１大当り」とし、他の一つを「第２大当り」とした場合も同様に、停止図柄が整合しない状態で次のゲームの変動表示が開始されることとなる。

【０６０２】

例えば、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「確変大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「通常大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが整合した状態で変動表示を開始するためには、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ５３～ｔ５４）に、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に「確変大当り」の結果態様を表示（前回のゲーム結果（「通常大当り」の結果態様）を表示してから「確変大当り」の結

果態様を表示しても良いし、前回のゲーム結果を表示することなく「確変大当り」の結果態様を表示しても良い）する必要がある。あるいは、当該次に実行する特図１変動表示ゲームの開始時（ｔ５３～ｔ５４）に、特図１表示器５１に「通常大当り」の結果態様を表示する必要がある。

【０６０３】

そうすると、特図始動記憶が消化されていないにもかかわらず、特図変動表示ゲームが実行されたという錯覚を遊技者に与えかねない。これに対し、本実施形態では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、特図１表示器５１の停止図柄とが不整合であっても、不整合のまま特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、ゲーム状況が誤認識されることを回避することができ、遊技者に違和感を与えることなく、スムーズに変動表示ゲームを進行することが可能となる。

【０６０４】

このように、本実施形態では、特図１変動表示ゲームの開始時（特図１変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、一括表示装置５０の特図１表示器５１の停止図柄とが整合している場合には、その整合している状態のまま当該特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始し、整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【０６０５】

また、特図２変動表示ゲームの開始時（特図２変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、一括表示装置５０の特図２表示器５２の停止図柄とが整合している場合には、その整合している状態のまま当該特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始し、整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができる。

【０６０６】

以下、特図１変動表示ゲームの開始時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と特図１表示器５１の停止図柄とが整合している場合と、特図２変動表示ゲームの開始時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と特図２表示器５２の停止図柄とが整合している場合とを、単に「整合している場合」と称する。

また、特図１変動表示ゲームの開始時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と特図１表示器５１の停止図柄とが整合していない場合と、特図２変動表示ゲームの開始時に第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と特図２表示器５２の停止図柄とが整合していない場合とを、単に「整合していない場合」と称する。

【０６０７】

上述の説明では、「整合している場合」の一例として、特図１変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合と、特図２変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合とを挙げたが、「整合している場合」は、これらの場合に限定されない。例えば、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合や、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって、結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合も、「整合している場合」となる。

【０６０８】
　また、上述の説明では、「整合していない場合」の一例として、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合（図７３及び図７４参照）と、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「はずれ」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合（図７５及び図７６参照）と、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「第１大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「第２大当り」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合（図７７及び図７８参照）と、一括表示装置５０の特図１表示器５１に「第１大当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「第２大当り」である特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行する場合（図７９及び図８０参照）とを挙げたが、「整合していない場合」は、これらの場合に限定されない。例えば、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「当り」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「はずれ」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合や、一括表示装置５０の特図２表示器５２に「大当り又は小当りのうちいずれか一方」の結果態様が停止表示されている場合であって結果が「大当り又は小当りのうちいずれか他方」である特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行する場合も、「整合していない場合」となる。
【０６０９】
　ここで、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）は、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で低速変動を開始（変動表示を開始）した後、左変動表示領域と右変動表示領域と中変動表示領域とで同時に高速変動を開始（低速変動を終了）し、その後、左変動表示領域、右変動表示領域、中変動表示領域の順で高速変動を終了（低速変動を開始）する。
　図７２，図７４，図７６，図７８，図８０に示すように、演出制御装置３００は、第１飾りゲーム表示部８１に所望の結果態様（ここでは「４２４」）を停止表示するために、第１飾りゲーム表示部８１の識別情報（大図柄）を、高速変動の開始時（ｔ１５，ｔ２５，ｔ３５，ｔ４５，ｔ５５）と、高速変動の終了時（ｔ１６，ｔ２６，ｔ３６，ｔ４６，ｔ５６）に差し替える。
【０６１０】
　例えば、図７２，図７４，図７６に示す例では、前回の特図変動表示ゲームの結果が「３３３」であるため、「３３３」から始まる変動表示が開始する（ｔ１４，ｔ２４，ｔ３４）。そして、演出制御装置３００は、大図柄の高速変動の開始時（ｔ１５，ｔ２５，ｔ３５）に、「３３３」から始まる変動表示を、予め定められた固定の結果態様（例えば「１２３」）から始まる変動表示に差し替える第１差替処理を実行する。また、大図柄の高速変動の終了時（ｔ１６，ｔ２６，ｔ３６）に、固定の結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果や残りの変動時間（ｔ１６～ｔ１９，ｔ２６～ｔ２９，ｔ３６～ｔ３９）や変動パターン（リーチ状態の発生の有無等）などに基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第２差替処理を実行する。
【０６１１】
　また、図７８，図８０に示す例では、前回の特図変動表示ゲームの結果が「２２２」であるため、「２２２」から始まる変動表示が開始する（ｔ４４，ｔ５４）。そして、演出制御装置３００は、大図柄の高速変動の開始時（ｔ４５，ｔ５５）に、「２２２」から始まる変動表示を、予め定められた固定の結果態様（例えば「１２３」）から始まる変動表示に差し替える第１差替処理を実行する。また、大図柄の高速変動の終了時（ｔ４６，ｔ５６）に、固定の結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果や残りの変動時間（ｔ４６～ｔ４９，ｔ５６～ｔ５９）や変動パターン（リーチ状態の発生の有無等）などに基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第２差替処理を実行する。
　これら差替処理の実行は、例えば変動系コマンド処理（図４１のステップＣ２３６）に

おいて予約される。
【０６１２】
　第１飾りゲーム表示部８１に所望の結果態様を停止表示するために、低速変動中や仮停止表示中に大図柄を差し替えることも可能である。しかし、その場合、大図柄が差し替えられたことを遊技者に気付かれてしまって、遊技の興趣が低下するおそれがある。これに対し、本実施形態のように高速変動中に大図柄を差し替えることで、大図柄が差し替えられたことを遊技者に気付かれにくくすることが可能となる。
【０６１３】
　なお、大図柄を差し替えるタイミングは、大図柄の高速変動中であれば適宜変更可能である。
　また、大図柄を差し替える回数は、２回に限定されず適宜変更可能である。例えば、大図柄を差し替える回数は１回でも良く、その場合には、第１差替処理を実行せずに、第２差替処理のみを実行すると良い。具体的には、例えば、大図柄の高速変動の開始時（あるいは、大図柄の高速変動の開始時よりも後で当該高速変動の終了時よりも前のタイミングであっても良いし、大図柄の高速変動の終了時であっても良い）に、前回の特図変動表示ゲームの結果態様から始まる変動表示を、ゲーム結果等に基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第２差替処理を実行すると良い。また、大図柄を差し替える回数が複数回である場合には、最後に行う差替処理を第２差替処理にすると良い。
【０６１４】
　また、第１飾りゲーム表示部８１では、高速変動から低速変動を経由してリーチ変動を行うのではなく、低速変動を経由せずに高速変動からそのままリーチ変動を行っても良い。低速変動を経由しない場合には、例えば、大図柄の高速変動の終了時に、第１飾りゲーム表示部８１に仮停止表示される大図柄（例えば左図柄及び右図柄）を所望のリーチ態様（所望のリーチ図柄）に差し替える差替処理を行っても良い。
【０６１５】
　一方、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）は、左領域と右領域と中領域とで同時に高速変動を開始（変動表示を開始）し、その後、左領域と右領域と中領域とで同時に高速変動を終了（変動表示を終了）する。
　図７２，図７４，図７６，図７８，図８０に示すように、演出制御装置３００は、第２飾りゲーム表示部８２に所望の結果態様（ここでは「４２４」）を停止表示するために、第２飾りゲーム表示部８２の識別情報（小図柄）を、高速変動の終了時（ｔ１９，ｔ２９，ｔ３９，ｔ４９，ｔ５９）に差し替える。具体的には、小図柄の高速変動の終了時に、第２飾りゲーム表示部８２に停止表示される小図柄を所望の結果態様に差し替える第３差替処理を行うように構成されている。
　第３差替処理の実行は、例えば変動系コマンド処理（図４１のステップＣ２３６）において予約される。
【０６１６】
　なお、小図柄を差し替えるタイミングは、小図柄の高速変動中であれば適宜変更可能である。小図柄の高速変動の終了時以外のタイミングで小図柄を差し替える場合には、予め定められた固定の結果態様から始まる変動表示に差し替える第１差替処理を実行しても良いし、ゲーム結果や残りの変動時間や変動パターンなどに基づき逆算された結果態様から始まる変動表示に差し替える第２差替処理を実行しても良い。
　小図柄を差し替えるための第２差替処理を実行する場合には、小図柄の高速変動の終了時に第３差替処理を実行しなくても良い。
　また、小図柄を差し替えるための第１差替処理を実行する場合には、当該第１差替処理の後に小図柄を差し替えるための第２差替処理を実行するか、あるいは、小図柄の高速変動の終了時に第３差替処理を実行すると良い。
【０６１７】
　また、小図柄を差し替える回数は、１回であっても良いし、複数回であっても良い。小図柄を差し替える回数が１回である場合には、第１差替処理を実行せずに、第２差替処理

のみを実行するか、あるいは、第３差替処理のみを実行すると良い。また、小図柄を差し替える回数が複数回である場合には、最後に行う差替処理を第２差替処理又は第３差替処理にすると良い。

【０６１８】

本実施形態において、変動時間の開始から変動表示の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１３～ｔ１４）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２３～ｔ２４，ｔ３３～ｔ３４，ｔ４３～ｔ４４，ｔ５３～ｔ５４）とは同一である。

また、変動表示の開始から大図柄の高速変動の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１４～ｔ１５）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２４～ｔ２５，ｔ３４～ｔ３５，ｔ４４～ｔ４５，ｔ５４～ｔ５５）とは同一である。

また、大図柄の高速変動の開始から大図柄の高速変動の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１５～ｔ１６）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２５～ｔ２６，ｔ３５～ｔ３６，ｔ４５～ｔ４６，ｔ５５～ｔ５６）とは同一である。

【０６１９】

また、大図柄の低速変動の開始から大図柄の低速変動の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１６～ｔ１７）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２６～ｔ２７，ｔ３６～ｔ３７，ｔ４６～ｔ４７，ｔ５６～ｔ５７）とは同一である。

また、大図柄の仮停止表示の開始から大図柄のリーチ変動の開始までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１７～ｔ１８）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２７～ｔ２８，ｔ３７～ｔ３８，ｔ４７～ｔ４８，ｔ５７～ｔ５８）とは同一である。

また、大図柄のリーチ変動の開始から変動時間の終了までの時間は、「整合している場合」（例えば、ｔ１８～ｔ１９）と、「整合していない場合」（例えば、ｔ２８～ｔ２９，ｔ３８～ｔ３９，ｔ４８～ｔ４９，ｔ５８～ｔ５９）とは同一である。

【０６２０】

このように、変動時間の開始から変動表示の開始までの時間と、変動表示の開始から大図柄の高速変動の開始までの時間と、大図柄の高速変動の開始から大図柄の高速変動の終了までの時間と、大図柄の低速変動の開始から大図柄の低速変動の終了までの時間と、大図柄の仮停止表示の開始から大図柄のリーチ変動の開始までの時間と、大図柄のリーチ変動の開始から変動時間の終了までの時間との各時間を、「整合している場合」と「整合していない場合」とで同一にすることで、整合していない状態で変動表示を開始する場合の変動時間と、整合している状態で変動表示を開始する場合の変動時間とを同じ時間にすることができる。すなわち、変動時間（変動パターン）を決定する際に整合しているか否かの判定を行う必要がない。

なお、これら各時間のうちの少なくとも一つを「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせても良い。異ならせる場合には、変動時間（変動パターン）を決定する際に整合しているか否かの判定を行う必要があるため、その分、処理負担が増大する。

【０６２１】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づき識別情報を変動表示する変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となった場合に特別遊技状態を発生する遊技機であって、変動表示ゲームとして、始動条件のうちの第１始動条件の成立（始動入賞口３６への入賞）に基づく第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）を表示可能な第１変動表示手段（特図１表示器５１）と、変動表示ゲームとして、始動条件のうちの第２始動条件の成立（普通変動入賞装置３７への入賞）に基づく第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）を表示可能な第２変動表示手段（特図２表示器５２）と、第１変動表示手段及び第２変動表示手段を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、変動表示ゲームに対応し、識別図柄（大図柄）を変動表示する第１飾りゲームと、変動表示ゲームに対応し、第１飾りゲームよりも小さい識別図柄（小図柄）を変動表示する第２飾りゲームと、を表示可能な演出表示手段（表示装置４１）と、演出表示手段を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）

と、を備え、第１変動表示ゲームの次に第２変動表示ゲームを実行する際には、当該第２変動表示ゲームの開始時に、第２変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の結果態様と、が整合していない場合があり、その場合には、これらの結果態様を整合している状態にする処理を行うことなく、遊技制御手段は、当該第２変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、演出制御手段は、当該第２変動表示ゲームに対応した第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）における識別図柄の変動表示を開始するように構成されている（図７３，図７７参照）。

【０６２２】

したがって、第２変動表示ゲームの開始時（特図２変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置４１）の停止図柄と、第２変動表示手段（特図２表示器５２）の停止図柄とが整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該第２変動表示ゲーム及び当該第２変動表示ゲームに対応する第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の変動表示が開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６２３】

なお、第１変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとしても良い（図７５，図７９参照）。

この場合、第２変動表示ゲームの開始時（特図１変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置４１）の停止図柄と、第２変動表示手段（特図１表示器５１）の停止図柄とが整合していない場合には、その整合していない状態のまま当該第２変動表示ゲーム及び当該第２変動表示ゲームに対応する第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の変動表示が開始するため、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６２４】

また、本実施形態の遊技機１０において、前記整合していない場合には、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様（「当り」の結果態様）となって発生した特別遊技状態の終了時に、第２変動表示手段（特図２表示器５２）に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様（「はずれ」の結果態様）であり、かつ、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）の数が０個であり第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）の数が１個以上である場合が含まれ、その場合には、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、当該特別遊技状態の終了後に、第２変動表示手段において当該特別結果態様以外の結果態様が停止表示されている状態から、第２変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、演出制御手段（演出制御装置３００）は、当該特別遊技状態の終了後に、第２変動表示ゲームに対応した第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）における識別図柄の変動表示として、当該特別結果態様から始まる変動表示を開始するように構成することができる（図７３，図７７参照）。

【０６２５】

このように構成することで、第２変動表示ゲームの開始時（特図２変動表示ゲームの変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置４１）の停止図柄が当り図柄であり、第２変動表示手段（特図２表示器５２）の停止図柄がはずれ図柄である場合には、その状態のまま当該第２変動表示ゲーム及び当該第２変動表示ゲームに対応する第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【０６２６】

なお、第１変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとしても良い（図７５，図７９参照）。

この場合、第２変動表示ゲームの開始時（特図１変動表示ゲームの変動時間が開始して

から変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置４１）の停止図柄が当り図柄であり、第２変動表示手段（特図１表示器５１）の停止図柄がはずれ図柄である場合には、その状態のまま当該第２変動表示ゲーム及び当該第２変動表示ゲームに対応する第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【０６２７】

また、“第１変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時”における特別結果態様は、「当り」の結果態様に限定されない。すなわち、当該特別結果態様は、「当り」の結果態様のうちの「大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「小当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「確変大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「通常大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「１０Ｒ大当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「７Ｒ当り」の結果態様のみであっても良いし、「当り」の結果態様のうちの「２Ｒ当り」の結果態様のみであっても良い。

【０６２８】

本実施形態では、特図２変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームに優先して実行される。すなわち、遊技制御手段（遊技制御装置３００）は、特図１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶及び特図２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶が記憶されている状態で、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行するよう構成されている。

【０６２９】

したがって、本実施形態において、特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行するためには、当該特図１変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第２始動記憶数が１個以上であれば、第１始動記憶数は０個でなくても（すなわち第１始動記憶数が１個以上であっても）良い。

すなわち、特図２変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第１変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとする際に、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の次に第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）の数が１個以上である”という条件を満たす必要はあるが、“第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）の数が０個である”という条件を満たす必要はない。

【０６３０】

一方、本実施形態において、特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行するためには、当該特図２変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第１始動記憶数が１個以上であり、かつ、第２始動記憶数が０個である必要がある。

すなわち、特図２変動表示ゲームが特図１変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第１変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとする際に、第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の次に第２変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）の数が０個である”という条件と、“第２変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）の数が１個以上である”という条件との双方を満たす必要がある。

【０６３１】

なお、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームが特図２変動表示ゲームに優先して実行される遊技機であっても良い。
この場合において、特図１変動表示ゲームの次に特図２変動表示ゲームを実行するためには、当該特図１変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第２始動記憶数が１個以上であり、かつ、第１始動記憶数が０個である必要がある。
すなわち、特図１変動表示ゲームが特図２変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第１変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとする際に、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の次に第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）の数が０個である”という条件と、“第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）の数が１個以上である”という条件との双方を満たす必要がある。
【０６３２】
一方、この場合において、特図２変動表示ゲームの次に特図１変動表示ゲームを実行するためには、当該特図２変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、第１始動記憶数が１個以上であれば、第２始動記憶数は０個でなくても（すなわち第２始動記憶数が１個以上であっても）良い。
すなわち、特図１変動表示ゲームが特図２変動表示ゲームに優先して実行される遊技機において、第１変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームとして、第２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームとする際に、第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の次に第２変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）を実行するためには、当該第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第２変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）の数が１個以上である”という条件を満たす必要はあるが、“第１変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）の実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）の数が０個である”という条件を満たす必要はない。
【０６３３】
また、遊技機１０は、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのうちの一方）と第２変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのうちの他方）とを入賞順に実行する遊技機であっても良い。
この場合において、第１変動表示ゲームの次に第２変動表示ゲームを実行するためには、当該第１変動表示ゲームの結果態様が特別結果態様となって発生した特別遊技状態の終了時に、“第１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が０個である”という条件と“第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が１個以上である”という条件との双方を満たすか、あるいは、“第１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶と第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶とのうち最先の始動記憶が第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶である”という条件を満たす必要がある。
【０６３４】
すなわち、本実施形態の遊技機１０において、遊技制御手段（遊技制御装置１００）は、第１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶及び第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶が記憶されている状態で、記憶順に変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行するように構成することが可能である。
そして、このように構成した場合、前記整合していない場合には、
前記第１変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となって発生した前記特別遊技状態の終了時に、前記第２変動表示手段に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様であり、かつ、前記第１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が０個であり前記第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が１個以上である場

合と、
前記第１変動表示ゲームの結果態様が前記特別結果態様となって発生した前記特別遊技状態の終了時に、前記第２変動表示手段に停止表示されている結果態様が当該特別結果態様以外の結果態様であり、かつ、前記第１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が１個以上であり前記第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶の数が１個以上である場合であって最先に記憶された始動記憶が前記第２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶である場合と、が含まれ、それらの場合には、
前記遊技制御手段は、当該特別遊技状態の終了後に、前記第２変動表示手段において当該特別結果態様以外の結果態様が停止表示されている状態から、前記第２変動表示ゲームにおける識別情報の変動表示を開始し、
前記演出制御手段は、当該特別遊技状態の終了後に、前記第２変動表示ゲームに対応した第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）における識別図柄の変動表示として、当該特別結果態様から始まる変動表示を開始するように構成することができる。

【０６３５】
このように構成することで、第２変動表示ゲームの開始時（変動時間が開始してから変動表示が開始するまでの間）に、演出表示手段（表示装置４１）の停止図柄が当り図柄であり、第２変動表示手段の停止図柄がはずれ図柄である場合には、その状態のまま当該第２変動表示ゲーム及び当該第２変動表示ゲームに対応する第１飾りゲーム（及び／又は第２飾りゲーム）の変動表示が開始することができるため、遊技の進行をスムーズに行うことが可能となり、遊技の興趣を高めることが可能となる。

【０６３６】
また、本実施形態の遊技機１０において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第１飾りゲームにおける識別図柄（大図柄）の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別可能な低速変動表示態様と、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様と、に変換可能であり、第２変動表示ゲームに対応した第１飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、高速変動表示態様を経て低速変動表示態様が開始するまでの時間は、当該第２変動表示ゲームの開始時に、第２変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第１飾りゲームの結果態様と、が整合している場合（ｔ１４～ｔ１６）と整合していない場合（ｔ２４～ｔ２６，ｔ３４～ｔ３６，ｔ４４～ｔ４６，ｔ５４～５６）とで同一であるように構成することができる。
このように構成することで、整合していない状態で変動表示を開始する場合と、整合している状態で変動表示を開始する場合とで、変動時間を同じ時間にすることができるため、識別情報（大図柄）の変動表示が開始してから高速変動を経て低速変動が開始するまでの時間を「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせる構成と比較して、処理負担を軽減することが可能となる。

【０６３７】
また、本実施形態の遊技機１０において、演出制御手段（演出制御装置３００）は、第２飾りゲームにおける識別図柄（小図柄）の変動表示を行う場合に、当該識別図柄の表示態様を、当該識別図柄が識別困難な高速変動表示態様に変換可能であり、第２変動表示ゲームに対応した第２飾りゲームにおける識別図柄の変動表示が開始してから、高速変動表示態様を経て当該変動表示が終了するまでの時間（ｔ１４～ｔ１９，ｔ２４～ｔ２９，ｔ３４～ｔ３９，ｔ４４～ｔ４９，ｔ５４～５９）は、当該第２変動表示ゲームの開始時に、第２変動表示手段に停止表示されている結果態様と、演出表示手段に停止表示されている第２飾りゲームの結果態様と、が整合している場合（ｔ１４～ｔ１９）と整合していない場合（ｔ２４～ｔ２９，ｔ３４～ｔ３９，ｔ４４～ｔ４９，ｔ５４～５９）とで同一であるように構成することができる。
このように構成することで、整合していない状態で変動表示を開始する場合と、整合している状態で変動表示を開始する場合とで、変動時間を同じ時間にすることができるため、識別情報（小図柄）の変動表示が開始してから高速変動を経て変動表示が停止するまで

の時間を「整合している場合」と「整合していない場合」とで異ならせる構成と比較して、処理負担を軽減することが可能となる。

【０６３８】

なお、本実施形態では、第１飾りゲームと第２飾りゲームの両方を表示しているが、第１飾りゲームと第２飾りゲームのいずれか一方のみを表示するようにしても良い。具体的には、例えば、第１飾りゲーム及び第２飾りゲームを表示するモードと、第１飾りゲームを表示して第２飾りゲームは表示しないモードと、第２飾りゲームを表示して第１飾りゲームは表示しないモードとがあっても良い。

【０６３９】

また、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを同時に実行可能な遊技機でも良い。

例えば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを同時に実行可能な遊技機であって、メイン変動（各遊技状態で主とすると定めた特図変動表示ゲーム）に対応する飾り特図変動表示ゲームのみを表示し、イレギュラー変動（各遊技状態で主としないと定めた特図変動表示ゲーム）に対応する飾り特図変動表示ゲームを表示しない遊技機においては、メイン変動が切り替わって最初の特図変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１の停止図柄と一括表示装置５０の停止図柄とが整合していない場合がある。

具体的には、特図１変動表示ゲームがメイン変動となる第１遊技状態から、特図２変動表示ゲームがメイン変動となる第２遊技状態に切り替わった際には、当該第２遊技状態において最初に実行する特図２変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、一括表示装置５０の特図２表示器５２の停止図柄とが整合していない場合がある。その場合には、整合していない状態のまま、当該特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始することとする。

【０６４０】

また、特図２変動表示ゲームがメイン変動となる第２遊技状態から、特図１変動表示ゲームがメイン変動となる第１遊技状態に切り替わった際には、当該第１遊技状態において最初に実行する特図１変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２の停止図柄と、一括表示装置５０の特図１表示器５１の停止図柄とが整合していない場合がある。その場合には、整合していない状態のまま、当該特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始することとする。

これにより、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６４１】

また、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを同時に実行可能な遊技機であって、メイン変動に対応する飾り特図変動表示ゲームを表示装置４１の表示領域に設けられたメイン変動表示部に表示し、イレギュラー変動に対応する飾り特図変動表示ゲームを表示装置４１の表示領域に設けられたイレギュラー変動表示部に表示する遊技機においては、メイン変動が切り替わって最初の特図変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１のメイン変動表示部の停止図柄と一括表示装置５０の停止図柄とが整合していない場合がある。

具体的には、特図１変動表示ゲームがメイン変動となる第１遊技状態から、特図２変動表示ゲームがメイン変動となる第２遊技状態に切り替わった際には、当該第２遊技状態において最初に実行する特図２変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１のメイン変動表示部の停止図柄と、一括表示装置５０の特図２表示器５２の停止図柄とが整合していない場合がある。その場合には、整合していない状態のまま、当該特図２変動表示ゲーム及び当該特図２変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始することとする。

【０６４２】

また、特図２変動表示ゲームがメイン変動となる第２遊技状態から、特図１変動表示ゲ

ームがメイン変動となる第１遊技状態に切り替わった際には、当該第１遊技状態において最初に実行する特図１変動表示ゲームの開始時に、表示装置４１のメイン変動表示部の停止図柄と、一括表示装置５０の特図１表示器５１の停止図柄とが整合していない場合がある。その場合には、整合していない状態のまま、当該特図１変動表示ゲーム及び当該特図１変動表示ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示を開始することとする。

これにより、遊技の進行をスムーズに行うことができ、遊技の興趣を高めることができる。

【０６４３】

＜第２実施形態＞

次に、第２実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。具体的には、第２実施形態の遊技機は、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとを同時に実行可能である点が、第１実施形態の遊技機と異なる。

【０６４４】

まず、図８１を用いて遊技盤３０の一例について説明する。図８１は、本実施形態の遊技盤３０の正面図である。

図８１に示すように、遊技盤３０は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体８０を備える。遊技盤本体８０は木製又は合成樹脂製であって、当該遊技盤本体８０の前面には、遊技盤３０の四隅に各々設けられた樹脂製のサイドケース３３及び外周壁（ガイドレール）３１で囲まれた遊技領域３２が設けられている。遊技機１０は、外周壁３１で囲まれた遊技領域３２内に打球発射装置から遊技球を発射して遊技を行うように構成されている。遊技領域３２には遊技球の流下方向を変換する部材として風車や障害釘などが配設されており、発射された遊技球はこれら部材により転動方向を変えながら遊技領域３２を流下する。

【０６４５】

遊技領域３２の略中央には、変動表示ゲームの表示領域となる窓部を形成するセンターケース４０が取り付けられている。センターケース４０に形成された窓部の後方には、複数の識別情報を変動表示する演出表示装置（変動表示装置）としての表示装置４１が配置されている。

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

【０６４６】

センターケース４０には、遊技領域３２を流下する遊技球をセンターケース４０の内側に導くためのワープ流路を形成するワープ流路形成部材６１４と、当該ワープ流路を通過した遊技球が転動可能なステージ部６２０とが設けられている。センターケース４０のステージ部６２０は、第１始動入賞口３６の上方に配置されているため、ステージ部６２０上で転動した遊技球は第１始動入賞口３６に入賞し易くなっている。

また、センターケース４０には、可動部材や発光部材を有し、可動部材の動作や発光部材の発光によって遊技の演出を行う盤演出装置４４が備えられている。

【０６４７】

図８１に示すように、センターケース４０の下方の遊技領域３２には、特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える第１始動入賞口３６（第１始動入賞領域）が設けられている。第１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８２参照）によって検出される。第１始動入賞口３６の下方の遊技領域３２には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ａが設けられている。

【０６４８】

センターケース４０の下方の遊技領域３２であって第１始動入賞口３６の左方には、一般入賞口３５が設けられている。この一般入賞口３５への遊技球の入賞は入賞口スイッチ３５ａ（図８２参照）によって検出される。また、センターケース４０の右方の遊技領域３２や、センターケース４０の下方の遊技領域３２であって第１始動入賞口３６の右方にも、一般入賞口３５が設けられている。これら一般入賞口３５への遊技球の入賞も入賞口スイッチ３５ａ（図８２参照）によって検出される。

【０６４９】

図８１に示すように、センターケース４０の右方の遊技領域３２の上部には、普通図柄始動ゲート（普図始動ゲート）３４が設けられている。普図始動ゲート３４の内部には、当該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するためのゲートスイッチ３４ａ（図８２参照）が設けられている。遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４を通過すると、普図変動表示ゲームが実行される。普図始動ゲート３４の下方には、一般入賞口３５が設けられている。この一般入賞口３５の左右は遊技球が流下可能となっている。

【０６５０】

センターケース４０の右方の遊技領域３２の中央部には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第１特別変動入賞装置（上大入賞口）３８が設けられている。第１特別変動入賞装置３８は、開閉部材３８ｃが下端部を中心として右方へ傾倒することで、上大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第１特別変動入賞装置３８は、特図変動表示ゲームの結果によって、上大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、上大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第１特別変動入賞装置３８に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３８ａ（図８２参照）によって検出される。

【０６５１】

上大入賞口の内部（入賞領域）には、遊技球が流入可能な特定領域が設けられているとともに、当該特定領域への遊技球の流入確率を変化させるようにレバーソレノイド３８ｆ（図８２参照）により動作するレバー部材が設けられている。特定領域には遊技球の流入を検出可能な特定領域スイッチ３８ｄ（図８２参照）が設けられており、当該特定領域スイッチ３８ｄで遊技球を検出したことに基づいて、遊技者にとって有利な状態が発生する（本実施形態では、特別遊技状態の終了後に高確率状態が発生する）ようになっている。特定領域に流入した遊技球は第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される。

【０６５２】

また、上大入賞口の内部には、特定領域に流入せずに第１特別変動入賞装置３８の外部へ排出される遊技球を検出する残存球排出口スイッチ３８ｅ（図８２参照）が設けられている。上大入賞口の内部に設けられた大入賞口スイッチ３８ａで検出された遊技球数（上大入賞口に流入した遊技球数）と、特定領域スイッチ３８ｄ及び残存球排出口スイッチ３８ｅで検出された遊技球数（上大入賞口から排出される遊技球数）とが一致することにより上大入賞口内の遊技球が全て排出されたことを確認でき、基本的にはこの確認が終了するまでは新たな上大入賞口の開放が行われないようになっている。

【０６５３】

センターケース４０の右方の遊技領域３２の下部には、特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える普通変動入賞装置３７（第１始動入賞領域）が設けられている。普通変動入賞装置３７に入賞した遊技球は、始動口２スイッチ３７ａ（図８２参照）によって検出される。普通変動入賞装置３７は、前後にスライド可能な板状の可動部材３７ｂを備えており、常時は可動部材３７ｂが前方に突出して普通変動入賞装置３７に遊技球が流入できない閉じた閉状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している

。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定結果となった場合には、駆動装置としての普電ソレノイド３７ｃ（図８２参照）によって可動部材３７ｂが後方に退避して、普通変動入賞装置３７に遊技球が流入し易い開状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【０６５４】

なお、本実施形態において、普通変動入賞装置３７の可動部材３７ｂは、普電ソレノイド３７ｃによって前後方向に進退（スライド）することで開閉する所謂ベロ型の普通電動役物であるが、普通変動入賞装置３７の可動部材は、これに限定されない。普通変動入賞装置３７の可動部材は、例えば、普電ソレノイド３７ｃによって上端側が手前側に倒れる方向に回動することで開放するアタッカ形式の普通電動役物であっても良いし、普電ソレノイド３７ｃによって逆「ハ」の字状に開放するチューリップ型の普通電動役物であっても良い。また、普通変動入賞装置３７は、可動部材が閉状態でも遊技球の入賞を可能とし、閉状態では開状態よりも遊技球が入賞しにくい状態としても良い。

【０６５５】

この普通変動入賞装置３７の左右は遊技球が流下可能となっている。普通変動入賞装置３７の右方の流路には、入賞口等に入賞しなかった遊技球を回収するアウト口３０ａが設けられている。また、普通変動入賞装置３７の左方の流路は遊技領域３２の下方へ連通している。

センターケース４０の下方の遊技領域３２の右部、すなわち普通変動入賞装置３７の下方には、特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える第２始動入賞口９７（第２始動入賞領域）が設けられている。第２始動入賞口９７に入賞した遊技球は、始動口３スイッチ９７ａ（図８２参照）によって検出される。

【０６５６】

センターケース４０の下方の遊技領域３２のうち、第１始動入賞口３６の右方であって第２始動入賞口９７の左方には、特図変動表示ゲームの結果によって遊技球を受け入れない状態と受け入れ易い状態とに変換可能な第２特別変動入賞装置（下大入賞口）３９が設けられている。第２特別変動入賞装置３９は、開閉部材３９ｃが前後方向に進退（スライド）することで、下大入賞口を遊技球が流入可能な状態に変換する。第２特別変動入賞装置３９は、特図変動表示ゲームの結果によって、下大入賞口を閉じた閉状態から開状態に変換し、下大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせることで、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。第２特別変動入賞装置３９に入賞した遊技球は、大入賞口スイッチ（カウントスイッチ）３９ａ（図８２参照）によって検出される。なお、右側の遊技領域３２は、その前側が遊技領域３２を透視可能な透明板で覆われている。

また、遊技領域３２の外側であって遊技盤本体８０の左下部には、特図変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム、特図２変動表示ゲーム）及び普図変動表示ゲームを実行する一括表示装置５０が設けられている。

【０６５７】

すなわち、本実施形態の遊技機１０は、普通変動入賞装置３７が、特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える第２始動入賞領域ではなく、特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える第１始動入賞領域である点と、普通変動入賞装置３７の下方に、特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の開始条件を与える第２始動入賞口９７（第２始動入賞領域）が設けられている点が第１実施形態の遊技機１０（図３参照）と異なる。

【０６５８】

図８２は、本実施形態のパチンコ遊技機１０の制御システムのブロック図である。

図８２に示すように、本実施形態の遊技制御装置１００は、インタフェースチップ（近接Ｉ／Ｆ）１２１に、第２始動入賞口９７内の始動口３スイッチ９７ａが接続されている点が、第１実施形態の遊技制御装置１００（図５参照）と異なる。

【０６５９】

図８３に、本実施形態における振分率の一例を示す。

本実施形態では、第１実施形態と同様、大当り判定（大当りの抽選）と同一の乱数を用いて小当り判定（小当りの抽選）とサポ当り判定（サポ当りの抽選）を行う。すなわち、本実施形態では、大当り乱数を用いて大当り判定と小当り判定とサポ当り判定とを行い（図８３（ａ）参照）、そして、判定結果が大当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図８３（ｂ）参照）、判定結果が小当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図８３（ｃ）参照）、判定結果がサポ当りである場合には、特図図柄乱数に対応する停止図柄情報を取得し（図８３（ｄ）参照）、判定結果がいずれでもない場合には、はずれの停止図柄情報を取得する。なお、低確率状態（通常遊技状態ＳＴ２４、第３特定遊技状態ＳＴ２３）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、普電サポートがない状態（通常遊技状態ＳＴ２４、第１特定遊技状態ＳＴ２１）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良いし、通常遊技状態ＳＴ２４（低確率サポなし）である場合にのみサポ当りが導出されるようにしても良い。

【０６６０】

〔遊技状態遷移図（ゲームフロー）〕

次に、遊技制御装置１００の遊技制御による遊技状態の遷移（移行）について説明する。図８４は、本実施形態における遊技状態の遷移を示す遊技状態遷移図（ゲームフロー）を例示する図である。

遊技状態には、通常遊技状態ＳＴ２４、第１特定遊技状態ＳＴ２１、第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３がある。この他に遊技状態として、第１特別結果（大当り）に基づく第１特別遊技状態（大当り遊技状態）と第２特別結果（小当り）に基づく第２特別遊技状態（小当り遊技状態）があるが、ここでは省略する。

【０６６１】

各遊技状態では、遊技制御装置１００で制御されることとなる第１特別結果（大当り）が導出される特図確率、演出制御装置３００で制御されて遊技の演出態様を定める演出モード、当該遊技状態において主に狙うべき始動領域である主始動領域、主として実行するべき特図変動表示ゲームの種類である主変動特図、及び遊技球の発射方向が定められている。

【０６６２】

本実施形態の遊技機１０においては、左打ちにより第１始動入賞口３６への入賞を狙うことができ、右打ちにより普通変動入賞装置３７や第２始動入賞口９７への入賞を狙うことができるようになっている。すなわち、遊技者の意思により狙う始動領域を選択可能となっている。

また、本実施形態において、小当り（第２特別結果）となる確率である小当り確率は、特図１よりも特図２の方が高くなっている。

【０６６３】

通常遊技状態ＳＴ２４は、特図確率が低確率状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがなく、特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もない状態である。また、演出態様を規定する演出モードは通常モードとされる。主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は第１始動入賞口３６であって、この第１始動入賞口３６を狙うため発射方向は左打ちとされている。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。この通常遊技状態ＳＴ２４では、特図２変動表示ゲームについて非常に長い変動時間が設定されるようになっている。これにより、特図２変動表示ゲームの実行が時間的に非効率的となり、通常遊技状態ＳＴ２４における小当りの獲得を狙った特図２変動表示ゲームの実行を遊技者が選択しないようにしている。

【０６６４】

第１特定遊技状態ＳＴ２１は、特図確率が高確率状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートはないが、特図変

動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短はある状態である。また、演出態様を規定する演出モードは小当りＲＵＳＨとされる。主変動特図は特図２変動表示ゲームであり、主始動領域は第２始動入賞口９７であって、この第２始動入賞口９７を狙うため発射方向は右打ちとされている。すなわち、特図２変動表示ゲームをメイン変動とし、特図１変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。

【０６６５】

この第１特定遊技状態ＳＴ２１では、特図２変動表示ゲームの変動時間が通常遊技状態ＳＴ２４の場合よりも短縮される時短状態となり、右打ちを行って第２始動入賞口９７を狙い、特図２変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。特図２変動表示ゲームは特図１変動表示ゲームよりも小当り確率が高く、かつ、大当りよりも小当りの方が当選する確率が高いため、この第１特定遊技状態ＳＴ２１では小当りが高頻度で発生して遊技者の持球が増加する。このように小当りが高頻度で発生することから演出モードは小当りＲＵＳＨと称するモードとされている。

【０６６６】

第２特定遊技状態ＳＴ２２は、特図確率が高確率状態であり、普通変動入賞装置３７の単位時間あたりの開放時間を向上させて入賞を容易とする普電サポートがある状態である。普電サポートがある場合は特図変動表示ゲームや普図変動表示ゲームの変動時間を短縮する時短もありとなる。演出態様を規定する演出モードはチャンスモードとされる。また、主変動特図は特図１変動表示ゲームであり、主始動領域は普通変動入賞装置３７であって、この普通変動入賞装置３７を狙うため発射方向は右打ちとされている。すなわち、特図１変動表示ゲームをメイン変動とし、特図２変動表示ゲームをイレギュラー変動とするように設計されている。この第２特定遊技状態ＳＴ２２では、特図１変動表示ゲームの変動時間が通常遊技状態ＳＴ２４の場合よりも短縮される時短状態となり、右打ちを行って普通変動入賞装置３７を狙い、特図１変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。

第３特定遊技状態ＳＴ２３は、特図確率が低確率状態である点以外は第２特定遊技状態ＳＴ２２と同じである。

【０６６７】

この４つの遊技状態のうち、通常遊技状態ＳＴ２４が最も遊技者にとって不利な状態である。第３特定遊技状態ＳＴ２３は、普電サポートがあるので通常遊技状態ＳＴ２４よりも遊技者にとって有利な状態であり、第２特定遊技状態ＳＴ２２は、高確率状態であるので通常遊技状態ＳＴ２４や第３特定遊技状態ＳＴ２３よりも遊技者にとって有利な状態である。第１特定遊技状態ＳＴ２１は、高確率状態であり、さらに、小当りの頻発により遊技者の持球が増加する状態であるので、通常遊技状態ＳＴ２４や第２特定遊技状態ＳＴ２２や第３特定遊技状態ＳＴ２３よりも遊技者にとって有利な状態である。

本実施形態においては、例えば図８３（ｂ）に示すように、特図１変動表示ゲームでの大当り種類には、確変Ａ大当りと通常大当りの２種類があり、特図２変動表示ゲームでの大当り種類には、確変Ａ大当りと確変Ｂ大当りと通常大当りの３種類がある。

【０６６８】

遊技状態の移行は、第１特別結果（大当り）の導出に基づく第１特別遊技状態の終了、サポ当りの導出、規定ゲーム数の消化によって行われる。したがって、第２特別結果（小当り）の導出に基づく第２特別遊技状態の終了によって遊技状態が移行することはない。

基本的には、特別遊技状態の開始の契機となった特別結果が、当該特別遊技状態の終了後に低確率状態とする通常大当りである場合には第３特定遊技状態ＳＴ２３に移行し、当該特別遊技状態の終了後に高確率状態とする確変大当りのうち、確変Ａ大当りである場合には第２特定遊技状態ＳＴ２２に移行し、確変Ｂ大当りである場合には第１特定遊技状態ＳＴ２１に移行する。

【０６６９】

具体的には、特図変動表示ゲームの結果として確変Ａ大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過ありの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（

確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第２特定遊技状態ＳＴ２２へ移行する。また、特図変動表示ゲームの結果として確変Ｂ大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過ありの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態ＳＴ２１へ移行する。また、特図変動表示ゲームの結果として通常大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過なしの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入しなかった場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第３特定遊技状態ＳＴ２３へ移行する。第２特定遊技状態ＳＴ２２と第３特定遊技状態ＳＴ２３は、演出モードが同じチャンスモードとされるので、移行したことを遊技者が把握困難である。

【０６７０】

なお、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数であるＳＴ回数（例えば２０００回）を設定し、第１特定遊技状態ＳＴ２１において特別遊技状態の終了からの特図変動表示ゲームの実行回数が当該ＳＴ回数に達した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４へ移行するようにしても良い。

また、高確率状態で実行可能な特図変動表示ゲームの回数であるＳＴ回数（例えば２０００回）を設定し、第２特定遊技状態ＳＴ２２において特別遊技状態の終了からの特図変動表示ゲームの実行回数が当該ＳＴ回数に達した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４（あるいは第３特定遊技状態ＳＴ２３）へ移行するようにしても良い。

また、図８４では、イレギュラー変動の結果として大当りが導出された場合における遊技状態の遷移は省略している。具体的には、図８４では図示を省略したが、例えば、通常遊技状態ＳＴ２４、第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３において、イレギュラー変動（特図２変動表示ゲーム）の結果として確変Ｂ大当りが導出されて特別遊技状態となり、当該特別遊技状態でＶ通過ありの場合（第１特別変動入賞装置３８の特定領域（確変作動領域）に遊技球が流入して特定領域スイッチ３８ｄで検出された場合）には、当該特別遊技状態の終了後に第１特定遊技状態ＳＴ２１へ移行する。

【０６７１】

通常大当りが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ２３へ移行した場合には、１００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ２３に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ２３において大当りやサポ当りが導出されずに１００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４へ移行する。すなわち、本実施形態において、通常大当りのサポート回数は「１００回」に設定されている。なお、通常大当りのサポート回数は「１００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０６７２】

また、確変大当りＡが導出されて第２特定遊技状態ＳＴ２２へ移行した場合には、１０００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第２特定遊技状態ＳＴ２２に滞在することが可能であり、当該第２特定遊技状態ＳＴ２２において大当りやサポ当りが導出されずに１０００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、第１特定遊技状態ＳＴ２１へ移行する。すなわち、本実施形態において、確変Ａ大当りのサポート回数は「１０００回」に設定されている。なお、確変Ａ大当りのサポート回数は「１０００回」に限定されず、適宜変更可能であり、例えば「次回大当り又はサポ当りまで」であっても良い。

【０６７３】

また、前述したように、遊技状態の移行は、サポ当りの導出によっても行われる。

具体的には、通常遊技状態ＳＴ２４、第３特定遊技状態ＳＴ２３において、特図変動表示ゲームの結果としてサポ当りが導出された場合には、当該特図変動表示ゲームの終了後に第３特定遊技状態ＳＴ２３へ移行する。また、第１特定遊技状態ＳＴ２１、第２特定遊技状態ＳＴ２２において、特図変動表示ゲームの結果としてサポ当りが導出された場合には、当該特図変動表示ゲームの終了後に第２特定遊技状態ＳＴ２２へ移行する。すなわち、確変大当りや通常大当りが導出された場合における遊技状態の移行（遷移）は、特別遊

技状態を経由するのに対し、サポ当りが導出された場合における遊技状態の移行（遷移）は、特別遊技状態を経由しない。したがって、例えば、第１特定遊技状態ＳＴ２１（高確率サポなし）において、特図変動表示ゲームの結果としてサポ当りが導出された場合には、当該特図変動表示ゲームの終了後に、特別遊技状態を経由しないで第２特定遊技状態ＳＴ２２（高確率サポあり）へ移行することができる。

【０６７４】

サポ当りのうちのサポ当りＡが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）へ移行した場合には、５０回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）において大当りやサポ当りが導出されずに５０回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４（あるいは第１特定遊技状態ＳＴ２１）へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＡのサポート回数は「５０回」に設定されている。なお、サポ当りＡのサポート回数は「５０回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０６７５】

また、サポ当りのうちのサポ当りＢが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）へ移行した場合には、１００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）において大当りやサポ当りが導出されずに１００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４（あるいは第１特定遊技状態ＳＴ２１）へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＢのサポート回数は「１００回」に設定されている。なお、サポ当りＢのサポート回数は「１００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０６７６】

また、サポ当りのうちのサポ当りＣが導出されて第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）へ移行した場合には、１０００回の特図変動表示ゲームを実行するまで当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）に滞在することが可能であり、当該第３特定遊技状態ＳＴ２３（あるいは第２特定遊技状態ＳＴ２２）において大当りやサポ当りが導出されずに１０００回の特図変動表示ゲームを実行した場合には、通常遊技状態ＳＴ２４（あるいは第１特定遊技状態ＳＴ２１）へ移行する。すなわち、本実施形態において、サポ当りＣのサポート回数は「１０００回」に設定されている。なお、サポ当りＣのサポート回数は「１０００回」に限定されず、適宜変更可能である。

【０６７７】

本実施形態では、第１実施形態と同様、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合、すなわち第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３においてサポ当りが導出される場合には、サポート回数をリセットして、新たなサポ当りに対応するサポート回数を再設定する（図１０参照）。また、本実施形態では、第１実施形態と同様、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更する。なお、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しなくても良い。また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。

【０６７８】

あるいは、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合には、残りのサポート回数に、新たなサポ当りに対応するサポート回数を上乗せするようにしても良い（図１１（ａ）参照）。なお、この場合、サポート回数に上限回数（例えば１０００回）を設け、残りのサポート回数と新たなサポ当りに対応するサポート回数との和が当該上限回数を超える場合には、残りのサポート回数を当該上限回数に変更するようにしても良い。また、この場合、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しても

良いし、変更しなくても良い。また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。

【０６７９】

あるいは、チャンスモード中（普電サポート中）にサポ当りが導出される場合には、残りのサポート回数と、新たなサポ当りに対応するサポート回数を比較して、多い方（遊技者にとって有利な方）を採用するようにしても良い（図１１（ｂ））。なお、この場合、残りのサポート回数の変更に対応して、演出モードを変更しても良いし、変更しなくても良い。また、演出モードのランクアップのみを許容し、ランクダウンするような演出モードの切り替えは行わないようにしても良い。さらに、新たなサポ当りに対応するサポート回数を採用しない場合には、ゲーム結果としてサポ当り図柄を表示装置４１に表示しても良いし、ゲーム結果として、サポ当り図柄に替えて、はずれ図柄を表示装置４１に表示しても良い。

【０６８０】

本実施形態の遊技機１０では、図示しない打球発射装置から遊技領域３２に向けて遊技球（パチンコ球）が打ち出されることによって遊技が行われる。打ち出された遊技球は、遊技領域３２内の各所に配置された障害釘や風車等の方向転換部材によって転動方向を変えながら遊技領域３２を流下し、普図始動ゲート３４、一般入賞口３５、第１始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第２始動入賞口９７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に入賞するか、アウト口３０ａへ流入し遊技領域３２から排出される。そして、一般入賞口３５、第１始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７、第２始動入賞口９７、第１特別変動入賞装置３８又は第２特別変動入賞装置３９に遊技球が入賞すると、入賞した入賞口の種類に応じた数の賞球が、払出制御装置２００（図８２参照）によって制御される払出ユニットから、ガラス枠１５の上皿２１又は下皿２３に排出される。

【０６８１】

本実施形態の遊技機１０においては、遊技者が発射勢を調節して左側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる左打ち）することで第１始動入賞口３６や、当該第１始動入賞口３６の左方に配設された一般入賞口３５への入賞を狙うことができ、右側遊技領域へ遊技球を発射（いわゆる右打ち）することで普図始動ゲート３４や、当該普図始動ゲート３４の下方に配設された一般入賞口３５、普通変動入賞装置３７、第２始動入賞口９７、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９、当該第２特別変動入賞装置３９の左方に配設された一般入賞口３５への入賞を狙うことができるようになっている。

【０６８２】

普図始動ゲート３４内には、該普図始動ゲート３４を通過した遊技球を検出するための非接触型のスイッチなどからなるゲートスイッチ３４ａが設けられており、遊技領域３２内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート３４内を通過すると、ゲートスイッチ３４ａにより検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、普図始動ゲート３４に備えられたゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図始動記憶数が上限数（例えば、４個）未満ならば普図始動記憶数を加算（＋１）してＲＡＭ１１１Ｃに普図始動記憶を１つ記憶する。この普図始動入賞の記憶数は、一括表示装置５０の普図保留表示器に表示される。また、普図始動記憶には、ゲートスイッチ３４ａからの遊技球の検出信号の入力に基づき抽出された普図変動表示ゲームの結果を決定するための当り判定用乱数値（当り乱数値）が記憶されるようになっている。

【０６８３】

そして、普図始動記憶があり普図変動表示ゲームを開始可能な場合、すなわち、普図変動表示ゲームの実行中でなく、普図変動表示ゲームが当って普通変動入賞装置３７を開状態に変換する当り状態でもない場合は、最先に記憶された普図始動記憶に記憶された当り判定用乱数値とＲＯＭ１１１Ｂに記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当りはずれを判定し、普図変動表示ゲームを開始する処理を行う。この当り判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当りとなって特定の結果態様（普図特定結果）が導出されることとなる。

【０６８４】
　また、遊技制御装置１００は普図変動表示ゲームを実行する処理として、一括表示装置５０に設けられた普図表示部に、所定の変動時間に亘り予め定められた複数の点灯パターンを予め定められた順序で繰り返し表示する普図変動中表示を行った後、結果に応じた点灯パターン（結果態様）を停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。なお、一括表示装置５０の普図表示部を表示装置４１で構成し、普通識別情報として例えば数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させて結果を表示するように構成しても良い。
【０６８５】
　普図変動表示ゲームの結果が当りの場合は、一括表示装置５０の普図表示部に特別の結果態様となる点灯パターンを停止表示するとともに、普電ソレノイド３７ｃを動作させ、普通変動入賞装置３７の可動部材を所定時間（例えば、０．５秒間又は１．７秒間）開放する制御を行う。すなわち、遊技制御装置１００が、変換部材（可動部材）の変換制御を行う変換制御実行手段をなす。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、一括表示装置５０の普図表示部にはずれの結果態様となる点灯パターンを表示する制御を行う。
【０６８６】
　また、第１始動入賞口３６への入賞球、普通変動入賞装置３７への入賞球及び第２始動入賞口９７への入賞球は、それぞれ内部に設けられた始動口１スイッチ３６ａ、始動口２スイッチ３７ａ及び始動口３スイッチ９７ａによって検出される。遊技制御装置１００の遊技用マイコン１１１のＣＰＵ１１１Ａでは、第１始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第１始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶するとともに、第２始動入賞口９７への入賞に基づき始動記憶（特図始動記憶）をなす第２始動記憶を所定の上限数（例えば、４個）を限度に記憶する。第１始動入賞口３６や普通変動入賞装置３７や第２始動入賞口９７への入賞に基づき、それぞれ始動記憶情報として大当り乱数値や特図図柄乱数値、並びに各変動パターン乱数値が抽出され、抽出された乱数値は、第１始動記憶や第２始動記憶としてＲＡＭ１１１Ｃに記憶される。そして、この始動記憶の記憶数は、一括表示装置５０の始動入賞数報知用の第１記憶表示部（特図１保留表示器）や第２記憶表示部（特図２保留表示器）に表示されるとともに、センターケース４０の表示装置４１においても飾り特図始動記憶表示として表示される。
【０６８７】
　遊技制御装置１００は、第１始動記憶に基づいて一括表示装置５０の特図１表示器（第１変動表示装置）で特図１変動表示ゲームを行い、第２始動記憶に基づいて一括表示装置５０の特図２表示器（第２変動表示装置）で特図２変動表示ゲームを行う。特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームは同時に実行可能であるが、一方の特図変動表示ゲームの実行中に、他方の特図変動表示ゲームが第１特別結果（大当り）となった場合には、当該一方の特図変動表示ゲームを特別結果以外の結果（はずれ結果）として終了させるようにしている。また、一方の特図変動表示ゲームの実行中に、他方の特図変動表示ゲームが第２特別結果（小当り）となった場合には、当該小当りに基づく特別遊技状態の終了まで当該一方の特図変動表示ゲームを中断するようにしている。
【０６８８】
　すなわち、遊技制御装置（遊技制御手段）１００は、第１始動入賞口３６（第１始動入賞領域）又は普通変動入賞装置３７（第１始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づいて特図１変動表示ゲーム（第１特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う第１実行制御手段をなす。また、遊技制御装置（遊技制御手段）１００は、第２始動入賞口９７（第２始動入賞領域）への遊技球の入賞に基づいて特図２変動表示ゲーム（第２特図変動表示ゲーム）の実行制御を行う第２実行制御手段をなす。
【０６８９】
　一括表示装置５０の特図１表示器及び特図２表示器では、変動表示を行った後、所定の

