(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7351584号
(P7351584)

(45)発行日　令和5年9月27日(2023.9.27)

(24)登録日　令和5年9月19日(2023.9.19)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　1　（全170頁）

(21)出願番号　特願2020-25548(P2020-25548)
(22)出願日　令和2年2月18日(2020.2.18)
(65)公開番号　特開2021-129653(P2021-129653A)
(43)公開日　令和3年9月9日(2021.9.9)
審査請求日　令和5年2月10日(2023.2.10)
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)復代理人　100206678
弁理士　谷口 誠
(74)代理人　100105315
弁理士　伊藤 温
(72)発明者　高倉 俊介
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 サミー株式会社内
(72)発明者　唐鎌 美緒
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 サミー株式
最終頁に続く

(54)【発明の名称】　ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項１】

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

遊技の進行に合わせて演出を表示する演出表示部と、

情報を出力可能な情報出力部と、

動作可能な演出用可動体と、

演出表示部への演出表示と情報出力部への情報出力を制御する副遊技部とを備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、

取得した乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段とを有し、

副遊技部は、

演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段を有し、

予告演出として、複数種類の特定予告と、少なくとも遊技機の製品タイトルに関する表示内容を表示するタイトル予告と、前記特定予告及び前記タイトル予告とは異なる所定の

予告演出とを有し、
　前記複数種類の特定予告のいずれかを演出表示部にて実行可能であり、
　遊技進行状況が変化する場合に前記タイトル予告を演出表示部にて実行可能であり、
　前記所定の予告演出を演出表示部にて実行可能であり、
　他の製品タイトルの遊技機でも同じ役割を担う前記特定予告として、第１所定演出の実行を示唆する第１特定予告と、第２所定演出の実行を示唆する第２特定予告を少なくとも有しており、
　前記第１特定予告と前記第２特定予告の所定要素は共通する要素である一方、前記第１特定予告と前記第２特定予告の特定要素は異なる要素となるよう構成されており、
前記第１所定演出は、ボタン画像が表示される演出であり、前記第１特定予告では、前記ボタン画像が表示される前に他の製品タイトルの遊技機でも同じ表示態様で表示される特定画像が表示されることでボタン操作が可能になることを示唆するように構成され、
　前記タイトル予告が表示されている状況において、演出表示部での前記所定の予告演出に対応する演出は遊技者に認識不可能となる一方、情報出力部での前記所定の予告演出に対応する情報は遊技者に認識可能となるよう構成され、
　識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、
　前記一演出期間内において前記演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、
　前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する前に、前記所定の演出動作の実行を示唆する示唆演出を実行可能に構成され、
　前記一演出期間内において前記示唆演出を複数回実行可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
　ぱちんこ遊技機に関する。
【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、音や光（映像を含む）による演出効果を高めるための演出出力装置を更に設けておき、遊技者が操作部材を操作することで様々な演出表示を行い、遊技の興趣性を更に高めるよう構成されたものも多数存在している。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１５－００９０７６号公報
特開２０１５－１６４５８７号公報
特開２０１５－２２３５２２号公報
特開２０１５－２３９８９３号公報
特開２０１４－１４０５９６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】
本態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
遊技の進行に合わせて演出を表示する演出表示部と、
情報を出力可能な情報出力部と、
動作可能な演出用可動体と、
演出表示部への演出表示と情報出力部への情報出力を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき乱数を取得する乱数取得手段と、
取得した乱数に基づく当否判定結果に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報の停止識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と
を有し、
副遊技部は、
演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段
を有し、
予告演出として、複数種類の特定予告と、少なくとも遊技機の製品タイトルに関する表示内容を表示するタイトル予告と、前記特定予告及び前記タイトル予告とは異なる所定の予告演出とを有し、
前記複数種類の特定予告のいずれかを演出表示部にて実行可能であり、
遊技進行状況が変化する場合に前記タイトル予告を演出表示部にて実行可能であり、
前記所定の予告演出を演出表示部にて実行可能であり、
他の製品タイトルの遊技機でも同じ役割を担う前記特定予告として、第１所定演出の実行を示唆する第１特定予告と、第２所定演出の実行を示唆する第２特定予告を少なくとも有しており、
前記第１特定予告と前記第２特定予告の所定要素は共通する要素である一方、前記第１特定予告と前記第２特定予告の特定要素は異なる要素となるよう構成されており、
前記第１所定演出は、ボタン画像が表示される演出であり、前記第１特定予告では、前記ボタン画像が表示される前に他の製品タイトルの遊技機でも同じ表示態様で表示される特定画像が表示されることでボタン操作が可能になることを示唆するように構成され、
前記タイトル予告が表示されている状況において、演出表示部での前記所定の予告演出に対応する演出は遊技者に認識不可能となる一方、情報出力部での前記所定の予告演出に対応する情報は遊技者に認識可能となるよう構成され、
識別情報の変動表示開始から停止表示までの期間を一演出期間とし、
前記一演出期間内において前記演出用可動体は所定の演出動作を実行可能であり、
前記演出用可動体が前記所定の演出動作を実行する前に、前記所定の演出動作の実行を示唆する示唆演出を実行可能に構成され、
前記一演出期間内において前記示唆演出を複数回実行可能に構成されている
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
＜付記＞
尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記しておくが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。
本別態様に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
操作可能な複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ、レバー）と
を備え、
主遊技部は、
始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、
取得した乱数に基づき当否判定を実行し、当該当否判定の結果に基づき識別情報の停止表示態様と識別情報の変動表示態様とを決定する遊技内容決定手段と、
遊技内容決定手段による決定に従い、識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
取得した乱数に基づく当否判定の結果が当選であって識別情報が停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、
副遊技部で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、
副遊技部は、
主遊技部から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段を備え、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御し、
識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、複数の操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、
遊技者による複数の操作部材のうちの所定の操作部材の操作がない場合にも予め定められた操作主体により操作部材を模した画像が操作される態様を表示することで、所定演出を実行可能とする擬似自動操作機能と
を有し、
擬似自動操作機能では、
遊技者による複数の操作部材のうちの所定の操作部材の操作がない場合には、操作主体により所定の操作部材を模した画像が操作される態様を表示することで、所定演出を実行可能とする一方、
遊技者による複数の操作部材のうちの特定の操作部材の操作がない場合には、操作主体が表示されず、操作主体により特定の操作部材を模した画像が操作される態様を表示することがない
ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。
【発明の効果】
【０００６】
本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、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の賞球払出ユニット斜視図である。
【図４】図４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットに係る作用図である。
【図５】図５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電気的全体構成図である。
【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、主制御基板側での第１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、主制御基板側での変動付加時間制御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定遊技終了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、変動態様依存変動付加時間決定テーブルの一例である。
【図３２】図３２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技制御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、主制御基板側での特別遊技作動条件判定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、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３６】図３６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３７】図３７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３８】図３８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３９】図３９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、外部端子送信内容決定テーブルの一例である。
【図４０】図４０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出制御基板側メイン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、払出制御基板側での異常検出時エラー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、払出制御基板側での払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４３】図４３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出異常検出時エラー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、払出制御基板側での球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。
【図４５】図４５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での払出モータ異常検出時エラー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、払出制御基板側での要払出停止異常検出時エラー制御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、払出制御基板側での賞球払出関連情報送受信処理（対主制御基板）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、払出制御基板側での賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）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、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。
【図５０】図５０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側での賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。
【図５１】図５１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、払出制御基板側でのモータエラー時処理のフローチャートである。
【図５２】図５２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、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５３】図５３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５５】図５５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５７】図５７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５８】図５８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ画面イメージ図である。

【図５９】図５９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、発生頻度毎の発生確率を示す図である。
【図６０】図６０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、変動中カスタマイズのイメージ図である。
【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保留情報管理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、サブメイン制御部側での第１主遊技先読み判定処理のフローチャートである。
【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先読み保留内容決定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、保留変化シナリオ決定テーブルの一例である。
【図６６】図６６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、保留変化演出決定テーブルの一例である。
【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装飾図柄表示内容決定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変動付加演出内容決定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演出内容決定処理のフローチャートである。
【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装飾図柄表示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変動付加演出実行イメージ図１である。
【図７２】図７２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変動付加演出実行イメージ図２である。
【図７３】図７３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変動付加演出実行イメージ図３である。
【図７４】図７４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変動付加演出実行イメージ図４である。
【図７５】図７５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変化演出実行処理のフローチャートである。
【図７６】図７６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変化演出実行イメージ図である。
【図７７】図７７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７８】図７８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告が表示される際の遊技遷移イメージ図１である。
【図７９】図７９は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告が表示される際の遊技遷移イメージ図２である。
【図８０】図８０は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告の使用パターン例１のイメージ図である。
【図８１】図８１は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告の使用パターン例２のイメージ図である。
【図８２】図８２は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告の使用パターン例３のイメージ図である。
【図８３】図８３は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告の使用パターン例４のイメージ図である。

【図８４】図８４は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、アイキャッチ予告の使用パターン例５のイメージ図である。
【図８５】図８５は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、キツネ予告の一覧である。
【図８６】図８６は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、白キツネが化体したイメージ図である。
【図８７】図８７は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、画像変化予告の遷移イメージ図１である。
【図８８】図８８は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、画像変化予告の遷移イメージ図２である。
【図８９】図８９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、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９０】図９０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、主制御基板側での変動付加時間事前判定処理のフローチャートである。
【図９１】図９１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保留情報管理処理のフローチャートである。
【図９２】図９２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変動付加時間先読み判定処理のフローチャートである。
【図９３】図９３は、第２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９４】図９４は、第２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先読み設定示唆保留演出実行抽選処理のフローチャートである。
【図９５】図９５は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定３における先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。
【図９６】図９６は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定２における先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。
【図９７】図９７は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定１における先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。
【図９８】図９８は、第２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内容決定処理のフローチャートである。
【図９９】図９９は、第２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１００】図１００は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定３における当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。
【図１０１】図１０１は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定２における当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。
【図１０２】図１０２は、第２実施形態に係るぱちんこ遊技機における、設定１における当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。
【図１０３】図１０３は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、スーパーリーチ中に発生し得る予告演出のイメージ図１である。
【図１０４】図１０４は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、スーパーリーチ中に発生し得る予告演出のイメージ図２である。
【図１０５】図１０５は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、緑キツネ予告のイメージ図である。
【図１０６】図１０６は、第３実施形態に係るぱちんこ遊技機における、リアル大当り期待度を算出するために用いられる変動パターン及びキーポイント予告の選択率を示すテーブルの一例である。
【図１０７】図１０７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の表示態様の一例である。
【図１０８】図１０８は、第４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

予告の一種であるオートボタン機能の一例である。
【図１０９】図１０９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１０】図１１０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１１】図１１１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１２】図１１２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１３】図１１３は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１４】図１１４は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告の一例である。
【図１１５】図１１５は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１１６】図１１６は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１１７】図１１７は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１１８】図１１８は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１１９】図１１９は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１２０】図１２０は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、役物可動示唆キャラクタ予告の一例である。
【図１２１】図１２１は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告の設定方法の一例である。
【図１２２】図１２２は、第４実施形態に係るぱちんこ遊技機における、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告の設定方法の一例である。
【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。また、「主変動表示態様」とは、主遊技テーブル３等を参照して決定される主遊技図柄に関する変動態様であり、本例においてはステップ１４１２の処理にて決定される変動態様となっている。また、「変動付加表示態様」とは、変動付加時間とも称することがあり、本例においてはステップ１７００の処理にて決定される変動付加時間となっている。また、「主変動表示態様の終了時」とは、主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間がすべて経過したタイミングであり、例えば、主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間が６０秒である場合には、図柄変動開始時から６０秒経過した時点となっている。「主変動表示態様の終了時」に変動付加時間を付加する場合には、例えば、主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間が６０秒である場合には、図柄変動開始時から６０秒経過した時点から変動付加時間が開始されることとなる。また、「主変動表示態様の終了時よりも前」とは、主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間がすべて経過する前のタイミングであり、例えば、主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間が６０秒である場合には、図柄変動開始時から６０秒経過するよりも前のタイミングである。「主変動表示態様の終了時よりも前」に変動付加時間を付加する場合には、例えば、主遊技テーブル３にて決定された変動時間が６０秒である場合には、図柄変動開始時に変動付加時間が開始してもよいし、図柄変動開始から２０秒後に変動付加時間が開始してもよい。

【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（扉ユニットＤ１８、ガラス扉Ｄ１８と称することがある）、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、上球皿Ｄ２０と下球皿Ｄ２２の間にはスピーカ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】

次に、遊技盤は、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が形成されている。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、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及びアウト口Ｄ３６が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００１４】

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。

【００１５】

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通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００１６】

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とが重なるように配置されており、第１主遊技始動口Ａ１０の存在により、第２主遊技始動口Ｂ１０の上部が塞がれている。また、遊技領域Ｄ３０を流下する遊技球が、右側と左側とのどちらからでも第１主遊技始動口Ａ１０及び第２主遊技始動口Ｂ１０に誘導され得るよう構成されている。

【００１７】

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とが重なるように配置されているが、これには限定されず、第１主遊技始動口Ａ１０と第２主遊技始動口Ｂ１０とが離隔して配置されるよう構成してもよい。また、第２主遊技始動口として、第２主遊技始動口Ａと第２主遊技始動口Ｂとの２つを設けて、第２主遊技始動口Ａには遊技領域Ｄ３０左側を流下する遊技球が入球し易く遊技領域Ｄ３０右側を流下する遊技球が入球し難いよう構成し、第２主遊技始動口Ｂには遊技領域Ｄ３０左側を流下する遊技球が入球し難く遊技領域Ｄ３０右側を流下する遊技球が入球し易いよう構成してもよい。また、第１主遊技始動口と第２主遊技始動口とを横に並べて配置し、流下してくる遊技球を左右方向に交互に振り分ける振分部材によって第１主遊技始動口と第２主遊技始動口とに交互に入球するよう構成してもよい。

【００１８】

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。

【００１９】

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。補助遊技始動口Ｈ１０の配置は本例のものには限定されず、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に誘導され易くなるよう配置してもよいし、補助遊技始動口Ｈ１０を２つ設けて、遊技領域Ｄ３０の左側（遊技領域中央を基準）を流下すると、遊技領域Ｄ３０の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球とのいずれもが、補助遊技始動口Ｈ１０に誘導され易くなるよう構成してもよい。

【００２０】

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。

【００２１】
　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。

【００２２】
　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。

【００２３】
　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｝。

【００２４】

尚、第１主遊技図柄（第２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（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）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、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第１装飾図柄（第２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、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【００２５】

次に、演出表示装置ＳＧは、第１主遊技図柄・第２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、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、実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆可能な当該変動示唆表示部ＳＧ１４と、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、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、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。

【００２６】

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。

【００２７】

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。

【００２８】

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、を有するよう構成してもよい。十字キーＳＢ‐２は、副制御基板Ｓと電気的に接続された、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、予告演出の選択肢を選択可能、予告をカスタマイズ可能に構成される。また、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、十字キーＳＢ‐２には限定されず、副制御基板Ｓと電気的に接続された、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、等を有するよう構成してもよい。

【００２９】

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へ払い出す賞球払出ユニットＫＥ１０等を備える賞球払出装置（セット基盤）ＫＥと、賞球払出ユニット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供給ユニット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。

【００３０】

次に、図３及び図４を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の賞球払出ユニットＫＥ１０の構造と遊技球の払出を行う動作原理を説明することとする。まず、図３上段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、払出の際に駆動される払出モータ（ステッピングモータと称することがある）ＫＥ１０ｍを有している。そして、図３下段に示されるように、賞球払出ユニットＫＥ１０は、ステッピングモータＫＥ１０ｍと連結したスプロケットＫＥ１０ｐを有している。このような構造の賞球払出ユニットＫＥ１０は、下記の原理に従い動作する。まず、遊技領域内の入賞口に遊技球が入球すると、入賞信号が主制御基板Ｍに送られ主制御基板Ｍは払出個数を決定し、賞球払出制御基板ＫＨへ賞球の信号を送信する。或いは、カードユニットＲ等の遊技球貸出装置から賞球払出制御基板ＫＨへ球貸しの要求がなされる。これを受けて賞球払出制御基板ＫＨは賞球払出ユニットＫＥ１０を作動させ、賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍが遊技球の払出を実行する。図４に示されるように、ステッピングモータＫＥ１０ｍが回転することにより、スプロケットＫＥ１０ｐ（第１スプロケットＫＥ１０ｐ１、第２スプロケットＫＥ１０ｐ２及び回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３が一体となっている部材）が回転し、遊技球が１球ずつ払い出される。また、払い出された遊技球は、賞球払出ユニットＫＥ１０の下流に連続して設けられた払出カウントセンサＫＥ１０ｓにより検知される。尚、断面Ｃ‐Ｃについては、図示されるように、遊技球の流路に沿った（流路が見えやすい）断面を図示していることを補足しておく。

【００３１】

また、図３下段は、ロータ位置確認センサ（払出モータ位置センサ）ＫＥ１０ｍｓと回転体（スプロケット）ＫＥ１０ｐとを模式的に示した図である（一例）。ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓは、一対の測定部を有しており、測定部間の物体を光の投受光により検出するフォトセンサである。ここで、一対の測定部は、光を投光する投光部と、投光部からの光を受光する受光部であり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３を挟んで配置されている。ここで、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３は、円周に沿って６個の凹部が形成されており、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在しているときにはオフとなり、回転確認用部材ＫＥ１０ｐ３がこれら投光部と受光部との間に介在していないときにはオン（図３下段の状態）となる。

【００３２】

次に、図５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おり、上述した各制御基板により制御され、或

いは制御基板に入力される各種の機器・装置が遊技機の適宜箇所に設けられている。

【００３３】

なお、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。

【００３４】

ここで、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。

【００３５】

まず、主制御基板Ｍは、各第１主遊技関連電気部材の電気部材、各第２主遊技関連電気部材の電気部材、各第１・第２共用主遊技部材の電気部材、各補助遊技関連電気部材の電気部材等の遊技の進行に必須となる電気部材（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。なお、各主遊技関連電気部材、補助遊技関連電気部材の電気部材については後述する。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。

【００３６】

また、本実施形態では、図５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ＳＭとは、主制御基板Ｍからサブメイン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。

【００３７】

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と発射装置（ハンドルユニットＨＵ１００・球発射ユニットＢＵ１００等）を制御する発射制御基板Ｄ４０とに接続されている。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。

【００３８】

次に、副制御基板Ｓは、装飾図柄や予告演出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、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及び十字キーＳＢ‐２と、接続されている。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（装飾）ランプＤ２６の点灯制御、演出表示装置ＳＧ上で表示する表示内容の決定制御、並びにサブ入力ボタンＳＢ、十字キーＳＢ‐２の操作に基づく演出の表示制御が行われ、サブサブ制御部ＳＳにより、演出表示装置ＳＧ上の表示制御が行わ

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。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。

【００３９】

次に、遊技関連電気部材について説明する。同図に示すように、本実施形態に係る遊技機においては、遊技関連電気部材として、第１主遊技側の遊技関連電気部材である第１主遊技関連電気部材Ａと、第２主遊技側の遊技関連電気部材である第２主遊技関連電気部材Ｂと、第１主遊技側と第２主遊技側との共用の遊技関連電気部材である第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃと、補助遊技側の遊技関連電気部材である補助遊技関連電気部材Ｈと、を有している。主制御基板Ｍは、これらの第１主遊技関連電気部材Ａと、第２主遊技関連電気部材Ｂと、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃと、補助遊技関連電気部材Ｈとに電気的に接続されている。主制御基板Ｍは、第１主遊技関連電気部材Ａや第２主遊技関連電気部材Ｂや第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃや補助遊技関連電気部材Ｈに制御信号や駆動信号などの各種の信号を出力したり、第１主遊技関連電気部材Ａや第２主遊技関連電気部材Ｂや第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃや補助遊技関連電気部材Ｈから出力されたセンサ信号などを各種の信号が主制御基板Ｍに入力されたりする。以下、これらの遊技関連電気部材を順番に説明する。

【００４０】

まず、第１主遊技関連電気部材Ａとは、第１主遊技に関連する電気部材である。例えば、第１主遊技関連電気部材Ａの電気部材として、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や、第１主遊技始動口Ａ１０への入球を検出可能な第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０に制御信号を出力する。また、第１主遊技始動口入球検出装置Ａ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【００４１】

次に、第２主遊技関連電気部材Ｂとは、第２主遊技に関連する電気部材である。例えば、第２主遊技関連電気部材Ｂの電気部材として、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や、第２主遊技始動口Ｂ１０への入球を検出可能な第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０に制御信号を出力する。また、第２主遊技始動口入球検出装置Ｂ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【００４２】

次に、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとは、第１主遊技と第２主遊技とのいずれにも関連する電気部材である。例えば、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとして、第１大入賞口Ｃ１０の第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３（図示せず）や、第２大入賞口Ｃ２０の第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３（図示せず）などがある。また、第１・第２主遊技共用関連電気部材Ｃとして、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る第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓや、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る第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓもある。主制御基板Ｍは、第１大入賞口電動役物ソレノイドＣ１３や第２大入賞口電動役物ソレノイドＣ２３に駆動信号を出力する。また、第１大入賞口入賞検出装置Ｃ１１ｓや第２大入賞口入賞検出装置Ｃ２１ｓから出力されたセンサ信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【００４３】

次に、補助遊技関連電気部材Ｈとは、補助遊技に関連する電気部材である。例えば、補助遊技関連電気部材Ｈとして、第２主遊技始動口Ｂ１０に設けられた第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを駆動するソレノイド（図示せず）や、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や、補助遊技始動口Ｈ１０への入球を検出可能な補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓなどがある。主制御基板Ｍは、第２主遊技始動口電動役物Ｂ１１ｄを駆動するソレノイドに駆動信号を出力したり、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０に制御信号を出力したりする。また、補助遊技始動口入球検出装置Ｈ１１ｓから出力された検出信号は、主制御基板Ｍに入力される。

【００４４】

尚、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０の電気部材、第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０の電気部材及び補助遊技図柄表示装置Ｈ２０の電気部材は、主制御基板Ｍと情報伝達可能に接続されている。また、演出表示装置ＳＧを構成する電気部材はサブメイン制御部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、演出表示装置ＳＧは、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制御基板を介して、別の遊技周辺機器を制御するように構成してもよい。

【００４５】

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のＣＰＵＭＣ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）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、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の（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の（ｂ）が実行されることとなる｝、ステップ１０１８の処理に移行する。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。

【００４６】

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１３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異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。

【００４７】

なお、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。

【００４８】

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、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、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、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、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、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、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、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、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、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。

【００４９】

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（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（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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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、第２主遊技始動口電動役物開放タイマ、特別遊技用タイマ、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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、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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

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。

【００６６】

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。リセットＩＣからの電断信号が主制御基板Ｍの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。なお、電断を電源断と称することがあり、電断処理を電源断処理、電源断時処理、電断時処理、と称することがある。

【００６７】

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。

【００６８】

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。

【００６９】

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。ここで、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。

【００７０】

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２３５０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣ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。

【００７１】

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。

【００７２】

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。

【００７３】

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２２０８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。

【００７４】

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。ステップ２２１２でＹｅｓの場合、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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

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。

【００７８】

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。

【００７９】

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２３５０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２３５０の処理）に移行する。

【００８０】

次に、図１６は、図１３におけるステップ２３５０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２３５２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２３５２でＹｅｓの場合、ステップ２３５４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２３５４でＹｅｓの場合、ステップ２３５５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２３５５でＹｅｓの場合、ステップ２３５６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２３５８で、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２３６０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２３７０に移行する。

【００８１】

他方、ステップ２３５５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２３６１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２３７０に移行する。尚、ステップ２３５４でＮｏの場合にも、ステップ２３７０に移行する。

【００８２】

他方、ステップ２３５２でＮｏの場合、ステップ２３６２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２３６２でＹｅｓの場合、ステップ２３６４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２３６８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２３７０に移行する。他方、ステップ２３６２でＮｏの場合にもステップ２３７０に移行する。

【００８３】

次に、ステップ２３７０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２３７０でＹｅｓの場合、ステップ２３７２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２３７０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ２４００の処理）に移行する。

【００８４】

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（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と称することがある）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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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に１を加算（インクリメント）し、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【００８８】

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、次の処理（ステップ２５２０の処理）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、次の処理（ステップ２５２０の処理）に移行する。

【００８９】

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。

【００９０】

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Ｄ３６ｓ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Ｄ３６ｓが入力を検知するとアウト口Ｄ３６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２６２０の処理に移行する。

【００９１】

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Ｄ３６ｓ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Ｄ３６ｓ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Ｄ３６ｓ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。

【００９２】
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Ｄ３６ｓ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Ｄ３６ｓが入力を検知している場合に、アウト口Ｄ３６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。
【００９３】
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、３）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。
【００９４】
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、３）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。
【００９５】
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、１３）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。
【００９６】
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、賞球数カウンタのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、１０）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。
【００９７】
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。

【００９８】

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。

【００９９】

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。

【０１００】

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

次に、図２３は、図４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）でないか否かを判定する。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、本実施形態では、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、当該取得した第１主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３１０で、主制御基

板ＭのＣＰＵＭＣは、特別遊技実行フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３１０でＹｅｓの場合、ステップ１３１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。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、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３１６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留の当否結果及び停止図柄情報の事前判定結果に係るコマンドを、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１３１８に移行する。

【０１０８】

次に、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図２７及び図２８の主遊技テーブル３参照）、ステップ１３２０に移行する。尚、本実施形態においては、１つの変動態様グループには複数種類の変動態様（変動時間）が含まれ得るよう構成されている。尚、ステップ１３１０又はステップ１３１２でＮｏの場合にも、ステップ１３２０に移行する。次に、ステップ１３２０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留発生に係るコマンド（第１主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）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１３２２に移行する。尚、本実施形態のように図柄情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成した場合、副制御基板Ｓ側で実行する演出として大当りを示唆する演出を実行してもよく、そのような構成とした場合には、当該大当りとなる主遊技図柄の停止図柄を遊技者に報知し得る構成とすることが望ましい（主遊技図柄の停止図柄が大当りとなる場合にのみ停止図柄を報知する）。また、ステップ１３０２又はステップ１３０４でＮｏの場合にも、ステップ１３２２に移行する。尚、ステップ１３０８にて第１主遊技内容決定乱数を一時記憶しているが、第１主遊技内容決定乱数に関する処理を詳述すると、（１）第１主遊技始動口Ａ１０への入球を契機として、第１主遊技内容決定乱数を取得し、当該乱数をレジスタに記憶する。（２）レジスタに記憶された第１主遊技内容決定乱数を主制御基板ＭのＲＡＭに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第１主遊技内容決定乱数に基づいて、主遊技図柄の変動開始前にて先読み抽選を実行する。（３）主遊技図柄の変動開始時に、主制御基板ＭのＲＡＭに記憶された第１主遊技内容決定乱数をレジスタに記憶すると共に、レジスタに記憶されている第１主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行する（主制御基板ＭのＲＡＭに記憶された第１主遊技内容決定乱数に基づいて当否判定を実行してもよい）。尚、第２主遊技側においても先読み抽選を実行し得るよう構成した場合には、第２主遊技内容決定乱数についても同様の処理を実行するよう構成してもよい。

【０１０９】

このように、本実施形態においては、主遊技内容決定乱数（第１主遊技内容決定乱数又は第２主遊技内容決定乱数）取得時（又は保留発生時）に変動態様乱数区切り情報、変動態様グループを判定するよう構成されている。

【０１１０】

尚、保留が生起したタイミングにて、副制御基板Ｓ側へ主遊技内容決定乱数情報、当否乱数区切り情報、変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ情報を送信するよう構成してもよいが、更に、副制御基板Ｓ側に送信する情報はこれには限定されず、主遊技図柄の停止図柄に係る情報、大当りとなる主遊技図柄の利益態様に係る情報（停止予定の主遊技図柄に係る特別遊技のラウンド数、等）、保留入賞直後の保留数（第１主遊技側又は第２主遊技側の入賞した側の保留数のみでも、第１主遊技側と第２主遊技側との両方の保留数でもよい）に係る情報、等を送信し得るよう構成してもよい｛当否乱数区切り情報とは、第１主遊技側（第２主遊技側）における夫々の遊技状態と、乱数値（又は乱数値範囲）

と、当否抽選結果と、を紐づけてグループ分けした乱数区切り情報の一つであり、例えば、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であってもハズレ、確率変動遊技状態であっても非確率変動遊技状態であっても当り、確率変動遊技状態であれば当りであるが非確率変動遊技状態であればハズレ、等のグループ分けを挙げることができる｝。

【０１１１】

次に、ステップ１３２２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１３２２でＹｅｓの場合、ステップ１３２４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）でないか否かを判定する。ステップ１３２４でＹｅｓの場合、ステップ１３２６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。なお、本実施例では、第２主遊技内容決定乱数として、第１主遊技図柄決定手段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主遊技内容決定乱数の各乱数の取得範囲と第２主遊技内容決定乱数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１３２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該取得した第２主遊技内容決定乱数を一時記憶（保留）する。次に、ステップ１３３０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１３３０でＹｅｓの場合、ステップ１３３４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留情報（当否抽選乱数及び図柄決定乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る当否結果及び停止図柄を事前判定する。次に、ステップ１３３６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留の当否結果及び停止図柄情報の事前判定結果に係るコマンドを、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１３３８に移行する。

【０１１２】

尚、ステップ１３３０でＮｏの場合、ステップ１３３２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１３３２でＹｅｓの場合には、ステップ１３４０に移行し、ステップ１３３２でＮｏの場合、ステップ１３３４に移行する。

【０１１３】

次に、ステップ１３３８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、保留情報（変動態様決定用乱数）に基づき、当該記憶した保留に係る変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ（非時短変動態様グループ及び時短変動態様グループ）を事前判定し（変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループに関しては、図２７及び図２８の主遊技テーブル３を参照）、ステップ１３４０に移行する。次に、ステップ１３４０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留発生に係るコマンド（第２主遊技内容決定乱数の保留発生コマンド、変動態様乱数区切り情報に係るコマンド等）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。また、ステップ１３２２又はステップ１３２４でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１４００の処理）に移行する。

【０１１４】

尚、ステップ１３０８及びステップ１３２８で、第１主遊技内容決定乱数の記憶及び第２主遊技内容決定乱数の記憶を実行しているが、主制御基板のＲＡＭの記憶領域に、主遊技内容決定乱数を記憶する場合には、専用の記憶領域を確保し、主遊技内容決定乱数に係る情報を記憶しているバイト内には当該「主遊技内容決定乱数」に係る情報のみを記憶する（各種タイマ値等、その他の情報を記憶しない）よう構成することが好適である（同じ１バイト内に記憶した別のデータを操作する際に、ノイズ等によって主遊技内容決定乱数に係る情報が書き換わってしまうことを防止するため）。また、当否抽選乱数については、当該当否抽選乱数を取得してから、当該当否抽選乱数に係る当否抽選を実行するまでの

間に、遊技状態の変化（既に記録されている保留に係る遊技状態の変化のみならず、新たに発生した保留によって遊技状態の変化が起こる可能性があるため、当該抽選乱数に係る当否抽選実行時の遊技状態は予測不可能である）が発生し得るため、当否抽選を実行するまでは当該抽選乱数を記憶するよう構成されている。尚、本実施形態においては、保留の情報に係るサブメイン制御部ＳＭへのコマンドは、非時間短縮遊技状態においては第１主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得る一方、時間短縮遊技状態においては第２主遊技に係る保留生起時にのみ送信し得るよう構成したが、いずれの遊技状態であっても第１主遊技に係る保留であるか第２主遊技に係る保留であるかに拘らず、当該コマンドを送信し得るよう構成してもよく、そのような場合には、サブメイン制御部ＳＭが受信した当該コマンドを使用するか否かの判断を実行するよう構成してもよい。尚、本実施形態においては、第１主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されていない、且つ、非時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。また、第２主遊技内容決定乱数を記憶した場合には、特別遊技が実行されている、又は、時間短縮遊技状態である、場合に新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報を副制御基板Ｓ側に送信するよう構成している。また、小当りを設けるよう構成してもよく、そのように構成した場合には、小当りが実行されている場合には、第１主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信しない、第２主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信するよう構成し、小当りが実行されていない場合には、第１主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信する、第２主遊技内容決定乱数を取得した場合の新たな保留に係る当否結果、停止図柄、変動態様グループに関する情報は副制御基板Ｓ側には送信しないよう構成してもよい。

【０１１５】

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１４００（１）、（２）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１４００（１）、（２）の処理｝に移行する。

【０１１６】

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）。

【０１１７】

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、変動開始条件が成立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。

【０１１８】

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、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、保留情報から削除し、当該一時記憶されている残りの情報をシフトする（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）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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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、これらを一時記憶する。

【０１２１】

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・９Ａ」及び「４Ｂ・５Ｂ・７Ｂ・９Ｂ」）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８Ｒ、７Ａ、７Ｂ、９Ａ、９Ｂが１６Ｒ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｝。尚、詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、大当り図柄として９Ａ又は９Ｂが決定された場合には、変動付加時間（変動態様が決定した後のタイミングにて、決定した図柄又は変動態様に基づいて付加されるか否かが決定される主遊技図柄の変動時間に係る付加時間）が変動時間における最終のタイミング（変動時間が終了するタイミング）に付加されるよう構成されている。

【０１２２】

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領域に一時記憶する。

【０１２３】

ここで、図２７及び図２８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（時短遊技状態）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｝。尚、図２７及び図２８においては、変動態様乱数区切り情報や変動態様グループに係る情報を副制御基板Ｓ側に送信しない状況（遊技状態等）においても変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けているが、これには限定されず、副制御基板Ｓ側に送信する状況においてのみ変動態様乱数区切り情報や変動態様グループを設けるよう構成してもよい。即ち、第１主遊技側においては、時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成し、第２主遊技側においては、非時間短縮遊技状態にて変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループを設けないよう構成してもよい。尚、詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、第１主遊技側の変動態様としてＡＸ又はａｘが決定された場合には、変動付加時間が変動時間における変動時間の途中のタイミング（リーチ演出が実行されるよりも前のタイミング）に付加されるよう構成されている。

【０１２４】

次に、ステップ１７００で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する、変動付加時間制御処理を実行する。次に、ステップ１４１４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、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は、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、一時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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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、一時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。

【０１２７】

次に、ステップ１４３０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

次に、図２９は、図２５におけるステップ１７００のサブルーチンに係る、変動付加時間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ１７０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該変動の停止図柄は付加大当り図柄（図柄に基づいた変動付加時間が付加されることとなる大当り図柄であり、本例では、９Ａ又は９Ｂ）であるか否かを判定する。尚、本実施形態においては、決定された図柄に基づいて変動付加時間が付加され得るよう構成されており、決定された図柄が大当り図柄である場合にのみ付加され得るよう構成されている。尚、これには限定されず、ハズレ図柄が決定した場合にも図柄に基づいた変動付加時間を付加し得るよう構成してもよい（変動付加時間に実行する演出によって構成を決定することが好適である）。また、本例においては、決定された図柄が確変大当り図柄（大当り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）である場合にのみ変動付加時間が付加され得るよう構成したが、これには限定されず、決定された図柄が非確変大当り図柄（大当り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）である場合にも図柄に基づく変動付加時間を付加し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、非確変大当り図柄に係る変動付加時間にて昇格失敗演出（後述する昇格演出に類似した演出態様であり、装飾図柄が非確変大当りを示唆する停止表示態様にて確定停止する演出であり、具体例としては、「６６６」で仮停止した装飾図柄が爆発し、その後「６６６」にて確定停止する）を実行するよう構成してもよい。

【０１３０】

ステップ１７０２でＹｅｓの場合、ステップ１７０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定されている当該図柄変動の変動時間に対して図柄に基づく変動付加時間（本例では、１０秒）を付加し、ステップ１７０６に移行する。一例としては、決定されている変動時間が６０秒の場合には、６０秒経過したタイミングから１０秒間の変動付加時間が付加されることとなる（合計の変動時間は７０秒となる）。また、ステップ１７０２でＮｏの場合にも、ステップ１７０６に移行する。

【０１３１】

次に、ステップ１７０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ１７０６でＹｅｓの場合、ステップ１７０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、当該図柄変動の変動態様は付加変動態様（変動態様に基づいた変動付加時間が付加されることとなる変動態様であり、本例では、ＡＸ又はａｘ）であるか否かを判定する。ここで、付加変動態様である、「ＡＸ」又は「ａｘ」は変動態様グループがグループ３となる相対的に長時間の変動時間となる変動態様である。また、「ＡＸ」及び「ａｘ」は１つの変動態様という意味ではなく、「ＡＸ」に該当する変動態様が複数種類、「ａｘ」に該当する変動態様が複数種類設けられているよう構成されている。尚、「ＡＸ」又は「ａｘ」に該当する変動態様が１種類のみ設けられていてもよい。ステップ１７０８でＹｅｓの場合、ステップ１７１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動態様依存変動付加時間決定テーブル（当該図柄変動に係る変動態様が付加変動態様である場合に付加する変動付加時間における、付加する時間値を決定するためのテーブル）を参照し、変動付加時間の時間値を決定し、当該決定した変動態様に基づく変動付加時間を付加し、ステップ１７１２に移行する。尚、ステップ１７０６又はステップ１７０８でＮｏの場合にも、ステップ１７１２に移行する。次に、ステップ１７１２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定した変動付加時間に関するコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、次の処理（ステップ１４１４の処理）に移行する。尚、図柄に基づいた変動付加時間及び／又は変動態様に基づいた変動付加時間が決定されていない場合には、変動付加時間を付加しない旨（変動付加時間が０秒である旨）を副制御基板Ｓ側に送信する。

【０１３２】

次に、図３０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１５０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタを参照し、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１５０２でＹｅｓの場合、ステップ１５０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタのカウンタ値を１減算（デクリメント）する。ステップ１５０４でＹｅｓの場合、ステップ１５０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタを参照し、当該カウンタ値が０であるか否かを判定する。ステップ１５０６でＹｅｓの場合、ステップ１５０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、主遊技確変フラグをオフにし、ステップ１５１０に移行する。尚、ステップ１５０２又はステップ１５０６でＮｏの場合にも、ステップ１５１０に移行する。

【０１３３】

次に、ステップ１５１０で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタを参照し、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。尚、本実施形態においては、確変回数（確変回数カウンタにセットされる値）と時短回数（時短回数カウンタにセットされる値）とを同一の回数としたがこれには限定されず異なる回数になるよう構成してもよい。

【０１３４】

次に、図３１は、本実施形態にかかる変動態様依存変動付加時間決定テーブルの一例である。同図に示すように、変動態様に基づく変動付加時間が付加される場合においては、付加される変動付加時間の時間値として「１０秒」と「２０秒」と「３０秒」との３種類が設けられており、当該３種類の選択候補の中から「置数」の項目に記載されている振分によって変動付加時間として付加する時間値を決定するよう構成されている。尚、同図における「演出内容」の項目は、その変動付加時間の選択候補が選択（決定）された場合に副制御基板Ｓ側にて図柄変動中に実行される演出内容であり、「擬似連演出（１回）」は、変動時間にて擬似連続変動として擬似変動を１回実行（擬似変動に係る装飾図柄の仮停止を１回実行）し、擬似変動の終了後にリーチ演出が実行されることとなり、「擬似連演出（２回）」は、変動時間にて擬似連続変動として擬似変動を２回実行（擬似変動に係る装飾図柄の仮停止を２回実行）し、擬似変動の終了後にリーチ演出が実行されることとなり、「カウントダウン演出」は、変動時間にて予告演出としてカウントダウン演出（詳細は後述する）が実行されることとなる。また、「カウントダウン演出→擬似連演出（１回）」は、変動時間にてカウントダウン演出を実行した後、擬似連続変動として擬似変動を１回実行（擬似変動に係る装飾図柄の仮停止を１回実行）し、擬似変動の終了後にリーチ演出が実行されることとなり、また、「カウントダウン演出→擬似連演出（２回）」は、変動時間にてカウントダウン演出を実行した後、擬似連続変動として擬似変動を２回実行（擬似変動に係る装飾図柄の仮停止を２回実行）し、擬似変動の終了後にリーチ演出が実行されることとなる。尚、図示しているのはあくまで一例であり、付加する変動付加時間の時間値の種類については適宜変更しても問題ない。ここで、装飾図柄の変動態様として擬似変動が１又は複数回実行されることを擬似連続変動と称しており、擬似連続変動とは、主遊技図柄の１回の変動中において、「装飾図柄の左・中・右図柄の仮停止表示→装飾図柄の再変動（装飾図柄の変動開始から仮停止表示として再変動するまでの１単位を擬似変動と称している）」を複数回繰り返した後に主遊技図柄を停止（装飾図柄を確定停止）させることで、主遊技図柄の１回の変動中に恰も主遊技図柄が複数回変動しているように遊技者に対して見せる演出手法である。ここで、擬似変動実行時の装飾図柄の仮停止態様としては、「７・擬似連図柄・６」のように中列に擬似変動として再変動する旨を示唆す

る仮停止図柄が停止表示する態様や、「７・擬似連図柄・７」のようにリーチとなると見せかけて中列に擬似連図柄が仮停止することにより再変動が実行されるような態様としてもよいし、「３・４・５」（順列）のような規則性を有する出目が仮停止することによって再変動が実行されるような態様としてもよい。ここで、本実施形態においては、変動態様に基づく変動付加時間に係る演出内容、即ち、変動付加演出が実行されるタイミング（変動付加演出が実行開始するタイミング）としては、リーチ演出の実行開始タイミングよりも前のタイミングとなっている。ここでリーチ演出とは、左列と右列とが同一の図柄で仮停止（テンパイ）し、且つ、中図柄の停止後に確定停止となる場合に実行される演出であり、「７・擬似連図柄・７」等の仮停止後に再変動する場合にはリーチ演出とは称していない。即ち、本実施形態においては、擬似変動の実行後にリーチ演出が実行されるよう構成されており、変動付加演出として擬似変動が実行される場合の一例としては、

（１）装飾図柄の変動が開始される（「↓・↓・↓」）

（２）１０秒後に変動付加演出が開始される（「↓・↓・↓」）

（３）変動付加演出として左列及び右列が同一図柄にて仮停止する（「７・↓・７」）

（４）変動付加演出に係る中列の仮停止図柄として擬似連図柄が仮停止する（「７・擬似連図柄・７」）

（５）変動付加演出中の擬似連演出として装飾図柄が再変動を開始する（「↓・↓・↓」）

（６）変動付加演出が終了し、左列及び右列が同一図柄にて仮停止しリーチ演出が開始される（「７・↓・７」）

（７）リーチ演出の最終結果として大当り図柄が停止表示（確定停止表示）される（「７・７・７」）

のように構成してもよい。

【０１３５】

尚、本実施形態においては、変動態様が付加変動態様である「ＡＸ」又は「ａｘ」であった場合に変動態様に基づく変動付加時間を付加することを決定するよう構成したが、変動付加時間の付加有無を決定する態様はこれには限定されず、例えば、決定され得る変動態様として、「変動態様Ａ１、変動態様Ａ２、変動態様Ａ３、変動態様Ｂ１、変動態様Ｂ２、変動態様Ｂ３、変動態様Ｃ１、変動態様Ｃ２、変動態様Ｃ３」を有するよう構成した場合において、各変動態様は変動付加時間の付加有無に関する情報である変動付加種別を有するよう構成し、変動付加種別として、「変動付加種別１、変動付加種別２、変動付加種別３」と設けた場合に、「変動態様Ａ１：変動付加種別１」、「変動態様Ａ２：変動付加種別１」、「変動態様Ａ３：変動付加種別１」、「変動態様Ｂ１：変動付加種別２」、「変動態様Ｂ２：変動付加種別２」、「変動態様Ｂ３：変動付加種別２」、「変動態様Ｃ１：変動付加種別３」、「変動態様Ｃ２：変動付加種別３」、「変動態様Ｃ３：変動付加種別３」となるように構成する。このように構成した場合に、

（１）変動付加種別１に対応する変動態様（変動態様Ａ１～Ａ３）が決定された場合→「変動付加時間の付加なし：カウントダウン演出に関する変動付加時間を付加：擬似連演出に関する変動付加時間を付加＝１０：０：０」

（２）変動付加種別２に対応する変動態様（変動態様Ｂ１～Ｂ３）が決定された場合→「変動付加時間の付加なし：カウントダウン演出に関する変動付加時間を付加：擬似連演出に関する変動付加時間を付加＝５：４：１」

（３）変動付加種別３に対応する変動態様（変動態様Ｃ１～Ｃ３）が決定された場合→「変動付加時間の付加なし：カウントダウン演出に関する変動付加時間を付加：擬似連演出に関する変動付加時間を付加＝２：３：５」

上記のような振分で抽選により変動付加時間の付加有無及び付加する変動付加時間の種類（変動付加時間の時間値や変動付加演出として実行される演出等）を決定する、即ち、決定された変動態様が有する変動付加種別によって変動付加時間の付加有無や付加する変動付加時間の種類（変動付加時間の時間値や変動付加演出として実行される演出等）に関する抽選態様が相違し得るよう構成してもよい。尚、上記の抽選に関する数値、変動態様の種類、変動付加種別の種類等は、あくまで一例であり変更しても何ら問題ない。

【０１３６】
　次に、図３２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。
【０１３７】
　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。
【０１３８】
　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、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、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、開閉を行うパターン）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（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、第１大入賞口Ｃ１０（又は第２大入賞口Ｃ２０）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。
【０１３９】
　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（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口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。
【０１４０】
　次に、ステップ１６２８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、第１大入賞口電動役物Ｃ１１ｄ（又は第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（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、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、特別遊技関連情報一時記憶手段内の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、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、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。

【０１４１】

次に、図３３は、図３２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、確変回数カウンタに所定回数（本例では、１８１回）をセットする。次に、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する。次に、ステップ１６５６で、特定遊技制御手段ＭＰ５０は、時短回数カウンタに所定回数（本例では、１８１回）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。尚、本実施形態においては、特別遊技の終了後に確率変動遊技状態に移行した場合には、当該特別遊技の終了後から起算して所定回数（本例では、１８１回）の図柄変動が終了することにより確率変動遊技状態が終了するよう構成したが、これには限定されず、特別遊技の契機となった大当り図柄によって、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか否かが決定され、確率変動遊技状態に移行した場合には、次回大当りに当選するまで確率変動遊技状態が継続するよう構成してもよい（確変回数カウンタ及び時短回数カウンタに１００００回をセットすることにより、実質的に次回の大当り当選まで確率変動遊技状態が継続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、第１主遊技側の大当り図柄に関して、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行する大当り図柄と特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しない大当り図柄との選択割合を６５：３５とし、特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行しなかった場合には時短回数カウンタに１００回をセットするよう構成してもよい。

【０１４２】

次に、図３４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１５５６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、確変回数カウンタの値をクリアする。次に、ステップ１５５８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、時短回数カウンタの値をクリアする。次に、ステップ１５６４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１５６６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。

【０１４３】

次に、図３５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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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１９３４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。

【０１４７】

次に、図３６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）。次に、ステップ１９５

６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。

【０１４８】

次に、図３７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。

【０１４９】

次に、図３８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。

【０１５０】

（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Ｄ１８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。

【０１５１】

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）。

【０１５２】

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ＨＣ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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

次に、図３９を参照しながら、本実施形態における外部中継端子板への送信信号について説明する。尚、本例にて示す信号の具体的な内容（数値、報知態様、重複時の処置等）はあくまで一例であり、本例の概念を大きく逸脱しない限りは、変更可能であることを補足しておく。

【０１５５】

まず、その他の信号である；常にオフであることを出力する予備的な信号は；電源投入｛例えば、図６の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミングから；常時、オフ信号を出力する信号である。尚、当該信号は、開発機種（遊技性の複雑さ）毎に応じて使用有無が異なる信号である。

【０１５６】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技領域Ｄ３０上に配置された全ての入球口（アウト口を含む）へ入球した遊技球個数（　遊技領域Ｄ３０に打ち込まれた遊技球個数）を出力する信号は；総排出確認センサＣ９０ｓにて検出された遊技球数（例えば、総排出確認数カウンタの値であるが、入球数カウンタの値であってもよい）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。

【０１５７】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ係の信号である；遊技機が払い出した遊技球個数を出力する信号は；払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて検出された遊技球数が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【０１５８】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機のガラス扉（透明板が着装された枠体であり、例えば、ガラス扉Ｄ１８）が開放中であることを出力する信号は；扉ユニット開放検知センサＤ１８ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９２４で、扉開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、扉開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１５９】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の前枠（遊技盤が着装された枠体であり、例えば、前枠ユニットＤ１４）が開放中であることを出力する信号は；前枠ユニット開放検知センサＤ１４ｓが、オフ→オンに変化した場合（例えば、ステップ１９３４で枠開放中フラグをオンとした場合）｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中（例えば、枠開放中フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１６０】

次に、ユニット監視系の信号である；遊技機の受け皿枠（球受け皿が着装された枠体であり球皿ユニットＤ１７）が開放中であることを出力する信号は；球皿ユニット開放検知センサＤ２０ｓが、オフ→オンに変化した場合｛※但し、オフ→オンに変化した後、所定期間（０．１秒間）オンが連続したことを出力タイミングとしてもよい｝；当該検知センサがオンである期間中は、常時オン信号を出力する信号である｛※但し、オン→オフに変化した後、所定期間（０．１秒間）が経過するまではオン信号を出力し続けてもよい｝。

【０１６１】

ここで、上記３種類のユニット監視系の信号は、各ユニット間の構成に応じて、同一の出力信号としてもよい。その場合には、いずれかの開放検知センサがオンである期間中は、オン信号を出力し続ければよい。また、各ユニットの開放検知センサは、主制御基板Ｍ

に接続していてもよいし、賞球払出制御基板ＫＨ側に接続されていてもよい（主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨとは、双方向通信可能であるため）。

【０１６２】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の全てを対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第１主遊技図柄又は第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、ステップ１４２４で変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第１主遊技図柄及び第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。また、主遊技図柄の変動固定時間中である期間、当該信号を出力するよう構成してもよい。

【０１６３】

次に、図柄変動系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の一部（例えば、第２主遊技側の図柄変動）を対象とし、その図柄変動回数を出力する信号は；第２主遊技図柄の変動表示が終了した場合（例えば、第２主遊技図柄表示処理における、ステップ１４２４にて、変動中フラグをオン→オフとした場合）｛※尚、変動表示が終了した後、図柄を固定表示している期間が終了した場合（又は開始した場合、期間中である場合）を出力タイミングとしてもよい｝；０．５秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間は、第２主遊技図柄の変動表示期間が採り得る最短期間よりも短くなるよう構成しておくことが好適となる。

【０１６４】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合であるが、ステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合でもよい）｛※尚、開始デモ期間の開始前、期間中、終了後を出力タイミングとしてもよい｝；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ又は条件装置作動フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【０１６５】

次に、大当り系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（役物連続作動装置作動中）である、及び、大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動の時間短縮遊技中（変動時間短縮機能作動中）であることを出力する信号は；特別遊技が開始された場合（例えば、ステップ１６０６で、役物連続作動装置作動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ１４３２で条件装置作動フラグをオフ→オンとした場合）、及び、時間短縮遊技が開始された場合（例えば、ステップ１７０８で主遊技時短フラグをオフ→オンとした場合、及び／又は、ステップ１７１０で、補助遊技時短フラグをオフ→オンとした場合）；特別遊技が実行中である期間中（例えば、役物連続作動装置作動フラグ及び／又は条件装置作動フラグがオンである期間中）、及び、時間短縮遊技が実行されている期間中（例えば、主遊技時短フラグ及び／又は補助遊技時短フラグがオンである期間中）は、常時オン信号を出力する信号である。

【０１６６】

次に、その他の信号である；遊技機を一意に識別するための情報を出力する｛※遊技機製造業者の識別コード（２バイト）、遊技機型式名識別コード（６４バイト）、メイン基板ＣＰＵの固有情報（チップコードレジスタ値＝４バイト）を順に出力する｝信号は；電源投入｛例えば、図６の（ａ）主制御基板側メイン処理の実行開始｝後の任意のタイミング（例えば、電源投入後から約１０秒後）；当該固有情報を１フレーム（スタートビット１ビット＋データビット８ビット＋パリティビット１ビット＋ストップビット１ビット）毎に分割したものを、シリアル伝送方式（調歩同期、２００ｂｐｓ）にてすべて出力するまでの期間、出力する信号である。尚、他の信号種別とは、信号形式（定格電圧、定格電

流）を異ならせておくことが好適である。

【０１６７】

次に、ＩＮ／ＯＵＴ系の信号である；遊技機からの払い出し予定である遊技球個数を出力する信号は；賞球払出し対象となる各入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した際に、払出すべき賞球数を合計し、当該合計した賞球数（例えば、賞球数カウンタの値）が所定数（１０）の倍数に達する毎に；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記出力タイミングを初めて満たす場合には、所定期間の経過後（１割り込み分＝０．００４秒）から出力開始するよう構成してもよく、且つ、次回の出力を待機している場合には、今回の出力期間が満了した直後に（前記した所定期間が経過せずとも）出力開始するよう構成してもよい。

【０１６８】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたことを出力する信号は；ＲＡＭ初期化操作を伴う、電源投入（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング｛電源投入後から所定期間（１割り込み分＝０．００４秒）の経過後｝から；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、ＩＮ／ＯＵＴ系や入賞検知系における出力期間と同一の出力期間となるよう構成してもよい。

【０１６９】

次に、セキュリティ系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動から作動終了後における所定期間経過まで）以外の期間｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口（アタッカーであり、例えば、第１大入賞口Ｃ１０又は第２大入賞口Ｃ２０）への入球を検出したことを出力する信号は；特別遊技中における各ラウンドの実行期間（排出待ち期間やラウンド間期間を含む）以外｛例えば、第１（第２）大入賞口有効期間中フラグがオフである期間｝において、大入賞口の入球センサにて遊技球の入球を検出した場合（例えば、ステップ２３０５でＮｏと判定した場合）；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。

【０１７０】

次に、セキュリティ系の信号である；磁石センサエラー（磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出）があったことを出力する信号は；磁石センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９１４で不正磁気検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【０１７１】

次に、セキュリティ系の信号である；電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ１９０４で不正電波検出中フラグをオフ→オンとした場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンとなった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ないよう構成されている。

【０１７２】

次に、セキュリティ系の信号である；払出制御基板側（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）にて電波センサエラー（電波を感受するセンサが異常な電波を検出）があったことを出力する信号は；払出制御基板側に入力される電波センサからの信号がオンとなった場合（例えば、ステップ３２１５で、賞球払出制御基板ＫＨからの電波検知エラーに係る情報を確認した場合）｛※但し、当該オンとなった後から所定期間（１秒）以内に、再度オンと

なった場合には出力タイミングを満たさない｝；０．２秒間に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力タイミングと、出力期間との関係性から、出力期間は重複し得ない。また、払出制御基板（例えば、賞球払出制御基板ＫＨ）側から主制御基板（例えば、主制御基板Ｍ）側に対して、電波センサからの信号がオンとなった旨のコマンドを送信し、当該コマンドを受信した主制御基板が信号を出力するよう構成してもよい。

【０１７３】

次に、セキュリティ系の信号である；賞球払い出しの対象となる各入賞口への不正な入球（例えば、所定時間内における所定回数以上の入球、入球検出センサが所定時間以上ＯＮ継続、特別遊技中における大入賞口への入球数が、特別遊技の実行態様毎に定められた所定個数以上、ある入球有効期間中における設計値を超える数の入球、等）があったことを出力する信号は；１．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した後、各入賞口毎に定められた期間内に再度、一の入球を検出した事象が、合計して所定回数以上発生した場合、及び２．各入賞口への入球を検出するためのスイッチで、所定期間に亘って入球を検出し続けた場合、及び３．ある特別遊技（例えば、１６ラウンド大当り）の実行中において、大入賞口への入球センサにて検出された入球数が、当該期間中を通して規定数（例えば、１６０）を超えた場合、の１～３のいずれかを満たした場合；０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記３の場合には、特別遊技の実行内容に応じて、規定数を異ならせておくことが好適である（例１：最大ラウンド数が１０ラウンドの場合には、規定数＝１００。例２：大入賞口が短開放のみを行う場合には、前記３を適用しない）。

