(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6792164号
(P6792164)
(45)発行日　令和2年11月25日(2020.11.25)　(24)登録日　令和2年11月10日(2020.11.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320

請求項の数 1　(全 122 頁)

(21)出願番号　特願2017-169702(P2017-169702)
(22)出願日　平成29年9月4日(2017.9.4)
(65)公開番号　特開2019-42223(P2019-42223A)
(43)公開日　平成31年3月22日(2019.3.22)
審査請求日　令和1年9月5日(2019.9.5)

早期審査対象出願

(73)特許権者　390031783
サミー株式会社
東京都品川区西品川一丁目１番１号住友不動産大崎ガーデンタワー
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤　温
(72)発明者　江面　将平
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　村上　正人
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
(72)発明者　内山　泰宏
東京都豊島区東池袋三丁目１番１号サンシャイン６０　サミー株式会社内
最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技の進行に合わせて所定の演出を表示する演出表示装置と、
遊技の進行に合わせて所定の演出音を出力するスピーカと、
遊技者が操作可能な操作手段と
を備え、
通常状態と、通常状態よりも有利な特別状態とを有し、
通常状態または特別状態における抽選に当選したことにより実行される特別遊技を有し、
特別遊技の終了後は、特別状態を実行可能であり、
特別遊技中においては、スピーカから出力されるＢＧＭを変更するためのＢＧＭ選択画面を演出表示装置に表示可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作されることで、出力可能なＢＧＭの選択が可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過すると、選択されているＢＧＭを決定可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合には、選択されているＢＧＭの出力開始ポイントからＢＧＭを出力可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過し、選択されているＢ

ＧＭに決定した場合には、当該決定したＢＧＭの初めからＢＧＭを出力するよう構成されており、

前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、未だ所定の時間が経過せず、ＢＧＭが決定されていないときに電源断が発生し、その後に電源復帰した場合、電源復帰でしか出力されない報知を実行するとともにＢＧＭの選択ができないよう構成され、

前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合に使用されるＢＧＭデータは、前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過し、選択されているＢＧＭに決定した場合に使用されるＢＧＭデータとは別のデータであり、

前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合に使用されるＢＧＭデータは、少なくとも、所定の時間よりも長い時間で構成され、

前記特別遊技中に選択されたＢＧＭは、当該特別遊技の終了後に実行される前記特別状態でも出力可能であるとともに、当該特別状態中に新たな特別遊技が実行された場合には、当該新たな特別遊技中でも出力可能であり、

前記特別遊技中に選択されたＢＧＭは、当該特別遊技の終了時に実行される終了演出中も当該特別遊技中よりも小さい音量にて継続して出力可能な一方、当該特別遊技の終了後に実行される特別状態中に実行された新たな特別遊技の開始時に実行される開始演出中は出力されない

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

遊技機に関する。

【背景技術】

【０００２】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当り抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当り抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。そして、音による演出効果を高めるため、遊技者が操作部材を操作することで再生する楽曲を選択可能とし、遊技の興趣性を更に高めるよう構成されたものも存在している。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００９－０６６３０４号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性が実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

【課題を解決するための手段】

【０００５】

本態様に係る遊技機は、

遊技の進行に合わせて所定の演出を表示する演出表示装置（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

遊技の進行に合わせて所定の演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカＤ２４）と、
遊技者が操作可能な操作手段（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２）とを備え、
通常状態と、通常状態よりも有利な特別状態とを有し、
通常状態または特別状態における抽選に当選したことにより実行される特別遊技を有し、
特別遊技の終了後は、特別状態を実行可能であり、
特別遊技中においては、スピーカから出力されるＢＧＭ｛例えば、ＢＧＭ（Ｂａｃｋ Ｇｒｏｕｎｄ Ｍｕｓｉｃ）、楽曲｝を変更するためのＢＧＭ選択画面を演出表示装置に表示可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作されることで、出力可能なＢＧＭの選択が可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過すると、選択されているＢＧＭを決定可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合には、選択されているＢＧＭの出力開始ポイントからＢＧＭを出力可能であり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過し、選択されているＢＧＭに決定した場合には、当該決定したＢＧＭの初めからＢＧＭを出力するよう構成されており、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、未だ所定の時間が経過せず、ＢＧＭが決定されていないときに電源断が発生し、その後に電源復帰した場合、電源復帰でしか出力されない報知を実行するとともにＢＧＭの選択ができないよう構成され、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合に使用されるＢＧＭデータは、前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、所定の時間が経過し、選択されているＢＧＭに決定した場合に使用されるＢＧＭデータとは別のデータであり、
前記ＢＧＭ選択画面を表示している状況にて、操作手段が操作され、ＢＧＭの選択が変更された場合に使用されるＢＧＭデータは、少なくとも、所定の時間よりも長い時間で構成され、
前記特別遊技中に選択されたＢＧＭは、当該特別遊技の終了後に実行される前記特別状態でも出力可能であるとともに、当該特別状態中に新たな特別遊技が実行された場合には、当該新たな特別遊技中でも出力可能であり、
前記特別遊技中に選択されたＢＧＭは、当該特別遊技の終了時に実行される終了演出中も当該特別遊技中よりも小さい音量にて継続して出力可能な一方、当該特別遊技の終了後に実行される特別状態中に実行された新たな特別遊技の開始時に実行される開始演出中は出力されない
ことを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００６】

本態様に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００７】

【図１】図１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図２】図２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図３】図３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタンとレバーの作用図である。

【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。

【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のチャンネル構成イメージ図である。
【図６】図６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。
【図７】図７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。
【図８】図８は、本実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側でのＮＭＩ割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。
【図９】図９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。
【図１０】図１０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。
【図１１】図１１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。
【図１２】図１２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。
【図１３】図１３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。
【図１４】図１４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１５】図１５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。
【図１６】図１６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１７】図１７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。
【図１８】図１８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。
【図１９】図１９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。
【図２０】図２０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。
【図２１】図２１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図２２】図２２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。
【図２３】図２３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。
【図２４】図２４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２５】図２５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。
【図２６】図２６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図２７】図２７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。
【図２８】図２８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図２９】図２９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図３０】図３０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別

遊技作動条件判定処理のフローチャートである。
【図３１】図３１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。
【図３２】図３２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。
【図３３】図３３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。
【図３４】図３４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。
【図３５】図３５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図３６】図３６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での管理操作制御処理のフローチャートである。
【図３７】図３７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、管理メニュー画面表示イメージ図である。
【図３８】図３８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での節電モード切換制御処理のフローチャートである。
【図３９】図３９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での非遊技期間制御処理のフローチャートである。
【図４０】図４０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ制御処理のフローチャートである。
【図４１】図４１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。
【図４２】図４２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図１である。
【図４３】図４３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。
【図４４】図４４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図２である。
【図４５】図４５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。
【図４６】図４６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での楽曲選択処理のフローチャートである。
【図４７】図４７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での大当り中楽曲選択処理のフローチャートである。
【図４８】図４８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での補助遊技状態中楽曲選択処理のフローチャートである。
【図４９】図４９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図１（大当り中）である。
【図５０】図５０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図２（時短中）である。
【図５１】図５１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図３である。
【図５２】図５２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲リストである。
【図５３】図５３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲遷移図である。
【図５４】図５４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での保留情報管理処理のフローチャートである。
【図５５】図５５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。
【図５６】図５６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

の演出動作内容決定処理のフローチャートである。
【図５７】図５７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出テーブルである。
【図５８】図５８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。
【図５９】図５９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン演出実行処理のフローチャートである。
【図６０】図６０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での単発押し演出実行処理のフローチャートである。
【図６１】図６１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での連打演出実行処理のフローチャートである。
【図６２】図６２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での長押し演出実行処理のフローチャートである。
【図６３】図６３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、自動ボタン操作実行イメージ図である。
【図６４】図６４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での隠しボタン演出実行処理のフローチャートである。
【図６５】図６５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図１である。
【図６６】図６６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。
【図６７】図６７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景画像表示処理のフローチャートである。
【図６８】図６８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。
【図６９】図６９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾テーブルである。
【図７０】図７０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量制御処理のフローチャートである。
【図７１】図７１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量決定テーブルである。
【図７２】図７２は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。
【図７３】図７３は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での非遊技期間制御処理のフローチャートである。
【図７４】図７４は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。
【図７５】図７５は、本実施形態からの変更例１に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での連打演出実行処理のフローチャートである。
【図７６】図７６は、本例に適用可能である表示プライオリティの一例である。
【図７７】図７７は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図２である。
【図７８】図７８は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図３である。
【図７９】図７９は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図４である。
【図８０】図８０は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図５である。
【図８１】図８１は、本例に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図３である。

【図８２】図８２は、本例に係るぱちんこ遊技機における、オート連打演出の一例である。
【図８３】図８３は、本例に係るぱちんこ遊技機における、遊技フローである。
【図８４】図８４は、第２実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図８５】図８５は、第２実施形態に係るぱちんこ機における、楽曲選択画面イメージ図４（時短中の小当り）である。
【図８６】図８６は、第３実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。
【図８７】図８７は、第３実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。
【図８８】図８８は、第３実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。
【図８９】図８９は、第３実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。
【図９０】図９０は、第３実施形態に係るぱちんこ機における、音量遷移図である。
【図９１】図９１は、第４実施形態に係るぱちんこ機における、ボタン画像の使用例である。
【実施するための形態】
【０００８】
　はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げることができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄（特図）や装飾図柄（装図）と呼ぶことがあるが、「特別図柄（特図）」は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄（装図）」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段（例えば液晶、ＬＥＤ、７セグ）の発光（発光の有無だけでなく、色の違いも含む）、物理的な表示（例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する）等、を挙げることができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げることができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口（いわゆる、アタッカー）の構成においては、開状態＝入賞容易状態であり、閉状態＝入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤（遊技者側）から突き出した状態（以下、進出状態と呼ぶことがある）と遊技盤内（遊技者側と反対側）に引っ込んだ状態（以下、退避状態と呼ぶことがある）とを採り得る構成（いわゆる、ベロ型アタッカー）においては、進出状態＝入賞容易状態であり、退避状態＝入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と

称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「音量レベルを調整」とは、出力され得る最大音量を含むすべての音量を変更することであり、例えば、音量レベルを調整することにより最大音量が「９０ｄＢ」から「８０ｄＢ」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の音量となる状況にて出力される音量が「９０ｄＢ」から「８０ｄＢ」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中に出力されている音量等は「５０ｄＢ」から「４０ｄＢ」となる等、最大音量も最大音量ではない音量も音量レベルを調整することにより変更される。「光量レベルを調整」とは、出力され得る最大光量を含むすべての光量を変更することであり、例えば、光量レベルを調整することにより最大光量が「輝度１０」から「輝度７」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の光量となる状況における光量が「輝度１０」から「輝度７」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中における光量等は「輝度７」から「輝度５」となる等、最大光量も最大光量ではない光量も光量レベルを調整することにより変更される。「自動操作状態」とは、オートボタン操作設定がオンである状態であり、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢやレバーＳＢ‐３を操作せずにカットイン演出等が実行される状態となっている。「非自動操作状態」とは、オートボタン操作設定がオフである状態であり、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢやレバーＳＢ‐３を操作しない限りカットイン演出等が実行されない状態となっている。

【０００９】

以下の実施形態は、従来の第１種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第１種第１種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第１種、第２種、第３種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値｛例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等｝は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第１主遊技側と第２主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第１主遊技側と第２主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第１主遊技側＝第２主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第１主遊技側

＜第２主遊技側とする、或いは、第１主遊技側＞第２主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「６５５３５」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

【００１０】

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【００１１】

まず、図１を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤Ｄ３５で構成される。以下、これらを順に説明する。

【００１２】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠Ｄ１２、前枠Ｄ１４、透明板Ｄ１６、扉Ｄ１８、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２及び発射ハンドルＤ４４を含む。まず、外枠Ｄ１２は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠Ｄ１４は、外枠Ｄ１２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠Ｄ１２に開閉可能に取り付けられる。前枠Ｄ１４は、遊技球を発射する機構、遊技盤Ｄ３５を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板Ｄ１６は、ガラス等により形成され、扉Ｄ１８により支持される。扉Ｄ１８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠Ｄ１４に開閉可能に取り付けられる。上球皿Ｄ２０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿Ｄ２２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿Ｄ２２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤Ｄ３５の右上方と左上方とにはスピーカＤ２４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００１３】

遊技盤Ｄ３５と遊技機の前面の透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）とは、１３ｍｍを超え２５ｍｍを超えない距離（本例では、１９ｍｍ）の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤Ｄ３５は、容易に動揺しないように固定機構（不図示）によってしっかりと固定されている。

【００１４】

また、透明板Ｄ１６（例えば、ガラス板）は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。

【００１５】

球皿（例えば、上球皿Ｄ２０、下球皿Ｄ２２）は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的（遊技球の数を概ね確認可能）であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状（遊技球を自由に取り出せるような形状）になっている。

【００１６】

次に、遊技盤Ｄ３５は、外レールＤ３２と内レールＤ３４とにより区画された遊技領域Ｄ３０が形成されており、透明板Ｄ１６を介して遊技盤Ｄ３５上（遊技領域Ｄ３０上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域Ｄ３０は、左打ち領域ＤＬ１０と右打ち領域ＤＲ１０とに大別される。そして、当該遊技領域Ｄ３０には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口の他、左打ちルートＭＬ１０、右打ちルートＭＲ１０、第１主遊技始動口Ａ１０、第２主遊技始動口Ｂ１０、補助遊技始動口Ｈ１０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０、演出表示装置ＳＧ、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０、センタ

ー飾りＤ３８、可動体役物ＹＫ、右一般入賞口用ランプＬＰ１０、左一般入賞口Ｐ１０、右一般入賞口Ｐ２０、サブ入力ボタンＳＢ及びアウト口Ｄ３６が設置されている。尚、本実施形態においては、左打ちルートＭＬ１０を第１流下ルートと称することがあり、右打ちルートＭＲ１０を第２流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１７】

次に、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第１主遊技始動口Ａ１０は、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを備える。ここで、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓは、第１主遊技始動口Ａ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１主遊技始動口入球情報を生成する。

【００１８】

次に、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２主遊技始動口Ｂ１０は、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓと、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄと、を備える。ここで、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓは、第２主遊技始動口Ｂ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄは、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００１９】

ここで、本実施形態においては、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の左側（左打ち領域ＤＬ１０）を流下する遊技球が第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され易い一方、遊技領域Ｄ３０の右側（右打ち領域ＤＲ１０）を流下する遊技球は第１主遊技始動口Ａ１０に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域Ｄ３０の左側を流下する遊技球と遊技領域Ｄ３０の右側を流下する遊技球とのいずれも第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され得るよう構成されている。

【００２０】

尚、本実施形態では、第２主遊技始動口Ｂ１０側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とを離隔して配置してもよい。

【００２１】

次に、補助遊技始動口Ｈ１０は、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓは、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口Ｈ１０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。

【００２２】

ここで、本実施形態においては、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易く、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域Ｄ３０の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【００２３】

次に、左一般入賞口Ｐ１０は、左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを備える。左一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓは、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、３球）の遊技球が賞球として払い出され

ることとなる。尚、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し易く、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口Ｐ１０に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域Ｄ３０の左側である左打ち領域ＤＬ１０（左打ちルートＭＬ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口Ｐ１０に入球し易いよう構成されている。

【００２４】

次に、右一般入賞口Ｐ２０は、右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓを備える。右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓは、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口Ｐ２０は、右打ち領域ＤＲ１０に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるという一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。換言すると、右一般入賞口入球検出装置Ｐ２１ｓは、後述する補助遊技始動口センサと後述する一般入賞口センサとの双方を兼ねている。つまり、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球は、第２主遊技始動口Ｂ１０に取り付けられた第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、所定数（例えば、２球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球によって、右一般入賞口Ｐ２０から賞球として払い出される遊技球（例えば、２球）は、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球によって、左一般入賞口Ｐ１０から賞球として払い出される遊技球（例えば、３球）よりも少なくなるよう構成されている。尚、本実施形態においては、右打ちを実行した遊技球が右一般入賞口Ｐ２０に入球し得るよう構成されている。即ち、右打ち（遊技領域Ｄ３０の右側である右打ち領域ＤＲ１０（右打ちルートＭＲ１０）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に右一般入賞口Ｐ２０に入球し易いよう構成されている。

【００２５】

ここで、本実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口Ｈ１０→右一般入賞口Ｐ２０→第２大入賞口Ｃ２０→第１大入賞口Ｃ１０→第２主遊技始動口Ｂ１０→アウト口Ｄ３６」の順となっている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第１大入賞口Ｃ１０や第２大入賞口Ｃ２０に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口Ｐ２０に入球しなかった遊技球が第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に入球し得ることとなる）。

【００２６】

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し難いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し難く、主遊技側の始動口として主に第１主遊技始動口Ａ１０への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口Ｈ１０（及び右一般入賞口Ｐ２０）に遊技球が入球し易いため第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄが開放し易く、主遊技側の始動口として主に第２主遊技始動口Ｂ１０への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第１主遊技始動口Ａ１０又は第２主遊技始動口Ｂ１０への入球容易性の

方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口Ｐ１０に入球した際の賞球数（本例では、３球）を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口Ｐ２０に入球した際の賞球数（本例では、２球）よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値（特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球１００球に対する、払い出される賞球払出数の期待値）の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

【００２７】

また、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、例えば、液晶、ＬＥＤ等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。具体的には、実行中の特別遊技の終了後に確率変動遊技状態となる場合には赤色に点灯し易く、実行中の特別遊技の終了後に非確率変動遊技状態となる場合には青色に点灯し易く構成することで、「赤色：特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる期待度が高い、青色：特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる期待度が低い」のように構成することができる。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０の点灯色として、３種類以上の点灯色を設けてもよい。尚、右一般入賞口用ランプＬＰ１０は、遊技領域Ｄ３０上の、左打ち領域ＤＬ１０に設けても良いし右打ち領域ＤＲ１０に設けても良い。また、遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けてもよい。尚、本例においては、非確率変動遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、低確率、低確率状態、低確率遊技状態、低確率時、非確変、低確率抽選状態、低確中、通常中、低確率中、非確変中等と称することがある。また、確率変動遊技状態を、高確率、高確率状態、高確率遊技状態、高確率時、確変、高確率抽選状態、高確中、確変中等と称することがある。また、時間短縮遊技状態を、時短状態、時短中、時短、高ベース、電サポ中等と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を、非時短状態、非時短中、非時短、低ベース中、非電サポ中等と称することがある。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、通常モード等と称することがある。

【００２８】

また、右打ちルートＭＲ１０を流下した遊技球は、右打ちルート流出口Ｄ５０を通過して右一般入賞口Ｐ２０、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０等の近傍に流下していくこととなる。

【００２９】

次に、アウト口Ｄ３６の右上方には、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０とが設けられており、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、アウト口Ｄ３６に到達する前に、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

【００３０】

次に、第１大入賞口Ｃ１０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第１大入賞口Ｃ１０は、遊技球の入球を検出するための第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓと、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ｛及び第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３｝と、を備える。ここで、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓは、第１大入賞口Ｃ１０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第１大入賞口入球情報を生成する。第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄは、第１大入賞口Ｃ１０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第１大入賞口Ｃ１０を可変させる（第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開

放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３１】

次に、第２大入賞口Ｃ２０は、第１主遊技図柄（特別図柄）又は第２主遊技図柄（特別図柄）が大当り図柄で停止した場合に開状態となる、横長方形状を成しアウト口Ｄ３６の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第２大入賞口Ｃ２０は、遊技球の入球を検出するための第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓと、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ｛及び第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３｝と、を備える。ここで、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓは、第２大入賞口Ｃ２０への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第２大入賞口入球情報を生成する。そして、第２大入賞口Ｃ２０内に入球した遊技球は、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓによって検出されるよう構成されている。次に、第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄは、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第２大入賞口Ｃ２０を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長方形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ベロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、１０個）とすることを担保したい場合において好適である。

【００３２】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技（第２主遊技）に対応する第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）は、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第１主遊技（第２主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）は、例えば７セグメントＬＥＤで構成され、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）は、「０」～「９」の１０種類の数字及びハズレの「－」で表示される｛但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、７セグメントＬＥＤを用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、４個のランプから構成されていることには限定されず、最大４個分の保留数を表示可能に構成（例えば、１個のランプから構成されており、保留数１：点灯、保留数２：低速点滅、保留数３：中速点滅、保留数４：高速点滅、するよう構成）されていればよい｝。

【００３３】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置ＳＧのような液晶ディスプレーに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【００３４】

次に、演出表示装置ＳＧは、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置ＳＧは、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧは、本実施形態では液晶ディスプレーで構成されているが、機械式のドラムやＬＥＤ等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第１保留表示部ＳＧ１２及び第２保留表示部ＳＧ１３は夫々４個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

【００３５】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇと、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈとを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部Ｈ２１ｈは、４個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。本実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口Ｈ１０と右一般入賞口Ｐ２０との２つの入球口を有しており、当該２つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示されることとなる。

【００３６】

次に、センター飾りＤ３８は、演出表示装置ＳＧの周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置ＳＧの保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプＤ２６は、遊技領域Ｄ３０及び／又は遊技領域Ｄ３０以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【００３７】

次に、可動体役物ＹＫは、演出表示装置ＳＧの近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当り期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

【００３８】

次に、サブ入力ボタンＳＢは、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタンＳＢの操作態様として、単発押し（短時間の１回のみサブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタンＳＢを押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタンＳＢを押し続ける操作態様）と、を有するよう構成されている。さらに、副制御基板Ｓと電気的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタンＳＢのみには限定されず、上、下、左、右の４つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キーＳＢ‐２、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバーＳＢ‐３を有するよう構成されている。

【００３９】

次に、アウト口Ｄ３６は、遊技領域Ｄ３０の下方に設けられた入球口であり、遊技領域Ｄ３０に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口Ｄ３６に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。尚、本実施例では、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口Ｄ３６が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「ＯＵＴ」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

【００４０】
次に、節電モード表示用ランプ（例えば、ＬＥＤによって構成）Ｄ７０は、節電モード（詳細は後述する）がオンであるかどうかに基づきに基づき点灯するよう構成されている。

【００４１】
次に、図２を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第１主遊技始動口Ａ１０（第２主遊技始動口Ｂ１０）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Ｍと、遊技内容に興趣性を付与する演出表示装置ＳＧ上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部ＳＳと、賞球タンクＫＴ、賞球レールＫＲ及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクＫＴから供給される遊技球を上球皿Ｄ２０へ払い出す払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、払出ユニットＫＥ１０による払出動作を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、上球皿Ｄ２０の遊技球（貯留球）を遊技領域Ｄ３０へ１球ずつ発射する発射装置Ｄ４２と、発射装置Ｄ４２の発射動作を制御する発射制御基板Ｄ４０と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニットＥと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチＥａ等が、前枠Ｄ１４裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【００４２】
次に、図３は、本実施形態に係るサブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３の作用図である。サブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とは、図１にて示すように、遊技機前面に配置されており、サブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とで１つの部材となるように一体となって構成されている。まず、サブ入力ボタンＳＢの操作態様について詳述する。同図（ａ）に示すように、レバーＳＢ‐３は上球皿Ｄ２０を形成する部材の内部に収納されている（収納状態と称する）。尚、主遊技図柄停止中等、遊技中のほとんどの期間はレバーＳＢ‐３は収納状態となっている。また、レバーＳＢ‐３は収納状態にて操作しても操作を検知しない（操作することに基づく演出が実行されない）よう構成されている。一方、サブ入力ボタンＳＢは、レバーＳＢ‐３が収納状態となっている場合に操作可能となっており、サブ入力ボタンＳＢを押下することにより、操作を検知し得るよう構成されている。後述する、ボタン単発押し演出の実行変動におけるボタン有効期間（後述する、ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンＳＢの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンＳＢを操作することによって演出が実行される期間）にてサブ入力ボタンＳＢを操作することによって、当該操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、後述するレバー演出を実行する図柄変動にてレバーＳＢ‐３の操作を受け付ける期間をレバー有効期間と称している。

【００４３】
次に、レバーＳＢ‐３の操作態様について詳述する。同図（ｃ）は、同図（ａ）と同様の状態となっている。この状態においては、レバーＳＢ‐３は操作できない、又は、操作しても演出が実行されないよう構成されている。次に、同図（ｄ）に示すように、レバー演出が実行される図柄変動におけるレバー有効期間（レバーＳＢ‐３の操作が有効となる期間）となると（レバー有効期間の１秒前のタイミング等としてもよい）、レバーＳＢ‐３が上球皿Ｄ２０を形成する部材から突き出すように駆動し（この状態を突出状態と称する）、同図（ｅ）に示すように、レバーＳＢ‐３は突出状態となることによって遊技者から見て手前方向に引っ張る操作が可能となる。レバー演出におけるレバー有効期間にてレバーＳＢ‐３を引っ張ることにより、レバーＳＢ‐３の入力が検知され、レバーＳＢ‐３の操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、図柄変動中にボタン単発演出が実行された場合の当該図柄変動の大当り期待度よりも、図柄変動中にレバー演出が実行された場合の当該図柄変動の大当り期待度の方が、高くなるよう構成することが望ましい。また、ボタン単発演出よりもレバー演出の方が遊技者にとって派手に見えるような演出態様とすることが好適である。尚、レバー有効期間におけるレバーＳＢ‐３の操作態様として、単

発引き（短時間の１回のみレバーＳＢ‐３を引く操作態様）と、連続引き（複数回レバーＳＢ‐３を引く操作態様）と、長引き（所定期間レバーＳＢ‐３を引き続ける操作態様）と、を有している。また、単発引きを実行するレバー演出であるレバー単発引き演出と、連続引きを実行するレバー演出であるレバー連続引き演出と、長引きを実行するレバー演出であるレバー長引き演出とでは、実行中の図柄変動の大当り期待度が相違するよう構成してもよい。

【００４４】

次に、図４のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Ｍと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板ＫＨと、主制御基板Ｍからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板Ｓ（本例では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットＥと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Ｓは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置ＳＧ上での各種演出、スピーカＤ２４からの音響、遊技効果ランプＤ２６の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部ＳＭと、演出表示装置ＳＧ上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部ＳＳの２つの制御部とを備えている。尚、主制御基板Ｍ、賞球払出制御基板ＫＨ、サブメイン制御部ＳＭ及びサブサブ制御部ＳＳには、様々な演算処理を行うＣＰＵ、ＣＰＵの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するＲＯＭ、ＣＰＵが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやＲＯＭから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するＲＡＭが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電気的な接続態様について概説する。

【００４５】

まず、主制御基板Ｍは、入賞口センサＮｓ｛前述した第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）｝、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３、第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３等）、情報表示ＬＥＤ（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電気的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Ｍは、賞球払出制御基板ＫＨと、副制御基板Ｓ（サブメイン制御部ＳＭ・サブサブ制御部ＳＳ）とも電気的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板ＫＨに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Ｓにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Ｍは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータＨＣ等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータＨＣと配線接続することで、主制御基板Ｍから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

【００４６】

また、本実施形態では、図４の矢印表記の通り、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Ｍとサブメイン制御部ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン制御部ＳＭへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【００４７】

次に、賞球払出制御基板ＫＨは、遊技球の払出を実行する賞球払出装置ＫＥと、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受付けて賞球払出制御基板ＫＨに伝

達する遊技球貸出装置Ｒとに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置Ｒを別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板ＫＨにより貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

【００４８】

次に、副制御基板Ｓは、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置ＳＧと、スピーカＤ２４と、遊技効果ランプＤ２６と、可動体役物ＹＫ等の演出用の駆動装置と、節電モード表示用ランプＤ７０と、操作することによりスピーカＤ２４から出力される音量を変更可能であり管理者のみが操作可能であるボリュームスイッチＶ１０と、ボタン演出（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、隠しボタン演出）において操作することにより演出の実行態様が変化するよう構成されており、且つ、カスタマイズ実行中画面、音量調節画面、光量調節画面、等にて操作することにより遊技機の設定を変更する（詳細は後述する）ことができるよう構成されているサブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２とレバーＳＢ‐３と、接続されている（本例においては、操作部材は３つ設けられている）。尚、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２は押下することによってオンとなり得るよう構成されており、レバーＳＢ‐３は遊技者から見て手前側にレバーを引くことによってオンとなるよう構成されており、前述したようにサブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とは一体となって１つの機構となっている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板Ｓ内にサブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを有しており、サブメイン制御部ＳＭによりスピーカＤ２４から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプＤ２６の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部ＳＭとサブサブ制御部ＳＳとを、副制御基板Ｓにて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部ＳＳにより音声制御を実行させる（ＶＤＰに音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せずに電子的な価値を付与してもよい。

【００４９】

次に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板Ｍは、遊技に係る遊技周辺機器（第１主遊技周辺機器Ａ、第２主遊技周辺機器Ｂ、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃ、補助遊技周辺機器Ｈ）、演出に係るサブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）、主制御基板Ｍからの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板ＫＨと、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）は、画像演出を実行するサブサブ制御部ＳＳ（演出表示手段ＳＳ）、各種遊技効果ランプＤ２６（例えばサイドランプ）やスピーカＤ２４等とも電気的に接続されている。更に、賞球払出制御基板ＫＨは、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置ＫＥと電気的に接続されている。尚、主制御基板Ｍ、サブメイン制御部ＳＭ（副遊技制御手段ＳＭ）、サブサブ制御部ＳＳ（演出表示手段ＳＳ）、賞球払出制御基板ＫＨ等は、ハードウエア的にはデータやプログラムを格納するＲＯＭやＲＡＭ、演算処理に用いるＣＰＵ等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板Ｍに含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基板Ｍに搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【００５０】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「０」～「６５５３５」や「０」～

「２５５」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウエア乱数やソフトウエア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【００５１】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｃ（デクリメントカウンタ）を有している。更に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ‐Ｈを更に備えている。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第２主遊技始動口Ｂ１０の電動役物Ｂ１１ｄの駆動（開放）時間を計測する第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ‐Ｂとを有している。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第１大入賞口Ｃ１０と第２大入賞口Ｃ２０への入賞球を計測する入賞球カウンタＭＰ３３ｃを有している。特別遊技時間管理手段ＭＰ３４は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマＭＰ３４ｔを更に有している

【００５２】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタＭＰ５２ｃを有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技（確率変動遊技状態）や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技（時間短縮遊技状態）や、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放時間が通常遊技時よりも相対的に長い開放時間延長機能作動時を指す。

【００５３】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の当選確率が確率変動遊技状態となる（補助遊技確変機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮される（補助遊技時間短縮機能）と共に、第２主遊技始動口Ｂ１０の電動役物Ｂ１１ｄの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第１主遊技図柄の変動回数と第２主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

【００５４】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第１主遊技側の周辺機器である第１主遊技周辺機器Ａと、第２主遊技側の周辺機器である第２主遊技周辺機器Ｂと、第１主遊技側と第２主遊技側の共用周辺機器である第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Ｈと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭ、サブサブ制御部ＳＳ（及び演出表示装置ＳＧ）等、を有している。ここで、サブメイン制御部ＳＭにより制御される演出は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【００５５】

まず、第１主遊技周辺機器Ａは、特別遊技移行の契機となる第１主遊技始動口Ａ１０と、第１主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第１主遊技図柄表示装置Ａ２０と、を有している。

【００５６】

次に、第２主遊技周辺機器Ｂは、特別遊技移行の契機となる第２主遊技始動口Ｂ１０と、第２主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０と、を有している。

【００５７】

次に、第１・第２主遊技共用周辺機器Ｃは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当り）の際には所定条件下で開状態となる第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０を有している。

【００５８】

次に、補助遊技周辺機器Ｈは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放の契機となる補助遊技始動口Ｈ１０と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置Ｈ２０とを有している。

【００５９】

ここで、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔは、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【００６０】

また、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置ＳＧと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置ＳＧは、画像を表示する表示領域ＳＧ１０を有している。

【００６１】

ここで、表示領域ＳＧ１０は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域ＳＧ１１と、主遊技保留情報を表示する第１保留表示部ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）と、を有している。

【００６２】

尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０が、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳが、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭと情報伝達可能に接続されている。即ち、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０は、主制御基板Ｍにより制御され、演出表示手段（サブサブ制御部）ＳＳは、副遊技制御手段（サブメイン制御部）ＳＭにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Ｍと片方向通信（一方向通信）により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【００６３】

次に、図５は、チャンネル構成イメージ図である。まず、サブメイン制御部ＳＭ又はサブサブ制御部ＳＳからサウンド制御部ＳＯに音声再生コマンド（例えば、サウンド番号、使用するチャンネル番号）が送信されると、サウンド制御部ＳＯは、当該送信された音声再生コマンドに基づき（例えば、サウンド番号に基づき）、音源ＲＯＭから制御レジスタに対してサウンドデータをロードする｛例えば、サウンド番号に対応した音源ファイル（例えば、ＷＡＶファイル）に収められたサウンドデータをロードする｝。ここで、音源ＲＯＭには、「音源ＲＯＭデータイメージ」に示されるように、サウンド番号に対応する各種情報が収められており｛例えば、当該サウンドデータが占有すべきチャンネル数（同時使用チャンネル数）、当該サウンドデータをすべて再生した後に先頭に戻って再生するか否かの指定（ループの有無）｝、これらの各種情報に基づきサウンドデータの再生処理を実行可能に構成されている。そして、サウンドデータの再生処理は、当該ロードされたデジタル信号であるサウンドデータ（同図「デジタル信号イメージ」を参照)を、ＤＡＣを介してアナログ信号(同図「アナログ信号イメージ」参照)に変換して左スピーカＳＯｓＬ及び／又は右スピーカＳＯｓＲに出力することで実現されることとなる。また、同図下段はチャンネルと制御レジスタとのイメージ図であり、制御レジスタから左スピーカＳＯｓＬと右スピーカＳＯｓＲとにかけて、夫々１２チャンネルずつ合計２４チャンネルが接続されているが故、モノラル出力（同時使用チャンネル数＝１）であれば最大２４種のサウンドデータを同時再生可能であり、ステレオ出力（同時使用チャンネル数＝２）であれば

最大１２種のサウンドデータを同時再生可能となっている。尚、本例では、チャンネルの振り分けを、０～１１チャンネル＝サブメイン制御部ＳＭからのＢＧＭ（以降において、楽曲と称することもある）、予告効果音、等に係るサウンドの再生に対応、１２～２３チャンネル＝サブメイン制御部ＳＭからのエラー報知の音、等に係るサウンドの再生と、サブサブ制御部ＳＳからのサウンド(アニメーション動画像に対応した音、等)の再生とに対応、となっている。

【００６４】

次に、図６は、主制御基板Ｍが行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ａ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ１００２で、主制御基板Ｍは、ＲＡＭクリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニットＥのリセットボタン（ＲＡＭクリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的にＲＡＭの内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ１００２でＹｅｓの場合、ステップ１００４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板Ｍ側のＲＡＭ内容を全てクリアする。次に、ステップ１００６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭをクリアしたことを示すＲＡＭクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１５の処理に移行する。他方、ステップ１００２でＮｏの場合は、ステップ１００７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源断が行われたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。ステップ１００７でＹｅｓの場合、ステップ１００８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムとＲＡＭ領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ１０１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該チェック結果に基づきＲＡＭの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がＲＡＭにバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ１０１０でＹｅｓ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ１００４の処理（前述したＲＡＭクリア処理）に移行する。他方、ステップ１００７でＮｏ、即ちＲＡＭに正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ１０１０でＮｏ、即ちＲＡＭにバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ１０１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭにおけるＲＡＭ内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ１０１４で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部ＳＭ側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ１０１４‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ソレノイドの復帰設定｛第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）及び可動片（例えば、後述する特定領域への入球を許容又は阻害する部材）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第２主遊技始動口／大入賞口／可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する｝を行い、ステップ１０１５の処理に移行する。ステップ１０１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源が投入されたことを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０１６の処理に移行する。次に、ステップ１０１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図７（ｂ）によって示される主制御基板Ｍ側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期をＴとする）を許可し｛その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、図７（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行し、各種乱数更新処理を行う。尚、ステップ１０１８後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各種乱数更新処理（例えば、乱数カウンタのインクリメント処理）を繰り

返し実行することとなる。

【００６５】

次に、図７は、主制御基板Ｍが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図（ｂ）の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Ｔの到達時（例えば、約１．５ｍｓ毎のハードウエア割り込み）を契機として、ステップ１０００‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ１０００‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ１０００‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ１０００‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の始動口２有効期間設定処理（第２主遊技始動口Ｂ１０の有効期間を設定する処理）を実行する。次に、ステップ１０００‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ３０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第１主遊技始動口Ａ１０が４球、第２主遊技始動口Ｂ１０が１球、第１大入賞口Ｃ１０及び第２大入賞口Ｃ２０が１５球、左一般入賞口（一般入賞口とも称することがある）Ｐ１０が３球、右一般入賞口Ｐ２０が２球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した場合と、第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合との賞球払出数が同じになるように構成してもよいし、第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合と、第２大入賞口Ｃ２０に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口Ｐ１０に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数（本例では、３球）が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数（本例では、２球）が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、１の入賞（入球）に対して１５個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定（異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く）となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

【００６６】

尚、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Ｍではなく賞球払出制御基板ＫＨで行われるため、主制御基板Ｍでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、１個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入賞して、１球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの３球の遊技球の払出を実行する機能）を有している。無論、賞球払出制御基板ＫＨにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

【００６７】

次に、ステップ２０００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ１１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の補助遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１２００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ１３００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ１４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ

１６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ１６０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ１５５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の異常検知処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のアウト口監視処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のＬＥＤ出力処理を実行する。次に、ステップ１９００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ１９５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の試験信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述のソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ１９９９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ３５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ１５５０‐１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

【００６８】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Ｍに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓ、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ、第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ、一般入賞検出装置等）、アウト口Ｄ３６への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠Ｄ１４、扉Ｄ１８等）、磁気検知信号１（例えば、磁気検出センサ１による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号２（例えば、磁気検出センサ２による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、ＲＡＭクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

【００６９】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

【００７０】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

【００７１】

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示でき

る。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【００７２】

また、タイマ減算処理とは、２バイトタイマ（例えば、第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃ、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂ、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【００７３】

また、始動口２有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第２主遊技始動口Ｂ１０）の有効期間を設定する処理である。

【００７４】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【００７５】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第３実施形態のように、大入賞口内に特定領域Ｃ２２を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域Ｃ２２の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

【００７６】

また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤Ｄ３５の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【００７７】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

【００７８】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第１主遊技図柄表示装置Ａ２０又は第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【００７９】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）のタッチ状態の監視を行う処理である。

【００８０】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口Ｄ３６）の監視を行う処理である。

【００８１】

また、ＬＥＤ出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技図柄の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技図柄の表示、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０における第１主遊技側の作動保留球数の表示、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０における第２主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助図柄の表示、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０における補助遊技側の作動保留球数の表示）、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示（例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する）及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示（大当りにおけるラウンド数の表示）を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御

基板Ｍ側にて制御するＬＥＤ出力の制御を順次行う処理である。

【００８２】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【００８３】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

【００８４】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物（例えば、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）ソレノイド及び大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第３実施形態のように大入賞口内に特定領域Ｃ２２を備え、特定領域Ｃ２２への入球を困難又は容易にする遮蔽部材（上遮蔽部材Ｃ２４、下遮蔽部材Ｃ２５）を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。

【００８５】

次に、図８は、主制御基板Ｍが行うＮＭＩ割り込み処理（電断時）の流れを示したメインフローチャートである。まず、ＮＭＩ割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、リセットＩＣからの電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図（ｃ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時（本例では、ＮＭＩ割り込み時）において、ステップ１０１９‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ１０１９‐１でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常に電源投入されたことを示す情報がＲＡＭに保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ１０１９‐１でＮｏの場合、再度ステップ１０１９‐１の処理を行う。ステップ１０１９‐２でＹｅｓの場合、ステップ１０１９‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、異常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、次のステップ１０２２に移行する。他方、ステップ１０１９‐２でＮｏの場合、ステップ１０１９‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、正常な電源断であることを示す情報をＲＡＭに保存し、ステップ１０２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域の情報に基づき電断時情報（例えば、チェックサム）をセットする。次に、ステップ１０２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ＲＡＭ領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号がＣＰＵのＮＭＩ端子に入力されることで電断処理（図８）を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理（図６）やタイマ割り込み時処理（図７）にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

【００８６】

次に、図９は、図７におけるステップ３０００のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３１００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ３２００で、主制御基板Ｍは、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理（ステップ２０００の処理）に移行する。

【００８７】

次に、図１０は、図９のステップ３１００のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３１０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出信号がＯＦＦであるか否か、即ち、現在払出が実行されていないか否かを判定する。ステップ３１０５でＹｅｓの場合、ステップ３１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ３１１０でＹｅｓの場合、ステップ３１１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出を行うことが不適なエラーであ

る賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ３１１５でＹｅｓの場合、ステップ３１２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図１１参照）をセットする。そして、ステップ３１２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ３１３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板ＫＨ側に送信し、次の処理（ステップ３２００の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ３１０５、ステップ３１１０及びステップ３１１５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３２００の処理）に移行する。

【００８８】

《主制御基板／払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図１１を参照しながら、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨ間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板Ｍから賞球払出制御基板ＫＨへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定情報及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット７～４は、１００１固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット３～０は、賞球個数に関するものであり、例えば、０（００００）は賞球０個であることを意味し、１５（１１１１）は賞球１５個であることを意味する。

【００８９】

次に、賞球払出制御基板ＫＨから主制御基板Ｍ側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「０」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「１」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット０は、賞球払出完了に関するものであり、「０」は賞球払出完了であることを意味し、「１」は賞球払出未完了であることを意味する。

【００９０】

次に、図１２は、図９のステップ３２００のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ３２０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ステップ３２０５でＹｅｓの場合、ステップ３２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ３２１０でＹｅｓの場合、ステップ３２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラー情報を主制御基板Ｍ側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ３２１０でＮｏの場合、ステップ３２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球払出制御基板ＫＨ側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ３２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ３２２５でＹｅｓの場合、ステップ３２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ２０００の処理）に移行する。尚、ステップ３２０５及びステップ３２２５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２０００の処理）に移行する。

【００９１】

次に、図１３は、図７におけるステップ２０００のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２２００で、主制御基板

ＭのＣＰＵＭＣは、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２３００で、入球判定手段は、後述する第１（第２）大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２４００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ２６００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ２７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【００９２】

次に、図１４は、図１３におけるステップ２１００のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２１０２でＹｅｓの場合、ステップ２１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知すると補助遊技始動口Ｈ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２１０４でＹｅｓの場合、ステップ２１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。他方、ステップ２１０２でＮｏの場合、ステップ２１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２１１０でＹｅｓの場合、ステップ２１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。尚、ステップ２１０４又はステップ２１１０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２２００の処理）に移行する。

【００９３】

次に、図１５は、図１３におけるステップ２２００のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２０２でＹｅｓの場合、ステップ２２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知すると第１主遊技始動口Ａ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２０４でＹｅｓの場合、ステップ２２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２２１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、始動口入球数カウンタＭＪ１２ｃのカウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２１６に移行する。

【００９４】

他方、ステップ２２０２でＮｏの場合、ステップ２２１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタＭＪ１０ｃからの入力が検出時間（当該時間以上、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。次に、ステップ２２１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２１６に移行する。尚、ステップ２２０４、ステップ２２１２でＮｏの場合にも、ステップ２２１６に移行する。

【００９５】

次に、ステップ２２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口確認センサが遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ２２１６でＹｅｓの場合、ステップ２２１８で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口確認カウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２２２２に移行する。尚、ステップ２２１６でＮｏの場合にも、ステップ２２２２に移行する。

【００９６】

次に、ステップ２２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２２２２でＹｅｓの場合、ステップ２２２４で、第２主遊技始動口入球判定手段ＭＪ１１‐Ｂは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知すると第２主遊技始動口Ｂ１０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２２２４でＹｅｓの場合、ステップ２２２５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２２２５でＹｅｓの場合、ステップ２２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ２２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ２２４０に移行する。

【００９７】

他方、ステップ２２２５でＮｏの場合（第２主遊技始動口Ｂ１０への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２２３１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に不正な入球があったと判定し、第２主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２２４でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【００９８】

他方、ステップ２２２２でＮｏの場合、ステップ２２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓからの入力が検出時間（当該時間以上、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓが入力を検知していない場合、遊技球が第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２２３２でＹｅｓの場合、ステップ２２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２２３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２２４０に移行する。尚、ステップ２２３２でＮｏの場合にも、ステップ２２４０に移行する。

【００９９】

次に、ステップ２２４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓ（第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓ）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を超えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ＯＮとなっているか否かを判定する。ステップ２２４０でＹｅｓの場合、ステップ２２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。他方、ステップ２２４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２３００の処理）に移行する。

【０１００】

次に、図１６は、図１３におけるステップ２３００のサブルーチンに係る、第１（第２）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２３０２でＹｅｓの場合、ステップ２３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が入球検出時間（当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３０４でＹｅｓの

場合、ステップ２３０５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２３０５でＹｅｓの場合、ステップ２３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）する。次に、ステップ２３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２３２０に移行する。