結果態様を停止表示する。そして、特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合は、特図１表示器若しくは特図２表示器の表示態様が第１特別結果に対応する特別結果態様（大当り結果態様）となって大当りとなり、第１特別遊技状態（いわゆる大当り状態）となる。また、特図変動表示ゲームの結果が小当りである場合は、特図１表示器若しくは特図２表示器の表示態様が第２特別結果に対応する特別結果態様（小当り結果態様）となって小当りとなり、第２特別遊技状態（いわゆる小当り状態）となる。すなわち、一括表示装置５０の特図１表示器が、第１始動入賞口３６又は普通変動入賞装置３７への遊技球の入賞に基づく第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）を表示可能な第１変動表示手段をなす。また、一括表示装置５０の特図２表示器が、第２始動入賞口９７への遊技球の入賞に基づく第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）を表示可能な第２変動表示手段をなす。

【０６９０】

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

【０６９１】

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

【０６９２】

すなわち、表示装置４１が、第１変動表示ゲーム（特図１変動表示ゲーム）及び第２変動表示ゲーム（特図２変動表示ゲーム）に対応して飾り識別情報を変動表示する飾り変動表示ゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を表示可能な飾り変動表示手段をなす。なお、飾り特図１変動表示ゲームと飾り特図２変動表示ゲームで別々の表示装置を使用するとしても良いし、一方の飾り特図変動表示ゲームのみを表示するとしても良い。また、遊技機１０に一括表示装置５０の特図１表示器及び特図２表示器を備えずに、表示装置４１のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【０６９３】

本実施形態の遊技機では特図２変動表示ゲームの方が小当りの確率が高いが、低確率状態である通常遊技状態である場合には特図２変動表示ゲームの変動パターンとして変動時間が非常に長い（約１０分）長変動が選択される。これにより、通常遊技状態では特図２変動表示ゲームの実行が時間的に非効率的となり、通常遊技状態における小当りの獲得を狙った特図２変動表示ゲームの実行を遊技者が選択しないようにしている。よって、通常遊技状態では、左打ちを行って第１始動入賞口３６を狙い、特図１変動表示ゲームを行う方が遊技者にとって有利となる。なお、長変動の時間は約１０分としたがこれより長くても良いし、短くても良い（５分、５０分、１０時間など）。

【０６９４】

以上のことから、本実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、通常遊技状態（通常遊技状態ＳＴ２４、第１特定遊技状態ＳＴ２１）と特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と特別遊技状態とを発生可能な遊技状態制御手段（遊技制御装置１００）と、を備え、遊技状態制御手段は、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果（本実施形態では、通常大

当りや確変Ａ大当り）となった場合には、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であるように構成されている（図８４参照）。

【０６９５】

したがって、特別遊技状態が発生するまでの間に所定の確率で特定遊技状態（普電サポート）が発生するため、遊技者の使用金額を抑制したり、持ち球の減少スピードを抑制したりすることが可能となり、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定遊技状態（普電サポート）が、特別遊技状態を経由してから発生する場合だけでなく、特別遊技状態を経由せずに発生する場合もあるので、遊技状態の移行タイミングが増加することとなり、遊技の興趣を高めることができる。

また、特定遊技状態（普電サポート）が頻発すると射幸性が高くなりすぎるおそれがあるが、特定遊技状態（普電サポート）での出玉は出玉率及び役物比率に含まれるため、特定遊技状態（普電サポート）が頻発する場合には、その分、特別遊技状態での出玉を抑える必要がある。したがって、特定遊技状態（普電サポート）が頻発しても、射幸性が高くなりすぎることがなく、さらに、出玉の波を穏やかにすることが可能となる。

【０６９６】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が特定結果（サポ当り）となった場合に、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）を発生させる特定遊技期間（サポート回数）として当該特定結果に対応する期間を設定する設定手段（遊技制御装置１００）を備え、設定手段は、特定遊技状態の発生中にゲームの結果が特定結果となった場合には、設定中の特定遊技期間をリセットして、当該特定結果に対応する期間を再設定可能であるように構成することができる（図１０参照）。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）中に特定結果（サポ当り）が導出された場合には、特定遊技期間（サポート回数）を延長することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０６９７】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）の結果が特定結果（サポ当り）となった場合に、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）を発生させる特定遊技期間（サポート回数）として当該特定結果に対応する期間を設定する設定手段（遊技制御装置１００）を備え、設定手段は、特定遊技状態の発生中にゲームの結果が特定結果となった場合には、特定遊技期間の残り期間に当該特定結果に対応する期間を上乗せした期間を、特定遊技期間として再設定可能であるように構成することができる（図１１（ａ）参照）。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）中に特定結果（サポ当り）が導出された場合には、特定遊技期間（サポート回数）が延長されることとなるため、遊技の興趣が向上する。

【０６９８】

また、本実施形態の遊技機１０は、ゲーム（特図変動表示ゲーム）に関連した演出を実行する演出制御手段（演出制御装置３００）を備え、演出制御手段は、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、において演出を実行可能であるように構成することができる。

このように構成することで、特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）の興趣を向上させることができる。

なお、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、において異なる態様の演出を

実行するようにしても良い。これにより、特別結果（大当り）の導出に基づき発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）であるのか、特定結果（サポ当り）の導出に基づき発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）であるのか、を特定遊技状態中に実行する演出によって示唆することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０６９９】

また、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、において同じ態様の演出を実行するようにしても良い。

具体的には、例えば、特別遊技状態が発生した後に発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、特別遊技状態が発生せずに発生した特定遊技状態（第２特定遊技状態ＳＴ２２、第３特定遊技状態ＳＴ２３）と、で特定遊技期間（サポート回数）が同一である場合には、同じ態様の演出を実行するようにしても良い。すなわち、例えば、対応するサポート回数が１００回である大当り（本実施形態の場合、通常大当り）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様と、対応するサポート回数が１００回であるサポ当り（本実施形態の場合、サポ当りＢ）の導出に基づき発生したチャンスモードにおいて実行する演出の演出態様と、は同一であっても良い。

【０７００】

また、本実施形態の遊技機１０は、遊技者にとって有利な遊技球の発射方向を指示する指示手段（演出制御装置３００）を備え、指示手段は、ゲームの結果が特定結果（サポ当り）となった場合には、当該ゲームの次に実行するゲームの開始に対応して、発射方向の指示を開始するように構成することが可能である（図４３、図４８参照）。

このように構成することで、遊技球の発射方向を的確に指示することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

無論、本実施形態の遊技機１０も、第１実施形態で例示した演出（結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム中に行う特殊演出、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲームの終了後に行う上乗せ演出等）を実行することが可能である。また、本実施形態においても、第１実施形態における変形例（〔サポ当り判定の変形例１〕～〔サポ当り判定の変形例５〕、〔その他の変形例１〕～〔その他の変形例１１〕等）を適宜適用することが可能である。

【０７０１】

〔サポ回数報知演出〕

各実施形態においては、〔その他の変形例８〕に記載したように、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前（例えば、サポ当りゲームの結果の仮停止表示中）にサポ回数報知演出を開始しても良い。

ただし、サポ当りゲームの変動時間中は、今回付与されるサポート回数を明確に知らせることができない。すなわち、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時以降は、今回付与されるサポート回数を明確に知らせることができるのに対し、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前は、今回付与されるサポート回数を明確に知らせることができない。したがって、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前にサポ回数報知演出を開始する場合には、最初は不明確な態様で当該サポ回数報知演出を実行し、その後、停止表示時間の開始時以降の所定のタイミングで、当該サポ回数報知演出の態様を不明確な態様から明確な態様へと切り替えることとする。

【０７０２】

明確な態様とは、例えば、今回付与されるサポート回数が２０回である場合に、「サポ２０回」と表示する態様（図４２（ｇ）等）や、「残り２０回」と表示する態様（図４５（ｃ）等）などである。

また、不明確な態様とは、明確な態様では使用可能である「サポ」や「残り」や「回」

などの表示を省略する態様であり、具体的には、例えば、「２０」と表示する態様や「２０ＧＥＴ」と表示する態様などである。あるいは、回数を別の単位に置き換えた態様（例えば「２０ｐｔ」と表示する態様や「２０ｐｔＧＥＴ」と表示する態様など）であっても良い。

あるいは、例えば図５０（ｃ）に示す「サポ回数２０回？」等のように、疑問符が付いた態様を不明確な態様とし、例えば図５０（ｉ）に示す「サポ回数１０００回！」等のように、感嘆符が付いた態様を明確な態様としても良い。したがって、図５０においては、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前にサポ回数報知演出が開始し、当該停止表示時間の開始時に、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わっているとも言える。

【０７０３】

図８５及び図８６（ａ）に、サポ当りゲームの結果の仮停止表示中にサポ回数報知演出を開始する場合を示す。図８５は表示装置４１での表示の一例であり、図８６（ａ）はタイミングチャートの一例である。図８５（ａ）～（ｅ）は、図４２（ａ）～（ｅ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

バトル演出の結果が「引き分け」であることが報知されると、図８５（ｆ）に示すように、リーチ変動（例えばＳＰリーチ変動）の後にサポ図柄（サポ当り図柄）の仮停止表示が開始する（ｔ８１）。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であるため、サポ当りＡ図柄である「４３４」が仮停止表示されている。

【０７０４】

そして、図８５（ｇ）に示すように、サポ当り図柄の仮停止表示中にサポ回数報知演出が開始する（ｔ８２）。仮停止表示中は変動時間中であるため、サポ回数報知演出は不明確な態様で開始する。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であり、「サポ当りＡ」に対応するサポート回数は２０回であるため、サポ回数報知演出として、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出（例えば「２０ＧＥＴ！！」と表記されたサポ回数示唆画像８８を表示する演出）が実行されている。

【０７０５】

次いで、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図８５（ｈ）に示すように、サポ図柄（サポ当り図柄）の停止表示が開始する（ｔ８３）。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＡ」であるため、サポ当りＡ図柄である「４３４」が停止表示されている。

また、図８５（ｈ）に示すように、停止表示時間が開始すると、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。ここでは、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出から、サポート回数が２０回であることを明確に知らせる演出（例えばサポ回数表示部８６に「サポ２０回」と表示する演出）に切り替わっている。

すなわち、サポ回数報知演出が、特定遊技状態（普電サポート）に関する情報を示唆又は報知する報知演出をなす。例えば、サポ回数報知演出の態様のうち、不明確な態様が“示唆”に相当し、明確な態様が“報知”に相当する。また、サポート回数が、特定遊技状態に関する情報に相当する。

【０７０６】

次いで、停止表示時間が終了すると、次の特図変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ８５）。変動時間が開始すると、チャンスモード（普電サポート）が開始して、チャンスモード報知演出及び右打ち指示演出が開始する。なお、チャンスモード報知演出の開始タイミングは、チャンスモードの開始時ではなく、チャンスモードの開始後（例えばチャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動表示の開始時）であっても良い。また、右打ち指示演出の開始タイミングは、チャンスモードの開始時ではなく、チャンスモードの開始後であっても良い。そして、チャンスモード中は、特図変動表示ゲームが開始する度に、サポ回数報知演出において残りのサポート回数が報知される。

【０７０７】

このように、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前（サポ当りゲームの変動時間中）にサポ回数報知演出を開始することで、サポート回数を遊技者に知らせる時間を十分に確

保することが可能となる。
サポ当りゲームの停止表示時間の開始時以降にサポ回数報知演出を開始することも可能である。すなわち、例えば図８６（ｂ）に示すように、サポ当りゲームの停止表示時間中（ｔ８４）にサポ回数報知演出を開始することも可能であるし、例えば図４３や図４８に示すように、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時（ｔ６６，ｔ７６）にサポ回数報知演出を開始することも可能である。しかしながら、サポ当りゲームの停止表示時間の開始時以降にサポ回数報知演出を開始する場合、サポート回数を知らせる時間として十分な時間を確保するために、サポ当りゲームの停止表示時間を、サポ当りゲーム以外の特図変動表示ゲームの停止表示時間よりも長く設定することが必要となる場合がある。これに対し、サポ当りゲームの停止表示時間の開始前にサポ回数報知演出を開始することで、サポ当りゲームの停止表示時間が短くても、サポート回数を遊技者に知らせる時間を十分に確保することが可能となるため、スムーズな遊技が可能となる。
【０７０８】
前述したように、サポ当り図柄を構成する識別情報（飾り識別情報）は、一般図柄（図柄１～９）のみから構成されるものであっても良いし、一般図柄と特殊図柄（サポ用特殊図柄）とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。すなわち、第１飾りゲーム表示部８１に仮停止表示されるサポ当り図柄は、図８５（ｆ）に示すように一般図柄のみから構成されるものであっても良いし、図８５（ｉ）に示すように一般図柄と特殊図柄とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。また、第１飾りゲーム表示部８１に停止表示されるサポ当り図柄は、図８５（ｈ）に示すように一般図柄のみから構成されるものであっても良いし、図８５（ｊ）に示すように一般図柄と特殊図柄とから構成されるものであっても良いし、特殊図柄のみから構成されるものであっても良い。後述する図８７や図８８においても同様である。
【０７０９】
また、図４２（ａ）や図８５（ａ）では、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示が通常表示態様とは異なる特定表示態様で表示されている。すなわち、待機中記憶表示部８３において先読み結果を示唆する保留変化演出が実行されている。ここでは、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームはサポ当りゲームであり、その旨が、当該飾り特図始動記憶表示の表示態様によって示唆されている。
無論、サポ当りゲームに対応する始動記憶を対象とした保留変化演出は、複数変動（複数の特図変動表示ゲーム）にまたがって行うことが可能である。すなわち、サポ当りゲームに対応する始動記憶よりも前に記憶された始動記憶が未消化の状態において当該サポ当りゲームに対応する飾り特図始動記憶表示を特定表示態様で表示し、当該サポ当りゲームに対応する飾り特図始動記憶表示が非表示となるまで（例えば当該サポ当りゲームが終了するまで）、その特定表示態様を継続しても良い。また、特定表示態様の種類が複数ある場合には、特定表示態様を継続している間に、特定表示態様の種類が変化（例えば第１特定表示態様から第２特定表示態様へ変化）することも可能である。
【０７１０】
また、サポ回数報知演出は、特別遊技状態を経由せずにチャンスモード（普電サポート）へ移行する場合だけでなく、特別遊技状態を経由してチャンスモード（普電サポート）へ移行する場合にも実行可能である。すなわち、サポ回数報知演出は、サポ当りが導出される場合だけでなく、大当りが導出される場合にも実行可能である。
図８６（ｃ）に、特別遊技状態を経由してチャンスモードへ移行する際にサポ回数報知演出を実行する場合のタイミングチャートの一例を示す。
【０７１１】
図８６（ｃ）に示すように、表示装置４１にて、リーチ変動（例えばＳＰリーチ変動）、大当り図柄の仮停止表示、及び大当り図柄の停止表示が実行されて、停止表示時間が終了すると第１特別遊技状態が開始する（ｔ９１）。第１特別遊技状態においては、表示装

置４１等にて、大当りのファンファーレ演出、大当りのラウンド演出（及びインターバル演出）、及び大当りのエンディング演出が実行される。また、第１特別遊技状態の終了後にチャンスモードへ移行する場合には、当該第１特別遊技状態中（例えばエンディング演出中）にサポ回数報知演出が開始する（ｔ９２）。特別遊技状態中は変動時間中でないため、サポ回数報知演出は明確な態様で開始する。具体的には、特別遊技状態中は、サポ回数報知演出として、サポート回数を明確に知らせる演出（例えばサポ回数表示部８６に「サポ１００回」と表示する演出）が実行される。

【０７１２】

その後、大当りのエンディング時間が終了すると当該第１特別遊技状態が終了して、次の特図変動表示ゲームの変動時間が開始する（ｔ９３）。変動時間が開始すると、チャンスモード（普電サポート）が開始して、チャンスモード報知演出及び右打ち指示演出が開始する。なお、この場合も、チャンスモード報知演出及び／又は右打ち指示演出の開始タイミングは、チャンスモードの開始後（例えばチャンスモードに移行して最初に実行する特図変動表示ゲームの変動表示の開始時）であっても良い。そして、チャンスモード中は、特図変動表示ゲームが開始する度に、サポ回数報知演出において残りのサポート回数が報知される。

【０７１３】

本実施例において、特別遊技状態を経由せずにチャンスモードへ移行する場合（図８６（ａ），（ｂ））における、サポ回数報知演出の開始（ｔ８２，ｔ８４）からチャンスモードの開始（ｔ８５）までの期間Ｋ１は、特別遊技状態を経由してチャンスモードへ移行する場合（図８６（ｃ））における、サポ回数報知演出の開始（ｔ９２）からチャンスモードの開始（ｔ９３）までの期間Ｋ２と長さが異なるように設定されている。

このように、チャンスモード（普電サポート）へ移行するルートが特別遊技状態を経由しないルートと経由するルートの２種類ある遊技機において、特別遊技状態を経由しない場合と経由する場合とで期間Ｋ１，Ｋ２の長さを異ならせることで、遊技者は、期間Ｋ１，Ｋ２の長さによって、どちらのルートを通ってチャンスモードへ移行するのか（すなわち、チャンスモードへ移行する契機となったゲーム結果がサポ当りと大当りのいずれであるのか）を容易に把握することが可能となる。

【０７１４】

また、特別遊技状態を経由せずにチャンスモードへ移行する場合（図８６（ａ），（ｂ））における、サポ回数報知演出の開始タイミングは、特図変動表示ゲーム中（変動時間の開始から停止表示時間の終了までの間）に設定されている。一方、特別遊技状態を経由してチャンスモードへ移行する場合（図８６（ｃ））における、サポ回数報知演出の開始タイミングは、当該特別遊技状態中（ファンファーレ時間の開始からエンディング時間の終了までの間）に設定されている。すなわち、サポ回数報知演出を開始する時の遊技状態が、特別遊技状態を経由しない場合と経由する場合とで異なる。したがって、遊技者は、サポ回数報知演出が開始する時の遊技状態によって、どちらのルートを通ってチャンスモードへ移行するのか（すなわち、チャンスモードへ移行する契機となったゲーム結果がサポ当りと大当りのいずれであるのか）を容易に把握することが可能となる。

【０７１５】

また、演出制御装置３００は、サポ回数報知演出に加えて、サポ当りに関連する煽り演出を実行することが可能である。サポ当りに関連する煽り演出とは、例えば、サポ当りが導出されることへの遊技者の期待感を煽るサポ当り煽り演出や、サポ当り図柄が昇格する（サポート回数が増加する）ことへの遊技者の期待感を煽るサポ昇格煽り演出などである。

図８７に、サポ当り煽り演出及びサポ昇格煽り演出の一例を示す。図８７（ａ）～（ｃ）は、図４２（ａ）～（ｃ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

サポ当り煽り演出は、例えば図８７（ｄ）に示すように、リーチ変動（例えばＳＰリーチ変動）中に実行される。ここでは、サポ当り煽り演出として、第１飾りゲーム表示部８１の中変動表示領域において、サポ当り図柄を成立させる識別情報（ここでは「３」）と

サポ当り図柄も大当り図柄も小当り図柄も成立させない識別情報（ここでは「２」）とが押し合う演出が実行されている。

【０７１６】

そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当り」である場合には、図８７（ｅ）に示すように、サポ当り図柄を成立させる識別情報が、サポ当り図柄も大当り図柄も小当り図柄も成立させない識別情報に押し勝って仮停止する。これにより、サポ当り図柄が仮停止表示されることとなる。

一方、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「はずれ」である場合には、サポ当り図柄も大当り図柄も小当り図柄も成立させない識別情報が、サポ当り図柄を成立させる識別情報に押し勝って仮停止する。これにより、はずれ図柄が仮停止表示されることとなる。

【０７１７】

また、サポ昇格煽り演出は、例えば図８７（ｇ）に示すように、サポ当り図柄の仮停止表示中に実行される。

具体的には、例えば、まず、図８７（ｆ）に示すように、サポ当り図柄の仮停止表示中にサポ回数報知演出が開始する。ここでは、仮停止表示されているサポ当り図柄がサポ当りＡ図柄であり、「サポ当りＡ」に対応するサポート回数は２０回であるため、サポ回数報知演出として、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出（例えば「２０ＧＥＴ！！」と表記されたサポ回数示唆画像８８を表示する演出）が実行されている。

【０７１８】

次いで、図８７（ｇ）に示すように、サポ当り図柄の仮停止表示中にサポ昇格煽り演出が実行される。ここでは、サポ昇格煽り演出として、第１飾りゲーム表示部８１において、サポ当りＡ図柄（「４３４」）とサポ当りＢ図柄（「５４５」）とが押し合う演出が実行されている。

そして、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当りＢ」である場合には、図８７（ｈ）に示すように、サポ当りＢ図柄がサポ当りＡ図柄に押し勝って仮停止する。これにより、サポ当りＢ図柄が仮停止表示されることとなる。

【０７１９】

次いで、図８７（ｈ）に示すようにサポ回数示唆画像８８に表記されている数値が変動して、図８７（ｉ）に示すように当該数値が増加する。ここでは、仮停止表示されているサポ当り図柄がサポ当りＢ図柄であり、「サポ当りＢ」に対応するサポート回数は１００回であるため、サポ回数報知演出が、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出から、サポート回数が１００回であることを不明確に知らせる演出（例えば「１００ＧＥＴ！！」と表記されたサポ回数示唆画像８８を表示する演出）に昇格している。これにより、サポ回数報知演出を利用して、変動時間中に、サポート回数が増加した（上乗せされた）ように見せるランクアップ演出を行うことができるため、遊技の興趣が向上する。

【０７２０】

次いで、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図８７（ｊ）に示すように、サポ当り図柄の停止表示が開始するとともに、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。

一方、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当りＡ」である場合には、サポ当りＡ図柄がサポ当りＢ図柄に押し勝って仮停止する。これにより、再びサポ当りＡ図柄が仮停止表示されることとなる。そして、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、サポ当りＡ図柄の停止表示が開始するとともに、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。

【０７２１】

また、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当りＣ」である場合には、サポ当りＢ図柄がサポ当りＡ図柄に押し勝った後（サポ当りＢ図柄の仮停止表示中）に再びサポ昇格煽り演出が実行される。その場合は、サポ昇格煽り演出として、例えば、サポ当りＢ図柄（「５４５」）とサポ当りＣ図柄（「６５６」）とが押し合って、サポ当りＣ図柄が押

し勝つ演出が実行され、サポ当りＣ図柄が仮停止表示されることとなる。そして、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、サポ当りＣ図柄の停止表示が開始するとともに、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。

また、実行中の特図変動表示ゲームの結果が「サポ当りＢ」である場合にも、サポ当りＢ図柄がサポ当りＡ図柄に押し勝った後（サポ当りＢ図柄の仮停止表示中）に再びサポ昇格煽り演出を実行しても良い。その場合は、サポ昇格煽り演出として、例えば、サポ当りＢ図柄（「５４５」）とサポ当りＣ図柄（「６５６」）とが押し合って、サポ当りＢ図柄が押し勝つ演出が実行され、再びサポ当りＢ図柄が仮停止表示されることとなる。そして、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、サポ当りＢ図柄の停止表示が開始するとともに、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。

【０７２２】

このように、結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ当り煽り演出を実行する場合には、当該サポ当り煽り演出として、サポ当りＡ図柄が仮停止するか否かの演出（図８７（ｄ）参照）が実行される。

また、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ当り煽り演出を実行する場合には、当該サポ当り煽り演出として、サポ当りＡ図柄が仮停止するか否かの演出（図８７（ｄ）参照）と、サポ当りＢ図柄が仮停止するか否かの演出と、のいずれかが実行される。いずれを実行するかは、例えばサポ当り煽り演出の実行を決定するときに選択される。

また、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ当り煽り演出を実行する場合には、当該サポ当り煽り演出として、サポ当りＡ図柄が仮停止するか否かの演出（図８７（ｄ）参照）と、サポ当りＢ図柄が仮停止するか否かの演出と、サポ当りＣ図柄が仮停止するか否かの演出と、のいずれかが実行される。いずれを実行するかは、例えばサポ当り煽り演出の実行を決定するときに選択される。

【０７２３】

また、結果が「サポ当りＡ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ昇格煽り演出を実行する場合には、サポ当りＡ図柄の仮停止表示中に、当該サポ昇格煽り演出として、サポ当りＡ図柄とサポ当りＢ図柄が押し合ってサポ当りＡ図柄が押し勝つ演出と、サポ当りＡ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＡ図柄が押し勝つ演出と、のいずれかが実行される。いずれを実行するかは、例えばサポ昇格煽り演出の実行を決定するときに選択される。

【０７２４】

また、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ昇格煽り演出を実行する場合であって、仮停止する図柄がサポ当りＡ図柄である場合には、サポ当りＡ図柄の仮停止表示中に、当該サポ昇格煽り演出として、サポ当りＡ図柄とサポ当りＢ図柄が押し合ってサポ当りＢ図柄が押し勝つ演出と、サポ当りＡ図柄とサポ当りＢ図柄が押し合ってサポ当りＢ図柄が押し勝った後にサポ当りＢ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＢ図柄が押し勝つ演出と、のいずれかが実行される。いずれを実行するかは、例えばサポ昇格煽り演出の実行を決定するときに選択される。

また、結果が「サポ当りＢ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ昇格煽り演出を実行する場合であって、仮停止する図柄がサポ当りＢ図柄である場合には、サポ当りＢ図柄の仮停止表示中に、当該サポ昇格煽り演出として、サポ当りＢ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＢ図柄が押し勝つ演出が実行される。

【０７２５】

また、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ昇格煽り演出を実行する場合であって、仮停止する図柄がサポ当りＡ図柄である場合には、サポ当りＡ図柄の仮停止表示中に、当該サポ昇格煽り演出として、サポ当りＡ図柄とサポ当りＢ図柄が押し合ってサポ当りＢ図柄が押し勝った後にサポ当りＢ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＣ図柄が押し合う演出と、サポ当りＡ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＣ図柄が押し勝つ演出と、のいずれかが実行される。いずれを実行するかは、例えばサ

ポ昇格煽り演出の実行を決定するときに選択される。
　また、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲームにおいてサポ昇格煽り演出を実行する場合であって、仮停止する図柄がサポ当りＢ図柄である場合には、サポ当りＢ図柄の仮停止表示中に、当該サポ昇格煽り演出として、サポ当りＢ図柄とサポ当りＣ図柄が押し合ってサポ当りＣ図柄が押し勝つ演出が実行される。
【０７２６】
　また、結果が「サポ当りＣ」である特図変動表示ゲームにおいては、仮停止する図柄がサポ当りＣ図柄となる場合があるが、その場合は、サポ昇格煽り演出を実行することができない。すなわち、サポート回数の最大値は１０００回であり、この最大値が割り当てられたサポ当り図柄はサポ当りＣ図柄であるため、サポ当りＣ図柄よりもランクが高い（割り当てられたサポート回数が多い）サポ当り図柄はない。したがって、仮停止する図柄がサポ当りＣ図柄である場合には、サポ当り図柄をこれ以上昇格させることができないため、サポ昇格煽り演出を実行しないようにしても良い。
【０７２７】
　演出制御装置３００は、例えばサポ当りゲームの開始時に、サポ当り煽り演出を実行するか否かや、サポ昇格煽り演出を実行するか否かを決定する。サポ当り煽り演出及びサポ昇格煽り演出のうち、一方を実行するか否かにかかわらず他方を実行するようにしても良いし、一方を実行する場合には必ず他方を実行するようにしても良いし、一方を実行しない場合には必ず他方を実行するようにしても良い。
　また、演出制御装置３００は、サポ当りゲーム以外の特図変動表示ゲームの開始時にも、サポ当り煽り演出を実行するか否かを決定する。具体的には、例えば、結果が「はずれ」であり、かつ、リーチ変動（例えばＳＰリーチ変動）が発生する特図変動表示ゲームの開始時にも、サポ当り煽り演出を実行するか否かが決定される。その際に、サポ当りＡ図柄が仮停止するか否かのパターンと、サポ当りＢ図柄が仮停止するか否かのパターンと、サポ当りＣ図柄が仮停止するか否かのパターンの３種類のパターンのうちのいずれで実行するかを選択するようにしても良い。結果が「はずれ」となる場合には、いずれのパターンが選択されても、サポ当り図柄は仮停止せず、はずれ図柄が仮停止することとなる。
【０７２８】
　なお、図８７に示す例では、便宜上、リーチ変動（例えばＳＰリーチ変動）中に実行するバトル演出等の特殊演出の図示を省略しているが、リーチ変動中は、サポ当り煽り演出と並行して特殊演出を実行しても良いし、サポ当り煽り演出を実行する場合には特殊演出を実行しないようにしても良い。サポ当り煽り演出と並行して特殊演出を実行する場合、特殊演出の表示領域は、少なくとも一部が、サポ当り煽り演出の表示領域（例えば第１飾りゲーム表示部８１の中変動表示領域）と前後に重なるようになっていても良いし、全部が、サポ当り煽り演出の表示領域と前後に重ならないようになっていても良い。
　また、図８７に示す例では、例えば図８７（ｇ）に示すように、サポ昇格煽り演出が開始すると、サポ昇格煽り演出の視認性を確保するために、サポ回数示唆画像８８の表示態様（当該サポ回数示唆画像８８に表記されている数値の表示態様も含む）やサポ回数示唆画像８８の表示位置が変化している。なお、図８７（ｇ），（ｈ）において、サポ回数報知演出の表示領域（サポ回数示唆画像８８の表示領域）は、全部が、サポ昇格煽り演出の表示領域（第１飾りゲーム表示部８１）と前後に重ならないようになっているが、少なくとも一部が、サポ昇格煽り演出の表示領域と前後に重なるようになっていても良い。
【０７２９】
　また、図８７に示す例では、サポ昇格煽り演出とともに、サポート回数が増加した（上乗せされた）ように見せるランクアップ演出（図８７（ｆ）～（ｉ））を実行しているが、ランクアップ演出は、サポ昇格煽り演出が行われない場合にも実行可能である。
　図８８に、サポ昇格煽り演出が行われない場合に実行するランクアップ演出の一例を示す。図８８（ａ）～（ｅ）は、「サポ当りＡ」、「サポ当りＢ」、「サポ当りＣ」に共通の停止図柄（サポ当り共通図柄）である「７６７」が仮停止する点以外は図４２（ｂ）～（ｆ）と同じ状態を示す図であるため、その説明を省略する。

【０７３０】
図８８（ｆ）に示すように、サポ当り図柄の仮停止表示中にサポ回数報知演出が開始する。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＢ」であり、「サポ当りＢ」に対応するサポート回数は１００回であるが、サポ回数報知演出として、まず、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出（例えば「２０ＧＥＴ！！」と表記されたサポ回数示唆画像８８を表示する演出）が実行されている。
その後、図８８（ｇ），（ｈ）に示すように、演出ボタン２５が押下される度に、示唆しているサポート回数（サポ回数示唆画像８８に表記されている数値）が増加していく。これにより、サポ回数報知演出を利用して、変動時間中に、サポート回数が増加した（上乗せされた）ように見せることができるため、遊技の興趣が向上する。
【０７３１】
実際に付与可能なサポート回数の最大値は１０００回であるため、示唆しているサポート回数が１０００回である場合には、サポート回数をこれ以上増加することはできない。したがって、示唆しているサポート回数が最大値である状態で演出ボタン２５が押下された場合には、例えば図８８（ｉ）に示すように、サポート回数（サポ回数示唆画像８８に表記されている数値）は維持して、サポ回数示唆画像８８の表示態様を変化させる。なお、図８８（ｉ）ではサポ回数示唆画像８８の色が変化しているが、例えば、サポ回数示唆画像８８の形状やサイズなどが変化しても良いし、サポ回数示唆画像８８に表記されている数値のフォントや色やサイズなどが変化しても良い。
【０７３２】
次いで、変動時間が終了して停止表示時間が開始すると、図８８（ｊ）に示すように、サポ当り図柄の停止表示が開始するとともに、サポ回数報知演出の態様が不明確な態様から明確な態様に切り替わる。ここでは、ゲーム結果が「サポ当りＢ」であり、「サポ当りＢ」に対応するサポート回数は１００回であるため、サポート回数が１０００回であることを不明確に知らせる演出から、サポート回数が１００回であることを明確に知らせる演出に切り替わっている。このように、示唆しているサポート回数（不明確な態様のサポ回数報知演出が示すサポート回数）が、実際に付与するサポート回数と異なる場合には、明確な態様のサポ回数報知演出では実際に付与するサポート回数を示すこととする。したがって、例えば、ゲーム結果が「サポ当りＢ」である場合において、演出ボタン２５が押下されずに、示唆しているサポート回数が２０回（サポ回数示唆画像８８に表記されている数値が２０）である状態のまま、変動時間が終了した際には、サポート回数が２０回であることを不明確に知らせる演出から、サポート回数が１００回であることを明確に知らせる演出に切り替わることとなる。
【０７３３】
なお、図８８に示すランクアップ演出では、最初に示唆するサポート回数を、実際に付与可能なサポート回数の最小値（２０回）としているが、最初に示唆するサポート回数は最小値以外（１００回又は１０００回）であっても良い。最初に示唆するサポート回数が最大値（１０００回）である場合には、サポート回数をこれ以上増加することができないため、演出ボタン２５の１回目の押下から、サポート回数は維持して、サポ回数示唆画像８８の表示態様を変化させる。
【０７３４】
具体的には、例えば、最初に示唆するサポート回数が２０回である場合に演出ボタン２５が３回押下された場合には、サポ回数示唆画像８８に表記されている数値は２０→１００→１０００→１０００と推移する。
また、最初に示唆するサポート回数が１００回である場合に演出ボタン２５が３回押下された場合には、サポ回数示唆画像８８に表記されている数値は１００→１０００→１０００→１０００と推移する。
また、最初に示唆するサポート回数が１０００回である場合に演出ボタン２５が３回押下された場合には、サポ回数示唆画像８８に表記されている数値は１０００→１０００→１０００→１０００と推移する。

最初に示唆するサポート回数は固定であっても良いし、最初に示唆するサポート回数をいずれにするかをランクアップ演出の実行を決定するときに選択するようにしても良い。

【０７３５】

無論、ランクアップ演出において演出ボタン２５を押下する回数は３回に限定されない。また、ランクアップ演出の開始時等に、演出ボタン２５を押下するよう促す操作促進演出を実行するようにしても良い。

また、図８８に示すランクアップ演出では、実際に付与可能なサポート回数（２０回、１００回及び１０００回）のみを使用しているが、それ以外の回数（例えば１０回や５０回など）も使用しても良い。具体的には、例えば、最初に示唆するサポート回数を１０回とし、示唆するサポート回数を１０回→２０回→５０回→８０回→１００回→２００回→…と増加させるようにしても良い。

【０７３６】

なお、図８８に示す例では、演出ボタン２５が押下される前に、最初に示唆するサポート回数を表示するようにしているが、演出ボタン２５が押下された後に、最初に示唆するサポート回数を表示するようにしても良い。すなわち、演出ボタン２５が押下されたことを契機にランクアップ演出を開始し、その後、演出ボタン２５が押下される度にランクアップしていくようにしても良い。

【０７３７】

また、図８８に示す例では、ゲーム結果が「サポ当りＢ」であり、「サポ当りＢ」に対応するサポート回数は１００回であるため、サポート回数が１０００回であることを示唆すると、実際に付与するサポート回数よりも多いサポート回数を示唆することとなる。よって、示唆しているサポート回数が実際に付与するサポート回数と一致している状態において演出ボタン２５が押下された場合には、例えば図８８（ｋ），（ｌ）に示すように、サポート回数（サポ回数示唆画像８８に表記されている数値）は維持して、サポ回数示唆画像８８の表示態様を変化させるようにしても良い。すなわち、図８８（ｈ），（ｉ）に替えて、例えば図８８（ｋ），（ｌ）を実行しても良い。

【０７３８】

示唆しているサポート回数が最大値である状態において演出ボタン２５が押下された場合（あるいは、示唆しているサポート回数が実際に付与するサポート回数と一致している状態において演出ボタン２５が押下された場合）には、サポート回数は維持して、サポ回数示唆画像８８の表示態様も変化させないようにしても良い。

しかしながら、その場合は、演出ボタン２５を押下しても遊技機が反応しないこととなるため、遊技者が退屈する、演出ボタン２５の故障かと勘違いする等の不都合が生じる。これに対し、演出ボタン２５が押下されると、サポ回数示唆画像８８の表示態様を変化させる代わりに、可動部材による演出、音による演出、光による演出、あるいは表示による演出（サポ回数示唆画像８８の表示態様の変化は除く）を実行することで、このような不都合を回避することが可能となる。

【０７３９】

しかしながら、可動部材による演出等の大当り期待度の高い演出を実行すると、遊技者が、示唆されているサポート回数は特別遊技状態の終了後に発生するチャンスモードのサポート回数である（すなわち、大当りが発生する）と勘違いしてしまうおそれがある。また、遊技者は、サポート回数がランクアップ（増加）することを期待して演出ボタン２５を押下するため、サポ回数示唆画像８８に集中しており、可動部材による演出、音による演出、光による演出、あるいは表示による演出（サポ回数示唆画像８８の表示態様の変化は除く）を実行しても気付かないおそれがある。これらの演出に気付かない場合は、演出ボタン２５を押下しても遊技機が反応しない場合と同じであるため、これらの演出を実行することで、遊技者が退屈する、演出ボタン２５の故障かと勘違いする等の不都合を確実に回避できるとは言い難い。

したがって、示唆しているサポート回数が最大値である状態において演出ボタン２５が押下された場合（あるいは、示唆しているサポート回数が実際に付与するサポート回数と

一致している状態において演出ボタン２５が押下された場合）には、図８８（ｉ），（ｋ），（ｌ）に示すように、サポート回数（サポ回数示唆画像８８に表記されている数値）は維持して、サポ回数示唆画像８８の表示態様を変化させることが好ましい。これにより、遊技者が退屈することも勘違いすることもないため、遊技の興趣が向上する。

【０７４０】

また、図８８に示す例では、演出ボタン２５が押下されたことを契機にサポート回数がランクアップ（増加）しているが、ランクアップの契機は、演出ボタン２５の押下に限定されない。例えば、予め定められた時間が経過したことを契機に（すなわち自動的に）、サポート回数をランクアップするようにしても良い。

また、図８８に示す例では、ランクアップ演出の開始前にサポ当り共通図柄を仮停止表示しているが（図８８（ｅ）参照）、これに限定されない。例えば、ゲーム結果が「サポ当りＢ」である場合には、ランクアップ演出の開始前にサポ当りＢ図柄（「６５６」）を仮停止表示しても良い。しかしながら、「サポ当りＢ」に固有の停止図柄であるサポ当りＢ図柄（「６５６」）を仮停止表示すると、遊技者はランクアップ演出の実行前の段階で実際に付与されるサポート回数を把握することが可能となるため、ランクアップ演出の興趣が低下してしまうおそれがある。これに対し、図８８に示す例のように、各「サポ当り」に共通の停止図柄であるサポ当り共通図柄（「７６７」）を仮停止表示することで、ランクアップ演出の実行前の段階では、実際に付与されるサポート回数を曖昧にすることができるため、ランクアップ演出の興趣を向上させることが可能となる。

【０７４１】

以上のことから、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果（大当り）となった場合に、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出（サポ回数報知演出）を実行するように構成することが可能である（図８６参照）。

また、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果（大当り）となった場合には、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生し、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生し、演出制御手段は、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出（サポ回数報知演出）を実行するように構成することが可能である（図８６参照）。

【０７４２】

したがって、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を把握することが可能となり、遊技の興趣が向上する。

無論、特定領域３８ｈへの入賞により特別遊技状態が発生するいわゆる１種＋２種の遊技機においても、特定遊技状態（普電サポート）の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出（サポ回数報知演出）を実行するように構成することが

可能である。
【０７４３】
　また、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果（大当り）となった場合には、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生し、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生し、演出制御手段は、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出（サポ回数報知演出）を実行可能であり、ゲームの結果が所定結果となる場合と、ゲームの結果が特定結果となる場合と、で報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ１，Ｋ２の長さが異なるように構成することが可能である（図８６参照）。
【０７４４】
　したがって、ゲームの結果が所定結果（大当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ２の長さと、ゲームの結果が特定結果（サポ当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ１の長さとが異なるため、期間Ｋ１，Ｋ２の長さによって、特定遊技状態（チャンスモード）へ移行する契機となったゲームの結果が所定結果と特定結果のいずれであるのかを容易に把握することが可能となり、遊技の興趣が向上する。
　なお、ゲームの結果が特定結果（サポ当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ１は、ゲームの結果が所定結果（大当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ２より短くても良いし、長くても良い。あるいは、ゲームの結果が特定結果（サポ当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ１は、ゲームの結果が所定結果（大当り）となる場合における報知演出の開始から特定遊技状態の開始までの期間Ｋ２と同じ長さであっても良い。
【０７４５】
　また、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づき識別情報を変動させるゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生し、演出制御手段は、識別情報の変動中（例えば仮停止表示中）に、特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出（サポ回数報知演出）を実行可能であるように構成することが可能である（図８６（ａ）参照）。
　したがって、特定遊技状態に関する情報を遊技者に知らせる時間を十分に確保することが可能となるため、遊技の興趣が向上する。
【０７４６】
　なお、特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出は、サポ回数報知演出に限定されない。すなわち、特定遊技状態に関する情報は、サポート回数（時間短縮変動回数、時短回数）に限定されず適宜変更可能である。
　例えば、特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出は、サポ当り煽り演出（図８７（ｄ）参照）であっても良い。この場合、特定遊技状態に関する情報として“特

定遊技状態（普電サポート）が発生する可能性があること”を示唆又は報知することが可能となる。
　また、特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出は、サポ昇格煽り演出（図８７（ｇ）参照）であっても良い。この場合、特定遊技状態に関する情報として“サポ当り図柄が昇格する（より多いサポート回数が割り当てられたサポ当り図柄が停止する）可能性があること”を示唆又は報知することが可能となる。
【０７４７】
　また、各実施形態では、サポ当りが導出される場合にサポ当り種類に対応するサポート回数を設定するようにした（ステップＡ４５１，Ａ４９１，Ａ８２１）が、これに限定されず、例えば、はずれが連続して導出された回数（いわゆるはまり回数）に対応するサポート回数を設定するようにしても良い。
　具体的には、例えば、遊技制御装置１００に、はずれゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム）を連続して実行した回数をカウントする連続実行回数カウンタを設ける。そして、サポ当りが導出される場合に、当該連続実行回数カウンタの値が第１値（例えば３００）未満であれば第１回数（例えば１００回）のサポート回数を設定し、当該連続実行回数カウンタの値が第１値以上で第２値（例えば９００）未満であれば第２回数（例えば２００回）のサポート回数を設定し、当該連続実行回数カウンタの値が第２値以上であれば第３回数（例えば次回大当りまで）のサポート回数を設定するように構成しても良い。
【０７４８】
　このように構成することで、連続実行回数カウンタの値によってチャンスモード（普電サポート）のサポート回数を決定することができる。したがって、例えば、連続実行回数カウンタの値が多いほど、付与するサポート回数を多くすることも可能となり、その場合には、はずれが連続することによる興趣低下を抑制することが可能となる。
　なお、このように構成した場合のように、サポ当り種類に応じてサポート回数を決定しない場合には、サポ当り種類は１種類であっても良い。すなわち、サポ当り図柄は１種類であっても良い。
　無論、通常モードである場合にのみサポ当りが導出される遊技機に、当該構成を採用することも可能であり、その場合には、通常モードにおける連続実行回数カウンタの値によってチャンスモード（普電サポート）のサポート回数を決定することができるので、不公平感がなく、遊技の興趣が向上する。
【０７４９】
　なお、連続実行回数カウンタは、はずれゲームを連続して実行した回数をカウントするものに限定されず、例えば、特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム）を連続して実行した回数をカウントするものであっても良いし、第１特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム、結果が「小当り」である特図変動表示ゲーム）を連続して実行した回数をカウントするものであっても良い。
【０７５０】
　また、連続実行回数カウンタの値を、特定遊技状態（普電サポート）のサポート回数を決定するために使用するのではなく、特定遊技状態（普電サポート）への移行の契機としても良い。具体的には、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合に加えて（あるいは替えて）、連続実行回数カウンタの値が特定値に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態（普電サポート）を発生するようにしても良い。すなわち、いわゆる天井機能を搭載しても良い。
【０７５１】
　以上のことから、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊

技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果（大当り）となった場合に、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合、又はゲームの実行回数が所定条件を満たした場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出を実行するように構成することが可能である。

したがって、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を把握することが可能となり、遊技の興趣が向上する。

【０７５２】

また、各実施形態の遊技機１０は、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果のうちの所定結果（大当り）となった場合には、特別遊技状態を発生した後に特定遊技状態を発生し、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合、又はゲームの実行回数が所定条件を満たした場合には、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生し、演出制御手段は、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を示唆又は報知する報知演出を実行するように構成することが可能である。

したがって、特定遊技状態の開始前に、当該特定遊技状態に関する情報を把握することが可能となり、遊技の興趣が向上する。

【０７５３】

ここでの「ゲームの実行回数」は、例えば、（１）はずれゲームを連続して実行した回数、（２）特別遊技状態を発生させないゲームを連続して実行した回数、（３）第１特別遊技状態を発生させないゲームを連続して実行した回数、のいずれであっても良い。

また、ここでの「所定条件を満たした場合」は、例えば、（１）大当り遊技状態（第１特別遊技状態）の終了後のゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、（２）小当り遊技状態（第２特別遊技状態）の終了後のゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、（３）サポ当り図柄が停止して発生したチャンスモード（普電サポート）においてサポート回数（例えば１００回）が終了した後のゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、（４）電源投入後からのゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、（５）通常遊技状態でのゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、（６）低確率状態でのゲームの実行回数が所定回数（例えば９００回）となった場合、のいずれであっても良い。

【０７５４】

なお、ゲームの結果が特別結果とは異なる特定結果（サポ当り）となった場合に特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生する機能と、ゲームの実行回数が所定条件を満たした場合に特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生する機能（天井機能）のうち、いずれか一方の機能のみを有する構成とすることも可能であるし、両方の機能を有する構成とすることも可能である。

【０７５５】

〔飾り識別情報（大図柄）〕

各実施形態において、表示装置４１の第１飾りゲーム表示部８１に表示される飾り識別情報Ｚ（大図柄）は、数字画像Ｚ１と枠画像Ｚ２とにより構成されるもの（図８９（ａ）参照）に限定されない。飾り識別情報Ｚ（大図柄）は、例えば、数字画像Ｚ１とキャラク

タ画像Ｚ３とにより構成されるもの（図８９（ｂ）参照）であっても良い。
【０７５６】
数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚは、少なくとも数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とで構成されるものであれば良い。すなわち、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚには、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３の他に、枠画像Ｚ２、枠画像Ｚ２を装飾する枠装飾画像、キャラクタ画像Ｚ３を装飾するキャラクタ装飾画像（例えばキャラクタが持つ武器やアイテムなどの画像）、数字画像Ｚ１を強調する強調画像（例えば数字の周囲に施されたエフェクト画像など）等が含まれていても良い。
数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚにおいては、数字画像Ｚ１は残してキャラクタ画像Ｚ３を消去することが可能となっている。すなわち、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚの表示態様には、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３が表示状態であるキャラ有態様と、数字画像Ｚ１は表示状態であるがキャラクタ画像Ｚ３は非表示状態であるキャラ無態様とがある。
【０７５７】
図８９（ｂ），（ｃ）及び図９０に、飾り特図変動表示ゲームとして、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚを変動表示するゲームを実行する場合を示す。図８９（ｃ）はタイミングチャート及び視認性の変化の一例であり、図８９（ｂ）及び図９０は表示装置４１での表示の一例である。
図８９（ｂ）に示すように、特図変動表示ゲームが終了した状態では、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２は識別情報が停止表示された状態となっている。ここでは、第１飾りゲーム表示部８１の左、中、右の変動表示領域の各々に、キャラ有態様の飾り識別情報Ｚが停止表示されている。
【０７５８】
この状態から次の特図変動表示ゲームが開始すると、図９０（ａ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始する（ｔ１３０）。第１飾りゲーム表示部８１での変動表示は、例えば、低速変動→高速変動→低速変動→仮停止の順で行われ、最初の低速変動として、第１飾りゲーム表示部８１の左、中、右の変動表示領域の各々でキャラクタ画像Ｚ３を消去するための消去演出が実行される（ｔ１３０～ｔ１３２）。消去演出は、飾り識別情報Ｚを用いた演出であり、例えば図９０（ａ）～（ｃ）に示すように、停止表示されている飾り識別情報Ｚを軸回転表示して、当該飾り識別情報Ｚのキャラクタ画像Ｚ３を消去する演出である。
ここで、軸回転表示とは「円板が径方向に沿った軸を中心に軸回転するような変動表示態様」である。すなわち、飾り識別情報Ｚの軸回転表示では、例えば、表面にキャラ有態様の飾り識別情報Ｚが描画され、裏面にキャラ無態様の飾り識別情報Ｚが描画された仮想円板を、当該仮想円板の径方向に沿った軸を中心に軸回転するような表示が行われる。
【０７５９】
キャラクタ画像Ｚ３を消去するための軸回転表示では、仮想円板を軸回転させて、当該仮想円板の表面（キャラ有態様の飾り識別情報Ｚが描画された面）のみが見える状態から、当該仮想円板の側面のみが見える状態を経て、当該仮想円板の裏面（キャラ無態様の飾り識別情報Ｚが描画された面）のみが見える状態へと変換する。当該仮想円板の側面のみが見える状態になった時点（ｔ１３１）でキャラクタ画像Ｚ３が消えて、それ以降からキャラ無態様の飾り識別情報Ｚが表示されることとなる。したがって、仮想円板の側面のみが見える状態に近づくにつれて数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）の視認性が徐々に低下し（ｔ１３０～ｔ１３１）、仮想円板の側面のみが見える状態になった時点で数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）は視認不能となり（ｔ１３１）、その後、仮想円板の裏面のみが見える状態に近づくにつれて数字画像Ｚ１（飾り識別情報Ｚ）の視認性が徐々に向上する（ｔ１３１～ｔ１３２）。
【０７６０】
このように、高速変動を開始する際にキャラ無態様になることで、遊技者が演出を誤認

識する、キャラクタ画像Ｚ３が高速変動の邪魔になる、等の不都合を回避することが可能となる。

また、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚの表示態様をキャラ有態様からキャラ無態様へと切り替える際、すなわちキャラクタ画像Ｚ３を表示状態から非表示状態へと変換する際に、キャラクタ画像Ｚ３の視認性を徐々に低下させる消去演出を実行することで、キャラクタ画像Ｚ３を自然に消去することができるため、キャラクタ画像Ｚ３の消去を遊技者に意識させないようにすることが可能となる。したがって、キャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となったことに違和感を抱きにくくすることが可能となり、遊技の装飾性や世界観が損なわれることがないため、遊技の興趣低下を防止することができる。

また、消去演出は、飾り識別情報Ｚを用いた演出であり、通常の変動態様（本実施例の場合、上から下へとスクロールする態様）とは異なる変動態様とも言える。したがって、変動表示の開始時に、消去演出を実行する（通常の変動態様とは異なる変動態様で飾り識別情報Ｚを変動表示する）ことによって、飾り識別情報Ｚの変動表示の開始を強調することが可能となる。

【０７６１】

キャラクタ画像Ｚ３が消えると、図９０（ｄ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１の左、中、右の変動表示領域の各々で飾り識別情報Ｚの高速変動が開始する（ｔ１３２）。数字画像Ｚ１（飾り識別情報Ｚ）が高速変動することで、当該数字画像Ｚ１（飾り識別情報Ｚ）の視認性は低下する（ｔ１３２～ｔ１３３）。

本実施例では、仮想円板の裏面に描画された数字画像Ｚ１は、仮想円板の表面に描画された数字画像Ｚ１よりもサイズが大きい。すなわち、例えば図９０（ａ），（ｃ）に示すように、キャラ無態様の飾り識別情報Ｚにおける数字画像Ｚ１は、キャラ有態様の飾り識別情報Ｚにおける数字画像Ｚ１を拡大したものであり、その拡大された数字画像Ｚ１を高速変動するようになっている。これにより、飾り識別情報Ｚの高速変動の開始を強調することが可能となる。

【０７６２】

次いで、図９０（ｅ）に示すように、左変動表示領域で飾り識別情報Ｚの高速変動が終了して低速変動が開始し、その後、図９０（ｆ）に示すように、左変動表示領域で飾り識別情報Ｚの低速変動が終了して仮停止が開始する。また、図９０（ｆ）に示すように、右変動表示領域で飾り識別情報Ｚの高速変動が終了して低速変動が開始し（ｔ１３３）、その後、図９０（ｇ）に示すように、右変動表示領域で飾り識別情報Ｚの低速変動が終了して仮停止が開始することで、リーチ状態となる（ｔ１３４）。

【０７６３】

本実施例では、例えば図９０（ｅ），（ｆ）に示すように、飾り識別情報Ｚが高速変動を終了（低速変動を開始）する時点で、当該飾り識別情報Ｚの表示態様をキャラ無態様からキャラ有態様へと切り替えるようになっている。すなわち、高速変動をキャラ無態様で行い、その後の低速変動及び仮停止をキャラ有態様で行うようになっている。また、低速変動中は変動速度が徐々に低下する。したがって、低速変動中は、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）の視認性が徐々に向上する（ｔ１３３～ｔ１３４）。