【０１７４】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、不正入賞・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を所定個数（５個）以上検出した、又は普通電動役物が開放し得ない期間中において、普通電動役物への入球を所定個数（５個）以上検出した。電波センサエラー・・・電波を感受するセンサが異常な電波を検出、又は、当該センサが未接続。盤面スイッチエラー・・・遊技盤面に設けられた、近接センサによって物体の接近を検出。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、又は、当該センサが未接続、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（不正入賞１、電波センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（盤面スイッチエラー、磁石センサエラー）の検出時、の１～３のいずれかを満たした場合；前記１の場合には、第一期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記２の場合には、第二期間（３０秒間）に亘ってオン信号を出力し、前記３の場合には、第三期間（各不正行為の検出中）に亘ってオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、すべての出力期間を重複させ、すべての出力期間が満了するまで、オン信号の出力を維持するよう構成されている。また、前記１の場合と、前記２の場合とでは、出力期間を異ならせておいてもよい。

【０１７５】

次に、セキュリティ系の信号である；遊技機にてＲＡＭ初期化操作が行われたこと、及び、遊技機にて検出可能な不正行為｛例えば、異常入賞エラー・・・大入賞口（アタッカー）を開放させ得る期間中（特別電動役物の作動時）以外の期間において、大入賞口（アタッカー）への入球を検出した、普通電動役物が開放し得ない期間中（閉鎖直後の所定期間を除く）において、普通電動役物への入球を検出した、等。磁石センサエラー・・・磁石の接近を感知するセンサが異常な磁気を検出、等。排出エラー・・・賞球払い出し対象となる各入球口への入球を検出するためのスイッチで検出された入球数と、当該スイッチよりも下流にある入球確認用のスイッチ（特に図示していないが、各入球口に入球した遊

技球が通過するスイッチであって、各入球口への入球を検出するためのスイッチとは異なる一又は複数のスイッチ）にて検出された入球数との差が所定数（１００）を超えた、等｝が行われていることを出力する信号は；１．ＲＡＭ初期化操作が行われた（例えば、ステップ１００２でＹｅｓと判定した場合）後の任意のタイミング、及び２．前記不正行為（異常入賞エラー、磁石センサエラー）の検出時、及び３．前記不正行為（排出エラー）の検出時；前記１、２の場合には、０．２秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．２秒間に亘ってオフ信号を出力し、前記３の場合には、次回の前記１を満たすまでオン信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複（前記３以外）した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、前記１、２に係る出力期間であっても、前記３に係る出力タイミングとなった時点でオン信号の出力を維持し、前記３に係る出力期間中において、前記１、２に係る出力タイミングとなった場合であっても、オン信号の出力を維持するよう構成されている。

【０１７６】

次に、入賞検知系の信号である；大入賞口（アタッカー）を開放させる契機となる図柄変動に係る始動口の全てを対象とし、各始動口への入球回数を出力する信号は；第１主遊技始動口への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合、及び、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているものが１つ、電動役物が搭載されていないものが一つ）への入球を検出するためのスイッチで一の入球を検出した場合（例えば、ステップ２２０６で、第１主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合、又はステップ２２２６で、第２主遊技始動フラグをオフ→オンとした場合）；０．１秒間に亘ってオン信号を出力した後、０．１秒間に亘ってオフ信号を出力する信号である。尚、出力期間が重複した場合には、今回出力している１信号の出力期間が満了するまで、次回の出力を待機するよう構成されている。また、第２主遊技始動口（電動役物が搭載されているもの）への不正な入球を検出した場合には、当該入球を契機として出力タイミングを満たさないよう構成してもよい。

【０１７７】

次に、図４０～図５１のフローチャートを参照しながら、賞球払出制御基板ＫＨ側での処理を詳述することとする。

【０１７８】

まず、図４０は、賞球払出制御基板ＫＨ側で実行されるメインルーチン４０００のフローチャートである。はじめに、ステップ４１００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４２００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、主制御基板Ｍとの間での、後述する賞球払出関連情報送受信処理を実行する。次に、ステップ４３００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）を実行する。次に、ステップ４４００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）を実行する。次に、ステップ４５００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述する賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）を実行する。そして、ステップ４６００で、払出制御基板（払出制御手段）ＫＨは、後述するモータエラー時処理を実行し、ステップ４１００に移行する。

【０１７９】

ここで、同図右のブロック図を参照しながら、本実施形態における遊技機の、賞球払出制御基板ＫＨは、主制御基板Ｍ側やカードユニットＲ側等とのコマンド・情報の送受信の制御を司る送受信制御手段３１００と、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等に関連したエラーの制御を実行するエラー制御手段３２００と、賞球払出コマンドや貸球コマンドを受けて所定数の遊技球の払出処理を実行する払出制御手段３３００と、を有している。以下、各手段について詳述する。

【０１８０】

まず、送受信制御手段３１００は、主制御基板ＭやカードユニットＲからの情報（例えば、コマンドや信号）の受信制御を司る受信制御手段３１１０と、主制御基板ＭやカードＲ

ユニットＲへの情報の送信制御を司る送信制御手段３１２０と、を有している。

【０１８１】

ここで、受信制御手段３１１０は、主制御基板Ｍからの情報（例えば、コマンド）の受信制御を司るメイン側受信制御手段３１１１を更に有している。そして、メイン側受信制御手段３１１１は、主制御基板Ｍ側から送信されてきた情報が一時記憶されるメイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを更に有している。また、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に送信するための払出動作に係るエラー情報が一時記憶される払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１を更に有している。

【０１８２】

次に、エラー制御手段３２００は、賞球払出制御基板ＫＨ側での払出等のエラーフラグのオン・オフ状態を一時記憶するためのエラーフラグ一時記憶手段３２２１と、払出モータ動作異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０と、払出異常が検出された際のエラー制御を司る払出異常検出時エラー制御手段３２４０と、球経路異常が検出された際のエラー制御を司る球経路異常検出時エラー制御手段３２５０と、払出モータ異常が検出された際のエラー制御を司る払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０と、賞球払出動作に係る致命的な異常が検出された際のエラー制御を司る要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０と、賞球払出ユニットＫＥ１０の玉噛みエラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔと、払出カウントセンサＫＥ１０ｓの未通過エラーが発生した場合に当該エラー報知の期間を管理する未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２と、を更に有している。ここで、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出モータ動作異常が検出された回数を累積してカウントするための不正払出累積カウンタ３２３１を更に有している。また、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰な賞球の払出個数を累積してカウントするための過剰払出累積カウンタ３２４１を更に有している。また、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、賞球払出に係る払出間隔の時間延長処理を実行する払出間隔延長制御手段３２５１を更に有している。また、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出モータＫＥ１０ｍの異常動作解消を図るための再試行動作（リトライ動作）を実行するリトライ動作制御手段３２６１を更に有している。

【０１８３】

次に、払出制御手段３３００は、払出処理の際に必要な情報を一時記憶するための払出処理関連情報一時記憶手段３３１０を有している。ここで、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０は、払出に関連した状態（例えば、払出中か否か・払出異常が発生しているか否か）を一時記憶するための払出状態フラグ一時記憶手段３３１１と、払出処理時に、払い出されるべき遊技球数がセットされる払出カウンタ３３１２と、払出モータＫＥ１０ｍの駆動されるべきステップ数を一時記憶するためのステップカウンター時記憶手段３３１３と、払出モータＫＥ１０ｍが駆動されている際、励磁されているステータの位置情報を一時記憶するための励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４と、１回の連続払出動作（単位払出動作）後における所定時間（球通過待ち時間・モータ休止時間）を計時するための球通過待ちタイマ３３１５と、単位払出動作によって払出されるべき遊技球数がセットされる単位払出カウンタ３３１７と、を更に有している。ここで、本実施形態においては、球通過待ちタイマ３３１５はデクリメント方式のタイマであり、タイマ値が０となった時点で停止するよう構成されているが、これには限定されず、インクリメント方式のタイマを用いて構成することも可能である。以下、各サブルーチンを詳述することとする。

【０１８４】

次に、図４１は、図４０のステップ４１００のサブルーチンに係る、異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、ステップ４１１０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ動作異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１２０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１４０で、エラー制御手段３２００は、後述する球経路異常検出

時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１７０で、エラー制御手段３２００は、後述する払出モータ異常検出時エラー制御処理を実行する。次に、ステップ４１９０で、エラー制御手段３２００は、後述する要払出停止異常検出時エラー制御処理を実行し、次の処理（ステップ４２００の賞球払出関連情報送受信処理）へ移行する。

【０１８５】

次に、図４２は、図４１のステップ４１１０のサブルーチンに係る、払出モータ動作異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ動作異常を検出した場合には、当該異常発生回数をカウントすることと、当該異常発生回数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１１１で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ動作異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ動作異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側での賞球払出処理を実行していない状況下で、払出カウントセンサＫＥ１０ｓにて遊技球の通過を検出した場合（払出モータ動作異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１１１でＹｅｓの場合、ステップ４１１２で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出モータ動作異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１１３で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を１加算（インクリメント）する。次に、ステップ４１１４で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、不正払出累積カウンタ３２３１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１１４でＹｅｓの場合、ステップ４１１５で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータ動作エラーフラグをオンにし、ステップ４１１６へ移行する。尚、ステップ４１１１又はステップ４１１４でＮｏの場合にも、ステップ４１１６へ移行する。

【０１８６】

次に、ステップ４１１６で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータ動作エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１１６でＹｅｓの場合、ステップ４１１９で、払出モータ動作異常検出時エラー制御手段３２３０は、払出関連エラー情報として払出モータ動作エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１１６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１２０の払出異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【０１８７】

次に、図４３は、図４１のステップ４１２０のサブルーチンに係る、払出異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出異常を検出した場合には、当該異常に起因した過剰な遊技球の払出数をカウントすることと、当該カウント数が閾値以上となった場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。まず、ステップ４１２１で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出異常検出フラグは、主制御基板Ｍ側から送信されたコマンドに基づく所定の賞球払出数を超過して、過剰な遊技球の払出が検出された場合（払出異常）にオンとなるフラグである。ステップ４１２１でＹｅｓの場合、ステップ４１２２で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、払出異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１２３で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶されている過剰払出数を取得すると共に、当該過剰払出数を過剰払出累積カウンタ３２４１に加算する。次に、ステップ４１２４で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、過剰払出累積カウンタ３２４１のカウンタ値を参照し、当該カウント値が所定数（例えば、２５）以上であるか否かを判定する。ステップ４１２４でＹｅｓの場合、ステップ４１２

５で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の過剰払出エラーフラグをオンにし、ステップ４１２６へ移行する。尚、ステップ４１２１又はステップ４１２４でＮｏの場合にも、ステップ４１２６へ移行する。尚、当該過剰払出エラー（過剰払出エラーフラグがオンである状態）は、電源の再投入によってのみ、解消されるよう構成されているが、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、エラー解除スイッチの押下や、所定時間経過、等によって当該エラーが解消されるよう構成してもよい。

【０１８８】

次に、ステップ４１２６で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、過剰払出エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１２６でＹｅｓの場合、ステップ４１２９で、払出異常検出時エラー制御手段３２４０は、払出関連エラー情報として過剰払出エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１４０の球経路異常検出時エラー制御処理）へ移行する。

【０１８９】

次に、図４４は、図４１のステップ４１４０のサブルーチンに係る、球経路異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する球経路異常を検出した場合には、（１）賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に遊技球が存在していない（球切れ）異常が発生したか、又は賞球払出ユニットＫＥ１０内に存在する遊技球が少量である（球不足）異常が発生したかを調査すると共に、当該球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすることである。また、（２）球切れ異常又は球不足異常に相当する異常を検出した場合には、賞球払出の払出間隔を延長することで、球切れ異常又は球不足異常が解消されるまでの待ち時間を作り出すことである。まず、ステップ４１４１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、球経路異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、球経路異常検出フラグは、賞球払出制御基板ＫＨ側で予定されている所定個数の払出動作（単位払出動作）実行終了時であって、モータ駆動が正常に動作していると判断されている状況下において、当該払出が予定されている所定個数に満たない状況が検出された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１４１でＹｅｓの場合、ステップ４１４２で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１４３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の発生条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の発生条件には特に限定されないが、例えば、賞球タンクＫＴ又は賞球払出ユニットＫＥ１０内の所定の位置に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサで遊技球の存在を検出できない場合に球切れ異常が発生している条件とする例や、賞球払出ユニットＫＥ１０内のスプロケットＫＥ１０ｐの直上における球流路（本例では、２条の球流路が存在）の夫々に遊技球の検出センサを設け、当該検出センサの何れかで遊技球の存在を検出できない場合に球不足異常が発生している条件とする例を挙げることができる。ステップ４１４３でＹｅｓの場合、ステップ４１４４で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオンにする。そして、ステップ４１４６で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、払出関連エラー情報として球経路エラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットし、ステップ４１５１へ移行する。尚、ステップ４１４１又はステップ４１４３でＮｏの場合にも、ステップ４１５１へ移行する。

【０１９０】

次に、ステップ４１５１で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、球経路エラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１５１でＹｅｓの場合、ステップ４１５２で、球経路異常検出時エラー制御手

段３２５０は、球切れ異常又は球不足異常の解消条件を充足しているか否かを判定する。ここで、球切れ異常又は球不足異常の解消条件には特に限定されず、前述の球切れ異常又は球不足異常の発生条件が未充足となった場合に当該異常が解消された条件とする例を挙げることができる。ステップ４１５２でＹｅｓの場合、ステップ４１５３で、球経路異常検出時エラー制御手段３２５０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の球経路エラーフラグをオフにする。そして、ステップ４１５５で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時における励磁タイミング（例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で所定個数の払出動作を行うよう連続して励磁）や球通過待ち時間（例えば、５００ｍｓ）を設定し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。他方、ステップ４１５２でＮｏの場合、ステップ４１５６で、払出間隔延長制御手段３２５１は、通常動作時と比較して相対的に球１個の払出速度が低速となるよう励磁タイミングや球通過待ち時間を変更し、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。尚、ステップ４１５１でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１７０の払出モータ異常検出時エラー制御処理）へ移行する。ここで、当該変更する励磁タイミングには特に限定されないが、例えば、３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で球１個分の払出動作を実行した後、所定時間（例えば５秒）の待ち時間を設け、当該待ち時間経過後に、再度３ｍｓ×８ステップ＝２４ｍｓに１個の速度で払出動作を実行するよう励磁タイミングを変更する例を挙げることができる。また、当該変更する球通過待ち時間にも特に限定されない（例えば、５００ｍｓから３０秒へ変更）。

【０１９１】

次に、図４５は、図４１のステップ４１７０のサブルーチンに係る、払出モータ異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、後述する払出モータ異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、払出モータ（賞球払出ユニットＫＥ１０内のステッピングモータＫＥ１０ｍ）のリトライ動作への切替制御処理を実行することである。まず、ステップ４１７１で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、払出モータ異常検出フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、後述するように、払出モータ異常検出フラグは、球がみ等の外的要因により、モータ駆動が正常に動作していないと判断された場合にオンとなるフラグである。ステップ４１７１でＹｅｓの場合、ステップ４１７２で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出モータ異常検出フラグをオフにする。次に、ステップ４１７３で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出モータエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１７５で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出関連エラー情報として払出モータエラーを、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットする。そして、ステップ４１７６で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行待機フラグをオンにして、ステップ４１７７へ移行する。尚、ステップ４１７１でＮｏの場合にも、ステップ４１７７へ移行する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、後述するモータエラーが発生した後の所定時間はリトライ動作を待機状態とし、当該所定時間内でのモータエラーの解消待ち時間を設けるためのフラグである。

【０１９２】

次に、ステップ４１７７で、払出モータ異常検出時エラー制御手段３２６０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７７でＹｅｓの場合、ステップ４１７８で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、リトライ動作実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４１７８でＹｅｓの場合、ステップ４１７９で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ４１８０で、リトライ動作制御手段３２６１は、リトライ動作時における所定のステップ数を、ステップカウンター時記憶手段３３１３内のステップカウンタ値（ｎ）としてセットする。ここで、リトライ動作時に

おける所定のステップ数には特に限定されないが、後述するリトライ動作時におけるロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングと同数としておく例を挙げることができる。次に、ステップ４１８１で、リトライ動作制御手段３２６１は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。次に、ステップ４１８２で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係るリトライ動作用の励磁方式（例えば、周知の１‐２相励磁方式）とリトライ動作用の１ステップの切替速度（例えば、６ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４１８３で、リトライ動作制御手段３２６１は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４１８４で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のリトライ動作実行中フラグをオンにする。そして、ステップ４１８５で、リトライ動作制御手段３２６１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内のモータ駆動中フラグをオンにして、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。尚、ステップ４１７７又はステップ４１７８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１９０の要払出停止異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【０１９３】

次に、図４６は、図４１のステップ４１９０のサブルーチンに係る、要払出停止異常検出時エラー制御処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常を検出した場合には、エラー発生を示すフラグをオンにすると共に、当該賞球払出処理の続行に係る致命的な異常が解消されるまで賞球払出処理の続行を不能とすることである。ここで、賞球払出処理の続行に係る致命的な異常とは、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常、カードユニットＲと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常、受け皿（上皿）満タン異常等が挙げられる。まず、ステップ４１９１‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出モータエラーフラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９１‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔにエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐１でＮｏの場合、ステップ４１９１‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、玉噛みエラー発生タイマ３２００ｔを参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９１‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９１‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出モータエラーフラグをオフにし、ステップ４１９２‐１に移行する。他方、ステップ４１９１‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９２‐１に移行する。

【０１９４】

次に、ステップ４１９２‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、スイッチ未通過エラー検出フラグがオフからオンに切り替わったか否かを判定する。ステップ４１９２‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２にエラー継続時間（例えば、１２０秒）をセットしてスタートさせ、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐１でＮｏの場合、ステップ４１９２‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、未通過エラー発生タイマ３２００ｔ２を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４１９２‐３でＹｅｓの場合、ステップ４１９２‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラーフラグをオフにし、ステップ４１９３‐１に移行する。他方、ステップ４１９２‐３でＮｏの場合にも、ステップ４１９３‐１に移行する。

【０１９５】

次に、ステップ４１９３‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラー解除スイッチＫＨ３ａが押下されたか否かを判定する。ステップ４１９３‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９３‐２～ステップ４１９３‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、当該エラー解除スイッチＫＨ３ａの押下をエラー解除条件に含むエラーに係るフラグ（例えば、払出モータ動作エラーフラグ、払出動作未完了時遊技球検出フラグ、払出モータエラーフラグ、スイッチ未通過エラー検出フラグ）をオフにし、ステップ４１９４‐１に移行する。他方、ステップ４１９３‐１でＮｏの場合にも、ステップ４１９４‐１に移行する。

【０１９６】

次に、ステップ４１９４‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、主制御基板Ｍと賞球払出制御基板ＫＨ間の通信異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９４‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９４‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオンにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。他方、ステップ４１９４‐１でＮｏの場合、ステップ４１９４‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の通信エラーフラグをオフにして、ステップ４１９５‐１へ移行する。

【０１９７】

次に、ステップ４１９５‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓのセンサ異常（例えば、カウントセンサからの入力が無い、又は、所定時間以上、入力値が一定である、等）が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９５‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９５‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオンにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。他方、ステップ４１９５‐１でＮｏの場合、ステップ４１９５‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の賞球装置エラーフラグをオフにして、ステップ４１９６‐１へ移行する。

【０１９８】

次に、ステップ４１９６‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、受け皿（上皿）満タン異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９６‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９６‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオンにする。次に、ステップ４１９６‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タンコマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。他方、ステップ４１９６‐１でＮｏの場合、ステップ４１９６‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の受け皿満タンエラーフラグをオフにする。次に、ステップ４１９６‐５で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、副制御基板Ｓ側への、受け皿満タン解除コマンドを送信して、ステップ４１９７‐１へ移行する。

【０１９９】

次に、ステップ４１９７‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、カードユニットＲの接続異常が検出されたか否かを判定する。ステップ４１９７‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９７‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオンにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。他方、ステップ４１９７‐１でＮｏの場合、ステップ４１９７‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内のＣＲユニット未接続エラーフラグをオフにして、ステップ４１９８‐１へ移行する。

【０２００】

次に、ステップ４１９８‐１で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エ

ラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出動作停止に係るエラーの一部（例えば、過剰払出エラー、賞球装置エラー、払出モータ動作エラー、払出動作未完了時遊技球検出、払出モータエラー、スイッチ未通過エラー）に関するすべてのフラグがオフであるか否かを判定する。

【０２０１】

ステップ４１９８‐１でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐２で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、通信エラーフラグ、賞球装置エラーフラグ、受け皿満タンエラーフラグ、ＣＲユニット未接続エラーフラグの全てのエラーフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ４１９８‐２でＹｅｓの場合、ステップ４１９８‐３で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における通常の払出動作を実行（即ち、後述するステップ４１９８‐４で払出動作を一時停止している場合において、当該払出動作を再開）し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。他方、ステップ４１９８‐１又はステップ４１９８‐２でＮｏの場合、ステップ４１９８‐４で、要払出停止異常検出時エラー制御手段３２７０は、払出制御手段３３００における払出動作を強制的に一時停止し、次の処理（ステップ４２００の処理）に移行する。

【０２０２】

次に、図４７は、図４０のステップ４２００のサブルーチンに係る、賞球払出関連情報受信処理（対主制御基板）のフローチャートである。ここで、当該フローの前半が主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）であり、当該フローの後半が主制御基板Ｍへの情報送信処理である。そこで、前半の主制御基板Ｍからの情報受信処理（及びこれに伴う賞球払出数のセット処理）から説明すると、まず、ステップ４２０５で、メイン側受信制御手段３１１１は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出中フラグ」とは、払出制御側での賞球払出処理が実行中の場合（払出装置の払出モータが駆動動作中である場合や、球通過待ち時間・モータ休止時間中である場合）にオンになるフラグである。ステップ４２０５でＹｅｓの場合、ステップ４２１０で、メイン側受信制御手段３１１１は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａを参照し、賞球払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ４２１０でＹｅｓの場合、ステップ４２１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出開始許可フラグをオンにする。次に、ステップ４２２０で、払出制御手段３３００は、メイン側受信情報一時記憶手段３１１１ａに一時記憶されている賞球払出コマンド情報に基づき、今回払い出されるべき賞球払出数を導き、当該賞球払出数情報を払出カウンタ３３１２にセットし、次の処理（ステップ４２２５）に移行する。以上で、通常の賞球払出処理が実行される際の、賞球払出数のセット処理を終了する。尚、ステップ４２０５及びステップ４２１０でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２２５）に移行する。

【０２０３】

次に、主制御基板Ｍへの情報送信処理を説明すると、まず、ステップ４２２５で、送信制御手段３１２０は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１を参照し、払出関連エラー送信フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「払出関連エラー送信フラグ」とは、前述のような払出関連エラー｛払出モータ動作エラー、過剰払出エラー、球切れエラー、球不足エラー、払出モータエラー、払出停止エラー｝が発生した際にオンとなり、当該エラー報知が主制御基板Ｍ側になされた後にオフとなるフラグである。ステップ４２２５でＹｅｓの場合、ステップ４２３０で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内の払出関連エラー送信フラグをオフにする。そして、ステップ４２３５で、送信制御手段３１２０は、払出関連エラー情報一時記憶手段３１２１にセットされた払出関連エラー情報を主制御基板Ｍ側に送信し、次の処理（ステップ４２４０）に移行する。尚、ステップ４２２５でＮｏの場合にも次の処理（ステップ４２４０）に移行する。

【０２０４】

次に、ステップ４２４０で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３

３１１を参照し、賞球払出完了フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「賞球払出完了フラグ」とは、払出制御手段３３００により賞球払出が完了したと判定された場合にオンとなるフラグである。ステップ４２４０でＹｅｓの場合、ステップ４２４５で、送信制御手段３１２０は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、賞球払出完了フラグをオフにする。そして、ステップ４２５０で、送信制御手段３１２０は、主制御基板Ｍ側に対して賞球払出が完了した旨の情報を送信し、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。尚、ステップ４２４０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４３００の賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）｝に移行する。以上で、賞球払出完了情報送信処理を終了する。

【０２０５】

次に、図４８は、図４０のステップ４３００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（賞球払出開始・モータ駆動開始時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、次のステップ４４００のモータ駆動処理を実行する前段階の処理であり、主制御基板Ｍ側からの賞球払出コマンドを受信したことを受けてモータ駆動のステップ数等をセットする処理である。まず、ステップ４３０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、賞球払出開始許可フラグ（図４７のステップ４２１５参照）がオンであるか否かを判定する。ステップ４３０５でＹｅｓの場合、ステップ４３１０及びステップ４３１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオンにすると共に賞球払出開始許可フラグをオフにする。

【０２０６】

次に、ステップ４３２０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２にセットされている賞球払出個数が所定個数（例えば３個）以上であるか否かを判定する。ステップ４３２０でＹｅｓの場合、ステップ４３２５で、払出制御手段３３００は、所定個数分払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。ここで一時記憶されるカウンタ値（ｎ）は、ステッピングモータのステップ数である。他方、ステップ４３２０でＮｏの場合、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２にセットされている賞球払出個数が払い出されるよう、ステップカウンター時記憶手段３３１３にカウンタ値（ｎ）を一時記憶し、ステップ４３３２に移行する。

【０２０７】

次に、ステップ４３３２で、払出制御手段３３００は、今回の単位払出動作における払出予定個数（即ち、ステップ４３２５又はステップ４３３０で予定している払出個数）を、単位払出カウンタ３３１７にセットする。次に、ステップ４３３５で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）として０をセットする。ここで、励磁ステータ位置特定カウンタは、ステータに対するロータの相対位置を示したものであり、「０」が払出待機（停止）時におけるデフォルト位置に相当する。次に、ステップ４３３７で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る通常動作用の励磁方式（例えば、周知の２‐２相励磁方式）と通常動作用の１ステップの切替速度（例えば、３ｍｓ）を設定する。次に、ステップ４３３８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータ動作に係る球通過待ち時間・モータ休止時間として所定値（例えば、５００ｍｓ）を、球通過待ちタイマ３３１５にセットする。次に、ステップ４３３９で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにする。ここで、リトライ動作実行中フラグとは、前述のようにステッピングモータ動作に係るリトライ動作を実行中においてオンとなるフラグである。そして、ステップ４３４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ駆動中フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２０８】

他方、ステップ４３０５でＮｏの場合、ステップ４３４５で、払出制御手段３３００は

、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４３４５でＹｅｓの場合には、既にモータが駆動されているので、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２０９】

他方、ステップ４３４５でＮｏの場合には、ステップ４３５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、賞球払出継続フラグとは、単位払出動作における所定ステップ数分のステッピングモータ動作後であって、球通過待ち時間・モータ休止時間経過時において、賞球払出動作を継続すべき場合（詳細な条件については後述する）にオンとなるフラグである。ステップ４３５０でＹｅｓの場合には、次の処理｛ステップ４４００の賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）｝に移行する。

【０２１０】

他方、ステップ４３５０でＮｏの場合には、ステップ４３５２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオフにする。そして、ステップ４３５４で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７を参照し、当該カウンタ値が０超過であるか否か（即ち、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったか否か）を判定する。ステップ４３５４でＹｅｓの場合、ステップ４３５６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、球経路異常検出フラグをオンにして、ステップ４３２０へ移行する。他方、ステップ４３５４でＮｏの場合には、ステップ４３５６を実行することなくステップ４３２０へ移行する。即ち、賞球払出継続フラグがオンである場合には、主制御基板Ｍ側からの賞球払出コマンドの受信を契機とすることなく、再度モータ駆動のステップ数等をセットする処理を実行すると共に、今回の単位払出動作による払出予定個数分が全て払出されなかったと判定された場合には、球切れエラー又は球不足エラーの要因となる異常発生が検出されることとなる。

【０２１１】

次に、図４９は、図４０のステップ４４００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動終了時・賞球払出終了時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４３００）で予定されているすべてのモータの駆動終了を実行し、或いは、予定されているすべての賞球払出が実行された際の終了処理である。ここで、ステップ４４０２～ステップ４４１９にかけてモータ駆動終了処理を実行し、ステップ４４２０～ステップ４４２５にかけて遊技球検知処理を実行し、ステップ４４３０～ステップ４４６２にかけて賞球払出終了処理を実行する。

【０２１２】

はじめに、モータ駆動終了処理から説明すると、まず、ステップ４４０２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、賞球払出中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０２でＹｅｓの場合、ステップ４４０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４０５でＹｅｓの場合、ステップ４４１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３内のカウンタ値（ｎ）を参照し、カウンタ値が０であるか否か、即ち、図４４のステップ４３２５又はステップ４３３０でセットした今回の単位払出動作におけるステップ数がすべて実行されたか否かを判定する。ステップ４４１０でＹｅｓの場合、ステップ４４１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、モータ駆動中フラグをオフにする。次に、ステップ４４１６で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、リトライ動作実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４１６でＹｅｓの場合、ステップ４４１７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域にアクセスし、リトライ動作実行中フラグをオフにして、ステップ４４１８

へ移行する。他方、ステップ４４１６でＮｏの場合には、ステップ４４１８へ移行する。次に、ステップ４４１８で、払出制御手段３３００は、ステッピングモータの休止状態を維持（本例では、励磁出力を下げた上で、現在の励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に継続励磁）する。次に、ステップ４４１９で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５をスタートさせ、ステップ４４２０に移行する。尚、ステップ４４０５又はステップ４４１０でＮｏの場合にもステップ４４２０に移行する。以上で、モータ駆動終了処理を終了する。

【０２１３】

次に、遊技球検出処理を説明すると、まず、ステップ４４２０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４２０でＹｅｓの場合、ステップ４４２２で、払出制御手段３３００は、単位払出カウンタ３３１７に一時記憶されているカウンタ値を１減算する。次に、ステップ４４２５で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２に一時記憶されているカウンタ値を１減算し、ステップ４４３０に移行する。尚、ステップ４４２０でＮｏの場合にもステップ４４３０に移行する。ここで、本例では、払出カウンタ３３１２の値を、入球を検知する毎に１減算（デクリメント）するよう構成しているが、これには限定されず、複数の遊技球の入球を検出している場合には、当該入球数分の値を減算し得るよう構成してもよい。以上で、遊技球検出時処理を終了する。

【０２１４】

次に、賞球払出終了処理を説明すると、まず、ステップ４４３０で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０以下であるか否かを判定する。ステップ４４３０でＹｅｓの場合、ステップ４４３１で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグエリアを参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ４４３１でＹｅｓの場合（即ち、当該払出に係るモータの駆動が終了していないにも拘わらず、当該払出に係る遊技球数分の遊技球がセンサに検知された場合）、ステップ４４３２で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、払出未完了時遊技球検出フラグをオンにし、ステップ４４３５に移行する。他方、ステップ４４３１でＮｏの場合にも、ステップ４４３５に移行する。

【０２１５】

次に、ステップ４４３５及びステップ４４４０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出中フラグをオフにすると共に賞球払出完了フラグをオンにする。次に、ステップ４４４１で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、カウント値が０未満であるか否かを判定する。ステップ４４４１でＹｅｓの場合、ステップ４４４２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出異常検出フラグをオンにする。次に、ステップ４４４３で、払出制御手段３３００は、払出カウンタ３３１２を参照し、当該カウント値に基づき過剰払出数（例えば、カウンタ値が「－３」であれば、過剰払出数は「３」）を払出処理関連情報一時記憶手段３３１０に一時記憶し、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、ステップ４４４１でＮｏの場合（即ち、払出カウンタ３３１２のカウント値が０であり、所定の払出個数分が正常に払出された場合）にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝に移行する。尚、本例では、払出カウンタ３３１２の値が０以下となった時点で、過剰払出の検出を行っているが、これには限定されず、例えば、払出に係るモータの駆動が終了してから所定時間（例えば、当該駆動によって払い出された遊技球が払出カウントセンサＫＥ１０ｓによって検出されるまでに十分な検出待機時間）が経過した時点で、過剰払出の検出（払出カウンタ３３１２の値が０未満であるか否かの判定）を実行し得るよう構成してもよい（即ち、過剰払出とは、払出予定である遊技球数を超過した個数分の遊技球が払出されたという不測の事態が発生したことを意味し、設計上は極めて発生し難いこの不測の事態が発生したということは、払出機構のいずれかにて不具合が生じているか、払出動作を行っている最中に不正行為が行われた可能性が高いことを意味している）。

【０２１６】
　他方、ステップ４４３０でＮｏの場合、ステップ４４４５で、払出制御手段３３００は、球通過待ちタイマ３３１５のタイマ値を参照し、当該タイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ４４４５でＹｅｓの場合、ステップ４４４６で、払出制御手段３３００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１内にある、スイッチ未通過エラー検出フラグをオンにする（尚、本例では、払出動作終了後、所定時間の球通過待ち時間を経過しても、当該払出動作に係る遊技球数分の遊技球が検出されなかった場合、即座にスイッチ未通過エラーが発生したと判定しているが、これには限定されず、当該事象が複数回発生した場合に、スイッチ未通過エラーが発生したと判定するよう構成してもよい）。
【０２１７】
　次に、ステップ４４４７で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、リトライ動作実行待機フラグとは、前述のようにモータ駆動中においてモータエラーが発生した場合にオンとなるフラグである。ステップ４４４７でＹｅｓの場合、ステップ４４５０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、賞球払出継続フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。他方、ステップ４４４７でＮｏの場合、ステップ４４６０及びステップ４４６２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、リトライ動作実行待機フラグをオフにすると共に、リトライ動作実行許可フラグをオンにし、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４４５でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。
【０２１８】
　ここで、ステップ４４０２でＮｏの場合（即ち、賞球払出処理が実行中でない場合）には、ステップ４４７０で、払出制御手段３３００は、払出カウントセンサＫＥ１０ｓから遊技球検出信号を受信したか否かを判定する。ステップ４４７０でＹｅｓの場合、ステップ４４７２で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１内の払出モータ動作異常検出フラグをオンにして、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。尚、ステップ４４７０でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ４５００の賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）｝へ移行する。
【０２１９】
　次に、図５０は、図４０のステップ４５００のサブルーチンに係る、賞球払出制御処理（モータ駆動実行時）のフローチャートである。ここで、当該処理は、前の処理（ステップ４４００）でセットされたステップ数に基づき、実際にモータ駆動を実行する処理である。まず、ステップ４５０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１のフラグ領域を参照し、モータ駆動中フラグがオンであるか否かを判定する。尚、モータ駆動中フラグは、ステップカウンター時記憶手段３３１３に所定のステップカウンタ数がセットされた際にオンとなるフラグであり（図４８のステップ４３４０参照）、当該所定のステップカウンタ数と対応した励磁がすべて実行された際にオフとなるフラグである。ここで、ステップ４５０５でＹｅｓの場合、ステップ４５１０で、払出制御手段３３００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３のステップカウンタ値（ｎ）を１減算する。次に、ステップ４５２０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）を更新（１インクリメント）する。次に、ステップ４５２５で、払出制御手段３３００は、所定の励磁方式と切替速度に基づき、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４における励磁ステータ位置特定カウンタ値（ｊ）に対応したステータを励磁する。
【０２２０】
　次に、ステップ４５３０で、払出制御手段３３００は、励磁ステータ位置特定カウンタ値一時記憶手段３３１４内のカウンタ値（ｊ）が、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの確認タイミングであるか否かを判定する。ここで、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓの

確認とは、モータ動作に係る異常動作（球がみ等による脱調現象）が発生しているか否かを確認する目的で行われるものである。ステップ４５３０でＹｅｓの場合、ステップ４５５０で、払出制御手段３３００は、ロータ位置確認センサＫＥ１０ｍｓからの検知信号の有無を参照する。そして、ステップ４５５５で、エラー制御手段３２００は、ステップ４５５０での検知信号の有無に基づき、ロータが正しく回転していないか否か、即ち、モータエラーが発生しているか否かを判定する。ステップ４５５５でＹｅｓの場合、ステップ４５６０で、エラー制御手段３２００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１におけるモータ位置異常フラグをオンにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。尚、ステップ４５３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行し、ステップ４５５５でＮｏの場合には、ステップ４５６５で、エラー制御手段３２００は、エラーフラグ一時記憶手段３２２１におけるモータエラーフラグをオフにし、次の処理（ステップ４６００のモータエラー時処理）に移行する。

【０２２１】

次に、図５１は、図４０のステップ４６００のサブルーチンに係る、モータエラー時処理のフローチャートである。はじめに、本処理の目的は、モータエラーを検出した際には、モータ駆動を休止状態へと強制的に移行することである。まず、ステップ４６０５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を参照し、モータ位置異常フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、図５０のステップ４５６０に示すように、所定の検知タイミングにてモータが所定の回転位置に存在するか否かを検知した上、当該所定の回転位置に存在しない場合には脱調等をしたと判定し、このモータ位置異常フラグはオンとなる。ステップ４６０５でＹｅｓの場合、ステップ４６１０で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１にアクセスし、モータ位置異常フラグをオフにする。次に、ステップ４６１５で、払出制御手段３３００は、払出状態フラグ一時記憶手段３３１１を内の払出モータ異常検出フラグをオンにする。そして、ステップ４６２０で、エラー制御手段３２００は、ステップカウンター時記憶手段３３１３におけるステップカウンタ値（ｎ）をクリアして、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。これは、モータエラー発生により、今回セットしたステップ数を実行しなくなったためであり、当該カウント値のクリア実行後は、モータ駆動が休止状態へと移行することとなる（図４９のステップ４４１０及びステップ４４１５参照）。尚、ステップ４６０５でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ４１００の異常検出時エラー制御処理）に移行する。

【０２２２】

次に、図５２～図７６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５２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（ｄ）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５００２で、副制御基板Ｓ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５００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記憶されている保留に係る情報から、トリガ保留（先読み抽選に当選した保留）である旨の情報を削除し（トリガ保留である旨の情報を有する保留が保留内に存在しない場合には、本処理は実行せずに次の処理に移行する）、保留表示態様及び当該変動示唆表示をすべて「白色」にて表示する（先読み演出に係る処理をリセットする）。尚、電断時の処理はこれには限定されず、電断の復帰後も、トリガ保留である旨の情報や保留表示態様に係る情報や当該変動示唆表示の表示態様に係る状態を削除せずに、先読み演出等の各種演出を継続し得るよう構成してもよい。そのように構成する場合、例えば、サブ側に電断中も情報を維持しておくことが可能な退避領域を設け、電断発生時には演出に係る情報を当該退避領域にバックアップし、電断復帰時にバックアップした情報を復元するよう構成すればよい。また、電断復帰時や変動

開始時、変動停止時、保留発生時（当該新たに発生した保留以外の保留に関しても）に主制御基板Ｍ側から保留及び当該変動示唆表示の内容に係る情報を再度受信するよう構成してもよい｛尚、本例では特に図示していないが、電断復帰時において、主制御基板Ｍ側からは保留数に係る情報のみが送信される（保留の内容に係る情報が送信されない）よう構成されている。そのため、電断時に存在していた保留に係る情報は、電断復帰後には存在しないため、当該保留に対しては先読み演出を実行不能となるのである（尚、電断復帰時にメイン側から保留に係る情報を受信するよう構成し、当該保留に対して先読み演出を実行し得るよう構成してもよい）。尚、装飾図柄の変動中に電断が発生した場合には、当該電断時の情報を維持する機能を有していない場合、主制御基板Ｍ側から当該変動の終了コマンドを受信するまでの間は暗転画面（例えば、「準備中」等と表示する画面）が表示されることとなる｝。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（ｆ）を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、（ｆ）が実行された場合、同図（ｆ）の処理に示されるように、まず、ステップ５２００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５５００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５７００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５８００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５９００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５９９９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。

【０２２３】

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（Ｓ５２００～Ｓ５９９９）をループ処理する形態を採用している。また、同図（ｅ）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（ｅ）である。即ち、サブメイン制御部ＳＭのＣＰＵ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５００５で、サブメイン制御部ＳＭ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５００６で、サブメイン制御部ＳＭは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部ＳＭ側のＲＡＭ（例えば、メイン側情報一時記憶手段ＳＭ１１ｂ）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。

【０２２４】

次に、図５３は、図５２におけるステップ５２００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５２０２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５２０２でＹｅｓの場合、ステップ５２０４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、予告頻度（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５２５０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５３００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、次の処理へ移行する。尚、ステップ５２０２でＮｏの場合、ステップ５３５０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、次の処理へ移行する。

【０２２５】

次に、図５４は、図５３におけるステップ５２５０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５２５２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５２５２でＹｅｓの場合、ステップ５２５５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５２５５でＹｅｓの場合、ステップ５２５６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５２６８に移行する。他方、ステップ５２５５でＮｏの場合にも、ステップ５２６８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）。

【０２２６】

また、ステップ５２５２でＮｏの場合、ステップ５２５８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５２５８でＹｅｓの場合、ステップ５２６０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（予告頻度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５２６８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）。

【０２２７】

また、ステップ５２５８でＮｏの場合、ステップ５２６２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５２６２でＹｅｓの場合、ステップ５２６４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５２６４でＹｅｓ場合、ステップ５２６５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５２６５でＹｅｓの場合、ステップ５２６６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５２６８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。

【０２２８】

ここで、ステップ５２６２～ステップ５２６６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。

【０２２９】

次に、ステップ５２６８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５２６８でＹｅｓの場合、ステップ５２７０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５２７２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５３００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」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、非遊技期間計測タイマ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。

【０２３０】

また、ステップ５２６８でＮｏの場合、ステップ５２７４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５２７４でＹｅｓの場合、ステップ５２７６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５３００の処理）に移行する。尚、ステップ５２６４又はステップ５２７４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５３００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）。

【０２３１】

次に、図５５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実機のカスタマイズ（予告頻度の変更）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（予告頻度の変更）が可能となる。

【０２３２】

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。

【０２３３】

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係る表示はされないよう構成されている。

【０２３４】

次に、図５６は、図５３におけるステップ５３００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５３０２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５３０２で

Ｙｅｓの場合、ステップ５３０４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５３０４でＹｅｓの場合、ステップ５３０６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５３２０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）
以上のように構成されている。

【０２３５】

また、ステップ５３０２でＮｏの場合、ステップ５３０８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５３０８でＹｅｓの場合、ステップ５３１０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５３１０でＹｅｓの場合、ステップ５３１２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５３２０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）
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。

【０２３６】

また、ステップ５３０８でＮｏの場合、ステップ５３１４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５３１４でＹｅｓの場合、ステップ５３１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の上下左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ５３１６でＹｅｓの場合、ステップ５３１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて、変更対象の予告を切り替え、ステップ５３１８‐１に移行する。他方、ステップ５３１６でＮｏの場合も、ステップ５３１８‐１に移行する。次に、ステップ５３１８‐１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があるか否かを判定する。ステップ５３１８‐１でＹｅｓの場合、ステップ５３１８‐２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るか否かを判定する。ステップ５３１８‐２でＹｅｓの場合、ステップ５３１８‐３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、対象予告の頻度を切り替える。次に、ステップ５３１８‐４で、尚、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作があるか否かを判定する。ステップ５３１８‐４で、Ｙｅｓの場合、ステップ５３１８‐５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、選択されている予告頻度に決定し、カスタマイズ画面を消去し、ステップ５３１８‐６に移行する。他方、ステップ５３１８‐１、ステップ５３１８‐２、ステップ５３１８‐４でＮｏの場合、ステップ５３１８‐７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定時間（５秒）経過したか否かを判定する。ステップ５３１８‐７でＹｅｓの場合、ステップ５３１８‐８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、カスタマイズ画面を消去し、ステップ５３１８‐６へ移行する。他方、ステップ５３１４、ステップ５３１８‐７でＮｏの場合、次の処理へ移行する。

【０２３７】

次に、ステップ５３２０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、換言すると、音量レベル、光量レベルの決定が行われたか否かを判定する。ステップ５３２０でＹｅｓの場合、ステップ５３２４に移行する。他方、ステップ５

３２０でＮｏの場合、ステップ５３２２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５３２２でＹｅｓの場合、ステップ５３２４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、音量レベル、光量レベルの設定においてサブ入力ボタン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。

【０２３８】

次に、ステップ５３２５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し、次の処理（ステップ５５００の処理）に移行する。

【０２３９】

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。

【０２４０】

次に、図５７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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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状況にて、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（予告カスタマイズ画面）が表示され、カスタマイズ画面にて十字キーＳＢ‐２の上下左右ボタンを押下するとカーソルが移動し、サブ入力ボタンＳＢの押下により、カーソルが位置している予告が選択される（カーソルが位置している予告の発生頻度を変更する画面に遷移する）よう構成されている。

【０２４３】

次に、図５８は、図５７の右部のカスタマイズの流れを詳細に示す遷移図である。まず、保留が０個で変動停止中である。次に、所定時間経過したため、第１カスタマイズ案内画面が表示されている。

【０２４４】

次に、第１カスタマイズ案内画面の表示中にサブ入力ボタンＳＢの操作があったため、カスタマイズ画面（予告カスタマイズ画面）が表示されている。十字キーＳＢ‐２の上下左右ボタンの操作によりカーソルが移動し、サブ入力ボタンＳＢを操作すると、カーソルが位置していた予告の発生頻度を変更することが可能となる。ここでは、キツネ予告（キツネ予告、各色キツネ予告については後述する）が選択されている。

【０２４５】

次に、キツネ予告の発生頻度の設定が可能な画面が表示され、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作により、１（発生頻度：少）から５（発生頻度：多）を選択可能となっており（カーソルが移動するようになっており）、サブ入力ボタンＳＢを操作することで設定が完了する（キツネ予告の発生頻度を、カーソルが位置している発生頻度に決定する）構成となっている。尚、発生頻度は、１段階につき約２０％変化するよう構成されている。

【０２４６】

次に、設定が完了すると、変動停止中の画面に復帰し、「キツネ予告カスタム中」の文字が演出表示装置ＳＧに表示されている。なお、当該設定の完了から遊技を進行せずに所定時間経過した場合には、第１カスタマイズ案内画面を表示するよう構成してもよい。

【０２４７】

次に、変動が開始しているが、このときも「キツネ予告カスタム中」の文字が演出表示装置ＳＧに表示されている。

【０２４８】
　次に、変動がスーパーリーチへ発展しており、スーパーリーチへ発展すると、「キツネ予告カスタム中」の文字が消去されている。
【０２４９】
（予告カスタマイズの補足）
　現在設定中のカスタマイズ状況の表示（ここでは、「キツネ予告カスタム中」の文字）の演出表示装置ＳＧに表示する表示優先度は低い。具体的には、表示優先度は、第２装飾図柄＞第２保留表示＞第１装飾図柄＞第１保留表示＞当該変動示唆表示＞予告＞カスタム状況の表示、となっている。
【０２５０】
　尚、カスタム状況の表示位置に予告が重複して表示されないよう構成するのが好適であるが、重複して表示される構成であってもよい。また、第１装飾図柄とも重複して表示されないよう構成するのが好適であるが、重複して表示される構成であってもよい。重複して表示される構成としては、例えば、第１装飾図柄の変動表示中にはカスタム状況の表示と重複する場合があるが、第１装飾図柄の停止表示中にはカスタム状況の表示と重複しないよう構成してもよい。
【０２５１】
　予告カスタマイズでは、カスタマイズした予告の発生頻度や表示パターン（例えば、Ａパターン、Ｂパターン、Ｃパターンから表示パターンを選択可能なカスタマイズの場合）が変更されるのみであり、カスタマイズした予告に関係しない表示を変更させることはない。例えば、先読み演出の発生頻度を変更した際に、背景画像が変更されたり、キャラクタ画像が変更されたりすることはない。
【０２５２】
　予告カスタマイズは、複数の予告について個別にカスタマイズ可能である。例えば、先読み演出と次回予告と白キツネ予告とをそれぞれカスタマイズすることができる。
【０２５３】
　通常状態時（非確率変動遊技状態時）におけるカスタマイズは、確率変動遊技状態時には影響されないよう構成するのが好適である。例えば、通常状態時において「通常予告」をカスタマイズした場合であっても、確率変動遊技状態時には適用されない。従って、予告カスタマイズは、常に通常状態時と確率変動遊技状態時の予告についてカスタマイズ可能に構成されてもよいし、通常状態時では通常状態時の予告のカスタマイズが可能であり、確率変動遊技状態時には確率変動遊技状態時の予告のカスタマイズが可能に構成されてもよい。また、通常状態時にて予告カスタマイズをしており、その後確率変動遊技状態時となった場合（遊技状態が移行した場合）や、確率変動遊技状態時にて予告カスタマイズをしており、その後通常状態時となった場合には、予告カスタマイズの設定を解除する（デフォルトに戻す）よう構成してもよい。
【０２５４】
（予告カスタマイズの変更例）
　予告カスタマイズは、電源断まで設定が継続するよう構成されているが、これに限られず、予告カスタマイズの継続期間は、所定時間（例えば、６０分）経過するまで、待機デモ画面の開始まで、遊技状態の変化まで等であってもよい（継続期間が経過すると、予告カスタマイズの設定は解除される）。また、変動停止状態で一定期間（例えば、３０秒）経過すると、演出表示装置ＳＧに「現在のカイタマイズ設定を解除しますか？」と「Ｙｅｓ」「Ｎｏ」が表示され、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２の操作によって「Ｙｅｓ」を選択すると、予告カスタマイズの解除が行われるよう構成してもよい。
【０２５５】
　予告カスタマイズのカスタム対象は、本図に示した、先読み演出、通常予告（ステップアップ告、セリフ予告等の主にリーチ前に発生する予告）等の他に、三大演出（当該機種における主となる高期待度演出のうちの３つ）等であってもよい。
【０２５６】

また、特定のとき（例えば、スーパーリーチ中等）に発生し得る予告のカスタムをまとめて可能にしても良い（例えば、「スーパーリーチ中予告」等と表示される）し、複数回発生し得る予告のカスタムをまとめて可能にしてもよい（例えば、「複数回発生予告」等と表示される）。

【０２５７】

尚、特定の予告（例えば、プレミア予告等の大当り確定となる予告）をカスタム対象から外してもよい。また、プレミア予告のカスタマイズが可能であり、プレミア予告の発生頻度をアップさせるカスタマイズがあった場合、全てのプレミア予告の発生頻度をアップさせるパターンだけでなく、一部の発生確率が極めて低いプレミア予告に関しては発生頻度を変えないようにすることもできる。つまり、１０万分の１で発生する演出を２倍の５万分の１で発生するようにしても、遊技者はプレミア予告を体感することができないため、遊技者が体感することが困難な一部の発生確率が極めて低いプレミア予告に関してはカスタム対象から外すのが好ましい。

【０２５８】

第２実施形態に説明する設定を備える遊技機では、異なる設定値において、或る予告に対してカスタマイズが実行された場合に、変更される発生頻度の比率は同じ又はほぼ同じとなるよう構成するのが好ましい。例えば、設定値毎に発生確率（発生頻度）が異なる予告である赤キツネをカスタマイズする場合を例にすると、赤キツネの発生頻度が、設定１（低設定）では発生し難く、設定３（高設定）では発生し易い、よう構成されており、発生頻度５を基準として発生頻度が設計されている場合においてカスタマイズにより「発生頻度：５」から「発生頻度：４」に変更されたとすると、設定１では、設定１における「発生頻度：５」の発生頻度から２０％減少することになり、設定３では、設定３における「発生頻度：５」の発生頻度から２０％減少することになる。このように、発生頻度の１段階の変更比率（２０％）は設定値に関わらず共通とするのが好ましい。そのように構成することにより、予告カスタマイズを設定することによって遊技者に設定値を推測されてしまう事態を防止することができる。

【０２５９】

また、図５９に示すように、発生頻度の段階毎の設定１～設定３における赤キツネの発生確率の分母を、一定数分異ならせてもよい。具体的には、発生頻度１での赤キツネの発生確率は、設定１：１／５００、設定２：１／４９０、設定３：１／４８０、と分母の大きさが１０ずつ異なっている。発生頻度２での赤キツネの発生確率は、設定１：１／４００、設定２：１／３９０、設定３：１／３８０、と分母の大きさが１０ずつ異なっている。発生頻度３での赤キツネの発生確率は、設定１：１／３００、設定２：１／２９０、設定３：１／２８０、と分母の大きさが１０ずつ異なっている。発生頻度４での赤キツネの発生確率は、設定１：１／２００、設定２：１／１９０、設定３：１／１８０、と分母の大きさが１０ずつ異なっている。発生頻度５での赤キツネの発生確率は、設定１／１００、設定２：１／９０、設定３：１／８０、と、分母の大きさが１０ずつ異なっている。

【０２６０】

このように、いずれの発生頻度の段階であっても、設定１と設定２では分母の大きさが１０だけ異なっており、設定２と設定３でも分母の大きさが１０だけ異なっている。

【０２６１】

ただし、発生頻度１においては、設定１の赤キツネの発生確率を基準とすると、設定２、設定３の赤キツネの発生確率との差は最大４％となっており、設定差を体感しづらいが、発生頻度５においては、設定１の赤キツネの発生確率を基準とすると、設定２、設定３の赤キツネの発生確率との差は最大２０％となっており、設定差を体感し易くなっている。従って、遊技者は発生頻度の段階毎の赤キツネの発生確率から設定値を推測する必要があるが、発生頻度５に設定した方が設定値を推測する上では有利となっている。

【０２６２】

遊技者はカスタマイズした発生頻度に基づいた確率で予告が発生することを望むため、高い設定値における低い発生頻度（例えば、設定３の発生頻度１）での発生確率と低い設

定値における高い発生頻度（例えば、設定１の発生頻度２）での発生確率が体感可能な範囲で異なるよう構成するのが好ましく、高い設定値における低い発生頻度（例えば、設定３の発生頻度１）での発生確率と低い設定値における高い発生頻度（例えば、設定１の発生頻度２）での発生確率が、近い又は同一の発生確率であるのは望ましくない。

【０２６３】

尚、設定値を推測し難くする場合には、高い設定値における低い発生頻度（例えば、設定３の発生頻度１）での発生確率と低い設定値における高い発生頻度（例えば、設定１の発生頻度２）での発生確率を、近い又は同一とすることは効果的である。

【０２６４】

本実施形態では、変動中にも予告カスタマイズを可能な構成となっており、この構成について、図６０を用いて説明する。

【０２６５】

まず、現在変動中であり、且つ、キツネ予告のカスタマイズが行われており、キツネ予告の発生頻度が「５」に設定されている。

【０２６６】

次に、十字キーＳＢ‐２の左ボタンが操作され、キツネ予告の発生頻度が「４」に変更されている。

【０２６７】

次に、変動開始から５秒経過した時点でカスタマイズ可能な期間が終了し、「キツネ予告　４」の文字表示が消去されている。

【０２６８】

尚、今回の変動では、変動開始時に設定されていたカスタマイズの状態が維持され、変動中に変更されたカスタマイズは、次変動から有効となる。

【０２６９】

また、変動中のカスタマイズでは、既にカスタマイズが設定されている予告の発生頻度の変更だけでなく、カスタマイズ可能な予告であれば、変動中に発生頻度を変更できるよう構成されている。

【０２７０】

具体的には、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンの操作によって、カスタマイズ可能な予告を変更し、十字キーＳＢ‐２の左右ボタンの操作によって、発生頻度を変更するよう構成されている。

【０２７１】

このように構成することで、遊技を中断して変動停止状態まで待つことなく、遊技者が望むタイミングで予告の発生頻度のカスタマイズを行うことが可能となる。

【０２７２】

次に、図６１は、図５３におけるステップ５３５０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５３６４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５３６４でＹｅｓの場合、ステップ５３６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいてカスタマイズを行う予告を変更し、次の処理に移行する。他方、ステップ５３６４でＮｏの場合、ステップ５３６８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５３６８でＹｅｓの場合、ステップ５３７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、十字キーＳＢ‐２の操作に基づいて発生頻度を調節し、次の処理に移行する。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（変動中）にも十字キーＳＢ‐２の操作によって予告のカスタマイズが可能に構成されており、具体的には、十字キーＳＢ‐２の上下ボタンで予告が変更され、十字キーＳＢ‐２の右ボタンで発生頻度が１段階大きくなり、十字キーＳＢ‐２の左ボタンで発生頻度が１段階小さくなる。