【０１０１】

他方、ステップ２３０５でＮｏの場合（大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ２３１１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第１（第２）大入賞口不正入球コマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ２３２０に移行する。尚、ステップ２３０４でＮｏの場合にも、ステップ２３２０に移行する。

【０１０２】

他方、ステップ２３０２でＮｏの場合、ステップ２３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知していない場合、遊技球が第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）を通過完了したとみなす時間｝以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２３１２でＹｅｓの場合、ステップ２３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２３２０に移行する。他方、ステップ２３１２でＮｏの場合もステップ２３２０に移行する。

【０１０３】

次に、ステップ２３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓ（第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓ）が入力を検知した場合、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２３２０でＹｅｓの場合、ステップ２３２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。他方、ステップ２３２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【０１０４】

次に、図１７は、図１３におけるステップ２４００のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口Ｐ１０（左一般入賞口Ｐ１０と右一般入賞口Ｐ２０とを総称して一般入賞口Ｐ１０を称することがある）は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない（遊技の進行に影響する抽選を実行しない）入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓ（本実施形態においては、左一般入賞口Ｐ１０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓと右一般入賞口Ｐ２０への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓとの２つの一般入賞口入球検出装置Ｐ１１ｓを有している）を備えている。

【０１０５】

まず、ステップ２４０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２４０２でＹｅｓの場合、ステップ２４０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４０４でＹｅｓの場合、ステップ２４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ２４０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（イ

ンクリメント）する。次に、ステップ２４１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ２４２０に移行する。他方、ステップ２４０２でＮｏの場合、ステップ２４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間（当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２４１２でＹｅｓの場合、ステップ２４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２４１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２４２０に移行する。尚、ステップ２４０４、ステップ２４１２でＮｏの場合にも、ステップ２４２０に移行する。

【０１０６】

次に、ステップ２４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球検出装置からの入力が不正検出時間｛当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間｝以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２４２０でＹｅｓの場合、ステップ２４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。尚、ステップ２４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２５００の処理）に移行する。

【０１０７】

次に、図１８は、図１３におけるステップ２５００のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２５０２でＹｅｓの場合、ステップ２５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知すると総排出確認センサＣ９０ｓに入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５０４でＹｅｓの場合、ステップ２５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ２５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認数カウンタＭＪ１１ｃ‐Ｃ９０に１を加算（インクリメント）し、ステップ２５２０に移行する。

【０１０８】

他方、ステップ２５０２でＮｏの場合、ステップ２５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、総排出確認センサＣ９０ｓが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサＣ９０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２５１０でＹｅｓの場合、ステップ２５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、ステップ２５２０に移行する。尚、ステップ２５０４又はステップ２５１０でＮｏの場合にも、ステップ２５２０に移行する。

【０１０９】

次に、ステップ２５２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、総排出確認センサＣ９０ｓからの入力が不正検出時間以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２５２０でＹｅｓの場合、ステップ２５２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。他方、ステップ２５２０でＮｏの場合にも次の処理（ステップ２６００の処理）に移行する。

【０１１０】

次に、図１９は、図１３におけるステップ２６００のサブルーチンに係る、アウト口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ２６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２６０２でＹｅｓの場合、ステップ２６０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入

力を検知するとアウト口Ｃ８０に入球があったとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６０４でＹｅｓの場合、ステップ２６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ２６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入球数カウンタ値に１を加算（インクリメント）し、ステップ２６２０の処理に移行する。

【０１１１】

他方、ステップ２６０２でＮｏの場合、ステップ２６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置Ｃ８０ｓを通過完了したとみなす時間）以上ＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ２６１０でＹｅｓの場合、ステップ２６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ２６１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ２６２０に移行する。他方、ステップ２６０４又はステップ２６１０でＮｏの場合にも、ステップ２６２０に移行する。

【０１１２】

次に、ステップ２６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓからの入力が不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置Ｃ８０ｓが入力を検知している場合に、アウト口Ｃ８０への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ＯＮであるか否かを判定する。ステップ２６２０でＹｅｓの場合、ステップ２６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。他方、ステップ２６２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２７００の処理）に移行する。

【０１１３】

次に、図２０は、図１３におけるステップ２７００のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７０２でＹｅｓの場合、ステップ２７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球払出数（本例では、４）を加算する。次に、ステップ２７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７１２に移行する。他方、ステップ２７０２でＮｏの場合もステップ２７１２に移行する。

【０１１４】

次に、ステップ２７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７１２でＹｅｓの場合、ステップ２７１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球払出数（本例では、１）を加算する。次に、ステップ２７１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７２２に移行する。他方、ステップ２７１２でＮｏの場合もステップ２７２２に移行する。

【０１１５】

次に、ステップ２７２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７２２でＹｅｓの場合、ステップ２７２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１（第２）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球払出数（本例では、１５）を加算する。次に、ステップ２７２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０（第２大入賞口Ｃ２０）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ２７３２に移行する。他方、ステップ２７２２でＮｏの場合もステップ２７３２に移行する。

【０１１６】

次に、ステップ２７３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７３２でＹｅｓの場合、ステップ２７３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ２７３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、賞球数カウンタＭＨｃのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、左一般入賞口：３、右一般入賞口：２）を加算する。次に、ステップ２７３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。他方、ステップ２７３２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１１００の処理）に移行する。

【０１１７】

次に、図２１は、図７におけるステップ１１００のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１１０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ１１０２でＹｅｓの場合、ステップ１１０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技始動口Ｈ１０に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。他方、ステップ１１０２でＮｏの場合、ステップ１１０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球したか否かを判定する。ステップ１１０４でＹｅｓの場合、ステップ１１０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１１０６でＹｅｓの場合、ステップ１１０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、右一般入賞口Ｐ２０に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１１１０の処理に移行する。尚、ステップ１１０６でＮｏの場合にも、ステップ１１１０の処理に移行する。次に、ステップ１１１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留球が上限（例えば、４個）でないか否かを判定する。ステップ１１１０でＹｅｓの場合、ステップ１１１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ１１１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域にセットする形で保留球を１加算し、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。尚、ステップ１１０４及びステップ１１１０でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１２００の処理）に移行する。ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口Ｈ１０又は右一般入賞口Ｐ２０に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口Ｈ１０はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口Ｈ１０に入球（補助遊技始動口Ｈ１０を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口Ｈ１０よりも下流の入球口（右一般入賞口Ｐ２０等）に入球し得る一方、右一般入賞口Ｐ２０に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口Ｈ１０に遊技球が入球（補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口Ｐ２０に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【０１１８】

次に、図２２は、図７におけるステップ１２００のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０２でＹｅｓの場合、ステップ１２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１２０４でＹｅｓの場合、ステップ１２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ１２０６でＹｅｓの場合、ステップ１２１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、

補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルＭＮ４１ｔａ－Ｈを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０１１９】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「Ｄ０、Ｄ１、Ｄ２」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「Ｄ１、Ｄ２」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「Ｄ１」である場合、開放態様は（１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖）であり、停止した図柄が「Ｄ２」である場合、開放態様は（０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４．０秒間開放→閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「Ｄ０」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「Ｄ１」となり易いよう構成されている。

【０１２０】

次に、ステップ１２１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には１秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には１０秒）をセットする。そして、ステップ１２２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ１２２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄に関する当該保留球を１減算した上で主制御基板ＭのＣＰＵＭＣのＲＡＭ領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈをスタートした後、補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

【０１２１】

次に、ステップ１２２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｈを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２２４でＹｅｓの場合、ステップ１２２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部Ｈ２１ｇ上で確定表示する。そして、ステップ１２２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ１２３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、Ｄ１・Ｄ２）であるか否かを判定する。ステップ１２３０でＹｅｓの場合、ステップ１２３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「Ｄ１」の場合には、１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→１秒間閉鎖→１秒間開放→閉鎖となる開放態様、当り図柄「Ｄ２」の場合には、０．２秒間開放、０．８秒間閉鎖、５秒間開放となる開放態様、）を決定し、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ１２３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ１２３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し、ステップ１２４２に移行する。尚、ステップ１２０２でＮｏの場合にも、ステップ１２４２に移行する。尚、本実施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（Ｄ２）である場合に第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【０１２２】

次に、ステップ１２４２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物開放タイマＭＰ２２ｔ－Ｂを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１２４２でＹｅｓの場合、ステップ１２４４及びステップ１２４６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２３】

尚、ステップ１２０４でＮｏの場合にはステップ１２２４に移行し、ステップ１２０６、ステップ１２２４、ステップ１２３０及びステップ１２４２でＮｏの場合には次の処理（ステップ１３００の処理）に移行する。

【０１２４】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ１２２６での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、５００ｍｓ程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

【０１２５】

尚、不図示であるが、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの１回の開放動作（１回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第２主遊技始動口Ｂ１０に遊技球が所定数（例えば、１０球）入球した場合にも、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→４秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「Ｄ２」に基づく第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（最長開放）が実行された場合には、「０．２秒間開放→０．８秒間閉鎖→２．０秒間開放→閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放期間中に前記所定数（例えば、１０球）の遊技球が第２主遊技始動口Ｂ１０に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は４．２秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「Ｄ２」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は２．２秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて６秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね１０個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

【０１２６】

また、本例では、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、遊技機における最短の図柄変動時間より短い５００ｍｓ以内）作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）の閉鎖動作中（開放→閉鎖となる動作の途中）に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電

動役物（第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄ）が短時間で未作動中の状態に戻るように駆動源（ソレノイド）が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまって出玉設計と大きく異なることがないようになっている。

【０１２７】

次に、図２３は、図７におけるステップ１３００のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ１３０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０の第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから第１主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３０２でＹｅｓの場合、ステップ１３０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技始動口Ａ１０に入球した旨に関するコマンドである第１主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１３０４の処理に移行する。次に、ステップ１３０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第１主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３０４でＹｅｓの場合、ステップ１３０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施例では、第１主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、これら３つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ１３０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数を主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。

【０１２８】

尚、当否抽選乱数は、１つの乱数により構成されるものでもよいし、２つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。２つ以上の乱数により生成される乱数として、ＣＰＵのクロックや外部クロックに基づいて更新されるＣＰＵ内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄（主遊技図柄）当りソフト乱数とを備え、双方を演算（例えば加算）した結果を用いる等していてもよい。

【０１２９】

次に、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技始動口Ｂ１０の第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから第２主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ１３１２でＹｅｓの場合、ステップ１３１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技（特に第２主遊技側）に関する保留球が上限（例えば４個）内であるか否かを判定する。ステップ１３１４でＹｅｓの場合、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の３つの乱数を取得している。ちなみに、第１主遊技側の各乱数の取得範囲と第２主遊技側の各乱数の取得範囲（例えば第１主遊技用の当否抽選乱数と第２主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲）を同じに設定している。次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した乱数をＲＡＭ領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２主遊技乱数が取得された旨の情報（保留発生コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭへ送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。尚、ステップ１３０２及びステップ１３０４でＮｏの場合にはステップ１３１２に移行し、ステップ１３１２及びステップ１３１４でＮｏの場合には次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１３０】
次に、図２４は、図７におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ１４０１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、第２主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ１４０１でＹｅｓの場合、ステップ１４００（１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第１主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。他方、ステップ１４０１でＮｏの場合、ステップ１４００（２）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の第２主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１３１】
このように、本実施形態においては、第２主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第１主遊技図柄の保留球の存在に係らず（たとえ入賞順序が第１主遊技図柄の保留の方が先でも）、第２主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない（入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい）。

【０１３２】
次に、図２５は、図２４におけるステップ１４００（１）｛ステップ１４００（２）｝のサブルーチンに係る、第１主遊技図柄表示処理（第２主遊技図柄表示処理）のフローチャートである。尚、本処理は、第１主遊技図柄側と第２主遊技図柄とで略同一の処理となるため、第１主遊技図柄側について主に説明し、第２主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ１４０３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中（又は条件装置作動中）でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間（主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間）を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

【０１３３】
ステップ１４０３でＹｅｓの場合、ステップ１４０５及びステップ１４０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）を読み出すと共に、主制御基板ＭのＲＡＭ領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ１４１０－１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル１を参照し、第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、当選抽選乱数）に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【０１３４】
ここで、図２６（主遊技テーブル１）は、第１主遊技用当否抽選テーブル（第２主遊技用当否抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当り当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

【０１３５】
次に、ステップ１４１０－２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、図柄抽選乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをＲＡＭ領域に一時記憶する。

【０１３６】
ここで、図２６（主遊技テーブル２）は、第１主遊技図柄決定用抽選テーブル（第２主遊技図柄決定用抽選テーブル）の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補（本例では、「４Ａ・５Ａ・７Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」）の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよ

う構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、４Ａ、４Ｂ、５Ａ、５Ｂが４ラウンド、７Ａ、７Ｂが１０ラウンドとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない｛例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい｝。

【０１３７】

次に、ステップ１４１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、各遊技状態に対応する第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第１主遊技内容決定乱数（第２主遊技内容決定乱数）（特に、変動態様抽選乱数）に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶して、ステップ１４１４に移行する。

【０１３８】

ここで、図２６に示す主遊技テーブル３は、第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル（第２主遊技変動態様決定用抽選テーブル）の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合（時間短縮遊技状態である場合）には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様（変動時間）の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態（主遊技時短フラグがオンの場合）における第１主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい｛第２主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第１主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第２主遊技側の保留が生起し易い（遊技者にとって有利となる）状況を構築することを趣旨とするため、第１主遊技側の始動口と第２主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する｝。

【０１３９】

次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態に係るコマンド（図柄変動表示開始指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４１５で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマＭＰ１１ｔ－Ｃにセットする。次に、ステップ１４１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上で、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４１７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオンにし、ステップ１４２０に移行する。

【０１４０】

他方、ステップ１４０３でＮｏの場合、ステップ１４１９で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１４１９でＹｅｓの場合にはステップ１４２０に移行し、ステップ１４１９でＮｏの場合には次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１４１】

次に、ステップ１４２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ１４２０でＹｅｓの場合、ステップ１４２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ

１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１４２３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）の第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板ＭのＲＡＭ領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ１４２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動中フラグをオフにする。

【０１４２】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主制御基板ＭのＲＡＭ領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ１４３０でＹｅｓの場合、ステップ１４４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ１５００に移行する。他方、ステップ１４３０でＮｏの場合には、ステップ１５００に移行する。

【０１４３】

次に、ステップ１５００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１４２０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【０１４４】

次に、図２７は、図２５におけるステップ１５００のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０より大きいか否かを判定する。ステップ１５１０でＹｅｓの場合、ステップ１５１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。次に、ステップ１５１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５１４でＹｅｓの場合、ステップ１５１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ１５１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。尚、ステップ１５０６、ステップ１５１０又はステップ１５１４でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Ｓに送信するよう構成されている。

【０１４５】

次に、図２８は、図７におけるステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１６０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６０２でＹｅｓの場合、ステップ１６０４及びステップ１６０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ１６０７で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、１）をセットする。次に、ステップ１６０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、ステップ１６１２に移行する。

【０１４６】

他方、ステップ１６０２でＮｏの場合、ステップ１６１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ１６１０でＹｅｓの場合には、ステップ１６１２に移行する。尚、ステップ１６１０でＮｏの場合には、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【０１４７】
次に、ステップ１６１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ１６１２でＹｅｓの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ１６１４で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ１６１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ１６１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ１６２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）を駆動して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を開放し、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば３０秒）をセットしてスタートし、ステップ１６２２に移行する。他方、ステップ１６１２でＮｏの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ１６１４～１６２０の処理を行うことなく、ステップ１６２２に移行する。

【０１４８】
次に、ステップ１６２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。次に、ステップ１６２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）に所定個数（例えば、１０球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ１６２４でＹｅｓの場合には、ステップ１６２８に移行する。他方、ステップ１６２４でＮｏの場合、ステップ１６２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、３０秒）が経過したか否かを判定する。ステップ１６２６でＹｅｓの場合にも、ステップ１６２８に移行する。尚、ステップ１６２６でＮｏの場合には、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【０１４９】
次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物Ｃ２１ｄ）の駆動を停止して第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）を閉鎖する。次に、ステップ１６３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技用タイマＭＰ３４ｔ（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ１６３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ１６３３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に１を加算する。次に、ステップ１６３４で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ１６３４でＹｅｓの場合、ステップ１６３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ１６３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部ＳＭ側に送信するためのコマンド送信用バッファＭＴ１０にセット（ステップ１９９９の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部ＳＭ側に送信される）する。そして、ステップ１６５０で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。尚、ステップ１６３４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【０１５０】
尚、本例では、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、１０個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口（例えば、第１大入賞口Ｃ１０、第２大入賞口Ｃ２０）を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口

の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【０１５１】

より具体的には、大当りにおける第１ラウンドで第１大入賞口Ｃ１０が開放する場合、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に所定個数（例えば、１０球）の入賞があった場合に第１ラウンドが終了することとなるが、第１ラウンドにおいて第１大入賞口Ｃ１０に９球の遊技球が入球した状況にて、第１大入賞口Ｃ１０への１０球目の入球と１１球目の入球とが略同時に発生することによって、第１ラウンドが終了することとなる所定個数（例えば、１０球）を超過した遊技球が第１大入賞口Ｃ１０に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、過剰入賞（最大入賞数を超える入賞）を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【０１５２】

また、１の単位遊技（１回のラウンドの実行）においてプログラム上として設定された最大開放時間は、１の単位遊技を通じて３０秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ（大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する）等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下（閉鎖後の所定期間内）に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

【０１５３】

より具体的には、大当りにおける１回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数（実行ラウンド数）に応じて「１５秒開放→２秒閉鎖→１４．５秒開放→閉鎖」、「２９．５秒開放→閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が３０秒以下となるよう構成され、１回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間（２９．５秒）が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間（大入賞口の閉鎖処理終了後から１０００ｍｓ程度）内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構（ソレノイドや駆動伝達機構）や開閉部（扉等）は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

【０１５４】

次に、図２９は、図２８におけるステップ１６５０のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ１６５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄（特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「５Ａ・７Ａ・５Ｂ・７Ｂ」）であるか否かを判定する。ステップ１６５２でＹｅｓの場合、ステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ１６５６に移行する。他方、ステップ１６５２でＮｏの場合（本例では、特別遊技終了後に非確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「４Ａ・４Ｂ」の場合）にも、ステップ１６５６に移行する。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに遊技状態と停止図柄に応じた時短回数をセットする。次に、ステップ１６５８で、主制御基板Ｍの

ＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ１６６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理（ステップ１６０１の処理）に移行する。

【０１５５】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態（普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある）に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中（確率変動遊技状態である場合）を除き、遊技状態と停止図柄によって定められた所定回（例えば、１００回、６回）の主遊技図柄の変動が行われるまで（所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで）の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ（出玉率が１を超えない）か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計（各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計）されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当りの出玉性能よりも高くならないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

【０１５６】

次に、図３０は、図７におけるステップ１５５０のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１５５２でＹｅｓの場合、ステップ１５５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定遊技フラグ（主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ）をオフにする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃの値をクリアする。次に、ステップ１５６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ１５６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１５５０‐１の処理）に移行する。尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１５５０‐１の処理）に移行する。

【０１５７】

次に、図３１は、図７におけるステップ１９００のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する（例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でＯＮとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である）。ステップ１９０２でＹｅｓの場合、ステップ１９０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ１９１２に移行する。他方、ステップ１９０２でＮｏの場合、ステップ１９０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９０６でＹｅｓの場合、ステップ１９０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ１９１２に移行する。尚、ステップ１９０６でＮｏの場合にも、ステップ１９１２に移行する。

【０１５８】

次に、ステップ１９１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９１２でＹｅｓの場合、ステップ１９１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気が検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ１９２２に移行する。他方、ステップ１９１２でＮｏの場合、ステップ１９１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否

かを判定する。ステップ１９１６でＹｅｓの場合、ステップ１９１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、不正磁気の検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ１９２２に移行する。尚、ステップ１９１６でＮｏの場合にも、ステップ１９２２に移行する。

【０１５９】

次に、ステップ１９２２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９２２でＹｅｓの場合、ステップ１９２４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ１９３２に移行する。他方、ステップ１９２２でＮｏの場合、ステップ１９２６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９２６でＹｅｓの場合、ステップ１９２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、扉ユニットＤ１８が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ１９３２に移行する。尚、ステップ１９２６でＮｏの場合にも、ステップ１９３２に移行する。

【０１６０】

次に、ステップ１９３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＮであるか否かを判定する。ステップ１９３２でＹｅｓの場合、ステップ１９３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ１９５０に移行する。他方、ステップ１９３２でＮｏの場合、ステップ１９３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が所定回数連続でＯＦＦであるか否かを判定する。ステップ１９３６でＹｅｓの場合、ステップ１９３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技機枠Ｄが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。尚、ステップ１９３６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１９５０の処理）に移行する。

【０１６１】

次に、図３２は、図７におけるステップ１９５０のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ１９５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５２でＹｅｓの場合、ステップ１９５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信する（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）。次に、ステップ１９５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ１９５６でＹｅｓの場合、ステップ１９５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）を送信（ステップ１９９０の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部ＳＭ側に送信される）し、次の処理（ステップ１５５０‐７の処理）に移行する。尚、ステップ１９５２又はステップ１９５６でＮｏの場合にも次の処理（ステップ１５５０‐７の処理）に移行する。

【０１６２】

次に、図３３は、図７におけるステップ１５５０‐７のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ１５５０‐７‐１で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、払出制御基板（賞球払出制御基板ＫＨと称することがある）と通信状態（ＢＩＴ０）及び断線短絡電源異常（ＢＩＴ１）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すＢＩＴ０は、「００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「００００００００１Ｂ」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すＢＩＴ１では、「００００００００Ｂ」であれば正常を示し、「００００００１０Ｂ」であれば異常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ステップ１５５０‐７‐１で取得したエラーフラグと、判定データ（「００００００１１Ｂ」）の論理積を算出する。次に、ステップ１５５０‐７‐３で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、発射許可信号ビットデータ

をセットする。例えば、出力ポートのＢＩＴ５が発射許可信号を示しており、「００００００００Ｂ」であればエラー（異常）を示し、「００１００００００Ｂ」であれば正常を示す。次に、ステップ１５５０‐７‐４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、出力ポートへ出力し、次の処理（ステップ１５５０‐８の処理）に移行する。ここで出力ポートは、例えば、ＢＩＴ０がデジット１ビットデータ、ＢＩＴ１がデジット２ビットデータ、ＢＩＴ２がデジット３ビットデータ、ＢＩＴ３がデジット４ビットデータ、ＢＩＴ４がデジット５ビットデータ、ＢＩＴ５が発射許可信号ビットデータ、ＢＩＴ６が演出ストローブビットデータ、ＢＩＴ７がセキュリティビットのように構成されている。

【０１６３】

次に、図３４は、図７におけるステップ３５００のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、遊技状態一時記憶手段ＭＢを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ３５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、外部端子送信内容決定テーブル１を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Ｇを介して、ホールコンピュータＨＣに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理（ステップ１５５０‐１１の処理）に移行する。

【０１６４】

（外部中継端子板）

ここで、同図下段（信号出力のイメージ図）を参照しながら、本実施形態に係る外部中継端子板Ｇを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Ｇには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子｛例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等）に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等｝が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータＨＣと結線されることで、当該複数の出力端子からホールコンピュータＨＣへ情報出力可能に構成されている。ここで、本実施形態においては、賞球払出制御基板ＫＨから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Ｍから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当り時に大当りの間信号を出力する大当り出力用端子（大当りの種類によって複数あり）、ガラス扉が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクＫＴに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

【０１６５】

また、本実施形態においては、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨは、外部中継端子板Ｇに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Ｇから主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨへは送信線が設けられていないのである（外部中継端子板ＧからホールコンピュータＨＣへの情報送信も同様）。

【０１６６】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると、まず、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨと外部中継端子板Ｇとの間、並びに外部中継端子板ＧとホールコンピュータＨＣとの間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板Ｇは通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨとホールコンピュータＨ

Ｃとは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨから外部中継端子板Ｇの入力端子に入力された電気的な信号（電圧がＨｉレベル／Ｌｏｗレベルである２値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフである２値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板Ｇの出力端子からホールコンピュータＨＣへと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板Ｇは、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイルＧ１及び接点部Ｇ２を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイルＧ１を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部Ｇ２が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通する。また、リレーコイルＧ１を消磁した場合には、接点部Ｇ２が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータＨＣが導通しなくなる。よって、ホールコンピュータＨＣ側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板Ｇの入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨからホールコンピュータＨＣへの一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータＨＣ側から主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨを不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータＨＣへの一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一対の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨに接続された発光部からの光を、ホールコンピュータＨＣに接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

【０１６７】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン／オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板Ｍ及び賞球払出制御基板ＫＨからホールコンピュータＨＣに対して、外部中継端子板Ｇにおける一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の１変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

【０１６８】

次に、図３５～図７０を参照して、サブメイン制御部ＳＭ側で実行される制御処理を説明する。まず、図３５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板Ｓ側（特に、サブメイン制御部ＳＭ側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ａ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部ＳＭ側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ２００２で、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵＳＣは、メイン側（主制御基板Ｍ側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、ＲＡＭクリア情報を受信した場合→サブ側のＲＡＭを初期化、各種情報コマンドを受信した場合→電断時の演出関連情報をサブ側のＲＡＭに再セット）。次に、ステップ２００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量レベル及び光量レベルをデフォルト値に設定して、自動ボタンフラグをオフにする。尚、詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定（自動ボタン設定をオンにすると操作部材を操作しなくとも操作した場合と同様の演出が実行される）とを遊技者が設定（変更）可能に構成されており、電源を「オフ→オン」とすると、以前の設定（遊技者が変更した設定及び管理者が変更した設定）に拘らずデフォルト値に設定されるよう構成されている。尚、本例に係るデフォルト値は、音量レベルが「ボリュームスイッチ大→５、中→１、小→４」、光量レベルが「中」、自動ボタン操作設定が「オフ」となっている（デフォルト値に設定することをデフォルト設定にすると称することがある）。次に、ステップ２０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、管理操作制御処理を実行する。尚、音量をデフォルト設定にした場合のｄＢは、ボリュームスイッチ大の場合が「９５」、ボリュームスイッチ中の場合が「８５」、ボリュームスイッチ小の場合が「８２」、となっており、音量をデフォルト設定にした場合においても「ボリ

ュームスイッチ大のｄＢ＞ボリュームスイッチ中のｄＢ＞ボリュームスイッチ小のｄＢ」の関係性が保たれるよう構成されている。尚、本実施形態においては、電源を「オフ→オン」にすると、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成したが、これには限定されず、電源のオン・オフの切り替えによっては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とは電源断以前の設定のままとなり、ＲＡＭクリアを実行することにより、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成してもよい。その後、サブメイン制御部ＳＭの繰り返し処理ルーチンである（ｂ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｂ）が実行された場合、同図（ｂ）の処理に示されるように、まず、ステップ２１５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する非遊技期間制御処理を実行する。次に、ステップ３６００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するカスタマイズ制御処理を実行する。次に、ステップ３７００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する楽曲選択処理を実行する。次に、ステップ３８００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ３９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ４０００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ２９００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ４４００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する背景画像表示処理を実行する。次に、ステップ４５００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する電飾ランプ動作制御処理を実行する。次に、ステップ３２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する音量制御処理を実行する。次に、ステップ２９９９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示コマンド送信制御処理（これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部ＳＳ側に送信する）を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

【０１６９】

以上のように、サブメイン制御部ＳＭは、リセット後、サブメイン側ルーチン（Ｓ２１５０～Ｓ２９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｃ）の処理は、サブメイン制御部ＳＭの割り込み処理であり、前述した主制御基板ＭにおけるＳＴＢ信号線からの信号がサブメイン制御部ＳＭのＣＰＵの一端子（本例では、ＮＭＩ端子）に接続されていた場合における処理フロー（ｃ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭにおいてＮＭＩ割り込みが発生した場合（ＳＴＢ信号線がオンとなった場合）、ステップ２００５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側からのコマンド入力ポート（前述したデータ信号線の入力ポート）を確認する。そして、ステップ２００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ領域に、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

【０１７０】

次に、図３６は、図３５におけるステップ２０５０のサブルーチンに係る、管理操作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面の表示条件（本例では、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら電源を投入）を充足したか否かを判定する。尚、管理メニュー画面の表示条件は、本例の条件には限定されず、管理者のみが操作可能な条件とすれば変更しても問題なく、例えば、扉Ｄ１８を開放しない限り操作不可能なスイッチを設けて、当該スイッチとＲＡＭクリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢとＲＡＭクリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよい。また、扉Ｄ１８を開放している状態にてサブ入力ボタンＳＢを押下した場合に管理メニュー画面が表示されるように構成してもよく、そのように構成した場合には、扉Ｄ１８が閉鎖している状態ではサブ入力ボタンＳＢを押下することによりカスタマイズ実行中画面（遊技者が操作可能なメニュー画面）が表示され、扉Ｄ１８が開放している状態ではサブ入力ボタンＳＢを押下することにより管理メニュー画面（管理者が操作可能なメニュー画面）が表示されることとなる。サブ入力ボタンＳＢを押下した場合に、遊技

者が操作可能なメニュー画面と管理者が操作可能なメニュー画面とのいずれを表示するかを副制御基板Ｓ（サブ側）が判断する構成としては、（１）扉Ｄ１８が開放している状態となるとサブ側に扉開放コマンドが送信され、副制御基板Ｓは、当該扉開放コマンドを受信していない場合にサブ入力ボタンＳＢの操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、当該扉開放コマンドを受信した場合にサブ入力ボタンＳＢの操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、（２）扉Ｄ１８が開放している状態となると扉開放フラグがオンとなり、副制御基板Ｓは、扉開放フラグがオフである場合にサブ入力ボタンＳＢの操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、扉開放フラグがオンである場合にサブ入力ボタンＳＢの操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、ように構成してもよい。尚、扉開放中においては、常時ドア開放エラーに係る音が出力されており、当該ドア開放エラーに係る音量はボリュームスイッチ及び音量レベルの状態に拘らず一定の音量（本例では、８５ｄＢ）となっている。ステップ２０５２でＹｅｓの場合、ステップ２０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面（図３７を参照）を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示する。次に、ステップ２０５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面における「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンＳＢが操作されたか否かを判定する。ステップ２０５６でＹｅｓの場合、ステップ２０５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示する。尚、本実施形態においては、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合に、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示するよう構成したが、これには限定されず、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合には、管理メニュー画面を後面レイヤーに表示し、実機の設定画面を前面レイヤーに表示する、即ち、管理メニュー画面と実機の設定画面とのいずれも表示するよう構成してもよい。次に、ステップ２０６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢを十字キーＳＢ‐２との操作に基づいて音量調節機能のオン・オフを決定する。尚、音量調節機能のオン・オフ以外の設定（例えば、自動ボタン操作設定）を変更可能にしても問題ないが、光量調節機能の設定はてんかん（慢性の脳疾患の一種）防止等のために遊技者によって調節できない設定（オフ設定）とすることが不可能となるよう構成することが好適である。次に、ステップ２０６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量調節機能はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ２０６２でＹｅｓの場合、ステップ２０６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量調節防止フラグ（当該フラグがオンである場合には、遊技者は音量調節が実行できなくなる）をオンにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ２０６２でＮｏの場合、換言すると、音量調節機能がオンに決定された場合、ステップ２０６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量調節禁止フラグがオフにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

【０１７１】

また、ステップ２０５６でＮｏの場合、ステップ２０６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面における「省電力モードの設定」を選択中にサブ入力ボタンＳＢが操作されたか否かを判定する。ステップ２０６８でＹｅｓの場合、ステップ４１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する節電モード切換制御処理を実行し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ２０６８でＮｏの場合、ステップ２０７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて管理メニュー画面を表示する。次に、ステップ２０７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて遊技機の設定を決定し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。尚、ステップ２０５２でＮｏの場合にも次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。尚、音量調節禁止フラグがオンとなっている場合（管理者が音量調節を不可能に設定した場合）には、音量レベルはステップ２００４にて前述したデフォルト設定のまま固定となるよう構成されている。尚、管理メニューによって音量調節機能をオフにした場合、即ち、音量調節禁止フラグをオンにした場合には、再度、管理メニューにて音量調節機

能をオンにしない限りは、音量調節ができない状態が継続するよう構成されている。尚、管理メニューに係る構成としては、（１）エラー発生においては管理メニューの設定に拘らず音量・光量共にエラーに基づいた規定の値（最大音量、最大光量としてもよい）となる、（２）食事休憩の時間（離席時間）の計測、オーバー入賞音、ロゴ色カスタム、工場検査時に使用するメニュー、等も可能となっている、（３）音量の調節の可否と光量の調節の可否とを夫々個別に設定可能（音量の調節の可否と光量の調節の可否とを１つの操作にて同時に設定可能としてもよい）、（４）演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、から演出モード（演出モードが相違すると特定の特定の演出の発生頻度が相違する）を選択可能とする等、演出傾向の設定が可能、のように構成してもよい。尚、上述した、食事休憩の時間（離席時間）の計測に係る構成の具体例としては、（１）「休憩時間」マークを選択し、「開始」マークをサブ入力ボタンで決定すると、計時（計測）がスタートする、（２）計時が所定時間に到達したら、演出表示装置ＳＧや遊技効果ランプＤ２６、スピーカＤ２４から出力される音声などで報知可能、（３）前記所定時間は設定可能であり、１０分～６０分の間で設定可能、（４）前記所定時間計時中に電源断が実行された場合には当該計時はクリアされる、よう構成してもよい。また、オーバー入賞音とは、或るラウンド実行中において、前述したステップ１６２４における所定個数である大入賞口の閉鎖契機（実行中のラウンドの終了契機）となる大入賞口への遊技球の入賞数を超過して遊技球が大入賞口に入球した場合に出力される音であり、オーバー入賞音は複数種類から選択でき、無音（演出なし）も選択可能である。また、上述した、ロゴとは、遊技機を作成した会社名を示すマークのことであり、大当りにおける最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間や、待機デモ画面にて表示される。また、ロゴ色カスタムによって、ロゴの色やロゴの形状を変更することが可能となっている。

【０１７２】

次に、図３７は、本実施形態に係る、管理メニュー画面表示イメージ図である。まず、左側のイメージ図は、管理メニューを表示する画像であり、管理者が設定可能（遊技者は、設定不可能）な事項を表示する一例を示している。本例においては、実機の設定、日時の再設定、経過日数の初期化、省電力モードの設定が可能となるよう構成されている。この管理メニュー画面は、電源オフ状態において、ＲＡＭクリアボタンを押下しながら、電源投入することにより表示される。管理メニュー画面においては、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作することにより、それぞれの設定項目を選択することができ（本例では、「実機の設定」が選択されている）、サブ入力ボタンＳＢを押下することで設定項目を決定することができる。それぞれの設定の終了後には、カーソルを一番下の「設定終了」に合わせ、サブ入力ボタンＳＢを押下することで、設定を終了することができるよう構成されている。尚、管理メニュー画面の終了方法はこれには限定されず、「実機の設定」等で各種設定の変更を決定したことによっても終了するよう構成してもよい。尚、各メニューにおいて、サブ入力ボタンＳＢを押下することで設定項目を決定すれば、「設定終了」にてサブ入力ボタンＳＢを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなくとも、決定した設定は実行されており、且つ、記憶されるよう構成されている。例えば、音量調節機能をオフ（調節不可能）に設定した後、管理メニュー画面が表示されている状況にて、電源をオフにしたり遊技球が主遊技始動口に入球したりすることにより管理メニューの表示が終了しても、決定した設定は反映されていることとなる。また、これには限定されず、「設定終了」にてサブ入力ボタンＳＢを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなければ、決定した設定が反映されないよう構成してもよい。また、管理メニューの表示中にエラー（例えば、大当り中ではない状態にて大入賞口に所定個数の遊技球の入球が検出された場合に発生する不正入賞エラー）が発生した場合、管理メニューの表示を維持したままエラー発生に伴う画面表示及び音声の出力を実行するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも表示優先度が高いため、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも前面レイヤーに表示される。尚、これには限定されず、管理メニューの表示中にエラーが発生した場合には、管理メニューの表示を消去してエラー発生に伴う画面を表示するよう構成してもよ

い。

【０１７３】

次に、右側のイメージ図は、「実機の設定」が選択された場合の表示画面の一例を示している。本例では、「音量調節機能」が設定可能となっており、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作することにより、それぞれの設定項目を選択することができ（「音量調節機能」が選択されている）、十字キーＳＢ‐２左右ボタンを操作することにより、機能のオン・オフを切り換えることができるよう構成されている。尚、「オン」に決定すると、音量調節禁止フラグがオフとなり、「オフ」に決定すると音量調節禁止フラグがオンとなる。尚、イベント２、イベント３、イベント４については、適宜設定可能な項目を設けてもよく、例えば、「自動ボタン操作設定」のオン・オフを切り換えることができるようにしてもよい。尚、本実施形態においては、「光量調節」の機能は、てんかん防止等を考慮して常に有効とし、オン・オフの選択ができないよう構成されている。尚、「光量調節」の機能についてオン・オフの設定が可能となるよう構成してもよいが、そのように構成した場合には、光量のデフォルト値は最大値にしない、「光量調節」の機能をオフにした場合は光量を最大値以外に設定する、等のように構成することが好適である。

【０１７４】

次に、図３８は、図３６におけるステップ４１００のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理のフローチャートである。まず、ステップ４１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、管理メニュー画面を消去して、実機の設定画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示する。次に、ステップ４１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２との操作に基づいて、節電モードのオン・オフを決定する。次に、ステップ４１０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モードはオンに決定されたか否かを判定する。ステップ４１０６でＹｅｓの場合、ステップ４１０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モードをオンにセットする。次に、ステップ４１１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モード表示用ランプＤ７０の表示色として緑色（節電モードがオンである場合の表示色）をセットし、ステップ４１１６に移行する。また、ステップ４１０６でＮｏの場合、換言すると、節電モードがオフに決定された場合、ステップ４１１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モードをオフにセットする。次に、ステップ４１１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モード表示用ランプＤ７０の表示色として赤色（節電モードがオフである場合の表示色）をセットし、ステップ４１１６に移行する。次に、ステップ４１１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電モードのオン・オフに基づき、確認用メッセージ（例えば、節電モードがオンとなった場合には、「節電動作モードがオンになりました」等のメッセージ）を表示領域ＳＧ１０上に所定期間表示し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

【０１７５】

次に、図３９は、図３５におけるステップ２１５０のサブルーチンに係る、非遊技期間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２１５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射ハンドルＤ４４の操作を検知したか否かを判定する。ステップ２１５２でＹｅｓの場合、ステップ２１５８に移行する。他方、ステップ２１５２でＮｏの場合、ステップ２１５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、新たに図柄変動が開始したか否かを判定する。ステップ２１５４でＹｅｓの場合、ステップ２１５８に移行する。他方、ステップ２１５４でＮｏの場合、ステップ２１５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、新たに主遊技保留が生起したか否かを判定する。ステップ２１５６でＹｅｓの場合、ステップ２１５８に移行する。他方、ステップ２１５６でＮｏの場合、ステップ２１５７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り中であるか否かを判定する。ステップ２１５７でＹｅｓの場合、ステップ２１５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間が終了したと判断し、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ（非遊技状態である期間を計測する、ステップ２１６４、ステップ３６１８、ステップ４２２５及びステップ４０４８でスタートするインクリメントタイマ）を停止してリセットする。尚、本例においては、装飾図柄が停止し、且つ、保留が存在していない状態となった場合に非遊技状態と判定するよう構成されている（大当

りの終了後に装飾図柄が停止しており、且つ、保留が存在していない状態も非遊技状態となる）。次に、ステップ２１６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機デモ画面、節電中画面、第１カスタマイズ案内画面、第２カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面（各画面の表示イメージ及び役割については後述する）の表示を消去する。次に、ステップ２１６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電中画面の表示が消去されたか否かを判定する。ステップ２１６２でＹｅｓの場合、ステップ２１６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ（インクリメントタイマ）をスタートし、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。尚、ステップ２１５７でＮｏの場合には、非遊技状態が終了していないと判断し、ステップ２１５８～ステップ２１６４の処理を実行せずに次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。また、ステップ２１６２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、大当りの実行中においては、待機デモ画面、節電中画面、第１カスタマイズ案内画面、第２カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面を表示しないよう構成しており、同図においては、大当りの実行中にステップ２１５８とステップ２１６４の処理を実行し続けるよう図示しているが、これには限定されず、大当りの開始時にステップ２１５６とステップ２１６０の処理を実行し、当該大当りの実行中においては、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔの計時を開始しないよう構成してもよい。

【０１７６】

次に、図４０は、図３５におけるステップ３６００のサブルーチンに係る、カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３６００‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在大当り中ではない、又は時短中（時間短縮遊技状態）ではないか否か、換言すると、大当りが実行されておらず、且つ非時短中（非時間短縮遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ３６００‐１でＹｅｓの場合、ステップ３６０１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在節電画面の表示中ではないか否かを判定する。ステップ３６０１でＹｅｓの場合、ステップ３６０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値が第１案内値（第１カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、５秒）以上であるか否かを判定する。ステップ３６０２でＹｅｓの場合、ステップ３６０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１カスタマイズ案内画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示する。尚、本例においては、遊技者によって音量レベル、光量レベル、自動ボタン操作設定（これらを総称して、遊技機カスタマイズと称することがある）を変更可能に構成されており、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する表示をカスタマイズ案内画面と称している。尚、カスタマイズ案内画面は非遊技期間によって２段階の表示態様を有しており、非遊技期間が短時間で表示され得るものから、第１カスタマイズ案内画面→第２カスタマイズ案内画面となっている。尚、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する態様はこれには限定されず、（１）非遊技期間計測タイマ値が５秒となったタイミングにて第１カスタマイズ案内画面を表示せずに、サブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２とを点灯（サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２に設けられたランプを点灯）し、非遊技期間計測タイマ値が７５秒となったタイミングにて第２カスタマイズ案内画面を表示する、（２）非遊技期間が開始された（非遊技期間計測タイマ値＝０、且つ、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔの計測が開始した）タイミングにてサブ入力ボタンＳＢと十字キーＳＢ‐２とを点灯する、よう構成してもよい。次に、ステップ３６５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、カスタマイズ案内画面表示制御処理を実行する。次に、ステップ４２００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、カスタマイズ実行中表示制御処理を実行し、ステップ３６０６に移行する。尚、ステップ３６０２でＮｏの場合、ステップ４２５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する遊技中カスタマイズ制御処理を実行し、ステップ３６０６に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が開始してから５秒経過後に第１カスタマイズ画面が表示されるよう構成されており、５秒経過以前にサブ入力ボタンＳＢを操作してもカスタマイズ画面を経由した、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう

構成されている（カスタマイズ画面を経由せずに、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更することは可能である）。尚、このような構成には限定されず、非遊技期間が開始してから５秒が経過するまでは、カスタマイズ画面の経由の有無に拘らず、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう構成してもよい。尚、時短中にもカスタマイズ案内画面を表示し、音量、光量、自動ボタン操作設定のカスタマイズを可能に構成してもよく、時短中であれば変動停止中にサブ入力ボタンＳＢ（又は、十字キーＳＢ‐２）の操作があった場合にのみ光量のカスタマイズを可能とする（音量、自動ボタン操作設定は変動中も可能とする）構成としてもよい。

【０１７７】

次に、ステップ３６０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値がデフォルト設定値（本例では、９００秒）以上であるか否かを判定する。ステップ３６０６でＹｅｓの場合、ステップ３６０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ３６１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボリュームスイッチＶ１０が「大」であるか否かを判定する。ステップ３６１０でＹｅｓの場合、ステップ３６１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量レベルをデフォルト値（本例では、「５」）に設定し、ステップ３６１４に移行する。尚、ステップ３６１０でＮｏの場合には音量レベルをデフォルト値に設定せずにステップ３６１４に移行する。次に、ステップ３６１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在節電モードがオンであるか否かを判定する。ステップ３６１４でＹｅｓの場合、ステップ３６１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、節電中画面を表示し、次の処理（ステップ３７００の処理）に移行する。このように、節電中画面が表示された場合には、ステップ３６０１でＮｏとなり、後述するカスタマイズ実行中画面等の表示制御処理が実行されなくなる。尚、カスタマイズ画面等が表示されていた場合に節電中画面の表示条件を充足した場合には、表示されていたカスタマイズ実行中画面等は消去されることとなる（節電中画面を前面レイヤーに表示し、カスタマイズ実行中画面を後面レイヤーに表示してもよい）。他方、ステップ３６１４でＮｏの場合、ステップ３６１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ（インクリメントタイマ）をリセットしてスタートし、次の処理（ステップ３７００の処理）に移行する。尚、ステップ３６００‐１、ステップ３６０１、ステップ３６０６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３７００の処理）に移行する。ここで、本例においては、非遊技期間がデフォルト設定値となる９００秒以上経過すると、自動ボタン操作設定と音量レベルをデフォルト設定に変更し得るよう構成されており、音量レベルに関してはボリュームスイッチＶ１０が「大」である場合にのみ非遊技時間の経過によるデフォルト設定が実行可能となっている。すなわち、音量レベルのデフォルト設定に関しては、電源の「オフ→オン」が実行された場合には、ボリュームスイッチが「大・中・小」のすべての場合において音量レベルがデフォルト値となる（デフォルト設定が実行される）のに対し、非遊技期間が９００秒経過した場合には、ボリュームスイッチが「大」である場合にのみ音量レベルがデフォルト値となり、ボリュームスイッチが「中・小」である場合には音量レベルがデフォルト値とならない（デフォルト設定が実行されない）よう構成されている。また、節電モードがオンである場合には遊技機カスタマイズはすべて実行不可能に構成されており、不図示であるが、節電モードがオフとなった（例えば、サブ入力ボタンＳＢを操作することによりオフとなった）場合には、遊技機カスタマイズが実行可能となると共に、遊技機カスタマイズが実行可能となった旨が報知される（例えば、節電モードがオフとなったタイミングにて第１カスタマイズ案内画面が表示される）よう構成されている。

