(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-3196
(P2025-3196A)
(43)公開日　令和7年1月9日(2025.1.9)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	326Z	2C088

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全415頁）

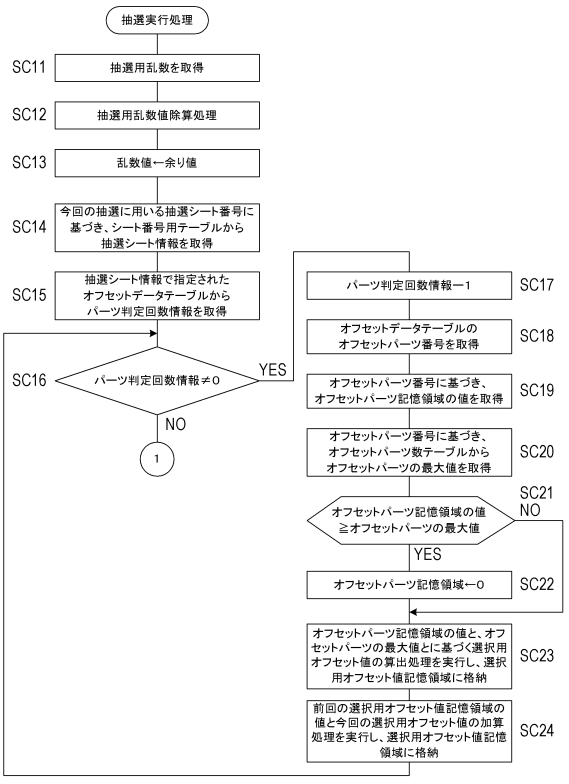
(21)出願番号　特願2023-103730(P2023-103730)
(22)出願日　令和5年6月23日(2023.6.23)

(71)出願人　391010943
株式会社藤商事
大阪府大阪市中央区内本町一丁目１番４号
(74)代理人　100132805
弁理士　河合 貴之
(72)発明者　今山 武成
大阪市中央区内本町一丁目１番４号 株式会社藤商事内

Ｆターム（参考）　2C088　AA33 AA36 AA39

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】演出処理の効率化を図ることが可能な遊技機を提供する。
【解決手段】当り抽選を実行する抽選手段と、装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段とを備えた遊技機であって、演出制御手段は、装飾図柄遊技に関する演出処理として、当り抽選の結果に基づき、装飾図柄の変動表示パターンを決定するための装飾図柄変動パターン抽選処理と、第１予告演出を決定するための第１予告抽選処理と、第２予告演出を決定するための第２予告抽選処理とを含み、装飾図柄変動パターン抽選処理の結果に基づき、第１予告抽選処理の実行情報を設定する第１予告情報設定処理を実行し、第１予告抽選処理の結果に基づき、第２予告抽選処理の実行情報を設定する第２予告情報設定処理を実行可能に構成した。
【選択図】図７１Ａ



【特許請求の範囲】
【請求項１】
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
前記当り抽選の結果に基づき、前記装飾図柄の変動表示パターンを決定するための装飾図柄変動パターン抽選処理と、第１予告演出を決定するための第１予告抽選処理と、第２予告演出を決定するための第２予告抽選処理とを含み、
前記装飾図柄変動パターン抽選処理の結果に基づき、前記第１予告抽選処理の実行情報を設定する第１予告情報設定処理を実行し、
前記第１予告抽選処理の結果に基づき、前記第２予告抽選処理の実行情報を設定する第２予告情報設定処理を実行可能に構成された、
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、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来から遊技機、たとえば、弾球遊技機では、始動口への入球を契機に当りに関する抽選を行い、図柄変動表示ゲームにおいて、その抽選結果に関連する種々の遊技演出（予告演出等）を発生させ、遊技を楽しませる構成となっている（たとえば、下記特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０２１－１０８７６３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、遊技を楽しませるために演出を多様化すると、演出処理が複雑化して制御負担が増してしまう。
【０００５】
そこで本発明の目的は、演出処理の効率化を図ることが可能な遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の上記目的は、下記の手段によって達成される。
（１）当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
前記当り抽選の結果に基づき、前記装飾図柄の変動表示パターンを決定するための装飾図柄変動パターン抽選処理と、第１予告演出を決定するための第１予告抽選処理と、第２予告演出を決定するための第２予告抽選処理とを含み、
前記装飾図柄変動パターン抽選処理の結果に基づき、前記第１予告抽選処理の実行情報を設定する第１予告情報設定処理を実行し、
前記第１予告抽選処理の結果に基づき、前記第２予告抽選処理の実行情報を設定する第２予告情報設定処理を実行可能に構成された、

ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、演出処理の効率化を図ることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の一実施形態（第１実施形態）に係る遊技機の外観図である。
【図２】遊技盤と演出ボタンを示す図である。
【図３】制御装置の概略を示すブロック図である。
【図４Ａ】当り種別の説明に供する説明図である。
【図４Ｂ】Ｖ当り種別の説明に供する説明図である。
【図４Ｃ】ハズレ種別、特殊時短種別の説明に供する説明図である。
【図４Ｄ】微時短状態の説明に供する説明図である。
【図５Ａ】液晶表示装置の画面表示の説明に供する説明図である。
【図５Ｂ】先読み予告演出の説明に供する説明図である。
【図６】遊技フロー（遊技状態遷移）を示す図である。
【図７】微時短状態に係る遊技状態遷移の説明に供する説明図である。
【図８Ａ】主制御側メイン処理の前半部を示すフローチャートである。
【図８Ｂ】主制御側メイン処理の後半部を示すフローチャートである。
【図９】主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１０】図９中の特別図柄管理処理を示すフローチャートである。
【図１１】図１０中の特図１始動口チェック処理を示すフローチャートである。
【図１２】図１０中の特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１３】図１０中の特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
【図１４Ａ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の前半部を示すフローチャートである。
【図１４Ｂ】図１０中の特別図柄確認時間中処理の後半部を示すフローチャートである。
【図１５】図９中の特別電動役物管理処理を示すフローチャートである。
【図１６】図１５中の小当り処理を示すフローチャートである。
【図１７】図１６中の大入賞口入賞数確認処理を示すフローチャートである。
【図１８】図１７中の特別電動役物動作ステータス別処理を示すフローチャートである。
【図１９】図９中のタイマ割込内領域外処理（性能表示モニタ処理）を示すフローチャートである。
【図２０】図１９中の領域外ＲＡＭクリアチェック処理を示すフローチャートである。
【図２１】図１９中の動作確認処理を示すフローチャートである。
【図２２】図１９中の表示データ更新処理を示すフローチャートである。
【図２３】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２５】変動パターン振分指定番号表を示す図である
【図２６】ハズレ変動パターン振分テーブル（通常中）を示す図である。
【図２７】ハズレ変動パターン振分テーブル（微時短中）を示す図である。
【図２８】ハズレ変動パターン振分テーブル（時短中）を示す図である。
【図２９】（ａ）識別表示部ＬＥＤデータテーブル、（ｂ）１０進数値ＬＥＤデータテーブルを示す図である。
【図３０】主制御基板における記憶領域の説明に供する説明図である。
【図３１】領域内エラー情報、領域外エラー情報の説明に供する説明図である。
【図３２】本発明の別実施形態（第２実施形態）に係る制御装置の概略構成を示すブロック図である。
【図３３Ａ】第２実施形態に係る主制御側メイン処理の前半部を示すフローチャートである。
【図３３Ｂ】第２実施形態に係る主制御側メイン処理の後半部を示すフローチャートであ

る。
【図３４】第２実施形態の玉抜き状態監視構成に係る主制御側メイン処理（後半部）を示すフローチャートである。
【図３５】図３４中の主制御側メイン処理の一部（Ｓ０５９、Ｓ０６５、Ｓ０３７のお処理）のソースコードを示す図である。
【図３６】第２実施形態に係る４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３７】図３６中の入力管理処理を示すフローチャートである。
【図３８Ａ】図３７中の入賞イベント記憶処理を示すフローチャートである。
【図３８Ｂ】他の処理の入賞イベント記憶処理の一例を示すフローチャートである。
【図３９】図３８Ａ中のリングバッファ格納処理を示すフローチャートである。
【図４０】第２実施形態に係る１０８ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４１Ａ】図４０中の電文送信処理の前半部を示すフローチャートである。
【図４１Ｂ】図４０中の電文送信処理の後半部を示すフローチャートである。
【図４２】図４１Ａおよび図４１Ｂ中のシリアル出力処理を示すフローチャートである。
【図４３Ａ】図４１Ｂ中のリングバッファ送信処理の前半部を示すフローチャートである。
【図４３Ｂ】図４１Ｂ中のリングバッファ送信処理の後半部を示すフローチャートである。
【図４４】本発明の別実施形態（第３実施形態）に係る主制御側メイン処理の後半部を示すフローチャートである。
【図４５】第３実施形態に係る５４ｍｓタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６Ａ】図４５中の電文送信処理の前半部を示すフローチャートである。
【図４６Ｂ】図４５中の電文送信処理の後半部を示すフローチャートである。
【図４７】図４５中の電文受信処理を示すフローチャートである。
【図４８】遊技機設置情報通知電文と、遊技機設置情報応答電文の説明に供する説明図である。
【図４９】遊技機情報通知電文の説明に供する説明図である。
【図５０Ａ】遊技機情報通知電文の遊技情報（２バイト構成）に係る種別情報（上位バイト側）の説明に供する説明図である。
【図５０Ｂ】遊技機情報通知電文の遊技情報（２バイト構成）に係るカウント情報（下位バイト側）の説明と、遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例を示す図である。
【図５０Ｃ】遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例を示す図である。
【図５０Ｄ】遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例を示す図である。
【図５０Ｅ】遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例を示す図である。
【図５０Ｆ】遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例を示す図である。
【図５０Ｇ】枠側性能情報モニタ処理を示すフローチャートである。
【図５０Ｈ】性能情報状態通知に係るカウント情報の使用例を示す図である。
【図５１】遊技機情報応答電文の説明に供する説明図である。
【図５２】本発明に係るリングバッファとシフトバッファの説明に供する説明図である。
【図５３】図３７中の入賞イベント記憶処理（図３８Ａおよび図３８Ｂ）に用いるスイッチカウントテーブルを示す図である。
【図５４】図４３Ｂ中のリングバッファ送信処理で利用される遊技情報（種別情報＋カウント情報）テーブルを示す図である。
【図５５】球表示処理を示すフローチャートである。
【図５６】遊技球数表示器表示変換テーブルを示す図である。
【図５７】本発明の別実施形態（第４実施形態）の説明に供するタイムチャートであり、（イ）は従来の判定方法の場合を、（ロ）は第４実施形態の判定方法の場合を示す図である。
【図５８】大当りの種類の説明に供する説明図である。
【図５９】本発明の別実施形態（第５実施形態）の大当り種別の具体例を示す図である。

【図６０】本発明の別実施形態（第５実施形態）の大当り種別の具体例を示す図である。
【図６１】モーニング状態に関連する演出態様（チャンス演出）の一例を示す図である。
【図６２】モーニング状態に関連する演出態様（チャンス演出）の一例を示す図である。
【図６３】モーニング状態に関連する演出態様（チャンス煽り演出）の一例を示す図である。
【図６４】左打ち指示演出の現出例の説明に供する説明図である。
【図６５】図２３中のコマンド解析処理中の抽選用コマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図６６】同コマンド解析処理中のコマンド受信時の抽選処理を示すフローチャートである。
【図６７】図６６中の変動開始時抽選処理を示すフローチャートである。
【図６８】図６７中の抽選開始時変数初期化処理を示すフローチャートである。
【図６９】図６７中の制御パーツ作成処理（変動開始時）を示すフローチャートである。
【図７０】図６７中の抽選開始処理を示すフローチャートである。
【図７１Ａ】図７０中の抽選実行処理の前半部を示すフローチャートである。
【図７１Ｂ】図７０中の抽選実行処理の後半部を示すフローチャートである。
【図７１Ｃ】図７０中の抽選実行処理の後半部の変形例を示すフローチャートである。
【図７１Ｄ】図７０中の抽選実行処理の後半部の他の変形例を示すフローチャートである。
【図７２】図７１Ｂ中抽選実行処理中の抽選フラグパーツ設定処理を示すフローチャートである。
【図７３】図７１Ｂ中抽選実行処理中の抽選予約設定処理を示すフローチャートである。
【図７４】図７０中の抽選テーブル選択処理を示すフローチャートである。
【図７５】図６７中の抽選終了変数初期化処理を示すフローチャートである。
【図７６Ａ】オフセットパーツ記憶領域の一部を示す図である。
【図７６Ｂ】オフセットパーツ記憶領域の一部を示す図である。
【図７６Ｃ】オフセットパーツ記憶領域の一部を示す図である。
【図７６Ｄ】オフセットパーツ記憶領域の一部を示す図である。
【図７７Ａ】バリエーション抽選予約情報記憶領域の一部を示す図である。
【図７７Ｂ】バリエーション抽選予約情報記憶領域の一部を示す図である。
【図７７Ｃ】バリエーション抽選予約情報記憶領域の一部を示す図である。
【図７７Ｄ】バリエーション抽選予約情報記憶領域の一部を示す図である。
【図７８Ａ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｂ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｃ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｄ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｅ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｆ】処理結果記憶領域（変動パターン関連）の一部を示す図である。
【図７８Ｇ】処理結果記憶領域（図柄抽選関連）を示す図である。
【図７８Ｈ】処理結果記憶領域（再結成ボーナス関連）を示す図である。
【図７８Ｉ】処理結果記憶領域（いきなりラッキーパト関連）を示す図である。
【図７９】バリエーション番号用テーブルを示す図である。
【図８０】シート番号格納テーブルを示す図である。
【図８１Ａ】シート番号用テーブルの前半部を示す図である。
【図８１Ｂ】シート番号用テーブルの前半部を示す図である。
【図８２Ａ】オフセットデータテーブル（サブ変動パターン）を示す図である。
【図８２Ｂ】オフセットデータテーブル（図柄抽選Ｔ１～Ｔ５用）を示す図である。
【図８２Ｃ】オフセットデータテーブル（再結成ボーナス）を示す図である。
【図８２Ｄ】オフセットデータテーブル（いきなりラッキーパト）を示す図である。
【図８３】オフセットパーツ数テーブルを示す図である。

【図８４Ａ】振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)の前半部を示す図である。
【図８４Ｂ】振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)の後半部を示す図である。
【図８５Ａ】振分け001(［TH_004］図柄抽選 T1)の前半部を示す図である。
【図８５Ｂ】振分け001(［TH_004］図柄抽選 T1)の後半部を示す図である。
【図８６Ａ】振分け002(［TH_004］図柄抽選 T2)の前半部を示す図である。
【図８６Ｂ】振分け002(［TH_004］図柄抽選 T2)の後半部を示す図である。
【図８７Ａ】振分け003(［TH_004］図柄抽選 T3)の前半部を示す図である。
【図８７Ｂ】振分け003(［TH_004］図柄抽選 T3)の後半部を示す図である。
【図８８Ａ】振分け004(［TH_004］図柄抽選 T4)の前半部を示す図である。
【図８８Ｂ】振分け004(［TH_004］図柄抽選 T4)の後半部を示す図である。
【図８９Ａ】振分け005(［TH_004］図柄抽選 T5)の前半部を示す図である。
【図８９Ｂ】振分け005(［TH_004］図柄抽選 T5)の後半部を示す図である。
【図９０】振分け006（［TH_272］再結成ボーナス）を示す図である。
【図９１】振分け007(［TH_273］いきなりラッキーパト)を示す図である。
【図９２】抽選フラグパーツ情報テーブル（［TH_001］サブ変動パターン用）を示す図である。
【図９３】抽選フラグパーツ情報テーブル（［TH_004］図柄抽選用）を示す図である。
【図９４Ａ】抽選呼び出し設定テーブル（［TH_001］サブ変動パターン用）の前半部を示す図である。
【図９４Ｂ】抽選呼び出し設定テーブル（［TH_001］サブ変動パターン用）の後半部を示す図である。
【図９５】抽選呼び出し設定テーブル（［TH_004］図柄抽選用）を示す図である。
【図９６】抽選テーブル選択用テーブル（［TH_004］図柄抽選用）を示す図である。
【図９７Ａ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９７Ｂ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９７Ｃ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９７Ｄ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９７Ｅ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９７Ｆ】メイン変動種別とサブ変動種別およびその関係の一部を示す図である。
【図９８Ａ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９８Ｂ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９８Ｃ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９８Ｄ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９８Ｅ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９８Ｆ】［TH_001］サブ変動パターンに基づく抽選フラグ情報の設定例の一部を示す図である。
【図９９Ａ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図９９Ｂ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図９９Ｃ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図９９Ｄ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図９９Ｅ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図９９Ｆ】サブ変動種別の説明に供する説明図の一部である。
【図１００】別実施形態の当り種別の説明に供する説明図である。
【図１０１】カスタマイズの設定例の説明に供する説明図である。
【図１０２】［TH_004］図柄抽選T1～T5に係る抽選対象種別の説明に供する説明図で

ある。
【図１０３】［TH_001］図柄抽選T1～T5に基づく抽選フラグ情報の設定例を示す図である。
【図１０４】［TH_004］図柄抽選に基づく予約情報の設定例を示す図である。
【図１０５】タイトル変化予告に係る振分テーブルを示す図である。
【図１０６】最終当落ボタン抽選に係る振分テーブルを示す図である。
【図１０７】計数報知の説明に供する説明図である。
【図１０８】計数報知に係る演出例を示す図である。
【図１０９Ａ】本発明の一実施形態に係る離席シートの止め構造を有する遊技機の正面図である。
【図１０９Ｂ】本発明の他の実施形態に係る離席シートの止め構造を有する遊技機の正面図である。
【図１１０】イヤホン接続時／非接続時において、イヤホンとスピーカの音出力タイミングの関係の説明に供する説明図である。
【図１１１】遊技環境設定に係る演出例を示す図である。
【図１１２】音量設定画面に係る演出例を示す図である。
【図１１３】ホール管理用のボリュームスイッチの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
［第１実施形態］
以下、図面を参照しながら、本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について詳細に説明する。なお、以下に述べる実施形態では、本発明に係る遊技機として、パチンコ遊技機を例にとって説明する。
【００１０】
＜１．構成の概要：図１および図２＞
図１および図２を参照して、本発明の一実施形態（第１実施形態）に係るパチンコ遊技機の構成の概要を説明する。図１は本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機の外観を示す正面側の斜視図を、図２は遊技盤の正面側を示した図である。
【００１１】
図１に示すパチンコ遊技機１（以下、「遊技機１」と略す）は、木製の外枠４の前面に額縁状の前枠２を開閉可能に取り付け、前枠２の裏面に取り付けた遊技盤収納フレーム（図示せず）内に遊技盤３（図２参照）を装着し、この遊技盤３の表面に形成した遊技領域３ａを前枠２の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域３ａの前側には、透明ガラスを支持したガラス扉６が設けられている。また遊技盤３の背面側には、遊技動作を制御するための各種制御基板（図３参照）が配設されている。
【００１２】
ガラス扉６の前側には扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）が設けられており、このキーシリンダにキーを差し込んで一方側に操作すれば前枠２に対するガラス扉６のロック状態を解除してガラス扉６を前側に開放でき、他方側に操作すれば外枠４に対する前枠２のロック状態を解除して前側に開放できるようになっている。
【００１３】
ガラス扉６の下側には、前枠２と一体的に構成された前面操作パネル７が配置されている。前面操作パネル７には、上受け皿ユニット８が設けられ、この上受け皿ユニット８には、排出された遊技球を貯留する上受け皿９が形成されている。なお、ガラス扉６と前面操作パネル７は、一体的に前側に開放できる扉構造でなくてもよく、それぞれが単独で開閉可能な扉構造であってもよい。
【００１４】
また上受け皿ユニット８には、上受け皿９に貯留された遊技球を遊技機１の下方に抜くための球抜きボタン１４と、島設備側の遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払い出しを要求するための球貸しボタン１１と、遊技球貸出装置に挿入した有価価値媒体の

返却を要求するためのカード返却ボタン１２とが設けられている。
【００１５】
　また上受け皿ユニット８には、遊技者が操作可能な操作手段として機能する押しボタン式の演出ボタン１３（第１の操作手段）や、上ボタン７５ａ、右ボタン７５ｂ、下ボタン７５ｃ、左ボタン７５ｄから構成され、上下左右方向に入力操作可能な十字形の方向キー７５（第２の操作手段）が設けられている。これらの操作手段は、たとえば、後述の「遊技者参加型演出」や「遊技環境設定画面」において遊技者が好みの設定（遊技設定）を行う際にも利用され、所定の操作受付有効期間（ボタン有効期間）中に所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連打など）を行うと、その操作に応じた演出が実行されるようになっている。なお、遊技環境設定では、音量調整（後述のスピーカ４６から出力される音演出（音声など）の音量の調整）や光量調整（後述の装飾ランプ４５や演出用ＬＥＤなどの光量）の複数の遊技環境設定が可能となっている。
【００１６】
　また、演出ボタン１３や方向キー７５には、その内部に内蔵ランプ（ボタンＬＥＤ１３ｂ）が設けられており、ボタンＬＥＤ１３ｂの発光態様（たとえば、点灯、点滅、消灯など）の違いにより、操作受付有効期間（点滅、点灯中）と、操作受付無効期間（消灯中）とが報知可能に構成されている。
【００１７】
　また前面操作パネル７の右端部側には、発射装置３２（図３参照）を作動させるための発射操作ハンドル１５が設けられている。この発射装置３２は、遊技領域３ａに向けて遊技球を発射可能な発射手段として機能するものであり、この実施形態では、毎分１００発程度の発射性能を有する。
【００１８】
　また前枠２の上部の両側と発射操作ハンドル１５の上側とには、音響により音演出効果（効果音）を発揮するスピーカ４６（音演出手段（音出力手段））が設けられている。また、ガラス扉６の前枠周縁や遊技盤（図２）などの適所には、光の装飾により光演出効果を発揮する装飾ランプ４５（光演出手段（発光手段））が複数設けられている。
【００１９】
　（遊技盤：図２）
　次に図２を参照して、遊技盤３の構成について説明する。遊技盤３には、図示のように、発射された遊技球を案内する球誘導レール５が盤面区画部材として環状に装着されており、この球誘導レール５に取り囲まれた略円形状の領域が遊技領域３ａ、四隅は非遊技領域となっている。
【００２０】
　この遊技領域３ａの略中央部には、液晶表示装置（ＬＣＤ）３６が設けられている。この液晶表示装置３６は、後述する演出制御部２４の制御の下、所定の表示領域（図柄変動表示領域）において、独立して数字やキャラクタや記号などによる複数種類の装飾図柄（たとえば、図５Ａに示す「左図柄」、「中図柄」、「右図柄」）の変動表示動作（変動表示および停止表示）を含む、種々の演出を画像により表示する。
【００２１】
　また遊技領域３ａ内には、液晶表示装置３６の表示面の周りを遠巻きに囲繞する形でセンター飾り体４８が設けられている。センター飾り体４８は、遊技盤３の前面側に沿って設けられ、遊技盤３に固定される前面装着板４８ａと、センター飾り体４８の外周囲を形成し液晶表示装置３６の表示画面を取り囲む鎧枠部４８ｂとを一体に備えており、周囲の遊技球から液晶表示装置３６の表示面を保護するとともに、遊技球の打ち出しの強さまたはストローク長により、遊技球の流路を左右に振り分けることを可能とする流路振分手段として働く。本実施形態では、センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間に遊技球が通過可能な遊動領域が形成されており、発射装置３２により遊技領域３ａの上部側に打ち込まれた遊技球は、鎧枠部４８ｂの上部側で左右に振り分けられ、センター飾り体４８の左側の左流下経路３ｂと右側の右流下経路３ｃとのいずれかを流下する。

【００２２】
　また遊技盤３の右上縁付近（右上隅）の非遊技領域は各種機能表示部となっており、７セグメント表示器（ドット付）を上始動口３４（第１の特別図柄用）と下始動口３５（第２の特別図柄用）に対応させて、横に並べて構成される特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置：第１の特別図柄表示手段）と特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置：第２の特別図柄表示手段）とが設けられている。特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂでは、７セグにより表現される「特別図柄」の変動表示動作（変動表示および停止表示）による‘特別図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。そして上記の液晶表示装置３６では、この特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、画像による装飾図柄を変動表示するもので、種々の予告演出（演出画像）とともに‘装飾図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。なお、特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する。
【００２３】
　また各種機能表示部には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂの隣りに、７セグメント表示器（ドット付）を含む複数のＬＥＤ表示器からなる複合表示装置（保留複合表示用ＬＥＤ表示器）３８ｃが配設されている。「複合」と称したのは、特別図柄１の作動保留球数の表示、特別図柄２の作動保留球数の表示、普通図柄の作動保留球数の表示、右打ち有利の状態報知、変動時間短縮機能作動中（時短中）および高確率状態中（高確中）の状態報知などの複数の状態情報の表示機能を有する保留・時短・高確複合表示装置であるからである。
【００２４】
　また各種機能表示部には、複合表示装置３８ｃの隣りに、複数個のＬＥＤを配置してなる普通図柄表示装置３９ａ（普通図柄表示手段）が設けられている。本実施形態に係る普通図柄表示装置３９ａでは、各ＬＥＤにより表現される「普通図柄」の変動表示動作による‘普通図柄変動表示ゲーム’が実行されるようになっている。たとえば、変動表示動作として、ＬＥＤによる普通図柄が点灯と消灯を繰り返し、その変動時間が経過すると、複数個のＬＥＤによる点灯・消灯状態の組合せにより、普通図柄変動表示ゲームの抽選結果が報知される。なお、普通図柄変動表示ゲームについての詳細は追って説明する。
【００２５】
　また普通図柄表示装置３９ａに隣接して、右打ち表示装置３９ｂが設けられている。この右打ち表示装置３９ｂは、ＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、遊技球が右流下経路３ｃを通過（流下）するように狙いを定める「右打ち」が有利であるのか、遊技球が左流下経路３ｂを通過（流下）するように狙いを定める「左打ち」が有利であるのかを報知する。たとえば、ＬＥＤの発光状態が、点灯した状態であれば右打ち有利、消灯状態であれば左打ち有利であることが報知される。
【００２６】
　また、右打ち表示装置３９ｂに隣接して、複数個のＬＥＤ（ラウンド表示ＬＥＤ）を配置してなるラウンド数表示装置３９ｃが設けられている。このラウンド数表示装置３９ｃは、複数個のＬＥＤの点灯・消灯状態の組合せにより、後述の大当りやＶ当りに係る規定ラウンド数（最大ラウンド数）を報知する。
【００２７】
　センター飾り体４８の下方には、上始動口３４（第１の特別図柄始動口：第１の始動手段）と、下始動口３５（第２の特別図柄始動口：第２の始動手段）を備える普通変動入賞装置４１（普通電動役物）とが上下に設けられ、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する検出センサ３４ａ、３５ａ（上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ：図３参照）が形成されている。
【００２８】
　第１の特別図柄始動口である上始動口３４は、特別図柄表示装置３８ａ（第１の特別図柄表示装置）における第１の特別図柄（以下、第１の特別図柄を「特別図柄１」と称し、場合により「特図１」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、始動口を

開放または拡大可能にする‘始動口開閉手段’を有しない「入賞率固定型の入賞装置」として構成されている。本実施形態では、遊技領域３ａ内の遊技球落下方向変換部材（たとえば、遊技くぎ（図示せず）、風車４４、センター飾り体４８など）の作用により、上始動口３４へは、左流下経路３ｂを流下してきた遊技球については入球（入賞）容易な構成であるのに対し、右流下経路３ｃを流下してきた遊技球については入球困難または入球不可能な構成となっている。

【００２９】

普通変動入賞装置４１は、始動口開閉手段により始動口の遊技球の入賞率を変動可能な「入賞率変動型の入賞装置」として構成されている。本実施形態では、始動口開閉手段として左右一対の可動翼片（可動部材）４７を備え、この可動翼片４７が開閉動作を行うことで、第２の特別図柄始動口である下始動口３５を開放または拡大可能となっている。

【００３０】

また、普通変動入賞装置４１の下始動口３５は、特別図柄表示装置３８ｂ（第２の特別図柄表示装置）における第２の特別図柄（以下、第２の特別図柄を「特別図柄２」と称し、場合により「特図２」と略す）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、この下始動口３５の入賞領域は、可動翼片４７の作動状態（作動または非作動）に応じて、入賞を容易とする開状態（入賞容易状態）と、その開状態よりも入賞を困難にし、または入賞を不可能にする閉状態（入賞困難状態）とに変化可能に構成されている。本実施形態では、可動翼片４７が非作動の場合、下始動口３５への入賞が不可能とする閉状態（入賞不可能状態）を保持している。

【００３１】

また普通変動入賞装置４１の両側には、一般入賞口４３が左側に４つ（４３ａ～４３ｄ）、右側に１つ（４３ｅ）、計５つ配設されており、それぞれの内部には、遊技球の通過を検出する一般入賞口センサ４３ｈ（図３参照）が形成されている。

【００３２】

また、普通変動入賞装置４１の右斜め上方、つまり右流下経路３ｃの中間部より上部側には、遊技球が通過可能な通過ゲートからなる普通図柄始動口３７（第３の始動手段）が設けられている。この普通図柄始動口３７は、普通図柄表示装置３９ａにおける普通図柄（以下、普通図柄を「普図」と略す場合がある）の変動表示動作の始動条件に係る入賞口であり、その内部には、通過する遊技球を検出する普通図柄始動口センサ３７ａ（図３参照）が形成されている。なお本実施形態では、普通図柄始動口３７は右流下経路３ｃ側にのみに形成され、左流下経路３ｂ側には形成されていないが、これに限らず、両流下経路に形成してもよい。

【００３３】

右流下経路３ｃ内の普通図柄始動口３７から普通変動入賞装置４１へかけての経路途中には、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０を開放または拡大可能に構成された特別変動入賞装置５２（特別電動役物）が設けられており、その内部には大入賞口５０に入球した遊技球を検出する大入賞口センサ５２ａ（図３参照）が形成されている。

【００３４】

また大入賞口５０内には、遊技球が入球可能なＶ入賞口（特定領域（不図示））と、そのＶ入賞口に入球した遊技球を検出する特定領域センサ５１ａ（図３参照）とが形成されている。大入賞口５０に入球した遊技球は、Ｖ誘導装置（不図示）によりＶ入賞口に誘導可能となっている。このＶ誘導装置は、その作動状態により、Ｖ入賞口への入球（Ｖ入賞）を容易とする開状態（Ｖ入賞容易状態）と、その開状態よりも入賞を困難または不可能にする閉状態（Ｖ入賞困難またはＶ入賞不可能状態）とに制御可能に構成され、Ｖ誘導装置が非作動の場合、Ｖ入賞口への入賞が不可能とする閉状態（Ｖ入賞不可能状態）を保持している。本実施形態では、所定条件を満たすと、Ｖ誘導装置が作動状態に制御され、Ｖ入賞が有効化される。このＶ入賞有効期間中に遊技球がＶ入賞口に入球した場合（特定領域センサ５１ａが遊技球を検出した場合）、後述の「Ｖ当り」が発生するようになっている。

【００３５】
大入賞口５０の周囲は、遊技盤３の表面から膨出した膨出部（装飾部材）５５となっており、この膨出部５５の上辺５５ａが右流下経路３ｃの下流案内部を形作っている。そして開放扉５２ｂにより大入賞口５０が閉鎖状態（大入賞口閉状態）であれば、この膨出部５５の上辺５５ａと連続する面を形成することによって、右流下経路３ｃの下流案内部（上辺５５ａ）の一部を形作るようになっている。また右流下経路３ｃの下流域には、膨出部５５の上辺５５ａの上方の領域、正確には大入賞口５０の上方の遊技領域において、遊技球の流下方向にほぼ平行に流路修正板５１ｄが突設されており、流下する遊技球を大入賞口５０の方向に寄せる働きをするようになっている。
【００３６】
（大入賞口５０への遊技球の入球過程）
大入賞口５０への遊技球の入球過程は次のようになる。センター飾り体４８の上面と球誘導レール５との間の遊動領域を通過した遊技球は、遊技盤３より突出していて遊技球のガイドとして機能する膨出部５５の頂面（上辺）５５ａ上に沿って流下して来る。そして、その遊技球が遊技盤３面から突出している流路修正板５１ｄの右端に接触し、これにより、遊技球の流下方向は大入賞口５０の方向（下方向）に修正される。このとき、突没式の開放扉５２ｂにより大入賞口５０が蓋をされている状態（大入賞口閉状態）であれば、この上を遊技球が転動して、さらに不図示のゲージ構成（遊技くぎの配列）により、チューリップ式の普通変動入賞装置４１（下始動口３５）の方向に導かれる。このとき、下始動口３５が入賞可能状態（始動口開状態）であれば、下始動口３５に遊技球が入賞しうるが、開放扉５２ｂが遊技盤面内に後退していて大入賞口５０が開いている状態（大入賞口開状態）であれば、遊技球が大入賞口５０内に導かれる。
【００３７】
なお、本実施形態の場合、遊技者が特別変動入賞装置５２側に発射位置を狙い定めた場合（遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた場合）、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされるようになっている。
【００３８】
上記した入賞手段が左右の流下経路のいずれに属するか、つまり左流下経路３ｂまたは右流下経路３ｃのいずれを流下する遊技球が入賞可能であるかについて分類すると、左流下経路３ｂに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、および左側の一般入賞口４３ａ～４３ｄがあり、右流下経路３ｃに属する入賞手段には、上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、および右側の一般入賞口４３ｅがある。なお、下始動口３５は、可動翼片４７が開いた状態（始動口開状態）であれば、左流下経路３ｂおよび右流下経路３ｃの双方に属し、左右のいずれの流下経路からも入賞が可能とされる。しかし、下始動口３５の可動翼片４７は、遊技領域３ａの右側に位置する普通図柄始動口３７に遊技球の通過（入賞）がその作動条件となっているので、実質的には右流下経路３ｃにのみに属する入賞手段といえる。また大入賞口５０については右流下経路３ｃのみに属し、右流下経路３ｃからの遊技球だけが入賞可能となっている。
【００３９】
（特定条件下における右打ち有利の構成）
本実施形態の遊技機１では、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定めた「右打ち」をした場合、普通図柄始動口３７に遊技球は入賞し易いが、上始動口３４側には遊技球が誘導され難い、または誘導されない構成となっている。したがって「大入賞口閉状態」であれば、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動しない限り、各始動口３４、３５への入賞が困難または不可能とされる。しかし、この可動翼片４７は、後述の「電サポ有り状態（始動口入賞容易状態））」が生起すると、少なくとも通常遊技状態（通常状態）よりも有利な開閉パターンで動作するようになっている。したがって、この電サポ有り状態（電サポ状態）下であれば、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定

める「左打ち」ではなく、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」が有利とされる。一方、非電サポ状態である「電サポ無し状態（始動口入賞困難状態）」であれば、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」ではなく、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」が有利とされる。すなわち、遊技者が「左打ち」か「右打ち」かのどちらの打ち方をすれば有利になるかは、遊技状態に応じて変化しうる。なお詳細は後述するが、電サポ有り状態に係る遊技状態には「時短状態」や「確変状態」があり、電サポ無し状態に係る遊技状態には「通常状態」や「潜確状態」がある。

【００４０】

上記の上始動口３４、下始動口３５、普通図柄始動口３７、大入賞口５０、または一般入賞口４３ａ～４３ｅなどの各入賞口は、遊技領域３ａ内に配置された入賞手段として機能する。また、各入賞口に対応して設けられた上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、普通図柄始動口センサ３７ａ、大入賞口センサ５２ａ、または一般入賞口センサ４３ｈ（各一般入賞口４３ａ～４３ｅの個々に対応）などの検出センサ或いは検出スイッチは、入賞手段に入球した遊技球を検出する「入賞検出手段」として機能する。なお上記した各入賞手段については、遊技性に応じて、その個数、形状、形成位置などを適宜変更することができる。また、各入賞手段について、左流下経路３ｂまたは右流下経路３ｃを流下する遊技球を、入賞困難または入賞不可能、或いは入賞可能とするかについても遊技性に応じて適宜変更することができる。

【００４１】

各入賞口に遊技球が入賞した場合、各入賞口別に約束づけられた入賞球１個当りの賞球数が、遊技球払出装置１９（図３参照）から払い出されるようになっている。たとえば、上始動口３４は３個、下始動口３５は１個、普通図柄始動口３７は０個（賞球なし）、大入賞口５０は１５個、一般入賞口４３ａ～ｅは３個が払い出される。上記の各入賞口に入賞しなかった遊技球は、アウト口４９を介して遊技領域３ａから排出される。ここで「入賞」とは、入賞口がその内部に遊技球を取り込んだり、または入賞口が遊技球を内部に取り込む構造ではなく、通過型のゲートからなる入賞口（たとえば、普通図柄始動口３７）である場合は、そのゲートを遊技球が通過したりすることをいい、実際には入賞口ごとに形成された検出センサにより遊技球が検出された場合、その入賞口に「入賞」が発生したものとして扱われる。また、この入賞に係る遊技球を「入賞球」とも称する。

【００４２】

＜可動体役物＞

また遊技領域３ａ内には、遊技球の流下を妨害しない位置に、その動作態様により動的な演出効果を発揮する可動体役物（可動演出手段）が配設されている。

【００４３】

本実施形態では、可動体役物として、センター飾り体４８内の右上側に第１の可動体役物８０が配設され、その右斜め下側に第２の可動体役物９０が配設されている。第１の可動体役物８０は、ローマ文字「Ｉ」から「ＸＩＩ」の数字が付されて１２の数字セクターに区画された数字表示部からなる時計盤部８１と、この時計盤部８１上を回動可能に形成された短針および長針からなる時計針８２とを有し、全体として「掛時計部」を形作る。この意味で、第１の可動体役物８０を「時計型役物８０」とも称する。時計盤部８１は、短針が示すセクター区画場所毎に裏側又は内部にフルカラーＬＥＤを有し、または数字セクター自体がフルカラーＬＥＤで構成されていて、各数字セクターが個々に独立して異なった色で発光可能な構成となっている。この時計型役物８０は、少なくとも可動演出手段（時計針８２）と光演出手段（数字セクター）の２つの演出手段として機能する。

【００４４】

また、第２の可動体役物９０は、花心の周りに複数枚の花弁からなる花冠を配し、更にその外側周囲に萼を配して花被を二重にし、以て花の形とした花型部９１（第１可動体９１）を、スイング動作が可能なアーム９２（第２可動体９２）の先端に取り付け、全体として花型役物９０として構成されている。花型部９１は、花心を中心軸として複数枚の花

弁が回動可能となっている。
【００４５】
この花型役物９０は、通常は液晶画面内の縁または液晶画面外の脇に定めた原位置（図２に実線で示す）で静止しており、所定の動作条件が成立した場合に、アーム９２が傾倒動作して、アーム９２と共に花型部９１が液晶画面を覆う位置（図２に破線で示す）まで移動する。そして、図２に破線で示す演出位置まで移動すると、花型部９１がアーム先端部において回転すると共に、半透明の花心および花弁部分が後方からランプやフルカラーＬＥＤにより照らされて美しく光色しうる。花型役物９０は、その動作を終了すると、破線の演出位置から実線の原点位置に戻る。花型部９１は、花弁の回動動作として、高速回転、低速回転、逆回転などの複数種類の動作パターンが可能であり、アーム９２は、破線部まで傾倒する全開傾動動作の他、所定の傾動角度まで傾動する準傾動動作やアームがガタガタと振動する振動動作、寸動動作など複数種類の動作パターンが可能である。上記の時計型役物８０（時計針８２）や花型役物９０（第１可動体９１、第２可動体９２）は、後述の予告演出や設定示唆演出やデモ演出など、種々の演出に利用することができる。
【００４６】
＜２．制御装置：図３＞
次に図３を参照して、本実施形態に係る遊技機１の遊技動作制御を司る制御装置について説明する。図３は、その制御装置の概要を示す制御ブロック図である。
【００４７】
本実施形態に係る遊技機１の制御装置は、遊技動作全般に係る制御（遊技動作制御）を統括的に司る主制御基板（主制御手段）２０（以下、「主制御部２０」と称する）と、主制御部２０から演出制御コマンドを受けて、演出手段による演出の実行（現出）制御を統括的に司る演出制御基板（演出制御手段）２４（以下、「演出制御部２４」と称する）と、遊技球払出装置１９による賞球の払い出し制御を行う払出制御基板（払出制御手段）２９と、外部電源から遊技機の各基板に対して必要な電源（バックアップ電源を含む）を生成し供給する電源基板（電源制御手段（図示せず））と、を中心に構成される。また演出制御部２４には、画像表示装置としての液晶表示装置３６が接続されている。なお、図３において電源供給ルートは省略してある。
【００４８】
（２－１．主制御部２０）
主制御部２０は、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、遊技動作制御手順を記述した制御プログラムの他、遊技動作制御に必要な種々のデータを格納するＲＯＭ２０２（主制御ＲＯＭ）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ２０３（主制御ＲＡＭ）とを搭載し、全体としてマイクロコンピュータ（Ｚ８０システム相当品）を構成している。
【００４９】
また図示はしていないが、主制御部２０は、Ｚ８０システムに周期的割込みや一定周期のパルス出力作成機能（ビットレートジェネレータ）や時間計測の機能を付与するＣＴＣ（Ｃｏｕｎｔｅｒ　Ｔｉｍｅｒ　Ｃｉｒｃｕｉｔ）、ＣＰＵに割込み信号を付与するタイマ割込みなどの割込許可／割込禁止機能を発揮する割込みコントローラ回路、電源投入時や遮断時や電源異常などを検知し、システムリセット信号を出力してＣＰＵをリセット可能なリセット回路、制御プログラムの動作異常を監視するウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）回路、あらかじめ設定したアドレス範囲内でプログラムが正しく実行されているか否かを監視する指定エリア外走行禁止（ＩＡＴ）回路、ハードウェア的に一定範囲の乱数（ハード乱数）を生成するためのカウンタ回路なども備えている。
【００５０】
なお、少なくとも主制御部（主制御基板）２０と払出制御基板２９は、不図示の電源基板から電圧降下信号（電源異常信号）を受けることによって、電源遮断に先立ち、バックアップ処理を開始して、電源遮断前の遊技動作を電源復帰後に再開できるようになっている（バックアップ機能）。この遊技機１では少なくとも数日は、ＲＡＭの各記憶内容を保

持することが可能となっている。
【００５１】
上記カウンタ回路は、乱数を生成する乱数生成回路と、その乱数生成回路から所定のタイミングで乱数値をサンプリングするサンプリング回路とを含んで構成され、全体として１６ビットカウンタとして働く。ＣＰＵ２０１は、処理状態に応じて上記サンプリング回路に指示を送ることで、上記乱数生成回路が示している数値を内部抽選用乱数値（大当り判定用乱数（乱数の大きさ：６５５３６））として取得し、その乱数値を大当り抽選に利用する。なお、内部抽選用乱数は、当り狙い打ちなどのゴト行為を防ぐために、適宜なソフトウェア処理で生成しているソフト乱数値と、ハード乱数値とを加算したものを取得している。
【００５２】
ここで図３０を参照して、主制御部２０が備えるメモリ空間（ＲＡＭ２０３、ＲＯＭ２０２）について簡単に説明しておく。
【００５３】
ＲＯＭ２０２の「プログラム／データ領域」には、図柄変動表示ゲームや当り遊技など、主に、遊技進行に関する遊技動作処理を実行に要する制御プログラムを記憶する「領域内プログラム」や、後述の性能表示に関する処理や型式試験信号に関する処理など、当該遊技進行に直接的に関連しない制御プログラムを記憶する「領域外プログラム」や、プログラムに関する各種の固定データなどを記憶するデータ記憶領域を含んで構成されている。またＲＡＭ２０３には、上述の領域内プログラムと領域外プログラムにそれぞれ対応するワーク領域（たとえば、０００００Ｈ番地～００ＦＦＨ番地の領域内ＲＡＭ領域と、０１００Ｈ番地～０１ＦＦＨ番地の領域外ＲＡＭ領域）を含んで構成されている。すなわち、ＣＰＵ２０１がアクセス可能な記憶領域には、所定の上限容量内となるように設けられた領域内ＲＯＭおよび領域内ＲＡＭと、それらとは別の領域外ＲＯＭおよび領域外ＲＡＭとが設けられ、領域内ＲＯＭおよび領域外ＲＯＭは、それぞれ、プログラムが記憶される制御領域と、データが記憶されるデータ領域とで構成されている。
【００５４】
領域内ＲＯＭの制御領域に記憶される「領域内プログラム」は、同じ領域内ＲＯＭのデータ領域を参照し、また領域内ＲＡＭについては参照および更新が可能であるが、領域外ＲＡＭについては参照のみ可能であり、直接更新を行うことはできない。同様に、領域外ＲＯＭの制御領域に記憶される「領域外プログラム」は、同じ領域外ＲＯＭのデータ領域を参照し、また領域外ＲＡＭについては参照および更新処理が可能であるが、他方の領域内ＲＡＭについては参照のみ可能であり、直接更新を行うことはできない。したがって、領域内プログラムによる領域内処理中（領域内プログラム実行中）に、領域外ＲＡＭのデータを更新したい場合には、領域内プログラムから領域外プログラムをコールし（呼び出し）、その領域外プログラムによる領域外処理（領域外プログラムの実行）により領域外ＲＡＭのデータを更新する必要がある。
【００５５】
図３の説明に戻り、主制御部２０には、上始動口３４への入賞を検出する上始動口センサ３４ａ、下始動口３５への入賞を検出する下始動口センサ３５ａと、普通図柄始動口３７への遊技球の通過を検出する普通図柄始動口センサ３７ａと、大入賞口５０への入賞を検出する大入賞口センサ５２ａと、一般入賞口４３への入賞を検出する一般入賞口センサ４３ｈと、Ｖ入賞口（特定領域）への入賞を検出する特定領域センサ５１ａとが接続され、主制御部２０は、これらセンサからの検出信号を受信して、いずれの入賞口に遊技球が入賞（入球）したのかを把握する。
【００５６】
また主制御部２０には、アウト口４９および各入賞口を通じて遊技機から排出される遊技球（アウト球）を検出するＯＵＴ監視センサ４９ａが接続され、主制御部２０は、その検出信号を受信可能となっている。主制御部２０は、ＯＵＴ監視センサ４９ａからの検出信号に基づき、アウト球数を計数可能な機能部（アウト球計数手段）を備える。アウト球

数は、特定値で規定される「遊技実績情報」の一つである。たとえば「本日の累計アウト球数が３００００発」であれば、「稼働時間＝累計アウト球数（個）／発射性能（毎分１００発）」という関係式により、遊技機１が「本日３００分稼働していた」といった遊技実績情報を得ることができる。本実施形態の場合、アウト球数は、後述の“ベース値”（遊技実績情報の一つ）の算出に利用される。

【００５７】

また主制御部２０には、図示はしていないが、遊技機１に対する不正行為を検出するための不正検出センサ（たとえば、振動センサ、電波センサ、磁気センサ）が接続され、主制御部２０は不正検出センサからの検出信号に基づき、遊技機に対する不正行為を監視可能となっている。

【００５８】

また主制御部２０には、下始動口３５の可動翼片４７を開閉制御するための普通電動役物ソレノイド４１ｃと、大入賞口５０の開放扉５２ｂを開閉制御するための大入賞口ソレノイド５２ｃとが接続され、主制御部２０はこれらを駆動制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００５９】

また主制御部２０には、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂが接続され、主制御部２０は、特別図柄１、２を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。また主制御部２０には、普通図柄表示装置３９ａが接続され、普通図柄を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００６０】

また主制御部２０には、複合表示装置３８ｃと、右打ち表示装置３９ｂと、ラウンド数表示装置３９ｃとが接続され、主制御部２０は、これらに表示される各種情報を表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００６１】

また主制御部２０には、枠用外部端子基板２１が接続され、主制御部２０は、枠用外部端子基板２１を介して、特定の遊技情報を含む１または複数の外端信号を、遊技機外部に設けられたホールコンピュータＨＣやデータカウンタＤＴ（図示せず）などの外部装置に出力可能となっている。上記外端信号に含まれる遊技情報には、たとえば、当り遊技開始／終了情報、入賞情報、特別図柄の変動開始／変動停止情報、賞球数情報、各種セキュリティ情報（不正行為検出情報や、ＲＡＭクリア、扉開放、設定変更などの発生情報）などがある。上記「データカウンタＤＴ」とは、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、大当り回数、図柄変動表示ゲームの実行回数（図柄変動回数）、大当り間のゲーム実行回数など、遊技機に関する特定情報を報知可能な遊技情報報知装置であり、通常、遊技機の上部に設置される。また、上記「ホールコンピュータＨＣ」とは、外端信号に含まれる遊技情報に基づき、遊技機の状態（ゲーム数、出玉数、大当り回数、エラーなどの種々の情報）を監視・収集し、パチンコホールに設置された遊技機の動作（稼働）状況を統括的に管理する遊技店専用の管理コンピュータである。また、上記「データカウンタＤＴ」には、パチンコホール店員を呼び出すための「コールボタン」も搭載され、コールボタンが操作されると、データカウンタＤＴは、自身の発光手段などを利用して、その旨を報知可能となっている。また、コールボタンの検出信号は、ホールコンピュータＨＣにも送信可能となっている。

【００６２】

なお、上記「コールボタン」は、遊技機１に搭載してもよく、たとえば、上受け皿ユニット８の適所に設けることができる。この場合、コールボタンからの検出信号は、後述の払出枠用外部端子基板２１から外部装置に送信可能に構成される。

【００６３】

また主制御部２０は、保安電子通信技術協会（保通協）で実施される型式試験（遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則に基づく遊技機の型式に関する検定に係る試験）に対応して、遊技動作をリアルタイムに特定する型式試験信号を枠用外部端子基板２１から

出力可能となっている。なお、型式試験に適合した遊技機をパチンコホールに設置する際には、その適合した制御プログラムの変更は一切認められていない。このため、パチンコホールに設置後も型式試験信号に関する処理が実行されることになる（後述のタイマ割込内領域外処理中の試射試験信号端子管理処理（図１９のステップＳ８２３参照）。

【００６４】

また主制御部２０には、ＲＡＭ２０３の所定領域（領域内メモリ）を初期化するためのＲＡＭクリアスイッチ９８と、設定鍵を挿入してＯＮ／ＯＦＦ操作をすることにより、設定値の変更操作を許容する「設定変更許容状態（ＯＮ操作）」と、設定変更操作を禁止する「設定変更禁止状態（ＯＦＦ操作）」とに切り替え可能な設定キースイッチ９４と、設定変更許容状態下で、後述の「設定値」を変更するための設定変更スイッチ９５とが接続され、主制御部２０は、これらスイッチからの検出信号を受信可能となっている。

【００６５】

なお、ＲＡＭクリアスイッチ９８および設定変更スイッチ９５は、いずれも操作者が操作可能であるが、不正行為防止の観点から、外部から視認不可能な遊技機内部の適所に配設され、前枠２を開放しない限り、遊技機外部からのＯＮ／ＯＦＦ操作が不可能となっている。

【００６６】

また主制御部２０には、設定値情報を表示する設定表示器９７（設定表示手段）が接続され、主制御部２０は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。本実施形態に係る設定表示器９７は、１個の７セグ表示器から構成されている。設定表示器９７は、設定値が外部から視認不可能となるように、遊技機内部の適所、たとえば、制御基板上またはこれを保護する基板ケース上などに搭載される。

【００６７】

（設定値について）

主制御部２０は、出玉率（所謂「機械割」、「ＰＡＹＯＵＴ率」）などの遊技者に付与する利益の期待値（利益）を段階別に変更可能な「設定変更機能」を有し、「設定機能付きタイプ」と称される。上記「設定値」とは、この段階を示す値である。この設定値は、設定表示器９７により確認可能となっており、専ら、パチンコホール（遊技店）の営業戦略に基づき、ホール店員により適宜設定される。

【００６８】

「設定値」とは、たとえば、大当り（後述の条件装置が作動することとなる当り種別）の抽選確率（当選確率）を段階別に規定するもので、設定値が高くなるほど、大当りの抽選確率（大当り当選確率）が高く設定され、遊技者に有利に作用するようになっている。このような設定値は、少なくとも２段階（少なくとも第１設定値と第２設定値）を設けることができる。たとえば、設定１～６の６段階の設定値が設ける場合には、低確率時における大当り当選確率を、設定１で１／２８０、設定２で１／２７５、設定３で１／２７０、設定４で１／２６５、設定５で１／２６０、設定６で１／２５１などとすることができる。すなわち、設定値が高くなるほど、大当りに当選し易くなり（機械割が高くなる）、遊技者に有利に作用することになる。なお、大当り抽選確率が高確率状態の場合（後述の特別図柄確変機能が作動する場合）、その確率が１０倍を超えない値まで上昇しうる。ただし、その上昇率は、設定値ごとに同一であってもよいし、異なっていてもよい。本実施形態の場合、上昇率は各設定値で同一としてある。上記の例で言えば、低確率時の大当り抽選確率が設定１～６＝１／２８０～１／２５１、上昇率が５倍とした場合、高確率時の大当り抽選確率は、設定１～６　１／５６～１／５０となる。

【００６９】

また、大当りを複数種類設けている場合には、設定値に応じて、少なくとも１つ大当り当選確率を変化させることができる。たとえば、大当り１～４という４種類の大当りがある場合、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４のすべての当選確率を高くなるように構成してもよいし、一部の大当りである大当り１～３の当選確率だけを高くなるように構成してもよいし（この場合、大当り４については全設定値で共通の当選確率となる）

、特定の大当りのみ（たとえば、大当り１のみ）の当選確率だけを高くなるように構成してもよい（この場合、大当り２～４については全設定値で共通の当選確率となる）。また、設定値が相対的に高くなるほど、大当り１～４の合算当選確率を高くなるように構成してもよい。また、条件装置の作動契機とならない小当り種別の当選確率を、前述の大当りのケースと同様に、設定値に応じて変化させてもよいし、全設定で同一の当選確率としてもよい。

【００７０】

このように「設定値」とは、大当りなどの特定事象の発生（当選）確率（発生し易さ）に関する等級を意味し、機械割に影響する事象を段階別に規定する値となっている。主制御部２０は、設定値に関する機能部として、特定事象の当選確率に関する設定値を設定可能な設定手段を備えることができる。

【００７１】

（設定値の変更操作について）

本実施形態では、電源投入時に、少なくとも設定キースイッチ９４とＲＡＭクリアスイッチ９８とがＯＮ状態の場合に設定変更許容状態に制御され、それ以外のスイッチ操作にて、電源を投入した場合には、設定変更禁止状態に制御されるようになっている。この設定変更許容状態中において、設定変更スイッチ９５をＯＮ操作する毎に、設定表示器９７の現在の表示値が「１→２→３→４→５→６→１→２→３→・・・」のように設定１～６の使用範囲で循環式に切り替え表示される。そして希望する設定値が表示された際に、設定キースイッチ９４をＯＦＦ操作すると（設定確定操作）、現在の表示値が今回の設定値として確定され、その設定値データがＲＡＭ２０３の所定領域（設定値格納領域）に記憶される。そして、設定キースイッチ９４を現在のＯＮからＯＦＦに操作すると、設定変更許容状態が終了され、以後、確定された設定値の下で遊技が開始されることになる。

【００７２】

（設定無しタイプ、１段階設定タイプ）

なお本発明は、設定値を有しない「設定無しタイプ」の遊技機にも適用可能である。設定無し遊技機の場合は、設定値自体がそもそも存在しないため、設定値格納領域を設ける必要はない。

【００７３】

また本発明は、設定値が複数段階に切り替え可能ではなく、設定値を１つだけ設けた「１段階設定タイプ」の遊技機にも適用可能である。この「１段階設定タイプ」とは、上記「設定機能付きタイプ」と同じく、設定変更操作などの設定値に関連する操作自体は可能であるが、その設定値を１つだけしか選択できないタイプを意味し、主に、「設定機能付きタイプ」と「設定無しタイプ」との間で、機種間の互換性・汎用性を持たせて、新機種設計を容易化するために利用される。この「１段階設定タイプ」は、設定値が１段階しかないという点で、実質的には「設定無し遊技機」と同じである。なお「１段階設定タイプ」の場合は、設定変更スイッチ９５を操作しても、設定表示器９７の表示値が、たとえば「１→１→１→１→・・・」のように、１つの設定値だけが表示され、１つの設定値しか選択できない。

【００７４】

また主制御部２０は、処理状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御部２４に送信可能となっている。ただし、外部からのゴト行為を防止するために、主制御部２０は演出制御部２４に対して信号を送信するのみで、演出制御部２４からの信号を受信不可能な片方向通信の構成となっている。

【００７５】

（性能表示器９９について）

また主制御部２０には、所定期間（特定遊技期間）の遊技結果に係る情報（以下「性能情報」と称する）を報知する性能表示器９９（情報表示手段）が接続され、主制御部２０は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。

【００７６】

本実施形態の性能表示器９９は、複数個の７セグメントＬＥＤからなり、具体的には、表示部と回路部がユニット化された７セグメントＬＥＤ（７セグ表示器９９ａ～９９ｄ）を４個横に並べ、これをたとえば、主制御基板２０上に搭載して、４桁の数字を表示可能な表示器を構成する。また各７セグメントＬＥＤには、７セグメント数字の下にデシマルポイントＤＰ（ドット）を有している。

【００７７】

上記「性能情報」とは、主に、パチンコホール店や関係各庁が確認・調査等のために利用する情報であり、たとえば、遊技くぎの不正調整やゴト行為などにより出玉性能に異常が生じていないか、遊技機本来の出玉性能（設計上の出玉性能）が正当に発揮されているかなどを調査するための情報、換言すれば「遊技実績に関する情報（遊技実績情報）」である。したがって、遊技者が遊技に興じる際に直接的には関係の無い情報である。このため、性能表示器９９は、遊技機内部の適所、たとえば、制御基板上またはこれを保護する基板ケース上などに搭載される。

【００７８】

（性能情報の具体例）

ここで上記性能情報は、有用な遊技実績情報であれば、特に制限はなく、たとえば、下記（情１）～（情４）に示す種々の情報の１または複数を採用することができる。

【００７９】

（情１）所定の計数対象区間において入賞により払い出された総払出個数（特定中総賞球数：α個）を、当該計数対象区間おける総アウト球数（特定中アウト個数：β個）で除した値（α／β）に基づく情報（特定比率情報）を、性能情報として採用することができる。斯様な特定比率情報は、遊技機が有する出玉性能を評価する指標として有用である。

【００８０】

（情１－１）上記「総払出個数」とは、入賞口（上始動口３４、下始動口３５、一般入賞口４３（４３ａ～４３ｅ）、大入賞口５０）に入賞した際に払い出された遊技球（賞球）の合計値である。本実施形態の場合、上始動口３４は３個、下始動口３５は３個、大入賞口５０は１５個、一般入賞口４３は６個である。総アウト球数とは、発射装置３２から遊技領域３ａに打ち込まれた遊技球数（ＯＵＴ監視スイッチ４９ａにより検出される遊技球数）である。

【００８１】

（情１－２）また上記「計数対象区間」として、たとえば、特定の遊技状態（ＹＪおよび／またはＴｃｏｄｅに着目した特定の遊技状態）を採用することができる。具体的には、後述の「内部遊技状態（ＹＪ）」に着目すれば、通常状態、時短状態、潜確状態、時短状態、微時短状態、確変の他、大当り遊技中（条件装置ＯＮ）、Ｖ当り遊技中（条件装置ＯＮ）、小当り遊技中（小当り中フラグＯＮ）などであり、また後述の「遊技モード（Ｔｃｏｄｅ）」に着目すれば、天国モード、地獄モード、連荘モードなどである（各種の遊技状態や遊技モードについての詳細は後述する）。なお、どのような遊技状態を計数対象区間として採用するかについては、取得したい性能情報に応じて適宜定めることができる。また、計数対象区間は、１つの遊技状態だけでなく、複数の遊技状態であってもよい。たとえば、「通常状態と微時短状態」、「当り遊技中を除くすべての遊技状態」、「全遊技状態」などである。

【００８２】

（情１－３）また、性能情報の計数対象区間として、上述のように、通常状態中や時短状態中や大当り中など遊技状態に着目するのではなく、下記のような計数対象区間を採用してもよい。

（情１－３Ａ：大当り抽選確率に着目するケース）

「低確率状態および／または高確率状態」の期間を計数対象とすることができる。たとえば、「低確率状態に係る遊技状態」、「高確率状態に係る遊技状態」などである。

（情１－３Ｂ：電サポ状態の有無に着目するケース）

「電サポ有り状態および／または電サポ無し状態」の期間を計数対象とすることができ

る。たとえば、「電サポ無し状態に係る遊技状態」、「電サポ有り状態に係る遊技状態」などである。

（情１－３Ｃ：大当り抽選確率および電サポ状態の有無に着目するケース）

たとえば、「“低確率状態＋電サポ無し状態”に係る遊技状態」、「“高確率状態＋電サポ無し状態”に係る遊技状態」、「“低確率状態＋電サポ有り状態”に係る遊技状態」、「“高確率状態＋電サポ有り状態”に係る遊技状態」などである。

【００８３】

（情１－３Ｄ）なお、大当り（Ｖ当りを含む）による大当り遊技中は低確率状態に制御され、また小当りによる小当り遊技中は当選時の遊技状態が継続されるが、「純粋な低確率状態の期間」を計測したい場合には、「当り遊技」および「高確率状態」を除く期間を計数対象区間とすればよい。この例において、小当り当選時の遊技状態が低確率状態である場合は、計測対象に含めてもよいし、含めなくてもよい。なお、大当り種別、小当り種別、これらの当り遊技についての詳細は後述する。また、大当りおよび小当りの双方の当り遊技中を除いた低確率状態または高確率状態の期間を計測したい場合には、全当り遊技を除く期間を計数対象区間とすればよい。

【００８４】

（情１－４）また、上記「総払出個数」として、１または複数の特定の入賞口を計数対象から除外したものを総払出個数としてもよい（特定入賞口除外総払出個数）。たとえば、各入賞口のうち、大入賞口４０、５０を計数対象から除外したものを総払出個数としてもよい（この場合は、実質的に当り中を計数対象から除外したものが総払出個数となる）。

【００８５】

（情２）また性能情報として、総払出個数、特定入賞口除外総払出個数、総アウト球数、総発射球数、総獲得球数、および純増個数（差球数）の１または複数をカウントし、そのカウント結果を性能情報として採用してもよい。

【００８６】

（情３）所定の遊技期間における役物比率を性能情報としてもよい。所定の遊技期間は、所定のゲーム数（たとえば、最新の６０００ゲーム間、累計ゲーム数（累計１７５００ゲーム以上、累計１７５０００ゲーム以上など）や所定期間（たとえば、電源投入後から電源遮断まで）や所定時間（電源投入後から１０時間など）とすることができる（後述の（情４）～（情報５）についても同様）。

「役物比率（％）」とは、遊技機から払い出された遊技球のうち、電動役物の作動により払い出された遊技球が占める割合である。役物比率は、「（役物作動中の総払出枚数／総払出枚数）×１００」（本例の場合、小数点以下切り捨て）で算出される。なお、役物とは、普通電動役物、第１種特別電動役物、第１種非特別電動役物、第１種特別電動役物に係る役物連続作動装置などである。役物比率の表示態様としては、たとえば、識別セグ側は「７Ｙ．」と表示され、比率セグ側は現在の役物比率（たとえば、６９％ならば「６９」）が表示される。なお、所定の遊技期間未満の場合（たとえば、６０００ゲーム未満の場合）は識別セグを点滅表示させる。また、所定値以上（たとえば、７０％以上）の場合は比率セグを点滅表示させ、１００％になった場合は比率セグを「９９」で点滅表示させることができる。

【００８７】

（情４）所定の遊技期間における連続役物比率を性能情報としてもよい。

「連続役物比率（％）」とは、遊技機から払い出された遊技メダルのうち、役物連続作動装置の作動により払い出された遊技メダルが占める割合である。連続役物比率は「（役物連続作動装置作動中の総払出枚数／総払出枚数）×１００」（小数点以下切り捨て）で算出される。連続役物比率の表示態様としては、たとえば、識別セグ側は「６Ｙ．」と表示され、比率セグ側は現在の連続役物比率（たとえば、５９％ならば「５９」）が表示される。なお、所定の遊技期間未満の場合（たとえば、６０００ゲーム未満の場合）は識別セグを点滅表示させる。また、所定値以上（たとえば、７０％以上）の場合は比率セグを

点滅表示させ、１００％になった場合は比率セグを「９９」で点滅表示させることができる。

【００８８】

（情５）総ゲーム数（累計ゲーム数）における役物比率を性能情報としてもよい。

総ゲーム数（累計ゲーム数）における役物比率の表示態様としては、たとえば、識別セグ側は「７Ａ．」と表示され、比率セグ側は現在の役物比率（たとえば、６９％ならば「６９」）が表示される。ただし、総ゲーム数が所定ゲーム数未満（たとえば、１７５００ゲーム未満）の場合、識別セグが点滅表示される。また、役物比率が所定値以上（たとえば、７０％以上）の場合、比率セグが点滅表示される。

【００８９】

当然のことではあるが、採用する１または複数の性能情報に応じて、性能情報の算出に利用する計数値の計数対象区間が異なる。性能情報の算出に利用する計数値として、たとえば、通常状態と微時短状態における総払出個数、通常状態と微時短状態における累計アウト球数、および全遊技状態における総アウト球数が必要な場合、当該総払出個数と当該累計アウト球数の計数対象区間は通常状態と微時短状態であり、当該総アウト球数の計数対象区間は全遊技状態となる。

【００９０】

（本実施形態に係る計数対象区間について）

上記のように、性能情報としては、種々の情報を採用することができるが、本実施形態では、「通常状態」と「微時短状態」とを計数対象区間（計数対象の遊技状態）として定めている。そして、これら遊技状態中の総払出個数（以下「通常時払出個数」と称する）と、同遊技状態中の累計アウト球数（以下「通常時アウト個数」と称する）とをリアルタイムで計測し、通常時払出個数を通常時アウト個数で除した値に百を乗じた値（通常時払出個数÷通常時アウト個数×１００で算出されるベース値（通常時ベース値）を、上記「性能情報」として採用し、これを性能表示器９９により所定態様にて表示する。また、上記「ベース値」は、小数点第１位を四捨五入した値が性能情報として、性能表示器９９に表示されるようになっている。

【００９１】

したがって、通常時払出個数、通常時アウト個数、ベース値（通常時ベース値）の各データが、ＲＡＭ２０３の該当領域（通常時払出個数格納領域、通常時アウト個数格納領域、特定比率情報格納領域）にそれぞれ格納（記憶）されるようになっている。ただし、単に永続的に計測して性能情報を表示するのではなく、総アウト球数が所定の規定個数（たとえば、６００００個）に達した場合、一旦、計測を終了し、その計測終了時点のベース値を、履歴情報として、ＲＡＭ２０３の所定領域（性能表示格納領域）に格納する（今回のベース値を記憶する）。なお、今回のベース値の計測終了契機となる上記「総アウト球数（６００００個）」とは、通常時アウト個数ではなく、全遊技状態中（当り遊技中を含む）の総アウト球数（以下「全状態アウト個数」と称する）を採用している。この全状態アウト個数もリアルタイムに計測され、ＲＡＭ２０３の該当領域（全状態アウト個数格納領域）に格納される。以下、説明の便宜のため特に必要のない限り、上記した「通常時払出個数格納領域、通常時アウト個数格納領域、特定比率情報格納領域、全状態アウト個数格納領域」（性能情報の算出に関するデータ群を記憶するＲＡＭ領域）を纏めて「計数情報格納領域」と称する場合がある。

【００９２】

なお、性能表示器９９に表示制御およびベース値に関する処理プログラムとそのワーク領域は、ＣＰＵ２０１が通常の遊技進行（図柄変動表示ゲーム、当り遊技など）に係る処理の際にアクセスする領域（領域内メモリ（領域内ＲＯＭ、領域内ＲＡＭ））とは異なる領域（領域外メモリ（領域外ＲＯＭ、領域外ＲＡＭ））に定められている。

【００９３】

本実施形態のように、第１計数対象区間（通常状態）と第２計数対象区間（微時短状態）とを含む複数の計数対象区間がある場合には、各計数対象区間に係る計数値（性能情報

の算出に利用する計数値）について、各計数対象区間別に定めた記憶領域（以下「個別記憶領域」とも称する）に記憶してもよい。たとえば、各計数対象区間に係る計数値（以下「個別計数値」とも称する）として、第１計数対象区間払出個数（通常状態払出個数）、第１計数対象区間アウト個数（通常状態アウト個数）、第２計数対象区間払出個数（微時短状態払出個数）、および第２計数対象区間アウト個数（微時短状態アウト個数）のそれぞれを計数し（第１計数区間払出個数計数手段、第１計数区間アウト個数計数手段、第２計数区間払出個数計数手段、第２計数区間アウト個数計数手段）、これらの値をそれぞれ記憶する記憶領域を設けることができる。なお、通常状態払出個数と微時短状態払出個数は通常時払出個数に属する計数値の一態様であり、通常状態アウト個数と微時短状態アウト個数は通常状態アウト個数に属する計数値の一態様である。

【００９４】

また、上述の個別記憶領域の計数値に基づいて、第１計数対象区間（通常状態）と第２計数対象区間（微時短状態）のそれぞれのベース値（以下「個別ベース値」とも称する）を算出し、これらベース値（通常状態ベース値、微時短状態ベース値）のそれぞれを記憶する記憶領域（第１個別ベース値記憶領域、第２個別ベース値記憶領域）を設けてもよい。この場合、通常状態ベース値と、微時短状態ベース値とを算出して、その平均値を表示対象のベース値としてもよい。このように、計数対象区間別に定めた計数値やベース値を記憶可能に構成する場合には、個別計数値や個別ベース値を管理可能となる。この場合には、個別計数値および／または個別ベース値を表示対象とすることができるという利点もある。

【００９５】

総アウト球数が所定の規定個数に達して今回のベース値を履歴情報として記憶した後は、今回の計測で使用した計数情報格納領域をクリア（初期化）し、新たな通常時払出個数、通常時アウト個数、全状態アウト球数、およびベース値の計測・算出を開始する。これにより、今回のベース値が履歴情報として記憶されるとともに、次回の性能情報がリアルタイムに計測・算出され、記憶される。

【００９６】

なお、初回電源投入時または領域外ＲＡＭのオールクリア時から、全状態アウト個数が所定個数（たとえば、２９９個）に達するまでは、テスト区間（計測前期間）として、全状態アウト個数だけをカウントし、ベース値等は計測しないようになっている。これは、パチンコ店に遊技機を初めて設置した際、動作テストを行うことを考慮したものである。たとえば、始動口に遊技球を手入れして動作を確認したり、試し打ちをしたりすることがあり、このような動作テストによる賞球やアウト球を計数対象から排除する必要がある。したがって、初回（１回目）の計測は、上記テスト区間終了後から開始する。

【００９７】

また初回（１回目）の計測を開始してから上記全状態アウト個数が所定の規定個数（ここでは６００００個）に達した場合、この時点のベース値（初回のベース値）をＲＡＭ２０３の性能表示格納領域に格納し、２回目の計測のために、現在の通常時払出個数、通常時アウト個数および全状態アウト個数をそれぞれクリアする（計測データ初期化処理）。すなわち、規定個数の６００００個がカウントされる毎に、今回のベース値を記憶し、次回のベース値の計測のために、計測中の通常時払出個数、通常時アウト個数および全状態アウト個数をクリアする。

【００９８】

上記履歴情報としての過去のベース値（履歴ベース値）と、現在リアルタイムで計測中のベース値（リアルタイムベース値）については、これらベース値が所定時間（たとえば、５秒）ごとに交互に切り替え表示されるようになっている。本実施形態では、４個の７セグメントＬＥＤ９９ａ～９９ｄのうち、正面左側半分の２つの７セグメントＬＥＤ９９ａ、９９ｂを、リアルタイムで計測中の「リアルタイムベース値」であるか、履歴情報である「履歴ベース値」であるかを識別可能な識別情報を表示する‘識別表示部（識別セグ）’として機能させ、正面右側半分の２つの７セグメントＬＥＤ９９ｃ、９９ｄを、ベー

ス値を表示する‘ベース表示部（比率セグ）’として機能させている。
【００９９】
識別表示部（識別セグ）には、たとえば、次のように表示される。
（１）リアルタイムベース値を表示する場合：「ｂＬ．」
（２）履歴ベース値を表示する場合：「ｂ６．」
（３）テスト期間中：「－－」
【０１００】
また、ベース値は小数点第１位を四捨五入した上で数値表示部に表示するが、四捨五入後の値が３桁以上の場合には、ベース表示部にオーバーフローを示す「９９．」を表示する。たとえば、リアルタイムベース値が３１であれば「ｂＬ．３１」と表示され、履歴ベース値が２９であれば「ｂ６．２９」と表示され、オーバーフローであれば「ｂＬ．９９」や「ｂ６．９９」と表示される。なお、テスト期間は、計測開始前区間であるので、識別表示部およびベース表示部には「－－－－」を表示させるようになっている。以上により、現在表示中の表示内容が、リアルタイムベース値か、履歴ベース値かといった表示内容の違いが識別可能となっている。
【０１０１】
なお、履歴ベース値は、前回のベース値に限らず、前々回やその前（３回前）などの特定の回数目のベース値を表示可能に構成してもよく、何回前までのベース値を表示するかについては適宜定めることができる。たとえば、「第３履歴ベース値（３回前の計測結果）」、「第２履歴ベース値（前々回の計測結果）」、「第１履歴ベース値（前回の計測結果）」、「リアルタイムベース値（今回のベース値）」といったように、複数の計測期間を所定時間ごとに切り替えて表示させることができる。この場合、各区間の計測結果を識別するために、識別表示部の表示をそれぞれ異なる表示態様とすることができる。たとえば、「第３履歴ベース値」であれば識別表示部「ｂ３．」、「第２履歴ベース値」であれば識別表示部「ｂ２．」、「第１履歴ベース値」であれば識別表示部「ｂ１．」、「リアルタイムベース値」であれば識別表示部「ｂＬ．」と表示させる。また、テスト区間を表示する場合は識別表示部「－－」を表示する。また性能表示器９９において、１または複数の性能情報の表示する場合、性能情報を識別可能であれば、その表示態様をどのようにするのかについては自由に定めることができる。また、複数の性能情報を表示する場合、一の性能情報から他の性能情報に切り換え表示するタイミングをどのようなタイミングとするかなどについても同様に自由に定めることができる。
【０１０２】
なお、本明細書中において「計測」は「算出」または「計数」の文言に置換可能であり、「算出」は「計測」または「計数」の文言に置換可能であり、「計数」は「計測」または「計数」の文言に置換可能である。たとえば、「ベース値を算出する」の意は、「ベース値を計測する」または「ベース値を計数する」の意と等価的な概念で扱うことができる。
【０１０３】
また主制御部２０には、払出制御基板（払出制御部）２９が接続され、この払出制御基板２９には、発射装置３２を制御する発射制御基板（発射制御部）２８と、遊技球の払い出しを行う遊技球払出装置（遊技球払出手段）１９とが接続されている。
【０１０４】
払出制御基板２９の主な役割は、主制御部２０からの払出制御コマンドの受信、払出制御コマンドに基づく遊技球払出装置１９の賞球払い出し制御、主制御部２０への払い出し動作状態に関する情報（状態信号）の送信などである。主制御部２０は、球の払い出しの必要がある場合に、払出制御基板２９に対して払い出しに関する制御コマンド（賞球数を指定する「払出制御コマンド」）を送信可能となっており、他方、払出制御基板２９は、主制御部２０に対して上記状態信号を送信可能となっている。
【０１０５】
払出制御基板２９には、上受け皿９に貯留される遊技球の貯留状態（上受け皿９が満杯

状態であるか否か）を検出する満杯検出センサ６０と、扉構造体（本実施形態の場合、「前枠２」および／または「ガラス扉６」）の開放／閉鎖状態を検出する扉開放センサ６１とが接続され、払出制御基板２９はこれらセンサからの検出信号を受信可能となっている。本実施形態に係る扉開放センサ６１は、扉開放検出手段として機能し、たとえば、前枠２またはガラス扉６が外枠４に対して前側に開放したときにＯＮ状態（開放時ＯＮ）となり、閉鎖したときにＯＦＦ状態（閉鎖時ＯＦＦ）となるように構成されている。なお、扉開放センサ６１は、ガラス扉６と前枠２をそれぞれ個別に検出可能なセンサとしてもよい。たとえば、第１扉開放センサ６１で前枠２の開閉状態を検出し、第２扉開放センサ６１でガラス扉６の開閉状態を検出してもよい。また、ガラス扉６と前面操作パネル７とがそれぞれ単独で開閉可能な扉構造である場合には、前枠２、ガラス扉６および前面操作パネル７の開放／閉鎖状態を検出可能に構成してもよい。いずれにしても、遊技機１（外枠４）に対して前側に開閉可能な扉構造体，特に、遊技機内部が開放される扉構造体については、その開放／閉鎖状態を検出可能なセンサを設けることが、不正行為防止の観点からも極めて重要である。なお本実施形態では、扉開放センサ６１からの検出信号が払出制御基板２９に入力され、払出制御基板２９から主制御部２０に対して扉構造体の開閉状態を通知する構成となっているが、本発明はこれに限らず、扉開放センサ６１からの検出信号が直接的に主制御部２０に入力される構成としてもよい。

【０１０６】

また払出制御基板２９は、遊技球の供給不足を検出する補給切れ検出センサ１９ａおよび払い出される遊技球（賞球）を検出する球計数センサ１９ｂなどからの検出信号を受信可能となっている。また払出制御基板２９は、遊技球払出装置１９の払出モータ１９ｃ（球払出機構部を駆動するモータ）を制御するための制御信号を送信可能となっている。

【０１０７】

払出制御基板２９は、上記状態信号として、満杯検出センサ６０、扉開放センサ６１、補給切れ検出センサ１９ａ、球計数センサ１９ｂからの検出信号に基づいて、様々な状態信号を送信可能となっている。この状態信号には、満杯状態を示す「球詰り信号」、前枠２やガラス扉６の開放／閉鎖状態を示す「扉開放信号」、遊技球払出装置１９からの遊技球の供給不足を示す「補給切れ信号」、賞球の払出不足や球計数センサ１９ｂに異常が発生したこと示す「計数エラー信号」、払い出し動作が完了したことを示す「払出完了信号」などが含まれ、様々な状態信号を送信可能な構成となっている。主制御部２０は、これら状態信号に基づいて、扉の開放状態（扉開放エラー）や、遊技球払出装置１９の払出動作が正常か否か（補給切れエラー）や、上受け皿９の満杯状態（上皿満杯エラー（球詰りエラー））等を監視する。なお上記では、扉開放センサ６１からの検出信号（扉開放信号）は、払出制御基板２９を介して主制御部２０に入力されると説明したが、払出制御基板２９を介さずに主制御部２０に直接的に入力される構成でもよい。

【０１０８】

なお、払出制御基板２９には発射制御基板（発射制御部）２８が接続されているが、本実施形態の場合は、払出制御基板２９に発射制御ＩＣが搭載されていることを意味し、発射制御基板２８に対する発射制御信号の送信は、主制御部２０側が直接的に行うといった回路構成になっている。主制御部２０は、払出制御基板２９上の発射制御ＩＣ（発射制御基板２８）に対して発射制御信号を送信可能な構成であり、主制御部２０が発射制御信号の「ＯＮ（出力＝発射動作許可状態）／ＯＦＦ（出力停止＝発射動作禁止状態）」を制御することにより発射装置３２の発射動作を直接的に制御する。なお、主制御部２０は、電源投入後、遊技開始条件が整うと発射制御信号を出力し続けるが（後述の図８Ｂのステップ Ｓ０３９参照）、特定のエラー（たとえば、扉開放エラーなど）が発生したと判断した場合には、発射制御信号を停止（発射制御信号ＯＦＦ）するようになっている。

【０１０９】

発射制御基板２８は、主制御部２０からの発射制御信号が出力（発射制御信号ＯＮ）されていることに基づき、発射装置３２に設けられた発射ソレノイド（図示せず）への通電を制御し、発射操作ハンドル１５の操作による遊技球の発射動作を実現している。したが

って、発射許可信号が出力されていない場合（発射制御信号ＯＦＦの場合）、いくら発射操作ハンドル１５を操作しても発射動作は行われず、遊技球が発射されることはない。なお、発射制御基板２８は、発射操作ハンドル１５に設けられたタッチセンサ（図示せず）からの検出信号（ＯＮ（タッチ状態）／ＯＦＦ（非タッチ状態））や、発射操作ハンドル１５に設けられた発射停止スイッチ（図示せず）からの検出信号を受信可能となっている。発射制御基板２８は、タッチセンサにより遊技者がハンドルに触れていることが検出されていない場合（非タッチ状態）や、発射操作ハンドル１５に設けられた発射停止スイッチが操作されている場合（発射停止スイッチＯＮ状態）、主制御部２０からの発射制御信号を受信していても、発射装置３２による発射動作は行わないようになっている。また、遊技球の打ち出しの強さは、発射操作ハンドル１５の操作量に応じて変化可能となっている。

【０１１０】

（２－２．演出制御部２４）

演出制御部２４は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、演出制御処理に要する演出データを格納したＲＯＭ２４２（演出制御ＲＯＭ）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ２４３（演出制御ＲＡＭ）とを搭載したマイクロコンピュータを中心に構成され、その他、音響制御部（音源ＬＳＩ）、現在の時刻（実時間上の時間情報）および／または日付（月、日、曜日）に関する暦情報を管理するＲＴＣ制御部（Ｒｅａｌ　Ｔｉｍｅ　Ｃｌｏｃｋ）、一定範囲のハード乱数を生成するためのカウンタ回路（１６ビット用カウンタ、８ビット用カウンタ）、割込みコントローラ回路、リセット回路、ＷＤＴ回路などを備え、演出動作全般を制御する。また演出制御部２４は、主制御部２０と同じく、バックアップ機能や、演出抽選に係る乱数生成手段（演出抽選用乱数生成手段）も備えている。

【０１１１】

この演出制御部２４の主な役割は、主制御部２０からの演出制御コマンドの受信、演出制御コマンドに基づく演出の選択決定、液晶表示装置３６の画像表示制御、スピーカ４６の音制御、各種の演出用ＬＥＤ（装飾ランプ４５、ボタンＬＥＤ１３ｂ、その他の演出用ＬＥＤ）の発光制御、各種の可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０）の動作制御などである。

【０１１２】

また演出制御部２４は、液晶表示装置３６の表示制御を司る表示制御部（図示せず）を備えている。この表示制御部は、画像展開処理や画像の描画などの映像出力処理全般の制御を司るＶＤＰと、ＶＤＰが画像展開処理を行う画像データ（演出画像データ）を格納した画像ＲＯＭと、ＶＤＰが展開した画像データを一時的に記憶するＶＲＡＭ（ＶｉｄｅｏＲＡＭ）と、ＶＤＰが表示制御を行うために必要な制御データを出力する液晶制御ＣＰＵと、液晶制御ＣＰＵの表示制御動作手順を記述したプログラムやその表示制御に必要な種々のデータを格納する液晶制御ＲＯＭと、ワークエリアやバッファメモリとして機能する液晶制御ＲＡＭと、を中心に構成されている。

【０１１３】

また演出制御部２４は、画像表示演出、光演出、音演出、または可動体演出などを実行させるために、装飾ランプ４５、ボタンＬＥＤ１３ｂなどの各種の演出用ＬＥＤを含む光表示装置４５ａに対する光表示制御部、スピーカ４６を含む音響発生装置４６ａに対する音響制御部（音源ＬＳＩ）、可動体役物（時計型役物８０、花型部９１、アーム９２）を動作させる可動体役物モータ８０ｃ、９１ｃ、９２ｃに対する駆動制御部（モータ駆動回路）などを備えている。

【０１１４】

また演出制御部２４には、可動体役物の動作を監視する位置検出センサ８２ａが接続され、演出制御部２４は、位置検出センサ８２ａからの検出情報に基づき、可動体役物の現在の動作位置（たとえば、原点位置からの移動量）を監視しながらその動作態様を制御する。また演出制御部２４は、位置検出センサ８２ａからの検出情報に基づき、可動体役物

の動作の不具合を監視し、不具合が生じれば所定のエラー報知処理を行う。
【０１１５】
　また演出制御部２４には、演出ボタン１３の操作を検出する演出ボタンスイッチ１３ａと、方向キー７５（７５ａ～７５ｄ）の操作を検出する方向キースイッチ７５ａ’～７５ｄ’とが接続され、演出制御部２４は、これら演出ボタン１３や方向キー７５からの操作検出信号を受信可能となっている。
【０１１６】
　演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドを受信した場合、そのコマンドに含まれる情報に基づき、あらかじめ用意された複数種類の演出パターンの中から抽選により或いは一意に決定し、必要なタイミングで各種の演出手段を制御して、目的の演出を現出させる。これにより、液晶表示装置３６による演出画像の表示（画像表示演出）、スピーカ４６からの音の再生（音演出）、装飾ランプ４５やその他の演出用ＬＥＤの点灯点滅駆動（光演出）が実現され、種々の演出パターン（装飾図柄の変動表示動作や予告演出など）が時系列的に展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。また演出制御部２４は、所定の操作受付有効期間中において、演出ボタンスイッチ１３ａや方向キースイッチ７５ａ’～７５ｄ’からの操作検出信号に基づき、演出ボタン１３および／または方向キー７５に対してどのような操作が行われたか（たとえば、押圧、長押し、連打、方向キー７５の上下左右方向の押し順など）を識別可能な構成となっており（操作識別手段）、その操作態様に応じた演出を実行制御可能な構成となっている。
【０１１７】
　なお演出制御コマンドは、１バイト長のモード（ＭＯＤＥ）と、同じく１バイト長のイベント（ＥＶＥＮＴ）からなる２バイト構成により機能を定義し、ＭＯＤＥとＥＶＥＮＴの区別を行うために、ＭＯＤＥのＢｉｔ７はＯＮ、ＥＶＥＮＴのＢｉｔ７をＯＦＦとしている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、モード（ＭＯＤＥ）およびイベント（ＥＶＥＮＴ）の各々に対応してストローブ信号が出力される。すなわち、ＣＰＵ２０１（主制御ＣＰＵ）は、送信すべきコマンドがある場合、演出制御部２４にコマンドを送信するためのモード（ＭＯＤＥ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に１回目のストローブ信号の送信を行う。さらに、このストローブ信号の送信から所定時間経過後にイベント（ＥＶＥＮＴ）情報の設定および出力を行い、この設定から所定時間経過後に２回目のストローブ信号の送信を行う。ストローブ信号は、ＣＰＵ２４１（演出制御ＣＰＵ）が確実にコマンドを受信可能とする所定期間、ＣＰＵ２０１によりアクティブ状態に制御される。
【０１１８】
　また演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させてコマンド受信割込処理用の制御プログラムを実行し、この割込処理において演出制御コマンドが取得されるようになっている。またＣＰＵ２４１は、ＣＰＵ２０１とは異なり、ストローブ信号の入力に基づいて割込が発生した場合には、他の割込に基づく割込処理（定期的に実行されるタイマ割込処理）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を行い、他の割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を優先的に行うようになっている。
【０１１９】
　＜３．動作の概説＞
　次に、上記制御装置（図３）を用いた遊技機１に係る遊技動作について説明する。
【０１２０】
　（３－１．図柄変動表示ゲーム）
　（３－１－１．特別図柄変動表示ゲーム、装飾図柄変動表示ゲーム）
　本実施形態の遊技機１では、所定の始動条件、具体的には、遊技球が上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「大当り抽選」が行なわれる。主制御部２０は、その抽選結果に基づき、特別図

柄表示装置３８ａ、３８ｂに特別図柄１、２を変動表示して特別図柄変動表示ゲームを開始させ、所定時間経過後に、その結果を特別図柄表示装置に導出表示して、これにより特別図柄変動表示ゲームを終了させる。

【０１２１】

ここで本実施形態では、上始動口３４への入賞に基づく大当り抽選と、下始動口３５への入賞に基づく大当り抽選とは別個独立して行われる。このため、上始動口３４に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ａ側で、下始動口３５に関する大当り抽選結果は特別図柄表示装置３８ｂ側で導出されるようになっている。具体的には、特別図柄表示装置３８ａ側においては、上始動口３４に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄１を変動表示して第１の特別図柄変動表示ゲームが開始され、他方、特別図柄表示装置３８ｂ側においては、下始動口３５に遊技球が入球したことを条件に、特別図柄２を変動表示して第２の特別図柄変動表示ゲームが開始されるようになっている。そして、特別図柄表示装置３８ａ、または特別図柄表示装置３８ｂにおける特別図柄変動表示ゲームが開始されると、所定の変動表示時間経過後に、大当り抽選結果に基づく図柄表示態様で特別図柄が停止表示される。たとえば、大当り抽選結果が、「大当り」の場合には所定の「大当り」態様で、「小当り」の場合には所定の「小当り」態様で、「特殊時短」の場合には所定の「特殊時短」態様で、それ以外の場合には所定の「ハズレ」態様で、変動表示中の特別図柄が停止表示され、これによりゲーム結果（大当り抽選結果）が導出されるようになっている。なお、大当り抽選に係る当選種別についての詳細は後述する。

【０１２２】

なお、本明細書中では説明の便宜のために、特別図柄表示装置３８ａ側の第１の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム１」と称し、特別図柄表示装置３８ｂ側の第２の特別図柄変動表示ゲームを「特別図柄変動表示ゲーム２」と称する場合がある。また、特に必要のない限り、「特別図柄１」と「特別図柄２」とを「特別図柄」と称し（場合により「特図」と略す）、また「特別図柄変動表示ゲーム１」と「特別図柄変動表示ゲーム２」とを区別せずに「特別図柄変動表示ゲーム」と称する場合がある。また、図柄変動表示ゲーム中を「ゲーム中」と略し、当り遊技中とは区別して用いる場合がある。また、「遊技中」と称する場合は、特に断りの無い限り、図柄変動表示ゲームおよび／または当り遊技の期間、つまり、少なくとも客待ち待機中（非遊技中）以外の期間を意味する。ただし「非遊技中」と称する場合には、特に除外する旨の記載の無い限り、後述の安全装置（コンプリート機能）の作動中の期間を含むことができる。

【０１２３】

また上述の特別図柄変動表示ゲームが開始されると、これに伴って、液晶表示装置３６に装飾図柄（演出的な遊技図柄）を変動表示して装飾図柄変動表示ゲームが開始され、これに付随して種々の演出が展開される。そして特別図柄変動表示ゲームが終了すると、装飾図柄変動表示ゲームも終了し、特別図柄表示装置には大当り抽選結果を示す所定の特別図柄が、また液晶表示装置３６には当該大当り抽選結果を反映した装飾図柄が導出表示されるようになっている。すなわち、装飾図柄の変動表示動作を含む演出的な装飾図柄変動表示ゲームにより、特別図柄変動表示ゲームの結果を反映表示するようになっている。

【０１２４】

したがってたとえば、特別図柄変動表示ゲームの結果（大当り抽選の結果）が「大当り」である場合、装飾図柄変動表示ゲームではその結果を反映させた演出が展開される。そして特別図柄表示装置において、特別図柄が大当りを示す表示態様（たとえば、７セグが「７」の表示状態）で停止表示されると、液晶表示装置３６には、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、装飾図柄が「大当り」を反映させた表示態様（当り図柄：たとえば、「左」「中」「右」の各表示エリアにおいて、３個の装飾図柄が「７」「７」「７」の表示態様）で停止表示される。

【０１２５】

この「大当り」となった場合、具体的には、特別図柄変動表示ゲームが終了して、これに伴い装飾図柄変動表示ゲームが終了し、その結果として「大当り」の図柄態様が導出表

示された後、特別変動入賞装置５２の大入賞口ソレノイド５２ｃ（図３参照）が作動して開放扉５２ｂが所定のパターンで開閉動作を行い、これにより大入賞口５０が開閉され、通常遊技状態（通常状態）よりも遊技者に有利な特別遊技状態（当り状態）が発生する。この大当り遊技では、開放扉５２ｂによる大入賞口の開放時間が所定時間（最大開放時間：たとえば、２９．８秒）経過するまでか、または大入賞口５０への入賞球数が最大入賞数（役物の１回の作動によりその入口が開き、または拡大した入賞口に対して許容される入賞球数の上限個数：たとえば、１０個）に達するまで、その入賞領域が開放または拡大され、これらいずれかの条件を満した場合に大入賞口が閉鎖される（ラウンド遊技終了条件（閉鎖条件）の成立）、といった「ラウンド遊技」が、あらかじめ定められた規定のラウンド数（たとえば、最大１０ラウンド）繰り返される。

【０１２６】

上記大当り遊技が開始すると、まず開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）を利用してオープニング演出が行われ、開始ＩＮＴが終了すると、ラウンド遊技があらかじめ定められた規定ラウンド数（最大ラウンド数）を上限として複数回行われる。なお、今回のラウンド遊技が終了すると、所定のインターバル時間（ラウンド間ＩＮＴ）を介して、次回のラウンド遊技が開始される。そして、最大ラウンド数が終了すると、終了インターバル時間（終了ＩＮＴ）を利用してエンディング演出が行われ、これにより、一連の大当り遊技が終了する。すなわち、大当り遊技は、大別すると、オープニング期間（開始ＩＮＴ期間）、最大ラウンド数を上限としたラウンド遊技期間、およびエンディング期間（終了ＩＮＴ期間）の各遊技期間を含んで構成される。また、後述のＶ当り遊技中も、基本的には、大当り遊技と同じであり、オープニング期間（開始ＩＮＴ期間）、最大ラウンド数を上限としたラウンド遊技期間、およびエンディング期間（終了ＩＮＴ期間）の各遊技期間を含んで構成され、その当り中演出（Ｖ当り中演出）として、各遊技期間に係る所定の演出が現出される。本明細書中では、特に必要の無い限り、大当り中演出とＶ当り中演出とを区別することなく「当り中演出」と称する場合がある。

【０１２７】

上記の装飾図柄変動表示ゲームの実行に必要な情報に関しては、まず主制御部２０が、上始動口３４または下始動口３５に遊技球が入球（入賞）したことに基づき、具体的には、上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａにより遊技球が検出されて始動条件（特別図柄に関する始動条件）が成立したことを条件に、「大当り」、「小当り」、「特殊時短」、または「ハズレ」のいずれであるかを抽選する‘当落抽選’と、当落抽選結果が、「大当り」であったならばその大当り種別を、「小当り」であったならばその小当り種別を、「特殊時短」であったならばその特殊時短種別を、「ハズレ」であったならばそのハズレ種別を抽選する‘図柄抽選（当選種別抽選）’と、を含む大当り抽選を行い、その抽選結果情報に基づき、特別図柄の変動パターンや、最終的に停止表示させる特別図柄（特別停止図柄）を決定する。

【０１２８】

そして、処理状態を特定する演出制御コマンドとして、少なくとも特別図柄の変動パターン情報（たとえば、大当り抽選結果や特別図柄の変動時間に関する情報など）を含む「変動パターン指定コマンド」を、演出制御部２４側に送信する。これにより、装飾図柄変動表示ゲームに必要とされる基本情報が演出制御部２４に送られる。なお本実施形態では、演出のバリエーションを豊富なものとするべく、特別停止図柄に関する情報（図柄抽選結果情報（当選種別情報））を含む「装飾図柄指定コマンド」も演出制御部２４に送信するようになっている。

【０１２９】

上記特別図柄の変動パターン情報には、大当り抽選結果の他、特定の予告演出（たとえば、後述のリーチ演出、疑似連演出、先読み予告、設定示唆演出など）の実行を指定する情報なども含むことができる。また、予告演出の種類に関する情報（たとえば、リーチ演出の種類や疑似連回数などの演出種別）も含むことができる。詳しくは、特別図柄の変動パターンは、大当り抽選結果に応じて、当りの場合の「当り変動パターン」と、ハズレの

場合の「ハズレ変動パターン」に大別され、これらの変動パターンには、たとえば、次のような種々の変動パターンを含むことができる。
（１）リーチ演出（リーチの種類の指定を含む）の実行を指定する“リーチ変動パターン”、
（２）リーチ演出の実行を指定しない“通常変動パターン”、
（３）疑似連演出の実行とリーチ演出の実行とを指定する“疑似連有りリーチ変動パターン”、
（４）疑似連演出の実行を指定しリーチ演出の実行は指定しない“疑似連有り通常変動パターン”、
（５）先読み予告の実行とリーチ演出の実行とを指定する“先読み予告用リーチ変動パターン”、
（６）先読み予告の実行を指定しリーチ演出の実行を指定しない“先読み予告用通常変動パターン”。

【０１３０】
なお、上述の各種の変動パターンは、一例であり、実行指定する演出種に応じて、種々の変動パターンを定めることができる。たとえば、「少なくとも○○演出の実行を指定する変動パターン」、「△△演出の実行を指定し、□□演出の実行を指定しない変動パターン」などである（○○演出、△△演出、□□演出は、演出種の一例であり、１または複数種類の演出を定めることができる）。また、リーチ変動パターンや疑似連有り変動パターンなど、特定演出の実行を指定する変動パターンについては、その演出時間を確保する関係上、基本的には、通常変動パターンよりも長い変動時間が定められている。

【０１３１】
演出制御部２４は、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（ここでは、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンド）に含まれる情報に基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中に時系列的に展開させる演出内容（演出シナリオ）や、最終的に停止表示する装飾図柄（装飾停止図柄）などを決定し、特別図柄の変動パターンに基づくタイムスケジュールに従い、変動中演出（装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出や、装飾図柄の変動表示演出（装飾図柄演出）など）を制御する。これにより、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂによる特別図柄の変動表示と時間的に同調して、液晶表示装置３６による装飾図柄が変動表示され、特別図柄変動表示ゲームの期間と装飾図柄変動表示ゲーム中の期間とが、実質的に同じ時間幅となる。また演出制御部２４は、演出シナリオに対応するように、液晶表示装置３６または光表示装置４５ａあるいは音響発生装置４６ａをそれぞれ制御し、装飾図柄変動表示ゲームにおける各種演出を展開させる。これにより、液晶表示装置３６での画像の再生（画像演出）と、効果音の再生（音演出）と、装飾ランプ４５などの演出用ＬＥＤの点灯点滅駆動（光演出）とが実現される。

【０１３２】
このように特別図柄変動表示ゲームと装飾図柄変動表示ゲームとは不可分的な関係を有し、特別図柄変動表示ゲームの表示結果を反映したものが装飾図柄変動表示ゲームにおいて表現されることとしているので、この２つの図柄変動表示ゲームを等価的な図柄遊技と捉えてもよい。本明細書中では特に必要のない限り、上記２つの図柄変動表示ゲームを単に「図柄変動表示ゲーム」と称する場合がある。また、図柄変動表示ゲーム（特に、特別図柄変動表示ゲーム）の実行回数（ゲーム数）を、説明の便宜のために「図柄変動回数」または「変動回数」あるいは「〇〇回転（たとえば、１回転、１０回転など）」と称する場合がある。また、図柄変動表示ゲームに係る演出（装飾図柄演出、予告演出等）を「変動中演出」と称する場合がある。

【０１３３】
（３－１－２．普通図柄変動表示ゲーム）
また遊技機１においては、普通図柄始動口３７に遊技球が通過（入賞）したことに基づき、主制御部２０において乱数抽選による「補助当り抽選」が行なわれる。この抽選結果に基づき、ＬＥＤにより表現される普通図柄を普通図柄表示装置３９ａに変動表示させて

普通図柄変動表示ゲームを開始し、所定の変動時間経過後に、その結果をＬＥＤの点灯と非点灯の組合せにて停止表示するようになっている。たとえば、普通図柄変動表示ゲームの結果が「補助当り」であった場合、普通図柄表示装置３９ａの表示部を特定の点灯状態（たとえば、２個のＬＥＤ３９が全て点灯状態）にて停止表示させる。

【０１３４】

この「補助当り」となった場合には、普通電動役物ソレノイド４１ｃ（図３参照）が作動し、これにより可動翼片４７が逆「ハ」の字状に開いて下始動口３５が開放または拡大されて遊技球が流入し易い状態（始動口開状態）となり、通常状態よりも遊技者に有利な補助遊技状態（以下「普電開放遊技」と称する）が発生する。この普電開放遊技では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が作動（開動作）して、下始動口３５の開放時間（始動口開状態時間）が最大開放時間（たとえば、最大６秒）経過した場合か、または下始動口３５への入賞球数が所定個数（たとえば、最大１０個）に達するまで、入賞領域が開放または拡大する開放状態に制御され、これらいずれかの条件を満した場合に可動翼片４７の開放動作が終了して下始動口３５が閉鎖される。なお、最大開放時間以内であれば、下始動口３５を１または複数回開放することができる。

【０１３５】

（３－１－３．作動保留球）

本実施形態では、図柄変動表示ゲーム（特別図柄変動表示ゲーム中、普通図柄変動表示ゲーム中、大当り遊技中、小当り遊技中、または普電開放遊技中に、各始動口３４、３５もしくは普通図柄始動口３７に入賞が発生した場合、すなわち上始動口センサ３４ａまたは下始動口センサ３５ａもしくは普通図柄始動口センサ３７ａからの検出信号の入力があり、対応する始動条件が成立した場合、これを図柄変動表示ゲームの始動権利に係るデータとして、変動表示中にかかわるものを除き、所定の上限値である最大保留記憶数まで保留記憶されるようになっている。この図柄変動表示動作に供されていない保留中のデータまたはその保留データに係る遊技球を、「作動保留球」とも称する。この作動保留球の数を遊技者に明らかにするため、遊技機１の適所に設けた専用の保留表示器（図示せず）を点灯表示、または液晶表示装置３６による画面中にアイコン画像として設けた保留表示領域に所定表示態様にて表示させる（図５Ａ参照）。

【０１３６】

また本実施形態では、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する作動保留球をそれぞれ最大４個までＲＡＭ２０３の該当記憶領域に保留記憶し、特別図柄または普通図柄の変動確定回数として保留する。なお、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄に関する各作動保留球数の最大記憶数（最大保留記憶数）は特に制限されない（「０≦最大保留記憶数」とすることができる）。また各図柄の最大保留記憶数の全部または一部が異なっていてもよく、その数は遊技性に応じて適宜定めることができる。本明細書中では説明の便宜のために、特別図柄１、特別図柄２、および普通図柄の各作動保留球をそれぞれ、「特図１作動保留球」、「特図２作動保留球」、「普図作動保留球」とも称する。

【０１３７】

（３－２．遊技状態）

次に、遊技状態について説明する。本実施形態に係る遊技機１では、特別遊技状態である上記大当りの他、複数種類の遊技状態を発生可能に構成されている。本発明の理解を容易なものとするために、先ず、種々の遊技状態の発生に関連する機能（手段）について説明する。

【０１３８】

本実施形態の遊技機１は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）がその機能部を担う「確率変動機能（確変機能）」を備えている。これには特別図柄に係る確変機能（以下、「特別図柄確変機能」と称する）と普通図柄に係る確変機能（以下、「普通図柄確変機能」と称する）の２種類がある。

【０１３９】

特別図柄確変機能は、大当り抽選確率を所定確率（通常確率）の低確率から高確率に変

動させて、通常状態よりも有利な「高確率状態（大当り高確率状態）」を発生させる機能である。この特別図柄確変機能が作動中の遊技状態（高確率状態）下では、大当り抽選確率が高確率となることから、大当りが生起され易くなる。なお、既に説明したように、設定値に応じて低確率時および高確率時の大当り抽選確率を異なるものとすることができる。

【０１４０】

普通図柄確変機能は、補助当り抽選確率が所定確率（通常確率）である低確率から高確率に変動させて（たとえば、１／２５６から２５５／２５６に変動させる）、通常状態よりも有利な「補助当り確変状態」を発生させる機能である。この普通図柄確変機能が作動中の遊技状態（補助当り確変状態）下では、補助当り抽選確率が高確率状態となることから補助当りが生起され易くなり、普電開放遊技が頻繁に発生して、通常状態よりも単位時間当りの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。

【０１４１】

また本実施形態の遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「変動時間短縮機能（時短機能）」を備えている。これには特別図柄に係る時短機能（以下、「特別図柄時短機能」と称する）と普通図柄に係る時短機能（以下、「普通図柄時短機能」と称する）の２種類がある。

【０１４２】

特別図柄時短機能は、１回の特別図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（特別図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間（平均変動時間））を短縮する「特別図柄時短状態」を発生させる機能である。この特別図柄時短機能が作動中の遊技状態（特別図柄時短状態）下では、１回の特別図柄変動表示ゲームにおける特別図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、リーチなしハズレ変動に要する平均時間が８秒から２秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの大当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

【０１４３】

普通図柄時短機能は、１回の普通図柄変動表示ゲームに要する平均的な時間（普通図柄が変動を開始してから停止表示される迄の平均時間（平均変動時間））を短縮する「普通図柄時短状態」を発生させる機能である。普通図柄時短機能が作動中の遊技状態（普通図柄時短状態）下では、１回の普通図柄変動表示ゲームにおける普通図柄の平均的な変動時間が短縮され（たとえば、５秒から０．６秒に短縮される）、通常状態よりも単位時間あたりの補助当り抽選回数が向上する抽選回数向上状態となる。

【０１４４】

また本実施形態の遊技機１は、主制御部２０がその機能部を担う「開放延長機能」を備えている。この開放延長機能は、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の開動作期間（可動翼片４７の開放時間）を通常状態よりも延長した「開放延長状態」を発生させる機能である。開放延長状態下では、可動翼片４７の開動作期間（始動口開状態時間）が、たとえば０．２秒から１．６秒に延長され、またその開閉回数が、たとえば１回（開放延長機能が非作動中のとき）から２回（開放延長機能が作動中のとき）に延長されて、通常状態よりも単位時間あたりの可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となる。したがって、開放延長機能が作動すると、下始動口３５への入賞頻度が上昇することから、遊技状態としては、大当りの抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常状態より高まり、開放延長機能が作動しない（非作動）状態と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この点で、上記開放延長状態は「電チューサポート状態（電サポ状態）」とも称される。

【０１４５】

以上のような各機能を１または複数種類作動させることにより、遊技機の内部的な遊技状態（内部遊技状態）に変化をもたらすことができる。以下では、説明の便宜上、各機能の作動／非作動に応じて、内部遊技状態を次のように称する。

【０１４６】

（１）「確変状態」
特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「確変状態」と称する。
【０１４７】
（２）「時短状態」
少なくとも時短機能（特別図柄時短機能および／または普通図柄時短機能）が作動し、特別図柄確変機能が作動しない遊技状態を「時短状態」と称する。本実施形態では、確変状態に係る特別図柄確変機能を除去した遊技状態、つまり、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能が作動する遊技状態を「時短状態」と称する。
【０１４８】
（３）「潜確状態」
少なくとも特別図柄確変機能が作動し、かつ開放延長機能が作動しない遊技状態を「潜確状態」と称する。たとえば、特別図柄確変機能のみが作動する遊技状態が該当する。
【０１４９】
（４）「通常状態」
全機能が作動中でない（非作動）遊技状態を「通常状態」と称する。
【０１５０】
（５）「微時短状態」
少なくとも時短機能（特別図柄時短機能および／または普通図柄時短機能）が作動し、特別図柄確変機能が作動しない遊技状態であって、時短機能が作動した図柄側（特図および／または普図）の平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均実行時間）が少なくとも通常状態よりも短時間とされる遊技状態を「微時短状態」と称する。微時短状態は、時短機能が作動する点で、上記「時短状態」と同属の遊技状態である。したがって、遊技状態として、「時短状態」と「微時短状態」とを制御可能である場合、前者の「時短状態」を第１時短状態と称し、後者の「微時短状態」を第２時短状態（第１時短状態とは異なる時短状態）と表現することも可能である。
【０１５１】
なお、微時短状態は、基本的には、時短状態よりも有利度が低く、たとえば、下記（微１）～（微３）のような遊技状態に制御されうる。
（微１）少なくとも電サポ状態が時短状態よりも不利に働く（低有利度電サポ状態）。たとえば、「電サポ状態の発生率が時短状態よりも低い」および／または「時短状態よりも可動翼片４７の開動作期間が短い」などにより、電サポ状態の有利度が時短状態より低い。たとえば、開放延長機能が作動するが、その作動状態が時短状態よりも著しく不利に制御され、通常状態とベース値が略同一となる、などが挙げられる。
（微２）時短機能が作動した図柄側の平均変動時間が時短状態よりも長い。
（微３）時短機能が作動した図柄側の平均変動時間が時短状態と同一または略同一であるが、電サポ状態が時短状態よりも不利に働く。
【０１５２】
（３－３：「微時短状態」について）
ここで、本発明の理解を容易なものとするために、上記「微時短状態」について詳述しておく。
【０１５３】
「微時短状態」は、普通図柄時短機能および／または特別図柄時短機能が作動するため、既に説明したように、１回の図柄変動表示ゲーム（特別図柄、普通図柄変動表示ゲーム）に要する平均的な時間（平均変動時間）が時短機能非作動の場合よりも短縮されることになる。そこで、微時短状態は、下記（時α）、（時β）のように構成することができる。
【０１５４】
（３―３Ａ：少なくとも特図時短機能が作動する場合）

（時α）微時短状態中における特図（特図１および／または特図２）の変動パターンの平均変動時間（１回の特図変動表示ゲームに要する平均的な時間）を「Ｘ秒」、通常状態中における特図の変動パターンの平均変動時間を「Ｙ秒」とした場合、
少なくとも「Ｘ＜Ｙ」を満たす。つまり、微時短状態中の特図の平均変動時間は、通常状態よりも短い。
この場合、「Ｘ　Ｙ（略同一）」（式甲１）とすることができる。たとえば、微時短状態と通常状態の平均変動時間の違いがミリセコンドオーダー程度の微差の場合が該当する。なお、微時短状態中および／または通常状態中に係る特図１、２の平均変動時間の関係については、遊技性に応じて適宜定めることができる。本実施形態では、微時短状態中および通常状態中のいずれも「特図１（長い）＞特図２（短い）」の関係であるが（図２６、図２７参照）、遊技性に応じて、たとえば、「特図１＜特図２」、「特図１　特図２」、または「特図１＝特図２」のいずれの関係も採用することができる。

【０１５５】

（３―３Ｂ：少なくとも普図時短機能が作動する場合）
（時β）微時短状態中における普図の変動パターンの平均変動時間（１回の普図変動表示ゲームに要する平均的な時間）をＳ秒、通常状態中における普図の変動パターンの平均変動時間をＴ秒とした場合、
少なくとも「Ｓ＜Ｔ」を満たす。つまり、微時短状態中の普図の平均変動時間は、通常状態よりも短い。
この場合、「Ｓ　Ｔ（略同一）」（式甲２）とすることができる。たとえば、微時短状態と通常状態の平均変動時間の違いがミリセコンドオーダー程度の違いの場合などが該当する（たとえば、後述の図４Ｄ（イ）、（ニ）参照）。

【０１５６】

なお、“普図時短機能を作動させ、特図時短機能を作動させない”場合には、微時短状態中の特図の平均変動時間と、通常状態中の特図の平均変動時間の関係については、「Ｘ≦Ｙ」、「Ｘ＜Ｙ」、「Ｘ　Ｙ」、「Ｘ≧Ｙ」または「Ｘ＞Ｙ」のいずれを採用してもよい。

【０１５７】

（微時短状態の具体例：図４Ｄ）
次に図４Ｄを参照して、微時短状態の具体例について説明する。図４Ｄは、微時短状態の一例を示すものであり、ここでは、普図側の機能に着目しながら微時短状態の具体例について説明する。

【０１５８】

なお詳細は後述するが、本実施形態に係る微時短状態は、演出的または役物の挙動（たとえば、普通変動入賞装置４１の作動状況）を、通常状態と略同一（遊技者が識別困難または不可能）となるようにして、遊技者側に、現在の遊技状態が通常状態であるか微時短状態であるかの判別を困難または実質的に不可能なものとし（微時短状態を秘匿する）、後述の「モーニング状態を秘匿する」、後述の「疑似的な天井機能」といった遊技性を実効化するために利用される。斯様な効果を発揮するべく、微時短状態として、たとえば、図４Ｄ（イ）～（ニ）に示す、下記の具体例１～４のように構成することが好ましい。

【０１５９】

（具体例１：図４Ｄ（イ））
図４Ｄ（イ）は、少なくとも「普図時短機能」が作動する微時短状態の一例である。この具体例１の場合、「普図時短機能＋開放延長機能」が作動状態となるが、補助当り種別（たとえば、補助当りＡ、補助当りＢ）に応じて、開放延長状態が発生するようになっている。本例では、当選確率が相対的に低い補助当りＡ（当選確率＝「補助当り確率９９／１００×図柄抽選率１／２５６」）に当選した場合には開放延長状態が発生し、当選確率が相対的に高い補助当りＢ（当選確率＝「補助当り確率９９／１００×図柄抽選率２５５／２５６」）に当選した場合には開放延長状態は発生しないようになっている（図４Ｄ（イ）備考３、「図柄抽選率」の欄参照）。

【０１６０】
　また、普図の平均変動時間（普図の場合は、遊技状態に応じて変動時間が１種類であってもよい）は、普図時短機能非作動の場合は２０００ｍｓ、普図時短機能作動の場合は１９９６ｍｓと極短時間であるが変動時間が短縮されるようになっている（図４Ｄ（イ）備考２参照、後述の具体例２～４も同様）。この短縮度合いについては、遊技者が普図の変動表示動作を見ても、通常状態中であるか微時短状態中であるかを判別が困難または不可能な程度（略同一）とすることが好ましい。
【０１６１】
　また、開放延長状態が発生しない場合は下始動口３５の開放時間が極短時間の８０ｍｓであり、下始動口３５への入賞が実質的に不可能とされる。一方、開放延長状態が発生すれば、下始動口３５の開放時間が４０００ｍｓとなり、下始動口３５への入賞が容易になる（図４Ｄ（イ）備考１参照、後述の具体例２～４についても同様）。
【０１６２】
　したがって、遊技者が故意に「右打ち」をしたとしても、当選確率が非常に低確率の補助当りＡに当選しない限り、普通変動入賞装置４１の作動状況は、ほぼ通常状態と変わりがなく（時短状態よりも電サポ状態が不利に作用する）、後述の演出モード（演出状態）や図柄変動表示ゲーム中に係る演出（変動中演出）など、演出を通常状態のように装うようにすれば、現在の遊技状態（内部遊技状態）が微時短状態中であるか通常状態であるかの判別を困難または不可能とすることが可能となる。すなわち、微時短状態を秘匿し、疑似的な通常状態（疑似通常状態）を表現することが可能になる。後述の具体例２～４についても同事象であり、いずれも微時短状態中は、実質的に「電サポ無し状態」を生起させて、略同一の通常状態（疑似通常状態）を実効化することが可能である。
【０１６３】
　なお本例の場合、普図時短機能が作動し、これにより、時短状態の一形態を成すことができる。したがって、特図時短機能については、その作動状態は不問である（特図時短機能は、作動または未作動のいずれであってもよい。後述の具体例４も同様）。ただし、特図時短機能を作動させる場合、微時短状態を秘匿することを実現すべく、特図側の平均変動時間については、上記（式甲１）の“「Ｘ　Ｙ」（Ｘ＝微時短状態中に係る特図の平均変動時間、Ｙ＝通常状態中に係る特図の平均変動時間）”とすることが好適である（後述の具体例２～４について、特図時短機能を作動させる場合についても同様）。
【０１６４】
　上述のように、特図側の平均変動時間の関係を“「Ｘ　Ｙ」”とする場合、通常状態と微時短状態とで、次の共通点を持たせることができる。
　（１）通常状態と微時短状態のベース値を共通化（同一または略同一）にすることができる。
　（２）通常状態と微時短状態とで、出現させる演出（変動中演出、背景演出など）を共通化（同一または略同一）とすることができる。すなわち、演出上（外見上）、微時短状態であるか通常状態であるかの判別を困難または不可能とすることができる。
【０１６５】
　（具体例２：図４Ｄ（ロ））
　図４Ｄ（ロ）は、少なくとも「普図時短機能」が作動しない微時短状態の一例である。この具体例２の場合、「普図時短機能」と「開放延長機能」とが作動しない微時短状態となっており、図示の通り、普図については、微時短状態と通常状態とが同一となっている。このため、遊技者が故意に「右打ち」をしたとしても、普通変動入賞装置４１の作動状況は、通常状態と変わりがなく、演出を通常状態のように装うようにすれば、微時短状態を秘匿することが可能である。
【０１６６】
　なお本例は、上述の具体例１と同じく補助当り種別が複数設けられた例示しているが、補助当り種別を１種類としてよい。たとえば、補助当りＡだけを設け、当該補助当りＡの図柄抽選率を１００％とすることができる。なお本例の場合、普図時短機能が作動しない

ため、特図時短機能は作動状態に設定され、これにより、時短状態の一形態を成す（後述の具体例３についても同様）。

【０１６７】

（具体例３：図４Ｄ（ハ））

図４Ｄ（ハ）は、少なくとも、普図時短機能が作動せず、かつ普図確変機能が作動する微時短状態の一例である。この具体例３の場合、「普図確変機能＋開放延長機能」が作動状態となるが、上述の具体例１と同じく、補助当り種別（たとえば、補助当りＡ、補助当りＢ）に応じて、開放延長状態が発生するようになっている。また本例では、微時短状態中になると「普図確変機能」が作動し、補助当り確率が高確率に変動するが（低確率時＝１０／１００、高確率時＝９９／１００：図４Ｄ（ハ）備考１参照）、開放延長状態が発生する「補助当りＡ」と、開放延長状態が発生しない「補助当りＢ」との関係については、上述の具体例１と同事象である（図４Ｄ（ハ）備考１、「図柄抽選率」の欄参照）。なお本例の場合、上述の具体例２と同じく、普図時短機能が作動しないため、特図時短機能が作動状態に設定され、これにより、時短状態の一形態を成すようになっている。

【０１６８】

（具体例４：図４Ｄ（ニ））

図４Ｄ（ニ）は、少なくとも「普図時短機能」と「普図確変機能」とが作動する微時短状態の一例である。この具体例４の場合、「普図時短機能＋普図確変機能＋開放延長機能」が作動状態となるが、上述の具体例１、３と同じく、補助当り種別（たとえば、補助当りＡ、補助当りＢ）に応じて、開放延長状態が発生するようになっている。また本例では、微時短状態中になると「普図確変機能」が作動し、補助当り確率が高確率に変動するが（低確率時＝１０／１００、高確率時＝９９／１００：図４Ｄ（ニ）備考１参照）、開放延長状態が発生する「補助当りＡ」と、開放延長状態が発生しない「補助当りＢ」との関係については、上述の具体例１または具体例３と同事象である。なお本例の場合、上述の具体例１と同じく、普図時短機能が作動するため、特図時短機能は、作動または未作動のいずれであってもよい。

【０１６９】

本実施形態では、普図については上記の「具体例２（図４Ｄ（ロ））」を採用した形態を扱う。

【０１７０】

（大当り抽選確率について）

上記した各遊技状態における大当り抽選確率に着目すれば、遊技状態が「時短状態」、「微時短状態」または「通常状態」である場合には大当り抽選確率が‘低確率状態（通常確率）’となり、遊技状態が「潜確状態」または「確変状態」の場合においては大当り抽選確率が‘高確率状態’となる。なお、条件装置作動に係る大当り中は大入賞口が最大ラウンド数まで連続的に開放される大当り遊技が発生するが、上記各機能については全ての機能が非作動とされ、基本的には、上記通常状態と同じ遊技状態下に置かれる。

【０１７１】

（高ベース遊技状態）

確変状態や時短状態では、上記の普通図柄に関する機能、すなわち普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能の３つの機能が同じ契機にて動作する。しかし、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能および開放延長機能を個々に着目した場合、これらの機能のうち少なくとも１の機能が作動すると、上記の可動翼片４７の作動率が向上する作動率向上状態となり下始動口３５への入賞頻度が上昇する（入賞し易くなる）ことから、遊技状態としては、大当り抽選結果を導出する特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度または出玉率（ベース）が通常状態よりも高まる「高ベース遊技状態（始動口入球有利状態）」となる。なお、ここでいう「高ベース遊技状態」とは、普通図柄に関する機能（普通図柄確変機能、普通図柄時短機能および開放延長機能の少なくとも１つの機能）が作動する場合の遊技状態をいい、特別図柄に関する機能、すなわち特別図柄確変機能および特別図柄時短機能の少なくともいずれか一方が作動する場合の遊技状態とは異なる。

【０１７２】
他方、特別図柄に関する機能（特別図柄確変機能と特別図柄時短機能）を個々に着目した場合、上記特別図柄確変機能が作動する場合には大当り抽選確率が通常状態より高まる「高確率状態」となり、上記特別図柄時短機能が作動する場合には、特別図柄変動表示ゲームの消化時間が通常状態よりも短時間となる「特別図柄時短状態」となる。この点において、特別図柄変動表示ゲームの始動条件の成立頻度が通常状態より高くなる上記「高ベース遊技状態」とは区別される。
【０１７３】
本実施形態では上記「高ベース遊技状態」の一例として、少なくとも開放延長機能が付与される電チューサポート状態を「高ベース遊技状態」として扱う。この電チューサポート状態下では、普通変動入賞装置４１の可動翼片４７の作動率（開放時間や開放回数）が向上して下始動口３５への入賞率が高まり、単位時間当りの入賞頻度が上昇することから、電チューサポート状態でない場合（低ベース遊技状態）と比較して、遊技者にとって有利な遊技状態になる。この電チューサポート状態の有無に着目した場合、遊技状態が「通常状態」または「潜確状態」の場合には‘電チューサポート状態無し’となり、遊技状態が「時短状態」または「確変状態」である場合には‘電チューサポート状態有り’となる。本明細書中では、「電チューサポート状態無し」を「電サポ無し状態」と称し、「電チューサポート状態有り」を「電サポ有り状態」または「電サポ状態」と称する。なお、遊技状態が「微時短状態」である場合には、図４Ｄにて既に説明したように、採用する形態により、「電サポ有り」、「電サポ無し」のいずれの状態も取りうるが、本実施形態の微時短状態は、仮に「電サポ有り状態」とした場合であっても下始動口３５（普通電動役物）の入賞度合い（入賞率）が実質的に「電サポ無し状態」と同じであり、通常状態と同様に、下始動口３５への入賞が困難または不可能な状態に置かれるようになっている。したがって、ベース値または電サポ状態の有無の観点から見れば、通常状態と微時短状態とは実質同一（略同一）であり、遊技者に対する有利度はほぼ同じである。ただし、抽選状態の観点から見れば、通常状態は後述の特殊時短当選が有効扱いとなり、微時短状態は特殊時短の当選が無効扱いとなる点で、通常状態の方が、遊技者に対する有利度が相対的に高くなっている。
【０１７４】
（３－２－１．内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）：図２５）
遊技状態を定める上記各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況については、主制御部２０側において、これらの機能に対応したフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態により、その作動（５ＡＨ）／未作動（００Ｈ）が管理される。この各機能の作動状況に着目した遊技状態を「内部遊技状態」とも称する。現在如何なる内部遊技状態であるかについては、「遊技状態判定番号ＹＪ」という識別子を用いて管理される。たとえば、遊技状態判定番号ＹＪが「００Ｈ」の場合は‘通常状態’を指定し、「０１Ｈ」の場合は‘微時短状態’を指定し、「０２Ｈ」の場合は‘時短状態（時短）’を指定し、「０３Ｈ」の場合は‘潜確状態（潜確）’を指定し、「０４Ｈ」の場合は‘確変状態’を指定する。本明細書中では、通常状態を「通常」、「微時短状態」を「微時短」、「時短状態」を「時短」、潜確状態を「潜確」、確変状態を「確変」と略し、また、時短状態および／または微時短状態を「時短系の遊技状態」と称する場合がある。
【０１７５】
（３－２－２．変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ：図２５）
また本実施形態では、上述の内部遊技状態に関連する多様な演出を実現するために、一の内部遊技状態を複数区分して、複数の遊技状態として管理可能な構成となっている。たとえば、時短状態を「時短Ａ」「時短Ｂ」「時短Ｃ」といった複数種類の時短状態に区分したい場合、これらを“変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ”という識別子を用いて、それぞれ異なる時短状態として管理可能となっている。
【０１７６】

上記「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ」の実体は、現在の遊技状態に対応する「変動パターン振分テーブル」（たとえば、後述の図２６～図２８参照）を選択する際に利用される識別子（変動パターン選択モードを特定するデータ）である。詳細は後述するが、この「変動パターン振分テーブル」には、１または複数種類の変動パターン（特別図柄の変動パターン）が、少なくとも現在の遊技状態（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）と大当り抽選結果（当選種別）とに関連付けて定められており、図柄変動表示ゲームに係る特別図柄の変動パターンを決定する際に利用される。したがって、たとえば、時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）を「時短Ａ」と「時短Ｂ」と「時短Ｃ」とに区分した場合、時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に係る変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを、“Ｔｃｏｄｅ＝「０２Ｈ（時短Ａ）」、「０３Ｈ（時短Ｂ）」、「０４Ｈ（時短Ｃ）」”の３種類を定めれば、「０２Ｈ（時短Ａ）」～「０４Ｈ（時短Ｃ）」のそれぞれで、異なる変動パターン振分テーブルを選択し、遊技状態に応じた変動パターンを選択することが可能となる（図２５の「Ｔｃｏｄｅ」の欄、後述の図２６～図２８の「Ｔｃｏｄｅ」の欄参照）。なお、本実施形態では、微時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に係る地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とは、共通の変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（Ｔｃｏｄｅ＝０１Ｈ）となっているが（図２５参照）、「地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とで変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが異なる場合には、それぞれ異なる変動パターン振分テーブルを選択させることができる。

【０１７７】

したがって、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能（特別図柄確変機能、特別図柄時短機能、普通図柄確変機能、普通図柄時短機能、および開放延長機能）の作動状況、すなわち「内部遊技状態」に着目した場合に、たとえば同じ「時短状態」でありながらも、特別図柄の変動パターンに関しては「時短Ａ」～「時短Ｃ」という各遊技状態（Ｔｃｏｄｅ＝「０２Ｈ」～「０４Ｈ」）に対応する変動パターンを選択することが可能となる。

【０１７８】

このように、大当り抽選確率や電サポの有無などの決定に関する各機能に着目した場合の「内部遊技状態（ＹＪ）」と、特別図柄の変動パターンの決定（演出の決定）に着目した「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ」とをそれぞれ異なるデータとして管理することにより、同一の内部遊技状態下であっても、変動パターンをダイナミックに変化させることができる。その結果、同じ内部遊技状態下であっても、図柄変動表示ゲームの消化時間（特別図柄の変動時間）や、そのゲーム中の演出（変動中演出）に大きな変化をもたらすことができる。これにより、遊技性や演出の自由度が増し、遊技の面白みを向上させることができる。

【０１７９】

本実施形態の場合、図２５に示す通り、上記「内部遊技状態（ＹＪ）」の種類には、通常状態、微時短状態、時短状態などが含まれる（「ＹＪ」の欄参照）。他方、特別図柄の変動パターンの決定に関する遊技状態、すなわち、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（変動パターン選択モード）に関連する遊技状態（遊技モード）の種類には、内部遊技状態の種類よりも多い複数の遊技モードが含まれうる（図２５の「Ｔｃｏｄｅ」の欄の天国モード～連荘モード参照）。

【０１８０】

なお、図２５に示す「Ｔｃｏｄｅ」と「ＹＪ」と欄に示す通り、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを利用して、特定の内部遊技状態を複数の遊技状態に区分してもよいし、いずれの内部遊技状態も複数の遊技状態に区分しなくてもよい。いずれにしても、遊技状態に応じた変動パターン（変動パターン振分テーブル）を選択可能な構成に変わりは無い。

【０１８１】

本明細書中では特に必要のない限り、少なくとも変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに関連する遊技状態を「遊技モード」と称する（図２５の「遊技モード種別」の欄参照）

。この遊技モードは、図２５に示す通り「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅと遊技状態判定番号ＹＪ（内部遊技状態）」に関連する遊技状態、換言すれば、“遊技機全体として捉えた遊技状態”としても扱うことができる。なお、説明の便宜上、内部遊技状態と遊技モードとを区別せずに、単に「遊技状態」と称する場合がある。また、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「Ｔｃｏｄｅ」と略す場合がある。

【０１８２】

＜４．当選種別について＞

次に図４Ａ～図４Ｃを参照して、本実施形態に係る「当選種別」について説明する。図４Ａ～図４Ｃは、大当り抽選対象に係る当選種別、当り遊技動作態様、当選種別に応じた移行先遊技状態（移行先遊技モード）の説明に供する説明図である。

【０１８３】

（４－１．当り種別について）

まず、図４Ａおよび図４Ｂを参照して、当り種別について説明する。

【０１８４】

本実施形態における当りには、大別して、大当り（１種当り）と小当りと、小当りに当選した後、その小当り遊技中にＶ入賞することによる「特別当り（２種当り：Ｖ当り）」とがある。

【０１８５】

この実施形態では、図４に示す通り、大当りには「大当りＡ～大当りＤ」の複数の大当りが、「小当り」には「小当りＡ、小当りＢ」の複数の小当りが設けられている。これらの当りのうち、「大当り」は条件装置の作動契機となる「大当り種別」に属する当りであり、「小当り」は条件装置の作動契機とならない「非大当り」種別に属する当りとして定められており、この点で、大当りと小当りとはその性格を異にする。ここで「条件装置」とは、その作動が、ラウンド遊技を行うための役物連続作動装置（特別電動役物を連続作動させる装置）の作動に必要な条件とされている装置で、特定の特別図柄の組合せが表示され、または遊技球が大入賞口内の特定の領域を通過した場合（役物連続作動装置が作動中に大入賞口に入賞したものを除く）に作動するものをいう。また、役物連続作動装置の作動終了後は、時短機能や開放延長機能や確変機能を生起させる（一の内部遊技状態（当選時の内部遊技状態）から他の内部遊技状態に移行させる）ことが可能である。

【０１８６】

したがって、「小当り」に当選した場合には（小当り中のＶ入賞を除く）、条件装置が作動せず、役物連続作動装置も作動しないため、内部遊技状態の移行は無いが（小当りに当選しただけでは、内部遊技状態の移行制御は行われない）、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの移行制御は行うことができる。また、その小当りによる当り遊技（小当り遊技）は、役物連続作動装置が作動しないため、大当りのようなラウンド遊技は実行されないが、大入賞口の開閉パターンの定め方によって、見た目上、ラウンド遊技が実行されているように振る舞う「疑似的なラウンド遊技」を実現可能である。小当り遊技の動作態様は、ラウンド遊技が実行されない点を除き、基本的には、大当り遊技と同じである。具体的には、所定の開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）の経過後、大入賞口を開放する「開閉動作遊技（疑似的なラウンド遊技）」が実行され、開閉動作遊技が終了すると、所定の終了インターバル時間（終了ＩＮＴ）を経て一連の小当り遊技が終了するようになっている。斯様な小当りは、大当りと同様に大入賞口の開閉動作を伴う当り遊技（特別遊技状態）の移行契機（実行契機）となる当選種別であるという点で、単なる「ハズレ」とは性質を異にする。なお、遊技性に応じて、特図１側または特図２側のいずれも、１または複数種類の大当りまたは小当りを設けることができる。

【０１８７】

（４－２．当り遊技について）

次に、上記した各当りによる当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）について説明する。

【０１８８】

（大当り遊技）

「大当りＡ」「大当りＢ」または「大当りＣ」に当選した場合は、最大ラウンド数が３ラウンド（３Ｒ）、「大当りＤ」に当選した場合は最大ラウンド数が７ラウンド（７Ｒ）、１回のラウンド遊技における大入賞口の最大開放時間が、大入賞口への入賞数が最大入賞数（たとえば、１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放パターン（長開放時間：たとえば、２９．８秒）に設定される、といった大当り遊技が実行されるようになっている。大当り遊技中の利益状態（利益度、有利度）については、基本的には、最大ラウンド数が相対的に多いほど高くなり、また大入賞口の最大開放時間が長時間ほど高くなる。本実施形態の場合、各大当りに係る最大開放時間は同じであるため、最大ラウンド数が多い大当りほど、大当り遊技中の利益状態が相対的に高く、遊技者に有利に作用する（後述のＶ当り遊技についても同様）。また、特図１側（上始動口３４側）よりも特図２側（下始動口３５側）の方が「大当りＤ」の当選があり、大当り抽選については、特図１側よりも特図２側の抽選を受ける方が、遊技者にとり有利になる。なお、最大ラウンド数やラウンド遊技に係る大入賞口の開放パターンについては、大当り種別に応じて異なる態様とすることが可能である。たとえば、大当りＡの場合、最大ラウンド数を３Ｒとするが、一部のラウンド数目（たとえば、１Ｒ目と２Ｒ目）を長開放パターンとし、他のラウンド数目（３Ｒ目）を短開放パターン（短開放時間：たとえば、０．８秒）とすることができる。この場合、大当り遊技の有利度は、大当りＡ＜大当りＢまたは大当りＣ＜大当りＤ」の関係になる。

【０１８９】

（４－３．小当り遊技、Ｖ当り遊技）

次に、小当り遊技とＶ当り遊技とについて説明する。

【０１９０】

（小当り遊技）

「小当り」による当り遊技（小当り遊技）は、上記したように、「大当り」のようなラウンド遊技は実行されないが、開放扉５２ｂにより大入賞口５０を所定のパターンで開閉動作させることにより、疑似的なラウンド遊技（開閉動作遊技）を表現し、見た目上、ラウンド遊技が実行されているかのように装うことができる。本実施形態の小当り遊技は、大入賞口５０の開放回数１回およびその最大開放時間を１．８秒とする開閉動作遊技が実行されるようになっている。小当り遊技が開始すると、開閉動作遊技開始前のインターバル時間（小当り開始ＩＮＴ）を利用して、小当り遊技開始を報知するオープニング演出が行われ、オープニング演出が終了した後（小当り開始ＩＮＴが経過した後）、大入賞口５０を開閉させる開閉動作遊技が実行される。このオープニング演出を利用して、Ｖ入賞を促す演出（Ｖ入賞指示演出）などが現出される。

【０１９１】

（Ｖ当り遊技）

開閉動作遊技中に大入賞口５０に遊技球が入球すると、その遊技球（入賞球）は、大入賞口５０内の上記Ｖ誘導装置によってＶ入賞口（特定領域）に案内され、遊技球がＶ入賞した場合（特定領域センサ５１ａが遊技球を検出した場合）、「Ｖ当り（２種当り）」が発生するようになっている。なお、本実施形態では、小当りに当選しさえすれば、その小当り遊技中（開閉動作期間中）に、遊技者が故意に打ち出しを遅延または停止させたり、左打ちし続けるなどのイレギュラーな行為をせず、正しく右打ちする限りは、Ｖ入賞を容易に獲得できる（ほぼ確実に獲得できる）ようになっている。

【０１９２】

Ｖ入賞した場合には条件装置が作動状態となり、一連の小当り遊技が終了後に役物連続作動装置が作動して、ラウンド遊技を伴う「Ｖ当り遊技」が開始される。Ｖ当り遊技が開始すると、Ｖ入賞開始インターバル時間（Ｖ入賞ＩＮＴ（Ｖ入賞時演出時間））が設定され、その間に、Ｖ当りが発生した旨を報知する「Ｖ入賞時演出（オープニング演出）」が現出される。そして、Ｖ入賞ＩＮＴが経過すると、ラウンド遊技が最大ラウンド数を上限に開始され、最大ラウンド数が終了すると、Ｖ当り終了インターバル時間（Ｖ当り終了ＩＮＴ）を利用してエンディング演出が行われた後、Ｖ当り遊技が終了する。すなわち、Ｖ

当り遊技は、上述した大当り遊技と同様に、オープニング演出期間、最大ラウンド数を上限としたラウンド遊技実行期間、およびエンディング演出期間の各遊技期間を含んで構成される。

【０１９３】

なお、Ｖ入賞した場合、今回の小当り遊技をラウンド遊技の１ラウンド目（見做し１Ｒ）としてカウントし（今回の小当り遊技の開閉動作遊技が、実質的な１Ｒ目のラウンド遊技として扱われる）、Ｖ当り遊技における初回のラウンド遊技を２Ｒ目としてカウントするようになっている。Ｖ当り遊技は、実質的に大当り遊技と同じく、ラウンド遊技を複数回実行しうるものであるが、小当り遊技を経由するため、Ｖ入賞時に係る小当り遊技（開閉動作遊技）が最初の１ラウンド目に相当する遊技として扱われる。

【０１９４】

したがって、ラウンド遊技実行回数（役物連続作動装置作動中に係る特別電動役物の連続作動回数）は、正確には、「規定ラウンド数－１」回となる。たとえば、最大ラウンド数７ＲとするＶ当り遊技であれば、小当り遊技終了後、Ｖ当り遊技として「２Ｒ～７Ｒ」のラウンド遊技が実行され、賞球数については「開閉動作遊技中の入賞球による賞球数（開閉動作遊技による見做し１Ｒ）＋６Ｒ分のラウンド遊技中の入賞球による賞球数」が、実際に遊技者が獲得しうる総賞球数（Ｖ当り時の出玉数）となる。たとえば、大入賞口５０の賞球数１５個、開閉動作遊技中の入賞球が概ね１個～３個程度（賞球数１５個～４５個）、１ラウンド中は最大入賞数の１０個（賞球数１５０個）入賞可能であるとすれば、概ね、９１５個～９４５個程度の賞球数を獲得することができる。

【０１９５】

本実施形態では、当選した小当り種別に応じてＶ当り遊技が異なる。具体的には、小当りＡに当選した場合は最大ラウンド数が７ＲのＶ当り遊技が（実質７ＲＶ当り）、小当りＢに当選した場合は最大ラウンド数が３ＲのＶ当り遊技（実質３ＲＶ当り）が実行される。なお、Ｖ当り遊技に係るラウンド遊技態様は、大当り遊技と同一としてもよいし、異なるものとしてもよい。本明細書中では、特に必要の無い限り、「大当り」と称する場合には「Ｖ当り」を含み、「大当り遊技」と称する場合は「Ｖ当り遊技」を含むものとして扱う。

【０１９６】

（非Ｖ入賞の場合）

なお、小当り遊技中にＶ入賞しなかった場合（非Ｖ入賞の場合）、Ｖ当り遊技が実行されることなく、一連の小当り遊技が終了されることになる。なお、非Ｖ入賞時は、単なる小当り遊技が実行されるだけであり、内部遊技状態の移行は生じない（図４Ａの備考８参照）。

【０１９７】

（４－４．当り遊技後の移行先遊技状態について）

次に図４Ａ、図４Ｂを用いて、上記した各当り遊技終了後に移行される遊技状態について説明する。図４Ａ、図４Ｂには、当り種別に応じて、当選時の遊技状態とその当り遊技後に移行される遊技状態との関係（「当選時の遊技状態」および／または「当選した大当り種別」に基づく、当り遊技後の移行先遊技状態）を示してある。図４Ａは大当りと小当りについて、図４ＣはＶ当り（Ｖ入賞時）について示してある。なお、図示の「当選時」の欄は、当選時の遊技状態種別（後述の遊技モード種別）を示し、「移行先の遊技状態」は、移行先の遊技状態種別（遊技モード種別）を示す。また、図示の「微時短Ａ」と「微時短Ｂ」は、内部遊技状態が“微時短状態”に属するものであり、「時短Ａ」と「時短Ｂ」は内部遊技状態が“時短状態”に属する（図２５の「ＹＪ」の欄参照）。

【０１９８】

まず図４を参照して、大当り遊技後に移行される遊技状態について説明する。

【０１９９】

（大当りＡ、大当りＢの場合）

「大当りＡ」または「大当りＢ」の場合、図４Ａに示すように、その当選時の遊技状態

に応じて、移行先の遊技状態が異なる。
【０２００】
大当りＡの場合は、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば「通常状態」に移行され、当選時の遊技状態が「微時短状態」または「時短状態」であれば「微時短Ａ」に移行される。また、大当りＢの場合は、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば「通常状態」に移行され、当選時の遊技状態が「微時短状態」または「時短状態」であれば「微時短Ｂ」に移行される。つまり、大当りＡ、大当りＢは、微時短状態の移行契機となりうる大当りとして定められている。
【０２０１】
上記「微時短状態（微時短Ａまたは微時短Ｂ）」に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が、所定の規定回数（最大微時短回数）を終了するまで継続され、その規定回数内で大当りまたはＶ当りが発生することなく、特別図柄変動表示ゲームが終了したときには（微時短回数終了）、当該微時短状態が終了し、通常状態に移行されるようになっている（図４Ａの備考５参照）。なお、非Ｖ入賞時は、単なる小当り遊技が実行されるだけであり、内部遊技状態の移行は生じないため、微時短状態は終了されない。また、規定回数（最大微時短回数）に達したか否かは、特別図柄変動表示ゲーム１および／または特別図柄変動表示ゲーム２の実行回数（変動回数）をカウントすることにより判断される（後述の時短状態の場合も同様）。つまり、大当りすることなく、特別図柄変動表示ゲーム１および／または特別図柄変動表示ゲーム２の実行回数（特図１、２の変動回数）が規定回数分終了すると微時短状態が終了される。
【０２０２】
斯様な微時短状態または時短状態の上記規定回数（終了条件）は、次の（規１）または（規２）のように定めることができる。
（規１）特別図柄変動表示ゲーム１（特図１側）と特別図柄変動表示ゲーム２（特図２側）の合計実行回数が所定回数実行された場合。
（規２）特別図柄変動表示ゲーム１がＮ回（０＜Ｎ）実行された場合、または特別図柄変動表示ゲーム２がＭ回（０＜Ｍ）実行された場合のいずれかを満たした場合。なお、Ｎ回とＭ回の関係は、遊技機のスペック（遊技性や出玉率等）に応じて、「Ｎ＝Ｍ」、「Ｎ＜Ｍ」または「Ｎ＞Ｍ」とすることができる。
【０２０３】
本実施形態では、上述の（規１）を採用しており（時短状態も同様）、微時短Ａの最大微時短回数が１５０回、微時短Ｂの最大微時短回数が２５０回となっている（図４Ａの備考１、備考２参照）。
【０２０４】
（大当りＣの場合）
大当りＣの場合は、その当選時の遊技状態にかかわらず、大当り遊技後は「通常状態」に移行される。
【０２０５】
（大当りＤの場合）
大当りＤの場合は、「大当りＡ」または「大当りＢ」と同様に、その当選時の遊技状態に応じて、移行先の遊技状態が異なる。大当りＤでは、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば「時短Ｂ」に移行され、当選時の遊技状態が「微時短状態」または「時短状態」であれば「時短Ａ」に移行される。
【０２０６】
「時短状態」に移行された場合、特別図柄変動表示ゲームの実行回数が、所定の規定回数（最大時短回数）を終了するまで継続され、その規定回数内で大当りまたはＶ当りが発生することなく、特別図柄変動表示ゲームが終了したときには（時短回数終了）、当該時短状態が終了し、通常状態に移行されるようになっている（図４Ａの備考５参照）。なお、非Ｖ入賞時は、単なる小当り遊技が実行されるだけであり、内部遊技状態の移行は生じないため、時短状態は終了されない。本実施形態では、時短Ａの最大時短回数が７回、時

短Ｂの最大時短回数が１００回となっている（図４Ａの備考３、備考４参照）。
【０２０７】
なお以下では、微時短回数が終了し、その微時短状態から他の遊技状態に移行することを「微時短抜け」と称する。「微時短抜け」には、たとえば、微時短状態から通常状態に昇格移行するケース（微時短抜け通常移行）などがある。また、時短回数が終了し、その時短状態から他の遊技状態に移行することを「時短抜け」と称する。「時短抜け」には、たとえば、時短状態から通常状態または微時短状態に転落移行するケース（時短抜け通常移行、時短抜け微時短移行）などがある。なお、微時短抜けと時短抜けを特に区別する必要が無い場合は、いずれも「時短抜け」と称する場合がある。また、説明の便宜上、微時短回数を「時短回数」と称する場合がある。
【０２０８】
（Ｖ入賞した場合）
次に、図４Ｂを参照して、Ｖ当り遊技後に移行される遊技状態について説明する。
【０２０９】
既に説明したように、Ｖ当り遊技は、小当り遊技中のＶ入賞により発生する。このＶ当り遊技終了後は、当選した小当り種別とその当選時の遊技状態とに応じて、移行先の遊技状態が異なる。
【０２１０】
小当りＡまたは小当りＢのいずれも、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば、Ｖ当り遊技後に「時短Ｂ」に移行され、当選時の遊技状態が「微時短状態」または「時短状態」であれば、Ｖ当り遊技後に「時短Ａ」に移行されるようになっている。
【０２１１】
（大当りの変形例）
なお、本実施形態に係る大当り（Ｖ当りを含む）には、時短Ｃ（時短回数１回）への移行契機となる当りは設けられていないが、本発明はこれに限らず、時短Ｃに移行可能な大当りを１または複数設けることができる。たとえば、大当りＡおよび大当りＢの場合、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば「時短Ｃ」に移行させ、「微時短状態」または「時短状態」であれば「微時短Ａ」に移行させるように構成することができる。またたとえば、大当りＤの場合、当選時の遊技状態が「通常状態」であれば「時短Ｃ」に移行させ、当選時の遊技状態が「微時短状態」または「時短状態」であれば「時短Ａ」に移行させるように構成することができる。なお、大当りに関する種々の変形例については後述の第５実施形態（図５８～図６０）にて説明する。
【０２１２】
＜４－５．ハズレについて＞
次に、図４Ｃを参照して、本実施形態に係るハズレ種別について説明する。本実施形態では、図示の通り、特図１側には、図柄抽選率がそれぞれ異なるハズレＡ、Ｂ、Ｃという複数種類のハズレ種別が設けられている。この実施形態の場合、図柄抽選確率が「ハズレＡ＞ハズレＢ＞ハズレＣ」を満たす関係となっており、たとえば、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％で抽選される。また、特図２側には、ハズレＤが１つだけ設けられている。なお、遊技性を考慮して、特図１側または特図２側のいずれも、抽選対象として１または複数種類のハズレを設けることができる。
【０２１３】
＜４－６．特殊時短について＞
次に、図４Ｃを参照して、本実施形態に係る特殊時短種別について説明する。
【０２１４】
本実施形態では、大当り抽選による当選種別として、当り（大当りまたはＶ当りもしくは小当り）を契機とすることなく、時短系の遊技状態（「時短状態」または「微時短状態」）に移行可能な「特殊時短」を設けてある。この「特殊時短」は、大当り当選（条件装置作動、役物連続作動装置作動）を経由することなく（大当り遊技を経由することなく）、時短系の遊技状態が付与される点に大きな特徴がある。なお、上述の「当りを契機とす

ることなく」とは、次の（当契１）～当契３）のいずれの意も含むことができる。
【０２１５】
（当契１）「当り当選を契機とすることなく」の意。
（当契２）「当り遊技（大当り遊技、Ｖ当り遊技、または小当り遊技）を経由することなく」の意。
（当契３）「少なくとも条件装置の作動および役物連続作動装置の作動を条件とすることなく」または「少なくとも条件装置の作動および役物連続作動装置の作動終了を条件とすることなく」の意。つまり、「少なくとも大当り遊技またはＶ当り遊技の実行を条件とすることなく」の意。
【０２１６】
特殊時短は、広義には「当り状態（当り遊技）に制御されることなく（大入賞口を開閉することなく）、時短系の遊技状態（時短状態または微時短状態）を付与可能な当選種別（抽選種別）」である。また、特殊時短により付与される時短状態または微時短状態は、「当り状態を経由することなく移行可能な特定状態」の一態様である。
【０２１７】
（特殊時短による時短系の遊技状態の発生条件）
本実施形態では、大当りまたは小当りのいずれにも当選しなかった場合に、特殊時短の当選が可能となっている。特殊時短に当選した場合には、その当選ゲームの終了後に、時短状態または微時短状態に制御される。なお、大当り、小当りおよび特殊時短のいずれにも当選しなかった場合は、大当り抽選結果は「ハズレ」となり、ハズレＡ～Ｃのいずれかが当選することになる。
【０２１８】
ただし、特殊時短による時短系の遊技状態は、特定の遊技状態（たとえば、大当り抽選確率が低確率の遊技状態。本実施形態では、通常状態）に限り、その発生が許容（特殊時短当選が有効扱い）されるようになっている。つまり、特定の遊技状態の場合は特殊時短当選が有効扱いとされ、特定の遊技状態以外の場合は特殊時短当選が無効扱い（抽選自体しない、または当選してもハズレ扱いとする：特殊時短発動禁止（制限）状態）とされる（図４Ｃの備考１参照）。なお、特殊時短の当選をハズレ扱いとする場合は、ハズレ当選時（ハズレＡ～Ｃのいずれであってもよい）と同様の遊技処理（変動パターンの選択処理や演出処理など）を実行すればよい。
【０２１９】
（特殊時短性能）
本実施形態では、図４Ｃに示す通り、特図１側に、複数種類の特殊時短Ａ、Ｂ、Ｃが設けられており、当落抽選により特殊時短に当選した場合、図柄抽選によりいずれかの特殊時短が、所定の図柄抽選率に基づき決定される（図４Ｃの図柄抽選率の欄参照）。また、特殊時短Ａ～Ｃはそれぞれ時短性能（特殊時短の有利度）が異なる。具体的には下記の通りである。
（Ａ）「特殊時短Ａ」に当選した場合、微時短Ａ（微時短回数１５０回）が付与される（微時短Ａ移行）。
（Ｂ）「特殊時短Ｂ」に当選した場合、微時短Ｂ（微時短回数２５０回）が付与される（微時短Ｂ移行）。
（Ｃ）「特殊時短Ｃ」に当選した場合、時短Ｃ（時短回数１回）が付与される（時短Ｃ移行）。
本実施形態の特殊時短の性能（有利度）の関係は、「特殊時短Ｂ＜特殊時短Ｂ＜特殊時短Ｃ」である。
【０２２０】
なお、特殊時短として、特図１側および／または特図２側に、１または複数種類の特殊時短を採用するかは遊技性に応じて適宜定めることができる。
【０２２１】
（特殊時短の変形例１）

また、どのような性能（時短性能、微時短性能）を有する特殊時短を設けるかも適宜定めることができる。たとえば、次に述べる性能とすることができる。

【０２２２】

特殊時短による時短状態として、有限時短（時短回数が有限）、有限微時短（微時短回数が有限）、無限時短（時短回数制限無し）、無限微時短（微時短回数制限無し）のいずれも採用することができる。なお、無限時短または無限微時短のような「無限系」は、正確には、その回数が「回数制限無し（無限）」のものを意味するが、有限時短や有限微時短のような「有限系」であっても、実質的に次回大当りに当選するまで時短状態や微時短状態が保障されるような回数（たとえば、１００００回や６５５３５回など）や、パチンコホールの営業時間内に消化不可能な回数（たとえば、４～５０００回以上）を付与する場合については、「無限系」に属するものとして扱うことができる。

【０２２３】

一例として、次の（特時１）～（特時３）のような時短性能を有する特殊時短を設けることができる。

（特時１）大当りにより付与（移行）される時短状態（大当り時短状態）と同じ「時短回数Ｐ回」を付与する特殊時短を、少なくとも１つ設けることができる。なお、時短状態を付与する大当りが複数種類ある場合は、「時短回数Ｐ回」を、当該複数種類の大当りの少なくとも１つの大当りと同じ時短回数としてもよい。たとえば、時短回数５０回の大当りと時短回数１００回の大当りがある場合、上記「時短回数Ｐ回」を５０回としてもよいし、１００回としてもよい。

（特時２）大当りにより付与される時短状態とは異なる「時短回数Ｑ回」が付与される特殊時短を少なくとも１つ設けることができる。なお、時短状態を付与する大当りが複数種類ある場合、全大当りに係る時短回数のうち最多の時短回数を「α回」、最小の時短回数を「β回」とした場合、「時短回数Ｑ回＞α回」または「時短回数Ｑ回＜β回」の関係とすることができる。

（特時３）なお、上記「時短回数Ｑ回」は、「有限（有限系の微時短回数）」であってもよいし、「無限（無限系の微時短回数）」であってもよい。

【０２２４】

（特殊時短の変形例２）

また、次の（特時４）～（特時６）のような微時短性能を有する特殊時短を設けることができる。

（特時４）大当りにより付与される微時短状態（大当り微時短状態）と同じ「微時短回数ｐ回」を付与する特殊時短を、少なくとも１つ設けることができる。微時短状態を付与する大当りが複数種類ある場合、「微時短回数ｐ回」を、当該複数種類の大当りの少なくとも１つの大当りと同じ微時短回数とすることができる。たとえば、微時短回数５０回の大当りと微時短回数１００回の大当りがある場合、微時短回数ｐ回を５０回としてもよいし、１００回としてもよい。また、特殊時短を複数設ける場合、少なくとも１つの特殊時短が異なる微時短回数であってもよい。

（特時５）大当りにより付与される微時短状態とは異なる「微時短回数ｑ回」が付与される特殊時短を少なくとも１つ設けることができる。微時短状態を付与する大当りが複数種類ある場合、全大当りに係る微時短回数のうち最多の時短回数を「γ回」、最小の時短回数を「δ回」とした場合、「微時短回数ｑ回＞γ回」または「微時短回数ｑ回＜δ回」の関係とすることができる。

（特時６）なお、上記「微時短回数ｑ回」は、「有限（有限系の微時短回数）」であってもよいし、「無限（無限系の微時短回数）」であってもよい。

【０２２５】

（特殊時短の変形例２）

また、本実施形態では、特殊時短の当選確率が大当りの当選確率よりも高確率の「約１／１０」となっているが、特殊時短の当選確率に特に制限はない。たとえば、次のように構成することができる。

（抽Ａ）当り（大当りおよび／または小当り）に当選しない場合、特殊時短に必ず当選させる抽選形態とすることができる。この場合はハズレの当選確率を０％とすればよい。
（抽Ｂ）当り（大当りおよび／または小当り）に当選しなければ、特殊時短にほぼ当選する抽選形態とすることができる。たとえば、ハズレの当選確率を超低確率の１／６５５３６としたり、少なくとも大当りの当選確率（本実施形態では、約１／２５１）よりも低確率とする。この場合、上述の（抽Ａ）と同じような抽選形態となるが、ハズレに当選する可能性が有る点で異なる。

【０２２６】

上述の（抽Ａ）または（抽Ｂ）の場合は、遊技状態が通常状態であれば、ほぼ特殊時短に当選し（たとえば、（抽Ａ）の場合は通常状態の１ゲーム目に、ほぼ１００％で当選）、時短状態または微時短状態に移行可能、といった特殊な遊技性を創出可能である。このように、特定の遊技状態下で特殊時短がほぼ１００％で当選する抽選形態を「特殊時短超高確率抽選形態」と称する。なお、特殊時短超高確率抽選形態は、本実施形態（第１実施形態）だけでなく、本明細書に記載された何れの実施形態にも適用可能である。

【０２２７】

＜５．演出について＞
（５－１．演出モード）

次に、演出モード（演出状態）について説明する。本実施形態では、各遊技状態に関連する演出をなす複数種類の演出モードが設けられており、遊技状態の移行（更新）に対応して、各演出モード間を移行制御可能に構成されている。

【０２２８】

演出モードには、「通常状態」に関連する「通常演出モード」、微時短状態に関連する「微時短演出モード」、時短状態に関連する「時短演出モード」、潜確状態に関連する「潜確演出モード」、確変状態に関連する「確変演出モード」、当り遊技中に関連する「当り中演出モード」などがある。演出モードは、内部遊技状態ＹＪまたは変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに対応した複数種類の演出モードが設けることができる。本実施形態では、内部遊技状態が同一であっても、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが異なれば、それぞれの変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに対応した異なる演出モードに移行制御可能となっている。たとえば、時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に係る時短演出モードとして、時短Ａ～時短Ｃ（Ｔｃｏｄｅ＝０２Ｈ～０４Ｈ）のそれぞれに対応する演出モード、具体的には、「時短Ａ演出モード（連荘Ａ演出モード）」、「時短Ｂ演出モード（連荘Ｂ演出モード）」、「時短Ｃ演出モード（連荘Ｃ演出モード）」などのように、異なる演出モードに移行させることが可能である。なお、本実施形態では、微時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）に係る地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とは、共通の変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（Ｔｃｏｄｅ＝０１Ｈ）となっているが（図２５参照）、「地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とで変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが異なる場合にもそれぞれ異なる演出モード（たとえば、地獄Ａ演出モード、地獄Ｂ演出モードなど）とすることができる。

【０２２９】

なお、演出モードは、目的や遊技性に応じて、複数の遊技状態で同一の演出モードを採用してもよい。たとえば、通常状態と微時短状態（少なくとも２つの異なる内部遊技状態で同一の演出モードとする）、時短Ａと時短Ｂとで同一の演出モード（少なくとも２つの異なる遊技モードで同一の演出モードする）とすることができる。端的に言えば、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅが複数ある場合、少なくとも２以上のＴｃｏｄｅで同一の演出モードとしてもよいし、内部遊技状態ＹＪが複数ある場合、少なくとも２以上のＹＪで同一の演出モードとしてもよい。なお、少なくとも２以上の類似する遊技状態同士で同一の演出モードとすることが好ましい。たとえば、時短状態に属する時短Ａと時短Ｂや、通常状態と微時短状態（ベース値を略同一とするケース（微時短状態を疑似的な通常状態として機能させるケース））で、同一の演出モードとすることができる。

【０２３０】

各演出モードでは、装飾図柄の変動表示画面のバックグラウンドとしての背景表示（背景演出）が、演出モードに対応した演出態様に変更される。たとえば「通常演出モード」下では、季節‘春’を連想させる背景演出（たとえば、桜の木の背景画像を表示）が現出され、「時短演出モード」下では、季節‘夏’を連想させる背景演出（たとえば、海の背景画像を表示）が現出される。これにより、滞在中の遊技状態が示唆される。なお、背景表示が変更されるだけでなく、ＢＧＭや装飾図柄（絵柄）なども、各演出モードに応じて変更してもよい。また、一の演出モードと他の演出モードとで、背景表示、ＢＧＭ、および装飾図柄の少なくとも１つを共通演出としてもよい。たとえば、通常演出モードと、微時短演出モードとで共通の背景演出（いずれも桜の木の背景画像を表示）としてもよい。

【０２３１】

また、同一の変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（同一の遊技モード）に属する複数の演出状態を設けることができる。たとえば、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ「００Ｈ」に対応する演出モードとして、異なる演出をなす複数の演出状態を設けることができる。斯様な演出状態は、Ｔｃｏｄｅが同一（共通）の演出モードである点で、演出モード区別するために「演出ステージ」とも称される。なお、異なる演出ステージであっても、各演出ステージの変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ自体は同一であるため、選択対象の変動パターンは同一である（選択される変動パターン振分テーブルが、各演出ステージで共通）。しかし、同一の変動パターンが選択された場合であっても、現在の演出ステージに応じて異なる演出を現出させることができる。このため、演出の自由度が増し、同一の遊技状態であっても、演出を多彩なものとすることができる。なお、演出ステージに応じて、異なる背景表示とすることもできる。たとえば、上記「通常演出モード」では、季節‘春’を連想させる背景演出（桜の木の背景画像を表示）であるが、通常演出モードに係る各演出ステージに応じて、桜の木を背景表示とする「桜ステージ」、菜の花を背景表示とする「菜の花ステージ」、蒲公英を背景表示とする「蒲公英ステージ」などとすることができる。

【０２３２】

演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、遊技状態の移行（更新）に応じて、各演出モード間を移行制御可能に構成され、複数種類の演出モード間を移行制御する機能部（演出状態移行制御手段（演出モード移行制御手段））を有する。演出制御部２４は、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）から送られてくる演出制御コマンドのうち、遊技状態に関する情報を含む演出制御コマンド、具体的には、現在の遊技状態を指定したり、遊技状態が移行されることを指定したりする特定の演出制御コマンドに含まれる情報に基づき、遊技状態（内部遊技状態ＹＪおよび／または変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）を管理可能な機能部を有し（演出制御側遊技状態管理手段）、主制御部２０側の遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを制御し、処理状態に応じて、一の演出モードから他の演出モードへの移行制御可能な構成（たとえば、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに対応して、複数種類の演出モード間の移行制御が可能な構成）となっている。上述の「特定の演出制御コマンド」には、たとえば、変動パターン指定コマンド、遊技状態指定コマンド、当り中に送信される特定コマンド（たとえば、大当り開始コマンドや、大当り終了コマンド）などがある。なお、演出制御部２４側が独自に遊技状態を判断可能であれば、特定の演出制御コマンドによらず、演出モードの移行制御を行うことができる。

【０２３３】

（５－２．予告演出）

次に、予告演出について説明する。演出制御部２４は、主制御部２０からの演出制御コマンドの内容（変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、後述の入賞時コマンドなどに含まれる情報）に基づき、大当り抽選結果（当落抽選結果および／または図柄抽選結果）に関連した様々な「予告演出」を現出可能に構成される。具体的には、演出モード（後述の演出ステージを含む）と、大当り抽選結果とに関連した「予告演出」を現出（実行）可能となっている。

【０２３４】

予告演出は、基本的には、変動中演出の一環（シナリオの一部）として実行される演出であり、変動中演出においては、種々の予告演出が現出される。予告演出の主な役割は、当り種別および／または特殊時短種別に当選したか否かの当選期待度の予告（示唆）や、特定の予告演出の発生期待度の予告などである。予告演出の多くは、遊技者の当選期待感を煽るための「煽り演出」として働くものである。

【０２３５】

予告演出として代表的なものには、「リーチ演出」、「疑似連演出」、「遊技者参加型演出」、「ステップアップ演出」、「ステージチェンジ演出」、「先読み予告演出」などがある。以下、これら演出について説明する。

【０２３６】

（５－２－１．リーチ演出）

上記「リーチ演出」とは、リーチ状態を伴う演出態様（リーチ状態を伴う変動表示態様）をいい、具体的には、リーチ状態を経由してゲーム結果を導出表示可能な演出態様をいう。

【０２３７】

「リーチ状態」とは、装飾図柄変動表示ゲームの結果が導出される前段階において、当該装飾図柄変動表示ゲームの途中で導出表示される一部の装飾図柄が、大当り発生（大当り当選）を示す表示態様の一部を構成している状態で、未だ導出表示されていない装飾図柄の変動表示が行われている表示態様であり、演出的な装飾図柄の変動表示態様を利用して、特定の当選種別（大当り、小当りまたは特殊時短など）を示す表示態様が導出され易いこと（特定の当選種別の当選可能性があること）を示唆（予告）し、遊技者の当選期待感を煽る変動表示態様をいう。たとえば、大当り当選（大当り発生）を示す装飾図柄の組合せ（大当り図柄）が「７（左図柄）」「７（中図柄）」「７（右図柄）」などの図柄揃いである場合、所定の当り有効ライン上において、図柄揃いの一部である左図柄と右図柄とが「７」を表示し（テンパイ状態）、残りの中図柄（テンパイ状態を構成していない残りの図柄）が、高速変動、コマ送り、揺動、拡大縮小、変形などをしながら変動表示を行っている状態である。

【０２３８】

したがって、たとえリーチ状態が形成されたからといって、装飾図柄変動表示ゲームの結果が必ずしも「大当り」になるとは限らず、最終的に導出された結果が大当りを示す停止表示態様（大当り図柄）でない場合は、今回のゲーム結果は「ハズレ」となる。なお、上述の例で、テンパイ状態（リーチ図柄）を構成している左図柄と右図柄は、リーチ状態を構成する図柄であり、この意味で「リーチ構成図柄」とも称される。

【０２３９】

リーチ演出（リーチ変動）は、大別すると、「リーチ前（テンパイ前、テンパイ煽り中）」段階、「リーチ中（テンパイ中、当否煽り中）」段階、「リーチ後」段階などの段階的な演出シナリオから構成される。なお、「リーチ後」段階は、最終的にゲーム結果（リーチ演出結果：当否結果）を報知する期間であり、昇格演出や復活演出などが発生しうる期間が含まれる。なお、「昇格演出」とは、利益状態が低い当りに当選したことを報知した後に、それよりも利益状態が高い当りに当選したことを報知する演出態様である。たとえば、時短大当り（時短状態移行契機大当り）を示す装飾図柄を表示した後、確変大当り（確変移行契機大当り）を示す装飾図柄を表示して、今回のゲーム結果（大当り抽選結果）が確変大当りであった旨を報せるような演出態様である。また「復活演出」とは、ハズレを報知した後に、当り当選を確定的に報知する演出態様である。たとえば、ハズレを示す装飾図柄（ハズレ目）を表示した後、大当りを示す装飾図柄（大当り図柄：たとえば、図柄揃い）を表示したり、大当り当選を確定的に報知する演出（当確演出）を現出したりする演出態様である。

【０２４０】

上記の「リーチ演出」は、当選期待度に関連付けられた複数のリーチ演出が含まれる。たとえば、特定のリーチ演出が出現した場合、通常のリーチ演出（ノーマルリーチ＝Ｎリ

ーチ）が出現した場合に比べて、当選期待度が相対的に高まるものがある。このような特定のリーチ演出を‘スーパーリーチ（ＳＰリーチ）’という。この「ＳＰリーチ」の多くは、大当りへの当選期待感を煽るべく、Ｎリーチによりも相対的に長い演出時間（変動時間）を持つ。また、ＳＰリーチには、通常のＳＰリーチ（ノーマルＳＰリーチ）だけでなく、種々のＳＰリーチが含まれる。以下に、各リーチ演出（リーチ変動態様）の内容を説明する。

【０２４１】

（ｒ１）「Ｎリーチ」

「Ｎリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由するだけで、ＳＰリーチが発生することなくゲーム結果（当りまたはハズレ（大当り抽選結果に関連する情報））を報知して終了する変動態様であり、当選期待度が最も低いリーチ演出となっている。Ｎリーチには、当選期待度の異なるＮリーチ１、Ｎリーチ２がある。また、Ｎリーチは、リーチ種別の中でも、変動時間が最短のリーチ変動種別である（たとえば、Ｎ１リーチ＝２０秒、Ｎリーチ２＝２５秒）。

【０２４２】

（ｒ２）「ＳＰリーチ（ノーマルＳＰリーチ）」

「ＳＰリーチ」は、ノーマルリーチを経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、その後、ゲーム結果を報知して終了するリーチ変動態様である。

【０２４３】

（ｒ３）「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」（発展型ＳＰＳＰリーチ）

「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由して第１リーチ演出（ＳＰリーチ）が発生し、一旦ハズレが報知された後、上記第１リーチ演出よりも当選期待度の高い第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（他のＳＰリーチ系に発展）、ゲーム結果を報知して終了するリーチ変動態様である。「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」は、ＳＰリーチを経由して、他のＳＰリーチに発展する点で、「発展型ＳＰＳＰリーチ」とも称される。また、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」は、種々のリーチを経由する関係上、リーチ種別の中でも、変動時間が最長のリーチ変動種別となっている（たとえば、疑似連（１～３回）あり２００秒～２６０秒、疑似連無し１８０秒など）。なお、発展先のリーチ自体を「ＳＰＳＰリーチ」と称する場合もある。

【０２４４】

（ｒ４）「ＳＰＳＰリーチ」（直撃型ＳＰＳＰリーチ）

「ＳＰＳＰリーチ」は、通常変動をした後、ノーマルリーチ状態を経由するが、第１リーチ演出（ＳＰリーチ）は経由せずに、つまり省略されて、直ちに第２リーチ演出（ＳＰＳＰリーチ）が発生し（直接、ＳＰＳＰリーチに発展）、ゲーム結果を報知して終了するリーチ変動態様である。ＳＰＳＰリーチは、ＳＰリーチを経由することなく、直接的にＳＰＳＰリーチに発展する点で、「直撃型ＳＰＳＰリーチ」とも称される。なお、直撃型ＳＰＳＰリーチと、上記発展型ＳＰＳＰリーチとは、双方、ＳＰＳＰリーチに属するものとして扱う。

【０２４５】

（ｒ５）「全回転リーチ」

「全回転リーチ」は、リーチ状態を経由し、またはリーチ状態を経由せずに、所定の変動時間、当りを示す図柄表示態様（たとえば、図柄揃い）を保持したままで変動表示を行いその変動表示を以って、当選確定（当確）を予告してしまう、といったプレミアム的なリーチ変動である。

【０２４６】

（ｒ６）「直当りリーチ（突発当り）」

「直当りリーチ」は、リーチ状態を経由しない非リーチ演出（通常変動）の如く装い、ハズレ変動のような印象を遊技者に与えるが、最終的に導出されたゲーム結果が当り図柄となる、といった遊技者の意表を突く変動態様である。たとえば、「左図柄、中図柄、右図柄」と順次停止させ、つまりリーチ状態を経由せずに、最終の右図柄が停止したときに

、図柄揃い（当り図柄）がされるような変動態様であり、突発的に当り図柄が停止表示されるという点から、「突発当り」とも称される。また、Ｎリーチ（低期待度リーチ演出）のままＳＰ系のリーチに発展することなく当り図柄が停止表示されるようなリーチ変動態様も、この直当りリーチに属する。この直当りリーチも、先述の全回転リーチと同じくプレミアム的なリーチ変動の一つであるが、リーチ状態を経由しないで当り図柄を停止表示するものを含む点で、例外的に、非リーチ種別（通常変動種別）として扱ってもよい。

【０２４７】

リーチ演出における当選期待度は、主として、リーチ演出の選択率の高低に応じて変化する。たとえば、通常中のリーチ間では「Ｎリーチ１＜Ｎリーチ２＜ＳＰリーチ＜発展型ＳＰＳＰリーチ＜直撃型ＳＰＳＰリーチ」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。また、時短中のリーチ間（図２８参照）では「時短中リーチ１＜時短中リーチ２」の当選期待度の関係となるように、大当り抽選結果に関連してその選択率が定められている。なお、直当りリーチや全回転リーチは、当選確定を直接的に報知しうるリーチであることから、最高期待度を有するリーチ演出（本実施形態では、少なくとも直撃型ＳＰＳＰリーチ以上の当選期待度）としての位置付けとなっている。

【０２４８】

なお、実際の当選期待度は、１または複数の他の予告演出が伴うか否かに応じて変化する。たとえば、発展型ＳＰＳＰリーチが出現した場合であっても、当選期待度の高い予告演出が絡めば、直撃型ＳＰＳＰリーチと同等もしくはそれ以上の当選期待度となりうる。

【０２４９】

このように、リーチ発生の有無は、遊技者にとって、或る当選種別（たとえば、大当り）の当選可能性を知る手がかりとなる。そこで、リーチの発生可能性を示唆する演出、換言すれば、当選期待度をより明確にしうる様々な予告演出が設けられている。図柄変動表示ゲーム中では、１または複数種類の予告演出が複合的に発生しうる場合があり（別々のタイミングで発生したり、同時的に発生したりする）、予告演出が複合発生することで、より明確な当選期待度が示されるようになっている。たとえば、リーチ演出が単独で発生する場合よりも、１または複数の予告演出が伴えば、当選期待度がより明確化され、当選期待度が高まる。斯様な予告演出には、大別して、リーチ前（テンパイ前）に発生しうる「前予告演出」と、リーチ後（リーチ中）に発生しうる「後予告演出」がある。また、予告演出には、リーチ演出以外の他の予告演出（たとえば、疑似連やステージチェンジ演出など）の発生可能性または発生確定を予告するものもある。

【０２５０】

なお、本明細書中では、Ｎリーチに属するリーチ種別を「Ｎリーチ系」、ＳＰリーチ種別（ＳＰＳＰリーチ種別を含む）に属するリーチを「ＳＰリーチ系」、プレミアムリーチに属するリーチ種別を「当確リーチ系」と称する場合がある。また、或るリーチから他のリーチに発展するリーチを「発展型リーチ系」とも称する。

【０２５１】

（５－２－２．疑似連演出（疑似連））

本実施形態では、予告演出の一つとして、「疑似連演出（以下「疑似連」と略す）」がある。「疑似連」とは、装飾図柄の疑似的な連続変動表示状態（所謂「疑似変動」）を伴う演出態様をいう。この「疑似変動」とは、１回の装飾図柄変動表示ゲーム中において、装飾図柄の一部または全部を一旦仮停止状態とし（通常の装飾図柄ではなく、１または複数の疑似連専用図柄を利用してもよい）、その仮停止状態から装飾図柄の再変動表示動作を実行する、といった表示動作を１または複数回繰り返す変動表示態様をいう。たとえば、装飾図柄を「７７５」で仮停止表示し（疑似変動）、再度、装飾図柄を変動表示した後、最終的な装飾図柄を停止させる。この点、複数回の図柄変動表示ゲームに跨って実行されうる後述の「先読み予告演出」とは異なる。

【０２５２】

「疑似連」は、基本的には、疑似変動回数が多くなるほど当選期待度が高まるように、

その発生率が定められている。たとえば、疑似変動回数１回よりも２回の方が、当選期待度の高い予告演出（たとえば、ＳＰリーチ）の発生期待度が高まることになる。したがって、今回の変動中演出が、リーチ演出を含む演出シナリオで構成されている場合、「疑似連」は、主に、リーチ状態が形成される前段階（リーチ演出の前段階）に発生されることが多く、１または複数回の疑似変動を行った後、本変動においてリーチ演出が実行され、最終的なゲーム結果が導出表示される。本明細書中で、「疑似Ｎ」と称する場合、疑似変動Ｍ回と本変動とを合わせた回数を意味する。たとえば、「疑似２」と表記する場合は「疑似変動１回＋本変動」、「疑似３」と表記する場合は「疑似変動２回＋本変動」を意味する（たとえば、図２６中の「疑似２＋ＳＰリーチ」や「疑似３＋ＳＰリーチ」など）。また、疑似２～３が付されていない場合は「疑似連無し」の意であり、疑似連は発生しない。

【０２５３】

（５－２－３．遊技者参加型演出）

また本実施形態では、予告演出の一つとして、「遊技者参加型演出」に属する予告演出がある。「遊技者参加型演出」とは、操作手段（演出ボタン１３および／または方向キー７５）に対して所定の操作（たとえば、１回押し、長押し、連打など）がなされた場合、その操作内容（操作結果）に基づき、演出の内容が変化しうる予告演出態様である。遊技者参加型演出は、操作手段を用いる点で、「ボタン予告演出」や「ボタン操作演出」とも称される。

【０２５４】

遊技者参加型演出では、所定のボタン有効期間が到来すると、遊技者に操作手段に対して所定の操作を促す「操作指示演出」を含む所定の演出（操作前演出）が発生し、そのボタン有効期間中に、遊技者が操作手段を操作するまたはボタン有効期間が経過すると、その操作内容に基づき、現出中の演出が他の演出（操作後演出）に変化する。この操作前後の演出態様（演出内容）に応じて、当選期待度、大当り抽選結果（当落結果、図柄抽選結果）、または設定示唆などに関する情報が報知可能となっている。演出制御部２４は、所定の条件に基づき（たとえば、遊技者参加型演出中の所定のタイミング）、操作手段の操作が有効となる操作受付有効期間を設定する操作有効期間設定手段と、ボタン有効期間中に所定の操作前演出を制御する操作前演出制御手段と、当該操作有効期間に演出ボタンが操作されたことに基づき、所定の操作後演出を制御する操作後演出制御手段とを備えている。

【０２５５】

なお、遊技者参加型演出は、基本的には、予告演出の一環（予告演出シナリオの一部）として実行される。代表的には、遊技者参加型演出が組み込まれた、「リーチ演出」、「疑似連」、「ステップアップ予告」、「先読み予告」などがある。遊技者参加型のリーチ演出であれば、たとえば、リーチ前またはリーチ後の所定のタイミングで、ボタン予告演出を発生させ、遊技者参加型演出の結果に応じて、特定のリーチへの発展期待度や当選期待度等を報知する。

【０２５６】

（５－２－４．ステップアップ予告）

また本実施形態では、予告演出の一つとして、演出が段階的（ステップ的）に発展しうる「ステップアップ予告（ＳＵ予告）」がある。「ステップアップ予告」では、ステップ数（段階）に対応した演出が実行され、より先のステップ数に発展した場合に当選期待度が高まるといった予告演出態様である。したがって、１段階目で演出が終了した場合が最も当選期待度が低く、最終段階目まで発展した場合は当選期待度が最も高くなる。たとえば、ステップ１～３からなる三段階に発展しうるステップアップ予告であれば、当選期待度の関係は「ステップ１＜ステップ２＜ステップ３」となる。なお、ステップアップする際には「ステップ１→ステップ２→ステップ３」のように順次発展していく「ノーマルステップ予告（Ｎステップ予告）」だけでなく、「ステップ１→ステップ３」のように一気に複数ステップ先に発展する「スーパーステップアップ予告（ＳＰステップアップ予告）

」などがある。当選期待度の関係としては「Ｎステップ予告＜ＳＰステップ予告」となっている。

【０２５７】

（５－２－５．ステージチェンジ演出）

また本実施形態では、予告演出の一つとして、「ステージチェンジ演出」がある。「ステージチェンジ演出」とは、図柄変動表示ゲーム中において（図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミングの到来を契機に）、現在の演出ステージを他の演出ステージに移行させることにより（たとえば、背景表示を変化させる）、当選期待度などを示唆可能な予告演出態様である。なお、ステージチェンジ演出は、予告演出として演出ステージが変化するという演出態様であり、ステージチェンジ演出が発生したからといって、遊技状態（ＹＪ、Ｔｃｏｄｅ）の移行（変更）が生じて背景表示などの演出態様が変化している訳ではない。「ステージチェンジ演出」には、以下のような予告態様がある。

【０２５８】

（Ｃ１）移行先の演出ステージに応じて当選期待度などを示唆する予告態様。たとえば、演出ステージＡに移行した場合は低期待度、演出ステージＢに移行した場合は高期待度を示唆する。

（Ｃ２）演出ステージ移行がなされる際に発生するカットイン演出の違いにより当選期待度などを示唆する予告態様。たとえば、たとえば、キャラクタＡが出現とともに演出ステージの移行が生じた場合は低期待度、キャラクタＢが出現とともに演出ステージの移行が生じた場合は高期待度を示唆する。

【０２５９】

なお、ステージチェンジ演出には、特に当選期待度を示唆せず、単にステージチェンジを行う演出態様としてもよい。この場合は、専ら、演出を単調化させないために用いられる。

【０２６０】

（５－２－６．割込予告演出）

【０２６１】

（５－２－６．割込予告演出）

また本実施形態では、予告演出の一つとして、「割込予告演出」（以下、「割込予告」と略す）がある。この「割込予告」とは、特定の予告演出の実行中に割り込む形で発生する演出態様であり、割込予告後に、その特定の予告演出とは異なる予告演出に移行されるといった演出態様である。割込予告は、主に、リーチ演出シナリオの一環として実行される。

【０２６２】

この割込予告を含む演出シナリオは、他のリーチ演出とは次の点で異なる。ここでは、リーチ演出として、上記「ＳＰリーチ」のように、「第１リーチ演出（Ｎリーチ）→第２リーチ演出（ＳＰリーチ）」という演出が展開されていくリーチ演出を代表例にとり説明する。なお、説明の便宜のために、割込予告が介在するリーチ演出を「割込有りリーチ演出」と称し、割込予告が介在しないリーチ演出を「割込無しリーチ演出」（ここでは、ＳＰリーチ）と称して説明する。

【０２６３】

“割込無しリーチ演出”では、「第１リーチ演出（Ｎリーチ）」と「第２リーチ演出（ＳＰリーチ）」とが順次実行されていく演出態様であり、今回のゲーム結果については、最終的に実行される第２リーチ演出にて報知される、といった演出態様である。具体的には、たとえば、今回のゲーム結果が大当りである場合、割込無しリーチ演出では、第１リーチの演出結果としてハズレを報知し（一旦、ハズレを報知する）、その後、第２リーチ演出に発展し、第２リーチ演出の演出結果として、今回のゲーム結果である大当りを報知する（割込無しリーチ演出の最終的な演出結果として、今回のゲーム結果を報知する）という演出シナリオが展開される。

【０２６４】

これに対し、“割込有りリーチ演出”では、「第１リーチ演出実行中の所定のタイミングで、特定予告（割込予告）が発生し、第２リーチ演出に発展する」といった、特殊な演出態様となっている。すなわち、通常変動後に第１リーチ演出に発展するが、その第１リーチ演出の演出結果を見る前に割込予告が発生し（第１リーチ演出も割り込む形で、割込予告が実行される）、その割込予告後に第２リーチ演出が実行されていく、といった演出態様が展開される。したがって、遊技者側から見れば、意表を突かれる形でリーチ演出が展開されていくことになり、演出効果の高い予告演出が実現される。

【０２６５】

斯様な割込予告が発生した場合には、発展系の予告演出と同じように、基本的には、割込予告が発生したリーチ演出（ここでは、第１リーチ演出）よりも、当選期待度が高い他の演出（ここでは、第２リーチ演出）に移行されるようになっている。

【０２６６】

なお、上記では、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」を代表例にとり説明したが、種々の予告演出の実行中に、割込予告を実行可能に構成することができる。

【０２６７】

割込予告の発生タイミングは、リーチ演出毎に定められている。たとえば、第１リーチ演出の「リーチ前（テンパイ前、テンパイ煽り中）」段階、「リーチ中（テンパイ中、当否煽り中）」段階、「リーチ後」段階の所定のタイミングで発生しうる。なお、発生タイミングについては複数あってもよく、いずれのタイミングで発生させるかは、所定の演出抽選により決定される。なお、割込予告を発生させる場合、以下のようなタイミングで発生させることができる。

【０２６８】

（予１）セリフ音などの音声演出（以下「音声演出Ａ」と称する）の実行中（所定の音声パート実行中）。

（予１α）音声演出Ａの実行時間が半分以上経過したタイミング。

（予１β）音声演出のセリフ数の半分以上経過したタイミング（たとえば、セリフ数が３０文字なら１５文字以上を経過したタイミング）。

【０２６９】

（予２）或る予告演出中に、所定の光演出が実行される場合において（所定の光演出パート実行中）、当該光演出が複数の発光色を伴う演出を実行可能である場合、一の特定発光色（たとえば、白色発光）から他の特定発光色（たとえば、青色発光）に切り替わった後の所定のタイミング。

【０２７０】

（予３）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行可能な特定１カットの実行時間が半分以上経過したタイミング。

【０２７１】

（予４）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行可能な特定１カットで実行する音演出（音声演出）のセリフ数が半分以上経過したタイミング。

【０２７２】

（予５）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行可能な特定１カットの光演出の実行の実行時間が半分以上経過したタイミング。

【０２７３】

（予６）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行不可能な或る１カットから、割込予告が実行可能な他の１カットに切り替わり、当該他の１カットの実行時間の半分が経過するよりも前のタイミング。

【０２７４】

（予７）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行不可能な或る１カットから、割込予告が実行可能な他の１カットに切り替わり、当該他の１カットに係る音演出の実行時間の半分が経過するよりも前のタイミング。

【０２７５】

（予８）或る予告演出に係る所定演出が複数のカット割りで構成されている場合（たとえば、映像シーンの切り替えが複数ある場合）、割込予告が実行不可能な或る１カットから、割込予告が実行可能な他の１カットに切り替わり、当該他の１カットに係る光演出の実行時間の半分が経過するよりも前のタイミング。

【０２７６】

なお、割込予告の演出態様としては、たとえば、ブラックアウト演出（暗転演出）、消灯演出、無音演出、爆音演出、小音演出、閃光演出などを採用することができる。割込予告を発生させる場合、それまで実行していた所定演出の実行を中止し（途中で中止する）、他の演出に移行させるが、上述のような演出態様を実行することで、遊技者の注意を引き付けたり、遊技者の意表を突くことが可能になる。割込予告の効果を最大限に生かすためには、割込予告が発生するタイミングにおいて実行されている所定演出が「派手目な演出」または「地味な演出」であることが好ましい。「派手目な演出」の実行中に、突然、全消灯や無音や暗転したりすれば（割込予告として、消灯演出または無音演出あるいはブラックアウト演出を採用したケース）、遊技者に与えるインパクトは絶大なものになる。また、「地味な演出」の実行中に、突然、爆音や閃光を発したりするケース（割込予告として、爆音演出または閃光演出を採用したケース）も同様に、遊技者に与えるインパクトは絶大なものになる。割込予告を発生時に実行されている所定演出は、次のような演出態様であることが好ましい。

【０２７７】

（割１）割込予告発生時に実行中の演出種が複数ある。当該演出種は、光演出、音演出、画像表示演出、および可動体演出のうち少なくとも２つの演出である。

（割２）割込予告が発生可能な１カットで実行している演出種の数は、割込予告が発生不能な１カットで実行している演出種の数よりも多い。

（割３）割込予告が発生可能な１カットで実行している光演出（少なくとも１つの光演出手段による光演出）の輝度は、割込予告が発生不能な１カットで実行している光演出の輝度よりも大きい。

（割４）割込予告が発生可能な１カットで実行している音演出（特定の音演出であってもよいし、全体の音演出であってもよい）の音量は、割込予告が発生不能な１カットで実行している音演出の音量よりも大きい（比較的派手目な音演出の実行中に、割込予告を発生させる形態）。

（割５）割込予告が発生可能な１カットで実行している音演出の音量は、割込予告が発生不能な１カットで実行している音演出の音量よりも小さい（比較的静かな演出の実行中に、割込予告を発生させる形態）。

【０２７８】

なお、上記では、割込予告が発生した場合、割込予告前に実行されていた予告演出から他の予告演出に移行されると説明したが、必ず他の予告演出に移行されるわけではなく、割込予告が発生しても、割込予告前に実行されていた予告演出が、そのまま継続して実行されるケースを含むものであってもよい。たとえば、特定のリーチ演出（特定の通常変動でもよい）の所定のタイミングで割込予告を発生させ（仕掛中のリーチ演出を中断して割込予告を発生させる）、当該割込予告後に、中断されていたリーチ演出を再開するような演出態様であってもよい。この場合、割込予告無しよりも割込予告有りの方が、当選期待度が高い演出となるように構成してもよい。

【０２７９】

（５－２－７．先読み予告演出：図５Ａ、図５Ｂ）

「先読み予告演出（先読み予告）」とは、未だ図柄変動表示ゲームの実行（特別図柄の

変動表示動作）には供されていない作動保留球（未消化の作動保留球）について、保留表示態様や、時系列的に先に実行される図柄変動表示ゲーム中の演出を利用して、当該作動保留球に関する当選期待度を事前に報知しうる演出態様である。

【０２８０】

図５Ａを用いて、上記先読み予告を含め、本実施形態に係る液晶表示装置の画面表示の概要について説明する。図５Ａは、本実施形態に係る液晶表示装置３６の画面表示の説明に供する説明図である。

【０２８１】

液晶表示装置３６の画面内の一部に（図示では、装飾図柄の表示エリアの下方）、特図１作動保留球の個数を表示する保留表示領域７６と、特図２作動保留球の個数を表示する保留表示領域７７とが設けられており、作動保留球の有無に関して、その旨を点灯状態（作動保留球あり：図示の「○（白丸印）」）あるいは消灯状態（作動保留球なし：図示の破線の丸印）にて、現在の作動保留球数に関する情報が報知される。

【０２８２】

この作動保留球の有無に関する表示（以下「保留表示」と称する）は、その発生順（入賞順）に順次表示され、各保留表示領域７６、７７において、一番左側の作動保留球が、当該保留表示内の全作動保留球のうち時間軸上で一番先に生じた（つまり最も古い）作動保留球として表示される。本実施形態では、図示のように、液晶表示装置３６の画面内の一部に、最大保留記憶数と同数（４個）だけ設けた保留アイコン（アイコン画像）からなる保留表示部ａ１～ｄ１（特別図柄１側に対応）、ａ２～ｄ２（特別図柄２側に対応）が設けられている。これらの保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２は、通常は、先読み判定する際に存在する作動保留球数と同数、たとえば３個だけ、その表示態様が作動状態（点灯状態）に切り替えられる。したがって、この保留表示部が作動保留球数を表示する保留表示手段として働く。しかし、後述の先読み予告を実行する場合は、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２のうち該当する一の保留表示部の保留表示態様を所定の先読み予告表示態様（特別保留表示態様）に変更し、これにより先読み予告を発生させる手段として働く。

【０２８３】

また、保留表示領域７６、７７の左側には、現に特別図柄変動表示ゲームに供されている作動保留球を示すための変動中表示領域７８が設けられている。この実施形態の場合、変動中表示領域７８は、受座Ｊのアイコン上に、現在ゲームに供されているゲーム実行中保留Ｋのアイコンが載る形の画像が現れるように構成されている。すなわち、特別図柄１または特別図柄２の変動表示が開始される際に、保留表示領域７６、７７に表示されていた最も古い保留ａ１またはａ２のアイコン（アイコン画像）が、ゲーム実行中保留Ｋのアイコンとして、変動中表示領域７８おける受座Ｊのアイコン上に移動し、その状態が所定の表示時間にわたり維持される。

【０２８４】

また、図５Ａに示す液晶画面内の右下隅には、装飾図柄や予告演出などのメイン演出とは別のサブ的な演出（サブ演出）の表示領域として、特図１、２の作動保留球、普図作動保留球数、特図１、２の変動表示動作に関する情報（ミニ装飾図柄）、普図の変動表示動作に関する情報（ミニ普通図柄）を表示可能なサブ表示領域７９を設けてある。このサブ表示領域７９の情報は、予告演出を表示する上で、装飾図柄の表示および／または保留表示部が非表示となった場合でも表示され続ける。したがって、現在、図柄変動表示ゲーム中であるか否か、作動保留球が幾つあるかについては、サブ表示領域７９の情報により識別可能となっている。たとえば、画面全体がブラックアウト状態となる演出が発生して、装飾図柄（左、中、右図柄）が一旦画面から非表示となる場合であっても、サブ表示領域７９には、ミニ装飾図柄は表示され続けるようになっている。サブ表示領域７９は、サブ的な演出を表示するという役割から、メイン演出の邪魔にならような領域に設けられている。

【０２８５】

なお、遊技状態（遊技モードまたは内部遊技状態）に応じて、保留表示領域７６の表示

領域を保留表示領域７７よりも強調的に表示し（たとえば、優先的に表示または大きく表示するなど）、逆に保留表示領域７７の表示領域を保留表示領域７６よりも強調的に表示しすることができる。たとえば、第１の遊技状態中（たとえば、左打ち有利の遊技状態：通常状態または微時短状態）は、保留表示領域７６を強調表示する、第２の遊技状態中（たとえば、右打ち有利の遊技状態：時短状態）は保留表示領域７６を強調表示することができる。また、第１の遊技状態中は保留表示領域７６と７７の双方を表示し、第２の遊技状態中は保留表示領域７７を優先的に表示（たとえば、保留表示領域７７だけを表示）することができる。

【０２８６】

（先読み予告について）

次に、先読み予告について説明する。この先読み予告に関する現出制御については、まず主制御部２０において、作動保留球が発生した場合（始動条件が成立した場合）、当該作動保留球が図柄変動表示ゲーム（特別図柄の変動表示動作）の実行に供される前に、当該作動保留球に係る大当り抽選結果（当落抽選結果、図柄抽選結果）を事前に判定する「先読み当り判定（先読み当落判定、先読み図柄判定）」が行われる（後述の図１１のステップＳ３１８～Ｓ３１９（乱数判定処理～特別停止図柄データ作成処理）、図１２のステップＳ４１０～Ｓ４１１（特別電動役物作動判定用乱数判定処理～特別停止図柄作成処理）参照）。

【０２８７】

さらに上記「先読み当り判定」結果を利用して、将来、その作動保留球が図柄変動表示ゲームの実行に供された際の特別図柄の変動パターン（変動開始時の変動パターン）を事前に判定する「先読み変動パターン判定」が行われる（図１１のステップＳ３２０（始動口入賞時乱数判定処理）参照）。この事前に判定される特別図柄の変動パターンを「先読み変動パターン」と称する。この先読み変動パターン判定では、たとえば、どのようなリーチ状態を経由するリーチ変動パターンとなるのか、それともリーチ状態を経由しない通常変動パターンとなるのかなど、変動開始時の変動パターンが事前に判定される。

【０２８８】

なお上記先読み変動パターンは、少なくとも当落抽選結果（本実施形態では、当落抽選および図柄抽選の事前判定結果）を利用して判定されるため、先読み変動パターン情報には、当り当選時の「当り変動パターン」であるか、ハズレ当選時の「ハズレ変動パターン」であるかの情報（当落抽選結果に関する情報）だけでなく、リーチの有無（リーチ有りの場合はその種別）や疑似連の有無（疑似連有りの場合はその回数）に関する情報など、特定の予告演出が実行情報も含むことができる。このように、先読み当り判定を経て先読み変動パターンを判定する一連の処理を「先読み判定」と称する。

【０２８９】

この先読み変動パターンの情報が主制御部２０から演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４において先読み予告に関する演出制御処理が行われる。詳しくは、先読み判定が実行されると、先読み判定時の作動保留球数（今回発生した作動保留球を含む現存の作動保留球数）を特定可能な「保留加算コマンド」と、上記先読み変動パターン情報（少なくとも変動開始時の当落抽選結果を先読み判定した情報）を特定可能な「入賞時コマンド」とが主制御部２０から演出制御部２４に送信され、演出制御部２４がこれらコマンドを受信すると、そのコマンドに含まれる情報に基づき、保留表示と先読み予告とに関する演出制御処理が行われる。具体的には、演出制御部２４が保留加算コマンドと入賞時コマンドとを受信すると、先読み変動パターン情報に基づき、先読み予告を実行（現出）するか否かに関する「先読み予告抽選（入賞時抽選処理）」を行い、先読み予告を実行する場合には先読み予告に係る演出シナリオ決定して、その演出シナリオに従い、先読み予告を現出させる（後述の図５Ａ、図５Ｂ参照）。上記先読み予告の実行確率は、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また、当選期待度が相対的に高い先読み変動パターン種別の場合の方が高確率となっている。よって、先読み予告が発生するか否かにより当選期待度が示される。なお、先読み予告は、作動保留球の発生したタイミング、または時系列的に先に

行われる図柄変動表示ゲームの開始と同時に、あるいはそのゲーム中の所定のタイミングで、今回の作動保留球を対象とした先読み予告が現出されうる。

【０２９０】

なお、保留加算コマンドは、特図種別情報（特図１、２の別）を特定可能とする上位バイト側のデータと、先読み判定時（入賞時）の作動保留球数情報と特定可能とする下位バイト側データとの２バイトで構成される。また、入賞時コマンドは、当落結果を指定する上位バイト側のデータと、先読み判定情報として先読み変動パターンの内容を特定可能とする下位バイト側データの２バイトで構成される（たとえば図２６、図２７等参照）。

【０２９１】

上記先読み予告抽選の実行確率は、「ハズレ」よりも「大当り」の方が、また、当選期待度が相対的に高い先読み変動パターン種別の場合の方が高確率となっている。よって、先読み予告が発生するか否かにより当選期待度が示される。なお、先読み予告は、作動保留球の発生したタイミング、または時系列的に先に行われる図柄変動表示ゲームの開始と同時に、あるいはそのゲーム中の所定のタイミングで、今回の作動保留球を対象とした先読み予告が実行可能である。

【０２９２】

（入賞時系先読み予告：保留変化予告）

この実施形態では、先読み予告を実行する場合（先読み予告抽選に当選した場合）、保留表示部ａ１～ｄ１、ａ２～ｄ２の保留アイコンのうちで、その先読み予告対象となった保留アイコンが、たとえば、通常の保留表示（通常保留表示態様）の白色から、予告表示の白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の特殊な保留色や色彩を付した保留表示（特別保留表示態様）に変化する保留変化予告が実行されうる。この保留変化予告は、入賞時（新たな作動保留球の保留表示）を契機として現出されうることから「入賞時系先読み予告」とも称する。

【０２９３】

この保留変化予告として、図５Ａでは、ハッチングされた保留表示部ｂ１の作動保留球が、特別保留表示に変化した例を示している。ここで、保留アイコンの白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の表示は、この色の順に、当選期待度が高いことを意味し、特に虹色の保留アイコンの表示は、大当り確定（当確）表示となるプレミアム的な保留アイコン（当確保留予告）となっている。白点滅のアイコン表示は、後述の「ステップアップ保留変化予告」の発生可能性を示唆する保留アイコンであり、最終的な保留色が何色になるかを期待させるものとなっている（保留色が変化せずに白点滅のままの場合もある）。白点滅の場合は保留表示がそのままであれば当選期待度が特別保留表示の中で最も低いが、他の保留色に変化すれば、その保留色による当選期待度まで高まる。

【０２９４】

本実施形態では、予告演出に関し、大当り抽選結果がハズレの場合には相対的に低い確率で選択され（低出現率）、大当りの場合には相対的に高い確率で選択（高出現率）される、といった高い当選期待度を持つ予告演出として、当選期待度が所定の期待値以上（本実施形態では、当選期待度２０％以上を持つ予告演出）のものを「高期待度（当選期待度高」の予告演出とし、それ以外を低期待度の予告演出として扱う。先述の保留変化予告の場合、白点滅、青色、黄色、緑色、赤色、虹色の当選期待度がそれぞれ、１％、５％、９％、２０％、３０％、１００％であるとすれば、「緑色、赤色、虹色」が高期待度予告演出に属し、それ以外は（白点滅、青色、黄色）、低期待度予告演出に属する。先読み予告が発生した場合、その作動保留球を対象とした図柄変動表示ゲーム中に、当選期待度が相対的に高い高期待度予告（高回数疑似連やＳＰリーチなど）が発生すれば、先読み予告演出の内容と相まって、当りへの当選期待感はより一層高まることになる。

【０２９５】

現存する作動保留球は、図柄変動表示ゲームの実行を契機に順次消化される。このとき、作動保留球が１つ消化したことを表現するべく、現存する作動保留球に対応した保留表示部の表示位置を繰り上げ移行し（順次左側にシフト）、その表示個数が減じられるとい

った表示制御（シフト表示）が行われるが、上記した特別保留表示は、この間も保留表示の表示位置を変えながら連続的に表示され続ける。この点、先読み予告は、複数回の図柄変動表示ゲーム（複数回の図柄変動表示動作）に跨って専用の予告演出が現出されうるといった点で、疑似連などのような１回の図柄変動動作中に行われる予告演出とは異なる。

【０２９６】

本実施形態では、下記（Ａ）～（Ｃ）のような保留変化予告を実行可能に構成することができる。

（Ａ）入賞を契機に、特別保留表示を現出させるケース（上記入賞時系保留変化予告）。たとえば、新たな作動保留球の保留表示を実行するタイミングで現出させるケース。

（Ｂ）所定のタイミングで、通常保留表示から特別保留表示に変化させるケース。たとえば、入賞時は通常保留表示（白色）であるが、所定のタイミングで、通常保留表示から特別保留表示（白色→青色、白色→赤色など）に変化させるケース。

（Ｃ）所定のタイミングで、現在の保留表示（通常保留表示または特別保留表示）よりも当選期待度が相対的に高い特別保留表示に変化させるケース。たとえば、白点滅や青色から黄色以上の保留色にステップアップ的（期待度が１または複数段階上の保留色）に変化させるケース。

【０２９７】

なお、上述の（Ｂ）または（Ｃ）のケースにおける「所定のタイミング」には、たとえば、保留減算時（シフト表示実行中）や、他の作動保留球に係る図柄変動表示ゲーム中（変動中演出）の所定のタイミング（たとえば、特定の予告演出中の所定のタイミング）などがあり、新たな作動保留球に係る保留表示をした後、所定のタイミングで当該作動保留球に係る保留変化予告を実行するケースをいう。また、上述の（Ｂ）または（Ｃ）のように、保留表示後の所定のタイミングで一の保留表示から他の保留表示に変化する保留変化予告を「ステップアップ系保留変化予告」とも称する。このステップアップ系保留変化予告は、後述の「図柄変動中系先読み予告」の一態様として扱うことができる。

【０２９８】

また、ゲーム実行中保留Ｋが受座Ｊ上に載る際には、基本的には、保留表示領域７６、７７における保留表示態様と同じ表示態様が維持されて、今回の図柄変動表示ゲームに係る作動保留球を対象とした先読み予告（特別保留表示）が当該ゲーム中においても遊技者に報知されうるが、ゲーム実行中保留Ｋが受座Ｊ上に載ったとき、また受座Ｊ上に載った後の所定のタイミングで、ゲーム実行中保留Ｋの表示が他の表示態様（当選期待度の高い保留色やアイテム画像など）に変化する場合もある。この点から、ゲーム実行中保留Ｋの表示変化も上記「ステップアップ系保留変化予告」に属するものとして扱うことができる。

【０２９９】

なお、原則として、現在の保留色から当選期待度が相対的に低い保留色に変化する「特別保留表示の成り下がり」は無いが、例外的に成り下がりが発生した場合は、その作動保留球が当確（高期待度であってもよい）である旨が示唆され、プレミアム的な保留変化予告となる。成り下りのケースとしては、たとえば、保留色が「青色→白色」や「赤色→青色」など、現在の保留表示よりも当選期待度が低い保留表示に変化する場合である。また、保留表示態様は、静止画による保留アイコン表示（静的表示態様）に限らず、動画（アニメーション）による保留アイコン表示（動的表示態様：たとえば、保留アイコンを回転、振動、揺動、点滅（高速点滅や低速点滅）をさせて表示する）にしてもよい。

【０３００】

（図柄変動中系先読み予告（変動中先読み予告））

また本実施形態では、図柄変動表示ゲームの開始を契機に、またはゲーム実行中の所定のタイミングを契機としてなされる「先読み予告」が実行可能となっている。この先読み予告は、図柄変動中に現出されうることから、変動開始時変化系または図柄変動中系の先読み予告であり、本明細書中では「変動中先読み予告」と称する。

【０３０１】

この「変動中先読み予告」には、たとえば、上記した「ステップアップ系保留変化予告」や「連続予告」などがある。「連続予告」とは、液晶表示装置３６の画面に先読み専用の予告画像を表示させ、１または複数回の図柄変動表示ゲームで実行する（単発的または連続的に表示する）といった先読み予告である。

【０３０２】

すなわち、変動中先読み予告は、或る図柄変動表示ゲーム中に始動口に遊技球が入賞して始動条件が成立した場合、その始動条件成立に係る図柄変動表示ゲームを実行する権利を一旦保留記憶するとともに、先読み予告演出を実行するか否かに関し先読み予告抽選を行い、この先読み予告抽選を実行する場合には、その時点で現存する作動保留球（保留記憶）が複数個存在する場合には、それら全てまたは一部の保留記憶について、それらの図柄変動表示ゲームを何らかの関連性を有した表現にすることができる。

【０３０３】

たとえば、記憶順にみて最も古い作動保留球から先読み予告対象の作動保留球までの現存する作動保留球に係る全てまたは一部の図柄変動表示ゲーム中において、液晶表示装置３６の画面に先読み予告画像（たとえば、図５Ｂの稲妻画像）を表示させる。この場合、各図柄変動表示ゲームにおいて、その全部または一部が異なる先読み予告を現出させることができる。たとえば、３回の図柄変動表示ゲームにわたり現出させる場合、１回目の図柄変動表示ゲームは雷雲画像、２回目の図柄変動表示ゲームは雨画像（雷雲から雨が降る様を表現した画像表示）または雷雲画像、３回目の図柄変動表示ゲームは稲妻画像とすることができる。また、図柄変動表示ゲームの実行ごとに「雷雲画像→雨画像→稲妻画像」と期待度が段階的に発展（期待度が増す）するステップアップ系の先読み予告としてもよい。また、先読み予告画像に応じて当選期待度が異なるものとしてもよい。上述の例でいえば、雷雲画像は低期待度、雨画像は中期待度、稲妻画像は高期待度とすることができる。この場合、雷雲画像だけで終了した場合は当選期待感が低いが、稲妻画像が表示されれば、当選期待感が飛躍的に高まるといった演出効果を奏することができる。

【０３０４】

本実施形態では、変動中先読み予告と保留変化予告とはそれぞれ独立して現出可能となっている。具体的には、保留変化予告の実行可否と変動中先読み予告の実行可否とを、それぞれ独立した抽選により行う。したがって、保留変化予告が単独で発生ケースと、変動中先読み予告が単独で発生するケースと、保留変化予告と変動中先読み予告とが同時的（重複的）に発生するケースとがある。なお、先読み予告は、画像表示手段に限らず、可動体役物、光演出手段、音演出手段など、種々の演出手段を用いることができる。

【０３０５】

（先読み予告演出態様例：図５Ｂ）

次に図５Ｂを参照して、本実施形態の遊技機１が織り成す先読み予告演出の一例ついて説明する。

【０３０６】

図中（１）は、図柄変動表示ゲーム中（図示の「↓」は装飾図柄が変動表示中であることを示している）に上始動口３４に入賞して特別図柄１側の作動保留球数が３個になったとし、その３個目のうち、第２番目に変動開始動作が実行される作動保留球が先読み予告演出の対象であり、ここでは、保留変化予告と変動中先読み予告とが重複発生するケースを示している。またここでは、先に保留されていた第１番目と後に保留された第３番目の作動保留球については、先読み予告非実行（先読み抽選非当選）の作動保留球であったとする。

【０３０７】

演出制御部２４は、同図（１）示すように、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を特別保留表示に変化させる。このとき、先読み予告の対象ではない第１番目および第３番目の作動保留球に対応する保留表示は、通常保留表示（白色）のまま維持される。図示では、先読み予告の対象となった第２番目の作動保留球の保留表示を、通常保留表示（白丸（○）印）から特別保留表示（ハッチング付き丸印）に表示態様が変

化した場合を示している。これにより、遊技者に対して先読み予告演出が開始された旨が報知される。なお同図（１）は、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して、装飾図柄がハズレ対応の「２４６」で停止表示されたものを示している。

【０３０８】

遊技進行は同図（２）に移り、主制御部２０は、上記第１番目（最も古い作動保留球）であった特別図柄１側の作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化（１つ消化）し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、作動保留球が１つ消化された状態を示す保留表示態様とし、当該第１番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、変動中先読み予告として、液晶表示装置３６の画面内に専用の背景演出（稲妻画像表示による稲妻演出）を表示させる。これにより、液晶表示装置３６の画面は、同図（２）に示すような表示態様となる。

【０３０９】

そして遊技進行は同図（３）に移り、現在実行中であった図柄変動表示ゲームが終了して装飾図柄がハズレ対応の「３５１」で停止表示されたとする。

【０３１０】

続いて遊技進行は同図（４）に移り、主制御部２０は、上記第２番目であった作動保留球、つまり先読み予告演出の対象となった作動保留球に基づく特別図柄変動表示ゲームを開始してその作動保留球を消化し、演出制御部２４は、その特別図柄変動表示ゲームの開始とともに、各作動保留球に対応する保留表示態様をそれぞれ左へシフトさせ、当該第２番目であった作動保留球に基づく装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。このとき、保留変化予告の特別保留表示は上記シフト時に画面から消え、今回の図柄変動表示ゲームの開始を契機（その作動保留球の消化とともに）に終了され、その後は、ゲーム実行中保留Ｋとして表示される。また変動中先読み予告（ここでは稲妻演出）も今回の図柄変動表示ゲームの発生を最後に終了される。この同図（４）は、図柄変動表示ゲーム開始直後の液晶表示装置３６の画面表示を例示したものである。なお同図（４）において、変動中先読み予告の稲妻演出（変動中先読み予告）が、今回の図柄変動表示ゲーム（先読み予告対象の作動保留球（第２番目）に係る図柄変動表示ゲーム）の中の発生を最後に終了されると説明したが、これに限らず、前回の図柄変動表示ゲームで終了させてもよい。

【０３１１】

（５－２－８．設定示唆演出）

また本実施形態では、上記「設定値」に関する情報を示唆する演出態様（設定示唆演出）を現出可能となっている。たとえば下記（ア）～（シ）のような設定示唆演出である。

（ア）低設定域（設定１～３、１～２、２～３など）を示唆する「低設定示唆演出」。

（サ）高設定域（設定４～６、４～５、５～６など）を示唆する「高設定示唆演出」。

（キ）偶数設定（設定２、４、６）を示唆する「偶数設定示唆演出」。

（ユ）奇数設定（設定１、３、５）を示唆する「奇数設定示唆演出」。

（メ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）を確定的に報知する「特定設定確定演出」。たとえば「設定Ｎ」を確定的に報知する「設定Ｎ確定演出」。ただし、無闇に内部的な設定値を確定的に報知するのは、好ましくない。その理由は、設定１や設定２確定などのように、低設定領域を確定的に示唆するものは、遊技者の遊技意欲を減退させてしまうからである。そこで、高設定領域の設定４～６のいずれかを確定的に報知させることが好ましい。特に、設定５確定や設定６確定などの高設定が確定する特定設定確定演出が出現すれば、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