【０２７３】

尚、遊技中カスタマイズ（変動中のカスタマイズ）は、通常状態時にのみ可能であり、

確率変動遊技状態時では不可能に構成してもよいし、大当りや小当りの実行中には不可能としてもよい。

【０２７４】

尚、上述した赤キツネの発生確率のカスタマイズのように、設定値毎に発生確率が異なる予告の発生確率（発生頻度）を変更可能にすることは、発生頻度を変更することで遊技者にとってより設定推測がやり易くなる反面、知識の有無で遊技者間の有利度合が変わる懸念が生じてしまう。そこで、設定値毎に発生確率（発生頻度）の異なる予告に関しては、予告の発生頻度のカスタマイズにより発生頻度を変更できないようにする（変更対象に含めない）よう構成しても良い。

【０２７５】

例えば、キツネ予告のうち、白キツネと赤キツネの発生確率（発生頻度）に設定差がある場合、青・緑・桃・黄のキツネ予告のみカスタマイズによる発生頻度の変更を可能とするよう構成しても良いし、白キツネと赤キツネの発生確率に設定差がある場合、キツネ予告そのものの発生頻度を変更する場合、カスタマイズによって頻度が変更された場合でも、白キツネと赤キツネのみ発生頻度が変わらないよう構成してもよい。

【０２７６】

このように構成することで、遊技者がいずれの予告の発生頻度のカスタマイズを行ったとしても、設定値の推測に必要な予告の発生確率（発生頻度）を同一にすることができる。

【０２７７】

次に、図６２は、図５２におけるステップ５５００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５５０２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に係るコマンド（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５５０２でＹｅｓの場合、ステップ５５０４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」を加算する。次に、ステップ５５０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主制御基板Ｍ側から送信された新たな保留の当否結果及び停止図柄情報に係るコマンドを装図保留情報一時記憶領域（副制御基板Ｓ側の保留に係る情報を一時記憶するための領域）に一時記憶する。次に、ステップ５５０８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、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、等）を、装図保留情報一時記憶領域に一時記憶する。尚、主制御基板Ｍ側から、当否結果、停止図柄、変動態様グループ、変動態様乱数区切り情報、に係る情報が送信されなかった場合には、ステップ５５０６又はステップ５５０８にて、当該情報は保留情報一時記憶領域に一時記憶されないこととなる。次に、ステップ５５０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留は第１主遊技側の保留であるか否かを判定する。ステップ５５０９でＹｅｓの場合、ステップ５５５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、第１主遊技先読み判定処理を実行し、ステップ５５１０に移行する。次に、ステップ５５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留にトリガ保留である旨の情報が付加されている（ステップ５５７０の処理にて付加される）か否か、換言すると、当該新たな保留はトリガ保留となっているか否かを判定する。本実施形態においては、先読み抽選に当選した保留にはトリガ保留である旨の情報が付加されるよう構成されている。ステップ５５１０でＹｅｓの場合、ステップ５６５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ５５２０に移行する。尚、ステップ５５０９でＮｏの場合（新たな保留が第２主遊技側の保留であった場合）又はステップ５５１０でＮｏの場合にも、ステップ５５２０に移行する。尚、第２主遊技側でも先読み判定処理を行うよう構成してもよい。

【０２７８】

他方、ステップ５５０２でＮｏの場合、ステップ５５１１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５５１１でＹｅｓの場合、ステップ５５１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、

装図保留カウンタから「１」を減算する。次に、ステップ５５１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る保留情報（特に、当否結果、停止図柄情報、変動態様グループ及び変動態様乱数区切り情報）を、装図保留情報一時記憶領域から削除すると共に、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ５５１５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示を当該消化された保留の消化直前の表示態様と同様の表示態様にて表示する（当該消化された保留の表示態様がシフトして当該変動示唆表示として表示される）。尚、当該変動示唆表示を当該変動示唆画像と称することがある。尚、当該消化された保留の消化直前の表示態様が青色であり、その後保留が消化され、当該消化された保留に関する当該変動示唆表示が表示される際に当該変動示唆表示の表示態様を赤色にて表示するなど、消化直前の保留の表示態様と保留消化後の当該変動示唆表示の表示態様とが相違し得るよう構成してもよい。そのように構成した場合には、消化する直前の保留の表示態様よりも保留消化後の当該変動示唆表示の表示態様の方が大当り期待度の高い表示態様となるよう構成することが好適である。尚、保留及び当該変動示唆表示の表示態様は、大当り期待度の低いものから「白→青→赤→虹」となっている。次に、ステップ５５１６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５５２０に移行する。尚、ステップ５５１１でＮｏの場合にもステップ２５２０に移行する。

【０２７９】

次に、ステップ５５２０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画像を決定している保留表示態様（保留表示態様が変化しない場合には保留表示態様は白色となる）にて表示し、次の処理（ステップ５７００の処理）に移行する。

【０２８０】

次に、図６３は、図６２におけるステップ５５５０のサブルーチンに係る、第１主遊技先読み判定処理のフローチャートである。尚、後述するようにステップ５５５２～ステップ５５５８の処理は、先読み抽選の禁則条件に係る処理であり、ステップ５５６０～ステップ５５７０の処理は、先読み抽選に係る処理である。

【０２８１】

まず、ステップ５５５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ５５５２でＹｅｓの場合、ステップ５５５４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ではないか否かを判定する。ステップ５５５４でＹｅｓの場合、ステップ５５５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留が存在しないか否かを判定する。ステップ５５５６でＹｅｓの場合、ステップ５５５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留がないか否かを判定する。ステップ５５５８でＹｅｓの場合、ステップ５５６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ５５６０でＹｅｓの場合、ステップ５５６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／３）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ５５６８の処理に移行する。また、ステップ２１６０でＮｏ（即ち、ハズレとなる保留）の場合、ステップ５５６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留の変動態様グループはグループ３であるか否かを判定する。ステップ５５６４でＹｅｓの場合、ステップ５５６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／１０）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ５５６８の処理に移行する。尚、ステップ５５６４でＮｏの場合にもステップ５５６８の処理に移行する。次に、ステップ５５６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５５６２又はステップ５５６６の処理で実行した先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ５５６８でＹｅｓの場合、ステップ５５７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。他方、ステップ５５５２でＮｏの場合、ステップ５５７２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内の「トリガ保留」である旨の情

報を削除（第２主遊技側の保留が存在しているために先読みに関する情報を削除）して、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。尚、ステップ５５５４、ステップ５５５６、ステップ５５５８又はステップ５５６８でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。

【０２８２】

次に、図６４は、図６２におけるステップ５６５０のサブルーチンに係る、先読み保留内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ５６５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（本例では、１／２）で当選する変化煽り先読み演出実行抽選（当選することにより、先読み演出として保留変化煽り演出が実行され、非当選となることで先読み演出として保留変化成功演出が実行されることとなる抽選）を実行する。次に、ステップ５６５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５６５２の処理で実行した変化煽り先読み演出実行抽選に当選したか否かを判定する。ステップ５６５４でＹｅｓの場合、ステップ５６５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ５６５６でＹｅｓの場合、ステップ５６５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時の保留数（トリガ保留を含む）に基づき、保留変化シナリオ（トリガ保留に係る図柄変動までの保留及び当該変動示唆表示の表示態様の遷移シナリオ）を決定し、ステップ５６６２の処理に移行する。他方、ステップ５６５６でＮｏの場合、ステップ５６６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ハズレ時用の保留変化シナリオ決定テーブルを参照し、トリガ保留生起時の保留数（トリガ保留を含む）に基づき、保留変化シナリオを決定し、ステップ５６６２の処理に移行する。次に、ステップ５６６２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ５６５８又はステップ５６６０で決定した保留変化シナリオに基づき、保留変化煽り演出シナリオ（トリガ保留に係る図柄変動の前の図柄変動までの保留変化煽り演出の実行に係るシナリオ）を決定する。ここで、保留変化煽り演出とは、トリガ保留が生起した次変動からトリガ保留に係る図柄変動の前変動まで毎変動実行される保留表示態様が変化するか否かを煽る演出である（詳細は後述する）。次に、ステップ５６６３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、煽り演出実行フラグ（保留変化煽り演出の実行が決定した際にオンとなるフラグ）をオンにし、次の処理（ステップ５６２０の処理）に移行する。

【０２８３】

他方、ステップ５６５４でＮｏの場合、ステップ５６６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、トリガ保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ５６６４でＹｅｓの場合、ステップ５６６６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り時用の保留変化演出決定テーブルを参照し、保留変化成功演出の実行タイミング及び変化後の保留表示態様を決定し、次の処理（ステップ５６２０の処理）に移行する。また、ステップ５６６４でＮｏの場合、ステップ５６６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ハズレ時用の保留変化演出決定テーブルを参照し、保留変化成功演出の実行タイミング及び変化後の保留表示態様を決定し、次の処理（ステップ５６２０の処理）に移行する。ここで、保留変化演出とは、トリガ保留が生起したタイミングからトリガ保留に係る図柄変動が開始されるまでのどこかのタイミングにてサブ入力ボタンＳＢを操作することによって保留の表示態様が変化し得る演出である。保留変化演出には、保留変化成功演出と保留変化失敗演出とがあり、保留変化成功演出実行時にはサブ入力ボタンＳＢをボタン有効期間にて操作することにより保留の表示態様が変化し、保留変化失敗演出実行時にはサブ入力ボタンＳＢをボタン有効期間にて操作することにより保留の表示態様が変化しないこととなる。

【０２８４】

次に、図６５は、保留変化シナリオ決定テーブルの一例である。同図においては、トリガ保留が大当りとなる保留である場合に参照される保留変化シナリオ決定テーブル（大当り時）と、トリガ保留がハズレとなる保留である場合に参照される保留変化シナリオ決定テーブル（ハズレ時）とについて詳述する。「生起時」の項目はトリガ保留生起時の保留表示態様であり、「３変動前」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の３変動前の図柄変動

の終了時の保留表示態様であり、「２変動前」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の２変動前の図柄変動の終了時の保留表示態様であり、「１変動前」の項目はトリガ保留に係る図柄変動の１変動前の図柄変動の終了時の保留表示態様である。例えば、「３変動前」が「青色」であり「２変動前」が「青色」である場合には、トリガ保留に係る図柄変動の２変動前の図柄変動中において保留変化煽り演出として保留変化（保留の表示態様の変化）に失敗する演出が実行され、「３変動前」が「青色」であり「２変動前」が「赤色」である場合には、トリガ保留に係る図柄変動の２変動前の図柄変動中において保留変化（保留の表示態様の変化）に成功する演出が実行されるよう構成されている。尚、保留変化シナリオは乱数により抽選され、保留変化は図柄変動の途中で実行される（図柄変動の開始時に保留変化するよう構成してもよい）。尚、トリガ保留の表示態様としては、大当り期待度の低いものから「青色→赤色→虹色」となっており、トリガ保留の表示態様が変化する場合には（保留変化煽り演出として交換が実行された場合には）、トリガ保留の表示態様は大当り期待度の高い表示態様に変化するよう構成されている。また、「虹色」はトリガ保留がハズレとなる場合には表示態様として選択されないため、トリガ保留の表示態様が「虹色」となった場合には、トリガ保留が大当りとなることが略確定的となる。ここで、トリガ保留の表示態様が「赤色」の状況にて保留変化が実行された場合には、トリガ保留の表示態様は虹色となるため、トリガ保留の表示態様が「赤色」である状況にて保留変化煽り演出が実行された場合には、遊技者は当該保留変化煽り演出が成功することに期待感を抱くこととなる。尚、本例においては、保留の表示態様は「白色」、「青色」、「赤色」、「虹色」の４種類としたが、これには限定されず、種類数を増加してもよいし、変化する要素は色ではなく形状や点灯・点滅によって保留が変化したことを示唆してもよい。また、将来の保留変化を示唆するような表示態様として例えば宝箱の形状の保留を表示して、その後宝箱が開いて変化後の保留表示態様が変化するよう構成してもよい。

【０２８５】

図６６は、保留変化演出決定テーブルの一例である。同図においては、トリガ保留が大当りとなる保留である場合に参照される保留変化演出決定テーブル（大当り時）と、トリガ保留がハズレとなる保留である場合に参照される保留変化演出決定テーブル（ハズレ時）とについて詳述する。尚、前述したように保留変化演出の演出態様としては、保留変化成功演出と保留変化失敗演出とがあり、同図において詳述する保留変化演出は保留変化成功演出のみとなっている（トリガ保留が存在している場合には保留変化成功演出が実行され、保留変化失敗演出はトリガ保留が生起していない場合に実行されるため）。「実行タイミング」の項目は保留変化演出を実行する図柄変動がどの図柄変動かに関する項目であり、「３変動前」はトリガ保留に係る図柄変動の３変動前の図柄変動実行中であり、「２変動前」はトリガ保留に係る図柄変動の２変動前の図柄変動実行中であり、「１変動前」はトリガ保留に係る図柄変動の１変動前の図柄変動実行中である。このように、保留変化演出は、トリガ保留が生起した次変動からトリガ保留に係る図柄変動の開始までの期間にて実行され得るよう構成されている。尚、トリガ保留の表示態様としては、大当り期待度の低いものから「白色→青色→赤色→虹色」となっており、トリガ保留の表示態様が変化する場合には（保留変化演出成功演出が実行された場合には）、トリガ保留の表示態様は大当り期待度の高い表示態様に変化するよう構成されている。尚、先読み演出として保留変化成功演出が実行される場合にはトリガ保留生起時のトリガ保留の表示態様は「白色」となっている。また、「虹色」はトリガ保留がハズレとなる場合には表示態様として選択されないため、トリガ保留の表示態様が「虹色」となった場合には、トリガ保留が大当りとなることが略確定的となる。

【０２８６】

次に、図６７は、図５２におけるステップ５７００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５７０２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５７０２でＹｅｓの場合、ステップ５７０４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５７０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、一時記

憶された図柄情報（主遊技図柄に係る停止図柄・変動態様）に基づき、装飾図柄の停止図柄｛例えば、主遊技図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、「７・７・７」等のゾロ目、ハズレ図柄である場合には、「１・３・５」等のバラケ目｝及び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。

【０２８７】

次に、ステップ６１００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する変動付加演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ５３００で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する演出内容決定処理を実行する。次に、ステップ５７１４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５８００の処理）に移行する。

【０２８８】

次に、図６８は、図６７のステップ６１００のサブルーチンに係る、変動付加演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ６１０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る変動付加時間に関するコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ６１０２でＹｅｓの場合、ステップ６１０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している変動付加時間の時間値及び付加する変動付加時間の種類（図柄に基づく変動付加時間であるか変動態様に基づく変動付加時間であるか）に基づき当該図柄変動にて実行する変動付加演出の演出内容を決定（変動付加演出の演出内容の一例は図３１を参照）し、次の処理（ステップ５３００の処理）に移行する。他方、ステップ６１０２でＮｏの場合にも次の処理（ステップ５３００の処理）に移行する。尚、ステップ６１０２でＹｅｓの場合にも変動付加時間が付加されない場合（付加されない旨のコマンドを受信した場合）には、ステップ６１０４の処理では演出を決定する処理は実行しないよう構成してもよいし、変動付加演出を実行しないことを決定するよう構成してもよい。

【０２８９】

次に、図６９は、図６７のステップ５３００のサブルーチンに係る、演出内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ５３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動は変動付加時間が付加される図柄変動であるか否かを判定する。ステップ５３０２でＹｅｓの場合、ステップ５３０４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、変動付加時間にて実行される演出内容はカウントダウン演出であるか否かを判定する。ステップ５３０４でＹｅｓの場合、ステップ５３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動における変動付加時間に係る演出以外の演出内容（変動付加演出以外の演出内容）をカウントダウン演出を含まない演出内容とすることを決定し、ステップ５３０８に移行する。尚、ステップ５３０２又はステップ５３０４でＮｏの場合にも、ステップ５３０８に移行する。このように、ステップ５３０６の処理を実行した場合には、ステップ５３１０、ステップ５３１４又はステップ５３１６で決定される当該図柄変動に係る演出内容として、カウントダウン演出が実行されないこととなる。即ち、本実施形態においては、カウントダウン演出は１回の図柄変動において１回のみ実行され得るよう構成されており、変動付加時間における演出としてカウントダウン演出が実行される場合には、変動付加時間に係る演出以外の演出内容としてカウントダウン演出が実行されないよう構成することにより、１回の図柄変動にてカウントダウン演出が２回以上実行されないことを担保している。

【０２９０】

尚、本例においては、変動付加演出としてカウントダウン演出と擬似連演出とのどちらも実行し得るよう構成したがこれには限定されず、変動付加演出として擬似連演出を実行する場合には、変動付加演出よりも前のタイミング（変動付加演出ではない期間）にて、変動付加演出として擬似連演出が実行されることを示唆する演出としてカウントダウン演出を実行し得るよう構成してもよい。このように構成した場合には、上記カウントダウン演出のような変動付加演出を示唆する演出、換言すると、変動付加時間に関連する演出の演出態様と、その他の図柄変動中の演出（変動付加時間に関連しない演出であり、セリフ演出等）の演出態様とを別の抽選にて決定するよう構成してもよい。また、そのように構成した場合においても、カウントダウン演出を１回の図柄変動につき２回以上実行しないよう構成してもよく、そのような構成の一例としては、カウントダウン演出を実行可能な

タイミング（変動開始時からのタイミング）を複数種類設け、当該複数種類のタイミングに優先度を設けて、優先度が高い順にカウントダウン演出の実行有無に係る抽選を実行してゆき、カウントダウン演出の実行が決定した（カウントダウン演出の実行有無に係る抽選に当選した）時点で、以降の優先度（決定された時点よりも低い優先度）となるタイミングにおいてはカウントダウン演出の実行有無に係る抽選を実行しないようにすることで、カウントダウン演出を１回の図柄変動につき２回以上実行しないよう構成してもよい。また、そのように構成した場合の、変動付加時間が付加される図柄変動と変動付加時間が付加されない図柄変動との変動中に実行する演出の抽選態様としては、

（１）変動付加時間を付加しない場合：主遊技テーブル３を参照して決定された変動態様に基づいて図柄変動中に実行する演出の抽選を実行

（２）変動付加時間を付加する場合：主遊技テーブル３を参照して決定された変動態様に基づいて図柄変動中に実行する演出のうち変動付加時間に関連しない演出の抽選を実行＋図柄変動中に実行する演出のうち変動付加時間に関連する演出の抽選を実行

のように構成してもよい。

【０２９１】

また、本例においては、主制御基板Ｍ側で変動付加時間を付加するか否かを決定、即ち、変動付加演出の実行可否を決定し、副制御基板Ｓ側にて変動付加演出の演出内容を決定するよう構成してもよい。尚、変動付加演出の実行タイミングは副制御基板Ｓ側にて抽選にて決定するよう構成してもよいし、図柄に基づく変動付加時間が付加される場合には変動時間の最後であり、変動態様に基づく変動付加時間が付加される場合には変動開始時となるよう一義的に決定されていてもよい。また、変動付加演出以外の演出であるセリフ予告演出やステップアップ予告演出は、変動付加演出の抽選とは別の抽選として、まず親抽選（ルート抽選と称することがある）を実行し、当該親抽選の抽選結果に基づいて、その他各予告抽選（変動付加演出以外の予告演出に関する抽選であり、子抽選と称することがある）を実行するよう構成してもよい。

【０２９２】

次に、ステップ５３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留が存在していないか否かを判定する。ステップ５３０８でＹｅｓの場合、ステップ５３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の停止図柄及び変動態様に基づき、当該図柄変動に係る演出内容を決定し、次の処理（ステップ５７１４の処理）に移行する。ここで、ステップ５３１０の処理にて決定する当該図柄変動に係る演出内容は、図柄変動中にて、キャラクタが当該変動示唆表示にアクションを起こし、サブ入力ボタンＳＢの操作を介さずに当該変動示唆表示の表示態様が変化する演出である当該変動示唆表示変化成功演出と、図柄変動中にて、キャラクタが当該変動示唆表示にアクションを起こし、当該変動示唆表示の表示態様が変化しない（失敗する）演出である当該変動示唆表示変化失敗演出、先読み演出として図柄変動中にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像を表示し、サブ入力ボタンＳＢを操作すると保留の表示態様が変化する（成功する）演出である保留変化成功演出、先読み演出として図柄変動中にサブ入力ボタンＳＢの操作を促す画像を表示し、サブ入力ボタンＳＢを操作しても保留の表示態様が変化しない（失敗する）演出である保留変化失敗演出、スーパーリーチの終了後に表示され、表示された後に通常のステージ（スーパーリーチ前のステージ）へ復帰する、又は、変動開始時に表示され、表示された後に別のステージへ移行するアイキャッチ予告、キツネの色によって演出上の役割が異なる各種のキツネ予告、或る期間において徐々に画像が出現する又は変化する画像変化予告、が選択されることがある。

【０２９３】

また、ステップ５３０８でＮｏの場合、ステップ５３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、煽り演出実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ５３１２でＹｅｓの場合、ステップ５３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該図柄変動に係る演出内容を、保留変化煽り演出に決定すると共に、保留変化煽り演出決定テーブルを参照し、決定されている保留変化煽りシナリオに基づき、当該変動に係る保留変化煽り演出の演出態様

を決定し、次の処理（ステップ５７１４の処理）に移行する。また、ステップ５３１２でＮｏの場合、ステップ５３１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、決定している保留変化成功演出の実行タイミング、装飾図柄の停止図柄及び変動態様に基づき、当該図柄変動に係る演出内容を決定し、次の処理（ステップ５７１４の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、変動付加演出としてカウントダウン演出が実行される予定であるか否かの判定処理を実行した後に当該図柄変動の演出態様を決定するよう構成しているが、本処理の態様はこれには限定されず、ステップ５３１０、ステップ５３１４及びステップ５３１６の夫々の処理において、カウントダウン演出の実行に関連する変動付加時間が付加される場合のテーブルとカウントダウン演出の実行に関連する変動付加時間が付加されない場合のテーブルとのいずれかを参照することにより、１回の図柄変動にてカウントダウン演出を２回以上発生させないよう構成してもよい。

【０２９４】

次に、図７０は、図５２におけるステップ５８００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５８０２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５８０２でＹｅｓの場合、ステップ５８０４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５８０６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５８０９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマをスタートし、ステップ５８１０に移行する。尚、ステップ５８０２でＮｏの場合にも、ステップ５８１０に移行する。

【０２９５】

次に、ステップ５８１０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５８１０でＹｅｓの場合、ステップ５８１１で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマのタイマ値を確認する。次に、ステップ５８１２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５８１２でＹｅｓの場合、ステップ５８１４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５９９９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５８２３に移行する。

【０２９６】

他方、ステップ５８１２でＮｏの場合、ステップ５８１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装飾図柄の仮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５８１６でＹｅｓの場合、ステップ５８１８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５９９９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５８２３に移行する。

【０２９７】

また、ステップ５８１６でＮｏの場合、ステップ５８２０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、予告画像やリーチ画像の表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ５８２０でＹｅｓの場合、ステップ５８２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該予告画像やリーチ画像に係る画像表示コマンドをセット（ステップ５９９９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５８２３に移行する。尚、ステップ５８２０でＮｏの場合にも、ステップ５８２３に移行する。次に、ステップ５８２３で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、変動付加演出の開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ５８２３でＹｅｓの場合、ステップ５８２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ６１０４の処理にて決定している変動付加演出の実行コマンドをセットし、ステップ５８３０に移行する。

【０２９８】

他方、ステップ５８２３でＮｏの場合、ステップ５８２５で、副制御基板ＳのＣＰＵＳ

Ｃは、保留変化演出の実行開始タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、本処理においては、保留変化成功演出と保留変化失敗演出とのいずれかが実行される図柄変動における所定のタイミングであるか否かを判定している。ステップ５８２５でＹｅｓの場合、ステップ５８２６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行開始フラグ（保留変化成功演出又は保留変化失敗演出の実行タイミングに到達することでオンとなるフラグ）をオンにする。次に、ステップ５８２７で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行開始フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ５８２７でＹｅｓの場合、ステップ６０５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する保留変化演出実行処理を実行し、ステップ５８３０の処理に移行する。尚、ステップ５８２７でＮｏの場合にも、ステップ５８３０の処理に移行する。また、ステップ５８２５でＮｏの場合、ステップ５８２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動示唆表示変化演出の実行タイミングに到達したか否かを判定する。ここで、本処理においては、当該変動示唆表示変化成功演出と当該変動示唆表示変化失敗演出とのいずれかが実行される図柄変動における所定のタイミングであるか否かを判定している。ステップ５８２８でＹｅｓの場合、ステップ５８２９で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動示唆表示変化演出を実行し、ステップ５８３０の処理に移行する。ここで、実行する当該変動示唆表示変化演出が当該変動示唆表示変化成功演出の場合には、キャラが登場して、当該変動示唆表示の表示態様が変化し、実行する当該変動示唆表示変化演出が当該変動示唆表示変化失敗演出の場合には、キャラが登場して、当該変動示唆表示の表示態様が変化しない演出態様となる。尚、当該変動示唆表示変化成功演出の演出態様としては、図柄変動の実行中の所定のタイミングにて当該変動示唆表示の表示態様が変化するような演出態様となっており、サブ入力ボタンＳＢ等の操作部材の操作を介さずに当該変動示唆表示の表示態様が変化するよう構成されている。

【０２９９】

次に、ステップ５８３０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、主遊技図柄が停止表示されたか否かを判定する。ステップ５８３０でＹｅｓの場合、ステップ５８３１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５９９９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５８３２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、装図変動時間管理タイマを停止すると共にリセット（ゼロクリア）する。次に、ステップ５８３４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ５９００の処理）に移行する。尚、ステップ５８１０又はステップ５８３０でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５９００の処理）に移行する。

【０３００】

次に、図７１は、本実施形態に係る、変動付加演出実行イメージ図１である。同図においては、変動態様に基づく変動付加時間が付加され、且つ、変動付加演出として擬似連演出が実行される場合を例示している。

【０３０１】

＜変動付加時間が１０秒且つ変動付加演出開始タイミングが変動開始から２０秒経過後であり、演出内容が擬似連演出（１回）である場合＞

まず、同図１段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、変動開始から２０秒が経過することで当該図柄変動に係る変動付加演出が開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、１０秒間の変動付加演出が終了し、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間１０秒＝７０秒」となっている。このように、同図１段目においては、擬似変動が１回実行された後にリーチ演出が実行されることとなる。尚、リーチ演出が実行される図柄変動且つ変動態様に基づく変動付加時間が

付加された図柄変動においては、変動付加演出が終了した後にリーチ演出が実行開始されるよう構成されている。尚、装飾図柄の左列と右列が同一の停止図柄で仮停止した後に中列に擬似連図柄が仮停止するような擬似変動における、左列と右列が同一の停止図柄が仮停止している状態はリーチ演出、リーチ、等とは称しておらず、装飾図柄の左列と右列が同一の停止図柄で仮停止した後に中列が仮停止した後確定停止する場合の、左列と右列が同一の停止図柄が仮停止している状態をリーチ演出、リーチ、等と称している。

【０３０２】

＜変動付加時間が２０秒且つ変動付加演出開始タイミングが変動開始から１０秒経過後であり、演出内容が擬似連演出（２回）である場合＞

次に、同図２段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、変動開始から１０秒が経過することで当該図柄変動に係る変動付加演出が開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が再度停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、２０秒間の変動付加演出が終了し、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間２０秒＝８０秒」となっている。このように、同図２段目においては、擬似変動が２回実行された後にリーチ演出が実行されることとなる。

【０３０３】

＜変動付加時間を付加しない場合＞

次に、同図３段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒」となっている。このように、同図３段目においては、変動付加時間が付加されていないため擬似変動が実行されないこととなる。

【０３０４】

次に、図７２は、本実施形態に係る、変動付加演出実行イメージ図２である。同図においては、変動態様に基づく変動付加時間が付加され、且つ、変動付加演出としてカウントダウン演出が実行される場合を例示している。

【０３０５】

＜変動付加時間が１０秒且つ変動付加演出開始タイミングが変動開始時であり、演出内容がカウントダウン演出である場合＞

まず、同図１段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されてカウントダウン演出として、「２」の画像が表示される。尚、同図１段目においては、変動付加演出は図柄変動開始時に開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから４秒後）にてカウントダウン演出として、「１」の画像が表示される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから８秒後）にてカウントダウン演出として、「０」の画像が表示される。このように、変動付加演出として実行され得る演出であるカウントダウン演出は、数字の画像が表示され、数字が減算されていくことによって、当該図柄変動におけるその後の演出や当否結果に対して遊技者の期待感を煽る演出となっている。尚、同図においては、カウントダウン演出として、「２」の画像が表示されてから「０」の画像が表示される場合のみを例示しているが、開始時の数字として様々な種類を有するよう構成してもよいし、最終的に「０」とならない演出パターンを有していてもよい。そのように構成した場合には、カウントダウ

ン演出開始時の数字が少ない方が当該図柄変動の大当り期待度が相対的に高くなるよう構成してもよい（高くなるよう構成した場合には、０までが近い数字の方がカウントダウン演出の結果として０に到達し易いよう演出発生頻度を調整することが好適である）し、低くなるよう構成してもよい（低くなるよう構成した場合には、カウントダウン演出の実行時間が長時間となる方が当該図柄変動が大当りとなる期待度が高くなるよう演出発生頻度を調整することが好適である）。また、「０」に到達しない場合を有するよう構成した場合には、「０」に到達しない場合よりも「０」に到達した場合の方が当該図柄変動が大当りとなる期待度が高くなるよう構成することが好適である。また、カウントダウン演出が「０」に到達した場合にはその後に擬似連演出が実行され得る一方、「０」に到達しない場合にはその後に擬似連演出が実行されないよう構成してもよい。その後、変動付加演出が終了し、当該図柄変動に係る予告演出としてオーラ演出が実行される。その後、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間１０秒＝７０秒」となっている。このように、変動付加演出としてカウントダウン演出が実行される場合においても、変動態様に基づく変動付加時間が付加された場合には、変動付加演出はリーチ演出の実行開始よりも前のタイミングとなるよう構成されている。また、カウントダウン演出は変動付加時間が付加されない図柄変動においても実行され得る演出であるが、カウントダウン演出は１回の図柄変動において１回のみ実行され得る演出であり、２回以上実行されないよう構成されているため、変動付加時間が付加され且つ変動付加演出としてカウントダウン演出が実行される場合には、変動付加演出以外の図柄変動における演出としてはカウントダウン演出は実行されないよう構成されている。

【０３０６】

＜変動付加時間を付加しない場合＞

次に、同図２段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、当該図柄変動に係る予告演出としてオーラ演出が実行される。その後、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒」となっている。尚、本例においては、変動付加時間が付加されない場合においても、カウントダウン演出が実行される場合があるよう構成してもよいし、変動付加時間が付加された場合においてのみカウントダウン演出が実行され得るよう構成してもよい。

【０３０７】

次に、図７３は、本実施形態に係る、変動付加演出実行イメージ図３である。同図においては、変動態様に基づく変動付加時間が付加され、且つ、変動付加演出としてカウントダウン演出の実行後に擬似連演出が実行される場合を例示している。

【０３０８】

＜変動付加時間が２０秒且つ変動付加演出開始タイミングが変動開始から１０秒経過後であり、演出内容がカウントダウン演出→擬似連演出（１回）である場合＞

まず、同図１段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、変動開始から１０秒が経過することで当該図柄変動に係る変動付加演出が開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１秒後）にてカウントダウン演出として、「２」の画像が表示される。その後、カウントダウン演出として「２」→「１」と表示されていき、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから８秒後）にてカウントダウン演出として、「０」の画像が表示される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、２０秒間の変動付加演出が終了し、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄

がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間２０秒＝８０秒」となっている。

【０３０９】

＜変動付加時間が３０秒且つ変動付加演出開始タイミングが変動開始時であり、演出内容がカウントダウン演出→擬似連演出（２回）である場合＞

まず、同図１段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されてカウントダウン演出として、「２」の画像が表示される。尚、同図１段目においては、変動付加演出は図柄変動開始時に開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１秒後）にてカウントダウン演出として、「２」の画像が表示される。その後、カウントダウン演出として「２」→「１」と表示されていき、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから８秒後）にてカウントダウン演出として、「０」の画像が表示される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから２７秒後）にて中列の装飾図柄の停止図柄として擬似連図柄が停止（仮停止）する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから２９秒後）にて装飾図柄が再変動する。その後、３０秒間の変動付加演出が終了し、装飾図柄の左列と右列とが「７」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄がハズレ図柄「７・６・７」にて確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間３０秒＝９０秒」となっている。このように、カウントダウン演出と擬似連演出とのいずれもが変動付加演出として実行されるよう構成してもよい。尚、カウントダウン演出の演出態様として、「０」が表示される（カウントダウンが進んでいって数字が減算されてゆき、「０」まで表示される）カウントダウン成功演出と、カウントダウン演出の演出態様として、「０」が表示されない（カウントダウンが進んでいって数字が減算されてゆき、「０」が表示される前に演出が終了する）カウントダウン失敗演出と、を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合には、カウントダウン演出が示唆する演出内容をリーチ演出とする（カウントダウン成功演出が実行された場合にはリーチ演出が実行されることが略確定的となる）よう構成してもよいし、カウントダウン演出が示唆する演出内容を擬似連演出とする（カウントダウン成功演出が実行された場合には擬似連演出が実行されることが略確定的となる）よう構成してもよい。また、カウントダウン演出を変動付加演出以外の主遊技図柄の変動時間において実行し得るよう構成してもよく、そのように構成した場合には、変動付加演出として擬似連演出を実行するよう構成してもよく、更に、カウントダウン演出を実行するタイミングは変動付加演出の実行期間よりも前のタイミングとすることが好適である。また、カウントダウン演出は、変動付加時間が付加されない場合にも実行し得るよう構成してもよいし、変動付加時間が付加された場合にのみ実行し得るよう構成してもよい。

【０３１０】

また、前述したように、カウントダウン演出を変動付加演出の実行期間以外の図柄変動中の期間にて実行するよう構成してもよく、例えば、変動付加演出の前の期間にて変動付加時間に関連する演出としてカウントダウン演出を実行してもよい。即ち、カウントダウン演出を変動付加演出にて実行する擬似連演出を示唆する演出として変動付加演出の前の期間にて実行するよう構成してもよい。尚、そのように構成する場合には、変動付加時間に関連するカウントダウン演出の実行有無や演出態様を決定する抽選は、図柄変動中における変動付加時間に関連しない演出の実行有無や演出態様を決定する抽選とは別の抽選として実行するよう構成してもよい。

【０３１１】

次に、図７４は、本実施形態に係る、変動付加演出実行イメージ図４である。同図にお

いては、図柄に基づく変動付加時間が付加され、且つ、変動付加演出として昇格演出が実行される場合を例示している。

【０３１２】

＜変動付加時間を付加する場合＞

まず、同図１段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、装飾図柄の左列と右列とが「６」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄が非確変大当り図柄（大当り終了後に非確率変動遊技状態となる大当り図柄）「６・６・６」にて仮停止することとなる。その後、変動開始から６０秒後に変動付加演出が開始される。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから１秒後）にて昇格演出（非確変大当り図柄を示唆する装飾図柄の停止図柄から確変大当り図柄を示唆する装飾図柄の停止図柄に変更され得る演出）として、仮停止していた非確変大当り図柄を示唆する「６・６・６」の表示が爆発する。その後、変動付加演出のいずれかのタイミング（例えば、変動付加演出が開始してから９秒後）にて、装飾図柄が確変大当り図柄（大当り終了後に確率変動遊技状態となる大当り図柄）にて仮停止した後確定停止すると共に、変動付加演出が終了する。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒＋変動付加時間１０秒＝７０秒」となっている。

【０３１３】

＜変動付加時間を付加しない場合＞

次に、同図２段目においては、装飾図柄の図柄変動が実行されており、その後、装飾図柄の左列と右列とが「６」で仮停止しリーチ演出が実行される。その後、装飾図柄が非確変大当り図柄「６・６・６」にて仮停止し、昇格演出が実行されないため、「６・６・６」がそのまま確定停止することとなる。尚、当該図柄変動の変動時間は、「主遊技テーブル３を参照して決定された変動時間６０秒」となっている。尚、同図においては、昇格演出として、非確変大当り図柄が仮停止してから大当り図柄に変更された後確定停止する演出態様のみを例示したが、非確変大当り図柄が仮停止してから昇格演出が実行された後、昇格せずに非確変大当り図柄が確定停止するような昇格失敗演出を実行し得るよう構成してもよい。そのように構成することにより、非確変大当り図柄が仮停止してから昇格演出が実行された後、昇格せずに確変大当り図柄が確定停止するような昇格成功演出と、前述した昇格失敗演出との２種類の昇格演出を実行可能に構成することができ、装飾図柄が非確変大当り図柄にて仮停止した場合に昇格演出を実行する頻度を高めることができ、遊技者は、非確変大当り図柄が仮停止しても昇格演出が実行され、その後確変大当り図柄が確定停止することに期待感を抱くことができる。

【０３１４】

次に、図７５は、図７０のステップ６０５０のサブルーチンに係る、保留変化演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ６０５２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行中フラグ（保留変化成功演出又は保留変化失敗演出が事項されるタイミングにてオンとなるフラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ６０５２でＹｅｓの場合、ステップ６０５４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ６０５６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出としてキャラクタを表示する。次に、ステップ６０５８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、サブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン画像を表示する。次に、ステップ６０６０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、変化演出タイマ（デクリメントタイマ）に所定値（例えば、３秒）をセットしてスタートし、ステップ６０６２に移行する。尚、ステップ６０５２でＮｏの場合にも、ステップ６０６２に移行する。

【０３１５】

次に、ステップ６０６２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６０６２でＹｅｓの場合、ステップ６０６６に移行する。他方、ステップ６０６２でＮｏの場合、ステップ６０６４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、変化演出タイマのタイマ値が０であるか否かを判定する。ステップ６０６４でＹｅｓの場合、ステップ６０６６に移行する。次に、ステップ６０６６で、副制御基板Ｓ

のＣＰＵＳＣは、保留変化演出として、保留変化成功演出の場合にはキャラクタが保留を変化させる演出、又は、保留変化失敗演出の場合にはキャラクタが保留変化に失敗する演出を実行する。次に、ステップ６０６８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行中フラグをオフにする。次に、ステップ６０７０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留変化演出実行開始フラグをオフにして、次の処理（ステップ５８３０の処理）に移行する。尚、ステップ６０６４でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５８３０の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、保留変化演出の実行時にはサブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン画像が表示され、ボタン画像の表示中（３秒間）にてサブ入力ボタンＳＢを操作する、又は、ボタン画像の表示期間が終了（３秒経過）することによって、保留変化成功演出の場合には保留変化が実行される。尚、サブ入力ボタンＳＢを操作せずにボタン画像の表示期間が終了した場合には保留変化を実行しないよう構成してもよい。

【０３１６】

次に、図７６は、本実施形態における、保留変化演出実行イメージ図である。まず、第１主遊技図柄に対応する装飾図柄が変動表示されている。本例では、保留数が３個の状態であり、保留変化演出に係るトリガ保留は、２個目の保留である（換言すれば、当該図柄変動の２変動後に、トリガ保留に係る図柄変動が実行される）。また、当該トリガ保留の表示態様は、「白色」である。

【０３１７】

次に、保留変化演出として、キャラクタ（本例では、ライオン）が表示され、サブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン画像が表示される。

【０３１８】

次に、キャラクタ及びボタン画像が表示された後、所定時間（本例では、３秒）経過するまでにサブ入力ボタンＳＢの操作がない場合、キャラクタ及びボタン画像が消失し、保留の表示態様は変化しない（保留の表示態様は、「白色」のまま維持される）。

【０３１９】

他方、キャラクタ及びボタン画像が表示された後、所定時間（本例では、３秒）経過するまでにサブ入力ボタンＳＢの操作があった場合、保留変化演出（成功）又は保留変化演出（成功）のいずれかが実行される。保留変化演出（成功）が実行された場合、キャラクタが保留を変化させる演出として、ライオンがトリガ保留に係る保留表示に触り、保留の表示態様が「白色」から「赤色」に変化する演出を実行する。保留変化演出（失敗）が実行された場合、キャラクタが保留変化に失敗する演出として、ライオンが涙を流す演出が実行され、保留の表示態様は変化しない（保留の表示態様は、「白色」のまま維持される）。

【０３２０】

ここで、本実施形態においては、保留変化の演出態様として、サブ入力ボタンＳＢの操作を介する演出（サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出を含む演出）である保留変化演出と、サブ入力ボタンＳＢの操作を介しない演出（サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出を含まない演出）である保留変化煽り演出と、を有する。本実施形態においては、保留変化煽り演出を実行する場合、トリガ保留の生起時に背景演出の変化を伴うため、トリガ保留が生起した旨が遊技者に直ちに報知される。従って、保留変化の演出態様が、保留変化煽り演出のみである場合には、保留生起時に背景演出が変化しなかった時点で、遊技者は保留変化に期待できないこととなる。他方、保留変化演出においては、サブ入力ボタンＳＢの操作を促す演出が（背景演出の変化を伴わずに）突然実行されるため、例え保留生起時に背景演出を伴わなかったとしても、遊技者は保留変化に期待することができる。また、保留変化に係る複数の演出態様を設けることで、保留が生起してから当該保留に係る図柄変動が開始されるまでの期間において様々な演出が発生し得ることとなり、遊技の興趣性をより向上させることが可能となる。

【０３２１】

次に、図７７は、図５２のステップ５９００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５９０２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５９０２でＹｅｓの場合、ステップ５９０４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５９０４でＹｅｓの場合、ステップ５９１２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５９１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、大当り開始表示に係るコマンドをセットし、ステップ５９１６に移行する。他方、ステップ５９０２でＮｏの場合にも、ステップ５９１６に移行する。

【０３２２】

次に、ステップ５９１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセットする。次に、ステップ５９２６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５９２６でＹｅｓの場合、ステップ５９２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、演出表示装置ＳＧ上で、大当り終了表示に係るコマンドをセットする（大当りの種類に基づき適宜表示を行う）。次に、ステップ５９３０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５９９９の処理）に移行する。尚、ステップ５９０４又はステップ５９２６でＮｏの場合にも、次の処理（ステップ５９９９の処理）に移行する。

【０３２３】

以上のように構成することで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機によれば、主遊技図柄の変動態様を抽選により決定した後に変動付加時間の付加の有無を決定し得るよう構成した。また、決定した主遊技図柄の変動態様が所定の変動態様であった場合には変動態様に基づく変動付加時間を付加し、決定した主遊技図柄の停止図柄が所定の停止図柄であった場合には図柄に基づく変動付加時間を付加するよう構成することにより、様々なタイミングや時間値の変動付加時間を付加することができると共に、変動付加時間に基づいた演出を適宜実行することができ遊技の興趣性が高まることとなる。

【０３２４】

次に、本実施形態において表示される当該図柄変動に係る演出内容について説明する。

【０３２５】

図７８は、アイキャッチ予告を示すイメージ図１である。現在、変動がハズレで停止したところであり、第１主遊技側の保留が４つある状態である。

【０３２６】

次に、変動が開始され、演出表示装置ＳＧの当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示が行われ、第１主遊技側の保留が３つとなっている。

【０３２７】

次に、「７」でリーチが成立し、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）へ発展している。スーパーリーチ中は、第１装飾図柄が表示されず、第２装飾図柄のみ表示される。尚、第２装飾図柄を表示させない場合、第１装飾図柄が小さく表示される（例えば、本例の第２装飾図柄のように表示される）よう構成しても良い。

【０３２８】

次に、スーパーリーチにおいて、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北している。

【０３２９】

次に、スーパーリーチから通常ステージへ復帰する前に、アイキャッチ予告である１枚の画像が画面全体にわたって表示されている。アイキャッチ予告が表示されることで、遊技者はスーパーリーチ画面から通常ステージ画面へ移行することを視覚的に認識することができる。ここでは、画面中央に、左からキリン・ライオン・ゾウの順にキャラクタが並んでおり、右上に「ＧＬＥ　ＳＴＯＲＹ」（ＧＬＥは、「ＧＩＲＡＦＦＥ」「ＬＩＯＮ」「ＥＬＥＰＨＡＮＴ」の頭文字）の文字（製品タイトル）が表示された画像が表示されている。

【０３３０】

次に、スーパーリーチに係る図柄変動がハズレ図柄で確定停止し、通常ステージへ復帰し、ハズレ図柄で停止表示されている。

【０３３１】

次に、図７９は、アイキャッチ予告を示すイメージ図２である。図７７との相違点は、アイキャッチ予告の画像が異なっており、本図では、「キリン・ライオン・ゾウ・星」が表示されている。

【０３３２】

（アイキャッチ予告の説明）

アイキャッチ予告は、遊技機のモチーフであり、当該遊技機で表示される表示内容（本件では、動物が表示され得る）と関連する製品タイトル又は製品タイトルの一部やキャラクタを表示する予告であり、背景画面が切り替わる際等のように演出表示装置ＳＧに表示されている遊技進行状況が変化する場合｛例えば、非リーチ（又はノーマルリーチ）→スーパーリーチ、スーパーリーチ→スーパーリーチ終了、等｝に表示され、アイキャッチ予告が表示されることで遊技進行状況が変化することを遊技者に適切に報知することができる。また、遊技機におけるモチーフとなる製品タイトルや製品に登場するキャラクタを周知徹底させることができる。さらに、アイキャッチ予告は、大当り期待度を示すよう構成するのが好適であり、表示される画像のキャラクタ（大当り期待度：デフォルト＜プレミアキャラクタ）、キャラクタの表示順序（大当り期待度：デフォルト＜変更）、キャラクタ名や製品タイトル又は製品タイトルの一部の文字色（大当り期待度：白＜赤＜虹）、表示時間（大当り期待度：短い＜長い）等により大当り期待度を示唆することができる。例えば、

（パターンＡ）

キャラクタ画像Ａ（キリン・ライオン・ゾウ）と文字色Ａ（白）：大当り期待度低

（パターンＢ）

キャラクタ画像Ａ（キリン・ライオン・ゾウ）と文字色Ｂ（赤）：大当り期待度中

（パターンＣ）

キャラクタ画像Ｂ（ライオン・ゾウ・キリン）と文字色Ａ（白）：大当り期待度低

（パターンＤ）

キャラクタ画像Ｂ（ライオン・ゾウ・キリン）と文字色Ｂ（赤）：大当り期待度中

（パターンＥ）

キャラクタ画像Ｃ（キリン・ライオン・ゾウ・星）と文字色Ａ（白）：大当り期待度高

等のパターンを備えるよう構成することができる。

【０３３３】

ここで、パターンＡを基準として、他の２つのパターンを比較した一例を示す。

１．パターンＢとパターンＣを比較した場合

パターンＡと同じキャラクタ画像Ａが表示され、パターンＡと異なる文字色Ｂが表示されるパターンＢの大当り期待度は、パターンＡと異なるキャラクタ画像Ｂが表示され、パターンＡと同じ文字色Ａが表示されるパターンＣの大当り期待度よりも、高くなるよう構成されている。

２．パターンＢとパターンＥを比較した場合

パターンＡと同じキャラクタ画像Ａが表示され、パターンＡと異なる文字色Ｂが表示されるパターンＢの大当り期待度は、パターンＡと異なるキャラクタ画像Ｃが表示され、パターンＡと同じ文字色Ａが表示されるパターンＥの大当り期待度よりも、低くなるよう構成されている。

【０３３４】

その他にも、アイキャッチ予告は、大当り変動において、ハズレ変動よりも表示時間が長くなり易く、ハズレ変動において、大当り変動よりも表示時間が短くなり易く構成されている。このように構成することで、スーパーリーチの結果がハズレを示す結果となった場合にも、アイキャッチ予告の演出態様によって、いわゆる復活演出が実行される期待度を遊技者に示唆することができ、遊技者は実行中の図柄変動の結果に最後まで注目するこ

とができる。

【０３３５】

アイキャッチ予告が示唆する大当り期待度は、実行中の図柄変動に係る大当り期待度のみには限定されず、アイキャッチ予告が表示されている状況にて生起している保留に係るいずれかの図柄変動が大当りとなる期待度を示唆するよう構成してもよい。このように構成することによって、アイキャッチ予告が実行された図柄変動がハズレとなった場合においても、遊技者はその後の図柄変動に期待感を抱くことができる。

【０３３６】

（アイキャッチ予告変更例）

アイキャッチ予告は、画像ではなく、動画像を表示しても良い。

【０３３７】

また、アイキャッチ予告にて用いられる画像等は、複数の演出に用いられても良く、例えば、時間短縮遊技状態において第２主遊技側で小当りに高確率で当選する（例えば、約１/２）仕様である場合に小当りの当選期待度の示唆、先読み演出における大当り期待度アップ、設定示唆（設定については第２実施形態に記載）等としても使用してもよい。

【０３３８】

設定示唆として使用する場合、設定値が確定する（例えば、最高設定確定）又は限定される（例えば、高設定確定、奇数設定確定、偶数設定確定等）アイキャッチ予告や設定値によって選択確率の異なるアイキャッチ予告（例えば、アイキャッチ画像αは、設定１：１／１４０、設定２：１／１２０、設定３：１／１００で選択される）等として使用することが可能である。

【０３３９】

また、アイキャッチ予告を大当り期待度示唆及び設定示唆として使用する場合、大当り期待度示唆としてのアイキャッチ予告と設定示唆としてのアイキャッチ予告とは若干異なる画像を用いる方が好ましい。なぜなら、遊技者からすると、複数の画像の中からランダムに選択されるアイキャッチ予告において、大当り期待度の差を読み取るのは困難であり、特に、単純な画像の違いだけでは、低期待度のアイキャッチ予告と高期待度のアイキャッチ予告の違いが判断し難いためである。これに加え、設定示唆を行うアイキャッチ予告も存在することになると、遊技者が、大当り期待度示唆のアイキャッチ予告であるのか設定示唆のアイキャッチ予告であるのかを判断することがさらに難しくなってしまう。

【０３４０】

そこで、例えば、大当り期待度に差がない（大当り期待度が低い）アイキャッチ予告では、いずれの背景画像においても製品タイトルを白色で構成し、大当り期待度に差があるアイキャッチ予告では、製品タイトルを赤色や金色等の白色以外の色で構成することで、複数の背景に拘わらず大当り期待度に差がない（大当り期待度が低い）アイキャッチ予告とは異なるアイキャッチ予告であることを、遊技者に対して容易に示唆することができる。すなわち、遊技者は、アイキャッチ予告の製品タイトルの色の違いから、大当り期待度が異なる可能性があることを予見することができる。

【０３４１】

ここで、アイキャッチ予告を用いて設定値の示唆を行う場合、同じアイキャッチ予告として、大当り期待度を示唆する態様（画像）と、設定示唆を示唆する態様（画像）とが混在することになるため、遊技者にとっては、いずれの表示態様の違いが大当り期待度を示唆するもので、いずれの表示態様の違いが設定値を示唆するものなのか、判断がつかない懸念が生じる。

【０３４２】

従って、設定値を示唆するアイキャッチ予告の態様（画像）は、大当り期待度を示唆する画像の違いとは異なる相違点を有する態様（画像）を用いるのが好ましい。さらに言えば、遊技者が初見では違いを察知できない程度の相違点を有する態様（画像）を用いるのが望ましい。

【０３４３】

また、大当り期待度は、当該変動が大当りとなるのか否かをなるべく判別し易い態様が望ましく、設定値は、遊技性能に関する情報であるため、遊技者が即座に判別できるような態様は望ましくない。

【０３４４】

そこで、大当り期待度示唆としてのアイキャッチ予告と設定示唆としてのアイキャッチ予告では、キャラクタは同じで背景画像が異なる、背景画像は同じでキャラクタが異なる、キャラクタの構図（表示順序、表示向き等）が異なる等とすることが可能である。以降、図８０～図８４を用いて使用パターン例を説明する。

【０３４５】

（使用パターン例１）

アイキャッチパターンＡ：大当り期待度低／キャラクタ画像Ａ＋タイトル文字色Ａ（白）

アイキャッチパターンＢ：大当り期待度中／キャラクタ画像Ｂ＋タイトル文字色Ｂ（赤）

アイキャッチパターンＣ：大当り期待度高／キャラクタ画像Ｃ＋タイトル文字色Ｃ（金）

アイキャッチパターンＤ：設定示唆（最高設定確定）／キャラクタ画像Ｄ＋タイトル文字色Ａ（白）

【０３４６】

使用パターン例１では、製品タイトルの文字色によって大当り期待度を示唆しており、遊技者は、いずれのキャラクタ画像が選択された場合でも製品タイトルの文字色に注目すれば大当り期待度を察知でき（つまり、キャラクタ画像Ａ～Ｃならばタイトル文字色Ａであれば大当り期待度低である）、設定値を推測するためには、キャラクタ画像の違い（設定値を示唆するキャラクタ画像Ｄであるか否か）に注目しなければならないため、選択表示されるキャラクタ画像Ａ～Ｄから設定値を推測するには知識を要することとなる。

【０３４７】

（使用パターン例２）

アイキャッチパターンＡ：大当り期待度低／キャラクタ画像Ａ＋背景に白稲妻＋タイトル文字Ｘ（白・ゴシック体）

アイキャッチパターンＢ：大当り期待度中／キャラクタ画像Ａ＋背景に赤稲妻＋タイトル文字Ｘ（白・ゴシック体）

アイキャッチパターンＣ：大当り期待度高／キャラクタ画像Ａ＋背景にキリン柄稲妻＋タイトル文字Ｘ（白・ゴシック体）

アイキャッチパターンＤ：設定示唆（設定値によって選択確率が異なる）／キャラクタ画像Ａ＋背景に白稲妻＋タイトル文字Ｙ（白・筆記体）

【０３４８】

使用パターン例２では、アイキャッチ予告の背景画像の一部である稲妻の色の違いで大当り期待度を示唆しており、遊技者は稲妻の色に注目すれば大当り期待度を察知でき、設定値を推測するためには、タイトル文字Ｙが表示された回数をカウントして、その出現確率から設定値を推測する必要があるため、タイトル文字についての知識を要することとなる。

【０３４９】

（使用パターン例３）

アイキャッチパターンＡ／大当り期待度低／キャラクタ画像Ａ＋「ＧＬＥ　ＳＴＯＲＹ」白色

アイキャッチパターンＢ／大当り期待度中／キャラクタ画像Ａ＋「ＧＬＥ　ＳＴＯＲＹ」赤色

アイキャッチパターンＣ／大当り期待度高／キャラクタ画像Ａ＋「ＧＬＥ　ＳＴＯＲＹ」金色

アイキャッチパターンＤ／設定示唆（高設定確定）／キャラクタ画像Ａ＋「ＧＬＥ　ストーリー」白色

【０３５０】

使用パターン例３では、製品タイトルの文字色によって大当り期待度を示唆しており、

遊技者は、いずれのキャラクタ画像が選択された場合でも製品タイトルの文字色に注目すれば大当り期待度を察知でき、設定値を推測するためには、製品タイトルの表示言語の違いに注目しなければならないため、「ＧＬＥ　ストーリー」と製品タイトルの一部がカタカナで表示された回数をカウントして、その出現確率から設定値を推測する必要があり、製品タイトルの書体についての知識を要することとなる。

【０３５１】

（使用パターン例４）

アイキャッチパターンＡ／大当り期待度低／キャラクタ画像Ａ

アイキャッチパターンＢ／大当り期待度中／キャラクタ画像Ｂ

アイキャッチパターンＣ／大当り期待度高／キャラクタ画像Ｃ

アイキャッチパターンＤ／設定示唆（奇数設定確定）／キャラクタ画像Ｅ（キャラクタ画像Ａの色違いＡ）

アイキャッチパターンＥ／設定示唆（偶数設定確定）／キャラクタ画像Ｆ（キャラクタ画像Ａの色違いＢ）

【０３５２】

使用パターン例４では、キャラクタの違いによって大当り期待度を示唆しており、遊技者は、いずれのキャラクタ画像が選択されたかに注目すれば大当り期待度を察知でき、設定値を推測するためには、特定のキャラクタの色に注目しなければならず、特定のキャラクタの色のパターンが複数あるため、設定値を推測するにはキャラクタ及びキャラクタの色について正確な知識を要することとなる。