【０１７８】

次に、図４１は、図４０におけるステップ３６５０のサブルーチンに係る、カスタマイズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３６５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。尚、十字キーＳＢ‐２には操作可能なボタンとして、上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタンの４つのボタンを有している。ステップ３６５２でＹｅｓの場合、ステップ３６５

５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カスタマイズ案内画面（第１カスタマイズ案内画面と第２カスタマイズ案内画面とを総称してカスタマイズ案内画面と称している）を表示中であるか否かを判定する。ステップ３６５５でＹｅｓの場合、ステップ３６５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されているカスタマイズ画面を消去し、光量調節画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示し、ステップ３６６８に移行する。他方、ステップ３６５５でＮｏの場合にも、ステップ３６６８に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作した場合には、光量調節画面（光量調節を実行するための画面）は表示されないが、光量調節は可能となっている（後述する、遊技中カスタマイズ制御処理と同様の処理となっている）。

【０１７９】

また、ステップ３６５２でＮｏの場合、ステップ３６５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。ステップ３６５８でＹｅｓの場合、ステップ３６６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されているカスタマイズ画面及び待機デモ画面を消去し、カスタマイズ実行中画面（自動ボタン操作設定のオン・オフを切り替えるための画面）を表示領域の最前面に表示し、ステップ３６６８に移行する。尚、本例に適用可能な待機デモ画面の構成としては、（１）待機デモ画面表示中の音量は相対的に小さい、又は、無音となっている（詳細は後述する）、（２）待機デモ表示期間（待機デモ画面が表示され得る期間のうち最大となる表示期間）はデモ開始値（２４０秒）よりも長時間となっている（例えば、６６０秒）、（３）待機デモ画面の表示中には主遊技始動口への遊技球の入球がなくても発射ハンドルＤ４４の検知により、待機デモ画面の表示は終了する、（４）時間短縮遊技状態にて非遊技期間がデモ開始値（２４０秒）に到達しても、待機デモ画面は表示されず、音量のみが待機デモ画面表示中と同様となる、（５）右打ちを実行するべき状況（例えば、時間短縮遊技状態）であり、且つ、待機デモ画面表示中（又は非遊技期間の特定期間）、又は、出力し得る最大音量が相対的に小さい（消音状態でもよい）状態であるような場合に発射ハンドルＤ４４の検知によって特定の右打ち指示表示を表示する又は音声を出力する（詳細は後述する）、（６）待機デモ画面表示中においては、サブ入力ボタンＳＢを操作するとカスタマイズ実行中画面が前面レイヤーに表示され、図柄変動停止表示画面（通常の装飾図柄の停止図柄が表示されている状態）が後面レイヤーに表示され、発射ハンドルＤ４４の検知によっては図柄変動停止表示画面が表示され、十字キーＳＢ‐２を操作すると待機デモ画面は表示され続けるが音量・光量が変更される、のように構成してもよい。尚、待機デモ画面の具体的な表示例としては、遊技説明を実行する動画像や、遊技機のモチーフ紹介（キャラクター紹介や予告紹介）を表示するよう構成してもよい。尚、待機デモ画面の表示条件としては、非遊技期間がデモ開始値（本例では、２４０秒）となったことのみには限定されず、例えば、発射ハンドルＤ４４の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）が所定時間Ａ（１０秒）到達で待機デモ画面を表示し、待機デモ画面の最大の表示時間は所定時間Ｂ（１００秒）であるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、所定時間Ａ（１０秒）は、遊技機における最短変動時間（例えば、３秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、１２０秒）よりも短時間である。また、所定時間Ｂ（１０秒）も、遊技機における最短変動時間（例えば、３秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、１２０秒）よりも短時間である。また、遊技球を遊技盤面に発射してからアウト口Ｄ３６に流入するまでの平均時間よりも、発射ハンドルＤ４４の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）である所定時間Ａ（１０秒）の方が長時間であることが好適である（遊技者が遊技球を発射しているにも拘らず待機デモ画面が表示されてしまう事態を防ぐため）。

【０１８０】

また、ステップ３６５８でＮｏの場合、ステップ３６６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３６６２でＹｅｓの場合、ステップ３６６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量調節禁止フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ３６６４でＹｅｓ場合、ステップ３６６５

で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カスタマイズ案内画面が表示中であるか否かを判定する。ステップ３６６５でＹｅｓの場合、ステップ３６６６で、表示されているカスタマイズ画面を消去し、音量調節画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示し、ステップ３６６８に移行する。他方、ステップ３６６５でＮｏの場合も、ステップ３６６８に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作した場合には、音量調節画面（音量調節を実行するための画面）は表示されないが、音量調節は可能となっている（後述する、遊技中カスタマイズ制御処理と同様の処理となっている）。また、図柄変動表示中、待機デモ画面の表示中、図柄変動停止表示画面の表示中においては、音量調節画面を非表示としてもよいし、図柄変動停止表示画面の表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キーＳＢ‐２で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよいし、図柄変動表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キーＳＢ‐２で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよい。

【０１８１】

ここで、ステップ３６６２～ステップ３６６６の処理を要約すると、

（１）第１カスタマイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオン、である場合に、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作した場合→音量調節画面が表示されない、且つ、音量レベルの変更不可

（２）第１カスタマイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作した場合→音量調節画面が表示され、当該表示に従って音量レベルの変更が可能

（３）待機デモ画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作した場合→音量調節画面が表示されない（待機デモ画面が表示されたままとなる）、且つ、音量レベルの変更が可能

となるよう構成されている。

【０１８２】

次に、ステップ３６６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値（２４０秒）以上となったか否かを判定する。ステップ３６６８でＹｅｓの場合、ステップ３６７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、待機デモ画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示する。次に、ステップ３６７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側遊技状態種別にデモ画面モードをセットし、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示するよう構成されているが、待機デモ画面の表示開始条件はこれには限定されず、例えば、非時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示する一方、時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示しない（時間短縮遊技状態においては非遊技期間計測タイマ値に拘らず待機デモ画面とならない）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、遊技状態に拘らず、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合に出力される音量は、デモ画面モードの音量である「１」（図４５参照）又は無音となるよう構成する、即ち、現在の音量の設定値（ボリュームスイッチと音量レベルとから決定される音量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよいし、光量についても同様に、現在の光量の設定値（光量レベルから決定される光量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態においては、非遊技時間計測タイマＨＹ１０ｔの計測自体を行わない（タイマ値が常に０であり、計時しない）よう構成してもよい。

【０１８３】

また、ステップ３６６８でＮｏの場合、ステップ３６７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値が第２案内値（第２カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、７５秒）以上であるか否かを判定する。ステップ３６７４でＹｅｓの場合、ステップ３６７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第２カスタマイズ案内

画面を表示領域ＳＧ１０の最前面に表示し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。尚、ステップ３６６４又はステップ３６７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。尚、待機デモ画面表示中においては、カスタマイズ案内画面が表示されないよう構成されているが、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２を点灯させる（サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２の縁に点灯可能なランプが設けられている）よう構成してもよい（カスタマイズ画面表示中も点灯させる）。

【０１８４】

次に、図４２は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面イメージ図の一例である。まず、左上部が第１カスタマイズ案内画面、右上部が第２カスタマイズ案内画面、左下部が待機デモ画面となっており、図柄変動の停止から、非遊技状状態にて５秒経過した場合に、第１カスタマイズ案内画面が表示される。第１カスタマイズ画面においては、サブ入力ボタンＳＢを押下することにより自動ボタン操作設定の変更が可能となる旨が表示されており、音量・光量の調節方法については表示されていない。尚、第１カスタマイズ画面の表示は半透明となっており、第１カスタマイズ案内画面の表示と装飾図柄とが重なって表示されていても、装飾図柄を視認可能に構成されている。また、第１カスタマイズ案内画面表示中にサブ入力ボタンＳＢを押下することにより、実機のカスタマイズ（自動ボタン操作設定の変更）が可能となる。

【０１８５】

次に、第１カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて７０秒が経過した場合（非遊技期間となってから７５秒が経過した場合）に第２カスタマイズ案内画面が表示される。第２カスタマイズ案内画面では、第１カスタマイズ案内画面の表示態様に加えて、表示領域ＳＧ１０の下部に、音量調節の案内画像と光量調節の案内画像が付加された表示態様となっている。尚、第１カスタマイズ案内画面及び第２カスタマイズ案内画面は、第１カスタマイズ案内画面と同様に半透明である。

【０１８６】

次に、第２カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて１６５秒が経過した場合に（非遊技期間となってから、２４０秒が経過した場合）、待機デモ画面が表示される。待機デモ画面では、第１カスタマイズ案内画面及び第２カスタマイズ案内画面の表示は消去され、ストーリー表示等が表示されるように構成されている。尚、待機デモ画面は、半透明とはなっておらず、待機デモ画面の表示と装飾図柄とが重なって表示された場合には、装飾図柄が視認不可能又は視認困難（装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも表示領域が小さい、装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも後面レイヤーに表示される、等）となるよう構成されている。尚、オン調節禁止フラグがオンである場合には、第２カスタマイズ案内画面にてオン調節にかかる表示はされないよう構成されている。

【０１８７】

次に、図４３は、図４０におけるステップ４２００のサブルーチンに係る、カスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ４２０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、光量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ４２０２でＹｅｓの場合、ステップ４２０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ４２０４でＹｅｓの場合、ステップ４２０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて、選択中の光量レベルを変更すると共に、確認用点灯パターンにて点灯を実行し、ステップ４２２０に移行する。本実施形態においては、光量レベルを調整する場合には、

（１）十字キーＳＢ‐２にて光量レベルを選択した時に選択中の光量レベルに対応した確認用点灯パターンにて点灯する

（２）サブ入力ボタンＳＢにて光量レベルを決定した場合には、光量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域ＳＧ１０にて表示される（音声を出力する）

（３）確認用点灯パターンの点灯態様は、図６９における「電飾テーブル２」の「演出系

統Ａ」の点灯パターン及び点灯輝度と同様となっている（点灯パターン繰り返し回数は２回）。
以上のように構成されている。
【０１８８】
　また、ステップ４２０２でＮｏの場合、ステップ４２０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ４２０８でＹｅｓの場合、ステップ４２１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合、ステップ４２１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて、選択中の音量レベルを変更すると共に、確認用サウンドを出力し、ステップ４２２０に移行する。本実施形態においては、音量レベルを調整する場合には、
（１）十字キーＳＢ‐２にて音量レベルを選択した時に選択中の音量レベルに対応した確認用サウンドを出力する
（２）サブ入力ボタンＳＢにて音量レベルを決定した場合には、音量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域ＳＧ１０にて表示される（音声を出力する）
（３）確認用サウンドの音量は、図７１における「非エラー時音量決定テーブル」と同様となっている。
以上のように構成されている。尚、上記の確認用サウンドを出力せずに、前述した音量調節画面を常時表示する（又は、図柄停止表示中、図柄変動表示中、等にて常時表示する）構成を適用してもよい。
【０１８９】
　また、ステップ４２０８でＮｏの場合、ステップ４２１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カスタマイズ実行中画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ４２１４でＹｅｓの場合、ステップ４２１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ４２１６でＹｅｓの場合、ステップ４２１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて、自動ボタン操作のオン・オフの選択を切り替え、ステップ４２２０に移行する。本実施形態においては、自動ボタン操作設定を変更する場合には、十字キーＳＢ‐２にて自動ボタン操作設定のオン・オフを決定した時に、オン・オフに対応したアナウンスが表示される（オンの場合の表示例：「自動ボタン操作設定がオンとなりました、遊技中にボタンを押下することで自動ボタン操作設定がオフとなります」、オフの場合の表示例：「自動ボタン操作設定がオフとなりました、遊技中にボタンを長押しすることで自動ボタン操作設定がオンとなります」）よう構成されている。尚、ステップ４２１６でＮｏの場合にも、捨てぷ４２２０に移行する。
【０１９０】
　次に、ステップ４２２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンの操作があったか否か、換言すると、音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定の決定が行われたか否かを判定する。ステップ４２２０でＹｅｓの場合、ステップ４２２４に移行する。他方、ステップ４２２０でＮｏの場合、ステップ４２２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カスタマイズ画面表示開始から所定時間（本例では、５秒）が経過したか否かを判定する。ステップ４２２２でＹｅｓの場合、ステップ４２２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在選択されている音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定（遊技機カスタマイズ設定）にて決定した後、カスタマイズ画面を消去する。このように本実施形態においては、サブ入力ボタンＳＢを操作した、又は、カスタマイズ画面にてサブ入力ボタンＳＢを操作せずに所定時間（５秒）が経過した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定するよう構成されているが、これには限定されず、（１）発射ハンドルＤ４４の操作を検知した、（２）図柄変動が開始した、（３）所定の入球口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定するよう構成してもよい。また、カスタマイズ画面の表示中に装飾図柄の図柄変動が開始されても、カスタマイ

ズ画面は表示されたままとなり（装飾図柄の変動表示よりも前面レイヤーにカスタマイズ画面が表示され）、遊技機カスタマイズが実行可能に構成してもよい。

【０１９１】

次に、ステップ４２２５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ（インクリメントタイマ）をリセットしてスタートする。このように、本実施形態においては、遊技機カスタマイズ設定を決定したタイミングからも非遊技期間が開始するよう判断している。次に、ステップ４２２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタン操作設定がオンに決定されたか否かを判定する。ステップ４２２６でＹｅｓの場合、ステップ４２２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオンにし、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。他方、ステップ４２２６でＮｏの場合、ステップ４２３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタン操作設定はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ４２３０でＹｅｓの場合、ステップ４２３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにし、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。尚、ステップ４２１４、ステップ４２２２又はステップ４２３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。

【０１９２】

このように、本実施形態においては、非遊技期間の開始（非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔの計測が開始したタイミング）からの遊技機カスタマイズに係る表示態様は、「非遊技期間計測タイマ値＝０秒→非遊技期間の開始」→「非遊技期間計測タイマ値＝５秒→第１カスタマイズ案内画面の表示開始、カスタマイズ画面（カスタマイズ実行中画面と光量調節画面と音量調節画面とを総称してカスタマイズ画面としている）の移行可能期間開始」→「非遊技期間計測タイマ値＝７５秒→第２カスタマイズ案内画面の表示開始」→「非遊技期間計測タイマ値＝２４０秒→待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」→「非遊技期間計測タイマ値＝９００秒→デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、「非遊技期間計測タイマ値＝０秒→非遊技期間の開始」→「非遊技期間計測タイマ値＝５秒→カスタマイズ画面の移行可能期間開始（画面表示は変化なし）」→「非遊技期間計測タイマ値＝７５秒→第２カスタマイズ案内画面の表示開始、サブ入力ボタンＳＢ及び十字キーＳＢ‐２に設けられたランプを点灯開始」→「非遊技期間計測タイマ値＝２４０秒→待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」→「非遊技期間計測タイマ値＝９００秒→デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成してもよい。尚、カスタマイズ画面の移行可能期間開始とは、サブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ‐２を操作することによってカスタマイズ画面が表示される期間が開始したこととなっている。

【０１９３】

次に、図４４は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面のイメージ図の一例である。まず、同図左部は、演出表示装置ＳＧ上にて第１カスタマイズ案内画面、又は、第２カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作した場合に表示される、音量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、第１カスタマイズ案内画面、又は、第２カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを操作すると音量調節画面が表示され、音量調節画面の表示中に十字キーＳＢ‐２の左ボタンを押下した場合には、スピーカーＤ２４からの確認用サウンドが小さくなると共に、上側のスピーカー模式図の音量表示の点灯部分（白い部分）が減っていき（音量レベルが小さくなることを示している）、十字キーのＳＢ‐２の右ボタンが押下された場合には、スピーカーＤ２４からの確認用サウンドが大きくなると共に、上側のスピーカー模式図の音量表示の点灯部分（白い部分）が増えていき（音量レベルが大きくなることを示している）、サブ入力ボタンＳＢを押下することにより、選択中の音量レベルに決定されるように構成されている。

【０１９４】

次に、同図中部は、演出表示装置ＳＧ上にて第１カスタマイズ案内画面、又は、第２カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作した

場合に表示される、光量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者が十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作すると光量調節画面が表示され、光量調節画面の表示中に第１カスタマイズ案内画面、又は、第２カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーＳＢ‐２の上ボタンが押下された場合には、演出表示装置ＳＧ上に表示された花びら状の点灯部分が、「０個→６個→１２個」の３段階で増えていき（光量レベルが大きくなることを示している）、十字キーのＳＢ‐２の下ボタンが押下された場合には、演出表示装置ＳＧ上に表示された花びら状の点灯部分が、１２個→６個→０個の３段階で減っていき（光量レベルが小さくなることを示している）、サブ入力ボタンＳＢを押下することにより、選択中の光量レベルに決定されるよう構成されている。尚、待機デモ画面が表示されている場合に十字キーＳＢ‐２を操作しても、音量調節画面及び光量調節画面は表示されないが、音量レベル及び光量レベル自体は変更可能となっている。尚、同図においては、光量レベルに対応した表示を花びら状の表示とし、点灯部分が「０個→６個→１２個」の３段階で増加していくよう構成したが、これには限定されず、点灯部分が「１個→２個→３個」の３段階で増加していくよう構成してもよいし、花びら状の表示を３つ設けて（表示領域の大きさの異なる、大・中・小の花びら３つ）、「小→中→大」の３段階で増加していくよう構成してもよい。

【０１９５】

次に、同図右部は、演出表示装置ＳＧ上にて第１カスタマイズ案内画面、第２カスタマイズ案内画面又は待機デモ画面が表示されている場合に、サブ入力ボタンＳＢを操作した場合に表示される、カスタマイズ実行中画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作するとカスタマイズ画面が表示され、カスタマイズ画面にて十字キーＳＢ‐２の左右ボタンを押下すると、自動ボタン操作設定の「ＯＮ」、「ＯＦＦ」のカーソルが移動し、サブ入力ボタンＳＢの押下により、選択されているカーソルの設定に決定されるよう構成されている。ここで、「ＯＮ」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消去され、「自動ボタン操作設定がオンになりました、遊技中のボタン押下によって自動ボタン操作がオフになります」と表示される。他方、「ＯＦＦ」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消え、「自動ボタン操作設定がオフになりました、遊技中のボタン長押しによって自動ボタン操作がオンになります」と表示される。

【０１９６】

次に、図４５は、図４０におけるステップ４２５０のサブルーチンに係る、遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ４２５１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４２５１でＹｅｓの場合、ステップ４２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの長押し（本処理では、１秒以上継続してサブ入力ボタンＳＢを押下したことを長押しとしている）を検出したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ステップ４２５２にて長押しを判定する操作部材はサブ入力ボタンＳＢとしたが、これには限定されず、レバーＳＢ‐３としてもよいし、サブ入力ボタンＳＢとレバーＳＢ‐３とのいずれの長押しも判定するよう構成してもよい。ステップ４２５２でＹｅｓの場合、ステップ４２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該長押しの期間はボタン有効期間（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンＳＢの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンＳＢを操作することによって演出が実行される期間）又はレバー有効期間（レバー単発引き演出、レバー連続引き演出、レバー長引き演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてレバーＳＢ‐３の操作を受け付ける期間＝レバーＳＢ‐３を操作することによって演出が実行される期間）を跨いでいないか否かを判定する。ここで、長押しの期間がボタン有効期間（又は、レバー有効期間）を跨ぐ場合とは、（１）ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）の開始前にサブ入力ボタンＳＢの押下を開始し、その後サブ入力ボタンＳＢの押下を１秒維持し、当該１秒経過時にボタン有効期間中であった場合、（２）ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）中にサブ入力ボタンＳＢの押下を開始し、その後サブ入力ボタンＳＢの押下を１秒維持し、当該１秒経過時にボタン有効期間（又は、レバー有効期間）ではなかった（ボ

タン有効期間が終了していた）場合、となっている。ステップ４２５４でＹｅｓの場合、ステップ４２５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値が第１案内値（本例では、５秒）よりも小さいか否かを判定する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が５秒以上経過した場合には、第１カスタマイズ案内画面が表示されるため、サブ入力ボタンＳＢの長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となっており、非遊技期間が５秒経過する前にサブ入力ボタンＳＢの押下を開始し、その後サブ入力ボタンＳＢの押下を１秒維持し、当該１秒経過時に非遊技期間が５秒以上経過していた場合にも、サブ入力ボタンＳＢの長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となる。ステップ４２５６でＹｅｓの場合、ステップ４２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、隠しボタン演出を実行する図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ４２５８でＹｅｓの場合、ステップ４２６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオンにし、ステップ４２６４に移行する。尚、ステップ４２５２、ステップ４２５４、ステップ４２５６又はステップ４２５８でＮｏの場合にも、ステップ４２６４に移行する。

【０１９７】

また、ステップ４２５１でＮｏの場合、換言すると、自動ボタンフラグがオンである場合、ステップ４２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作を検出したか否かを判定する。ステップ４２６２でＹｅｓの場合、ステップ４２６３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにし、ステップ４２６４に移行する。尚、ステップ４２６２でＮｏの場合にもステップ４２６４に移行する。尚、本実施形態においては、自動ボタンフラグがオンである場合にサブ入力ボタンを単発押しすると自動ボタンフラグがオフになるよう構成されており、サブ入力ボタンを長押しした場合においては、自動ボタンフラグがオフになるよう構成してもよいし、オフにならないよう構成してもよい。また、遊技中に自動ボタンフラグがオンである場合に、サブ入力ボタンＳＢを操作することにより自動ボタンフラグがオフとなる具体例としては、

（１）ボタン演出（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出）実行時にボタン自動入力（自動ボタンフラグがオンであることにより、サブ入力ボタンＳＢを操作せずにボタン連打演出等が実行されることをボタン自動入力と称することがある）が実行される前に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合、

（２）ボタン連打演出又はボタン長押し演出におけるボタン自動入力中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合、

（３）ボタン自動入力が実行されない予告演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合、

等が例示できる。

【０１９８】

次に、ステップ４２６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ４２６４でＹｅｓの場合、ステップ４２６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて光量レベルを調節し、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。他方、ステップ４２６４でＮｏの場合、ステップ４２６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ４２６８でＹｅｓの場合、ステップ４２７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて音量レベルを調節し、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。尚、ステップ４２６９でＮｏの場合も、次の処理（ステップ３６０６の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間でない場合にも十字キーＳＢ‐２の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節が可能に構成されており、具体的には、十字キーＳＢ‐２の上ボタンで光量が１段階大きくなり、十字キーＳＢ‐２の下ボタンで光量が１段階小さくなり、十字キーＳＢ‐２の右ボタンで音量が１段階大きくなり、十字キーＳＢ‐２の左ボタンで音量が１段階大きくなる。尚、本実施形態においては、遊技中の演出（例えば、ボタン演出）において十字キーＳＢ‐２を操作する演出（十字キーＳＢ‐２を操作することにより予告演出等が実行される演出）を設けていないが、そのような演出を設けるよう構成した

場合には、当該演出における十字キーＳＢ‐２の有効期間においては、十字キーＳＢ‐２の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節を不可能に構成することが望ましい。また、十字キーＳＢ‐２の操作によって音量と光量以外を変更可能としてもよく、例えば、演出モード（変更することにより、特定の演出の発生確率が上下したり、実行される演出の傾向が相違する）を変更可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、例えば、図柄変動中は十字キーＳＢ‐２の操作によって音量と演出モードが変更可能であり、待機デモ画面表示中は十字キーＳＢ‐２の操作によって音量と光量と演出モードが変更可能となるよう構成してもよい。また、図柄変動中（又は、図柄変動中と非遊技期間の開始から５秒経過前）においては、十字キーＳＢ‐２の操作による音量レベルの調節は可能である一方、十字キーＳＢ‐２の操作による光量レベルの調節は不可能とするよう構成してもよい。

【０１９９】

次に、図４６は、図３５におけるステップ３７００のサブルーチンに係る、楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択可能な大当りの実行中であるか否かを判定する。つまり、実行される大当りの種類（大当り図柄の種類）と大当り当選した時（大当り図柄停止時）の遊技状態によって楽曲選択可能となるか、不可能となるかが異なり、例えば、時短中に停止図柄７Ｂ（第２主遊技停止図柄において１０ラウンドの確率変動大当り）である場合にのみ楽曲選択を可能とし、その他の大当りにおいては楽曲選択不可能とするよう構成することができる。ステップ３７０２でＹｅｓの場合、ステップ３７０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、大当り中に遊技者に楽曲を選択させるための処理である大当り中楽曲選択処理を実行する。他方、ステップ３７０２でＮｏの場合、ステップ３７０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在時短中（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、又は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ３７０６でＹｅｓの場合、ステップ３７０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、時短中（時間短縮遊技状態）に遊技者に楽曲を選択させるための処理である時短中楽曲選択処理を実行する。尚、ステップ３７０４の終了後、ステップ３７０８の終了後、又はステップ３７０６でＮｏの場合は、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。

【０２００】

次に、図４７は、図４６におけるステップ３７０４のサブルーチンに係る、大当り中楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０４‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択有効期間（楽曲選択が可能な期間）であるか否かを判定する。楽曲選択有効期間について補足すると、大当り開始デモ時間（大当りが開始してから当該大当りにおける１ラウンド目の大入賞口の開放が開始するまでの期間）及び大当り終了デモ時間（大当りにおける最終ラウンドの大入賞口の開放が終了してから当該大当りが終了するまでの期間）においては、楽曲選択が不可能となっている。また、楽曲選択可能な大当りでは、大当り開始デモ時間終了後に所定時間（例えば、７秒）の選択時間が設定され、（１）楽曲を決定するためにサブ入力ボタンＳＢの押下がされた場合、（２）大当り開始デモ時間終了後からボタン操作（サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２の操作）が行われずに所定時間（例えば、７秒）が経過した場合、（３）十字キーＳＢ‐２の上ボタン又は下ボタン（上下ボタンと称することがある）が操作された後、所定時間（例えば、７秒）が経過した場合、のいずれかの条件を満たした場合には、その時点でカーソルが位置している楽曲を決定し、楽曲選択有効期間が終了となる。つまり、大当りにおける１ラウンド目の大入賞口の開放開始から（大当り開始デモ時間終了から）十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作し、さらに、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作してから所定時間（例えば、７秒）が経過する前に再度十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作することにより、ラウンドを跨いで楽曲選択有効期間が継続され、大当りにおける最終ラウンド終了まで楽曲選択有効期間を継続させることも可能である。仮に、特定ラウンド終了時にカーソルが位置する楽曲を強制的に決定する仕様とした場合、選択途中の楽曲が遊技者の意思に反して決定されることになるため、遊技者にとって望ましくない。特に、選択される楽曲が多けれ

ば多いほど楽曲選択に時間を要することになるため（１曲あたりの曲確認時間×選択曲数＝楽曲選択時間）、本発明のように楽曲選択時間を十分に確保できる構成は、効果的に作用する。尚、大当りにおける最終ラウンド終了まで楽曲が決定されなかった場合には、大当り開始時に決定されていた楽曲を大当り終了後の時間短縮遊技状態に引き継いで出力することとなる。すなわち、遊技者に選択の意思がなかったものと見做す処理となる。また、楽曲選択有効期間が残り５秒となると、残り時間を遊技者に報知するためにカウントダウンの表示を開始する。勿論、画像によるカウントダウンの表示に限られず、音声やＬＥＤの点灯等で報知する構成、又は、これらを組み合わせて報知する構成としてもよい。

【０２０１】

ステップ３７０４‐１でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０４‐２でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、上下ボタンの操作に対応して楽曲（第１選択肢）を選択し、選択されている楽曲を出力し、ステップ３７０４‐４に移行する。このとき、選択されている楽曲の出力は、予め定められた楽曲の途中のポイント（例えば、サビまたはサビに入る直前）から開始される。尚、楽曲の途中のポイントから出力を開始する場合には、サビまたはサビに入る直前のように、遊技者が楽曲を聴くことですぐにどの楽曲か判別できるよう構成することが好適であり、そのように構成することで、遊技者は簡便に所望する楽曲を選択することができることとなる。特に、選択可能な楽曲が多い場合には遊技者による楽曲選択時間が長くなるため、より効果的に作用する。尚、遊技機側で楽曲を選択する「おまかせ」（第２選択肢）が選択されている場合には、「おまかせ」選択時、且つ、楽曲選択されていない（楽曲が決定されていない）場合にのみ出力される専用楽曲を出力し、前述の楽曲を決定するための条件である、（１）、（２）、（３）を満たした場合には、「おまかせ」が決定されたものと判断して、後述する「おまかせ」選択時の楽曲選択により楽曲を決定し、後述するステップ３７０４‐８で、決定された楽曲の出力が開始される。他方、ステップ３７０４‐２でＮｏの場合、ステップ３７０４‐４に移行する。尚、「おまかせ」選択時にのみ出力される専用楽曲を出力する際には、楽曲の最初から出力（頭出し）してもよいし、途中から出力してもよい。

【０２０２】

尚、楽曲の途中のポイントは、例示したサビ又はサビに入る直前に限られず、その楽曲における特徴的なリフ（riff）から再生するよう構成することも可能である。また、サビから開始される楽曲の場合、楽曲の最初から出力（頭出し）＝サビから開始、となるため、このような構成であっても良い。

【０２０３】

また、サビから開始する出力方法としては、

（１）１つの楽曲データを使用して、予め定めておいた再生ポイントから再生する方法

（２）サビから開始される楽曲データを別に設ける方法

の２パターンのいずれでも良い。また、後者の場合、遊技者が楽曲にカーソルにあわせてから決定するまでの時間が所定時間（７秒）に設定されているため、サビから開始される楽曲データとしては所定時間（７秒）を少し超える程度のデータを用意すれば十分である。

【０２０４】

次に、ステップ３７０４で、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０４‐４でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作に対応して液晶に表示されているキャラクタを変更し、対応する楽曲の出力を開始する。このとき、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンが操作された場合と同様に、楽曲の出力は、予め定められた楽曲の途中のポイント（例えば、サビまたはサビに入る直前）から開始される。他方、ステップ３７０４‐４でＮｏの場合、ステップ３７０４‐６に移行する。

【０２０５】

次に、ステップ３７０４‐６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０４‐６でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐８で、現在選択されている楽曲に決定し、決定された楽曲の出力を開始する。尚、ステップ３７０４‐８では、決定された楽曲の最初から出力を開始する。また、ステップ３７０４‐６でＮｏの場合、ステップ３７０４‐７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択有効期間終了のタイミングであるか否かを判定する。ステップ３７０４‐７でＹｅｓの場合にも、ステップ３７０４‐８に移行し、楽曲の決定及び出力を開始する。ステップ３７０４‐８の終了後、ステップ３７０４‐１でＮｏの場合、、ステップ３７０４‐７でＮｏの場合、ステップ３７０４‐９に移行する。

【０２０６】

次に、ステップ３７０４‐９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲決定済みであるか否かを判定する。ステップ３７０４‐９でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出（大当り中の演出であり、例えば、確変を報知するための演出、ラウンド昇格を報知するための演出）におけるボタン有効期間ではないか否かを判定する。ステップ３７０４‐１０でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０４‐１２でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐１３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作に対応して光量を変更し、光量を示す画像を液晶に表示（例えば、図４４参照）した後、ステップ３７０４‐１４に移行する。尚、ステップ３７０４‐１２でＮｏの場合にも、ステップ３７０４‐１４に移行する。次に、ステップ３７０４‐１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左ボタン又は右ボタン（左右ボタンと称することがある）の操作があったか否かを判定する。ステップ３７０４‐１４でＹｅｓの場合、ステップ３７０４‐１５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作に対応して音量を変更し、音量を示す画像を液晶（演出表示装置ＳＧ）に表示し（例えば、図４４参照）、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。他方、ステップ３７０４‐１０でＮｏの場合、ステップ３７０４‐１１で、サブ入力ボタンＳＢの操作演出に対応した制御を実行し、次の処理（ステップ３８００の処理）に移行する。尚、ステップ３７０４‐９でＮｏの場合、ステップ３７０４‐１４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３８００）の処理に移行する。

【０２０７】

尚、大当り中の楽曲未決定状態で（大当りが実行中であり、且つ楽曲が決定していない状況にて）電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、以下のよう構成してもよい。

（１）電源復帰時専用の大当り演出が実行され（電源復帰時専用の大当り演出に対応したＢＧＭが出力される）、楽曲選択が不可能となる。この場合、大当り終了後に時間短縮遊技状態となった場合、電源復帰時専用の大当り演出に対応したＢＧＭではなく、大当り開始時に選択されていた楽曲が出力される。

（２）電源復帰したラウンドでは、液晶画面（演出表示装置ＳＧの表示領域ＳＧ１０）の表示態様、サウンドの出力態様、ＬＥＤの点灯態様は電源復帰時専用の態様（例えば、液晶画面は「画面復帰中」、サウンドは出力されない、ＬＥＤは出力されない、等）となり、電源復帰したラウンドの次ラウンドになると、電源断発生前の液晶画面の表示態様、サウンドの出力態様、ＬＥＤの点灯態様を復帰させて、引き続き大当り演出が行われる。

【０２０８】

次に、図４８は、図４６におけるステップ３７０８のサブルーチンに係る、時短中楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ３７０８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択画面が表示されていないか否かを判定する。ステップ３７０８‐１でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択画面表示タイミング（例えば、スーパーリーチが実行され、ハズレ図柄が停止し、その後の通常画面復帰タイミング、大当り終了デモ時間終了タイング、等）であるか否かを判定する。ステップ３７０８‐２でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐３で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択画面を表示し、ステップ３７０８‐４に移行する。他方、ステップ３７０

８‐１でＮｏの場合、ステップ３７０８‐２でＮｏの場合にも、ステップ３７０８‐４に移行する。

【０２０９】

次に、ステップ３７０８‐４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択が有効であるか否かを判定する。ステップ３７０８‐４でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特定演出（例えば、特定キャラクタゾーン、先読みゾーン演出であり、詳細は後述する）実行中ではないか否かを判定する。ステップ３７０８‐５でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐９に移行する。他方、ステップ３７０８‐５でＮｏの場合、ステップ３７０８‐６で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択画面を消去し、ステップ３７０８‐９に移行する。尚、特定演出中には液晶から楽曲選択画面を消去するが、楽曲選択は可能な状態となっている。但し、楽曲選択における楽曲は出力されず、特定演出に対応したＢＧＭが出力さたままとなる。即ち、特定演出の実行中に遊技者が十字キーＳＢ‐２を操作しても、特定演出に対応したＢＧＭが出力されたままであるが、特定演出の実行終了後に出力される楽曲は、特定演出の実行開始前に出力されていた楽曲と相違し得ることとなる。また、特定演出の開始タイミングは、例えば、（１）変動開始、（２）変動開始から所定時間（例えば、０．３秒）経過後、（３）変動開始から所定時間より後の特定時間（例えば、３．１５秒）経過後、などが挙げられる。他方、ステップ３７０８‐４でＮｏの場合、ステップ３７０８‐７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ＢＧＭ変化予告（変動開始からＢＧＭが変化する予告であり、例えば、大当りとなることが略確定的であったり、大当り期待度が相対的に高くなっている）ではないか否かを判定する。ステップ３７０８‐７でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲選択画面を消去し、ステップ３７０８‐９に移行する。尚、ステップ３７０８‐７でＮｏの場合にもステップ３７０８‐９に移行する。

【０２１０】

次に、ステップ３７０８‐９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０８‐９でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作に対応して楽曲を選択（決定）｛時短中では、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作による楽曲の選択＝楽曲の決定、となり、以降において、「選択（決定）」と記載することがある｝し、対応する楽曲の出力を開始する。このとき、楽曲の最初からではなく、予め定められた途中のポイント（例えば、サビ）から出力を開始する。尚、ＢＧＭ変化予告の場合には、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作があっても、楽曲の選択表示画面が変化せず、楽曲も変更されないよう構成してもよく、この場合、ＢＧＭ変化予告は、通常の予告のときとは異なる態様（楽曲選択画面が表示されている状況において、通常の予告のときは上下ボタンの操作で楽曲選択ができるが、ＢＧＭ変化のときは上下ボタンの操作で楽曲選択ができない）となるため、遊技者に、今回の変動が高期待度であることを示唆することとなる。尚、ＢＧＭ変化予告の演出態様はこれには限定されず、ＢＧＭ変化予告が実行された場合に、ＢＧＭ変化予告の実行時専用のＢＧＭが出力され、楽曲選択画面のカーソルが位置する楽曲名として当該ＢＧＭ変化予告の実行時専用のＢＧＭが表示され、且つ上下ボタンの操作で楽曲選択ができないよう構成してもよい。ステップ３７０８‐１０の終了後、又はステップ３７０８‐９でＮｏの場合には、ステップ３７０８‐１１に移行する。次に、ステップ３７０８‐１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ３７０８‐１１でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作に対応して音量を変更し、液晶に音量を示す画像を表示（例えば、図４４を参照）し、ステップ３７０８‐１３に移行する。他方、ステップ３７０８‐１１でＮｏの場合も、ステップ３７０８‐１３に移行する。次に、ステップ３７０８‐１３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、楽曲変更があったか否かを判定する。ステップ３７０８‐１３でＹｅｓの場合、ステップ３７０８‐１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、次変動の開始タイミングで、決定されている楽曲に対応する背景画像に切り替えるよう設定し、次変動

の開始タイミングで背景画像を切り替える。ステップ３７０８‐１４の終了後、または、ステップ３７０８‐１３でＮｏの場合、次の処理（ステップ３８００）に移行する。

【０２１１】

つまり、大当り中楽曲選択処理では、楽曲が決定されるまでは、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンは１曲ずつ楽曲を変更して選択するために用いられ（サブ入力ボタンＳＢの操作により楽曲が決定される）、左右ボタンはキャラクタを変更してキャラクタに対応する楽曲を変更して選択するために用いられ（キャラクタに対応する楽曲の最初の曲に変更される）、楽曲が決定された後は、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンがＬＥＤの光量を変更するために用いられ、左右ボタンは音量を変更するために用いられるようになる。このように構成することで、多様な演出表示及びサウンド出力を、副制御基板Ｓ側に対応した操作部（例えば、ボタン）を必要以上に備えることなく実現することができる。時短中楽曲選択処理では、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作のみで楽曲が選択（決定）され、大当り中より簡易な操作により楽曲変更が可能となっている。

【０２１２】

上述の実施形態以外にも以下のように構成することも可能である。

（１）十字キーＳＢ‐２（上下左右ボタン）とサブ入力ボタンＳＢの一方の操作中に他方の操作が行われた場合には、先に操作されたボタン操作（一方の操作）のみ有効であり、後に操作されたボタン操作（他方の操作）は無効となる。

（２）十字キーＳＢ‐２（上下左右ボタン）とサブ入力ボタンＳＢの一方の操作中に他方の操作が行われた場合には、先に操作されたボタン操作（一方の操作）は、ボタン押下時点で操作があったものとして処理されているため、後に操作されたボタン操作（他方の操作）も有効となる。

（３）電源断が発生し、その後電源断復帰した際には、バックアップを備える構成であれば、電源断前に選択していた楽曲に復帰させてもよい。バックアップを備えない構成であれば、予め定められたデフォルト楽曲にて復帰させてもよい。

（４）電源断が発生し、その後電源復帰した際には、液晶画像とサウンド出力とでは、液晶画像の方が早く復帰するが、楽曲選択不可能である（楽曲選択可能としてもよい）。

（５）電源断が発生し、その後電断復帰した際には、液晶画像とサウンド出力とでは、サウンド出力の方が早く復帰し、楽曲選択不可能である（楽曲選択可能としてもよい）。

（６）時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間（例えば、６０秒）は、楽曲選択可能であるが、電源復帰時のサウンド出力が行われるため、選択楽曲が出力されない。

（７）時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間（例えば、６０秒）は、楽曲選択可能であり、電源復帰時のサウンド出力と共に、選択楽曲が出力される。

（８）時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間（例えば、６０秒）は、楽曲選択不可能であり、電源復帰時のサウンド出力が終了した後に楽曲選択が可能となる。

（９）選択した楽曲が出力されている状況では発生しない演出や動作しない可動体役物（可動体役物ＹＫ以外の可動体役物）が備えられている。例えば、時短中の楽曲が出力されている状況では、低確率且つ非時短（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）にしか発生しない演出は当然行われることがなく、また、高期待度の演出によるＢＧＭやＳＥ（サウンドエフェクト）が出力されている場合にのみ動作する可動体役物を備えていてもよい。

（１０）低確率且つ非時短（非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）におけるＢＧＭの変化（通常の背景ＢＧＭから、テンパイ煽りＢＧＭ、リーチ発展時ＢＧＭ、リーチ演出ＢＧＭ、先読みステージＢＧＭ、擬似連ＢＧＭ等への変化）は、図柄停止や図柄（装図）仮停止を契機とするが、時短中におけるＢＧＭの変化は遊技者の操作により可能である。

（１１）時短中（時間短縮遊技状態）において、変動停止中に十字ボタンＳＢ‐２の上下ボタンにより楽曲を変更した場合には、背景画像を即座に変更してもよく、又は、次変動

開始時に変更してもよい。
（１２）十字キーＳＢ‐２の操作によって楽曲を選択（又は決定）する構成ではなく、サブ入力ボタンＳＢの操作により楽曲を選択（又は決定）する構成でもよい。
（１３）十字キーＳＢ‐２やサブ入力ボタンＳＢの操作によって背景画像（所謂、演出ステージ、演出モード）を変更可能であり、背景画像に対応したＢＧＭが出力される構成でもよい。
【０２１３】
　次に、図４９は、大当り中の楽曲選択画面イメージ図である。初めに、左側の図は、大当り開始デモ時間が終了すると表示される楽曲選択画面である。液晶画面の中段左側にキャラクタ（本図では、ゾウ）が表示されており、液晶画面の中段右側には複数の楽曲及び選択中の楽曲を示すカーソルが表示されている（本図では楽曲Ａがカーソルに合わせられ、選択されている）。液晶画面の下段左には、キャラクタを選択可能であることを示す「キャラクタ選択」の文字画像と左右ボタンの操作が可能であることを示す左ボタン及び右ボタンが表示され、液晶画面の下段中央には、楽曲を選択可能であることを示す「楽曲選択」の文字画像と上下ボタンの操作が可能であることを示す上ボタン及び下ボタンが表示され、液晶画面の下段右には、楽曲を決定することを示す「決定」の文字画像とサブ入力ボタンＳＢの画像が表示されている。その他には、液晶画面上段の左に、ラウンド数の表示と連荘中（連荘とは、非確変且つ非時短で当選した大当りから再度非確変且つ非時短になるまでをいう。但し、潜伏モード（遊技状態を報知しないモードであり、例えば、確変且つ非時短にて潜伏モードとなるよう構成してもよい）等を備える場合には潜伏モードも連荘中とみなしてもよく、連荘終了とは、通常モードに戻った場合をいうこともある）に獲得した出玉数を示す総獲得数表示、液晶画面の上段中央に、「楽曲を選択して下さい」の文字画像、液晶画面の上段右に遊技盤の右側（右打ちルート）に遊技球を発射すべきであることを示す「→右打ち→」の画像表示（右打ち表示）が行われている。尚、キャラクタ選択の場合には、楽曲表示も変更され、キャラクタに対応する楽曲がカーソルに合わせられ、楽曲変更により対応するキャラクタが変更となる場合には、キャラクタの表示も変更される。また、本図では表示されていないが、総獲得数（表示）が所定数（例えば、５０００個や１００００個のように区切りがよい数）を超えると「５０００　ＯＶＥＲ」や「１００００　ＯＶＥＲ」のように、所定数を超えたことを示す画像表示や音声（ＳＥ）出力が行われる。このとき、楽曲の音量は小さくなり、所定数を超えたことを示す音声（ＳＥ）の音量が楽曲の音量よりも大きくなるよう構成してもよい（音声の出力が終了すると楽曲の音量が元に戻る）。さらに、表示される複数の楽曲表示として、未だ選択不可能な楽曲がある場合に「？？？」を表示してもよいし、「？？？」を表示せず、新たに追加されたときにのみ当該楽曲を表示するよう構成してもよい。「？？？」が表示される構成とした場合、「？？？」は選択不可能であるため、「？？？」がカーソル位置に合うことがないようにしてもよい。具体的に説明すると、本図では現在楽曲Ａが選択されている状況にあり、この状態で十字キーＳＢ‐２の下ボタンが操作されると、楽曲が１つずつ下に移動するため、カーソル位置には「おまかせ」が合わせられることになる。ここで再度、十字キーＳＢ‐２の下ボタンが操作されると、さらに楽曲が１つずつ下に移動するため、カーソル位置には「？？？」が合わせられることになるが、「？？？」は未だ選択不可能な楽曲であるため、「？？？」がカーソル位置に合うことなく（つまり、カーソルが「？？？」を飛び越える）次の表示順である別の楽曲｛例えば、図５２の楽曲リスト（通常選択時）の楽曲Ｉ｝にカーソルが位置することとなる（十字キーＳＢ‐２を１回操作することで楽曲２曲分カーソル位置が移動する）。尚、カーソルが「？？？」を飛び越えている間の音としては、以下のいずれであっても良い。
（１）カーソル移動効果音（楽曲は再生されない）
（２）「？？？」の前の楽曲をそのまま再生（「？？？」を飛び越え終えたら、次の楽曲を再生する）
（３）無音
ただし、例えば、「？？？」が数曲に亘って連続配置されている場合、カーソルが飛び越

