(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-54561
(P2025-54561A)
(43)公開日　令和7年4月8日(2025.4.8)

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

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全177頁）

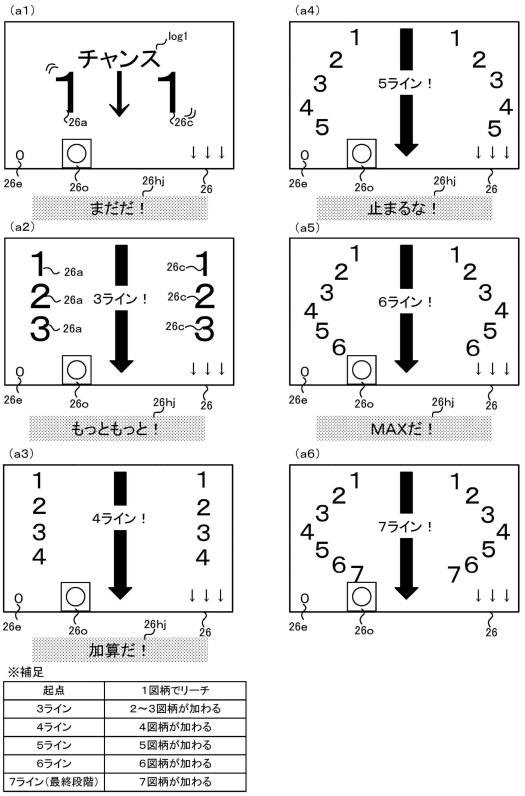
(21)出願番号　特願2023-163674(P2023-163674)
(22)出願日　令和5年9月26日(2023.9.26)

(71)出願人　509242635
株式会社七匠
東京都渋谷区南平台町１６番１７号
(74)代理人　100162536
弁理士　高橋 豊
(72)発明者　照沼 丈史
東京都渋谷区南平台町１６番１７号 株式会社七匠内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA29 CA44 CA76 CA77

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】特定の演出図柄を用いたリーチ演出を実行可能な遊技機において、遊技興趣を向上させること。
【解決手段】特定の演出図柄を用いたリーチ演出が実行される場合に、特別遊技の実行期待度が高い遊技機において、第１の数の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第１リーチ演出と、第１の数よりも多い第２の数の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第２リーチ演出と、を実行可能として、特定の演出図柄を含んで第２リーチ演出を実行する場合と、特定の演出図柄で第１リーチ演出を実行する場合とで、特別遊技が実行される期待度を異ならせた。
【選択図】図４７



※補足

起点	1図柄でリーチ
3ライン	2～3図柄が加わる
4ライン	4図柄が加わる
5ライン	5図柄が加わる
6ライン	6図柄が加わる
7ライン（最終段階）	7図柄が加わる

【特許請求の範囲】
【請求項１】
取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、
前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
前記判定の結果に応じた演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記判定の結果に応じて、複数の演出図柄による変動演出を実行可能であり、
前記複数の演出図柄のうちの特定の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する場合は、所定の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する場合よりも、前記特別遊技が実行される期待度が高く、
前記変動演出において、
第１の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第１リーチ演出と、
前記第１の数よりも多い第２の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第２リーチ演出と、を実行可能であり、
前記特定の演出図柄を含んで前記第２リーチ演出を実行する場合と、前記特定の演出図柄で前記第１リーチ演出を実行する場合とで、前記特別遊技が実行される期待度が異なる、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機においては、複数種類の演出図柄のうちの特定の演出図柄（例えば、７図柄）について、他の演出図柄と異なり、大当り期待度が高く設定されていたり、大当りとなったときの特典が大きく設定されていたりするものがあり、特定の演出図柄を用いて様々なリーチ演出を実行することで、遊技興趣を向上させているものがあった（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１９－０１０２６８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、更なる遊技興趣の向上が望まれていた。
【０００５】
本発明は、このような実情に鑑み、特定の演出図柄を用いたリーチ演出を実行可能な遊技機において、遊技興趣を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定の結果に応じた演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて、複数の演出図柄による変動演出を実行可能であり、前記複数の演出図柄のうちの特定の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する場合は、所定の演出図柄を用いてリーチ演出を実行する場合よりも、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記変動演出において、第１の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第１リーチ演

出と、前記第１の数よりも多い第２の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第２リーチ演出と、を実行可能であり、前記特定の演出図柄を含んで前記第２リーチ演出を実行する場合と、前記特定の演出図柄で前記第１リーチ演出を実行する場合とで、前記特別遊技が実行される期待度が異なる、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、特定の演出図柄を用いたリーチ演出を実行可能な遊技機において、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

【図２】本発明の第１実施形態に係る遊技機の外観背面図である。

【図３】本発明の第１実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図４】本発明の第１実施形態に係る遊技機のブロック図である。

【図５】本発明の第１実施形態に係る（Ａ－１）特別図柄当たり判定テーブル第１始動口用、（Ａ－２）特別図柄当たり判定テーブル第２始動口用、（Ｂ）普通図柄当たり判定テーブルを示す図である。

【図６】本発明の第１実施形態に係る（Ａ）特別図柄決定テーブル、（Ｂ）普通図柄決定テーブル、（Ｃ）当たり特別図柄別のラウンド詳細を示す図である。

【図７】本発明の第１実施形態に係る（Ａ）特別図柄変動パターンテーブル、（Ｂ）リーチの選択割合を示す図である。

【図８】本発明の第１実施形態に係るコマンド表（１／２）を示す図である。

【図９】本発明の第１実施形態に係るコマンド表（２／２）を示す図である。

【図１０】本発明の第１実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１】本発明の第１実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図１２】本発明の第１実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図１３】本発明の第１実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図１４】本発明の第１実施形態に係る入力ＳＷ検出処理を示すフローチャートである。