【０３５３】

（使用パターン例５）

アイキャッチパターンＡ／大当り期待度低／キャラクタ画像Ａ

アイキャッチパターンＢ／大当り期待度中／キャラクタ画像Ｂ

アイキャッチパターンＣ／大当り期待度高／キャラクタ画像Ｃ

アイキャッチパターンＤ／設定変更示唆（設定値にかかわらず選択確率は同一であり、前日の設定値から設定変更された場合に選択確率が高くなる）／キャラクタ画像Ｇ（キャラクタ画像Ａの表情違い）

【０３５４】

使用パターン例５では、キャラクタの違いによって大当り期待度を示唆しており、遊技者は、いずれのキャラクタ画像が選択されたかに注目すれば大当り期待度を察知でき、設定値を推測するためには、特定のキャラクタの表情に注目しなければならず、表情が若干相違している程度では一見すると通常の向きと異なっているように感じられないため、設定変更されたか否かを推測するにはキャラクタ及びキャラクタの表情について正確な知識を要することとなる。

【０３５５】

アイキャッチ予告の表示タイミングは、スーパーリーチ後に限られず、アイキャッチ予告の前後で背景画像が変化する場合であれば好適であり、変動開始後のステージチェンジ前に表示され、アイキャッチ予告の前後でステージ画像が異なるよう表示してもよく、また、スーパーリーチ後であっても、アイキャッチ予告の表示後すぐに大当り図柄が表示されるようにすることも可能である。

【０３５６】

尚、表示タイミングは、スーパーリーチ後、ステージチェンジ前に限られるものではなく、変動開始時、リーチ発展時、変動開始後のステージチェンジ時、擬似連開始時、先読み演出開始時等であっても良く、特定の予告の発生前に表示され、表示後に特定の予告が発生されるよう構成することも可能である。

【０３５７】

また、アイキャッチ予告の実行中に他の予告（例えば、セリフ予告演出やステップアップ予告演出）が実行される場合には、遊技者が視認可能な表示領域ＳＧ１０の前面側にアイキャッチ予告が表示され、遊技者が視認不可能な表示領域ＳＧ１０の後面側に他の予告

が表示され、他の予告の一部（例えば、音とかランプ）のみ、遊技者が実行されていることを認識可能となるよう構成されている。

【０３５８】

このように構成することにより、アイキャッチ予告の実行中に進行する他の予告を遊技者に予測させることが可能となる。開発者側としては、意図的にアイキャッチ予告を挟むことで、遊技状況の変化を認識させるとともに、ステージチェンジ後（遊技状況の変化後）も一定期間アイキャッチ予告を表示させ続けることで、ステージチェンジ後に新たに発生した予告の一部を認識不可能にする（ここでは、液晶での画像表示）ことができるため、遊技者に期待度を推測させることができるといった新たな遊技性を創造することができる。

【０３５９】

次に、図８５は、本例に適用可能な各種キツネ予告の役割を示す説明図である。

（１）白キツネ：様々な表示物に変化（擬態化）しており、大当り期待度を示唆する

（２）赤キツネ：設定を示唆する（設定については第２実施形態に記載）

（３）青キツネ：当該変動が低期待度であることを示唆する一方、スーパーリーチ等へ発展すると激アツ（大当り期待度高）であることを示唆する

（４）緑キツネ：リアル大当り期待度（変動パターン選択確率、予告の選択確率等に基づいて算出された大当り期待度）の表示示唆として、当該変動において当選した予告に基づくリアル大当り期待度を表示させることができる表示物の発生を示唆する

（５）桃キツネ：ボタン操作が可能となること（ボタン画像の発生）を示唆する

（６）黄キツネ：保留変化を示唆する

（７）紫キツネ：表示物の変化を示唆する（例えば、装飾図柄を変化させる、先読みゾーンを１段階アップさせる、キャラクタを変化させる、自分自身が別のキツネやボタン等に変化する）

【０３６０】

所定のキャラクタとしてキツネを予告演出として表示可能に構成すると共に、キツネの色を複数種類設け、キツネの色によって異なる役割を設定している。このようなキツネの予告演出を様々な種類の遊技機にて実行するよう構成することによって、遊技者はキツネの色を視認するだけでどのような役割を担っているのかを容易に認識することができることとなる。また、待機デモの表示中などに色別のキツネの役割を紹介する演出（動画や画像）を表示するよう構成してもよい。

【０３６１】

次に、図８６は、白キツネが擬態化しているイメージ図である。初めに、（ａ）は、白キツネが当該変動示唆表示に擬態化している場合のイメージ図である。（ｂ）は、白キツネがボタン画像に擬態化している場合のイメージ図である。（ｃ）は、白キツネが装飾図柄に擬態化している場合のイメージ図である。（ｂ）では、擬態化したボタン画像であるため、遊技者はボタン操作可能であることを視覚的に認識可能であるが、（ａ）及び（ｃ）では、ボタン画像が表示されないため、遊技者はボタン操作可能であることを視覚的に認識不可能である。しかし、（ａ）及び（ｃ）の場合にも遊技者はボタン操作が可能となっている。

【０３６２】

白キツネが擬態化した表示がされている場合に、遊技者によりボタン操作が行われると、白キツネの擬態化が解除される。このとき、何も表示されない（大当り期待度低）、白キツネ（大当り期待度中）が表示される、九尾のキツネ（大当り期待度高）が表示される、のいずれかが実行され、大当り期待度が示唆される。尚、白キツネの擬態化を解除するタイミングに関わらず、予め定められた予告パターン（本例では、何も表示されない、白キツネが表示される、九尾のキツネが表示される）にて大当り期待度を示す表示が行われる。

【０３６３】

また、白キツネが擬態化した表示が、他のボタン操作を伴う予告と同時に表示される場

合があっても良く、他のボタン操作を伴う予告と同時に表示されているときにボタン操作が行われた場合、
（１）１回のボタン操作により双方のボタン操作が行われたと判断して双方のボタン操作時の表示を行う
（２）一方のみ（例えば、先に表示された方）のボタン操作が行われたと判断してボタン操作時の表示を行う
（３）白キツネがボタン画像以外に擬態化している場合｛例えば、（ａ）、（ｃ）の場合｝には、他のボタン操作を伴う予告に対してボタン操作が行われたと判断してボタン操作時の表示を行う
等のように、ボタン操作時の制御を行ってもよい。

【０３６４】
（白キツネ予告変更例）
　白キツネ予告は、単に大当り期待度を示唆するのではなく、特定の大当りを示唆するよう構成しても良い。例えば、出玉が少ない大当りを示唆するよう構成することができる。また、白キツネ予告は１変動内で複数回発生可能に構成してもよく、発生回数が多いほど大当り期待度が高い、特定の大当り期待度が高い、等のように構成することも可能である。

【０３６５】
　擬態化は、遊技者によるボタン操作によって解除されるが、遊技者によるボタン操作がない場合であっても、所定のタイミング（例えば、リーチ成立時、スーパーリーチ発展時、変動開始時、変動停止時、擬似連開始時、擬似連継続時、先読みゾーン突入時等）で遊技機の制御により解除されるよう構成してもよい。

【０３６６】
　擬態化を解除するためのボタン操作態様は、１回操作、予め抽選で決定された回数の操作があった場合（ボタン連打）、所定期間ボタンを押し続けた場合（ボタン長押し）、ボタン操作時の抽選に当選した場合、所定のコマンド入力があった場合（例えば、十字キーＳＢ‐２を利用してコマンドを入力する）等のように構成することが可能である。

【０３６７】
　尚、遊技者がボタン操作を行わずに擬態化を解除しなかった場合に遊技機の制御により擬態化が解除されるタイミングは、当該変動がハズレとなる変動であった場合よりも、当該変動が大当りとなる変動であった場合の方が、解除タイミングとして遅いタイミングが選択され易くなるよう構成してもよい。

【０３６８】
　擬態化している場合、擬態化している旨を示唆するように表示してもよい。例えば、白キツネの耳や尻尾が光る、動く、キツネの鳴き声が出力される、等である。

【０３６９】
　擬態化する際には、白キツネの一部のみ（例えば、耳、尻尾等）が表示されるよう構成されているが、表示される一部は、白キツネ画像における一部そのもののデザインでもよいし、白キツネ画像の一部を遊技者が把握可能な範囲で変更したデザイン（例えば、デフォルメされた耳、尻尾等）であってもよい。

【０３７０】
　擬態化キャラクタである白キツネの一部が表示されず、完全に見分けがつかないようにして、ある特定タイミングで擬態化が解除されるようにしてもよい。例えば、新たな入球時に通常の保留が表示され、保留消化時に擬態化が解除され、擬態化解除時の演出表示が行われる等であってもよい。

【０３７１】
　擬態化を解除するための一部又は全ての操作示唆を行わず、知識のある遊技者が適当なタイミングでサブ入力ボタンＳＢを操作することで、表示物そのものに擬態化していたキャラクタの擬態化が解除されるようにしてもよい。この場合、例えば、音量調節を行う際や、偶然にサブ入力ボタンＳＢを操作したことを契機に、意図しないタイミングで表示物に擬態化していたキャラクタが現れるため、遊技者の不意を打った大当り期待度の告知を

行うことができる。

【０３７２】

さらに、擬態化の対象物（保留や装飾図柄など）を知っている知識のある遊技者は、任意のタイミングでサブ入力ボタンＳＢを操作することで擬態化キャラクタによる大当り期待度の告知を発生させることができる可能性を保持している状態となるため、遊技の中で自然に発生する各種の予告演出とは別に、いつ何時でも予告が発生する可能性のある遊技者参加型の予告を提供することができる。

【０３７３】

次に、図８７は、画像変化予告を示すイメージ図１である。現在、変動が停止したところである。次に、次変動が開始となり、草むらの背景が表示されている。次に、変動開始時と同じ草むらの背景であるが、変動開始時には表示されていなかった新たな草が右上に小さく表示されている。この後、時間経過と共に徐々に右上の草が大きくなっていっている。

【０３７４】

次に、図８８は、画像変化予告を示すイメージ図２である。現在、変動が停止したところである。次に、リーチが成立し、スーパーリーチ（バトルリーチ）へ発展している。このとき、演出表示装置ＳＧの右上に「バトルリーチ」の文字が白抜き文字（黒文字の内側が白抜き）で表示されている。この後、時間経過と共に「バトルリーチ」の文字が左から徐々に黒文字へと変化している。

【０３７５】

画像変化予告は、大当り期待度の示唆、演出の発展示唆、設定示唆など、様々に使用可能である。

【０３７６】

設定示唆として使用する場合、設定値が確定する（例えば、最高設定確定）又は限定される（例えば、高設定確定、奇数設定確定、偶数設定確定等）画像変化予告や設定値によって選択確率の異なる画像変化予告（例えば、画像変化予告パターンαは、設定１：１／１４０、設定２：１／１２０、設定３：１／１００で選択される）等として使用することが可能である。

【０３７７】

例えば、

（１）画像変化の速度が速い画像変化予告パターンβは、低設定の場合よりも高設定の場合の方が選択され易い

（２）画像変化予告パターンθの成功パターンは、偶数設定の場合よりも奇数設定の場合の方が選択され易い

（３）画像の一部の色が変化する（例えば、紫色）画像変化予告パターンγは、設定値にかかわらず大当り期待度は同一であり、低設定の場合よりも高設定の場合の方が選択され易い

等のように使用することが可能である。

【０３７８】

図８７及び図８８に示したように、画像変化予告は、時間経過と共に表示物を変化させる予告である。予め定められた所定期間において変化させるのが好ましく、例えば、変動開始からリーチ成立前まで、スーパーリーチ中等の期間において変化させるよう構成することが可能である。

【０３７９】

画像変化予告は、図８７に示したように、表示されていないものを徐々に表示していくよう構成してもよいし、既に表示されているものを徐々に消去させていくよう構成してもよいし、図８８に示したように既に表示されているものを徐々に変化させていく（例えば、色、形状、柄等）よう構成してもよい。尚、変化が途中で停止したり、途中で消えてしまうガセパターンを備えるよう構成してもよい。

【０３８０】

画像変化予告では、表示物が変化している旨、又は表示物が変化した旨を報知しない方が好適であるが、報知するよう構成してもよい。例えば、「画面のどこかが変化しているよ」の文字表示等により報知することが可能である。

【０３８１】

画像変化予告によりいずれかの変化が起こった場合は、変化が起こらなかった場合よりも、大当りになり易く構成されている。図８７を用いて説明すると、スーパーリーチのときは「バトルリーチ」の文字が表示されるが、「バトルリーチ」の文字がデフォルトの白抜き文字（黒文字の内側が白抜き）のままスーパーリーチが行われるよりも、黒文字に変化した場合の方が大当りになり易い。

【０３８２】

尚、スーパーリーチの初めから「バトルリーチ」の文字が黒文字であるパターンを備えており、初めから黒文字であるパターンよりも、白抜き文字から黒文字へ変化するパターンの方が大当りになり易く構成してもよい。また、白抜き文字から黒文字へ変化するタイミングを複数有していてもよく、タイミングによってスーパーリーチの大当り期待度を相違させてもよい。

【０３８３】

このように、画像変化予告は、時間経過とともに或る表示が変化する（非表示から表示される場合も含む）予告であるが、遊技者に認識しづらく表示することで、当該予告についての知識のある遊技者がより遊技を楽しむことができるよう構成するのが好ましい。そのため、画像変化予告は、他の目を引く演出と同時に表示するのが好ましい。例えば、スーパーリーチ等の動画像が表示されているとき、ボタン操作を促すボタン画像が表示されているとき、ステップアップ予告等キャラクタの動作が表示されているとき、演出用可動物が動作しているとき、等である。

【０３８４】

尚、反対に画像変化予告に注目させたい場合には、必要最低限（例えば、装飾図柄の変動等）以外は表示物を一切動かさず、画像変化予告による変化のみが行われているように表示させることも可能である。

【０３８５】

（本実施形態からの変更例１）

本実施形態においては、主遊技図柄の当否判定結果、停止図柄、変動態様を事前判定し、当該事前判定結果に関する情報を主制御基板側から副制御基板側に送信することにより、副制御基板側にて先読み演出を実行し得るよう構成したが、事前判定に関する構成はこれには限定されない。そこで、事前判定に関する構成として本実施形態とは異なる構成を本実施形態からの変更例１とし、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

【０３８６】

はじめに、図８９は、本実施形態からの変更例１における、図７のステップ１３００のサブルーチンに係る主遊技内容決定乱数取得処理に係る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７２００（変１）及びステップ１３１７（変１）であり、即ち、ステップ１３１８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣが新たな第１主遊技側の保留の当否結果及び停止図柄情報の事前判定結果に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットした後、ステップ７２００（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、後述する変動付加時間事前判定処理を実行する。次に、ステップ１３１７（変１）で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留の変動付加時間の事前判定結果に係るコマンド（副制御基板Ｓ側へのコマンド）をセットし、ステップ１３２０に移行する。

【０３８７】

次に、図９０は、本実施形態からの変更例１における、図８９のステップ７２００（変１）のサブルーチンに係る変動付加時間事前判定処理に係るフローチャートである。まず、ステップ７２０２で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、事前判定した新たな保留の停止図柄情報に関する事前判定結果を参照し、新たな保留の停止図柄に関する事前判定結果は付加大当り図柄（変動付加時間が付加されることとなる大当り図柄であり、本例では、９Ａ

・９Ｂ）であるか否かを判定する。ステップ７２０２でＹｅｓの場合、ステップ７２０４で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、決定されている新たな保留に係る変動時間の最終のタイミングに変動付加時間（本例では、１０秒）を付加することを、変動付加時間に関する事前判定結果として一時記憶し、ステップ７２０６に移行する。他方、ステップ７２０２でＮｏの場合にも、ステップ７２０６に移行する。次に、ステップ７２０６で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、新たな保留の変動態様に関する事前判定結果は付加変動態様（変動付加時間が付加されることとなる変動態様であり、本例では、ＡＸ・ａｘ）であるか否かを判定する。ステップ７２０６でＹｅｓの場合、ステップ７２０８で、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、変動態様依存変動付加時間決定テーブルを参照し、変動付加時間を付加するタイミングを事前判定し、次の処理｛ステップ１３１７（変１）の処理｝に移行する。尚、ステップ７２０６でＮｏの場合にも、次の処理｛ステップ１３１７（変１）の処理｝に移行する。

【０３８８】

次に、図９１は、本実施形態からの変更例１における、図５２のステップ５５００のサブルーチンに係る保留情報管理処理に係る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７３００（変１）であり、即ち、ステップ５５５０で副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが変動付加時間先読み判定処理を実行した後、ステップ７３００（変１）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、後述する変動付加時間先読み判定処理を実行し、ステップ５５１０に移行する。

【０３８９】

次に、図９２は、本実施形態からの変更例１における、図９１のステップ７３００（変１）のサブルーチンに係る変動付加時間先読み判定処理に係るフローチャートである。尚、後述するようにステップ７３０２～ステップ７３０８の処理は、先読み抽選の禁則条件に係る処理であり、ステップ７３１０～ステップ７３２２の処理は、先読み抽選に係る処理である。

【０３９０】

まず、ステップ７３０２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内に第２主遊技保留（第１主遊技側よりも優先して消化されてしまう保留）が存在しないか否かを判定する。ステップ７３０２でＹｅｓの場合、ステップ７３０４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ではないか否かを判定する。ステップ７３０４でＹｅｓの場合、ステップ７３０６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内にトリガ保留が存在しないか否かを判定する。ステップ７３０６でＹｅｓの場合、ステップ７３０８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留以前の保留に大当りとなる保留がないか否かを判定する。ステップ７３０８でＹｅｓの場合、ステップ７３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留は変動付加時間が付加される保留であるか否かを判定する。ステップ７３１０でＹｅｓの場合、ステップ７３１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留は大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ７３１２でＹｅｓの場合、ステップ７３１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／５）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ７３２０の処理に移行する。また、ステップ７３１２でＮｏ（即ち、ハズレとなる保留）の場合、ステップ７３１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、所定確率（例えば、１／２０）で当選する先読み抽選を実行し、ステップ７３２０の処理に移行する。次に、ステップ７３２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ステップ７３１４又はステップ７３１８の処理で実行した先読み抽選に当選したか否かを判定する。ステップ７３２０でＹｅｓの場合、ステップ７３２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該先読み抽選に当選した新たな保留に「トリガ保留」である旨の情報を付加して、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。他方、ステップ７３０２でＮｏの場合、ステップ７３２４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、保留内の「トリガ保留」である旨の情報を削除（第２主遊技側の保留が存在しているために先読みに関する情報を削除）して、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。尚、ステップ７３０４、ステップ７３０６、ステップ７３０８、ステップ７３１０又はステップ７３２０でＮｏの場

合にも、次の処理（ステップ５５１０の処理）に移行する。

【０３９１】

尚、図９２に関する処理であるステップ７３００（変１）の変動付加時間先読み判定処理は、ステップ２１５０の第１主遊技先読み判定処理を実行した後に実行するよう構成されているため、ステップ２１５０の第１主遊技先読み判定処理の実行時において、新たに生起した保留にトリガ保留である旨の情報が付加された場合には、ステップ３３００（変１）の処理では先読み抽選が実行されないこととなる。即ち、変動付加時間先読み判定処理に係る先読み抽選は、第１主遊技先読み判定処理にて先読み抽選に当選しなかった場合に実行され得ることとなる。

【０３９２】

以上のように構成することにより、本実施形態からの変更例１に係る遊技機によれば、変動付加時間を付加するか否かを事前判定した停止図柄に関する情報又は事前判定した変動態様に関する情報に基づいて決定するよう構成することにより、変動付加時間を付加するか否かを保留が消化される前に事前判定できることとなる。このように構成することにより、変動付加時間にて実行する演出を示唆する演出態様等の変動付加時間に関連した先読み演出を実行することができ遊技の興趣性が高まることとなる。

【０３９３】

また、本例に係る遊技機においては、主遊技テーブル３を参照して変動態様を決定した後変動付加時間が付加するか否かを決定するよう構成しているため、主遊技テーブル３を参照して決定され得る変動態様の種類と複数の変動付加時間の種類とを組み合わせて、主遊技図柄に係る変動態様を決定するよう構成することができ、変動付加時間を含めたすべての変動態様の組み合わせを一括で抽選する態様と比較して、主遊技図柄の変動態様の決定や図柄変動に係る演出の決定の際に使用するデータ量を削減することができる。

【０３９４】

（第２実施形態）

第２実施形態では、設定を備える遊技機における、設定を示唆する予告を中心に説明する。尚、設定とは、遊技店員等が遊技機に設けられた設定変更スイッチを操作することにより、大当り当選確率を変更することができる機能であり、例えば、各設定値における通常時の大当り当選確率は、設定３：１／３００、設定２：１／３１０、設定１：１／３１９のように設定でき、このとき、高確率時の大当り当選確率は、設定３：１／３０、設定２：１／３１、設定１：１／３１．９、となる。

【０３９５】

まず、図９３は、第２実施形態における、図５２のステップ５５００のサブルーチンに係る保留情報管理処理に係る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８０００（第２）である。

【０３９６】

即ち、ステップ５５１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留にトリガ保留である旨の情報が付加されている（ステップ５５７０の処理にて付加される）か否か、換言すると、当該新たな保留はトリガ保留となっているか否かを判定する。ステップ５５１０でＹｅｓの場合、ステップ５６５０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み保留内容決定処理を実行し、ステップ５５２０に移行する。他方、ステップ５５１０でＮｏの場合には、ステップ８０００（第２）に移行し、ステップ８０００（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み設定示唆保留演出実行抽選処理を実行する。ステップ８０００（第２）の処理が終了すると、ステップ５５２０の処理に移行する。尚、ステップ５５０９でＮｏの場合も、ステップ５５２０の処理に移行する。

【０３９７】

次に、図９４は、図９３におけるステップ８０００（第２）のサブルーチンに係る、先読み設定示唆保留演出実行抽選処理のフローチャートである。なお、第２実施形態においては、設定値は、設定１、設定２、設定３の３段階となっている。まず、ステップ８００２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の設定値が「３」であるか否かを判定する。ス

テップ８００２でＹｅｓの場合、ステップ８００４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ８００４でＹｅｓの場合、ステップ８００６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定３の大当り時用の先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定（設定示唆保留を表示しないことに決定した場合には変化タイミングは決定しないよう構成してもよい）し、次の処理へ移行する。尚、ステップ８００４でＮｏの場合、ステップ８００８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定３のハズレ時用の先読み設定示唆保留実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定し、次の処理へ移行する。

【０３９８】

他方、ステップ８００２でＮｏの場合、ステップ８０１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、現在の設定値が「２」であるか否かを判定する。ステップ８０１０でＹｅｓの場合、ステップ８０１２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ８０１２でＹｅｓの場合、ステップ８０１４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定２の大当り時用の先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定し、次の処理へ移行する。尚、ステップ８０１２でＮｏの場合、ステップ８０１６で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定２のハズレ時用の先読み設定示唆保留実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定し、次の処理へ移行する。

【０３９９】

他方、ステップ８０１０でＮｏの場合、ステップ８０１８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該新たな保留が大当りとなる保留であるか否かを判定する。ステップ８０１８でＹｅｓの場合、ステップ８０２０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定１の大当り時用の先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定し、次の処理へ移行する。尚、ステップ８０１８でＮｏの場合、ステップ８０２２で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、設定１のハズレ時用の先読み設定示唆保留実行抽選テーブルを参照し、設定示唆保留を表示するか否かと変化タイミングを決定し、次の処理へ移行する。

【０４００】

このように、第２実施形態では、大当り期待度を示唆する先読み演出の実行抽選（ステップ５５５０の第１主遊技先読み判定処理）で非当選であった場合、遊技機の設定値を示唆するための先読み設定示唆保留演出を実行可能に構成されており、大当り期待度を示唆する以外にも設定値を判別する遊びを提供することができる構成となっている。

【０４０１】

次に、図９５は、設定３の際に参照する、先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。まず、左図は、大当り時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～１１９」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０２】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～１１９」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０３】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～１１９」の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０４】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～１１９」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「１２０～９９９」の場合には

、保留の色が変化しない。

【０４０５】

次に、同図の右図は、ハズレ時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～１１」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０６】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～１１」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０７】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～１１」の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１２～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０８】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～１１」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「１２～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４０９】

このように、設定を示唆する紫色に変化する確率は保留数に係わらず同一となっている。尚、詳細は省略したが、図示した通り、保留数によって紫色に変化するタイミングの選択傾向は異なっている。

【０４１０】

次に、図９６は、設定２の際に参照する、先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。まず、左図は、大当り時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～９９」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１００～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１１】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～９９」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１００～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１２】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～９９」の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１００～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１３】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～９９」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「１００～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１４】

次に、同図の右図は、ハズレ時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～９」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１５】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～９」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１６】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～９の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「１０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１７】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～９」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「１０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１８】

次に、図９７は、設定１の際に参照する、先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例である。まず、左図は、大当り時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～８９」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「９０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４１９】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～８９」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「９０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２０】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～８９」の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「９０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２１】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～８９」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「９０～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２２】

次に、同図の右図は、ハズレ時に参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルである。新たな入球による保留生起により保留が４個になる場合には、乱数値が「０～７」の場合に、生起時・３変動前・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「８～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２３】

次に、新たな入球による保留生起により保留が３個になる場合には、乱数値が「０～７」の場合に、生起時・２変動前・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「８～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２４】

次に、新たな入球による保留生起により保留が２個になる場合には、乱数値が「０～７の場合に、生起時・１変動前のいずれかのタイミングで保留が紫色に変化し、乱数値が「８～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２５】

次に、新たな入球による保留生起により保留が１個になる場合には、乱数値が「０～７」の場合に、生起時に保留が紫色に変化し、乱数値が「８～９９９」の場合には、保留の色が変化しない。

【０４２６】

次に、図９８は、第２実施形態における、図５３のステップ５３００のサブルーチンに係る、演出内容決定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５３１０で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣが、当該変動示唆表示変化演出において、当該変動示唆表示を設定を示唆する色（例えば、紫色）へ変化可能に構成されている点である。

【０４２７】

次に、図９９は、第２実施形態における、図５２のステップ５８００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。本実施形態からの変更点は、ステ

ップ５８２７‐１（第２）、ステップ５８２７‐２（第２）、ステップ５８２８である。

【０４２８】

ステップ２８２５でＮｏの場合、ステップ５８２７‐１（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み設定示唆保留演出の表示タイミングであるか否かを判定する。ステップ５８２７‐１（第２）でＹｅｓの場合、ステップ５８２７‐２（第２）で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、先読み設定示唆保留実行抽選テーブルの抽選結果に基づいて、設定示唆保留の表示処理を実行し、次の処理へ移行する。尚、ステップ５８２７‐１（第２）でＮｏの場合、ステップ５８２８へ移行する。ステップ５８２８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、当該変動示唆表示変化成功演出（設定を示唆する紫色への変化を含む）と当該変動示唆表示変化失敗演出（設定を示唆する紫色への変化を含む）とのいずれかの実行開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ５８２８でＹｅｓの場合、ステップ５８２９へ移行する。他方、ステップ５８２８でＮｏの場合、ステップ５８３０へ移行する。

【０４２９】

次に、図１００は、設定３の際に参照する、当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。まず、左図の、大当り時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４３０】

上述した通りであるが、変動開始前に第１保留表示部ＳＧ１２（又は第２保留表示部ＳＧ１３）に表示されていた保留の色が、変動開始の際に、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示として表示される構成であることを補足しておく。尚、変動開始時に当該変動示唆表示変化演出が選択された場合には、変動開始時から変化を煽る表示によって当該変動示唆表示が視認不可能となることがあることを併せて補足しておく。

【０４３１】

変動開始前に保留の色が虹色であった場合、変動開始の際に、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示として虹色が表示される。当該変動において、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に表示される当該変動示唆表示が虹色から変化することがないため、乱数値が「０～９９９」で、色が変化しないよう対応付けられている。尚、変動開始前が虹色であれば、当該変動示唆表示実行抽選を行わないよう構成しても良く、また、変動開始前が虹色の際に、紫色に変化可能に構成しても良い。

【０４３２】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「１００～１９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２００～２９９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３００～３９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４００～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４３３】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２５０～２７９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２８０～３９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「４００～４９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「５００～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４３４】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～

１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２５０～２７９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２８０～３９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「４００～４９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「５００～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、紫色のままとなる。

【０４３５】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～４」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「５～４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「５０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１５０～２９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「３００～３０４」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０５～３４９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３５０～４４９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４５０～５９９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「６００～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４３６】

次に、右図の、ハズレ時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４３７】

まず初めに、今回の変動はハズレであるため、大当り時とは異なり、変動開始前に保留の色が虹色（大当り確定）となることはなく、さらに、当該変動示唆表示変化演出により、当該変動示唆表示の色が虹色になることもない。

【０４３８】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「５０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１００～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４３９】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１５０～１９９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「２００～２４９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２５０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４４０】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１５０～１９９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「２００～２４９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２５０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、紫色のままとなる。

【０４４１】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～３」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。

乱数値が「４～８」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「９～１３」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１４～１７」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１８～２２」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２３～２７」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２８～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４４２】

このように、設定３では、大当り時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動示唆表示が２００／１０００の確率で紫色に変化し、ハズレ時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動の開始前に保留の色が変化していた場合（ここでは、赤色又は青色）には、当該変動示唆表示が１００／１０００の確率で紫色に変化し、当該変動の開始前に保留の色が変化していなかった場合（ここでは、白色）には、当該変動示唆表示が１０／１０００の確率で紫色に変化するよう構成されている。

【０４４３】

次に、図１０１は、設定２の際に参照する、当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。まず、左図の、大当り時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４４４】

変動開始前に保留の色が虹色であった場合、変動開始の際に、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示として虹色が表示される。当該変動において、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に表示される当該変動示唆表示が虹色から変化することがないため、乱数値が「０～９９９」で、色が変化しないよう対応付けられている。尚、変動開始前が虹色であれば、当該変動示唆表示実行抽選を行わないよう構成しても良く、また、変動開始前が虹色の際に、紫色に変化可能に構成しても良い。

【０４４５】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「１００～１８９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１９０～２８９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２９０～３７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「３８０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４４６】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２４０～２６９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２７０～３８９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３９０～４７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４８０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４４７】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２４０～２６９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２７０～３８９」であった場合、スーパーリーチ時に当

該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３９０～４７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４８０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、紫色のままとなる。

【０４４８】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～４」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「５～４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「５０～１３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１４０～２８９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２９０～２９４」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２９５～３３９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３４０～４２９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４３０～５７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「５８０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４４９】

次に、右図の、ハズレ時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４５０】

まず初めに、今回の変動はハズレであるため、大当り時とは異なり、変動開始前に保留の色が虹色（大当り確定）となることはなく、さらに、当該変動示唆表示変化演出により、当該変動示唆表示の色が虹色になることもない。

【０４５１】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４０～７９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「８０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４５２】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１４０～１８９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１９０～２２９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２３０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４５３】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１３９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１４０～１８９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１９０～２２９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２３０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、紫色のままとなる。

【０４５４】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～３」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「４～７」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「８～１２」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１３～１６」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１７～２０」であった場合、スーパーリーチ時に当該変

動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２１～２５」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２６～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４５５】

このように、設定２では、大当り時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動示唆表示が１８０／１０００の確率で紫色に変化し、ハズレ時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動の開始前に保留の色が変化していた場合（ここでは、赤色又は青色）には、当該変動示唆表示が８０／１０００の確率で紫色に変化し、当該変動の開始前に保留の色が変化していなかった場合（ここでは、白色）には、当該変動示唆表示が８／１０００の確率で紫色に変化するよう構成されている。

【０４５６】

次に、図１０２は、設定１の際に参照する、当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例である。まず、左図の、大当り時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４５７】

変動開始前に保留の色が虹色であった場合、変動開始の際に、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に当該変動示唆表示として虹色が表示される。当該変動において、当該変動示唆表示部ＳＧ１４に表示される当該変動示唆表示が虹色から変化することがないため、乱数値が「０～９９９」で、色が変化しないよう対応付けられている。尚、変動開始前が虹色であれば、当該変動示唆表示実行抽選を行わないよう構成しても良く、また、変動開始前が虹色の際に、紫色に変化可能に構成しても良い。

【０４５８】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「１００～１７９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１８０～２７９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２８０～３５９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「３６０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４５９】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２３０～２５９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２６０～３７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３８０～４５９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４６０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４６０】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「３０～１４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１５０～２２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２３０～２５９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２６０～３７９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３８０～４５９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「４６０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４６１】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～４」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「５～４９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「５０～１２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１３０～２７９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２８０～２８４」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が虹色に変化する。乱数値が「２８５～３２９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「３３０～４０９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「４１０～５６９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「５７０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４６２】

次に、右図の、ハズレ時に参照する当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルについて説明する。

【０４６３】

まず初めに、今回の変動はハズレであるため、大当り時とは異なり、変動開始前に保留の色が虹色（大当り確定）となることはなく、さらに、当該変動示唆表示変化演出により、当該変動示唆表示の色が虹色になることもない。

【０４６４】

次に、変動開始前に保留の色が赤色であった場合について説明する。乱数値が「０～２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「３０～５９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「６０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、赤色のままとなる。

【０４６５】

次に、変動開始前に保留の色が青色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１３０～１７９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１８０～２０９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「２１０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、青色のままとなる。

【０４６６】

次に、変動開始前に保留の色が紫色であった場合について説明する。乱数値が「０～９９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１００～１２９」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１３０～１７９」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１８０～２０９」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２１０～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、紫色のままとなる。

【０４６７】

次に、変動開始前に保留の色が白色（変化していない）であった場合について説明する。乱数値が「０～３」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「４～６」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「７～１１」であった場合、変動開始時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「１２～１５」であった場合、スーパーリーチ（ＳＰリーチ）時に当該変動示唆表示が赤色に変化する。乱数値が「１６～１８」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が紫色に変化する。乱数値が「１９～２３」であった場合、スーパーリーチ時に当該変動示唆表示が青色に変化する。乱数値が「２４～９９９」であった場合、当該変動示唆表示が変化せず、白色のままとなる。

【０４６８】

このように、設定１では、大当り時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動示唆表示が１６０／１０００の確率で紫色に変化し、ハズレ時の当該変動示唆表示変化演出において、当該変動の開始前に保留の色が変化していた場合（ここでは、赤色又は青色）には、当該変動示唆表示が６０／１０００の確率で紫色に変化し、当該変動の開始前に保留の色が変化していなかった場合（ここでは、白色）には、当該変動示唆表示が６／１０００の確率で紫色に変化するよう構成されている。

【０４６９】

尚、新たな保留がトリガ保留（第１主遊技先読み判定処理で先読み抽選に当選した保留）でない場合であれば、大当り時とハズレ時の双方で先読み設定示唆保留演出が発生し得る構成を説明したが、これに限られず、大当り時のみに発生し得る構成、ハズレ時のみに発生し得る構成としても何ら問題ない。

【０４７０】

例えば、ハズレ時のみに発生し得る構成である場合には、第１主遊技先読み判定処理における先読み抽選に当選せず、かつ、ハズレの場合に、先読み設定示唆保留演出実行抽選処理を実行し、先読み設定示唆保留演出実行抽選処理にて当選すると先読み設定示唆保留演出を実行する。参照する先読み設定示唆保留演出実行抽選処理テーブルは、図９５～図９７の先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（ハズレ時）のように構成することが可能である。

【０４７１】

勿論、ハズレ時のみに発生し得る構成には、当該変動示唆表示で設定を示唆する色（紫色）を表示する場合も含まれ、ハズレ時に保留表示において設定示唆保留を表示可能な構成、ハズレ時に当該変動示唆表示において設定を示唆する色（紫色）を表示可能な構成、ハズレ時に保留表示において設定示唆保留を表示可能及びハズレ時に当該変動示唆表示において設定を示唆する色（紫色）を表示可能な構成、であってもよい。

【０４７２】

ハズレ時には、大当り期待度を示唆する保留画像（白色、青色、赤色、虹色）や当該変動示唆表示（白色、青色、赤色、虹色）と、大当り期待度を示唆しない保留画像（紫色）や当該変動示唆表示（紫色）を表示可能であるが、大当り時には、大当り期待度を示唆する保留画像（白色、青色、赤色、虹色）や当該変動示唆表示（白色、青色、赤色、虹色）を表示可能であるが、大当り期待度を示唆しない保留画像（紫色）や当該変動示唆表示（紫色）は表示不可能であるよう構成することで、遊技者にとって不利な状態に付加価値を持たせることが可能となる。

【０４７３】

また、変動開始時、スーパーリーチ時以外のタイミングでも紫色に変化するよう構成しても良く、リーチ前、擬似連中、特定の予告（例えば、紫キツネ）発生時、等であってもよい。さらに、予告によって紫色に変化するタイミングが異なるよう構成したり、予告毎に複数のタイミングで変化可能に構成することも可能である。

【０４７４】

次に、設定を示唆する紫保留、紫色の当該変動示唆表示が表示される場合の演出態様について説明する。本実施形態にて記載した通り、紫キツネは設定示唆を行うキャラクタとして備えられているため、紫キツネが出現し、保留や当該変動示唆表示の色を紫色へと変化させるよう構成したり、桃キツネによりボタン画像が表示され、遊技者がボタン操作を行うと保留や当該変動示唆表示の色が紫色へと変化する、黄キツネが出現し、保留変化（虹、赤、青、紫）が行われることを示唆した上で、黄キツネが紫色に変化させる、等のように構成することができる。勿論、変化を示唆する表示が何もなく変化可能に構成してもよい。

【０４７５】

また、演出態様にも設定差を設けても良く、例えば、設定値が高いほど紫キツネによる変化パターンが発生し易く、桃キツネによって変化するパターンや何もなく変化するパターンが発生し難いよう構成すること等が可能である。

【０４７６】
尚、当該変動示唆表示では大当り期待度のみを表示するために、紫色へ変化せず設定示唆を行わないようにし、保留においてのみ紫色となり得るよう構成したり、反対に、保留においては紫色とならず、当該変動示唆表示でのみ紫色へ変化可能で設定示唆を行うよう構成することも可能である。
【０４７７】
また、時間短縮遊技状態の方が通常状態（非時間短縮遊技状態）と比べて変動効率が良いため、第１主遊技側の保留表示と第２主遊技側の保留表示において、設定示唆保留を表示可能とする場合であったり、第１主遊技側の当該変動示唆表示と第２主遊技側の当該変動示唆表示において、設定を示唆する色（紫色）を表示可能とする場合には、通常状態よりも時間短縮遊技状態にて設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色を多く発生させることで、遊技者が設定推測し易い遊技機とすることができる。尚、通常状態では設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生せず、時間短縮遊技状態でのみ設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生可能となるよう構成してもよい。
【０４７８】
遊技者にとって不利な状態で設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色の発生頻度を高めるようにすることで、不利な状態だからこそ得られるメリットを備える構成とすることができる。例えば、遊技者にとって有利な確率変動状態且つ時間短縮遊技状態では設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生せず、遊技者にとって不利な非確率変動状態且つ時間短縮遊技状態では設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生するように構成してもよい。
【０４７９】
具体的には、ＳＴ機（確率変動状態の回数切りの機種）においては、ＳＴ（確率変動状態）の終了に近づくにつれ設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生し易いように構成してもよい。
【０４８０】
確率変動遊技状態での大当りの当選が所定回数連続した場合に、当該所定回数目の大当り終了後に非確率変動遊技状態に移行する遊技機（リミッター機）においては、所定回数が近づくにつれ設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生し易いように構成してもよい。
【０４８１】
確率変動遊技状態にて毎変動非確率変動遊技状態に移行する抽選を実行する遊技機（転落抽選機）や小当りに当選して開放された大入賞口の内部に設けられた特定領域を遊技球が通過することで大当りとなる遊技機（小当り発展機）において、残り時短回数が減少する程、設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色が発生し易いように構成してもよい。
【０４８２】
本明細書内に記載した各予告演出（特に、アイキャッチ予告、擬態化キャラクタ、画像変化予告、設定示唆保留、当該変動示唆表示の設定を示唆する色）や予告カスタマイズは、適宜組み合わせて実行することが可能である。具体的には、アイキャッチ予告において画像変化予告や擬態化キャラクタの表示を実行する、画像変化予告において擬態化キャラクタや設定示唆保留や当該変動示唆表示の設定を示唆する色を表示させる、各予告演出（特に、アイキャッチ予告、擬態化キャラクタ、画像変化予告、設定示唆保留、当該変動示唆表示の設定を示唆する色）のカスタマイズ、等が可能である。
【０４８３】
（第３実施形態）
第３実施形態では、前述したリアル大当り期待度を中心に説明する。なお、リアル大当り期待度は、変動パターン選択確率及び予告の選択確率等に基づいて算出された大当り確率が数値として示されるものである。第３実施形態における具体的なリアル大当り期待度

の算出方法は後述することとなるが、本例においては、所定の遊技状態にて実行される図柄変動中に実行可能な予告演出のうち、キーポイントとなる予告（キーポイント予告とも称する）の組み合わせを定め、キーポイント予告の組み合わせが所定の組み合わせとなる図柄変動（当否抽選結果が大当りとなる図柄変動と当否抽選結果が大当りとならない図柄変動との合算）の選択率に対する、キーポイント予告の組み合わせが所定の組み合わせとなる当否抽選結果が大当りとなる図柄変動の選択率の割合をリアル大当り期待度と称している。他方、その他の予告における大当り期待度は、実行される図柄変動が大当りとなる可能性を任意の数値で大まかに示しているものに過ぎず、又は、実行される図柄変動が大当りとなる可能性を選択可能な予告パターンの中から抽せんで決定された予告パターンを表示して示しているに過ぎず、遊技者は当該大当り期待度を視認しても、相対的な大当り期待度の高低を判断できるのみであった。第３実施形態においては、リアル大当り期待度を報知可能に構成することにより、遊技者が、大当り期待度の高い図柄変動で大当りとなった安心感や、大当り期待度の低い図柄変動で大当りとなった興奮を味わえるよう構成されている。

【０４８４】

まず初めに、第３実施形態のスーパーリーチ中に発生し得る予告演出について、図１０３及び図１０４を用いて説明する。

【０４８５】

図１０３の上段左図は、遊技機枠又は／及び遊技盤に設けられたＬＥＤによって大当り期待度を示唆する「ＬＥＤ色予告」のイメージ図である。ＬＥＤ色予告は、スーパーリーチの特定タイミングにおける発光色によって大当り期待度を示唆する予告であり、虹、赤、デフォルト（変動パターンに対応した発光色であり、虹や赤のように特別な発光色ではない）から選択され、大当り期待度は、虹＞赤＞デフォルト、となっている。

【０４８６】

次に、図１０３の上段中図は、味方キャラクタと敵キャラクタがバトルするスーパーリーチ演出で、味方キャラクタによって大当り期待度を示唆する「リーチ内容」のイメージ図である。リーチ内容（味方キャラクタ）は、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣ、キャラクタＤから選択され、大当り期待度は、キャラクタＡ＞キャラクタＢ＞キャラクタＣ＞キャラクタＤ、となっている。

【０４８７】

次に、図１０３の上段右図は、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤとソレノイドによって大当り期待度を示唆する「サブ入力ボタン予告」のイメージ図である。サブ入力ボタン予告は、虹＆ボタンバイブ、赤＆ボタンバイブ、赤、青、白から選択され、大当り期待度は、虹＆ボタンバイブ＞赤＆ボタンバイブ＞赤＞青＞白、となっている。ここで、ボタンバイブとは、ソレノイドによりサブ入力ボタンＳＢを振動させる演出であり、サブ入力ボタンＳＢに設けられたＬＥＤの色が同一の赤であった場合においても、「赤、ボタンバイブなし」よりも「赤、ボタンバイブあり」の方が、大当り期待度が高くなるよう構成されている。なお、上記の「赤」「白」などの色のみの記載は、ボタンバイブなしである旨を示している。

【０４８８】

次に、図１０３の下段は、リーチ成立後に表示され、スーパーリーチのリーチ内容を示唆する文字表示の色や模様により大当り期待度を示唆する「タイトル色」のイメージ図である。ここではリーチ成立後に、「キャラクタＤバトルリーチ」の文字表示が白色で表示されており、タイトル色の表示後にキャラクタＤによるスーパーリーチが実行されている。タイトル色は、キリン柄、赤、白から選択され、同一の文字表示である場合における大当り期待度は、キリン柄＞赤＞白、となっている。なお、文字表示は「キャラクタＤバトルリーチ」のみには限定されず、複数種類の文字表示を有してもよい。図柄変動の大当り期待度は、文字表示とタイトル色との組み合わせで決定されるよう構成してもよく、「キャラクタＣバトルリーチ」よりも「キャラクタＤバトルリーチ」の方がタイトル色を考慮しなかった場合の大当り期待度が高くなるよう構成されている場合であっても、「キャラ

クタＣバトルリーチ」且つタイトル色が「キリン柄」である場合の方が、「キャラクタＤバトルリーチ」且つタイトル色が「色（赤、白）」である場合よりも大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。

【０４８９】

次に、図１０４は、表示されるキャラクタや背景色により大当り期待度を示唆する「カットイン予告」のイメージ図である。ここでは、ライオンと白色の背景色によるカットイン予告が表示されている。カットイン予告は、表示されるキャラクタと背景色との組み合わせにとって大当り期待度が決定されている。背景色は、虹、白、ナシから選択され、背景色単独での大当り期待度は、虹＞白＞ナシ、となっている。また、キャラクタは、ライオン、キリン、羊から選択され、キャラクタ単独での大当り期待度は、ライオン＞キリン＞羊、となっている。また、本例においては、カットイン演出は、スーパーリーチの実行中における所定のタイミングで表示されるよう構成されている。これには限定されず、例えば、スーパーリーチの実行中における所定期間をサブ入力ボタンＳＢの有効期間とし、当該有効期間にて遊技者にサブ入力ボタンＳＢの操作を促すボタン演出を表示し、サブ入力ボタンＳＢが有効期間にて操作された場合にカットイン演出を実行するよう構成してもよい。このように構成することにより、遊技者は自身の好みに合わせてカットイン演出を見るか否かを決定することができる。

【０４９０】

次に、図１０５を用いて、前述した緑キツネ予告について詳細に説明する。まず、現在、図柄変動中であり、「７」でリーチが成立し、スーパーリーチへと発展している。そして、演出表示装置ＳＧの左側に扉が出現している。なお、スーパーリーチ中は装飾図柄が演出表示装置ＳＧの右上に小さく表示されることとなる。

【０４９１】

次に、扉が徐々に開き、扉から何かしらが出現するか否かを煽る表示となっている。ここで扉から出現するのは、各色キツネ以外にも、ボタン操作を示唆するボタン画像、カットイン予告が発生することを示唆する「カットイン」の文字表示、保留表示や当該変動示唆表示の変化を示唆する「変化」の文字表示等であってもよい。

【０４９２】

次に、扉から緑キツネが出現している。緑キツネが出現すると、リアル大当り期待度を表示するためのアイコンである虫メガネが表示され、リアル大当り期待度（リアル大当り期待度の算出方法については後述する）を表示可能となるか否かを煽る演出が実行されている。ここでは、リアル大当り期待度の表示領域及びリアル大当り期待度を示唆するための「００．０％」の文字が点線で表示されており、まだリアル大当り期待度を表示可能ではないことを示している。

【０４９３】

次に、リアル大当り期待度の表示領域及び期待度を示唆するための「００．０％」の文字が実線で表示され、リアル大当り期待度を表示可能となったことを示している。リアル大当り期待度の表示領域及びリアル大当り期待度を示唆するための「００．０％」の文字が実線で表示されると、リアル大当り期待度が表示可能であり、サブ入力ボタンＳＢが押下されるとリアル大当り期待度を表示するよう構成されているが、演出表示装置ＳＧではサブ入力ボタンＳＢの押下を促すボタン画像の表示は行われていない。ただし、サブ入力ボタンＳＢのＬＥＤは発光しており、サブ入力ボタンＳＢの押下が可能であることを示唆している。尚、演出表示装置ＳＧにサブ入力ボタンＳＢの押下を促すボタン画像の表示等を行ってもよい。

【０４９４】

次に、緑キツネが消去され（緑キツネは所定時間経過で消去される）、スーパーリーチが実行中であり、かつ、リアル大当り期待度を表示可能な状態となっている。

【０４９５】

次に、サブ入力ボタンＳＢが押下されたことを契機として、リアル大当り期待度が「１０．０％」と表示されている。

【０４９６】
　次に、スーパーリーチにおいて味方キャラクタが敵キャラクタに負けた場面が表示されており、リアル大当り期待度の表示は消去されている。つまり、スーパーリーチにおいて当否結果が把握可能な場面になると、大当り期待度を示すリアル大当り期待度の表示が消去されているのである。
【０４９７】
　このように、緑キツネが表示された場合には、実行中の図柄変動の所定期間にてリアル大当り期待度が表示可能となる旨を遊技者に示唆するよう構成されている。遊技者によっては、リアル大当り期待度を確認せずにスーパーリーチの結果を見たい場合や、リアル大当り期待度を確認することで事前に結果を予想したい場合などがあるため、サブ入力ボタンＳＢを前記所定期間にて操作することによりリアル大当り期待度を表示するよう構成することで、遊技者の好みに合わせた演出の実行態様となるよう構成されている。
【０４９８】
　第３実施形態では、いくつかのキーポイントとなる予告（キーポイント予告とも称する）を定め、キーポイント予告の選択率に基づいて算出されたリアル大当り期待度を表示可能な構成となっている。具体的には、図１０６を用いて説明する。
【０４９９】
　図１０６は、リアル大当り期待度を算出するために用いられる変動パターン及びキーポイント予告の選択率を示すテーブルの一部である。当該テーブルは、リアル大当り期待度の算出方法を示すものであり、必ず遊技機で保持していなければならないものではないことを補足しておく。つまり、遊技機では、リアル大当り期待度を算出した結果のみを備えていても良い。なお、同図においては、所定の遊技状態（例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態）である場合について例示している。
【０５００】
　まず、主制御基板Ｍで決定する変動パターンのグループを分ける。変動パターン内容によって定められる演出が同一であり、当否のみが異なっている変動パターンを同じグループに分類する。ここでの「演出が同一」とは、キーポイント予告の組み合わせが同一であることを示しており、例えば、所定の遊技状態におけるキーポイント予告が、ＬＥＤ色、リーチ内容（キャラクタ予告）、タイトル色、カットイン予告、サブ入力ボタン、の５種類であった場合には、当該５種類のキーポイント予告の組み合わせ（所定の演出表示内容と称することがある）が同一であれば、装飾図柄の仮停止図柄、セリフ演出の有無、セリフ演出の内容、などのその他の演出が異なっていても同一の演出としている。また、同図においては、変動パターンＩＤ６８と変動パターンＩＤ２０５がグループ１に分類されている。変動パターンＩＤ６８と変動パターンＩＤ２０５は、ＳＰ１（スーパーリーチ１）が実行されるよう定められた変動パターンであり、当否判定の結果が異なっている。即ち、変動パターンＩＤ６８はハズレとなる図柄変動であり、変動パターンＩＤ２０５は大当りとなる図柄変動である。他には、変動パターンＩＤ６９と変動パターンＩＤ２０６がグループ２に分類されている。変動パターンＩＤ６９と変動パターンＩＤ２０６は、擬似連１回目とＳＰ１（スーパーリーチ１）が実行されるよう定められた変動パターンであり、当否判定の結果が異なっている。
【０５０１】
　尚、擬似連（擬似連続変動）とは、広義に再変動と称されることもあり、１回の図柄変動において、装飾図柄が一旦仮停止し、再度変動が開始することで、恰も複数回変動しているように見せる演出である。擬似連１回目とは、擬似連が発生するか否かを煽るために実行される（つまり、この時点では擬似連とはなっていない）演出であり、擬似連演出の１回目が行われることを示す。擬似連２回目とは、擬似連が発生することにより、擬似連演出の２回目が行われることを示す。
【０５０２】
　次に、各変動パターンの選択率を設定する。なお、以降では、変動パターンＩＤ６８（ハズレ）と変動パターンＩＤ２０５（当り）について例示する。変動パターンＩＤ６８の

選択率は０．０００３９８２５４３９４５３１２５であり（所定の遊技状態における大当りとなる図柄変動を１とした場合の選択率）、変動パターンＩＤ２０５の選択率は０．０００５９６４８２１１６６９９２１９である（所定の遊技状態におけるハズレとなる図柄変動を１とした場合の選択率）。

【０５０３】

次に、各変動パターンにおけるキーポイント予告の選択率を設定する。ここでは、キーポイント予告として、

（１）ＬＥＤ色

（２）リーチ内容

（３）タイトル色

（４）カットイン予告

（５）サブ入力ボタン

の５種類が定められている。

【０５０４】

変動パターンＩＤ６８におけるＬＥＤ色の各パターンの選択率は、虹：０、赤：０．２０００７３２４２１８７５、デフォルト：０．７９９９２６７５７８１２５、となっている（虹、赤、デフォルトの選択率を加算すると１になっている）。変動パターンＩＤ２０５におけるＬＥＤ色の各パターンの選択率は、虹：０．０４００３９０６２５、赤：０．４０００２４４１４０６２５、デフォルト：０．５５９９３６５２３４３７５、となっている。

【０５０５】

変動パターンＩＤ６８におけるリーチ内容の各パターンの選択率は、キャラクタＡ：０、キャラクタＢ：０．２５、キャラクタＣ：０．３０００１８３１０５４６８７５、キャラクタＤ：０．４４９９８１６８９４５３１２５、となっている（キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣ、キャラクタＤの選択率を加算すると１になっている）。変動パターンＩＤ２０５におけるリーチ内容の各パターンの選択率は、キャラクタＡ：０、キャラクタＢ：０．３３００１７０８９８４３７５、キャラクタＣ：０．３３００１７０８９８４３７５、キャラクタＤ：０．３３９９６５８２０３１２５、となっている。

【０５０６】

変動パターンＩＤ６８におけるタイトル色の各パターンの選択率は、キリン柄：０．０２００１９５３１２５、赤：０．２０００１２２０７０３１２５、白：０．７７９９６８２６１７１８７５、となっている（キリン柄、赤、白の選択率を加算すると１になっている）。変動パターンＩＤ２０５におけるタイトル色の各パターンの選択率は、キリン柄：０．１０００００６１０３５１５６２５、赤：０．４０００２４４１４０６２５、白：０．４９９９６９４８２４２１８７５、となっている。

【０５０７】

変動パターンＩＤ６８におけるカットイン予告の各パターンの選択率は、虹：０、白：０．１３００３５４００３９０６２５、ナシ：０．８６９９６４５９９６０９３７５、となっている（虹、白、ナシの選択率を加算すると１になっている）。変動パターンＩＤ２０５におけるカットイン予告の各パターンの選択率は、虹：０．０２５６３４７６５６２５、白：０．４０５４２６０２５３９０６２５、ナシ：０．５６８９３９２０８９８４３７５、となっている。

【０５０８】

変動パターンＩＤ６８におけるサブ入力ボタンの各パターンの選択率は、虹＆ボタンバイブ：０、赤＆ボタンバイブ：０、赤：０．０１５０１４６４８４３７５、青：０．０７５０４２７２４６０９３７５、白：０．９０９９４２６２６９５３１２５、となっている（虹＆ボタンバイブ、赤＆ボタンバイブ、赤、青、白の選択率を加算すると１になっている）。変動パターンＩＤ２０５におけるサブ入力ボタンの各パターンの選択率は、虹＆ボタンバイブ：０．０５１２６９５３１２５、赤＆ボタンバイブ：０．０８５０２１９７２６５６２５、赤：０．２０００７３２４２１８７５、青：０．２０００７３２４２１８７

５、白：０．４６３５６２０１１７１８７５、となっている。

【０５０９】

なお、キーポイント予告の種類、キーポイント予告毎の選択率の振分、キーポイント予告毎の演出の種類、等はあくまで一例であり、種類数を増減したり、選択率を変更しても問題ない。

【０５１０】

次に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣの抽選により決定されたキーポイント予告のパターンに対するリアル大当り期待度を算出する。