えるまでの時間がかかり、（３）無音とすると違和感が生じるため、（１）又は（２）のよう構成するのが望ましい。

【０２１４】

次に、右側の図は、楽曲が決定された後の大当り中の液晶画面である。楽曲選択画面が消去され、選択された楽曲（又はキャラクタ）に対応する表示（本図では、ゾウの大当り演出）が行われている。楽曲選択後に表示される画像として、液晶画面の上段中央に、ラウンドにおける残りカウント数（大入賞口に入球させることが可能な数）が「○」で表示され、液晶画面の下段に楽曲の歌詞が表示される。その他のラウンド数の表示、総獲得数表示、右打ち表示は楽曲選択画面から継続して表示される。尚、残りカウント数を示す「○」の表示は、大入賞口に入球するごとに１つずつ消去され、次ラウンドになると再度最大カウント数分の表示が行われる。このカウント数の表示は、楽曲選択が可能な大当りのときにのみ表示するようにしてもよいし、他の大当りのときにも表示するようにしてもよく、ラウンド数の表示や総獲得数表示は、出玉を獲得できる大当りであれば、いずれの大当りでも表示するようにしてもよい。

【０２１５】

次に、図５０は、時短中の楽曲選択画面イメージ図である。上段左の図は、変動中の時短中における楽曲選択画面を示す図であり、楽曲ナンバー０９（「＃０９」）である楽曲Ｉが選択されている。楽曲Ｉに対応する背景画像はキリンである（楽曲と背景画像の対応関係は図５２を参照）ため、背景画像としてキリンが表示されている。前回の大当りにより新たな楽曲が追加された場合には、新たに追加された楽曲のナンバーに「ＮＥＷ」と表示され（本図では「＃１０」に「ＮＥＷ」が表示されている）、遊技者が新たに追加された楽曲であること認識できるようになっている。尚、時短中は、変動停止中及び変動中に関わらず楽曲選択が可能となっているが、いずれの場合であっても背景画像（キャラクタ画像）の変更を次変動開始時とする（図４８のステップ３７０８‐１４等を参照）ことで、処理の簡素化を図ることできる。次に、上段右の図では、変動時間が終了し（ここでは５秒後）、十字キーＳＢ‐２の上ボタンが操作され、楽曲がナンバー０９の楽曲Ｉからナンバー１０の楽曲Ｊに変更されている。「＃１０　楽曲Ｊ」がカーソル位置に表示され、カーソル位置に合わせられたことで「ＮＥＷ」の表示が消去されている。また、楽曲Ｊに対応する背景画像はゾウとライオンであるため、背景画像にはゾウとライオンが表示されている。尚、「ＮＥＷ」の表示は、カーソル位置に合うだけでは消去されず、次回の大当りにより消去されるようにしてもよい。次に、下段（右側）の図は、時短中に背景画像が変化する特定演出（本図では、ペンギン演出）が発生した場合を示す図であり、特定演出中は楽曲選択画面が消去されている。しかしながら、楽曲選択画面が消去されても楽曲選択は可能となっている。尚、出力されるサウンドは、特定演出に対応するＢＧＭであるため、楽曲選択によるＢＧＭの音量はゼロとなっている。つまり、特定演出に対応するＢＧＭやＳＥと楽曲選択による楽曲は異なるチャンネルで出力するよう構成することで、特定演出中であっても楽曲選択を可能とし、特定演出の終了後には選択した楽曲が出力可能となるように構成されている。尚、時短中には、選択された楽曲の歌詞が表示されないようになっている。また、図示していないが、時短中における通常変動中には保留表示が行われ、特定演出が発生すると保留表示が消去され、特定演出が終了すると再度保留表示が行われるよう構成してもよい。つまり、特定演出中に第２主遊技始動口Ｂ１０（又は第１主遊技始動口Ａ１０）に遊技球が入球したとしても、第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ（又は第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ）には新たな保留が表示されるが、演出表示装置ＳＧには新たな保留が表示されず、演出表示装置ＳＧでは、特定演出が終了して保留表示が可能となるタイミングで新たに入球した保留が表示されることとなる。さらに、特定演出中は保留が表示されていないため、保留変化演出（演出表示装置ＳＧに表示される保留表示の色や形状等が変化することで変化した保留における変動での大当りになる可能性を示唆する演出）が行われることもない。特定演出中に、保留変化されることが決定された場合には、特定演出が終了して保留表示が可能となるタイミングで保留変化した保留表示が行われることとなる。また、時短中における保留先読み演出は、第２主遊技図柄にかか

る保留についてのみ発生可能であり、非時短中における保留先読み演出は、第１主遊技図柄にかかる保留についてのみ発生可能であるよう構成することも可能である。

【０２１６】

次に、図５１は、時短中に大当りした場合の液晶画面の遷移図である。まず、上段左の図では、時短中に楽曲Ｂを選択していることを示している。次に、大当りとなり、上段右の図に移行する。ここでは、大当り開始時の楽曲選択画面として、カーソル位置に楽曲Ｂが合わせられている。つまり、大当り開始前の時短中に選択していた楽曲（本図では楽曲Ｂ）が、大当り開始時の楽曲選択画面において、初期選択楽曲としてカーソル位置に表示されている。次に、下段左の図に移行する。ここでは、十字キーＳＢ‐２の上ボタンの操作により、楽曲Ｃが選択（楽曲Ｂから楽曲Ｃに変更）されている。この後、サブ入力ボタンＳＢの操作により又は所定時間の経過（例えば、上下ボタンの操作から７秒）後に楽曲Ｃが決定される。次に、大当りが終了すると、下段右の図に移行する。大当り終了後の時短開始時の液晶画面であり、大当り中に決定した楽曲Ｃが、時短開始時の初期楽曲として表示されている（つまり、カーソル位置に楽曲Ｃが表示されている）。このように、時短中に遊技者が楽曲を選択した場合には、大当り中の楽曲選択画面として時短中に遊技者が選択した楽曲が初期楽曲としてカーソル位置に表示され、大当り中に遊技者が楽曲を選択及び決定した場合には、時短中の楽曲選択画面として大当り中に遊技者が決定した楽曲が初期楽曲としてカーソル位置に表示されるよう構成されている。このように構成することで、遊技者が自ら選択及び決定した楽曲を遊技機側で変更することなく、時短中と大当り中とで継続して同じ楽曲を出力することが可能となっている。

【０２１７】

次に、図５２は、大当り中又は時短中の楽曲リストの一例である。まず、上段の楽曲リスト（選択不可時）は、楽曲選択が不可能な大当りの大当り演出において出力される楽曲と大当り終了デモ時間の仕様を示すものである。これらの大当り演出では、それぞれ対応する専用の大当り中楽曲が出力されるため、楽曲選択は不可能となっている。また、楽曲選択時においてこれらの大当り中楽曲が選択可能になることもない。初当り時（低確率且つ非時短からの大当り）は、必ず楽曲選択不可能な「ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ」となるよう構成されており、第２主遊技図柄の大当り（例えば、時短中であれば楽曲選択可能な「ＨＹＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ」となる停止図柄７Ｂ）であっても、楽曲選択は不可能である。また、高確率且つ時短から、出玉あり且つ確変継続となる第１主遊技図柄の確変大当り（例えば、停止図柄７Ａによる大当り）であったとしても、楽曲選択不可能な大当り演出が実行されるよう構成されている。次に、中段の楽曲リスト（通常選択時）について説明する。当該楽曲リストが用いられるのは、楽曲選択可能時である。つまり、（１）第２主遊技図柄による大当り演出が「ＨＹＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ」のとき（時短中の停止図柄７Ｂによる１０ラウンド確変大当り）、（２）時短中（低確率且つ時短、又は、高確率且つ時短）、のいずれかの場合である。通常選択時には、楽曲選択画面に楽曲（又は楽曲ナンバー）が当該楽曲リストに示すナンバー順に表示されるよう構成されている。大当り中や時短中に十字キーＳＢ‐２の上下ボタンが操作されると、当該楽曲リストに示すナンバー順に上下ボタンの操作に対応して楽曲の表示が変更される。また、大当り中の楽曲選択画面において、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作によりキャラクタが変更された場合には、次のキャラクタの楽曲が選択されることとなる。例えば、キャラクタとしてゾウ・楽曲として楽曲Ａが選択されている場合、十字キーＳＢ‐２の右ボタンが操作されると、キャラクタとしてライオン・楽曲として楽曲Ｄが選択されることとなり、続いてもう一度右ボタンが操作されると、キャラクタとしてキリン・楽曲として楽曲Ｇが選択されることとなる。このように、十字キーＳＢ‐２の操作（上下左右ボタン）によって、キャラクタによる選択と、楽曲ごとの選択が可能であるため、楽曲選択時の楽曲はキャラクタごとにまとめられていることが望ましい。尚、楽曲Ｊ～楽曲Ｎは所定条件（開放条件）を満たした場合に選択可能となる楽曲である。

【０２１８】

次に、下段の楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）について説明する。当該楽

曲リストは、「おまかせ」が選択されている場合に、楽曲が選択される順序に並べられている。尚、初当り後、大当り中又は時短中に「おまかせ」が選択された際に、開始楽曲を抽選により決定し、以降、「おまかせ」が選択され続けている場合には、大当り開始時に当該楽曲リストの順序に従って楽曲が選択されることとなる。詳細な具体例は、次の図５３にて説明する。尚、本実施形態では、時短中の獲得出玉期待度が一番高く且つ確変継続となる大当り（「ＨＹＰＥＲ　ＢＯＮＵＳ」）でのみ楽曲選択可能となるよう構成したが、これに限られず、例えば、獲得出玉期待度が一番高い大当り（例えば、１０ラウンド大当り）であれば楽曲選択可能であり、その他の大当り（例えば４ラウンド大当り）であれば楽曲選択不可能となるように構成してもよく、また、出玉が獲得できる且つ確変継続となる（大当り終了後に確率変動遊技状態となる）大当りで楽曲選択可能となるよう構成し、出玉が獲得し難い（大入賞口に向けて遊技球を発射し続けても大入賞口に少数の遊技球しか入球しない）大当り、大当り終了後に確率変動遊技状態とならない（非確率変動遊技状態になる）大当り、大当りの実行時間が相対的に短時間、又は大当りにて払い出す遊技球数が相対的に少ない大当りでは楽曲選択が不可能となるよう構成することも可能である。

【０２１９】

次に、図５３は、楽曲遷移の例を示した図である。まず、（ａ）について説明する。（ａ）は遊技者が楽曲選択を行わなかった（十字キーＳＢ‐２やサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった）場合の楽曲遷移となっている。具体的には、高確率且つ時短突入初期楽曲（大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となった時に出力される楽曲）は、初当り（ＣＨＡＬＬＥＮＧＥ　ＢＯＮＵＳ）終了後のミッション（図８３参照）のときに遊技者が選択したキャラクタに対応する楽曲となり、ここでは楽曲Ａとなっている。次に、高確率且つ時短中に楽曲選択が行われなかったため、楽曲Ａが引き続き選択されている。次に、大当り中の楽曲初期位置として「おまかせ」が選択され、「おまかせ」に関する開始楽曲の抽選により、楽曲Ｅが選択されることとなる。高確率且つ時短突入初期楽曲から変更されていなければ、大当り開始時に強制的に「おまかせ」に変更されるよう構成されている。次に、大当り中に楽曲変更は行われず、カーソルは「おまかせ」のままであり、高確率且つ時短中の楽曲初期位置として、大当り中の楽曲初期位置の楽曲Ｅが引き続き選択されている。高確率且つ時短中に楽曲の変更がなく、次の大当りが発生すると、大当り中の楽曲初期位置として「楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）」（図５２参照）に従って楽曲Ｄが選択されている。つまり、「おまかせ」選択時には、大当り開始時に楽曲が変更するよう構成されている。次に、大当り中に楽曲が変更されずに大当りが終了し、再度高確率且つ時短となる際の高確率且つ時短中の楽曲初期位置は、大当り中の楽曲初期位置の楽曲Ｄが引き続き選択されている。次に（ｂ）の特徴点を説明する。（ｂ）では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲Ａが選択され、その後、遊技者が楽曲選択として「おまかせ」を選択している。このとき、（ａ）と同様に開始楽曲の抽選が行われる（ここでは、楽曲Ｅに当選している）。そして、大当りが発生すると、大当り中の楽曲初期位置として、「楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）」（図５２参照）に従って楽曲Ｄが選択されている。次に、（ｃ）について説明する。（ｃ）では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲Ａが選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲Ｋが選択されている。以降、遊技者が楽曲を変更するまで楽曲Ｋが選択され続けることになり、ここでは楽曲を変更していないため、楽曲Ｋが選択され続けている。次に、（ｄ）について説明する。（ｄ）では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲Ａが選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲Ｋが選択されている。次に、大当りが発生するが、大当り中の楽曲初期位置は、高確率且つ時短中の楽曲として選択されていた楽曲Ｋが引き続き選択される。次に、大当り中に楽曲が変更され楽曲Ｍが選択されている。以降、遊技者が楽曲を変更するまで楽曲Ｍが選択され続けることになる。次に、（ｅ）について説明する。（ｅ）では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲Ａが選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲Ｋが選択されている。次に、大当りが発生するが、大当り中の楽曲初期位置は、高確率且つ時短中の楽曲として選択されていた楽曲Ｋが引き続き

選択される。次に、大当り中に遊技者による楽曲選択として「おまかせ」が選択され、開始楽曲の抽選により楽曲Ｅが選択されている。遊技者により楽曲が変更されなければ、大当りが発生する毎に、大当り中の楽曲初期位置として、「楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）」（図５２参照）に従って次の楽曲（ここでは楽曲Ｄ）が選択されることとなる。尚、楽曲が決定された際には決定音が「ピコーン」と出力されるよう構成されていてもよく、また、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンのみで楽曲が決定される場合には決定音が出力されないよう構成してもよい。例えば、大当り中はサブ入力ボタンＳＢの操作により楽曲が決定されるため、楽曲Ａ→上ボタンの操作→楽曲Ｂ（サビから）→サブ入力ボタンＳＢの操作→決定音「ピコーン」→楽曲Ｂ（最初から）、といった流れで楽曲が変更され、時短中はサブ入力ボタンＳＢの操作によらず、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンのみで楽曲が決定されるため、楽曲Ａ→上ボタンの操作→決定音「ピコーン」→楽曲Ｂ、といった流れで楽曲が変更される。前述した通り、時短中に上下ボタンを操作する毎に決定音が出力されると煩わしいため、時短中には上下ボタンの操作により楽曲が決定されるが、決定音が出力されないよう構成してもよい。

【０２２０】

ここで、図示していないが、時短中に「おまかせ」が複数回選択（決定）された場合について説明しておく（大当り中は、サブ入力ボタンＳＢの操作又は所定時間の経過で楽曲（「おまかせ」を含む）が決定されるため、一度しか楽曲が決定されることがない）。例えば、高確率且つ時短中に「おまかせ」が選択された際、開始楽曲の抽選によって楽曲Ｅが選択（決定）されたとする。次に、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作により別の楽曲（例えば、楽曲Ｄ）に変更された場合、再度楽曲が変更されるまでは楽曲Ｄが出力されることとなる。この後、サブ入力ボタンＳＢの上下ボタンの操作により再度「おまかせ」が選択（決定）された場合には、このときも開始楽曲の抽選を行うこととなる。また、ここでは大当り開始デモ時間、大当り終了デモ時間に触れていないため補足しておくと、時短中から大当りになった場合の大当り開始デモ時間では、大当りの導入演出を行うため、選択されている楽曲は出力されない。しかし、大当り終了デモ時間においては、連チャン中の楽曲選択可能な大当りであれば、大当り終了デモ時間が短く設定されており、選択されている楽曲が出力され続け、そのまま時短に突入することとなる。また、ラウンド数が昇格するか否かを煽る（４ラウンドから１０ラウンドになるかを煽る）昇格演出においては、煽り演出中は楽曲選択を不可能とし、昇格に成功した後又は失敗した後に楽曲選択を可能としてもよい。別の見方をすると、同じ１０ラウンド大当りであっても、昇格演出が実行される大当りでは楽曲選択不可な期間が設けられ、昇格演出が実行されない大当りでは楽曲選択不可能な期間が設けられていないともいえる。さらに、リーチ演出ではなく、特定演出（楽曲選択画面が消去される演出）が実行された場合に、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作により、楽曲が変更された場合には、特定演出中は特定演出専用のＢＧＭが出力され、特定演出が終了し、次変動開始から変更された楽曲の出力が開始されるよう構成してもよいし、特定演出が終了する（特定演出から通常画面に復帰する）と変更された楽曲の出力が開始されるよう構成してもよい。

【０２２１】

次に、同図下段の「時短中における楽曲変更と背景変更の遷移図」を用いて、時短中の１変動における楽曲及び背景画像の遷移について説明する。まず、変動開始時点では、楽曲Ａが選択されており、背景画像は楽曲Ａに対応するキャラクタＡが表示されている。次に、変動中に遊技者の十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作により、変動中に楽曲Ｄに変更されている。ただし、背景画像は即座に変更されないため、キャラクタＡのままである。次に、リーチ演出へと発展すると、変動開始時に選択されていた楽曲Ａに対応するリーチ演出が行われるため、ＢＧＭも楽曲Ａ対応のリーチ演出ＢＧＭに変更される。つまり、本実施形態においては、選択されている楽曲に対応するリーチ演出に発展するようになっているが、リーチ演出は変動開始時に決定されるため、変動中に楽曲が変更されたとしても変動開始時に選択されていた楽曲に対応するリーチ演出を実行することとなる。次に、リーチ演出がハズレとなると、当該変動中に通常画面に復帰ことになるが、このときＢＧ

Ｍは出力されず（楽曲Ｄが出力されてもよい）、背景画像は未だ次変動になっていないのでキャラクタＡとなる。次に、次変動開始時点となると、楽曲Ｄとなり、背景画像もキャラクタＢが表示されることとなる。このように構成することで、リーチ演出直前に楽曲が変更されたとしても、問題なく且つ変動中の処理負担を増加させることなくリーチ演出が実行可能となっている。

【０２２２】

次に、図５４は、図３５におけるステップ３８００のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ３８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から新たな保留発生コマンド（第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ３８０２でＹｅｓの場合、ステップ３８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタ（本例では、第１主遊技用が最大４個、第２主遊技用が最大４個）に「１」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ３８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶しステップ３８１６に移行する。

【０２２３】

他方、ステップ３８０２でＮｏの場合、ステップ３８０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３８０８でＹｅｓの場合、ステップ３８１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図保留カウンタから「１」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ３８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ３８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ３８１６に移行する。尚、ステップ３８０８でＮｏの場合には、ステップ３８１０～ステップ３８１４の処理を実行せずに、ステップ３８１６に移行する。次に、ステップ３８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上（特に、第１保留表示部ＳＧ１２、第２保留表示部ＳＧ１３）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ３９００の処理）に移行する。

【０２２４】

次に、図５５は、図３５におけるステップ３９００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ３９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ３９０２でＹｅｓの場合、ステップ３９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ３９０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動態様を決定し副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶する。次に、ステップ２５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、演出動作内容決定処理を実行する。次に、ステップ３９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ４０００の処理）に移行する。尚、ステップ３９０２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０００の処理）に移行する。

【０２２５】

次に、図５６は、図５５におけるステップ２５５０のサブルーチンに係る、演出動作内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ２５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶されている現在設定されている光量レベルを参照する。次に、ステップ２５５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該参照した光量レベルが「大」であるか否かを判定する。ステップ２５５４でＹｅｓの場合、ステップ２５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル０）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板ＳのＲＡＭ領域にセットし、ステップ２５６４に移行する。他方、ステップ２５５４でＮｏの場合、ステップ２５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該参照した光量レベルが「中」であるか否

かを判定する。ステップ２５５８でＹｅｓの場合、ステップ２５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル１）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板ＳのＲＡＭ領域にセットし、ステップ２５６４に移行する。他方、ステップ２５５８でＮｏの場合、換言すれば、光量レベルが「小」である場合、ステップ２５６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル２）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板ＳのＲＡＭ領域にセットし、ステップ２５６４に移行する。

【０２２６】

ここで、図５７（演出テーブル０、１、２）は、演出動作内容決定用抽選テーブルの一例である。尚、以下の説明では、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であった場合について例示しているが、他の装飾図柄の変動態様においても同様である。まず、本例に示されるように、本実施形態における演出パターンとは、演出画像再生タイミング、可動体役物駆動タイミング、電飾ランプ点灯・点滅タイミング等の演出動作に係る実行内容を一の内容として特定するものである。そして、任意のタイミングで取得した乱数値に基づき決定された演出パターンに基づき、当該特定された演出動作が実行されるよう構成されている。例えば、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であって、取得乱数値が「１００」であった場合には、演出パターン「演出Ａ－５」が決定される。そして、演出パターン「演出Ａ－５」に基づき、装飾図柄の変動開始時において「演出画像Ａ－５」（例えば、装飾図柄変動の興趣性を高めるための一連の動画像であり、所謂リーチ演出画像を挙げることができる）の再生が開始され、装飾図柄変動開始後の３０秒後において「電飾ランプ（本例では、遊技効果ランプＤ２６）」の動作が開始され、装飾図柄変動開始後の５５秒後において「可動体役物（本例では、可動体役物ＹＫ）」の動作が開始されることとなる。ここで、本実施形態における夫々の演出パターンは、当該演出パターンの設計意図に基づき主に３つの種類に分類することができる（以下、このような分類を、演出系統と呼ぶ）。

【０２２７】

まず、１つ目の種類は「演出系統Ａ（或いはベース演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、ぱちんこ遊技機における主要な演出パターンとなる。ここで、主要な演出パターンとは、当該ぱちんこ遊技機の演出に係る興趣性を左右する演出パターンという意味であり、より具体的には、例えば、ハズレ時の選択率及び大当り時の選択率が共に高くなるよう構成する（換言すれば、大当りへのメインルートである演出パターンとなる）例を挙げることができる。このような演出パターンの設計時においては、演出に係る興趣性の向上を追求するため、一般的には、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミング、或いは演出パターンに割り当てられる乱数値範囲の設計に多大な時間を要することとなる。

【０２２８】

次に、２つ目の種類は「演出系統Ｂ（或いは役物主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、遊技者に大当り期待度が高いことを報知する演出パターンとなる。また、大当り期待度が高いことを報知する意図にて設計されるため、他の分類と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に多くなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度が高くなるよう設計するため、ハズレ時の選択率は極低く、当り時の選択率が高くなるよう構成する場合もある。

【０２２９】

次に、３つ目の種類は「演出系統Ｃ（或いは電飾主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、演出系統Ａ及びＢの引き立て役となる演出パターンとなる。また、演出系統Ａ及びＢの引き立て役とする意図にて設計されるため、演出系統Ａ及びＢと比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に少なくなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度に関しては、ハズレ時の選択

率が高く、当り時の選択率が極低くなるよう構成する場合もある。

【０２３０】

尚、本実施形態においては、「演出系統Ａ～Ｃ」の他に、更に「演出系統Ｄ」を設けるよう構成している。そして、光量レベルが「中」又は「小」である場合には、当該「演出系統Ｄ」に分類される演出パターンが選択され得るよう構成されており、当該「演出系統Ｄ」に分類される演出パターンが最も消費電力が少ない演出パターンとなっている。

【０２３１】

図５６のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ２５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該決定した演出パターンに基づき、演出画像再生タイミング、可動体役物動作タイミング、電飾ランプ点灯・点滅動作タイミング（本例では、当該３種類のタイミングについてのみ例示しているが、これには限定されず、例えば、音声再生タイミングや所謂サブ入力ボタンの押下タイミング等を含めてもよい）、及び実行内容（演出画像であれば、例えば「演出画像Ａ－５」の画像再生内容）を、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）し、次の処理（ステップ３９１２の処理）に移行する。

【０２３２】

次に、図５８は、図３５におけるステップ４０００のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ４００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４００２でＹｅｓの場合、ステップ４００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ４００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ４００９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔをスタートし、ステップ４０１０に移行する。他方、ステップ４００２でＮｏの場合にもステップ４０１０に移行する。

【０２３３】

次に、ステップ４０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４０１０でＹｅｓの場合、ステップ４０１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマＳＭ２１ｔのタイマ値を確認する。次にステップ４０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ４０１２でＹｅｓの場合、ステップ４０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ４０２６に移行する。

【０２３４】

他方、ステップ４０１２でＮｏの場合、ステップ４０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ４０１６でＹｅｓの場合、ステップ４０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ４０２６に移行する。

【０２３５】

他方、ステップ４０１６でＮｏの場合、ステップ４０２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ４０２０でＹｅｓの場合、ステップ４０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該タイミングに係る画像表示コマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）し、ステップ４０２６に移行する。他方、ステップ４０２０でＮｏの場合にも、ステップ４０２６に移行する。

【０２３６】

次に、ステップ４０２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動がボタン演出実行変動である｛本例では、主遊技図柄の変動中に、サブ入力ボタンＳＢ、又は、レバーＳＢ

‐３を操作することに基づいて予告演出が実行され得る演出（ボタン演出）が実行される図柄変動を「ボタン演出実行変動」と称しており、主遊技図柄に係る変動時間が６０秒の図柄変動の一部がボタン演出実行変動となっている｝か否かを判定する。尚、詳細は後述するが、本実施形態に係るボタン演出として、単発押しボタン演出、連打ボタン演出、長押しボタン演出、隠しボタン演出を有している。ステップ４０２６でＹｅｓの場合、ステップ２６５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述するボタン演出実行処理を実行し、ステップ４０２８に移行する。他方、ステップ４０２６でＮｏの場合にも、ステップ４０２８に移行する。次に、ステップ４０２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、可動体役物ＹＫの動作タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ４０２８でＹｅｓの場合、ステップ４０３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定の動作内容に基づき可動体役物ＹＫの駆動を開始し、ステップ４０３２に移行する。他方、ステップ４０２８でＮｏの場合にも、ステップ４０３２に移行する。次に、ステップ４０３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、電飾ランプの動作タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ４０３２でＹｅｓの場合、ステップ４０３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作許可フラグ（図６８の電飾ランプ動作制御処理にて用いられるフラグ）をオンにし、ステップ４０３６に移行する。他方、ステップ４０３２でＮｏの場合にもステップ４０３６に移行する。

【０２３７】

次に、ステップ４０３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ４０３６でＹｅｓの場合、ステップ４０３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止表示コマンド（確定表示コマンド）をセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ４０４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間タイマを停止してリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ４０４２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出動作実行中フラグをオフにする。次に、ステップ４０４４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ４０４６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留が存在していないか否かを判定する。ステップ４０４６でＹｅｓの場合、ステップ４０４８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ（インクリメントタイマ）をリセット（ゼロクリア）してスタートし、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。尚、ステップ４０１０、ステップ４０３６又はステップ４０４６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２９００の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、主遊技図柄が停止、且つ、保留が存在していない状況となった場合に、非遊技期間が開始したと判定するよう構成されている。

【０２３８】

次に、図５９は、図５８におけるステップ２６５０のサブルーチンに係る、ボタン演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２６５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動にて実行される演出がボタン単発押し演出又はレバー演出であるか否かを判定する。ステップ２６５２でＹｅｓの場合、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ４３００で、後述する単発押し演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２６５２でＮｏの場合、ステップ２６５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動にて実行される演出が、ボタン連打演出であるか否かを判定する。ステップ２６５４でＹｅｓの場合、ステップ２７５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する連打演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２３９】

他方、ステップ２６５４でＮｏの場合、ステップ２６５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動にて実行される演出が、ボタン長押し演出であるか否かを判定する。ステップ２６５６でＹｅｓの場合、ステップ２８００で、後述する長押し演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２６５６でＮｏの場合、ステップ２６５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動にて実行される演出

が、隠しボタン演出であるか否かを判定する。ステップ２６５８でＹｅｓの場合、ステップ２８５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する隠しボタン演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。また、ステップ２６５８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２４０】

次に、図６０は、図５９における、ステップ４３００のサブルーチンに係る、単発押し演出実行処理｛ボタン単発押し演出（サブ入力ボタンＳＢを単発押しする演出）とレバー演出（レバーを単発引きする演出）とが、実行される場合に本処理が実行される。｝のフローチャートである。尚、ボタン単発押し演出が実行される場合は、括弧内を除いた処理を実行（例えば、ステップ４３０２ではボタン有効期間か否かを判定する）し、レバー単発引き演出を実行する場合には括弧内に記載する処理を実行（例えば、ステップ４３０２ではレバー有効期間か否かを判定する）するよう構成されている。まず、ステップ４３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）であるか否かを判定する。ステップ４３０２でＹｅｓの場合、ステップ４３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単発ボタン画像（又は、レバー画像）を表示する。次に、ステップ４３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４３０６でＹｅｓの場合、ステップ４３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ（又は、レバーＳＢ‐３）の操作があったか否かを判定する。ステップ４３０８でＹｅｓの場合、ステップ４３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている単発ボタン画像（又は、レバー画像）を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、カットイン演出（カットイン画像）とは、短時間表示される実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する演出であり、装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示される（図６５参照）。また、カットイン演出は複数種類あり、その種類に応じて大当り期待度が違う（例えば、背景色が「赤」→大当り期待度「大」、背景色が「黄色」→大当り期待度「中」、背景色が「青」→大当り期待度「小」、等）よう構成されている。

【０２４１】

他方、ステップ４３０８でＮｏの場合、ステップ４３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）が終了したか否かを判定する。ステップ４３１２でＹｅｓの場合、ステップ４３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている単発ボタン画像（又は、レバー画像）を消去し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２４２】

また、ステップ４３０６でＮｏの場合、ステップ４３１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢ（又は、レバーＳＢ‐３）の操作があったか否かを判定する。ステップ４３１６でＹｅｓの場合、ステップ４３１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ４３２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている単発ボタン画像（又は、レバー画像）を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ４３１６でＮｏの場合、ステップ４３２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単発ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ４３２２でＹｅｓの場合、ステップ４３２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている単発ボタン画像（又は、レバー画像）を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、ステップ４３０２、ステップ４３１２、又は、ステップ４３２２でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。このように、自動ボタンフラグがオンである場合には、ボタン有効期間が終了するタイミングでカットイン演出が実行される、即ち、ボタン有効期間が終了するタイミングでサブ入力ボタンＳＢを操作したことと同様の処理となる（自動ボタン操作が実行されるとも称する）よう構成されている。尚、ボタン単発押し演出における自動ボタン操作実行タイミングはこれには限定されず、例えば、ボタン有効期間が５秒であった場合に、当該有効期間の開始から３秒後を自動ボタ

ン操作実行タイミングとするよう構成してもよい。

【０２４３】

次に、図６１は、図５９における、ステップ２７５０のサブルーチンに係る、連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２７５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間であるか否かを判定する。ステップ２７５２でＹｅｓの場合、ステップ２７５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連打ボタン画像（遊技者にサブ入力ボタンの連打を促す画像）を表示する。次に、ステップ２７５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２７５６でＹｅｓの場合、ステップ２７５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。ステップ２７５８でＹｅｓの場合、ステップ２７６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン連打演出（サブ入力ボタンＳＢを連打操作することにより実行される演出であり、例えば、サブ入力ボタンＳＢを操作する毎にエフェクトが発生する）を実行し、ステップ２７６２に移行する。他方、２７５８でＮｏの場合にも、ステップ２７６２に移行する。

【０２４４】

次に、ステップ２７６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間にて所定回数（例えば、１０回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ２７６２でＹｅｓの場合、ステップ２７６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２７６２でＮｏの場合、ステップ２７６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ２７６６でＹｅｓの場合、ステップ２７６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている連打ボタン画像を消去し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２４５】

また、ステップ２７５６でＮｏの場合、即ち、自動ボタンフラグがオンであった場合、ステップ２７７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。ステップ２７７０でＹｅｓの場合、ステップ２７７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ２７７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン連打演出を実行し、ステップ２７８０に移行する。他方、ステップ２７７０でＮｏの場合、ステップ２７７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間の開始から所定時間（本例では、０．５秒）経過したか否かを判定する。ステップ２７７６でＹｅｓの場合、ステップ２７７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間（本例では、０．１秒）毎に、ボタン連打演出を実行し（自動ボタンフラグがオンの場合には、ボタン有効期間開始から０．５秒経過したタイミングから、０．１秒毎に１回ボタン連打演出が実行されることとなる）、ステップ２７８０に移行する。このように、本実施形態においては、自動ボタンフラグがオンである場合には、ボタン有効期間の開始から０．５秒後にボタン連打演出（遊技者のサブ入力ボタンの操作を必要としないボタン連打演出）が０．１秒間隔で実行される。また、自動ボタンフラグがオンであり、且つ、ボタン有効期間である状況（又は、自動ボタンフラグがオンであり、且つ、ボタン有効期間であり、且つ、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作せずにボタン連打演出が実行されている状況）にて遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合には、自動ボタンフラグがオフとなり、以降のボタン連打演出は遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することにより実行されることとなる。

【０２４６】

次に、ステップ２７８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間にて、所定回数（例えば、１０回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ２７８０でＹｅｓの場合、ステップ２７８２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２７８０でＮｏの場合、ステップ２７８４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ２

７８４でＹｅｓの場合、ステップ２７８６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カットイン演出を実行せずに表示されている連打ボタン画像を消去し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、ステップ２７５２、ステップ２７７６、ステップ２７８４、又は、ステップ２７６６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、本例においては、ボタン連打演出の演出態様として、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合にカットイン演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、連打ボタン画像としてメーターを表示し、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作する毎にボタン連打演出としてメーターの点灯表示が増加していき、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合にメーターの点灯表示が満タンになり、その後カットイン演出を表示するよう構成してもよい（いわゆる、進行型のボタン連打演出）。尚、カットイン演出を実行せずに、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合に現在のメーターの点灯表示がどこまで増加したかを表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、メーターの点灯表示が多いほど当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。

【０２４７】

次に、図６２は、図５９における、ステップ２８００のサブルーチンに係る、長押し演出実行処理のフローチャートである。ステップ２８０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間であるか否かを判定する。ステップ２８０２でＹｅｓの場合、ステップ２８０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、長押しボタン画像（遊技者にサブ入力ボタンの長押しを促す画像）を表示する。次にステップ２８０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２８０６でＹｅｓの場合、ステップ２８０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢが操作されているか否かを判定する。ステップ２８０８でＹｅｓの場合、ステップ２８１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し演出（サブ入力ボタンＳＢを長押し操作することにより実行される演出であり、例えば、サブ入力ボタンＳＢを押下している間エフェクトが発生する）を実行し、ステップ２８１２に移行する。他方、ステップ２８０８でＮｏの場合にも、ステップ２８１２に移行する。

【０２４８】

次に、ステップ２８１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間にて所定時間のボタン長押し演出が実行されたか否かを判定する。ステップ２８１２でＹｅｓの場合、ステップ２８１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている長押しボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２８１２でＮｏの場合、ステップ２８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ２８１６でＹｅｓの場合、ステップ２８１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている長押しボタン画像を消去し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２４９】

また、ステップ２８０６でＮｏの場合、ステップ２８２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢが操作されているか否かを判定する。ステップ２８２０でＹｅｓの場合、ステップ２８２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ２８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し演出を実行し、ステップ２８３０に移行する。他方、ステップ２８２０でＮｏの場合、ステップ２８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間の開始から所定時間（本例では、０．５秒）経過したか否かを判定する。ステップ２８２６でＹｅｓの場合、ステップ２８２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン長押し演出を実行（自動ボタンフラグがオンの場合には、ボタン有効期間開始から０．５秒経過したタイミングから、ボタン長押し演出が実行されることとなる）し、ステップ２８３０に移行する。

【０２５０】

次に、ステップ２８３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間にて所定時

間のボタン長押し演出が実行されたか否かを判定する。ステップ２８３０でＹｅｓの場合、ステップ２８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている長押しボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。他方、ステップ２８３０でＮｏの場合、ステップ２８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ２８３４でＹｅｓの場合、ステップ２８３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カットイン演出を実行せずに表示されている長押しボタン画像を消去し、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、ステップ２８０２、ステップ２８２６、ステップ２８３４、又は、ステップ２８１６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、本例においては、ボタン長押し演出の演出態様として、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンＳＢの操作の維持があった場合にカットイン演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、長押しボタン画像としてメーターを表示し、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢの操作を維持し、当該維持する時間が経過する毎にボタン長押し演出としてメーターの点灯表示が増加していき、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンＳＢの長押しがあった場合にメーターの点灯表示が満タンになり、その後カットイン演出を表示するよう構成してもよい（いわゆる、進行型のボタン長押し演出）。尚、カットイン演出を実行せずに、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンＳＢの長押しがあった場合に現在のメーターの点灯表示がどこまで増加したかを表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、メーターの点灯表示が多いほど当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。

【０２５１】

次に、図６３は、本実施形態に係る遊技機における、自動ボタン操作の実行イメージ図である。まず、同図上段は、ボタン単発押し演出が実行される場合における自動ボタン操作が実行され得るタイミングを示している（本例では、変動時間が６０秒の場合を例示している）。具体的には、６０秒の図柄変動における、ボタン有効期間とボタン自動入力（自動ボタンフラグがオンであることにより、サブ入力ボタンＳＢを操作せずにカットイン演出、ボタン連打演出等が実行されることをボタン自動入力と称することがある）が実行されるタイミングを示している。ボタン単発押し演出の実行時においては、ボタン有効期間が終了するタイミングにて、ボタン自動入力が実行されるよう構成されている。尚、ボタン自動入力が実行されるタイミングは、これに限定されず、例えば、ボタン有効期間の途中のタイミングで実行されるよう構成してもよい。

【０２５２】

次に、図６３の下段は、ボタン連打演出又は、ボタン長押し演出の場合のボタン自動入力が実行され得るタイミングを示す作用図である。ボタン連打演出又は、ボタン長押し演出の場合では、ボタン有効期間が開始されてから、０．５秒後のタイミングから、０．１秒毎にボタン自動入力が実行されるように構成されている。このように構成することで、ボタン単発押し演出よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、ボタン有効期間に対するボタン自動入力の実行タイミングが早くなっており、且つ、図柄変動の期間に対するボタン有効期間が遅くなるよう構成されている。尚、本例では、ボタン連打演出とボタン長押し演出が実行される図柄変動にてボタン自動入力が実行されるタイミングを、いずれもボタン有効期間が開始されてから０．５秒後としたが、これには限定されず、例えば、ボタン連打演出が実行された場合よりもボタン長押し演出が実行された場合の方が大当り期待度が高くなるよう構成し、ボタン連打演出に係るボタン自動入力タイミングはボタン有効期間が開始されてから０．５秒後とし、ボタン長押し演出に係るボタン自動入力タイミングはボタン有効期間が開始されたタイミングとしてもよい。また、ボタン連打演出に係るボタン有効期間よりもボタン長押し演出に係るボタン有効期間の方が、図柄変動の期間に対するボタン有効期間が遅くなるよう構成してもよい。

【０２５３】

また、本実施形態においては、ボタン単発押し演出が実行された図柄変動の大当り期待度よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出が実行された図柄変動の大当り期待度の

方が高いように構成されている。即ち、大当り期待度の高いボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、大当り期待度の低いボタン単発押し演出よりも、図柄変動の期間に対するボタン有効期間が遅くなり、ボタン有効期間中のボタン自動入力の実行タイミングは、早くなることとなる。

【０２５４】

また、同じボタン単発押し演出であっても、大当り期待度の高低に応じて、自動入力タイミング（サブ入力ボタンＳＢを操作せずにサブ入力ボタンＳＢを操作した場合と同様の演出＝カットイン演出が実行されるタイミング）が異なるよう構成してもよい。具体的には、リーチ開始前のボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを単発押しすることによりセリフ予告（相対的に大当り期待度が低い予告演出）が実行された場合よりも、リーチ開始後のボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを単発押しすることによりカットイン演出（相対的に大当り期待度が高い予告演出）が実行された場合の方が、自動入力タイミングがボタン有効期間における後のタイミングとなる（前のタイミングとしてもよく、大当り期待度が相違することによってボタン有効期間における自動入力タイミングが相違するればよい）よう構成してもよい。また、そのような構成は、ボタン単発押し演出に限らず、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、レバー演出、隠しボタン演出に適用してもよい。また、同じボタン単発押し演出であっても、ボタン有効期間の開始タイミングが早い方がボタン有効期間における自動入力タイミングが後になる（前のタイミングとしてもよく、ボタン有効期間の開始タイミングが相違することによってボタン有効期間における自動入力タイミングが相違すればよい）よう構成してもよい。また、そのような構成は、ボタン単発押し演出に限らず、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、レバー演出、隠しボタン演出に適用してもよい。

【０２５５】

図６４は、図５９における、ステップ２８５０のサブルーチンに係る、隠しボタン演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２８５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンＳＢの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンＳＢを操作することによって演出が実行される期間）であるか否かを判定する。ステップ２８５２でＹｅｓの場合、ステップ２８５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があったか否かを判定する。ステップ２８５４でＹｅｓの場合、ステップ２８５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン連打演出を実行する。次に、ステップ２８５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連打ボタン画像を表示し、ステップ２８６０に移行する。他方、ステップ２８５４でＮｏの場合にも、ステップ２８６０に移行する。このように、隠しボタン演出実行時には遊技者にサブ入力ボタンＳＢの連打操作を促す画像は表示されないが、遊技者がボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより連打ボタン画像が表示されると共にボタン連打演出が実行されることとなる。より具体的には、遊技者がボタン有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することにより連打ボタン画像としてメーターが表示され、ボタン連打演出として点灯しているメーターが増加していく演出が実行されることとなる。

【０２５６】

次に、ステップ２８６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連打ボタン画像が表示されているか否かを判定する。ステップ２８６０でＹｅｓの場合、ステップ２８６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間にて所定回数（例えば、１０回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ２８６２でＹｅｓの場合、ステップ２８６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、レバー画像を表示する。次に、ステップ２８６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー有効フラグをオンにし、ステップ２８７２の処理に移行する。

【０２５７】

他方、ステップ２８６０、又は、ステップ２８６２でＮｏの場合、ステップ２８６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ

２８６８でＹｅｓの場合、ステップ２８７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されている連打ボタン画像を消去し（連打ボタン画像が表示されていない場合には、処理を実行しない）、ステップ２８７２に移行する。尚、ステップ２８５２、又は、ステップ２８６８でＮｏの場合にも、ステップ２８７２に移行する。

【０２５８】

次に、ステップ２８７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２８７２でＹｅｓの場合、ステップ２８７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー有効期間にて、レバーＳＢ‐３の操作があったか否かを判定する。ステップ２８７４でＹｅｓの場合、ステップ２８７６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、表示されているレバー画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、ステップ２８８０に移行する。他方、ステップ２８７４で、Ｎｏの場合、ステップ２８７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ２８７８でＹｅｓの場合、ステップ２８８０に移行する。次に、ステップ２８８０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、レバー有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、ステップ２８７２、又は、ステップ２８７８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、隠しボタン演出を実行する図柄変動中にサブ入力ボタンＳＢを操作しても自動ボタンフラグのオン・オフは切り替わらないよう構成されている。このように構成することにより、例えば、自動ボタンフラグがオンである状況下において、遊技者が隠しボタン演出としてメーターを出現させるためにサブ入力ボタンＳＢを操作した場合に、自動ボタンフラグがオフとなってしまうような、遊技者の意図とは異なった事象が発生することを防ぐことができる。また、本実施形態においては、同図に示されるように、隠しボタン演出を実行する図柄変動においては、自動ボタンフラグがオンであっても、自動ボタン操作は実行されない、即ち、遊技者が自らサブ入力ボタンＳＢを操作しない限り、連打ボタン画像の表示及びボタン連打演出は実行されないよう構成されている。