【図１５】本発明の第１実施形態に係る第１始動口検出時処理を示すフローチャートである。

【図１６】本発明の第１実施形態に係る第２始動口検出時処理を示すフローチャートである。

【図１７】本発明の第１実施形態に係る第２大入賞口検出時処理を示すフローチャートである。

【図１８】本発明の第１実施形態に係る特別図柄関連処理を示すフローチャートである。

【図１９】本発明の第１実施形態に係る特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図２０】本発明の第１実施形態に係る特別図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図２１】本発明の第１実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図２２】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技処理を示すフローチャートである。

【図２３】本発明の第１実施形態に係る小当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図２４】本発明の第１実施形態に係る第２種大当り移行制御処理を示すフローチャートである。

【図２５】本発明の第１実施形態に係る大当り２遊技処理を示すフローチャートである。

【図２６】本発明の第１実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図２７】本発明の第１実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２８】本発明の第１実施形態に係るメインコマンド受信処理（１／２）を示すフローチャートである。
【図２９】本発明の第１実施形態に係るメインコマンド受信処理（２／２）を示すフローチャートである。
【図３０】本発明の第１実施形態に係る変動演出パターンテーブルを示す図である。
【図３１】本発明の第１実施形態に係る予告決定テーブル１（リーチ前予告）を示す図である。
【図３２】本発明の第１実施形態に係るセリフ予告決定テーブルを示す図である。
【図３３】本発明の第１実施形態に係るボタン振動予告決定テーブルを示す図である。
【図３４】本発明の第１実施形態に係る予告決定テーブル２（リーチ中予告）を示す図である。
【図３５】本発明の第１実施形態に係る（ａ）ロゴ予告決定テーブル、（ｂ）クルマ群予告決定テーブルを示す図である。
【図３６】本発明の第１実施形態に係る（ａ）予告決定テーブル３（スーパーリーチ中予告_会話予告）を示す図であり、（ｂ）予告決定テーブル４（スーパーリーチ中予告_カットイン予告）を示す図である。
【図３７】本発明の第１実施形態に係る（ｃ）予告決定テーブル５（スーパーリーチ中ジャッジ）を示す図であり、（ｄ）演出ボタン決定テーブルを示す図である。
【図３８】本発明の第１実施形態に係るセリフ予告の態様を示す図である。
【図３９】本発明の第１実施形態に係るボタン振動予告の態様を示す図である。
【図４０】本発明の第１実施形態に係るロゴ予告の態様を示す図である。
【図４１】本発明の第１実施形態に係るクルマ群予告の態様を示す図である。
【図４２】本発明の第１実施形態に係るカットイン予告の態様を示す図である。
【図４３】本発明の第１実施形態に係るジャッジ演出の態様を示す図である。
【図４４】本発明の第１実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。
【図４５】本発明の第１実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。
【図４６】本発明の第１実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。
【図４７】本発明の第１実施形態に係るマルチラインリーチの態様を示す図である。
【図４８】本発明の実施形態に係る変動演出の簡易タイムチャート（通常遊技状態）である。
【図４９】本発明の第１実施形態に係る（ａ１）～（ａ２）補助画像の態様、（ｂ）～（ｄ）補助画像の詳細を示す図である。
【図５０】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技中突入ジャッジ演出（大当り中ジャッジ）の態様を示す図である。
【図５１】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技中モード選択演出の態様を示す図である。
【図５２】本発明の第１実施形態に係るモードＡ選択時の小当り遊技、大当り２遊技の演出詳細について説明する図である。
【図５３】本発明の第１実施形態に係るモードＡ選択時の小当り遊技、大当り２遊技の態様を示す図である。
【図５４】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技中、大当り２遊技中継続ジャッジ演出（大当り中ジャッジ）の態様を示す図である。
【図５５】本発明の第１実施形態に係るアイコン演出の各種テーブルを示す図である。
【図５６】本発明の第１実施形態に係るアイコン演出の各種テーブルを示す図である。
【図５７】本発明の第１実施形態に係るアイコン演出の各種テーブル、大当り１遊技中、大当り２遊技中の演出テーブルを示す図である。
【図５８】本発明の第１実施形態に係る大当り１遊技中、大当り２遊技中の演出テーブルを示す図である。

【図５９】本発明の第１実施形態に係るモード毎のモード選択演出の態様を示す図である。
【図６０】本発明の第１実施形態に係る時短遊技状態中のモード毎の態様（ＲＵＳＨ中の態様）を示す図である。
【図６１】本発明の第１実施形態に係る演出状況監視処理を示すフローチャートである。
【図６２】本発明の第１実施形態に係るＲＵＳＨ中計測演出の概要を示す図である。
【図６３】本発明の第１実施形態に係るＲＵＳＨ中計測演出の概要を示す図である。
【図６４】本発明の第２実施形態に係る遊技機の外観正面図である。
【図６５】本発明の第２実施形態に係る遊技機のブロック図である。
【図６６】本発明の第２実施形態に係る主な情報通信を示す簡易図である。
【図６７】本発明の第２実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図６８】本発明の第２実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図６９】本発明の第２実施形態に係る枠制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図７０】本発明の第２実施形態に係る枠制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７１】本発明の第２実施形態に係るスイッチ等入力確認処理を示すフローチャートである。
【図７２】本発明の第２実施形態に係る遊技球数管理処理を示すフローチャートである。
【図７３】本発明の第２実施形態に係る遊技球数情報更新処理を示すフローチャートである。
【図７４】本発明の第２実施形態に係る計数処理を示すフローチャートである。
【図７５】本発明の第２実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図７６】本発明の第２実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図７７】本発明の第２実施形態に係る枠制御基板情報通信（受信）処理を示すフローチャートである。
【図７８】本発明の第２実施形態に係る遊技球数情報に応じた可動体動作位置の一例を示す図である。
【図７９】本発明の第２実施形態に係る演出テーブルの一例を示す図である。
【図８０】本発明の第２実施形態に係る計数演出の一例を示す図である。
【図８１】本発明の第２実施形態に係る長押しの一例を示す図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態についてパチンコ遊技機１を例に図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」、「上」、「下」とは、図１で示すパチンコ遊技機１を遊技者側から見た状態で指し示している。
【００１０】
図１に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技店の遊技機設置島（図示せず）に設置するための外枠２と、外枠２に軸支され遊技盤６を着脱可能に保持する中枠３と、中枠３に軸支され遊技盤６の前側に対向し、透明なガラスを介して遊技盤６を視認可能とするガラス枠４と、中枠３に軸支されガラス枠４の下側に位置し、遊技球を貯留可能な受け皿部材５と、を有している。
【００１１】
中枠３には、遊技球を遊技盤６の遊技領域７に発射させるための発射装置が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル８が設けられている。発射