［式］

リアル大当り期待度（％）＝｛（「グループＸの当り変動選択率」×「グループＸの当り変動に対する（１）～（５）の選択率の積」）｝÷｛（「グループＸの当り変動選択率」×「グループＸの当り変動に対する（１）～（５）の選択率の積」＋「グループＸの外れ変動選択率」×「グループＸの外れ変動に対する（１）～（５）の選択率の積」）｝×１００

上記の式によってリアル大当り期待度が算出される。

【０５１１】

具体的には、変動パターンＩＤ６８及び変動パターンＩＤ２０５のとき、ＬＥＤ色：赤、リーチ内容：キャラクタＤ、タイトル色：白、カットイン予告：ナシ、サブ入力ボタン：白が決定された場合のリアル大当り期待度は、

（「０．０００５９６４８２１１６６９９２１９」×「０．４０００２４４１４０６２５×０．３３９９６５８２０３１２５×０．４９９９６９４８２４２１８７５×０．５６８９３９２０８９８４３７５×０．４６３５６２０１１７１８７５」）／（「０．０００５９６４８２１１６６９９２１９」×「０．４０００２４４１４０６２５×０．３３９９６５８２０３１２５×０．４９９９６９４８２４２１８７５×０．５６８９３９２０８９８４３７５×０．４６３５６２０１１７１８７５」＋「０．０００００３９８２５４３９４５３１２５」×「０．２０００７３２４２１８７５×０．４４９９８１６８９４５３１２５×０．７７９９６８２６１７１８７５×０．８６９９６４５９９６０９３７５×０．９０９９４２６２６９５３１２５」

＝０．０００００１０６９６３６９１０５１３０６／（０．０００００１０６９６３６９１０５１３０６＋０．０００００２２１３７９２６９９７６２８８５）

＝０．３２５７６８１８６７６５９

３２．５８（％）

となる。

【０５１２】

上述の［式］によりキーポイント予告のパターンの組み合わせに対してリアル大当り期待度を算出し、算出した結果を遊技機に記憶しておくことで、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣの抽選により決定されたキーポイント予告のパターンの組み合わせに応じてリアル大当り期待度を表示することが可能となる。尚、変動開始の際に、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣの抽選により決定されたキーポイント予告のパターンの組み合わせに応じてリアル大当り期待度を算出して表示するよう構成してもよい。また、保留生起時にキーポイント予告の組み合わせを事前判定してリアル大当り期待度を算出し、当該保留が消化される前の任意のタイミングにてリアル大当り期待度を表示するよう構成してもよい。

【０５１３】

リアル大当り期待度の表示タイミングは、いずれのタイミングでも問題ないが、第３実施形態のようにスーパーリーチ中に実行される予告をキーポイント予告とした場合には、スーパーリーチが開始した以降に表示するのが好適である。

【０５１４】

＜リアル大当り期待度の変更例＞

次に、リアル大当り期待度に関する変更例を説明する。尚、上述した第３実施形態及び後述する変形例については、適宜変更したり、組み合わせることが可能である。

【０５１５】
（リアル大当り期待度の算出）
（１）演出表示装置ＳＧに演出や予告（キーポイント予告）が表示（開始）される毎に、リアル大当り期待度を算出する
　このように構成することにより、１つの演出や予告が発生する毎に当該変動の大当り期待度が増減するため、１つ１つの演出や予告が表示される毎に一喜一憂させるリアル大当り期待度の表示が可能となる。
【０５１６】
（２）演出や予告毎にリアル大当り期待度を予め算出し、算出した結果が格納されたテーブルを備えており、演出表示装置ＳＧに演出や予告が表示される毎にテーブルを参照してリアル大当り期待度を表示する（リアル大当り期待度の表示を更新する）
　このように構成することにより、１つの演出や予告が発生する毎に当該変動の大当り期待度が増減するため、１つ１つの演出や予告が表示される毎に一喜一憂させる表示が可能となる。また、リアル大当り期待度の算出結果を記憶しているため、変動毎に算出するよりも処理負荷を軽減することができる。なお、このように構成した場合には、演出や予告が発生する毎にテーブルを参照してリアル大当り期待度を表示する演出や予告と、後述する、特定のタイミング（例えば、擬似連終了時、スーパーリーチ発展時、スーパーリーチ終了時等）に達する毎にテーブルを参照し、表示された演出や予告の組み合わせに対応するリアル大当り期待度を表示する演出や予告を設けてもよい。
【０５１７】
（３）特定のタイミング（例えば、擬似連終了時、スーパーリーチ発展時、スーパーリーチ終了時等）に達する度に、当該実行中の図柄変動において表示された演出や予告に対するリアル大当り期待度を算出する
　このように構成することにより、特定のタイミングで大当り期待度を算出するため、１つの演出や予告が発生する毎に大当り期待度を算出するよりも処理負荷を軽減することができる。
【０５１８】
（４）演出や予告の組み合わせ毎にリアル大当り期待度を予め算出し、算出した結果が格納されたテーブルを備えており、特定のタイミング（例えば、擬似連終了時、スーパーリーチ発展時、スーパーリーチ終了時等）に達する毎にテーブルを参照し、表示された演出や予告の組み合わせに対応するリアル大当り期待度を表示する（リアル大当り期待度の表示を更新する）
　このように構成することにより、特定のタイミングで大当り期待度の算出結果のテーブルを参照するため、１つの演出や予告が発生する毎に大当り期待度を算出するよりも処理負荷を軽減することができ、さらに、リアル大当り期待度の算出結果を記憶しているため、変動毎に算出するよりも処理負荷を軽減することができる。
【０５１９】
（リアル大当り期待度の表示期間）
（１）常時表示する
　このように構成することにより、１つの演出や予告が発生する毎に当該変動の大当り期待度が増減するため、１つ１つの演出や予告が表示される毎に一喜一憂させる表示が可能となる。なお、リアル大当り期待度を常時表示するよう構成した場合には、リアル大当り期待度の表示が変更されるタイミング（例えば、キーポイント予告が実行開始されるタイミング）に到達するとリアル大当り期待度の表示態様が変更されるよう構成してもよいし、当該変更されるタイミング以降の有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作することによってリアル大当り期待度の表示態様を変更するよう構成してもよい。
【０５２０】
（２）特定の期間（例えば、スーパーリーチ中等）だけ表示する
　このように構成することにより、特定の期間に集中してリアル大当り期待度を確認させることが可能となり、自らの知識によって大当り期待度を予測する期間と遊技機側から提

供される正確な大当り期待度を把握可能な期間の２通りの楽しみ方を１変動内で提供することができる。また、特定の期間のみ表示する具体例として、例えば、スーパーリーチ中における、キーポイント予告が開始されてから所定時間（例えば、２秒）のみ表示するよう構成してもよい。そのように構成することにより、リアル大当り期待度が相対的に低い数字であった場合に当該低い期待度が表示され続けて遊技者の気分を害してしまうことを防止することができる。また、遊技者が有効期間にてサブ入力ボタンＳＢを操作する毎に、リアル大当り期待度の表示と非表示を切り替えることができるよう構成してもよい。そのように構成することによって、遊技者の後ろを通過する他の遊技者は遊技場の管理者に対してリアル大当り期待度を把握されないよう非表示に切り替えることが可能となる。

【０５２１】

（３）先読み演出の実行タイミングで表示する

先読み処理において把握可能な変動パターン及び先読み演出に基づいて、トリガ保留のリアル大当り期待度を先読み演出の実行期間中に表示する。例えば、保留変化演出の実行が決定された場合、保留変化が実行された際に、リアル大当り期待度を表示する又は表示可能とする。また、リアル大当り期待度を保留画像内に表示するよう構成してもよい。

このように構成することにより、実行中の図柄変動のリアル大当り期待度のみではなく、トリガ保留に係る図柄変動のリアル大当り期待度も表示可能となる。

【０５２２】

（４）図柄変動終了以降も表示する

遊技者は、大当りとなった場合や高期待度でハズレとなった場合には、当該変動以降のタイミングでも大当りとなった変動の大当り期待度や高期待度でハズレとなった変動の大当り期待度を再度確認したいことがある。当該変動以降もリアル大当り期待度を表示可能とし、大当りとなった変動のリアル大当り期待度や高期待度でハズレとなった変動のリアル大当り期待度を確認できるようにすることで、この課題を解消することが可能である。

具体的には、大当りとなった変動の場合、大当りとなった変動でリアル大当り期待度の表示を消去せず（例えば、変動停止でリアル大当り期待度の表示を消去しない）、特別遊技中にもリアル大当り期待度の表示を継続する。高期待度でハズレとなった変動の場合、高期待度でハズレとなった変動でリアル大当り期待度の表示を消去せず（例えば、変動停止でリアル大当り期待度の表示を消去しない）、次変動中も前の変動のリアル大当り期待度の表示を継続する。当該リアル大当り期待度の表示は、自動的に表示されるよう構成してもよいし、サブ入力ボタンＳＢを操作することによって表示されるよう構成してもよい。また、表示される期間（表示可能な期間）としては、大当り開始から所定時間（例えば、３０秒）経過するまで、次回の図柄変動開始から所定時間（例えば、５秒）経過するまで、次回の図柄変動が終了するまで、等としてもよい。

【０５２３】

（リアル大当り期待度の表示開始タイミング及び表示契機）

（１）電源投入

電源投入によりリアル大当り期待度の表示が可能となり、常に表示される。つまり、遊技者の意図でリアル大当り期待度の表示のオン／オフを切り替えることはできない。待機デモ画面におけるリアル大当り期待度の表示は、「０％」や「××％」等と表示される。

【０５２４】

（２）図柄変動開始時

電源投入によりリアル大当り期待度の表示が可能となり、図柄変動の開始と共にリアル大当り期待度の表示が開始される。例えば、待機デモ画面ではリアル大当り期待度の表示が消去されるが、図柄変動が開始されるとリアル大当り期待度の表示も開始される。なお、図柄停止中もリアル大当り期待度の表示を消去してもよい。

【０５２５】

（３）ボタン押下

図柄変動中に遊技者によりサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２が押下されると、リアル大当り期待度の表示が行われる。尚、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２が一度

押下されるだけでは表示されず、一度押下されると「リアル大当り期待度を表示しますか？」と表示され、再度サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２が押下されると、リアル大当り期待度の表示が行われるよう、２段階の構成としてもよい。

このように構成することにより、遊技者の任意のタイミングでリアル大当り期待度の表示を行うことが可能となる。また、２段階の構成とすることで、遊技者が誤操作によりサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２を押下してしまった場合にリアル大当り期待度が表示されてしまうことを防止することができる。

なお、このように構成した場合には、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２が１度押下され、「リアル大当り期待度を表示しますか？」を表示されてから、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２を操作しないまま所定時間（例えば、５秒）経過すると、当該表示を消去するよう構成してもよい。その後、サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２を操作すると、再度「リアル大当り期待度を表示しますか？」を表示されることとなる。

【０５２６】

（４）特定の予告演出におけるボタン押下

特定の予告演出においてボタン操作を促し、ボタン操作が行われるとリアル大当り期待度が表示されることを示唆（示唆する画像を表示）し、実際にボタン操作が行われるとリアル大当り期待度の表示が開始される。

例えば、セリフ予告演出において、キャラクタ等による大当り期待度を示すセリフが表示される表示領域に「今ボタンを押すと大当り期待度が表示されるぞ！」等と表示され、リアル大当り期待度を表示可能であることを示唆する。このとき、サブ入力ボタンＳＢ等のＬＥＤは点灯（点滅としてもよい）される。その後、サブ入力ボタンＳＢ等が押下されると、リアル大当り期待度の表示が行われる。

【０５２７】

（５）予め定められた固定タイミング

変動開始時、リーチ成立時、スーパーリーチ発展時、先読み演出開始時等の予め定められたタイミングにおいてリアル大当り期待度の表示が開始される。

このように構成することにより、予め決まったタイミングでリアル大当り期待度を確認することが可能となる。また、スーパーリーチ発展時や先読み演出開始時のように、大当り期待度が相対的に高い予告や演出が発生した際にリアル大当り期待度の表示が開始されるようにすることで、リアル大当り期待度に注目させることができる。また、このように構成する場合には、予め定められたタイミングでリアル大当り期待度を表示する状態と、リアル大当り期待度を表示しない状態と、を遊技者が任意に選択できるよう構成してもよい。例えば、図柄停止中にサブ入力ボタンＳＢを操作することにとってメニュー画面が表示され、当該メニュー画面表示後のサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２の操作によって、リアル大当り期待度の表示設定を切り替えられるよう構成してもよい。

【０５２８】

（６）リアル大当り期待度が一定値以上となる変動である場合に表示を開始

例えば、変動開始の際の予告抽選の結果、リアル大当り期待度が３０％以上となる場合には、変動開始時やスーパーリーチ発展時にリアル大当り期待度の表示を開始する一方、リアル大当り期待度が３０％未満となる場合には表示しない。

このように構成することにより、リアル大当り期待度が表示されることで大当り期待度が３０％以上であることを示唆するため、遊技者にリアル大当り期待度が表示されるか否かにも注目させることが可能となる。また、変動開始時にリアル大当り期待度が表示され、特定のタイミング（例えば、スーパーリーチ発展前）までは特に大当り期待度が高い予告演出が発生していなかったとしても、その後どの予告演出によって大当り期待度が高くなるのかに興味を持たせることができる。また、低い数値のリアル大当り期待度が表示されないため、周囲の人間に低い数値を視認されることがない。

【０５２９】

（７）待機デモ画面

大当りとなった変動のリアル大当り期待度や高期待度でハズレとなった変動のリアル大

当り期待度を待機デモ画面（又は、メニュー画面）において表示可能とする。
　例えば、待機デモ画面のカスタマイズ画面におけるボタン操作により、過去の変動のリアル大当り期待度を表示可能とする。尚、リアル大当り期待度だけでなく、表示された予告演出と併せて表示可能とすることで、後から待機デモ画面で確認した際であっても、どの予告演出が表示され、どのような期待度となったのかを把握し易くすることができる。また、遊技機側で変動内容を記憶しておき、再生可能としておくことで、リアル大当り期待度だけでなく、変動自体を再度確認することができるよう構成してもよい。
　尚、待機デモ画面においてリアル大当り期待度を表示可能とする数値や再生可能な変動については、カスタマイズ可能であり、大当りとなった場合、リアル大当り期待度が３０％以上の場合、リアル大当り期待度が４０％以上の場合、リアル大当り期待度が５０％以上の場合、等から一又は複数を選択可能としてもよい。
　また、待機デモ画面で表示する際には、大当りとなった変動のリアル大当り期待度を低い方から順にランキング形式で表示するよう構成してもよい。勿論、ランキング形式で表示する場合であっても、前述した通り、リアル大当り期待度と表示された予告演出とを併せて表示するよう構成してもよい。
【０５３０】
（リアル大当り期待度の表示終了タイミング）
（１）電源断
　電源投入によりリアル大当り期待度の表示が可能となり、常に表示される場合には、電源断によりリアル大当り期待度の表示が終了となる。
　このように構成することにより、遊技者の意図でリアル大当り期待度の表示のオン／オフを切り替えることはできない構成とすることができる。
【０５３１】
（２）図柄変動終了時
　ボタン押下や予め定められた固定タイミングで表示されたリアル大当り期待度の表示が図柄変動の終了時に消去され、リアル大当り期待度の表示は終了となる。
　このように構成することにより、図柄変動の終了を明確に示すことができる。
【０５３２】
（３）表示期間経過時
　ボタン押下等で表示されたリアル大当り期待度の表示期間が、予め定められた表示期間（例えば、３秒）を経過すると、リアル大当り期待度の表示が消去され、リアル大当り期待度の表示は終了となる。または、図柄変動開始からの表示期間（例えば、３秒）を経過すると、リアル大当り期待度の表示が消去され、リアル大当り期待度の表示は終了となる。
　このように構成することにより、遊技者自らリアル大当り期待度の表示をオン／オフするような煩わしさが生じない構成とすることができる。
【０５３３】
（４）予め定められた固定タイミング
　リーチ終了時、スーパーリーチ終了時、先読み演出終了時等の予め定められたタイミングにおいてリアル大当り期待度の表示が消去され、リアル大当り期待度の表示は終了となる。
　このように構成することにより、予め決まったタイミングでリアル大当り期待度を確認することが可能となる。また、スーパーリーチ終了時や先読み演出終了時のように、大当り期待度が相対的に高い予告演出が終了した際にリアル大当り期待度の表示が消去され、終了されるようにすることで、リアル大当り期待度に注目すべき期間を明確にすることができる。
【０５３４】
（リアル大当り期待度の表示示唆演出）
（１）ボタン画像
　ボタン操作によりリアル大当り期待度を表示する仕様において、リアル大当り期待度を表示可能なタイミングでボタン画像を演出表示装置ＳＧに表示する。

このように構成することにより、ボタン操作を促し、ボタン操作によりリアル大当り期待度が表示されることを示唆することができる。

尚、ボタン画像が表示されるときには、ボタンのＬＥＤ（サブ入力ボタンＳＢに内蔵されているＬＥＤ）が点灯するよう構成するのが好適である。

【０５３５】

（２）ボタンのＬＥＤ（所謂裏ボタン）

ボタン操作によりリアル大当り期待度を表示する仕様において、リアル大当り期待度を表示可能なタイミングでボタン画像を演出表示装置ＳＧに表示せず、ボタン（サブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２）のＬＥＤを点灯させる。

このように構成することにより、遊技者が主に注目する演出表示装置ＳＧでは大々的にボタン操作を促しはしないが、遊技者が気付きにくいボタンのＬＥＤでのみボタン操作を促すことで、ボタンのＬＥＤが点灯していることに気付いた遊技者にのみボタン操作によりリアル大当り期待度が表示されることを示唆することができる。

【０５３６】

（３）なし

ボタン操作によりリアル大当り期待度を表示する仕様において、リアル大当り期待度を表示可能なタイミングでボタン画像の表示やボタンのＬＥＤ点灯を行わない。

このように構成することにより、リアル大当り期待度を表示可能なタイミングを認識している遊技者のみリアル大当り期待度を確認することが可能となる。

【０５３７】

（４）特定のキャラクタ

特定のキャラクタ（本例では、緑キツネ）が、リアル大当り期待度が表示される可能性があることを示唆する。

具体的には、特定のキャラクタ（例えば、緑キツネ）が表示されることで、遊技者にリアル大当り期待度を表示可能であることを示唆する（または、リアル大当り期待度が表示される可能性があることを示唆する）。特定のキャラクタが表示された後、「ボタンを押せば大当り期待度を表示するよ！」とのセリフが表示され、ボタンが押下されると、リアル大当り期待度を表示するが、特定のキャラクタは表示され続けてもよいし、消去されてもよい。表示され続ける場合であっても、予め定められた表示期間（例えば、２秒）経過後に消去されるよう構成してもよい。他方、特定のキャラクタによるセリフが表示されないと、遊技者にリアル大当り期待度が表示されないことを示唆する。セリフが表示されない場合、特定のキャラクタは表示期間（例えば、２秒）経過後に消去されるよう構成するのが好適である。また、セリフが表示された場合にも、表示期間（例えば、２秒）が経過するまでボタンが押下されないと特定のキャラクタを消去するよう構成してもよい。

【０５３８】

（５）予告演出

予告演出においてボタン操作を促し、ボタン操作が行われるとリアル大当り期待度が表示されることを示唆する。

例えば、セリフ予告演出において、キャラクタ等による大当り期待度を示すセリフが表示される表示領域に「今ボタンを押すと大当り期待度が表示されるぞ！」等と表示され、リアル大当り期待度を表示可能であることを示唆する。

【０５３９】

（各種調整）

次に、適宜調整可能な仕様について説明する。

【０５４０】

（１）リアル大当り期待度の最低大当り期待度

表示可能な最低期待度を設定し、最低期待度以下の場合には一律で最低期待度を表示し、最低期待度より大当り期待度が高い場合には、実際のリアル大当り期待度を表示する。

このように構成することにより、遊技者があまりに期待度が低い変動に興味を持たなくなってしまうことを防止することができる。

具体例としては、最低期待度が３０％に設定されている場合において、ある図柄変動のリアル大当り期待度が１７％でありリアル大当り期待度の表示条件を充足した場合には、演出表示装置ＳＧには３０％が表示されることとなる。他方、ある図柄変動のリアル大当り期待度が５３％でありリアル大当り期待度の表示条件を充足した場合には、演出表示装置ＳＧには５３％が表示されることとなる。

【０５４１】

（２）リアル大当り期待度の段階表示

予め定められた大当り期待度（例えば、大当り期待度３０％）より高い期待度であれば実際のリアル大当り期待度が表示されるが、予め定められた大当り期待度以下であれば、段階に応じた大当り期待度が表示される。

具体的には、実際の大当り期待度が０～１０％の場合にはリアル大当り期待度の表示として「１０％」、実際の大当り期待度が１１～２０％の場合にはリアル大当り期待度の表示として「２０％」、実際の大当り期待度が２１～３０％の場合にはリアル大当り期待度の表示として「３０％」、等のように段階に応じたリアル大当り期待度の表示とする。

このように構成することにより、予め定められた大当り期待度以下の場合であっても、必要以上に遊技者が変動に興味を持たなくなってしまうことを防止することができる。

実際の大当り期待度の一の位を四捨五入した数値をリアル大当り期待度として表示するよう構成してもよい。

【０５４２】

（３）表示可能なリアル大当り期待度の調整

遊技機における通例として、ゾロ目（例えば、「７７７」）、順目（例えば、「１２３」）、語呂合わせ（例えば、「１１４」（イイヨ））等の表示が行われた場合には大当りになり易く、遊技者も大当りを期待する。小数点があった場合にも同様である。

そこで、このような表示は、実際のリアル大当り期待度とは異なる大当り期待度を示唆するようにしたり、実際のリアル大当り期待度としては表示不可能とする（つまり、大当りの場合にのみ表示可能とする）のが好ましい。

例えば、実際のリアル大当り期待度が２２．２％であったとしても、リアル大当り期待度の表示として「２２．２％」は表示されづらく（例えば、「２２．１％」など近い数値を表示する）、大当り期待度が７０％以上の場合に「２２．２％」と表示され易く構成する。

このように構成することにより、遊技者は過去の遊技機に対する知識と遊技中の遊技機に対する知識とで混乱することなく遊技することが可能となる。

【０５４３】

（４）リアル大当り期待度が大幅に減少する場合の調整

ある予告演出が発生することによって、リアル大当り期待度の表示が大幅に減少する場合に調整を行う。

例えば、リアル大当り期待度として「４０．０％」と表示されており、スーパーリーチ中のカットイン予告が発生せず、実際のリアル大当り期待度が「５．０％」となる場合、遊技者はリアル大当り期待度が大幅に減少したことにひどく落胆してしまう。

そこで、減少する数値が所定の数値を超え（例えば、３０％以上の減少等）、閾値（例えば、２０％等）以下のリアル大当り期待度となる場合には、一定の数値（例えば、２０％等）を表示するよう調整する。また、減少する数値が所定の割合（例えば、５割）を超える場合には、所定の割合分を限度として減少させるよう調整する（例えば、現在４０．０％の表示であった場合に、１つの予告演出の発生により減少するのは５割減の２０．０％までとなる）よう構成しても良い。

このように構成することにより、１つの予告演出の発生により遊技者が落胆しすぎることがないようにすることができる。

【０５４４】

（５）大当り確定となる予告演出が発生した場合のリアル大当り期待度の表示の調整１

第３実施形態にて説明した、いくつかのキーポイント予告を定め、キーポイント予告の

選択率に基づいて算出されたリアル大当り期待度を表示可能な仕様において、キーポイント予告以外の予告演出で大当りが確定となるパターンが発生した場合、大当り確定となるパターンの発生以降に表示されるリアル大当り期待度を「１００％」又は「９９．９％」と表示する。

例えば、第３実施形態のように、キーポイント予告として、スーパーリーチ中に発生し得る「ＬＥＤ色」「リーチ内容」「タイトル色」「カットイン予告」「サブ入力ボタン」が設定されていた場合に、タイトル色が白でリアル大当り期待度が「３％」と表示された後、キーポイント予告ではないスーパーリーチ中にミニキャラクタが表示されるミニキャラクタ予告にて大当り確定のキャラクタが表示されると、リアル大当り期待度が「１００％」と表示される。以降、他のキーポイント予告において大当り確定ではないパターンが表示されたとしても「１００％」の表示が継続される。

このように構成することにより、キーポイント予告以外の予告演出において大当り確定のパターンが発生した場合には、キーポイント予告以外であっても例外的にリアル大当り期待度の表示に反映され、大当り確定であることを示すことが可能となり、遊技者は大当り確定であることを把握し易くなるため、安心して遊技することが可能となる。

【０５４５】

（６）大当り確定となる予告演出が発生した場合のリアル大当り期待度の表示の調整２

第３実施形態にて説明した、いくつかのキーポイント予告を定め、キーポイント予告の選択率に基づいて算出されたリアル大当り期待度を表示可能な仕様において、キーポイント予告以外の予告演出で大当りが確定となるパターンが発生した場合、大当り確定となるパターンの発生以降はリアル大当り期待度を表示しない。

例えば、第３実施形態のように、キーポイント予告として、スーパーリーチ中に発生し得る「ＬＥＤ色」「リーチ内容」「タイトル色」「カットイン予告」「サブ入力ボタン」が設定されていた場合に、キーポイント予告ではないスーパーリーチ中にミニキャラクタが表示されるミニキャラクタ予告にて大当り確定のキャラクタが表示されると、リアル大当り期待度が既に表示されていた場合には、リアル大当り期待度の表示が消去され、未だリアル大当り期待度が表示されていない場合には、当該変動でリアル大当り期待度の表示がされないよう制御する。

このように構成することにより、キーポイント予告以外の予告演出において大当り確定のパターンが発生した場合にはリアル大当り期待度の表示を行わないようにすることで、大当り確定の示唆を何度も行うことで大当りとなることを諄く示唆してしまうことを防止することができる。

【０５４６】

＜その他に追加可能な仕様＞

（１）リアル大当り期待度の表示の切り替え１

図柄変動中や変動停止中に遊技者によるボタン操作に応じてリアル大当り期待度のオン／オフを切り替え可能とする。

このように構成することにより、遊技者が自分の意思によりリアル大当り期待度を表示可能な構成とすることができる。

【０５４７】

（２）リアル大当り期待度の表示の切り替え２

遊技機カスタマイズにおいて、リアル大当り期待度の表示のオン／オフを切り替え可能とする。また、リアル大当り期待度が特定のキャラクタ（例えば、緑キツネ）の出現を経由して発生するよう構成した場合であれば、遊技機カスタマイズにおいて特定のキャラクタ（例えば、緑キツネ）の発生をオフ（０％）にすることで、リアル大当り期待度が表示されないよう構成することもできる。

このように構成することにより、遊技者が自分の意思によりリアル大当り期待度を表示可能な構成とすることができる。

【０５４８】

（３）遊技機カスタマイズによる大当り期待度の変更

遊技機カスタマイズにより、特定の予告の大当り期待度が変更されることにより、特定の予告が発生した際のリアル大当り期待度も変更される。

１．リアル大当り期待度の算出テーブルの変更

例えば、タイトル色のデフォルトの大当り期待度は、パターン１の白：５％、赤：３０％、キリン柄：５０％であるが、遊技機カスタマイズにより、パターン２の白：５％、赤：５％、キリン柄：８０％やパターン３の白：３０％、赤：４０％、キリン柄：５０％に大当り期待度が変更されたとする。

このとき、リアル大当り期待度を算出するためのテーブルも変更され、パターン２やパターン３の大当り期待度に対応するタイトル色の選択率が定められたテーブルに基づいてリアル大当り期待度が算出される。

このように、パターンに応じたリアル大当り期待度の算出テーブルを用いることで、遊技機カスタマイズによる大当り期待度の変更に対応したリアル大当り期待度の表示が可能となり、遊技者は自身のカスタムに応じた大当り期待度をより感じることができる。

２．補正値による調整

例えば、画像変化予告のデフォルトの大当り期待度が低であれば、リアル大当り期待度５％→画像変化予告発生→リアル大当り期待度８％、のように、リアル大当り期待度が少しアップする程度であるが、遊技機カスタマイズにより画像変化予告の大当り期待度が高に設定された場合には、リアル大当り期待度５％→画像変化予告発生→リアル大当り期待度８０％、遊技機カスタマイズにより画像変化予告の大当り期待度が中に設定された場合には、リアル大当り期待度５％→画像変化予告発生→リアル大当り期待度５０％、のように、リアル大当り期待度が大幅にアップするよう補正値により調整することが可能であり、遊技者は自身のカスタムに応じた大当り期待度をより感じることができる。

具体的には、まず、デフォルトの大当り期待度でリアル大当り期待度を算出し、次に、遊技機カスタマイズの状況を確認し、遊技機カスタマイズによる画像変化予告の大当り期待度となるように、デフォルトの大当り期待度で算出した結果に補正値を加算するよう構成することができる。つまり、リアル大当り期待度５％→画像変化予告発生→算出結果：リアル大当り期待度８％→７２％を補正値として加算→最終算出結果：リアル大当り期待度８０％、とすることができる。

このように、補正値によりリアル大当り期待度を調整することで、遊技機カスタマイズによる大当り期待度の変更に対応したリアル大当り期待度の表示が可能となり、遊技者は自身のカスタムに応じた大当り期待度をより感じることができる。

【０５４９】

（４）ボタン押下の有無、予告パターンによってリアル大当り期待度として表示される大当り期待度が異なる

ボタン押下によって選択された予告パターンが発生する（表示される）仕様の場合、ボタン押下されなければ選択された予告パターンが発生しない（表示されない）こととなる。そのため、リアル大当り期待度は、選択された予告パターンに基づいて表示するよりも、実際に表示されたか否か（ボタン押下されたか否か）に基づいて又は実際に表示された予告パターンに基づいて表示する方が好適である。

具体的には、例えば以下のようなケースが想定される。

（Ａ）リアル大当り期待度が１０％と表示されている場合

１．ボタン押下が行われ、予告パターンＡが表示された場合には、リアル大当り期待度が４０％にアップする

２．ボタン押下が行われ、予告パターンＢが表示された場合には、リアル大当り期待度が２０％にアップする

３．ボタン押下が行われ、予告パターンＣが表示された場合には、リアル大当り期待度が５％にダウンする

４．ボタン押下が行われなかった場合には、リアル大当り期待度が１０％のままとなる

（Ｂ）リアル大当り期待度が６０％と表示されている場合

１．ボタン押下が行われ、予告パターンＡが表示された場合には、リアル大当り期待度が

６５％にアップする
２．ボタン押下が行われ、予告パターンＢが表示された場合には、リアル大当り期待度が２０％にダウンする
３．ボタン押下が行われ、予告パターンＣが表示された場合には、リアル大当り期待度が１０％にダウンする
４．ボタン押下が行われなかった場合には、リアル大当り期待度が６０％のままとなる
　このように構成することにより、ボタン押下することによってリアル大当り期待度がアップするかダウンするかの割合が変化することとなる。上記の（Ａ）では、現在のリアル大当り期待度からアップする可能性は、ボタン押下時:２／３、ボタン非押下時：０、現在のリアル大当り期待度からダウンする可能性は、ボタン押下時：１／３、ボタン非押下：０、現在のリアル大当り期待度から変化しない可能性は、ボタン押下時：０、ボタン非押下時：１／１であり、上記の（Ｂ）では、現在のリアル大当り期待度からアップする可能性は、ボタン押下時:１／３、ボタン非押下時：０、現在のリアル大当り期待度からダウンする可能性は、ボタン押下時：２／３、ボタン非押下：０、現在のリアル大当り期待度から変化しない可能性は、ボタン押下時：０、ボタン非押下時：１／１である。つまり、遊技者は、「なるべくリアル大当り期待度をアップさせたい」「ある程度までアップさせて留めておきたい」等を考えながらボタン押下するか否かを楽しむことができるようになる。
　尚、ボタン押下が行われなかった場合には、リアル大当り期待度を一定値又は抽選により決定された分だけダウンさせるよう構成してもよい。
【０５５０】
　なお、本例にて上述したリアル大当り期待度の表示は、数値にかかわらず同一の表示態様としてもよいし、数値によって異なる表示態様としてもよい。数値によって異なる表示態様の一例としては、リアル大当り期待度が７０％以上の数値で表示される場合には赤色にて表示し、７０％未満の数値で表示される場合には白色で表示するなど、遊技者にリアル大当り期待度が高い旨を色によって報知するよう構成してもよい。また、リアル大当り期待度が７０％以上の数値で表示される場合には、リアル大当り期待度の表示開始時に特定の効果音を出力するよう構成してもよい。同様に、上述した、ゾロ目（例えば、「７７７」）、順目（例えば、「１２３」）、語呂合わせ（例えば、「１１４」（イイヨ））等をリアル大当り期待度として表示する場合にも、特定の効果音を出力したり、表示態様（表示色）を相違させたりしてもよい。
【０５５１】
（第４実施形態）
　第４実施形態では、サブ入力ボタン予告の一種であるオートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告を中心に説明する。
【０５５２】
　オートボタンキャラクタ予告とは、サブ入力ボタンＳＢの操作が可能である際、遊技者がサブ入力ボタンＳＢの操作をせずとも、演出表示装置ＳＧに表示されたキャラクタ（オートボタンキャラクタ）がボタン画像を操作する態様にて表示され、サブ入力ボタンＳＢが操作されたとする演出である。オートボタンキャラクタ予告は、非リーチ中、ノーマルリーチ中、大当り中等に発生する。なお、オートボタンキャラクタ予告は、カスタマイズ画面にてオン・オフを設定可能である。
【０５５３】
　役物可動示唆キャラクタ予告とは、所定のキャラクタが出現することにより、可動体役物ＹＫが可動することを示唆する演出である。役物可動示唆キャラクタ予告は、非リーチ中、ノーマルリーチ中、大当り中等に発生する。なお、役物可動示唆キャラクタ予告は、カスタマイズ画面にてオン・オフを設定可能である。
【０５５４】
　初めに、第４実施形態のオートボタンキャラクタ予告の演出態様について、図１０７乃至図１１４を用いて説明する。
【０５５５】

＜通常のサブ入力ボタン予告＞
　まず、図１０７を用いてオートボタンキャラクタ予告ではない通常のサブ入力ボタン予告（非自動操作状態）について説明する。ここでは、スーパーリーチ中を用いて説明するが、非リーチ中、ノーマルリーチ中、大当り中等においても同様の演出態様で使用され得る。
【０５５６】
（１～３枚目）
　スーパーリーチが開始されると、時間経過に伴いスーパーリーチの演出が進行する。ここでは、味方キャラクタの攻撃と敵キャラクタの攻撃が１回ずつ行われている。
【０５５７】
（４枚目）
　スーパーリーチ中の所定のタイミングで、サブ入力ボタンＳＢの操作が可能となるサブ入力ボタン予告が発生する。具体的には、演出表示装置ＳＧの略中央にサブ入力ボタンＳＢを模したボタン画像が表示され、ボタン画像の下部にサブ入力ボタンＳＢの操作有効時間を示すインジケータが表示される。なお、ここでは、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作している。
【０５５８】
（５枚目）
　遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されたことに基づき、味方キャラクタの気合いが上昇する表示が行われている。なお、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合には、サブ入力ボタンＳＢの操作有効時間の終了に伴って当該表示が行われるようにしてもよいし、当該表示は行われず、次に説明するスーパーリーチの続きが表示されてもよい。
【０５５９】
（６枚目）
　味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する表示がされている。このとき、味方キャラクタが攻撃をすると勝利（＝当り）となる可能性が比較的高いことを示す。反対に、敵キャラクタが攻撃をすると敗北（＝ハズレ）となる可能性が比較的高いことを示す。
【０５６０】
（７枚目）
　敵キャラクタが倒れ、味方キャラクタの勝利が確定したことを示す表示がされている。この時点で遊技者は当りとなることを認識することができる。
【０５６１】
（８枚目）
　スーパーリーチが終了し、装飾図柄が演出表示装置ＳＧに当り態様（例えば、ゾロ目）で表示され、１変動が終了する。
【０５６２】
＜オートボタン機能＞
　次に、図１０８を用いて、オートボタン機能（自動操作機能）について説明する。
【０５６３】
（１～３枚目）
　図１０７と同様であるため説明は省略する。なお、本図では、オートボタン機能がオンになっているため、演出表示装置ＳＧの右下に『オートボタンオン』の文字が表示されている。
【０５６４】
（４枚目）
　図１０７と同様に、スーパーリーチ中の所定のタイミングで、サブ入力ボタンＳＢの操作が可能となるサブ入力ボタン予告が発生している。ただし、オートボタン機能がオンとなっているので、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作せずともサブ入力ボタンＳＢが操作されたものとする。

【０５６５】
（５枚目）
　オートボタン機能がオンのときには、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作せずともサブ入力ボタンＳＢが操作されたものとするため、図１０７の遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作された場合と同様にサブ入力ボタンＳＢが操作された場合の表示が行われる。
【０５６６】
（６～８枚目）
　図１０７と同様の演出が表示されているため説明は省略する。なお、このときにも『オートボタンオン』の文字表示は継続して表示されている。
【０５６７】
　このように、オートボタン機能をオンとすると、遊技者は、サブ入力ボタンＳＢを操作せずとも、サブ入力ボタンＳＢを操作したときと同様の表示内容を確認することができる。
【０５６８】
＜オートボタンキャラクタ予告＞
　次に、図１０９を用いて、オートボタンキャラクタ予告（擬似自動操作機能）について説明する。
【０５６９】
（１～３枚目）
　図１０７と同様であるため説明は省略する。なお、本図では、オートボタンキャラクタ予告がオンになっているため、演出表示装置ＳＧの右下に『ボタンキャラオン』の文字が表示されている。なお、「キャラクタ」には、動物や人が含まれることは言うまでもなく、木・道・海・雲・乗り物などの演出表示装置ＳＧに表示される表示物全般を含み、演出上の特徴や性質、単純なオブジェクト、符号や記号等も含まれる。
【０５７０】
（４枚目）
　図１０７と同様に、スーパーリーチ中の所定のタイミングで、サブ入力ボタンＳＢの操作が可能となるサブ入力ボタン予告が発生している。ただし、オートボタンキャラクタ予告がオンとなっているので、通常のボタン画像ではなく、オートボタンキャラクタ（ここでは、ウサギ）がボタン画像と共に表示されている。オートボタンキャラクタ予告では、オートボタン機能よりも早いタイミングでサブ入力ボタンＳＢが操作されたものとするため、インジケータの減りが図１０８の４枚目よりも少なくなっている。このように、オートボタンキャラクタ予告は、基本的にボタン操作が有効となるとすぐにボタン操作が行われたとみなす機能である。
【０５７１】
　ここでは、オートボタンキャラクタ予告の一例として、ウサギがボタン画像を操作する態様を用いて説明するが、これに限られることはない。例えば、ウサギがボタン画像を操作する態様が異なり、ボタン画像に乗っかるような演出であってもよく、さらに、人や動物がボタン画像を押下するような演出、車がボタン画像を轢くような演出、上から下へ風が吹いてきてボタン画像を押すような演出、波や雷でボタン画像を押すような演出、四角いオブジェクトがボタン画像に接触するような演出、等であってもよい。つまり、オートボタンキャラクタ予告とは、予め定められた何か（予め定められた操作主体）によってボタン画像が操作される態様を示し、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作されたものとみなす機能である。
【０５７２】
　（５枚目～８枚目）
　図１０７と同様であるため説明は省略する。
【０５７３】
　次に、図１１０を用いて、オートボタンキャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０５７４】
（１～３枚目）

図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０５７５】
（４枚目）
図１０９と同様にサブ入力ボタン予告が発生し、オートボタンキャラクタ（ウサギ）が表示されている。しかし、ここではオートボタンキャラクタによってボタン画像が操作される態様が表示されていない。つまり、この時点では、サブ入力ボタンＳＢが操作されたとみなしていない。
【０５７６】
（５枚目）
オートボタンキャラクタ（ウサギ）の表示態様が変化し、オートボタンキャラクタ（ウサギ）が笑顔になっている。しかし、まだボタン画像が操作される態様は表示されていない。
【０５７７】
（６枚目）
オートボタンキャラクタ（ウサギ）の表示態様がさらに変化し、オートボタンキャラクタ（ウサギ）が怒った表情になっている。ここで、オートボタンキャラクタ（ウサギ）によりボタン画像が操作される態様が表示されている。
【０５７８】
（７枚目）
味方キャラクタの気合いが上昇する表示が行われている。なお、図１０９等の５枚目の味方キャラクタの気合いが上昇する表示よりも気合の上昇が大きくなっている。これにより、勝利（当り）となる可能性が、単に気合いが上昇する表示よりも高くなっていることがわかる。
【０５７９】
また、このように、オートボタンキャラクタがサブ入力ボタンＳＢの操作が有効となってからすぐにボタン画像を操作する態様が表示されなかった場合は、すぐにボタン画像を操作する態様が表示される場合よりも勝利（当り）となる可能性が相対的に高くなっている。
【０５８０】
なお、オートボタンキャラクタ予告がオンであり、オートボタンキャラクタが表示されている場合であっても、遊技者によるサブ入力ボタンＳＢの操作は有効である。
【０５８１】
また、オートボタンキャラクタ予告がオンで、オートボタンキャラクタ（ウサギ）の表示態様が変化した後にオートボタンキャラクタによりサブ入力ボタンＳＢが操作されたとみなされる場合と、オートボタンキャラクタ予告がオンで、オートボタンキャラクタ（ウサギ）の表示態様が変化する前に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合とでは、同じ演出が行われるのが好ましい。ここでは、４枚目の時点で遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合は、５、６枚目の表示がされず、７枚目の表示がされ、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作しなかった場合には、４～６枚目のオートボタンキャラクタの表示態様が変化した後、７枚目の表示がされる。つまり、いずれの場合であっても、７枚目の演出が表示される構成となっている。
【０５８２】
これにより、オートボタンキャラクタ予告の実行中の遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作の有無によって後の表示内容を変更する必要がないため、演出表示の処理を簡素化することができる。
【０５８３】
さらに、ここまでに発生した予告が当り期待度の低いものばかりであり、かつ、オートボタンキャラクタの表示態様が変化する前に遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作して図１１０の７枚目のような期待度が高い演出が表示された場合には、遊技者の予想を覆すようなサプライズ的な演出を行うことができる。

【０５８４】
　なお、オートボタンキャラクタの表示態様によって後の表示内容を変更する構成としてもよい。例えば、ここまでに発生した予告が当り期待度の低いものばかりであった場合、オートボタンキャラクタ予告も期待できないと遊技者が感じたのであれば、遊技者はオートボタンキャラクタの表示態様が変化する前にサブ入力ボタンＳＢを操作することで、後の表示内容を当り期待度の低い表示内容とすることができる。
【０５８５】
　また、オートボタンキャラクタの表示態様が変化したことを確認（つまり、図１１０の６枚目の状況を確認）した場合にのみ遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することで、表示される演出の期待度が低そうな場合にはオートボタンキャラクタに操作を任せ、表示される演出の期待度が高そうな場合には遊技者自身の手でサブ入力ボタンＳＢを操作するといった臨機応変の対応を行わせることができる。つまり、毎度サブ入力ボタンＳＢを操作することが煩わしい遊技者はオートボタン機能をＯＮにするが、期待度が高い演出が表示されることが確定的に分かっている場合には自身でサブ入力ボタンＳＢを操作したいというような細かいニーズにも効果的に作用させることができる。
【０５８６】
（８枚目）
　前の表示で、大きく気合が上昇した表示がされたため、味方キャラクタの攻撃が強攻撃となっている。
【０５８７】
（９、１０枚目）
　敵キャラクタが倒れ、味方キャラクタの勝利が確定し、スーパーリーチが終了し、装飾図柄が演出表示装置ＳＧに当り態様（例えば、ゾロ目）で表示され、１変動が終了している。
【０５８８】
　このように、オートボタンキャラクタ予告は、オートボタンキャラクタによるボタン画像の操作及び遊技者によるサブ入力ボタンＳＢの操作が行われない場合には、オートボタンキャラクタの表示態様が時間経過に伴い当り期待度が高い態様へと変化する。これにより、遊技者自身がサブ入力ボタンＳＢを操作しないこと又はオートボタンキャラクタがボタン画像を操作しないことによる楽しみを提供することができる。
【０５８９】
＜サブ入力ボタンＳＢの有効期間の違い＞
　ここで、通常のサブ入力ボタン予告、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告における、遊技者が操作可能なサブ入力ボタンＳＢの有効期間について説明する。
【０５９０】
　まず、通常のサブ入力ボタン予告の場合、サブ入力ボタンＳＢの有効期間は、オートボタン機能がオン、オートボタンキャラクタ予告がオンのときと比較すると長い。
　オートボタン機能がオンの場合、サブ入力ボタンＳＢの有効期間は、オートボタンキャラクタの表示態様が変化しない場合は、オートボタンキャラクタ予告よりも長く、オートボタンキャラクタの表示態様が変化する場合及び通常のサブ入力ボタン予告よりも短い。
　オートボタンキャラクタ予告の場合、サブ入力ボタンＳＢの有効期間は、オートボタンキャラクタの表示態様が変化しない場合は、オートボタン機能がオンのとき及び通常のサブ入力ボタン予告のときよりも短い一方、オートボタンキャラクタの表示態様が変化する場合は、オートボタン機能がオンのときよりも長く、通常のサブ入力ボタン予告のときよりも短い。
　つまり、サブ入力ボタンの有効期間は、
通常のサブ入力ボタン予告＞オートボタン機能がオンのとき＞オートボタンキャラクタ予告がオンのとき、となることもあるし、
通常のサブ入力ボタン予告＞オートボタンキャラクタ予告がオンのとき＞オートボタン機能がオンのとき、となることもある。

【０５９１】
　次に、図１１１を用いて、オートボタンキャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０５９２】
（１～３枚目）
　図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０５９３】
（４枚目）
　図１０９等と同様にサブ入力ボタン予告が発生し、オートボタンキャラクタ（ウサギ）が表示されている。しかし、ここではオートボタンキャラクタによってボタン画像が操作される態様が表示されているが、ボタン画像が操作された態様とならず、ボタンが押せていないような表示がされている。これにより、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作したとはみなされない。
【０５９４】
（５枚目）
　前の表示で、サブ入力ボタンＳＢを操作したとみなされていないため、サブ入力ボタンＳＢを操作したときの表示である味方キャラクタの気合いが上昇する表示がされず、スーパーリーチの続きが表示されている。なお、オートボタンキャラクタ（ウサギ）によりボタン画像が操作された態様とならなかった場合であっても、サブ入力ボタンＳＢを操作したときと同様の味方キャラクタの気合いが上昇する表示を行っても良い。また、この状況で遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作した場合には味方キャラクタの気合いが上昇する表示を行うようにしても良いし、サブ入力ボタンＳＢを操作した場合であっても味方キャラクタの気合いが上昇する表示を行わないようにしても良い。
【０５９５】
（６、７枚目）
　図１０７の７、８枚目と同様であるため説明は省略する。
【０５９６】
　このように、オートボタンキャラクタ予告をオンにしていたとしても、オートボタンキャラクタがボタン画像の操作を失敗するパターンを備えることにより、オートボタンキャラクタ予告の演出バリエーションを多くすることができる。
【０５９７】
　次に、図１１２を用いて、オートボタンキャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０５９８】
（１～３枚目）
　図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０５９９】
（４枚目）
　図１０９等と同様にサブ入力ボタン予告が発生しているが、オートボタンキャラクタ（ウサギ）が横向きで表示されている。さらに、演出表示装置ＳＧに『連打！！』の文字が表示され、オートボタンキャラクタ（ウサギ）がボタン画像を連打する態様で表示されている。
【０６００】
　このように、オートボタンキャラクタによるボタン画像の操作態様の違いにより、オートボタンキャラクタの表示態様も異なるようにしてもよい。これにより、遊技者がボタンの操作態様を容易に認識することができる。
【０６０１】
（５枚目～８枚目）
　図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０６０２】
　次に、図１１３を用いて、オートボタンキャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０６０３】

（１～３枚目）
　図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０６０４】
（４枚目）
　味方キャラクタの攻撃中にオートボタンキャラクタ（ウサギ）が出現している。オートボタンキャラクタ（ウサギ）は、演出表示装置ＳＧの下部に右から左へ移動するように横向きに表示されている。このとき、ボタン画像は表示されておらず、オートボタンキャラクタ（ウサギ）によるボタン画像を操作する態様とはなっていない。
【０６０５】
（５枚目）
　図１１２の４枚目と同様の表示が行われている。
【０６０６】
（６～９枚目）
　図１０７の５～８枚目等と同様であるため説明は省略する。
【０６０７】
　なお、ここでは、ボタン画像が表示される前にウサギが横向きに表示され、ボタン連打が発生することを示唆しているが、ボタン画像が表示される前にウサギが前向き（正面向き）に表示され、ボタンの単発押しが発生することを示唆するようにしてもよい。
【０６０８】
　次に、図１１４を用いて、オートボタンキャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０６０９】
（１～３枚目）
　図１０７等と同様であるため説明は省略する。
【０６１０】
（４枚目）
　オートボタンキャラクタ（ウサギ）が演出表示装置ＳＧに表示されている。しかし、オートボタンキャラクタはボタンを持っておらず、人参を食べている表示がされている。
【０６１１】
　このとき、遊技者は、通常であればオートボタンキャラクタと共に表示されるボタン画像が表示されないことで、ボタン画像が表示されない当り期待度の低い演出であると認識する。
【０６１２】
（５枚目）
　オートボタンキャラクタ（ウサギ）が食べていた人参がボタンに変化している。これにより、オートボタンキャラ（ウサギ）がボタン画像を操作したものとみなし、サブ入力ボタンＳＢの操作がされたものとみなす。
【０６１３】
　このとき、遊技者は、オートボタンキャラクタによりボタン画像が操作され、サブ入力ボタンＳＢの操作がされることを認識する。また、遊技者は、初めからオートボタンキャラクタと共にボタン画像が表示される場合と同等の当り期待度又は初めからオートボタンキャラクタと共にボタン画像が表示される場合以上の当り期待度の演出であると認識する。
【０６１４】
（６～９枚目）
　図１０７の５～８枚目等と同様であるため説明は省略する。
【０６１５】
　このように、オートボタンキャラクタの表示態様（例えば、正面向き、横向き等）に応じてオートボタンキャラクタのボタン画像の操作態様が変化するように構成してもよい。これにより、遊技者が、ボタン画像の操作態様（単発押し、連打、長押し等）を認識し易くなる。
【０６１６】

＜オートボタンキャラクタ予告の補足＞
　また、所謂先読み演出として、オートボタンキャラクタ予告を用いてもよい。例えば、先の変動でオートボタンキャラクタが表示され、後の変動まで継続して表示され、後の変動のオートボタンキャラクタ予告の実行タイミングでオートボタンキャラクタの表示態様が変化するような構成も可能である。このとき、「オートボタンキャラクタ予告準備中」のように、オートボタンキャラクタ予告が発生することを示唆する表示を行っても良いし、先の変動では単に「ボタン準備中」との表示を開始し、後の変動でオートボタンキャラクタ予告が実行される等のように構成してもよい。
【０６１７】
＜操作部材としてサブ入力ボタンＳＢとレバーが設けられている場合のオートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告について＞
　遊技者が操作可能な操作部材としてサブ入力ボタンＳＢとレバーとが設けられている場合について説明する。
【０６１８】
　サブ入力ボタンＳＢを操作するとき（単発押し、連打等）とレバーを操作するときとでは、相対的にレバーを操作するときの方が当りとなり易く構成されている。
【０６１９】
　オートボタンキャラクタ予告（オンのとき）は、サブ入力ボタンＳＢが操作可能（有効）となる場合にオートボタンキャラクタ（ウサギ）によってサブ入力ボタンＳＢの操作があったものとみなされるのであって、サブ入力ボタンＳＢとは異なる操作部材であるレバーが操作可能（有効）となる場合には、オートボタンキャラクタ（ウサギ）によってレバーの操作があったものとみなされることはない。つまり、オートボタンキャラクタ予告をオンにしていたとしても、レバーの操作が有効となる場合には、オートボタンキャラクタは表示されず、遊技者に対して演出表示装置ＳＧで「レバーを引け」等の操作示唆がされ、遊技者がレバーを操作することとなる。なお、オートボタン機能も同様に、レバーの操作が有効となる場合には適用されないよう構成してもよいし、遊技者がレバーを操作せずともレバーが操作されたものとするよう構成してもよい。
【０６２０】
　なお、オートボタン機能がオンのとき、オートボタンキャラクタ予告がオンのときであっても、サブ入力ボタンＳＢの操作は有効となる。上述したように、オートボタン機能がオン、オートボタンキャラクタ予告がオンのときであっても、サブ入力ボタンＳＢが操作されたものとみなすまでにはそれぞれ定められた期間を要する。この期間が経過する前にはサブ入力ボタンＳＢの操作を有効とすることで、早くボタン操作をして演出内容を確認することが可能とすることができる。
【０６２１】
　また、レバーだけでなくサブ入力ボタンＳＢにおいても、オートボタンキャラクタ予告がオンのときであってもオートボタンキャラクタによってボタン画像が操作されない場合を設けても良い。例えば、スーパーリーチが前半と後半で構成され（当り期待度は、スーパーリーチ前半＜スーパーリーチ後半）、スーパーリーチ後半に設定されるボタン演出においては、オートボタンキャラクタは表示されず、遊技者がサブ入力ボタンＳＢを操作することによってボタン操作に伴う表示が行われるように構成することができる。スーパーリーチ後半に設定されるボタン演出は、遊技者によりサブ入力ボタンＳＢが操作された場合に、当り又はハズレを報知する演出であってもよい。なお、オートボタン機能がオンであるときは、スーパーリーチ後半に設定されるボタン演出において、遊技者のサブ入力ボタンＳＢの操作がされなくてもボタン操作に伴う表示が行われる。
【０６２２】
＜役物可動示唆キャラクタ予告＞
　次に、第４実施形態の役物可動示唆キャラクタ予告の演出態様について、図１１５乃至図１２１を用いて説明する。
【０６２３】

まず、図１１５を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告について説明する。

【０６２４】

（１～３枚目）

図１０７の１～３枚目等と同様であるため説明は省略する。なお、本図では、役物可動示唆キャラクタ予告がオンになっているため、演出表示装置ＳＧの右下に『役物キャラオン』の文字が表示されている。

【０６２５】

（４枚目）

スーパーリーチ中の所定のタイミング（上述したオートボタンキャラクタが表示されるタイミングと同じであってもよいし、異なるようにしてもよい）で、可動体役物ＹＫが可動することを示唆する役物可動示唆キャラクタが表示される。具体的には、演出表示装置ＳＧの略中央に役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示される。

【０６２６】

これにより、遊技者は、この後いずれかのタイミングで可動体役物ＹＫが可動することを認識する。可動体役物ＹＫが可動するタイミングは、当該変動中、当該変動後の大当り中、次変動以降の変動中（先読み演出として次変動以降の保留に係る変動にて可動体役物ＹＫが可動することを示唆する）等である。

【０６２７】

（５枚目）

スーパーリーチの続きが表示されている。

【０６２８】

（６枚目）

可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。

【０６２９】

これにより、遊技者は、当該変動が当りとなる又は当りとなる可能性が高いことを認識する。

【０６３０】

役物可動示唆キャラクタが表示された後すぐに可動体役物ＹＫが可動するよう構成しても良いし、ここで示したように役物可動示唆キャラクタが表示された後しばらくしてから可動体役物ＹＫが可動するするよう構成してもよい。

【０６３１】

（７、８枚目）

図１０７の７、８枚目等と同様であるため説明は省略する。

【０６３２】

このように、所定のキャラクタ表示を行うことで、可動体役物ＹＫが可動することを示すことができる。これにより、遊技者は、可動体役物ＹＫが可動するタイミングを予測しながら遊技を楽しむことができる。