【０２５９】

次に、図６５は、本例に係る遊技機における、隠しボタン演出イメージ図の一例である。まず、或る図柄変動においてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像の演出表示はされていない状況となっている。次に、ボタン画像が表示されていない状況下、サブ入力ボタンＳＢを押下すると、隠しボタン演出としてボタン連打演出（メーターの表示となっている）と共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。次に、サブ入力ボタンＳＢを連打操作していき、所定回数のサブ入力ボタンＳＢの押下により、メーターが満タンとなる。次に、サブ入力ボタンＳＢを所定回数押下したことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共にレバーの操作を遊技者に促す表示（本例では、「レバーを引け！！」と表示）が表示される。その後、レバーＳＢ‐３を操作することにより、演出表示装置ＳＧにカットイン画像が表示され、装飾図柄の停止図柄として、大当り図柄が停止する。尚、前述したように、隠しボタン演出の実行時には自動ボタンフラグがオンであっても、ボタン自動入力は実行されない、即ち、遊技者が自らサブ入力ボタンＳＢを連打操作しない限り、メーター、レバー画像、カットイン演出は表示されないこととなる。尚、隠しボタン演出の実行態様は同図の態様には限定されず、例えば、

（１）リーチ演出が開始し、且つ、ボタン画像が非表示の状況にて、サブ入力ボタンＳＢを連打操作することによりメーターが表示される、

（２）その後、サブ入力ボタンＳＢを連打操作してメーターの点灯表示が満タンとなったことにより「レバー演出準備中」との表示が大きく表示（表示領域ＳＧ１０の半分以上を占める大きさにて表示）、

（３）その後、「レバー演出準備中」との表示が小さくなり、表示領域ＳＧ１０の右下に移動、

（４）その後、リーチ演出終盤にボタン単発押し又はレバー操作を実行する演出として当落分岐演出｛実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する演出であり、例えば、「ボタン

を押して役物を完成させろ！」の表示、カットイン演出、ボタン単発押し又はレバー単発引きを実行することにより数字ではない図柄である特定図柄が揃う、ボタン単発押し又はレバー単発引きを実行することにより大当り図柄が停止（仮停止）する（又は、揃わない）等｝が実行される。

（５）当落分岐演出にてレバー操作を促す場合には「レバー準備中」が再度大きく表示され、その後、「レバー準備中」の表示が消去されてレバー画像が表示される。（当落分岐演出を実行する際には、ボタン画像が表示された場合よりもレバー画像が表示された場合の方が実行中の図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成することが好適であり、ボタン画像が表示された場合にはサブ入力ボタンＳＢの操作を促しており、レバー画像が表示された場合にはレバーＳＢ‐３の操作を促している）。

（６）当落分岐演出が、レバーＳＢ‐３を操作する演出であり、レバーＳＢ‐３を操作することによってカットイン演出が実行された場合には、複数存在するカットイン演出のうち大当り期待度が最も低いカットイン演出は実行されない、又は、複数存在するカットイン演出のうち大当り期待度が最も低いカットイン演出が実行された場合には実行中の図柄変動は大当りとなることが確定的となるよう構成してもよい。

（７）尚、当落分岐演出におけるボタン画像（及びレバー画像）は複数種類（例えば、表示色が複数種類）存在しており（ボタン画像の種類によって大当り期待度が異なる）、ボタン有効期間（及びレバー有効期間）を示唆するインジケータ表示を表示する場合には、当該インジケータ表示もボタン画像（及びレバー画像）の種類に対応した表示となる｛例えば、ボタン表示が「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」の順に実行中の図柄変動の大当り期待度が高くなっていき（「虹」は大当り確定）、インジケータ（ボタン有効期間又はレバー有効期間を示唆する表示）の色も、ボタン表示の色に合わせて、「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」としてもよい｝。尚、当該インジケータは、ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）の経過と共に表示部分が短くなっていく「バー」の形状をしており、当該「バー」の表示部分はボタン有効期間（又は、レバー有効期間）の残り時間を示唆している。また、ボタン画像（及びレバー画像）が出現する直前のエフェクト（光が集まってボタンが出現ような演出態様）が何色｛「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」の順に実行中の図柄変動の大当り期待度が高くなっていき（「虹」は大当り確定）｝であるかによって、いずれの種類のボタン画像（及びレバー画像）が表示されるかに係る期待度や実行中の図柄変動の大当り期待度が相違する。

以上のように構成してもよい。

【０２６０】

次に、図６６は、図３５における、ステップ２９００のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ２９０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ２９０２でＹｅｓの場合、ステップ２９０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９０４でＹｅｓの場合、ステップ２９１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ２９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で大当り開始表示に係るコマンド（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）をセットする（大当りの種類に基づき適宜行う）。次に、ステップ２９１５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側遊技状態種別に特別遊技中演出モードをセットし、ステップ２９１６に移行する。尚、ステップ２９０２でＮｏの場合にも、ステップ２９１６に移行する。次に、ステップ２９１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ラウンド数と入賞個数を遂次表示するコマンドをセット（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。

【０２６１】

次に、ステップ２９２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ２９２６でＹｅｓの場合、ステップ２９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り終了表示に係るコマンドをセット

（ステップ２９９９の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部ＳＳ側に送信される）する。次に、ステップ２９３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ４４００の処理）に移行する。尚、ステップ２９０４又はステップ２９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４４００の処理）に移行する。

【０２６２】

次に、図６７は、図３５における、ステップ４４００のサブルーチンに係る、背景画像表示処理のフローチャートである。まず、ステップ４４０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ４４０２でＹｅｓの場合、ステップ４４０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側遊技状態種別に時短演出モードをセットする。次に、ステップ４４０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で時短演出モード用の背景画像を表示し、次の処理（ステップ４５００の処理）に移行する。他方、ステップ４４０２でＮｏの場合、ステップ４４０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ４４０８でＹｅｓの場合、ステップ４４１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ側遊技状態種別として通常演出モードをセットする。次に、ステップ４４１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で通常演出モード用の背景画像を表示し、次の処理（ステップ４５００の処理）に移行する。尚、ステップ４４０８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４５００の処理）に移行する。

【０２６３】

次に、図６８は、図３５における、ステップ４５００のサブルーチンに係る、電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。ステップ４５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からエラー放置指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ４５０２でＹｅｓの場合、ステップ４５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発生したエラーの種類（本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、又は、不正電波検知エラー）を取得する。次に、ステップ４５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラーの種類、現在の光量レベル（本例では、大・中・小）に基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル１を参照）と共に、決定した内容を副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）する。次に、ステップ４５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラー用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ４５１４に移行する。尚、ステップ４５０２でＮｏの場合にも、ステップ４５１４に移行する。

【０２６４】

次に、ステップ４５１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラー用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４５１４で、Ｙｅｓの場合、ステップ４５１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、遊技効果ランプＤ２６の所定部位）の点灯動作を実行する。次に、ステップ４５１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からエラー放置解除コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ４５１８でＹｅｓの場合、ステップ４５２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラー用電飾動作中フラグをオフにし、ステップ４５２２に移行する。尚、ステップ４５１４、又は、ステップ４５１８でＮｏの場合にも、ステップ４５２２に移行する。

【０２６５】

次に、ステップ４５２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラー用電飾動作中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４５２２でＹｅｓの場合、ステップ４５２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４５２４でＹｅｓの場合、ステップ４５２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ４５２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出系統、現在の光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル２を参照）と共に、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット

）する。次に、ステップ４５３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ４５３２に移行する。他方、ステップ４５２４でＮｏの場合にも、ステップ４５３２に移行する。

【０２６６】

次に、ステップ４５３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４５３２でＹｅｓの場合、ステップ４５３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行する。次に、ステップ４５３６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、予定された全ての点灯動作が終了したか否かを判定する。ステップ４５３６でＹｅｓの場合、ステップ４５３８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出用電飾動作中フラグをオフにし、次の処理（ステップ３２５０の処理）に移行する。

【０２６７】

また、ステップ４５３２でＮｏの場合、ステップ４５４０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出動作実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４５４０でＹｅｓの場合、ステップ４５４２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在のサブ側遊技状態種別、光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル３を参照）と共に、決定した内容を副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）する。次に、４５４４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行し、次の処理（ステップ３２５０の処理）に移行する。尚、ステップ４５２２、ステップ４５３６、又は、ステップ４５４０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３２５０の処理）に移行する。

【０２６８】

次に、図６９は、本例に係る電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例である。まず、電飾テーブル１は、エラー発生時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、本実施形態において電飾ランプの点灯パターンは、点灯期間→消灯期間を１サイクルとし、当該１サイクルを所定回数繰り返す（回数制限の無い場合も含む）よう構成されている。また、点灯期間中における電飾ランプの輝度は、所定の段階数（本例では、１０段階）の何れかの段階に基づき決定される（本例では、電飾ランプの輝度は、輝度１＜輝度２＜・・・＜輝度１０の順に高くなる）よう構成されている。尚、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、エラーの種類と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。尚、本例においては、エラー発生時においても設定されている光量レベルによって電飾ランプの点灯輝度（及び点灯パターン）が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時には設定されている光量レベルにか拘らず常時一定の点灯輝度（及び点灯パターン）にて電飾ランプを点灯させるよう構成してもよい。

【０２６９】

次に、電飾テーブル２は、演出動作時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル１における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、演出系統と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

【０２７０】

次に、電飾テーブル３は、遊技状態報知時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル１における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、サブ側遊技状態種別と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

【０２７１】

尚、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンは相違せず、電飾ランプの点灯輝度のみが相

違し得るよう構成してもよい。また、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、エラー発生時の電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時においては、光量レベルに拘らず、発生したエラーの種類のみに基づいて電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度を決定するよう構成してもよいし、発生したエラーの種類にも拘らず、エラー発生時には常に電飾ランプの点灯パターンを所定のパターンとし、電飾ランプの点灯輝度を所定の輝度とするよう構成してもよい。

【０２７２】

次に、図７０は、図３５における、ステップ３２５０のサブルーチンに係る、音量制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３２５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、音量決定タイミング（例えば、大当り開始時、変動開始時、待機デモ画面開始時、ボリュームスイッチ変更決定時、又は、音量レベル変更決定時等）であるか否かを判定する。ステップ３２５２でＹｅｓの場合、ステップ３２５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、メイン側からエラー報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ３２５４でＹｅｓの場合、ステップ３２５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発生したエラーの種類を取得する。次に、ステップ３２５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、エラーの種類、ボリュームスイッチ状況に基づき、音量を決定する（エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）し、ステップ３２６２に移行する。

【０２７３】

他方、ステップ３２５４でＮｏの場合、ステップ３２６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボリュームスイッチ状況、決定されている音量レベルに基づき、出力する音量を決定する（非エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板ＳのＲＡＭ領域に一時記憶（セット）し、ステップ３２６２に移行する。尚、ステップ３２５２でＮｏの場合にも、ステップ３２６２に移行する。次に、ステップ３２６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定（セット）している音量に基づいたサウンドを出力し、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。

【０２７４】

次に、図７１（非エラー時音量決定テーブル）は、本例に係る遊技機における、非エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。本例に係る音量レベルは、レベル１～レベル５の５段階に設定されており、遊技者が音量レベルを決定することにより設定可能に構成されている。また、ボリュームスイッチは、大、中、小の３段階に設定されており、管理者のみが、設定可能に構成されている（例えば、扉Ｄ１８を開放しないと変更できない、等）。本例においては、音量レベルとボリュームスイッチとにより、遊技機から出力される最大音量（ｄＢ）が決定されるよう構成されている。例えば、音量レベルが「レベル３」、ボリュームスイッチが「中」に設定されている場合には、出力される音量の最高ｄＢは、「９５ｄＢ」となる。尚、ボリュームスイッチが「小」、且つ、音量レベルが「レベル１」又は「レベル２」の場合、又は、デモ画面モードの場合には、音量は、最低ボリューム値である「１」で固定される。また、ボリュームスイッチが「大」の場合とボリュームスイッチが「中」の場合とでは、音量レベルに対応した音量が同一となっている（音量レベルが同一である場合には音量が同一となっている）。このように構成することにより、出力されるサウンドの種類によって音量が異なるため、音量の最大値を同一にし、音量の最小値のみ（ボリュームスイッチが「小」の場合の音量レベル１と音量レベル２）を調整することで製番毎に音量レベルがばらつかないようにすることができる。

【０２７５】

次に、図７１（エラー時音量決定テーブル）は、本例に係る遊技機における、エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。尚、エラー時の音量は、遊技者は設定不可能に（音量レベルに関わらず決定されるよう）構成されており、管理者のみがボリュームスイッチで設定可能に構成されている。尚、横軸には、エラーの態様（

本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、及び、不正電波検知エラーが例示されている）が示されており、横軸のエラー種別と縦軸のボリュームスイッチにより、遊技機から出力される最大音量（ｄＢ）が決定されるよう構成されている。例えば、エラー種別が、「振動検知エラー」であり、ボリュームスイッチが「小」に設定されている場合には、出力される音量の最高ｄＢは「７８ｄＢ」となる。尚、不正電波検知エラーは、危険度の高いエラーであるため、音量レベルだけでなくボリュームスイッチの設定にも拘わらず、常時最大音量である「９５ｄＢ」にて固定されている。このように構成することで、遊技機のエラーを報知する音量レベルは、遊技者にはカスタマイズできないようにすると共に、特に、危険度の高いエラーである、不正電波検知エラーについては、常時最大音量で出力されるよう構成されている。尚、本実施形態においては、エラー発生時の音量は、発生したエラーの種類やボリュームスイッチの状況に基づいて決定されるよう構成したが、これには限定されず、ボリュームスイッチの状況に拘らず、発生したエラーの種類によってのみ相違するよう構成してもよいし、ボリュームスイッチの状況にも発生したエラーの種類にも拘らず、エラー発生時には常に最大音量とするよう構成してもよい。

【０２７６】

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機においては、遊技者が操作部材（サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２、レバーＳＢ‐３）を操作しなくとも操作部材を操作した場合と同様の演出が実行される（ボタン自動入力が実行される）よう構成し、音量に関する設定、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定を変更可能に構成されている。また、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定の変更態様として、遊技者が変更可能である要素と管理者のみが変更可能である要素を設けると共に、変更可能な状況や変更不可能な状況（ボタン演出中等）や変更方法の異なる状況（非遊技中と遊技中）を設けることにより、遊技性を損なわずに遊技者の趣向に合わせて遊技機カスタマイズを実行可能な、ユーザーフレンドリーであり、且つ興趣性の高い遊技機とすることができる。

【０２７７】

（本実施形態からの変更例１）

ここで、本実施形態では、ボタン演出の実行時において、遊技者が操作部材を操作しなくとも操作部材を操作した場合と同様の演出が実行されることとなる自動ボタン設定を実行可能に構成したが、ボタン演出に係る操作部材の操作態様はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なるボタン演出実行時における操作部材の操作態様を適用した構成を本実施形態からの変更例１として、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０２７８】

はじめに、図７２は、本実施形態からの変更例１における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ３５００（変１）であり、即ち、ステップ３２５０で音量制御処理を実行した後、ステップ３５００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ２９９９に移行する。

【０２７９】

次に、図７３は、本実施形態からの変更例１における、図７２でのステップ２１５０のサブルーチンに係る、非遊技期間制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ２１６６（変１）及びステップ２１６８（変１）であり、即ち、ステップ２１５６で新たに主遊技保留が生起していない場合、ステップ２１６６（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、新たに補助遊技保留が生起しているか否かを判定する。ステップ２１６６（変１）でＹｅｓの場合、ステップ２１６８（変１）で非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔを停止してリセットし、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。尚、ステップ２１６２（変１）でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ３６００の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、発射ハンドルＤ４４の操作を検知した場合と、図柄変動が開始した場合と、新たに主遊技保留が生起した場合と

、新たに補助遊技保留が生起した場合とで、非遊技期間が終了したと判定し、非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔをリセットすることとなるが、当該リセットする際において、発射ハンドルＤ４４の操作を検知した場合と、図柄変動が開始した場合と、新たに主遊技保留が生起した場合と、では、待機デモ画面、第１カスタマイズ案内画面、第２カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面の表示を消去する一方、新たに補助遊技保留が生起した場合には、待機デモ画面、第１カスタマイズ案内画面、第２カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面の表示は消去されないよう構成されている。尚、本実施形態からの変更例１においては、待機デモ画面に移行する条件は、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値（２４０秒）以上となることとなっており、非遊技期間計測タイマ値の計測が開始される＝非遊技期間が開始されるのは、遊技機カスタマイズ設定が変更（決定）されたタイミングと図柄変動が停止且つ主遊技保留が存在しない状態となったタイミングとなっている。非遊技期間計測タイマ値がリセットされる条件は、図柄変動が開始した、発射ハンドルＤ４４の操作を検知した、主遊技保留が生起した、又は、補助遊技保留が生起した（補助遊技始動口Ｈ１０を遊技球が通過した、としてもよい）ことが条件となっている。また、待機デモ画面の表示が終了する条件は、同図によって示された、発射ハンドルＤ４４の操作の検知、図柄変動の開始、主遊技保留の生起、補助遊技保留の生起のうち、２つ以上が成立していることを条件としてもよく、そのように構成した場合には、当該２つ以上の成立している条件に図柄変動の開始が含まれていることが好適である。

【０２８０】

次に、図７４は、本実施形態からの変更例１における、図７２でのステップ３５００（変１）のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ３５０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、特別遊技を実行中であるか否かを判定する。ステップ３５０２でＹｅｓの場合にはステップ３５０８に移行する。他方、ステップ３５０２でＮｏの場合、ステップ３５０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ３５０４でＹｅｓの場合、ステップ３５０５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値が所定値（本例では、５秒）以上であるか否かを判定する。ステップ３５０５でＹｅｓの場合、ステップ３５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射ハンドルＤ４４の操作を検知していないか否かを判定する。ステップ３５０６でＹｅｓの場合にはステップ３５１０に移行する。尚、ステップ３５０５でＮｏの場合にもステップ３５１０に移行する。他方、ステップ３５０６でＮｏの場合、ステップ３５０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１右打ち指示表示及び第２右打ち指示表示を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。また、ステップ３５１０では、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１右打ち指示表示を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。ここで、同図右上段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例１においては、遊技者に右打ち（遊技盤面の右側に向かって遊技球を発射する遊技方法であり、発射ハンドルＤ４４の発射強度を相対的に大きくすると右打ちとなる）を促す演出表示装置ＳＧ上の表示として、第１右打ち指示表示と第２右打ち指示表示との２つの右打ち指示表示を有している。また、第２右打ち指示表示の方が第１右打ち指示表示よりも表示面積が大きく、遊技者に視認容易となる（目立つ）よう構成されている。このように構成することによって、図柄変動に伴う演出を強調したい場合等には第１右打ち指示表示を表示し、右打ちを実行しなかった場合に遊技者に不利益となる場合等には第２右打ち指示表示（又は、第１右打ち指示表示と第２右打ち指示表示との双方を表示してもよい。）を表示するよう構成できることとなる。

【０２８１】

また、ステップ３５０４でＮｏの場合、ステップ３５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、第１右打ち指示表示及び第２右打ち指示表示を消去する（表示されていない右打ち指示表示に対しては処理を実行しない）コマンドをセットする。次に、ステップ３５１３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、非遊技期間計測タイマ値が所定値（本例では、５秒）

以上であるか否かを判定する。ステップ３５１３でＹｅｓの場合、ステップ３５１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、発射ハンドルＤ４４の操作を検知したか否かを判定する。ステップ３５１４でＹｅｓの場合、ステップ３５１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定の演出（発射ハンドルＤ４４を操作した場合にのみ実行される演出であり、例えば、「ファイト！」と表示）を演出表示装置ＳＧ上に表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。尚、ステップ３５１３又はステップ３５１４でＮｏの場合には、所定の演出を実行せずに次の処理（ステップ２９９９の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例１においては、非遊技状態となってから所定時間（５秒）が経過しており、且つ、非時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技実行中でない場合に発射ハンドルＤ４４を操作した場合には、発射ハンドルＤ４４を操作した場合にのみ実行され得る所定の演出を実行可能に構成されている。尚、所定時間は５秒よりも長時間（例えば、３０秒）としてもよいし、待機デモ画面が表示開始される時間（例えば、２４０秒であり、待機デモの実行中に発射ハンドルＤ４４を操作することにより所定の演出が実行され得る）としてもよいし、待機デモ画面が表示終了する時間（例えば、９００秒であり、待機デモの表示終了後に発射ハンドルＤ４４を操作することにより所定の演出が実行され得る）としてもよい。また、非遊技状態となってから所定時間（５秒）が経過しており、且つ、時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技実行中でない場合に発射ハンドルＤ４４を操作した場合には、第１右打ち指示表示と第２右打ち指示表示との双方を表示するよう構成されている。尚、前記所定の演出は複数種類存在しており、抽選によっていずれの演出を実行するかを決定するよう構成してもよい。

【０２８２】

次に、図７５は、本実施形態からの変更例１における、図５９でのステップ２７５０のサブルーチンに係る、連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ２７８８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在ボタン連打有効期間（サブ入力ボタンＳＢを押下することによって連打演出が表示される期間）であるか否かを判定する。ステップ２７８８‐１でＹｅｓの場合、ステップ２７８８‐２で、連打ボタン画像を表示する。次に、ステップ２７８８‐３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢが新たに長押しされたか否かを判定する（サブ入力ボタンＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が０．５秒継続した場合に長押しされたと判定している）。ステップ２７８８‐３でＹｅｓの場合、ステップ２７８８‐４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、オート連打有効フラグ（当該フラグがオンとなっており、且つ、ボタン連打有効期間である場合には、オート連打演出が実行されることとなる）をオンにし、ステップ２７８８‐５に移行する。尚、ステップ２２７８８‐３でＮｏの場合にも、ステップ２７８８‐５に移行する。

【０２８３】

次に、ステップ２７８８‐５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７８８‐５でＹｅｓの場合、ステップ２７８８‐６で、オート連打演出を実行し、ステップ２７８８‐９に移行する。尚、オート連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押しすることによって、連打ボタン画像と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押しし続けた場合には０．２秒毎に１回の連打演出が連続して実行される（エフェクトが発生する）こととなる。尚、オート連打演出の演出態様と後述する単発連打演出の演出態様とは同一の演出態様となっており、総称して連打演出と称することもある。他方、ステップ２７８８‐５でＮｏの場合、ステップ２７８８‐７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢに対する単発押し操作があったか否かを判定する（サブ入力ボタンＳＢがオフ→オンとなってからオンの状態が０．５秒継続せずに再度オフとなった場合に単発押し操作があったと判定する）。ステップ２７８８‐７でＹｅｓの場合、ステップ２７８８‐８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、単発連打演出を実行し、ステップ２７８８‐９に移行する。ステップ２７８８‐７でＮｏの場合にも、ステップ２７８８‐９に移行する。尚、単発連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを単発押しすることによって、連打ボタン画像と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタン

ＳＢに対して単発押しを１回実行する毎に１回の連打演出が実行される（エフェクトが発生する）こととなる。次に、ステップ２７８８‐９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、１回のボタン連打有効期間にて所定回数の連打演出が実行されたか否かを判定する。尚、所定回数の連打とは、オート連打演出にて実行された連打演出の回数と単発連打演出にて実行された連打演出の回数との合計数が所定回数となっていればよく、本例では１０回となっている。ステップ２７８８‐９でＹｅｓの場合にはステップ２７９０‐２に移行する。他方、ステップ２７８８‐９でＮｏの場合、ステップ２７９０‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン連打有効期間の終了タイミング（本例では、ボタン連打有効期間の開始タイミングから４秒後）に到達したか否かを判定する。ステップ２７９０‐１でＹｅｓの場合にはステップ２７９０‐２に移行し、Ｎｏの場合にはステップ２７９０‐７に移行する。次に、ステップ２７９０‐２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カットイン演出を表示し、ステップ２７９０‐７に移行する。

【０２８４】

また、ステップ２７８８‐１でＮｏの場合、ステップ２７９０‐３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在オート連打受付期間（サブ入力ボタンＳＢを長押しすることによって連打演出が連続して表示されることとなる期間）であるか否かを判定する。尚、本例においては、図柄変動期間におけるボタン連打有効期間ではない期間にもオート連打受付期間を設けるよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打有効期間ではない期間にオート連打受付期間を設けないよう構成してもよいし、一部の図柄変動においては常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間とするよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の図柄変動や、所定時間以上の図柄変動、所定時間以下の図柄変動、等の変動時間においては常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間としてもよい。また、一部の状況以外は常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間としてもよく、例えば、大当り開始デモ時間中、大当り終了デモ時間中、変動固定時間中、以外の期間は常にボタン連打有効期間且つオート連打有効期間としてもよい。また、サブ入力ボタンＳＢを長押ししている期間はすべてオート連打受付期間としてもよい（ボタン連打有効期間は連打演出が実行される図柄変動における一部の期間となっている）。ステップ２７９０‐３でＹｅｓの場合、ステップ２７９０‐４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、連打ボタン画像を表示する。次に、ステップ２７９０‐５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢが新たに長押しされたか否かを判定する。ステップ２７９０‐５でＹｅｓの場合、ステップ２７９０‐６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、オート連打有効フラグをオンにし、ステップ２７９０‐７に移行する。尚、ステップ２７９０‐３又は、ステップ２７９０‐５でＮｏの場合にも、ステップ２７９０‐７に移行する。

【０２８５】

次に、ステップ２７９０‐７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ２７９０‐７でＹｅｓの場合、ステップ２７９０‐８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢがオフであるか否か（長押しされていないか否かとしてもよい）を判定する。ステップ２７９０‐８でＹｅｓの場合、ステップ２７９０‐９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、オート連打有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。尚、ステップ２７９０‐７又はステップ２７９０‐８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４０２８の処理）に移行する。

【０２８６】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。同図においては、６０秒の変動時間であるボタン連打演出が実行される図柄変動について例示している。まず、図柄変動が開始されてから３秒間はサブ入力ボタンＳＢは無効となっており、装飾図柄が変動している。その後、図柄変動開始から３秒後のタイミングからオート連打受付期間が開始される。尚、当該タイミングにおいてはまだボタン連打有効期間は開始されていない。その後、２秒後に１回目のボタン連打有効期間が開始されることとなる（ボタン連打有効期間は１回の図柄変動に３回設けられている）。このように、本実施形態からの変更例１に

おいては、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも前からオート連打受付期間が設けられており、例えば、１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの１秒前にサブ入力ボタンＳＢの長押しを開始したとしても１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が開始されることとなる。その後１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングから４秒後に１回目のボタン連打有効期間が終了することとなるが、オート連打受付期間は継続している。その後、１回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから２秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後４秒間２回目のボタン連打有効期間となり、その後２回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから２秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後４秒間３回目のボタン連打有効期間となるよう構成されている。また、オート連打受付期間は３回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続することとなる。このように、本実施形態からの変更例１においては、１回の図柄変動において３回のボタン連打有効期間が設けられており、オート連打受付期間は１回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも２秒前のタイミングから３回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続して設けられている、即ち、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間（例えば、１回目のボタン連打有効期間と２回目のボタン連打有効期間）との間のボタン連打有効期間ではない期間もオート連打受付期間となっている。尚、隠しボタン演出を実行する図柄変動中にサブ入力ボタンを長押ししてもオート連打演出は実行されないよう構成されている。尚、本例においては、ボタン連打有効期間より前に設けられたオート連打受付期間にてサブ入力ボタンＳＢの長押しを開始した場合にオート連打演出が実行されるよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打有効期間より前にサブ入力ボタンＳＢの長押しを開始した場合にはオート連打演出が実行されないよう構成してもよい。

【０２８７】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例１に係る遊技機においては、ボタン演出実行時（ボタン連打演出実行時）において、サブ入力ボタンを長押しすることによって遊技者が連打操作した場合と同様の演出が実行されることとなるオート連打機能を実行可能に構成し、且つ、オート連打受付期間をボタン連打有効期間よりも前に設けることにより、オート連打機能がオンとなっている状況においては、ボタン連打有効期間よりも前のタイミングでサブ入力ボタンの長押しを開始したとしてもオート連打演出が実行されるよう構成することにより、ボタン連打有効期間よりも前にサブ入力ボタンを長押ししておけばすべての連打演出が実行されることとなり、わざわざ連打操作を実行しなくてもよい点でユーザーフレンドリーな遊技機とすることができると共に、興趣性の高いボタン連打演出の実行時における演出表示装置上の演出に対して、遊技者をより注目させることができることとなる。

【０２８８】

尚、本実施形態からの変更例１においては、オート連打演出実行時には常に０．２秒毎にオート連打演出が実行されるよう構成したが、オート連打演出の実行態様はこれには限定されず、隠しボタン演出の実行変動においてもオート連打演出が実行され得るよう構成した遊技機において、実行される演出が相違した場合に、オート連打演出の実行間隔を相違させてもよい。具体的には、隠しボタン演出実行時においては、０．５秒毎にオート連打演出を実行するのに対し、ボタン連打演出実行時には０．２秒毎にオート連打演出を実行するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、隠しボタン演出におけるボタン連打有効期間の開始タイミングをリーチ演出の実行開始タイミングよりも後に設けてもよいし、隠しボタン演出におけるボタン連打有効期間はボタン連打演出におけるボタン連打有効期間よりも長時間となるよう構成してもよい。また、ボタン連打演出として、ボタン連打演出Ａとボタン連打演出Ｂとを有しており、ボタン連打演出Ａ実行時には０．５秒毎にオート連打演出を実行するのに対し、ボタン連打演出Ｂ実行時には０．２秒毎にオート連打演出を実行する（ボタン連打演出の種類によってオート連打演出の実行間隔が相違する）よう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、ボタン連打演出Ａのボタン有効期間とボタン連打演出Ｂのボタン有効期間とは有効期間の長さが相違するよう

構成してもよい。また、ボタン連打演出Ａとボタン連打演出Ｂとでは、ステップ２７８８‐９における所定回数（カットイン演出が実行されることとなる連打操作の回数）が相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、ボタン連打演出Ａとボタン連打演出Ｂとではオート連打演出の実行間隔が相違するよう構成してもよい。

【０２８９】

次に、図７６は、本例の遊技機に適用可能な、表示プライオリティの一例である。同図においては、演出表示装置ＳＧに表示され得る表示内容を列挙しており。表示優先度の高いものが上段に、表示優先度の低いものが下段に示されている。尚、表示優先度が高い表示内容と表示優先度が低い表示内容とが重ねて表示された場合、具体的には、例えば、右打ち指示表示と装飾図柄が重ねて表示された場合には、当該重なっている部分の表示については、表示優先度の高い右打ち指示表示が手前側に表示され（視認可能となるよう表示され）、表示優先度の低い装飾図柄が奥側に表示される（右打ち指示表示の表示に隠れて視認不能となる）。尚、本例における表示優先度は高いものから、「エラー表示→右打ち指示表示→節電中表示→待機デモ画面→楽曲選択画面表示→カスタマイズ実行中画面表示→カスタマイズ案内画面表示（自動ボタン操作設定画面）→音量・光量調節画面表示→カスタマイズ案内画面表示（音量・光量）→スペック帯表示→信号機→第２装飾図柄→装飾図柄→保留表示」となっている。第２装飾図柄とは、スーパーリーチ等が実行されている場合に動画像を遊技者に見せるために通常の装飾図柄（第１装飾図柄と称する）が非表示となることがあり、そのような場合にもユーザーフレンドリーの観点からどの装飾図柄に係るリーチであるか等を遊技者が認識可能となるように表示領域ＳＧ１０の隅等に表示する装飾図柄の表示であり、第２装飾図柄の表示面積よりも第１装飾図柄の表示面積の方が大きいよう構成されている。尚、表示優先度は変更してもよく、例えば、「エラー表示→右打ち指示表示→節電中表示→楽曲選択画面表示→カスタマイズ実行中画面表示→スペック帯表示→待機デモ画面→カスタマイズ案内画面表示（自動ボタン操作設定画面）→音量・光量調節画面表示→カスタマイズ案内画面表示（音量・光量）→信号機→第２装飾図柄→保留表示→装飾図柄」としてもよい。但し、「エラー表示」、「右打ち指示表示」、「節電中表示」に関しては、遊技者の利益への影響が大きいため、表示優先度を変更することは望ましくない。また、「装飾図柄」、「保留表示」に関しては、非遊技期間（非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ＞０）と遊技中（非遊技期間計測タイマＨＹ１０ｔ＝０）とで表示優先度が相違するよう構成してもよく、例えば、非遊技期間においては、表示優先度が高いものから、「装飾図柄→保留表示」となっていることに対し、遊技中においては、表示優先度が高いものから、「保留表示→装飾図柄」となるよう構成してもよい。このように構成することにより、装飾図柄の変動中に保留先読み演出として保留表示が変化した場合に、遊技者が保留表示を視認不能となる事態を防止することができる。

【０２９０】

次に、図７７は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。同図においては、或る図柄変動において、スーパーリーチ前半演出とスーパーリーチ後半演出が実行されるよう構成されている。尚、スーパーリーチ前半演出とスーパーリーチ後半演出の実行される具体例としては、或るハズレに係る図柄変動においてはスーパーリーチ前半演出が実行され、当該スーパーリーチ前半演出の結果としてハズレ図柄が仮停止する。このような場合に、スーパーリーチ前半演出終了時に確定停止図柄としてハズレ図柄が停止する場合と、スーパーリーチ前半演出終了時に仮停止していたハズレ図柄が再変動してスーパーリーチ後半演出が実行される場合とを有している（スーパーリーチ前半演出終了時にハズレ図柄が仮停止せずにスーパーリーチ後半演出が実行されるよう構成してもよい）。尚、スーパーリーチ前半演出終了時に図柄変動が終了する場合よりも、スーパーリーチ後半演出終了時に図柄変動が終了する場合の方が大当り期待度が高くなっている。図面の説明に戻ると、まず、或る図柄変動において演出表示装置ＳＧにスーパーリーチ前半演出が開始され、ボタン画像が表示されていない状況となっている。その後、ボタン画像が表示されていない状況にてサブ入力ボタンＳＢを押下すると、隠しボタン演出として、ボタン連打演出（メーター）と共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打し

ろ！！」と表示）が表示される。ここで、同図における遊技機はオート連打機能（本実施形態からの変更例１と同様の構成）を有しているが、同図において図示している隠しボタン演出の実行時においては、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押ししてもオート連打演出は実行されない（遊技者が自ら連打操作する必要がある）よう構成されている。その後、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作することにより、サブ入力ボタンＳＢの押下回数が所定回数に到達すると、メーターが満タンとなる。その後、サブ入力ボタンＳＢの押下回数が所定回数に到達したことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示される共にレバーＳＢ‐３の操作を遊技者に促す表示（本例では、「レバーを引け！！」と表示）が表示される。その後、レバーＳＢ‐３を操作することにより、演出表示装置ＳＧにカットイン画像が表示されると共に、スーパーリーチが継続する（スーパーリーチ後半演出が実行される）旨の表示がされる。その後、スーパーリーチ後半演出が開始されることとなる。スーパーリーチ後半演出においては、連打操作を実行する隠しボタン演出は実行されない。尚、同図における隠しボタン演出に適用可能な構成としては、（１）隠しボタン演出の演出結果に応じて実行中の図柄変動の大当り期待度が相違する、（２）隠しボタン演出の演出結果に応じてスーパーリーチ後半演出が実行される期待度が相違する、ような構成となっている。

【０２９１】

次に、図７８は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。まず、或る図柄変動にてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像は表示されていない状況となっている。次に、サブ入力ボタンＳＢを押下すると、隠しボタン演出として、連打ボタン画像（メーター演出）が表示されると共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。尚、図７７の構成と同様に、同図における遊技機はオート連打機能を有しているが、隠しボタン演出の実行変動においては遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押ししてもオート連打演出が実行されない（遊技者が自ら連打操作する必要がある）よう構成されている。次に、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作するが、メーターが満タンとはならずにメーターの表示が消去され、演出表示装置ＳＧにて失敗演出（メーターが満タンにならなかった旨を示唆する演出）が表示される。本例においては、隠しボタン演出のボタン連打演出（メーター演出）に失敗した場合（失敗演出が実行された場合）は、隠しボタン演出のボタン連打演出（メーター演出）に成功した場合（カットイン演出が実行された場合）よりも大当り期待度が低くなるように構成されている。尚、隠しボタン演出における連打演出に失敗してもスーパーリーチ後半が実行され得ることとなるが、隠しボタン演出における連打演出に成功した方が失敗するよりもスーパーリーチ後半が実行易いよう構成されている。尚、図７７及び図７８においては、隠しボタン演出としてボタン連打演出（メーター表示）が発生し、メーターが満タンとなるか否かのみによって実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆するよう構成したが、これには限定されず、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作することによりメーターの表示が段階的に増加していって、所定回数の連打操作、又は、ボタン有効期間の終了時におけるメーター表示がどれだけ増加したかによって実行中の図柄変動の大当り期待度（又は、スーパーリーチ後半が実行される期待度）を示唆するよう構成してもよい（メーター表示が多いほど、大当り期待度、又は、スーパーリーチ後半の実行期待度が高くなる）。また、メーター表示が増加していく演出態様のみには限定されず、例えば、エフェクトが連打演出として表示され、連打操作をする毎に段階的にエフェクトの色が変化していく（「青→黄→緑→赤」のように大当り期待度がより高い色へと変化していく）よう構成してもよい。

【０２９２】

次に、図７９は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。まず、或る図柄変動においてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像が表示されていない状況となっている。次に、サブ入力ボタンＳＢを押下すると、隠しボタン演出として、連打ボタン画像（メーター演出）が表示されると共に、連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。ここで、同図における遊技機はオート連打機能（本実施形態からの変更例１と同様の構成）を有しており、同図において図示

している隠しボタン演出の実行時においても、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押しすることによりオート連打演出が実行され得る（遊技者が自ら連打操作してもよい）よう構成されている。尚、同図においては遊技者がサブ入力ボタンＳＢを連打操作した場合を括弧なしで説明し、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押しした場合を括弧内にて説明している。その後、サブ入力ボタンＳＢの連打操作（又は、長押し）を開始すると、メーターの表示中、即ち、ボタン連打有効期間中において、ボタン演出として、ボタン単発押し演出に係るボタン画像が表示される（ボタン連打演出とボタン単発押し演出とが重複して実行される）。その後、メーターとボタン画像とが表示されている状況にて、連打操作を継続する（又は、長押しを継続する）ことにより、ボタン単発押し演出として、１回目のカットイン演出が実行される（連打演出に係るボタン連打有効期間は継続している）。その後、サブ入力ボタンＳＢの連打操作を継続することにより（又は、長押しを継続することにより）、メーターの表示が満タンになり、その後、メーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共に、レバーＳＢ‐３の操作を遊技者に促す表示（本例では「レバーを引け！！」と表示）が表示される。次に、レバーＳＢ‐３を操作することにより、２回目のカットイン演出が表示され、その後、装飾図柄の停止図柄として大当り図柄が停止する。このように、同図においては隠しボタン演出の実行時において、メーターの表示中（ボタン連打有効期間中）にボタン画像が表示されるよう構成されており、１回の図柄変動にて３回の操作部材（サブ入力ボタンＳＢ又はレバーＳＢ‐３）を操作する演出が実行されることとなる（１回目のボタン連打演出と２回目のボタン単発押し演出とが実行され、３回目のレバー演出が実行されないよう構成してもよい）。また、同図においては、隠しボタン演出の実行変動においても、オート連打機能が実行可能となっているため、隠しボタン演出が実行された図柄変動にて遊技者がサブ入力ボタンＳＢを長押しし続けた場合には、ボタン連打演出とボタン単発押し演出とが実行される（メーターが増加していくと共に、ボタン単発押しに係るカットイン演出が実行される）よう構成されており、遊技者は演出に集中できることとなる。

【０２９３】

次に、図８０は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。同図上段は、隠しボタン演出実行時におけるボタン有効期間にて、所定回数以上のサブ入力ボタンＳＢの操作の実行後に表示されているメーター画像である。左側は、メーターの表示が１段階まで点灯している場合であり、中央の表示がメーターの表示が４段階まで点灯している場合であり、右側の表示が７段階（満タン）まで点灯している場合である。その後、サブ入力ボタンＳＢが所定回数以上操作された、又は、ボタン連打有効期間が経過し）ことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共に、レバーＳＢ‐３の操作を遊技者に促す表示（本例では「レバーを引け！！」と表示）が表示され、その後図柄変動が終了することにより装飾図柄の停止図柄が表示されることとなるが、所定回数以上のサブ入力ボタンＳＢの操作を実行した、又は、ボタン連打有効期間が経過した場合のメーターの表示（これ以上連打操作しても増加しない当該変動における最大のメーターの表示）による実行中の図柄変動の大当り期待度は、メーターが１段階で終了（大当り期待度＝大）＞メーターが７段階（満タン）で終了（大当り期待度＝中）＞メーターが４段階で終了（大当り期待度＝小）となるよう構成されている。このように、同図においては、隠しボタン演出が実行される図柄変動の実行時における、所定回数以上のサブ入力ボタンＳＢの操作を実行した、又は、ボタン連打有効期間が経過した場合のメーターの表示（これ以上連打操作しても増加しない当該変動における最大のメーターの表示）による実行中の図柄変動の大当り期待度は、メーターが増加している段階が多い方が大当り期待度が高くなる傾向（４段階よりも７段階の方が大当り期待度が高い）となっているが、最も大当り期待度が高いのはメーターが増加している段階が１段階となっている。このように、基本的に連打操作することによりメーターの段階が増加していく演出の実行時において、連打操作を実行してもメーターの段階がまったく増加しない場合（遊技者にとって意外な展開となる場合、遊技者が違和感を感じる場合）には、当該図柄変動に係る大当り期待度が高くなる、又は、当該図柄変動が大当りとなることが確定的となる（いわゆる、

プレミア演出）よう構成してもよい。

【０２９４】

次に、図８１は、本例に係る遊技機に適用可能な、カスタマイズ案内画面のイメージ図である。まず、同図左上段から説明すると、非遊技中状態（非遊技期間）にて、装飾図柄が停止表示されている場合に、サブ入力ボタンＳＢを操作することにより、右上段のような遊技者選択画面（第２カスタマイズ案内画面）が表示される（遊技者が設定可能な設定項目が表示されており、本例では、「自動ボタン操作設定」、「光量調節機能」、「音量調節機能」が表示可能となっている）。遊技者選択画面の表示中に、遊技者はサブ入力ボタンＳＢ又は十字キーＳＢ‐２を操作することで、設定したい項目を選択でき、サブ入力ボタンＳＢを操作することで「自動ボタン操作設定」、「光量調節機能」、又は、「音量調節機能」を調節できるよう構成されている。

【０２９５】

また、サブ入力ボタンＳＢを操作して「自動ボタン操作設定」を設定する場合には、右下段のように、前述したカスタマイズ実行中画面として、自動ボタン操作設定画面が表示され、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンにより、自動ボタン操作設定の「ＯＮ」、「ＯＦＦ」を選択でき、サブ入力ボタンＳＢの操作により、自動ボタン操作設定の「ＯＮ」、「ＯＦＦ」を決定することができるよう構成されている。同様に、光量調節機能、音量調節機能設定等も光量調節画面、音量調節画面として表示され、遊技機カスタマイズが可能となっている。尚、同図においては、待機デモ画面の表示中にてサブ入力ボタンＳＢを操作した場合及び遊技者選択画面にて自動ボタン操作設定を選択した場合には、自動ボタン操作設定画面を表示するよう構成したがこれには限定されず、複数の項目から設定変更したい項目を選択可能なメニュー画面を表示するよう構成してもよく、メニュー画面にて設定変更可能な項目としては、演出モード（背景演出、演出傾向）の選択、保留先読み演出の発生頻度選択、特定の演出実行頻度（特に、保留変化演出以外の大当り期待度が相対的に高い当該変動の大当り期待度を示唆する予告演出、可動体役物を使用したインパクトのある演出の発生頻度）を変更可能に構成してもよい。また、或る演出の実行頻度を増加させた場合には当該或る演出発生時の大当り期待度は低下し、或る演出の実行頻度を低下させた場合には当該或る演出発生時の大当り期待度は増加するよう構成されている。尚、演出頻度として大当り確定時にしか特定の演出が発生しないよう調節できるよう構成してもよい。

【０２９６】

次に、左下段を説明すると、待機デモ画面が表示されている場合において、サブ入力ボタンＳＢを操作した場合、カスタマイズ実行中画面として、自動ボタン操作設定画面が表示され、自動ボタン操作設定に係る遊技機カスタマイズが可能となる。このように、待機デモ画面が表示されている場合にサブ入力ボタンＳＢを操作した場合には遊技者選択画面は表示されずに（遊技者選択画面を介さずに）カスタマイズ実行中画面が表示されるよう構成されている。また、待機デモ画面が表示されている場合において、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンを操作することにより光量調節画面が表示され、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作により音量調節画面が表示されるよう構成されている（画面は表示されずに音量調節と光量調節のみ実行可能に構成してもよい）。このように、同図においては、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合と待機デモ画面が表示されている場合とで、サブ入力ボタンＳＢを操作した時の画面表示制御が相違するよう構成されている。尚、サブ入力ボタンＳＢを操作した時の画面表示制御が相違する構成は同図の構成には限定されず、待機デモ画面が表示されている場合にサブ入力ボタンＳＢを操作することにより遊技者選択画面（第２カスタマイズ案内画面）が表示され、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合にサブ入力ボタンＳＢを操作することによりカスタマイズ実行中画面が表示されるよう構成することにより、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合と待機デモ画面が表示されている場合とで、サブ入力ボタンＳＢを操作した時の画面表示制御が相違するよう構成してもよい。