また、このように、高速変動の終了時にキャラ有態様になることで、キャラクタ画像Ｚ３の装飾効果によって、高速変動中の飾り識別情報Ｚよりも、低速変動中の飾り識別情報Ｚや仮停止中の飾り識別情報Ｚを目立たせることが可能となる。

【０７６４】

図８９（ｃ）では、便宜上、数字画像Ｚ１のタイミング及び視認性として、右変動表示領域に表示する数字画像Ｚ１のタイミング及び視認性を示すとともに、キャラクタ画像Ｚ３のタイミング及び視認性として、右変動表示領域に表示するキャラクタ画像Ｚ３のタイミング及び視認性を示している。したがって、図８９（ｃ）において、「ｔ１３３」は右変動表示領域において高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングであり、左変動表示領域において高速変動を終了（低速変動を開始）するタイミングは「ｔ１３３」より

も前である（図６（ｅ）参照）。また、「ｔ１３４」は右変動表示領域において低速変動を終了（仮停止を開始）するタイミングであり、左変動表示領域において低速変動を終了（仮停止を開始）するタイミングは「ｔ１３４」よりも前である（図６（ｆ）参照）。

【０７６５】

そして、ＳＰリーチ状態に発展する場合には、図９０（ｈ）～（ｊ）に示すように、飾り識別情報Ｚに重畳する第１重畳画像８９ａを表示装置４１に表示する第１重畳演出が実行される（ｔ１３５～ｔ１３７）。

本実施例では、例えば図９０（ｉ）に示すように、第１重畳演出の実行中に、飾り識別情報Ｚの表示態様をキャラ有態様からキャラ無態様へと切り替えるようになっている（ｔ１３６）。したがって、第１重畳演出が開始して飾り識別情報Ｚよりも手前側に当該飾り識別情報Ｚと重なる第１重畳画像８９ａが表示されることで、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）の視認性が低下し（ｔ１３５）、その後、第１重畳演出の実行中にキャラ無態様になることで、キャラクタ画像Ｚ３が視認不能となり（ｔ１３６）、第１重畳演出が終了して第１重畳画像８９ａが消えることで、数字画像Ｚ１（飾り識別情報Ｚ）の視認性が向上する（ｔ１３７）。

【０７６６】

このように、ＳＰリーチ状態に発展する際にキャラ無態様になることで、遊技者が演出を誤認識する、キャラクタ画像Ｚ３がＳＰリーチ演出の邪魔になる、等の不都合を回避することが可能となる。

また、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚの表示態様をキャラ有態様からキャラ無態様へと切り替える際、すなわちキャラクタ画像Ｚ３を表示状態から非表示状態へと変換する際に、飾り識別情報Ｚの視認性を低下させる第１重畳演出を実行することで、第１重畳演出に遊技者の意識を向けることができるため、キャラクタ画像Ｚ３の消去を遊技者に意識させないようにすることが可能となる。したがって、キャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となったことに違和感を抱きにくくすることが可能となり、遊技の装飾性や世界観が損なわれることがないため、遊技の興趣低下を防止することができる。

【０７６７】

第１重畳画像８９ａが消えると、図９０（ｊ）に示すように、ＳＰリーチ状態に発展する（ｔ１３７）。ここでは、ＳＰリーチ演出として、中変動表示領域で飾り識別情報Ｚを低速変動する演出が実行されている。なお、ＳＰリーチ演出は、例えば、飾り識別情報Ｚを変形させて異なる飾り識別情報Ｚに変化させる演出（図５３参照）等であっても良い。

その後、図９０（ｋ）に示すように、中変動表示領域で飾り識別情報Ｚの低速変動が終了して仮停止が開始する。これにより、第１飾りゲーム表示部８１の左、中、右の変動表示領域の各々に、キャラ無態様の飾り識別情報Ｚが仮停止表示されることとなる（ｔ１３８）。

【０７６８】

飾り識別情報Ｚの仮停止表示中には、図９０（ｌ）～（ｎ）に示すように、飾り識別情報Ｚに重畳する第２重畳画像８９ｂを表示装置４１に表示する第２重畳演出が実行される（ｔ１３９～ｔ１４１）。

本実施例では、例えば図９０（ｍ）に示すように、第２重畳演出の実行中に、飾り識別情報Ｚの表示態様をキャラ無態様からキャラ有態様へと切り替えるようになっている（ｔ１４０）。したがって、第２重畳演出が開始して飾り識別情報Ｚよりも手前側に当該飾り識別情報Ｚと重なる第２重畳画像８９ｂが表示されることで、数字画像Ｚ１（飾り識別情報Ｚ）の視認性が低下し（ｔ１３９）、その後、第２重畳演出の実行中にキャラ有態様になることで、キャラクタ画像Ｚ３が視認可能となり（ｔ１４０）、第２重畳演出が終了して第２重畳画像８９ｂが消えることで、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）の視認性が向上する（ｔ１４１）。

【０７６９】

このように、数字画像Ｚ１とキャラクタ画像Ｚ３とにより構成される飾り識別情報Ｚの

表示態様をキャラ無態様からキャラ有態様へと切り替える際、すなわちキャラクタ画像Ｚ３を非表示状態から表示状態へと変換する際に、飾り識別情報Ｚの視認性を低下させる第２重畳演出を実行することで、第２重畳演出に遊技者の意識を向けることができるため、キャラクタ画像Ｚ３の出現を遊技者に意識させないようにすることが可能となる。したがって、キャラクタ画像Ｚ３が表示状態となったことに違和感を抱きにくくすることが可能となり、遊技の装飾性や世界観が損なわれることがないため、遊技の興趣低下を防止することができる。

【０７７０】

第２重畳画像８９ｂが消えると、図９０（ｎ）に示すように、数字画像Ｚ１及びキャラクタ画像Ｚ３（飾り識別情報Ｚ）の視認性が向上する（ｔ１４１）。その後、飾り識別情報Ｚの仮停止が終了して変動表示が停止し停止表示時間となって、図９０（ｏ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に識別情報が停止表示される（ｔ１４２）。

【０７７１】

図９０（ｈ），（ｉ）では、第１飾りゲーム表示部８１、第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４及び始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂのうちの第１重畳画像８９ａと重なる部分が、第１重畳画像８９ａを透して視認可能となっているが、これに限定されない。例えば、第１飾りゲーム表示部８１、第２飾りゲーム表示部８２、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４及び始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂのうちの第１重畳画像８９ａと重なる部分が、第１重畳画像８９ａによって視認不能となるように、第１重畳画像８９ａとして不透明な画像を表示しても良い。

【０７７２】

また、第１重畳画像８９ａは、飾り識別情報Ｚの少なくとも一部に重畳する画像であれば良い。ここで「重畳する」とは、手前側（遊技者側）に位置した状態で重なることである。すなわち、飾り識別情報Ｚの少なくとも一部に重畳する画像は、飾り識別情報Ｚよりも手前側に表示される画像であって、当該飾り識別情報Ｚの少なくとも一部と重なる画像である。したがって、飾り識別情報Ｚと前後に重なる画像であっても、当該飾り識別情報Ｚよりも奥側に表示される画像は、飾り識別情報Ｚに重畳する画像ではない。

【０７７３】

具体的には、図９０では、第１重畳画像８９ａが、第１飾りゲーム表示部８１の全部に重畳しているが、第１重畳画像８９ａは、第１飾りゲーム表示部８１の一部に重畳する画像であっても良い。

また、図９０では、第１重畳画像８９ａが、第２飾りゲーム表示部８２の一部に重畳しているが、第１重畳画像８９ａは、第２飾りゲーム表示部８２の全部に重畳する画像であっても良いし、第２飾りゲーム表示部８２の全部に重畳しない画像（第２飾りゲーム表示部８２よりも奥側に表示される画像、あるいは、第２飾りゲーム表示部８２の全部と重ならない画像）であっても良い。

【０７７４】

また、図９０では、第１重畳画像８９ａが、待機中記憶表示部８３の全部に重畳しているが、第１重畳画像８９ａは、待機中記憶表示部８３の一部に重畳する画像であっても良いし、待機中記憶表示部８３の全部に重畳しない画像（待機中記憶表示部８３よりも奥側に表示される画像、あるいは、待機中記憶表示部８３の全部と重ならない画像）であっても良い。

また、図９０では、第１重畳画像８９ａが、実行中記憶表示部８４の一部に重畳しているが、第１重畳画像８９ａは、実行中記憶表示部８４の全部に重畳する画像であっても良いし、実行中記憶表示部８４の全部に重畳しない画像（実行中記憶表示部８４よりも奥側に表示される画像、あるいは、実行中記憶表示部８４の全部と重ならない画像）であっても良い。

また、図９０では、第１重畳画像８９ａが、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの一部に重畳しているが、第１重畳画像８９ａは、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの全部に重畳

する画像であっても良いし、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの全部に重畳しない画像（始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂよりも奥側に表示される画像、あるいは、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの全部と重ならない画像）であっても良い。

【０７７５】

図９０（ｌ），（ｍ）では、第１飾りゲーム表示部８１及び始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂのうちの第２重畳画像８９ｂと重なる部分が、第２重畳画像８９ｂを透して視認可能となっているが、これに限定されない。例えば、第１飾りゲーム表示部８１及び始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂのうちの第２重畳画像８９ｂと重なる部分が、第２重畳画像８９ｂによって視認不能となるように、第２重畳画像８９ｂとして不透明な画像を表示しても良い。

【０７７６】

また、第２重畳画像８９ｂは、飾り識別情報Ｚの少なくとも一部に重畳する画像であれば良い。

具体的には、図９０では、第２重畳画像８９ｂが、第１飾りゲーム表示部８１の全部に重畳しているが、第２重畳画像８９ｂは、第１飾りゲーム表示部８１の一部に重畳する画像であっても良い。

また、図９０では、第２重畳画像８９ｂが、第２飾りゲーム表示部８２の全部に重畳していないが、第２重畳画像８９ｂは、第２飾りゲーム表示部８２の少なくとも一部に重畳する画像であっても良い。

また、図９０では、第２重畳画像８９ｂが、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの一部に重畳しているが、第２重畳画像８９ｂは、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの全部に重畳する画像であっても良いし、始動記憶数表示部８５ａ，８５ｂの全部に重畳しない画像であっても良い。

【０７７７】

また、待機中記憶表示部８３の表示中に第２重畳画像８９ｂを表示する場合には、当該第２重畳画像８９ｂは、待機中記憶表示部８３の少なくとも一部に重畳する画像であっても良いし、待機中記憶表示部８３の全部に重畳しない画像であっても良い。

また、実行中記憶表示部８４の表示中に第２重畳画像８９ｂを表示する場合には、当該第２重畳画像８９ｂは、実行中記憶表示部８４の少なくとも一部に重畳する画像であっても良いし、実行中記憶表示部８４の全部に重畳しない画像であっても良い。

【０７７８】

演出制御装置３００は、キャラクタ画像Ｚ３を表示状態から非表示状態へと変換する第１タイミング（例えば変動表示の開始時）において消去演出を実行し、キャラクタ画像Ｚ３を表示状態から非表示状態へと変換する第２タイミング（例えばＳＰリーチへの発展時）において第１重畳演出を実行し、キャラクタ画像Ｚ３を非表示状態から表示状態へと変換する第３タイミング（例えばＳＰリーチの終了時）において第２重畳演出を実行する。

したがって、キャラクタ画像Ｚ３を表示状態から非表示状態へと変換する際に実行する演出（以下「非表示演出」という）のパターンが、第１タイミングと第２タイミングとで異なるため、遊技者は、非表示演出のパターンによって、現時点が第１タイミング（例えば変動表示の開始時）と第２タイミング（例えばＳＰリーチへの発展時）のどちらであるのかを容易に把握することが可能となる。

また、非表示演出のパターンが複数あるため、遊技の興趣が向上する。

【０７７９】

なお、変動表示の開始時（第１タイミング）に非表示演出として第１重畳演出を実行することも可能であるが、その場合、第１重畳演出では飾り識別情報Ｚが動かないため、変動表示が開始していないと遊技者が誤認識してしまうおそれがある。これに対し、変動表示の開始時（第１タイミング）に非表示演出として消去演出を実行することで、飾り識別情報Ｚを用いた演出を行いながらキャラクタ画像Ｚ３を消去することができる。すなわち、変動表示中であることを示しながらキャラクタ画像Ｚ３を消去することができるため、ゲーム状況が誤認識されることを回避できる。

【０７８０】
　また、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）に非表示演出として消去演出を実行することも可能であるが、その場合、消去演出では飾り識別情報Ｚが動くため、仮停止表示中の飾り識別情報Ｚが変化する（リーチ図柄が変化する）と遊技者が誤認識してしまうおそれがある。これに対し、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）に非表示演出として第１重畳演出を実行することで、飾り識別情報Ｚとは異なる画像を用いた演出を行いながらキャラクタ画像Ｚ３を消去することができる。すなわち、リーチ中であることを示しながらキャラクタ画像Ｚ３を消去することができるため、ゲーム状況が誤認識されることを回避できる。
【０７８１】
　例えば、飾り識別情報Ｚに一般図柄（図柄１～９）と特殊図柄（図柄Ａ～Ｃ）の１２種類があり、この１２種類のそれぞれに異なるキャラクタ画像Ｚ３が付加される場合、消去演出の演出態様は１２種類となる。また、一部の図柄（例えば非確変図柄）にキャラクタ画像Ｚ３を付加しない場合もあり、キャラクタ画像Ｚ３を付加しない飾り識別情報Ｚにはキャラ有態様がないため、キャラクタ画像Ｚ３を付加しない飾り識別情報Ｚを用いた消去演出は実行されない。したがって、飾り識別情報Ｚが一般図柄（図柄１～９）と特殊図柄（図柄Ａ～Ｃ）の１２種類である場合には、消去演出の演出態様は最大でも１２種類となる。すなわち、消去演出の演出態様の種類数には制限がある。本実施例では、消去演出の演出態様を１２種類とする。
【０７８２】
　図９０では、第１重畳画像８９ａとして角丸長方形状の画像を表示しているが、第１重畳画像８９ａの表示態様（形状、色、サイズ等）はこれに限定されない。また、第１重畳画像８９ａは、静止画像であっても良いし、動画像であっても良い。したがって、第１重畳演出の演出態様の種類数には制限がない。本実施例では、１５種類の第１重畳画像８９ａのうちのいずれか一つを表示することとする。いずれを表示するかは、例えば第１重畳演出の実行を決定するときに選択される。
　したがって、本実施例において、第１重畳演出の演出態様は１５種類である。消去演出の演出態様は１２種類であるため、第１重畳演出は消去演出よりも演出態様が多い。消去演出の演出態様の種類数には制限があるが、第１重畳演出の演出態様の種類数には制限がないため、第１重畳演出の演出態様を消去演出の演出態様よりも多くすることで、非表示演出として多種多様の演出を実行することが可能となり、遊技の興趣が向上する。
【０７８３】
　なお、消去演出の演出態様は１２種類に限定されない。また、第１重畳演出の演出態様は１５種類に限定されない。また、第１重畳演出の演出態様は、消去演出の演出態様より多くても良いし、消去演出の演出態様より少なくても良いし、消去演出の演出態様と同数であっても良い。
　また、第１重畳演出の演出態様（第１重畳画像８９ａの表示態様）によって、大当り期待度等を示唆するようにしても良い。
【０７８４】
　本実施例では、変動表示の開始時（第１タイミング）においてキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるのに要する非表示所要時間Ｔ１、すなわち消去演出の開始からキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるまでの時間（ｔ１３０～ｔ１３１）が、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）においてキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるのに要する非表示所要時間Ｔ３、すなわち第１重畳演出の開始からキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるまでの時間（ｔ１３５～ｔ１３６）よりも短い。
　また、変動表示の開始時（第１タイミング）に行う非表示演出の実行時間Ｔ２、すなわち消去演出の開始から終了までの時間（ｔ１３０～ｔ１３２）は、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）に行う非表示演出の実行時間Ｔ４、すなわち第１重畳演出の開始から終了までの時間（ｔ１３５～ｔ１３７）よりも短い。
【０７８５】

このように、実行時間Ｔ２を実行時間Ｔ４よりも短くすることで、スムーズに高速変動を開始することが可能となる。また、実行時間Ｔ４を実行時間Ｔ２よりも長くすることで、ＳＰリーチへの発展に向けて遊技者の期待感を高める演出を実行する時間として十分な時間を確保することが可能となる。すなわち、本実施例では、非表示演出の開始からキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるまでの時間である非表示所要時間Ｔ１，Ｔ３や、非表示演出の実行時間Ｔ２，Ｔ４が、遊技進行に応じた時間となっているため、遊技の興趣が向上する。

なお、非表示所要時間Ｔ１は、非表示所要時間Ｔ３より短くても良いし、非表示所要時間Ｔ３より長くても良いし、非表示所要時間Ｔ３と同じ長さであっても良い。

また、実行時間Ｔ２は、実行時間Ｔ４より短くても良いし、実行時間Ｔ４より長くても良いし、実行時間Ｔ４と同じ長さであっても良い。

【０７８６】

図９０では、第２重畳画像８９ｂとして雲を模した画像を表示しているが、第２重畳画像８９ｂの表示態様（形状、色、サイズ等）はこれに限定されない。また、第２重畳画像８９ｂは、静止画像であっても良いし、動画像であっても良い。したがって、第２重畳演出の演出態様の種類数には制限がない。本実施例では、第２重畳画像８９ｂを１種類とする。

したがって、本実施例において、第２重畳演出の演出態様は１種類である。第１重畳演出の演出態様は１５種類であるため、第２重畳演出は第１重畳演出よりも演出態様が少ない。第１重畳演出には、飾り識別情報Ｚの視認性を低下させる役割だけでなく、ＳＰリーチへの発展に向けて遊技者の期待感を高める役割もあるため、演出態様が多いと遊技の興趣が高まる。一方、第２重畳演出の役割は、飾り識別情報Ｚの視認性を低下させることであり、その他の役割（遊技者の期待感を高める役割等）はない。したがって、第２重畳演出の演出態様を第１重畳演出の演出態様よりも少なくすることで、限られた記憶容量を有効に活用することが可能となる。また、第２重畳演出の演出態様を１種類にすることで、第２重畳演出の演出態様を選択する処理を省略できるため、処理負担を軽減することが可能となる。

【０７８７】

また、本実施例においては、第１重畳画像８９ａの表示態様と第２重畳画像８９ｂの表示態様とが異なるため、遊技者は、重畳画像によって、現時点が第２タイミング（例えばＳＰリーチへの発展時）と第３タイミング（例えばＳＰリーチの終了時）のどちらであるのかを容易に把握することが可能となる。

なお、第２重畳演出の演出態様は１種類に限定されず、複数種類であっても良い。また、第１重畳演出の演出態様は１５種類に限定されない。また、第２重畳演出の演出態様は、第１重畳演出の演出態様より少なくても良いし、第１重畳演出の演出態様より多くても良いし、第１重畳演出の演出態様と同数であっても良い。また、第２重畳演出の演出態様は、消去演出の演出態様より多くても良いし、消去演出の演出態様より少なくても良いし、消去演出の演出態様と同数であっても良い。

【０７８８】

本実施例では、ＳＰリーチの終了時（第３タイミング）に行う重畳演出の実行時間Ｔ５、すなわち第２重畳演出の開始から終了までの時間（ｔ１３９～ｔ１４１）が、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）に行う重畳演出の実行時間Ｔ４、すなわち第１重畳演出の開始から終了までの時間（ｔ１３５～ｔ１３７）よりも短い。

このように、実行時間Ｔ５を実行時間Ｔ４よりも短くすることで、スムーズに停止表示を開始することが可能となる。また、実行時間Ｔ４を実行時間Ｔ５よりも長くすることで、ＳＰリーチへの発展に向けて遊技者の期待感を高める演出を実行する時間として十分な時間を確保することが可能となる。すなわち、本実施例では、重畳演出の実行時間Ｔ４，Ｔ５が、遊技進行に応じた時間となっているため、遊技の興趣が向上する。

なお、実行時間Ｔ５は、実行時間Ｔ４より短くても良いし、実行時間Ｔ４より長くても良いし、実行時間Ｔ４と同じ長さであっても良い。また、実行時間Ｔ５は、実行時間Ｔ２

より短くても良いし、実行時間Ｔ２より長くても良いし、実行時間Ｔ２と同じ長さであっても良い。

【０７８９】

第１重畳画像８９ａは、例えば図９１に示すように、透明度が徐々に低くなっていく画像であっても良い。これにより、例えば図９１のｔ１３５～ｔ１３７に示すように、第１重畳演出によって、数字画像Ｚ１やキャラクタ画像Ｚ３の視認性が徐々に低下することとなり、より自然なキャラクタ画像Ｚ３の消去が可能となる。

また、第２重畳画像８９ｂは、例えば図９１に示すように、透明度が徐々に高くなっていく画像であっても良い。これにより、例えば図９１のｔ１３９～ｔ１４１に示すように、第２重畳演出によって、数字画像Ｚ１やキャラクタ画像Ｚ３の視認性が徐々に向上することとなり、より自然なキャラクタ画像Ｚ３の出現が可能となる。

【０７９０】

図９１に示す第１重畳演出（第１重畳画像８９ａの透明度が徐々に低くなっていく演出）の後に実行する第２重畳演出は、図９１に示す第２重畳演出（第２重畳画像８９ｂの透明度が徐々に高くなっていく演出）に限定されず、例えば、図８９（ｃ）に示す第２重畳演出（第２重畳画像８９ｂの透明度が変化しない演出）であっても良い。

また、図９１に示す第２重畳演出（第２重畳画像８９ｂの透明度が徐々に高くなっていく演出）の前に実行する第１重畳演出は、図９１に示す第１重畳演出（第１重畳画像８９ａの透明度が徐々に低くなっていく演出）に限定されず、例えば、図８９（ｃ）に示す第１重畳演出（第１重畳画像８９ａの透明度が変化しない演出）であっても良い。

【０７９１】

消去演出は、キャラクタ画像Ｚ３の視認性を徐々に低下させる演出であれば良く、飾り識別情報Ｚを軸回転表示する演出に限定されない。

消去演出は、例えば図９２に示すように、キャラクタ画像Ｚ３だけを軸回転表示する演出であっても良い。具体的には、仮想円板を軸回転させて、当該仮想円板の表面（キャラクタ画像Ｚ３が描画された面）のみが見える状態から、当該仮想円板の側面のみが見える状態へと変換する演出であっても良い。この場合は、例えば図９２のｔ１３０～ｔ１３１に示すように、仮想円板の側面のみが見える状態に近づくにつれてキャラクタ画像Ｚ３の視認性が徐々に低下し、仮想円板の側面のみが見える状態になった時点（ｔ１３１）でキャラクタ画像Ｚ３が視認不能となる。したがって、図９２に示す消去演出の実行によって、キャラクタ画像Ｚ３の視認性は変化するが、数字画像Ｚ１の視認性は変化しない。

【０７９２】

また、図９２に示す消去演出では、仮想円板の側面のみが見える状態から当該仮想円板の裏面のみが見える状態への変換を行わない。したがって、例えば図９２に示すように、消去演出の実行時間Ｔ２の長さは、変動表示の開始時（第１タイミング）においてキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるのに要する非表示所要時間Ｔ１の長さと同じになる。

また、図９２に示す消去演出では、当該消去演出の実行によって数字画像Ｚ１の表示態様は変化しない。すなわち、図８９（ｃ）に示す消去演出（飾り識別情報Ｚ全体を軸回転表示する演出）では、消去演出の実行中に数字画像Ｚ１のサイズが拡大したが、図９２に示す消去演出（キャラクタ画像Ｚ３だけを軸回転表示する演出）では、消去演出の実行中に数字画像Ｚ１のサイズ等は変化しない。したがって、図９２に示す消去演出を実行する場合は、例えば図９２に示すように、消去演出の終了から高速変動の開始までの間（ｔ１３１～ｔ１３２）に数字画像Ｚ１を徐々に拡大する拡大演出を行って、その拡大された数字画像Ｚ１を高速変動するようにしても良い。

あるいは、図９２に示す消去演出を実行する場合は、消去演出が終了してすぐに高速変動を開始しても良い。すなわち、高速変動の開始タイミングを、キャラ無態様になった時点である「ｔ１３１」としても良い。

【０７９３】

また、消去演出は、例えば、キャラクタ画像Ｚ３が数字画像Ｚ１の近傍から表示領域外へと移動して消える演出であっても良い。この場合は、キャラクタ画像Ｚ３が動く（移動

する）ことでキャラクタ画像Ｚ３の視認性が低下し、キャラクタ画像Ｚ３のうちの表示領域外に位置する部分が増えるにつれてキャラクタ画像Ｚ３の視認性が徐々に低下し、その後、キャラクタ画像Ｚ３全体が表示領域外に位置した時点でキャラクタ画像Ｚ３が視認不能となる。したがって、この消去演出の実行中には、キャラクタ画像Ｚ３の視認性は変化するが、数字画像Ｚ１の視認性は変化しない。

【０７９４】

また、図８９（ｃ）や図９１や図９２では、キャラクタ画像Ｚ３が非表示状態に切り替わるタイミングが、第１重畳演出の実行中（ｔ１３６）になっているが、キャラクタ画像Ｚ３が非表示状態に切り替わるタイミングは、第１重畳演出の開始時（ｔ１３５）であっても良いし、第１重畳演出の終了時（ｔ１３７）であっても良い。キャラクタ画像Ｚ３が非表示状態に切り替わるタイミングが第１重畳演出の終了時（ｔ１３７）である場合には、ＳＰリーチへの発展時（第２タイミング）においてキャラクタ画像Ｚ３が非表示状態となるのに要する非表示所要時間Ｔ３の長さと、第１重畳演出の実行時間Ｔ４の長さとが同じになる。

また、図８９（ｃ）や図９１や図９２では、キャラクタ画像Ｚ３が表示状態に切り替わるタイミングが、第２重畳演出の実行中（ｔ１４０）になっているが、キャラクタ画像Ｚ３が表示状態に切り替わるタイミングは、第２重畳演出の開始時（ｔ１３９）であっても良いし、第２重畳演出の終了時（ｔ１４１）であっても良い。

【０７９５】

以上のことから、各実施形態の遊技機１０は、表示装置４１の表示領域で識別情報（飾り識別情報Ｚ）を表示するゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、識別情報は、第１構成要素（キャラクタ画像Ｚ３）と、第２構成要素（数字画像Ｚ１）と、を含み、識別情報の表示中に、第１構成要素を非表示状態とするように構成することができる（図９０参照）。

したがって、識別情報の表示中に、第１構成要素が表示状態となったり非表示状態となったりするため、遊技の興趣を高めることができる。

【０７９６】

また、各実施形態の遊技機１０は、所定条件の成立に基づき表示装置４１の変動表示領域で識別情報（飾り識別情報Ｚ）を変動表示するゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、識別情報は、第１構成要素（キャラクタ画像Ｚ３）と、第２構成要素（数字画像Ｚ１）と、を含み、識別情報の表示中に、第１構成要素を非表示状態とすることが可能であり、第１構成要素を非表示状態とする際に演出（非表示演出）を実行可能であり、第１構成要素を非表示状態とするタイミングに応じて当該演出の態様（パターン）が異なるように構成することができる（図９０参照）。

具体的には、例えば、第１構成要素を非表示状態とする際に実行する演出（非表示演出）には、消去演出（第１態様（第１パターン））や第１重畳演出（第２態様（第２パターン））があり、消去演出（第１態様（第１パターン））は第１タイミングで実行され、第１重畳演出（第２態様（第２パターン））は第２タイミングで実行される。

【０７９７】

したがって、第１構成要素を非表示状態とする際に演出（非表示演出）を実行することで、第１構成要素を自然に消去したり遊技者の意識を第１構成要素の消去からそらしたりすることが可能となる。よって、第１構成要素が非表示状態となったことに違和感を抱きにくくすることが可能となり、遊技の装飾性や世界観が損なわれることがないため、遊技の興趣低下を防止することができる。

さらに、第１構成要素を非表示状態とする際に実行する演出の態様（パターン）が、第１構成要素を非表示状態とするタイミングに応じて異なるため、演出の態様によって、いずれのタイミングであるのかを示唆することが可能となる。

また、第１構成要素を非表示状態とする際に実行する演出には複数の態様（パターン）

があるため、複数の態様がない場合に比べて、遊技の興趣が向上する。

【０７９８】

なお、第１構成要素を非表示状態とする際に実行する演出（非表示演出）は、消去演出や第１重畳演出に限定されない。すなわち、第１構成要素を非表示状態とする際に実行する演出（非表示演出）は、例えば、消去演出や第１重畳演出のような表示装置４１を用いた演出であっても良いし、表示装置４１の前方へ移動可能な盤演出装置４４を用いた演出であっても良いし、遊技盤３０の前面を覆うように配された表示板３５０を用いた演出であっても良い。

また、非表示演出の態様は、第１態様と第２態様の２種類に限定されず、３種類以上であっても良い。

また、非表示演出の態様は１種類であっても良い。具体的には、例えば、第１タイミングと第２タイミングの両方で非表示演出として消去演出を実行しても良いし、第１タイミングと第２タイミングの両方で非表示演出として第１重畳演出を実行しても良い。その場合、タイミングにかかわらず同一態様の非表示演出が実行されるため、遊技者は、非表示演出によって、第１構成要素（キャラクタ画像Ｚ３）が消えることを容易に把握することが可能となる。また、非表示演出の態様が１種類である場合には、第１タイミングと第２タイミングで同じ演出パターンを使い回すことができる等の観点から、第１タイミングで行う非表示演出の実行時間Ｔ２と、第２タイミングで行う非表示演出の実行時間Ｔ４とは同じ長さであることが好ましい。

また、第１タイミングは、変動表示の開始時に限定されない。また、第２タイミングは、ＳＰリーチへの発展時に限定されない。

【０７９９】

また、各実施形態の遊技機１０は、所定条件の成立に基づき表示装置４１の変動表示領域で識別情報（飾り識別情報Ｚ）を変動表示するゲーム（飾り特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機であって、識別情報は、第１構成要素（キャラクタ画像Ｚ３）と、第２構成要素（数字画像Ｚ１）と、を含み、識別情報の表示中に、第１構成要素を表示状態と非表示状態とに状態変換することが可能であり、第１構成要素を状態変換する際に識別情報の視認性を低下させる演出を実行可能であり、表示状態から非表示状態へ状態変換する際と、非表示状態から表示状態へ状態変換する際と、で当該演出の態様（パターン）が異なるように構成することができる（図９０参照）。

具体的には、例えば、識別情報の視認性を低下させる演出には、第１重畳演出（第１態様（第１パターン））や第２重畳演出（第２態様（第２パターン））があり、第１重畳演出（第１態様（第１パターン））は表示状態から非表示状態へ状態変換する際に実行され、第２重畳演出（第２態様（第２パターン））は非表示状態から表示状態へ状態変換する際に実行される。

【０８００】

したがって、第１構成要素を状態変換する際に識別情報の視認性を低下させる演出を実行することで、遊技者の意識を第１構成要素の状態変換からそらすことが可能となる。よって、第１構成要素が状態変換したことに違和感を抱きにくくすることが可能となり、遊技の装飾性や世界観が損なわれることがないため、遊技の興趣低下を防止することができる。

さらに、識別情報の視認性を低下させる演出の態様（パターン）が、非表示状態へ状態変換する際と表示状態へ状態変換する際とで異なるため、演出の態様によって、非表示状態への状態変換と表示状態への状態変換のいずれを行っているのかを示唆することが可能となる。

また、識別情報の視認性を低下させる演出には複数の態様（パターン）があるため、複数の態様がない場合に比べて、遊技の興趣が向上する。

【０８０１】

なお、識別情報の視認性を低下させる演出（以下「視認性低下演出」という）は、重畳

演出（第１重畳演出、第２重畳演出）に限定されない。
　表示状態から非表示状態へ状態変換する際に行う視認性低下演出は、例えば、飾り識別情報Ｚのうちのキャラクタ画像Ｚ３の表示態様だけを変化させる演出であっても良い。キャラクタ画像Ｚ３の表示態様だけを変化させる演出としては、例えば、キャラクタ画像Ｚ３だけを軸回転表示して消去する演出、キャラクタ画像Ｚ３が数字画像Ｚ１の近傍から表示領域外へと移動して消える演出、キャラクタ画像Ｚ３の透明度が徐々に低くなっていく演出、爆発してキャラクタ画像Ｚ３が複数の小片に分解して消える演出などが挙げられる。キャラクタ画像Ｚ３の表示態様だけを変化させて数字画像Ｚ１の表示態様は変化させないことで、仮停止表示中の飾り識別情報Ｚが変化すると遊技者が誤認識してしまうことを回避できる。
　また、表示状態から非表示状態へ状態変換する際に行う視認性低下演出は、表示装置４１を用いた演出に限定されず、例えば、表示装置４１の前方へ移動可能な盤演出装置４４を用いた演出であっても良いし、遊技盤３０の前面を覆うように配された表示板３５０を用いた演出であっても良い。
【０８０２】
　また、非表示状態から表示状態へ状態変換する際に行う視認性低下演出は、例えば、キャラクタ画像Ｚ３だけを軸回転表示して出現させる演出（仮想円板を軸回転させて、当該仮想円板の側面のみが見える状態から、当該仮想円板の表面（キャラクタ画像Ｚ３が描画された面）のみが見える状態へと変換する演出）であっても良いし、キャラクタ画像Ｚ３が表示領域外から数字画像Ｚ１の近傍へと移動してくる演出であっても良いし、キャラクタ画像Ｚ３の透明度が徐々に高くなっていく演出であっても良いし、分解している小片が組み立てられてキャラクタ画像Ｚ３を形成する演出であっても良い。
　また、非表示状態から表示状態へ状態変換する際に行う視認性低下演出は、表示装置４１を用いた演出に限定されず、例えば、表示装置４１の前方へ移動可能な盤演出装置４４を用いた演出であっても良いし、遊技盤３０の前面を覆うように配された表示板３５０を用いた演出であっても良い。
　また、非表示状態から表示状態へ状態変換する際に行う視認性低下演出を実行するタイミング（第３タイミング）は、ＳＰリーチの終了時に限定されない。
【０８０３】
＜第３実施形態＞
　次に、第３実施形態の遊技機について説明する。なお、基本的には、上述の第１実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、主に異なる部分について説明する。本実施形態の遊技機は主に演出内容が異なっている。
【０８０４】
　図９３に示すように本実施形態の遊技盤３０には、動作することによって遊技の演出を行う盤演出装置４４として、上可動役物４４ａと、下可動役物４４ｂと、を備える。
　上可動役物４４ａは、センターケース４０の上部に設けられて表示装置４１の上部の位置と、この位置よりも表示装置４１の中央側の位置である点線で示す位置との間で上下動作が可能となっている。
　下可動役物４４ｂは、センターケース４０の下部に設けられて、表示装置４１の下部の位置と、この位置から表示装置４１の中央側の位置である点線で示す位置との間で回動動作が可能となっている。
【０８０５】
　また、センターケース４０の右下部には大当り（第１特別結果）に基づく特別遊技状態（第１特別遊技状態）である場合に点灯可能な大当り報知部６３０が設けられている。この大当り報知部６３０は小当り（第２特別結果）に基づく特別遊技状態（第２特別遊技状態）では点灯しない。
【０８０６】
　図９４には本実施形態の遊技機における演出の一例を示した。
　図９４（ａ）に示すように、表示装置４１の表示領域の中央には、飾り特図変動表示ゲ

ームのうちの第１飾りゲームを表示する第１飾りゲーム表示部８１が設けられている。第１飾りゲーム表示部８１では、左変動表示領域８１ａ、中変動表示領域８１ｂ、右変動表示領域８１ｃの各々で識別情報を変動表示した後に停止表示することで飾り特図変動表示ゲームを表示する。

【０８０７】

また、表示装置４１の表示領域の中央下部には、主に始動記憶に関する情報を表示する始動記憶表示部９０が設けられている。

始動記憶表示部９０には、記憶されている始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａを表示可能な待機中記憶表示部８３と、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部８４と、が設けられている。

【０８０８】

待機中記憶表示部８３には、特図１変動表示ゲーム又は特図２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第１始動記憶又は第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａが表示される。待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示８３ａは、特図変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶と一対一に対応し、左端の飾り特図始動記憶表示８３ａが最先に記憶された始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａとなるように記憶順に並んで表示され、最先の始動記憶が消化される毎に左へ移行するようになっている。

すなわち、飾り特図始動記憶表示８３ａが、始動記憶が存在する場合に表示される第１表示をなし、待機中記憶表示部８３が、始動記憶の存在の有無にかかわらず表示可能な第２表示をなす。また、待機中記憶表示部８３は特図変動表示ゲームの実行の有無にかかわらず表示可能な第２表示とも言える。

【０８０９】

なお、待機中記憶表示部８３に、特図１変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第１始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａと、特図２変動表示ゲームの実行権利となる始動記憶（第２始動記憶）に対応する飾り特図始動記憶表示８３ａと、のうち一方のみを表示するようにしても良い。

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

【０８１０】

待機中記憶表示部８３には、遊技に関する情報を表示する遊技情報表示部９１が設けられている。

この遊技情報表示部９１では、文字が左方向へ流れるようにスクロール表示することで遊技に関する情報を表示するようになっており、ここでは「ＸＸＸステージは激熱！！」の文字列がスクロール表示されている。

飾り特図始動記憶表示８３ａと遊技情報表示部９１は上下に並んで配されており、文字が流れる方向と、飾り特図始動記憶表示８３ａが消化される際に移動する方向と、が同じ方向となっている。これにより、飾り特図始動記憶表示８３ａと遊技情報表示部９１の一方に注目している際でも、同じ視線の流れで他方の情報について容易に把握することが可能となる。

【０８１１】

遊技情報表示部９１に表示する情報は任意に設定可能であり、ここで示されているように現在の遊技状況である実行中の特図変動表示ゲームや現在の演出モードとは関連のない情報である遊技説明を表示するものであっても良いし、実行中の特図変動表示ゲームに関する示唆又は報知を行うゲーム関連表示を表示するものや、始動記憶に関する示唆又は報知を行う始動記憶関連表示を表示するもの、現在の演出モードや確率状態などを説明する遊技状態表示を表示するものであっても良い。

表示する情報は文字情報に限られず、キャラクタ表示などの画像であっても良い。

また、例えば遊技説明、ゲーム関連表示、始動記憶関連表示及び遊技状態表示のそれぞ

れで表示色やフォント、スクロール方向などが定められていても良い。

【０８１２】

待機中記憶表示部８３の左方には、現在実行中の特図変動表示ゲームに対応する始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示部８４が設けられる。実行中記憶表示部８４には、特図変動表示ゲームの開始時に待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示８３ａが移行し、実行中記憶表示８４ａとして表示されるようになっている。

さらに、実行中記憶表示部８４では、現在実行中の特図変動表示ゲームの結果や変動パターンなどを、当該実行中記憶表示部８４に表示される実行中記憶表示８４ａの表示態様によって示唆することが可能である。

すなわち、実行中記憶表示部８４が、始動記憶の存在の有無にかかわらず表示可能な第２表示をなす。

また、実行中記憶表示部８４は特図変動表示ゲームの実行の有無にかかわらず表示可能な第２表示とも言え、実行中記憶表示８４ａは特図変動表示ゲームの実行中である場合にのみ表示されるものとも言える。

【０８１３】

実行中記憶表示部８４には、飾り特図変動表示ゲームのうちの第２飾りゲームを表示する第２飾りゲーム表示部８２が設けられる。第２飾りゲーム表示部８２に表示される第２飾りゲームは、第１飾りゲーム表示部８１に表示される第１飾りゲームと同様に、左領域、中領域、右領域の各領域で識別情報を変動表示した後に停止して結果を表示する。第２飾りゲーム表示部８２には、第１飾りゲーム表示部８１に表示される識別情報（大図柄）よりも相対的に小さい識別情報（小図柄）が表示されるようになっている。

この第２飾りゲームの変動表示の方向は、飾り特図始動記憶表示８３ａが移動する方向とは異なった方向となっており、移動方向の違いにより第２飾りゲームを認識しやすくなるようにされている。

【０８１４】

また、実行中記憶表示部８４には、遊技球の発射方向を指示する発射方向指示部が設けられている。この発射方向指示部９２では矢印の方向により発射方向を指示するようになっており、図９４（ａ）では左方向へ発射すること（左打ち）を指示している。

さらに、実行中記憶表示部８４には、現在の演出モードを報知する演出モード報知部９３が設けられている。この演出モード報知部９３では演出モードの名称を表示するようになっており、図９４（ａ）では「ａａａモード」であることを示している。このａａａモードでは背景画像として太陽を模した画像が表示される。

このように実行中記憶表示部８４には、実行中の特図変動表示ゲームに関する様々な情報が表示されるようになっている。

【０８１５】

表示装置４１の表示領域の左上部には、第１始動記憶数（特図１保留数）を表示する第１始動記憶数表示部８５ａと、第２始動記憶数（特図２保留数）を表示する第２始動記憶数表示部８５ｂとが設けられる。これらの表示部では始動記憶数を数字により表示するようになっている。

表示装置４１の表示領域の右上部には、所定の演出を実行する権利のストック数を示すストック数表示部９９が設けられている。

ここでは最大で３つの実行権利をストックできるようになっており、後述するようにストックされた数に応じて表示態様が変化するようになっている。

【０８１６】

図９４（ａ）に示す状態から特図変動表示ゲームが開始されると、図９４（ｂ）に示すように第１飾りゲーム表示部８１の左変動表示領域８１ａ、中変動表示領域８１ｂ、右変動表示領域８１ｃのそれぞれで識別情報の変動表示が開始される。また、第２飾りゲーム表示部８２でも識別情報の変動表示が開始される。

また、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示８３ａが実行中記憶表示部８４に移行して実行中記憶表示８４ａとして表示され、その他の飾り特図始動記憶表

示８３ａは左へ移動する。
【０８１７】
図９４（ｃ）に示すように待機中記憶表示部８３の右端部は扉が開くように開放可能となっており、ここからキャラクタ６３１が出現可能となっている。
ここでのキャラクタ６３１は演出モードの変更を示唆するキャラクタであり、演出モードが「ｂｂｂモード」に変更されることを示唆するものであって、キャラクタ６３１の形状がｂｂｂモードでの背景画像に関連した月を模したキャラクタとなっている。
そして、図９４（ｄ）に示すように演出モードが変更されて背景画像がｂｂｂモードでの月を模した背景画像となり、演出モード報知部９３の表示も「ｂｂｂ」に変更される。
キャラクタ６３１の出現方向は、飾り特図始動記憶表示８３ａの移動方向や遊技情報表示部９１のスクロール方向とは異なる方向とされている。これにより、キャラクタ６３１の出現を遊技者が認識しやすくなる。
【０８１８】
図９４（ｅ）に示すようにリーチ状態が発生した際には、遊技情報表示部９１の表示内容を変更することが可能となっている、ここでは「△△リーチは期待大！！」の文字列がスクロール表示されている。この表示内容はこの後に発展するＳＰリーチの内容を示唆するものとなっており、図９４（ｆ）に示すようにその後にＳＰリーチに発展して△△リーチ演出が実行されている。
【０８１９】
図９４（ｆ）に示すようにＳＰリーチ状態となると、始動記憶表示部９０は待機中記憶表示部８３が消去されて実行中記憶表示部８４のみとされる。
実行中記憶表示部８４における待機中記憶表示部８３により隠されていた部分は、第２遊技情報表示部９４として機能するようになっており、ここでは特別結果となる信頼度が表示されている。
もちろん第２遊技情報表示部９４に表示する情報は特別結果となる信頼度に限られず任意に設定可能である。
また、待機中記憶表示部８３を消去する期間もＳＰリーチ状態の期間に限られるものではなく、任意のタイミングで消去することが可能である。
【０８２０】
以上のように始動記憶表示部９０に各種の情報を表示するようにしたことで、始動記憶表示部９０の領域を活用することができる。また、遊技中において遊技者が始動記憶の発生状況を確認するのに併せて他の遊技に関する情報も確認することができて、効率よく情報を把握することが可能となって遊技に集中でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８２１】
なお、始動記憶表示部９０の表示態様は上述したものに限られない。例えば、上述の例では待機中記憶表示部８３の上部に飾り特図始動記憶表示８３ａが表示され、実行中記憶表示部８４の上部に実行中記憶表示８４ａが表示されるようにしたが、待機中記憶表示部８３や実行中記憶表示部８４の内側や側方、下方に飾り特図始動記憶表示８３ａや実行中記憶表示８４ａが表示されるようにしても良い。
すなわち、待機中記憶表示部８３は、飾り特図始動記憶表示８３が表示され得る部分に連なる部分であれば良く、実行中記憶表示部８４は、実行中記憶表示８４ａが表示され得る部分に連なる部分であれば良い。
【０８２２】
また、遊技情報表示部９１、第２飾りゲーム表示部８２、発射方向指示部９２、演出モード報知部９３及び第２遊技情報表示部９４の配置も任意に設定可能である。また、表示する情報もこれらに限られず任意に設定可能であり、少なくとも飾り特図始動記憶表示８３ａの周囲に遊技に関する情報を表示する部分が配置されていれば良い。
遊技に関する情報としては、遊技説明、演出のストーリーの説明、特別結果となる期待度、始動記憶数、第２飾りゲーム、演出モードの種類、発射方向、時短回数、確率状態、遊技状態、特別遊技状態での獲得遊技球数、遊技の履歴など、任意に選択可能である。

待機中記憶表示部８３と実行中記憶表示部８４とで表示する情報の重要度を分けても良く、上述の例のように実行中記憶表示部８４の方に重要な情報を表示するようにしても良いし、逆に待機中記憶表示部８３の方に重要な情報を表示するようにしても良い。

【０８２３】

また、遊技情報表示部９１、第２飾りゲーム表示部８２、発射方向指示部９２、演出モード報知部９３及び第２遊技情報表示部９４は、それぞれ任意のタイミングで情報の表示を開始、終了又は変更するようにしても良い。情報の表示を変更または終了することで残された情報に遊技者の注意を向けることができる。

表示の開始、終了又は変更タイミングは、特図変動表示ゲームの進行状況に応じたものでも良いし、特図変動表示ゲームの進行状況とは関係のないものでも良い。特図変動表示ゲームの進行状況としては変動開始や終了、リーチ状態の開始、ＳＰリーチ状態の開始、特定の演出の実行時等が挙げられる。

【０８２４】

また、情報の重要度に応じて表示の開始、終了又は変更タイミングが異なるようにしても良く、例えば重要な情報ほど終了タイミングが遅い又は終了しないようにしても良い。

また、情報の表示の開始、終了又は変更タイミングの違いによって実行中の特図変動表示ゲームや始動記憶についての示唆又は報知を行うようにしても良い。例えばリーチ状態となる前から遊技情報表示部９１にＳＰリーチの示唆を表示した場合は、リーチ状態となってから遊技情報表示部９１にＳＰリーチの示唆を表示した場合よりもＳＰリーチとなる可能性が高くなるようにしても良い。

【０８２５】

遊技情報表示部９１のスクロール方向と他の表示の移動方向は同じであっても良いし異なっていても良い。

他の表示の移動方向としては、飾り特図始動記憶表示８３ａの移動方向、キャラクタ６３１の出現方向、第２飾りゲームの変動表示方向、実行中記憶表示８４ａや飾り特図始動記憶表示８３ａに表示するアニメーションの動作方向などが挙げられる。

また、他の表示の移動方向を発射方向と併せるようにしても良く、左打ちの場合は左方向へ移動し、右打ちの場合は右方向に移動するようにしても良い。又は発射方向と逆方向としても良い。

【０８２６】

また、図９４（ｆ）に示したように待機中記憶表示部８３を消去した際に、飾り特図始動記憶表示８３ａは消去せずに表示するようにしても良い。

この場合、飾り特図始動記憶表示８３ａが表示されていないが始動記憶の発生により表示され得る位置に台座を表示するようにしても良い。図９４（ｆ）の例では、３つの飾り特図始動記憶表示８３ａは表示し、４つ目の飾り特図始動記憶表示８３ａが表示され得る場所に台座を表示しても良い。

これにより発生可能な始動記憶数を容易に把握可能となる。

【０８２７】

また、始動記憶表示部９０に他の画像が重なって表示されることで始動記憶表示部９０の視認性が低下する場合に、飾り特図始動記憶表示８３ａ、実行中記憶表示８４ａ、待機中記憶表示部８３、実行中記憶表示部８４のそれぞれで視認性の低下する度合いが異なるようにしても良い。視認性の低下する度合いの差は、他の画像が重なる領域の大きさの違いや、他の画像の透過性の違いなどにより異ならせることができる。

例えば、飾り特図始動記憶表示８３ａ及び実行中記憶表示８４ａの視認性よりも待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４の視認性の方が高くなるようにしても良い。待機中記憶表示部８３及び実行中記憶表示部８４には遊技に関する情報が表示されるため、この情報の視認性を妨げないように視認性が低下する度合いが少なくなるようにしても良い。

【０８２８】

また、遊技情報表示部９１での表示について、表示する情報によって表示の移動方向が

異なるようにしても良い。
　例えば、リーチやステージの内容などを説明する遊技説明の場合は左方向へ情報が移動するようにし、サポ回数、連荘回数、獲得遊技球数、入賞履歴などの数値情報を表示する場合は、右方向へ情報が移動するようにしても良い。上下方向へ情報が移動することも可能であり、情報の種類によって選択されるようにする。
【０８２９】
　また、出現するキャラクタ６３１の種類や、当該キャラクタ６３１が示唆する内容は任意に設定可能である。
　例えば、飾り特図始動記憶表示８３ａや実行中記憶表示８４ａの表示態様の変更を示唆するものであっても良いし、リーチ状態の発生や特別結果となる信頼度など実行中の特図変動表示ゲームに関する示唆を行うものであっても良い。
　さらに、始動記憶表示部９０から出現するキャラクタ６３１の出現方向や出現位置は任意に設定可能である。また、示唆する内容によって出現方向や出現位置が異なるようにしても良い。
　例えば、演出モードの変更の場合は待機中記憶表示部８３の右端部から右方向へ出現し、先読み演出の示唆の場合は対応する飾り特図始動記憶表示８３ａへ向けて待機中記憶表示部８３から上方へ出現するようにしても良い。
　また、キャラクタ６３１が出現する際に、遊技情報表示部９１にキャラクタ６３１が出現する旨の情報を表示するようにしても良い。この場合、遊技情報表示部９１での情報の移動方向をキャラクタ６３１の出現方向と同じとなるようにしても良い。
【０８３０】
　以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な状態を発生する遊技機において、
　遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、
　遊技に関する情報を表示可能な表示手段（表示装置４１）と、
　遊技球が入賞可能な始動入賞領域（始動入賞口３６、普通変動入賞装置３７）と、
　前記始動入賞領域への遊技球の入賞に基づき前記ゲームの実行権利となる始動記憶を所定の上限数まで記憶可能な始動記憶手段（遊技制御装置１００）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記始動記憶に関する情報を表示可能な始動記憶表示部９０を前記表示手段に表示可能であり、
　前記始動記憶表示部９０には、
　前記始動記憶が存在する場合に表示される第１表示（飾り特図始動記憶表示８３ａ）と、
　前記始動記憶の存在の有無にかかわらず表示可能な第２表示（待機中記憶表示部８３）と、があり、
　前記第２表示に遊技に関する情報を表示可能である。
　したがって、始動記憶表示部９０の領域を活用することができる。また、遊技中において遊技者が始動記憶の発生状況を確認するのに併せて他の遊技に関する情報も確認することができて、効率よく情報を把握することが可能となって遊技に集中でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８３１】
　また、前記演出制御手段は、
　前記第１表示として、前記始動記憶と一対一に対応した待機記憶表示（飾り特図始動記憶表示８３ａ）を、最先の前記始動記憶に対応する前記待機記憶表示を先頭に前記始動記憶の発生順に一列に並べて表示し、最先の前記始動記憶が消化される毎に順位が繰り上がる方向である第１方向へ移動し、
　前記第２表示において前記第１方向へ向けて情報をスクロール表示する。
　したがって、目線の移動方向が同じ方向となり、情報を把握しやすくなる。
【０８３２】