（ミ）特定の設定値（設定１～６のいずれでもよい）でないことを確定的に報知する「特定設定否定演出」。

（シ）特定範囲の設定値を示唆する「特定範囲示唆演出」。たとえば、設定３～５（α≦設定値≦β）を示唆、設定４以上（α≦設定値）を示唆、「設定１、３、５、６」の複数の特定値を示唆するなどがある。また、設定値に応じて出現率を異ならせて、たとえば設定１では出にくい、設定４ではそこそこ出る、設定６では出やすいなどのように、或る

設定値の可能性が高い／低いを示唆することも可能である。
【０３１２】
なお、設定示唆演出の現出率（実行確率）は、設定値に応じて適宜定めることができる。たとえば、設定値が相対的に低いほど設定示唆演出の出現率が低くなるように定めてもよい。また、設定示唆演出の演出態様には特に制限はなく、音演出、光演出、画像表示演出、可動体演出のうち、１または複数の演出を利用することができる。
【０３１３】
また、設定示唆演出は、図柄変動表示ゲーム中の所定のタイミング、たとえば、予告演出と複合的または単独的に現出させることができる。また、ゲーム中に限らず、大当り遊技中や、客待ち待機中（非遊技期間）などにも現出させることができる。
【０３１４】
また、設定値に応じて特定の予告演出の出現率を規定することにより、その予告演出自身を「設定示唆演出」として機能させることもできる。たとえば、１または複数の特定の予告演出について、その演出の出現率を設定値に応じて異ならせることにより、その予告演出自体を「設定示唆演出」として機能させることができる。たとえば、ハズレ時に特定のＳＰリーチが出現し易い場合は“高設定濃厚”、ハズレ時に疑似連３回（疑似変動３回＋本変動）が出現し易い場合は“高設定濃厚”、特定のボタン操作演出が出現した場合は“設定６確定”示唆などである。また、先読み予告の演出を利用し、設定示唆演出専用の先読み予告態様を現出させることができる。たとえば、保留アイコンが高速点滅した場合は高設定濃厚、保留アイコンの１または全部が専用の保留アイコン（専用のキャラクタやアイテム画像）に変化した場合は“高設定濃厚”示唆などである。
【０３１５】
（装飾図柄演出）
なお、装飾図柄演出（装飾図柄の変動表示演出）は、図柄変動表示ゲーム中の演出の一部として利用されるが、装飾図柄演出は、リーチ演出（リーチ状態）や疑似連の発生や最終的なゲーム結果（大当り抽選結果）を報知したり、予告演出（変動中予告）を盛り上げる際に利用される他、ゲームの開始および終了を報知する重要な識別情報として機能するものであり、装飾図柄変動表示ゲームの中核を成すものといえる。
【０３１６】
装飾図柄の変動表示演出（装飾図柄演出）は、基本的には、次のような変動表示動作が実行される。特別図柄変動表示ゲームの開始に伴い、複数の装飾図柄（本実施形態では、左・中・右図柄の３つ）が停止表示状態（確定表示状態）から一斉に或いは別々に変動表示を開始し、各装飾図柄が高速変動状態を開始する。この高速変動状態中は、各装飾図柄が識別困難または識別不可能な表示状態とされ、停止表示時よりも装飾図柄の透過率が高くなり、たとえば、背景画像が、高速変動中の装飾図柄を介して識別可能な状態になる。そして、変動開始から所定時間が経過すると、各装飾図柄が別々にあるいは一斉に停止動作を開始し、高速変動状態から減速を開始して「低速変動状態」を開始する。この低速変動状態中は、各装飾図柄が徐々にスピードを落としながら停止する「スローダウン表示期間（減速期間）」となっており、停止動作開始直後（停止動作開始のタイミング）に透過率を低下させ、装飾図柄が識別可能な状態で再表示される。なお、高速変動状態中に、リーチ演出や疑似連演出など、装飾図柄を用いた演出が実行される場合には、少なくとも１つ装飾図柄が低速変動状態となったり、仮停止表示とされたりして、リーチ演出や疑似連演出が実行される。
【０３１７】
＜５－７．演出手段＞
遊技機１における各種の演出は、遊技機に配設された演出手段により現出される。斯様な演出手段は、視覚、聴覚、触覚など、人間の知覚に訴えることにより演出効果を発揮し得る刺激伝達手段であればよく、装飾ランプ４５やＬＥＤ装置などの光発生手段（光演出手段）、スピーカ４６などの音響発生装置（音演出手段）、液晶表示装置３６などの演出表示装置（表示手段）、操作者の体に接触圧を伝える加圧装置、遊技者に振動を与える加

振装置（振動手段）、遊技者の体に風圧を与える風圧装置、ないし、その動作により視覚的演出効果を発揮する可動体役物は、その代表例である。ここで演出表示装置は、画像表示装置（画像表示手段）と同じく視覚に訴える表示装置であるが、画像によらないもの（たとえば、７セグメント表示器）も含む点で画像表示装置と異なる。画像表示装置と称する場合は主として画像表示により演出（画像表示演出）を現出するタイプを指し、７セグメント表示器のように画像以外により演出を現出するものは、上記演出表示装置の概念の中に含まれる。

【０３１８】

＜６．基本遊技形態：図６＞

本発明の理解を容易なものとするために、先ず図６を用いて、パチンコ遊技機１における、基本的な遊技形態（遊技性、各遊技状態の特徴、各遊技状態間の移行形態、遊技状態に関連する演出モード）について説明しておく。図６は、遊技形態の概略を示す遊技フローである。

【０３１９】

なお、遊技者がどのような打ち方をすれば有利な状況となるかについては、遊技状態に応じて変化する。基本的には、左打ち有利の遊技状態は、電サポ無し状態に係る遊技状態（実質的に電サポ無し状態として扱われる遊技状態を含む。たとえば、通常状態、微時短状態、潜確状態）であり、右打ち有利の遊技状態は、電サポ有り状態に係る遊技状態（たとえば、時短状態、確変状態）である。本実施形態の場合、通常状態または微時短状態であれば、遊技球が左流下経路３ｂを通過するように狙いを定める「左打ち」（特図１側の抽選を受ける）が有利とされ、時短状態であれば、遊技球が右流下経路３ｃを通過するように狙いを定める「右打ち」（特図２側の抽選を受ける）が有利とされる。以下では、遊技者が遊技状態に応じた有利な打ち方に従う（遊技者自身が不利になるような打ち方はしない）ものとして説明し、左打ち有利の場合には“特図１側の図柄変動表示ゲーム１”が実行され、右打ち有利の場合には“特図２側の図柄変動表示ゲーム２”が実行されるものとして説明する。

【０３２０】

（内部遊技状態種別（ＹＪ種別）、遊技モード種別（Ｔｃｏｄｅ種別））

まず、本実施形態に係る遊技状態種別について説明する。

【０３２１】

本実施形態では、主として、「当り遊技（特別遊技状態）」、「通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）」、「微時短状態（ＹＪ＝０１Ｈ）」、「時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）」といった複数の状態下で遊技が制御される。これらの遊技状態（当り遊技を除く）は、図６および図２５に示す通り、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを用いて区分される複数の遊技モードおよびこれらに関連する演出モードが設けられている。その具体的な内容を、下記の「遊１」～「遊３」に示す。

【０３２２】

＜遊１：「天国モード（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）」＞

天国モードは、内部遊技状態が「通常状態」に係る遊技モードである。この天国モードは、遊技機の出荷時やＲＡＭクリア操作が実行された場合に開始される、初期の遊技モード（デフォルトの遊技モード）となっている。ＲＡＭクリア操作には、ＲＡＭクリアスイッチ９８によるＲＡＭクリアや、設定機能を有する遊技機（設定機能付きタイプ、１段階設定タイプ）の場合は、設定変更操作によるＲＡＭクリア（後述の図８のステップＳ０３０が実行される処理ルート参照）がある。

【０３２３】

本実施形態では、通常状態（天国モード）中に特殊時短が当選した場合、その当選が有効扱い（特殊時短発動許容状態）とされる（図４Ｃの備考１参照）。

【０３２４】

天国モード（通常状態）における特殊時短の当選確率は「約１／１０」と高確率ではあるが、特殊時短種別のうち、特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂに当選した場合は、後述の地獄

モードＡ（微時短Ａ）または地獄モードＢ（微時短Ｂ）に移行され、特殊時短の当選が無効扱い（特殊時短発動禁止状態）の遊技状態下に置かれる（図６中のラインＬ１、図４Ｃ参照）。

【０３２５】

一方、特殊時短Ｃに当選した場合は、後述の連荘モードＣ（時短Ｃ）に移行され、遊技者にとり有利な利益状態に移行される（図６中のラインＬ４、図４Ｃ参照）。なお、天国モード中に大当りＡ～Ｃに当選した場合には、その大当り遊技後に、再度、天国モードに移行されるようになっている（図６中のラインＬ８およびＬ９、「当り」の囲み枠、図４Ａ参照）。

【０３２６】

＜遊２：「地獄モードＡ、Ｂ（Ｔｃｏｄｅ＝０１Ｈ）」＞

地獄モードは、内部遊技状態が「微時短状態」に係る遊技モードである。この地獄モードには、複数の遊技モードが含まれ、本実施形態では、次の２種類の地獄モードがある。

（Ａ）微時短Ａ（微時短回数１５０回）に係る「地獄モードＡ」、

（Ｂ）微時短Ｂ（微時短回数２５０回）に係る「地獄モードＢ」。

【０３２７】

ただし本実施形態では、「地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とは微時短回数に違いがあるものの、共通の変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ「０１Ｈ」で管理し、共通の変動パターン振分テーブルが選択されるようになっている（図６の地獄モードの囲み枠、図２７の備考３参照）。したがってたとえば、地獄モードＡ滞在中に変動中演出を観察しても、現在、地獄モードＡであるか地獄モードＢであるかの判別が不可能な状態下に置かれる。なお、「地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とで異なる変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを採用してもよい。この場合、少なくとも一部が異なる変動パターン振分テーブルを選択可能に構成することが好ましい（図２７の備考５参照）。異ならせる変動パターン振分テーブルは、「当り変動パターン振分テーブル」および／または「ハズレ変動パターン振分テーブル」とすることができる。好ましくは、遊技者が頻繁に遭遇する「ハズレ」に係るハズレ変動パターン振分テーブルについて、「地獄モードＡ」と「地獄モードＢ」とで少なくとも一部が異なるハズレ変動パターン振分テーブルを選択可能に構成する。

【０３２８】

地獄モード（微時短）は、主に、天国モード（通常）にて、特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂに当選した場合に移行される（図６中のラインＬ１、図４Ｃ参照）。この地獄モードは、次の（地１）～（地５）のような特徴を有する。

【０３２９】

（地１）特殊時短当選が無効扱いとされる特殊時短発動禁止状態下である（図６中の「地獄モード」の囲み枠、図４Ｃ参照）。

【０３３０】

（地２）天国モード（通常）への移行が低確率である。本実施形態では、通常移行契機となる当選種別は「大当りＣ」限られる（図６中の「当り」の囲み枠、図４Ａ参照）。

【０３３１】

（地３）地獄モードＡ（微時短Ａ）は１５０ゲーム、地獄モードＢ（微時短Ｂ）は２５０ゲーム継続し、一旦地獄モードに転落すると、天国モード（通常）への昇格が難しい（図４Ａの備考１、２参照）。

【０３３２】

（地４）地獄モードＢ（微時短Ｂ）は、地獄モードＡ（微時短Ａ）よりも微時短回数が多い分、有利度が相対的に低い遊技状態である。すなわち、微時短状態は、その微時短回数が多いほど、遊技者にとって不利に作用しうる。この点、時短回数が多くなるほど遊技者にとって有利に作用しうる遊技状態（たとえば、時短状態や確変状態など）とは性質が異なる（本実施形態の微時短状態は、時短状態とは逆の性質を持つ）。

【０３３３】

（地５）遊技進行上、最も長く滞在しうる遊技モードであり、遊技者にとり最も不利な

遊技状態として作用する。遊技者の多くは、地獄モードで遊技を止めるため、「遊技開始時が地獄モードからスタート」という事態に高確率で遭遇し、天国モードで開始されることは稀である。

【０３３４】

したがって、遊技者が自己の利益を増やすための王道ルートとしては、基本的には、「地獄モード（微時短）→微時短回数終了による地獄モード終了→天国モード（通常）→特殊時短Ｃ当選→後述の連荘モード（時短）」という遊技ルートとなる（図４Ａ、図４Ｃ、図６中のＬ１、ラインＬ２、およびＬ４等参照）。

【０３３５】

＜遊３：「連荘モードＡ～Ｃ（Ｔｃｏｄｅ＝０２Ｈ、０３Ｈ、０４Ｈ）＞

連荘モードは、内部遊技状態が「時短状態」に係る遊技モードである。この連荘モードには、複数の遊技モードが含まれ、本実施形態では、次の３種類の連荘モードがある。

（Ａ）時短Ａ（時短回数７回）に係る「連荘モードＡ」、

（Ｂ）時短Ｂ（時短回数１００回）に係る「連荘モードＢ」、

（Ｃ）時短Ｃ（時短回数１回）に係る「連荘モードＣ」。

【０３３６】

「連荘モード」は時短状態に係る遊技モードであり、電チューサポート機能が付与され、特図２側の大当り抽選を積極的に受けられる遊技状態となる。このため、小当りへの当選が高確率（本実施形態では、小当り当選確率＝１／７）で見込めるようになっている。すなわち、Ｖ当りを高確率で獲得するチャンス（Ｖ当り獲得チャンス）が生まれ、時短状態とＶ当りとを繰り返しループする連荘状態（短期間で大量の賞球を獲得しうる状態）に突入させることが可能になる（図６中のラインＬ６およびＬ７、「連荘モード」および「当り」の囲み枠、図４Ｃ参照）。

【０３３７】

本実施形態の場合、連荘モードＡ～Ｃに応じて（時短回数に応じて）小当り当選チャンス、つまり、Ｖ当り獲得チャンスの確率が変化しうる。具体的には、小当り当選については、時短Ｂ（時短回数１００回）であれば、その時短状態中においてほぼ１００％で（次回、Ｖ当りがほぼ１００％保障される）、時短Ａ（時短回数７回）であれば約６６％で、時短Ｃ（時短回数１回）であれば約１４％で、小当りに当選し、Ｖ当り獲得チャンスが生まれる。したがって、「時短Ｂ」が時短状態の中でも最高の有利度を誇る時短状態として作用する。

【０３３８】

ただし本実施形態では、時短状態終了となる最終回転目において、変動時間約６０秒の長変動パターン（たとえば、図２８の「時短中煽り変動」、「時短最終変動」参照）が選択されるようになっており、その変動中に、遊技者が右打ちを続ける限り、特図２作動保留球を最大保留球数の４個まで保留可能な十分の時間幅が確保されている。つまり、時短状態が終了される前に、特図２作動保留球数を最大保留球数の４個まで保留可能となっている。このタイミングで保留された特図２作動保留球は、時短状態終了後に消化されていくことになる。以下、この作動保留球を「特図２残保留」とも称する。

【０３３９】

上記特図２残保留が保留された状態（ここでは、最大保留球数の４個とする）で時短状態が終了すると、通常状態に移行されることになる。本実施形態では、通常状態中において、特図２側の大当り抽選により大当りＤまたは小当り（小当りＡ、Ｂ）が当選してＶ当り（Ｖ入賞）を獲得した場合には、連荘モードＢの時短Ｂ（時短回数１００回）に移行され、実質的に次回のＶ当りが保障されるようになっている（図４Ｂ参照）。

【０３４０】

したがって、時短Ａ～Ｃのいずれかに移行した場合には、実際には「時短回数＋特図２残保留４個」に相当する回数分、特図２側の大当り抽選を受けて、小当り当選チャンス（Ｖ当り獲得チャンス）が得られるようになっている。この実施形態の場合、時短Ｂ（時短回数１００回＋残保留４回＝特図２抽選１０４回）であればほぼ１００％で、時短Ａ（時

短回数７回＋残保留４回＝特図２抽選１１回）であれば約８２％で、時短Ｃ（時短回数１回＋残保留４回＝特図２抽選５回）であれば約５４％で、小当りに当選してＶ当りを獲得しうる。本実施形態では、通常状態にて初当選（特殊時短Ｃ当選）により時短Ｃ（時短回数１回）に移行し、その時短Ｃ中に小当りに当選してＶ当りを得ることができれば、時短Ｂ（時短回数１００回）または時短Ａ（時短回数７回）に移行させることができるので、時短状態とＶ当りとを高確率でループしうる連荘状態が発生しうることになる。なお、「連荘」とは、主として、遊技者に有利な遊技状態がループすることを意味するが、本実施形態では、「時短状態（連荘モード）に係るゲーム」または「特図２残保留に係るゲーム（通常状態中の特図２側抽選）」で、時短移行契機となる抽選種別が当選した場合を連荘として扱う。なお、ここでの時短移行契機となる抽選種別には、小当りＡ、Ｂが含まれる。本実施形態では、小当りに当選すればＶ入賞（Ｖ当り）が容易に獲得可能な構成となっており、この点で、小当りを時短移行契機となる抽選種別と同列に扱うことができる。なお、上記「連荘」に対して、いわゆる「初当り」がある。この「初当り」は、上記のような連荘扱いの遊技状態以外の遊技状態で当選した場合である。本実施形態であれば、当選時の遊技状態が通常状態であり、かつ特図１側の大当りを「初当り」として扱うが、通常状態で特殊時短Ｃが当選したケースを「初当り」として扱ってもよい。

【０３４１】

なお、特図２残保留消化中の通常状態を、専用の遊技状態としてもよい。たとえば、特図２残保留中用遊技モードと、これに関連する専用の演出モード（特図２残保留中用演出モード）を設けることができる。これにより、特図２残保留消化中のゲームでは、残保留消化用の変動パターンを選択し、専用の演出を現出可能となる。なお、残保留消化用の変動パターンは、１または複数設けることができる。

【０３４２】

（特図２保留０構成（「特図２残保留有り」という状態が発生しない構成）のケース）

ところで、特図２側の最大保留記憶数０個とした場合（以下「特図２保留０構成」と称する）、次のような特異なゲーム性を作り出すことができる。たとえば、特図２保留０個構成、かつ上記「特殊時短超高確率抽選形態」を採用した場合、時短状態から通常状態に転落移行後（時短抜け）の１ゲーム目（時短抜け後の特図１側の１ゲーム目の抽選）に、特殊時短の当選（本実施形態では、時短移行か微時短移行かのいずれか）がほぼ確定することになる。したがって、この時短抜け直後の１ゲーム目が遊技者にとり極めて緊張感のあるゲーム性を作り出すことができる。なお、後述のモーニング状態における１ゲーム目も同事象である（時短抜け状態と同様に、当該１ゲーム目に特殊時短の当選がほぼ確定するため）。また、特図２保留０構成の場合、時短抜けの１ゲーム目専用の遊技モードおよび／または演出モードを設けることが好適である。たとえば、時短抜けが生じた場合は専用の背景表示（たとえば、図６４（Ａ）に示す帯画像９７６のように、「チャンス中！」などのメッセージ等を表示する）切り替えたり、１ゲーム目専用の変動パターンを選択したり、１ゲーム目専用の変動中演出（たとえば、後述のチャンス煽り演出（図６３）、チャンス演出（図６２～図６３）など）が現出可能である。なお、特図２保留０構成は、本実施形態（第１実施形態）だけでなく、本明細書中に記載された何れの実施形態にも適用可能である。

【０３４３】

以上に述べたように、如何にして連荘モード（時短状態）に移行させるかが、遊技の醍醐味とされる。連荘モードに移行させるには、天国モード（通常状態）で、特殊時短Ｃに当選する必要があるが、既に説明したように、基本的な遊技ルートは「地獄モード（微時短）→微時短回数終了による地獄モード終了→天国モード（通常）→特殊時短Ｃ当選→後述の連荘モード（時短）」となり、多くの遊技者は、遊技開始から不利な状態下での遊技を強いられる。

【０３４４】

＜モーニング機能＞

そこで本実施形態では、遊技者に対して特別に有利な遊技状態を付与すべく、ＲＡＭク

リア操作によって、遊技状態をデフォルトの通常状態（天国モード）に強制的に移行させることにより、特殊時短当選許容状態を強制的に生起させ、特殊時短Ｃへの当選チャンス（特典）を付与することが可能となっている（図６中のラインＭ１（モーニング機能）参照）。

【０３４５】

ＲＡＭクリア操作自体は、パチンコホール（遊技店）側の営業戦略（たとえば、前日の遊技状態を引き継がせたくないケースや、設定変更をしたいケースなど）に基づき、本日の営業が開始される前にホール店員により適宜行われる操作であるが、本実施形態では、ＲＡＭクリアによって、遊技者に有利な遊技状態を強制的に生起可能な点に特徴がある。

【０３４６】

このように、ＲＡＭクリア操作が、本日の営業が開始される前、換言すれば「朝一番（朝イチ）の特典付与」として作用することから、ＲＡＭクリアによる通常状態（天国モード）を、本明細書中では「モーニング機能」または「モーニング状態」と称する。

【０３４７】

なお、営業中にＲＡＭクリア操作を行うケース、たとえば、ＲＡＭクリアをしなければ解除不能な特定のエラーが発生した場合や、遊技者が何らかの事情により時短状態や当り遊技を消化せずに遊技をやめてしまった場合に、その状態をリセットするなどのケースがあるが、ここでは、「朝一番の特典付与」として機能させるケース（パチンコホールの営業戦略の一つとして、本日の営業開始前にＲＡＭクリアして、モーニング状態を生起させるケース）を代表例にとり説明する。

【０３４８】

（モーニング状態の秘匿化）

「朝一番の特典付与」として機能させる場合に、ＲＡＭクリアがなされた事実を遊技者に対して報知せずに、モーニング状態が実効化されたことを秘匿することが好ましい（モーニング非報知形態）。モーニング状態を公開（たとえば、演出などによりモーニング状態を報知）してしまうと、下記の（モ１）や（モ２）のような問題が生じうるためである。なお、上述の「その事実を遊技者に対して報知せず」とは、演出的および／または役物動作的に、モーニング状態を遊技者から秘匿可能にする（判別困難または判別不可能とする）という意であり、たとえば、外部装置に対して送信されるＲＡＭクリア信号などの不正防止のための外端信号（セキュリティ信号）による外部報知は、除外することができる。当該外部報知は、そもそも遊技者に報知するものではないからである。

【０３４９】

（モーニング状態を秘匿化しなことによる問題点について）

（モ１）地獄モードに転落移行したこと、地獄モードに滞在していること、などが早々に判明してしまい、遊技機の稼働率低下を招いてしまう。たとえば、地獄モード転落を推測できた時点で遊技をやめてしまう、モーニング状態でなければ遊技自体しないなど、遊技機の稼働率を低下させてしまうといった問題が生じうる。

（モ２）また、無闇に遊技者の射幸心を煽り、遊技者同士が遊技台の取り合いをするなど、客同士のトラブルが生じる恐れがある。

【０３５０】

そこで、モーニング状態を秘匿化することにより、上記のような問題を解決（防止）することができる。

【０３５１】

（モーニング状態の秘匿化手法（モーニング状態秘匿化形態））

モーニング状態であるか否かを秘匿するためには、「天国モード（通常）」であることを秘匿化する必要がある（少なくともＲＡＭクリア後の天国モードを秘匿化する）。既に説明したように、遊技進行は、主に、天国モード（通常）と地獄モード（微時短）を行き来することから、たとえば、天国モード（通常）と地獄モード（微時短）とで、略同一または同一の演出モードとし、演出上から、滞在中の遊技モードを判別不能（実質的に判別不能）または判別困難とすることが考えられる。その手法の一つとして、天国モード（通

常）に係る「通常演出モード」と、地獄モード（微時短）に係る「微時短演出モード」とを制御可能に構成する場合、微時短演出モード中は、通常演出モードと略同一または同一の演出をなす演出モードとする（モーニング状態秘匿化形態）。たとえば、通常演出モードとは別の演出モードであるが、演出上から微時短を秘匿する「微時短秘匿演出モード」を設ける。また、別の演出モードを設けるのでなく、通常演出モードと微時短演出モードとを共通の演出モードとしてもよい。斯様な演出モード形態とすることにより、微時短状態中であっても通常状態が如く装うことを可能にし、モーニング状態を秘匿することが可能となる。詳細は後述するが、本実施形態の場合、通常状態と微時短状態とで、共通の変動パターンが選択可能となっており、上記微時短秘匿演出モードを設けたり、演出モードを共通化したりすることが可能となっている。

【０３５２】

しかし演出的に秘匿したとしても、機械的な役物の動作状態（たとえば、可動翼片４７の作動状態）を注視することにより、滞在中の遊技モードが容易に看破されてしまう可能性もある。仮に、微時短状態を時短状態と同じような「電サポ有り状態」としてしまうと、通常状態よりも普通変動入賞装置４１の可動翼片４７が頻繁に作動したり、可動翼片４７の動作状態が有利な動作を呈したりしてしまうと、現在、微時短中であることが容易に看破されてしまう。

【０３５３】

そこで本実施形態では、微時短状態については、役物動作（ここでは、普通変動入賞装置４１における可動翼片４７の作動状態）が通常状態と略同一に振る舞う遊技状態として機能させるようにしている。微時短状態は“時短状態”に属する遊技状態であるが、本実施形態に係る微時短状態は、図４Ｄを用いて既に説明した通り、通常状態と同じ電サポ無し状態であるか、仮に電サポ有り状態であっても実質的に電サポが滅多に作動しない遊技状態となっている。また、普図の変動時間も通常状態と同一または略同一であることから、普通図柄表示装置３９ａの普図の変動表示動作を注視してもその違いの判別は実質的に不可能である。

【０３５４】

また本実施形態では、さらに秘匿化を強力なものとするべく、遊技者が多く遭遇するハズレ当選に着目し、少なくともハズレ演出（ハズレ時の変動中演出）ついては、天国モード（通常）と地獄モード（微時短）とで、同一または略同一の演出態様が現出可能となっている。具体的には、天国モードに係るハズレ変動パターン振分テーブルと、地獄モードに係るハズレ変動パターン振分テーブルとを略同一の構成とし、共通の変動パターンが選択可能となっている（後述の図２６および図２７参照）。これにより、天国モード（通常）と地獄モード（微時短）とで、同一または略同一の変動中演出を実現している。

【０３５５】

天国モード（通常）であるか地獄モード（微時短）であるかを判別困難または判別不能なものとすれば、遊技者が遊技に興じる上で、「もし、今が天国モード中であれば、連荘モード移行のチャンスがある！！！」（有利状態移行期待感）、「まだ天国モードかも知れないから、もう少し粘ってみよう・・・」（有利状態滞在期待感）などの期待感を与えることができる。その結果、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技機の稼働率を向上させることができる。

【０３５６】

（モーニング準秘匿化）

なお、必ずしもモーニング状態を秘匿化せず、現在の遊技状態が天国モード（通常）または地獄モード（微時短）であるかを遊技者に報知可能な構成としてもよい。ただし、モーニングを確定的に報知（公開）するのではなく、遊技者に推測要素を与える程度に報知する形態であることが好ましい（モーニング準秘匿化形態）。たとえば、変動中演出として、現在の遊技状態を示唆しうる「遊技状態示唆演出」を現出可能に構成し、遊技者に現在の遊技状態の推測要素を与えることが、遊技の面白みの一つになり得るからである。

【０３５７】

なお、上記「遊技状態示唆演出」は、現在の内部遊技状態を示唆する演出態様（以下「内部遊技状態示唆演出」と称する）であってもよいし、現在の遊技モードを示唆する演出態様（以下「遊技モード示唆演出」と称する）であってもよい。

【０３５８】

内部遊技状態示唆演出や遊技モード示唆演出について、「真（本物）の示唆演出」と、「偽（ガセ）の示唆演出」を実行可能に構成することが好ましい。たとえば、天国モード中において示唆演出を現出する場合、天国示唆演出（本物）が高確率（たとえば、６０％）で現出し、通常示唆演出（ガセ）が低確率（たとえば４０％）で現出する、また、所定の変動パターン（所定の変動中演出）が選択された場合に限り出現するなどである。いずれにしても、所定の確率で、示唆演出を現出することが好ましい。

【０３５９】

なお、上記「内部遊技状態示唆演出」としては、たとえば、微時短中である旨または通常中である旨を示唆（報知）する演出（微時短中示唆演出、通常中示唆演出）や、特定の内部遊技状態中（たとえば、通常状態中）に限り出現しうる演出、つまり、その演出が出現した時点で、現在の内部遊技状態が確定的に報知される告知演出（内部遊技状態告知演出）などがある。

【０３６０】

また上記「遊技モード示唆演出」としては、たとえば、天国モード、地獄モードＡ、地獄モードＢのいずれかの遊技モードであるかを示唆可能な演出（特定遊技モード示唆演出）や、特定の遊技モード中（たとえば、天国モード中）に限り出現しうる演出、つまり、その演出が出現した時点で、現在の遊技モードが確定的に報知される告知演出（遊技モード告知演出）などがある。

【０３６１】

（モーニング状態の非秘匿化手法）

上記では、モーニング状態の秘匿化する構成について説明したが、モーニング状態を報知可能に構成してもよい（モーニング報知形態）。遊技性によっては、モーニング状態を秘匿化せず、示唆ないし公開することが好ましい場合もあるからである。

【０３６２】

モーニング状態を報知する手法としては、たとえば、上記のような遊技状態示唆演出によって、モーニング状態（通常状態）を報知することも可能であるが、電源投入後における客待ち待機中の客待ち待機用演出を利用して、モーニング状態を報知可能に構成することも可能である。以下、この客待ち待機用演出を利用して、モーニング状態を報知する手法について説明する。

【０３６３】

上記の客待ち待機用演出には、ＲＡＭクリアによる客待ち待機用演出（ＲＡＭクリア時客待ち待機用演出）と、バックアップ復帰による客待ち待機用演出（バックアップ復帰時客待ち待機用演出）とがある。これらの待機用演出について説明しておく。

【０３６４】

（ＲＡＭクリア後の客待ち待機用演出について）

まず、ＲＡＭクリア後の客待ち待機用演出について説明する。ＲＡＭクリア操作を行った場合、遊技状態や演出モードや作動保留球数などは、すべてデフォルト状態（初期状態）となり、ＲＡＭクリアされたことを報知するＲＡＭクリア報知演出（ＲＡＭクリアエラー報知）が所定時間実行された後、客待ち待機用演出が実行される。本実施形態の場合、ＲＡＭクリアされた場合は、デフォルト状態として、内部遊技状態が通常状態、遊技モードが天国モード、演出モードが通常演出モードに設定される。

【０３６５】

詳しくは、ＲＡＭクリア報知後は、まず「客待ち前演出（第１客待ち待機用演出）」が実行される。この客待ち前演出は、後述の「客待ち演出（デモ表示）」開始前に係る演出（デモ開始前表示）であり、たとえば、液晶表示装置３６に、通常演出モードに係る背景表示（背景演出）と、所定の装飾停止図柄（たとえば、ＲＡＭクリア時用の「７３１」）

などが表示される。そして、この客待ち前演出中に、作動保留球が発生することなく、かつメニュー画面（遊技環境設定画面（遊技設定画面））に切り替わることなく、所定の待機時間（たとえば、１８０秒）が経過した場合は、「客待ち前演出」から「客待ち演出（第２客待ち待機用演出）」に切り替わる。この客待ち演出では、所定のデモムービー（デモ演出（デモ表示））などの待機用演出が実行されるようになっている。

【０３６６】

（バックアップ復帰後の客待ち待機用演出について）

次に、バックアップ復帰後の客待ち待機用演出について説明する。

【０３６７】

なお、電断時にバックアップされた内容が、ゲーム実行中や大当り遊技中などである場合は、その遊技状況から復帰するが、ここでは、バックアップされた内容が、ゲーム実行中や大当り遊技中などでは無く、かつ作動保留球が存在しないケース（非遊技中で復帰するケース）、すなわち、バックアップ復帰後、直ちに、客待ち待機用演出が実行されるケースを中心に説明する。

【０３６８】

バックアップ復帰後の客待ち待機用演出については、ＲＡＭクリア報知が実行されない以外は、基本的には、上述のＲＡＭクリアされた場合と同じである。ただし、バックアップ復帰後の客待ち前演出については、電断時の遊技状態の演出モードに係る背景表示が表示され、ＲＡＭクリア時と同じ所定の装飾停止図柄（たとえば、「７３１」）が表示される。したがって、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時の違いは、基本的には、背景表示（背景演出）が異なるだけである。

【０３６９】

しかし、異なる遊技状態間または異なる演出モード間で、客待ち待機用演出が実質同一または共通のケースである場合、客待ち待機用演出を見ても、いずれの遊技状態であるか判別困難状態（判別困難または判別不能）、つまり、モーニング状態も判別困難状態となる。たとえば、通常状態と微時短状態とで共通の演出モードとしたり、上記微時短秘匿演出モードを採用する場合は、背景表示も同じになりうるため、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、いずれの遊技状態であるかを判別できず、モーニング状態も判別できない。そこで、モーニング状態を判別可能に報知する手法（モーニング報知機能）としては、次のような構成とすることが好適である。

【０３７０】

客待ち待機用演出には、客待ち前演出の段階（デモ表示前）と、客待ち演出（デモ表示）の段階とが含まれるので、これら演出の少なくとも一方の演出態様を、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで異なる演出態様とする。これにより、バックアップ復帰された状態であるのか、それともＲＡＭクリアされた状態であるのかを演出的に報知（モーニング状態の報知）することが可能である。

【０３７１】

異なる演出とする場合は、たとえば、次の（コ１）～（コ９）のような演出系を採用することができる。

【０３７２】

（コ１）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち待機用演出（客待ち前演出）における装飾図柄の表示態様が異なる。たとえば、ＲＡＭクリア後の場合は「７３１（第１装飾停止図柄）」を表示し、バックアップ復帰後はそれとは異なる「７３２（第２装飾停止図柄）」を表示する。ただし、電源投入後、１ゲームでも実行されてしまうと、最早、モーニング状態の判別が不能となる。ゲーム終了後に作動保留球数が０になると、電源投入時と同じく、所定時間経過後に客待ち前演出が実行されるが、この場合、当該１ゲーム目の結果である装飾停止図柄が、客待ち前演出における装飾停止図柄として表示されてしまうからである（後述の図１２のステップＳ４０２のＹＥＳの処理ルート（ステップＳ４１７～Ｓ４１９）参照）。この点で、本例は、朝一番の１ゲーム限りの特典（電源投入後（ＲＡＭクリア後）の１ゲーム限りの特典）として機能させることができる。また、

装飾停止図柄を利用するのではなく、装飾図柄自体を異ならせてもよい。たとえば、ＲＡＭクリア時の装飾図柄について、所定のエフェクトを施す（たとえば、装飾図柄の周囲に後光エフェクト処理を施す）、数字表示や絵柄を専用表示にする（たとえば、通常は算用数字であるが、ＲＡＭクリア時は漢数字する）、などである。この場合は、上述の装飾停止図柄を利用するわけではないので、１ゲームに限らず、複数ゲーム間にわたり、ＲＡＭクリア時専用の表示態様とすることができる。

【０３７３】

（コ２）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち待機用演出（客待ち前演出）における背景表示が異なる。たとえば、ＲＡＭクリア時は、ＲＡＭクリア時専用の背景演出を現出させる（バックアップ復帰時は、電断時の演出モードに係る背景演出が現出される）。

【０３７４】

（コ３）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち待機用演出（客待ち前演出および／または客待ち演出）で実行される演出態様（演出内容）が異なる。たとえば、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで特定の演出の演出態様が異なる、特定の演出が出現する／出現しないなどとすることができる。具体的には、ＲＡＭクリアの場合は特定のキャラクタが赤色であるが、バックアップ復帰の場合は特定のキャラクタが青色としたりＲＡＭクリアの場合は特定のキャラクタが出現するが、バックアップ復帰の場合は特定のキャラクタが出現しないなどである（前者と後者が逆のパターンでもよい）。また、上記「遊技環境設定画面（メニュー画面）」が表示可能である旨（遊技環境設定操作が可能である旨）の案内する演出表示（遊技設定案内演出）を実行可能な場合には、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、遊技設定案内演出の実行の有無おおよび／またはその演出態様（たとえば、案内メッセージ表示のフォントや表示色）を異なるものとすることができる。

【０３７５】

（コ４）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち演出（デモ表示）の演出態様が異なる。デモ表示では、機種や製造メーカの宣伝広告的・注意喚起表示などの種々の演出内容、たとえば、アニメーション、版権名、機種名、企業ロゴ、遊技説明、遊技に対する注意喚起表示などが現出されるが、ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、デモ表示の少なくとも一部を異なる演出態様とすることができる。

【０３７６】

（コ５）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち待機用演出（客待ち前演出および／または客待ち演出）の演出時間（演出尺）が異なる。たとえば、ＲＡＭクリアの場合は客待ち前演出の演出時間がＴ秒、バックアップ復帰の場合は客待ち前演出が「Ｓ秒」とした場合。「Ｔ＜Ｓ」または「Ｔ＞Ｓ」の関係とすることができる。

【０３７７】

（コ６）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち前演出または客待ち演出の実行の有無が異なる。たとえば、ＲＡＭクリアの場合は客待ち前演出を実行しないが（客待ち前演出が実行されることなくデモ演出が開始される）、バックアップ復帰の場合は通常通り、客待ち前演出を実行する（前者と後者が逆のパターンでもよい）。またたとえば、ＲＡＭクリアの場合は客待ち演出を実行しないが、バックアップ復帰の場合は客待ち演出を実行する（前者と後者が逆のパターンでもよい）。

【０３７８】

（コ７）ＲＡＭクリア時とバックアップ復帰時とで、客待ち待機用演出（客待ち前演出および／または客待ち演出）の少なくとも一部の演出態様が異なる。たとえば、ＲＡＭクリアの場合は特定のキャラクタが出現するが、バックアップ復帰の場合は特定のキャラクタが出現しないなどである（前者と後者が逆のパターンでもよい）。

【０３７９】

（コ８）上述の（コ１）～（コ７）の少なくとも１つの形態を採用することができる。

【０３８０】

（コ９）なお、上記した「モーニング状態の報知」（モーニング報知機能）は、無闇に長期間とすることは好ましくない。たとえば、上述の（コ２）のケースでは、特別背景演出をいつまでも表示させることは好ましくなく、遊技進行上、現在の演出モードに応じた背景表示に切り替えることが好ましい。また、「モーニング状態の報知」を朝一番の特典（電源投入後、１ゲーム限りの特典）として機能させたい場合もある。そこで、モーニング状態の報知可能期間（モーニング報知許容期間）を次の（許１）～（許３）ように定めることが好適である。

【０３８１】

（許１）電源投入後、所定のゲーム数（たとえば、５ゲーム）が開始されるまで、または所定ゲーム数が終了するまでをモーニング報知許容期間とするとすることができる。モーニング報知許容期間については、たとえば、１ゲーム限り、数ゲーム限り、或いは１０ゲーム限りなど、種々の期間が考えられるが、最も好ましいのは、特殊時短の当選確率を考慮した期間である。本実施形態の場合、その確率は約１／１０（図４Ｃの備考２参照）であるので、たとえば、いわゆる「確率分母（当選確率の逆数）」を考慮し、モーニング報知許容期間を１０ゲームとすることが最適である。またたとえば、上記「特殊時短超高確率抽選形態」を採用した場合は、特殊時短の当選確率がほぼ１／１であるので、報知許容期間を１ゲーム（実質１ゲーム限り）とすることができる。

【０３８２】

（許２）電源投入後、特定の予告演出が発生するまでの期間、または特定の予告演出が発生したゲームが終了するまでの期間（当該ゲームの所定のタイミングまでであってもよい）をモーニング報知許容期間とすることができる。なお、特定の予告演出については特に制限はなく、特定のリーチ演出、ステージチェンジ演出、先読み予告、設定示唆演出などを適宜採用可能である。

【０３８３】

（許３）モーニング状態が喪失する事象が生じるまでの期間をモーニング報知許容期間とすることができる（モーニング状態が喪失する事象が生じた場合、モーニング報知許容期間を終了させることができる）。モーニング状態が喪失する事象が生じた場合には、最早、モーニング状態を報知する必要は無いので、モーニング状態の報知を終了させる（モーニング報知許容期間を終了させる）ことが好ましい。なお、「モーニング状態が喪失する事象」とは、モーニング状態において、遊技状態（内部遊技状態）の移行を生じさせる事象が生じた場合（モーニング状態（通常状態）から他の遊技状態に移行する移行条件が成立した場合）である。具体的には、大当りまたは特殊時短などの特定の抽選種別に当選した場合（通常状態から他の遊技状態に移行される場合）や、後述の天井機能が発動した場合（通常状態から時短状態（天井時短）に移行する場合）などである。

【０３８４】

（バックアップ復帰時が通常状態のケース）

バックアップ時の遊技状態が通常状態であった場合、バックアップ復帰後は、モーニング状態と同じ通常状態で復帰する。このバックアップ復帰後の通常状態は、正確には、モーニング状態ではないが、モーニング状態と同様に、遊技者が朝一の特典を得られる状態下にある。このようなケースの場合にも、モーニング状態を報知可能に構成してもよい。たとえば、上記したＲＡＭクリア時の客待ち待機用演出と共通の演出を現出させて、モーニング状態であることを報知してもよい。また、共通の演出ではなく、異なる演出態様を用いて、バックアップ復帰後の遊技状態が通常状態であることを報知してもよい。たとえば、（通常状態復帰時用の「疑似モーニング状態報知演出」を現出可能に構成し、ＲＡＭクリアによるモーニング状態ではなく、バックアップ復帰によるモーニング状態（通常状態復帰）であることを報知してもよい。

【０３８５】

＜天井機能＞

また本実施形態では、大きなハマりに遭遇した遊技者を救済するための救済機能として、天井機能が設けられている。具体的には、大当り抽選確率が低確率状態下において、所

定ゲーム数（天井ゲーム数）連続して条件装置が作動しなかった場合（天井特典付与条件の成立）、天井機能が発動し、天井到達による特典（天井特典）が付与される。なお、条件装置の作動は、大当り当選またはＶ当り（Ｖ入賞）により作動されるので、「条件装置が作動しなかった場合」とは、ハズレ当選または特殊時短当選を意味する。天井特典発動の条件は、基本的には、所定ゲーム数連続してハズレに当選し続けた場合（ハマり続けた場合）となる。ただし、天井ゲームで所定の当選事象が生じた場合（たとえば、特殊時短当選または小当り当選など）、天井機能を優先して発動させるか否かが問題となるが、この点についての詳細は後述する。

【０３８６】

本実施形態の天井ゲーム数は「７５１回転」であり、また天井特典は「時短Ｃ（時短回数１回）」の付与となっている（以下、「天井時短」とも称する）。この天井時短は、特殊時短による時短状態と同じく、当り状態を経由することなく付与される特定状態の一態様である。天井時短の発生は、天井ゲーム終了を契機に発生させてもよいし（７５１回転目終了後に発生）、天井ゲームの次ゲーム（７５２回転目）の開始を契機に発生させてもよい。天井時短については、時短Ａ～Ｃのように、大当り（Ｖ当りを含む）または特殊時短により付与される時短状態と同じ時短状態であってもよいし、時短Ａ～Ｃとは異なる他の時短状態（たとえば、時短回数４回、１０回、２００回など、他の時短回数を定めた時短状態）であってもよい。また、天井機能を有しない遊技機であってもよい。

【０３８７】

（仮天井機能：図７）

ところで、本実施形態に係る微時短状態は、あらかじめ定められた微時短回数を消化した場合に、通常状態に移行されるようになっている（図６中のラインＬ２参照）。したがって、一旦、微時短状態に移行されたとしても、その微時短回数を消化すれば、通常状態に移行して、特殊時短Ｃの当選チャンスが巡ってくることになる。つまり、微時短状態を利用し、“不利な遊技状態を所定ゲーム数消化すると有利な遊技状態に移行される”といった上記「天井機能」と同じような遊技性を作り出すことができる（仮天井機能）。これについて、図７を用いて詳述する。

【０３８８】

図７（イ）～（ロ）は、遊技開始時が天国モード（通常）である場合において、地獄モード（微時短）を経由して、連荘モード（時短）への移行ルートを例示したものである。ここでは、一例として、モーニング状態（天国モード）から遊技が開始されたものとして説明する。

【０３８９】

（仮天井経由パターン１）

まず図７（イ）を参照して、この例（仮天井経由パターン１）は、天国モード中に特殊時短Ａに当選して地獄モードＡ（微時短Ａ）に移行後、微時短回数１５０回消化するまでハズレに当選し続けて、地獄モードＡ（微時短Ａ、微時短回数１５０回）が終了し、再度、天国モードに移行され、この天国モードにおいて特殊時短Ｃに当選して、連荘モード（時短Ｃ）に移行された例である。

【０３９０】

（仮天井経由パターン２）

次に図７（ロ）を参照して、この例（仮天井経由パターン２）は、天国モード中に特殊時短Ｂに当選して地獄モードＢ（微時短Ｂ）に移行後、微時短回数２５０回消化するまでハズレに当選し続けて、地獄モードＢ（微時短Ｂ、微時短回数２５０回）が終了し、再度、天国モードに移行され、この天国モードにおいて特殊時短Ｃに当選して、連荘モード（時短Ｃ）に移行された例である。

【０３９１】

（特殊時短Ｃ直撃パターン）

次に図７（ハ）を参照して、この例は、上記「モーニング状態」から遊技が開始されたケースを想定したものであり、朝一の天国モード中に、そのまま特殊時短Ｃに当選して、

連荘モード（時短Ｃ）に移行された例を示している。
【０３９２】
上記した図７（イ）、（ロ）のいずれも、移行先の微時短状態（地獄モードＡ、Ｂ）に係る微時短回数が終了すると通常状態（天国モード）に移行されて、特殊時短の発動許容状態下に突入することから、「微時短回数」が上記天井ゲーム数と同じような役割を果たすことになる。この点で、「微時短回数」は「疑似的な天井ゲーム数（仮天井ゲーム数）」として機能するものといえる。
【０３９３】
また、地獄モードを複数回経由するケース、たとえば、「地獄モードＡ（時短Ａ）移行→（微時短回数１５０回消化）→天国モードに移行→（特殊時短Ａに当選）→地獄モードＡ移行→（再度、微時短回数１５０回消化）→天国モード移行→（特殊時短Ｃに当選）→連荘モードＣ（時短Ｃ）に移行」という遊技ルートを辿った場合には、地獄モードＡの微時短回数１５０回を消化する毎に仮天井ゲーム数に到達する。すなわち、周期的に特典が付与される（ここで、有利状態となる天国モード移行付与）といった「周期的な天井機能」を作り出すことができる。このように、本実施形態に係る微時短状態は、疑似的な天井機能を付与するといった遊技性を創出する上での特殊な遊技状態であり、斯様な遊技状態を設ける点に、本実施形態の斬新性がある。
【０３９４】
なお、微時短回数消化に係る仮天井ゲーム数に到達したゲーム数が、天井機能に係る天井ゲーム数の７５１回転目である場合（天井特典付与条件と、微時短回数終了による通常移行条件とを同時に満たすこととなった場合）、天井特典である時短状態（時短Ｃ）が優先的に発動するようになっている。仮天井ゲーム数到達（微時短回数消化）により通常状態（天国モード）に移行されるよりも、天井特典による時短状態を付与する方が、遊技者にとり利益状態が高く、ハマり救済措置としての意義を有するからである。
【０３９５】
（始動口入賞指示演出）
次に、始動口への入賞を促す「始動口入賞指示演出」について説明する。
【０３９６】
既に説明したように、他の遊技状態（当り遊技（当り状態）、時短状態、微時短状態など）から通常状態に移行した場合には、特殊時短発動許容状態となり、遊技者が利益を得るための大きなチャンス（特図１側の特殊時短Ｃ当選チャンス）が巡ってくる。このような遊技状況下であるにもかかわらず、特図１側の作動保留球が０である場合には、上始動口３４への入賞がなければ、特殊時短Ｃ当選チャンス、つまり、時短移行チャンスを得ることができない。特に近年では、遊技性が複雑化・多様化傾向にあり、遊技者が時短抜け後などの通常状態を不利な遊技状態であると勘違いをして、遊技を止めてしまうケースも想定され、折角の時短移行チャンスを逃してしまう結果となる。そこで、通常状態移行後の時短移行チャンスを逃すことが無いように、大当り遊技後や時短抜け後に作動保留球が存在しない場合、始動口への入賞を促すための報知演出（以下「始動口入賞指示演出」と称する）を実行させることが好適である。
【０３９７】
本実施形態に係る始動口入賞指示演出は、特図１側の特殊時短Ｃ当選チャンスである旨を遊技者に知得させるべく、特図１側の上始動口３４に対する入賞を促す演出内容となっている。始動口入賞指示演出としては、たとえば、上始動口３４を模した画像を表示するとともに「上始動口を狙え！！」のメッセージを表示したり（入賞指示画像）、「上始動口を狙って下さい♪」などの音声を出力したり（入賞指示報知音）、専用態様で演出用ＬＥＤ（装飾ランプ４５など）を発光させる（入賞指示発光）。この「始動口入賞指示演出」は、特定の始動口に対する入賞を指示する点で、左打ち有利状態／右打ち有利状態を報知するような後述の「発射誘導報知演出」とは性格を異にする。
【０３９８】
（始動口入賞指示演出例１）

始動口入賞指示演出は、作動保留球が０である場合に始動口への入賞を促すための演出であるため、客待ち待機用演出中（客待ち前演出（デモ開始待ち表示）～客待ち演出（デモ表示））にも現出されうるが、始動口入賞指示演出は、少なくとも「客待ち前演出」の終了まで、つまり「客待ち演出」の開始前まで（デモムービーに切り替わるまで）継続させることが好ましい。また客待ち演出の終了後も作動保留球０が継続する場合または遊技設定画面が表示された後には、客待ち演出（デモムービー）が終了して、再度、客待ち前演出に切り替わるが（後述の図１２のＳ４１９の処理を参照）、当該客待ち前演出に切り替わった場合には始動口入賞指示演出を再現出させてもよいし、再現出させなくてもよい。また、後述の節電モード中は、始動口入賞指示演出を現出させないことが好ましい。

【０３９９】

なお、音演出（入賞指示報知音）および／または光演出（入賞指示発光）は、周囲の遊技者に不快感（音が五月蠅い、光が鬱陶しいなど）を与えてしまう恐れもあるため、所定時間（たとえば、始動口入賞指示演出開始から所定時間経過するまで）だけにとどめておくことが好ましい（始動口入賞指示演出態様切替形態）。たとえば、最初の第１所定時間（開始から１０秒間）は、光演出、音演出および画像表示演出を行い（第１始動口入賞指示演出を実行）、第１所定時間経過後は、画像表示演出だけ行う（第２始動口入賞指示演出を実行）などである。なお、再度、客待ち前演出に切り替わった場合にも始動口入賞指示演出を再現出させる場合には、画像表示演出（入賞指示画像）だけ行うように構成することができる。

【０４００】

（始動口入賞指示演出例２）

また、客待ち前演出中または客待ち演出中にかかわらず、所定時間（たとえば、３０秒）だけ始動口入賞指示演出を現出させてもよい。この場合、最初の第１所定時間（開始から１０秒間）と、第１所定時間経過後の第２所定時間（残りの２０秒間）とで、演出態様を異ならせてもよい。たとえば、第１所定時間は、光演出、音演出および画像表示演出を行い（第１始動口入賞指示演出）、第１所定時間経過後の第２所定時間は、画像表示演出だけ行うなどである（第２始動口入賞指示演出）。この場合も、上記の「始動口入賞指示演出例１」と同じく、音演出（入賞指示報知音）および／または光演出（入賞指示発光）は所定時間だけにとどめておくことが好ましい。なお、画像表示演出（入賞指示画像）のみ行う場合は、少なくとも客待ち前演出終了まで現出させてもよい。また、客待ち演出中（デモムービー中）であっても、入賞指示画像だけは継続させてもよい。また、始動口入賞指示演出の現出時間を比較的長時間に設定した場合、たとえば、客待ち演出経過後も現出可能である場合、上記始動口入賞指示演出例１と同じく、再度、客待ち前演出に切り替わった場合、始動口入賞指示演出を再現出させてもよいし（少なくとも入賞指示画像だけは再現出させる）、再現出させなくてもよい。

【０４０１】

なお、上記始動口入賞指示演出例１または２において、客待ち演出中（デモムービー中）に始動口入賞指示演出を現出させる場合は、デモムービーの邪魔にならない位置に、入賞指示画像を表示させる（退避表示）することが好ましい。

【０４０２】

また、始動口入賞指示演出を客待ち待機用演出中の所定のタイミングで終了させるように構成した場合、遊技者による発射操作が行われた場合に、始動口入賞指示演出を再現出させてもよい。具体的には、遊技者が発射操作ハンドル１５の上記タッチセンサに触れた場合に、始動口入賞指示演出を再現出させることができる。この場合、入賞指示報知音、入賞指示発光、および入賞指示画像のうち少なくとも１つを現出させてもよい。好ましくは、少なくとも入賞指示画像を現出させる。

【０４０３】

（始動口入賞指示演出の終了タイミング）

始動口入賞指示演出については、上始動口３４に入賞が発生した場合に、その役目を終えたとして終了させ、以後、再現出させないように構成することが好ましい。

【０４０４】
（始動口入賞指示演出の変形例）
始動口入賞指示演出は、時短抜け後等限定の演出としてもよいが、モーニング状態においても現出させるように構成してもよい。ただしこの場合は、朝一番の報知となるので、少なくとも入賞指示報知音は現出させないことが好ましい。営業開始時の遊技者が少ないパチンコホール状況で、入賞指示報知音が鳴り響いていると、他の遊技台で遊技しようとする遊技者にとって不快感を与えてしまうからである。また、朝一番に、始動口入賞指示演出を現出させる場合、遊技者が、「この台は既に遊技中であるかも」と勘違してしまう恐れもあり、遊技機の稼働率低下を招来する。そこで、モーニング状態に係る始動口入賞指示演出を、時短抜け後などに係る始動口入賞指示演出とは異なる演出態様とすることが好ましい（モーニング状態限定の始動口入賞指示演出とする）。
【０４０５】
（始動口入賞指示演出の音量／光量調整について）
始動口入賞指示演出の音量については、遊技者が調整可能に構成することができる。たとえば、上記遊技環境の設定の一つとして、予め定められた範囲内で、始動口入賞指示演出の音量を調整可能に構成することができる。遊技環境の設定については、既に説明したように、音量調整や光量調整が可能であり（音量調整手段、光量調整手段）、音量調整は、主に、ゲーム中の演出音（音演出）に関する音量調整であるが、始動口入賞指示演出を含めた音量調整が可能な構成としてもよい。また、始動口入賞指示演出の音量は、調整不可（音量調整手段の対象外）としてもよい。
【０４０６】
（始動口入賞指示演出の変形例）
なお、特図２残保留消化中の場合に、始動口入賞指示演出と同じような機能を発揮しうる演出（入賞を促す演出）を現出可能に構成することができる。既に説明したように、他の遊技状態から通常状態に移行した場合には、特殊時短発動許容状態となり、遊技者が利益を得るための大きなチャンス（特図１側の特殊時短Ｃ当選チャンス）が巡ってくる。特図２残保留が存在する場合は、その保留球が優先的に消化されるが、特図２残保留全消化後も遊技者が遊技を止めないように、特図２残保留に係るゲーム中（変動中演出）において、上始動口３４への入賞（特図１作動保留球の発生）を促す特殊指示演出を現出させることができる。また、特図２残保留および特図１作動保留球が存在する場合には、通常状態に移行したことを契機に、特図１作動保留球を対象とした先読み予告（特殊保留変化予告）を現出させてもよい。この特殊保留変化予告では、保留色または保留アイコン画像に応じて、特殊時短Ｃの当選可能性（当選期待度）を報知することができる。また、特図２残保留に係るゲーム中において、特殊時短Ｃの当選可能性（当選期待度）を示唆する特殊予告演出を現出させてもよい。たとえば、登場キャラクタに応じて当選期待度を報知することができる。なお、上記特殊保留変化予告および／または特殊予告演出は、特殊時短Ｃへの当確を報知してもよい。
【０４０７】
なお本実施形態では、確変状態や潜確状態が設けられていないが、これら遊技状態から通常状態に移行した場合（確変抜け、潜確抜けの場合）も同様に適用可能である。また、大当り種別として、確変状態移行契機となる大当り（確変大当り）、時短状態移行契機となる大当り（時短大当り）、通常状態移行契機となる大当り（通常大当り）、潜確状態移行契機となる大当り（潜確大当り）を設けることができる。これら大当りの１または複数をいずれの特図側の抽選対象に定めるかも適宜定めることができる。
【０４０８】
＜主制御部側の処理：図８Ａ～図２２＞
次に図８Ａ～図２２を参照して、本実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。主制御部２０側の処理は、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理：図８Ａおよび図８Ｂ）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（主制御側タイマ割込処理：図９）とを中心的に構成される。

【０４０９】
＜８．主制御側メイン処理：図８Ａおよび図８Ｂ＞
図８Ａおよび図８Ｂを参照して、主制御部２０側のメイン処理（主制御側メイン処理）について説明する。図８Ａおよび図８Ｂは、主制御側メイン処理の詳細を示すフローチャートである。
【０４１０】
主制御側メイン処理の開始契機には、停電状態や電源異常などからの復旧時におけるシステムリセットが生起した場合や、制御プログラムが暴走したことにより、ウォッチドッグタイマ（ＷＤＴ）機能が発揮されてＣＰＵが強制的にリセット（ＷＤＴリセット）された場合などがある。いずれの場合でも、主制御側メイン処理が開始されると、主制御部２０（ＣＰＵ２０１）は、まず、電源投入時処理の一環として、遊技動作開始に必要な初期設定処理を実行する（ステップＳ０１１）。
【０４１１】
初期設定処理には、たとえば、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値の初期化処理、電動役物に係るソレノイドポートを含む各種ポートやＬＥＤ出力カウンタ等のクリア処理、所定の割込みモード（割込みモード２）に設定する割込みモード設定処理、割込み優先順位の設定処理、乱数回路（内部ハード乱数回路）を起動させる内部ハード乱数設定処理、周辺基板（演出制御部２４や払出制御基板２９）の起動待ち処理、電源投入時コマンド（ＢＡ０８Ｈ）の送信などが含まれる。なお、演出制御部２４が上記「電源投入時コマンド」を受けると、たとえば液晶表示装置３６には「Ｐｌｅａｓｅ Ｗａｉｔ」等の電源投入時演出を実行する。
【０４１２】
上記初期設定処理（ステップＳ０１０）を終えると、次いで、入力ポート取得処理を実行する（ステップＳ０１１）。この入力ポート取得処理では、後述の設定変更移行モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モード、バックアップ復帰モードなどのいずれのモードに移行するか否かを判定するために要するスイッチ類のＯＮ／ＯＦＦ信号（ＯＮ／ＯＦＦ状態）が取得される。詳細は後述するが、本実施形態の場合、設定キースイッチ９４、扉開放センサ６１およびＲＡＭクリアスイッチ９８の三者のＯＮ／ＯＦＦ信号に基づいて、移行先の処理を決定するようになっている。入力ポート１（Ｐ＿ＩＮＰＴ１）の第０～７ビットに対応する入力信号は、図示の通りであり、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）のＯＮ／ＯＦＦ信号は第０ビット、扉開放センサ６１（扉開放信号）のＯＮ（開放状態）／ＯＦＦ（閉鎖状態）信号は第５ビット、ＲＡＭクリアスイッチ９８のＯＮ／ＯＦＦ信号は第６ビットに入力される。
【０４１３】
入力ポート取得処理（ステップＳ０１１）を終えると、続いて、ステップＳ１４以降の処理を実行していく。本実施形態では、上記入力ポート取得処理（ステップＳ０１１）で取得した設定キースイッチ９４、扉開放センサ６１およびＲＡＭクリアスイッチ９８の三者のＯＮ／ＯＦＦ状態に基づいて、処理状態を下記の処理モードに移行させるようになっている。
【０４１４】
（１）設定変更処理（ステップＳ０２３）および領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）の実行を含む「設定変更モード」。
（２）設定変更処理（ステップＳ０２３）を実行することなく、領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）の実行を含む「ＲＡＭクリアモード」、
（３）設定確認処理（Ｓ０２７）およびバックアップ復帰処理（Ｓ０２８）の実行を含む「設定確認モード」、
（４）設定確認処理（Ｓ０２７）を実行することなくバックアップ復帰処理（Ｓ０２８）を実行する「バックアップ復帰モード」。
（５）ＲＡＭの内容に不具合が生じた場合に、「電源再投入待ち処理（Ｓ０２０）」を実行する「ＲＡＭエラーモード」。

【０４１５】
これら処理モードのうち、「ＲＡＭエラーモード」を除く４種類のモードについては、設定キースイッチ９４のＯＮ／ＯＦＦ状態、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態（開放／閉鎖状態）、ＲＡＭクリアスイッチ９８のＯＮ／ＯＦＦ状態の組合せに応じて移行され
【０４１６】
本実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ９８と設定キースイッチ９４とが共にＯＮの場合には原則として「設定変更モード」が選択され、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＮ、設定キースイッチ９４がＯＦＦの場合には「ＲＡＭクリア」が選択されるが、設定キースイッチ９４とＲＡＭクリアスイッチ９８とが共にＯＮであっても、扉閉鎖（扉開放センサ６１がＯＦＦ）の場合には「設定変更モード」ではなく「ＲＡＭクリアモード」が選択されるようになっている。また同様に、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ、設定キースイッチ９４がＯＮの場合には原則として「設定確認モード」が選択され、ＲＡＭクリアスイッチ９８と設定キースイッチ９４とが共にＯＦＦの場合には「バックアップ復帰モード」が選択されるが、ＲＡＭクリアスイッチ９８がＯＦＦ、設定キースイッチ９４がＯＮであっても、扉閉鎖の場合には「設定確認モード」ではなく「バックアップ復帰モード」が選択されるようになっている。
【０４１７】
このように本実施形態では、扉閉鎖にもかかわらずＲＡＭクリアスイッチ９８や設定キースイッチ９４がＯＮであるという状況は不正行為が疑われることから、設定変更機能に関する「設定変更モード」と「設定確認モード」とについては扉開放を条件とし、扉閉鎖の場合には、設定変更処理（Ｓ０２３）を実行しない「ＲＡＭクリアモード」、設定確認処理（Ｓ０２７）を実行しない「バックアップ復帰モード」、を選択するようになっている。
【０４１８】
また、設定変更機能に関係しない「ＲＡＭクリアモード」、「バックアップ復帰モード」については、ＲＡＭクリアスイッチ９８および設定キースイッチ９４のＯＮ／ＯＦＦ状態のみを条件とし、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態は条件としていない。なお、本実施形態では、設定変更機能に関する「設定変更モード」と「設定確認モード」とについては扉開放を条件としているが、本発明はこれに限らず、扉開放を条件しなくてもよい。すなわち、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦの状態（扉開放／閉鎖状態）を判定対象としない、または扉開放センサ６１を判定対象とするが、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態にかかわらず「設定変更モード」や「設定確認モード」に移行可能に構成してもよい。
【０４１９】
図８Ａの説明に戻り、ステップＳ０１１の初期設定処理を終えると、次いで、上記入力ポート取得処理により取得した信号状態に基づいて、設定値を変更可能な設定変更モード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０１４）。本実施形態では、遊技機１への電源オフおよび扉開放（扉開放センサ６１がＯＮ（開放状態））の状態において、設定キースイッチ９４（設定変更モード側に操作）およびＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作したまま（設定キースイッチ信号と、ＲＡＭクリア信号とが共にＯＮ）、遊技機１の電源を投入すると、設定変更モード移行条件を満たしたとして、設定値の変更操作が可能な設定変更許容状態（設定変更モード移行状態）に制御される。つまり、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）、扉開放センサ６１(扉開放信号)、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）の三者の入力状態がＯＮの場合に、設定変更モード移行状態であると判定される。
【０４２０】
設定変更モード移行状態である場合（ステップＳ０１４：ＹＥＳ）、設定値（１～６段階）の変更操作を管理する設定変更処理を実行する（ステップＳ０２３）。この設定変更処理では、まず、領域内ＲＡＭの設定値格納領域に格納されている設定値Ｎｃ（設定値データ）が異常値（設定１～６に対応する００Ｈ～０５Ｈ以外の値）であるか否かを判定する。正常な遊技動作であれば、設定値格納領域には、設定１～６に対応して‘００Ｈ～０

５Ｈ（正常値）’のいずれかの設定値データ（設定値Ｎｃ）が格納されているはずである。しかし、何らかの不具合により設定値データが破損して、設定１～６のいずれにも対応しない値が設定されている場合もありうる（設定異常エラー）。そこで、設定値Ｎｃが正常値でない場合には、設定値格納領域をゼロクリアして、初期値の００Ｈ（ここでは、設定１）に戻す。またここでは、バックアップフラグＢＦもクリアする。これは、設定変更処理中に電断が発生した場合に、次回電源投入時におけるＳ０１６の判定処理にて、バックアップ異常（バックアップフラグＢＦ＝００Ｈである）と判定されるようにし、設定変更処理が正常に終了していないと判定するためである。

【０４２１】

なお、上記１段階設定タイプの場合も同様に、設定異常エラーか否かを判定することができる。具体的には、領域内ＲＡＭの設定値格納領域に格納されている設定値Ｎｃが異常値、たとえば、設定１に対応する００Ｈ以外の値であるか否かを判定する。１段階設定タイプの場合は、設定が１つのため、設定値Ｎｃが或る固定的な値（ここでは、設定１）に対応する値（００Ｈ）であるか否かを判定し、異常であれば（Ｎｃ≠００Ｈ）、初期値（ここでは、００Ｈ）に戻す。

【０４２２】

初期値に戻した場合かまたは正常値である場合は、現在の設定値を設定表示器９７に表示する。その後、設定変更スイッチ９５のＯＮ／ＯＦＦ操作を監視し、設定変更スイッチ９５のＯＮ操作がある毎に、現在の設定値Ｎｃを変更（更新）する。設定変更中（設定変更操作中）の設定値については、既に説明したように、設定変更スイッチ９５を操作するごとに、設定１～６の範囲で循環式に切り替わり、設定表示器９７に設定変更中における現在の設定値が表示されるようになっている。そして、設定キースイッチ９４のＯＦＦ操作を確認した場合、設定値が確定されたとして、現在の設定値Ｎｃ（設定作業値）をＲＡＭ２０３の設定値格納領域に格納する。これにより、設定変更処理を抜ける。そして、処理状態を後述の領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）に移行させる。

【０４２３】

なお、設定変更スイッチ９５を設けずに、ＲＡＭクリアスイッチ９８を設定変更スイッチ９５として機能させる構成としてもよい。ＲＡＭクリアスイッチ９８を押下するごとに、設定１～６のいずれかの設定値を選択可能に構成することができる。

【０４２４】

一方、設定変更モード移行状態でない場合（ステップＳ０１４：ＮＯ）、ＲＡＭの内容をチェックして、その異常の有無を判定する（ステップＳ０１５）。ここでは、設定値格納領域における設定値データ（設定値Ｎｃ）が正常値であるか否か（設定１～６のいずれかを示す値が格納されているか否か）、バックアップ時のチェックサム値が正常値であるか否かをチェックする。ＲＡＭの内容に異常がある場合（ステップＳ０１５：ＹＥＳ）、ＲＡＭエラー移行状態（ＲＡＭエラーモード）であるとして、後述の電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）を実行する。

【０４２５】

ＲＡＭの内容に異常がない、つまり正常である場合（ステップＳ０１５：ＮＯ）、次いで、バックアップフラグＢＦがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ０１６）。このバックアップフラグＢＦは、後述する電源異常チェック処理（図９のステップＳ０８１）の処理にて、正常にバックアップ処理が実行された場合に「５ＡＨ（正常値）」が領域内ＲＡＭのＢＦフラグ格納領域に設定される。したがって、正常時であれば、バックアップフラグＢＦが５ＡＨのはずである。しかし何らかの不具合が生じてバックアップフラグＢＦが正常値（≠５ＡＨ）でない場合もありうる。そこで、バックアップフラグＢＦがＯＮ状態でない場合（ステップＳ０１６：ＮＯ）、電源再投入待ち処理を実行する（ステップＳ０２０）。

【０４２６】

電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）では、ＲＡＭエラー時の処理として、遊技処理の進行を強制的に停止させる遊技停止状態に制御する。具体的には、電源再投入コマン

ドを送信し、バックアップフラグＢＦをクリアした後（ステップＳ０１９）、電断が発生するまで、ＷＤＴをクリアするＷＤＴクリア処理と電源異常信号のＯＮ状態の確認（電断の確認）処理（電源異常チェック処理）を繰り返すようになっている。なお、ＲＡＭエラーが発生した場合には、電断が確認されるまでＷＤＴクリア処理を実行し、無限ループ処理を繰返しているタイミングで、ＷＤＴリセットが生起しないようになっている。また、電源再投入コマンドを演出制御部２４が受けると、ＲＡＭエラー報知（電源再投入指示演出）として、液晶表示装置３６に「ＲＡＭエラー　電源を再投入して設定値を１に決定してください」等の演出画像を表示し、装飾ランプ４５等の演出用ＬＥＤを全消灯し、スピーカ４６を消音状態にする。また、電源再投入待ち処理中は、電断が発生するまで、所定の表示器（たとえば、設定表示器９７）には、エラーを示す「Ｅ」を表示してもよい。

【０４２７】

電源再投入待ち処理（ステップＳ０２０）が実行されて遊技停止状態となった場合には、遊技機１の電源を再投入し、その再投入時に上記設定変更モード移行状態に設定されるように操作して、設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行されない限り、現在発生中のＲＡＭエラー状態が解消できないようになっている。本実施形態では、設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行された後（設定異常エラーの場合には設定値格納領域がクリアされた後）、後述の領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）が実行されることで、実質的にＲＡＭ２０３の全領域（ただし、性能情報の表示処理に関するＲＡＭ領域（領域外ＲＡＭ領域）は除く）がクリアされ、これにより、ＲＡＭ２０３が初期状態に戻り、ＲＡＭエラーが解消可能となっている。

【０４２８】

バックアップフラグＢＦがＯＮ状態である場合（ステップＳ０１６：ＹＥＳ）、上記入力情報取得処理により取得した信号状態に基づいて、ＲＡＭクリアモード移行状態であるか否かを判定する（ステップＳ０２５）。本実施形態では、遊技機１への電源オフの状態において、設定キースイッチ９４をＯＦＦ操作し（設定変更モード側に操作しない）、ＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作した状態で（設定キースイッチ信号ＯＦＦ、ＲＡＭクリア信号ＯＮ）遊技機１への電源を投入すると、ＲＡＭクリア移行条件を満たしたとして、ＲＡＭクリアモード移行状態に制御される。つまり、少なくとも、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）がＯＦＦ、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）がＯＮの場合に、ＲＡＭクリアモード移行状態であると判定される。

【０４２９】

ＲＡＭクリアモード移行状態である場合（ステップＳ０２５：ＹＥＳ）、領域内ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ０３０）。この領域内ＲＡＭクリア処理では、クリア対象を領域内メモリに係るＲＡＭ領域（領域内ＲＡＭ）だけとし、領域外ＲＡＭ領域（領域外ＲＡＭ）はクリアされない。なお、領域内ＲＡＭのデータであっても設定値格納領域（設定値データ）のデータはクリア対象とされない。設定値データについての初期化・その変更等については、設定変更処理（ステップＳ０２３）にて行う。つまり、領域内ＲＡＭクリア処理では、少なくとも「領域外メモリに係る領域外ＲＡＭ領域」および「領域内メモリに係る領域内ＲＡＭ領域のうち上記設定値格納領域（設定値データ）」を除く、所定の記憶領域（通常データ格納領域）がクリアされるようになっている。したがって、電源遮断時にセットされたバックアップフラグＢＦの値やチェックサム値などは、本処理において、共にゼロクリアされる。なお、領域内ＲＡＭの所定バイト分はスタック領域として使用され、たとえば、サブルーチンコール後の復帰アドレスが一時的に格納されるようになっている。したがってここでは、領域内ＲＡＭ領域のうち、設定値データとサブルーチンコール後の復帰アドレスが格納されたスタック領域とを除く所定領域分が初期化される。

【０４３０】

詳述すれば、領域内ＲＡＭクリア処理では、設定値や通常の遊技処理（図柄変動表示ゲームや当り遊技や遊技状態の移行制御などの遊技進行に係る遊技処理）で使用するデータを格納するための領域内ＲＡＭのうち、少なくとも設定値格納領域を除く全領域（通常デ

ータ格納領域）を初期化（クリア）して遊技機の動作状態を初期状態（デフォルト状態）に戻す。本実施形態では、既に説明したように、性能情報の表示に関する処理（性能情報表示処理）のプログラムやワーク領域は、ＣＰＵ２０１が通常の遊技進行の際にアクセスする領域（領域内メモリ（第１メモリ領域））とは異なる領域（領域外メモリ（第２メモリ領域））に規定されている。すなわち、主制御部２０は、通常の遊技進行（たとえば、性能表示器９９の表示に関する処理以外の処理）に係る遊技処理で用いられる遊技データを記憶可能な第１ＲＡＭ領域（領域内ＲＡＭ）と、当該遊技進行に直接関連のない性能情報表示処理（図８Ｂのステップ Ｓ０３４、Ｓ０４３、図９のステップＳ１０１など）で用いられる情報表示データを記憶可能な第２ＲＡＭ領域（領域外ＲＡＭ）とを含むＲＡＭ２０３と、上記通常の遊技処理を実行するための遊技制御プログラムを記憶する第１ＲＯＭ領域（領域内ＲＯＭ）と、上記情報表示処理を実行するための情報表示制御プログラムを記憶する第２ＲＯＭ領域（領域外ＲＯＭ）とを含むＲＯＭ２０２と、遊技制御プログラムおよび情報表示制御プログラムに基づいて遊技制御動作を実行するＣＰＵ２０１と、を有して構成される。

【０４３１】

なお詳細は後述するが、領域外メモリに係るＲＡＭ２０３の所定領域（領域外ＲＡＭ）、すなわち、性能情報に係るＲＡＭ領域（計数情報格納領域、性能表示格納領域、性能表示器９９に係るＬＥＤデータ設定領域等））は、後述の主制御側タイマ割込処理（図９）のタイマ割込内領域外処理（ステップＳ１０１）にて、当該ＲＡＭ領域に不具合が生じた場合に初期化処理（領域外ＲＡＭクリア処理）を行うようになっている（図９のステップＳ１０１、図１９のステップＳ８２４、図２０参照）。このように、ＲＡＭ２０３のワーク領域を区分し、電源投入時のＲＡＭクリア処理（本実施形態では、領域内ＲＡＭクリア処理および設定変更処理による設定値格納領域のクリア処理）では領域外ＲＡＭを初期化（クリア）しない。これにより、電源投入時のＲＡＭクリア処理が行われた場合であっても、性能情報に関するデータ（性能表示に関する通常時払出個数、通常時アウト個数、ベース値などのデータ）については、電断を跨いで引き継ぐことが可能となっている。

【０４３２】

また本実施形態では、エラーに関する情報についても、エラーの種別に応じて領域内ＲＡＭと領域外ＲＡＭとに分けて記憶されるようになっている。つまり、主として遊技の結果に影響を及ぼす領域内エラー（第１種別エラー）に関する情報（図３１（Ａ）参照）が領域内ＲＡＭに、それ以外の領域外エラー（第２種別エラー）に関する情報（図３１（Ｂ）参照）が領域外ＲＡＭにそれぞれ記憶され、領域内エラーに関する処理（判定、更新、コマンド送信など）は領域内処理により、領域外エラーに関する処理は領域外処理により実行される。したがって、領域内プログラムによる領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）では、各種エラー情報のうち、図３１（Ａ）に示す領域内エラー情報がクリアされるようになっている。

【０４３３】

またここでは、ＲＡＭクリア時に必要な各種のコマンド（たとえば、ＲＡＭクリアされた旨を示す「ＲＡＭクリアコマンド」および「客待ちコマンド」など）を演出制御部２４に送信する。演出制御部２４がＲＡＭクリアコマンドを受けると、ＲＡＭクリア報知演出（ＲＡＭクリアエラー報知）を所定時間（たとえば、３０秒）実行し、デフォルト状態（初期状態）の演出モードに設定する。すなわち、領域内ＲＡＭクリア処理が実行されると、遊技状態（内部遊技状態、遊技モード）および演出モードが、デフォルト状態に設定される。

【０４３４】

本実施形態の場合、演出制御部２４が上記ＲＡＭクリアコマンドを受けると、演出モード（演出状態）をデフォルト状態の「通常演出モード」に設定するとともに、演出手段を用いて、ＲＡＭクリアエラー報知を所定時間（たとえば、３０秒）実行する。たとえば、装飾ランプ４５を赤色全点灯させ、スピーカ１６からのＲＡＭクリア時の警報音を出力させ、液晶表示装置３６に「ＲＡＭクリア中です」等の演出画像を表示させる。また、領域

内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）では、ＲＡＭクリアコマンドを送信するとともに、客待ち中コマンドを送信するが、このタイミングでは、客待ち演出（デモ表示）を実行せず、ＲＡＭクリアエラー報知を所定時間（たとえば、３０秒）実行した後、客待ち前演出（デモ開始待ち表示）を実行する。たとえば、警報音をフェードアウトするとともに、液晶表示装置３６に、通常演出モード（デフォルト状態）に係る背景画像と、所定の装飾停止図柄を表示する（たとえば、装飾図柄を「７３１」で停止表示する）。その後、作動保留球が発生することなく、かつメニュー画面（遊技設定画面）に切り替わることなく、所定の待機時間（たとえば、１８０秒）が経過した場合、「客待ち演出（デモ表示）」を実行する（ＲＡＭクリア報知演出後に、客待ち前演出を実行せずに、直ちに客待ち演出を実行してもよい）。

【０４３５】

そして、上記したＲＡＭクリア処理を終えると、ＲＡＭクリアフラグに「５ＡＨ」を設定する（ステップＳ０３１）。このＲＡＭクリアフラグは、ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを指定するフラグであり、当該フラグが「５ＡＨ（ＯＮ状態）」であればＲＡＭクリア処理が実行されたことを示し、当該フラグが「００Ｈ（ＯＦＦ状態）」であればＲＡＭクリア処理が実行されていないことを示す。ＲＡＭクリアフラグが「００Ｈ」のままであれば、ＲＡＭクリア処理が実行されていない、つまり、後述のバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）が実行される処理ルートを辿ったこと意味する。

【０４３６】

次いで、ＲＡＭクリア時の初期設定処理（電源投入時初期データ設定処理）を実行する（ステップＳ０３２）。電源投入時初期データ設定処理では、たとえば、ＲＡＭクリア信号（セキュリティ信号の一つ）の送信時間としてエラー報知タイマに３００００ｍｓ（３０秒）をセットし、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂに表示する特別図柄（特図１停止図柄、特図２停止図柄）データとして、ハズレ図柄データを設定する。そして、後述のステップＳ０３３の処理に進む。ここで、エラー報知タイマの時間（３０秒）は、ＲＡＭクリアが実行されたことを示すＲＡＭクリア信号の出力時間であるが、このタイマ値は、上記ＲＡＭクリア報知演出（ＲＡＭクリアエラー報知）の演出時間幅としても利用される。なお、ＲＡＭクリア信号は、枠用外部端子基板２１を通じて、ホールコンピュータＨＣに出力されるようになっている。

【０４３７】

ステップＳ０２５の説明に戻り、ＲＡＭクリアモード移行状態でない場合（ステップＳ０２５：ＮＯ）、次いで、現在の設定値を確認可能な設定確認モード移行状態（設定確認許容状態）であるか否かを判定する（ステップＳ０２６）。本実施形態の場合、遊技機１への電源オフおよび扉開放（扉開放センサ６１がＯＮ）の状態において、設定キースイッチ９４をＯＮ操作し、ＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＦＦ操作した状態で（設定キースイッチ信号ＯＮ、ＲＡＭクリア信号ＯＦＦ）、遊技機１への電源を投入すると、設定確認モード移行条件を満たしたとして、設定確認モード移行状態に制御されるようになっている（ステップＳ０１４～Ｓ０２６参照）。つまり、設定キースイッチ９４（設定キースイッチ信号）がＯＮ、扉開放センサ６１(扉開放信号)がＯＮ、およびＲＡＭクリアスイッチ９８（ＲＡＭクリア信号）がＯＦＦの場合に、設定確認モード移行状態であると判定される。

【０４３８】

設定確認モード移行状態である場合（ステップＳ０２６：ＹＥＳ）、設定確認処理（ステップＳ０２７）と、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）とを順次実行する。設定確認処理（ステップＳ０２７）では、現在の設定値を確認可能な設定確認状態に制御する。具体的には、設定確認中コマンドを演出制御部２４に送信し、設定表示器９７に、現在の設定値を表示（設定確認表示）させるための表示処理を行う。演出制御部２４が設定確認中コマンドを受けると、演出手段を用いて、設定確認中演出を実行する。たとえば、液晶表示装置３６に「設定確認中です」など演出画像を表示して設定確認中であることを報知する。なお、設定値の表示は、設定キースイッチ９４がＯＦＦ操作されることで終了

されるようになっている（設定確認表示の終了）。設定キースイッチ９４がＯＦＦ操作された場合は（設定キースイッチ９４ＯＮからＯＦＦ）、設定確認終了コマンドを演出制御部２４に送信する。演出制御部２４が定確認終了コマンドを受けると、演出手段を用いて、上記設定確認中演出を終了させる。これにより、設定確認処理（ステップＳ０２７）が終了される。

【０４３９】

続いて、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を実行する。バックアップ復帰処理では、電断時にバックアップされたバックアップデータから遊技処理を復帰させる。これにより、電源復帰後、電源遮断前の遊技動作が再開されることになる。たとえば、電源遮断時（バックアップ処理時）が、客待ち中（保留無しの図柄停止中）であればその客待ち中から、図柄変動中であればその図柄変動中から、当り遊技中であればその当り遊技中からが復帰されることになる。また、電源遮断時の特図１作動保留球数および特図２作動保留球数をそれぞれ指定する「特図１保留数指定コマンド」および「特図２保留数指定コマンド」、復帰時の遊技状態（バックアップ時の遊技状態番号ＹＪ）を指定する「復帰時遊技状態指定コマンド」、復帰完了を指定する「停電復帰表示コマンド」などを演出制御部２４に送信する。

【０４４０】

演出制御部２４が停電復帰表示コマンドを受けると、演出手段を用いて、復旧中または復旧が完了した旨を報知する「復帰時演出」を実行する。たとえば、液晶表示装置３６に「復旧中です」や「停電から復帰しました　遊技を再開してください」などの演出画像を所定時間（たとえば、３０秒）表示させる。また、演出制御部２４が特図１保留数指定コマンドおよび特図２保留数指定コマンドを受けると、電断時の作動保留球数を把握して、図５Ａに示す保留表示領域７６の保留表示部ａ１～ｄ１と、保留表示領域７７の保留表示部ａ２～ｄ２とに対して、作動保留球数に対応する保留アイコンを点灯表示させる。また、演出制御部２４が復帰時遊技状態指定コマンドを受けると、電断時の遊技状態に対応する演出モードに移行させ、液晶表示装置３６に対して、演出モードに対応する背景画像を表示させる。なお、バックアップ復帰後は、正常に遊技動作が開始されるため、バックアップ復帰後の処理状態に応じて、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンド（たとえば、客待ち中コマンド、保留加算コマンド、変動パターン指定コマンド、当り遊技中に係るコマンドなど）に応じた演出制御処理が実行されることになる。

【０４４１】

上記バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を終えると、後述のステップＳ０３３の処理に進む。

【０４４２】

一方、設定確認モード移行状態でない場合（ステップＳ０２６：ＮＯ）、つまり、設定キースイッチ９４やＲＡＭクリアスイッチ９８をＯＮ操作することなく、単に遊技機１に電源が投入された場合には（本実施形態では、扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦは条件としない）、バックアップ復帰モード移行状態であるとして、設定確認処理を実行せずにバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）を行い、後述のステップＳ０３３の処理に進む。

【０４４３】

以上のように、設定キースイッチ９４、ＲＡＭクリアスイッチ９８、および扉開放センサ６１のＯＮ／ＯＦＦ状態の組合せに応じて、「設定変更処理（ステップＳ０２３）」、「設定確認処理（ステップＳ０２７）」、「領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）」、「バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）」のいずれかの処理（領域内処理に属する処理）が実行された後、全レジスタの内容を退避させて（ステップＳ０３３）、領域外プログラムである後述の動作確認タイマ設定処理（ステップＳ０３４）、領域外エラー情報クリア処理（ステップＳ０３５）を順次実行した後、退避していた全レジスタの内容を復帰させる（ステップＳ０３６）。

【０４４４】

上記動作確認タイマ設定処理では、まず領域内スタックポインタを退避させ、領域外スタックポインタを設定した後、性能表示器９９の電源投入時の確認動作に要する初期設定を行う。本実施形態では、電源投入時の処理の一環として、性能表示器９９に対する動作チェックを行うために、電源投入後に、４個の７セグメントＬＥＤ９９ａ～９９ｄを所定時間（たとえば、５０００ｍｓ間）、全点灯と全消灯とを周期的に繰り返す（たとえば、点灯時間３００ｍｓと消灯時間３００ｍｓとを周期的に繰り返す）「動作確認表示（全点滅）」を行うようになっている（図１９のステップＳ８３３、その詳細を示す図２１等参照）。この動作確認表示の設定処理として、性能表示器９９の動作確認時間をカウントする動作確認タイマに初期値（たとえば、５０００ｍｓ）を設定し、性能表示器９９の点滅周期をカウントする「点滅用タイマ」をクリアする（点滅用タイマ←０）。そして、動作確認タイマ設定処理を抜ける。なお、性能表示器９９の動作確認表示に関する処理（動作確認処理）は、後述のタイマ割込内領域外処理で行われる（図９のステップＳ１０１、図１９のステップＳ８３３、図２１参照）。なお、動作確認タイマについては、領域内ＲＡＭに設けてもよい。この場合は、ステップＳ０３６の後からステップＳ０４０以降のループ処理の前段階にて、動作確認タイマに初期値を設定することができる。たとえば、割込処理起動前（ステップＳ０３９のＣＴＣの設定処理の実行前）や、割込処理起動後（ステップＳ０３９のＣＴＣの設定処理の実行後）などである。

【０４４５】

上記動作確認タイマ設定処理（ステップＳ０３４）を終えると、次いで、領域外エラー情報クリア処理を実行する（ステップＳ０３５）。

【０４４６】

この領域外エラー情報クリア処理では、まず、ＲＡＭクリアフラグを判定する。このＲＡＭクリアフラグは既に説明したように、領域内ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを指定するためのフラグであり、ＲＡＭクリアフラグが「５ＡＨ（ＯＮ状態）」であれば領域内ＲＡＭクリア処理が実行されたことを示し、ＲＡＭクリアフラグ「００Ｈ（ＯＦＦ状態）」であれば、バックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）が実行されことを示す。

【０４４７】

本処理では、ＲＡＭクリアフラグが「５ＡＨ」であれば（ＲＡＭクリア時）、領域外ＲＡＭに記憶される領域外エラー情報のうち、ＲＡＭクリア時のクリア対象をクリアし（ＲＡＭクリア時領域外クリア処理）、ＲＡＭクリアフラグが５ＡＨでなければ（バックアップ復帰時）、バックアップ復帰時のクリア対象をクリアする（バックアップ復帰時領域外クリア処理）。

【０４４８】

ここで、図３１（Ｂ）（Ｄ）を参照して、領域外エラー情報について説明する。図３１（Ｂ）の（α）～（γ）の電波エラー検出タイマ、磁気エラー検出タイマ、入賞口エラー検出タイマの各タイマは、エラーとするか否かの判定時間を計時するためのタイマである。また（δ）～（ζ）の電波エラー報知タイマ、磁気エラー報知タイマ、入賞口エラー報知タイマの各タイマは、エラー報知期間を計時するためのタイマである。

【０４４９】

また（η）の領域外エラーフラグは、図３１（Ｄ）に示すように（図示のＢ０～Ｂ７はビット番号を示す）、複数種類の領域外エラー（ここでは、磁気エラー、電波エラー、入賞口エラーの３種類）に関してエラー中（エラー報知中）であるか否かを示すもので（ＯＮ（エラー）＝１、ＯＦＦ（正常）＝０）、第０ビットが入賞口エラー、第１ビットが電波エラー、第３ビットが磁気エラーに対応している。たとえば、第０～第３ビットが「０　１」であれば、磁気エラー発生中であることを示す。

【０４５０】

本実施形態では、図３１（Ｂ）に示すように、ＲＡＭクリア時には領域外エラー情報の全てがクリア対象となっているのに対し、バックアップ復帰時には、領域外エラー情報のうち、領域外エラーフラグと各検出タイマのみがクリア対象となっており、各報知タイマについてはクリア対象となっていない。これにより、電断前に領域外エラーの報知中であ

った場合には、電断復帰後もエラー報知が継続される。
【０４５１】
上記ＲＡＭクリアフラグに基づく、ＲＡＭクリア時領域外クリア処理またはバックアップ復帰時領域外クリア処理を終えると、領域内スタックポインタを設定して、これにより、領域外エラー情報クリア処理を終えて、領域内処理に復帰する。
【０４５２】
次いで、全レジスタ情報を復帰させた後（ステップＳ０３６）、領域内エラー情報クリア処理を実行する（ステップＳ３７）。この領域内エラー情報クリア処理では、領域内ＲＡＭに記憶される領域内エラー情報の他、領域内エラーのエラー判定に使用する各種スイッチ（たとえば、扉開放センサ）のレベル／エッジデータ、ＲＡＭクリアフラグなどがクリアされる。
【０４５３】
ここで、図３１（Ａ）（Ｃ）を参照して、領域内エラー情報について説明する。
（α）バックアップフラグは、バックアップ復帰が可能か否かを示すものである。
（β）電源異常確認カウンタは、電源異常（電断等）を確認する際に用いるカウンタである。
（γ）払出通信異常確認カウンタは、払出制御基板（払出制御部）２９との間の通信異常を確認する際に用いるカウンタである。
（δ）シリアル回路エラーフラグは、遊技球の払い出しなどのシリアル送信のための回路に関するシリアル回路エラーであるか否かを示すフラグである
（ε）乱数回路異常確認フラグは、乱数回路（大当り抽選に用いる乱数回路）に関する乱数回路異常であるか否かを示すフラグである。
（ζ）領域内エラーフラグは、図３１（Ｃ）に示すように（図示のＢ０～Ｂ７はビット番号を示す）、複数種類の領域内エラー（ここでは、球詰まりエラー、補給切れエラー、計数エラー、断線エラー、扉開放エラーの５種類）に関してエラー中（エラー報知中）であるか否かを示すもので（ＯＮ（エラー）＝１、ＯＦＦ（正常）＝０）、第０ビットが玉詰りエラー、第１ビットが補給切れエラー、第２ビットが計数エラー、第３ビットが断線エラー、第４ビットが扉開放エラーに対応している。なお、断線エラーとは、基板同士又は基板と各種センサを接続する配線（ハーネス）が断線またはショートしたときに検知された場合に発生するエラーである。
【０４５４】
領域内エラー情報クリア処理（ステップＳ３７）を終えると、次いで、ＣＴＣの設定処理を実行する（ステップＳ０３８）。ここでは、４ｍｓ毎に定期的にタイマ割込みを発生させるためのＣＴＣの設定処理を実行する。これにより、以後、割込コントローラへの割込要求信号が定期的に出力され、図９に示す主制御側タイマ割込処理（４ｍｓ割込み処理）が実行される。
【０４５５】
そして、遊技開始可能状態（遊技開始条件）が整ったとして、発射装置３２の発射動作を許可する発射制御信号をＯＦＦ状態（発射禁止状態）からＯＮ状態（発射許可状態）に設定し（発射制御信号出力状態（発射許可信号ＥＳ出力状態）に設定）、遊技開始コマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ０３９）。これにより、発射装置３２からの遊技球の発射動作が許容される。なお、電源復帰時を含む電源投入時の発射制御信号は、ステップＳ０３９の処理が実行されるまで、ＯＦＦに設定（発射制御信号出力停止状態（発射停止信号ＮＳ出力状態）に設定）されている。また、演出制御部２４が上記遊技開始コマンドを受けると、演出手段に関する初期動作（イニシャライズ動作）を実行する。なお、ここでのイニシャライズ動作は、専ら、可動体役物に関する電源投入時の動作チェックである。
【０４５６】
上記一連の電源投入時処理を終えると、通常の遊技進行に係るステップＳ０４０～Ｓ０４５の無限ループ処理（通常時遊技処理）を実行する（主制御側メインループ処理（タイ

マ割り込み待ちメインループ処理））。これにより、遊技の進行が可能な遊技開始可能状態下に制御される。ループ処理に入ると、まずＣＰＵを割込み禁止状態に設定した状態で（ステップＳ０４０）、各種乱数更新処理を実行する（ステップＳ０４１）。この各種乱数更新処理では、特別図柄変動表示ゲームや普通図柄変動表示ゲームに使用される各種のソフトウェア乱数（インクリメント処理によって所定数値範囲を循環している乱数）を更新する。たとえば、大当り抽選に係る乱数（当落抽選に利用される大当り判定用乱数、図柄抽選に利用される特別図柄判定用乱数）の初期値（スタート値）や、補助当り抽選に係る乱数（補助当りの当落抽選に利用される補助当り判定用乱数、補助当りの図柄抽選に利用される普通図柄判定用乱数）の初期値（スタート値）などの変更のために使用する乱数（特別図柄判定用初期値乱数、補助当り判定用初期値乱数など）や、図柄（特別図柄、普通図柄）の変動パターンの選択に利用される変動パターン用乱数（特別図柄に係る変動パターン用乱数、普通図柄に係る変動パターン用乱数）などを更新する。

【０４５７】

上記各種乱数更新処理（ステップＳ０４１）を終えると、次いで、領域外プログラムのメインループ内領域外処理を実行する（ステップＳ０４３）。このメインループ内領域外処理では、主に、性能表示器９９に表示するベース値の算出に必要な処理（性能表示モニタ集計除算処理）を中心に構成される。

【０４５８】

本実施形態では、性能表示に関する処理の動作プログラムや記憶領域は、領域外メモリ（第２メモリ領域）に規定されている。そこで、メインループ内領域外処理では、まず領域内スタックポインタを退避させ、領域外スタックポインタを設定した後、領域外ＲＡＭチェック処理を実行する。この領域外ＲＡＭチェック処理は、性能表示器９９の性能表示に関するＲＡＭ領域に異常があるか否かを判定し、異常がある場合には領域外ＲＡＭ初期化処理を実行するようになっている。なお、領域外ＲＡＭチェック処理は、後述の図２０に示す領域外ＲＡＭチェック処理と共通の処理となっている。

【０４５９】

領域外ＲＡＭチェック処理を終えると、次いで、性能表示モニタ集計処理を実行する。この性能表示モニタ集計処理では、性能表示器９９に表示するベース値を算出する。なお、性能表示モニタ集計処理では、ベース値に必要なカウント（たとえば、通常時払出個数、通常時アウト個数、全状態アウト個数など）の処理については常に行うが、それらのカウント値を用いてリアルタイムベース値を算出するための除算処理については、適宜なタイミングで実行してもよい。

【０４６０】

性能表示モニタ集計処理を終えた後、領域内スタックポインタを復帰して、メインループ内領域外処理を抜ける。

【０４６１】

上記ステップＳ０４３のメインループ内領域外処理を終えると、割込み許可状態に設定して（ステップＳ０４５）、ステップＳ０４０の処理に戻り、以後、ステップＳ０４０～Ｓ０４５の処理を繰り返し実行する（メインループ処理）。ＣＰＵ２０１は、間欠的に実行されるタイマ割込処理を行っている間を除いて、各種乱数更新処理とメインループ内領域外処理とを繰り返し実行するようになっている。

【０４６２】

＜９．主制御側タイマ割込処理：図９＞

次に図９を参照して、主制御側のタイマ割込処理について説明する。図９は、主制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この主制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（４ｍｓ程度）ごとの割込みで起動され、主制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。また主制御側のタイマ割込処理は、主に、ステップＳ０８１～Ｓ１００の領域内プログラムに係る処理と、ステップＳ１０１の領域外プログラムに係る処理とを含んで構成される。

【０４６３】

図９において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容を保存することなく、直ちに電源異常チェック処理を実行する（ステップＳ０８１）。この電源異常チェック処理では、不図示の電源基板から供給されている電源レベルを監視し、電断などの電源異常が生じた場合には、バックアップフラグＢＦの設定（ＢＦ←５ＡＨ）、チェックサム値を算出するチェックサム演算（ここでは、領域内ＲＡＭを対象とする８ビット加算演算処理）、その演算結果の記憶などを含むバックアップ処理を行う。電源異常チェック処理は、電源遮断後もＲＡＭの所定領域のデータを保持するバックアップ手段として働く。

【０４６４】

次いで、タイマ管理処理（領域内タイマ管理処理）を実行する（ステップＳ０８２）。遊技機１の遊技動作制御に用いる各種タイマ（時間）のタイマ値はここで更新される。なお、本処理で管理されるタイマは、主に、領域内ＲＡＭに係るタイマ（たとえば、特別図柄役物動作タイマ、領域内エラーに係るエラー報知タイマなど）であり、領域外ＲＡＭに係るタイマは、後述のタイマ割込内領域外処理で管理される。

【０４６５】

次いで、入力管理処理を実行する（ステップＳ０８３）。入力管理処理では、遊技機１に設けられた各種のセンサやスイッチ類の検出情報や払出制御基板２９からの状態信号の入力情報（ＯＮ／ＯＦＦ信号に関する情報、立ち上がり状態（ＯＮエッジ、ＯＦＦエッジ）に関する情報など）に基づき、入力データ作成したり、入賞カウンタ（各入賞口別に設けられた入賞球カウント用のカウンタ）を更新したりする。また、不正入賞に対する不正監視処理（入賞無効処理）も行う。なお、不正入賞を確認した場合や、状態信号が異常を示す場合は、後述のエラー管理処理（ステップＳ０８９）にて、所定のエラー処理が実行される。

【０４６６】

次いで、設定異常チェック処理を実行する（ステップＳ０８４）。設定異常チェック処理では、設定値データが正常値（設定１～６を示す値）であるかを判定する。設定値データが正常範囲内の値でない場合は、設定値データに異常が発生したとして、設定エラーフラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定し、演出制御部２４に対して、設定値異常コマンドを送信して、設定異常チェック処理を抜ける。演出制御部２４が設定値異常コマンドを受けると、演出手段を利用して、設定エラー報知（ＲＡＭエラー報知）を実行するようになっている。なお、設定エラーフラグがＯＮ状態のままである場合は、何もしないで、設定異常チェック処理を抜ける。

【０４６７】

次いで、タイマ割込内乱数管理処理を実行する（ステップＳ０８５）。タイマ割込内乱数管理処理では、各変動表示ゲームに係る乱数を定期的に更新する。具体的には、乱数カウンタのカウント値をランダムなものとするために、特別図柄判定用乱数や補助当り判定用乱数などに対し、乱数の更新（割込み毎に＋１加算）と、乱数カウンタが一周するごとに、乱数カウンタのスタート値の変更処理を行う。なお、内部抽選用乱数（大当り判定用乱数）は、上記乱数生成回路で生成されるので、ここでは更新されない。

【０４６８】

次いで、エラー管理処理（領域内エラー判定処理）を実行する（ステップＳ０８９）。このエラー管理処理は、領域内エラー（図３１（Ａ））を監視する領域内エラー監視処理と、乱数回路の異常を監視する領域内乱数回路処理とを含んで構成される。

【０４６９】

上記領域内エラー監視処理では、複数種類の領域内エラーが監視される。本実施形態では、領域内エラーフラグ（図３１（Ｃ））に対応する「扉開放エラー、断線エラー、計数エラー、補給切れエラー、球詰まりエラー」の５種類が監視される。

【０４７０】

ここでは、各種のスイッチやセンサ類に係る検出情報や、払出制御基板２９からの状態信号などに基づき、遊技動作にエラー（異常）が生じたか否かを監視し、エラーが生じた

場合には、そのエラーに対応する領域内エラーフラグ（図３１（Ｃ））をＯＮ（対応ビット値→１）にし、エラー種別に対応したエラーコマンド（エラー報知コマンド）を演出制御部２４に送信する。

【０４７１】

演出制御部２４は、上記エラーコマンドを受信すると、そのエラーコマンド種別（エラー種別）に応じたエラー報知処理を実行する。たとえば、扉開放エラーが生じた場合、主制御部２０は、扉開放エラーに対応する扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信する。演出制御部２４が扉開放エラーコマンドを受信した場合、扉開放エラーに対応するエラー報知として、たとえば、スピーカ４６を用いて警報音を出力させたり、液晶表示装置３６に「扉が開いています」などのエラー画像を表示させる。

【０４７２】

また、発生中のエラーが解除された場合には、領域内エラーフラグ（図３１（Ｃ））をＯＦＦ（対応ビット値→０）にし、エラー種別に対応したエラー解除コマンドを演出制御部２４に送信する。演出制御部２４が、エラー解除コマンドを受信すると、エラー解除処理を実行する（たとえば、実行中のエラー報知を終了させる）。

【０４７３】

なお、エラーコマンドとエラー解除コマンドは、共通の領域内コマンド送信モジュール（コマンド送信処理）を用いて送信される。

【０４７４】

そして、上記領域内エラー監視処理を終えた後、続いて、領域内乱数回路処理を実行する。この領域内乱数回路処理では、まず乱数回路異常確認フラグを取得し、乱数回路異常確認フラグが「５ＡＨ（異常発生中）」である場合、つまり、既に乱数回路異常状態中である場合には、後述の乱数回路異常判定に関する処理をスキップして、そのまま、領域内乱数回路処理を終了して、エラー管理処理を抜ける。

【０４７５】

乱数回路異常確認フラグが「５ＡＨ」でない場合、乱数値を取得して領域内ＲＡＭの所定領域へ格納し、乱数回路異常（たとえば、ハード乱数回路が起動していない等）であるか否かを判定する。乱数回路異常でなければ、そのまま領域内乱数回路処理を終了して、エラー管理処理を抜ける。

【０４７６】

一方、乱数回路異常であれば、領域内ＲＡＭに取得した乱数値をクリアし、乱数回路異常確認フラグに「５ＡＨ」をセットする。これにより、以後、乱数回路異常確認フラグがクリアされるまで（乱数回路異常確認フラグ←００Ｈ）、乱数回路異常状態中であるとして処理される。なお、クリアする乱数値は、少なくとも後述の判定用乱数記憶エリアに格納される乱数値であるが、現存する作動保留球（少なくとも特図作動保留球）に係る乱数値（保留記憶エリアに格納されている乱数値）を全クリア（全乱数値クリア）してもよい。また、補助当り抽選に係る乱数（当落抽選に利用される補助当り判定用乱数、図柄抽選に利用される普通図柄判定用乱数）をクリア対象に含めてもよい。

【０４７７】

そして、乱数回路異常コマンド（エラーコマンド）を演出制御部２４に送信して、領域内乱数回路処理を終了して、エラー管理処理を抜ける。なお、この乱数回路異常コマンドは、領域内エラー判定処理におけるエラー報知／解除コマンドと共通の領域内コマンド送信モジュールを用いて送信される。また、乱数回路異常状態中である場合には、遊技動作を停止状態に制御（たとえば、少なくとも図柄変動表示ゲームを実行不可に制御するなど）してもよい。

【０４７８】

次いで、賞球管理処理を実行する（ステップＳ０９０）。この賞球管理処理では、主として、上記入賞カウンタの確認を行い、入賞がある場合には、賞球数を指定する払出制御コマンドを払出制御基板２９に送信する。払出制御基板２９は、払出制御コマンドを受信した場合、これに含まれる賞球数情報に基づき、遊技球払出装置１９を制御し、指定され

た賞球数の払い出し動作を実行させる。
【０４７９】
賞球管理処理では、上述のように、賞球の払い出し動作処理を正しく行うために、具体的には、次に述べる処理が含まれる。
【０４８０】
賞球管理処理では、まず、シリアル回路エラーフラグ（図３１（Ａ））の値を判定し、シリアル回路エラーフラグが「５ＡＨ（異常発生中）」であれば、つまり、既にシリアル回路エラー中であれば、後述のリアル回路エラー判定に関する処理をスキップして、そのまま賞球管理処理を終了する。
【０４８１】
シリアル回路エラーフラグが「５ＡＨ」でなければ、払出制御基板２９との払出通信が正常であるか否かを判定する（払出通信異常判定）。
【０４８２】
（払出通信が正常でない場合）
払出通信異常判定の結果、払出通信が正常でなければ、払出通信異常確認カウンタをインクリメントする（払出通信異常確認カウンタ＋１）。そして、インクリメント後の払出通信異常確認カウンタが未だ所定値（異常判定値）に達していなければ、そのまま賞球管理処理を抜ける。しかし、インクリメント後の払出通信異常確認カウンタが所定値に達した場合、つまり、払出通信が正常でないとの判定が所定回数継続した場合には、払出通信異常コマンド（エラーコマンド）を演出制御部２４に送信し、賞球管理処理を抜ける。
【０４８３】
（払出通信が正常である場合）
一方、払出通信異常判定の結果、払出通信が正常であれば、払出通信異常確認カウンタをクリアし（払出通信異常確認カウンタ←０）、入賞情報および賞球情報を更新するとともに、払出制御コマンドを送信する。そして、シリアル送信ステータスが異常値であるか否かを判定し、異常値でなければ、そのまま賞球管理処理を抜けるが、シリアル送信ステータスが異常値であれば、シリアル送信異常コマンド（エラーコマンド）を演出制御部２４に送信し、シリアル回路エラーフラグに「５ＡＨ」をセットして、賞球管理処理を抜ける。
【０４８４】
なお、払出通信異常コマンド、シリアル送信異常コマンドは、上記エラー管理処理（ステップ０８９）におけるエラー報知／解除コマンド、同処理における上記領域内乱数回路処理における乱数回路異常コマンドと共通の領域内コマンド送信モジュールを用いて送信される。
【０４８５】
次いで、普通図柄管理処理を実行する（ステップＳ０９１）。この普通図柄管理処理では、普通図柄変動表示ゲーム（普通図柄の変動表示動作）に必要な処理を実行する。
【０４８６】
ここでは、普通図柄始動口センサ３７ａに遊技球が検出されたか否かを監視し、遊技球が検出された場合には補助当り抽選に必要な所定の遊技情報（補助当り判定用乱数、普通図柄判定用乱数、普通図柄用の変動パターン用乱数などの普通図柄遊技情報）を取得し（普図乱数取得処理）、その遊技情報を保留データ（普図作動保留球）として、最大保留記憶数（ここでは、４個）まで保留記憶する（普図保留記憶処理）。
【０４８７】
そして、所定の開始条件が成立した場合、普図作動保留球（普通図柄遊技情報）に基づく補助当り抽選を行い（普通電動役物作動判定用乱数判定処理）、その補助当り抽選結果に基づく普通図柄の停止表示態様（普通停止図柄：補助当り図柄、ハズレ普通図柄）を決定し（普通図柄停止図柄作成処理）、普通図柄の変動パターンを選択してその変動時間を設定する（普通図柄変動パターン作成処理）。またここでは、普通図柄を変動表示動作させるために、変動中であれば変動表示用のＬＥＤ表示用データを作成し、変動中でなけれ

ば、停止表示用のＬＥＤ表示用データを作成する（普通図柄表示データ更新処理）。
【０４８８】
なお、普通図柄の補助当りおよび／またはハズレは、１または複数種類設けることができる。補助当りを複数設けた場合、その補助当り種別に応じて、可動翼片４７を異なる動作パターン制御し、異なる有利度合い（利益状態）の普電開放遊技を実行可能に構成することができる。
【０４８９】
また、普通図柄の変動パターンも１または複数種類設けることができる。たとえば、補助当り抽選結果（補助当り種別とハズレ種別）に基づいて、異なる変動パターンを選択したり、いずれの抽選結果の場合であっても同一の変動パターンを選択可能に構成することができる。また、普通図柄の変動パターンを選択する際に、特別図柄と同じく、作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数）を考慮し、補助当り抽選結果および普図作動保留球数に応じて異なる変動パターンを選択可能に構成してもよい。たとえば、補助当りの場合は、普図作動保留球数共通で変動時間３秒の普図当り変動パターン１を選択し、ハズレの場合には、普図作動保留球数が０～２個の場合は変動時間３秒の普図ハズレ変動パターン１、普図作動保留球数３個の場合は変動時間５秒の普図ハズレ変動パターン２を選択することができる。
【０４９０】
次いで、普通電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９２）。この普通電動役物管理処理では、上記補助当り抽選の抽選結果に基づき、普電開放遊技の実行に必要な処理を実行する。ここでは、補助当り抽選の抽選結果が当りの場合に、普通電動役物ソレノイド４１ｃに対するソレノイド制御用データの生成および設定処理を行う。ここで設定されたデータに基づき、後述のステップＳ１００のソレノイド管理処理にて、ソレノイド制御用データに基づく励磁信号が普通電動役物ソレノイド４１ｃに対して出力され、可動翼片４７の動作パターンが制御される。
【０４９１】
次いで、特別図柄管理処理を実行する（ステップＳ０９３）。この特別図柄管理処理では、特別図柄変動表示ゲームに関する処理を実行する。この特別図柄管理処理では、主に、先読み判定や特別図柄変動表示ゲームにおける大当り抽選を行い、その抽選結果に基づいて特別図柄の変動パターン（先読み変動パターン、変動開始時の変動パターン）や特別停止図柄などを決定する。なお、特別図柄管理処理の詳細は図１０を用いて後述する。
【０４９２】
次いで、特別電動役物管理処理を実行する（ステップＳ０９５）。この特別電動役物管理処理では、主に、大当り抽選結果に基づき、当選となった当りに応じた当り遊技の実行制御や、大当り遊技後の移行先遊技状態の設定処理など、当り遊技に必要な処理を行う。特別電動役物管理処理は、当選種別に応じた当り遊技を実行制御する特別遊技制御手段として働く。なお、特別電動役物管理処理の詳細は図１５を用いて後述する。
【０４９３】
次いで、右打ち報知情報管理処理を実行する（ステップＳ０９７）。この右打ち報知情報管理処理では、「右打ち有利」な遊技状態（当り遊技中、電サポ有り状態中（時短状態または確変状態））下である場合に、右打ち表示装置３９ｂを点灯させるためのＬＥＤデータを作成し、「左打ち有利」な遊技状態下（通常状態）である場合には、右打ち表示装置３９ｂを消灯させるためのＬＥＤデータを作成する。本実施形態では、右打ち有利の場合（左打ち有利から右打ち有利の状態に移行した場合）、右打ち指示を報知する「右打ち指示演出（第１発射誘導報知演出）」を、左打ち有利の場合（右打ち有利から左打ち有利の状態に移行した場合）、左打ち指示を報知する「左打ち指示演出（第２発射誘導報知演出）」を現出させるようになっている。ただし、右打ち指示演出については、基本的には、右打ち有利の状態が終了するまで継続して現出されるが、左打ち指示演出については、左打ち有利の状態中であっても所定の終了条件を満たすと終了される。所定の終了条件としては、たとえば、所定時間（たとえば、１０秒間）、１または複数ゲーム数が実行され

るまで、または特定演出（たとえば、リーチ演出）が現出されるまでなどである。
【０４９４】
次いで、ＬＥＤ管理処理を実行する（ステップＳ０９８）。このＬＥＤ管理処理では、普通図柄表示装置３９ａ、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂ、右打ち表示装置３９ｂなどの各種ＬＥＤ表示装置に対する制御信号（ダイナミック点灯データ）の出力制御を実行する。上記普通図柄管理処理（ステップＳ０９１）、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）、右打ち報知情報管理処理（ステップＳ０９７）などで作成されたＬＥＤ表示用データに基づく制御信号は、このＬＥＤ管理処理で出力される。
【０４９５】
次いで、外部端子管理処理を実行する（ステップＳ０９９）。この外部端子管理処理では、各種の外端信号を作成し、枠用外部端子基板２１を通して、ホールコンピュータＨＣなどの外部装置に対して出力制御を実行する。
【０４９６】
次いで、ソレノイド管理処理を実行する（ステップＳ１００）。このソレノイド管理処理では、普通電動役物管理処理（ステップＳ０９２）や特別電動役物管理処理（ステップＳ０９４）で設定されたソレノイド制御データに基づき、普通電動役物ソレノイド４１ｃや大入賞口ソレノイド５２ｃに対して励磁信号の出力制御を実行する。これにより、可動翼片４７や開放扉５２ｂを駆動制御し、下始動口３５や大入賞口５０の開閉動作を実現する。
【０４９７】
次いで、全レジスタをスタック領域に退避した後、領域外プログラムに属するタイマ割込内領域外処理を実行する（ステップＳ１０１）。このタイマ割込内領域外処理では、領域外エラーの監視、領域外エラー報知タイマの管理（タイマ減算処理）、性能表示器９９に表示するベース値の算出に要する処理、その表示制御（７セグ表示器９９ａ～９９ｄのＬＥＤ制御）に要する処理の他、領域外ＲＡＭの正当性のチェック（データ破損の有無やベース値の異常の有無のチェック）や、型式試験信号の作成とその出力処理も実行される。なお、タイマ割込内領域外処理の詳細は、図１９を用いて後述する。
【０４９８】
次いで、全レジスタを復帰し、ＷＤＴのカウント値をクリアする（ステップＳ１０２）。これにより、割込みごとにＷＤＴがリセットされ、カウント値が初期値に戻される。
【０４９９】
以上のステップＳ０８１～ステップＳ１０２の処理を終えると、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで、主制御側メイン処理を実行する。
【０５００】
＜８．特別図柄管理処理：図１０＞
次に、図９中の特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）について説明する。図１０は、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）の詳細を示すフローチャートである。
【０５０１】
図１０において、ＣＰＵ２０１は、まず特図１側（上始動口３４側）に関する「特図１始動口チェック処理」を行い（ステップＳ３０１）、続いて、特図２側（下始動口３５側）に関する「特図２始動口チェック処理」を実行する（ステップＳ３０２）。この特図１始動口チェック処理と特図２始動口チェック処理の詳細は図１１を用いて後述する。
【０５０２】
ステップＳ３０１～Ｓ３０２の始動口チェック処理を終えると、次いで、条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ３０４）。この「条件装置作動フラグ」とは、大当り遊技中であるか否かを指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には大当り遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には大当り遊技中ではない旨を示す。
【０５０３】
上記条件装置作動フラグがＯＮ状態、つまり大当り遊技中である場合には（ステップＳ

３０４：＝５ＡＨ）、ステップＳ３０６～Ｓ３０８の特別図柄の変動表示に関する処理を行わずに、そのままステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理に進む。したがって、大当り遊技中は特別図柄の変動表示動作は行われない。換言すれば、当り遊技中は、その当りに対応する特別図柄が特別図柄表示装置に停止表示（確定表示）されたまま保持される。

【０５０４】

一方、ステップＳ３０４において、上記条件装置作動フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）の場合（ステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、すなわち、大当り遊技中でない場合（ステップＳ３０４：≠５ＡＨ）、特別図柄動作ステータス（００Ｈ～０３Ｈ）に応じた処理を行う。なお「特別図柄動作ステータス」とは、特別図柄の挙動を示すステータス値であり、このステータス値は処理状態に応じて変更され、ＲＡＭ２０３の特別図柄動作ステータス格納領域に格納される。

【０５０５】

ステップＳ３０５の特別図柄動作ステータス分岐処理では、上記特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」「変動中（０２Ｈ）」「確認中（０３Ｈ）」のいずれのステータス値であるかに応じてステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を実行する。具体的には、特別図柄動作ステータスが「待機中（００Ｈ、０１Ｈ）」である場合には、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）を、「変動中（０２Ｈ）」である場合には、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）を、「確認中（０３Ｈ）」である場合には、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）を実行する。ここで上述の「待機中」とは、特別図柄の挙動が次回変動のための待機状態である旨を示し、「変動中」とは特別図柄の挙動が変動（変動表示）中である旨を示し、上記「確認中」とは特別図柄の変動が終了して停止（確定）表示中（特別図柄確認時間中）である旨を示す。これらの処理により、特別図柄の変動表示動作（変動開始および変動停止を一セットする表示動作）が実現されることになる。なお、本発明と関連の深い、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）と、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）とについての詳細は、それぞれ図１２、図１１～図１３、図１４Ａ～図１４Ｂにて後述する。

【０５０６】

上記ステップＳ３０６～Ｓ３０８のいずれかの処理を終えると、後述のステップＳ３０９の特別図柄表示データ更新処理を行う。この特別図柄表示データ更新処理では、特別図柄が変動中であるか否かを判定し、変動中であれば、所定時間毎に点滅を繰り返す特別図柄のデータ（変動中の７セグ点滅表示用データ）を作成し、特別図柄が変動中でなければ、停止表示用のデータ（停止表示中の７セグ点滅表示用データ）を作成する。ここで作成した特別図柄の表示データは、図９のＬＥＤ管理処理（ステップＳ０９８）でＬＥＤデータとなって出力され、特別図柄表示装置３８ａ、３８ｂにおける特別図柄の変動表示および停止表示が実現される。これにより特別図柄管理処理を抜けて、図９のステップＳ０９５の特別電動役物管理処理を実行する。

【０５０７】

＜９．特図１始動口チェック処理：図１１＞

図１１を参照して、特図１始動口チェック処理（図１０のステップＳ３０１）について説明する。図１１は、特図１始動口チェック処理（ステップＳ３０１）の詳細を示すフローチャートである。この特図１始動口チェック処理は、所定の始動条件の成立に基づいて実行される入賞時処理としての役割を果たし、主に、上始動口３４に遊技球が入賞したときの保留記憶に関する処理や、先読み判定に関する処理を中心に構成される。なお、特図１始動口チェック処理と特図２始動口チェック処理とは、その処理内容が、特図１側に関するものであるか、それとも特図２側に関するものであるかの違いだけで、実質的には、同じ処理内容である。したがって、ここでは、重複記載を避けるために、特図１始動口チェック処理に着目して説明する。

【０５０８】

図１１において、ＣＰＵ２０１は、まず上始動口３４において入賞（入賞球）を検出し

たか否かを判定する（ステップＳ３１１）。
【０５０９】
上始動口３４（特図１側始動口）の入賞を検出した場合（ステップＳ３１１：ＹＥＳ）、特図１作動保留球数が４以上であるか否か判定する（ステップＳ３１２）。すなわち、特図１作動保留球数が最大保留記憶数（ここでは、４個）未満であるか否かを判定する。なお、上始動口３４の入賞検出がなかった場合は（ステップＳ３１１：ＮＯ）、何もしないで特図１始動口チェック処理を抜ける。
【０５１０】
特図１作動保留球数が４以上である場合、つまり、最大保留記憶数を超えるオーバー入賞が発生した場合（ステップＳ３１２：ＹＥＳ）、オーバー入賞を指定するオーバー入賞コマンド（たとえば、特図１の場合はＢ４０６Ｈ、特図２の場合はＢ５０６Ｈ）を演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２４）。一方、特図１作動保留球数が４以上でない場合、つまり４未満の場合は（ステップＳ３１２：ＮＯ）、特図１作動保留球数に１加算（＋１）して（ステップＳ３１３）、ステップＳ３１４の処理に進む。
【０５１１】
ステップＳ３１４の処理に進むと、今回発生した特図１作動保留球に係る特別図柄変動表示ゲーム１に利用される各種乱数を取得する（ステップＳ３１４）。具体的には、各種の乱数カウンタから大当り判定用乱数、特別図柄判定用乱数、変動パターン用乱数の現在値を取得し、その取得した乱数値を領域内ＲＡＭの保留記憶エリアに格納する。この保留記憶エリアは、図柄変動表示ゲームに係る所定の遊技情報を作動保留球（保留データ）として記憶する領域であり、この保留記憶エリアには、保留データとしての上記の各種乱数値が特図１の変動表示動作に供されるまで（特別図柄変動表示ゲーム１実行時まで）、始動条件の成立順（入賞順）に保留記憶されていく。なお、上記保留記憶エリアには、特図１側と特図２側とに対応した保留記憶エリア（特図１に対応する特図１保留記憶エリアと、特図２に対応する特図２保留記憶エリア）とが設けられており、それぞれ最大作動保留球数分の保留データを格納可能となっている。
【０５１２】
次いで、入賞時コマンドの下位バイト側（ＥＶＥＮＴ）に相当するコマンドデータ（入賞コマンド１）に、先読み判定を禁止する先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を取得し（ステップＳ３１５）、続いて、「先読み禁止条件」が成立しているか否かを判定する（ステップＳ３１６）。この「先読み禁止条件」とは、先読み判定を禁止する条件、具体的には、先読み予告を禁止する条件である。特図１始動口チェック処理中の場合は、特図１作動保留球を対象とした先読み禁止条件が、特図２始動口チェック処理中の場合は、特図２作動保留球を対象とした先読み禁止条件が成立しているか否かを判定する。本実施形態では、現在の遊技状態が、電サポ状態を伴う遊技状態（時短状態や確変状態）、つまり特図２作動保留球が発生し易い遊技状態である場合は“特図１先読み禁止”とし、非電サポ状態を伴う遊技状態（通常状態や潜確状態）、つまり特図１作動保留球が発生し易い遊技状態である場合は“特図２先読み禁止中”としている。したがって、ステップＳ３１６の判定処理では、現在の遊技状態が、時短状態または確変状態である場合、特図１先読み禁止条件成立中として、その判定結果が‘ＹＥＳ’となる。なお、特図１と特図２のいずれを先読み禁止とするかについては、内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）および／または変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに応じて定めることができる。
【０５１３】
上記特図１先読み禁止条件が成立している場合（ステップＳ３１６：ＹＥＳ）、ステップＳ３１７～Ｓ３２０の処理をスキップし、後述のステップＳ３２１の処理に進む。この場合、今回の特図１作動保留球を対象とした先読み判定に関する処理（ステップ３１８～Ｓ３２０）が実行されず、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成されることになる（後述のステップＳ３２０の始動口入賞時乱数判定処理（を参照）。これにより、今回の作動保留球の先読み予告の実行が禁止状態に制御される（今回の作動保留球を対象とする先読み予告が実行されない）。

【０５１４】
特図１先読み禁止条件が成立していない場合（ステップＳ３１６：ＮＯ）、次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ３１７）。設定エラーフラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ３１７：＝５ＡＨ）、すなわちＲＡＭエラー（設定異常エラー）が生じている場合、先読み判定に関する処理（ステップＳ３１８～Ｓ３２０）をスキップし、後述のステップＳ３２１の処理に進む。この場合も今回の作動保留球を対象とした先読み判定が実行されず、先読み禁止データ（ＥＶＥＮＴ：「９ＦＨ」）を持つ入賞時コマンドが作成されて、これにより先読み予告は実行されない。換言すれば、上記先読み禁止データ（９ＦＨ）は、先読み判定に関する処理（ステップＳ３１８～Ｓ３２０）が未実行であることを指定するデータである。

【０５１５】
設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ３１７：≠５ＡＨ）、設定値コマンドを送信して、乱数判定処理を実行する（ステップＳ３１８）。この乱数判定処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際に実行される「変動開始時の当落抽選（後述の図１２のステップＳ４１０）」を事前に判定する‘先読み当落判定’を行う。

【０５１６】
（設定値コマンド）
上記「設定値コマンド」は、現在の設定値を特定可能な情報が含まれ演出制御部２４側にて、当該設定値に基づく予告演出（後述の設定示唆演出）を現出制御する際に利用される。この設定値コマンドは、始動口チェック処理にて、作動保留球が発生するごとに送信されるようになっている。これにより、演出制御部２４側では、正しい設定値情報に基づき、作動保留球に係る予告演出（たとえば、先読み予告演出に関連する設定示唆演出）を現出制御可能となっている。なお、「設定無し遊技機」または「１段階設定タイプ」の場合は、設定値情報は不必要のため、設定値コマンドは送信しなくてもよい（設定値コマンド送信に関する処理は設けなくてもよい）。

【０５１７】
ステップＳ３１８の乱数判定処理では、まず「当り乱数判定テーブル（図示せず）」を取得し、大当り判定用乱数値を取得する。そして、取得した大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づき、今回の作動保留球を対象とした当落抽選（先読み当落判定）を実行し、その抽選結果（先読み当落結果）を取得する。

【０５１８】
上記当り乱数判定テーブルには、特別図柄種別（特図１、特図２）に対応する当り乱数判定テーブル（特図１用当り乱数判定テーブル、特図２用当り乱数判定テーブル）が設けられている。したがって、特図１に係る特図１始動口チェック処理においては「特図１用当り乱数判定テーブル」が参照され、特図２に係る特図２始動口チェック処理においては「特図２用当り乱数判定テーブル」が参照される。この当り乱数判定テーブルは、後述の「特別電動役物作動判定用乱数判定処理（図１２のステップＳ４１０）」において、当落抽選を行う際にも利用される。

【０５１９】
これらの当り乱数判定テーブルには、大当り抽選確率状態（高確率と低確率）別に、当落種別（大当りか、小当りか、特殊時短か、ハズレかの別）を決定するための判定領域（判定値（振分値））と、大当り判定用乱数値（大当り判定用乱数の大きさ：６５５３６）とが関連付けて定められており、具体的には、大当り判定用乱数値がいずれの判定値（振分値）に属するか否かにより、当落種別が決定されるようになっている。なお、本実施形態では、特図に係る確変状態は生起しないため、高確率に関する判定領域は存在しない。

【０５２０】
また、複数段階の設定値（たとえば、設定１～６）を有する「設定機能付きタイプ」の場合、上記当り乱数判定テーブルは、設定値（設定１～６）ごとに対応した当り判定テーブル（設定１～６に応じて、少なくとも大当りの抽選確率がそれぞれ異なるテーブル）を

備えることができる。
【０５２１】
上記したステップＳ３１８の乱数判定処理を終えると、次いで、特別停止図柄データ作成処理を実行する（ステップＳ３１９）。この特別停止図柄データ作成処理は、‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際に実行される「変動開始時の図柄抽選（後述の図１２のステップＳ４１１）」を事前に判定する‘先読み図柄判定’を行う。
【０５２２】
上記特別停止図柄データ作成処理では、ステップＳ３１８で得られた先読み当落結果と、今回の処理対象の特別図柄種別（特図１、特図２の別）とに応じた「図柄テーブル（図示せず）」を選択する。そして、ステップＳ３１４で得られた特別図柄判定用乱数値を取得して、選択した図柄テーブルと、取得した特別図柄判定用乱数値とに基づき、今回の作動保留球を対象とした図柄抽選（先読み図柄判定）を実行し、その抽選結果（先読み図柄結果）を取得する。
【０５２３】
上記「図柄テーブル」には、大当り種別、小当り種別、特殊時短種別、ハズレ種別を決定するための「大当り図柄テーブル」、「小当り図柄テーブル」、「特殊時短テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」が含まれ、特別図柄種別に対応して設けられている。たとえば、当選種別として、特図２側には「大当り種別、小当り種別、およびハズレ種別」のみが定められている場合には、特図２用の図柄テーブルには、「特殊時短テーブル」を除く、「大当り図柄テーブル」、「小当り図柄テーブル」、「ハズレ図柄テーブル」が設けられる。なお、これらの図柄テーブルは、後述の特別停止図柄作成処理（図１２のステップＳ４１１）において、変動開始時の図柄抽選を行う際にも利用される。
【０５２４】
図柄テーブルには、当選種別（図柄種別）を決定するための判定領域（判定値）と、特別図柄判定用乱数値（たとえば、特別図柄判定用乱数値の大きさ：１００）とが関連付けて定められている。また、図柄テーブルには、当選種別に対応した特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号も定められており、特別図柄判定用乱数値がいずれの判定値に属するか否かにより、所定の図柄抽選率に従い当選種別が決定され、その抽選結果を示すデータとして、特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号が取得されるようになっている。たとえば、大当りである場合には図４Ａに示す図柄抽選率に従い、いずれかの大当り種別（大当りＡ～Ｃのいずれか）が決定され、ハズレの場合には、図４Ｃに示す示す図柄抽選率に従い、いずれかのハズレ種別（ハズレＡ～Ｃのいずれか）が決定されることになる。
【０５２５】
上記「特別図柄判定データ」とは、当選種別（当選の種類：大当り種別、小当り種別、特殊時短種別、およびハズレ種別）を識別するデータである。具体的には、いずれの当選種別（本実施形態では、大当りＡ～大当りＤ、小当りＡ、小当りＢ、特殊時短Ａ～Ｃ、ハズレＡ～Ｃ）に当選したのかを識別するためのデータである。この特別図柄判定データは、当選種別情報が必要とされる処理などにおいて利用される。特別図柄判定データが必要とされる処理には、たとえば、後述の図１２のステップＳ４１２の遊技状態移行準備処理、ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理、大当り種別や小当り種別などの当り遊技の実行制御に関する処理（後述の図９のステップＳ０９３の特別電動役物管理処理）などの種々の処理がある。
【０５２６】
また上記「特別停止図柄番号」とは、特別図柄表示装置に停止表示する特別停止図柄態様を指定するデータであり、主制御部２０側において特別図柄の停止図柄種（本実施形態では‘７セグ’の表示態様）を特定する際に利用される。特別停止図柄番号は、基本的には、当選種別に応じて特別停止図柄番号が異なるようになっているが、同一の当選種別であっても、特別図柄表示装置に表示される特別停止図柄の表示態様が異なる場合がある。たとえば、大当りＡに当選した場合、特別図柄表示装置に表示される特別停止図柄の表示態

様が、「Ｈ」と「Ｆ」といったように、特別停止図柄態様が異なる場合がある。なお、普通図柄についても特別図柄と同じように、普通図柄判定データや普通停止図柄番号が設けられている。

【０５２７】

上記したステップＳ３１９の特別停止図柄データ作成処理を終えると、次いで、始動口入賞時乱数判定処理を実行する（ステップＳ３２０）。この始動口入賞時乱数判定処理も‘先読み判定’処理の一環として行われるものであり、ここでは、今回の作動保留球が変動表示動作に供される際の「変動開始時の変動パターン」を事前に判定する‘先読み変動パターン判定’を行う。具体的には、後述の図１２に示す「特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）」の結果を先読み判定する。

【０５２８】

詳しくは、上記特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１９）で得られた先読み図柄判定の結果（少なくとも乱数判定処理（ステップＳ３１８）で得られた当落抽選結果）と、ステップＳ３１４で取得した変動パターン用乱数（乱数値の大きさ：１００００）とを利用し、今回の作動保留球に係る「変動開始時の変動パターン」を先読み判定する。この先読みパターン判定は、変動開始時の変動パターンを事前に判定するものであるため、変動開始時に利用される変動パターン振分テーブルと基本的構成を同じにする別途設けた「先読み判定テーブル」を参照して行う。ただし本実施形態の場合は、プログラム容量の軽減を図るべく、変動パターン振分テーブルが「入賞時（先読み判定時）・変動開始時兼用」のテーブルとして設けられており、入賞時および変動開始時の双方において、当該変動パターン振分テーブルが参照され、取得した変動パターン用乱数値に基づき、変動開始時の変動パターンについて、先読み判定可能となっている。

【０５２９】

そして、先読み判定結果として、先読み変動パターンを指定する「入賞時コマンドデータ」を取得する。ここでは、入賞時コマンドを構成するコマンドデータとして、当り・ハズレの別を特定可能な「ＭＯＤＥ１（１バイト目（上位バイト））」側のコマンドデータと、先読み変動パターンの内容を特定可能とする「ＥＶＥＮＴ（２バイト目（下位バイト））」側のコマンドデータとが取得される。すなわち、この始動口入賞時乱数判定処理において決定されるコマンドデータにより、先読み変動パターン（作動保留球数情報は除く）の内容が指定されることになる。

【０５３０】

以下に、本実施形態に係る変動パターン振分テーブルについて、先読み判定時（入賞時）だけでなく、変動開始時（後述の図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）参照）の処理内容にも触れながら、始動口入賞時乱数判定処理（ステップＳ３２０）について説明しておく。

【０５３１】

始動口入賞時乱数判定処理は、先読み変動パターンを指定するための「入賞時コマンド」を決定する処理として、下記（ａ）および（ｂ）の処理が含まれる。

（ａ）「変動パターン振分テーブル選択テーブル」（不図示）を参照して、「変動パターン振分テーブル」を決定する“入賞時変動パターン振分テーブル決定処理”と、

（ｂ）上記（ａ）で決定された「変動パターン振分テーブル」（たとえば、図２６～図２８）を参照して、取得された変動パターン用乱数値に基づき、先読み変動パターンに対応する入賞時コマンドデータを決定する“入賞時コマンドデータ決定処理（先読み変動パターン決定処理）”と、を含んで構成される。

【０５３２】

上記「変動パターン振分テーブル選択テーブル」には、特別図柄種別、当選種別、作動保留球数、および変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（現在の遊技状態）に関連付けられた複数種類の「変動パターン振分テーブル」が定められている。具体的には、特別図柄種別、当選種別、作動保留球数、および変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅに基づき、複数種類の変動パターン振分テーブルのうちから、いずれか一つの変動パターン振分テー

ブルが決定されるようになっている。この変動パターン振分テーブル選択テーブルは、入賞時・変動開始時における兼用（共通）の変動パターン振分テーブル選択テーブルとなっており、入賞時（先読み判定時）の「入賞時コマンド」を決定する際に利用されるだけでなく、変動開始時の「変動パターン指定コマンド」の決定する際においても利用される（後述の図１２のステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理参照）。

【０５３３】

ただし、先読み判定時（上記「入賞時変動パターン振分テーブル決定処理」）においては、入賞時と変動開始時とで、判定時の作動保留球数が異なることがあるため、作動保留球数を無視して（作動保留球を０として）、上記変動パターン振分テーブル選択テーブルから、目的の変動パターン振分テーブルを選択するようになっている（これについては後述する）。一方、変動開始時には、現存する作動保留球から今回の変動表示動作に供する作動保留球数分を減算した値（作動保留球数－１）が作動保留球数の情報として参照される（たとえば、図２６～図２８の「作動保留球数」の欄、後述の図１２の特別図柄変動開始処理のステップＳ４０３、Ｓ４１３等参照）。

【０５３４】

（変動パターン振分テーブル（入賞時））

次に、上記「変動パターン振分テーブル」について説明する。図２６～図２８に、本実施形態に係る変動パターン振分テーブルの一例を示す。なお、図２６～図２８には、本発明と係り合いの深い、ハズレ時に選択される変動パターン振分テーブルを示し、大当り、小当り、特殊時短当選時に選択される変動パターン振分テーブル（当り変動パターン振分テーブル、特殊時短変動パターン振分テーブル）は図示を省略している。

【０５３５】

変動パターン振分テーブルには、次のようなデータ群が定められている。これについて、図２６～図２８を参照して説明する。

【０５３６】

（先読み変動パターンに関するデータについて）

（イ）変動パターン振分テーブルには、先読み変動パターンを指定する「入賞時コマンド」を構成するためのコマンドデータと、変動パターン用乱数値に係る判定値とが関連付けて定められている。入賞時コマンドは、当選種別（ここでは、当り・ハズレ・特殊時短の別）を特定可能な上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ１」）と、先読み変動パターンの内容を特定可能な下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）の２バイトの制御データで構成される（図２６の備考１参照）。

【０５３７】

先読み判定時には、変動パターン振分テーブルが参照され、変動パターン用乱数値を利用した抽選（変動パターン用乱数値がいずれの判定値に属するか否か）により入賞時コマンドデータ（先読み変動パターン）が決定される。これにより、入賞時コマンドが作成され、先読み変動パターンの内容が指定される。たとえば、今回の変動が「特図１側、ハズレＡ、天国モード（通常）」であれば（入賞時は作動保留球数をゼロとして判定する）、図２６に示す変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が参照され、取得した変動パターン用乱数値が、たとえば「通常変動１６ｓ」に属する値であった場合には、先読み変動パターンを指定する入賞時コマンドとして「Ｂ００４Ｈ」（通常変動１６ｓ指定）が作成される。入賞時コマンドが演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４側で先読み変動パターンの内容（先読み変動パターン情報）が把握され、先読み予告に関する演出処理などに利用される。

【０５３８】

（変動開始時の変動パターンに関するデータについて）

（ロ）また変動パターン振分テーブルには、変動開始時の変動パターンを指定する「変動パターン指定コマンド」を構成するためのコマンドデータと、変動パターン用乱数値に係る判定値とが関連付けて定められている。変動パターン指定コマンドは、当り・ハズレ

・特殊時短の別を特定可能な上位バイト（１バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＭＯＤＥ２」）と、変動開始時の変動パターンの内容を特定可能な下位バイト（２バイト目）側のコマンドデータ（図示の「ＥＶＥＮＴ」）の２バイトの制御データで構成される（図２６の備考２参照）。

【０５３９】

変動開始時の変動パターンを決定する際にも（後述の図１２の特別図柄変動パターン作成処理（ステップＳ４１３）参照）、入賞時と同じように、上記変動パターン振分テーブルが参照され、変動パターン用乱数値を利用した抽選により、変動パターン指定コマンドデータ（変動開始時の変動パターン）が決定されるようになっている。ただし、変動開始時には、作動保留球数を考慮した変動パターン振分テーブルが参照される。これにより、変動パターン指定コマンドが作成され、変動開始時の変動パターンの内容が指定される。変動パターン指定コマンドが演出制御部２４に送信されると、演出制御部２４側で、変動開始時の変動パターンが把握され、その変動パターン情報は、図柄変動表示ゲーム中に係る演出処理などに利用される。

【０５４０】

ここで図２６～図２８では、説明の便宜上「選択率」（正しくは、判定値の範囲）を示す表記としているが、実際には、変動パターン用乱数値に応じて、入賞時コマンドデータまたは変動パターン指定コマンドを決定するための判定領域（判定値：０～９９９９の範囲のいずれに属するかを決定可能な判定領域）が定められており、変動パターン用乱数値がどの判定値に属するものであるか否かにより、コマンドデータ（変動パターン）が決定されるようになっている。

【０５４１】

具体的には、変動パターン用乱数値と判定値との関係は、次のようになっている。たとえば、図２６のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」を代表例にとって説明すれば、図面正面上から下の列方向に見て判定値が最初に記載されている箇所から参照すると、判定値「１０」、「８９９０」、「１０００」の順に記載されているが、この内容は、変動パターン用乱数値（ＢＲＮＤ＝０～９９９９）が、判定値０～９の範囲（上記「１０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１３ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値１０～８９９９の範囲（上記「８９９０」の記載欄に対応）に属する場合は「通常変動１６ｓ」を指定するコマンドデータが選択され、判定値９０００～９９９９の範囲（上記「１０００」の記載欄に対応）に属する場合は「Ｎリーチ１」を指定するコマンドデータが選択されるようになっている。本実施形態の場合、図中の空欄の部分、つまり判定値の記憶先のアドレスには、判定値データが記憶されていないわけではなく、判定値として「０」が記憶されている。これは、新機種開発の際や設計開発段階における選択率の調整を容易化するためである。

【０５４２】

ここで本実施形態では、先読み判定時（入賞時）においては、作動保留球数を無視して（作動保留球をゼロとして）、上記「変動パターン振分テーブル選択テーブル」を参照し、目的の変動パターン振分テーブルを選択すると説明したが、その理由は次に述べる通りである。

【０５４３】

本実施形態に係る上記「変動パターン振分テーブル選択テーブル」は、入賞時・変動開始時兼用であるが、入賞時の作動保留球数と変動開始時の作動保留球数とが必ずしも一致しない。しかし、先読み判定時の作動保留球数と変動開始時の作動保留数とが一致しないからといって、闇雲に作動保留球数を無視して、先読み変動パターンを判定するのでは、先読み変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容とに大きな違いが生じてしまう可能性があり、その結果、先読み予告の内容と、変動中演出における予告演出（変動中予告）の内容に大きなズレが生じる恐れがある。詳述するに、入賞時においては、主制御部２０から先読み変動パターン情報を含む「入賞時コマンド」を演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その保留加算コマンドに基づき、先読み予告演出に関

する演出制御を行う。一方、変動開始時においては、主制御部２０から変動開始時の変動パターン情報を含む「変動パターン指定コマンド」を演出制御部２４に送り、これを受けた演出制御部２４は、その変動パターン指定コマンドに基づいて、装飾図柄変動表示ゲーム中における装飾図柄の変動表示動作演出（装飾図柄演出）と予告演出（変動中予告演出）とを含む変動中演出に関する演出制御を行う。このような関係から、先読み変動パターンの内容と変動開始時の変動パターンの内容との相違が大きいと、先読み予告の内容と変動中予告の内容との関連性が崩れ、先読み予告の信頼性や面白みが低下し、遊技者の遊技意欲を減退させてしまう恐れがある。たとえば、保留変化予告として、そこそこ当選期待度の高い緑色保留が出現したにもかかわらず、変動中演出では、リーチや疑似連などの煽り演出が発生せず、単なる通常変動で終了していまうケースが挙げられる。そこで本実施形態では、先読み判定について、次に述べる特徴的要素（第１の特徴的要素）を持たせてある。

【０５４４】

（第１の特徴的要素）

図２６のハズレ変動パターン振分テーブルを参照して、たとえば、現在の遊技状態が通常中において、今回の先読み対象となる作動保留球が特図１側であり、当選種別がハズレＡ（特図１側ハズレＡ）である場合、前述したように、先読み判定時は、作動保留球数によらず、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」が選択される（先読み判定時は、作動保留球を０として判定する）。一方、変動開始時には、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される（図２６の「Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ（通常）、特図１、ハズレＡ」の欄参照）。

【０５４５】

ここで、変動パターン振分テーブル「ＦＨ３」「ＦＨ４」には、通常変動（通常変動パターン）種別に属する“通常変動４ｓ、通常変動８ｓ、通常変動１３ｓ”などが選択可能となっているが、これらは、先読み予告が実行されない「非先読み予告用変動パターン種別」として定められている。この非先読み予告用変動パターンとは、具体的には「先読み予告抽選の対象外」または「先読み予告抽選の対象ではあるが、その当選確率がゼロ（先読み予告非実行）」という先読み変動パターンである。この実施形態の場合、通常変動種別のうちで先読み予告の対象となる変動パターン（先読み予告用変動パターン）は、ハズレＢの場合に選択されうる「先読み予告用通常変動１６ｓ」だけとなっている（図２６の「ＦＨ５」参照）。

【０５４６】

また変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」「ＦＨ２」は、通常変動種別に属する“通常変動１３ｓと通常変動１６ｓ”の他、Ｎリーチ種別に属するＮリーチ１が選択可能となっている。ここで、単なる「Ｎリーチ１」は、上記「非先読み予告用変動パターン」に属し、先読み予告が実行される「先読み予告用リーチ１」とは異なる。

【０５４７】

したがって、通常中の特図１側ハズレＡに当選した場合には、入賞時（先読み判定時は「ＦＨ１」が選択される）に、先読み予告の対象とされる変動パターン（先読み変動パターン）が選択されることがない。すなわち、入賞時と変動開始時とで異系統の変動パターンが決定されるケース、たとえば、先読み判定時に「Ｎリーチ」であると判定され、変動開始時には「通常変動」であると判定されるケースであっても、通常中の特図１側ハズレＡの場合は先読み予告が現出されないため、上記した「先読み予告の内容と変動中予告の内容との関連性が崩れる」といったような問題は生じない。

【０５４８】

なお上述のように、必ずしも先読み予告が一切現出されない構成としなくてもよく、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓまたはＮリーチ１が選択された場合に、先読み予告が稀に出現するケースであれば特に問題は生じないと考えられる。たとえば、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓおよびＮリーチ１の少なくともいずれか１つの変動パターンを先読み予告用変動パターンとして定めてもよく、この場合、選択率が相対的に低確率の「通常変動１

３ｓ」および／または「Ｎリーチ」を先読み予告用変動パターンとして定めることが好ましく、より好ましくは、選択率が最も低い通常変動１３ｓを先読み予告用変動パターンとして定める。ただしこの場合は、先読み予告が過度に現出させないようにするために、先読み予告用変動パターン（先読み予告用通常変動１６ｓおよび／または先読み予告用Ｎリーチ１）よりも、先読み予告の出現率（先読み抽選の当選確率）を低確率に定めることが好ましい。

【０５４９】

また、図２６に示す通り、現在の遊技状態が通常中において、特図１側ハズレＢ（通常中特図１側ハズレＢ）に当選した場合、特図１側のハズレＣ（通常中特図１側ハズレＣ）に当選した場合、または特図２側でハズレＤに当選した場合（通常中特図２側ハズレ）には、入賞時および変動開始時のいずれも作動保留球数によらず、それぞれ共通のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」、「ＦＨ６」、「ＦＨ７」が選択される。また、図２７に示す通り、微時短中（Ｔｃｏｄｅ＝０１Ｈ）においても、上述の通常中（Ｔｃｏｄｅ＝００Ｈ）と同事象である。

【０５５０】

以上のように、本実施形態では、各遊技状態において、先読み予告の内容と変動中予告の内容との関連性が崩れてしまうといった問題を極力生じさせない工夫がなされている。

【０５５１】

（第２の特徴的要素について）

一般的に電サポ無し状態であっても、作動保留球数は比較的短時間で１乃至２個程度変化しうる。これを利用して作動保留球数に応じた変動パターンを選択可能に構成すれば、毎回の図柄変動表示ゲームごとに、演出時間（図柄変動表示ゲームの実行時間）に変化をもたらし、多彩な演出を発生させることが可能である。

【０５５２】

ところで、ハズレ時における１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間（図柄変動時間）を短時間（たとえば、数秒程度）としてしまうと、所謂「変動スランプ（図柄変動表示ゲームが実行されていない期間）」の発生率が高まり、遊技者が「回らない、面白くない」と感じ易くなり、遊技興趣が減退して、遊技のリピート率が低下してしまう。そこで、１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間を長くすれば、作動保留球も貯まり易くなり、変動スランプの発生率を少なくすることができるとも考えられる。

【０５５３】

しかし、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間としてしまうと、ゲームの進行スピードが緩慢化して、折角の変動中演出が気疎い演出となったり、予告演出による大当り当選への緊張感が途切れたりして、遊技者に退屈感や不満感を与えてしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間を無闇に長時間にしてしまうと、作動保留球のオーバーフロー（最大保留記憶数（４個）を超える始動入賞）が生じ易くなる、つまり、ゲームの実行権利の多くを喪失してしまい、遊技者の遊技意欲が減退してしまう恐れがある。したがって、バランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させる工夫が必要である。たとえば、変動開始時における作動保留球数や遊技状態などを考慮した変動パターン選択技術が重要となる。特に、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ時に着目した変動パターン選択技術が重要である。

【０５５４】

このような課題に鑑み、本実施形態では、特に、遊技進行上、滞在期間が比較的長い、つまり、遊技進行上、メインの遊技状態となる「通常中」または「微時短中」におけるハズレ変動パターンの選択に特徴ある構成を持たせてある。以下、図２６、図２７を用いて説明する。

【０５５５】

本実施形態では、既に説明したように、遊技者が、現在の遊技状態が微時短中（地獄モード中）であるか通常中（天国モード中）であるかの判別を困難なものとするために、図２６に示す「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル」と、図２７に示す「微時短中ハズ

レ変動パターン振分テーブル」とを略同一の構成としてある。先ず、図２６に示す「通常中ハズレ変動パターン振分テーブル」について説明する。

【０５５６】

＜Ａ．通常中ハズレ当選時に係る変動パターン振分テーブルの特徴：図２６＞

図２６を参照しながら、通常中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ７」について説明する。

【０５５７】

本実施形態では、ハズレ種別にはハズレＡ～Ｃの複数種類のハズレが含まれ、これらの図柄抽選率は、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％となっている（図４Ｃの「図柄抽選率」の欄参照）。ここで図２６に示す通り、特図１側ハズレＡに当選した場合、作動保留球数に応じて、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のいずれかが選択される。しかし、特図１側ハズレＢに当選した場合、作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択され、特図１側ハズレＣに当選した場合も前述のハズレＢと同様に、作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択される。また、特図２側のハズレＡ～Ｃのいずれかに当選した場合も作動保留球数によらず、共通の変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択される。

【０５５８】

これら通常中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」～「ＦＨ７」は、下記（α）～（ε）の特徴を持つ。以下では説明の便宜のために、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」のように、作動保留球数によらずに選択される変動パターン振分テーブル（各作動保留球数に共通して用いられる変動パターン振分テーブル）を「共通変動パターン振分テーブル」とも称する。また、作動保留球数に応じて選択される変動パターン振分テーブルを「保留数別変動パターン振分テーブル」とも称する。

【０５５９】

なお、図２６または図２７には、保留数別変動パターン振分テーブルの一例として、各作動保留球数のそれぞれに応じて（作動保留球数１～４個のぞれぞれに応じて）選択される変動パターン振分テーブル「ＦＨ１（保留数０）～ＦＨ４（保留数４）」を示してあるが、各作動保留球数のうち、一部で共通の変動パターン振分テーブルが選択され、その他は異なる変動パターン振分テーブルが選択されるという場合も、この「保留数別変動パターン振分テーブル」に属するものとして扱う。たとえば、作動保留球数０～１個の場合は「第１変動パターン振分テーブル（たとえば、「ＦＨ１（保留球数０、１」）」が選択され、作動保留球数３個の場合は「第２変動パターン振分テーブル（たとえば、「ＦＨ３（保留球数３）」）」が選択され、作動保留球数３個の場合は「第３変動パターン振分テーブル（たとえば、「ＦＨ４（保留球数４」）」が選択される、といったケースである。

【０５６０】

（Ａ－１．特図１側通常中ハズレＡ当選時に係る変動パターン振分テーブル（保留数別変動パターン振分テーブル）「ＦＨ１～ＦＨ４」）

【０５６１】

（第１の特徴）

（α）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」のそれぞれは、少なくとも“複数種類の通常変動が選択可能”となっている。具体的には、「ＦＨ１」が選択された場合には、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１（変動時間２６ｓ）が選択される可能性があり、「ＦＨ２」が選択された場合は、通常変動１３ｓ、通常変動１６ｓ、またはＮリーチ１が選択される可能性がある。また、「ＦＨ３」が選択された場合には、通常変動８ｓまたは通常変動１３ｓが選択される可能性があり、「ＦＨ４」が選択された場合には、通常変動４ｓまたは通常変動８ｓが選択される可能性がある。通常変動１６ｓは、通常変動種別のうち最も変動時間が長い“最長通常変動（最長通常変動パターン）種別”に属し、通常変動４ｓは通常変動種別のうち最も変動時間が短い“最短通常変動（最短通常変動パターン）種別”に属するものとなっている。本実施形態は、作動保留球数（保留記憶数）に応じて、少なくとも「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間と略同一

の変動時間を定めた「通常変動１６ｓ」が、異なる選択率で選択(決定）可能な構成となっている。

【０５６２】

なお、本発明は（Ｚ１）～（Ｚ３）のように構成することができる。

（Ｚ１）本発明は、作動保留球数に応じて、最長通常変動および／または最短通常変動が異なる選択率で選択可能なハズレ変動パターン振分テーブルを含むことができる。

（Ｚ２）また本発明は、作動保留球数に応じて、第１特定変動パターン（たとえば、通常変動１６ｓ）と、第１特定変動パターンよりも変動時間が短い短縮変動パターン（たとえば、通常変動４ｓ、通常変動８ｓまたは通常変動１３ｓ）とのいずれかを選択可能な第１ハズレ変動パターン振分テーブルと、作動保留球数によらずに当該第１特定変動パターンの変動時間と略同一の変動時間である第２特定変動パターン（たとえば、先読み予告用通常変動１６ｓ）を決定可能な第２ハズレ変動パターン振分テーブルとを含むことができる。

（Ｚ３）また本発明は、作動保留球数に応じて、第１特定変動パターン（たとえば、通常変動１６ｓ）を異なる選択率で決定可能な第１ハズレ変動パターン振分テーブルと、作動保留球数によらずに当該第１特定変動パターンの変動時間と略同一の変動時間である第２特定変動パターン（たとえば、先読み予告用通常変動１６ｓ）を決定可能な第２ハズレ変動パターン振分テーブルとを含むことができる。この場合、作動保留球数毎に、第１特定変動パターン（通常変動１６ｓ）の選択率を異なるように構成することができる。

【０５６３】

よって、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」の全体像に着目すれば、遊技進行上、遊技者が多く遭遇するハズレ（本実施形態では、ハズレＡ）当選時に、作動保留球が比較的多い場合には（保留数２～３の場合）、変動時間が相対的に短い変動パターンが選択され易くなり、作動保留球が比較的少ない場合には（保留数０～１の場合）、変動時間が相対的に長い変動パターンが選択され易くなる。これにより、変動時間に適度な緩急が発揮され、変動スランプの発生率の低下に寄与することができる。その結果、遊技者は、作動保留球が貯まっていて、連続的にゲームが実行されているような感じを受けるようになる。また、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」では、いずれの作動保留球数においても通常変動が高確率で選択されるが、作動保留球数が少なくなるほど、リーチ変動が高確率で選択されるようになっている。そして、選択対象のリーチ変動は、低期待度リーチに属する「Ｎリーチ（変動時間が相対的に短いリーチ変動）」となっており、特に、この実施形態では、ハズレＡの場合には先読み予告用変動パターンが選択されない。これにより、ハズレ時に当選期待感を無闇に煽ることがない。

【０５６４】

本実施形態に係るハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」によれば、変動スランプの発生率の低下に寄与するとともに、ハズレ時に当選期待感を無闇に煽ることがない、というバランスの取れた図柄変動表示ゲームを生起させることができるようになる。

【０５６５】

なお、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」と「ＦＨ２」とにおいて「リーチ変動（リーチ変動パターン）」が選択可能な構成、換言すれば、作動保留球数が相対的に少ない場合にリーチ変動が選択可能な構成となっているが、本発明はこれに限られない。たとえば、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」に限りリーチ変動が選択可能な構成、つまり、作動保留球数が最も少ない場合に限りリーチ変動が選択される構成としてもよい。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」において、通常変動だけが選択される構成としてもよい。

【０５６６】

本実施形態では、通常変動種別を変動時間の長短で区別した場合、通常変動１６ｓ種別、通常変動１３ｓ種別などの１０秒以上の変動パターンを変動時間が相対的に長い“長変動パターン”として扱う。一方、通常変動４ｓ種別、通常変動８ｓ種別などの１０秒未満

の変動パターンを変動時間が相対的に短い“短変動パターン”として扱う。このように区別する理由は、一般的な弾球遊技機では、遊技球を１０秒程度発射し続ければ、作動保留球が高確率で発生しうると考えられるからである。なお、短変動パターンは、現存の作動保留球数が多い場合に選択され易くなっている。

【０５６７】

（第２の特徴）

（β）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」は、各々が定める変動パターンのうち最も選択率の高い変動パターン（高頻度変動パターン）の変動時間が、それぞれ異なるように定められている。すなわち、作動保留球数に応じて、高頻度変動パターンの変動時間が異なるようになっている。具体的には、高頻度変動パターンの変動時間に関し、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、変動時間が長時間となるように定められている。つまり、作動保留球数が少なくなるほど、高頻度変動パターンの変動時間が相対的に長時間となるように定められている。本実施形態の場合、上記高頻度変動パターンは“通常変動（通常変動パターン）”であり（高頻度通常変動パターン）、具体的には、図２６に示す通り、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１」の場合は“通常変動１６ｓ”、「ＦＨ２」の場合は“通常変動１３ｓ”、「ＦＨ３」の場合は“通常変動８ｓ”、「ＦＨ４」の場合は“通常変動４ｓ”となっている。また、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」が選択された際の平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均実行時間）は、“ＦＨ４（保留３）、ＦＨ３（保留２）、ＦＨ２（保留１）、ＦＨ１（保留０）”のこの順で、当該平均変動時間が長時間となるように定められている。換言すれば、作動保留球数が少なくなるほど、平均変動時間が長時間となるように定められている。

【０５６８】

（Ａ－２．通常中特図１側ハズレＢ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ５」）

（第３の特徴）

（γ）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」は、“ＳＰＳＰリーチ種別（最高期待度リーチ種別）未満”の当選期待度を持つ変動パターン種別が選択可能となっている。本実施形態では、図示のように、Ｎリーチ種別、ＳＰリーチ種別の他、通常変動種別のうち最も変動時間が長い“最長通常変動（最長通常変動パターン）種別”が選択可能となっている（図２６のＦＨ５の欄参照）。具体的には、「ＳＰリーチ種別」よりも当選期待度が高い（ＳＰリーチ種別よりも変動時間が長い）「ＳＰＳＰリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）」については選択されない。このハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」が選択された際の平均変動時間は、先述したハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」よりも相対的に長時間となっている。

【０５６９】

（Ａ－３．通常中特図１側ハズレＣ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ６」）

（第４の特徴）

（δ）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」は、少なくとも“ＳＰＳＰリーチ種別”が選択可能、すなわち最高期待度リーチ変動種別が選択可能となっている。換言すれば、リーチ変動パターンのうちで変動時間が最長の変動パターンが選択されるテーブル構成といえる。本実施形態の場合は、図示のように、ＳＰＳＰリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）だけが選択可能となっている。したがって、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ６」が選択された際の平均変動時間は、他の通常中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ５」よりも長時間（最長の平均変動時間）とされる。

【０５７０】

（Ａ－４．特図２側通常中ハズレ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ７」）

（第５の特徴）

（ε）ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」は、特図１側のハズレ当選時ではなく、特図２側ハズレ当選時の変動パターン振分テーブルである。本実施形態では、既に説明したように、遊技性の関係上、時短状態終了直前に保留された作動保留球（残保留）以外は、通常中において特図２作動保留球が発生することはほぼ皆無であり、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」が選択されるケースは、専ら、時短抜けした遊技状況（連荘の期待感を煽る連荘モード）に限られる。そして、その残保留に係るゲームは、最大４回（最大保留記憶数以下）という比較的短い遊技期間であり、また遊技者は、専ら、小当りに当選するか否かという緊張感や期待感をもって遊技に臨むことになる。斯様な遊技状況下においては、多種多様な変動パターンを設ける必要性に欠け、制御負担軽減の観点からも、無闇に変動パターンの種類を増やすべきではない。そのため、本実施形態では、適度な演出時間を確保して小当り当選期待感を煽る演出を実行するべく、ハズレ変動として「残保留用煽り変動（変動時間４８ｓ）」だけが選択されるようになっている。

【０５７１】

（Ｂ－１．特図１側微時短中ハズレＡ当選時に係る変動パターン振分テーブル（保留数別変動パターン振分テーブル）「ＦＨ８」、「ＦＨ２～ＦＨ４」）

次に、図２７を参照しながら、微時短中のハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２～ＦＨ６」、「ＦＨ８」、「ＦＨ２１」について説明する。

【０５７２】

（第６の特徴）

（ζ）図２７に示す通り、微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルが通常中ハズレ変動パターン振分テーブルと異なる点は、特図１側に係るハズレ変動パターン振分テーブルのうち、「特図１側ハズレＡ、保留数０」の場合におけるハズレ変動パターン振分テーブルが異なり（微時短中は「ＦＨ８」、通常中は「ＦＨ１」が選択される）、その他のハズレ変動パターン振分テーブルは同じである（微時短中、通常中ともに「ＦＨ２」～「ＦＨ６」が選択されうる）。この実施形態の場合、「特図１側ハズレＡ、保留数０」の場合において、微時短中における通常変動１３ｓの選択率が通常中よりも僅かに高確率であり、通常変動１６ｓの選択率が通常中により僅かに低確率となっている。しかし、その違いは微差であり、それらの選択率は略同一であるといえる（図２６の「ＦＨ１」、図２７の「ＦＨ８」の欄、特に、図２７の灰色部分を参照）。換言すれば、微時短中変動パターン振分テーブルが選択された際の平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均実行時間）は、通常中変動パターン振分テーブルが選択された際の平均変動時間と略同一となっている。また、特図１側に係る微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルと、特図１側に係る通常中ハズレ変動パターン振分テーブルとで、選択対象となる変動パターン種別が同一となっている。したがって、特図１側に係る微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルと、特図１側に係る通常中ハズレ変動パターン振分テーブルとは、略同一の構成であるといえる。

【０５７３】

なお、特図２側に係る微時短中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２１」と、通常中ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」とは、その構成を異にするが、既に説明したように、微時短中に特図２作動保留球が発生することはほぼ皆無であり、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２１」が選択される遊技状況は、実質的には無いものとして扱うことができる。すなわち、微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルの全体的なテーブル構成は、通常中ハズレ変動パターン振分テーブルと、実質的同一（略同一）の構成として扱っても問題はない。

【０５７４】

したがって、既に説明した上記（式甲１）の“「Ｘ　Ｙ」（Ｘ＝微時短状態中に係る特図の平均変動時間、Ｙ＝通常状態中に係る特図の平均変動時間）”の関係が実現可能となり、また、通常中と微時短中とで、ベース値を共通化（同一または略同一）にしたり、通常中と微時短中とで、出現させる演出（変動パターンに基づく演出（変動中演出）など）を共通化（同一または略同一）とすることができ、その結果、現在の遊技状態が微時短中

（地獄モード中）であるか通常中（天国モード中）であるかの判別が極めて困難（ほぼ不可能）なものとすることができる。また、少なくとも特図１側の微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルが選択される場合には、特図１側の通常中ハズレ変動パターン振分テーブルが選択される場合と同様の作用効果（上記（α）～（δ）参照）を奏することができる。

【０５７５】

（Ｂ－２．特図２側微時短中ハズレ当選時共通変動パターン振分テーブル：「ＦＨ２１」）

特図２側に係るハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２１」においては、短変動パターンの「通常変動４ｓ」だけが選択されるようになっているが、その理由は次に述べる通りである。

【０５７６】

本実施形態では、微時短中に特図２作動保留球が発生することはほぼ皆無であり、仮に微時短中に特図２作動保留球が発生した場合は、イレギュラー入賞やゴト行為による不正入賞の可能性が高いと考えられる。このような事情を考慮し、特図２側のハズレについては、無闇に長変動パターンが選択されたり、作動保留球数に応じて変動パターンを選択したりすることはせずに、短変動パターンの「通常変動４ｓ」だけが選択されるようになっている。なお、微時短中であっても特図２作動保留球が発生した場合には小当り当選の可能性があるが（図４Ａ参照）、この場合は、イレギュラー入賞や不正入賞による小当り当選の可能性が高いため、次の（Ｅ１）～（Ｅ３）ように構成することが好ましい。

【０５７７】

（Ｅ１）少なくとも微時短中の特図２側小当り当選時の変動パターンをハズレ時と同じ「通常変動４ｓ」を選択させ、図柄変動表示から小当り遊技中を通じて、演出上はハズレを装い、小当り当選を外部から悟られないようにする。なお、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ２１」では、「通常変動４ｓ」のみが選択対象となっているが、変動時間４秒よりも短い変動時間の通常変動０．５ｓ（変動時間０．５秒）、通常変動１ｓ（変動時間１秒）などを定めてもよい。この場合、極めて短い時間で図柄変動表示ゲームを終了させて、小当り当選しても小当り当選を外部から悟られることなく、しれっと小当り遊技を実行させることが可能になる。

（Ｅ２）小当り遊技に係る開閉動作遊技において、大入賞口５０および／またはＶ入賞口への入賞を実質的に不可能とする動作パターンで、開閉部材（開放扉５２ｂ、Ｖ誘導装置）を動作させる。

（Ｅ３）また、上述の（Ｅ１）および（Ｅ２）の構成としてもよい。

【０５７８】

（Ｃ－１．当り変動パターン振分テーブル）

当り変動パターン振分テーブルについては、不図示であるが、ハズレ時と同じく、各遊技状態別（Ｔｃｏｄｅ別）の当り当選時に係る変動パターン振分テーブルが設けられている。本実施形態の場合、当り（大当りまたは小当り）に当選した場合には、作動保留球数によらず、当り種別に応じた変動パターン振分テーブルが選択されるようになっている。また、当りの場合は、通常変動は選択されず、リーチ変動種別（たとえば、図２６の種々のリーチ変動参照）が選択される。ただし、小当りの場合は、小当り当選専用変動が選択されるように構成してもよい。

【０５７９】

また、特殊時短の場合も当りと同様に、各遊技状態別（Ｔｃｏｄｅ別）の特殊時短当選時に係る変動パターン振分テーブルが設けられている。また、特殊時短に当選した場合は、作動保留球数によらず、特殊時短種別に応じた変動パターン振分テーブルが選択されるようになっている。なお、特殊時短は、大当り抽選により当りでない場合に選択される当選種別であり、ハズレの一態様として扱うことができる。したがって、特殊時短当選時には、ハズレ当選時と同様に、通常変動、リーチ変動のいずれも選択対象とすることができる。ただし、特殊時短当選を報知するために、具体的には、特殊時短に係る予告演出の演

出時間幅を確保するために、通常変動種別であれば長変動パターンを選択対象とすることが好ましい。また、リーチ変動を選択対象とする場合は、Ｎリーチ～ＳＰＳＰリーチ（たとえば、図２６、図２７参照）のいずれも選択対象とすることができるが、特殊時短Ａ、Ｂは微時短状態に、特殊時短Ｃは時短状態に移行契機となる当選種別であるため、特殊時短Ｃの場合には高期待度のリーチ種別（ＳＰリーチ系）が低期待度リーチ種別（Ｎリーチ系）よりも高確率で選択され、特殊時短Ａ、Ｂの場合には、特殊時短Ｃの場合とは逆に、高期待度のリーチ種別が低期待度リーチ種別よりも低確率で選択されるようにすることが好ましい。

【０５８０】

たとえば、特殊時短Ｃの場合には、リーチ種別の選択率を「Ｎリーチ１＜リーチＮ２＜ＳＰリーチ＜発展型ＳＰＳＰリーチ＜直撃型ＳＰＳＰリーチ」とすることができる。また特殊時短Ａ、Ｂの場合には、高期待度のリーチ種別の選択率を「Ｎリーチ１＞リーチＮ２＞ＳＰリーチ＞発展型ＳＰＳＰリーチ＞直撃型ＳＰＳＰリーチ」とすることができる。なお、特殊時短Ａ、Ｂの場合は、高期待度のリーチ種別（ＳＰリーチ、発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）が選択されないようにしてもよいし、高期待度のリーチ種別のうち、相対的に期待度が高いリーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチおよび直撃型ＳＰＳＰリーチ、または直撃型ＳＰＳＰリーチ）が選択されないようにしてもよい。

【０５８１】

また、微時短中に特殊時短に当選した場合は、その当選は無効扱い（ハズレ扱い）として、ハズレ当選時と同じく、ハズレ変動パターン振分テーブルを参照して、ハズレ変動パターンを選択させることができる。この場合、特殊時短Ａ～Ｃのいずれも特定のハズレ対応のハズレ変動パターン振分テーブル（たとえば、ハズレＡ対応）を参照してもよい。たとえば、ハズレＡ当選時に係るハズレ変動パターン振分テーブルを参照する。また、特殊時短種別に応じて、各ハズレ対応のハズレ変動パターン振分テーブルを参照してもよい。たとえば、特殊時短Ａ～Ｃのぞれぞれに応じて、ハズレＡ～Ｃ当選時に係るハズレ変動パターン振分テーブルを参照することができる。また、特殊時短Ａ、Ｂの場合はハズレＡ当選時に係るハズレ変動パターン振分テーブルを、特殊時短Ｃの場合はハズレＢまたはハズレＣ当選時に係るハズレ変動パターン振分テーブルを参照してもよい（特殊時短種別の意一部で共通のハズレ変動パターン振分テーブルを参照する形態）。

【０５８２】

（変形例１）

なお、既に説明した図４Ｄの普図に関する「具体例２（図４Ｄ（イ））」または「具体例３（図４Ｄ（イ））」を採用する場合、すなわち、特図時短機能作動の必要がない微時短状態を生起させる場合には、制御負担軽減等の観点から、通常中と微時短中とで共通の変動パターン振分テーブルとしてもよい。また、少なくとも特図１側に係るハズレ変動パターン振分テーブルについては、通常中と微時短中とで共通のハズレ変動パターン振分テーブルとしてもよい。

【０５８３】

（変形例２）

また本実施形態では、特図１側の微時短中ハズレ変動パターン振分テーブルと、特図１側の通常中ハズレ変動パターン振分テーブルとで、選択対象となる変動パターン種別が同一であると説明したが、本発明はこれに限られない。たとえば、「通常中には選択されず、微時短中に選択される」または「通常中に選択され、微時短中には選択されない」といった専用の変動パターンを１または複数設けることができる。専用の変動パターンは、リーチ変動および／または通常変動とすることができる。

【０５８４】

（第７の特徴）

なお、上記した、通常中、微時短中の「ハズレ変動パターン振分テーブル」によれば、下記のような作用効果を奏することができる。

【０５８５】

（Ａ）ハズレ種別にはハズレＡ～Ｃの複数種類のハズレが含まれ、これらの図柄抽選率は、ハズレＡが９５％、ハズレＢが４％、ハズレＣが１％（ハズレＡ＞ハズレＢ＞ハズレＣ）となっている（図４Ｃ備考欄参照）。本実施形態では、このような図柄抽選率の関係を利用し、通常中または微時短中において、ハズレＡに当選した場合、作動保留球が比較的多い場合には変動時間が異なる複数の短変動パターンが選択され易くなり、作動保留球が比較的少ない場合には変動時間が異なる複数の長変動パターンが選択され易くなる。また、ハズレＡに当選した場合、ハズレＢまたはハズレＣが当選した場合よりもリーチ変動が低確率で選択されるようになっている。これにより、変動時間が長い図柄変動が無闇に頻発しない構成、すなわち、変動時間に適度な緩急が発揮され、変動スランプの発生率の低下に寄与するだけでなく、作動保留球が貯まっていて連続的にゲームが実行されているように遊技者が感じる、といったバランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させることができる（たとえば、上記（α）～（δ）参照）。

【０５８６】

（Ｂ）また通常中にハズレＡに当選した場合には、作動保留球数が少なくなるほど、平均変動時間（１回の図柄変動表示ゲームの平均的な実行時間）が長時間となる。換言すれば、作動保留球数が多くなるほど、平均変動時間が短縮される（たとえば、上記（α）、（β）参照）。これにより、図柄変動表示ゲームの実行時間が無闇に長期化せず、変動スランプの発生率を抑えるとともに、作動保留球のオーバーフローの発生率も抑えることができる、といったバランスのよい図柄変動表示ゲームの実行時間を生起させることができる。特に、遊技進行上、遊技者が多く遭遇する「通常中」や「微時短中」において好適である。

【０５８７】

（Γ）また、通常中または微時短中において、ハズレＡに当選した場合はリーチ変動よりも通常変動が高確率で選択され、ハズレＢに当選した場合は低期待度リーチ種別（ＮリーチやＳＰリーチ）が高確率で選択され、ハズレＣに当選した場合は高期待度リーチ種別（発展型ＳＰＳＰリーチ、直撃型ＳＰＳＰリーチ）が高確率で選択される（たとえば、上記（α）～（δ）参照）。つまり、ハズレ時の多くは通常変動に係る演出（通常変動演出）が現出され、リーチ演出を適切な頻度で現出させることができる。これにより、遊技者に対して当選期待感を過度に煽ってしまうことがない。また、稀に出現する高期待度リーチ演出により遊技興趣（当選期待感）を大いに盛り上げることができる。

【０５８８】

（第８の特徴）

（η）また本実施形態では、既に説明したように、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「先読み予告用Ｎリーチ１」とを設けてある。これら変動パターンは、先読み予告用変動パターンとして定められている他、次の（Ａ１）～（Ａ３）に述べる特徴を有する。

【０５８９】

（Ａ１）図２６に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「通常変動１６ｓ」の変動時間と略同一であり、「先読み予告用Ｎリーチ１」の変動時間は、非先読み予告用変動パターン種別に属する「Ｎリーチ１」の変動時間と略同一である。これら変動パターンは、長変動パターンに属する。本実施形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、通常変動種別の中で最長の変動時間として定めた変動パターンであり、最長通常変動種別に属する。

（Ａ２）また図２６に示す通り、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。また、先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同系統の変動パターンであるが、それぞれ入賞時コマンドの値が異なる。

（Ａ３）「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」とは、低期待度変動パターン（通常変動種別、Ｎリーチ種別）に属する変動パターンであり、その当選期待度は、略同一である。また「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」も同様に、低期待度

変動パターンに属する変動パターンであり、その当選期待度も略同一である。

【０５９０】

上記のような「先読み予告用通常変動１６ｓ」、「先読み予告用Ｎリーチ１」の機能について、図２６のハズレ変動パターン振分テーブルと、先読み予告の現出制御との関係に触れながら説明する。

【０５９１】

通常中にハズレＡが当選した場合、変動開始時には、作動保留球数に応じて、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ１～ＦＨ４」（保留数別変動パターン振分テーブル）のいずれかが選択され（図２６参照）、通常変動１６ｓまたはＮリーチ１が選択されうる（図２６の「ＦＨ１」「ＦＨ２」参照）。また、稀にハズレＢ（図柄抽選率４％）が当選するが、このときは、ハズレ変動パターン振分テーブル「ＦＨ５」（共通変動パターン振分テーブル）に選択され、先読み予告用通常変動１６ｓ」または「先読み予告用Ｎリーチ１」が選択されうる（図２６の「ＦＨ５」参照）。ここで、遊技を進行する上で、遊技者が最も遭遇確率が高い遊技状況は、ハズレＡの当選（図柄抽選率９５％）である。

【０５９２】

よって、第１の効果として、低期待度の変動パターンが選択された際に、先読み予告が過度に現出されず、遊技者の当選期待感を無闇に煽ることがない。

【０５９３】

また第２の効果として、先読み予告に係る作動保留球が図柄変動表示ゲームに供された際に、先読み予告による当選期待感を長く持続させることができる。詳述すれば、通常変動４ｓや通常変動８ｓなどの短変動パターンに係る先読み予告を発生させる場合は、その先読み予告対象となった作動保留球に係る図柄変動表示ゲームの実行時間が短く、大した予告演出も現出されずにあっさり終了してしまう。また、図柄変動表示ゲームの実行時間が短い場合、たとえば、白点滅の保留アイコンなどの「ステップアップ系保留変化予告」の発生を示唆するような演出が現出された場合に、その発生期待感を煽ることなく、あっさり終了してしまう。このようなケースは「一体、あの先読み予告は何の意味があったのだろう？」という具合に、遊技者を白けさせてしまい、先読み予告に対する不信感を惹起させてしまう。しかし本実施形態の場合、「先読み予告用通常変動１６ｓ」や「先読み予告用Ｎリーチ１」は、比較的変動時間の長い「長変動パターン（本実施形態の場合は、最長通常変動）」に属するものであるため、このような問題が生じてしまうことを防止することが可能である。

【０５９４】

なお、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と「通常変動１６ｓ」は、先読み予告対象か否かという違いはあるが、双方の図柄変動表示ゲーム中において同一の演出を実行可能な構成とすることが好ましい（「先読み予告用Ｎリーチ１」と「Ｎリーチ１」の関係についても同様）。すなわち、非先読み予告用の「通常変動１６ｓ」と、これと略同一（同一を含む）の変動時間を定めた先読み予告用の「通常変動１６ｓ」とで、図柄変動中の演出を同じ演出態様とし、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、演出上、遊技者が同じ変動パターンが選択されたと認識させる。このように、内容的に同じであるが選択率が異なる変動パターン同士を、非先読み予告用と先読み予告用とに区別することにより、ハズレ時において、先読み予告を適度に出現させて過度な先読み予告が実行を防止し、遊技者の当選期待感を適度に煽ることができる（過剰な先読み予告の出現により、遊技者がストレスを感じないようにすることができる）。なおここでいう「同一の演出」とは、少なくとも装飾図柄の変動表示（装飾図柄演出）と予告演出とを含む演出態様を同一とすることが好ましいが、「装飾図柄の変動表示」および／または「予告演出」を同一としてもよい。ただし、演出上、同じような演出と見せるためには、装飾図柄の変動表示態様は異なるがそれ以外の演出は同一とすることが好ましい。また、「先読み予告用通常変動１６ｓ」と同じ機能を有する先読み用通常変動種別だけを１または複数設けてもよいし、「先読み予告用Ｎリーチ１」と同じ機能を有する先読み用Ｎリーチ種別だけを１または複数設けてもよい。

【０５９５】
　また既に説明したが、「通常変動１６ｓ」および／または「Ｎリーチ１」を先読み予告用変動パターンとして定めてもよい。この場合は「先読み予告用通常変動１６ｓ」および／または「先読み予告用Ｎリーチ１」よりも先読み予告の出現率を低確率に定める。たとえば、先読み予告の出現率（実行率）に関して「通常変動１６ｓ＜先読み予告用通常変動１６ｓ」を満たす関係、「Ｎリーチ１＜先読み予告用Ｎリーチ１」を満たす関係とする。
【０５９６】
　（変形例３（その他の実施例）：通常中と微時短中とを特に秘匿化する必要がない場合について）
　上記実施形態では、通常中と微時短中とにおいて、保留数別変動パターン振分テーブルを用いて変動パターンが選択可能であり、双方が実質的同一のテーブル構成であると説明したが（図２６、図２７参照）、遊技性により、通常中と微時短中とを特に秘匿化する必要がない場合（たとえば、演出的に秘匿化する必要がない場合など）、次の（変３－１）および／または（変３－２）のように構成することができる。
【０５９７】
　（変３－１）通常中（天国モード中）は上記「共通変動パターン振分テーブル」を用いて変動パターンを選択し、微時短中（地獄モード中）は上記「保留数別変動パターン振分テーブル」を用いて変動パターンを選択可能に構成することができる。たとえば、通常中（天国モード中）は、変動パターン振分テーブル「ＦＨ７」、「ＦＨ２１」などのように、作動保留数によらずに選択される変動パターン振分テーブルを用い、微時短中（地獄モード中）は、変動パターン振分テーブル「ＦＨ１（保留数０）～ＦＨ４（保留数４）」などのように、作動保留球数に応じて選択される変動パターン振分テーブル）を用いる。
【０５９８】
　なお、「共通変動パターン振分テーブル」または「保留数別変動パターン振分テーブル」には、ハズレ時、特殊時短当選時、または当り当選時（大当り、小当り）のいずれの場合にも用いることができる。また、これら変動パターン振分テーブルのいずれも、１または複数の変動パターンを定めることができる。
【０５９９】
　ところで、通常中（天国モード中）は上記「共通変動パターン振分テーブル」、微時短中（地獄モード中）は上記「保留数別変動パターン振分テーブル」を用いることが好ましい。その理由は、次に述べる通りである。
【０６００】
　本実施形態の「通常（天国モード）」は、遊技者にとって高利益状態が期待される時短状態（連荘モード）」への移行期待度（移行率）が高い遊技状態であるが、その滞在期間は比較的短期間とされる（本実施形態では、特殊時短の当選確率が高確率（約１／１０）であるため）。このような遊技状態に置かれた場合、遊技者の中には、ゲーム中の演出（変動中演出）を楽しむよりも、早く連荘モードへの移行を獲得したいと欲する遊技者も多い。
【０６０１】
　したがって、通常中（天国モード中）の場合には「作動保留球数に応じて種々の変動パターンを選択可能にし、以て、種々の変動中演出を現出させる」という意義に乏しく、むしろ、テンポ良くゲーム進行させたり、作動保留球数によらずに、連荘モードへの移行期待感を煽るような変動中演出を現出させる（たとえば、毎ゲーム、所定のリーチ演出、所定の煽り演出などを現出させる）ことが好ましいといえる。たとえば、選択対象の変動パターンとして、特定の変動パターン（たとえば、リーチ変動や、所定変動時間を定めた変動パターン）だけを選択したり（この場合は、作動保留球数によらず変動時間幅が固定的となる）、特定の変動パターンを他の変動パターンよりも高確率で選択されるようにすれば、毎ゲーム、テンポ良くゲーム進行させ、作動保留球数によらずに連荘モードへの移行期待感を煽るような変動中演出を現出させることが可能になる。そこで、通常中（地獄モード中）は、保留数別変動パターン振分テーブルを用いるのではなく、共通変動パターン

振分テーブルを用いることが好適である。
【０６０２】
一方、微時短中（地獄モード中）は、上述のような通常中（天国モード中）とは異なり、連荘モードへの移行期待度が低い遊技状態であり、また滞在期間が通常中よりも長期間となりがちになる。このような遊技状態中は、遊技が単調となりがちになり、遊技者の遊技意欲が低下する恐れがある。そこで、微時短中（地獄モード中）は、上述の通常中（天国モード中）とは逆に、作動保留球数に応じてゲームの進行スピードに緩急を付けたり（変動スランプを低下させる）、種々の変動中演出をじっくり楽しませるようにすることが好ましいといえる。そこで、微時短中（地獄モード中）は、共通変動パターン振分テーブルを用いるのではなく、保留数別変動パターン振分テーブルを用い、作動保留球数に応じて種々の変動パターンを選択可能とし（作動保留球数に応じてゲームの進行スピードに緩急を付けることが可能）、種々の変動中演出を現出させる（種々の変動中演出をじっくり楽しませることが可能）ことが好適である。
【０６０３】
（変３－２）通常中と微時短中とにおいて、選択対象とされる変動パターンのうち少なくとも１つ（一部）の変動パターンが異なるように構成することができる。たとえば、図２６と図２７において、少なくとも一の特図側（たとえば、特図１側）の選択対象の変動パターンのうち、一部の変動パターンが異なるように構成することができる。たとえば、下記のようにすることができる。
【０６０４】
（１）「選択対象とされる変動パターンの少なくとも一部が異なるようにする」
たとえば、通常中は、「第１通常変動４ｓ、通常変動８ｓ、Ｎリーチ１、ＳＰリーチ」を選択対象の変動パターンとし、微時短中は、「第２通常変動４ｓ（第１通常変動４ｓと変動時間は同一だが変動パターン種別が異なる変動パターン）、通常変動８ｓ（共通の変動パターン）、先読み予告用Ｎリーチ１（Ｎリーチ１とリーチ種別は同じだが、変動パターン種別が異なる）、ＳＰリーチ（共通の変動パターン）」を選択対象の変動パターンとする（選択対象とされる変動パターンの少なくとも一部が異なる）。
（２）「選択対象とされる変動パターンの全てが異なるようにする」
たとえば、通常中は「通常変動７ｓ、通常変動８ｓ、Ｎリーチ１、ＳＰＳＰリーチ」を選択対象の変動パターンとし、微時短中は「通常変動４ｓ、通常変動６ｓ、先読み予告用Ｎリーチ１、ＳＰリーチ」を選択対象の変動パターンとする。
（３）なお、異なる変動パターンは特に制限はなく、リーチ変動や通常変動を問わず、種々の変動パターンを採用可能である。
【０６０５】
また本変形例（変３－２）の場合、図２６と図２７と関係のように、通常中と微時短中の双方で上記「保留数別変動パターン振分テーブル」を用いて変動パターンを選択可能に構成してもよいし、また、上述の（変３－１）のように、通常中は上記「共通変動パターン振分テーブル」、微時短中は上記「保留数別変動パターン振分テーブル」を用いてもよい。
【０６０６】
なお、通常中と微時短中の双方で、上記「保留数別変動パターン振分テーブル」を用いる場合、少なくとも１つの作動保留球数おいて、共通の変動パターン振分テーブルを選択可能に構成してもよい。たとえば、「作動保留球数が１～２個の場合はそれぞれ異なる変動パターン振分テーブル、３～４個の場合は共通の変動パターン振分テーブル」としたり、「作動保留球数が１個の場合は異なる変動パターン振分テーブル、２～４個の場合は共通の変動パターン振分テーブル」としたりすることができる。つまり、或る作動保留球数数の場合には通常中と微時短中とで異なる変動パターンを選択可能であり、その他の作動保留球数の場合には共通の変動パターンを選択可能、といった構成である。
【０６０７】
また、通常中は上記「共通変動パターン振分テーブル」、微時短中は上記「保留数別変

動パターン振分テーブル」を用いる場合に、（テ１）“当該保留数別変動パターン振分テーブルの一部と当該共通変動パターン振分テーブルが共通の変動パターン振分テーブル”とすることができる。（テ２）また、“当該保留数別変動パターン振分テーブルのすべてと共通変動パターン振分テーブルとが異なる変動パターン振分テーブル”とすることができる。前者の（テ１）のケースとしては、たとえば、保留数別変動パターン振分テーブルが「ＦＨ１（保留数０）～ＦＨ４（保留数４）」であり、共通変動パターン振分テーブルが「ＦＨ１（保留数共通）」のケースなどである。また後者の（テ２）のケースとしては、保留数別変動パターン振分テーブルが「ＦＨ１（保留数０）～ＦＨ４（保留数４）」であり、共通変動パターン振分テーブルが「ＦＨ１～ＦＨ４」以外の変動パターン振分テーブル（たとえば、「ＦＨ５（保留数共通）」）などである。

【０６０８】

（Ｃ１９．当り当選に係る変動パターン、特殊時短当選に係る変動パターンについて）

また、当り当選に係る変動パターン（当り変動パターン）、特殊時短当選に係る変動パターン（特殊時短変動パターン）、その変動パターンに係る演出（変動中演出）については、次の（当１）～（当４）のように構成することができる。なお、当り変動パターンは、大当りおよび／または小当りの場合に選択される変動パターンとすることができる。また、当り変動パターンは、少なくとも１つの特定の当り（たとえば、大当りＤ）に係る変動パターンとすることができる。また、特殊時短変動パターンは、少なくとも１つの特定の特殊時短（たとえば、特殊時短Ｃ）に係る変動パターンとすることができる。

【０６０９】

（当１）当り変動パターンと、特殊時短変動パターンとがそれぞれ異なる変動パターンであってもよいし、少なくとも１つの変動パターンが異なるものであってもよい。また、当り変動パターンと、特殊時短変動パターンとが、共通の変動パターンであってもよい。なお、共通の変動パターンであっても、必ずしも共通の変動中演出を現出させなくてもよい。主制御部２０からは、演出制御部２４に対して変動パターン指定コマンドの他、図柄抽選結果情報（当選種別情報）を特定可能な装飾図柄指定コマンドも送信されるため、共通の変動パターンであっても、当選種別に応じて（たとえば、大当りＡ～Ｄおよび特殊時短Ａ～Ｃ（少なくとも１つの特定の大当りおよび少なくとも１つの特定の特殊時短であってもよい）のいずれかであるかに応じて）、少なくとも一部を異なる演出とすることができる。なお、異なる演出とする場合には、その演出中に現出される１または複数の予告演出や、装飾図柄の図柄態様などを異ならせることができる。

【０６１０】

（当２）また、当りの場合はリーチ変動が選択され、特殊時短の場合はリーチ変動が選択されない構成とすることができる。具体的には、当り変動パターンにはリーチ変動が含まれ（１または複数のリーチ変動を選択可能）、特殊時短当選変動パターンにはリーチ変動が含まれない構成である。当該特殊時短当選変動パターンは、通常変動および／または特殊時短当選用変動パターンとすることができる。特殊時短当選用変動パターンとは、当りの場合に選択されない特殊時短当選時専用の変動パターンであり、たとえば、リーチ演出を指定しない変動パターン（通常変動種別の一態様）とすることができる。

【０６１１】

（当３）また、当りおよび特殊時短のいずれの場合も、リーチ変動を選択可能に構成することができる。なお、複数の特殊時短が設けられている場合、少なくとも１つの特定の特殊時短（たとえば、特殊時短Ｃ）が当選した場合にのみ、リーチ変動を選択可能としてもよい。本例に係るリーチ変動は、当りと特殊時短の場合とで、共通のリーチ変動であってもよいし、異なるリーチ変動であってもよい（選択対象となるリーチ変動が複数ある場合には、少なくとも１つのリーチ変動を共通のリーチ変動としてもよい）。

【０６１２】

（当４）また、上述の（当３）の例において、特殊時短の場合のリーチ変動の選択率を当りの場合よりも低確率とすることが好ましい。たとえば、特殊時短に当選した場合に、大当りに当選した場合のようなリーチ演出（大当り当選を示唆するリーチ演出）を過度に

出現させることは好ましくないが、適度に大当りの当選期待感を煽ることも遊技を楽しませる上で重要だからである。

【０６１３】

（Ｖ１９．大当り当選時に係る予告演出、特殊時短当選に係る予告演出について）

また、大当り当選時に係る予告演出、特殊時短当選に係る予告演出について、次の（予１）～（予４）のように構成することができる。

【０６１４】

（予１）特殊時短が当選した場合、大当り当選を確定的に報知（示唆）するプレミアム的な予告演出（大当り当確予告演出）を現出しないことが好ましい。特殊時短が当選した場合に、大当り当選を報知する予告演出（矛盾した演出）を現出することは好ましくないからである。ただし、特定の特殊時短が当選した場合に、大当り当確予告演出を現出可能に構成してもよい。たとえば、時短状態（連荘モード）に移行契機となる特殊時短Ｃに当選した場合である。本実施形態の「特殊時短Ｃ」のように、遊技者にとり有利度が高い遊技状態への移行契機となる当選種別の場合には、当確予告演出を現出可能に構成しても、遊技者にとって特に不利益はなく、問題は無いと考えられる。特殊時短を単なる時短状態への移行契機となる当選種別と捉える場合には大当り当確予告演出を現出させない構成とし、特殊時短を大当りと同じような価値を有する当選種別と捉える場合には大当り当確予告演出を現出可能な構成とする、といったように、遊技性に応じた予告演出態様を定めることが好適である。

【０６１５】

（予２）また、特殊時短が当選した場合に、特殊時短当選を確定的に報知するプレミアム予告演出（特殊時短当確予告演出）を現出可能に構成することができる。この場合、特殊時短当確予告演出の種類数Ｎとし、大当り当確予告演出の種類数Ｍとした場合、「Ｎ＝Ｍ」、「Ｎ≠Ｍ」、「Ｎ＜Ｍ」、または「Ｎ＞Ｍ」の関係とすることができる。

【０６１６】

（予３）また、特殊時短当確予告演出、大当り当確予告演出ともに、その演出時間幅が、それぞれ同一（略同一）であってもよいし、異なっていてもよい。

【０６１７】

（予４）また、上記「特殊時短当確予告演出」を含む変動中演出と、上記「大当り当確予告演出」を含む変動中演出とが、または、特殊時短当確予告演出と大当り当確予告演出とが、演出の途中まで（たとえば、演出開始から所定のタイミングまで）共通の演出内容（共通の演出シナリオ）としてもよく、最終的な演出結果として、特殊時短当選や大当り当選を報知する演出（特殊時短当確予告演出、当り当確予告演出）を実行してもよい。演出の途中まで共通の演出内容であれば、少なくとも当該演出の途中まで、いずれの当選種別であるかを秘匿することができ、今回のゲーム結果が如何なる結果であるのかという当選期待感や緊張感を遊技者に与えることができる。特に、大当りの場合と特殊時短の場合とで共通の変動パターンを選択可能である場合（たとえば、上記（当１）の「ＳＰリーチ変動」のケース）、当該変動パターンに係る変動中演出おいて、特殊時短当確予告演出の現出タイミングと、大当り当確予告演出の現出タイミングとが略同一（同一）のタイミングとすれば、いずれの当選種別であるかを秘匿する上で、さらに好適である。なお、現出タイミングは、リーチ変動であれば、リーチ前（リーチ状態の形成前の所定タイミング）やリーチ後（リーチ状態形成後の所定タイミング）、ＳＰリーチであれば、ＳＰリーチ発展前やＳＰリーチ発展後など、種々のタイミングとすることができる。

【０６１８】

（Ｄ１９．その他の構成例１）

また、少なくとも通常状態（天国モード）における変動中演出として、特定の特殊時短当選可能性を報知する「第１予告演出」と、大当り当選可能性を報知する「第２予告演出」（たとえば、リーチ演出）とを現出可能である場合、第１予告演出の第１現出率（実行確率）と、第２予告演出の第２現出率との関係については、次の（式Ａ）～（式Ｄ）のいずれかの関係を満たすように構成することができる。

（式Ａ）「第１現出率＝第２現出率」、
（式Ｂ）「第１現出率　第２現出率（略同一の実行率）」、
（式Ｃ）「第１現出率＜第２現出率」、
（式Ｄ）「第１現出率＞第２現出率」

【０６１９】
ここで上記「第１予告演出」とは、主として、当り状態以外の特定状態（制御状態）に移行するか否か（特定状態移行／特定状態非移行）を報知可能な演出態様（状態移行予告演出）である。当該「特定状態」には、特定の遊技モード、特定の内部遊技状態、または特定の演出モードのいずれも採用可能である。状態移行予告演出の報知内容としては、たとえば、特定の当選種別に当選して、特定状態への移行が予定されている場合に、その移行先の遊技モードや演出モードなどを報知するケース、天井ゲームに到達して、天井特典付与を報知するケースなどがある。

【０６２０】
なお、状態移行予告演出において、例外的に、当り状態への移行（当り当選）を報知可能に構成してもよい。たとえば、時短状態への移行または非移行を一旦報知した後、昇格演出的に、大当り遊技（大当り状態）への移行（大当りに当選したこと）を報知してもよい。

【０６２１】
本実施形態の場合、状態移行予告演出（第１予告演出）として、時短状態（連荘モード）に移行するか否か（「時短移行／時短非移行」または「当選した特殊時短種別」）を報知可能な「時短移行予告演出」を採用可能である。時短移行予告演出の一例としては、たとえば、扉を模した扉画像（シャッター画像）表示させ、扉（シャッター）が開くか否かの期待感を煽る演出を実行し、その結果演出として、扉が開けば時短移行確定が報知され、扉が閉じたままであれば時短非移行確定が報知される、といったように、その演出結果に応じて、移行／非移行を報知可能な演出態様がその代表例である。本実施形態では、状態移行予告演出に属するものとして、後述のチャンス煽り演出（図６３）、チャンス演出などが設けられている（後述の図６１～図６２）。

【０６２２】
したがって、この第１予告演出が出現した場合、遊技者は大当り当選に期待を寄せるのではなく、現在の遊技状態よりも有利な遊技状態への状態移行（昇格移行）などに期待を寄せて、演出を観賞することになる。これに対し第２予告演出は、第１予告演出とは逆に、状態移行に期待を寄せるのではなく、大当り当選に期待を寄せて、演出を観賞することになる。

【０６２３】
なお、本実施形態の通常状態（天国モード）は、微時短状態よりも時短状態（連荘モード）への移行が有利な遊技状態として作用するため、遊技者は、専ら、時短状態への移行（時短移行）に期待を寄せて遊技に興じることになる。そこで、通常状態中は、第１予告演出（たとえば、リーチ演出）の現出率を、第２予告演出よりも高確率とすることが好ましいと言える（「第１現出率＞第２現出率」とする）。

【０６２４】
また、通常状態（天国モード）中は、時短移行への期待感を大いに盛り上げるために、上記第１予告演出を、毎ゲーム実行する（実行率１００％）、または超高確率で実行する（たとえば、実行率９９％以上）ように構成してもよい。

【０６２５】
なお、大当り当選の場合に第１予告演出を実行し、第１予告演出において、時短非移行の報知に替えて、大当り当選を報知してもよい。

【０６２６】
一方、微時短状態（地獄モード）中は、上述の例とは逆に、第２予告演出の現出率を、第１予告演出よりも高確率とすることが好ましい（「第１現出率＜第２現出率」とする）。なお、本実施形態の微時短状態は、大当り抽選対象から特殊時短が除外されているため

、第１予告演出の現出率が０％（実行しない）であってもよい。「第１現出率＜第２現出率」の関係は、主に、微時短状態中にも特殊時短が当選可能（発動可能）である構成の場合に好適であるといえる。

【０６２７】

なお、装飾停止図柄（停止目）については、大当り当選の場合は第１特定表示態様で表示し、特殊時短当選の場合は、第１特定表示態様とは異なる第２特定表示態様で表示してもよい。第１特定表示態様は、たとえば、「７７７」などの、いわゆる「図柄揃い」である。また、大当り種別に応じた停止目を表示させることができる。

【０６２８】

また、特殊時短種別（特殊時短Ａ～Ｃ）に係る停止目については、それぞれ共通の停止目またはそれぞれ異なる停止目としてもよい。また、時短状態移行契機の特殊時短Ｃと、微時短状態移行契機の特殊時短Ａ、Ｂとで、異なる停止目としてもよい。たとえば、特殊時短Ｃの場合は「７時７」「時☆短」などの特殊表示態様、特殊時短Ａおよび特殊時短Ｂはハズレ目と共通か、ハズレ目では導出されない停止目（たとえば、「１２３」や「７５６」などの連番）とすることができる。

【０６２９】

また、天井機能発動となる天井ゲームでは、天井ゲーム専用の停止目（たとえば、「天☆井」「７天７」など）を表示してもよい。

【０６３０】

図１１の説明に戻る。ステップＳ３２０の始動口入賞時乱数判定処理を終えると、「入賞時コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２１）。なお、先読み禁止中である場合や設定値データに異常が発生した場合は、先読み禁止データ「９ＦＨ」がそのまま維持され、「先読み禁止データ」を持つ入賞時コマンドが演出制御部２４に送信されることになる。この場合、上位バイト（ＭＯＤＥ１）側の値は、適宜な値、たとえば、「Ｂ３Ｈ」が取得され、先読み禁止の入賞時コマンド（Ｂ３９ＦＨ）を送信する。

【０６３１】

次いで、先読み判定時の作動保留球数を指定する「保留加算コマンド」を作成し（ステップＳ３２２）、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ３２３）。「保留加算コマンド」は、既に説明したように、２バイトの制御データで構成され、今回先読み対象となった作動保留球が特図１側であるか特図２側であるかを指定する上位バイト（ＭＯＤＥ）側と、入賞時の作動保留球数を指定する下位バイト（ＥＶＥＮＴ）側とで構成される。保留加算コマンドは、演出制御部２４側において、作動保留球発生の際、保留表示領域７６、７７に対し、現在の作動保留球数に関する情報を報知したり、先読み予告演出が実行される場合には、その予告対象保留についての先読み予告を現出する際にも利用される。

【０６３２】

上記入賞時コマンドと保留加算コマンドとが主制御部２０から送信されると、これを受けた演出制御部２４は、コマンドに含まれる情報が、「先読み禁止指定以外」であれば、先読み予告の実行可否に関する抽選（先読み予告抽選）を行い、これに当選した場合には、先読み予告の演出シナリオを作成し、そのシナリオに基づいて、今回の作動保留球を対象とする先読み予告を実行制御する。一方、「先読み禁止指定」であれば、先読み予告抽選を実行せずに、或いは、先読み予告抽選を実行するがその抽選結果を強制的にハズレ（予告演出実行せず）として処理し、先読み予告の実行を禁止（制限）する。この実施形態では、先読み禁止中の場合か、または設定異常エラーが生じている場合のいずれも、先読み禁止指定の入賞時コマンドを送信する構成となっているが、その理由は下記の通りである。

【０６３３】

本実施形態の場合、設定異常エラーが生じても遊技動作を強制的に停止制御することはしない。その理由は第１に、設定異常エラーの解消は、既に説明したように、設定変更操作を行うことにより解消されるが、営業中の設定変更操作は、法的要請の観点から射幸心煽る事項として禁止事項に該当する可能性が高い。第２に、設定異常エラーが生じた際、

直ちに遊技動作処理を強制的に停止させてしまうと、突然の遊技停止に、遊技者が不信感を抱いてしまう。たとえば、仕掛り中の図柄変動表示ゲームが正常動作時に実行されたものである場合や、大当り遊技中の場合などに、偶々、設定異常エラーが発生して、直ちに遊技ができない状態に制御してしまうと、遊技者が本来得られるべき利益が消失してしまい、遊技者の不信感を招く。このような事情を考慮し、設定異常エラーが発生した場合はエラー報知を行うに止めて、遊技進行自体は条件付きであるが、そのまま進行させる。「条件付きであるが」と表現したのは、設定異常エラーが発生した場合には、先読み予告を禁止したり、図柄変動表示ゲームの結果を強制的にハズレとするからである（図１１のステップＳ３１７（＝５ＡＨ）、後述の図１２のステップＳ４０９（＝５ＡＨ）の処理ルート参照）。

【０６３４】

以上により、特図１始動口チェック処理を抜けて、続いて、特図２始動口チェック処理（ステップＳ３０２）を実行する。

【０６３５】

＜１０．特別図柄変動開始処理：図１２＞

次に、図１０中の特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）について説明する。図１２は、特別図柄変動開始処理（ステップＳ３０６）の詳細を示すフローチャートである。

【０６３６】

図１２において、ＣＰＵ２０１は、まず特図２作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０１）、特図２作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０１：ＮＯ）は、特図２作動保留球数対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。一方、特図２作動保留球数がゼロの場合には（ステップＳ４０１：ＹＥＳ）、続いて特図１作動保留球数がゼロか否かを判定し（ステップＳ４０２）、特図１作動保留球数がゼロでない場合には（ステップＳ４０２：ＮＯ）、特図１作動保留球数を対象とした変動開始時の処理（ステップＳ４０３～Ｓ４１６）を実行する。このステップＳ４０１とＳ４０２の処理により、特図１作動保留球と特図２作動保留球のどちらを優先的に変動表示動作に供するか（どちらの作動保留球を消化していくか）の「優先変動順位」が定まる。本実施形態では、特図１作動保留球と特図２作動保留球の双方に作動保留球が存在する場合、特図２作動保留球を優先的に消化させる（特図２側優先変動機能）。

【０６３７】

なお、特図２作動保留球数と特図１作動保留球数の双方の作動保留球数がゼロである場合（ステップＳ４０１：ＹＥＳ、かつステップＳ４０２：ＹＥＳ）、「作動保留球なし」の状態となる。この「作動保留球なし」の状態は、特別図柄が待機中であり、かつ保留記憶無しの状態となった場合である。そこで「作動保留球なし」になった場合は、ステップＳ４１７に進み、特別図柄動作ステータスが上記「作動保留球なし」の状態を示す「待機中（００Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ４１７）。

【０６３８】

上記「作動保留球なし」の状態となったときの特別図柄動作ステータスが「待機中（０１Ｈ）」（この「待機中（０１Ｈ）」は、後述の図１４Ａの特別図柄確認時間中処理中のステップＳ４７２で更新される。）であった場合には（ステップＳ４１７：ＮＯ）、特別図柄動作ステータスを「待機中（００Ｈ）」（保留無し待機中）に切り替える（ステップＳ４１８）。そして、演出制御コマンドとして、客待ち中コマンド（ＢＡ０４Ｈ）を演出制御部２４に送信して（ステップＳ４１９）、特別図柄変動開始処理を抜ける。演出制御部２４が上記客待ち中コマンドを受信した場合、所定の実行条件に基づき、「客待ち演出（デモ表示）」を現出させる。演出制御部２４は、客待ち中コマンドを受信した後、遊技が開始されずに、つまり作動保留球が発生せずに（入賞に係るコマンド（たとえば、保留加算コマンドなど）を受信することなく）、かつ遊技環境設定画面（メニュー画面）に切り替わることなく、所定の待機時間（たとえば、１８０秒）が経過した場合、たとえば、液晶表示装置３６にデモ画面（デモムービー）を表示させる。

【０６３９】

なお、客待ち演出が開始されるまでの待機時間（１８０秒）が経過するまでは、「客待ち前演出（デモ開始待ち表示）」が現出される。この「客待ち前演出」は、たとえば、今回のゲーム結果である装飾図柄（装飾停止図柄）を表示し、装飾ランプ４５を所定の発光パターンで発光させ、スピーカ４３を消音状態（所定の音演出を実行していてもよい）にするといった演出態様が現出され、客待ち演出（デモ表示）の開始までこの状態が維持される。客待ち演出が開始されるとデモムービーが流れ、デモムービー終了まで始動口への入賞が無い場合や遊技設定画面が表示された後（遊技者が遊技設定を行った後）、再度、客待ち前演出に切り替わるようになっている。なお、始動口への入賞があるまで、または遊技設定画面が表示されるまで、デモムービーを繰り返し流してもよい。

【０６４０】

また、演出制御部２４は、客待ち演出の開始または終了後（再度、客待ち前演出に切り替わった場合を含む）、所定の移行条件（節電モード移行条件）を満たした場合、客待ち演出を終了して「節電モード」に移行させることができる。たとえば、客待ち演出の開始後、作動保留球が発生せず、かつメニュー画面（遊技設定画面）に切り替わることなく、所定時間（たとえば、１０分）が経過した場合、演出モードを節電モードに移行させ、液晶表示装置３６に節電用画面を表示させ（たとえば、液晶画面に「節電中です」の文字表示）、装飾ランプ４５やその他の演出用ＬＥＤの一部またはすべてを消灯させるように制御する（節電制御）。

【０６４１】

（演出ステージ）

なお本実施形態では、遊技環境設定（遊技設定項目）の一つとして、遊技者が選択可能な複数の演出ステージが設けられている。この「演出ステージ」とは、主制御部２０側で管理される遊技状態の移行に伴い移行されるような演出状態（演出モード）とは異なり、演出制御部２４側独自の演出処理によりその移行が制御される演出状態である。演出ステージは、１または複数ゲームにわたり継続する場合がある。

【０６４２】

したがって、演出ステージに変更があっても、主制御部２０側で管理される遊技状態自体に変更があったわけではなく、変動パターンの選択対象は同じであり、特別図柄の変動パターンを決定する際に参照される「変動パターン振分テーブル選択テーブル」および「変動パターン振分テーブル」が変更されるわけではない。つまり、現在の遊技状態が「通常状態」である場合、異なる演出ステージ（たとえば、演出ステージＡ～Ｃ）であっても、通常状態に係る変動パターン振分テーブルが参照されて、変動パターンが決定されるようになっている。しかし、演出制御部２４側の演出制御により、各演出ステージＡ～Ｃに関連する演出を現出することが可能である。たとえば、「演出ステージＡ→演出ステージＢ」に変更されても、変動パターンの選択対象は同じであり、全く同一の変動パターンが選択されうるが、演出ステージに応じて異なる演出を実行することができる。たとえば、通常変動１３ｓが選択された場合、演出ステージＡでは「演出Ａ」を実行するが、演出ステージＢでは「演出Ａ」を実行せずに他の演出（たとえば、演出Ｂ）を実行するなどである。

【０６４３】

本例では、演出ステージＡ～Ｃのいずれも選択対象となる変動パターンが同一である点（全く同一の変動パターンが選択されうる点）、各演出ステージに応じた演出を実行可能である点に着目し、演出ステージに応じて、装飾図柄の停止動作パターンを異なるようにし、演出の自由度やバリエーションの豊富化を図っている。

【０６４４】

本実施形態では、遊技者が操作手段（演出ボタン１３や方向キー７５）を操作することにより、好みの演出ステージ（遊技者設定用演出ステージ）に切り替え可能な「カスタマイズ機能」を有する。カスタマイズ機能は、たとえば、現在の遊技状態が「通常状態」である場合、通常演出モードに関連する複数の演出ステージ（遊技者選択可能演出ステージ）のいずれかを選択可能な機能であり、たとえば、通常演出モードに関連する「ノーマル

モード（演出ステージＡ）」、「シンプルモード（演出ステージＢ）」、「プレミアムモード（演出ステージＣ）」の３種類の演出ステージ（遊技者選択可能演出ステージ）のうちから、いずれかを選択可能な機能である。混同してはならないのは、これらの演出ステージは、同一の変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）下の演出状態であり、遊技者側が変動パターン選択モード（Ｔｃｏｄｅ）自体を自由に切り替えられることを意味するものではない。したがって、ノーマル、シンプル、プレミアムモードの違いにより、出現する演出の一部またはすべてが異なる場合があるが、夫々の演出ステージで特別図柄の変動パターンの選択対象は変化しない。