ハンドル８は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回動させることが可能であって、回動させる量（ボリューム）によって、遊技領域７へ遊技球を発射させる際の発射強度が調整できるようになっている。例えば、第１の回動量で回動させた場合（第１の発射強度である場合）には、遊技領域７の左側（遊技領域７ａ）に遊技球が発射され（いわゆる「左打ち」が可能となり）、第１の回動量よりも回動量が大きい第２の回動量で回動させた場合（第２の発射強度である場合）には、遊技領域７の右側（遊技領域７ｂ）に遊技球が発射される（いわゆる「右打ち」が可能となる）。遊技領域７ａは所定の経路を構成し、遊技領域７ｂは特定の経路を構成する。

【００１２】

発射ハンドル８には、ハンドルタッチセンサが設けられている（図示省略）。このハンドルタッチセンサは、遊技者により発射ハンドル８が把持されているとＯＮとなり、当該ＯＮ信号が払出制御基板３００に入力される。これにより、発射ハンドル８が遊技者により把持されていることが把握できるようになっている。

【００１３】

ガラス枠４には、発光装置９（ランプ、ＬＥＤ等）が設けられ、発光によりパチンコ遊技機１を装飾可能となっている。例えば、後述の特別図柄当たり判定処理にて、特図当たりと判定されたことに基づいて虹色に発光することで、特図当たりであることを報知する演出が実行可能である。

【００１４】

発光装置９には、演出ボタン１４に備わった演出ボタンＬＥＤを含む。演出ボタンＬＥＤは、演出ボタン１４の内部に備わっており、上方から透明のカバー体で覆われることにより発光態様が視認可能になっている。例えば、演出ボタンＬＥＤは、白、青、緑、赤、虹色に発光可能となっている。

【００１５】

また、ガラス枠４（上方）にはスピーカ１０が設けられ、楽曲（ＢＧＭ）や音声や効果音が出力可能となっている。例えば、通常遊技状態（後述）が制御されている場合は、通常遊技状態に応じた楽曲が出力可能であり、時短遊技状態（後述）が制御されている場合は、時短遊技状態に応じた楽曲が出力可能である。なお、ガラス枠４（下方）には、下部スピーカ１０が設けられており、音声や効果音が出力可能となっている。当該下部スピーカ１０には、スピーカランプ（図示省略）が設けられており、後述する入賞時フラッシュ演出において発光するようになっている。

【００１６】

発光装置９、スピーカ１０においては、パチンコ遊技機１に異常が発生したときの異常報知を実行することが可能である。例えば、発光装置９は、異常報知専用の発光パターンで発光することが可能であり、スピーカ１０は、異常の具体的内容を報知する音声や警告音を出力することが可能である。

【００１７】

受け皿部材５は、上受け皿５ａと、下受け皿５ｂとで構成されており、上受け皿５ａでの遊技球の貯留量が一定量を超えると、下受け皿５ｂに遊技球が払出されるようになっている。また、受け皿部材５には、遊技終了時に、上受け皿５ａに貯留された遊技球を下受け皿５ｂに排出するための球抜きボタン１１や、遊技球貸出装置（図示せず）に対して遊技球の払出を要求するための球貸しボタン１２や、遊技球貸出装置の挿入口に挿入した有価価値媒体（プリペイドカード、会員カード）の返却を要求するためのカード返却ボタン１３や、有価価値媒体の残高を表示するための残高表示部１２ａや、球貸しボタン１２の操作による球貸しが可能であることを報知する球貸し可ランプ１２ｂが設けられている。

【００１８】

また、受け皿部材５には、各操作手段への操作を促す操作促進演出が実行された場合等において遊技者による操作が可能な、演出ボタン１４と、演出レバー１５と、が設けられている。なお、演出ボタン１４と、演出レバー１５とは、それぞれ独立して設けられていてもよいし、一体で設けられていてもよい。