また、前記演出制御手段は、
前記第２表示から出現するキャラクタ６３１により情報を提示可能であり、
前記キャラクタ６３１の出現方向は、前記第１方向とは異なる方向とする。
したがって、キャラクタ６３１を目立つようにすることができる。
【０８３３】
また、前記演出制御手段は、
前記第１表示として、実行中の前記ゲームに対応する前記始動記憶に関する情報を表示する実行中記憶表示８４ａを表示可能であり、
前記第２表示には、前記実行中記憶表示８４ａに対応する部分と、前記待機記憶表示に対応する部分とがあり、
前記実行中記憶表示８４ａに対応する部分には実行中の前記ゲームに関する情報を表示可能である。
したがって、実行中の特図変動表示ゲームに関する情報をまとめて表示でき、情報を把握しやすくすることができる。
【０８３４】
図９５にも本実施形態の遊技機における演出の一例を示した。この演出は所定の演出の実行権利をストックすることが可能となっている。
ここで説明する所定の演出は遊技に関する示唆又は報知を行うもので、例えばリーチ状態の発生や、仮停止した識別情報の変更、再変動表示、先読み演出の開始など様々な変化の示唆又は報知を行うことが可能である。
よって、所定の演出の実行権利のストック数が多い方が遊技者にとって有利な状況に変化する可能性が高いものとなっており、遊技者がそのストック数に対して興味を持つものとなっている。
【０８３５】
本実施形態の遊技機では、所定の演出の実行権利を３つストックすることが可能となっており、図９５（ａ）に示すようにストック可能な権利の数のストック数表示部９９が表示されている。
図９５（ａ）に示す状態ではストック数が０であり、いずれのストック数表示部９９もストックされていないことを示す表示態様として、平面的なハート型の表示が正面を向いて停止している表示がなされている。
【０８３６】
図９５（ｂ）に示すように所定条件が成立して所定の演出の実行権利を獲得すると、その旨を示す表示である獲得表示６３２が行われる。そして、当該獲得表示６３２が１つ目のストック数表示部９９へ移動する。
図９５（ｃ）に示すように獲得表示６３２が移動したストック数表示部９９では、ストックされていることを示す表示態様として、ストックされていない場合の表示態様よりも表示領域の中央側に位置するとともに手前側に突出するような態様でハート型の表示が立体的に表示され、さらに回転する表示態様とされる。
すなわち、ストック数表示部９９は、ストックされているか否かにより表示位置や表示態様が異なるようにされている。
【０８３７】
その後、図９５（ｄ）に示すように新たに所定条件が成立して所定の演出の実行権利を獲得すると、その旨を示す表示である獲得表示６３２が行われる。そして、当該獲得表示６３２が２つ目のストック数表示部９９へ移動する。
図９５（ｅ）に示すように獲得表示６３２が移動したストック数表示部９９では、ストックされていることを示す表示態様として、立体的なハート型の表示が回転する表示態様とされる。
この際の２つ目のストック数表示部９９の動作は、すでに回転する表示とされている１つ目のストック数表示部９９の動きと同じ回転位相となるように同期した動きとされる。
【０８３８】

さらに、図９５（ｆ）に示すように新たに所定条件が成立して所定の演出の実行権利を獲得すると、その旨を示す表示である獲得表示６３２が行われる。そして、当該獲得表示６３２が３つ目のストック数表示部９９へ移動する。

図９５（ｇ）に示すように獲得表示６３２が移動したストック数表示部９９では、ストックされていることを示す表示態様として、立体的なハート型の表示回転する表示態様とされる。

この際の３つ目のストック数表示部９９の動作も、すでに回転する表示とされている１つ目及び２つ目のストック数表示部９９の動きと同じ回転位相となるように同期した動きとされる。

【０８３９】

そして、所定のタイミングとなると図９５（ｈ）に示すように所定の演出として、対応するストック数表示部９９からハート型の表示が複数放出される演出が実行される。ここでの所定の演出はリーチ状態となることを報知する演出となっており、図９５（ｉ）に示すようにリーチ状態が発生する。

所定の演出の実行に伴い、３つ目のストック数表示部９９の表示はストックされていないことを示す表示態様となる。

【０８４０】

このように予めストック可能な数のストック数表示部９９を表示しておくことで、ストック可能な数を遊技者が把握しやすくなる。

特に、ストック数の上限値を遊技者が容易に把握でき、上限値に近づくほど期待感が高まるようになって遊技の興趣を向上することができる。

また、ストックされていないストック数表示部９９も表示されるが、ストックされているストック数表示部９９と表示位置や表示態様を異ならせることで遊技者が容易に判別できるようにして誤認することを防止できる。

【０８４１】

図９６、図９７にも本実施形態の遊技機における演出の一例を示した。

この演出は、表示装置４１の表示領域内を移動する移動表示９５を表示し、移動表示９５が所定位置に達することに基づき関連演出を実行するようになっている。

図９６（ａ）に示すように移動表示９５は魚を模した画像であり、表示領域内を泳ぐように移動する。

図９６（ａ）～（ｄ）に示すように移動表示９５は複数表示可能であり、移動表示９５が表示される数が多いほど所定位置に到達する可能性が高まるようになっていて、移動表示９５が表示される数が関連演出を実行する可能性の高さを示唆するようになっている。

【０８４２】

図９６（ｂ）に示すように移動表示９５は第１飾りゲーム表示部８１において変動表示中の識別情報と重なることが可能であるが、識別情報よりも手前側に表示されるようになっている。

また、図９６（ｃ）に示すように移動表示９５は第１飾りゲーム表示部８１において停止表示中の識別情報と重なることが可能であるが、この場合は識別情報の方が手前側に表示されるようになっている。

停止表示した識別情報は特図変動表示ゲームの結果を示す重要な表示であり、視認性が低下しないように移動表示９５よりも前側に表示されるようにしている。

なお、特図変動表示ゲームが終了して所定期間にわたり次の特図変動表示ゲームが開始されない場合は、停止表示した識別情報の手前側に移動表示９５を表示するようにしても良い。

【０８４３】

また、図９６（ｂ）～（ｄ）に示すように移動表示９５は始動記憶表示部９０の各種表示、実行中記憶表示８４ａ及び飾り特図始動記憶表示８３ａと重なることが可能であるが、移動表示９５はこれらよりも手前側に表示され、移動表示９５を透してこれらの表示を視認可能となっている。

始動記憶表示部９０の各種表示、実行中記憶表示８４ａ及び飾り特図始動記憶表示８３ａは特図変動表示ゲームの実行中に変化することが少ないため一時的に視認性が低下しても影響は少なく、移動表示９５が前側に重なって表示されるようにしている。ただし大きく視認性が低下しないように移動表示９５を透して視認できるようにされている。

【０８４４】

なお、第２飾りゲーム表示部８２は識別情報を変動表示する変化が行われるが、結果が停止表示されるまでは単に変動表示が継続されるのみであり、また第１飾りゲーム表示部８１が視認可能であることから視認性が低下しても問題は生じない。

また、遊技情報表示部９１は情報を表示する変化が行われるが、遊技説明などはすぐに必要な情報ではないことや、繰り返し同じ情報が表示されるため視認性が低下しても問題は生じない。

【０８４５】

また、図９６（ｄ）に示すように移動表示９５は、始動記憶数表示部８５ａ、８５ｂや背景画像と重なることが可能であるが、移動表示９５はこれらよりも手前側に表示され、移動表示９５を透してこれらの表示を視認可能となっている。

また、図９６（ｄ）に示すように移動表示９５は、ストック数表示部９９と重なることが可能であるが、ストック数表示部９９よりも手前側に表示され、移動表示９５を透してストック数表示部９９の表示を視認可能となっている。

これらの表示も視認性が低下しても問題は生じないものである。

【０８４６】

そして、所定のタイミングとなると関連演出の実行の可否を報知する演出が開始される。

関連演出には上可動役物４４ａが動作する第１関連演出と、下可動役物４４ｂが動作する第２関連演出とがあり、それぞれ実行の可否を報知する演出が存在する。

第１関連演出の実行の可否を報知する演出は、図９６（ｅ）に示すように上可動役物４４ａに隣接する位置から滝を模した演出表示９６を表示し、移動表示９５が滝を登り切って上可動役物４４ａに隣接する位置に到達して消滅すれば第１関連演出が開始されるというものである。

ここでは図９６（ｅ）、（ｆ）に示すように移動表示９５が滝を登り、その後に滝を登り切って上可動役物４４ａに隣接する位置まで達して消滅している。移動表示９５が上可動役物４４ａに隣接する位置まで達して消滅することで図９６（ｇ）に示すように上可動役物４４ａの位置にエフェクト表示６３３が行われ、図９６（ｈ）に示すように上可動役物４４ａが動作する第１関連演出が実行される。

【０８４７】

この演出では、移動表示９５が滝を模した演出表示９６から脱落して上可動役物４４ａに隣接する位置に到達しない場合もあり、この場合は第１関連演出が実行されない。演出表示９６から脱落した移動表示９５は、再び表示領域を移動するようにしても良いし、表示領域から消去されるようにしても良い。

【０８４８】

また、第２関連演出の実行の可否を報知する演出は、図９７（ａ）に示すように移動表示９５が表示領域を移動している状態から、図９７（ｂ）に示すように下可動役物４４ｂに隣接する位置に所定数の移動表示９５が集まって消滅すれば第２関連演出が開始されるというものである。

ここでは下可動役物４４ｂに隣接する位置に所定数の移動表示９５が集まっており、この後に消滅している。これに基づき図９７（ｃ）に示すように下可動役物４４ｂの位置にエフェクト表示６３４が行われ、図９７（ｄ）に示すように下可動役物４４ｂが動作する第２関連演出が実行される。

【０８４９】

この演出では、移動表示９５が所定数集まらない場合や所定数集まっても消滅しない場合もあり、この場合は第２関連演出が実行されない。所定数集まらなかった場合や消滅し

なかった場合は移動表示９５が離散して再び表示領域を移動する。
【０８５０】
以上のように、移動表示９５の動作により関連演出の実行の可否を報知するようにしたことで、関連演出が実行される前から関連演出の実行の可能性を示唆することができ、遊技の興趣を向上することができる。また、移動表示９５が表示領域に存在することによる装飾効果も期待できる。
また、移動表示９５が第１関連演出と第２関連演出のいずれの契機ともなり得るので、移動表示９５が表示されている時点ではどちらの関連演出が実行されるかは分からず、遊技の興趣を向上することができる。
また、関連演出の実行の可否を報知する演出の結果、関連演出が実行されなかった場合でも移動表示９５が表示領域に残るようにしたことで、次の関連演出の実行に対する期待感を残すことができ、遊技の興趣を向上することができる。
【０８５１】
なお、移動表示９５の形状は魚を模したものに限られずどのようなものでも良い。また、ここでは魚が泳ぐ動作を行うことによる形態の変化を可能としたが、移動しても形態が変化しないものであっても良い。
また、移動表示９５の移動中に色彩や形状などが変化して別の種類の移動表示９５に変化するようにしても良い。
また、移動表示９５は任意のタイミングで発生又は消去するようにしても良いし、特図変動表示ゲームの開始やリーチ状態の発生など遊技の進行に関連した所定の条件が成立した場合に発生又は消去するようにしても良い。
さらに、表示領域における所定の位置へ移動した場合に消去されるようにしても良い。
【０８５２】
移動表示９５が新たに発生する場合として、例えば図９６（ｅ）、（ｆ）に示す演出において移動表示９５が滝を模した演出表示９６から脱落して上可動役物４４ａの位置に到達しなかった場合としても良い。すなわち、第１関連演出の実行の可否を報知する演出において第１関連演出の実行が否定された場合としても良い。
このようにすることで、第１関連演出の実行が否定されることで第１関連演出の実行の契機となる移動表示９５が増え、第１関連演出の実行の可能性が高まるような演出を行うことができ、遊技者の期待感を高めることができて遊技の興趣を向上することができる。
また、第２関連演出の実行の可否を報知する演出において第２関連演出の実行が否定された場合としても良い。
【０８５３】
また、移動表示９５の数が０の状態があっても良く、所定条件の成立を契機に移動表示の数を０とするようにしても良い。所定条件としては例えば、ＲＡＭクリアを伴う電源投入、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入である停電復旧、大当りの発生、小当りの発生、サポ当りの発生、所定の演出（特定のリーチなど）が実行されたこと、移動表示９５を消去する抽選に当選したことなどが挙げられる。
また、所定条件の成立を契機に移動表示９５の数を特定の数（初期値）としても良いし、ランダムに選択された数としても良い。
特に、ＲＡＭクリアを伴う電源投入の場合に移動表示９５を０又は特定の数とするようにすれば、確率設定値の変更に伴うＲＡＭクリアがあった可能性を示すことができ、遊技者が遊技台を選択する際の手掛かりとすることができて遊技の興趣を向上することができる。
【０８５４】
また、移動表示９５の態様により確率設定値を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、特定の色の移動表示９５の出現確率が確率設定値により異なるようにしても良い。
また、移動表示９５の数により確率設定値を示唆又は報知するようにしても良い。この場合に、表示されている移動表示９５の数を報知する表示を表示装置４１に表示するようにしても良い。また、客待ち状態において移動表示９５の数を報知する表示を表示装置４

１に表示するようにしても良い。
【０８５５】
　また、移動表示９５の数により特別結果となる期待度を示唆又は報知するようにしても良い。
　また、第１関連演出と第２関連演出について、それぞれが実行されたことにより示唆される特別結果となる期待度は、異なっていても良いし同じであっても良い。
【０８５６】
　また、関連演出の実行の可否を報知する演出において、移動表示９５が達する位置を盤演出装置４４の位置としたが、これに限られるものではない。例えば、表示領域の中央など任意の位置を設定可能である。
　また、関連演出の実行の可否を報知する演出の内容もここに示したものに限られず、移動表示９５を利用するものであればどのようなものであっても良い。
【０８５７】
　また、移動表示９５は停止表示した識別情報よりも後側に重なって表示されるようにしたが、停止表示した識別情報よりも前側に重なって表示されるようにしても良い。
　また、停止表示した識別情報以外の情報については移動表示９５が前側に重なって表示されるようにしたが、移動表示９５が後側に重なって表示されるようにしても良い。
　さらに、情報の種類や状況によって移動表示９５が前側に重なって表示される場合と後側に重なって表示される場合とがあるようにしても良い。例えば飾り特図始動記憶表示８３ａについては通常は移動表示９５が前側に重なって表示されるようにし、飾り特図始動記憶表示８３ａの表示態様を変化させる先読み演出が実行される場合には、移動表示９５が後側に重なって表示されるようにしても良い。
【０８５８】
　また、移動表示９５が達する位置により動作する盤演出装置４４を示唆するようにしたが、移動表示９５が達する位置により開放される変動入賞装置を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９、普通変動入賞装置３７のいずれが開放されるかを移動表示９５が達する位置により示唆又は報知するようにする。
【０８５９】
　また、移動表示の動作により発射方向を示唆又は報知するようにしても良い。例えば、右打ちの場合は表示領域の右側へ移動したり右回りに移動するようにしたりし、左打ちの場合は表示領域の左側へ移動したり左回りに移動するようにしたりしても良い。
【０８６０】
　以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、
　遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、
　前記演出制御手段により制御され、遊技に関する情報を表示する表示手段（表示装置４１）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記表示手段の表示領域を移動するように移動表示９５を表示可能であり、
　前記移動表示９５が第１位置に到達することに基づき第１関連演出を実行可能であり、
　前記移動表示９５が第２位置に到達することに基づき第２関連演出を実行可能である。
　したがって、移動表示９５の動作により関連演出の実行の可否を報知することができ、関連演出が実行される前から関連演出の実行の可能性を示唆することができて遊技の興趣を向上することができる。
【０８６１】
　また、前記演出制御手段に制御されて移動動作が可能な可動役物として、第１可動役物（上可動役物４４ａ）と、第２可動役物（下可動役物４４ｂ）と、を備え、
　前記演出制御手段は、
　前記第１関連演出において前記第１可動役物を動作可能であり、

前記第２関連演出において前記第２可動役物を動作可能である。
したがって、表示装置４１の表示である移動表示９５と役物の動作を連携でき、遊技の興趣を向上することができる。
【０８６２】
また、前記演出制御手段は、
前記第１位置を前記第１可動役物に隣接する位置とし、
前記第２位置を前記第２可動役物に隣接する位置としている。
したがって、動作する可能性のある役物を示唆することができ、分かりやすい演出とすることができる。
【０８６３】
次に、特別遊技状態の発生時における特別変動入賞装置の動作及び演出の一例について説明する。
図９８には大当りのうち特定の大当り（第１特別結果）が発生する場合と、小当り（第２特別結果）が発生する場合を示した。この図では、特定の大当りとなる場合と小当りとなる場合について同一の時間軸で記載している。
【０８６４】
特定の大当り又は小当りとなる特図変動表示ゲームの変動時間が終了して変動表示が終了すると（ｔ２０２）、結果を表示する停止表示時間となる（ｔ２０２からｔ２０３）。
この停止表示時間が終了すると特図変動表示ゲームが終了し、特定の大当りに基づく第１特別遊技状態（大当り遊技状態）又は小当りに基づく第２特別遊技状態（小当り遊技状態）が開始される（ｔ２０３）。
第１特別遊技状態又は第２特別遊技状態が開始されると、第１特別変動入賞装置３８が開放されるため発射方向は右打ちとなることから、右打ちを指示する第１発射指示報知が開始される（ｔ２０３）。
【０８６５】
結果が小当りの場合、第２特別遊技状態の開始からファンファーレ期間（ｔ２０３からｔ２０４）が経過した後に第１特別変動入賞装置３８が開放される（ｔ２０４）。
その後、所定の開放時間（ｔ２０４からｔ２０５）にわたり開放され、開放時間の経過に伴い閉鎖される（ｔ２０５）。
第１特別変動入賞装置３８の閉鎖条件は、開放時間が経過するか所定数の遊技球が入賞するかのいずれかが成立するまでとされているが、開放時間が短いためほとんどの場合で開放時間の経過により閉鎖される。
また、小当りの場合は大当りである場合に実行される大当り報知部６３０の点灯や、大当りの場合にのみ実行される第２発射指示報知は行われない。
小当りの場合はこの後に再度の第１特別変動入賞装置３８の開放を行って特別遊技状態が終了するようになっている。
【０８６６】
結果が特定の大当りの場合は、第１特別遊技状態の開始からファンファーレ期間（ｔ２０３からｔ２０４）が経過した後に第１特別変動入賞装置３８が開放される（ｔ２０４）。
ファンファーレ期間は特定の大当りと小当りの場合で同じ長さとなっており、特定の大当りと小当りの場合では特別遊技状態の開始から同じタイミングで第１特別変動入賞装置３８が開放されることとなる。
すなわち、この時点では第１特別変動入賞装置３８の挙動から、結果が特定の大当りと小当りのいずれであるかを判別することはできない。
【０８６７】
その後、第１特別変動入賞装置３８の開放から所定時間が経過すると大当りであることを報知する大当り報知演出が開始される（ｔ２０５）。
この大当り報知演出の開始タイミングは、小当りの場合に開放時間の経過により第１特別変動入賞装置３８が閉鎖するタイミングと同じタイミングとなっている。

すなわち、第１特別変動入賞装置３８は、このタイミングで特定の大当りと小当りとで挙動が異なることとなり、第１特別変動入賞装置３８の挙動から結果が特定の大当りと小当りのいずれであるかを判別可能となる。このため、このタイミングから大当り報知部６３０を点灯して大当りであることを報知するようにしている。

そして、大当り報知演出の開始から所定時間経過後に右打ちを指示する第２発射指示報知を開始する（ｔ２０６）。

以上のことから、大当り報知演出、大当り報知部の点灯、第２発射指示報知及び小当り報知演出が、第１特別遊技状態と第２特別遊技状態のいずれであるかを判別可能な報知演出をなす。

【０８６８】

なお、大当りの場合は小当りの場合の開放時間よりも長い開放時間にわたり第１特別変動入賞装置３８が開放されるため、遊技球が入賞しやすく獲得する賞球が多い。すなわち、大当りに基づく第１特別遊技状態の方が小当りに基づく第２特別遊技状態よりも遊技者に付与される価値が高いものとなっている。

【０８６９】

また、遊技の演出について、特定の大当り又は小当りとなる特図変動表示ゲームでは各特図変動表示ゲームに応じたゲーム演出を実行した後、特図変動表示ゲームの変動時間が終了する所定時間前から特定演出が開始される（ｔ２０１）。

特定演出は特図変動表示ゲームが終了して特別遊技状態が開始されても継続して実行され、上述したように特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なる状態となるタイミング（ｔ２０５）まで継続される。

この特定演出は特定の大当りの場合と小当りの場合とで共通の演出となっており、演出の内容から特定の大当りと小当りのいずれであるかを判別することは困難となっている。

特定演出が終了した後、特定の大当りの場合は大当り演出が実行され、小当りの場合は小当り演出が実行される。

【０８７０】

図９９、図１００には特定演出の一例を示した。

図９９（ａ）に示すように各特図変動表示ゲームに応じたゲーム演出が実行された後、図９９（ｂ）に示すように特図変動表示ゲームの変動時間が終了する所定時間前となると、特定の大当りの場合と小当りの場合とで共通の特定演出が開始される（図９８のｔ２０１）。

特定演出では飾り特図変動表示ゲームについて第１飾りゲーム表示部８１は消去され第２飾りゲーム表示部８２のみが表示された状態となる。

【０８７１】

図９９（ｃ）に示すように変動時間の終了まで共通の特定演出が実行され、変動時間が終了して停止表示時間となると（図９８のｔ２０２）、結果が特定の大当りとなる場合は図９９（ｄ）に示すように第２飾りゲーム表示部８２に第１特別結果（ここでは「４４４」）が表示され、右打ちを指示する第１発射指示報知６３５が開始され、下可動役物４４ｂが動作する。

結果が小当りの場合は図９９（ｅ）に示すように第２飾りゲーム表示部８２に第２特別結果（ここでは「２４１」）が表示される他は大当りの場合と同様である。

そして、特別遊技状態の開始に伴い図９９（ｆ）に示すように第２飾りゲーム表示部８２が消去される（図９８のｔ２０３）。その他の表示や下可動役物４４ｂの位置は維持される。

【０８７２】

図９９（ｂ）から（ｆ）において特定の大当りの場合と小当りの場合では、特定演出の内容は共通であるが第２飾りゲーム表示部８２に表示される結果態様が異なる。

しかし、第２飾りゲーム表示部８２で結果態様が表示される時間は短い時間であり、小図柄での表示であって表示領域の隅に表示されるので目立ちにくく、遊技者が結果を判別し難いものとされている。

また、キャラクタの表示や下可動役物４４ｂの動作により表示領域の中央及び下部に遊技者の視線を集中させるようにしたことによっても結果を判別し難くしている。

【０８７３】

特別遊技状態が進行して特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミング（図９８のｔ２０５）となると、特定の大当りの場合は図１００（ａ）に示すように報知演出として大当り演出が開始され、大当り報知部６３０の点灯も開始される。さらに、図１００（ｂ）に示すように右打ちを指示する第２発射指示報知６３６が開始される。

【０８７４】

その後、特定の大当りに基づく特別遊技状態が終了すると次の特図変動表示ゲームを開始可能となる。この際に第１飾りゲーム表示部８１に表示される特定の大当りに対応した結果態様と、第２飾りゲーム表示部８２に表示される特定の大当りに対応した結果態様は異なるものが用いられる。また、第１飾りゲーム表示部８１の結果態様には他の結果態様では使用されない特殊図柄である「特」を含んだ結果態様が用いられる。

なお、第１飾りゲーム表示部８１と第２飾りゲーム表示部８２とで同じ結果態様を表示するようにしても良い。

【０８７５】

結果が小当りの場合は、大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミング（図９８のｔ２０５）となると、図１００（ｄ）に示すように報知演出として小当り演出が開始される。また、大当り報知部６３０は点灯せず、右打ちを指示する第２発射指示報知６３６も行われない。

その後、小当りに基づく特別遊技状態が終了すると次の特図変動表示ゲームを開始可能となる。この際に第１飾りゲーム表示部８１に表示される小当りに対応した結果態様と、第２飾りゲーム表示部８２に表示される小当りに対応した結果態様は同じものが用いられる。

【０８７６】

また、図１００（ｅ）に示すように特別遊技状態の終了により発射方向が左打ちに戻る場合には左打ちを指示する第３発射指示報知６３７が行われる。

この際に、左打ちを指示する報知音を第１音量で出力し、その後に、普図始動ゲート３４や普通変動入賞装置３７、右側の一般入賞口３５で遊技球を検出することにより右打ちを検出した場合には第１音量よりも大きい第２音量で報知音を出力するようにする。

図１００（ｃ）の場合は、特別遊技状態の終了後に時短状態となっており、発射方向は右打ちのままとされるため第３発射指示報知は行われないが、図１００（ｅ）と同様に第３発射指示報知を行うようにしても良い。

【０８７７】

以上のように、特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動を特別遊技状態の途中まで同じものとするとともに共通の特定演出を実行することで、特図変動表示ゲームの終了前から特別遊技状態の途中まで特定の大当りと小当りとを判別困難とすることができ、特図変動表示ゲームが終了してもまだ結果が明確とならないという斬新な演出を実行できて遊技の興趣を向上することができる。

【０８７８】

なお、特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミング（図９８のｔ２０５）、特定演出の終了タイミング及び大当り報知部６３０の点灯タイミングを同じタイミングとしたが、少なくとも特定演出の終了タイミング及び大当り報知部６３０の点灯タイミングが、特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミング以降となるようにすれば良い。

また、第１発射指示報知６３５の開始タイミングを第１特別変動入賞装置３８の開放タイミングと同じタイミングとしても良い。また、第１発射指示報知６３５の開始タイミングを第１特別変動入賞装置３８の開放タイミングよりも遅いタイミングとしても良く、特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミング以降として

も良い。
【０８７９】
　また、特定演出の開始タイミングを特別遊技状態の開始以降としても良い。この場合、特定の大当り又は小当りとなる特図変動表示ゲームでは第１飾りゲーム表示部８１や第２飾りゲーム表示部８２の結果態様を同一とするなどして特定の大当りと小当りとを判別困難とするようにすることが好ましい。
　また、特定演出の終了タイミングを特定の大当りと小当りとで第１特別変動入賞装置３８の挙動が異なるタイミングより後のタイミングとしても良い。
【０８８０】
　また、第２飾りゲーム表示部８２に表示される結果態様を特定の大当りの場合と小当りの場合で共通とし、第２飾りゲーム表示部８２に表示される結果から特定の大当りと小当りとを判別不能としても良い。この場合の結果態様としては、ぞろ目以外の結果態様を用いるようにして、小当りの場合に大当りであると誤認しないようにすることが好ましい。また、第２飾りゲーム表示部８２を表示しないようにしても良い。
　また、特定の大当りに対応する第１飾りゲーム表示部８１の結果態様を他の結果態様では使用されない特殊図柄を含んだ結果態様としたが、第２飾りゲーム表示部８２の結果態様を、特殊図柄を含んだ結果態様としても良い。
　また、小当りに対応する第１飾りゲーム表示部８１の結果態様や第２飾りゲーム表示部８２の結果態様を、特殊図柄を含んだ結果態様としても良い。
【０８８１】
　また、特図変動表示ゲームの変動停止から第１特別変動入賞装置３８の開放までの期間をなるべく短くすることで、特図表示器５１、５２を確認することによる結果態様の把握を防止することができる。
　上記期間を短くする手法としては、例えば、結果を表示する停止表示時間（図９８のｔ２０２からｔ２０３）について、結果がはずれである場合における停止表示時間と同じ時間又は停止表示時間よりも短い時間とすることや、結果が特定の大当り以外の大当りの場合における停止表示時間よりも短い時間とすることが挙げられる。
　また、ファンファーレ時間（図９８のｔ２０３からｔ２０４）について、結果が特定の大当り以外の大当りの場合におけるファンファーレ時間よりも短い時間とすることが挙げられる。
【０８８２】
　また、特定の大当りについて上述のように小当りと判別困難となるようにしたが、全ての大当りについて小当りと判別困難とするようにしても良い。また、小当りのうちの特定の小当りについて上述のように特定の大当りと判別困難とするようにしても良い。
　また、特定の大当りと小当りについて第１特別変動入賞装置３８を開放するとしたが、第２特別変動入賞装置３９を開放するようにしても良い。
【０８８３】
　以上のことから、所定条件の成立に基づきゲームを実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に、遊技者に有利な特別遊技状態を発生する遊技機において、
　遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、
　前記特別遊技状態において開放される特別変動入賞装置（第１特別変動入賞装置３８、第２特別変動入賞装置３９）と、を備え、
　前記特別結果には、第１特別結果（大当り）と、第２特別結果（小当り）があり、
　前記特別遊技状態には、前記第１特別結果が導出された場合に実行される第１特別遊技状態と、前記第２特別結果が導出された場合に実行され、前記第１特別遊技状態よりも遊技者に付与される価値が低い第２特別遊技状態と、があり、
　前記第１特別遊技状態及び前記第２特別遊技状態における前記特別変動入賞装置の動作態様は、当該特別遊技状態の開始から一定期間にわたり同一の動作態様であり、
　前記演出制御手段は、
　前記第１特別遊技状態及び前記第２特別遊技状態における前記一定期間において、同一

の演出である特定演出を実行可能である。
　したがって、大当りと小当りとを判別困難とすることができて遊技の興趣を向上することができる。
【０８８４】
　また、前記演出制御手段は、
　前記第１特別結果又は前記第２特別結果となる前記ゲームにおいて、当該ゲームの終了前の所定タイミングから前記特定演出を開始可能である。
　したがって、特図変動表示ゲームが終了してもまだ結果が明確とならないという斬新な演出を実行できて遊技の興趣を向上することができる。
【０８８５】
　また、前記演出制御手段は、
　前記特定演出の終了後に前記第１特別遊技状態と前記第２特別遊技状態のいずれであるかを判別可能な報知演出を行うことが可能である。
　したがって、結果態様を遊技者が明確に把握可能となる。
【０８８６】
　また、前記演出制御手段は、
　前記第１特別遊技状態又は前記第２特別遊技状態の開始に伴い、前記特別変動入賞装置へ入賞可能な発射方向を指示する第１発射指示報知を行い、
　前記第１特別遊技状態における前記特定演出の終了に伴い、前記特別変動入賞装置へ入賞可能な発射方向を指示する第２発射指示報知を行う。
　したがって、大当りの場合に確実に特別変動入賞装置へ遊技球を入賞可能となる。
【０８８７】
　なお、本実施形態の遊技機は、他の実施形態や変形例の構成と組み合わせることが可能である。
　例えば、図９に示した変動選択テーブル群の情報について遊技情報表示部９１や演出モード報知部９３に表示するようにしても良い。表示する情報としては、現在設定されている変動情報テーブル群の示唆又は報知、次に設定される変動選択テーブル群の示唆又は報知、前に設定された変動選択テーブル群の示唆又は報知、変動選択テーブル群の変更の示唆又は報知などが挙げられる。
　また、選択されている変動選択テーブル群によって始動記憶表示部９０の形態や移動表示９５の形態などが異なるようにしても良い。
　また、移動表示９５が特定の位置に達することで変動選択テーブル群が変更されるようにしても良い。
【０８８８】
　また、図１０、図１１に示したサポート回数のリセットに関する情報を遊技情報表示部９１に表示するようにしても良い。表示する情報としては、リセットが行われた旨の情報の示唆又は報知、残りのサポート回数の情報の示唆又は報知が挙げられる。
　また、残りのサポート回数によって始動記憶表示部９０の形態や移動表示９５の形態などが異なるようにしても良い。
　また、移動表示９５が特定の位置に達することでサポート回数がリセットされるようにしても良い。
【０８８９】
　また、図４２等に示すサポ当りの演出に始動記憶表示部９０での表示や移動表示を用いるようにしても良い。例えば、遊技情報表示部９１でサポ当りの導出の示唆又は報知を行うようにしても良いし、移動表示９５が特定の位置に達することでサポ当りが導出されるようにしても良い。
【０８９０】
　また、サポ当りとなる特図変動表示ゲームと、はずれとなる特図変動表示ゲームと、で共通の特定演出を実行するようにしても良い。
　この特定演出としては、はずれ又はサポ当りとなる特図変動表示ゲームの変動時間が終

了する所定時間前から開始し、次の特図変動表示ゲームの変動時間中に終了するようにしても良い。
特定演出の終了するタイミングは、次の特図変動表示ゲームの開始から所定時間後としても良いし、サポ当りであった場合には普通変動入賞装置３７が開放するタイミングまでとしても良い。
【０８９１】
また、図５０等に示す付与されるサポート回数の報知に関して、付与されるサポート回数の情報を遊技情報表示部９１に表示するようにしても良いし、移動表示９５が達した位置により付与されるサポート回数が報知されるようにしても良い。
また、図５２等に示す視認性の変化に関して、移動表示９５が他の表示に重なることによって当該他の表示の視認性を変化させるようにしても良い。
【０８９２】
〔時短天井〕
各実施形態の遊技機には、前述したように、いわゆる天井機能が搭載されていても良い。すなわち、ゲーム結果がサポ当りとなった場合に加えて（あるいは替えて）、所定ゲームを実行した回数が天井回数ｎに達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態（普電サポート）を発生するようにしても良い。ここでの所定ゲームは、はずれゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム）であっても良いし、特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム）であっても良いし、第１特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム、結果が「小当り」である特図変動表示ゲーム）であっても良い。
【０８９３】
天井回数ｎは、確率値（特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値）に基づき決定される回数である。天井回数ｎは、好ましくは２．０Ｐ≦ｎ≦４．０Ｐ（Ｐは確率値の逆数）を満たす整数であり、より好ましくは２．５Ｐ≦ｎ≦３．０Ｐ（Ｐは確率値の逆数）を満たす整数である。
また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード（普電サポート）のサポート回数（以下「時短回数Ｎ」という）も、確率値（特図変動表示ゲームで特別結果となる確率値）に基づき決定される回数である。時短回数Ｎは、好ましくは０．１Ｐ≦Ｎ≦４．０Ｐ（Ｐは確率値の逆数）を満たす整数であり、より好ましくは０．４Ｐ≦Ｎ≦３．８Ｐ（Ｐは確率値の逆数）を満たす整数である。
【０８９４】
本実施例では、最も低い確率設定値（設定１）に対応する確率値に基づき決定される回数を天井回数ｎとして設定することとする。したがって、確率設定値が変更されても、天井回数ｎは変化しない。なお、天井回数ｎは、最も低い確率設定値に対応する確率値に基づく回数に限定されず、それ以外の確率設定値（例えば最も高い確率設定値）に対応する確率値に基づく回数であっても良い。
また、第１特別結果（大当り）となる確率値に基づき決定される回数を天井回数ｎとして設定することとするが、これに限定されない。すなわち、天井回数ｎは、第１特別結果（大当り）となる確率値に基づく回数であっても良いし、第２特別結果（小当り）となる確率値に基づく回数であっても良いし、第１特別結果となる確率値と第２特別結果となる確率値の合算確率に基づく回数であっても良い。
【０８９５】
また、低確率状態での確率値に基づき決定される回数を天井回数ｎとして設定することとするが、これに限定されない。すなわち、天井回数ｎは、低確率状態での確率値に基づく回数であっても良いし、高確率状態での確率値に基づく回数であっても良い。
また、天井回数ｎは複数種類あっても良く、例えば、現在選択されている確率設定値に対応する確率値に基づき決定される回数を天井回数ｎとして設定しても良い。これにより、天井回数ｎによって現在選択されている確率設定値を示唆することが可能となる。

【０８９６】
本実施例では、最も低い確率設定値（設定１）に対応する確率値に基づき決定される回数を時短回数Ｎとして設定することとする。したがって、確率設定値が変更されても、時短回数Ｎは変化しない。なお、時短回数Ｎは、最も低い確率設定値に対応する確率値に基づく回数に限定されず、それ以外の確率設定値（例えば最も高い確率設定値）に対応する確率値に基づく回数であっても良い。
また、第１特別結果（大当り）となる確率値に基づき決定される回数を時短回数Ｎとして設定することとするが、これに限定されない。すなわち、時短回数Ｎは、第１特別結果（大当り）となる確率値に基づく回数であっても良いし、第２特別結果（小当り）となる確率値に基づく回数であっても良いし、第１特別結果となる確率値と第２特別結果となる確率値の合算確率に基づく回数であっても良い。
【０８９７】
また、低確率状態での確率値に基づき決定される回数を時短回数Ｎとして設定することとするが、これに限定されない。すなわち、時短回数Ｎは、低確率状態での確率値に基づく回数であっても良いし、高確率状態での確率値に基づく回数であっても良い。
また、時短回数Ｎは複数種類あっても良く、例えば、現在選択されている確率設定値に対応する確率値に基づき決定される回数を時短回数Ｎとして設定しても良い。これにより、時短回数Ｎによって現在選択されている確率設定値を示唆することが可能となる。
また、天井回数ｎと時短回数Ｎは、同一の確率設定値に対応する確率値に基づき決定することとするが、これに限定されない。すなわち、天井回数ｎを決定する確率値と時短回数Ｎを決定する確率値とは、同一であっても良いし、異なっていても良い。
【０８９８】
所定ゲームを実行した回数（以下「ゲーム実行回数」という）の計測をクリアするタイミング、すなわち計測の最初は、（１）ＲＡＭクリア時と、（２）天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード（普電サポート）時と、（３）条件装置の作動時（大当り遊技状態時）と、（４）サポ当りを契機としたチャンスモード（普電サポート）時の４通りとする。また、１種＋２種の遊技機に天井機能を搭載した場合には、これら４通りに加えて、小当り遊技状態時にもゲーム実行回数の計測をクリアするようにしても良い。なお、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングは、適宜変更可能であり、例えば、これら４通りのうちのいずれか１通り又はいずれか複数通りであっても良いし、あるいは、ＲＡＭクリア時に替えて電源投入時としても良い。
また、ＲＡＭクリア時のうち、設定変更を伴わないＲＡＭクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアして、設定変更を伴うＲＡＭクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアしないようにしても良い。設定変更を伴わないＲＡＭクリア時とは、例えば、設定キースイッチ１５２はオンせずにＲＡＭ初期化スイッチ１１２をオンしながら電源投入した時などである。このように、設定変更を伴うＲＡＭクリア時にはゲーム実行回数の計測をクリアしないようにすることで、設定変更が行われたことを判別しにくくすることが可能となる。
【０８９９】
ゲーム実行回数は、低確率状態時であれば普電サポートの有無にかかわらず常に計測を行い、高確率状態時には計測を中断することとする。なお、高確率状態時に加えて（あるいは替えて）、その他の遊技状態（例えば第１特別遊技状態や第２特別遊技状態や普電サポートがある状態など）時にゲーム実行回数の計測を中断するようにしても良い。また、遊技状態にかかわらずゲーム実行回数を常に計測するようにしても良い。
ゲーム実行回数は、特図１変動表示ゲームを実行した回数と特図２変動表示ゲームを実行した回数の合計とする。なお、ゲーム実行回数の計測では、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのうちの一方のみ（例えばメイン変動のみ）を計測するようにしても良い。
【０９００】
また、遊技状態に応じて、特図１変動表示ゲームを実行した回数と特図２変動表示ゲー

ムを実行した回数の合計をゲーム実行回数として計測する状態と、特図１変動表示ゲームを実行した回数及び特図２変動表示ゲームを実行した回数のうち一方のみをゲーム実行回数として計測する状態と、を切り替えるようにしても良い。具体的には、例えば、普電サポートがある状態では、特図１変動表示ゲームを実行した回数と特図２変動表示ゲームを実行した回数の合計をゲーム実行回数として計測し、通常遊技状態では、メイン変動を実行した回数のみをゲーム実行回数として計測するようにしても良い。この場合、遊技制御装置１００は、通常確率変動回数領域（後述）として、特図１変動表示ゲームを実行した回数と特図２変動表示ゲームを実行した回数の合計を記憶する第１通常確率変動回数領域と、特図１変動表示ゲームを実行した回数及び特図２変動表示ゲームを実行した回数のうち一方（メイン変動を実行した回数）のみを記憶する第２通常確率変動回数領域と、を備え、遊技状態に応じて、第１通常確率変動回数領域と第２通常確率変動回数領域を使い分けるようにしても良い。

【０９０１】

ゲーム実行回数の計測タイミングは、特図変動表示ゲームの変動時間の終了後（例えば停止表示時間の終了時）とする。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへの移行タイミングは、ゲーム実行回数を天井回数ｎに到達させる特図変動表示ゲームの変動時間の終了後（例えば停止表示時間の終了時）とする。したがって、例えば、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームを同時に実行可能であり、天井回数ｎが３００回である遊技機において、特図２で３００回転目（長変動）が開始し、特図２の３００回転目が終了する前に特図１で３０１回転目が開始して終了した場合には、特図１の３０１回転目の変動終了後にゲーム実行回数が計測（更新）されて天井回数ｎに到達することとなる。すなわち、ゲーム実行回数を天井回数ｎに到達させる特図変動表示ゲーム（以下「天井到達ゲーム」という）は特図１の３０１回転目であるので、特図１の３０１回転目の変動終了後にチャンスモードが発生する。

【０９０２】

なお、ゲーム実行回数の計測タイミングは、特図変動表示ゲームの変動時間の終了後（例えば停止表示時間の終了時）に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、特図変動表示ゲームの変動時間の終了時（すなわち停止表示時間の開始時）であっても良いし、特図変動表示ゲームの変動時間の開始時であっても良い。

また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへの移行タイミングは、天井到達ゲームの変動時間の終了後（例えば停止表示時間の終了時）に限定されず、適宜変更可能であり、例えば、天井到達ゲームの変動時間の終了時（すなわち停止表示時間の開始時）であっても良いし、天井到達ゲームの変動時間の開始時であっても良い。

また、サポ当りを契機としたチャンスモードへの移行タイミングは、サポ当りゲームの変動時間の終了後（例えば停止表示時間の終了時）とするが、これに限定されず、例えば、サポ当りゲームの変動時間の終了時（すなわち停止表示時間の開始時）であっても良いし、サポ当りゲームの変動時間の開始時であっても良い。

【０９０３】

天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードの終了契機は、（１）条件装置の作動に係る抽選を規定回数行った場合（すなわち時短回数Ｎを消化した場合）と、（２）条件装置が作動した場合（すなわち大当り遊技状態が発生した場合）の２通りとする。すなわち、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードの終了契機は、サポ当りを契機としたチャンスモードの終了契機と同一とする。なお、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードの終了契機は、サポ当りを契機としたチャンスモードの終了契機と異なっていても良い。

【０９０４】

天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおける、普図確率（普図変動表示ゲームが当りとなる確率）、普図変動表示ゲームの変動時間等の各種時間、普通電動役物の開閉パターンは、それぞれ１種類とする。なお、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおける、普図確率、普図変動表示ゲームの変動時間等の各種時間、普通電動役物の開閉パターンは、それぞれ複数種類あっても良く、例えば、最後に表示された図柄（すなわち

天井到達ゲームの停止図柄）等に基づいて複数種類の中から選択しても良い。
　また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおける普図確率は、サポ当りを契機としたチャンスモードにおける普図確率と同一であっても良いし、異なっていても良い。
　また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおける普図変動表示ゲームの変動時間等の各種時間は、サポ当りを契機としたチャンスモードにおける普図変動表示ゲームの変動時間等の各種時間と同一であっても良いし、異なっていても良い。
　また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおける普通電動役物の開閉パターンは、サポ当りを契機としたチャンスモードにおける普通電動役物の開閉パターンと同一であっても良いし、異なっていても良い。
【０９０５】
　天井到達ゲームの結果がサポ当りである場合には、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへ移行して時短回数Ｎを設定することとするが、これに限定されない。すなわち、ゲーム実行回数が天井回数ｎに達したという第１条件と、ゲームの結果がサポ当りとなったという第２条件が同時に成立した場合には、第１条件を優先しても良いし、第２条件を優先しても良いし、あるいは、どちらを優先するか、その都度選択するようにしても良い。
【０９０６】
　天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中もサポ当りの抽選を行い、当該抽選に当選した場合には、サポ当りを導出する（サポ当り図柄を表示する）一方で当該サポ当りを契機としたチャンスモードは発生しないこととするが、これに限定されない。すなわち、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中は、サポ当りを契機とした新たなチャンスモードを発生しないようにしても良いし、サポ当りを契機とした新たなチャンスモードを発生するようにしても良い。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中は、サポ当りの抽選を行わない（サポ当りを導出しない）ようにしても良い。
【０９０７】
　１種＋２種の遊技機において、天井到達ゲームの結果がサポあり小当り（サポート回数が０回以外に設定される小当り）である場合には、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへ移行して時短回数Ｎを設定することとするが、これに限定されない。すなわち、ゲーム実行回数が天井回数ｎに達したという第１条件と、ゲームの結果がサポあり小当りとなったという第２条件が同時に成立した場合には、第１条件を優先しても良いし、第２条件を優先しても良いし、あるいは、どちらを優先するか、その都度選択するようにしても良い。
【０９０８】
　１種＋２種の遊技機において、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポあり小当りを契機としたチャンスモード中は、サポあり小当りを導出可能とする一方で当該サポあり小当りを契機としたチャンスモードは発生しないこととするが、これに限定されない。すなわち、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポあり小当りを契機としたチャンスモード中は、サポあり小当りを契機とした新たなチャンスモードを発生しないようにしても良いし、サポあり小当りを契機とした新たなチャンスモードを発生するようにしても良い。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポあり小当りを契機としたチャンスモード中は、サポあり小当りを導出しないようにしても良い。
【０９０９】
　天井到達ゲームの変動パターンには、専用の変動パターンを選択することとする。具体的には、例えば、天井回数ｎが９００回である遊技機においては、９００回転目の特図変動表示ゲームがゲーム実行回数としてカウントされる特図変動表示ゲーム（例えば、結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム）である場合に、９００回転目の特図変動表示ゲ

ームの変動パターンとして、専用の変動パターンを選択する。
当該専用の変動パターンは、例えば、リーチが発生しない変動パターンであり、かつ、チャンスモードに突入することを報知するチャンスモード突入報知演出を実行可能な程度に長い変動時間が設定される変動パターンである。これにより、天井到達ゲームの変動時間中に、チャンスモード突入報知演出を確実に実行することが可能となり、チャンスモードの開始時に実行される演出（ファンファーレ演出等）との繋がりを持たせることができる。

【０９１０】
一方、９００回転目の特図変動表示ゲームがゲーム実行回数としてカウントされない特図変動表示ゲーム（例えば、結果が「大当り」である特図変動表示ゲーム）である場合には、９００回転目の特図変動表示ゲームの変動時間中にチャンスモード突入報知演出の一部（例えば前半部分）を実行し、その後、リーチ状態を発生させる（あるいは大当り図柄を停止表示する）こととする。
このように、９００回転目の特図変動表示ゲームを契機にチャンスモードへ移行するか否かにかかわらず、９００回転目の特図変動表示ゲームではチャンスモード突入報知演出の少なくとも一部を実行することで、９００回転目の特図変動表示ゲームの前半で当該特図変動表示ゲームの結果が把握されてしまう不都合を回避することが可能となり、遊技の興趣が向上する。

【０９１１】
例えば、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへの移行タイミングが、天井到達ゲームの変動時間の開始時である場合には、チャンスモードへ移行した後にチャンスモード突入報知演出が実行されることとなる。また、この場合、チャンスモードに移行して最初の特図変動表示ゲームの変動パターンが、専用の変動パターンになるので、回転数制御が煩雑にならず、より簡易な制御が可能となる。
なお、本実施例では、天井到達ゲームの変動時間の終了後に、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへ移行するので、チャンスモードに移行する前の最後の特図変動表示ゲームの変動パターンが、専用の変動パターンになる。

【０９１２】
天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した特図変動表示ゲームが第１特別結果となって第１特別遊技状態（大当り遊技状態）が発生した場合には、例えば図１０１（ａ）に示すように、当該第１特別遊技状態時にのめり込み防止に関する注意喚起画像Ｇ１を表示することとする。
なお、図１０１（ａ）に示す例では、第１特別遊技状態の終了時、具体的には大当りのエンディング時間中に注意喚起画像Ｇ１を表示しているが、注意喚起画像Ｇ１の表示タイミングは第１特別遊技状態時（第１特別遊技状態中）であれば適宜変更可能であり、例えば大当りのファンファーレ時間中に表示しても良い。

【０９１３】
また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した大当りゲーム（結果が「大当り」である特図変動表示ゲーム）が当該チャンスモードに移行して最初の大当りゲームである場合にのみ、当該大当りゲームに基づく第１特別遊技状態時に注意喚起画像Ｇ１を表示しても良い。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した大当りゲームが特図２変動表示ゲーム（メイン変動）である場合にのみ、当該大当りゲームに基づく第１特別遊技状態時に注意喚起画像Ｇ１を表示しても良い。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した大当りゲームが特図１変動表示ゲーム（イレギュラー変動）である場合にのみ、当該大当りゲームに基づく第１特別遊技状態時に注意喚起画像Ｇ１を表示しても良い。
また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した大当りゲームに基づく第１特別遊技状態時に注意喚起画像Ｇ

１を表示しないようにしても良い。また、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード中及び／又はサポ当りを契機としたチャンスモード中に実行した大当りゲームに基づく第１特別遊技状態時以外の期間に注意喚起画像Ｇ１を表示するようにしても良い。

【０９１４】

図１０１（ｂ）～（ｄ）に、各確率設定値に対応する確率値（大当り確率）の一例と、天井回数ｎの一例と、サポート回数の一例を示す。

本実施例では、例えば図１０１（ｃ）に示すように、天井回数ｎは、設定１に対応する低確率状態での確率値（１／３００）の逆数の３倍である９００回に設定されている。

また、例えば図１０１（ｄ）に示すように、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードにおけるサポート回数（すなわち時短回数Ｎ）は、設定１に対応する低確率状態での確率値（１／３００）の逆数の約３．３倍である１０００回に設定されている。また、大当りを契機としたチャンスモード、すなわち大当り遊技状態を経由するチャンスモードにおけるサポート回数は１００回又は１０００回である。具体的には、前述したように、「１００回」は通常大当りのサポート回数であり、「１０００回」は確変Ａ大当りのサポート回数である。また、サポ当りを契機としたチャンスモードにおけるサポート回数は２０回、１００回又は１０００回である。具体的には、前述したように、「２０回」はサポ当りＡのサポート回数であり、「１００回」はサポ当りＢのサポート回数であり、「１０００回」はサポ当りＣのサポート回数である。

【０９１５】

〔特図表示中処理〕

天井機能を搭載した遊技機において、遊技制御装置１００は、図２９及び図３０に示す特図表示中処理に替えて、図１０２及び図１０３に示す特図表示中処理を実行する。この特図表示中処理では、図１０２に示すように、ゲーム結果が大当りである場合（ステップＡ７０７；Ｙもしくはステップ Ａ７０８；Ｙ）には、ファンファーレ／インターバル中処理移行設定処理１（ステップＡ７２６）の前に、通常確率変動回数領域に初期値（ここでは９００）をセーブする（ステップＡ７６１）。これにより、大当り遊技状態（第１特別遊技状態）の開始時に通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測がクリアされる。なお、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングのうちの条件装置の作動時（大当り遊技状態時）は、大当り遊技状態の開始時に限定されず、大当り遊技状態中であれば適宜変更可能であり、例えば大当り遊技状態の終了時であっても良い。

【０９１６】

また、この特図表示中処理では、図１０３に示すように、ゲーム結果が小当りである場合（ステップＡ７２７；Ｙもしくはステップ Ａ７２８；Ｙ）には、演出モード情報チェック処理（ステップＡ７３２）の前に、通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６２）を行う。

また、ゲーム結果がサポ当りである場合（ステップＡ７４０；Ｙもしくはステップ Ａ７４１；Ｙ）には、サポ作動設定処理（ステップＡ７４２）の前に、時間短縮変動回数更新処理（ステップＡ７６３）及び通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６４）を行う。ステップＡ７６３では、例えば図３１に示す時間短縮変動回数更新処理が実行される。

また、ゲーム結果がはずれである場合（ステップＡ７４１；Ｎ）には、演出モード情報チェック処理（ステップＡ７４５）の前に、通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６５）を行う。

【０９１７】

なお、図１０２及び図１０３に示す特図表示中処理では、第１特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム、結果が「小当り」である特図変動表示ゲーム）を実行した回数をゲーム実行回数としてカウントしている。

特別遊技状態を発生させないゲーム（結果が「はずれ」である特図変動表示ゲーム、結果が「サポ当り」である特図変動表示ゲーム）を実行した回数をゲーム実行回数としてカウントする場合には、図１０２及び図１０３に示す各処理のうちのステップＡ７６２の処

理が実行されない。
　また、はずれゲームを実行した回数をゲーム実行回数としてカウントする場合には、図１０２及び図１０３に示す各処理のうちのステップＡ７６２，Ａ７６３，Ａ７６４の処理が実行されず、かつ、ステップＡ７４２では図３５に示すサポ作動設定処理が実行される。
【０９１８】
〔通常確率変動回数更新処理〕
　図１０４に、上述の特図表示中処理における通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６２，Ａ７６４，Ａ７６５）を示す。この通常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状態であるかを判定し（ステップＡ６１）、特図の高確率中である場合（ステップＡ６１；Ｙ）には、通常確率変動回数更新処理を終了する。これにより、高確率状態時には通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測が中断される。
　一方、特図の高確率中でない場合（ステップＡ６１；Ｎ）には、通常確率変動回数を－１更新する（ステップＡ６２）。これにより、特図変動表示ゲームの停止表示時間の終了時に通常確率変動回数（ゲーム実行回数）が計測（更新）される。
【０９１９】
　次いで、通常確率変動回数に対応する通常確率変動回数コマンドを準備して（ステップＡ６３）、演出コマンド設定処理（ステップＡ６４）を行う。これにより、通常確率変動回数（ゲーム実行回数）を報知するための通常確率変動回数コマンドが演出制御装置３００に送信される。
　次いで、通常確率変動回数が「０」となったかを判定し（ステップＡ６５）、通常確率変動回数が「０」でない場合（ステップＡ６５；Ｎ）には、通常確率変動回数更新処理を終了する。一方、通常確率変動回数が「０」となった場合（ステップＡ６５；Ｙ）には、通常確率変動回数領域に初期値（ここでは９００）をセーブする（ステップＡ６６）。これにより、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード（普電サポート）の開始時に通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測がクリアされる。なお、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングのうちの天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード時は、チャンスモードの開始時に限定されず、チャンスモード中であれば適宜変更可能であり、例えばチャンスモードの終了時であっても良い。
【０９２０】
　次いで、時間短縮判定データ領域をクリアして（ステップＡ６７）、時短天井用の初期値（ここでは１０００）を時間短縮変動回数領域にセーブする（ステップＡ６８）。当該通常確率変動回数更新処理がステップＡ７６４の処理である場合、すなわち天井到達ゲームの結果がサポ当りである場合には、ステップＡ６７の処理を実行することで、変動開始時（停止図柄設定時）に設定された時間短縮判定データ（ステップＡ４５１，Ａ４９１）がクリアされるとともに、ステップＡ６８の処理を実行することで、時間短縮変動回数（サポート回数）として時短回数Ｎが設定される。これにより、ゲーム実行回数が天井回数ｎに達したという第１条件と、ゲームの結果がサポ当りとなったという第２条件が同時に成立した場合に、第１条件が優先される。
【０９２１】
　次いで、時短の開始に関する信号（例えば、大当り２信号をＯＮ）を外部情報出力データ領域にセーブして（ステップＡ６９）、時短の開始に関する信号（例えば、特別図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、特別図柄２変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通図柄１高確率状態信号をＯＮ、普通図柄１変動時間短縮状態信号をＯＮ、普通電動役物１開放延長状態信号をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブする（ステップＡ７０）。
【０９２２】
　次いで、遊技状態表示番号領域に時短ありの番号をセーブし（ステップＡ７１）、普図ゲートモードフラグ領域に普図高確率＆時短ありフラグをセーブして（ステップＡ７２）、確率状態フラグを維持して時短ありにするために、特図ゲームモードフラグ領域に特図時短ありフラグを合成する（ステップＡ７３）。