【０６４５】

たとえば、「ノーマルモード」とはデフォルトの演出状態であり、「シンプルモード」とは、ノーマルモードと比べて特定の予告演出の出現率が低確率または一切出現しないなどの演出状態（特定予告演出出現率変更モード）である。「シンプルモード」では、たとえば、当選期待度が相対的に高い特定の高期待度予告演出（たとえば、ノーマルモード時の当選期待度３０％）のハズレ時の出現率がノーマルモードよりも低確率となり、当該特定の高期待度予告の出現時は当選期待度が大幅にアップする、遊技者参加型演出の出現率がノーマルモードよりも低確率となる。また「プレミアムモード」では、当確系演出（たとえば、当選期待度９０％または大当り当選確定となる演出）の出現率が、ノーマルモードおよびシンプルモードよりも高確率となり、１または複数種類の特定の低期待度予告の出現率が低確率（０％を含む）となる。したがって、同一の変動パターンであっても、演出ステージに応じて、図柄変動中に実行される演出（予告演出、非予告演出、変動中先読み予告、設定示唆演出など）の種類やその実行の有無、保留変化予告の種類やその実行の有無を異なるものとすることが可能である。

【０６４６】

また、ノーマル、シンプル、プレミアムの各演出ステージでは、いずれのステージ中であるかを識別可能とするため、演出ステージ別に対応した固有の背景表示を現出させてもよい。たとえば、「ノーマルモード（演出ステージＡ）」は‘朝’を連想させる背景画像、「シンプルモード」では‘昼’を連想させる背景画像、「プレミアムモード」では‘夜’を連想させる背景画像などである。たとえば、現在が通常状態であれば、ベースの背景表示を通常演出モードの季節“春”背景表示とし、ノーマル、シンプル、プレミアムの各演出ステージに応じて「春の朝方背景」、「春の昼間背景」、「春の夜背景」を表現した背景表示に変更してもよい。

【０６４７】

また、設定したカスタマイズについて、そのカスタマイズを初期化（デフォルトに戻す）する設定項目（カスタマイズ初期化選択演出）を設けることができる。

【０６４８】

演出制御部２４は、演出制御部２４は、遊技設定（遊技環境設定）に係る機能部として、カスタマイズ設定手段、音量調整手段、光量調整手段などを有しており、遊技者の好みに応じて、種々の設定が可能であり、その設定については、遊技中および／または非遊技中において設定可能に構成することができる。また、遊技中および／または非遊技中に設定可能であっても、特定の期間は設定不能とする遊技設定禁止期間を設けることができる。また、設定可能な遊技設定が複数ある場合には、非遊技中に限り設定可能な項目と、非遊技中だけでなく遊技中にも設定可能な項目など、遊技設定の種類に応じて適宜定めることができる。たとえば、音量や光量は遊技中も非遊技中も調整可能であるが、カスタマイズ機能に関する設定は非遊技中に限り設定可能、などである。いずれの遊技設定を、遊技中または非遊技中に設定可能に定めるかは、遊技性に応じて適宜定めることができる。

【０６４９】

図１２の説明に戻る。特図１作動保留球数または特図２作動保留球数がゼロでない場合（ステップＳ４０１：ＮＯまたはＳ４０２：ＮＯ）、ステップＳ４０３～Ｓ４１６を順次実行していく。なお、以下に説明するステップＳ４０３～Ｓ４１６の処理の仕方については、特図１作動保留球を対象とするか、特図２作動保留球を対象とするかの違いだけで、

その内容は実質的には同じである。したがって重複記載を避けるため、特に必要が無い限り、どちらの作動保留球を対象とした処理であるかを区別せずに説明していく。

【０６５０】

ステップＳ４０３の処理に進むと、今回の変動表示動作に供する特図側の作動保留球数を１減算し（ステップＳ４０３）、減算後の作動保留球数情報を含む「保留減算コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４０４）。保留減算コマンドは、特別図柄種別を指定する上位バイト側のデータと、減算後の作動保留球数情報（保留減算情報）を特定可能とする下位バイト側のデータで構成される。この保留減算コマンドに含まれる情報により、演出制御部２４は、現在の作動保留球数を把握し、保留減算時に係る演出（たとえば、保留シフト表示、保留減算時に係る先読み予告など）の現出に利用する。

【０６５１】

次いで、特別図柄作動確認データを格納する（ステップＳ４０５）。この特別図柄作動確認データは、今回の変動開始側の特別図柄種別を指定する情報であり、特図１が変動開始側であるならば「００Ｈ」を、特図２が変動開始側であるならば「０１Ｈ」を特別図柄作動確認データに格納する。

【０６５２】

次いで、ＲＡＭ２０３の保留記憶エリアに格納されている保留データをシフトして（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをゼロクリアする（ステップＳ４０７）。このステップＳ４０６～Ｓ４０７の処理では、保留記憶数ｎ＝１に対応する保留記憶エリア（保留１記憶エリア）に格納されている保留データを読み出し、領域内ＲＡＭの判定用乱数記憶エリアに格納するとともに、保留ｎ記憶エリア（ｎ＝２、３、４）に対応する保留記憶エリアに格納されている保留データを、それぞれ‘ｎ－１’に対応する保留記憶エリアに格納し（ステップＳ４０６）、保留４記憶エリアをクリアして空き領域を設ける（ステップＳ４０７）。これにより、特別図柄変動表示ゲームの開始順番は、作動保留球数ｎ（ｎ＝１、２、３、４）の順番と一致し、始動口入賞時に取得された作動保留球がいずれの保留記憶エリアに対応するものであるかが特定されるとともに、新たな作動保留球の保留記憶が可能となっている。

【０６５３】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４０８）。遊技状態情報送信処理では、「遊技状態指定コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、ゲーム開始時の遊技状態を特定可能な遊技状態情報が含まれる。演出制御部２４は、遊技状態指定コマンドを受信すると、これに含まれる情報に基づき、遊技状態を把握し、主制御部２０側で管理される遊技状態と整合性を保つ形で演出モードを管理する。遊技状態指定コマンドに含ませる遊技状態情報は、目的の遊技処理を行う際に最低限必要な情報であればよく、たとえば、「内部遊技状態（遊技状態判定番号ＹＪ）」および／または「変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ」を含む情報とすることができる。

【０６５４】

またここでは、必要に応じて、時短中であれば残り時短回数を指定可能な「時短回数コマンド」が送信され、確変中であれば残りＳＴ回数を指定可能な「ＳＴ回数指定コマンド」が送信される。演出制御部２４は、これらのコマンドに含まれる情報に基づいて、残り時短回数や残りＳＴ回数を把握し、その残り時短回数または残りＳＴ回数を演出的に報知する「残余回数表示演出（カウントダウン表示）」を現出させる。なお、確変状態が次回大当りまで継続する場合（実質的に次回大当りまで継続する場合を含む）には、ＳＴ回数指定コマンドは送信しなくてもよい。

【０６５５】

（設定値が正常時の処理ルート：Ｓ４１０を辿る処理ルート）

次いで、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ４０９）。設定エラーフラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ４０９：≠５ＡＨ）、設定値コマンドを演出制御部２４に送信し、次いで、特別電動役物作動判定用乱数判定処理を実行する（ステップＳ４１０）。この特別電動役物作動判定用乱数判定処理では、大当

り判定用乱数値を利用し、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした「変動開始時の当落抽選」を実行する。本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１のステップＳ３１８の乱数判定処理と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０６５６】

このステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理では、まず特別図柄作動確認データに基づき、今回の処理対象側の当り乱数判定テーブル（たとえば特図１側が処理対象であれば、特図１用の当り乱数判定テーブル）を取得する。次いで、上記判定用乱数記憶エリアに格納された大当り判定用乱数値を取得し、大当り判定用乱数値と当り乱数判定テーブルとに基づく当落抽選を実行する。そして、その抽選結果が「大当り」当選であれば大当り判定フラグを「５ＡＨ」に設定し、「小当り」当選であれば小当り判定フラグを「５ＡＨ」に設定し、「特殊時短」当選であれば特殊時短判定フラグを「５ＡＨ」に設定する。大当り、小当り、特殊時短のいずれにも当選しなかった場合、つまり‘ハズレ’の場合は、大当り判定フラグ、小当り判定フラグ、特殊時短判定フラグのいずれもが「００Ｈ」に設定されることになる。

【０６５７】

次いで、天井管理処理を実行する（ステップＳ４１０Ａ）。この天井管理処理では、天井特典発動（天井時短発動）に必要な処理を行う。ここでは、天井特典発動に必要な処理として、天井までの残り天井回数（天井ゲーム数＝７５１回）をカウントするための「天井カウンタ」の減算処理（残余天井ゲーム数カウント処理）や、天井到達（天井ゲーム数到達）となった場合に「天井判定フラグ」をＯＮ（５ＡＨ）に設定する処理を行う。

【０６５８】

本実施形態では、既に説明した通り、大当り抽選確率が低確率状態下において、所定ゲーム数連続してハズレとなった場合、救済機能として、「天井時短」が発動する。

【０６５９】

ここで、当り種別、特殊時短種別およびハズレ種別のそれぞれは、重複して当選することはないが、天井特典は「所定ゲーム数連続して条件装置が作動しなかった場合」にその発動が許容される関係上、今回のゲームにおいて、条件装置の作動することの無い「特殊時短」当選を契機として所定遊技状態（本例では、時短Ａ～Ｃのいずれか）に移行されるケースと、今回のゲームで天井ゲーム数到達となり、次回のゲームにて天井特典による所定遊技状態（本例では、時短Ｃ）に移行されるケースとが重複する場合がありうる。

【０６６０】

ただし本実施形態の天井機能は、天井ゲーム（７５１回転目）が「ハズレ」または「特殊時短当選」の場合に発動されるようになっており、天井ゲームにて特殊時短に当選した場合であっても天井特典が優先的に付与される（天井優先発動）。そこで、天井管理処理の前処理である「特別電動役物作動判定用乱数判定処理（ステップＳ４１０）」にて、天井到達（ハズレ連続７５１回転目）の場合に、少なくとも大当り判定フラグか、または小当り判定フラグが「５ＡＨ」であって非Ｖ入賞であった場合（条件装置作動フラグ非作動）以外は、天井機能の発動が許容されて天井時短が付与される。なお本実施形態では、天井ゲームにて「特殊時短」が当選した場合は、優先的に天井機能が発動して天井時短が付与されるようになっている。また、天井ゲームにて小当りに当選した場合、非Ｖ入賞であれば、その小当り遊技終了後に天井時短が付与されるようになっている。

【０６６１】

（天井発動優先順位について）

天井ゲームにて「特殊時短」が当選した場合であっても、天井時短（天井特典）を優先的に発動させる理由は、次に述べる通りである。

【０６６２】

本実施形態のように、天井ゲームにて「特殊時短Ａ、Ｂ」に当選してしまうと、通常状態よりも遊技者にとり不利な遊技状態である「微時短状態Ａ、Ｂ」に移行されてしまう。他方、特殊時短Ｃに当選した場合には「時短Ｃ（時短回数１回）」に移行されるが、これ

は、天井時短（時短Ｃ）による利益状態と同じである。つまり、天井特典よりも特殊時短当選（特殊時短状態移行）の方が、遊技者付与される利益状態（有利度）が低い、という関係にある。また、天井特典の役割が「当り間の大きなハマりに遭遇した遊技者を救済する救済機能として働く」という点に着目すれば、相対的に有利度が低い特殊時短に当選した場合であっても、天井特典を優先的に発動させる方が好ましい。そこで本実施形態では、天井発動優先順位について「特殊時短当選＜天井時短」の関係に定めてある。

【０６６３】

（天井発動優先順位の変形例）

なお、天井発動優先順位については、次のように定めてもよい。

（１）天井特典よりも特殊時短当選の方を優先することができる（特殊時短による特殊時短状態移行優先（特殊時短状態優先発動）形態）。本実施形態では、天井特典の方が相対的に有利度が高く定められているが、特殊時短Ｃに当選した場合（特定の特殊時短に当選した場合）によって、天井特典と同等の利益が付与されうる。この点に着目して、天井ゲームにて特殊時短に当選した場合、当りと同様に遊技者に相応の利益状態が付与されたものとみなして、天井特典を発動させず、特殊時短当選の方を優先してもよい。この場合は、天井ゲームにて、大当り、小当り、特殊時短のいずれにも当選しなかった場合、つまり天井ゲーム（７５１回転目）が「ハズレ」の場合に発動されることになる。

【０６６４】

（２）特定の特殊時短が当選した場合に天井特典を優先することができる（特定特殊時短当選時天井特典優先発動形態）。たとえば、特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂのように、天井特典よりも有利度が低い特定の特殊時短が当選した場合には天井特典を優先させ、特殊時短Ｃのように有利度が天井特典と同等か、または天井特典よりも有利度が高い特殊時短に当選した場合には特殊時短当選の方を優先する。詳述すれば、少なくとも第１特殊時短と第２特殊時短とを含む複数の特殊時短が含まれ、かつその当選による有利度（付与される利益状態）が「第１特殊時短＜第２特殊時短」の関係である場合、天井発動優先順位に関し、「第１特殊時短当選＜天井特典」（天井特典優先発動）かつ「第２特殊時短当選＞天井特典」（第２特殊時短による特殊時短状態優先発動）とすることができる。なお、当選による有利度が「第１特殊時短＝第２特殊時短」である場合であっても、第１特殊時短当選の場合には天井特典を優先的に発動させ、第２特殊時短当選の場合には特殊時短状態を優先発動させるように構成してもよい。

【０６６５】

次いで、特別停止図柄作成処理を実行する（ステップＳ４１１）。この特別停止図柄作成処理では、ステップＳ４１０の当落抽選結果と特別図柄判定用乱数値とを利用し、「変動開始時の図柄抽選」を実行する。本処理の基本的な処理手順は、既に説明した図１１に示す特別停止図柄データ作成処理（ステップＳ３１９）と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０６６６】

このステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理では、まず特別図柄作動確認データ（特図種別）と、ステップＳ４１０の当落抽選結果とに応じた図柄テーブル（大当り図柄テーブル、小当り図柄テーブル、特殊時短図柄テーブル、またはハズレ図柄テーブル）を選択する。たとえば、特別図柄作動確認データが００Ｈ、大当り判定フラグが５ＡＨである場合、すなわち、今回の変動開始側が‘特図１側’であり、当落抽選結果が‘大当り’である場合には、「特図１用大当り図柄テーブル」が選択される。そして、上記判定用乱数記憶エリアに格納された特別図柄判定用乱数値を取得し、選択した図柄テーブルと特別図柄判定用乱数値とに基づく図柄抽選を実行し、その抽選結果である特別図柄判定データおよび特別停止図柄番号を、領域内ＲＡＭの対応領域にそれぞれ格納する。

【０６６７】

ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理を終えると、次いで、遊技状態移行準備処理を実行する（ステップＳ４１２）。この遊技状態移行準備処理では、大当り遊技後の遊技状態、特殊時短当選による時短状態、天井到達による時短状態（天井時短）など、遊技状

態を移行させるための設定として、遊技状態を指定するために必要な設定処理を行う。
【０６６８】
遊技状態移行準備処理では、移行先の遊技状態を指定するためのデータ群が定められた「遊技状態移行テーブル（不図示）」を取得して、その取得した遊技状態移行テーブルに定められた各種データを、対応する状態バッファに格納する（状態バッファ設定処理）。
【０６６９】
遊技状態移行テーブルには、大当り用遊技状態移行テーブル、小当り用遊技状態移行テーブル、特殊時短用遊技状態移行テーブルが含まれ、これら遊技状態移行テーブルは、遊技状態判定番号（ＹＪ）と特別図柄判定データ（当選種別）とに関連付けられた複数種類の遊技状態移行テーブルが設けられている。たとえば、通常状態中に特殊時短当選（たとえば、時短Ｃ）に当選した場合であれば（ＹＪ＝０２Ｈ（時短状態指定）、特殊時短判定フラグ＝「５ＡＨ」、特別図柄判定データ＝特殊時短Ｃ対応値）、その特殊時短種別（ここでは、特殊時短Ｃ）と現在の遊技状態（通常状態）とに対応する特殊時短用遊技状態移行テーブルが取得され、そのテーブルに定められた各種データを、対応する状態バッファに格納する。本例の特殊時短遊技状態移行テーブルであれば、今回のゲーム後（特殊時短当選変動終了後）に、時短Ｃ移行指定の各種データが状態バッファに格納される。
【０６７０】
バッファに格納されたデータは、大当り遊技終了後やＶ当り遊技終了後や特殊時短当選変動終了後などの所定の処理で読み出され、ＲＡＭ２０３の所定の記憶領域（各々のバッファに対応したフラグ記憶領域やカウンタ記憶領域）に格納される。これにより、移行先の遊技状態（図４Ａ～図４Ｃの「移行先の遊技状態」）が指定される。
【０６７１】
なお、上記各種の状態バッファの役割は、下記の通りである。
（α）「普電役物開放延長移行状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短状態移行状態バッファ、特別図柄確変移行状態バッファ」
これら状態バッファには、内部遊技状態を指定するための各機能のＯＮ／ＯＦＦ（５ＡＨ／００Ｈ）の指定データが設定される。具体的には、普電役物開放延長移行状態バッファには、開放延長機能の作動状態を指定する普電役物開放延長状態フラグ、普通図柄時短移行状態バッファには、普通図柄時短機能の作動状態を指定する普通図柄時短状態フラグ、普通図柄確変移行状態バッファには、普通図柄確変機能の作動状態を指定する普通図柄確変状態フラグ、特別図柄時短状態移行状態バッファには、特別図柄時短機能の作動状態を指定する特別図柄時短状態フラグ、特別図柄確変移行状態バッファには、特別図柄確変機能の作動状態を指定する特別図柄確変状態フラグに係るデータが設定される。
（β）「特別図柄時短回数カウンタバッファ」
時短回数または微時短回数を指定するためのデータ（特別図柄時短回数カウンタ用のデータ）が設定される。
（γ）「特別図柄確変回数カウンタバッファ」
確変回数を指定するためのデータ（特別図柄確変回数カウンタ用のデータ）が設定される。
（δ）「特別図柄変動回数カウンタバッファ」
或る変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの継続回数を指定するためのデータ（特別図柄変動回数カウンタ用のデータ）が設定される。
（ε）「変動パターン振分指定番号バッファ」
所定の更新条件が成立した場合に、更新先となる変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを指定するデータ（変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ用のデータ）が設定される。更新条件とは、大当り遊技後、Ｖ当り遊技後、特殊時短発動時、特別図柄変動回数カウンタがゼロになったときなどがある。
【０６７２】
たとえば、現在の遊技状態が「通常状態（ＹＪ＝００Ｈ）」であり、「特殊時短Ｃ」に

当選したケースでは、普電役物開放延長移行状態バッファ、普通図柄時短移行状態バッファ、普通図柄確変移行状態バッファ、特別図柄時短状態移行状態バッファ」にそれぞれ「５ＡＨ（ＯＮ指定）」が設定され、特別図柄時短回数カウンタバッファに「時短回数１回を指定する値」が設定され、変動パターン振分指定番号バッファに「連荘モードＣを指定する値（０４Ｈ）」が設定される。これにより、次回のゲームの移行先遊技状態が「時短Ｃ」に指定される。なお、本実施形態では、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの更新タイミングが内部遊技状態の更新タイミングと同じであるため、特別図柄変動回数カウンタバッファには「０回」が設定されるが、異なる更新タイミング、具体的には、内部遊技状態の更新（移行）は無いが、実行ゲーム数（変動回数）に応じて、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを更新する場合は、特別図柄変動回数カウンタバッファには所定値が設定される。たとえば、微時短Ｂ（微時短回数２５０回）中のゲーム数が１～１００回目までは地獄モードＡを指定し、１００～２５０回までは地獄モードＢを指定する場合には、特別図柄変動回数カウンタバッファには１００回を設定する。また、変動パターン振分指定番号バッファには、地獄モードＡ、Ｂを指定するＴｃｏｄｅがそれぞれ設定される。なお、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの更新は、更新タイミングが到来した場合に更新処理が実行される（後述のステップＳ４８８～Ｓ４９２参照）。

【０６７３】

次いで、特別図柄変動パターン作成処理を実行する（ステップＳ４１３）。この特別図柄変動パターン作成処理では、図柄抽選結果（ステップＳ４１１で得られた結果）、変動パターン用乱数値、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ（現在の遊技状態）、設定値情報（必要に応じて取得する）、および作動保留球数（今回の変動表示動作に供される作動保留球を除く、現存する作動保留球数０～３個：ステップＳ４０３参照）を用いて、目的の変動パターン振分テーブルを取得し、今回の変動表示動作に供される作動保留球を対象とした変動パターンを決定、つまり、変動パターン指定コマンドを作成する。そして、作成した変動パターン指定コマンドを演出制御部２４側へと送信する。

【０６７４】

特別図柄変動パターン作成処理は、既に述べた、先読み変動パターン判定処理である始動口入賞時乱数判定処理（図１１のステップＳ３２０）と、基本的には同じである。本処理の基本的な処理手順は、始動口入賞時乱数判定処理（図１１のステップＳ３２０）と同じ処理手順であるので、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０６７５】

特別図柄変動パターン作成処理では、変動開始時の変動パターンを決定に関する処理として、下記（Ａ）～（Ｄ）の処理が含まれる。

【０６７６】

（Ａ）「変動パターン振分テーブル選択テーブル」を参照し、「変動パターン振分テーブル」を取得する“変動開始時変動パターン振分テーブル取得処理”と、

（Ｂ）取得した変動パターン振分テーブルに基づく変動パターン抽選により、変動パターン指定コマンドデータを取得し（変動パターンを決定する）、変動パターン指定コマンドを作成する“変動パターン指定コマンド取得処理（変動パターン決定処理）”と、

（Ｃ）決定された変動パターンに対応する変動時間（疑似連に必要な加算時間を含む）を決定して、領域内ＲＡＭのタイマ管理領域である「特別図柄役物動作タイマ」に設定する“変動時間設定処理”と、

（Ｄ）変動パターン指定コマンドを演出制御部２４に送信する“コマンド送信処理”と、

を含んで構成される。

【０６７７】

変動開始時においては、入賞時（先読み判定時）とは異なり、作動保留球数（ステップＳ４０３の変動開始時の作動保留球数）を考慮して、変動パターン振分テーブルが選択される。変動パターン振分テーブルには、既に説明したように、特別図柄に関する１または複数種類の変動パターンが、特図種別、当選種別、作動保留球数、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ、および変動パターン用乱数値などに関連付けて定められており（図２６

～図２８参照）、変動パターン用乱数による抽選により、複数種類の変動パターンのうちからいずれかの変動パターンが選択されるようになっている。具体的には、変動パターン指定コマンドを構成する上位バイトデータ（ＭＯＤＥ２）と、下位バイトデータ（ＥＶＥＮＴ）が決定される。これにより、今回の図柄変動表示ゲームに係る変動開始時の変動パターンが指定されることになる。

【０６７８】

変動パターンが決定されると、その変動パターンに対応した変動時間が決定される。これにより、今回の変動パターンと、その変動時間が定まることになる。この変動時間は、特別図柄変動表示ゲームと同調して実行される装飾図柄変動表示ゲームの遊技時間（装飾図柄の変動表示時間（演出時間））と実質的に同一となる。

【０６７９】

このようにして決定された変動パターンに関する情報には、少なくとも当落抽選結果（詳細な図柄抽選結果情報は、装飾図柄指定コマンドに含まれる）、現在の遊技状態、変動時間情報、特定の予告演出（たとえば、リーチ演出や疑似連など）の実行指定などに関する情報が含まれる。主制御部２０は、その内容を特定可能な変動パターン指定コマンドを演出制御部２４に送信する。変動パターン指定コマンドは、演出制御部２４側にて、今回の図柄変動表示ゲームに係る演出シナリオ（装飾図柄の変動表示や各種予告演出など）を決定する際に利用される。

【０６８０】

上記ステップＳ４１３の特別図柄変動パターン作成処理を終えると、次いで、今回の変動開始側に対応する変動中フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ４１４）。上記「変動中フラグ」とは特別図柄１、２のどちらが変動中であるかを示すフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には特別図柄が変動中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には特別図柄が停止中である旨を示す。本実施形態では、特図１対応の「特別図柄１変動中フラグ」と、特図２対応の「特別図柄２変動中フラグ」を扱う。たとえば、特図１側が今回の処理対象（変動開始側）であれば、特別図柄１変動中フラグをＯＮ、特別図柄２変動中フラグをＯＦＦに設定する。

【０６８１】

次いで、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理で得られた図柄抽選結果情報を特定可能な装飾図柄指定コマンドを取得し、これを演出制御部２４に送信する（ステップＳ４１５）。装飾図柄指定コマンドは、変動側の特別図柄種別を指定する上位バイト（ＭＯＤＥ）と、当選種別を指定する下位バイト（ＥＶＥＮＴ）の２バイトで構成される。したがって、この装飾図柄指定コマンドには、変動側の特別図柄種別と当選種別（図柄抽選結果）とに関する情報が含まれる。この装飾図柄指定コマンドは、主として、リーチ状態を形成する際の装飾図柄の組合せ（リーチ図柄を構成要素となる図柄種）や、最終的に停止表示させる装飾図柄（装飾停止図柄）の組合せや、図柄変動表示ゲームにおいて当選種別に対応する予告演出などを決定する際に利用される。演出制御部２４は、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドを受信すると、図柄変動表示ゲーム中の演出（変動中演出）を決定し、装飾図柄変動表示ゲームを開始させる。

【０６８２】

そして、変動開始時設定処理として、特別図柄動作ステータス「変動中（０２Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０２Ｈを格納）、判定用乱数記憶エリアに００Ｈを格納する（ゼロクリアする）（ステップＳ４１６）。

【０６８３】

以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、かくして特別図柄の変動表示が開始されることになる。これにより、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図９の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０６８４】

（設定異常エラーが生じたケースについて：Ｓ４０９→Ｓ４１１の処理ルート）

ステップＳ４０９の判定処理の説明に戻り、ステップＳ４０９において、設定エラーフラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合、つまり設定異常エラーが発生中の場合（ステップＳ４０９：＝５ＡＨ）、ステップＳ４１０の特別電動役物作動判定用乱数判定処理（当落抽選）をスキップし、ステップＳ４１１の特別停止図柄作成処理を実行する。すなわち、設定異常エラーが発生した場合には、変動開始時の当落抽選を実行せず、今回の当落抽選結果は、常に「ハズレ」として処理される（強制ハズレ制御）。この場合、「設定異常エラー」という深刻なエラーが生じていることを考慮し、当選期待感を煽るようなリーチ変動パターン種別は選択せずに、通常変動パターン種別のみを選択することが好ましい。また、設定異常エラーの場合には、「遊技続行不可」として、図柄変動表示ゲーム自体を開始させない（図柄変動を開始させない）構成としてもよい。この場合には、遊技機の電源がＯＦＦになるまでエラー報知を継続させることができる。なお本実施形態では、図８Ａに示す設定変更処理（ステップＳ０２３）が実行されて設定異常エラーが解除されるまでは、電源を再投入してもエラー報知が継続される。

【０６８５】

＜１３．特別図柄変動中処理：図１３＞

次に、図１０中の特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）について説明する。図１３は、特別図柄変動中処理（ステップＳ３０７）の詳細を示すフローチャートである。

【０６８６】

図１３において、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否か、つまり特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（ステップＳ４５１）。特別図柄役物動作タイマがゼロでない場合は（ステップＳ４５１：ＮＯ）、未だ特別図柄の変動時間が経過していない、つまり特別図柄が変動中であるので、何もしないでこの特別図柄変動中処理を抜ける。

【０６８７】

特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４５１：ＹＥＳ）、演出制御コマンドとして、特別図柄の変動が終了したことを示す「変動停止コマンド」を演出制御部２４に送信する（ステップＳ４５２）。この変動停止コマンドにより演出制御部２４は、特別図柄の変動時間経過して特別図柄変動表示ゲームが終了したことを把握し、現在変動表示中の装飾図柄を停止表示（確定表示）させる。これにより、特別図柄変動表示ゲームが終了されるとともに、装飾図柄変動表示ゲームも終了することになる。

【０６８８】

次いで、特別図柄の変動停止時の設定処理として、ＲＡＭ２０３の特別図柄確定タイマに、特別図柄確定信号出力時間（たとえば、１００ｍｓ）を格納し、特別図柄役物動作タイマに確定表示時間（たとえば、５００ｍｓ）を格納し、特別図柄動作ステータスを「確認中（０３Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０３Ｈを格納）、特別図柄変動中フラグに００Ｈ（ＯＦＦ状態）を格納し（ステップＳ４５３）、この特別図柄変動中処理を抜ける。ここで上記「特別図柄確定信号出力時間」とは、枠用外部端子基板２１からホールコンピュータＨＣに対し、特別図柄が確定表示された旨を報知する特別図柄確定信号の出力時間を確保するための余裕時間である。また「確定表示時間」とは、特別図柄の変動表示が終了して特別図柄の停止表示した際、その停止表示を保持する時間（停止表示時間）である。この確定表示時間中は、装飾図柄も確定表示（本停止）される。なお、普通図柄も同様に、確定表示時間は５００ｍｓとなっている。

【０６８９】

以上の特別図柄変動中処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理を抜けて、図９のステップＳ０９５の特別電動役物管理処理に進む。

【０６９０】

＜１３．特別図柄確認時間中処理（変動停止時処理）：図１４Ａおよび図１４Ｂ＞

次に、図１０中の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）について説明する。図１４Ａおよび図１４Ｂは、特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）の詳細を示すフ

ローチャートである。
【０６９１】
図１４Ａおよび図１４Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、「確定表示時間」が設定されている（図１３のステップＳ４５３参照）。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ４７１：ＮＯ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０６９２】
特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば（ステップＳ４７１：ＹＥＳ）、今回の特別図柄変動表示ゲームが終了したとして、特別図柄動作ステータスを「待機中（０１Ｈ）」に切り替え（特別図柄動作ステータスに０１Ｈを格納）（ステップＳ４７２）、遊技状態番号ＹＪを格納する（ステップＳ４７３）。
【０６９３】
次いで、大当り判定フラグ、小当り判定フラグ、特殊時短判定フラグ、天井判定フラグを順次判定し（ステップＳ４７４～Ｓ４７７）、いずれかの判定フラグが「５ＡＨ」である場合には、その判定フラグに対応した処理を実行する（ステップＳ４７４Ａ～Ｓ４７７Ａ）。以下、各処理について説明する。
【０６９４】
（大当り判定フラグが「５ＡＨ」の場合）
大当り判定フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ４７４：＝５ＡＨ）、大当り遊技開始前の設定処理として「大当り図柄停止時の各種設定処理」を実行する（ステップＳ４７４Ａ）。この処理では、大当り判定フラグ、天井カウンタ、天井判定フラグ、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅなどを「００Ｈ」に設定し、条件装置作動フラグを「５ＡＨ」に設定し、その他、低確率、電サポ状態無しの状態にすべく、これらに係る上記状態フラグを「００Ｈ」に設定するなど、大当り遊技移行（大当り遊技開始）に必要な処理を実行する。
【０６９５】
（小当り判定フラグが「５ＡＨ」の場合）
小当り判定フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ４７５：＝５ＡＨ）、小当り遊技開始前の設定処理として「小当り図柄停止時の各種設定処理」を実行する（ステップＳ４７５Ａ）。この処理では、小当り判定フラグを「００Ｈ」に設定し、小当り中フラグを「５ＡＨ」に設定するなど、小当り開始に必要な処理を実行する。なお、小当り中フラグとは、小当り遊技中であるか否かを指定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には小当り遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には小当り遊技中ではない旨を示す。
【０６９６】
（天井判定フラグが「５ＡＨ」の場合）
天井判定フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ４７６：＝５ＡＨ）、天井時短開始前の設定処理として「天井時短設定処理」を実行する（ステップＳ４７６Ａ）。本実施形態では、天井特典として「時短Ｃ」（天井時短）を発生させるため、本処理では、この時短Ｃに移行させるための設定処理を行う。具体的には、時短状態に係る上記状態フラグ（時短状態に関する機能）を「５ＡＨ」に設定し、特別図柄時短回数カウンタに所定値（天井時短＝時短Ｃ（時短回数１回））を設定し、特殊時短フラグを「００Ｈ」に設定し、また変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「０４Ｈ（時短Ｃ）」に設定し、遊技状態番号ＹＪを「０２Ｈ」に設定し、天井判定フラグを「００Ｈ」に設定するなど、天井時短移行（天井時短開始）に必要な処理を実行する。これにより天井ゲーム終了後に、天井時短（時短Ｃ）に制御されることになる。なお、天井ゲームにて小当りに当選した場合には、天井時短設定処理（ステップＳ４７６Ａ）よりも上記小当り図柄停止時の各種設定処理（ステップＳ４７５Ａ）を優先的に実行し、後述の小当り処理（図１５）にて非Ｖ入賞であると判断された場合に天井時短設定処理を実行し、天井時短を付与するようになっている。

【０６９７】
（特殊時短判定フラグが「５ＡＨ」の場合）
特殊時短フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ４７７：＝５ＡＨ）、特殊時短開始前の設定処理として「特殊時短図柄停止時の各種設定処理」を実行する（ステップＳ４７７Ａ）。この処理では、当選した特殊時短種別（特殊時短Ａ～Ｃ）に対応する特殊時短状態（微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ｃ）に移行させるための設定処理を行う。微時短Ａまたは微時短の場合には微時短状態に係る上記状態フラグ（微時短状態に関する機能）を「５ＡＨ」に設定し、特別図柄時短回数カウンタに所定値（微時短Ａの場合は１５０回、微時短Ｂの場合は２５０回）を設定し、また変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「０１Ｈ（微時短Ａ、Ｂ）」に設定し、遊技状態番号ＹＪを「０１Ｈ」に設定するなど、微時短状態開始に必要な設定処理を実行する。また時短Ｃの場合は、上述の天井時短（時短Ｃ）と同様に、時短状態に係る上記状態フラグ（時短状態に関する機能）を「５ＡＨ」に設定し、特別図柄時短回数カウンタに所定値（時短Ｃの場合は時短回数１回）に設定し、また変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「０４Ｈ（時短Ｃ）」に設定し、遊技状態番号ＹＪを「０２Ｈ」に設定するなど、時短Ｃ移行（時短Ｃ開始）に必要な設定処理を行う。これにより次回のゲームから、微時短Ａ、微時短Ｂまたは時短Ｃに制御される。
【０６９８】
上述のステップＳ４７４Ａ～Ｓ４７７Ａのいずれかを実行した後は、特別図柄確認時間中処理を抜ける。
【０６９９】
大当り判定フラグ、小当り判定フラグ、特殊時短判定フラグ、天井判定フラグのいずれも「００Ｈ」である場合（ステップＳ４７４～Ｓ４７７：≠５ＡＨ）、つまり、当りに非当選、特殊時短に非当選、および天井時短が発動しない場合（完全「ハズレ」の場合）、次いで、特別図柄時短回数カウンタ（残り時短回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４７８）。特別図柄時短回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４７８：ＹＥＳ）、時短状態または微時短状態に係るステップＳ４７９～Ｓ４８２の処理をスキップして、ステップＳ４８３の処理に進む。
【０７００】
一方、特別図柄時短回数カウンタ（時短回数）がゼロでない場合（ステップＳ４７８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄時短回数カウンタを１減算し（ステップＳ４７９）、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８０）。
【０７０１】
減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８０：ＮＯ）、特別図柄時短状態（微時短状態を含む）の終了回数に達していないので、何もしないでステップＳ４８３の処理に進む。一方、減算後の特別図柄時短回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８０：ＹＥＳ）、時短状態または微時短状態が終了したとして、時短終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８１）。ここでは、時短終了時の設定処理として、時短状態に係る上記状態フラグ（時短状態または微時短状態に関する機能）を「００Ｈ」に設定し、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを「００Ｈ（通常）」に設定するなど、時短状態または微時短状態から通常状態への移行設定処理を実行する。これにより次回のゲームから、「通常状態（天国モード）」に制御される。
【０７０２】
ステップＳ４８１の時短終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８２）。ここでは、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信する。ここでの遊技状態指定コマンドには、時短状態終了を指定する情報が含まれる。この遊技状態指定コマンドにより演出制御部２４は、今回のゲームで時短状態が終了した旨を把握し、次回のゲームから通常状態に移行される旨を把握する。これにより、時短状態または微時短状態に係る終了設定処理を終えて、ステップＳ４８３の処理に進む。なお、ステップＳ４８３～Ｓ４８７の処理は、確変状態（潜確状態を含む）に係る処理であ

る。本実施形態の場合、確変状態は設けられていないが、確変状態を制御可能に構成した場合の処理として説明しておく。

【０７０３】

ステップＳ４８３の処理に進むと、次いで、特別図柄確変回数カウンタ（残り確変回数）がゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８３）。特別図柄確変回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８３：ＹＥＳ）、確変状態に係るステップＳ４８４～Ｓ４８６の処理をスキップして、ステップＳ４８８の処理に進む。

【０７０４】

一方、特別図柄確変回数カウンタ（確変回数）がゼロでない場合（ステップＳ４８３：ＮＯ）、今回の特別図柄の変動回数消化分として、特別図柄確変回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８４）、その減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８５）。

【０７０５】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８５：ＮＯ）、確変回数が終了していないので、何もせずにステップＳ４８８の処理に進む。

【０７０６】

減算後の特別図柄確変回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８５：ＹＥＳ）、確変状態が終了したとして、確変終了時の設定処理を実行する（ステップＳ４８６）。ここでは、確変終了時の設定処理として、確変状態に係る上記状態フラグ（確変状態に関する機能）を「００Ｈ」に設定し、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを所定値（移行先の遊技状態のＴｃｏｄｅ）に設定するなど、確変状態から特定の遊技状態への移行設定処理を実行する。ここでいう「特定の遊技状態」とは、確変状態が終了した場合に移行可能な遊技状態であり、たとえば、通常状態、時短状態または微時短状態などが含まれる（遊技性に応じて、いずれの遊技状態に移行させてもよい）。なお、潜確状態を設けた場合、潜確状態についても確変状態の処理と同様に、ステップＳ４８３～Ｓ４８５の処理にて潜確状態の終了タイミングが監視され、潜確状態が終了する場合には（ステップＳ４８５の判定結果がＹＥＳの場合）、確変終了時の設定処理（ステップＳ４８６）により、潜確状態が終了されることになる。

【０７０７】

上記ステップＳ４８６の確変終了時の設定処理を終えると、次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４８７）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報には、確変状態または潜確状態終了を指定する情報（高確率状態終了指定）が含まれる。この遊技状態指定コマンドにより演出制御部２４は、今回のゲームで確変状態または潜確状態（高確率状態）が終了した旨を把握し、次回のゲームから特定の遊技状態（たとえば、通常状態、時短状態または微時短状態）に移行される旨を把握する。

【０７０８】

ステップＳ４８７の遊技状態情報送信処理を終えると、次いで、特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４８８）。ここでは、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの変更タイミングを監視する。本実施形態では、既に説明したように、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの更新タイミングが内部遊技状態の更新タイミングと同じであるため、特別図柄変動回数カウンタの値は常にゼロとなっている。

【０７０９】

特別図柄変動回数カウンタがゼロである場合（ステップＳ４８８：ＹＥＳ）、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。一方、特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４８８：ＮＯ）、今回の変動回数の消化分として、特別図柄変動回数カウンタを１減算し（ステップＳ４８９）、その減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ４９０）。

【０７１０】

減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロでない場合（ステップＳ４９０：ＮＯ）、変

動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの更新タイミングでないとして、何もしないでこの特別図柄確認時間中処理を抜ける。

【０７１１】

減算後の特別図柄変動回数カウンタがゼロの場合（ステップＳ４８９：ＹＥＳ）、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅの更新タイミングが到来したとして、変動パターン振分指定番号更新処理を実行する（ステップＳ４９１）。

【０７１２】

次いで、遊技状態情報送信処理を実行する（ステップＳ４９２）。ここでは、上記ステップＳ４８２と同じく、遊技状態指定コマンドを演出制御部２４に送信するが、ここでの遊技状態指定コマンドに含まれる情報は、更新後の変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅを特定可能な情報が含まれる。

【０７１３】

以上により、この特別図柄変動開始処理を抜けると、図１０の特別図柄表示データ更新処理（ステップＳ３０９）を行い、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）を抜けて、図１５の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）に進む。

【０７１４】

＜１５．特別電動役物管理処理：図１５＞

次に、図１５中の特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）について説明する。図１５は、特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）の詳細を示すフローチャートである。

【０７１５】

図１５において、ＣＰＵ２０１は、まず、上記小当り中フラグを判定する（ステップＳ５０１）。小当り中フラグは、特別図柄管理処理（図９のステップＳ０９３）中の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）において、特別図柄の変動表示動作が終了した際に、大当り抽選結果が小当りである場合に「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定される（図１４Ａのステップの Ｓ４７５Ａ参照）。小当り中フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ５０１：＝５ＡＨ）、小当り処理を行う（ステップＳ５０４）。この小当り処理は、小当り遊技の一連の遊技動作を制御する処理である。この小当り処理についての詳細は、図１６～図１８を用いて後述する。

【０７１６】

上記小当り中フラグが「００Ｈ」の場合（ステップＳ５０１：≠５ＡＨ）、次いで、条件装置作動フラグの状態を判定する（ステップＳ５０２）。条件装置作動フラグは、特別図柄管理処理（図９のステップＳ０９３）中の特別図柄確認時間中処理（ステップＳ３０８）において、特別図柄変動表示ゲーム終了時に大当り抽選結果が大当りである場合か（図１４Ａのステップの Ｓ４７４Ａ参照）、または小当り遊技中にＶ入賞した場合に「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定される（後述の図１７のフラグ設定処理（ステップＳ６４２）参照）。

【０７１７】

小当り中フラグと条件装置作動フラグのいずれも「００Ｈ（ＯＦＦ状態）」の場合は（ステップＳ５０１：≠５ＡＨ、かつステップＳ５０２：≠５ＡＨ）、小当り遊技中でなく、かつ大当り遊技中でもないので、何もしないでこの特別電動役物管理処理を抜ける。

【０７１８】

一方、条件装置作動フラグが「５ＡＨ」の場合（ステップＳ５０２：＝５ＡＨ）、大当り遊技またはＶ当り遊技中であるとして、特別電動役物動作ステータス「００Ｈ～０４Ｈ」に応じた処理を行う（特別電動役物動作ステータス分岐処理：ステップＳ５０３）。

【０７１９】

上記「特別電動役物動作ステータス」とは、特別変動入賞装置５２の挙動を示すステータス値であり、その値は処理状態に応じて変更され、領域内ＲＡＭの特別電動役物動作ステータス領域に格納される。特別電動役物動作ステータスには、大当り遊技（Ｖ当り遊技を含む）開始前の待機状態である旨を指定する「開始処理中（００Ｈ）」、ラウンド遊技開始前の待機状態である旨を指定する「作動開始処理中（０１Ｈ）」、ラウンド遊技が実

行中である旨を指定する「作動中（０２Ｈ）」、次回のラウンド遊技を継続させるか否かの判定中である旨を指定する「継続判定中（０３Ｈ）」、大当り遊技終了時（Ｖ当り遊技終了時）の終了処理中である旨を指定する「大当り終了処理中（０４Ｈ）」が含まれる。なお、Ｖ当り遊技も大当り遊技と同様に、条件装置および役物連続装置が作動し、ラウンド遊技が実行されるため、ここでの大当り遊技に関する処理には、Ｖ当り遊技に関する処理も含まれる。

【０７２０】

ステップＳ５０２の特別電動役物動作ステータス分岐処理では、特別電動役物動作ステータス値が「開始処理中（００Ｈ）」「作動開始処理中（０１Ｈ）」「作動中（０２Ｈ）」「継続判定中（０３Ｈ）」「大当り終了処理中（０４Ｈ）」のいずれかのステータス値であるかを判定して、処理状態をステップＳ５０５～Ｓ５０９のいずれかの処理に移行させる。これらステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理により、大当り遊技またはＶ当り遊技が実現される。

【０７２１】

以下では説明の便宜上、先ず図１６～図１８を用いて「小当り処理（ステップＳ５０４）」について説明し、その後に、ステップＳ５０５～Ｓ５０９の処理内容について説明していく。

【０７２２】

（１６．小当り処理：図１６）

図１５中の小当り処理（ステップＳ５０４）について説明する。図１６は、小当り処理（ステップＳ５０４）の詳細を示すフローチャートである。

【０７２３】

図１６において、ＣＰＵ２０１は、まず特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」または「継続判定中（０３Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ６０１）。特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」でも「継続判定中（０３Ｈ）」でもない場合には（ステップＳ６０１：≠０２Ｈかつ≠０３Ｈ）、ステップＳ６０３の判定処理に進む。

【０７２４】

一方、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」または「継続判定中（０３Ｈ）」である場合には（ステップＳ６０１：＝０２Ｈまたは＝０３Ｈ）、大入賞口入賞数確認処理を行った後（ステップＳ６０２）、ステップＳ６０３の判定処理に進む。この大入賞口入賞数確認処理についての詳細は、図１７を用いて後述する。

【０７２５】

ステップＳ６０３の処理に進むと、特別図柄役物動作タイマがゼロか否かを判定する（ステップＳ６０３）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、処理状態に応じて、小当り開始ＩＮＴ（オープニング演出時間）や小当り終了ＩＮＴ（エンディング演出時間）や開閉動作遊技時間（１．８秒）などを管理するためのタイマ値が設定されている。

【０７２６】

この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は（ステップＳ６０３：ＮＯ）、ステップＳ６０６の判定処理に進み、特別図柄役物動作タイマがゼロであれば（ステップＳ６０３：ＹＥＳ）、特別電動役物動作ステータス別処理（ステップＳ６０５）を実行して、現在の特別電動役物動作ステータス値「００Ｈ～０４Ｈ」に応じた処理が実行されることになる。この特別電動役物動作ステータス別処理についての詳細は、図１８を用いて後述する。

【０７２７】

ステップＳ６０５の特別電動役物動作ステータス別処理を終えると、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ６０６）。特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」でない場合（ステップＳ６０６：≠０２Ｈ）、何もしないでこの小当り処理を抜ける。

【０７２８】

一方、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」である場合（ステップＳ６０６：＝０２Ｈ）、大入賞口開閉動作設定処理を実行する（ステップＳ６０７）。この大入賞口開閉動作設定処理では、小当り種別に応じた大入賞口５０（開放扉５２ｂ）の開閉動作やＶ誘導装置の動作を実現するために要するソレノイド用制御データを設定する。この大入賞口開閉動作設定処理で設定されたデータは、図９中のソレノイド管理処理（ステップＳ１００）にて利用される。上記大入賞口開閉動作設定処理を終えると、小当り処理を抜ける。

【０７２９】

（１７．大入賞口入賞数確認処理：図１７）

次に、図１６中の大入賞口入賞数確認処理（ステップＳ６０２）について説明する。図１７は、大入賞口入賞数確認処理（ステップＳ６０２）の詳細を示すフローチャートである。

【０７３０】

図１７において、ＣＰＵ２０１は、まず大入賞口５０の入賞（入賞球）を検出したか否かを判定する（ステップＳ６２１）。大入賞口５０の入賞を検出しなかった場合（ステップＳ６２１：ＮＯ）、ステップＳ６３０の処理に進む。

【０７３１】

大入賞口５０の入賞を検出した場合（ステップＳ６２１：ＹＥＳ）、大入賞口５０に入賞したことを示す「大入賞口入賞コマンド」を送信し（大入賞口入賞コマンド送信処理；ステップＳ６２２）、大入賞口５０への入賞球を計数する大入賞口入賞カウンタに１加算する（ステップＳ６２３）。また、大入賞口５０に入賞があるごとに「大入賞口入賞コマンド」を演出制御部２４に送信する。ここでの大入賞口入賞コマンドには、大入賞口への入賞発生情報と賞球数情報とが含まれ（設定値情報も含ませてもよい）、大入賞口５０に入賞した旨を報知する入賞演出に利用される他、入賞演出を利用した設定示唆演出の現出制御にも利用される。たとえば、最大入賞数を超えるオーバー入賞があった場合、設定値に応じて定められた出現率に従い、通常のオーバー入賞演出に替えて、特別なオーバー入賞演出を現出させる。

【０７３２】

次いで、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」であるか否かを判定する（ステップＳ６２４）。特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」でない場合（ステップＳ６２４：ＮＯ）、ステップＳ６３０の処理に進む。

【０７３３】

一方、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」である場合（ステップＳ６２４：ＹＥＳ）、残存球排出時間（後述の図１８のステップＳ６１４参照）が経過しておらず、大入賞口５０への入賞が有効であるとして、次いで、大入賞口入賞カウンタが最大入賞数（たとえば、１０個）に達したか否かを判定する（ステップＳ６２５）。

【０７３４】

最大入賞数に達していない場合には（ステップＳ６２５：ＮＯ）、何もせずにステップＳ６３０に進み、最大入賞数に達した場合には（ステップＳ６２５：ＹＥＳ）、大入賞口閉鎖条件が成立したとして、特別図柄役物動作タイマをクリアして（ステップＳ６２６）、ステップＳ６２９の処理に進む。特別図柄役物動作タイマ（計時中の大入賞口開閉動作時間）が強制的にゼロにすることにより、最大入賞数に達したことを以って、開放中の大入賞口５０が閉鎖されることになる。なお、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」中にステップＳ６２５が実行される場合、ここでの特別図柄役物動作タイマには、大入賞口動作時間が設定されている（後述の後図１８のステップＳ６１３参照）。

【０７３５】

ステップＳ６２９の処理では、Ｖ入賞口（特定領域）への入賞を検出する特定領域センサ５１ａによる検出があったか否か、つまりＶ入賞の有無を判定する。Ｖ入賞がなかった場合（ステップＳ６３０：ＮＯ）、後述のＶ入賞に係るステップＳ６３１～Ｓ６４３をスキップして、大入賞口入賞数確認処理を抜ける。

【０７３６】
Ｖ入賞があった場合（ステップＳ６３０：ＹＥＳ）、Ｖ入賞コマンドを演出制御部２４に送信する（Ｖ入賞用入賞コマンド送信処理：ステップＳ６３１）。このＶ入賞コマンドには、少なくとも今回の小当り種別（小当りＡ～Ｂ（Ｖ当り１～２）の別）に関する情報が含まれ、本実施形態では、今回の小当り種別（Ｖ当り種別）と当選時の遊技状態情報が含まれる。Ｖ入賞コマンドにより、演出制御部２４は、Ｖ入賞が有った旨（Ｖ入賞が発生した旨）と移行先の遊技状態を把握し、今回の小当り種別（Ｖ当り種別）に対応するＶ入賞時演出（オープニング演出）に係る演出処理を行う。
【０７３７】
次いで、条件装置作動フラグが「５ＡＨ」であるか否かを判定し（ステップＳ６４１）、条件装置作動フラグが「５ＡＨ」である場合（ステップＳ６４１：ＮＯ）、つまり、既にＶ入賞による条件装置作動フラグが「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定されている場合には、何もしないで大入賞口入賞数確認処理を抜ける。
【０７３８】
条件装置作動フラグが「５ＡＨ（ＯＦＦ状態）」でない場合には（ステップＳ６４１：ＹＥＳ）、Ｖ入賞発生に係るフラグ設定処理を行う（ステップＳ６４２）。このフラグ設定処理では、Ｖ当り遊技開始前処理として、条件装置作動フラグ、Ｖ入賞フラグを「５ＡＨ」に設定し、また天井判定フラグを「００Ｈ」に設定する（条件装置作動時の天井機能発動禁止制御）。これにより、条件装置が作動状態となり、小当り遊技が終了した後は、図１３中の特別電動役物管理処理におけるステップＳ５０２の判定結果が‘＝５ＡＨ’となり、特別電動役物動作ステータスの値に応じて、大当り遊技に関する制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）が実行され、これにより、小当り種別に対応した「Ｖ当り遊技」が制御されることになる。また、「Ｖ入賞フラグ」は、小当り遊技中にＶ入賞したことを指定するフラグであり、条件装置作動フラグが「５ＡＨ」に設定された今回の当りが、Ｖ入賞によるものであるのか、大当り当選によるものであるのかを識別するためのフラグである。また、この「Ｖ入賞フラグ」は、Ｖ当り遊技終了時に「００Ｈ（ＯＦＦ状態）」に設定される。
【０７３９】
なお、天井ゲームで小当りに当選し、かつ非Ｖ入賞の場合は、ステップＳ６４２の処理は実行されずに天井判定フラグが「５ＡＨ」まま維持され（ステップＳ６３０がＮＯの処理ルート参照）、天井判定フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態は、後述の特別電動役物動作ステータス別処理（ステップＳ６０５）中の小当り終了処理（ステップＳ６１６）にて判定される。天井判定フラグがＯＮ（５ＡＨ）であれば、その小当り終了処理にて上記天井時短設定処理（ステップＳ４７６Ａ）と同様の処理を実行して、天井時短を付与するようになっている。
【０７４０】
次いで、Ｖ入賞時に係る遊技状態移行設定処理を行う（ステップＳ６４３）。この遊技状態移行設定処理では、今回当選した小当り種別とその当選時の遊技状態に応じて、Ｖ当り遊技終了後に移行される遊技状態（図４Ｂ参照）を指定するための各種データを、所定のバッファに格納する（状態バッファ設定処理）。バッファに格納されたデータは、後述する図１４中の特別電動役物管理処理中の大当り終了処理（ステップＳ５０９）で読み出され、対応する上記状態フラグに設定される。なお、非Ｖ入賞時は遊技状態の移行制御は行わないため、本実施形態では、非Ｖ入賞時の遊技状態移行設定処理は設けられていない。
【０７４１】
（１８．特別電動役物動作ステータス別処理：図１８）
次に、図１６中の特別電動役物動作ステータス別処理（ステップＳ６０５）について説明する。図１８は、特別電動役物ステータ別処理（ステップＳ６０５）の詳細を示すフローチャートである。
【０７４２】

図１８において、ＣＰＵ２０１は、現在の特別電動役物動作ステータスを参照し、ステータス値が００Ｈ～０４Ｈのいずれの値であるかに応じて、ステップＳ６１２～Ｓ６１６の各処理を実行する（特別電動役物動作ステータス分岐判定処理：ステップＳ６１１）。以下、ステップＳ６１２～Ｓ６１６の各処理について説明する。

【０７４３】

（１８－１．小当り開始処理：ステップＳ６１２）

まず、特別電動役物動作ステータス「開始処理中（００Ｈ）」に係る「小当り開始処理（ステップＳ６１２）」について説明する。

【０７４４】

小当り遊技開始時には、特別電動役物動作ステータスが「開始処理中（００Ｈ）」となっている（後述のステップＳ６１６の小当り終了処理を参照）。したがって、ここでは最初に、ステップＳ６１２の小当り開始処理が実行される。

【０７４５】

この小当り開始処理では、開閉動作遊技実行開始の前処理として、小当り開始を指示する「小当り開始コマンド」を演出制御部２４に送信する。この小当り開始コマンドは、演出制御部２４側にて、オープニング演出に係る演出処理に利用される。そして、特別図柄役物動作タイマに、開閉動作遊技実行前の開放前インターバル時間として「小当り開始ＩＮＴ（オープニング時間）」を設定し、大入賞口５０への入賞数をカウントする大入賞口入賞カウンタをクリアし、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新する。これにより、小当り開始処理を終える。

【０７４６】

（１８－２．小当り特別電動役物作動開始処理：ステップＳ６１３）

次に、特別電動役物動作ステータス「開始処理中（０１Ｈ）」に係る小当り特別電動役物作動開始処理（ステップＳ６１３）について説明する。

【０７４７】

この小当り特別電動役物作動開始処理は、上記小当り開始ＩＮＴが経過した後、特別電動役物動作ステータスが「作動開始処理中（０１Ｈ）」の場合に実行される。（図１６のステップＳ６０３の判定処理結果が“ＹＥＳ”、かつ「作動開始処理中（０１Ｈ）」の場合）。ここでは、大入賞口に係る入賞数カウンタ（大入賞口入賞数カウンタ）をクリアし、特別図柄役物動作タイマに、大入賞口開放動作時間（開閉動作遊技に係る大入賞口５０の開閉動作時間）を設定する。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動中（０２Ｈ）」に更新する。これにより、小当り特別電動役物作動開始処理を終える。

【０７４８】

なお、図１４中の上記ステップＳ６０７の大入賞口開閉動作設定処理にて、大入賞口開放動作時間に基づくソレノイド用の励磁信号ＯＮ／ＯＦＦの設定処理が実行され、これにより開閉動作遊技に係る大入賞口５０の開閉動作が制御される。大入賞口５０の開閉動作は、大入賞口開放動作時間（ここでは、開閉動作遊技時間）が経過して特別図柄役物動作タイマがゼロになるか、または最大入賞数に達して特別図柄役物動作タイマが強制的にゼロクリアされるまで制御される（図１７中のステップＳ６２５～Ｓ６２６の処理、図１６中のステップＳ６０３の判定処理を参照）。

【０７４９】

（１８－３．小当り特別電動役物作動中処理：ステップＳ６１４）

次に、特別電動役物動作ステータス「作動中（０２Ｈ）」に係る小当り特別電動役物作動中処理（ステップＳ６１４）について説明する。

【０７５０】

この小当り特別電動役物作動中処理は、小当り遊技中の開閉動作遊技終了時の設定処理として機能するものであり、上述した開閉動作遊技時間の経過や最大入賞数到達によって特別図柄役物動作タイマのゼロとなり、特別電動役物動作ステータスが「作動中（０２Ｈ）」の場合に実行される（図１６のステップＳ６０３の判定処理結果が“ＹＥＳ”、かつ「作動中（０２Ｈ）」の場合）。ここでは、開閉動作遊技の終了時の設定処理として、特別

図柄役物動作タイマに、残存球排出時間（たとえば、１５００ｍｓ）を設定し、特別電動役物動作ステータスを「継続判定中（０３Ｈ）」に更新する。これにより、小当り特別電動役物作動中処理を終える。なお、上記「残存球排出時間」とは、大入賞口内部の残存球を排出するための余裕時間を指し、その時間幅として、大入賞口が閉鎖される直前に入賞した遊技球が大入賞口内部に形成された入賞検出スイッチ（大入賞口センサ５２ａ、特定領域センサ５１ａ）を通過するまでに要する十分な時間が確保されている。したがって、この残存球排出時間が経過するまでに、大入賞口５０内の遊技球がＶ入賞口に入賞すれば、「Ｖ入賞」となり、Ｖ当り遊技が発生する。

【０７５１】

（１７－４．小当り継続判定処理：ステップＳ６１５）

次に、特別電動役物動作ステータス「継続判定中（０３Ｈ）」に係る小当り継続判定処理（ステップＳ６１５）について説明する。

【０７５２】

この小当り継続判定処理は、開閉動作遊技中に大入賞口５０に入球した遊技球がすべて排出されたとみなした場合に実行される処理であり、具体的には、特別図柄役物動作タイマに設定された上記残存球排出時間（１５００ｍｓ）が経過した後、特別電動役物動作ステータスが「継続判定中（０３Ｈ）」の場合に実行される（図１６のステップＳ６０３の判定処理結果が“ＹＥＳ”、かつ「継続判定中（０３Ｈ）」の場合）。なお、上記残存球排出時間（１５００ｍｓ）するまでは、図１６に示す小当り処理中のＳステップＳ６０３の判定が“ＮＯ”となり、残存球排出時間が経過するまで「ステップＳ６０１→Ｓ６０３（＝ＮＯ）→Ｓ６０６（≠作動中）」の処理が実行されることになる。

【０７５３】

ここでは、特別図柄役物動作タイマに「小当り終了ＩＮＴ」を設定し、特別電動役物動作ステータスを「終了処理中（０４Ｈ）」に更新する。なお、ここで設定される小当り終了ＩＮＴは、Ｖ入賞した場合には、Ｖ当り遊技の初回のラウンド（実質２Ｒ目）に係る開放前インターバル時間（開放前ＩＮＴ）が設定される。一方、非Ｖ入賞の場合には、小当り遊技終了に係るエンディング演出時間幅としての「エンディング時間」が設定される。ただし、Ｖ入賞時の開放前ＩＮＴは設定せずに、直ちに、上記Ｖ入賞ＩＮＴ（Ｖ当り遊技に係る開始インターバル時間）を設定してもよい。また、非Ｖ入賞時の小当り終了ＩＮＴは、小当り種別および／または小当り当選時の遊技状態に応じて、異なるインターバル時間を設定してもよい。たとえば、当選時の遊技状態が通常状態の場合は１０秒、時短状態中の場合は２．５秒などである。

【０７５４】

（１７－５．小当り終了処理：ステップＳ６１６）

次に、特別電動役物動作ステータス「終了処理中（０４Ｈ）」に係る小当り終了処理（ステップＳ６１６）について説明する。

【０７５５】

この小当り終了処理は、小当り遊技終了時の設定処理として機能するものであり、上記小当り終了ＩＮＴが経過した後、特別電動役物動作ステータスが「終了処理中（０４Ｈ）」の場合に実行される（図１６のステップＳ６０３の判定処理結果が“ＹＥＳ”、かつ「終了処理中（０４Ｈ）」の場合）。ここでは、小当り終了時の各種設定処理として、小当り中フラグを「００Ｈ」に設定し、特別電動役物動作ステータスを「開始処理中（００Ｈ）」に更新する。また図示はしていないが、ここでは、天井判定フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定し（天井判定フラグが「５ＡＨ」であるか否かを判定）、天井判定フラグがＯＮ（５ＡＨ）であれば、上記天井時短設定処理（ステップＳ４７６Ａ）と同様の処理内容を実行し、天井時短移行に必要な処理を実行する。これにより、小当り遊技終了後に天井時短に移行されることになる。この小当り終了処理の終了を以って、小当り遊技に関する一連の制御処理が終了される。

【０７５６】

＜１５．大当り遊技制御処理（ステップＳ５０５～Ｓ５０９）：図１５＞

（１５－１．大当り開始処理）
図１５の説明に戻り、特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）中のステップＳ５０５～Ｓ５０９について説明する。
【０７５７】
まず、ステップＳ５０５の「大当り開始処理」について説明する。大当り遊技開始時には、条件装置作動フラグが「５ＡＨ」に設定され、特別電動役物動作ステータスが、初期値の「開始処理中（００Ｈ）」に設定されている。したがって「大当り」となった場合は、最初にこの「大当り開始処理」が実行される。なお、Ｖ入賞した際にも、最初に「大当り開始処理」が実行されるようになっている（Ｖ当り時には、条件装置作動フラグ＝５ＡＨ、特別電動役物動作ステータス「開始処理中（００Ｈ）」設定される。：図１７中のステップＳ６４２、図１８中のステップＳ６１６を参照）。
【０７５８】
大当り開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず、大当り遊技を開始する際に必要な設定処理（開始時の設定処理）として、役物連続作動装置作動フラグを「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定する。これにより、特別電動役物の連続作動（ラウンド遊技）が許容状態となる。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新し、ラウンド数をカウントする「連続回数カウンタ」に初回の１Ｒ目を指定する０１Ｈを設定する。なお、Ｖ当りの場合には、小当り遊技による開閉動作遊技が見做し１Ｒ目となるため、ここでの連続回数カウンタには２Ｒ目を指定する「０２Ｈ」を設定する。
【０７５９】
次いで、今回当選した当り種別（特別図柄判定データ（ここでは、大当り種別、Ｖ当り種別（小当り種別）に関するデータ））に応じて、領域内ＲＡＭの該当領域に、今回の大当りまたはＶ当りに対応する「最大ラウンド数」を設定し、また特別図柄役物動作タイマに「開始インターバル時間」、ラウンド表示ＬＥＤ番号を設定する。なお、「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」とは、大当りの場合には特別図柄の確定表示時間（図１４ＡのステップＳ４７１、ステップＳ４７４Ａ参照）が経過して大当りが確定した後（大当り図柄停止が確定表示された後）、特別変動入賞装置５２が作動するまで（１Ｒ目のラウンド遊技が開始されるまで）のインターバル区間であって、オープニング演出区間を定めた時間幅を指す。Ｖ当りの場合には、開始インターバル時間として、上記Ｖ入賞ＩＮＴが設定される。また「ラウンド表示ＬＥＤ番号」とは、最大ラウンド数（規定ラウンド数）を指定するデータであり、ＣＰＵ２０１は、ラウンド表示ＬＥＤ番号に応じて、ラウンド数表示装置３９ｃに対して今回の最大ラウンド数を表示させる。
【０７６０】
次いで、「当り開始コマンド」を演出制御部２４に送信し、この大当り開始処理を抜ける。なお「当り開始コマンド」には、今回の当り種別（特別図柄判定データ）とその当り当選時の遊技状態とを特定可能な情報が含まれる。この当り開始コマンドを演出制御部２４が受信すると、今回の大当り遊技中またはＶ当り遊技中（開始ＩＮＴ中、ラウンド遊技間、ラウンド遊技中、終了ＩＮＴ中など）に展開される一連の当り中演出シナリオ（オープニング演出、ラウンド中演出、ラウンド間インターバル演出、ラウンド終了演出、エンディング演出など）を決定し、オープニング演出を開始する。かくして、大当り遊技またはＶ当り遊技が開始される。
【０７６１】
当り中演出については、次のような演出が現出される。たとえば、オープニング演出では、大当り遊技（Ｖ当り遊技）開始報知とともに、大当り（Ｖ当り）を祝福する派手目の演出が行われる。また、ラウンド中演出では、大入賞口５０への入賞数情報や獲得した賞球数（出玉）情報などが報知する演出が行われ、ラウンド間ＩＮＴ演出では今回のラウンド遊技終了を報知する演出が行われる。そして、エンディング演出では、企業ロゴ表示や遊技に対するのめり込み防止やＩＣカード取り忘れ防止に関する注意喚起表示等の特定情報報知演出や、移行先の遊技状態（後述の図４Ａ、図４Ｂ参照）に関する情報（「移行先の遊技状態に関連する情報」および／または「移行先の演出モードに関する情報」）を報

せる移行先関連情報報知演出なども行われる。なお、特定情報報知演出、移行先関連情報報知演出についての詳細は、後述の図６４を用いて説明する。

【０７６２】

（１５－２．特別電動役物作動開始処理）

次に、特別電動役物動作ステータス「作動開始処理中（０１Ｈ）」に係る特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）について説明する。

【０７６３】

特別電動役物作動開始処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、ラウンド開始前インターバル時間が設定されている。このインターバル時間としては、初回のラウンド（大当り遊技の場合は１Ｒ目、Ｖ当り遊技の場合は２Ｒ目）では、上記「大当り開始処理（ステップＳ５０５）」で設定された「開始インターバル時間（開始ＩＮＴ）」が監視されるが、２Ｒ目以降で本処理（ステップＳ５０６）を通過するときは、「開放前インターバル時間」、具体的には、今回のラウンド遊技が終了して次回ラウンド遊技が開始されるまでのラウンド間のインターバル時間（Ｒ間ＩＮＴ）が監視される。この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、今回のラウンド遊技が終了していないので、何もしないでこの特別電動役物作動開始処理を抜ける。

【０７６４】

一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ、つまり開放前インターバル時間（初回のラウンドの場合は開始インターバル時間）が経過したならば、当り種別（特別図柄判定データ）と現在のラウンド数（連続回数カウンタ値）とに応じた大入賞口５０の開閉動作パターンを設定する（大入賞口開閉動作設定処理）。ここでは、大入賞口開閉動作時間（最大開放時間）を特別図柄役物動作タイマに格納し、大入賞口開閉動作時間（特別図柄役物動作タイマ）に基づき、大入賞口５０（開放扉５２ｂ）の開閉動作を制御するためのソレノイド用制御データ（大入賞口ソレノイド５２ｃ用制御データ）を設定する。

【０７６５】

また大入賞口開放開始動作に伴い、「大入賞口開放コマンド」を演出制御部２４に送信する。この「大入賞口開放コマンド」には、現在のラウンド数情報が含まれ、演出制御部２４において、ラウンド数に対応するラウンド中演出を現出させる際に利用される。そして、特別電動役物動作ステータスを「作動中（０２Ｈ）」に切り替えて、この特別電動役物管理処理を抜ける。かくして、大入賞口５０が上記大入賞口開閉動作時間を上限に開放され、今回のラウンド遊技が開始される。

【０７６６】

（１５－３．特別電動役物作動中処理）

次に、特別電動役物動作ステータス「作動中（０２Ｈ）」に係る特別電動役物作動中処理（ステップＳ５０７）について説明する。

【０７６７】

特別電動役物作動中処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず、図１７に示す「大入賞口入賞数確認処理」を実行する。大入賞口入賞数確認処理についての詳細は、上記小当り処理において既に説明した通りであるが、ここでは、大当り遊技中またはＶ当り遊技中における大入賞口５０への入賞が監視される。なお、大当り遊技中またはＶ当り遊技中においては、ステップＳ６２１～ステップＳ６３０の処理が実行されるが、Ｖ入賞口の入賞は無いため、常に、ステップＳ６３０の判定結果が「ＮＯ」の処理ルートを辿ることになる。

【０７６８】

なお、ここでの特別図柄役物動作タイマには、上記「特別電動役物作動開始処理（ステップＳ５０６）」で設定された特別図柄役物動作タイマが設定されており、この特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間、つまり、大入賞口開放動作時間（最大開放時間）が経過するか、または最大入賞数に達するまでの間は、何もしないで、そのまま特別電動役物作動中処理を抜ける。

【０７６９】

最大入賞数に達するか、または最大開放時間が経過して、特別図柄役物動作タイマがゼロになったならば、今回のラウンド遊技が終了したとして、特別電動役物動作ステータスを「継続判定中（０３Ｈ）」に更新し、特別図柄役物動作タイマに残存球排出時間（１５００ｍｓ）を格納する。なお、また大入賞口閉鎖（ラウンド遊技終了）に伴い、ラウンド間インターバルコマンドを演出制御部２４に送信する。この「ラウンド間インターバルコマンド」は、ラウンド遊技終了情報や現在のラウンド数情報が含まれ、演出制御部２４において、ラウンド間ＩＮＴ中のラウンド間ＩＮＴ演出を現出させる際に利用される。これにより、この特別電動役物作動中処理を抜ける。

【０７７０】

（９－４．特別電動役物作動継続判定処理）

次に、特別電動役物動作ステータス「継続判定中（０３Ｈ）」に係る特別電動役物作動継続判定処理（ステップＳ５０８）について説明する。

【０７７１】

特別電動役物作動継続判定処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する。ここでの特別図柄役物動作タイマには、大入賞口閉鎖後の残存球排出時間（１５００ｍｓ）が設定されているので（ステップＳ５０７参照）、この残存球排出時間が経過したか否かが判定される。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間は、何もしないでこの特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。

【０７７２】

特別図柄役物動作タイマがゼロ、つまり残存球排出時間経過したならば、連続回数カウンタの値を取得して、現在のラウンド数が最大ラウンド数に達したか否かを判定する。最大ラウンド数に達していない場合には、ラウンド遊技継続時の処理として、連続回数カウンタに１加算（＋１）し、「開放前インターバル時間」を特別図柄役物動作タイマに格納し、特別電動役物動作ステータスを「作動開始処理中（０１Ｈ）」に更新する。

【０７７３】

現在のラウンド数が最大ラウンド数に達したならば、最終ラウンド終了時の設定処理として、「終了ＩＮＴ（終了インターバル時間）」を特別図柄役物動作タイマに格納し、特別電動役物動作ステータスを「終了処理中（０４Ｈ）」に更新する。上記「終了ＩＮＴ」とは、最終ラウンド目のラウンド遊技が終了して残存球排出時間経過した後、大当り遊技またはＶ当り遊技が終了するまでのインターバル区間であって、エンディング演出区間を定めた時間幅を指す。なお、終了ＩＮＴを大当り遊技終了から図柄変動表示ゲームの開始可能となるまでのインターバル期間と扱ってもよい。この場合、終了ＩＮＴを除く期間を大当り遊技またはＶ当り遊技期間と扱うことができる。

【０７７４】

そして、エンディング演出の開始を指示する「大当り終了コマンド」を演出制御部２４に送信して、特別電動役物作動継続判定処理を抜ける。これにより、最終ラウンド（最大ラウンド数目）のラウンド遊技が終了される。なお、大当り終了コマンドには、今回の大当り種別とその当選時の遊技状態とに関する情報、つまり、大当り遊技またはＶ当り遊技終了後の遊技状態（図４Ａ、図４Ｂ参照）を特定可能な情報（移行先の遊技状態情報）が含まれ、演出制御部２４において、これら当り遊技終了後の演出モードを決定する際にも利用される。

【０７７５】

（１５－５．大当り終了処理）

次に、特別電動役物動作ステータス「終了処理中（０４Ｈ）」に係る大当り終了処理（ステップＳ５０９）について説明する。

【０７７６】

大当り終了処理に入ると、ＣＰＵ２０１は、まず特別図柄役物動作タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ５９１）。ここでの特別図柄役物動作タイマには、上記終了インターバル時間（終了ＩＮＴ）が設定されているので、ここでは、この終了インターバル時間が経過したか否かが判定される。特別図柄役物動作タイマがゼロになるまでの間

は、何もしないで大当り終了処理を抜ける。
【０７７７】
一方、特別図柄役物動作タイマがゼロ（終了インターバル時間経過）になったならば、状態フラグ設定処理を実行する。この状態フラグ設定処理では、既に説明した「遊技状態移行準備処理（図１２のステップＳ４１２）」において設定された状態バッファの各々の値を、状態バッファに対応するフラグ領域やカウンタ領域に設定する。これにより、大当り遊技またはＶ当り遊技後の遊技状態が指定される。
【０７７８】
次いで、大当り終了時の各種設定処理を実行する。ここでは、大当り遊技制御処理中に利用した各種のデータをクリアし、遊技状態報知ＬＥＤ出力番号（複合表示装置３８ｃによる遊技状態報知ＬＥＤデータ）を更新し、特別電動役物動作ステータスを「開始処理中（００Ｈ）」に更新する。この大当り終了処理の終了を以って、大当り遊技またはＶ当り遊技に関する一連の制御処理が終了される。
【０７７９】
＜１９．タイマ割込内領域外処理：図１９＞
次に、図９中のタイマ割込内領域外処理（ステップＳ１０１）について説明する。図１９は、タイマ割込内領域外処理の詳細を示すフローチャートである。
【０７８０】
本実施形態では、領域外エラー（図３１（Ｂ）（Ｄ））の管理処理や、性能表示の制御処理に関する、型式試験用の信号出力処理などの動作プログラムや記憶領域は、領域外メモリ（第２メモリ領域）に規定されている。そこでＣＰＵ２０１は、図９のソレノイド管理処理を終えた後、全レジスタをスタック領域に退避させた後、図１９において、まず、領域内ＲＡＭに係るスタックポインタを退避させ（ステップＳ８２０Ａ）、領域外ＲＡＭに係るスタックポインタの設定する（ステップＳ８２０Ｂ）。
【０７８１】
次いで、領域外タイマ管理処理を実行する（Ｓ８２１）。この領域外タイマ管理処理では、複数種類の領域外エラーに係るタイマの更新処理を行う。ここでは、性能表示器９９の動作確認表示用の動作確認タイマや、エラー報知タイマ（電波エラー、磁気エラー、入賞口エラーの各報知タイマ（図３１（Ｂ）参照））を対象としたタイマ管理処理（タイマ減算処理）を実行し、動作確認表示時間や領域外エラー報知時間を管理する。なお、動作確認タイマを領域内ＲＡＭに設ける場合は、図９のタイマ管理処理（ステップＳ０８２）で管理することができる。
【０７８２】
次いで、領域外エラー判定処理を実行する（ステップＳ８２２）。この領域外エラー判定処理では、複数種類の領域外エラーが監視される。本実施形態では、領域外エラーフラグ（図３１（Ｄ））に対応する「電波エラー、磁気エラー、入賞口エラー」の３種類が監視される。これら領域外エラーについては、各々のエラーに対応した、エラー判定値（エラー検出タイマの判定値）、エラー報知時間（エラー報知タイマの設定値）、エラーコマンド（エラー報知コマンド）、およびエラー解除コマンドが定められている。
【０７８３】
電波エラー、磁気エラー、入賞口エラーについては、各々のエラー検出タイマが判定値に達した場合、エラーが発生したとして、そのエラー対応する、領域外エラーフラグ（図３１（Ｄ））をＯＮにし、エラー報知タイマに所定値をセットし、エラーコマンドを演出制御部２４に送信する。たとえば、磁気センサが所定時間継続して磁気を検出した場合、磁気エラーが生じたとして、領域内エラーフラグ（図３１（Ｃ））の第３ビットをＯＮにし、エラー報知タイマに磁気エラー報知用タイマ値（たとえば、３０秒）をセットし、磁気エラーを指定するエラーコマンドを送信する。なお、発生中のエラーが解除された場合は、対応する領域外エラーフラグ（図３１（Ｄ））をＯＦＦ（０）にし、エラー解除コマンドを演出制御部２４に対して送信して、エラー報知を終了させる。なお、エラーコマンドとエラー解除コマンドは、共通の領域外コマンド送信モジュールを用いて送信される。

【０７８４】
次いで、試射試験信号端子管理処理を実行する（ステップＳ８２３）。本実施形態の遊技機１は、第三者の試験機関（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律第２０条第５項の規定に基づく指定試験機関）が適正な遊技機であるか否かを判断するための型式試験に対応して、遊技機の制御状態を特定可能な「型式試験信号」を枠用外部端子基板２１から出力可能に構成されている。なお、型式試験を行うために提供する遊技機には、試験装置に接続するための専用接続端子（試射試験装置情報端子）を設けてあり、遊技機と試験装置間で、試験信号の入出力を行い、型式試験の実施が可能となっている。また型式試験に適合した遊技機をパチンコホールに設置する際には、その適合した制御プログラムの変更は一切認められていないため、パチンコホールに設置後も、この試射試験信号端子管理処理（ステップＳ８２３）が割込みごとに繰り返し実行されることになるが、量産用の遊技機には上記専用接続端子が実装されておらず、所謂データカウンタやホールコンピュータＨＣ用の外端信号としては利用することができないようになっている。
【０７８５】
この試射試験信号端子管理処理では、型式試験に必要な遊技情報（試験用情報）を、領域外ＲＡＭに設けた１バイト長の外部出力バッファ（試射試験装置情報端子ポート１～５に対応）に取得して、その情報（たとえば、フラグのＯＮ／ＯＦＦ情報）を８ビットの出力ポート（たとえば、試射試験装置情報端子ポート１～５）に供給し、各種の試験用情報を型式試験信号として外部出力するようになっている。本実施形態では、所定の試験用情報を取得し、これらの情報を試射試験装置情報端子（試射試験装置情報端子ポート１～５）から出力可能となっている。ＣＰＵ２０１は、領域内ＲＡＭに格納されている各種データ（ゲームに係る遊技進行の処理状態に応じて格納されるフラグ等）を取得し、型式試験に必要な遊技情報を試験装置に送信するようになっている。
【０７８６】
（性能表示モニタ処理：ステップＳ８２４～Ｓ８３１）
試射試験信号端子管理処理を終えると、次いで、図中（Ｐ）のステップＳ８２４～Ｓ８３１の性能情報に関する表示制御処理（以下「性能表示モニタ処理」と称する）を実行していく。
【０７８７】
性能表示モニタ処理では、まず、領域外ＲＡＭチェック処理を実行する（ステップＳ８２４）。この領域外ＲＡＭチェック処理では、領域外ＲＡＭのエラー（データの破損などのＲＡＭ異常）を監視する。なお、領域外ＲＡＭチェック処理の詳細は、図２０を用いて後述する。
【０７８８】
次いで、領域外用ＬＥＤ管理処理を実行する（ステップＳ８２５）。領域外用ＬＥＤ管理処理では、後述の表示データ更新処理（ステップＳ８３１）で作成される表示データに基づき、性能表示器９９に対して制御信号（ダイナミック点灯データ）の出力制御を行う。領域外用ＬＥＤ管理処理では、前回の割込み時に表示データ更新処理で設定された「識別表示部用出力バッファ」や「ベース表示部用出力バッファ」にセットされたデータを性能表示器９９に対して出力し、性能情報の表示制御（識別表示部およびデータ表示部の表示制御）を行う。識別表示部用出力バッファ、ベース表示部用出力バッファは、識別表示部、ベース表示部の各表示パターンデータを格納するためのもので、これらは領域外ＲＡＭに設けられている。
【０７８９】
（動作確認表示に関する処理：ステップＳ８２６→Ｓ８３３の処理ルート）
次いで、動作確認タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ８２６）。動作確認タイマには、電源投入時の処理の一環である「動作確認タイマ設定処理（図８ＢのステップＳ０３４）」にて、初期値として５０００ｍｓが設定されている。
【０７９０】
動作確認タイマがゼロでない場合（ステップＳ８２６：≠０）、動作確認処理を実行す

る（ステップＳ８３３）。この動作確認処理では、電源投入時の動作確認表示（全点滅）の実行に必要な処理を行う。なお既に説明したように、動作確認タイマは、電断復帰を含む電源投入時の処理において初期値（５０００ｍｓ）が設定されるため、動作確認中に電断した場合、その後の電断復帰時には、電断時の状態から動作確認が再開されるのではなく、電源復帰時には、動作確認タイマの初期値が再設定され、再度、動作確認時間５０００ｍｓが経過するまで動作確認表示が行われることになる。なお、この動作確認処理についての詳細は、図２１を用いて後述する。

【０７９１】

（ステップＳ８２６→Ｓ８２７の処理ルート）

一方、動作確認タイマがゼロである場合（ステップＳ８２６：＝０）、動作確認表示が終了したとして、性能表示器９９に対して性能情報を表示させるための処理（ステップＳ８２８～Ｓ８３１）」を行っていく。

【０７９２】

まず、状態判定フラグに「００Ｈ」を設定する（ステップＳ８２７）。この「状態判定フラグ」とは、性能情報（本実施形態の場合、ベース値）を計測するための「計数対象区間」（計数対象に係る遊技状態）であるか否かを指定するためのフラグであり、性能情報の算出に利用される。本実施形態の場合、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には計数対象区間（計数対象遊技状態＝通常状態および微時短状態）である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（＝００Ｈ）である場合には計測非対象区間（通常状態および微時短状態以外の遊技状態）である旨を示す。この状態判定フラグは、１つのフラグで計数対象区間として複数の遊技状態を指定できる点（複数の遊技状態で共通のフラグである点）で好適である。

【０７９３】

次いで、現在の遊技状態が特定遊技状態（計数対象区間：本実施形態では、通常状態または微時短状態）であるか否かを判定し（ステップＳ８２８）、特定遊技状態（である場合には（ステップＳ８２８：ＹＥＳ）、状態判定フラグを「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定する（ステップＳ８２９）。これにより、現在、計数対象区間である旨が指定される。

【０７９４】

しかし、特定遊技状態でない場合（ステップＳ８２８：ＮＯ）、つまり、非計数対象区間である場合には、何もせずに、ステップＳ８３０の処理に進む。したがって、この場合は、状態判定フラグが「００Ｈ」に維持されて、現在、非計数対象区間である旨が指定されることとなる。

【０７９５】

（計数対象区間について）

本実施形態では、「通常状態と微時短状態」を計数対象の遊技状態として指定する。通常状態だけでなく、時短状態に属する微時短状態をも計数対象に含める理由は次の通りである。

【０７９６】

本実施形態では、遊技進行上、遊技者が頻繁に遭遇しうる遊技状態（低ベース状態下に置かれる遊技状態）のベース値を計測して、遊技機の本来の性能が発揮されているか、不正行為等により出球の異常が生じてしないかをチェックするようにしている。具体的には、高ベース状態下に置かれる確変状態中や時短状態中の他、短期間で賞球を大量に獲得しうる当り遊技中なども除外される。上記「低ベース状態に置かれる遊技状態」とは、本実施形態であれば「通常状態」と「微時短状態」が該当する。

【０７９７】

微時短状態は、時短状態に属する遊技状態であるが、本実施形態に係る微時短状態は、通常状態と同じ電サポ無し状態であるか、仮に電サポ有り状態であっても実質的に電サポが滅多に作動しない遊技状態であり、換言すれば、通常状態と略同一のベース値を発揮しうる遊技状態（通常状態のベース値　微時短状態のベース値）として定められている。ここで、遊技状態の遭遇率（滞在率）という観点に着目して「通常状態」と「微時短状態」

とを比較した場合、「微時短状態」の方が滞在率は高い、つまり、遊技進行上、最も長期間滞在しうる遊技状態である。このため、性能情報としてのベース値を算出する際に、微時短状態のみを計数対象として定めることが考えられる。しかし、通常状態も微時短状態と略同一ベース値を発揮しうる遊技状態であり、微時短状態のみを計数対象とするよりも、通常状態も含めた計数対象とする方が、性能情報としての信頼性を向上させる上で好ましいからである。

【０７９８】

ところで、領域内ＲＡＭで管理される現在の遊技状態情報（たとえば、遊技状態番号ＹＪ）と同一のデータを管理する記憶領域を領域外ＲＡＭに設けて、領域外ＲＡＭにおいても、現在の遊技状態情報（遊技状態番号ＹＪ）を管理可能な構成とし、上述のステップＳ８２８において、その領域外ＲＡＭの遊技状態情報（遊技状態番号ＹＪ）を取得して、現在の遊技状態が計数対象区間である特定遊技状態（通常状態または微時短状態）であるか否かを判定可能な構成とすることができる。なお、大当り遊技中であるか否かを判定する場合には条件装置作動フラグを取得し、小当り遊技中であるか否かを判定する場合には小当り中フラグを取得し、そのフラグのＯＮ（５ＡＨ）／ＯＦＦ（００Ｈ）状態を判定可能に構成すればよい。つまり当り中であるか否か（当り中に係る内部遊技状態や遊技モードであるか否か）を判定する場合は、条件装置作動フラグや、小当り中フラグの設定状態に応じて判定すればよい。

【０７９９】

しかしこのような構成とした場合、遊技状態情報が領域内ＲＡＭで管理されているにもかかわらず、重複した同一データを領域外ＲＡＭで管理していることになり、無闇に領域外メモリを圧迫し、結果的に、ＲＡＭ２０３全体のメモリ領域の圧迫や制御負担に繋がってしまう。特に、本実施形態に係る遊技機では、領域外メモリに係る処理（性能表示に関する処理、試射試験に関する処理）を実行する際に、領域内ＲＡＭにアクセスすることは禁止されておらず、また法的要請によりＲＡＭの容量等が厳しく制限されているため、少しでも使用量を低減させることが、遊技に係る種々の処理を実行する上で好適である。そこで、領域外ＲＡＭにおいて、現在の遊技状態情報（遊技状態番号ＹＪ）を別途管理する格納領域を設けることなく、領域内ＲＡＭ側の遊技状態番号ＹＪを直接的に取得することで、計数対象に係る特定遊技状態であるか否かの判定処理を行うことができる。

【０８００】

（区間指定番号ＳＦ：図２５）

また、領域内ＲＡＭにおいて、計数対象区間に係る複数の遊技状態で共通データを記憶するための計数対象情報記憶領域（以下、「区間指定番号ＳＦ」と称する）を設けてもよい。たとえば、計数対象区間に係る遊技状態として「通常状態と微時短状態」とを採用した場合、現在の遊技状態が、通常状態または微時短状態のいずれかである場合には、区間指定番号ＳＦに「０１Ｈ（計数区間指定）」を設定し、それ以外の遊技状態である場合には区間指定番号ＳＦに「００Ｈ（非計数区間指定）」を設定するように構成する（図２５の「ＳＦ」の欄、備考１参照）。

【０８０１】

そして、図１９のステップＳ８２８の判定処理にて、領域内ＲＡＭ側の区間指定番号ＳＦを直接的に取得することで、計数対象に係る特定遊技状態であるか否かの判定処理を行うことができる。斯様な区間指定番号ＳＦを用いる場合、次に述べる利点がある。

【０８０２】

本実施形態のように、「通常状態と微時短状態」などのように複数種類の遊技状態を計数対象とする場合、ステップＳ８２８の判定処理にて計数対象区間を判定する際に、たとえば、遊技状態情報として「ＹＪ」を参照して判定する場合には、通常状態であるか否か、微時短状態であるか否か、時短状態であるか否か、当り遊技中であるか否か（条件装置作動中であるか否か、小当り中であるか否かなど）という複数段階の処理を設ける必要性が生じて、制御負担の増大に繋がる恐れがある。遊技状態情報として「Ｔｃｏｄｅ」を参照して判定する場合も同様に、複数段階の処理を設ける必要性が生じうる。

【０８０３】
しかし、区間指定番号ＳＦを設ければ、「通常状態と微時短状態」とで共通の区間指定番号「０１Ｈ」が設定され、それ以外（非計数対象）の遊技状態では区間指定番号「００Ｈ」が設定されるため、図１９のステップＳ８２８の判定処理にて、領域内ＲＡＭ側の区間指定番号ＳＦを取得しその値が特定値（たとえば、０１Ｈ（計数対象区間指定））であるか否かを判定するだけで、計数対象に係る遊技状態であるか否かの判定を行うことができるようになる。すなわち、領域外ＲＡＭにおいて、現在の遊技状態情報（遊技状態番号ＹＪ）を管理する格納領域を設けることなく、タイマ割込内領域外処理にて、領域内ＲＡＭの区間指定番号ＳＦを直接的に取得することで、計数対象に係る特定遊技状態であるか否かの判定処理（ステップＳ８２８）を行うことができるようになる。
【０８０４】
上述の区間指定番号ＳＦを設ける形態の場合、ステップＳ８２８の判定処理では、区間指定番号ＳＦが「０１Ｈ」であれば判定結果が“ＹＥＳ”となり、状態判定フラグを「５ＡＨ」（計数対象区間指定）に設定し（ステップＳ８２９）、ステップＳ８３０に進み、一方、区間指定番号ＳＦが「００Ｈ」であれば判定結果が“ＮＯ”となり、ステップＳ８２９の処理がスキップされ、状態判定フラグが「００Ｈ」（非計数対象区間指定）が維持されたまま、ステップＳ８３０に進むことになる。
【０８０５】
このように、区間指定番号ＳＦは、複数の遊技状態を計数対象区間と定めたり、複数の遊技状態を非計数対象区間として定める場合に好適である。
【０８０６】
なお、区間指定番号ＳＦに「０１Ｈ」または「００Ｈ」を設定する処理は、ＲＡＭクリア時や、遊技状態移行（更新）に係る処理、たとえば、図８Ｂのステップ０３０に示す領域内ＲＡＭクリア処理（この場合は、デフォルトの通常状態に初期化されるため、本実施形態の場合、区間指定番号ＳＦに「０１Ｈ」が設定される）、図１４Ａのステップ４７４Ａ～４７７Ａの設定処理、図１５の大当り終了処理（ステップＳ５０９）などで行えばよく、適宜、遊技状態の移行（更新）に係る処理において、区間指定番号ＳＦに所定値（「０１Ｈ」または「００Ｈ」）を設定または更新すればよい。
【０８０７】
図１９の説明に戻り、ステップＳ８３０の処理に進むと、スイッチ入力データ設定処理を実行する（ステップＳ８３０）。このスイッチ入力データ設定処理では、図９に示すタイマ割込処理中の入力管理処理（ステップＳ０８２）で取得される各種のスイッチ入力データ、具体的には、始動口センサ３４ａ、３５ａ、大入賞口センサ５２ａ、特定領域センサ５１ａ、一般入賞口センサ４３ｈ、ＯＵＴ監視スイッチ４９ａなど、性能情報に必要なセンサ類の入力データ（遊技球検出データ）に基づき、各入賞口に対する入賞の有無に関する入力データを作成する。ここで作成されたデータは、既に説明した、図８Ｂのメインループ内領域外処理（ステップＳ０４３）の性能表示モニタ集計除算処理にて、通常時払出個数、通常時アウト個数、ベース値、全状態アウト個数のカウントなど性能情報を算出するためのデータとして利用される。
【０８０８】
次いで、表示データ更新処理を実行する（ステップＳ８３１）。詳細は図２２を用いて後述するが、この表示データ更新処理では、性能表示器９９に対して性能情報を表示させるためのＬＥＤ用表示データを作成し、識別表示部用出力バッファおよびデータ表示部用出力バッファ等のＬＥＤ出力用バッファに設定する。ここで作成されたデータは、次回割込み時における領域外用ＬＥＤ管理処理（ステップＳ８２５）にて出力される。これにより、性能表示器９９による性能情報の表示として、現在のベース値（リアルタイムベース値）と前回の履歴情報（履歴ベース値）などのリアルタイム表示が実現される。
【０８０９】
そして、退避していたスタックポインタＳＰの内容を復帰させて（ステップＳ８３２）、タイマ割込内領域外処理を抜けて、全レジスタを復帰する。

【０８１０】
以上、図１９のタイマ割込内領域外処理のうち、ステップＳ８２４～Ｓ８３１は、上記情報表示制御プログラムに基づいて、情報表示手段（性能表示器９９）に関する制御を行う情報表示制御手段として機能する。本実施形態では、ＲＡＭ２０２の領域内ＲＡＭに、現在の遊技状態を特定するための遊技状態データ（上述した遊技状態番号ＹＪまたは区間指定番号ＳＦのいずれを採用してもよい）を記憶可能な遊技情報記憶領域が設けられている。他方、ＲＡＭ２０２の領域外ＲＡＭには、特定遊技状態（通常状態または微時短状態）であることを示す特定データを記憶可能な特定情報記憶領域が設けられている。
【０８１１】
上記情報表示制御手段は、領域内ＲＡＭの遊技情報記憶領域に記憶されている遊技状態データに基づいて、現在の遊技状態が特定遊技状態であるか否かを判定する判定手段（ステップＳ８２８）と、上記判定手段により特定遊技状態であると判定された場合、上記特定情報記憶領域に上記特定データを記憶する特定情報記憶手段（ステップＳ８２９）と、上記特定データに基づいて、上記遊技実績に関する特定情報（ベース値）を算出する算出手段（図８ＢのＳ０４３、図１９のＳ８３０）と、上記特定情報に関する情報を性能表示器９９に表示制御するための表示制御手段（図１９のＳ８２５、Ｓ８３１）と、を含んで構成される。
【０８１２】
＜２０．領域外ＲＡＭチェック処理：図２０＞
次に、図１９中の領域外ＲＡＭチェック処理（ステップＳ８２４）について説明する。図２０（Ａ）は、本実施形態に係る領域外ＲＡＭチェック処理の詳細を示すフローチャートであり、同図（Ｂ）は、領域外ＲＡＭチェック処理の変形例を示すフローチャートである。この領域外ＲＡＭチェック処理は、図１９のタイマ割込内領域外処理中だけでなく、図８Ｂのメインループ内領域外処理中（ステップＳ０４３）にも実行される処理（共通処理）となっているが、メインループ内領域外処理および／またはタイマ割込内領域外処理において実行可能に構成してもよい。
【０８１３】
この領域外ＲＡＭチェック処理では、主として、性能表示に関する処理が正しく実行されているか否かのチェック（ステップＳ８４１）、性能表示に係るＲＡＭ領域のデータに不具合が生じているか否かのチェック（データ破損等のチェック）を行い（ステップＳ８４２）、異常がある場合には、計測データを初期化するデータ初期化処理（ステップＳ８４３）が実行されるようになっている。
【０８１４】
詳しくは、図２０（Ａ）において、ＣＰＵ２０１は、まず、チェックデータが初期値の正常値（ＡＡ５５Ｈ）であるか否かを判定する（ステップＳ８４１）。このチェックデータとは、全状態アウト個数Ｒと通常時アウト個数Ｓとを比較判定する処理（アウト球数確認処理：図示せず）において監視されるデータであり、本来あり得ない計数状態、たとえば、全状態アウト個数Ｒよりも通常時アウト個数Ｓが多い場合に（Ｒ＜Ｓ）、計数異常が生じたとして、チェックデータに、その旨を示す「００Ｈ」が設定されるようになっている。チェックデータが正常値でない場合（ステップＳ８４１：ＮＯ）、つまり、領域外ＲＡＭに異常が生じた場合、後述のデータ初期化処理（ステップＳ８４３）を実行する。
【０８１５】
チェックデータが正常値である場合（ステップＳ８４１：ＹＥＳ）、続いて、計数データに異常が発生したか否かを判定する（ステップＳ８４２）。計数データに異常が発生した場合とは、たとえば、スイッチ入力データが異常値を示している場合や、性能情報に関する演算処理が正しく実行されていない場合などである。演算処理が正しく実行されていないケースとしては、たとえば、性能情報の算出に係るセンサを対象とした演算処理（球数加算処理）が、正しく行われていない場合が挙げられる。本実施形態の計数対象となるセンサとは、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、大入賞口センサ５２ａ、特定領域センサ５１ａ、一般入賞口センサ４３ｈ、ＯＵＴ監視スイッチ４９ａの６種類の入

賞検出センサである。したがって、これらのすべてのセンサを対象とした「球数加算処理」（図示せず）、具体的には「賞球数加算処理」と「アウト球数加算処理」とが正しく実行されたか否かが判定される。

【０８１６】

上記「球数加算処理」は、図８Ｂのメインループ内領域外処理（ステップＳ０４３）にて実行される。この球数加算処理では、まず、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、一般入賞口センサ４３ｈ、大入賞口センサ５２ａ、特定領域センサ５１ａの５つのセンサを対象に、入賞の有無を順番にチェックしていき、入賞を確認した場合にはその賞球数を加算していく（賞球数加算処理）。そして、各センサにおける賞球数加算処理を終える毎に、処理回数をカウントする「センサ検出回数カウンタ」に１加算していく（センサ検出回数カウンタ＋１）。

【０８１７】

具体的には、まず、１番目の計数対象センサの上始動口センサ３４ａの入賞の有無をチェックし、入賞を確認した場合には上始動口の賞球数を加算し（第１賞球数加算処理）、今回の加算処理を終えると、センサ検出回数カウンタに１加算して、そのカウンタ値を「０１Ｈ」に更新する。続いて、２番目の計数対象センサの下始動口センサ３５ａの入賞の有無をチェックし、入賞を確認した場合には下始動口の賞球数を加算し（第２賞球数加算処理）、今回の加算処理を終えると、センサ検出回数カウンタに１加算して、そのカウンタ値を「０２Ｈ」に更新する。以下同様にして、３番目、４番目、５番目の計数対象センサである、一般入賞口センサ４３ｈ、大入賞口センサ５２ａ、特定領域センサ５１ａを対象とした賞球数加算処理（第３、第４、第５賞球数加算処理）を順番に行い、その加算処理を終える毎に、センサ検出回数カウンタに１加算し、カウンタ値を更新していく。

【０８１８】

最終の５番目の特定領域センサ５１ａを対象とした第５賞球数加算処理を終えた後は、センサ検出回数カウンタは、常に「０５Ｈ」に更新される。そして最後に、ＯＵＴ監視スイッチ４９ａを対象とした「アウト球数加算処理」を行い、このアウト球数加算処理を終えたときに、センサ検出回数カウンタをゼロクリア（００Ｈ）する。このように、第１～第５賞球数加算処理と、アウト球数加算処理とを１サイクルとして実行する。

【０８１９】

したがって、センサ検出回数カウンタがとり得る値の範囲は「００Ｈ」～「０５Ｈ」であり、球数加算処理（最後のアウト球数加算処理）を正しく終えたときは、センサ検出回数カウンタに「００Ｈ」が設定されているはずである。しかし何かしらの不具合により、センサ検出回数カウンタの値が「００Ｈ」～「０５Ｈ」以外の値となった場合や、第１賞球数加算処理を開始する際に「００Ｈ」以外の値である場合などは、演算処理が正しく実行されていない、すなわち、異常により計数データに正当性がない（異常が生じた）と判断できる。

【０８２０】

そこで、ステップＳ８４２の判定処理にて計数データが正当性の有無を判定し、チェックデータが正常値（ＡＡ５５Ｈ）であり（ステップＳ８４１：ＹＥＳ）、かつ計数データに正当性がある場合には（ステップＳ８４２：範囲内）、正常動作であるとして、ステップＳ８４３のデータ初期化処理をスキップし、領域外ＲＡＭチェック処理を抜ける。

【０８２１】

しかし、計数データの正当性がない場合には（ステップＳ８４２：範囲外）、領域外ＲＡＭに異常が発生したとして、データ初期化処理を実行する（ステップＳ８４３）。

このデータ初期化処理では、チェックデータに初期値（正常値）である「ＡＡ５５Ｈ」を設定し、性能表示に係る領域外ＲＡＭ領域をクリアして、現在表示中の表示データもクリアし、領域外ＲＡＭをデフォルトの状態に戻す。

【０８２２】

なお、領域外ＲＡＭのうち、領域外エラー情報の領域を除くＲＡＭ領域をクリアすることにより、異常であると判定された「性能表示に係る領域外ＲＡＭ」をクリアするように

構成してもよいが、領域外エラー情報にも異常がある可能性を考慮し、領域外エラー情報の領域を含む領域外ＲＡＭの全領域をクリアするように構成してもよい。上述の「性能表示に係る領域外ＲＡＭ領域」とは、たとえば、性能表示内容を更新する際に使用するＲＡＭ領域、計数情報格納領域（性能情報の算出に関する計数情報格納領域（ベース値の集計を行う際に使用するＲＡＭ領域））、性能表示格納領域（履歴ベース値などを記憶するＲＡＭ領域）、初めての電源投入時にのみ異常値判定されるＲＡＭ領域などである。

【０８２３】

また、性能表示に係るＲＡＭ領域のうち、計数情報格納領域だけをクリアしてもよい。その理由としては、性能表示格納領域に保存されているデータには、通常、前回のベース値データが保存されているが（今回が初回計測時の場合は、テスト区間用の特定値（「データ無し」を指定する値）が保存される）、このデータは、前回正しく処理された結果が保存されていると考えられるからである。また、異常が生じた場合には、動作確認タイマに０を設定し、動作確認中であれば、これを強制終了させてもよい。

【０８２４】

なお、領域外ＲＡＭに異常あると判断されて、データ初期化処理が実行されても、エラー報知や遊技停止（遊技進行処理の停止）はせずに、そのまま処理を進める（ステップＳ８２５以降の処理を実行していく）。つまり、異常が生じた場合には、エラー報知をする、新たなベース値を計測しないなどといった特別なエラー処理をせずに、単に、計数データや表示データをクリアして、新たなベース値を算出する。このようにする理由としては、性能情報自体は、遊技者が遊技に興じる際の遊技進行には直接的に関係の無い情報であり、データの重要度が、領域内ＲＡＭに保存されるデータ（遊技進行処理に係るデータ）よりも低いからである。なお、領域内ＲＡＭに異常が生じた場合は、既に説明したように、電源再投入待ち処理（図８ＡのＳ０２０）に移行され、遊技処理が停止される（ステップＳ０１５がＹＥＳ、またはＳ０１６がＮＯの処理ルート参照）。

【０８２５】

勿論、異常が生じた場合に、エラーコマンド（領域外ＲＡＭエラーコマンド）を演出制御部２４に送信して、所定のエラー報知（領域外ＲＡＭエラー報知）を実行してもよい。この場合、性能表示器９９をエラー専用の表示態様で表示させることができる。なお、エラー報知中であっても、新たなベース値の計測（通常時払出個数、通常時アウト個数、全状態アウト個数のカウント、ベース値の算出）を行ってもよい。また、エラー報知の解除は、電源再投入を条件としてもよい。上記領域外ＲＡＭエラーコマンドを送信する場合、上記領域外エラー判定処理（ステップＳ８２２）におけるエラー報知／解除コマンドと共通の領域外コマンド送信モジュールを用いて送信することができる。

【０８２６】

以上のように本実施形態では、性能表示に係るＲＡＭ領域は、メインループ内領域外処理（図８Ｂのステップ０４３）やタイマ割込内領域外処理（図９のステップＳ１０１）においてチェックされ、不具合がある場合には、少なくとも性能情報を算出するために必要な計測データを記憶した領域外ＲＡＭ領域（計数情報格納領域）を初期化してデフォルト状態に戻した後、新たなベース値の計測を開始させる。

【０８２７】

また、性能表示に係る領域外ＲＡＭ領域は、電源投入時におけるＲＡＭチェック対象、つまり図８Ａの設定変更処理（ステップＳ０２３）や、図８Ｂの領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３０）の対象ではない。したがって仮に、領域内ＲＡＭの内容に不具合が生じても、性能表示に関するデータが一緒くたには初期化（クリア）されることがなく、通常の遊技進行に係るデータだけが独立して初期化されることになる。よって、性能表示に係るＲＡＭ領域の記憶内容にさえ不具合がなければ、バックアップ機能が正常に動作し、遊技機が通常通りに動作する限り、数日であっても数年であっても永続的にそのデータが保持することができ、長期にわたる性能情報の保持と性能情報表示とが可能となる。

【０８２８】

（領域外ＲＡＭチェック処理の変形例：図２０（Ｂ））

図２０（Ａ）の領域外ＲＡＭチェック処理は、次のような構成（変形例）とすることができる。図２０（Ｂ）に、その変形例のフローチャートを示す。

【０８２９】

図２０（Ｂ）は、図２０（Ａ）におけるステップＳ８４３のデータ初期化処理において、動作確認タイマをゼロクリアする処理と、ステップＳ８４４の動作確認タイマに５０００ｍｓを設定する処理とを追加したものである。他の処理内容は、図２０（Ａ）と同一内容である。

【０８３０】

図２０（Ｂ）の構成は、図示の通り、データ等の不具合によりステップＳ８４１の判定結果がＮＯ、ステップＳ８４２の判定結果が範囲外と判定された場合、ステップＳ８４３のデータ初期化処理として、チェックデータに正常値を設定し、性能表示に係るＲＡＭ領域（性能表示格納領域、計数情報格納領域等）、現在表示中の表示データをクリアし、さらに、動作確認タイマをクリアする。そして、動作確認タイマに５０００ｍｓを再セットする（ステップＳ８４４）。なお、データ初期化処理にて動作確認タイマがクリアされた場合、ステップＳ８４４で、通常の５０００ｍｓではなく、異なるタイマ値（たとえば、１００００ｍｓ）を再セットしてもよい。したがって、本変形例では、領域外ＲＡＭの内容に異常が生じた場合、再度、動作確認表示が所定時間実行されることになる。この点が、電断復帰時にしか動作確認表示が実行されない図２０（Ａ）の構成と異なる。

【０８３１】

なお、本変形例において動作確認タイマを再セットしない場合には、データ初期化処理が実行されると動作確認表示中である場合はその表示が強制終了されるが、その後、性能表示器９９には、通常通り、新たに計測されるリアルタイムベース値や履歴ベース値が表示されることになる。

【０８３２】

＜２１．動作確認処理：図２１＞

次に、図１９中の動作確認処理（ステップＳ８３３）について説明する。図２１は、動作確認処理の詳細を示すフローチャートである。

【０８３３】

図２１において、ＣＰＵ２０１は、まず、動作確認タイマを１減算し（ステップＳ８５１）、点滅用タイマに１加算する（Ｓ８５２）。

【０８３４】

次いで、点滅切替タイミングが到来したか否かを判定する（ステップＳ８５３）。本実施形態では、動作確認表示中は消灯期間と点灯期間とが、たとえば３００ｍｓの所定周期で繰り返される。この点滅切替タイミングは、点滅用タイマにより管理される。本実施形態では、４ｍｓの割込み毎に点滅用タイマが１加算される。切替タイミングが３００ｍｓ周期であれば、点滅用タイマの値が「７５」（切替値）であるか否かで点滅切替タイミングが到来したと判定することができる。点滅切替タイミングが到来していない場合には（ステップＳ８５３：ＮＯ）何もせずに、つまり現在の点灯状態または消灯状態を維持したまま動作確認処理を抜ける。

【０８３５】

一方、点滅切替タイミングが到来した場合（ステップＳ８５３：ＹＥＳ）、点滅用タイマをクリアし（ステップＳ８５４）、更新周期カウンタを更新する（ステップＳ８５５）。更新周期カウンタは、点灯であるか点滅であるかを決定するためのカウンタとして利用される。たとえば、更新周期カウンタが０～２５５の範囲をインクリメント処理により循環する８ビットカウンタである場合、更新周期カウンタの値の最下位ビットが‘０’である場合には点灯制御し、‘１’である場合には消灯制御をする、といった点滅制御を行うことができる。

【０８３６】

次いで、更新周期カウンタを参照して、その値が「０」であるか「１」であるかを判定する（ステップＳ８５６）。本実施形態の場合、動作確認表示開始時は、更新周期カウン

タはゼロ、性能表示器９９は全点灯に制御されるようになっている。したがって、最初に本処理を通過する場合は、上記ステップＳ８５６の処理にて更新周期カウンタの値が「１」に更新されるため、ステップＳ８５７に進み（ステップＳ８５６：＝１）、識別表示部用出力バッファとベース表示部用出力バッファとに、それぞれ消灯データ、すなわち「００００Ｈ」をセットする（ステップＳ８５７、Ｓ８５８）。これらの消灯データは、データテーブル等を参照することなく各出力バッファに直接書き込まれる。これにより、点灯期間が終了し消灯期間が生起する。

【０８３７】

他方、次回の点滅切替タイミングが到来して（ステップＳ８５３：ＹＥＳ）、更新周期カウンタが「０」である場合（ステップＳ８５６：＝０）、ステップＳ８５９に進み、識別表示部用出力バッファとベース表示部用出力バッファとに、それぞれ点灯データ、すなわち「ＦＦＦＨ」をセットする（ステップＳ８５９、Ｓ８６０）。これらの点灯データもデータテーブル等を参照することなく各出力バッファに直接書き込まれる。これにより、消灯期間が終了し点灯期間が生起する。本実施形態では、動作確認表示をするに際し、たとえば、通常時の表示制御に用いる図２９に示すようなＬＥＤデータテーブルを参照することなく、単に各出力バッファに所定のデータ値をセットするだけであるので、簡易な処理で動作確認表示（全点滅）を実現することができる。

【０８３８】

以上の動作確認処理により、性能表示器９９が全点灯と全消灯とを繰り返す全点滅（動作確認表示）が所定時間（５０００ｍｓ間）行われ、目視により性能表示器９９の動作チェックが可能である。仮に性能表示器９９が正常な動作確認表示を行わない場合、たとえば、断線等により７セグ表示器の一部が消灯しっぱなしの場合等は、部品交換等の適切な処置を行えばよい。

【０８３９】

なお、動作確認処理中も、メインループ内領域外処理（図８ＡのＳ０４３）は実行され、少なくともベース値の算出に必要なカウント処理（球数加算処理など）は行われる。したがって、動作確認中の入賞球やアウト球についても、動作確認表示後に表示されるベース値に正確に反映させることが可能となっている。ただし動作確認表示中はベース値が表示されないため、動作確認中のメインループ内領域外処理（ステップＳ０４３）では少なくともカウント処理を行えばよいが、動作確認表示中の５０００ｍｓ間はベース値の算出まで行ってもよい。

【０８４０】

また、動作確認処理中に、性能表示器９９に異常が生じたか否かを判定する判定処理を設け、異常が生じた場合には、専用のエラーコマンド（動作確認表示エラーコマンド）を演出制御部２４に送信する処理を設けてもよい。演出制御部２４が動作確認表示エラーコマンドを受けた場合、演出手段を利用して、性能表示器９９に異常が生じた旨を報知することができる。たとえば、警報音とともに、液晶表示装置３６に「性能表示器９９に異常が生じています」等の演出画像を表示する。これにより、たとえば、目視では確認し辛いデシマルポイントＤＰ等の不具合を見逃す恐れが無い。

【０８４１】

また本実施形態では、図８Ｂに示すステップＳ０３３（合流ポイント）以降の処理において、性能表示器９９の動作確認が実行されるため、動作確認中は、設定表示器９７による設定表示（設定確認または設定変更に係る設定表示）が実行されることがない。すなわち、設定確認中または設定変更中は、動作確認表示が実行されることがなく、ベース表示も実行されることはない。これにより、性能表示器９９と設定表示器９７の重複表示期間が生起することがなく、重複表示により確認動作が複雑化してしまうことを防止することができるようになっている。

【０８４２】

＜２２．表示データ更新処理：図２２＞

次に、図１９中の表示データ更新処理（ステップＳ８３１）について説明する。図２２

は、表示データ更新処理の詳細を示すフローチャートである。この表示データ更新処理は、計数対象区間であるか非計数対象区間であるかによらず、実行される処理である。

【０８４３】

図２２において、ＣＰＵ２０１は、まず、ベース値の表示期間として、テスト区間であるのか、初回（Ｎ＝１）の計測区間であるのか、その後の計測区間（Ｎ≧２）であるのか、リアルタイムベース値表示区間であるのか、履歴ベース値表示区間であるのかなど、複数の表示区間のいずれかに応じて、図２９（ａ）に示す「識別表示部ＬＥＤデータテーブル」から識別表示部表示パターンデータを取得し（ステップＳ８７１）、識別表示部用出力バッファにセットする（ステップＳ８７２）。複数の表示区間のいずれかであるかは、表示内容ポインタによって管理され、表示内容の切換タイミングの到来する毎に、表示内容ポインタの値が更新され、性能表示器９９に対する表示内容を指定可能となっている。

【０８４４】

本実施形態では、リアルタイムベース値を表示する‘第１ベース値出力期間’と、履歴ベース値を表示する‘第２ベース値出力期間’の２種類のベース値出力期間を設け、それらを５０００ｍｓ毎に切り替えるようになっている。また、識別表示部ＬＥＤデータテーブルには、図２９（ａ）に示すように、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」の識別表示に対応する表示パターンデータ（上位「０１１１１１００Ｂ」（‘ｂ’表示の７セグ用）、下位「１０１１１０００Ｂ」（‘Ｌ’表示の７セグ用）と、履歴ベース値を示す「ｂ６．」の識別表示部の表示に対応する表示パターンデータ（上位「０１１１１１００Ｂ」（‘ｂ’表示の７セグ用）、下位「１１１１１１０１Ｂ」（‘６．’表示の７セグ用））とが記憶されている。

【０８４５】

また、その時点のベース値（リアルタイム計測中のベース値）に応じて、１０進数値ＬＥＤデータテーブルからベース表示部用表示パターンデータを取得し（ステップＳ８７３）、ベース表示部用出力バッファにセットする（ステップＳ８７４）。１０進数値ＬＥＤデータテーブルには、図２９（ｂ）に示すように、０～９の１０種類の数値に対応する各１バイト長の表示パターンデータが記憶されている。たとえば、上記リアルタイムベース値を表示する第１ベース値出力期間であって、その時点の第１ベース値が「３５」であれば、１０進数値ＬＥＤデータテーブルから１０の位の表示データとして「３」に対応する‘０１００１１１１Ｂ’を取得し、１の位の表示データとして「５」に対応する‘０１１０１１０１Ｂ’とを取得し、ベース表示部用出力バッファにセットする。

【０８４６】

以上の表示更新処理により、全点滅（動作確認）を終了した後の性能表示器９９には、リアルタイムベース値と前回の履歴ベース値とが周期的（たとえば、５０００ｍｓ毎）に切替表示するという性能表示態様を実現することができる。

【０８４７】

なお、性能表示器９９の動作確認表示における点滅点灯制御に要する点滅点灯制御用データ（たとえば、点滅用タイマ、更新周期カウンタ）については、動作確認タイマと同様に、電源投入時（電断復帰を含む）に初期値を設定することが好適である。本実施形態では、既に説明したように、図８Ｂの動作確認タイマ設定処理（ステップＳ０３４）にて、動作確認タイマについては初期値の５０００ｍｓを設定し、点滅用タイマについては初期値として０を設定（ゼロクリア）しているが、更新周期カウンタも含めて初期化することが好ましい。これにより、電源投入時（電断復帰を含む）の動作確認において、毎回共通の点灯点滅状態により動作確認を実行する（常に同じ状態から点滅動作を開始する）ことが可能となる。

【０８４８】

詳述すれば、電源投入時において、確認表示の実行時間を計時するための第１情報（動作確認タイマ）と、確認表示における点滅周期を計時するための第２情報（点滅用タイマおよび更新周期カウンタ）のそれぞれを初期設定しない構成とした場合、電断復帰させた場合（バックアップ復帰の場合）には、これらタイマ値が電断時のまま復帰される。そう

すると、電断復帰を含む電源投入時に、性能表示器９９の確認表示の動作が毎回一定でなくなる、という問題が生じうる。具体的には、電断復帰時に性能表示器９９の確認動作が瞬時に終わってしまったり、電断復帰時に性能表示器９９が点灯状態の途中（たとえば、一瞬だけの点灯）から点滅が開始されてしまうなど、電源復帰後の確認表示の動作が一定でなくなり、性能表示器９９の動作確認をしにくくなったり、性能表示器９９に何らかの不具合（動作不良）が発生していると誤解される可能性が高くなる、という種々の問題が生じうる。そこで、本構成のようにすれば、電源投入時には、常に常に同じ状態から点滅動作（確認表示動作）を開始することが可能になり、上述のような問題が生じることはない。

【０８４９】

なお、電源投入時に、動作確認タイマと点滅用タイマと初期化するだけでも本構成とほぼ同様の作用効果を得ることができるが、更新周期カウンタを初期化しない場合には、「常に同じ状態から点滅動作（確認表示動作）を開始する」とはならないからである。たとえば、更新周期カウンタの値が電断時に「０」であった場合、電断復帰後（バックアップ復帰後）の最初の点滅切替タイミングが到来したときは「１」となり、また更新周期カウンタの値が電断時に「１」であった場合、電断復帰後（バックアップ復帰後）の最初の点滅切替タイミングが到来したときは「０」となる（図２１のステップＳ８５３～Ｓ８５５参照）。すなわち、確認表示動作が点灯状態から開始されるケースと、消灯状態から開始されるケースとが混在し、常に同じ状態から点滅動作（確認表示動作）を開始するとは限らないからである。

【０８５０】

（性能表示器９９に係る動作確認表示に関する他の制御形態について）

なお、性能表示器９９に係る動作確認表示に関する制御形態について、下記のような構成（構成（Ｓ１）～（Ｓ４））とすることができる。

【０８５１】

構成（Ｓ１）：性能表示器９９に係る動作確認中であっても、ベース値の計数を実行することができる。この場合、動作確認中に、ベース値の更新があった場合であっても、あらかじめ設定された動作確認時間が終了するまでは、動作確認（全点滅）を継続させ、その更新内容は表示させないようにすることができる。しかしこれに限らず、動作確認時間が終了していない場合にベース値の更新があった場合、動作確認を強制的に終了させ、そのベース値の表示を開始させることができる。

【０８５２】

構成（Ｓ２）：性能表示器９９に係る動作確認中に、演出手段を利用して、動作確認中である旨を報知可能に構成してもよい。ここでの演出手段としては、特に制限はなく、１または複数種類の演出手段を利用することができる。たとえば、光演出、音演出、画像表示演出、可動体演出、および接触圧演出（振動装置、加圧装置、風圧装置による演出）の少なくともいずれか１つの演出を利用して、動作確認中である旨を報知可能に構成してもよい。本構成では、ホール関係者等、遊技機の前側から動作確認中であることを確認することができる。

【０８５３】

構成（Ｓ３）：性能表示器９９に係るプログラムやデータは、領域外ＲＡＭに設けると説明したが、少なくとも動作確認タイマについては、領域内ＲＡＭ側に設けてもよい。これにより、電源投入時の処理にて、動作確認タイマを設定する場合に（図８Ｂのステップ ＳＳ０３４）、領域外ＲＡＭにアクセスする必要がなくなるので、電源投入時のプログラム容量を削減することができる。また、領域内ＲＡＭに動作確認タイマを設けた場合は、図９の主制御タイマ割込処理中のタイマ管理処理（ステップＳ０８２）にて、動作確認タイマのカウント処理（図２１のステップＳ８５１に相当する処理）を実行し、同割込処理中のタイマ割込内領域外処理（ステップＳ１０１）においては、動作確認タイマ値を参照するのみで、カウント処理は実行しない構成とすることができる。

【０８５４】

（Ｓ４：領域内エラー、領域外エラーに関する処理について）
また本実施形態では、領域内エラー、領域外エラーに関する処理について説明したが、本実施形態では、次に述べる課題を解決し、特有の作用効果を奏することができる。
【０８５５】
（課題）
たとえば、弾球遊技機などの遊技機では、所謂遊技機規則において、主制御基板に搭載されるメモリの記憶手段に関する規格が定められており、全体の記憶容量の他、例えばＲＯＭに関しては制御領域とデータ領域とで構成される使用領域（第１記憶領域）の記憶容量について制限が設けられ、不正な改造その他の変更を防止するために必要な情報以外の情報についてはその使用領域内で処理を行うこととされている。従来の遊技機（たとえば、特開２０１９－０９２８８２号公報）は、各種エラーに関する処理は全て使用領域内で実行するように構成されていた。
【０８５６】
しかしながら、エラーにも様々な種類があり、乱数回路に関するエラーのように遊技の結果に影響を及ぼすものもあれば、そうでないものもある。後者については、「不正な改造その他の変更を防止するために必要な情報」であると解釈し、上述した使用領域とは別の領域（第２記憶領域）で実行するように構成すれば、その分だけ使用領域の容量に余裕を持たせることができる。この場合、使用領域外に移行したエラー処理をどのように行うかが重要となる。
【０８５７】
（作用効果）
本実施形態によれば、一部のエラーに関する処理を使用領域（第１記憶領域）とは別の領域（第２記憶領域）を用いてより効率的な処理を実行可能である。詳述すれば、本実施形態では、領域内処理（エラー管理処理（領域内エラー判定処理、領域内乱数回路処理）、賞球管理処理：図９のＳ０８９、０９０）により、領域内エラー（第１種別エラー）の判定およびエラーコマンドの送信に関する第１種別エラー処理と、エラー以外に関する第１処理（たとえば賞球に関する処理）とを実行した後、領域内処理から領域外処理（タイマ割込み内領域外処理（図９のＳ１０１、その詳細を示す図１９）へと移行し、その領域外処理により、領域外エラー（第２種別エラー）の判定及びエラーコマンドの送信に関する第２種別エラー処理とエラー以外に関する第２処理（試射試験信号端子管理処理（Ｓ８２２）、性能表示モニタ処理（Ｓ８２４～Ｓ８３１）など）とを実行した後、領域外処理から領域内処理へと復帰するように構成されている。このように本実施形態では、一部のエラーに関する処理を使用領域（第１記憶領域）とは別の領域（第２記憶領域）を用いてより効率的に行うことが可能である。本実施形態は、たとえば、下記のように構成することができる。
【０８５８】
予め定められた上限容量内となるように設けられた第１記憶領域と、
前記第１記憶領域とは別の第２記憶領域とを備え、
領域内処理を実行する領域内プログラムを前記第１記憶領域に、領域外処理を実行する領域外プログラムを前記第２記憶領域に夫々記憶させた
遊技機において、
複数種類のエラーのうちの第１種別エラーを前記領域内処理により、第２種別エラーを前記領域外処理により夫々判定し、
前記第１種別エラーに関しては前記領域内処理により、前記第２種別エラーに関しては前記領域外処理により夫々エラーコマンドを送信するように構成し、
前記領域内処理から前記領域外処理へと移行した後、前記領域内処理へと復帰するまでの間に、複数種類の前記第２種別エラーに関するエラーコマンドを送信可能とした
ことを特徴とする遊技機。
【０８５９】
なお、本実施形態では、球詰まりエラー、補給切れエラー、計数エラー、断線エラー、

扉開放エラーを領域内エラー（第１種別エラー）としたが、これらのうちの少なくとも一部を領域外エラー（第２種別エラー）とし、領域外処理にてエラー検出及び／又はエラー判定、エラー報知／解除コマンドの送信等を行うように構成してもよい。この場合、エラー検出及び／又はエラー判定、エラー報知／解除コマンドの送信等を、磁気エラー、電波エラー、入賞口エラーとは別のプログラムを用いて行うようにしてもよいが、それら磁気エラー、電波エラー、入賞口エラーと共通のプログラムを使用して行うようにすれば、プログラム容量の更なる削減が可能である。

【０８６０】

上記のように球詰まりエラー、補給切れエラー、計数エラー、断線エラー、扉開放エラーの一部を領域外エラー（第２種別エラー）とする場合であっても、球詰まりエラー、補給切れエラー、計数エラーについては領域内処理にてエラー検出及び／又はエラー判定、エラー報知／解除コマンドの送信等を行うように構成することが望ましい。それらは遊技者に払い出される特典に直接的に関係するエラーであり、遊技の結果に影響を及ぼす恐れがあるからである。

【０８６１】

また本実施形態では、メインループ前の領域外エラー情報クリア処理（図８Ｂのステップ Ｓ０３５）において領域外エラー情報をクリアするように構成したが、メインループ内領域外処理（図８ＢのステップＳ０４４）か、またはタイマ割込み内領域外処理（図９のステップＳ１０１）において領域外エラー情報をクリアするように構成してもよい。これにより、領域外エラー情報をクリアするためだけに領域外プログラムを呼び出す必要がなくなるため、プログラム容量の更なる削減が可能である。

【０８６２】

払出制御基板２９により検出を行う特定のエラー（球詰まりエラー、補給切れエラー、計数エラー、扉開放エラー等であるがそれ以外でもよい）について、払出制御基板２９側のプログラムに領域内プログラムと領域外プログラムとを設け、領域外プログラムでエラー検出処理を行うとともに検出結果を主制御部２０へと送信可能に構成してもよい。またこの場合、エラー検出処理を領域外プログラムで、検出結果の送信処理を領域内プログラムで行うようにしてもよいし、エラー検出処理を領域内プログラムで、検出結果の送信処理を領域外プログラムで行うようにしてもよい。

【０８６３】

＜２３．演出制御部側の処理：図２３～図２４＞

次に、図２３～図２４を参照して、本実施形態の演出制御部２４側における演出制御処理について説明する。演出制御部２４側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理：図２３）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理：図２４）とを中心に構成される。

【０８６４】

＜２３．演出制御側メイン処理：図２３＞

図２３は、演出制御部側のメイン処理（演出制御側メイン処理）を示すフローチャートである。演出制御部２４は、遊技機本体に対して外部から電源が投入されると、図２３に示す演出制御側のメイン処理を開始する。

【０８６５】

この演出制御側のメイン処理において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず遊技動作開始前における必要な初期設定処理を行う（ステップＳ１００１）。ここでは、初期設定処理として、たとえば、コマンド受信割込み設定、可動体役物の起点復帰処理、ＣＴＣの初期設定、タイマ割込みの許可、マイクロコンピュータの各部を含めてＣＰＵ内部のレジスタ値の初期設定などを行う。

【０８６６】

上記初期設定処理を終えると、正常動作時の処理として、所定時間ごと（１６ｍｓ）にステップＳ１００３～Ｓ１０１２のメインループ処理を行い、それ以外ではステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を繰り返し行う。

【０８６７】
ステップＳ１００２の処理において、ＣＰＵ２４１は、メインループ更新カウンタを参照して、メインループ処理の実行契機となるメインループ更新周期（カウンタ値＞１５）が到来したか否かを判定する（ステップＳ１００２）。上記メインループ更新カウンタは、１ｍｓ毎に実行される後述の演出制御側タイマ割込処理中でインクリメントされるカウンタである（図１７のステップＳ１０５７参照）。本実施形態では、１６ｍｓ程度ごとにメインループ処理を行うようになっており、ステップＳ１００２の判定処理にて、メインループ更新カウンタ値を判定し、その値が「１５」より大きい場合には（ステップＳ１００２：ＹＥＳ）、メインループ処理の実行タイミングが到来したとして、ステップＳ１００３～Ｓ１０１１の処理を実行し、それ以外の場合には、メインループ更新周期が到来するまで（ステップＳ１００２：ＮＯ）、装飾図柄変動表示ゲーム中の予告演出などの抽選に利用する各種演出抽選用乱数の更新を行う（ステップＳ１０１２）。
【０８６８】
上記メインループ更新周期が到来した場合（ステップＳ１００２：ＹＥＳ）、メインループ更新カウンタをゼロクリアし（ステップＳ１００３）、次いで、エラー処理を実行する（ステップＳ１００４）。ここでは、エラー中におけるエラー報知用の演出シナリオの設定やエラーが解除された際のエラー解除処理などを実行する。なお、演出手段に関するエラー（可動体役物エラー、音声ＩＣエラーなど）は、ここで監視される。
【０８６９】
次いで、デモ・節電モード処理を実行する（ステップＳ１００５）。このデモ・節電モード処理では、デモ開始待ち演出、客待ち演出、および節電モードに必要な設定処理を実行する。
【０８７０】
次いで、演出スイッチ入力処理を実行する（ステップＳ１００６）。この演出スイッチ入力処理では、操作手段（演出ボタン１３、方向キー７５）の操作状態を監視し、操作を検出した場合には、その操作に応じた演出制御処理を実行する。操作手段の入力状態は、後述の図２４中のボタン入力状態更新処理（ステップＳ１０５２）にて監視される。
【０８７１】
次いで、コマンド解析処理を実行する（ステップＳ１００７）。このコマンド解析処理では、コマンド受信バッファに演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドに対応した演出処理を実行する。なお、主制御部２０側からのストローブ信号に基づく割込みが生じた際、図示しないコマンド受信割込処理が実行される。このコマンド受信割込処理により、演出制御コマンドが取得され、そのデータは、ＲＡＭ２４３のコマンド受信バッファに格納される。
【０８７２】
コマンド解析処理では、たとえば、変動パターン指定コマンドが受信され、それが受信バッファに格納されている場合（本実施形態では、変動パターン指定コマンドと装飾図柄指定コマンドとが受信され、それらが受信バッファに格納されている場合）、コマンド解析処理において、そのコマンドに含まれる情報（変動パターン情報と当選種別情報（図柄抽選結果）に基づいて、現出すべき演出パターンを決定する。ここで決定される演出パターンは、種々の演出パターンがあり、１つの演出パターンが演出シナリオを構成する「演出要素（パーツ的な演出：パーツ演出）」として働く。演出制御部２４は、決定された種々の演出パターン（演出要素）を、どのようなタイミングで、どれだけの演出時間幅をもって現出させるかについてのタイムスケジュールを決定し、これにより演出シナリオを構成し、ＲＡＭ２４３の所定設定領域に格納する。この演出シナリオに組み込まれた種々の演出パターンが、次々に、あるいは複数同時展開されることにより、広義の意味での「演出シナリオ」が実現される。なお、コマンド解析処理の詳細については、後述の図６５～図１０６等を用いて詳述する。
【０８７３】

上記コマンド解析処理を終えると、次いで、シナリオ更新処理を実行する（ステップＳ１００８）。このシナリオ更新処理では、演出シナリオの実行に必要なタイマの内容を更新、当該タイマ値に基づいて演出シナリオを進行する処理を実行する。上記タイマの代表的なものは、演出の発生タイミングに関するタイムスケジュールを管理する演出シナリオタイマである。たとえば、特別図柄が変動表示されている変動期間（特別図柄変動期間）内と実質的に同一期間内である、装飾図柄が変動表示されている変動期間（装飾図柄変動期間）内において、その時間軸上で、どのような演出パターンを、どれだけの時間幅をもって、どのような演出手段で現出させるかについての時間的なスケジュールがこのタイマにより管理される。斯様な演出シナリオタイマは、後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）や演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）においても利用される。ここでは、この演出シナリオタイマを監視し、或る演出の発生時期が到来すると、スピーカ４６用の音データと、画像表示制御用の液晶コマンドとを作成し、それぞれをＲＡＭ２４３の指定領域に格納する。なお、光表示装置用のＬＥＤデータに関しては後述のＬＥＤ駆動データ更新処理（ステップＳ１０１０）で、可動体役物用のモータ制御データに関しては後述の演出役物動作更新処理（ステップＳ１０５３）で作成される。

【０８７４】

次いで、サウンド出力処理を実行する（ステップＳ１００９）。このサウンド出力処理では、ステップＳ１００８のシナリオ更新処理で作成された音データを取得し、再生する音データが有る場合には、音チャネル毎に設定されている音データに基づき、フレーズやボリュームなどのデータを音響制御部（音源ＬＳＩ）に出力し、音響制御部を通じてスピーカ４６から音演出を現出させる。これにより、演出シナリオに沿った音演出が実現される。

【０８７５】

次いで、ＬＥＤ駆動データ更新処理を実行する（ステップＳ１０１０）。このＬＥＤ駆動データ更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、装飾ランプ１３や各種演出用ＬＥＤなどの光表示装置用のＬＥＤデータを作成する。

【０８７６】

次いで、ＬＥＤ出力処理を実行する（ステップＳ１０１１）。このＬＥＤ出力処理では、ＬＥＤ駆動データ更新処理で作成されたＬＥＤデータを光表示制御部に出力し、光表示制御部を通じて装飾ランプ部４５や演出用ＬＥＤなどの発光手段を点灯点滅させる。これにより、演出シナリオに沿った光演出が実現される。

【０８７７】

以上により、メインループ処理を終了すると、次のメインループ更新周期が到来するまで、ステップＳ１０１３の演出用ソフト乱数更新処理を行う。

【０８７８】

＜２４．演出制御側タイマ割込処理：図２４＞

次に図２４を参照して、演出制御側のタイマ割込処理について説明する。図２４は、演出制御側タイマ割込処理を示すフローチャートである。この演出制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（１ｍｓ）ごとの割込みで起動され、演出制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０８７９】

図２４において、ＣＰＵ２０１は、タイマ割込みが生じると、レジスタの内容をスタック領域に退避させた後（ステップＳ１０５１）、ボタン入力状態更新処理を実行する（ステップＳ１０５２）。このボタン入力状態更新処理では、操作手段（演出ボタン１３、方向キー７５）からの操作検出信号の入力状態を監視し、操作検出信号を受信したことを確認した場合、その検出情報をＲＡＭ２４３の所定領域に格納する。この操作検出情報は、図２３のシナリオ更新処理（ステップＳ１００８）にて、遊技者参加型演出やメニュー画面やメニュー項目に係る情報などを表示する際に利用される。本実施形態では、短押し（１回押し）、長押し、連打などの検出も可能となっている。

【０８８０】

次いで、演出役物動作更新処理を実行する（ステップＳ１０５３）。この演出役物動作更新処理では、演出シナリオデータと演出シナリオタイマとに基づき、可動体役物用のモータ制御データを作成する処理を行う。

【０８８１】

次いで、ＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理を実行する（ステップＳ１０５４）。このＳＯＬ・ＭＯＴ出力処理では、上記演出役物動作更新処理で作成された可動体役物用の制御データを駆動制御部に出力する。駆動制御部は、制御データに基づく制御信号を、動作対象とする可動体役物の可動体役物モータに出力しその動作を制御する。これにより、演出シナリオに沿った可動体役物（時計型役物８０、花型役物９０など）による可動体演出が実現される。

【０８８２】

次いで、液晶コマンド送信処理を実行する（ステップＳ１０５５）。この液晶コマンド送信処理では、図２３のシナリオ更新処理（ステップＳ１００８）で作成された液晶コマンドが有る場合には、表示制御部（液晶制御ＣＰＵ）に液晶コマンドを送信し、液晶表示装置３６に対する画像表示制御を実行させる。これにより、演出シナリオに沿った画像演出が実現される。

【０８８３】

次いで、ＲＴＣ情報取得処理を実行する（ステップＳ１０５６）。このＲＴＣ情報取得処理では、ＲＴＣにより計時される日時情報（ＲＴＣ情報）を取得する。このＲＴＣ情報は、ＲＴＣ情報に基づく演出を現出する際に利用される。

【０８８４】

次いで、メインループ更新カウンタをインクリメントする（ステップＳ１０５７）。このメインループ更新カウンタは、上述の演出制御側のメイン処理中のステップＳ１００３でリセットされ、本処理でインクリメントされる。したがって、ステップＳ１０５７が実行される際には、メインループ更新カウンタ値は０～１５のいずれかとなっている。

【０８８５】

上記ステップＳ１０５７の処理を終えると、退避していたレジスタの内容を復帰し（ステップＳ１０５８）、タイマ割込処理を終了して、次のタイマ割込みが発生するまで演出制御側メイン処理を実行する。

【０８８６】

本発明（上記した第１実施形態）は、下記の構成（Ｃ１）（Ｃ２）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【０８８７】

＜構成（Ｃ１）＞

遊技実績に基づく所定情報（たとえば、遊技実績に基づいて算出されるベース値など）を表示可能な特定表示手段（性能表示器９９）と、

前記特定表示手段に関する制御を行う特定表示制御手段（主制御部２０）と、

を備える遊技機であって、

通常遊技状態（通常状態）および当該通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（特定状態）における前記遊技実績に基づく前記所定情報を算出可能に構成された、

ことを特徴とする遊技機。

【０８８８】

＜構成（Ｃ２）＞

大入賞口を開閉可能に構成された特別電動役物（特別変動入賞装置５２）と、

遊技実績に基づく所定情報（たとえば、遊技実績に基づいて算出されるベース値など）を表示可能な特定表示手段（性能表示器９９）と、

前記特定表示手段に関する制御を行う特定表示制御手段（主制御部２０）と、を備え、

通常遊技状態（通常状態）と、前記通常遊技状態とは異なる特定遊技状態（特定状態）と、前記大入賞口を開閉する当り状態とを少なくとも制御可能な遊技機であって、

前記特定遊技状態は、前記当り状態（当り遊技）を経由することなく移行可能であり（たとえば、特殊時短による微時短状態への移行、天井機能による特定遊技状態への移行など）、
前記特定表示制御手段は、
前記通常遊技状態および前記特定遊技状態における前記遊技実績に基づく前記所定情報を算出可能に構成された（たとえば、図２５の「ＳＦ」の欄）、
ことを特徴とする遊技機。

【０８８９】

なお、上記構成（Ｃ１）または（Ｃ２）において、通常遊技状態は、内部遊技状態が通常状態の場合に限らず、通常状態に係る遊技モードを採用することができる。また、特定遊技状態は、通常遊技状態とは異なる遊技状態（内部遊技状態または遊技モード）の１または複数を採用することができる。また、後述の管理遊技機の場合、上記構成（Ｃ１）または（Ｃ２）における特定表示制御手段は、枠制御部２２がその機能部を有することができる。

【０８９０】

［第２実施形態］

次に、本発明に係る第２実施形態について説明する。上記第１実施形態では、一般的な弾球遊技機について説明した。この第２実施形態では、遊技者が遊技に用いる遊技球（持ち球数）を電磁的に管理し、内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行うタイプの遊技機、いわゆる「封入式遊技機」或いは「管理式遊技機」と称されるタイプの遊技機に関するものである。以下、第２実施形態に係る遊技機を「管理遊技機」または「遊技機１ａ」と称して説明する。また、管理遊技機を対象とする実施形態であっても、上記第１実施形態で述べた遊技性（図柄変動表示ゲームや、演出を含む種々の遊技性（たとえば、図５Ａ～図５Ｂ、図６～図７など））を等しく適用することが可能である。したがって、上記第１実施形態に係る遊技性を実現するための各種機能部（手段）を備えることができる。

【０８９１】

管理遊技機とは、従来から知られているように、遊技機内部で複数（所定数）の遊技球（遊技媒体）を循環させ、遊技に用いる遊技球や遊技者に遊技球を直接払い出すことを不要とした遊技機である。たとえば、内部に複数（所定数）の遊技球を封入し、発射装置３２により発射された遊技球を回収して、再度、発射装置３２に供給することにより遊技球を循環させることで、外部から遊技球を供給することなく遊技が可能な遊技機である（たとえば、特開２００２－２７２９１４、特開２００６－８１５９９号公報、特開２０１０－１４２４７５号公報、特開２０１３－１０６７６０号公報）。

【０８９２】

上記のような管理遊技機は、遊技機内部に封入された遊技球を用いて遊技を行うため、遊技者が遊技に用いるための遊技球数（持ち球数）が電磁的に記録され管理される（電磁的に記録（記憶）され、データ化して管理される）。斯様な管理遊技機では、遊技動作を統括的に司る主制御部と、遊技機の外部に設けられた遊技球貸出装置に対する貸出要求や持ち球数などを管理する副制御部（枠制御部）とを中心に構成され、主制御部側は、図柄変動表示ゲームの制御や各入賞口への入賞の監視などを行うが、枠制御部側は持ち球数の管理などを行うため、主制御部は、賞球数や大当りの発生や図柄変動の開始／停止や遊技状態の変化に関する情報など、遊技進行に伴い発生する重要な情報を、リアルタイム的に枠制御部側に送信する必要がある。そのため、主制御側と枠制御部側との間で、制御負担を無闇に増加させることなく、円滑に情報のやり取りを行うため工夫が望まれる。本実施形態では、上記事情に鑑みて、制御負担を軽減しうる管理遊技機を提供することを目的とする。

【０８９３】

管理遊技機は、遊技機内部に封入された遊技球を用いて遊技を行う「循環式」の遊技機である点で、第１実施形態に係る遊技機のように、遊技機内部に遊技球を封入せずに、外

部から供給される遊技媒体を用いて遊技を行う「非循環式」の遊技機（一般的遊技機）とは異なる。このため、上受け皿９や球抜きボタン１４などは設けられていない。その替りに、持ち球数が、電磁的方式により記録・管理され、その結果（現在の持ち球数）が、所定の表示器（ＬＥＤ表示器）により表示されるようになっている。

【０８９４】

本実施形態では、遊技者が保有する遊技球数（持ち球数）を表示可能な遊技球数表示装置７７（図３２参照）が設けられている。遊技球数表示装置７７は、遊技者が視認し易いように、遊技機１ａの適宜な位置、たとえば、図１の上受け皿ユニット８に相当する位置などに形成されている（図１、図３２（イ）参照）。

【０８９５】

遊技者の持ち球数は、たとえば、打ち始めを「Ｐ個」とした場合、基本的には、発射装置３２から発射された遊技球（アウト球：打ち込み数）を「Ｘ個」、賞球数（セーフ球：入賞による賞球）を「Ｙ個」、球貸出装置による供給された貸遊技球を「Ｚ個」とした場合、「（Ｐ＋Ｙ＋Ｚ）－Ｘ」個で算出される。たとえば、打ち始めを「１００個」、アウト球数が４０００個、セーフ球が３０００個、貸遊技球が２０００個であれば、現在の持ち球が「＋１１００個」（打ち始め１００個＋差玉１０００個＝１１００個）の状態となり、この持ち球情報（持ち球数）が遊技球数表示装置７７に表示されることになる。実際には、後述のファール球などを考慮して、正確な持ち球数がリアルタイムに計測され、その計測された持ち球数が遊技球数表示装置７７に表示される。なお、持ち球数がゼロの状態になると発射動作が停止され、遊技を続行するためには、球貸出装置から遊技球を供給する必要がある。したがって、持ち球数自体はゼロ（持ち球数＝０）になることはあるが、マイナスの状態になることはない。

【０８９６】

持ち球がゼロでない場合であっても、発射制御信号が出力されていない場合（発生制御信号ＯＦＦの場合）や、発射停止スイッチが操作されている場合などは、いくら発射操作ハンドル１５を操作しても発射動作は行われず、遊技球が発射されることはない。この点は、第１実施形態と同様である。

【０８９７】

＜２Ａ．制御装置：図３２＞

図３２を参照して、本実施形態に係る遊技機の遊技動作制御を司る制御装置について説明する。図３２は、その制御装置の概要を示す制御ブロック図であり、同図（イ）には、遊技機１ａの概略構成図を示してある。なお、図３２において、図１～図３に示す要素と基本的に同じ働きをする要素については同じ符号を付し、その詳細な説明については重複記載を避けるために適宜省略する。

【０８９８】

本実施形態に係る管理遊技機の制御装置は、図示のように、主制御部２０と、演出制御部２４と、主制御部２０からの情報コマンド（後述の「遊技機設置情報通知電文」、「遊技機情報通知電文」など）を受けて、持ち球数や性能情報に係る管理を総括的に司る枠制御基板２２（以下「枠制御部２２」と称する）と、電源基板（図示せず）と、を中心に構成される。なお、図３２において電源供給ルートは省略してある。また図３２（イ）は、本実施形態に係る管理遊技機（遊技機１ａ）の説明に供するものであり、管理遊技機の概略正面図を示したものである。この実施形態の場合、主制御部２０は遊技盤３の液晶表示装置３６の裏面側に配設され、枠制御部２２は前面操作パネル７の裏面側に配設されている。

【０８９９】

（２Ａ－３．枠制御部２２）

枠制御部２２は、ＣＰＵ（枠制御ＣＰＵ）を内蔵したマイクロプロセッサを搭載するとともに、遊技球数の計数や性能情報表示制御のための制御手順を記述した制御プログラムの他、制御に必要な種々のデータを格納するＲＯＭ（枠制御ＲＯＭ）と、ワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ（枠制御ＲＡＭ）とを搭載ししたマイクロコンピュ

ータを中心に構成され、所定の表示装置（遊技数表示装置７７や、性能表示器９９などの表示装置）に対する表示制御部、割込みコントローラ回路、リセット回路、ＷＤＴ回路など必要な機能が搭載されている。また、枠制御部２２は、主制御部２０と同じく、必要なデータをバックアップするバックアップ機能も備えている。

【０９００】

この枠制御部２２の主な役割は、持ち球情報（持ち球数）の管理（持ち球数の計測（リアルタイム計測）、持ち球数の記憶など：持ち球数管理手段）、性能情報の管理（ベース値算出に必要なデータの管理、ベース値の算出など：ベース値管理手段）、性能表示器９９に対する性能情報の表示制御、遊技数表示装置７７の持ち球数の表示制御、遊技球の循環機能・排出機能に対する制御、発射装置３２に対する発射制御、主制御部２０との電文の通信制御（電文についての詳細は後述する）、外部ユニットとの通信制御（球貸出装置、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴなどの外部装置に対する通信制御）などである。

【０９０１】

枠制御部２２には、発射制御基板（発射制御部）２８と、発射制御基板２８を介して発射装置３２が接続されている。この実施形態の場合、発射装置３２は、図（イ）に示すように、遊技機１ａの正面左上隅部に配設されているが、発射装置３２は、第１実施形態と略同一の位置（遊技機正面左下隅部）に配設してもよい。

【０９０２】

枠制御部２２には、発射制御基板２８が接続され、発射制御基板２８に対して発射制御信号を送信可能となっている。枠制御部２２は、基本的には、持ち球があるときは発射制御信号を出力（発射制御信号ＯＮ）して発射動作許可状態に制御するが、持ち球数がゼロの状態になると、発射制御信号をＯＦＦ（発射禁止状態）に制御して、発射装置３２による発射動作を直ちに停止させるようになっている。

【０９０３】

なお、主制御部２０も発射制御基板２８に対して発射制御信号を送信可能となっており、主制御部２０側が直接的に発射装置３２の「発射許可／発射停止」の制御が可能となっている。本実施形態の場合、発射装置３２による発射動作は、枠制御部２２および主制御部２０からの発射制御信号がいずれもＯＮである場合には「発射許可状態」に制御され、枠制御部２２および主制御部２０の少なくともいずれか一方からの発射制御信号がＯＦＦの場合には「発射禁止（停止）状態」に制御されるようになっている。主制御部２０は、電源投入後、遊技開始条件が整うと発射制御信号を出力（発射制御信号ＯＮ）して、発射動作を許可（発射動作許可状態に制御）するが（後述の図３３Ｂのステップ Ｓ０３７参照）、遊技停止時（たとえば、遊技進行に重大な影響を与え得る深刻なエラーが生じた場合など）の他、扉開放センサ６１から扉開放信号ＯＮ（開放状態）が入力された場合には直ちに発射制御信号をＯＦＦにして、発射動作を停止（発射動作禁止状態に制御）させる（発射動作に係る即応答機能）。また主制御部２０は、扉開放信号ＯＮが所定時間継続して入力された場合（たとえば、２００ｍｓ間継続して扉開放状態を検出した場合）、扉開放エラーが発生したとして、扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信して、演出手段による扉開放エラー報知を実行させるようになっている（扉開放エラー報知に係る遅応答機能）。この点についての詳細は、後述の第４実施形態にて説明する。

【０９０４】

また枠制御部２２には、循環ユニット７３と、研磨ユニット７４とが接続され、これらユニットを制御可能となっている。循環ユニット７３は、発射装置３２から遊技領域３ａに向けて発射された遊技球（アウト球）を回収し、その回収した遊技球を発射装置３２へと供給する循環手段として機能し、循環機構（揚上機構などを含む）と循環機構を駆動する駆動モータとを含んで構成される。また研磨ユニット７４は、循環中の遊技球を研磨する（汚れを除去する）研磨手段として機能し、遊技球に対する研磨機構と研磨機構を駆動する駆動モータとを含んで構成される。

【０９０５】

（発射された遊技球の遊動過程について）
発射装置３２から発射された遊技球の遊動過程は次のようになる。図３２（イ）を参照して、発射装置３２から発射された遊技球は、図示のように、遊技領域３ａ内を遊動しながら、入賞口（ここでは、上始動口３４、大入賞口５０を例示してある）またはアウト口４９に入球し、遊技領域３ａから排出される。遊技領域３ａから排出された遊技球は、循環通路Ｒを通じて回収される。循環通路Ｒには、排出された遊技球を発射装置３２が位置する上部側位置へと揚上させる揚上機構が設けられており、この揚上機構には、研磨ユニット７４が設けられている。回収された遊技球は、研磨ユニット７４により磨かれながら、再度、発射装置３２へと供給される。

【０９０６】
ところで管理遊技機では、発射した遊技球を回収して何回も利用することになるため、遊技球に汚れが付着していると、玉詰まり等の原因となるため、研磨ユニット７４により遊技球の汚れなどを除去するようになっている。しかし経年により、研磨ユニット７４が汚損されて性能が低下していくため、定期的に交換する必要が生じる。そのため、研磨ユニット７４自体は、容易に換装可能な構造となっている。なお、研磨ユニット７４が装着されていない状態であったとしても、回収した遊技球を正常に発射装置３２へと供給可能となっており、発射操作は可能となっている。

【０９０７】
上述のように、研磨ユニット７４は、定期的に交換を要する消耗品であるため、パチンコホールの従業員等に対して研磨ユニット７４の交換時期を容易に把握可能とすることが望まれる。そこで本実施形態では、遊技機の前扉を開放させた状態で視認可能な位置に研磨ユニット７４の交換時期を示す交換時期表示シール（交換時期表示手段）を設けてある。これにより、ホール関係者が研磨ユニット７４の交換時期を把握可能となる。交換時期表示シールは、その見易さを考慮して、研磨ユニット７４の近傍や、循環通路Ｒの周辺などに設けることが好ましい。

【０９０８】
なお、研磨ユニット７４の交換時期については、演出手段を用いて報知可能に構成してもよい。たとえば、電源投入時に、交換を促したり、交換時期が到来したことを知らせる「交換時期報知演出」を現出可能に構成することができる。具体的には、液晶表示装置３６に専用の画像を表示したり、装飾ランプや演出用ＬＥＤを専用の態様で発光させたり、スピーカから専用音を発報したりすることができる。交換時期については、枠制御部２２に、その期間情報を記憶しておくためのバックアップ手段、交換時期を判定可能な判定手段等の機能部を設け、たとえば、遊技機の遊技機の市場投入日から所定期間（たとえば、２年）経過したと判断した場合、交換時期報知演出を実行するように構成することができる。なお、枠制御部２２に、所定の操作ボタン（操作手段）を設け、この操作ボタンを操作しながら電源を投入した場合に、交換時期報知演出を実行するように構成してもよい。また、交換時期報知演出は、市場投入日やパチンコホールに設置してからの経過日数や、交換時期までの残余期間などを報知可能な演出態様とすることができる。また、研磨ユニット７４の交換時期等を報知するだけでなく、研磨ユニット７４の交換を適切に行うための交換モード（検査モード）を実行可能に構成してもよい。この交換モードでは、たとえば、研磨ユニット７４が正しく取り付けられているかなど、研磨ユニット７４に対する不具合をチェックすることができる。

【０９０９】
なお、遊技球の発射を行う発射装置３２、循環ユニット７３、研磨ユニット７４などは、公知の適宜な構成（たとえば、特開２０１３－１０６７６０号の発射手段５３、循環手段５４、研磨手段５５、図１～図１１）を適宜採用可能である。

【０９１０】
また枠制御部２２には、玉抜きユニット７２と、玉抜きユニット７２を作動させるための玉抜きスイッチ６２とが接続されている。

【０９１１】

玉抜きユニット７２は、内部に封入された遊技球を遊技機本体から遊技機外部へと排出させるための排出手段を備える。排出手段は、封入された遊技球を遊技機外部に排出可能な機能を有するものであればよく、たとえば、発射装置３２に供給される循環通路Ｒと、封入された遊技球を外部に排出するための排出通路（不図示）とを、電気的駆動源（たとえば、電磁ソレノイド）により切り替え可能な通路切替機構などである。また、玉抜きユニット７２は通路切替機構が排出通路側の「玉抜き状態」に切り替えられているか、そうでない循環通路Ｒ側の「非玉抜き状態」であるかを検出する「玉抜き状態検出スイッチ（不図示）」も備えている。

【０９１２】

玉抜きスイッチ６２は、ホール店員などが操作可能な押しボタン式スイッチ（たとえば、オルタネイトスイッチやモーメンタリスイッチなど）であり、枠制御部２２は、玉抜きスイッチ６２の検出信号に基づき、玉抜きユニット７２における上記排出手段（通路切替機構）を駆動制御する。たとえば、玉抜きスイッチ６２をＯＮ操作した場合（玉抜きスイッチ６２からの検出信号がＯＮである場合）には「玉抜き状態から非玉抜き状態」に切り替え、玉抜きスイッチ６２をＯＦＦ操作した場合（玉抜きスイッチ６２からの検出信号がＯＦＦである場合）には「非玉抜き状態から玉抜き状態」に切り替える。

【０９１３】

また、枠制御部２２は、上記玉抜き状態検出スイッチからの検出情報に基づき、玉抜き状態であるか否かを監視する機能部（玉抜き状態監視手段）を備えている。なお、「玉抜き状態⇔非玉抜き状態」の切り替えは、玉抜きスイッチ６２のＯＮ／ＯＦＦ操作に応じてソフトウェア的に切り替え制御するものに限らず、手動により切り替え可能なものであってもよい。ただし、いずれの場合も、玉抜き状態検出スイッチを設け、玉抜き状態であるか否かを監視可能に構成することが好ましい。

【０９１４】

また枠制御部２２には性能表示器９９が接続され、枠制御部２２は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。枠制御部２２は、性能情報（ベース値）に関する表示制御（ベース値の算出、性能表示器９９に対する表示制御など）を行う。性能情報に関する表示制御処理の基本的な内容は、実質的に第１実施形態と同じであるが、この第２実施形態の場合は、主制御部２０から送られてくる電文情報を利用して、性能情報に関する表示制御を行うようになっている点が、第１実施形態とは異なる（後述の図５０Ａ～５３Ｆ。特に、図５０Ｆ（ホ）参照）。

【０９１５】

また枠制御部２２には、持ち球数に関する情報を表示可能な遊技球数表示装置７７が接続され、枠制御部２２は、これを表示制御するための制御信号を送信可能となっている。なお、遊技球数表示装置７７は、持ち球情報の他、エラー種別を特定可能なエラーコードも表示可能となっている。

【０９１６】

また枠制御部２２には、入球通路カウントセンサ６６と、非入球通路カウントセンサ６７と、減算機構カウントセンサ６８とが接続され、枠制御部２２は、これらスイッチからの検出信号を受信可能となっている。

【０９１７】

入球通路カウントセンサ６６は、アウト球を検出する検出手段であり、その機能はＯＵＴ監視スイッチ４９ａと同じである。

【０９１８】

また、非入球通路カウントセンサ６７は、いわゆる「ファール球（戻り球）」（発射装置３２によって発射されたにもかかわらず、遊技領域３ａに到達しなかった遊技球）を検出するファール球検出手段として機能する。本実施形態では、発射装置３２から発射された遊技球が遊技領域３ａに到達しなかった場合、非入球通路（不図示）を通じて発射装置３２へと再供給されるようになっており、その遊技球は「ファール球」として、非入球通路カウントセンサ６７により検出可能となっている。

【０９１９】
　また、減算機構カウントセンサ６８は、発射装置３２から発射される遊技球（実射球）を検出する実射検出手段として機能する。
【０９２０】
　枠制御部２２は、持ち球数の管理について、持ち球算出に必要な情報、具体的には、入球通路カウントセンサ６６、非入球通路カウントセンサ６７、減算機構カウントセンサ６８などからの検出情報の他、後述の賞球数情報（賞球数に係るカウント情報）を含む遊技機情報通知電文（図４９、図５０Ａ～図５０Ｃ参照）に基づいて、現在の持ち球数をリアルタイムに算出し、その結果を遊技球数表示装置７７に表示させる。すなわち、枠制御部２２は、持ち球数の管理可能な持ち球数管理手段を有し、持ち球数管理手段は、アウト球数（アウト球管理手段）、セーフ球数（セーフ球管理手段）、実射球数（発射球管理手段）、ファール球数（ファール球管理手段）をそれぞれ把握し、また主制御部２０から送られてくる遊技機情報通知電文に含まれる賞球数情報を把握し、これらの情報から、現在の持ち球数を算出可能となっている。
【０９２１】
　なお、ファール球は遊技領域３ａに到達していなため、持ち球数については“ノーカウント”として処理される。詳述すれば、発射装置３２から発射された実射球１個が減算機構カウントセンサ６８により検出された場合は持ち球数から遊技球１個が減算されるが（現在の持ち球数－１：発射球減算処理）、その実射球がファール球として非入球通路カウントセンサ６７により検出された場合は、現在の持ち球数にファール球１個分が加算され（現在の持ち球数（１個発射後の持ち球数）＋１：ファール球加算処理）、結果的に、持ち球数の増減は０（ノーカウント）となる。また、後述の外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に設けられた球貸しボタン（玉貸要求スイッチ８７）が操作されて、球貸出装置から所定数の遊技球（貸出遊技球数データ）が供給された場合、その貸出球数が現在の持ち球数に加算（現在の持ち球数＋貸出球数）されるようになっている。
【０９２２】
　また枠制御部２２には、性能情報に関する格納領域（領域外ＲＡＭ）を除く、領域内ＲＡＭ領域（たとえば、現在の持ち球数や持ち球数の算出などに利用される格納領域)を初期化する枠用ＲＡＭクリアスイッチ６３と、所定のエラーを解除するためのエラー解除スイッチ６４と、持ち球数を初期化する遊技球クリアスイッチ６５とが接続され、枠制御部２２はこれらからの検出信号を受信可能となっている。
【０９２３】
　また、枠制御部２２には、外部接続端子基板８５が接続され、外部接続端子基板８５には、外部装置としての外部ユニットＳＣ（外部通信専用ユニット）が着脱可能に接続されている。枠制御部２２は、外部接続端子基板８５を介して、外部ユニットＳＣに対して所定の情報（たとえば、遊技球計数情報、遊技機設置情報、性能情報、特定情報（データカウンタＤＴやホールコンピュータＨＣが要する情報）、封入された遊技球数情報、遊技球の貸出数情報、遊技球の貸出受領結果など）を送信可能となっている。また、外部ユニットＳＣは、球貸出装置、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴ、または全国のパチンコホールに設置された遊技機に関する情報を統括的に管理する遊技機情報センタ（図示せず）など、他の外部装置との間の通信を制御するための制御装置として機能する。
【０９２４】
　なお本実施形態の場合、扉開放センサ６１は、図３２に示すように、枠制御部２２と主制御部２０の双方に接続され、その検出信号が入力可能となっている。具体的には、枠制御部２２と主制御部２０は、それぞれ扉開放センサ６１からの検出信号を受信可能であり、これら制御部２０、２２は、それぞれ独立して、扉開放センサ６１からの検出信号に基づく所定のエラー処理（扉開放に係るエラー処理）を実行可能となっている。
【０９２５】
　詳しくは、主制御部２０は、扉開放センサ６１からの検出信号に基づいて、扉開放エラーを監視し、扉開放エラーである場合には、枠制御部２２にその旨を通知することなく（

扉開放センサ６１の検出情報（扉開放・閉鎖情報）に関する電文は枠制御部２２に対して送信しない）、扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信して、演出制御部２４に扉開放エラー報知を演出手段に実行させる。他方、枠制御部２２は、扉開放センサ６１からの検出信号に基づいて、扉開放エラーを監視し、扉開放エラーである場合には、主制御部２０にその旨を通知することなく（扉開放センサ６１の検出情報（扉開放・閉鎖情報）に関する電文は主制御部２０に対して送信しない）、所定の外端信号（ここでは、扉開放に係るセキュリティ信号）を外部接続端子基板８５に出力する。外部接続端子基板８５から出力された外端信号（扉開放に係るセキュリティ信号）は、外部ユニットＳＣを介して、外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴ、遊技機情報センタなど）に送信され、外部装置が遊技機の状態（ここでは、扉開放エラーが生じた旨）が把握可能となっている。

【０９２６】

なお、データカウンタＤＴの上記「コールボタン」を遊技機１に搭載してもよい。ただし管理遊技機の場合は、枠制御部２２の主な機能が賞球や遊技球数の管理、上述した外端信号の出力管理などであることから、コールボタンからの検出信号（ＯＮ（操作時）／ＯＦＦ（非操作時））は主制御部２０に入力されるように構成し、コールボタンが操作された場合には、主制御部２０から枠制御部２２にその旨を通知し、枠制御部２２側が外端信号の一つとして、外部接続端子基板８５から外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣおよび／またはデータカウンタＤＴなど）へと送信可能な構成とすることが好ましい。端的に言えば、コールボタンの検出信号のルートは「コールボタン（操作ＯＮ信号）→主制御部２０→枠制御部２２→外部接続端子基板８５→外部ユニットＳＣ→外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣ）」といったルートにより、外部装置に通知される。

【０９２７】

＜主制御部側の処理：図３３Ａ～図４６Ｂ＞

次に図３３Ａ～図４６Ｂを参照して、第２実施形態の主制御部２０側における遊技動作処理について説明する。この第２実施形態も上記第１実施形態と同じく、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理：図３３Ａ～図３３Ｂ）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（２つの主制御側タイマ割込処理：図３６の４ｍｓ割込処理、図４０の１０８ｍｓ割込処理）とを中心的に構成される。ただし、第２実施形態に係る管理遊技機は「循環式」の構成であるため、第１実施形態で説明した「非循環式」の一般的遊技機とは、一部異なる処理が異なる（特に、電源投入時の処理や賞球に関する処理が異なる）。

【０９２８】

なお、図３３Ａ～図４６Ｂにおいて、第１実施形態と実質的に同じ処理については同じステップ番号を付し、その処理内容についての詳細は重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【０９２９】

＜１２Ａ．主制御側メイン処理：図３３Ａおよび図３３Ｂ＞

図３３Ａおよび図３３Ｂを参照して、本実施形態に係る主制御側メイン処理について説明する。図３３Ａおよび図３３Ｂは、主制御側メイン処理の詳細を示すフローチャートである。

【０９３０】

図３３Ａにおいて、ステップＳ０１１、Ｓ０１４～Ｓ０１６、Ｓ０１９～Ｓ０２０、Ｓ０２３、Ｓ０２５～Ｓ０２８、Ｓ０３０～Ｓ０３２については、図示の通り、図８と実質的に同様の処理内容である。したがって、ここでは図３３Ａおよび図３３Ｂに示す主制御側メイン処理のうち、図３３Ａに示す処理についての説明は重複記載を避けるために省略し、図３３Ｂに示す処理を中心に説明する。

【０９３１】

図３３Ａおよび図３３Ｂを参照して、ＣＰＵ２０１は、図３３Ａに示す上記設定変更処理（ステップＳ０２３）、領域内ＲＡＭクリア処理（ステップＳ０３１）、設定確認処理

（ステップＳ０２７）、およびバックアップ復帰処理（ステップＳ０２８）のいずれかの処理を終えると、続いて、電源投入時における枠制御部２２との送受信を行うために必要な各種処理（図３３Ｂに示すステップＳ０５１～Ｓ０６３）を実行する。

【０９３２】

本実施形態では、主制御部２０と枠制御部２２との間では非同期式のシリアルポートで電文方式よる通信を行うようになっている。そこでＣＰＵ２０１は、まず、シリアル送信回路を起動する（ステップＳ０５１）。

【０９３３】

次いで、図４８（Ａ）に示す「遊技機設置情報通知電文」を作成し（ステップＳ０５２）、作成した遊技機設置情報通知電文を送信シリアルポートバッファ（シリアルＩ／Ｏポートに係る送信バッファ）に書き込み、枠制御部２２に送信する（ステップＳ０５３）。ＣＰＵ２０１は、最初に送信シリアルポートバッファに格納されたデータから順番に、１バイト毎に、送信シフトレジスタを転送して、シリアルデータとして、周辺制御基板（ここでは、枠制御部２２）に出力する。本実施形態では、送信シリアルポートバッファの記憶容量として１６バイトを有している。

【０９３４】

（遊技機設置情報通知電文：図４８（Ａ））

図４８を参照して、上記「遊技機設置情報通知電文」について説明する。図４８（Ａ）に、遊技機設置情報通知電文の詳細を示す。

【０９３５】

遊技機設置情報通知電文は、図示のように、電文長（電文長情報：１バイト）、電文のコマンドコード（コマンド情報：１バイト）、通信通番（シーケンス番号：１バイト）、遊技機に関する遊技機情報（２１バイト）、チェックサム（１バイト）の計２５バイトで構成される。電文長は電文のデータ長を示し、ここでは、電文長～チェックサムまでのデータ長である“２５バイト”を示す値（０ｘ１９）が設定される。また、コマンドコードおよび通信通番には、それぞれ固定値（０ｘ０１、０ｘ００）が設定される。また、遊技機設置情報には、弾球遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技機の種類情報（１バイト）と、少なくとも主制御部２０側（本実施形態では、主制御部２０および枠制御部２２側）のＣＰＵのチップＩＤ番号（９バイト）と、チップメーカコード（３バイト）と、チップ製品コード（８バイト）とが設定される。なお、遊技機設置情報には、パチンコホールの店舗情報（店舗名）、パチンコの型式情報およびその製造メーカ、性能情報など、種々の情報を含んでもよい。

【０９３６】

この遊技機設置情報通知電文は、外部ユニットＳＣを介して、ホールコンピュータＨＣや、上記遊技機情報センタなどの外部装置に送信される。これにより、パチンコホールに設置されている遊技機の正当性、たとえば、不正改造機、不正行為、出玉情報、エラー情報などが監視され、設置中の遊技機が法的要請を満たすように正しく機能しているかなどががチェックされる。

【０９３７】

図３３Ｂの説明に戻り、遊技機設置情報通知電文を枠制御部２２に送信した後、電源異常チェック処理を実行する（ステップＳ０５４）。電源異常チェック処理では、ＷＤＴをクリアし、次いで、電断を示す電源異常信号（電圧降下信号）の入力情報に基づき、電断の有無をチェックし、所定時間Ｔの待機処理を行う。所定時間Ｔは、後述の「遊技機設置情報応答電文」を主制御部２０側が受信するまでに要する十分な時間、たとえば、後述の割込処理（図４０、図４５）の実行間隔時間分（１０８ｍｓまたは５４ｍｓ）が確保されている。電源異常信号がＯＮ状態であれば、処理状態をステップＳ０１１の初期設定処理に移行させ、電断を待つことになる。

【０９３８】

一方、電源異常信号がＯＦＦ状態であれば、正常動作であるとして、この電源異常チェック処理を抜けて、遊技機設置情報応答電文を受信したか否かを判定する（ステップＳ０

５５）。この遊技機設置情報応答電文とは、端的に言えば、枠制御部２２が上記遊技機設置情報通知電文を受信した場合、主制御部２０に対して送信する受領結果情報である。

【０９３９】

（遊技機設置情報応答電文：図４８（Ｂ））

図４８を参照して、上記「遊技機設置情報応答電文」について説明する。図４８（Ｂ）に、遊技機設置情報応答電文の詳細を示す。

【０９４０】

遊技機設置情報応答電文は、図示のように、電文長（１バイト）、コマンドコード（１バイト）、通信通番（１バイト）、遊技機設置情報受領結果（１バイト）、チェックサム（１バイト）の計５バイトで構成される。電文長は、電文長～チェックサムまでのデータ長であり、ここでは上述の計５バイトである旨（０ｘ０５）が設定される。また、コマンドコードおよび通信通番には、それぞれ固定値（０ｘ１１、０ｘ００）が設定される。また、受領結果には、遊技機設置情報を受領した旨（０ｘ００＝受領ＯＫ）が設定される。

【０９４１】

チェックサムは、最後に受信されるデータであり、電文長～遊技機受領結果までを加算した値が設定される。したがって、遊技機設置情報応答電文を正常に受信している場合のチェックサムの値（正常値）は、

・『０ｘ０５（電文長）＋０ｘ１１（コマンドコード）＋０ｘ００（通信通番）＋０ｘ００（遊技機設置情報受領結果）＝０ｘ１６（チェックサム＝１６Ｈ）』

となる。

【０９４２】

枠制御部２２が遊技機設置情報通知電文の受信結果を応答する際には、遊技機設置情報通知電文の通信通番（０固定）をそのまま応答し、０以外の通信通番を受信した場合は、通信異常であるとして、応答しないようになっている（無応答とする）。

【０９４３】

なお、「玉抜き状態」の場合には、受領結果として「０ｘ０１」が設定されるが（図４８（Ｂ）の「受領結果」の欄参照）、これについての詳細は図３４～図３５を用いて後述し、ここでは先ず「玉抜き状態」を考慮しないケースについて説明する。

【０９４４】

上記「遊技機設置情報応答電文」を受信しているか否かは、受信シリアルポートバッファ（シリアルＩ／Ｏポートに係る受信バッファ）の受信データの有無を示す「受信シリアルポートバッファステータスレジスタ（以下「受信バッファステータス」と略す）」をチェックすることにより行う。この受信バッファステータスは、受信データ長に関する情報を含み、たとえば、００Ｈであれば“受信データ無し”を示し、０１Ｈ～１０Ｈであれば“受信データ１バイト有り～受信データ１６バイト有り”を示す。

【０９４５】

ＣＰＵ２０１は、遊技機設置情報応答電文の受信を確認するまで、つまり、受信バッファステータス値が００Ｈ以外の値を確認するまで、ステップＳ０５４の電源異常チェック処理を繰り返し実行する（ステップＳ０５５：ＮＯの処理ルート）。なお、本実施形態では、上記したように、遊技機設置情報応答電文を主制御部２０側が受信するまでに要する十分な時間（たとえば、１０８ｍｓ）が確保されているため、通常は、ステップＳ０５５の判定結果はＹＥＳとなるが、枠制御部２２が上記「無応答」の場合には、主制御部２０が遊技機設置情報応答電文を受信できないため、ステップＳ０５５の判定結果はＮＯとなる。この場合は、電断が発生するまで（電源異常信号ＯＮを検出するまで）、ステップＳ０５４～Ｓ０５５の処理を繰り返し実行することになる。

【０９４６】

遊技機設置情報応答電文を受信したならば（ステップＳ０５５：ＹＥＳ）、受信データ数（受信バッファステータスの値）を取得し、ループ回数として設定する（ステップＳ０５６）。このループ回数は、後述のステップＳ０５８で利用される。ここで、遊技機設置情報応答電文は上記したように５バイト固定のデータであるが、万が一、６バイト以上の

データを複数回受信してしまうとバグが生じる可能性がある。そのためここでは、受信データ数を取得し、これをループ回数として設定する。なお、枠制御部２２からの遊技機設置情報応答電文を正常に受信している場合は、受信バッファステータスの値が“受信データ５バイト有り”を示す「０５Ｈ」となっているため、ループ回数として５回が設定されることになる。また、上述の「受信データ数（受信シリアルポートバッファに格納されているデータ数）」は、上記受信バッファステータスで確認可能となっており、受信シリアルポートバッファの格納データをリードすると、それに応じて、受信バッファステータスの受信データ数が減算されて行く。受信データ数が０のときに受信シリアルポートバッファをリードした場合は、受信バッファステータスの値は００Ｈとなる。

【０９４７】

次いで、受信シリアルポートバッファから枠制御部２２から受信した１バイトの情報を、ループ回数がゼロになるまで、順次、所定のレジスタ（たとえば、Ａレジスタ）にロードする（ステップＳ０５８の判定結果がＮＯの処理ルート）。既に説明したように、枠制御部２２からの遊技機設置情報応答電文を正常に受信している場合、最終的にＡレジスタにロードされるデータは遊技機設置情報応答電文に係るチェックサムであり、その値は正常値の「１６Ｈ」である。

【０９４８】

ループ回数がゼロになったならば（ステップＳ０５８：ＹＥＳ）、最終的にＡレジスタに取り込んだ値と、チェックサムの正常値「１６Ｈ」が一致するか否かを判定する（ステップＳ０５９）。遊技機設置情報応答電文を正常に受信している場合、Ａレジスタの値は「１６Ｈ」となっているはずである。そこでここでは、最終的にＡレジスタに書き込まれた値が、正常値「１６Ｈ」であるか否かを判定している。

【０９４９】

チェックサムが正常値でない場合（チェックサム異常である場合）（ステップＳ０５９：ＮＯ）、ステップＳ０５４の電源異常チェック処理に戻る。この場合、電断が発生するまで、ステップＳ０５４～Ｓ０５５の処理を繰り返すことになる（電源異常チェック処理を繰り返し実行する無限ループ状態となる）。付言すれば、再度、ステップＳ０５５の判定処理を通る場合は、遊技機設置情報応答電文が正しく受信されていないと判定されるからである。

【０９５０】

遊技機設置情報応答電文が正常に受信できていない場合（上記「無応答」の場合を含む）、主制御部２０から枠制御部２２に対して、後述の「遊技機情報通知電文（図４９参照）」が送信されないようになっている。そこで、枠制御部２２側では、この遊技機情報通知電文が所定時間経過しても主制御部２０から送られて来ない場合はタイムアウト（受信不良）して、タイムアウトエラー報知などの所定のエラー処理（チェックサムエラー処理）が実行されるようになっている。なお、チェックサム異常の場合には（ステップＳ０５９：ＮＯ）、主制御部２０側にて、チェックサム異常に係る専用のエラーコマンド（上記「電源再投入コマンド」でもよい）を演出制御部２４に送信した後、演出制御部２４に、たとえば、チェックサム異常エラー報知（ＲＡＭエラー報知）を実行させるようにし、ステップＳ０５４の電源異常チェック処理に戻り、電源異常チェック処理を繰り返し実行する（無限ループさせる）構成としてもよい。チェックサム異常が生じた場合、遊技機の電源のＯＦＦ／ＯＮにより、再度、電源投入時の処理（図３３Ａおよび図３３Ｂ）を実行させ、遊技機設置情報応答電文を正しく受信することにより（チェックサムが正常の場合）、正常に復帰されうる。

【０９５１】

一方、チェックサムが正常値である場合（ステップＳ０５９：ＹＥＳ）、通常の遊技の開始に備えて、主制御部と枠制御部２２との送受信関係における所定のＲＡＭ領域をクリアする（ステップＳ０６０）。具体的には、後述の、通信通番に係る格納領域（通信通番ＲＡＭ領域）、枠制御部２２からの応答電文の受信ミス回数をカウントする受信ミスカウンタ、受信チェック開始フラグ、受信チェックサムＲＸＳＵＭなどをクリアする。なお、

送信用リングバッファ、リングバッファの最終アドレスを示す最終アドレスＲＡＭ領域、ロードポインタ・セーブポインタなどは、バックアップ復帰処理（図３３ＡのステップＳ０２８）で復帰しているケースを考慮して、ここではクリアしない。

【０９５２】

次いで、４ｍｓ毎および１０８ｍｓ毎に定期的にタイマ割込みを発生させるためのＣＴＣの設定処理を実行する（ステップＳ０６１）。以後、割込コントローラへの割込要求信号が定期的に出力され、図３６と図４０に示す２つの主制御側タイマ割込処理（４ｍｓ割込み処理、１０８ｍｓ割込処理）が実行される。

【０９５３】

次いで、遊技開始可能状態が整ったとして、発射装置３２の発射動作を許可する発射制御信号をＯＦＦ（発射禁止状態（発射制御信号停止））からＯＮ（発射許可状態（発射制御信号出力））に設定し、遊技開始コマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ０３７）。これにより、発射制御信号が発射制御基板２８に出力され、発射装置３２による遊技球の発射が可能となるとともに、演出手段に関する初期動作（イニシャライズ動作）実行される。

【０９５４】

次いで、遊技許可フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ０６３）。この遊技許可フラグは、通常の遊技処理を許容するか否かを指定するフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）である場合には許容状態である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）である場合には「禁止状態」である旨を示す。遊技許可フラグは、たとえば、後述の図３６中の４ｍｓ割込処理、図４０中の１０８ｍｓ割込処理などで利用される（図３６のステップＳ８１Ａ、図４０のステップＳ１１１参照）。

【０９５５】

そして、一連の電源投入時処理（ステップＳ０１１～Ｓ０６３：遊技開始前処理）を終えると、通常の遊技進行に係る遊技処理のステップＳ０４０～Ｓ０４５の無限ループ処理を実行する。これにより、以後、遊技の進行が可能な状態（遊技開始可能状態）に制御されることになる。なお、本実施形態では、図８に示すステップＳ０４１（性能表示モニタ集計除算処理）が存在していないが、これは、性能情報（ベース値）の算出やその表示に関する処理は枠制御部２２側に委ねているためである（後述の第３実施形態も同様）。

【０９５６】

ここで本実施形態では、ステップＳ０４１の各種乱数更新処理の後、受信バッファステータス値をチェックして、枠制御部２２からの受信データの有無を判定する（ステップＳ０４６）。ここでの受信データとは、通常の遊技中に枠制御部２２から送られてくる後述の図５１に示す「遊技機情報応答電文」である。詳細は後述するが、主制御部２０側は、通常の遊技が開始されると、所定時間毎（たとえば、図４０の１０８ｍｓ割込処理実行毎）に、所定の遊技情報として、後述の「遊技機情報通知電文（図４９）」を枠制御部２２に対して送信し、枠制御部２２側は、当該遊技機情報通知電文に対する受領通知として“遊技機情報応答電文”を主制御部２０に対して送信する。本実施形態の場合、上述の「遊技機情報応答電文」と「遊技機情報通知電文」とは、１０８ｍｓ内で送受信が完了する。このような電文の送受信により、性能情報や賞球数や遊技者の持ち球数や不正行為の有無などの遊技動作を管理可能となっている。

【０９５７】

（遊技機情報応答電文：図５１）

説明の便宜上、先ず図５１を参照して、上述の「遊技情報通知応答電文」について説明する。

【０９５８】

「遊技情報通知応答電文」には、図５１に示す通り、電文長（１バイト）、コマンドコード（１バイト）、通信通番（１バイト）、遊技情報受領結果（１バイト）、チェックサム（１バイト）の情報が含まれ、図４８（Ｂ）に示す上記「遊技機設置情報応答電文」と同じく計５バイトで構成される。遊技情報通知応答電文の電文長は、チェックサムまでの

電文の長さ情報であり、ここでは５バイトである旨（０ｘ０５）が設定される。また、コマンドコードおよび受領結果（遊技機情報受領結果）には、それぞれ固定値（０ｘ１２、０ｘ００＝受領ＯＫ）が設定される。また、通信通番には、後述の「遊技機情報通知電文（図４９参照）」で受信した通信通番（０ｘ００～０ｘＦＦ（０～２５５）のいずれかの値）が設定される（受信した通信通番をそのまま応答する）。チェックサムは、最後に受信されるデータとなっており、ここでは、電文長～受領結果までを加算した値が設定される。したがって、遊技情報通知応答電文を正常に受信している場合のチェックサムの値は、『０ｘ０５（電文長）＋０ｘ１２（コマンドコード）＋０ｘ００（遊技機設置情報受領結果）＋通信通番（０～２５５のいずれかの値）＝固定値（０ｘ１７（）＋通信通番（０～２５５のいずれかの値）』となる。

【０９５９】

ステップＳ０４６～Ｓ０４７では、受信データとして、上述の図５１に示す「遊技機情報応答電文」の受信データの有無がチェックされ、受信データがあれば、枠受信データ記憶処理を実行する（ステップＳ０４７）。

【０９６０】

この枠受信データ記憶処理では、遊技機情報応答電文の受信データを、ＲＡＭ２０３の所定領域（受信チェックサムＲＸＳＵＭ）に格納する。すなわち、“最後に受信されるデータ（５バイト目）がチェックサムであること”を利用して、主制御部２０は遊技機情報応答電文に係る受信データを受信すると（受信データが有る場合）、その遊技機情報応答電文に係る「電文長（１バイト）、コマンドコード（１バイト）、通信通番（１バイト）、遊技情報受領結果（１バイト）、およびチェックサム（１バイト）」を、順次、受信チェックサムＲＸＳＵＭに格納し続ける。これにより、最終的に受信チェックサムＲＸＳＵＭに格納されているデータは、今回受信した遊技機情報応答電文のチェックサムデータとなる。そして、今回受信した遊技機情報応答電文のチェックサムデータは、次回の遊技機情報応答電文を受信するまで保持される。なお、この受信チェックサムＲＸＳＵＭに格納されたチェックサム値は、後述の図４０に示す１０８ｍｓ割込処理（図４０中のステップＳ１１４など）で利用される。

【０９６１】

本実施形態では、上記したように「遊技情報通知応答電文⇔遊技機情報応答電文」のやり取りが１０８ｍｓ割込毎に実行されるため、遊技機情報応答電文は１０８ｍｓ程度間隔毎に枠制御部２２から送られてくる。したがって、主制御部２０が、次回の遊技機情報応答電文を受信するまでの間に、今回の遊技機情報応答電文を受信してその受信データを受信チェックサムＲＸＳＵＭに格納し終える十分な時間が確保されている。

【０９６２】

なお、遊技機情報応答電文の受信データの有無は、上記した受信バッファステータスで確認可能となっており、今回の遊技機情報応答電文のチェックサムを格納し終えた後は（全データ格納処理終了後）、受信バッファステータスの値は００Ｈとなり、次回の遊技機情報応答電文を受信するまでステップＳ０４６の判定結果は“ＮＯ”となる。遊技機情報応答電文に係る受信データの格納処理は、図示のように、ステップＳ０４７の枠受信データ格納処理にて受信データを１バイトずつ格納しながら、Ｓ０４０～Ｓ０４５のループ処理を実行してもよいし、受信データが有る場合には、受信シリアルポートバッファが空になるまで（受信バッファステータス＝００Ｈになるまで）、ステップＳ０４６とＳ０４７の処理を繰り返し実行する構成としてもよい。いずれにしても、今回の遊技機情報応答電文のチェックサムを格納後、次回の遊技機情報応答電文を受信するまでに十分な時間が確保されているため、特に問題は生じない。

【０９６３】

（電源投入時の処理において、玉抜き状態を含めてチェックする場合：図３４）

次に、上記「玉抜き状態」の監視を含めた電源投入時の処理について説明する。図３４は、「玉抜き状態」の監視を含めた電源投入時の処理内容を示すフローチャートである。なお、図３４において、図３３Ｂと実質的に同じ処理については同じステップ番号を付し

、その処理内容についての説明は重複記載を避けるために適宜省略する。
【０９６４】
玉抜き状態であるか否かを含めたチェックを行う形態（以下「玉抜き状態監視構成」と称する）では、枠制御部２２は、遊技機設置情報応答電文を主制御部２０に送信する際に、上記玉抜き状態検出スイッチ（不図示）のＯＮ／ＯＦＦ状態をチェックし（上記玉抜き状態監視手段）、「玉抜き状態」か「非玉抜き状態」かを特定可能なデータを含めた遊技機設置情報応答電文を送信する。具体的には、図４８（Ｂ）の「受領結果」の欄に示すように、「玉抜き状態」である場合には受領結果が「０ｘ０１」、「非玉抜き状態」である場合には「０ｘ００」の遊技機設置情報応答電文を送信する。
【０９６５】
遊技機設置情報応答電文に係るチェックサムについては、玉抜き状態でない場合には「０ｘ１６（１６Ｈ）」、玉抜き状態である場合のチェックサムは、受領結果が「０ｘ０１」となり「０ｘ１７（１７Ｈ）」の値をとる。このチェックサム値の違いを利用して、玉抜き状態監視構成では、図３４に示すような処理を採用している。
【０９６６】
図３４を参照して、玉抜き状態監視構成の場合には、図示のように、チェックサム値が正常値の「１６Ｈ」であるか否かを判定し（ステップＳ０５９）、チェックサム値が正常値でない場合には（ステップＳ０５９：ＮＯ（≠１６Ｈ））、次いで、玉抜き状態であるか否かを判定する（ステップＳ０６５）。
【０９６７】
玉抜き状態でない場合（ステップＳ０６５：ＯＦＦ）、すなわち、チェックサム値が「０１６Ｈ（正常値）」でも「０１７Ｈ（玉抜き状態値）」でもない値の場合には、何らかの不具合（チェックサム異常）が生じたとして、ステップＳ０５４の処理に移行する。この場合、既に説明した図３３Ｂのステップ０５９の判定結果がＮＯの場合と同じく、電源異常チェック処理（ステップＳ０５４）を繰り返し実行するという処理ルート（無限ループ処理）となる。なお、この玉抜き状態でない場合（ステップＳ０６５の判定結果がＯＦＦの場合）には、主制御部２０側にて、異常に係る専用のエラーコマンド（上記「電源再投入コマンド」でもよい）を演出制御部２４に送信した後、演出制御部２４に、たとえば、チェックサム異常エラー報知（ＲＡＭエラー報知）を実行させるようにし、ステップＳ０５４の電源異常チェック処理に戻り、電源異常チェック処理を繰り返し実行する構成としてもよい。この場合も、既に説明したチェックサム異常が生じた場合（図３３Ｂのステップ０５９の判定結果がＮＯの場合）と同じく、遊技機の電源のＯＦＦ／ＯＮ（再投入）により、再度、電源投入時の処理（図３３Ａおよび図３４）を実行させ、遊技機設置情報応答電文を正しく受信することにより（チェックサムが正常の場合）、正常に、復帰されうる。
【０９６８】
一方、玉抜き状態である場合（ステップＳ０６５：ＯＮ）、すなわち、チェックサム値が「０１７Ｈ」である場合、発射装置３２の発射動作を許可する発射制御信号をＯＮにし、発射許可状態に設定する（ステップＳ０３７）。玉抜き状態である場合に発射動作を許可するのは、発射装置３２内に発射待ちの遊技球が残存している場合があり、この残存球を発射装置３２内から取り出すために、発射動作を許可しておくことが好ましいからである。なお、玉抜き状態中は、ベース値（性能情報）の算出は実行しないことが好ましい。
【０９６９】
そして、玉抜きエラー状態報知処理（ステップＳ０３８）を実行した後、ステップＳ０５４の処理に戻る。玉抜きエラー状態報知処理では、玉抜きエラーである旨を指定するエラーコマンド（玉抜きエラーコマンド）を演出制御部２４に送信する。演出制御部２４が玉抜きエラーコマンドを受けると、演出手段を用いて、玉抜きエラー報知を実行する。玉抜きエラー報知は、音演出、光演出、画像表示演出のいずれを用いてよく、たとえば、音声で「玉抜きエラーです」を出力したり、枠ＬＥＤ白色全点灯にしたり、液晶画面に「玉抜きエラー発生」を表示したりする。

【０９７０】
なお、玉抜きエラー報知は、性能表示器９９および／または遊技球数表示装置７７を用いてもよい。たとえば、性能表示器９９や遊技球数表示装置７７に、玉抜きエラーを示すエラーコード（玉抜きエラーコード）を表示させることができる。性能表示器９９、遊技球数表示装置７７は、枠制御部２２が直接的に制御可能であるため、玉抜き状態を検出した場合に、直ちに、玉抜きエラーコードを表示させてもよい。
【０９７１】
（玉抜き状態エラーの解消）
本実施形態では、一度、上記玉抜き状態であると判定されると、電源異常チェック処理（ステップＳ０５４）を繰り返し実行する無限ループ処理に突入するため、玉抜きスイッチ６２やエラー解除スイッチ６４を操作しても、玉抜き状態エラーを解消することができないようになっている。玉抜き状態エラー下から正常に復帰させるには、玉抜き状態を解消した状態で、電源のＯＦＦ／ＯＮ（再投入）する必要がある。
【０９７２】
なお、玉抜き状態であるか否かを判定する際には、図３５（イ）に示すような処理プログラムを採用することが好ましい。
【０９７３】
図３５（イ）に、ステップＳ０５９、Ｓ０６５の判定処理に着目したソースコードの一例を示す。なお、図３５（イ）「具体例」と（ロ）「比較例」とに関し、双方の違いの説明を分かりやすくするために、玉抜き状態エラー報知処理（ステップＳ０３８）については省略してある。
【０９７４】
図３５（イ）を参照して、ステップＳ０５９の判定処理では、では、Ａレジスタ（遊技機設置情報応答電文のチェックサムデータを取り込んだレジスタ）からチェックサムの正常値「１６Ｈ」を減算した結果をＡレジスタにセットする（ＳＰｍ１）。Ａレジスタの結果がゼロ、つまり、チェックサム値が正常値（＝０１６Ｈ）であれば（ステップＳ０５９：ＹＥＳ）、受領が正当に完結したとして、ステップＳ０６０の処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２９）にジャンプする（ＳＰｍ２）。
【０９７５】
Ａレジスタの結果がゼロでない、すなわち、チェックサム値が正常値（＝０１６Ｈ）でなければ（ステップＳ０５９：ＮＯ）、Ａレジスタの値をデクリメントし（ＳＰｍ３）する。ここでは、玉抜き状態であればチェックサム値が「１７Ｈ」であり、チェックサム値が正常値「１６Ｈ」との差分が「０１Ｈ」であることを利用して、Ａレジスタの値を１減算する処理を行っている。
【０９７６】
上記減算結果がゼロでなければ（ステップＳ０６５：ＯＦＦ）、何らかの不具合が生じたとして、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプする（ＳＰｍ４）。
【０９７７】
上記減算結果がゼロであれば（ステップＳ０６５：ＯＮ）、玉抜き状態であるとして、発射動作を許可して（ＳＰｍ５、ステップＳ０３７）、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプする（ＳＰｍ６）。
【０９７８】
以上のように、図（イ）の具体例では、上記ＳＰｍ１～３に示すように、チェックサム値が正常値「１６Ｈ」であり、玉抜き状態の場合のチェックサム値が「０１７Ｈ」であることを利用して、「Ａレジスタの値－正常値（０１６Ｈ）－玉抜き状態（０１Ｈ）」の演算結果がゼロ（００Ｈ）であるか否かに応じて、玉抜き状態であるか否かを判定するという処理内容となっている。
【０９７９】
このようにすると、たとえば、図３５（ロ）「比較例」に示すような、段階的にチェッ

クサム値（玉抜き状態）を判定する処理プログラムとしてしまうより、プログラム容量の削減に繋がる。これについて以下詳述する。

【０９８０】

図３５（ロ）では、ステップＳ０５９の判定処理として、Ａレジスタの値が正常値（０１６Ｈ）であるか否かを判定し（ＳＰｍ７）、その判定結果に応じて、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプするか、ステップＳ０６５の判定処理にジャンプするかを定める（ＳＰｍ８）。ここでは、Ａレジスタの値が正常値であれば、受領が正当に完結したとして、ステップＳ０６０（ＳＹＳＴＥＭ＿１２９）の処理にジャンプし、Ａレジスタの値が正常値でなければ、ステップＳ０６５の判定処理（玉抜き状態であるか否かの判定処理）に移行する。

【０９８１】

ステップＳ０６５の判定処理に移行した場合、次いで、Ａレジスタの値が玉抜き状態のチェックサム値（０１７Ｈ）であるか否かを比較判定し（ＳＰｍ９）、その判定結果に応じて、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプするか、ステップＳ０３７の発射動作を許可する処理にジャンプするかを定める（ＳＰｍ１０）。ここでは、Ａレジスタの値と「０１７Ｈ（玉抜き状態）」とが一致しない、すなわち「玉抜き状態」でなければ、何らかの不具合があるとして、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプする。一方、Ａレジスタの値と「０１７Ｈ（玉抜き状態）」とが一致、すなわち「玉抜き状態」であれば、発射動作を許可し（ＳＰｍ１１、ステップＳ０３７）、電源異常チェック処理（ＳＹＳＴＥＭ＿１２６、ステップＳ０５４）にジャンプする（ＳＰｍ１２）。

【０９８２】

ここで図示の通り、図３５（ロ）の「比較例」の場合には１３バイト要するが、先述の図３５（イ）の「具体例」の場合には１２バイトであり、１バイトの削減に繋がっている。パチンコ店に設置するような風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律による７号営業を対象とした遊技機においては、同法律おける遊技機の認定及び型式の検定等に関する規則により、遊技動作全般の制御を司る主基板（本実施形態では、主制御部２０が該当する）に装着されるＲＯＭのプログラム容量が制限されているため（同規則別表第３不正な改造その他の変更を防止するための遊技機の構造に係る技術上の規格（第６条関係））、たとえ１バイトであってもプログラム容量の削減は重要な意義を有している。

【０９８３】

なお、玉抜き状態である場合には、発射装置３２の発射動作を許可するが、遊技許可フラグをＯＮ状態に設定せずに、通常の遊技処理と同じステップＳ０４０以降の無限ループ処理に移行してもよい。具体的には、玉抜き状態である場合（ステップＳ０６５：ＯＮ）、チェックサム正常時と同じく、ステップＳ０６０、Ｓ０６１、Ｓ０３７の処理を順次実行するが、ステップＳ０６３の遊技許可フラグのＯＮ状態設定処理はスキップし（遊技許可フラグはＯＦＦ状態のままにする）、ステップＳ０４０以降の処理に進むように構成してもよい。いずれにしても、玉抜き状態である場合には、循環用の遊技球が遊技機外部に漏れだす恐れがあるため、通常の遊技進行に要する処理（たとえば、後述のタイマ割込処理（図３６に示す４ｍｓ割込処理、図４０に示す１０８ｍｓ割込処理）が実行されないように制御することが好ましい。

【０９８４】

＜７０．主制御側タイマ割込処理（第２実施形態）：図３６、図４０＞

次に図３６、図４０を参照して、第２実施形態に係る主制御側のタイマ割込処理について説明する。図３６は、主制御側タイマ割込処理のうち、４ｍｓ割込処理を示し、図４０は、１０８ｍｓ割込処理を示すフローチャートである。これら主制御側タイマ割込処理は、ＣＴＣからの一定時間（４ｍｓ程度、１０８ｍｓ程度）ごとの割込みで起動され、主制御側メイン処理実行中に割り込んで実行される。

【０９８５】

本実施形態では、４ｍｓ割込処理と１０８ｍｓ割込処理を含む複数の割込処理を扱う。

図３６に示す４ｍｓ割込処理は、図９で説明した上記「主制御側タイマ割込処理」と基本的に同じ処理内容であり、図示の通り、主に通常の遊技進行（図柄変動表示ゲームや当り遊技など）に必要な処理が実行される。他方、図４０に示す１０８ｍｓ割込処理は、主として、枠制御部２２が必要とする情報の作成や出力に関する処理が実行されるようになっている。枠制御部２２が必要とする情報としては、たとえば、持ち球数や賞球数や性能情報などの種々の制御処理（遊技球数表示装置７７に対する表示処理、性能表示器９９に対する表示処理など）を行うために要する情報や、外部装置（球貸出装置、ホールコンピュータＨＣ）が要する情報（主に、遊技機情報通知電文（図４９参照））などがある。

【０９８６】

また本実施形態では、４ｍｓ割込処理は、１０８ｍｓ割込処理よりも割り込み優先度（優先順位）が高く設定されている。これは、持ち球数や性能情報などに関する処理は比較的長い時間間隔（１００ｍｓ～１１０ｍｓ程度）で処理を実行しても特に問題は生じないが、演出や図柄変動表示ゲームに関する遊技処理については、遊技をスムーズに進行させるために時間の制約が厳しく、極短時間間隔（２ｍｓ～４ｍｓ程度）での処理が必要だからである。また、エラー処理についても、不正行為防止の観点から、エラー報知等に即座に対応可能であることが好ましいからである。

【０９８７】

なお、優先順位の低い１０８ｍｓ割込処理の実行中に、優先順位の高い４ｍｓ割込処理を実行する多重割り込みを許可する構成としてもよい。また、１０８ｍｓ割込処理を実行する際に割り込み禁止状態に設定し、当該処理を終えた後で割り込み許可状態に設定してもよい。この場合、１０８ｍｓ割込処理中に、４ｍｓ割込処理の割り込み要求があった場合には、０８ｍｓ割込処理を終えた後に直ちに４ｍｓ割込処理を実行可能な構成してもよい。

【０９８８】

＜４ｍｓ割込処理：図３６＞

まず図３６を参照して、４ｍｓ割込処理について説明する。なお、図３６において第１実施形態（図９の主制御側タイマ割込処理）と実質的に同じ処理については同じステップ番号を付し、その処理内容についての説明は重複記載を避けるために適宜省略する。

【０９８９】

図３６において、ＣＰＵ２０１は、４ｍｓタイマ割込みが生じると、まず電源異常チェック処理を実行する（ステップＳ０８１）。

【０９９０】

次いで、遊技許可フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ８１Ａ）。遊技許可フラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ８１Ａ：≠５ＡＨ）、遊技処理実行禁止状態であるとして、図示のステップＳ０８２～Ｓ１０１の処理をスキップして（少なくとも一部の遊技処理の実行が禁止（制限）される）、ステップＳ１０４に進み、ＷＤＴのカウント値をクリアし、４ｍｓ割込処理を終了して、次の４ｍｓ割込みが発生するまで、主制御側メイン処理を実行する。

【０９９１】

一方、遊技許可フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ８１Ａ：＝５ＡＨ）、遊技処理実行許可状態であるとして、通常の遊技進行に要する処理（図柄変動表示ゲームや普電開放遊技や当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）などに関する処理）として、タイマ管理処理（ステップＳ０８２）～ＷＤＴクリア処理（ステップＳ１０４）を順次実行していく。ただし、本実施形態に係る遊技機は「管理遊技機」であるため、第１実施形態に係る遊技機（非循環式の遊技機）の主制御側タイマ割込処理（図９）と比し、実際の遊技球を払い出すための賞球管理処理（ステップＳ０９０）は無く、また、性能情報に関する処理は枠制御部２２側で行う構成のため、性能情報の算出やその表示制御に関する処理（図９のステップＳ１０１中の性能情報表示に関する処理）も設けられていない。

【０９９２】

遊技進行に必要な情報は、後述の「遊技機情報通知電文」を作成して、これを送信が必

要なタイミングで枠制御部２２に送信し（後述の図４０に示す１０８ｍｓ割込処理中の電文送信処理（ステップＳ１２３）参照）、枠制御部２２がこの遊技機情報通知電文を受け、これに含まれる情報に基づき、持ち球数、性能情報の算出・表示、および外部装置（ホールコンピュータＨＣなど）への特定遊技情報（たとえば、賞球数、図柄変動回数、当り回数、不正行為検知などの情報）などの管理処理を行う構成となっている。

【０９９３】

（遊技機情報通知電文：図４９、図５０Ａ～図５０Ｆ）

図４９および図５０Ａ～図５０Ｆを参照して、上記「遊技機情報通知電文」について説明する。

【０９９４】

図４９に、遊技機情報通知電文の詳細を示す。遊技機情報通知電文は、図示の通り、電文長（１バイト）、コマンドコード（１バイト）、通信通番（１バイト）、主制御状態１（１バイト）、主制御状態２（１バイト）、遊技機エラー状態（１バイト）、不正検知状態（１バイト）、遊技情報数（１バイト）、遊技情報ｎ（ｎ＝０～５：遊技情報１個につき、種別情報（１バイト）＋カウント情報（１バイト）の２バイトで、０バイト～１０バイト）、チェックサム（１バイト）の計９バイト～１９バイトで構成される。

【０９９５】

なお上記遊技機情報通知電文の通信通番については、遊技機情報通知電文送信時に前回の通信通番に１加算した値を送信する。具体的には、通信通番は０～２５５（０ｘ００～０ｘＦＦ）の値とり、２５５の次は０に戻るといった、０～２５５の範囲を循環する循環式となっている。

【０９９６】

上記主制御状態１、主制御状態２、遊技機エラー状態、不正検知状態は、主として、枠制御部２２に接続された外部接続端子基板８５から出力する外端信号に係る情報である。

【０９９７】

主制御状態１や主制御状態２に係る「内容」欄の「有利状態」とは、通常遊技よりも有利な遊技状態を意味し、たとえば、時短状態、確変状態、潜確状態などが該当する。また、主制御状態２のに係る「内容」欄の「大当り中＋有利状態中」とは、大当り中およびその大当り終了後の有利状態中の期間を意味する。なお、本実施形態に係る微時短状態は「時短状態に属するものであるが、通常状態と略同一のベース値を実効化しうる遊技状態」という特殊な時短状態として作用する。このため、微時短状態を有利状態とするか、非有利状態（通常状態と等価的な遊技状態として扱う）とするかは、適宜定めることができる。

【０９９８】

また、遊技機エラー状態は、遊技機に生じたエラー種別情報を指定する。不正検知状態１は、遊技機に対する不正行為を検出するために設けられた電波センサ、振動センサ、磁気センサなどの不正監視センサが検知する不正監視情報（不正検知情報）であり、「内容」の欄の「盤面不正１～６（第０ビット～第５ビット）」は、センサによる不正検知種別を指定する。この例では、Ｂｉｔ０～５については、正常であれば対応するビットが「０」に設定され、不正検知（異常）であれば対応するビットが「１」に設定される。たとえば、不正検知情報として、ビット０～１（盤面不正１～２）に、大入賞口５０近傍に形成された電波センサによる検出状態、大入賞口５０近傍に形成された磁気センサによる検出状態を割り当て、不正を検知した場合、対応するビットが「１」に設定され、不正行為を検知したことが外部接続端子基板８５を介して外部装置（外部ユニットＳＣ）に通知される。

【０９９９】

（遊技情報：図５０Ａ～図５０Ｆ）

上記遊技情報について、図５０Ａ～図５０Ｆを用いて説明する。なお、図５０Ｂ～図５０Ｆでは、本発明に関連の深い遊技情報（種別情報＋カウント情報）を代表的に示す。

【１０００】

図５０Ａに示すように、遊技状態は「種別情報（上位１バイト）」と「カウント情報（下位１バイト）」の計２バイトで構成される。上記「種別情報」は、図５０Ａ（Ａ）に示すように、上位４ビット（ビット４～７）がデータ種別（種別１～１５）、下位４ビット（ビット０～３）がそのデータ内容を指定し、たとえば、或る入賞口への入賞、図柄確定回数（特別図柄、普通図柄の変動回数を通知）、特別図柄当り（大当り、小当りの発生を通知）、普通図柄当り（普通図柄の当り（補助当り）の発生を通知）、役物回数（役物連続作動装置が未作動時の大入賞口の開放を通知）、特定領域通過（特定領域の遊技球の通過を通知）、外部端子板パルス出力（専用ユニットからパルス出力することを指示）、性能情報状態通知（性能情報の演算に必要な情報を通知）などを特定する。

【１００１】

上記「カウント情報」には、図５０Ｂ～図５０Ｆに示すように、持ち球数の算出に要する情報（賞球数情報：図５０Ｂ、図５０Ｃ）や図柄確定回数（図５０Ｄ）や当り発生回数（図５０Ｅ）や、性能情報の算出に必要となる情報として遊技状態の変化（図５０Ｆ（ホ）参照）を特定可能な情報（計数対象区間および／または非計数対象区間）を特定可能な情報）が含まれる。

【１００２】

＜（イ）賞球数に係るカウント情報（データ種別＝１～８）：図５０Ｂ～図５０Ｃ＞

図５０Ｂ（Ｂ）に、「賞球数に係るカウント情報」を示す。賞球数に係るカウント情報は、図示の通り、上位４ビット（ビット４～７）が賞球数情報（１～１５個）、下位４ビット（ビット０～３）が入賞個数（１個）を指定するものとなっている。本実施形態では、賞球数に係る遊技情報（種別情報＋カウント情報）の一例として、たとえば、図５０Ｂ～図５０Ｃの（例１）～（例６）に示すようなデータが作成されるようになっている。

【１００３】

（データ種別１：始動口入賞）

図５０Ｂ（例１）に、賞球３個の上始動口３４に、２個の入賞が発生した場合の遊技情報を示す。この（例１）は、図５０Ａに示す「データ種別１」の「始動口入賞」の一例である。本実施形態の場合、始動口は「上始動口３４」と「下始動口３５」の２つであるため、ここでは始動口番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、上始動口３４を「始動口１」、下始動口に「始動口２」を割り当て、その他は未使用としている。なお、遊技情報は、入賞個数１個に対して１つの遊技情報が作成される（他の場合も同様）。本例の場合は、入賞個数が２個であるため、遊技情報として「０ｘ１１３１」のデータが２つ作成される。

【１００４】

（データ種別２：特別電動役物による大入賞口入賞）

図５０Ｂ（例２）に、賞球１５個の大入賞口５０に、３個の入賞が発生した場合の遊技情報を示す。この（例２）は、図５０Ａに示す「データ種別２」の「特別電動役物による大入賞口入賞」の一例であり、ここでは、役物連続作動装置が非作動時の大入賞口への入賞、主に「小当り」による大入賞口への入賞を扱う。本実施形態の場合、大入賞口は「大入賞口５０」のみが設けられているため、大入賞口番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、大入賞口５０を「１」に割り当て、その他は未使用としている。本例の場合は、入賞個数が３個であるため、遊技情報として「０ｘ２１Ｆ１」のデータが３つ作成される。

【１００５】

（データ種別３：入賞口入賞）

図５０Ｂ（例３）に、賞球３個の一般入賞口４３ｂに、１個の入賞が発生した場合の遊技情報を示す。この（例３）は、図５０Ａに示す「データ種別３」の「入賞口入賞」の一例である。本実施形態の場合、一般入賞口は「一般入賞口４３ａ～ｅ」が設けられているため、入賞口番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、一般入賞口４３ａ～ｅを「１」～「５」に割り当て、その他は未使用としている。本例の場合は、入賞個数が１個であるため、遊技情報として「０ｘ３２３１」のデータが１つ作成される。なお、一般

入賞口４３のうち、賞球数が同じもの同士は、共通の入賞口番号を割り当ててもよい。
【１００６】
（データ種別４：ゲート通過／普図作動口入賞）
図５０Ｃ（例４）に、通過ゲートからなる普通図柄始動口３７（賞球０個）に、遊技球が１回通過した場合の遊技情報を示す。この（例４）は、図５０Ａに示す「データ種別４」の「ゲート通過／普図作動口入賞」の一例である。本実施形態の場合、通過ゲートは「普通図柄始動口３７」のみが設けられているため、通過ゲート番号または普図作動口番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、普通図柄始動口３７を「１」に割り当て、その他は未使用としている。本例の場合は、入賞個数が１個であるため、遊技情報として「０ｘ４１０１」のデータが１つ作成される。
【１００７】
（データ種別５：普通電動役物作動による始動口入賞）
図５０Ｃ（例５）に、普通電動役物作動による賞球１個の下入賞口３５に１個入賞した場合の遊技情報を示す。この（例５）は、図５０Ａに示す「データ種別５」の「普通電動役物作動による始動口入賞」の一例である。ここでは、普電開放遊技中における下始動口３５（始動口２）への入賞を扱う。本例の場合は、入賞個数が１個であるため、遊技情報として「０ｘ５２０１」のデータが１つ作成される。
【１００８】
（データ種別６：役物連続作動装置作動による大入賞口入賞）
図５０Ｃ（例６）に、役物連続作動装置による賞球１５個の大入賞口５０に１個入賞した場合の遊技情報を示す。この（例６）は、図５０Ａに示す「データ種別６」の「役物連続作動装置作動による大入賞口入賞」の一例である。ここでは、役物連続作動装置作動による大入賞口への入賞、つまり、「大当り」による大入賞口への入賞を扱う。本例の場合は、入賞個数が１個であるため、遊技情報として「０ｘ６１Ｆ１」のデータが１つ作成される。
【１００９】
＜（ロ）図柄確定回数に係るカウント情報（データ種別＝９）：図５０Ｄ＞
図５０Ｄに、「図柄確定回数に係るカウント情報」を例示する。図柄確定回数に係るカウント情報は、上位４ビット（ビット４～７）が未使用、下位４ビット（ビット０～３）が図柄確定回数（１回）を指定するものとなっている。
【１０１０】
図柄確定回数に係るカウント情報の一例として、図５０Ｄ（例７）に、特別図柄１が１回停止した場合の遊技情報を、同図（例８）に、普通図柄が１回停止した場合の遊技情報を示す。本実施形態の場合、図柄として、特別図柄１、特別図柄２、普通図柄１の３種類を扱っているため、特図番号または普図番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、特別図柄１を「１」、特別図柄２を「２」、普通図柄１を「３」に割り当て、その他は未使用としている。（例７）は、特別図柄１が１回停止した場合であるので、遊技情報として「０ｘ９１０１」のデータが作成される。また（例８）は、普通図柄が１回停止した場合であるので、遊技情報として「０ｘ９３０１」のデータが作成される。
【１０１１】
＜（ハ）当りに係るカウント情報（データ種別＝１０（特別図柄当り）、データ種別＝１１（普通図柄当り））：図５０Ｅ＞
図５０Ｅに、「当りに係るカウント情報」を例示する。当りに係るカウント情報は、上位４ビット（ビット４～７）が未使用（０固定）、下位４ビット（ビット０～３）が当り回数（１回）を指定するものとなっている。
【１０１２】
特別図柄当りに係るカウント情報の一例として、図５０Ｅ（例９）に、大当りが１回発生した場合の遊技情報を、同図（例１０）に、小当りが１回発生した場合の遊技情報を示す。本実施形態の場合、特別図柄当りとして、大当りと小当りの２種類を扱っているため、特別図柄当り種別（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、大当りを「１」、小