【０６３３】

次に、図１１６を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告の別の演出例を説明する。

【０６３４】

（１枚目）

保留が４個ある状態で、変動が停止した状況である。演出表示装置ＳＧの中段に表示される第１装飾図柄（数字と絵柄で構成されている）と演出表示装置ＳＧの左上に表示される第２装飾図柄（数字のみで構成されている）が、「８６１」のハズレを示す組み合わせで表示されている。また、演出表示装置ＳＧの左下には第１保留表示（１つの保留に対して１つの保留画像が表示される）として「●」が４つ表示され、演出表示装置ＳＧの左上（第２装飾図柄の右側）には第２保留表示（保留数を示す数字が表示される）として「４」が表示されている。

【０６３５】

（２枚目）

当該変動が開始され、第１装飾図柄及び第２装飾図柄がスクロール表示されている。第１保留表示は、「●」が１つ減少して３つとなっている。第２保留表示は、「３」となっている。また、当該変動が変動中であることを示したり、当該変動の当り期待度を示すことが可能な当該変動保留表示が、演出表示装置ＳＧの左下（第１保留表示の左側）に表示されている。

【０６３６】

（３枚目）

役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、タイマが２つ表示されている。１つ目には「１０：００」と表示されており、３０秒後に可動体役物ＹＫが可動することを示している。２つ目には「６０：００」と表示されており、６０秒後に可動体役物ＹＫが可動することを示している。これらのタイマ表示は時間経過に伴いカウントダウン表示される。

【０６３７】

なお、タイマの表示優先度は、第１装飾図柄の表示優先度よりも高いため、タイマは、第１装飾図柄より前面側（前面レイヤー）に表示される。タイマは、第１装飾図柄、第１保留表示、第２装飾図柄及び第２保留表示とは重複しないように構成されている。

【０６３８】

（４枚目）

リーチが成立し、スーパーリーチとなる前のタイミングで１つ目のタイマが「００：００」となっている。２つ目のタイマは「５０：００」となっており、このタイミングから５０秒後に可動体役物ＹＫが可動することを示している。

【０６３９】

１つ目のタイマが「００：００」（＝残り０秒）となったため、遊技者は、このタイミングで可動体役物ＹＫが可動することを認識する。

【０６４０】

（５枚目）

図１１５の６枚目と同様に、可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。

【０６４１】

スーパーリーチの前に可動体役物ＹＫが可動することにより、スーパーリーチへ発展することや当り期待度が高いことを示す。

【０６４２】

第１装飾図柄は、可動体役物ＹＫと重複しない位置に小さく数字のみで表示されている。また、第２装飾図柄及び第２保留表示の位置も可動体役物ＹＫと重複しない位置に移動して表示されている。

【０６４３】

（６～８枚目）

スーパーリーチが開始され、時間経過に伴いスーパーリーチとタイマのカウントダウンが進行している。

【０６４４】

２つ目のタイマの表示は、１つ目のタイマが示していた１回目の可動体役物ＹＫの可動が終了すると、１つ目のタイマが表示されていた位置に移動して表示されている。なお、タイマの表示は、スーパーリーチの表示よりも表示優先度が高いため、スーパーリーチより前面側（前面レイヤー）に表示される。

【０６４５】

第１装飾図柄は、５枚目と同じ位置に表示されている。つまり、第１装飾図柄は、スーパーリーチ中には、演出表示装置ＳＧの端の方に小さく数字のみで表示される。また、第２装飾図柄及び第２保留表示は、可動体役物ＹＫの可動前と同じ位置に戻り表示されている。

【０６４６】

（９枚目）

図１１５の６枚目及び本図の５枚目と同様に、可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。

【０６４７】

（１０～１２枚目）

図１０７の６～８枚目等と同様であるため説明は省略する。

【０６４８】

このように、可動体役物ＹＫが可動するまでの時間を表示することで、どの演出のときに可動体役物ＹＫが可動するかを予測し、当り期待度と対応付けて楽しむことができる。例えば、ここで示すように、リーチ前に短い秒数が表示されると、リーチ直後に可動体役物ＹＫが可動してスーパーリーチへ発展する可能性が高いことが予測できるし、リーチ前に長い秒数が表示されると、スーパーリーチ中やスーパーリーチ後に可動体役物ＹＫが可動して当りになる可能性が高いことを予測することができる。

【０６４９】

また、従来のタイマ予告では、例えば、３枚目のタイミングで１０秒の表示がされると、リーチ成立直後に発生する予告である擬似連が発生することが想定され易い。しかし、本例の場合は、役物可動示唆キャラクタによって可動体役物ＹＫが可動することを示唆するため、（擬似連で可動体役物ＹＫが可動しないことを前提とすると）擬似連の発生ではないことを遊技者は把握することができ、スーパーリーチへの発展を期待することとなる。なお、従来のタイマ予告において、可動体役物ＹＫが可動することがないわけではない。つまり、従来のタイマ予告と役物可動示唆キャラクタ予告とを備える場合、「１０：００」と表示された場合、役物可動示唆キャラクタが表示されなければ、１０秒後に、擬似連の発生又は可動体役物ＹＫの可動の２パターンを想定することができるが、役物可動示唆キャラクタが表示されると、１０秒後に可動体役物ＹＫの可動の１パターンのみに絞ることができる。

【０６５０】

このように、タイマの時間と役物可動示唆キャラクタの表示の有無によって、どこで可動体役物ＹＫが可動するのか分かっている遊技者ほどカウントダウンが示唆する演出を予測して特定することができるため、役物可動示唆キャラクタが表示されたときは、従来のタイマのように複数の予告を対象としたカウントダウンと違った期待感を生み出すことができる。

【０６５１】

＜変更例＞

なお、タイマを時間経過に伴いカウントダウン表示する例を説明したが、カウントダウン表示を一時停止したり、残り時間を増加させたりしてもよい。

【０６５２】

また、タイマが初めから２つ表示される例を説明したが、初めは１つのみ表示され、後からタイマが追加される構成としてもよい。

【０６５３】

本図の４枚目にて第１装飾図柄にてリーチが成立すると第２装飾図柄もリーチを表示する構成としたが、第１装飾図柄にてリーチが成立しても第２装飾図柄ではリーチが成立しない構成としてもよい。後述する演出例においても同様である。

【０６５４】

次に、図１１７を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告の別の演出例を説明する。

【０６５５】

（１、２枚目）

図１１６の１、２枚目と同様であるため説明は省略する。

【０６５６】

（３枚目）

図１１６の３枚目と同様のタイミング（変動中且つリーチ成立前）で、役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、演出表示装置ＳＧの右上に可動体役物ＹＫの可動回数を

示すストック数の表示（作動回数表示）として「ストック：２」の文字が表示されている。
【０６５７】
（４枚目）
第１装飾図柄にてリーチが成立している。未だ可動体役物ＹＫは可動していないため、ストック数の表示は「ストック：２」のままである。
【０６５８】
（５枚目）
本図では、可動体役物ＹＫは、可動体役物ＹＫ１と可動体役物ＹＫ２とで構成されており、ここでは、可動体役物ＹＫ１のみが可動している。可動体役物ＹＫ１が可動したことにより、ストック数の表示は１減算されて「ストック：１」となっている。
【０６５９】
（６枚目）
可動役物ＹＫ２が可動し、可動体役物ＹＫ１と可動体役物ＹＫ２とにより可動体役物ＹＫが完成している。可動体役物ＹＫ２が可動したことにより、ストック数の表示は１減算されて「ストック：０」となっている。
【０６６０】
なお、可動体役物ＹＫ１のみが可動し、その後可動体役物ＹＫ２が可動しなかった場合、つまり、可動体役物ＹＫが完成しなかったときは、可動体役物ＹＫが完成したときよりも当り期待度が低く設定されている。
【０６６１】
（７枚目以降）
スーパーリーチが実行され、当否結果が示され、１変動が終了する。
【０６６２】
このように、役物可動示唆キャラクタが表示され、可動体役物ＹＫ（可動体役物ＹＫ１、可動体役物ＹＫ２）が可動する回数が表示されることで、どの演出のときに可動体役物ＹＫが可動するかを予測し、当り期待度と対応付けて楽しむことができる。例えば、リーチ直後に可動体役物ＹＫが可動してスーパーリーチへ発展することや、スーパーリーチ中やスーパーリーチ後に可動体役物ＹＫが可動して当りになる可能性が高いことを予測することができる。
【０６６３】
また、遊技機が備える可動体役物の全て又は一部が可動することを合計して表示することで、遊技者はどのタイミングでどの可動体役物が可動するかを予測しながら遊技することができるようになる。つまり、可動体役物ＹＫを構成する可動体役物ＹＫ１及び可動体役物ＹＫ２以外の可動体役物が備えられていてもよく、この場合、遊技者が、可動体役物の可動に対してさらに興味を持って遊技することができる。
【０６６４】
次に、図１１８を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０６６５】
（１、２枚目）
図１１６の１、２枚目と同様であるため説明は省略する。
【０６６６】
（３枚目）
図１１６の３枚目と同様のタイミング（変動中且つリーチ成立前）で、役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、演出表示装置ＳＧの右上に可動体役物ＹＫの可動回数を示すストック数の表示として「ストック：１０」の文字が表示されている。
【０６６７】
（４、５枚目）
第１装飾図柄リーチが成立している。未だ可動体役物ＹＫは可動していないため、ストック数の表示は「ストック：１０」のままである。
【０６６８】

（６枚目）
　可動体役物ＹＫが少しだけ下方へ移動している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：９」となっている。
【０６６９】
（７枚目）
　可動体役物ＹＫが元の位置へ復帰している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：８」となっている。
【０６７０】
（８枚目）
　再度、可動体役物ＹＫが少しだけ下方へ移動している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：７」となっている。
【０６７１】
（９枚目）
　再度、可動体役物ＹＫが元の位置へ復帰している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：６」となっている。
【０６７２】
　このように、少しだけ可動するパターンも１回の可動としてカウントすることも可能である。このように構成することにより、ストック数を多く表示でき、遊技者に対し、可動体役物ＹＫがどのようなパターンで可動するのかを予想させる楽しみを提供することができる。
【０６７３】
（１０枚目）
　図１１５の６枚目等と同様に、可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：５」となっている。
【０６７４】
（１１枚目以降）
　スーパーリーチが実行され、当否結果が示され、１変動が終了する。
【０６７５】
　このように、可動体役物が備える複数の動作パターンを可動回数としてカウントすることで、可動回数の表示（ストック数の表示）を多くすることができる。また、可動体役物の可動及び戻りの１セットを１回としてカウントせず別にカウントすることでも可動回数の表示（ストック数の表示）を多くすることができる。
【０６７６】
　次に、図１１９を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０６７７】
（１、２枚目）
　図１１６の１、２枚目と同様であるため説明は省略する。
【０６７８】
（３枚目）
　図１１６の３枚目等と同様のタイミング（変動中且つリーチ成立前）で、役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、演出表示装置ＳＧの右上に可動体役物ＹＫの可動回数を示すストック数の表示として「ストック：８」の文字が表示されている。
【０６７９】
（４、５枚目）
　第１装飾図柄リーチが成立している。未だ可動体役物ＹＫは可動していないため、ストック数の表示は「ストック：８」のままである。
【０６８０】
（６枚目）
　可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。

これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：７」となっている。
【０６８１】
（７枚目）
　可動体役物ＹＫの７つの星のうち、１つの星のＬＥＤが点灯している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：６」となっている。
【０６８２】
（８枚目）
　さらに２つの星のＬＥＤが点灯し、可動体役物ＹＫの７つの星のうち、３つの星のＬＥＤが点灯している。これにより、ストック数が２減算され、ストック数の表示が「ストック：４」となっている。
【０６８３】
（９枚目）
　さらに４つの星のＬＥＤが点灯し、可動体役物ＹＫの７つの星の全てのＬＥＤが点灯している。これにより、ストック数が４減算され、ストック数の表示が「ストック：０」となっている。
【０６８４】
　また、全ての星のＬＥＤが点灯したことにより、可動体役物ＹＫが完成形になったことを示すエフェクト表示が演出表示装置ＳＧにて行われている。
【０６８５】
（１０枚目以降）
　スーパーリーチが実行され、当否結果が示され、１変動が終了する。
【０６８６】
　このように、可動体役物ＹＫに備えられたＬＥＤの点灯をストック数に含めることで、ストック数が示す演出バリエーションを豊富にすることができ、可動体役物ＹＫの可動とＬＥＤの点灯とにより、ストック数がどのように使用されるのかを予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。
【０６８７】
　次に、図１２０を用いて、役物可動示唆キャラクタ予告の別の演出例を説明する。
【０６８８】
（１、２枚目）
　図１１６の１、２枚目と同様であるため説明は省略する。
【０６８９】
（３枚目）
　図１１６の３枚目等と同様のタイミング（変動中且つリーチ成立前）で、役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、演出表示装置ＳＧの右上に可動体役物ＹＫの可動回数を示すストック数の表示（作動回数表示）として「ストック：２」の文字が表示されている。
【０６９０】
（４、５枚目）
　第１装飾図柄リーチが成立している。未だ可動体役物ＹＫは可動していないため、ストック数の表示は「ストック：２」のままである。
【０６９１】
（６枚目）
　可動体役物ＹＫが可動し、可動体役物ＹＫは演出表示装置ＳＧの前面に位置している。しかし、これによってはストック数が１減算されておらず、ストック数の表示は「ストック：２」のままとなっている。
【０６９２】
（７枚目）
　可動体役物ＹＫの７つの星のうち、１つの星のＬＥＤが点灯している。しかし、これに

よってもストック数が１減算されておらず、ストック数の表示が「ストック：２」のままとなっている。

【０６９３】

このように、可動体役物ＹＫの可動やＬＥＤの点灯でストック数が減らないことがあってもよい。このように構成することにより、遊技者は、どの段階でストックが使用されるのかに注目するようになり、ストック数が少ない場合であっても常に当りを期待することができる。

【０６９４】

（８枚目）

さらに２つの星のＬＥＤが点灯し、可動体役物ＹＫの７つの星のうち、３つの星のＬＥＤが点灯している。ここでは、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：１」となっている。つまり、今回ＬＥＤが点灯された２つの星のうち、いずれかのＬＥＤを点灯させる際に１つのストックが使用されたこととなる。

【０６９５】

（９枚目）

さらに３つの星のＬＥＤが点灯し、可動体役物ＹＫの７つの星のうち、６つの星のＬＥＤが点灯している。ここでは、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：０」となっている。つまり、今回ＬＥＤが点灯された３つの星のうち、いずれかのＬＥＤを点灯させる際に１つのストックが使用されたこととなる。

【０６９６】

（１０枚目）

演出表示装置ＳＧに「＋１」と表示され、ストック数の表示が「ストック：１」となっている。つまり、変動の途中でストック数が増加することがあってもよい。このように、ストック数が増加する可能性があることにより、遊技者は、常に当りを期待することができる。

【０６９７】

（１１枚目）

さらに１つの星のＬＥＤが点灯し、可動体役物ＹＫの７つの星の全てのＬＥＤが点灯している。これにより、ストック数が１減算され、ストック数の表示が「ストック：０」となっている。

【０６９８】

また、全ての星のＬＥＤが点灯したことにより、可動体役物ＹＫが完成形になったことを示すエフェクト表示が演出表示装置ＳＧにて行われている。

【０６９９】

（１２枚目以降）

スーパーリーチが実行され、当否結果が示され、１変動が終了する。

【０７００】

＜変更例＞

上述した各演出例は矛盾が生じない範囲において、適宜組み合わせて用いることが可能である。

【０７０１】

変動中に獲得したストックやタイマは、大当り中に持ち越して使用することも可能である。例えば、大当り中には、確変継続を示唆したり、ラウンド数の昇格（４Ｒ→１６Ｒ）を示唆したりする際にストックやタイマを使用して可動体役物ＹＫが可動する構成とすることができる。

【０７０２】

大当り中に獲得したストックを、大当り終了後に持ち越して使用することも可能である。例えば、所謂保留内連荘となる際に、先の大当り中にストックを獲得し、後の大当りとなる変動にてストックを使用する構成とすることができる。

【０７０３】

ストックをタイマの表示で使用してもよい。例えば、ストックが１回で、タイマを表示し、タイマのカウントダウンが０になるとストック数が１減算される、タイマを表示したときにストック数が１減算される等の構成であってもよい。

【０７０４】

また、所謂先読み演出として、ストックやタイマを用いることができる。例えば、ストック：４を獲得し、先の変動で２個使用し、後の変動で２個使用するような構成も可能である。タイマを用いる場合には、先の変動で獲得したタイマが「準備中」で、後の変動でタイマが開始される等のように使用してもよい。

【０７０５】

また、図１１７にて示した可動体役物ＹＫ１と可動体役物ＹＫ２が合体したとき（図１１７の６枚目）にストック数が１又は２減少するよう構成することもできる。図１１７では、可動体役物ＹＫ１が可動するとストック数を１減少させ、可動体役物ＹＫ２が可動するとストック数を１減少させたが、可動体役物ＹＫ１と可動体役物ＹＫ２とが合体して初めてストック数を減少させてもよい。このとき、合体することを１つの動作パターンと捉えてストック数を１減少させる構成とすることもできるし、２つの可動体役物の可動によって合体しているため、ストック数を２減少させる構成とすることもできる。

【０７０６】

スーパーリーチの発展タイミングでストック数が１となっていた場合、２つの可動体役物の合体は実行されないことが遊技者は予測でき、別の箇所（可動体役物ＹＫ３）で１回の動作が行われることを示唆することになるため、遊技者の予測にバリエーションを与えることができる。

【０７０７】

なお、当該構成には、図１１８にて示した、初期位置からの移動時と初期位置への復帰時の双方でストック数を減少させる構成や、図１２０にて示したような、ストック数を増加させる構成を用いることができる。

【０７０８】

また、可動体役物ＹＫは、下方向へ移動した後に、変形可能に構成されていてもよい。例えば、可動体役物ＹＫが下方向へ移動した後に円形に変形可能に構成した場合、変形前と変形後（円形）の双方とも同じ演出に発展するが当り期待度が異なる（当り期待度：変形前＜変形後）パターンや、変形の有無に応じて発展先が異なる（当り期待度：変形前の発展演出（弱スーパーリーチ）＜変形後の発展演出（強スーパーリーチ））パターンを採用することができる。

【０７０９】

この、可動体役物ＹＫが変形する構成において、ストック数を減算させる対象に変形動作を含ませる場合、スーパーリーチへの発展タイミングでストックが２となっていた場合、「可動体役物ＹＫの移動（１回）⇒円形への変形（１回）⇒強スーパーリーチへ発展」となるか、「可動体役物ＹＫの移動（１回）⇒弱スーパーリーチ⇒可動体役物ＹＫの移動（１回）」となるかの２パターンが少なくとも想定できる。スーパーリーチ中に可動体役物ＹＫが移動すると当り期待度が極めて高いように構成された遊技機であれば、必ずしもスーパーリーチへの発展タイミングでストック数を消費（減算）して、可動体役物ＹＫが変形した方が当り期待度が高いとはいえないような状況を作ることができる。また、スーパーリーチ中に可動体役物ＹＫが移動するタイミングを複数回（例えば、２回）備えるよう構成した場合には、スーパーリーチ中の煽りでストック数を１回使うような状況があることも考えると、変形した方が当り期待度が高くなるような状況にもなるため、より遊技者の予想を困難にさせる効果が期待できる。

【０７１０】

＜オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告の設定方法１＞

次に、図１２１を用いて、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の設定方法について説明する。

【０７１１】
　オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の設定は、変動中、変動停止中、大当り中等に可能となっている。
【０７１２】
（１枚目）
　図１１６の１枚目と異なる点は、演出表示装置ＳＧの右下の表示である。本図では、「役物キャラオン」の文字表示の他に、十字キーＳＢ－２の上下ボタンの操作が可能であることを示す上下ボタンの表示及びサブ入力ボタンＳＢの操作が可能であることを示すボタン画像の表示が行われている。
【０７１３】
　十字キーＳＢ－２の上下ボタンにより設定する対象が変化し、下ボタンを操作すると、オートボタン機能→オートボタンキャラクタ予告（ボタンキャラ）→役物可動示唆キャラクタ予告（役物キャラ）→オートボタン機能→・・・の順に変化し、上ボタンを操作すると、オートボタン機能→役物可動示唆キャラクタ予告（役物キャラ）→オートボタンキャラクタ予告（ボタンキャラ）→オートボタン機能→・・・の順にする。サブ入力ボタンＳＢの操作により、設定する対象のオン・オフが切り替えられる。
【０７１４】
　演出表示装置ＳＧには、現在の設定状況を示す表示が行われる。ここでは、役物可動示唆キャラクタ予告がオンとなっているため、「役物キャラオン」が表示されている。
【０７１５】
（２枚目）
　図１１６の２枚目と同様に、変動が開始されている。ここでは、未だ十字キーＳＢ－２とサブ入力ボタンＳＢの操作が行われていないため、演出表示装置ＳＧには「役物キャラオン」が表示されている。
【０７１６】
（３枚目）
　引き続き変動中であり、十字キーＳＢ－２の下ボタンが操作されたため、設定する対象がオートボタン機能に変更され、オートボタン機能の現在の設定状況を示す「オートボタンオフ」の文字が表示されている。
【０７１７】
（４枚目）
　引き続き変動中であり、サブ入力ボタンＳＢが操作されたため、オートボタン機能がオフからオンへ切り替えられ、オートボタン機能の現在の設定状況を示す「オートボタンオン」の文字が表示されている。
【０７１８】
（５枚目）
　引き続き変動中であり、役物可動示唆キャラクタ（タヌキ）が表示され、演出表示装置ＳＧの右上に「ストック：２」が表示されている。変動開始時に役物可動示唆キャラクタ予告がオン（「役物キャラオン」の表示）であったため、当該変動では、役物可動示唆キャラクタ予告が発生している。役物可動示唆キャラクタ予告は、変動開始時点の設定状況がその変動の予告に反映される。つまり、変動の途中に役物可動示唆キャラクタ予告オン（役物キャラオン）から役物可動示唆キャラクタ予告オフ（役物キャラオフ）に変更したとしても、その変動では役物可動示唆キャラクタ予告は発生し、変動の途中に役物可動示唆キャラクタ予告オフ（役物キャラオフ）から役物可動示唆キャラクタ予告オン（役物キャラオン）に変更したとしても、その変動では役物可動示唆キャラクタ予告は発生しない。オートボタンキャラクタ予告についても同様である。
【０７１９】
　なお、オートボタン機能は、変動中、大当り中等であっても、オン・オフが即時反映される。ただし、オートボタン機能とオートボタンキャラクタ予告は、同時にオンとすることはできず、オートボタン機能がオンになれば、オートボタンキャラクタ予告はオフにな

り、オートボタンキャラクタ予告がオンになれば、オートボタン機能がオフになる。オートボタン機能とオートボタンキャラクタ予告の双方をオフとすることは可能である。

【０７２０】

十字キーＳＢ－２の上下ボタン及びサブ入力ボタンＳＢは操作されていないため、オートボタン機能はオンのままであり、演出表示装置ＳＧには「オートボタンオン」が表示されている。

【０７２１】

（６枚目）

ここでは、リーチが成立している。５枚目と同様に、十字キーＳＢ－２の上下ボタン及びサブ入力ボタンＳＢは操作されていないため、オートボタン機能はオンのままであり、演出表示装置ＳＧには「オートボタンオン」が表示されている。

【０７２２】

このように、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告は、変動停止中又は変動中に関わらず、十字キーＳＢ－２の上下ボタンで設定する対象を変更し、サブ入力ボタンＳＢでオン・オフを変更することができるように構成してもよい。

【０７２３】

なお、リーチ中（特にスーパーリーチ中）にもオートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の設定の変更を可能とするために、演出表示装置ＳＧに設定状況を表示するようにしてもよいし、リーチ中（特にスーパーリーチ中）にはスーパーリーチを見せたいため、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の設定の変更を不可能とし、演出表示装置ＳＧに設定状況を表示しないようにしてもよい。

【０７２４】

また、予告として発生するボタン演出のサブ入力ボタンＳＢや十字キーＳＢ－２の操作有効期間には、ボタン演出の操作有効期間を優先するよう構成することもできるし、変動開始から所定期間（例えば、５秒間）且つリーチ成立前にのみ変動中にオートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の設定の変更を可能とし、演出表示装置ＳＧに設定状況を表示するようにすることもできる。

【０７２５】

＜オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告の設定方法２＞

次に、図１２２を用いて、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告及び役物可動示唆キャラクタ予告の別の設定方法について説明する。

【０７２６】

（１枚目）

変動が停止した状況であるが、図１１６の１枚目等と異なり、保留が存在してない。

【０７２７】

（２枚目）

保留が存在しないため、次の変動が開始されていない。変動が停止してから一定期間（例えば、５秒）経過すると、演出表示装置ＳＧの右下の表示が変わり、サブ入力ボタンＳＢを操作するとメニュー画面となることを示す表示となる。

【０７２８】

（３枚目）

サブ入力ボタンＳＢが操作されため、メニュー画面が表示されている。メニュー画面では、例えば、音量調整、光量調整、オートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告等の設定が可能である。

【０７２９】

メニュー画面では、十字キーＳＢ－２の上下ボタンで設定する対象を変更し、サブ入力ボタンＳＢの操作で設定する対象を決定する。現在設定しようとしている対象のカーソル

が太枠等で表示され、上下ボタンで設定する対象を変更すると、カーソルの位置も変更されるため、設定しようとする対象を遊技者が間違え難くなっている。ここでは、オートボタンにカーソルが合わせられている。

【０７３０】

（４枚目）

３枚目でオートボタンが選択されたため、オートボタン機能の設定を変更するための画面が表示されている。オートボタン機能は、オン又はオフを設定可能であるため、オンとオフの選択肢が表示されている。現在設定しようとしている選択肢のカーソルが太枠等で表示される。ここでは、オンにするために、カーソルがオンに合せられている。ここでサブ入力ボタンＳＢを操作すると、オートボタン機能がオンに設定される。

【０７３１】

（５枚目）

４枚目でオートボタン機能がオンに決定されると、再び３枚目と同じメニュー画面に戻る。

【０７３２】

（６枚目）

その後、遊技者により十字キーＳＢ－２及びサブ入力ボタンＳＢの操作がされず、一定期間（例えば、５秒）が経過すると、変動が停止している画面へ復帰する。このとき、メニュー画面が表示される前に表示されていた画面（例えば、装飾図柄が同じ）に復帰してもよいし、予め定められた画面（例えば、装飾図柄が「３３１」）で復帰してもよい。

【０７３３】

このように、カスタマイズ可能な機能の一部としてオートボタン機能、オートボタンキャラクタ予告、役物可動示唆キャラクタ予告が設けられていて、変動停止中にメニュー画面を表示することによって、遊技機における様々なカスタマイズが可能となっていてもよい。

【符号の説明】

【０７３４】

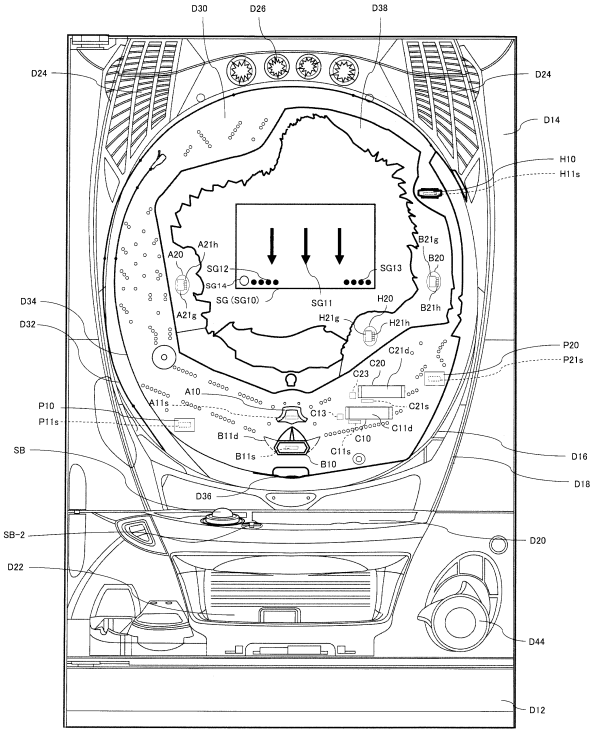
Ｍ　主制御基板
Ａ　第１主遊技関連電気部材、Ａ１０　第１主遊技始動口
Ａ１１ｓ　第１主遊技始動口入球検出装置、Ａ２０　第１主遊技図柄表示装置
Ａ２１ｇ　第１主遊技図柄表示部、Ａ２１ｈ　第１主遊技図柄保留表示部
Ｂ　第２主遊技関連電気部材、Ｂ１０　第２主遊技始動口
Ｂ１１ｓ　第２主遊技始動口入球検出装置、Ｂ１１ｄ　第２主遊技始動口電動役物
Ｂ２０　第２主遊技図柄表示装置、Ｂ２１ｇ　第２主遊技図柄表示部
Ｂ２１ｈ　第２主遊技図柄保留表示部
Ｃ　第１・第２主遊技共用関連電気部材、Ｃ１０　第１大入賞口
Ｃ１１ｓ　第１大入賞口入賞検出装置、Ｃ１１ｄ　第１大入賞口電動役物
Ｃ２０　第２大入賞口、Ｃ２１ｓ　第２大入賞口入賞検出装置
Ｃ２１ｄ　第２大入賞口電動役物
Ｈ　補助遊技関連電気部材、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）
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
ＳＧ１４　当該変動示唆表示部
ＳＢ　サブ入力ボタン、ＳＢｓ　サブ入力ボタン入力検出装置
ＳＢ‐２　十字キー

ＫＨ　賞球払出制御基板、ＫＥ　賞球払出装置

【図面】

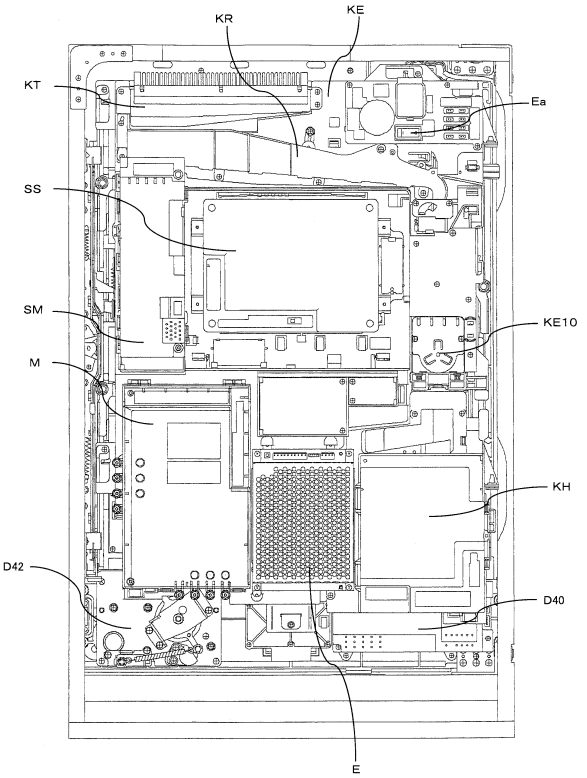
【図１】

（図１）



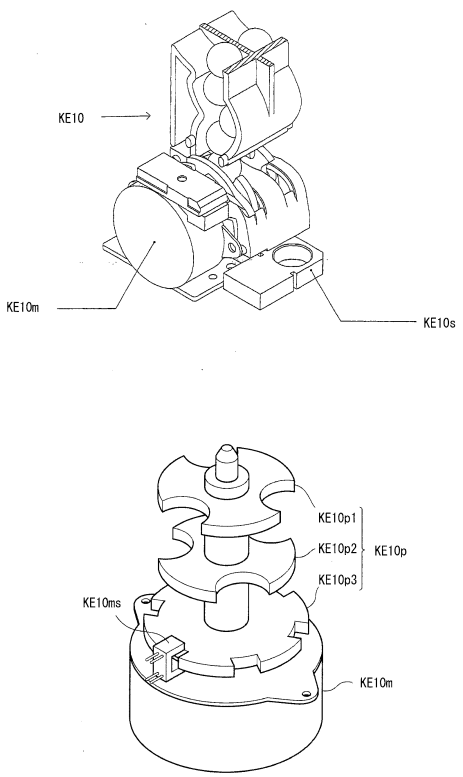
【図２】

（図２）



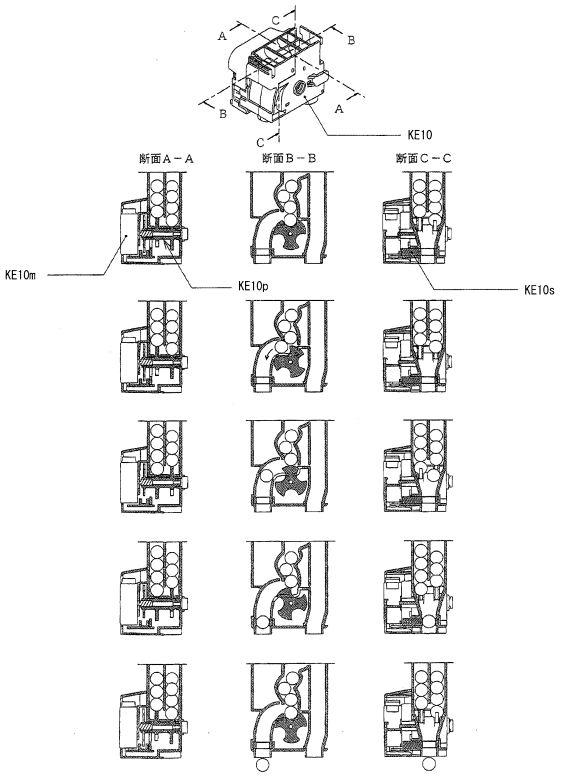
【図３】

（図３）



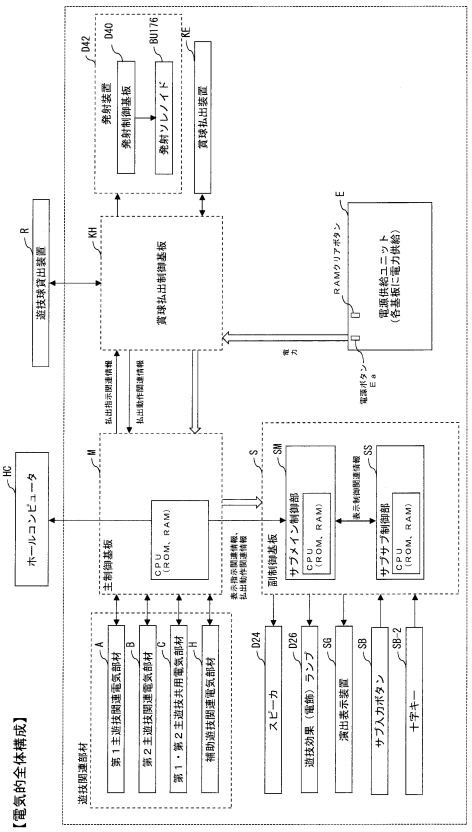
【図４】

（図４）



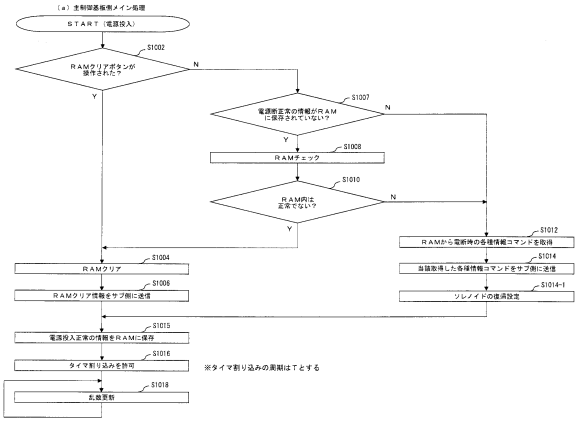
【図５】

（図５）



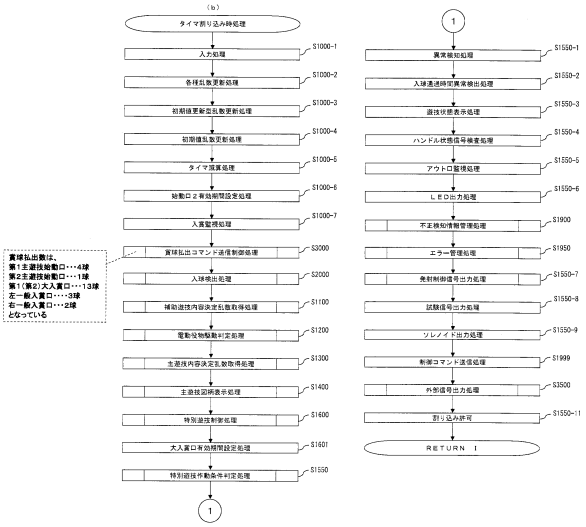
【図６】

（図６）



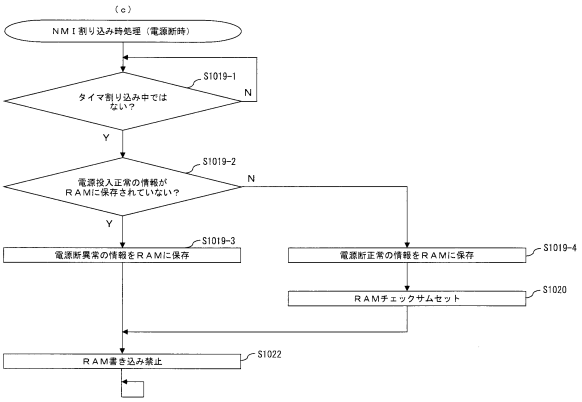
【図７】

（図7）



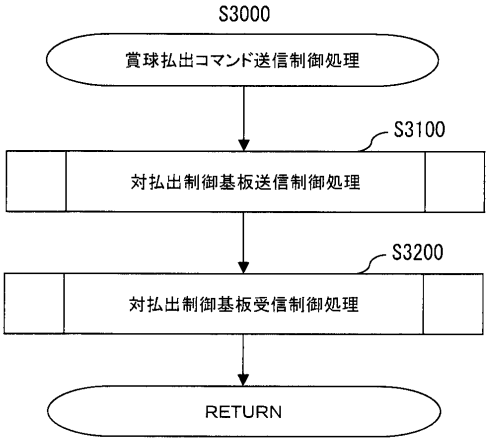
【図８】

（図8）



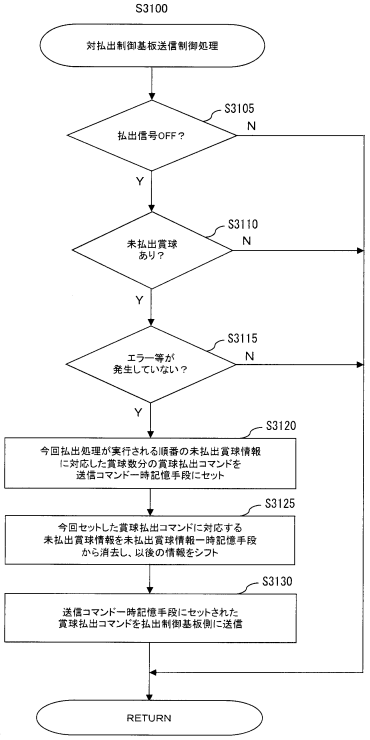
【図９】

（図9）



【図１０】

（図10）



【図１１】

（図11）

賞球払出コマンド

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

払出関連情報

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

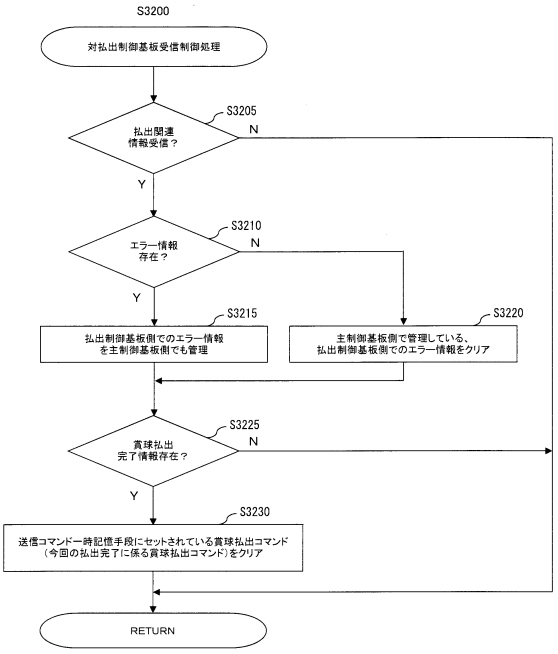
D	球経路エラー
0	無
1	有

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

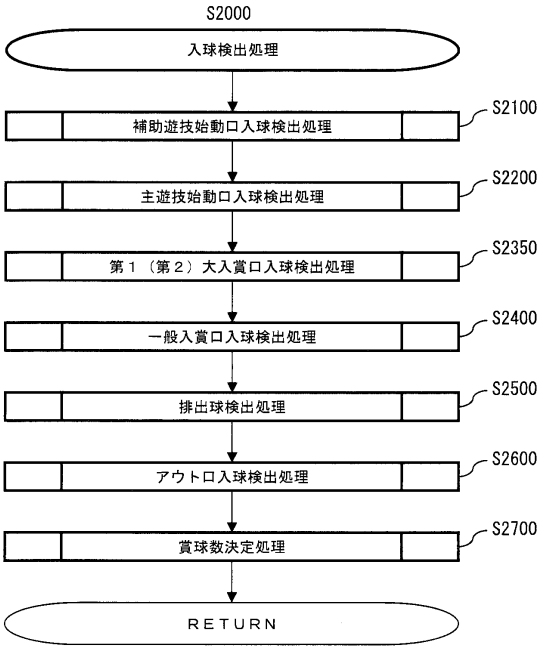
【図１２】

（図12）



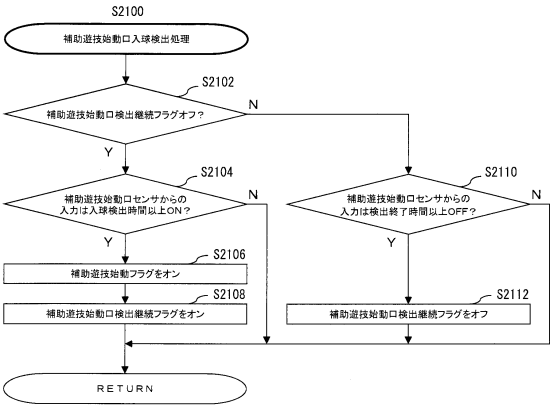
【図１３】

（図13）



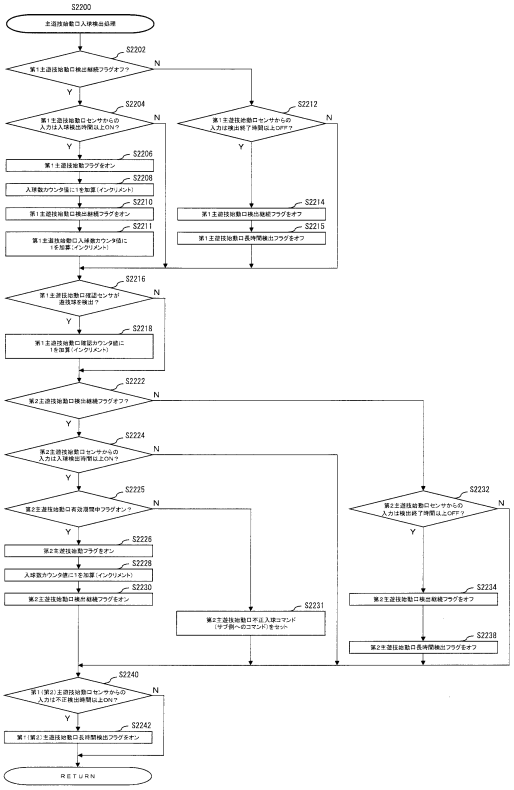
【図１４】

（図14）



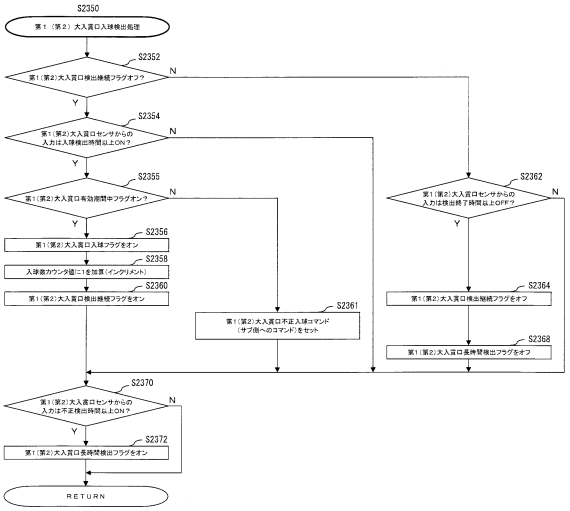
【図１５】

（図15）



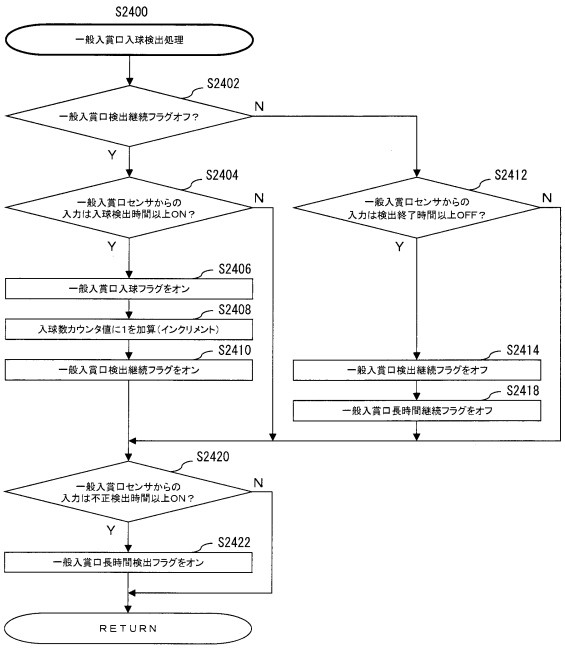
【図１６】

（図16）



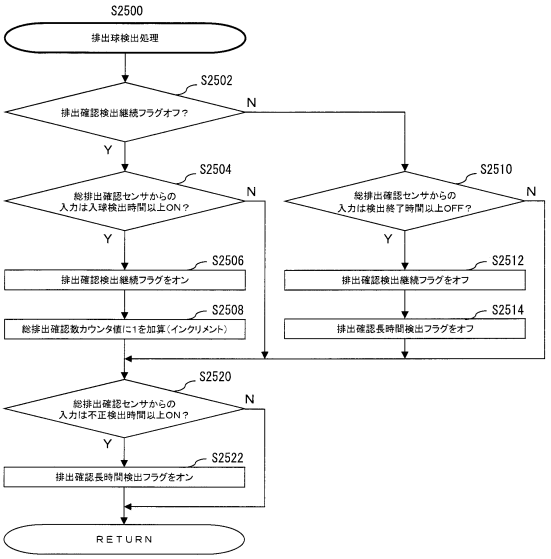
【図１７】

（図17）



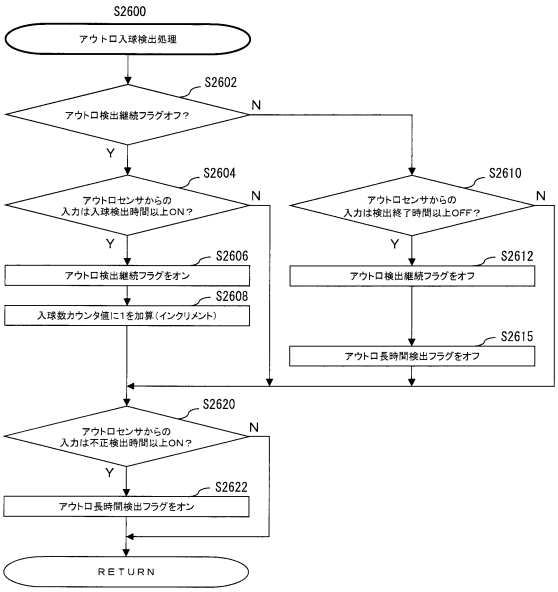
【図１８】

（図18）



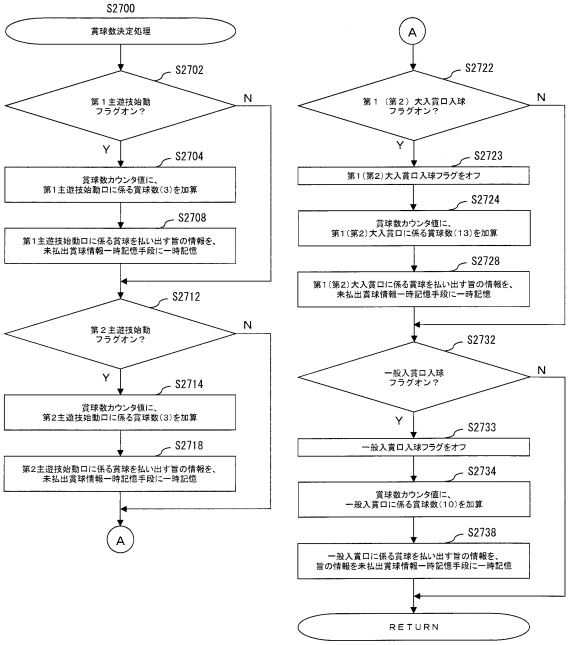
【図１９】

（図19）



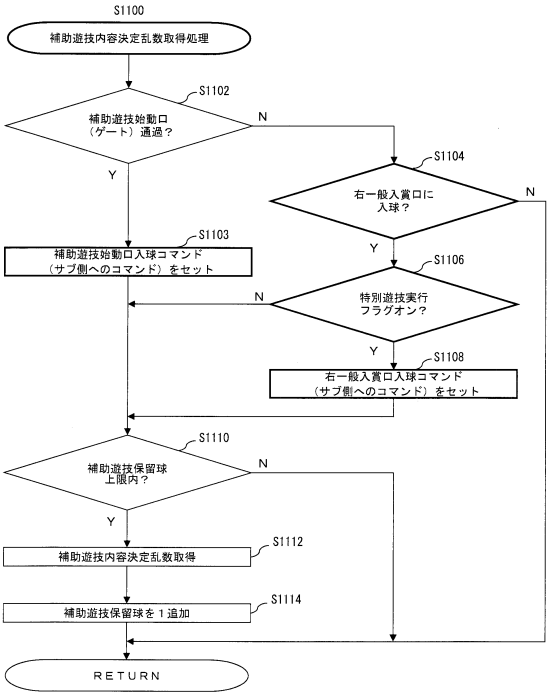
【図２０】

（図20）



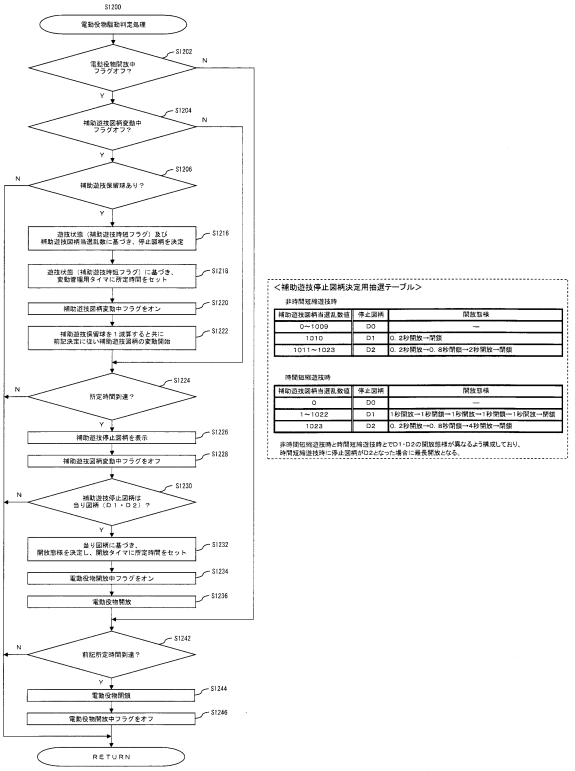
【図２１】

（図21）



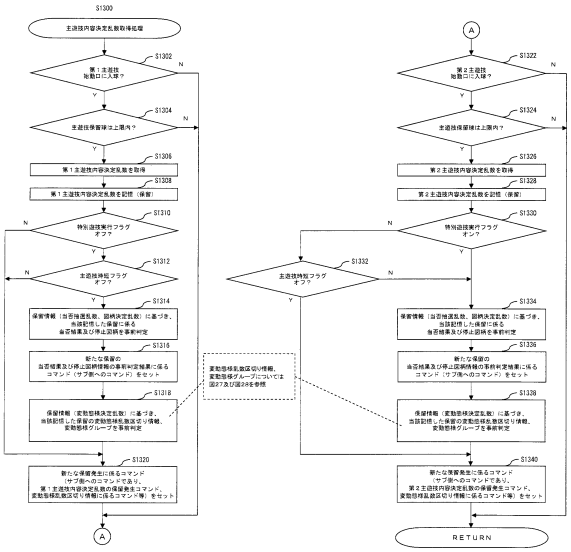
【図２２】

（図22）



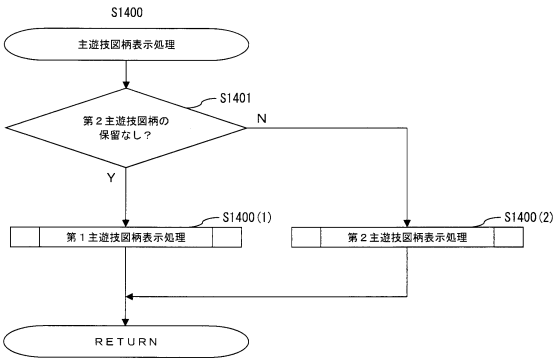
【図２３】

（図23）



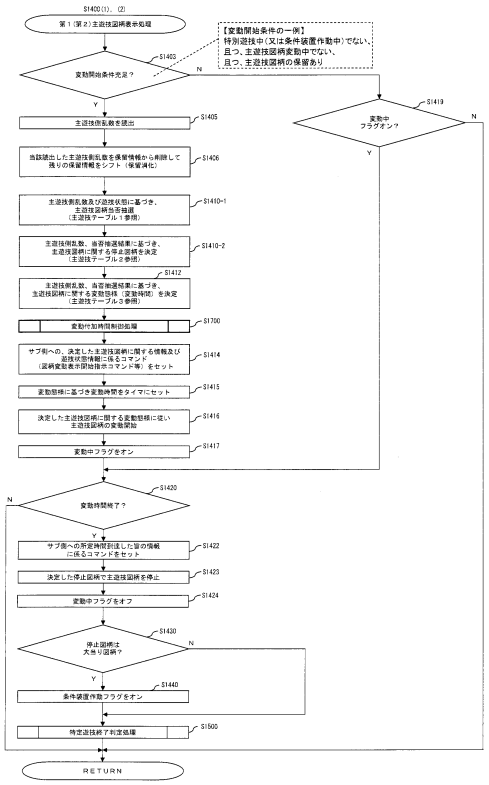
【図２４】

（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

＜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

（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
700～949	7A
950～1023	**9A**

＜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
300～399	5B
300～899	7B
900～1023	**9B**

※4A・4B・5A・5B・・・8R大当り、7A・7B・9A・9B・・・16R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

【図２７】

（図27）

≪第１主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

（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
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	A2	10(秒)	グループ1
	3～79	A3	30(秒)	グループ2
	80～499	A6	60(秒)	グループ3
	500～549	**AX**	**60(秒)**	
	550～1023	A6	60(秒)	

<第1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
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	A3	30(秒)	グループ2
	256～699	A6	60(秒)	グループ3
	700～1023	A6	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
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a2	10(秒)	グループ1
	800～899	a3	15(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1009	**ax**	**60(秒)**	
	1010～1023	a5	60(秒)	
2～3個	0～799	a1	5(秒)	グループ1
	800～849	a2	10(秒)	
	850～899	a3	15(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1009	**ax**	**60(秒)**	
	1010～1023	a5	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）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	a1	5(秒)	グループ1
	800～899	a2	10(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	
2～3個	0～849	a0	3(秒)	グループ1
	850～899	a1	5(秒)	
	900～989	a4	30(秒)	グループ2
	990～999	a5	60(秒)	グループ3
	1000～1023	a6	60(秒)	