【００１９】
　また、演出ボタン１４、演出レバー１５の一方または両方に振動装置を設けて振動させるようにしてもよい。例えば、予告演出として振動させてもよいし、例えば、大当り１遊技や小当り遊技（後述）に移行することを報知する場合に振動させるようにしてもよい。なお、演出ボタン１４、演出レバー１５のいずれか一方のみを備えるようにしてもよいし、いずれか一方を複数備えるようにしてもよい。
【００２０】
　また、演出ボタン１４の操作有効時間中に同時に演出レバー１５の操作有効時間が設定されてもよいし、その逆であってもよい。例えば、演出ボタン１４の操作を促している場面で演出レバー１５が操作された場合には、演出レバー１５の操作入力が行われたと判断して対応する演出を実行するようにしてもよい。
【００２１】
　また、受け皿部材５には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ１０から出力される楽曲（ＢＧＭ）や音声や効果音の音量調整や、発光装置９から発する光量調整や、モードの選択（後述）や、メニュー画面を起動させて各メニューに対応する操作を行うための十字キーボタン１６が設けられている。なお、十字キーボタン１６はモードの選択やメニュー画面に係る操作を行うための操作デバイスとして、音量調整や光量調整を行うための専用の操作デバイスを別途独立して設けるようにしてもよい。
【００２２】
　次に、図２に基づいて、パチンコ遊技機１の背面側の構成について説明を行う。パチンコ遊技機１の背面側には、後述の主制御基板１００や、演出制御基板２００や、払出制御基板３００および払出装置３０４や、電源基板４００等の各種制御基板が設けられている（正確には、中枠３の背面にこれらの各種制御基板が取り付けられている）。
【００２３】
　また、主制御基板１００にはＲＡＭクリアスイッチ１０５が設けられている。ＲＡＭクリアスイッチ１０５は、メインＲＡＭ１０３の領域において遊技が行われることで書き換えられる遊技情報を初期化するためのスイッチである。例えば、時短遊技状態のまま遊技店の閉店時間を迎えた場合、管理者（例えば、遊技店員）がＲＡＭクリアスイッチ１０５を押下しながら電源をＯＮにすれば、時短遊技状態の遊技情報はクリアされ、翌日の開店時間において、通常遊技状態から開始させることができる。
【００２４】
　また、ＲＡＭクリアスイッチ１０５は、後述の設定変更状態において、設定値の切り替えを行うためのスイッチでもある。詳細はフローチャートで後述するが、例えば、６段階の設定値を備える場合、設定値「１」が後述の表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を1回押下すると、設定値「１」から設定値「２」に切り替わり、さらにＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「２」から設定値「３」に切り替わり、以降、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下する毎に、設定値「４」、設定値「５」、設定値「６」と切り替わり、設定値「６」が表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「６」から設定値「１」に切り替わるようになっている。
【００２５】
　なお、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を主制御基板１００に設けたが、主制御基板１００に入力可能であれば、例えば、電源基板４００に設けてもよいし、中枠３に直接設けてもよい。
【００２６】
　また、主制御基板１００には、設定変更用鍵穴３１（本実施形態においては設定キーＳＷともいう）が設けられている。設定変更用鍵穴３１は、後述の複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定する際に用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キー（図示せず）を設定変更用鍵穴３１に挿入して時計回りに９０度回動させる（縦方向から横方向に回動させる）、且つ、上述のＲＡＭクリアスイッチ１０５を押しながらパ

チンコ遊技機１の電源をＯＮ（電源ＳＷ４００ａをＯＮ）にすると、設定値の設定が可能な設定変更状態となる。なお、設定変更状態の詳細についてはフローチャートで後述する。

【００２７】

設定変更用鍵穴３１は、現在設定されている設定値を確認する際にも用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キーを設定変更用鍵穴３１に挿入して時計回りに９０度回動させ（縦方向から横方向に回動させ）、パチンコ遊技機１の電源をＯＮ（電源ＳＷ４００ａをＯＮ）にすると、設定値の確認が可能な設定確認状態となる。なお、設定確認状態の詳細についてはフローチャートで後述する。

【００２８】

設定変更用鍵穴３１は、設定変更キーによって回動させることが可能であり、例えば、メインＣＰＵ１０１は、縦方向の位置、横方向の位置、斜め方向の位置での３つの位置（状態）を検出可能である。なお、設定変更用鍵穴３１を主制御基板１００に設けるようにしたが、設置場所はこれに限られない。例えば、中枠３に設定変更用鍵穴３１が設けられていてもよい。

【００２９】

また、主制御基板１００には、表示器１０４が設けられている。表示器１０４には、設定変更状態や設定確認状態であれば、設定値が表示されるようになっており、設定変更状態や設定確認状態でなければ、例えば、「（通常遊技状態における遊技球の払出球数÷通常遊技状態におけるアウト球数）×１００」の計算式にて算出される遊技性能情報が表示されるようになっている。

【００３０】

遊技性能情報は、設定変更状態や設定確認状態ではない状態（例えば、タイマ割込み処理の実行が許可された状態）において、１割込み毎（例えば、４ｍｓ毎）に算出する処理が行われ、所定の表示タイミング毎（例えば、５秒毎）に、現在の区間と、過去の３区間分（１区間前、２区間前、３区間前の過去の３区間分）との表示が可能になっている。すなわち、現在の区間の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（１）の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（２）の表示→所定時間経過（５秒経過）→過去の区間（３）の表示→所定時間経過（５秒経過）→現在の区間の表示、といったような切り替え表示が行われるようになっている。

【００３１】

次に、図３に基づいて、パチンコ遊技機１の遊技盤６の構成について説明を行う。遊技盤６は、ベニヤ材または透明性を有した合成樹脂材により形成されており、裏面側に画像表示装置２６が着脱可能に組み付けられている。遊技盤６には、遊技球が転動可能な遊技領域７が形成されており、発射装置から打ち出された遊技球を遊技領域７へ誘導するための、外レール部材１８、および内レール部材１９が形成されている。また、遊技領域７には、遊技球が通過可能なゲート部材２０と、遊技球が入球可能な第１始動口２１と、第１始動口２１への入球を容易とするためのステージ１７と、遊技球が入球可能な第２始動口２２と、遊技球が入球可能な普通入賞口２３と、後述の大当り１遊技、大当り２遊技が実行されている場合に遊技球が入球可能な第１大入賞口２４と、後述の小当り遊技が実行されている場合に遊技球が入球可能な第２大入賞口３２と、いずれの入賞口にも入球しなかった遊技球を遊技領域外（遊技球排出樋）に排出するためのアウト口２５と、上下方向に可動する可動体２８と、その他、遊技釘（図示省略）や風車等が設けられている。なお、本実施形態においては、第１始動口２１、第２始動口２２、普通入賞口２３、第１大入賞口２４、第２大入賞口３２に遊技球が入球することを「入賞」または「入球」という場合があり、第１始動口２１、第２始動口２２に遊技球が入球することを「始動入賞」という場合がある。