当りを「２」に割り当て、その他は未使用としている。同図（例９）は、大当り（大当り遊技）が１回発生した場合であるので、遊技情報として「０ｘＡ１０１」のデータが作成される。また、同図（例１０）は、小当り（小当り遊技）が１回発生した場合であるので、遊技情報として「０ｘＡ２０１」のデータが作成される。

【１０１３】

また、普通図柄当りに係るカウント情報の一例として、図５０Ｅ（例１１）に、補助当り（普電開放遊技）が１回発生した場合の遊技情報を示す。本実施形態の場合、普通図柄当り種別として、補助当り１種類を扱っているため、普通図柄当り（補助当り）種別（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）として、補助当りを「１」に割り当て、その他は未使用としている。同図（例１１）は、補助当りが１回発生した場合であるので、遊技情報として「０ｘＢ１０１」のデータが作成される。なお、補助当りは１種類に限らず、補助当り遊技が異なる補助当りを複数種類設けてもよい。

【１０１４】

＜（ニ）役物回数（大入賞口開放回数）に係るカウント情報（データ種別＝１２）：図５０Ｆ＞

図５０Ｆに「役物回数（大入賞口開放回数）に係るカウント情報（データ種別＝１２）」を例示する。役物回数に係るカウント情報は、上位４ビット（ビット４～７）が未使用（０固定）、下位４ビット（ビット０～３）が大入賞口開放回数（１回）を指定するものとなっている。なお、データ種別１２に係る役物番号（図５０Ａの「データ番号」の欄参照）は、１固定（０、２～１５は未使用）となっている。

【１０１５】

役物回数（大入賞口開放回数）に係るカウント情報の一例として、図５０Ｆ（例１２）に、大入賞口５０が１回開放した場合の遊技情報を示す。大入賞口５０が１回開放した場合は、図示の通り、遊技情報として「０ｘＣ１０１」のデータが作成される。

【１０１６】

＜（ホ）性能情報状態通知に係るカウント情報（データ種別＝１５）：図５０Ｆ＞

図５０Ｆに「性能情報状態通知に係るカウント情報」を例示する。この性能情報状態通知に係るカウント情報は、性能情報を算出する際に利用され、主に、性能情報算出に係る計数対象区間であるか非計数対象区間であるかを判定する際に利用される。

【１０１７】

性能情報状態通知に係るカウント情報は、上位４ビット（ビット４～７）は未使用（０固定）であり、下位４ビット（ビット０～３）は、図示の通り、ビット０（第０ビット）はベース種別（低ベース中、高ベース中を指定）、ビット１（第１ビット）は大当り中であるか否かを指定（図示の「通常時」は非大当り中を指定する）、ビット２（第２ビット）は抽選状態種別（高確率中、低確率中を指定）、ビット３は未使用となっている。

【１０１８】

また、性能情報状態通知に係るカウント情報は、主制御部２０側において、現在の遊技状態に基づいて作成（更新）される。なお、現在の遊技状態については、枠制御部２２側が必要とする遊技状態情報によって適宜定めることができる。たとえば、内部遊技状態（ＹＪ種別）、遊技モード（Ｔｃｏｄｅ種別）、条件装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ（ＯＮ＝大当り中、ＯＦＦ＝非大当り中）、小当り中フラグ（ＯＮ＝小当り中、ＯＦＦ＝非小当り中）などを利用して、性能情報状態通知に係るカウント情報を作成することができる。

【１０１９】

性能情報状態通知に係るカウント情報の一例として、「図５０Ｆ（例１３）」に、たとえば、現在の遊技状態が時短状態である場合の遊技情報（電文情報）を示す。この場合、図示の通り、種別情報は“データ種別「１５」、データ番号「１（固定）」（図５０Ａ参照）”、カウント情報は、上位４ビット（ビット４～７）０固定、下位４ビット（ビット０～３）はそれぞれ、第０ビット１（高ベース指定）、第１ビット０（通常時指定）、第２ビット０（低確率指定）となる。この場合は、遊技情報として「０ｘＦ１０１」のデータが作成される。

【１０２０】
図５０Ｆに示す性能情報状態通知に係るカウント情報の場合、そのビットの情報によって、たとえば、下記のような遊技状態が指定可能である。
（１）確変状態（電サポ有り状態＋高確率状態）
確変状態の場合、第０ビット１（高ベース指定）、第１ビット０（通常時指定）、第２ビット１（高確率指定）となり、カウント情報（下位１バイト）は「０００００１０１Ｂ」となる。
（２）時短状態（電サポ有り状態＋低確率状態）
時短状態の場合、第０ビット１（高ベース指定）、第１ビット０（通常時指定）、第２ビット０（低確率指定）となり、カウント情報（下位１バイト）は「００００００１０Ｂ」となる。
（３）通常状態（電サポ無し状態＋低確率状態）
通常状態の場合、第０ビット０（低ベース指定）、第１ビット０（通常時指定）、第２ビット０（低確率指定）となり、カウント情報（下位１バイト）は「００００００００Ｂ」となる。
（４）大当り遊技中
大当り遊技中（特別遊技状態中）の場合、第０ビット０（低ベース指定）、第１ビット１（大当り中指定）、第２ビット０（低確率指定）となり、カウント情報（下位１バイト）は「００００００１０Ｂ」となる。
【１０２１】
（微時短状態の指定（通知）について）
本実施形態に係る微時短状態は、既に説明したように、「時短状態に属するものであるが、通常状態と略同一のベース値を実効化しうる遊技状態」という特殊な時短状態として作用する。このため、微時短状態を指定する場合には、通常状態と等価的に扱い、性能情報状態通知に係るカウント情報については、通常状態と同一とすることが好ましい。また、本実施形態では、通常状態と微時短状態とを計数対象区間として定めているので、この点からも通常状態と同一のカウント情報とすることが好ましいといえる。たとえば、図５０Ｈ（イ）に示すように、通常状態と微時短状態とで共通のカウント情報とする。
【１０２２】
なお、他のビット（たとえば、１または複数の未使用ビット）を利用して、微時短状態を特定可能なカウント情報としてもよい。その一例として、たとえば図５０Ｈ（ロ）に示すように、第０～第２ビットは広義の時短状態を指定するビット情報に用い、第３ビットは狭義の時短状態を指定する（時短状態種別を指定する）ビット情報に用いることができる。具体的には、第３ビットが「０」の場合は時短状態指定、「１」の場合は微時短状態指定などである。また、現在の時短状態が、大当り当選に起因する時短状態（大当り時短状態）であるのか、特殊時短当選に起因する時短状態（特殊時短状態）なのかも指定することができる。
【１０２３】
斯様な「広義の遊技状態を複数の異なる遊技状態に区分」して指定する手法は、遊技モード（Ｔｃｏｄｅ）を指定する場合にも利用できる。つまり、同一の内部遊技状態（ＹＪ）に係る複数種類の遊技モードを設けた場合である。たとえば、時短状態に係る時短Ａ～Ｃや、微時短状態に係る地獄モードＡ～Ｂなどを区別して指定する場合に好適である。本実施形態の場合、第３ビット～第７ビットの５ビット分を用いて、内部遊技状態（ＹＪ）、遊技モード（Ｔｃｏｄｅ）、計数対象区間、条件装置作動／非作動に係る当り遊技中（大当り遊技、小当り遊技の別）などを指定することができる。
【１０２４】
図５０Ａ～図５０Ｆの説明に戻る。上記遊技情報は、４ｍｓ割込処理内の所定の処理中で作成（更新）され、所定のＲＡＭ領域に記憶される。各種の遊技情報は、たとえば、次の処理中で作成することができる。入賞（賞球）に関する遊技情報（データ種別＝１～８：図５０Ｂ～図５０Ｃ）は、入力管理処理（ステップＳ０８３）で作成することができる

。また、普図の図柄確定回数に関する遊技情報（データ種別＝９：図５０Ｄ）は、普通図柄管理処理（ステップＳ０９１）で作成され、特図の図柄確定回数に関する遊技情報（データ種別９：図５０Ｄ）は、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）で作成することができる。普図または特図の図柄確定回数に関する遊技情報は、変動時間が停止した場合（確定表示時間経過後）に作成すればよい。特図であれば、たとえば、特別図柄確認時間中処理（図１４Ａ～図１４Ｂ）のステップＳ４７２の前段階、つまり特別図柄の確定表示時間経過後に作成すればよい。

【１０２５】

また、特別図柄当り（大当り／小当り発生）に関する遊技情報（データ種別１０：図５０Ｅ）と役物回数（大入賞口開放回数）に係る遊技情報（データ種別１２：図５０Ｆ）は、特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）で作成され、普通図柄当り（普電開放遊技発生）に関する遊技情報（データ種別１１：図５０Ｆ）は、普通電動役物管理処理（ステップＳ０９２）で作成される。

【１０２６】

また、既に説明したように、性能情報状態通知に係るカウント情報は、主制御部２０側において、現在の遊技状態に基づいて作成（更新）される。また、性能情報状態通知に係るカウント情報は、その送信タイミング毎に作成するのではなく、遊技状態が変化した場合（低ベース⇔高ベース）に作成（更新）してもよい。たとえば、特別図柄管理処理（ステップＳ０９３）中の特別図柄確認時間中処理（図１４Ａ～図１４Ｂ）のステップＳ４７５（大当り時）、ステップＳ４８２やＳ４８６の時短終了時、特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）中の大当り終了処理（ステップＳ５０９）などの処理において、遊技状態の変化が生じたした際に作成することができる。

【１０２７】

いずれにしても、各種の遊技情報は、適宜な処理中で遊技情報を作成（更新）すればよい。

【１０２８】

なお、上記した「主制御状態１」、「主制御状態２」、「遊技機エラー状態」、「不正検知状態」、「性能情報状態通知」などに関する遊技情報は、主として、枠制御部２２に接続された外部接続端子基板８５から出力される情報であり、これらの情報は、たとえば、外部端子管理処理（ステップＳ０９９）で作成され、枠制御部２２の外部接続端子基板８５を介して、外端信号として外部装置に出力される。また、性能情報に関する情報、たとえば、通常時払出個数、通常時アウト個数、総アウト球数、リアルタイムベース値（今回のベース値）、履歴ベース値（全状態アウト球数ごとに記憶される過去のベース値）などは、枠制御部２２側で作成されるが、これらの１または複数の情報を、外部接続端子基板８５から出力してもよい。

【１０２９】

（枠制御部２２における計数対象区間の把握、性能情報の算出、表示処理等について）

ところで、性能情報を算出する場合、枠制御部２２側において計数対象区間の把握が重要となる。第１実施形態の場合は、主制御部２０側が、入賞（賞球）情報や計数対象区間を特定可能な情報（たとえば、遊技状態判定番号ＹＪ、変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ、区間指定番号ＳＦなど）を管理し、性能情報に関する表示制御を行う形態であった。しかし、この第２実施形態の場合は、主制御部２０側から送信されてくる「特定電文（所定の遊技情報）」と、枠制御部２２側が監視する遊技球情報（たとえば、実射球やファール球のカウント数など）とに基づき、性能情報に関する表示を制御する構成となっている。上記「特定電文（特定遊技情報）」とは、性能情報の算出に必要な情報であり、たとえば、賞球数に係る遊技情報（図５０Ａのデータ種別１～８（図５０Ｂ～図５０Ｃ））、性能情報状態通知に係るカウント情報（図５０Ｆのデータ種別１５）などが含まれる。

【１０３０】

このような主制御部２０と枠制御部２２の関係上、枠制御部２２側では、性能情報の表示に関する処理について、下記の処理が含まれる。

【１０３１】
（１）動作確認タイマ設定処理（図８Ｂのステップ０３４）に相当する第１処理（枠側動作確認タイマ設定処理）。この第２処理は、第１実施形態と同じく、電源投入時の処理において実行することが好ましい。
（２）性能表示の算出・表示（動作確認表示を含む）に要する第２処理（枠側性能表示モニタ処理）。たとえば、図８Ａのステップ０４３で説明した上記性能表示モニタ集計除算処理に相当する処理や、図１９に示す処理のうち、性能情報の算出・表示に必要な処理が含まれる。第２処理では、上記特定電文に含まれる情報に基づき、性能情報の算出、表示処理等を行うように構成される。
【１０３２】
（枠側性能情報モニタ処理：図５０Ｇ）
ここで、枠制御部２２で実行される枠側性能表示モニタ処理について説明する。図５０Ｇに、枠側性能表示モニタ処理のフローチャートを示す。この枠側性能表示モニタ処理は、上記「特定電文」（少なくとも性能情報状態通知に係るカウント情報（図５０Ｆのデータ種別１５））を受信する毎に実行することが好ましい。
【１０３３】
図５０Ｇにおいて、枠制御部２２（枠制御ＣＰＵ）は、まず、ＲＡＭチェック処理を実行する（ステップＳ８８１）。このＲＡＭチェック処理は、第１実施形態における図１９の領域外ＲＡＭチェック処理（ステップＳ８２４）と同じく、性能表示に係るＲＡＭ領域のデータに不具合が生じているか否かのチェック（データ破損等のチェック）を行うための処理である。
【１０３４】
次いで、性能情報用電文情報管理処理を実行する（ステップＳ８８２）。この性能情報用電文情報管理処理では、賞球数に係るカウント情報（データ種別１～８（図５０Ａ～図５０Ｃ参照））と、性能情報状態通知に係るカウント情報（図５０Ｆのデータ種別１５）の情報を取得する。これら情報は、後述の性能情報算出処理（ステップＳ８８８）で、性能情報の算出に要するデータ、具体的には、通常時払出個数、通常時アウト個数、総アウト球数、今回のベース値（リアルタイムベース値）、その他、性能情報に要する種々のデータを算出するために利用される。
【１０３５】
次いで、動作確認タイマがゼロであるか否かを判定する（ステップＳ８８３）。動作確認タイマには、上記「枠側動作確認タイマ設定処理」にて、初期値として５０００ｍｓが設定される。なお、動作確認タイマは、不図示のタイマ管理処理にて、そのタイマ値が管理される。
【１０３６】
動作確認タイマがゼロでない場合（ステップＳ８８３：≠０）、動作確認処理を実行する（ステップＳ８８９）。この動作確認処理は、第１実施形態における図１９の動作確認処理（ステップＳ８３３）と同じく、電断復帰を含む電源投入時の動作確認表示（周期的な点灯／点滅動作）の実行に必要な設定を行うための処理である。動作確認表示は、第１実施形態と同様に、動作確認タイマが０になるまで実行されるようになっている。なお、第１実施形態と同様に、動作確認表示中も性能情報（ベース値）の算出処理を実行可能に構成してもよい。
【１０３７】
一方、動作確認タイマがゼロである場合（ステップＳ８８３：＝０）、動作確認表示が終了したとして、性能表示器９９に対して性能情報を表示させるための処理（ステップＳ８８４～Ｓ８８８）」を行っていく。
【１０３８】
ステップＳ８８４～Ｓ８８６の処理については、第１実施形態の図１９のステップＳ８２７～Ｓ８２９と基本的には同じ処理内容であるが、本実施形態の場合、第１実施形態のステップＳ８２８の処理内容とは異なり、図５０Ｆの（ハ）に示す性能情報状態通知に係

るカウント情報（図５０Ｆのデータ種別１５）に基づいて、計数対象区間（特定遊技状態）であるか非計数対象区間（その他の遊技状態）であるかを判定するようになっている。
【１０３９】
（ステップＳ８８５の判定処理について）
なお本実施形態では、微時短状態という特殊な遊技状態を制御可能に構成されているため、性能情報状態通知に係るカウント情報に工夫がなされている。これについて、図５０Ｈを用いて説明する。図５０Ｈに、カウント情報側のビットパターンを例示する。
【１０４０】
（具体例１：図５０Ｈ（イ））
図５０Ｈ（イ）に、性能情報状態通知の一例として「性能情報状態通知例１」を示す。本例は、通常状態と微時短状態とを計数対象区間として定めている点を考慮し、通常状態と微時短状態とを同一のカウント情報とした例である。たとえば、図５０Ｈの（イ）に示すように、通常状態と微時短状態とで共通の性能情報状態通知とする。本例では、第０～第３ビットがすべて「０」の場合（図５０Ｈ（イ）（Ａ））は計数対象区間指定、第０～第３ビットのいずれかが「１」の場合（図５０Ｈ（イ）（Ｂ））は、非計数対象区間指定となっている。なお、図５０Ｈ（イ）（Ｂ）の性能情報状態通知は、非計数対象区間の一例として、時短状態の例を示してある。
【１０４１】
（具体例２）
図５０Ｈ（ロ）に、性能情報状態通知の一例として「性能情報状態通知例２」を示す。本例は、時短状態と微時短状態とを区別して指定する例である。この例については既に説明した通り、第０～第２ビットは広義の時短状態を指定するビット情報に用い、第３ビットは狭義の時短状態を指定する（時短状態種別を指定する）ビット情報に用いる。第３ビットが「１」の場合は時短状態（純粋な時短状態）指定、「０」の場合は微時短状態（特殊時短状態）指定などである。なお、本例における図５０Ｈ（ロ）（Ａ）の時短状態（純粋な時短状態）指定の性能情報状態通知は「０ｘＦ１０１」、図５０Ｈ（ロ）（Ｂ）の微時短状態指定の性能情報状態通知は「０ｘＦ１０９」となる。
【１０４２】
（具体例３）
図５０Ｈ（ハ）に、性能情報状態通知の一例として「性能情報状態通知例３」を示す。本例は、未使用ビットを利用して、計数対象区間／非計数対象区間を指定する例である。この例では、第３ビットを用いて、計数対象区間であるか非計数対象区間であるかを指定する例を示してある（第３ビット＝計数対象区間適否指定ビット）。本例は、第１実施形態にて説明した「区間指定番号ＳＦ」と同様の作用効果を奏し得るものであり、複数の遊技状態を計数対象区間と定めたり、複数の遊技状態を非計数対象区間として定めたりする場合に好適である。なお、本例における図５０Ｈ（ハ）（Ａ）の計数対象区間指定の性能情報状態通知は「０ｘＦ１００」、図５０Ｈ（ロ）（Ｂ）の非計数対象区間指定の性能情報状態通知は「０ｘＦ１０８」となる。
【１０４３】
（具体例４）
図５０Ｈ（ニ）に、性能情報状態通知の一例として「性能情報状態通知例４」を示す。本例は、正当性の無い性能情報状態通知を例示したものである。性能情報状態通知の内容が常に正当であるものとは限らず、電気的なノイズ等の何らか原因で、性能情報状態通知が不当となるケースが稀ではあるが生じうる。たとえば、存在しない遊技状態を指定する性能情報状態通知を受信したケース（イレギュラーケース）が該当する。
【１０４４】
図５０Ｈ（ニ）は、不当な性能情報状態通知の一例を示したものである。図５０Ｈ（ニ）は、『第０ビット（低ベース中、高ベース中を指定）が「１（高ベース指定）」、第１ビット（大当り中であるか否かを指定）が「１（大当り中指定）」、および第２ビット（抽選状態種別指定）が「１（高確率指定）」』という内容を指定する性能情報状態通知で

あるが、大当り中において「高ベース中（電サポ有り状態）＋高確率状態」といった遊技状態は、本実施形態の遊技状態には存在しない。その他の不当な性能情報状態通知としては、たとえば、『第０ビットが「１（高ベース指定）」、第１ビットが「１（大当り中指定）」、および第２ビット（抽選状態種別指定）が「０（低確率指定）」』という「低確率＋大当り中＋低ベース」のケース（ビットパターンが「００００００１１Ｂ」）や、『第０ビットが「０（低ベース指定）」、第１ビットが「１（大当り中指定）」、および第２ビット（抽選状態種別指定）が「１（高確率指定）」』という「高確率＋大当り中＋低ベース」のケース（ビットパターンが「０００００１１０Ｂ」）などがある。

【１０４５】

このような不当な性能情報状態通知（以下「エラー性能情報状態通知」とも称する）を受信した場合は、現在の遊技状態が計数対象区間であるか非計数対象区間であるか判断し兼ねる。そこで、今回の性能情報状態通知については計数対象区間であると判断して性能情報に係る処理を実行してしまってもよいが、エラー性能情報状態通知である場合に無闇に性能情報を算出することは好ましくないという観点から、今回の性能情報状態通知については非計数対象区間であるとして判断し、性能情報に係る処理を実行しなくてもよい。ここで、「性能情報に係る処理」とは、次に述べる（揚１）～（揚３）の処理形態を採用することができる。

【１０４６】

（揚１）少なくとも１つの特定の計数値の計数（算出）処理は実行せず、他の計数値の計数処理は実行し、性能情報の算出処理は実行しない。

（揚２）少なくとも１つの特定の計数値の計数（算出）処理は実行せず、他の計数値の計数処理は実行し、性能情報の算出処理は実行する。

（揚３）すべての計数値の計数処理および性能情報の算出処理を実行しない。

【１０４７】

本実施形態に係るベース値（通常時ベース値）を代表例にとり説明すれば、ベース値の算出に用いる計数値には、主に、「通常時払出個数」と「通常時アウト個数」があり、また、今回の計測終了契機として利用する計数値として「全状態アウト個数」がある。この場合、上記（揚１）のケースでは、たとえば「通常時払出個数」と「通常時アウト個数」の計数処理は実行せず（カウントしない）、「全状態アウト個数」の計数処理は実行する（カウントする）、またベース値の算出処理は実行しないといった形態となる。また上記（揚２）のケースでは、たとえば「通常時払出個数」と「通常時アウト個数」の計数処理は実行せず、「全状態アウト個数」の計数処理は実行する、またベース値の算出処理も実行するといった形態となる。また上記（揚３）のケースでは、「通常時払出個数」、「通常時アウト個数」、「全状態アウト個数」および「ベース値」のいずれの計数（算出）処理は実行しないといった形態となる。特に、上述の（揚２）のケースは、非計数対象区間指定の正当な性能情報状態通知を受信した場合と同様の処理となっている。

【１０４８】

また、エラー性能情報状態通知を受信した場合、“性能情報（ここでは、ベース値）を外部装置に出力する処理”または“性能表示器９９に性能情報を表示する処理”については、上記（揚１）または（揚３）の場合は実行しないことが好ましく、上記（揚２）の場合は実行することが好ましい。その理由は、次の通りである。

【１０４９】

上記（揚１）または（揚３）の場合は、ベース値の算出処理を実行しないため、外部装置に対する報知（外部報知）や性能情報報知をする必要性に欠けるからである。これに対し上記（揚２）の場合は、不確かな情報に基づく計数処理を実行せず（本実施形態の場合、「通常時払出個数」および「通常時アウト個数」の計数処理を実行しない）、正確な情報に基づくベース値（正当な性能情報状態通知に基づき計数された「通常時払出個数」および「通常時アウト個数」に基づくベース値）を算出する。したがって、エラー性能情報状態通知を受信した場合であっても、その時点における信頼性の高いデータを報知することができるからである。なお、上記（揚１）～（揚３）において、上記「個別計数値」や

上記「個別ベース値」を管理可能に構成している場合も同様である。

【１０５０】

なお、上述の（揚１）または（揚２）においては、特定の計数値の計数処理を実行しているが、これは、エラー性能情報状態通知を受信した場合であっても、計数しておく方が適切な値（以下「計数適切値」とも称する）が存在するためである。たとえば、本実施形態に係る全状態アウト個数は、既に説明したように、「全遊技状態中の総アウト球数」であり、また今回の計測終了契機として利用するための値である。つまり、「全状態アウト個数」は、現在の遊技状態によらず、計数対象とすべき値であり、したがって仮に、エラー性能情報状態通知を受信した場合であっても、アウト球数情報が存在する場合には、総アウト球数の計数処理を実行することが好ましいといえる。このように、ノイズ等により瞬間的にエラー性能情報状態通知を受信した場合であっても、計数適切値については計数処理を実行し、その他の計数値については不確かな情報に基づく計数処理は実行しないようにすることができる。

【１０５１】

なお、如何なる性能情報を採用するかに応じて、１または複数の計数適切値を定めることができるのは勿論のことである。たとえば、所定ゲーム数（たとえば、最新の６０００ゲーム数、累計ゲーム数１７５００ゲーム以上など）の役物比率を性能情報として採用するケースでは、ゲーム数については、全遊技状態中のゲーム数をカウントすることになるため、当該ゲーム数を計数適切値として定めることができる。したがって、上述の役物比率とベース値とを性能情報として採用するケースでは、全状態アウト個数およびゲーム数の２種類の計数値を計数適切値として定めることができる。

【１０５２】

枠制御部２２において、性能情報状態通知の内容に基づく計数対象区間であるか否かの判断は、たとえば、図５０Ｈ（イ）を採用したケースであれば、性能情報状態通知が示す第０～第２ビットのカウント情報の値と、判定用のビットパターン「０００００１１１Ｂ」の論理積をとり、その結果が「０００００００００Ｂ」以外となった場合は、通常状態および微時短状態以外の遊技状態である「非計数対象区間」であると判断可能である。また、性能情報状態通知の内容がエラー性能情報状態通知であるか否かの判断（存在しない遊技状態を示す性能情報状態通知であるか否かの判断）も、当該論理積の結果により判断可能である。たとえば、性能情報状態通知が図５０Ｈ（ニ）の場合（エラー性能情報状態通知の場合）であれば、論理積の結果が「０００００１１１Ｂ」（「高確率＋大当り中＋高ベース」指定）となり、エラー性能情報状態通知であると判断可能である。また、性能情報状態通知が「低確率＋大当り中＋低ベース」のケースの上記「０００００００１１Ｂ」の場合や「高確率＋大当り中＋低ベース」の「０００００１１０Ｂ」の場合なども同様である。詳述すれば、正当な性能情報状態通知であれば、通常状態または微時短状態指定の「０００００００００Ｂ」、時短状態指定の「０００００００１Ｂ」（低確率＋通常時指定＋低ベース）であるので、論理積の結果が「０００００００００Ｂ」および「０００００００１Ｂ」以外の場合であれば、今回の性能情報状態通知が、存在しない遊技状態を指定するエラー性能情報状態通知であると判断可能である。特に、上記（揚２）のケースのように、エラー性能情報状態通知である場合に、非計数対象区間に係る性能情報に係る処理と同様の処理を行うような場合には、論理積の結果が「０００００００００Ｂ」以外であれば非計数対象区間またはエラー性能情報状態通知のいずれかであると判断できるため、計数対象区間であるか否かの判断さえ行えば、エラー性能情報状態通知であるか否かの判断を行う必要がなく、制御負担軽減（プログラム容量を削減）する上で好適である。

【１０５３】

（変形例１）

上記不当な性能情報状態通知を受信した場合は、賞球数に係るカウント情報を一旦保留状態とし、次に正当な性能情報状態通知を受信した際に、その保留した賞球数に係るカウント情報を含めて、今回の性能情報を算出可能な構成としてもよい。

【１０５４】

（変形例２）
また「不当な性能情報状態通知は非計数対象区間であると判断する」という手法を利用して、主制御部２０側が性能情報状態通知を送信する際、現在の遊技状態が非計数対象区間であれば、あえて不当な性能情報状態通知を送信可能に構成してもよい。たとえば、現在の遊技状態が計数対象区間（本実施形態では、通常状態と微時短状態）以外の遊技状態である場合には、図５０Ｈに示すような性能情報状態通知を送信可能に構成する。時短状態や当り遊技中など、複数の遊技状態を非計数対象区間として指定したい場合に、１つの性能情報状態通知で済むので好適である。また逆に、現在の遊技状態が計数対象区間である場合に、あえて不当な性能情報状態通知を送信してもよい。この場合も、複数の遊技状態を計数対象区間として指定したい場合に、１つの性能情報状態通知で済むので好適である。

【１０５５】
図５０Ｇのステップ８８４の説明に戻る。ステップＳ８８４では、状態判定フラグに「００Ｈ」を設定する（ステップＳ８８４）。この「状態判定フラグ」は、既に説明したように、性能情報（ベース値）を計測するための「計数対象区間」（計数対象に係る遊技状態）であるか否かを指定するためのフラグである。

【１０５６】
次いで、現在の遊技状態が特定遊技状態（計数対象区間：本実施形態では、通常状態または微時短状態）であるか否かを判定し（ステップＳ８８５）、特定遊技状態（計数対象区間）である場合には（ステップＳ８８５：ＹＥＳ）、状態判定フラグを「５ＡＨ（ＯＮ状態）」に設定する（ステップＳ８８６）。これにより、現在、計数対象区間である旨が指定される。

【１０５７】
しかし、特定遊技状態でない場合（ステップＳ８８５：ＮＯ）、つまり、非計数対象区間である場合には、何もせずに、ステップＳ８８７の処理に進む。したがって、この場合は、状態判定フラグが「００Ｈ」に維持されて、現在、非計数対象区間である旨が指定されることとなる。

【１０５８】
次いで、性能情報算出処理を実行する（ステップＳ８８７）。この性能情報算出処理は、性能表示器９９に表示するベース値の算出に必要な処理であり、図８Ｂのメインループ内領域外処理中の性能表示モニタ集計除算処理と実質的に同じ処理内容が含まれる。

【１０５９】
次いで、表示データ出力管理処理を実行する（ステップＳ８８８）。この表示データ出力管理処理は、図１９のステップＳ８３１の表示データ更新処理と実質的に同じ処理内容を含み、性能表示器９９に対して性能情報を表示させるためのＬＥＤ用の表示データ（ＬＥＤ表示データ）の作成、出力などの処理を行う。

【１０６０】
以上の枠側性能情報モニタ処理により、性能表示器９９に対する確認表示動作や、ベース値（性能情報）の表示を実現する。

【１０６１】
なお、「枠側動作確認タイマ設定処理」に係るプログラムおよび／またはワーク領域（動作確認タイマ）、「枠側性能表示モニタ処理」に係るプログラムおよび／またはワーク領域（たとえば、通常時払出個数格納領域、通常時アウト個数格納領域、特定比率情報格納領域、全状態アウト個数格納領域など、性能情報の算出に関するデータを記憶するＲＡＭ領域（計数情報格納領域））は、領域内メモリ、領域外メモリのいずれに設けてもよい。たとえば、第１実施形態と同様の区分けをしてもよい。

【１０６２】
図３６の説明に戻る。本実施形態の入力管理処理（ステップＳ０８３）では、第１実施形態の場合と同じく、センサやスイッチ類の検出情報に基づく入力データ作成処理や不正入賞監視処理（入賞無効処理）などを行うが、管理遊技機特有の処理として、上記遊技機

情報通知電文に係る遊技情報のうち、入賞（賞球）に関する遊技情報（図５０Ｂ～図５０Ｃ）の作成・設定に関する処理も行う。

【１０６３】

＜入力管理処理：図３７＞

本実施形態の入力管理処理について説明する。図３７は、入力管理処理の詳細を示すフローチャートである。

【１０６４】

図３７において、ＣＰＵ２０１は、まず、入力データ作成処理を実行する（ステップＳ１９１）。入力データ作成処理では、まず入力ポートのＯＮ／ＯＦＦ状態を取得し、入賞口の入賞の有無をチェックし、入賞検出データ（スイッチ入力データ）を作成する。具体的には、上始動口センサ３４ａ、下始動口センサ３５ａ、普通図柄始動口センサ３７ａ、大入賞口センサ５２ａ、一般入賞口センサ４３ｈなどの各入賞口について、その入賞の有無を特定可能な入賞検出データを作成し、ＲＡＭ２０３の所定領域（スイッチ入力データ格納領域）に格納する。

【１０６５】

次いで、入賞検出データに基づき、スイッチ情報作成処理を実行する（ステップＳ１９３）。スイッチ情報作成処理では、後述の図５４に示す「入賞イベント記憶処理」で利用される「スイッチ情報」を作成（取得）し、これを対応する所定のＲＡＭ領域（スイッチエッジ格納領域：Ｗ＿ＳＷＥＤＧ１～５）に格納する。なお、説明を簡易なものとするために、一般入賞口４３ａ～ｅについては、賞球数を共通とし、一般入賞口４３ａ～ｅを１種類の入賞口として扱う（入賞口番号を「１」のみとし、他は未使用とする：図５０Ａの種別３の対応欄参照）。

【１０６６】

入賞に関する遊技情報は、図５０Ａ～図５０Ｃを用いて既に述べた通り、始動口入賞（データ種別１）～役物連続作動装置作動による大入賞口入賞（データ種別６）などの遊技情報の作成が必要となる。そこで、このスイッチ情報作成処理では、各入賞口に関し、下記のようなスイッチ情報を取得し格納する。なお、入賞が無かった場合には、入賞検出データが更新されないため、入賞無しを示す全ビット０のビットデータ「００００００００Ｂ」が格納される。

【１０６７】

（イ）上始動口３４に係るスイッチ情報

上始動口３４への入賞があった場合は、その入賞を示すビットデータとして「０００００００１Ｂ」を「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ１」に格納する。

（ロ）普通図柄始動口３７に係るスイッチ情報

普通図柄始動口３７の入賞があった場合は、その入賞を示すビットデータとして「０００００１００Ｂ」を「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ３」に格納する。

（ハ）一般入賞口４３に係るスイッチ情報

一般入賞口４３への入賞があった場合は、その入賞を示すビットデータとして「００１００００００Ｂ」を「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ５」に格納する。

【１０６８】

普通変動入賞装置４２の下始動口３５や特別変動入賞装置５２の大入賞口５０の場合は、上記した図５０Ｂ（例２）や図５０Ｃ（例５）に示すように、役物動作（普通電動役物、特別電動役物）に関連する遊技情報を作成するため、下記のような手順でスイッチ情報を作成するようになっている。

【１０６９】

（ニ）下始動口３５に係るスイッチ情報）

下始動口３５への入賞があった場合、普通電動役物非作動中（非普電開放遊技中）であるか、普通電動役物作動中（普電開放遊技中）であるかを判定し、普通電動役物作動中の入賞であれば「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ２」に当該入賞を示すビットデータ「００００００１０Ｂ」を格納し、普通電動役物非作動中であれば当該入賞を示すビットデータ「０００００００

００Ｂ（入賞を無効扱いとする）」を格納する。すなわち、普通電動役物作動中であるか否かに応じて異なるスイッチ情報を格納する。

普通電動役物作動／非作動（ＯＮ／ＯＦＦ状態）については、「普電作動中フラグ」のＯＮ／ＯＦＦ状態により判定可能となっている。この「普電作動中フラグ」は、普電開放遊技中であるか否かを判定するためのフラグで、当該フラグがＯＮ状態（＝５ＡＨ）である場合には普電開放遊技中である旨を示し、当該フラグがＯＦＦ状態（≠５ＡＨ）である場合には普電開放遊技中ではない旨を示す。本実施形態では、普電開放遊技中でない場合に入賞があった場合、これを無効として扱い、入賞無しの場合と同様の「００００００００Ｂ」を格納するようにしてある。ただし、普電開放遊技終了直前（下始動口３５の閉鎖直前）に入賞した遊技球（下始動口３５内の残存球）については、これを有効な入賞として扱うことが必要なため、その残存球を排出するための余裕時間（たとえば、０．５秒～１秒程度）を設けてあり、可動翼片４７が閉状態となっても普電作動中フラグは直ちにＯＦＦ状態にせず、その余裕時間分が経過するまでは、普電作動中フラグはＯＮ状態に制御されるようになっている。なお、図示はしていないが、普電作動中フラグの状態は、普通電動役物管理処理（ステップＳ０９２）において管理される。

したがって、この余裕時間を超えて入賞した遊技球は、不正な入賞として扱い、不正入賞であることを示すエラー処理、たとえば、当該入賞を無効にして（全ビット０とする）、所定時間（たとえば、３０秒間）、専用のエラー報知を行う（下始動口不正入賞監視処理）。しかし、当該入賞は無効とせずにエラー報知だけを行う構成としてもよい。なお、電サポ有りを伴う遊技状態（時短中や確変中など）は、頻繁に普電開放遊技が発生するため、一々、不正入賞の判定をせずに、入賞をすべて有効扱いとしてもよい。電サポ中であるか否かは、普電役物開放延長状態フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定すればよい。

【１０７０】

（ホ）大入賞口５０に係るスイッチ情報

大入賞口５０への入賞があった場合、「大当り遊技中」であるか「小当り遊技中」であるかを判定し、大当り遊技中の入賞であれば「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ４」に当該入賞を示すビットデータ「０００００１０００Ｂ」を格納し、小当り遊技中の入賞であれば、「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ４」に当該入賞を示すビットデータ「０００１００００Ｂ」を格納する。大当り遊技中であるか否か判定は、上記役物連続作動装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態（作動中／非作動）（上記条件装置作動フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定してもよい）を判定すればよい。また、小当り遊技中であるか否かの判定は、小当り中フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定すればよい。なお、役物連続作動装置作動フラグ（または条件装置作動フラグ）および小当り中フラグがＯＦＦ状態である場合の入賞は、不正な入賞として扱い、不正入賞であることを示すエラー処理、たとえば、当該入賞を無効にして（全ビット０とする）、所定時間（たとえば、３０秒間）、専用のエラー報知を行う（大入賞口不正入賞監視処理）。しかし、当該入賞は無効とせずにエラー報知だけを行う構成としてもよい。

【１０７１】

上記スイッチ情報作成処理（ステップＳ１９２）を終えると、次いで、図３８Ａに示す入賞イベント記憶処理を実行する（ステップＳ１９３）。

【１０７２】

＜入賞イベント記憶処理：図３８Ａ（図３８Ｂ）、図３９＞

図３８Ａは、上記入賞イベント記憶処理の詳細を示すフローチャートである。

【１０７３】

図３８Ａにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず、図５３に示すスイッチカウントテーブル（Ｄ＿ＳＷＣＮＴ）を取得する（ステップＳ２０１）。

【１０７４】

＜スイッチカウントテーブル：図５３＞

図５３に、スイッチカウントテーブルの一例を示す。なお、このスイッチカウントテーブルは、実際には、遊技情報を作成する際に要するすべてのスイッチ（センサ）に関するデータ群が定められているが、ここでは本発明と関連の深いスイッチ（センサ）に関する

データを代表的に示してある。
【１０７５】
図５３を参照して、スイッチカウントテーブルには、スイッチエッジ格納領域（Ｗ＿ＳＷＥＤＧ１～６）に対応して、入賞判定ビットデータと、イベント番号データとが定められている。「入賞判定ビットデータ」とは、入賞口については、入賞の有無および入賞時状態を判定可能なデータである。判定の仕方の詳細は追って説明するが、後者の「入賞時状態」とは、たとえば、大入賞口５０への入賞があった場合、その入賞が大当り遊技中の入賞であるか、小当り遊技中の入賞であるかを特定するものである。「イベント番号データ」とは、遊技機情報通知電文に係る遊技情報（種別情報＋カウント情報）を特定するための識別子として利用されるものであり、後述のリングバッファ送信処理（後述の図４１ＢのステップＳ１５５、その詳細を示す図４６Ａ～図４６Ｂ）で利用される。
【１０７６】
次いで、ループ回数（スイッチカウントテーブルに設定された判定対象となるスイッチ情報数）を設定し、（ステップＳ２０２）。ループ回数に応じたスイッチ情報を取得する（ステップＳ２０３）。たとえば、１回目のループであれば、図５３に示すスイッチカウントテーブルのＥＶＥＮＴ１に対応するＷ＿ＳＷＥＤＧ１に格納されているスイッチ情報を取得する。
【１０７７】
次いで、取得したスイッチ情報と、対応する入賞判定ビットとを比較する（ステップＳ２０４）。たとえば、１回目のループであれば、図５３に示すスイッチカウントテーブルの「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ１（上始動口３４対応のスイッチ情報）」に格納されたビットデータと、入賞判定のビット（マスクデータ）の「０００００００１Ｂ（イベント番号１（＠ＥＶＥＮＴ１）対応のビットパターン）」との論理積（ＡＮＤ）をとり、第０ビット以外のビットをマスクする。この例の場合、Ｗ＿ＳＷＥＤＧ１のスイッチ情報が「有り（ＯＮ状態）」の場合には、論理演算結果が「０００００００１Ｂ」となり（判定結果＝ＹＥＳ）、該当するスイッチ情報が「無し（ＯＦＦ状態）」の場合には、論理演算結果が「０００００００００Ｂ」となる（判定結果＝ＮＯ）。
【１０７８】
入賞判定有りの場合（ステップＳ２０４：ＹＥＳ）、対応するイベント番号を取得する（ステップＳ２０５）。たとえば、１回目のループであれば、図５３に示すスイッチカウントテーブルのイベント番号１（ＥＶＥＮＴ１）を取得する。そして、そのイベント番号を、所定のＲＡＭ領域（リングバッファ）に格納し（ステップＳ２０６：リングバッファ格納処理）、ループ回数をデクリメントする（ステップＳ２０７）。なお、ステップＳ２０６のリングバッファ格納処理の詳細については、図３９を用いて後述する。
【１０７９】
ここで、４回目のループと５回目のループでは、「Ｗ＿ＳＷＥＤＧ４」のビットデータ、すなわち、大入賞口５０のスイッチ情報が続けて判定対象となり、４回目のループでは、入賞判定のビット「００００１０００Ｂ（イベント番号４（＠ＥＶＥＮＴ４）対応のビットパターン）」と比較され、５回目のループでは、入賞判定のビット「０００１００００Ｂ（イベント番号５（＠ＥＶＥＮＴ５）対応のビットパターン）」と比較されるが、４回目のループでは「大当り遊技中の大入賞口入賞」であるか否かが特定され、５回目のループでは「小当り遊技中の大入賞口入賞」であるか否かが特定されるようになっている。入賞判定有りの場合、４回目のループであれば「イベント番号４」が取得され、５回目のループであれば「イベント番号５」が取得されることになる。
【１０８０】
一方、入賞判定無しの場合（ステップＳ２０４：ＮＯ）、ステップＳ２０５～Ｓ２０６の処理（イベント番号の格納処理）を実行せずに、ループ回数をデクリメントする（ステップＳ２０７）。したがって、入賞判定無しの場合、つまり、送信すべき遊技情報の発生がない場合（イベント番号を記憶する事象が発生しない場合）には、イベント番号の格納処理（リングバッファ格納処理）がスキップされるため、イベント番号については、発生

順に記憶されていくことになる。
【１０８１】
　次いで、ループ回数がゼロであるか否かを判定し（ステップＳ２０８）、ループ回数がゼロになるまで（スイッチカウントテーブルにおける全スイッチ情報を判定するまで）、ステップＳ２０３～ステップＳ２０８の処理を繰り返す（ステップＳ２０８：ＮＯの処理ルート）。ループ回数がゼロになったならば（ステップＳ２０８：ＮＯ）、入賞イベント記憶処理を終える。
【１０８２】
　（リングバッファ格納処理（ステップＳ２０６）：図３９）
　図３８Ａ中の上記リングバッファ格納処理（ステップＳ２０６）について説明する。図３９は、上記リングバッファ格納処理の詳細を示すフローチャートである。
【１０８３】
　（リングバッファについて：図５２）
　本実施形態では、遊技機情報通知電文の遊技情報に関連するデータを記憶する手段として、「リングバッファ」を用い、イベントの発生順に記憶していくようになっている。この「リングバッファ」について簡単に説明しておく。図５２に、シフトバッファとリングバッファの概念図を示す。リングバッファとは、周知のように、バッファの最後と先頭が繋がっているように使われる「環状式バッファ」のことであり、バッファの先頭から順次データを記憶し、バッファの最後まできたら最初に戻って記憶するという機能を持つバッファである（図５２（２）参照）。同図（２）に示すリングバッファの場合、「セーブポインタ（リングバッファにデータを書き込むためのアドレス（格納先アドレス）を特定するためのポインタ）」が示すリングバッファのアドレスにデータが書き込まれるようになっており、「ロードポインタ（リングバッファからデータを読み込むためのアドレス（読み込み先アドレス）を特定するためのポインタ）」が示すリングバッファのアドレスからデータが読み込まれるようになっている。
【１０８４】
　したがって、読み出し可能なデータの長さ、つまり格納されているデータ量は、「“セーブポインタ”－“ロードポインタ”」の長さとなり、図示の場合、データ送信前であれば「０８番地－００番地」の８バイトである。また図示のケースにおいて、たとえば、新たなデータが書き込まれない状態で５個のデータを送信した場合（図示の送信後参照）、ロードポインタはデータを１つ読み出す毎にインクリメントされて０５番地に更新され、他方、セーブデータは新たなデータが書き込まれていないので、データ送信前の０８番地のままである。したがって、このケースの場合、残存データ数は３バイトである。
【１０８５】
　なお、リングバッファにデータが全く保持されていない状態では（たとえば、初回の電源投入時やＲＡＭクリア時など）、セーブポインタとロードポインタは同じアドレスを示す（たとえば、リングバッファの先頭アドレス（０番地）が格納されている）。以上の点で、リングバッファは、先頭アドレスのデータを読み込むとともに先頭アドレスのバッファをクリアし、次アドレスのデータを先頭アドレスのバッファにシフトして空き領域を作って新たなデータを記憶していくような「シフト式バッファ（シフトバッファ）」とは異なる（図５２（１）参照）。なお本実施形態の場合、シフトバッファは、たとえば、保留記憶において利用される（図１２のステップＳ４０６～Ｓ４０７）。また、リングバッファは、シフトバッファようなシフト処理の必要がなく、処理時間を相対的に短くなるという利点がある。
【１０８６】
　図３９を参照して、ＣＰＵ２０１は、まず、セーブポインタの値を取得する（ステップＳ２３１）。具体的には、セーブポインタが示すリングバッファのアドレスを取得する。
【１０８７】
　次いで、リングバッファに空き領域があるか否かを判定する（ステップＳ２３２）。
【１０８８】

（空き領域がない場合：ステップＳ２３２→ステップＳ２３９～Ｓ２４２）
空き領域がない場合（ステップＳ２３２：ＮＯ）、オーバーフロー状態（満タン状態）であるとして、所定のエラー処理（ステップＳ２３９～Ｓ２４２）を実行する。オーバーフロー状態が生起した場合にエラー処理を実行する理由については、下記の通りである。
【１０８９】
リングバッファの格納されたデータ（イベント番号）は、後述の図４０に示す１０８ｍｓ割込処理の実行毎に、遊技機情報通知電文に係る遊技情報（種別情報とカウント情報）の作成に利用され、この遊技情報が枠制御部２２に送信されると、当該データはクリアされるようになっている（後述の図４６Ａのステップ１７５参照、図５２（２）参照）。したがって、データが格納されている場合であっても、１０８ｍｓ割込処理の実行毎に空き領域が確保されるようになっており、今回の１０８ｍｓ割込処理が実行されてから次回の１０８ｍｓ割込処理が実行されるまでに、理論上、リングバッファが上記オーバーフロー状態にならない程度の領域が確保されている。入賞の検出は、概ね２０ｍｓ程度要するため、理論上、１０８ｍｓ内に最大５個程度の入賞を検出可能である。
【１０９０】
しかし、何らかの不具合により過剰入賞が発生すれば、上記オーバーフロー状態が生じうる。たとえば、いわゆる「大玉ゴト」のような不正行為が実行された場合に上記オーバーフロー状態が生起しうる。「大玉ゴト」とは、通常（正規）の遊技球よりも大きい遊技球を用いて入賞口のセンサ（検出スイッチ）部分に遊技球を詰まらせ、センサが遊技球を検知可能な状態で不正電波を飛ばしてセンサを誤作動させ、入賞信号を過剰に発生させる不正行為である。
【１０９１】
そこで本実施形態では、上記オーバーフロー状態が発生した場合、不正行為による過剰入賞が発生したとみなして、所定のエラー処理を実行し、新たなデータをバッファに蓄積せずに破棄するようになっている（オーバーフロー状態中は、新たなデータを更新記憶しない）。具体的には、オーバーフロー状態が発生すると、エラー処理として、遊技許可フラグをクリアし（ステップＳ２３９）、発射停止信号ＮＳを枠制御部２２に出力して発射装置３２による遊技球の発射を不能にし（ステップＳ２４０）、エラーコマンドを演出制御部２４に送信する（ステップＳ２４１～Ｓ２４２）。これにより、遊技進行処理が強制的に停止状態に制御される。なお、ここで送信されるエラーコマンドは、オーバーフロー状態の発生または不正入賞エラー（過剰入賞エラー）が発生したことを示す情報を含み、演出制御部２４が当該エラーコマンドを受けると、そのエラー情報に対応した専用のエラー報知を行う。オーバーフロー状態は、不正行為に起因する可能性が高いという点で、遊技機に重大な影響を及ぼす深刻なエラーであり（エラー報知優先度が相対的に高いエラー）、そのエラー報知は、１つの演出で行うのではなく、光演出、音演出、画像表示演出、および可動体演出のうち少なくとも２つを用いた派手な報知態様で行うことが好ましい。
【１０９２】
また、オーバーフロー状態によるエラーは「深刻なエラー」という観点から、単に、遊技機の電源のＯＦＦ／ＯＮにより復帰させるのではなく、少なくとも「ＲＡＭクリア処理」が実行された場合にエラーを解消させることが好ましい。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチＯＮによる領域内ＲＡＭクリア処理（図３３Ａのステップ０２５→ステップＳ０３１の処理ルート）が実行されるか、または、設定変更処理が実行された場合に（図３３Ａのステップ０２３→ステップＳ０３１の処理ルート）、本エラーを解消可能に構成することが好ましい。
【１０９３】
また、オーバーフロー状態を監視する場合、次に述べる利点がある。たとえば、過剰入賞を監視する場合には、所定時間内の入賞の個数（入賞カウント）と閾値（過剰入賞とみなす個数）とを比較判定する処理が必要になるが、バッファのオーバーフロー状態を監視する場合には、単に、記憶領域の空き状態を監視するだけにとどまるため、このような処理が不要なり、制御負担の軽減に繋がる。また、過剰入賞を監視する場合には、通常、大

玉ゴト対策として「不正監視用の電波センサ」を入賞口付近に設けることが必要になるが、バッファのオーバーフロー状態を監視する場合には、不正電波を監視する必要がないため、電波センサを設ける必要がなく、コスト削減や設計の容易化に繋がる。

【１０９４】

（変形例α：オーバーフロー状態が発生した場合のエラー処理に係る変形例）

なお、上記オーバーフロー状態に係るエラー処理を、次のように構成してもよい。たとえば、オーバーフロー状態である場合（ステップＳ２３２：ＮＯ）、オーバーフロー状態発生を指定するエラーフラグ（以下「ＯＦエラーフラグ」と称する）をセットし（ＯＮ状態）、ＯＦエラーフラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を、後続のエラー管理処理（ステップＳ０８９）で監視する。エラー管理処理（ステップＳ０８９）でＯＦエラーフラグのＯＮ状態が確認された場合に、ステップＳ２３９～Ｓ２４２の処理を行うように構成してもよい。

【１０９５】

なお本実施形態では、リングバッファを用いているが、シフトバッファを用いてよい。この場合も同様に、シフトバッファ格納領域がオーバーフロー状態となった場合に、所定のエラー処理（ステップＳ２３９～Ｓ２４２の処理）を実行すればよい。

【１０９６】

（空き領域がある場合：ステップＳ２３２→ステップＳ２３３～Ｓ２３８）

一方、リングバッファに空き領域がある場合には、遊技動作が正常な動作であるとして、ステップＳ２３３以降の処理を順次実行していく。

【１０９７】

リングバッファに空き領域がある場合（ステップＳ２３２：ＹＥＳ）、セーブポインタが示すアドレスのリングバッファ領域に、取得したイベント番号（図３８Ａのステップ２０５で取得したデータ）を格納する（ステップＳ２３４）。

【１０９８】

次いで、セーブポインタ（格納先アドレス）をインクリメントして、リングバッファの格納先アドレスを更新し、次回の格納先アドレスを指定する（ステップＳ２３５）。

【１０９９】

次いで、更新されたセーブポインタが、リングバッファの最終アドレスを超えたか否かを判定する（ステップＳ２３５）。最終アドレスを超えた場合には（ステップＳ２３５：ＹＥＳ）、リングバッファの先頭アドレスを取得して（ステップＳ２３６）、これをセーブポインタに格納（記憶）する（ステップＳ２３７）。しかし、最終アドレスを超えていない場合には（ステップＳ２３５：ＮＯ）、データ記憶スペースがリングバッファの終端に達していないとして、そのまま、上記更新したアドレスをセーブポインタに格納する（ステップＳ２３７）。

【１１００】

そして、情報ストック数をインクリメントする（ステップＳ２３８）。情報ストック数とは、現在格納されている遊技情報（「種別情報・カウント情報」：図４９参照）の個数であり、データが格納される毎に１加算される。この情報ストック数により、現在の遊技情報数が特定可能となっている。これにより、リングバッファ格納処理を抜けて、図３８ＡのステップＳ２０７の処理に進む。

【１１０１】

（他の遊技情報の作成の具体例：図３８Ｂ）

上記したように、入賞（賞球）に関する遊技情報（イベント番号）を設定する際には、入賞の有無をチェックし、入賞があれば（イベントの発生）、遊技進行状態に応じた遊技情報を取得してリングバッファに格納する。他の遊技状態も同様に、イベントが発生したときに、対応するイベント番号を取得しリングバッファに格納すればよい。その一例を、図３８Ｂに示す。

【１１０２】

たとえば、図５０Ｄに示すデータ種別９の「図柄確定回数に係る遊技情報」の場合には、図３８Ｂ（Ａ）に示すように、確定表示時間経過後（ステップＳ４７１：ＹＥＳ）、今

回停止した特別図柄に対応するイベント番号を取得する（ステップＳ２０５Ａ）。なお、いずれの特別図柄が停止したかは、特別図柄変動中フラグの状態をチェックすることにより特定することができる（上記特別図柄１変動中フラグ、特別図柄２変動中フラグのＯＮ／ＯＦＦ状態を判定する）。このイベント番号取得処理では、特別図柄変動中フラグを判定し、今回のイベント取得対象が特図１であれば「イベント番号７（特別図柄１停止１回）」を取得し、特図２であれば「イベント番号８（特別図柄２停止１回）」を取得する（イベント番号の指定内容については、図５０Ｄ、図５４の備考欄参照）。そして、取得したイベント番号をリングバッファに格納し（ステップＳ２０６）、以後、ステップＳ４７２以降の処理を実行すればよい。

【１１０３】

またたとえば、図５０Ｅに示すデータ種別１０の「当りに係る遊技情報」の場合には、特別電動役物管理処理（ステップＳ０９５）にて、該当するイベント番号を取得すればよい。

【１１０４】

具体的には、小当り当選であれば、図３８Ｂ（Ｂ）に示すように、小当り遊技開始時に、「イベント番号１１（小当り発生）」を取得し（ステップＳ２０５Ｂ）、そのイベント番号をリングバッファに格納する（ステップＳ２０６）。そして、小当り遊技を開始する際に必要な設定処理を処理を行えばよい。また、大当り当選であれば、図３８Ｂ（Ｃ）に示すように、その大当り開始処理（ステップＳ５０５）において、大当り遊技開始時に、イベント番号１２（大当り発生）を取得し（ステップＳ２０５Ｃ）、取得したイベント番号をリングバッファに格納する（ステップＳ２０６）。そして、大当り遊技を開始する際に必要な設定処理を行えばよい。

【１１０５】

なお、イベント番号を格納するためのリングバッファ格納処理（ステップＳ２０６）は制御負担軽減のため、共通処理としてある。

【１１０６】

＜１０８ｍｓ割込処理：図４０＞

次に図４０を参照して、１０８ｍｓ割込処理について説明する。図４０は、１０８ｍｓ割込処理の詳細を示すフローチャートである。

【１１０７】

図４０において、ＣＰＵ２０１は、１０８ｍｓタイマ割込みが生じると、まず、遊技許可フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ１１１）。遊技許可フラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ１１１：≠５ＡＨ）、何もせずにそのままタイマ割込処理を終了して、次の１０８ｍｓ割込みが発生するまで、主制御側メイン処理を実行する。

【１１０８】

一方、遊技許可フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ１１１：＝５ＡＨ）、次いで、受信チェック開始フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ１１２）。この受信チェック開始フラグとは、枠制御部２２から遊技機情報応答電文を正しく受信した否かのチェック処理（後述のステップＳ１１３～Ｓ１１８の処理）を実行するか否かを指定するフラグで、当該フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であれば当該チェック処理の実行を指定し、当該フラグがＯＦＦ状態（００Ｈ）であればチェック処理の非実行（ステップＳ１１３～Ｓ１２２の処理をスキップ）を指定する。受信チェック開始フラグは、後述のステップＳ１２３の電文送信処理中のステップＳ１３３（図４１Ａ参照）にてＯＮ状態に設定される。したがって、初回の１０８ｍｓ割込み処理実行時に本判定処理の実行時は、受信チェック開始フラグがＯＦＦ状態となっており（ステップＳ１１２：≠５ＡＨ）、上記チェック処理（ステップＳ１１３～Ｓ１２２）がスキップされ、後述の電文送信処理（ステップＳ１２３）に進むことになる。このように、初回の１０８ｍｓ割込み処理実行時に受信チェック開始フラグをＯＦＦ状態としておくのは、当該初回の１０８ｍｓ割込み処理実行時は遊技機情報応答電文のチェックサムを受信していないため、先述のチェ

ック処理（図示のステップＳ１１３～Ｓ１２２）をスキップさせる必要だからである。この点で、「受信チェック開始フラグ」は、初回の割り込みか否かを特定するためのフラグとして機能する。

【１１０９】

受信チェック開始フラグがＯＮ状態である場合は（ステップＳ１１２：＝５ＡＨ）。次いで、通信通番をレジスタ（たとえば、Ａレジスタ）に取得する（ステップＳ１１３）。この通信通番は、前回の遊技機情報通知電文の送信時の通信通番である。なお、今回送信時には、通信通番は「＋１」加算されたものが送信される（後述の図４１Ａのステップ Ｓ１４２参照）。

【１１１０】

次いで、取得した通信通番に、通信通番を除いた場合の遊技機情報応答電文のチェックサム値の「０１７Ｈ」を加算し（ステップＳ１１３）、その加算値（Ａレジスタ←通信通番＋０１７Ｈ）と、チェックサム値（受信チェックサムＲＸＳＵＭの値）とが一致するか否かを判定する（ステップＳ１１５、ステップＳ１１６）。このように、「通信通番＋０１７Ｈ」と、受信チェックサムＲＸＳＵＭ値とを比較する理由は次に述べる通りである。

【１１１１】

遊技機情報応答電文の受信（枠制御部２２からの返信）だけを確認すれば、その内容を一々確認しない、という処理であってもよいが、この場合には、遊技機情報応答電文の内容が果たして正しいものであるかそうでないかまでは確認することができず、電文の送受信という観点からは正確性に欠けてしまう。ここで、既に説明したように、遊技情報通知応答電文を正常に受信している場合のチェックサム値は、『０ｘ０５（電文長）＋０ｘ１２（コマンドコード）＋０ｘ００（遊技機設置情報受領結果）＋通信通番（０～２５５のいずれかの値）＝通信通番（０～２５５）＋０ｘ１７（固定値：０１７Ｈ）』、つまり、通信通番を除くチェックサム値は「０１７Ｈ（以下、「通信通番除外正常時チェックサム値」と称する）」の固定値のはずである。そこで本実施形態では、上記ステップＳ１１３～Ｓ１１６の処理において、まず通信通番を取得し（ステップＳ１１３）、正常時の上述の固定値「０１７Ｈ」を加算し（ステップＳ１１４）する。そして、この加算値と受信チェックサムＲＸＳＵＭに格納されている値とを比較して（ステップＳ１１５）、遊技情報通知応答電文が正しく受信されたか否か（電文が正しく送受信されているかどうか）を判定する、という簡易な手法により、電文が正しく受信された否かを正確に判定できるようにしている（ステップＳ１１６）。

【１１１２】

ステップＳ１１４で取得される加算値（通信通番＋通信通番除外正常時チェックサム値（０１７Ｈ））と、受信チェックサムＲＸＳＵＭ値とが一致する場合には（ステップＳ１１６：ＹＥＳ）、正常動作である（電文が正しく送受信されている）として、後述の電文送信処理（ステップＳ１２３）に進む。しかし、加算値とチェックサム値とが一致しない場合には（ステップＳ１１６：ＮＯ）、正常動作でないとして、受信ミスカウンタを＋１する（ステップＳ１１７）。この受信ミスカウンタは、主制御部２０が遊技機情報応答電文を正しく受信できなかった場合の回数（受信ミス回数）をカウントするカウンタとして働く。

【１１１３】

次いで、受信ミスカウンタ値が所定値（ここでは１０回）未満であるか否かを判定する（ステップＳ１１８）。本実施形態では、図示の通り、受信ミス回数が累積１０回に達した場合、遊技情報通知と遊技情報応答との送受信に異常（電文通信エラー）が発生したとみなし（ステップＳ１１８：ｎ≧１０）、所定のエラー処理を実行する。具体的には、遊技許可フラグをクリアし（ステップＳ１１９）、発射停止信号ＮＳを発射制御基板２８に出力、つまり発射制御信号をＯＦＦにして、発射装置３２による遊技球の発射を不能（発射動作禁止状態）にする（ステップＳ１２０）。

【１１１４】

そして、エラーコマンドをセットして（ステップＳ１２１）、コマンド送信処理を行う

（ステップＳ１２２）。ここで送信されるエラーコマンドは、受信エラーが発生したことを示す情報、たとえば、通信回線断を示すエラー情報を含み（通信断エラーコマンド）、演出制御部２４が当該エラーコマンドを受けると、演出手段による通信回線断用のエラー報知を行う。この場合、遊技機の電源のＯＦＦ／ＯＮにより、再度、電源投入時の処理（図３３Ａおよび図３３Ｂ）を実行させることにより、復帰可能なケースもあるが、ＲＡＭクリアが必要なケースをも考慮し、単なる遊技機の電源のＯＦＦ／ＯＮではなく、上記した不正入賞エラー（バッファのオーバーフロー状態に係るエラー：図３９のステップＳ２３２、Ｓ２３９～Ｓ２４２参照）のように、ＲＡＭクリア処理（図３３Ａのステップ Ｓ０３１）が実行された場合に、エラーを解消可能な構成とすることが好ましい。

【１１１５】

（変形例β：受信ミスが発生した場合のエラー処理に係る変形例）

なお、変形例として、受信ミスに係るエラー処理を実行する場合（ステップＳ１１８の判定結果がＹＥＳの場合）、次のように構成してもよい。たとえば、受信ミスカウンタ値が所定値に達した場合、少なくとも受信ミス発生に関するエラーフラグ（以下、「通信断エラーフラグ」と称する）をセット（ＯＮ状態）するように構成する。この場合、図３６に示す４ｍｓ割込処理中の所定の処理（たとえば、エラー管理処理）で、通信断エラーフラグがセットされているか否かを判定する判定処理を設け、当該判定処理で通信断エラーフラグがセットされていると判定した場合、ステップＳ１１９～Ｓ１２２の処理を行うように構成してもよい。また、１０８ｍｓ割込処理中で、少なくとも通信断エラーフラグのセットと遊技許可フラグのクリア処理（ステップＳ１１９）を実行し、１０８ｍｓ割込処理の機能を実質的に無効化しておき、発射停止やエラーコマンドなどの送信処理（ステップＳ１２０～Ｓ１２２）は、図３６に示す４ｍｓ割込処理に委ねてもよい。なお、本変形例は、後述の第３実施形態についても同様に適用可能である（図４７のステップＳ７３９～Ｓ７４１および同図のＳ１１９～Ｓ１２２参照）。

【１１１６】

受信ミス回数が累積１０回に達していない場合（ステップＳ１１８：ｎ＜１０）、前回の遊技情報通知と遊技情報応答との送受信が正常であったとして、今回の遊技機情報通知電文の作成・出力処理に係る電文送信処理（ステップＳ１２３）を実行し、１０８ｍｓ割込処理を終了して、次の１０８ｍｓ割込みが発生するまで、主制御側メイン処理を実行する。

【１１１７】

（変形例γ；受信ミスカウントの変形例）

なお、本実施形態では、エラーとなる受信ミス回数（閾値）を累積１０回としているが、本発明はこれに限定されず、適宜な累積回数を定めることができる。また、エラーとする受信ミス回数を所定の累積回数とせずに、受信ミスの連続回数が所定回数（たとえば、１０回）に達した場合にエラーとして判定してもよい。受信ミスの連続回数をエラー判定の判断要素とすれば、仮に、偶々何らかの不具合により受信ミスが発生し、その後、正常に受信できた場合に、受信ミスがあったとカウントされないため、過度にエラー処理が実行されてしまうことを回避することができる。本変形例の場合、受信ミスカウンタが所定回数に達する前に正常に受信ができたときは、受信ミスカウンタをクリアする受信ミスカウンタ処理（たとえば、図４０に示す破線のステップＳ１２３Ａの処理を追加する：図中の備考欄の変形例γ参照）を設ければよい。なお、本変形例については、後述の第３実施形態についても同様の処理内容を適用することができる（たとえば、後述の図４７のステップＳＳ７４１の処理後、図４０に示す破線のステップＳ１２３Ａの処理を設ける）。

【１１１８】

（電文送信処理：図４１Ａ～図４１Ｂ）

図４１Ａおよび図４１Ｂを参照して、上記電文送信処理（ステップＳ１２３）について説明する。図４１Ａおよび図４１Ｂは、電文送信処理の詳細を示すフローチャートであり、図４１Ａは電文送信処理の前半部を、図４１Ｂは電文送信処理の後半部を示すフローチャートである。この電文送信処理は、遊技機情報通知電文を枠制御部２２に送信するため

の処理を中心に構成される。
【１１１９】
図４１Ａおよび図４１Ｂにおいて、ＣＰＵ２０１は、まず、受信チェックサム用レジスタ（たとえば、Ｃレジスタ）クリアし（ステップＳ１３１）、受信チェックサムＲＸＳＵＭをクリアする（ステップＳ１３２）。受信チェックサム用レジスタの値は、主に、後述のステップＳ１５６～Ｓ１５７にて、遊技機情報通知電文に係るチェックサムを枠制御部２２に送信する際に利用される。
【１１２０】
なお、受信チェックサムＲＸＳＵＭをクリアする目的は、枠制御部２２からの遊技機情報応答電文の送信が途絶えた場合、受信チェックサムＲＸＳＵＭがそのままの値が保持され、正常であると判断される恐れがあるためである。しかし本実施形態では、受信チェックサムＲＸＳＵＭの値は遊技機情報通知電文を送信する毎に異なる値に更新されるため（通信通番が０～２５５の値をとるため（前回のチェックサム値が＋１ずつ更新されるため））、受信チェックサムＲＸＳＵＭをクリアしなくてもよい。
【１１２１】
次いで、受信チェック開始フラグをＯＮ状態（５ＡＨ）に設定する（ステップＳ１３３）。
【１１２２】
（電文長送信：ステップＳ１３４～Ｓ１３９）
次いで、遊技機情報通知電文に係る電文長（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１３４～Ｓ１３９）。ここでは、まずＲＡＭ２０３の所定領域（情報ストック数格納領域）に記憶されている「情報ストック数」を所定のレジスタ（ここでは、Ｗレジスタ）に取得する（ステップＳ１３４）。この情報ストック数により、今回送信する遊技情報数が指定される。
【１１２３】
次いで、取得した情報ストック数が最大送信数より多いか否かを判定する（ステップＳ１３５）。本実施形態では、１回で送信可能な遊技情報数が「最大５個」であるため、ステップＳ１３５の判定処理では、取得した情報ストック数が６個未満（５個以下）であるか否かを判定している。
【１１２４】
情報ストック数が最大送信数（５個）より多い場合には（ステップＳ１３５：情報ストック数≧６）、遊技情報（種別情報・カウント情報）の送信個数を制限するために、取得した情報ストック数を５個に補正する（ステップＳ１３６）。具体的には、情報ストック数を保持したレジスタ（本例では、Ｗレジスタ）に「０５Ｈ」をセット（５個に更新）する。一方、情報ストック数が６個未満、つまり最大送信数（５個）以下の場合には（ステップＳ１３５：情報ストック数＜６）、ステップＳ１３６の補正処理をスキップして（ステップＳ１３６）、ステップＳ１３７の処理に進む。
【１１２５】
ステップＳ１３７の処理では、情報ストック数を２倍する（ステップＳ１３７）。具体的には、ＡレジスタにＷレジスタの値を転送し、Ａレジスタの値を２倍する。「情報ストック数を２倍する」のは、１個の遊技情報（種別情報・カウント情報）につき２バイトを要するためであり（図４９参照）、遊技情報がｎ個であれば「情報ストック数×２バイト」分、電文長が増加するためである。
【１１２６】
次いで、ステップＳ１３７で２倍した情報ストック数（Ａレジスタ）に対して、所定値として「０９Ｈ」を加算する（ステップＳ１３８）。この「０９Ｈ」を加算する理由は、遊技機情報通知電文の電文長が、遊技情報数に関係なく、最低で９バイト必要なためである。詳述すれば、遊技機情報通知電文に係る各データのデータ長さは、遊技情報（種別情報・カウント情報）を除き、「電文長（１バイト）＋コマンドコード（１バイト）＋通信連番（１バイト）＋遊技状態情報（２バイト）＋エラー状態情報（１バイト）＋不正検知

状態情報（１バイト）＋遊技情報数（１バイト）＋チェックサム（１バイト）＝９バイト」である。したがって、実際の遊技機情報通知電文のデータ長は、この９バイトと、遊技情報のデータ長（情報ストック数×２バイト）とを合計値であり、この合計値が今回の遊技機情報通知電文の電文長の情報として、枠制御部２２に送信する必要があるためである。

【１１２７】

次いで、シリアル出力処理（ステップＳ１３９）を実行する。これにより、今回の遊技機情報通知電文の電文長情報が枠制御部２２に送信される。

【１１２８】

（シリアル出力処理：図４２）

図４２に上記「シリアル出力処理」の詳細を示す。図４２に示すように、シリアル出力処理は、シリアル送信用の送信シリアルポートバッファから取得した情報（ここでは、Ａレジスタの値）を出力させる出力処理（ステップＳ１６１）と、当該情報（Ａレジスタの値）を、受信チェックサム用レジスタ（Ｃレジスタ）に加算するチェックサム加算処理（ステップＳ１６２）とから構成される。

【１１２９】

なお、上記シリアル出力処理は、ステップＳ１３９の他、後述のＳ１４１、Ｓ１４４、Ｓ１４６、Ｓ１４８、Ｓ１５０、Ｓ１５２、Ｓ１５４、Ｓ１５５（図４６ＢのＳ１８３、Ｓ１８５）、およびＳ１５７で共通処理となっている。

【１１３０】

また、上記シリアル出力処理では、チェックサム加算処理が実行される毎に、受信チェックサム用レジスタに、送信データ情報（Ａレジスタの値）が加算されていき、後述するステップＳ１５５のリングバッファ送信処理中のシリアル出力処理（後述の図４６Ｂ中のステップＳ１８３、Ｓ１８５）が実行されると、受信チェックサム用レジスタの値が、今回の遊技機情報通知電文に係るチェックサム（電文長～遊技情報までを加算した値）として算出されることになる。算出されたチェックサム値は、後述の図４１Ｂのステップ Ｓ１５７のシリアル出力処理（チェックサム送信処理）によって「チェックサム情報」として枠制御部２２に送信される。

【１１３１】

（コマンドコード送信：ステップＳ１４０～Ｓ１４１）

次いで、コマンドコード（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１４０～Ｓ１４１）。ここでは、まず、遊技機情報通知電文に係るコマンドコード（コマンド情報）の固定値（０ｘ０２（０２Ｈ））をＡレジスタにセットし（ステップＳ１４０）、次いで、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１４１）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文のコマンド情報が枠制御部２２に送信される。

【１１３２】

（通信通番送信：ステップＳ１４２～Ｓ１４４）

次いで、通信通番（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１４２～Ｓ１４４）。ここでは、まず、通信通番をインクリメントし（通信通番ＲＡＭ領域の値＋１）（ステップＳ１４２）、その通信通番をＡレジスタにセットする（ステップＳ１４３）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１４４）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文の通信通番（シーケンス番号）が枠制御部２２に送信される。

【１１３３】

（主制御状態１送信：ステップＳ１４５～Ｓ１４６）

次いで、主制御状態１（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１４５～Ｓ１４６）。ここでは、まず、主制御状態１をＡレジスタにセットする（ステップＳ１４５）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１４６）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報

通知電文の主制御状態１が枠制御部２２に送信される。
【１１３４】
（主制御状態２送信：ステップＳ１４７～Ｓ１４８）
次いで、主制御状態２（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１４７～Ｓ１４８）。ここでは、まず、主制御状態２をＡレジスタにセットする（ステップＳ１４７）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１４８）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文の主制御状態２が枠制御部２２に送信される。
【１１３５】
（遊技機エラー状態送信：ステップＳ１４９～Ｓ１５０）
次いで、遊技機エラー状態（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１４９～Ｓ１５０）。ここでは、まず、遊技機エラー状態をＡレジスタにセットする（ステップＳ１４９）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１５０）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文の遊技機エラー状態が枠制御部２２に送信される。
【１１３６】
（不正検知状態送信：ステップＳ１５１～Ｓ１５２）
次いで、不正検知状態（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１５１～Ｓ１５２）。ここでは、まず、不正検知状態をＡレジスタにセットする（ステップＳ１５１）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１５２）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文の不正検知状態が枠制御部２２に送信される。
【１１３７】
（情報ストック数（遊技情報数）送信：ステップＳ１５３～Ｓ１５４）
次いで、遊技情報数（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１５３～Ｓ１５４）。ここでは、まず、情報ストック数をＡレジスタにセットする（ステップＳ１５３）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１５４）を実行する。これにより、受信チェックサム用レジスタが更新されるとともに、今回の遊技機情報通知電文の遊技情報数が枠制御部２２に送信される。なお、情報ストック数は、Ｗレジスタ（図４１Ａのステップ Ｓ１３４～Ｓ１３７参照）の値を取得する。
【１１３８】
次いで、リングバッファ送信処理を実行する（ステップＳ１５５）。リングバッファ送信処理では、リングバッファに格納されている遊技情報（種別情報とカウント情報）を枠制御部２２に送信するための処理を行う。リングバッファ送信処理の詳細は、図４６Ａおよび図４６Ｂを用いて後述する。
【１１３９】
（チェックサム送信：ステップＳ１５６～Ｓ１５７）
次いで、チェックサム（１バイト）の情報を出力するための処理を実行する（ステップＳ１５６～Ｓ１５７）。ここでは、まず、チェックサム用レジスタ（Ｃレジスタ）の値をＡレジスタにセットする（ステップＳ１５６）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１５７）を実行する。これにより、今回の遊技機情報通知電文のチェックサムが枠制御部２２に送信される。なお、ステップＳ１５７のシリアル出力処理が実行された際に得られるチェックサム用レジスタの値は、次回の１０８ｍｓ割込処理の開始時（図４１Ａのステップ Ｓ１３１）にてクリアされるようになっている。
【１１４０】
（リングバッファ送信処理：図４３Ａおよび図４３Ｂ）。
図４３Ａおよび図４３Ｂを参照して、図４１Ｂ中のリングバッファ送信処理（ステップＳ１５５）について説明する。図４３Ａおよび図４３Ｂは、リングバッファ送信処理の詳細を示すフローチャートであり、図４３Ａはリングバッファ送信処理の前半部を、図４３Ｂはリングバッファ送信処理の後半部を示すフローチャートである。

【１１４１】
図４３Ａおよび図４３Ｂを参照して、ＣＰＵ２０１は、まず、ループ回数として「５回」をセットする（ステップＳ１７１）。このループ回数「５回」は、上記最大送信数の５個を指定する値である。
【１１４２】
次いで、ロードポインタの値を取得する（ステップＳ１７２）。具体的には、ロードポインタが示すリングバッファのアドレスを取得する。
【１１４３】
次いで、ステップＳ１７２で取得したアドレスが示すリングバッファの値を取得する（ステップ１７３）。ここで取得される内容は上記「イベント番号」となっている。
【１１４４】
次いで、取得したリングバッファの値がゼロでないか否かを判定する（ステップＳ１７４）。リングバッファの値がゼロであれば（ステップＳ１７４：ＮＯ）、データが無い状態であるので、何もせずにリングバッファ送信処理を抜ける。
【１１４５】
一方、取得したリングバッファの値がゼロでなければ（ステップＳ１７４：ＹＥＳ）、読み込んだリングバッファの該当領域をクリアし（ステップＳ１７５）、ロードポイント（読み込み先アドレス）をインクリメントして、リングバッファの読み込み先アドレスを更新し、次回の読み込み先アドレスを指定する（ステップＳ１７６）。
【１１４６】
次いで、更新されたロードポインタが、リングバッファの最終アドレスを超えたか否かを判定する（ステップＳ１７７）。最終アドレスを超えた場合には（ステップＳ１７７：ＹＥＳ）、リングバッファの先頭アドレスを取得して（ステップＳ１７８）、これをロードポインタに格納（記憶）する（ステップＳ１７９）。しかし、最終アドレスを超えていない場合には（ステップＳ１７７：ＮＯ）、データ記憶スペースがリングバッファの終端に達していないとして、そのまま、上記更新したアドレスをロードポインタに格納する（ステップＳ１７９）。
【１１４７】
次いで、図５４に示す「遊技情報テーブル（種別情報＋カウント情報テーブル）」を取得し（ステップＳ１８０）、遊技情報テーブルを参照して、ステップＳ１７３で取得したリングバッファの値、つまり「イベント番号」に対応する“種別情報”と“カウント情報”のコマンドデータを取得する（ステップＳ１８１）。
【１１４８】
＜遊技情報テーブル（種別情報＋カウント情報テーブル）：図５４＞
図５４に、遊技情報テーブルの一例を示す。なお、図５４に示す遊技情報テーブルは、実際には、枠制御部２２に送信すべき遊技情報（図５０Ａ～図５０Ｆ）に関するコマンドデータ群が定められているが、ここでは本発明と関連の深い遊技情報を代表的に示してある。
【１１４９】
図５４を参照して、遊技情報テーブルには、イベント番号に対応した遊技情報が定められている。具体的には、図示の通り、上位１バイトの種別情報と、下位１バイトのカウント情報から構成される遊技情報（２バイト）データが、イベント番号１～１８に対応して定められている。たとえば、イベント番号１に対応するコマンドデータは「１１３１Ｈ」となっており、このコマンドデータ「１１３１Ｈ」は、「３個賞球の上始動口３４に１個入賞」を指定する。たとえば、図５０Ｂ（例１）の「３個賞球の上始動口３４に２個入賞した場合」には、リングバッファにイベント番号１がイベント発生順に、連続的または間欠的に格納されているケースであり、このコマンドデータ「１１３１Ｈ」が１つずつ送信されることで、枠制御部２２側は、３個賞球の上始動口３４への入賞が２回発生したことを把握することができる。重複記載を避けるために他のイベント番号についての詳細は省略する。なお、イベント番号の内容については、図示の備考欄に示す通りである。

【１１５０】
本実施形態では、イベント発生時に、先ず、遊技情報を特定可能な「イベント番号（１バイト）」を取得し、これをリングバッファ（各１バイトの領域）に格納していく。そして、遊技情報（２バイト）の送信が必要なタイミングで、リングバッファからイベント番号に対応する遊技情報（種別情報、カウント情報）を取得し、これを枠制御部２２側に送信するが、斯様なイベント番号を利用する処理構成の場合には、次に述べる利点がある。
【１１５１】
イベント発生時に、２バイト構成の遊技情報（種別情報、カウント情報）を作成・取得して、これをリングバッファに格納するとすれば、種別情報とカウント情報とをそれぞれ取得し、これらをリングバッファに格納する処理を要する。しかしこの場合、種別情報とカウント情報とを取得、送信する処理が煩雑化し、またリングバッファに設けた個々の格納領域が２バイト必要となってしまう等、プログラム容量の増加やＲＡＭ領域を圧迫してしまい、制御負担が増大してしまう。しかし本実施形態のようなイベント番号を利用すれば、簡易な方法により遊技情報の取得・送信等を行うことができ、またバッファの容量を低減させることでき、ＲＡＭ領域を圧迫してしまうことを防止できる。また、新機種設計の際には、遊技情報テーブルの書き換え等による簡易な作業で済ませることが可能になり、旧機種と新機種との間で汎用性を持たせることができる。
【１１５２】
（種別情報送信：ステップＳ１８２～Ｓ１８３）
次いで、種別情報（１バイト）のコマンドデータを出力するための処理を実行する（ステップＳ１５６～Ｓ１５７）。ここでは、まず、遊技情報テーブルから取得した種別情報（上位１バイトのコマンドデータ）をＡレジスタにセットする（ステップＳ１８２）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１８３）を実行する。これにより、今回の遊技機情報通知電文の種別情報が枠制御部２２に送信される。
【１１５３】
（カウント情報送信：ステップＳ１８４～Ｓ１８５）
次いで、カウント情報（１バイト）のコマンドデータを出力するための処理を実行する（ステップＳ１８４～Ｓ１８５）。ここでは、まず、遊技情報テーブルから取得したカウント情報（下位１バイトのコマンドデータ）をＡレジスタにセットする（ステップＳ１８４）。そして、図４２に示すシリアル出力処理（ステップＳ１８５）を実行する。これにより、今回の遊技機情報通知電文のカウント情報が枠制御部２２に送信される。
【１１５４】
上記種別情報とカウント情報の送信処理を終えると、次いで、情報ストック数をデクリメントするとともに（ステップＳ１８６）、ループ回数をデクリメントする（ステップＳ１８７）。
【１１５５】
次いで、ループ回数（送信数）がゼロであるか否かを判定し（ステップＳ１８８）、ループ回数がゼロになるまで、ステップＳ１７２～Ｓ１８８の処理を繰り返す（ステップＳ１８８：ＮＯの処理ルート）。ループ回数がゼロになったならば（ステップＳ２０８：ＹＥＳ）、リングバッファ送信処理を抜ける。本実施形態では、上記ステップＳ１７１の処理、情報ストック数とは無関係に、ループ回数として最大送信数（５回）をセットし、ループ回数がゼロにならなくても、上記ステップＳ１７２で取得したバッファの値がゼロ、つまり何も格納されていない状態であれば、ステップＳ１７４の判定処理の結果が”ＮＯ“となり、リングバッファ送信処理を抜けることになる。このようにすれば、一々、情報ストック数をチェックし、その情報ストック数に応じたループ回数をセットせずとも、ループ回数として最大送信数（５回）をセットしておけば事足りるため、設計が容易になり、また、主制御部２０の制御負担を軽減させることができる。
【１１５６】
（変形例δ）
なお、チェックサム異常（受信ミス）が生じた場合に備えて、今回送信する遊技機情報

通知電文の内容を再送信用のデータとして、ＲＡＭ２０３の所定領域（電文情報退避領域）に格納しておく処理を設け、受信ミスがあった場合には、その電文情報退避領域から再送信用のデータを読み出し、これを枠制御部２２側に送信可能な構成としてもよい。この場合、再度同じ通信通番を送信することになるため、枠制御部２２側は、再送信に係る遊技機情報電文であること把握することができる。枠制御部２２側は、再送信に係る遊技機情報電文を受信した場合、再送信に基づく処理を行うように構成すればよい（新たな情報を受信したとして処理を行わないように構成する）。

【１１５７】

また、再送信のデータとして、少なくとも「遊技情報（種別情報＋カウント情報）」を電文情報退避領域に格納しておいてもよい。遊技情報は、持ち球数や性能情報に影響を及ぼす重要な情報だからである。たとえば、ステップＳ１７３で取得したリングバッファの内容がゼロでない場合（送信電文情報が格納されている場合）、ステップＳ１７５のリングバッファ該当領域をクリアする処理の前段階において、今回送信する内容を遊技情報退避領域に格納しておく。そして、受信ミスがあった場合には、遊技情報退避領域から再送信用のデータを読み出して、その再送信用のデータに対応する遊技情報（種別情報＋カウント情報）を含んだ遊技機情報通知電文を送信する。このようにすれば、再送信用のデータとして、遊技機情報電文に係る全てのデータを格納しておく必要がなく、制御負担の軽減に繋がる。ただしこの場合、枠制御部２２側が新たな遊技機情報通知電文を受信したとして処理してしまうことを避けるために、再送信であることを特定可能な情報を送信し、枠制御部２２側が再送信データであることを把握できるようにする。再送信であることを特定可能な情報としては、たとえば、固定値であるコマンドコードを再送信用の特定値とするなどがあるが、枠制御部２２側が再送信であることが把握できる情報であればよい。なお本変形例（変形例δ）は、後述の第３実施形態についても同様に適用することができるのは勿論のことである。

【１１５８】

［第３実施形態］

＜主制御部側の処理：図４４～図４７＞

次に図４４～図４７を参照して、第３実施形態（第２実施形態の変形例）に係る主制御部２０側の遊技動作処理について説明する。この第３実施形態も上記第２実施形態と同じく、無限ループ状のメイン処理（主制御側メイン処理）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動される２つのタイマ割込処理とを中心的に構成されるが、第３実施形態が上記第２実施形態と大きく異なる点は、タイマ割込処理が、「図３６に示す４ｍｓ割込処理（第２実施形態と同様）」と、第２実施形態の「１０８ｍｓ割込処理（図４０）」に対して割り込み時間が半分の「５４ｍｓ割込処理（図４５）」とで構成されている点である。

【１１５９】

詳述すれば、この第３実施形態の場合、第２実施形態の「１０８ｍｓ割込処理（図４０）」に相当する処理を複数に分割して実行する処理形態としている。具体的には、１回の割込処理は「電文送信処理」に割り当て、２回の割込処理は「電文受信処理」に割り当て、電文の送信、受信処理を交互に行い、１０８ｍｓ毎に、遊技機情報通知電文を枠制御部２２に送信し、遊技機情報応答電文を受信する構成となっている。この点、１０８ｍｓ毎に、電文の送信、受信処理を行う上記した第２実施形態と同じである。

【１１６０】

この第３実施形態において、４ｍｓ割込処理は、５４ｍｓ割込処理よりも優先順位が高く設定されている。この点は、第２実施形態で説明した、４ｍｓ割込処理と１０８ｍｓ割込処理の関係と同義である。なお、優先順位の低い５４ｍｓ割込処理の実行中に、優先順位の高い４ｍｓ割込処理を実行する多重割り込みを許可する構成としてもよい。また、５４ｍｓ割込処理を実行する際に割り込み禁止状態に設定し、当該処理を終えた後で割り込み許可状態に設定してもよい。この場合、５４ｍｓ割込処理中に、４ｍｓ割込処理の割り込み要求があった場合には、５４ｍｓ割込処理を終えた後に直ちに４ｍｓ割込処理を実行可能な構成としてもよい。

【１１６１】
以下、図４４～図４７を用いて、第３実施形態について説明する。ただし、第２実施形態と実質的に同じ処理内容について説明は重複記載を避けるために適宜省略する。
【１１６２】
＜１２Ｂ．主制御側メイン処理：図４４＞
図４４を参照して、本実施形態に係る主制御側メイン処理について説明する。図４４は主制御側メイン処理の後半部の詳細を示すフローチャートである。なお、主制御側メイン処理の前半部は、第２実施形態の図３３Ａに示す主制御側メイン処理の前半部と同様であるため、図示を省略する。また、図４４において、第２実施形態の図３３Ｂに示す主制御側メイン処理のと同じ処理については同じステップ番号を付してある。
【１１６３】
図４４を参照して、第２実施形態（図３３Ｂ）と異なる点は、ステップＳ０６０Ａの処理で、送受信関係のＲＡＭ領域として、通信通番ＲＡＭ、受信ミスカウンタ、後述の送受信選択カウンタなどをクリアする点（送信用リングバッファ、リングバッファの最終アドレスを示す最終アドレスＲＡＭ領域、ロードポインタ・セーブポインタなどはクリアしない点は同じである）と、ステップＳ０６１Ａの処理にて、４ｍｓ毎および５４ｍｓ毎に定期的にタイマ割込みを発生させるためのＣＴＣの設定処理を実行する点と、通常の遊技進行に係る遊技処理の無限ループ処理中に、ステップＳ０４６～Ｓ０４７の処理が無い点である。図４４に示す他の処理は、第２実施形態で説明した図３３Ｂに示す処理と同じであるので、重複記載を避けるために、その詳細な説明は省略する。なお、ステップＳ０４６～Ｓ０４３の処理に関連する処理（遊技機情報応答電文のチェックサムデータを取得する処理）は、後述の図４５に示す５４ｍｓ割込処理中の電文受信処理（ステップＳ７０２）で行う。
【１１６４】
＜５４ｍｓ割込処理：図４５＞
次に図４５を参照して、５４ｍｓ割込処理について説明する。図４５は、５４ｍｓ割込処理の詳細を示すフローチャートである。
【１１６５】
本実施形態では、５４ｍｓごとに割込処理を実行し、遊技機情報通知電文を送信する電文送信処理と、遊技機情報応答電文を受信する電文受信処理とを交互に繰り返すようになっている。すなわち、１０８ｍｓ毎に、遊技機情報通知電文を送信し、遊技機情報応答電文を受信する。この点、１０８ｍｓ毎に、遊技機情報通知電文の送信処理と、遊技機情報応答電文の受信処理とを一括して行う上記第２実施形態とは異なる。
【１１６６】
図４５において、ＣＰＵ２０１は、まず、送受信選択カウンタをインクリメントする（ステップＳ７０１）。この送受信選択カウンタとは、５４ｍｓ割込処理毎に、電文送信処理を実行させるか、電文送信処理を実行させるかを指定するためのカウンタである。本実施形態の場合、送受信選択カウンタの最下位ビット（ＬＳＢ）が「１」であれば（ステップＳ７０２：ＹＥＳ）、電文送信処理（ステップＳ７０３）を実行し、「０」であれば（ステップＳ７０２：ＮＯ）、電文受信処理（ステップＳ７０４）を実行する。したがって、初回は電文送信処理（ステップＳ７０３）が実行される。
【１１６７】
（電文送信処理（ステップＳ７０３）：図４６Ａ～図４６Ｂ）
図４６Ａおよび図４６Ｂを参照して、上記電文送信処理（ステップＳ７０３）について説明する。図４６Ａおよび図４６Ｂは、電文送信処理の詳細を示すフローチャートであり、図４６Ａは電文送信処理の前半部を、図４６Ｂは電文送信処理の後半部を示すフローチャートである。
【１１６８】
図４６Ａおよび図４６Ｂに示す通り、本実施形態に係る電文送信処理は、第２実施形態の図４１Ａおよび図４１Ｂに示す電文送信処理中のステップＳ１３２～Ｓ１３３の処理が

設けられていない点を除き、実質的に同じ処理内容である。したがって、ここでは、図４１Ａおよび図４１Ｂで説明した処理内容と同じ処理内容については、重複記載を避けるために、適宜省略して説明する。

【１１６９】

本実施形態の場合、先述したように、第２実施形態の図４０に示す１０８ｍｓ割込処理を、電文送信処理と電文受信処理とに分割し、これらの処理を５４ｍｓ割込処理毎に交互に実行させる構成であり、詳しくは、図４０に示す１０８ｍｓ割込処理中の上記チェック処理（図４０のステップＳ１１３～Ｓ１２２参照）に相当する処理が、ステップＳ７０４の電文受信処理（後述の図４７参照）で実行され、同１０８ｍｓ割込処理中のステップＳ１２３の電文送信処理に相当する処理が、ステップＳ７０３の電文送信処理で実行されるようになっている。このような処理の性質上、上記第２実施形態における受信チェック開始フラグを設ける必要が無く（ステップＳ１３３を設ける必要が無い）、また、チェックサム判定に係る受信チェックサムＲＸＳＵＭも必要がないため（ステップＳ１３２の処理を設ける必要が無い）、図４１Ａに示すステップＳ１３２～Ｓ１３３の処理は、設けられていない。

【１１７０】

（電文受信処理（ステップＳ７０３）：図４７）

次に、図４７を参照して、上記電文受信処理（ステップＳ７０４）について説明する。図４７は、電文受信処理の詳細を示すフローチャートである。

【１１７１】

図４７において、ＣＰＵ２０１は、まず、遊技許可フラグがＯＮ状態（５ＡＨ）であるか否かを判定する（ステップＳ７３１）。遊技許可フラグがＯＮ状態でない場合（ステップＳ７３１：≠５ＡＨ）、何もせずにそのままタイマ割込処理を終了する。

【１１７２】

一方、遊技許可フラグがＯＮ状態である場合（ステップＳ１１１：＝５ＡＨ）、次いで、受信データとして、「遊技機情報応答電文」の受信データの有無を判定する（ステップＳ０７３２）。遊技機情報応答電文の受信データの有無は、既に説明したように、受信バッファステータスの値をチェックすることにより行う。受信バッファステータスの値がゼロ（００Ｈ）であれば受信データ無しを示し、０１Ｈ～１６Ｈであれば受信データ１バイト有り～受信データ１６バイト有りを示す。

【１１７３】

ここで、前回の５４ｍｓ割込処理の電文送信処理（ステップＳ７０３）にて遊技機情報通知電文が送信され、今回の５４ｍｓ割込処理が実行されるまでの５４ｍｓ間は、当該遊技機情報通知電文に対する遊技機情報応答電文を受信するまでに十分な時間間隔となっている。したがって、当該遊技機情報通知電文に対する遊技機情報応答電文が既に受信済みになっているはずである。そこで、受信データが無い場合には（ステップＳ７３２）、後述のステップＳ７４１の処理（受信ミス回数判定処理）に進む。

【１１７４】

一方、受信データが有る場合には（ステップＳ７３２）、受信バッファステータスの値（受信データ数）をループ回数としてセットする（ステップＳ７３３）。

【１１７５】

次いで、通信通番をレジスタ（たとえば、Ｗレジスタ）に取得し（ステップＳ７３５）、取得した通信通番に、通信通番を除く、遊技機情報応答電文のチェックサム値の「０１７Ｈ」を加算する（ステップＳ７３５）。このステップＳ７３５～Ｓ７３６の処理は、上記第２実施形態の図４０に示すステップＳ１１４～Ｓ１１５の処理と同様の処理内容である。

【１１７６】

次いで、ループ回数がゼロになるまで、受信シリアルポートバッファの受信データをレジスタ（たとえば、Ａレジスタ）にロードし続ける（ステップＳ７３６）。ここでは、“遊技機情報応答電文の最後のデータ（５バイト目）がチェックサムであること”を利用し

て（図５１参照）、その遊技機情報応答電文に係る「電文長（１バイト）、コマンドコード（１バイト）、通信通番（１バイト）、遊技情報受領結果（１バイト）、およびチェックサム（１バイト）」の５バイト分の値を、順次、Ａレジスタにロードし続ける。これにより、最終的にＡレジスタに保持されているデータは、今回受信した遊技機情報応答電文のチェックサムデータとなる。したがって、何らかの不具合が発生した場合、たとえば、受信データが５バイト未満の場合（ループ回数が５回未満）やデータの送受信時に不具合が生じてしまうと、遊技機情報応答電文に係るチェックサム値が正しく取得されず、次に述べるステップＳ７３９の判定結果が“ＮＯ”となり、受信エラーとして扱うようになっている。

【１１７７】

次いで、ステップＳ７３５で取得される「加算値（通信通番＋通信通番除外正常時チェックサム値（０１７Ｈ）：ここでは、Ｗレジスタの値）」と、ステップＳ７３６～Ｓ７３７のループ処理で得られた「チェックサム値（ここでは、Ａレジスタの値）」とを比較判定し、これらの値がが一致する場合には（ステップＳ７３９：ＹＥＳ）、正常動作である（遊技情報通知応答電文が正しく受信されている（電文が正しく送受信されている））として、電文受信処理を抜けて、５４ｍｓ割込処理を終える。

【１１７８】

しかし、加算値とチェックサム値とが一致しない場合には（ステップＳ７３９：ＮＯ）、正常動作でないとして、受信ミスカウンタを＋１する（ステップＳ７４０）。

【１１７９】

次いで、受信ミスカウンタ値が所定値（ここでは１０回）未満であるか否かを判定する（ステップＳ７４１）。本実施形態では、上記第２実施形態と同じく、受信ミス回数が累積１０回に達した場合、遊技情報通知と遊技情報応答との送受信に異常（電文通信エラー）が発生したとみなし（ステップＳ７４１：ｎ≧１０）、ステップＳ１１９～Ｓ１２２の所定のエラー処理を実行する。このエラー処理は、図４０と同じ処理内容となっている。

【１１８０】

一方、受信ミス回数が累積１０回に達していない場合（ステップＳ７４１：ｎ＜１０）、電文受信処理を抜けて、５４ｍｓ割込処理を終える。

【１１８１】

（変形例ε）

なお、第２実施形態は定時的な割り込みにより１０８ｍｓ割込処理を実行し、第３実施形態も同様に５４ｍｓ割込処理を実行し、いずれも１０８ｍｓのサイクルで、電文の送信、受信を行っているが、次のように構成してもよい。たとえば、４ｍｓ割込処理の起動回数（発生回数）をカウントし、所定回数（たとえば、２６回目）に達したときに、電文の送信処理または受信処理を実行する、といったように、４ｍｓ割込処理の起動回数（実行回数）に基づいて、電文の送信、受信処理を実行可能な構成としてもよい。電文の送信処理または受信処理を実行する際は、４ｍｓ割込処理に割込む形で実行させるのではなく、４ｍｓ割込処理を優先して実行させ、その後、直ちに実行させることが好ましい。

【１１８２】

（唐揚Ａ）「遊技球数表示装置７７による持ち球数表示について：図５５、図５６」

ここで、遊技球数表示装置７７による持ち球数表示態様について説明する。

【１１８３】

本実施形態では、持ち球数のカウント領域として、枠制御ＲＡＭに、３バイト分の遊技球数記憶領域（３バイト遊技球数記憶領域）が設けられている。したがって、持ち球数は最大１６７７２１６個までカウント可能であるが、遊技機の出玉性能上、実際のパチンコホールの１日の営業中において数十万個を超えるような値まで持ち球が増えることは非常に稀であり、また近年では「のめり込み防止」対策の観点から、いわゆる「安全装置」を搭載した遊技機が実用化されている。この安全装置は「コンプリート機能」とも称され、上記「のめり込み防止」対策の一つとして、或る遊技期間（たとえば、パチンコホール店における１日の営業中（電源ＯＮ（電源投入）から電源ＯＦＦ（電源遮断）までの間））

において、所定の方法で計測される差玉数が、安全装置作動契機球数に達した場合、それ以降は、遊技実行を不可とする遊技実行不能状態（打ち止め状態）に制御する機能である。

【１１８４】

差玉数の計測は、いわゆる「ＭＹ値（ＭＹカウント方式）」や「純増玉数」など種々の方法があるが、たとえば、ＭＹ値が「９５０００個」になった場合に、コンプリート機能が作動して、遊技実行不能状態に制御される。遊技実行不能状態としては、たとえば、主制御部２０が発射制御信号をＯＦＦにして、発射装置３２による発射動作を禁止（発射強制停止）するなどがその代表例である。なお、大当り遊技中に安全装置作動契機球数に達した場合には、その大当り遊技終了後にコンプリート機能が作動するようになっている。

【１１８５】

コンプリート機能が作動した場合は、単なる電源の再投入では解除することができず、ＲＡＭクリア操作（設定機能を搭載している場合は設定変更操作）を実行して、その作動を解除する必要がある。また、コンプリート機能が作動した場合は、その旨を報知する「コンプリート演出」（音、光および画像表示の少なくとも１つを利用した演出）が実行されるようになっている。なお、大当り遊技中に安全装置作動契機球数に達した場合、コンプリート機能がまもなく作動すること（大当り遊技終了後に作動すること）を報知する「コンプリート作動前演出」が実行されるようになっている。

【１１８６】

上記「コンプリート演出」では、たとえば、「払い出し上限数に達し、コンプリート機能が作動しました。本日の遊技は終了です。」といった文字表示（画像表示演出）およびその音声（音演出）が出力され、装飾ランプ４５や演出用ＬＥＤを用いた所定の光演出が実行されるようになっている。

【１１８７】

また「コンプリート作動前演出」では、「まもなく、コンプリート機能が作動します」といった文字表示（画像表示演出）およびその音声（音演出）が出力され、装飾ランプ４５や演出用ＬＥＤを用いた所定の光演出が実行されるようになっている。なお、コンプリート作動前演出については、大当り遊技中に限らず、コンプリート機能作動前の所定の報知契機に基づいて実行可能に構成してもよい。

【１１８８】

本実施形態に係る遊技球数表示装置７７では、上述したパチンコホール店における１日の営業中に獲得可能な遊技球数や上記コンプリート機能（安全装置）が搭載される点を考慮し、１０進数で最大６桁（０～９９９９９９個）までの持ち球数を、表示可能な構成としている。なお、上記コンプリート機能については、管理遊技機だけでなく、他の弾球遊技機（ぱちんこ遊技機）、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機など、いずれのタイプの遊技機にも適用可能である。

【１１８９】

遊技球数表示装置７７には、７セグメントＬＥＤ（７セグ表示器）、液晶表示装置（ＬＣＤ）、有機ＥＬ表示装置（ＯＥＬＤ）、電子ペーパー表示装置（ＥＰＤ）など、種々の表示装置を採用することが考えられるが、コスト面や制御負担の軽減の観点から、本実施形態では、７セグ表示器を採用している。遊技球数表示装置７７は、表示部と回路部がユニット化された７セグメントＬＥＤを６個横に並べ、６桁の数字を表示可能な７セグ表示器を構成する。たとえば、持ち球数が現在「１００５０」個であれば、「１００５０」と表示され、現在「１０５０個」であれば「００１０５０」と表示される。

【１１９０】

（唐揚Ｂ）「遊技球数表示装置による持ち球数表示態様の問題点」

ところで、遊技球数表示装置７７に持ち球数（遊技情報に関連する数値表示）を表示する際、たとえば、上述の「１０５０個」の持ち球数を表示する場合に上記のように「００１０５０」と表示されると、遊技者が上２桁の「０」の表示を煩わしく感じたり、現在の持ち球数がぱっと見て見辛い、といった懸念がある。このような事情に鑑み、上述の「１

０５０個」の例では、上２桁の「００」は表示させずに（消灯させる）、「１０５０」だけ表示させることが好ましい。

【１１９１】

そこで本実施形態に係る遊技球数表示装置７７では、現在の持ち球数を表示する場合に、全桁数（ここでは、６桁）のうち、当該持ち球数が表示される最大桁目よりも上位桁については、「０」を表示せずに消灯させるようにしている。たとえば、現在「１０５０個」の持ち球数である場合は、上記最大桁目は４桁目となるので、それより上位桁である５～６桁目は「０」を表示せずに消灯させる。このように、内部的に管理される数値情報を、遊技機に設けられた表示装置に表示する場合（外部表示する場合）、不要な数値情報を消灯データまたは他の表示データに変換して表示させる処理を、ここでは「不要数値変換表示処理」と称する。

【１１９２】

（持ち球表示処理：図５５）

次に、遊技球数表示装置７７に対する表示処理（持ち球表示処理）について説明する。図５５は、持ち球表示処理を示すフローチャートである。

【１１９３】

図５５において、枠制御部２２（枠制御ＣＰＵ）は、３バイト遊技球数記憶領域から持ち球数情報（持ち球数データ）を取得する（ステップＳ１２０１）。既に説明したように、枠制御部２２は、持ち球数をリアルタイムに計測して、その計測した持ち球数（現在の持ち球数）を枠制御ＲＡＭ内の所定記憶領域（３バイト遊技球数記憶領域）に記憶させるようになっている。たとえば、現在の持ち球数が「１０５０個」である場合、３バイト遊技球数記憶領域には「０ｘ０００４１Ａ」が持ち球数情報として記憶される。以下、本処理の説明において、現在の持ち球数が「１０５０個」の例を代表例にとり説明していく。

【１１９４】

次いで、取得した持ち球数情報（１６進数情報）を１０進数情報に変換し、その変換した持ち球数情報を、遊技球数表示バッファに格納する（１０進数変換処理：ステップＳ１２０１）。この遊技球数表示バッファは６バイトで構成され、６桁分の持ち球数を記憶可能な記憶領域として「遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目」が確保されている。したがって、現在の持ち球数が「１０５０個（３バイト表記＝０ｘ０００４１Ａ）」の場合には、遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目には、それぞれ、次のような持ち球数情報が格納される。

『６桁目』遊技球数表示バッファ６桁目＝０（０ｘ００）
『５桁目』遊技球数表示バッファ５桁目＝０（０ｘ００）
『４桁目』遊技球数表示バッファ４桁目＝１（０ｘ０１）
『３桁目』遊技球数表示バッファ３桁目＝０（０ｘ００）
『２桁目』遊技球数表示バッファ２桁目＝５（０ｘ０５）
『１桁目』遊技球数表示バッファ１桁目＝０（０ｘ００）

【１１９５】

次いで、判定回数Ｎに桁数Ｍから１減算した値（Ｎ←Ｍ－１）を設定する（ステップＳ１２０３）。本実施形態では、桁数が６桁であるので、判定回数Ｎには「５」が設定される。判定回数Ｎに「桁数－１」を設定する点については、追って説明する。

【１１９６】

次いで、Ｍ桁目の遊技球数表示バッファの値を取得する（ステップＳ１２０４）。最初に本処理を通過する場合には、上１桁目の遊技球数表示バッファ、つまり６桁目の遊技球数表示バッファ（上記遊技球数表示バッファ６桁目）の値が取得されることになる。この例（持ち球数「１０５０個」の例）では、６桁目の「０」が取得される。

【１１９７】

次いで、取得した値（取得値）が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１２０５）。

【１１９８】

（取得値が「０」である場合：ステップＳ１２０５がＹＥＳの処理ルート）
取得値が「０」である場合（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）、判定回数Ｎが０であるか否かを判定する（ステップＳ１２０６）。ここでは、現在の持ち球数が「１０５０個」の例を説明しているので、最初にステップＳ１２０５の処理を通過する場合は、その判定結果は“ＹＥＳ”となり（取得値＝０（６桁目））、また「Ｎ＝５」であるため、ステップＳ１２０６の判定結果は“ＮＯ”となる。したがって、この場合は、次のステップＳ１２０７の処理が実行される。
【１１９９】
ステップＳ１２０７では、Ｍ桁目の遊技球数表示バッファに「０ｘ０Ａ（０ＡＨ）」を設定する（ステップＳ１２０７）。詳細は後述するが、本処理で設定される値は、後述のステップＳ１２１０の遊技球数表示データ変換処理にて、図５６に示す遊技球表示器表示変換テーブルから特定の表示データを取得する際のオフセット値として利用される。オフセット値が「０ｘ０Ａ」の場合は、表示データとして消灯用データが取得されるようになっている（後述のステップＳ１２１０、図５６参照）。以下、本処理で設定される「０ｘ０Ａ（０ＡＨ）」を「消灯用オフセット値」とも称する。
【１２００】
次いで、現在の判定回数Ｎおよび桁数Ｍをそれぞれデクリメントし（ステップＳ１２０８、Ｓ１２０９）、ステップＳ１２０４の処理に戻る。最初に本処理を通過する場合には、「Ｎ＝５」、「Ｍ＝６」であるので、ステップＳ１２０８、Ｓ１２０９の減算処理により、「Ｎ＝４」、「Ｍ＝５」となる。したがって、２回目のステップＳ１２０４が実行される際には、５桁目の遊技球数表示バッファ（上記遊技球数表示バッファ５桁目）の値（ここでは、「０」）が取得され、再度、ステップＳ１２０７～Ｓ１２０９の処理が実行されることになる。
【１２０１】
（取得値が「０」でない場合：ステップＳ１２０５の判定結果がＮＯの処理ルート）
取得値が「０」でない場合（ステップＳ１２０５：ＮＯ）、ステップＳ１２１０に進み、後述の遊技球表示テータ変換処理を実行する。この場合は、遊技球数表示バッファの値が１０進数変換処理にて得られた値のまま、後述の遊技球表示テータ変換処理が実行されることになる。現在の持ち球数が「１０５０個」の例では、４桁目の遊技球数表示バッファ（上記遊技球数表示バッファ４桁目）の取得値が「１」であるので、「Ｎ＝３」、「Ｍ＝４」の段階で、ステップＳ１２０５～Ｓ１２０９のループ処理を抜けて（ステップＳ１２０５：ＮＯ）、遊技球表示テータ変換処理（ステップＳ１２１０）が実行される。
【１２０２】
（取得値が「０」である場合であって、判定回数Ｎが「０」となった場合：ステップＳ１２０６の判定結果がＮＯの処理ルート）
取得値が「０」である場合であって（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）、判定回数Ｎが「０」となった場合（ステップＳ１２０６：ＮＯ）、ステップＳ１２１０に進み、後述の遊技球表示テータ変換処理を実行する。この場合は、６桁目～１桁目までがすべて「０」である場合であり、持ち球数が「０個」の場合が該当する。なお、ステップＳ１２０３で判定回数Ｎに対して「桁数Ｍ」に対応する値を設定してしまうと、下１桁目が「０」である場合に、ステップＳ１２０７の処理が実行されてしまい（遊技球数表示バッファ１桁目←０ＡＨ）、後述の遊技球表示テータ変換処理にて、ＬＥＤ表示データとして消灯用データが取得されてしまうからである（表示データの取得処理の内容については、後述のステップＳ１２１０、図５６にて、説明する）。このため、ステップＳ１２０３で判定回数Ｎに対して「桁数Ｍ－１」に対応する値を設定している。
【１２０３】
以上のステップＳ１２０４～Ｓ１２０９の処理を端的に説明すれば、取得値が０であれば、判定回数Ｎが０になるまで、ステップＳ１２０４～Ｓ１２０９の処理を繰り返し、判定回数が０になった場合は後述の遊技球表示テータ変換処理（ステップＳ１２１０）を実行する。具体的には、６桁目～２桁目の取得値が０であれば、ステップＳ１２０４で１桁

目の値が取得されるまで、ステップＳ１２０４～Ｓ１２０９の処理を繰り返し、ステップＳ１２０４で１桁目の値を取得した場合には１桁目の値が０であっても、ステップＳ１２７０の処理には進まずに、後述の遊技球表示データ変換処理（ステップＳ１２１０）に進むようになっている（１桁目の値が取得されるときは、判定回数Ｎが０であるため、ステップＳ１２０６の判定結果がＹＥＳとなる）。

【１２０４】

（遊技球表示データ変換処理：ステップＳ１２１０）

次に、上記遊技球表示データ変換処理（ステップＳ１２１０）について説明する。

【１２０５】

遊技球表示データ変換処理では、図５６に示す「遊技球数表示器表示変換テーブル（Ｄ＿ＳＥＧＮＵＭＴＢＬ）」と、「オフセット値」とに基づき、遊技球数表示装置７７に係る表示データを取得する。ここでの「オフセット値」とは、遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目のそれぞれに記憶されている値である。

【１２０６】

遊技球表示データ変換処理の理解を容易なものとするために、先ず、図５６を参照しながら「遊技球数表示器表示変換テーブル」の内容について説明しておく。

【１２０７】

上記「遊技球数表示器表示変換テーブル」には、遊技球数表示装置７７用の表示データ（遊技球数表示装置７７用ＬＥＤ表示データ）として、図示のように、「遊技球数表示器表示変換データ０～９」および「遊技球数表示器表示変換データスペース（消灯）」が、順次定められている。具体的には、遊技球数表示器表示変換データ０（＠ＳＥＧ＿０）を基準アドレスとして、相対アドレス値が「０ｘ０１」～「０ｘ０Ａ」（基準アドレスとの差番地が「０ｘ０１」～「０ｘ０Ａ」）に対応して、遊技球数表示器表示変換データ１～９（相対アドレス値「０ｘ０１」～「０ｘ０９」）および「遊技球数表示器表示変換データスペース（相対アドレス値「０ｘ０Ａ」）が定められている。なお、遊技球数表示器表示変換データ０～９は、７セグメントＬＥＤに対して０～９の算用数字を表示させるための表示データ（数字表示用表示データ）であり、遊技球数表示器表示変換データスペースは、消灯用の表示データ（消灯用表示データ）である。

【１２０８】

上記したステップＳ１２０１～Ｓ１２０９の処理を終えて、遊技球表示データ変換処理（ステップＳ１２１０）が実行される場合、持ち球数が「１０５０個」の例では、遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目には、それぞれ、次のような持ち球数情報が格納されている。

『６桁目』遊技球数表示バッファ６桁目＝Ａ（０ｘ０Ａ：消灯用オフセット値）
『５桁目』遊技球数表示バッファ５桁目＝Ａ（０ｘ０Ａ：消灯用オフセット値）
『４桁目』遊技球数表示バッファ４桁目＝１（０ｘ０１：表示１用オフセット値）
『３桁目』遊技球数表示バッファ３桁目＝０（０ｘ００：表示０用オフセット値）
『２桁目』遊技球数表示バッファ２桁目＝５（０ｘ０５：表示５用オフセット値）
『１桁目』遊技球数表示バッファ１桁目＝０（０ｘ００：表示０用オフセット値）

【１２０９】

この各桁目の遊技球数表示バッファの値を、遊技球数表示器表示変換テーブルを参照する際のオフセット値として用いれば、各桁の表示データ（ＬＥＤ表示データ）は、次のような１バイト長の表示データが取得されることになる。

『６桁目』遊技球数表示バッファ６桁目＝「００００００００Ｂ」（消灯）
『５桁目』遊技球数表示バッファ５桁目＝「００００００００Ｂ」（消灯）
『４桁目』遊技球数表示バッファ４桁目＝「０００００１１０Ｂ」（数字「１」表示）
『３桁目』遊技球数表示バッファ３桁目＝「００１１１１１１Ｂ」（数字「０」表示）
『２桁目』遊技球数表示バッファ２桁目＝「０１１０１１０１Ｂ」（数字「５」表示）
『１桁目』遊技球数表示バッファ１桁目＝「００１１１１１１Ｂ」（数字「０」表示）

【１２１０】

このようにして取得した各桁の表示データは、枠制御ＲＡＭに設けたＬＥＤ出力バッファ（遊技球数表示装置７７表示用出力バッファ）に設定され（ステップＳ１２１１）、設定された表示データが遊技球数表示装置７７に対して出力されるようになっている（ステップＳ１２１２）。持ち球数が「１０５０個」であれば、６つの７セグメントの表示態様が「６桁目＝消灯」「５桁目＝消灯」「４桁目＝１」「３桁目＝０」「２桁目＝５」「１桁目＝０」と表示となり、遊技球数表示装置７７の表示態様は「＊＊１０５０」となる（「＊」印は消灯のセグ）。

【１２１１】

上記処理により、上記（唐揚Ｂ）で述べた問題点を解決しうる持ち球数表示を実現している。本実施形態の持ち球表示処理の特徴は、次の点にある。

【１２１２】

（１）遊技球数表示器表示変換テーブルにおけるＬＥＤ表示データが、「０、１、２、３、４、５、６、７、８、９、消灯用データ」の順番に記憶されている。

（２）遊技球数表示器表示変換テーブルを参照する際のオフセット値は、１０進数情報に変換された遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目の値をそのまま用いる。ただし、上１桁から「０」であるか否かを判定し（ステップＳ１２０４～Ｓ１２０５）、判定結果が「０」であれば（ステップＳ１２０５：ＹＥＳ）、オフセット値として「０ｘ０Ａ」（最終アドレス値）を設定する（ステップＳ１２０７）。また、下１桁（最後の桁）については、１０進数情報に変換された遊技球数表示バッファ１桁目の値を、そのままオフセット値として用いる（ステップＳ１２０５の判定結果がＮＯまたはステップＳ１２０６の判定結果がＹＥＳ）。

【１２１３】

このようにする理由は、次の通りである。第１に、たとえば持ち球数が「１０５０個」の場合、仮に、１０進数情報に変換された遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目の値をそのままオフセット値に用いると「００１０５０」の表示になってしまい、遊技球数表示装置７７に係る本来の目的（現在の持ち球数がぱっと見て見難かったり、上２桁の「０」の表示が煩わしく感じたりするなどの上記した問題点を解決する目的）が達成できない。

第２に、１０進数情報に変換された遊技球数表示バッファ１桁目～６桁目の値をそのままオフセット値に用いる場合において、遊技球数表示器表示変換テーブル（図５６）の基準アドレスに対応する表示データを「消灯用データ」が取得されるように定めてしまうと、６桁目、５桁目、３桁目と１桁目のオフセット値が「０ｘ００」があるため、これら桁については「消灯用データ」が取得される。その結果、持ち球数の表示が「＊＊１＊５＊」（「＊」印は消灯のセグ）のように、意味不明な表示態様となってしまう。

【１２１４】

そこで本実施形態では、ＬＥＤ表示データを「０、１、２、３、４、５、６、７、８、９、消灯用データ」の順番に記憶した遊技球数表示器表示変換テーブルを用い、消灯させたい場合には、遊技球数表示バッファの値を、消灯用データを選択させるオフセット値に更新し（ステップＳ１２０７が実行される処理ルート）、消灯させる必要のない場合には遊技球数表示バッファの値を、そのままオフセット値として用いるようにしている（ステップＳ１２０５の判定結果がＮＯまたはステップＳ１２０６の判定結果がＹＥＳの処理ルート）。これにより、持ち球数が「１０５０個」の場合には、「＊＊１０５０」（「＊」印は消灯のセグ）といった持ち球数表示態様を実効化することができ、本来の上記（唐揚Ｂ）の問題を解決しうる遊技機を提供することができる。

【１２１５】

なお、消灯させる必要のない場合には遊技球数表示バッファの値をそのままオフセット値として用い、消灯させる必要がある場合には消灯用データを選択させるオフセット値（消灯用オフセット値）とする場合、後者の消灯用オフセット値は、表示種別（種類）数と同じ値とする点に、本発明の工夫（制御負担の軽減、設計のし易さなどの利点）がある。本実施形態の遊技球数表示装置７７における表示種別数は「０～９」の１０種類であるから、消灯用オフセット値は「０ｘ０Ａ」を設定するように構成する。

【１２１６】
なお、遊技球数表示装置７７に対しても、性能表示器９９と同様に、電源投入時における動作確認表示を実行可能に構成してもよい。持ち球数情報は、ベース値のような遊技者側には直接的に関係の無い情報とは異なり、遊技者が遊技を進行する上で重要な情報である。たとえば、現在の持ち球数が「１０５０個」である場合に遊技球数表示装置７７（ここでは、７セグメントＬＥＤ）に何らかの不具合が生じた場合、現在の持ち球数が正しく表示されない恐れがある。そこで、遊技球数表示装置７７に対しても動作確認表示を行い、不具合が生じているかを確認できるようにすることが好ましいといえる。なお、遊技球数表示装置７７の確認表示処理については、性能表示器９９の確認表示処理と同様の処理内容にすればよい。

【１２１７】
なお上記では、遊技球数表示装置７７の数値表示（持ち球数表示）に、不要数値消灯表示処理を適用した例について説明したが、遊技機に設けられた１または複数の他の表示装置（枠制御部２２、主制御部２０、または演出制御部２４により制御される表示装置）による数値表示に対しても、同様の表示処理を適用することができる。たとえば、液晶表示装置３６により表示される「ゲーム実行回数（たとえば、前回の大当りまたはＶ当りからのゲーム実行回数など）」、「獲得球数（たとえば、連荘モードにおける賞球数または純増球数など）」、「連荘回数（たとえば、連荘モードにおける大当りまたはＶ当りの累計回数など）」などの数値表示（所定の遊技情報に関連する数値表示）に対しても適用することができる。またたとえば、予告演出における数値表示（遊技に関する数値表示）、たとえば「残り○○○○人倒せば、ＳＰリーチに発展！」、「演出ボタンを連打して、○○○○ポイントに到達すれば大当り！」などの数値表示（本例の場合、「○○○○人」や「○○○○ポイント」の数値表示に該当）に対しても適用することができる。

【１２１８】
上記不要数値変換表示処理は、内部的に管理される数値情報（内部的数値情報）を、遊技機に設けられた表示装置にその数値情報（外部的数値情報）を表示する場合において、内部数値情報と表示用数値情報とに違いがある場合には、上記不要数値変換表示処理を適用することが可能である。たとえば、遊技球数表示装置７７の持ち球数表示について、内部的には「００１０５０」という内部的数値情報であり、表示装置には「１０５０」という表示用数値情報で表示する場合や、液晶表示装置３６の「ゲーム実行回数」の表示について、内部的には「０７００」（７００ゲーム目）という内部的数値情報であり、表示装置には「７００」という外部的数値情報で表示する場合などである。また、上記不要数値変換表示処理では、不要な数値表示を消灯させる例について説明したが、表示内容や表示装置の種類や遊技性によっては、必ずしも消灯させる必要が無いケースもある。たとえば、「ゲーム実行回数」の表示について「７００ゲーム」と表示させる場合、「．７００ゲーム」といった具合に、あえて「．」（ドット）を冠して表示する場合である。このような場合には、消灯データに替えて「．」の表示データを表示装置に対して出力し、表示可能に構成することができる。

【１２１９】
（持ち球の計数処理について）
次に、管理遊技機１ａにおける持ち球の清算処理について説明する。管理遊技機では、持ち球数情報を遊技機側（外部ユニットＳＣ側）によって電磁気的に記憶し管理されるため、非循環式の一般的遊技機とは異なる点が多い。先ず、管理遊技機１ａにおける遊技方法について簡単に説明しておく。

【１２２０】
遊技者が遊技を開始する際は、まず紙幣を外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に対して投入する。そうすると、外部ユニットＳＣ側に設けられた表示装置（不図示）に、その投入金額に応じた残高が表示される。遊技者が、外部ユニットＳＣに設けられた球貸しボタン（玉貸要求スイッチ８７）を押すと、その残高から所定金額（たとえば、５００円）が差し引かれるとともに、遊技機１ａ側の遊技球数表示装置７７に、所定金額に相当する遊技

球数が加算される。たとえば、貸出１玉が１円であれば、現在の持ち球数に５００玉分が加算される。遊技中の持ち球数の増減に関しては、既に説明した通りであるのでその説明は省略する。

【１２２１】

現在の残高は、外部ユニットＳＣ側（球貸出装置側）が備えるＩＣカードに記憶され、遊技者がカード返却ボタン１２を操作すると（清算操作）、現在の残高が記憶されたＩＣカードが外部ユニットＳＣから排出される。なお、ＩＣカードには、遊技機内部の持ち球数に関する情報も記憶可能となっている。詳細は追って説明するが、後述の「計数ボタン」を操作することにより、遊技機内部の持ち球が外部ユニットＳＣに転送可能となっており、その持ち球数情報がＩＣカード側に記憶される。ＩＣカードに記憶されている持ち球については、残高と同様に、外部ユニットＳＣ側の表示装置に表示可能となっている。残高や持ち球が記憶されているＩＣカードを外部ユニットＳＣのカード挿入口（不図示）に挿入すれば、その記憶された残高または持ち球数に応じた遊技が可能になる。

【１２２２】

なお、遊技者の中には、清算の際に持ち球数を「キリの良い状態（遊技者の好みの持ち球数）」で遊技を終了したい者も多いのが実情である。たとえば、端数を嫌う遊技者であれば、端数がない球数で（たとえば、現在の持ち球数が１２０７玉であれば１２００玉や１０００玉など）、ゾロ目が好きな遊技者であれば、持ち球数をゾロ目状態（たとえば、７７７玉や９９９玉）で、遊技を終了するケースである。

【１２２３】

本実施形態では、上述のような遊技者のニーズに応え、遊技機の適所に、遊技者が操作可能な「計数ボタン（計数操作手段：不図示）」が設けられている。この計数ボタンは、遊技機内部の持ち球を外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に転送する際に用いられる。遊技機内部に記憶されている持ち球（以下「内部持ち球数」と称する）については、この計数ボタンを操作することにより、外部ユニットＳＣの球貸出装置側に転送され、その情報が上述したＩＣカードに記憶可能される。したがって、内部持ち球数が残っているときにカード返却ボタン１２を操作した場合には、その持ち球数は外部ユニットＳＣに転送されずに、遊技機内部に記憶されたままとなる。

【１２２４】

また本実施形態では、計数ボタンに対する操作態様に応じて（たとえば、短押し（所定時間未満押下）、長押し（所定時間以上押下）などに応じて）、遊技球数表示装置７７に表示されている持ち球数、つまり、遊技機側（枠制御部２２の持ち球数管理手段）で管理される持ち球数から所定個数分（たとえば、１個、２５０個など）を、外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に転送可能に構成されている。

【１２２５】

具体的には、計数ボタンを短時間（たとえば、５００ｍｓ未満）押下した場合（短押し操作：以下「短押し」と略す）、その計数処理として、内部持ち球数を１個分減算する処理（内部持ち球－１個）が実行され、外部ユニットＳＣにその減算情報（１個）が送信される（１球清算処理）。そして、外部ユニットＳＣ側において記憶されている持ち球数（以下「外部持ち球数」と称する）に対して、その減算分（１個）が加算され記憶される。たとえば、内部持ち球数が「１２５１個」、外部持ち球数が「０個」である場合、計数ボタンを１回押すと、内部持ち球数が１２５０個（１２５１個－１個）となり、外部持ち球数が１個（０個＋１個）となる。そして、遊技球数表示装置７７においては、転送前の「１２５１個」から、転送後の「１２５０個」に表示が更新される。

【１２２６】

また、計数ボタンを、短押し操作時間よりも長い時間（たとえば、５００ｍｓ以上）押下し続けた場合（長押し操作：以下「長押し」と略す）、その計数処理として、内部持ち球数から所定個数分（たとえば、最大２５０個）を減算する処理が実行されるとともに、外部ユニットＳＣにその減算情報（２５０個）が送信されて、外部持ち球数に加算され記憶される。たとえば、内部持ち球数が「１２５０個」、外部持ち球数が「１個」である場

合、計数ボタンを長押しすると、内部持ち球数が「１０００個」（１２５０個－２５０個）、外部持ち球数が「２５１個」（１個＋２５０個）となる。そして、遊技球数表示装置７７においては、転送前の「１２５０個」から、転送後の「１０００個」に表示が更新される。なお、計数ボタンの長押し操作中または所定時間以上継続して計数ボタンが操作された場合は、内部持ち球数を所定個数ずつ自動的に減算し（自動計数（自動清算））、その減算情報を外部ユニットＳＣに転送可能に構成してもよい。自動減算個数は、１個ずつでもよいし、複数個ずつでもよい。

【１２２７】

本実施形態の場合、遊技者の利便性を考慮して、計数ボタンの操作態様（本実施形態では、計数ボタンの押下時間）に応じて、次の（計１）～（計３）に示す計数処理がなされる。

【１２２８】

＜（Ａ）「短押し操作の場合」＞

（計１）計数ボタンを５００ｍｓ（第１操作時間）未満押下された場合（短押し操作）、内部持ち球数を１個計数（転送）する。なお、遊技者が計数ボタンを５００ｍｓ未満で連打した場合は、内部持ち球数が外部ユニットＳＣに対して１個ずつ転送可能となっている。

【１２２９】

＜（２）「長押し操作の場合」＞

（第１長押し操作）

（計２）計数ボタンを５００ｍｓ以上～４０００ｍｓ（第２操作時間）未満押下された場合（第１長押し操作）、内部持ち球数を所定個数（たとえば、２５０個）ずつ計数する。この第１長押し中は、所定時間毎（たとえば、３００ｍｓ毎）の転送タイミングで２５０個ずつ計数（転送）する。つまり、１回の計数（１計数）に要する処理時間（１計数動作時間）が３００ｍｓとなっている。なお、内部持ち球数が２５０個未満の場合は、すべての遊技球を計数するようになっている。

【１２３０】

（第２長押し操作）

（計３）また、計数ボタンを４０００ｍｓ（第３操作時間）以上押下された場合（第２長押し操作）、「全計数」状態（自動計数（自動清算）状態）となり、遊技者が計数ボタンの押下を止めた場合であっても、内部持ち球数が０個となるまで継続して、所定時間毎（たとえば、３００ｍｓ毎）の転送タイミングで２５０個ずつ計数（転送）する。すなわち、第１長押し操作を所定の判定時間（本実施形態では、４０００ｍｓ）以上行った場合、第２長押し操作中である判定され、全計数状態に制御される。なお、内部持ち球数が２５０個未満の場合は、すべての内部持ち球数を計数し、全計数を終了する。

【１２３１】

本実施形態では、遊技者が計数ボタンに対して、どのような操作を行うか（計数ボタンに対する操作態様）に応じて、計数処理（計数動作）が異なるようになっている。

【１２３２】

（全計数終了（解除）条件について）

全計数（全計数処理）の開始後、すべての内部持ち球数を計数するまでの間に、再度、計数ボタンが押下された場合、または遊技機と外部ユニットＳＣとの間にエラー（たとえば、外部ユニットと遊技機との通信異常、遊技機内部における制御異常など）が生じたことにより正常に計数できない場合には、当該全計数を中断し終了する（全計数終了処理）。

【１２３３】

なお、全計数を終了させるためのボタン操作態様は、短押し、長押しのいずれの場合でもよい。また、別の操作態様を終了条件としてもよい。たとえば、計数ボタンをＯＮ操作したまま所定時間（たとえば、３００ｍｓ）経過した場合（計数ボタンを押下したままにすれば解除されるケース）、計数ボタンのＯＮ操作を所定時間行った後（たとえば、３０

０ｍｓ以上押下）、その後、ＯＦＦ操作した場合（計数ボタンを押下したままでは解除せず、ＯＦＦ操作検出後に解除するケース）などを終了条件としてもよい。

【１２３４】

また、特定のエラーが発生した場合は、全計数を終了せずに継続させることができる。特定のエラーとしては、たとえば、計数処理に対して深刻度の低いエラー、具体的には、扉開放エラー、球詰まりエラー、磁気エラー、電波エラーなどが該当する。また、エラーではないが、特定事象が発生した場合も全計数を終了せずに継続させることができる。特定事象としては、たとえば、上記コンプリート機能（安全装置）が作動した場合などである。コンプリート機能は、既に説明したように、のめり込み防止のために設けられた機能であり、コンプリート機能が作動しても、計数処理自体には影響がないからである。このように本実施形態では、全計数中に発生する事象に応じて（たとえば、計数処理に与える深刻度に応じて）、全計数を終了するか否かを異ならせるようになっている。

【１２３５】

（その他）なお本実施形態では、計数ボタンの操作態様により、上述の「全計数」を実行可能に構成しているが、通常の計数に係る計数ボタン（上述の（計１）の１個計数または（計２）の２５０個計数に係る計数ボタン）とは別に、全計数専用の「全計数ボタン」を設け、全計数ボタンを押下した場合は、上述の（計３）と同様の計数処理を実行可能に構成してもよい。また、計数可能であるか否かを報知する計数可能報知手段を設けてもよい。

【１２３６】

上記計数ボタンによる計数処理は、枠制御部２２の計数管理手段がその機能部を担う。計数管理手段は、計数ボタンに対する操作態様に基づき、所定個数の内部持ち球数（持ち球データ）を外部ユニットＳＣ側に転送可能に構成される。また、計数管理手段は、現在の内部持ち球数からその転送される内部持ち球数を減算する転送持ち球数減算手段を含んで構成される。また枠制御部２２は、計数ボタンの操作を検出可能な第１操作検出手段を有して構成され、第１操作検出手段は、計数ボタンの操作態様（短押し操作、第１長押し操作、第２長押し操作など）を検出可能に構成される。また、全計数ボタンを設ける場合には、全計数ボタンの操作を検出可能な検出する第２検出手段を有する。また、所定の条件に基づき（上記「全計数終了（解除）条件について」参照）、全計数処理を終了させる全計数終了制御手段を有する。

【１２３７】

なお、本明細書中において「全計数ボタン」を設けた例について説明する場合、通常の計数に係る計数ボタンとの混同を避けるために、当該通常の計数に係る計数ボタンを「通常計数ボタン」と称し、全計数に係る計数ボタンを「全計数ボタン」と称する場合がある。

【１２３８】

以下、計数ボタンの操作態様に関し、上記（計１）の１個計数に係る操作（第１所定操作）した場合を「短押し」、上記（計２）の２５０個計数に係る操作（第２所定操作）をした場合を「第１長押し」、上記（計３）の全計数に係る操作（第３所定操作）をした場合を「第２長押し」と称する。また、計数時に内部持ち球が０個ではなく、少なくとも計数可能な状態で、計数ボタンが操作されるものとして説明する。

【１２３９】

＜計数（清算）に係る報知について＞

計数ボタン（上記全計数ボタンを含む）が操作された場合、所定報知（計数（清算）動作に係る報知：以下「計数報知」と略す）を実行可能に構成することができる。具体的には、「短押し」および／または「長押し」された場合、その操作に基づく計数処理が実行されたことを報知可能に構成することができる。たとえば、下記の（計報１）～（計報４）のように構成することができる。

【１２４０】

なお、計数報知に係る報知手段は、音出力手段（音演出手段）、光発生手段（光演出手

段）、表示手段（画像表示手段）、および可動手段のうち、少なくとも１つを採用可能であり、各手段に応じた計数報知（計数報知音、計数報知光、計数報知画像、計数報知動作など）を実行可能に構成することができるが、以下ではその代表的として、音出力手段（音演出手段）を用いた音演出タイプの報知例（計数報知音）を中心に説明する。

【１２４１】

また本明細書中では、第１長押しに基づく計数報知（第１計数報知）を「通常計数報知」（通常計数報知処理）と称し、第２長押しに基づく計数報知（第２計数報知）を「全計数報知」（全計数報知処理）と称する場合がある。また、第１長押しに基づく計数動作（計数処理）を「通常計数」（通常計数処理）と称し、第２長押しに基づく計数動作を「全計数」（全計数処理）と称する場合がある。また、上記「全計数ボタン」を操作した場合については、上記「第２長押し」をした場合と実質的に同様の計数処理（自動計数処理）が実行されるため、全計数ボタン操作に係る計数報知については、第２長押しに係る計数報知と同列に扱う。すなわち、「全計数報知」と称する場合は全計数ボタン操作に基づく計数報知を、「全計数」と称する場合は全計数ボタン操作に基づく計数動作を含むものとする。

【１２４２】

（計報１）短押し（第１所定操作）の場合は計数報知を実行せず、第１長押し（第２所定操作）場合は計数報知を実行可能に構成することができる。たとえば「第１長押し」の場合は計数毎（たとえば、２５０個毎）に所定の計数報知音を出力し、「短押し」の場合は計数報知音を出力しない。なお、「短押し」の場合に計数報知を実行してもよいが、１個毎の計数報知を行う必要性に乏しく、また１個毎の計数に対して一々計数報知を行うと遊技者に不快感を与えうるため、短押しの場合には計数報知を実行しないことが好ましい（後述の（計報２）～（計報４）についても同様）。

【１２４３】

（計報２）短押し（第１所定操作）の場合は計数報知を実行せず、第１長押し（第２所定操作）および第２長押し（第２所定操作）の場合は計数報知を実行可能に構成することができる。この場合、「第１長押し」と「第２長押し」とで、同一の計数報知態様としてもよいし、異なる計数報知態様としてもよい（後述の（計報３）、（計報４）に係る構成についても同様）。異なる計数報知態様とする場合には、第１長押しによる計数中（通常計数中）であるのか、第２長押しによる計数中（全計数中）であるのかを報知できるので好適である。具体的には、第１長押し中は通常計数報知（第１計数報知）、その後、第２長押しである判定された場合には（長押し４０００ｍｓ以上で第２長押しと判定）、通常計数報知（第１計数報知）とは異なる全計数報知（第２計数報知）に切り替える。なお、異なる計数報知態様とする場合、たとえば、計数報知時間（１回の計数報知時間）および／または演出手段（音出力手段、光発生手段、表示手段、および可動手段の少なくとも１つ）による報知態様を異なるものとすることができる。

【１２４４】

（計報３）上述の（計報２）または（計数３）の構成において、「短押し」と「第１長押し」は、所定個数（１個または２５０個）だけ計数するという観点から、「短押し」と「第１長押し」の場合は計数報知を実行せずに、全計数に係る「第２長押し」の場合に計数報知を実行可能な構成としてもよい。

【１２４５】

＜（計報４）長押し（第２、第３所定操作）に関する計数報知について：図１０７＞

次に、図１０７を参照して、長押し（第１長押しまたは第２長押し）に係る計数報知期間（計数報知時間）について、計数処理に係る動作期間（計数動作時間）との関係に触れながら説明する。図１０７は、長押しに係る計数報知の説明に供する説明図（タイミングチャート）である。

【１２４６】

なお、図１０７（イ）～（ハ）は１計数動作で計数終了のケース（たとえば、内部持ち球数が２５０個あり、その持ち球数すべてを計数するケース）における計数報知例を示し

、また図１０７（ニ）～（チ）は複数計数動作で計数終了のケース（たとえば、内部持ち球数が１２５０個あり、その持ち球数すべてを計数するケース）における計数報知例を示したものである。ただし、図１０７に示す各報知例については、実際には、第１長押し中に計数が終了してしまうケース、つまり、全計数状態となるまでに計数が終了してしまうケースであるが（第１長押し中は、３００ｍｓ毎に２５０個計数し、第１長押し４０００ｍｓ以上で第２長押しと判定されるため）、本発明の説明を容易なものとするために、図１０７（ニ）～（チ）の複数計数動作で計数終了のケースについては、特段の断りのない限り、全計数（第２長押し）に係る計数報知を含むものとして説明する。

【１２４７】

先ず図１０７（イ）～（ハ）を参照して、１計数動作で計数が終了するケース（ここでは、内部持ち球数が２５０個のケース）における計数報知例について説明する。なお、図１０７に示す時刻ｔ０は、遊技者が計数ボタンを操作したタイミング（遊技機側が操作を検出したタイミング）を示し、時刻ｔ２は１計数動作（２５０個分の計数）が終了したタイミングを示す（図中の時刻ｔ０～ｔ２の期間Ａ＝１計数動作期間（１計数動作の実行時間））。

【１２４８】

図１０７（イ）の計数報知例１は、計数報知時間を、１計数動作時間よりも長時間とした例である（１計数動作時間＜計数報知時間）。具体的には、長押しの検出を契機に（計数動作の開始を契機に）計数報知音を発生させ、内部持ち球数の表示（遊技球数表示装置７７の表示）が「２５０個」から「０個」に減算表示された後に、計数報知音を終了させる例である。

【１２４９】

図１０７（ロ）の計数報知例２は、計数報知時間を、１計数動作時間と略同一または同一時間とした例である（１計数動作時間　計数報知時間）。具体的には、長押しの検出を契機に計数報知音を発生させ、内部持ち球数の表示が「２５０個」から「０個」に減算表示されたタイミングと同一または略同一タイミングにて、計数報知音を終了させる例である。

【１２５０】

図１０７（ハ）の計数報知例３は、計数報知時間を、１計数動作時間よりも短時間とした例である（１計数動作時間＞計数報知時間）。具体的には、長押しの検出を契機に計数報知音を発生させ、内部持ち球数の表示が「２５０個」から「０個」に減算表示される前に、計数報知音を終了させる例である。

【１２５１】

なお、図１０７（イ）のケースでは、計数動作の実行時間よりも長時間となるため、今回の計数報知終了前に、新たな長押しがされて、再度、計数動作が実行される場合がありうる。たとえば、２５０個を超える持ち球数（たとえば、１０００個）を保有している状態で長押しをして、持ち球数が０個になる前に計数ボタンを離して（たとえば、残り２５０個で計数ボタンを離した場合など）、再度、長押しをした場合などである。この場合には、下記（α）～（γ）に示す計数報知を実行可能に構成することができる。

【１２５２】

（α）今回の計数報知を終了させ、新たな計数報知を行う。この場合は、計数報知の重複発生不可の構成となる。

（β）今回の計数報知を終了せずに、新たな計数報知を行う。この場合は、計数報知の重複発生可能な構成となる。

（γ）今回の計数報知を終了せずに、新たな計数動作期間に跨って、当該計数報知を継続する。この場合は、初回に実行された計数報知を、複数回の計数動作期間に跨って継続する構成となる。

【１２５３】

なお、図１０７（ロ）（ハ）の計数報知例２、３に関し、計数が終了する場合には（遊技者が途中で計数ボタンを離して計数動作が終了する場合を含む）、計数報知も終了させ

るが、計数の終了後においても、所定時間にわたり、計数報知を実行可能に構成してもよい（たとえば、図中の時刻ｔ３、時刻ｔａ参照）。たとえば、図１０７（ロ）の計数報知例２の場合、計数動作終了のタイミングにて実行中の計数報知を終了させる例を説明したが（図中の時刻ｔ２）、これに限らず、計数の終了後においても、計数報知を所定時間継続してもよい（たとえば、図中の時刻ｔ３まで計数報知を継続）。また、図１０７（ハ）の計数報知例３の場合も同様に、計数の終了後に計数報知を所定時間継続してもよい（たとえば、図中の時刻ｔａまで計数報知を継続）。

【１２５４】

（計数終了における計数報知について）

また、計数が終了した場合、計数が終了した旨を報知する「計数終了報知」を実行可能に構成してもよい。たとえば、「トントンツートントン　トントントン♪」といった報知音を３回発生させる。なお、図１０７（イ）～（ハ）において、計数報知が計数動作終了後も実行される場合を含めて考慮すれば（計数が終了した場合＝計数動作終了後または計数報知終了後のケースを考慮）、次のようなタイミングで、計数終了報知を実行可能である。

【１２５５】

（ｈ１）図１０７（イ）の計数報知例１の場合は、時刻ｔ２後または時刻ｔ３後、

（ｈ２）図１０７（ロ）の計数報知例２の場合は、時刻ｔ２後または時刻ｔ３後、

（ｈ３）図１０７（ハ）の計数報知例３の場合は、時刻ｔ１後または時刻ｔ２後もしくは時刻ｔａ後。

【１２５６】

（ｈ４）なお、図１０７（イ）～（ハ）のケースでは、初回の１計数動作で持ち球が０個（計数が終了）となるので、このような場合は、初回の計数動作が最終の計数動作となる。したがって、図１０７（イ）～（ハ）のいずれの場合も、初回の計数動作に係る計数報知を上記「計数終了報知」（第１計数終了報知）としてもよく、また後述の「計数完了報知」（第２計数終了報知）としてもよい。

【１２５７】

（計数完了報知について）

計数により内部持ち球数が０個になる前に計数が終了した場合と、計数により内部持ち球数が０個となり計数が終了した場合とで、異なる計数終了報知を実行させることが好ましい（後述の図１０７（ニ）～（チ）についても同様）。前者の場合は、計数が実行されたが、内部持ち球数が残存している状態であるため「計数が終了した」という意味合い強く、後者の場合には、計数により内部持ち球数が０個となり、それ以上計数が不可能な状態であるため「計数が完全に終了した」という意味合いが強く、双方を区別する方が好ましいからである。

【１２５８】

そこで本実施形態では、計数により内部持ち球数０個になった場合には、その旨を報知する「計数完了報知」を実行可能となっている。計数完了報知としては、たとえば、後述の図１０８（イ）～（ロ）に示すように、画像表示の場合には、「計数完了表示」および／または「ＩＣカード取り忘れ防止に関する注意喚起表示」を含むことができる。勿論、画像表示演出だけでなく、音演出や光演出などの他の演出手段を利用してもよい。なお、計数完了報知は、次のような場合に実行させることが好ましい。

【１２５９】

（完１）少なくとも全計数により内部持ち球数０個なった場合に実行する。

（完２）短押し、第１長押しまたは第２長押しによる計数により、内部持ち球数０個になった場合に実行する。

（完３）短押しによる計数により内部持ち球数０個になった場合には実行せず、長押し（第１長押しおよび第２長押し）による計数により内部持ち球数０個になった場合に実行する。

（完４）短押しまたは第１長押しにより内部持ち球数０個になった場合には実行せず、

全計数により内部持ち球数０個になった場合に実行する。
【１２６０】
なお、発射装置３２による発射動作により内部持ち球数０個になった場合は、計数により内部持ち球数０個になった場合ではないので、計数終了報知や計数完了報知は実行しないこと好ましい。発射装置３２による発射動作により内部持ち球数０個になった場合は、その旨を報知する所定演出（持ち球無し報知演出）を実行してもよい。
【１２６１】
（複数計数動作により計数が終了するケースについて）
次に、図１０７の（ニ）～（チ）を参照して、複数回の計数動作（複数計数動作）で計数が終了するケース（ここでは、内部持ち球数が１２５０個あり、その持ち球数すべてを計数するケース）における計数報知例について説明する。なお、図中の計数動作に係る期間Ａ～期間Ｅは、それぞれ１計数動作期間を示し、本例では、５回目の計数動作（最終計数動作＝５回目）で計数が終了するケースを示してある。
【１２６２】
図１０７（ニ）の計数報知例４は、図示から分かるように、上記図１０７（ロ）で説明した１計数動作時間と略同一時間幅の単位計数報知を繰り返し実行する例であり、１計数動作の開始／終了タイミングと１回の計数報知の開始／終了タイミングとが同期する形で、連続的に計数報知を実行可能な構成である。具体的には、長押しの検出を契機に計数報知音を発生させ、１計数動作の終了タイミングと略同一タイミングにて計数報知音を終了させるといった単位計数報知を、計数終了まで繰り返し実行する例である。なお、本例の最後計数動作（５回目の計数動作）に係る計数報知（時刻ｔ６～ｔ７参照）については、図１０７（ロ）の計数報知例２と同じ報知態様となっている。
【１２６３】
図１０７（ホ）の計数報知例５は、図示から分かるように、上記図１０７（ハ）で説明した１計数動作時間よりも短い時間幅の単位計数報知を繰り返し実行する構成である。具体的には、長押しの検出を契機に計数報知音を発生させ、１計数動作の終了タイミングよりも前に計数報知音を終了させるといった単位計数報知を、計数終了まで繰り返し実行する例である。なお、本例の最後計数動作に係る計数報知（時刻ｔ６～ｔｓ参照）については、図１０７（ハ）の計数報知例３と同じ報知態様となっている。
【１２６４】
図１０７（ヘ）の計数報知例６は、単位計数報知を複数回の計数動作（本例では、２回の計数動作）に跨る期間で連続的に実行する例である。具体的には、「Ｎ回目（１≦Ｎ）」～「Ｎ＋１回目」の計数動作に跨って計数報知音を出力し、その計数報知音を「Ｎ＋１回目」の計数動作終了と略同一のタイミングで終了させ、さらに計数動作が実行される場合は、「Ｎ＋２回目」～「Ｎ＋３回目」の計数動作に跨って、再度、計数報知音を出力し、その計数報知音が「Ｎ＋３回目」の計数動作の計数動作終了と略同一のタイミングで終了させる、といった例である。なお、本例の最後計数動作に係る計数報知（時刻ｔ６～ｔ７参照）については、図１０７（ロ）の計数報知例２と同じ報知態様となっている。
【１２６５】
図１０７（ト）の計数報知例７は、上述の計数報知例６と同じように、単位計数報知を複数回の計数動作に跨る期間で連続的に実行する例であるが、計数報知例６と異なる点は、計数動作の終了前に、その計数報知を終了させる点である（たとえば、時刻ｔ４、ｔ６参照）。具体的には、「Ｎ回目（１≦Ｎ）」～「Ｎ＋１回目」の計数動作に跨って計数報知音を出力し、その計数報知音を「Ｎ＋１回目」の計数動作終了前に終了させ、さらに計数動作が実行される場合は、「Ｎ＋２回目」～「Ｎ＋３回目」の計数動作に跨って、再度、計数報知音を出力し、その計数報知音が「Ｎ＋３回目」の計数動作の計数動作終了に終了させる、といった例である。なお、計数が終了となった場合には（最終の計数動作終了の場合）、その計数動作終了のタイミングにて計数報知を終了させてもよいし（たとえば、時刻ｔ７参照）、最終の計数動作終了前に計数報知を終了させてもよい（たとえば、時刻Ｔｓ、時刻ｔ６～Ｔｓの破線矢印参照）。換言すれば、本例の最後計数動作に係る計数

報知（時刻ｔ６～ｔｓ参照）については、図１０７（ロ）または（ハ）の計数報知例３、４と同じ報知態様としてもよい。

【１２６６】

図１０７（チ）の計数報知例８は、上述の（ニ）～（ト）の計数報知例とは異なり、計数終了までの全期間にわたり、所定の計数報知を継続する例である。本例は、１計数動作毎または複数計数動作毎に新たな計数報知を連続的に実行しない点が、上述の（ニ）～（ト）とは異なる。

【１２６７】

図１０７では、第１長押しと第２長押しを区別せずに説明したが、第１長押しと第２長押しとで、計数報知態様（計数報知時間（単位計数報知時間）および／または演出手段による報知態様（たとえば、音演出、光演出、および画像表示演出の少なくともいずれか１つを用いた報知態様））を異なるものとすることができる。また、第１長押しおよび／または第２長押しに係る計数報知について、計数報知例１～８のいずれも採用することが可能である。なお、遊技者が第２長押し（全計数操作）をする場合は、内部持ち球数が多量にあるケースが多いものと考えられ、計数動作が比較的長期間にわたり実行されるため、毎回の計数動作が正しく行われていることを正しく報知するという観点からで言えば、図１０７（ニ）または（ホ）の計数報知を実行可能に構成することが好ましいといえる。

【１２６８】

（複数計数動作終了における計数終了報知について）

（終報１）なお、複数計数動作を実行する場合においても、上記した図１０７（イ）～（ロ）と同じく、計数が終了する場合には（途中で計数ボタンを離して計数動作が終了する場合を含む）、計数報知も終了させるが、計数終了後においても、所定時間にわたり計数報知を実行可能に構成してもよい（たとえば、図中の時刻ｔ８参照）。

【１２６９】

（終報２）また、複数計数動作を実行する場合においても、上記の図１０７（イ）～（ロ）と同じく、「計数終了報知」を実行可能に構成してもよい。たとえば、最終の計数動作終了後（図中の時刻ｔ７後）に計数終了報知音を発生してもよいし、最終の計数報知終了後に計数終了報知音を発生してもよい。なお、最終の計数報知終了後については、計数報知が最終計数動作終了後も実行される場合（上述の（終報１）のケース＝時刻ｔ８まで最終計数動作に係る計数報知を実行する場合）を含めて考慮すれば、次のようなタイミングで、計数終了報知を実行可能である。

【１２７０】

（Ｈ１）図１０７（ニ）の計数報知例４の場合は、時刻ｔ７後または時刻ｔ８後、

（Ｈ２）図１０７（ホ）の計数報知例５の場合は、時刻Ｔｓ後または時刻ｔ８後、

（Ｈ３）図１０７（ヘ）の計数報知例６の場合は、時刻ｔ７後または時刻ｔ８後、

（Ｈ４）図１０７（ト）の計数報知例７の場合は、時刻ｔ７後または時刻ｔ８後（破線矢印で計数報知が終了するケースでは、時刻ｔｓ後または時刻ｔ８後）

（Ｈ５）図１０７（チ）の計数報知例８の場合は、時刻Ｔｓ後または時刻ｔ８後、などである。

（Ｈ６）なお、図１０７（ニ）～（チ）ケースでは、少なくとも最終の計数動作までは所定の計数報知を実行し、計数終了となる最終の計数動作中または最終の計数動作後に、当該所定の計数報知に替えて、計数終了報知および／または計数完了報知を実行可能に構成してもよい。

【１２７１】

（計数報知に関する種々の実施形態について）

ところで、「第１長押し」と「第２長押し」とで異なる計数報知態様を実行可能な構成とする場合（たとえば、上記（計報２）参照）、次のような構成を採用することができる。

【１２７２】

（全計１）計数ボタンの内部にＬＥＤ（計数ボタン用ＬＥＤ）を内蔵し、そのＬＥＤに

よる発光態様の違いによって、第１長押しに基づく計数報知（通常計数報知）と、第２長押しに基づく計数報知（全計数報知）とを異なる報知態様とすることができる。たとえば、通常計数中の場合には計数ボタン用ＬＥＤを消灯または第１所定色で発光させ、全計数中の場合には計数ボタン用ＬＥＤを点灯または点滅もしくは第１所定色とは異なる色で発光させる、などである。

【１２７３】

（全計２）計数ボタンを振動可能な加振装置（振動手段）を設け、計数ボタンの振動の有無または振動態様の違いにより、通常計数報知と全計数報知とを異なる報知態様とすることができる。たとえば、通常計数中の場合は「振動無し」、全計数中の場合は「振動有り」とすることができる。なお、計数ボタンを振動させる場合は、計数が終了するまで振動させてもよいし、計数開始から所定時間だけ振動させてもよい。

【１２７４】

（全計３）通常計数中と全計数中とで、遊技球数表示装置７７の持ち球数表示を異なる表示態様とすることができる。たとえば、通常計数中の場合は持ち球数表示を点灯状態（通常表示態様）とし、全計数中の場合は点滅状態（特別表示態様）とする、などである。

【１２７５】

（全計４）上記「全計数ボタン」を設ける場合には、通常計数ボタンの操作中（通常計数中）に全計数ボタンが操作された場合、全計数ボタンの操作を有効扱いとしないように構成することができる（通常計数中は全計数を実行しない（全計数操作無効扱い））。なお、通常計数ボタンの操作中（通常計数中）に全計数ボタンが操作された場合、全計数ボタンの操作を有効扱いとしてもよい。この場合、通常計数を中止し、全計数を優先して実行する。また、計数報知については、通常計数報知に替えて、全計数報知を実行させることができる（通常計数報知を終了し、全計数報知を実行する）。

【１２７６】

（全計５）上記「全計数ボタン」を設けているか否かによらず、通常計数報知は実行せずに、全計数報知を実行可能に構成してもよい。たとえば、全計数ボタンを設けていない場合には、第１長押し中（通常計数中）は計数報知を実行せず、第２長押し中（全計数）になった場合に計数報知を実行することができる。また、全計数ボタンを設けた場合には、全計数ボタンが操作されて全計数状態になった場合に、全計数報知を実行することができる。

【１２７７】

（全計６）本実施形態では、計数ボタンの操作態様として、短押し、第１長押し、第２長押し、３種類の操作態様を設け、それぞれの操作態様に応じた計数動作（計数処理）として、１個ずつの計数、２５０個ずつの計数、全計数（２５０個ずつを連続的に計数）を実行可能な形態について説明したが、本発明はこれに限らず、計数ボタンの操作態様を４種類以上としてもよい。たとえば、計数ボタンを５００ｍｓ未満押下された場合は１個ずつの計数、計数ボタンを５００ｍｓ以上～４０００ｍｓ未満押下された場合は２５０個ずつの計数、計数ボタンを４０００ｍｓ以上～１００００ｍｓ未満押下された場合は１０００個ずつの計数、計数ボタンを１００００ｍｓ以上押下された場合は全計数を実行する、などである。この場合、全計数は、２５０個ずつであってもよいし、１０００個ずつであってもよい。

【１２７８】

（全計７）また本実施形態では、短押しに係る計数報知（以下「短押計数報知」と称する）を実行しない構成について説明したが、短押計数報知を実行可能に構成してもよい。この場合、短押計数報知、通常計数報知、および全計数報知のうち少なくとも１つを異なる報知態様としてもよい。また、計数報知時間については、短押計数報知が最も短いことが好ましい。

【１２７９】

（全計８）遊技中（図柄変動表示ゲーム中）と非遊技中（客待ち待機中）とで、通常計数報知および／または全計数報知を異なる報知態様としてもよい。また、短押計数報知を

実行可能な構成の場合には、短押計数報知、通常計数報知および全計数報知のすくなくとも１つを異なる報知態様としてもよい。

【１２８０】

なお、上記（全計１）～（全計８）に係る構成のうち、１または複数の構成を採用するかは自由である。

【１２８１】

以上を纏めると、本実施形態に係る遊技機は、次のように構成することができる。

【１２８２】

本実施形態に係る遊技機は、その基本的構成として、遊技者の持ち球数をデータとして管理可能な持ち球数管理手段（遊技媒体を電磁的に記録可能な機能部）を備え、所定の操作手段（たとえば、計数ボタン、全計数ボタンなど）に対する操作態様（たとえば、短押し操作、第１長押し操作、第２長押し操作など）に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置（たとえば、外部ユニットＳＣ（球貸出装置））に転送するための計数処理を実行可能に構成され（たとえば、１個毎の計数処理、２５０個毎の計数処理、全計数処理など）、内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行うことが可能な遊技機（図３２（イ）、後述の図１０９）となっている。

【１２８３】

そして、内部持ち球数に関する基本制御処理として、次のような処理を実行可能に構成される。

【１２８４】

（キ１）発射手段（発射装置３２）の発射動作に伴い（発射球の検出に基づき）、内部持ち球数に関する減算処理を実行する「第１持ち球数減算処理」。具体的には、減算機構カウントセンサ６８による遊技球の検出に基づき、現在の内部持ち球数から発射球数を減算する処理であり、上記発射球管理手段がその機能部を担う。

【１２８５】

（キ２）計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する「第２持ち球数減算処理」。具体的には、計数ボタンが操作された場合、その操作態様に応じた計数処理に伴い、内部持ち球数からその転送個数（計数個数）を減算する処理であり、上記転送持ち球数減算手段がその機能部を担う。本実施形態では、短押し、第１長押し、第２長押しに応じた計数個数（転送個数）が減算される。なお、減算処理の実行は、外部装置に対して転送する内部持ち球数（転送球数）に関する情報（電文）の送信後またはその送信前のいずれであってもよい。

【１２８６】

（キ３）ファール球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する「第１持ち球数加算処理」。具体的には、ファール球を検出した場合（非入球通路カウントセンサ６７により遊技球が検出された場合）、そのファール球数を現在の内部持ち球数に加算する処理であり、上記ファール球管理手段がその機能部を担う。

【１２８７】

（キ４）賞球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する「第２持ち球数加算処理」。具体的には、主制御部２０からの送信されてくる遊技機情報通知電文（賞球数に係るカウント情報：たとえば、図５０Ａ～図５０Ｃ等参照）に含まれる賞球数情報に基づき、賞球数があれば、現在の持ち球数にその賞球数分を加算する処理である。

【１２８８】

なお本実施形態の場合、上記（キ１）～（キ４）は、枠制御部２２側のメインループ処理（無限ループ処理）にて実行されるようになっている。このメインループ処理（枠制御メインループ処理）は、主制御部２０側のメインループ処理（たとえば、図８ＢのステップＳ４０～Ｓ０４５）と同じように、電源投入時の処理を終えた後に繰り返し実行される周期的な処理（タイマ割り込み待ちループ処理）である。なお、枠制御メインループ処理も遊技開始条件が整った後に実行されるようになっている。

【１２８９】

また、上記枠制御メインループ処理において、上記（キ１）～（キ４）の処理の実行順に関し、少なくとも次の構成となっている。

【１２９０】

（爆１）上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」は、上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」よりも優先して実行される。この場合、今回のメインループ処理において第１持ち球数減算処理により持ち球数が０個となった場合には、同メインループ処理における第２持ち球数減算処理を実行しないように構成することができる。

【１２９１】

（爆２）上記（キ４）の賞球に係る「第２持ち球数加算処理」の後に、上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」を実行する。

【１２９２】

（爆３）上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」および上記（キ３）のファール球に係る「第１持ち球数加算処理」は、上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」よりも優先して実行される。

【１２９３】

（爆４）上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」および上記（キ４）の賞球に係る「第２持ち球数加算処理」は、上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」よりも優先して実行される。

【１２９４】

ここで、上記した図１０８に示す所定報知（「計数完了報知」および／または「ＩＣカード取り忘れ防止に関する注意喚起報知」）については、次のような場合に実行可能である。

【１２９５】

（報１）上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０個となった場合には、所定演出を実行せず、上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０個となった場合に所定報知を実行する。

【１２９６】

（報２）今回のメインループ処理において、上記（キ３）のファール球に係る「第１持ち球数加算処理」により内部持ち球数が増加し、同メインループ処理における上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０になった場合には、所定報知を実行する。

【１２９７】

（報３）今回のメインループ処理において、上記（キ４）の賞球に係る「第２持ち球数加算処理」により内部持ち球数が増加し、同メインループ処理における上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０個となった場合には所定報知を実行する。

【１２９８】

（報４）今回のメインループ処理において、上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０になった場合であっても、上記（キ３）のファール球に係る「第１持ち球数加算処理」を実行し、同メインループ処理における上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０個となった場合には、所定報知を実行する。

【１２９９】

（報５）今回のメインループ処理において、上記（キ１）の発射球に係る「第１持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０になった場合であっても、上記（キ４）の賞球に係る「第２持ち球数加算処理」を実行し、メインループ処理における上記（キ２）の計数処理に係る「第２持ち球数減算処理」により内部持ち球数が０個となった場合には、所定報知を実行する。

【１３００】

なお、上記（キ２）の計数処理に係る第２持ち球数減算処理は、操作手段に対する操作態様が第１操作態様（たとえば、短押し）である場合、現在の持ち球数から第１個数（たとえば、１個）を減算処理する第１操作態様減算処理と、操作手段に対する操作態様が第２操作態様（たとえば、第１長押し）である場合、現在の持ち球数から第１個数よりも多い第２個数（たとえば、２５０個）を減算処理する第２操作態様減算処理とが含まれる。また、操作手段に対する操作態様が第３操作態様（たとえば、第２長押し）である場合、現在の持ち球数から第３個数を減算処理する第３操作態様減算処理（全計数処理）を含むことができる。また第３個数は、第２個数と同一または第２個数よりも多い個数とすることができる。

【１３０１】

なお、上記第１操作態様減算処理（短押しに係る計数処理）の実行に伴う計数報知（たとえば、短押しによる計数報知音）は実行しないように構成することができる。

【１３０２】

（他の報知に対する計数報知の報知優先順位について）

次に、計数報知に関し、他の報知に対する報知優先度（報知優先順位）について説明する。

【１３０３】

計数報知を実行する際には、他の特定報知よりも報知優先度を高くした方が好ましいケースがある。計数処理は、主に、内部持ち球を外部ユニットＳＣに転送する処理、換言すれば、遊技者に対して、遊技機内部に残存する遊技価値を返却する重要な処理であり、計数中であることが不明確になると遊技者に不信感を与えてしまう。このような観点から、計数報知を実行する際には、他の特定報知よりも優先的に報知した方が好ましいケースがある。

【１３０４】

具体的には、少なくとも計数報知音（音演出による報知音）を実行する場合には（光、画像等による計数報知を含んでもよい）、特定の遊技演出に係る音演出よりも報知優先度を高くすることができる。たとえば、特定の遊技演出の音量を計数報知音よりも小さい音量（小音状態とする）または消音状態とする。

【１３０５】

ここで上記「特定の遊技演出」とは、たとえば、当り演出中の特定演出、遊技設定に係る演出、特定の予告演出（特定の変動中演出）などがある。「当り中演出の特定演出」としては、たとえば、「１００００発オーバー！！」「大連荘中！！」などのように所定の獲得遊技球数や所定の連荘数に達した場合に実行される祝福系の演出（当り中祝福演出）や、大入賞口へのオーバー入賞が発生した際に実行されるオーバー入賞演出（オーバー入賞音）などが挙げられる。また「遊技設定に係る演出」としては、たとえば、音量調整や光調整などの遊技環境を選択または決定する際に発せられる音演出などが挙げられる。特定の予告演出としては、低期待度予告演出、当選期待度を示唆しない演出（たとえば、遊技説明に関する説明演出など）などが挙げられる。端的に言えば、遊技演出に係る音演出には、計数音報知よりも大きい音量で実行可能な第１音演出（計数報知の方が報知優先度が低い）と、計数音報知よりも小さい音量で実行可能な第２音演出（計数報知の方が報知優先度が高い）が含まれる。遊技上、計数報知よりも重要度が低い演出に関しては、報知優先度を低く設定することが好適である。

【１３０６】

（計数報知音の音量調整）

計数報知音の音量については、遊技者が調整可能に構成することができる。たとえば、上記遊技環境の設定の一つとして、予め定められた範囲内で、計数報知音の音量を調整可能に構成することができる。たとえば、音量レベル１（最小音量：７５ｄＢ）～レベル５（最大音量：９０ｄＢ）といった５段階の音量を調整可能に構成することができる。なお、遊技環境の設定については、既に説明したように、音量調整や光量調整が可能であり（音量調整手段、光量調整手段）、ここでの音量調整は、主に、ゲーム中の演出音（音演出

）に関する音量調整であるが、計数報知音を含めた音量調整が可能な構成としてもよい。また、演出に係る演出音と、計数報知音とは、それぞれ独立して、音量調整可能に構成してもよい。

【１３０７】

なお、複数段階の音量調整が可能な場合において、計数報知音については、音量調整の調整段階に影響されないように、どの調整段階に設定されていたとしても共通の音量で出力されるように構成してもよい。つまり、計数報知音の音量は、調整不可（音量調整手段の対象外）としてもよい。

【１３０８】

また、計数報知音の実行中において、遊技演出（計数報知音よりも報知優先度の低い演出）に係る音演出の音量を小音とする場合、音量調整の段階に影響されることなく、共通の音量となるように構成してもよい。たとえば、遊技環境の設定で、音量レベル１（最小音量：７５ｄＢ）～レベル５（最大音量：９０ｄＢ）の５段階の音量を調整可能である場合、いずれの音量レベルであっても、計数報知音が実行中の場合は、共通の音量を出力するように構成することができる（計数報知中小音制御処理）。この場合の小音の音量は、音量調整における最小音量レベルの音量（（たとえば、上述の音量レベル１の７５ｄＢ）と同一か、それよりも小さい音量（たとえば、７０ｄＢ）とすることが好ましい。なお、共通の音量としなくてもよく、音量調整の調整段階に応じて、異なる音量としてもよい。いずれにしても、遊技演出（計数報知音よりも報知優先度の低い演出）に係る音演出の音量が、計数報知音よりも小音量であればよい。

【１３０９】

（エラー報知と計数報知との関係について）

また、計数報知よりもエラー報知の報知優先度を高くすることができる。たとえば、計数報知音とエラー報知音とが重複する場合、計数報知音の音量をエラー報知音の音量よりも小さい音量（小音状態）または消音状態とすることができる。なお、全てのエラー報知が、計数報知に対して報知優先度を高くしなくてもよく、エラー種別に応じた報知優先度を定めることができる。たとえば、深刻度の高いエラー（たとえば、主基板エラー、ＲＡＭエラーなど）の場合には、計数報知よりもエラー報知の報知優先度を高くした方が好ましい。

【１３１０】

また、計数報知よりも上記コンプリート演出の報知優先度を高くすることができる。たとえば、計数報知音とコンプリート演出に係る音演出とが重複する場合、計数報知音の音量をコンプリート演出に係る音演出よりも小さい音量（小音状態）または消音状態とすることができる。しかしこれに限らず、計数報知よりも上記コンプリート演出の報知優先度を低くしてもよい。たとえば、計数報知音とコンプリート演出に係る音演出とが重複する場合、コンプリート演出に係る音演出を計数報知音の音量よりも小さい音量（小音状態）または消音状態とすることができる。

【１３１１】

（他の報知に対する計数完了報知の報知優先順位について）

次に、図１０８を参照して、上記した計数完了報知に関し、他の報知に対する報知優先度（報知優先順位）について説明する。図１０８は、計数完了報知の一例を示す。図１０８の（イ）～（ハ）はそれぞれ、計数完了報知と所定のエラーとが重複発生した場合の液晶表示装置３６による表示態様を示したものである。ここでは、計数完了報知の実行タイミング）と、エラーの発生タイミングの時系列的な先後関係は問わない。

【１３１２】

図１０８（イ）に示す報知例は、計数完了報知に係る画像表示（以下「計数完了報知画像」と称する）を示したものであり、たとえば図示の「計数が完了しました　カードの取り忘れにご注意下さい」など、ＩＣカード取り忘れ防止（注意喚起表示）を含む計数完了報知画像（注意喚起表示）５０１ａが、所定のエラー表示５０３（ここでは、複数のエラー表示がされている）よりも優先表示される報知態様を示したものである。つまり、図１

０８（イ）の場合は、計数完了報知がエラー報知よりも報知優先順位を高くした例である。

【１３１３】

図１０８（ロ）に示す報知例は、計数完了報知がエラー報知よりも報知優先順位が低くした例である。ここでは、計数完了報知画像の透過率を高くして、背面側にあるエラー表示５０３を見易くした報知例となっている。なお、エラーが解除され、エラー表示５０３が非表示となった場合には、計数完了報知画像５０１ｂの透過率を低くして表示してもよい。なお、エラー種別に応じて、計数完了報知の報知優先順位を変えてもよい。たとえば、深刻度が高いエラーについては図１０８（イ）のように、計数完了報知よりもエラー報知の優先度を高くし、深刻度が高いエラーについては図１０８（ロ）のように、計数完了報知よりもエラー報知の優先度を低くすることができる。

【１３１４】

図１０８（ハ）に示す報知例は、計数完了報知画像５０１ｃと、エラー表示９９２とが重複表示されないようにする報知例を示したものである。この報知例では、計数完了報知画像とエラー表示とが重複表示されないため、いずれの表示も常に視認可能であるので、好適である。

【１３１５】

図１０８では、計数完了報知とエラー報知との関係について説明したが、計数完了報知画像と、コンプリート演出に係る画像表示との報知優先度の関係についても同様に、図１０８（イ）または（ロ）の関係としてもよい。また、図１０８（ハ）と同様に、計数完了報知画像と、コンプリート演出に係る画像表示とが重複表示されないようにしてもよい。

【１３１６】

上記した第２～第３実施形態は、下記の構成（Ｄ１）～構成（Ｄ１２）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【１３１７】

＜構成（Ｄ１）＞

入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、

前記入賞検出手段が検出した検出情報に基づく賞球数情報を管理可能に構成され、遊技進行動作を司る主制御手段（図３２（主制御部２０））と、

前記主制御手段からの賞球数情報に基づいて、遊技を行うために用いる遊技球数の増減管理処理を実行可能に構成された副制御手段（図３２（枠制御部２２））とを備え、

内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機（図３２）であって、

前記主制御手段は、

電源投入後に開始されるメイン処理（図３３Ａ、図３３Ｂ（図３４））と、

第１所定時間毎に起動され、前記入賞検出手段による検出情報を管理するための管理処理を含み、遊技進行に関連する処理を実行する第１タイマ割込処理（図３６）と、

第２所定時間毎に起動され、前記検出情報に基づく賞球数情報を前記副制御手段に送信する送信処理を実行する第２タイマ割込処理（図４０）とを実行可能に構成され、

前記第１タイマ割込処理の優先順位が前記第２タイマ割込処理の優先順位よりも高く設定されている（図３６、図４０）、

ことを特徴とする遊技機。

【１３１８】

＜構成（Ｄ２）＞

入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、

前記入賞検出手段が検出した検出情報に基づく賞球数情報を管理可能に構成され、遊技進行動作を司る主制御手段（図３２（主制御部２０））と、

前記主制御手段からの賞球数情報に基づいて、遊技を行うために用いる遊技球数の増減管理処理を実行可能に構成された副制御手段（図３２（枠制御部２２））とを備え、

内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機（図３２）であって、

前記主制御手段は、
電源投入後に開始されるメイン処理（図３３Ａ、図３３Ｂ（図３４））と、
第１所定時間毎に起動され、前記入賞検出手段による検出情報を管理するための管理処理を含み、遊技進行に関連する処理を実行する第１タイマ割込処理（図３６）と、
第２所定時間毎に起動され、前記検出情報に基づく賞球数情報を前記副制御手段に送信する送信処理を実行する第２タイマ割込処理（図４０）とを実行可能に構成され、
前記第１タイマ割込処理の優先順位が前記第２タイマ割込処理の優先順位よりも高く設定され、且つ前記第１所定時間は前記第２所定時間よりも短時間である（図３６、図４０）、
ことを特徴とする遊技機。

【１３１９】
＜構成（Ｄ３）＞
入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段と、
前記入賞検出手段が検出した検出情報に基づく賞球数情報を管理可能に構成され、遊技進行動作を司る主制御手段（図３２（主制御部２０））と、
前記主制御手段からの賞球数情報に基づいて、遊技を行うために用いる遊技球数の増減管理処理を実行可能に構成された副制御手段（図３２（枠制御部２２））とを備え、
内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機（図３２）であって、
前記副制御手段は、
前記前記主制御手段からの賞球数情報を受信した場合、その受領結果情報を前記主制御手段に送信するように構成され、
前記主制御手段は、
電源投入後に開始されるメイン処理（図３３Ａ、図３３Ｂ（図３４））と、
第１所定時間毎に起動され、前記入賞検出手段による検出情報を管理するための管理処理を含み、遊技進行に関連する処理を実行する第１タイマ割込処理（図３６）と、
第２所定時間毎に起動される第２タイマ割込処理（図４５）とを実行可能に構成され、
前記第２タイマ割込処理は、
前記検出情報に基づく賞球数情報を前記副制御手段に送信する送信処理（図４５のＳ７０３）、
前記副制御手段からの前記受領結果を受信する受信処理（図４５のＳ７０４）とを含み、
前記送信処理と前記受信処理とが前記第２所定時間毎に交互に実行されるように構成した（図４５のＳ７０２）、
ことを特徴とする遊技機。

【１３２０】
＜構成（Ｄ４）＞
遊技実績に基づく所定情報を表示可能な特定表示手段（性能表示器９９）と、
遊技動作を司る主制御手段（主制御部２０）と、
前記特定表示手段に関する制御を実行可能な特定表示制御手段を含む副制御手段（枠制御部２２、図５０Ｇ）と、を備えた遊技機であって、
前記主制御手段は、
複数の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（図３６）と、
現在の遊技状態を特定可能な遊技状態情報を含む特定制御情報を前記副制御手段に送信可能な制御情報送信手段（図４０（図４５）、図５０Ｆ（ホ））と、を備え、
前記特定表示制御手段（図５０Ｇ）は、
前記特定制御情報に基づいて、前記所定情報を計測する計測手段（前記所定情報を算出する算出手段）と、
前記特定表示手段に対して前記所定情報を表示制御する所定情報表示制御手段と、を備え、
前記計測手段（算出手段）は、

前記遊技状態情報が前記複数の遊技状態のいずれの遊技状態にも該当しない情報である場合、前記所定情報を計測（算出）しないように構成された（図５０Ｈの（ニ））、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２１】
＜構成（Ｄ５）＞
遊技実績に基づく所定情報を表示可能な特定表示手段（性能表示器９９）と、
遊技動作を司る主制御手段（主制御部２０）と、
前記主制御手段と通信可能に構成された副制御手段（枠制御部２２）と，
を備えた遊技機（管理遊技機）であって、
前記主制御手段は、
複数の遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（図３６）と、
現在の遊技状態を特定可能な遊技状態情報を含む特定制御情報を前記副制御手段に送信可能な制御情報送信手段（図４０（図４５）、図５０Ｆ（ホ））と、
前記特定表示制御手段（図５０Ｇ）は、
前記特定制御情報に基づいて、前記所定情報を計測する計測手段（前記所定情報を算出する算出手段としてもよい）と、
前記特定表示手段に対して前記所定情報を表示制御する所定情報表示制御手段と、を備え、
前記計測手段（算出手段）は、
前記遊技状態情報が前記複数の遊技状態のいずれの遊技状態にも該当しない情報である場合、前記所定情報を計測（算出）しないように構成された（図５０Ｈの（ニ））、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２２】
＜構成（Ｄ６）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
前記発射手段の発射動作に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第１持ち球数減算処理と、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第２持ち球数減算処理とを実行可能に構成され、
前記第１持ち球数減算処理により持ち球数が０個となった場合には所定報知（たとえば、図１０８）を実行せず、前記第２持ち球数減算処理により持ち球数が０個となった場合には前記所定報知を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２３】
なお、上記構成（Ｄ６）において、
（制１）「操作手段」には、たとえば、計数ボタンが含まれる。また、操作手段は、複数設けてもよく、たとえば、計数ボタン、全計数ボタンなどを含むことができる。
（制２）「操作態様」とは、所定の操作手段に対する操作態様であり、たとえば、短押し、長押し（第１長押し、第２長押し）などが含まれる。
（制３）「外部装置」とは、遊技機の外部に設けられ、遊技機と通信可能に構成された所定の管理装置であり、たとえば、外部ユニットＳＣである。この外部ユニットＳＣは遊技機と相互に通信可能であり、遊技機から転送された持ち球を電磁的に管理可能な機能部（球貸出装置）を含んで構成されている。
（制４）「所定報知（所定報知演出）」には、計数処理が完了した旨を報知する「計数完了報知」および／または「ＩＣカード取り忘れ防止に関する注意喚起報知」を含むことができる（たとえば、図１０８）。
なお、上述の（制１）～（制４）については、後述の構成（Ｄ７）～（Ｄ１２）についても同様である。

【１３２４】
＜構成（Ｄ７）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
前記発射手段の発射動作に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第１持ち球数減算処理と、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第２持ち球数減算処理とを実行可能であり、
前記第２持ち球数減算処理よりも前記第１持ち球数減算処理を優先して実行するように構成され、
今回の周期処理において前記第１持ち球数減算処理により持ち球数が０個となった場合には、当該周期処理における前記第２持ち球数減算処理を実行しない、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２５】
上記構成（Ｄ７）において、
持ち球数が０個となった場合に所定報知を実行可能に構成され、
前記第１減算処理により持ち球数が０になった場合は前記所定報知を実行しない、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２６】
＜構成（Ｄ８）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する持ち球数減算処理と、
ファール球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する持ち球数加算処理とを実行可能であり、
前記持ち球数加算処理の後に前記持ち球数減算処理を実行するように構成され、
今回の周期処理において前記持ち球数加算処理により持ち球数が増加し、当該周期処理における前記持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合には、所定報知を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２７】
＜構成（Ｄ９）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する持ち球数減算処理と、
賞球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する持ち球数加算処理とを実行可能であり、
今回の周期処理において、前記持ち球数加算処理により持ち球数が増加し、当該周期処理における前記持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合には、所定報知を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２８】

＜構成（Ｄ１０）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
前記発射手段の発射動作に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第１持ち球数減算処理と、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第２持ち球数減算処理と、
ファール球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する持ち球数加算処理とを実行可能であり、
前記第１持ち球数減算処理および前記持ち球数加算処理を、前記第２持ち球数数減算処理よりも優先して実行するように構成され、
今回の周期処理において前記第１持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合であっても前記持ち球数加算処理を実行し、当該周期処理における前記第２持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合には、所定報知を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３２９】
＜構成（Ｄ１１）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
前記発射手段の発射動作に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第１持ち球数減算処理と、
賞球の発生に伴い、持ち球数に関する加算処理を実行する持ち球数加算処理と、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第２持ち球数減算処理とを実行可能であり、
前記第１持ち球数減算処理および前記持ち球数加算処理を、前記第２持ち球数減算処理よりも優先して実行するように構成され、
今回の周期処理において前記第１持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合であっても、前記持ち球数加算処理を実行し、当該周期処理における前記第２持ち球数減算処理により持ち球数が０になった場合には所定報知を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【１３３０】
＜構成（Ｄ１２）＞
遊技者の持ち球数をデータ化して管理し、所定の操作手段に対する操作態様に基づき、当該操作態様に応じた持ち球数を外部装置に転送するための計数処理を実行可能に構成され、発射手段により発射された遊技球を循環的に使用して遊技を行う遊技機であって、
所定の周期処理において、
発射手段の発射動作に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第１持ち球数減算処理と、
前記計数処理の実行に伴い、持ち球数に関する減算処理を実行する第２持ち球数減算処理とを実行可能であり、
前記第２持ち球数減算処理は、
前記操作手段に対する操作態様が第１操作態様である場合、現在の持ち球数から第１個数を減算処理する第１操作態様減算処理と、
前記操作手段に対する操作態様が第２操作態様である場合、現在の持ち球数から前記第１個数よりも多い第２個数を減算処理する第２操作態様減算処理とを含む、
ことを特徴とする遊技機。

【１３３１】
＜遊技機における離席シートの止め構造について：図１０９Ａ、図１０９Ｂ＞
（離席シートの止め構造に係る実施形態１：図１０９Ａ）
本発明の他の実施形態として、管理遊技機における離席シートの止め構造について説明する。
【１３３２】
図１０９Ａは、管理遊技機の一例（以下「管理遊技機１００１」と称する）を示したものであり、外枠に対し開閉可能に取り付けた前枠１００２に遊技盤を装着し、その遊技領域を前枠１００２の開口部に臨ませた構成を有する。この遊技領域の前側には、透明ガラスを支持したガラス枠１００６が設けられている。
【１３３３】
ガラス枠１００６の下側において、前枠１００２にはガラス枠１００６の下辺を形作る部分が第１パネル１００７の形で設けられている。この第１パネル１００７は、ここでは遊技者側に対向する平面（垂直面）と、ガラス面１００３に対して立直する頂部１０１７とを有する薄厚の縦板（縦パネル）により形成されている。しかし、この第１パネル１００７は、上面がガラス面１００３から手前側に突き出す下り斜面１００７ａ（図１０９Ｂ参照）となるように設けることもできる。なお、上記したガラス枠１００６は必要に応じて開閉可能に設けてもよい。
【１３３４】
前枠１００２には、第１パネル１００７の下辺１０２７から連続的に突出する平面の形で、第２パネル（前面操作パネル）１００８が設けられている。この第２パネル１００８のパネル面（上面）には、左右方向ほぼ中央に、上面から大きく半球状に突出する形で押しボタン式の演出ボタン１０１３（第１の操作手段）が配置されている。また第２パネル１００８のパネル面上の左方には、上下左右方向に入力操作可能な十字キー１０７５（第２の操作手段）が設けられている。なお、演出ボタン１０１３、十字キー１０７５は、第演出ボタン１３、方向キー７５と同様の機能を有する操作手段である。
【１３３５】
また第２パネル１００８のパネル面上の左方には、十字キー１０７５の隣りに、三角形の増減方向付きの押しボタンからなる音量調整用ボタン２０７１（第３の操作手段）と、三角形の増減方向付きの押しボタンからなる光量調整用ボタン２０７２（第４の操作手段）とが設けられている。音量調整をする場合は、音量調整用ボタン２０７１の上下方向キーを操作する。この上下方向キーを操作すると、音量目盛の指示値が一段階ずつ増減し、好みの値に設定することができる。光量調整をする場合は、音量調整用ボタン２０７２の上下方向キーを操作する。この上下方向キーを操作すると光量目盛の指示値が一段階ずつ増減し、好みの値に設定することができる。
【１３３６】
また第２パネル１００８のパネル面上の右方には、持ち球を表示可能な遊技球数表示装置１００９（遊技球数表示装置７７に相当）と、持ち球を外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に転送させるための計数ボタン１０１０とが横並びに設けられている。計数ボタンについては既に説明した通りであり、計数ボタン１０１０を押した場合、短押しで１個毎、長押しで２５０個毎（第２長押しの場合は、全計数）の内部持ち球数が外部ユニットＳＣ（球貸出装置）に転送される。
【１３３７】
また第２パネル１００８より下方には、前枠１００２の右端部側において、発射装置を作動させるための発射操作ハンドル２０１５が設けられている。
【１３３８】
管理遊技機は、既に説明したように、遊技台の内部で遊技球が循環する循環式の弾球遊技機であり、遊技媒体が内部的なデータやＩＣカードで管理されるため、遊技球の払出が遊技球自体によって行われることはない。したがって、遊技球を貯留する上皿や下皿などは存在しない。また、従来の遊技メダルを用いない管理式の回胴式遊技機の場合も同様で

あり、払い出しに遊技メダルを直接的に使用しないため下皿が存在しない。
【１３３９】
そのため、遊技者が遊技機から一時的に離れる場合や台確保を行いたい場合、非循環式の遊技機（一般的遊技機）におけるこれまでのように、上皿や下皿に遊技球や遊技メダルを残しておく、という手法を採ることができない。そこでこれに替わる手法として、ホール側において１台毎に離席中であることを示す「離席シート」を用意し、これを遊技機の前面側や外部ユニット側の適所に設置することで、離席中の台確保を行うことを可能にしている。
【１３４０】
管理式の回胴式遊技機の場合は、離席シートに替わるものとして、スタートレバーにドアノブプレート状の離席札を掛け下げる方法を採用することができるが、管理式の弾球遊技機の場合は、ドアノブプレート状の離席札を掛け下げる対象物、たとえば直径の小さいレバー状の物も存在しない。したがって、管理式の弾球遊技機であるか回胴遊技機であるかを問わず、遊技機から一時的に離れる場合や台確保を行いたい場合、離席シートを遊技機の前面に設置することが有効な手段となる。
【１３４１】
しかしながら、管理式の弾球遊技機や回胴式遊技機には、遊技機の特に前面側に離席シートを安定して設置できる余地がないため、意図せずに離席シートが落下するなどして台確保ができなくなるといった課題が生じている。また、離席シートはパチンコホールによって形状やサイズが様々であるため、形状によっては離席シートを固定的に設置できなかったり、サイズによっては離席シートの存在に気付かずに別の遊技者に席を取られてしまうといったことも起こり得る。
【１３４２】
そこで、この実施形態では、以下のように構成することにより、離席中に設置する離席シート（特にシートには限定されない）を好適に設置することを可能にする。
【１３４３】
遊技機（遊技枠前側）に、離席シートを設置可能とするための設置手段を複数設ける。第１設置手段はガラスと遊技枠の隙間（離席シートを差し込むことが可能なくらいの隙間）や溝等からなる凹部である。第２設置手段は、離席シートを立てかけるための突起部（離席シート下部を突起部に当接させて、そのままガラス側に寝かせた姿勢としたとき、離席シート上部がガラスに当たって離席シートが斜めに傾斜した状態で安定に設置されることとなる突起部）である。
【１３４４】
前後関係としては、第１設置手段（隙間）よりも手前側（遊技者側）に、第２設置手段（突起部）を設ける。第１設置手段（隙間）は計数表示部又は計数ボタンよりも後側（奥側：遊技者から遠い側）に位置し、第２設置手段（突起部）は計数表示部又は計数ボタンよりも前側（手前側：遊技者に近い側）に位置するようにする。そして、第１設置手段（隙間）に離席シートを設置した場合は、計数表示部又は計数ボタンが離席シートに隠れないが、第２設置手段（突起部）に離席シートを設置した場合は、計数表示部又は計数ボタンが離席シートで隠れる（少なくとも一部が隠れる）ようにする。
【１３４５】
図１０９Ａの遊技機において具体的に説明すると、第１設置手段として、第１パネル１００７の頂部１０１７には、破線で示すように、ガラス面１００３に接する側にガラス面１００３に沿って凹部２００１が形成されている。換言すれば、ガラス枠１００６の下辺縁から下側に凹部２００１が形成されている。この凹部２００１はガラス面１００３に沿って直線的に走る溝（点線でその深さ方向底部の位置を示す）からなり、この溝に長方形の離席シート２０００の下部を差し込むことができるようになっている。
【１３４６】
しかし、第１設置手段の凹部２００１は、離席シート２０００の下部を差し込むことができればよいので、必ずしも第１パネル１００７の頂部１０１７に形成した溝である必要

はなく、第１パネル１００７とガラス面１００３との間に自然に生まれる隙間により形成しても良い。第１設置手段の凹部２００１を自然に生まれる隙間により形成した場合、図の点線は、この隙間に離席シート２０００の下部を差し込んだ場合の深さ位置を示すことになる。

【１３４７】

離席シート２０００は、ここでは紙を透明のフィルムで挟んで圧着（ラミネート加工）した長方形のシートからなり、横の長さがガラス面１００３のほぼ半分で、縦の長さがガラス面１００３の１／３より長く１／２より短い長方形になっている。この離席シート２０００の正面には「離席中」や「１５分間」等の文字が書かれている。

【１３４８】

第１パネル１００７と、その下辺１０２７から棚状に突出する第２パネル１００８とは、断面で見てL字状をなしており、この第２パネル１００８のパネル面（上面）には、第２設置手段として、第１パネル１００７の下辺１０２７（上記L字状の屈曲部）に近い側において、突起部２００２が設けられている。

【１３４９】

ここで第２設置手段の突起部２００２は、第１パネル１００７の下辺に沿って横方向に離した位置にて設けた複数の小突起から構成されている。この複数の小突起２００２は、離席シート２０００の下部を支えることができる程度の高さで、第２パネル１００８の表面から上方に突出している。これらの小突起２００２は、図では断面が円形または楕円形のものとして示しているが、断面が円形または楕円形の小突起の形態に限らず、幅の短い線条や段差を、複数個直線的に配設した形態のものであってもよい。突起が一続きのものとして直線的に配置された連続的線条（連続した線状突起部）や、複数個の線状の小突起（線条片）が直線的に等間隔または離散的に配置された非連続的線条（非連続の線状突起部）として設けることもできる。

【１３５０】

第１設置手段の凹部２００１は、ガラス窓の下辺に沿って横に伸びる第１直線（仮想線）上に在り、第２設置手段の突起部（複数の小突起）２００２は、第１直線とは上下方向下側に離間した位置でガラス窓の下辺に沿って横に伸びる第２直線（仮想線）上に位置する。つまり、上下方向（天地の方向）に見て、第１設置手段の凹部２００１と第２設置手段の突起部（複数の小突起）２００２とは、高さ位置が異なるように設けられている。そして第１パネル１００７は垂直面となっていて、その第１パネル１００７の上辺と下辺とが同じ垂直面内にある。よって、第１設置手段の凹部２００１と第２設置手段の突起部（複数の小突起）２００２とは、上下方向の高さ位置が異なっているだけで、ガラス面と平行な一の仮想面を基準面としたとき、基準面から手前方向（台の前後方向）に見て、ほぼ同じ前後方向位置にある。

しかし、第１パネル１００７の傾き方の如何によっては、第１設置手段の凹部２００１と第２設置手段の突起部（複数の小突起）２００２は、天地の上下方向に見てほぼ同じ高さ位置に来るように設けることもできる。

【１３５１】

第１設置手段の凹部２００１および第２設置手段の突起部２００２を設ける位置を、計数表示部１００９、計数ボタン１０１０との関係で説明すると、第１設置手段の凹部２００１は計数表示部１００９および計数ボタン１０１０よりも後側（奥側：遊技者から遠い側）に位置し、第２設置手段の突起部２００２は計数表示部１００９および／または計数ボタン１０１０よりも前側（手前側：遊技者に近い側）に位置する。

【１３５２】

このようにすると、次のような関係が得られる。離席シート２０００を、その下部を第１設置手段の凹部２００１に差し込む形態で設置した場合は、計数表示部１００９および計数ボタン１０１０が離席シート２０００に隠れない。図１０９Ａに鎖線で示すように、離席シート２０００を、その下部を第２設置手段の突起部２００２で支える形態で設置した場合は、計数表示部１００９および／または計数ボタン１０１０の全部または一部が離

席シート２０００で隠れる。そこで、離席シート２０００の下部を第１設置手段の凹部２００１に差し込む形態で設置するかまたは第２設置手段の突起部２００２で支える形態で設置するかによって、計数表示部１００９および／または計数ボタン１０１０を離席シート２０００で隠さないで離席するか、全部または一部を離席シート２０００で隠して離席するかの使い分けができる。つまり、現在の持ち球を見られたくない人や誤って計数ボタンを押されたくない人は、離席シート２０００を第２設置手段の突起部２００２に設置することによって、離席シート２０００で計数表示部１００９および／または計数ボタン１０１０の全部または一部を隠した状態で、遊技台を離れることができる。

【１３５３】

このように、離席シート２０００の載置位置を第１設置手段の凹部２００１とするか第２設置手段の突起部２００２とするかによって、計数表示部１００９や計数ボタン１０１０の隠蔽状況を異ならせることが可能であり、これによって現在の持ち球を見られたくない人や誤って計数ボタンを押されたくない人などの需要に対応することが可能となる。

【１３５４】

同様に、第２パネル１００８に配設されている十字キー１０７５、音量調整用ボタン２０７１、光量調整用ボタン２０７２に対する位置関係として、離席シート２０００を第１設置手段の凹部２００１に設置した場合は、十字キー１０７５、音量調整用ボタン２０７１、光量調整用ボタン２０７２の全てが離席シートに隠れない、しかし、図１０９Ａに鎖線で示すように、離席シート２０００を第２設置手段の突起部２００２に設置した場合は、十字キー１０７５、音量調整用ボタン２０７１、光量調整用ボタン２０７２からなる全体の少なくとも１つまたは一部が離席シート２０００で隠れる、という関係を作り出すことができる。このため、離席シート２０００を第１設置手段の凹部２００１に設置するかまたは第２設置手段の突起部２００２に設置するかによって、十字キー１０７５、音量調整用ボタン２０７１、光量調整用ボタン２０７２を離席シート２０００で隠さないで配置するか、全部または一部を離席シート２０００で隠して配置するかの使い分けができる。

【１３５５】

したがって、たとえば音量調整用ボタン２０７１や光量調整用ボタン２０７２を他人に操作されたくない人は、離席シート２０００を第２設置手段の突起部２００２に設置することによって、音量調整用ボタン２０７１および光量調整用ボタン２０７２の全部または一部を離席シート２０００で隠した状態で、遊技台を離れることができる。

【１３５６】

また第２パネル１００８に設けられるボタン類は、その配設位置が機種によって異なるので、その配置位置関係に応じ、第２設置手段の突起部２００２と離席シート２０００との相対的位置関係が、次のようになるように構成することができる。

【１３５７】

（ａ）第１設置手段の凹部２００１に離席シート２０００を設置した場合、離席シート２０００により音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２が隠れない。第２設置手段の突起部２００２に離席シートを設置した場合、離席シート２０００により音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２が隠れる。

（ｂ）第１設置手段の凹部２００１に離席シート２０００を設置した場合、計数表示部１００９又は計数ボタン１０１０が離席シート２０００に隠れないが、音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２が隠れる。第２設置手段の突起部２００２に離席シート２０００を設置した場合、計数表示部１００９又は計数ボタン１０１０が離席シート２０００で隠れる（少なくとも一部が隠れる）が、音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２が隠れない。

（ｃ）第１設置手段の凹部２００１に離席シート２０００を設置した場合、計数表示部１００９又は計数ボタン１０１０、音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２は離席シートに隠れない。第２設置手段の突起部２００２に離席シート２０００を設置した場合、計数表示部１００９又は計数ボタン１０１０、音量調整用ボタン２０７１又は光量調整用ボタン２０７２が離席シート２０００で隠れる（少なくとも一部が隠れる）

。
【１３５８】
ここで比較のため、第１設置手段の凹部２００１の隙間に離席シート２０００の下部を差し込み、離席シート２０００の上部（上辺）をガラス面１００３に接触させる形で斜め（本例では、略垂直）に立て掛けた場合を「載置例１」とし、そのガラス面１００３と離席シート２０００とが挟む角を傾斜角θ１とする。また第２設置手段の突起部２００２に離席シート２０００の下部（下辺）を載せ、離席シート２０００の上部（上辺）をガラス面１００３に接触させる形で斜めに立て掛けた場合を「載置例２」とし、ガラス面１００３と離席シート２０００とが挟む角を傾斜角θ２とする。
【１３５９】
このようにすると、載置例１における離席シート２０００の傾斜角θ１は非常に小さいが、載置例２における離席シート２０００の傾斜角θ２は離席シート２０００が倒れにくい十分な量の傾斜角θ２となり、「傾斜角θ１＜θ２」の関係になる。つまり薄手の離席シート２０００の場合は、載置例１のように、凹部２００１の隙間を利用して載置することで十分に保持し得るが、凹部２００１の隙間を利用し得ない厚手の離席シート２０００の場合は、載置例２のように、突起部２００２を利用して載置することで、離席シート２０００を滑り落ちないように安定的に保持することができる。
【１３６０】
なお同一サイズの離席シート２０００である場合、ほぼ垂直に置く載置例１の場合の方が、斜めに立てかける設置例２の場合よりも、離席シート２０００により隠蔽されるガラス越しの遊技領域が広くなる。換言すれば、載置例１の場合の方が設置例２の場合よりも離席シート２０００がガラスに近い分だけ、より広範囲の遊技領域が隠れることになる。よって載置例１は比較的小さいサイズの薄い離席シート２０００を扱う場合に適する。
【１３６１】
第１設置手段と第２設置手段の上下方向の大小関係（天地方向の高さ関係）をいかに定めるかは自由であり、扱う離席シート２０００の寸法形状（厚さや形状や大きさ）等との関係で、第１設置手段（隙間）の方が第２設置手段（突起部）よりも隙間（凹部）が大きい又は深いという関係に定めることもできるし、第１設置手段（隙間）の方が第２設置手段（突起部）よりも突出部（凸部）の突出量が大きい又は小さい、という関係に定めることもできる。
【１３６２】
また第１設置手段や第２設置手段がカバーする左右方向の領域（設置部の範囲）の大小関係をいかに定めるかも自由である。取り扱う離席シート２０００の寸法形状（厚さや形状や大きさ）等との関係で、第１設置手段（隙間）の方が第２設置手段（突起部）よりも設置領域（設置部の範囲）が広い、という関係に定めることもできるし、第１設置手段（隙間）の方が第２設置手段（突起部）よりも設置領域（設置部の範囲）が狭い、という関係に定めることもできる。
【１３６３】
＜変形例１＞
図１０９Ａの場合、第２設置手段は、第２パネル１００８上において、第１パネル１００７の下辺１０２７に近い側、すなわち計数表示部１００９、計数ボタン１０１０よりも奥側に位置する突起部２００２として設けた。
【１３６４】
しかし、この変形例１は、図１０９Ａに点線で突起部２００３として示すように、第２パネル１００８上において、第２設置手段の突起部を、第１パネル１００７の下辺１０２７から遠い側、すなわち計数表示部１００９、計数ボタン１０１０が配設されている位置よりも手前側に配設する形態としたものである。
【１３６５】
図１０９Ａの場合、十字キー１０７５、三角形の音量調整用ボタン２０７１、三角形の光量調整用ボタン２０７２等も設けているので、これらを中心にして言うと、図１０９Ａ

の実線の突起部２００２はこれらのボタン類よりも奥側に配置する形態であり、図１０９Ａの点線の突起部２００３はこれらのボタン類よりも手前側に配置する形態である。この突起部２００３の場合も、突起部２００２の場合と同様に、突起が一続きのものとして直線的に配置された連続的線条（連続した線状突起部）や、複数個の線状の小突起（線条片）が直線的に配置された非連続的線条（非連続の線状突起部）として設けることもできる。

【１３６６】

ここで比較のため、突起部２００３に離席シート２０００の下部（下辺）を載せ、離席シート２０００の上部（上辺）をガラス面１００３に接触させる形で斜めに立て掛けた場合を「載置例３」とし、ガラス面１００３と離席シート２０００とが挟む角を傾斜角θ３とする。突起部２００３は、突起部２００２よりも第１パネル１００７の下辺１０２７から離れた位置にあるため、突起部２００３で離席シート２０００を支えた場合、離席シート２０００の傾斜角θ３は、突起部２００２で支えて離席シート２０００を立て掛けた載置例２における傾斜角θ２よりも大きくなり、傾斜角θ２＜θ３の関係になる。

【１３６７】

この結果、離席シート２０００は、載置例２の場合よりも載置例３の場合の方が、より倒れにくくなる。この反面、載置例２の場合よりも載置例３の場合の方が、離席シート２０００が正面側から視認しうる面積が小さくなるため、離席シート２０００に書かれている文字は見にくくなる。したがって、載置例３のごとく第２設置手段の突起部２００３を利用する形態は、ある程度大きいサイズの離席シート２０００を扱う場合に適する。この変形例１は、第２パネル１００８の中央部に位置する演出ボタン１０１３が、比較的小面積で突出量も僅かであり、ほぼ平らな第２パネル１００８の面とみなし得る状態の機種を扱う場合に適する。

【１３６８】

なお、演出ボタン１０１３の通常時の突出量が僅かであれば、演出ボタン１０１３が突起部２００３の一つとして機能するように構成することが可能である。その際、第２設置手段の突起部２００３の突出量は演出ボタン１０１３の突出量と同等に形成してもよく、または、演出ボタン１０１３の突出量よりも小または大に形成してもよい。

【１３６９】

第２設置手段として突起部２００３を設ける場合の問題点として、近年では、第２パネル１００８の中央部に演出ボタン１０１３が上面から大きく半球状に突出する形で位置している機種が多い。図１０９Ａの遊技機も、これに該当している。そこで、図１０９Ａの突起部２００３は、演出ボタン１０１３より奥側において演出ボタン１０１３の両側に位置するように配設している。この場合も、演出ボタン１０１３自体が突起部２００３の一つとして機能するように構成することが可能である。

【１３７０】

たとえば、演出ボタン１０１３の基部（第２パネル１００８の面と交差する部位）について、その外周囲の上側面の上下方向（天地方向）の高さ位置が、突起部２００３を設けた上下方向（天地方向）の高さ位置と同一またはほぼ同一となるように構成することにより、演出ボタン１０１３が突起部２００３の一つとして機能させることができる。

【１３７１】

＜変形例２＞

図１０９Ａでは、突起部２００２を断面が円形または楕円形の小突起として描いているが、離席シート２０００の下部を支える目的としては、小突起の断面のうち第１パネル１００７の下辺１０２７側の面が平らになる断面形状で、突起部２００２を形成するのが好ましい。突起部２００２の小突起の全部または幾つかには、断面が上下逆Ｌ字状に「返し」をつけて、離席シート２０００が小突起の突出方向に抜け出すのを防止するようにしてもよい。また小突起を斜め上りに傾斜させて、つまり傾斜角を付けて設けてもよい。これらの変形例は、後述する図１０９Ｂの突起部２００４の形態についても適用しうる。

【１３７２】

＜変形例３＞
上記では第２設置手段として突起部２００２または突起部２００３の一方が１段だけ存在する形態について説明したが、突起部２００２および突起部２００３の双方を前後方向に２段の形にて設ける形態とすることができる。図１０９Ａの場合、十字キー１０７５、音量調整用ボタン２０７１、光量調整用ボタン２０７２も設けているので、１段目の突起部２００２はこれらよりも奥側に、２段目の突起部２００３はこれらよりも手前側に位置することになる。
【１３７３】
また突起部２００２および突起部２００３によって２段に構成する形態に限らず、３段以上の「多段」に構成することもできる。すなわち、第２設置手段の突起部は、複数の小突起を第１パネル１００７の下辺１０２７から手前側に複数段に設置した形態のものでもよい。
【１３７４】
このように第２設置手段の突起部を２段以上の多段に構成する場合、手前側の段のものほど突起部の突出量が多くなる関係に定めるのが好ましい。一つの段に離席シート２０００を設置しようとした際に、それより奥側の段の突起部が高いと離席シート２０００の容易な設置の妨げになる可能性があるためである。この変形例は、後述する図１０９Ｂの突起部２００４の形態についても適用することができる。
【１３７５】
＜変形例４＞
上記では第１設置手段としてガラス枠の下辺縁から下側に凹部２００１を形成したが、第１設置手段として突出部を採用することもできる。たとえば、ガラス枠の下辺縁から手前側に断面逆L字状に隆起する部分を設ける。この断面逆L字状の隆起部は、左右方向に複数箇所に設けてもよく、また連続した領域部として設けることできる。
【１３７６】
＜変形例５＞
また第２設置手段の突起部２００２は、離席シート２０００の下部を支えることができる程度の高さで、第２パネル１００８のパネル面（上面）から上方に突出していれば良く、その形態や形状を問わない。
たとえば、幅の短い線条を複数個直線的に配設した形態や、連続的または不連続的に形成した段差の形態や、下辺１０２７に沿って規則的間隔（秩序のある同一間隔または同じ繰り返し間隔）にてまたは不規則な間隔（無秩序の離散的間隔）にて設けた複数個（３個以上）の小突起であってもよい。
【１３７７】
＜変形例６＞
上記では第２設置手段を突起部２００２により構成したが、第２設置手段を隙間や凹部によって構成することもできる。
すなわち、図１０９Ａでは、第２設置手段として第１パネル１００７の下辺１０２７に沿って複数の突起部２００２を設けたが、これらの突起部２００２の替わりに、第１パネル１００７の下辺１０２７に沿って走る溝部を設け、この溝内に離席シート２０００の下部を挿入して離席シート２０００を支える構造とすることもできる。
【１３７８】
＜変形例７＞
上記では第２設置手段の突起部２００２を左右方向にライン状に配置し、これを１段または２段に配置した構成について説明したが、第２設置手段の突起部２００２は、第１パネル１００７の面内に、複数個の小突起を一定の秩序の下に面状に分布させた形態のもので構成してもよい。
この変形例は、後述する図１０９Ｂの突起部２００４の形態についても適用することができる。
【１３７９】

＜変形例８＞
第１設置手段と第２設置手段は、両者を同じ凹部または両者を同じ突出部（凸部）で構成する場合、その存在を遊技者に分かり易く知らしめるため、互いの凹部又は突出部の形状を異ならせるのが好ましい。
第２設置手段の突出部２００２または２００３については、これを適度なサイズに形成し、これに装飾シールを貼付してもよい。当該装飾シールには遊技者に対する注意書きに関する情報を含ませておくとよい。
【１３８０】
（離席シートの止め構造に係る実施形態２：図１０９Ｂ）
図１０９Ｂは管理遊技機１００１の他の実施形態（実施形態２）を示したものであり、図１０９Ａの場合と同様に、外枠に対し開閉可能に取り付けた前枠１００２に遊技盤を装着し、その遊技領域を前枠１００２の開口部に臨ませた構成を有し、この遊技領域の前側には、透明ガラスを支持したガラス枠１００６が設けられている。以下、図１０９Ａの場合と異なる点を中心に説明する。
【１３８１】
ガラス枠１００６の下側において、前枠１００２にはガラス枠１００６の下辺を形作る部分が、手前側に突き出す第１棚部１００７ａの形で設けられている。この第１棚部１００７ａは、その上面が、ガラス面１００３から手前側に突き出す下り斜面となっている。この第１棚部１００７ａのパネル状斜面の右方には、持ち玉を表示するための計数表示部（持玉カウンター）１００９と、持ち玉を玉貸機に転送させるための計数ボタン１０１０とが横並びに設けられている。
【１３８２】
また前枠１００２には、第１棚部１００７ａの下り斜面下端から水平方向に続く形で第２棚部（操作棚部）１００８が設けられている。この第２棚部１００８は、第１棚部１００７ａの下辺１０２７から手前側に突き出す平坦部（操作パネル）１００８ａと、第２棚部１００８の中央より右側において、平坦部１００８ａから立ち下がった右下がりの傾斜部１００８ｂと、傾斜部１００８ｂの斜面下端から続く平坦部１００８ｃと、傾斜部１００８ｂおよび平坦部１００８ｃとともに操作空間を形成する奥面部１００８ｄとからなる。
【１３８３】
第２棚部１００８の平坦部１００８ａには、第２棚部１００８の中央より右側において、上面から大きく円筒状または半球状に突出する形で、押しボタン式の演出ボタン１０１３が配置されている。また第２棚部の平坦部１００８ａの左方には、上下左右方向に入力操作可能な十字キー１０７５が設けられている。また第２棚部１００８の平坦部１００８ａには、十字キー１０７５の隣りに、音量調整用ボタン２０７１と光量調整用ボタン２０７２とが設けられている。
【１３８４】
また、第２棚部１００８の傾斜部１００８ｂには、発射装置を作動させるための発射操作ハンドル２０１５が設けられている。この発射操作ハンドル２０１５は、傾斜部１００８ｂ、平坦部１００８ｃおよび奥面部１００８ｄで形成される操作空間内に手を入れて握ることにより、抵抗感なく回動操作可能となっている。その理由として、この発射操作ハンドル２０１５の回転軸の中心線は、右上がりの斜め方向に傾斜している。そして、ハンドルの回転軸の配向は、ガラス面と平行な面内で右上から左下に向かう傾斜軸としている。このようにハンドルの回転軸を傾斜させると、遊技者がハンドルを操作する際の右手のてのひらの向きが人間のてのひらの自然な曲がり方に近づくため、ハンドル操作における遊技者の疲れを少なくすることができる。
【１３８５】
ハンドルの回転軸の配向は、“右上から左下に向かう傾斜軸”と称することができる範囲内で、縦中心線の周りに旋回した任意の位置に定めることができ、いずれの位置にあっても容易な操作性という同じ作用効果を得ることができる。具体的には、傾斜軸を一つの縦