<第１主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第１主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループ1	グループ2	グループ1	グループ1
3～79	区切り2	グループ2	グループ2	グループ1	グループ1
80～255	区切り3	グループ3	グループ2	グループ1	グループ1
256～899	区切り4	グループ3	グループ3	グループ1	グループ1
900～989	区切り5	グループ3	グループ3	グループ2	グループ2
990～1023	区切り6	グループ3	グループ3	グループ3	グループ3

【図２８】

（図28）

≪第２主遊技変動の変動態様決定用抽選テーブル及び変動態様乱数区切り情報≫

（主遊技テーブル3）

<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
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～2	B2	10(秒)	グループA
	3～79	B3	30(秒)	グループB
	80～499	B6	60(秒)	グループC
	500～1023	B6	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
（＝主遊技時短フラグオン）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～3個	0～255	B3	30(秒)	グループB
	256～699	B6	60(秒)	グループC
	700～1023	B6	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
（＝主遊技時短フラグオフ）

保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b2	10(秒)	グループA
	800～899	b3	15(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	
2～3個	0～849	b1	5(秒)	グループA
	850～899	b2	10(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	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
（＝主遊技時短フラグオン）

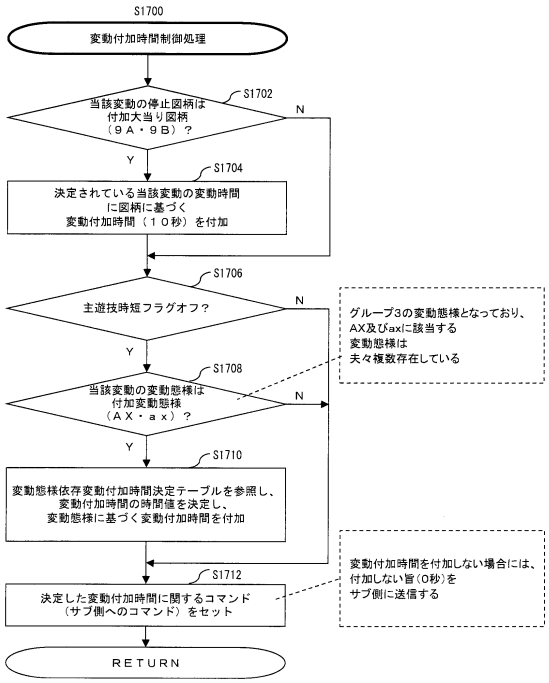
保留数	乱数値	変動態様	変動時間	変動態様グループ
0～1個	0～799	b1	5(秒)	グループA
	800～899	b2	10(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	
2～3個	0～849	b0	3(秒)	グループA
	850～899	b1	5(秒)	
	900～989	b4	30(秒)	グループB
	990～999	b5	60(秒)	グループC
	1000～1023	b6	60(秒)	

<第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル>
第2主遊技側の
変動態様乱数区切り情報及び変動態様グループ

乱数値	変動態様乱数区切り情報	当り時		ハズレ時	
		非時短時	時短時	非時短時	時短時
0～2	区切り1	グループA	グループB	グループA	グループA
3～79	区切り2	グループB	グループB	グループA	グループA
80～255	区切り3	グループC	グループB	グループA	グループA
256～899	区切り4	グループC	グループC	グループA	グループA
900～989	区切り5	グループC	グループC	グループB	グループB
990～1023	区切り6	グループC	グループC	グループC	グループC

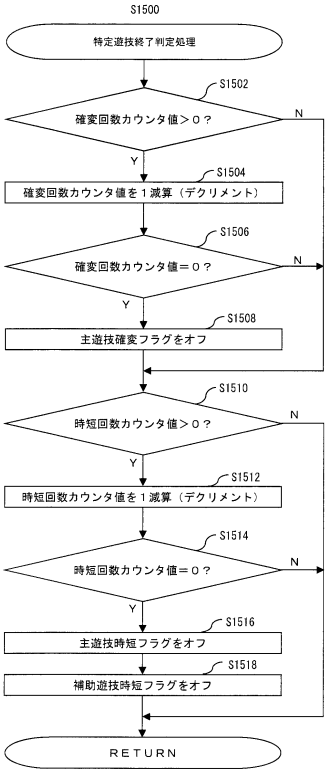
【図２９】

（図29）



【図３０】

（図30）



【図３１】

（図31）

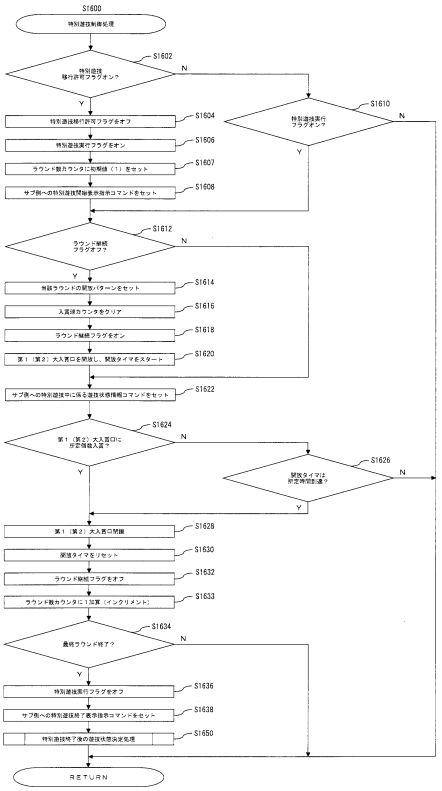
【変動態様依存変動付加時間決定テーブルの一例】

【変動態様依存変動付加時間決定テーブル】

置数	変動付加時間	演出内容
0～99	10秒	擬似連演出（1回）
100～199	20秒	擬似連演出（2回）
200～299	20秒	カウントダウン演出→擬似連演出（1回）
300～399	30秒	カウントダウン演出→擬似連演出（2回）
400～599	10秒	カウントダウン演出
600～799	10秒	カウントダウン演出
800～999	10秒	カウントダウン演出

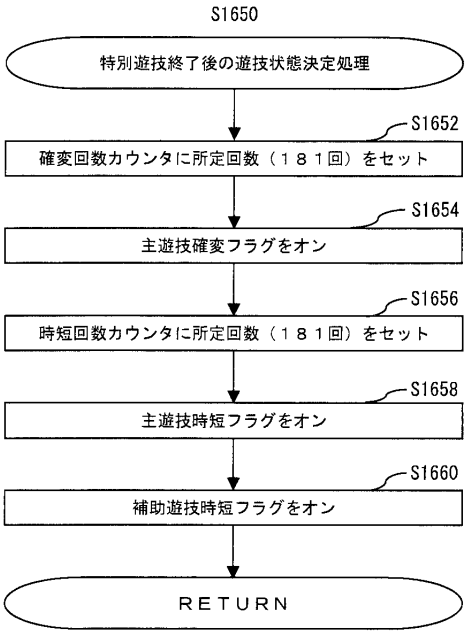
【図３２】

（図32）



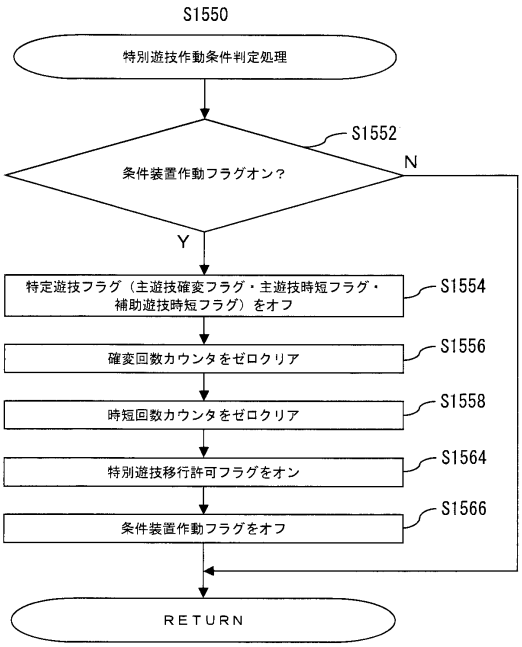
【図３３】

（図33）



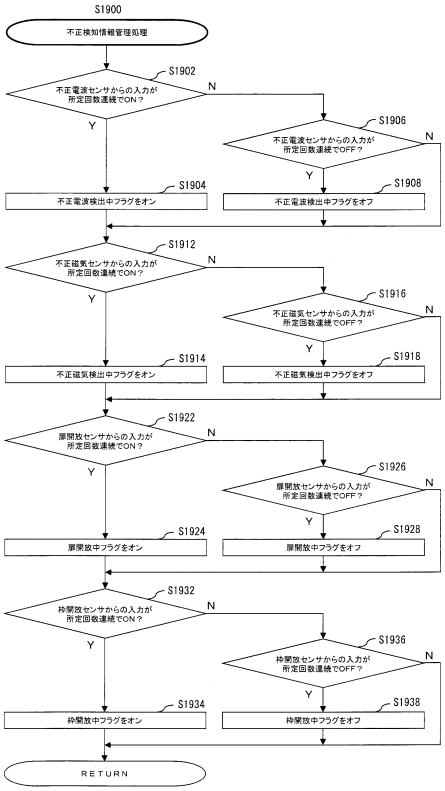
【図３４】

（図34）



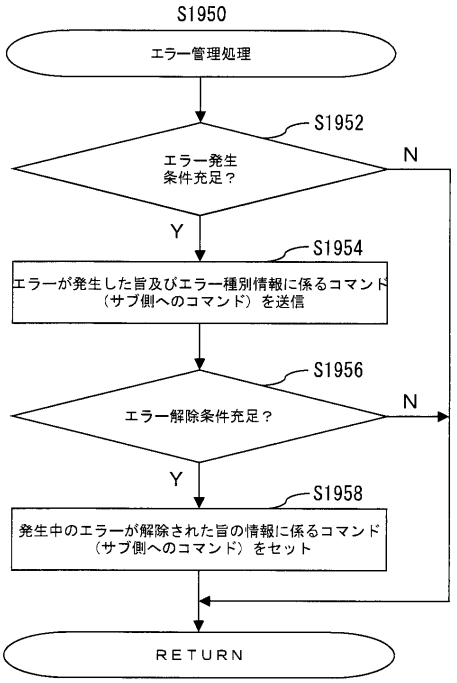
【図３５】

（図35）



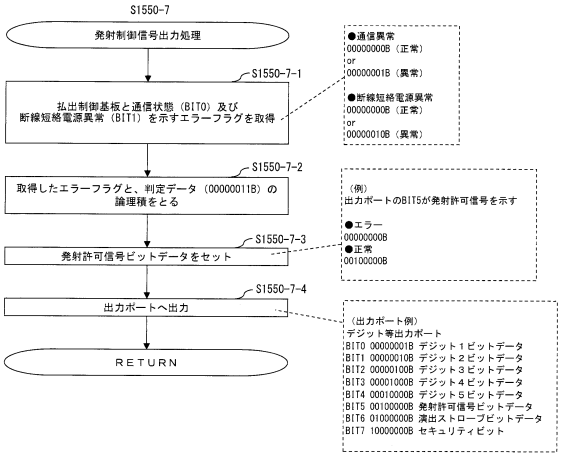
【図３６】

（図36）



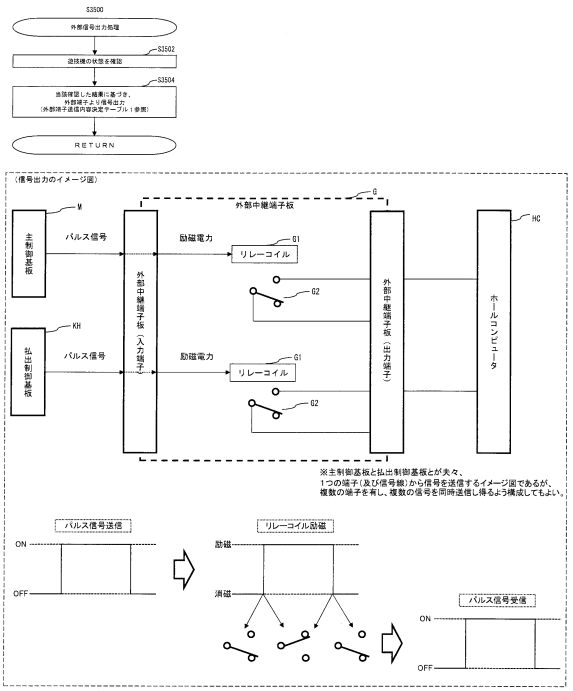
【図３７】

（図37）

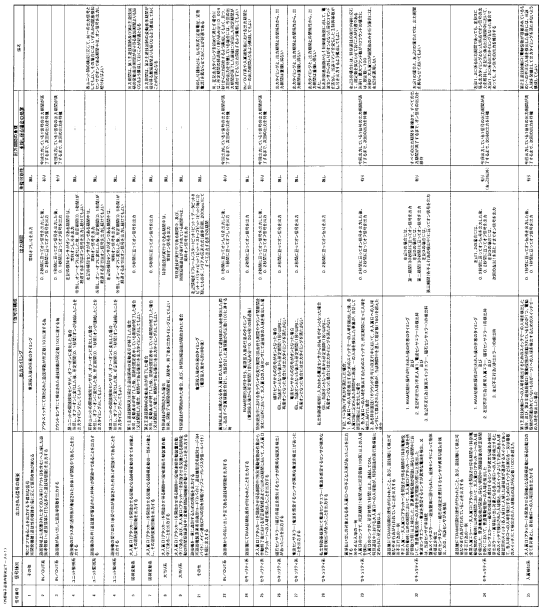


【図３８】

（図38）

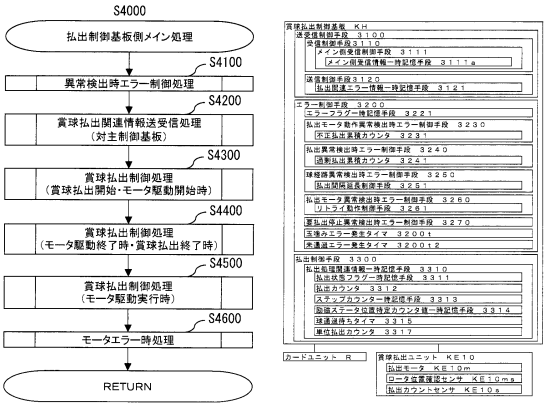


【図３９】



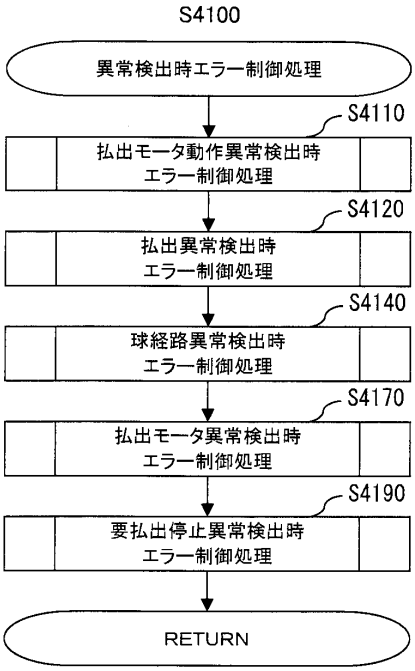
【図４０】

（図40）



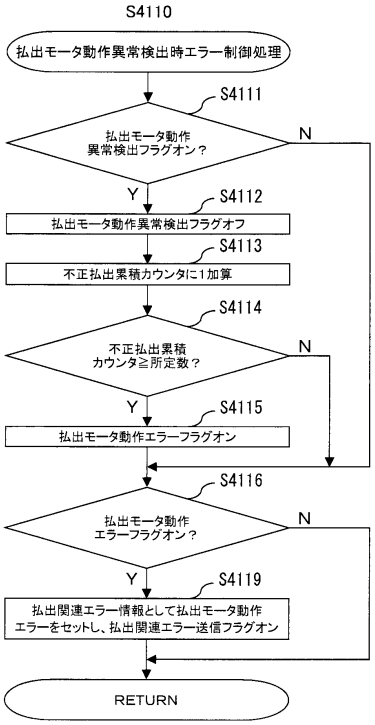
【図４１】

（図41）



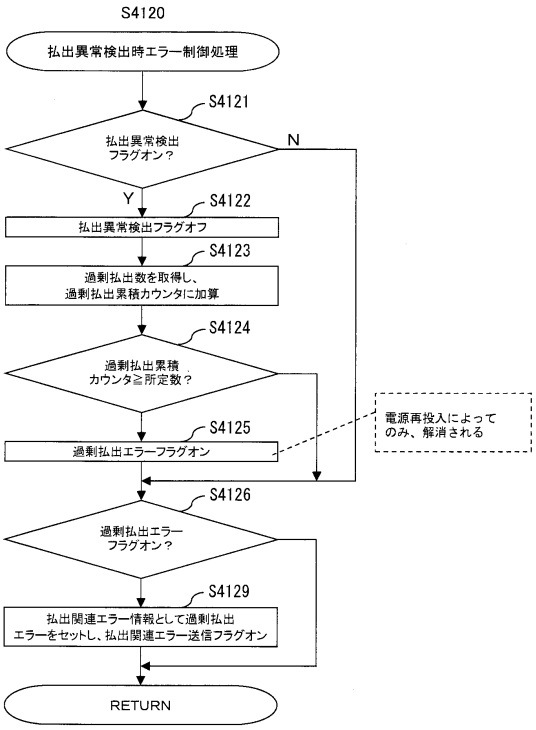
【図４２】

（図42）

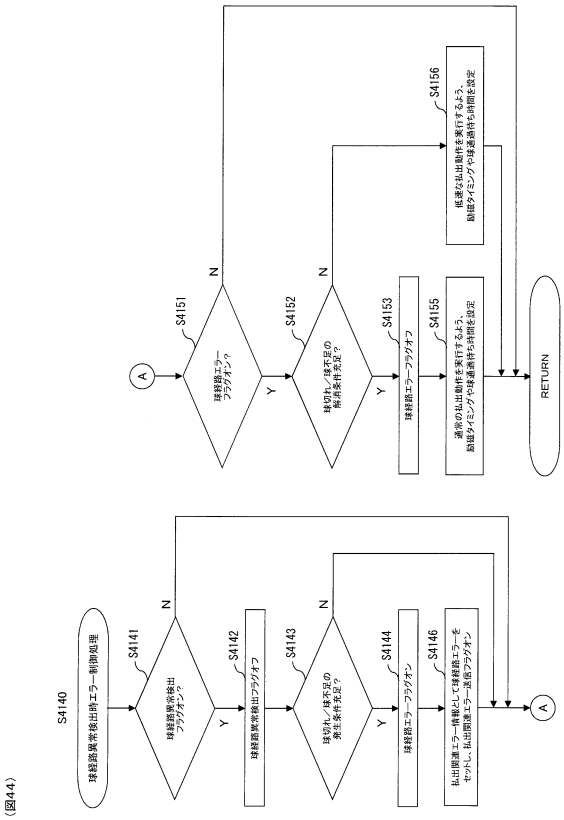


【図４３】

（図43）



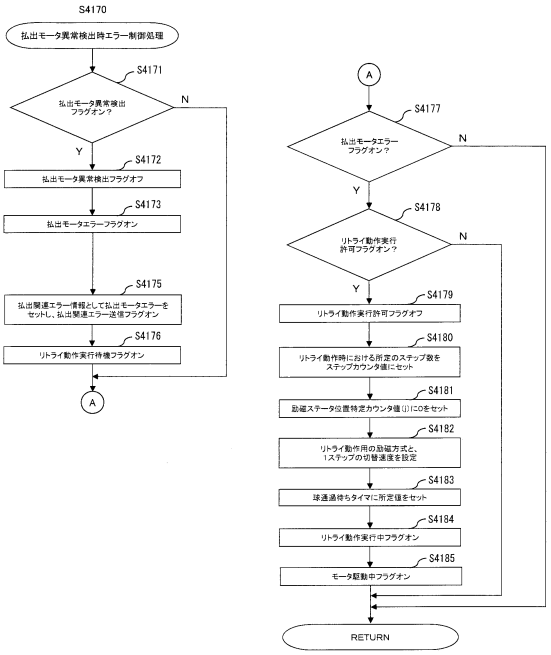
【図４４】



（図44）

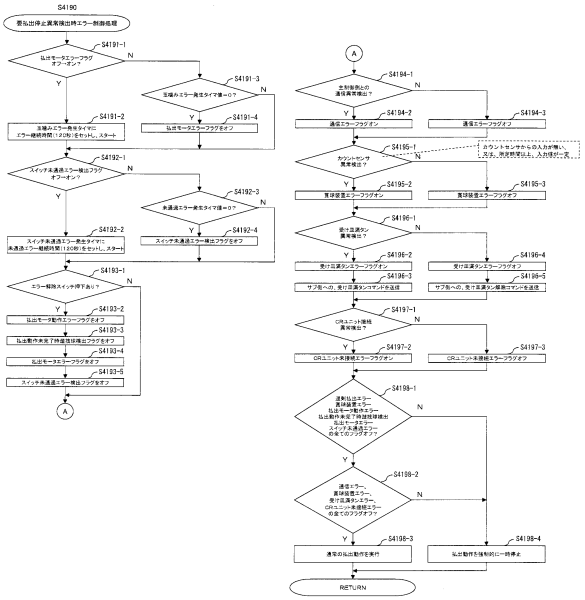
【図４５】

（図45）



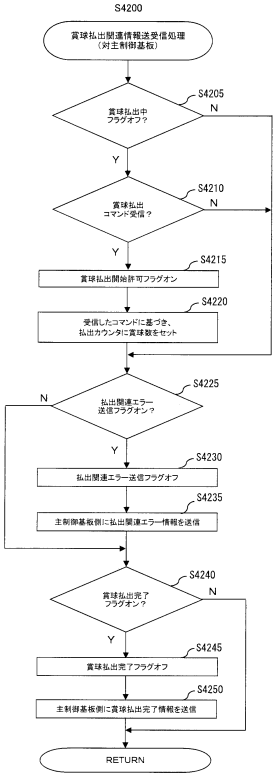
【図４６】

（図46）



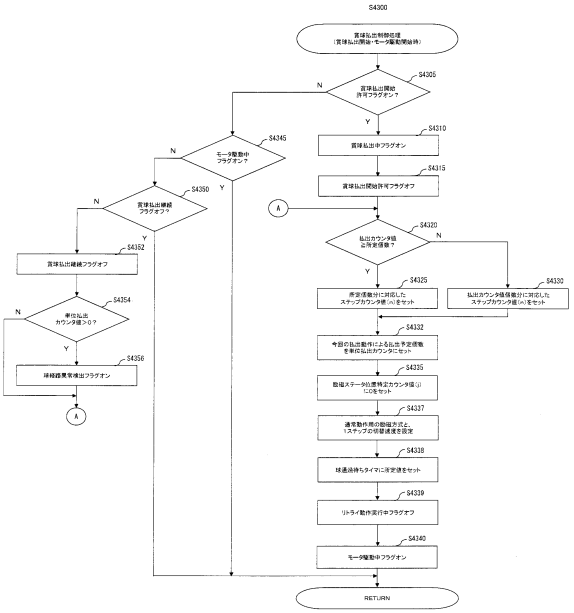
【図４７】

（図47）



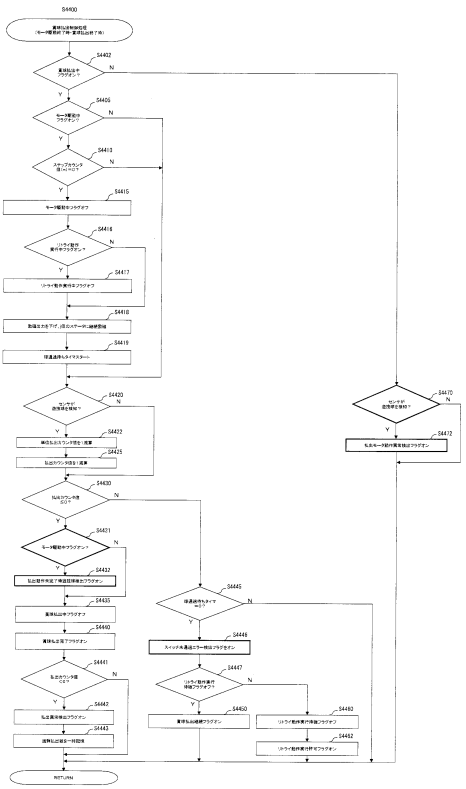
【図４８】

（図48）



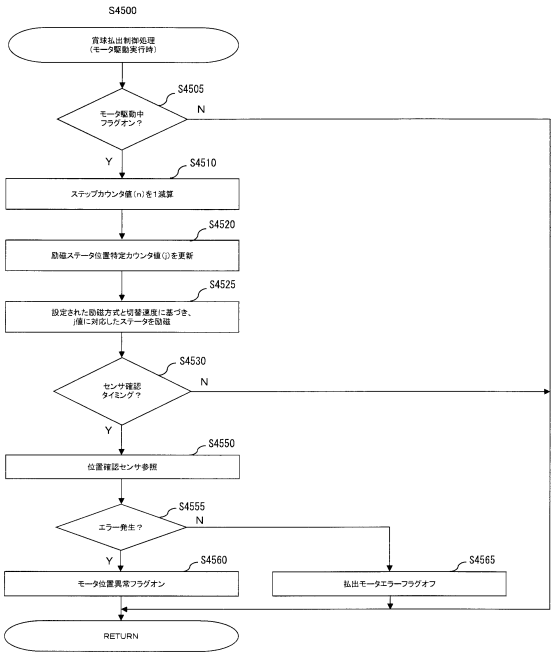
【図４９】

（図49）



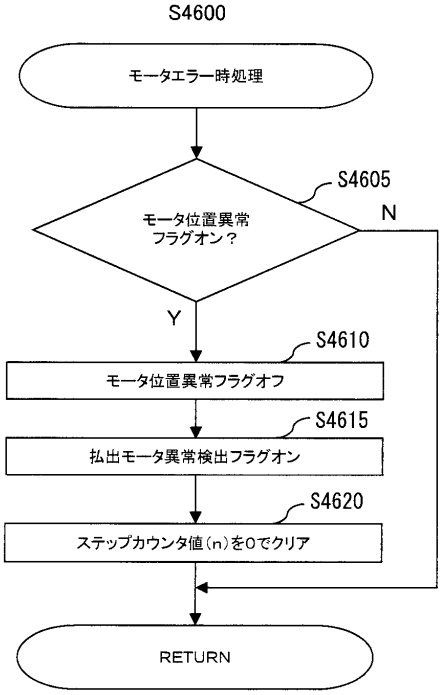
【図５０】

（図50）



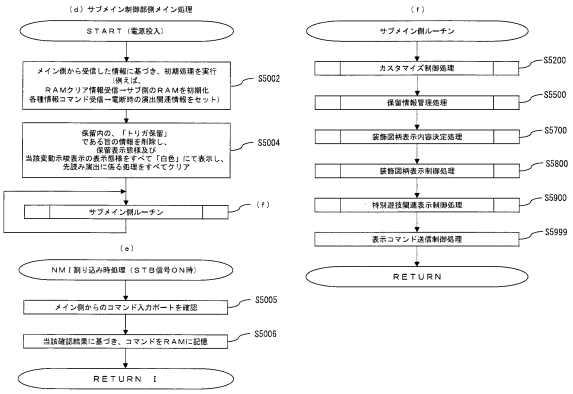
【図５１】

（図51）



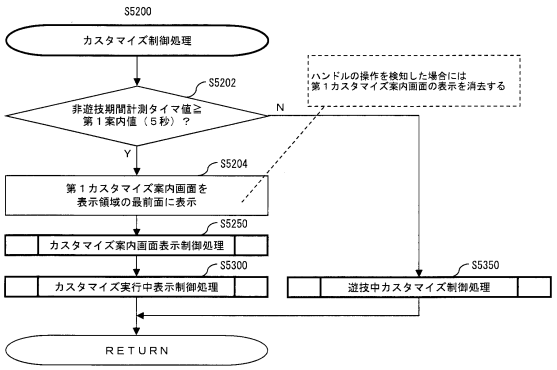
【図５２】

（図52）



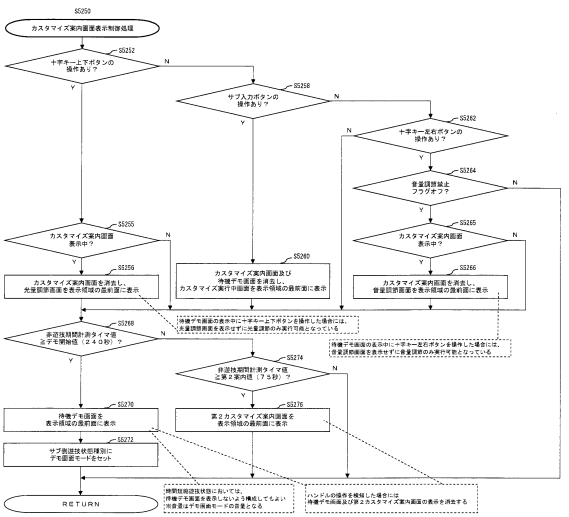
【図５３】

（図53）

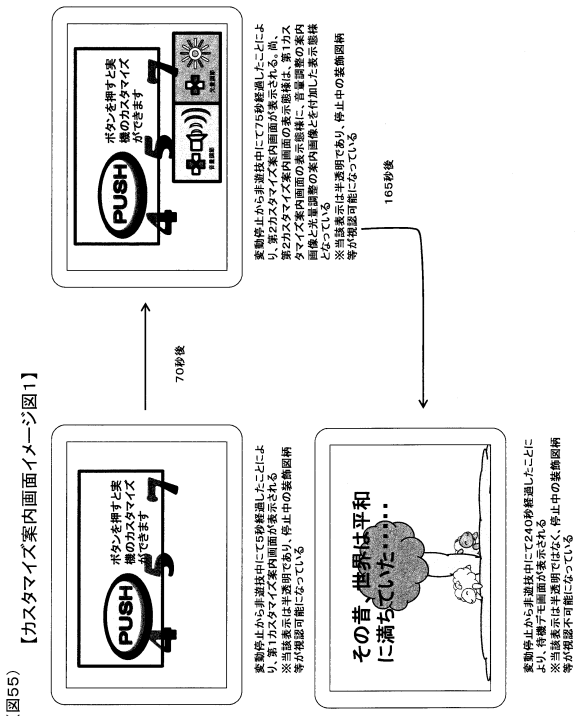


【図５４】

（図54）

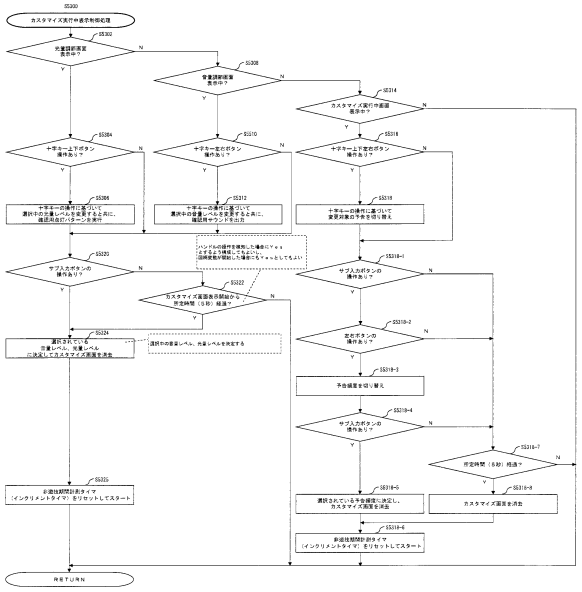


【図５５】

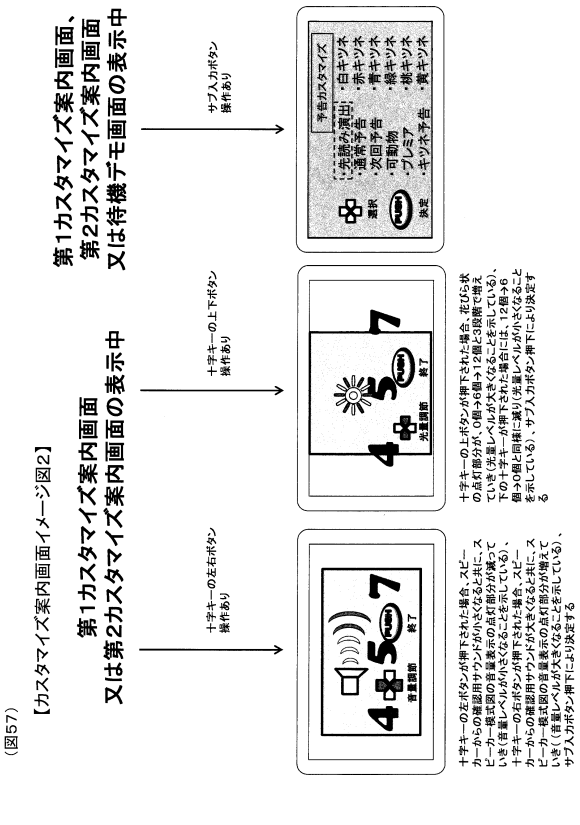


（図55）

【図５６】

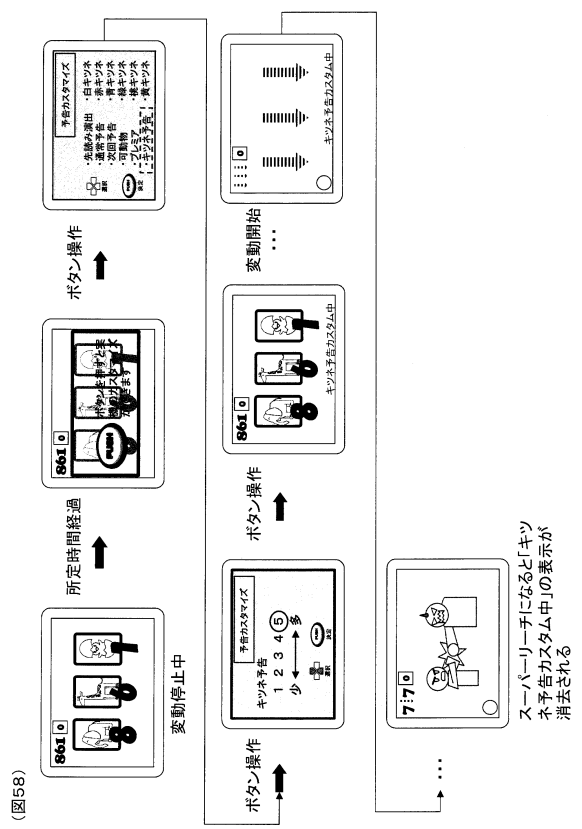


【図５７】



（図57）

【図５８】



（図58）

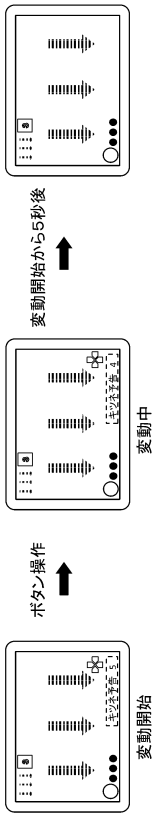
【図５９】

（図59）

赤キツネの発生確率		
【発生頻度1】		
設定1：1／500	設定2：1／490	設定3：1／480
【発生頻度2】		
設定1：1／400	設定2：1／390	設定3：1／380
【発生頻度3】		
設定1：1／300	設定2：1／290	設定3：1／280
【発生頻度4】		
設定1：1／200	設定2：1／190	設定3：1／180
【発生頻度5】		
設定1：1／100	設定2：1／90	設定3：1／80

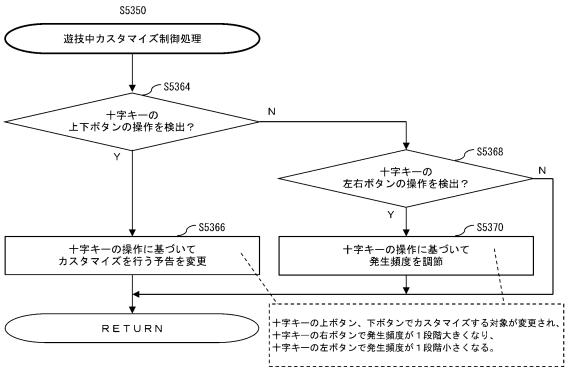
【図６０】

（図60）



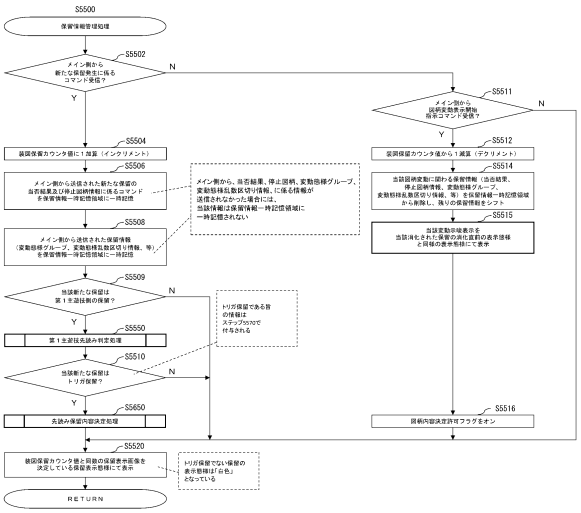
【図６１】

（図61）



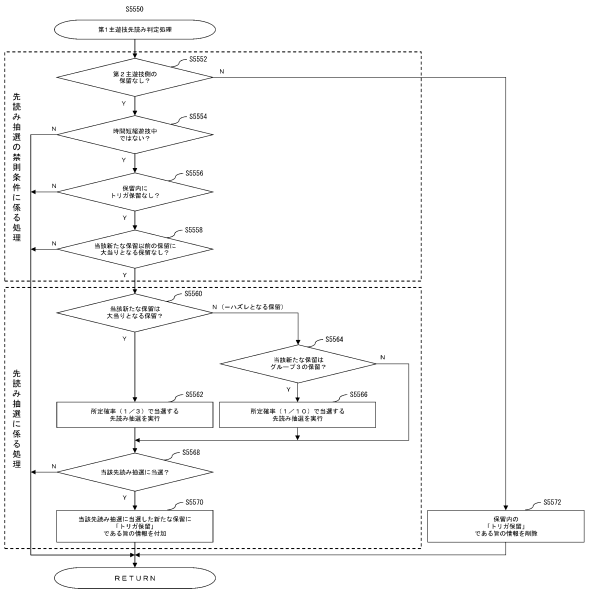
【図６２】

（図62）



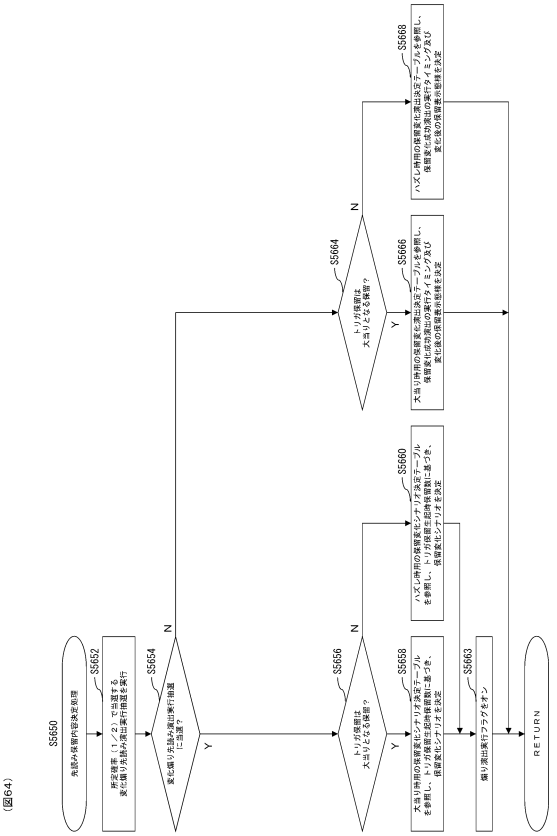
【図６３】

（図63）



【図６４】

（図64）



【図６５】

（図65）

【保留変化シナリオ決定テーブルの一例】

【保留変化シナリオ決定テーブル（大当り時）】

<トリガ保留生起時保留数4個>

乱数	生起時	3変動前	2変動前	1変動前
0～49	赤色	赤色	赤色	虹色
50～99	青色	赤色	赤色	虹色
100～249	赤色	赤色	赤色	赤色
250～349	青色	赤色	赤色	赤色
350～399	青色	青色	赤色	虹色
400～599	青色	青色	赤色	赤色
600～799	青色	青色	青色	赤色
800～1023	青色	青色	青色	青色

<トリガ保留生起時保留数3個>

乱数	生起時	2変動前	1変動前
0～49	赤色	虹色	虹色
50～99	青色	赤色	虹色
100～199	青色	赤色	赤色
200～449	赤色	赤色	赤色
450～499	青色	青色	虹色
500～799	青色	青色	赤色
800～1023	青色	青色	青色

<トリガ保留生起時保留数2個>

乱数	生起時	1変動前
0～99	赤色	虹色
100～499	赤色	赤色
500～799	青色	赤色
800～1023	青色	青色

※保留変化シナリオは乱数により抽選される
※保留変化は図柄変動の途中で実行される
※括弧内は保留変化偏り演出シナリオの内容である

【保留変化シナリオ決定テーブル（ハズレ時）】

<トリガ保留生起時保留数4個>

乱数	生起時	3変動前	2変動前	1変動前
—	赤色	赤色	赤色	虹色
—	青色	赤色	赤色	虹色
0～49	赤色	赤色	赤色	赤色
50～99	青色	赤色	赤色	赤色
—	青色	青色	赤色	虹色
100～249	青色	青色	赤色	赤色
250～399	青色	青色	青色	赤色
400～1023	青色	青色	青色	青色

<トリガ保留生起時保留数3個>

乱数	生起時	2変動前	1変動前
—	赤色	虹色	虹色
—	青色	赤色	虹色
0～99	青色	赤色	赤色
100～199	赤色	赤色	赤色
—	青色	青色	虹色
200～399	青色	青色	赤色
400～1023	青色	青色	青色

<トリガ保留生起時保留数2個>

乱数	生起時	1変動前
—	赤色	虹色
0～299	赤色	赤色
300～399	青色	赤色
400～1023	青色	青色

※保留変化シナリオは乱数により抽選される
※保留変化は図柄変動の途中で実行される
※括弧内は保留変化偏り演出シナリオの内容である

【図６６】

（図66）

【保留変化演出決定テーブルの一例】

【保留変化演出決定テーブル（大当り時）】

<トリガ保留生起時保留数4個>

乱数	実行タイミング	保留色
0～29	3変動前	虹色
30～199	3変動前	赤色
200～299	3変動前	青色
300～329	2変動前	虹色
330～499	2変動前	赤色
500～599	2変動前	青色
600～629	1変動前	虹色
630～899	1変動前	赤色
900～1023	1変動前	青色

<トリガ保留生起時保留数3個>

乱数	実行タイミング	保留色
0～49	2変動前	虹色
50～399	2変動前	赤色
400～599	2変動前	青色
600～649	1変動前	虹色
650～899	1変動前	赤色
900～1023	1変動前	青色

<トリガ保留生起時保留数2個>

乱数	実行タイミング	保留色
0～99	1変動前	虹色
100～699	1変動前	赤色
700～1023	1変動前	青色

※保留変化演出は乱数により抽選される
※保留変化演出は図柄変動の途中で実行される

【保留変化演出決定テーブル（ハズレ時）】

<トリガ保留生起時保留数4個>

乱数	実行タイミング	保留色
—	3変動前	虹色
0～99	3変動前	赤色
100～299	3変動前	青色
—	2変動前	虹色
300～399	2変動前	赤色
400～599	2変動前	青色
—	1変動前	虹色
600～699	1変動前	赤色
700～1023	1変動前	青色

<トリガ保留生起時保留数3個>

乱数	実行タイミング	保留色
—	2変動前	虹色
0～199	2変動前	赤色
200～599	2変動前	青色
—	1変動前	虹色
600～799	1変動前	赤色
800～1023	1変動前	青色