【００３２】

遊技領域７は、中心（点線Ｃ）より左側に形成された遊技領域７ａ（いわゆる「左打ち」を行う遊技領域）および中心より右側に形成された遊技領域７ｂ（いわゆる「右打ち」

を行う遊技領域）を有している。
【００３３】
ゲート部材２０は、遊技領域７の右中央部に設けられており、遊技領域７の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材２０を遊技球が通過し、ゲート検出ＳＷ２０ａにより検出されると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第２始動口２２に設けられた突出部材（図示せず）を突出させるか否かの「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄変動時間が経過した後に普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。なお、ゲート部材２０は、遊技領域７の左中央部にも設けてもよい。
【００３４】
ゲート部材２０への通過に基づく普通図柄変動ゲームが行われているときに、さらにゲート部材２０を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている普通図柄変動ゲームを除いて、最大で「４」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メインＲＡＭ１０３において、普通図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している普通図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了した後に行われる普通図柄変動ゲームに対応する「第１記憶領域」と、以降、「第２記憶領域」と、「第３記憶領域」と、「第４記憶領域」とで構成されており、現在変動している普通図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第１記憶領域」に記憶された判定情報（各乱数値）が移され、「第１記憶領域」に、「第２記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第２記憶領域」に、「第３記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第３記憶領域」に、「第４記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。
【００３５】
第１始動口２１は、遊技領域７の中央部に設けられており、遊技領域７の左側に遊技球が発射される、いわゆる「左打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が入球不可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、第１始動口２１に遊技球が入球し、第１始動口検出ＳＷ２１ａにより検出されると、例えば、「３」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、特別図柄当たり判定処理を行い、後述の特別図柄および装飾図柄（第４図柄含む）を変動表示して、変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出（確定表示）する「図柄変動ゲーム」が実行される。
【００３６】
第１始動口２１への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第１始動口２１へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「４」個まで保留することができるようになっている。
【００３７】
具体的には、メインＲＡＭ１０３において、図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している図柄変動ゲームが終了した後に行われる図柄変動ゲームに対応する「第１記憶領域」と、以降、「第２記憶領域」と、「第３記憶領域」と、「第４記憶領域」とで構成されている。そして、全ての保留記憶領域に判定情報が記憶されている状態で現在変動している図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第１記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第１記憶領域」に、「第２記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第２記憶領域」に、「第３記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第３記憶領域」に、「第４記憶領域」に記憶された判定情報が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。なお、第１始動口２１は遊技球が入球可能な入球口

としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。

【００３８】

また、第１始動口２１の周囲には始動口発光装置２１０ａが設けられている。当該始動口発光装置２１０ａは、遊技球が第１始動口２１に入球した際に、入球したことを報知する発光を行ったり、後述する保留先読み演出を行う場合に、保留先読み演出の対象となっている保留アイコン（または当該変動アイコン）の色と同一の色で発光を行ったりすることが可能となっている。これにより、例えば保留アイコン（または当該変動アイコン）を一時的（例えば、スーパーリーチ中）に非表示としても、当該始動口発光装置２１０ａの発光色から非表示となった保留アイコン（または当該変動アイコン）の色を認識することができる。

【００３９】

第２始動口２２は、遊技領域７の右中央部に設けられており、遊技領域７の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっており、いわゆる「左打ち」が行われている場合に遊技球が入球不可能になっている。また、第２始動口２２は、第１始動口２１とは異なり、上方に常時開口しておらず、原則、遊技球の入球を許容していない（「閉」状態となっている）。すなわち、第２始動口２２は、前側に突出可能な突出部材を有しており、この突出部材が前側に突出した場合（「開」状態となった場合）に限り、遊技球の入球が可能となる。

【００４０】

突出部材を前側に突出させて遊技球の入球を許容させるか否かについては、普通図柄当たり判定処理で普図当たりと判定された場合に、図６の「第２始動口の開閉」で示す開閉態様にて開閉させることが可能となっている。そして、第２始動口２２に遊技球が入球し、第２始動口検出ＳＷ２２ａにより検出されると、例えば、「２」球の遊技球が賞球として払出され、図柄変動ゲームが実行される。

【００４１】

第２始動口２２への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第２始動口２２へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されないようになっている。つまり、メインＲＡＭ１０３において、第２始動口２２への入球に係る記憶領域は、現在変動している図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」のみが設けられている。

【００４２】

なお、第２始動口２２への入球に係る記憶領域は、「当該変動記憶領域」のみを設けるとしたが、上述した第１始動口２１への入球に係る記憶領域と同様に構成してもよい。また、第２始動口２２として、前後方向に可動する突出部材を用いたが、可動翼片を有した、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよい。また、第２始動口２２は遊技球が入球可能な入球口としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。

【００４３】

また、本実施形態において、第１始動口２１、および第２始動口２２に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理を行い、特別図柄および装飾図柄を変動表示して、変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出（確定表示）する、といった一連の流れを「図柄変動ゲーム」と称したり、単に、「１変動の遊技」と称したりすることがある。また、「図柄変動ゲーム」の実行中を「変動表示」と称したりすることがある。

【００４４】

また、第１始動口２１に１の遊技球が入球した場合は、第１特別図柄表示器２７ａと、画像表示装置２６と、において、１の遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」が実行され、第２始動口２２に１の遊技球が入球した場合は、第２特別図柄表示器２７ｂと、画像表示装置２６と、において、１の遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」が実行される。よって、「図柄変動ゲーム」とは、第１特別図柄表示器２７ａと、画像表示装置２６と、で行われるゲームの総称、および、第２特別図柄表示器２７ｂと、画