次いで、右打ち指示に関する信号（例えば、発射位置指定信号１をＯＮ）を試験信号出力データ領域にセーブし（ステップＡ７４）、右打ち中の表示ＬＥＤ（例えば、第１遊技状態表示部５６ａ）を点灯させるため、遊技状態表示番号２領域に右打ち状態中の番号をセーブして（ステップＡ７５）、通常確率変動回数更新処理を終了する。

【０９２３】

〔サポ作動設定処理〕

天井機能を搭載した遊技機において、遊技制御装置１００は、図３５に示すサポ作動設定処理に替えて、図１０５に示すサポ作動設定処理を実行する。このサポ作動設定処理では、まず、時間短縮判定データ領域がクリアされているかを判定する（ステップＡ８４３）。時間短縮判定データ領域がクリアされていない場合（ステップＡ８４３；Ｎ）、すなわち直前の通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６４）においてステップＡ６７の処理が実行されなかった場合には、通常確率変動回数領域に初期値（ここでは９００）をセーブする（ステップＡ８４４）。これにより、サポ当りを契機としたチャンスモード（普電サポート）の開始時に通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測がクリアされる。その後、ステップＡ８２１～Ａ８２８の処理を行って、ステップＡ８２９の処理へ移行する。

なお、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングのうちのサポ当りを契機としたチャンスモード時は、チャンスモードの開始時に限定されず、チャンスモード中であれば適宜変更可能であり、例えばチャンスモードの終了時であっても良い。

【０９２４】

一方、時間短縮判定データ領域がクリアされている場合（ステップＡ８４３；Ｙ）、すなわち直前の通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６４）においてステップＡ６６～Ａ７５の処理が実行された場合には、当該直前の通常確率変動回数更新処理（ステップＡ７６４）においてステップＡ８４４，Ａ８２１～Ａ８２８に相当する処理が既に実行されているので、ステップＡ８４４，Ａ８２１～Ａ８２８の処理を行わずに、ステップＡ８２９の処理へ移行する。

【０９２５】

〔天井示唆演出〕

天井機能を搭載した遊技機において、演出制御装置３００は、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を示唆する天井示唆演出を実行可能である。

本実施例では、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームの開始時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合にゲーム実行回数が特定の回数以上であるか否か判定し、特定の回数以上であると判定した場合には、当該特図変動表示ゲームの実行中に天井示唆演出を実行する。また、本実施例では、当該特定の回数を５９９回とする。

【０９２６】

本実施例ではゲーム実行回数は特図変動表示ゲームの変動時間の終了後に計測（更新）されるので、ゲーム実行回数が５９９回以上である場合に天井示唆演出を実行することで、６００回転目以上の特図変動表示ゲームのそれぞれにおいて天井示唆演出を実行することが可能となる。すなわち、天井回数ｎまでの残り回転数が３００回転（設定１に対応する低確率状態での確率値（１／３００）の逆数）になると天井示唆演出の実行が解禁される。

なお、特定の回数は、５９９回に限定されず適宜変更可能であり、例えば０回であっても良い。すなわち、天井回数ｎまでの残り回転数が「設定１に対応する低確率状態での確率値の逆数」となるまで天井示唆演出の実行を禁止するのではなく、例えば、天井回数ｎまでの残り回転数にかかわらず天井示唆演出を実行可能としても良い。

【０９２７】

天井示唆演出は、例えば図１０６（ａ），（ｂ）に示すように、盤演出装置４４に設けられた発光部材（ＬＥＤ等）を、ゲーム実行回数に対応する発光態様（発光色）で発光さ

せる演出である。したがって、天井示唆演出の実行によって、天井回数ｎまでの残り回転数が３００回転以下であること（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができ、さらに、盤演出装置４４の発光態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。

【０９２８】

なお、盤演出装置４４に複数の発光部材が設けられている場合には、天井示唆演出において、当該複数の発光部材の全部を発光させても良いし、当該複数の発光部材の一部を発光させても良い。また、当該複数の発光部材のうちのゲーム実行回数に対応する位置に配設された発光部材を発光させるようにしても良く、その場合には、発光した位置によって現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することが可能となる。

また、遊技機１０に複数の盤演出装置４４が設けられている場合には、天井示唆演出において、当該複数の盤演出装置４４の全部を発光させても良いし、当該複数の盤演出装置４４の一部を発光させても良い。また、当該複数の盤演出装置４４のうちのゲーム実行回数に対応する盤演出装置４４を発光させるようにしても良く、その場合には、発光した盤演出装置４４によって現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することが可能となる。

また、天井示唆演出においては、盤演出装置４４に替えて（あるいは加えて）、機種名等表示部１６や枠装飾装置１８や盤装飾装置４６などの他の演出装置を発光させても良い。また、盤演出装置４４、機種名等表示部１６、枠装飾装置１８、盤装飾装置４６等の複数の演出装置のうちのゲーム実行回数に対応する演出装置を発光させるようにしても良く、その場合には、発光した演出装置によって現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することが可能となる。

【０９２９】

また、天井示唆演出は、演出装置を発光させる演出に限定されない。

天井示唆演出は、例えば図１０６（ｃ）に示すように、メータ画像Ｇ２を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０６（ｄ）に示すように、メータ画像Ｇ２がゲーム実行回数に対応する表示態様（メータ値）で表示されるため、メータ画像Ｇ２の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。図１０６（ｃ）に示す例ではメータ画像Ｇ２のメータ値が「２」であるため、ゲーム実行回数は６９９回～７９８回のいずれかであることが分かる。

【０９３０】

なお、６００回転目未満の特図変動表示ゲーム（天井示唆演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲーム）においては、メータ画像Ｇ２を非表示とするのではなく、例えば、メータ値が「０」のメータ画像Ｇ２を表示するようにしても良い。

また、ゲーム実行回数が増えるにつれてメータ画像Ｇ２のメータ値が増加するのではなく、ゲーム実行回数が増えるにつれてメータ画像Ｇ２のメータ値が減少するようにしても良い。

【０９３１】

また、天井示唆演出は、例えば図１０６（ｅ）に示すように、回転数画像Ｇ３を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、回転数画像Ｇ３の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、実行中の特図変動表示ゲームが何回転目であるか（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。図１０６（ｅ）に示す例では回転数画像Ｇ３の数値が「８００」であるため、実行中の特図変動表示ゲームは８００回転目であることが分かる。

なお、６００回転目未満の特図変動表示ゲーム（天井示唆演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲーム）においては、回転数画像Ｇ３を非表示とするのではなく、例えば、「？ゲーム目」等の数値を明確に表示しない態様の回転数画像Ｇ３を表示するようにしても良

い。
【０９３２】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０６（ｆ）に示すように、残り回転数画像Ｇ４を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、残り回転数画像Ｇ４の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、天井回数ｎまでの残り回転数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。図１０６（ｆ）に示す例では残り回転数画像Ｇ４の数値が「２００」であるため、天井回数ｎまでの残り回転数は２００回転であることが分かる。
　なお、６００回転目未満の特図変動表示ゲーム（天井示唆演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲーム）においては、残り回転数画像Ｇ４を非表示とするのではなく、例えば、「残り？ゲーム」等の数値を明確に表示しない態様の残り回転数画像Ｇ４を表示するようにしても良い。
【０９３３】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０６（ｇ）に示すように、ポイント画像Ｇ５を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０６（ｈ）に示すように、ポイント画像Ｇ５がゲーム実行回数に対応する表示態様（ポイント値）で表示されるため、ポイント画像Ｇ５の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。
　なお、６００回転目未満の特図変動表示ゲーム（天井示唆演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲーム）においては、ポイント画像Ｇ５を非表示とするのではなく、例えば、ポイント値が「０」のポイント画像Ｇ５を表示するようにしても良い。
【０９３４】
　また、図１０６（ｈ）に示す例では、ゲーム実行回数が５９９回～６９９回の範囲ではポイント加算値（特図変動表示ゲームが１回実行されるごとにポイント値に加算される値）が１０であり、ゲーム実行回数が６９９回～７９９回の範囲ではポイント加算値が３０であり、ゲーム実行回数が７９９回～８９９回の範囲ではポイント加算値が６０となっている。すなわち、ゲーム実行回数が増える（天井回数ｎに近づく）につれてポイント値が増加しやすくなっているが、これに限定されず、例えば、ゲーム実行回数が増えるにつれてポイント値が増加しにくくても良いし、ゲーム実行回数にかかわらずポイント加算値が一定であっても良い。
　また、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームのうち、一方が実行される場合のポイント加算値と、他方が実行される場合のポイント加算値とを異ならせても良い。具体的には、例えば、メイン変動が１回実行されるごとにポイント値に加算される値を、イレギュラー変動が１回実行されるごとにポイント値に加算される値よりも大きくしても良い。これにより、メイン変動が実行された場合に特典（ポイント値が増加しやすいという特典）を与えることで、遊技機の設計上の遊技方法に従う遊技を行うように促すことが可能となる。
【０９３５】
　また、特定演出が実行される場合のポイント加算値と、特定演出が実行されない場合のポイント加算値とを異ならせても良い。具体的には、例えば、リーチ演出の対象ゲーム（リーチ状態が発生する特図変動表示ゲーム）が１回実行されるごとにポイント値に加算される値を、リーチ演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲーム（リーチ状態が発生しない特図変動表示ゲーム）が１回実行されるごとにポイント値に加算される値よりも大きくしても良い。これにより、リーチ演出が実行された場合に特典（ポイント値が増加しやすいという特典）を与えることで、リーチ演出が実行されたのに大当りとならなかった場合における遊技者の落胆感を軽減することが可能となる。
　また、ゲーム実行回数が増えるにつれてポイント画像Ｇ５のポイント値が増加するのではなく、ゲーム実行回数が増えるにつれてポイント画像Ｇ５のポイント値が減少するようにしても良い。

【０９３６】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０７（ａ）に示すように、エフェクト画像Ｇ６を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０７（ｂ）に示すように、エフェクト画像Ｇ６がゲーム実行回数に対応する表示態様（色や形状）で表示されるため、エフェクト画像Ｇ６の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。
　なお、図１０７（ａ）に示す例ではキャラクタ画像の周囲にエフェクト画像Ｇ６を表示しているが、この天井示唆演出は、キャラクタ画像とエフェクト画像Ｇ６の両方を表示する演出であっても良いし、エフェクト画像Ｇ６のみを表示する演出、すなわち天井示唆演出以外の演出で表示されたキャラクタ画像の周囲にエフェクト画像Ｇ６を表示する演出であっても良い。
　また、図１０７（ａ）に示す例では表示装置４１に表示されたキャラクタ画像の周囲にエフェクト画像Ｇ６を表示しているが、これに限定されず、例えば、表示装置４１に表示されたキャラクタ画像以外の画像（例えば文字画像）の周囲にエフェクト画像Ｇ６を表示しても良いし、表示装置４１の表示領域と重なる位置にある演出装置（例えば盤演出装置４４）の周囲にエフェクト画像Ｇ６を表示しても良い。
【０９３７】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０７（ｃ）に示すように、セリフ画像Ｇ７を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０７（ｄ）に示すように、セリフ画像Ｇ７がゲーム実行回数に対応する表示態様（セリフの種類）で表示されるため、セリフ画像Ｇ７の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。
　なお、図１０７（ｃ）に示す例ではキャラクタ画像の周囲にセリフ画像Ｇ７を表示しているが、この天井示唆演出は、キャラクタ画像とセリフ画像Ｇ７の両方を表示する演出であっても良いし、セリフ画像Ｇ７のみを表示する演出、すなわち天井示唆演出以外の演出で表示されたキャラクタ画像の周囲にセリフ画像Ｇ７を表示する演出であっても良い。
　また、図１０７（ｃ）に示す例では表示装置４１に表示されたキャラクタ画像の周囲にセリフ画像Ｇ７を表示しているが、これに限定されず、例えば、表示装置４１に表示されたキャラクタ画像以外の画像の周囲にセリフ画像Ｇ７を表示しても良いし、表示装置４１の表示領域と重なる位置にある演出装置の周囲にセリフ画像Ｇ７を表示しても良い。
【０９３８】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０７（ｅ）に示すように、キャラクタ画像Ｇ８を表示装置４１等に表示する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０７（ｆ）に示すように、キャラクタ画像Ｇ８がゲーム実行回数に対応する表示態様（キャラクタの種類）で表示されるため、キャラクタ画像Ｇ８の表示態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。
　なお、この天井示唆演出で表示可能なキャラクタ（例えば図１０７（ｆ）に示す４種類のキャラクタ）は、天井示唆演出に専用のキャラクタであっても良いし、他の演出と兼用のキャラクタ（例えば大当り期待度を示唆するキャラクタ等）であっても良い。
【０９３９】
　また、天井示唆演出は、例えば図１０７（ｇ）に示すように、演出音（効果音）をスピーカ１９ａ，１９ｂ等から出力する演出であっても良い。この天井示唆演出によれば、例えば図１０７（ｈ）に示すように、演出音がゲーム実行回数に対応する発音態様（演出音の種類）で出力されるため、演出音の発音態様（当該天井示唆演出の演出態様）によって、現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆することができる。
　なお、この天井示唆演出で出力可能な演出音（例えば図１０７（ｈ）に示す４種類の演

出音）は、天井示唆演出に専用の演出音であっても良いし、他の演出と兼用の演出音（例えば、変動音、リーチ時の効果音、客待ち中のボタン操作音等）であっても良い。
　また、演出音の種類ではなく、演出音の繰り返し回数（同じ音を繰り返す回数）によって現時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆するようにしても良い。具体的には、例えば、ゲーム実行回数が増えるにつれて、「ピコ」という音を繰り返す回数が多くなるようにしても良い。
【０９４０】
　図１０６に示す例では、天井示唆演出の対象ゲームの開始時（具体的には、天井示唆演出の対象ゲームの変動時間が開始してから、当該対象ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示が開始するまでの間）に天井示唆演出を実行しているが、これに限定されない。また、図１０７に示す例では、天井示唆演出の対象ゲームに対応する飾り特図変動表示ゲームの変動表示中（具体的には、飾り識別情報（大図柄）の高速変動中）に天井示唆演出を実行しているが、これに限定されない。すなわち、天井示唆演出の実行期間は適宜変更可能である。
　具体的には、例えば、天井示唆演出の対象ゲームの開始から終了まで（変動時間の開始から停止表示時間の終了まで）天井示唆演出を実行し続けても良いし、天井示唆演出の対象ゲームの開始から終了までのうちの所定期間（例えばＳＰリーチ演出中）を除く期間に天井示唆演出を実行しても良いし、天井示唆演出の対象ゲームの開始から終了までのうちの所定期間（開始時（例えば変動時間の開始から変動表示の開始までの期間）や、中途時（例えば変動表示の開始から終了までの期間）や、終了時（例えば停止表示時間の開始から終了までの期間）など）に天井示唆演出を実行しても良い。
【０９４１】
　なお、前述した各天井示唆演出は、適宜組み合わせることが可能である。
　具体的には、例えば、演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））と、エフェクト画像Ｇ６を表示する天井示唆演出（図１０７（ａ））とを組み合わせて、ゲーム実行回数に対応する発光態様の演出装置（例えば盤演出装置４４）の周囲に、ゲーム実行回数に対応する表示態様のエフェクト画像Ｇ６を表示しても良い。
　また、例えば、セリフ画像Ｇ７を表示する天井示唆演出（図１０７（ｃ））と、キャラクタ画像Ｇ８を表示する天井示唆演出（図１０７（ｅ））とを組み合わせて、ゲーム実行回数に対応する表示態様のキャラクタ画像Ｇ８の周囲に、ゲーム実行回数に対応する表示態様のセリフ画像Ｇ７を表示しても良い。
　また、例えば、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出（図１０６（ｃ））と、演出音を出力する天井示唆演出（図１０７（ｇ））とを組み合わせて、ゲーム実行回数に対応する表示態様のメータ画像Ｇ２を表示するとともに、ゲーム実行回数に対応する発音態様の演出音を出力しても良い。
　無論、天井示唆演出の組み合わせは、これらの組み合わせに限定されず適宜変更可能である。
【０９４２】
　また、天井示唆演出の実行条件は「ゲーム実行回数が特定の回数（例えば５９９回）以上である」という条件に限定されない。
　天井示唆演出の実行条件は、例えば「特定演出を実行した」という条件であっても良い。当該特定演出としては、例えば、リーチはずれ演出、ＳＰリーチはずれ演出、ステージチェンジ演出等が一例として挙げられる。
【０９４３】
　天井示唆演出の実行条件が「リーチはずれ演出（特定演出）を実行した」である場合、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームの開始時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合に当該特図変動表示ゲームの実行中にリーチ演出を実行するか否か判定する。そして、リーチ演出を実行すると判定した場合に当該特図変動表示ゲームの結果がはずれであるか否か判定し、はずれであると判定した場合には、例えば図１０８（ｄ）～（ｅ）に示すよう

に、当該特図変動表示ゲームの実行中であって当該リーチ演出の実行後に天井示唆演出を実行する。

【０９４４】

具体的には、特図変動表示ゲームが開始すると、例えば図１０８（ａ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始する。その後、当該特図変動表示ゲームがリーチ演出の対象ゲームである場合には、例えば図１０８（ｂ）に示すように、リーチ状態が発生する。

そして、当該特図変動表示ゲームの結果が大当りである場合には、リーチ演出が終了して停止表示時間が開始すると、例えば図１０８（ｃ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２に大当りの結果態様が停止表示される。この場合は、天井示唆演出は実行されない。

一方、当該特図変動表示ゲームの結果がはずれである場合には、リーチ演出が終了して停止表示時間が開始すると、例えば図１０８（ｄ）～（ｅ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２にはずれの結果態様が停止表示されるとともに、天井示唆演出が実行される。この天井示唆演出は、例えば、リーチ演出の対象ゲームの停止表示時間の開始時に開始して、当該停止表示時間の終了時に終了する。ここでは、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出が実行されており、そして、この天井示唆演出は途中で演出態様（メータ画像Ｇ２のメータ値）が変化している。

【０９４５】

ゲーム実行回数の計測を最後にクリアした時点から現時点までの間に天井示唆演出を既に実行している場合、すなわち今回実行する天井示唆演出がゲーム実行回数の計測をクリアして最初の天井示唆演出でない場合には、まず、前回の天井示唆演出で表示したメータ画像Ｇ２と同じメータ値のメータ画像Ｇ２が表示されて（図１０８（ｄ））、その後、現在のゲーム実行回数に対応するメータ値のメータ画像Ｇ２が表示される（図１０８（ｅ））。

また、ゲーム実行回数の計測を最後にクリアした時点から現時点までの間に天井示唆演出を１回も実行していない場合、すなわち今回実行する天井示唆演出がゲーム実行回数の計測をクリアして最初の天井示唆演出である場合には、まず、現在のゲーム実行回数に対応するメータ値とは異なるメータ値（例えば今回のメータ値よりも低いメータ値）のメータ画像Ｇ２が表示されて（図１０８（ｄ））、その後、現在のゲーム実行回数に対応するメータ値のメータ画像Ｇ２が表示される（図１０８（ｅ））。

現在のゲーム実行回数に対応するメータ値のメータ画像Ｇ２を最初から表示することも可能であるが、メータ値を変化（増加）させる演出を行うことで、メータが貯まっていく様子を遊技者に視認させることが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０９４６】

なお、前回の天井示唆演出で表示した表示態様（メータ値）と、現在のゲーム実行回数に対応する表示態様（メータ値）とが同一である場合には、前回と同じ表示態様でメータ画像Ｇ２を表示してメータ値を変化させないようにしても良いし、前回と異なる表示態様（例えば前回のメータ値よりも低いメータ値）でメータ画像Ｇ２を表示してメータ値を変化させるようにしても良い。

遊技者が前回の天井示唆演出で表示した表示態様を把握している場合には、前回と異なる表示態様でメータ画像Ｇ２を表示することで、知らないうちに表示態様（メータ値）が変化していたと不信感を与えてしまうおそれがある。よって、前回の天井示唆演出と今回の天井示唆演出との間隔が短い場合、具体的には、例えば、前回の天井示唆演出と今回の天井示唆演出との間のゲーム実行回数が所定回数未満である場合には、前回と同じ表示態様でメータ画像Ｇ２を表示してメータ値を変化させる演出を行わないようにし、前回の天井示唆演出と今回の天井示唆演出との間隔が長い場合、具体的には、例えば、前回の天井示唆演出と今回の天井示唆演出との間のゲーム実行回数が当該所定回数以上である場合には、前回と異なる表示態様でメータ画像Ｇ２を表示してメータ値を変化させる演出を行うようにしても良い。

【０９４７】
　また、天井示唆演出の実行条件が「リーチはずれ演出（特定演出）を実行した」や「ＳＰリーチはずれ演出（特定演出）を実行した」である場合には、天井示唆演出を実行することでゲーム結果がはずれであることを示唆することになる。よって、図１０８に示す例では、停止表示時間中に天井示唆演出を実行することで、ゲーム結果が停止表示される前に天井示唆演出によってゲーム結果が把握されてしまう不都合を回避している。
　なお、天井示唆演出の実行条件が「リーチはずれ演出（特定演出）を実行した」や「ＳＰリーチはずれ演出（特定演出）を実行した」である場合、停止表示時間の開始よりも前に天井示唆演出を実行することも可能である。その場合には、天井示唆演出の演出態様を、他の演出（例えば大当り期待度を示唆する演出）と兼用の演出態様とすることが好ましい。天井示唆演出の演出態様を、他の演出と兼用の演出態様とすることで、天井示唆演出を実行しても、現在実行されている演出が天井示唆演出であるのか他の演出であるのかが判別困難となるため、天井示唆演出によってゲーム結果が把握されてしまう不都合を回避することが可能となる。また、演出態様を兼用することで、データ量の削減、開発コストの削減等が可能となる。
【０９４８】
　天井示唆演出の実行条件が「リーチはずれ演出（特定演出）を実行した」や「ＳＰリーチはずれ演出（特定演出）を実行した」である場合であって、停止表示時間の開始よりも前に天井示唆演出を実行しない（例えば停止表示時間中に天井示唆演出を実行する）場合にも、天井示唆演出の演出態様を、他の演出と兼用の演出態様とすることが可能である。
　また、天井示唆演出の実行条件が「リーチはずれ演出（特定演出）を実行した」や「ＳＰリーチはずれ演出（特定演出）を実行した」以外の実行条件である場合にも、天井示唆演出の演出態様を、他の演出と兼用の演出態様とすることが可能である。
　また、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出以外の天井示唆演出の演出態様、例えば、演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））、エフェクト画像Ｇ６を表示する天井示唆演出（図１０７（ａ））、セリフ画像Ｇ７を表示する天井示唆演出（図１０７（ｃ））、キャラクタ画像Ｇ８を表示する天井示唆演出（図１０７（ｅ））、演出音を出力する天井示唆演出（図１０７（ｇ））等の演出態様も、他の演出と兼用の演出態様とすることが可能である。
【０９４９】
　また、例えば、天井示唆演出の実行条件が「ステージチェンジ演出（特定演出）を実行した」である場合、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームの開始時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合に当該特図変動表示ゲームの実行中にステージチェンジ演出を実行するか否か判定し、ステージチェンジ演出を実行すると判定した場合には、例えば図１０９（ｃ）～（ｄ）に示すように、当該特図変動表示ゲームの実行中であって当該ステージチェンジ演出の実行後に天井示唆演出を実行する。
【０９５０】
　具体的には、前回の特図変動表示ゲームが終了した状態では、例えば図１０９（ａ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報が停止表示されている。
　次いで、次の特図変動表示ゲームが開始すると、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始する。そして、当該特図変動表示ゲームがステージチェンジ演出の対象ゲームである場合には、例えば図１０９（ｂ）に示すように、ステージチェンジ演出が実行されて、当該ステージチェンジ演出が終了すると、例えば図１０９（ｃ）～（ｄ）に示すように、新たなステージに移行して天井示唆演出が実行される。この天井示唆演出は、例えば、ステージチェンジ演出の終了時（新たなステージの開始時）に開始して、ステージチェンジ演出の対象ゲームの停止表示時間の終了時に終了する。ここでは、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出が実行されており、そして、この天井示唆演出は途中で演出態様（メータ画像Ｇ２のメータ値）が変化している。

【０９５１】
すなわち、まず、メータ値が「０」のメータ画像Ｇ２が表示されて（図１０９（ｃ））、その後、メータ値が「２」のメータ画像Ｇ２が表示されている（図１０９（ｄ））。したがって、図１０９（ｃ）～（ｄ）に示す天井示唆演出から、前回の天井示唆演出で表示されたメータ画像Ｇ２のメータ値は「０」であるか、あるいは、今回の天井示唆演出はゲーム実行回数の計測をクリアして最初の天井示唆演出であることが分かる。
なお、ステージチェンジ演出を実行してもステージが移行しない（ステージチェンジしない）場合がある遊技機においては、ステージチェンジ演出を実行してステージが移行する場合にのみ天井示唆演出を実行しても良いし、ステージチェンジ演出を実行してステージが移行しない場合にのみ天井示唆演出を実行しても良いし、ステージが移行するか否かにかかわらずステージチェンジ演出を実行した場合には天井示唆演出を実行しても良い。すなわち、天井示唆演出の実行条件は、「ガセ演出でないステージチェンジ演出（特定演出）を実行した」であっても良いし、「ガセ演出であるステージチェンジ演出（特定演出）を実行した」であっても良いし、「ステージチェンジ演出（特定演出）を実行した」であっても良い。
【０９５２】
また、「特定演出を実行した」という実行条件が成立した場合に実行する天井示唆演出は、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出に限定されず、適宜変更可能である。
また、特定演出は、１種類でなくても良く、複数種類であっても良い。具体的には、例えば、特定演出はリーチはずれ演出とリーチサポ当り演出とリーチ小当り演出の３種類であっても良く、これにより、リーチ演出が実行されたのに大当りとならない場合には天井示唆演出が実行されるので、遊技者の落胆感を軽減することが可能となる。
【０９５３】
また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「ゲーム実行回数が規定回数である」という条件であっても良い。この場合、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームの開始時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合にゲーム実行回数が規定回数であるか否か判定し、規定回数であると判定した場合には、例えば図１０９（ｆ）～（ｇ）に示すように、当該特図変動表示ゲームの実行中に天井示唆演出を実行する。
【０９５４】
具体的には、前回の特図変動表示ゲームが終了した状態では、例えば図１０９（ｅ）に示すように、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報が停止表示されている。
次いで、規定回転数（＝規定回数＋１）目の特図変動表示ゲームの変動時間が開始すると、例えば図１０９（ｆ）に示すように、飾り特図始動記憶表示を移行させる表示を行う移行演出が実行されるとともに天井示唆演出が開始する。そして、第１飾りゲーム表示部８１及び第２飾りゲーム表示部８２で識別情報の変動表示が開始すると、例えば図１０９（ｇ）に示すように、当該天井示唆演出の演出態様（ここではメータ画像Ｇ２のメータ値）が変化して、例えば、規定回転数（＝規定回数＋１）目の特図変動表示ゲームの停止表示時間が終了すると、当該天井示唆演出が終了する。
【０９５５】
例えば、規定回数が９９回と２９９回と５９９回と８９９回の４種類である場合には、１００回転目、３００回転目、６００回転目、９００回転目の特図変動表示ゲームのそれぞれにおいて天井示唆演出が実行される。そして、この場合には、１００回転目の特図変動表示ゲームにおいてはメータ画像Ｇ２のメータ値が途中で「０」から「１」に変化する天井示唆演出が実行され、３００回転目の特図変動表示ゲームにおいてはメータ画像Ｇ２のメータ値が途中で「１」から「２」に変化する天井示唆演出が実行され、６００回転目の特図変動表示ゲームにおいてはメータ画像Ｇ２のメータ値が途中で「２」から「３」に変化する天井示唆演出が実行され、９００回転目の特図変動表示ゲームにおいてはメータ画像Ｇ２のメータ値が途中で「３」から「４」に変化する天井示唆演出が実行される。

現在のゲーム実行回数に対応するメータ値のメータ画像Ｇ２を最初から表示することも可能であるが、メータ値を変化（増加）させる演出を行うことで、メータが貯まっていく様子を遊技者に視認させることが可能となるため、遊技の興趣が向上する。

【０９５６】

なお、規定回数は、複数種類なくても良く、１種類だけであっても良い。

また、「ゲーム実行回数が規定回数である」という実行条件が成立した場合に実行する天井示唆演出は、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出に限定されず、適宜変更可能である。

また、途中で演出態様が変化する天井示唆演出は、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出に限定されず、適宜変更可能である。具体的には、例えば、実行する天井示唆演出が演出装置を発光させる天井示唆演出である場合には、現在のゲーム実行回数に対応する発光態様とは異なる発光態様（例えば前回の天井示唆演出と同じ発光態様）で演出装置を発光させてから、現在のゲーム実行回数に対応する発光態様で当該演出装置を発光させるようにしても良い。

【０９５７】

また、図１０９（ｅ）～（ｇ）に示す例では、規定回転数（＝規定回数＋１）目の特図変動表示ゲームの変動時間の開始時に天井示唆演出を開始しているが、これに限定されず、例えば、規定回転数（＝規定回数＋１）目の特図変動表示ゲームの変動時間が開始する前から天井示唆演出を実行しても良い。すなわち、天井示唆演出の対象ゲームの開始前（例えば天井示唆演出の対象ゲームの１つ前の特図変動表示ゲームの実行中）に当該天井示唆演出を開始しても良い。

また、天井示唆演出の実行条件が「ゲーム実行回数が規定回数である」以外の条件である場合にも、天井示唆演出の対象ゲームの開始前に当該天井示唆演出を開始しても良い。

【０９５８】

天井示唆演出の対象ゲームの開始前に当該天井示唆演出を開始する場合には、当該天井示唆演出は演出態様が途中で変化する天井示唆演出が好ましく、演出態様の変化は天井示唆演出の対象ゲームの実行中が好ましい。天井示唆演出の演出態様が途中で変化する場合、変化後の演出態様が実質の演出態様であり、遊技者は変化後の演出態様によって天井示唆演出が示唆する情報（ゲームの実行回数に関する情報。具体的にはゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を把握する。すなわち、変化後の演出態様は、天井示唆演出の対象ゲームについての情報（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆するものであり、天井示唆演出の対象ゲームよりも前の特図変動表示ゲームについての情報（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆するものでないため、天井示唆演出の対象ゲームの開始前に変化後の演出態様が出現すると、変化後の演出態様に対応する情報（ゲームの実行回数に関する情報）と、実際の情報（ゲームの実行回数に関する情報）とが相違する相違期間が生じることがある。したがって、天井示唆演出の対象ゲームの実行中（天井示唆演出の対象ゲームの変動時間の開始時以降）に変化後の演出態様を出現させて、そのような相違期間が生じないようにすることが好ましい。一方、変化前の演出態様の役割は主に天井示唆演出の演出効果を高めることであるため、変化前の演出態様に対応する情報（ゲームの実行回数に関する情報）は、実際の情報（ゲームの実行回数に関する情報）と相違しても良い。

【０９５９】

また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「天井示唆演出に専用の特殊抽選に当選した」という条件であっても良い。この特殊抽選は、遊技制御装置１００が実行しても良いし、演出制御装置３００が実行しても良い。遊技制御装置１００が特殊抽選を実行する場合には、遊技制御装置１００は、特図変動表示ゲームの開始時に演出制御装置３００へ送信する変動コマンド（当該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コマンド）として、特殊抽選の結果（天井示唆演出の実行の有無）を判別可能な変動コマンドを送信しても良いし、あるいは、変動コマンドとは別に、特殊抽選の結果を報知するコマンドを演出制御装置３００へ送信しても良い。

【０９６０】
天井示唆演出の実行条件が「天井示唆演出に専用の特殊抽選に当選した」である遊技機においては、ゲーム実行回数としてカウントされない特図変動表示ゲームと、ゲーム実行回数としてカウントされる特図変動表示ゲームとで、特殊抽選の当選確率を異ならせても良い。また、その場合には、停止表示時間中に天井示唆演出を実行するか、あるいは、天井示唆演出の演出態様を他の演出（例えば大当り期待度を示唆する演出）と兼用の演出態様とすることが好ましい。
例えば、ゲーム実行回数としてカウントされない特図変動表示ゲームよりも、ゲーム実行回数としてカウントされる特図変動表示ゲームの方が特殊抽選の当選確率が高い場合には、天井示唆演出を実行することで、ゲーム結果が大当りでない可能性が高いことを示唆することになる。よって、停止表示時間中に天井示唆演出を実行することで、ゲーム結果が停止表示される前に天井示唆演出によってゲーム結果が大当りでない可能性が高いことを把握されてしまう不都合を回避することが可能となる。あるいは、天井示唆演出の演出態様を他の演出と兼用の演出態様とすることで、天井示唆演出を実行しても、現在実行されている演出が天井示唆演出であるのか他の演出であるのかが判別困難となるため、天井示唆演出によってゲーム結果が大当りでない可能性が高いことを把握されてしまう不都合を回避することが可能となる。また、演出態様を兼用することで、データ量の削減、開発コストの削減等が可能となる。
【０９６１】
また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「ゲーム実行回数としてカウントされる特図変動表示ゲームである」という条件であっても良い。この場合には、天井示唆演出を実行することで、ゲーム結果が大当りでないことを示唆することになるので、停止表示時間中に天井示唆演出を実行するか、あるいは、天井示唆演出の演出態様を他の演出（例えば大当り期待度を示唆する演出）と兼用の演出態様とすることが好ましい。
また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「客待ち後の最初の特図変動表示ゲームである」という条件であっても良い。
【０９６２】
また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「電源投入後の最初の特図変動表示ゲームである」という条件であっても良い。電源投入後の最初の特図変動表示ゲームにおいて実行される天井示唆演出の演出態様は、例えば、ステップＸ４２，Ｘ４６で送信される通常確率変動回数コマンドに基づき決定される。
図１３に示すように、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴わない電源投入時）には、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドが演出制御装置３００へ送信される（ステップＸ４２）。天井機能を搭載した遊技機では、ステップＸ４２において、通常確率変動回数（ゲーム実行回数）を報知するための通常確率変動回数コマンドも送信される。したがって、電源遮断前の最後に送信される通常確率変動回数コマンドが示す回数と、電源投入後の最初に送信される通常確率変動回数コマンド（ステップＸ４２で送信される通常確率変動回数コマンド）が示す回数は同一となる。
【０９６３】
一方、図１３に示すように、ＲＡＭクリア時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時）には、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値がセーブされて（ステップＸ４５）、ＲＡＭ初期化時のコマンドが演出制御装置３００へ送信される（ステップＸ４６）。天井機能を搭載した遊技機では、ステップＸ４５において、通常確率変動回数領域にも初期値（ここでは９００）がセーブされる。これにより、ＲＡＭクリア時に通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測がクリアされる。また、天井機能を搭載した遊技機では、ステップＸ４６において、通常確率変動回数（ゲーム実行回数）を報知するための通常確率変動回数コマンドも送信される。したがって、ＲＡＭクリア後の最初に送信される通常確率変動回数コマンド（ステップＸ４６で送信される通常確率変動回数コマンド）は、初期値（天井回数ｎ）を示すコマンドである。
【０９６４】

また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「現在の日時が所定日時になった」という条件であっても良い。当該現在の日時（年月日や曜日、時刻など）はＲＴＣ３３８からの情報に基づき判断することができる。当該所定日時は遊技店ごとに設定（変更）可能であっても良く、その場合には、遊技店が集客を高めたい日時等を所定日時として選択することができる。

また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「遊技領域３２に発射されて遊技を終えた全ての遊技球（セーフ球及びアウト球）の検出数が所定数に達した」という条件であっても良い。あるいは、「セーフ球の検出数が所定数に達した」という条件であっても良いし、「アウト球の検出数が所定数に達した」という条件であっても良いし、「セーフ球又はアウト球の検出数が所定数に達した」という条件であっても良い。

【０９６５】

また、天井示唆演出の実行条件は、例えば「所定の期間に所定の操作手段が操作された」という条件であっても良い。当該所定の期間としては、例えば、客待ち中、特図変動表示ゲーム中、遊技者の操作を介入させた操作演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲームの実行中等が一例として挙げられる。また、当該所定の操作手段としては、例えば、演出ボタン２５、十字キー２９等が一例として挙げられる。

例えば、天井示唆演出の実行条件が「操作演出の対象ゲームでない特図変動表示ゲームの実行中（所定の期間）に演出ボタン２５（所定の操作手段）が操作された」である場合、演出制御装置３００は、例えば、特図変動表示ゲームの開始時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合に当該特図変動表示ゲームの実行中に操作演出を実行するか否か判定し、操作演出を実行しないと判定した場合には、当該特図変動表示ゲームの実行中であって演出ボタン２５が操作された後に天井示唆演出を実行する。

【０９６６】

天井示唆演出の実行条件が「特図変動表示ゲームの実行中（所定の期間）に所定の操作手段が操作された」である場合には、操作演出の対象ゲームの実行中に所定の操作手段が操作された際にも天井示唆演出の実行条件が成立する。したがって、操作演出の実行条件を成立させる操作手段と天井示唆演出の実行条件を成立させる操作手段（所定の操作手段）とが同一である場合には、天井示唆演出の実行条件と操作演出の実行条件が同時に成立することがある。その場合には、操作演出を優先（天井示唆演出を実行せずに操作演出を実行）しても良いし、天井示唆演出を優先（操作演出を実行せずに天井示唆演出を実行）しても良いし、操作演出と天井示唆演出の両方を実行しても良い。

【０９６７】

なお、天井示唆演出の実行条件は、前述した各実行条件を適宜組み合わせたものであっても良い。具体的には、例えば、「ゲーム実行回数が特定の回数以上である」という条件と「特定演出を実行した」という条件との両方が成立する場合に天井示唆演出を実行しても良いし、「ゲーム実行回数が特定の回数以上である」という条件と「特定演出を実行した」という条件とのいずれか一方が成立する場合に天井示唆演出を実行しても良い。無論、実行条件の組み合わせは、「ゲーム実行回数が特定の回数以上である」という条件と「特定演出を実行した」という条件との組み合わせに限定されず、適宜変更可能である。

【０９６８】

また、天井示唆演出を先読み演出として実行することも可能である。すなわち、特図変動表示ゲームの開始前に、当該特図変動表示ゲームの開始時点における情報（ゲームの実行回数に関する情報）を示唆する先読み天井示唆演出を実行しても良い。

先読み天井示唆演出は、例えば図１１０（ａ），（ｂ）に示すように、待機中記憶表示部８３に表示される飾り特図始動記憶表示のうち、天井示唆演出の実行条件が成立する特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示（以下「対象保留」という）に回転数画像Ｇ３を付加する演出である。

【０９６９】

例えば、天井示唆演出の実行条件が「ゲーム実行回数が規定回数である」である場合に

は、規定回転数（＝規定回数＋１）目となる特図変動表示ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示に回転数画像Ｇ３が付加されることとなる。これにより、回転数画像Ｇ３が付加された飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが何回転目であるかを示唆することができる。

図１１０（ａ）に示す例では、待機中記憶表示部８３の左端にある飾り特図始動記憶表示に回転数画像Ｇ３が付加されており、当該回転数画像Ｇ３の数値が「６００」であるため、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲーム（すなわち次の特図変動表示ゲーム）は６００回転目であることが分かる。

また、図１１０（ｂ）に示す例では、新たに出現した飾り特図始動記憶表示に回転数画像Ｇ３が付加されており、当該回転数画像Ｇ３の数値が「６００」であるため、当該飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームは６００回転目であることが分かる。

【０９７０】

例えば、天井示唆演出の実行条件が「特定演出を実行した」である場合には、特定演出の対象ゲームに対応する飾り特図始動記憶表示に回転数画像Ｇ３が付加されることとなる。これにより、回転数画像Ｇ３が付加された飾り特図始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが何回転目であるかを示唆できるとともに、当該特図変動表示ゲームが特定演出の対象ゲームであることを示唆することができる。

【０９７１】

回転数画像Ｇ３の表示タイミング（先読み天井示唆演出の開始タイミング）は適宜選択可能である。すなわち、例えば図１１０（ａ）に示すように、対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置（例えば左端）に位置する時に回転数画像Ｇ３の表示を開始しても良いし、例えば図１１０（ｂ）に示すように、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時に回転数画像Ｇ３の表示を開始しても良い。また、回転数画像Ｇ３の表示タイミング（先読み天井示唆演出の開始タイミング）は、予め定められていても良いし、その都度選択するようにしても良い。

なお、回転数画像Ｇ３の表示位置は、対象保留の周囲に限定されず適宜変更可能であり、例えば、対象保留よりも手前側に当該対象保留と重なる位置に回転数画像Ｇ３を表示するようにしても良い。

【０９７２】

また、先読み天井示唆演出は、回転数画像Ｇ３を対象保留に付加する演出に限定されない。すなわち、図１１０に示す例では、回転数画像Ｇ３を表示する天井示唆演出（図１０６（ｅ））を先読み演出に適用しているが、前述した各天井示唆演出はいずれも先読み演出に適用可能である。

例えば、演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、所定の演出装置を発光させても良い。この場合、所定の演出装置の発光態様によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。

【０９７３】

また、例えば、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出（図１０６（ｃ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留にメータ画像Ｇ２を付加しても良い。この場合、メータ画像Ｇ２の表示態様（メータ値）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。あるいは、飾り特図始動記憶表示として目盛りを有する画像を表示し、対象保留の表示態様（メータ値）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆するようにしても良い。

【０９７４】
　また、例えば、残り回転数画像Ｇ４を表示する天井示唆演出（図１０６（ｆ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留に残り回転数画像Ｇ４を付加しても良い。この場合、残り回転数画像Ｇ４の表示態様（数値）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点における天井回数ｎまでの残り回転数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。
【０９７５】
　また、例えば、ポイント画像Ｇ５を表示する天井示唆演出（図１０６（ｇ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留にポイント画像Ｇ５を付加しても良い。この場合、ポイント画像Ｇ５の表示態様（ポイント値）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。
【０９７６】
　また、例えば、エフェクト画像Ｇ６を表示する天井示唆演出（図１０７（ａ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留にエフェクト画像Ｇ６を付加しても良い。この場合、エフェクト画像Ｇ６の表示態様（色や形状）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。あるいは、対象保留自体の表示態様（色や形状）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆するようにしても良い。
【０９７７】
　また、例えば、セリフ画像Ｇ７を表示する天井示唆演出（図１０７（ｃ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留に文字画像（セリフ画像Ｇ７等）を付加しても良い。この場合、文字画像の表示態様（セリフの種類等）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。
【０９７８】
　また、例えば、キャラクタ画像Ｇ８を表示する天井示唆演出（図１０７（ｅ））を先読み演出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留にキャラクタ画像Ｇ８を付加しても良い。この場合、キャラクタ画像Ｇ８の表示態様（キャラクタの種類）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。あるいは、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、当該対象保留をキャラクタ画像Ｇ８に変化させて、当該対象保留の表示態様（キャラクタの種類）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆するようにしても良い。
【０９７９】
　また、例えば、演出音を出力する天井示唆演出（図１０７（ｇ），（ｈ））を先読み演

出に適用して、新たな飾り特図始動記憶表示として対象保留が出現する時や対象保留が待機中記憶表示部８３の所定位置に位置する時に、スピーカ１９ａ，１９ｂから演出音を出力しても良い。この場合、演出音の発音態様（演出音の種類）によって、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始時点におけるおおよそのゲーム実行回数（ゲームの実行回数に関する情報）を、対象保留に対応する特図変動表示ゲームの開始前に示唆することができる。

【０９８０】

ここで、遊技制御装置１００は、例えば図１０４に示すように、通常確率変動回数を－１更新して（ステップＡ６２）、更新後の通常確率変動回数に対応する通常確率変動回数コマンド（ステップＡ６３）を演出制御装置３００に送信する。そして、演出制御装置３００は、受信した通常確率変動回数コマンドに基づく情報をＲＡＭ内（例えばＲＡＭ３２２内）のゲーム実行回数領域に記憶し、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報に基づいて天井示唆演出の演出態様を決定する。また、天井示唆演出の実行条件が「ゲーム実行回数が特定の回数以上である」や「ゲーム実行回数が規定回数である」のようなゲーム実行回数に関連した条件である場合には、演出制御装置３００は、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報に基づいて天井示唆演出の実行条件を満たしているかを判定する。

【０９８１】

すなわち、遊技制御装置１００はカウントダウン方式で通常確率変動回数（ゲーム実行回数）の計測を行う。したがって、遊技制御装置１００から送信される通常確率変動回数コマンドは、正確には、ゲーム実行回数を報知するコマンドではなく、天井回数ｎからゲーム実行回数を引いた回数を報知するコマンドである。

具体的には、遊技制御装置１００は、１回転目の特図変動表示ゲームの停止表示時間の終了時に、通常確率変動回数を９００回から８９９回に更新して、８９９回を示す通常確率変動回数コマンドを送信する。したがって、通常確率変動回数コマンドが示す回数をそのままゲーム実行回数領域に記憶すると、２回転目の特図変動表示ゲームの開始時点において、実際のゲーム実行回数は１回であるのに対し、ゲーム実行回数領域が記憶している回数は８９９回となる。

【０９８２】

例えば、実行する天井示唆演出が回転数画像Ｇ３を表示する天井示唆演出（図１０６（ｅ）、図１１０（ａ），（ｂ））やポイント画像Ｇ５を表示する天井示唆演出（図１０６（ｇ））のようなカウントアップ方式でゲームの実行回数に関する情報を示唆する天井示唆演出である遊技機や、天井示唆演出の実行条件がゲーム実行回数に関連した条件である遊技機においては、演出制御装置３００は、例えば図１１１（ａ）に示すように、遊技制御装置１００からの通常確率変動回数コマンドが示す回数（カウントダウンに対応する回数）をカウントアップに対応する回数に変換してからゲーム実行回数領域に記憶することが好ましい。

【０９８３】

実行する天井示唆演出がカウントアップ方式でゲームの実行回数に関する情報を示唆する天井示唆演出である遊技機や天井示唆演出の実行条件がゲーム実行回数に関連した条件である遊技機において、通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換せずにゲーム実行回数領域に記憶することも可能である。しかしながら、その場合、演出制御装置３００は、天井示唆演出の演出態様（回転数画像Ｇ３の数値やポイント画像Ｇ５のポイント値）を決定する際や実行条件の成立を判定する際に、ゲーム実行回数領域に記憶されている回数（カウントダウンに対応する回数）をカウントアップに対応する回数に変換する変換処理を行わなければならない。よって、ただでさえ処理数が多い特図変動表示ゲームの開始時に、このような変換処理を行わなければならず、処理負担が増大する。

これに対し、通常確率変動回数コマンドを受信した時（ゲーム実行回数領域に記憶する時）に変換処理を行うこと、すなわち通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換してからゲーム実行回数領域に記憶することで、天井示唆演出

の演出態様を決定する際や実行条件の成立を判定する際に、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報を変換せずに用いることができるため、特図変動表示ゲームの開始時にかかる処理負担を軽減することが可能となる。

【０９８４】

一方、実行する天井示唆演出が残り回転数画像Ｇ４を表示する天井示唆演出（図１０６（ｆ））のようなカウントダウン方式でゲームの実行回数に関する情報を示唆する天井示唆演出である遊技機においては、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からの通常確率変動回数コマンドが示す回数（カウントダウンに対応する回数）をカウントアップに対応する回数に変換せずにゲーム実行回数領域に記憶することが好ましい。

【０９８５】

また、実行する天井示唆演出が、演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））、メータ画像Ｇ２を表示する天井示唆演出（図１０６（ｃ））、エフェクト画像Ｇ６を表示する天井示唆演出（図１０７（ａ））、セリフ画像Ｇ７を表示する天井示唆演出（図１０７（ｃ））、キャラクタ画像Ｇ８を表示する天井示唆演出（図１０７（ｅ））、演出音を出力する天井示唆演出（図１０７（ｇ））のような数値を用いずにゲームの実行回数に関する情報を示唆する天井示唆演出である遊技機や、天井示唆演出の実行条件がゲーム実行回数に関連しない条件である遊技機においては、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からの通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換してからゲーム実行回数領域に記憶しても良いし、遊技制御装置１００からの通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換せずにゲーム実行回数領域に記憶しても良い。

【０９８６】

すなわち、通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換してからゲーム実行回数領域に記憶する場合には、天井示唆演出の演出態様を決定する際に使用するテーブルとして、例えば図１０６（ｂ），（ｄ）、図１０７（ｂ），（ｄ），（ｆ），（ｈ）に示すようなカウントアップに対応する回数と演出態様（発光態様や表示態様や発音態様）とを対応付けて記憶するテーブルを、演出制御装置３００のＲＯＭ内に格納しておく。これにより、天井示唆演出の演出態様を決定する際に、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報を変換せずに用いることが可能となる。

また、通常確率変動回数コマンドが示す回数をカウントアップに対応する回数に変換せずにゲーム実行回数領域に記憶する場合には、天井示唆演出の演出態様を決定する際に使用するテーブルとして、カウントダウンに対応する回数と演出態様（発光態様や表示態様や発音態様）とを対応付けて記憶するテーブルを、演出制御装置３００のＲＯＭ内に格納しておく。これにより、天井示唆演出の演出態様を決定する際に、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報を変換せずに用いることが可能となる。

【０９８７】

また、遊技制御装置１００は、時間短縮変動回数を－１更新して（ステップＡ７５２）、更新後の時間短縮変動回数に対応する時間短縮変動回数コマンド（ステップＡ７８５，Ａ８３９，Ａ９１４）を演出制御装置３００に送信する。そして、演出制御装置３００は、受信した時間短縮変動回数コマンドに基づく情報をＲＡＭ内（例えばＲＡＭ３２２内）のサポート回数領域に記憶し、サポート回数領域に記憶されている情報に基づいてサポ回数報知演出の演出態様を決定する。

【０９８８】

サポ回数報知演出は、例えば図４２、図４５～図４７、図５０～図５１、図８５～図８８等に示すように、カウントダウン方式でサポート回数に関する情報を報知する。したがって、演出制御装置３００は、例えば図１１１（ｂ）に示すように、遊技制御装置１００からの時間短縮変動回数コマンドが示す回数（カウントダウンに対応する回数）をカウントアップに対応する回数に変換せずにサポート回数領域に記憶するように構成されている。

【０９８９】

なお、演出制御装置３００は、時間短縮変動回数コマンドが示す回数（カウントダウンに対応する回数）をカウントアップに対応する回数に変換してからサポート回数領域に記憶するように構成されていても良い。例えば実行するサポ回数報知演出がカウントアップ方式でサポート回数に関する情報を報知するサポ回数報知演出である場合やサポ回数報知演出の実行条件がサポート回数（カウントアップに対応する回数）に関連した条件である場合には、このように構成することで、サポ回数報知演出の演出態様を決定する際や実行条件の成立を判定する際に、サポート回数領域に記憶されている情報を変換せずに用いることができる。

【０９９０】

また、本実施例では、遊技制御装置１００がゲーム実行回数の計測を行って、その計測結果を演出制御装置３００に報知するようにしたが、これに限定されない。すなわち、遊技制御装置１００及び演出制御装置３００のうち遊技制御装置１００のみがゲーム実行回数の計測を行っても良いし、遊技制御装置１００及び演出制御装置３００のそれぞれでゲーム実行回数の計測を行っても良い。

遊技制御装置１００及び演出制御装置３００のそれぞれでゲーム実行回数の計測を行う場合には、例えば、遊技制御装置１００は、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングになると、初期値（ＲＷＭ内の初期値領域の値。例えば９００）を通常確率変動回数領域にセーブする。これにより、遊技制御装置１００側でゲーム実行回数の計測がクリアされる。また、遊技制御装置１００は、特図変動表示ゲームの終了時にゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか否か判定し、計測中断期間でないと判定した場合に通常確率変動回数（通常確率変動回数領域の値）を－１更新し、更新後の通常確率変動回数が「０」となったか（天井回数ｎに到達したか）判定する。これにより、遊技制御装置１００側でゲーム実行回数が計測（更新）される。