中心線の周りに旋回させたとき、ガラス面と平行な垂直面内に傾斜軸があるときの位置を第１旋回位置とし、この第１旋回位置から上記縦中心線の周りに９０度旋回した垂直面内に傾斜軸があるときの位置を第２の旋回位置としたとき、傾斜軸はこの両者の旋回角度範囲内で定めた任意の位置に定めることができる。そして、傾斜した回転軸の配向がこの旋回角の範囲内にあるのであれば、ハンドル操作における遊技者の疲れを少なくすることができる、容易な操作性という作用効果を得ることができる。

【１３８６】

一般に弾球遊技機や回胴遊技機においては、開放予定用や台確保用として比較的大型のシートを遊技台のガラス枠内に置くことが行われている。たとえば開放予定シートの場合、当日または明日開放予定の遊技台であって係員が許可するまで使用禁止の遊技台であることを告知する目的で、開放予定シートを遊技台のガラス枠内に載置することが行われている。また台確保シート（台確保券）の場合、入場者に台確保シートを渡し、この台確保シートを入場者が遊技台のガラス枠に載置することで遊技台の確保ができる、という使い方がなされている。これらの開放予定シートや台確保シートは、ガラス枠内の遊技領域の１／２以上を隠し得るような比較的大型のシートであるところに特色があり、循環式または非循環式のいずれの遊技台でも有効に活用し得るものである。

【１３８７】

しかし、遊技台の構造上、開放予定シートや台確保シートを安定してガラス枠内に留めて置くことが困難である場合が多く、床に滑り落ちる心配があった。そこで図１０９Ｂに示すように工夫している。

【１３８８】

図１０９Ｂでは、ガラス枠１００６内を隠す程度の比較的大型のシートに対応可能とするため、ガラス枠１００６の下側の両隅部、すなわちガラス枠１００６の両側辺とガラス枠１００６の下辺（第１棚部１００７ａ）とが交わることで形成される左右の隅部に、それぞれ略三角形状の隅板部３００１を設け、この隅板部３００１とガラス面１００３との間に略三角形状の凹部を形成している。この略三角形状の凹部は、ガラス枠１００６の両側辺部の隙間と、ガラス枠１００６の下辺部の隙間２００１と連通する凹部として形成している。

【１３８９】

このため、隅板部３００１によりガラス面１００３との間に形成される略三角形状の凹部に、開放予定シートや台確保シートのような大型のシートの下隅部を差し込むことにより、ガラス枠１００６の両側辺部（隙間）と、ガラス枠１００６の下辺部（隙間）と、ガラス枠１００６の隅板部３００１（凹部）の３箇所で、ガラス枠１００６内にシートを安定に支持し保持することが可能となっている。

【１３９０】

図１０９Ｂの場合は、大型のシートの代表例として台確保シート３０００（図１０９Ｂに破線で示す）を扱っており、この台確保シート３０００を、ガラス枠１００６の下辺部（隙間）と、ガラス枠１００６の隅板部３００１（凹部）との２箇所で安定に保持した状態を、図中に仮想線で例示している。

【１３９１】

ガラス枠１００６の下辺から斜め下に突き出す第１棚部１００７ａには、その上面（下り斜面）の下端に、離席シート２０００および／または台確保シート３０００を支持可能に突起部２００４が設けられている。

【１３９２】

ここで突起部２００４は、第１棚部１００７ａの下辺に沿って横方向に離間して設けた複数個の線状の小突起（線条片）から構成されている。この複数の小突起２００４は、離席シート２０００または台確保シート３０００の下部を支えることができる程度の高さで、第１棚部１００７ａのパネル面（表面）から上方に突出している。そして、これらの小突起２００４は、複数個の線条片が直線的に等間隔または離散的に配置された非連続的線条（非連続の線状突起部）として設けている。しかし、突起が一続きのものとして直線的

に配置された連続的線条（連続した線状突起部）とすることもできる。また、これらの小突起２００４は、断面が円形または楕円形の小突起であってもよい。

【１３９３】

図１０９Ｂでは、上記複数の小突起２００４に加え、第２棚部１００８の平坦部１００８ａに配置された演出ボタン１０１３自体が、突起部２００４の一つとして機能するように構成されている。すなわち、演出ボタン１０１３は、第２棚部１００８の平坦部１００８ａの面と交差する円筒状の部位（基部）を有し、この円筒状基部の外周囲面のうち、第１棚部１００７ａ側に向いた面（上側面）の高さ位置（天地方向の上下位置）が、突起部２００４の高さ位置（天地方向の上下位置）と同一またはほぼ同一となるように定めてある。つまり図１０９Ｂにおいて、第１棚部１００７ａにおける左側の２つの突起部２００４と、第２棚部１００８における中央の演出ボタン１０１３の基部上面と、第１棚部１００７ａにおける右側の２つの突起部２００４とが、垂直方向の同じ高さ位置にあって一直線上に並んでいる、という構成になっている。

【１３９４】

このように演出ボタン１０１３を突起部２００４の一つとして機能させることにより、演出ボタン１０１３の存在が邪魔をして、演出ボタン１０１３の付近に突起部２００４を配設することができないという配置上の制約を乗り越えることができる。つまり、第１棚部１００７ａもしくは第２棚部１００８の左右方向中央にも突起部２００４を配設したのと等価な構成を実現することができる。このため、左右幅の比較的狭い離席シート２０００であっても、演出ボタン１０１３とその隣の突起部２００４を利用して、ガラス枠１００６の下辺の中央付近に離席シート２０００を載置することが可能になる。

【１３９５】

なお、この実施形態２の突起部２００４においても、上述した実施形態１の突起部２００２、２００３について述べた変形例、たとえば変形例２、３、７等の内容を適用することができる。

【１３９６】

操作ハンドルの回転軸の傾きについては、右利き用の傾斜軸を持つハンドルを持つ構成について示したが、左利き用の傾斜軸を持つハンドルを持つ構成にしても良く、また右利き用の傾斜軸を持つハンドルと左利き用の傾斜軸を持つハンドルの両ハンドルを持つ構成にすることもできる。

【１３９７】

［第４実施形態］

次に、本発明に係る第４実施形態として、遊技機に対して前側に開閉可能な開閉扉（たとえば、前枠２やガラス扉６などの扉構造体。以下、「前扉」と略す）の開放時に、遊技球がこぼれることを未然に防止するようにした形態について説明する。

【１３９８】

ここでは、遊技機内部に封入された遊技球を用いて遊技を行う「循環式」の管理遊技機（第２実施形態または第３実施形態）を前提にして説明するが、「非循環式」の一般的遊技機（第１実施形態）についても適用できるものである。

【１３９９】

（１）背景技術

図３５（イ）に示す循環式の管理遊技機は、図１に示す非循環式の一般的遊技機に対し、多くの共通した構造を備えている。その一つは、前扉の開閉機構である。たとえば、図１を参照して、外枠４の前面に前枠２が開閉可能に取り付けられ、この前枠２には、裏面側から、遊技盤３が、その遊技領域３ａを前枠２の開口部に臨ませて装着される。また、前枠２の前面には、ガラス扉６と前面操作パネル７が上下に配置され、それぞれが単独に、または一体的に前側に開放できる扉構造を具備している。

【１４００】

ガラス扉６は、既に説明したように、遊技盤３の遊技領域３ａの前側において、前枠２に開閉自在に設けられる。そして、扉ロック解除用のキーシリンダ（図示せず）にキーを

差し込んで一方側に操作すれば、前枠２に対するロック状態を解除してガラス扉６を前側に開放でき、他方側に操作すれば外枠４に対する前枠２のロック状態を解除して前側に開放できるようになっている。また前枠２には、ガラス扉６内の左上側に発射装置３２が設けられており（図３２（イ）参照）、毎分１００発程度の発射性能を有する。なお、この実施形態は、循環式の管理遊技機であるので、上受け皿ユニット８や上受け皿９は設けられていない。

【１４０１】

このように循環式の管理遊技機は、非循環式の一般的遊技機の場合と同様に、前枠２の前面（少なくとも遊技領域５ａの前面）をガラス扉６で覆った扉構造を具備する。このような扉構造とすることは、遊技機のメンテナンスを可能とする上で必要不可欠であるが、前枠２やこれに設けた前扉（ガラス扉６や前面操作パネル７）は不正に開放される危険がある。そこで、安全対策上、これらの開閉をセンサで検出し、開放されているときはエラー報知（扉開放エラー報知）を行い、また閉鎖されたときはそのエラー報知を解除するように構成している。また、開放エラーの発生と解除に合わせて発射装置に対する発射動作の禁止と解除を行っている。

【１４０２】

（扉開放エラーの判定タイミングに関する問題点）

ただし、センサ信号のＯＮ（開放）／ＯＦＦ（閉鎖）があった時点を捉え、その時点で「開放・閉鎖」があったと判定するのでは、遊技機の僅かな振動に対しても扉開放エラーが発生したり、扉を閉めたのに扉開放と誤検知して、無用な扉開放エラーが発生する恐れがある。たとえば、演出ボタン１３が強打されたり、外枠２やガラス扉６に少し振れただけで扉開放エラーを誤発報したり、また、チャタリングにより扉開放エラーを誤発報する恐れがある。

【１４０３】

（解決例１：図５７（イ））

そこで上記問題に鑑み、センサ信号のＯＮ／ＯＦＦから所定時間だけ遅れた時点を捉え、その時点でセンサ信号がＯＮ継続中なら「開放」、ＯＦＦ継続中なら「閉鎖」と判定する手法（解決例１）が考えられる。具体的に、図５７（イ）に示すタイムチャートで説明する。

【１４０４】

なお、この第４実施形態は、上記第２、第３実施形態と同様に、主制御部２０と枠制御部２２（少なくとも主制御部２０）が扉開放センサ６１からの検出信号（扉開放信号）を受信可能となっているが、ここでは、主制御部２０側の扉開放エラーに係る制御処理に着目して説明する。また、扉開放センサ６１は、たとえば前枠２に取り付けた有接点スイッチからなり、１つのスイッチで、外枠４に対する前枠２の開閉状態と、前枠２に対するガラス扉６の開閉状態とを相対的に検出することができる構造を有する。しかし専用のセンサを用いたり、他と共用のスイッチを用いることができる。このため、少なくともガラス扉６の開閉状態を検出する「扉開放センサ６１」と称した場合、ガラス扉６専用のセンサの形態の他、ガラス扉６の開閉状態と前枠２の開閉状態が検出できるセンサの形態を含むことを意味する。なお、センサの種類としては、接触式であるか無接触式であるかを問わず、公知のセンサを用いることができる。

【１４０５】

この扉開放センサ６１からの検出信号は、図５７の最上欄（検出信号の欄）に示すように、前扉（この例では「ガラス扉６」の開閉状態の検出とする）が開いた瞬間（時刻ｔ１）にＯＮに立ち上がり、閉じた瞬間（時刻ｔ４）にＯＦＦに立ち下がる信号となる。なお、本例は、管理遊技機を例にとり説明しているので、扉開放センサ６１からの検出信号（扉開放信号のＯＮ（開放状態）／ＯＦＦ（閉鎖状態））は、図３９の入力管理処理（ステップＳ０８３）で監視される。一般的遊技機の場合は、図９の入力管理処理（ステップＳ０８３）で監視される。

【１４０６】

図５７（イ）の場合、主制御部２０は、この検出信号のＯＮ（図示の例では立ち上がり、時刻ｔ１）およびＯＦＦ（図示の例では立ち下がり、時刻ｔ４）からそれぞれ所定時間（たとえば、５００ｍｓ）だけ遅れた時点（時刻ｔ３、ｔ５）を捉え、つまり所定時間のディレイΔが経過するまで待つことを条件として、「扉開放／扉閉鎖」の判定、すなわち、扉開放エラーの発生の有無を判定する。

【１４０７】

すなわち、主制御部２０は、扉開放センサ６１からの検出信号（扉開放信号）のＯＮ（開放）／ＯＦＦ（閉鎖）に基づいて、前扉（ここでは、ガラス扉６）の開閉状態を監視する扉開放監視手段を有する。換言すれば、主制御部２０は、扉開放センサ６１からの検出信号に基づき、前扉が開放状態であるか閉鎖状態であるかを判定する扉開放判定手段を有し、この扉開放判定手段が、扉開放センサ６１からの検出信号が、所定時間ＯＮ（所定時間継続してＯＮ）ならば「扉開放状態（扉開放中）」と判定し（時刻ｔ３）、所定時間ＯＦＦ（所定時間継続してＯＦＦ）ならば「扉閉鎖状態（扉閉鎖中）」と判定するようになっている（時刻ｔ５）。

【１４０８】

（扉開放状態を検出した場合）

たとえば、時刻ｔ１にてガラス扉６が開放され、扉開放センサ６１からの検出信号のＯＮ状態が所定時間続いた場合、主制御部２０は「扉開放中」と判定、つまり、扉開放エラーが発生したとして、扉開放エラーフラグをＯＮ状態に設定し（扉開放中指定）、扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信して（図５７（イ）二段目）、扉開放エラー報知を実行させる（時刻ｔ３）。また、主制御部２０は、扉開放エラーが発生した場合、発射制御信号をＯＮからＯＦＦに切り替える（発射許可信号ＥＳを消失させる）。つまり、発射装置３２に対する発射制御信号の内容を、発射許可信号ＥＳから発射停止信号ＮＳに切り替えることで、発射装置３２の発射動作を停止させる（発射許可状態→発射禁止状態に制御する）。

【１４０９】

（扉閉鎖状態を検出した場合）

【１４１０】

その後、時刻ｔ４にてガラス扉６が閉鎖されて、扉開放センサ６１からの検出信号ＯＦＦ状態が所定時間続いた場合、主制御部２０は「扉閉鎖中」と判定、つまり、扉開放エラーが解除されたとして、扉開放エラーフラグをＯＦＦ状態に設定し（扉閉鎖中指定）、エラー解除コマンドを演出制御部２４に送信して、扉開放エラー報知を終了させる（時刻ｔ５）。また、主制御部２０は、扉開放エラーが解除された場合、発射制御信号をＯＦＦからＯＮに切り替える（発射許可信号ＥＳを出力）。つまり、発射装置３２に対する発射制御信号の内容を、発射停止信号ＮＳから発射許可信号ＥＳに切り替えることで、発射装置３２の発射動作を可能にする（発射禁止状態→発射許可状態に制御する）。

【１４１１】

上記「扉開放中」であるか「扉閉鎖中」であるかの判定をなす前に置かれる「所定時間」（遅延時間）は、扉開放エラーの誤発報を防止するためのものであり、ここでは扉開放の場合と扉閉鎖の場合とで共通の遅延時間（同一時間（略同一時間としてもよい））として、たとえば１００ｍｓ～５００ｍｓ程度の値（図示の例では５００ｍｓ）が採用される。なお、本例では遅延時間（ディレイΔ）を共通の遅延時間としているが、それぞれ異なる遅延時間としてもよい。たとえば、開放と判定するまでの遅延時間を第１所定時間（ディレイΔ１）とし、閉鎖と判定する場合に係る第２所定時間（ディレイΔ２）とした場合、「第１所定時間＜第２所定時間」、「第１所定時間＞第２所定時間」、または「第１所定時間＝第２所定時間」のいずれであってもよいが、不正行為防止等の観点から、扉閉鎖状態よりも扉開放状態を早めに検出可能とするため、「第１所定時間＜第２所定時間」とすることが好ましい（後述の図５７（ロ）の解決例２についても同様）。なお、枠制御部２２が「扉開放中」であるか「扉閉鎖中」であるかの判定する場合において、第１所定時間（ディレイΔ１）と第２所定時間（ディレイΔ２）とを設ける場合ついても同様である

。
【１４１２】
（２）「上記解決例１の技術的課題について」
しかしながら、上記した解決例１に係る図５７（イ）のように、扉開放センサ６１からの検出信号（扉開放信号）についての判断時点を所定時間だけ遅らせて、所定時間ＯＮならば「扉開放」、所定時間ＯＦＦならば「扉閉鎖」と判定する方法には、次のような課題がある。
【１４１３】
「所定時間ＯＮで扉開放」に着目して見たとき、図５７（イ）に示すように、ガラス扉６が開放された時点（時刻ｔ１）から、主制御部２０において「扉開放中」と認知される時点（時刻ｔ２）までの間、つまり「所定時間」だけ判断時点を遅らせる「ディレイΔ」の期間中においても、主制御部２０は、扉開放エラーと判断するまでは発射制御信号（発射許可信号ＥＳ）を出力し続けるため、発射許可状態にある。このため、扉開放エラーと判断するまでのディレイΔの期間中において、不用意に発射ハンドル１５に触れてしまうと、発射装置３２が発射動作を行い、その発射球が遊技機の外にこぼれ落ちてしまう、という問題がある。遊技機の構造（たとえば、発射装置３２の形成位置や扉構造形態など）によっては、前枠２またはガラス扉６のいずれかを開放した場合に（前面操作パネル７が前枠２と一体型でなく分離型の場合は、前面操作パネル７を開放した場合を含む）、遊技球が遊技機の外部にこぼれ落ちてしまうこともありうる。
【１４１４】
そこで本実施形態は、上記問題に鑑み、図５７（ロ）に示すような制御方法（解決例２）を採用し、ガラス扉６などの前扉が開放された場合に、遊技球がこぼれることを未然に防止しうる遊技機を提供することを目的としている。
【１４１５】
以下では、本発明の説明を分かり易くするために、図５７（イ）と同じく、ガラス扉６を開放した場合に遊技球が遊技機の外にこぼれ落ちてしまうケースを例にとり説明する。
【１４１６】
特に管理遊技機では、遊技機内部で所定数の遊技球を循環させて遊技をすることから、扉構造体を開けた際、上記した判断遅れの期間（ディレイΔ）中においても、発射動作禁止状態中ではなく、また発射装置３２に対して遊技球が供給可能な状態にあることから、ガラス扉６が開放時に遊技球が発射されると、遊技球が遊技領域５ａから飛び出してしまい、パチンコホール内に跳ね落ちてしまうことが強く懸念される。遊技球がホール内に跳ね落ちてしまうと、遊技球を見失ったり、探す手間が煩わしいといった問題が生じうる。
【１４１７】
ここで上記問題を解決する手法としては、上記ディレイΔの量をゼロまたはほぼゼロの程度まで少なくし、扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮの時点（扉開放信号の立ち上がり）で即扉開放と判断し、検出信号ＯＦＦ（扉開放信号の立ち下がり）で即扉閉鎖と判定すること（即応判定）が考えられる。
【１４１８】
このようにディレイΔをゼロにした即応判定によれば、「ガラス扉６の開放」に遅れることなく、「発射許可信号ＥＳの消失（発射制御信号ＯＦＦ）」を追従させることができ、瞬間的な応答制御が達成できる。つまり、ガラス扉６の開放と略同一のタイミングで、直ちに発射装置３２による発射動作を停止させることができる。
【１４１９】
しかし、ディレイΔをゼロにしまうと、先述したように、遊技機の僅かな振動に対しても扉開放エラーを誤発報するなど、無用な扉開放エラーが発生するといった問題が生じうる。
【１４２０】
そこで本実施形態では、扉開放エラーを誤発報することを防止するとともに、遊技球が扉開放下で発射されて遊技機外へ落ちてしまうことを防止しうる手法として、次に述べる

解決例２を採用している。図５７（ロ）を参照して、この解決例２について詳細に説明する。

【１４２１】

（３）「解決例２の概要」

本実施形態は、「扉開放エラーの判定」と「発射停止の判定」とを、異なる条件（判定基準）の下で判定するようにしたものである。具体的には、次の（ａ）（ｂ）のように構成する。

【１４２２】

（ａ）「扉開放エラーの判定について」

扉開放エラーの判定については、扉開放センサ６１からの検出信号が第１所定時間（たとえば、２００ｍｓ）ＯＮであることを条件に、扉開放中（扉開放エラー）と判定して、扉開放エラーを発生させる。また、扉開放センサ６１からの検出信号が第２所定時間（たとえば、５００ｍｓ）ＯＦＦであることを条件に、「扉閉鎖」（扉開放エラー解除）と判定して扉開放エラーの発生を解除する。

【１４２３】

（ｂ）「発射停止の判定について」

発射停止の判定については、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＮした（立ち上がった）ことを条件に「扉開放」と判定して、直ちに発射装置３２の作動を禁止する（発射禁止状態に制御する）。また、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＦＦ（立ち下がった）したことを条件に「扉閉鎖」と判定して、直ちに発射装置の作動の禁止を解除する（発射許可状態に制御する）。

【１４２４】

（４）「解決例２の詳細」

図５７（ロ）は解決例２の説明に供するタイミングチャートである。なお、上記解決例１に係る図５７（イ）で説明した内容と実質的に同じ内容については、重複記載を避けるために、適宜省略して説明する。

【１４２５】

図５７（ロ）は、図５７（イ）の場合と同じく、前扉（ガラス扉６）の開閉状態を検出する扉開放センサ６１からの検出信号が主制御部２０に入力される。この検出信号は、図５７の最上欄に示すように、ガラス扉６が開いた瞬間（時刻ｔ１）にＯＮ（図示の例では扉開放信号の立ち上がり）となり、閉じた瞬間（時刻ｔ４）にＯＦＦ（図示の例では扉開放信号の立ち下がり）となる。

【１４２６】

主制御部２０は、扉開放センサ６１からの検出信号に基づいて、前扉（ここでは、ガラス扉６）が開放状態であるか閉鎖状態であるかを判定する扉開放判定手段（扉開放監視手段９を有する。ただし、本例（解決例２）に係る扉開放判定手段（扉開放監視手段）は、次の第１判定手段と第２判定手段とを含んで構成される。

【１４２７】

（ｉ）「第１判定手段（即応答判定手段）」

扉開放センサ６１からの検出信号がＯＮに切り替わった時点で「扉開放」と判定し、検出信号がＯＦＦに切り替わった時点で「扉閉鎖」と判定する第１判定手段（即応答判定手段）。

（ｉｉ）「第２判定手段（遅応答判定手段）」

扉開放センサ６１からの検出信号が第１所定時間（ディレイΔ１）だけＯＮならば「扉開放」と判定し、検出信号が第２所定時間（ディレイΔ２）だけＯＦＦならば「扉閉鎖」と判定する第２判定手段（遅応答判定手段）。この第２判定手段については、少なくとも上記第１判定手段が扉開放と判定するよりも後に、扉開放（扉開放エラー）と判定する。

【１４２８】

（ａ）「発射装置の制御について」

主制御部２０は、上記第１判定手段（即応答判定手段）において、扉開放センサ６１か

らの検出信号がＯＮに立ち上がった場合（時刻ｔ１）、そのＯＮ状態がディレイ時間継続することを条件とすることなく（ディレイ時間の経過を待つことなく）、ＯＮになった時点（時刻ｔ１）を捉え、その時点で直ちに「扉開放中」と判定する。そして、この「扉開放中」と判定した場合は、発射制御信号をＯＮからＯＦＦに切り替えて（発射禁止状態に制御）、発射装置３２の発射動作を停止させる。

【１４２９】

また主制御部２０は、上記第１判定手段（即応答判定手段）において、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＦＦに立ち下がった場合（時刻ｔ４）、そのＯＦＦ状態がディレイ時間継続することを条件とすることなく（ディレイ時間の経過を待つことなく）、検出信号がＯＦＦになった時点（時刻ｔ４）を捉え、その時点で直ちに「扉閉鎖中」と判定する。そして「扉閉鎖中」と判定した場合は、発射制御信号をＯＦＦからＯＮに切り替えて（発射許可状態に制御）、発射装置３２の発射動作を許可し再開させる。

【１４３０】

なお、図３９（一般的遊技機の場合は図９）の入力管理処理（ステップＳ０８３）とエラー管理処理（ステップＳ０８９）とを、上記第１判定手段（即応答判定手段）として機能させることができる。たとえば、図３９に示す４ｍｓ割込処理中における入力管理処理（ステップＳ０８３）にて、扉開放センサ６１からの検出信号を監視しているので、この入力管理処理（ステップＳ０８３）において扉開放信号ＯＮを検出した場合に発射停止フラグをＯＮ状態（発射停止指定）に設定し、同一割込処理内における後続のエラー管理処理（ステップＳ０８９）にて、発射停止フラグの設定状態（ＯＮ（発射停止指定）／ＯＦＦ（発射許可指定））を判定し、発射制御信号停止フラグがＯＮ状態の場合には発射制御信号をＯＦＦに設定し、発射制御信号停止フラグがＯＦＦ状態の場合には発射制御信号をＯＮに設定するように構成することができる。

【１４３１】

ただし、制御負担軽減の観点から、発射装置３２の発射動作の禁止／許可に関する制御処理については、上述のような発射停止フラグを頼ることなく、入力管理処理（ステップＳ０８３）中で済ませることが好ましい。具体的には、入力管理処理（ステップＳ０８３）にて、扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮを検出した場合に発射制御信号をＯＦＦにし、扉開放センサ６１からの検出信号ＯＦＦ検出した場合に発射制御信号をＯＮにするといった処理を実行させる。この場合は、入力管理処理（ステップＳ０８３）だけを、第１判定手段（即応答判定手段）として機能させることができる。

【１４３２】

なお、扉開放センサ６１からの検出信号に対して誤検出を防止するため、少なくとも２回以上の割込処理（入力管理処理）における検出結果に基づき、扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮ／ＯＦＦを判定することが好ましい。たとえば、前回と今回の割込処理にて扉開放信号の検出結果がいずれもＯＮである場合には扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮと判定し、前回と今回の割込処理にて扉開放信号の検出結果が異なる場合には扉開放センサ６１からの検出信号ＯＦＦと判定するように構成する。いずれにしても、扉開放が検出された場合に、極めて短時間で発射制御信号のＯＮ／ＯＦＦの設定が可能であるため、上記第１判定手段（即応答判定手段）としての役割を十分に発揮することができる。たとえば、数回の割込で扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮ／ＯＦＦを判定する場合であっても、ガラス扉６を開放して８ｍｓ～１６ｍｓ程度という極めて短時間で発射制御信号の出力を停止して、遊技球の発射動作を停止（禁止）させることができる。発射装置３２の発射性能は毎分１００発程度であるので、ガラス扉６の開放に遅れることなく、瞬時に発射動作を停止させるための判定時間としては、何ら問題の無い時間幅であると考えられる。

【１４３３】

（ｂ）「扉開放エラーの検出、解除について」

次に、本例（解決例２）に係る扉開放エラーの検出・解除（扉開放エラーの判定）について説明する。

【１４３４】
主制御部２０は、上記第２判定手段（遅応答判定手段）において、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＮに立ち上がった時点（時刻ｔ１）から第１所定時間（たとえば、２００ｍｓ）ＯＮが継続することを条件として、つまり第１ディレイΔ１が経過した時点（時刻ｔ２）を捉え、扉開放センサ６１からの検出信号が所定時間ＯＮならば「扉開放中」と判定する（時刻ｔ２）。そして「扉開放中」と判定した場合は、扉開放エラーが発生したとして、扉開放エラーフラグをＯＮ状態に設定し（扉開放中）、扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信して、外部に対して扉開放エラー報知を実行させる（時刻ｔ２）。
【１４３５】
また、主制御部２０は、上記第２判定手段（遅応答判定手段）において、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＦＦに立ち下がった時点（時刻ｔ４）から第２所定時間（たとえば５００ｍｓ）ＯＦＦが継続することを条件として、つまり第２ディレイΔ２が経過した時点（時刻ｔ５）を捉え、扉開放センサ６１からの検出信号が所定時間ＯＦＦならば「扉閉鎖中」と判定する（時刻ｔ５）。そして「扉閉鎖中」と判定した場合は、扉開放エラーが解除されたとして、扉開放エラーフラグをＯＦＦ状態に設定し（扉閉鎖中）、エラー解除コマンドを演出制御部２４に送信して、扉開放エラー報知を終了させる（時刻ｔ５）。
【１４３６】
上記した扉開放エラーの検出、解除の制御の仕方は、扉開放エラーを判断するための扉開放検知タイミングを定めるディレイΔ１が５００ｍｓから２００ｍｓと短くなっている点を除き、図５７（イ）の場合と同じである。短くしている理由としては、ディレイΔ１の量が少ないほど、不正行為対策として有効だからである。なお、図５７（ロ）では、扉閉鎖の際に、扉開放エラー解除を判断するタイミングを定めるディレイΔ２（時刻ｔ４～ｔ５）が、図５７（イ）と同じ５００ｍｓとなっているが、このディレイΔ２は５００ｍｓよりも短い値または長い値に定めることもできる。
【１４３７】
なお、扉開放エラーに係る処理については、図３９（一般的遊技機の場合は図９）の入力管理処理（ステップＳ０８３）やエラー管理処理（ステップＳ０８９）において、既に説明した通りであり、これらの管理処理（ステップＳ０８３、Ｓ０８９）は、上記第２判定手段（遅応答判定手段）として機能させることができる。
【１４３８】
（５）「解決例２の効果」
本例（解決例２）において、発射装置の制御に関しては、第１判定手段（即応答判定手段）により、扉開放センサ６１からの検出信号がＯＮに立ち上がった時点で。「即扉開放」と判断し、発射装置３２による発射動作を発射禁止状態に制御する構成としたので、ガラス扉６の開放に遅れることなく発射装置３２の発射動作を即座に止めることができ、発射された遊技球が遊技機外部にこぼれ落ちることをなくすことができる。
【１４３９】
他方、扉開放エラーの報知に関しては、第２判定手段（遅応答判定手段）により扉開放センサ６１からの検出信号ＯＮの立ち上がりからディレイΔ１が経過した時点、およびＯＦＦの立ち下がりからディレイΔ２が経過した時点を捉え、「扉開放中」であるか「扉閉鎖中」であるかの判定する構成としたので、ディレイ量をゼロとした場合のように扉開放エラーが誤発報されることを防止することができる。
【１４４０】
換言すれば、本実施形態においては、扉開放か否かを判断する判定基準を、発射装置を停止させる場合の第１判定基準（即応判定）と、エラー報知を発生させる場合の第２判定基準（遅応判定）の２つに分け、両判定基準が相互に影響し合わない独立のものとし、これら２つの判定基準の内容を目的に合わせて異ならせている。本実施形態によれば、発射装置３２については、ガラス扉６の開放に遅れることなく瞬時に応答して扉開放中と判定して発射制御信号を停止させる（発射許可信号ＥＳを消失させる）「即応答判定（第１判定基準）」を採用したので、ガラス扉６を開放した際、ガラス扉６の開放に遅れることな

く発射装置３２の発射動作を禁止して、発射球がこぼれ落ちることをなくすことができる。

【１４４１】

また、扉開放エラーの報知については、ガラス扉６の開放に直ぐには反応せず、ディレイ時間の経過を待ってから扉開放中と判定する「遅応答判定（第２判定基準）」を採用したので、ディレイ時間をゼロとしたときのような扉開放エラーの誤発報を防止することができる。

【１４４２】

（枠制御部２２の扉開放エラーの監視、エラー報知処理について）

なお、既に説明したように、枠制御部２２と主制御部２０は、それぞれ扉開放センサ６１からの検出信号を受信可能であり、これら制御部２０、２２間では「扉開放／扉閉鎖」に関する情報（扉開放センサ６１の検出情報に関する電文）のやり取りはしておらず、それぞれ独立して、扉開放センサ６１からの検出信号に基づく所定のエラー処理（扉開放に係るエラー処理）を実行可能となっている。端的に言えば、枠制御部２２と主制御部２０は、それぞれ独立して、「扉開放／扉閉鎖」を監視可能（扉開放エラーの発生を監視可能）な構成であり、詳しくは、主制御部２０が独自で（枠制御部２２と連係することなく）扉開放エラーを判定可能な「第１エラー判定手段」を有し、枠制御部２２が独自（主制御部２０と連係することなく）で扉開放エラーを判定可能な「第２エラー判定手段」を有する構成である。

【１４４３】

枠制御部２２は、扉開放エラーであると判定した場合に（扉開放信号ＯＦＦ、所定の外端信号（ここでは、扉開放に係るセキュリティ信号）を遊技機に接続された外部装置に送信するが、扉開放を検出しても発射動作の停止制御を行わない。したがって、主制御部２０は、「扉開放／扉閉鎖」に基づく発射動作の「許可／禁止（停止）」に関し、枠制御部２２と枠制御部２２間の電文の「通知／応答」に要するタイムラグが生じることなく、つまり、枠制御部２２と主制御部２０が連係することなく、主制御部２０側による単独制御にて、扉開放センサ６１からの検出信号のＯＮ／ＯＦＦに対して、即応性ある発射動作制御（即応制御）が可能となっている（図５７（ロ））。

【１４４４】

（枠制御部２２おける扉開放エラーの検出、解除について）

枠制御部２２側における扉開放エラーに関する判定条件は、主制御部２０側における判定条件と異なる条件としてもよいが、同一条件とすることが好ましい。その理由は、次に述べる通りである。

【１４４５】

枠制御部２２側では、扉開放エラーが生じた場合、主制御部２０にその旨を通知することなく、所定の外端信号（扉開放に係るセキュリティ信号）を外部接続端子基板８５を介して外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣや遊技機情報センタなど）に送信し、扉開放エラーが発生した旨を外部に報知する。他方、主制御部２０側では、扉開放エラーが生じた場合、扉開放エラーコマンドを演出制御部２４に送信して、扉開放エラーが発生した旨を外部に報知（演出手段によるエラー報知）する。このように、枠制御部２２と主制御部２０とは、それぞれ独立して扉開放エラー報知に係る処理を行うが、扉開放エラーの報知タイミングがバラバラであると、たとえば、外部装置側が扉開放エラーを検出しているにもかかわらず、遊技機１側からは扉開放エラー報知がされていない、という状況が発生しうるため、不正行為監視等の観点から好ましくない。また、扉開放エラーが解除された場合も、その解除タイミング（エラー報知終了タイミング）がバラバラであるのは、同様の理由により好ましくない。そこで、枠制御部２２においても、主制御部２０と同じ扉開放エラーに関する判定条件（たとえば、図５７（ロ）参照）を採用することが好適である。ここでいう「扉開放エラーに関する判定条件」とは、少なくとも扉開放エラーの発生を判定するエラー判定条件であり、好ましくは、当該エラー判定条件および扉開放エラーの解除を判定するエラー解除条件である。

【１４４６】
いずれにしても扉が開放された場合は、扉開放エラーと判定されるよりも前に、発射装置３２の発射動作が停止され（時刻ｔ１）、その後、扉開放エラーと判定された場合に（ディレイΔ１経過後の時刻ｔ２）、扉開放に係るセキュリティ信号の出力（送信）や、演出手段による扉開放エラー報知が実行される。また、扉開放エラー中において扉が閉鎖された場合は、扉開放エラー解除と判定されるよりも前に発射動作が再開され（時刻４）、その後（ディレイΔ２経過後の時刻ｔ５）、発生中の扉開放エラーが解除される。
【１４４７】
（変形例１）
上記「解決例２（図５７の（ロ））」では、主制御部２０は、上記第１判定手段（即応答判定手段）において、扉開放を検出した場合には直ちに発射装置３２の発射動作を停止し（時刻ｔ１）、扉閉鎖を検出した場合には停止中の発射動作を直ちに再開させる（時刻ｔ４）形態について説明した。しかし、扉閉鎖を検出した場合には停止中の発射動作を、所定時間（ディレイΔ３）経過するのを待ってから再開してもよい。たとえば、上記第２判定手段（遅応答判定手段）により扉開放エラーが解除されたと判定された場合（時刻ｔ５）、発射装置３２の発射動作を許可し再開させてもよい。遊技球が外部にこぼれるのは、主に、扉構造体の開放時であるため、扉開放を検出した場合には直ちに発射装置３２の発射動作を停止させることが効果的であるが、発射動作の再開は、扉開放エラーの解除を待ってから行っても、特に問題がないからである。
【１４４８】
なお、本例に係る上記「所定時間（ディレイΔ３）」は、上記第２判定手段（遅応答判定手段）が、扉開放エラーが解除されたと判定するために要する「第２所定時間（ディレイΔ２）」と異なる時間（ディレイΔ３≠ディレイΔ２）とすることができる。ただし、「所定時間（ディレイΔ３）」は、「第２所定時間（ディレイΔ２）」よりも短時間であるか（ディレイΔ３＜ディレイΔ２）、同一（略同一）時間（ディレイΔ３＝ディレイΔ２、またはディレイΔ３　ディレイΔ２）であることが好ましい。ディレイΔ３をディレイΔ２よりも長時間（ディレイΔ３＞ディレイΔ２）としてしまうと、扉開放エラーが解除されているにもかかわらず、発射動作の再開がされない（遅延してしまう）という問題が生じてしまい、好ましくない。本例では、扉が開放された場合は上記「解決例２」と同じく、扉開放エラーと判定されるよりも前に発射装置３２の発射動作が停止され（時刻ｔ１）、その後、扉開放エラーと判定された場合に（ディレイΔ１経過後の時刻ｔ２）、扉開放に係るセキュリティ信号の出力（送信）や、演出手段による扉開放エラー報知が実行される。一方、扉開放エラー中において扉が閉鎖された場合は上記「解決例２」とは異なり、所定時間（ディレイΔ３）の経過を待って発射動作が再開される。なお、発射動作の再開は、扉開放エラー解除と判定されるよりも前であってもよいし（「ディレイΔ３＜ディレイΔ２」のケース：図５７の例の場合、時刻ｔ４＜時刻ｔ５の間で再開する）、扉開放エラー解除と判定された場合（「ディレイΔ３＝ディレイΔ２」のケース：図５７の例の場合、時刻ｔ５で再開する）であってもよい。
【１４４９】
（変形例２）
第４実施形態では、前扉としてガラス扉６を例にして説明したが、前枠２やガラス扉６、その他の扉構造の１つまたは２以上に対して適用することが可能である。前枠２に対しても適用できるとしたのは、前枠２を開放した際に遊技球の発射誘導路が遮断される構造を備えている場合、即応判定を採用すれば、前枠２の開放と同時に発射装置が停止するため、誘導路の遮断箇所から遊技球が前枠２の裏面側にこぼれ落ちることを防止できるからである。たとえば前枠２の閉鎖時に、外枠４に配置された研磨装置の入口が前枠２に設けられた使用球回収路と結合するとともに、外枠４に配置された研磨装置の出口が前枠２に設けられた発射誘導路と結合して連続した球誘導通路を形成するよう構成される遊技機がある（特開２０１３－１８３９２５）。このように構成された遊技機においては、前枠２の開閉状態を検出するセンサ機能を扉開放センサ６１に持たせ、図５７（ロ）で説明した

実施形態（解決例２）を適用することで、同様の作用効果を得ることができる。
【１４５０】
（変形例３）
第４実施形態では、遊技機内部に封入された遊技球を用いて遊技を行う「管理遊技機」を前提にして説明したが、ガラス扉６や外枠２などのように、開放するとエラー報知が発生する扉構造を有し、かつ扉を開放すれば発射球がこぼれ落ちる可能性がある遊技機であれば、「循環式」の遊技機であるか、「非循環式」の遊技機であるかを問うことなく、いずれの遊技機に対しても適用することができる。
【１４５１】
たとえば、図１に示す非循環式の一般的遊技機は、循環式の管理遊技機と同様に、前枠２やガラス扉６などの扉構造有している。すなわち、外枠４の左右方向の一側にヒンジを介して縦軸廻りに開閉自在に前枠２が装着されている。前枠２は遊技盤装着枠と前面操作パネル７（支持板）とを上下に備え、その遊技盤装着枠に遊技盤３が裏側から着脱自在に装着され、また前面操作パネル７の前面に発射操作ハンドル１５が、裏面に発射装置３２がそれぞれ装着されている。これらの前枠２やガラス扉６は、第１実施形態にて既に説明した通り、いずれも開放されるとエラー報知が発生する扉であり、そして、これらの扉を不用意に開放させると発射装置３２から遊技球が発射されて遊技機の外にこぼれ落ちてしまう、という問題を抱えている。よって、これらの扉構造のいずれに対しても、図５７（ロ）で説明した実施形態（解決例２）を適用することで、同様の作用効果を得ることができる。
【１４５２】
（変形例４：扉開放状態と玉抜き状態との関係について）
ところで、遊技中に玉詰まり等、何らの事情により、玉抜きユニット７２を作動させて（玉抜き状態にする）、遊技球の全部または一部を一旦抜き取りたい場合もありうる。玉抜きユニット７２を作動させるためには、前枠２を開放して、遊技機内部に設けられた玉抜きスイッチ６２を操作する必要があるが、本実施形態の場合、扉開放中は玉抜き状態であるか否かを問わず、発射禁止状態に制御されるようになっている。しかし、発射装置３２内に供給された発射待ちの遊技球も取り出したいケースもあるため、この点を考慮し、扉開放中の玉抜き状態（扉開放中かつ玉抜き状態）である場合は、発射動作を禁止しない（発射動作を許可する）構成としてもよい。また、ガラス扉６の開放／閉鎖状態と、前枠２の開放／閉鎖状態を別々に検出可能に構成し、前枠２の開放時には発射動作を禁止せず、ガラス扉６の開放時には発射動作を禁止する、といった構成としてもよい。
【１４５３】
（変形例５：扉開放状態と性能情報との関係について）
扉開放中は発射動作が停止されるが、当該発射動作停止中であっても、その停止直前に発射された遊技球が、入賞球またはアウト球として検出される可能性を考慮し、性能情報に係る処理（性能情報の算出に用いる計数値の計数処理、性能情報の算出処理、性能情報の表示処理、性能情報の外部出力処理（外端信号による外部装置への出力処理）などのうちの全部または一部の処理）を実行可能に構成してもよい。この場合、発射動作停止直前に発射された遊技球に対しても性能情報に反映させることができる。ただし、扉開放の発射球は、遊技者が通常の遊技中に発射した遊技球とは言い難く、むしろ、扉開放直前にホール店員等が発射操作ハンドル１５に偶々触れてしまった結果の発射球の可能性が高いと考えられる。そこで、扉開放による発射動作停止中は、上記性能情報に係る処理を実行しない構成としてもよい。「性能情報に係る処理」とは、具体的には、性能情報の算出に用いる計数値の計数処理、性能情報の算出処理、性能情報の表示処理、および性能情報の外部出力処理（外部装置に対する外端信号の出力処理）などが該当し、扉開放による発射動作停止中は、これらの処理の少なくとも１つの処理を実行しない構成とすることができる。
【１４５４】
上記した第４実施形態は、下記の構成（Ｅ１）～（Ｅ７）とすることができる。なお括

弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。
【１４５５】
＜構成（Ｅ１）＞
これは前扉（ガラス扉６）に対して適用する構成例である。
外枠（外枠４）に開閉可能に取り付けられた前枠（前枠２）と、
前記前枠に装着された遊技盤（遊技盤３）と、
遊技領域内に遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
前記発射手段による遊技球の発射動作を制御する発射制御手段（主制御部２０、発射制御基板２８）と、
前記前枠の前面に開閉可能に設けられた前扉（ガラス扉６）と、
少なくとも前記前扉の開閉状態に応答し、前記前扉の開放状態／閉鎖状態を示す検出信号を出力可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
所定のエラー報知を実行可能なエラー報知実行手段（主制御部２０、演出制御部２４、演出手段）と、備える遊技機であって、
前記発射制御手段は、
前記開放状態を示す検出信号を検出した場合、直ちに前記発射手段の発射動作を禁止（制限）する禁止（制限）状態に制御し（図５７（ロ）の時刻ｔ１）、前記禁止状態中に前記閉鎖状態を示す検出信号を検出した場合、直ちに当該禁止状態を解除して前記発射手段の発射動作を許可する許可状態に制御し、（図５７（ロ）の時刻ｔ４）、
前記エラー報知実行手段は、
前記開放状態を示す検出信号を第１所定時間継続して検出した場合（図５７の時刻ｔ１～ｔ２）、前記エラー報知（扉開放エラー報知）を実行し（図５７（ロ）の時刻ｔ２）、当該エラー報知中に前記閉鎖状態を示す検出信号を第２所定時間継続して検出した場合（図５７の時刻ｔ４～ｔ５）、当該エラー報知を終了する（図５７（ロ）の時刻ｔ５）、
ことを特徴とする遊技機。
【１４５６】
＜構成（Ｅ２）＞
外枠（外枠４）に開閉可能に取り付けられた前枠（前枠２）と、
前記前枠に装着された遊技盤（遊技盤３）と、
遊技領域内に遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
前記発射手段による遊技球の発射動作を制御する発射制御手段（主制御部２０、発射制御基板２８）と、
前記前枠の前面に開閉可能に設けられた前扉（ガラス扉６）と、
少なくとも前記前扉の開閉状態に応答し、前記前扉の開放状態／閉鎖状態を示す検出信号を出力可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
前記扉開放検出手段からの検出信号に基づいて、前記前扉の開放状態であるか閉鎖状態であるかを判定する扉開放判定手段（主制御部２０）と、
所定のエラー報知を実行可能なエラー報知実行手段（主制御部２０、演出制御部２４、演出手段）と、
を備える遊技機であって、
前記扉開放判定手段は、
前記開放状態を示す検出信号を受信した時点（扉開放信号がＯＮになった時点：図５７（ロ）の時刻ｔ１）で前記開放状態と判定し、前記閉鎖状態を示す検出信号を受信した時点（扉開放信号がＯＦＦになった時点：図５７（ロ）の時刻ｔ４）で前記閉鎖状態と判定する第１判定手段（即応判定手段）と、
前記開放状態を示す検出信号を第１所定時間継続して受信した場合に前記開放状態と判定し（図５７（ロ）の時刻ｔ１～ｔ２）、前記閉鎖状態を示す検出信号を第２所定時間継続して受信した場合に前記閉鎖状態と判定する（図５７（ロ）の時刻ｔ４～ｔ５）第２判定手段（遅応判定手段）とを含み、
前記発射制御手段は、

前記第１判定手段により前記開放状態と判定された場合、前記発射手段の発射動作を禁止する禁止状態に制御し（図５７（ロ）の時刻ｔ１）、前記第１判定手段により前記閉鎖状態であるであると判定された場合、前記発射手段の発射動作を許可する許可状態に制御し（図５７（ロ）の時刻ｔ４）、
前記エラー報知実行手段は、
前記第２判定手段により前記開放状態と判定された場合、前記エラー報知（扉開放エラー報知）を実行し（図５７（ロ）の時刻ｔ２）、当該エラー報知中において前記第２判定手段により前記閉鎖状態であると判定された場合、当該エラー報知を終了する（図５７（ロ）の時刻ｔ５）、
ことを特徴とする遊技機。

【１４５７】
なお、上記「構成（開１）」または「構成（開２）」において、前扉がガラス扉６であるとする形態では、「前記前枠の前面に開閉可能に設けられた前扉と、」を「前記前枠２に開閉可能に、前記遊技盤の遊技領域を覆うように設けられた前扉と、」とすることができる。また、第１所定時間と第２所定時間の関係は、「第１所定時間＜第２所定時間」、「第１所定時間＞第２所定時間」、「第１所定時間＝第２所定時間」のいずれであってもよい。

【１４５８】
＜構成（Ｅ３）＞
遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
前記発射手段の発射動作を制御する発射制御手段（主制御部２０、発射制御基板２８）と、
遊技機本体に開閉可能に配置された開放扉（前枠２やガラス扉などの扉構造体）の開放状態／閉鎖状態を検出可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
前記扉開放検出手段からの検出信号に基づき、扉開放エラーであるか否かを判定するエラー判定手段（主制御部２０）と、
前記扉開放エラーに係るエラー報知を実行可能なエラー報知実行手段（主制御部２０、演出制御部２４、演出手段）と、
を備える遊技機であって、
前記エラー判定手段は、
前記開放状態を示す検出信号が所定時間継続して検出された場合（図５７（ロ）の時刻ｔ１～ｔ２）、前記扉開放エラーであると判定し（図５７（ロ）の時刻ｔ２）、
前記発射制御手段は、
前記開放状態を示す検出信号が検出された場合、前記エラー判定手段により前記扉開放エラーであると判定される前に（図５７（ロ）の時刻ｔ２よりも前）、前記発射手段の発射動作を停止させる（図５７（ロ）の時刻ｔ１）、
ことを特徴する遊技機。

【１４５９】
＜構成（Ｅ４）＞
遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
前記発射手段の発射動作を制御する発射制御手段（主制御部２０、発射制御基板２８）と、
遊技機本体に開閉可能に配置された開閉扉（前枠２やガラス扉などの扉構造体）の開放状態／閉鎖状態を検出可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
前記開放状態を示す検出信号が検出されたことに基づき、遊技機の外部に設けられた外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴ、遊技機情報センタなど）に対して所定信号（扉開放エラーに係る外端信号）を出力可能な外部信号出力手段（枠制御部２２、外部接続端子基板８５）と、
を備える遊技機であって、
前記発射制御手段は、前記外部信号出力手段により前記所定信号が出力される前に、前

記発射手段の発射動作を停止させる（「枠制御部２２おける扉開放エラーの検出、解除について」参照）
ことを特徴する遊技機。
【１４６０】
＜構成（Ｅ５）＞
遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
前記発射手段の発射動作を制御する発射制御手段（主制御部２０、発射制御基板２８）と、
遊技機本体に開閉可能に配置された開閉扉（前枠２やガラス扉などの扉構造体）の開放状態／閉鎖状態を検出可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
前記扉開放検出手段からの検出信号に基づき、扉開放エラーを判定可能なエラー判定手段（枠制御部２２）と、
遊技機の外部に設けられた外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴ、遊技機情報センタなど）に対して、所定信号（扉開放エラーに係る外端信号）を出力可能な外部信号出力手段（枠制御部２２、外部接続端子基板８５）と、を備える遊技機であって、
前記エラー判定手段は、
前記開放状態を示す検出信号を所定時間継続して検出した場合、前記扉開放エラーであると判定し（図５７の時刻ｔ２）、
前記外部信号出力手段は、
前記エラー判定手段により前記扉開放エラーであると判定された場合、前記所定信号を出力し（「枠制御部２２おける扉開放エラーの検出、解除について」参照）、
前記発射制御手段は、
前記開放状態を示す検出信号が検出された場合、前記エラー判定手段により前記扉開放エラーであると判定される前に前記発射手段の発射動作を停止させる（図５７（ロ）の時刻ｔ１、「枠制御部２２おける扉開放エラーの検出、解除について」参照）、
ことを特徴する遊技機。
【１４６１】
＜構成（Ｅ６）＞
遊技球を発射可能な発射手段（発射装置３２）と、
遊技機本体に開閉可能に配置された開閉扉（前枠２やガラス扉などの扉構造体）の開放状態／閉鎖状態を検出可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
入賞手段に入球した遊技球を検出する入賞検出手段（各種入賞検出センサ）と、
前記入賞検出手段が検出した検出情報に基づく賞球数情報を管理可能に構成され、遊技動作を司る主制御手段（主制御部２０）と、
前記主制御手段からの賞球数情報に基づいて、遊技を行うために用いる遊技球数の増減管理処理を実行可能に構成された副制御手段（枠制御部２２）と、を備え、
内部に封入された遊技球を循環的に使用して遊技を行う管理遊技機であって、
前記主制御手段および前記副制御手段に対して前記扉開放検出手段からの検出信号が入力されるように構成され（図３２）、
前記主制御手段は、
前記扉開放検出手段からの検出信号に基づき、扉開放エラーを判定可能な第１エラー判定手段と、
前記発射手段の発射動作を制御可能な発射制御手段と、を備え、
前記副制御手段は、
前記扉開放検出手段からの検出信号に基づき、扉開放エラーを判定可能な第２エラー判定手段と、
前記第２エラー判定手段による判定結果に基づき、遊技機の外部に設けられた外部装置（たとえば、ホールコンピュータＨＣ、データカウンタＤＴ、遊技機情報センタなど）に対して所定信号（扉開放エラーに係る外端信号）を出力可能な外部信号出力手段と、備え

、
前記第１エラー判定手段は、
前記開放状態を示す検出信号が第１所定時間継続して検出された場合、前記扉開放エラーであると判定し（図５７（ロ）の時刻ｔ２）、
前記発射制御手段は、
前記開放状態を示す検出信号が検出された場合、前記エラー判定手段により前記扉開放エラーであると判定される前に前記発射手段の発射動作を停止させ（図５７（ロ）の時刻ｔ１）、
前記第２エラー判定手段は、
前記開放状態を示す検出信号が第２所定時間継続して検出された場合、前記扉開放エラーであると判定し（図５７（ロ）の時刻ｔ２）、
前記外部信号出力手段は、
前記第２エラー判定手段により扉開放エラーであると判定された場合、前記所定信号を出力する、
ことを特徴する遊技機。なお、本構成において、第１所定時間と第２所定時間とを同一または略同一時間とすることができる。
【１４６２】
＜構成（Ｅ７）＞
遊技球を発射可能な発射手段と、
遊技機本体に開閉可能に配置された開閉扉（前枠２やガラス扉などの扉構造体）の開放状態／閉鎖状態を検出可能な扉開放検出手段（扉開放センサ６１）と、
扉開放エラー報知を実行可能なエラー報知手段（演出手段）と、
遊技動作を司る第１制御手段（主制御部２０）と、
前記第１制御手段と通信可能な第２制御手段（枠制御部２２）と、
を備える遊技機であって、
前記第１制御手段は、
前記開閉扉が開放状態である場合に、前記扉開放エラーを判定可能なエラー判定手段と（図５７（ロ））、
前記エラー判定手段により前記扉開放エラーであると判定された場合、前記扉開放エラー報知に係るエラー処理を実行するエラー処理実行手段（図３６のＳ０８９）と、
前記開閉扉が開放状態である場合に、前記発射手段の発射動作を停止させる発射停止手段（図５７（ロ））と、を備え、
前記第２制御手段は、
前記開閉扉が開放状態である場合に、遊技機の外部に設けられた外部装置に対して所定信号を出力可能な外部信号出力手段（「枠制御部２２おける扉開放エラーの検出、解除について」参照）を備える、
ことを特徴とする遊技機。なお、上記構成（Ｅ７）において、前記第１制御手段および前記第２制御手段のそれぞれに対して前記扉開放検出手段からの検出信号が入力可能な構成である。
【１４６３】
（状態別の時短状態、微時短状態の移行（作動）形態について）
なお、遊技状態に応じた時短状態、微時短状態の移行形態については、下記のように構成することができる。ここでは、本発明と係りの深い、時短状態や微時短状態などの時短系の遊技状態に係る作動形態を中心に説明する。
【１４６４】
以下、説明の便宜上、遊技に関する所定事象を下記（称１）～（称４）のように称する。
【１４６５】
（称１）「Ａ時短」
大当り当選（小当り当選によるＶ当りを含む）を契機に移行される時短系の遊技状態を

「Ａ時短」と称する。具体的には、大当り遊技（Ｖ当り遊技を含む）の終了後、つまり、役物連続作動装置作動終了後に移行される時短系の遊技状態を「Ａ時短」と称する。以下、「大当り」と称する場合は「Ｖ当り」も含まれうる。

【１４６６】

（称２）「Ｂ時短」

天井到達（天井ゲーム数到達）を契機に移行される時短状態（天井機能発動による時短状態（天井時短））を「Ｂ時短」と称する。

【１４６７】

（称３）「Ｃ時短」

特殊時短当選を契機に移行される時短系の遊技状態を「Ｃ時短」と称する。

【１４６８】

（称４）なお、時短回数または微時短回数については、特に必要の無い限り、いずれも「時短回数」と称する。

【１４６９】

次に、上記のＡ時短、Ｂ時短、およびＣ時短に関する移行形態について説明する。

【１４７０】

＜Ａ時短の移行形態について＞

（Ａ１）通常状態中（低確率かつ電サポ無し状態）の場合は、大当り当選を契機にＡ時短に移行可能。

（Ａ２）Ａ時短中の場合は、大当り当選を契機にＡ時短に移行可能。

（Ａ３）Ｂ時短中の場合は、大当り当選を契機にＡ時短に移行可能。

（Ａ４）Ｃ時短中の場合は、大当り当選を契機にＡ時短に移行可能。

（Ａ５）高確率中（確変状態または潜確状態）の場合は、大当り当選を契機にＡ時短に移行可能。

（Ａ６）Ａ時短に移行可能の場合、「当選時の遊技状態」および／または「当選した大当り種別（Ｖ当りの場合は、小当り種別）」に応じて、有利度が異なる時短系の遊技状態（たとえば、時短回数が異なる時短状態）に移行可能。

【１４７１】

＜Ｂ時短（天井時短）の移行形態について＞

（Ｂ１）通常状態中の場合は、天井到達を契機にＢ時短に移行可能。

（Ｂ２）Ａ時短中の場合は、天井到達を契機にＢ時短に移行可能。

（Ｂ３）Ｂ時短中の場合は、天井到達を契機にＢ時短に移行不可（Ｂ時短連続発動不可）。具体的には、Ｂ時短中（天井時短中）において、大当り（役物連続作動装置の作動）を経由することなく、新たなＢ時短には移行不可である（「Ｂ時短→Ｂ時短」の連続発動は不可）。また、Ｂ時短終了後、大当りを経由することなく、新たなＢ時短にも移行不可である。たとえば、Ｂ時短中に、大当りに当選することなく、天井ゲーム数に到達しても、新たなＢ時短には移行せず、また、Ｂ時短終了後、大当りを経由することなく、新たなＢ時短には移行しない。

（Ｂ４）Ｃ時短中の場合は、天井到達を契機にＢ時短に移行可能。Ｃ時短中に天井到達の場合は、Ｂ時短に切り替える（Ｃ時短からＢ時短に制御する）ことができる。

（Ｂ５）高確率中の場合は、天井到達を契機にＢ時短に移行不可。

（Ｂ６）なお、Ｂ時短に移行可能の場合、天井ゲーム（本実施形態では、７５１回転目）到達時の遊技状態に応じて、時短回数が異なるＢ時短（有利度が異なるＢ時短）に移行させてもよい。

【１４７２】

＜Ｃ時短の移行形態について＞

（Ｃ１）通常状態中の場合は、特殊時短当選を契機にＣ時短に移行可能。

（Ｃ２）Ａ時短中の場合は、特殊時短当選を契機にＣ時短に移行可能。

（Ｃ３）Ｂ時短中の場合は、特殊時短当選を契機にＣ時短に移行可能。

（Ｃ４）Ｃ時短中の場合は、特殊時短当選を契機にＣ時短に移行可能。なお、Ｃ時短中

に特殊時短に当選した場合は、新たなＣ時短に切り替えてもよい（当選した特殊時短種別に応じた時短状態（時短回数）に更新可能）。
（Ｃ５）高確率中の場合は、特殊時短当選を契機にＣ時短に移行不可。
（Ｃ６）Ｃ時短に移行可能の場合、「当選時の遊技状態」および／または「当選した特殊時短種別」に応じて、有利度が異なる時短系の遊技状態（たとえば、時短回数が異なる時短状態）に移行可能。
（Ｃ７）なお、本実施形態の場合、時短状態および微時短状態は特殊時短当選を無効扱い（特殊時短発動禁止）、つまり、Ａ時短中およびＣ時短中のいずれも、Ｃ時短には移行不可としているが、上述の（Ｃ２）や（Ｃ４）のように、Ｃ時短に移行可能に構成してもよい。

【１４７３】
［第５実施形態］
次に、大当りによる遊技状態の移行制御形態について説明する。この実施形態は、上記第１実施形態の移行制御形態の変形例に相当するものである。

【１４７４】
既に説明した通り、大当り（小当りに当選してＶ当りが発生した場合を含む）に当選した場合、その「当選時の遊技状態」および／または「当選した当り種別」に応じて、その当り遊技後の移行先の遊技状態が決定される（たとえば、図４Ａ、図４Ｂ、図６等参照）。ここでは上記第１実施形態の移行制御形態の変形例として、Ａ時短の作動契機となりうる大当りと、その大当りによる遊技状態の移行制御形態を中心に説明する。

【１４７５】
「Ａ時短の作動契機となりうる大当り」とは、少なくとも時短系の遊技状態への移行可能な大当り（以下「時短系大当り」とも称する）である。この時短系大当りには、下記（大１）および（大２）の大当りが含まれる。

【１４７６】
（大１）時短系の遊技状態にのみ移行させる大当り。具体的には、当選時の遊技状態によらず、時短状態または微時短状態に移行させる大当りである。たとえば、図４Ａに示す「大当りＤ」が該当する。

【１４７７】
（大２）当選時の遊技状態が第１遊技状態の場合は、時短系の遊技状態に移行させ、第１遊技状態と異なる第２遊技状態の場合は、時短系以外の遊技状態に移行させる大当り。時短系以外の遊技状態（通常状態、確変状態、および潜確状態のいずれか）に移行させる大当り。たとえば、図４Ａに示す「大当りＡ」または「大当りＢ」などが該当する。なお、大当りＣは、当選時の遊技状態によらず、通常状態（時短系の遊技状態以外に移行させる大当りであり、このような大当りは、時短系大当り（Ａ時短の作動契機となりうる大当り）から除外される。

【１４７８】
なお、本実施形態では「時短系大当り」を中心に説明するが、「当選時の遊技状態」および／または「当選した大当り種別」に応じて、時短状態以外（通常状態、確変状態、潜確状態など）に移行可能な大当り種別を１または複数設けることができる。たとえば、当選時の遊技状態によらず、通常状態のみ移行する大当り（通常系大当り）、確変状態または潜確状態のみ移行する大当り（確変系大当り）などを設けることができる。

【１４７９】
先ず、本実施形態の理解を容易なものとするために、図４Ａを参照して、上記第１実施形態に係る大当りについて説明しておく。

【１４８０】
第１実施形態に係る時短系大当り（大当りＡ、大当りＢおよび大当りＤが該当する）の場合、図４Ａに示す通り、当選時の遊技状態が、「通常状態」、「微時短状態（微時短Ａおよび微時短Ｂ）」、「時短状態（時短Ａ～時短Ｃ）」のいずれであるかに応じて移行先の遊技状態が決定されるようになっている。しかし第１実施形態の場合は、「当選時の遊

技状態」に関し、微時短状態が時短状態に属するものとして、微時短状態（微時短Ａおよび微時短Ｂ）と時短状態（時短Ａ～時短Ｃ）とを同列の遊技状態として扱っているため、「当選時の遊技状態」が「通常状態、時短状態（微時短状態）」の２種類のみとなっている。したがって、時短状態中に当選した場合であっても、微時短状態中に当選した場合であっても、移行先の遊技状態は共通である。たとえば、図４Ａに示すように、当選時の遊技状態が時短状態および微時短状態のいずれであっても、大当りＡであれば「微時短Ａ」に移行され、大当りＢの場合は「微時短Ｂ」に移行され、大当りＤの場合は「時短Ａ」に移行されるようになっている（図４Ａの大当りＡ、Ｂ、Ｄの欄参照）。

【１４８１】

第１実施形態のような移行形態としてしまうと、「当選時の遊技状態」が「通常状態、時短状態（微時短状態）」の最大２種類しか設けることができず、大当りのバリエーションに欠け、当り中演出の自由度や遊技性の自由度が制限されてしまう。

【１４８２】

たとえば、「当選時の遊技状態」が「通常状態、時短状態（微時短状態）」の２種類（当選時の遊技状態数Ｓ＝２）、「移行先の遊技状態」が「通常状態、微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ」の６種類（移行先の遊技状態数Ｔ＝６）のケースでは、性格が異なる大当り種別の組合せ例（当選時の遊技状態に応じて、移行先の遊技状態が異なる大当りの種類）は、３６種類（当選時の遊技状態が２種類、それぞれの移行先の遊技状態が６種類の３６種類：種類数Ｎ＝ＴＳ＝６２）となる。したがって、時短系大当りは、通常状態にのみ移行する大当りを除く３５種類のうちから定めることが可能である。

【１４８３】

しかし、第１実施形態のように「或る大当りに当選し、その当選時の遊技状態が時短系の遊技状態であれば共通の遊技状態しか移行できない」といった移行形態では、大当りのバリエーションに欠け、遊技性の自由度が制限されてしまう。つまり、移行先の遊技状態については、その遊技機が制御しうる遊技状態のうちから遊技性に応じて適宜定めることが可能であるが、その範囲は固定的であるため、大当りのバリエーションを増やすためには、「当選時の遊技状態」を多様化させる必要がある。

【１４８４】

たとえば、図４Ａの場合（大当りにより時短Ｃには移行されない例）、「当選時の遊技状態」が「通常状態、時短状態（微時短状態）」の２種類、「移行先の遊技状態」が「通常状態、微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ａ、時短Ｂ」の５種類であり、性格が異なる大当り種別の組合せ例は、図５８に示す通りであり、その種類数は大当り１～２５の全２５種類（種類数Ｎ＝５２）となる。このうち、時短系大当りは、通常状態にのみ移行する「大当り１」を除いた２４種類にとどまる。なお、図５８における「大当り１」、「大当り２」、「大当り３」、「大当り２４」は、それぞれ図４Ａに示す「大当りＣ」、「大当りＡ」、「大当りＢ」、「大当りＤ」に相当する。

【１４８５】

そこで、本実施形態では「当選時の遊技状態」を多様化することにより、大当りのバリエーションの幅を広げ、遊技性の自由度を向上させるようになっている。以下、図５９および図６０を用いて、この当選時の遊技状態の設定例、大当り種別例について詳述する。

【１４８６】

なお、説明を簡易なものとするために、大当り種別（当選時の遊技状態に応じて、移行先の遊技状態が異なる大当りの種類）を表現する場合、次のように表現する。

・「当選時の遊技状態種別」＆「移行先の遊技状態種別」

たとえば、上述の第１実施形態の場合であれば、“「通常状態／時短状態」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ／時短Ｃ」”のように表現し、その組合せにより、大当りの当選時の遊技状態に応じて移行先となる遊技状態の組合せを表現する。

【１４８７】

なお、本実施形態と第１実施形態とを比較し易いように、移行先の遊技状態については、「通常状態、微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ａ、時短Ｂ」の５種類があるものとして説明す

る。第１実施形態の例であれば、大当り種別を「通常状態／時短状態」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」の組合せで表現する。

【１４８８】

（当選時の遊技状態の区分例：図５９）

本実施形態に係る当選時の遊技状態については、下記の実施例１～７のように定めることができる。以下、図５９を用いて、これらの実施例について説明する。

【１４８９】

（実施例１：図５９（イ））

内部遊技状態（ＹＪ）別に定めることができる（実施例１）。本例の場合、図５９（イ）に示すように、当選時の遊技状態を「微時短状態（ＹＪ＝０１Ｈ）」と「時短状態（ＹＪ＝０２Ｈ）」とに区別して扱うことができる。この点、時短状態と微時短状態とを同列に扱っている上記第１実施形態とは異なる。本例では、「通常状態／微時短状態／時短状態」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が３種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５３）の大当り種別を採用可能である。したがって、上記第１実施形態よりも、多くの大当り種別を選択可能であり、大当りのバリエーションの幅を広げ、遊技性の自由度を向上させることができる（後述の実施例２～５も同様）。

【１４９０】

（実施例２：図５９（ロ））

遊技モード（Ｔｃｏｄｅ）別に定めることができる（実施例２）。本例の場合、図５９（ロ）に示すように、当選時の遊技状態を遊技モード別に扱うことができるので、内部遊技状態ＹＪをさらに細分化された当選時の遊技状態を定めることが可能になる。本例では、「通常モード／地獄モードＡ／地獄モードＢ／連荘モードＡ／連荘モードＢ／連荘モードＣ」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が６種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５６）の大当り種別を採用可能である。

【１４９１】

（実施例３：図５９（ハ））

或る内部遊技状態（ＹＪ）に属する複数の遊技状態がある場合、その複数の遊技状態の少なくとも１つの遊技状態と、その他の遊技状態とを区別して扱うことができる（実施例３）。たとえば、時短状態（ＹＪ）に属する「時短Ａ、時短Ｂ、時短Ｃ」の３種類の時短状態がある場合、当選時の遊技状態として、「時短Ａ／時短Ｂ／時短Ｃ」、「時短Ａ／時短Ｂおよび時短Ｃ」、「時短Ａおよび時短Ｂ／時短Ｃ」、「時短Ａおよび時短Ｃ／時短Ｂ」などとすることができる。

【１４９２】

なお、複数の遊技状態を闇雲に区別するのではなく、一定の規則に基づいて区別することが好ましい。たとえば、遊技状態に係る有利度の関係に着目して区別し、これを当選時の遊技状態として扱う）。たとえば、微時短状態であれば「微時短Ａ（有利度高）、微時短Ｂ（有利度低）」、時短状態であれば「時短α（時短Ｂ：有利度高）、時短β（時短Ａおよび時短Ｃ：有利度低）」といった具合に区別し、これを当選時の遊技状態として扱う。このケースでは、図５９（ハ）に示すように、「通常状態／微時短Ａ（微時短高）／微時短Ｂ（微時短低）／時短α（時短高）／時短β（時短低）」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が５種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５５）の大当り種別を採用可能である。なお、図中の「微時短高」や「時短高」のように末尾に「高」が付してあるものは有利度が相対的に高い側を示し、「微時短低」や「時短低」のように末尾に「低」が付してあるものは有利度が相対的に低い側を示している（後述の図５９（ホ）～（ト）についても同様）。

【１４９３】

（遊技状態間の有利度の関係について）

なお、遊技状態に係る有利度の関係については、基本的には、次の（有１）～（有５）のように定めることができる。

【１４９４】
（有１）同じ時短状態同士を比較した場合、時短回数が多いほど、有利度が高い。本実施形態の場合、「時短Ｃ（時短回数１回）＜時短Ａ（時短回数７回）＜時短Ｂ（時短回数１００回）」の関係である。なお、確変状態や潜確状態も同様に、その回数が多いほど、有利度が高い。
【１４９５】
（有２）同じ微時短状態同士を比較した場合、微時短回数が少ないほど、有利度が高い。たとえば、本実施形態の場合、図７に示す通り、微時短回数が少ないほど仮天井ゲーム数が少なくなり、通常状態（天国モード）に移行し易くなる。この点で、同じ微時短状態同士を比較した場合には、微時短回数が少ないほど、有利度が高くなる。本実施形態の場合、「微時短Ｂ（微時短回数２５０回）＜微時短Ａ（微時短回数１５０回）」の関係である。
【１４９６】
（有３）時短状態と微時短状態とを比較した場合、微時短状態よりも時短状態の方が、有利度が高い。微時短状態は、既に説明した通り、時短状態よりも不利に作用する遊技状態だからである。本実施形態の場合、「微時短Ｂ（微時短回数２５０回）＜微時短Ａ（微時短回数１５０回）＜時短Ｃ（時短回数１回）＜時短Ａ（時短回数７回）＜時短Ｂ（時短回数１００回）」の関係である。
【１４９７】
（有４）確変状態（電サポ有り）と潜確状態（電サポ無し）とを比較した場合、潜確状態よりも確変状態の方が、有利度が高い。
【１４９８】
（有５）微時短状態、時短状態、潜確状態および確変状態の有利度の関係は、基本的には「微時短状態＜時短状態＜潜確状態＜確変状態」である。
【１４９９】
なお、上記有利度の関係については、遊技機の遊技性に応じて、必ずしも上記（有１）～（有５）の関係が成立するとは限らない。したがって、有利度の関係については、複数の遊技状態を比較した場合に、いずれの遊技状態が遊技者にとり有利度（利益状態、出玉率、ベース値など）が相対的に高いか、あるいは低いかに応じて、各遊技状態の有利度の関係を定めることが好適である。たとえば仮に、一の微時短状態と他の微時短状態とを比較した場合、微時短回数が多いほど遊技者の利益が高くなるような遊技性である場合は、本実施形態とは逆に、微時短回数が多いほど有利度が高くなりうる。またたとえば、いわゆる「小当りラッシュ搭載機」のように、潜確状態が確変状態よりも有利度が高い遊技状態として作用する遊技性の場合は、潜確状態の方が確変状態よりも有利度が高くなりうる。
【１５００】
（実施例４：図５９（ニ））
「Ｃ時短」と「Ａ時短」別に定めることができる（実施例４）。つまり、当選時の遊技状態が、如何なる当選契機に基づく遊技状態であるかという点に着目して、当選時の遊技状態を定めることができる。この点、上記実施例１～３のように、遊技状態それ自体に着目して、当選時の遊技状態を定める形態とは、大きく異なる。本例では、図５９（ニ）に示すように、「Ａ時短」と「Ｃ時短」とを区別して扱う。
【１５０１】
なお、本実施形態の場合、Ａ時短種別とＣ時短種別には、下記の遊技状態が含まれる。
（１）「Ａ時短種別」
「微時短Ａ（第１Ａ時短）、微時短Ｂ（第２Ａ時短）、時短Ａ（第３Ａ時短）、時短Ｂ（第４Ａ時短）」の４種類のＡ時短種別（図４Ａ参照）。
（２）「Ｃ時短種別」
「微時短Ａ（第１Ｃ時短）、微時短Ｂ（第２Ｃ時短）、時短Ｃ（第３Ｃ時短）」の３種類のＣ時短種別（図４Ｃ参照）。

【１５０２】
したがって本例の場合は、「通常状態／Ｃ時短／Ａ時短」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が３種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５３）の大当り種別を採用可能である。
【１５０３】
この実施例４の作用効果は、次の点にある。当選時の遊技状態が「Ａ時短」であるか、「Ｃ時短」であるかに応じて、移行先の遊技状態を定めることができるため、当選時の遊技状態の遊技状態自体が同一であっても、異なる遊技状態に移行させることが可能となる。たとえば、或る大当り（たとえば、大当り１）に当選した場合、その当選時の遊技状態が「Ａ時短に係る微時短Ｂ（大当りによって移行した微時短Ｂ）」の場合は「時短Ａ（時短回数７回）」に移行させ、「Ｃ時短に係る微時短Ｂ（特殊時短によって移行した微時短Ｂ）」の場合は「時短Ｃ（時短回数１回）」に移行させる、といった移行制御が可能になる。この例では、「微時短Ｂ（Ａ時短）→大当り１当選」という当選契機を辿った場合は有利度の高い「時短状態（時短Ａ）」に移行し、「微時短Ｂ（Ｃ時短）→大当り１当選」という当選契機を辿った場合は有利度が低い「時短状態（時短Ｃ）」に移行する、といった遊技性を作り出すことができる。この点、従来にはない斬新性がある。
【１５０４】
なお、「Ａ時短種別」および／または「Ｃ時短種別」を有利度の関係に着目して区別しなくてもよい。たとえば、Ａ時短種別に複数のＡ時短（たとえば、第１Ａ時短～第αＡ時短（２≦α））が含まれる場合には、当該複数のＡ時短のうち、少なくとも１つのＡ時短と、残りの他のＡ時短とを区別して扱うことができる。また、Ｃ時短種別も同様に、Ｃ時短種別に複数のＣ時短（たとえば、第１Ｃ時短～第αＣ時短（２≦α））が含まれる場合には、当該複数のＣ時短のうち、少なくとも１つのＣ時短と、残りの他のＣ時短とを区別して扱うことができる。
【１５０５】
本実施形態の場合、既に説明したように、Ａ時短種別には「微時短Ａ（第１Ａ時短）、微時短Ｂ（第２Ａ時短）、時短Ａ（第３Ａ時短）、時短Ｂ（第４Ａ時短）」の複数のＡ時短種別が含まれるので、たとえば、当選時の遊技状態を「微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（各Ａ時短で区別する）としたり、「微時短Ａおよび微時短Ｂ／時短Ａおよび時短Ｂ」（微時短同士、時短同士で纏めて区別する）としたり、「微時短Ａおよび時短Ｂ／微時短Ｂおよび時短Ａ」（特定の微時短と特定の時短同士で纏めて区別する）としたりすることができる。なお、Ｃ時短種別についても、上述のＡ時短種別の区別手法と同じように、当選時の遊技状態を区別することができる。
【１５０６】
＜実施例５～７（実施例４の変形例１～３）：図５９（ホ）～（ト）＞
しかし、Ａ時短種別とＣ時短種別を闇雲に区別するのではなく、上記実施例３と同じように、これらの有利度に着目して、当選時の遊技状態を区別することが好ましい（実施例４の変形例）。たとえば、下記の実施例５～７（実施例４の変形例１～３）のように構成することができる。
【１５０７】
（実施例５（Ｃ時短有利度区分）：図５９（ホ））
Ｃ時短に係る遊技状態を、有利度に応じて区別して扱うことができる（実施例５）。たとえば、Ｃ時短に係る上記「微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ｃ」の３種類のＣ時短を、「時短Ｃ（有利度高）、微時短Ａおよび微時短Ｂ（有利度低）」のように、区別して扱うことができる（実施例５）。本例の場合、「通常状態／Ｃ時短高（時短Ｃ）／Ｃ時短低（微時短Ａおよび微時短Ｂ）／Ａ時短」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が４種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５４）の大当り種別を採用可能である（図５９（ホ）の「Ｃ時短」の欄参照））。
を採用可能である。
【１５０８】

（実施例６（Ａ時短有利度区分）：図５９（へ））
上記実施例４と同じ手法により、Ａ時短に係る遊技状態を、有利度に応じて区別して扱うことができる（実施例７）。たとえば、Ａ時短に係る上記「微時短Ａ、微時短Ｂ、時短Ａ、時短Ｂ」の４種類のＡ時短を、「時短Ａおよび時短Ｂ（Ａ時短高）、微時短Ａおよび微時短Ｂ（Ａ時短低）」のように、区別して扱うことができる（実施例６）。本例の場合、「通常状態／Ｃ時短／Ａ時短高／Ａ時短低」＆「通常状態／微時短Ａ／微時短Ｂ／時短Ａ／時短Ｂ」（当選時の遊技状態が４種類、移行先の遊技状態が５種類：種類数Ｎ＝５４）の大当り種別を採用可能である（図５９（へ）の「Ａ時短」の欄参照））。

【１５０９】
（実施例７（Ａ時短・Ｃ時短有利度区分）：図５９（ト））
また、図５９（ト）に示すように、上記実施例５（Ｃ時短区分）および実施例６（Ａ時短区分）を組合せた形態を採用することができる（実施例７）。

【１５１０】
上記した実施例３～７（実施例１、２については図示を省略してある）について、その一例を図６０（Ａ）～（Ｅ）に示す。図示では、説明の便宜上、代表的に大当り１～３の３種類のみを示している。図６０から分かるように、図５８に示す第１実施形態のケースとは異なり、微時短状態や時短状態などの時短系の遊技状態が複数の遊技状態に区別され、大当りのバリエーションが増加していることが分かる。これにより、遊技性の自由度が著しく向上させることができる。本実施形態では、内部遊技状態種別（ＹＪ別）、遊技モード種別（Ｔｃｏｄｅ別）、時短状態種別、微時短状態種別、Ａ時短種別、Ｃ時短種別、遊技状態に応じた有利度別などに応じて、種々の遊技状態に移行させることができる。また、当選時の遊技状態および／または移行先の遊技状態には、時短系の遊技状態に限らず、確変状態、潜確状態のいずれも採用することができる。また、確変状態、潜確状態についても、図５９に示す実施例と同様に、当選時の遊技状態を区分して扱うことができる。また、は移行先の遊技状態も適宜定めることができる。たとえば、或る大当りに当選した場合、当選時の遊技状態がＡ時短高（有利度高）であれば「確変状態Ａ（たとえば、確変回数が１００回の確変状態）」に移行させ、当選時の遊技状態がＡ時短低（有利度低）であれば「確変状態Ｂ（たとえば、確変回数が５０回の確変状態）」に移行させる、などである。

【１５１１】
なお、この第５実施形態で説明した各実施例、各実施例に含まれる大当り種別の何れも、本明細書に記載された何れの実施形態にも適用可能である。

【１５１２】
［第６実施形態］
次に、本発明に係る一実施形態（第６実施形態）として、上記「モーニング状態（モーニング機能）」に関連する演出態様について説明する。

【１５１３】
本実施形態の理解を容易なものとするために、先ず、「モーニング状態」および「非モーニング状態（ＲＡＭクリアせずに電断復帰された場合）に関連する遊技遷移（演出現出形態、遊技状態移行形態）について触れておく。以下では、本実施形態に係る遊技機１として、上記第１実施形態で説明した「モーニング状態秘匿化形態」を採用した遊技機、具体的には、少なくとも通常状態と微時短状態とで、共通または実質同一の演出をなす演出モード（以下「通常／微時短演出モード」と称する）を採用した遊技機を代表例にとり説明する。また、バックアップ復帰の場合（ＲＡＭクリアせずに電断復帰した場合）の遊技状態に関しては、本発明と関連の深い遊技状態として「微時短状態（地獄モード）」で復帰するものとして説明する。バックアップ復帰時に通常状態で復帰する場合は、基本的には、モーニング状態と同じ遊技遷移を辿る。

【１５１４】
＜ＲＡＭクリアの有無に応じた遊技上の挙動（朝一の遊技上の挙動）＞
ＲＡＭクリア後（図６中のラインＭ１参照）の遊技遷移（モーニング状態時）と、バッ

クアップ復帰後の遊技遷移（非モーニング状態時）については、大別して、下記のものがある。

【１５１５】

（１．ＲＡＭクリアをした場合（内部遊技状態＝通常状態、遊技モード＝天国モード、演出モード＝通常／微時短演出モード））

モーニング状態の場合（ＲＡＭクリア時と同様の通常状態でのバックアップ復帰を含む）、主に、当選契機に応じて次のような遊技遷移となる。なお、「特殊時短Ｃ」は時短移行契機の特殊時短、「特殊時短Ａ、Ｂ」は微時短移行契機の特殊時短である（図４Ｃ参照）。

【１５１６】

（Ｒａ）「特殊時短Ｃ当選時：通常中」

特殊時短Ｃに当選した場合は、その当選ゲーム（特殊時短当選変動）の変動中演出として、後述の「チャンス演出」（図６１～図６３参照）が現出される。詳細は後述するが、チャンス演出は、上記「状態移行予告演出」（時短移行予告演出）に属するものであり、時短状態（連荘モード）に移行するか否か（時短移行／時短非移行）の期待感を煽り、演出結果として、時短移行／時短非移行を報知可能な演出態様となっている。特殊時短Ｃに当選した場合は、このチャンス演出中に時短移行が報知される（真のチャンス演出（後述の図６１（Ｆ１）参照）。そして、当選ゲーム終了後は、時短状態（連荘モード）に移行される（図６中のラインＬ４参照）。

【１５１７】

（Ｒｂ）「特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂ当選時：通常中」

特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂに当選した場合は、特殊時短Ｃが当選した場合と同じく、後述の「チャンス演出」が現出される。ただし、ここでのチャンス演出は、時短非移行を報知する「偽（ガセ）のチャンス演出（後述の図６１（Ｆ２）参照）」が現出される。そして、当選ゲーム終了後は、微時短状態（地獄モード）に移行される（図６中のラインＬ１参照）。

【１５１８】

（Ｒｃ）「大当り当選時：通常中」

大当り（ここでは、モーニング状態であるので、特図１側の大当りＡ～Ｃが抽選対象）に当選した場合、チャンス演出は現出されず、リーチ演出が現出される。大当りに当選した場合は、その当選時の遊技状態と大当り種別とに応じた遊技状態に移行する。モーニング状態（通常状態中）の大当りは、大当り遊技を経て、通常状態（天国モード）に移行される（図４Ａ、図６中のラインＬ８、Ｌ９参照）。

【１５１９】

（Ｒｄ）「ハズレ当選時：通常中」

ハズレ（ハズレＡ～Ｃ）に当選した場合、「通常／微時短演出モード」下における各種の変動中演出が現出される。なお、ハズレ時（特定のハズレ時であってもよい）の変動中演出は、リーチ演出やハズレ演出の他、後述の「チャンス煽り演出」（チャンス演出が現出されるか否かを煽る予告演出）を現出可能となっている。ただし、ハズレの場合は、チャンス煽り演出だけにとどまり、チャンス演出は現出されないようになっている。また、ハズレの場合、リーチ演出を実行しない構成としてもよく、この場合は、リーチ演出発生時点で、大当り当選確定が報知される。

【１５２０】

（２．バックアップ復帰した場合（微時短状態で復帰のケース））

ＲＡＭクリアせずに電断復帰した場合は、主に、次のような遊技遷移となる。

【１５２１】

（Ｂａ）「大当り、ハズレ当選時：微時短中（特殊時短発動禁止）」

当選種別（特殊時短は当選無効扱い）に応じた「通常／微時短演出モード」下における各種の変動中演出が現出され、当選種別に応じた遊技状態に移行される（図４Ａ、図４Ｃ、図６の地獄モード（微時短）の囲み枠等参照）。なお、バックアップ復帰の場合（ここ

では、微時短状態での復帰）、遊技者に対してモーニング状態の期待感を与えるため、電断復帰後の１または複数ゲーム数まで、チャンス煽り演出を現出可能である。

【１５２２】

（Ｂｂ）「微時短回数消化による微時短状態が終了した場合」

微時短回数消化による微時短状態（地獄モード）終了後は、通常状態（天国モード）に移行される（図６中のラインＬ２参照）。通常状態中は、上記（Ｒａ）～（Ｒｄ）と同様の遊技遷移を辿る。

【１５２３】

なお、天井機能を有する場合は、ＲＡＭクリア時およびバックアップ復帰時のいずれも、天井ゲーム数に到達した場合には（時短状態（時短Ｃ））に移行される（図６の備考参照）。

【１５２４】

以上のように、ＲＡＭクリアした場合（モーニング状態）およびバックアップ復帰した場合（非モーニング状態）における遊技遷移について説明した。次に、上述した「チャンス演出」について、図６１～図６２を用いて説明する。図６１～図６２は、チャンス演出の内容を説明するために供する説明図であり、図６１と図６２中の（Ｇ）～（Ｈ）は、チャンス演出の時系列的な演出内容（演出シナリオ）の推移を示したものである。

【１５２５】

＜チャンス演出の具体例：図６１および図６２＞

本実施形態に係る「チャンス演出」は、上記状態移行予告演出（時短移行予告演出）として利用される。チャンス演出には、時短移行を確定的に報せる「真のチャンス演出」と、時短非移行を確定的に報せる「ガセのチャンス演出」とが含まれる。

【１５２６】

（チャンス演出の開始（突入演出）：図６１（Ａ））

図６１（Ａ）は、チャンス演出が開始された状態を示している。チャンス演出が開始されると、変動中の装飾図柄８０１が画面左隅部の退避表示領域に、装飾図柄８０１ａとして小さく表示（退避表示）されるとともに、チャンス演出開始を示す「突入演出７０１」が現出される。この突入演出７０１は、所定の背景表示（不図示）と、今回の予告演出がチャンス演出であることを示唆する「タイトル９０２」（所定のメッセージ表示）と、異星人の宇宙船を表現した「円盤９０１」（所定のキャラクタ表示）とを含む演出内容となっている。

【１５２７】

＜チャンス煽り演出（真の突入演出、ガセの突入演出）：図６３＞

上記の突入演出７０１は、チャンス演出シナリオの一環として現出されるものであるが、本実施形態では、突入演出７０１の現出の有無を利用して、チャンス演出に発展するか否かの期待感を煽る「チャンス煽り演出」を現出可能となっている。換言すれば、チャンス煽り演出は、チャンス演出の導入的な演出（導入演出）として機能しうる。先ず、このチャンス煽り演出について、図６３を用いて説明しておく。

【１５２８】

図６３に、チャンス煽り演出の一例を示す。

【１５２９】

図６３（Ａ１）は、図柄変動表示の開始を契機に、チャンス煽り演出が開始された状態を示している。チャンス煽り演出が開始されると、まず、装飾図柄が画面左隅部に退避表示されるとともに、画面中央部に、閃光を表現した背景表示９０６ａとともに、突入演出７０１を小サイズにデフォルメ化した「ＤＦ突入演出７０１ａ」が現出される。その後、演出時間の経過に従い、図６３（Ａ１）～（Ａ３）に示す如く、ＤＦ突入演出７０１ａが「小サイズ→中サイズ→大サイズ」（ＤＦ突入演出７０１ａ→ＤＦ突入演出７０１ｂ→ＤＦ突入演出７０１ｃ）といった具合に、その大きさを徐々に巨大化させながら、画面中央に向かってフェードイン表示される（フェードイン演出）。

【１５３０】

そして、演出シナリオが進み、フェードイン表示の最終段階では、チャンス煽り演出の結果演出として、「真の突入演出（図６４（Ａ４）」または「ガセの突入演出（図６４（Ａ５）」のいずれかが現出される。

【１５３１】

真の突入演出であれば、図６３（Ａ４）に示す通り、最終的に図６１（Ａ）と同様の突入演出７０１が現出され、以後、チャンス演出が展開されていくことになる。すなわち、真の突入演出の場合には、今回のチャンス煽り演出がチャンス演出シナリオの一環として現出されたものであり（真のチャンス煽り演出）、今回のゲーム結果が特殊時短当選（特定当選種別）であったことが、実質的に報知されることになる。ただしこの段階では、特殊時短Ａ～Ｃのいずれに当選したのか、すなわち、時短状態に移行するか否か（時短移行／時短非移行）について未だ不明な状態である。最終的な結果は、後続のチャンス演出にて、報知される。

【１５３２】

一方、ガセの突入演出であれば、ＤＦ突入演出７０１ｃがフェードアウトしながら、最終的に画面上から消失する「フェードアウト演出７０２（図６３（Ａ５））」が現出され、チャンス演出に発展することなく、今回のチャンス煽り演出（ガセのチャンス煽り演出）が終了される。すなわち、ガセの突入演出の場合には、今回のゲーム結果がハズレ（当りおよび特殊時短に非当選）であったことが報知されることになる。すなわち、図６３（Ａ１）～（Ａ３）の演出段階がチャンス煽り演出における「結果前演出」として機能し、図６３（Ａ４）または（Ａ５）の演出段階がチャンス煽り演出における「結果演出」として機能する。

【１５３３】

なお、１または複数の特定の特殊時短当選時は、チャンス煽り演出を経由することなく（チャンス煽り演出を現出させない）、チャンス演出を現出させてもよい。特定の特殊時短としては、たとえば、「特殊時短Ｃ」または「特殊時短ＡおよびＣ」など、有利度が相対的に高い特殊時短である。また、チャンス煽り演出自体を設けなくてもよい。

【１５３４】

＜チャンス演出用ボタン操作演出（遊技者参加型演出）：図６１（Ｂ）～（Ｆ）＞

図６１のチャンス演出の説明に戻る。

【１５３５】

図６１（Ａ）に示す突入演出７０１が終了すると、次いで、図６１（Ｂ）～（Ｆ）に示すボタン操作演出（遊技者参加型演出）が現出される。ここでのボタン操作演出は、遊技者にミッション（作戦）を提示して、遊技者に対してボタン操作を促すといった、いわゆる「指令型演出」となっており、その演出結果として、今回のゲーム結果（大当り抽選結果）に関する情報を報せる「結果演出」が現出される、という物語性を有する演出シナリオとなっている。本実施形態では、提示されたミッションが成功すれば「時短移行確定（特殊時短Ｃ当選）」が報知され、ミッションが失敗すれば「時短非移行確定（特殊時短ＡまたはＢ当選）」が報知されるようになっている（後述の図６１（Ｅ）～（Ｆ））。

【１５３６】

（操作前演出：図６１（Ｂ）～（Ｃ））

ボタン操作演出が開始されると、まず図６１（Ｂ）に示すように、「エイリアンから地球を守れ！！」というミッションを指示するメッセージ９０５が表示され、荷電粒子砲９０３（自機キャラ：Ｏｗｎ　ＥＭ－ｇｕｎ）と、円盤９０１（敵キャラ：Ｅｎｅｍｙ）とが対峙する様を表現した「作戦指示演出７０３」が現出される（操作前演出前半シナリオ）。このミッションの場合、円盤を撃破してエイリアンから地球を守れれば「ミッション成功」、円盤を撃破できなければ「ミッション失敗」という演出内容となっている。

【１５３７】

作戦指示演出７０３が終了すると、次いで、演出シナリオは図６１（Ｃ）に進み、攻撃目標の円盤９０１に対して、荷電粒子砲９０３の照準を合わせていく様を表現したロックオン演出９２５、ボタン操作有効期間（操作受付有効期間）を示唆するレベルメータ９２

１（エネルギー充填状態）、演出ボタン１３（操作手段）の操作を促す操作指示演出９２３などを含む「攻撃準備演出７０５」が現出される（操作前演出後半シナリオ）。

【１５３８】

（操作後演出：図６１（Ｄ））

そして、遊技者が操作指示演出９２３に応えて演出ボタン１３を操作するか、またはボタン操作有効期間が経過すると、荷電粒子砲９０３（自機キャラ）が強力なビーム９０３ａを発射して、円盤９０１（敵キャラ）を攻撃する様を表現した「攻撃演出７０７（操作後演出）」が現出される（図６１（Ｄ））。なお、レベルメータ９２１は、ボタン操作有効期間を終えて、ボタン操作無効期間（操作受付無効期間）を報知する演出内容（エネルギー放出状態）を示している。なお、ビーム９０３ａは、図示はしていないが、強ビーム、中ビーム、弱ビームが用意されており、いずれのビームが発射されるかにより、ミッション成功の期待度、つまり、今回のゲーム結果に対する期待度（時短移行／時短非移行）を示唆可能となっている。ここでは、「弱ビーム、中ビーム、および強ビーム」のこの順に、ミッション成功の期待度が高くなるように、その出現率を定めてある。

【１５３９】

この攻撃演出７０７は、演出時間の経過（演出シナリオの進行）に従い、発射されたビーム９０３ａが除々に円盤９０１に近づいていき、ビーム９０３ａが円盤９０１に到達する直前で終了する、といった演出内容となっている。攻撃演出７０７は、今回のゲーム結果が導出される前段階の結果前演出として、ミッション成功期待度を示唆（予告）可能な煽り演出として働く。したがって、この段階では、円盤９０１を撃破したか否かは報知されず、攻撃演出７０７が終了するまで（図柄変動開始～攻撃演出７０７終了まで）、今回のゲーム結果（時短移行／時短非移行）について、未だ不明な状態下に置かれる。この点で、この攻撃演出７０７までの演出過程が最終結果を導く上での導入演出ともいえる。

【１５４０】

なお、本実施形態のチャンス演出は、特殊時短当選時に現出されることから、チャンス演出（真の突入演出：図６１（Ａ）および図６３（Ａ４）参照）が発生した時点で、特殊時短当選は判明するが、攻撃演出７０７が終了するまでは、いずれの特殊時短に当選したか、つまり、少なくとも時短移行か否かについては不明な状態にある。今回のゲーム結果に関する情報は、次に述べる「結果演出」（成否演出～最終結果演出：図６１（Ｅ）～図６１（Ｆ））において報知される。

【１５４１】

＜結果演出：成功演出（図６１（Ｅ１））、失敗演出（図６１（Ｅ２）または（Ｅ３））＞

攻撃演出７０７が終了すると、結果演出として、図６１（Ｅ１）～（Ｅ３）に示す「成否演出７０９（第１結果演出）」が現出される。なお、図６１（Ｄ）の後の演出が分岐しているところは、当選した特殊時短種別に応じて、異なる成否演出７０９が現出されることを示しており、当選種別に応じて、ミッション成功を示す「成功演出（図６１（Ｅ１））」か、ミッション失敗を示す「失敗演出（図６１（Ｅ２）（Ｅ３））」のいずれかの成否演出が現出されるかを示している。今回のゲーム結果については、この成否演出を経て、図６１（Ｆ）に示す「最終結果演出（第２結果演出）」で報知される。成否演出７０９は、ゲーム結果を間接的に示唆する演出内容となっており、この段階でもゲーム結果を推測できるが、ゲーム結果の直接的（確定的）な報知は「最終結果演出」に委ねられる。本実施形態の場合、特殊時短Ｃ非当選であれば、「失敗演出（回避演出）」が、特殊時短Ｃ当選であれば、「成功演出（撃破演出）」が現出される。

【１５４２】

（特殊時短Ａ、Ｂ当選の場合（時短非移行）：図６１（Ｅ２）または（Ｅ３）→（Ｆ２））

先ず、図６１（Ｅ２）（Ｅ３）を参照して、成否演出７０９に係る上記「失敗演出（回避演出）」について説明する。

【１５４３】

成否演出７０９において、発射されたビーム９０３ａを円盤９０１が回避する様を表現した「失敗演出（回避演出）」が発生した場合（図６１（Ｅ１）または（Ｅ２））、その後の最終結果演出（第２結果演出）として、図６１（Ｆ２）に示す「残念演出７１３」が現出される。この残念演出７１３により、時短非移行が確定的であること（微時短（地獄モード）移行が確定的であること）、換言すれば、今回のゲーム結果が特殊時短Ｃ非当選（特殊時短ＡまたはＢに当選）であることが報知されることになる。

【１５４４】

ただし、残念演出７１３において、特殊時短Ａ、Ｂのいずれに当選したのかまでは、報知されない。本実施形態では、残念演出７１３の前段階の上記失敗演出（図６１（Ｅ１）（Ｅ２））において、当選種別（特殊時短Ａ、Ｂ）に応じて、その出現率および演出態様が異なる「回避Ａ演出」と、「回避Ｂ演出」の複数の失敗演出１、２が用意されており、いずれの失敗演出が発生するかにより、チャンス演出後の移行先の遊技状態（微時短Ａまたは微時短Ｂ）については、遊技者に推測要素を与えるだけにとどめてある。有利度が最も低い遊技状態移行（微時短Ｂ移行）が判明してしまうと、遊技者が遊技を即止めする恐れが有り（チャンス演出後の即止め）、遊技機の稼働率低下を招来するからである。

【１５４５】

なお、回避Ａ演出（失敗演出１）と回避Ｂ演出（失敗演出２）の出現率の関係は、次のようになっている。

（α）特殊時短Ａに当選した場合、「回避Ｂ演出＜回避Ａ演出」（回避Ａ演出が出現し易い）

（β）特殊時短Ｂに当選した場合、「回避Ａ演出＜回避Ｂ演出」（回避Ｂ演出が出現し易い）

たとえば、回避Ａ演出が出現すれば、特殊時短Ａに当選した可能性が高い、と推測可能である。

【１５４６】

上記残念演出７１３は、最終的にミッションが失敗に終わったことを報知する演出内容となっており、ここでは、図示のように、円盤９０３が地球上の生物を連れ去る様を表現したアブダクション演出が現出される。そして、残念演出７１３の終了とともに、当選した特殊時短種別（特殊時短Ａ、Ｂ）に対応する装飾図柄が停止表示（確定表示）される（図示の装飾図柄８０１ｆ）。これにより、今回のチャンス演出（時短非移行時のチャンス演出）が終了される。

【１５４７】

なお、特殊時短Ａまたは特殊時短Ｂに当選した場合、その当選に対応する装飾停止図柄（図６１（Ｆ２）の装飾図柄８０１ｆ）については、異なる装飾停止図柄としてもよいが、この場合は、上記した複数の失敗演出（回避Ａ演出、回避Ｂ演出）を設けた意義が薄れてしまうため、特殊時短Ａ、Ｂのいずれに当選したかを演出上から秘匿するべく、共通の図柄表示態様とすることが好ましい。なお、共通の装飾停止図柄とした場合であっても、特別停止図柄については、当選した特殊時短種別に応じた図柄を停止表示させることができる。また、特殊時短種別で共通の装飾停止図柄としてもよいが、特殊時短Ｃは時短状態移行契機の当選種別であるため、少なくとも特殊時短Ｃについては、特殊時短Ａおよび特殊時短Ｂとは異なる装飾停止図柄とすることが好ましい。

【１５４８】

（逆転演出（逆転演出）：図６１（Ｆ３））

なお、残念演出７１３が現出された場合であっても、必ずしも時短（連荘モード）非移行が確定的に報知されるわけではなく、内部的に特殊時短Ｃに当選している場合は、所定の確率で、逆転演出（復活演出）７１４（図６１（Ｆ３））が現出されるようになっている。逆転演出７１４が現出された場合は、最終結果演出として、後述の図６１（Ｆ１）に示す祝福演出７１０が現出され、時短移行が確定的であることが報知される。

【１５４９】

（特殊時短Ｃ当選（時短移行）の場合：図６１（Ｅ１）→（Ｆ１））

次に、図６１（Ｅ１）を参照して、成否演出７０９に係る上記「成功演出（撃破演出）」について説明する。

【１５５０】

成否演出７０９において、発射されたビームが円盤９０１に命中し撃破する様を表現した「成功演出（撃破演出）」が発生した場合（図６１（Ｅ１））、その後の最終結果演出（第２結果演出）として、図６１（Ｆ１）に示す「祝福演出７１１」が現出される。祝福演出７１１は、最終的にミッションが成功したことを報知する演出内容となっており、ここでは、図示のように、「Ｍｉｓｓｉｏｎ　Ｃｏｍｐｌｅｔｅ」の文字や特別なキャラクタ（藤丸くん）などが表示され、派手目の演出により遊技者を祝福する演出内容となっている。この祝福演出７１１により、時短（連荘モード）移行が確定的であること、換言すれば、今回のゲーム結果が「特殊時短Ｃ当選」であることが報知されることになる。なお、祝福演出７１１が現出された後は、後述の「特定状態移行前演出（図６２）」が現出されるため、装飾図柄については、図示の通り、未だ変動中の状態を示してある（装飾図柄８０１ｅ参照）。ただし、祝福演出７１１にて今回のゲーム結果が判明するため、祝福演出７１１の現出とともに、またはその現出中の所定のタイミングにて、特殊時短Ｃ当選対応の装飾図柄を仮停止表示（揺れ変動）させてもよい。

【１５５１】

なお、特殊時短Ｃ当選ゲームの変動中演出（チャンス演出）と、大当り当選ゲームの変動中演出（リーチ演出）とで、可動体演出を現出可能に構成する場合、特殊時短Ｃ当選時と大当り当選時とで、異なる可動体演出（動作パターンが異なる）を現出させてもよい。また、特殊時短Ｃ当選時では可動体演出を現出せず、大当り当選時にのみ可動体演出を現出させてもよい。また、モーニング状態での特殊時短Ｃ当選時と、後述の再移行通常状態での特殊時短Ｃ当選時とで、共通の可動体演出または異なる可動体演出を現出させてもよい。

【１５５２】

また、特殊時短Ｃ当選時には、大当り当選時に現出される「当確演出（大当り当選報知演出）」と共通の演出を現出させてもよい。しかし当選種別を区別して報知するために、当確演出は現出させないことが好ましい。たとえば、保留変化予告であれば、プレミアム保留の虹色保留は現出させない（プレミアム保留を実行しない遊技機の場合は、大当り当選時における最高当選期待度の保留変化予告を現出させない）、変動中の予告演出であれば、当確画像（特定のキャラクタやアイテム、レインボー表示をするなど）、当確報知音（爆発音など）、当確光演出（演出用ＬＥＤをレインボー色に発光させるなど）を現出させない、といった構成とすることができる。換言すれば、特殊時短Ｃが当選した場合、少なくとも大当り当選時における最高期待度を示す高期待度予告演出を除く、高期待度予告演出を現出させることができる。

【１５５３】

また、特殊時短Ｃ当選時に、上記「当確演出（大当り当選報知演出）」と共通の演出を現出させる場合には、特殊時短Ｃ当選時と大当り当選時とで当該演出の演出時間幅を異ならせることが好ましい。たとえば、上記当確光演出（レインボー発光）の場合、その演出時間の長短の関係について、「特殊時短Ｃ当選時（たとえば演出時間１０秒）＜大当り当選時（たとえば演出時間１５秒）」または「特殊時短Ｃ当選時（たとえば演出時間１５秒）＞大当り当選時（たとえば演出時間１０秒）」の関係とする。

【１５５４】

＜特定状態移行前演出（チャンス演出用エンディング演出）：図６２＞

祝福演出７１１が現出された場合は、祝福演出７１１が終了してもチャンス演出は終了せず、演出シナリオが図６２に進み、次いで、特定状態移行前演出（図６２（Ｋ））が現出されるようになっている。この特定状態移行前演出は、チャンス演出におけるエンディング演出として機能する。この点、最終演出結果として、残念演出７１１が現出された場合とは大きく異なる。

【１５５５】

以下、図６２を参照して、本実施形態に係る特定状態移行前演出について説明する。特定状態移行前演出は、次の特定情報報知演出（図６２（Ｇ））と、移行先関連情報報知演出（図６２（Ｈ））が含まれる。

【１５５６】

（１）「特定情報報知演出（図６２（Ｇ））」

特定情報報知演出とは、遊技進行に直接的には関係の無い情報であるが、たとえば、製造メーカや遊技機業界の宣伝的広告的機能を有する特定情報を報知するための演出である。特定情報の代表例としては、企業ロゴ表示９３１や、遊技に対する注意喚起表示（不図示）などが挙げられる。特定情報報知演出は、斯様な特定情報を報知する点で、当り中演出のエンディング演出と同様の役割を果たす。

【１５５７】

なお、注意喚起表示には、めり込み防止に関する注意喚起表示（第１注意喚起表示）および／またはＩＣカード（たとえば、プリペイドカード）取り忘れ防止に関する注意喚起表示（第２注意喚起表示）が含まれる。企業ロゴ表示と注意喚起表示の双方を行う場合は、これらの重複表示（同時表示）を避けるために、企業ロゴ表示と注意喚起表示とは、別々のタイミングで表示（非同時に表示する）させる。たとえば、企業ロゴ表示中は、注意喚起表示を表示せず、企業ロゴ表示が終了した後、注意喚起表示を行うなどである。

【１５５８】

（２）「移行先関連情報報知演出（図６２（Ｈ））」

移行先関連情報報知演出とは、今回のゲーム終了後や当り遊技後に移行予定の制御状態（以下「移行先の制御状態」と称する）に関する情報を報知するための演出である。「移行先の制御状態」とは、「移行先の遊技状態（遊技モード、内部遊技状態）」および／または「移行先の演出モード（当該演出モードに属する演出ステージでもよい）」を意味する。ここでは、チャンス演出終了後に移行予定の時短状態や時短演出モードなどが「移行先の制御状態」に該当し、これに関する情報とは、たとえば「時短突入！」「連荘モード突入！」などの時短移行を示唆するメッセージ表示や、時短演出モード（時短演出モードに係る演出ステージ）を示唆する時短示唆画像などがある。上記時短示唆画像を用いた演出例として代表的なものには、操作手段を用いて、移行先の演出ステージを遊技者に事前選択させるような「演出ステージ選択演出」などがある。

【１５５９】

斯様な移行先関連情報報知演出は、移行先の制御状態に関する情報を報知するだけでなく、移行先の制御状態が間もなく開始されることを、適切なタイミングで遊技者に報知可能点で、上記特定情報報知演出と同じように、当り中演出のエンディング演出と同様の役割を果たす。本実施形態では、移行先関連情報報知演出として、上記演出ステージ選択演出を採用している。以下、図６２を用いて、本実施形態に係る演出ステージ選択演出について説明する。

【１５６０】

（演出ステージ選択演出：図６２（Ｈ））

図６２（Ｈ）に、本実施形態に係る演出ステージ選択演出を示す。

【１５６１】

演出ステージ選択演出９７０が開始されると、まず、図６２（Ｈ１）に示す「選択演出９７１」が現出される。選択演出９７１では、時短演出モードに係る演出ステージ（以下「時短用演出ステージ」と称する）を表現した複数のアイコン画像９７１ａ～９７１ｃが表示されるとともに、遊技者に対して選択操作を促すメッセージ９７２が表示され、ボタン操作有効期間内において、操作手段（方向キー７５、演出ボタン１３）を用いた選択操作により、好みの演出ステージを選択可能となっている。

【１５６２】

本実施形態では、時短用演出ステージとして、「藤丸くんステージ」、「藤香ちゃんステージ」、「宇宙人襲来ステージ」の３つのステージが用意されており、選択演出９７１では、それぞれの演出ステージに対応するアイコン画像（上記時短示唆画像）として、藤

丸くん画像９７１ａ、藤香ちゃん画像９７１ｂ、宇宙人画像９７１ｃが表示される。
【１５６３】
選択演出９７１中に遊技者が方向キー７５を操作すると、各アイコン画像がスクロール表示され、選択中のアイコン画像が画面中央に大きく表示される。たとえば、図６２」（Ｈ１）は、藤丸くん画像９７１ａが選択中、図６２（Ｈ２）は、藤香ちゃん画像９７１ｂが選択中を示す。
【１５６４】
そして、遊技者が好みのアイコン画像を選択して決定操作した場合（たとえば、演出ボタン１３を押下した場合）またはボタン操作有効期間を経過した場合、決定されたアイコン画像が強調表示される「決定演出９７３」が現出され（図６２（Ｈ２））、そのアイコン画像に対応した演出ステージが、チャンス演出終了後に移行される演出ステージとして決定される。ここでは、図示では、藤香ちゃん画像９７１ｂに決定された例を示している。
【１５６５】
そして、決定演出９７３が終了されると、変動中の装飾図柄が、特殊時短Ｃ当選に対応する図柄表示態様で停止表示（確定表示）される（図示の装飾図柄８０１ｇ）。これにより、今回のチャンス演出が終了される。ここでは、特殊時短Ｃに当選した場合のチャンス演出終了後であるので、移行先の「遊技状態（遊技モード）、演出モード、および演出ステージ」は、それぞれ「時短Ｃ（連荘モードＣ）、時短演出モード、藤香ちゃんステージ（演出ステージ選択演出９７０で決定された演出ステージ）」に移行される。以後、演出ステージに応じた演出（背景演出、装飾図柄、保留アイコン、発射誘導報知演出（右打ち指示演出）、変動中演出、先読み予告など）が現出される。なお、特定状態移行前演出中は、変動中の装飾図柄を非表示としているが、既に祝福演出７１１にて今回のゲーム結果が判明しているため、特殊時短Ｃ当選対応の装飾図柄を仮停止表示（揺れ変動）させていてもよい。
【１５６６】
また、チャンス演出が終了して、時短状態（時短演出モード）に移行されると、右打ち有利な遊技状態であることを報知すべく、図６２（Ｘ１）に示すように、「右打ち」のメッセージ付きの右打ち指示画像（右打ち指示演出９９１）が、画面中央部に大きく表示される。ただし、図６２（Ｘ１）は、装飾図柄が停止表示中の状態（チャンス演出終了時の作動保留球が０であった状態）を示している。なお、右打ち指示演出９９１は、大サイズが故に長期間表示されているわけではなく、所定の終了条件を満たすと非表示となり、その替わりに、小サイズの右打ち指示演出９９２が、他の演出表示を邪魔しない位置に表示されるようになっている（図６２（Ｘ２））。大サイズの右打ち指示演出９９１の終了条件は、たとえば、所定時間の経過（たとえば、３０秒）、所定ゲーム数が実行（たとえば、４ゲームまで）、特定の予告演出（たとえば、リーチ演出）の実行、などを採用することができる。
【１５６７】
なお、本実施形態に係る特定状態移行前演出には、特定情報報知演出（図６２（Ｇ））と、移行先関連情報報知演出（図６２（Ｈ））とが含まれるものとして説明したが、特定状態移行前演出は、特定情報報知演出および／または移行先関連情報報知演出とすることができる（他の実施形態（変形例を含む）についても同様）。また、特定情報報知演出や移行先関連情報報知演出に限らず、別途、１または複数の演出を含んでもよい。
【１５６８】
（特定状態移行前演出と、当り中演出の関係について）
ところで、チャンス演出における特定状態移行前演出は、以下に述べるような特徴的な演出系を有する。
【１５６９】
既に説明したように、チャンス演出における特定状態移行前演出では、企業ロゴ表示や、移行先関連情報報知演出（チャンス演出後に移行される制御状態関連情報を報知）が現

出され、チャンス演出におけるエンディング演出的な役割を果たす。また既に説明したように、大当り（Ｖ当りを含む）における当り中演出は、オープニング演出、ラウンド中演出、ラウンド間ＩＮＴ演出、エンディング演出等を含んで構成され、特に、エンディング演出では、チャンス演出と同様に、企業ロゴ表示や移行先関連情報報知演出（当り遊技後に移行される制御状態関連情報を報知）が現出される。

【１５７０】

したがって、チャンス演出と当り中演出とは、次のような共通点がある。

第１に、特定情報および／または移行先関連情報を報知する点、

第２に、特定情報および／または移行先関連情報が遊技状態の移行前に現出される点、

第３に、特定状態移行前演出が、当り中演出におけるエンディング演出と同様の役割を果たす点。

【１５７１】

そこで本実施形態では、上記共通点に着目し、チャンス演出と当り中演出との少なくとも一部の演出を共通化している。具体的には、チャンス演出における特定状態移行前演出と、当り中演出におけるエンディング演出との少なくとも一部を共通の演出としている。斯様な演出の共通化により、制御負担を軽減できるとともに、「特殊時短」と「大当り（Ｖ当りを含む）」という性格が顕著に異なる当選種別において、移行先の遊技状態情報を適切なタイミングで遊技者に報知することが可能になる。

【１５７２】

以下、チャンス演出における特定状態移行前演出と、当り中演出のエンディング演出（以下「当り中エンディング演出」と略す）との間で、共通化した演出を「共通化エンディング演出」と称する。たとえば、チャンス演出の企業ロゴ表示９３１と演出ステージ選択演出９７０のうち、企業ロゴ表示９３１のみが、当り中エンディング演出においても現出される場合、その企業ロゴ９３１が共通化エンディング演出に該当し、演出ステージ選択演出９７０は共通化エンディング演出に該当しない（非共通化エンディング演出）。

【１５７３】

なお、共通化エンディング演出については、必ずしも共通（同一）の演出態様でなくてもよく、その演出が発揮しうる機能（特定情報や移行先関連情報を報知する、といった機能）が同じであれば、異なる演出態様も「共通化エンディング演出」の概念に含まれる。たとえば、当り中エンディング演出における企業ロゴの文字色と、特定状態移行前演出における企業ロゴ表示９３１の文字色とが異なる場合も、本発明の「共通化エンディング演出」の概念に含まれる。ただし、共通化という観点からは、略同一の演出態様であることが好ましい。たとえば、文字色が異なる、表示サイズが多少異なる、背景表示のみが異なるなどである。

【１５７４】

本実施形態では、図６２（Ｋ）に示すように、企業ロゴ表示９３１と演出ステージ選択演出９７０を共通化エンディング演出として機能させている。

【１５７５】

なお、本実施形態の演出ステージ選択演出（移行先関連情報報知演出）は、特殊時短Ｃに当選した場合に現出されるため、その演出内容は、時短Ｃ（移行先の遊技状態）に関連する情報となる。しかし、本実施形態の大当りまたはＶ当り（小当り）には、時短Ｃ移行契機となる当りは設けられていないため（図４Ａおよび図４Ｂ参照）、そのエンディング演出では、時短Ｃに関連する情報が報知されるのではなく、正確には、時短Ａまたは時短Ｂに関連する情報が報知されることになる。しかし本実施形態では、時短Ａ～時短Ｃのそれぞれに対応する時短演出モード（演出ステージを含む）は設けておらず、共通の時短演出モードに移行されるので、特に問題は生じない。

【１５７６】

仮に、時短Ａ～時短Ｃのそれぞれに対応する演出モードが設けられている場合であっても、演出ステージについては共通のものとすればよい。また、時短Ａや時短Ｂが、時短Ｃと異なる演出ステージが用意されている場合であっても、演出ステージ選択演出９７０に

おいて、選択肢として機能するアイコン画像９７１ａ、９７１ｂ、９７１ｃを、時短Ａまたは時短Ｂに係る演出ステージ対応のアイコン画像に置き換えるだけでよく（たとえば、アイコン画像だけが異なるまたは選択肢の種類が異なるなど）、移行先関連情報を報知するといった点（移行先の演出ステージを事前に選択させる点）では共通である。なお、時短Ｃ移行契機となる当りと、当該当りと特殊時短Ｃとの間で、共通化エンディング演出を現出させることが、より好ましいといえる。いずれにしても、「特殊時短」と「大当り」という性格が顕著に異なる当選種別同士で演出の共通化を図ることが可能であり、この点に、従来には無い斬新性がある。

【１５７７】

（特定条件下における共通化エンディング演出）

共通化エンディング演出は、すべての当り（大当りおよび／または小当り（小当りによるＶ当り））における当り遊技中に現出させてもよいし、少なくとも１つの特定の当りにおける当り遊技中で現出させてもよい。なお、移行先関連情報報知演出として、図６２（Ｈ）のような演出ステージ選択演出を採用する場合、当選種別によっては、移行先の遊技状態に係る演出ステージが固定的な場合もある。たとえば、演出ステージは複数あるが遊技者側で選択できない場合や、演出ステージが１種類しかない場合などである。このような当りの場合は、演出ステージ選択演出を現出させる意義がないため、その当り中演出とチャンス演出との間では、特定情報報知演出（企業ロゴ９３１）を共通化エンディング演出とするか、共通化エンディング演出自体が存在しなくてもよい。

【１５７８】

また、演出の単調化を防止するために、当り当選時が特定の制御状態である場合に、共通化エンディング演出（特定状態移行前演出）を現出させてもよい。「特定の制御状態である場合」としては、たとえば、

（１）当り当選時の遊技状態が特定の遊技状態である場合、

（２）初当り時である場合、

（３）連荘時である場合、

（４）モーニング状態での当選した場合、

（５）後述の再移行通常状態で当選した場合、および

（６）電サポ状態を伴う遊技状態を抜け後の遊技状態（電サポ無しの遊技状態）で当選した場合、のうちの少なくとも１つの制御状態を採用することができる。特殊時短が当選した場合（ただし、特殊時短発動許容状態に限る）についても同様である。なお、「初当り時」と「連荘時」とで区分しているのは、本実施形態の場合、時短抜け後の特図２残保留に係るゲーム（通常状態における特別図柄変動表示ゲーム２）を連荘と扱うため、通常状態における特別図柄変動表示ゲーム１と区別しているためである。

【１５７９】

（チャンス演出、チャンス煽りの変形例）

次に、チャンス演出およびチャンス煽りの変形例について説明する。

【１５８０】

（チャンス演出の変形例について）

チャンス演出について、下記（チ１）～（チ４）のように構成することができる。

【１５８１】

なお、チャンス演出は、特殊時短に当選した場合に現出される演出として説明したが、特殊時短当選許容状態下に置かれるのは、本実施形態の場合は通常状態である。この通常状態には、モーニング状態の他、他の遊技状態から移行される通常状態（以下、他の遊技状態から移行される通常状態を「再移行通常状態」とも称する）がある。また、本実施形態に係る再移行通常状態には、時短状態（連荘モード）を終えて通常状態に移行したケース（時短抜け通常）と、微時短状態（地獄モード）を終えて通常状態に移行したケース（微時短抜け通常）と、大当り（Ｖ当りを含む）により移行されるケース（大当り後通常）、天井時短を終えて通常状態に移行したケース（天井時短抜け通常）などがあるが、下記の変形例（下記（チ１）～（チ４）のチャンス演出の変形例、（チ５）～（チ７）のチャ

ンス煽り演出の変形例）では、再移行通常状態として、「時短抜け通常」、「微時短抜け通常」、「大当り後通常」、および「天井時短抜け通常」のうち、少なくとも１つを採用可能である。

【１５８２】

（チ１）モーニング状態におけるチャンス演出と、再移行通常状態におけるチャンス演出を異なる演出（演出内容）とする。異なる演出としては、たとえば、出現キャラクタが異なる、タイトルやメッセージ表示が異なる、ボタン操作演出が異なる（たとえば、図６１（Ｂ）～（Ｅ）の演出内容が異なる）、ボタン操作演出を実行しない（非遊技者参加型演出により、時短移行／時短非移行を報知する）など、種々の態様が挙げられる。なお、特定状態移行前演出は、共通化エンディング演出として機能させる点に鑑み、少なくとも特定状態移行前演出（図６２（Ｋ））については、再移行通常状態とモーニング状態とで共通の演出とすることが好ましい。なお、モーニング状態、時短抜け後通常、微時短抜け後通常、および大当り後通常のうち、少なくとも１つを異なるチャンス演出としてもよい。

【１５８３】

（チ２）再移行通常状態で特定の特殊時短に当選した場合に限り、チャンス演出を現出させる。ただし、チャンス演出の本質は、時短移行か否かを報知するための演出として用いられることから、少なくとも時短移行契機となる特殊時短（特殊時短Ｃ）に当選した場合にチャンス演出を現出させるようにする。したがって、たとえば、次の（チ２α）～（チ２γ）のように構成することができる。

【１５８４】

（チ２α）特殊時短Ｃ当選時に限り、チャンス演出を現出させる。この場合、チャンス演出が現出された時点、つまり、煽りチャンス演出からチャンス演出に発展した時点で、特殊時短Ｃが当確となる。

（チ２β）有利度が相対的に高い特殊時短当選時にチャンス演出を現出させる。たとえば、特殊時短Ａまたは特殊時短Ｃのいずれかの当選時にチャンス演出を現出させ、最低有利度の特殊時短Ｂの場合はチャンス演出を現出させない（たとえば、特殊時短Ｂの場合はチャンス演出に発展せずに、チャンス煽り演出止まりにする）。

（チ２γ）上述の（チ２α）または（チ２β）において、煽りチャンス演出を経由せずに、チャンス演出を現出させてもよい。

なお、他の特殊時短当選時は、チャンス演出以外の他の変動中演出により、遊技状態移行（微時短移行）を報知すればよい。たとえば、チャンス煽り演出、リーチ演出、状態移行報知演出、他の特殊時短当選時専用の演出などで、遊技状態移行（微時短移行（時短非移行）または当選した特殊時短種別）を報知すればよい。

【１５８５】

（チ３）モーニング状態および／または再移行通常状態の１ゲーム目（１回転目）に限り、チャンス演出を現出させ、２ゲーム以降は、他の変動中演出により、時短移行／時短非移行を報知可能に構成する。なお、本例のように１ゲーム目に限りのチャンス演出を現出させる構成において、上記「特殊時短超高確率抽選形態」および／または上記「特図２保留０構成」を採用した場合、当該１ゲーム目が遊技者にとり極めて緊張感のあるゲームとなり、面白みのある遊技性を作り出すことができる。

【１５８６】

（ハズレ当選時のチャンス演出について）

（チ４）なお本実施形態では、ハズレ時はチャンス演出が現出されない例を説明したが、ハズレ当選時にも現出可能に構成することができる。その理由は、次に述べる通りである。

【１５８７】

本実施形態では、バックアップ復帰時に微時短状態で復帰した場合、バックアップ復帰時後は特殊時短に当選することは無く、チャンス演出が現出されることはない。具体的には、チャンス煽り演出は現出されうるが、チャンス演出まで発展することが無い。しかし

、特殊時短当選時以外、一切チャンス演出が現出されない構成としてしまうと、モーニング状態であるか、バックアップ復帰状態であるかの判別が容易になってしまい、遊技の面白み欠け、朝一における遊技機の稼働率の低下を招来する。したがって、朝一の遊技上の挙動として、遊技者に対してモーニング状態の期待感を与えることが重要である。よって、ハズレ時においても、チャンス演出を現出させることが好ましいといえる。そこで、次のように構成することができる。

【１５８８】

バックアップ復帰後（ここでは、微時短状態での復帰）の１または複数ゲーム数まで、チャンス演出を現出可能に構成し、そのチャンス演出の結果として、図６１（Ｆ２）に示す「残念演出７１３」を現出させ、非時短移行（微時短移行（地獄モード移行））を疑似的に報知する。残念演出７１３により、微時短移行（地獄モード移行）であることを報知したとしても、チャンス演出後に微時短状態に移行することには変わりがないため、演出的な矛盾や違和感は生じないと考えられる。ただし、チャンス演出が現出された後は、既に微時短移行を報知しているため、再度、チャンス煽り演出およびチャンス演出は現出させない。

【１５８９】

また、特定のハズレ当選時に限り（たとえば、ハズレＢ、Ｃ当選時など）、チャンス煽りおよび／またはチャンス演出を現出させてもよい。たとえば、ハズレＡはチャンス煽り演出止まりまたはチャンス煽り演出自体現出させない（単なるハズレ演出で終了させる）、ハズレＢ、Ｃに当選した場合は、チャンス演出に発展させるなどである。

【１５９０】

なお、今回のゲームで微時短回数が終了し、通常状態（天国モード）に移行される場合、チャンス演出を現出させない構成とするか（たとえば、他の演出により通常状態移行を報知する）、チャンス演出の最終結果演出（残念演出７１３）で、例外的に通常状態移行を報知可能に構成してもよい。また、今回のゲームで天井機能が発動して時短状態（天井時短）に移行される場合も同様の構成とすることができる。

【１５９１】

上記では、バックアップ復帰後の複数ゲーム数までチャンス演出を現出させることができると説明したが、チャンス演出の現出許容期間を無闇に長期間としてしまうと、かえって、チャンス演出の意義（特殊時短当選期待感を煽る、時短移行期待感を煽るなど）が没却されてしまう恐れがある。この点は、チャンス煽り演出についても同事象である。

【１５９２】

チャンス演出またはチャンス煽り演出の現出許容期間としては、たとえば、バックアップ復帰後の１ゲーム限り、数ゲーム間限り、或いは１０ゲーム間限りなど、種々の期間が考えられるが、最も好ましいのは、特殊時短の当選確率を考慮した期間（ゲーム数）である。本実施形態の場合、その確率は約１／１０（図４Ｃの備考２参照）であるので、たとえば、いわゆる「確率分母（当選確率の逆数）」を考慮し、現出許容期間を１０ゲームとすることが最適である。上記「特殊時短超高確率抽選形態」を採用した場合は、特殊時短の当選確率がほぼ１／１であるので、現出許容期間を１ゲームとする。また、チャンス煽り演出についても同様の現出許容期間に定めることができる。

【１５９３】

なお、ハズレ時におけるチャンス煽り演出の現出率および／またはチャンス演出の現出率（実行確率）は適宜定めることができる（たとえば、特殊時短の当選確率と同一または略同一の確率に定めることができる）。チャンス煽り演出内容がチャンス演出に発展するか否かの期待感を煽る、という観点から、チャンス煽り演出の現出率は、チャンス演出よりも高確率とすることが好ましい。なお、「少なくともモーニング状態中の特殊時短または当りに当選するまでの期間（第１期間）」および／または「バックアップ復帰後の現出許容期間（第２期間）」中は、モーニング状態の期待感を煽るために、朝一専用演出（モーニング演出）を現出させることができる（朝一専用の演出モードを設けることができる）。たとえば、当該期間（第１期間、第２期間）中は、背景表示に「チャンス中！」や「

朝一チャンス中！！」など表示した帯画像（たとえば、図６４（Ａ）の画像９７６）を現出させることができる。

【１５９４】

（チャンス煽り演出（図６３）の変形例）

次に、チャンス煽りの変形例について説明する。チャンス煽り演出について、次の（チ５）～（チ７）のように構成することができる。

【１５９５】

（チ５）少なくとも再移行通常状態では、ハズレ時におけるガセのチャンス煽り演出（図６３（Ａ５））を現出させない。なお、再移行通常状態は、１または複数の特定の再移行通常状態であってもよい。たとえば、「微時短抜け後通常」の場合にはガセのチャンス煽り演出を現出させず、「時短抜け後通常」および「大当り後通常」の場合にはガセのチャンス煽り演出を現出可能に構成する、などである。

【１５９６】

（チ６）少なくともモーニング状態では、ハズレ時におけるガセのチャンス煽り演出を現出させない。

【１５９７】

（チ７）モーニング状態と再移行通常状態（１または複数の特定の再移行通常状態でもよい）とで、異なるチャンス煽り演出を現出させる。

【１５９８】

なお本発明は、上記（チ１）～（チ７）の構成のうち、複数組合せた構成を採用可能である。

【１５９９】

（その他の変形例）

（変形例α：チャンス演出自体を設けない例）

本実施形態では、「チャンス煽り演出→チャンス演出」といった発展型の演出により、時短移行／時短非移行の報知を行うことを前提に説明したが、チャンス演出自体を設けずに、チャンス煽り演出（図６３）にて、時短移行／時短非移行の報知を行う構成としてもよい。この場合は、図６３（Ａ４）に示す「真の突入演出」を図６１（Ｆ１）の「祝福演出７１１」と同様の演出的機能を持たせ、図６３（Ａ５）に示す「ガセの突入演出」を図６１（Ｆ２）の「残念演出７１３」と同様の演出的機能を持たせればよい。つまり、時短移行を報知する場合は、「真の突入演出（図６３（Ａ４））」を現出させ、図６２（Ｋ）に示す「特定状態移行前演出」を現出させる。他方、時短非移行を報知する場合は「ガセの突入演出図６３（Ａ５）」を現出させる。

【１６００】

本例の場合は、図６３（Ａ１）～（Ａ３）のフェードイン表示が、チャンス演出における結果前演出として機能し、図６３（Ａ４）または（Ａ５）が結果演出（最終結果演出）として機能する。より詳しくは、フェードイン表示前半部にあたる図６３（Ａ１）～（Ａ２）が第１結果前演出（たとえば、図６１（Ｂ）や（Ｃ）に相当）、フェードイン表示後半部にあたる図６３（Ａ３）が第２結果前演出（たとえば、図６１（Ｄ）に相当）、図６３（Ａ４）または（Ａ５）が最終結果演出（たとえば、図６１（Ｅ）や（Ｆ）に相当）する。

【１６０１】

（変形例β：特定状態移行前演出の現出形態の変形例）

また、特殊時短当選変動に係る変動中演出または当り中演出において、上記特定状態移行前演出を現出させる場合には、次のように構成することができる。

（特α）モーニング状態で当選した場合には、特定状態移行前演出を現出させる一方、電サポ状態を伴う遊技状態（確変状態、時短状態、微時短状態（低有利度電サポ状態）など）を抜けた後の遊技状態で当選した場合には特定状態移行前演出を現出させない。

（特β）モーニング状態で当選した場合には、特定状態移行前演出を現出させない一方、電サポ状態を伴う遊技状態（確変状態、時短状態、微時短状態（低有利度電サポ状態）

など）を抜けた後の遊技状態で当選した場合には特定状態移行前演出を現出させる。

【１６０２】

なお、この第６実施形態で説明した各実施例（変形例を含む）は、本明細書に記載された何れの実施形態にも適用可能である。

【１６０３】

［第７実施形態］

（左打ち指示演出について）

次に、上記「左打ち指示演出」の現出形態について説明する。

【１６０４】

左打ち指示演出は、既に説明したように、右打ち有利状態から左打ち有利状態への移行時に現出される。たとえば、右打ち有利状態である時短状態または当り遊技（当り遊技中は、大当り、小当り、またはＶ当りによる当り遊技を含む）を終えて、左打ち有利状態である通常状態または微時短状態に移行された場合、左打ち指示演出が開始される。しかし、左打ち指示演出は、いつまでも現出されるわけではなく、所定の終了条件（たとえば、所定時間経過）を満たした場合に終了される。しかし、左打ち指示演出と変動中演出（特に、チャンス演出やリーチ演出などのように、当選期待感が高まる予告演出や、演出結果として遊技状態移行に関する情報を報知可能な予告演出：以下「特定予告」と略す）とが、無闇に重複的（同時的）に現出されると、遊技者にとり大事な遊技情報（たとえば、ゲーム結果に関する情報など）が認識し難くなる恐れがある。したがって、左打ち指示演出と特定予告との関係においては、左打ち有利状態下であることに加え、その演出内容を適切に報知することが重要である。

【１６０５】

本実施形態の場合、左打ち指示演出として、図６４（Ａ）に示すような左打ち指示演出９９５が所定時間「Ｔ（秒）（０＜Ｔ）」現出される。問題となるのは、左打ち有利状態の移行時に作動保留球が存在し、その作動保留球に係るゲームが直ちに開始され、上記特定予告と、左打ち指示演出と重複的に現出されるケースである。

【１６０６】

「右打ち有利状態から左打ち有利状態の移行時」には、下記（保α）～（保δ）に示す作動保留球の保留状態が発生しうる。以下、本実施形態の理解を容易なものとするため、左打ち有利状態として「通常状態」を代表例にとり説明するが、本発明は、通常状態の他、微時短状態を含め、左打ち有利に係る遊技状態のすべてに適用可能である。

【１６０７】

（保α）「通常状態開始時に、特図１作動保留球および特図２作動保留球が存在しないケース」（通常状態移行時に、ゲームが実行されないケース）。

（保β）「通常状態開始時に、特図２作動保留球が存在せず、特図１作動保留球が存在するケース」（通常状態移行時に、特図１側のゲームが実行されるケース）。

（保γ）「通常状態開始時に、特図１作動保留球および特図２作動保留球が存在するケース」（通常状態移行時に特図２側のゲームが実行され（特図２側優先変動機能）、特図２作動保留球全消化後、特図１側のゲームが実行されるケース）。

（保δ）「通常状態開始時に、特図２作動保留球が存在し、特図１作動保留球が存在しないケース」（通常状態移行時に特図２側のゲームが実行され、特図２作動保留球全消化後、新たな始動口入賞（通常状態であるので、特図１側に係る上始動口３４への入賞）が発生するまで、ゲームが実行されないケース）。

【１６０８】

なお本実施形態の場合、時短抜け時などにおける特図２残保留が存在する場合は、遊技性の関係上、その特図２残保留がすべて消化された後に（特図２側優先変動機能）、左打ち指示演出９９５が現出されるようになっている。これは、特図２残保留の消化ゲームにおける当選（大当り、小当り（Ｖ当り）時）は連荘として扱われ、特図２残保留中は左打ちをする意義が無いためである（連荘と扱わない場合には、特図２残保留の有無にかかわらず、左打ち指示演出９９５を現出させる）。したがって、左打ち指示演出９９５の現出

期間について特に問題が生じうるのは、上記（保β）と（保γ）のケースにおいて、上記特定予告（チャンス演出やリーチ演出）が現出されるケースである。特に、上記「特殊時短超高確率抽選形態」または「特殊時短超高確率抽選形態」および「特図２保留０構成」の場合は、左打ち有利状態に移行後の１ゲーム目で、特殊時短または大当りに当選することになるため、その問題は顕著になる。そこで、左打ち指示演出９９５の現出期間については、次のように定めることが好ましい。以下、図６４を用いて、「左打ち指示演出」の好ましい現出形態について説明する。ここでは、特定予告として、チャンス演出とリーチ演出とを代表例にとり説明する。

【１６０９】

図６４は、左打ち指示演出の現出形態の説明に供する説明図である。

【１６１０】

（チャンス煽り演出、チャンス演出：図６４（Ｓ））

図６４（Ｓ）は、チャンス煽り演出（図６３）やチャンス演出（図６２）が発生した場合における左打ち指示演出の現出形態の説明に用いるタイミングチャートである。ここでは、左打ち有利状態に移行時に特図１作動保留球が存在し、その作動保留球に係るゲームが直ちに開始されて、チャンス煽り演出やチャンス演出が現出された例を示してある。すなわち、図６４（Ｓ）では、時刻「ｔ１ａ」が、左打ち指示演出９５５と、チャンス煽り演出（チャンス煽り演出に係る図柄変動）が開始された時点（略同一開始時点）として示してある。なお、後述の図６４（Ｒ）に示すリーチ演出の場合も同様に、同図中の時刻「ｔ１ｂ」が、左打ち指示演出９５５と、リーチ演出（リーチ変動）が開始された時点を示してある。

【１６１１】

なお、本実施形態の説明を容易なものとするために、図６４中の各演出およびその各演出期間（演出時間ｔ１ａ～ｔ７ａ、ｔ１ｂ～ｔ５ｂ）については簡略化して示してある。また、各演出期間の長短については誇張して示してあり、各演出の演出時間は適宜定めることができるものである。つまり、同じ演出時間幅で示されていても、必ずしも同じではなく、異なる場合がある。たとえば、図６４（Ｓ）に示す祝福演出と残念演出とは、図中では同じ演出時間幅で示されているが、その時間幅は同一または異なるケースが含まれる。また、図中の「○」印は、左打ち指示演出を現出しても特に問題が生じない期間（以下「指示演出適切期間」と称する）、「×」印は、左打ち指示演出の現出に問題が生じる恐れのある期間（以下「指示演出不適切期間」と称する）を示したものである。

【１６１２】

図６３（Ｓ）に示す各演出については、次の通りである。

（Ｓ１）「チャンス煽り」＝図６３に示すチャンス煽り演出

（Ｓ２）「チャンス煽り」の「結果前演出」＝図６３（Ａ１）～（Ａ３）に示す「フェードイン演出」

（Ｓ３）「チャンス煽り」の「結果演出」＝図６３（Ａ４）または（Ａ５）に示す「真のチャンス煽り」または「ガセのチャンス煽り」

（Ｓ４）「チャンス演出」の「結果前演出」＝図６１（Ａ）～（Ｄ）に示す作戦指示演出７０３～攻撃演出７０７

（Ｓ５）「チャンス演出」の「結果演出」＝図６１（Ｅ）～（Ｆ）に示す成否演出７０９（成功演出、失敗演出）～最終結果演出（祝福演出７１１、残念演出７１３）

（Ｓ６）「チャンス中ＥＤ演出」＝図６２（Ｋ）に示す特定状態移行前演出（チャンス演出中エンディング演出）

【１６１３】

左打ち指示演出９９５と、左打ち有利開始時の実行ゲームに係る変動中演出とが重複表示（同時表示）される演出状況を考慮し、少なくとも遊技者にとり重要な情報が報知される前（たとえば、結果演出の現出前または現出と同時（略同時））に終了させることが好適である。以下に、左打ち指示演出９９５の現出期間（現出時間）Ｔと、特定予告（チャンス煽り演出、チャンス演出、リーチ演出など）の演出期間（演出時間）との関係につい

て、好ましい実施形態について説明する。なお、本実施形態において（後述の具体例１～７）、「現出前」と称する場合は、現出と同時（略同時）の概念も含まれる。また、不等式「Ｔ≦ｔ」と表現する場合は、「Ｔ≦ｔ」、「Ｔ＜ｔ」または「Ｔ　ｔ」のいずれも採用可能である。

【１６１４】

（チャンス煽り演出、チャンス演出のケース）

（具体例１）

図６４（Ｓ）を参照して、チャンス煽り演出を考慮するケースでは、その結果演出の現出前に、左打ち指示演出９９５を終了させることが好ましいといえる。すなわち、チャンス煽り演出の結果前演出を「指示演出適切期間」とし、それ以降は「指示演出不適切期間」とする（図中のｔ１ａ～ｔ２ａの「○」、ｔ２ａ～ｔ３ａの「（×）」印を参照）。具体的には、下記（式１０）を満たす左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔを定める。

【１６１５】

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦ｔ２ａ」・・・（式１０）

たとえば、チャンス煽り演出の開始から結果演出開始までが４秒（ｔ１ａ～ｔ２ａ＝４秒）であれば、左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔを「Ｔ≦４秒」とすればよい。この具体例１の場合、チャンス煽り演出からチャンス演出に発展した場合であっても、チャンス演出中において、左打ち指示演出９９５が重複表示されることはない。しかし、チャンス煽り演出自体は、チャンス演出への発展前の煽り演出（上記導入演出）として機能しうる点において、後段階で現出されるチャンス演出の演出結果の方が、遊技者にとり重要な情報ともいえる。このような観点から、チャンス煽り演出中を指示演出適切期間としてもよい。たとえば、次に述べる具体例２の（式１１）、具体例３の（式１２）を満たす関係とすることができる。

【１６１６】

（具体例２）

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦ｔ３ａ」・・・（式１１）

この具体例２は、チャンス煽り演出中を指示演出適切期間とした例である。たとえば、チャンス煽り演出の演出時間が７秒（ｔ１ａ～ｔ３ａ＝７秒）であれば、左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔを「Ｔ≦７秒」とすればよい。

【１６１７】

（具体例３）

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦「ｔ４ａ」・・・（式１２）

この具体例３は、チャンス煽り演出からチャンス演出に発展したケースを考慮したものであり、チャンス演出の結果演出（成否演出７０９～最終結果演出）の現出前を指示演出適切期間とし、それ以降を指示演出不適切期間とした例である（図中のｔ１ａ～ｔ４ａの「○」、ｔ４ａ以降の「×」印参照）。たとえば、チャンス煽り演出の開始からチャンス演出の結果演出までが１２秒（ｔ１ａ～ｔ４ａ＝１５秒）であれば、左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔを「Ｔ≦１２秒」とすればよい。

【１６１８】

（具体例４）

なお、チャンス演出の結果演出には、既に説明した通り、第１結果演出である「成否演出７０９（成功演出、失敗演出）」と、その後の第２結果演出である「最終結果演出（祝福演出７１１、残念演出７１３）とが含まれる。チャンス演出の最終的な演出結果（時短移行／時短非移行）を報知するのは、最終結果演出である。したがって、この最終演出結果が遊技者のとり重要な情報であるともいえる。この場合は、チャンス演出の最終結果演出（第２結果演出）の現出前の期間を指示演出適切期間とし、それ以降を指示演出不適切期間と定めることができる（図６４の備考２参照）。具体的には、下記（式１３）を満たす関係としてもよい。

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦「ｔ５ａ」・・・（式１３）

【１６１９】

以上、具体例１～４を纏めると、チャンス煽り演出からチャンス演出に段階的に発展し、最終的な演出結果（今回のゲーム結果）は、最終段階のチャンス演出に委ねられる、という発展型の予告演出の場合は、少なくともチャンス演出の演出結果の現出前に、左打ち指示演出が終了可能な現出時間Ｔを定めることが好ましい（たとえば、具体例３または具体例４）。なお、チャンス煽り演出自体が無いようなチャンス演出態様の場合も同様である（チャンス演出の演出結果（第１結果および／または第２結果の現出前に、左打ち指示演出を終了させる）。

【１６２０】

また、チャンス煽り演出の演出結果を重要視するケース（たとえば、後段階のチャンス演出に発展すれば、特定の当選種別の信頼度が飛躍的に高まるような演出内容のケース）、少なくともチャンス煽り演出の演出結果（図６３（Ａ４）、（Ａ５））の現出前に、左打ち指示演出が終了可能な現出時間Ｔを定めることが好ましい（たとえば、具体例１）。いずれにしても、左打ち指示演出については、少なくとも特定予告に係る演出結果の現出前に、左打ち指示演出を終了させることが好適である。

【１６２１】

また、上記変形例α（チャンス演出自体を設けない例）であれば、少なくともチャンス煽り演出の演出結果（図６３（Ａ４）、（Ａ５））の現出前に左打ち指示演出が終了可能な現出時間Ｔを定めることができる。たとえば、第１結果前演出のフェードイン表示前半部（図６３（Ａ１）～（Ａ２））の現出前、第２結果前演出のフェードイン表示後半部（図６３（Ａ３））の現出前、または結果演出（図６３（Ａ４）または（Ａ５））の現出前、などにおいて、左打ち指示演出を終了させることができる。

【１６２２】

（リーチ演出のケース）

次に図６４（Ｒ）を参照して、リーチ演出を考慮したケースについて説明する。なお、リーチ演出の場合も、現出時間Ｔを定める手法は、上記図６４（Ｓ）のケースと同様である。

【１６２３】

リーチ演出は、既に説明したように、「リーチ前（テンパイ前、テンパイ煽り中）」、「リーチ中（テンパイ中、当否煽り中）」、「リーチ後（結果演出；最終的にゲーム結果を報知する期間）」などを含む演出シナリオとなっている。「リーチ前（リーチ状態形成前のテンパイ煽り）は、チャンス煽り演出に相当し、「リーチ中」は、チャンス演出における結果前演出に相当し、「リーチ後」はチャンス演出の結果演出（最終結果演出）に相当する演出区間である。

【１６２４】

詳述すれば、「リーチ前」では、リーチ（テンパイ）成立か否かを煽るような演出（テンパイ煽り）が現出され、その演出結果として、リーチ成立／リーチ非成立が報知される。リーチが成立すれば、その後のリーチ演出シナリオ（ｔ２ｂ以降の演出シナリオ）が展開されていき、リーチが非成立であれば、単なる通常変動で終えることになる。演出結果に応じて、後段階の演出に発展していく点は、チャンス煽り演出と同じである。テンパイ成立後の「リーチ中」では、たとえば、当りへの当選期待感を煽る演出が展開される。当選期待感を煽る点は、チャンス演出の結果前演出（図６１（Ａ）～（Ｄ））と同じである。そして、「リーチ後」では、リーチ演出結果として、今回のゲーム結果に関する情報が当選演出または非当選演出により報知される。そして、今回のリーチ演出が終了される。このゲーム結果情報を報知しうる点は、チャンス演出の結果演出（最終結果演出）と同じである。なお、「当選演出」とは、当り当選を報知する演出であり、祝福演出に属する演出である。また「非当選演出」とは、当り非当選（ハズレ）を報知する演出であり、残念演出に属する演出である。

【１６２５】

（具体例５）

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦ｔ２ｂ」・・・（式１４）

この具体例５は、テンパイ煽りの結果演出、つまり、リーチ成立が否かの結果が導出される前までを指示演出適切期間とし、それ以降は指示演出不適切期間とした例である（図中のｔ１ｂ～ｔ２ｂの「○」、ｔ２ｂ以降の「（×）」印を参照）。

【１６２６】

（具体例６）

「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔ≦ｔ３ｂ」・・・（式１５）

この具体例６は、リーチ演出結果の現出前を指示演出適切期間とし、それ以降を指示演出不適切期間と定めた例である（図示のｔ１ｂ～ｔ３ｂの「○」、ｔ３ｂ以降の「×」印を参照）。

【１６２７】

ただし、リーチ演出については、変動時間が相対的に短いリーチ、好ましくは最短変動時間を定めた（Ｎリーチ）を採用することが好ましい。ＳＰリーチ系は、変動時間が比較的長時間であり、ＳＰリーチ系（特に、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」）を、左打ち指示演出の現出時間Ｔを考慮する際の演出として選んでしまうと、その現出時間Ｔが無闇に長時間（現出時間が分単位となりうる）となってしまうからである。なお、既に説明したように、Ｎリーチの変動時間は２０～２５秒、「ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」の変動時間は１８０～２６０秒ほどである。また、左打ち指示演出の現出時間を定めるに際し、チャンス演出やリーチ演出、その他の予告演出のいずれを考慮するかは、遊技性やその演出内容などに応じて適宜決定することができるが、左打ち有利状態中（ここでは、通常状態）において、出現し易い予告演出（たとえば、出現率が最も高い予告演出）を考慮することが好適である。

【１６２８】

（具体例７）

なお、左打ち状態移行時に、当選種別に応じて、異なる特定予告が現出されるケースを考慮し、左打ち指示演出の現出時間Ｔを定めることができる。たとえば、チャンス煽り演出の結果演出の現出タイミング（たとえば、具体例１、式（１０））と、リーチ演出の結果前演出の現出タイミング（たとえば、具体例５、式（１４））とを考慮し、上記（式１０）かつ上記（式１４）を満たす現出時間Ｔを定めることができる。

【１６２９】

仮に、チャンス煽り演出開始からその結果前演出が終了するまでの演出時間が４秒、リーチ演出のテンパイ煽り（図示の「リーチ前」の期間）が終了するまでの演出時間が５秒である場合（（図（Ｓ）のｔ１ａ～ｔ２ａ＝４秒、（図（Ｒ）のｔ１ｂ～ｔ２ｂ＝５秒の場合）は、「左打ち指示演出９９５の現出時間Ｔを「Ｔ≦４秒」とする。このようにすれば、複数の予告演出（ここでは、チャンス煽り演出、リーチ演出）のいずれが現出された場合であっても、左打ち指示演出を適切に終了することが可能である。

【１６３０】

なお、本実施形態では、左打ち指示演出として、図６４（Ａ）の大サイズの左打ち指示演出９９５を用いた例について説明したが、大サイズの左打ち指示演出９９５を第１所定時間表示した後、図６４（Ｂ）に示す小サイズの左打ち指示演出９９７（退避表示的な左打ち指示演出）を第２所定時間表示してもよい。

【１６３１】

以上のように、左打ち指示演出については、特定予告に係る演出結果の現出前に、左打ち指示演出を終了させることが好適である。また、「チャンス煽り演出を経由してチャンス演出が実行される演出シナリオや、リーチ演出などのように、段階的に演出結果を報知し、その結果に応じて演出シナリオが進行していくような特定予告（の場合、少なくとも最終結果演出（今回のゲーム結果に関する情報および／または移行先の制御状態に関する情報を確定的に報知する演出）の現出前に、左打ち指示演出を終了させる。たとえば、第１演出結果（たとえば、チャンス煽り演出結果）、第２演出結果（たとえば、成否演出結果）、第３演出結果（最終結果演出）のような演出シナリオの場合は、第１～第３演出結果のうち、いずれかの演出結果の現出前に左打ち指示演出を終了させることができる。な

お、この第７実施形態は、本明細書に記載された何れの実施形態にも採用可能であるのは勿論のこと、左打ち指示演出を現出可能な遊技機であれば、適宜採用可能である。

【１６３２】

［第８実施形態］

なお、モーニング状態において、ホール店員に対して、有利な遊技状態に移行するか否か（時短移行／時短非移行）を事前報知可能に構成することができる（第８実施形態）。この実施形態における当該報知は、遊技者に対してではなく、専ら、ホール店員に対して報知するための構成である。以下、詳述する。

【１６３３】

既に説明したように、朝一番の特典として、ＲＡＭクリア操作をしてモーニング状態を生起させる否かは、パチンコホールの営業戦略に基づき行われる。しかし、営業戦略上、ＲＡＭクリア操作した場合であっても、非モーニング状態（ここでは、微時短状態とする）からゲームを開始させたい場合もある。たとえば、営業終了時にＲＡＭクリアをしなければ解除不能な特定のエラーが発生中の場合や、遊技者が何らかの事情により時短状態や当り遊技を消化せずに遊技をやめてしまった場合には、ＲＡＭクリアをする必要があり、そのまま何もせずに、次回営業の際に電源を立ち上げてしまうと、電断復帰後は、デフォルトの通常状態（モーニング状態）から開始されてしまい、パチンコホール側が意図しないモーニング状態が生起してしまうこともありうる。

【１６３４】

そこで、モーニング状態を効率的に解除する方法が望まれる。本実施形態の目的は、モーニング状態において、有利な遊技状態に移行するか否か（ここでは、時短移行／時短非移行）を事前報知可能に構成（ゲーム結果導出までに報知可能に構成する）した遊技機を提供する。ここでは、遊技者に報知することを目的としていないため、下記のような特殊な報知形態を採用することができる。

【１６３５】

たとえば、ＲＡＭクリア報知演出中に、始動口に入賞させ、微時短移行契機当選種別（たとえば、特殊時短Ａ、Ｂ）に係る当選変動（微時短当選ゲーム）である場合には、実行中のＲＡＭクリア報知演出を特別な演出態様（以下「専用ＲＡＭクリア報知」と略す）に変更する。一方、時短移行契機当選種別（たとえば、特殊時短Ｃ当選変動）またはハズレの当選に係る変動である場合には通常の演出態様（以下「通常ＲＡＭクリア報知」と略す）のままとする。すなわち、当選種別に応じて、異なるＲＡＭクリア報知演出を現出させる構成である（特定当選種別事前報知形態）。なお、斯様なＲＡＭクリア報知は、変動中演出を現出する場合と同じく、ゲーム開始時に実行可能である。

【１６３６】

既に説明したように、ＲＡＭクリア報知演出では、たとえば、装飾ランプ４５を赤色全点灯させ（通常発光色）、スピーカ１６からのＲＡＭクリア時の警報音（通常警報音）を出力させ、液晶表示装置３６に「ＲＡＭクリア中です」等の演出画像（通常演出画像）を表示させるが、特定の当選種別の場合（たとえば、微時短当選ゲームである場合）、装飾ランプ４５を虹色点灯させ（専用発光色）、専用警報音、液晶表示装置３６に「当選中！！」等の専用演出画像を表示させる。

【１６３７】

このようにすれば、一々、ゲーム終了まで待たずとも、微時短当選ゲームであるか否かが事前に判明するので、時間的に効率よく、非モーニング状態に設定することができる。なお、微時短当選ゲームの場合に通常のＲＡＭクリア報知演出、微時短非当選ゲーム（時短当選変動またはハズレ変動）の場合に専用ＲＡＭクリア報知演出としても、所期の目的を達成することができる。

【１６３８】

なお上記では、微時短当選ゲームと、微時短非当選ゲーム（時短当選変動またはハズレ変動）で異なるＲＡＭクリア報知演出としたが、少なくとも微時短当選ゲーム、時短当選ゲーム（時短当選変動）、およびハズレゲームのそれぞれで、異なるＲＡＭクリア報知演

出を現出させてもよい。たとえば、微時短当選ゲームの場合は「第１専用ＲＡＭクリア報知演出」、時短当選ゲームの場合は第１専用ＲＡＭクリア報知演出とは異なる「第２専用ＲＡＭクリア報知演出」、ハズレの場合は「通常ＲＡＭクリア報知演出」とすることができる。この場合は、時短当選ゲームであることも識別可能であるので、時短当選ゲームが判明すれば、そのゲーム中に、さっさとＲＡＭクリア操作をしてしまい、非モーニング状態の生起に、効率よく再チャレンジすることができる。

【１６３９】

本実施形態は、特に上記特殊時短超高確率抽選形態の場合に好適である。上記特殊時短超高確率抽選形態の場合には、ハズレ変動がほぼ選択されない、または選択されないので、当選種別に応じてＲＡＭクリア報知演出を異ならせることにより、微時短当選ゲームであるのか、時短当選ゲームであるのかを、今回のゲーム終了前に事前判別可能である。

【１６４０】

（事前報知の変形例１）

なお、ＲＡＭクリア報知は比較的短期間（本実施形態では３０秒）で終了してしまうため、所定の報知手段（演出手段）を用いて、特定の当選種別を事前報知可能に構成してもよい。たとえば、演出用ＬＥＤ（演出ボタン１３内蔵のＬＥＤ、遊技盤側または枠側の特定の装飾ランプ４５など）や可動体役物を用い、特定の当選種別の場合には、ＬＥＤを特別な態様で発光させたり、可動体役物を特別な動作パターン（たとえば、イニシャライズ動作とは異なる動作パターンなど）で動作させる。この場合、ＲＡＭクリア報知（３０秒）よりも長い時間（たとえば、５分）、非モーニング生起に係る事前報知許容状態下に制御することが可能である。

【１６４１】

また、バックアップ復帰時が通常状態である場合も、モーニング状態と実質的には同じ状態からスタートすることになるが、この場合においても、パチンコホールの営業戦略上、非モーニング状態に変更したい場合がある。そこで、バックアップ復帰時が通常状態であることを報知可能に構成してもよい。たとえば、バックアップ復帰時の演出（上記復帰時演出など）を利用して、液晶画面に「通常状態中です」などを所定時間表示させ、通常状態であるか否かを従業員が識別可能に構成することができる。この場合も、上述の「事前報知の変形例１」と同じく、所定の報知手段（演出手段）を用いて、所定時間、非モーニング生起に係る事前報知許容状態下に制御することができる。

【１６４２】

上記した事前報知は、いずれもゲーム開始時（図柄変動開始時）に実行可能である。したがって、事前報知許容状態中の当選の有無については、少なくとも通常の遊技進行中の遊技状態（事前報知許容状態終了後の遊技状態または再移行通常状態など）よりも、特殊時短に対する当選情報を早期に報知可能な点で、パチンコホール従業員が効率よく、モーニング状態（バックアップ復帰時の通常状態を含む）を解除することができる。なお、少なくともモーニング状態（ＲＡＭクリア後の通常状態）においては事前報知許容状態の期間を設けなくてもよい。このようにしても、遊技者には特に不利益を与えることがないからである。

【１６４３】

ただし、射幸性を高めてしまうという観点から、モーニング状態を容易に解除可能に構成することが好ましくないケースもある。このようなケースを想定して、パチンコホール側がモーニング状態を解除しにくいように構成してもよい。この場合は、上記したようなモーニング状態の事前報知をしない構成とすることが考えられるが、モーニング状態の解除により手間暇が掛かるように、少なくともモーニング状態においては、モーニング状態以外（バックアップ復帰時の通常状態や再移行通常状態）のときよりも、時短当選ゲームであるか微時短当選ゲームであるかの当選報知が遅くなるように、変動中演出の演出尺を設定してもよい。たとえば、モーニング状態のチャンス演出では、変動開始から２０秒で最終結果演出が現出され、モーニング状態以外のチャンス演出では１０秒で最終結果演出が現出されるようにしたり、モーニング状態専用のチャンス演出を設け、当該演出の最終

結果（当否結果）が１２０秒後に現出されるようにする、などである。
【１６４４】
なお、この第８実施形態で説明した各実施例（変形例を含む）は、本明細書に記載された何れの実施形態にも適用可能である。
【１６４５】
本発明は、下記の構成（Ｇ１）～（Ｇ４）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。
【１６４６】
＜構成（Ｇ１）＞
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
前記当りに当選した場合、当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、
時短状態を含む複数の遊技状態を制御可能な遊技制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記時短状態は、第１時短状態と、前記第１時短状態とは異なる第２時短状態とを少なくとも含み、
前記遊技状態制御手段は、
前記当りが当選したときの遊技状態が、前記第１時短状態である場合と前記第２時短状態である場合とで、それぞれ異なる遊技状態に移行させる、
ことを特徴する遊技機。
【１６４７】
＜構成（Ｇ２）＞
当りに関する抽選を実行する抽選手段と、
前記当りに当選した場合、当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、
時短状態を含む複数の遊技状態を制御可能な遊技制御手段と、
を備える遊技機であって、
前記時短状態は、第１時短状態と、前記第１時短状態とは異なる第２時短状態とを少なくとも含み、
前記遊技状態制御手段は、
前記当りが当選したときの遊技状態が、前記第１時短状態である場合と前記第２時短状態である場合とで、異なる時短回数の遊技状態に移行させる、
ことを特徴する遊技機。
上記構成Ｇ１または構成Ｇ２において、第１時短状態または第２時短状態は、少なくとも時短機能が作動する遊技状態であり、微時短状態、時短状態が含まれる（たとえば、時短Ａ～Ｃ、微時短Ａ～Ｂなど）。構成Ｇ１の「それぞれ異なる遊技状態に移行させる」について、移行先の遊技状態は、遊技機が制御可能な遊技状態であれば、通常、確変、潜確、時短、微時短のいずれの遊技状態も採用可能である。たとえば、図５８～図６０に示す大当りがその一例である。また、構成Ｇ２の「異なる時短回数の遊技状態に移行させる」における時短回数とは、少なくとも時短機能が作動する遊技状態が終了される規定回数であり、主に、時短回数、微時短回数が該当するが、確変回数も採用することもできる。
【１６４８】
＜構成（Ｇ３）＞
抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止表示態様により前記抽選手段による抽選結果を表示可能な図柄表示手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
前記図柄表示手段に特定の図柄表示態様が停止表示された場合、当り遊技を実行可能に構成された遊技機であって、
前記抽選手段による抽選の対象には、
前記当り遊技の実行契機となる当りと、前記当り遊技を経由することなく時短状態への移行契機となる特殊時短とが含まれ、

前記当り遊技における当り中演出において特定情報表示が可能であり、
前記特殊時短の当選した場合、当該当選に係る図柄変動中の演出（たとえば、図６１～図６２のチャンス演出）において前記特定情報表示が可能であり、
前記特定情報表示は、遊技に関する注意喚起表示（のめり込み防止に関する表示、ＩＣカードの取り忘れに関する表示など）および／または企業ロゴ表示（たとえば、図６２（Ｇ）の企業ロゴ表示９３１）である、
ことを特徴とする遊技機。
【１６４９】
＜構成（Ｇ４）＞
抽選を実行する抽選手段と、
図柄の変動表示を行い、当該図柄の停止表示態様により前記抽選手段による抽選結果を表示可能な図柄表示手段と、
遊技状態を制御可能な遊技制御手段と、
演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、
遊技領域が第１流下経路と第２流下経路に打ち分け可能に構成された遊技機であって、
前記遊技状態には、前記第１流下経路側（たとえば、左流下経路３ｂ）に遊技球を発射することが推奨される第１遊技状態（たとえば、通常状態、微時短状態、潜確状態など：：電サポ無し状態（実質的に電サポ無し状態を含む）を伴う遊技状態）と、前記第２流下経路側（たとえば、右流下経路３ｃ）に遊技球を発射することが推奨される第２遊技状態（たとえば、確変状態、時短状態など：電サポ有り状態を伴う遊技状態）とが含まれ、
前記第２遊技状態から前記第１遊技状態に移行した場合に前記第１流下経路側に遊技球の発射を指示する発射誘導指示演出（たとえば、図６４の左打ち指示演出９９５）と、前記抽選結果に関連する予告演出として、前記第１遊技状態から前記第２遊技状態に移行するか否かを確定的に報せる結果演出を含む所定演出（図６１（Ｆ）の最終結果演出～図６２（Ｋ）の特定状態移行前演出）を行う特定予告演出（たとえば、図６１～図６３のチャンス煽り演出、チャンス演出）を実行可能であり、
前記発射誘導指示演出と前記特定予告演出とが重複して実行される場合に、少なくとも前記結果演出の実行前に前記発射誘導指示演出を終了させるように構成した（たとえば、図６４（Ｓ））、
ことを特徴する遊技機。
【１６５０】
［第９実施形態］
次に、本発明に係る実施形態の一つとして、演出制御部２４側の演出制御処理について説明する。
【１６５１】
既に説明したように、本実施形態の演出制御部２４側における演出制御処理について説明する。演出制御部２４側の処理は、主に、所定のメイン処理（演出制御側メイン処理：図２３）と、ＣＴＣからの定時割込みで起動されるタイマ割込処理（演出制御側タイマ割込処理：図２４）とを中心に構成される。以下では、図２３の「コマンド解析処理（ステップＳ１００７）」の処理内容について説明する。コマンド解析処理では、既に説明したように、変動中演出や先読み予告の演出内容（演出シナリオ）を決定する処理が実行される。
【１６５２】
＜６５．コマンド解析処理：図６５～図６６＞
次に、上記コマンド解析処理（図２３のステップＳ１００７）の詳細について説明する。コマンド解析処理は、主に、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドを解析するための「抽選用コマンド解析処理（図６５）」と、演出制御コマンドに含まれる情報に基づき、実行すべき演出（変動中演出や入賞時演出（先読み予告）など）を決定するための「コマンド受信時の抽選処理（図６６）」とを中心に構成される。以下、「抽選用コマンド解析処理（図６５）」と、「コマンド受信時の抽選処理（図６６）」ついてそれぞれ

説明する。
【１６５３】
＜抽選用コマンド解析処理：図６５＞
まず、抽選用コマンド解析処理について説明する。図６５は、抽選用コマンド解析処理の詳細を示すフローチャートである。
【１６５４】
この抽選用コマンド解析処理は、受信した演出制御コマンドを解析して、その解析結果（演出制御コマンドに含まれる情報）を記憶する処理である。解析対象となる演出制御コマンドには、主に、作動保留球発生時に係る演出制御コマンド（保留加算コマンド、入賞時コマンドなど）や、図柄変動開始時に係る演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンド、保留減算コマンドなど）が対象である。つまり、抽選用コマンド解析処理では、「入賞時演出（先読み予告）」や「変動中演出（今回の図柄変動表示ゲームに係る演出）」などを現出する際に要する情報（主に、演出抽選に係るデータ）が記憶される。演出制御部２４は、その記憶した情報を必要なタイミングで読み出して、演出制御処理（演出処理）に利用する。以下、図６５を用いて「抽選用コマンド解析処理」について説明する。
【１６５５】
図６５において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、受信した演出制御コマンドの種別を判定し（ステップＳＬ０１、ＳＬ０３、ＳＬ０５、ＳＬ０７、ＳＬ０９、ＳＬ１１、ＳＬ１３、ＳＬ１５、ＳＬ１７）、当該演出制御コマンドに含まれる情報を記憶する（ステップＳＬ０２、ＳＬ０４、ＳＬ０６、ＳＬ０８、ＳＬ１０、ＳＬ１２、ＳＬ１４、ＳＬ１６、ＳＬ１８）。具体的には、演出制御コマンドに含まれる情報を解析し、演出処理に利用可能なデータ（制御フラグ）に変換し、所定の記憶領域（制御フラグ格納領域）に記憶（設定）する。
【１６５６】
ＳＬ０１～ＳＬ０４の処理は、変動パターン指定コマンドに係る処理である。ステップＳＬ０１～ＳＬ０２の処理は「ハズレ変動パターン指定コマンド（Ａ０（ハズレ）系コマンド）」に係る処理であり、ステップＳＬ０３～ＳＬ０４は「当り変動パターンコマンド（Ａ１（当り）系コマンド）」に係る処理である。ステップＳＬ０１～ＳＬ０４の処理では、変動パターン指定コマンドに含まれる情報（変動パターン情報：以下「メイン変動情報」とも称する）を記憶する。ここで記憶される情報は、主に、変動中演出に係る演出処理に利用される。
【１６５７】
ＳＬ０５～ＳＬ０８の処理は、装飾図柄コマンドに係る処理である。ステップＳＬ０５～ＳＬ０６の処理は「特図１側の装飾図柄指定コマンド（ＢＢ系コマンド）」に係る処理であり、ステップＳＬ０７～ＳＬ０８は「特図２側の装飾図柄指定コマンド（ＢＣ系コマンド）」に係る処理である。装飾図柄コマンドについては、既に説明した通り、変動側（変動開始側）の特別図柄種別を指定する上位バイト側のデータ（たとえば、「ＢＢＨ」は特図１指定、「ＢＣＨ」は特図２指定）と、当選種別（図柄抽選結果：たとえば、図４Ａ～図４Ｃ参照）を指定する下位バイト側のデータで構成される。ステップＳＬ０５～ＳＬ０８の処理では、この装飾図柄指定コマンドに含まれる情報（図柄抽選結果情報（当選種別情報）：以下「メイン図柄情報」とも称する）を記憶する。ここで記憶される情報は、主に、変動中演出に係る演出処理に利用される。
【１６５８】
ステップＳＬ０９～ＳＬ１０の処理は、入賞時コマンドに係る処理である。入賞時コマンドは、既に説明した通り、大当り抽選結果（当落抽選結果および／または図柄抽選結果）を指定する上位バイト側のデータと、先読み判定情報として先読み変動パターンの内容を特定可能とする側のデータで構成される。ステップＳＬ０９～ＳＬ１０の処理では、この入賞時コマンドに含まれる情報（先読み変動パターン情報）を記憶する。ここで記憶される情報は、主に、先読み予告に係る演出処理に利用される。

【１６５９】
ステップＳＬ１１～ＳＬ１４の処理は、保留減算コマンドに係る処理である。ステップＳＬ１１～ＳＬ１２の処理は「特図１側の保留減算コマンド（Ｂ０系）」に係る処理であり、ステップＳＬ１３～ＳＬ１４は「特図２側の保留減算コマンド（Ｂ１系）」に係る処理である。保留減算コマンドについては、既に説明した通り、特別図柄種別を指定する上位バイト側のデータ（「Ｂ０Ｈ」は特図１指定、「Ｂ１Ｈ」は特図２指定）と、減算後の作動保留球数情報（保留減算情報）を特定可能とする下位バイト側のデータで構成される。ステップＳＬ１１～ＳＬ１４の処理では、この保留減算コマンドに含まれる情報を記憶する。ここで記憶される情報は、主に、保留減算時に係る演出（たとえば、保留減算時のシフト表示、保留減算時の先読み予告（たとえば、図柄変動中系先読み予告）など）に係る演出処理に利用される。

【１６６０】
図示のステップＳＬ１５～ＳＬ１８の処理は、保留加算コマンドに係る処理である。ステップＳＬ１５～ＳＬ１８の処理は「特図１側の保留加算コマンド」に係る処理であり、ステップＳＬ１３～ＳＬ１４は「特図２側の保留加算コマンド」に係る処理である。保留加算コマンドについては、既に説明した通り、特別図柄種別を指定する上位バイト側のデータと、保留加算情報を特定可能とする下位バイト側のデータで構成される。ステップＳＬ１５～ＳＬ１８の処理では、この保留加算コマンドに含まれる情報を記憶する。ここで記憶される情報は、上述した入賞時コマンドに係る処理（ステップＳＬ０９～ＳＬ１０）と同様に、主に、保留加算時に係る演出（たとえば、保留加算表示、保留加算時の先読み予告（たとえば、入賞時系先読み予告）など）に係る演出処理に利用される。

【１６６１】
なお、図示はしていないが、抽選用コマンド解析処理においては、抽選用コマンド解析処理中で、コマンド情報の不具合（エラー）の有無を判定する「コマンド情報エラー判定処理」が含まれる。たとえば、メイン変動情報とメイン図柄情報とに不具合が生じている場合（メイン変動情報がハズレ変動であるのに、メイン図柄情報は大当りである場合など、メイン変動情報とメイン図柄情報が一致しない場合）、エラー情報を指定する「エラー指定情報（抽選なし指定情報）」を設定するようになっている。

【１６６２】
ステップＳＬ０１～ＳＬ１８の処理を終えると、抽選用コマンド解析を抜けて、次に、図６６に示す「コマンド受信時の抽選処理」を実行する。

【１６６３】
＜コマンド受信時の抽選処理：図６６＞
図６６は、コマンド受信時の抽選処理の詳細を示すフローチャートである。このコマンド受信時の抽選処理では、上記の図６５の「抽選用コマンド解析処理」で取得した情報（制御フラグデータ）に基づき、各種の演出に関する抽選処理が実行される。

【１６６４】
図６６において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、装飾図柄指定コマンドにより取得された情報の有無を判定する。具体的には、特図１側の「ＢＢ系（特図１指定）情報」または特図１側の「ＢＣ系（特図２指定）情報」があるか否かを判定する（ステップＳＡ１１～ＳＡ１２）。

【１６６５】
ステップＳＡ１１またはステップＳＡ１２の判定結果が「ＹＥＳ」である場合、つまり、装飾図柄指定コマンドを受信し、その装飾図柄指定コマンドに係る情報がある場合は、ステップＳＡ１３に進み、変動開始時抽選処理を実行する。この変動開始時抽選処理（ステップＳＡ１３）は、変動開始時に主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドにより取得した情報（ここでは主に、変動パターン指定コマンド、装飾図柄指定コマンドなどの情報）に基づき、今回のゲームに係る変動中演出（予告演出など）を決定するための処理である。具体的には、変動中演出を構成する演出シナリオ（演出内容）を決定するための演出抽選処理である。変動開始時抽選処理（ステップＳＡ１３）を終えると、後述のス

テップＳＡ１４～ＳＡ１５（保留減算コマンド情報に関する判定処理）に進む。なお、変動開始時抽選の詳細は、図６７を用いて後述する。

【１６６６】

一方、ステップＳＡ１１およびステップＳＡ１２の判定結果がいずれも「ＮＯ」である場合、つまり、装飾図柄指定コマンドを受信しておらず、装飾図柄指定コマンドに係る情報が無い場合は、上記変動開始時抽選（ステップＳＡ１３）をスキップして、次いで、ステップＳＡ１４～ＳＡ１５（保留減算コマンド情報に関する判定処理）を実行する。

【１６６７】

ステップＳＡ１４～ＳＡ１５では、保留減算コマンドにより取得された情報の有無を判定する。具体的には、特図１側の「Ｂ０系（特図１保留減算）情報」または特図２側の「Ｂ１系（特図２保留減算）情報」があるか否かを判定する（ステップＳＡ１４～ＳＡ１５）。

【１６６８】

ステップＳＡ１４またはステップＳＡ１５の判定結果が「ＹＥＳ」である場合、つまり、保留減算コマンドを受信し、その保留減算コマンドに係る情報がある場合は、ステップＳＡ１６に進み、保留減算時抽選処理（保留スライド抽選処理）を実行する。この保留減算時抽選処理（ステップＳＡ１６）は、保留減算時に係る演出を決定するための処理である。保留減算時抽選処理を終えると、後述のステップＳＡ１７～ＳＡ１８（保留加算コマンド情報に関する判定処理）に進む。

【１６６９】

一方、ステップＳＡ１４およびステップＳＡ１５の判定結果がいずれも「ＮＯ」である場合、つまり、保留減算コマンドを受信しておらず、保留減算コマンドに係る情報が無い場合は、保留減算時抽選処理（ステップＳＡ１６）をスキップし、次いで、ステップＳＡ１７～ＳＡ１８（保留加算コマンド情報に基づく演出処理（主に、入賞時の先読み判定に関する処理））を実行する。

【１６７０】

ステップＳＡ１７～ＳＡ１８では、保留加算コマンドにより取得された情報の有無を判定する。具体的には、特図１側の「Ｂ２～Ｂ５系（特図１保留加算）情報」または特図２側の「Ｂ６～Ｂ９系（特図２保留加算）情報」があるか否かを判定する（ステップＳＡ１７～ＳＡ１８）。

【１６７１】

ステップＳＡ１７またはステップＳＡ１８の判定結果が「ＹＥＳ」である場合、つまり、保留加算コマンドを受信し、その保留加算コマンドに係る情報がある場合は、ステップＳＡ１９に進み、入賞時抽選処理（保留加算時抽選処理）を実行する。この入賞時抽選処理（ステップＳＡ１９）は、入賞時に係る保留表示演出を決定するための処理である。入賞時抽選処理を終えると、コマンド受信時の抽選処理を抜ける。

【１６７２】

一方、ステップＳＡ１７およびステップＳＡ１８の判定結果がいずれも「ＮＯ」である場合、つまり、保留加算コマンドを受信しておらず、保留加算コマンドに係る情報が無い場合は、入賞時抽選処理（ステップＳＡ１９）をスキップし、コマンド受信時の抽選処理を抜ける。

【１６７３】

（変動開始時抽選処理（ステップＳＡ１３）：図６７）

次に、図６６中の変動開始時処理（ステップＳＡ１３）について説明する。図６７は、変動開始時処理（ステップＳＡ１３）の詳細を示すフローチャートである。

【１６７４】

図６７において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、変動中演出および／または保留減算時の保留表示演出（シフト表示に係る演出）を決定するための演出処理を実行する。具体的には、図示のように、「抽選開始時変数初期化処理（ステップＳＡ３１）」、「制御パーツ作成処理（ステップＳＡ３２）」、「抽選開始処理（ステップＳＡ３３）」、「

抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）」を順次実行していく。以下、これらの処理（ステップＳＡ３１～ＳＡ３４）について説明する。

【１６７５】

（抽選開始時変数初期化処理（ステップＳＡ３１）：図６８）

まず、抽選開始時変数初期化処理（ステップＳＡ３１）について説明する。図６８は、抽選開始時変数初期化処理の詳細を示すフローチャートである。

【１６７６】

図６８において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、後述の「バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）」の抽選予約情報（抽選予約の有無を指定するデータ）のすべてを初期化する（ステップＳＢ１１）。なお、バリエーション抽選予約情報記憶領域および抽選予約情報については、後述の抽選開始処理（ステップＳＡ３３）で詳述する。

【１６７７】

次いで、シナリオデータ記憶領域のうち、低確・高確変動開始時の当選結果内容（変動中演出に関する演出抽選処理結果）を初期化する（ステップＳＢ１２）。ここでは、変動中演出に関する演出抽選処理結果を初期化するだけで、先読み予告に関する演出抽選処理結果は初期化しない。先読み予告は、今回のゲームだけでなく、将来のゲームに関する演出シナリオも含まれるからである。

【１６７８】

上記のＳＢ１１～ＳＢ１２の処理により、前回のゲームで使用したデータ（前回のゲームに係る変動中演出を決定する際に使用したデータ）を初期化し、今回のゲームで必要なワーク領域を確保する。これにより、抽選開始時変数初期化処理を抜ける。

【１６７９】

（制御パーツ作成処理（変動開始時）（ステップＳＡ３２）：図６９）

次に、変動開始時に係る制御パーツ作成処理（ステップＳＡ３２）について説明する。図６９は、制御パーツ作成処理（変動開始時）（ステップＳＡ３２）の詳細を示すフローチャートである。

【１６８０】

図６９において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず変動開始時の抽選（変動中演出を決定するための演出抽選）で使用するオフセットパーツ記憶領域（図７６Ａ～図７６Ｄ）に必要な情報を設定する（ステップＳＢ２１）。オフセットパーツ記憶領域には、上記抽選用コマンド解析処理（図６５）で作成された制御フラグ情報（変動パターン指定コマンド、装飾図柄コマンドに基づく演出制御用情報）に基づき、今回の演出抽選に必要な情報が設定（記憶）されるようになっている。

【１６８１】

オフセットパーツ記憶領域に設定される情報には、主制御部２０側で決定された変動パターン情報（メイン変動情報）、図柄抽選結果情報（メイン図柄情報（当選種別情報））などの他、演出制御部２４側で管理される上記カスタマイズ機能（遊技環境設定）の設定情報（たとえば、現在の演出ステージに係るカスタマイズ情報）も設定される。また、演出制御部２４は、後述の抽選開始処理（ステップＳＡ３３）中で得られた演出抽選の処理結果を記憶可能な記憶領域（図７８Ａ～図７８Ｉに示す処理結果関連記憶領域）を含んで構成される。これらの記憶領域は、変動開始時だけでなく、入賞時（先読み判定結果に係る情報）を記憶可能となっている。なお、オフセットパーツ記憶領域や、処理結果関連記憶領域に設定される情報は、処理状態に応じて、適宜、更新され利用される。

【１６８２】

（オフセットパーツ記憶領域：図７６Ａ～図７６Ｄ）

図７６Ａ～図７６Ｄに、上述のオフセットパーツ記憶領域の概要を示す。

【１６８３】

オフセットパーツ記憶領域には、図７６Ａ～図７６Ｄに示す通り、演出処理（演出抽選など）に必要な種々の記憶領域が定められている。たとえば、メイン変動情報は、オフセ

ットパーツ番号１の「TH_メイン変動」に記憶（設定）される。
【１６８４】
（メイン変動、サブ変動について）
図９７Ａ～図９７Ｆに、本実施形態に係る種々のメイン変動およびサブ変動と、その関係を示す。同じメイン変動番号に対応するサブ変動は、同一のメイン変動に属するサブ変動であるが、それぞれ異なるサブ変動として区別される。たとえば、サブ変動番号１５～１７は、メイン変動番号１５に属するサブ変動であるが、後述の演出抽選処理（後述の図７０、図７１Ａ～図７１Ｂ、図８４Ａ～図８４Ｂ等）により、サブ変動番号１５～１７という別々のサブ変動として区別される。
【１６８５】
本実施形態では、種々のメイン変動が設けられており、オフセットパーツ記憶領域の「TH_メイン変動」には、今回のメイン変動種別を特定可能な情報（メイン変動番号）が記憶可能となっている。具体的には、今回のメイン変動種別に基づき、メイン変動番号（図示の「ＭＡＩＮ」の欄に示す０～１８７のいずれかの値）が設定されるようになっている。たとえば、メイン変動が「なし_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」（図中のメイン変動番号１）であれば「１」が設定され、「なし_冥府SPSP_DF予告_1_はずれ」（図中のメイン変動番号１５）であれば「１５」が設定され、これにより、今回のゲームに係るメイン変動種別が特定可能となっている。なお、実際には「TH_メイン変動」に対してメイン変動番号が直接設定されるわけではなく、「TH_メイン変動」自体はメイン変動情報の有無（たとえば、有り＝フラグ値１、無し＝フラグ値０）を記憶し、メイン変動番号は「TH_メイン変動」に対応する所定領域（メイン変動番号用記憶領域（処理結果関連記憶領域の一部）に設定（記憶）され、処理状態に応じて、メイン変動番号用記憶領域にアクセスして、その情報を取得する（他のオフセットパーツ番号についても一部同様のものがある）。
【１６８６】
ここで、メイン変動種別とサブ変動種別について、図９７Ａ～図９７Ｆを用いて、簡単に説明しておく。
【１６８７】
先ず、メイン変動種別について説明する。図９７Ａ～図９７Ｆでは、メイン変動の内容を「（変動前か否か）、（リーチ種別）、（特定予告発生の有無）、（同種の変動を区別する識別子）、（当り・ハズレの別）」という特定のパーツ（要素）ごとに分類し、各パーツの組合せで表現してある。
【１６８８】
上記「変動前」とは、今回のゲーム開始とともに特定演出を実行しうる変動種別を意味する。たとえば、ゲーム開始時に、一旦装飾図柄が非表示となり、特定演出（たとえば、リーチタイトル予告、ステージチェンジ予告、ブラックアウト演出など）が画面全体に表示された後、装飾図柄の変動表示が出現する演出態様がその代表例である。また、一旦装飾図柄が非表示になるものに限らず、装飾図柄が変動を開始し、高速変動状態に移行するまでの時間を長く設け（たとえば、５ｓ～１５ｓ）、その時間を利用して特定演出を行うものでもよい。この場合、特定演出中は装飾図柄を仮停止状態で表示（たとえば、揺れ変動）するように構成してもよい（特定演出の終了後は、装飾図柄を高速変動状態へと移行させることができる）。図示では、メイン変動が「変動前」のものであれば「変動前」を冠し、非変動前のものであれば「なし」を冠してある。
【１６８９】
また「リーチ種別」とは、Ｎリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ（発展型、直撃型ＳＰＳＰリーチを含む）、通常変動（非リーチ変動）の別を意味する。なお、「復活」が付してある変動種別は、復活演出の発生を指定するものとなっている。また「ノーマルリーチ」はＮリーチ種別、「ＳＰ」はＳＰリーチ種別、「ＳＰＳＰ」はＳＰＳＰリーチ種別を意味する。また「○○経由△△リーチ」といった記載、たとえば、「ノーマル経由ＺＥＲＯリーチ」（変動番号４）、「漫画リーチ経由クライマックス」（変動番号１３）、「冥

府経由クライマックス（変動番号１４）などは、或るリーチを経由して、他のリーチに発展するリーチ種別（上記「発展型リーチ系」）を意味する。

【１６９０】

また「特定予告の発生の有無」とは、主に、ＳＰ系リーチ中に発生する特別な予告演出（たとえば、カットイン演出や、リーチ種別を予告するタイトル予告演出）や、そのリーチ特有の演出（たとえば、特別なキャラクタ（当選期待度に応じたキャラクタ、リーチ特有のキャラクタなど）が登場するキャラクタ演出など）などを実行しうる変動種別か否かを意味する。特定予告の発生を指定しない場合は「存在なし」、発生を指定する場合は演出名称（たとえば、ＤＦ予告）を付してある。

【１６９１】

また、「同種の変動を区別する識別子」とは、同じＮリーチ種別に属するＮリーチ１とＮリーチ２とがある場合、リーチ１であるかリーチ２であるかを区別するためものである。たとえば、メイン変動番号３と１９の関係や、メイン変動番号４と２１の関係などである。

【１６９２】

メイン変動の一例を挙げて説明する。たとえば、メイン変動番号１の「なし_通常変動12秒_存在なし_1_はずれ」であれば、「なし（変動開始時演出発生無し）、通常変動１２秒、存在なし（特定予告発生無し指定）、通常変動１、ハズレ」といった内容のメイン変動であることを意味する。このメイン変動番号１と「変動前」の有無の違いだけのものとして、メイン変動番号６６の「変動前_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」がある。つまり、「変動前」の有無だけで他の要素が同じ場合、変動開始時に特定の演出が発生するかしないかの違いだけで変動時間（この例では、変動時間１２秒）は同じであり、特定演出後の演出内容も基本的には同じである。なお「変動前」を有する場合、所定の加算時間が追加された変動パターンを意味するものであってもよい。たとえば、上記メイン変動番号６６の場合、加算時間が２秒であれば全体の変動時間（全体の演出時間）は１４秒となるが、メイン変動番号１と比較した場合、その加算時間（２秒）およびその加算時間で実行される演出内容は異なるだけで、その後の変動時間に係る演出内容（変動時間１２秒に係る変動中演出）は同じ演出内容とする、といった変動パターンである。

【１６９３】

サブ変動の場合も図示から分かるように、上述のメイン変動と同じく、特定のパーツごとに分類し、各パーツの組合せで表現してある。ただし、「サブ変動種別」の欄では、「変動前」に属するサブ変動については、「変動前」を冠し、非変動前に属するサブ変動は「なし」の記載を省略してある（たとえば、サブ変動番号１の「通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_」は「変動前」を省略して表記）。また、メイン変動の上記「（特定予告の発生の有無）」に対応する箇所は、サブ変動では、メイン変動の情報に基づく演出抽選（後述の図７１Ａおよび図７１Ｂ、図８４Ａ～図８９Ｂなど）により特定予告の有無や特定演出種、その他、変動中演出に係る種々の演出が決定されるので、必ずしもその演出が発生しないケースがありうる。そのため説明の便宜上、上記「（特定予告の発生の有無）」に対応する箇所には、たとえば、「通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ」、「変動前_通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ」などのように、変動種別を重複記載してある。いずれにしても、同じメイン変動番号に対応するサブ変動は、同一のメイン変動に属するサブ変動であるので、サブ変動の基本的内容は、メイン変動で指定される内容に従う形になる。

【１６９４】

本実施形態の場合、斯様な特定のパーツによる分類の考え方は、変動中演出や先読み予告における演出内容を決定するため上でも重要である。これについては、図７２、図９２、図９８Ａ～図９８Ｆ等を用いて後述する。

【１６９５】

メイン図柄情報については、オフセットパーツ番号２に対応する「ＴＨ_メイン図柄」に、今回の当選種別を特定可能な値（不図示）が設定されるようになっている。たとえば

、図４Ａおよび図４Ｂに示す当選種別であれば、大当りＡ～Ｃ、小当りＡ～Ｂ、特殊時短Ａ～Ｃ、ハズレＡ～Ｄの計１２種のそれぞれに対応した値（たとえば、０～１１）が設定される。ただし、演出処理上、当選種別を細かく分類しなくてもよい場合には、同一系統の当選種別を纏め、これに対応する値を設定してもよい。たとえば、大当り、小当り、特殊時短、ハズレの４種類に対応した値を設定することができる。勿論、同一系統の当選種別のうち、１または複数を分類して、これに対応する値を設定してもよい。たとえば、大当りＡ～Ｄのうち、特図１側の大当りＡ～Ｃを大当り１とし、特図２側の大当りＤを大当り２として分類してもよい。

【１６９６】

なお、以下では、本発明の理解を容易なものとするために、代表的に、図１００に示すような遊技性を持つ遊技機を例にとり説明する。図示では、当選種別として、ハズレ（以下「はずれ」と称する場合がある）、非確変大当り（以下「通常大当り」と称する場合がある）として「時短大当り」、確変大当りが設けられている例を示してある。

【１６９７】

だたし、図１００はあくまでも一例であって、本発明は図１００に示す当り種別やその種類数に制限されない。また、当りに関する事項、たとえば、当選確率、図柄抽選率、当選による移行先遊技状態（当り遊技後に移行される遊技状態）、確変回数、時短回数も特に制限されない。また、第１実施形態のような遊技性（少なくとも特殊時短を含む遊技性）としてもよい。

【１６９８】

また、図１００の例では、設定値１～６ごとに異なる大当り当選確率を有する例を示しているが、本発明はこれに限らず、上記「１段階設定タイプ」や「設定無しタイプ」の遊技機であってもよい。

【１６９９】

また、変動パターン（メイン変動）については、当選種別が異なるため、上記第１実施形態とは異なる変動パターンを設けた形態を例にとり説明する。また、変動パターン選択処理（作動保留球数、遊技状態、当選種別などに基づいて変動パターンを選択）についても基本的には上記第１実施形態と同じである（たとえば、大当り時は、ハズレ時よりも相対的に当選期待度の高い変動パターン（ＳＰリーチ系など）が選択される点、ハズレ時には作動保留球が多い程、相対的に変動時間の短い変動パターンが選択され易いなど）。なお、どのような変動パターンを設けるか、変動パターン選択処理をどのような処理内容とするかは、遊技性に応じて適宜定めることが可能である。

【１７００】

（戦１：カスタマイズ機能）

次に、本実施形態に係るカスタマイズ機能について説明しておく。

【１７０１】

本実施形態のカスタマイズ機能には、遊技者が選択可能な演出ステージ（遊技者選択可能演出ステージ）として、「プレミアアップ（プレミアアップモード）」、「セブンカウンタ（セブンカウンタモード）」、「復活演出出現率ＵＰ（復活演出高確率モード）」の３種類が設けられており、それぞれ「ＯＮ（設定有り）／ＯＦＦ（設定無し）」設定が可能となっている。したがって、遊技者の好みに応じて、１または複数のカスタマイズを組合せた演出ステージとすることができる。なお、すべてＯＦＦの場合は「ノーマルモード（デフォルトの演出状態）」となる。

【１７０２】

（１）「プレミアアップ」では、当確演出（大当り当選を確定的に報せる演出）の出現率が、少なくともノーマルモードよりも高確率となる。

（２）「セブンカウンタ」では、セブンカウンタ演出が所定確率で出現する。セブンカウンタ演出とは、変動中演出の所定のタイミングや作動保留球発生時（入賞時）などにおいて、液晶画面の所定領域にカウンタ表示が出現し、その出現後は、カウンタ表示が１ゲーム毎にカウントアップしていき、「７」が付くカウンタ表示時（たとえば、７、１７、

７７など）に、特定のリーチ（たとえば、ＳＰリーチ系（１または複数のＳＰリーチであってもよい））に発展すれば、当選期待度が大幅に高まる、または大当りが確定的となる演出態様となっている。

（３）「復活演出出現率ＵＰ」では、復活演出の出現率が、少なくともノーマルモードよりも高確率となる。

【１７０３】

上記カスタマイズ機能の設定情報（各モードのＯＮ／ＯＦＦ情報）も、オフセットパーツ記憶領域に記憶され、抽選処理（たとえば、図６６のステップＳＡ１３，ＳＡ１６、ＳＡ１９などの演出に関する抽選処理）に利用される。

【１７０４】

本実施形態では、「プレミアアップ」のみがＯＮの場合は、当確演出の出現率が高確率となるだけであるが、「プレミアアップ」と「復活演出出現率ＵＰ」がＯＮの場合は、当確演出の出現率が高確率であり、かつ復活演出の出現率が高確率（プレミア演出＋復活演出多め）の演出ステージとなるなど、同じサブ変動であっても、カスタマイズ機能の設定状態（カスタマイズ状態）に応じて、異なる演出内容とすることができるようになっている（たとえば、図１０１参照）。

【１７０５】

なお、設定したカスタマイズについては、遊技環境設定（遊技設定画面）において、そのカスタマイズを一括して初期化（デフォルトに戻す）するメニュー項目が設けられている（たとえば、後述の図１１１（Ｂ）（Ｈ）参照）。このメニュー項目を決定した場合、たとえば、「カスタマイズの内容を初期化しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」（カスタマイズ初期化選択演出）といった遊技設定画面が表示され、遊技者が「ＹＥＳ」に決定した場合には、現在設定中のカスタマイズが初期化され、「ノーマルモード」（デフォルトの演出状態）に設定されるようになっている。

【１７０６】

次いで、メイン状態フラグを取得する（ステップＳＢ２２）。メイン状態フラグとは、現在の遊技状態を特定可能なデータ（遊技状態情報）である。演出制御部２４は、既に説明したように、主制御部２０から送られてくる演出制御コマンドのうち、遊技状態に関する情報を含む特定の演出制御コマンに基づき、現在の遊技状態（内部遊技状態ＹＪおよび／または変動パターン振分指定番号Ｔｃｏｄｅ）を管理可能となっており（上記「演出制御側遊技状態管理手段」）、メイン情報フラグ（遊技状態情報）は、主制御部２０側の遊技状態と整合性を保つ形で管理される。演出制御部２４側では、このメイン状態フラグを参照することで、現在の遊技状態を把握可能となっている。

【１７０７】

次いで、現在の遊技状態が通常状態であるか否か（ステップＳＢ２３）、時短状態または確変状態であるか否か（ステップＳＢ２５）を順次判定し、現在の遊技状態に応じて、ステップＳＢ２６またはステップＳＢ２７の処理を実行する。

【１７０８】

現在の遊技状態が通常状態である場合（ステップＳＢ２３：ＹＥＳ）、バリエーション番号（抽選種別指定情報）に、低確先頭番号（低確サブ変動パターン抽選指定番号＝０）を設定する（ステップＳＢ２４）。ここで設定された値（＝０）は、後述のステップＳＢ２８において利用される。

【１７０９】

現在の遊技状態が時短状態または確変状態である場合（ステップＳＢ２５：ＹＥＳ）、バリエーション番号に、高確先頭番号（高確サブ変動パターン抽選指定番号＝２２８）を設定する（ステップＳＢ２６）。ここで設定された値（＝２２８）についての詳細は、後述のステップＳＢ２８において説明する。

【１７１０】

ステップＳＢ２３～ＳＢ２６の処理を終えると、次いで、バリエーション番号が特定情報（たとえば、電気的ノイズ等によるコマンドの不一致や解析不能等があった場合などが

生じた場合、上記エラー指定情報が設定されている場合など）である「０ｘＦＦＦＦ」であるか否かを判定する（ステップＳＢ２７）。バリエーション番号が「０ｘＦＦＦＦ」ない場合（ステップＳＢ２８：≠０ｘＦＦＦＦ）、上記ステップＳＢ２４またはステップＳＢ２６で設定されたバリエーション番号に基づき、バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）に、抽選予約情報を設定する（ステップＳＢ２８）。抽選予約情報の詳細については、図７３を用いて後述するが、本発明の理解を容易なものとするために、先ず、抽選予約情報と、その情報を記憶するバリエーション抽選予約情報記憶領域の概要について説明しておく。

【１７１１】

（バリエーション抽選予約情報記憶領域：図７７Ａ～図７７Ｄ）

図７７Ａ～図７７Ｄに、上述のバリエーション抽選予約情報記憶領域を示す。なお図７７Ａ～図７７Ｄは、バリエーション抽選予約情報記憶領域の一部を示したものである。

【１７１２】

図示のように、バリエーション抽選予約情報記憶領域には、種々の演出抽選の実行を指定するための「抽選予約情報」が設定される記憶領域を有する（図示のバリエーション番号に対応する記憶領域を参照）。図示のバリエーション番号０～２２７（記憶領域前半部）には、通常状態に係る演出抽選種別群（変動開始時および入賞時に係る演出抽選）が定められており、バリエーション番号２２８～３７１（記憶領域後半部）は時短状態または確変状態に係る演出抽選種別群（変動開始時および入賞時に係る演出抽選）が定められている。たとえば、バリエーション番号０の「［TH_001］サブ゛変動ハ゜ターン」は、メイン変動種別に基づき、通常状態状態に係るサブ変動を決定するための抽選であり、バリエーション番号２２８の「［KH_001］高確_サブ゛変動ハ゜ターン」は、メイン変動種別に基づき、時短状態または確変状態に係るサブ変動を決定するための抽選となっている。その他、変動中演出や先読み予告の決定に要する演出抽選種別（ここでは、バリエーション番号０～３７０の全予告数３７１種）を対象とした抽選予約情報記憶領域が多数定められている。

【１７１３】

上記「抽選予約情報」とは、今回のゲームに係る演出抽選が複数回実行される場合（具体的には、後述の抽選実行処理（図７０のステップＳＢ４０）が複数回実行される場合）、今回の抽選処理結果に基づき、次回（次回以降を含む）に、どのような演出抽選を実行するかを指定（予約）するためのデータ（抽選種別予約情報）である。抽選予約情報は、所定の処理において「抽選予約有り（抽選予約済み）／抽選予約無し」が設定され、「抽選予約有り」と指定された演出抽選が実行されていくことになる（この点の詳細は、図７３（抽選予約設定処理の詳細フロー）を用いて後述する）。

【１７１４】

本実施形態では、上述のステップＳＢ２８の処理において、最初に実行すべき演出抽選種別が指定されるようになっている。具体的には、次の通りである。

【１７１５】

ステップＳＢ２８の処理では、抽選予約情報の初期値として、バリエーション抽選予約情報記憶領域には、下記の予約情報が設定される。

【１７１６】

（１）「通常状態の場合」

ステップＳＢ２４の処理において、バリエーション番号に「０」が設定されているので、バリエーション番号０に対応する、

・「EN_E_TH_001_SaBuHeNnDoUPaTaNn, //［TH_001］サブ゛変動ハ゜ターン」

が「抽選予約済み（抽選予約有り）」に設定される。

【１７１７】

（２）「時短状態または確変状態の場合」

ステップＳＢ２６の処理において、バリエーション番号に「２２８」が設定されている

ので、バリエーション番号２２８に対応する、
・「EN_E_KH_001_KoUKaKu_SaBuHeNnDoUPaTaNn, //［KH_001］高確_サブ変動パターン」
が「抽選予約済み（抽選予約有り）」に設定される。
【１７１８】
したがって、通常状態の場合は、今回のゲームに係る変動中演出の内容を決定するに際し、初回（最初）の演出抽選として“［TH_001］サブ変動パターン”（通常状態に係るサブ変動を決定するための抽選）が実行され、時短状態または確変状態の場合は、初回の演出抽選として“［KH_001］高確_サブ変動パターン”（時短状態または確変状態に係るサブ変動を決定するための抽選）が実行されることになる。そして、今回の抽選処理の結果に基づいて、次回、如何なる抽選処理を実行するかを指定する抽選予約情報が設定されていく（後述の図７３の抽選予約設定処理を参照）。
【１７１９】
ステップＳＢ２７の説明に戻る。一方、バリエーション番号が「０ｘＦＦＦＦ」である場合（ステップＳＢ２８：＝０ｘＦＦＦＦ）、演出処理に何らかの異常（エラー）が生じたとして、何もせずに、制御パーツ作成処理を抜ける。なお、この場合は、「抽選予約無し」に設定され、演出処理にエラーが生じたとして、今回のゲームに係る演出抽選（変動中演出を決定するための演出抽選）は実行されず（後述の図７０のステップＳＢ３５の判定結果がＮＯの処理ルート参照）、エラー時の変動中演出（たとえば、予告演出等を発生させず、装飾図柄の揺れ変動を実行させるなど）を実行させるためエラー処理（エラー用演出抽選処理）を行うようになっている。
【１７２０】
上記の制御パーツ作成処理（変動開始時）（ステップＳＡ３２）の処理を終えると、次いで、抽選開始処理（ステップＳＡ３３）を実行する。
【１７２１】
（抽選開始処理（ステップＳＡ３３）：図７０）
次に、抽選開始処理（ステップＳＡ３３）について説明する。図７０は、抽選開始処理（ステップＳＡ３３）の詳細を示すフローチャートである。この抽選開始処理では、バリエーション抽選予約情報記憶領域の抽選予約情報（抽選予約の有無）に基づき、今回のゲームに係る演出抽選（変動開始時の演出抽選）が実行される。
【１７２２】
図７０において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、抽選実行カウント数をクリアする（抽選実行カウント数←０）（ステップＳＢ３１）。この抽選実行カウント数は、バリエーション抽選予約情報記憶領域における演出抽選種別を指定したり（図７７Ａ～図７７Ｄの抽選実行カウント数の欄参照）、今回のゲームに係る演出抽選がすべて終了したか否かを判定するための判定情報としても利用される（次に述べるステップＳＢ３２参照）。
【１７２３】
次いで、現在の抽選実行カウント数と抽選データ終了値とを比較し、抽選実行カウント数が抽選データ終了値未満か否かを判定する（ステップＳＢ３２）。抽選データ終了値とは、すべての演出抽選が終了したか否かを判定するための判定値であり、具体的には、図７７Ｄに示すバリエーション抽選予約情報記憶領域の抽選データ終了位置に相当する「３７１」である。なお本実施形態では、抽選対象となる全予告数（変動開始時（変動中演出）および入賞時（先読み予告）の全演出抽選種別）が、バリエーション抽選予約情報記憶領域のバリエーション番号０～３７０となっている。ステップＳＢ３２の判定処理では、抽選実行カウント数に基づき、バリエーション抽選予約情報記憶領域におけるすべての抽選が終了したか否かが判定されることになる。
【１７２４】
抽選実行カウント数が抽選データ終了値未満である場合（ステップＳＢ３２：ＹＥＳ）、つまり、すべての演出抽選が終了していない場合には、バリエーション番号に、抽選実

行カウント数を設定する（ステップＳＢ３４）。たとえば、最初に、ステップＳＢ３４が実行される場合は、抽選実行カウント数が０であるので、バリエーション番号に０が設定される。

【１７２５】

次いで、指定されたバリエーション番号に対応する「バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）」が「抽選予約有り（抽選予約済み）」であるか否かを判定する（ステップＳＢ３５）。「抽選予約済み」でない場合（ステップＳＢ３５：ＮＯ）、つまり「抽選予約無し」の場合、抽選実行カウント数をインクリメントし（抽選実行カウント数＋１）、ステップＳＢ３２の処理に戻る。一方、「抽選予約済み」である場合（ステップＳＢ３５：ＹＥＳ）、後述のステップＳＢ３６に処理に進む。

【１７２６】

最初にステップＳＢ３５の判定処理が実行される場合（抽選実行カウント数が初期値の０である場合）、ステップＳＢ３４で指定されたバリエーション番号０のバリエーション抽選予約情報記憶領域が参照される。具体的には、バリエーション抽選予約情報記憶領域の、

・「EN_E_TH_001_SaBuHeNnDoUPaTaNn, //[TH_001]サブ変動パターン」

が参照される（図７７Ａ参照）。

【１７２７】

ここで上記制御パーツ作成処理（図６９）のステップＳＢ２８の処理において、現在の遊技状態が通常状態である場合には、上記バリエーション番号０に対応するバリエーション抽選予約情報記憶領域が「抽選予約済み」として設定されている（図６９のステップＳＢ２４、ステップＳＢ２８、図７７Ａ参照）。

【１７２８】

一方、現在の遊技状態が時短状態または確変状態である場合にはバリエーション番号２２８に対応する、

・「EN_E_KH_001_KoUKaKu_SaBuHeNnDoUPaTaNn, //[KH_001]高確_サブ変動パターン」

が「抽選予約済み」として設定されている（図６９のステップＳＢ２６、ステップＳＢ２８、図７７Ｃ参照）。

【１７２９】

したがって、最初にステップＳＢ３５の判定処理が実行される場合には、以下のように処理が進むようになっている。

【１７３０】

通常状態である場合は、バリエーション番号０に対応する抽選予約情報が「抽選予約有り（抽選予約済み）」となっているので、ステップＳＢ３５の判定結果が“ＹＥＳ”となる。この場合は、後述のステップＳＢ３６以降の処理を実行していく。すなわち、通常状態に関する演出抽選（バリエーション番号０～２２７）の演出抽選が実行されていくことになる。ただし、通常状態の場合は、時短状態または確変状態に係る演出抽選群を対象とする抽選予約情報は、すべて「予約無し」に設定されるようになっており、その実行がすべてスキップされるようになっている。

【１７３１】

時短状態または確変状態である場合は、バリエーション番号２２８の抽選予約情報が「抽選予約済み」となっているだけで、バリエーション番号０～２２７の抽選予約情報はすべて「抽選予約無し」となっている。したがって、抽選実行カウント数が２２８となるまでは、ステップＳＢ３５の判定結果が常に“ＮＯ”となり、「ステップＳＢ３２→ＳＢ４３（抽選実行カウント数＋１）→ＳＢ３２」の処理が繰り返し実行される。すなわち、通常状態に関する演出抽選群（バリエーション番号０～２２７）の実行がすべてスキップされ、時短状態または確変状態に関する演出抽選種別群（バリエーション番号２２８～３７０）を対象に、抽選が実行されていくことになる。なお、本実施形態では、遊技進行上、時

短状態や確変状態と比し、滞在期間が相対的に長い、通常状態に関する演出抽選を優先的に実行するようになっている。また、滞在期間の長い通常状態中の演出のバリエーションを豊富化するために、「通常状態に関する演出抽選種別数（予告演出数）＞時短状態および／または確変状態に関する演出抽選種別数」の関係とし、遊技の単調化を防止するようになっている（図７７Ａ～図７７Ｄ参照）。なお本実施形態では、「通常状態に関する演出抽選種別数（予告演出数）＞時短状態および／または確変状態に関する演出抽選種別数」の関係としているが、これに限らず、遊技性に応じて「通常状態に関する演出抽選種別数」≧、＝、または≦「時短状態および／または確変状態に関する演出抽選種別数」の関係とすることができる。

【１７３２】

以後、抽選実行カウント数に基づき、指定されたバリエーション番号の抽選予約の有無（抽選予約済み、抽選予約無し）が判定され（ステップＳＢ３２～ＳＢ４３の処理参照）、「抽選予約済み」（抽選予約有り）であれば、後述のステップＳＢ３６～ＳＢ４２の処理が実行され、演出内容が決定されていく。そして、すべての演出抽選が終了した場合は（ステップＳＢ３２：ＮＯ）、今回のゲームで現出すべき演出（変動中演出）が決定されることになる。なお、各種の演出抽選の実行順序については、図７０から分かる通り、ステップＳＢ４２またはステップＳ４３を通過する毎に抽選実行カウント数がインクリメントされ、その値がバリエーション番号に設定されるので、バリエーション番号順、換言すれば、バリエーション抽選予約情報記憶領域におけるアドレス順（図７７Ａ～図７７Ｄに示すバリエーション番号順）に実行されるようになっている。ただし、その演出抽選を実行するか否かは、抽選予約の有無により判断される。

【１７３３】

本実施形態では、先に決定すべき演出に関する抽選を優先的に実行し、無駄な演出抽選を何回も実行してしまうことを防止し、以て制御負担を軽減するように工夫してある。その最たる例としては、今回の変動中演出の内容（変動中演出シナリオ）を決定する際に、最初に、メイン変動に基づくサブ変動に関する抽選（上記「［ＴＨ＿００１］サブ変動パターン」）を実行するようにしている点である（図７７Ａ参照）。変動中演出の根幹となるサブ変動を最初に決定することにより、それに付随する多種多様な予告演出や装飾図柄の表示態様を決定していくことが可能になり、抽選処理の効率化を図ることができる。

【１７３４】

なお以下では、処理内容の重複記載を避けるために、特に断りの無い限り、バリエーション抽選予約情報記憶領域のバリエーション番号０に対応する、

・「ＥＮ＿Ｅ＿ＴＨ＿００１＿ＳａＢｕＨｅＮｎＤｏＵＰａＴａＮｎ，　//［ＴＨ＿００１］サブ゛変動ハ゜ターン」

が「抽選予約済み」として設定されている例を代表例にとり説明していく。また、「抽選実行カウンタ数が初期値（＝０）における処理内容を先ず説明し、抽選実行カウント数が１以降の処理内容については追って説明する。

【１７３５】

図７０のステップＳＢ３５の説明に戻り、指定されたバリエーション番号に対応するバリエーション抽選予約情報記憶領域が「抽選予約済み」である場合には（ステップＳＢ３５：ＹＥＳ）、次いで、図７９に示す「バリエーション番号用テーブル」における「抽選テーブル選択情報」を取得する（ステップＳＢ３６）。

【１７３６】

（バリエーション番号用テーブル；図７９）

図７９に、バリエーション番号用テーブルを示す。なお図７９は、バリエーション番号用テーブルの一部を示したものである。

【１７３７】

バリエーション番号用テーブルには、各バリエーション番号に対応して、テーブル指定情報（所定のテーブルを指定するためのアドレス情報（アドレス指定情報））が記憶されている。具体的には、図７９中の「備考」に示す通り、テーブル指定情報として、左から

順に、「抽選テーブル選択情報（抽選テーブル選択用テーブル（後述の図９６）に関するアドレス情報）」、「抽選フラグパーツ情報（抽選フラグパーツ情報テーブル（後述の図９２、図９３など）に関するアドレス情報）」、「抽選呼び出し情報（抽選呼び出し設定テーブル（後述の図９４Ａ～図９４Ｂ、図９５など）関するアドレス情報）」、「シナリオ設定情報（シナリオ設定テーブル（不図示）関するアドレス情報）」が記憶されており、処理状態に応じて、これらの情報が取得され利用される。

【１７３８】

次いで、取得した抽選テーブル選択情報の有無を判定する（ステップＳＢ３７）。ここでは、バリエーション番号０に対応する抽選予約情報が「抽選予約済み」である場合を説明しているので、バリエーション番号用テーブル（図７９）のバリエーション番号０に対応する、

・「{NULL, En_lot_dt_parts000, En_lot_dt_lot000, NULL}, //[TH_001]サブ変動パターン」

から、抽選テーブル選択情報（抽選テーブル選択用テーブル指定情報）を取得する。ここでの抽選テーブル選択情報は、図示の通り「ＮＵＬＬ」、つまり「抽選テーブル選択情報無し」であるので、ステップＳＢ３７の判定結果は“ＹＥＳ”となり、テーブル番号記憶領域に「０」が設定される（ステップＳＢ３８）。なお、抽選テーブル選択情報が有る場合（≠ＮＵＬＬ）のケース（後述の抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）が実行されるケース）についての詳細は、図７４を用いて後述し、ここでは、抽選テーブル選択情報が無い場合（＝ＮＵＬＬ）のケースについて説明していく。