像表示装置２６と、で行われるゲームの総称を指している。
【００４５】
また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄の）「確定表示」と称する。「確定表示」とは、特別図柄および装飾図柄が完全に停止した状態である。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄（ここでは第４図柄除く）を一旦停止させることを、装飾図柄の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるときの左右の装飾図柄や、「確定表示」前の「揺れ変動表示」が挙げられる。「確定表示」前の「揺れ変動表示」とは、例えば、装飾図柄が、例えば、「７６７」等で「仮停止表示」し、そのまま「７６７」で「確定表示」するか、一旦、「７６７」のハズレの表示を「仮停止表示」しておいて、逆転演出を行って「７７７」を導出した後に「７７７」を「確定表示」するか、の分岐の箇所で行う変動表示が挙げられる。なお、第４図柄については、「仮停止表示」を行わずに「確定表示」するようになっている。
【００４６】
普通入賞口２３は、遊技領域７の左下方に「３」個、右下方に「１」個の、計「４」個設けられており、左下方の「３」個の普通入賞口２３は、「左打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「右打ち」では入球不可能）になっており、右下方の「１」個の普通入賞口２３は、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。また、普通入賞口２３は、第１始動口２１同様、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、普通入賞口２３に遊技球が入球し、普通入賞口検出ＳＷ２３ａにより検出されると、例えば、「８」球の遊技球が賞球として払出される。なお、普通入賞口２３の配置位置は、任意に変更可能であり、また、数も、「４」個より少なくしてもよい。また、左下方の「３」個の普通入賞口２３と、右下方の「１」個の普通入賞口２３とで、賞球数を異ならせてもよい。
【００４７】
第１大入賞口２４は、遊技領域７の右下方部に設けられており、「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。第１大入賞口２４は、開閉扉を有しており、特別図柄当たり判定処理において特図当たりと判定された場合に、大当り１遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、第１大入賞口２４に遊技球が入球し、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出されると、例えば、「１５」球の遊技球が賞球として払出される。
【００４８】
大当り１遊技においては、第１大入賞口２４の開閉扉が図６で示すラウンド（Ｒ）数にわたり開放（前側に傾動）する。そして、１ラウンドあたり、２９．５Ｓ（Ｓ＝秒）にわたって開放（前側に傾動）し、２９．５Ｓ経過前に１０球の遊技球の入球が第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出されると、２９．５Ｓ経過前であっても、開閉扉を閉じて次のラウンドに進み、これを規定ラウンド数分繰り返すことになる。一方で、１０球の遊技球の入球が第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出される前に２９．５Ｓ経過（いわゆる、「アタッカーフルオープン」）すると、開閉扉を閉じて次のラウンドに進むことになる。この場合、１ラウンドあたりの規定入球数である１０球に到達せずに１のラウンド遊技が終了してしまうので遊技者にとっては不利となる。
【００４９】
なお、本実施形態においては、第１大入賞口２４として、前側に傾動する開閉扉を用いたが、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよいし、前後方向に進退する「シャッタ部材」を用いてもよい。
【００５０】
第２大入賞口３２は、遊技領域７の右下方部に設けられており、「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。また、第２大入賞口３２の内部には遊技球が入球可能な特定領域（いわゆる「Ｖ入賞口」）が設けられ

ている。そして、特定領域を遊技球が入球すると、大当り２遊技が実行されるようになっている。すなわち、特別図柄当たり判定処理において小当りと判定された場合に、小当り遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。さらに、特定領域の蓋部材を開放して特定領域への遊技球の入球を許容する。そして、小当り遊技が実行されているとき（例えば、１ラウンド目）に、特定領域に遊技球が入球すると、小当り遊技が終了して、大当り２遊技が実行されるようになっている。つまり、大当り２遊技においては、第１大入賞口２４の開閉扉が図６で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）するが、１ラウンド目は、小当り遊技であるため、第２大入賞口３２が開放し、２ラウンド目以降に第１大入賞口２４が開放することになる。

【００５１】

また、特定領域には、図示しない蓋部材が設けられており、小当り遊技が実行されている場合は、蓋部材が開状態となる。本実施形態においては、小当り遊技を実行することとなる特別図柄として、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇを備えている。そして、これらの特別図柄において、蓋部材が開状態となり、特定領域への遊技球の入球を許容する。すなわち、小当り遊技では、指示に従って「右打ち」さえ行っていれば、特定領域へ遊技球を入球させることが可能となり、大当り２遊技を実行させることが可能となっている。

【００５２】

画像表示装置２６は、略全域に表示領域を有しており、ステージ１７よりも上方に位置するように設けられ、表示領域において図柄変動ゲームや演出画像を表示可能としている。つまり、第１始動口２１、または第２始動口２２に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理が行われたことに基づいて、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを変動表示領域において変動（縦スクロール）させる。なお、第１始動口２１に遊技球が入球した場合でも、第２始動口２２に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを変動表示領域において変動（縦スクロール）させる（特別図柄表示器は異なっているが、画像表示装置２６において用いる装飾図柄は共通している）。

【００５３】

そして、変動時間内において演出画像を表示し、変動時間が経過すると、特図当たり（又は小当り）である場合は、例えば、各装飾図柄に「７」を停止させて、「７７７」の装飾図柄の組み合わせを確定表示させることで、特図当たり（又は小当り）であることを報知する。一方で、特図ハズレである場合は、例えば、「７６５」の装飾図柄の組み合わせを確定表示させることで、特図ハズレであることを報知する。

【００５４】

また、各装飾図柄とは別に、第４図柄２６ｄ（上述の、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃに次ぐ「４」番目の図柄）を表示領域の右下方にて表示可能としており、各装飾図柄と同期して、変動表示および確定表示が可能となっている。また、画像表示装置２６は、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数を「０」～「４」で表示する第１始動口保留個数画像２６ｅと、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数を保留球画像で表示する第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊと（図３においては、単に「ｇ」、「ｈ」、「ｉ」、「ｊ」と示す）を表示可能としている。また、現在実行されている図柄変動ゲームに対応するアイコン画像を表示する当該変動アイコン表示領域２６ｏ（図３においては、単に「ｏ」と示す）、を表示可能としている。

【００５５】

第１始動口保留個数画像２６ｅに表示される保留の数と第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数とは同期する。例えば、第１始動口保留個数画像２６ｅで「４」と表示する場合は、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。