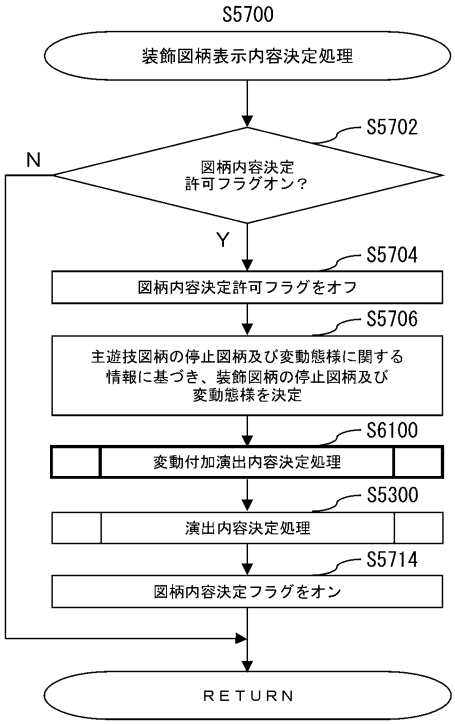
<トリガ保留生起時保留数2個>

乱数	実行タイミング	保留色
—	1変動前	虹色
0～299	1変動前	赤色
300～1023	1変動前	青色

※保留変化演出は乱数により抽選される
※保留変化演出は図柄変動の途中で実行される

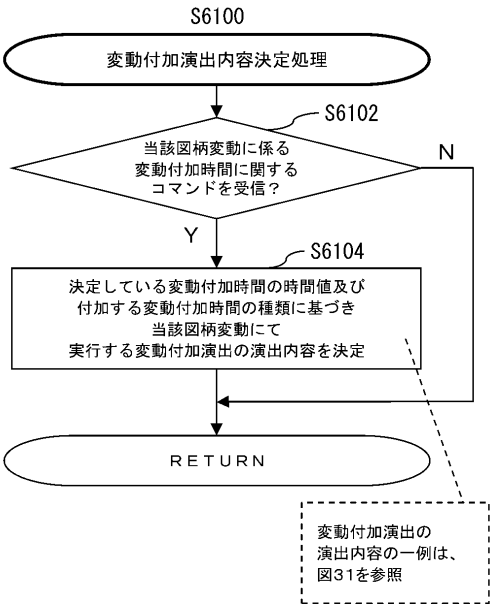
【図６７】

（図67）



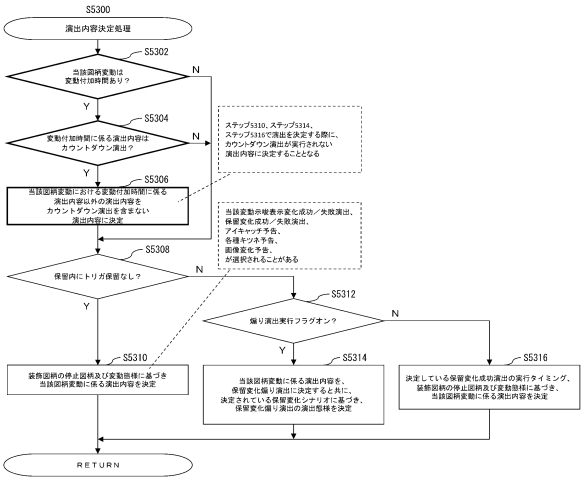
【図６８】

（図68）



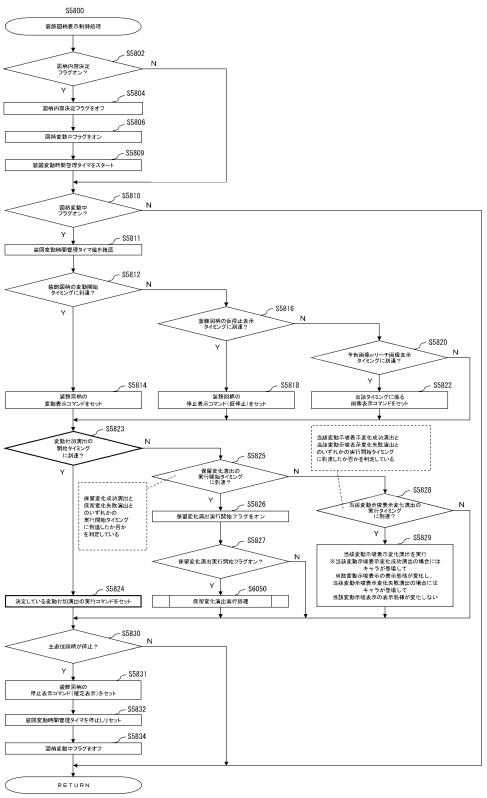
【図６９】

（図69）

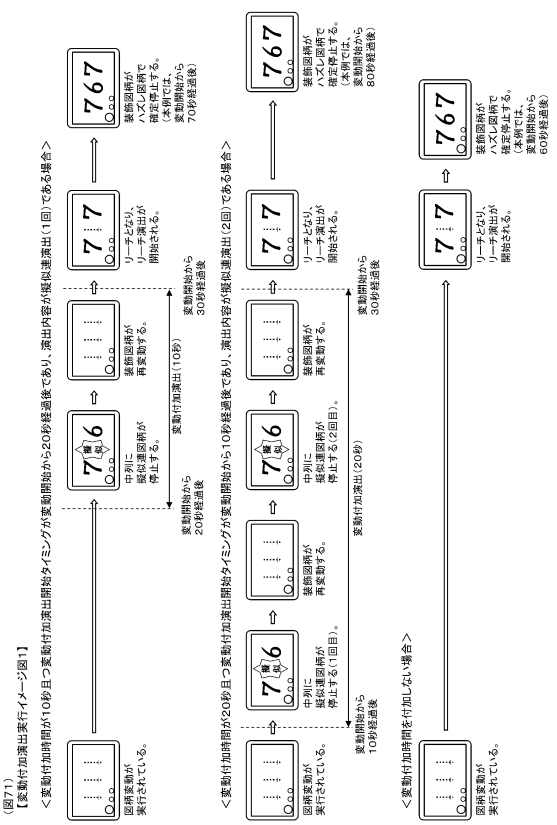


【図７０】

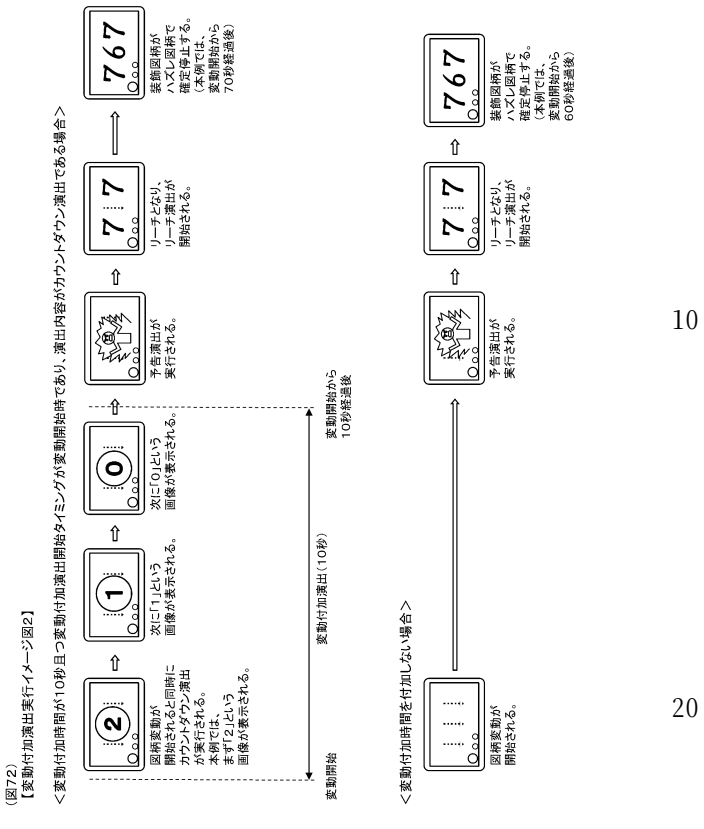
（図70）



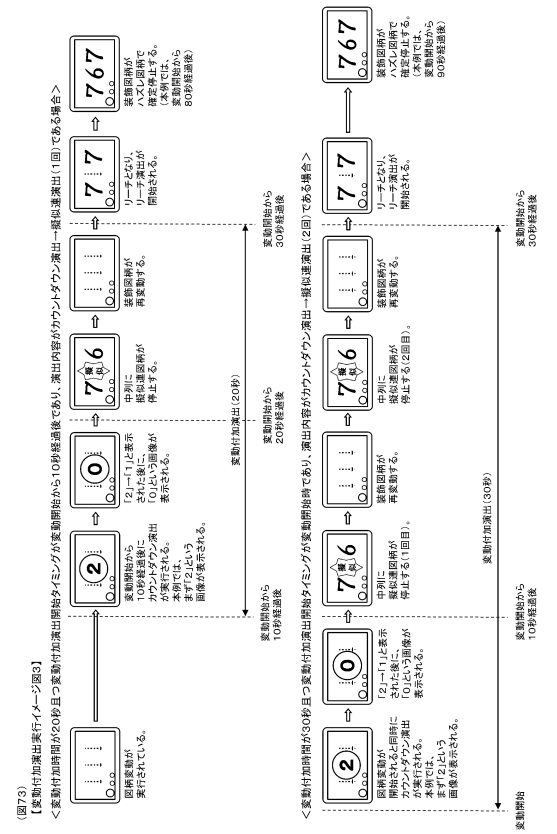
【図７１】



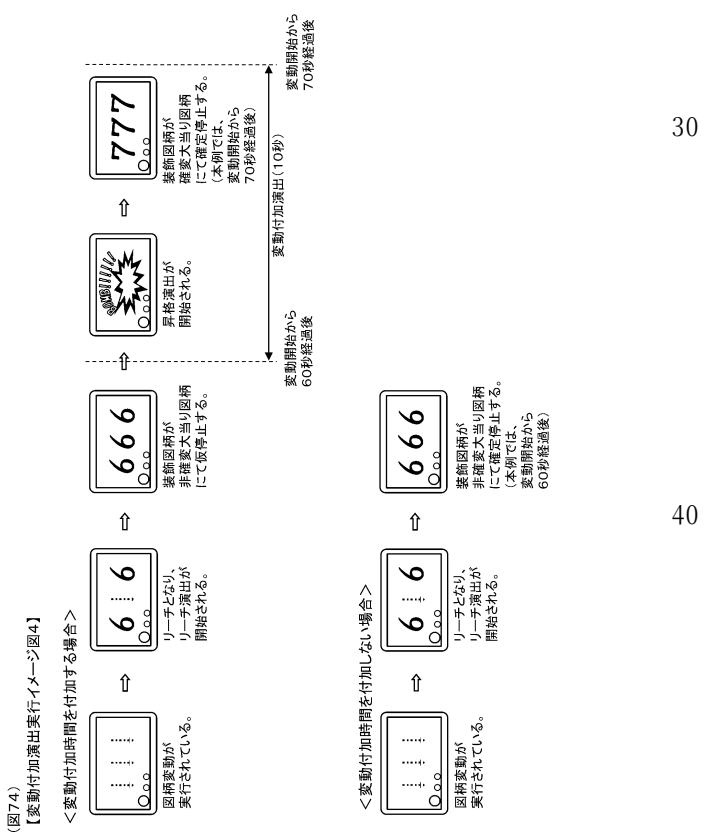
【図７２】



【図７３】

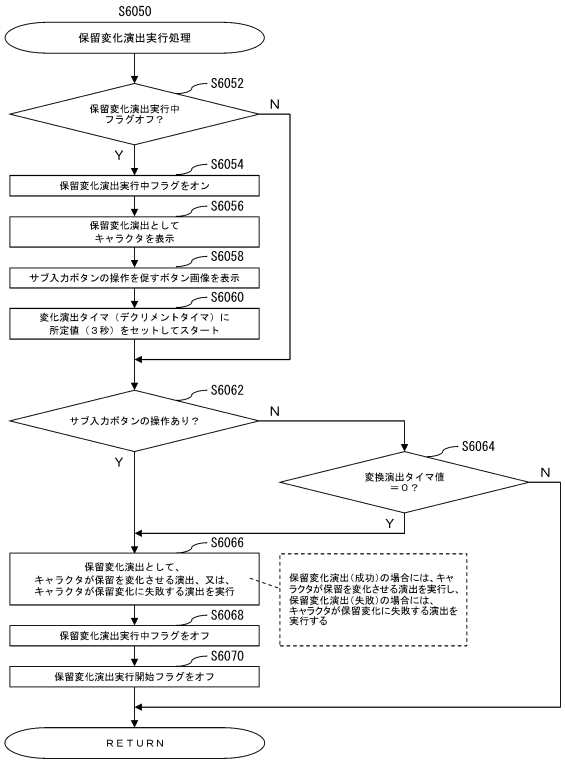


【図７４】



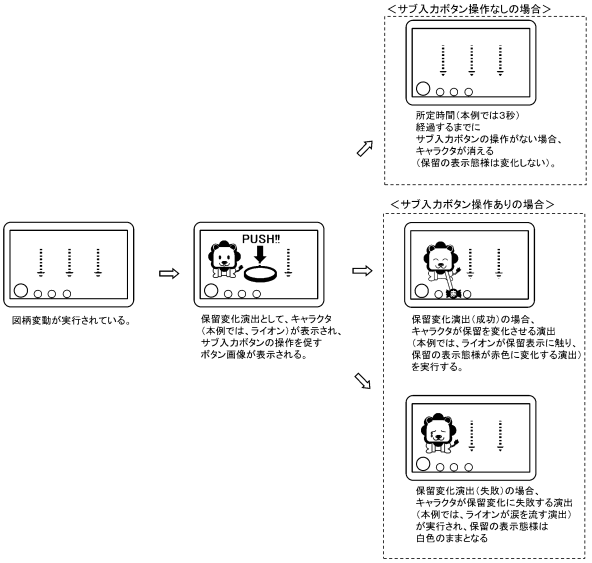
【図７５】

（図75）



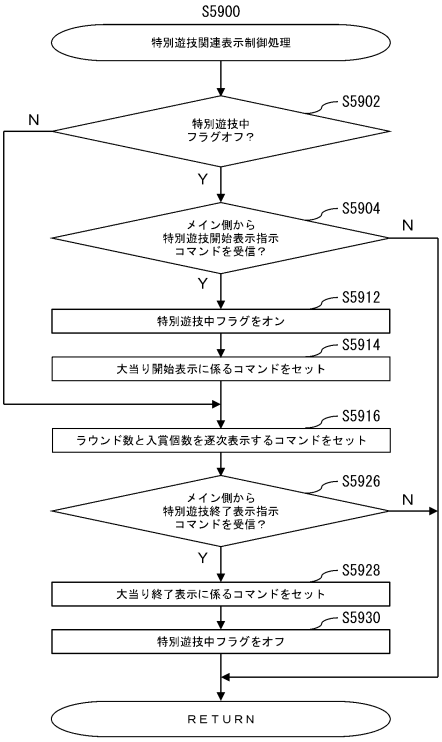
【図７６】

（図76）
【保留変化演出実行イメージ図】

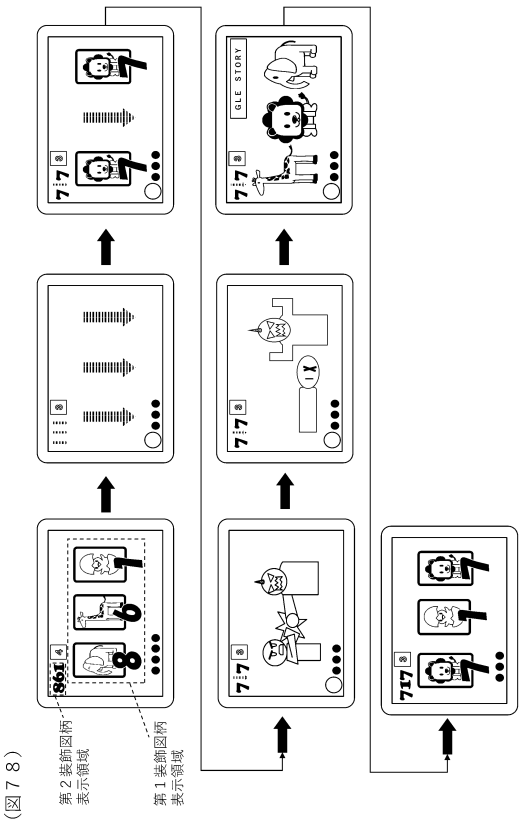


【図７７】

（図77）

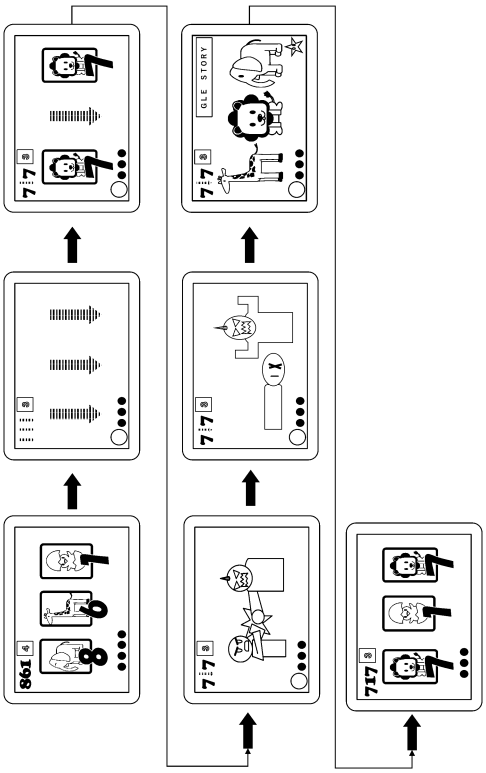


【図７８】



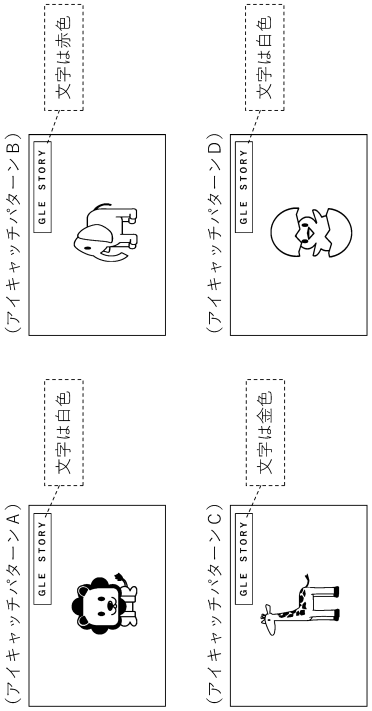
（図７８）

【図７９】



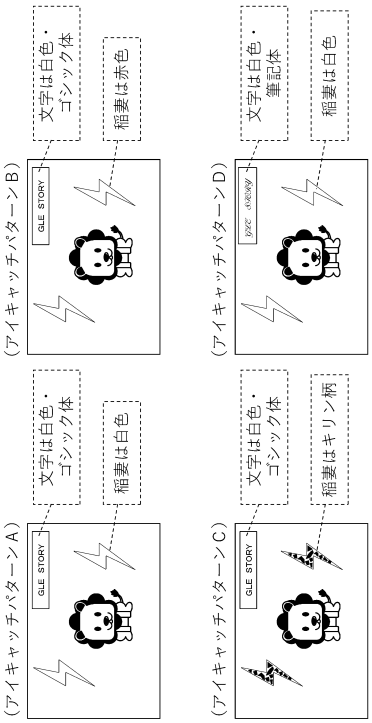
（図７９）

【図８０】



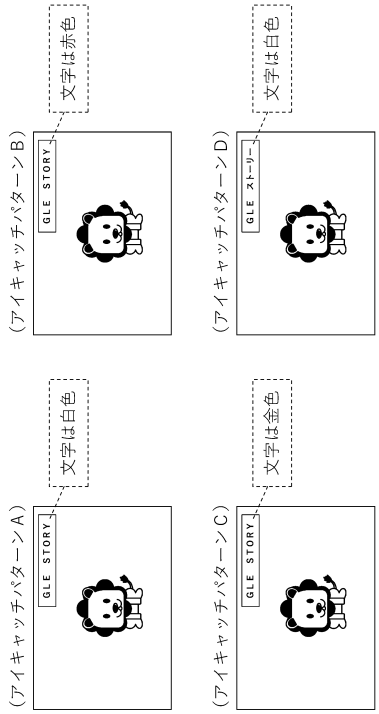
（図８０）
（使用パターン例１）

【図８１】



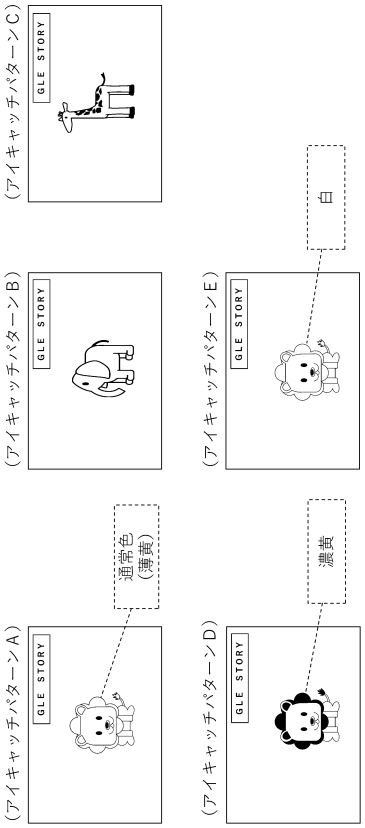
（図８１）
（使用パターン例２）

【図８２】



（図８２）
（使用パターン例３）

【図８３】



（図８３）
（使用パターン例４）

【図８４】

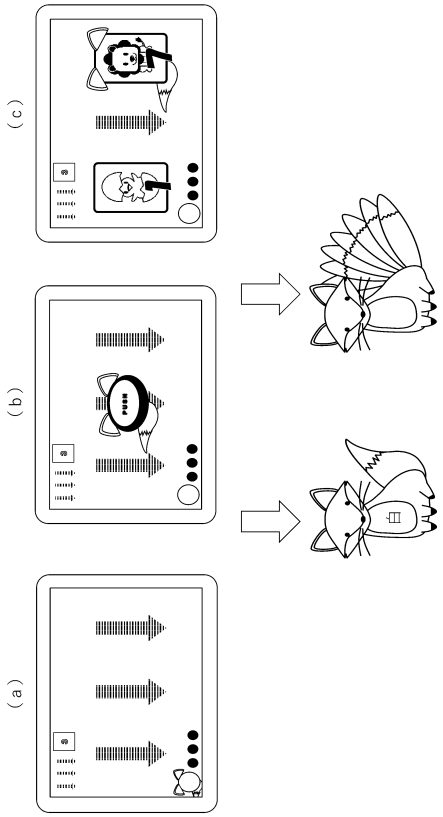
（図８４）
（使用パターン例５）

【図８５】

（図８５）

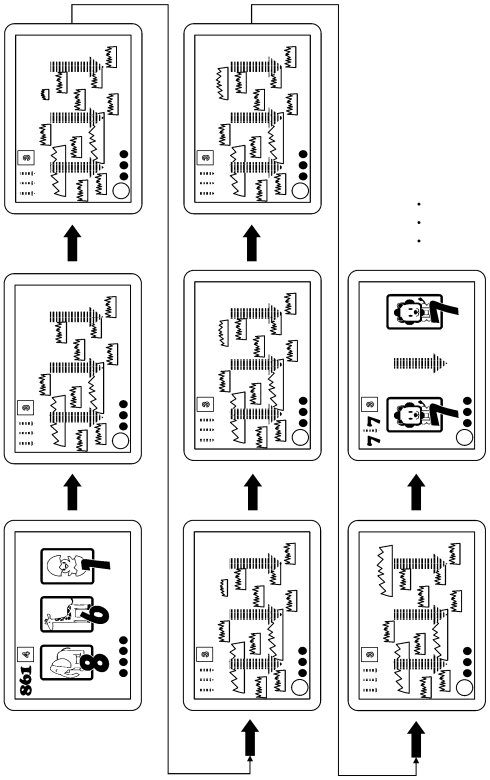
キツネ予告	
種類	役割
白キツネ	擬態化＆期待度示唆
赤キツネ	設定示唆
青キツネ	低期待度示唆＆発展すると激アツ示唆
緑キツネ	リアル期待度発生示唆
桃キツネ	ボタン発生示唆
黄キツネ	保留変化発生示唆
紫キツネ	表示物変化示唆

【図８６】



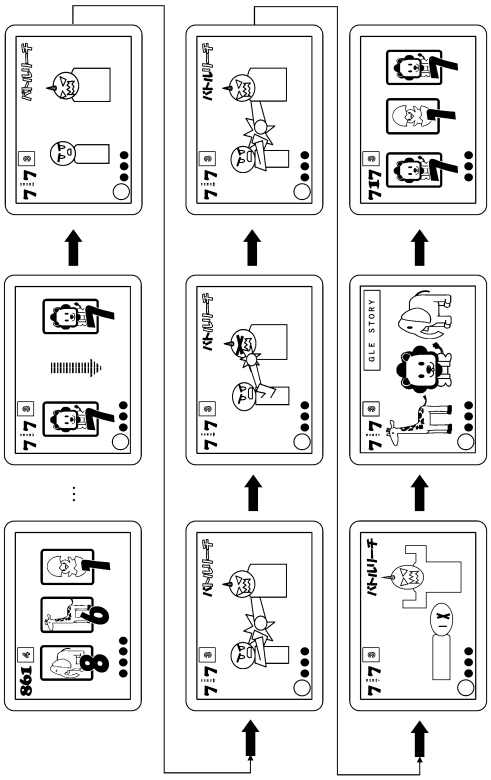
（図８６）

【図８７】



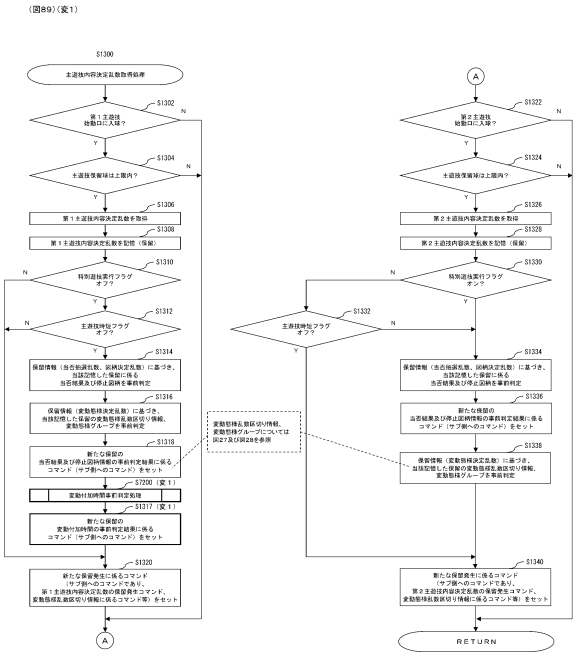
（図８７）

【図８８】

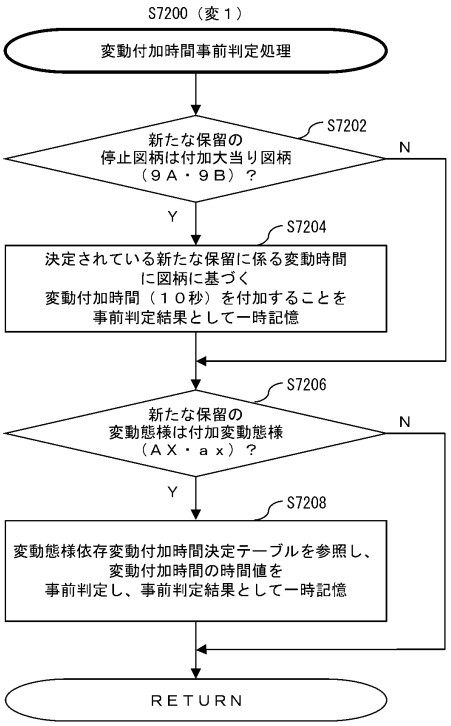


（図８８）

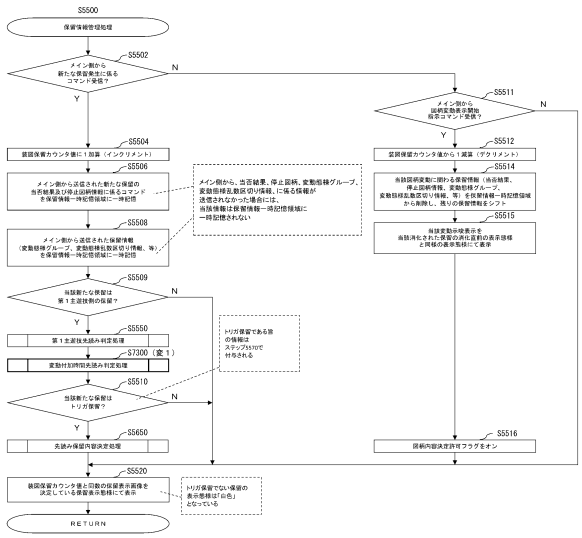
【図８９】



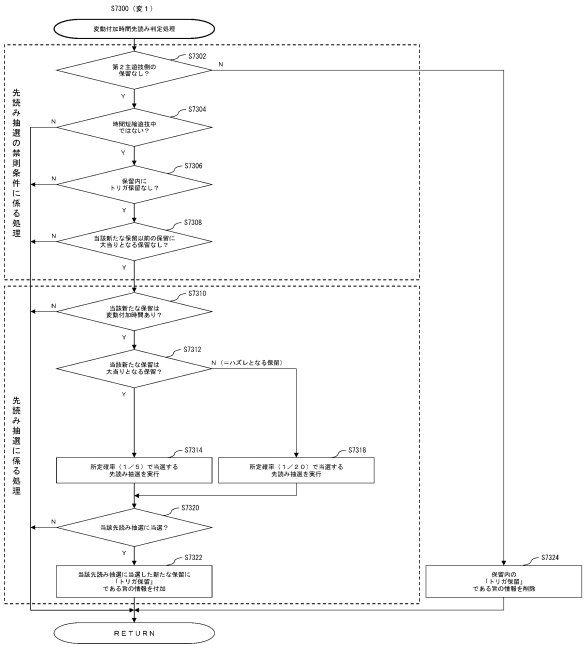
【図９０】



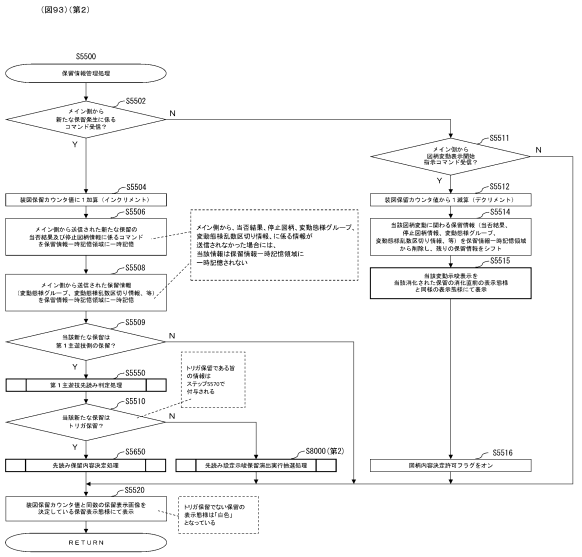
【図９１】



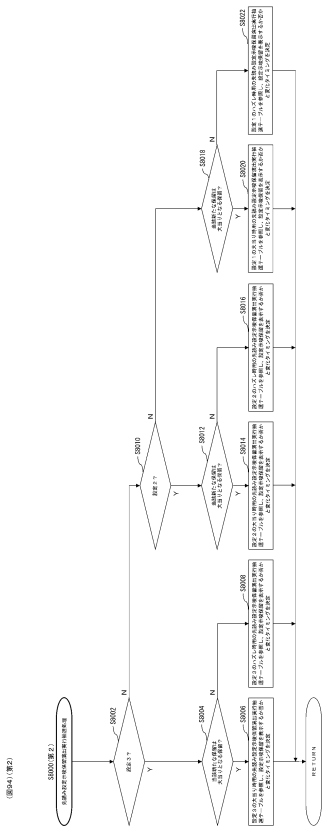
【図９２】



【図９３】



【図９４】



【図９５】

（図95）（第2）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例】（設定3）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（大当り時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～29	生起時	紫色
30～59	3変動前	紫色
60～89	2変動前	紫色
90～119	1変動前	紫色
120～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～39	生起時	紫色
40～79	2変動前	紫色
80～119	1変動前	紫色
120～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～59	生起時	紫色
60～119	1変動前	紫色
120～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～119	生起時	紫色
120～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～2	生起時	紫色
3～5	3変動前	紫色
6～8	2変動前	紫色
9～11	1変動前	紫色
12～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～3	生起時	紫色
4～7	2変動前	紫色
8～11	1変動前	紫色
12～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～5	生起時	紫色
6～11	1変動前	紫色
12～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～11	生起時	紫色
12～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

【図９６】

（図96）（第2）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例】（設定2）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（大当り時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～24	生起時	紫色
25～49	3変動前	紫色
50～74	2変動前	紫色
75～99	1変動前	紫色
100～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～39	生起時	紫色
40～69	2変動前	紫色
70～99	1変動前	紫色
100～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～49	生起時	紫色
50～99	1変動前	紫色
100～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～99	生起時	紫色
100～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～2	生起時	紫色
3～5	3変動前	紫色
6～7	2変動前	紫色
8～9	1変動前	紫色
10～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～3	生起時	紫色
4～6	2変動前	紫色
7～9	1変動前	紫色
10～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～4	生起時	紫色
5～9	1変動前	紫色
10～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～9	生起時	紫色
10～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

【図９７】

（図97）（第2）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブルの一例】（設定1）

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（大当り時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～21	生起時	紫色
22～44	3変動前	紫色
45～67	2変動前	紫色
68～89	1変動前	紫色
90～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～29	生起時	紫色
30～59	2変動前	紫色
60～89	1変動前	紫色
90～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～44	生起時	紫色
45～89	1変動前	紫色
90～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～89	生起時	紫色
90～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

【先読み設定示唆保留演出実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜保留生起時保留数4個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～1	生起時	紫色
2～3	3変動前	紫色
4～5	2変動前	紫色
6～7	1変動前	紫色
8～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数3個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～2	生起時	紫色
3～5	2変動前	紫色
6～7	1変動前	紫色
8～999	なし	変化しない

＜保留生起時保留数2個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～3	生起時	紫色
4～7	1変動前	紫色
8～999	なし	変化しない

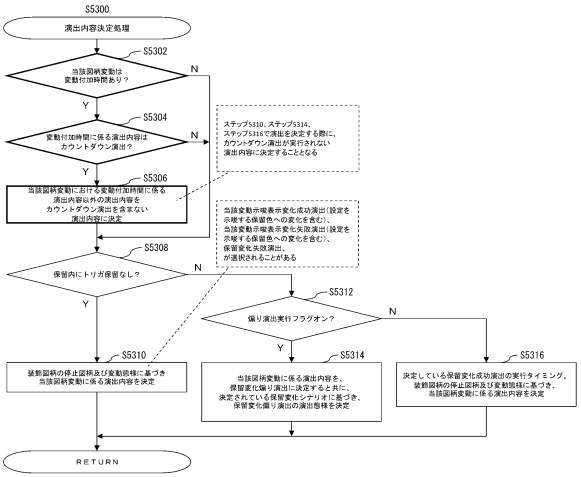
＜保留生起時保留数1個＞

乱数	実行タイミング	保留色
0～7	生起時	紫色
8～999	なし	変化しない

※先読み設定示唆保留演出は乱数により抽選される
※先読み設定示唆保留演出は図柄変動の途中で実行される

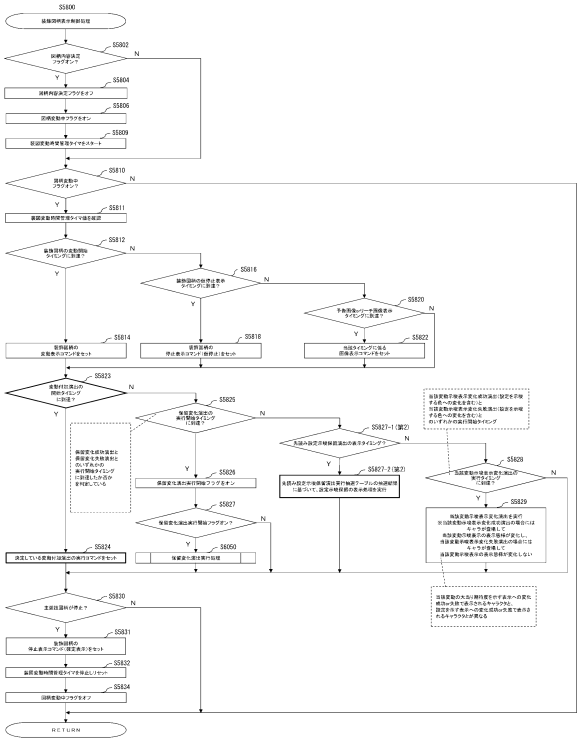
【図９８】

（図98）（第2）



【図９９】

（図99）（第2）



【図１００】

（図100）（第2）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例】（設定3）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（大当り時）】

＜変動開始前：虹色＞

乱数	実行タイミング	色
0～999	なし	変化しない

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
0～99	変動開始時	虹色
100～199	変動開始時	紫色
200～299	SPリーチ時	虹色
300～399	SPリーチ時	紫色
400～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～249	変動開始時	紫色
250～279	SPリーチ時	虹色
280～399	SPリーチ時	赤色
400～499	SPリーチ時	紫色
500～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～249	変動開始時	青色
250～279	SPリーチ時	虹色
280～399	SPリーチ時	赤色
400～499	SPリーチ時	青色
500～999	なし	変化しない

＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
0～4	変動開始時	虹色
5～49	変動開始時	赤色
50～149	変動開始時	紫色
150～299	変動開始時	青色
300～304	SPリーチ時	虹色
305～349	SPリーチ時	赤色
350～449	SPリーチ時	紫色
450～599	SPリーチ時	青色
600～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～49	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
50～99	SPリーチ時	紫色
100～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～149	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
150～199	SPリーチ時	赤色
200～249	SPリーチ時	紫色
250～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～149	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
150～199	SPリーチ時	赤色
200～249	SPリーチ時	青色
250～999	なし	変化しない

＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～3	変動開始時	赤色
4～8	変動開始時	紫色
9～13	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
14～17	SPリーチ時	赤色
18～22	SPリーチ時	紫色
23～27	SPリーチ時	青色
28～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

【図１０１】

（図101）（第2）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例】（設定2）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（大当り時）】

＜変動開始前：虹色＞

乱数	実行タイミング	色
0～999	なし	変化しない

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
0～99	変動開始時	虹色
100～189	変動開始時	紫色
190～289	SPリーチ時	虹色
290～379	SPリーチ時	紫色
380～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～239	変動開始時	紫色
240～269	SPリーチ時	虹色
270～389	SPリーチ時	赤色
390～479	SPリーチ時	紫色
480～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～239	変動開始時	青色
240～269	SPリーチ時	虹色
270～389	SPリーチ時	赤色
390～479	SPリーチ時	青色
480～999	なし	変化しない

＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
0～4	変動開始時	虹色
5～49	変動開始時	赤色
50～139	変動開始時	紫色
140～289	変動開始時	青色
290～294	SPリーチ時	虹色
295～339	SPリーチ時	赤色
340～429	SPリーチ時	紫色
430～579	SPリーチ時	青色
580～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～39	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
40～79	SPリーチ時	紫色
80～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～139	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
140～189	SPリーチ時	赤色
190～229	SPリーチ時	紫色
230～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～139	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
140～189	SPリーチ時	赤色
190～229	SPリーチ時	青色
230～999	なし	変化しない

＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～3	変動開始時	赤色
4～7	変動開始時	紫色
8～12	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
13～16	SPリーチ時	赤色
17～20	SPリーチ時	紫色
21～25	SPリーチ時	青色
26～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

【図１０２】

（図102）（第2）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブルの一例】（設定1）

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（大当り時）】

＜変動開始前：虹色＞

乱数	実行タイミング	色
0～999	なし	変化しない

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
0～99	変動開始時	虹色
100～179	変動開始時	紫色
180～279	SPリーチ時	虹色
280～359	SPリーチ時	紫色
360～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～229	変動開始時	紫色
230～259	SPリーチ時	虹色
260～379	SPリーチ時	赤色
380～459	SPリーチ時	紫色
460～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
0～29	変動開始時	虹色
30～149	変動開始時	赤色
150～229	変動開始時	青色
230～259	SPリーチ時	虹色
260～379	SPリーチ時	赤色
380～459	SPリーチ時	青色
460～999	なし	変化しない

＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
0～4	変動開始時	虹色
5～49	変動開始時	赤色
50～129	変動開始時	紫色
130～279	変動開始時	青色
280～284	SPリーチ時	虹色
285～329	SPリーチ時	赤色
330～409	SPリーチ時	紫色
410～569	SPリーチ時	青色
570～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

【当該変動示唆表示変化実行抽選テーブル（ハズレ時）】

＜変動開始前：赤色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～29	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
30～59	SPリーチ時	紫色
60～999	なし	変化しない

＜変動開始前：青色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～129	変動開始時	紫色
－	SPリーチ時	虹色
130～179	SPリーチ時	赤色
180～209	SPリーチ時	紫色
210～999	なし	変化しない

＜変動開始前：紫色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～99	変動開始時	赤色
100～129	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
130～179	SPリーチ時	赤色
180～209	SPリーチ時	青色
210～999	なし	変化しない

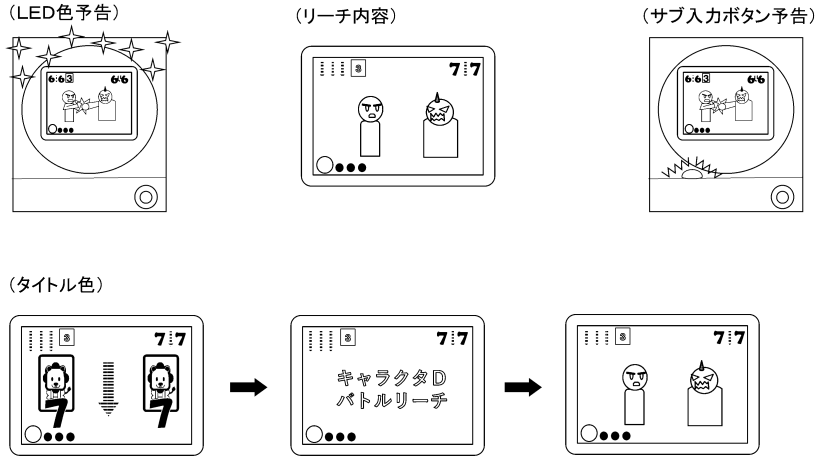
＜変動開始前：白色＞

乱数	実行タイミング	色
－	変動開始時	虹色
0～3	変動開始時	赤色
4～6	変動開始時	紫色
7～11	変動開始時	青色
－	SPリーチ時	虹色
12～15	SPリーチ時	赤色
16～18	SPリーチ時	紫色
19～23	SPリーチ時	青色
24～999	なし	変化しない

※当該変動示唆表示変化は乱数により抽選される
※当該変動示唆表示変化は図柄変動の途中で実行される

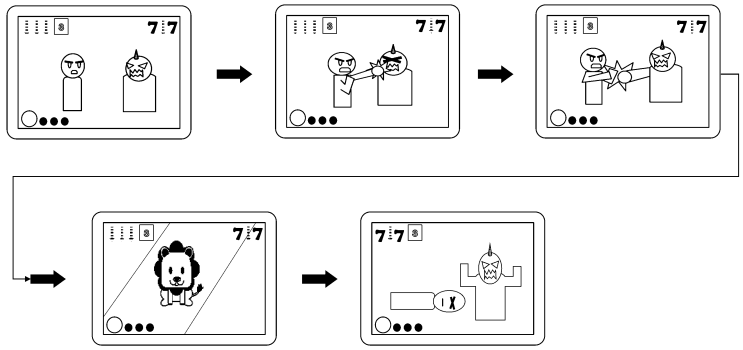
【図１０３】

（図１０３）（第３）



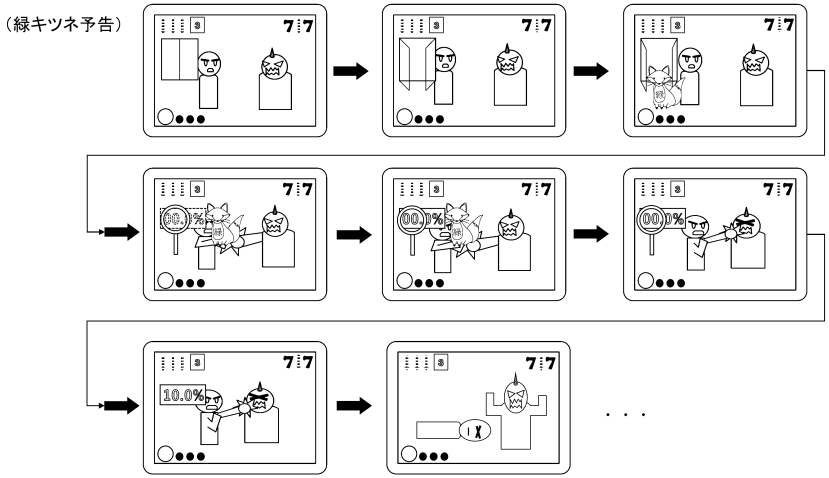
【図１０４】

（図１０４）（第３）



【図１０５】

（図１０５）（第３）



【図１０６】

（図１０６）（第３）

<＜変動パターンの選択率＞>

グループ	…	1	2	3	4	…	1	2	3	4	…
メイン：変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
メイン：変動パターン内容	…	【ハズレ】1GP1	【ハズレ】2【確1】GP1	【ハズレ】2【確2】GP1	【ハズレ】2【確3】GP1	…	【当】GP1	【当】【確1】GP1	【当】【確2】GP1	【当】【確3】GP1	…
変動パターン選択率	…	0.000030625493125	0.000030625493125	0.000061237375625	0.000061237375625	…	0.000059468219500819	0.000059068708621039	0.000059068708621039	0.000059068708621039	…

<＜キーポイント予告の選択率＞>

(1) LED色

変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
【LED色：紫】	…	0	0	0	0	…	0.040609625	0.040609625	0.040609625	0.040609625	…
【LED色：赤】	…	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	…	0.400624414062 5	0.400624414062 5	0.400624414062 5	0.400624414062 5	…
【LED色：デフォルト】	…	0.799927578125	0.799927578125	0.799927578125	0.799927578125	…	0.559436524375	0.559436524375	0.559436524375	0.559436524375	…

(2) リーチ内容

変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
【内容：キャラクタA】	…	0	0	0	0	…	0	0	0	0	…
【内容：キャラクタB】	…	0.25	0.25	0.25	0.25	…	0.330017008843 75	0.330017008843 75	0.330017008843 75	0.330017008843 75	…
【内容：キャラクタC】	…	0.330018310546875	0.330018310546875	0.330018310546875	0.330018310546875	…	0.330017008843 75	0.330017008843 75	0.330017008843 75	0.330017008843 75	…
【内容：キャラクタD】	…	0.449981689453125	0.449981689453125	0.449981689453125	0.449981689453125	…	0.339965620125	0.339965620125	0.339965620125	0.339965620125	…

(3) タイトル色

変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
【タイトル色：イリン柄】	…	0.020031953125	0.020031953125	0.020031953125	0.020031953125	…	0.100061935156 25	0.100061935156 25	0.100061935156 25	0.100061935156 25	…
【タイトル色：赤】	…	0.200012207031 25	0.200012207031 25	0.200012207031 25	0.200012207031 25	…	0.400624414062 5	0.400624414062 5	0.400624414062 5	0.400624414062 5	…
【タイトル色：白】	…	0.779968261718 75	0.779968261718 75	0.779968261718 75	0.779968261718 75	…	0.499969482421 875	0.499969482421 875	0.499969482421 875	0.499969482421 875	…

(4) カットイン予告

変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
【カットイン：紫】	…	0	0	0	0	…	0.025634765625	0.025634765625	0.025634765625	0.025634765625	…
【カットイン：白】	…	0.130035400390625	0.130035400390625	0.130035400390625	0.130035400390625	…	0.405428025390625	0.405428025390625	0.405428025390625	0.405428025390625	…
【カットイン：ナシ】	…	0.869964599609375	0.869964599609375	0.869964599609375	0.869964599609375	…	0.569303085864375	0.569303085864375	0.569303085864375	0.569303085864375	…

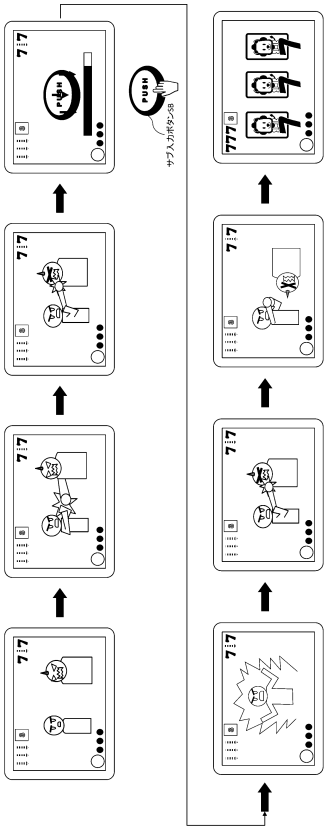
(5) サブ入力ボタン

変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
【ボタン：白＆ボタンバイブ】	…	0	0	0	0	…	0.051285953125	0.051285953125	0.051285953125	0.051285953125	…
【ボタン：赤＆ボタンバイブ】	…	0	0	0	0	…	0.069021972656 25	0.069021972656 25	0.069021972656 25	0.069021972656 25	…
【ボタン：赤】	…	0.015914484375	0.015914484375	0.015914484375	0.015914484375	…	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	…
【ボタン：青】	…	0.076042740898375	0.076042740898375	0.076042740898375	0.076042740898375	…	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	0.200072421875	…
【ボタン：白】	…	0.908042625953125	0.908042625953125	0.908042625953125	0.908042625953125	…	0.483562011718 75	0.483562011718 75	0.483562011718 75	0.483562011718 75	…

<＜期待度算出方法＞>

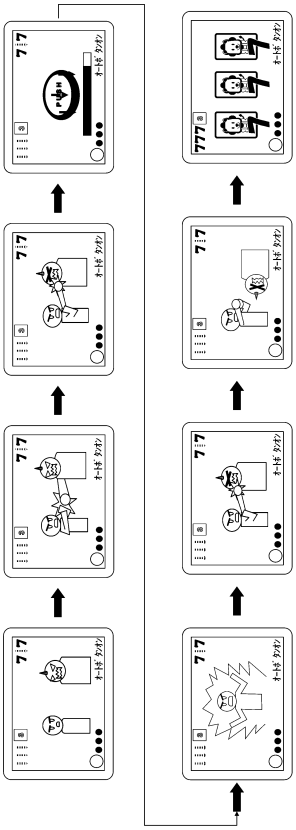
グループ	…	1	2	3	4	…	1	2	3	4	…
変動パターンID	…	68	69	70	71	…	205	206	207	208	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…
LED色：非红｜内容：キャラクタD｜タイトル色：白｜カットイン予告：ナシ｜サブ入力ボタン：白	…	32.58%	32.55%	48.11%	48.11%	…	32.58%	32.55%	48.11%	48.11%	…
…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…	…

【図１０７】



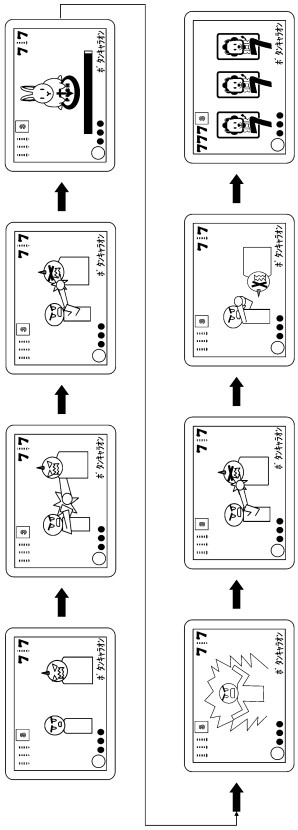
(図107)(第4)　(通常のサブ入力ボタン予告)

【図１０８】



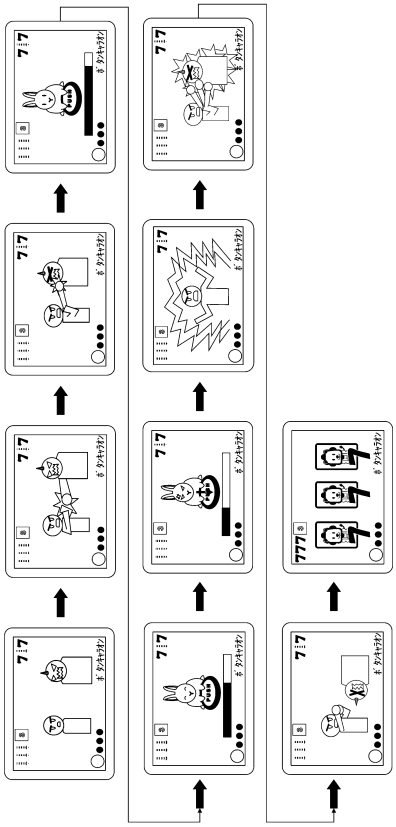
(図108)(第4)　(オートボタン機能)

【図１０９】



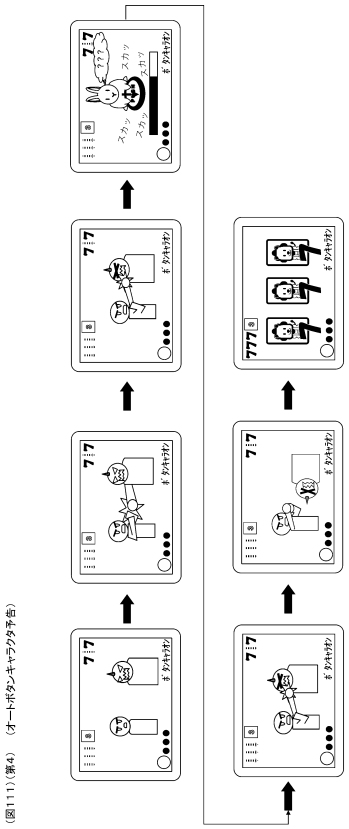
(図109)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１０】



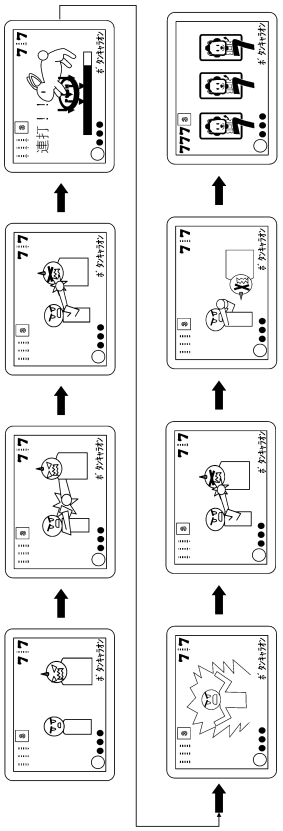
(図110)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１１】



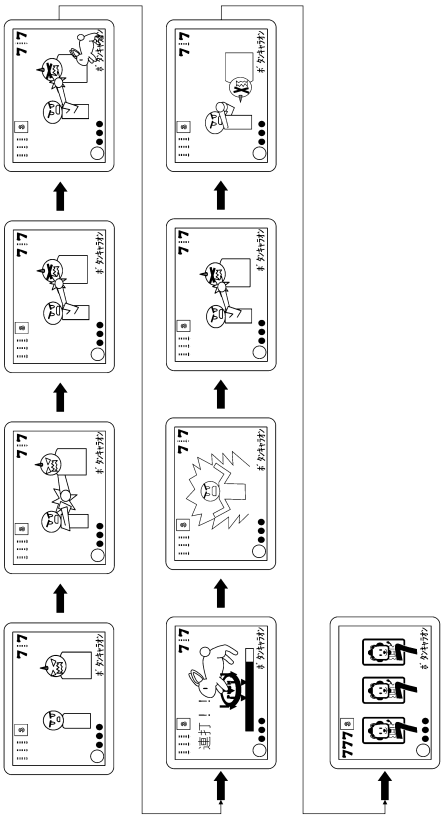
(図111)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１２】



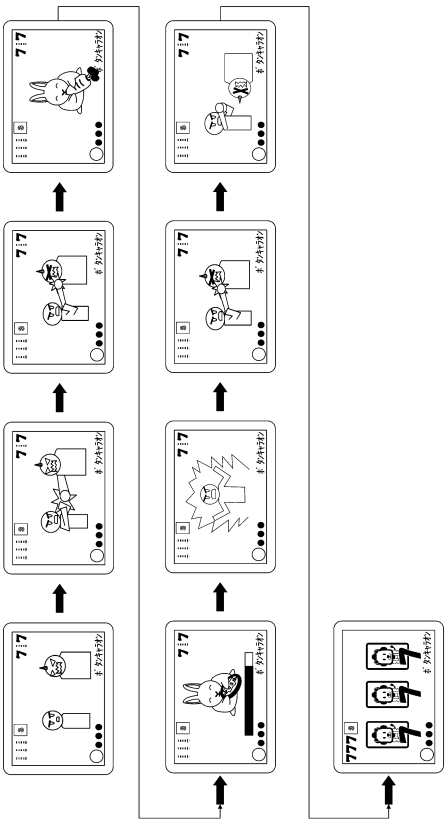
(図112)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１３】



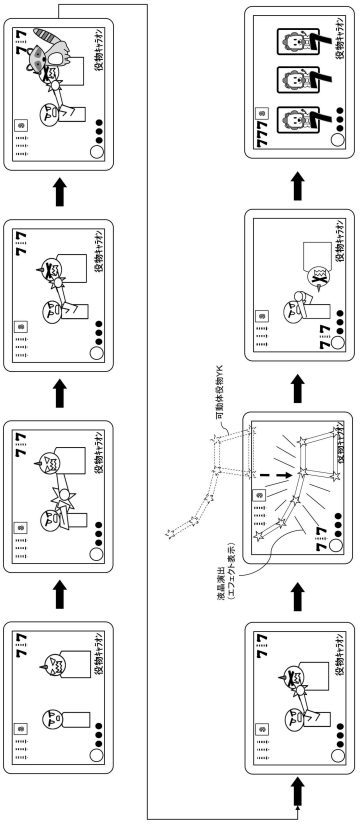
(図113)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１４】



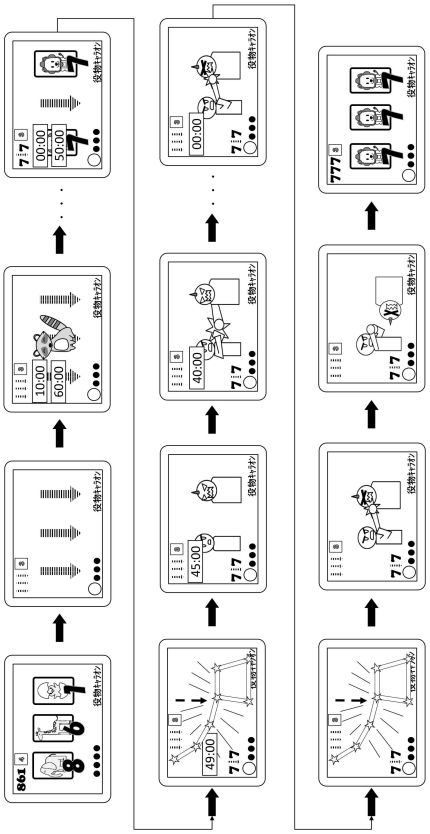
(図114)(第4)　(オートボタンキャラクタ予告)

【図１１５】



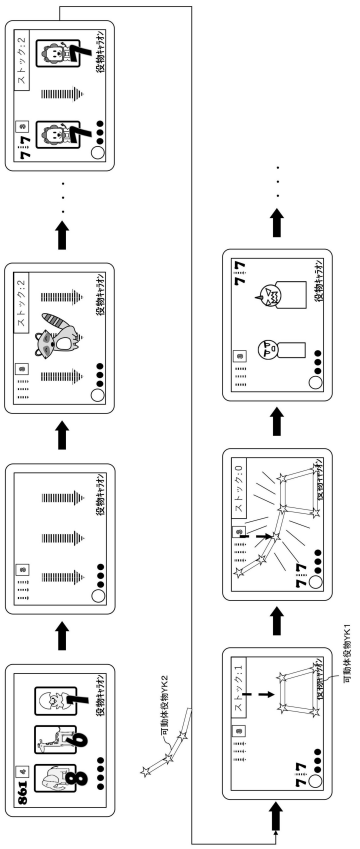
(図115)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１１６】



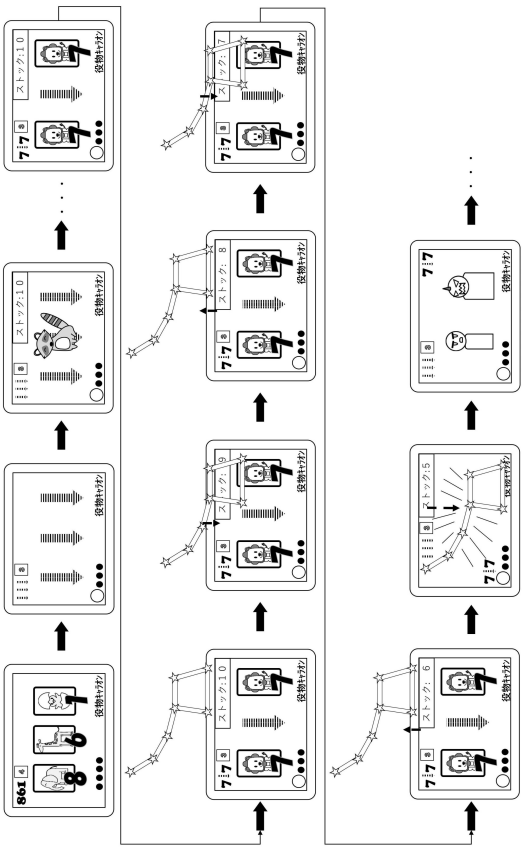
(図116)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１１７】



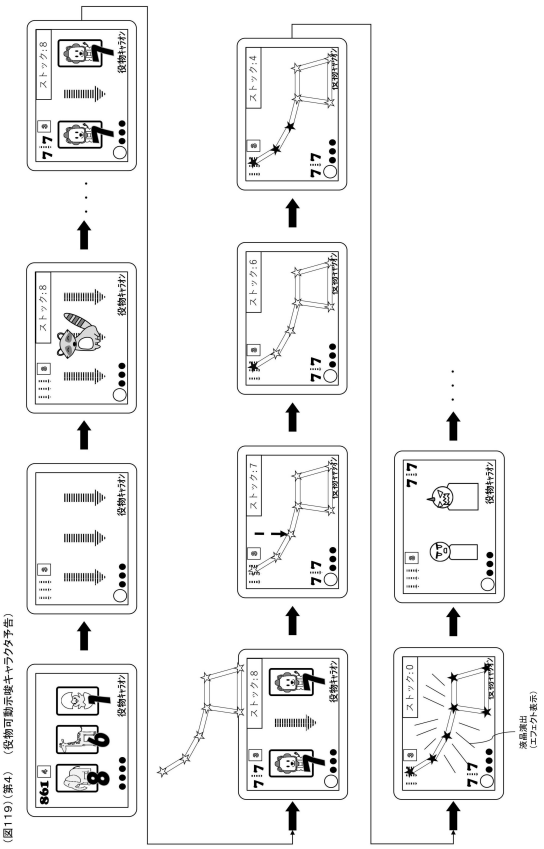
(図117)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１１８】



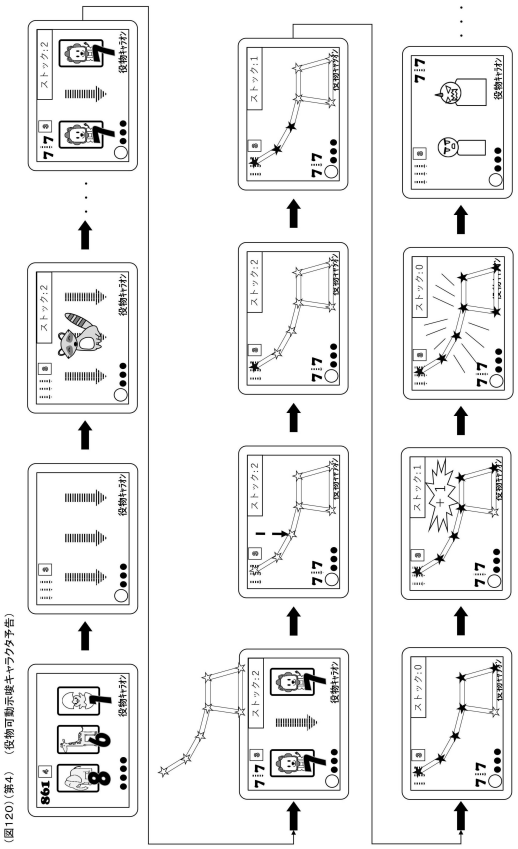
(図118)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１１９】



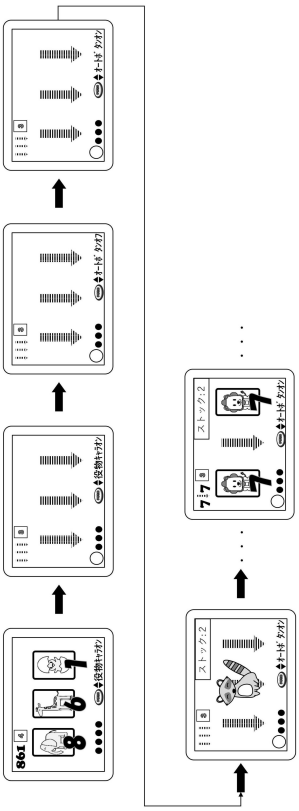
(図119)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１２０】



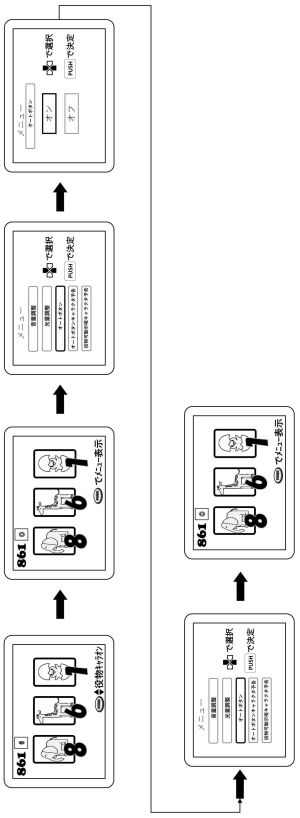
(図120)(第4)　(役物可動示唆キャラクタ予告)

【図１２１】



(図121)(第4)　(設定方法)

【図１２２】



(図122)(第4)　(設定方法)

フロントページの続き

会社内
(72)発明者　宮澤　一真
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　サミー株式会社内
(72)発明者　駒場　啓大
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　サミー株式会社内
(72)発明者　中嶋　千之
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　サミー株式会社内
(72)発明者　福山　勝彦
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　サミー株式会社内
(72)発明者　▲高▼▲柳▼　真
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　サミー株式会社内
(72)発明者　加藤　和之
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　サミー株式会社内
(72)発明者　友安　理象
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　サミー株式会社内
(72)発明者　姉▲崎▼　聡
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　サミー株式会社内
(72)発明者　加藤　高大
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　サミー株式会社内
審査官　永田　美佐

(56)参考文献　特許第７２６０７３３（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１７－０５５８０５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１８３６８２（ＪＰ，Ａ）
特許第７２１９３９３（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２