【０２９７】

次に、図８２は、本例（特に、本実施形態からの変更例１と同様にオート連打演出を実行可能に構成した場合）に適用可能なオート連打演出が適用可能な演出の種類数の一例である。同図に示されるように、本例においては、オート連打演出が実行され得る遊技の状態として、非時間短縮遊技状態である場合と、時間短縮遊技状態である場合と、特別遊技実行中である場合との３つの状態を比較している。各状態における、オート連打演出が適用可能な演出の種類数（実行され得るオート連打演出の種類数）は、非時間短縮遊技状態である場合が４種類、時間短縮遊技状態である場合が３種類、特別遊技実行中である場合が２種類となっており、時間短縮遊技状態である場合よりも非時間短縮遊技状態である場合の方が種類数が多い。また、各状態における、オート連打演出のボタン連打有効期間が所定時間（本例では、５秒）以上となるオート連打演出が適用可能な演出の種類数は、非時間短縮遊技状態である場合が１種類、時間短縮遊技状態である場合が１種類、特別遊技実行中である場合が２種類となっており、特別遊技中である場合が最も多い種類数となっている。また、オート連打演出が成功（サブ入力ボタンＳＢを長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足する結果や表示態様となった場合に成功とし、サブ入力ボタンＳＢを長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足しない結果や表示態様となった場合に失敗とする）した場合に当該図柄変動が大当りとなることが確定的となるオート連打演出の種類数は、非時間短縮遊技状態である場合が１種類、時間短縮遊技状態である場合が２種類となっており、非時間短縮遊技状態である場合よりも時間短縮遊技状態である場合の方が種類数が多い。また、特別遊技中のオート連打演出が成功（サブ入力ボタンＳＢを長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足する結果や表示態様となった場合に成功とする）した場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態｛時間短縮遊技状態（開放延長機能作動時）でもよい｝となることが確定的となる。尚、上記の一例においては、オート連打演出の有効期間終了後に実行され得るカットイン演出を複数有しており、当該複数のカットイン演出が成功演出と失敗演出とに仕分けされるよう構成し、成功演出が実行される場合の当該図柄変動の大当り期待度が、失敗演出が実行される場合の当該図柄変動の大当り期待度よりも高くなるよう構成した場合を例示している。尚、オート連打演出の演出結果として最終的にある結果（例えば、連打操作に応じて段階的に変化するものであり、その連打結果に応じて変化したうえでの最終的な表示）になり、当該最終結果が大当りとなることが確定的であることを報知する表示が出現する割合は、時間短縮遊技状態である場合の方が非時間短縮遊技状態である場合よりも高い。

【０２９８】

尚、本例に係る遊技機においては、てんかん防止の観点（ユーザーフレンドリーの観点）から光量調整を禁止にしないよう構成したが、このように構成した場合の電源断発生時の処理として、光量の設定（電源断前の光量レベル）は一時記憶するのに対し、音量の設定（電源断前の音量レベル）は一時記憶しないよう構成してもよい（いずれも一時記憶するよう構成してもよい）。

【０２９９】

また、本例に係る遊技機においては、第１演出表示装置ＳＧと第２演出表示装置ＳＧ－２とを設けるといったように、演出表示装置を複数設けるよう構成してもよく、具体的には、第１演出表示装置ＳＧが本実施形態と同様の役割を担い、第２演出表示装置ＳＧ－２は第１演出表示装置ＳＧよりも表示領域が小さくなるよう構成し、第１演出表示装置ＳＧにて待機デモ画面を表示している際には、第２演出表示装置ＳＧにて音量レベルと光量レベルを常時表示し（保留は存在しないため表示しない）、図柄変動中においては、第２演出表示装置ＳＧ－２にて保留表示を実行するよう構成してもよい。尚、第２演出表示装置ＳＧ－２は可動体役物ＹＫのように可動可能に構成してもよい。尚、図柄変動中において第２演出表示装置ＳＧ－２に表示するものとしては、保留表示には限定されず、予告演出と表示してもよい。また、装飾図柄の表示は、非遊技状態であっても第１演出表示装置ＳＧにて常時表示しており（待機デモ画面の表示中は除く）、第２演出表示装置ＳＧ－２では装飾図柄の停止中においても当該装飾図柄の停止図柄（又は、保留表示）は表示されて

おらず、音量レベルと光量レベルを表示している。即ち、装飾図柄の表示は非遊技状態においては遊技者がしっかり視認できるように第１演出表示装置ＳＧに表示されており、当該装飾図柄の表示を行わない第２演出表示装置においては音量レベルと光量レベルを表示することにより、遊技の進行にとって重要な表示がより視認し易くなるよう構成することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

【０３００】

また、本例に係る遊技機においては、遊技者が変更可能な要素として、特別遊技中に演出表示装置ＳＧに表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを変更可能に構成してもよい。具体的には、カスタマイズ画面にて変更する、又は、大当り開始時、大当り中、特定の図柄変動中（例えば、時間短縮遊技状態における図柄変動中）にサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ‐２を操作して変更可能に構成してもよい。また、特別遊技中に演出表示装置ＳＧに表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを管理者が変更可能としてもよい（管理者のみが変更可能としてもよいし、遊技者と管理者とのどちらも変更可能としてもよい）。具体的には、管理メニュー画面にてサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ‐２を操作して変更するよう構成してもよい。

【０３０１】

次に、図８３は、本実施形態における遊技フローである。ここで、主となる遊技の流れについて説明する。まず、低確率且つ非時短（通常モード）においては、第１主遊技始動口Ａ１０への入球を狙って遊技機球を発射し（左打ち）、第１主遊技始動口Ａ１０に遊技球が入球することで第１主遊技図柄よる遊技を行う。第１主遊技図柄が大当り（初当り）となった場合、低確率且つ時短となる大当り（大当り終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当り）又は高確率且つ時短となる大当り（大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当り）、のいずれかとなり得る。大当り中は盤面の右側に遊技球を発射し（右打ち）、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０に遊技球を入球させる。大当りが終了すると、大当り終了後ミッションに突入する。このときの遊技状態は、低確率且つ時短又は高確率且つ時短のいずれかであり、ミッションに成功すると、高確率且つ時短であったことを示す確変モードへ移行する。他方、ミッションに失敗すると、時短が終了し、低確率且つ非時短又は高確率且つ非時短である潜伏モードへ移行する。潜伏モードから再度大当りになれば、初当り時と同様となり、潜伏モードが終了すると、低確率且つ非時短である通常モードとなる。確変モードでは、右打ちして遊技球を第２主遊技始動口Ｂ１０に入球させ、第２主遊技図柄にて遊技を行う。第２主遊技図柄にて確変大当り（高確率となる大当り）となり、大当りが終了すると再度確変モードとなる。他方、第２主遊技図柄にて非確変大当り（低確率となる大当り）となると、大当り終了後、低確率且つ時短である時短モードへ移行する。ここで、時短が終了（本例では１００回）すると低確率且つ時短である通常モードへ移行し、再度、第１主遊技始動口Ａ１０への入球を狙い（左打ち）、第１主遊技図柄にて遊技を行うこととなる。

【０３０２】

（まとめ）

以上のように、本実施形態では、大当り中と時短中において遊技者による楽曲選択が可能に構成されており、大当り中と時短中の楽曲選択時の楽曲決定方法が異なっている。さらに、楽曲選択時の楽曲の再生開始ポイントも異なっており、同じ楽曲選択という操作でありながらもバリエーションに富んだ操作態様を提供することが可能となっている。また、楽曲を選択しない遊技者であっても「おまかせ」を選択することで、様々な楽曲を簡単に楽しめるよう構成されている。

【０３０３】

（変形例）
ここで、本実施形態から変更可能な構成について変形例として説明する。
（１）確変モードの所定回数（例えば、２０回）は平均変動時間が短く設定されているステージとし、このときは専用のＢＧＭとし、楽曲選択を不可能としてもよい。この場合、所定回数を経過すると（ここでは、２１回以降）、楽曲選択が可能となるよう構成することも可能である。
（２）確変が所定回数（例えば、１００回）で終了する遊技機（所謂ＳＴ機）において、確変が残り５回の期間において特殊な演出を行うために、残り５回専用の変動態様テーブルを参照するよう構成し、この際にも楽曲選択を不可能としてもよい。この場合、（１）と組み合わせると、確変１～２０回：楽曲選択不可能、２１～９５回：楽曲選択可能、９６～１００回：楽曲選択不可能、となる。
（３）複数の大当りとして、大当りＡ：楽曲選択可能な１０ラウンド大当り、大当りＢ：昇格前は楽曲選択不可で、昇格後は楽曲選択可となる１０ラウンド大当り、大当りＣ：楽曲選択不可である１０ラウンド大当り、を備える構成としてもよい。
【０３０４】
（第２実施形態）
尚、本実施形態においては、小当りを設けておらず、仮に設けていてもよいが、それだけでは、大当りに係る特別遊技中の大入賞口Ｃ１０への入球によって賞球を獲得することが主であるため、小当りによる賞球獲得はあくまでオマケ的な要素に過ぎない。そこで、小当りによって多くの賞球を獲得可能な構成を、第２実施形態とし、以下、本実施形態との相違点について詳述する。
【０３０５】
図８４は、第２実施形態に係る主遊技図柄抽選のテーブル構成図である。本実施形態との相違点は、第２主遊技における小当り確率、大当り図柄、及び小当り時の変動態様（変動時間）である。まず、第２主遊技における小当り確率は１００４／１０２４となっており、第２主遊技側での図柄変動は高確率で小当りとなるよう構成されている。
【０３０６】
次に、大当り図柄については、第１主遊技側では５Ａ・７Ａ、第２主遊技側では５Ｂから選択されることとなっており、いずれの大当り図柄による大当りであっても、特別遊技終了後には回数制限付きの確率変動遊技状態（いわゆる、ＳＴ）へと移行するよう構成されている。尚、５Ａ及び５Ｂに係る特別遊技では、２ラウンド大当り（特に図示していないが、大入賞口Ｃ１０を短開放させるため、遊技球の入球が困難）、７Ａに係る特別遊技では、４ラウンド大当り（特に図示していないが、大入賞口Ｃ１０を長開放させるため、遊技球の入球が容易）が実行されることとなる。尚、いずれの大当り図柄による大当りであっても、特別遊技終了後には回数制限付きの確率変動遊技状態へと移行する構成でなくともよく、本実施形態のように、大当り図柄によって確率変動遊技状態へ移行するか否かが異なる構成としてもよい。
【０３０７】
また、本例では、７Ａ又は５Ｂに係る特別遊技の終了後に、時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）に移行し得るよう構成されている。本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、第２主遊技側での大当りでも、時間短縮遊技状態（本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す）に移行しない大当りを備えるよう構成してもよい。
【０３０８】
また、第２主遊技側での変動時間は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）にのみ相対的に短い時間が決定されるよう構成されている。例えば、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（低確率且つ非時短時）、又は、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（高確率且つ非時短時）では、第２主遊技側にて小当りとなる場合、Ｂｋｘ（７５秒）、Ｂｋｙ（８５秒）、Ｂｋｚ（９５秒）の内から変動態様が決定されることとなる。この場合、変動時間が相対的に長時間であり、且つ、３パターンの中からランダムに

変動時間が決定されるため、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）以外の遊技状態時には、遊技者は小当りによって賞球を得ようとしても効率が悪く、第１主遊技側での遊技を実行することとなる。他方、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）には、第２主遊技側で小当りとなる場合、一律でＢｋ２（１秒）の変動態様が選択される（また、第２主遊技側では高確率で小当りに当選する）。このようなテーブル構成により、遊技者は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）において、第２主遊技側の遊技を実行し、小当り遊技によって効率よく賞球を獲得することが可能となるのである。尚、ハズレ変動においても、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（低確率且つ非時短時）、又は、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（高確率且つ非時短時）は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）よりも変動時間が相対的に長い変動態様が選択されるよう構成されている。

【０３０９】

次に、図８５は、時短中に小当りが発生した場合の楽曲選択画面イメージ図である。まず、上段左の図では、時短中における楽曲選択画面が表示されている。次に、上段右の図に移行すると、装飾図柄が「ＡＡＡ」で停止することで、小当りの発生を示している。このときも楽曲選択が可能となっている。次に、下段の図に移行すると、小当りにより開放された大入賞口（第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）に遊技球が入球したことにより、大入賞口に１球入球した場合の賞球数である１５球を示す「＋１５」が液晶画面の略中央に表示されている。尚、総獲得数表示も更新されている。このときも楽曲選択が可能となっており、小当りが終了すると次変動が開始され、上段左の図に戻ることとなる。つまり、小当りの場合には、楽曲選択が継続して可能であり、選択された楽曲も継続して出力されることとなる。ただし、大入賞口に入球した際に「＋１５」の表示とともに入球したことを示すＳＥを出力する場合には、楽曲の音量を下げ、ＳＥの音量を強調するようにする（つまり音量は、ＳＥ＞楽曲となる）のが好ましい。

【０３１０】

（第３実施形態）

はじめに、第３実施形態に係る遊技機は、第２大入賞口Ｃ２０の内部に、遊技球が入球可能な特定領域Ｃ２２を有している。また、第３実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（いわゆる、ＶＳＴ機、玉確機）となっている。

【０３１１】

図８６は、第３実施形態における、主制御基板側での第１（第２）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。本実施形態との相違点は、大当りとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、各変動態様決定テーブルの構成を変更した点である。尚、大当りとなる主遊技図柄のうち、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「５Ａ・７Ａ・３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」であり、特定領域Ｃ２２に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「２Ａ」となっている。

【０３１２】

次に、図８７は、第３実施形態における、図２８のステップ１６００のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ１６１１（第３）及びステップ１８５０（第３）であり、その目的は、振分遊技（特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ１６０８でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ１６１０で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ１６１１（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、現在実行するラウンドが振分遊技実行ラウンド（本例では第２ラウンド、４ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ１６１１（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１８５０（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ１６３４に移行する。他方、ステップ１６１１（第３）でＮｏの場合には、ステップ１６１２に移行する。

【０３１３】
次に、図８８は、第３実施形態における、図８７のステップ１８５０（第３）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ１８５２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１８５２でＹｅｓの場合、ステップ１８６６に移行する。他方、ステップ１８５２でＮｏの場合、ステップ１８５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が相対的に長時間開放する大当り図柄であり、本例では、３Ｂ・５Ａ・５Ｂ・７Ａ・７Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ１８５４でＹｅｓの場合、ステップ１８５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、１５秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。ステップ１８５４でＮｏの場合、換言すると、停止図柄が２Ａの場合、ステップ１８５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、特定領域Ｃ２２を有する第２大入賞口Ｃ２０の開放パタ‐ンとして、短開放パタ‐ン（例えば、０．１秒間の開放であって、特定領域Ｃ２２への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ１８６０に移行する。尚、第３実施形態においては、第１主遊技側の長開放図柄は「５Ａ・７Ａ」となっており、大当り時に選択される割合は「５２４／１０２４」となっており、第２主遊技側の長開放図柄は「３Ｂ・５Ｂ・７Ｂ」となっており、大当り時に選択される割合は「１０２４／１０２４」となっているため、第１主遊技側の大当りよりも第２主遊技側の大当りの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第２大入賞口Ｃ２０が長開放となる割合が高い、即ち、大当り時に特定領域Ｃ２２に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【０３１４】
次に、ステップ１８６０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値をクリアする。次に、ステップ１８６２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ１８６４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、セットされた開放パターンにて第２大入賞口Ｃ２０を開放し、ステップ１８６６に移行する。

【０３１５】
次に、ステップ１８６６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、入賞球カウンタＭＰ３３ｃのカウンタ値を確認し、第２大入賞口Ｃ２０に遊技球が所定個数（１０個）入賞したか否かを判定する。ステップ１８６６でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。他方、ステップ１８６６でＮｏの場合には、ステップ１８６８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ１８６８でＹｅｓの場合、ステップ１８７０に移行する。次に、ステップ１８７０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第２大入賞口Ｃ２０を閉鎖する。次に、ステップ１８７２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ１８７４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ１８７４でＹｅｓの場合、ステップ１８７６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ１８７８に移行する。尚、ステップ１８７４でＮｏの場合も、ステップ１８７８に移行する。次に、ステップ１８７８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、ラウンド数カウンタに１を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。尚、ステップ１８６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ１６３４の処理）に移行する。

【０３１６】
次に、図８９は、第３実施形態における、図８７のステップ１６５０のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ１６８０（第３）、ステップ１６８２（第３）、ステップ１６５３（第３）、ステップ１６８４（第３）及びステップ１６８６（第３）についてであり、

その目的は、第３実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域Ｃ２２への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限値を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ１６８０（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ１６８０（第３）でＹｅｓの場合、ステップ１６８２（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ１６５３（第３）及びステップ１６５４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタＭＰ５１ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ１６８４（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、限定頻度カウンタＭＮ５２ｃに所定回数（本例では、８０回）をセットする。次に、ステップ１６５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ａ（本例では、８０回）をセットしてステップ１６５８に移行し、以降、ステップ１６５８及びステップ１６６０にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

【０３１７】

他方、ステップ１６８０（第３）でＮｏの場合、ステップ１６８６（第３）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタＭＰ５２ｃに所定回数Ｂ（本例では、５０回であるが、これには限定されない。尚、所定回数Ａ以下の値が好適である。）をセットし、ステップ１６５８に移行する。

【０３１８】

ここで、第３実施形態においては、特別遊技中における特定領域Ｃ２２への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数Ａ（本例では８０回）となり、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数Ａとは異なる（少ない）回数である所定回数Ｂ（本例では５０回）となるように構成されている。これにより、万一、特定領域Ｃ２２への入球が容易となる特別遊技中に特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域Ｃ２２を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数Ａの時間短縮遊技状態時においては３段階の限定頻度テーブル（限定頻度テーブル１、限定頻度テーブル２及び限定頻度テーブル３）が参照され、所定回数Ｂの時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル３‐２が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当り図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される（例えば、同一の大当り図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域Ｃ２２に入球するか否かによって時短回数が相違する、等）。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当り時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい（例えば、特別遊技中に特定領域Ｃ２２への入球がなされなかった場合、大当り図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等）。

【０３１９】

次に、図９０は、第３実施形態における大当り中のＢＧＭの音量を示すタイムチャートである。まず、（１）のタイミングで、大当り中の所定ラウンド（例えば、４ラウンド目）に設けられたＶ入球ラウンド（遊技球が特定領域Ｃ２２へ入球するか否かを煽るラウンド）が開始する。このとき、ＢＧＭの音量はラウンド開始から徐々に小さくなっていく。次に、（２）のタイミングで、特定領域Ｃ２２（Ｖ）に入球し、入球したことを示すＳＥが出力される。このとき、特定領域Ｃ２２（Ｖ）に入球したことを示すＳＥの音量は、ＢＧＭの音量よりも大きくなるよう構成されている。特定領域Ｃ２２（Ｖ）に入球したことを示すＳＥの出力が終了すると、ＢＧＭの音量は徐々に大きくなり、Ｖ入球ラウンド開始前の音量と同じ音量となる。次に、（３）のタイミングで、大当り終了デモ時間となっている。大当り終了デモ時間になると、ＢＧＭの音量が少し小さくなっている。次に、（４

）のタイミングで、変動開始タイミングとなると、さらに音量が小さくなっている。つまり、大当り中と時短中において同じ楽曲が出力されるにあたり、楽曲の音量は「ラウンド中＞大当り終了デモ中＞変動中」となっている。また、時短１回転目開始時点の音量は大当り終了デモ中の音量と同じ大きさであり、時短１回転目開始時点と時短２回転目開始時点における音量は異なっている（時短１回転目開始時点＞時短２回転目開始時点）。

【０３２０】

尚、初当り時の大当り終了デモ時間において、メーカーロゴ表示やカード排出注意喚起が行われるよう構成し、初当り時の大当り終了デモ時間では、ＢＧＭの音量が小さくなるよう構成し、連チャン２回目以降の大当りでは、ＢＧＭ（楽曲）の音量が小さくならないよう構成してもよい。ここで、ＢＧＭ（楽曲）の音量と同時に出力され得る音声（ＳＥ等）の音量についてまとめておくと、（１）効果音であるＳＥや「右打ち」等の指示音声の音量は、ＢＧＭ（楽曲）の音量よりも大きい、（２）特定領域Ｃ２２（Ｖ）入球時のＳＥの音量は、大当り中のＢＧＭ（楽曲）の音量よりも大きい、（３）大当り中にエラーが発生した場合（例えば、電源復帰、扉開放エラー、磁気検出エラー、電波検出エラー、球皿満タンエラー等）には、エラー音以外の音声（ＢＧＭ等）の音量はゼロとなる。又は、エラー音の音量は、エラー音以外の音声の音量よりも大きくなるよう構成することが可能である。

【０３２１】

（第４実施形態）

次に、図９１は、ボタン画像の使用例を示した図である。遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作可能な場合に、ボタン画像（操作部材表示）及びインジケータ画像（ゲージ表示）を１つの画像として液晶に表示することにより、サブ入力ボタンＳＢを操作可能であることを示唆している。ボタン画像（操作部材表示）とインジケータ画像（ゲージ表示）を別の画像で記憶しておくと、都度、２つの画像を表示する制御を行う必要があり、画像を記憶する画像ＲＯＭの容量の圧迫、及び、処理負担の増加となってしまう。そこで、ボタン画像（操作部材表示）とインジケータ画像（ゲージ表示）とを１つの画像として記憶することにより、これらの課題を解決することが可能となる。具体的な使用例としては、（ａ）大当り中以外での表示、に示すように、１回のみサブ入力ボタンＳＢの操作が可能な場合には、有効期間に応じてインジケータ部分にゲージが減っていくよう画像処理を行うことで、有効期間が減っていることを遊技者に示唆するよう構成し、（ｂ）大当り中の表示、に示すように、大当り中に何度もサブ入力ボタンＳＢの操作が可能な場合（ボタン連打が可能）には、ボタン（操作部材表示）とインジケータ（ゲージ表示）で構成された１つの画像を表示し、ゲージが減っていく画像処理を行いよう構成することで、（ａ）、（ｂ）のいずれの場合であっても、共通する１つの画像（操作部材表示とゲージ表示で構成された画像）を使用することが可能となる。尚、これらはあくまで例であり、大当り中以外であっても（ｂ）の画像を表示し、サブ入力ボタンＳＢを連打可能であることを示唆してもよく、また、大当り中に（ａ）のように、１回のみサブ入力ボタンＳＢの操作が可能であることを示してもよい。さらに、サブ入力ボタンＳＢを連打可能である場合に、全体の有効期間を示すために（ａ）のように有効期間を示すよう構成してもよい。また、大当り中以外（例えば、通常状態）の表示においては、ボタンの色として、大当り期待度が高い順に、虹色＞金色＞赤色＞緑色＞青色と、５種類が設けられているのに対し、大当り中の表示においては確変期待度やラウンド昇格期待度が高い順に、赤色＞青色の、２種類のみが設けられるよう構成してもよい。尚、（ｂ）のボタン画像の使用例としては、ボタンの有効期間が特定ラウンドの終了時に設定されている場合（例えば２ラウンド終了時）に特に効果的である

【０３２２】

また、以下のような構成とすることも可能である。

（１）インジケータ（ゲージ表示）のメモリが０を示す表示でも良い。

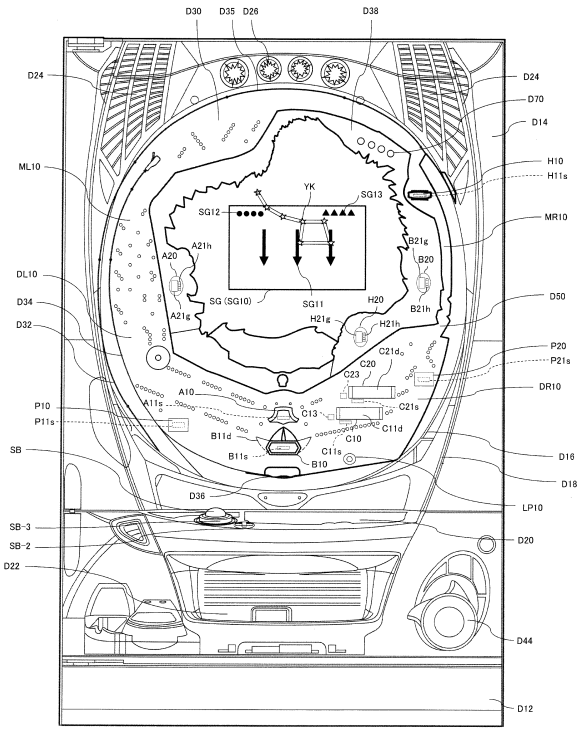
（２）サブ入力ボタンＳＢを連打可能な演出に限られず、サブ入力ボタンＳＢを用いて遊技者に選択させるような演出（例えば、ボタンを押す毎にキャラクタが切替わる、等）に

適用してもよい。
（３）インジケータ（ゲージ表示）に限られず、数字によるカウントダウン表示等でも良い。この構成を（ｂ）に適用した場合、常にカウントダウンの最大値を表示するか、もしくは、常にカウントダウンの最小値を表示するのが望ましい。
（４）（ａ）と（ｂ）でボタン（操作部材表示）とインジケータ（ゲージ表示）で構成された同じ画像を用いていれば、仮に、一方のボタンの表示態様（色、大きさ、点滅、等）が異なっていてもよい。
【０３２３】
尚、本例においては、ぱちんこ遊技機における構成を例示しているが、これには限定されず、回胴式遊技機にて音量レベルの調節、光量レベルの調節、又は、自動ボタン操作のオン・オフ、を可能にする構成を適用してもよいし、上述したサブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２、レバーＳＢ‐３を使用した演出態様についての構成を適用してもよい。ここで、周知の回胴式遊技機について補足説明しておく。
【０３２４】
まず、周知の回胴式遊技機には、遊技の進行を司る主遊技制御部としてのメイン基板と、演出の実行を司る副遊技制御部としてのサブ基板と、主遊技用識別情報を表示するための主遊技用識別情報表示部として複数の識別情報が夫々外周上に配置された複数列（一般には３列）のリールと、遊技者によって操作可能であって遊技開始を指示する主遊技開始指示装置としてのスタートレバーと、遊技者によって操作可能であって遊技進行を指示する主遊技進行指示装置としてのストップボタンと、を有している。そして、メイン基板には、スタートレバーが操作されたことを契機として主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、主遊技用乱数取得手段が取得した乱数に基づき一又は複数の停止識別情報を暫定的に決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段（例えば、小役や特別役物等の当選役を内部的に決定する表示内容決定手段）と、主遊技用識別情報表示内容決定手段により暫定的に決定された一又は複数の停止識別情報とストップボタンの操作タイミングとに基づき、一の停止識別情報を主遊技用識別情報表示部であるリール上に確定表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段（例えば、内部的に決定された当選役とストップボタンが押圧されたタイミングとに基づき、所定の位置でリールを停止するリール制御手段）と、主遊技用識別情報表示部であるリール上にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、特別遊技に移行させるよう制御する特別遊技実行制御手段（例えば、「７７７等」が所定の有効ライン上に並んだことを契機として、特別役物を作動させる特別役物作動手段）と、主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に関する情報を副遊技制御部側に送信する主遊技側情報送信制御手段と、を有している。
【０３２５】
このような周知構成の回胴式遊技機における副遊技制御部側について、本実施形態のサブ入力ボタン（サブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２、レバーＳＢ‐３を総称してサブ入力ボタンと称することがある）を操作する演出に係る構成を適用することができるのである。具体的には、サブ入力ボタンを押下し続けた場合にオート連打演出が実行される構成、オート連打受付期間にサブ入力ボタンの押下を開始し、当該サブ入力ボタンの押下を維持した場合に、ボタン連打有効期間の開始タイミングから連打演出が実行される構成、遊技者がサブ入力ボタンを操作しなくともボタン連打演出等のサブ入力ボタンを操作した場合に実行される演出をサブ入力ボタンの操作をせずに実行可能な構成、隠しボタン演出を実行可能な構成、等が回胴式遊技機にも適用可能となっている。尚、回胴式遊技機に適用する場合には、ベットボタン｛賭け数（ベット数）の入力を可能にするための機構｝をサブ入力ボタンと同様の役割を担うよう構成する等、１つの機構に複数の用途を設定するよう構成してもよい。
【０３２６】
尚、各実施形態及び本明細書に記載してある構成は、それぞれ組み合わせてもよく、例えば、本実施形態と第２実施形態とを組み合わせることで、第２主遊技側で小当りが頻発し、且つ、楽曲選択可能な遊技機を提供することができ、本実施形態と第３実施形態とを

組み合わせることで、ＶＳＴ機、且つ、楽曲選択可能な遊技機を提供することができる。
【符号の説明】
【０３２７】
Ｍ　主制御基板、
ＭＰ１１ｔ‐Ｈ　補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ１１ｔ‐Ｃ　第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ
ＭＰ１１ｔ‐Ｃ１　第１主遊技タイマ、ＭＰ１１ｔ‐Ｃ２　第２主遊技タイマ
ＭＰ２２ｔ‐Ｂ　第２主遊技始動口電動役物開放タイマ、ＭＰ３３ｃ　入賞球カウンタ
ＭＰ３４ｔ　特別遊技用タイマ、ＭＰ５２ｃ　時短回数カウンタ
Ａ　第１主遊技周辺機器
Ａ１０　第１主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ）、Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置
Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置、Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部
Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部、Ｂ　第２主遊技周辺機器
Ｂ１０　第２主遊技始動口、Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置
Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物、Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置
Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部、Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部
Ｃ　第１・第２主遊技共用周辺機器、Ｃ１０　第１大入賞口
Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物
Ｃ２０　第２大入賞口、Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置
Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物、ＹＫ　可動体役物
Ｈ　補助遊技周辺機器、Ｈ１０　補助遊技始動口
Ｈ１１ｓ　補助遊技始動口入球検出装置、Ｈ２０　補助遊技図柄表示装置
Ｈ２１ｇ　補助遊技図柄表示部、Ｈ２１ｈ　補助遊技図柄保留表示部
Ｓ　副制御基板、ＳＭ　演出表示制御手段（サブメイン制御基板）
ＳＭ２１ｔ　装図変動時間管理タイマ、
ＳＳ　演出表示手段（サブサブ制御部）、ＳＧ　演出表示装置
ＳＧ１０　表示領域、ＳＧ１１　装飾図柄表示領域
ＳＧ１２　第１保留表示部、ＳＧ１３　第２保留表示部
ＳＢ　サブ入力ボタン、ＳＢ‐２　十字キー
ＳＢ‐３　レバー、ＨＹ１０ｔ　非遊技期間計測タイマ
ＭＥ１０ｔ　エラー状態保持期間タイマ、Ｄ２６　遊技効果ランプ
Ｄ７０　節電モード表示用ランプ、Ｄ４２　発射ハンドル
ＫＨ　賞球払出制御基板
ＫＥ　賞球払出装置、ＭＴ１０　コマンド送信用バッファ

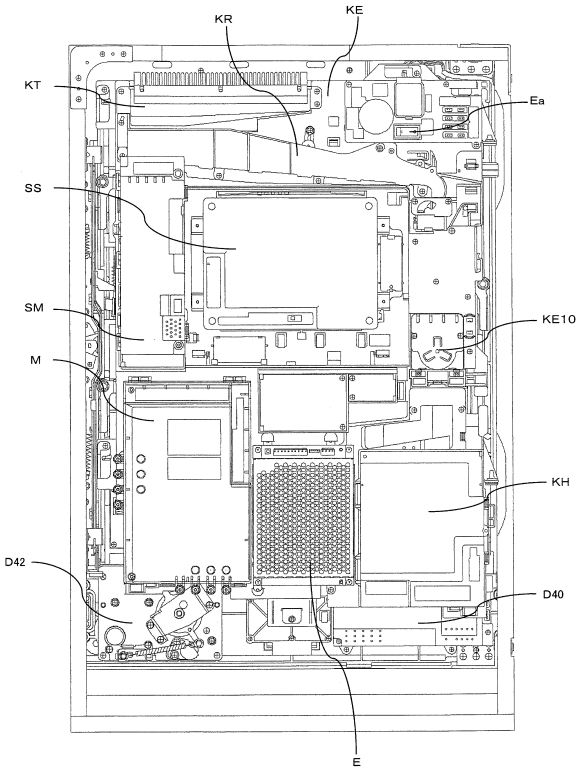
【図１】

（図１）



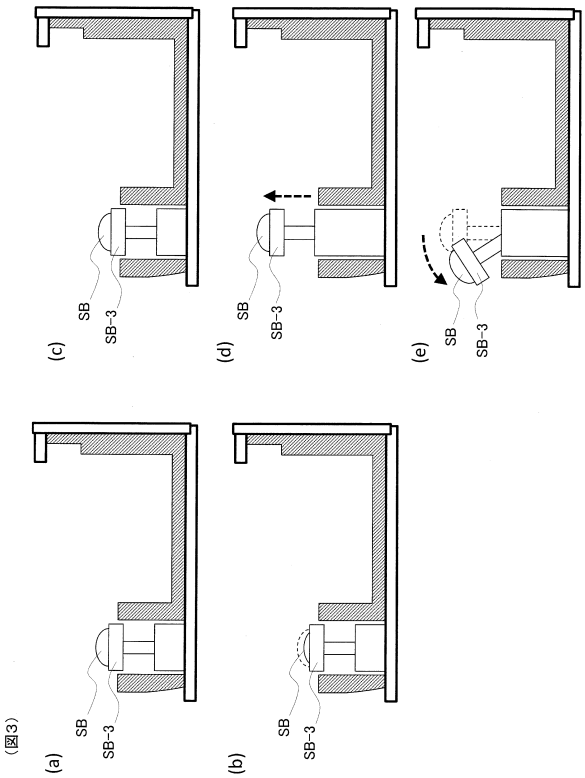
【図２】

（図２）



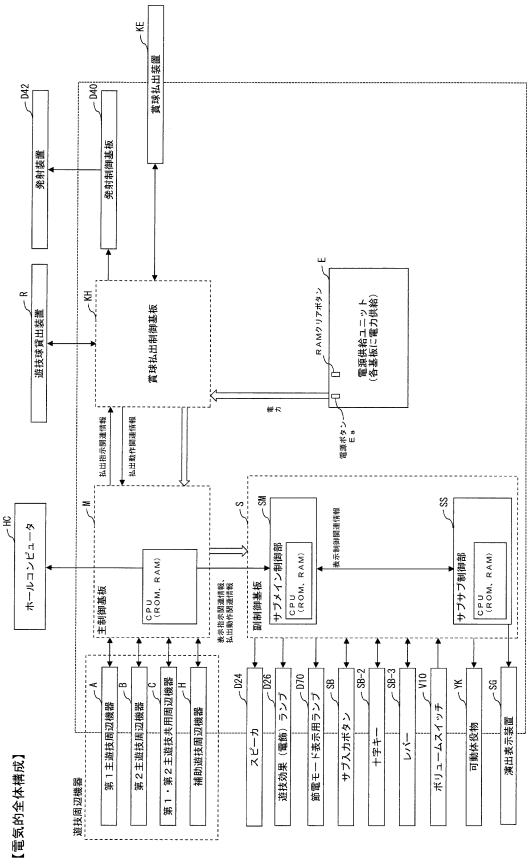
【図３】

（図３）



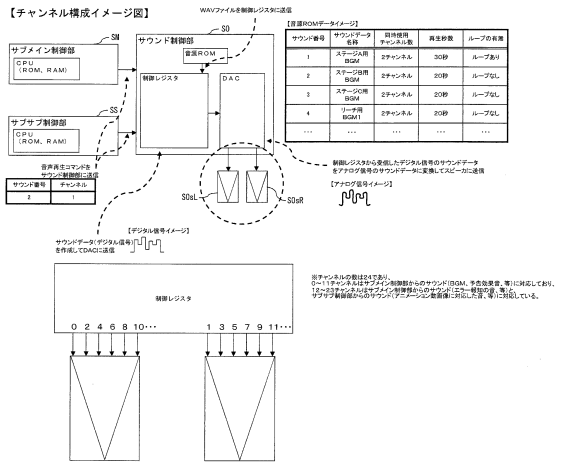
【図４】

（図４）



【図５】

（図5）



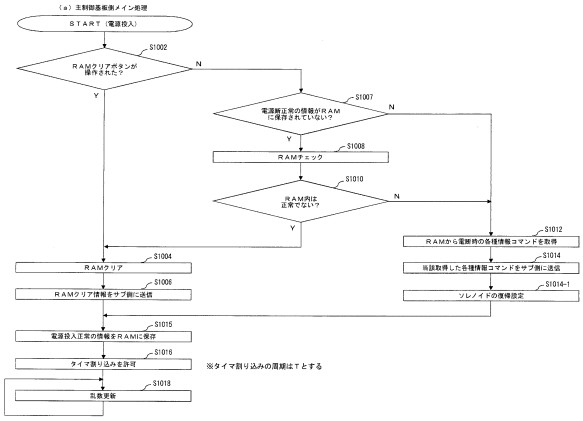
【音源ROMデータイメージ】

サウンド番号	サウンドデータ名称	同時使用チャンネル数	再生秒数	ループの有無
1	ステージA用BGM	2チャンネル	30秒	ループあり
2	ステージB用BGM	2チャンネル	20秒	ループなし
3	ステージC用BGM	2チャンネル	20秒	ループなし
4	リーチ用BGM1	2チャンネル	20秒	ループなし
･･･	･･･	･･･	･･･	･･･

※チャンネルの数は24であり、
0～11チャンネルはサブメイン制御部からのサウンド（BGM、予告効果音、等）に対応しており、
12～23チャンネルはサブサブメイン制御部からのサウンド（エラー報知の音、等）と
サブサブ制御部からのカウンド（デデーデーンジン動音等）に対応（共用、等）に対応している。