【００５６】
第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数を、以下において「数字保留」と称することがある。また、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留球画像を、以下において「保留アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示されるアイコン画像を、以下において「当該変動アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン、保留アイコンを総称して単に「アイコン」と称することがある。
【００５７】
なお、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊを画像表示装置２６に表示するようにしたが、これに限られず、ＬＥＤやランプ等に表示するようにしてもよいし、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置、いわゆる「サブ液晶」）に表示するようにしてもよい。
【００５８】
左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃ、および第４図柄２６ｄは、「１」～「８」までの図柄画像を表示可能であって、特別図柄当たり判定処理の判定結果が特図当たりである場合は、特別図柄に応じて、「１１１」、「２２２」、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「７７７」、「８８８」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。また、特別図柄当たり判定処理の判定結果が小当りである場合は、「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。なお、小当り専用の図柄の組み合わせ（例えば「９９９」）があってもよい。
【００５９】
一方、特別図柄当たり判定処理の判定結果が特図ハズレである場合は、上記の図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせを表示可能である。ハズレである場合は、後述の特別図柄変動パターンにおいて、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定されると、例えば、「７６７」といった図柄の組み合わせが確定表示され、「リーチ」を伴わない特別図柄変動パターンが決定されると、例えば、「７６５」といった図柄の組み合わせが確定表示されることになる。
【００６０】
左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃで確定表示される図柄の組み合わせと、第４図柄２６ｄで確定表示される図柄の組み合わせとは同じ図柄の組み合わせである。例えば、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃで「７７７」を確定表示した場合、第４図柄２６ｄも「７７７」を確定表示し、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃで「７６７」を確定表示した場合、第４図柄２６ｄも「７６７」を確定表示する。
【００６１】
「リーチ」とは、左装飾図柄２６ａと、右装飾図柄２６ｃとが同じ数字を表示（仮停止表示）しており、中装飾図柄２６ｂが変動表示している状態（仮停止表示する図柄、変動表示する図柄はこれに限られない）のことをいい、本実施形態において、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が特図当たりである場合は、必ず「リーチ」を経由するように構成されていることから、遊技者にとって当たり遊技に期待が持てる状態であるといえる。
【００６２】
なお、第４図柄２６ｄは、上述の図柄の組み合わせとせずに、単に一桁の数字を表示するだけでもよいし、二桁の数字を表示するだけでもよいし、記号やキャラクタを表示するようにしてもよいし、発光色の相違により、特図当たりや特図ハズレ、小当り、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。
【００６３】

図柄表示装置２７は、遊技盤６の、遊技領域７とは異なる領域である遊技領域外（外レール部材１８の外側）に設けられている。図柄表示装置２７には、主制御基板１００によって表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第１特別図柄表示器２７ａと、第２始動口２２へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第２特別図柄表示器２７ｂとが設けられている。第１特別図柄表示器２７ａ、および第２特別図柄表示器２７ｂは、７セグメント表示器にて構成されており、図柄変動ゲームにおいては、特別図柄を変動開始から「－」（横バー図柄）を点滅させ、特別図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば「－」（横バー図柄）を点灯表示（確定表示）させ、特図当たりであれば、例えば、「７」を点灯表示（確定表示）させる。つまり、「特別図柄」とは、主制御基板１００によって表示制御される図柄のことを指している。

【００６４】

本実施形態において、「特別図柄」や、上述の左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃ、および第４図柄２６ｄを、単に「図柄」といったり、「識別情報」といったりすることがある。また、演出制御基板２００で管理する、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを、単に「装飾図柄」ということがある。また、演出制御基板２００で管理する、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃ、第４図柄２６ｄを、総称して「サブ図柄」ということがある。

【００６５】

図柄表示装置２７には、主制御基板１００によって表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示する第１特別図柄保留表示器２７ｃが設けられている。

【００６６】

第１特別図柄保留表示器２７ｃは、２個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、「消灯」、「点灯」、「点滅」により保留の数を表示することが可能となっている。例えば、保留の数が「０」である場合は、いずれのドットＬＥＤ表示器も「消灯」し、保留の数が「１」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「消灯」し、保留の数が「２」である場合は、ともに「点灯」し、保留の数が「３」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「点滅」し、保留の数が「４」である場合は、ともに「点滅」するようになっている。

【００６７】

第１特別図柄保留表示器２７ｃは、上述の第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄保留表示器２７ｃがともに「点滅」する場合（保留の数が４個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄保留表示器２７ｃを「メイン保留表示器」と称することがある。

【００６８】

なお、第１特別図柄保留表示器２７ｃは、２個のドットＬＥＤ表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、主制御基板１００によって表示制御される液晶表示装置を設けて、当該液晶表示装置に表示するようにしてもよい。

【００６９】

また、図柄表示装置２７には、主制御基板１００によって表示制御され、ゲート部材２０へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームを実行する普通図柄表示器２７ｅが設けられている。普通図柄表示器２７ｅは、２個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、普通図柄変動ゲームにおいては、変動開始から、一方を点灯、他方を消灯させる態様と、一方を消灯、他方を点灯させる態様と、を繰り返し実行して、普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、普図ハズレであれば一方を点灯、他方を消灯させる確定表示を行い、普図当たりであれば、一方を消灯、他方を点灯させる確定表