【１７３９】

ステップＳＢ３８または後述の「抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）」を終えると、ステップＳ３９の処理に進む。ここでは、今回抽選を行う「抽選シート番号」（後述の図８１Ａ～図８１Ｂのシート番号用テーブル参照）を取得するための処理を行う（ステップＳＢ３９）。具体的には、現在のバリエーション番号とテーブル番号記憶領域の値に基づいて、図８０に示す「シート番号格納テーブル」から、今回抽選を行う抽選シート番号（抽選シート番号に関するアドレス情報）を取得する。

【１７４０】

詳しくは、抽選テーブル選択情報が無い場合（ステップＳＢ３７：ＹＥＳ）、つまり、ステップＳＢの処理でテーブル番号記憶領域が０となる場合には、バリエーション番号（抽選実行カウント数）に基づき、上記シート番号格納テーブル（図８０）から「抽選シート番号」を指定するアドレス情報を取得する。

【１７４１】

上記シート番号格納テーブル（図８０）には、上記「シート番号用テーブル」における抽選シート情報を取得するために必要なアドレス情報（先頭アドレス情報）が記憶されている（図８０の備考欄参照）。ただし、後述の抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）が実行される場合には、抽選テーブル選択処理中で設定されたテーブル番号記憶領域の値（後述のステップＳＤ２１参照）を用いて、バリエーション番号とそのテーブル番号記憶領域の値の値を用いて、目的の抽選シート番号を取得する。つまり、抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）中で取得される、テーブル番号記憶領域の値は、上記シート番号格納テーブル（図８０）から抽選シート番号を取得する際のオフセット値として利用されるようになっている。

【１７４２】

本例で扱っているバリエーション番号０のケースでは、上記ステップＳＢ３８で説明した通り、ステップＳＢ３７の判定結果がＹＥＳとなり、抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）は実行されない。この場合は、バリエーション番号（＝０）に基づいて、図８０に示す、

・「0x0000, //[TH_001]サブ変動パターン」（バリエーション番号０対応）

が取得される。

【１７４３】

ステップＳＢ３９の処理を終えると、処理状態を、後述の抽選実行処理（ステップＳＢ４０）に移行させる。

【１７４４】

そして、抽選実行処理（ステップＳＢ４０）を終えると、抽選実行カウント数をインクリメントし（ステップＳＢ４２）、ステップＳＢ３２の判定処理に戻り、以後、抽選実行カウント数が抽選データ終了値（抽選実行カウント数≧抽選データ終了値）に達するまで、ステップＳＢ３２～ＳＢ４１の処理を繰り返し実行する。抽選実行カウント数が抽選データ終了値に達した場合は（ステップＳＢ３２：ＮＯ）、図６７の変動開始時処理に戻り、後述の抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４、図７５）を実行する。

【１７４５】

（抽選実行処理（ステップＳＢ４０）：図７１Ａ～図７１Ｂ）

次に、上記の「抽選実行処理（ステップＳＢ４０）」について説明する。図７１Ａ～図７１Ｂは、抽選実行処理（ステップＳＢ４０）の詳細を示すフローチャートであり、図７１Ａに抽選実行処理の前半部を示し、図７１Ｂに抽選実行処理の後半部を示す。

【１７４６】

図７１Ａにおいて、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、所定範囲数の乱数を生成する乱数生成手段から抽選用乱数を取得する（ステップＳＣ１１）。ここでの乱数生成手段は、ソフトウェア的に所定範囲（たとえば、乱数範囲＝０～１９９９９）の乱数を生成している。

【１７４７】

次いで、取得した抽選用乱数値を補正する乱数値補正処理を行う（ステップＳＣ１２）。本実施形態では、その補正処理として、取得した乱数を特定値で除して、その余りの値を「実用乱数値」（実際に抽選に使用する乱数値）として設定する（抽選用乱数値除算処理）。

【１７４８】

本実施形態では、乱数生成手段から取得した抽選用乱数値を、抽選処理（演出抽選）で用いる振分値（判定値）の最大値（たとえば、振分データテーブル（後述の図８４Ａ～図８９Ｂ）の振分値（判定値）の最大値＝１００００）で除して、その余りを実際の抽選で用いる実用乱数値（以下、単に「乱数値」とも称する）として設定し、常に「実用乱数値＜最大振分値」の関係を満たすようにしている。このようにする理由は、次の通りである。

【１７４９】

抽選対象に当選したか否かの判定は、取得した乱数値が抽選対象ごとに割り当てられた振分値未満であるか否かで判定される（後述の図７１Ｂのステップ ＳＣ２７～ＳＣ３１参照）。しかし、取得した抽選用乱数が何らかの不具合（異常）により、振分値より大きくなってしまうケースが発生した場合、正しい抽選が実行できず、いずれの抽選対象に当選したのか不明となり、演出自体を実行することが不可能になってしまう恐れがある。一方、取得した乱数値を振分値で除した余りを用いれば、たとえ取得した乱数値に不具合が生あっても、常に「乱数値＜振分値」の関係を満たし、演出抽選自体は特に問題無く、じっくすることが可能になる。

【１７５０】

また、大当り抽選および大当り遊技の制御は主制御部２０側で行うため、演出制御部２４側における演出抽選用乱数値の不具合によって本来選ばれるべき演出が実行されない場合であっても、大当り当選自体が無効になるわけではなく、演出に違和感が生じたとしても、特に問題は生じないと考えられる。

【１７５１】

本実施形態では、乱数生成手段から取得した抽選用乱数値０～１９９９９を特定値（最大振分値）１００００で除した値を実用乱数値としているが、上記乱数補正処理として「実用乱数値＜最大振分値」の関係を満たすのであれば、その補正処理方法は特に制限されない。ただし、抽選対象が複数ある場合には、これらの振分値との関係性を考慮して、抽

選用乱数値を補正することが好ましい。
【１７５２】
　また本実施形態では、抽選実行処理（ステップＳＢ４０）が実行される度に、乱数値を取得するようになっている（図７０のステップＳＢ３２の判定結果がＹＥＳ→ＳＢ４０の抽選実行処理が実行される処理ルート参照）。すなわち、今回の抽選で取得した乱数値（ステップＳＣ１１）、その乱数値を補正して得られた実用乱数値（ステップＳＣ１２～ＳＣ１３）のいずれも、次回の抽選では利用されず、次回の抽選に係るステップＳＣ１１～ＳＣ１３の処理により、新たな実用乱数値が設定されることになる。これにより、同値の乱数値が選択されない、つまり、抽選を実行する度に実用乱数値が固定的ではなく変動的となるため、ランダム性をより担保することができる。
【１７５３】
　また、乱数生成手段を複数設け（たとえば、乱数生成方法が異なる、生成する乱数範囲が異なるなど）抽選ごとにまたは一部の抽選において、異なる乱数生成手段から乱数値を取得可能に構成してもよい。たとえば、バリエーション番号（抽選実行カウント数）または抽選シート番号に対応した乱数生成手段を設けてもよい。
【１７５４】
　また、予告演出の種類に応じて、異なる乱数生成手段から乱数値を取得可能に構成してもよい。たとえば、変動中演出と先読み予告とで異ならせる、予告演出を構成する演出群に応じて異ならせる（たとえば、リーチ前予告に属する演出内容を抽選する場合と、リーチ前予告に属する演出内容を抽選する場合とで異ならせる）、当選種別に応じて異ならせる（たとえば、大当りとハズレとで異ならせる）、メイン変動種別またはサブ変動種別に応じて異ならせる、などとすることができる。メイン変動種別またはサブ変動種別に応じて異ならせる場合には、たとえば、通常変動とリーチ変動で異ならせる、ＳＰリーチ系とＮリーチ系で異ならせるといったように変動パターン種別に応じて異ならせることができる。換言すれば、予告演出の当選期待度に応じて異ならせることができる。また、当確予告（プレミア予告）や高期待度予告を含む予告演出と、それ以外で、異ならせてもよい。
【１７５５】
　次いで、今回の抽選に用いる抽選シート番号に基づき、「シート番号用テーブル（図８１Ａ～図８１Ｂ）」から抽選シート情報を取得する（ステップＳＣ１４）。
【１７５６】
　（シート番号用テーブル：図８１Ａ～図８１Ｂ）
　図８１Ａ～図８１Ｂにシート番号用テーブルを示す。なお図８１Ａ～図８１Ｂは、シート番号用テーブルの一部を示したものである。
【１７５７】
　シート番号用テーブルには、各抽選シート番号に対応した「抽選シート情報」が記憶されている。具体的には、図８１Ｂの備考欄に示すように、次のようなデータが記憶されている。
　（イ）「En_lot_dt_off***」は、「オフセットデータテーブル」の指定情報（オフセットデータテーブルに関するアドレス情報（オフセットデータテーブル指定情報））。
　（ロ）「En_lot_dt_sht***」は、「振分データテーブル」の指定情報（振分データテーブルアドレスに関するアドレス情報（振分テーブルデータ指定情報））。
【１７５８】
　したがって、これら「En_lot_dt_off***」、「En_lot_dt_sht***」で指定される抽選シート情報に基づき、目的の「オフセットデータテーブル」や「振分データテーブル」が取得される。なお、上記「オフセットデータテーブル」や「振分データテーブル」は、各種の抽選処理を行う上で必要となる複数のテーブルが含まれる。その一例として、たとえば、図８２Ａ～図８２Ｄに示す複数のオフセットデータテーブルや、図８４Ａ～図８９Ｂに示す複数の振分データテーブルなどがある。
【１７５９】
　（オフセットデータテーブル：図８２Ａ～図８２Ｃ）

図８２Ａ～図８２Ｃに、上記オフセットデータテーブルを示す。図８２Ａ～図８２Ｃは、抽選処理で用いるオフセットデータテーブルの一例を示したものである。

【１７６０】

オフセットデータテーブルには、図示の通り、パーツ判定回数情報と、オフセットパーツ番号（図７６Ａ～図７６Ｄ参照）とが定められている。

【１７６１】

ここでは、今回取得された抽選シート番号が０であるケースを説明しているので、図８１Ａに示すシート番号用テーブルにおける抽選シート番号０の、

・「{En_lot_dt_off000,　En_lot_dt_sht000},　//［TH_001］サブ変動パターン T1」

の抽選シート情報が取得される（ステップＳＣ１４）。

【１７６２】

この抽選シート情報により指定されるオフセットデータテーブルは、

「En_lot_dt_off000」であり、具体的には、図８２Ａに示す、

・「オフセットデータ000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」

である。したがって、このオフセットデータテーブルからパーツ判定回数情報として「１」（図示の「パーツ数」に対応する値）が取得される（ステップＳＣ１５）。

【１７６３】

次いで、取得したパーツ判定回数情報が０であるか否かを判定し（ステップＳＣ１６）、その判定結果に応じて処理を次の（α）または（β）に分岐させる。

【１７６４】

（α）「ステップＳＣ１６の判定処理にて、パーツ判定回数情報が０でないと判定された場合の処理ルート」（ステップＳＣ１６の判定結果がＹＥＳ→ステップＳＣ１７～ＳＣ２４の処理ルート）

（β）「ステップＳＣ１６の判定処理にて、パーツ判定回数情報が０であると判定された場合の処理ルート」（ステップＳＣ１６の判定結果がＮＯ→図７１Ｂのステップ ＳＣ２５に移行する処理ルート）

【１７６５】

以下、説明の便宜のために、上述の（α）の処理ルートを辿る場合と、（β）の処理ルートを辿る場合とに分けて説明する。

【１７６６】

（パーツ判定回数情報が０でない場合（ステップＳＣ１６：ＹＥＳ）：ステップＳＣ１７～ＳＣ２４の処理ルート）

まず、パーツ判定回数情報が０でない場合（ステップＳＣ１６：ＹＥＳ）の処理ルートについて説明する。

【１７６７】

パーツ判定回数情報が０でない場合（ステップＳＣ１６：ＹＥＳ）、パーツ判定回数情報をデクリメントする（ステップＳＣ１７）。

【１７６８】

次いで、オフセットデータテーブルのオフセットパーツ番号を取得する（ステップＳＣ１８）。図８２Ａに示す「オフセットデータ000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」が参照される場合、オフセットパーツ番号として「１」が取得される。なお、オフセットパーツ番号１は、オフセットパーツ記憶領域の「(TH_メイン変動)」に対応する値である（図７６Ａ参照）。

【１７６９】

次いで、取得したオフセットパーツ番号に基づき、オフセットパーツ記憶領域の値を取得する（ステップＳＣ１９）。

【１７７０】

次いで、オフセットパーツ番号に基づき、図８３に示すオフセットパーツ数テーブルからオフセットパーツの最大値を取得する（ステップＳＣ２０）。

【１７７１】
（オフセットパーツ数テーブル：図８３）
図８３に、上記オフセットパーツ数テーブルを示す。なお、図８３は、オフセットパーツ数テーブルの一部を示したものである。
【１７７２】
オフセットパーツ数テーブルには、図示の備考欄に示す通り、各オフセットパーツ番号に対応するオフセットパーツの最大値が定められている。
【１７７３】
たとえば、ステップＳＣ１８で取得したオフセットパーツ番号が１であれば、オフセットパーツ数テーブルにおける、
・「0x00BC，//TH_メイン変動」
で指定される値の「０Ｘ００ＢＣ」が、オフセットパーツ最大値として取得される。なお、メイン変動とは、既に説明した通り、主制御部２０側で決定された変動パターン（メイン変動）を意味し、本例（通常状態（ＹＪ＝００）に係るメイン変動）では、その種類数が１８８種類（異常時の変動無しを含む）であり、オフセットパーツの最大値がこの種類数と同じ値となっている（０Ｘ００ＢＣ＝オフセットパーツ最大値＝メイン変動種類数）となっている（図９７Ａ～図９７Ｆの「メイン変動」の欄参照）。
【１７７４】
次いで、オフセットパーツ記憶領域の値がオフセットパーツの最大値以上であるか否かを判定する（ステップＳＣ２１）。オフセットパーツ記憶領域の値がオフセットパーツの最大値以上でない場合（ステップＳＣ２１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ２２の処理をスキップして、ステップＳＣ２３の処理に進む。一方、オフセットパーツ記憶領域の値がオフセットパーツの最大値以上である場合（ステップＳＣ２１：ＹＥＳ）、異常が生じたとして、オフセットパーツ記憶領域をクリアし（オフセットパーツ記憶領域←０）（ステップＳＣ２２）、ステップＳＣ２３の処理に進む。
【１７７５】
ステップＳＣ２３の処理では、取得したオフセットパーツ記憶領域の値とオフセットパーツの最大値とに基づき、選択用オフセット値の所定の算出処理を実行し、その算出結果を選択用オフセット値記憶領域に設定する（ステップＳＣ２３）。
【１７７６】
次いで、前回の選択用オフセット値記憶領域の値と今回の選択用オフセット値の所定の算出処理（加算処理など）を実行し、その算出結果を選択用オフセット値記憶領域に設定する（ステップＳＣ２４）。上記のステップＳＣ２３～ＳＣ２４の処理で算出される選択用オフセット値記憶領域の値は、後述の図７１Ｂの演出抽選に係る処理で（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１：予告バリエーション抽選処理）、振分データテーブル（たとえば、後述の図８４Ａ～図８９Ｂ）を用いた抽選処理を実行する際に、必要なタイミングで取得され利用される。
【１７７７】
（最終的に選択用オフセット値記憶領域に設定される値について）
ここで、ステップＳＣ１６～ＳＣ２４が１または複数回実行される場合に、最終的に選択用オフセット値記憶領域に設定される値（パーツ判定回数情報Ｎ＝０のときに、ステップＳＣ２４で選択用オフセット値記憶領域に設定される値）について、説明しておく。
【１７７８】
ここでは代表的に、ステップＳＣ１５で取得されたパーツ判定回数情報Ｎの初期値が３（Ｎ＝３）のケースを例にとり説明する。また、ステップＳＣ２４が実行されるときのパーツ判定回数情報Ｎが２、１、０の場合、つまり、１回目、２回目、３回目（最終回目）のステップＳＣ２４が実行される場合のそれぞれにおいて、ステップＳＣ１９で取得されるオフセットパーツ番号のオフセットパーツ記憶領域の値と、ステップＳＣ２０で取得されるオフセットパーツの最大値を以下のように定義する。
【１７７９】

（１）パーツ判定回数情報２のときに、取得されるオフセットパーツの最大値をＡ、オフセットパーツ記憶領域の値をα。
（２）パーツ判定回数情報１のときに、取得されるオフセットパーツの最大値をＢ、オフセットパーツ記憶領域の値をβ。
（３）パーツ判定回数情報０のときに、取得されるオフセットパーツの最大値を「、オフセットパーツ記憶領域の値をγ。
【１７８０】
＜（赤１）１回目のステップＳＣ２４が実行される場合（パーツ判定回数情報２）＞
１回目のステップＳＣ２４が実行される場合、ステップＳＣ２４の算出値（選択用オフセット値記憶領域に設定される値）は、下記の式（１１１）により算出される。
（式１１１）
「オフセットパーツ最大値の初期値」×「今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値」＋「前回の選択用オフセット値」＝「今回（１回目）のステップＳＣ２４の算出値」
【１７８１】
ここで、１回目の場合は、前回の選択用オフセット値は存在しないため、その値として初期値の「０」が取得される。また、オフセットパーツの最大値の初期値には「１」が取得される。
したがって、１回目に取得されるオフセットパーツ記憶領域の値が「α」であれば、オフセットパーツ最大値が初期値の「１」、前回の選択用オフセット値記憶領域の値が初期値の「０」であるので、
これら値を上記（式１１１）に代入すれば、
「オフセットパーツ最大値１（初期値）×「今回（１回目）取得したオフセットパーツ記憶領域の値α」＋「前回の選択用オフセット値記憶領域の値０（初期値）」＝「α」（第１算出値）
となる。
【１７８２】
したがって、今回（１回目）のステップＳＣ２４で選択用オフセット値記憶領域に設定される値は「α」となる。つまり、１回目は常に、今回（１回目）取得したオフセットパーツ記憶領域の値「α」が、そのまま、選択用オフセット値記憶領域に設定される値となる。
【１７８３】
なお、次回に用いる「特定値」として、次の値を記憶する。
「今回取得したオフセットパーツの最大値Ａ」×「前回取得したオフセットパーツ最大値（１回目の場合は初期値の１）」＝「Ａ」（１回目の特定値）
【１７８４】
＜（赤２）２回目のステップＳＣ２４が実行される場合（パーツ判定回数情報１）＞
２回目のステップＳＣ２４が実行される場合、ステップＳＣ２４の算出値は、次の（式２２２）により算出される。
【１７８５】
（式２２２）
「前回算出された特定値」×「今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値」＋「前回の選択用オフセット値記憶領域の値」＝「今回（２回目）のステップＳＣ２４の算出値」
【１７８６】
前回算出された特定値（１回目の特定値）が「Ａ」、
今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値が「β」、
前回の選択用オフセット値記憶領域の値が「α」であるので、
これら値を上記（式２２２）に代入すれば、
「前回算出された特定値Ａ」×「今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値β」＋「前回の選択用オフセット値記憶領域の値α」＝「Ａ×β＋α」（第２算出値）
【１７８７】

したがって、今回（２回目）のステップＳＣ２４で選択用オフセット値記憶領域に設定される値は「Ａ×β＋α」となる。

【１７８８】

なお、次回に用いる「特定値」として、次の値を記憶する。

「今回取得したオフセットパーツの最大値Ｂ」×「前回の特定値（１回目の特定値）Ａ」＝「Ｂ×Ａ」（２回目の特定値）

【１７８９】

＜（赤３）３回目（最終回目）のステップＳＣ２４が実行される場合（パーツ判定回数情報０）＞

３回目（最終回目）のステップＳＣ２４が実行される場合、ステップＳＣ２４の算出方法は、上記（式２２２）と同様である（２≦Ｎの場合は同様）。したがって、次のようになる。

【１７９０】

前回算出された特定値（２回目の特定値）が「Ｂ×Ａ」、

今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値が「γ」、

前回の選択用オフセット値記憶領域の値が「Ａ×β＋α」であるので、

これら値を上記（式２２２）に代入すれば、

「前回算出された特定値Ｂ×Ａ」×「今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値γ」＋「前回の選択用オフセット値記憶領域の値（Ａ×β＋α）

＝「Ｂ×Ａ×γ＋Ａ×β＋α」（第３算出値）

【１７９１】

したがって、今回（最終回目）のステップＳＣ２４で選択用オフセット値記憶領域に設定される値は「Ｂ×Ａ×γ＋Ａ×β＋α」となる。本例のケースでは、この３回目のステップＳＣ２４の実行が最終回となるので（パーツ判定回数情報＝０）、この値を保持したまま、後述の図７１Ｂのステップ２５の処理に進むことになる（ステップＳ１６の判定結果がＹＥＳの処理ルート）。

【１７９２】

なお本例では、パーツ判定回数情報Ｎ＝３のケースについて説明したが、３＜Ｎの場合（４回目以降が実行される場合）も同様の算出方法により、最終的な選択用オフセット値記憶領域の値が算出される。

【１７９３】

図７１Ａの説明に戻り、上記ステップＳＣ２４の処理を終えると、ステップＳＣ１６の判定処理に戻り、パーツ判定回数情報が０になるまで、ステップＳＣ１７～ＳＣ２４の処理を繰り返し実行する。

【１７９４】

なおここでは、上記ステップＳＣ１５の処理にて、「オフセットデータ000([TH_001] サブ変動パターン T1)」からパーツ判定回数情報として「１」が取得される例を説明しているので、１回目のステップＳＣ２４を終えた後のパーツ判定回数情報は「０」となる。したがって、上記（式１１１）による算出値が、最終的に、選択用オフセット値記憶領域に設定される値となる。

【１７９５】

（パーツ判定回数情報が０である場合（ステップＳＣ１６：ＮＯ）：図７１Ｂのステップ２５に移行する処理ルート）

次に、パーツ判定回数情報が０である場合（ステップＳＣ１６：ＮＯ）の処理ルートについて説明する。

【１７９６】

パーツ判定回数情報が０である場合（ステップＳＣ１６：ＮＯ）、図７１Ｂのステップ２５の処理に進む。

【１７９７】

ここでは、上記抽選シート情報（ステップＳＣ１４の処理で取得）により指定される「

振分データテーブル」（今回の抽選処理で用いる演出抽選テーブル）からバリエーション数（今回の抽選に係る演出のバリエーション数）を取得し、バリエーション数記憶領域に設定する（ステップＳＣ２５）。詳しくは、次の通りである。

【１７９８】

ここでは、今回取得された抽選シート番号が０であるケースを説明しているので、既に説明したように、図８１Ａに示す抽選シート番号０の、

・「{En_lot_dt_off000,　En_lot_dt_sht000},　//［TH_001］サブ変動パターン T1」

の抽選シート情報が取得される。この抽選シート情報により指定される振分データテーブルは、「En_lot_dt_sht000」であり、具体的には、図８４Ａおよび図８４Ｂに示す、

・「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」

となる。したがって、この振分データテーブルからバリエーション数情報として「２３６（図示のバリエーション数＝２３６）が取得され、この値がバリエーション数記憶領域に設定される（ステップＳＣ２５）。

【１７９９】

なお、図８４Ａおよび図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」は、今回の抽選処理で用いる振分データテーブル（演出抽選に係る抽選テーブル）の一例であり、図８４Ａは「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」の前半部、図８４Ｂは「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」の後半部を示したものであり、それぞれ「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」の一部を抜粋して示したものである。

【１８００】

図８４Ａおよび図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」は、メイン変動に基づき、サブ変動を決定するための抽選テーブル（サブ変動抽選テーブル）となっており、抽選に関する基本的構成は、図２６～図２７の「変動パターン振分テーブル」と同じである。具体的には、抽選対象ごとに振分値（判定値）が定められており、抽選用乱数がいずれの振分値に属するか否かにより、当選／非当選が決定されるようになっている。本実施形態に係る振分データテーブルの場合、抽選対象（演出のバリエーション（実行すべき演出に係る演出内容種別））、その抽選対象の振分値（演出のバリエーションの当選を判定する振分値）、抽選対象数（演出のバリエーション数（＝バリエーション数））といった複数の情報が含まれる。

【１８０１】

たとえば、図８４Ａおよび図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」の場合、メイン変動種別（図の列方向参照）と、演出のバリエーション（演出内容種別（ＴＹＰＥ）：以下「予告バリエーション」とも称する）としての「サブ変動種別」（図の行方向参照）とが関連付けて定められており、今回のメイン変動に応じたサブ変動（今回の抽選処理に係る予告バリエーション）が決定されるようになっている。

【１８０２】

本実施形態では、複数回の抽選実行処理（ステップＳＢ４０）により、一連の演出シナリオ（今回のゲームで実行すべき演出（変動中演出）の演出シナリオ）が決定されるようになっている。具体的には、後述のステップＳ２７～ＳＣ３１の抽選処理（予告バリエーション抽選処理）が実行されるごとに、今回のゲームで実行すべき演出（変動中演出）に係る予告バリエーション（たとえば、演出シナリオを構成する一要素（演出要素）など）が決定されて行き、すべての抽選処理を終えると、一連の演出シナリオが決定されることになる。

【１８０３】

なお、「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」におけるバリエーション数（予告バリエーション数）の「２３６」は、サブ変動のバリエーション数、すなわち、サブ変動の種類数（異常時に選択されるサブ変動番号０の「TH_001_抽選無し」を含む）

と同じ値となっている（図７８Ａ～図７８Ｆの「サブ変動」の欄、図９７Ａ～図９７Ｆ「ＳＵＢ」の欄等参照）。

【１８０４】

ステップＳＣ２５の処理を終えると、次いで、判定カウント数をクリアする（ステップＳＣ２６）。この判定カウント数は、主に、振分データテーブルから振分値を取得したり、抽選対象を特定したりするために利用される。

【１８０５】

次いで、バリエーション数記憶領域の値と判定カウント数とを比較し、判定カウント数がバリエーション数記憶領域の値未満であるか否か判定する（ステップＳＣ２７）。図７１Ｂに示す通り、最初に、ステップＳＣ２７を通過する場合には、判定カウント数が０であるが（ステップＳＢ２６→ＳＢ２７の処理参照）、この判定カウント数は、後続のステップＳＣ３１でインクリメントされる。そして、判定カウント数がバリエーション数記憶領域の値以上の場合（バリエーション数に達した場合）（ステップＳＣ２７：ＮＯ）、または後述のステップＳＣ２９の判定結果がＮＯ（当選）となるまで（抽選対象の予告バリエーションに当選した場合）、ステップＳＣ２７～ＳＣ３１の処理（今回の抽選処理）が繰り返し実行される（ステップＳＣ２７の判定結果がＹＥＳの処理ルート参照）。なお、ステップＳ２７～ＳＣ３１において、抽選が正常に行われる限り、判定カウント数がバリエーション数記憶領域の値以上になることはない。したがって、ステップＳＣ２７の判定結果がＮＯとなる場合には、処理上、何らかの異常が生じている状態となる。ステップＳＣ２７の判定結果がＮＯとなる処理の仕方についての詳細は後述する。

【１８０６】

判定カウント数がバリエーション数記憶領域の値未満である場合（ステップＳＣ２７：ＹＥＳ）、選択用オフセット値記憶領域の値（ステップＳＣ１８～ＳＣ２４による算出値）と、判定カウント数に基づき、振分データテーブルから振分値を取得する（ステップＳＣ２８）。選択用オフセット値記憶領域の値については、上記の図７１ＡのＳＣ２４において最終的に得られた算出値が用いられる。この算出値に基づき、振分データテーブルにおける抽選対象が指定されるようになっている。

【１８０７】

今回の抽選処理では、振分データテーブルとして、図８４Ａおよび図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターンT1)」を用いた例を説明しているので、たとえば、選択用オフセット値記憶領域の値が１の場合は、今回の抽選対象が図８４Ａに示す「なし_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」である旨が指定され（図示の「ＮＯ．」の１の対応欄参照）、現在の判定カウント数に対応する振分値が参照されるようになっている。詳しくは以下の通りである。

【１８０８】

今回のメイン変動情報については、既に説明したように、図６９の「制御パーツ作成処理（変動開始時）」のステップＳＢ２１の処理において、オフセットパーツ記憶領域の「TH_メイン変動」（図７６Ａのオフセットパーツ番号１対応記憶領域）に対して、今回のメイン変動に対応するメイン変動番号が設定されている。たとえば、メイン変動が上述の「なし_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」（メイン変動番号＝１：図７８Ａ、図９７Ａ等参照）であれば、「TH_メイン変動」には「１」が設定される。

【１８０９】

この場合、上記の図７１ＡのＳＣ２４の処理において、最終的に得られる算出値（パーツ判定回数情報＝０のときの選択用オフセット値記憶領域の値）は、次のようになる。

【１８１０】

抽選シート番号０の「［TH_001］サブ変動パターンT1)」の場合、既に説明したように、上記ステップＳＣ１５（図７１Ａ）の処理にて、図８２Ａのオフセットデータテーブルから「パーツ判定回数情報＝１」が取得される。したがって、ステップＳＣ１６～ＳＣ２４の処理ルートは１回だけ実行されることになる（ステップＳＣ１７で、パーツ判定回数情報＝０に更新され、次回のステップＳ１６の判定結果がＮＯとなるため）。

【１８１１】
よって、最終的に算出される選択用オフセット値は、上記「（赤１）１回目のステップＳＣ２３が実行される場合」のケースに該当し、上記（式１１１）を用いて算出された値が、最終的な選択用オフセット値記憶領域の値として、設定されることになる（ステップＳＣ１６を初期値で通過→ステップＳＣ１８～ＳＣ２４による算出処理→ステップＳＣ１６の判定結果がＮＯの処理ルート参照）。
【１８１２】
つまり、「TH_メイン変動」の値が「１」（今回取得したオフセットパーツ記憶領域の値）であれば、オフセットパーツ最大値が初期値の「１」、今回（１回目）取得したオフセットパーツ記憶領域の値が「１」、前回の選択用オフセット値記憶領域の値が初期値の「０」であり、これらの値を上記（式１１１）に適用すれば、最終的な選択用オフセット値記憶領域の値は「１」となり、この値がステップＳＣ２８の処理で利用されることになる。
【１８１３】
したがって、メイン変動がメイン変動番号１の場合には、図８４Ａの選択用オフセット値記憶領域の値「１」に対応する欄の振分値が参照される。なお、振分データテーブルにおける空白の欄は、図示を省略しているが、振分値が０（振分値＝０）となっている。
【１８１４】
本実施形態の場合、図６９の制御パーツ作成処理（変動開始時）中のステップＳＢ２１において、オフセットパーツ記憶領域の「TH_メイン変動」（オフセットパーツ番号１対応記憶領域）に、メイン変動種別に対応した値（図７８Ａ～図７８Ｆ参照）が設定されるが、この「TH_メイン変動」に設定された値が、最終的にステップＳＣ２４で算出される選択用オフセット値記憶領域の値と同一値となるように工夫されている（上記（式１１１）参照）。なお、選択用オフセット値記憶領域の値が０に対応する振分データテーブル、具体的には、メイン変動番号０のケースは、未使用または異常が生じた場合に参照されるものとなっている（他の振分データテーブルも同様）。
【１８１５】
ステップＳＣ２８の説明に戻り、選択用オフセット値記憶領域の値と現在の判定カウント数とに基づく振分値を取得した後、次いで、乱数値（ステップＳ１３で取得した乱数値）と、取得した振分値とを比較し、乱数値が振分値未満であるか否かを判定する（ステップＳＣ２９）。
【１８１６】
乱数値が振分値未満でない場合（ステップＳＣ２９：ＹＥＳ）、現在の判定カウント数に対応する予告バリエーション（演出内容種別（ＴＹＰＥ））に当選しなかったとして、乱数値から今回取得した振分値を減算し（ステップＳＣ３０）、判定カウント数をインクリメントする（ステップＳＣ３１）。そして、ステップＳＣ２７に戻り、再度、ステップＳＣ２７以降の処理を実行する。
【１８１７】
一方、乱数値が振分値未満である場合（ステップＳＣ２９：ＮＯ）、現在の判定カウント数に対応する予告バリエーション（ＴＹＰＥ）に当選したとして、ステップＳＣ３２の処理に進み、今回のバリエーション番号と判定カウント数に基づいて、抽選結果（当選結果）をシナリオデータ（変動中演出シナリオを構成するための演出データ）として、シナリオデータ記憶領域に設定する（ステップＳＣ３２）。なお、図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000([TH_001] サブ変動パターンT1)」の場合、判定カウント数（０～２３５）と、図７８Ａ～図７８Ｆ（または図９７Ａ～図９７Ｆ）に示すサブ変動番号（０～２３５）の値が一致するようになっている。
【１８１８】
たとえば、今回のメイン変動が「なし_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」（選択用オフセット値＝１）あれば、判定カウント数が１に対応する振分値１００００（図８４Ａの１００００）が取得された場合に当選、つまり、メイン変動が「なし_通常変動 12秒

_存在なし_1_はずれ」の場合には、１００％でサブ変動番号１の「通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_」（判定カウント数１＝サブ変動番号１）が当選するようになっている。そして、その結果がシナリオデータとして設定される。

【１８１９】

またたとえば、今回のメイン変動が「なし_冥府SPSP_DF予告_1_はずれ」（選択用オフセット値＝１５）であれば、判定カウント数０～１４までは、非当選（振分値が０）であり、判定カウント数１５（＝サブ変動番号１５）、１６（＝サブ変動番号１６）、１７（＝サブ変動番号１７）がそれぞれ、１５００、１５００、７０００となっている。つまり、１５％、１５％、７０％の割合で、下記の３種類のサブ変動のうちから、いずれかのサブ変動が当選し、その結果がシナリオデータとして設定されることになる。

（１）「冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_はずれ」（判定カウント数１５対応）

（２）「冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_はずれ」（判定カウント数１６対応）

（３）「冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ」（判定カウント数１７対応）

【１８２０】

本例の「冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_はずれ」～「冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ」のそれぞれは、メイン変動種別は同属であるものの（メイン変動番号１５に属するサブ変動）、サブ変動種別としては、異なるサブ変動として区別され、変動中演出の演出内容がそれぞれ異なるものが現出されうる。図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターンT1)」の場合、判定カウント数が多いほど、当選期待度が高い予告バリエーション（サブ変動種別）が選択されうる。たとえば、判定カウント数１５～１７に対応する「冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_はずれ」～「冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ」の場合は、「冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_はずれ」、「冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_はずれ」、「冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ」のこの順に当選期待度が高いサブ変動（当選期待度が高い予告演出）となっている。

【１８２１】

＜抽選処理に不具合（異常）が生じた場合の処理について＞

なお、抽選処理（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）が正常に行われる限り、判定カウント数がバリエーション数記憶領域の値以上になることはなく（抽選判定回数がバリエーション数を超えることがない。たとえば、振分け000(［TH_001］サブ変動パターンT1)」の場合は、抽選判定回数は２３６回である）、振分データテーブルにおける予告バリエーションのいずれかに当選するようになっている。なお、判定カウント数０に対応する予告バリエーション（デフォルト（図８４Ａの場合は「ＴＹＰＥ０（抽選無し）」））は、主に、異常が生じた場合に選択される「エラー用予告バリエーション（デフォルトバリエーション）」として定めたものであり、抽選が正常に行われる限りは、選択されることはない。エラー用予告バリエーションは、たとえば、今回の抽選処理（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）に入る前に、既に異常が生じていることが判明している場合（上記エラー指定情報が設定されている場合）のケースで、選択可能な予告バリエーションとして定めてある。

【１８２２】

しかし、抽選処理の不具合には、次のようなケースも生じる恐れがある。たとえば、何らかの不具合により、乱数値が異常値となるケース（たとえば、乱数値＝２００００などのように、いずれの予告バリエーションにも当選し得ない乱数値の場合）や、判定カウント数が異常値となるケース（たとえば、いずれの予告バリエーションも指定できない値（予告バリエーション数を超えた値）の場合）や、人為的な設計ミス（プログラミングミス）があったケースなどである。

【１８２３】

上記のような不具合が生じた場合、いずれの予告バリエーションにも当選することなく、今回の抽選処理を抜けることになる。たとえば、図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターンT1)」を用いた抽選処理のケースであれば、乱数値や

判定カウント数が異常値であった場合は、最終の判定カウント数（＝２３５）に対応する予告バリエーション（ＴＹＰＥ２３５＝２３６番目の予告バリエーション）にも当選することなく（ステップＳＣ２９の判定結果がＹＥＳ）、後のステップＳＣ３１により判定カウント数が２３６となり、ステップＳＣ２７の判定結果がＮＯとなって、今回の抽選処理を抜けることになる。なお、ステップＳＣ３１の処理により判定カウント数が２３６になるという事象は、実質的には、判定カウント数が予告バリエーション数（抽選対象数）を超えている状態（判定カウント数の範囲は０～２３５までの２３６カウントであるが、不具合が生じて、２３７カウント目に突入している状態）を意味する。

【１８２４】

このような異常時の場合を考慮して、次の（靖１）～（靖３）のように構成することが好ましい。

【１８２５】

（靖１）たとえば、不具合が生じた場合に、特定の予告バリエーションを当選扱いとするための処理（エラー時バリエーション決定処理）を実行可能に構成する。具体的には、図７１Ｃに示すように、ステップＳＣ２７の判定結果がＮＯである場合に「エラー時バリエーション決定処理（ステップＳＣ４４）」を実行可能に構成する。当選扱いとする特定の予告バリエーションには、たとえば、上記「エラー用予告バリエーション（ＴＹＰＥ０）」を採用することができる。なお、エラー用予告バリエーション（ＴＹＰＥ０）を当選扱いとする場合には、判定カウント数をクリア（判定カウント数←０）することが好ましい。すなわち、現在の判定カウント数を、当選扱いとした予告バリエーションに対応した判定カウント数に書き換える（更新する）処理を行うようにする。抽選処理を抜けたときの判定カウント数は、後述の抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）や抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）などで利用される場合があり、当選扱いとした判定カウント数としておくことが、これらの処理を実行する上で好ましいからである。

【１８２６】

（靖２）また、特定の予告バリエーションとして、次のような予告バリエーションを採用してもよい。たとえば、抽選対象とされる予告バリエーションが複数ある場合には、これらのうち当選期待度の最も低い予告バリエーション、または当選期待度が最も高い予告バリエーションを採用することができる。詳しくは、メイン変動が「なし_冥府SPSP_DF予告_1_はずれ」（選択用オフセット値＝１５）の場合には、抽選対象に係る複数のサブ変動（判定カウント１５、１６、１７）のうち、当選期待度が相対的に低い「冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_はずれ」（判定カウント数１５対応のサブ変動）を当選扱いとすることができる。また、メイン変動が「なし_通常変動 12秒_存在なし_1_はずれ」（選択用オフセット値＝１）の場合には、サブ変動（予告バリエーション）として「通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_」（判定カウント数１対応のサブ変動）の１種類だけが抽選対象であるので、これを当選扱いとすることができる。

【１８２７】

この構成の場合は、メイン変動が正しく受信されているが、何らかの不具合があり、乱数値に異常が生じたり、判定カウント数に異常が生じた場合などに、正常時と同じ予告バリエーションを選択可能である点に特徴がある。本構成の場合も、上記（靖１）で説明したように、当選扱いとした予告バリエーションに対応する判定カウント数に書き換える（更新する）ことが好ましい。

【１８２８】

（靖３）なお、既に説明したように、今回の抽選処理（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）に入る前に異常が生じていることが判明している場合には、抽選処理自体を実行せずに、直接、エラー時バリエーション決定処理（ステップＳＣ４４）を実行可能な構成としてもよい。この場合のエラー時バリエーション決定処理（ステップＳＣ４４）は、主制御部２０からの情報を正しく受信していないことが予想されるため、上述の（靖１）のように、エラー用予告バリエーション（デフォルトバリエーション）を当選扱いとすることが好ましい。

【１８２９】
上述の（靖１）～（靖３）では、主に、エラー時バリエーション決定処理（ステップＳＣ４４）にて、不具合（異常）時の処理を実行する構成について説明したが、下記（靖４）の構成を採用してもよい。
【１８３０】
（エラー時演出シナリオ書換処理）
（靖４）上述の（靖１）～（靖３）では、異常が生じた場合にいずれの予告バリエーションにも当選しなかったケースを考慮した処理内容を中心に説明したが、異常が生じた状態で意図しない予告バリエーションが選択されてしまうケースも考えられる。たとえば、ハズレの場合に当りに係る予告バリエーションが選択されたり、逆に、当りの場合にハズレに係る予告バリエーションが選択されるケースである。このようなケースの場合、抽選処理上は、意図しない予告バリエーション（以下「異常時当選予告バリエーション」とも称する）が選択（当選扱い）されたまま、今回の抽選処理を抜けて（ステップＳＣ２９の判定結果がＮＯ）、ステップＳＣ３２の処理に進み、その結果がシナリオデータとして設定されてしまうことになる。
【１８３１】
このような異常時当選予告バリエーションが選択された場合を考慮して、演出シナリオを構築する際の処理において（抽選結果（予告バリエーション）に基づき、演出シナリオを構築する処理）、矛盾した演出内容（異常な演出内容）を検出した場合、たとえば、たとえば、ハズレの場合に当りに係る演出パーツや演出シナリオなどを検出した場合などに、その矛盾した演出内容を書き換える（補正する）ようなフェイルセーフ処理（エラー時演出シナリオ書換処理）を実行可能に構成してもよい。
【１８３２】
たとえば、メイン変動情報がハズレ変動情報であるにもかかわらず、当りに係るサブ変動（当りサブ変動）が選択されている場合にはハズレに係るサブ変動（ハズレサブ変動）に書き換えたり、ハズレ時に当確演出を含む演出内容が選択されている場合には当確演出以外の演出内容（たとえば、ハズレに係る予告演出シナリオや、特定の低期待度予告演出シナリオなど）に書き換えるといったように、矛盾が生じない演出内容に書き換える。
【１８３３】
なお、書き換えに係る演出シナリオ（演出内容）については、既存の演出を用いてもよいし、書き換え専用の演出を用いてもよく、適宜定めることができる。
【１８３４】
斯様なフェイルセーフ処理を設けることにより、抽選処理で異常が生じて、意図しない予告バリエーションが選択された場合であっても、その内容を後の処理において、演出シナリオを訂正（補正）することができる。また、上記「エラー時バリエーション決定処理（ステップＳＣ４４）」を設け、かつ上述の「フェイルセーフ処理」を設けてもよい。これにより、異常時のダブルチェックが可能となり、不正やバグに強固な制御処理とすることができる。
【１８３５】
（不具合時におけるその他の処理）
なお、異常が生じた場合の当選扱いとする予告バリエーションに係る処理について、次のように構成してもよい。
【１８３６】
（靖５）振分データテーブル上の最終（最後）の抽選対象に係る予告バリエーション（最終の判定カウント数に対応する予告バリエーション：以下「最終の予告バリエーション」とも称する）に当選したものとして抽選処理を終える、といった構成（最終の予告バリエーションに当選したものとして、ステップＳＣ３２の処理に進む構成）としてもよい。異常が生じていずれの予告バリエーションに当選しなかったとしても、実質的な抽選処理自体は、最終の予告バリエーションの当選判定処理（ステップＳ２９）で終了することになるため、最終の予告バリエーションの当選判定処理が終了したことを以て、今回の抽選

処理を抜けた方が、簡易な処理で済むといった観点からである。
【１８３７】
たとえば、図７１Ｄ（図７１Ｂの変形例）に示すように、ステップＳＣ４６の判定処理（最終の判定カウント数であるか否かを判定する処理）を設け、判定カウント数が最終の判定カウント数に達したと判定した場合（いずれの予告バリエーションにも当選しなかった場合：ステップＳＣ４６の判定結果がＹＥＳ）、最終の判定カウント数を維持したまま、つまり、最終の予告バリエーションに当選したものとして、今回の抽選処理を抜けるように構成する（最終の予告バリエーション強制当選処理）。本構成は、乱数値が異常値であり、判定カウント数が正しくカウントされている場合に好適であるが、判定カウント数が異常値（たとえば、いずれの予告バリエーションも指定できない値（予告バリエーション数を超えた値）の場合）の場合など）となることを考慮して、図７１Ｃのエラー時予告バリエーション決定処理を設け、その決定処理にて最終の予告バリエーションを当選扱いとして、今回の抽選処理を抜けるように構成することも可能である（この場合も、判定カウント数は、最終の予告バリエーションに対応した判定カウント数に書き換えるようにする）。
【１８３８】
本構成では、最終の予告バリエーションが当選扱いとされるので、ステップＳＣ３２の処理では、その最終の予告バリエーションに関するシナリオデータが記憶されることになる。たとえば、図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターンT1)」を用いた抽選であれば、最終の予告バリエーションである「TH_001_変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3__あたり_」（図８４Ｂ参照）が当選扱いとなり、これが今回の抽選結果（当選結果）として記憶されることになる。なお、異常が生じた場合であっても、本来のメイン変動情報（「TH_メイン変動」（主制御部２０で決定された変動パターン））がメイン変動番号１８７に対応する「変動前_冥府SP 復活_存在なし_3_あたり_」の場合には、正常時の抽選と同じく、最終の判定カウント数２３５に対応する「TH_001_変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3__あたり_」が当選扱いとなるので、特に問題は生じない。
【１８３９】
しかし、本来のメイン変動情報がメイン変動番号１～１８４の場合には、判定カウント数２３５に対応する「TH_001_変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3__あたり_」が当選扱いとなってしまうので、正しい予告バリエーションが選択されていないため問題が生じうる。斯様なケースを端的に言えば、上述の（靖４）のように、意図しない予告バリエーション（異常時当選予告バリエーション）が当選扱いとされた状態と同事象になる。したがって本構成の場合、上述の（靖４）で説明した異常時当選予告バリエーションが当選したときと同じように、上記フェイルセーフ処理（エラー時演出シナリオ書換処理）を実行可能に構成することが好適である。なお、最終の予告バリエーションに、どのような予告バリエーションを定めるかは、適宜選択することができる（当りに係る予告バリエーションであってもよいし、ハズレに係る予告バリエーションであってもよい）。
【１８４０】
（変形例）
上記フェイルセーフ処理（エラー時演出シナリオ書換処理）を設けた場合、異常時（エラー）対策として効果的であるが、処理が複雑化してしまう恐れがある。この点を考慮し、フェイルセーフ処理を設けずに、最終の予告バリエーションとして、以下に述べるような予告バリエーションを定め、異常時に係る処理の簡易化（制御負担の軽減）を図ってもよい。
【１８４１】
本例では、変動中演出を実現する際の根幹ともいえるサブ変動に着目し、サブ変動に関する抽選に不具合が生じたこと場合を想定したものである。ここでは、サブ変動に関する抽選として、図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」を用いたケースを代表例にとり説明するが、他の振分テーブルデータにも同様に適

用可能である。
【１８４２】
（国１）最終の予告バリエーションとして、全サブ変動のうち最長の演出時間（変動時間）を有するサブ変動を定めることができる。図８４Ａ～図８４Ｂに示す「振分け000([TH_001] サブ変動パターン T1)」の場合、最終の予告バリエーションとして、「TH_001_変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3__あたり_」が定めているが、この当りサブ変動は、全サブ変動（換言すれば、全メイン変動）のうち、最長の演出時間（変動時間）を有するものとなっており（たとえば、２８０秒）、またその発生頻度（出現率）が最も低いものとなっている。
【１８４３】
当りに係るサブ変動（以下「当りサブ変動」とも称する）の殆どは、ハズレに係るサブ変動（以下「ハズレサブ変動」とも称する）よりも、その演出時間（平均的な演出時間）が長時間に定められている（当りの場合は、リーチ演出を介して最終的なゲーム結果を報知するため）。また、遊技進行上、当りよりもハズレの方が高確率で当選する（当りよりもハズレの発生頻度が高い）。このような観点から、最終の予告バリエーションとして、特定の当りサブ変動を定めておくと、たとえば、メイン変動がハズレ変動である場合に不具合が生じても、本来の演出時間（変動時間）中は、最終の予告バリエーションに係る演出を現出させることができるようになる。よって、最終の予告バリエーションに係る当りサブ変動は、最長の変動時間（演出時間）を有する当りサブ変動（本実施形態の場合、上述の「TH_001_変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3__あたり_」）を定めておくことが好ましいといえる。しかしこれに限らず、最終の予告バリエーションに係る当りサブ変動として、たとえば、次の（サ１）～（サ４）のように、１または複数の特定のハズレ変動（ハズレサブ変動）よりも変動時間（演出時間）が相対的に長時間の当りサブ変動を定めることができる。
【１８４４】
（サ１）最長の変動時間（演出時間）を有するハズレ変動（ハズレサブ変動）よりも長時間の当りサブ変動。
（サ２）発生頻度（たとえば、遊技進行上の平均的な出現率）が最も高いハズレ変動（たとえば、図２６の通常変動１３ｓや通常変動１６ｓなど）よりも長時間の当りサブ変動。
（サ３）最長の変動時間を有する通常変動（たとえば、図２６の通常変動１６ｓや先読み予告用通常変動１６ｓなど）よりも長時間の当りサブ変動。
（サ４）少なくとも最長の変動時間を有するリーチハズレ変動（たとえば、図２６の「疑似３＋ＳＰリーチ＋ＳＰＳＰリーチ」など）よりも長時間の当りサブ変動。
【１８４５】
なお、ハズレ変動である場合に不具合が生じて、最終の予告バリエーションに係る当りサブ変動が選択された場合には、演出上、その当りサブ変動に係る演出が実行されることになるが、当該当り変動に係る演出シナリオについては、ハズレ変動の変動時間内に、当確系（当り報知系）の予告演出（たとえば、装飾図柄またはミニ図柄を当り図柄で表示する演出、当選報知に係る予告演出など）が実行されないような演出シナリオとすることが好ましい。このようにすれば、不具合が生じた場合であっても、当りに当選したと誤認させてしまうことを防止することができる。
【１８４６】
また、メイン変動としてリーチを発生させるハズレ変動（通常変動と比し、相対的に長い変動時間を有するハズレ変動）が選択された場合に、演出抽選に不具合が発生した場合を考慮し、最終の予告バリエーションに係る当りサブ変動の演出シナリオでは、高期待度予告を発生させないように工夫した演出シナリオとすることが好ましく、より好ましくは、少なくとも当確系の予告演出は発生させないように工夫した演出シナリオとする（当該ハズレ変動の変動時間内において、少なくとも当確系の予告演出を発生しないようにする）。このようにすれば、結果的にハズレである状況下であるにもかかわらず、遊技者に過

度な期待を抱かせてしまうことを防止することができる。特に、当確報知をしない演出シナリオとすることは、遊技者とパチンコホールとの間で大きなトラブルに発展しまう恐れを防止する上で重要である。

【１８４７】

なお上記では、最終の予告バリエーションに「当りサブ変動」を設けた例について説明したが、最終の予告バリエーションに「ハズレサブ変動」を設けてもよい。本ケースでは、当り変動である場合に不具合が生じて、最終の予告バリエーションに係るハズレサブ変動が選択された場合、演出上は、そのハズレサブ変動に係る演出が実行され、最終的にハズレが報知される（たとえば、装飾図柄がハズレ目で停止）ケースが生じうる。しかし、大当り抽選および大当り遊技の制御は主制御部２０側で行うため、演出制御部２４側における演出抽選の不具合によって本来選ばれるべき演出（当りに係る演出）が選択されなかったとしても、大当り当選自体が無効になるわけではなく、たとえ、ハズレが報知されたとしても遊技者に不利益を与える訳では無いので（今回のゲーム終了後には大当り遊技に制御されるため）、特に問題は生じない。

【１８４８】

なお、当りの場合は変動時間が長いリーチ変動（特に、ＳＰリーチ系）が高確率で選択されうるため、最終の予告バリエーションには、演出尺が短いサブ変動（たとえば、最短の変動時間を定めた通常変動に係るサブ変動）ではなく、演出尺（演出時間）が比較的長いサブ変動を定め（たとえば、リーチ変動に係るサブ変動）、不具合が生じても出来るだけ演出を流しておくことが好ましいといえる。そこで、最終の予告バリエーションに係るハズレサブ変動として、たとえば、次の（シ１）～（シ５）のようにものを定めることが好適である。

【１８４９】

（シ１）全ハズレ変動のうち、最長のハズレ変動に係るサブ変動（最長の演出時間（変動時間）のサブハズレ変動）。

（シ２）全通常変動のうち、最長の通常変動に係るサブ変動。たとえば、図２６の通常変動１６ｓや先読み予告用通常変動１６ｓに係るサブ変動など。

（シ３）リーチ変動に係るサブハズレ変動。具体的には、Ｎリーチ系またはＳＰリーチ系（ＳＰＳＰリーチ系を含む）に属するリーチ変動のうち、特定のリーチ変動に係るサブハズレ変動。

（シ４）全リーチハズレ変動のうち、最長のリーチハズレ変動に係るサブ変動。

（シ５）発生頻度が最も低いハズレサブ変動。

【１８５０】

上記では、最終の予告バリエーションを定め方について、サブ変動に係る演出抽選（図８４Ａ～図８５Ｂの「振分け000(［TH_001］サブ変動パターン T1)」による演出抽選）について説明したが、種々の予告演出に係る抽選（後述の図１０５や図１０６などの予告演出に係る抽選）における最終の予告バリエーションについては、次のように定めることができる（予告演出の全部でもよいし、少なくとも１つでもよい）。

【１８５１】

（ス１）実行時間が異なる予告演出に係る演出抽選において、最終の予告バリエーションに、その抽選対象の予告演出のうち実行時間が最長のものを設定する。一例として、後述の図１０６に示す「［TH_016］最終当落ﾎﾞタン抽選」を用いて説明する。図１０６の予告抽選では、ＴＹＰＥ１～ＴＹＰＥ３の演出内容が抽選対象であるが、仮に実行時間の長短の関係が「ＴＹＰＥ１（最短）＜ＴＹＰＥ２＜ＴＹＰＥ３（最長）」である場合、最終の予告バリエーションとして、ＴＹＰＥ３を定める。この場合、不具合が生じて、最終の予告バリエーションが選択された場合には、演出尺が相対的に長い予告演出を実行させることができる。つまり、上記した最終の予告バリエーションにハズレサブ変動を定めた例と同様の作用効果（不具合が生じても出来るだけ演出を流しておくことが可能になる）を得ることができる。

【１８５２】

（ス２）演出内容に成功パターンと失敗パターンを含む予告演出に係る演出抽選において、最終の予告バリエーションに、成功パターンを含む予告演出を設定する。ただし、ここでの成功パターンは、大当り当確を報知するものではなく、当選期待度が高いことを報知するものとすることが好ましい。このようにすれば、当りまたはハズレに不具合が生じて、最終の予告バリエーションが選択されても、遊技者に対して演出上の矛盾を感じさせないようにすることができる。具体的には、ハズレで成功パターンの演出内容が現出される場合、当選期待度が高いことが示唆されたが結果的にはハズレであったケース、当りで成功パターンの演出内容が現出されるケースであれば、当選期待度が高いことが示唆されて当りであったケースとなるが、いずれのケースの場合も演出上の矛盾は無く、遊技者に違和感を与えないようにすることができる。

【１８５３】

なお、成功パターンが大当り当確を報知する演出内容（当確報知を含む予告演出のケース）であってもよいが、この場合には、遊技者に対して演出上の矛盾を感じさせないように、成功パターンと失敗パターンがある予告演出の実行開始時間を、ハズレ変動の変動時間よりも後になるように演出内容（変動中演出シナリオ）を工夫することが好ましい。この場合、少なくともハズレ時に高確率で選択されうる通常変動（全通常変動のうち、遊技進行上う、平均的な選択率が相対的に高確率の通常変動：たとえば、通常変動１３ｓ）の変動時間よりも当該予告演出の実行開始時間を時系列的に後にすれば（たとえば、変動開始から１３ｓ後）、ハズレの場合に不具合が生じても、その殆どのケースで当該予告演出の実行前にハズレ変動が終了させることが可能になるので演出的な違和感を生じないようにすることができる（発生頻度の高い変動パターンに対応した効果的な不具合対策が可能になる）。

【１８５４】

本実施形態では、異常時には予告バリエーションに関する抽選処理を抜けることで、無限ループ的な処理（プログラムの暴走など）を回避することができる。また、上記（靖１）～（靖５）の構成を採用することにより、不測な抽選処理が実行されてしまうこと（たとえば、矛盾した演出内容が当選してしまうなど）を防止することができる。

【１８５５】

なお上記では、メイン変動に基づくサブ変動の抽選処理の一例について説明したが、他の振分データテーブル（たとえば後述の図８５Ａ～図８９Ｂ、図９０、図９１、図１０５、図１０６のなど）を用いた演出抽選についても、処理の仕方（不具合時の処理を含む）やテーブル構成は、基本的には同じである。また、これら振分データテーブルにおける「デフォルト」は、エラー用予告バリエーションを示すが、図１０５、図１０６では、その記載を省略してある。

【１８５６】

図７１Ｂの説明に戻る。ステップＳＣ３２の処理を終えると、次いで、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）、シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）の処理を順次実行していく。以下、これら３つの処理について説明していく。

【１８５７】

（抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）：図７２）

まず、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）について説明する。図７２は、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）の詳細を示すフローチャートである。この抽選フラグパーツ設定処理は、主に、今回の抽選処理で得られた結果（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１の処理により得られた結果）に基づき、次回（次回以降を含む）の抽選処理で演出内容を決定する際に利用する後述の「抽選フラグ情報（抽選フラグ値）」を設定するための処理である。なお、「次回の抽選処理」とは、今回の抽選開始処理が実行される場合において、今回の抽選処理（少なくとも予告バリエーションに関する抽選処理（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）を含む処理）の実行後、次に実行される抽選処理（次回の予告バリエーションに関する抽選処理）を意味するが、今回の一連の抽選処理（図７０の抽選

開始処理中の抽選実行処理（ステップＳＢ４０、その詳細を示す図７１Ａおよび図７１Ｂ））を終えた後、次に実行される抽選実行処理（「今回の抽選実行カウント数＋１」に係るステップＳＢ４０）を、次回の抽選処理と扱ってもよい。

【１８５８】

図７２において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、上記バリエーション番号用テーブル（図７９）における抽選フラグパーツ情報（抽選フラグパーツ情報テーブル指定情報）を取得し（ステップＳＥ１１）、その抽選フラグパーツ情報の有無を判定する（ステップＳＥ１２）。

【１８５９】

ここでは、バリエーション番号が０であるケースを説明しているので、既に説明したように、バリエーション番号用テーブル（図７９）のバリエーション番号０に対応する、

・「{NULL, En_lot_dt_parts000, En_lot_dt_lot000, NULL}, //[TH_001]サブ変動パターン」

から抽選フラグパーツ情報が取得される。ここでの抽選フラグパーツ情報は、図示の通り、「En_lot_dt_parts000」であり、「ＮＵＬＬ（情報無し）」ではない。したがってこの場合は、ステップＳＥ１２の判定結果が「ＮＯ」となり、ステップＳＥ１３に進む。

【１８６０】

次いで、取得した抽選フラグパーツ情報で指定される抽選フラグパーツ情報テーブルから、抽選フラグパーツ数を取得し、抽選フラグパーツ数記憶領域に設定する（ステップＳＥ１３）。

【１８６１】

ここでは、上記ステップＳＥ１２で取得した「En_lot_dt_parts000」で指定される、図９２の抽選フラグパーツ情報テーブル（パーツ設定データ作成（[TH_001]サブ変動パターン））から抽選フラグパーツ数（この例では、図示のパーツ最大数に対応する１８）を取得し、その値を抽選フラグパーツ数記憶領域に設定する。

【１８６２】

次いで、パーツ判定カウント数をクリアする（パーツ判定カウント数←０）（ステップＳＧ１４）。このパーツ判定カウント数は、抽選フラグパーツ情報テーブルにおける「抽選フラグパーツ（以下「抽選パーツ」と略す）種別」、換言すれば、抽選フラグの設定対象種別を指定するために利用される。また、パーツ判定カウント数は、今回の抽選フラグ情報の設定がすべて終了したか否かの判定情報としても利用される。

【１８６３】

図９２に示す抽選フラグパーツ情報テーブルの場合、サブ変動の内容を細分化した要素を「抽選パーツ種別」（演出抽選要素）として定めてある。抽選パーツの定め方については、図９７Ａ～図９７Ｆを用いて説明した上記「特定のパーツ（要素）」の分類の仕方と基本的な考え方は同じである。斯様な抽選パーツは、演出内容（演出シナリオ）を決定する際に重要な要素であり、その要素に係る演出抽選を行うことで、演出バリエーションの自由度が増し、同一の変動パターンであっても、演出態様の異なる種々の変動中演出や先読み予告を作り出すことが可能になる。

【１８６４】

抽選パーツに係る情報（抽選フラグ情報（後述の抽選フラグ値））は、次回以降の抽選処理で、演出内容（たとえば、今回決定したサブ変動に係る演出内容（主に、変動中演出における予告演出））を決定する際に利用される情報（参照情報）である。斯様な情報は、次回以降の１または複数の抽選処理において、振分データテーブル（抽選テーブル）を選択（決定）する際に利用されたり、予告バリエーションを選択（抽選）する際に利用されたりする。詳述すれば、抽選フラグ情報は、複数の振分データテーブルのうちから今回の抽選処理で使用される抽選テーブルを決定する際に参照する第１情報と、その決定した抽選テーブルを用いて今回の抽選内容（演出内容（予告バリエーション））を決定する際に参照する第２情報とが含まれる。

【１８６５】
たとえば、サブ変動の内容に関し、図９２中のオフセットパーツ番号２５２の「復活箇所」、オフセットパーツ番号２６６の「変動前」、オフセットパーツ番号３３４の「サブ変動」、オフセットパーツ番号３３１の「ＳＰリーチの種類」・・・オフセット番号３１０の「疑似連回数」などが「抽選パーツ」に相当し、今回の抽選フラグの設定対象となる抽選パーツ種別（抽選フラグ設定対象抽選パーツ種別）が、パーツ判定カウント数に応じて指定される（図中の一番左のオフセット番号から順に指定されていく）。ただし図９２には、抽選パーツの一部を示してあり、実際には、パーツ最大数（抽選フラグパーツ数）に相当する１８種類が、今回の抽選結果に係る抽選パーツとして定められている。
【１８６６】
次いで、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値（抽選フラグパーツ数）未満であるか否か、つまり、抽選フラグの設定が、すべて終了したか否かを判定する（ステップＳＥ１５）。パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値未満でない場合（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、抽選フラグパーツの設定が終了したとして、抽選フラグパーツ設定処理を抜ける。
【１８６７】
一方、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値未満である場合（ステップＳＥ１５：ＹＥＳ）、つまり、未だ抽選フラグの設定が終了していない場合には、以下のステップＳＥ１６～ＳＥ２０の処理を実行していく。先ず、これらの処理の概要について説明し、処理内容の詳細については、追って説明する（後述の（旭１）～（旭５）参照）。
【１８６８】
抽選フラグの設定が終了していない場合（ステップＳＥ１５：ＹＥＳ）、パーツ判定カウント数をインクリメントし（ステップＳＥ１６）、抽選フラグパーツ情報テーブル（図９２）から、パーツ判定カウント数により指定されるオフセットパーツ番号を取得する（ステップＳＥ１７）。たとえば、現在のパーツ判定カウント数が１であれば、オフセットパーツ番号２５２の「復活箇所」が取得される。
【１８６９】
次いで、現在のパーツ判定カウント数と、判定カウント数とに基づき、抽選フラグパーツ情報テーブルから、抽選フラグ情報（抽選パーツに対応する抽選フラグ値）を取得し、抽選フラグ設定値記憶領域に設定する（ステップＳＥ１８）。なお、判定カウント数については、前述の図７１Ｂの抽選処理で用いた判定カウント数、具体的には、ステップＳＣ２８の処理で用いた判定カウント数（ステップＳＣ３１のインクリメント前の判定カウント数）である。
【１８７０】
次いで、抽選フラグ設定値記憶領域の値が自然数（抽選フラグ設定値記憶領域の値＞０）であるか否かを判定する（ステップＳＥ１９）。抽選フラグ設定値記憶領域の値が自然数である場合（ステップＳＥ１９：ＹＥＳ）、その抽選フラグ設定値記憶領域の値を、オフセットパーツ番号に対応するオフセットパーツ記憶領域（図７６Ａ～図７６Ｄ）に設定し（ステップＳＥ２０）、ステップＳＥ１５の処理に戻る。
【１８７１】
一方、抽選フラグ設定値記憶領域の値が自然数でない場合（ステップＳＥ１９：ＮＯ）、つまり、抽選フラグ設定値記憶領域の値が０である場合、ステップＳＥ２０の処理をスキップして、ステップＳＥ１５の処理に戻る。以後、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値（抽選フラグパーツ数）に達するまで（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、ステップＳＥ１５～ＳＥ２０の処理を繰り返し実行する。
【１８７２】
上記ステップＳＥ１６～ＳＥ２０の処理内容を具体的に説明すれば、下記の（旭１）～（旭５）のようになる。ここでは、抽選フラグパーツ情報テーブルとして、図９２に示す「パーツ設定データ作成(［ＴＨ_００１］サブ変動パターン）」が参照されるので、これを

用いたケースを例にとり説明する。

【１８７３】

（旭１）図７２の抽選フラグパーツ設定処理に入り、最初にステップＳＥ１６が実行される場合は、パーツ判定カウント数が「１」に設定される（ステップＳＥ１４～ＳＥ１６参照）。

【１８７４】

（旭２）次いで、図９２の抽選フラグパーツ情報テーブルに基づき、現在のパーツ判定カウント数に対応するオフセットパーツ番号（抽選パーツ）が取得される（ステップＳＥ１７）。ここでは、現在のパーツ判定カウント数が１であるので、抽選パーツとして、オフセットパーツ番号２５２の「復活箇所」が取得される。これにより、抽選フラグの設定対象の抽選パーツが指定される。

【１８７５】

（旭３）次いで、判定カウント数（上記図７１Ｂの抽選処理で用いた判定カウント数（ステップＳＣ２８の処理で用いた判定カウント数））と、パーツ判定カウント数（ここでは、パーツ判定カウント数＝１）とに基づき、抽選フラグパーツ情報テーブルから抽選フラグ値（抽選フラグ情報）を取得し、その取得値を抽選フラグ設定値記憶領域に設定する（ステップＳＥ１８）。

【１８７６】

たとえば、現在のパーツ判定カウント数が１、且つ判定カウント数が１の場合は、パーツ判定カウント数１に対応するオフセットパーツ番号２５２の「復活箇所」が取得され、抽選フラグ値として、判定カウント数１に対応する「０」が取得される（図９２、図９８Ａ～図９８Ｆの「復活箇所」の欄参照）。なお、判定カウント数が１である場合とは、既に説明したように、サブ変動として、サブ変動番号１（判定カウント数１対応）の「通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_」が決定されたケースである（上記ステップＳＣ２７～ＳＣ３１参照）。

【１８７７】

上記「復活箇所」とは、本実施形態では、復活演出種別（復活演出の有無、復活演出の発生タイミングなどを含む）の指定に係る抽選パーツであり、抽選フラグ値に応じて、「復活無し」、「冥府系リーチ復活（冥府系復活）」、「イベントリーチ系復活（イベント系復活）」、「特殊系リーチ復活（特殊系復活）」、「復活有り（復活演出発生指定）」などが指定される。

【１８７８】

具体的には、図９８Ａ～図９８Ｆの「復活箇所」の欄に示すように、サブ変動番号（判定カウント数）に応じて、０～４のいずれかの値が抽選フラグ情報として取得される。詳しくは、次の通りである。

【１８７９】

ハズレに係るサブ変動種別、つまり復活演出が発生し得ないサブ変動の場合は「復活無し」を指定する抽選フラグ値０（設定値＝０）が設定される。また、当りに係るサブ変動であっても、演出上、復活演出の発生を必要としない「復活演出不必要サブ変動」の場合も「復活無し」（設定値０）が設定される。復活不必要サブ変動としては、たとえば、Ｎリーチでｓｐリーチに発展せずに大当り図柄が停止する「ノーマルリーチ当り系」（サブ変動番号１３７、１５４、１８８、２０５など）、「直当りリーチ系」（サブ変動番号１６９、２２０）、「全回転リーチ系」（サブ変動番号１７０、２２１）、「エラー系」（サブ変動番号２２４、２２５）などがある。

【１８８０】

また「復活箇所」の抽選フラグ値１～３は、主として、リーチ種別（リーチ演出シナリオ）に基づく値が設定される。本実施形態のＳＰリーチ系には、図９９Ａ～図９９Ｆの「変動種別」および「リーチ区分」の欄に示すように、大別して、「冥府系リーチ」、「イベントリーチ系」、「特殊系リーチ」に区分される。なお、図中の「リーチ区分」に示すＳＰ１～５はＳＰリーチに属し、ＳＰＳＰ１～４はＳＰＳＰリーチに属するものである。

「冥府系リーチ」、「イベントリーチ系」、「特殊系リーチ」の一例を（飲１）～（飲３）示す。

【１８８１】

（飲１）「冥府系リーチ」（アニメ系リーチ）

冥府系リーチには、「冥府特殊」（ＳＰ４）、「冥府ＳＰ」（ＳＰ５）、「冥府ＳＰＳＰ」（ＳＰＳＰ１）などがある。

（飲２）「イベントリーチ系」（漫画系（静止画系）リーチ）

イベントリーチ系には、「ノーマル経由ＺＥＲＯリーチ」（ＳＰ１）、「グラビアリーチ」（ＳＰ２）、「漫画ＳＰリーチ」（ＳＰ３）などがある。

（飲３）「特殊系リーチ系」（実写系リーチ）

特殊系リーチには、「マンゴクＶＳハイボール」（ＳＰＳＰ４）がある。

【１８８２】

上記「冥府系リーチ」、「イベントリーチ系」、「特殊系リーチ」は、それぞれ演出内容が大きく異なるため、「復活箇所」については、リーチの系統ごとに異なる抽選フラグ値（冥府系＝１、イベント系＝２、特殊系＝３）を割り当てている。

【１８８３】

また「復活箇所」の抽選フラグ値４は、復活演出の発生を１００％指定するサブ変動に設定される値であり、サブ変動番号２２６～２３５（復活指定サブ変動種別）がある（図９８Ｆ参照）。

【１８８４】

（パーツ判定カウント数２以降の処理について）

本実施形態では、サブ変動の抽選処理（[TH_001]サブ変動パターン）の結果に係る抽選フラグ設定対象種別（抽選パーツ種別）として、上記の「復活箇所」（オフセットパーツ番号２５２）の他、「変動前」（オフセットパーツ番号２６６）、「サブ変動」（オフセットパーツ番号３３４）、「ＳＰリーチの種類」（オフセットパーツ番号３３１）、・・・、「疑似連」（オフセットパーツ番号３９０）、「疑似連回数」（オフセットパーツ番号３１０）などを含む計１８種類の種々の抽選パーツ（図９２では、その一部を示してある）が設けられており、パーツ判定カウント数２～１８に応じて、順次、抽選フラグ情報が設定されるようになっている（図９２、図９８Ａ～図９８Ｆの抽選フラグ値の欄参照）。

【１８８５】

上記「変動前」（オフセットパーツ番号２６６）とは、変動前／非変動の指定に係る抽選パーツである。抽選フラグ値が０の場合は「非変動前に属するサブ変動種別」、抽選フラグ値１の場合は「変動前に属するサブ変動種別」が指定される。

【１８８６】

また「サブ変動」（オフセットパーツ番号３３４）とは、サブ変動の変動態様の指定に係る抽選パーツであり、抽選フラグ値（本例では、０～３１）に応じて変動態様種別が指定される。変動態様種別とは、図９８Ａ～図９８Ｆの「サブ変動」の欄に示す通り、サブ変動種別を当り・はずれ・変動前・非変動前の別を考慮して分類するのではなく、変動態様それ自体に着目し分類したものとなっている。たとえば、サブ変動番号１と５７（抽選フラグ値＝１）や、サブ変動番号１５、７１、１３０および１８１（抽選フラグ値＝１５）などが同種（同一の抽選フラグ値が割り当てられているサブ変動）に分類される、

【１８８７】

また「ＳＰリーチの種類」（オフセットパーツ番号３３１）とは、同一系統（同種）のリーチ種別（非リーチ、Ｎリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチ）の指定に係る抽選パーツであり、抽選フラグ値（本例では、０～１１）に応じて、非リーチ（通常変動、疑似連ガセ）、Ｎリーチ、ＳＰリーチ、ＳＰＳＰリーチの別が指定される。具体的には、図９９Ａ～図９９Ｆに示すように、リーチ区分に応じて、異なる抽選フラグ値が割り当てられている。

【１８８８】

たとえば、抽選フラグ値が０の場合は「非リーチ」（通常変動、疑似連ガセ）を指定し、抽選フラグ値が１の場合は「Ｎリーチ」を指定する。また、ＳＰリーチ系については、ＳＰリーチ種別のＳＰ１～５の別、ＳＰＳＰリーチ種別のＳＰＳＰ１～ＳＰＳＰ４の別に応じて、抽選フラグ値３～１１が割り当てられている（図９８Ａ～図９８Ｆ、図９９Ａ～図９９Ｆの「ＳＰリーチの種類」欄参照）。

【１８８９】

なお「直当りリーチ」（サブ変動番号１６９、２２０）は「特殊ＳＰＳＰ１」と表記しているが（図９９Ｅ，図９９Ｆ参照）、その特殊性から非リーチ扱いとし、通常変動と同じ抽選フラグ値（＝０）としている。また、エラー系（異常時は揺れ変動を行うため）も同様に通常変動と同じ抽選フラグ値としている。

【１８９０】

また「疑似連」（オフセットパーツ番号３３１）とは、疑似連の有無の指定に係る抽選パーツであり、抽選フラグ値に応じて、疑似連（疑似変動）の有り／無しを指定する。たとえば、抽選フラグ値１の場合は「疑似連有り」、設定値０の場合は「疑似連無し」を指定する。この「疑似連」に関連する抽選パーツとして「疑似連回数」（オフセットパーツ番号３１０）があり、抽選フラグ値０～３に応じて疑似連回数が指定可能となっている。なお、抽選フラグ値０は疑似連回数０、つまり「疑似連無し」を指定するものであり、「疑似連」の設定値０（疑似連無し）のサブ変動が該当する。また「疑似連回数」で指定する値は、本変動と疑似連とを含めた「本変動１回＋疑似連回数」を疑似連回数としてもよい。この場合は、抽選フラグ値１が本変動のみ、抽選フラグ値２～４が「本変動１回＋疑似連回数１～３回」を指定する。

【１８９１】

上述した抽選パーツおよびその抽選フラグ情報（抽選フラグ値）は、あくまでも一例である。たとえば、疑似連や復活演出等の特定の予告演出を指定する場合、より具体的な内容を指定する抽選パーツを設けてもよい。たとえば、通常疑似連（通常の装飾図柄を用いた疑似連）と特殊疑似連（疑似連専用図柄を用いた疑似連）を指定する抽選パーツ、遊技者参加型と非遊技者参加型を指定する抽選パーツ、特定の演出中の客体種別（たとえば、登場キャラクタ種別、可動体役物の動作パターン種別）を指定する抽選パーツ、特定の演出の発生タイミングを指定する抽選パーツ（たとえば、変動開始時、リーチ前、リーチ時（リーチ状態形成時（テンパイ時））、リーチ後（リーチ中）、リーチ結果導出時など）である。また、リーチ系であれば「ＳＰリーチに発展する、発展しない」を指定する抽選パーツ、リーチ中に登場するキャラクタを指定するための抽選パーツ、リーチテンパイライン数（たとえば、複数ラインに増加させるか、単ラインのままにするか）を指定する抽選パーツなど、演出内容を考慮した種々の抽選パーツ種別を設けることが可能である。また、その抽選フラグ情報は、抽選パーツの内容に応じて、適宜定めればよい。

【１８９２】

（旭４）上記のステップＳＥ１８の処理を終えると、次いで、抽選フラグ設定値記憶領域の値（ステップＳＥ１８において設定された抽選フラグ値）が自然数であるか否かを判定する（ステップＳＥ１９）。

【１８９３】

抽選フラグ設定値記憶領域の値が自然数（設定値＞０）、つまり設定値が０でないならば（ステップＳＥ１９：ＹＥＳ）、その値を、今回のオフセットパーツ番号（今回の設定対象と指定された抽選パーツ種別）に対応するオフセットパーツ記憶領域（図７６Ａ～図７６Ｄ）に設定し（ステップＳＥ２０）、ステップＳＥ１５の処理に戻る（ステップＳＥ１９：ＹＥＳ）。しかし、設定値が０であれば（ステップＳＥ１９：ＮＯ）、ステップＳＥ２０をスキップして、ステップＳＥ１５の処理に戻る。なお、設定値が０の場合は、設定対象となるオフセットパーツ記憶領域の値は更新されない。オフセットパーツ記憶領域などの今回のゲームで必要となるワーク領域は、前回のゲームで初期化されており（後述の図６７の抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）参照）、また、今回のゲーム開始時に所定値が設定されているので（図６９の上記制御パーツ作成処理のステップＳＡ

３２）、抽選フラグ設定値記憶領域の値が０の場合は、記憶領域の値が更新されず、今回のゲーム開始時における設定値が保持される。この点は、バリエーション抽選予約情報記憶領域（抽選予約情報）も同じである。

【１８９４】

ここでは、パーツ判定カウント数１のケースの「復活箇所」（オフセットパーツ番号２５２）を指定する例を説明しているので、ステップＳＥ１８の処理で設定された抽選フラグ設定値記憶領域の値が０でないならば（ステップＳＥ１９：ＹＥＳ）、その値をオフセットパーツ記憶領域のオフセットパーツ番号２５２（図７６Ｃ参照）に対応する、

・「EN_E_FLG_HuKkaTuKaSyo,　　//復活箇所」

に設定する（ステップＳＥ２０）。これにより「復活箇所」に対する抽選フラグ情報が指定される。

【１８９５】

（旭５）以後、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値（抽選フラグパーツ数）に達するまで（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、ステップＳＥ１５～ＳＥ２０の処理を繰り返す。たとえば、パーツ判定カウント数２の場合は「変動前」、パーツ判定カウント数３の場合は「サブ変動」、パーツ判定カウント数４の場合は「ＳＰリーチの種類」、・・・、パーツ判定カウント数１７の場合は「疑似連」、パーツ判定カウント数１８の場合は「（疑似回数）」といった具合に、ステップＳＥ１５～ＳＥ２０の処理を実行し、抽選フラグ情報を設定していく。

【１８９６】

本実施形態では、今回の抽選処理結果に基づく抽選フラグ情報が設定されることにより、次回以降の抽選処理にて、今回決定されたサブ変動に係る演出内容（予告演出など）が決定されていく。たとえば、次回の抽選処理において、今回設定された「復活箇所」の抽選フラグ情報を用いた所定の抽選が実行され、決定された演出内容がそれ以降の抽選処理に利用され、変動中演出シナリオの一要素として組み込まれていく。

【１８９７】

また、種々の抽選パーツの抽選フラグ情報（抽選フラグ値））は、抽選フラグ情報は、振分データテーブルおよび／または予告バリエーションを決定する際に利用され、単独で利用されるだけでなく、複数の抽選フラグ情報が連係して、或いは、他の抽選要素と連係して、複数の抽選フラグ情報を用いて抽選処理が実行される場合もある。たとえば、次回の抽選処理で実行される後述の「［TH_004］図柄抽選」では、「メイン図柄（TH_メイン図柄）」（他の抽選要素：主制御部２４側で決定された情報）および「復活箇所」（今回の抽選結果に基づき設定された抽選フラグ情報）に基づいて、抽選処理が実行される（後述の図８５Ａ～図８９Ｂ参照）。

【１８９８】

上記では、サブ変動の決定に関する処理について説明したが、最終的な演出内容については、図７０の抽選開始処理を終えることにより（具体的には、図７１ＡのステップＳＢ３２の判定結果がＮＯとなるまで）決定される。すなわち、今回設定された抽選フラグ情報（抽選フラグ値）に基づき、次回以降の抽選処理にて、さらに詳細な演出内容が決定可能な構成である。なお、抽選フラグ情報は、単に、現出すべき演出態様（たとえば、唐揚げ画像を表示する演出Ａ（第１予告演出）、ハイボール画像を表示する演出Ｂ（第２予告演出）など）を決定する際に利用されるだけでなく、特定の予告演出の出現率の高低を指定する抽選フラグ情報（たとえば、抽選パーツの「復活箇所」（抽選フラグ値が４の場合、復活演出発生を１００％であることを指定）、後述の「仮図柄」（高期待度予告演出または低期待度予告演出の出現率に影響を及ぼす抽選フラグ情報）など）も含まれる。

【１８９９】

したがって、今回決定されたサブ変動種別が同じものであっても、その演出内容を異なるものとすることができる。たとえば、カスタマイズ機能に応じて演出が異なるケース（たとえば、後述の「［TH_004］図柄抽選」（抽選実行カウント数＝１に係る抽選処理）に関する処理内容、図８５Ａ～図８９Ｂ、図１０１等参照）、特定演出発生の有無（た

とえば、復活演出発生の有無）が異なるケース、特定の予告演出中に出現させるキャラクタが異なるケース、疑似連演出が異なる（たとえば、疑似連図柄が異なる）、など、演出のバリエーションの自由度が増し、多彩な演出を発生させることができる。

【１９００】

なお、今回の抽選処理において、設定対象となる抽選パーツ自体が無い場合であっても、次回以降の抽選処理において、新たな抽選パーツの抽選フラグ情報が設定されれば、それ以降の抽選処理で、その抽選フラグ情報が利用されうる。たとえば、今回の抽選フラグパーツ設定処理で、パーツＡは設定対象外であったが、次回の抽選フラグパーツ設定処理で、パーツＡが設定対象となるケースである。抽選フラグ情報は、次回以降の抽選処理に利用されるものであることから、オフセットパーツ記憶領域（図７６Ａ～図７６Ｄ）には、その設定領域が確保されている。したがって、オフセットパーツ記憶領域に記憶されない抽選結果情報は、図７１ＢのステップＳＣ３２で、演出シナリオデータとして記憶され、その情報が次回以降の抽選処理で利用されることがない。

【１９０１】

なお、抽選フラグ情報は、今回のゲームだけでなく、次ゲームに参照されるものも含まれる。たとえば、入賞時抽選処理（ステップＳＡ１９）における先読み予告に関する抽選フラグ情報がその代表例である。たとえば、先読み判定結果はハズレであるが、保留変化予告で高期待度保留色（赤色保留）を発生させた場合、その赤色保留発生中という情報に基づいて、次ゲームでは、ハズレであるにもかかわらず、派手な演出を出現させるといったケースである。またたとえば、今回のゲームの大当り抽選結果が「確変大当り」であるが、今回のゲーム結果では「通常大当り」である旨を報知指定する抽選フラグ情報を設定しておき、その後に実行される大当り遊技中に、当該フラグ情報を参照して、当り中演出を利用して、実は確変大当りであった旨を報知するようなケースである。

【１９０２】

今回の抽選処理におけるすべての抽選パーツに対して抽選フラグ情報の設定を終えた場合（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、抽選フラグパーツ設定処理を抜けて、図７１Ｂに戻り、次いで、後述の抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）を実行する。

【１９０３】

（抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）：図７３）

次に、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）について説明する。図７３は、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）の詳細を示すフローチャートである。この抽選予約設定処理は、今回の抽選処理結果に応じて、次回の抽選処理に関し、どのような抽選処理を行うかについて、抽選予約情報（抽選予約有り／抽選予約無し）を設定する処理である。具体的には、バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）に対する設定処理を実行し、その設定処理結果に基づき、次回の図７０の抽選開始処理中において、「抽選予約無しの処理ルート（ステップＳＢ３５の判定結果が“ＮＯ”の処理ルート）」を辿るか、「抽選予約済みの処理ルート（ステップＳＢ３５の判定結果が“ＹＥＳ”の処理ルート）」を辿るかが指定されるようになっている。

【１９０４】

図７３において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、バリエーション番号用テーブル（図７９）における抽選呼び出し情報（抽選呼び出し設定テーブル指定情報）を取得し（ステップＳＧ１１）、その抽選呼び出し情報の有無を判定する（ステップＳＧ１２）。

【１９０５】

ここでは、バリエーション番号が０であるケースを説明しているので、既に説明したように、バリエーション番号用テーブル（図７９）のバリエーション番号０に対応する、

・「{NULL, En_lot_dt_parts000, En_lot_dt_lot000, NULL}, // [TH_001] サブ変動パターン」

が参照される。ここでの抽選呼び出し情報は、図示の通り、「En_lot_dt_lot000」であり、「ＮＵＬＬ（情報無し）」ではない。したがってこの場合は、ステップＳＧ１２

の判定結果が「ＮＯ」となり、ステップＳＧ１３に進む。
【１９０６】
次いで、取得した抽選呼び出し情報で指定される、後述の「抽選呼び出し設定テーブル」から、抽選呼び出し設定数を取得し、抽選呼び出し設定数記憶領域に設定する（ステップＳＧ１３）。
【１９０７】
ここでは、上記ステップＳＧ１２で取得した抽選呼び出し情報（En_lot_dt_lot000）で指定された「抽選呼び出し設定テーブル」、具体的には、図９４Ａ～図９４Ｂに示す、
・抽選呼び出し設定データ作成(［TH_001］サブ変動パターン)
から抽選呼び出し設定数（この例では、図示の予約最大数＝８）を取得し、その値を抽選呼び出し設定数記憶領域に設定する（ステップＳＧ１３）。この抽選呼び出し設定数は、次回以降で実行される抽選処理数（抽選予約数）となっている。
【１９０８】
次いで、呼び出し判定カウント数をクリアする（ステップＳＧ１４）。この呼び出し判定カウント数は、バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）における抽選予約対象種別（抽選予約情報の設定対象となるバリエーション番号）を指定するために利用される。また呼び出し判定カウント数は、今回の抽選予約情報の設定がすべて終了したか否かの判定情報としても利用される。
【１９０９】
次いで、呼び出し判定カウント数が抽選呼び出し設定数記憶領域の値（抽選呼び出し設定数）未満であるか否か、つまり、抽選予約情報の設定が終了したか否かを判定する（ステップＳＧ１５）。呼び出し判定カウント数が抽選呼び出し設定数記憶領域の値未満でない場合（ステップＳＧ１５：ＮＯ）、抽選予約情報の設定が終了したとして、抽選予約設定処理を抜ける。
【１９１０】
一方、呼び出し判定カウント数が抽選呼び出し設定数記憶領域の値未満である場合（ステップＳＧ１５：ＹＥＳ）、つまり、未だ抽選予約情報の設定が終了していない場合には、以下のステップＳＧ１６～ＳＧ２０の処理を実行していく。先ず、これらの処理の概要について説明し、処理内容の詳細については、追って説明する（後述の（旗１）～（旗５）参照）。
【１９１１】
抽選予約情報の設定が終了していない場合（ステップＳＧ１５：ＹＥＳ）、呼び出し判定カウント数をインクリメントし（ステップＳＧ１６）、抽選呼び出し設定テーブルから、呼び出し判定カウント数により指定されるバリエーション番号を取得する（ステップＳＧ１７）。
【１９１２】
次いで、判定カウント数（上記図７１Ｂの抽選処理で用いた判定カウント数（ステップＳＣ２８の処理で用いた判定カウント数））と、呼び出し判定カウント数に基づき、抽選呼び出し設定テーブル（ここでは、図９４Ａ～図９４Ｂ）から抽選予約情報（図示の判定カウント数に対応する数値）を取得し、抽選予約情報記憶領域に設定する（ステップＳＧ１８）。
【１９１３】
次いで、抽選予約情報記憶領域の値が１であるか否かを判定する（ステップＳＧ１９）。抽選予約情報記憶領域の値が１である場合（ステップＳＧ１９：ＹＥＳ）、バリエーション番号に基づき、抽選予約情報記憶領域の値をバリエーション抽選予約情報記憶領域に設定し（ステップＳＧ２０）、ステップＳＧ１５の処理に戻る。ステップＳＧ２０の処理により、次回の抽選開始処理（図７０）において、どのような演出抽選を実行するかが指定されることになる。
【１９１４】

一方、抽選予約情報記憶領域の値が１でない場合（ステップＳＧ１９：ＮＯ）、つまり、抽選予約情報記憶領域の値が０である場合、ステップＳＧ２０の処理をスキップして、ステップＳＧ１５の処理に戻る。

【１９１５】

以後、呼び出し判定カウント数が抽選予約情報記憶領域の値（抽選呼び出し設定数）に達するまで（ステップＳＥ１５：ＹＥＳ）、ステップＳＧ１５～ＳＧ２０の処理を繰り返し実行し、すべての抽選予約情報の設定が終了した場合は（ステップＳＧ１５：ＮＯ）、抽選予約設定処理を抜けて、後述のシナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）を実行する。

【１９１６】

上記ステップＳＧ１６～ＳＧ２０の処理内容を具体的に説明すれば、下記（旗１）～（旗５）のようになる。ここでは、抽選呼び出し設定テーブルとして、図９４Ａ～図９４Ｂに示す「抽選呼び出し設定データ作成(［TH_001］サブ変動パターン）」が参照されるので、これを用いるケースを例にとり説明する。

【１９１７】

（旗１）図７３の抽選予約設定処理に入り、最初にステップＳＧ１６が実行される場合は、呼び出しカウント数が「１」に設定される（ステップＳＧ１４～ＳＧ１６参照）。

【１９１８】

（旗２）次いで、現在の呼び出し判定カウント数に対応する「抽選呼び出し設定データ作成(［TH_001］サブ変動パターン)」のバリエーション番号が取得される（ステップＳＧ１７）。ここでは、現在の呼び出し判定カウント数が１であるので、抽選予約情報種別として、バリエーション番号１の「(［TH_004］図柄抽選)」が取得される。

【１９１９】

（旗３）次いで、判定カウント数と、現在の呼び出し判定カウント数（ここでは、呼び出し判定カウント数＝１）とに基づき、抽選呼び出し設定テーブルから抽選予約情報（判定カウント数に対応する値）を取得し、抽選予約情報記憶領域に設定する（ステップＳＧ１８）。

【１９２０】

現在の呼び出し判定カウント数が１であれば、抽選予約対象種別として、バリエーション番号１の「(［TH_004］図柄抽選）」が指定され、呼び出し判定カウント数が２であれば、バリエーション番号４の「［TH_003］SP抽選）」が指定されるといった具合に、呼び出し判定カウント数に応じたバリエーション番号が指定される（図中の一番左のオフセット番号から順に指定されていく）。また、判定カウント数については、前述の図７１Ｂの抽選処理（具体的には、ステップＳＣ２８の処理）で用いた判定カウント数である。したがってたとえば、“現在の呼び出し判定カウント数が１、且つ判定カウント数が１”の場合は、現在の呼び出し判定カウント数１に対応するバリエーション番号１の「(［TH_004］図柄抽選)」が取得され、抽選予約情報として、判定カウント数に対応する「１」が取得される。なお、抽選予約情報が０の場合は「抽選予約無し」、抽選予約情報が１の場合は「抽選予約済み（抽選予約有り）」が指定される。

【１９２１】

（旗４）次いで、抽選予約情報記憶領域の値が１であるか否か、つまり、「抽選予約有り（＝１）」であるか、「抽選予約無し（＝０）」であるかを判定する（ステップＳＧ１９）。抽選予約情報記憶領域の値が１であれば（ステップＳＧ１９：ＹＥＳ）、現在のバリエーション番号に対応するバリエーション抽選予約情報記憶領域に、その値（抽選予約有り）を設定し（ステップＳＧ２０）、ステップＳＧ１５の処理に戻る。

【１９２２】

ここでは、「［TH_004］図柄抽選」（バリエーション番号１）を予約する例を説明しているので、抽選予約情報記憶領域の値（設定値＝１）をバリエーション抽選予約情報記憶領域のバリエーション番号１に対応する、

・「EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn,　//［TH_004］図柄抽選」

に設定する。これにより、次回の抽選処理では、「［TH_004］図柄抽選」に係る抽

選処理が実行されることになる。
【１９２３】
抽選予約情報記憶領域の設定値が０であれば（ステップＳＧ１９：ＮＯ）、「抽選予約無し」として、ステップＳＧ２０をスキップし、ステップＳＧ１５の処理に戻る。なお、設定値が０の場合は、設定対象となるバリエーション抽選予約情報記憶領域の値は更新されない。バリエーション抽選予約情報記憶領域は、前回のゲームで初期化されており（後述の図６７の抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）参照）、また、今回のゲーム開始時に所定値が設定されているので（図６７の上記制御パーツ作成処理（変動開始時）（ステップＳＡ３２）、図６９のステップＳＢ６９を参照）、設定値が０の場合は、今回のゲーム開始時における設定値が保持される。
【１９２４】
（呼び出し判定カウント数２以降の処理について）
（旗５）以後、呼び出し判定カウント数が抽選予約情報記憶領域の値（抽選呼び出し設定数）に達するまで（ステップＳＧ１５：ＮＯ）、ステップＳＧ１５～ＳＧ２０の処理を繰り返す。たとえば、呼び出し判定カウント数２の場合は「(［TH_003］SP抽選)」（リーチ演出の詳細な演出内容を決定するための抽選）、・・・、呼び出し判定カウント数８の場合は「(［TH_２７５］大当り時次回開始背景)」といった具合にステップＳＧ１５～ＳＧ２０の処理を実行し、抽選予約情報を設定していく。なお本例では、不図示のバリエーション番号を含め、計８種類（予約最大数分）のバリエーション番号を対象に、抽選予約情報が設定される。
【１９２５】
そして、今回の抽選処理におけるすべてのバリエーション抽選予約情報記憶領域に対して抽選予約情報の設定を終えた場合（（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、抽選予約設定処理を抜けて、「シナリオ処理（ステップＳＣ４３）」を実行する。
【１９２６】
このシナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）は、主に、図６６の入賞時抽選処理（ステップＳＡ１９）に関するものであり、先読み予告の演出シナリオを設定する処理（先読み予告に関する演出抽選処理：たとえば、どのような保留変化予告を実行するのかを設定する処理）と共通処理となっている。
【１９２７】
図示はしていないが、シナリオ設定処理中に「シナリオ設定情報」（図７９のバリエーション番号用テーブルにおけるシナリオ設定情報（図７９の備考欄参照））の有無が判定され、シナリオ設定情報が無ければ（シナリオ設定情報＝ＮＵＬＬ）、何もせずに、シナリオ設定処理を抜けるようになっている。本実施形態では、変動中演出に係る抽選処理（バリエーション番号０～１８８）のシナリオ設定情報がすべて「ＮＵＬＬ」（シナリオ設定情報無し）に定められている。したがって、変動中演出に係る抽選処理が実行される際には、シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）はスキップされるようになっている。
【１９２８】
本実施形態では、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）を終えた後は、シナリオ設定処理が実行されることなく、今回の抽選実行処理（図７１Ａおよび図７１Ｂ）を抜けて（今回の抽選処理の終了）、処理状態を図７１Ａのステップ ＳＢ４２に移行するようになっている。
【１９２９】
＜２．次回の抽選処理（抽選実行カウント数１のケース）に係る抽選処理について＞
図７０の抽選開始処理の説明に戻る。今回の抽選処理（抽選実行カウント数０のケース）では、一例として、「［TH_001］サブ変動パターン」（低確時（通常状態時）サブ変動パターン）に係る抽選処理を中心に説明した。次に、次回の抽選処理（抽選実行カウント数１のケース）について説明する。
【１９３０】
今回の抽選実行処理（ステップＳＢ４０）を終了すると、抽選実行カウント数が０から

１に更新され（テップＳＢ４２）、再度、ステップＳＢ３２の処理に戻り、２回目の抽選処理が実行されていくことになる。以下、抽選実行カウント数１における一連の抽選処理を「今回の抽選処理」と称して説明していく。なお、既に説明した処理内容については、重複記載を避けるために適宜省略して説明する。

【１９３１】

今回の抽選処理では、抽選実行カウント数１の場合を説明しているので、ステップＳＢ３２の判定結果はＹＥＳとなり、ステップＳＢ３４の処理に進み、バリエーション番号に、現在の抽選実行カウント数１を設定する（ステップＳＢ３４）。今回指定されたバリエーション番号は１となる。

【１９３２】

次いで、指定されたバリエーション番号のバリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）が、抽選予約有り（抽選予約済み）であるか否かを判定する（ステップＳＢ３５）。ここでは、バリエーション番号１に対応する、

・「EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn, //［TH_004］図柄抽選」

が参照される。

【１９３３】

ここで、前回の抽選予約設定処理（図７３）では、既に説明した通り、バリエーション番号１は「抽選予約有り」に設定されている（図７３の抽選予約設定処理中のステップＳＧ１７～ＳＧ２０参照）。ステップＳＢ３５の判定結果はＹＥＳとなり、ステップＳＢ３６の処理に進み、図７９のバリエーション番号用テーブルから、抽選テーブル選択情報を取得する（ステップＳＢ３６）。

【１９３４】

本例で扱っているバリエーション番号１のケースでは、

・「{ En_lot_dt_tbl001, En_lot_dt_parts001, En_lot_dt_lot001, NULL }, //［TH_004］図柄抽選」

が参照される（図７９のバリエーション番号１の対応欄参照）。この抽選テーブル選択情報（抽選テーブル選択用テーブル指定情報）は、図示の通り、「En_lot_dt_tbl001」であり、「ＮＵＬＬ（情報無し）」ではない。したがって、ステップＳＢ３７の判定結果は「ＮＯ」となり、「抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）」が実行されることになる。なお、ここで指定される抽選テーブル選択用テーブルは、図９６に示す「抽選テーブル選択用テーブル(［TH_004］図柄抽選)」となっている。

【１９３５】

（抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）：図７４）

上記抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）について説明する。図７４は、抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）の詳細を示すフローチャートである。

【１９３６】

図７４において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず、抽選テーブル選択用テーブルの判定回数情報を取得する（ステップＳＤ１１）。ここでは、図９６に示す「抽選テーブル選択用テーブル(［TH_004］図柄抽選)」から判定回数情報（図示のパーツ最大数＝３）が取得される。

【１９３７】

次いで、判定回数情報が０であるか否かを判定する（ステップＳＤ１２）。判定回数情報が０でなければ（ステップＳＤ１２：ＹＥＳ）、判定回数情報が０になるまで、以下に述べるステップＳＤ１３～ＳＤ２０の処理を繰り返し実行する。

【１９３８】

判定回数情報が０でない場合（ステップＳＤ１２：ＹＥＳ）、判定回数情報をデクリメントし（ステップＳＤ１３）、抽選テーブル選択用テーブル（図９６）のオフセットパーツ番号を取得する。

【１９３９】

次いで、取得したオフセットパーツ番号に対応するオフセットパーツ記憶領域（図７６

Ａ～図７６Ｃ）の値を取得する（ステップＳＤ１５）。ここでは、判定回数情報が「２→１→０」（ステップＳＤ１３によるデクリメント後の判定回数情報の値）に応じて、オフセットパーツ番号３、１３、２８の「(TH_プレミアアップ)」、「(TH_セブンカウンタ)」、「(TH_復活演出出現率UP)」の設定情報（オフセットパーツ記憶領域の値）が順次取得される。これらは、カスタマイズ機能に係る設定情報となっており、カスタマイズ有り（ＯＮ設定の場合）の場合は「１」、カスタマイズ無しの場合（ＯＦＦ設定の場合）は「０」が記憶されている。

【１９４０】

次いで、オフセットパーツ番号に基づき、オフセットパーツ数テーブル（図８３）から、オフセットパーツの最大値を取得する（ステップＳＤ１７）。本処理の内容は、基本的には、上記図７１Ａのステップ ＳＣ２０の処理内容と同じである。

【１９４１】

したがって、ここでは、
オフセットパーツ番号３の「TH_プレミアアップ」の場合は、
・「0x0002, //TH_プレミアアップ」
で指定される値がオフセットパーツの最大値が、
オフセットパーツ番号１３の「TH_セブンカウンタ」の場合は、
・「0x0002, //TH_セブンカウンタ」
で指定される値がオフセットパーツの最大値が、
オフセットパーツ番号２８の「TH_復活演出出現率UP」の場合は、
・「0x0002, //TH_復活演出出現率UP」
で指定される値がオフセットパーツの最大値が、オフセットパーツの最大値として取得される。なお、「プレミアアップ」、「セブンカウンタ」、「復活演出出現率ＵＰ」の各カスタマイズ機能の設定情報は、ＯＮ／ＯＦＦの２種類（ＯＮ＝１、ＯＦＦ＝０）で指定可能であるので、オフセットパーツ最大値が「０Ｘ０００２」となっている。

【１９４２】

次いで、ステップＳＤ１７～ＳＤ２０の処理を実行し、ステップＳＤ２０の処理を終えると、ステップＳＣ１２の判定処理に戻り、判定回数情報が０になるまで（ステップＳＤ１２でＮＯと判定されるまで）、ステップＳＣ１７～ＳＤ２０の処理を繰り返し実行する。

【１９４３】

ステップＳＤ１７～ＳＤ２０の処理についても、基本的には、上記図７１Ａのステップ ＳＣ２１～ＳＣ２４の処理内容と同じである。ただし、ステップＳＤ１９～ステップＳＤ２０の処理では、カスタマイズ機能の設定状態（「プレミアアップ」、「セブンカウンタ」、「復活演出出現率ＵＰ」のＯＮ／ＯＦＦの設定状態）に応じた選択用オフセット値が算出される。最終的にステップＳＤ２０で選択用オフセット値記憶領域に設定される値、つまり、判定回数情報が０のときに、ステップＳＤ２０で選択用オフセット値記憶領域に設定される値については、上記の「＜（赤３）３回目（最終回目）のステップＳＣ２４が実行される場合（パーツ判定回数情報０）＞」における算出値と基本的に同じになる（パーツ判定回数情報を、本処理の「判定回数情報」に読み替えて準用）。

【１９４４】

つまり、最終的にステップＳＤ２０で選択用オフセット値記憶領域に設定される値は、
上記の「Ｂ×Ａ×γ＋Ａ×β＋α」（第３算出値）
で算出される。なお、
「Ａ」は「(TH_プレミアアップ)」のオフセットパーツの最大値＝２
「Ｂ」は、「(TH_セブンカウンタ)」のオフセットパーツの最大値＝２
「α」は、プレミアアップの設定情報（ＯＮ＝１、ＯＦＦ＝０）
「β」は、セブンカウンタの設定情報（ＯＮ＝１、ＯＦＦ＝０）
「γ」は、セブンカウンタの設定情報（ＯＮ＝１、ＯＦＦ＝０）
であり、下記（羽０）～（羽７）の値が算出される。ここでは、「(TH_プレミアアッ

プ)」、「(ＴＨ_セブンカウンタ)」および「(ＴＨ_復活演出出現率ＵＰ)」に設定情報をこの順に「ＯＮ／ＯＦＦ」で示す。

【１９４５】

（羽０）「ＯＦＦ、ＯＦＦ、ＯＦＦ」（ノーマルモード）＝０
（羽１）「ＯＮ、ＯＦＦ、ＯＦＦ」（プレミアＵＰ）＝１
（羽２）「ＯＦＦ、ＯＮ、ＯＦＦ」（セブンゲーム）＝２
（羽３）「ＯＮ、ＯＮ、ＯＦＦ」（プレミアＵＰ＋セブンゲーム）＝３
（羽４）「ＯＦＦ、ＯＦＦ、ＯＮ」（復活出現率ＵＰ）＝４
（羽５）「ＯＮ、ＯＦＦ、ＯＮ」（セプレミアＵＰ＋復活出現率ＵＰ）＝５
（羽６）「ＯＦＦ、ＯＮ、ＯＮ」（セブンゲーム＋復活出現率ＵＰ）＝６
（羽７）「ＯＮ、ＯＮ、ＯＮ」の（全モードＯＮ）＝７

【１９４６】

そして、最終的にステップＳＤ２０で選択用オフセット値記憶領域に設定される値を保持したまま、ステップＳＤ２１の処理に進む。

【１９４７】

ステップＳＤ２１の処理に進むと、上記の最終的にステップＳＤ２０で選択用オフセット値記憶領域に設定された値に基づき、抽選テーブル選択用テーブル（本例では、図９６に示す「抽選テーブル選択用テーブル(［ＴＨ_００４］図柄抽選)」））からテーブル番号を取得して、テーブル番号記憶領域に設定する（ステップＳＤ２１）。

【１９４８】

上記抽選テーブル選択用テーブルには、図示の通り、選択用オフセット値記憶領域の値（図示の選択用オフセット番号に相当）と、選択すべきテーブル番号とが関連付けて定められている。ここでは、最終的にステップＳＤ２０で得られた選択用オフセット値記憶領域の値に基づいて、テーブル番号１～５のいずれかが取得され、取得した値がテーブル番号記憶領域に設定される。たとえば、上記（羽１）～（羽７）のケースであれば、図９６または図１０１に示す通り、それぞれ、テーブル番号１、２、３、２、４、５、３、２が取得される。なお、図１０１には、各カスタマイズ機能の設定状態と、テーブル番号との対応関係を示してある。

【１９４９】

上記ステップＳＤ２１の処理を終えると、抽選テーブル選択処理を抜けて、図７０の抽選開始処理のステップＳＢ３９に進む。

【１９５０】

図７０の抽選開始処理に戻り、ステップＳＢ３９の処理では、テーブル番号記憶領域の値に基づいて、シート番号格納テーブル（図８０）から、今回抽選を行う抽選シート番号を取得する。

【１９５１】

ここでは、上記抽選テーブル選択処理のステップＳＤ２１で設定されたテーブル番号記憶領域の値（ここでは、テーブル番号記憶領域の値＝１～５いずれかの値）とバリエーション番号とに基づき、シート番号格納テーブル（図８０）から、今回抽選を行う抽選シート番号を取得する（抽選シート番号を指定するアドレス情報の「0x0001」～「0x0005」＝抽選シート番号１～５のいずれかを取得する：図８０のバリエーション番号１の欄参照）。

【１９５２】

そして、ステップＳＢ３９の処理を終えると、処理状態を抽選実行処理（ステップＳＢ４０）に移行させる。

【１９５３】

（今回の抽選処理（抽選実行カウント数１のケース）に係る抽選実行処理について：図７１Ａおよび図７１Ｂ）

上記抽選実行処理（図７１Ａおよび図７１Ｂ）に入ると、既に説明したように、ステップＳＣ１１～ＳＣ１３の処理により、乱数値を取得する。

【１９５４】
次いで、今回抽選に用いる抽選シート番号に基づき、シート番号用テーブル（図８１Ａ～図８１Ｂ）から抽選シート情報を取得する（ステップＳＣ１４）。たとえば、今回抽選に用いる抽選シート番号が１であれば、
・「{En_lot_dt_off001, En_lot_dt_sht001}, //［TH_004］図柄抽選 T1」
が取得される（図８１Ａ参照）。他の抽選シート番号２～５である場合も同様に、対応する抽選シート情報（図示の「［TH_004］図柄抽選 T2～T5」参照）が取得される。
【１９５５】
次いで、取得した抽選シート情報（オフセットデータテーブル指定情報）により指定されたオフセットデータテーブルからパーツ判定回数情報を取得する（ステップＳＣ１５）。
【１９５６】
ここでは、今回抽選に用いるシート番号１～５に応じて、図８２Ｂに示す、
・「オフセットデータ001(［TH_004］図柄抽選 T1)」（En_lot_dt_off001）
・「オフセットデータ002(［TH_004］図柄抽選 T2)」（En_lot_dt_off002）
・「オフセットデータ003(［TH_004］図柄抽選 T3)」（En_lot_dt_off003）
・「オフセットデータ004(［TH_004］図柄抽選 T4)」（En_lot_dt_off004）
・「オフセットデータ005(［TH_004］図柄抽選 T5)」（En_lot_dt_off005）
のいずれかのオフセットデータテーブルが参照され、パーツ判定回数情報（図示のパーツ数＝２）が取得される。
【１９５７】
次いで、パーツ判定回数情報が０であるか否かを判定し（ステップＳＣ１６）、ステップＳＣ１６の判定処理にて、パーツ判定回数情報０であると判定されるまで、ステップＳＣ１６～ＳＣ２４の処理を実行する。
【１９５８】
ここでは、パーツ判定回数情報が１、０（ステップＳＣ１７によるデクリメント後のパーツ判定回数情報）に応じて、オフセットパーツ番号２の「TH_メイン図柄」と、オフセットパーツ番号２５２の「復活箇所」の値がそれぞれ取得され、パーツ判定回数情報０となるステップＳＣ２４にて、最終的な選択用オフセット値が算出され、その値が選択用オフセット値記憶領域に設定される値が算出される。
【１９５９】
なお、上記「TH_メイン図柄」には、当選種別情報（メイン図柄情報）に基づく値（以下「メイン図柄番号」と称する）が設定されている。たとえば、メイン図柄番号０～４は、「なし（未使用またはエラー用）」、「ハズレ」、「確変大当り」、「通常大当り」にそれぞれ割り当てられている。
【１９６０】
また、「復活箇所」については、前回の抽選処理（前回の抽選フラグパーツ設定処理（図７３））において、抽選フラグの値（復活なし＝０、冥府系復活＝１、イベント系復活＝２、特殊系復活＝３、復活あり＝４のいずれか）が設定されている。これらの値に基づいて、最終的な選択用オフセット値（選択用オフセット値記憶領域に記憶する値）が定まり、今回の抽選処理（後述の図８５Ａ～図８９Ｂに示す振分データテーブルに基づく抽選）に利用される。なお、最終的な選択用オフセット値は、オフセットパーツの最大値、メイン図柄番号および「復活箇所」の抽選フラグ値に基づき、０～１９が取得される。ここでは、“パーツ判定回数情報＝２”のケースであるので、上記「Ａ×β＋α」（第２算出値）で、最終的な選択用オフセット値が算出される。
【１９６１】
ステップＳＣ２４の処理を終えて、ステップＳＣ１６に進み、パーツ判定回数情報０であると判定された場合（ステップＳＣ１６：ＮＯ）、今回抽選に用いる抽選シート番号に基づく抽選シート情報（振分テーブルデータ指定情報）を取得し、その抽選シート情報により指定された振分データテーブルから、バリエーション数情報を取得し、バリエーショ

ン数記憶領域に設定する（ステップＳＣ２５）。
【１９６２】
ここでは、今回抽選に用いるシート番号１～５に応じて、図８５Ａ～図８９Ｂに示す、
・「振分け001(［TH_004］図柄抽選 T1)」（En_lot_dt_sht001）
・「振分け002(［TH_004］図柄抽選 T2)」（En_lot_dt_sht002）
・「振分け003(［TH_004］図柄抽選 T3)」（En_lot_dt_sht003）
・「振分け004(［TH_004］図柄抽選 T4)」（En_lot_dt_sht004）
・「振分け005(［TH_004］図柄抽選 T5)」（En_lot_dt_sht005）
のいずれかの振分データテーブルが参照され、バリエーション数情報（図示のバリエーション数情報＝２０）が取得される。なお、以下では、説明の便宜のために、図８５Ａ～図８９Ｂの「振分け001(［TH_004］図柄抽選Ｔ１～振分け005(［TH_004］図柄抽選T5)」の各テーブルを「図柄抽選Ｔ１～図柄抽選Ｔ５」と称する場合がある。
【１９６３】
なお、ステップＳＣ２７～ＳＣ３１の抽選処理の仕方（抽選用乱数に基づく抽選の仕方）については、既に述べた通りである。今回の抽選処理では、図８５Ａ～図８９Ｂに示す振分データテーブル（図柄抽選Ｔ１～Ｔ５）を用いた抽選により、図示のＴＹＰＥ１～１９（「本図柄」「仮図柄」「復活」の組合せ）のいずれかが決定される。具体的には、主制御部２０から得られた「（TH_メイン図柄）」（オフセット番号１）の情報と、前回の抽選処理結果で得られた「復活箇所」（オフセット番号２５２）の抽選フラグ情報とに基づいて（図中の行方向参照）、抽選結果として、図示の予告バリエーション（ＴＹＰＥ１～１９）のいずれかが決定されるようになっている（図中の列方向参照）。なお、判定カウント数０に対応する「デフォルト」は、上記エラー用予告バリエーションである。
【１９６４】
今回の抽選処理では、既に説明した通り、カスタマイズ機能に応じた振分データテーブルを選択する関係上、図柄抽選Ｔ１～Ｔ５のいずれの振分データテーブルが用いられるかにより、抽選対象外となるＴＹＰＥ種別があり（図中の灰色枠が抽選対象外のＴＹＰＥ種別を示す）、また図柄抽選Ｔ１～Ｔ５に応じて、１または複数の特定のＴＹＰＥ種別の当選確率が異なっている。図柄抽選Ｔ１～Ｔ５のそれぞれについて、抽選により決定される内容と、抽選対象／抽選対象外のＴＹＰＥ種別には、図１０２に示すような関係性がある。なお、今回の抽選処理結果として導出される「本図柄」「仮図柄」「復活」「本あたりはずれ」「仮あたりはずれ」などの予告バリエーションは、それぞれ抽選パーツとして機能しうるものであるが、予告演出のように実際に変動中演出の一環として実行されるものではなく、たとえば、特定の予告演出の出現率に関係する抽選パーツとして機能しうるものとなっている。
【１９６５】
以下に、今回の抽選処理で決定される「本図柄」「仮図柄」「復活」「本あたりはずれ」「仮あたりはずれ」の内容について、これらの抽選パーツが有する演出抽選的機能（演出内容の決定に係る役割）に触れながら説明する。
【１９６６】
（「本図柄」について）
「本図柄」とは、図１０２に示すように、図柄抽選結果種別と復活演出の有無を指定に係る抽選パーツとして機能する。本実施形態では、「本図柄」が有する抽選フラグ情報として、「はずれ」、「確変当り（確変大当り＋復活演出無し）」、「通常当り（時短大当り＋復活演出無し）」、「確変当り＋復活（確変大当り＋復活演出有り）」、「通常当り＋復活（通常大当り＋復活演出有り）」が設けられている。後続処理の抽選フラグパーツ設定処理では、これらに対応した抽選フラグ値が設定される（図１０３の「本図柄」に対応する「ＬＦ」の欄参照）。
【１９６７】
なお、「確変当り＋復活」と「通常当り＋復活」は、後述の別のパーツの「復活」（復活演出の有無を指定する抽選パーツ）が「あり」の場合に指定される抽選フラグ情報とな

っている。「本図柄」に「復活」の情報を含ませるのは、複数の抽選パーツの抽選フラグ情報を纏めたものを使用した方が、演出を決定する上で利便性が高いケース（複数の抽選フラグ情報を別々判定する必要が無いケース）と、「復活」の抽選フラグ情報を単独で使用した方が演出を決定する上で利便性が高いケースの２パターン存在するためである。

【１９６８】

「本図柄」は、予告演出の決定にも用いられるが、主に、疑似連における「疑似連用仮停止図柄」（疑似変動における仮停止時の装飾図柄の組合せ）や、昇格演出における「昇格用仮停止図柄」（確変大当り図柄への昇格前に仮停止させる通常大当り図柄）や、最終的に停止させる本命図柄（装飾停止図柄）を決定する際に利用される。斯様な仮停止図柄や本命図柄については、装飾図柄に関する抽選処理（装飾図柄系抽選処理：たとえば、バリエーション番号１７１（［TH_122］装飾図柄抽選_本命～バリエーション番号１８２（［TH_253］仮停止用バラケ目抽選）など：図７７Ｂ～図７７Ｃ参照）により決定されるようになっている。なお、「本図柄」については、メイン図柄（主制御部２０側の図柄抽選結果）が通常大当りである場合には、本命図柄を確変大当り図柄で停止させることは無いため、「本図柄」で「確変当り」は選ばれることが無い。なお、通常大当り図柄としては、たとえば、２２２、８８８などの偶数揃い、確変大当り図柄としては、たとえば、３３３、７７７などの奇数揃い、などがその代表例である。

【１９６９】

また、メイン図柄が「確変大当り」であるにもかかわらず、演出制御部２４側の図柄抽選Ｔ１～Ｔ５で「通常当り」または「通常当り＋復活」といった「本図柄」が決定される場合がある。たとえば、図柄抽選Ｔ１～Ｔ５おける「ＴＹＰＥ３、５、７、９、１１、１３」である。本実施形態では、メイン図柄が確変大当りの場合に、「本図柄」が「通常当り」に決定された場合、今回のゲーム結果として、本命図柄を「通常大当り図柄」で停止させて通常大当りを報知するが、今回のゲーム終了後に実行される大当り遊技中の当り中演出において、確変大当りであったことを報知する大当り中昇格演出を発生可能となっている。また、今回のゲームで、昇格演出により確変大当りを報知する場合は、上記装飾図柄系抽選処理（たとえば、バリエーション番号１８０（［TH_122］再抽選）など）により、昇格用仮停止図柄を決定して、通常大当り図柄から確変大当り図柄を停止させる昇格報知を行うようになっている。

【１９７０】

（「仮図柄」について）

「仮図柄」とは、主に、１または複数の特定の予告演出の出現率に係る（出現率に影響を与える）抽選パーツである。たとえば、高期待度予告演出（たとえば、期待度５０％以上（当選演出を除いてもよい）の出現し易さまたは出現し難さを指定する際の抽選要素の一つとして用いられる。この「仮図柄」ように、予告演出の出現率に影響を与えうる抽選パーツを「予告影響バリエーション」とも称する。詳細は後述するが、この「仮図柄」は、予告演出の出現率に影響を及ぼす役割を果たす点で、変動中演出の自由度を高める（演出の多彩化、演出の豊富化）上で重要な抽選パーツである。

【１９７１】

本実施形態では、「仮図柄」が有する抽選フラグ情報として、「はずれ」、「確変当り」、「通常当り」、「確変当り＋復活」（復活演出指定）、「通常当り＋復活」（復活演出指定）、「プレミアムアップ当り」（図８５Ａ～図８９Ｂ中では「プレミアＵＰ当り」と表記）、「発展まで赤以上禁止」（図８５Ａ～図８９Ｂ中では「発展禁止」と表記）などが設けられている。「仮図柄」の「はずれ」とは、メイン図柄が大当りであっても、演出内容として当選期待度の低い演出の出現率を高めるといった抽選フラグ情報として利用される。具体的には「仮図柄」に「はずれ」が決定された場合、「確変当り」または「通常当り」（少なくとも「通常大当り」）が決定された場合よりも、当選期待度の低い予告演出が抽選され易くなるといった性格を有する。また「プレミアムアップ当り」とは、プレミアモードＯＮ時の大当りを指定する抽選フラグ情報である。また「発展まで赤以上禁止」とは、ＮリーチからＳＰリーチに発展する場合や、ＳＰリーチからＳＰＳＰリーチに

発展する場合、あるいはステップアップ予告のように段階が上がるごとに当選期待度が高まるような演出において１段階目から特定段階目に発展する場合に、当該発展までは、高期待度予告（たとえば、当選期待度３０％以上の予告演出）の発生の禁止を指定する（所定のタイミングまで特定の予告演出発生を禁止する）抽選フラグ情報である（特定タイミング前出現禁止指定抽選フラグ）。なお、すべての高期待度予告を禁止するのではなく、１または複数の特定の高期待度予告については、発展前であっても、その発生を許容してもよい（たとえば、後述の「いきなりラッキーパト（図９１）」など）。

【１９７２】

（「復活」について）

「復活」とは、復活演出の有無（現出可／現出不可）の指定に係る抽選パーツであり、「復活あり」の場合は、復活演出の出現率が「復活なし」よりも高確率またはその発生が１００％となる。

【１９７３】

（「本あたりはずれ」、「仮あたりはずれ」について）

なお、「本図柄」を「当り／はずれ」で分類した抽選パーツが「本あたりはずれ」、また「仮図柄」を「当り／はずれ」で分類した抽選パーツが「仮あたりはずれ」となっている。「本あたりはずれ」は、或る演出を決定する際に、本図柄の情報として、当りとはずれだけの情報が必要な場合（たとえば、確変大当りや通常大当りといった具体的な当りの情報が必要ない場合）に用いられる。「仮あたりはずれ」も同様に、仮図柄の情報として、当りとはずれだけの情報が必要な場合に用いられる。

【１９７４】

（「仮図柄」が有する演出抽選的機能について）

ここで、上記「仮図柄」が有する演出抽選的機能を図１０５～図１０６を用いて説明する。図１０５は、予告演出の一例として、「［TH_016］漫画SP_タイトル変化予告」（バリエーション番号１６）に係る振分データテーブルを示したものであり、図１０６は、予告演出の他の一例として、「［TH_016］最終当落ﾎﾞﾀﾝ抽選」（バリエーション番号３２）に係る振分データテーブルを示したものである。なお、図１０５と図１０６は、仮図柄の理解を容易なものとするために、振分データテーブルを簡略化して示してある。また図１０５、図１０６の予告演出は、抽選パーツとして「仮図柄」を用いる予告演出の一例であり、その他の抽選処理でも「仮図柄」が抽選要素の一つとして利用されうるものである。

【１９７５】

まず、図１０５に示す「［TH_016］漫画SP_タイトル変化予告」（バリエーション番号１６）のケースについて説明する。本ケースは、予告演出を抽選する際に「仮図柄」を単独で用いるケースを例示したものである。

【１９７６】

図１０５は、漫画リーチ（ＳＰリーチ系）中に出現する「タイトル変化予告」の振分データテーブルを例示したものである。このタイトル変化予告は、タイトル表示の文字色により当選期待度が示唆され、「白文字＜赤文字＜金文字＜特殊柄」の順に当選期待度が高く、特殊柄（たとえば、虹色表示）は、プレミアム（当確演出）扱いの文字色となっている（図示の備考２参照）。また、本例のタイトル変化予告は、ＳＰＳＰリーチの発展前に出現する予告演出となっている（図示の備考１参照）。

【１９７７】

図から分かる通り、「仮図柄」が「はずれ」の場合は、当選期待度が他の仮図柄よりも低い文字色が高確率で当選する。ただしこの例の場合、仮図柄が「確変当り＋復活」と「通常当り＋復活」の場合も「はずれ」と同一（略同一）の当選確率としているが、その理由は、仮図柄が「確変当り＋復活」または「通常当り＋復活」の場合、最終的に復活演出で大当りを報知することになるので、たとえ、当選期待度の低い文字色が選ばれたとしても、遊技者の当選期待感を最後まで維持させるためである。勿論、「確変当り＋復活」および／または「通常当り＋復活」の場合に、「はずれ」よりも当選期待度が高い文字色が

高確率で当選するようにしてもよい。また、「仮図柄」が「プレミアアップ当り」は、他の仮図柄よりも「特殊柄」の出現率が高確率となっている。

【１９７８】

本例のタイトル変化予告は、ＳＰＳＰリーチ発展前（ＳＰリーチ止まりのものも含む）に出現するため、仮図柄が「発展まで赤以上禁止」の場合は、赤文字より当選期待度の高い「金文字」および「特殊柄」は選択されず、その発生が禁止されるようになっている。

【１９７９】

次に、図１０６に示す「［ＴＨ_０１６］最終当落ﾎﾞﾀﾝ抽選」（バリエーション番号３２）のケースについて説明する。本ケースは、予告演出を抽選する際に「仮図柄」と他の抽選パーツとを連係して用いるケースを例示したものである。ここでは、「冥府特殊系のリーチ（ステップアップ系のＳＰリーチ）」に出現する「最終当落ボタン予告（当落報知演出）」の振分データテーブルを例示したものである。

【１９８０】

この最終当落ボタン予告は、リーチ演出中に展開される或る予告演出が実行された後に出現する遊技者参加型演出となっている。たとえば、ステップアップ予告が所定の段階（最終段階など）にまで発展した後、リーチ演出結果（今回のゲーム結果）を報知する際に出現する。具体的には、その操作前演出として、ボタン操作を促すボタン操作指示演出（本例では、ボタン連打を促す「連打演出」または１回押しを促す「一撃押し演出（ボタン振動あり／ボタン振動なし）」）が現出され、操作後演出として、大当り当選／非当選（ハズレ）の当落報知演出が現出される、といった演出内容である。なお、ここでの操作後演出（当落報知演出）には、一旦ハズレを報知した後、大当りである旨を報知する復活演出が含まれる。

【１９８１】

最終当落ボタン予告は、ボタン操作演出の内容により当選期待度が示唆され、「連打（ボタン振動なし）＜一撃（ボタン振動なし）＜一撃（ボタン振動あり）」の順に当選期待度が高くなる（図示の備考３参照）。また、「一撃（ボタン振動あり）」は、プレミアム演出（当確演出）扱い（「赤」以上の当選期待度）となっている。

【１９８２】

図から分かる通り、「仮図柄」が「はずれ」の場合は、当選期待度が他の仮図柄よりも低い「連打（振動なし）」が高確率で当選するようになっている。また、本例の最終当落ボタン予告は、ステップアップ最終段階まで発展した後の予告演出となっているため、仮図柄」が「発展まで赤以上禁止」であっても、その制限を受けることなく、「一撃（ボタン振動あり）」（プレミアム演出）の発生が許容されるようになっている。そのため、他の仮図柄よりも「一撃（ボタン振動あり）」の出現率が高確率となっている。

【１９８３】

また、仮図柄が「確変当り＋復活」と「通常当り＋復活」の場合は、「一撃（ボタン振動あり）」の出現率を比較的低確率に定めているのは、復活演出の発生を考慮したものである。

【１９８４】

なお、図１０５および図１０６において、仮図柄が「確変当り」、「確変当り＋復活」、「通常当り」および「通常当り＋復活」のうち、少なくとも１つを異なる振分値を定めてもよいし、少なくとも２つを同一（略同一）の振分値を定めてもよい。また、仮図柄が「確変当り」、「確変当り＋復活」、「通常当り」および「通常当り＋復活」のうち、少なくとも１つを仮図柄が「はずれ」の振分値と同一（略同一）に定めてもよい。

【１９８５】

上記の図１０５、図１０６の演出抽選例から分かるように、今回のゲーム結果が大当り（メイン図柄が大当り）の場合であっても、「仮図柄」として「はずれ」が決定されている場合は、当選期待度の低い予告演出が選択されやすく、「仮図柄」として当り系が選択されている場合には、当選期待度の高い予告演出が選択されやすいといった演出内容とすることができる。たとえば、本図柄と仮図柄の組合せに応じて、下記（千１）～（千６）

のような傾向を持つ演出を展開させることができる。
【１９８６】
（千１）「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが「確変当り、はずれ」、「通常当り、はずれ」の場合」（「（本あたりはずれ）、（仮あたりはずれ）」が「当り、はずれ」種別の場合）
今回のゲーム結果は「大当り」であるが、変動中演出において、ハズレ時のように装う演出内容（大当りであるが、演出的には、ハズレ時のように、低期待度予告演出が出現し易い演出内容）傾向が強くなる。たとえば、変動中演出の実体は「大当りに係るＳＰリーチ演出」であるが、「ハズレに係るＳＰリーチ」と似たような演出が展開され、最終的には、装飾停止図柄により大当りを報知するといった変動中演出が展開されうる。端的に言えば、変動中演出に係る１または複数の予告演出により示唆される当選期待度が、「確変当り、はずれ」であれば、少なくとも後述の「確変当り、確変当り」（「当り、当り」種別）以下または未満の当選期待度を示唆する変動中演出が展開される傾向が強くなり、また「通常当り、はずれ」であれば、少なくとも後述の「通常当り、通常当り」（「当り、当り」種別）以下または未満の当選期待度を示唆する変動中演出となる傾向が強くなる。
【１９８７】
（千２）「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが「確変当り、確変当り」、「通常当り、通常当り」の場合」（「（本あたりはずれ）、（仮あたりはずれ）」が「当り、当り」種別の場合）
本組合せは、上述の（千１）のとは逆に、変動中演出において、ハズレ時のように装う演出内容が出現し難い演出内容（大当りであれば、高期待度予告演出が出現し易い演出内容）の傾向が強くなる。端的に言えば、変動中演出に係る１または複数の予告演出により示唆される当選期待度が、「確変当り、確変当り」であれば、少なくとも上述の「確変当り、はずれ」（「当り、はずれ」種別）以上またはそれを超える当選期待度を示唆する変動中演出が展開される傾向が強くなり、また「通常当り、通常当り」であれば、少なくとも後述の「通常当り、はずれ」（「当り、はずれ」種別）以上またはそれを超える当選期待度を示唆する変動中演出が展開される傾向が強くなる。
【１９８８】
（千３）「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが「確変当り＋復活、はずれ」、「通常当り＋復活、はずれ」の場合（「（本あたりはずれ）「（仮あたりはずれ）」が「当り、はずれ」種別の場合」）
本組合せは、上述の（千１）と基本的には同じである。異なる点は、変動中演出において復活演出が必ず発生する点である。なお、復活演出は、必ず発生させてもよいし、抽選により所定確率で発生させてもよい。
【１９８９】
（千４）「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが「確変当り＋復活、確変当り＋復活」、「通常当り＿復活、通常当り＿復活」の場合（「（本あたりはずれ）、（仮あたりはずれ）」が「当り、当り」種別の場合）
本組合せは、上述の（千２）と基本的には同じである。異なる点は、変動中演出において復活演出が現出しうる点である。なお、復活演出は、必ず現出させてもよいし、抽選により所定確率で現出させてもよい。
【１９９０】
（千５）「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが、「確変当り、プレミアムアップ当り」、「通常当り、プレミアムアップ当り」の場合（「（本あたりはずれ）、（仮あたりはずれ）」が「当り、当り」種別の場合）
「仮図柄」に「プレミアムアップ当り」が含まれる場合、変動中演出中に、所定の当確演出の出現率が、少なくともノーマルモード（デフォルト）よりも高確率とされる。
【１９９１】
（千６））「（本図柄）、（仮図柄）」の組合せが、「確変当り、発展まで赤以上禁止」、「通常当り、発展まで赤以上禁止」の場合（「（本あたりはずれ）、（仮あたりはず

れ）」が「当り、当り」種別の場合）
「仮図柄」に「発展まで赤以上禁止」が含まれる場合、変動中演出中の所定のタイミング、高期待度予告（たとえば、当選期待度４０％以上）が現出しないため、たとえば、ＳＰＳＰリーチの発展時に上記ゲーム実行中保留Ｋ（図５Ａ参照）が突然、当選期待度の高い表示態様に変化させたり、発展後に熱い予告演出が発生させたりすることが可能になり、発展前に低期待度予告が頻発していても、その後（発展後）の展開に当選期待感を寄せて遊技を楽しませることができる。
【１９９２】
なお、図１０２には示していないが、エラー用予告バリエーション（デフォルト（＝ＴＹＰＥ０））が決定された場合は、予告バリエーション「本図柄」「仮図柄」「復活」「本あたりはずれ」「仮あたりはずれ」には、それぞれ「なし（抽選無し）」等の情報が設定されるようになっている（後述の図１０３のＴＹＰＥ「０」の欄参照）。
【１９９３】
本実施形態では、「仮図柄」という抽選パーツを有することにより、演出の自由度を高めることができるようになる。従来のように、「仮図柄」という抽選パーツが無い場合、演出内容がメイン図柄情報（大当り抽選結果情報）に依存し易く、メイン図柄が「ハズレ」の場合は当選期待度が低い予告演出ばかりが出現し易くなる。たとえば高期待度のＳＰリーチ系（特にＳＰＳＰリーチ）が出現しても、付随する予告演出が当選期待度の低いものであれば、大当りへの期待感が顕著に失われ、単なるハズレの消化ゲームのような様相を呈してしまう。つまり、当選期待度が高い予告演出が出現しなければ、大当りに当選しないといった演出内容ばかりが展開される結果となり、演出が単調化し、遊技者に退屈感や間延び感を与え、遊技の面白み著しく低下してしまう。これに対し本実施形態では、当選期待度が低い予告演出が複合的に出現しても、遊技者がゲームの最後まで当選期待感を持って演出を楽しむことができる。なお、今回の抽選処理では、図柄抽選Ｔ１～Ｔ５に用いる選択用オフセット記憶領域の値（図７１Ａのステップ２４で最終的に得られた選択用オフセット値）は、メイン図柄情報である「ＴＨ_メイン図柄」（オフセット番号１）の設定情報と、前回の抽選処理結果で得られた「復活箇所」（オフセット番号２５２）の設定情報（抽選フラグ情報）とに基づく値である。すなわち、「仮図柄」などがどのような種類に決定されるかは、少なくともメイン図柄情報に依存するため（図８５Ａ～図８９Ｂ参照）、無闇に「はずれ」の「仮図柄」が選択されるわけではない。それ故、ゲーム結果（大当り抽選結果）の当選期待度に見合う適切な予告演出を発生可能であり、演出の自由度を飛躍的に向上させることができる。この点に、従来にはない斬新性がある。
【１９９４】
また本実施形態では、前回（前回以前を含む）の抽選処理結果に基づく演出抽選を複数回実行可能に構成し、演出内容を決定していく構成となっている。本実施形態では、単に、一回の演出抽選により演出シナリオを決定したり、今回の抽選処理結果と独立して（今回の抽選処理結果に基づくことなく）次回の抽選処理を行い、それぞれの抽選処理で決定された演出要素（演出シナリオ要素）を組合せて最終的な演出シナリオを構築するといった単純なものではなく、前回またはそれ以前の抽選処理結果に係る抽選パーツの抽選フラグ情報を利用して、最終的な演出シナリオを構築していくといった構成のため、演出の自由度が増し、演出を多彩なものとすることができる。また、演出処理（演出抽選処理）の効率化にも寄与することができる。
【１９９５】
図７１Ｂの説明に戻り、今回の抽選処理（図柄抽選Ｔ１～図柄抽選Ｔ５のいずれかに基づく抽選処理：図８５Ａ～図８９Ｂ）により、ＴＹＰＥ１～１９のいずれかが当選と決定された場合（ステップＳＣ２９：ＮＯ）、その抽選結果（当選結果）を設定し（ステップＳＣ３２）、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）、シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）の処理を順次実行していく。
【１９９６】

（今回の演出抽選（抽選実行カウント数１のケース）に係る抽選フラグパーツ設定処理について：図７１Ｂのステップ ＳＣ４１、図７２））

上記ステップＳＣ３２の処理を終えると、次いで、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）を実行する。

【１９９７】

図７２を参照して、抽選フラグパーツ設定処理では、まず、バリエーション番号用テーブル（図７９）における抽選フラグパーツ情報を取得し（ステップＳＥ１１）、その抽選フラグパーツ情報の有無を判定する（ステップＳＥ１２）。ここでは、現在のバリエーション番号が１であるケースを説明しているので、バリエーション番号用テーブル（図７９）のバリエーション番号１に対応する、

・「{ En_lot_dt_tbl001, En_lot_dt_parts001, En_lot_dt_lot001, NULL}, //［TH_004］図柄抽選」

から抽選フラグパーツ情報（抽選フラグパーツ情報テーブル指定情報）が取得される。ここでの抽選フラグパーツ情報は、図示の通り「En_lot_dt_parts001」であり、「ＮＵＬＬ（情報無し）」ではない。したがって、ステップＳＥ１２の判定結果はＮＯとなり、ステップＳＥ１３に進む。

【１９９８】

ステップＳＥ１３では、上記抽選フラグパーツ情報で指定された「抽選フラグパーツ情報テーブル」、具体的には図９３に示す、

・「パーツ設定データ作成(［TH_004］図柄抽選）」

から抽選フラグパーツ数（図示のパーツ最大数＝５）を取得して、その値を抽選フラグパーツ数記憶領域に設定する（ステップＳＥ１３）。

【１９９９】

次いで、パーツ判定カウント数をクリアし（ステップＳＥ１４）、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値（抽選フラグパーツ数）未満であるか否かを判定する（ステップＳＥ１５）。そして、パーツ判定カウント数が抽選フラグパーツ数記憶領域の値（抽選フラグパーツ数）に達するまで、ステップＳＥ１５～ＳＥ２０の処理を実行する（ステップＳＥ１５がＮＯの処理ルート）。

【２０００】

ステップＳＥ１６～ＳＥ２０の処理については、既に説明した通り、判定カウント数（図７１Ｂの抽選処理で用いた判定カウント数（ステップＳＣ２８の処理で用いた判定カウント数））とパーツ判定カウント数に基づき、抽選フラグパーツ情報テーブル（ここでは、図９３に示す「パーツ設定データ作成(［TH_004］図柄抽選）」）から、抽選フラグ情報（抽選フラグ値）を取得して（ステップＳＥ１８）、その値をオフセット番号に対応するオフセットパーツ記憶領域に設定していく（ステップＳＥ１９、ＳＥ２０）。

【２００１】

今回の抽選フラグパーツ設定処理では、図９３に示すオフセット番号２５０、２５１、３１１、３１２、５０７の「本図柄」、「仮図柄」、「本あたりはずれ」、「仮あたりはずれ」、「復活」のそれぞれに対して、取得した抽選フラグ情報（抽選フラグ値）を設定していく。当選種別（予告バリエーション種別）「ＴＹＰＥ０～１９」のそれぞれに対して、図９３の抽選フラグパーツ情報テーブルに基づき設定される抽選フラグ値は、図１０３に示す通りである。なお、ＴＹＰＥ０はデフォルト（エラー用予告バリエーション）を示す。

【２００２】

本実施形態では、図９３または図１０３示すように、異なる抽選パーツで、共通の予告バリエーションには共通の値を用いている。たとえば、本図柄と仮図柄とにおける「なし、はずれ、確変当り、通常当り、確変当り＋復活、通常当り＋復活」には、それぞれ共通の抽選フラグ値０～５が設定されるようになっている。このようにする理由は、次の通りである。

【２００３】

仮に、抽選パーツ毎に専用の抽選フラグ値を用いる場合、たとえば、本図柄の予告バリエーションとして「なし、はずれ、確変当り、通常当り、確変当り＋復活、通常当り＋復活」には抽選フラグ値として「０～５」、仮図柄の「なし、はずれ、確変当り、通常当り、確変当り＋復活、通常当り＋復活」には抽選フラグ値として「６～１１」といったように、それぞれ専用の値で管理してしまうと、本図柄の予告バリエーションを増やした場合（たとえば、本図柄の予告バリエーションを増やして、夫々に対応する抽選フラグ値を「０～７」とした場合）、仮図柄に用いる抽選フラグ値を変更（現在の「６～１１」を「８～１３」に変更）しなくてはいけないケースが生じうる。しかし本実施形態のように、出来るだけ共通の値を用いるようにすれば、予告バリエーションを増やした場合に、最小限の変更で済むようになる。また仮に、本図柄に用いる抽選フラグ値を「０～５」、仮図柄に用いる抽選フラグ値を「６～１１」などのように、本図柄の予告バリエーションを増やしたときのための余裕幅（この例では、６～９の未使用値を、予告バリエーションが増えた場合の抽選フラグ値として利用する）を持たせることも考えられるが、このように管理すると、抽選パーツの種類が多くなるにつれて、抽選フラグ値を大きい値（たとえば、１００以上の値など）を割り当てなくてはいけなくなり、抽選パーツに応じて、記憶領域（抽選フラグ設定値記憶領域やオフセットパーツ記憶領域など）として使用する変数のメモリサイズを変更する必要が生じるなど（変数の型の宣言をする必要が生じる）、データ容量の圧迫にも繋がってしまう。

【２００４】

いずれにしても、本実施形態のように、一部または全部の異なる抽選パーツ間において、共通の抽選フラグ値を設定可能に構成するか、設定値のメモリサイズを共通化するように構成して（異なる抽選パーツ間で、抽選フラグ設定値記憶領域および／またはオフセットパーツ記憶領域のメモリサイズの共通化を図ることが可能）、制御負担の軽減を図ることが好適である。なお、他の抽選フラグ情報テーブル（たとえば、図９２）により設定される抽選フラグ値についても同様に、共通の値が設定されるように工夫することが好適である。

【２００５】

そして、各オフセットパーツ番号に対する抽選フラグ情報の設定が終了したならば（ステップＳＥ１５：ＮＯ）、抽選フラグパーツ設定処理を抜けて、抽選予約設定処理（図７１ＢのステップＳＣ４２）を実行する。

【２００６】

（今回の演出抽選（抽選実行カウント数＝１のケース）に係る抽選予約設定処理について：（図７１ＢのステップＳＣ４２、図７３）

上記抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）を終えると、次いで、上記抽選予約設定処理を実行する（ステップＳＣ４２）。

【２００７】

図７３を参照して、抽選予約設定処理では、まず、バリエーション番号用テーブル（図７９）における抽選呼び出し情報を取得し（ステップＳＧ１１）、その抽選呼び出し情報の有無を判定する（ステップＳＧ１２）。ここでは、現在のバリエーション番号１（抽選実行カウント数＝１）であるケースを説明しているので、図７９のバリエーション番号１に対応する、

・「{ En_lot_dt_tbl001, En_lot_dt_parts001, En_lot_dt_lot001, NULL}, //［TH_004］図柄抽選」

から抽選呼び出し情報が取得される。ここでの抽選呼び出し情報は、図７９に示す通り「En_lot_dt_lot001」である。したがってこの場合は、抽選呼び出し情報が「ＮＵＬＬ（情報無し）」ではない。したがって、ステップＳＧ１２の判定結果は「ＮＯ」となり、ステップＳＧ１３に進む。

【２００８】

ステップＳＧ１３では、上記ステップＳＧ１２で取得した抽選呼び出し情報で指定された「抽選呼び出し設定テーブル」、具体的には図９５に示す、

・「抽選呼び出し設定データ作成([ＴＨ_００４] 図柄抽選)」
から抽選呼び出し設定数（図示の予約最大数＝２）を取得し、その値を抽選呼び出し設定数記憶領域に設定する（ステップＳＧ１３）。
【２００９】
次いで、呼び出し判定カウント数をクリアし（ステップＳＧ１４）、呼び出し判定カウント数が抽選呼び出し設定数記憶領域の値（抽選呼び出し設定数）未満であるか否かを判定して（ステップＳＧ１５）。呼び出し判定カウント数が抽選呼び出し設定数記憶領域の値に達するまで（ステップＳＧ１５：ＮＯ）、ステップＳＧ１５～ＳＧ２０の処理を繰り返し実行する。
【２０１０】
ステップＳＧ１６～ＳＧ２０では、既に説明した通り、判定カウント数（図７１Ｂの抽選処理で用いた判定カウント数（ステップＳＣ２８の処理で用いた判定カウント数））と呼び出し判定カウント数に基づき、抽選呼び出し設定テーブル（ここでは、図９５に示す「抽選呼び出し設定データ作成([ＴＨ_００４] 図柄抽選）」）から、抽選予約情報を取得して、バリエーション抽選予約情報記憶領域に設定する。
【２０１１】
具体的には、図９３の抽選呼び出し設定テーブルに示す通り、現在の呼び出し判定カウント数１、２のそれぞれに応じて、
・バリエーション番号２の「[ＴＨ_２７２] 再結成ボーナス」
・バリエーション番号３の「[ＴＨ_２７３] いきなりラッキーパト」
の抽選予約情報を、バリエーション抽選予約情報記憶領域に設定していく。
【２０１２】
今回の抽選予約設定処理では、上記図柄抽選Ｔ１～Ｔ５による当選種別（ＴＹＰＥ１～１９）に基づき、設定される予約情報の有無についての詳細は、図１０４に示す通りである。これにより、次回の抽選開始処理（図７０）において、どのような演出抽選を実行するかが指定される。なお、抽選予約対象となる「[ＴＨ_２７２] 再結成ボーナス」（バリエーション番号２）と「[ＴＨ_２７３] いきなりラッキーパト」（バリエーション番号３）についての詳細は後述するが、これらは大当りを確定的に報知する当確演出に属する予告演出となっており、主に、確変大当りを報知する予告演出として用いられる。そのため、本実施形態では、これら演出を複合発生させる必要がないものとし、「[ＴＨ_２７２] 再結成ボーナス」が抽選予約有りの場合は「[ＴＨ_２７３] いきなりラッキーパト」は抽選予約無しを設定し、逆に、「[ＴＨ_２７３] いきなりラッキーパト」が抽選予約有りの場合は、「[ＴＨ_２７２] 再結成ボーナス」は抽選予約無しを設定するようになっている。勿論、同一または類似する事象を報せる演出同士であっても、演出シナリオ上、発生タイミングが大きく異なる場合や、演出を盛り上げたい場合などには、複合発生可能な抽選処理を行ってもよい。
【２０１３】
すべての抽選予約情報の設定を終了した場合は、抽選予約設定処理を抜けて（ステップＳＧ１５：ＮＯ）、上記シナリオ処理（ステップＳＣ４３）を実行する。そして、シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）を終えると、今回の一連の抽選処理（「[ＴＨ_００４] 図柄抽選」に係る抽選処理）が終了し、再度、図７０の抽選開始処理に戻る。
【２０１４】
図７０の抽選開始処理の説明に戻り、今回の抽選処理（ステップＳＢ４０）が終了されると、ステップＳＢ４２が実行され、抽選実行カウント数が１から２に更新される（抽選実行カウント数＋１）。その後、ステップＳＢ３２の処理に進み、次回の抽選処理（抽選実行カウント数が２の場合における抽選処理）が実行される。なお、次回以降の処理内容については、参照する各種のテーブル等が異なるだけで、処理内容自体は実質的に同じである。
【２０１５】
本実施形態の場合、次回の抽選処理（抽選実行カウント数２に係る抽選処理）では、バ

リエーション番号２の「［TH_272］再結成ボーナス」に係る抽選処理が実行され（抽選予約済みの場合）、次々回の抽選処理（抽選実行カウント数３に係る抽選処理）では、バリエーション番号３の「［TH_273]いきなりラッキーパト」に係る抽選処理が実行されていく（抽選予約済みの場合）。そして、各々の抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）にて、新たな抽選予約情報が設定される場合には、当該抽選予約情報に基づく抽選処理を、実行していく。

【２０１６】

抽選実行カウント数が抽選データ終了値に達して、すべての抽選処理が終了された場合には（ステップＳＢ３２；ＮＯ）、抽選開始処理（図７０）を抜けて、図６７の抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）の処理に進む。

【２０１７】

（抽選実行カウント数２以降の処理について）

なお、抽選実行カウント数２の場合には、バリエーション番号２のパリエ―ション予約情報記憶領域（図７７Ａ参照）、すなわち、「［TH_272］再結成ボーナス」が「抽選予約済み（抽選予約有り）か否かが判定され（ステップＳＢ３５）、「抽選予約済み」であれば、「［TH_272］再結成ボーナス」に係る抽選処理を実行していく（ステップＳＢ３５：ＹＥＳの処理ルート）。

【２０１８】

「［TH_272］再結成ボーナス」に係る抽選処理が「抽選予約済み」である場合の処理の概要を説明すれば、以下のようになる。

【２０１９】

ステップＳＢ３５の判定結果がＹＥＳ（抽選予約済み）である場合、ステップＳＢ３６では、バリエーション番号２のバリエーション番号用テーブル

・「{　NULL,　NULL,　NULL, NULL},　//［TH_272］再結成ボーナス」

が取得される。

【２０２０】

ここに定められている情報（抽選テーブル選択情報、抽選フラグパーツ情報、抽選呼び出し情報、シナリオ設定情報）はすべて「ＮＵＬＬ（情報無し）」であるので、ステップＳＢ３７の判定結果はＹＥＳとなり、抽選テーブル選択処理（ステップＳＢ４１）は実行せずに、ステップＳＢ３８→ステップＳＢ３９の処理を順次実行する。

【２０２１】

ステップＳＢ３９の処理では、今回抽選を行う抽選シート番号を取得する。ここでは、シート番号格納テーブル（図８０）のバリエーション番号２が参照され、ここで指定されるアドレス情報が「0x0006」であるので、シート番号用テーブル（図８１Ａ～図８１Ｂ）における抽選シート番号６の、

・「0x0006,　//［TH_272］再結成ボーナス」

を取得され、これが今回抽選を行う抽選シート番号として指定される。

【２０２２】

次いで、抽選実行処理（ステップＳＢ４０）を実行する。

【２０２３】

図７１Ａ～図７１Ｂを参照して、抽選実行処理（ステップＳＢ４０）に入ると、まず、抽選用乱数を取得する（ステップＳＣ１１～ＳＣ１３）。

【２０２４】

次いで、今回の抽選に用いる抽選シート番号（ここでは、抽選シート番号６）に基づき、下記の抽選シート情報（図８１Ａのシート番号６を参照）、

・「{En_lot_dt_off006,　En_lot_dt_sht006},　//［TH_272］再結成ボーナス T1」

で指定されるオフセットデータテーブルを取得する。

【２０２５】

ここでは、「En_lot_dt_off006」で指定されるオフセットデータテーブル、具体的

には、図８２Ｃに示す、
・「オフセットデータ006(［TH_272］再結成ボーナス T1)」（「En_lot_dt_off006」）
を取得する。
【２０２６】
次いで、取得したオフセットデータテーブルに基づき、パーツ判定回数情報が０になるまで、ステップＳＣ１６～ＳＣ２４の処理を実行する。
【２０２７】
パーツ判定回数情報が０になったならば（ステップＳＣ１６：ＮＯ）、図７１ＢのステップＳＣ２５の処理に進む。
【２０２８】
次いで、抽選シート情報で指定される振分データテーブル、具体的には、図９０に示す、
・「振分け006［TH_272］再結成ボーナス」（En_lot_dt_sht006）
を取得する。そして、この振分データテーブルに基づく抽選処理を実行する（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）。
【２０２９】
なお、「［TH_272］再結成ボーナス」（以下「再結成ボーナス」と略す）に係る抽選処理では、図９０から分かる通り、メイン図柄（TH_メイン図柄）情報を用いた抽選が実行される。つまり、抽選対象となる予告演出によっては、抽選フラグ情報を用いずに、主制御部２０からのコマンド情報のみに基づいて、抽選処理（演出抽選）が実行される場合もある。
【２０３０】
本実施形態に係る「再結成ボーナス」は、ボタン操作演出（遊技者参加型演出）に属し、その演出結果（成功演出／失敗演出）に応じて、今回のゲーム結果が確変大当り（成功演出）であるか、通常大当り（失敗演出）であるかが報知されるようになっている。本実施形態では、昇格演出として再結成ボーナスを発生させ、今回のゲーム結果が確変大当りであれば成功演出を発生させて確変大当り図柄を停止表示させ、通常大当りであれば失敗演出を発生させて通常大当り図柄を停止表示させる。したがって、メイン図柄が「はずれ」の場合には、再結成ボーナス自体出現しないようになっている（図示の「はずれ」の欄参照）。なお、再結成ボーナスが出現した時点で確変大当りへの昇格期待度が高まり、さらに演出ボタン１３が振動すれば、さらに期待度が高まるようになっている（図示の振分値参照）。
【２０３１】
再結成ボーナスに係る抽選処理を終えると（ステップＳＣ２９：ＮＯ）、今回の抽選処理の結果（抽選結果）をシナリオデータ記憶領域に設定し（ステップＳ３２）、抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）、抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）、およびシナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）を順次実行する。
【２０３２】
なお、今回の抽選で参照されるバリエーション番号用テーブル（図７９）のテーブル指定情報は、既に説明したように、すべて「ＮＵＬＬ（情報無し）」となっている（図７９のバリエーション番号２対応欄参照）。
【２０３３】
したがって、ステップＳＣ３２を終えた後の「抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）」、「抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）」、「シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）」は、いずれも実行されることなく、今回の抽選処理を終える。つまり、今回の抽選処理結果に基づく抽選フラグ情報は、何ら設定されないことになる。したがって、今回の「再結成ボーナス」に係る抽選結果は、次回以降の抽選処理で利用されることが無く、オフセットパーツ記憶領域にも「再結成ボーナス」に関する記憶領域は設けられていない（図７６Ａ～図７６Ｄ参照）。

【２０３４】
なお、今回の「再結成ボーナス」のように、オフセットパーツ記憶領域自体に抽選フラグ情報を設定しない演出種については、変動開始時以外の他の抽選処理、たとえば、入賞時に関する演出抽選（図６６のステップＳＡ１９）、保留減算時に関する演出抽選（図６６のステップＳＡ１６）などの他の抽選処理においても利用されることがない。なお、抽選結果自体は、図７１Ｂに示す抽選実行処理中のステップＳＣ３２で演出シナリオデータとして記憶され、今回のゲームに係る変動中演出の演出シナリオを構築する際に利用される。
【２０３５】
次回の抽選実行カウント数３（バリエーション番号３）の「［TH_273］いきなりラッキーパト」に係る抽選処理についても、抽選シート情報は、すべて「ＮＵＬＬ（情報無し）」であるので（図７９のバリエーション番号３対応欄参照参照）、上述した「［TH_272］再結成ボーナス」と処理の仕方は同じである。
【２０３６】
ラッキーパトに係る抽選処理の場合は、バリエーション番号３のバリエーション番号用テーブル
・「{ NULL, NULL, NULL, NULL}, //［TH_273［いきなりラッキーハ゜ト」
が取得される（図７０のステップＳＢ３２～ＳＢ３５、図７９）。
【２０３７】
そして、今回抽選を行う抽選シート情報は、抽選シート番号７の
・「{En_lot_dt_off007, En_lot_dt_sht007}, //［TH_273［いきなりラッキーハ゜ト T1」
となる（図７０のステップＳＢ３７の判定結果がＹＥＳの処理ルート、図８０のバリエーション番号３（図示の「0x0007」）、図８１Ａのシート番号７対応欄等を参照）。
【２０３８】
この抽選シート情報により指定されるオフセットデータテーブは、図８２Ｄの、
・「オフセットデータ007(［TH_273］いきなりラッキーパトT1)」（En_lot_dt_off007）
となり、また抽選シート情報で指定される振分データテーブルは、図９１の、
・「振分け007［TH_273］いきなりラッキーパト」（En_lot_dt_sht007）
となる。したがって、この振分データテーブル「「振分け007［TH_273］いきなりラッキーパト」に基づく抽選処理を実行する。（ステップＳＣ２７～ＳＣ３１）。
【２０３９】
「［TH_273］いきなりラッキーパト」（以下「ラッキーパト」と略す）に係る抽選処理では、図９１から分かる通り、「仮図柄」の抽選フラグ情報を用いた抽選が実行される。この「ラッキーパト」は当確演出に属し、本実施形態では、主に、ゲーム結果導出前に、先走り的に確変大当りである旨を報知する予告演出となっている。たとえば、音演出も無く、特定の演出用ＬＥＤがちらりと発光する閃光系の演出である。発生タイミングには、ゲーム開始時（変動表示開始時）、変動表示後～リーチ前の所定のタイミング、テンパイ時（リーチ状態成立時）、リーチ中の所定のタイミング、リーチ最終結果導出時（図柄停止時）などが設けられている。ラッキーパトは、確変大当りを確定的に報知する演出のため、前回の抽選処理結果（図８５Ａ～図８８Ｂの図柄抽選Ｔ１～Ｔ５）で、図１０４に示すように、「本図柄」が確変当りの場合にのみ、ラッキーパトの抽選が実行されるようになっている（図１０４のＴＹＰＥ２、４、６、８、１２参照）。
【２０４０】
なお、「ＴＹＰＥ１２」（「仮図柄」が「発展まで赤以上禁止」）もラッキーパトの発生を許容しているが、既に説明したように、「仮図柄」が「発展まで赤以上禁止」の場合にはすべての高期待度予告が禁止されるわけではなく、特定の予告演出（ここでは、ラッキーパト）については、その発生が許容されるようになっている。勿論、「仮図柄」が「発展まで赤以上禁止」である場合には、ラッキーパトのような先走り系の当確演出を禁止

してもよい。この場合は、抽選予約情報の設定処理において、ＴＹＰＥ１２の再結成ボーナスについては「抽選予約有り」に設定し、ラッキーパトについては「抽選予約無し」に設定する。

【２０４１】

ところで、ラッキーパトも、上記「再結成ボーナス」と同様に、バリエーション番号用テーブル（図７９）のテーブル指定情報は、すべて「ＮＵＬＬ（情報無し）」となっている（図７９のバリエーション番号３対応欄参照）。したがって、ステップＳＣ３２を終えた後の処理である、「抽選フラグパーツ設定処理（ステップＳＣ４１）」、「抽選予約設定処理（ステップＳＣ４２）」、および「シナリオ設定処理（ステップＳＣ４３）」は、いずれも実行されることなく、今回の抽選処理を終える。つまり、今回の抽選処理結果に基づく抽選フラグ情報は、何ら設定されない。

【２０４２】

ただし、ラッキーパトに係る抽選フラグ情報は、入賞時抽選処理（図６６のステップＳＡ１９）の先読み予告に関する抽選において利用されることがあるため、オフセットパーツ記憶領域に専用の記憶領域が設けられている（図７６Ｃのオフセット番号３０９を参照）。ラッキーパトのように今回のゲーム（変動中演出）に関する抽選処理（変動開始時抽選処理）では、その結果が利用されず（次回以降の抽選処理で利用されないの意）、別途の抽選処理（入賞時抽選処理や保留減算時抽選処理）で利用される場合には、オフセットパーツ記憶領域に、専用の記憶領域が設けてある。この点、オフセットパーツ記憶領域に専用の記憶領域が設けられていない上記「再結成ボーナス」とは異なる。

【２０４３】

上記では、抽選実行カウント数が１～３における抽選処理ついて説明したが、残りの抽選処理についても、参照するテーブル情報などが異なるだけで、処理内容の仕方は実質的に同じである。すべての抽選処理を終えた後は（図７０のステップＳＢ３２：ＮＯ）、抽選開始処理を抜けて、図６７の抽選開始時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）を実行する。

【２０４４】

（抽選終了時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）：図７５）

次に、上記抽選開始時変数初期化処理（ステップＳＡ３４）について説明する。図７５は、抽選終了時変数初期化処理の詳細を示すフローチャートである。抽選終了時変数初期化処理では、今回のゲームで使用したワーク領域を初期化（クリア）して、次回のゲームに必要なワーク領域を確保する処理となっている。

【２０４５】

図７５において、演出制御部２４（ＣＰＵ２４１）は、まず今回の抽選処理で利用した所定のワーク領域として、オフセットパーツ領域の抽選フラグ情報を初期化し（ステップＳＸ１１）次いで、抽選予約情報記憶領域の抽選予約情報情報を初期化する（ステップＳＸ１２）。また、その他、必要なワーク領域を初期化する（ステップＳＸ１３）。これにより、次ゲームに係る変動中演出の演出抽選処理に必要なワーク領域を確保する。ただし、先読み予告に係るワーク領域は、抽選開始時変数初期化処理では初期化しない。先読み予告に係る演出抽選処理情報は、将来的に利用される情報が含まれるからである。

【２０４６】

以上により、今回の変動開始時抽選処理を抜けて、図６６のコマンド受信処理に戻り、同処理のステップＳＡ１４以降の処理を実行する。

【２０４７】

本実施形態では、既に説明したように、先に決定すべき演出に関する抽選を優先的に実行し、無駄な演出抽選を何回も実行してしまうことを防止し、以て制御負担を軽減するように工夫してある点に斬新性がある。以下、本発明と係りが深い演出抽選の実行順序（バリエーション抽選予約情報記憶領域における各種演出抽選の記憶順序）について、演出抽選間の関係性に触れながら説明する。

【２０４８】

たとえば、「演出Ａを実行する場合には演出Ｂを実行しない」といった演出内容（演出シナリオ）を決定する場合、演出Ｂに関する抽選を実行した後に演出Ａに関する抽選を実行してしまうと、演出Ａを実行すると決定された場合には、演出Ｂは実行しないのであるから、先に実行した演出Ｂに関する抽選自体が無意味なものとなってしまう。これに対し、先に演出Ａに関する抽選を実行して、演出Ａを実行するという抽選結果が得られた場合は、演出Ｂに関する抽選について「抽選予約無し」とすれば、一々、演出Ｂに関する抽選を実行しなくても済むようになり、抽選処理の効率化を図ることができる。このように、基本的には、先ず根幹となる予告演出等の演出内容（予告バリエーション）を抽選し、その抽選結果に基づいて、詳細な演出内容を決定していくようになっている。

【２０４９】

詳述すれば、複数の演出同士で抽選予約の有無に関連性（有機的関連性）があるケース、具体的には、演出Ａの抽選結果に応じて（演出Ａの実行の有無または演出Ａの予告バリエーションの内容に応じて）、演出Ｂの実行の有無または演出Ｂの予告バリエーションの内容に影響が生じるような関係性を有する演出抽選同士の場合には、根幹となる演出Ａに関する抽選を優先的に実行するようになっている。

【２０５０】

本実施形態では、今回の抽選結果に応じた抽選予約情報を設定することにより、後続の他の演出に関する抽選の実行の有無を決定することができるので、無駄な抽選処理が実行されてしまうことが回避され、制御負担の軽減や演出抽選処理の効率化に寄与することができる。なお、複数の演出抽選に関し、その実行の先後関係に関しては、次のように構成することができる。

【２０５１】

（零１）当選期待度が「演出Ａ＞演出Ｂ」の関係である場合に、演出Ａ（期待度高）に関する抽選を先に実行した後、演出Ｂ（期待度低）に関する抽選を実行するように構成することができる。本構成も上述の「演出Ａを実行する場合には演出Ｂを実行しない」といった演出シナリオを決定するケース、たとえば、高期待度演出やプレミアム演出（当確演出）を実行する際は、１または複数の低期待度予告演出を制限（禁止）するケースなどのように、高期待度の演出Ａが実行される場合には低期待度の演出Ｂは実行を制限する場合などに好適である。本構成では、当選期待度が相対的に高い演出の実行の有無やその演出内容（予告バリエーション）を先に抽選し、その抽選結果に応じて、他の演出に関する抽選の実行の有無を決定することができるので（演出Ａの抽選結果に応じて、演出Ｂの抽選の抽選予約情報の有無を設定する）、演出抽選処理の効率化を図ることができる。

【２０５２】

（零２）変動中演出において時系列的に演出Ａが先に実行される場合、演出Ａに関する抽選を先に実行し、その後、演出Ｂに関する抽選を実行するように構成することができる。つまり、「演出の実行順序」（演出シナリオにおける時系列的な実行順序）に応じて、各演出の抽選処理の実行順序を定める抽選形態である。本構成は、演出の実行順と抽選処理の実行順との間に有機的な関係性が生まれ（たとえば、演出の実行順序と同期する形で、演出（予告バリエーション）に関する抽選処理が行える）、演出抽選処理の設計のし易さや、演出抽選処理の効率化に寄与することができる。たとえば、演出時間の経過に従い、徐々に当選期待度が高い予告演出を現出するような演出シナリオ系を決定する際（抽選処理を行う際）などに好適である。なお、上述の（零１）と同じく、演出Ａの抽選処理結果に応じて、演出Ｂに関する抽選ついて、抽選予約情報の有無を設定可能に構成することができる。

【２０５３】

（零３）上述の（零２）とは逆に、演出Ｂ（演出の実行順序が後）に関する抽選を先に実行し、その後、演出Ａ（演出の実行順序が先）に関する抽選を実行するように構成することができる。本構成も上述の（零２）と同様に、演出の実行順と抽選処理の実行順との間に有機的な関係性が生まれ、演出抽選処理の設計のし易さや、演出抽選処理の効率化に寄与することができる。具体的には、演出時間の後半（第１演出期間内）で実行する第１

演出（演出Ｂ）の当選期待度を最上位として、それ以上の当選期待度とならないように、演出時間の前半（第１演出期間以前の第２演出期間内）で実行する第２演出（演出Ａ）の演出内容を決定する際（抽選処理を行う際）などに好適である。

【２０５４】

（零４）上述の（零２）や（零３）のように、演出の実行順序に応じて演出抽選処理を実行する場合、次のように構成することができる。

【２０５５】

（零４Ａ）演出の実行順序が「後の演出」に関する抽選では、予告バリエーションとして当選期待度の高い演出内容（たとえば、金色、虹色、特殊柄など（当確を報知する演出を含んでもよい））が含まれるものとし、演出の実行順序が「先の演出」に関する抽選では、当該当選期待度の高い演出内容が含まれないように構成することができる。

【２０５６】

（零４Ｂ）演出の実行順序が「先の演出」が「後の演出」に比べて、当選期待度が高い予告バリエーション（演出内容）の選択率が低確率となる振分データテーブル（高期待度予告バリエーションの選択率が相対的に低確率となるように振分値を定めた振分データテーブル）が選択され易い構成とすることができる。

【２０５７】

また、上述（零１）～（零４）の内容については、バリエーション抽選予約情報記憶領域に記憶された“特定の演出抽選同士”（ただし、同一の遊技状態に係る少なくとも２つの演出抽選同士）の関係において適用するように構成してもよいし、全ての演出抽選（ただし、同一の遊技状態に係る演出抽選）において適用するように構成してもよい。全ての演出に適用する場合には、バリエーション抽選予約情報記憶領域（図７７Ａ～図７７Ｄ）における演出抽選の記憶順序が実際の演出の実行順（または実行順の逆）に記憶されることになる。なお、全ての演出（ただし、遊技状態別）において適用する場合、実際の演出の実行順序（またはその逆）に対応する形で記憶するのではなく、たとえば、バリエーション抽選予約情報記憶領域の前半に記憶される演出群よりも後半に記憶される演出群の方が、演出の実行順序が先または後になるように構成してもよい。たとえば、「演出Ａ、演出Ｂ、演出Ｃ、演出Ｄ」があり、演出の実行順序がこの順である場合、バリエーション抽選予約情報記憶領域の上流側（バリエーション番号が相対的に小さい側）に演出Ｃと演出Ｄ（演出の実行順序が相対的に後の演出群）に関する抽選を記憶し、下流側（バリエーション番号が相対的に大きい側）に演出Ａと演出Ｂ（演出の実行順序が相対的に先の演出群）に関する抽選を記憶するように構成してもよい。

【２０５８】

上述の「特定の演出抽選同士」については、演出の実行順序やその演出内容や全体的な演出シナリオ（一連の演出シナリオ）等を考慮して、少なくとも２つの演出抽選（たとえば、バリエーション番号６と９、バリエーション番号５と６と７など）に着目して適用すればよい（本実施形態の場合、図７７Ａ～図７７Ｄに示す抽選のうち、少なくとも２つに適用可能である）。たとえば、バリエーション抽選予約情報記憶領域における演出抽選の記憶順序に関し、「演出の実行順序が先（または後）の演出Ａ」と「演出の実行順序が後（または先）の演出Ｂ」を「特定の演出抽選同士」とする場合には、演出Ａと演出Ｂとの間に上記した抽選予約の有無に関連性（有機的関連性）を有する演出抽選同士に適用することが好適である。なお、演出Ａに関する抽選と演出Ｂに関する抽選のいずれを先に実行するかは、演出Ａと演出Ｂの夫々の演出内容に応じて適宜定めればよい。たとえば、既に説明したように、「演出Ａを実行する場合には演出Ｂを実行しない」という場合は、演出Ａに関する抽選を先に実行するように構成すればよい。

【２０５９】

また、特定の演出抽選同士は１組に限らず、複数組（たとえば、「演出Ａと演出Ｂ」を第１群演出抽選同士、「演出Ｃと演出Ｄ」を第２群演出抽選同士とする）であってもよい。この場合、演出の実行順序に関し、第１群演出抽選同士と第２群演出抽選同士との間には、抽選予約の有無に関連性が無いが、第１群演出抽選同士の方が時系列的に先に実行さ

れる演出群である場合、たとえば、第１群演出抽選同士はリーチ前に実行される予告演出に属するものであり、第２群演出抽選同士はリーチ後に実行される予告演出に属するものである場合、バリエーション抽選予約情報記憶領域の記憶順序は、演出の実行順序を考慮し、第２群演出抽選同士よりも第１群演出抽選同士を優先的に実行するように定めることが好ましい（「演出Ａと演出Ｂ」に関する抽選を「演出Ｃと演出Ｄ」に関する抽選よりも優先して実行されるように記憶する）。

【２０６０】

また、第１群演出抽選同士と第２群演出抽選同士との間に抽選予約の有無に関連性がある場合には、上述（零１）～（零４）の関係性を適用することが可能である。たとえば、上述の（零４Ａ）のケースについては、第２群演出抽選同士の「演出Ｃと演出Ｄ」（演出の実行順序が後の演出群）に関する抽選には予告バリエーションとして当選期待度の高い演出内容が含まれるものとし、第１群演出抽選同士の「演出Ａと演出Ｂ」（演出の実行順序が先の演出群）に関する抽選には当該当選期待度の高い演出内容が含まれないように構成することができる。他の（零１）～（零３）についても同様に、第１群演出抽選同士と第２群演出抽選同士が、当該（零１）～（零３）の関係性を有するように適用することができる。

【２０６１】

（零５）また、バリエーション抽選予約情報記憶領域の記憶順序について、先に記憶されている演出抽選（バリエーション番号が相対的に小さい方）により得られる抽選パーツの種類数（第１抽選パーツ数）と、後に記憶されている演出抽選（バリエーション番号が相対的に大きい方）により得られる抽選パーツの種類数（第２抽選パーツ数）とを比較した場合、「第１抽選パーツ数＞第２抽選パーツ数」の関係であることが好ましい。これは、先に実行された演出抽選により得られる抽選パーツが多い方が、より多くの演出抽選で利用することが可能になり、また、より多くの抽選パーツを利用することにより、多種多様な演出内容（予告バリエーション）を決定することが可能になるからである。

【２０６２】

（零６）また、他の演出に対して抽選予約の有無に関連性が無い予告演出に関する抽選（抽選結果が他の演出抽選に影響を及ぼすことのないもの）については、他の予告演出に関する抽選よりも優先的に実行するように構成してもよい。たとえば、バリエーション番号２の「[TH_272]再結成ボーナス」（図９０）、バリエーション番号３の「[TH_273]いきなりラッキーパト」（図１０５）、バリエーション番号８の「[TH_011]グラビアSP_当落煽りボタン変化予告」（不図示）は、その抽選結果が他の演出抽選で利用されることがないため、本実施形態では、図７７Ａに示すように、他の予告抽選よりも優先して実行されるように記憶されている（バリエーション抽選予約情報記憶領域における記憶順序が、他の予告演出に関する抽選よりも上流側に記憶されている）。

【２０６３】

（零７）また、ＳＰリーチ系のように発展先の演出がある場合、発展前の演出に関する抽選と発展後の演出に関する抽選とが連続的に実行されるように定めることが好ましい。このようにすれば、演出抽選処理の設計のし易さや、演出抽選処理の効率化に寄与することができる。たとえば、図７７Ａに示すバリエーション番号８～１７の「グラビアＳＰ」（リーチ区分「ＳＰ２」：図９９Ａ等参照）のように、グラビアＳＰに関連する演出抽選が連続的に実行されるように定める。なお、バリエーション番号８～１７の「グラビアＳＰ」の演出内容については、次のような関係となっている。

【２０６４】

（グ１）バリエーション番号９の「[TH_012]グラビアSP_テンパイライン変化」は、最終的なテンパイライン数（たとえば、４～７ライン）を決定する抽選（最終テンパイライン数抽選）となっている。なお、最終的なテンパイライン数は、仮図柄種別に応じて決定される予告バリエーションとなっている。

【２０６５】

（グ２）バリエーション番号１０の「[TH_105]グラビアSP_ライン変化シナリオ

」は、最終的なテンパイライン数を形成していく際の演出シナリオ（ライン変化シナリオ）を決定するための抽選（ライン変化シナリオ演出抽選）となっている。たとえば、最終的なライン数が４ラインである場合、ステップラインＣＵ１～ＣＵ７の演出おいて、テンパイライン数を１ずつ増加または増加させないような演出を実行して、最終のステップＳＵ７にて、最終的なテンパイライン数を表示するといった演出内容が展開される。ライン変化シナリオは７段階のステップ（ステップラインＣＵ１～ＣＵ７）を経て、最終的なテンパイラインを表示するといった演出内容であり、「［TH_012］グラビアSP_テンパイライン変化」の抽選結果に基づき決定される予告バリエーションとなっている。

【２０６６】

（グ３）バリエーション番号１１～１７は、ライン変化シナリオ中（ステップラインＣＵ１～ＣＵ７）のどの段階でテンパイライン数を増加させるか否かに関する抽選（テンパイライン数増加演出抽選）となっているテンパイライン数を増加させるか否かについては、「［TH_105］グラビアSP_ライン変化シナリオ」の抽選結果に基づき決定される予告バリエーションとなっている。

【２０６７】

したがって「グラビアＳＰ」に関する各演出間の抽選の関係性は、次のようになっている。バリエーション番号９の「［TH_012］グラビアSP_テンパイライン変化」の抽選結果（最終的なテンパイライン数）が、バリエーション番号１０の「［TH_105］グラビアSP_ライン変化シナリオ」の抽選に影響を及ぼすものとなっており、またバリエーション番号１０の「［TH_105］グラビアSP_ライン変化シナリオ」の抽選結果が、バリエーション番号１１～１７の抽選（テンパイライン数増加演出）の抽選に影響を及ぼすものとなっている（各演出が抽選予約の有無に関連性があるケース（上記「特定の演出抽選同士」の関係性を有するケース）となっている）。

【２０６８】

この「グラビアＳＰ」の場合は、バリエーション番号９の「［TH_012］グラビアSP_テンパイライン変化」が、その根幹となる演出に係る抽選であり、他の抽選（バリエーション番号１０およびバリエーション番号１１～１７）よりも最優先で実行されるように定められている（図７７Ａに示すように、バリエーション抽選予約情報記憶領域の記憶順序については、バリエーション番号１０～１７よりも上流側に定められている）。

【２０６９】

なお、バリエーション番号８の「［TH_011]グラビアSP_当落煽りボタン変化予告」は、グラビアＳＰに関連する演出であるが、本抽選自身は他のグラビアＳＰに関連する抽選結果に影響を受けず、また本抽選結果が他のグラビアＳＰに関する抽選には利用されることが無いため、例外的に、バリエーション番号９の「［TH_012］グラビアSP_テンパイライン変化」よりも優先して実行されるようになっている。この「［TH_011]グラビアSP_当落煽りボタン変化予告」は、演出ボタンを利用してゲーム結果（グラビアＳＰの最終演出結果）を報知する遊技者参加型演出に属するものとなっており、本抽選で決定される演出内容（予告バリエーション）は、図１０６の「［TH_016］最終当落ﾎﾞﾀﾝ抽選」（バリエーション番号３２）と実質的に同じ演出内容となっている。また、本抽選に係る予告バリエーションも「［TH_016］最終当落ﾎﾞﾀﾝ抽選」と同じく、上記仮図柄により決定されるようになっている。

【２０７０】

上述したグラビアＳＰのような関係性を有する演出であれば、演出抽選が連続的に実行されるように、バリエーション抽選予約情報記憶領域における記憶順序を定めることが好適である。上記グラビアＳＰと同類の関係性を有するものとして、上記冥府リーチ系、イベントリーチ系、特殊リーチ系などがある。たとえば、図７７Ａ～図７７Ｂに示す通り、イベントリーチ系に属する「ノーマル経由ＺＥＲＯリーチ」の場合にはバリエーション番号５～７に、「漫画ＳＰリーチ」の場合にはバリーション番号１８～２１に、冥府系リーチ系に属する「冥府ＳＰリーチ」の場合にはバリーション番号２３～２８（冥府ＳＰ系）に、「冥府ＳＰＳＰリーチ」（冥府ＳＰリーチ発展先）の場合にはバリーション番号３３

～３５に、それぞれ関連する演出抽選が連続して記憶されている。また、他の予告抽選に関しても同事象のものがあり、たとえば通常状態に係る演出であれば、バリーション番号４２～５１（本命系予告）、バリエーション番号５２～５６（先読み系予告）、バリエーション番号１１１～１１３（リーチ後ボタン系予告）、バリーション番号１１４～１１６（リーチ時ボイス（音声）系予告）、バリエーション番号１７１～１８５（装飾図柄演出）などがある。なお、冥府系リーチ系に属する「冥府ＳＰリーチ」（バリーション番号２３～２８）と「冥府ＳＰＳＰリーチ」（バリーション番号３３～３５）との関係性については、上記した「第１群演出抽選同士」と「第２群演出抽選同士」に関係に相当する。本実施形態の場合、演出の実行順序と同じく、発展先となる「冥府ＳＰＳＰリーチ」側よりも、発展前の「冥府ＳＰリーチ」側の演出が優先して実行されるようになっている。

【２０７１】

（零６）ところで、上記「仮図柄」などの「予告影響バリエーション」に関する抽選（たとえば、「［ＴＨ_００４］図柄抽選」）については、予告演出の出現率やその演出内容（予告バリエーション）の決定に影響を及ぼすものであるから、予告演出に関する抽選よりも優先的に実行されるように（抽選実行順序が先となるように）定めることが、演出抽選処理の効率化を図る上で好ましいといえる。

【２０７２】

また、予告影響バリエーションは、他の演出抽選で参照される回数が比較的多く、この点からも、予告影響バリエーションに関する抽選については、予告演出に関する抽選よりも優先して実行されるように定めることが好ましいといえる。本実施形態の場合、図７７Ａに示すように、まず、変動中演出を実現する際の根幹ともいえるサブ変動に関する抽選（バリエーション番号０の「［ＴＨ_００１］サブ変動パターン」）が最初に実行されるようにし、次いで、予告影響バリエーションに関する抽選（バリエーション番号１の「［ＴＨ_００４］図柄抽選」）が実行され、その後、各種の予告演出に関する抽選が実行されるようになっている。

【２０７３】

ただし、特定の予告影響バリエーションを参照する必要がない演出抽選（「予告演出および／または予告影響バリエーション」に関する抽選）については、当該特定の予告影響バリエーションに関する抽選よりも優先的に実行されるように構成してもよい。たとえば、「［ＴＨ_００４］図柄抽選」の抽選結果を参照する必要がない予告演出や他の予告影響バリエーションについては、「［ＴＨ_００４］図柄抽選」よりも優先的に実行されるように構成してもよい。

【２０７４】

なお、複数の予告影響バリエーションに関する抽選（以下「予告影響バリエーション抽選」と称する）がある場合に、いずれの予告影響バリエーション抽選を優先して実行するかについては、次のように定めることが好ましい。

【２０７５】

（影１）他の演出抽選で、予告影響バリエーション抽選の抽選結果が用いられる回数（参照される回数）が相対的に多い方を優先して実行する。たとえば、「第１予告影響バリエーション抽選」と「第２予告影響バリエーション抽選」とがある場合、「第１予告影響バリエーション抽選」の抽選結果よりも「第２予告影響バリエーション抽選」の抽選結果の方が他の演出抽選で参照される回数が多い場合、第２予告影響バリエーション抽選を、第１予告影響バリエーション抽選よりも優先して実行するように構成する。

【２０７６】

（影２）抽選結果が参照される回数が同一である場合には、抽選の実行順序の先後に制限はなく、いずれの予告影響バリエーション抽選を優先して実行するかは適宜定めることができる。

【２０７７】

（影３）なお、いずれの予告影響バリエーション抽選も、予告演出に関する抽選よりも優先して実行するように構成することが好ましい。

【２０７８】
（戦２：カスタマイズ機能の変形例）
なお、本実施形態では、カスタマイズ機能として、上記「プレミアアップ」「セブンカウンタ」「復活演出出現率ＵＰ」を採用した例を説明した。しかしこれに限らず、下記の（カ１）～（カ３）のようなカスタマイズ機能を採用することができる。
【２０７９】
（カ１）上記「シンプルモード」を採用することができる。「シンプルモード」（シンプルモードＯＮの場合）については、既に説明したように、ノーマルモードと比べて特定の予告演出の出現率が低確率または一切出現しないなどの演出状態（特定予告演出出現率変更モード）である。
【２０８０】
（カ２）先読み予告に係るカスタマイズ機能（先読み予告モード）を採用することができる。先読み予告モードでは、たとえば、先読み予告（たとえば、１または複数の特定の先読み予告であってもよいし、全先読み予告であってもよい）が出現した場合に、当該先読み予告対象の作動保留球に係る図柄変動表示ゲームの当選期待度がアップする（先読み予告モードＯＮの場合、当該当選期待度が少なくともノーマルモードよりもアップする）。
【２０８１】
（カ３）仕掛り中の図柄変動表示ゲーム中に、作動保留球発生した場合（オーバー入賞であってもよい）に、音演出、光演出、画像表示演出および可動体演出のうち少なくとも１つを用いた特定演出（告知演出）を発生させる、といった「入賞時告知モード」を採用することができる。入賞時告知モードでは、告知演出が発生した場合には、当該図柄変動表示ゲームの当選期待度がアップする（入賞時告知モードＯＮの場合、当該当選期待度が少なくともノーマルモードよりもアップする）。
【２０８２】
（カスタマイズ機能として、上述の先読み予告モードと入賞時告知モードの変形例、およびその変形例を設けた場合の抽選処理について）
上述の先読み予告モードにおいて、先読み予告が発生した場合の当選期待度アップの度合いを段階的に変化可能に構成することができる。たとえば、５０％、７０％、９９％などである。斯様な複数段階の当選期待度を設定可能なカスタマイズ機能の場合、カスタマイズ機能の設定情報を５０％の場合には「０」、７０％の場合には「１」、９９％の場合には「２」とし、上記オフセットパーツの最大値を段階数、つまり、５０％、７０％、９９％の３段階設定可能である場合には、オフセットパーツの最大値を「３」とすればよい。そして、先読み予告モードに係る設定情報等に基づくテーブル番号（図９６、図１０１等参照）を取得可能に構成し、抽選処理（「プレミアアップ」「セブンカウンタ」「復活演出出現率ＵＰ」に係る図８５Ａ～図８９Ｂと同様の図柄抽選処理）を実行可能に構成することができる。
【２０８３】
入賞時告知モードについても段階的に当選期待度を設定可能である場合には、上述の（カ４）と同様に、カスタマイズ機能の設定情報およびオフセットパーツの最大値を定めるとともに、これらの値に基づくテーブル番号を取得可能に構成し、抽選処理（図８５Ａ～図８９Ｂと同様の図柄抽選処理）を実行可能に構成することができる。
【２０８４】
なお、上述の先読み予告モード、入賞時告知モードを採用した場合に取得されうるテーブル番号（図９６、図１０１に示すテーブル番号）については、「プレミアアップ」「セブンカウンタ」「復活演出出現率ＵＰ」に係るテーブル番号１～５のいずれかを兼用してもよいし、別途、専用のテーブル番号を設けてもよい。専用のテーブル番号を設ける場合には、図８５Ａ～図８９Ｂに示す振分データテーブルとは異なる専用の振分データテーブルを設けて抽選処理を実行可能に構成し、また、図７２の抽選フラグパーツ設定処理、図７３の抽選予約設定処理などについても、本実施形態の上記「プレミアアップ」「セブン

カウンタ」「復活演出出現率ＵＰ」を設けた場合と同様に、各設定処理を実行可能に構成し、先読み予告モードや入賞時告知モードの演出目的（カスタマイズ機能による当選期待度の段階的変化）を達成可能に構成すればよい。

【２０８５】

本発明において、カスタマイズ機能を設けるか否か、カスタマイズ機能を設ける場合にはどのようなカスタマイズが設定可能であるか、などについては、適宜定めることができる。すなわち、カスタマイズ機能を有しない遊技機としてもよいし、少なくとも１つのカスタマイズ機能、たとえば、「プレミアアップ」「セブンカウンタ」「復活演出出現率ＵＰ」「シンプルモード」「先読み予告モード」および「入賞時告知モード」のうち、少なくとも１つのカスタマイズ機能を採用することができる。

【２０８６】

本発明は、下記の構成（Ｈ１）～（Ｈ１２）とすることができる。なお括弧内は実施形態における対応要素を示すが、本発明はこれに限定されるものではない。

【２０８７】

＜構成（Ｈ１）＞

当り抽選を実行する抽選手段（たとえば、大当り抽選）と、

前記当り抽選の結果に関する演出を制御する演出制御手段（たとえば、演出制御部２４）と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、

所定範囲の乱数を生成する乱数生成手段と、

前記乱数生成手段から取得した乱数を補正した値を演出抽選用乱数値（所定補正処理により補正した乱数値：実用乱数値）として取得する乱数取得手段と、

前記演出における演出内容に関する演出抽選を実行する演出抽選手段と、を含み、

前記演出抽選手段は、前記演出抽選用乱数値を用いて前記演出抽選を実行可能に構成された、

ことを特徴とする遊技機。

【２０８８】

＜構成（Ｈ２）＞

当り抽選を実行する抽選手段と、

前記当り抽選の結果に関する演出を制御する演出制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記演出の演出内容について、所定の参照情報を用いた抽選処理を複数回実行して、実行すべき前記演出を決定可能に構成され、

前記参照情報には、今回の抽選処理（たとえば、実行カウント数＝Ｎ（Ｎ≧０）における抽選処理）を実行する前に決定される第１参照情報（たとえば、抽選予約情報）と、今回の抽選処理によって決定された第２参照情報（たとえば、抽選フラグ情報）とが含まれ、

次回（次回以降）の抽選処理（たとえば、実行カウント数＝Ｎ＋１における抽選処理）において前記第２参照情報を参照し、前記演出内容を決定可能に構成された、

ことを特徴とする遊技機。

【２０８９】

＜構成（Ｈ３）＞

当り抽選を実行する抽選手段と、

前記当り抽選の結果に関する演出を制御する演出制御手段と、

を備える遊技機であって、

前記演出制御手段は、前記演出の演出内容について、複数回の抽選処理を実行して、実行すべき前記演出を決定可能に構成され、

前記抽選処理の実行に関する予約情報が記憶された抽選呼び出し設定テーブル（たとえば、図９４Ａ～図９４Ｂ、図９５など）を備え、

今回の抽選処理の結果に基づき、前記抽選呼び出し設定テーブルを参照して、前記予約情報を設定する予約情報設定処理を実行可能に構成され、
前記予約情報設定処理において、前記予約情報が所定値の場合に、次回以降の抽選処理の実行を予約するように構成された（たとえば、図７３）、
ことを特徴する遊技機。
【２０９０】
＜構成（Ｈ４）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
前記当り抽選の結果に基づき（たとえば、メイン変動情報）、前記装飾図柄の変動表示パターン（サブ変動）を決定するための装飾図柄変動パターン抽選処理と、第１予告演出を決定するための第１予告抽選処理と、第２予告演出を決定するための第２予告抽選処理とを含み、
前記装飾図柄変動パターン抽選処理の結果に基づき、前記第１予告抽選処理の実行情報を設定する第１予告情報設定処理を実行し、
前記第１予告抽選処理の結果に基づき、前記第２予告抽選処理の実行情報を設定する第２予告情報設定処理を実行可能に構成された、
ことを特徴とする遊技機。
なお、「装飾図柄変動パターン抽選処理」は、サブ変動に関する抽選処理（図７７Ａの「［ＴＨ_００１］サブ変動パターン」、図８４Ａ～図８４Ｂ）が該当する。
また「第１予告抽選処理」、「第２予告抽選処理」は、抽選の先後関係（今回の演出抽選か次回（次回以降を含む）の演出抽選か）にもよるが、図７７Ａ～図７７Ｄに記載の各種の抽選処理が該当する。たとえば、図柄に関する抽選（図７７Ａの［ＴＨ_００４］図柄抽選」、図８７Ａ～図８９Ｂ）、再結成ボーナスに係る抽選（図７７Ａの［ＴＨ_２７２］再結成ボーナス」、図９０）、いきなりラッキーパトに係る抽選（図７７Ａの［ＴＨ_２７３］いきなりラッキーパト」、図９１）などが該当する。
【２０９１】
＜構成（Ｈ５）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
前記当り抽選の結果に基づき（たとえば、メイン変動情報）、前記装飾図柄の変動表示パターンを決定するための装飾図柄抽選処理と、前記装飾図柄抽選処理の結果に基づき、実行すべき予告演出を決定するための予告抽選処理とを実行可能に構成され、
前記予告抽選処理は、第１予告抽選処理、第２予告抽選処理および第３予告抽選処理を少なくとも含み、
前記第１予告抽選処理の結果に応じて前記第３予告抽選処理の実行情報を設定する実行情報設定処理（たとえば、図７３）を実行し、
前記第２予告抽選処理が終了した後に前記第３予告抽選処理を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
なお、「装飾図柄変動パターン抽選処理」は、サブ変動に関する抽選処理（図７７Ａの「［ＴＨ_００１］サブ変動パターン」、図８４Ａ～図８４Ｂ）が該当する。
また「第１予告抽選処理」、「第２予告抽選処理」、「第３予告抽選処理」は、図７７Ａ～図７７Ｄに記載の各種の抽選処理が該当する。
【２０９２】
＜構成（Ｈ６）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、

装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
複数回の抽選処理を実行して、実行すべき演出を決定する演出決定処理（たとえば、図７１ＢのＳＣ２７～ＳＣ３１）と、
前記抽選処理に要する所定の参照情報（たとえば、抽選フラグ情報）を設定する参照情報設定処理（たとえば、図７２）と、を含み、
複数の前記参照情報が記憶された参照情報設定テーブル（たとえば、図９２～図９４Ｂ）を備え、
前記抽選処理の抽選結果に基づき、前記参照情報設定テーブルを用いて、前記参照情報設定処理を実行可能に構成された、
ことを特徴とする遊技機。

【２０９３】
＜構成（Ｈ６Ａ）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、複数回の抽選処理を実行して、前記装飾図柄遊技中に実行すべき演出を決定可能に構成され、
今回の抽選処理において、次回以降の抽選処理に要する所定の参照情報（たとえば、抽選フラグ情報）を設定する参照情報設定処理（たとえば、図７２）を実行可能であり、
前記参照情報設定処理は、今回の抽選処理の抽選結果に基づき、複数の前記参照情報が記憶された参照情報設定テーブル（たとえば、図９２～図９４Ｂ）を用いて、前記参照情報を設定する（たとえば、図７２）、
ことを特徴とする遊技機。

【２０９４】
＜構成（Ｈ７）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
複数回の抽選処理を実行して、実行すべき演出を決定する演出決定処理（たとえば、図７１ＢのＳＣ２７～ＳＣ３１）と、
前記抽選処理に要する所定の参照情報（たとえば、抽選フラグ情報）を設定する参照情報設定処理（たとえば、図７２）と、を含み、
前記抽選処理は、抽選対象が異なる複数の抽選処理が含まれ（たとえば、図８４Ａ～図９１）、
前記参照情報は、前記複数の抽選処理において参照可能である（たとえば、図９１、図１０５、図１０６などの複数の抽選処理で、抽選フラグ情報の「仮図柄」が参照されうる）、
ことを特徴とする遊技機。

【２０９５】
＜構成（Ｈ８）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
複数回の抽選処理を実行して、実行すべき演出を決定する演出決定処理と、
前記抽選処理に要する所定の参照情報（たとえば、抽選フラグ情報）を設定する参照情報設定処理と、を含み、

前記参照情報は、
複数の抽選テーブルのうちから今回の抽選で使用される抽選テーブルを決定する際に参照する第１参照情報（たとえば、振分テーブルデータを決定する際に利用される抽選フラグ情報）と、前記決定した抽選テーブルを用いて今回の抽選内容を決定する際に参照する第２参照情報（たとえば、予告バリエーションを決定する際に利用される抽選フラグ情報）とが含まれる、
ことを特徴とする遊技機。
【２０９６】
＜構成（Ｈ９）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
装飾図柄の変動表示を含む演出的な装飾図柄遊技を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、前記装飾図柄遊技に関する演出処理として、
複数回の抽選処理を実行して、実行すべき演出を決定する演出決定処理と、
前記抽選処理に要する所定の参照情報を設定する参照情報設定処理と、を含み、
前記参照情報には、第１参照情報（たとえば、本図柄に係る抽選フラグ情報（図９３、図１０３））と当該第１参照情報とは異なる第２参照情報（たとえば、仮図柄に係る抽選フラグ情報（図９３、図１０３））とが含まれ、
前記第１参照情報を記憶するための第１参照情報記憶手段と、前記第２参照情報を記憶するための第２参照情報記憶手段と、を備え（第１参照情報記憶手段、第２参照情報記憶手段＝たとえば、抽選フラグ設定値記憶領域またはオフセットパーツ記憶領域）、
前記参照情報設定処理は、前記第１参照情報と前記第２参照情報として、共通の値（たとえば、図９３、図１０３）を夫々前記第１参照情報記憶手段と前記第２参照情報記憶手段とに記憶可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【２０９７】
＜構成（Ｈ１０）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
前記当り抽選の結果に関連する演出を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、
実行すべき演出に関する演出抽選を実行する演出抽選手段と、
前記演出抽選手段にて抽選を実行する際に用いられる振分データテーブル（たとえば、図８４Ａ～図９１、図１０５、図１０６など）と、を備え、
前記振分データテーブルは、
前記演出に係る複数の演出バリエーション（予告バリエーション）と、
前記複数の演出バリエーションの夫々に対応する振分値と、
前記演出バリエーションの種類数を指定するバリエーション数と、を含み、
前記演出抽選手段は、
前記演出バリエーションを特定するためのカウント値を更新可能なカウント手段と、
現在のカウント値と当該カウント値に対応する振分値と乱数値とに基づき、いずれの演出バリエーションに当選したか否かを判定する当選判定手段（たとえば、図７１ＢのステップＳＣ２７～ＳＣ３１）と、を含み、
前記当選したと判定した場合または前記カウント値がバリエーション数に達した場合に、前記演出抽選を終了するように構成された（図７１Ｂのステップ ＳＣ２７、ＳＣ２９）、
ことを特徴とする遊技機。
【２０９８】
＜構成（Ｈ１１）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、

前記当り抽選の結果に関連する演出を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、
実行すべき演出に関する演出抽選を実行する演出抽選手段と、
前記演出抽選手段にて抽選を実行する際に用いられる振分データテーブルと、を備え、
前記振分データテーブルは、
前記演出に係る複数の演出バリエーションと、
前記複数の演出バリエーションの夫々に対応する振分値と、
前記演出バリエーションの種類数を指定するバリエーション数と、を含み、
前記演出抽選手段は、
前記演出バリエーションを特定するためのカウント値を更新可能なカウント手段と、
現在のカウント値と当該カウント値に対応する振分値と乱数値とに基づき、いずれの演出バリエーションに当選したか否かを判定する当選判定手段と、を含み、
不具合により前記カウント値がバリエーション数を超えた場合、最終カウント値に対応する演出バリエーションを当選扱い可能とする（たとえば、上記「＜抽選処理に不具合が生じた場合の処理について＞」参照）、
ことを特徴とする遊技機。

【２０９９】

＜構成（Ｈ１２）＞
当り抽選を実行する抽選手段と、
前記当り抽選の結果に関連する演出を制御する演出制御手段と、
を備えた遊技機であって、
前記演出制御手段は、
実行すべき演出に関する演出抽選を実行する演出抽選手段と、
前記演出抽選手段にて抽選を実行する際に用いられる振分データテーブルと、を備え、
前記振分データテーブルは、
前記演出に係る複数の演出バリエーションと、
前記複数の演出バリエーションの夫々に対応する振分値と、
前記演出バリエーションの種類数を指定するバリエーション数と、を含み、
前記演出抽選手段は、
前記演出バリエーションを特定するためのカウント値を更新可能なカウント手段と、
現在のカウント値と当該カウント値に対応する振分値と乱数値とに基づき、いずれの演出バリエーションに当選したか否かを判定する当選判定手段と、を含み、
不具合により前記カウント値がバリエーション数を超えた場合、特定の演出バリエーションを当選扱い可能とする（たとえば、上記「＜抽選処理に不具合が生じた場合の処理について＞」参照）、
ことを特徴とする遊技機。

【２１００】

［第１０実施形態］
＜イヤホン遊技について＞
ところで、本発明に係る遊技機においては、上記遊技環境設定（遊技設定）において音量調整が可能であるが、設定音量によっては、或る遊技者にとって心地よい音量であっても、或る遊技者にとっては適正な音量とはならず、不快感を受ける音量となっていることもありうる。そのため、遊技者同士で騒音トラブルに発展してしまう恐れがある。特に、近年では、演出の多様化に伴い、種々の演出音が音量で発せられることが多く、上記した遊技者同士間の問題の他、パチンコホールから発せられる騒音に関する環境問題も顕著になりつつある。

【２１０１】

上記問題に鑑み、本実施形態では、ヘッドホンやイヤホン等の電気音響変換器と遊技機とを、有線および／または無線の通信回線によって接続可能な構成を有する遊技機を提供

することを目的とする。本実施形態によれば、上記の騒音に関する諸問題を解決することが可能になる。なお、本発明に係る遊技機は、本明細書中述べた各実施形態に係る遊技機に適用可能であることは勿論のこと、弾球遊技機（ぱちんこ遊技機）だけでなく、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機など、いずれのタイプの遊技機にも適用可能である。

【２１０２】

以下、本実施形態に係る遊技機について説明する。なお、既に本明細書中で説明した内容については、重複記載を避けるために、適宜省略して説明する。

【２１０３】

本実施形態では、電気音響変換器として、有線通信（ケーブル）で接続可能なイヤホン（以下「有線イヤホン」と称する）または無線通信で接続可能イヤホン（以下「無線イヤホン」と称する）と接続可能な遊技機を例にとり説明する。

【２１０４】

有線イヤホンは音声電流をコイルに流し振動板を駆動するもので、装着の仕方により分類すると、頭にかけて耳を覆う載頭型イヤホン（ヘッドホン）と、耳孔に挿入して使用する耳孔型イヤホンとがある。ここではフォーンプラグとフォーンジャックで接続されるイヤホンを使用することを想定している。イヤホン端子の極数には、２極（モノラル）・３極（ステレオ）・４極（マイク機能）・５極（ノイズキャンセリング機能）などがあり、いずれも採用することもできる。

【２１０５】

また、無線イヤホンについての接続方式には幾つか種類があり、いずれの無線通信方式を採用するかは自由である。本実施形態では、極超短波である２．４ＧＨｚ帯域を使い近距離のデジタルデバイス同士をワイヤレスで接続する「Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ（登録商標）」で接続する方式（無線通信規格の一方式）を採用する。なお、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信は「１対１」の通信を前提にしているが、「１対多」や「多対多」の通信（マルチペアリング型、デュアルオーディオ型）が可能であってもよい。遊技は、通常一人で行うものであるため、「１対１」の通信が好ましいといえる。

【２１０６】

無線イヤホンはケーブルではなく無線で接続するタイプのイヤホンであるが、有線イヤホンの場合と同様の分類によれば、頭にかけて耳を覆う載頭型イヤホン（ヘッドホン）と、耳孔に挿入して使用する耳孔型イヤホンとがある。無線イヤホンとしては、現在、完全ワイヤレスイヤホン、ネックバンド型、左右一体型、片耳型（ヘッドセット型）、骨伝導型などのイヤホンがあるが、本実施形態では、これらのうち任意のものを使用することができる。

【２１０７】

イヤホンを有線通信にて接続（有線接続）する場合には、遊技機の適所に、有線イヤホン側のフォーンプラグと接続可能な接続手段（イヤホンジャック）を設け、遊技機の音演出手段（本実施形態の場合はスピーカ４６）から出力される音（遊技機による演出音）を、遊技者側のイヤホンを通じて聴取可能に構成すればよい。また、無線イヤホンを無線通信にて接続（無線接続）する場合には、遊技機側に無線通信ユニット（たとえば、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信技術を利用した無線通信手段（無線通信モジュール））を設け、遊技機による演出音を、遊技者側のイヤホンを通じて聴取可能に構成すればよい。また、イヤホンに関する制御部は、演出制御部２４がその機能部を担うことができる。主制御部２０、主制御部２０と双方向の通信が可能な枠制御部２４については、外部からのゴト行為を防止するために、主制御部２０にはイヤホンに関する制御部は設けていない。

【２１０８】

（イヤホン接続可能期間について）

なお、遊技機にイヤホンを接続した場合、イヤホンからの音演出を出力可能状態とするイヤホン接続可能期間は、遊技中、非遊技中問わず、常時接続可能に構成してもよいし、非遊技中または遊技中に接続可能に構成してもよい。また、所定のイヤホン接続禁止期間

を設けてもよい。イヤホン接続禁止期間には、たとえば、次の（禁１）～（禁８）のような期間を定めることができる。

【２１０９】

（禁１）ゲーム中（図柄変動表示ゲーム中）。

【２１１０】

（禁２）当り遊技中。なお、当り遊技には、小当り遊技および／または大当り遊技（Ｖ当り遊技を含む）を含み、小当り遊技中および／または大当り遊技中をイヤホン接続禁止期間として定めてもよい（下記（禁３）、（禁４）、（禁６）についても同様）。

【２１１１】

（禁３）当り遊技中の特定期間。特定期間は、１または複数の期間を定めることができる。たとえば、ラウンド遊技中、ラウンド間ＩＮＴ中、開始ＩＮＴ中および終了ＩＮＴ中のうち少なくとも１つの期間とすることができる。

【２１１２】

（禁４）１または複数の特定の当り遊技中。たとえば、時短大当り１～３と確変大当り１～２とを含む複数の大当りがある場合、時短大当りによる大当り遊技中はイヤホン接続禁止期間とすることができる。また、同種の当り（本例の場合、時短大当り１～３や確変大当り１～２）のうち、少なくとも１つの特定の当り（たとえば、時短大当り１～２）による当り遊技中をイヤホン接続禁止期間とすることができる。

【２１１３】

（禁５）コンプリート機能作動中。コンプリート機能が作動して遊技実行不能状態に制御される場合には、コンプリート機能作動以降は、遊技者がイヤホンを接続して遊技をするという事態は想定し得ないため、コンプリート機能作動中は、イヤホン接続禁止期間とすることができる。

【２１１４】

（禁６）図柄変動表示ゲーム中、当り遊技中、およびコンプリート機能作動中のうち、少なくとも１つの期間。

【２１１５】

（禁７）エラー中。なお、すべてのエラー中をヤホン接続禁止期間としてもよいし、１または複数の特定のエラー中をイヤホン接続禁止期間としてもよい。特定のエラーとしては、たとえば、後述の深刻度の高いエラーが挙げられる。

【２１１６】

（禁８）電源投入後の遊技開始可能状態前（電源投入時の処理を終えるまで）。なお、有線接続の場合は、電源投入後、常時接続可能に構成してもよいが、無線通信の場合にはＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信のための「ペアリング設定」を行う必要があるため、少なくとも遊技開始可能状態に制御された後の期間でなければ、接続できないようにすることが好ましい。

【２１１７】

（禁９）上記（禁１）～（禁８）の期間のうちの少なくとも１つの期間。

【２１１８】

＜イヤホンとスピーカの音出力（音声出力）の関係について：図１１０＞

次に、遊技機とイヤホンとを有線または無線で接続した場合、下記のように構成することができる。ここでは、イヤホンとスピーカの音出力（音声出力）の関係や接続時の演出などを中心に説明する。なお、有線イヤホンを用いるケース（有線接続のケース）と、無線イヤホンを用いるケース（無線接続のケース）とは、その通信形態が大きく異なるので、ここでは、有線接続のケースと無線接続のケースとに分けて説明する。先ず、有線イヤホンを用いるケースについて説明する。

【２１１９】

＜有線イヤホンを用いるケース：（接１）、（接２）：図１１０＞

（接１）イヤホンを接続した場合（遊技機側がイヤホンの接続を検出した場合）、直ちにイヤホンからの出力を開始し、スピーカ４６からの出力を停止するように構成すること

ができる。
【２１２０】
本構成（接１）の出力例を図１１０（イ）に示す。図１１０（イ）において、時刻ｔ１は、遊技者がイヤホンを接続したタイミング（遊技機側がイヤホンの接続を検出したタイミング）である。図１１０（イ）には、時刻ｔ１でスピーカ４６からの出力を停止し、イヤホンからの出力を開始する例（スピーカの出力停止タイミングと、イヤホンの出力開始タイミングとが同一（略同一）タイミング）を示してある。
【２１２１】
なお、イヤホンと接続した場合に、その旨を報知する「接続報知演出」を実行してもよい。たとえば、所定の表示手段（液晶表示装置３６）に、「イヤホンが接続されました。イヤホン遊技を開始します。」などの画像を表示する（遊技機側接続報知演出）。このとき、イヤホン側に対しては「イヤホン遊技を開始します♪」などの音声（接続報知音）を出力してもよい（イヤホン側接続報知演出）。なお、「イヤホン遊技」とは、イヤホンを用いた遊技（遊技者がイヤホンを装着して遊技に興じること）を意味する。
【２１２２】
また、上述では、遊技機側接続報知演出とイヤホン側接続報知演出とが、それぞれ異なる例を説明したが、少なくとも一部が共通する演出態様としてもよい。たとえば、遊技機側では、液晶表示装置３６とスピーカ４６を用いて「イヤホンが接続されました。イヤホン遊技を開始します。」の画像表示と「イヤホン遊技を開始します♪」の音声を出力し、イヤホンからは、その音声と共通の音声（「イヤホン遊技を開始します♪」）を出力する。
【２１２３】
（接２）上記（接１）とは異なり、イヤホンを接続しただけでは、イヤホンからの出力は開始されず、所定の条件が成立した場合に、イヤホンからの出力を開始するように構成してもよい。つまり、所定の条件を満たすまでは、イヤホンからの出力を開始せず（イヤホンからの出力を所定の条件を満たすまで制限する）、スピーカ４６からの出力を継続させる構成である。
【２１２４】
たとえば、イヤホンと接続後、遊技者が所定の開始操作（イヤホンからの出力を開始させるための所定操作：以下「出力開始操作」と略す）を行った場合に、イヤホンへの出力を開始するように構成することができる。この場合、イヤホン接続時には（イヤホン接続後、出力開始操作前）、上記接続報知演出として、遊技者に開始操作を促すための「開始操作要求演出」を実行させることが好ましい。具体的には、液晶表示装置３６に、イヤホンからの出力を開始するか否かの選択画像、たとえば「イヤホンが接続されました。イヤホン遊技に変更しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」（ＹＥＳ＝「出力開始」、ＮＯ＝「キャンセル」を意味する）といった選択画像を表示し、遊技者が操作手段（たとえば、演出ボタン１３、方向キー７５）を用いて出力を開始するか否かを選択可能な演出態様である。遊技者が「ＹＥＳ」を選択した場合（出力開始を選択した場合）、イヤホンへの出力を開始するように構成する。
【２１２５】
また、遊技者が出力開始操作を行った場合（出力開始を選択した場合）、イヤホンからの出力を開始する旨を報知する演出（イヤホン出力開始演出）を実行可能に構成してもよい。たとえば、液晶表示装置３６に「イヤホン遊技を開始します。」などの画像を表示させる。このとき、イヤホン側に対しては「イヤホン遊技を開始します♪」などの音声を出力してもよい。なお、遊技者が出力開始操作を所定時間行わなかった場合、たとえば「イヤホン接続中です。開始操作を行って下さい。」などのように、警告的な開始操作要求演出を実行してもよい。
【２１２６】
また、遊技環境設定を利用して、遊技者がイヤホンからの出力を開始するか否かを選択可能な構成としてもよい。たとえば、遊技環境設定におけるメニュー項目に、イヤホン接

続のメニュー項目（イヤホン設定項目）を設け、遊技者がその項目を選択した場合、イヤホンが接続中であれば、上記開始要求演出を実行する。なお、イヤホンが非接続の場合は、イヤホン設定項目を選択不能としたり、イヤホン設定項目を選択した場合に「イヤホンを接続して下さい」などの表示や音声により、イヤホン接続を促す演出（接続要求演出）を実行可能に構成してもよい。

【２１２７】

本構成（接２）の出力例を図１１０（ロ）に示す。図１１０（ロ）において、時刻ｔ１は、遊技者がイヤホンを遊技機側に接続したタイミングを、時刻ｔ１～時刻ｔ２は遊技者が出力開始操作完了前の期間を示す。本例の場合、図示のように、イヤホンが接続されただけでは、スピーカ４６の出力は停止せず（時刻ｔ０～時刻ｔ２）、遊技者が出力開始操作を終えた場合（時刻ｔ２後）、スピーカ４６の出力を停止し、イヤホンからの出力を開始する（スピーカの出力停止タイミングと、遊技者による開始操作完了によるイヤホンの出力開始タイミングとが略同一タイミングとする）。

【２１２８】

＜無線イヤホンを用いるケース：（接３）＞

次に、無線イヤホンを接続した場合について説明する。

【２１２９】

（接３）本実施形態では、無線接続方式として、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信で接続する方式を採用した例について説明しているので、無線イヤホンを接続する場合には、遊技者による所定の接続操作（いわゆる「ペアリング操作（無線イヤホン接続操作）」）が必要となる。したがって、遊技者がペアリング操作を行ったことを条件に、イヤホンからの出力を開始させるようになっている。