【０９９１】

そして、遊技制御装置１００及び演出制御装置３００のそれぞれでゲーム実行回数の計測を行う場合であって、演出制御装置３００がカウントアップ方式でゲーム実行回数を計測する場合には、例えば、演出制御装置３００は、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングになった時に遊技制御装置１００から送信されるコマンドを受信すると、ゲーム実行回数領域を０クリアする。これにより、演出制御装置３００側でゲーム実行回数の計測がクリアされる。また、演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームの終了時に遊技制御装置１００から送信されるコマンドを受信すると、ゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか判定し、計測中断期間でないと判定した場合にゲーム実行回数（ゲーム実行回数領域の値）を＋１更新し、更新後のゲーム実行回数が天井回数（ＲＡＭ内の天井回数領域の値。例えば９００）と一致するか（天井回数ｎに到達したか）判定する。これにより、演出制御装置３００側でゲーム実行回数が計測（更新）される。

【０９９２】

一方、遊技制御装置１００及び演出制御装置３００のそれぞれでゲーム実行回数の計測を行う場合であって、演出制御装置３００がカウントダウン方式でゲーム実行回数を計測する場合には、例えば、演出制御装置３００は、ゲーム実行回数の計測をクリアするタイミングになった時に遊技制御装置１００から送信されるコマンドを受信すると、天井回数（ＲＡＭ内の天井回数領域の値。例えば９００）をゲーム実行回数領域に記憶する。これにより、演出制御装置３００側でゲーム実行回数の計測がクリアされる。また、演出制御装置３００は、特図変動表示ゲームの終了時に遊技制御装置１００から送信されるコマンドを受信すると、ゲーム実行回数の計測中断期間（例えば高確率状態時）であるか判定し、計測中断期間でないと判定した場合にゲーム実行回数（ゲーム実行回数領域の値）を－１更新し、更新後のゲーム実行回数が「０」となったか（天井回数ｎに到達したか）判定する。これにより、演出制御装置３００側でゲーム実行回数が計測（更新）される。

【０９９３】

また、本実施例では、天井回数ｎは１種類であるが、複数種類であっても良い。具体的には、本実施例では、現在選択されている確率設定値が設定１であるか否かにかかわらず

設定１に対応する確率値に基づく回数を天井回数ｎとして設定するが、これに限定されず、例えば、現在選択されている確率設定値に対応する確率値に基づく回数を天井回数ｎとして設定するようにしても良い。

現在選択されている確率設定値に対応する確率値に基づく回数を天井回数ｎとして設定する場合には、遊技制御装置１００のＲＯＭ（例えばＲＯＭ１１１Ｂ等）に天井回数テーブルを格納しておく。この天井回数テーブルは、例えば図１１２（ａ）に示すように、「設定１に対応する天井回数ｎ」として設定１に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば９００回）と、「設定２に対応する天井回数ｎ」として設定２に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば８５０回）と、「設定３に対応する天井回数ｎ」として設定３に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば８５０回）と、「設定４に対応する天井回数ｎ」として設定４に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば８００回）と、「設定５に対応する天井回数ｎ」として設定５に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば８００回）と、「設定６に対応する天井回数ｎ」として設定６に対応する確率値に基づき決定した回数（例えば７５０回）と、「デフォルトの天井回数ｎ（例えば９００回）」を記憶している。

【０９９４】

そして、遊技制御装置１００は、例えば、タイマ割込み処理の確率設定変更／確認処理（ステップＸ１２２）でＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値が正常範囲（例えば０～５の範囲）内であるか判定する。正常範囲内であると判定した場合にはＲＷＭ内の確率設定値用の領域の値（現在の確率設定値）に対応する天井回数ｎを天井回数テーブルから取得し、正常範囲内でないと判定した場合にはデフォルトの天井回数ｎを天井回数テーブルから取得する。そして、当該取得した天井回数ｎを報知する天井回数コマンドを演出制御装置３００に送信するとともに、当該取得した天井回数ｎをＲＷＭ内の初期値領域にセーブする。これにより、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に、遊技制御装置１００側で、現在選択されている確率設定値に対応する天井回数ｎが設定される。

【０９９５】

また、演出制御装置３００は、遊技制御装置１００からの天井回数コマンドを受信すると、天井回数コマンドが示す回数をＲＡＭ内（例えばＲＡＭ３２２内）の天井回数領域に記憶する。これにより、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に、演出制御装置３００側で、現在選択されている確率設定値に対応する天井回数ｎが設定される。

なお、天井回数テーブルに記憶するデフォルトの天井回数ｎは、射幸性が高くなりすぎること（すなわち天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードが頻発すること）を回避する等の観点から、図１１２（ｂ）に示すように、最も低い確率設定値（設定１）に対応する天井回数ｎ、すなわち最も低い確率設定値（設定１）に対応する確率値に基づき決定した天井回数ｎと同一であることが好ましい。

また、天井回数コマンドによって、機種やスペックを特定できるようにしても良い。

【０９９６】

以上のことから、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、電源投入後の最初のゲームの実行中に、ゲームの実行回数に関する情報を示唆する示唆演出（天井示唆演出）を実行可能である。

【０９９７】

したがって、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、電源投入後の最

初のゲームの実行中に示唆演出（天井示唆演出）を実行可能であるので、電源投入後の最初のゲームを実行しようとする意欲を遊技者に与えることができ、開店時の集客力を高めることが可能となる。

なお、電源投入後の最初のゲームの開始時に天井示唆演出を実行しても良いし、電源投入後の最初のゲームの中途時に天井示唆演出を実行しても良いし、電源投入後の最初のゲームの終了時に天井示唆演出を実行しても良い。

【０９９８】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、ゲームの実行回数が所定範囲内（例えば５９９回以上）である場合に、ゲームの実行回数に関する情報を示唆する示唆演出（天井示唆演出）を実行可能であるように構成することができる。

【０９９９】

このように構成した場合にも、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、このように構成した場合には、ゲームの実行回数が所定範囲内である場合に示唆演出（天井示唆演出）を実行可能であるので、ゲームの実行回数が所定範囲内となるまでゲームを実行しようとする意欲を遊技者に与えることができる。

上記実施例では、ゲーム実行回数が特図変動表示ゲームの変動時間の終了後に計測（更新）されるので、ゲーム実行回数が５９９回以上である場合に天井示唆演出を実行することで、６００回転目以上の特図変動表示ゲームのそれぞれにおいて天井示唆演出を実行することが可能となる。なお、ゲーム実行回数は特図変動表示ゲームの変動時間の開始時に計測（更新）することも可能であり、その場合には、ゲーム実行回数が６００回以上である場合に天井示唆演出を実行することで、６００回転目以上の特図変動表示ゲームのそれぞれにおいて天井示唆演出を実行することが可能となる。

【１０００】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球の入賞により始動条件のうちの第１始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、ゲームには、第１始動条件の成立に基づき実行される第１ゲーム（特図２変動表示ゲーム）と、始動条件のうちの第２始動条件の成立に基づき実行される第２ゲーム（特図１変動表示ゲーム）と、があり、遊技状態に応じて、第１ゲーム及び第２ゲームのうちの一方を主となるゲーム（メイン変動）として定めることが可能であり、遊技制御手段は、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計をゲームの実行回数として計測する第１領域（第１通常確率変動回数領域）と、主となるゲーム（メイン変動）の実行回数をゲームの実行回数として計測する第２領域（第２通常確率変動回数領域）と、を備え、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、第１領域又は第２領域で計測されたゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であるように構成することができる。

【１００１】

このように構成した場合には、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合、あるいは、主となるゲーム（メイン変動）の実行

回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、遊技状態として、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計をゲームの実行回数として計測する遊技状態と、主となるゲーム（メイン変動）の実行回数をゲームの実行回数として計測する遊技状態とがある場合に、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計をゲームの実行回数として計測する遊技状態においては第１領域の値をそのまま用いて所定回数（天井回数ｎ）に達したか否か判定することができ、主となるゲーム（メイン変動）の実行回数をゲームの実行回数として計測する遊技状態においては第２領域の値をそのまま用いて所定回数（天井回数ｎ）に達したか否か判定することができるので、判定時にゲームの実行回数を算出する算出処理を行う必要がなく、処理負担を軽減することが可能となる。

【１００２】

なお、ゲームの実行回数を計測する計測領域は、第１領域と第２領域に分かれていなくても良い。すなわち、遊技状態として、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計をゲームの実行回数として計測する遊技状態と、主となるゲーム（メイン変動）の実行回数をゲームの実行回数として計測する遊技状態とがある場合に、第１ゲームの実行回数と第２ゲームの実行回数の合計をゲームの実行回数として計測する遊技状態においては計測領域で第１ゲームの実行回数及び第２ゲームの実行回数を計測し、主となるゲーム（メイン変動）の実行回数をゲームの実行回数として計測する遊技状態においては当該計測領域で主となるゲーム（メイン変動）の実行回数を計測するようにしても良い。

【１００３】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、特定演出（リーチ演出、ＳＰリーチ演出）を実行可能であり、特定演出の結果が特定の結果（大当り図柄の停止表示）とならない場合に、ゲームの実行回数に関する情報を示唆する示唆演出（天井示唆演出）を実行可能である（図１０８）。

【１００４】

したがって、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、特定演出の結果が特定の結果とならない場合に示唆演出（天井示唆演出）を実行可能であるので、特定の結果とならなかった場合における遊技者の落胆感を軽減することが可能となる。また、示唆演出（天井示唆演出）によって、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達するまで遊技をしようとする意欲を遊技者に与えることができるので、いわゆるハイエナ行為を抑制することが可能となる。

なお、特定演出は、リーチ演出やＳＰリーチ演出に限定されず、適宜変更可能である。また、特定の結果は、大当り図柄の停止表示に限定されず、適宜変更可能である。例えば、ステージチェンジ演出（特定演出）の結果がステージの移行（特定の結果）とならない場合、すなわちガセ演出であるステージチェンジ演出を実行した場合に示唆演出（天井示唆演出）を実行するようにしても良い。

【１００５】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態

よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、所定の実行回数目のゲーム（天井到達ゲーム）の開始時に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、特別遊技状態が発生することなく特定遊技状態が発生する場合には、当該特定遊技状態の発生後に、当該特定遊技状態の発生を報知する報知演出（チャンスモード突入報知演出）を実行可能であるように構成することができる。

【１００６】

このように構成した場合には、所定の実行回数目のゲーム（天井到達ゲーム）の開始時に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。すなわち、例えば天井回数ｎが９００回である場合には、９００回転目の特図変動表示ゲームの開始時に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、特定遊技状態の発生後（例えば９００回転目の特図変動表示ゲームの実行中）に特定遊技状態の発生を報知する報知演出（チャンスモード突入報知演出）を実行可能であるので、特定遊技状態の発生前（例えば８９９回転目の特図変動表示ゲームの実行中）に報知演出（チャンスモード突入報知演出）を実行する場合に比べて、遊技が理解しやすい。

【１００７】

また、始動条件の成立に基づき変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該変動表示ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、所定の実行回数目の変動表示ゲーム（天井到達ゲーム）の開始時に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、所定の実行回数目の変動表示ゲーム（天井到達ゲーム）の変動パターンとして、専用の変動パターン（例えば、リーチが発生しない変動パターンであり、かつ、チャンスモード突入報知演出を実行可能な程度に長い変動時間が設定される変動パターン）を選択可能であるように構成することができる。

このように構成した場合には、所定の実行回数目のゲーム（天井到達ゲーム）の開始時に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、特定遊技状態に移行して最初の変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）の変動パターンが専用の変動パターンになるので、より簡易な制御が可能となる。

【１００８】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球が入賞しにくい若しくは入賞不能な閉状態と、当該閉状態よりも遊技球が入賞容易若しくは入賞可能な開状態と、に状態変換可能であり、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる所定結果（サポ当り）となった場合、又はゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、特定遊技状態を終了させる条件となる終了回数（サポート回数）をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）を、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で共用し、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普通変動入賞装置３７の開閉パターン（普通電動役物の開閉パターン）及び終了回数（サポート回数）が異なるように構成することができる。

【１００９】
このように構成した場合には、ゲームの結果が所定結果（サポ当り）となった場合又はゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で特定遊技状態を終了させる条件となる終了回数（サポート回数）をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）を共用するので、ＲＷＭ内の領域を有効利用することが可能となる。また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普通変動入賞装置３７の開閉パターン（普通電動役物の開閉パターン）及び終了回数（サポート回数）が異なるため、多様な特定遊技状態を発生することが可能となる。
【１０１０】
また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技球が入賞しにくい若しくは入賞不能な閉状態と、当該閉状態よりも遊技球が入賞容易若しくは入賞可能な開状態と、に状態変換可能であり、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、所定条件の成立に基づき普図ゲーム（普図変動表示ゲーム）を実行し、当該普図ゲームの結果が特定結果となった場合に普通変動入賞装置３７を開状態に変換する当り状態を発生可能であり、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの結果が特別結果とは異なる所定結果（サポ当り）となった場合、又はゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、特定遊技状態を終了させる条件となる終了回数（サポート回数）をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）を、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で共用し、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普図ゲームの結果が特定結果となる確率（普図確率）及び終了回数（サポート回数）が異なるように構成することができる。
【１０１１】
このように構成した場合には、ゲームの結果が所定結果（サポ当り）となった場合又はゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で特定遊技状態を終了させる条件となる終了回数（サポート回数）をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）を共用するので、ＲＷＭ内の領域を有効利用することが可能となる。また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普図ゲームの結果が特定結果となる確率（普図確率）及び終了回数（サポート回数）が異なるため、多様な特定遊技状態を発生することが可能となる。
【１０１２】
なお、終了回数をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）は共用しなくても良い。すなわち、終了回数をカウントする領域（時間短縮変動回数領域）として第１カウント領

域と第２カウント領域を設け、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）では第１カウント領域を使用し、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）では第２カウント領域を使用するようにしても良い。

また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普通変動入賞装置３７の開閉パターン（普通電動役物の開閉パターン）は同一であっても良い。

また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で普図ゲームの結果が特定結果となる確率（普図確率）は同一であっても良い。

また、ゲームの結果が所定結果となった場合に発生する特定遊技状態（サポ当りを契機としたチャンスモード）と、ゲームの実行回数が所定回数に達した場合に発生する特定遊技状態（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）と、で終了回数（サポート回数）は同一であっても良い。

【１０１３】

また、所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行する遊技機において、ゲームの実行回数をカウントする遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技制御手段から出力される情報を受信する演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、遊技制御手段は、第１遊技状態（高確率状態以外の遊技状態）である場合には、ゲームの実行回数をカウントダウンして当該カウントダウンに対応する第１回数情報（通常確率変動回数コマンド）を出力可能であり、第２遊技状態（普電サポートがある状態）である場合には、ゲームの実行回数をカウントダウンして当該カウントダウンに対応する第２回数情報（時間短縮変動回数コマンド）を出力可能であり、演出制御手段は、遊技制御手段からの第１回数情報を受信した場合には、当該第１回数情報をカウントアップに対応する回数情報に変換して記憶し（図１１１（ａ））、遊技制御手段からの第２回数情報を受信した場合には、当該第２回数情報をカウントアップに対応する回数情報に変換せずに記憶する（図１１１（ｂ））。

【１０１４】

したがって、遊技状態に応じた方式で回数報知（回数示唆）を行うことが可能となるので、遊技の興趣が向上する。具体的には、演出制御手段（演出制御装置３００）は、遊技状態が第１遊技状態（高確率状態以外の遊技状態）である場合に遊技制御手段（遊技制御装置１００）から出力される第１回数情報をカウントアップに対応する回数情報に変換して記憶するので、第１遊技状態である場合には、記憶した回数情報を変換することなくカウントアップ方式で回数報知（例えば天井示唆演出）を行うことができる。また、演出制御手段（演出制御装置３００）は、遊技状態が第２遊技状態（普電サポートがある状態）である場合に遊技制御手段（遊技制御装置１００）から出力される第２回数情報をカウントアップに対応する回数情報に変換せずに記憶するので、第２遊技状態である場合には、記憶した回数情報を変換することなくカウントダウン方式で回数報知（例えばサポ回数報知演出）を行うことができる。

【１０１５】

あるいは、その逆であっても良い。

すなわち、所定条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行する遊技機において、ゲームの実行回数をカウントする遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技制御手段から出力される情報を受信する演出制御手段（演出制御装置３００）と、を備え、遊技制御手段は、第１遊技状態（高確率状態以外の遊技状態）である場合には、ゲームの実行回数をカウントアップして当該カウントアップに対応する第１回数情報（通常確率変動回数コマンド）を出力可能であり、第２遊技状態（普電サポートがある状態）である場合には、ゲームの実行回数をカウントアップして当該カウントアップに対応する第２回

数情報（時間短縮変動回数コマンド）を出力可能であり、演出制御手段は、遊技制御手段からの第１回数情報を受信した場合には、当該第１回数情報をカウントダウンに対応する回数情報に変換して記憶し、遊技制御手段からの第２回数情報を受信した場合には、当該第２回数情報をカウントダウンに対応する回数情報に変換せずに記憶するようにしても良い。

【１０１６】

この場合も、遊技状態に応じた方式で回数報知（回数示唆）を行うことが可能となるので、遊技の興趣が向上する。具体的には、演出制御手段（演出制御装置３００）は、遊技状態が第１遊技状態（高確率状態以外の遊技状態）である場合に遊技制御手段（遊技制御装置１００）から出力される第１回数情報をカウントダウンに対応する回数情報に変換して記憶するので、第１遊技状態である場合には、記憶した回数情報を変換することなくカウントダウン方式で回数報知を行うことができる。また、演出制御手段（演出制御装置３００）は、遊技状態が第２遊技状態（普電サポートがある状態）である場合に遊技制御手段（遊技制御装置１００）から出力される第２回数情報をカウントダウンに対応する回数情報に変換せずに記憶するので、第２遊技状態である場合には、記憶した回数情報を変換することなくカウントアップ方式で回数報知を行うことができる。

【１０１７】

なお、第１遊技状態は、高確率状態以外の遊技状態に限定されず適宜変更可能である。また、第２遊技状態は、普電サポートがある状態に限定されず適宜変更可能である。

また、第１回数情報は、通常確率変動回数コマンドに限定されず適宜変更可能である。また、第２回数情報は、時間短縮変動回数コマンドに限定されず適宜変更可能である。

【１０１８】

また、天井示唆演出は、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に実行することも可能である。

図１３に示すように、ＲＡＭクリアを伴わない電源投入時には、特図ゲーム処理番号に対応する停電復旧時のコマンドが演出制御装置３００へ送信される（ステップＸ４２）。天井機能を搭載した遊技機では、ステップＸ４２において、通常確率変動回数を報知するための通常確率変動回数コマンドも送信される。

一方、図１３に示すように、ＲＡＭクリアを伴う電源投入時には、初期化すべき領域にＲＡＭ初期化時の初期値がセーブされて（ステップＸ４５）、ＲＡＭ初期化時のコマンドが演出制御装置３００へ送信される（ステップＸ４６）。天井機能を搭載した遊技機では、ステップＸ４５において、通常確率変動回数領域にも初期値（ここでは９００）がセーブされ、ステップＸ４６において、通常確率変動回数を報知するための通常確率変動回数コマンドも送信される。

【１０１９】

そして、演出制御装置３００は、ステップＸ４２，Ｘ４６で送信される通常確率変動回数コマンドを受信した場合に、当該通常確率変動回数コマンドに基づく情報をＲＡＭ内（例えばＲＡＭ３２２内）のゲーム実行回数領域に記憶する。さらに、その際に、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報に基づいて天井示唆演出の演出態様を決定して、当該決定した演出態様で天井示唆演出を実行することで、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に天井示唆演出を実行することが可能となる。

あるいは、電力が供給されなくとも記憶内容を保持可能なＦｅＲＡＭ３２３にゲーム実行回数領域を設け、演出制御装置３００は、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に、ゲーム実行回数領域に記憶されている情報（すなわち電源遮断前に記憶された情報）に基づいて天井示唆演出の演出態様を決定して、当該決定した演出態様で天井示唆演出を実行しても良い。

【１０２０】

特図変動表示ゲーム中や客待ち中に実行する天井示唆演出は、主に遊技者に向けて実行する演出である。一方、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）に実行する天井示唆演出（以下「電源投入時天井示唆演出」という）は、主に遊技店の店員に向けて

実行する演出である。
天井機能を搭載した遊技機を複数台設置している遊技店では、店員は、開店前に、一台一台の詳細データをホールコンピュータで確認してＲＡＭクリアする遊技機を選択するか、あるいは、全台についてＲＡＭクリアする。ＲＡＭクリアすると、ゲーム実行回数がリセット（ゲーム実行回数の計測がクリア）されて天井回数ｎまでの残り回転数が増えるため、出玉率を調整することが可能となる。
【１０２１】
しかしながら、一台一台の詳細データをホールコンピュータで確認する場合には、開店準備の際に煩わしい確認作業を行わなければならないという問題がある。また、全台についてＲＡＭクリアする場合には、開店から遊技を行うと、どの台も天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードになかなか移行しない（移行するには天井回数ｎ分のゲームを実行しなければならない）ため、朝から遊技をしようとする意欲を遊技者に与えることができず、開店時の集客力が低下してしまうという問題がある。これに対し、電源投入時天井示唆演出を実行することで、煩わしい確認作業を行うことなくＲＡＭクリアする遊技機を店員が選択できるので、開店準備を効率よく行うことが可能となるとともに、開店から遊技を行ってもすぐにチャンスモード（天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモード）へ移行する可能性があるので、開店時の集客力低下を抑制することが可能となる。
【１０２２】
なお、電源投入時天井示唆演出は、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードの終了前に開始しても良いし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードの終了時に開始しても良いし、確率設定値変更モードや確率設定値確認モードの終了後に開始しても良い。
また、電源投入時天井示唆演出は、天井示唆演出の実行条件（前述）が成立する場合にのみ実行しても良いし、天井示唆演出の実行条件が成立するか否かにかかわらず電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）には常に実行しても良い。
また、現在の時刻が所定時刻よりも前である場合に、電源投入時天井示唆演出を実行するようにしても良い。現在の時刻はＲＴＣ３３８からの情報に基づき判断することができる。これにより、例えば、開店時刻以降は電源投入時天井示唆演出を実行しないように構成することができる。このように構成することで、営業中に停電が発生しても停電復旧時に電源投入時天井示唆演出が実行されることがないため、現時点におけるゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）が遊技者に把握されることを回避できる。また、当該所定時刻は遊技店ごとに設定（変更）可能であっても良い。
【１０２３】
また、電源投入時天井示唆演出は、遊技機から離れていても演出態様を把握可能であることが好ましい。例えば、電源投入時天井示唆演出が演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））である場合には、店員は、島通路の端から見渡すだけで、当該通路に沿って配置されている複数の遊技機それぞれについて、電源投入時天井示唆演出を実行しているか否かや、電源投入時天井示唆演出の演出態様を判別することが可能となるため、ＲＡＭクリアする遊技機を容易に見つけることができ、好ましい。
【１０２４】
また、電源投入時天井示唆演出の演出態様は、例えば図１１２（ｂ）に示すように、天井回数ｎまでの残り回転数（カウントダウンに対応する回数）に基づき決定しても良い。この場合、演出制御装置３００は、天井回数ｎまでの残り回転数を、ステップＸ４２，Ｘ４６で送信される通常確率変動回数コマンドが示す回数（通常確率変動回数）から算出しても良いし、ステップＸ４２，Ｘ４６で送信される通常確率変動回数コマンドに基づく情報をゲーム実行回数領域に記憶した後に当該ゲーム実行回数領域に記憶されている回数（ゲーム実行回数（カウントアップに対応する回数）又は通常確率変動回数（カウントダウンに対応する回数））から算出しても良い。あるいは、ゲーム実行回数領域がＦｅＲＡＭ３２３に設けられている場合には、電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）

にゲーム実行回数領域に記憶されている回数（すなわち電源遮断前に記憶された回数。具体的にはゲーム実行回数（カウントアップに対応する回数）又は通常確率変動回数（カウントダウンに対応する回数））から算出しても良い。

【１０２５】

また、電源投入時天井示唆演出は、特図変動表示ゲーム中や客待ち中に実行する天井示唆演出と同一であっても良いし、異なっていても良い。すなわち、例えば、電源投入時天井示唆演出として演出装置を発光させる天井示唆演出（図１０６（ａ））を実行する場合、特図変動表示ゲーム中や客待ち中に実行する天井示唆演出は、演出装置を発光させる天井示唆演出であっても良いし、それ以外の天井示唆演出であっても良い。また、電源投入時天井示唆演出では、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を明確に示唆し、特図変動表示ゲーム中や客待ち中に実行する天井示唆演出では、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を曖昧に示唆するようにしても良い。

また、電源投入時天井示唆演出は、天井示唆演出以外の演出と同一であっても良い。具体的には、例えば、電源投入時天井示唆演出の演出態様を、大当り期待度を示唆する大当り期待度示唆演出と兼用の演出態様としても良い。また、この場合、電源投入時天井示唆演出の演出態様は、電源投入時におけるゲーム実行回数が多いほど（すなわち天井回数ｎまでの残り回転数が少ないほど）、大当り期待度が高い時に選択されやすい大当り期待度示唆演出の演出態様を用いても良い。

【１０２６】

また、電源投入時天井示唆演出の演出時間は、演出態様にかかわらず同一であっても良いし、例えば図１１２（ｂ）に示すように演出態様に応じて異なっていても良い。

図１１２（ｂ）に示す例では、天井回数ｎまでの残り回転数が少ないほど、演出装置が電源投入時天井示唆演出用の発光を行う時間（発光時間）が長くなっている。すなわち、天井回数ｎまでの残り回転数が少ないほど、電源投入時天井示唆演出の演出時間が長くなっている。

天井回数ｎまでの残り回転数が比較的少ない遊技機は、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的多い遊技機よりも、ＲＡＭクリアする遊技機として選択されやすい。例えば図１１２（ｂ）に示すように、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的少ない場合に実行される電源投入時天井示唆演出の演出時間を、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的多い場合に実行される電源投入時天井示唆演出の演出時間よりも長くすることで、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的多い遊技機では演出装置が電源投入時天井示唆演出を終了して通常発光（電源投入時天井示唆演出用の発光とは異なる発光）に復帰していても、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的少ない遊技機では演出装置が電源投入時天井示唆演出を継続しているので、天井回数ｎまでの残り回転数が比較的少ない遊技機が見つけやすい。

【１０２７】

また、電源投入時天井示唆演出の演出時間は、遊技店ごとに設定（変更）可能であっても良い。

電源投入時天井示唆演出の演出時間を変更可能とすることで、例えば、電源投入時天井示唆演出を、遊技店の開店前に終了させるか、開店後に終了させるかを遊技店側で選択することが可能となる。

例えば、遊技店の開店後に終了するように電源投入時天井示唆演出の演出時間を設定することで、遊技者も、電源投入時天井示唆演出の演出態様からゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を取得することが可能となる。したがって、例えば、電源投入時天井示唆演出を実行した遊技機の台数に対するＲＡＭクリアした遊技機の台数の割合を通常よりも少なくした場合には、遊技店の開店後に終了するように電源投入時天井示唆演出の演出時間を設定することで、天井回数ｎまでの残り回転数が少ない遊技機（例えば電源投入時天井示唆演出を実行したのにＲＡＭクリアされていない遊技機）が多いことをアピールできるため、朝から遊技をしようとする意欲を遊技者に与えることができ、稼働率が向上する。

【１０２８】
一方、遊技店の開店前に終了するように電源投入時天井示唆演出の演出時間を設定することで、遊技者は、電源投入時天井示唆演出を実行した遊技機、電源投入時天井示唆演出を実行していない遊技機、ＲＡＭクリアされた遊技機、ＲＡＭクリアされていない遊技機の見分けが付かないため、複数の遊技機の中から天井回数ｎまでの残り回転数が少ない遊技機（例えば電源投入時天井示唆演出を実行したのにＲＡＭクリアされていない遊技機）を選ぶ楽しみを遊技者に与えることができ、遊技の興趣が向上する。
【１０２９】
また、図１１２（ｂ）に示す例では、天井回数ｎまでの残り回転数が３００回以下である場合に電源投入時天井示唆演出を実行するようにしているが、これに限定されず、例えば、天井回数ｎまでの残り回転数にかかわらず電源投入時（ＲＡＭクリアを伴う電源投入時も含む）には常に電源投入時天井示唆演出を実行するようにしても良い。
また、電源投入時におけるゲーム実行回数が特定回数である場合に実行する電源投入時天井示唆演出の演出態様と、電源投入時におけるゲーム実行回数が特定回数以外である場合に実行する電源投入時天井示唆演出の演出態様と、を異ならせても良い。具体的には、例えば、電源投入時におけるゲーム実行回数が０回である場合（すなわち天井回数ｎまでの残り回転数が天井回数ｎと一致する場合）に実行する電源投入時天井示唆演出の演出態様と、電源投入時におけるゲーム実行回数が１回以上である場合（すなわち天井回数ｎまでの残り回転数が天井回数ｎと一致しない場合）に実行する電源投入時天井示唆演出の演出態様と、を異ならせても良い。これにより、遊技店の店員は、例えば、前日の閉店後にＲＡＭクリアされた遊技機や設定変更された遊技機を、当日の開店前に確認することができる。
【１０３０】
また、所定期間（例えばＲＡＭクリアを最後に行った時点から現時点までの期間）における天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへの移行回数が所定回数以上である場合には、天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードに移行しやすい遊技機であると言えるので、電源投入時には常に天井示唆演出を実行して、ＲＡＭクリアする遊技機として選択されるようにしても良い。なお、ここでの所定回数は、１回であっても良いし、複数回であっても良い。
また、所定期間（例えばＲＡＭクリアを最後に行った時点から現時点までの期間）における天井回数ｎ到達を契機としたチャンスモードへの移行回数を、電源投入時天井示唆演出の演出態様によって示唆するようにしても良い。電源投入時天井示唆演出として演出装置を発光させる天井示唆演出を行う場合には、例えば、発光色で天井回数ｎまでの残り回転数を示唆し、点滅の有無や点滅パターンで移行回数を示唆するようにしても良い。
【１０３１】
以上のことから、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、電源投入時に、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を示唆する示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能である。
【１０３２】
したがって、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、電源投入時に示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であるので、遊技店の開店準備を効率よく行うことが可能となるとともに、開店時の集客力低下を抑制することが可能となる。

なお、電源投入時天井示唆演出は、演出装置を発光させる天井示唆演出に限定されず適宜変更可能であり、例えば、残り回転数画像Ｇ４を表示する天井示唆演出（図１０６（ｆ））であっても良い。

【１０３３】

また、演出制御手段（演出制御装置３００）は、所定条件が成立した場合（電源投入時天井示唆演出の演出時間が経過した場合）に、示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を終了可能である。

したがって、電源投入時に行う示唆演出（電源投入時天井示唆演出）が所定条件の成立により終了するので、好適である。

【１０３４】

なお、電源投入時に行う示唆演出（電源投入時天井示唆演出）は終了しないものであっても良い。すなわち、電源投入されてから電源遮断されるまでの間、電源投入時天井示唆演出を実行し続けても良い。

また、上記実施例では、所定条件、すなわち電源投入時天井示唆演出の終了条件を「電源投入時天井示唆演出の演出時間が経過した」としたが、終了条件はこれに限定されず適宜変更可能であり、例えば「所定の操作手段が操作された」等であっても良い。また、ここでの所定の操作手段は、遊技者が操作できない位置に配設された操作手段であっても良いし、遊技者も操作できる位置に配設された操作手段であっても良い。

【１０３５】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、電源投入時に、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を示唆する第１示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であるとともに、ゲームの実行中に、当該ゲームの結果が特別結果となる期待度を示唆する第２示唆演出（大当り期待度示唆演出）を実行可能であるように構成することができる。

【１０３６】

このように構成した場合にも、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、電源投入時に示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であるので、遊技店の開店準備を効率よく行うことが可能となるとともに、開店時の集客力低下を抑制することが可能となる。

さらに、第１示唆演出（電源投入時天井示唆演出）の演出態様を、第２示唆演出（大当り期待度示唆演出）の演出態様と同一であるように構成することが可能であり、そのように構成した場合には、第１示唆演出と第２示唆演出とで演出態様を共用できるので、データ量の削減、開発コストの削減等が可能となる。

【１０３７】

また、始動条件の成立に基づきゲーム（特図変動表示ゲーム）を実行し、当該ゲームの結果が特別結果となった場合に遊技者に遊技価値を付与する特別遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技を制御する遊技制御手段（遊技制御装置１００）と、遊技の演出を制御する演出制御手段（演出制御装置３００）と、遊技球の入賞により始動条件が成立する普通変動入賞装置３７と、を備え、遊技制御手段は、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも普通変動入賞装置３７への入賞が容易な特定遊技状態（普電サポート）と、特別遊技状態と、を発生可能であり、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に、特別遊技状態を発生せずに特定遊技状態を発生可能であり、演出制御手段は、電源投

入時に、ゲームの実行回数に関する情報（ゲーム実行回数や天井回数ｎまでの残り回転数など）を示唆する示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であり、電源投入時におけるゲームの実行回数が特定回数（例えば０回）である場合と、それ以外の場合と、で示唆演出の態様が異なるように構成することができる。

【１０３８】

このように構成した場合にも、ゲームの実行回数が所定回数（天井回数ｎ）に達した場合に特定遊技状態（普電サポート）を発生可能であるので、遊技の興趣が向上する。また、電源投入時に示唆演出（電源投入時天井示唆演出）を実行可能であるので、遊技店の開店準備を効率よく行うことが可能となるとともに、開店時の集客力低下を抑制することが可能となる。また、特定回数が０回である場合には、遊技店の店員は、例えば、前日の閉店後にＲＡＭクリアされた遊技機や設定変更された遊技機を、当日の開店前に確認することができる。

【１０３９】

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

【１０４０】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【１０４１】

例えば、遊技機１０は、特図２変動表示ゲームを特図１変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機であっても良いし、遊技機１０は、特図１変動表示ゲームを特図２変動表示ゲームよりも優先して実行する遊技機であっても良いし、特図１変動表示ゲーム及び特図２変動表示ゲームを入賞順に実行する遊技機であっても良いし、特図１変動表示ゲームと特図２変動表示ゲームとを同時に実行可能な遊技機であっても良い。

【１０４２】

また、遊技機１０は、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示とを、表示装置４１に同時に表示しない遊技機に限定されない。すなわち、第１始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示と、第２始動記憶に対応する飾り特図始動記憶表示とを、表示装置４１に同時に表示するようにしても良い。

【１０４３】

また、遊技機１０は、特定領域（確変作動領域）を有する遊技機に限定されない。すなわち、特定領域に遊技球が流入したこと（特定領域スイッチ３８ｄが遊技球を検出したこと）に基づいて、高確率状態を発生させるのではなく、特図変動表示ゲームの結果が確変大当りとなったことに基づいて、高確率状態を発生させるようにしても良い。

また、遊技機１０は、表示装置４１で表示する飾り特図変動表示ゲームとは別に飾り特図変動表示ゲームを実行する第４図柄の表示を行うサブ情報表示装置（第４図柄ＬＥＤ）を備えていても良い。また、このサブ情報表示装置は、第４図柄の表示に加えて、始動記憶数の表示等を行うものであっても良い。

【符号の説明】

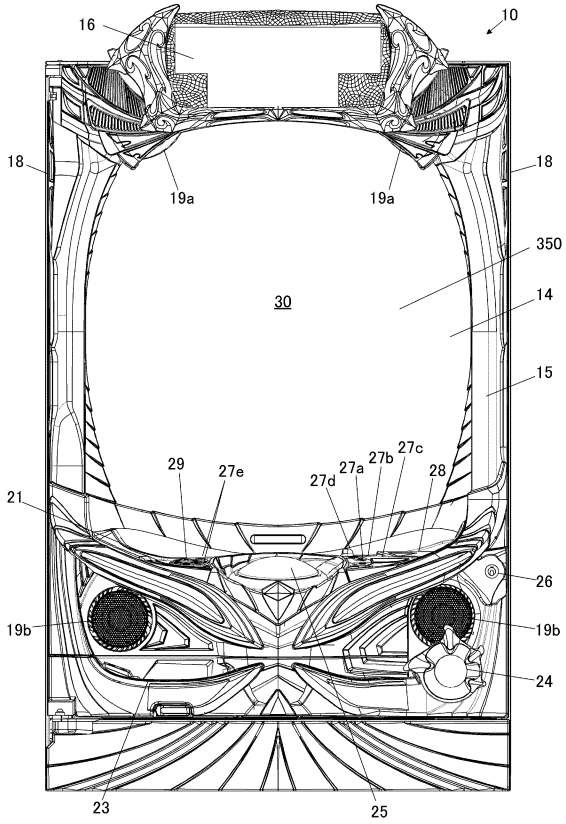
【１０４４】

１０　遊技機
３７　普通変動入賞装置
１００　遊技制御装置（遊技制御手段）

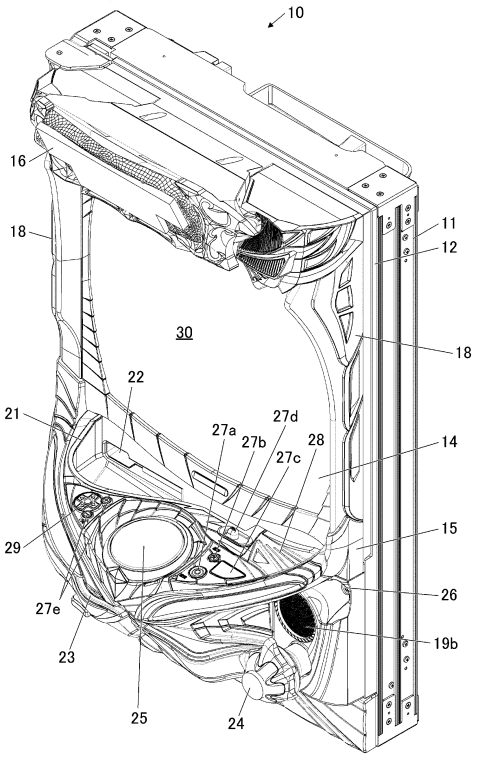
３００　演出制御装置（演出制御手段）

【図面】

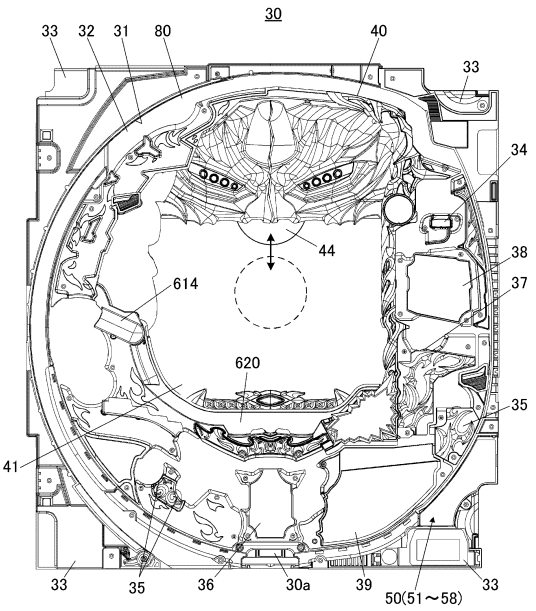
【図１】



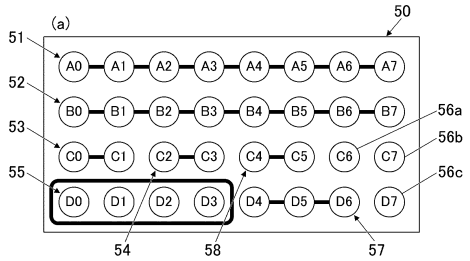
【図２】



【図３】



【図４】



(b)

変動用図柄番号	特図1表示図柄							
	A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7
0	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯
1	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯

(c)

変動用図柄番号	特図2表示図柄							
	B0	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7
0	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯
1	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯

(d)

保留数	特図1		特図2	
	C0	C1	C2	C3
特図保留なし	消灯	消灯	消灯	消灯
特図保留1個	点灯	消灯	点灯	消灯
特図保留2個	点灯	点灯	点灯	点灯
特図保留3個	点滅	点灯	点滅	点灯
特図保留4個	点滅	点滅	点滅	点滅

(e)

ラウンド	D0	D1	D2	D3
10R	点灯	点灯	点灯	点灯
7R	消灯	点灯	消灯	点灯
2R	消灯	消灯	点灯	消灯

(f)

状態表示	C6	C7	D7
通常打ち状態	消灯	—	—
右打ち状態	点灯	—	—
変動時間短縮機能未作動時	—	消灯	—
変動時間短縮機能作動時	—	点灯	—
電源投入時に高確率状態	—	—	点灯
上記以外	—	—	消灯

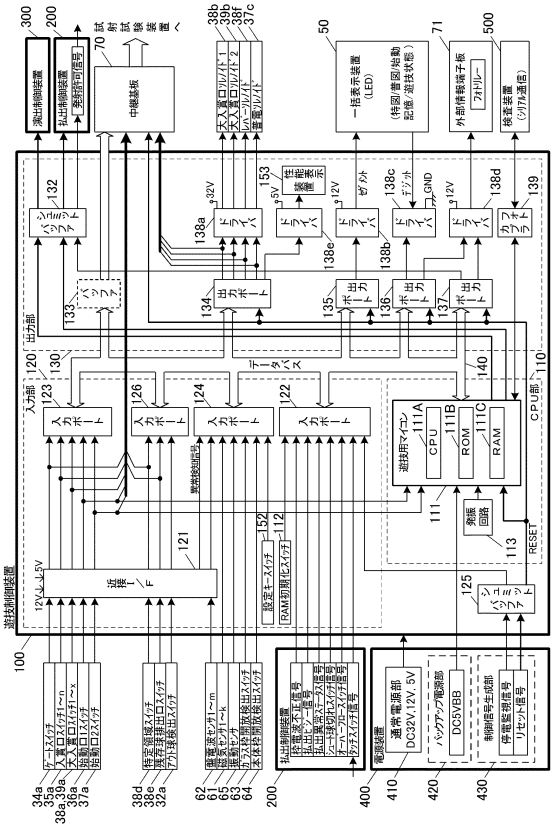
(g)

変動用図柄番号	普図表示図柄		
	D4	D5	D6
0	消灯	点灯	消灯
1	点灯	消灯	点灯

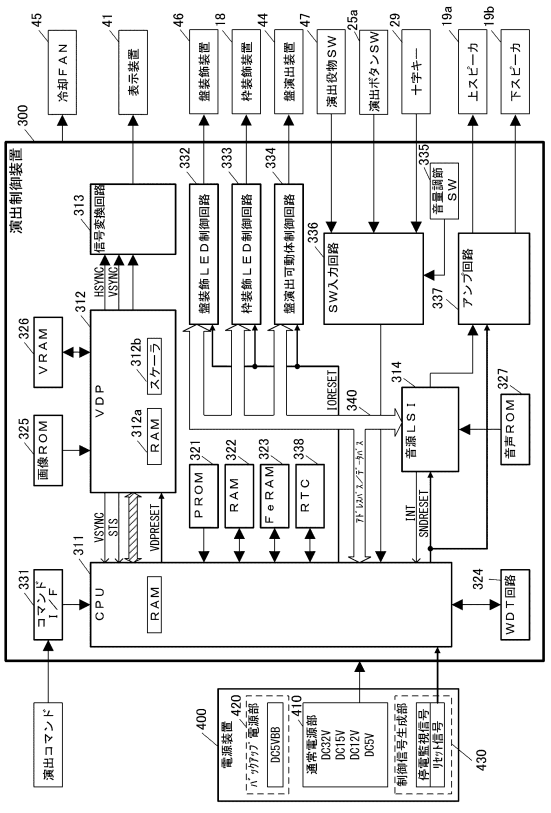
(h)

保留数	C4	C5
普図保留なし	消灯	消灯
普図保留1個	点灯	消灯
普図保留2個	点灯	点灯
普図保留3個	点滅	点灯
普図保留4個	点滅	点滅

【図５】



【図６】



【図７】

(a)

結果種類	確率設定値:設定1～3 振分率 低確率	確率設定値:設定1～3 振分率 高確率	確率設定値:設定4～6 振分率 低確率	確率設定値:設定4～6 振分率 高確率	
大当り	219/65536	2190/65536	262/65536	2620/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
サポ当り	500/65536	－	500/65536	－	停止後、サポあり状態へ移行
はずれ	58264/65536	56793/65536	58221/65536	56363/65536	

(b)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行
特図2	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行

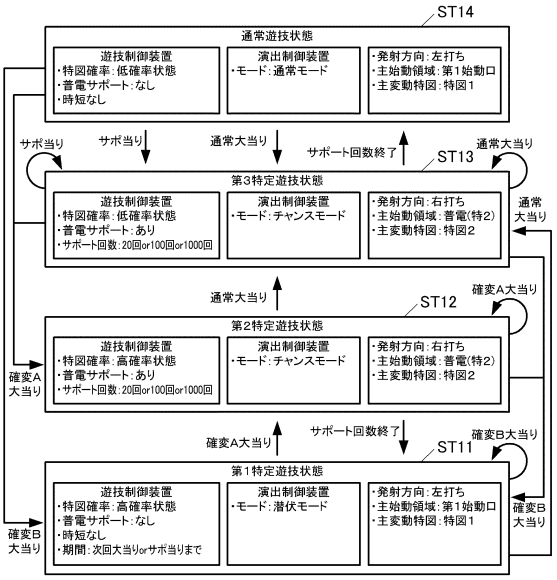
(c)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
特図2	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持

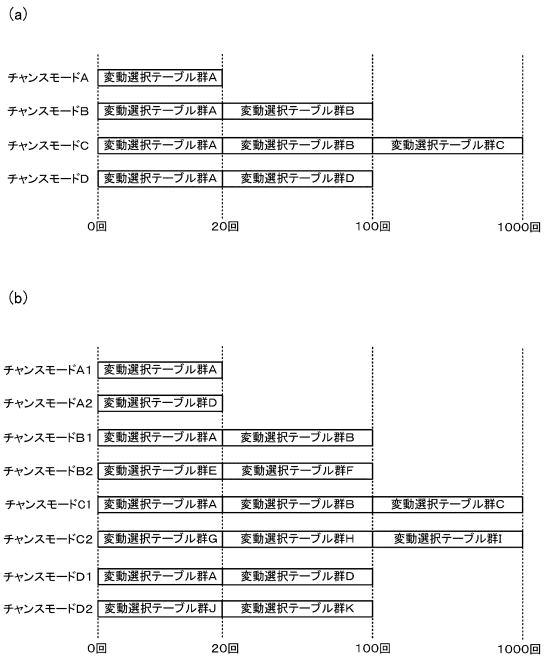
(d)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	サポ当りA	436/1000	－	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	436/1000	－	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	128/1000	－	停止後、「サポあり、1000回」へ移行
特図2	サポ当りA	480/1000	－	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	480/1000	－	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	40/1000	－	停止後、「サポあり、1000回」へ移行