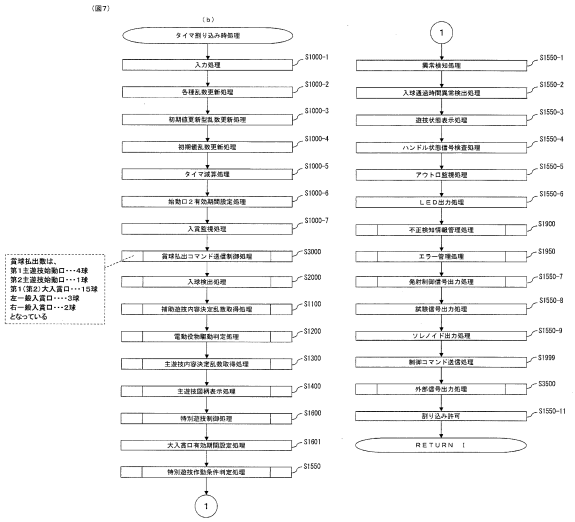
【図６】

（図6）



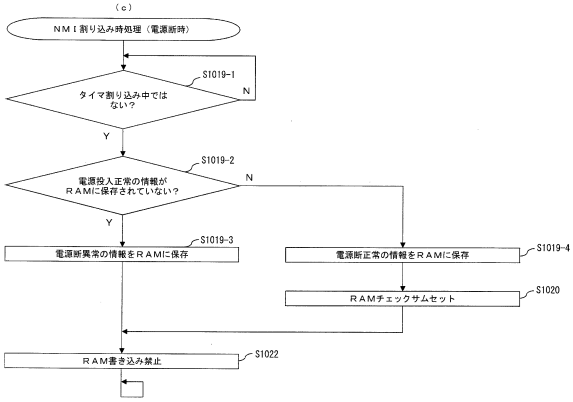
【図７】

（図7）



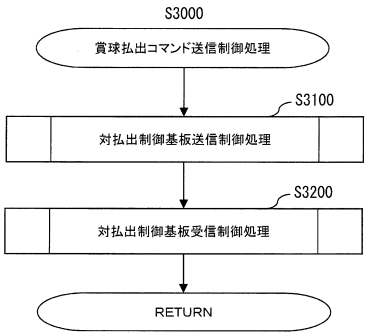
【図８】

（図8）



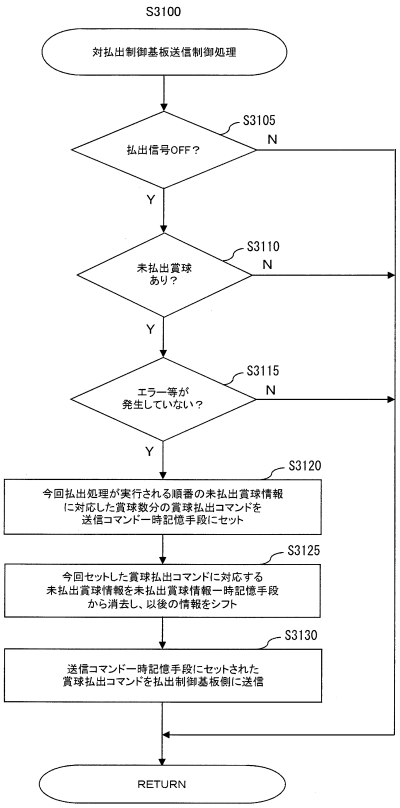
【図９】

（図9）



【図１０】

（図10）



【図１１】

（図11）

賞球払出コマンド
（メイン制御基板→払出制御基板）

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1	A			

払出関連情報
（払出制御基板→メイン制御基板）

7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー
0	無
1	有

F	賞球装置エラー
0	無
1	有

C	過剰払出エラー
0	無
1	有

G	受け皿満タンエラー
0	無
1	有

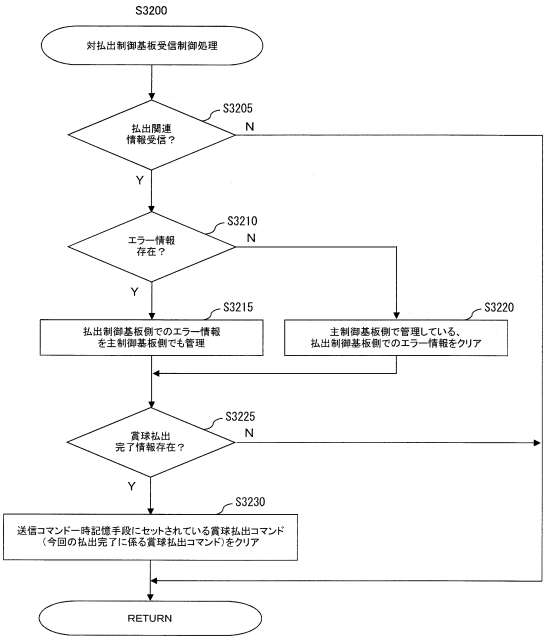
D	球経路エラー
0	無
1	有

H	払出状態
0	払出完了
1	払出未完了

E	払出モータエラー
0	無
1	有

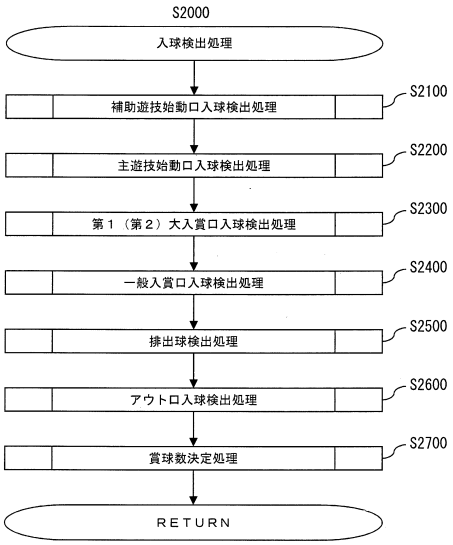
【図１２】

（図12）



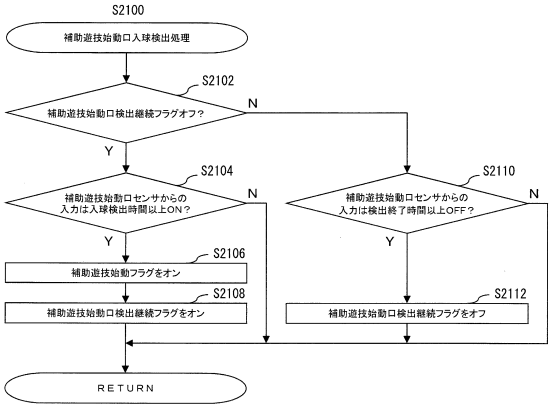
【図１３】

（図13）



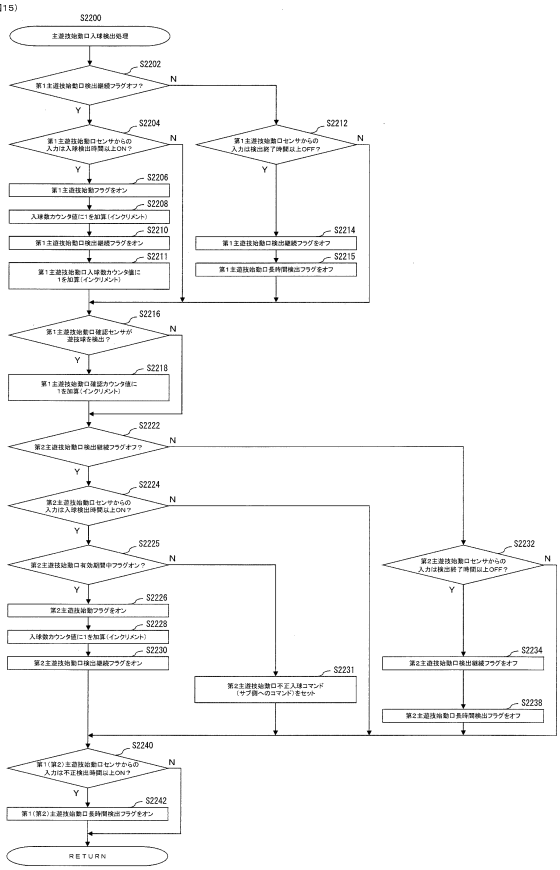
【図１４】

（図14）



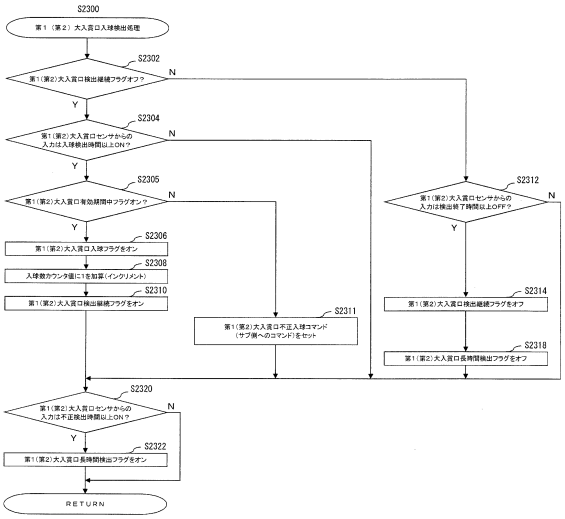
【図１５】

（図15）



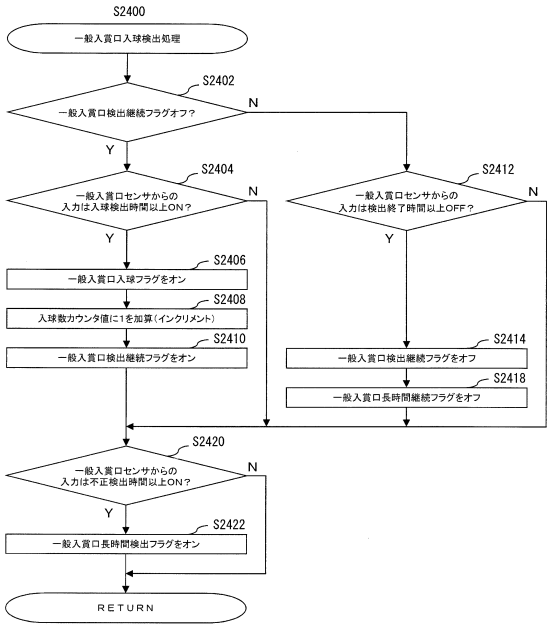
【図１６】

（図16）



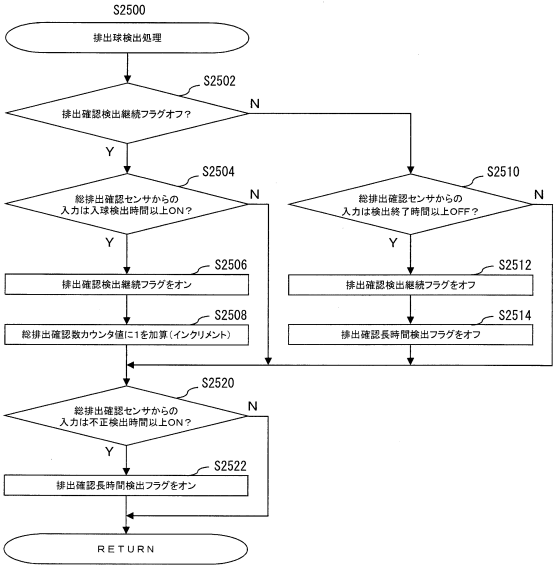
【図１７】

（図17）



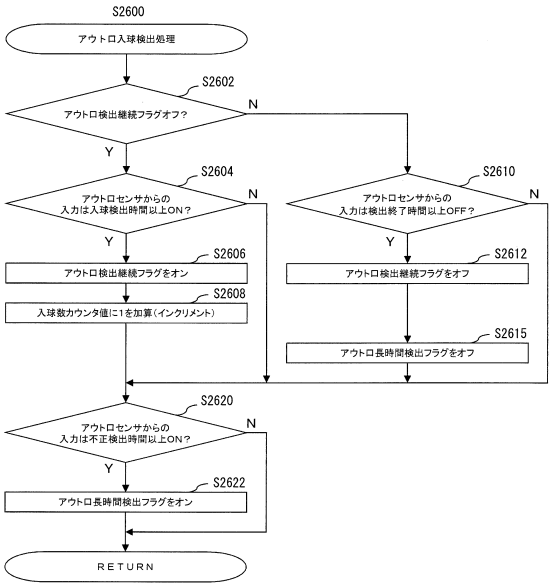
【図１８】

（図18）



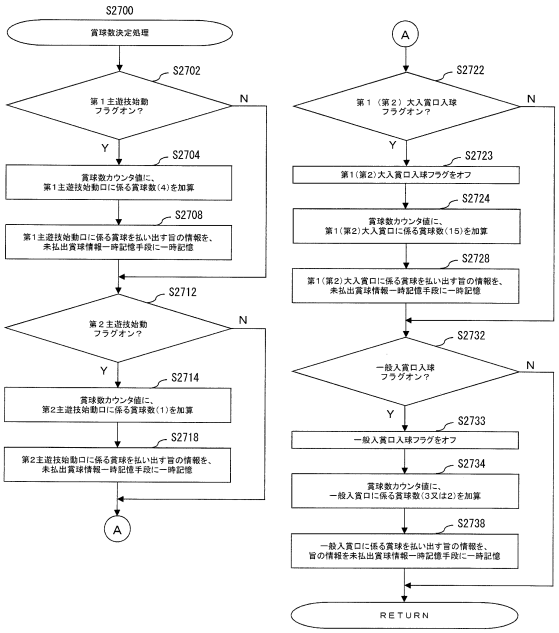
【図１９】

（図19）



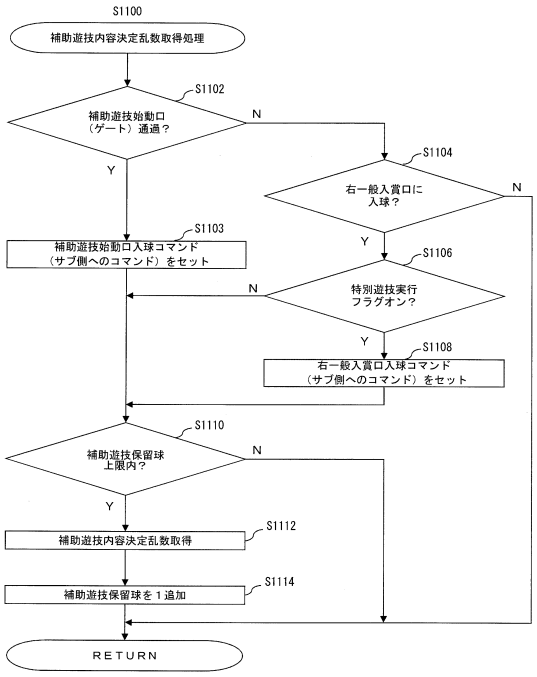
【図２０】

（図20）



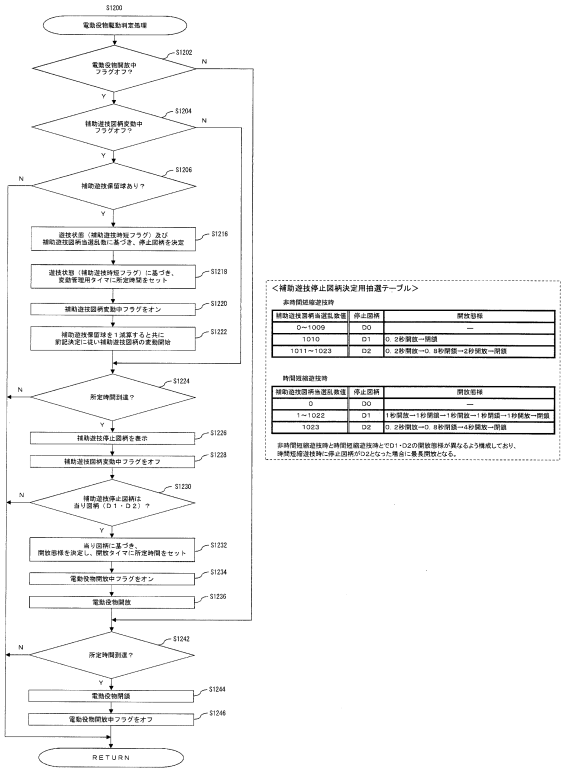
【図２１】

（図21）



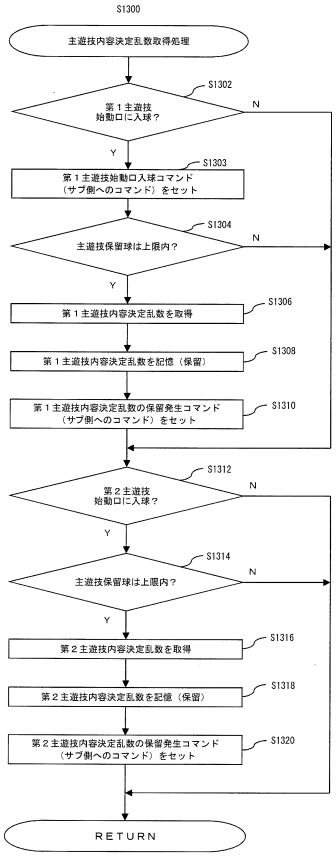
【図２２】

（図22）



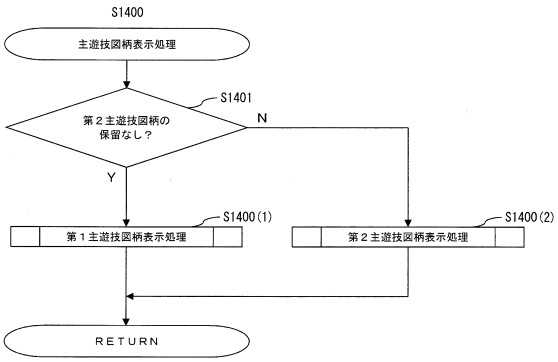
【図２３】

（図23）



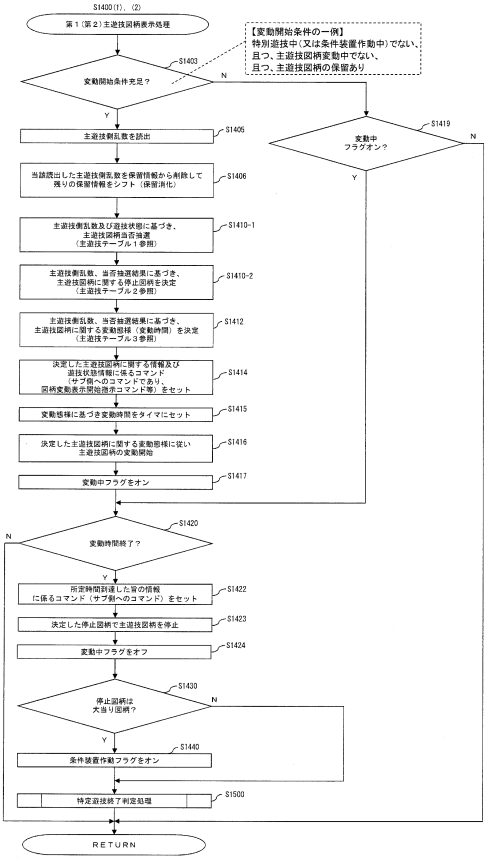
【図２４】

（図24）



【図２５】

（図25）



【図２６】

（図26）

（主遊技テーブル1）

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～19	当り(大当り)
20～1023	ハズレ

（主遊技テーブル2）

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4A
300～699	5A
700～1023	7A

※4A:4B:5A:5B…4R大当り、7A:7B…10R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
ハズレ時

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～19	当り(大当り)
20～1023	ハズレ

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～299	4B
300～699	5B
700～1023	7B

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

（主遊技テーブル3）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	A1	10(秒)
3～79	A2	30(秒)
80～1023	A3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～79	A0	5(秒)
80～1023	A2	30(秒)
80～1023	A3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	a1	10(秒)
900～999	a2	30(秒)
1000～1023	a3	60(秒)

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	a0	3(秒)
3～79	a1	10(秒)
80～1023	a3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～99	B1	10(秒)
100～1023	B2	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～99	B0	5(秒)
100～1023	B2	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオフ）

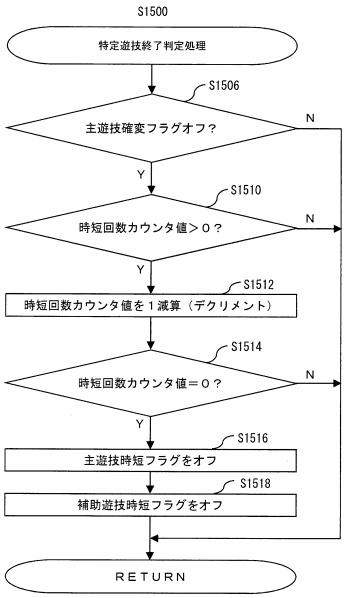
乱数値	変動態様	変動時間
0～899	b1	10(秒)
900～923	b2	30(秒)
924～1023	b3	60(秒)

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技非確変フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	b0	3(秒)
900～923	b1	10(秒)
924～1023	b3	60(秒)

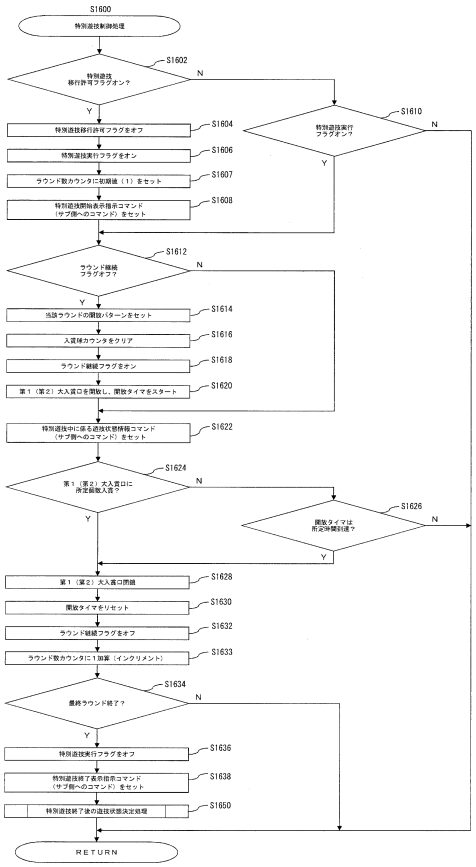
【図２７】

（図27）



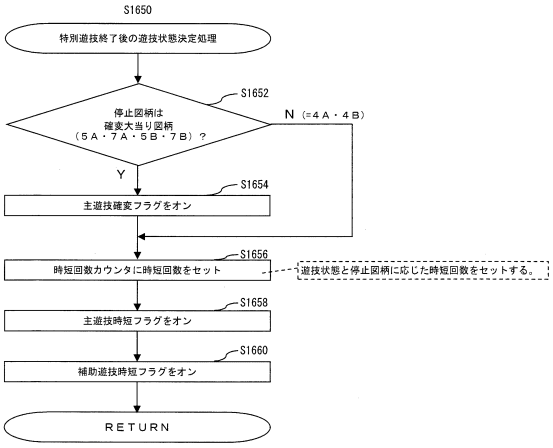
【図２８】

（図28）



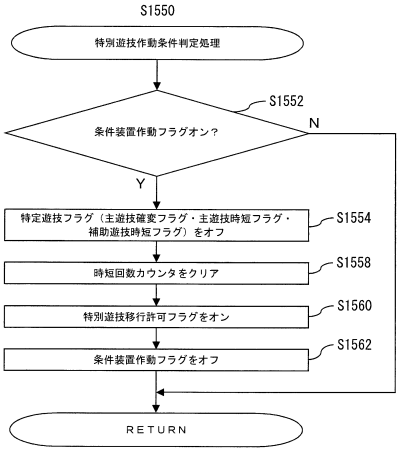
【図２９】

（図29）



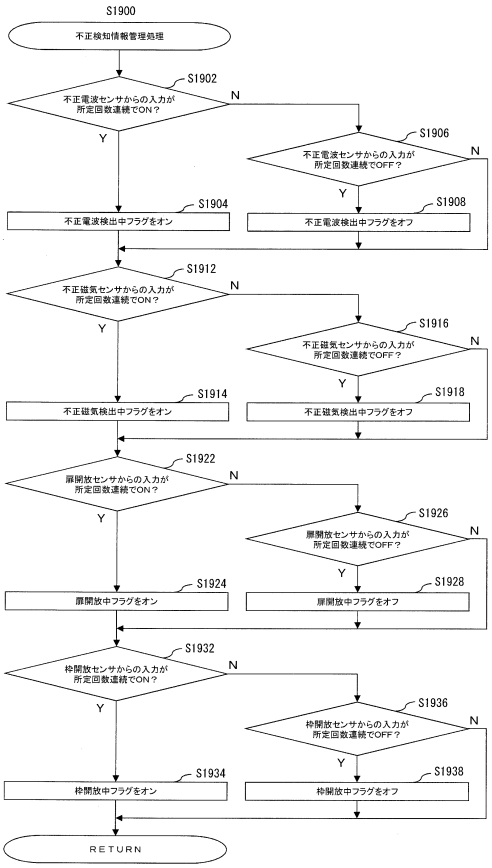
【図３０】

（図30）



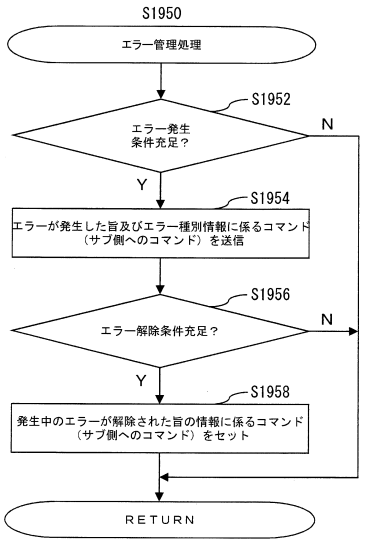
【図３１】

（図31）



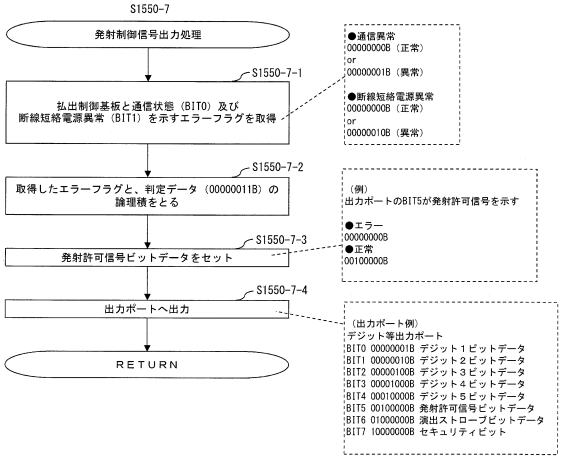
【図３２】

（図32）



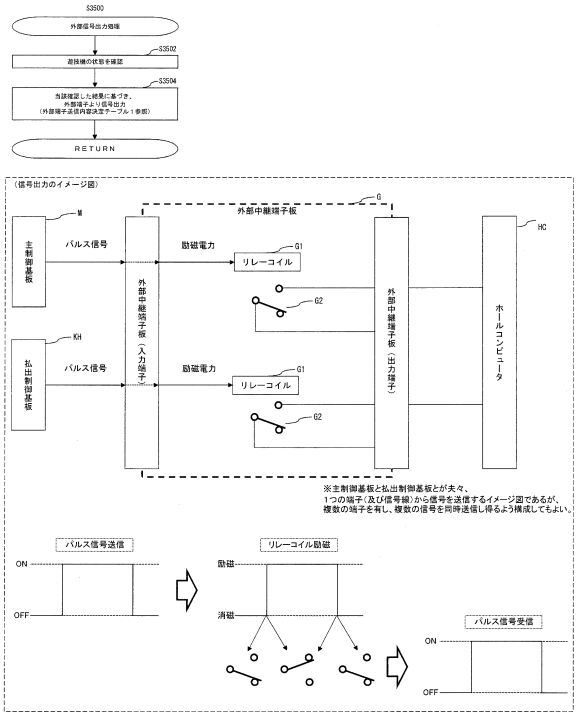
【図３３】

(図33)



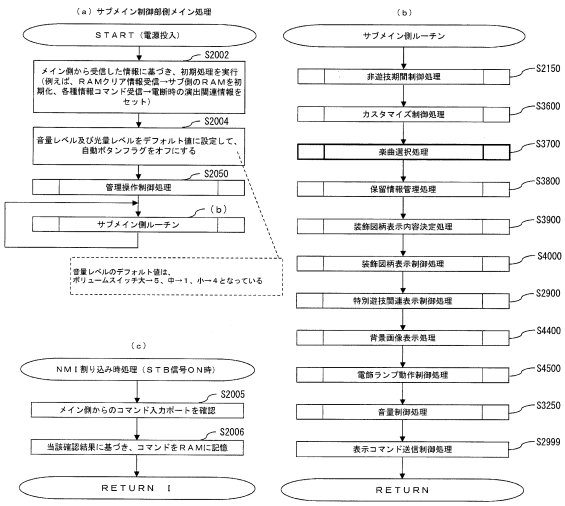
【図３４】

(図34)



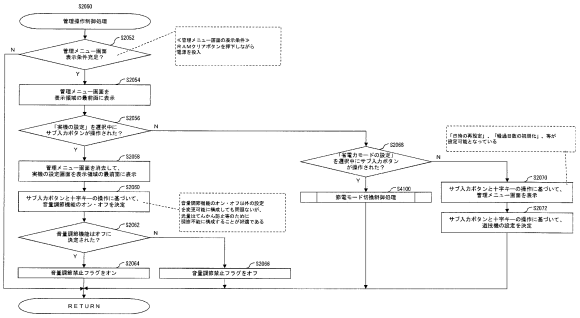
【図３５】

(図35)



【図３６】

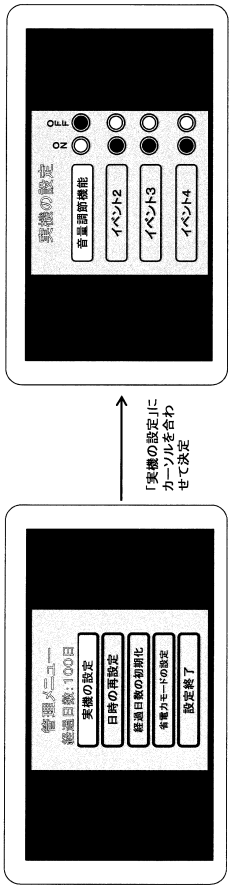
(図36)



【図３７】

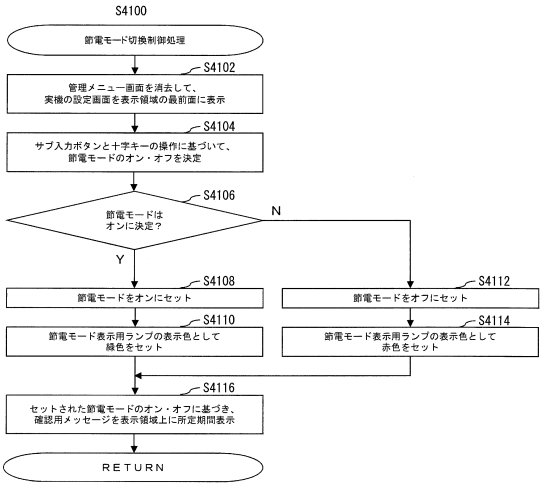
（図37）

【管理メニュー画面表示イメージ図】



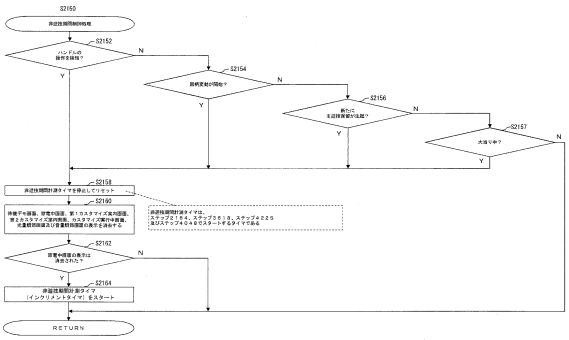
【図３８】

（図38）



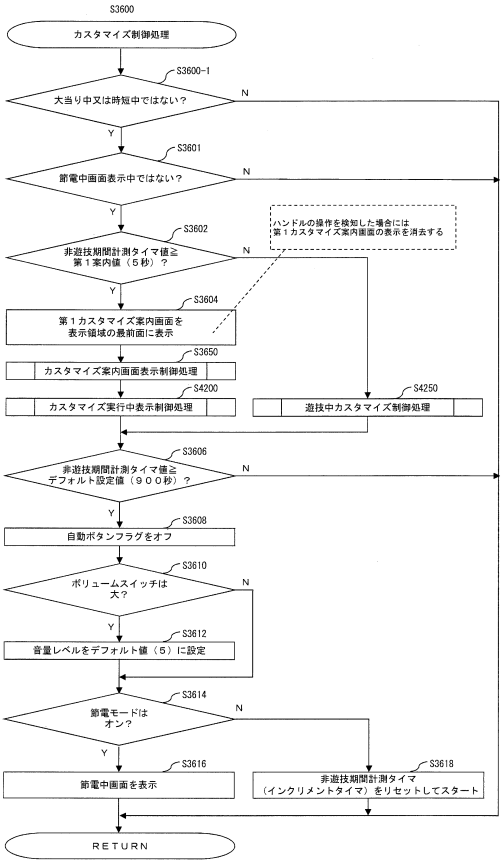
【図３９】

（図39）



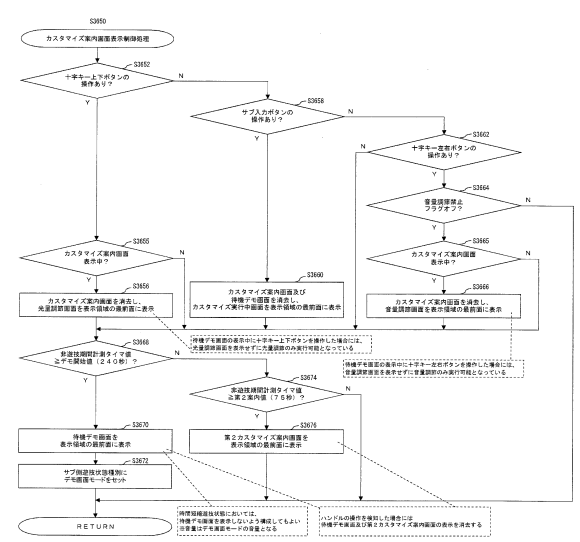
【図４０】

（図40）



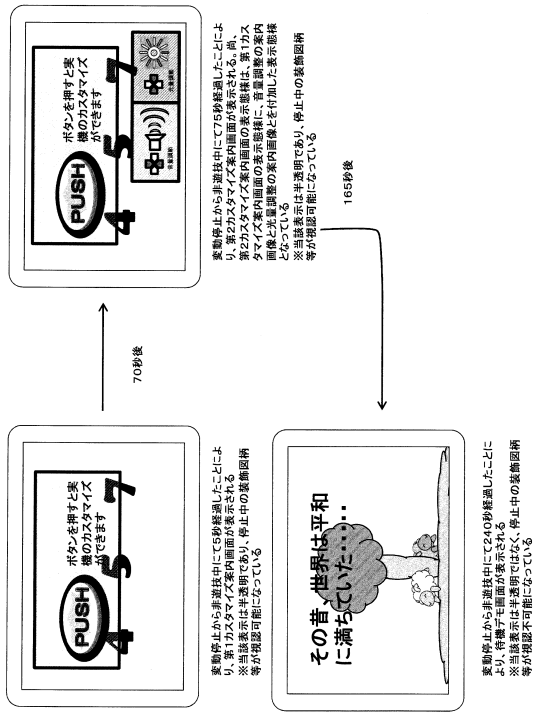
【図４１】

(図41)



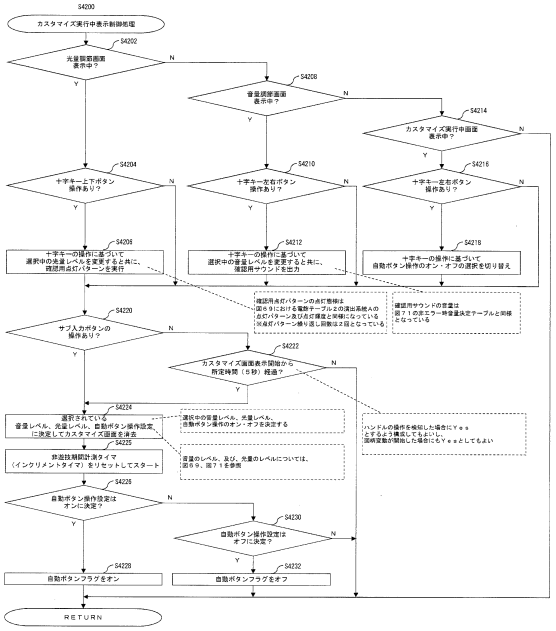
【図４２】

(図42)



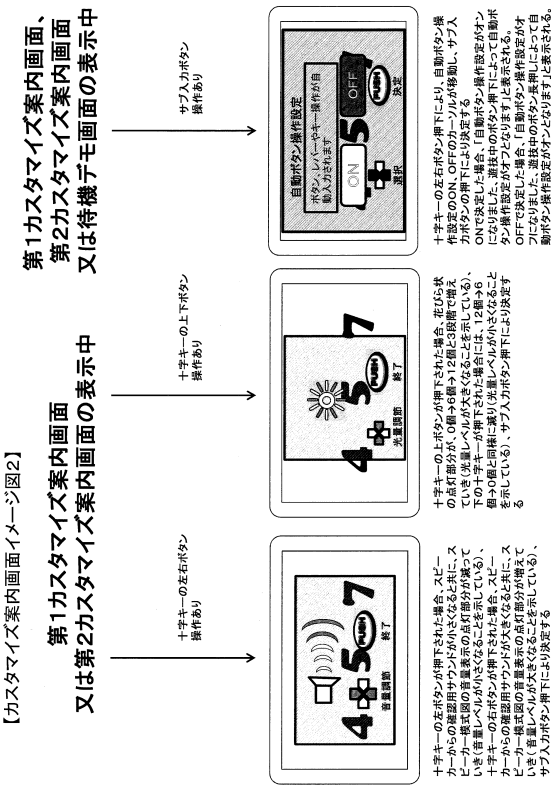
【図４３】

(図43)



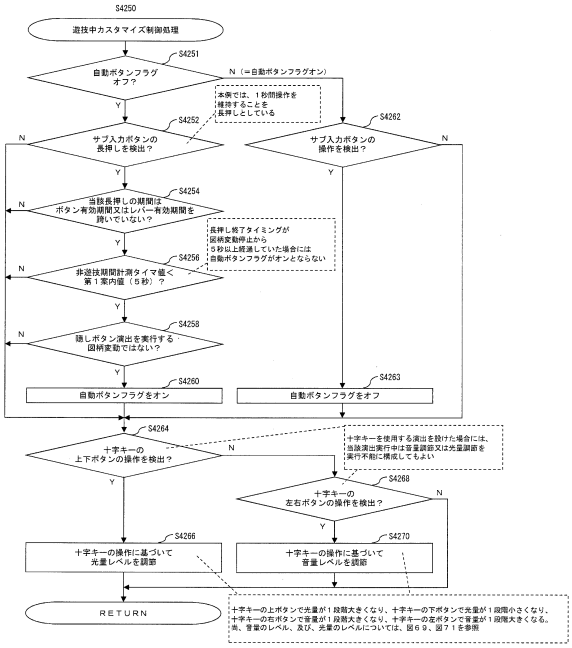
【図４４】

(図44)



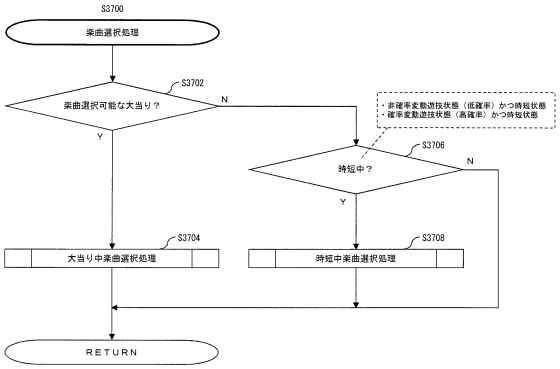
【図４５】

（図45）



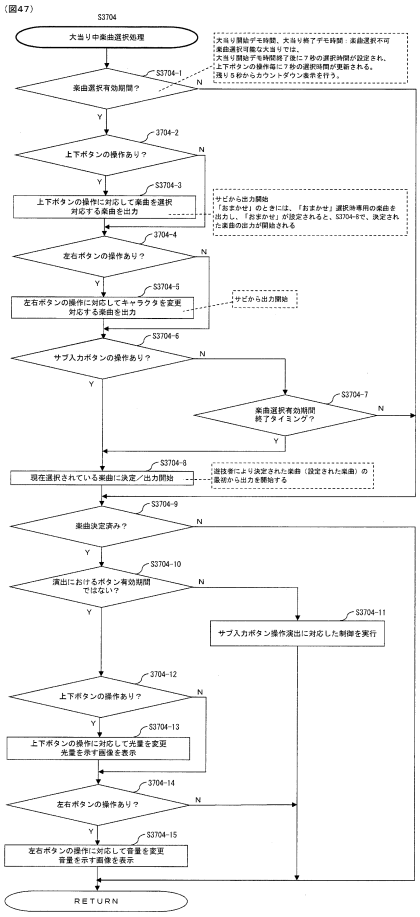
【図４６】

（図46）



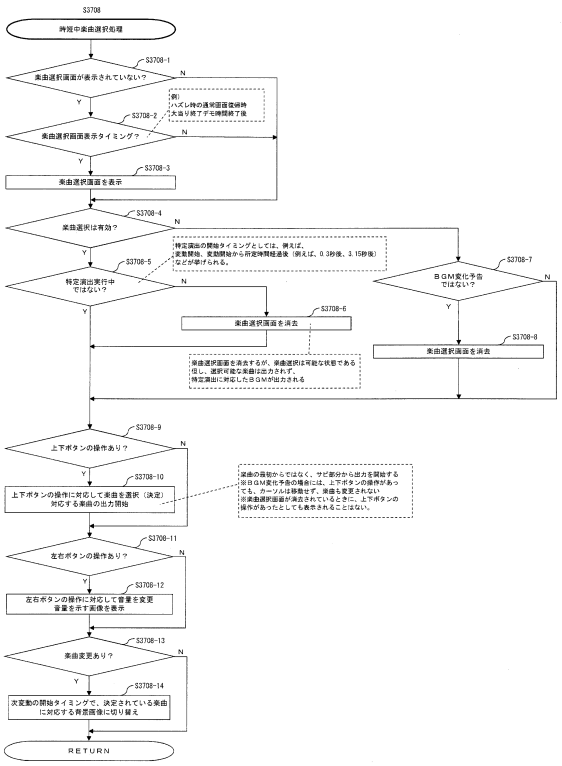
【図４７】

（図47）



【図４８】

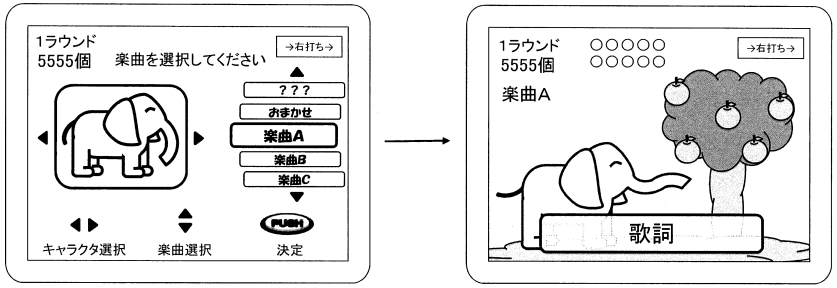
（図48）



【図49】

（図49）

【楽曲選択画面イメージ図1（大当り中）】



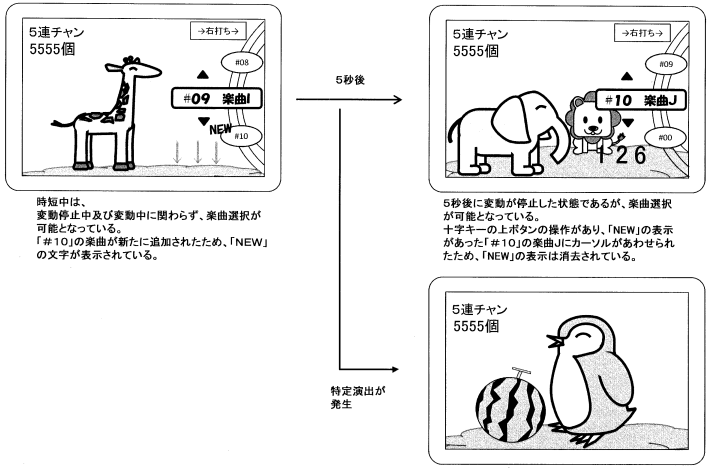
大当り開始デモ時間終了後、楽曲選択画面が表示される。
楽曲選択の有効期間は7秒で、十字キー（上下ボタン、左右ボタン）が操作されると7秒が再セットされる。
残り5秒からカウントダウン表示を行う。
有効期間の7秒が経過すると、その時点で選択されているキャラクタと楽曲が決定される。

設定された楽曲とキャラクタにより、大当り遊技を行う。
大入賞口に入球するごとに「○」が1つずつ消去され、総獲得数表示は加算される。

【図50】

（図50）

【楽曲選択画面イメージ図2（時短中）】



時短中は、
変動停止中及び変動中に関わらず、楽曲選択が可能となっている。
「＃10」の楽曲が新たに追加されたため、「NEW」の文字が表示されている。

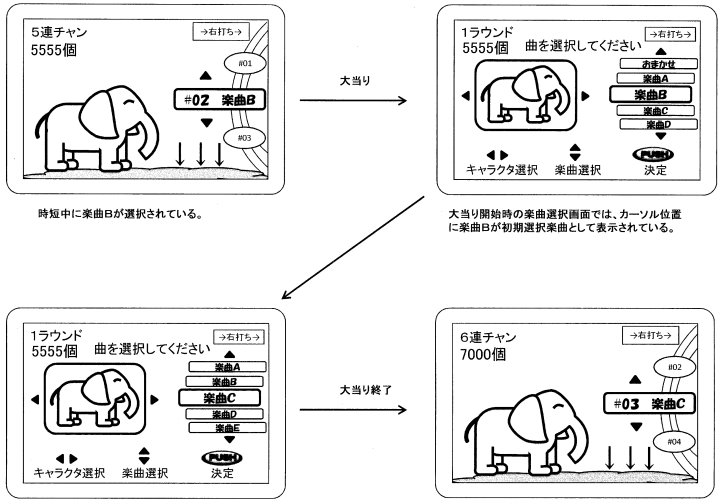
5秒後に変動が停止した状態であるが、楽曲選択が可能となっている。
十字キーの上ボタンの操作があり、「NEW」の表示があった「＃10」の楽曲Jにカーソルがあわせられたため、「NEW」の表示は消去されている。

変動開始タイミングや変動開始後に特定演出が発生すると、楽曲選択画面が消去される。
ただし、十字キーの上下ボタンで楽曲選択は可能であるが、出力されるBGMは特定演出の実行中であるため、楽曲選択によるBGMの音量はゼロである。

【図51】

（図51）

【楽曲選択画面イメージ図3】



時短中に楽曲Bが選択されている。

大当り開始時の楽曲選択画面では、カーソル位置に楽曲Bが初期選択楽曲として表示されている。

大当り中に下ボタンの操作により楽曲Cが選択されている。

時短開始時のカーソルの初期位置が楽曲Cの位置となっている。

【図52】

（図52）

【楽曲リスト（選択不可等）】

ナンバー	楽曲	大当り種別	備考
0	BONUS-A	CHALLENGE BONUS	千石除雪（長い（例：10秒）） 楽曲表示：アーカードロゴ（ゲーム取りされた注意喚起）
1	BONUS-B	BONUS	千石除雪（少し長い（例：6秒）） 楽曲表示：選択キャラ表示選出
2	BONUS-C	REGULAR BONUS	千石除雪（短い（例：2秒）） 楽曲表示：通常キャラ表示（アーカードロゴ（ゲーム取りされた注意喚起なし）

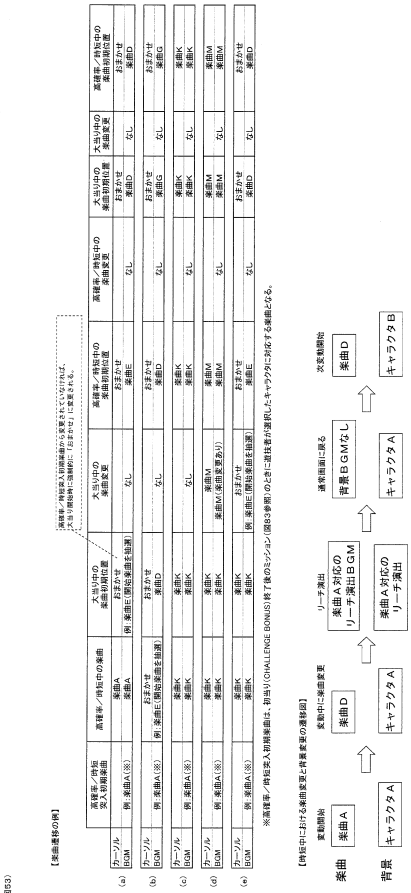
【楽曲リスト（通常選択時）】
楽曲選択が可能なのは、
・第2ラウンド以降の10R確変大当りのHYPER BONUSのとき
・時短中

ナンバー	楽曲	初期選択	大当り終了後	備考
#00	おまかせ	選択されたキャラ	選択されたキャラ	各キャラ表示
#01	楽曲A	キャラクタA（ハト）	キャラクタA（ハト）	
#02	楽曲B	キャラクタA、B（ハト、ライオン）	キャラクタA（ハト）	
#03	楽曲C	キャラクタA（ハト）	キャラクタA（ハト）	
#04	楽曲D	全て（ハト、ライオン、キリン、ペンギン）	キャラクタB（ライオン）	
#05	楽曲E	キャラクタB（ライオン）	キャラクタB（ライオン）	
#06	楽曲F	キャラクタB（ライオン）	キャラクタB（ライオン）	
#07	楽曲G	キャラクタB（ライオン）	キャラクタC（キリン）	
#08	楽曲H	キャラクタC（キリン）	キャラクタC（キリン）	
#09	楽曲I	キャラクタC（キリン）	キャラクタC（キリン）	
#10	楽曲J	キャラクタA、B（ハト、ライオン）	キャラクタA（ハト）	千石除雪（長い（例：2秒）） 楽曲表示：通常キャラ表示（アーカードロゴ（ゲーム取りされた注意喚起なし）
#11	楽曲K	キャラクタA、C（ハト、キリン）	キャラクタA（ハト）	
#12	楽曲L	キャラクタB、C（ライオン、キリン）	キャラクタB（ライオン）	
#13	楽曲M	キャラクタD（ペンギン）	キャラクタD（ペンギン）	
#14	楽曲N	全て（ハト、ライオン、キリン、ペンギン）	全て（ハト、ライオン、キリン、ペンギン）	