【２１３０】

具体的には、遊技者が所定の操作（ペアリング設定画面表示操作）を行うと、ペアリング操作に係る演出の一つとして、イヤホンと無線接続するための「ペアリング設定画面」（接続設定表示演出）が表示されるようになっている。そして、その設定画面上にて、遊技者がペアリング操作を行うと、イヤホンと遊技機とが接続され、以て、イヤホンからの出力が開始され、スピーカ４６からの出力が停止されるようになっている。

【２１３１】

上記「ペアリング設定画面」では、遊技機が検出可能範囲内で検出した対応デバイス名（無線接続可能なイヤホンの製品名など）の一覧が表示され（接続可能デバイス報知演出）、遊技者が所有するイヤホン（製品名等）を選択することにより、遊技機との無線接続（ペアリング）が開始される。接続に成功した場合には、上記接続報知演出として、たとえば、「接続が完了しました。イヤホン遊技をお楽しみ下さい。」などを表示したり、イヤホンから「接続が完了しました♪」などの音声を出力させる。ペアリングに失敗した場合には、再接続を促す演出（再接続要求演出）として、たとえば、「ペアリングに失敗しました。再度、接続操作を行って下さい。」などの画像を表示するようになっている。

【２１３２】

なお、現遊技者（現在無線接続を試みようとする遊技者）がペアリング操作を行う前に、他の遊技者のイヤホンが接続中（既にペアリング中の状態）のケースもありうるが、現遊技者がペアリング操作を行うことで、他のイヤホンとの接続（ペアリング）を強制的に切断し（ペアリング接続解除手段）、現遊技者のイヤホンと接続するようになっている。他のイヤホンとの接続を切断するタイミングは、ペアリング設定画面が表示された場合（たとえば、後述の図１１１（Ｃ）の画面１０１ｃおよび／または同図（Ｄ）の画面１０１ｄが表示された場合）、または新たなイヤホンとのペアリングが成功した場合（たとえば、後述の図１１１（Ｅ）参照）、或いは遊技環境設定をデフォルトに戻す場合（たとえば、後述の図１１１（Ｂ）の「初期化する」の項目を選択した場合）のいずれであってもよい。また、他のイヤホンが接続中の場合には、その旨を報知する演出として、たとえば「既にペアリング中の無線イヤホンがあります。新たなイヤホンとペアリングを開始しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」（ＹＥＳ＝他のイヤホンの接続を解除し、新たなイヤホンと接続、

ＮＯ＝キャンセル）などの表示を行い、現遊技者にいずれを選択するかを要求するようにしてもよい。

【２１３３】

なお、上記ペアリング設定画面（接続設定表示演出）については、次のように構成してもよい。

【２１３４】

（対１）音量調整や光量調整などの遊技環境設定においてペアリング設定画面を表示可能に構成し、遊技環境設定項目の一つとして、ペアリング操作を実行可能に構成することができる（たとえば、後述の図１１１参照）。なお、音量調整や光量調整などが実行不能な遊技機においては、ペアリング専用（無線接続専用）の遊技環境設定を実行可能に構成すればよい。

【２１３５】

（対２）通常の遊技環境設定（音量調整や光量調整など）とは別の操作（専用のペアリング設定画面表示操作）によりペアリング設定画面を表示可能に構成し、その設定画面にてペアリング操作を実行可能に構成することができる。具体的には、音量調整や光量調整などを設定するための「第１遊技環境設定（通常遊技環境設定）」と、無線イヤホンの接続設定を行うための「第２遊技環境設定（特別遊技環境設定）」とを実行可能な構成とすることができる。

【２１３６】

（対３）液晶表示装置３６とは別に設けた１または複数の表示手段（たとえば、いわゆる「サブ表示装置」）を利用して、ペアリング設定画面を表示可能に構成し、その設定画面にてペアリング操作を実行可能に構成することができる。この場合は、常時、ペアリング設定画面（たとえば、後述の図１１１（Ｃ）のペアリング設定画面１０１ｃ）を表示してもよいし、遊技者による所定の操作があった場合に、ペアリング設定画面を表示するように構成してもよい。

【２１３７】

（対４）無線イヤホンと遊技機間のペアリングが成功するよりも前に、所定条件が成立した場合、ペアリングに係る無線通信を中止するように構成してもよい。当該所定条件としては、たとえば、図柄変動表示ゲームが開始された場合、エラーが発生した場合（たとえば、後述の深刻度の高いエラーなどの特定のエラーであってもよい）、当り遊技が開始された場合などである。

【２１３８】

（接続設定演出の具体例：図１１１）

上記ペアリング操作（無線イヤホン接続操作）に関する具体例（演出例および設定操作）について、図１１１を用いて説明する。図１１１は、上記（対１）の遊技環境設定においてペアリング操作を行うケースの説明に供する説明図である。なお、図１１１は、客待ち待機中に、遊技者が遊技環境設定画面を表示するための操作（遊技環境設定操作）を行ったケースを例示したものである。

【２１３９】

図１１１を参照して、図１１１（Ａ）は、客待ち待機中の画面（客待ち待機中画面１０１ａ）を例示したものである。ここでは、一例として、装飾図柄８０１が「５７９」の組合せで停止表示（確定表示中）されている状態を示してある。また画面１０１ａの左上隅部には、イヤホン接続可能期間である旨を報知する「イヤホン接続可」の文字画像１０４ａ（イヤホン接続可能期間報知演出）が表示されている。斯様な文字画像１０４ａにより、遊技者がイヤホン接続可能期間であることを把握し易くしている。

【２１４０】

なお、本実施形態では文字画像を採用しているがこれに限らず、演出ボタンなどを模したオブジェクト画像であってもよいし、文字やオブジェクトに所定のエフェクト（たとえば、ライト（グロー効果やシャドウ効果）、グラデーション、ブラー、エンボスなど）が伴う報知画像であってもよく、その演出態様については、適宜定めることができる。

【２１４１】
　また、文字画像１０４ａ（イヤホン接続可能期間報知演出）は、イヤホン接続可能期間であれば常に表示してもよいし、イヤホン接続可能期間中であっても所定期間については非表示としてもよい。
【２１４２】
　文字画像１０４ａの非表示期間については、イヤホン接続可能期間の定め方（上記（禁１）～（禁９）参照）、たとえば、遊技中および非遊技中に接続可能であるのか、非遊技中に限り接続可能であるかなどに応じて異なるが、基本的には、文字画像１０４ａを表示することの必要性に乏しい期間や、その表示が邪魔になる期間などを考慮して適宜定めることができる。たとえば、遊技中および非遊技中をイヤホン接続可能期間とした場合であっても、文字画像１０４ａを表示することにより変動中演出の邪魔になるような場合は、遊技中を非表示期間とすることができる。特に、文字画像１０４ａの非表示期間として、次のような期間を定めることが好ましい。
【２１４３】
　（非表１）高期待度予告演出（特に、当確演出）、昇格演出または復活演出のように、遊技者の注目度が高い演出が実行中の期間。
　（非表２）発射誘導報知演出（右打ち指示演出、左打ち指示演出）のように遊技者に対して注意を促すような演出が実行中の期間。
　（非表３）エラー中。少なくとも後述の深刻度の高いエラー中の場合は、文字画像１０４ａを非表示とすることが好ましい。
　（非表４）当り遊技中の特定期間（オープニング演出、エンディング演出、またはラウンド中演出など）。
　（非表５）コンプリート機能作動中の期間。
【２１４４】
　図１１１（Ａ）の説明に戻る。図１１１（Ａ）に示す客待ち待機中に、遊技者が遊技環境設定操作を行うと、図１１１（Ｂ）に示すメニュー画面（遊技環境設定画面）１０１ｂが表示される。メニュー画面１０１ｂには遊技設定に関するメニュー項目（選択項目）として、下記用途の５項目が列状に表示されている。
　・ペアリング設定用項目の「イヤホン設定」、
　・音量／光量調整用項目の「音量・光量設定」、
　・カスタマイズ機能設定用の「カスタマイズ設定」、
　・現在の設定をデフォルトに戻すための初期化用項目の「初期化する」、
　・メニュー画面（遊技環境設定）を終了させるための項目の「戻る」。
【２１４５】
　なお、メニュー項目については、図示の例に限定されず、遊技性に応じて適宜定めることができる。たとえば、所定期間の遊技履歴表示用のメニュー項目や、携帯端末装置（スマートフォンなど）と連係した遊技サービスに要する二次元コード表示用のメニュー項目など、種々の項目を設けることができる。
【２１４６】
　各メニュー項目は、方向キー７５を用いてカーソル１０２ｂ（項目選択ボタンとして機能）を上下に動かすことにより選択可能となっており、カーソル１０２ｂが指し示した状態で演出ボタン１３（決定ボタンとして機能）を押下すると、そのメニュー項目が決定されるようになっている。
【２１４７】
　（音量・光量設定：図１１１（Ｃ）、（Ｇ））
　メニュー項目「音量・光量設定」が決定された場合は、音量調整と光量調整とが可能な調整画面１０１ｇが表示される（図１１１（Ｇ）参照）。この調整画面１０１ｇには、音量調整用のレベルメータ（音量調整用ゲージ）１０３ａ（一番左が音量最小、一番右が音量最大）と光量調整用のレベルメータ（光量調整用ゲージ）１０３ｂ（一番左が光量最小、一番右が光量最大）とが上下に表示され、方向キー７５（左右方向キー）を用いて、音

量（ｄＢ）または光量（ｃｄ／ｍ２）を所定範囲内で段階的に調整可能となっている（図示の「＋」側は段階をアップ、「－」側は段階をダウン）。ここでは、音量と光量について、５段階（最小レベル（１段階目）～最大レベル（５段階目））の調整が可能な例を示してある。

【２１４８】

なお、本例（図１１１）では、音量設定と光量設定を共通（兼用）のメニュー項目とし、同じ調整画面１０１ｇにて調整可能な例を示しているが、これに限らず、音量設定と光量設定とを異なるメニュー項目とし、それぞれ専用の調整画面（音量調整画面と光量調整画面とを別々に表示可能）にて調整可能としてもよい。また、音量および光量の調整範囲については特に制限はなく、適宜定めることができる。

【２１４９】

また、本実施形態の音量については、スピーカ４６から出力される音量の指標としてデシベル（ｄＢ）を用いるが、これは音の大きさを表現するための一例であって、ラウドネス（ｓｏｎｅ）やラウドネスレベル（ｐｈｏｎ）など、他の音量を表す単位系を用いてもよく、音量を数値的（定量的）に示すことが可能なものであればよい。また、光量についても同様に、数値的（定量的）に示すことが可能なものであればよく、たとえば、光度（ＳＩ単位系：ｃｄ）、照度（ＳＩ単位系：ｌｘ）、輝度（ＳＩ単位系：ｃｄ／ｍ２）、光束（ＳＩ単位系：ｌｍ）、光束発散度（ＳＩ単位系：ｒｌｘ）を基準としたもの、またグレア（眩輝、眩惑）を考慮したものなどいずれも採用可能である。

【２１５０】

また、本例の音量設定（音量調整）については、イヤホンとスピーカ４６とで１つの音量調整用のレベルメータ１０３ａを兼用する兼用タイプを例示してあるが、これに限らず、イヤホンとスピーカとで、夫々に対応する音量調整用のレベルメータを設け、個別に調整可能に構成してもよい。なお、イヤホンとスピーカの音量設定（音量調整）に関する種々の実施形態については、図１１２を用いて後述する。

【２１５１】

（カスタマイズ設定：図１１１（Ｃ）、（Ｈ））

またメニュー項目「カスタマイズ設定」が決定された場合は、カスタマイズ機能のＯＮ／ＯＦＦ設定可能なカスタマイズ設定画面１０１ｈが表示され、遊技者が好みのカスタマイズ機能を設定可能となっている（図１１１（Ｈ）参照）。

【２１５２】

ここでは、上記「プレミアアップ」、「セブンカウンタ」、「復活演出出現率ＵＰ」の３種類のカスタマイズ機能のＯＮ／ＯＦＦ設定が可能となっており、方向キー７５（上下方向キー）を用いて、所望のカスタマイズにカーソルを合わせ、演出ボタン１３を押下すると「ＯＮ／ＯＦＦ」の切り替えが可能となっている。たとえば、カーソルを「プレミアＵＰモード」を指し示した状態で演出ボタン１３を押下すると、現在の設定状態の「ＯＮ」から「ＯＦＦ」に変更され、再度、演出ボタン１３を押下すると、「ＯＦＦ」から「ＯＮ」に変更されるようになっている。なお、「ＯＮ／ＯＦＦ」の設定表示については、白色枠が「設定中（ＯＮ）」を示し、灰色枠が「非設定中（ＯＦＦ）」を示す。図１１１（Ｈ）の場合、プレミアップがＯＮ，その他のカスタマイズはＯＦＦの例を示してある。

【２１５３】

また、「設定をクリア」を決定すると、図示はしていないが、「カスタマイズ初期化選択演出」が実行される。このカスタマイズ初期化選択演出では、たとえば、「カスタマイズの内容を初期化しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」といった選択画像が表示され、遊技者が「ＹＥＳ」に決定した場合は、現在設定中のカスタマイズがすべてＯＦＦになり、ノーマルモード（デフォルトの演出状態）に設定される。一方、「ＮＯ」に決定した場合にはカスタマイズの初期化がキャンセルされ、再度、設定画面１０１ｈに戻るようになっている。

【２１５４】

（ペアリング設定：図１１１（Ｃ）～（Ｆ））

また、メニュー項目「イヤホン設定」が決定された場合、ペアリング設定画面１０１ｃ

が表示される（図１１１（Ｃ）参照）。ペアリング設定画面１０１ｃには、無線イヤホンとの接続（ペアリング設定）に関するメニュー項目として、ペアリングを開始するための「イヤホンを接続する（接続開始用項目）」（イヤホン接続モード）、接続中の無線イヤホンとの接続を解除するための「接続中のイヤホンを解除する（接続解除用項目）」（イヤホン解除モード）、ペアリング設定方法を表示する「接続方法について（接続方法表示画面用項目）」、「戻る（イヤホン設定終了項目）」などが含まれる。

【２１５５】

（メニュー項目：「イヤホンを接続する」）

メニュー項目の「イヤホンを接続する」が決定された場合、遊技機が無線イヤホン検出モードとなり（無線イヤホン検出手段）、遊技機が検出可能範囲内で検出した対応デバイスがあれば、上記接続可能デバイス報知演出として、図１１１（Ｄ）に示すように、デバイス名が一覧表示されるとともに、「デバイスを選択して下さい」といった接続要求を促す画像を含む「一覧表示画面１０１ｄ」が表示される。

【２１５６】

一覧表示画面１０１ｄには、接続可能なデバイスとして、「Nishikawaguchi_phones」と「Akabane_phones」というデバイス名の無線イヤホンが検出感度の高い順に表示される例を示してある。遊技者が所有するイヤホンが「Nishikawaguchi_phones」であれば、そのデバイス名を選択決定すると、イヤホンと遊技機との無線接続（ペアリング）が開始される。

【２１５７】

ペアリングが成功した場合には上記接続報知演出として、図１１１（Ｅ）に示すように、「接続が完了しました。イヤホン遊技をお楽しみ下さい。」の画像が表示を含む「接続完了画面１０１ｅ」が表示される。このとき、イヤホンからは「接続が完了しました♪」といった音声が出力される。そして、メニュー項目の「戻る」を決定すると、図１１１（Ｂ）に示す上位階層のメニュー画面１０１ｂに戻るようになっている。なお、メニュー画面１０１ｂに戻るのではなく、ペアリング設定画面１０１ｃに戻ってもよいし、図１１１（Ａ）に示す客待ち待機中画面１０１ａに戻ってもよい。

【２１５８】

接続完了画面１０１ｅが表示された場合には、その後、イヤホン遊技が許容されることになる。一方、ペアリングに失敗した場合は、再接続を促す演出（再接続要求演出）として、「ペアリングに失敗しました。再度、接続操作を行って下さい。」などの再接続要求画像を表示するようになっている。この場合は、再接続要求画像がしばらく表示された後、再度、一覧表示画面１０１ｄに接続可能なデバイスが一覧表示されるようになっている。

【２１５９】

なお図示はしていないが、本例の場合、新たにペアリングを開始する前に、既に接続中の他のデバイスが存在する場合には、一覧表示の最上位にそのデバイス名が表示され、接続中のデバイスが存在する旨を報知可能となっている。たとえば、接続中のデバイスが「Sinbashi_phone」という名称であれば、「Sinbashi_phone　接続中！」の文字が点滅表示（強調表示）する画像が表示され、この状態で、現遊技者が接続しようとする上記「Nishikawaguchi_phones」を選択決定した場合には、「ペアリング中の無線イヤホンがあります。新たなイヤホンとペアリングを開始しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」などの警告表示をして、現遊技者に対して、接続中の無線イヤホンのペアリングを解除するか否かを選択可能となっている。

【２１６０】

（メニュー項目：「接続中のイヤホンを解除する）

またメニュー項目の「接続中のイヤホンを解除する」（接続解除用項目）が決定された場合、接続中のイヤホン（デバイス）を解除可能となっている。本項目は、主に、現遊技者が接続中のイヤホンを遊技機から解除する際に使用される。

【２１６１】

本例の場合、遊技者が「接続中のイヤホンを解除する」の項目を決定すると、接続が解除された旨を報知する「接続解除演出」が実行される。接続解除演出の一例を図１１１（Ｆ）に示す。図１１１（Ｆ）には、接続解除用項目が選択された場合に、ペアリング解除を報知する「接続を解除しました」の画像を含む接続解除報知画面１０１ｆが表示される例を示してある。

【２１６２】

なお本例では、「接続中のイヤホンを解除する」の項目が決定された場合に、直ちに、接続が解除される例を示してあるがこれに限らず、遊技者に対してイヤホンとの接続を解除（切断）するか否かを選択させる「接続解除選択演出」を実行可能に構成してもよい。たとえば、「イヤホンとの接続を解除しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」や、「ペアリングを解除しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」（ＹＥＳ＝「接続解除（切断）」、ＮＯ＝「キャンセル」）などの選択画像を表示して、遊技者が「ＹＥＳ」に決定した場合（出力解除操作をした場合）、接続を解除（ペアリングを解除）し、「ＮＯ」に決定した場合には、キャンセルして、再度、図１１１（Ｃ）のペアリング設定画面１０１ｃに戻るように構成してもよい。

【２１６３】

なお図示はしていないが、接続中の無線イヤホン（デバイス）が存在しない場合には、「接続中のデバイスはありません」や「接続中のイヤホンはありません」などの画像が表示されるようになっている。接続中の無線イヤホンが存在しない場合には、ペアリング設定画面１０１ｃ中の接続解除用項目である「接続中のイヤホンを解除する」の項目を選択不能としたり、他の項目よりも暗く表示したりして、接続中の無線イヤホンが存在しないことを報知可能に構成してもよい。

【２１６４】

（メニュー項目：「接続方法について」）

また、メニュー項目の「接続方法について」が決定された場合、接続方法表示画面（不図示）が表示される。ここでは、イヤホン遊技初心者のために、ペアリング設定に関する操作方法（設定手順）などが表示されるようになっている。

【２１６５】

ところで、無線接続可能に構成する場合、デバイス（無線イヤホン）の検出可能範囲を無闇に広範囲にしてしまうと、接続可能な無線イヤホンを多数検出してしまう恐れがあるため、その検出可能範囲は、概ね１ｍ程度（遊技者と遊技機の一般的な距離）にとどめることが好ましい。ただし、無線接続（ペアリング）が完了した場合は、遊技機と遊技者所有のイヤホンとの１対１の通信環境が出来上がるため、検出可能範囲（通信有効範囲）を広範囲（たとえば、１０ｍ程度）に広げて、遊技者が遊技機から多少離れた場合であっても、遊技機との通信が切断されないようにすることが好適である。また、遊技機との通信が切断された場合であっても（たとえば、遊技者が所用により離席して通信有効範囲外に出てしまった場合や、電波の不具合により切断されてしまった場合など）、通信有効範囲内であれば、自動的に接続可能（ペアリング操作をすることなく、再接続可能）に構成することが好適である。また、自動接続（再接続）された場合は、接続が再開したことを遊技者に報知する演出（自動接続報知演出）を実行可能に構成してもよい。なお近年では、再接続された場合に、イヤホンから接続された旨が所定の音声により報知されるものが多いため、遊技機側にて、あえて再接続された旨を報知しなくてもよい。

【２１６６】

なお、イヤホンとの切断時間が所定時間（たとえば、１５分～２０分）経過した場合には、自動的にペアリング解除（無線接続解除）可能な構成とし、スピーカ４６からの出力に切り替えてもよい。また、遊技者が食事休憩等により切断期間が長時間（たとえば、６０分程度）にわたることが判明している場合を考慮して、ペアリング解除期間を延長する延長機能を設けてもよい。たとえば、遊技環境設定により、延長機能の設定のＯＮ／ＯＦＦを可能に構成することができる。

【２１６７】

また、イヤホンとの無線接続が完了した後（ペアリング完了して通信環境が整った後）、直ちにイヤホンからの出力を開始しなくてもよい。たとえば、接続完了後、上記（接２）で説明した内容と同じく、上記開始要求演出により、遊技者に、イヤホンからの出力を開始するか否かを選択させ、遊技者が出力開始を選択した場合は、イヤホンからの出力を開始してもよい。この場合、スピーカ４６・イヤホンに関する出力停止／開始タイミングの形態としては、図１１０（ロ）に示す接続例２と、実質的に同じになる。上記開始要求演出を実行する場合、図１１０（ロ）において、時刻ｔ１～ｔ２が、ペアリング完了後、遊技者による出力開始操作中の期間となる。

【２１６８】

本実施形態では、無線接続に関する設定情報（ペアリング設定情報）はバックアップされないようになっている。すなわち、電断復帰を含む電源復帰後に無線イヤホンを接続する場合は、新たにペアリング操作が必要となる。ペアリング設定情報をバックアップして、ＲＡＭクリアされた場合に限り、ペアリング設定情報を初期化してもよいが、そのような処理にすると、制御負担が増えてしまう点、またＲＡＭクリア操作自体は頻繁に行うものではないという点に鑑み、本実施形態では、ペアリング設定情報についてはバックアップしない構成としている。なお、電断時にペアリング設定情報をバックアップして、ＲＡＭクリア操作をする・しないにかかわらず、電源投入時の処理において、ペアリング設定情報を初期化可能に構成してもよい。

【２１６９】

（開始要求演出実行後、イヤホンが接続されているにもかかわらず、遊技者による出力開始操作が行われない場合）

なお、有線接続または無線接続に関し、上記開始要求演出を実行可能に構成した場合において、イヤホンが接続されているにもかかわらず、遊技者による出力開始操作が行われない場合、所定の終了条件を満たすまで、開始要求演出を実行させることができる。たとえば、次の（開１）～（開７）のような終了条件を定めることができる。

【２１７０】

（開１）イヤホンとの接続が切断されるまで。

（開２）コンプリート機能が作動した場合。

（開３）開始要求演出の実行開始から所定時間経過するまで。

【２１７１】

（開４）非遊技中（客待ち待機中）に開始要求演出が実行された場合、開始要求演出の実行開始から所定時間経過するまで、または次ゲームの開始、もしくは次ゲームの終了まで。なお、次ゲームに限らず、複数ゲームにわたり実行してもよい。

【２１７２】

（開５）ゲーム中に開始要求演出が実行された場合、今回のゲームが終了するまで。なお、今回のゲームが終了するまでに限らず、次ゲーム以降にわたり実行してもよい（１または複数ゲームにわたり実行可能に構成してもよい）。また、当り遊技が開始された場合に、開始要求演出を終了させてもよい。

【２１７３】

（開６）客待ち演出（デモ表示）が開始された場合。なお、デモ表示が終了して、再度、客待ち前演出が実行される場合には、客待ち前演出において、開始要求演出を再表示してもよい。

【２１７４】

（開７）上記（開１）～（開６）のうち少なくとも１つを採用することができる。

【２１７５】

（接続報知演出の変形例）。

上記接続報知演出を実行可能に構成した場合、遊技中と非遊技中とで、その演出態様を共通の演出態様としてもよいが、異なる演出態様としてもよい。具体的には、接続報知演出が画像表示による演出を含む場合には、その画像表示演出態様を、音演出を含む場合にはその音演出態様を、光演出を含む場合にはその光演出態様を、遊技中と非遊技中とで、

異なる演出態様とすることができる。たとえば、遊技中の場合は、非遊技中と比較して、接続報知演出に係る画像表示範囲が小さい、報知音量が低い、輝度が低いなどである。

【２１７６】

また、遊技中と非遊技中のいずれの場合であっても接続報知演出を実行してもよいし、いずれか一方の場合に接続報知演出を実行してもよい。なお、遊技者にイヤホンが接続された旨を明確に報知するために、遊技中と非遊技中によらず、少なくともイヤホンからは、所定の接続報知音を出力することが好ましい。

【２１７７】

（イヤホンからの出力を開始する場合の変形例）

有線接続の場合において、上記（接１）では、イヤホン接続後、直ちにイヤホンからの出力を開始するケース、上記（接２）では、所定の開始操作（出力開始操作）が実行された場合にイヤホンからの出力を開始するケースについて説明したが、イヤホン接続後において、次の（開１０）～（開１５）のようなタイミングにて、イヤホンからの出力を開始可能な構成としてもよい。

【２１７８】

なお、下記（開１０）～（開１５）において、上記（接１）の場合は、イヤホンを接続した段階で「接続完了」とし、上記（接２）の場合は、イヤホンを接続して、遊技者が上記出力開始操作をした場合を「接続完了」として扱う。また、無線接続の場合には、ペアリングが完了して通信環境が整った段階を「接続完了」として扱い、上記（接２）で説明した内容と同じく、所定の開始操作（出力開始操作）を要する場合には遊技者が上記出力開始操作をした場合を「接続完了」として扱う。

【２１７９】

（開１０）ゲーム中（図柄変動表示ゲーム中）に接続完了した場合、当該ゲームの終了時。なお、当該ゲーム終了後に非遊技（客待ち待機中）に移行する場合には、非遊技開始時でもよい。

（開１１）ゲーム中に接続完了した場合、次ゲームの開始時。なお、当該ゲームが当りの場合には、当り遊技開始時または当り遊技終了時でもよい。

（開１２）当り遊技中に接続完了した場合、当り遊技終了時。

（開１３）当り遊技中に接続完了した場合、当り遊技終了後の１ゲーム目の開始時。

（開１４）非遊技中の場合。なお、非遊技中に接続完了した場合、上記（接１）ケースでは、直ちにイヤホンからの出力を開始し、上記（接２）のケースでは、出力開始操作後に直ちにイヤホンからの出力を開始してもよい。

（開１５）上記（開１０）～（開１４）のうち少なくとも１つを採用することができる。

【２１８０】

なお、イヤホン接続可能期間の定め方（上記（禁１）～（禁９）参照）に応じて接続完了タイミングが異なるため、イヤホン接続可能期間に応じて、上記（開１０）～（開１５）を適宜当て嵌めて採用すればよい。たとえば、ゲーム中（図柄変動表示ゲーム中）がイヤホン非接続可能期間である場合には、上記（開１０）または（開１１）に接続完了になることは無いため、上記（開１２）～（開１４）のうち少なくとも１つを採用することができる。また、イヤホン遊技の開始（イヤホンからの出力開始（出力開始操作を要する場合にはその操作完了後））の条件は異なるが、イヤホン遊技の終了については当該条件下でなくとも終了できるように構成することができる。

【２１８１】

＜イヤホン遊技に関する諸問題およびその解決手段について＞

以上のように、遊技者が持参したイヤホンを遊技機と接続可能に構成すれば、遊技者は、他の遊技機からの演出音や周囲の騒音に邪魔されることなく、自身が遊技する遊技機からの演出音を楽しむことができ、遊技者間のトラブルを防止することができるようになる。また、遊技機から演出音が発せられなくなるため、環境に優しい遊技機を提供することができる。

【２１８２】
しかし、遊技機に係るすべての音演出をイヤホンからの出力に切り替えてしまうと、以下の問題を招来する。
【２１８３】
遊技機に係るすべての音演出をイヤホンからのみの出力に切り替えてしまうと、本来、遊技者ではなくホール関係者に対して発報すべき演出音、具体的には、エラー報知に係る音演出（以下「エラー音」と称する）も、遊技者にしか聞こえない状態となり、ホール関係者がエラー中の遊技機の発見が遅れたり、ゴト行為の発見が遅れたりしてしまうといった問題が生じうる。また、エラーに属するものではないが、遊技者に対する警告事象に係る演出（たとえば、発射誘導報知演出（右打ち指示演出、左打ち指示演出）など：以下「警告事象報知演出」と称する）や、注意喚起事象に係る演出（たとえば、コンプリート演出、計数に係る演出など：以下「注意喚起事象報知演出」と称する）についても、遊技者自身だけでなく、ホール関係者にも報知した方がよいケースもありうる。以下に、これらを解決しうる好ましい実施形態について説明する。
【２１８４】
なお以下では、特に断りの無い限り、遊技機とイヤホンとが有線または無線により接続中であることを前提として説明し、また、イヤホンが遊技機に接続されて、イヤホンからの音演出が出力可能状態（イヤホン音出力可能状態）である状況下を「イヤホン接続中」または「イヤホン遊技中」と称する。
【２１８５】
また、遊技中の演出に係る音演出を「遊技演出音」と称する。また特に断りのない限り、或る音を「スピーカ４６から出力する」といった場合は、「少なくともスピーカ４６から出力する」と言う意味であり、スピーカ４６からの出力のみに限定するものではなく、イヤホンから出力される形態も含むことができる。同様に、或る音を「イヤホンから出力する」といった場合は、少なくともイヤホンから出力すると言う意味であり、イヤホンからの出力のみに限定するものではなく、スピーカ４６から出力される形態も含むことができる。
【２１８６】
また、エラー種別によっては、エラー音の他、光演出や画像表示演出によるエラー報知が実行されるものがあるが、光演出や画像表示演出によるエラー報知については、特に断りの無い限り、イヤホン接続中・非接続中を問わず実行されるものとして説明する。以下、本実施形態について説明する。
【２１８７】
（イヤホン接続中にエラーが発生した場合について）
（耳１）エラー音については、イヤホン接続中（イヤホン遊技中）・イヤホン非接続中のいずれの場合であっても、エラー音をスピーカ４６のみから出力することができる。この場合、イヤホンからの出力（音（音声）出力）を中断して（イヤホン出力不能状態に制御）、スピーカ４６による出力のみに切り替える。また、スピーカ４６から出力されるエラー音については、遊技演出音（音量調整可能な場合は、現在設定中の音量または設定可能範囲内での最大音量レベル）よりも大きい音量で出力してもよい。
【２１８８】
（耳２）イヤホン接続中にエラーが発生した場合、スピーカ４６からだけでなく、遊技者に対してエラーが発生した旨を報知すべく、エラー音をイヤホンから出力してもよい。この場合、イヤホンから出力される遊技演出音については、消音または小音（非エラー中の音量（通常音量）よりも小さい音量。音量調整可能な場合は、現在設定中の音量よりも小さい音量）にすることができる。
【２１８９】
また、エラー音の出力タイミングは、イヤホンとスピーカ４６とで、同一（略同一）タイミングとしてもよいし、異なるタイミングとしてもよい。また、イヤホンからエラー音を出力する場合は、スピーカ４６からのエラー音と同一または異なるエラー音とすること

ができる。異なるエラー音とする場合には、たとえば、或るエラーが発生した場合に、スピーカ４６からは「ピーピピ　ピーピ♪」（エラー解消まで繰り返し）といった警告音を出力し、イヤホンからは「エラーが発生しています。店員をお呼び下さい♪」（エラー解消まで繰り返し）などの音声を出力し、イヤホン接続中であっても、エラーが発生したことを遊技者が把握し易いように構成することができる。

【２１９０】

（耳３）イヤホン接続中の場合には、エラー種別に応じて、少なくともスピーカ４６（スピーカ４６のみ、またはスピーカ４６およびイヤホン）から出力するエラー音（第１エラー音）と、スピーカ４６から出力せずにイヤホンからのみ出力するエラー音（第２エラー音）とを定めてもよい。つまり、１または複数の特定のエラーは少なくともスピーカ４６からエラー音を出力し、その他のエラーは、スピーカ４６から出力せずにイヤホンからのみ、エラー音を出力するように構成することができる。

【２１９１】

遊技機の種類や遊技性にも因るが、たとえば、その機種のエラーの深刻度（遊技を進行する上で妨げになりうる重大なエラーか否か）に応じて、スピーカ４６から出力するエラー音と、スピーカ４６から出力せずにイヤホンから出力するエラー音とを定めてもよい。当然ではあるが、深刻度の高いエラーについてはイヤホン接続中・非接続中を問わず、エラー音をスピーカ４６から出力することが重要であるが、深刻度の高いエラーとして扱うか否かは、上述したように、遊技機の種類や遊技性にも大きく左右されるものであるため、スピーカ４６から出力するエラー音とするか否かは、適宜定めることが好ましい。

【２１９２】

深刻度の高いエラーの代表例としては、たとえば、ゴト行為防止対策用のエラーであり、具体的には、不正検出センサによるエラー（たとえば、振動エラー、電波エラー、磁気エラー等）やＲＡＭクリアエラーなどがあり、その他、遊技続行困難または遊技続行不可能となるようなエラー（たとえば、制御基板に係るエラー（主基板エラー、ＲＡＭエラー）、玉抜きエラーなど）が挙げられる。なお、扉開放エラーは、比較的深刻度が低いエラー種別に属する機種が多いが、扉開放エラーもゴト行為防止対策用のエラーに属するものとして扱ってもよい。斯様な深刻度の高いエラーに係るエラー音は、少なくともスピーカ４６から出力することが好ましい。一方、たとえば、一般遊技機（非循環式の遊技機）に係る上皿満杯エラーのように、遊技者自身で解消しうるエラーの場合には、スピーカ４６から出力せずにイヤホンから出力するエラー音として定めてもよい。なお、エラー音のみで報知するエラーの場合には、イヤホン接続中・非接続中を問わず、スピーカ４６からエラー音を出力することが好ましい。

【２１９３】

（耳４）イヤホン接続中の場合、警告事象報知演出（たとえば、発射誘導報知演出（右打ち指示演出および／または左打ち指示演出））に係る音演出を、少なくともイヤホンから出力可能に構成することができる。

【２１９４】

（耳５）イヤホン接続中の場合、注意喚起事象報知演出（たとえば、コンプリート作動前演出、コンプリート演出、コンプリート演出、計数に係る演出（計数報知、計数終了報知および計数完了報知のうち少なくとも１つ））に係る音演出を、少なくともイヤホンから出力可能に構成することができる。なお、「コンプリート演出」、「コンプリート作動前演出」、および「計数に係る演出」のうち、少なくとも１つをイヤホンから出力可能に構成してもよい。

【２１９５】

なお、上記警告事象報知演出や注意喚起事象報知演出については、エラー報知に属するものではなく、正常な遊技進行上で、所定の条件を満たした場合に実行される遊技演出の一態様である。したがって、これらの演出音については、エラーのように外部に報知する必要性が低いことから、イヤホン接続中は、当該演出音をイヤホンから出力し、スピーカ４６からは出力しないように構成してもよい。ただし、少なくともコンプリート演出に係

る演出音については、スピーカ４６から出力することが好ましい。その理由は、次の通りである。

【２１９６】

コンプリート機能が作動した場合には遊技実行不能状態に制御され、それ以降、遊技をすることができなくなる。そのため、コンプリート機能が作動した旨をホール関係者に報知する必要性が高い。したがって、少なくともコンプリート演出に係る音演出については、スピーカ４６から出力することが好ましい。なお、他の遊技演出音については、コンプリート機能作動中であっても、イヤホンからの出力を許容（継続）してもよいし、イヤホンからの出力を停止して、スピーカ４６からの出力に切り替えてもよい（コンプリート機能作動後、直ちにスピーカ４６からの出力に切り替えてもよい）。

【２１９７】

また、コンプリート機能の作動条件を満たしたが、コンプリート機能の作動は時系列的にその後になる場合、具体的には、既に説明したように、大当り遊技中にコンプリート機能作動条件が成立した場合（たとえば、大当り遊技中にＭＹ値「９５０００個」に達した場合）、その大当り遊技の終了後（終了ＩＮＴ時間経過後）にコンプリート機能が作動することになるが、イヤホン接続中の大当り遊技中にコンプリート機能作動条件が成立した場合には、直ちにスピーカ４６の出力に切り替えてもよい（コンプリート機能の作動を待たずに、コンプリート機能作動条件成立を以て、イヤホンとの接続を強制的に解除する）。この場合、イヤホンからの出力を許容してもよいし、イヤホンからの出力を停止して、スピーカ４６からの出力のみに切り替えてもよい。

【２１９８】

また、大当り遊技中の所定のタイミングでスピーカ４６の出力に切り替えてもよい。当該所定のタイミングについては、コンプリート機能作動条件が成立したタイミングにもよるが、たとえば、開始ＩＮＴが終了した場合、ラウンド遊技の開始または終了した場合、終了ＩＮＴが開始した場合、コンプリート機能作動条件成立後に所定時間経過した場合などとすることができる。なおこの場合も、イヤホンからの出力を許容（継続）してもよいし、イヤホンからの出力を停止して、スピーカ４６からの出力に切り替えてもよい。

【２１９９】

（イヤホン接続中に、遊技機との接続が切断された場合）

次に、イヤホン接続中に、遊技機との接続が切断された場合（無線通信または有線通信接続が切断された場合）について説明する。なお、イヤホンと遊技機間の接続が切断される状況には、主に、次の（断１）～（断４）のようなケースがある。

【２２００】

（断１）遊技者が意図的に接続を切断するケース（たとえば、イヤホン遊技を止める場合など）や、

（断２）遊技者の意に反して接続が切断されるケース（たとえば、不意に有線イヤホンのケーブルが外れた場合や、

（断３）無線イヤホンのバッテリー残量が無くなった場合など）や、

（断４）遊技機側の制御上、強制的に切断するケース（たとえば、エラーが生じた場合に、イヤホンからの出力を停止してスピーカ４６の出力に切り替える場合）

などの種々のケースがあるが、本明細書中において「接続が切断された場合」（イヤホンと遊技機間の接続が切断された場合）とは、特に断りの無い限り、上述の（断４）以外の状況を扱う。

【２２０１】

イヤホン遊技中に、イヤホンと遊技機間の接続が切断された場合、直ちに、スピーカ４６からの出力に切り替えてもよいが、切断時に直ちにスピーカ４６からの出力に切り替えるのではなく、たとえば、或る程度の期間を置いてから、スピーカ４６からの出力に切り替えることが好ましいケースもある。すなわち、接続が切断された場合、所定の切替条件の成立に基づいて、スピーカ４６からの出力に切り替える構成とすることができる。特に、無線通信の場合には、デバイス間の有効通信距離に制限があるため（遊技機側やイヤホ

ン側の電波の最大出力等によって通信距離が制限される）、たとえば、イヤホンを装着した遊技者が単にトイレや飲食物購入等の所用のために、短時間、通信範囲外に移動して通信が切断されるケースがあるが、このような場合にも、直ちに、スピーカ４６からの出力に切り替えることは好ましくない。斯様な事態を考慮し、所定の切替条件については、次のような条件を採用することができる。

【２２０２】

（切替１）切断後、所定時間が経過した場合。

（切替２）切断時が図柄変動表示ゲーム中の場合、そのゲームが終了した場合。

（切替３）切断時が特定の遊技状態である場合、その遊技状態が終了した場合。特定の遊技状態は、たとえば、通常状態、時短状態（微時短状態を含む）、確変状態、潜確状態、当り遊技などである。

（切替４）コンプリート機能が作動した場合（コンプリート機能が作動した場合は、遊技実行不能状態に制御されるため、直ちに切断することが好ましい）。

（切替５）切断後、非遊技中（たとえば、特別図柄が待機中であり、かつ保留記憶無しの状態（図１２のＳ４１７～４１９参照）など待機中）となった場合。

（切替６）切断時が非遊技中であるが、その時点では直前のゲームに係る音演出が出力中である場合おいて、所定の条件が成立した場合（たとえば、当該音演出が終了した場合や、当該音演出終了後に所定時間経過した場合）。

（切替８）上記（切替１）～（切替８）のうち少なくとも１つを採用することができる。

【２２０３】

なお、切断時が非遊技中の場合は、上記（切替５）を採用するのではなく、直ちにスピーカ４６からの出力に切り替えてもよい。

【２２０４】

また、上記（断４）の「遊技機側の制御上、強制的に切断するケース」を除外したのは、本ケースの場合、深刻度が高いエラーなどの遊技機に深刻な不具合が発生している状況下にあるケースが主たるケースであるため、イヤホンの接続が切断された場合、所定の切替条件の成立を待つよりも、直ちに、スピーカ４６からの出力に切り替えることが好ましいからである。

【２２０５】

（切断報知演出）

また、イヤホン接続中に、イヤホンと遊技機との接続が切断された場合、その旨を報知する「切断報知演出」を実行可能に構成することができる。

【２２０６】

切断報知演出には、音演出、光演出、および画像表示演出の少なくとも１つを利用することができるが、切断された旨を音演出で報知すると、実行中のゲームに係る遊技演出音と紛らわしくなる点、切断時は、イヤホンから演出音が聞こえなくなるため、遊技者が切断されたことを遊技者が把握し易いようにする点などを考慮して、切断報知演出は、少なくとも視覚的に把握し易い画像表示演出を利用することが好ましい（たとえば、「イヤホンとの接続が切断されました。」や「イヤホンとの接続が切断されました。イヤホン遊技を中止します。」等の画像を表示する）。この場合、切断報知演出を大々的に報知するのではなく、他の演出の邪魔にならない位置（たとえば、液晶画面の隅部近傍などの退避表示用領域）に表示したり、他の演出（たとえば、変動中演出、当り中演出等）よりも表示優先度が低くしたりする（たとえば、切断報知演出との透過率を高くし、背景側の予告演出等を把握し易いようにする）ことが好適である。また、切断後、直ちにスピーカ４６の出力に切り替えない場合には、その切り替える旨を事前報知する「切替報知演出（切断事前報知演出）」を実行可能に構成してもよい。たとえば、「イヤホンとの接続が切断されました。まもなく、スピーカの出力に切り替えます。」などの画像を表示することができる。

【２２０７】

なお、上記切断報知演出は、次の（切１）～（切５）のように構成することができる。
【２２０８】
（切１）遊技中と非遊技中とで、異なる演出態様とすることができる。たとえば、遊技中は、上述のように画像表示演出による演出態様とし、非遊技中は画像表示演出に加え、音演出および／または光演出とによる演出態様とすることができる。具体的には、遊技中は「イヤホンとの接続が切断されました。」等の画像表示のみを実行し、非遊技中は「イヤホンとの接続が切断されました。」等の画像表示と「イヤホンとの接続が切断されました♪」等の音声を出力する。特に非遊技中は、基本的には遊技演出音が実行されていないため、少なくとも音声（音演出）を含む演出態様により、イヤホンが切断された旨を報知することが好ましい。また、遊技中と非遊技中とで、切断報知演出に係る表示範囲、報知音量、報知輝度の少なくとも１つを異なる演出態様としてもよい。たとえば、切断報知演出に係る表示範囲または報知音量などについて、遊技中よりも非遊技中の方が、相対的に大きく（高く）なるように構成してもよい。
【２２０９】
（切２）遊技中と非遊技中とにおいて切断報知演出を実行可能に構成してもよいが、イヤホンが切断された遊技状況は、遊技進行自体には影響を及ぼすことがない点、遊技中に切断報知演出を現出させるのは他の予告演出等の邪魔になりうる点などを考慮し、少なくとも非遊技中の場合に切断報知演出を実行可能な構成としてもよい。たとえば、遊技中の場合には切断報知演出を実行せず、非遊技中の場合に切断報知演出を実行可能な構成とすることができる。
【２２１０】
（切３）しかし、遊技演出音を周囲の騒音に邪魔されることなく集中して遊技に興じたいと切望する遊技者も多いのが実情であり、切断された事実を早急に遊技者に知らせることも重要であるという点に鑑み、少なくとも遊技中である場合に切断報知演出を実行可能な構成としてもよい。たとえば、非遊技中の場合には切断報知演出を実行せず、遊技中の場合に切断報知演出を実行可能な構成とすることができる。
【２２１１】
（切４）コンプリート機能が作動した場合は、遊技実行不能状態に制御されるため、切断報知演出を実行する必要性に乏しい。したがって、コンプリート機能が作動した場合は、切断報知演出を実行しなくてもよい。
【２２１２】
（切５）切断された状況に応じて、異なる切断報知演出を実行してもよい。上記した切断報知演出は、主に、遊技者が意図的に接続を切断するケースや、遊技者の意に反して接続が切断されるケースが大半であるため、その報知内容は、上記したように「イヤホンとの接続が切断されました。といった受身の意を含む表現内容の演出態様とすることが好ましい。なお、上記（断４）の「遊技機側が制御上、強制的に切断するケース」の場合には「エラーが発生したため、イヤホンの接続を切断しました。」（所定のエラー発生時に接続を切断する場合）や、「コンプリート機能が作動しました。イヤホンの接続を切断します」（コンプリート機能時に接続を切断する場合）など、遊技機側が自発的に切断した意を含む表現内容を含む演出態様（強制切断報知演出）とすることが好ましい。
【２２１３】
なお、上記切替報知演出についても、切断報知演出と同様に、次の（替１）～（替４）のような構成とすることができる。なお、上記（切１）～（切４）と実質的に同様の内容については重複記載を避けるため、省略する。
【２２１４】
（替１）遊技中と非遊技中とで、異なる演出態様とすることができる。
（替２）少なくとも非遊技中の場合に切替報知演出を実行可能な構成としてもよい。
（替３）少なくとも遊技中である場合に切替報知演出を実行可能な構成としてもよい。
（替４）コンプリート機能が作動した場合は、切替報知演出を実行しなくてもよい。
【２２１５】

（接続解除選択演出の変形例）
ここで図１１１では、遊技環境設定において、接続解除用項目（図１１１（Ｃ）の「接続中のイヤホンを解除する」）が決定された場合に、ペアリング解除する形態を中心に説明した（図１１１（Ｂ）（Ｃ）（Ｆ）参照）。しかし本発明はこれに限らず、次のように構成することができる。
【２２１６】
たとえば、遊技環境設定とは別に、独立して上記「接続解除選択演出」を実行可能に構成してもよい。たとえば、遊技中および非遊技中の任意のタイミングにて、遊技者が特定操作（接続解除選択演出実行用の操作）を行った場合、イヤホンとの接続を解除（切断）するか否かの選択画像、たとえば既に説明した「イヤホンとの接続を解除しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」や「ペアリングを解除しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」などの選択画像を表示し、遊技者が操作手段を用いて接続を解除するか否かを選択可能に構成することができる。
【２２１７】
斯様な接続解除選択演出により、一々、遊技環境設定画面の表示操作を経て、ペアリングを解除しなくてもよく、遊技者は自己の好きなタイミングで、イヤホン遊技を中止することができるようになる。勿論、図１１１に示すような遊技環境設定機能自体を有しない遊技機あってもよく、この場合は、遊技者が接続解除選択演出実行用の操作を行った場合に、接続解除選択演出を実行すればよい。
【２２１８】
なお、イヤホンが非接続中に、遊技者が接続解除選択演出実行用の操作を行った場合は、接続解除選択演出を実行しなくてもよい。また、「無線イヤホンを接続して下さい。」などのイヤホン接続を促す接続要求演出を実行可能に構成してもよいし、図１１１で説明したように、「接続中のデバイスはありません」や「接続中のイヤホンはありません」などの画像を表示してもよい。また、接続解除選択演出を実行するが、接続解除項目の「ＹＥＳ」自体を選択不能としてもよいし、上記選択画像（上記「イヤホンとの接続を解除しますか？　ＹＥＳ／ＮＯ」などの画像）を暗く表示したりして、接続中の無線イヤホンが存在しないことを報知可能に構成してもよい。
【２２１９】
なお、接続解除選択演出は、遊技者に対してイヤホンとの接続を解除（切断）するか否かを選択させる演出であることから、専ら、無線イヤホンが接続可能な遊技機において、ペアリングを解除する際に利用される。有線接続の場合は、遊技者自身でイヤホンケーブルを遊技機側（イヤホンジャック）から取り外せばよく、接続解除選択演出を実行する必要性に乏しいからである（勿論、有線接続可能な遊技機の場合にも、接続解除選択演出を実行してもよい）。
【２２２０】
本例に係る接続解除選択演出は、遊技者が所定操作を行った場合に、いつでも実行されるように構成してもよいし、遊技状況に応じて、次のような条件を付すこともできる。
【２２２１】
（解除１）非遊技中および／または遊技中の場合。
（解除２）非遊技中となった後、所定時間経過（たとえば、１０秒経過）した場合。
（解除３）非遊技中となったが、直前に実行されたゲームに係る音演出が出力中である場合において、所定の条件が成立した場合（たとえば、当該音演出が終了した場合や、当該音演出終了後に所定時間経過した場合など）。
（解除４）当り遊技中（当り中演出）の所定のタイミング（たとえば、開始ＩＮＴ中（オープニング演出中）、ラウンド遊技中（ラウンド中演出中）、終了ＩＮＴ中（エンディング演出中）など）。
（解除５）特定の遊技状態中（たとえば、通常状態よりも有利な遊技状態中）。
（解除６）遊技環境設定が可能な期間。
（解除７）上記（解除１）～（解除６）のうち少なくとも１つを採用することができる。

【２２２２】
なお、コンプリート機能が作動した場合は遊技実行不能状態に制御されるが、コンプリート機能が作動した場合であっても、少なくとも接続解除選択演出の実行は制限しないように構成することができる。また、コンプリート機能が作動した場合に、遊技者に対してイヤホンの接続解除を促す演出（接続解除要求演出）を実行可能に構成してもよい。たとえば、「コンプリート機能が作動しました。イヤホンの接続を解除して下さい。」などの画像表示を行うことができる。
【２２２３】
しかし、コンプリート機能が作動した場合に、接続解除選択演出（遊技環境設定に属する接続解除選択演出を含む）の実行を制限する構成としてもよい。コンプリート機能による遊技実行不能状態の解除は、少なくとも電源断（本実施形態の場合、ＲＡＭクリア）が必要であるため、接続解除選択演出を実行する意義に乏しいからである。ただし、無線イヤホンの場合（無線接続の場合）、接続解除選択演出の実行が制限されてしまうと、コンプリート機能作動中はペアリング解除不能となってしまう。遊技者が遊技機とのペアリングを解除できないとすると、遊技機との接続が維持されたままになってしまい、不具合が生じる恐れがある。そこで、少なくともコンプリート機能が作動した場合は、イヤホンとの接続を強制的に解除可能な構成することが好ましい。
【２２２４】
また本例の場合においても、遊技者が出力解除操作を行った場合（接続解除選択演出にて「ＹＥＳ」を選択した場合）、図１１１（Ｆ）に示すような「接続解除完了演出」を実行可能に構成してもよい。
【２２２５】
なお別途、上記「カスタマイズ初期化選択演出」を実行可能な場合、遊技者がカスタマイズ初期化を選択した場合には、カスタマイズ初期化に伴い、イヤホンとの接続も解除されるように構成してもよい。しかしこれに限らず、カスタマイズ初期化ではイヤホンとの接続は解除されないように構成してもよい。この場合、接続解除選択演出により解除可能に構成すればよい。
【２２２６】
（イヤホン遊技中における特殊演出）
次に、イヤホン遊技中における特殊な演出系について説明する。ここでは、イヤホン遊技中（イヤホン接続中）と非イヤホン遊技中（イヤホン非接続中）とで、異なる音演出（特に、遊技演出音）を実行可能な構成について説明する。本例（以下、本例を「特殊音演出形態」と称する）は、次の（演α）～（演γ）のような演出形態が含まれる。
【２２２７】
（演α）特定の演出において、イヤホン接続中とイヤホン非接続中とで異なる音演出が実行される形態。
【２２２８】
（演β）特定の演出において、イヤホン接続中には所定の音演出を実行するが、イヤホン非接続中にはその音演出を実行しない形態。つまり、イヤホン接続中にのみ、イヤホンから出力される特殊な遊技演出音（接続時特定音演出）がある形態。
【２２２９】
（演γ）特定の演出において、イヤホン非接続中には所定の音演出を実行するが、イヤホン接続中にはその音演出を実行しない形態。つまり、イヤホン非接続中にのみ、スピーカ４６から出力される特殊な遊技演出音（非接続時特定音演出）がある形態。
【２２３０】
特殊音演出形態の一例としては、たとえば、特定のリーチ演出において、イヤホン非接続中には、テンパイ時（リーチ時）に「リーチ♪」というテンパイ音をスピーカ４６から出力するが、イヤホン接続中には「リーチ♪熱いぜ！！」（非接続時と接続時とで、一部共通の音演出）や「大当りだよ♪」（非接続時と接続時とで、全く異なる音演出）といった特殊なテンパイ音を出力する。この例では、同じリーチ演出（同一の予告演出）実行さ

れる場合あっても、イヤホン接続中とイヤホン非接続中とで異なる音演出が実行され、イヤホン接続中では当選期待度を示唆する音演出が、イヤホン非接続中では当選期待度を示唆しない通常音演出が実行される例である。

【２２３１】

すなわち、本例の最大の特徴点は、イヤホン遊技中の遊技者にのみ、知得しうる特定情報を報知可能な構成であるという点にある。この特定情報としては、たとえば、上述のような当選期待度（当選を含む）に関する情報の他、設定値に関する情報（設定機能を有する遊技機に好適）、現在の遊技状態情報（所定の条件下で内部遊技状態を演出的に秘匿可能な遊技機に好適）など、種々の情報を採用することができる。

【２２３２】

特殊音演出形態に係る音演出は、変動中演出（予告演出）、先読み予告、設定示唆演出、当り中演出、デモ演出（デモ表示）などで実行させることができる。どのような演出に採用するか、またどのような特定情報を報知するかについては、適宜定めることができる。

【２２３３】

なお、当り中演出に採用する場合には、たとえば、今回のゲームが大当りである場合、そのゲーム中は当選した大当り種別を一旦秘匿状態とし、その後に実行される大当り遊技中に当選した大当り種別を報知するようなケースにおいて、イヤホン接続中には、オープニング演出中（開始ＩＮＴ中）にその当選した大当り種別に関する情報（特定情報に相当）を報せる音演出（たとえば、「おめでとう！今回の大当りは確変大当りだよ！」など）を実行するが、イヤホン非接続中にはその音演出自体を実行しない、または時系列的に後に報知する（たとえば、エンディング演出中（終了ＩＮＴ中）に報知する）ことができる。

【２２３４】

また、デモ演出に採用する場合には、イヤホン接続中に限り、たとえば、製造メーカの広告や宣伝、遊技説明、注意喚起報知、警告事象報知などの音声をイヤホンから出力させることができる。

【２２３５】

（特殊音演出形態の変形例）

また、上記の特殊音演出形態の別形態として、次のような構成とすることができる。ここでは、演出手段の一つとして、遊技者（操作者）に振動を与えることが可能な加振装置（振動手段）を設けた演出手段（以下「振動演出手段」と称する）を有する遊技機を前提として説明する。

【２２３６】

振動演出手段とは、たとえば、遊技者が操作可能な操作手段に加振装置を設け、「操作手段が振動する」といった演出態様により、動的な演出効果を発揮するものであり、時計型役物８０（時計針８２）や花型役物９０と同じく、可動体役物に属する演出手段である。振動演出手段は、予告演出や設定示唆演出やデモ演出など、種々の演出に利用することが可能であり、主に、変動中演出に係る予告演出や先読み予告の所定のタイミングにて、加振装置を作動させ、その振動態様により当選期待度を示唆したり、大当り当選を確定的に報知したりする際に利用される。以下、振動演出手段による演出を「振動演出」と称する。

【２２３７】

近年では、操作手段を単に振動させるだけでなく、意図的に振動音が大きくなるように構成したり、操作手段の内部に音を発する部材を封入したりして、音響玩具的な機能を持たせたものがあり、振動中の演出的効果を高めたものが実用化されている。

【２２３８】

しかし、イヤホン遊技中は、振動演出が奏する音演出（以下「音響玩具音」と称する）を聴取し辛い状況下にあり、折角の振動演出を設けた意義が失われてしまう恐れがある。そこで、振動演出の実行中に、イヤホンから音響玩具音を模した音演出またはそれに代わ

る音演出（以下「疑似的音響玩具音」と称する）を出力可能に構成することが好ましい。このようにすれば、イヤホン遊技中において聞き取りにくくなる音響玩具音を、疑似的に聴取させることが可能になる。なお、イヤホン非接続中の場合は、スピーカ４６から疑似的音響玩具音を出力する意義が無いため、イヤホン非接続中は、本来の音響玩具音を発するようにし、スピーカ４６から疑似的音響玩具音を出力しないことが好ましい。

【２２３９】

疑似的音響玩具音については、上記したように、本来の音響玩具音の替わりとして利用される演出態様であるが、必ずしもすべての振動演出に利用しなくてもよい。たとえば、リーチ演出の後半で、最終的なゲーム結果を報知する際に実行される振動演出（たとえば、最終結果演出導出前の煽り演出の一環として実行される振動演出や、最終結果演出の一環として実行される振動演出）や、昇格演出または復活演出の一環として実行される振動演出などのように、当選期待度が高い予告演出に用いられる振動演出、昇格報知や当確報知の際に用いられる振動演出の場合には、疑似的音響玩具音を出力可能に構成することができる。また、複数の振動演出がある場合、その演出尺（振動時間）が相対的に長い振動演出の場合に、疑似的音響玩具音を出力するように構成することができる。すなわち、演出的に重要度が高い振動演出の場合に、疑似的音響玩具音を出力するように構成し、それ以外の振動演出の場合は、疑似的音響玩具音を出力しないように構成する。

【２２４０】

（音量調整機能、レベルメータの表示態様について：図１１２）

次に、本実施形態の音量調整機能に係る各種の実施例について説明する。

【２２４１】

先述した図１１１の音量設定（音量調整）では、イヤホンとスピーカ４６とで１つの音量調整用のレベルメータ１０３ａを兼用して、音量調整可能とする兼用タイプについて説明した。しかし本発明はこれに限らず、イヤホンとスピーカ４６とで別々のレベルメータを設け、下記のように構成することができる。

【２２４２】

（調１）音量については、必ずしも遊技環境設定（たとえば、図１１１参照）において調整可能としなくてもよく、遊技環境設定とは別の操作（専用の音量設定画面表示操作）により音量設定画面（音量調整用画面）を表示可能に構成し、その設定画面にて音量を調整可能な構成としてもよい。

【２２４３】

（調２）スピーカ４６の音量とイヤホンの音量とを別々に（独立して）調整可能に構成することができる。たとえば、図１１２（Ａ）に示すように、音量調整用のレベルメータとして、スピーカ音量調整用のレベルメータ１０３ａ（以下「スピーカ用レベルメータ」と略す場合がある）と、イヤホン音量調整用のレベルメータ１０３ｃ（以下「イヤホン用レベルメータ」と略す場合がある）とを設け、スピーカ４６の音量とイヤホンの音量とを別々に調整可能に構成することができる。図１１２（Ａ）では、同じ調整画面１０１ｋに、スピーカ用レベルメータ１０３ａとイヤホン用レベルメータ１０３ｃとを表示する例を示してある。

【２２４４】

（調３）図１１２（Ａ）では、同じ調整画面に、スピーカ用レベルメータとイヤホン用レベルメータとを表示する例であるが、たとえば図１１２（Ｂ）に示すように、スピーカ用の音量設定画面１０１ｍとイヤホン用の音量設定画面１０１ｎとを表示可能に構成して、スピーカ用レベルメータ１０３ａとイヤホン用レベルメータ１０３ｃとを別々に表示してもよい。

【２２４５】

（調３）イヤホン遊技中（イヤホン接続中）の場合、遊技者がイヤホンの音量調整をし易いように、イヤホン用のレベルメータのみを表示可能に構成することができる。

【２２４６】

（調４）イヤホン遊技中の場合、スピーカ用レベルメータと、イヤホン用レベルメータ

とを表示可能な場合（図１１２（Ａ）の同時表示のケース、同図（Ｂ）の単独表示のケースのいずれであってもよい）、イヤホン用レベルメータを強調表示することが好ましい。たとえば、図１１２（Ｃ）の調整画面１０１ｐに示すように、スピーカ用レベルメータの透過率を高めることにより、イヤホン用レベルメータを強調表示する。なお、強調表示の仕方についてはこれに限らず、イヤホン用レベルメータの明度をスピーカ用レベルメータよりも高い状態で表示したり、イヤホン用レベルメータに所定のエフェクト表示処理（たとえば、ライト（グロー効果やシャドウ効果）、グラデーション、ブラー、エンボスなどによる適宜なエフェクト画像処理を施したもの）を施したりして、強調表示することができる（後述の（調６）についても同様）。なお、イヤホン用レベルメータがスピーカ用レベルメータよりも強調表示されるのであれば、その表示方法は特に制限されない。

【２２４７】

（調５）非イヤホン遊技中（イヤホン非接続中）の場合、上記した（調３）のイヤホン遊技中のケースとは逆に、スピーカ用レベルメータのみを表示可能に構成することができる。

【２２４８】

（調６）非イヤホン遊技中（イヤホン非接続中）の場合、上記した（調４）のイヤホン遊技中のケースとは逆に、図１１２（Ｃ）の調整画面１０１ｑに示すように、スピーカ用レベルメータ側を強調表示することができる。

【２２４９】

（調７）イヤホン遊技中の場合、イヤホンの音量のみを調整可能とし、スピーカ４６の音量については、レベルメータの表示／非表示にかかわらず、調整不能に構成してもよい。この場合は、イヤホンからスピーカ４６の出力に切り替わった際に、イヤホン接続時の音量（イヤホン接続直前に設定されている音量レベル）で出力される。

【２２５０】

（調８）また上記（調７）とは異なり、イヤホン遊技中であっても、スピーカ４６の音量を調整可能としてもよい。本例の場合、イヤホン遊技中であっても、スピーカ４６の音量を調整できるので、イヤホンからスピーカ４６の出力に切り替わった際に、遊技者が適宜に調整した音量で出力が可能となる。

【２２５１】

なお、上記（調７）または（調８）において、イヤホンからスピーカ４６の出力に切り替わった際に、スピーカ４６の音量をそのときに設定されている音量で出力するのではなく、所定音量（所定の音量レベル）で出力することが好ましい。その理由は、スピーカ４６に出力が切り替わった際に大音量で出力されてしまうことを避けるためである。所定音量については、最大レベル以外の音量レベルであることが好ましい。たとえば、最小音量レベル（１段階目）や中程度の音量レベル（２～３段階目）などが好適である。

【２２５２】

（調９）非イヤホン遊技中の場合、上記（調７）イヤホン遊技中のケースとは逆に、スピーカの音量のみ調整可能とし、イヤホンの音量については、レベルメータの表示／非表示にかかわらず、調整不能に構成してもよい。

【２２５３】

（調１０）また上記（調９）とは異なり、非イヤホン遊技中であっても、イヤホン側の音量を調整可能に構成してよい。本例の場合、非イヤホン遊技中であっても、イヤホンの音量を調整できるので、スピーカ４６からイヤホンの出力に切り替わった際に、遊技者が適宜に調整した音量で出力が可能となる。

【２２５４】

なお、上記（調９）または（調１０）において、スピーカ４６からイヤホンの出力に切り替わった際に、イヤホンの音量をそのときに設定されている音量で出力するのではなく、所定音量（最大レベル以外の音量レベル）で出力することが好ましい。その理由は。イヤホンに出力が切り替わった際に大音量で出力されてしまうことを避けるためである。特に、イヤホンの場合には、出力が切り替わった際に大音量で出力されると遊技者に不快感

を与えてしまう恐れがあるため、上記所定音量については最小音量レベル（１段階目）であることが好適である。

【２２５５】

（調１１）イヤホン用レベルメータとスピーカ用レベルメータの表示態様（演出態様）を異なる表示態様（演出態様）としてもよい。たとえば、図１１２（Ｄ）に示すように、スピーカ用レベルメータ１０３ａを扇状型のレベルメータとし、イヤホン用レベルメータ１０３ｃを矩形型のレベルメータとすることができる。それぞれのレベルメータの表示態様を異ならせることにより、視覚的に、いずれのレベルメータであるかを把握し易くできる。

【２２５６】

（調１２）図１１２（Ａ）～（Ｃ）では、スピーカ用レベルメータの調整段階とイヤホン用レベルメータの調整段階が同一段階（５段階）の例を示しているが、これに限らず、異なる調整段階としてもよい。たとえば図１１２（Ｄ）に示すように、スピーカ用レベルメータ１０３ａを５段階、イヤホン用レベルメータ１０３ｃを８段階とすることができる。イヤホンの音量については、スピーカ４６側よりも微調整ができる方が好ましいからである。

【２２５７】

（調１３）上記（調１２）において、音量の調整範囲については、イヤホン側とスピーカ４６側とで同一範囲としてもよい。たとえば、スピーカ側は「６０ｄＢ～８０ｄＢ」の範囲で５段階調整とし、イヤホン側は「６０ｄＢ～８０ｄＢ」の範囲で８段階調整とすることができる。

【２２５８】

（調１４）また同一の調整範囲ではなく、異なる調整範囲としてもよい。たとえば、スピーカ側は「６０ｄＢ～９０ｄＢ」の範囲で５段階調整とし、イヤホン側は「４０ｄＢ～８０ｄＢ」の範囲で８段階調整とすることができる。この場合、スピーカ側とイヤホン側とで、最小音量および／または最大音量を同一としてもよい。

【２２５９】

（調１５）なお、スピーカ用レベルメータの調整段階とイヤホン用レベルメータの調整段階が同一（図１１２（Ａ）～（Ｃ）のケース）または異なる場合（図１１２（Ｄ）のケース）において、最小レベルの音量および／または最大レベルの音量を同一音量としてもよいし、異なる音量としてもよい。

【２２６０】

（調１６）また、スピーカ用レベルメータとイヤホン用レベルメータの調整段階が同一であるか否かにかかわらず、レベルメータ１段階分の音量調整幅（Ｎ段階目とＮ＋１段階目の音量差）が同一であってもよいし、異なるものであってもよい。たとえば、後者の場合であれば、スピーカ用レベルメータの最小レベル（１段階目）～２段階目の音量調整幅が１０ｄＢ、イヤホン用レベルメータの最小レベル（１段階目）～２段階目の音量調整幅が１２ｄＢなどである。

【２２６１】

（調１７）上記（調１）～（調１６）に記載した構成のうち、少なくとも１つを採用することができる。

【２２６２】

なお、図１１１で説明した兼用タイプについても、スピーカ４６からイヤホンの出力に切り替わった場合や、イヤホンからスピーカ４６の出力に切り替わった場合には、上記（調８）や（調１０）と同じく、調整済みの音量レベルで出力するのではなく、所定音量で出力することが好ましい。その所定音量についても、上記（調８）や（調１０）と同じく、最大レベル以外の音量レベルが好ましく、特にイヤホンからスピーカ４６の出力に切り替わった場合には、最小音量レベル（１段階目）であることが好ましい。

【２２６３】

（遊技機に対するパチンコホール側専用の音量設定について：図１１３）

本実施形態では、遊技機の適所に、少なくとも音量の最大値（遊技環境設定などにおける音量調整機能により調整可能なトータルボリューム値の上限値）を段階的に調整可能な裏スイッチ（調整モード切替手段）が設けられている。この裏スイッチは、遊技機の背面側（遊技者側から操作不可能な位置）に形成され、専ら、パチンコホール店員が操作する「ホール管理用音量調整スイッチ」として設けられている。

【２２６４】

本実施形態の裏スイッチは、図１１３に示すロータリータイプのディップスイッチ（ＤＩＰ　Ｓｗｉｔｃｈ）を採用しているが、音量調整を多段階的に設定可能な構成であればスイッチの種類は特に限定されず、たとえば、スライドタイプやピアノタイプのディップスイッチ、自動復帰型のプッシュスイッチ、位置保持型スイッチ（オルタネートスイッチ、プッシュロックスイッチ）など種々のスイッチを採用可能である。

【２２６５】

図１１３に、本実施形態の裏スイッチの構成を示す。裏スイッチ７１は、その内部に複数の選択端子を有するハウジング部７１ａと、回動可能に構成され、共通端子が接続する選択端子を切り替えるための操作部７１ｂとを有して構成される。操作部７１ｂには、選択位置を示す０～９の目盛と、いずれの選択端子に接続されているかを示す凹部型の矢印が形成されており、操作部７１ｂを回転させることで、遊技機側の設定状態（調整モード）を切り替え可能となっている。裏スイッチ７１は、ポジション数１０のロータリータイプのディップスイッチを採用し、「調整モード０～９」のいずれの調整モードにも自由に切り替えることが可能である。

【２２６６】

本実施形態では、裏スイッチ７１を用いて、「調整モード０～９」の１０段階を１段階ずつ切り換え可能となっており、その切り替え可能範囲には、最大音量（最大音圧）として、次のようなものがある。

【２２６７】

調整モード０：「テスト時・工場出荷時用設定（無音＝０ｄＢ）」
調整モード１：「プレゼン用設定（７０ｄＢ）、
調整モード２：「出荷時・節電用設定（８５ｄＢ）」、
調整モード３：「第１遊技用音量小（７５ｄＢ）」、
調整モード４：「第２遊技用音量小中（８０ｄＢ）」、
調整モード５；「第３遊技用音量中（８５ｄＢ）」（出荷用と共通）、
調整モード６：「第４遊技用音量中大（９０ｄＢ）」、
調整モード７：「第５遊技用音量大（９５ｄＢ）」
調整モード８：「第１遊技・節電用音量小（６０ｄＢ）」
調整モード９：「第２遊技・節電用音量大（８０ｄＢ）」

【２２６８】

この１０段階の音量が、上記トータルボリューム値の“最大音量（制限音量）”となっており、本実施形態では、当該最大音量を、裏スイッチ７１を用いて段階的に調整可能（最大音量を制限可能）となっている。なお調整モード０の無音とは、音出力をしない（音量ゼロ）、または非可聴の音量を意味する。なお、最小音量については、調整モード０を除き（調整モード０は、音量が無音に設定されるといった例外的な設定であるため）、各調整モードで共通としてもよいし、少なくとも１つの調整モードが異なるものであってもよい。

【２２６９】

上記した裏スイッチ７１により、イヤホンおよびスピーカ４６から出力される音量の最大値が多段階的に制限されるようになっている。なお本実施形態では、裏スイッチ７１が操作された場合は、イヤホン接続中、非接続中を問わず、設定された調整モードの最大音量に制限されるようになっている。しかしこれに限らず、少なくともイヤホン接続中は、新たな調整モードに設定されても、その操作前の調整モードの最大音量を維持するように構成してもよい。

【２２７０】
なお、設定された調整モードに応じて、スピーカ用レベルメータおよび／またはイヤホン用レベルメータの表示を変更可能に構成してもよい。たとえば、調整モード０（無音）に設定された場合は、レベルメータの段階をいずれの段階に調整であっても無音状態に制御されることから、レベルメータ自体を非表示としたり、表示はするが表示態様を通常表示により抑制した状態で表示することができる。
【２２７１】
なお、「抑制した状態で表示」とは、たとえば、図１１２（Ｃ）の設定画面１０１ｐに示すスピーカ用レベルメータのように透過率を高めたり、所定のエフェクト処理を施したりして、本来のレベルメータの表示の方が強調的に表示されるような表示態様を意味する。
【２２７２】
また、調整モードに応じて、レベルメータの調整可能範囲を変更してもよい。たとえば、「調整モード３（第１遊技用音量小（７５ｄＢ））」の場合は４段階まで、調整モードよりも最大音量が大きい「調整モード７（第５遊技用音量大（９５ｄＢ））」の場合は５段階まで調整可能としてもよい。なお、前者の「調整モード３」のケースであれば、レベルメータに関し、５段階目は調整不能に制御するか、または５段階目の調整は可能ではあるが、４段階目と５段階目が同一音量（７５ｄＢ）とすることができる。また、レベルメータの表示に関し、調整不能な５段階目を通常の表示態様としてもよいし、５段階目の表示を通常表示により抑制した状態で表示してもよいし、非表示としてもよい。
【２２７３】
以下、上記した「抑制した状態で表示」または「調整不能な段階目が存在するように制御すること」を「レベルメータ制限処理」と称する。
【２２７４】
上記図１１１（Ｇ）で説明した、スピーカ用レベルメータとイヤホン用レベルメータが兼用タイプの場合、レベルメータ制限処理は実行しない構成としてもよい。また、イヤホン接続中の場合にはレベルメータ制限処理を実行せず、イヤホン非接続中の場合にはレベルメータ制限処理を実行する構成としてもよい。
【２２７５】
また、裏スイッチ７１が操作された場合（他の調整モードに変更された場合、裏スイッチ７１を操作したが、再度、同一調整モードに設定する場合を含む）、少なくともイヤホン用レベルメータを表示するように構成してもよい。たとえば、イヤホン用レベルメータについては、遊技環境設定などの所定の操作を行うことなく、裏スイッチ７１が操作されたことを以て、イヤホン用レベルメータを表示する。
【２２７６】
なお、裏スイッチ７１により設定される音量については、少なくともスピーカ４６側を対象とすればよく、イヤホン側については、固定的な調整モードであってもよい。たとえば、イヤホンの音量幅（最小音量～最大音量）については全調整モードで共通としてもよい。すなわち、裏スイッチ７１によりスピーカ側は最大音量を多段階的に制限可能であるが、イヤホン側は裏スイッチ７１により制限されない構成である。イヤホン側を裏スイッチ７１により固定的にする理由は、スピーカ４６から出力される音量は、ホール内の騒音状況や周囲の騒音環境に関する問題を考慮して、その最大値を種々の値に変更可能に構成することが好ましいが、イヤホンから出力される音量については、特にそのような問題を考慮することがないためである。
【２２７７】
なお上記では、イヤホンとスピーカ４６とで、裏スイッチ７１により設定される最大音量（制限音量）が共通の形態について説明したが、本発明はこれに限らず、イヤホンとスピーカ４６とで、最大音量が異なるように構成してもよい。たとえば、調整モード３に設定した場合はイヤホン側を７２ｄＢに制限し、スピーカ側は７５ｄＢに制限する、などである。なお、イヤホンとスピーカ４６の最大音量（制限音量）に関し、すべての調整モー

ドで異なるように構成してもよいし、少なくとも１つの調整モードで異なるように構成してもよい。また、全調整モードで、イヤホン側の最大音量よりもスピーカ４６側の最大音量を大きくしてもよいし、小さくしてもよい。

【２２７８】

なお本実施形態では、イヤホン接続に関する種々の演出（イヤホン接続関連演出）を表示する手段として、液晶表示装置３６を採用した例を中心について説明したが、本発明はこれに限られない。液晶表示装置３６（メイン表示装置）とは別に設けた１または複数の表示手段（いわゆる、サブ表示装置）により、種々のイヤホン接続関連演出を表示可能に構成してもよい。また、メイン表示装置とサブ表示装置とにおいて、イヤホン接続関連演出を表示可能に構成してもよい。たとえば、１または複数の特定のイヤホン接続関連演出はメイン表示装置に表示し、他のイヤホン接続関連演出はサブ表示装置することができる。いずれの演出を、メイン表示装置に表示するか、サブ表示装置に表示するかは、適宜定めることができる。また、本実施形態のように、１つの表示手段（液晶表示装置３６）を設ける場合には、イヤホン接続関連演出の専用表示領域を設けてもよい。

【２２７９】

＜イヤホン出力用基板＞

次に、イヤホン出力用基板について説明する。

【２２８０】

本実施形態に係る遊技機１の制御装置は、主制御部２０と演出制御部２４とを有し、演出制御部２４には、図３で説明した基板の他に、イヤホン出力用基板が接続されて構成される。このイヤホン出力用基板は、アルミナ基板や樹脂基板といったベース基板の片面または両面に、銅箔などの配線パターンを配設した配線基板上に、必要な電子部品を実装して目的の特定回路を構築したものである。

【２２８１】

遊技機にイヤホン出力用基板を設ける形態としては、有線イヤホン出力用基板を単独に設ける形態と、無線イヤホン出力用基板を単独に設ける形態と、有線イヤホン出力用基板および無線イヤホン出力用基板の双方を設ける形態の三形態がある。いずれの形態でイヤホン出力用基板を設ける場合も、イヤホン出力用基板は、当該イヤホン出力用基板がスピーカ４６用の音出力基板（音声出力基板）としても機能するように構成される。以下、この三形態について説明する。

【２２８２】

＜（１）有線イヤホン出力用基板を設ける形態＞

これは、遊技機に有線イヤホン出力用基板と有線イヤホン用の出力端子（ジャック）とを設け、有線イヤホンのコード先端のプラグを遊技機側の出力端子に差し込むことにより、有線にて遊技機と有線イヤホンとを接続する形態である。

【２２８３】

有線イヤホンは、既に説明したように、フォーンプラグとフォーンジャックで接続されるイヤホンを使用することを想定している。またここでは、イヤホン端子の極数には、２極（モノラル）・３極（ステレオ）・４極（マイク機能）・５極（ノイズキャンセリング機能）などがあり、いずれも採用することもできるが、ここでは３極（ステレオ）のイヤホンを用いることを前提にしている。

【２２８４】

有線イヤホン出力用基板は、ベース基板の片面または両面に配線パターンを配設した配線基板上に、必要な電子部品を実装して目的の特定回路を構築したものであり、本例では、有線イヤホン用の出力端子としてのジャック（メスコネクタ）がＬ金具を用いてベース基板と一体に設けられる。そして、この有線イヤホン出力用基板は、その出力端子（ジャック）が、遊技機の木枠の側壁または正面壁に設けた開口に臨んで位置するように位置決めされて、遊技機の木枠の側壁の内側面または正面壁の内側面に沿って位置するように枠部材に取り付けられる。

【２２８５】

なお本例では、有線イヤホン用の出力端子（ジャック）をイヤホン出力用基板と一体に設けているが、有線イヤホン用の出力端子は、有線イヤホン出力用基板と別個に設けてもよい。

【２２８６】

有線イヤホン出力用基板に設けられる配線パターンには２つの形態があり、そのいずれの形態をも採用し得る。

（ｉ）有線イヤホン出力用基板に設けられる配線パターンの第１の形態は、演出制御部２４側から出力されるアナログの音声信号について、スピーカ４６（音響発生装置４６ａ）の側へ音声信号を出力するための配線パターンであるスピーカ用音声信号パターンと、イヤホン側へ音声信号を出力するための配線パターンであるイヤホン用音声信号パターンとを、夫々個別に設ける形態である。有線イヤホン側へ音声信号を出力する場合、音声信号が有線イヤホン用の出力端子（ジャック）へ届くようにイヤホン用音声信号パターンが配線される。

【２２８７】

この第１の形態とした場合の利点として、スピーカからの音声出力により遊技を行っている場合と、イヤホンからの音声出力により遊技を行っている場合とで、それぞれ異なる音声（所定の遊技音など）を出力させることが可能となる。また、イヤホン遊技中であっても、イヤホンから出力される音声とは異なる音声（遊技音やエラー音など）をスピーカから出力させることが可能となる。

【２２８８】

（ｉｉ）有線イヤホン出力用基板に設けられる配線パターンの第２の形態は、演出制御部２４から出力される音声信号について、演出制御部２４からスピーカ側とイヤホン側へ音声信号を出力するための共通の音声信号パターンを設ける形態である。この第２の形態において共通の音声信号パターンを設ける場合、演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配設され、その音声信号パターンが分岐するように形成され、分岐先としてスピーカ側へ分岐する第１音声信号パターンと、イヤホン側へ分岐する第２音声信号パターンとがそれぞれ形成されるように構成することが望ましい。

【２２８９】

また後者の第２の形態の分岐点、つまり演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配線され、その音声信号パターンが分岐するように形成され、分岐先としてスピーカ側へ分岐する第１音声信号パターンと、イヤホン側へ分岐する第２音声信号パターンとがそれぞれ形成される場合における、その音声信号パターンの分岐点については、演出制御部２４を構成する演出制御基板（サブ制御基板）上に分岐点を設けて演出制御基板上で音声信号パターンが分岐するように構成してもよいし、演出制御基板に接続された周辺基板上に分岐点を設けて周辺基板上で音声信号パターンが分岐するように構成してもよい。

【２２９０】

つまり、「演出制御部２４からスピーカ側とイヤホン側へ音声信号を出力するための共通の音声信号パターンを設ける」と言った場合、演出制御部２４を構成する演出制御基板（サブ制御基板）において演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配線され、これが有線イヤホン出力用基板の配線パターンにおける一群の音声信号パターンとして引き継がれる形態と、その途中の分岐点（演出制御基板上、周辺基板上、有線イヤホン出力用基板上のいずれか）で分岐されて、その分岐されたスピーカ側への第１音声信号パターンとイヤホン側への第２音声信号パターンとが有線イヤホン出力用基板上で引き継がれる形態とが含まれる。

【２２９１】

上記分岐点は、演出制御基板、周辺基板、有線イヤホン出力用基板などの基板の片面（配線パターンの在る表面）側で分岐する形態の他、基板に設けたビアホール（スルーホール）を起点として、つまりビアホールを通して基板の他の片面（裏面）側に分かれる形で分岐するように構成してもよい。

【２２９２】

この第２の形態とした場合の利点は、スピーカによる音声出力により遊技を行っている場合とイヤホンによる音声出力により遊技を行っている場合とで、共通の音声（所定の遊技音やエラー音など）を出力させることが可能であることである。

【２２９３】

上記した第１の形態または第２の形態のいずれの音声信号パターン形態とするかを問わず、演出制御部２４側で、特定の遊技音や特定のエラー音などの音声出力をオン・オフ制御（出力する／出力しないの制御）する場合は、イヤホン遊技が実行されている場合（イヤホン遊技中）に出力する／出力しないを制御するように構成してもよいし、イヤホン遊技が行われていない場合であってスピーカによる音声出力が行われている場合（非イヤホン遊技中）に出力する／出力しないを制御してもよい。このように制御することにより、第１の形態または第２の形態のいずれのハード構成（音声信号パターンの構成）とした場合でも、イヤホン遊技中と非イヤホン遊技中とで異なる音声出力を出すことが可能となる。

【２２９４】

配線パターンの配線幅については、第１音声信号パターンと第２音声信号パターンとで、配線パターンの配線幅を異ならせた構成とすることができる。たとえば、第１音声信号パターンの方が第２音声信号パターンよりも広幅となるように構成することでノイズに強い構成としてもよい。また、これとは逆に、第２音声信号パターンの方が第１音声信号パターンよりも広幅となるように構成することでノイズに強い構成としてもよい。いずれにしても、広幅によるノイズ対策の利益と、狭幅とすることによる基板の小スペース化の利益とを比較衡量して、夫々の配線パターン幅を異ならせるように構成する。

【２２９５】

＜（２）無線イヤホン出力用基板を設ける形態＞

これは、遊技機内にアンテナを設けると共に無線イヤホン出力用基板を設け、無線にて遊技機と無線イヤホンとを接続する形態である。無線イヤホン出力用基板にイヤホンジャックは搭載されないのでイヤホンジャック非搭載となるが、別途、有線イヤホン用の出力端子（有線イヤホン出力用基板）を設け、有線イヤホン、無線イヤホンの双方を接続可能に構成してもよい。

【２２９６】

無線イヤホンを使用する形態の場合、遊技機の側には、アンテナの他に、音声をデジタル形式で送信するＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えた無線イヤホン出力用基板が設けられる。また、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ送信機能のため、無線イヤホン出力用基板には、専用のＢｌｕｅｔｏｏｔｈチップ、パワーアンプ、Ｄ／Ａコンバータなどの部品を集積し１パッケージ化したモジュール（Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈモジュール）が設けられている。

【２２９７】

Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈチップは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈの通信に必要な処理をするための専用のチップであり、アナログデータをデジタルデータに変換し、音声や音楽を圧縮し、効率的に送信するコーデック（符号化・復号化）処理や、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈデバイス間で通信を確立するためのペアリングと認証の手順に関する処理や、送信するデータを小さなパケットに分割し、これにヘッダ情報を付加して適切な形式で送信するデータパケットの組立てと解析の処理や、データの正確性を確保するためのエラー制御と再送処理や、接続の確立、維持、切断などの制御をなす接続管理処理などのデジタル処理を行う。

【２２９８】

要するに、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈチップは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ無線通信のプロトコルや周波数帯域などを制御し、デジタルオーディオデータを送信する。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈチップからのデジタルオーディオデータは、Ｄ／Ａコンバータによりアナログ信号に変換されてパワーアンプに送られ、ここで適切な出力レベルまで増幅された後、送信信号としてアンテナから電波の形で放射（発信）される。

【２２９９】

一方、無線イヤホン側は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を備えると共に、デジタルオー

ディオの受信・処理・再生を行うためのオーディオ処理機能を備える。無線イヤホン側のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能とのオーディオ処理機能は、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈ経由で送信されて来るデジタルオーディオデータを受信し、無線イヤホン内部のデジタル信号処理回路において、受信したデータを解析し、適切なデコード処理を行う。これにより、デジタルオーディオデータがアナログ音声に変換され、イヤホン本体であるスピーカユニットに送られる。また、音声の忠実な再生やサウンドエフェクトの提供のためのデジタル信号処理機能を有し、これにより、イコライゼーション（音質調整）、ノイズキャンセリング、リバーブなどのオーディオエフェクトが適用され、音声のクオリティや聴きやすさの向上が図られる。またイヤホン内部のデジタル制御回路によって、再生や一時停止、トラック送り／戻し、音量調整などのオーディオ制御機能が行われる。

【２３００】

無線イヤホン出力用基板に設けられる配線パターンには２つの形態があり、そのいずれの形態をも採用し得る。

（ｉ）無線イヤホン出力用基板の配線パターンの第１の形態は、演出制御部２４側から出力されるアナログの音声信号について、スピーカ４６（音響発生装置４６ａ）の側へ音声信号を出力するためのスピーカ用の音声信号パターンと、音声信号をＢｌｕｅｔｏｏｔｈイヤホン側へ出力するためのイヤホン用音声信号パターンとを、夫々個別に設ける形態である。Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈイヤホン側へ音声信号を出力する場合、音声信号がＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールへ届くようにイヤホン用音声信号パターンが配線される。

【２３０１】

第１の形態の利点は、スピーカによる音声出力により遊技を行っている場合と無線イヤホン（ここでは、Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈイヤホン）による音声出力により遊技を行っている場合とで、それぞれ異なる音声（所定の遊技音など）を出力させることが可能であることである。また、無線イヤホン遊技中であっても、無線イヤホンから出力される音声とは異なる音声（遊技音やエラー音など）をスピーカから出力させることが可能となる。

【２３０２】

（ｉｉ）無線イヤホン出力用基板の配線パターンの第２の形態は、演出制御部２４から出力されるアナログの音声信号について、演出制御部２４からスピーカ側と無線イヤホン側へ音声信号を出力するための共通の音声信号パターンを設ける形態である。この第２の形態において共通の音声信号パターンを設ける場合、演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配設され、その音声信号パターンが分岐するように形成され、分岐先としてスピーカ側へ分岐する第１音声信号パターンと、無線イヤホン側へ分岐する第２音声信号パターンとがそれぞれ形成されるように構成することが望ましい。

【２３０３】

また後者の第２の形態の分岐点、つまり演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配線され、その音声信号パターンが分岐するように形成され、分岐先としてスピーカ側へ分岐する第１音声信号パターンと、無線イヤホン側へ分岐する第２音声信号パターンとがそれぞれ形成される場合における、その音声信号パターンの分岐点については、演出制御基板（サブ制御基板）上に分岐点を設けて演出制御基板上で音声信号パターンが分岐するように構成してもよいし、演出制御基板から配線パターン等により接続された周辺基板上に分岐点を設けて、周辺基板上で音声信号パターンが分岐するように構成してもよい。

【２３０４】

なお、「演出制御部２４からスピーカ側と無線イヤホン側へ音声信号を出力するための共通の音声信号パターンを設ける」と言った場合、演出制御部２４を構成する演出制御基板（サブ制御基板）において演出制御部２４側から一群の音声信号パターンが配線され、これが無線イヤホン出力用基板の配線パターンにおける一群の音声信号パターンとして引き継がれる形態と、その途中の分岐点（演出制御基板上、周辺基板上、無線イヤホン出力用基板上のいずれか）で分岐されて、その分岐されたスピーカ側への第１音声信号パターンと無線イヤホン側への第２音声信号パターンとが無線イヤホン出力用基板上で引き継がれる形態とが含まれる。

【２３０５】
上記分岐点は、演出制御基板、周辺基板、無線イヤホン出力用基板などの基板の片面側で分岐する形態の他、基板に設けたビアホールを起点として、つまりビアホールを通して基板の他の片面（裏面）側に分かれる形で分岐するように構成してもよい。
【２３０６】
この第２の形態の場合の利点として、スピーカによる音声出力により遊技を行っている場合と、イヤホンによる音声出力により遊技を行っている場合とで、共通の音声（所定の遊技音やエラー音など）を出力させることが可能となる。
【２３０７】
無線イヤホン出力用基板に関し、上記した第１の形態または第２の形態のいずれの音声信号パターンの形態で構成するかを問わず、演出制御部２４側で、特定の遊技音や特定のエラー音などの音声出力をオン・オフ制御する場合は、イヤホン遊技中にオン・オフ制御するように構成してもよいし、非イヤホン遊技中（スピーカによる音声出力が行われている場合）にオン・オフ制御するように構成してもよい。このように制御することにより、第１の形態または第２の形態のいずれの音声信号パターンの構成であったとしても、イヤホン遊技中と非イヤホン遊技中とで異なる音声出力を実行することが可能となる。
【２３０８】
無線イヤホン出力用基板に関し、配線パターンの配線幅については、第１音声信号パターンと第２音声信号パターンとで、配線パターンの配線幅を異ならせるように構成することができる。たとえば、第１音声信号パターンの方が第２音声信号パターンよりも広幅となるように構成することでノイズに強い構成としてもよい。また、これとは逆に、第２音声信号パターンの方が第１音声信号パターンよりも広幅となるように構成することでノイズに強い構成としてもよい。いずれにしても、広幅によるノイズ対策の利益と狭幅とすることによる基板の小スペース化の利益とを比較衡量して、夫々の配線パターン幅を異ならせるように構成する。
【２３０９】
Ｂｌｕｅｔｏｏｔｈイヤホンの場合、内蔵されている二次電池を充電する必要がある。そこで、遊技機の側に充電設備（たとえば充電用コネクタ端子）を設けるか、遊技機側にワイヤレス充電設備を無線イヤホン側にワイヤレス充電機能を設けるのが好ましい。
【２３１０】
（３）有線イヤホン出力用と無線イヤホン出力用の両基板を設ける形態
これは有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板の双方を設ける形態である。遊技機の設置された環境等に応じて、有線イヤホンと無線イヤホンを使い分けることができるという利点がある。
【２３１１】
有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板とを設ける場合、両者を独立した基板として別々に設けても良いし、共通のベース基板上に、有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板の双方を構築してもよい。共通のベース基板上に有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板を構築する形態において、イヤホン側へ音声信号を出力するときは、有線イヤホンを扱う場合には、その出力端子（ジャック）が設けられた有線イヤホン出力用基板の部分へと演出制御部２４側から音声信号パターンが配線され、また無線イヤホンを扱う場合には、無線通信により音声出力するためのモジュールが設けられた無線イヤホン出力用基板の部分へと演出制御部２４側から音声信号パターンが配線される。
【２３１２】
＜変形例１＞
また上記実施形態では、有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板のどちらも配線パターンに流れる信号がアナログ音声信号である場合を扱っているが、配線パターンに流れる信号がデジタル音声信号ある場合を扱う構成としてもよい。
このデジタル音声信号を扱う形態の場合、スピーカ用音声信号パターンの先は、有線イ

ヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板のいずれの場合も、イヤホン出力用基板に搭載したＤ／Ａコンバータまたは非搭載のＤ／Ａコンバータに接続され、そこから音響発生装置４６ａのスピーカへと接続されることになる。また、デジタル音声信号を扱う形態の場合、無線イヤホン出力用基板におけるＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールはＤ／Ａ変換することなしに直接にデジタル音声信号を扱うことが可能となる。

【２３１３】

＜変形例２＞

また上記実施形態では、有線イヤホン出力用基板と無線イヤホン出力用基板のどちらの場合も、イヤホン側に向かうイヤホン用音声信号パターン（イヤホン系配線パターン）の他に、スピーカ側に向かうスピーカ用音声信号パターン（スピーカ系配線パターン）が設けられている構成について説明したが、イヤホン系配線パターンとスピーカ系配線パターンのうちでスピーカ系配線パターンを備えない構成、つまりイヤホン系配線パターンのみを備える構成とすることもできる。

かかるイヤホン系配線パターンのみを備える構成のイヤホン出力用基板において、配線パターンに流れる信号としては、アナログ音声信号またはデジタル音声信号のいずれも扱うことができる。

【２３１４】

たとえば、イヤホン系配線パターンのみを備える有線イヤホン出力用基板においては、アナログ音声信号が流れるイヤホン系配線パターンを扱い、そのイヤホン系配線パターンからスピーカ４６（音響発生装置４６ａ）の側へ音声信号を出力する構成としてもよいし、デジタル音声信号が流れるイヤホン系配線パターンを扱い、当該基板に搭載したＤ／Ａコンバータがイヤホン系配線パターンの出力先となり、または当該基板に非搭載のＤ／Ａコンバータがイヤホン系配線パターンの出力先となるように構成してもよい。

【２３１５】

同様に、イヤホン系配線パターンのみを備える無線イヤホン出力用基板においては、

（ｉ）アナログ音声信号が流れるイヤホン系配線パターンを扱い、その接続先を当該基板に搭載したＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュール（無線通信モジュール）とし、アナログ音声信号を当該モジュールに内蔵のＡ／Ｄコンバータにより一旦Ａ／Ｄ変換してから、当該モジュールに内蔵のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を作用させる構成としてもよいし、

（ｉｉ）デジタル音声信号が流れるイヤホン系配線パターンを扱い、その接続先を当該基板に搭載したＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールとし、デジタル音声信号当該基板に搭載したＢｌｕｅｔｏｏｔｈモジュールに送って当該モジュールに内蔵のＢｌｕｅｔｏｏｔｈ通信機能を作用させる構成としてもよい。

【２３１６】

＜変形例３＞

上記実施形態では、有線イヤホンとして３極（ステレオ）のイヤホン（ヘッドホン）を用い、音声をイヤホンで受信することのみを前提にしたが、マイク機能を活用することもできる。たとえばマイク機能の付いた４極（マイク機能）または５極（ノイズキャンセリング）のヘッドホンを用い、このマイク機能を用いた音声入力により、遊技者参加型演出時などにおいて、演出ボタン１３（演出ボタンスイッチ１３ａ）のＯＮ操作と同じ働きの処理（音声認識処理）を実行させ、イヤホンを演出ボタン１３と兼用させる構成とすることができる。たとえば、遊技者参加型演出中の操作前演出にて「押せ！」の指示演出が出た場合に、遊技者がマイクに向かって言葉を発することにより、演出ボタン１３のＯＮ操作が実行されるといった音声認識型演出である。この場合、イヤホン接続中と非接続中とで、現出される演出が異なるようにすることが好ましい。上述の例でいえば、イヤホン非接続中の場合には「押せ！」の指示演出が、マイク機能付きイヤホン接続時の場合には「叫べ！」の指示演出を現出させる等である。なお、音声認識型演出中において、イヤホン接続中であっても演出ボタン１３の操作を無効扱い（ボタン操作無効）とはせずに、演出ボタン１３による操作も有効扱いとすることが好ましい。

【２３１７】

無線イヤホンの場合も同様であり、無線イヤホンにマイク機能の付いたヘッドセットを用い、このマイク機能を用いた音声入力により、遊技者参加型演出時に、演出ボタン１３のＯＮ操作と同じ働きの処理を実行させ、イヤホンを演出ボタン１３と兼用させる構成とすることができる。

【２３１８】

また、遊技環境設定などにおいて、マイク機能付きイヤホン接続を接続した場合に、イヤホン非接続時における「通常の遊技者参加型演出」を実行するか、イヤホン接続時における「音声認識型の遊技者参加型演出」を実行するかを遊技者の好みで選択し、自由にカスタマイズ可能に構成してもよい。

【２３１９】

以上、種々の実施形態について説明したが、本発明は個々の実施形態に制限されず、複数の実施形態を組合せた構成としてもよく、各実施形態において記載した内容は個別の実施形態のみに限定されるものではない。特に、本明細書中および図面から把握されるすべての構成（技術事項）について、制御上の組合せが可能であれば、特定の実施形態や特定の構成要素のみに限定されるものではない。すなわち、明細書および図面に記載された種々の技術事項について、それらの組合せが可能であれば、その組合せた構成を有する遊技機は、本発明の範囲に含まれる。極端な例ではあるが、第１実施形態係る一般的遊技機と第２実施形態に係る管理遊技機とを組合せた２タイプの遊技機を構成し、遊技者にいずれの遊技機を楽しむかを選択させるような遊技機も実施形態として成り立つ以上、その組合せは本発明の範囲に含まれるものである。

【２３２０】

また、上記した各実施形態において、画像表示手段として液晶表示装置３６を採用した例を中心について説明したが、本発明はこれに限られない。液晶表示装置３６（メイン表示装置）とは別に設けた１または複数の表示手段（いわゆる、サブ表示装置）を用いて、演出（本明細書中で述べた演出）を実行させてもよい。また、メイン表示装置とサブ表示装置とを設ける場合、これら表示装置を連係させた演出を実行可能に構成してもよい。また、「同一」と称する場合、「略同一」の意も含まれる。

【２３２１】

また本実施形態では、主に、遊技媒体として遊技球を用いる弾球遊技機を中心に説明したが、機種のタイプに応じて、次の用語（用１）～（用３）を適宜読み替えて適用することが可能である。

【２３２２】

（用１）「当り遊技」について

弾球遊技機に係る「当り遊技」は、主として、小当り遊技または大当り遊技（Ｖ当り遊技を含む）などを意味するが、回胴式遊技機については、ＡＴ遊技（アシストタイム遊技）、ＲＴ遊技（リプレイタイム遊技）、ＡＲＴ遊技（アシストリプレイタイム遊技）、第１種特別役物作動中に係る遊技、第２種特別役物作動中に係る遊技、または普通役物作動中に係る遊技などのうち、少なくともいずれか１つを「当り遊技」に読み替えて適用可能である。

【２３２３】

（用２）「当り」について

弾球遊技機に係る「当り」は、主として、小当り遊技の実行契機となる当選種別、大当りの実行契機となる当選種別、Ｖ当り遊技の実行契機となるＶ入賞（小当り遊技中のＶ入賞）などを意味するが、回胴式遊技機については、ＡＴ遊技の実行契機となる当選種別、ＲＴ遊技の実行契機となる当選種別、ＡＲＴ遊技の実行契機となる当選種別、第１種特別役物作動中に係る遊技の実行契機となる当選種別、第２種特別役物作動中に係る遊技の実行契機となる当選種別、または普通役物作動中に係る遊技の実行契機となる当選種別などのうち、少なくともいずれか１つを「当り」に読み替えて適用可能である。

【２３２４】

（用３）回胴式遊技機に関する「遊技中」または「ゲーム中」とは、回胴が回転中の期

間（回胴を回転操作するレバーを操作後、回胴が始動してから、停止操作ボタンを操作し、最終的な遊技結果が導出されるまで）を意味する。また「非遊技中」とは回胴が完全停止中の期間を意味し、この非遊技中では、本実施形態と同じく、所定時間経過により客待ち待機中となり、デモ表示などが実行されるようになっている。

【２３２５】

また以上に説明した実施形態では、弾球遊技機（ぱちんこ遊技機）について説明したが、本発明は弾球遊技機に限られない。たとえば、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機など、いずれのタイプの遊技機にも適用可能である。

【産業上の利用可能性】

【２３２６】

本発明は、遊技機に有用である。

【符号の説明】

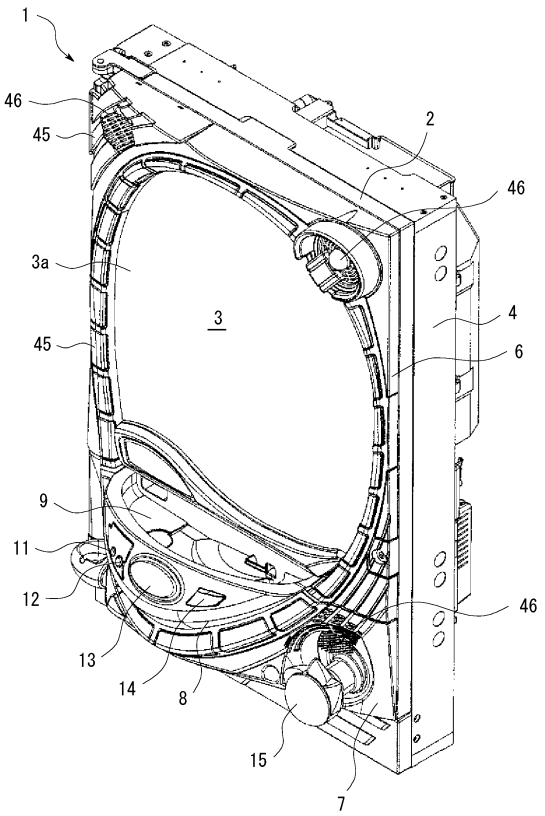
【２３２７】

１　遊技機、
２　前枠（扉）、
３、３ａ　遊技盤、遊技領域、
１９　遊技球払出装置、
２０　主制御部（主制御基板）、
２１　枠用外部端子基板、
２２　枠制御部（枠制御基板）、
２４　演出制御部（演出制御基板、液晶制御基板）
２８　発射制御基板、
２９　払出制御基板、
３２　発射装置、
３４、３４ａ　上始動口、上始動口センサ
３５、３５ａ　下始動口、下始動口センサ、
３７、３７ａ　普通図柄始動口、普通図柄始動口センサ、
３８ａ、３８ｂ　特別図柄表示装置、
３９ａ　普通図柄表示装置、
４３、４３ｈ　一般入賞口、一般入賞口センサ、
５０、５２ａ　大入賞口、大入賞口センサ、
５１ａ　特定領域センサ、
４１、４１ｃ　普通変動入賞装置、普通電動役物ソレノイド、
５２、５２ｃ　特別変動入賞装置、大入賞口ソレノイド、
３６　液晶表示装置、
４５　装飾ランプ、
４６　スピーカ、
４９　アウト口、
６１　扉開放センサ、
６２　玉抜きスイッチ、
６３　枠用ＲＡＭクリアスイッチ、
６４　エラー解除スイッチ、
６５　遊技球クリアスイッチ、
６６　入球通路カウントセンサ、
６７　非入球通路カウントセンサ、
６８　減算機構カウントセンサ、
７２　玉抜きユニット、
７３　循環ユニット、
７４　研磨ユニット、
８７　球貸要求スイッチ、

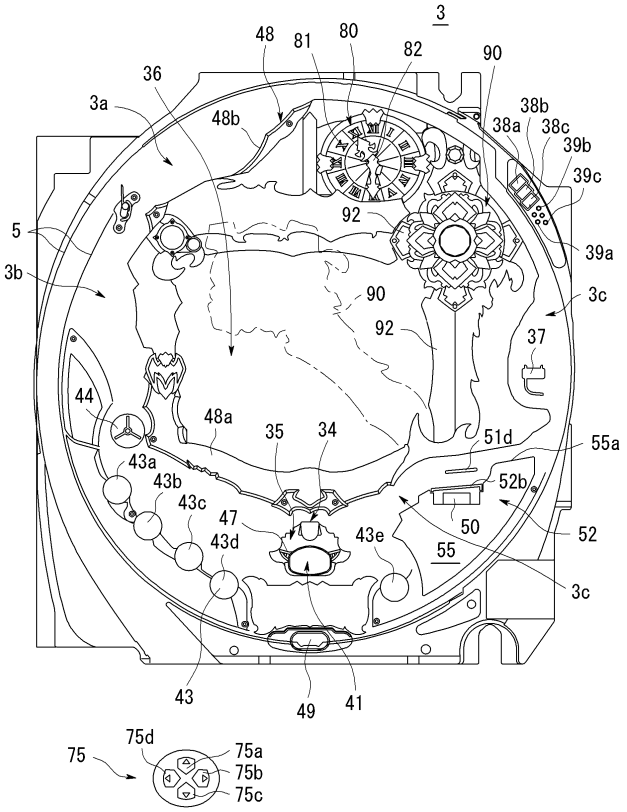
８５　　外部接続端子基板、
９８　　ＲＡＭクリアスイッチ、
９９　　性能表示器、
２０１、２０２、２０３　　主制御ＣＰＵ、主制御ＲＯＭ、主制御ＲＡＭ、
２４１、２４２、２４３　　演出制御ＣＰＵ、演出制御ＲＯＭ、演出制御ＲＡＭ。

【図面】

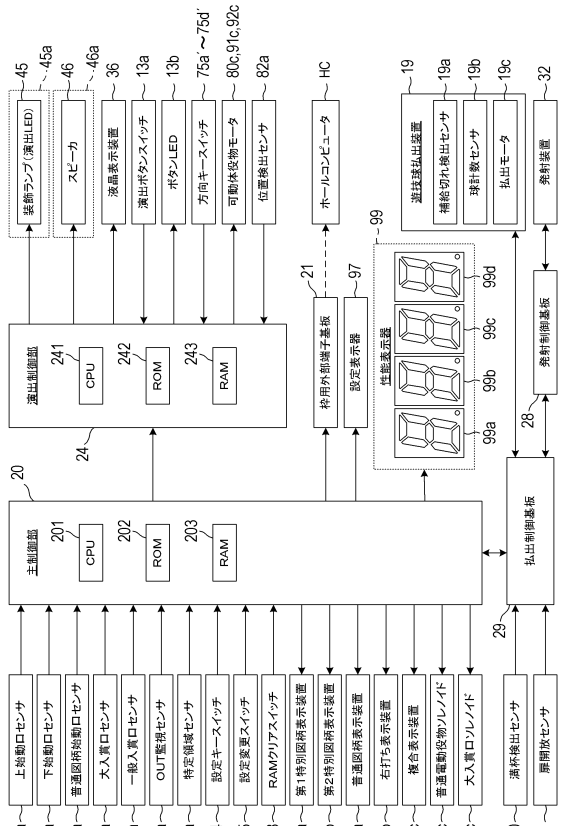
【図１】



【図２】



【図３】



【図４Ａ】

当り種別一覧

特図種別	当選種別	図柄抽選率	当選時：通常(天国モード)	当選時：微時短(地獄モード)	当選時：時短(運荘モード)
特図1	大当りA	18/100	通常(天国モード)	微時短A(地獄モードA)	微時短A(地獄モードA)
	大当りB	18/100	通常(天国モード)	微時短B(地獄モードB)	微時短B(地獄モードB)
	大当りC	64/100	通常(天国モード)	通常(天国モード)	通常(天国モード)
特図2	大当りD	100/100	時短B(運荘モードB)	時短A(運荘モードA)	時短A(運荘モードA)
	小当りA	65/100	—	—	—
	小当りB	35/100	—	—	—

移行先の遊技状態

備考:
【備考1】微時短A(地獄モードA):低確率＋電サポ無し(微時短回数150回)
【備考2】微時短B(地獄モードB):低確率＋電サポ無し(微時短回数250回)
【備考3】時短A(運荘モードA):低確率＋電サポ有り(時短回数7回)
【備考4】時短B(運荘モードB):低確率＋電サポ有り(時短回数100回)
【備考5】微時短回数終了、時短回数終了→通常(天国モード)に移行
【備考6】大当りA～C＝規定ラウンド数3R　大当りD＝規定ラウンド数7R
【備考7】大当り確率＝約1/251 小当り確率＝約1/7
【備考8】小当り遊技中のV入賞(特定領域通過)→V当り遊技発生　非V入賞→遊技状態移行無し

【図４Ｂ】

V当り種別一覧

特図種別	小当り種別	V入賞時	V当り遊技	移行先の遊技状態 当選時：通常(天国モード)	当選時：微時短(地獄モード)	当選時：時短(運荘モード)
特図2	小当りA	V当りA	7RV当り	時短B(運荘モードB)	時短A(運荘モードA)	時短A(運荘モードA)
	小当りB	V当りB	3RV当り	時短B(運荘モードB)	時短A(運荘モードA)	時短A(運荘モードA)

備考:
【備考1】時短A(運荘モードA):低確率＋電サポ有り(時短回数7回)
【備考2】時短B(運荘モードB):低確率＋電サポ有り(時短回数100回)
【備考3】小当り遊技中のV入賞→小当り種別に応じたV当り遊技発生
【備考4】V当りA(実質7RV当り)＝最大ラウンド数7R(実質7R)　V当りB(実質3RV当り)＝最大ラウンド数3R(実質3R)

【図４Ｃ】

ハズレ種別・特殊時短種別一覧

特図種別	当選種別	図柄抽選率	移行先の遊技状態 当選時：通常(天国モード)	当選時：微時短(地獄モード)	当選時：時短(運荘モード)
特図1	特殊時短A	25/100	微時短A(地獄モードA)	—	—
	特殊時短B	15/100	微時短B(地獄モードB)	—	—
	特殊時短C	60/100	時短C(運荘モードC)	—	—
	ハズレA	95/100	—	—	—
	ハズレB	4/100	—	—	—
	ハズレC	1/100	—	—	—
特図2	ハズレD	100/100	—	—	—

備考:
【備考1】特殊時短は、特定遊技状態中に限り発動(当選)可。本例では、通常状態中の当選→発動可(当選有効)、微時短状態中および時短状態中の当選→発動不可(当選無効扱い、または抽選不可)
【備考2】特殊時短当選確率＝約1/10(通常状態中の所定確率で当選)
【備考3】時短C(運荘モードC):低確率＋電サポ有り(時短回数1回)

【図４Ｄ】

微時短状態の例

（イ）具体例1

普図当選種別	図柄抽選	通常（天国モード）	微時短（地獄モード）	時短（連荘モード）
補助当りA	1/256	開放延長無	開放延長有＋普図時短	開放延長有＋普図時短
補助当りB	255/256	開放延長無	開放延長無＋普図時短	開放延長有＋普図時短
		変動時間2000ms	変動時間1996ms	変動時間1996ms

【備考1】「開放延長無」＝開放時間80ms、「開放延長有」＝開放時間4000ms
【備考2】「普図時短機能非作動」＝変動時間2000ms、「普図時短機能作動」＝変動時間1996ms
【備考3】補助当り確率＝99/100
【備考4】本例は、「普図時短機能作動」に係る微時短状態の一例である。

（ロ）具体例2

普図当選種別	図柄抽選	通常（天国モード）	微時短（地獄モード）	時短（連荘モード）
補助当りA	1/256	開放延長無	開放延長無	開放延長有＋普図時短
補助当りB	255/256	開放延長無	開放延長無	開放延長有＋普図時短
		変動時間2000ms	変動時間2000ms	変動時間1996ms

【備考1】本例は、「普図時短機能非作動」に係る微時短状態の一例である。
【備考2】本例の微時短は、「普図時短機能非作動」のため、少なくとも特図時短機能が作動する。

（ハ）具体例3

普図当選種別	図柄抽選	通常（天国モード）	微時短（地獄モード）	時短（連荘モード）
補助当りA	1/256	開放延長無	開放延長有＋普図確変	開放延長有＋普図確変
補助当りB	255/256	開放延長無	開放延長無＋普図確変	開放延長有＋普図確変
		変動時間2000ms	変動時間2000ms	変動時間2000ms

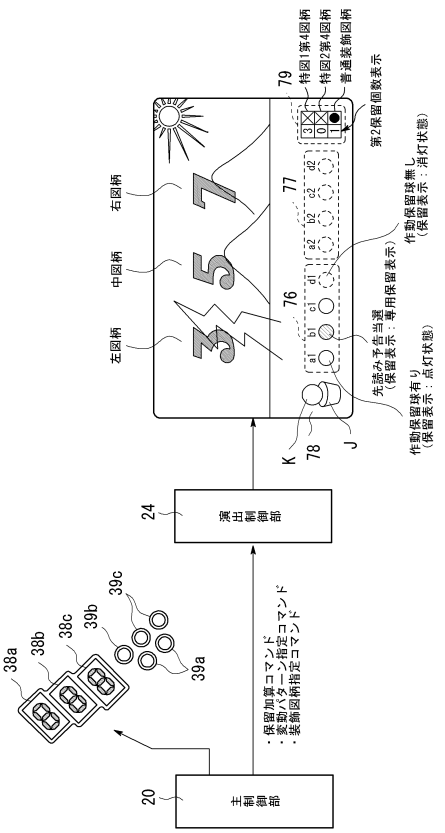
【備考1】補助当り確率＝10/100（低確率時） 99/100（高確率時）
【備考2】本例は、「普図時短機能非作動＋普図確変機能作動」に係る微時短状態の一例である。
【備考3】本例の微時短は、「普図時短機能非作動」のため、少なくとも特図時短機能が作動する。

（ニ）具体例4

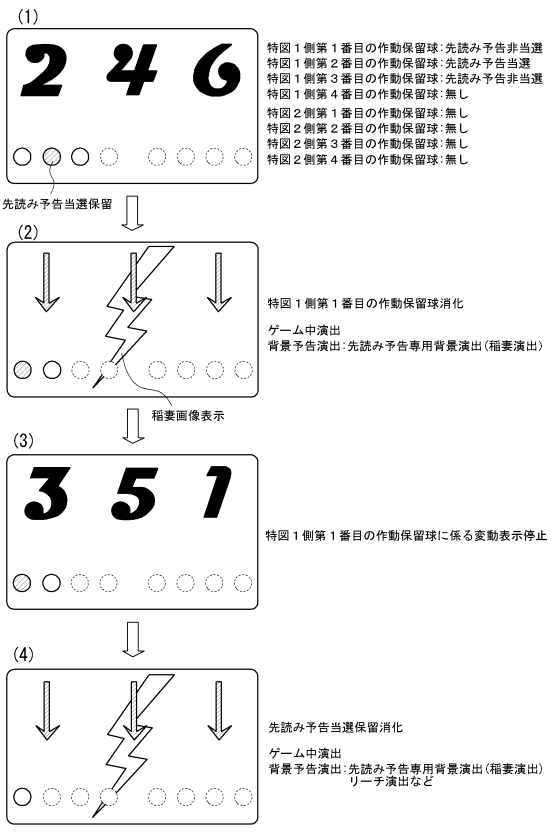
普図当選種別	図柄抽選	通常（天国モード）	微時短（地獄モード）	時短（連荘モード）
補助当りA	1/256	開放延長無	開放延長有＋普図時短・確変	開放延長有＋普図時短・確変
補助当りB	255/256	開放延長無	開放延長無＋普図時短・確変	開放延長有＋普図時短・確変
		変動時間2000ms	変動時間1996ms	変動時間1996ms

【備考1】補助当り確率＝10/100（低確率時） 99/100（高確率時）
【備考2】本例は、「普図時短機能作動＋普図確変機能作動」に係る微時短状態の一例である。

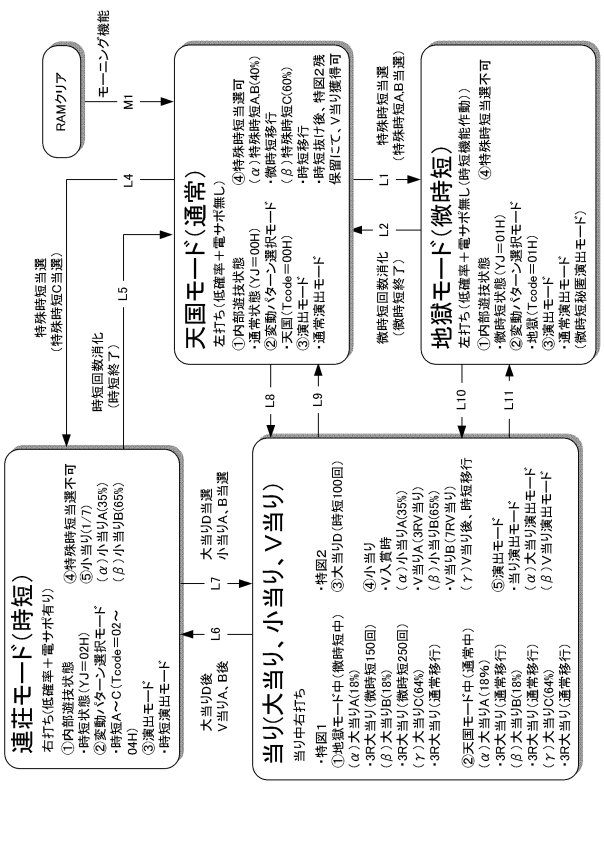
【図５Ａ】



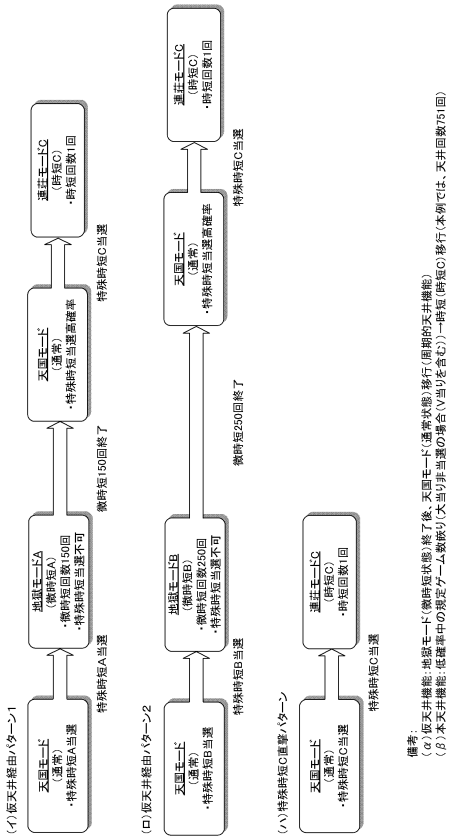
【図５Ｂ】



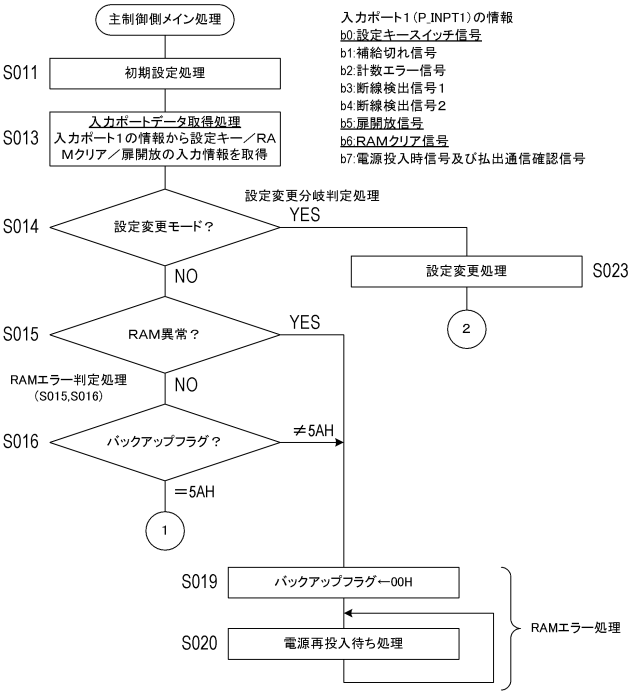
【図６】



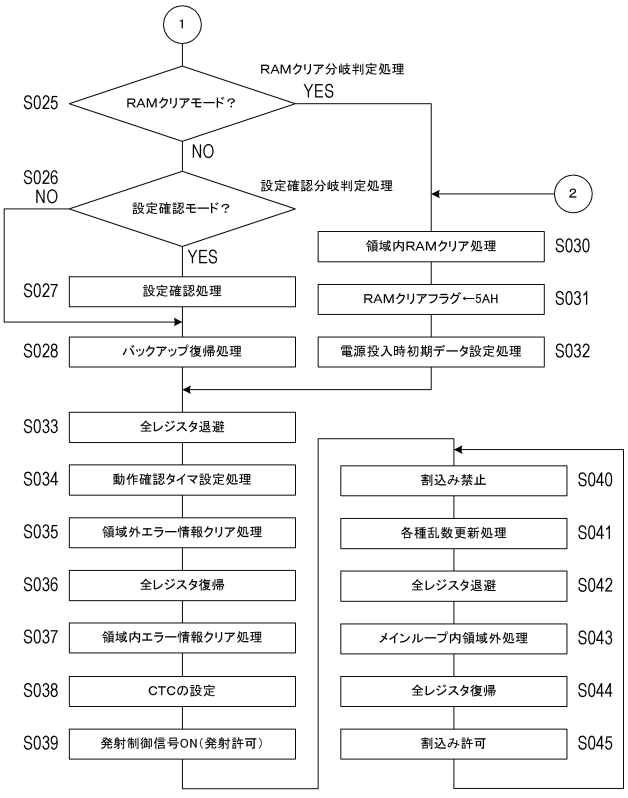
【図７】


(イ)仮天井経由パターン1
天国モード（通常）
・特殊時短A当選
出玉モードA（微時短A）
・微時短回数150回
・特殊時短当選不可
天国モード（通常）
・特殊時短当選高確率
連荘モードC（時短C）
・時短回数1回
特殊時短A当選
特殊時短C当選
微時短150回終了
(ロ)仮天井経由パターン2
天国モード（通常）
・特殊時短B当選
出玉モードB（微時短B）
・微時短回数250回
・特殊時短当選不可
天国モード（通常）
・特殊時短当選高確率
連荘モードC（時短C）
・時短回数1回
特殊時短B当選
特殊時短C当選
微時短250回終了
(ハ)特殊時短C直撃パターン
天国モード（通常）
・特殊時短C当選
連荘モードC（時短C）
・時短回数1回
特殊時短C当選
備考：
（α）仮天井機能：地獄モード（微時短状態）終了後、天国モード（通常状態）移行（周期的天井機能）
（β）本天井機能：低確率中の規定ゲーム数消化（大当り非当選の場合（V当りを含む））→時短（時短C）移行（本例では、天井回数751回）

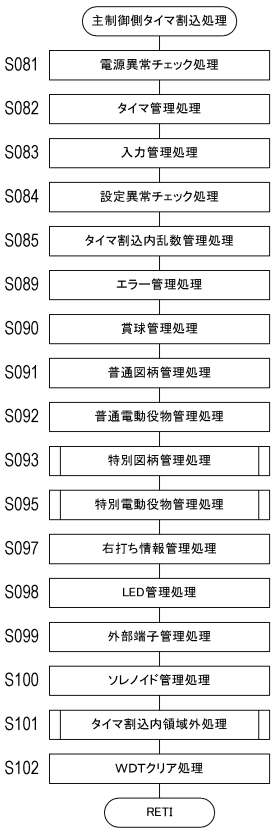
【図８Ａ】


主制御側メイン処理
S011
初期設定処理
S013
入力ポートデータ取得処理
入力ポート1の情報から設定キー／RAMクリア／扉開放の入力情報を取得
入力ポート1（P_INPT1）の情報
b0:設定キースイッチ信号
b1:補給切れ信号
b2:計数エラー信号
b3:断線検出信号1
b4:断線検出信号2
b5:扉開放信号
b6:RAMクリア信号
b7:電源投入時信号及び払出通信確認信号
設定変更分岐判定処理
S014
設定変更モード？
YES
NO
設定変更処理
S023
2
S015
RAM異常？
YES
NO
RAMエラー判定処理
（S015,S016）
S016
バックアップフラグ？
≠5AH
＝5AH
1
S019
バックアップフラグ←00H
S020
電源再投入待ち処理
RAMエラー処理

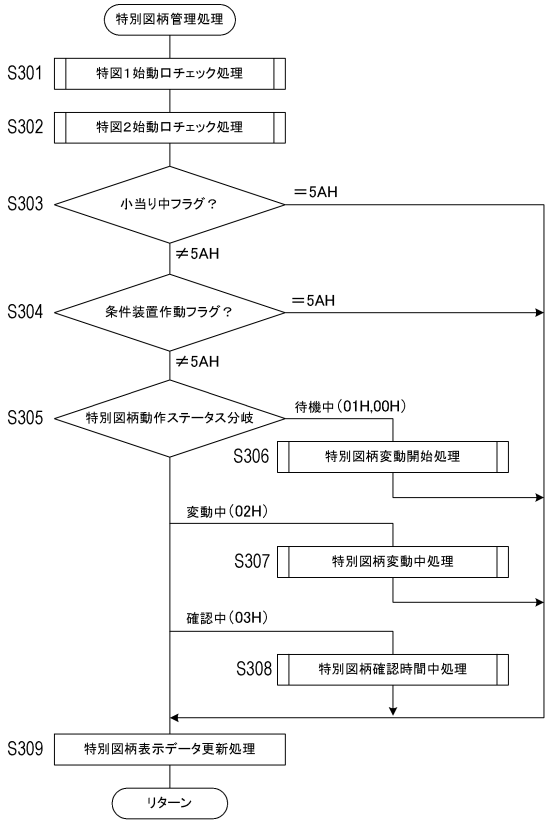
【図８Ｂ】


1
RAMクリア分岐判定処理
S025
RAMクリアモード？
YES
NO
S026
NO
設定確認分岐判定処理
設定確認モード？
2
YES
S027
設定確認処理
S028
バックアップ復帰処理
領域内RAMクリア処理
S030
RAMクリアフラグ←5AH
S031
電源投入時初期データ設定処理
S032
S033
全レジスタ退避
S034
動作確認タイマ設定処理
S035
領域外エラー情報クリア処理
S036
全レジスタ復帰
S037
領域内エラー情報クリア処理
S038
CTCの設定
S039
発射制御信号ON（発射許可）
割込み禁止
S040
各種乱数更新処理
S041
全レジスタ退避
S042
メインループ内領域外処理
S043
全レジスタ復帰
S044
割込み許可
S045

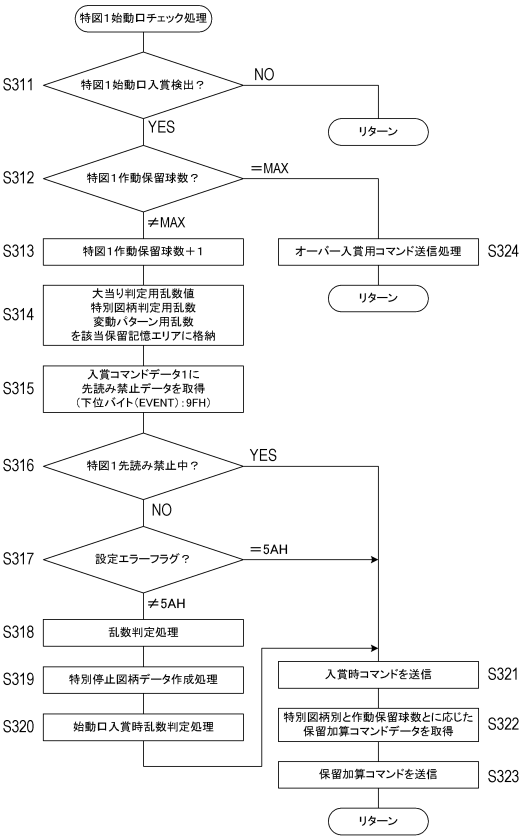
【図９】


主制御側タイマ割込処理
S081
電源異常チェック処理
S082
タイマ管理処理
S083
入力管理処理
S084
設定異常チェック処理
S085
タイマ割込内乱数管理処理
S089
エラー管理処理
S090
賞球管理処理
S091
普通図柄管理処理
S092
普通電動役物管理処理
S093
特別図柄管理処理
S095
特別電動役物管理処理
S097
右打ち情報管理処理
S098
LED管理処理
S099
外部端子管理処理
S100
ソレノイド管理処理
S101
タイマ割込内領域外処理
S102
WDTクリア処理
RETI

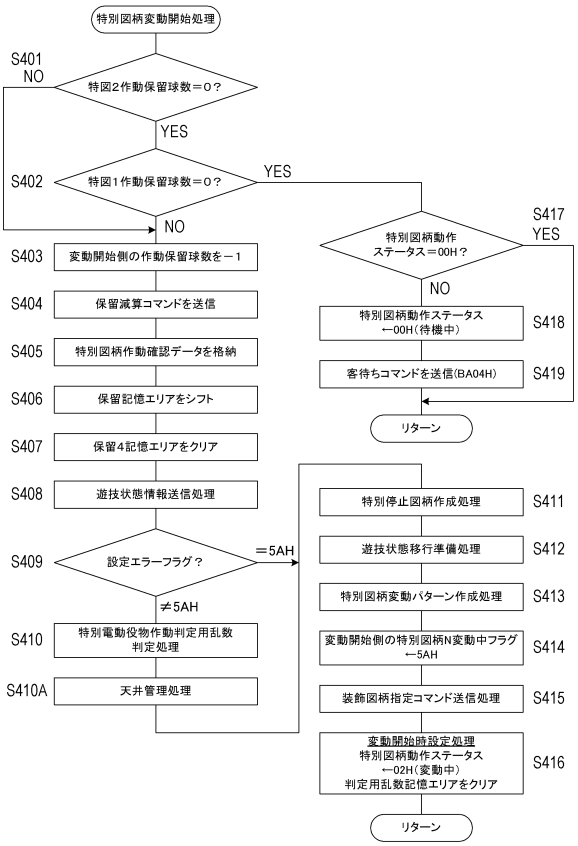
【図１０】



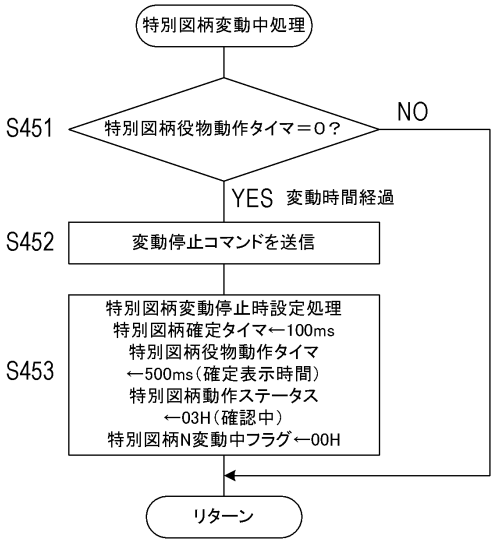
【図１１】



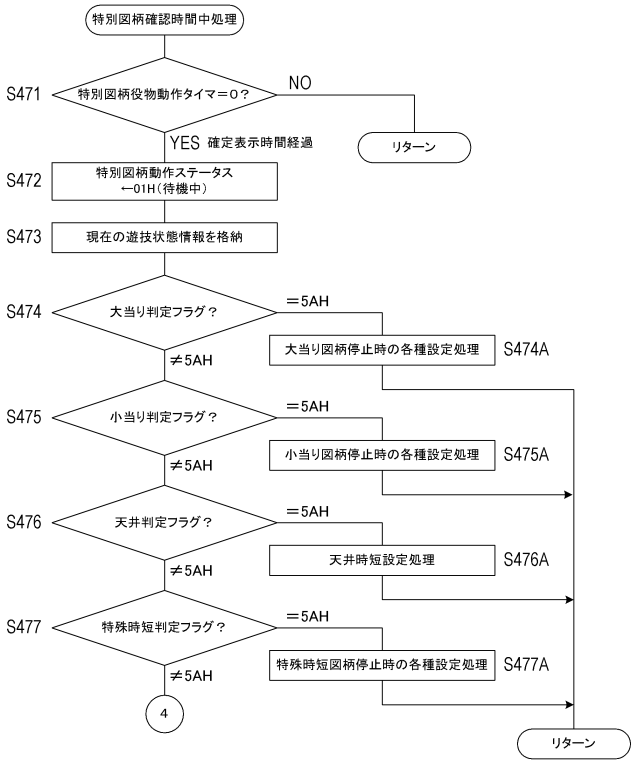
【図１２】



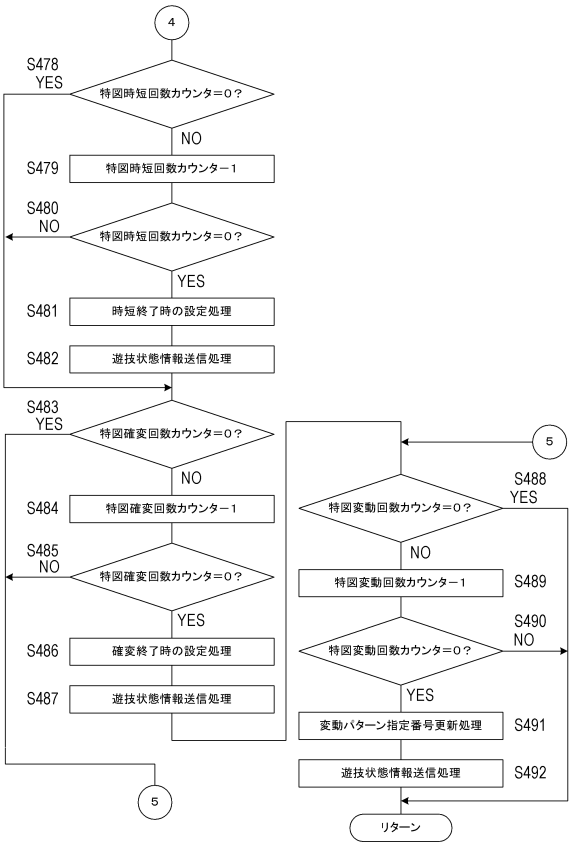
【図１３】



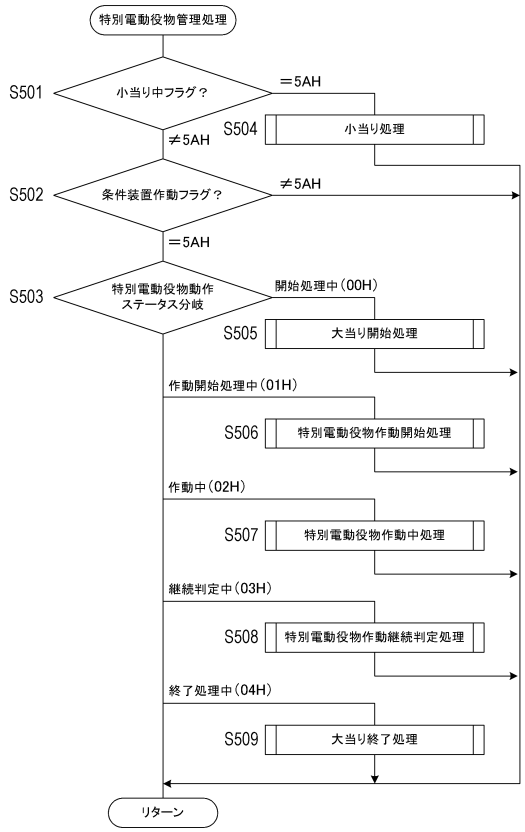
【図１４Ａ】



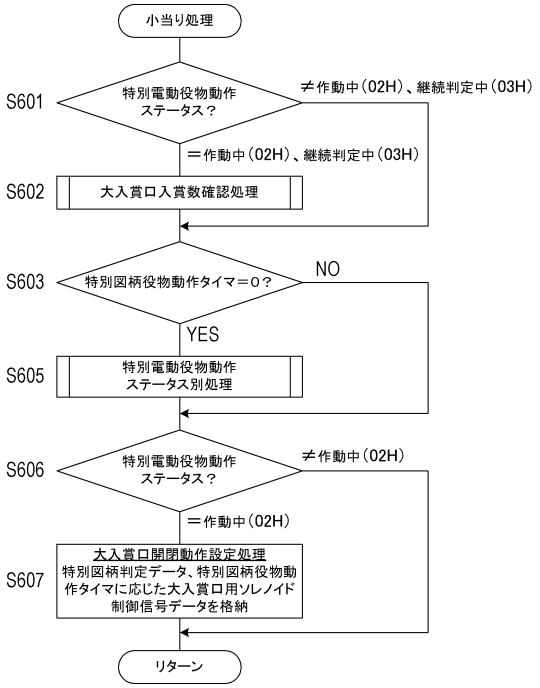
【図１４Ｂ】



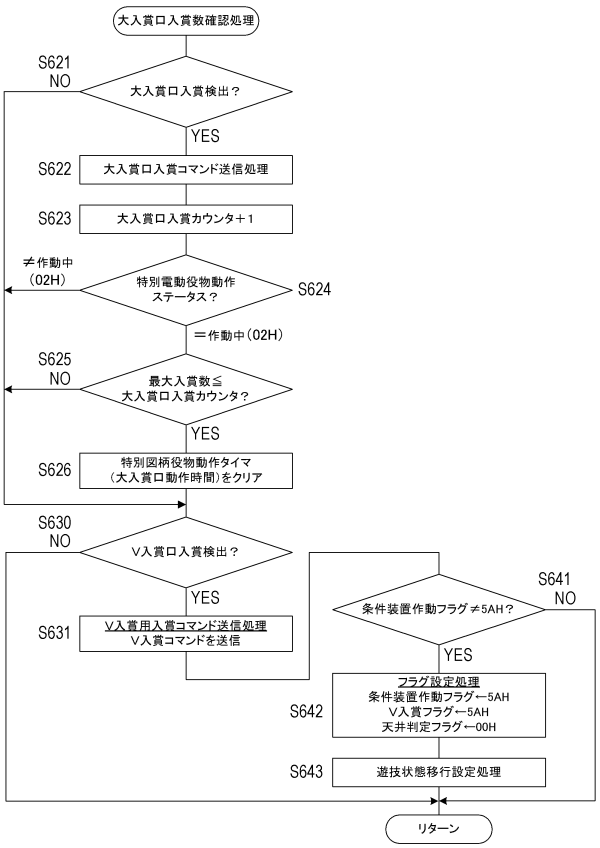
【図１５】



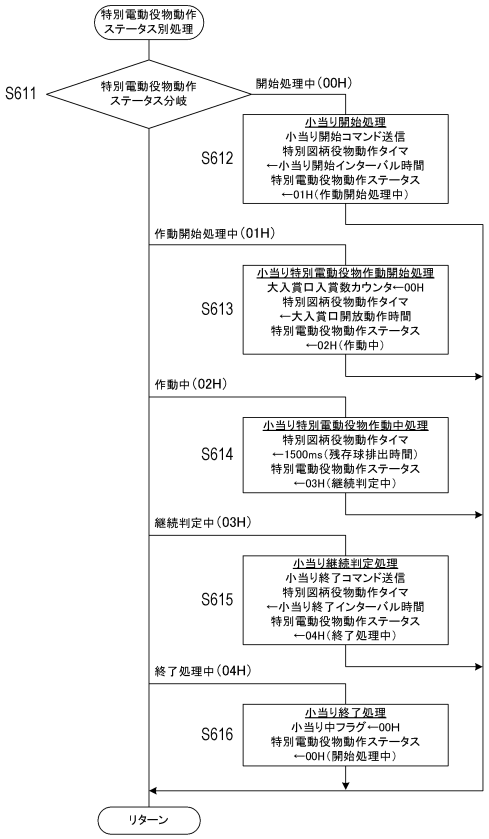
【図１６】



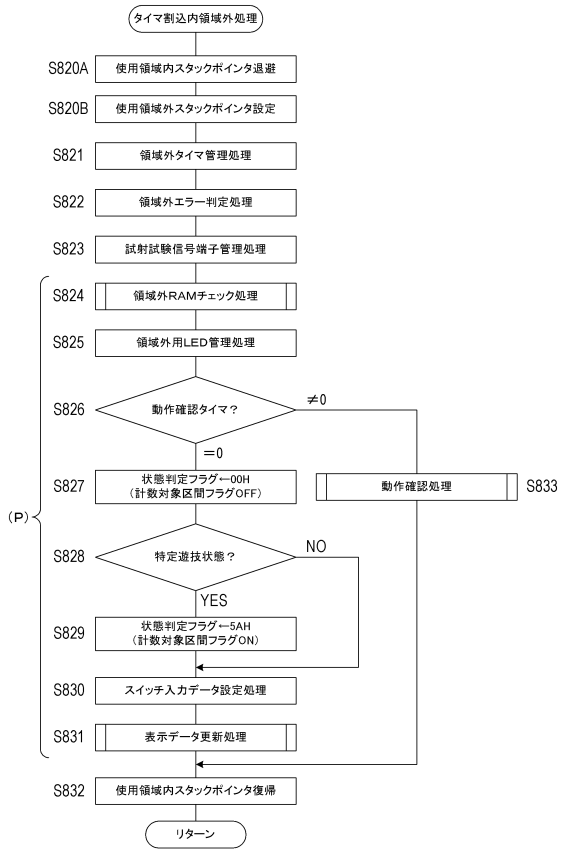
【図１７】



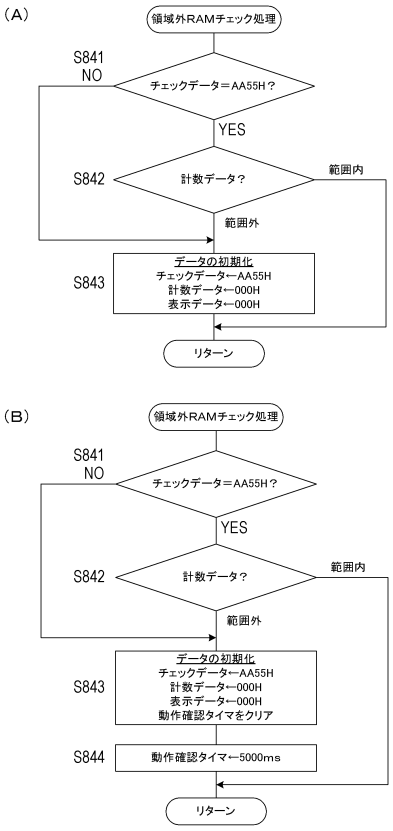
【図１８】



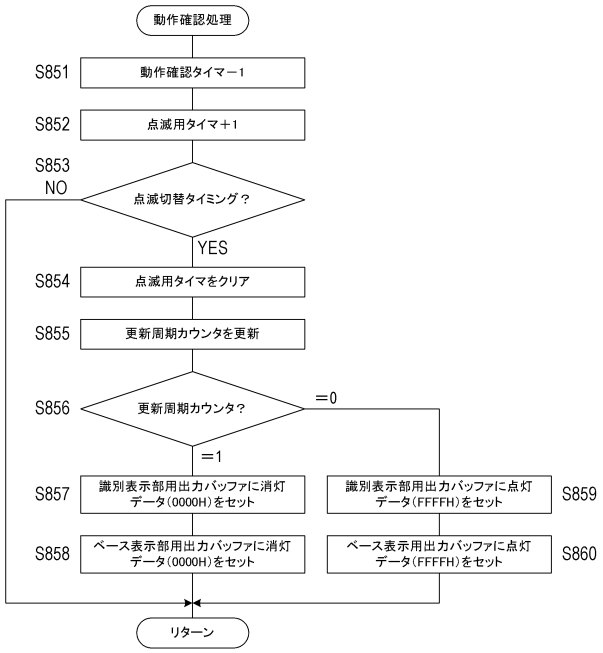
【図１９】



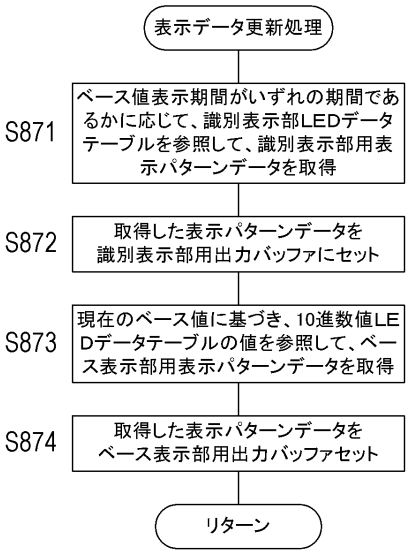
【図２０】



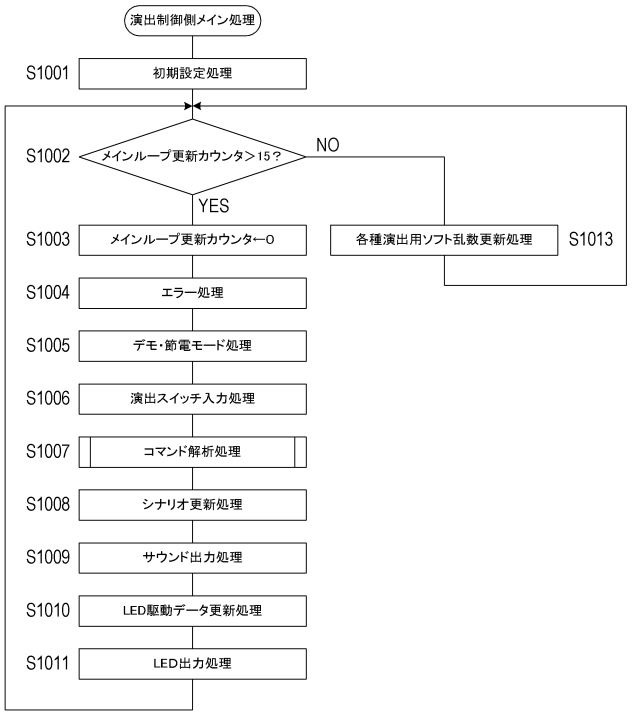
【図２１】



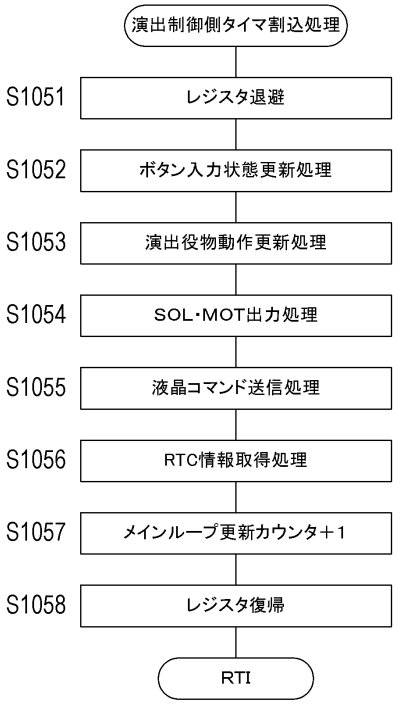
【図２２】



【図２３】



【図２４】



【図２５】

変動パターン振分指定番号表

遊技モード種別	内部遊技状態種別	Tcode	YJ	SF	大当り抽選確率	電サポの有無
天国モード	通常状態	00H	00H	01H	低確	無し
地獄モードA	微時短状態(微時短A)	01H	01H		低確	無し／有り(※備考2)
地獄モードB	微時短状態(微時短B)					
連荘モードA	時短状態(時短A)	02H	02H	00H	低確	有り
連荘モードB	時短状態(時短B)	03H				
連荘モードC	時短状態(時短C)	04H				

【備考1】
Tcode:変動パターン振分指定番号(変動パターン選択モード指定データ)
YJ:遊技状態判定番号(内部遊技状態指定データ)
SF(区間指定番号):性能情報計数対象区間を指定するデータ(「00H」＝計数対象区間、「01H」＝非計数対象区間)
地獄モードA:微時短A(微時短回数150回)
地獄モードB:微時短B(微時短回数250回)
連荘モードA:時短A(時短回数7回)
連荘モードB:時短B(時短回数100回)
連荘モードC:時短C(時短回数1回)
【備考2】
地獄モードの電サポの有無の欄の「無し／有り」:たとえば、図4Dに例示する具体例1～4のいずれの形態を採用するかに応じて、電サポの有無が異なる場合がある。

【図２６】

通常中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	天国(通常)						
Tcode→	00H						
特別図柄種別→	特図1						特図2
ハズレ種別→	ハズレA				ハズレB	ハズレC	共通
作動保留球数→	0	1	2	3	共通	共通	共通
変動パターン振分テーブル→	FH1	FH2	FH3	FH4	FH5	FH6	FH7

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間						
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s				9800			
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9000	200			
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	10	9500	1000				
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8990	400					
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s					2000		
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s					1000		
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100			2500		
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s					2000		
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s					1500		
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s					500		
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s					200		
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s					300		
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s						4000	
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s						1500	
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s						1000	
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s						2000	
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s						1000	
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s						500	
煽り変動	B0H	A0H	13H	48s							10000

選択率(判定値／抽選領域の大きさ10000))

備考1:入賞時コマンド「MODE1+EVENT」
備考2:変動パターン指定コマンドデータ「MODE2+EVENT」

【図２７】

微時短中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	地獄(微時短)							
Tcode→	01H							
特別図柄種別→	特図1							特図2
ハズレ種別→	ハズレA					ハズレB	ハズレC	共通
作動保留球数→	0	1	2	3	共通	共通	共通	共通
変動パターン振分テーブル→	FH8	FH2	FH3	FH4	FH5	FH6		FH21

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間							
通常変動4s	B0H	A0H	01H	4s				9800			10000
通常変動8s	B0H	A0H	02H	8s			9000	200			
通常変動13s	B0H	A0H	03H	13s	11	9500	1000				
通常変動16s	B0H	A0H	04H	16s	8989	400					
先読み予告用通常変動16s	B0H	A0H	05H	16s					2000		
先読み予告用Nリーチ1	B0H	A0H	06H	26s					1000		
Nリーチ1	B0H	A0H	07H	26s	1000	100			2500		
Nリーチ2	B0H	A0H	08H	31s					2000		
疑似2＋Nリーチ2	B0H	A0H	09H	10s+31s					1500		
SPリーチ	B0H	A0H	0AH	116s					500		
疑似2＋SPリーチ	B0H	A0H	0BH	10s+116s					200		
疑似3＋SPリーチ	B0H	A0H	0CH	20s+116s					300		
SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0DH	256s						4000	
疑似2＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0EH	10s+256s						1500	
疑似3＋SPリーチ＋SPSPリーチ	B0H	A0H	0FH	20s+256s						1000	
SPSPリーチ	B0H	A0H	10H	156s						2000	
疑似2＋SPSPリーチ	B0H	A0H	11H	10s+156s						1000	
疑似3＋SPSPリーチ	B0H	A0H	12H	20s+156s						500	

選択率(判定値／抽選領域の大きさ10000))

【備考1】1または複数の微時短専用の通常変動および／またはリーチ変動を設けてもよい。
【備考2】「微時短中における変動パターンの平均変動時間」＜または≒「通常中における変動パターンの平均変動時間」([FH8]「FH21」参照)
【備考3】本例の場合、地獄モードA、B(微時短状態A、微時短状態B)で、共通の変動パターン振分テーブルを参照。
【備考4】地獄モード(微時短中)と天国モード(通常中)とで、参照するハズレ変動パターン振分テーブルの少なくとも一部が異なる。
本例の場合、「特図1保留0」の場合に参照されるテーブルが異なり、他の場合は共通のテーブルを参照。
【備考5】地獄モードA(微時短A)と、地獄モードB(微時短B)とで、少なくとも一部が異なる変動パターン振分テーブルを参照してもよい。

【図２８】

時短中ハズレ変動パターン振分テーブル

遊技状態名称→	時短共通	連荘A(時短A)		連荘B(時短B)		連荘C(時短C)
Tcode→	02/03/04H	02H		03H		04H
特別図柄種別→	特図1	特図2		特図2		特図2
ハズレ種別→	共通	共通		共通		共通
作動保留球数→	共通	0	1-3	0	1-3	共通
変動パターン振分テーブル→	FH20	FH10	FH11	FH12	FH13	FH14

変動パターン指定内容	MODE1	MODE2	EVENT	変動時間						
時短中通常変動2s	B0H	A0H	26H	2s	10000				7000	
時短中通常変動16s	B0H	A0H	27H	16s		9000	6000	9500	2000	
時短中リーチ1	B0H	A0H	29H	64s		700	2500	300	1000	
時短中リーチ2	B0H	A0H	2AH	108s		300	1500	200		
時短中煽り変動	B0H	A0H	2BH	60s						10000
時短最終変動(※備考1)	B0H	A0H	2CH	56s		(10000)	(10000)	(10000)		

選択率(判定値／抽選領域の大きさ10000))

【備考1】「時短最終変動」:時短終了回数目のハズレ変動(時短A、時短B用)
【備考2】時短A＝時短回数7回、時短B＝時短回数100回、時短C＝時短回数1回

【図２９】

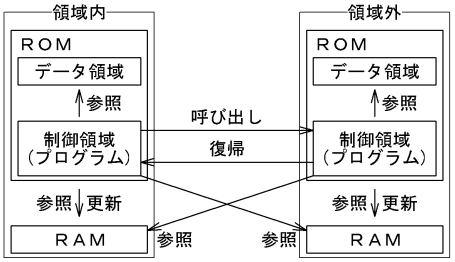
(a)識別表示部LEDデータテーブル

表示内容	表示パターンデータ	
	上位	下位
bL.	01111100B	10111000B
b6.	01111100B	11111101B

(b)10進数値LEDデータテーブル

表示内容	表示パターンデータ
0	00111111B
1	00000110B
2	01011011B
3	01001111B
4	01100110B
5	01101101B
6	01111101B
7	00100111B
8	01111111B
9	01101111B

【図３０】



【図３１】

(A)領域内エラー情報(領域内RAM)

(α)バックアップフラグ
(β)電源異常確認カウンタ
(γ)払出通信異常確認カウンタ
(δ)シリアル回路エラーフラグ
(ε)乱数回路異常確認カウンタ
(ζ)領域内エラーフラグ

(B)領域外エラー情報(領域外RAM)

	RAMクリア時	バックアップ復帰時
(α)電波エラー検出タイマ	○	○
(β)磁気エラー検出タイマ	○	○
(γ)入賞口エラー検出タイマ	○	○
(δ)電波エラー報知タイマ	○	×
(ε)磁気エラー報知タイマ	○	×
(ζ)入賞口エラー報知タイマ	○	×
(η)領域外エラーフラグ	○	○

○:クリア
×:クリアせず

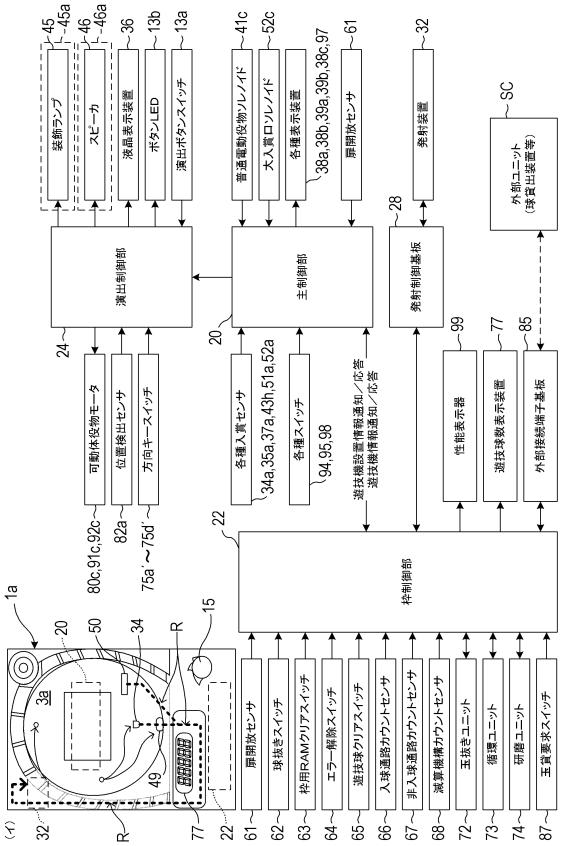
(C)領域内エラーフラグ
Bit

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
―	―	―	扉開放	断線	計数	補給切れ	球詰り

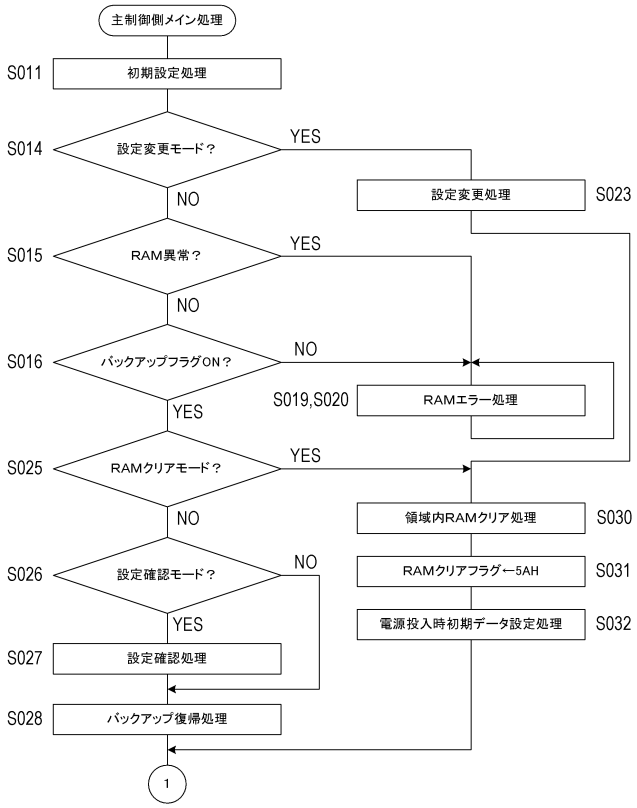
(D)領域外エラーフラグ
Bit

B7	B6	B5	B4	B3	B2	B1	B0
―	―	―	―	―	磁気	電波	入賞口

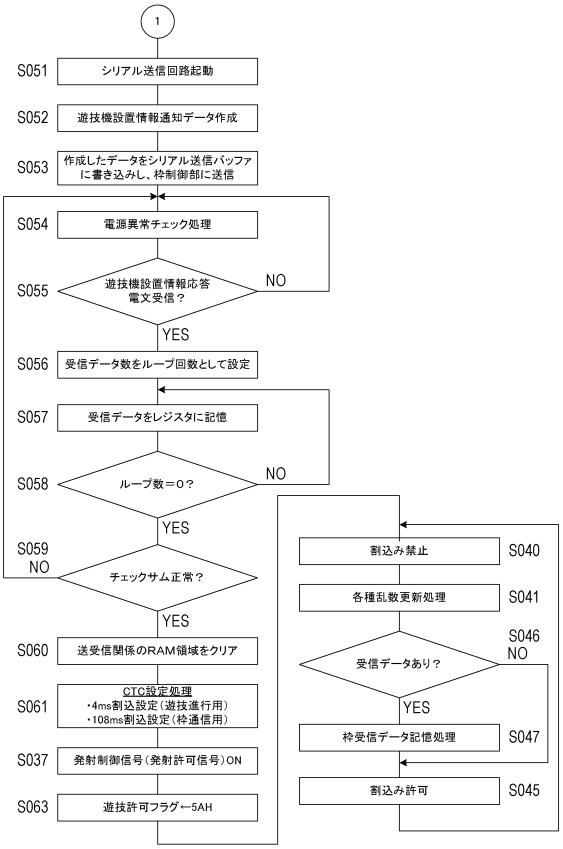
【図３２】



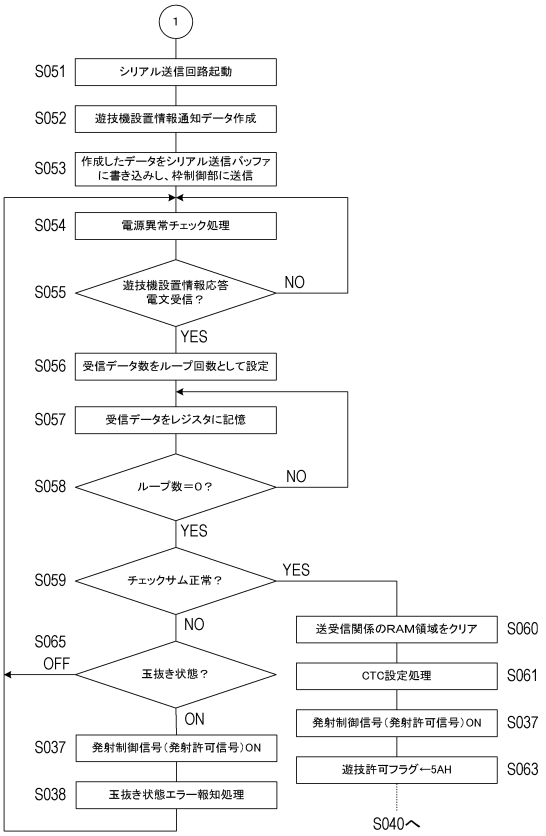
【図３３Ａ】



【図３３Ｂ】



【図３４】



【図３５】

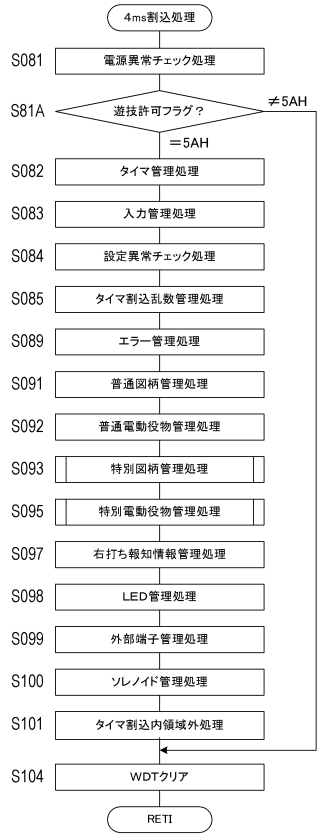
(イ)具体例

チェックサム判定処理（S059）～玉抜き状態判定処理（S065）			ステップ	処理内容	語長
					2
SUB	A,016H	…SPm1	S059	チェックサム＝16Hであれば（受領OK）、S060の処理へ	2
JR	Z,SYSTEM_129	…SPm2	S059	チェックサム≠16Hでなければ、S065の判定処理へ	
					1
DEC	A	…SPm3	S065	Aレジスタの内容を1減算する。	2
JR	NZ,SYSTEM_126	…SPm4	S065	減算結果が0でなければ、S054の処理へ	3
OUT	(P_SOL),001H	…SPm5	S037	減算結果が0であれば、玉抜き状態であるとして、	2
JR	SYSTEM_126	…SPm6	S037	発射動作を許可して（S037）、S054の処理へ	合計12

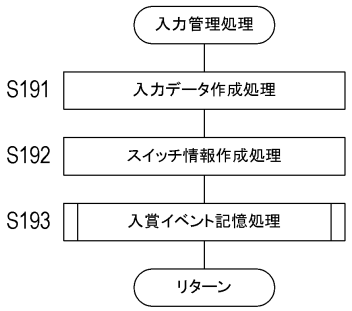
(ロ)比較例

チェックサム判定処理（S059）～玉抜き状態判定処理（S065）			ステップ	処理内容	語長
					2
CP	A,016H	…SPm7	S059	チェックサム＝16Hであれば（受領OK）、S060の処理へ	2
JR	Z,SYSTEM_129	…SPm8	S059	チェックサム≠16Hでなければ、S065の判定処理へ	
					2
CP	A,017H	…SPm9	S065	チェックサム≠17Hであれば、S054の処理へ	2
JR	NZ,SYSTEM_126	…SPm10	S065	チェックサム＝17Hであれば、玉抜き状態であるとして、	3
OUT	(P_SOL),001H	…SPm11	S037	発射動作を許可して（S037）、S054の処理へ	2
JR	SYSTEM_126	…SPm12	S037		合計13

【図３６】



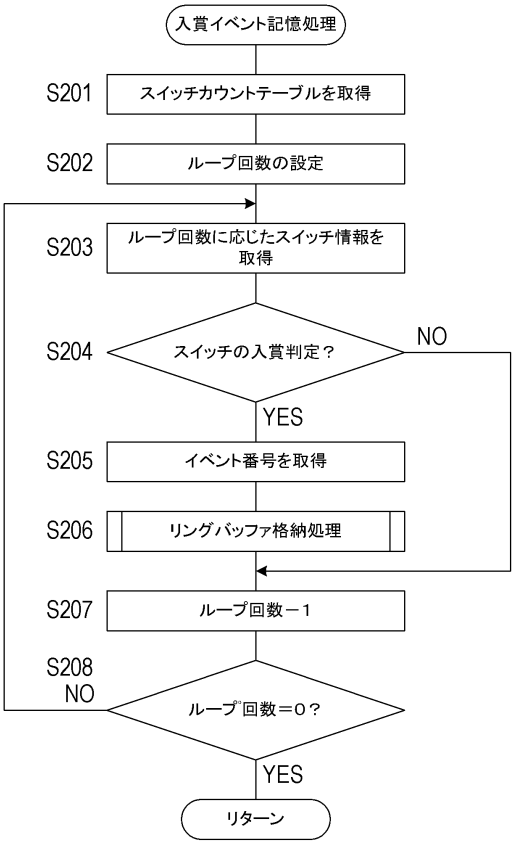
【図３７】



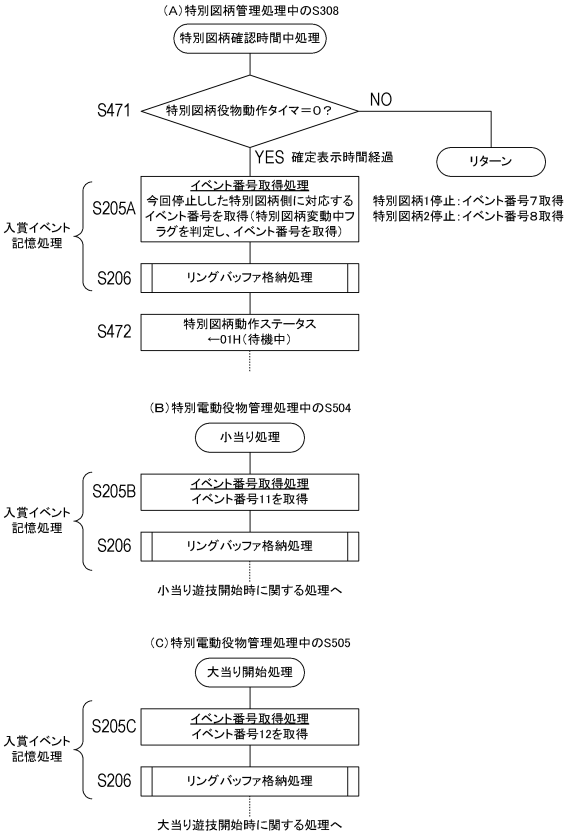
スイッチ情報作成処理

上始動口34入賞＝W_SWEDG1←00000001B
下始動口35入賞＝W_SWEDG2←00000010B
普通図柄始動口37入賞＝W_SWEDG3←00000100B
大当り中大入賞口50入賞＝W_SWEDG4←00001000B
小当り中大入賞口50入賞＝W_SWEDG4←00010000B
一般入賞口43入賞＝W_SWEDG5←00100000B

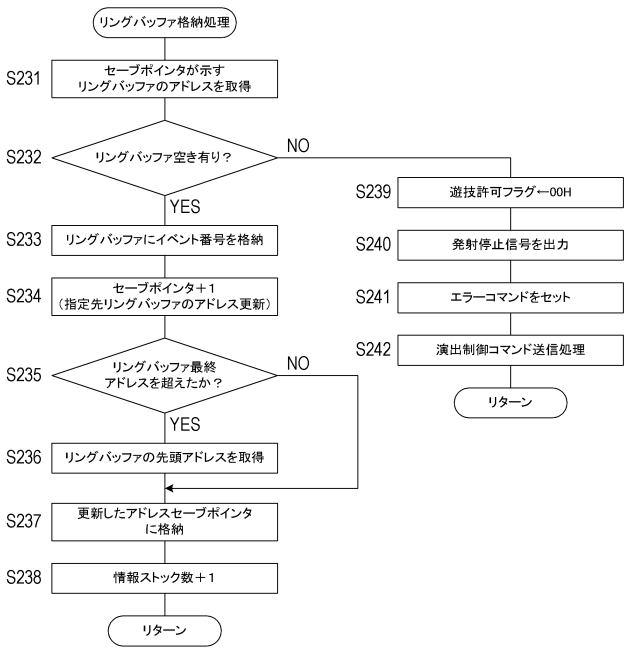
【図３８Ａ】



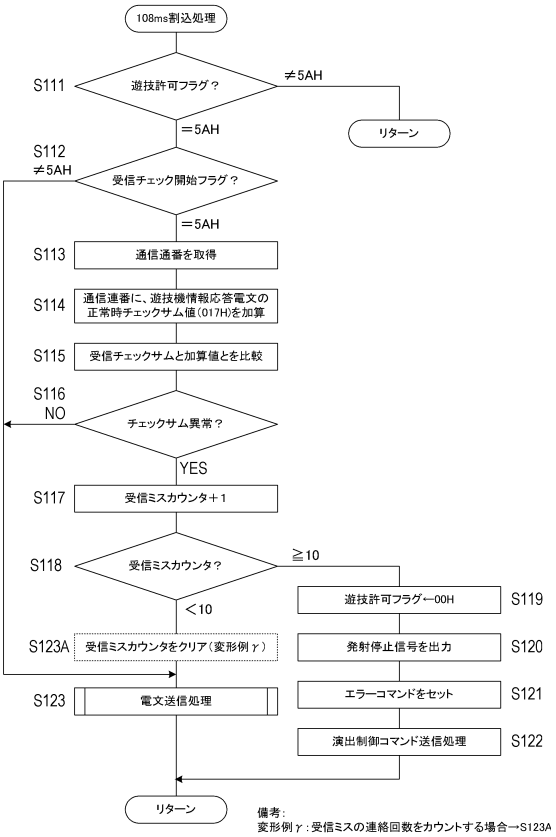
【図３８Ｂ】



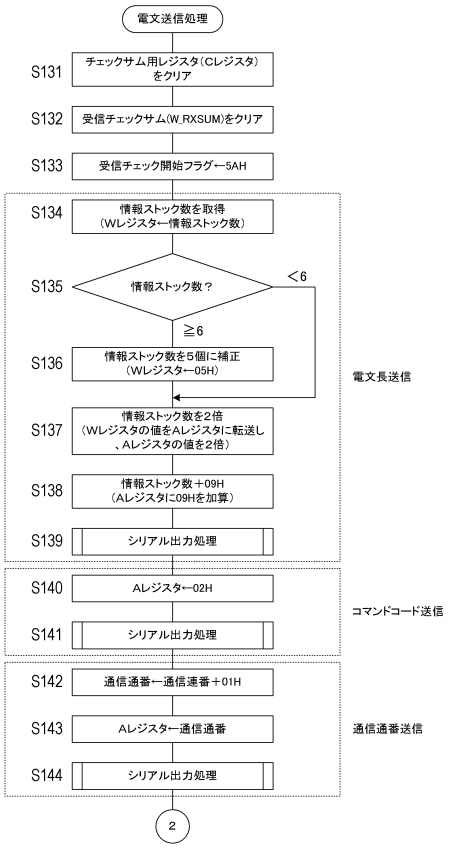
【図３９】



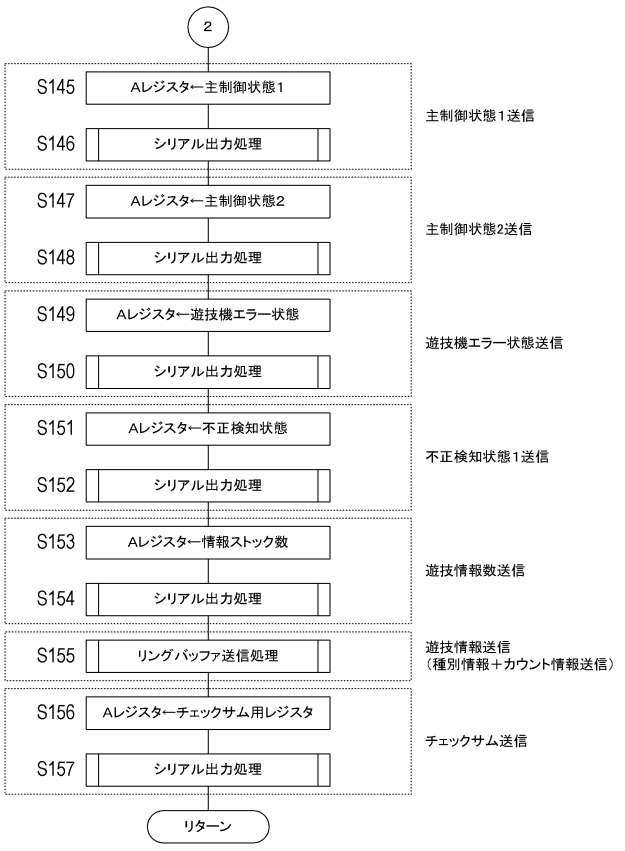
【図４０】



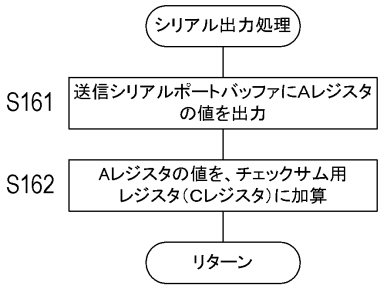
【図４１Ａ】



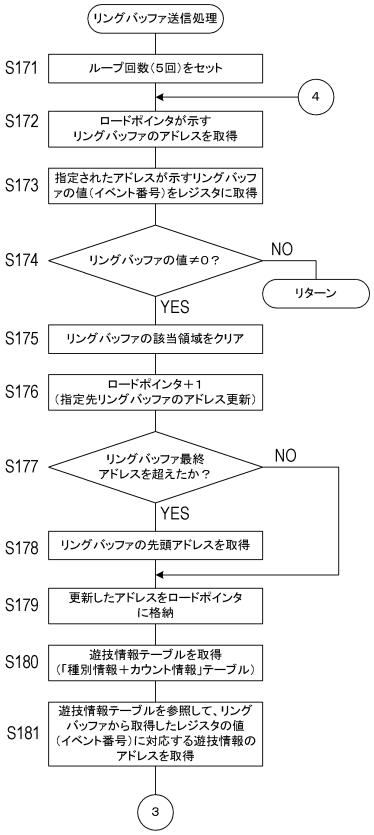
【図４１Ｂ】



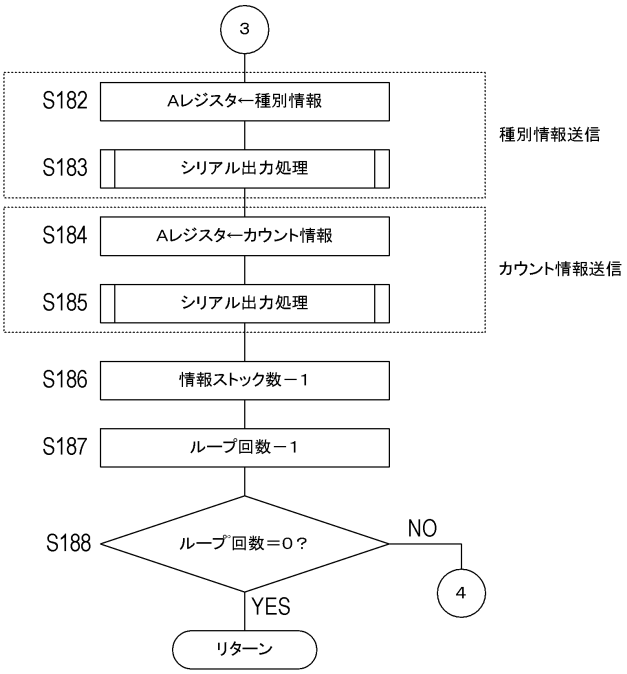
【図４２】



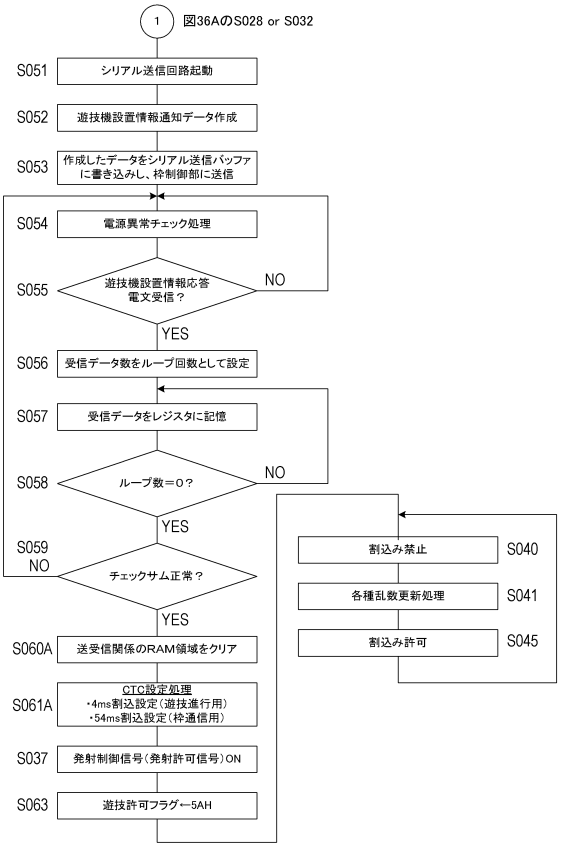
【図４３Ａ】



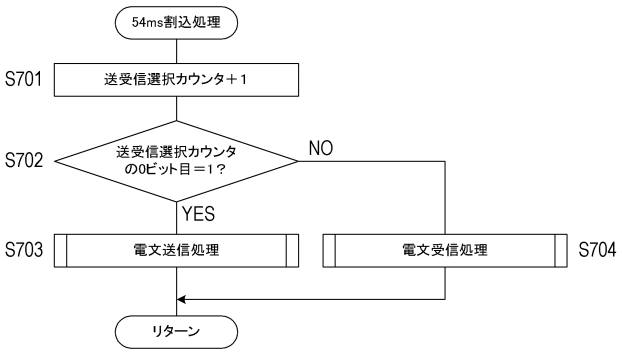
【図４３Ｂ】



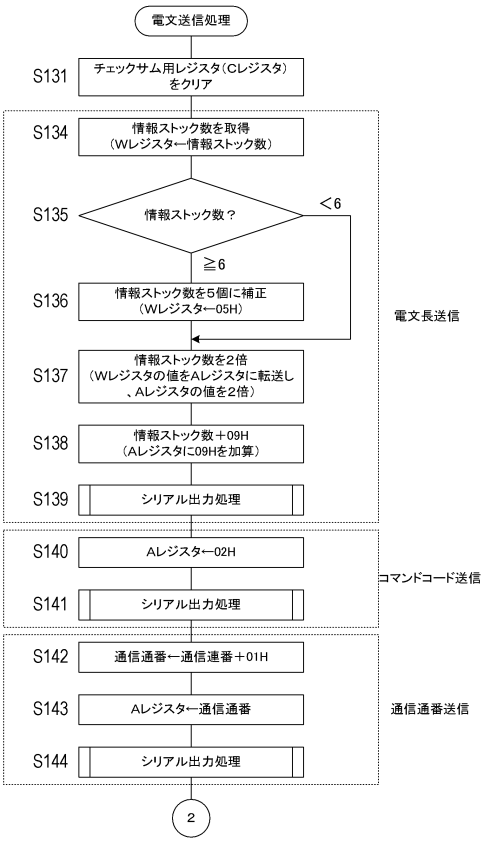
【図４４】



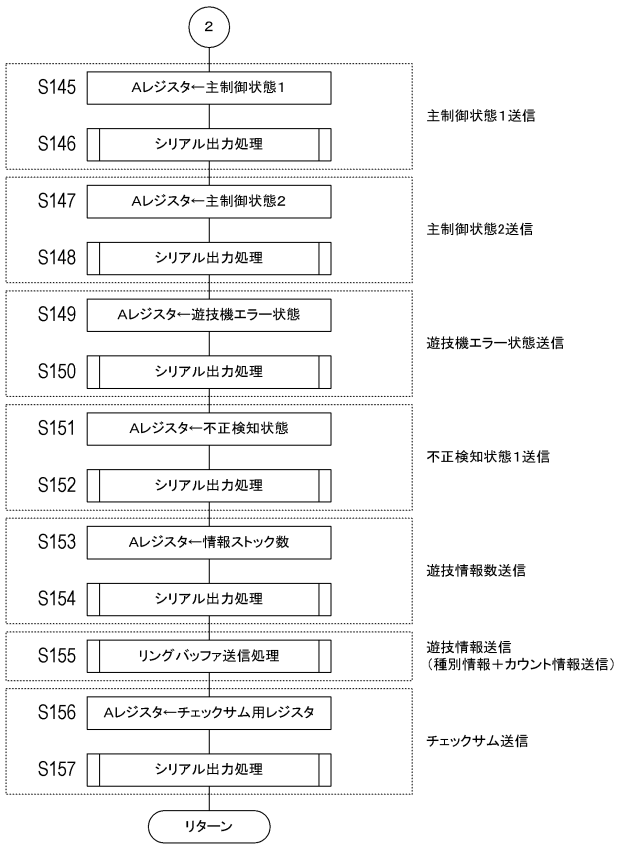
【図４５】



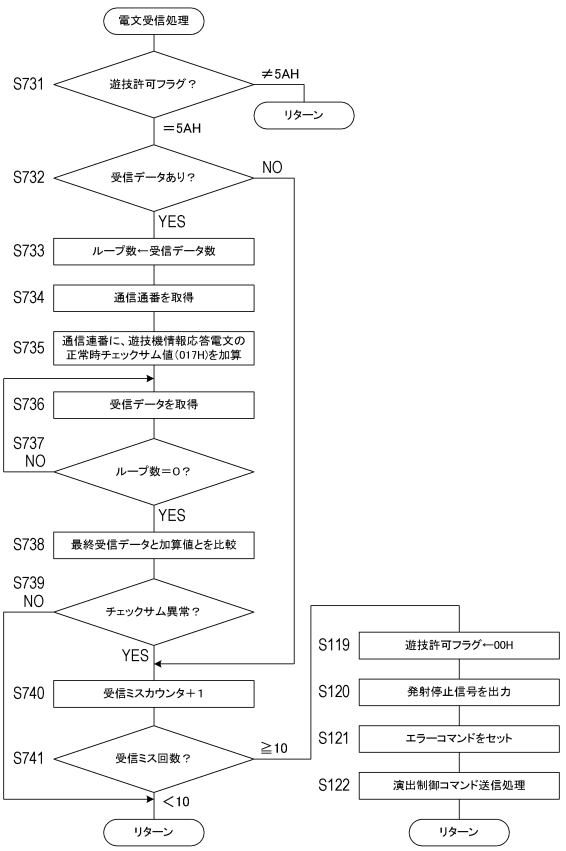
【図４６Ａ】



【図４６Ｂ】



【図４７】



【図４８】

（A）遊技機設置情報通知電文

電文名	遊技機設置情報通知	電文方向	枠制御部→主制御部
電文概要	枠制御部に対する遊技機設置情報通知		

No	データ名	データ長	バイトオーダ	内容
1	電文長	1バイト	－	0x019（固定値）
2	コマンド	1バイト	－	0x01（固定値）
3	通信通番	1バイト	－	0x00（（固定値）
4	遊技機設置情報			
	遊技機種類	1バイト	－	遊技機種類情報
5	主制御チップID	9バイト	B	主制御チップID情報
6	メーカーコード	3バイト	B	主制御メーカー情報
7	製品コード	8バイト	B	主制御チップ製品コード
8	チェックサム	1バイト	－	－

（B）遊技機設置情報応答電文

電文名	遊技機設置情報応答	電文方向	枠制御部→主制御部
電文概要	主制御部に対する遊技機設置情報通知の受領結果の応答		

No	データ名	データ長	バイトオーダ	内容
1	電文長	1バイト	－	0x05（固定値）
2	コマンド	1バイト	－	0x11（固定値）
3	通信通番	1バイト	－	0x00（遊技機設置情報通知受信通信通番）
4	受領結果	1バイト	－	0x00＝受領OK（0x01＝玉抜き状態）
5	チェックサム	1バイト	－	1（電文長）～4（受領結果）までの加算値

遊技機設置情報応答電文チェックサム正常値の場合＝0x16
0以外の通信通番を受信した場合、無応答とする。

【図４９】

遊技機情報通知電文

電文名	遊技機情報通知電文	電文方向	主制御部→枠制御部
電文概要	主制御部から枠制御部に対して、遊技機情報(外端情報、不正監視情報を含む)を通知		

No	データ名	データ長	バイトオーダ	内容
1	電文長	1バイト	－	0x09～0x13（遊技情報数に応じて変化）
2	コマンド	1バイト	－	0x02（固定値）
3	通信通番	1バイト	－	シーケンス番号（0～255を循環）
4	主制御状態1	1バイト	－	Bit0：大当り1（報知する大当り＝1） Bit1：大当り2（全ての大当り＝1） Bit2：大当り3（有利状態移行契機大当り＝1） Bit3：遊技機状態信号1 Bit4：遊技機状態信号2 Bit5：遊技機状態信号3 Bit6：遊技機状態信号4 Bit7：未使用（0固定）
5	主制御状態2	1バイト	－	遊技状態情報 Bit0：大当り中＋有利状態中＝1 Bit1：高確率中 Bit2：有利状態中 Bit3：未使用（0固定） Bit4：未使用（0固定） Bit5：未使用（0固定） Bit6：未使用（0固定） Bit7：未使用（0固定）
6	遊技機エラー状態	1バイト	－	遊技機に係るエラー種別情報 Bit0～5：エラー種別（000000B＝エラー無し） Bit6：0＝枠制御、1＝主制御 Bit7：0＝発報のみ、 1＝発報＋ホールコン出力
7	不正検知状態1	1バイト	－	Bit0：盤面不正1（0＝正常、1＝不正検知） Bit1：盤面不正2（0＝正常、1＝不正検知） Bit2：盤面不正3（0＝正常、1＝不正検知） Bit3：盤面不正4（0＝正常、1＝不正検知） Bit4：盤面不正5（0＝正常、1＝不正検知） Bit5：盤面不正6（0＝正常、1＝不正検知） Bit6：未使用 Bit7：未使用
8	遊技情報			
	遊技情報個数	1バイト	－	種別情報・カウント情報の個数(n) n＝0～5(可変長)
9	種別情報1	1バイト	－	種別情報1
10	カウント情報1	1バイト	－	カウント情報1
	：		：	
11	種別情報n	1バイト	－	種別情報n
12	カウント情報n	1バイト	－	カウント情報n
13	チェックサム	1バイト	－	電文長～データ部までの加算した結果

【図５０Ａ】

遊技情報（種別情報（上位1バイト）＋カウント情報（下位1バイト）の計2バイト構成）

遊技情報(2バイト)	
種別情報(1バイト)	カウント情報(1バイト)

主制御部で検出した始動口入賞、大入賞口入賞、図柄確定回数等を枠制御部へ通知

（A）種別情報

種別情報(1バイト)		
データ種別(Bit4～7)		データ番号(Bit0～3)
種別	種別名称	内容
1	始動口入賞	始動口番号を示す 1＝始動口1、2＝始動口2、3＝始動口3 4＝その他役物作動による始動口1 5＝その他役物作動による始動口2 6＝その他役物作動による始動口3 0と7～15＝は未使用
2	特別電動役物作動による大入賞口入賞	大入賞口番号を示す 1＝大入賞口1、2＝大入賞口2、0と3～15は未使用
3	入賞口入賞	入賞口番号を示す 1～15＝入賞口1～15、0は未使用
4	ゲート通過／普図作動口入賞	通過ゲート番号または普図作動口番号を示す 1～15＝通過ゲートまたは普図作動口1～15、0は未使用
5	普通電動役物作動による始動口入賞	始動口番号を示す 1＝始動口1、2＝始動口2、3＝始動口3 0と4～15は未使用
6	役物連続作動装置作動による大入賞口入賞	大入賞口番号を示す 1＝大入賞口1、2＝大入賞口2、0と3～15は未使用
7	普通電動役物作動による入賞	入賞口番号を示す 1～15＝入賞口1～15、0は未使用
8	その他役物作動による入賞	入賞口番号を示す 1～15＝入賞口1～15、0は未使用
9	図柄確定回数	特図番号、普図番号を示す 1＝特図1、2＝特図2 3＝普図1、4＝普図2、5＝普図3、6＝普図4 0と7～15は未使用
10	特別図柄当り	特別図柄当り種別を示す 1＝大当り、2＝小当り、0と3～15は未使用
11	普通図柄当り	普通図柄当り種別を示す 1＝普図1、2＝普図2、3＝普図3、4＝普図4 0と5～15は未使用
12	役物回数(大入賞口開放回数)	役物番号を示す 1＝役物1、0と2～15は未使用
13	特定領域通通過	1＝特定領域1、0と2～15は未使用
14	外部端子板パルス出力	専用ユニットの外部端子板パルス出力信号端子を指定
15	性能情報状態通知	1固定、0と2～15は未使用

【図５０Ｂ】

（B）カウント情報

（イ）賞球数に係るカウント情報（賞球球数(上位4Bit)＋入賞個数(下位4Bit)で構成）

カウント情報	
賞球球数(Bit4～7)	入賞個数(Bit0～3)
1～15(個)	1(個)、0と2～15は未使用

・ゲート通過は賞球球数を0(個)とする。

・データ種別が1＝始動口入賞、2＝特別電動役物作動による大入賞口入賞、3＝入賞口入賞（一般入賞口）、 4＝ゲート通過または普図作動口入賞、5＝普通電動役物作動による始動口入賞、
6＝役物連続作動装置作動による大入賞口入賞、7＝普通電動役物作動による入賞、
8＝その他役物作動による入賞の場合を示す

（例1）データ種別1＝始動口入賞の場合
3個賞球の上始動口34（始動口1）に2個入賞した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別(Bit4～7)	データ番号(Bit0～3)	賞球球数(Bit4～7)	入賞個数(Bit0～3)
0x1131	1＝始動口	1＝始動口1	3＝3個賞球	1＝1個入賞
0x1131	1＝始動口	1＝始動口1	3＝3個賞球	1＝1個入賞

遊技情報は、0x1131を2データとして扱う

（例2）データ種別2＝特別電動役物作動による大入賞口入賞の場合
15個賞球の大入賞口50（大入賞口1）に3個入賞した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別(Bit4～7)	データ番号(Bit0～3)	賞球球数(Bit4～7)	入賞個数(Bit0～3)
0x22F1	2＝大入賞口	1＝大入賞口1	15＝15個賞球	1＝1個入賞
0x22F1	2＝大入賞口	1＝大入賞口1	15＝15個賞球	1＝1個入賞
0x22F1	2＝大入賞口	1＝大入賞口1	15＝15個賞球	1＝1個入賞

遊技情報は、0x21F1を3データとして扱う

（例3）データ種別3＝入賞口入賞（一般入賞口入賞）
3個賞球の一般入賞口43b(入賞口2)に1個入賞した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別(Bit4～7)	データ番号(Bit0～3)	賞球球数(Bit4～7)	入賞個数(Bit0～3)
0x3211	3＝入賞口	2＝入賞口2	3＝3個賞球	1＝1個入賞

遊技情報は、0x3231の1データ
入賞口1～5＝一般入賞口43a～e

【図５０Ｃ】

（例4）データ種別 4＝ゲート（普通図柄始動口）を通過した場合
普通図柄始動口37（通過ゲート1）を1回通過した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	賞球球数 (Bit4～7)	入賞個数 (Bit0～3)
0x4101	4＝ゲート通過または普図作動口入賞	1＝通過ゲート1	0=0個賞球	1＝1回通過

遊技情報は、0x4101の1データ

（例5）データ種別5＝普通電動役物作動による始動口入賞
普通電動役物作動による3個賞球の下入賞口35（始動口2）に1個入賞した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	賞球球数 (Bit4～7)	入賞個数 (Bit0～3)
0x5131	5＝普通電動役物作動による始動口入賞	2＝始動口2	1＝1個賞球	1＝1個入賞

遊技情報は、0x5211の1データ

（例6）データ種別6＝役物連続作動装置作動による大入賞口入賞
役物連続作動装置作動による15個賞球の大入賞口50（大入賞口1）に1個入賞した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	賞球球数 (Bit4～7)	入賞個数 (Bit0～3)
0x61F1	6＝役物連続作動装置作動による大入賞口入賞	1＝大入賞口1	15＝15個賞球	1＝1個入賞

遊技情報は、0x61F1の1データ

【図５０Ｄ】

（ロ）図柄確定回数に係るカウント情報（データ種別9）

カウント情報は、未使用(上位4Bit)＋図柄確定回数(下位4Bit)で構成

カウント情報	
未使用(Bit4～7)	図柄確定回数(Bit0～3)
0固定	1(回)、0と2～15は未使用

（例7）データ種別9＝図柄確定回数
特別図柄1が1回停止した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	図柄確定回数 (Bit0～3)
0x9101	9＝図柄確定回数	1＝特別図柄1	0固定	1＝1回停止

遊技情報は、0x9101の1データ

（例8）データ種別9＝図柄確定回数
普通図柄（普通図柄1）が1回停止した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	図柄確定回数 (Bit0～3)
0x9301	9＝図柄確定回数	3＝普通図柄1	0固定	1＝1回停止

遊技情報は、0x9301の1データ

【図５０Ｅ】

（ハ）当りに係るカウント情報（データ種別10（特別図柄当り）、データ種別11（普通図柄当り））

カウント情報は、未使用(上位4Bit)と当り回数(下位4Bit)で構成

カウント情報	
未使用(Bit4～7)	当り回数(Bit0～3)
0固定	1(回)、0と2～15は未使用

（例9）データ種別10＝特別図柄当り（大当り）が発生した場合
大当り（大当り遊技）が1回発生した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	当り回数 (Bit0～3)
0xA101	10＝特別図柄当り	1＝大当り	0固定	1＝1回発生

遊技情報は、0xA101

（例10）データ種別10＝特別図柄当り（小当り）が発生した場合
小当り（小当り遊技）が1回発生した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	当り回数 (Bit0～3)
0xA201	10＝特別図柄当り	2＝小当り	0固定	1＝1回発生

遊技情報は、0xA201

（例11）データ種別11＝普通図柄当り（補助当り）が発生した場合
補助当り（普電開放遊技）が1回発生した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	当り回数 (Bit0～3)
0xB101	11＝普通図柄当り	1＝普通図柄1	0固定	1＝1回発生

遊技情報は、0xB101

【図５０Ｆ】

（ニ）役物回数（大入賞口開放回数）にカウント情報（データ種別12）

カウント情報は、未使用(上位4Bit)と役物回数(下位4Bit)で構成

カウント情報	
未使用(Bit4～7)	大入賞口開放回数(Bit0～3)
0固定	1(回)、0と2～15は未使用

（例12）データ種別12＝役物回数（大入賞口開放回数）
大入賞口50が1回開放した場合

遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	回数 (Bit0～3)
0xC101	12＝役物回数	1＝役物1	0固定	1＝1回開放

遊技情報は、0xC101の1データ

（ホ）性能情報状態通知に係るカウント情報（データ種別15）

カウント情報は、未使用(上位4Bit)＋状態フラグ(下位4Bit)で構成

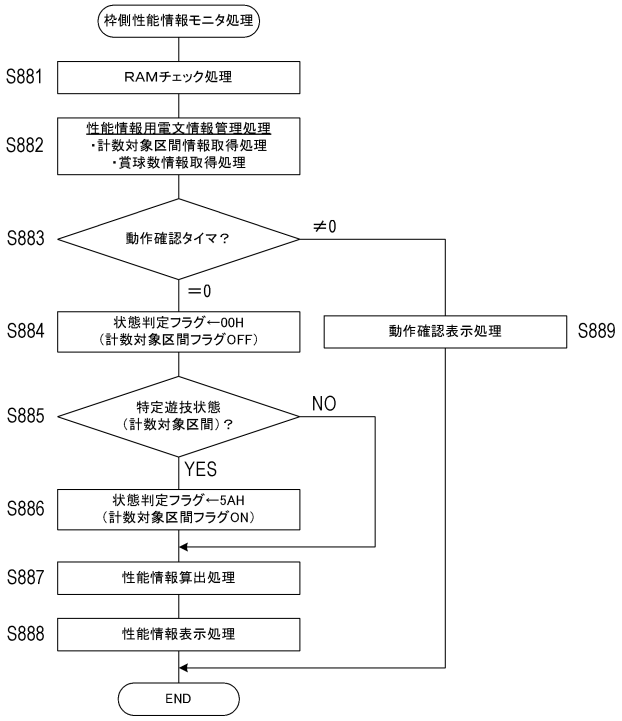
カウント情報	
未使用(Bit4～7)	状態フラグ(Bit0～3)
0固定	Bit0：ベース 0＝低ベース中 1＝高ベース中 Bit1：大当り中 0＝通常時 1＝大当り中 Bit2：高確率中 0＝低確率 1＝高確率 Bit3：未使用

（例13）データ種別15＝性能情報状態通知
低確高ベース（時短）へ状態変化した場合

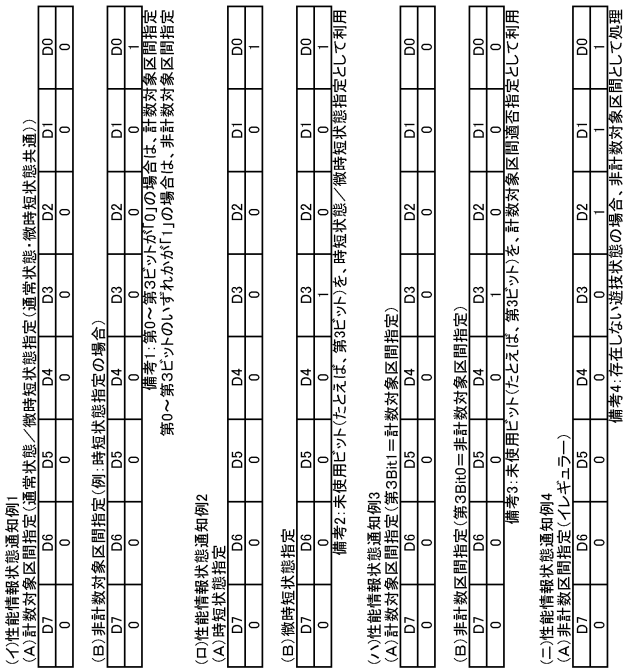
遊技情報	種別情報(1バイト)		カウント情報(1バイト)	
	データ種別 (Bit4～7)	データ番号 (Bit0～3)	未使用 (Bit4～7)	状態フラグ (Bit0～3)
0xF101	15＝性能情報状態通知	1固定	0固定	Bit0：ベース 1＝高ベース中 Bit1：大当り中 0＝通常時 Bit2：高確率中 0＝低確率 Bit3：0固定

遊技情報は、0xF101の1データ

【図５０Ｇ】



【図５０Ｈ】



【図５１】

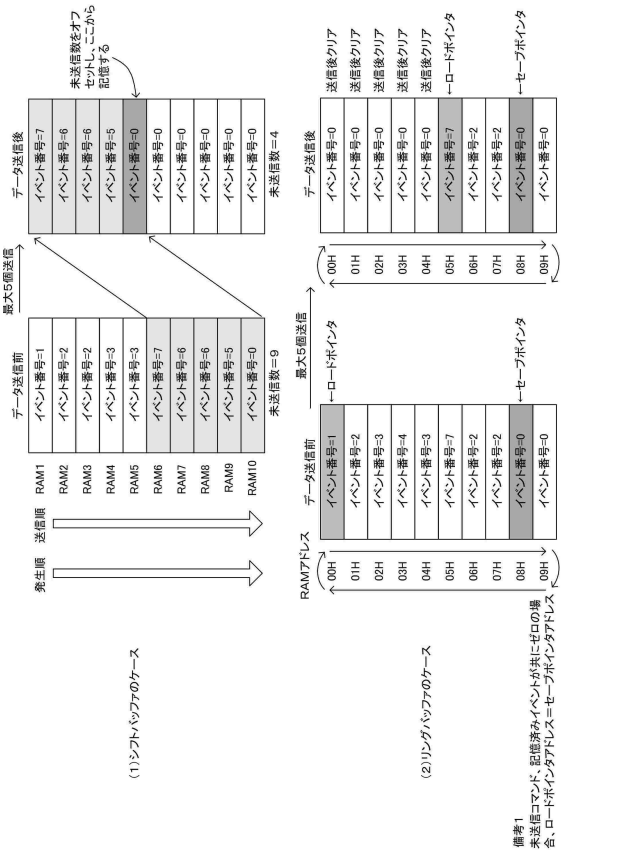
遊技機情報応答電文

電文名	遊技機設置情報応答	電文方向	枠制御部→主制御部
電文概要	主制御部に対する遊技機情報通知の受領結果の応答		

No	データ名	データ長	バイトオーダ	内容
1	電文長	1バイト	―	0x05（固定値）
2	コマンド	1バイト	―	0x12（固定値）
3	通信通番	1バイト	―	シーケンス番号（0～255）
4	受領結果	1バイト	―	0x00＝受領OK
5	チェックサム	1バイト	―	1（電文長）～4（受領結果）までの加算値

遊技機情報応答電文チェックサム正常値の場合＝通信通番（シーケンス番号）＋0x17
0以外の通信通番を受信した場合、無応答とする。

【図５２】



【図５３】

```
;*******************************************************************************
:*          スイッチカウントテーブル
;*******************************************************************************
;
;
;                    ｽｲｯﾁｴｯｼﾞRAM      入賞判定ﾋﾞｯﾄ        ｲﾍﾞﾝﾄ番号
;
D_SWCNT:
        DB      (E_SWCNT-$-1)/3
        DB      W_SWEDG1        ,00000001B      ,@EVENT1    ;上始動口34
        DB      W_SWEDG2        ,00000010B      ,@EVENT2    ;下始動口35
        DB      W_SWEDG3        ,00000100B      ,@EVENT3    ;普通図柄始動口37
        DB      W_SWEDG4        ,00001000B      ,@EVENT4    ;大入賞口50
        DB      W_SWEDG4        ,00010000B      ,@EVENT5    ;大入賞口50
        DB      W_SWEDG5        ,00100000B      ,@EVENT6    ;一般入賞口43
E_SWCNT:
;
@EVENT1         EQU     1
@EVENT2         EQU     2
@EVENT3         EQU     3
@EVENT4         EQU     4
@EVENT5         EQU     5
@EVENT6         EQU     6
```

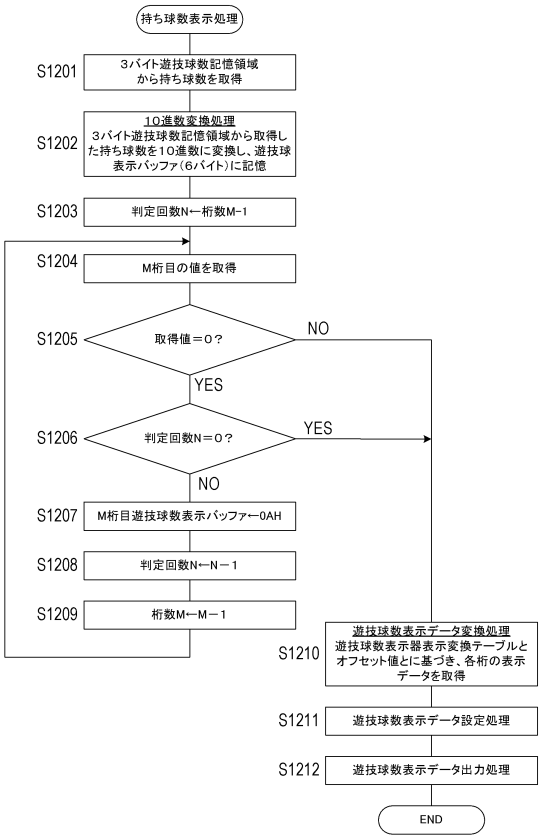
備考：各イベント番号の内容
イベント番号１＝3個賞球の上始動口34入賞：図53B(例1)
イベント番号2＝普通電動役物作動による3個賞球の下入賞口35入賞：図53C(例5)
イベント番号3＝普通図柄始動口37（ゲート）を通過：図53C(例4)
イベント番号4＝役物連続作動装置作動による15個賞球の大入賞口50入賞：図53C(例6)
イベント番号5＝特別電動役物作動による15個賞球の大入賞口50入賞：図53B(例2)
イベント番号6＝3個賞球の一般入賞口43入賞：図53B(例3)

【図５４】

```
;*******************************************************************************
:*          遊技情報（種別情報＋カウント情報）テーブル
;*******************************************************************************
;               種別情報＋カウント情報のコマンド
D_TXCMD1:
        DW      01131H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号1（上始動口34入賞1個）
        DW      05211H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号2（下入賞口35入賞1個）
        DW      04101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号3（普通図柄始動口37を1回通過）
        DW      061F1H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号4（大当り中大入賞口50入賞1個）
        DW      021F1H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号5（小当り中大入賞口50入賞1個）
        DW      03231H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号6（一般入賞口43入賞1個）
        DW      09101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号7（特別図柄1停止1回）
        DW      09201H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号8（特別図柄2停止1回）
        DW      09301H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号9（普通図柄1停止1回）
        DW      0A101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号10（大当り発生）
        DW      0A201H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号11（小当り発生）
        DW      0B101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号12（補助当り発生）
        DW      0C101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号13（大入賞口50開放1回）
        DW      0F100H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号14（低確低ベース（通常）へ状態変化）
        DW      0F101H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号15（低確高ベース（時短）へ状態変化）
        DW      0F105H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号16（高確高ベース（確変）へ状態変化）
        DW      0F104H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号17（高確低ベース（潜確）へ状態変化）
        DW      0F102H          ;ｲﾍﾞﾝﾄ番号18（大当り中に状態変化）
```

備考：各イベント番号の内容
イベント番号１＝3個賞球の上始動口34入賞：図53B(例1)
イベント番号2＝普通電動役物作動による3個賞球の下入賞口35入賞：図53C(例5)
イベント番号3＝普通図柄始動口37（ゲート）を通過：図53C(例4)
イベント番号4＝役物連続作動装置作動による15個賞球の大入賞口50入賞：図53C(例6)
イベント番号5＝特別電動役物作動による15個賞球の大入賞口50入賞：図53B(例2)
イベント番号6＝3個賞球の一般入賞口43入賞：図53B(例3)
イベント番号7＝特別図柄1が1回停止：図53D(例7)
イベント番号8＝特別図柄2が1回停止：図53D(例7)
イベント番号9＝普通図柄（普通図柄1）が1回停止：図53D(例8)
イベント番号10＝大当り（大当り遊技）が1回発生：図53E(例9)
イベント番号11＝小当り（小当り遊技）が1回発生：図53E(例10)
イベント番号12＝補助当り（普電開放遊技）が1回発生：図53E(例11)
イベント番号13＝大入賞口50が1回開放：図53F(例12)
イベント番号14＝低確低ベース（通常）へ状態変化：図53F(例13)
イベント番号15＝低確高ベース（時短）へ状態変化：図53F(例13)
イベント番号16＝高確高ベース（確変）へ状態変化：図53F(例13)
イベント番号17＝高確低ベース（潜確）へ状態変化：図53F(例13)
イベント番号18＝大当り中に状態変化：図53F(例13)

【図５５】

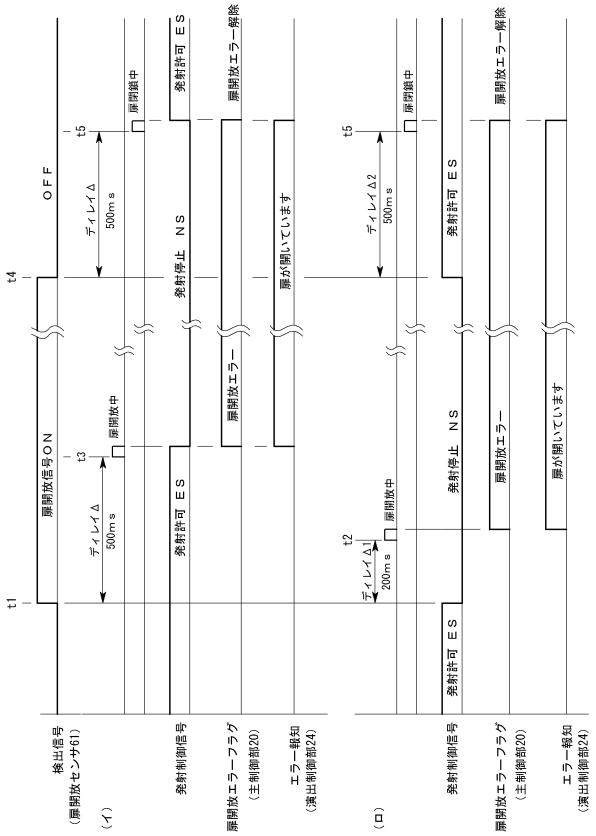


【図５６】

```
;*******************************************************************************
:*          遊技球数表示器表示変換テーブル
;*******************************************************************************
;
D_SEGNUMTBL:

DB      @SEG_0          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ0          00111111B;"0"
DB      @SEG_1          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ1          00000110B;"1"
DB      @SEG_2          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ2          01011011B;"2"
DB      @SEG_3          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ3          01001111B;"3"
DB      @SEG_4          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ4          01100110B;"4"
DB      @SEG_5          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ5          01101101B;"5"
DB      @SEG_6          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ6          01111101B;"6"
DB      @SEG_7          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ7          00100111B;"7"
DB      @SEG_8          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ8          01111111B;"8"
DB      @SEG_9          ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀ9          01101111B;"9"
DB      @SEG_SPACE      ;遊技球数表示器表示変換ﾃﾞｰﾀｽﾍﾟｰｽ      00000000B;(消灯)
```