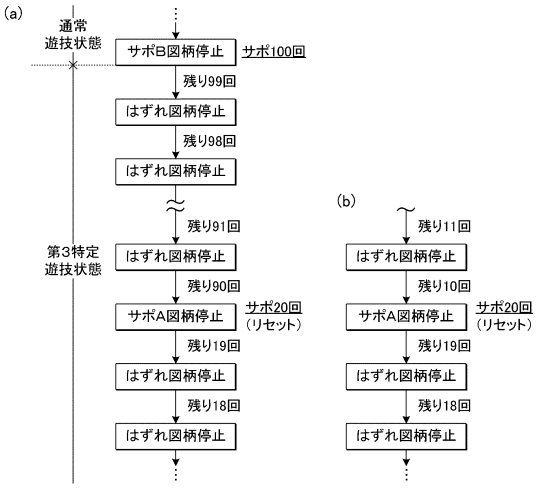
【図８】



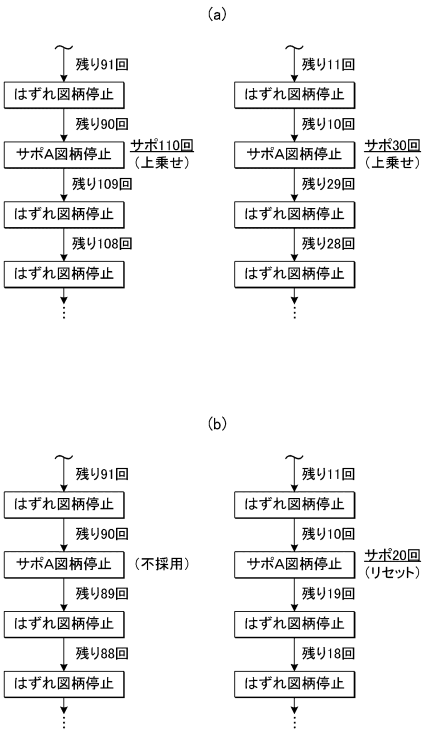
【図９】



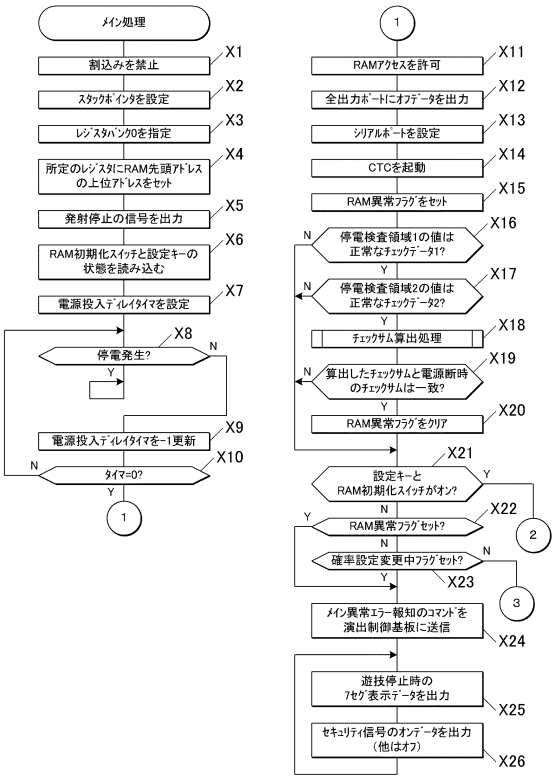
【図１０】



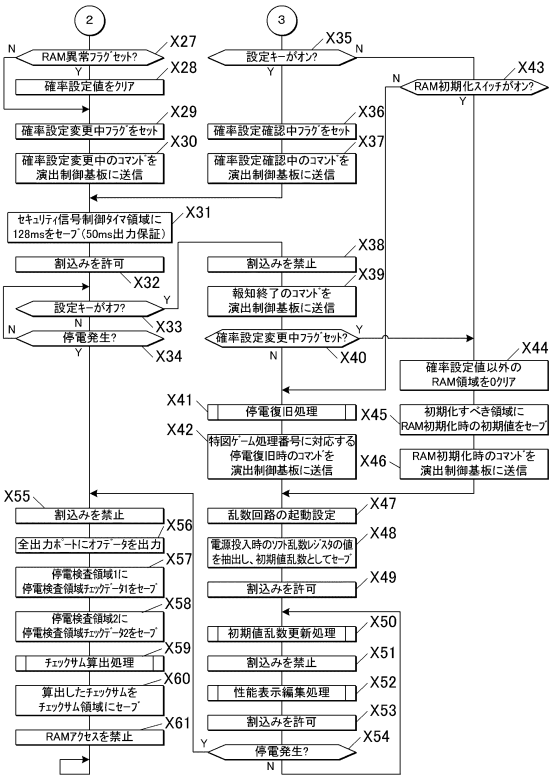
【図１１】



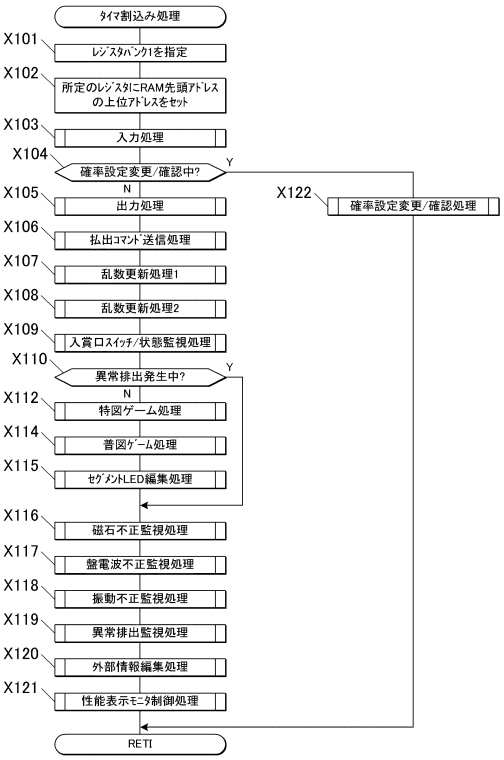
【図１２】



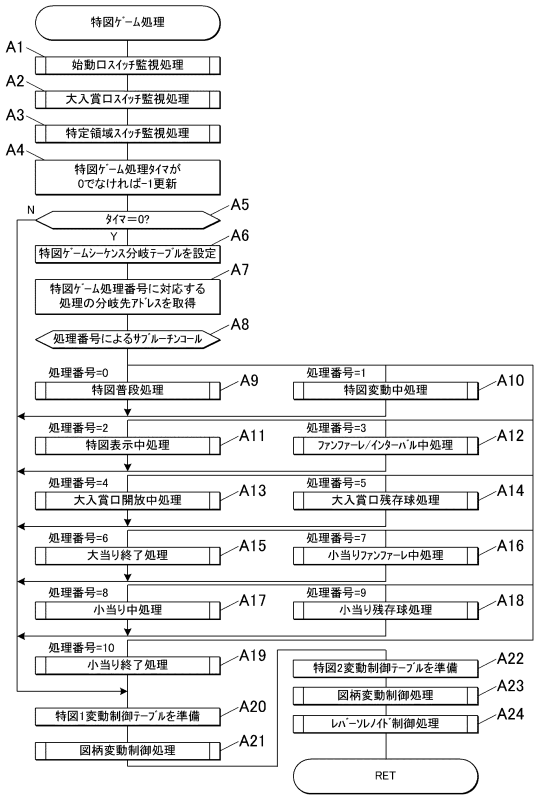
【図１３】



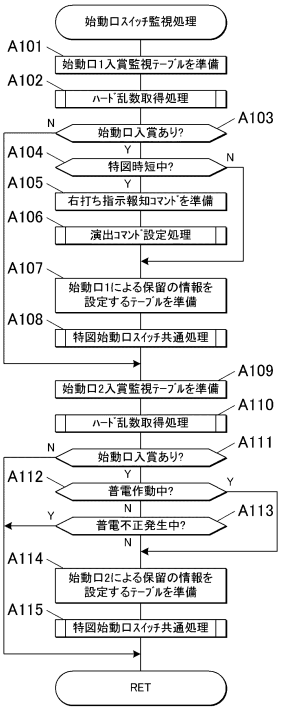
【図１４】



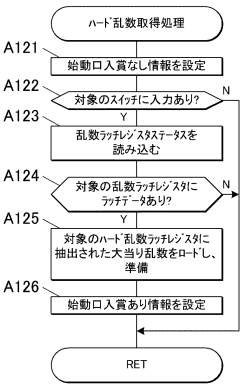
【図１５】



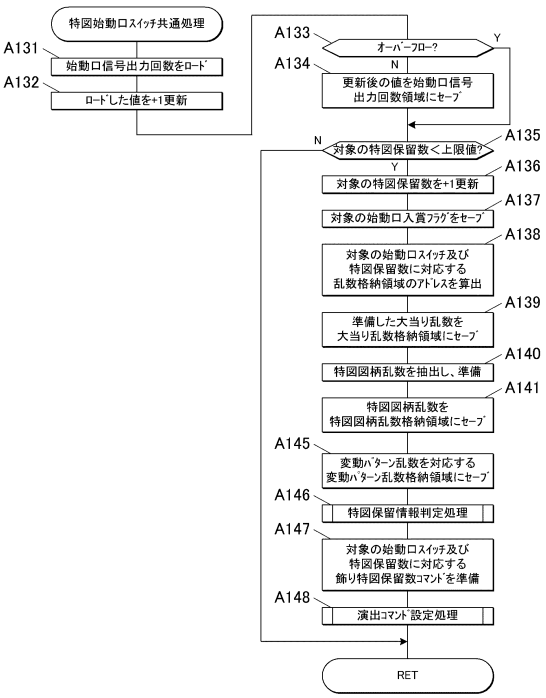
【図１６】



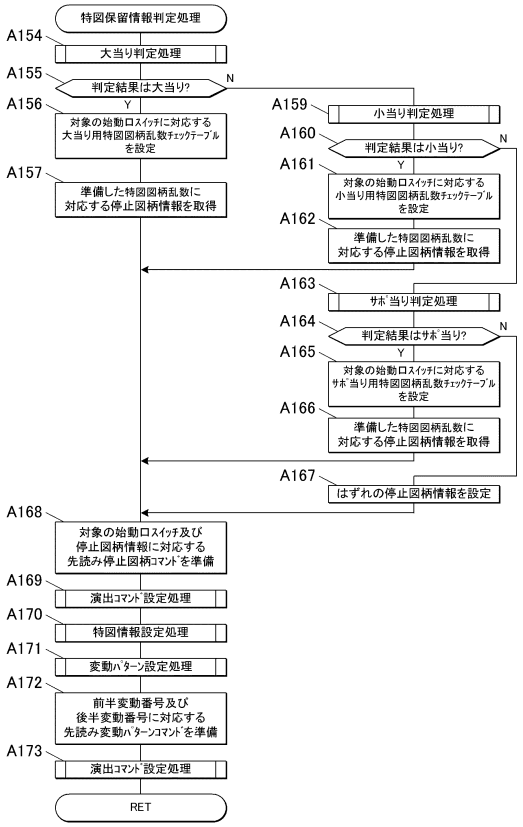
【図１７】



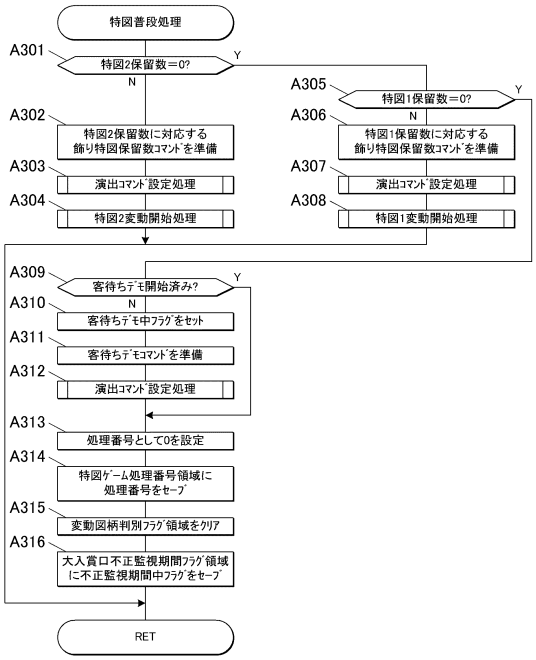
【図１８】



【図１９】

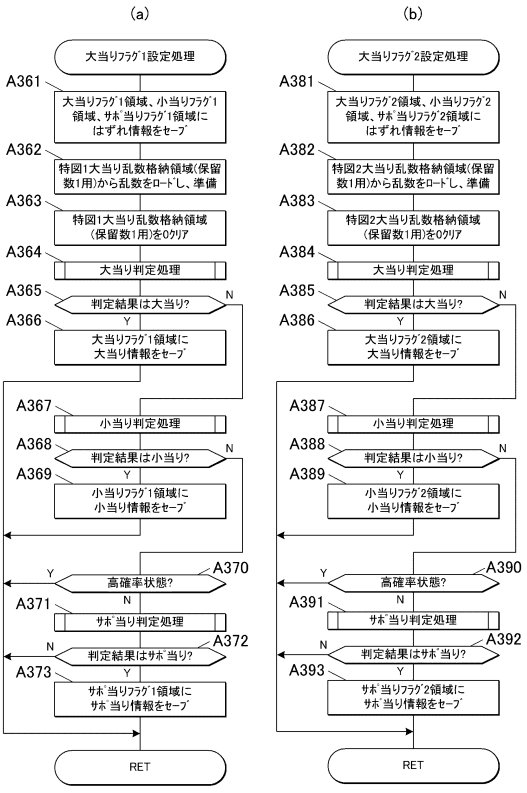


【図２０】

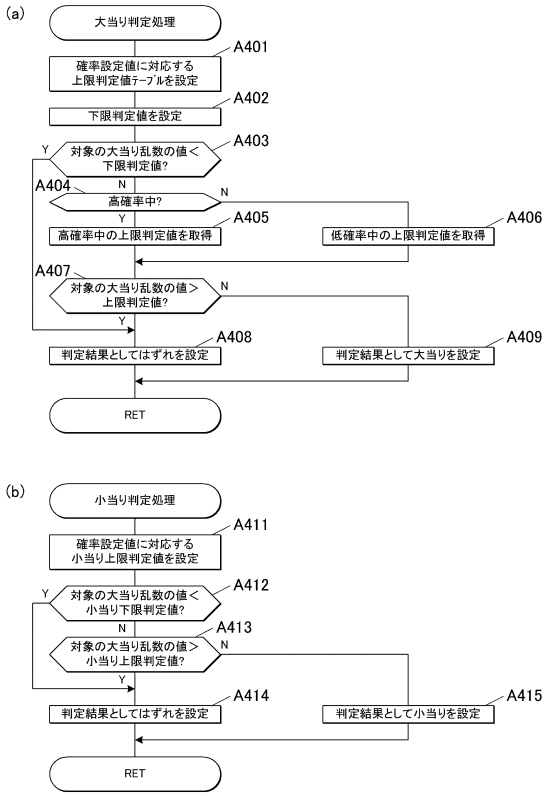


【図２１】

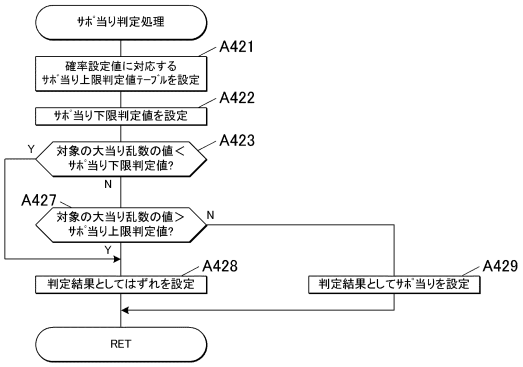
【図２２】



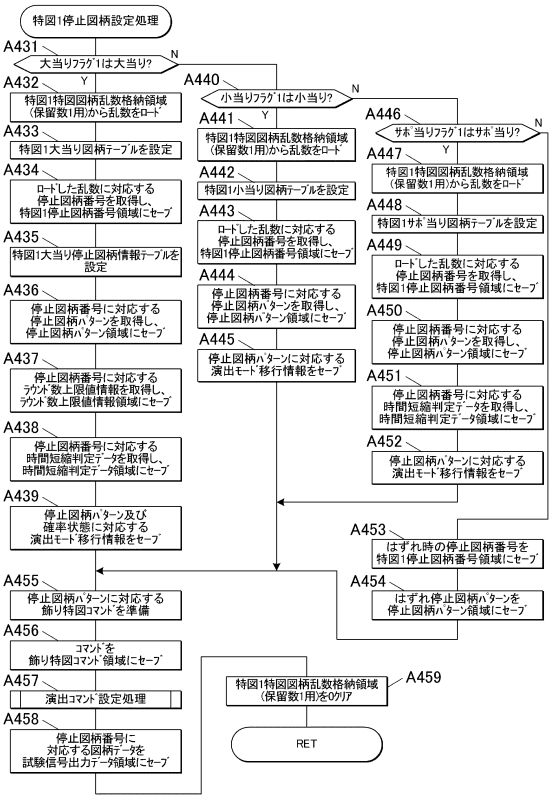
【図２３】



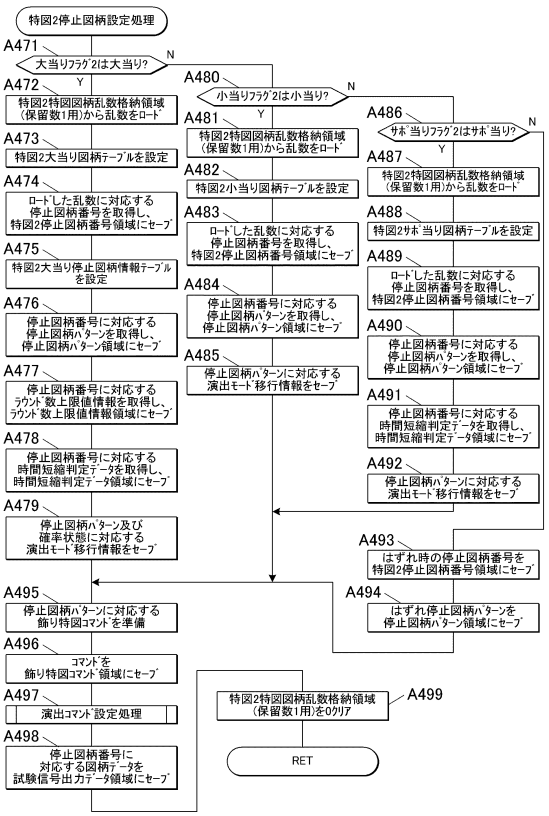
【図２４】



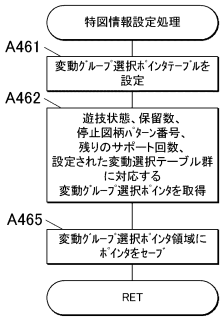
【図２５】



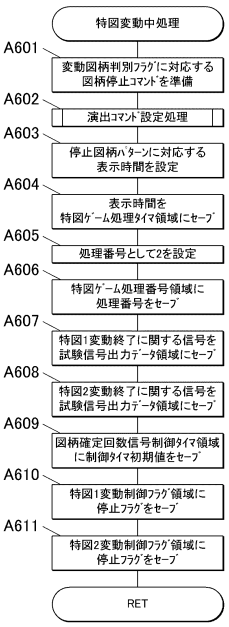
【図２６】



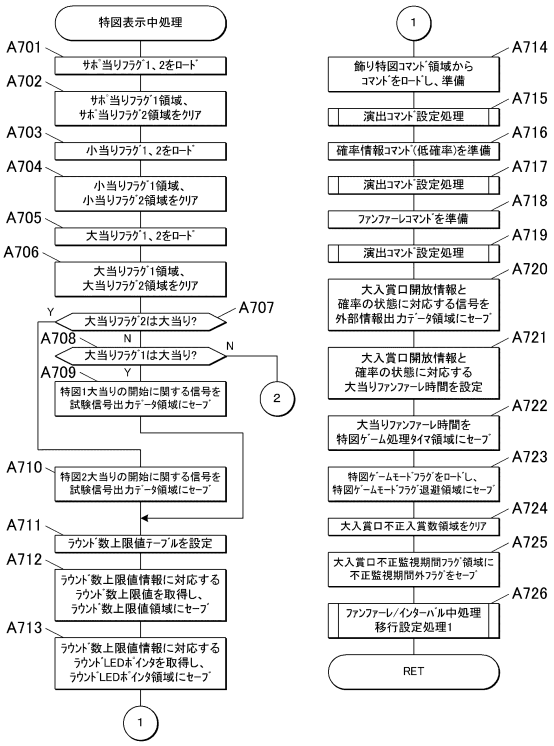
【図２７】



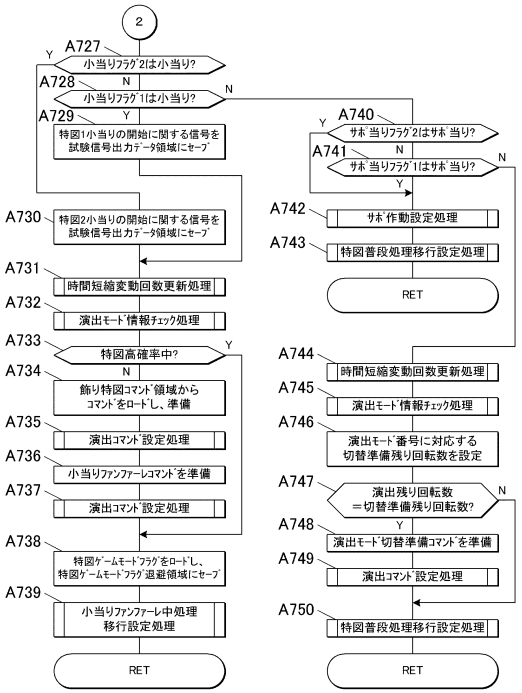
【図２８】



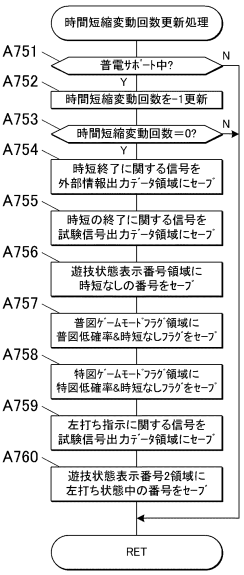
【図２９】



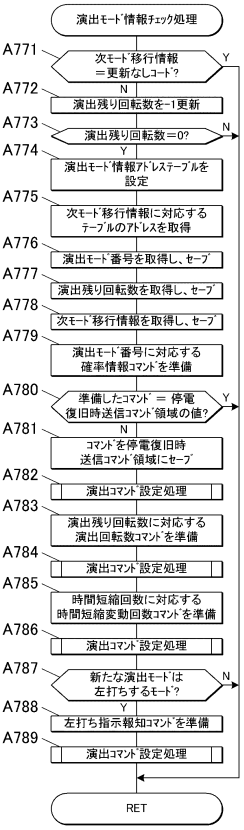
【図３０】



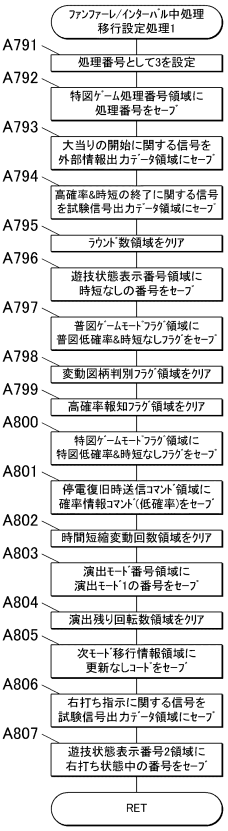
【図３１】



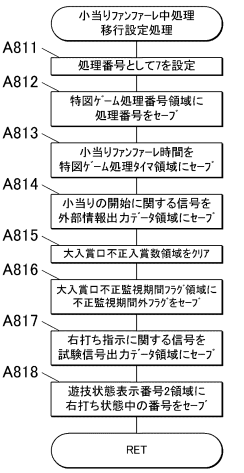
【図３２】



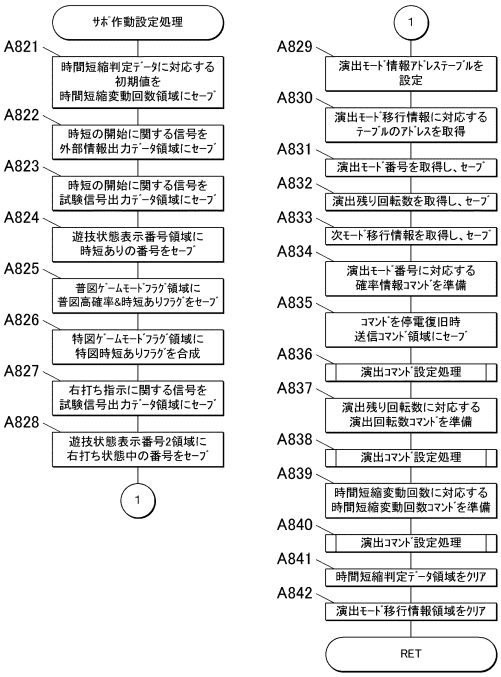
【図３３】



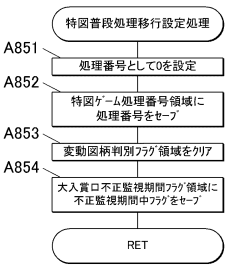
【図３４】



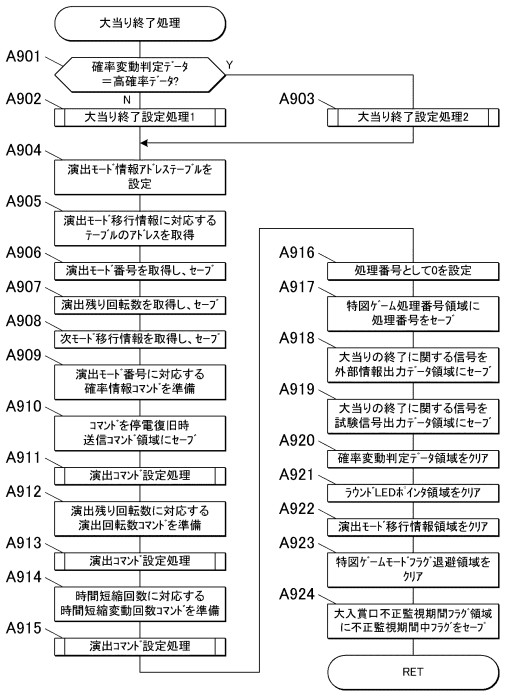
【図３５】



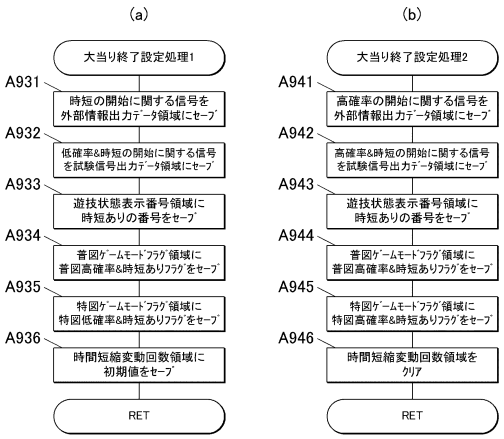
【図３６】



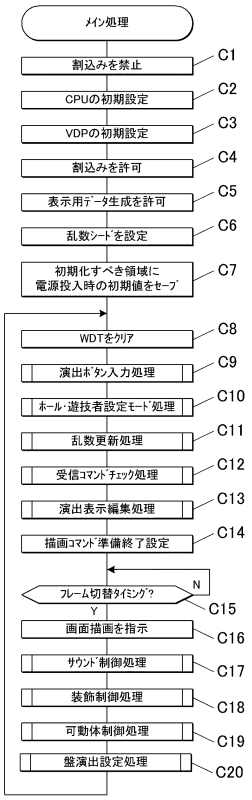
【図３７】



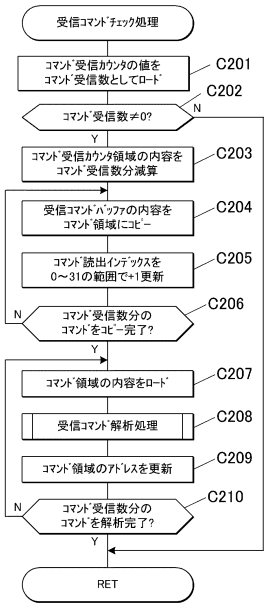
【図３８】



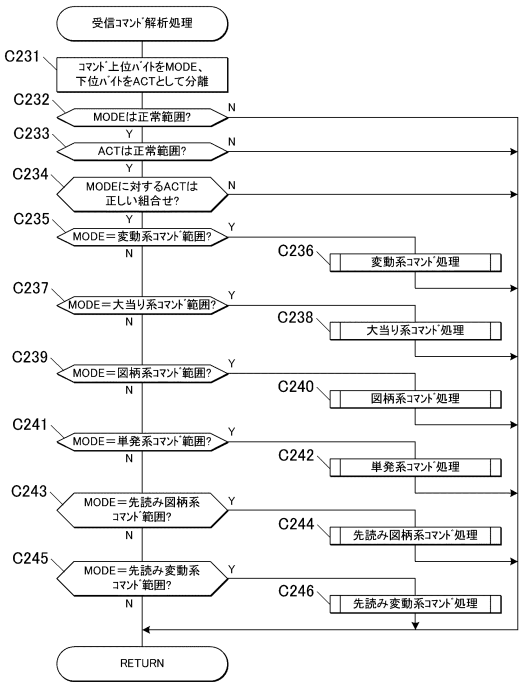
【図３９】



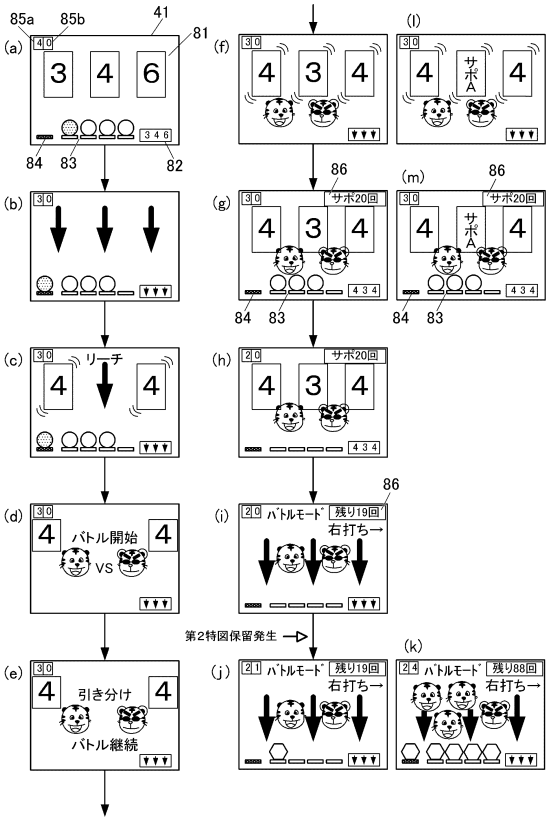
【図４０】



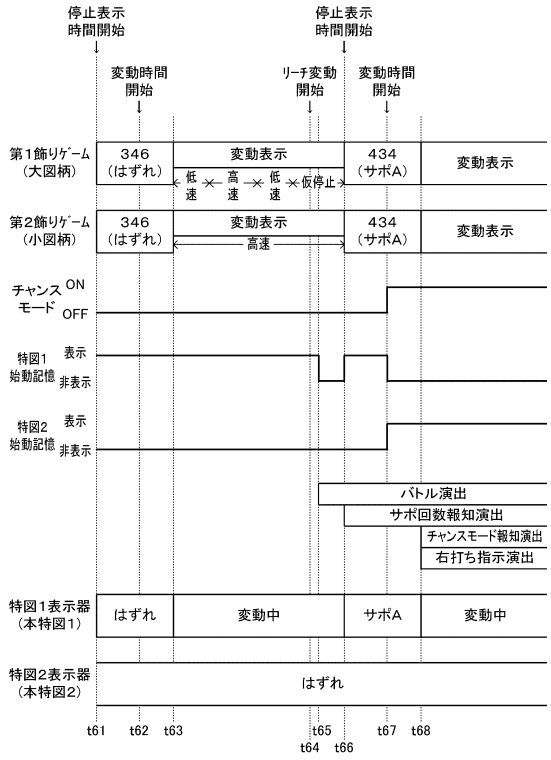
【図４１】



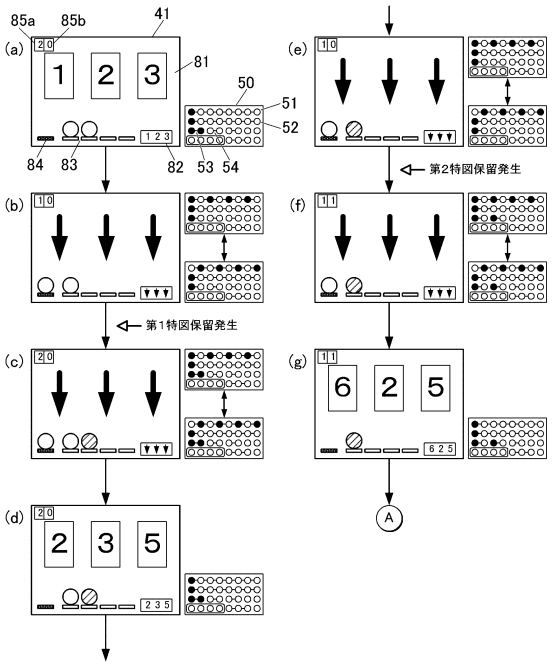
【図４２】



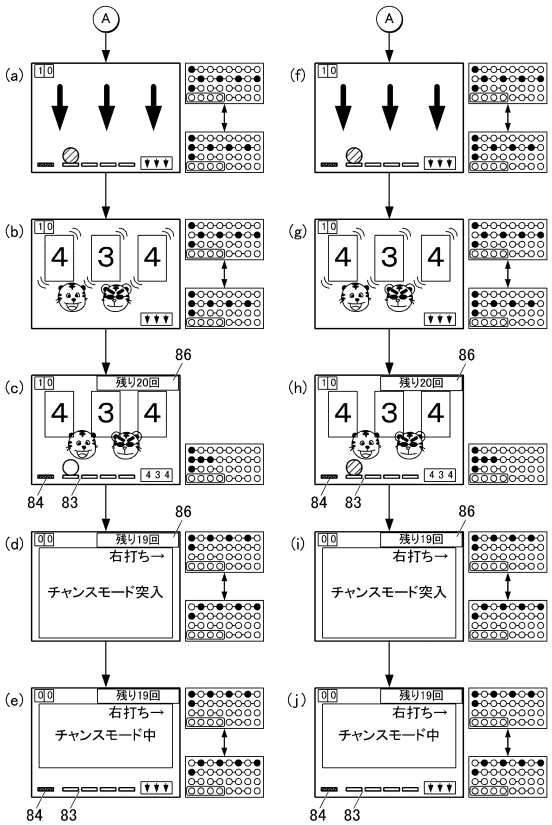
【図４３】



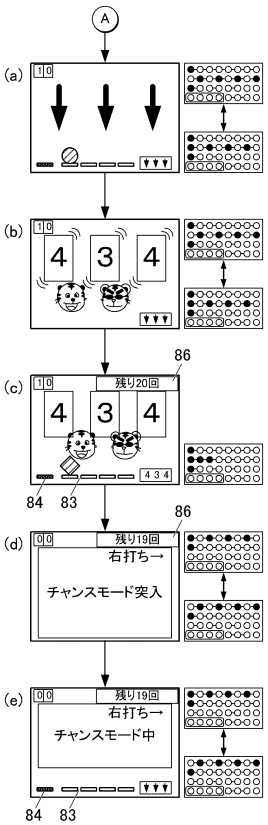
【図４４】



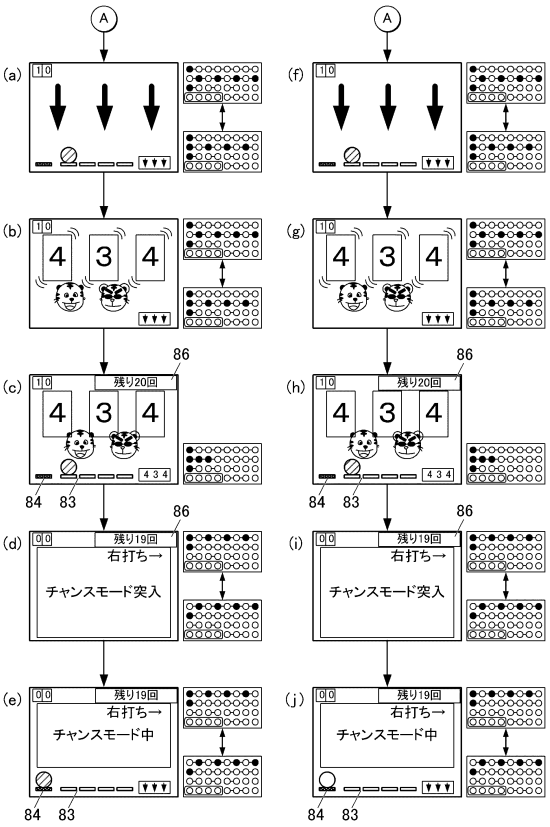
【図４５】



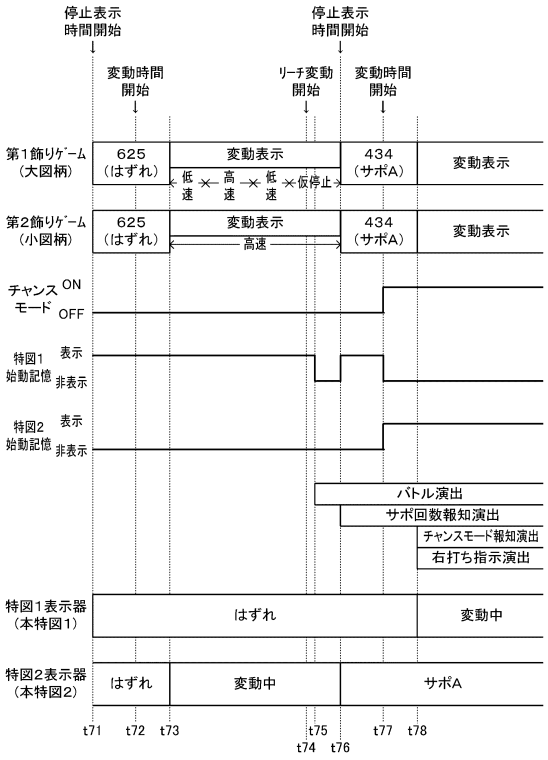
【図４６】



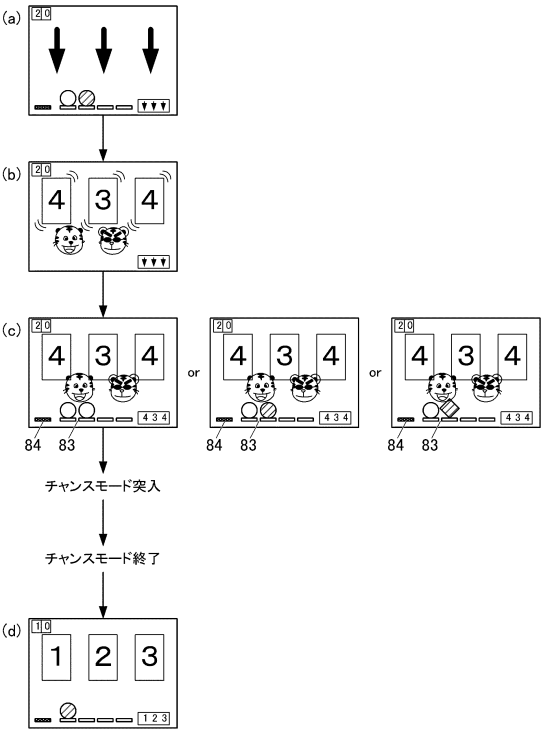
【図４７】



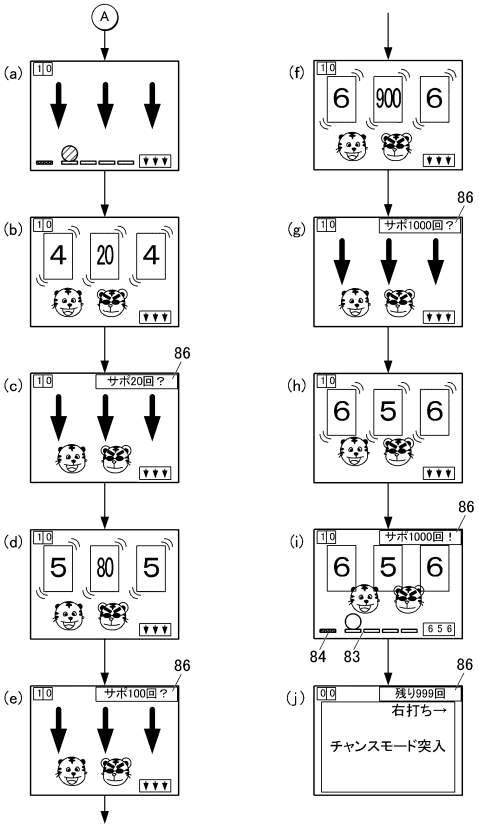
【図４８】



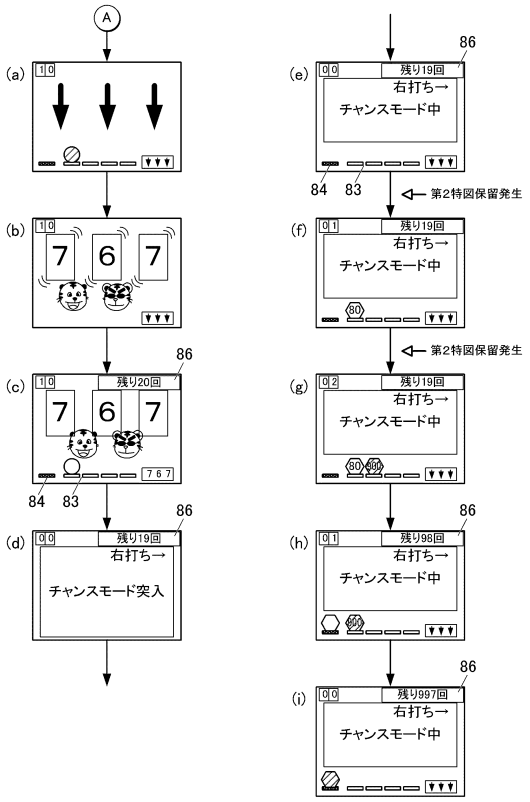
【図４９】



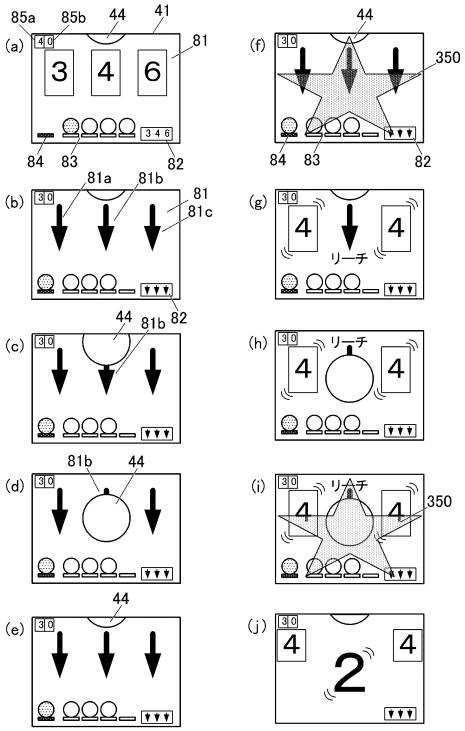
【図５０】



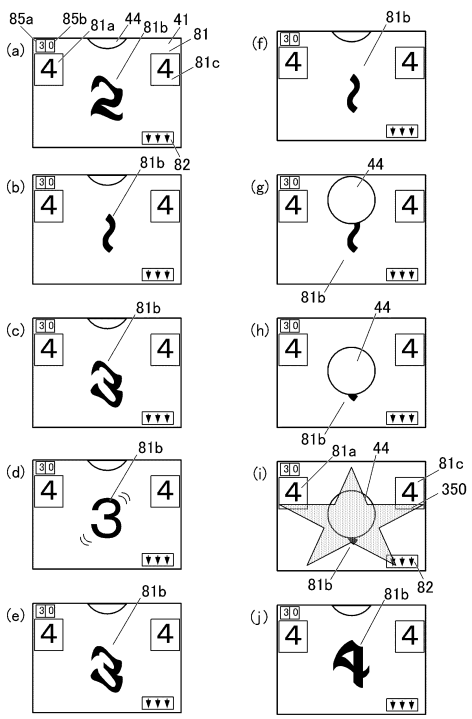
【図５１】



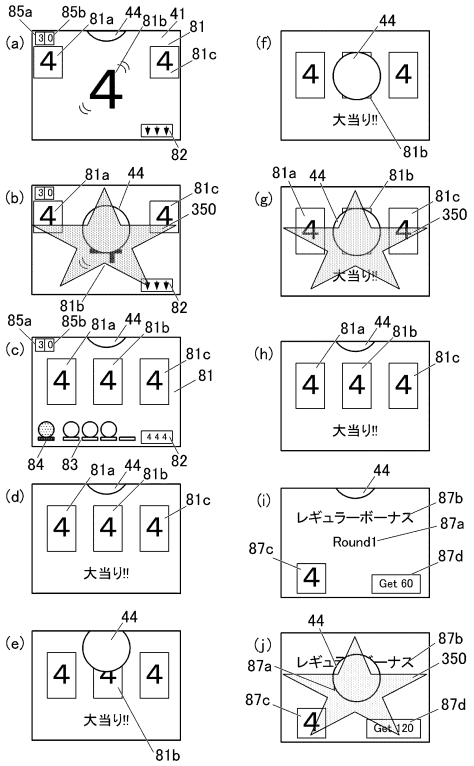
【図５２】



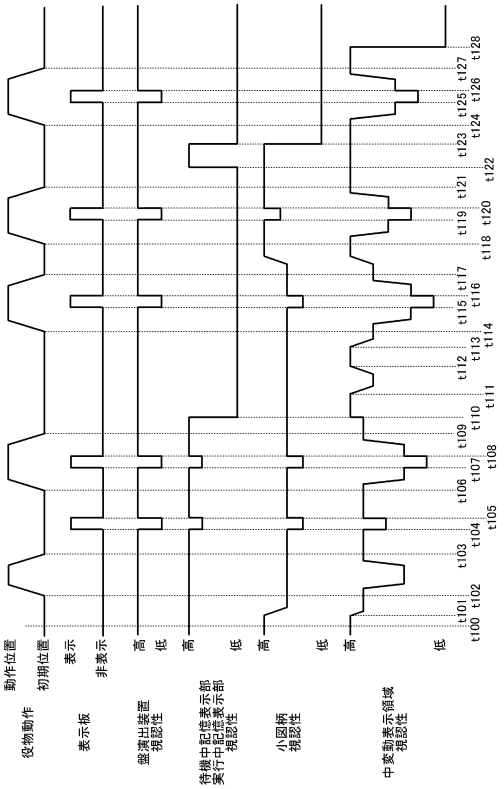
【図５３】



【図５４】



【図５５】



【図５６】

(a)

結果種類	確率設定値:設定1～3 振分率 低確率	確率設定値:設定1～3 振分率 高確率	確率設定値:設定4～6 振分率 低確率	確率設定値:設定4～6 振分率 高確率	
大当り	219/65536	2190/65536	262/65536	2620/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
はずれ	58764/65536	56793/65536	58721/65536	56363/65536	

(b)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行
特図2	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行

(c)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
特図2	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持

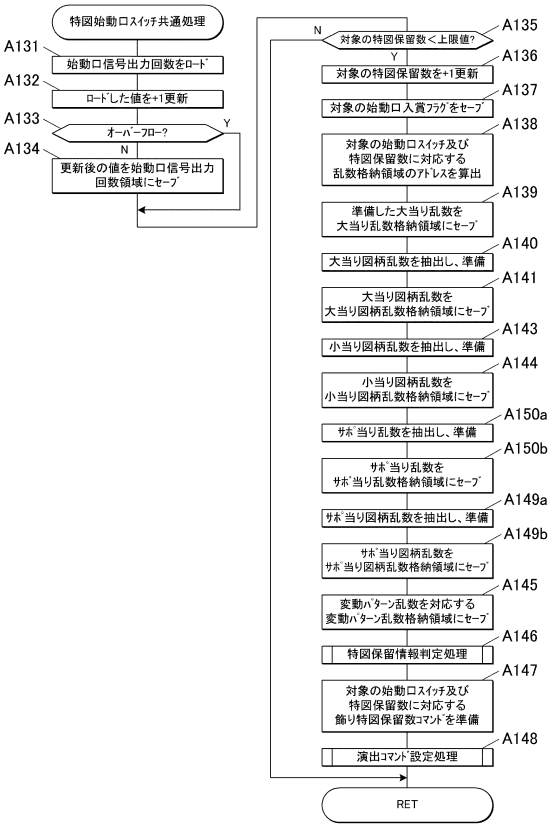
(d)

		振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
	サポ作動あり	76/10000	38/10000	停止後、「サポあり」へ移行
	サポ作動なし	9924/10000	9962/10000	停止後、「サポあり」へ移行しない

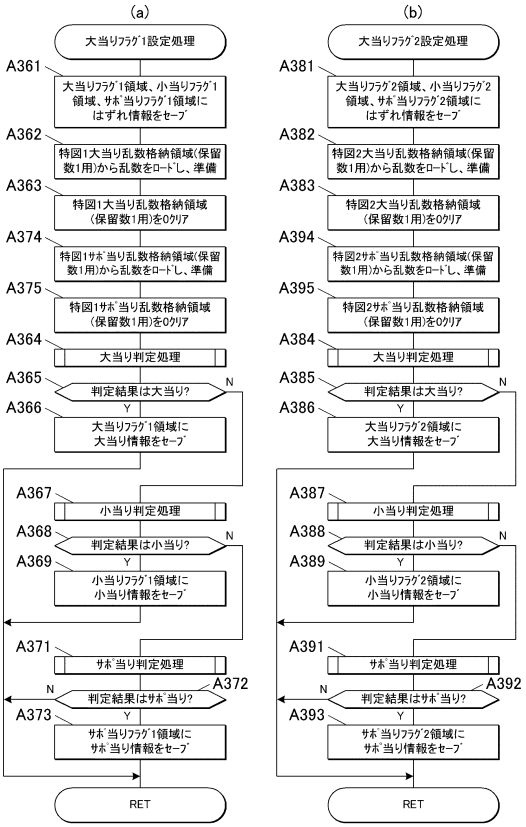
(e)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	サポ当りA	436/1000	436/1000	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	436/1000	436/1000	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	128/1000	128/1000	停止後、「サポあり、1000回」へ移行
特図2	サポ当りA	480/1000	480/1000	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	480/1000	480/1000	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	40/1000	40/1000	停止後、「サポあり、1000回」へ移行

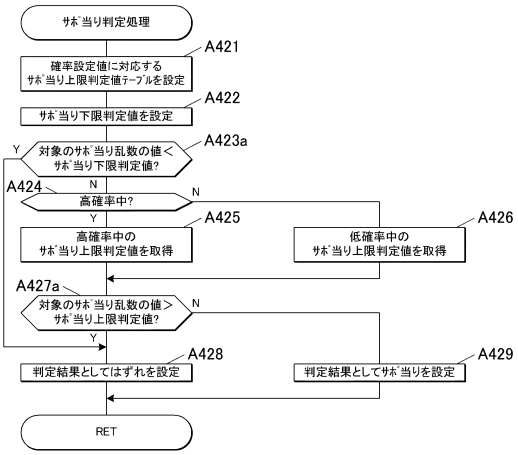
【図５７】



【図５８】



【図５９】



【図６０】

(a)

結果種類	確率設定値:設定1～3 振分率 低確率	確率設定値:設定1～3 振分率 高確率	確率設定値:設定4～6 振分率 低確率	確率設定値:設定4～6 振分率 高確率	
大当り	219/65536	2190/65536	262/65536	2620/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
はずれ	58764/65536	56793/65536	58721/65536	56363/65536	

(b)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行
特図2	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行

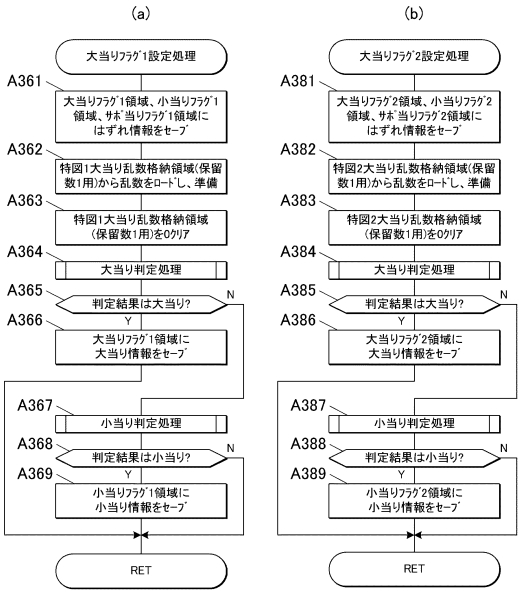
(c)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
特図2	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持

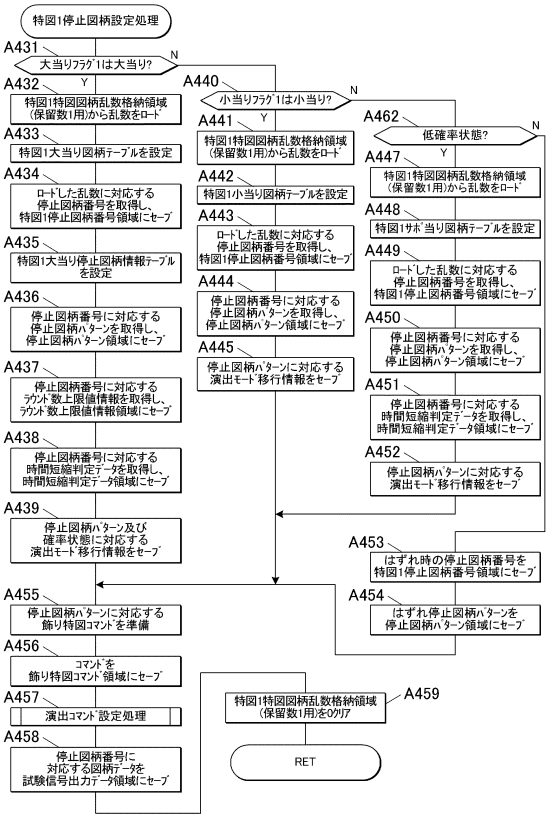
(d)

特図	停止図柄種類	振分率 低確率	振分率 高確率	状態遷移
特図1	サポ当りA	330/10000	-	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	330/10000	-	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	100/10000	-	停止後、「サポあり、1000回」へ移行
	はずれ	9240/10000	10000/10000	サポ図柄停止しない （＝はずれ図柄停止）
特図2	サポ当りA	364/10000	-	停止後、「サポあり、20回」へ移行
	サポ当りB	364/10000	-	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	32/10000	-	停止後、「サポあり、1000回」へ移行
	はずれ	9240/10000	10000/10000	サポ図柄停止しない （＝はずれ図柄停止）

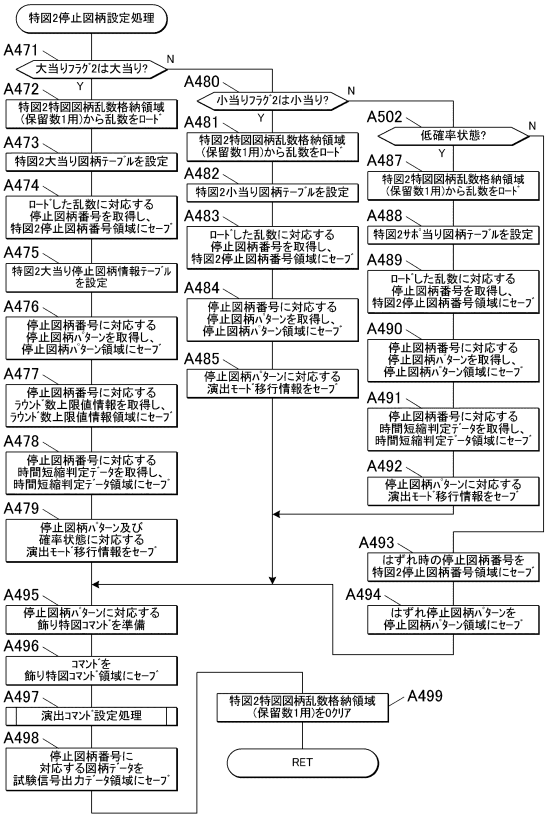
【図６１】



【図６２】



【図６３】



【図６４】

(a)

結果種類	確率設定値：設定1～3		確率設定値：設定4～6		
	振分率		振分率		
	低確率	高確率	低確率	高確率	
大当り	219/65536	2190/65536	262/65536	2620/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
はずれ	58764/65536	56793/65536	58721/65536	56363/65536	

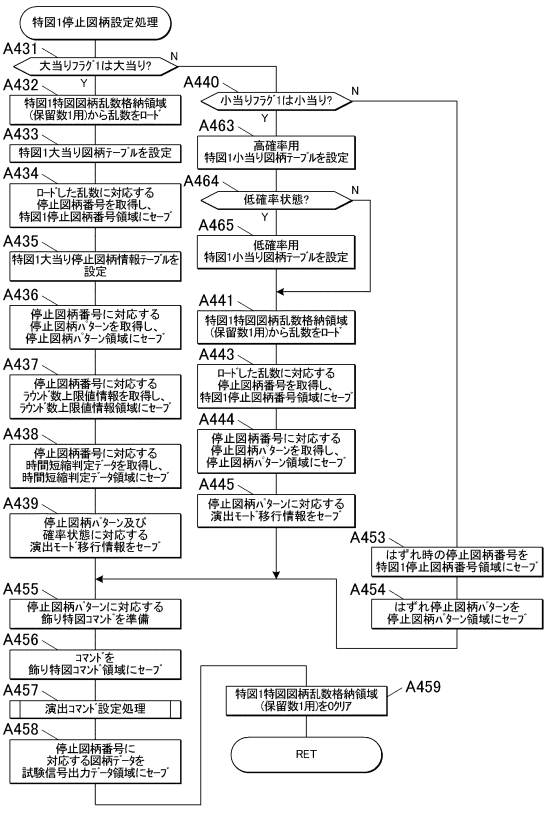
(b)

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		低確率	高確率	
特図1	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行
特図2	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行

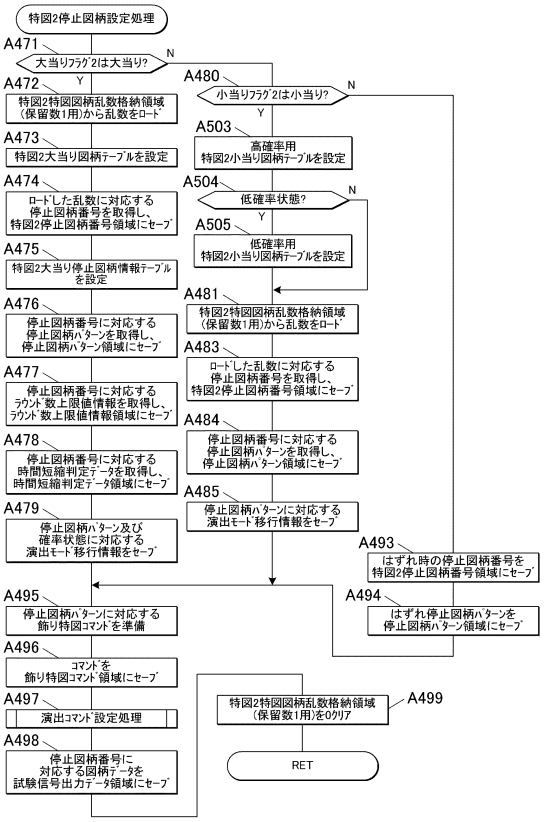
(c)