【楽曲リスト（おまかせ選択時の選択順序）】

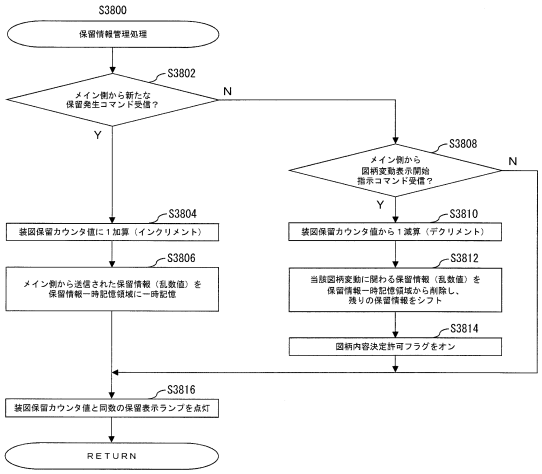
ナンバー	楽曲	初期選択	大当り終了後	備考
#00	おまかせ	キャラクタC（キリン）	キャラクタC（キリン）	
#10	楽曲J	キャラクタA、B（ハト、ライオン）	キャラクタA（ハト）	開放条件あり）楽曲A～C、D～F、G～I 選択条件未達成時は「？？？」表示
#03	楽曲C	キャラクタA（ハト）	キャラクタA（ハト）	開放条件あり）楽曲A～C、D～F、G～I 選択条件未達成時は「？？？」表示
#14	楽曲N	全て（ハト、ライオン、キリン、ペンギン）	全て（ハト、ライオン、キリン、ペンギン）	
#09	楽曲I	キャラクタC（キリン）	キャラクタC（キリン）	開放条件あり）楽曲A～C、D～F、G～I 選択条件未達成時は「？？？」表示
#01	楽曲A	キャラクタA（ハト）	キャラクタA（ハト）	
#11	楽曲K	キャラクタA、C（ハト、キリン）	キャラクタA（ハト）	開放条件あり）楽曲A～C、D～F、G～I 選択条件未達成時は「？？？」表示
#12	楽曲L	キャラクタB、C（ライオン、キリン）	キャラクタB（ライオン）	開放条件あり）楽曲A～C、D～F、G～I 選択条件未達成時は「？？？」表示
#05	楽曲E	キャラクタB（ライオン）	キャラクタB（ライオン）	
#06	楽曲F	キャラクタB（ライオン）	キャラクタB（ライオン）	

【図５３】



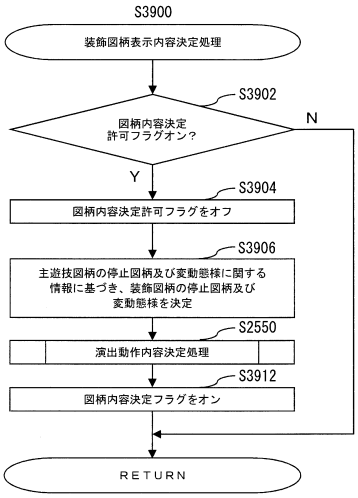
【図５４】

(図54)



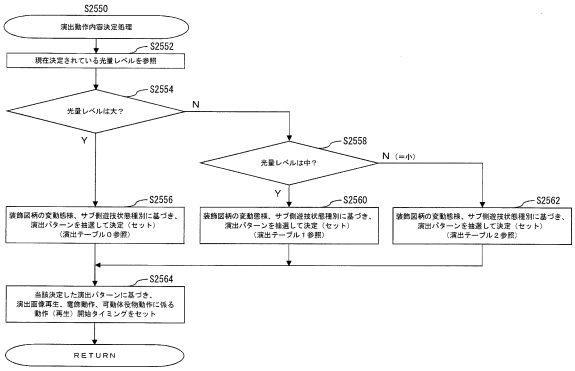
【図５５】

(図55)

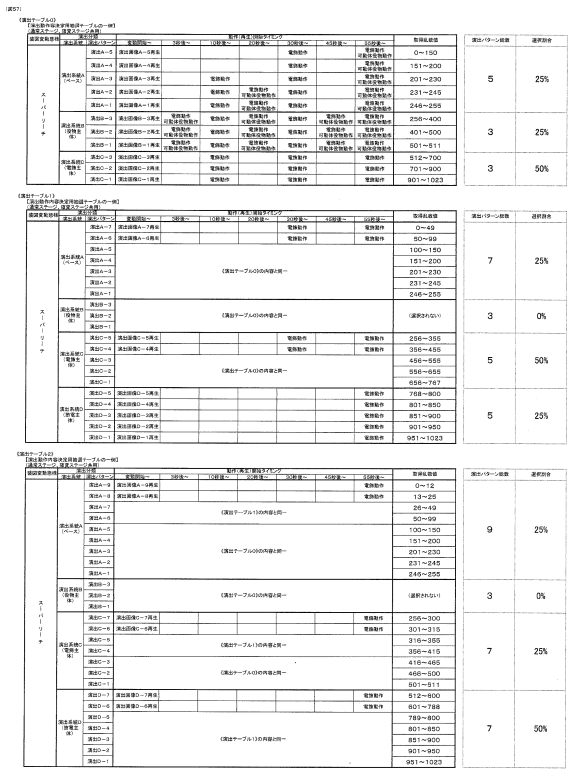


【図５６】

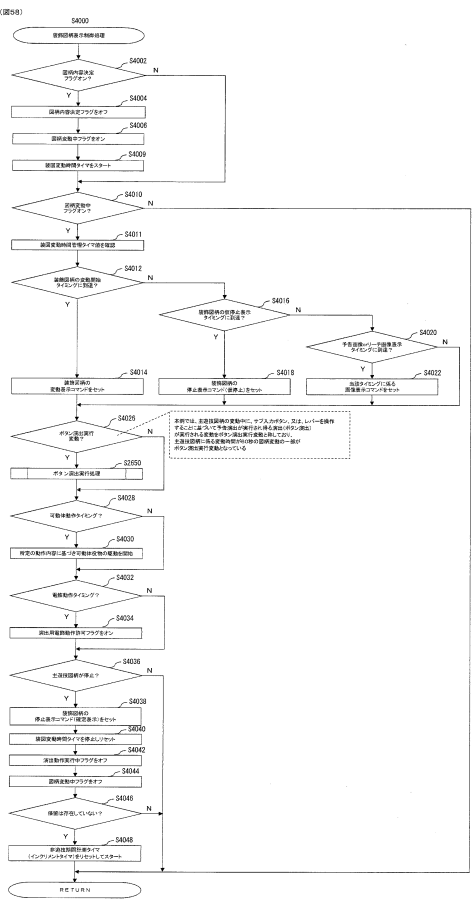
(図56)



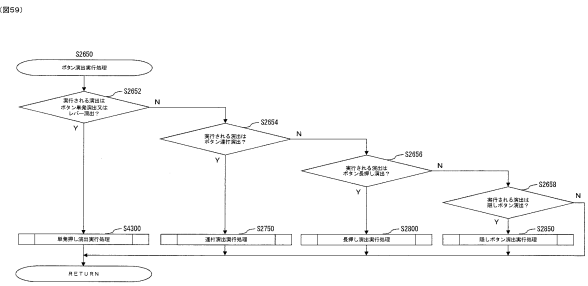
【図５７】



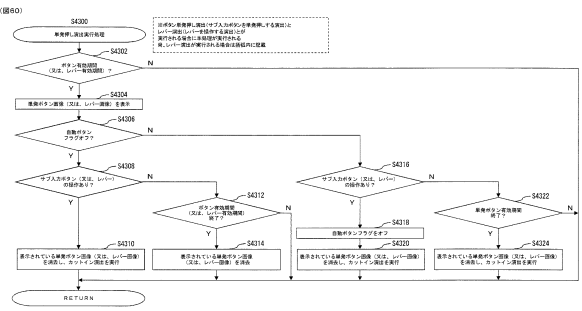
【図５８】



【図５９】

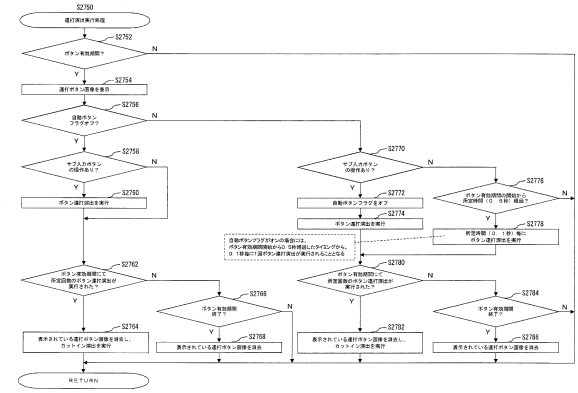


【図６０】



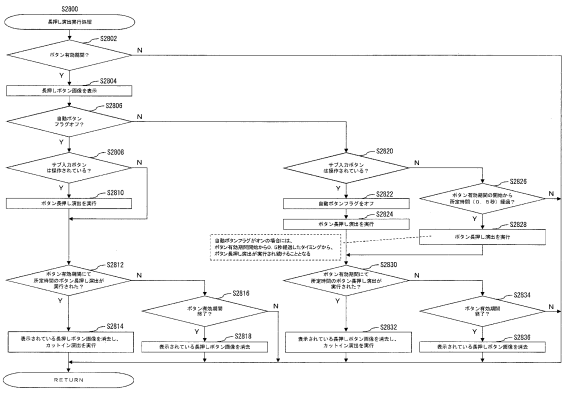
【図６１】

(図61)



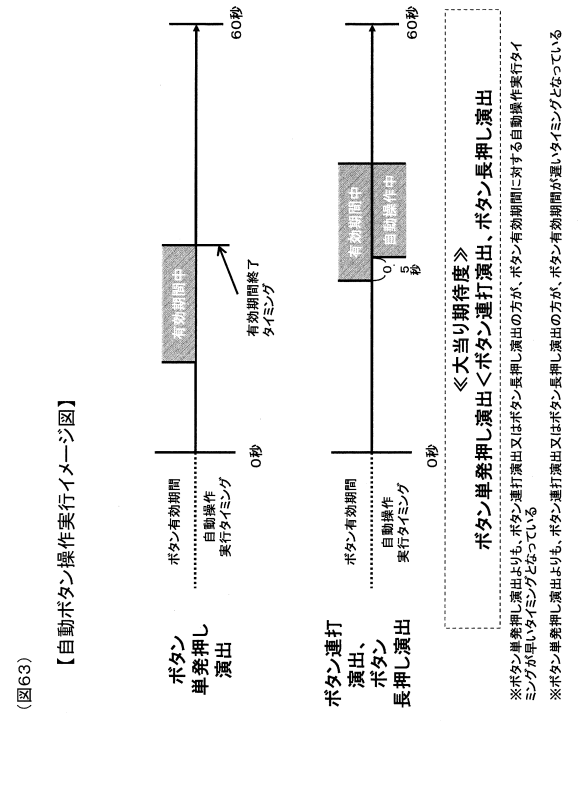
【図６２】

(図62)



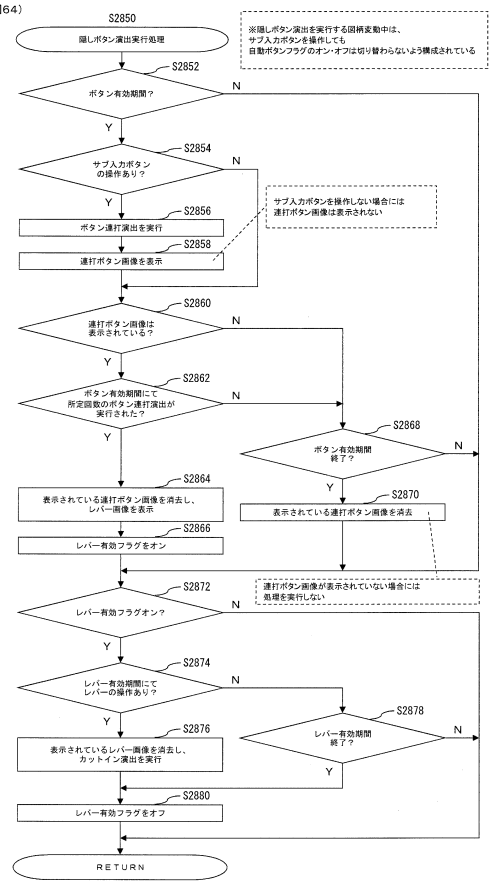
【図６３】

(図63)

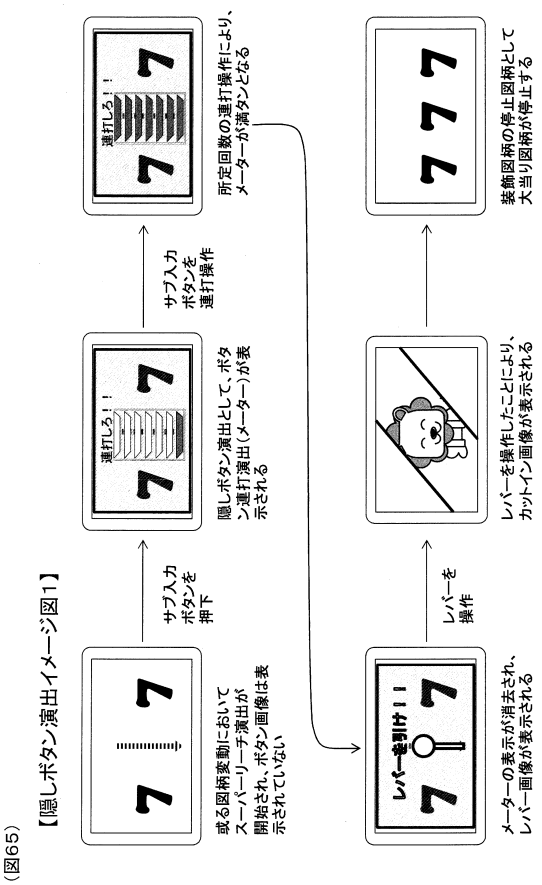


【図６４】

(図64)



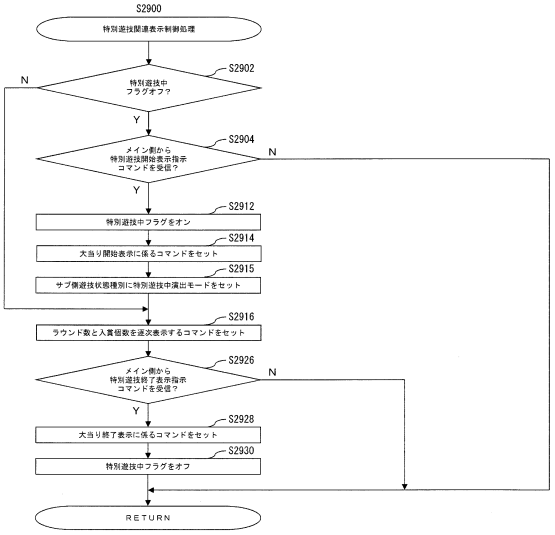
【図６５】



（図65）

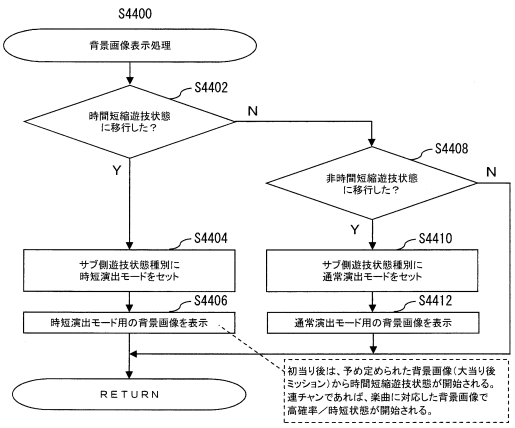
【図６６】

（図66）



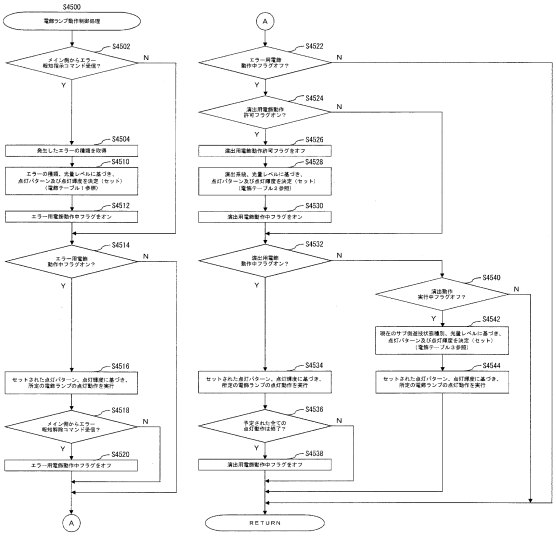
【図６７】

（図67）



【図６８】

（図68）



【図６９】

(図69)

(電飾テーブル1)
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例】

エラーの種類	光量レベル	点灯パターン	点灯輝度(5段階)	点灯パターン繰り返し回数
ドア開放エラー	光量大	点灯1秒→消灯1秒	輝度3	∞
	光量中	点灯1秒→消灯1秒	輝度2	
	光量小	点灯1秒→消灯3秒	輝度1	
受け皿満タンエラー	光量大	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度5	
	光量中	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度4	
	光量小	点灯0．5秒→消灯1秒	輝度3	
振動検知エラー	光量大	点灯0．2秒→消灯0．2秒	輝度7	
	光量中	点灯0．2秒→消灯0．2秒	輝度6	
	光量小	点灯0．2秒→消灯0．4秒	輝度5	
不正電波検知エラー（特定エラー）	光量大・中・小	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度10	

エラーの危険度
低
中
高
最高

(電飾テーブル2)
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例】

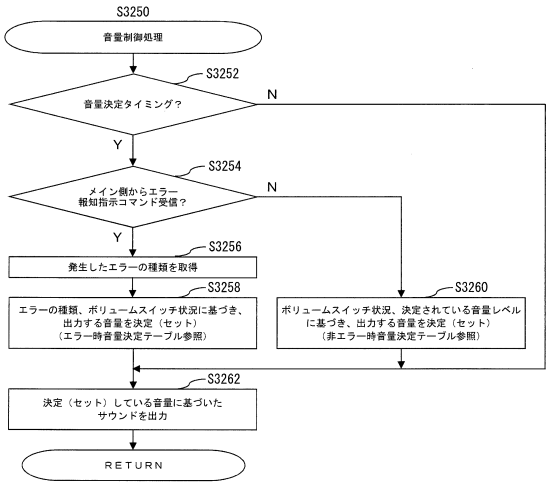
演出系統	光量レベル	点灯パターン	点灯輝度(10段階)	点灯パターン繰り返し回数
演出系統A（ベース）	光量大	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度10	20回
	光量中	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度7	20回
	光量小	点灯0．1秒→消灯0．2秒	輝度5	10回
演出系統B（役物主体）	光量大・中・小	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度10	30回
演出系統C（電飾主体）	光量大	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度10	20回
	光量中	点灯0．1秒→消灯0．1秒	輝度7	20回
	光量小	点灯0．1秒→消灯0．2秒	輝度3	10回
演出系統D（前電主体）	光量大	点灯0．2秒→消灯0．2秒	輝度7	10回
	光量中	点灯0．2秒→消灯0．2秒	輝度5	7回
	光量小	点灯0．2秒→消灯0．4秒	輝度1	3回

(電飾テーブル3)
【電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例】

サブ側遊技状態種別	光量レベル	点灯パターン	点灯輝度(10段階)	点灯パターン繰り返し回数
通常演出モード	光量大	（常時消灯）	—	—
	光量中			
	光量小			
時短演出モード	光量大	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度10	∞
	光量中	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度7	
	光量小	点灯0．5秒→消灯1秒	輝度5	
特別遊技中演出モード	光量大	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度10	∞
	光量中	点灯0．5秒→消灯0．5秒	輝度7	
	光量小	点灯0．5秒→消灯1秒	輝度1	
デモ画面モード	光量大	点灯5秒→消灯10秒	輝度10	∞
	光量中	点灯5秒→消灯10秒	輝度7	
	光量小	点灯5秒→消灯20秒	輝度1	

【図７０】

(図70)



【図７１】

(図71)

【非エラー時音量決定テーブル】

	音量レベル(5段階)	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5
ボリュームスイッチ	大	85	89	95	95	95
	中	85	89	95	95	95
	小	1	1	78	82	85

単位(dB)

※ボリュームスイッチが小、且つ、音量レベルがレベル1又はレベル2の場合には、
音量はdBに左右されることなく、最低ボリューム値である「1」で固定

※デモ画面モードの場合には、音量は「1」となる

【エラー時音量決定テーブル】

	エラー種別	ドア開放エラー	受け皿満タンエラー	振動検知エラー	不正電波検知エラー
ボリュームスイッチ	大	85	89	95	95
	中	85	89	92	95
	小	85	76	78	95

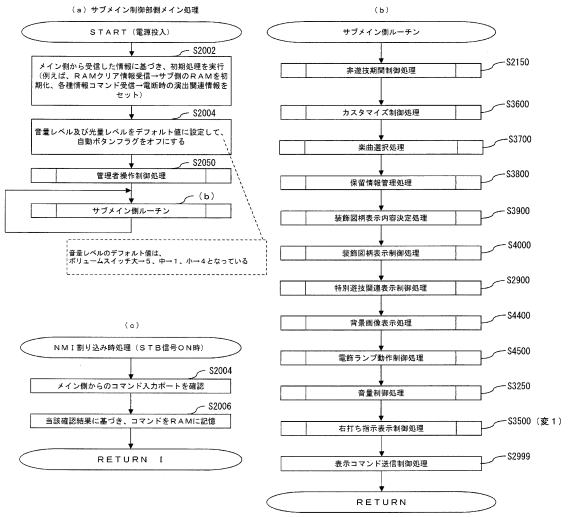
単位(dB)

※不正電波検知エラーは危険度の高いエラーであるため、
ボリュームスイッチに関係なく最大音量である95dBで固定されている

※エラー時の音量は、音量レベルに拘らず決定される

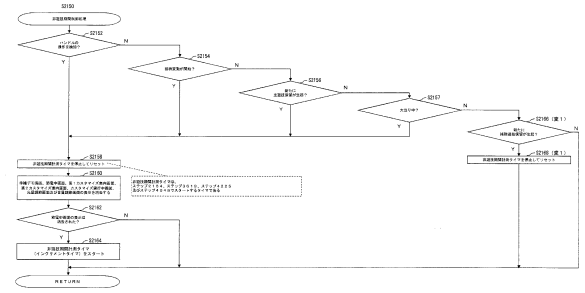
【図７２】

(図72)(変1)



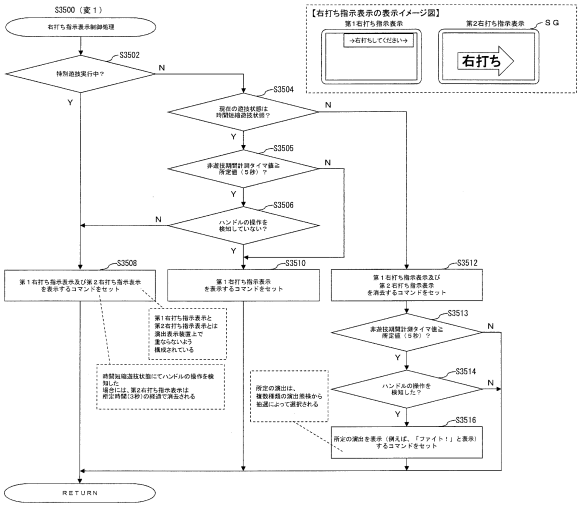
【図７３】

(図73)(変1)



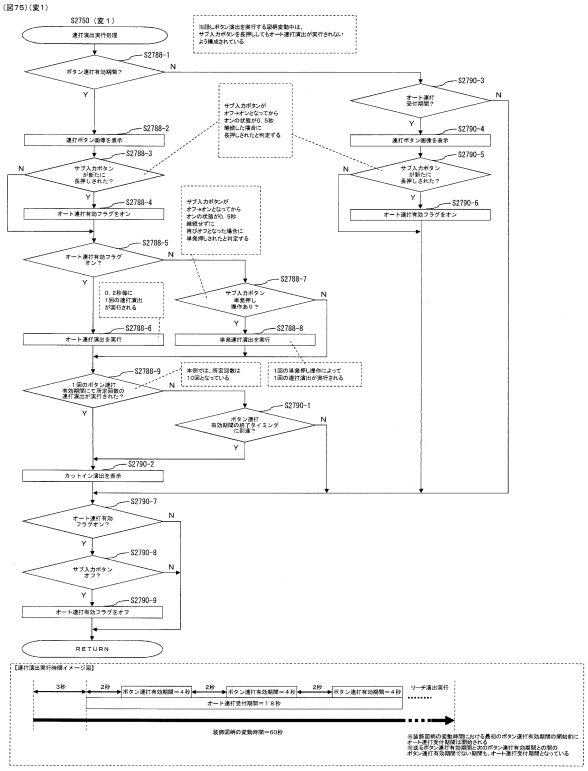
【図７４】

(図74)(変1)



【図７５】

(図75)(変1)



【図７６】

(図76)

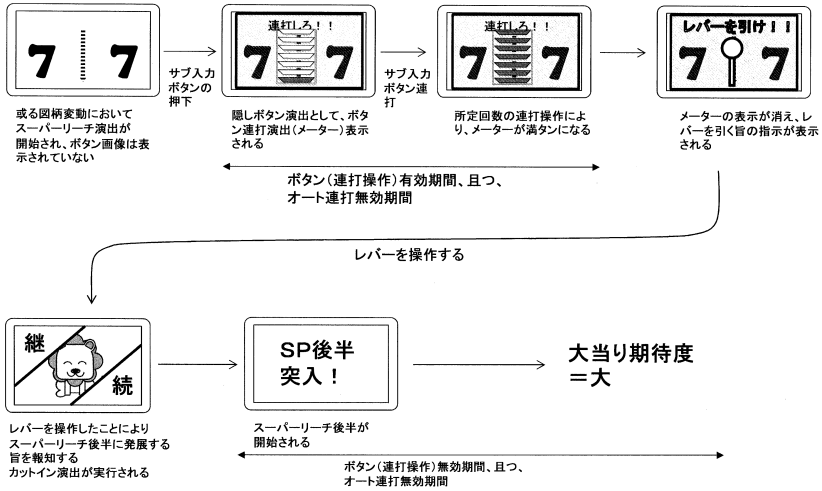
【表示プライオリティの一例】

	表示内容	備考
大↑優先度↓小	エラー表示	—
	右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
	節電中表示	図柄変動中は表示されない
	待機デモ画面	図柄変動中は表示されない
	楽曲選択画面表示	図柄変動中／図柄変動停止中のいずれでも表示される
	カスタマイズ実行中画面表示	図柄変動中は表示されない
	カスタマイズ案内画面表示（自動ボタン操作）	図柄変動中は表示されない
	音量・光量調節画面表示	図柄変動中は表示されない
	カスタマイズ案内画面表示（音量・光量）	図柄変動中は表示されない
	スペック帯表示	図柄変動中は表示されない
	信号機	—
	第２装飾図柄	—
	装飾図柄	—
	保留表示	—

【図７７】

（図77）

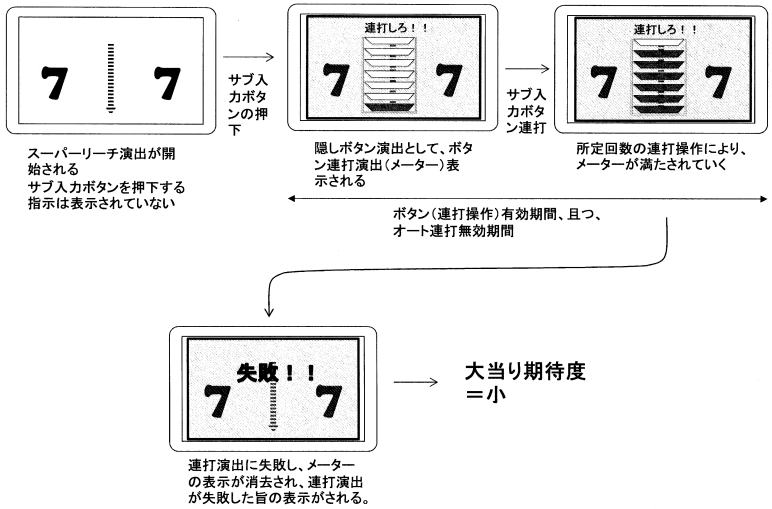
【隠しボタン演出イメージ図2】



【図７８】

（図78）

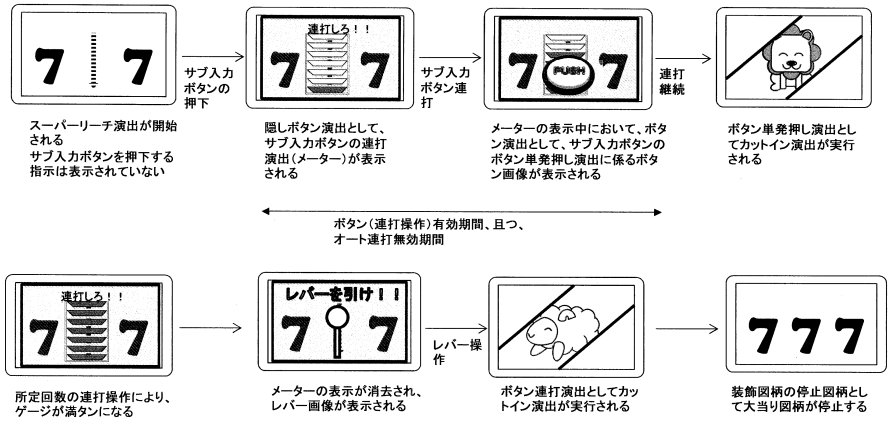
【隠しボタン演出イメージ図3】



【図７９】

（図79）

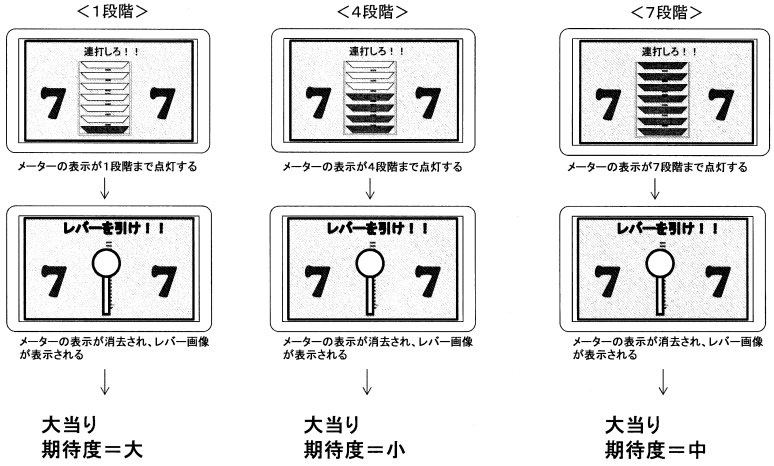
【隠しボタン演出イメージ図4】



【図８０】

（図80）

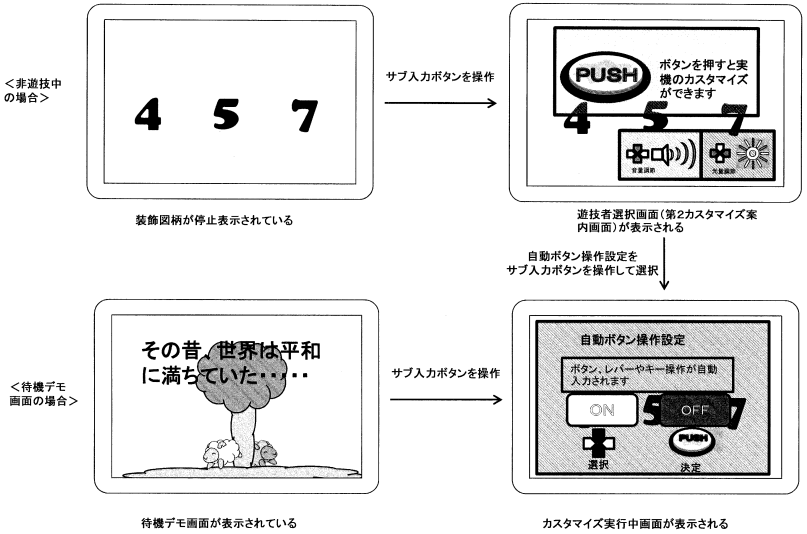
【隠しボタン演出イメージ図5】※ボタン有効期間にて所定回数以上連打操作した場合



【図81】

（図81）

【カスタマイズ案内画面イメージ図3】



【図82】

（図82）

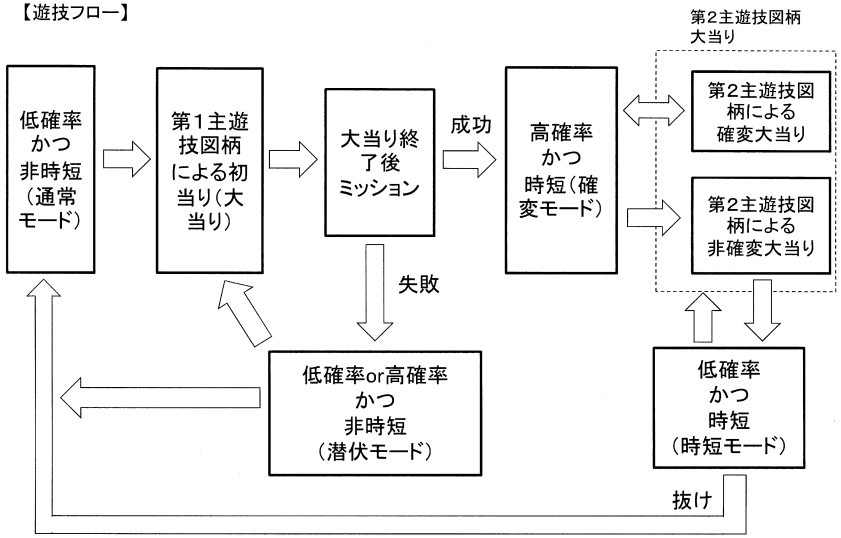
【オート連打演出の一例】

遊技の状態	演出の種類	ボタン連打有効期間	備考
非時間短縮遊技状態	非時短連打A	3秒	
	非時短連打B	3秒	
	非時短連打C	3秒	
	非時短連打D	7秒	成功した場合大当りが確定的
時間短縮遊技状態	時短連打A	3秒	
	時短連打B	3秒	成功した場合大当りが確定的
	時短連打C	7秒	成功した場合大当りが確定的
特別遊技中	特別遊技中連打A	7秒	成功した場合大当り終了後に確率変動遊技状態への移行が確定的
	特別遊技中連打B	10秒	成功した場合大当り終了後に確率変動遊技状態への移行が確定的

【図83】

（図83）

【遊技フロー】



【図84】

（図84）（第2）

（主遊技テーブル1）

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～1022	ハズレ
1023	当り（小当り）

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
非確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオフ）

乱数値	抽選結果
0～2	当り（大当り）
3～19	ハズレ
20～1023	当り（小当り）

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～9	当り（大当り）
10～1022	ハズレ
1023	当り（小当り）

<第2主遊技用当否抽選テーブル>
確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）

乱数値	抽選結果
0～9	当り（大当り）
10～19	ハズレ
20～1023	当り（小当り）

（主遊技テーブル2）

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～199	5A
200～1023	7A

※5A・5B・・・2R大当り、7A・・・8R大当り

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り（大当り時）

乱数値	停止図柄
0～1023	5B

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（ハズレ時）

乱数値	停止図柄
0～1023	F

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（小当り時）

乱数値	停止図柄
0～1023	AK

<第2主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
（小当り時）

乱数値	停止図柄
0～1023	BK

（主遊技テーブル3）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
大当り時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	A1	10（秒）
3～79	A2	30（秒）
80～1023	A3	60（秒）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
大当り時、限定演度種別なし時

乱数値	変動態様	変動時間
0～2	B1	10（秒）
3～79	B2	30（秒）
80～1023	B3	60（秒）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
大当り時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～255	A2	30（秒）
256～1023	A3	60（秒）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
大当り時、第2限定演度時

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	B1	10（秒）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオフ）

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	A1	10（秒）
900～999	A2	30（秒）
1000～1023	A3	60（秒）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、限定演度種別なし時

乱数値	変動態様	変動時間
0～899	B1	10（秒）
900～999	B2	30（秒）
1000～1023	B3	60（秒）

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～999	A0	1（秒）
1000～1023	A3	60（秒）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
ハズレ時、第2限定演度時

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	B02	0．5（秒）

小当り時の変動時間

<第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
小当り時

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	Ak	20（秒）

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
小当り時、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時・確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時

乱数値	変動態様	変動時間
0～299	Bkx	75（秒）
300～599	Bky	85（秒）
600～1023	Bkz	95（秒）

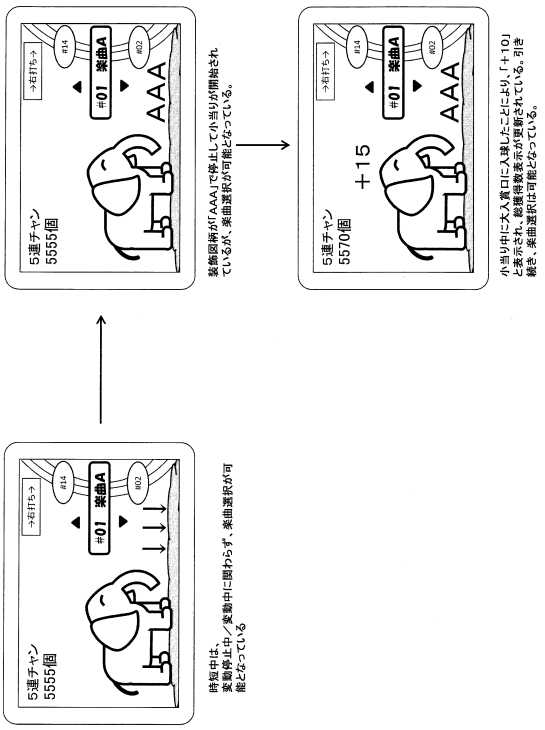
<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
小当り時、確率変動遊技時（＝主遊技確変フラグオン）且つ時間短縮遊技時（＝主遊技時短フラグオン）

乱数値	変動態様	変動時間
0～1023	Bk2	1（秒）

【図８５】

(図85)(第2)

【楽曲選択画面イメージ図4(時短中の小当り)】



【図８６】

(図86)(第3)

(主遊技テーブル1)
<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非遊技変動遊技時(=主遊技確変フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～2	当り(大当り)
3～1023	ハズレ

<第1主遊技用当否抽選テーブル>
非遊技変動遊技時(=主遊技時短フラグオン)

乱数値	抽選結果
0～19	当り(大当り)
20～1023	ハズレ

(主遊技テーブル2)
<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
当り(大当り時)

乱数値	停止図柄
0～499	5A
500～699	5B
700～1023	7A

※2A・3B・・・4R大当り、5A・5B・・8R大当り、7A・7B・・・10R大当り

<第1主遊技停止図柄決定用抽選テーブル>
(ハズレ時)

乱数値	停止図柄
0～1023	F

(主遊技テーブル3－1)
<第1主遊技変動時停止用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～2	A1	10(秒)
3～88	A2	30(秒)
89～1023	A3	60(秒)

<第1主遊技変動時停止用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～899	S2－b1	3(秒)
900～923	S2－b2	10(秒)
924～1023	S2－b3	60(秒)

(主遊技テーブル3－2)
<第1主遊技変動時停止用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～899	a1	10(秒)
900～999	a2	30(秒)
1000～1023	a3	60(秒)

<第1主遊技変動時停止用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～255	S5－a1	3(秒)
256～1023	S5－a2	60(秒)

<第2主遊技変動時停止用抽選テーブル>
当り時、時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～255	S5－B1	3(秒)
256～1023	S5－B2	60(秒)

<第2主遊技変動時停止用抽選テーブル>
ハズレ時、時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオン)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～999	S5－b1	3(秒)
1000～1023	S5－b2	60(秒)

<第2主遊技変動時停止用抽選テーブル>
当り時、非時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオフ)

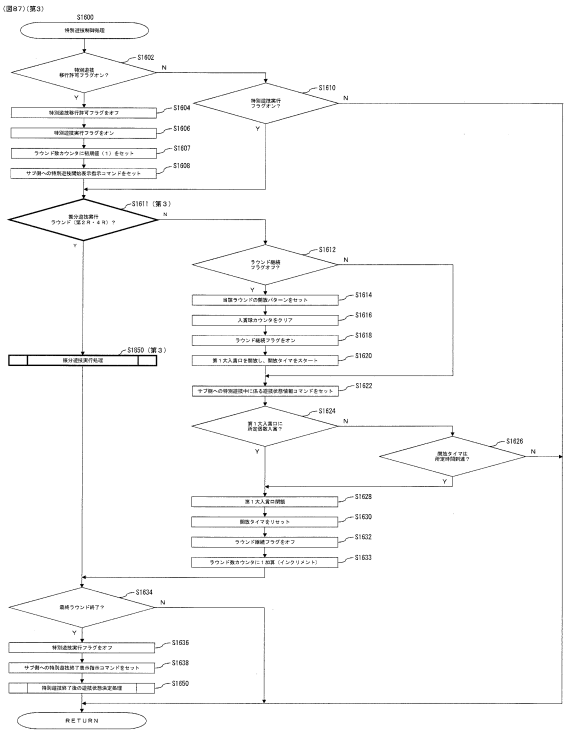
乱数値	変動図柄	変動時間
0～2	S2－B1	10(秒)
3～1023	S2－B2	60(秒)

<第2主遊技変動時停止用抽選テーブル>
ハズレ時、非時間短縮遊技時(=主遊技時短フラグオフ)

乱数値	変動図柄	変動時間
0～899	S2－b1	3(秒)
900～923	S2－b2	10(秒)
924～1023	S2－b3	60(秒)

【図８７】

(図87)(第3)

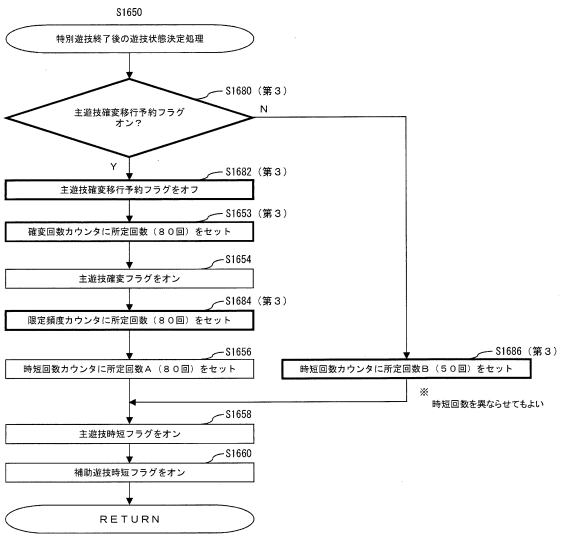


【図８８】

(図88)(第3)

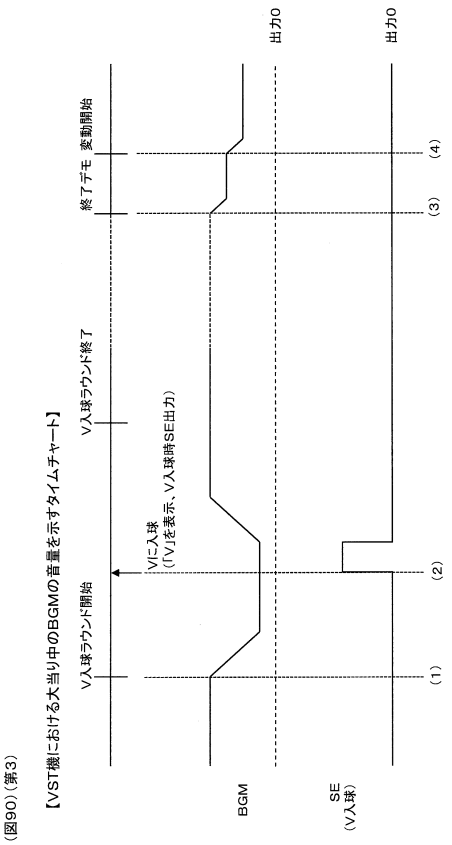
【図８９】

(図89)(第3)



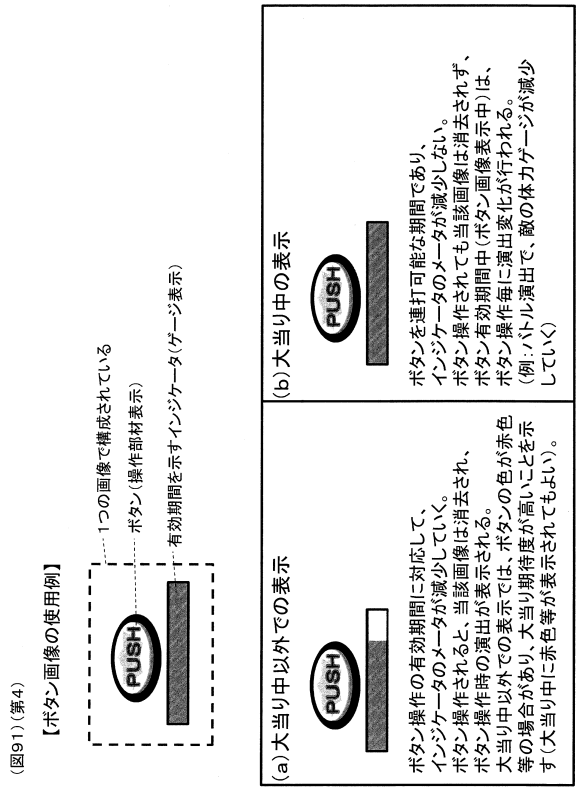
【図９０】

(図90)(第3)



【図９１】

(図91)(第4)



フロントページの続き

審査官　武田　知晋

(56)参考文献　特開２０１７－１０４３０２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１７１８７９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－０４９１８９（ＪＰ，Ａ）
特許第６１６７４２２（ＪＰ，Ｂ１）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２