【図５７】



【図５８】

第１実施形態のケース（大当り種別の一例）

大当り種別	当選時遊技状態	
	通常	微時短／時短
大当り1	通常	通常
大当り2	通常	微時短A
大当り3	通常	微時短B
大当り4	通常	時短A
大当り5	通常	時短B
大当り6	微時短A	通常
大当り7	微時短A	微時短A
大当り8	微時短A	微時短B
大当り9	微時短A	時短A
大当り10	微時短A	時短B
大当り11	微時短B	通常
大当り12	微時短B	微時短A
大当り13	微時短B	微時短B
大当り14	微時短B	時短A
大当り15	微時短B	時短B
大当り16	時短A	通常
大当り17	時短A	微時短A
大当り18	時短A	微時短B
大当り19	時短A	時短A
大当り20	時短A	時短B
大当り21	時短B	通常
大当り22	時短B	微時短A
大当り23	時短B	微時短B
大当り24	時短B	時短A
大当り25	時短B	時短B

【図５９】

当選時遊技状態区分例

（イ）実施例1（内部遊技状態区分）

当選時遊技状態		
通常	微時短	時短

（ロ）実施例2（Tcode区分）

当選時遊技状態					
通常	微時短		時短		
	地獄モードA	地獄モードB	連荘モードA	連荘モードB	連荘モードC

（ハ）実施例3（有利度区分）

当選時遊技状態				
通常	微時短		時短	
	微時短高	微時短低	時短高	時短低

（ニ）実施例4（A時短・C時短区分）

当選時遊技状態		
通常	C時短	A時短

（ホ）実施例5（実施例4の変形例1：C時短有利度区分）

当選時遊技状態			
通常	C時短		A時短
	C時短高	C時短低	

（ヘ）実施例6（実施例4の変形例2：A時短有利度区分）

当選時遊技状態			
通常	C時短	A時短	
		A時短高	A時短低

（ト）実施例7（実施例4の変形例3：A時短・C時短有利度区分）

当選時遊技状態				
通常	C時短		A時短	
	C時短高	C時短低	A時短高	A時短低

【図６０】

（A）実施例3（有利度区分）の一例

大当り種別	当選時遊技状態				
	通常	微時短		時短	
		微時短高	微時短低	時短高	時短低
大当り1	通常	微時短A	微時短A	時短A	通常
大当り2	通常	微時短B	微時短A	時短A	通常
大当り3	通常	時短A	通常	時短A	時短B

（B）実施例4（A時短・C時短区分）の一例

大当り種別	当選時遊技状態		
	通常	C時短	A時短
大当り1	通常	微時短A	時短A
大当り2	通常	微時短B	時短A
大当り3	通常	通常	時短A

（C）実施例5の一例（C時短有利度区分）

大当り種別	当選時遊技状態			
	通常	C時短		A時短
		C時短高	C時短低	
大当り1	通常	微時短A	微時短B	時短A
大当り2	通常	時短A	微時短A	時短A
大当り3	通常	通常	通常	時短A

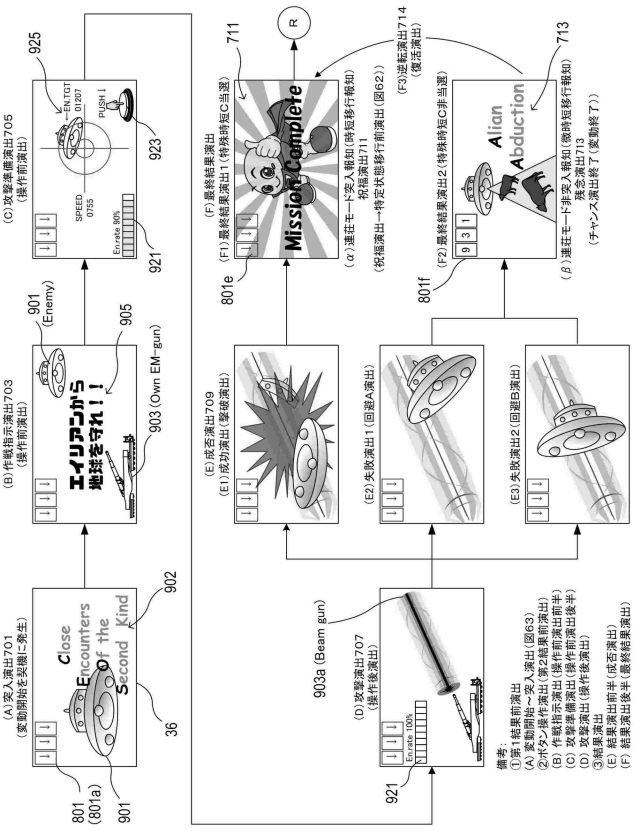
（D）実施例6の一例（A時短有利度区分）

大当り種別	当選時遊技状態			
	通常	C時短	A時短	
			A時短高	A時短低
大当り1	通常	微時短A	時短A	時短A
大当り2	通常	微時短A	時短A	時短B
大当り3	通常	通常	時短A	時短B

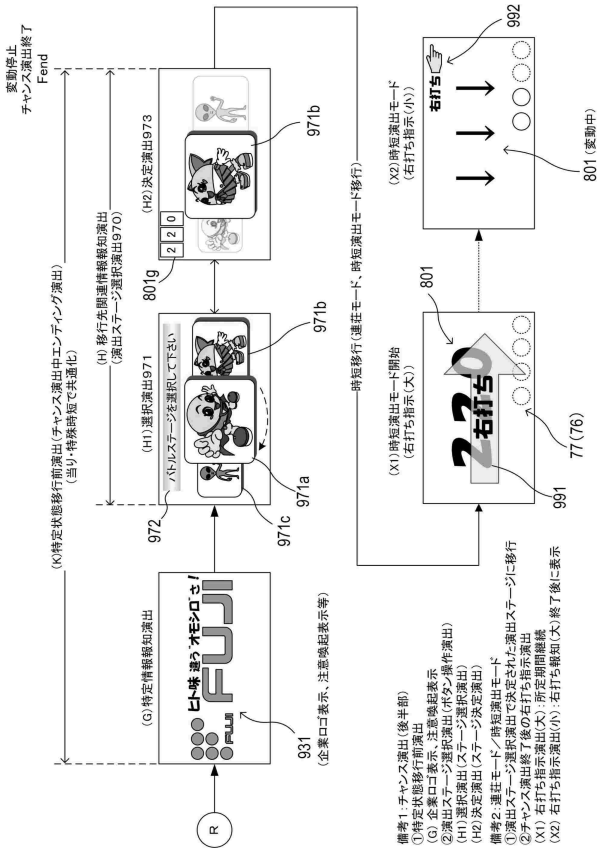
（E）実施例7の一例（A時短・C時短有利度区分）

大当り種別	当選時遊技状態				
	通常	C時短		A時短	
		C時短高	C時短低	A時短高	A時短低
大当り1	通常	通常	微時短A	時短A	通常
大当り2	通常	通常	微時短A	時短A	微時短A
大当り3	通常	通常	微時短A	時短A	微時短B

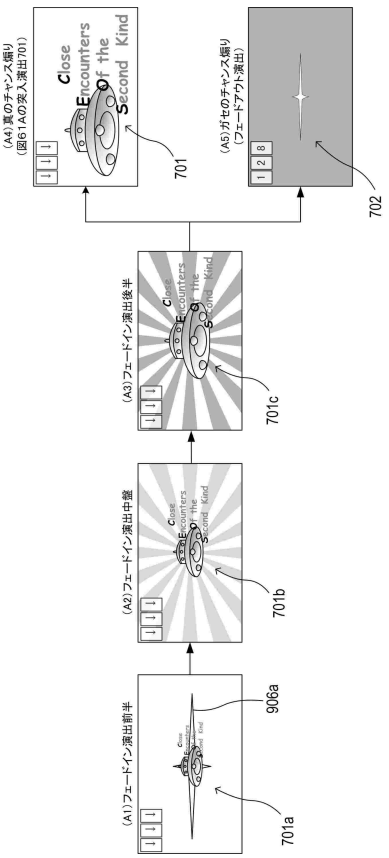
【図６１】



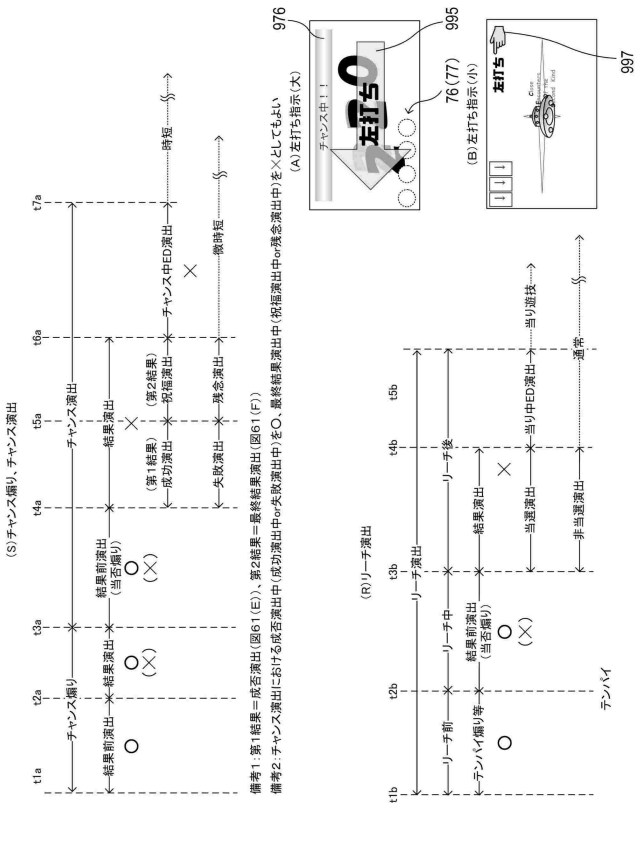
【図６２】



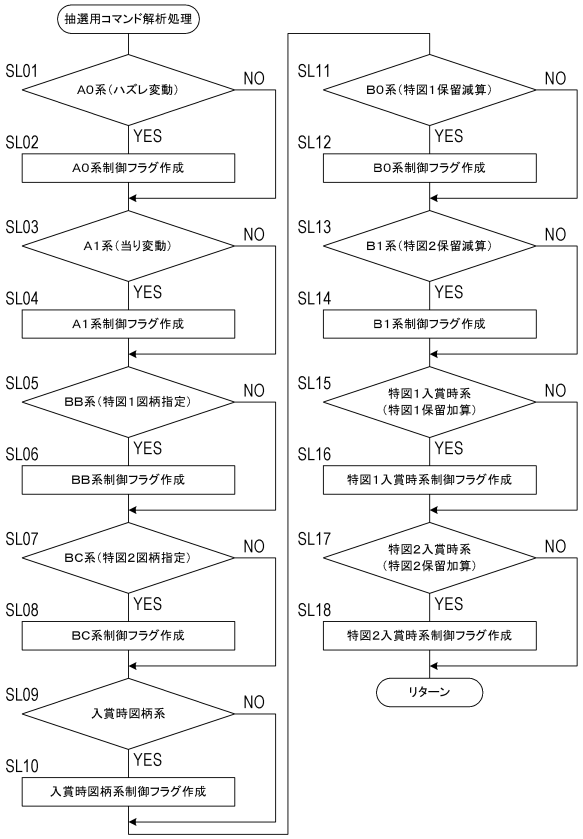
【図６３】



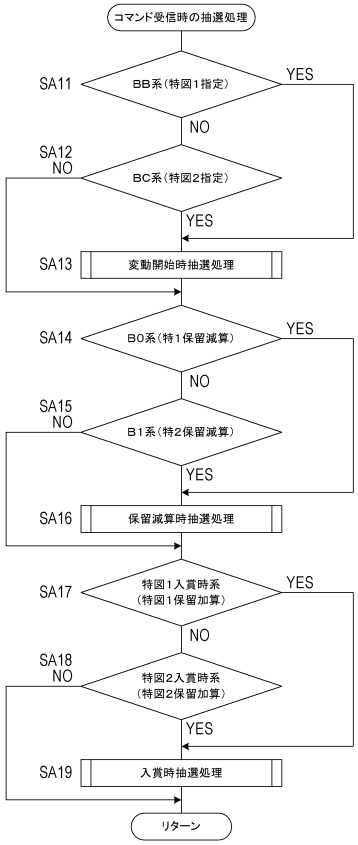
【図６４】



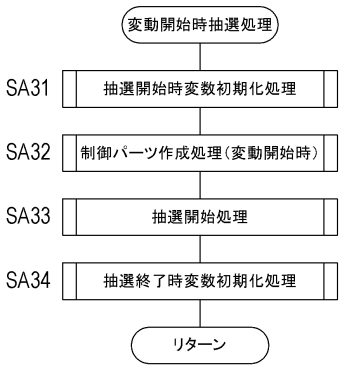
【図６５】



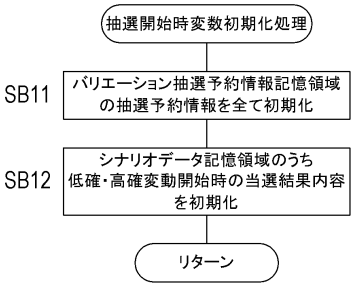
【図６６】



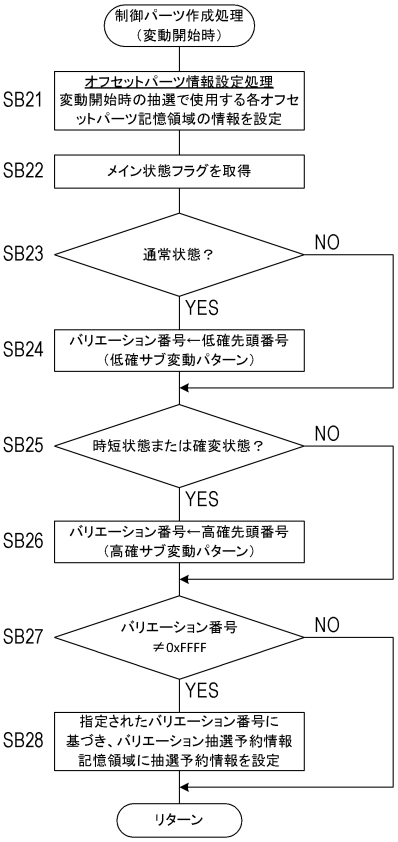
【図６７】



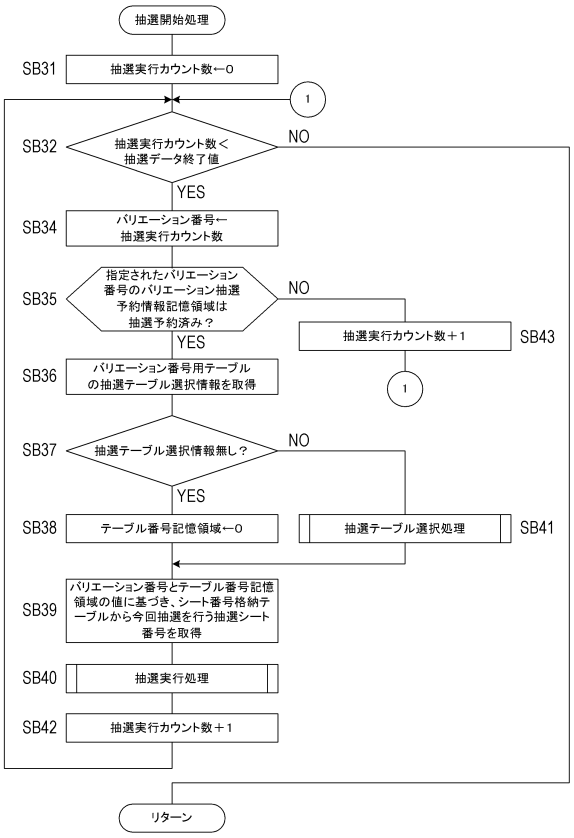
【図６８】



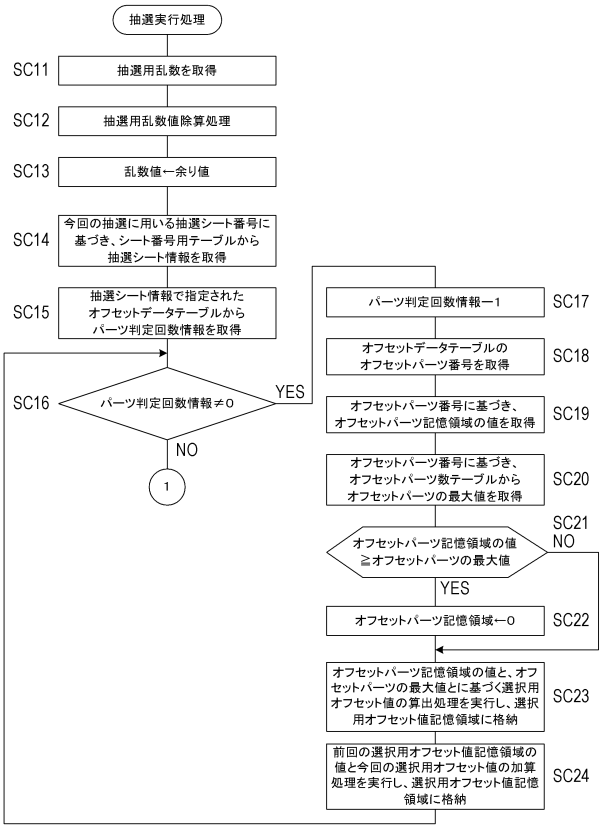
【図６９】



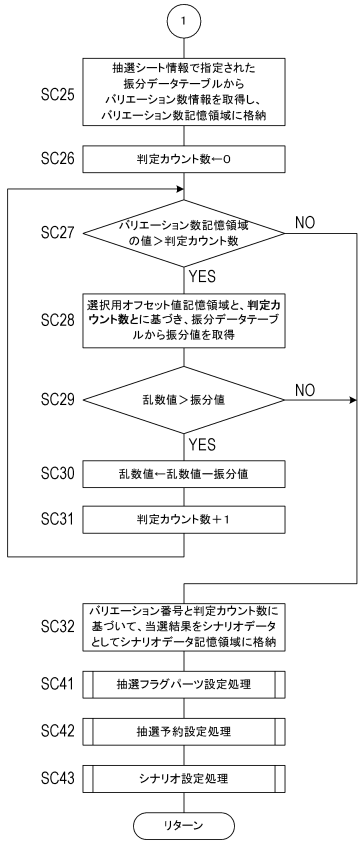
【図７０】



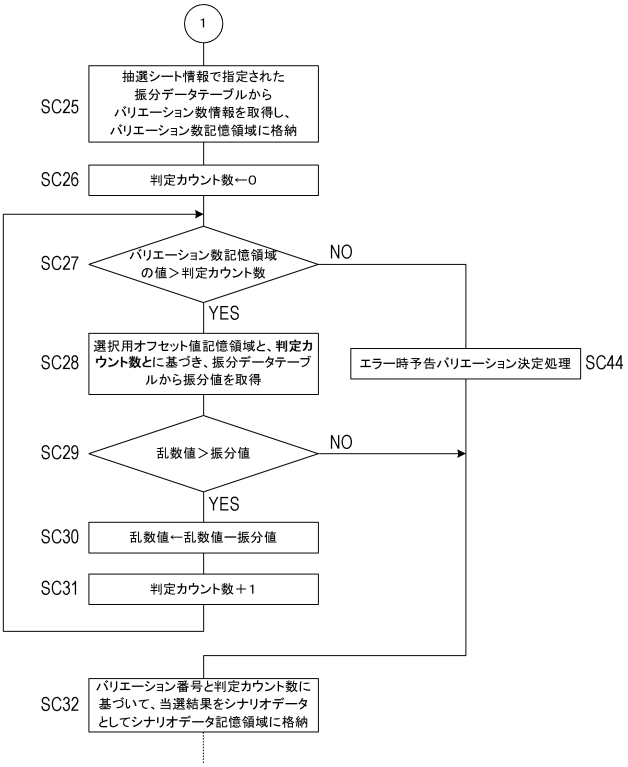
【図７１Ａ】



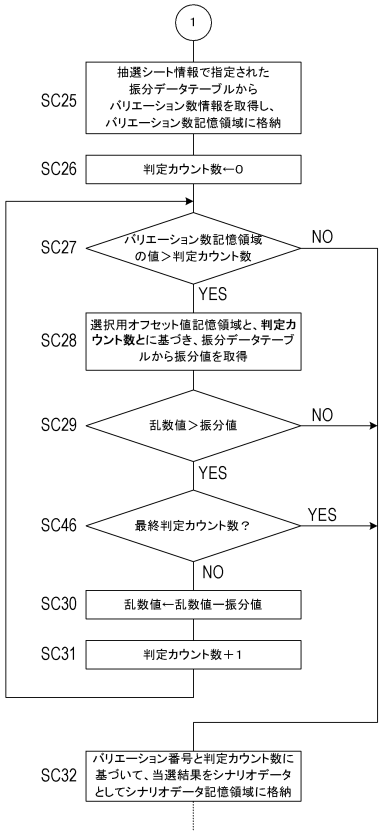
【図７１Ｂ】



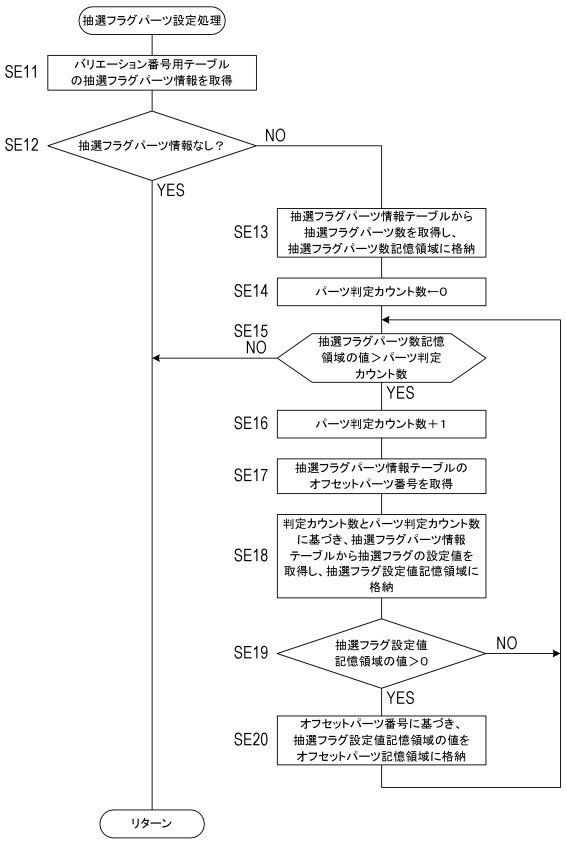
【図７１Ｃ】



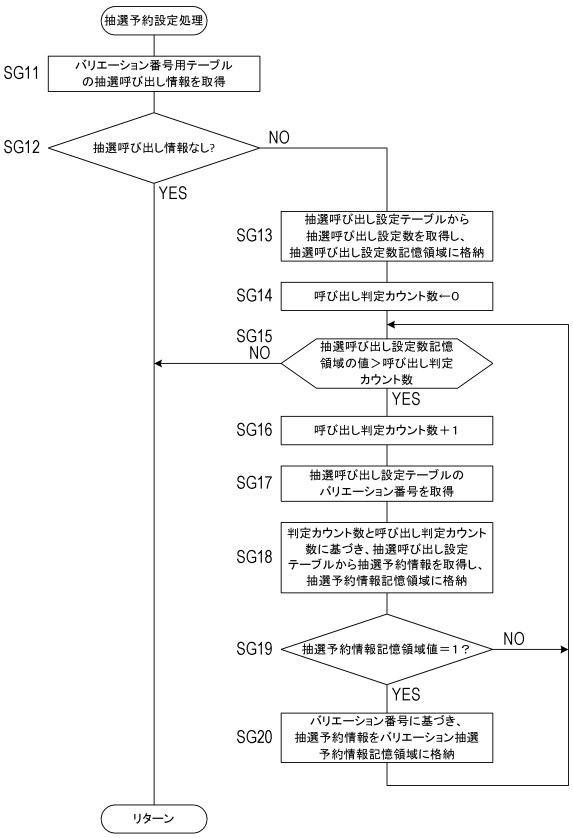
【図７１Ｄ】



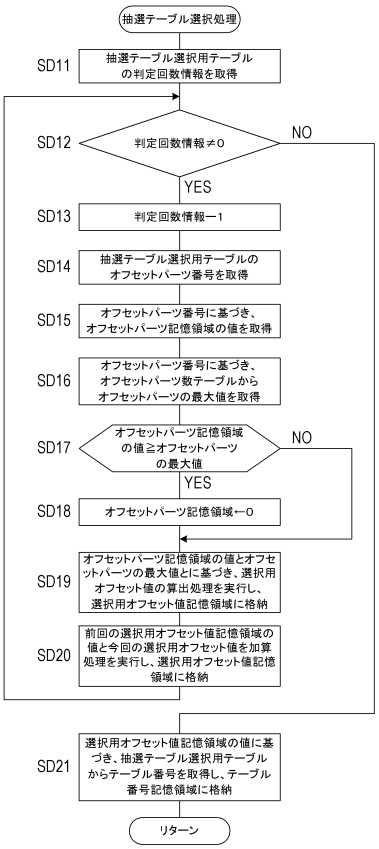
【図７２】



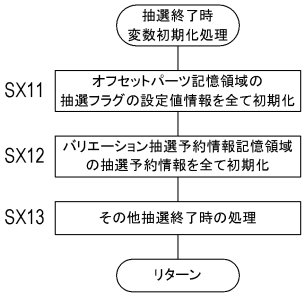
【図７３】



【図７４】



【図７５】



【図７６Ａ】

```
オフセットパーツ記憶領域
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号 | typedef enum {
                EN_E_FLG_TH_SyuRuiNaSi,          //TH_種類なし.
                EN_E_FLG_TH_MeiNnHeNnDoU,        //TH_メイン変動.
                EN_E_FLG_TH_MeiNnZuGaRa,         //TH_メイン図柄.
                EN_E_FLG_TH_PuReMiAAPpuMoDo,     //TH_ﾌﾟﾚﾐｱｱｯﾌﾟ.
                EN_E_FLG_TH_SaBuHaIkeI,          //TH_ｻﾌﾞ背景.
                EN_E_FLG_MiSiYoU5,               //未使用5.
                EN_E_FLG_MiSiYoU6,               //未使用6.
                EN_E_FLG_TH_HoRyuUJyaNnRu,       //TH_保留ｼｬﾝﾙ.
                EN_E_FLG_TH_HaIkeITeMnJyoU,      //TH_背景天井.
                EN_E_FLG_TH_SaKiYoMiNaKa,        //TH_先読み中.
                EN_E_FLG_TH_SaKiYoMiYoKoKuIGaIKiNnSi,  //TH_先読み予告以外禁止.
                EN_E_FLG_MiSiYoU11,              //未使用11.
                EN_E_FLG_TI_HoRyuUNyuUSyoUITi,   //TI_保留入賞位置.
                EN_E_FLG_TH_SeBuNnKaUNnTa,       //TH_ｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUSuU,           //TS_保留数.
                EN_E_FLG_TI_HoRyuUNaIHeNnKaHoRyuU,  //TI_保留内変化保留.
                EN_E_FLG_TI_SeBuNnKaUNnTaIaISyoU,   //TI_ｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀｰ対象.
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiSaKiYoMiKyoKa,  //TI_入賞時先読み許可.
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiMeiNnHeNnDoU,   //TI_入賞時ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_TH_SeTteI,              //TH_設定.
                EN_E_FLG_TH_77GNaKa_,            //TH_77G中?.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TH_HuKkaTuENnSyuTuSyuTuGeNnRiTuP,  //TH_復活演出現率UP
                EN_E_FLG_TH_HeNnDoUKaISiBoIaNnBaIBuYoKoKu,  //TH_変動開始ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾟ予告.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU1,  //TS_保留現在色_保留1.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU2,  //TS_保留現在色_保留2.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU3,  //TS_保留現在色_保留3.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU4,  //TS_保留現在色_保留4.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_NoKoRiKoATaRiJyoUHoU,  //KH_残り小当り情報.
                EN_E_FLG_JH_ZiTaNnMeINnHeNnDoU,    //JH_時短ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_MiSiYoU60,              //未使用60.
                EN_E_FLG_JH_SaKiYoMi_ZitanLED,   //JH_先読み_時短中LEDﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_JH_MeiNnZuGaRa,         //JH_ﾒｲﾝ図柄.
                EN_E_FLG_MiSiYoU63,              //未使用63.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_STYoU_KoATaRiRiMIT,  //KH_ｻﾌﾞ小当りﾘﾐｯﾄ回数.
                EN_E_FLG_KH_SaBuHaIkeI,          //KH_ｻﾌﾞ背景.
                EN_E_FLG_MiSiYoU67,              //未使用67.
                EN_E_FLG_KH_ATaRiJyoUHoU,        //KH_当たり情報.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_MiSiYoU75,              //未使用75.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU1,  //TS_入賞先読み状態_保留1.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU2,  //TS_入賞先読み状態_保留2.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU3,  //TS_入賞先読み状態_保留3.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiMeIN_ZKaUNnTa,  //TI_入賞時ﾒｲﾝ変動_ｶｳﾝﾀ.
                EN_E_FLG_KI_NyuUSyoUZiLEDHuRa,   //KI_入賞時LEDﾌﾗｯｼｭ発生中.
                EN_E_FLG_MiSiYoU87,              //未使用87.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_KoUKaKuMeINnHeNnDoU,  //KH_高確ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_MiSiYoU104,             //未使用104.
                EN_E_FLG_MiSiYoU105,             //未使用105.
                EN_E_FLG_KH_ATaRiKaTa,           //KH_当り方.
                EN_E_FLG_KI_HoRyuUNyuUSyoUITi,   //KI_保留入賞位置.
                EN_E_FLG_KI_SeNnTaKuMoDo,        //KI_選択ﾓｰﾄﾞ.
                EN_E_FLG_KI_KoUKaKuNyuUSyoUZiMeiINn,  //KI_高確入賞時ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_KS_SeNnTaKuMoDo,        //KS_選択ﾓｰﾄﾞ.
                EN_E_FLG_KS_HoRyuUSuU,           //KS_保留数.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_ZiTaNnMeINnHeNnDoU,  //KH_時短ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMiNaKa,        //KH_先読み中.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_LEDHuRaSsiXyu,  //KH_先読み_LEDﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_MaNnGaHuReMu,   //KH_先読み_漫画ﾌﾚｰﾑ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_FR_MoNnSyoUHuRaS,  //KH_先読み_虚撮ﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_FR_HeNnDoUMaTaGi,  //KH_先読み_変動跨ぎ会話予告.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKa_TH1,    //KH_先読み_ｱｶﾈ_ｱｶﾈ唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKa_TH2,    //KH_先読み_ｱｶﾈ_仲間呼びかけ予告.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKaJyun,    //KH_先読み_ｱｶﾈｼﾞｮﾝﾄﾞ準備ﾌﾟｰﾝ.
                EN_E_FLG_MiSiYoU180,             //未使用180.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KS_SaKiYoMiKiNnSi,      //KS_先読み禁止.
                EN_E_FLG_KI_SaKiYoMiKiNnSi,      //KI_先読み禁止.
                . . . . . .
```

【図７６Ｂ】


```
オフセットパーツ記憶領域
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号 | typedef enum {
                EN_E_FLG_TH_SyuRuiNaSi,          //TH_種類なし.
                EN_E_FLG_TH_MeiNnHeNnDoU,        //TH_メイン変動.
                EN_E_FLG_TH_MeiNnZuGaRa,         //TH_メイン図柄.
                EN_E_FLG_TH_PuReMiAAPpuMoDo,     //TH_ﾌﾟﾚﾐｱｱｯﾌﾟ.
                EN_E_FLG_TH_SaBuHaIkeI,          //TH_ｻﾌﾞ背景.
                EN_E_FLG_MiSiYoU5,               //未使用5.
                EN_E_FLG_MiSiYoU6,               //未使用6.
                EN_E_FLG_TH_HoRyuUJyaNnRu,       //TH_保留ｼｬﾝﾙ.
                EN_E_FLG_TH_HaIkeITeMnJyoU,      //TH_背景天井.
                EN_E_FLG_TH_SaKiYoMiNaKa,        //TH_先読み中.
                EN_E_FLG_TH_SaKiYoMiYoKoKuIGaIKiNnSi,  //TH_先読み予告以外禁止.
                EN_E_FLG_MiSiYoU11,              //未使用11.
                EN_E_FLG_TI_HoRyuUNyuUSyoUITi,   //TI_保留入賞位置.
                EN_E_FLG_TH_SeBuNnKaUNnTa,       //TH_ｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀ.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUSuU,           //TS_保留数.
                EN_E_FLG_TI_HoRyuUNaIHeNnKaHoRyuU,  //TI_保留内変化保留.
                EN_E_FLG_TI_SeBuNnKaUNnTaIaISyoU,   //TI_ｾﾌﾞﾝｶｳﾝﾀｰ対象.
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiSaKiYoMiKyoKa,  //TI_入賞時先読み許可.
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiMeiNnHeNnDoU,   //TI_入賞時ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_TH_SeTteI,              //TH_設定.
                EN_E_FLG_TH_77GNaKa_,            //TH_77G中?.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TH_HuKkaTuENnSyuTuSyuTuGeNnRiTuP,  //TH_復活演出現率UP
                EN_E_FLG_TH_HeNnDoUKaISiBoIaNnBaIBuYoKoKu,  //TH_変動開始ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾟ予告.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU1,  //TS_保留現在色_保留1.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU2,  //TS_保留現在色_保留2.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU3,  //TS_保留現在色_保留3.
                EN_E_FLG_TS_HoRyuUGeNnZaIIRo_HoRyuU4,  //TS_保留現在色_保留4.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_NoKoRiKoATaRiJyoUHoU,  //KH_残り小当り情報.
                EN_E_FLG_JH_ZiTaNnMeINnHeNnDoU,    //JH_時短ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_MiSiYoU60,              //未使用60.
                EN_E_FLG_JH_SaKiYoMi_ZitanLED,   //JH_先読み_時短中LEDﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_JH_MeiNnZuGaRa,         //JH_ﾒｲﾝ図柄.
                EN_E_FLG_MiSiYoU63,              //未使用63.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_STYoU_KoATaRiRiMIT,  //KH_ｻﾌﾞ小当りﾘﾐｯﾄ回数.
                EN_E_FLG_KH_SaBuHaIkeI,          //KH_ｻﾌﾞ背景.
                EN_E_FLG_MiSiYoU67,              //未使用67.
                EN_E_FLG_KH_ATaRiJyoUHoU,        //KH_当たり情報.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_MiSiYoU75,              //未使用75.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU1,  //TS_入賞先読み状態_保留1.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU2,  //TS_入賞先読み状態_保留2.
                EN_E_FLG_TS_NyuUSyoUSaKi_HoRyuU3,  //TS_入賞先読み状態_保留3.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_TI_NyuUSyoUZiMeIN_ZKaUNnTa,  //TI_入賞時ﾒｲﾝ変動_ｶｳﾝﾀ.
                EN_E_FLG_KI_NyuUSyoUZiLEDHuRa,   //KI_入賞時LEDﾌﾗｯｼｭ発生中.
                EN_E_FLG_MiSiYoU87,              //未使用87.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_KoUKaKuMeINnHeNnDoU,  //KH_高確ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_MiSiYoU104,             //未使用104.
                EN_E_FLG_MiSiYoU105,             //未使用105.
                EN_E_FLG_KH_ATaRiKaTa,           //KH_当り方.
                EN_E_FLG_KI_HoRyuUNyuUSyoUITi,   //KI_保留入賞位置.
                EN_E_FLG_KI_SeNnTaKuMoDo,        //KI_選択ﾓｰﾄﾞ.
                EN_E_FLG_KI_KoUKaKuNyuUSyoUZiMeiINn,  //KI_高確入賞時ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_KS_SeNnTaKuMoDo,        //KS_選択ﾓｰﾄﾞ.
                EN_E_FLG_KS_HoRyuUSuU,           //KS_保留数.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_ZiTaNnMeINnHeNnDoU,  //KH_時短ﾒｲﾝ変動.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMiNaKa,        //KH_先読み中.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_LEDHuRaSsiXyu,  //KH_先読み_LEDﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_MaNnGaHuReMu,   //KH_先読み_漫画ﾌﾚｰﾑ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_FR_MoNnSyoUHuRaS,  //KH_先読み_虚撮ﾌﾗｯｼｭ.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_FR_HeNnDoUMaTaGi,  //KH_先読み_変動跨ぎ会話予告.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKa_TH1,    //KH_先読み_ｱｶﾈ_ｱｶﾈ唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKa_TH2,    //KH_先読み_ｱｶﾈ_仲間呼びかけ予告.
                EN_E_FLG_KH_SaKiYoMi_AKaJyun,    //KH_先読み_ｱｶﾈｼﾞｮﾝﾄﾞ準備ﾌﾟｰﾝ.
                EN_E_FLG_MiSiYoU180,             //未使用180.
                . . . . . .
                EN_E_FLG_KS_SaKiYoMiKiNnSi,      //KS_先読み禁止.
                EN_E_FLG_KI_SaKiYoMiKiNnSi,      //KI_先読み禁止.
                . . . . . .
```

【図７７Ａ】

バリエーション抽選予約情報記憶領域

```
ﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ番号↓
(抽選実行ｶｳﾝﾄ数) typedef enum _EN_E_VARNO{
                0     EN_E_TH_001_SaBuHeNnDoUPaTaNn,   //【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
                1     EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn,   //【TH_004】図柄抽選
                2     EN_E_TH_272_SaIKeSseIBoNaSu,   //【TH_272】再結成ﾎﾞｰﾅｽ
                3     EN_E_TH_273_IKiNaRiRaKkiPaTo,   //【TH_273】いきなりﾗｯｷｰﾊﾟﾄ
                4     EN_E_TH_003_SPTyuUSeNn,   //【TH_003】SP抽選
                5     EN_E_TH_048_ZERO_KaISoUFBYoKoKu,   //【TH_048】ZERO_回想FB予告
                6     EN_E_TH_049_ZERO_DoUNyuUZiAIKyaTtiu,   //【TH_049】ZERO_導入時ｱｲｷｬｯﾁ変化予告
                7     EN_E_TH_051_ZERO_SaISyuUAORiZiTeRoP,   //【TH_051】ZERO_最終煽り時ﾃﾛｯﾌﾟ変化
                8     EN_E_TH_011_GuRaBiASP_ToURaKuAORi,   //【TH_011】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_当落煽りﾎﾞﾀﾝ変化予告
                9     EN_E_TH_012_GuRaBiASP_TeNnPaIRaINnHeNnKa,   //【TH_012】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾃﾝﾊﾟｲﾗｲﾝ変化
                10    EN_E_TH_105_GuRaBiASP_RaINnHeNnKaSiNaRiO,   //【TH_105】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝ変化ｼﾅﾘｵ
                11    EN_E_TH_106_GuRaBiASP_RaINnCU_1,   //【TH_106】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_1
                12    EN_E_TH_107_GuRaBiASP_RaINnCU_2,   //【TH_107】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_2
                13    EN_E_TH_108_GuRaBiASP_RaINnCU_3,   //【TH_108】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_3
                14    EN_E_TH_109_GuRaBiASP_RaINnCU_4,   //【TH_109】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_4
                15    EN_E_TH_110_GuRaBiASP_RaINnCU_5,   //【TH_110】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_5
                16    EN_E_TH_111_GuRaBiASP_RaINnCU_6,   //【TH_111】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_6
                17    EN_E_TH_112_GuRaBiASP_RaINnCU_7,   //【TH_112】ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝCU_7
                18    EN_E_TH_006_MaNnGaSP_HaTteNn,   //【TH_006】漫画SP_発展煽り時漫画ｽﾗｲﾄﾞ予告
                19    EN_E_TH_007_MaNnGaSP_HuKiDaSiHeNnKaY,   //【TH_007】漫画SP_吹き出し変化予告
                20    EN_E_TH_008_MaNnGaSP_PeZiKaNnTyaNnSu,   //【TH_008】漫画SP_ﾍﾟｰｼﾞ間ﾁｬﾝｽｱｯﾌﾟ予告
                21    EN_E_TH_016_MaNnGaSP_TaIToRuHeNnKaYo,   //【TH_016】漫画SP_ﾀｲﾄﾙ変化予告
                22    EN_E_TH_005_HaTteNnNaKa_BaToRu      //【TH_005】発展中_ﾊﾞﾄﾙ系SP発展演出中予告
                23    EN_E_TH_010_MeIHuSP_MaNnGaKaISoU,   //【TH_010】冥府SP_漫画回想予告
                24    EN_E_TH_017_MeIHuSP_KaKuSiBoT,   //【TH_017】冥府SP_隠しﾎﾞﾀﾝ連打予告
                25    EN_E_TH_033_MeIHuSP_TeRoPpuHeNnKaYoKoKu,   //【TH_033】冥府SP_ﾃﾛｯﾌﾟ変化予告
                26    EN_E_TH_036_MeIHuSP_AORCYoKoKu,   //【TH_036】冥府SP_煽り前役物ﾁｬﾝｽｱｯﾌﾟ予告
                27    EN_E_TH_039_MeIHuSP_HaTteNnSeI,   //【TH_039】冥府SP_発展成功後漫画ｽﾗｲﾄﾞ予告
                28    EN_E_TH_041_MeIHuSP_TaIToRuHeNnKa,   //【TH_041】冥府SP_ﾀｲﾄﾙ変化予告
                29    EN_E_TH_013_Akabane_HBMo_ZiHeNnKa,   //【TH_013】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾊｲﾎﾞｰﾙ文字変化予告
                30    EN_E_TH_042_ZaNnKiKaZuHyoUZiZi,   //【TH_042】残機数表示時予告
                31    EN_E_TH_117_SaISyuUToURaKu,   //【TH_117】最終当落ﾎﾞﾀﾝ抽選
                32    EN_E_TH_121_Akabane_ReNnDaSiNaRiO,   //【TH_121】連打ｼﾅﾘｵ
                33    EN_E_TH_034_MeIHuSPSP_TeRoPpuHeNnKa,   //【TH_034】冥府SPSP_ﾃﾛｯﾌﾟ変化予告

                34    EN_E_TH_040_MeIHuSPSP_SaISyuUKaTtoINn,   //【TH_040】冥府SPSP_最終ｶｯﾄｲﾝ予告
                35    EN_E_TH_018_MeIHuSPSP_GiONnHeNnKaYoKoKu,   //【TH_018】冥府SPSP_擬音変化予告
              . .                                 . . . . . .
                40    EN_E_TH_264_Akabane_Syutujin_,   //【TH_268】ｱｶﾊﾞﾈ出陣予告
                41    EN_E_TH_212_SaKiYoMiYoKoKu,   //【TH_212】先読み予告
                42    EN_E_TH_233_HoNnMeI_MaNnGaKoMaHoRyuUHeNnKa,   //【TH_233】本命_漫画ｺﾏ保留変化
                43    EN_E_TH_228_HoNnMeI_NyuUSyoUZiMaNnGaHuRiZu,   //【TH_228】本命_入賞時漫画ﾌﾘｰｽﾞ
                44    EN_E_TH_241_HoNnMeI_GeKiATuHoRyuUHeNnKaAORi,   //【TH_241】本命_激ｱﾂ保留変化煽り
                45    EN_E_TH_229_HoNnMeI_DFZoNnAORi,   //【TH_229】本命_DFｿﾞｰﾝ煽り
                46    EN_E_TH_231_HoNnMeI_YoBOKoUGeKiYoKoKu,   //【TH_231】本命_ﾖﾎﾞ攻撃予告
                47    EN_E_TH_240_HoNnMeI_NyuUSyoUZiHaIKeI,   //【TH_240】本命_入賞時背景時刻変化
                48    EN_E_TH_236_HoNnMeI_NyuUSyoUZiMaNnGa,   //【TH_236】本命_入賞時漫画めくれ予告
                49    EN_E_TH_242_HoNnMeI_DoUSyoKuTyaNnSuMe,   //【TH_242】本命_同色ﾁｬﾝｽ目
                50    EN_E_TH_247_HoNnMeI_NyuUSyoUZiLEDHuRaSsiXyu,   //【TH_247】本命_入賞時LEDﾌﾗｯｼｭ
                51    EN_E_TH_270_HoNnMeI_HBNnHoRyuU,   //【TH_270】本命_ﾊｲﾎﾞｰﾙ保留
                52    EN_E_TH_213_SaKiYoMi_IRoHoRyuUHeNnKa ,   //【TH_213】先読み_色保留変化
                53    EN_E_TH_214_SaKiYoMi_MaNnGaKoMaHoRyu ,   //【TH_214】先読み_漫画ｺﾏ保留変化
                54    EN_E_TH_216_SaKiYoMi_NyuUSyoUZiMaNnGa,   //【TH_216】先読み_入賞時漫画ﾌﾘｰｽﾞ
                55    EN_E_TH_217_SaKiYoMi_NyuUSyoUZiLEDFR,   //【TH_217】先読み_入賞時LEDﾌﾗｯｼｭ
                56    EN_E_TH_218_SaKiYoMi_NyuUSyoUZiHaIKeI,   //【TH_218】先読み_入賞時背景変化
              . .                                 . . . . . .
                111   EN_E_TH_265_RiTiGoBoTaNnYoKoKu_HoNnMeI,   //【TH_265】ﾘｰﾁ後ﾎﾞﾀﾝ予告_本命
                112   EN_E_TH_267_RiTiGoBoTaNnYoKoKu_SyoKaI,   //【TH_267】ﾘｰﾁ後ﾎﾞﾀﾝ予告_初回
                113   EN_E_TH_266_RiTiGoBoTaNnYoKoKu_GiZi2,   //【TH_266】ﾘｰﾁ後ﾎﾞﾀﾝ予告_疑似2
                114   EN_E_TH_140_RiTiZiBoISuYoKoKu_HoNnMeI,   //【TH_140】ﾘｰﾁ時ﾎﾞｲｽ予告_本命
                115   EN_E_TH_141_RiTiZiBoISuYoKoKu_SyoKaI,   //【TH_141】ﾘｰﾁ時ﾎﾞｲｽ予告_初回
                116   EN_E_TH_142_RiTiZiBoISuYoKoKu_GiZi2,   //【TH_142】ﾘｰﾁ時ﾎﾞｲｽ予告_疑似2
              . .                                 . . . . . .
                171   EN_E_TH_122_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn_HoNnMeI,   //【TH_122】装飾図柄抽選_本命
                172   EN_E_TH_124_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn_GiZi2,   //【TH_124】装飾図柄抽選_疑似2
                173   EN_E_TH_128_SuBeRiMaEZuGaRaTyuUSeNn_GiZi2,   //【TH_128】すべり前図柄抽選_疑似2
                174   EN_E_TH_123_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn_SyoKaI,   //【TH_123】装飾図柄抽選_初回
                175   EN_E_TH_127_SuBeRiMaEZuGaRaTyuUSeNn_SYOkaI,   //【TH_127】すべり前図柄抽選初回
                176   EN_E_TH_239_SaNnTeISiGiZiYoUBaRaKeMeTyuS,   //【TH_239】三停止疑似用ﾊﾞﾗｹ目抽選
                177   EN_E_TH_125_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn_GiZi3,   //【TH_125】装飾図柄抽選_疑似3
                178   EN_E_TH_129_SuBeRiMaEZuGaRaTyuUSeNn_GiZi,   //【TH_129】すべり前図柄抽選_疑似3
                179   EN_E_TH_130_SuBeRiMaEZuGaRaTyuUSeNn_HoNm,   //【TH_130】すべり前図柄抽選_本命
                180   EN_E_TH_037_SaITyuUSeNn,   //【TH_037】再抽選
                181   EN_E_TH_237_BaRaKeMeTyuUSeNn,   //【TH_237】ﾊﾞﾗｹ目抽選
```

【図７７Ｂ】

【図７６Ｃ】

```
                250   EN_E_FLG_HoNnZuGaRa,          //本図柄,
                251   EN_E_FLG_KaRiZuGaRa,          //仮図柄,
                252   EN_E_FLG_HuKkaTuKaSyo,        //復活箇所,
                253   EN_E_FLG_GuRaBiASP_RaINnSuU,          //ｸﾞﾗﾋﾞｱSP_ﾗｲﾝ数,
              . .                                 . . . . . .
                266   EN_E_FLG_HeNnDoUMaE,          //変動前,
              . .                                 . . .
                309   EN_E_FLG_IKiNaRiRaKkiPaTo,          //いきなりﾗｯｷｰﾊﾟﾄ,
                310   EN_E_FLG_GiZiReNnKaISuU,          //疑似連回数,
                311   EN_E_FLG_HoNnATaRiHaZuRe,         //本あたりはずれ,
                312   EN_E_FLG_KaRiATaRiHaZuRe,         //仮あたりはずれ,
              . .                                 . . . . . .
                324   EN_E_FLG_SuRaIDoTyuUSeNnKaKuTeI,          //ｽﾗｲﾄﾞ抽選確定,
                325   EN_E_FLG_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU1,          //ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留1,
                326   EN_E_FLG_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU2,          //ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留2,
                327   EN_E_FLG_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU3,          //ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留3,
                328   EN_E_FLG_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU4,          //ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留4,
                329   EN_E_FLG_BOF_RoGoGeNnZaIIRo,          //BOF_ﾛｺﾞ現在色,
                330   EN_E_FLG_BOF_RoGoSaISyuUIRo,          //BOF_ﾛｺﾞ最終色,
                331   EN_E_FLG_SPRiTiNoSyuRuI,          //SPﾘｰﾁの種類,
                332   EN_E_FLG_MeIHuSPNoKyaRa,          //冥府SPのｷｬﾗ,
                333   EN_E_FLG_FweISuRiTiNoDaNnKaI,          //Fﾘｰﾁの段階,
                334   EN_E_FLG_SaBuHeNnDoU,         //ｻﾌﾞ変動,
                335   EN_E_FLG_RuToTyuUSeNnYoU,          //ﾙｰﾄ抽選用,
                336   EN_E_FLG_MeIHuGaRiNoUMu,          //冥府狩りの有無,
                337   EN_E_FLG_NRiTiSyuTuGeNnITi,          //Nﾘｰﾁ出現位置,
                338   EN_E_FLG_MaNnGaHaTteNnSuRuKa,          //漫画ﾘｰﾁからｸﾗｲﾏｯｸｽに発展するか,
                339   EN_E_FLG_MeIHuSPKaRaDoUNaRu_,          //冥府SPからどうなる?,
                340   EN_E_FLG_MeIHuSPSPorKuRaIMaKkuSu,          //冥府SPSP or ｸﾗｲﾏｯｸｽ,
              . .                                 . . . . . .
                390   EN_E_FLG_GiZiReNn,          //疑似連,
                391   EN_E_FLG_BOF_HeNnDoUSyaKuBuNnRuI,          //BOF_変動尺分類,
                392   EN_E_FLG_MoETeKiTaYoKoKuHaSseINoUMu,          //泥酔中予告発生の有無,
                393   EN_E_FLG_KiNnKaTtoINnHaSseINoUMu,          //ﾊｲﾎﾞｰﾙｶｯﾄｲﾝ発生の有無,
                394   EN_E_FLG_NRNaKaZEROAORiNoUMu,          //NR中ZERO煽りの有無,
                395   EN_E_FLG_AISuMeIKuHaSseIHuRaGu,          //ｼｰｼｬ発生ﾌﾗｸﾞ,
              . .                                 . . . . . .
                431   EN_E_FLG_SPNoZuGaRaYoUHuRaGu,          //SPの図柄用ﾌﾗｸﾞ,
```

【図７６Ｄ】

```
                432   EN_E_FLG_GiZiTuNaGiYoU,          //擬似つなぎ用,
                433   EN_E_FLG_1OByoUEKuRiPuSuAORi,          //煽り時の図柄の動き,
                434   EN_E_FLG_MaNnGaSPNaKaAKaHaSseIHuRaGu,          //漫画SP中赤発生ﾌﾗｸﾞ,
                435   EN_E_FLG_MeIHuSPNaKaAKaHaSseIHuRaGu,          //冥府SP中赤発生ﾌﾗｸﾞ,
                436   EN_E_FLG_MaNnGaSuRaIDoKeIYuKa,          //漫画ｽﾗｲﾄﾞ経由ｶｯﾄｲﾝ発生ﾌﾗｸﾞ,
                437   EN_E_FLG_PaToReNnDaKeKkaHuRaGu,          //ﾊﾞﾄ連打結果ﾌﾗｸﾞ,
              . .                                 . . . . . .
                451   EN_E_FLG_FR_SuRaIDoTyuUSeNnKaKuTeI,          //FR_ｽﾗｲﾄﾞ抽選確定,
                452   EN_E_FLG_FR_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU1,          //FR_ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留1,
                453   EN_E_FLG_FR_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU2,          //FR_ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留2,
                454   EN_E_FLG_FR_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU3,          //FR_ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留3,
                455   EN_E_FLG_FR_SuRaIDoSaKiYoMiHoRyuU4,          //FR_ｽﾗｲﾄﾞ先読み保留4,
              . .                                 . . . . . .
                507   EN_E_FLG_HuKkaTu,          //復活,
                508   EN_E_FLG_SaKiYoMiYoUMeINnHeNnDoU_GiZiKoMi_,          //先読み用ﾒｲﾝ変動(擬似込),
                509   EN_E_FLG_HiSsaTuWaZaHuRaSsiXyuNoUMu,          //ﾊｲﾎﾞｰﾙﾌﾗｯｼｭの有無,
              . .                                 . . . . . .
                541   EN_E_FLG_ZiTaNnSaBuHeNnDoU,          //時短ｻﾌﾞ変動,
                542   EN_E_FLG_SoUSyoKuZuGaRaYoUHeNnDoU,          //装飾図柄用変動,
                543   EN_E_FLG_DoUSyoKuTyaNnSuMeSiTeI,          //同色ﾁｬﾝｽ目指定,
                544   EN_E_FLG_MaNnGaKoMaUISyuTuGeNnAORiu,          //漫画ｺﾏUI出現煽り発生ﾌﾗｸﾞ,
                545   EN_E_FLG_DeNnSaPoSaISyuUHeNnDoU_Sb,          //電ｻﾎ最終変動_ｻﾌﾞ変動,
                546   EN_E_FLG_MaNnGaHuReMuYoUHeNnDoUBuNnRuI,          //漫画ﾌﾚｰﾑ用変動分類,
                547   EN_E_FLG_RiTiGoBoTaNnYoKoKu_SyoKaI,          //ﾘｰﾁ後ﾎﾞﾀﾝ予告_初回,
                548   EN_E_FLG_RiTiGoBoTaNnYoKoKu_HoNnMeI,          //ﾘｰﾁ後ﾎﾞﾀﾝ予告_本命,
                549   EN_E_FLG_HeNnDoUHeNnKaHaSseI,          //変動変化発生,
                      EN_E_FLG_MAX    // 最大数
              }EN_E_FLG;
```

【図７７Ｃ】

```
182    EN_E_TH_253_KaRiTeISiYoUBaRaKeMeTyuUSeNn,    //【TH_253】仮停止用ﾊﾞﾗｹ目抽選
183    EN_E_TH_255_ZaNnHoRyuUHeNnDoUKaISiZi,    //【TH_255】残保留変動開始時
184    EN_E_TH_257_HaIKeIHeNnKaYoKoKu,    //【TH_257】背景変化予告
185    EN_E_TH_258_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn_Zan,    //【TH_258】装飾図柄抽選_残保留用
186    EN_E_TH_277_RaSuToBaToRuKoUGeKi_Zan,    //【TH_277】ﾗｽﾄﾊｲﾎﾞｰﾙ攻撃_残保留
187    EN_E_TH_274_DFYoKoKu_BGMHeNnKa,    //【TH_274】DF予告_BGM変化
188    EN_E_TH_275_OOATaRiZiZiKaIKaISiHaIKeI,    //【TH_275】大当り時次回開始背景
189    EN_E_TI_015_NyuUSyoUZiTyuUSeNnKaISi,    //【TI_015】入賞時抽選開始
190    EN_E_TI_011_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU1,    //【TI_011】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留1
191    EN_E_TI_012_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU2,    //【TI_012】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留2
192    EN_E_TI_013_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU3,    //【TI_013】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留3
193    EN_E_TI_014_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU4,    //【TI_014】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留4
194    EN_E_TI_001_NyuUSyoUZiSaKiYoMiYoKoKu,    //【TI_001】入賞時先読み予告
・・                              ・・・・・・・・・・
207    EN_E_TS_010_SuRaIDoZiTyuUSeNnKaISi,    //【TS_010】ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
208    EN_E_TS_011_SuRaIDoZiTyuUSeNn1_0,    //【TS_011】ｽﾗｲﾄﾞ時抽選1_0
209    EN_E_TS_012_SuRaIDoZiTyuUSeNn2_1,    //【TS_012】ｽﾗｲﾄﾞ時抽選2_1
210    EN_E_TS_013_SuRaIDoZiTyuUSeNn3_2,    //【TS_013】ｽﾗｲﾄﾞ時抽選3_2
211    EN_E_TS_014_SuRaIDoZiTyuUSeNn4_3,    //【TS_014】ｽﾗｲﾄﾞ時抽選4_3
212    EN_E_TS_019_SaKiYoMiTaISyoUHoRyuU,    //【TS_019】先読み対象保留
213    EN_E_TS_023_HuRaGuSeTteI_HeNnDoUMaE,    //【TS_023】ﾌﾗｸﾞ設定_変動前
214    EN_E_TS_016_HuRaGuSeTteI_NyuUSyoUSaKiYo,    //【TS_016】ﾌﾗｸﾞ設定_入賞先読み状態
215    EN_E_TS_018_HuRaGuSeTteI_SaKiYoMiYoUMeI,    //【TS_018】ﾌﾗｸﾞ設定_先読み用ﾒｲﾝ変動
216    EN_E_TS_001_SaKiYoMiYoKoKuTyuUSeNn,    //【TS_001】先読み予告抽選
217    EN_E_TS_020_HoRyuUSiNaRiOTyuUSeNn,    //【TS_020】保留ｼﾅﾘｵ抽選
・・                              ・・・・・・・・・・
225    EN_E_TS_006_NaTuKoUGeKiYoKoKu,    //【TS_006】攻撃予告
226    EN_E_TS_007_DoUSyoKuTyaNnSuMe,    //【TS_007】同色ﾁｬﾝｽ目
227    EN_E_TS_008_ZiKaNnTeISiYoKoKu,    //【TS_008】時間停止予告
228    EN_E_KH_001_KoUKaKu_SaBuHeNnDoUPaTaNn,    //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
229    EN_E_KH_075_MiGiDoNnNaRiAGeSiNaRiO,    //【KH_075】成り上げｼﾅﾘｵ
230    EN_E_KH_077_EKuSiDoATuMaRuTyuUSeNn,    //【KH_077】集まる抽選
・・                              ・・・・・・・・・・
278    EN_E_KH_014_Deisui_YoKoKu,    //【KH_014】泥酔予告
279    EN_E_KH_015_KaIHoU_YoKoKu,    //【KH_015】解放予告
280    EN_E_KH_035_TyoUTeNnPaIAORi,    //【KH_035】超ﾃﾝﾊﾟｲ煽り
281    EN_E_KH_079_MaNnGaKoMaUISyuTuGeNnAORi,    //【KH_079】漫画ｺﾏUI出現煽り
282    EN_E_KH_083_BottaWoMoYaSeYoKoKu,    //【KH_083】ﾎﾞｯﾀｸﾘ予告
283    EN_E_KH_025_Uraroji_TeNnPaIAORi,    //【KH_025】裏路地_ﾃﾝﾊﾟｲ煽り
```

【図７７Ｄ】

```
284    EN_E_KH_027_Uraroji_SPNaKaTyuUSeNn,    //【KH_027】裏路地_SP中抽選
285    EN_E_KH_028_SP1_PaToReNnDaTyuUSeNn,    //【KH_028】裏路地_SP_ﾊﾟﾄ連打抽選
286    EN_E_KH_029_ManGoku_HaPpiIDoUYoKoKu,    //【KH_029】ﾏﾝｺﾞｸ_ﾊｯﾋﾟｰ移動予告
287    EN_E_KH_030_Bull_GaIDoHaKkeNnYoKoKu,    //【KH_030】ﾌﾞﾙ_ｷﾞｬﾙ発見予告
288    EN_E_KH_080_ManGoku_AfterGalbaIkuka,    //【KH_080】ﾏﾝｺﾞｸ後ｶﾞﾙﾊﾞ行くか
289    EN_E_KH_031_Bull_HaIKeIHeNnKaYoKoKu,    //【KH_031】ﾌﾞﾙ_背景変化予告
290    EN_E_KH_032_Bull_BuNnKiSeNnTaKuYoKoKu,    //【KH_032】ﾌﾞﾙ_分岐選択予告
291    EN_E_KH_036_Akabane_TeNnPaIZiaka,    //【KH_036】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾃﾝﾊﾟｲ時ﾛｺﾞ傾き予告
292    EN_E_KH_037_Akabane_HaPpiGoUKyuaka,    //【KH_037】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾊｯﾋﾟｰ号泣ｶｯﾄｲﾝ
293    EN_E_KH_038_Akabane_SaISyuUBoTaNaka,    //【KH_038】ｱｶﾊﾞﾈ_最終ﾎﾞﾀﾝ変化予告
294    EN_E_KH_036_SoUSyoKuZuGaRaTyuUSeNn,    //【KH_036】装飾図柄抽選
295    EN_E_KH_037_BaRaKeMeTyuUSeNn,    //【KH_037】ﾊﾞﾗｹ目抽選
・・                              ・・・・・・・・・・
306    EN_E_KI_001_NyuUSyoUZiTyuUSeNnKaISi,    //【KI_001】入賞時抽選開始
307    EN_E_KI_022_NaTuKoUGeKiKoKuTiTyuUSeNn,    //【KI_022】攻撃告知抽選
308    EN_E_KI_020_ATaRiKaTaTyuUSeNn,    //【KI_020】当り方抽選
309    EN_E_KI_002_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU1,    //【KI_002】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留1
310    EN_E_KI_003_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU2,    //【KI_003】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留2
311    EN_E_KI_004_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU3,    //【KI_004】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留3
312    EN_E_KI_005_OHuSeTtoSaKuSeI_HoRyuU4,    //【KI_005】ｵﾌｾｯﾄ作成_保留4
・・                              ・・・・・・・・・・
317    EN_E_KI_016_Akabane_NyuUSyoUZiTyuUSeNn,    //【KI_016】ｱｶﾊﾞﾈ_入賞時抽選
318    EN_E_KI_021_Akabane_KaraageHbHoryu,    //【KI_021】ｱｶﾊﾞﾈ_唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留
319    EN_E_KI_018_Akabane_LEDHuRaSsiXyu,    //【KI_018】ｱｶﾊﾞﾈ_LEDﾌﾗｯｼｭ
320    EN_E_KI_019_Akabane_BoTaNnBaIBu,    //【KI_019】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾞ
321    EN_E_KS_019_KoUKaKuSuRaIDoZiTyuUSt,    //【KS_019】高確ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
322    EN_E_KS_002_FR_SuRaIDoZiTyuUSeNSt,    //【KS_002】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
323    EN_E_KS_003_FR_SuRaIDoZiTyuUSeNn1_0,    //【KS_003】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選1_0
324    EN_E_KS_004_FR_SuRaIDoZiTyuUSeNn2_1,    //【KS_004】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選2_1
・・                              ・・・・・・・・・・
367    EN_E_KS_032_Akabane_SaKiYoMiAakabane,    //【KS_032】ｱｶﾊﾞﾈ先読み予告抽選
368    EN_E_KS_033_Akabane_MaNnGaHuReMuFaka,    //【KS_033】ｱｶﾊﾞﾈ_漫画ﾌﾚｰﾑ可動予告
369    EN_E_KS_034_Akabane_NaKaMaYoBiKaKe,    //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告
370    EN_E_KS_035_Akabane_SenberoJb_MoDo,    //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ
371    EN_E_LOT_DETA_END,    //抽選ﾃﾞｰﾀ終了位置
       EN_E_VARNO_MAX    //最大値
    }EN_E_VARNO;
```

【図７８Ａ】

```
                        処理結果関連記憶領域（変動パターン関連）
ﾒｲﾝ変動↓  ｻﾌﾞ変動↓  typedef enum _EN_E_TH_001_SaBuHeNnDoUPaTaNn_P{
 0     0    EN_E_TH_001_0,     //TH_001_抽選無し______
 1     1    EN_E_TH_001_1,     //TH_001__通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_
 2     2    EN_E_TH_001_2,     //TH_001__疑似連ｶﾞｾ_疑似連ｶﾞｾ_1__はずれ_
 3     3    EN_E_TH_001_3,     //TH_001__ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_1__はずれ_
 4     4    EN_E_TH_001_4,     //TH_001__ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_1__はずれ_
 5     5    EN_E_TH_001_5,     //TH_001__ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1__はずれ_
 6     6    EN_E_TH_001_6,     //TH_001__漫画ﾘｰﾁ_漫画ﾘｰﾁ_1__はずれ_
 7     7    EN_E_TH_001_7,     //TH_001__冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1__はずれ_
 8     8    EN_E_TH_001_8,     //TH_001__冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1__はずれ_
 9     9    EN_E_TH_001_9,     //TH_001__冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1__はずれ_
10    10    EN_E_TH_001_10,    //TH_001__冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1__はずれ_
11    11    EN_E_TH_001_11,    //TH_001__冥府SP_冥府SP_1__はずれ_
12    12    EN_E_TH_001_12,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_1__はずれ_
13    13    EN_E_TH_001_13,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__はずれ_
14    14    EN_E_TH_001_14,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__はずれ_
15    15    EN_E_TH_001_15,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_1_ﾘｰﾁ時_はずれ_
15    16    EN_E_TH_001_16,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_はずれ_
15    17    EN_E_TH_001_17,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ_なし_
16    18    EN_E_TH_001_18,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_はずれ_
17    19    EN_E_TH_001_19,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_ﾘｰﾁ時_はずれ_
17    20    EN_E_TH_001_20,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_はずれ_
17    21    EN_E_TH_001_21,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_はずれ_
18    22    EN_E_TH_001_22,    //TH_001__疑似連ｶﾞｾ_疑似連ｶﾞｾ_2__はずれ_
19    23    EN_E_TH_001_23,    //TH_001__ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_2__はずれ_
20    24    EN_E_TH_001_24,    //TH_001__ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_2__はずれ_
21    25    EN_E_TH_001_25,    //TH_001__ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2__はずれ_
22    26    EN_E_TH_001_26,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ_漫画ﾘｰﾁ_2__はずれ_
23    27    EN_E_TH_001_27,    //TH_001__冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2__はずれ_
24    28    EN_E_TH_001_28,    //TH_001__冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2__はずれ_
25    29    EN_E_TH_001_29,    //TH_001__冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2__はずれ_
26    30    EN_E_TH_001_30,    //TH_001__冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2__はずれ_
27    31    EN_E_TH_001_31,    //TH_001__冥府SP_冥府SP_2__はずれ_
28    32    EN_E_TH_001_32,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_2__はずれ_
29    33    EN_E_TH_001_33,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2__はずれ_
30    34    EN_E_TH_001_34,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2__はずれ_
31    35    EN_E_TH_001_35,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_2_ﾘｰﾁ時_はずれ_
31    36    EN_E_TH_001_36,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_2_発展時_はずれ_
31    37    EN_E_TH_001_37,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_2_奥発展時_はずれ_
32    38    EN_E_TH_001_38,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_はずれ_
33    39    EN_E_TH_001_39,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_ﾘｰﾁ時_はずれ_
33    40    EN_E_TH_001_40,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_はずれ_
```

【図７８Ｂ】

```
33    41    EN_E_TH_001_41,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_はずれ_
34    42    EN_E_TH_001_42,    //TH_001__冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3__はずれ_
35    43    EN_E_TH_001_43,    //TH_001__冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3__はずれ_
36    44    EN_E_TH_001_44,    //TH_001__冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3__はずれ_
37    45    EN_E_TH_001_45,    //TH_001__冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3__はずれ_
38    46    EN_E_TH_001_46,    //TH_001__冥府SP_冥府SP_3__はずれ_
39    47    EN_E_TH_001_47,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_3__はずれ_
40    48    EN_E_TH_001_48,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__はずれ_
41    49    EN_E_TH_001_49,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__はずれ_
42    50    EN_E_TH_001_50,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_3_ﾘｰﾁ時_はずれ_
42    51    EN_E_TH_001_51,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_3_発展時_はずれ_
42    52    EN_E_TH_001_52,    //TH_001__冥府SPSP_冥府SPSP_3_奥発展時_はずれ_
43    53    EN_E_TH_001_53,    //TH_001__漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_はずれ_
44    54    EN_E_TH_001_54,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_ﾘｰﾁ時_はずれ_
44    55    EN_E_TH_001_55,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_はずれ_
44    56    EN_E_TH_001_56,    //TH_001__冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_はずれ_
45    57    EN_E_TH_001_57,    //TH_001_変動前_通常変動 12秒_通常変動 12秒_1__はずれ_
46    58    EN_E_TH_001_58,    //TH_001_変動前_疑似連ｶﾞｾ_疑似連ｶﾞｾ_1__はずれ_
47    59    EN_E_TH_001_59,     //TH_001_変動前_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_1__はずれ_
48    60    EN_E_TH_001_60,    //TH_001_変動前_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_1__はずれ_
49    61    EN_E_TH_001_61,    //TH_001_変動前_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1__はずれ_
50    62    EN_E_TH_001_62,    //TH_001_変動前_漫画ﾘｰﾁ_漫画ﾘｰﾁ_1__はずれ_
51    63    EN_E_TH_001_63,    //TH_001_変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1__はずれ_
52    64    EN_E_TH_001_64,    //TH_001_変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1__はずれ_
53    65    EN_E_TH_001_65,    //TH_001_変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1__はずれ_
54    66    EN_E_TH_001_66,    //TH_001_変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1__はずれ_
55    67    EN_E_TH_001_67,    //TH_001_変動前_冥府SP_冥府SP_1__はずれ_
56    68    EN_E_TH_001_68,    //TH_001_変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1__はずれ_
57    69    EN_E_TH_001_69,    //TH_001_変動前_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__はずれ_
58    70    EN_E_TH_001_70,    //TH_001_変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__はずれ_
59    71    EN_E_TH_001_71,    //TH_001_変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_ﾘｰﾁ時_はずれ_
59    72    EN_E_TH_001_72,    //TH_001_変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_はずれ_
59    73    EN_E_TH_001_73,    //TH_001_変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_はずれ_
60    74    EN_E_TH_001_74,    //TH_001_変動前_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画ﾘｰﾁ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_はずれ_
61    75    EN_E_TH_001_75,    //TH_001_変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_ﾘｰﾁ時_はずれ_
61    76    EN_E_TH_001_76,    //TH_001_変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_はずれ_
61    77    EN_E_TH_001_77,    //TH_001_変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_はずれ_
62    78    EN_E_TH_001_78,    //TH_001_変動前_疑似連ｶﾞｾ_疑似連ｶﾞｾ_2__はずれ_
63    79    EN_E_TH_001_79,    //TH_001_変動前_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_ﾉｰﾏﾙﾘｰﾁ+1_2__はずれ_
64    80    EN_E_TH_001_80,    //TH_001_変動前_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_ﾉｰﾏﾙ経由 ZEROﾘｰﾁ_2__はずれ_
65    81    EN_E_TH_001_81,    //TH_001_変動前_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2__はずれ_
66    82    EN_E_TH_001_82,    //TH_001_変動前_漫画ﾘｰﾁ_漫画ﾘｰﾁ_2__はずれ_
67    83    EN_E_TH_001_83,    //TH_001_変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2__はずれ_
```

【図７８Ｃ】

```
//TH_001__全回転_全回転_4__あたり
//TH_001__変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_1__あたり
//TH_001__変動前_ノーマルリーチ_ノーマル経由_ZERO リーチ_1__あたり
//TH_001__変動前_ダブルダブリーチ_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_1段階目_異府特殊_1段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_2段階目_異府特殊_2段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_3段階目_異府特殊_3段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_4段階目_異府特殊_4段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_1__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_異府SPSP_1__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_1_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_1_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_1_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_2_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_ダブルダブリーチ_2__あたり
//TH_001__変動前_ノーマルリーチ_ノーマル経由_ZERO リーチ_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_2_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_2_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_2_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_異府SPSP_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_3_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_3_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_3_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_異府SPSP_3__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__あたり
//TH_001__通常変動_25秒_通常変動_25秒_1__はずれ
//TH_001__通常変動_60秒_通常変動_60秒_1__はずれ
//TH_001__通常変動_80秒_通常変動_80秒_1__はずれ
//TH_001__先読み経由_ZERO リーチ崩し失敗_先読み経由_ZERO リーチ崩し失敗_1__はずれ
//TH_001__先読み経由_ZERO リーチ_先読み経由_ZERO リーチ_1__はずれ
//TH_001__ｶﾊﾞｰ経楽ﾊﾞﾝｽ失敗_ｶﾊﾞｰ経楽ﾊﾞﾝｽ失敗_1__はずれ
//TH_001__マコ ゲルバボール_マコ ゲルバボール_1__はずれ
//TH_001__ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_1__あたり
//TH_001__ノーマル経由 ZERO リーチ_ノーマル経由 ZERO リーチ_1__あたり
//TH_001__ダブルダブリーチ_ダブルダブリーチ_1__あたり
//TH_001__通常変動 80秒_通常変動 80秒_1__はずれ
//TH_001__ノーマル経由 ZERO リーチ_ノーマル経由 ZERO リーチ_2__あたり
//TH_001__ダブルダブリーチ_2__あたり
//TH_001__異府特殊_1段階目_異府特殊_1段階目_1__あたり
//TH_001__異府特殊_2段階目_異府特殊_2段階目_1__あたり
//TH_001__異府特殊_3段階目_異府特殊_3段階目_1__あたり
//TH_001__異府特殊_4段階目_異府特殊_4段階目_1__あたり
```

【図７８Ｄ】

```
//TH_001__異府SPSP_1__あたり
//TH_001__漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1__あたり
//TH_001__異府SPSP_1_リーチ時_あたり
//TH_001__異府SPSP_1_発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP_1_奥発展時_あたり
//TH_001__漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_リーチ時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり
//TH_001__ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_2__あたり
//TH_001__ノーマル経由 ZERO リーチ_ノーマル経由 ZERO リーチ_2__あたり
//TH_001__ダブルダブリーチ_ダブルダブリーチ_2__あたり
//TH_001__異府特殊_1段階目_異府特殊_1段階目_2__あたり
//TH_001__異府特殊_2段階目_異府特殊_2段階目_2__あたり
//TH_001__異府特殊_3段階目_異府特殊_3段階目_2__あたり
//TH_001__異府特殊_4段階目_異府特殊_4段階目_2__あたり
//TH_001__異府SPSP_異府SPSP_2__あたり
//TH_001__異府SPSP_異府SPSP_2_奥発展時_あたり
//TH_001__漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_リーチ時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり
//TH_001__ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_3__あたり
//TH_001__異府SPSP_異府SPSP_3__あたり
//TH_001__漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_リーチ時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_あたり
//TH_001__異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり
//TH_001__COME ON RUSH 直当り_COME ON RUSH 直当り_3__あたり
```

【図７８Ｅ】

```
//TH_001__全回転_全回転_4__あたり
//TH_001__変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_1__あたり
//TH_001__変動前_ノーマル経由 ZERO リーチ_ノーマル経由 ZERO リーチ_1__あたり
//TH_001__変動前_ダブルダブリーチ_ダブルダブリーチ_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_1段階目_異府特殊_1段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_2段階目_異府特殊_2段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_3段階目_異府特殊_3段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府特殊_4段階目_異府特殊_4段階目_1__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_1__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_3__あたり
//TH_001__変動前_ダブルダブリーチ_ダブルダブリーチ_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_2__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_3__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3__あたり
//TH_001__先読み経由_ZERO リーチ_先読み経由_ZERO リーチ_1__あたり
//TH_001__マコ ゲルバボール_マコ ゲルバボール_1__あたり
//TH_001__残保留_残保留_1ゴラ用
//TH_001__漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_1__あたり
//TH_001__漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_2__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_1__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_2__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_3__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_1__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ_復活_異府SP_復活_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SP_復活_異府SP_復活_3__あたり
//TH_001__変動前_異府SP_復活_異府SP_復活_4__あたり
//TH_001__変動前_SaBuHeNoDuPai_aN_MAX　//最大値
]ch_E_TH_001_SaBuHeNoDuPai_aN_;
```

【図７８Ｆ】

```
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_3_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_3_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP_異府SPSP_3_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ経由_漫画リーチ経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_リーチ時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_あたり
//TH_001__変動前_異府SPSP経由_異府SP経由_ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり
//TH_001__変動前_全回転_全回転_4__あたり
//TH_001__先読み経由_ZERO リーチ_1__あたり
//TH_001__マコ ゲルバボール_1__あたり
//TH_001__変動図柄不一致_ゴラ用
//TH_001__残保留_残保留_1ゴラ用
//TH_001__漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_1__あたり
//TH_001__漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_2__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_1__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_2__あたり
//TH_001__異府SP_復活_異府SP_復活_3__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ_復活_漫画リーチ_復活_1__あたり
//TH_001__変動前_漫画リーチ_復活_異府SP_復活_2__あたり
//TH_001__変動前_異府SP_復活_異府SP_復活_3__あたり
//TH_001__変動前_異府SP_復活_異府SP_復活_4__あたり
//TH_001__変動前_SaBuHeNoDuPai_aN_MAX　//最大値
]ch_E_TH_001_SaBuHeNoDuPai_aN_;
```

```
EN_E_TH_001_84.
EN_E_TH_001_85.
EN_E_TH_001_86.
EN_E_TH_001_87.
EN_E_TH_001_88.
EN_E_TH_001_89.
EN_E_TH_001_90.
EN_E_TH_001_91.
EN_E_TH_001_92.
EN_E_TH_001_93.
EN_E_TH_001_94.
EN_E_TH_001_95.
EN_E_TH_001_96.
EN_E_TH_001_97.
EN_E_TH_001_98.
EN_E_TH_001_99.
EN_E_TH_001_100.
EN_E_TH_001_101.
EN_E_TH_001_102.
EN_E_TH_001_103.
EN_E_TH_001_104.
EN_E_TH_001_105.
EN_E_TH_001_106.
EN_E_TH_001_107.
EN_E_TH_001_108.
EN_E_TH_001_109.
EN_E_TH_001_110.
EN_E_TH_001_111.
EN_E_TH_001_112.
EN_E_TH_001_113.
EN_E_TH_001_114.
EN_E_TH_001_115.
EN_E_TH_001_116.
EN_E_TH_001_117.
EN_E_TH_001_118.
EN_E_TH_001_119.
EN_E_TH_001_120.
EN_E_TH_001_121.
EN_E_TH_001_122.
EN_E_TH_001_123.
EN_E_TH_001_124.
EN_E_TH_001_125.
EN_E_TH_001_126.
EN_E_TH_001_127.
EN_E_TH_001_128.
EN_E_TH_001_129.
EN_E_TH_001_130.
EN_E_TH_001_131.
EN_E_TH_001_132.
EN_E_TH_001_133.
EN_E_TH_001_134.
EN_E_TH_001_135.
EN_E_TH_001_136.
EN_E_TH_001_137.
EN_E_TH_001_138.
EN_E_TH_001_139.
EN_E_TH_001_140.
EN_E_TH_001_141.
EN_E_TH_001_142.
EN_E_TH_001_143.
EN_E_TH_001_144.
EN_E_TH_001_145.
EN_E_TH_001_146.
EN_E_TH_001_147.
EN_E_TH_001_148.
EN_E_TH_001_149.
EN_E_TH_001_150.
EN_E_TH_001_151.
EN_E_TH_001_152.
EN_E_TH_001_153.
EN_E_TH_001_154.
EN_E_TH_001_155.
EN_E_TH_001_156.
EN_E_TH_001_157.
EN_E_TH_001_158.
EN_E_TH_001_159.
EN_E_TH_001_160.
EN_E_TH_001_161.
EN_E_TH_001_162.
EN_E_TH_001_163.
EN_E_TH_001_164.
EN_E_TH_001_165.
EN_E_TH_001_166.
EN_E_TH_001_167.
EN_E_TH_001_168.
EN_E_TH_001_169.
```

【図７８Ｇ】

```
        処理結果関連記憶領域（図柄抽選004関連）
TYPE    typedef enum _EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn_P{
 0          EN_E_TH_004_0,  //TH_004_抽選無し___
 1          EN_E_TH_004_1,  //TH_004_はずれ_はずれ_はずれ_なし_
 2          EN_E_TH_004_2,  //TH_004_確変当り_確変当り_はずれ_なし_
 3          EN_E_TH_004_3,  //TH_004_確変当り_通常当り_はずれ_なし_
 4          EN_E_TH_004_4,  //TH_004_確変当り_確変当り_確変当り_なし_
 5          EN_E_TH_004_5,  //TH_004_確変当り_通常当り_通常当り_なし_
 6          EN_E_TH_004_6,  //TH_004_確変当り_確変当り_はずれ_あり_
 7          EN_E_TH_004_7,  //TH_004_確変当り_通常当り_はずれ_あり_
 8          EN_E_TH_004_8,  //TH_004_確変当り_確変当り_確変当り_あり_
 9          EN_E_TH_004_9,  //TH_004_確変当り_通常当り_通常当り_あり_
 10         EN_E_TH_004_10,  //TH_004_確変当り_確変当り_ﾌﾟﾚﾐｱｱｯﾌﾟ当り_なし_
 11         EN_E_TH_004_11,  //TH_004_確変当り_通常当り_ﾌﾟﾚﾐｱｱｯﾌﾟ当り_なし_
 12         EN_E_TH_004_12,  //TH_004_確変当り_確変当り_発展まで赤以上禁止_なし_
 13         EN_E_TH_004_13,  //TH_004_確変当り_通常当り_発展まで赤以上禁止_なし_
 14         EN_E_TH_004_14,  //TH_004_通常当り_通常当り_はずれ_なし_
 15         EN_E_TH_004_15,  //TH_004_通常当り_通常当り_通常当り_なし_
 16         EN_E_TH_004_16,  //TH_004_通常当り_通常当り_はずれ_あり_
 17         EN_E_TH_004_17,  //TH_004_通常当り_通常当り_通常当り_あり_
 18         EN_E_TH_004_18,  //TH_004_通常当り_通常当り_ﾌﾟﾚﾐｱｱｯﾌﾟ当り_なし_
 19         EN_E_TH_004_19,  //TH_004_通常当り_通常当り_発展まで赤以上禁止_なし_
            EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn_MAX   //最大値
        }EN_E_TH_004_ZuGaRaTyuUSeNn_P;
```

【図７８Ｈ】

```
        処理結果関連記憶領域（【TH_272】再結成ボーナス関連）
TYPE    typedef enum _EN_E_TH_272_SaIKeSseIBoNaSu_P{
 0          EN_E_TH_272_1,  //TH_272_抽選無し__
 1          EN_E_TH_272_2_,  //TH_272_出現なし__
 2          EN_E_TH_272_3,  //TH_272_通常_失敗_
 3          EN_E_TH_272_4,  //TH_272_通常_成功_
 4          EN_E_TH_272_5,  //TH_272_通常+ﾎﾞﾀﾝ振動_失敗_
 5          EN_E_TH_272_6,  //TH_272_通常+ﾎﾞﾀﾝ振動_成功_
            EN_E_TH_272_SaIKeSseIBoNaSu_MAX   //最大値
        }EN_E_TH_272_SaIKeSseIBoNaSu_P;
```

【図７８Ｉ】

```
        処理結果関連記憶領域（【TH_273】いきなりラッキーパト関連）
TYPE    typedef enum _EN_E_TH_273_IKiNaRiRaKkiPaTo_P{
 0          EN_E_TH_273_TyuUSeNnNaSi_,  //TH_273_抽選無し__
 1          EN_E_TH_273_0_0,  //TH_273_0_0_
 2          EN_E_TH_273_0_01_0_01,  //TH_273_0.01_0.01_
 3          EN_E_TH_273_0_05_0_01,  //TH_273_0.05_0.01_
 4          EN_E_TH_273_0_1_0_02,  //TH_273_0.1_0.02_
 5          EN_E_TH_273_0_3_0_06,  //TH_273_0.3_0.06_
 6          EN_E_TH_273_1_1,  //TH_273_1_1_
            EN_E_TH_273_IKiNaRiRaKkiPaTo_MAX   //最大値
        }EN_E_TH_273_IKiNaRiRaKkiPaTo_P;
```

【図７９】

```
                //////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
                //                              バリエーション番号用テーブル
ﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ番号↓   //////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
(抽選実行ｶｳﾝﾄ数) const UINT16* En_lot_dt_select2[][EN_E_DETASET_MAX]={
      0  {              NULL,  En_lot_dt_parts000,  En_lot_dt_lot000,                NULL}, //【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
      1  { En_lot_dt_tbl001,  En_lot_dt_parts001,  En_lot_dt_lot001,                NULL}, //【TH_004】図柄抽選
      2  {              NULL,                NULL,              NULL,                NULL}, //【TH_272】再結成ﾎﾞｰﾅｽ
      3  {              NULL,                NULL,              NULL,                NULL}, //【TH_273】いきなりﾗｯｷｰﾊﾟﾄ
      4  {              NULL,  En_lot_dt_parts004,  En_lot_dt_lot004,                NULL}, //【TH_003】SP抽選
    ・・                                          ・・・・・・
    188  { En_lot_dt_tbl188,                NULL,              NULL,                NULL}, //【TH_275】大当り時次回開始背景
    189  {              NULL,                NULL,  En_lot_dt_lot189,                NULL}, //【TI_015】入賞時抽選開始
    190  { En_lot_dt_tbl190,  En_lot_dt_parts190,              NULL,  En_lot_dt_snr190}, //【TI_011】オフセット作成_保留1
    191  { En_lot_dt_tbl190,  En_lot_dt_parts190,              NULL,  En_lot_dt_snr190}, //【TI_011】オフセット作成_保留2
    ・・                                          ・・・・・・
    207  { En_lot_dt_tbl207,                NULL,  En_lot_dt_lot207,                NULL}, //【TS_010】スライド時抽選開始
    209  { En_lot_dt_tbl209,  En_lot_dt_parts209,              NULL,  En_lot_dt_snr209}, //【TS_012】スライド時抽選2_1
    ・・                                          ・・・・・・
    227  { En_lot_dt_tbl227,                NULL,              NULL,  En_lot_dt_snr227}, //【TS_008】時間停止予告
    228  { En_lot_dt_tbl228,  En_lot_dt_parts228,  En_lot_dt_lot228,                NULL}, //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
    229  { En_lot_dt_tbl229,                NULL,              NULL,                NULL}, //【KH_075】成り上げｼﾅﾘｵ
    230  { En_lot_dt_tbl230,                NULL,              NULL,                NULL}, //【KH_077】集まる抽選
    ・・                                        ・・・・・・・・・・
    306  { En_lot_dt_tbl306,                NULL,  En_lot_dt_lot306,                NULL}, //【KI_001】入賞時抽選開始
    307  {              NULL,                NULL,              NULL,                NULL}, //【KI_022】攻撃告知抽選
    308  { En_lot_dt_tbl308,  En_lot_dt_parts308,              NULL,  En_lot_dt_snr308}, //【KI_020】当り方抽選
    ・・                                        ・・・・・・・・・・
    318  {              NULL,                NULL,              NULL,  En_lot_dt_snr318}, //【KI_021】ｱｶﾊﾞﾈ_唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留
    319  {              NULL,                NULL,              NULL,  En_lot_dt_snr319}, //【KI_018】ｱｶﾊﾞﾈ_LEDﾌﾗｯｼｭ
    320  {              NULL,                NULL,              NULL,                NULL}, //【KI_019】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾞ
    321  { En_lot_dt_tbl321,                NULL,  En_lot_dt_lot321,                NULL}, //【KS_019】高確スライド時抽選開始
    322  {              NULL,                NULL,  En_lot_dt_lot322,                NULL}, //【KS_002】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
    323  {              NULL,  En_lot_dt_parts323,              NULL,  En_lot_dt_snr323}, //【KS_003】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選1_0
    ・・                                        ・・・・・・・・・・
    369  { En_lot_dt_tbl369,                NULL,              NULL,  En_lot_dt_snr369}, //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告
    370  { En_lot_dt_tbl370,                NULL,              NULL,  En_lot_dt_snr370}  //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ
    371
    372   };
 備考： {（抽選テーブル選択情報），（抽選フラグパーツ情報），（抽選呼び出し情報），（シナリオ設定情報）}
```

【図８０】

```
                ////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
                //                                                シート番号格納テーブル
                ////////////////////////////ﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ番号↓ const UINT16 En_lot_dt_shtno[][]={
(抽選実行ｶｳﾝﾄ数)    371,    //予告数
                0    0x0000,     //【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
                1    0x0001,     //【TH_004】図柄抽選(←図柄抽選 T1「0x0001」～図柄抽選 T5「0x0005」)
                2    0x0006,     //【TH_272】再結成ﾎﾞｰﾅｽ
                3    0x0007,     //【TH_273】いきなりﾗｯｷｰﾊﾟﾄ
                4    0x0008,     //【TH_003】SP抽選
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              188    0x019A,     //【TH_275】大当り時次回開始背景
              189    0x019B,     //【TI_015】入賞時抽選開始
              190    0x019C,     //【TI_011】オフセット作成_保留1
              191    0x019E,     //【TI_012】オフセット作成_保留2
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              207    0x01BB,     //【TS_010】スライド時抽選開始
              208    0x01BE,     //【TS_012】スライド時抽選2_1
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              227    0x01EE,     //【TS_008】時間停止予告
              228    0x01F1,     //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ
              229    0x01F5,     //【KH_075】成り上げシナリオ
              230    0x01FA,     //【KH_077】集まる抽選
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              306    0x0286,     //【KI_001】入賞時抽選開始
              307    0x0287,     //【KI_022】攻撃告知抽選
              308    0x0288,     //【KI_020】当り方抽選
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              318    0x02A5,     //【KI_021】ｱｶﾊﾞﾈ_唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留
              319    0x02A6,     //【KI_018】ｱｶﾊﾞﾈ_LEDフラッシュ
              320    0x02A7,     //【KI_019】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾞ
              321    0x02A8,     //【KS_019】高確ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
              322    0x02A9,     //【KS_002】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選開始
              333    0x02AA,     //【KS_003】FR_ｽﾗｲﾄﾞ時抽選1_0
              ・・                                    ・・・・・・・・・
              369    0x036E,     //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告
              370    0x0371      //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ
                };
        備考：    0x****(シート番号用テーブルの先頭アドレス情報)     //【**_***】（名称）
```

【図８１Ａ】

```
                ////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
                //                                          シート番号用テーブル(抽選シート情報)
                ////////////////////////////抽選ｼｰﾄ番号↓ const UINT16* const En_lot_dt_select[][2]={
                  0    {En_lot_dt_off000,    En_lot_dt_sht000},     //【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ T1
                  1    {En_lot_dt_off001,    En_lot_dt_sht001},     //【TH_004】図柄抽選 T1
                  2    {En_lot_dt_off002,    En_lot_dt_sht002},     //【TH_004】図柄抽選 T2
                  3    {En_lot_dt_off003,    En_lot_dt_sht003},     //【TH_004】図柄抽選 T3
                  4    {En_lot_dt_off004,    En_lot_dt_sht004},     //【TH_004】図柄抽選 T4
                  5    {En_lot_dt_off005,    En_lot_dt_sht005},     //【TH_004】図柄抽選 T5
                  6    {En_lot_dt_off006,    En_lot_dt_sht006},     //【TH_272】再結成ﾎﾞｰﾅｽ T1
                  7    {En_lot_dt_off007,    En_lot_dt_sht007},     //【TH_273】いきなりﾗｯｷｰﾊﾟﾄ T1
                  8    {En_lot_dt_off008,    En_lot_dt_sht008},     //【TH_003】SP抽選 T1
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                410    {En_lot_dt_off410,    En_lot_dt_sht410},     //【TH_275】大当り時次回開始背景 T1
                411    {En_lot_dt_off411,    En_lot_dt_sht411},     //【TI_015】入賞時抽選開始 T1
                412    {En_lot_dt_off412,    En_lot_dt_sht412},     //【TI_011】オフセット作成_保留1 T1
                413    {En_lot_dt_off413,    En_lot_dt_sht413},     //【TI_011】オフセット作成_保留1 T2
                414    {En_lot_dt_off414,    En_lot_dt_sht414},     //【TI_012】オフセット作成_保留2 T1
                415    {En_lot_dt_off415,    En_lot_dt_sht415},     //【TI_012】オフセット作成_保留2 T2
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                443    {En_lot_dt_off443,    En_lot_dt_sht443},     //【TS_010】スライド時抽選開始 T1
                444    {En_lot_dt_off444,    En_lot_dt_sht444},     //【TS_011】スライド時抽選1_0 T1
                445    {En_lot_dt_off445,    En_lot_dt_sht445},     //【TS_011】スライド時抽選1_0 T2
                446    {En_lot_dt_off446,    En_lot_dt_sht446},     //【TS_012】スライド時抽選2_1 T1
                447    {En_lot_dt_off447,    En_lot_dt_sht447},     //【TS_012】スライド時抽選2_1 T2
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                494    {En_lot_dt_off494,    En_lot_dt_sht494},     //【TS_008】時間停止予告 T1
                495    {En_lot_dt_off495,    En_lot_dt_sht495},     //【TS_008】時間停止予告 T2
                496    {En_lot_dt_off496,    En_lot_dt_sht496},     //【TS_008】時間停止予告 T3
                497    {En_lot_dt_off497,    En_lot_dt_sht497},     //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ T1
                498    {En_lot_dt_off498,    En_lot_dt_sht498},     //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ T2
                499    {En_lot_dt_off499,    En_lot_dt_sht499},     //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ T3
                500    {En_lot_dt_off500,    En_lot_dt_sht500},     //【KH_001】高確_ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ T4
                501    {En_lot_dt_off501,    En_lot_dt_sht501},     //【KH_075】成り上げｼﾅﾘｵ T1
                502    {En_lot_dt_off502,    En_lot_dt_sht502},     //【KH_075】成り上げｼﾅﾘｵ T2
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                646    {En_lot_dt_off646,    En_lot_dt_sht646},     //【KI_001】入賞時抽選開始 T1
                647    {En_lot_dt_off647,    En_lot_dt_sht647},     //【KI_022】攻撃告知抽選 T1
```

【図８１Ｂ】

```
                  648    {En_lot_dt_off648,    En_lot_dt_sht648},     //【KI_020】当り方抽選 T1
                  649    {En_lot_dt_off649,    En_lot_dt_sht649},     //【KI_020】当り方抽選 T2
                  650    {En_lot_dt_off650,    En_lot_dt_sht650},     //【KI_020】当り方抽選 T3
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                  677    {En_lot_dt_off677,    En_lot_dt_sht677},     //【KI_021】ｱｶﾊﾞﾈ_唐揚とﾊｲﾎﾞｰﾙ保留 T1
                  678    {En_lot_dt_off678,    En_lot_dt_sht678},     //【KI_018】ｱｶﾊﾞﾈ_LEDﾌﾗｯｼｭ T1
                  679    {En_lot_dt_off679,    En_lot_dt_sht679},     //【KI_019】ｱｶﾊﾞﾈ_ﾎﾞﾀﾝﾊﾞｲﾌﾞ T1
                  680    {En_lot_dt_off680,    En_lot_dt_sht680},     //【KS_019】高確スライド時抽選開始 T1
                  681    {En_lot_dt_off681,    En_lot_dt_sht681},     //【KS_002】FR_スライド時抽選開始 T1
                  682    {En_lot_dt_off682,    En_lot_dt_sht682},     //【KS_003】FR_スライド時抽選1_0 T1
                  683    {En_lot_dt_off683,    En_lot_dt_sht683},     //【KS_004】FR_スライド時抽選2_1 T1
                  684    {En_lot_dt_off684,    En_lot_dt_sht684},     //【KS_005】FR_スライド時抽選3_2 T1
                  685    {En_lot_dt_off685,    En_lot_dt_sht685},     //【KS_006】FR_スライド時抽選4_3 T1
                ・・                                    ・・・・・・・・・
                  878    {En_lot_dt_off878,    En_lot_dt_sht878},     //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告 T1
                  879    {En_lot_dt_off879,    En_lot_dt_sht879},     //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告 T2
                  880    {En_lot_dt_off880,    En_lot_dt_sht880},     //【KS_034】ｱｶﾊﾞﾈ_仲間呼びかけ予告 T3
                  881    {En_lot_dt_off881,    En_lot_dt_sht881},     //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ T1
                  882    {En_lot_dt_off882,    En_lot_dt_sht882},     //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ T2
                  883    {En_lot_dt_off883,    En_lot_dt_sht883}      //【KS_035】ｱｶﾊﾞﾈｾﾝﾍﾞﾛﾓｰﾄﾞ準備ｿﾞｰﾝ T3
                  884
                  885 };
        備考：・「En_lot_dt_off***」＝オフセットデータテーブル指定情報
              ・「En_lot_dt_sht***」＝振分データテーブル指定情報
```

【図８２Ａ】

```
                オフセットデータテーブル(【TH_001】サブ変動パターン T1用)
                ////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
                //                                          オフセットデータ000(【TH_001】サブ変動パターン T1)
                ////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
                const UINT16 En_lot_dt_off000[]={
ﾊﾟｰﾂ判定回数情報⇒    1,    //パーツ数
  ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒    1    // (TH_メイン変動)
                };
```

【図８２Ｂ】

```
オフセットデータテーブル(【TH_004】図柄抽選 T1～T5用)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ001(【TH_004】図柄抽選 T1)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off001[]={
ﾊﾟｰﾂ判定回数情報⇒    2,   //パーツ数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒      2,   252   //  (TH_メイン図柄),   (復活箇所)
};
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ002(【TH_004】図柄抽選 T2)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off002[]={
   2,   //パーツ数
   2,   252   //  (TH_メイン図柄),   (復活箇所)
};
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ003(【TH_004】図柄抽選 T3)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off003[]={
   2,   //パーツ数
   2,   252   //  (TH_メイン図柄),   (復活箇所)
};
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ004(【TH_004】図柄抽選 T4)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off004[]={
   2,   //パーツ数
   2,   252   //  (TH_メイン図柄),   (復活箇所)
};
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ005(【TH_004】図柄抽選 T5)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off005[]={
   2,   //パーツ数
   2,   252   //  (TH_メイン図柄),   (復活箇所)
};
```

【図８２Ｃ】

```
オフセットデータテーブル(【TH_272】再結成ボーナス T1用)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ006(【TH_272】再結成ボーナス T1)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off006[]={
ﾊﾟｰﾂ判定回数情報⇒    1,   //パーツ数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒      2   //  (TH_メイン図柄)

};
```

【図８２Ｄ】

```
オフセットデータテーブル(【TH_273】いきなりラッキーパト T1用)

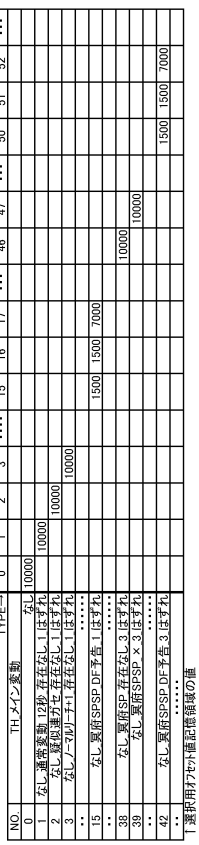
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットデータ007(【TH_273】いきなりラッキーパト T1用)
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_off007[]={
ﾊﾟｰﾂ判定回数情報⇒    1,   //パーツ数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒      251   //  (仮図柄)

};
```

【図８３】

```
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  オフセットパーツ数テーブル
////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号 | const UINT16 En_lot_dt_offcnt[]={
              0    0x0001,  //TH_種類なし
              1    0x00BC,  //TH_メイン変動
              2    0x0004,  //TH_メイン図柄
              3    0x0002,  //TH_プレミアアップ
              4    0x0006,  //TH_サブ背景
              5    0x0001,  //未使用5
            ・・          ・・・・・・・・・
             13    0x0002,  //TH_セブンカウンタ
             14    0x0005,  //TS_保留数
            ・・          ・・・・・・・・・
             28    0x0002,  //TH_復活演出出現率UP
             29    0x0003,  //TH_変動開始ボタンバイブ予告
            ・・          ・・・・・・・・・
            250    0x0006,  //本図柄
            251    0x0008,  //仮図柄
            252    0x0005,  //復活箇所
            253    0x0005,  //グラビアSP_ライン数
            ・・          ・・・・・・・・・
            309    0x0002,  //いきなりラッキーパト
            310    0x0005,  //疑似連回数
            311    0x0003,  //本あたりはずれ
            312    0x0003,  //仮あたりはずれ
            ・・          ・・・・・・・・・
            331    0x000C,  //SPリーチの種類
            332    0x000C,  //冥府SPのキャラ
            333    0x0005,  //フェイスリーチの段階
            334    0x0020,  //サブ変動
            ・・          ・・・・・・・・・
            390    0x0002,  //疑似連
            ・・          ・・・・・・・・・
            507    0x0002,  //復活
            ・・          ・・・・・・・・・
            548    0x0036,  //リーチ後ボタン予告_本命
            549    0x0002   //変動変化発生
          };
        備考：    0x****(オフセットパーツの最大値)    //(名称)
```

【図８４Ａ】

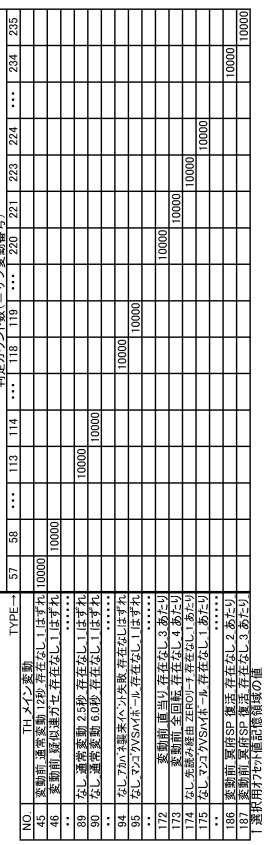


「振分け000【TH.001】サブ変動パターン T1)の一部（メイン変動番号0～42）
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht000
バリエーション数＝236

		予告バリエーション種別(TYPE)																								
		判定カウント数（＝サブ変動番号）																								
	TYPE→	0	1	2	3	・・・・	15	16	17	・・・	46	47	・・・	50	51	52	・・・
NO.	TH.メイン変動																
0	なし	10000															
1	なし_通常変動_12秒_存在なし_1_はずれ		10000														
2	なし_疑似連カセ_存在なし_1_はずれ			10000													
3	なし_ノーカウント1_存在なし_1_はずれ				10000												
・・	・・・・・																
15	なし_冥府SP DF予告_1_はずれ						1500	1500	7000								
・・	・・・・・																
38	なし_冥府SP_存在なし_3_はずれ										10000						
39	なし_冥府SP3_×_3_はずれ											10000					
・・	・・・・・													1500	1500	7000	
42	なし_冥府SPSP DF予告_3_はずれ																
・・	・・・・・																

↑選択用オフセット値記憶領域の雛

【図８４Ｂ】

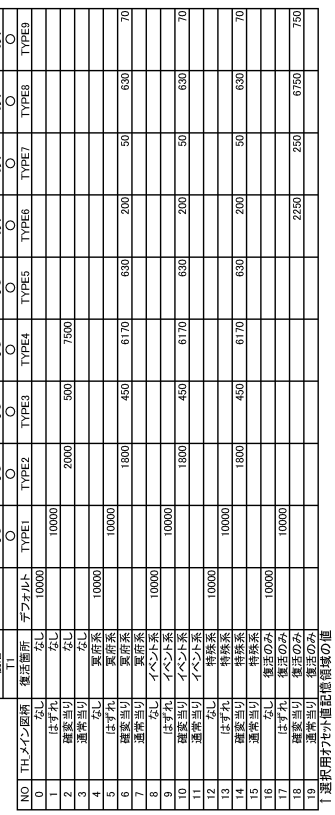


「振分け000【TH.001】サブ変動パターン T1)の一部（メイン変動番号45～187）
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht000
バリエーション数＝236

		予告バリエーション種別(TYPE)																								
		判定カウント数（＝サブ変動番号）																								
	TYPE→	57	58	・・・	113	114	・・・	118	119	・・・	220	221	223	224	・・・	234	235
NO.	TH.メイン変動																
45	変動前_通常変動12秒_存在なし_1_はずれ	10000															
46	変動前_疑似連カセ_存在なし_1_はずれ		10000														
・・	・・・・・																
89	なし_通常変動_2.5秒_存在なし_1_はずれ				10000												
90	なし_通常変動_6.0秒_存在なし_1_はずれ					10000											
・・	・・・・・																
94	なし_7カバ3揃天パンち数_存在なし_1_はずれ							10000									
95	なし_マンコソVSバネル_存在なし_1_はずれ								10000								
・・	・・・・・																
172	変動前_直当_存在なし_3_あたり										10000						
173	変動前_全回転_存在なし_4_あたり											10000					
174	なし_先落ち後由_五ROLL_存在なし_1_あたり												10000				
175	なし_マンコソVSバネル_存在なし_1_あたり													10000			
・・	・・・・・																
186	変動前_冥府SP_復活_存在なし_2_あたり															10000	
187	変動前_冥府SP_復活_存在なし_3_あたり																10000

↑選択用オフセット値記憶領域の雛

【図８５Ａ】



振分け001【TH.004】図柄抽選 T1)
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht001
バリエーション数＝20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																				
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄		抽選漏し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄			はずれ	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り
仮図柄			はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り	プレミアムJP当り	プレミアムJP当り	発展禁止	発展禁止	はずれ	通常当り	通常当り	はずれ	プレミアムJP当り	発展禁止
復活			なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	なし	なし
TH			デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
NO.	TH.メイン図柄	復活箇所																				
0	なし	なし	10000																			
1	はずれ	なし		10000																		
2	確変当り	なし			2000	500	7500															
3	通常当り	なし																				
4	なし	冥府系	10000																			
5	はずれ	冥府系		10000																		
6	確変当り	冥府系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
7	通常当り	冥府系	10000																			
8	なし	イベント系		10000																		
9	はずれ	イベント系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
10	確変当り	イベント系																				
11	通常当り	イベント系																				
12	なし	特殊系	10000																			
13	はずれ	特殊系		10000																		
14	確変当り	特殊系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
15	通常当り	特殊系																				
16	なし	復活のみ	10000																			
17	はずれ	復活のみ		10000																		
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750										
19	通常当り	復活のみ																				

↑選択用オフセット値記憶領域の雛

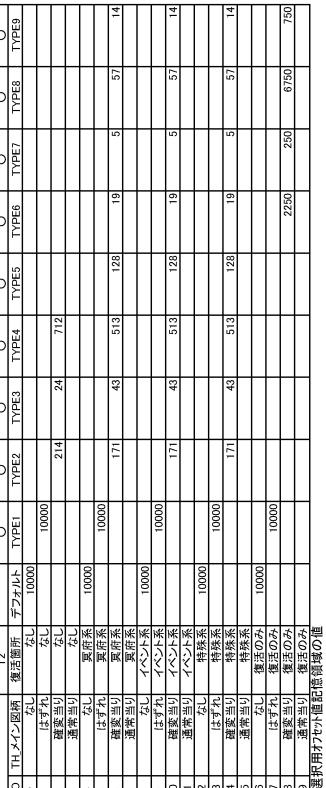
【図８５Ｂ】

振分け001【TH.004】図柄抽選 T1)
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht001
バリエーション数＝20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																				
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄		抽選漏し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄			はずれ	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り
仮図柄			はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	通常当り	プレミアムJP当り	プレミアムJP当り	発展禁止	発展禁止	はずれ	通常当り	通常当り	はずれ	プレミアムJP当り	発展禁止
復活			なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	なし	なし
TH			デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
NO.	TH.メイン図柄	復活箇所																				
0	なし	なし	10000																			
1	はずれ	なし		10000																		
2	確変当り	なし			2000	500	7500															
3	通常当り	なし																				
4	なし	冥府系	10000																			
5	はずれ	冥府系		10000																		
6	確変当り	冥府系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
7	通常当り	冥府系	10000																			
8	なし	イベント系		10000																		
9	はずれ	イベント系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
10	確変当り	イベント系																				
11	通常当り	イベント系																				
12	なし	特殊系	10000																			
13	はずれ	特殊系		10000																		
14	確変当り	特殊系			1800	450	6170	630	200	50	630	70										
15	通常当り	特殊系																				
16	なし	復活のみ	10000																			
17	はずれ	復活のみ		10000																		
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750										
19	通常当り	復活のみ																				

↑選択用オフセット値記憶領域の雛

【図８６Ａ】

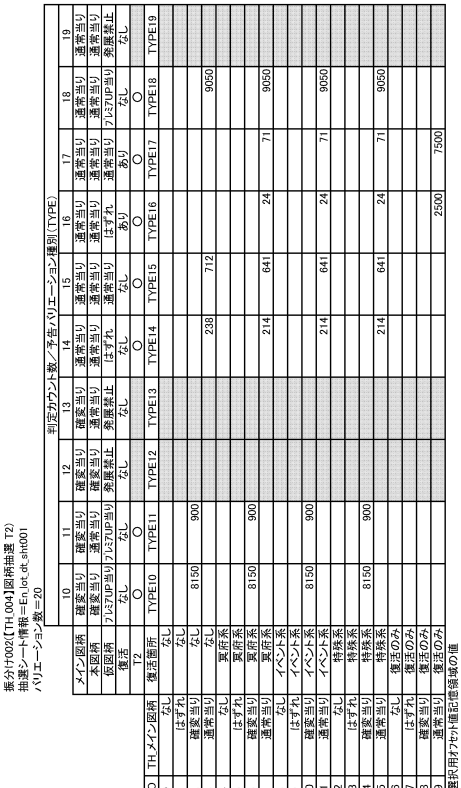


振分け002【TH 004】図柄抽選 T2)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht002
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
メイン図柄		抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り
本図柄			はずれ	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り
仮図柄			はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活			なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
12			なし	O	O	O	O	O	O	O	O
NO	TH_メイン図柄	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9
0	なし	10000									
1	はずれ		10000								
2	確変当り			675	75	2250					
3	通常当り										
4	なし	10000									
5	はずれ		10000								
6	確変当り			675	75	2025	225				
7	通常当り										
8	なし	10000									
9	はずれ		10000								
10	確変当り			675	75	2025	225				
11	通常当り										
12	なし	10000									
13	はずれ		10000								
14	確変当り			675	75	2025	225				
15	通常当り										
16	なし	10000									
17	はずれ		10000								
18	確変当り							2250	250	6750	750
19	通常当り										

↑選択用オフセット値記憶領域の値

【図８６Ｂ】

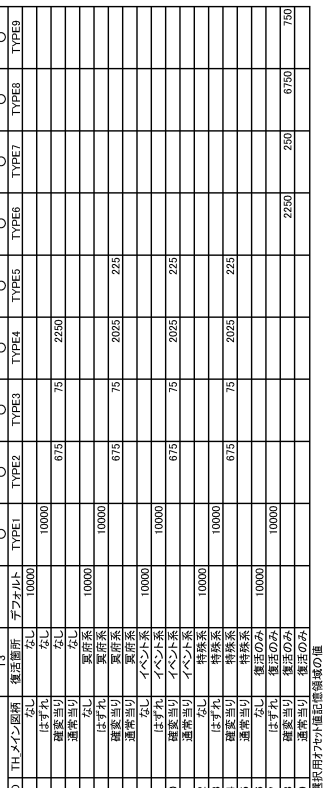


振分け002【TH 004】図柄抽選 T2)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht001
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)									
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄		確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄		確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	参照禁止	なし	はずれ	通常当り	はずれ	通常当り	ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	参照禁止
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	なし
12		なし	O	O	O	O	O	O	O	O	O
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし											
1	はずれ											
2	確変当り			900								
3	通常当り						238	712			9050	
4	なし											
5	はずれ											
6	確変当り			900								
7	通常当り						214	641	24	71	9050	
8	なし											
9	はずれ											
10	確変当り			900								
11	通常当り						214	641	24	71	9050	
12	なし											
13	はずれ											
14	確変当り			900								
15	通常当り						214	641	24	71	9050	
16	なし											
17	はずれ											
18	確変当り											
19	通常当り						2500		7500			

↑選択用オフセット値記憶領域の値

【図８７Ａ】

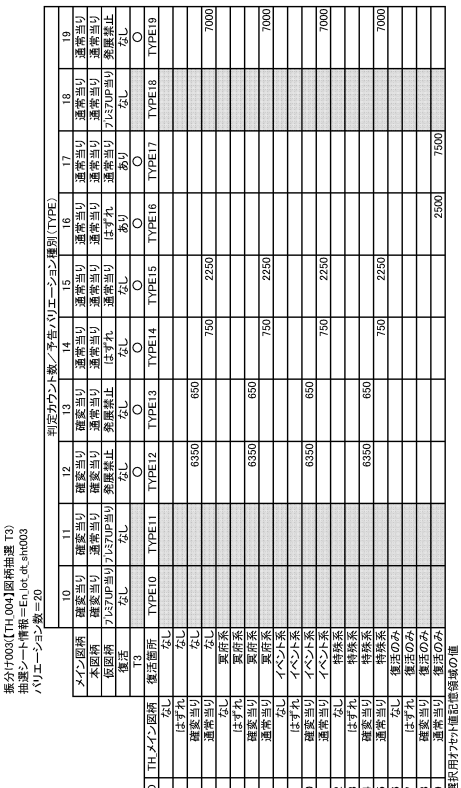


振分け003【TH 004】図柄抽選 T3)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht003
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
メイン図柄		抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り
本図柄			はずれ	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り
仮図柄			はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活			なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
13			なし	O	O	O	O	O	O	O	O
NO	TH_メイン図柄	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9
0	なし	10000									
1	はずれ		10000								
2	確変当り			675	75	2250					
3	通常当り										
4	なし	10000									
5	はずれ		10000								
6	確変当り			675	75	2025	225				
7	通常当り										
8	なし	10000									
9	はずれ		10000								
10	確変当り			675	75	2025	225				
11	通常当り										
12	なし	10000									
13	はずれ		10000								
14	確変当り			675	75	2025	225				
15	通常当り										
16	なし	10000									
17	はずれ		10000								
18	確変当り							2250	250	6750	750
19	通常当り										

↑選択用オフセット値記憶領域の値

【図８７Ｂ】

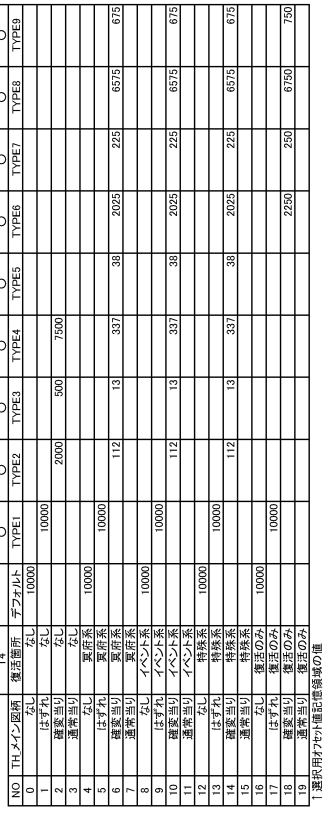


振分け003【TH 004】図柄抽選 T3)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht003
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)									
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄		確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄		確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	参照禁止	なし	はずれ	通常当り	はずれ	通常当り	ﾌﾘｯﾌﾟﾌﾟﾘﾝﾀｲﾑ当り	参照禁止
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	なし
13		なし	O	O	O	O	O	O	O	O	O
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし											
1	はずれ											
2	確変当り			900								
3	通常当り						238	712			9050	
4	なし											
5	はずれ											
6	確変当り			900								
7	通常当り						214	641	24	71	9050	
8	なし											
9	はずれ											
10	確変当り			900								
11	通常当り						214	641	24	71	9050	
12	なし											
13	はずれ											
14	確変当り			900								
15	通常当り						214	641	24	71	9050	
16	なし											
17	はずれ											
18	確変当り											
19	通常当り						2500		7500			

↑選択用オフセット値記憶領域の値

【図８８Ａ】

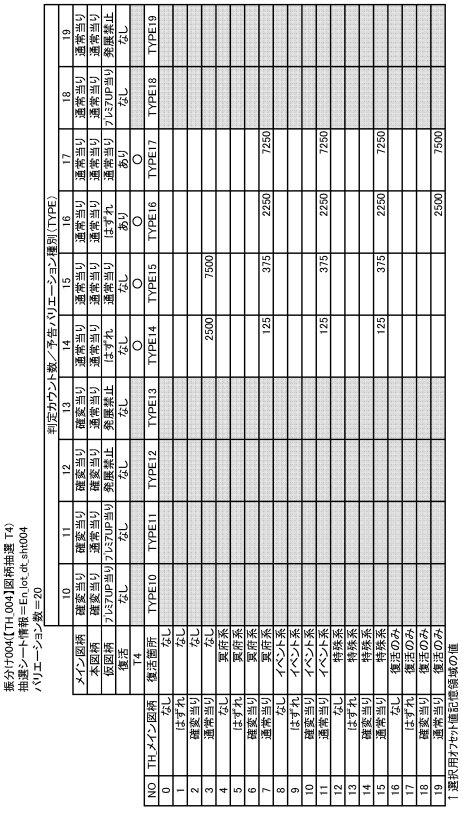


振分け004【TH 004】原柄抽選 T4)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht004
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄	抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り
本図柄		はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	確変当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
15		なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし	なし	10000																		
1	はずれ	なし		10000																	
2	確変当り	なし			214	24	712														
3	通常当り	なし																			
4	なし	異常系	10000																		
5	はずれ	異常系		10000																	
6	確変当り	異常系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
7	通常当り	異常系	10000																		
8	なし	イベント系		10000																	
9	はずれ	イベント系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
10	確変当り	イベント系																			
11	通常当り	イベント系																			
12	なし	特殊系	10000																		
13	はずれ	特殊系		10000																	
14	確変当り	特殊系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
15	通常当り	特殊系																			
16	なし	復活のみ	10000																		
17	はずれ	復活のみ		10000																	
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750									
19	通常当り	復活のみ																			

1:選択用オフセット値記憶領域の値

【図８８Ｂ】

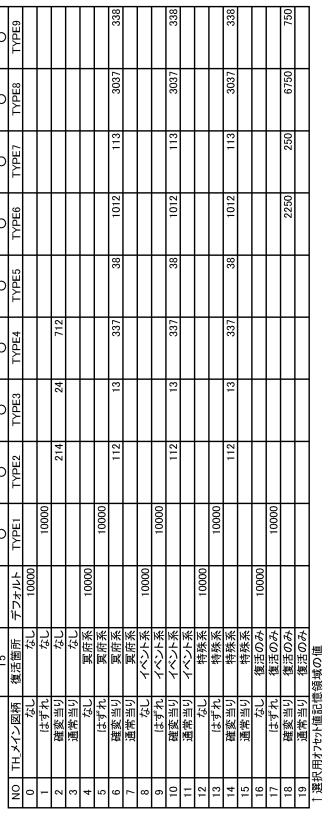


振分け004【TH 004】原柄抽選 T4)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht004
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄	抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り
本図柄		はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	確変当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
14		なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし	なし	10000																		
1	はずれ	なし		10000																	
2	確変当り	なし			2000	500	7500														
3	通常当り	なし																			
4	なし	異常系	10000																		
5	はずれ	異常系		10000																	
6	確変当り	異常系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
7	通常当り	異常系	10000																		
8	なし	イベント系		10000																	
9	はずれ	イベント系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
10	確変当り	イベント系																			
11	通常当り	イベント系																			
12	なし	特殊系	10000																		
13	はずれ	特殊系		10000																	
14	確変当り	特殊系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
15	通常当り	特殊系																			
16	なし	復活のみ	10000																		
17	はずれ	復活のみ		10000																	
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750									
19	通常当り	復活のみ																			

1:選択用オフセット値記憶領域の値

【図８９Ａ】

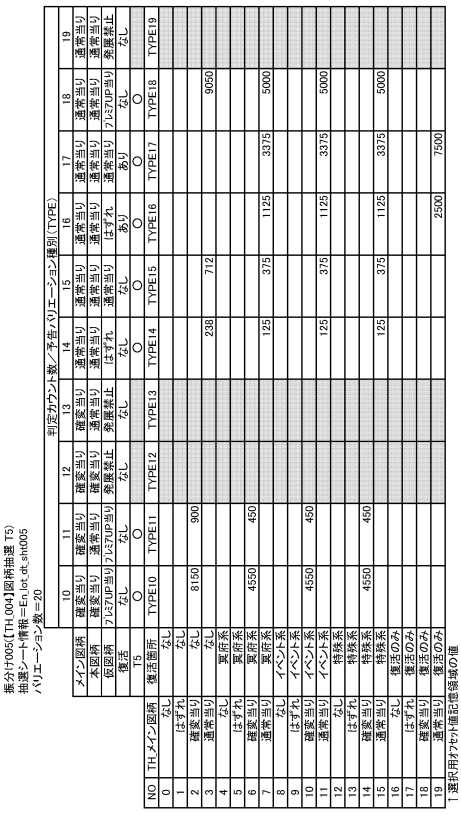


振分け005【TH 004】原柄抽選 T5)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht005
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄	抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄		はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
15		なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし	なし	10000																		
1	はずれ	なし		10000																	
2	確変当り	なし			214	24	712														
3	通常当り	なし																			
4	なし	異常系	10000																		
5	はずれ	異常系		10000																	
6	確変当り	異常系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
7	通常当り	異常系	10000																		
8	なし	イベント系		10000																	
9	はずれ	イベント系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
10	確変当り	イベント系																			
11	通常当り	イベント系																			
12	なし	特殊系	10000																		
13	はずれ	特殊系		10000																	
14	確変当り	特殊系			112	13	337	38	1012	113	3037	338									
15	通常当り	特殊系																			
16	なし	復活のみ	10000																		
17	はずれ	復活のみ		10000																	
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750									
19	通常当り	復活のみ																			

1:選択用オフセット値記憶領域の値

【図８９Ｂ】



振分け005【TH 004】原柄抽選 T5)
抽選シート情報 =En_lot_dt_sht005
バリエーション数=20

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
メイン図柄	抽選無し	はずれ	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
本図柄		はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	確変当り	通常当り	確変当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り	通常当り
仮図柄		はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り	はずれ	確変当り	通常当り	通常当り	はずれ	通常当り	はずれ	はずれ	確変当り	通常当り
復活		なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし	あり	あり	あり	あり
14		なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
NO	TH_メイン図柄	復活箇所	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6	TYPE7	TYPE8	TYPE9	TYPE10	TYPE11	TYPE12	TYPE13	TYPE14	TYPE15	TYPE16	TYPE17	TYPE18	TYPE19
0	なし	なし	10000																		
1	はずれ	なし		10000																	
2	確変当り	なし			2000	500	7500														
3	通常当り	なし																			
4	なし	異常系	10000																		
5	はずれ	異常系		10000																	
6	確変当り	異常系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
7	通常当り	異常系	10000																		
8	なし	イベント系		10000																	
9	はずれ	イベント系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
10	確変当り	イベント系																			
11	通常当り	イベント系																			
12	なし	特殊系	10000																		
13	はずれ	特殊系		10000																	
14	確変当り	特殊系			112	13	337	38	2025	225	6575	675									
15	通常当り	特殊系																			
16	なし	復活のみ	10000																		
17	はずれ	復活のみ		10000																	
18	確変当り	復活のみ							2250	250	6750	750									
19	通常当り	復活のみ																			

1:選択用オフセット値記憶領域の値

【図９０】

振分け006(【TH_272】再結成ボーナス)
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht006
バリエーション数＝6

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)					
		0	1	2	3	4	5
		抽選無し	出現なし	振動なし	振動なし	ボタン振動	ボタン振動
		―	―	失敗	成功	失敗	成功
NO	TH_メイン図柄	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5
0	なし	10000					
1	はずれ		10000				
2	確変当り				5000		5000
3	通常当り		8300	1500		200	

↑選択用ｵﾌｾｯﾄ値記憶領域の値
備考1:出現無し＝ボタン操作演出出現無し
備考2:振動無し＝ボタン操作演出＋演出ボタンの振動無し
備考3:ボタン振動＝ボタン操作演出＋演出ボタンの振動有り
備考4:成功＝確変報知
備考5:失敗＝非確変報知(時短報知)

【図９１】

振分け007(【TH_273】いきなりラッキーパト)
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht007
バリエーション数＝7

		判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)						
		0	1	2	3	4	5	6
		抽選無し	出現なし	変動開始時	リーチ前	テンパイ同時	リーチ後	図柄停止時
NO	仮図柄	デフォルト	TYPE1	TYPE2	TYPE3	TYPE4	TYPE5	TYPE6
0	なし	10000						
1	はずれ		10000					
2	確変当り		9500	25	100	100	175	100
3	通常当り		10000					
4	確変当り 復活		10000					
5	通常当り 復活		10000					
6	プレミアアップ当り		9500	25	100	100	175	100
7	発展まで赤以上禁止		10000					

↑選択用ｵﾌｾｯﾄ値記憶領域の値

【図９２】

抽選ﾌﾗｸﾞﾊﾟｰﾂ情報ﾃｰﾌﾞﾙ(【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ用)

```
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  ﾊﾟｰﾂ設定ﾃﾞｰﾀ作成(【TH_001】ｻﾌﾞ変動ﾊﾟﾀｰﾝ)
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_parts000[]={
抽選ﾌﾗｸﾞﾊﾟｰﾂ数⇒    18,    //ﾊﾟｰﾂ最大数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒    252,266,334,331,・・・,390,310,
  判定ｶｳﾝﾄ数↓    //(復活箇所),(変動前),(ｻﾌﾞ変動),(SPﾘｰﾁの種類),・・・,(疑似連),(疑似連回数),
        0      0,  0,   0,   0,・・・・,   0,   0,・・・・,
        1      0,  0,   1,   0,          0,   0,
        2      0,  0,   2,   0,          0,   0,
        3      0,  0,   3,   1,          0,   0,
        4      0,  0,   4,   2,          0,   0,
        5      0,  0,   5,   3,          0,   0,
        6      0,  0,   6,   4,          0,   0,
        7      0,  0,   7,   5,          0,   0,
        8      0,  0,   8,   5,          0,   0,
        9      0,  0,   9,   5,          0,   0,
       10      0,  0,  10,   5,          0,   0,
       11      0,  0,  11,   6,          0,   0,
       12      0,  0,  12,   7,          0,   0,
       13      0,  0,  13,   8,          0,   0,                  ・・・・・・
      ・・
      223      3,  0,  28,  10,          0,   0,
      224      0,  0,   0,   0,          0,   0,
      225      0,  0,   0,   0,          0,   0,
      226      4,  0,   6,   4,          0,   0,
      227      4,  0,   6,   4,          1,   1,
      228      4,  0,  11,   6,          0,   0,
      229      4,  0,  11,   6,          1,   1,
      230      4,  0,  11,   6,          1,   2,
      231      4,  1,   6,   4,          0,   1,
      232      4,  1,   6,   4,          1,   1,
      233      4,  1,  11,   6,          0,   0,
      234      4,  1,  11,   6,          1,   1,
      235      4,  1,  11,   6,          1,   2,

};
```

【図９３】

抽選ﾌﾗｸﾞﾊﾟｰﾂ情報ﾃｰﾌﾞﾙ(【TH_004】図柄抽選用)

```
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                                  ﾊﾟｰﾂ設定ﾃﾞｰﾀ作成(【TH_004】図柄抽選)
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_parts001[]={
抽選ﾌﾗｸﾞﾊﾟｰﾂ数⇒    5,    //ﾊﾟｰﾂ最大数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒    250,251,311,312,507,
  //(本図柄),(仮図柄),(本あたりはずれ),(仮あたりはずれ),(復活)
  判定ｶｳﾝﾄ数↓
        0      0,  0,  0,  0,  0,
        1      1,  1,  1,  1,  0,
        2      2,  1,  2,  1,  0,
        3      3,  1,  2,  1,  0,
        4      2,  2,  2,  2,  0,
        5      3,  3,  2,  2,  0,
        6      4,  1,  2,  1,  1,
        7      5,  1,  2,  1,  1,
        8      4,  4,  2,  2,  1,
        9      5,  5,  2,  2,  1,
       10      2,  6,  2,  2,  0,
       11      3,  6,  2,  2,  0,
       12      2,  7,  2,  2,  0,
       13      3,  7,  2,  2,  0,
       14      3,  1,  2,  1,  0,
       15      3,  3,  2,  2,  0,
       16      5,  1,  2,  1,  1,
       17      5,  5,  2,  2,  1,
       18      3,  6,  2,  2,  0,
       19      3,  7,  2,  2,  0

};
```

【図９４Ａ】

抽選呼び出し設定テーブル（【TH_001】サブ変動パターン用）

```
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                          抽選呼び出し設定データ作成（【TH_001】サブ変動パターン）
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_lot000[]={
抽選呼び出し設定数⇒    8,     //予約最大数
ﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ番号⇒          1,  4,  ・・・,188,
  //（【TH_004】図柄抽選）,（【TH_003】SP抽選）,・・・,（【TH_275】大当り時次回開始背景）,
判定ｶｳﾝﾄ数↓
          0     0,  0, ・・・,   1,
          1     1,  0,          1,
          2     1,  0,          1,
          3     1,  0,          1,
          4     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
         21     1,  1,          1,
         22     1,  0,          1,
         23     1,  0,          1,
         24     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
         56     1,  1,          1,
         57     1,  0,          1,
         58     1,  0,          1,
         59     1,  0,          1,
         60     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
         77     1,  1,          1,
         78     1,  0,          1,
         79     1,  0,          1,
         80     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        112     1,  1,          1,
        113     1,  0,          1,
        114     1,  0,          1,
        115     1,  0,          1,
        116     1,  0,          1,
        117     1,  1,          1,
        118     1,  0,          1,
        119     1,  1,          1,
```

【図９４Ｂ】

```
判定ｶｳﾝﾄ数↓
        120     1,  0,          1,
        121     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        153     1,  1,          1,
        154     1,  0,          1,
        155     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        168     1,  1,          1,
        169     1,  0,          1,
        170     1,  0,          1,
        171     1,  0,          1,
        172     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        187     1,  1,          1,
        188     1,  0,          1,
        189     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        220     1,  1,          1,
        221     1,  0,          1,
        222     1,  1,          1,
        223     1,  1,          1,
        224     0,  0,          1,
        225     0,  0,          1,
        226     1,  1,          1,
        ・・          ・・・（同一値省略）・・・
        234     1,  1,          1,
        235     1,  1,          1,
    };
```

備考：抽選予約情報　抽選予約無し＝０、抽選予約有り（抽選予約済み指定）＝１

【図９５】

抽選呼び出し設定テーブル（【TH_004】図柄抽選用）

```
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                          抽選呼び出し設定データ作成（【TH_004】図柄抽選）
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_lot001[]={
抽選呼び出し設定数⇒    2,     //予約最大数
ﾊﾞﾘｴｰｼｮﾝ番号⇒          2,  3,
  //（【TH_272】再結成ボーナス）,（【TH_273】いきなりラッキーパト,
判定ｶｳﾝﾄ数↓
          0     0,  0,     //抽選予約情報
          1     0,  0,
          2     0,  1,
          3     1,  0,
          4     0,  1,
          5     1,  0,
          6     0,  1,
          7     1,  0,
          8     0,  1,
          9     1,  0,
         10     0,  1,
         11     1,  0,
         12     0,  1,
         13     1,  0,
         14     1,  0,
         15     1,  0,
         16     1,  0,
         17     1,  0,
         18     1,  0,
         19     1,  0
    };
```

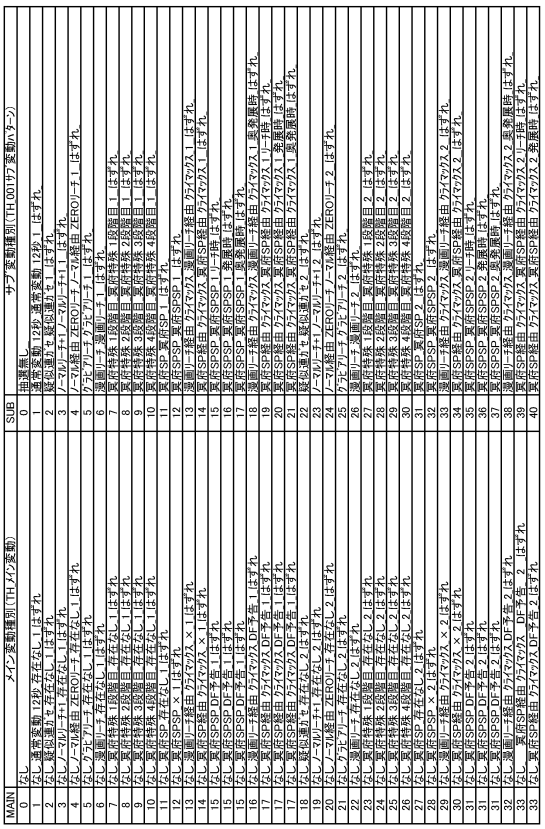
備考：抽選予約情報　抽選予約無し＝0、抽選予約有り（抽選予約済み指定）＝1

【図９６】

抽選テーブル選択用テーブル（【TH_004】図柄抽選用）

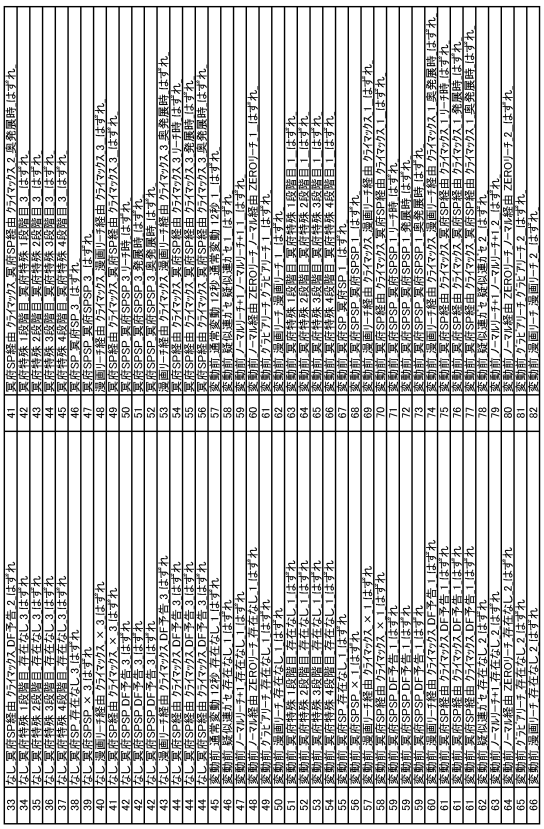
```
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
//                          抽選テーブル選択用テーブル（【TH_004】図柄抽選）
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////
const UINT16 En_lot_dt_tbl001[]={
判定回数情報⇒    3,   //パーツ最大数
ｵﾌｾｯﾄﾊﾟｰﾂ番号⇒    3, 13, 28,
  //(TH_プレミアアップ),(TH_セブンカウンタ),(TH_復活演出出現率UP),
選択用ｵﾌｾｯﾄ番号
        0    1,       //テーブル番号1（OFF,OFF,OFF）
        1    2,       //テーブル番号2（ON,OFF,OFF）
        2    3,       //テーブル番号3（OFF,ON,OFF）
        3    2,       //テーブル番号2（ON,ON,OFF）
        4    4,       //テーブル番号4（OFF,OFF,ON）
        5    5,       //テーブル番号5（ON,OFF,ON）
        6    3,       //テーブル番号3（OFF,ON,ON）
        7    2,       //テーブル番号2（ON,ON,ON）
    };
```

【図９７Ａ】



MAIN	メイン変動種別(TH_メイン変動)	SUB	サブ変動種別(TH_001サブ変動パターン)
0	なし	0	通常変動（2秒）通常変動（2秒）_1 はずれ
1	なし 通常変動（2秒）存在なし_1 はずれ	1	通常変動_1
2	なし 擬似連ｶﾞｾｯﾄ 存在なし_1 はずれ	2	擬似連ｶﾞｾｯﾄ_1
3	なし ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_1 はずれ	3	ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ_1
4	なし ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→1 はずれ	4	ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→1 はずれ
5	なし ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_1 はずれ	5	ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ_1 はずれ
6	なし 漫画ﾘｰﾁ 存在なし_1 はずれ	6	漫画ﾘｰﾁ 漫画ﾘｰﾁ_1 はずれ
7	なし 異府特殊 1段階目 存在なし_1 はずれ	7	異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目_1 はずれ
8	なし 異府特殊 2段階目 存在なし_1 はずれ	8	異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目_1 はずれ
9	なし 異府特殊 3段階目 存在なし_1 はずれ	9	異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_1 はずれ
10	なし 異府特殊 4段階目 存在なし_1 はずれ	10	異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_1 はずれ
11	なし 異府SSP 存在なし_1 はずれ	11	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
12	なし 漫画ﾘｰﾁ 存在なし_1 はずれ	12	漫画ﾘｰﾁ 漫画ﾘｰﾁ_1 はずれ
13	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 1 はずれ	13	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_1 はずれ
14	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 1 はずれ	14	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 はずれ
15	なし 異府SSP DF予告 1 はずれ	15	異府SSP 異府SSP_1 ﾘｰﾁ時 はずれ
16	なし 異府SSP DF予告 1 はずれ	16	異府SSP 異府SSP_1 発展時 はずれ
17	なし 異府SSP DF予告 1 はずれ	17	異府SSP 異府SSP_1 奥発展時 はずれ
18	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 はずれ	18	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_1 奥発展時 はずれ
19	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 はずれ	19	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 ﾘｰﾁ時 はずれ
20	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 はずれ	20	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 発展時 はずれ
21	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 はずれ	21	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 奥発展時 はずれ
22	なし 擬似連ｶﾞｾｯﾄ 存在なし_1 はずれ	22	擬似連ｶﾞｾｯﾄ 擬似連ｶﾞｾｯﾄ_1 はずれ
23	なし ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→2 はずれ	23	ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→2 はずれ
24	なし ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_2 はずれ	24	ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
25	なし 漫画ﾘｰﾁ 存在なし_2 はずれ	25	漫画ﾘｰﾁ 漫画ﾘｰﾁ_2 はずれ
26	なし 異府特殊 1段階目 存在なし_2 はずれ	26	異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目_2 はずれ
27	なし 異府特殊 2段階目 存在なし_2 はずれ	27	異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目_2 はずれ
28	なし 異府特殊 3段階目 存在なし_2 はずれ	28	異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_2 はずれ
29	なし 異府特殊 4段階目 存在なし_2 はずれ	29	異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_2 はずれ
30	なし 異府SSP 存在なし_2 はずれ	30	異府SSP 異府SSP_2 はずれ
31	なし 漫画ﾘｰﾁ 存在なし_2 はずれ	31	漫画ﾘｰﾁ 漫画ﾘｰﾁ_2 はずれ
32	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 はずれ	32	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
33	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 はずれ	33	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
34	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 はずれ	34	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
35	なし 異府SSP DF予告 2 はずれ	35	異府SSP 異府SSP_2 ﾘｰﾁ時 はずれ
36	なし 異府SSP DF予告 2 はずれ	36	異府SSP 異府SSP_2 発展時 はずれ
37	なし 異府SSP DF予告 2 はずれ	37	異府SSP 異府SSP_2 奥発展時 はずれ
38	なし 異府SSP DF予告 2 はずれ	38	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 はずれ
39	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	39	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 ﾘｰﾁ時 はずれ
40	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	40	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 はずれ
41	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	41	異府SSP昇由 ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 はずれ
42	なし 異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目 DF予告 3 はずれ	42	異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目_3 はずれ
43	なし 異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目 DF予告 3 はずれ	43	異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目_3 はずれ
44	なし 異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目 DF予告 3 はずれ	44	異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_3 はずれ
45	なし 異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目 DF予告 3 はずれ	45	異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_3 はずれ
46	なし 異府SSP 異府SSP_3 はずれ	46	異府SSP 異府SSP_3 はずれ
47	なし 異府SSP 異府SSP_3 はずれ	47	異府SSP 異府SSP_3 はずれ
48	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 はずれ	48	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_3 はずれ
49	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 はずれ	49	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 はずれ
50	なし 異府SSP DF予告 3 はずれ	50	異府SSP 異府SSP_3 ﾘｰﾁ時 はずれ
51	なし 異府SSP DF予告 3 はずれ	51	異府SSP 異府SSP_3 発展時 はずれ
52	なし 異府SSP DF予告 3 はずれ	52	異府SSP 異府SSP_3 奥発展時 はずれ
53	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ	53	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 はずれ
54	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ	54	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 ﾘｰﾁ時 はずれ
55	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ	55	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 発展時 はずれ
56	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ	56	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 はずれ
57	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	57	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
58	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	58	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
59	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	59	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
60	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	60	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
61	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	61	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
62	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	62	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
63	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	63	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
64	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	64	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
65	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	65	異府SSP 異府SSP_1 はずれ
66	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	66	異府SSP 異府SSP_1 はずれ

【図９７Ｂ】



MAIN	メイン変動種別(TH_メイン変動)	SUB	サブ変動種別(TH_001サブ変動パターン)
67	異動前 異府特殊 1段階目 存在なし_2 はずれ	83	異動前 異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目_2 はずれ
68	異動前 異府特殊 2段階目 存在なし_2 はずれ	84	異動前 異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目_2 はずれ
69	異動前 異府特殊 3段階目 存在なし_2 はずれ	85	異動前 異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_2 はずれ
70	異動前 異府特殊 4段階目 存在なし_2 はずれ	86	異動前 異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_2 はずれ
71	異動前 異府SSP 存在なし_2 はずれ	87	異動前 異府SSP 異府SSP_2 はずれ
72	異動前 異府SSP × 2 はずれ	88	異動前 異府SSP 異府SSP_2 はずれ
73	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 はずれ	89	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
74	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 はずれ	90	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 はずれ
75	異動前 異府SSP DF予告 2 はずれ	91	異動前 異府SSP 異府SSP_2 ﾘｰﾁ時 はずれ
76	異動前 異府SSP DF予告 2 はずれ	92	異動前 異府SSP 異府SSP_2 発展時 はずれ
77	異動前 異府SSP DF予告 2 はずれ	93	異動前 異府SSP 異府SSP_2 奥発展時 はずれ
78	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	94	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 はずれ
79	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	95	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 ﾘｰﾁ時 はずれ
80	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	96	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 発展時 はずれ
81	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 はずれ	97	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 はずれ
82	異動前 異府SSP 異府SSP_3 はずれ	98	異動前 異府SSP 異府SSP_3 はずれ
83	異動前 異府SSP 異府SSP_3 はずれ	99	異動前 異府SSP 異府SSP_3 はずれ
84	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 はずれ	100	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_3 はずれ
85	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 はずれ	101	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 はずれ
86	異動前 異府SSP DF予告 3 はずれ	102	異動前 異府SSP 異府SSP_3 ﾘｰﾁ時 はずれ
87	異動前 異府SSP DF予告 3 はずれ	103	異動前 異府SSP 異府SSP_3 発展時 はずれ
88	異動前 異府SSP DF予告 3 はずれ	104	異動前 異府SSP 異府SSP_3 奥発展時 はずれ
89	なし 通常変動 25秒 通常変動 25秒_1 はずれ	105	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ
90	なし 通常変動 60秒 通常変動 60秒_1 はずれ	106	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ
91	なし 通常変動 80秒 通常変動 80秒_1 はずれ	107	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ
92	なし 先読み予告 ZERO(ｰ)→煽り失敗 存在なし_1 はずれ	108	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 はずれ
93	なし 先読み予告 ZERO(ｰ)→煽り失敗 存在なし_1 はずれ	109	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
94	なし ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_1 はずれ	110	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
95	なし ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_1 はずれ	111	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
96	なし ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ 当り ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ_1 あたり	112	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
97	なし ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→1 あたり	113	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
98	なし ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_1 あたり	114	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
99	なし 異府特殊 1段階目 存在なし_1 あたり	115	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
100	なし 異府特殊 2段階目 存在なし_1 あたり	116	異動前 異府SSP 異府SSP_1 はずれ
101	なし 異府特殊 3段階目 存在なし_1 あたり	125	異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_1 あたり
102	なし 異府特殊 4段階目 存在なし_1 あたり	126	異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_1 あたり
103	なし 異府SSP 存在なし_1 あたり	127	異府SSP 異府SSP_1 あたり
104	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 1 あたり	128	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_1 あたり
105	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 1 あたり	129	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 あたり
106	なし 異府SSP DF予告 1 あたり	130	異府SSP 異府SSP_1 ﾘｰﾁ時 あたり
107	なし 異府SSP DF予告 1 あたり	131	異府SSP 異府SSP_1 発展時 あたり
108	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 あたり	132	異府SSP 異府SSP_1 奥発展時 あたり
109	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 あたり	133	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_1 奥発展時 あたり
110	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 あたり	134	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 ﾘｰﾁ時 あたり
111	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 1 あたり	135	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 奥発展時 あたり
112	なし 異府特殊 1段階目 存在なし_2 あたり	136	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_1 奥発展時 あたり
113	なし 異府特殊 2段階目 存在なし_2 あたり	137	異動前 ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→2 あたり
114	なし 異府特殊 3段階目 存在なし_2 あたり	138	異動前 ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→ﾉｰﾏﾙ昇由 ZERO(ｰ)→2 あたり
115	なし 異府特殊 4段階目 存在なし_2 あたり	139	異動前 ｳﾙﾄﾗﾁｬﾝｽﾀｲﾑ→ﾁｬﾝｽ 存在なし_2 あたり
116	なし 異府SSP × 2 あたり	140	異府特殊 1段階目 異府特殊 1段階目_2 あたり
117	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 あたり	141	異府特殊 2段階目 異府特殊 2段階目_2 あたり
118	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 2 あたり	142	異府特殊 3段階目 異府特殊 3段階目_2 あたり
119	なし 異府SSP DF予告 2 あたり	143	異府特殊 4段階目 異府特殊 4段階目_2 あたり
120	なし 異府SSP DF予告 2 あたり	144	異府SSP 異府SSP_2 あたり
121	なし 異府SSP DF予告 2 あたり	145	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 あたり
122	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 あたり	146	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 あたり
123	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 2 あたり	147	異府SSP 異府SSP_2 ﾘｰﾁ時 あたり
124	なし ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ 当り ﾁｬﾝｽ_3 あたり	148	異府SSP 異府SSP_2 発展時 あたり
125	なし 異府特殊 1段階目 存在なし_3 あたり	149	異府SSP 異府SSP_2 奥発展時 あたり
126	なし 異府特殊 2段階目 存在なし_3 あたり	150	漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 あたり
127	なし 異府特殊 3段階目 存在なし_3 あたり	151	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 ﾘｰﾁ時 あたり
128	なし 異府特殊 4段階目 存在なし_3 あたり	152	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 発展時 あたり
129	なし 異府SSP 存在なし_3 あたり	153	異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_2 奥発展時 あたり
130	なし 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 あたり	154	異動前 異府SSP 異府SSP_3 ﾘｰﾁ時 あたり
131	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 あたり	155	異動前 異府SSP 異府SSP_3 発展時 あたり
132	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ × 3 あたり	156	異動前 異府SSP 異府SSP_3 奥発展時 あたり
133	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 あたり	157	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 あたり
134	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 あたり	158	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 ﾘｰﾁ時 あたり
135	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 あたり	159	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 発展時 あたり
136	なし 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ DF予告 3 あたり	160	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 あたり
137	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	161	異動前 ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ 当り ﾉｰﾏﾙ→ﾁｬﾝｽ_3 あたり
138	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	162	異動前 異府SSP 異府SSP_3 ﾘｰﾁ時 あたり
139	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	163	異動前 異府SSP 異府SSP_3 発展時 あたり
140	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	164	異動前 異府SSP 異府SSP_3 奥発展時 あたり
141	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	165	異動前 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ 漫画ﾘｰﾁ昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 あたり
142	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ	166	異動前 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ 異府SSP昇由 ﾁｬﾝｽ_3 奥発展時 あたり
143	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
144	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
145	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
146	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
147	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
148	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
149	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
150	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
151	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
152	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
153	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
154	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
155	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
156	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
157	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
158	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
159	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
160	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
161	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
162	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
163	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
164	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
165	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		
166	なし 異府SSP 異府SSP_1 はずれ		

【図９７Ｃ】

【図９７Ｄ】

「【TH_001】サブ変動パターン」（サブ変動抽選）に基づく抽選フラグ情報（抽選フラグ値）の設定例

NO.	TH_001 サブ変動パターン	抽選フラグ情報 復活箇所	変動前	サブ変動	SPリーチの種類	疑似連	疑似連回数
0	抽選無し	0	0	0	0	0	0
1	通常変動 12秒_通常変動 12秒_1 はずれ	0	0	1	0	0	0
2	疑似連カセ 疑似連カセ_1 はずれ	0	0	2	0	0	0
3	ノーマルリーチ+1 ノーマルリーチ+1_1 はずれ	0	0	3	1	0	0
4	ノーマル経由 ZEROリーチ ノーマル経由 ZEROリーチ_1 はずれ	0	0	4	2	0	0
5	ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1 はずれ	0	0	5	3	0	0
6	漫画リーチ 漫画リーチ_1 はずれ	0	0	6	4	0	0
7	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1 はずれ	0	0	7	5	0	0
8	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1 はずれ	0	0	8	5	0	0
9	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1 はずれ	0	0	9	5	0	0
10	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1 はずれ	0	0	10	5	0	0
11	冥府SP 冥府SP_1 はずれ	0	0	11	6	0	0
12	冥府SPSP 冥府SPSP_1 はずれ	0	0	12	7	0	0
13	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 はずれ	0	0	13	8	0	0
14	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 はずれ	0	0	14	9	0	0
15	冥府SPSP 冥府SPSP_1 リーチ時 はずれ	0	0	15	7	0	0
16	冥府SPSP 冥府SPSP_1 発展時 はずれ	0	0	16	7	0	0
17	冥府SPSP 冥府SPSP_1 奥発展時 はずれ	0	0	17	7	0	0
18	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 はずれ	0	0	18	8	0	0
19	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 リーチ時 はずれ	0	0	19	9	0	0
20	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 発展時 はずれ	0	0	20	9	0	0
21	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 はずれ	0	0	21	9	0	0
22	疑似連カセ 疑似連カセ_2 はずれ	0	0	2	0	1	1
23	ノーマルリーチ+1 ノーマルリーチ+1_2 はずれ	0	0	3	1	1	1
24	ノーマル経由 ZEROリーチ ノーマル経由 ZEROリーチ_2 はずれ	0	0	4	2	1	1
25	ｸﾗｲﾏｯｸｽ ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 はずれ	0	0	5	3	1	1
26	漫画リーチ 漫画リーチ_2 はずれ	0	0	6	4	1	1
27	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2 はずれ	0	0	7	5	1	1
28	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2 はずれ	0	0	8	5	1	1
29	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2 はずれ	0	0	9	5	1	1
30	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2 はずれ	0	0	10	5	1	1
31	冥府SP 冥府SP_2 はずれ	0	0	11	6	1	1
32	冥府SPSP 冥府SPSP_2 はずれ	0	0	12	7	1	1
33	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 はずれ	0	0	13	8	1	1
34	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 はずれ	0	0	14	9	1	1
35	冥府SPSP 冥府SPSP_2 リーチ時 はずれ	0	0	15	7	1	1
36	冥府SPSP 冥府SPSP_2 発展時 はずれ	0	0	16	7	1	1
37	冥府SPSP 冥府SPSP_2 奥発展時 はずれ	0	0	17	7	1	1
38	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 奥発展時 はずれ	0	0	18	8	1	1
39	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 リーチ時 はずれ	0	0	19	9	1	1
40	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 発展時 はずれ	0	0	20	9	1	1
41	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 奥発展時 はずれ	0	0	21	9	1	1
42	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3 はずれ	0	0	7	5	1	2
43	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3 はずれ	0	0	8	5	1	2
44	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3 はずれ	0	0	9	5	1	2
45	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3 はずれ	0	0	10	5	1	2
46	冥府SP 冥府SP_3 はずれ	0	0	11	6	1	2
47	冥府SPSP 冥府SPSP_3 はずれ	0	0	12	7	1	2
48	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 はずれ	0	0	13	8	1	2
49	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 はずれ	0	0	14	9	1	2
50	冥府SPSP 冥府SPSP_3 リーチ時 はずれ	0	0	15	7	1	2
51	冥府SPSP 冥府SPSP_3 発展時 はずれ	0	0	16	7	1	2
52	冥府SPSP 冥府SPSP_3 奥発展時 はずれ	0	0	17	7	1	2
53	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 奥発展時 はずれ	0	0	18	8	1	2
54	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 リーチ時 はずれ	0	0	19	9	1	2
55	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 発展時 はずれ	0	0	20	9	1	2
56	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 奥発展時 はずれ	0	0	21	9	1	2
57	変動前_通常変動 12秒_通常変動 12秒_1 はずれ	0	0	1	0	0	0
58	変動前_疑似連カセ 疑似連カセ_1 はずれ	0	1	2	0	0	0
59	変動前_ノーマルリーチ+1 ノーマルリーチ+1_1 はずれ	0	1	3	1	0	0
60	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ ノーマル経由 ZEROリーチ_1 はずれ	0	1	4	2	0	0
61	変動前_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1 はずれ	0	1	5	3	0	0
62	変動前_漫画リーチ 漫画リーチ_1 はずれ	0	1	6	4	0	0
63	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1 はずれ	0	1	7	5	0	0
64	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1 はずれ	0	1	8	5	0	0
65	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1 はずれ	0	1	9	5	0	0
66	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1 はずれ	0	1	10	5	0	0
67	変動前_冥府SP 冥府SP_1 はずれ	0	1	11	6	0	0
68	変動前_冥府SPSP 冥府SPSP_1 はずれ	0	1	12	7	0	0
69	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 はずれ	0	1	13	8	0	0
70	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 はずれ	0	1	14	9	0	0
71	変動前_冥府SPSP 冥府SPSP_1 リーチ時 はずれ	0	1	15	7	0	0
72	変動前_冥府SPSP 冥府SPSP_1 発展時 はずれ	0	1	16	7	0	0
73	変動前_冥府SPSP 冥府SPSP_1 奥発展時 はずれ	0	1	17	7	0	0
74	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ 漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 はずれ	0	1	18	8	0	0
75	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 リーチ時 はずれ	0	1	19	9	0	0
76	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 発展時 はずれ	0	1	20	9	0	0
77	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 はずれ	0	1	21	9	0	0
78	変動前_疑似連カセ 疑似連カセ_2 はずれ	0	1	2	0	1	1

【図９８Ａ】

【図９８Ｂ】

132	なし_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	167	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 発展時 あたり
132	なし_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	168	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 奥発展時 あたり
133	なし_直当り 存在なし_3 あたり	169	COME ON RUSH_直当り COME ON RUSH 直当り_3 あたり
134	なし_全回転 存在なし_4 あたり	170	全回転_全回転_4 あたり
135	変動前_ノーマルリーチ 当り_存在なし_1 あたり	171	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_1 あたり
136	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_存在なし_1 あたり	172	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_1 あたり
137	変動前_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_存在なし_1 あたり	173	変動前_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1 あたり
138	変動前_冥府特殊 1段階目_存在なし_1 あたり	174	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1 あたり
139	変動前_冥府特殊 2段階目_存在なし_1 あたり	175	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1 あたり
140	変動前_冥府特殊 3段階目_存在なし_1 あたり	176	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1 あたり
141	変動前_冥府特殊 4段階目_存在なし_1 あたり	177	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1 あたり
142	変動前_冥府SPSP ×_1 あたり	178	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1 あたり
143	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_1 あたり	179	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 あたり
144	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_1 あたり	180	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 あたり
145	変動前_冥府SPSP DF予告_1 あたり	181	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1 リーチ時 あたり
145	変動前_冥府SPSP DF予告_1 あたり	182	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1 発展時 あたり
145	変動前_冥府SPSP DF予告_1 あたり	183	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1 奥発展時 あたり
146	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_1 あたり	184	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 あたり
147	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_1 あたり	185	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 リーチ時 あたり
147	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_1 あたり	186	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 発展時 あたり
147	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_1 あたり	187	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1 奥発展時 あたり
148	変動前_ノーマルリーチ 当り_存在なし_2 あたり	188	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_2 あたり
149	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_存在なし_2 あたり	189	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_2 あたり
150	変動前_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_存在なし_2 あたり	190	変動前_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2 あたり
151	変動前_冥府特殊 1段階目_存在なし_2 あたり	191	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2 あたり
152	変動前_冥府特殊 2段階目_存在なし_2 あたり	192	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2 あたり
153	変動前_冥府特殊 3段階目_存在なし_2 あたり	193	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2 あたり
154	変動前_冥府特殊 4段階目_存在なし_2 あたり	194	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2 あたり
155	変動前_冥府SPSP ×_2 あたり	195	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2 あたり
156	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_2 あたり	196	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 あたり
157	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_2 あたり	197	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 あたり
158	変動前_冥府SPSP DF予告_2 あたり	198	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2 リーチ時 あたり
158	変動前_冥府SPSP DF予告_2 あたり	199	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2 発展時 あたり
158	変動前_冥府SPSP DF予告_2 あたり	200	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2 奥発展時 あたり
159	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_2 あたり	201	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 奥発展時 あたり
160	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_2 あたり	202	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 リーチ時 あたり
160	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_2 あたり	203	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 発展時 あたり
160	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_2 あたり	204	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2 奥発展時 あたり
161	変動前_ノーマルリーチ 当り_存在なし_3 あたり	205	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_3 あたり
162	変動前_冥府特殊 1段階目_存在なし_3 あたり	206	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3 あたり
163	変動前_冥府特殊 2段階目_存在なし_3 あたり	207	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3 あたり
164	変動前_冥府特殊 3段階目_存在なし_3 あたり	208	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3 あたり

【図９８Ｆ】

165	変動前_冥府特殊 4段階目_存在なし_3 あたり	209	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3 あたり
166	変動前_冥府SPSP ×_3 あたり	210	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3 あたり
167	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_3 あたり	211	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 あたり
168	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ ×_3 あたり	212	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 あたり
169	変動前_冥府SPSP DF予告_3 あたり	213	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3 リーチ時 あたり
169	変動前_冥府SPSP DF予告_3 あたり	214	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3 発展時 あたり
169	変動前_冥府SPSP DF予告_3 あたり	215	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3 奥発展時 あたり
170	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	216	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 奥発展時 あたり
171	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	217	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 リーチ時 あたり
171	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	218	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 発展時 あたり
171	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ DF予告_3 あたり	219	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3 奥発展時 あたり
172	変動前_直当り 存在なし_3 あたり	220	変動前_COME ON RUSH 直当り COME ON RUSH 直当り_3 あたり
173	変動前_全回転 存在なし_4 あたり	221	変動前_全回転_全回転_4 あたり
174	なし_先読み経由 ZEROリーチ 存在なし_1 あたり	222	先読み経由 ZEROリーチ_先読み経由 ZEROリーチ_1 あたり
175	なし_ﾏﾝｺﾞｳVSﾊｲﾎﾞｰﾙ 存在なし_1 あたり	223	ﾏﾝｺﾞｳVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_ﾏﾝｺﾞｳVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_1 あたり
176	変動図柄不一致	224	変動図柄不一致_ｴﾗｰ用
177	残保留	225	残保留_残保留1_ｴﾗｰ用
178	なし_漫画リーチ 復活_存在なし_1 あたり	226	漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_1 あたり
179	なし_漫画リーチ 復活_存在なし_2 あたり	227	漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_2 あたり
180	なし_冥府SP 復活_存在なし_1 あたり	228	冥府SP 復活_冥府SP 復活_1 あたり
181	なし_冥府SP 復活_存在なし_2 あたり	229	冥府SP 復活_冥府SP 復活_2 あたり
182	なし_冥府SP 復活_存在なし_3 あたり	230	冥府SP 復活_冥府SP 復活_3 あたり
183	変動前_漫画リーチ 復活_存在なし_1 あたり	231	変動前_漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_1 あたり
184	変動前_漫画リーチ 復活_存在なし_2 あたり	232	変動前_漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_2 あたり
185	変動前_冥府SP 復活_存在なし_1 あたり	233	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_1 あたり
186	変動前_冥府SP 復活_存在なし_2 あたり	234	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_2 あたり
187	変動前_冥府SP 復活_存在なし_3 あたり	235	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3 あたり

【図９８７Ｅ】

【図９８７Ｆ】

【図９８Ｃ】

79	変動前_ノーマルリーチ+1_ノーマルリーチ+1_2_はずれ_	0	1	3	1	1	1
80	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_2_はずれ_	0	1	4	2	1	1
81	変動前_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2_はずれ_	0	1	5	3	1	1
82	変動前_漫画リーチ_漫画リーチ_2_はずれ_	0	1	6	4	1	1
83	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2_はずれ_	0	1	7	5	1	1
84	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2_はずれ_	0	1	8	5	1	1
85	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2_はずれ_	0	1	9	5	1	1
86	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2_はずれ_	0	1	10	5	1	1
87	変動前_冥府SP_冥府SP_2_はずれ_	0	1	11	6	1	1
88	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_はずれ_	0	1	12	7	1	1
89	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_はずれ_	0	1	13	8	1	1
90	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_はずれ_	0	1	14	9	1	1
91	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_リーチ時_はずれ_	0	1	15	7	1	1
92	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_発展時_はずれ_	0	1	16	7	1	1
93	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_奥発展時_はずれ_	0	1	17	7	1	1
94	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_はずれ_	0	1	18	8	1	1
95	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_リーチ時_はずれ_	0	1	19	9	1	1
96	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_はずれ_	0	1	20	9	1	1
97	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_はずれ_	0	1	21	9	1	1
98	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3_はずれ_	0	1	7	5	1	2
99	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3_はずれ_	0	1	8	5	1	2
100	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3_はずれ_	0	1	9	5	1	2
101	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3_はずれ_	0	1	10	5	1	2
102	変動前_冥府SP_冥府SP_3_はずれ_	0	1	11	6	1	2
103	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_はずれ_	0	1	12	7	1	2
104	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_はずれ_	0	1	13	8	1	2
105	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_はずれ_	0	1	14	9	1	2
106	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_リーチ時_はずれ_	0	1	15	7	1	2
107	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_発展時_はずれ_	0	1	16	7	1	2
108	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_奥発展時_はずれ_	0	1	17	7	1	2
109	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_はずれ_	0	1	18	8	1	2
110	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_リーチ時_はずれ_	0	1	19	9	1	2
111	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_はずれ_	0	1	20	9	1	2
112	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_はずれ_	0	1	21	9	1	2
113	通常変動 25秒_通常変動 25秒_1_はずれ_	0	0	22	0	0	0
114	通常変動 60秒_通常変動 60秒_1_はずれ_	0	0	23	0	0	0
115	通常変動 80秒_通常変動 80秒_1_はずれ_	0	0	24	0	0	0
116	先読み経由 ZEROリーチ煽り失敗_先読み経由 ZEROリーチ煽り失敗_1_はずれ_	0	0	25	0	0	0
117	先読み経由 ZEROリーチ_先読み経由 ZEROリーチ_1_はずれ_	0	0	26	2	0	0
118	ｱｶﾊﾈ襲来イベント失敗_ｱｶﾊﾈ襲来イベント失敗_1_はずれ_	0	0	27	0	0	0
119	ﾏﾝｺﾞｸVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_ﾏﾝｺﾞｸVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_1_はずれ_	0	0	28	10	0	0

【図９８Ｄ】

120	ノーマルリーチ_当り_ノーマルリーチ_当り_1_あたり_	0	0	29	1	0	0
121	ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_1_あたり_	2	0	4	2	0	0
122	ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1_あたり_	2	0	5	3	0	0
123	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1_あたり_	1	0	7	5	0	0
124	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1_あたり_	1	0	8	5	0	0
125	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1_あたり_	1	0	9	5	0	0
126	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1_あたり_	1	0	10	5	0	0
127	冥府SPSP_冥府SPSP_1_あたり_	1	0	12	7	0	0
128	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_あたり_	1	0	13	8	0	0
129	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_あたり_	1	0	14	9	0	0
130	冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_あたり_	1	0	15	7	0	0
131	冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_あたり_	1	0	16	7	0	0
132	冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_あたり_	1	0	17	7	0	0
133	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり_	1	0	18	8	0	0
134	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_リーチ時_あたり_	1	0	19	9	0	0
135	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_あたり_	1	0	20	9	0	0
136	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり_	1	0	21	9	0	0
137	ノーマルリーチ_当り_ノーマルリーチ_当り_2_あたり_	0	0	29	1	1	1
138	ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_2_あたり_	2	0	4	2	1	1
139	ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2_あたり_	2	0	5	3	1	1
140	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2_あたり_	1	0	7	5	1	1
141	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2_あたり_	1	0	8	5	1	1
142	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2_あたり_	1	0	9	5	1	1
143	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2_あたり_	1	0	10	5	1	1
144	冥府SPSP_冥府SPSP_2_あたり_	1	0	12	7	1	1
145	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_あたり_	1	0	13	8	1	1
146	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_あたり_	1	0	14	9	1	1
147	冥府SPSP_冥府SPSP_2_リーチ時_あたり_	1	0	15	7	1	1
148	冥府SPSP_冥府SPSP_2_発展時_あたり_	1	0	16	7	1	1
149	冥府SPSP_冥府SPSP_2_奥発展時_あたり_	1	0	17	7	1	1
150	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり_	1	0	18	8	1	1
151	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_リーチ時_あたり_	1	0	19	9	1	1
152	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_あたり_	1	0	20	9	1	1
153	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり_	1	0	21	9	1	1
154	ノーマルリーチ_当り_ノーマルリーチ_当り_3_あたり_	0	0	29	1	1	2
155	冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3_あたり_	1	0	7	5	1	2
156	冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3_あたり_	1	0	8	5	1	2
157	冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3_あたり_	1	0	9	5	1	2
158	冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3_あたり_	1	0	10	5	1	2
159	冥府SPSP_冥府SPSP_3_あたり_	1	0	12	7	1	2
160	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_あたり_	1	0	13	8	1	2

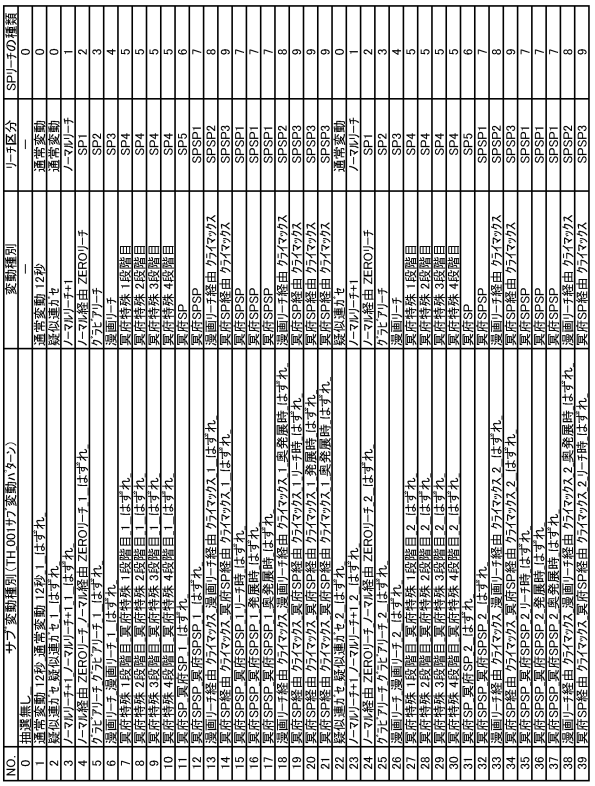
【図９８Ｅ】

161	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_あたり_	1	0	14	9	1	2
162	冥府SPSP_冥府SPSP_3_リーチ時_あたり_	1	0	15	7	1	2
163	冥府SPSP_冥府SPSP_3_発展時_あたり_	1	0	16	7	1	2
164	冥府SPSP_冥府SPSP_3_奥発展時_あたり_	1	0	17	7	1	2
165	漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり_	1	0	18	8	1	2
166	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_リーチ時_あたり_	1	0	19	9	1	2
167	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_あたり_	1	0	20	9	1	2
168	冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり_	1	0	21	9	1	2
169	COME ON RUSH 直当り_COME ON RUSH 直当り_3_あたり_	0	0	30	0	1	2
170	全回転 全回転_4_あたり_	0	0	31	11	1	3
171	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_1_あたり_	0	1	29	1	0	0
172	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_1_あたり_	2	1	4	2	0	0
173	変動前_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_1_あたり_	2	1	5	3	0	0
174	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_1_あたり_	1	1	7	5	0	0
175	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_1_あたり_	1	1	8	5	0	0
176	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_1_あたり_	1	1	9	5	0	0
177	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_1_あたり_	1	1	10	5	0	0
178	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_あたり_	1	1	12	7	0	0
179	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_あたり_	1	1	13	8	0	0
180	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_あたり_	1	1	14	9	0	0
181	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_リーチ時_あたり_	1	1	15	7	0	0
182	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_発展時_あたり_	1	1	16	7	0	0
183	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_1_奥発展時_あたり_	1	1	17	7	0	0
184	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり_	1	1	18	8	0	0
185	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_リーチ時_あたり_	1	1	19	9	0	0
186	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_発展時_あたり_	1	1	20	9	0	0
187	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_1_奥発展時_あたり_	1	1	21	9	0	0
188	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_2_あたり_	0	1	29	1	1	1
189	変動前_ノーマル経由 ZEROリーチ_ノーマル経由 ZEROリーチ_2_あたり_	2	1	4	2	1	1
190	変動前_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_ｸﾞﾗﾋﾞｱﾘｰﾁ_2_あたり_	2	1	5	3	1	1
191	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_2_あたり_	1	1	7	5	1	1
192	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_2_あたり_	1	1	8	5	1	1
193	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_2_あたり_	1	1	9	5	1	1
194	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_2_あたり_	1	1	10	5	1	1
195	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_あたり_	1	1	12	7	1	1
196	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_あたり_	1	1	13	8	1	1
197	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_あたり_	1	1	14	9	1	1
198	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_リーチ時_あたり_	1	1	15	7	1	1
199	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_発展時_あたり_	1	1	16	7	1	1
200	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_2_奥発展時_あたり_	1	1	17	7	1	1
201	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり_	1	1	18	8	1	1

【図９８Ｆ】

202	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_リーチ時_あたり_	1	1	19	9	1	1
203	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_発展時_あたり_	1	1	20	9	1	1
204	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_2_奥発展時_あたり_	1	1	21	9	1	1
205	変動前_ノーマルリーチ 当り_ノーマルリーチ 当り_3_あたり_	0	1	29	1	1	2
206	変動前_冥府特殊 1段階目_冥府特殊 1段階目_3_あたり_	1	1	7	5	1	2
207	変動前_冥府特殊 2段階目_冥府特殊 2段階目_3_あたり_	1	1	8	5	1	2
208	変動前_冥府特殊 3段階目_冥府特殊 3段階目_3_あたり_	1	1	9	5	1	2
209	変動前_冥府特殊 4段階目_冥府特殊 4段階目_3_あたり_	1	1	10	5	1	2
210	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_あたり_	1	1	12	7	1	2
211	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_あたり_	1	1	13	8	1	2
212	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_あたり_	1	1	14	9	1	2
213	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_リーチ時_あたり_	1	1	15	7	1	2
214	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_発展時_あたり_	1	1	16	7	1	2
215	変動前_冥府SPSP_冥府SPSP_3_奥発展時_あたり_	1	1	17	7	1	2
216	変動前_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_漫画リーチ経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり_	1	1	18	8	1	2
217	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_リーチ時_あたり_	1	1	19	9	1	2
218	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_発展時_あたり_	1	1	20	9	1	2
219	変動前_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_冥府SP経由 ｸﾗｲﾏｯｸｽ_3_奥発展時_あたり_	1	1	21	9	1	2
220	変動前_COME ON RUSH 直当り_COME ON RUSH 直当り_3_あたり_	0	1	30	0	1	2
221	変動前_全回転 全回転_4_あたり_	0	1	31	11	1	3
222	先読み経由 ZEROリーチ_先読み経由 ZEROリーチ_1_あたり_	2	0	26	2	0	0
223	ﾏﾝｺﾞｸVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_ﾏﾝｺﾞｸVSﾊｲﾎﾞｰﾙ_1_あたり_	3	0	28	10	0	0
224	変動図柄不一致_ｴﾗｰ用	0	0	0	0	0	0
225	残保留_残保留_1_ｴﾗｰ用	0	0	0	0	0	0
226	漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_1_あたり_	4	0	6	4	0	0
227	漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_2_あたり_	4	0	6	4	1	1
228	冥府SP 復活_冥府SP 復活_1_あたり_	4	0	11	6	0	0
229	冥府SP 復活_冥府SP 復活_2_あたり_	4	0	11	6	1	1
230	冥府SP 復活_冥府SP 復活_3_あたり_	4	0	11	6	1	2
231	変動前_漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_1_あたり_	4	1	6	4	0	0
232	変動前_漫画リーチ 復活_漫画リーチ 復活_2_あたり_	4	1	6	4	1	1
233	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_1_あたり_	4	1	11	6	0	0
234	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_2_あたり_	4	1	11	6	1	1
235	変動前_冥府SP 復活_冥府SP 復活_3_あたり_	4	1	11	6	1	2

【図９９Ａ】



NO.	＋ナブ変動構別(TH_001ﾏﾌ変動ﾊﾀｰﾝ)	変動構別	リーチ区分	SPリーチの構類
0	由来無し	—	—	0
1	通常変動 12秒 通常変動 12秒	通常変動 12秒	通常変動	0
2	疑似連カセ 疑似連カセ	疑似連カセ	通常変動	0
3	ノーマル→ナ ノーマル→ナ+1	ノーマル→ナ+1	ノーマルリーチ	1
4	ノーマル終由 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 1 はずれ	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2
5	クラビアリーチ クラビアリーチ 1 はずれ	クラビアリーチ	SP2	3
6	漫画リーチ 漫画リーチ 1 はずれ	漫画リーチ	SP3	4
7	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 1 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
8	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 1 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
9	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 1 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
10	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 1 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
11	真府SP 真府SP 1 はずれ	真府SP	SP5	6
12	真府SP 真府SP 1 はずれ	真府SP	SPSP1	7
13	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
14	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
15	真府SPSP 真府SPSP 1 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
16	真府SPSP 真府SPSP 1 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
17	真府SPSP 真府SPSP 1 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
18	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
19	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
20	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
21	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
22	疑似連カセ 疑似連カセ 2 はずれ	疑似連カセ	通常変動	0
23	ノーマルリーチ+1 ノーマルリーチ+1 2 はずれ	ノーマルリーチ+1	ノーマルリーチ	1
24	ノーマル終由 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 2 はずれ	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2
25	クラビアリーチ クラビアリーチ 2 はずれ	クラビアリーチ	SP2	3
26	漫画リーチ 漫画リーチ 2 はずれ	漫画リーチ	SP3	4
27	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 2 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
28	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 2 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
29	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 2 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
30	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 2 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
31	真府SP 真府SP 2 はずれ	真府SP	SP5	6
32	真府SPSP 真府SPSP 2 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
33	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
34	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
35	真府SPSP 真府SPSP 2 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
36	真府SPSP 真府SPSP 2 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
37	真府SPSP 真府SPSP 2 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
38	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
39	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9

【図９９Ｂ】

40	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
41	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
42	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 3 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
43	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 3 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
44	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 3 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
45	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 3 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
46	真府SP 真府SP 3 はずれ	真府SP	SP5	6
47	真府SPSP 真府SPSP 3 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
48	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 3 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
49	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
50	真府SPSP 真府SPSP 3 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
51	真府SPSP 真府SPSP 3 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
52	真府SPSP 真府SPSP 3 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
53	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 3 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
54	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
55	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
56	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
57	変動前 通常変動 12秒 通常変動 12秒	通常変動 12秒	通常変動	0
58	変動前 疑似連カセ 疑似連カセ	疑似連カセ	通常変動	0
59	変動前 ノーマル→ナ ノーマル→ナ+1	ノーマル→ナ+1	ノーマルリーチ	1
60	変動前 ノーマル終由 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 1 はずれ	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2
61	変動前 クラビアリーチ クラビアリーチ 1 はずれ	クラビアリーチ	SP2	3
62	変動前 漫画リーチ 漫画リーチ 1 はずれ	漫画リーチ	SP3	4
63	変動前 真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 1 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
64	変動前 真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 1 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
65	変動前 真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 1 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
66	変動前 真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 1 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
67	変動前 真府SP 真府SP 1 はずれ	真府SP	SP5	6
68	変動前 真府SPSP 真府SPSP 1 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
69	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
70	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
71	変動前 真府SPSP 真府SPSP 1 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
72	変動前 真府SPSP 真府SPSP 1 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
73	変動前 真府SPSP 真府SPSP 1 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
74	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
75	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
76	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
77	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
78	変動前 疑似連カセ 疑似連カセ 2 はずれ	疑似連カセ	通常変動	0
79	変動前 ノーマルリーチ+1 ノーマルリーチ+1 2 はずれ	ノーマルリーチ+1	ノーマルリーチ	1
80	変動前 ノーマル終由 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 2 はずれ	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2

【図９９Ｃ】

81	変動前 クラビアリーチ クラビアリーチ 2 はずれ	クラビアリーチ	SP2	3
82	変動前 漫画リーチ 漫画リーチ 2 はずれ	漫画リーチ	SP3	4
83	変動前 真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 2 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
84	変動前 真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 2 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
85	変動前 真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 2 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
86	変動前 真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 2 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
87	変動前 真府SP 真府SP 2 はずれ	真府SP	SP5	6
88	変動前 真府SPSP 真府SPSP 2 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
89	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
90	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
91	変動前 真府SPSP 真府SPSP 2 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
92	変動前 真府SPSP 真府SPSP 2 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
93	変動前 真府SPSP 真府SPSP 2 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
94	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
95	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
96	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
97	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
98	変動前 真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 3 はずれ	真府特殊 1段階目	SP4	5
99	変動前 真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 3 はずれ	真府特殊 2段階目	SP4	5
100	変動前 真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 3 はずれ	真府特殊 3段階目	SP4	5
101	変動前 真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 3 はずれ	真府特殊 4段階目	SP4	5
102	変動前 真府SP 真府SP 3 はずれ	真府SP	SP5	6
103	変動前 真府SPSP 真府SPSP 3 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
104	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 3 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
105	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
106	変動前 真府SPSP 真府SPSP 3 リーチ終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
107	変動前 真府SPSP 真府SPSP 3 発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
108	変動前 真府SPSP 真府SPSP 3 奥発展終 はずれ	真府SPSP	SPSP1	7
109	変動前 漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 3 奥発展終 はずれ	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
110	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 リーチ終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
111	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
112	変動前 真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 奥発展終 はずれ	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
113	通常変動 25秒 通常変動 25秒 1 はずれ	通常変動 25秒	0	0
114	通常変動 60秒 通常変動 60秒 1 はずれ	通常変動 60秒	0	0
115	通常変動 80秒 通常変動 80秒 1 はずれ	通常変動 80秒	0	0
116	先読み終由 ZEROリーチ 撮り失敗 先読み終由 ZEROリーチ 撮り失敗 1 はずれ	先読み終由 ZEROリーチ	SP1	2
117	先読み終由 ZEROリーチ 先読み終由 ZEROリーチ 1 はずれ	先読み終由 ZEROリーチ	SP1	2
118	7カハ 3梁来イベント失敗 7カハ 3梁来イベント失敗 1 はずれ	7カハ 3梁来イベント失敗	通常変動	0
119	マコフVSハボールマコフVSハボール 1 はずれ	マコフVSハボール	SPSP4	10
120	ノーマルリーチ 当り ノーマル 1 あたり	ノーマルリーチ	ノーマルリーチ	1
121	ノーマル終由 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 1 あたり	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2

【図９９Ｄ】

122	クラビアリーチ クラビアリーチ 1 あたり	クラビアリーチ	SP2	3
123	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 1 あたり	真府特殊 1段階目	SP4	5
124	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 1 あたり	真府特殊 2段階目	SP4	5
125	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 1 あたり	真府特殊 3段階目	SP4	5
126	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 1 あたり	真府特殊 4段階目	SP4	5
127	真府SPSP 真府SPSP 1 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
128	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 あたり	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
129	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
130	真府SPSP 真府SPSP 1 リーチ終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
131	真府SPSP 真府SPSP 1 発展終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
132	真府SPSP 真府SPSP 1 奥発展終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
133	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 1 奥発展終 あたり	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
134	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 リーチ終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
135	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 発展終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
136	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 1 奥発展終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
137	ノーマル終 当り ノーマル終 2 あたり	ノーマル終 当り	ノーマルリーチ	1
138	ノーマル終 ZEROリーチ ノーマル終由 ZEROリーチ 2 あたり	ノーマル終由 ZEROリーチ	SP1	2
139	クラビアリーチ クラビアリーチ 2 あたり	クラビアリーチ	SP2	3
140	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 2 あたり	真府特殊 1段階目	SP4	5
141	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 2 あたり	真府特殊 2段階目	SP4	5
142	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 2 あたり	真府特殊 3段階目	SP4	5
143	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 2 あたり	真府特殊 4段階目	SP4	5
144	真府SP 真府SP 2 あたり	真府SP	SP5	6
145	真府SPSP 真府SPSP 2 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
146	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 あたり	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
147	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
148	真府SPSP 真府SPSP 2 リーチ終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
149	真府SPSP 真府SPSP 2 発展終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
150	真府SPSP 真府SPSP 2 奥発展終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7
151	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 2 奥発展終 あたり	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
152	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 リーチ終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
153	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 発展終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
154	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 2 奥発展終 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
155	ノーマルリーチ 当り ノーマル 3 あたり	ノーマルリーチ	1	1
156	真府特殊 1段階目 真府特殊 1段階目 3 あたり	真府特殊 1段階目	SP4	5
157	真府特殊 2段階目 真府特殊 2段階目 3 あたり	真府特殊 2段階目	SP4	5
158	真府特殊 3段階目 真府特殊 3段階目 3 あたり	真府特殊 3段階目	SP4	5
159	真府特殊 4段階目 真府特殊 4段階目 3 あたり	真府特殊 4段階目	SP4	5
160	真府SPSP 真府SPSP 3 あたり	真府SPSP	SP6	7
161	漫画リーチ終由 クライマックス 漫画リーチ終由 クライマックス 3 あたり	漫画リーチ終由 クライマックス	SPSP2	8
162	真府SP終由 クライマックス 真府SP終由 クライマックス 3 あたり	真府SP終由 クライマックス	SPSP3	9
	真府SPSP 真府SPSP 3 リーチ終 あたり	真府SPSP	SPSP1	7

【図９９Ｅ】

163	真侍SPSP 真侍SPSP 3 奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
164	真侍SPSP 真侍SPSP 3 奥奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
165	漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 3 奥奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP2	8
166	真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 リーチ時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
167	真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
168	真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 奥奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
169	COME ON RUSH 直当り3 COME ON RUSH 直当り3 あたり	COME ON RUSH 直当り	特殊SPSP1	0
170	全回転 全回転 4 あたり	全回転	特殊SPSP2	11
171	通動前 ノーマル搭 当り ノーマル搭 当り 1 あたり	ノーマル搭 当り	ノーマルリーチ	1
172	通動前 ノーマル搭由 当りノーマル搭由 ZERO)リーチ 1 あたり	ノーマル搭由 ZERO)リーチ	SP1	2
173	通動前 クラビアリーチ 1 あたり	クラビアリーチ	SP2	3
174	通動前 真侍特殊 1段階目 真侍特殊 1段階目 1 あたり	真侍特殊 1段階目	SP4	5
175	通動前 真侍特殊 2段階目 真侍特殊 2段階目 1 あたり	真侍特殊 2段階目	SP4	5
176	通動前 真侍特殊 3段階目 真侍特殊 3段階目 1 あたり	真侍特殊 3段階目	SP4	5
177	通動前 真侍特殊 4段階目 真侍特殊 4段階目 1 あたり	真侍特殊 4段階目	SP4	5
178	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 1 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
179	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 1 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
180	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 1 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
181	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 1 リーチ時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
182	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 1 奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
183	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 1 奥奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
184	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 1 奥奏展時 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
185	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 1 リーチ時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
186	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 1 奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
187	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 1 奥奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
188	通動前 ノーマルリーチ 当り ノーマルリーチ 当り 2 あたり	ノーマルリーチ 当り	ノーマルリーチ	1
189	通動前 ノーマル搭由 ZERO)リーチ ノーマル搭由 ZERO)リーチ 2 あたり	ノーマル搭由 ZERO)リーチ	SP1	2
190	通動前 クラビアリーチ クラビアリーチ 2 あたり	クラビアリーチ	SP2	3
191	通動前 真侍特殊 1段階目 真侍特殊 1段階目 2 あたり	真侍特殊 1段階目	SP4	5
192	通動前 真侍特殊 2段階目 真侍特殊 2段階目 2 あたり	真侍特殊 2段階目	SP4	5
193	通動前 真侍特殊 3段階目 真侍特殊 3段階目 2 あたり	真侍特殊 3段階目	SP4	5
194	通動前 真侍特殊 4段階目 真侍特殊 4段階目 2 あたり	真侍特殊 4段階目	SP4	5
195	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 2 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
196	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 2 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
197	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 2 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
198	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 2 リーチ時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
199	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 2 奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
200	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 2 奥奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
201	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 2 奥奏展時 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
202	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 2 リーチ時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
203	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 2 奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9

【図９９Ｆ】

204	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 2 奥奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
205	通動前 ノーマルリーチ 当り ノーマルリーチ 当り 3 あたり	ノーマルリーチ 当り	SP1	1
206	通動前 真侍特殊 1段階目 真侍特殊 1段階目 3 あたり	真侍特殊 1段階目	SP4	5
207	通動前 真侍特殊 2段階目 真侍特殊 2段階目 3 あたり	真侍特殊 2段階目	SP4	5
208	通動前 真侍特殊 3段階目 真侍特殊 3段階目 3 あたり	真侍特殊 3段階目	SP4	5
209	通動前 真侍特殊 4段階目 真侍特殊 4段階目 3 あたり	真侍特殊 4段階目	SP4	5
210	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 3 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
211	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 3 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
212	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
213	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 3 リーチ時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
214	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 3 奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
215	通動前 真侍SPSP 真侍SPSP 3 奥奏展時 あたり	真侍SPSP	SPSP1	7
216	通動前 漫画リーチ搭由 クライマックス 漫画リーチ搭由 クライマックス 3 奥奏展時 あたり	漫画リーチ搭由 クライマックス	SPSP2	8
217	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 リーチ時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
218	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
219	通動前 真侍SP搭由 クライマックス 真侍SP搭由 クライマックス 3 奥奏展時 あたり	真侍SP搭由 クライマックス	SPSP3	9
220	通動前 COME ON RUSH 直当り COME ON RUSH 直当り 3 あたり	COME ON RUSH 直当り	特殊SPSP1	0
221	通動前 全回転 全回転 4 あたり	全回転	特殊SPSP2	11
222	先読み搭由 ZERO)リーチ 先読み搭由 ZERO)リーチ 1 あたり	先読み搭由 ZERO)リーチ	SP1	2
223	マジカVSハイボール マジカVSハイボール 1 あたり	マジカVSチカネ	SPSP4	10
224	通動図柄不一致 エラー用	エラー用	エラー用	0
225	残保留 残保留 1 エラー用	エラー用	エラー用	0
226	漫画リーチ 復活 漫画リーチ 復活 1 あたり	漫画リーチ 復活	SP3	4
227	漫画リーチ 復活 漫画リーチ 復活 2 あたり	漫画リーチ 復活	SP3	4
228	真侍SP 復活 真侍SP 復活 1 あたり	真侍SP 復活	SP5	6
229	真侍SP 復活 真侍SP 復活 2 あたり	真侍SP 復活	SP5	6
230	真侍SP 復活 真侍SP 復活 3 あたり	真侍SP 復活	SP5	6
231	通動前 漫画リーチ 復活 漫画リーチ 復活 1 あたり	漫画リーチ 復活	SP3	4
232	通動前 漫画リーチ 復活 漫画リーチ 復活 2 あたり	漫画リーチ 復活	SP3	4
233	通動前 真侍SP 復活 真侍SP 復活 1 あたり	真侍SP 復活	SP5	6
234	通動前 真侍SP 復活 真侍SP 復活 2 あたり	真侍SP 復活	SP5	6
235	通動前 真侍SP 復活 真侍SP 復活 3 あたり	真侍SP 復活	SP5	6

【図１００】

特図種別	当選種別（当り種別）	図柄抽選率	当選時の遊技状態／移行先遊技状態		
			通常	時短	確変
特図1	10R確変大当り	10%	確変	確変	確変
	4R確変大当り	55%	確変	確変	確変
	4R時短大当り	35%	時短(100回)	時短(100回)	時短(100回)
特図2	10R確変大当り	30%	確変	確変	確変
	4R確変大当り	35%	確変	確変	確変
	4R時短大当り	35%	時短(100回)	時短(100回)	時短(100回)

備考:
・大当り当選確率（設定1～6）:低確率時1/280～1/255、高確率時1/56～1/51
時短:低確率＋電サポ100回
確変:高確率＋電サポ65536回（実質次回大当りまで）

【図１０１】

カスタマイズの設定例

テーブル番号	プレミアップ	セブンカウンタ	復活演出出現率UP	カスタマイズ内容
1	OFF	OFF	OFF	デフォルト
2	ON	OFF	OFF	プレミアUP
3	OFF	ON	OFF	セブンゲーム
2	ON	ON	OFF	プレミアUP＋セブンゲーム
4	OFF	OFF	ON	復活UP(復活多め)
5	ON	OFF	ON	プレミアUP＋復活UP(復活多め)
3	OFF	ON	ON	セブンゲーム＋復活UP(通常)
2	ON	ON	ON	プレミアUP＋セブンゲーム＋復活UP(通常)

備考1:復活演出の出現率の関係「復活UP(通常)＜復活UP(復活多め)」
備考3:テーブル番号1～5＝振分001(【TH_004】図柄抽選 T1)～テーブル番号振分け001(【TH_004】図柄抽選 T5)

【図１０２】

【TH_004】図柄抽選T1～T5に係る抽選対象種別

TYPE	本図柄	仮図柄	本あたりはずれ	仮あたりはずれ	復活	T1	T2	T3	T4	T5
0	なし	なし	なし	なし	なし	－	－	－	－	－
1	はずれ	はずれ	はずれ	なし	なし	○	○	○	○	○
2	確変当り	はずれ	当り	はずれ	なし	○	○	○	○	○
3	通常当り	はずれ	当り	はずれ	なし	○	○	○	○	○
4	確変当り	確変当り	当り	当り	なし	○	○	○	○	○
5	通常当り	通常当り	当り	当り	なし	○	○	○	○	○
6	確変当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	○	○	○	○	○
7	通常当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	○	○	○	○	○
8	確変当り＋復活	確変当り＋復活	当り	当り	あり	○	○	○	○	○
9	通常当り＋復活	通常当り＋復活	当り	当り	あり	○	○	○	○	○
10	確変当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし		○			○
11	通常当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし		○			○
12	確変当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし			○		
13	通常当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし			○		
14	通常当り	はずれ	当り	はずれ	なし	○	○	○	○	○
15	通常当り	通常当り	当り	当り	なし	○	○	○	○	○
16	通常当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	○	○	○	○	○
17	通常当り＋復活	通常当り＋復活	当り	当り	あり	○	○	○	○	○
18	通常当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし		○			○
19	通常当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし			○		

備考：○印＝抽選対象　灰色枠＝抽選対象外。
なお、TYPE0（デフォルト）は、エラー時に選択されるため、「－」と表記してある。

【図１０３】

【TH_004】図柄抽選結果に基づく抽選フラグ情報(抽選フラグ値）の設定例

TYPE	本図柄	LF	仮図柄	LF	本あたりはずれ	LF	仮あたりはずれ	LF	復活	LF
0	なし	0	なし	0	なし	0	なし	0	なし	0
1	はずれ	1	はずれ	1	はずれ	1	はずれ	1	なし	0
2	確変当り	2	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	なし	0
3	通常当り	3	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	なし	0
4	確変当り	2	確変当り	2	当り	2	当り	2	なし	0
5	通常当り	3	通常当り	3	当り	2	当り	2	なし	0
6	確変当り＋復活	4	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	あり	1
7	通常当り＋復活	5	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	あり	1
8	確変当り＋復活	4	確変当り＋復活	4	当り	2	当り	2	あり	1
9	通常当り＋復活	5	通常当り＋復活	5	当り	2	当り	2	あり	1
10	確変当り	2	プレミアアップ当り	6	当り	2	当り	2	なし	0
11	通常当り	3	プレミアアップ当り	6	当り	2	当り	2	なし	0
12	確変当り	2	発展まで赤以上禁止	7	当り	2	当り	2	なし	0
13	通常当り	3	発展まで赤以上禁止	7	当り	2	当り	2	なし	0
14	通常当り	3	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	なし	0
15	通常当り	3	通常当り	3	当り	2	当り	2	なし	0
16	通常当り＋復活	5	はずれ	1	当り	2	はずれ	1	あり	1
17	通常当り＋復活	5	通常当り＋復活	5	当り	2	当り	2	あり	1
18	通常当り	3	プレミアアップ当り	6	当り	2	当り	2	なし	0
19	通常当り	3	発展まで赤以上禁止	7	当り	2	当り	2	なし	0

備考：LF＝抽選フラグ値

【図１０４】

【TH_004】図柄抽選結果に基づく抽選予約情報設定例

TYPE	本図柄	仮図柄	本あたりはずれ	仮あたりはずれ	復活	抽選予約情報 【TH_272】	抽選予約情報 【TH_273】
1	はずれ	はずれ	はずれ	はずれ	なし	0	0
2	確変当り	はずれ	当り	はずれ	なし	0	1
3	通常当り	はずれ	当り	はずれ	なし	1	0
4	確変当り	確変当り	当り	当り	なし	0	1
5	通常当り	通常当り	当り	当り	なし	1	0
6	確変当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	0	1
7	通常当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	1	0
8	確変当り＋復活	確変当り＋復活	当り	当り	あり	0	1
9	通常当り＋復活	通常当り＋復活	当り	当り	あり	1	0
10	確変当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし	0	1
11	通常当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし	1	0
12	確変当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし	0	1
13	通常当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし	1	0
14	通常当り	はずれ	当り	はずれ	なし	1	0
15	通常当り	通常当り	当り	当り	なし	1	0
16	通常当り＋復活	はずれ	当り	はずれ	あり	1	0
17	通常当り＋復活	通常当り＋復活	当り	当り	あり	1	0
18	通常当り	プレミアアップ当り	当り	当り	なし	1	0
19	通常当り	発展まで赤以上禁止	当り	当り	なし	1	0

備考1：【TH_272】＝再結成ボーナス、【TH_273】いきなりラッキーパト
備考2：1＝抽選予約有り（抽選予約済み）　0＝抽選予約無し
備考3：再結成ボーナスと、いきなりラッキーパトは重複出現無し
備考4：TYPE＝予告バリエーション種別

【図１０５】

振分け028（【TH_016】漫画SP_タイトル変化予告）
抽選シート情報＝ En_lot_dt_sht028
バリエーション数＝4

NO	仮図柄	判定カウント数／予告バリエーション種別（TYPE） 1 白文字 TYPE 1	2 赤文字 TYPE 2	3 金文字 TYPE 3	4 特殊柄 TYPE 4
1	はずれ	9500	450	50	
2	確変当り	8500	500	500	500
3	通常当り	8700	700	400	200
4	確変当り＋復活	9500	450	50	
5	通常当り＋復活	9500	450	50	
6	プレミアアップ当り	4000	500	500	5000
7	発展まで赤以上禁止	9500	500		

備考1：漫画SPリーチ中（SPSPリーチに発展の場合はその発展前）の所定のタイミングで出現
備考2：当選期待度の関係
「TYPE 1（白文字：デフォルト）＜TYPE 2（赤文字）＜TYPE 3（金文字）＜TYPE 4（特殊柄）」

【図１０６】

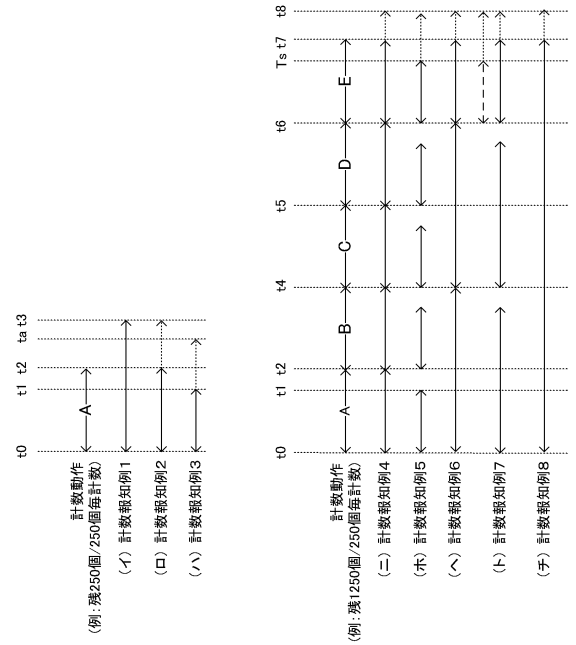
振分け040【TH.117】最終当落ボタン抽選）
抽選シート情報＝En_lot_dt_sht040
バリエーション数＝3

判定カウント数／予告バリエーション種別(TYPE)			
1	2	3	
連打	一撃	一撃	
振動なし	ボタン振動なし	ボタン振動あり	
TYPE 1	TYPE 2	TYPE 3	

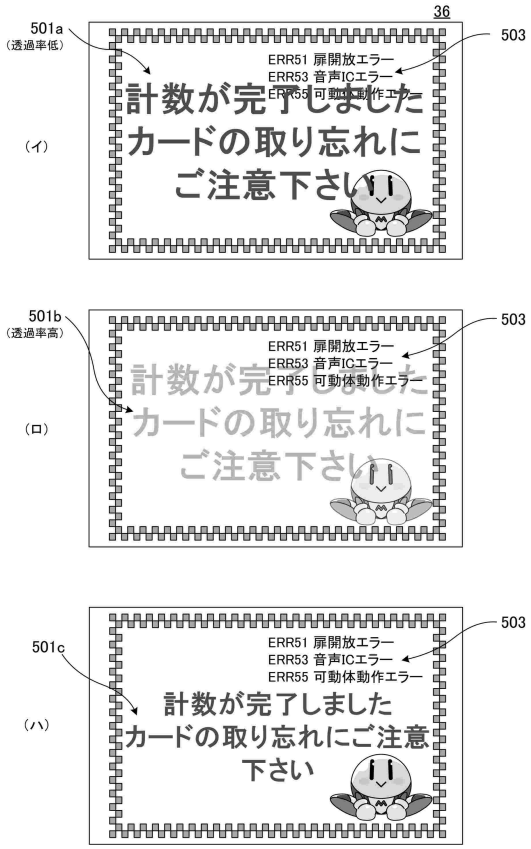
NO	リーチ段階最終	仮図柄			
1	冥府特殊 4段階目	はずれ	8600	1400	
2	冥府特殊 4段階目	確変当り	5000	3500	1500
3	冥府特殊 4段階目	通常当り	5000	3500	1500
4	冥府特殊 4段階目	確変当り＋復活	8100	1400	500
5	冥府特殊 4段階目	通常当り＋復活	8100	1500	400
6	冥府特殊 4段階目	プレミアアップ当り	1500	1500	7000
7	冥府特殊 4段階目	発展まで赤以上禁止	5000	3500	1500

備考1：1～3段階目では、発生しない
備考2：連打＝演出ボタン連打による結果報知（連打演出）
備考3：一撃＝演出ボタン1回押し（一撃押し演出）
備考4：当選期待度の関係「TYPE 1＜TYPE 2＜TYPE 3」
備考5：「確変当り＋復活」または「通常当り＋復活」は、ハズレ報知後復活演出発生

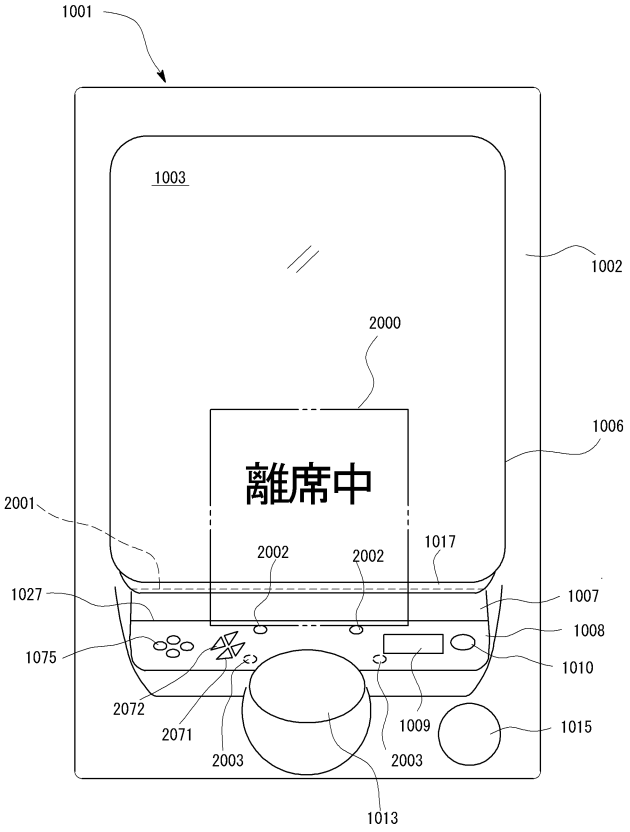
【図１０７】



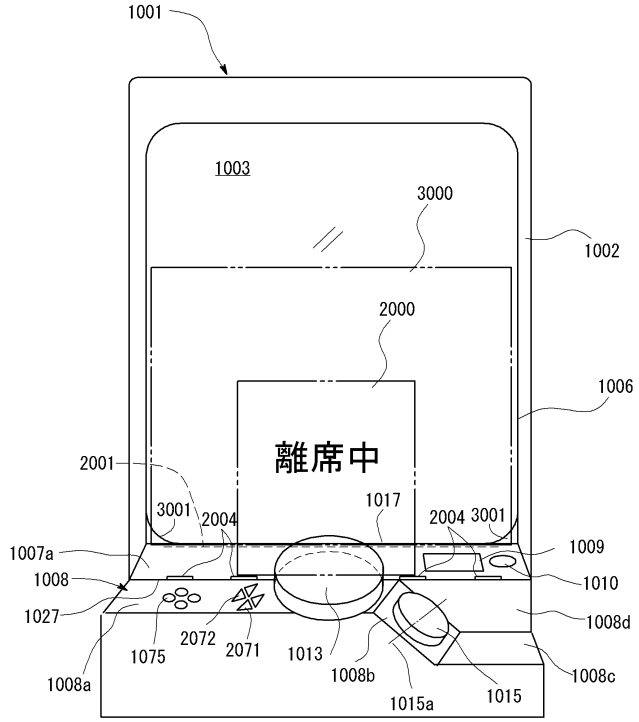
【図１０８】



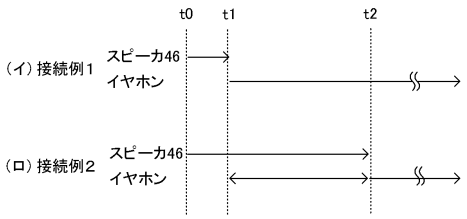
【図１０９Ａ】



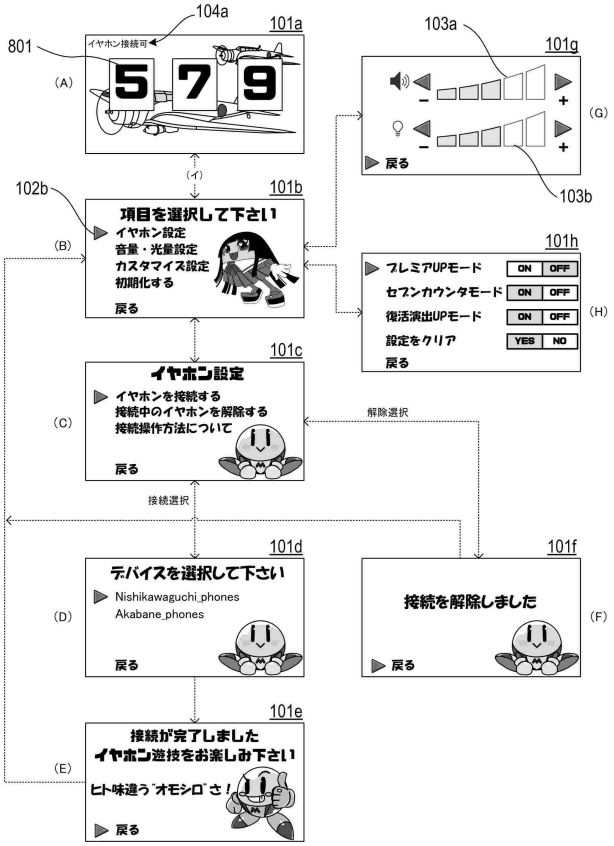
【図１０９Ｂ】



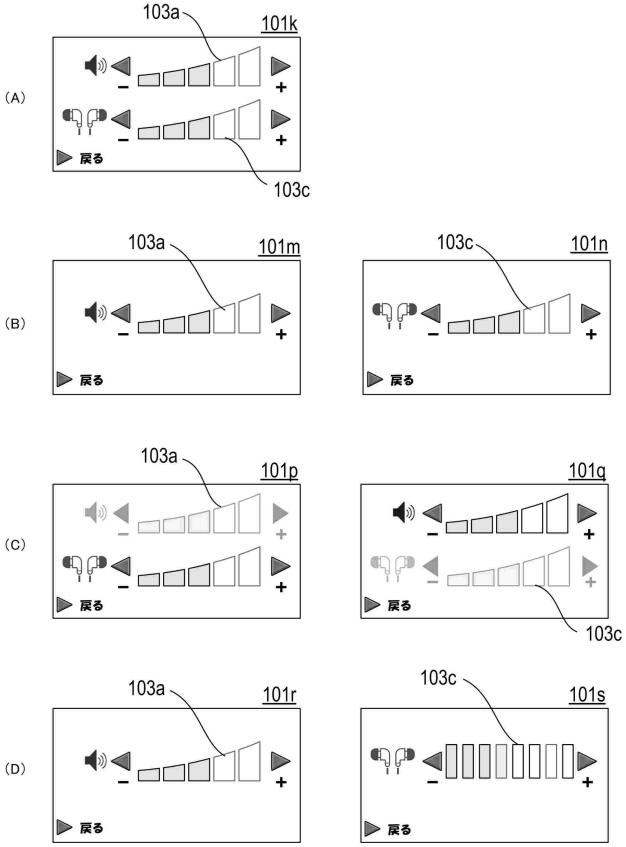
【図１１０】



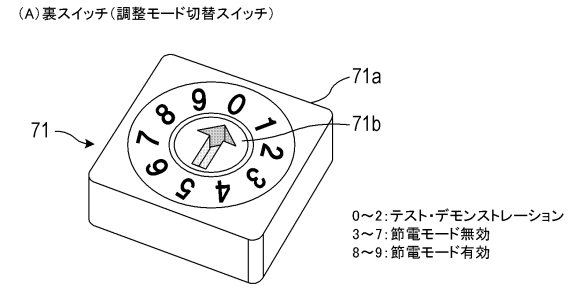
【図１１１】



【図１１２】



【図１１３】


（A）裏スイッチ（調整モード切替スイッチ）
71
71a
71b
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
0～2：テスト・デモンストレーション
3～7：節電モード無効
8～9：節電モード有効