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		低確率	高確率	
特図1	小当りA	330/10000	-	当り終了後、「サポあり、20回」へ移行
	小当りB	330/10000	-	当り終了後、「サポあり、100回」へ移行
	小当りC	100/10000	-	当り終了後、「サポあり、1000回」へ移行
	小当りD	9240/10000	10000/10000	当り終了後、元の遊技状態を維持
特図2	小当りA	364/10000	-	当り終了後、「サポあり、20回」へ移行
	小当りB	364/10000	-	当り終了後、「サポあり、100回」へ移行
	小当りC	32/10000	-	当り終了後、「サポあり、1000回」へ移行
	小当りD	9240/10000	10000/10000	当り終了後、元の遊技状態を維持

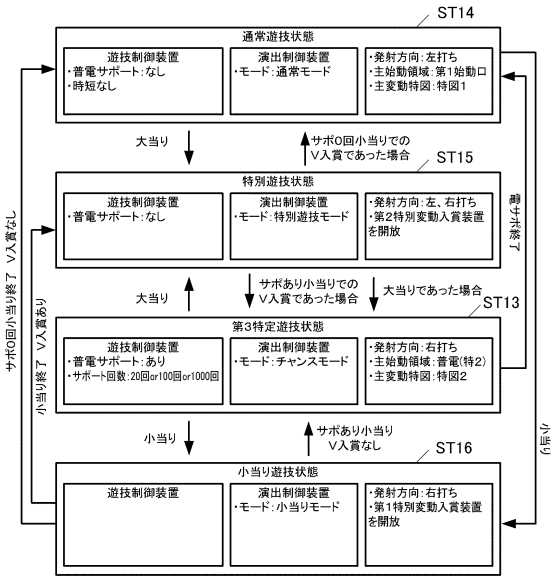
【図６５】



【図６６】



【図６７】



【図６８】

(a)

結果種類	確率設定値：設定1～3 振分率	確率設定値：設定4～6 振分率	
大当り	219/65536	262/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
はずれ	58764/65536	58721/65536	

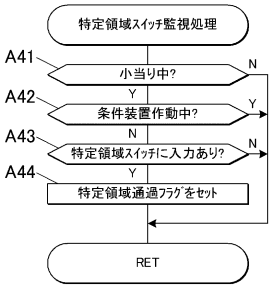
(b)

特図	停止図柄種類	振分率	状態遷移
特図1	大当りA	25/100	サポ20回を設定
	大当りB	25/100	サポ100回を設定
	大当りC	50/100	サポ1000回を設定
特図2	大当りA	25/100	サポ20回を設定
	大当りB	25/100	サポ100回を設定
	大当りC	50/100	サポ1000回を設定

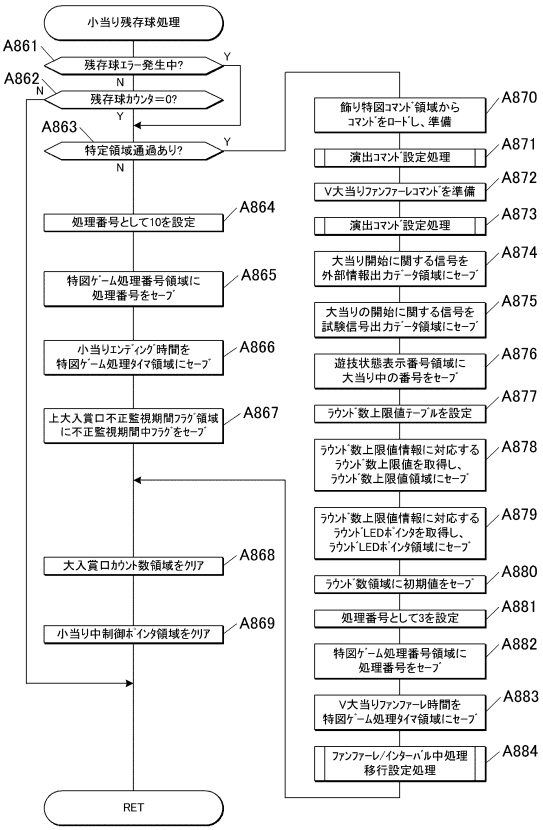
(c)

特図	停止図柄種類	振分率	状態遷移
特図1	小当りA	-	サポ20回を設定
	小当りB	-	サポ100回を設定
	小当りC	-	サポ1000回を設定
	小当りD	10000/10000	サポ0回を設定
特図2	小当りA	364/10000	サポ20回を設定
	小当りB	364/10000	サポ100回を設定
	小当りC	32/10000	サポ1000回を設定
	小当りD	9240/10000	サポ0回を設定

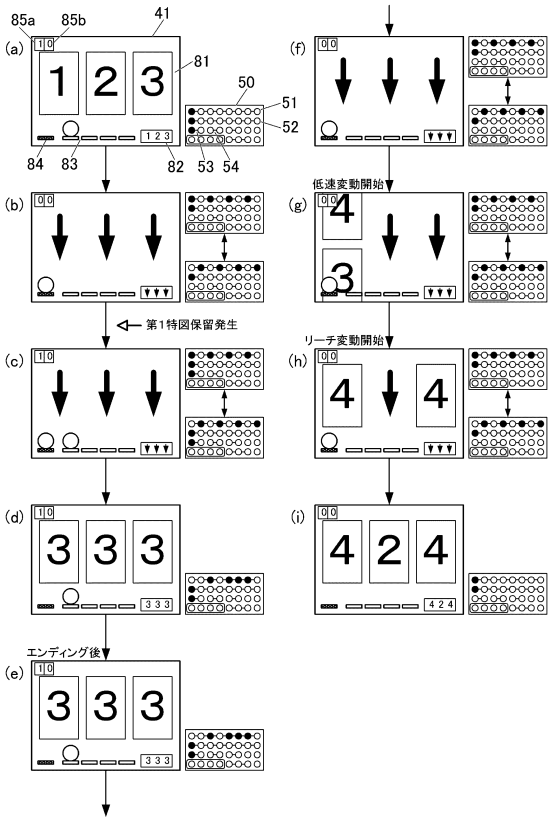
【図６９】



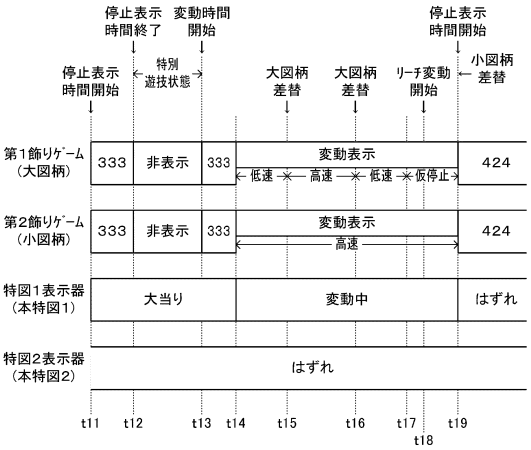
【図７０】



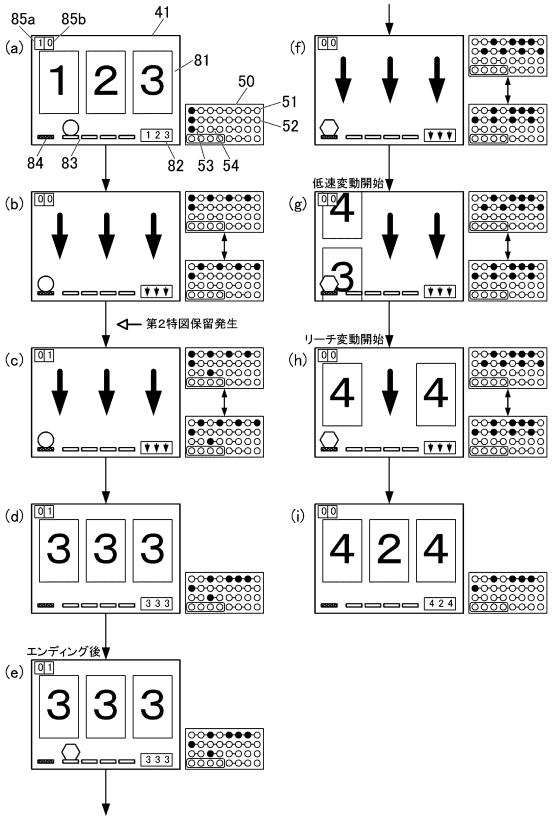
【図７１】



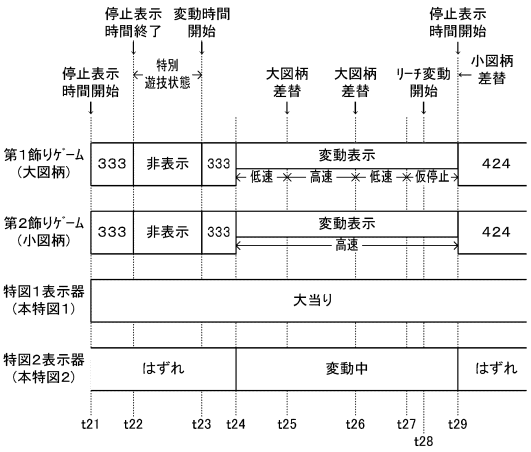
【図７２】



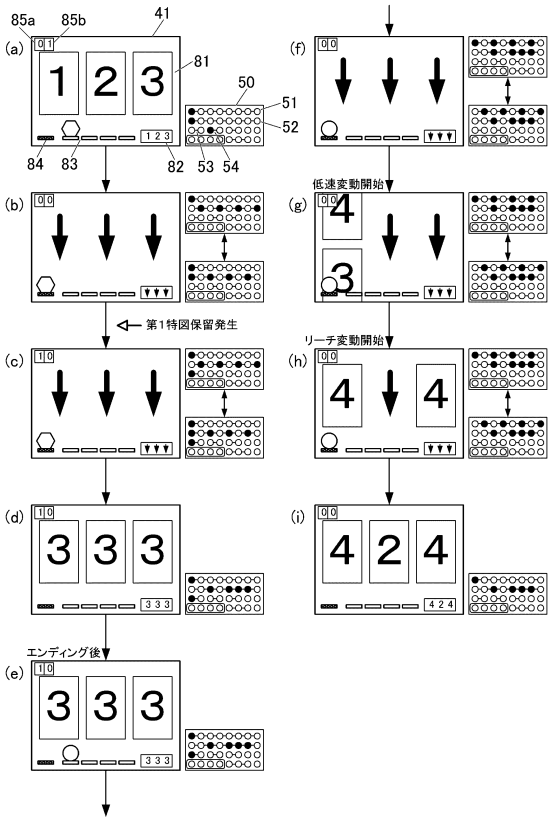
【図７３】



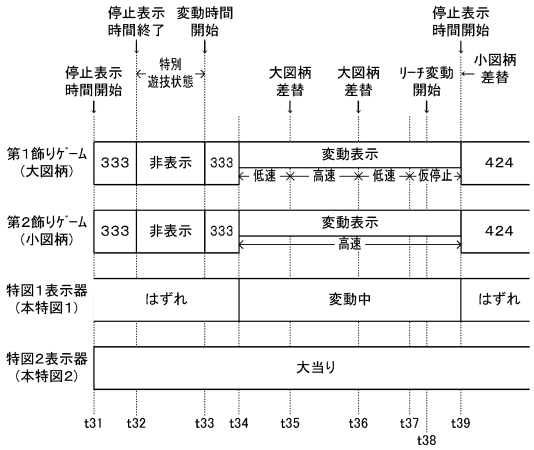
【図７４】



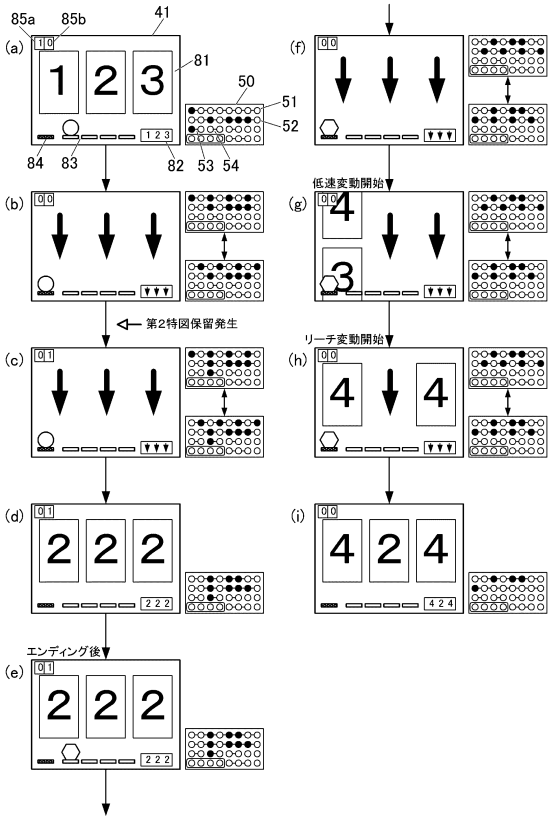
【図７５】



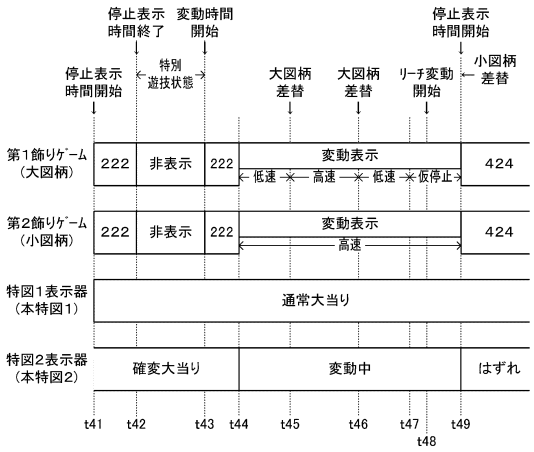
【図７６】



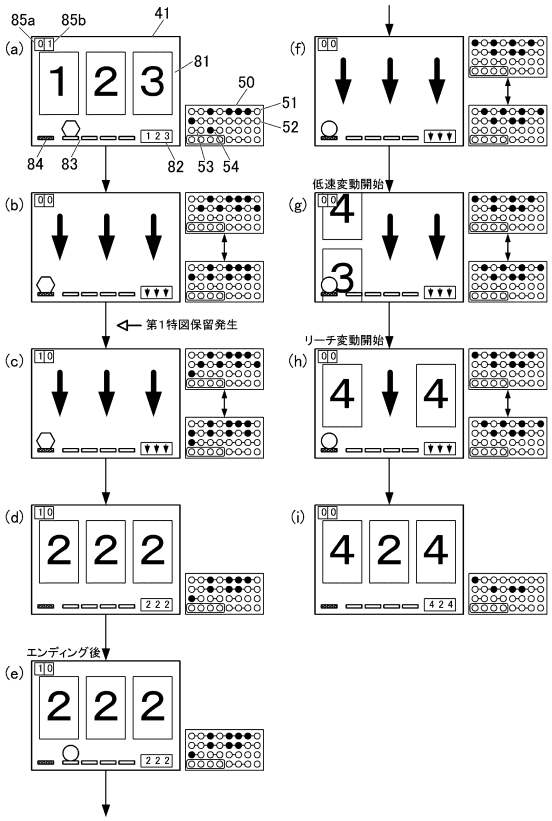
【図７７】



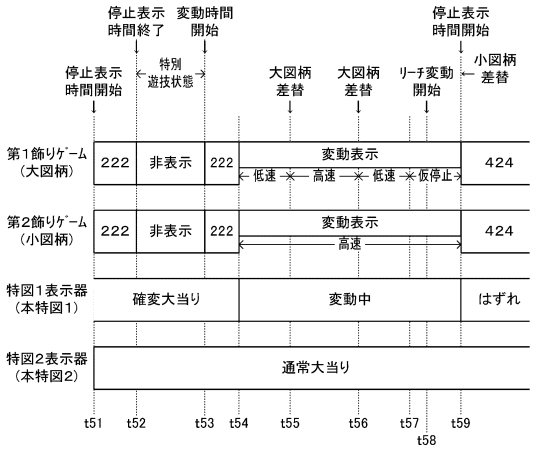
【図７８】



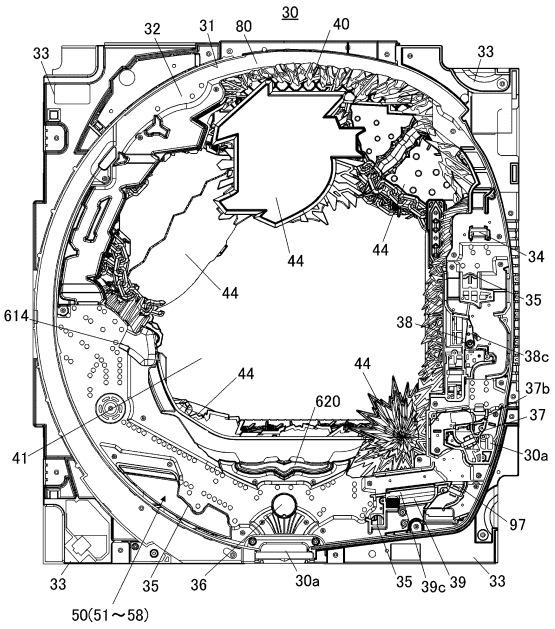
【図７９】



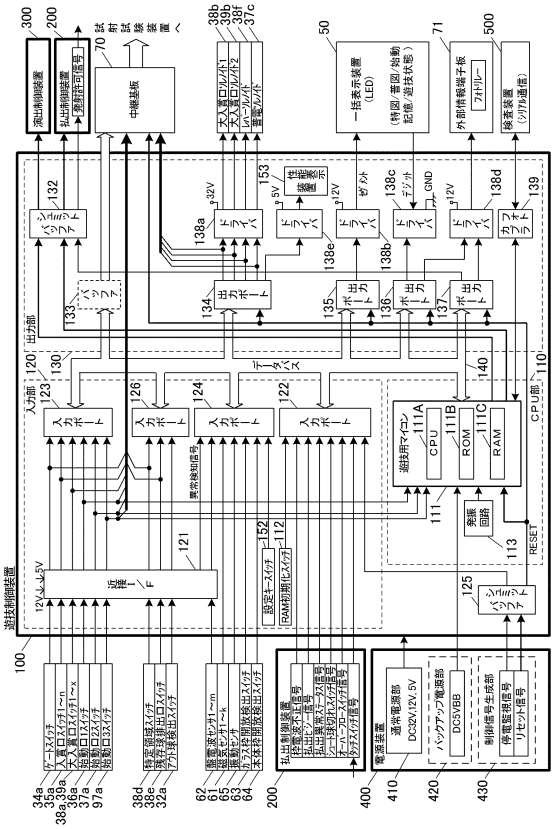
【図８０】



【図８１】



【図８２】



【図８３】

(a)

結果種類	確率設定値:設定1～3		確率設定値:設定4～6		
	振分率		振分率		
	低確率	高確率	低確率	高確率	
大当り	219/65536	2190/65536	262/65536	2620/65536	停止後、大当り状態へ移行
小当り	6553/65536	6553/65536	6553/65536	6553/65536	停止後、小当り状態へ移行
サポ当り	500/65536	250/65536	500/65536	250/65536	停止後、サポあり状態へ移行
はずれ	58264/65536	56543/65536	58221/65536	56113/65536	

(b)

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		低確率	高確率	
特図1	確変A大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行
特図2	確変A大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポあり」へ移行
	確変B大当り	25/100	25/100	当り終了後、遊技状態を「高確率サポなし」へ移行
	通常大当り	50/100	50/100	当り終了後、遊技状態を「低確率サポあり」へ移行

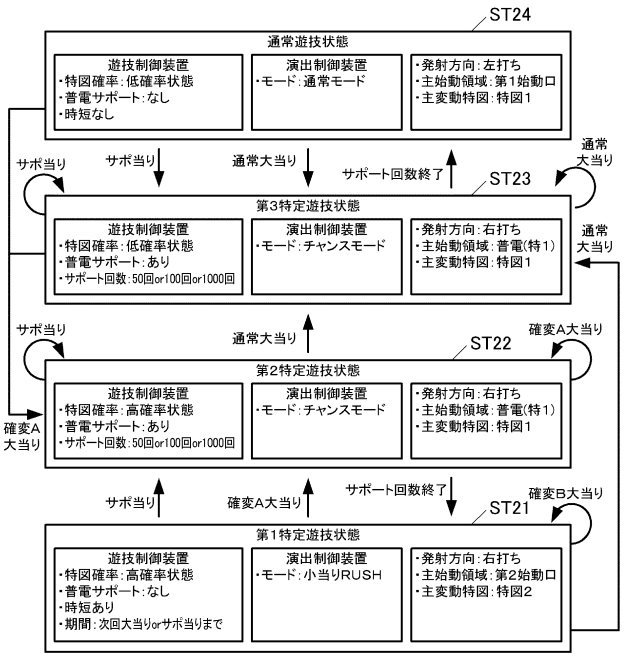
(c)

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		低確率	高確率	
特図1	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
特図2	小当りA	80/100	80/100	当り終了後、元の遊技状態を維持
	小当りB	20/100	20/100	当り終了後、元の遊技状態を維持

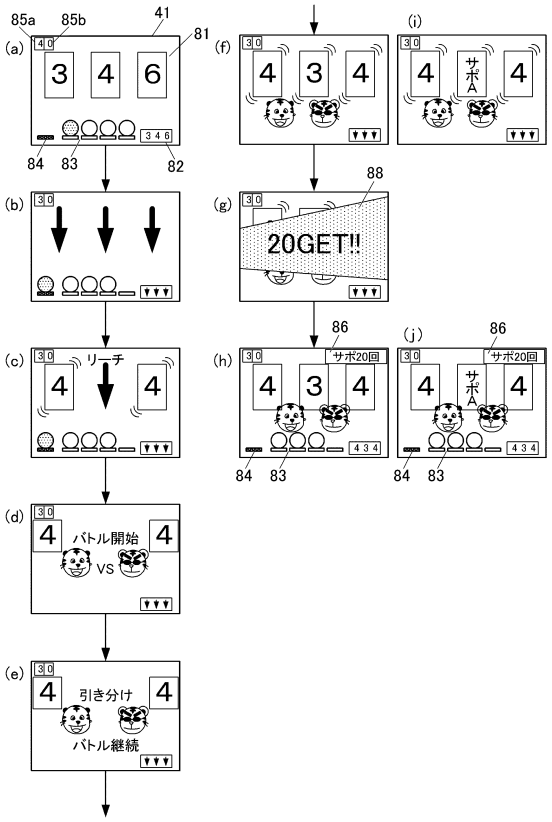
(d)

特図	停止図柄種類	振分率		状態遷移
		低確率	高確率	
特図1	サポ当りA	436/1000	436/1000	停止後、「サポあり、50回」へ移行
	サポ当りB	436/1000	436/1000	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	128/1000	128/1000	停止後、「サポあり、1000回」へ移行
特図2	サポ当りA	480/1000	480/1000	停止後、「サポあり、50回」へ移行
	サポ当りB	480/1000	480/1000	停止後、「サポあり、100回」へ移行
	サポ当りC	40/1000	40/1000	停止後、「サポあり、1000回」へ移行

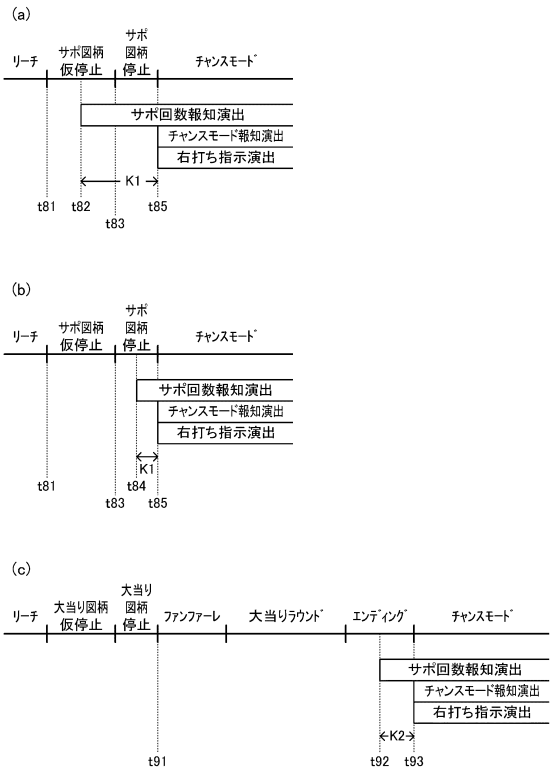
【図８４】



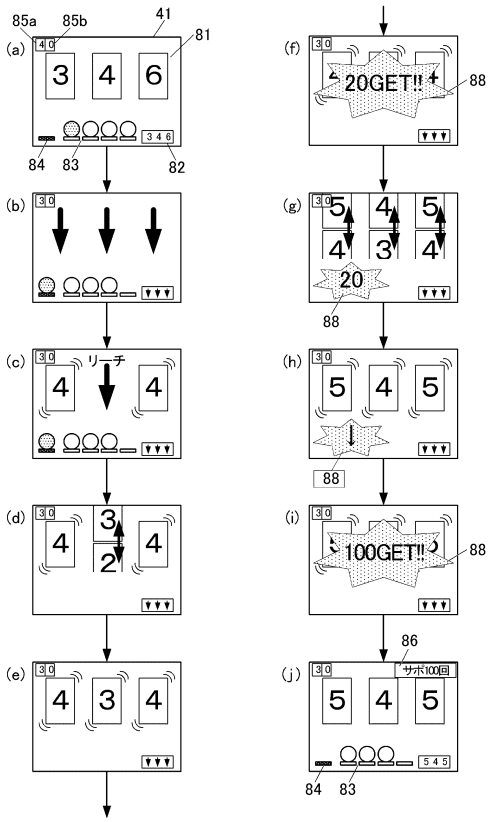
【図８５】



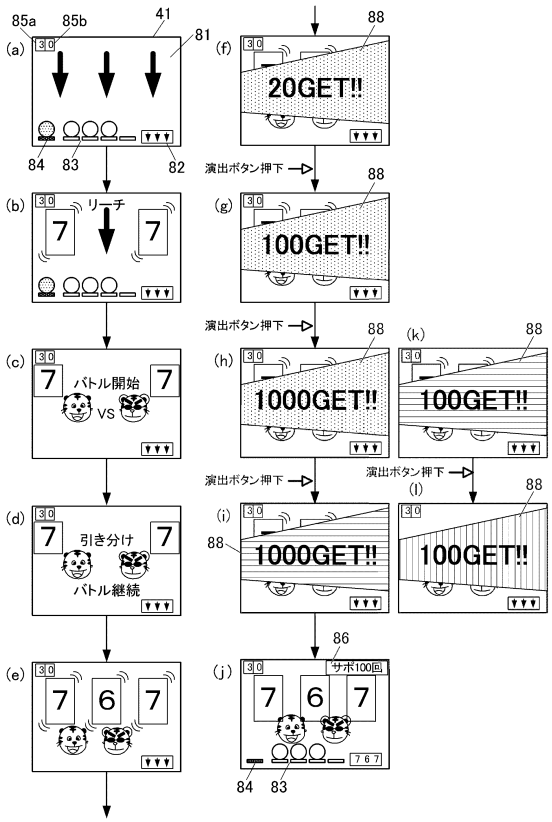
【図８６】



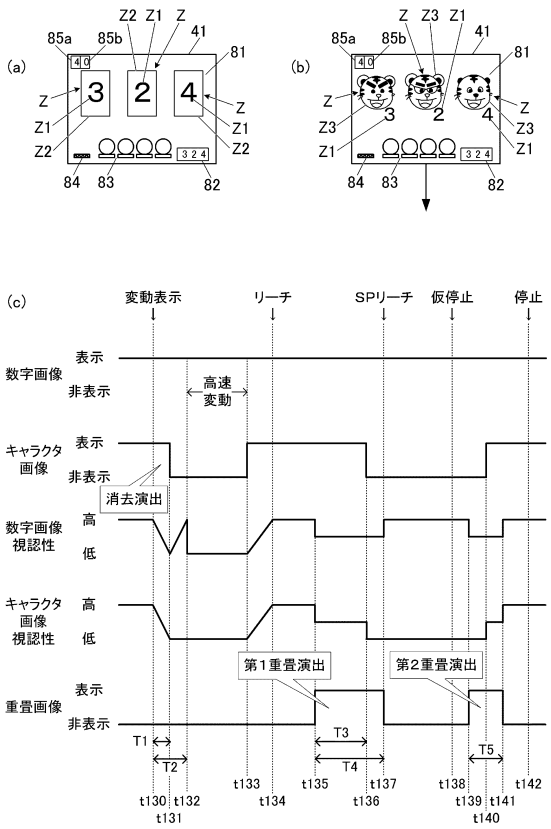
【図８７】



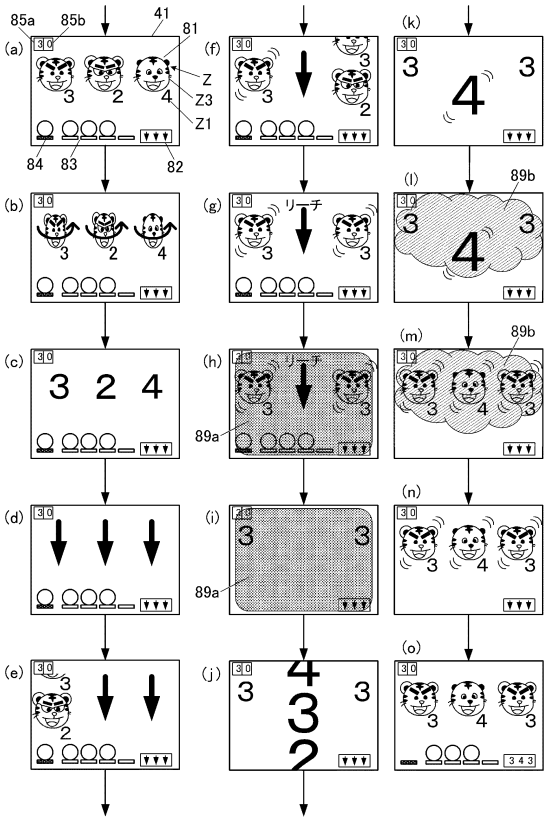
【図８８】



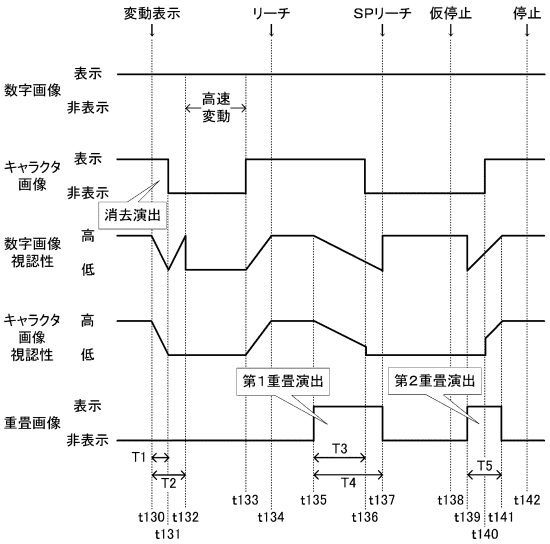
【図８９】



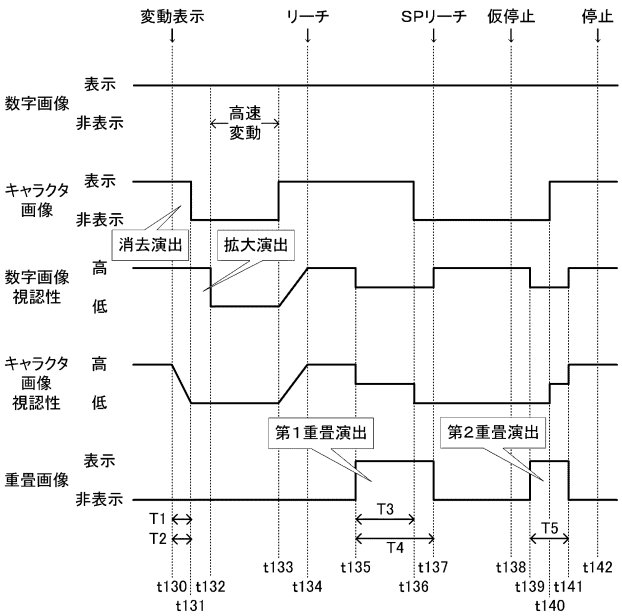
【図９０】



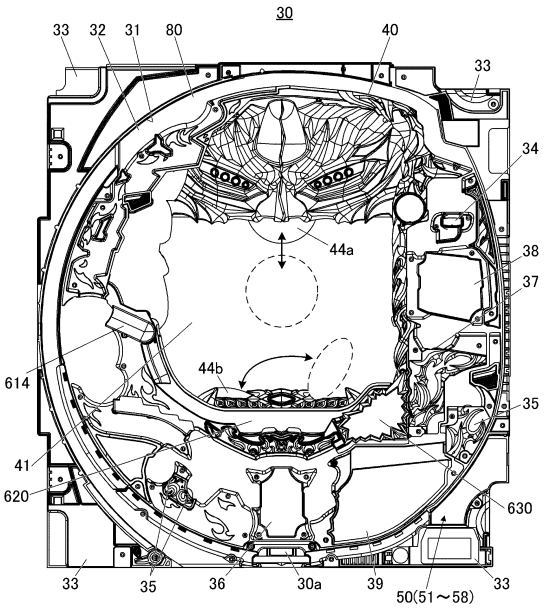
【図９１】



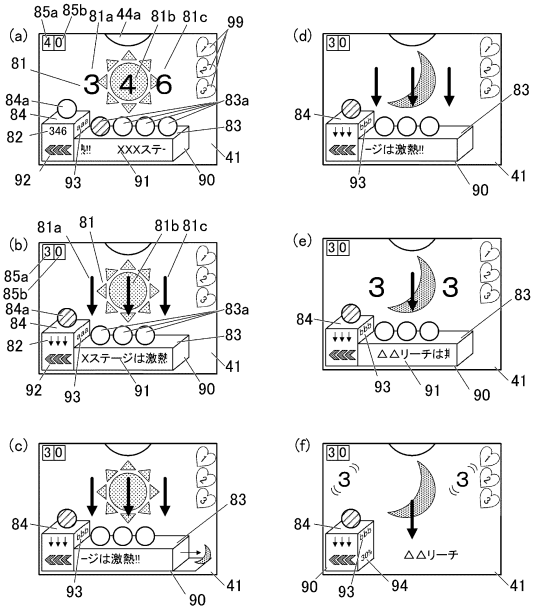
【図９２】



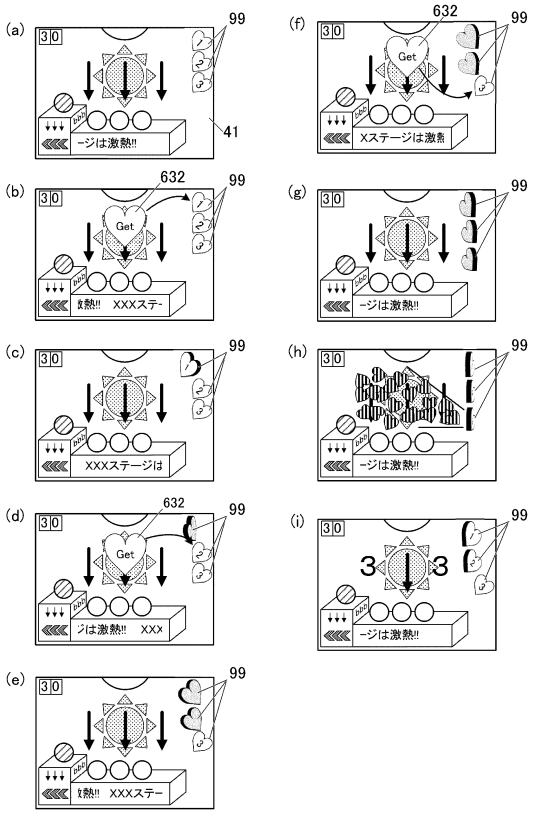
【図９３】



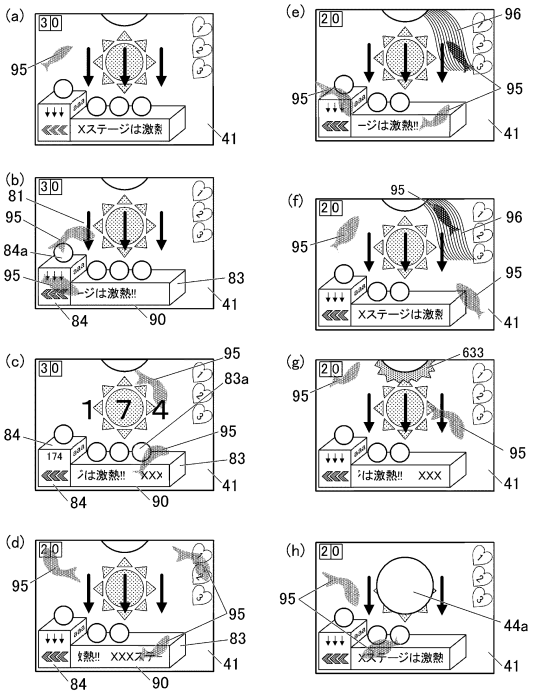
【図９４】



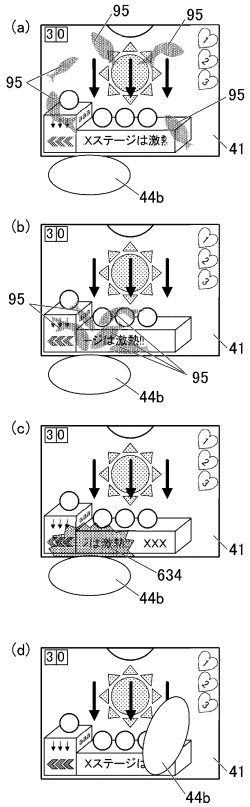
【図９５】



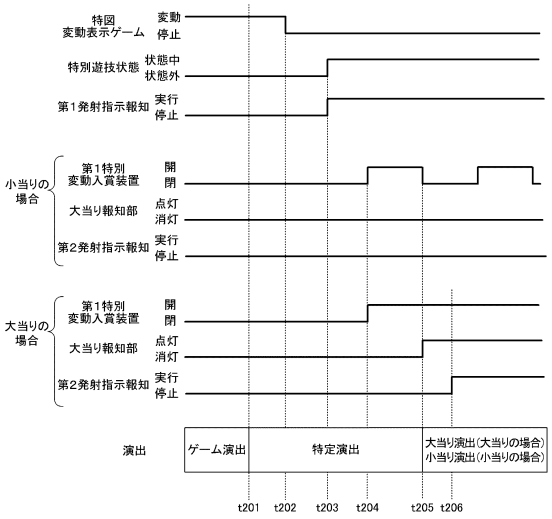
【図９６】



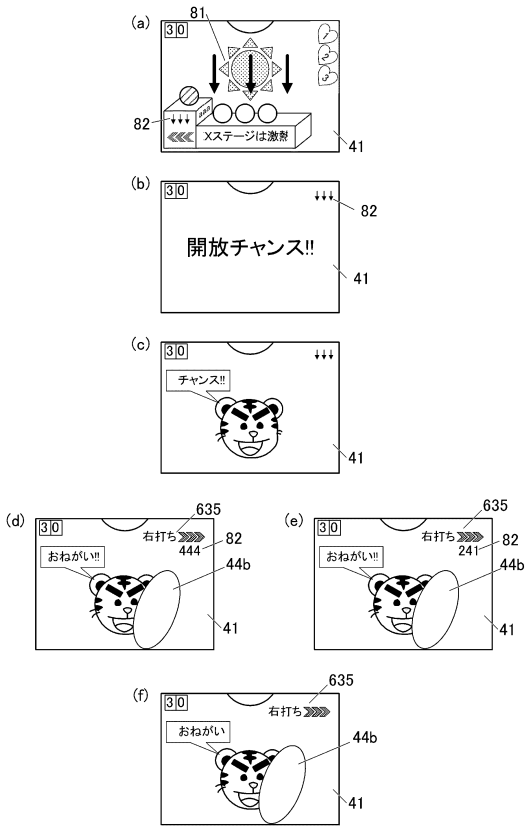
【図９７】



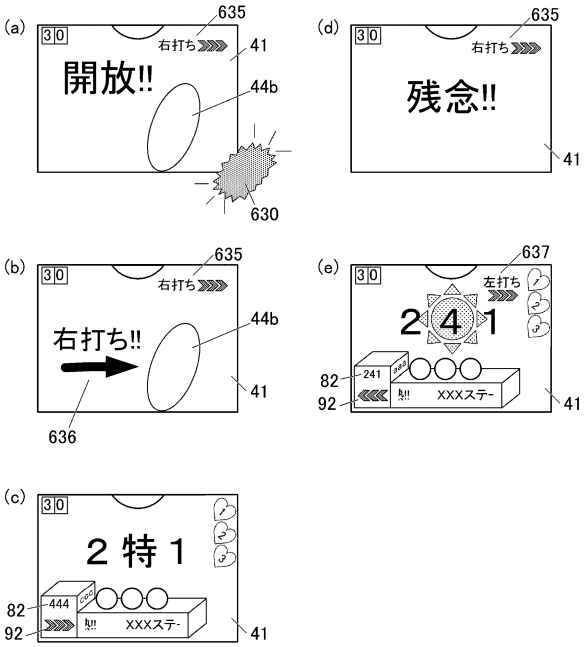
【図９８】



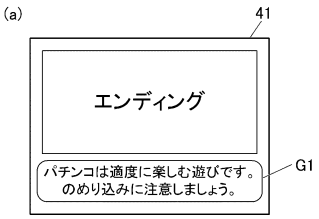
【図９９】



【図１００】



【図１０１】



(b)

確率設定値	大当り確率
設定1	1/300
設定2	1/290
設定3	1/280
設定4	1/270
設定5	1/260
設定6	1/250

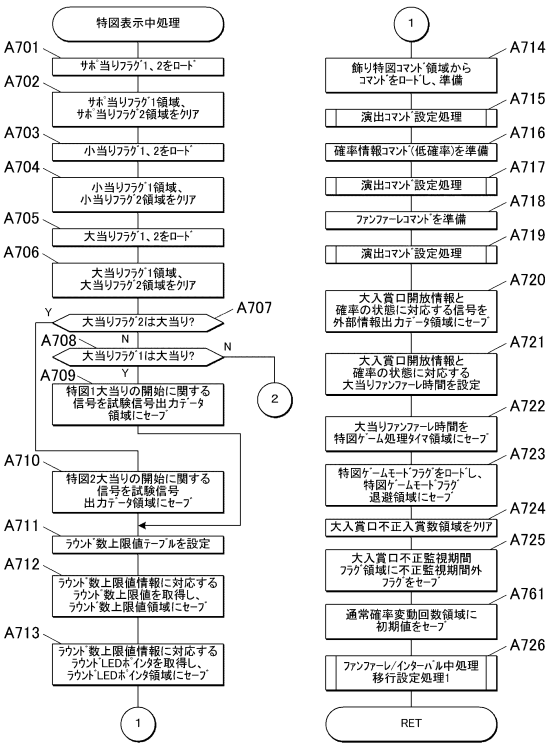
(c)

天井回数n	900回

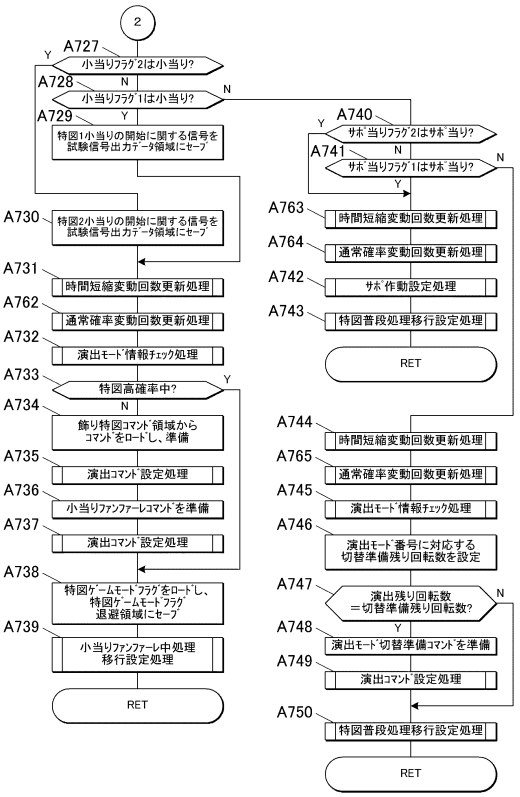
(d)

チャンスモード種類	サポート回数
大当り契機	100回or1000回
サポ当り契機	20回or100回or1000回
天井回数契機	1000回

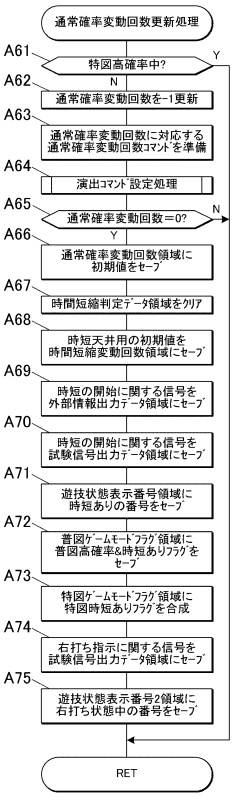
【図１０２】



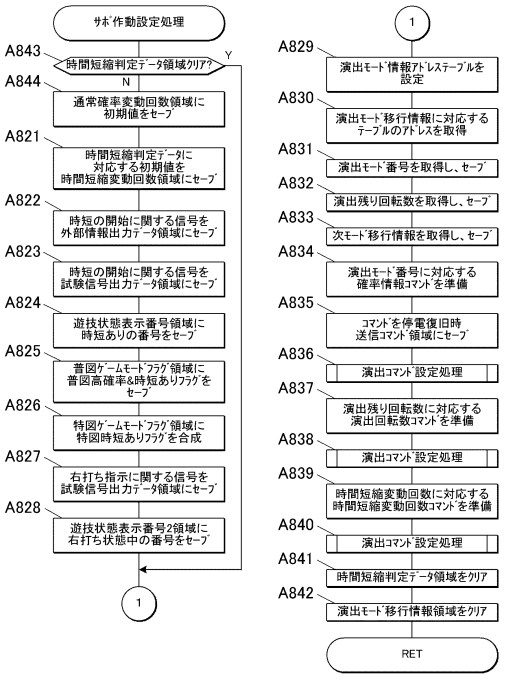
【図１０３】



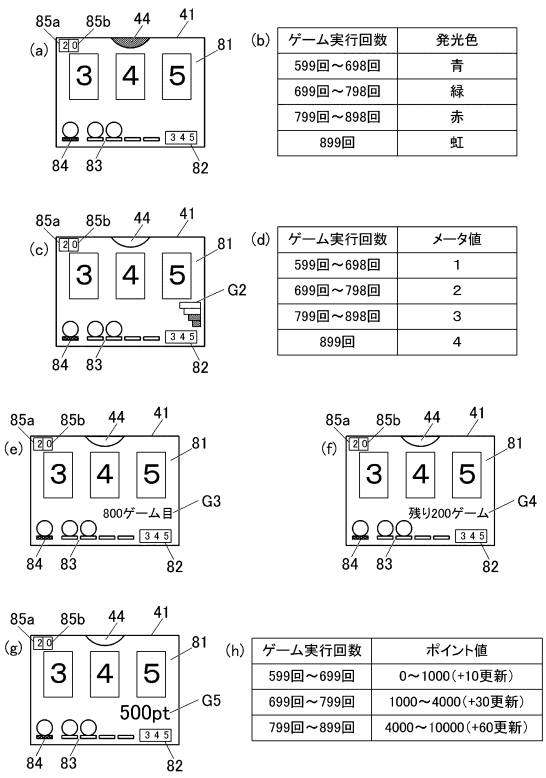
【図１０４】



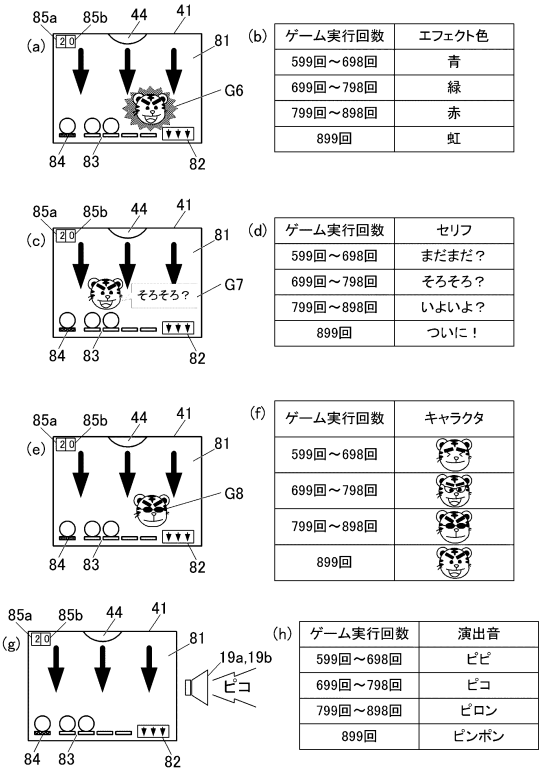
【図１０５】



【図１０６】



【図１０７】



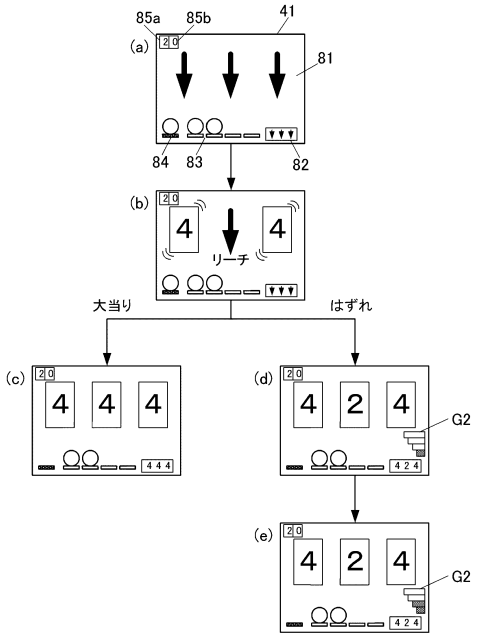
(b) ゲーム実行回数	エフェクト色
599回～698回	青
699回～798回	緑
799回～898回	赤
899回	虹

(d) ゲーム実行回数	セリフ
599回～698回	まだまだ？
699回～798回	そろそろ？
799回～898回	いよいよ？
899回	ついに！

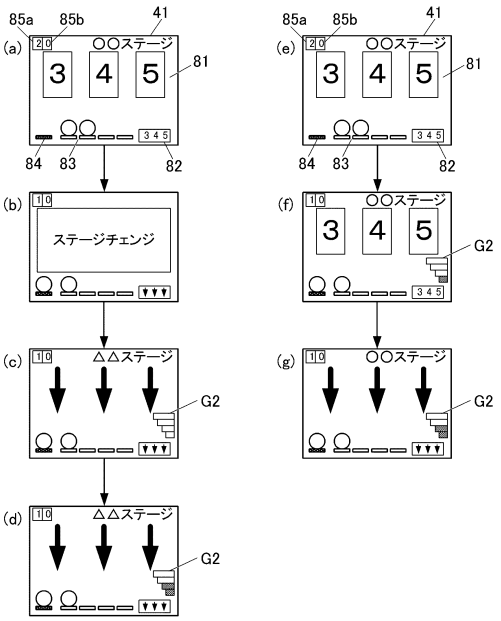
(f) ゲーム実行回数	キャラクタ
599回～698回	
699回～798回	
799回～898回	
899回	

(h) ゲーム実行回数	演出音
599回～698回	ピピ
699回～798回	ピコ
799回～898回	ピロン
899回	ピンポン

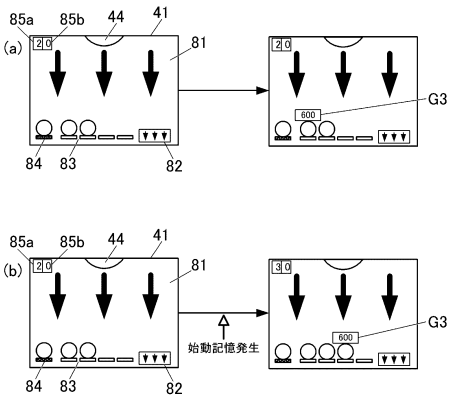
【図１０８】



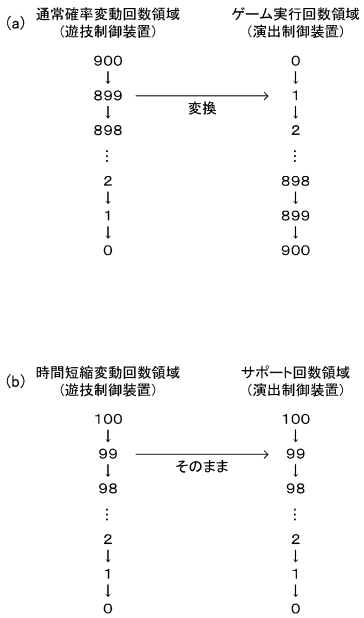
【図１０９】



【図１１０】



【図１１１】



【図１１２】

(a)

確率設定値	天井回数n
設定1	900
設定2	850
設定3	850
設定4	800
設定5	800
設定6	750
デフォルト	900

(b)

天井回数nまでの残り回転数	発光色	発光時間
201回転～300回転	青	300秒
101回転～200回転	緑	600秒
0回転～100回転	赤	900秒