示を行う。
【００７０】
　また、図柄表示装置２７には、主制御基板１００によって表示制御され、ゲート部材２０を遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示する普通図柄保留表示器２７ｆが設けられている。なお、普通図柄保留表示器２７ｆは、第１特別図柄保留表示器２７ｃと同様に、２個のドットＬＥＤ表示器で構成されており、保留の数の表示態様も同様であることから、詳細な説明は省略する。
【００７１】
　また、図柄表示装置２７には、主制御基板１００によって表示制御され、「ラウンド数（図６参照）」を表示するラウンド表示器２７ｇが設けられている。ラウンド表示器２７ｇは、「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、４ラウンド用、１０ラウンド用がそれぞれ設けられている。例えば、特別図柄Ａでの特図当たりとなった場合は、４ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯し、特別図柄Ｄで当たりとなった場合は、１０ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯する。
【００７２】
　遊技盤６には盤用照明装置２９（例えば、フルカラーＬＥＤ）が複数設けられており、パチンコ遊技機１に電源が投入されている状態において、所定の発光パターンにて発光することでパチンコ遊技機１の装飾性を高めている。例えば、盤用照明装置２９は、図３の符号２９で示すように、遊技盤６の遊技領域７を全体的に装飾することが可能である。また、画像表示装置２６の表示内容を際立たせるために、盤用照明装置２９を全て消灯させることもできる。また、所定の発光パターンは、発光速度、発光色、発光させるＬＥＤと発光させないＬＥＤ等を規定した複数の発光パターンで構成されている。
【００７３】
　画像表示装置２６の右側には、盤用照明装置２９の一態様としての、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａと、右打ち表示器２９ｃとが設けられている。第１特別図柄サブ保留表示器２９ａは、演出制御基板２００によって表示制御され、２個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、「消灯」、「点灯」、「点滅」により保留の数を表示することが可能となっている。例えば、保留の数が「０」である場合は、いずれのドットＬＥＤ表示器も「消灯」し、保留の数が「１」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「消灯」し、保留の数が「２」である場合は、ともに「点灯」し、保留の数が「３」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「点滅」し、保留の数が「４」である場合は、ともに「点滅」するようになっている。
【００７４】
　第１特別図柄サブ保留表示器２９ａは、第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａがともに「点滅」する場合（保留の数が４個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａを、「サブ保留表示器」と称することがある。
【００７５】
　なお、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａを２個のドットＬＥＤ表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置、いわゆる「サブ液晶」）に表示するようにしてもよい。
【００７６】
　右打ち表示器２９ｃは、演出制御基板２００によって表示制御され、例えば、大当り１遊技や小当り遊技においてオープニングコマンドを受信したことに基づいて点灯したり、例えば、遊技状態指定コマンド（時短）を受信したことに基づいて点灯したりする。これにより、遊技者に右打ちを行うことを促すことができる。一方で、通常遊技状態であると

きは消灯（遊技状態指定コマンド（通常）を受信したことに基づいて消灯）しており、これにより、遊技者に左打ちを行うことを促すことができる。なお、右打ち表示器２９ｃが消灯状態であることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしているが、左打ち表示器を設けて、当該左打ち表示器を点灯させることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしてもよい。

【００７７】

次に、図４に基づいて、パチンコ遊技機１の内部構成（制御システムのブロック図）について説明を行う。なお、図３の遊技盤６の構成で説明したものについては、適宜説明を省略する。

【００７８】

パチンコ遊技機１は、中枠３の後側に主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００、電源基板４００を搭載している。そして、主制御基板１００と、演出制御基板２００とは、ハーネス等（図示せず）を介して、主制御基板１００から演出制御基板２００に対して一方向通信のみが可能となるように接続されている。また、主制御基板１００と、払出制御基板３００とは、ハーネス等を介して、双方向通信が可能となるように接続されている。また、払出制御基板３００から演出制御基板２００に対して一方向通信のみが可能となるように接続されている。また、電源基板４００は、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００のいずれに対しても供給可能となるように接続されている。

【００７９】

主制御基板１００は、各種ＳＷからの入力が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されているとともに、各種表示器への表示制御、および各種ソレノイドへの駆動制御が可能となるように、それぞれハーネスや中継基板等を介して接続されている。また、演出制御基板２００は、各種ＳＷからの入力が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されているとともに、各種表示器への表示制御が可能となるように、ハーネスや中継基板等を介して接続されている。

【００８０】

主制御基板１００には、遊技の進行に係る制御処理を実行するメインＣＰＵ１０１と、当該遊技の進行に係る制御処理に必要な制御プログラムを記憶するメインＲＯＭ１０２と、当該遊技の進行に係る制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なメインＲＡＭ１０３が備えられている。また、図示は省略しているが、これら以外にも、メインＣＰＵ１０１に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。なお、メインＣＰＵ１０１における遊技の進行に係る制御処理については後でフローチャートを用いて詳述する。

【００８１】

メインＲＡＭ１０３には、各種情報を管理するための格納領域（図示せず）が設けられている。例えば、設定値の情報を格納する設定値格納領域、特別図柄の状態を格納する特別図柄状態フラグ格納領域、遊技状態を格納する遊技状態格納領域、大当り遊技における状態を格納する大当り状態格納領域、小当り遊技における状態を格納する小当り状態格納領域、普通図柄の状態を格納する普通図柄状態フラグ格納領域、普通図柄当たり遊技における状態を格納する普通図柄当たり状態格納領域が挙げられる。

【００８２】

メインＲＡＭ１０３には、各種情報（時間や回数）を管理するためのカウンタ（図示省略）が設けられている。例えば、時短遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための時短回数カウンタ、各種時間（例えば、開放時間等）を管理するための時間管理カウンタ、大当り１遊技、大当り２遊技におけるラウンド数を管理するためのラウンド数カウンタが挙げられる。

【００８３】

ゲート検出ＳＷ２０ａは、遊技盤６のゲート部材２０の通過口内部に設けられており、

遊技球がゲート部材２０に通過したことを検出するためのＳＷである。つまり、ゲート検出ＳＷ２０ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄保留表示器２７ｆにおいて普通図柄変動ゲームを実行しておらず、普通図柄用の当該変動記憶領域～第４記憶領域のいずれにも判定情報が記憶されていない場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第３記憶領域まで判定情報が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第４記憶領域まで判定情報が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８４】

第１始動口検出ＳＷ２１ａは、遊技盤６の第１始動口２１の入賞口内部に設けられており、遊技球が第１始動口２１に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第１始動口検出ＳＷ２１ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１始動口２１に遊技球が入球したことによる賞球として、３球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を実行する。

【００８５】

また、主制御基板１００は、第１始動口検出ＳＷ２１ａより入力が行われた場合、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂのいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、特別図柄用（第１始動口）の当該変動記憶領域～第４記憶領域のいずれにも判定情報が記憶されていない場合は、即、第１特別図柄表示器２７ａにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第３記憶領域まで判定情報が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第４記憶領域まで判定情報が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８６】

第２始動口検出ＳＷ２２ａは、第２始動口２２の入賞口内部に設けられており、遊技球が第２始動口２２に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第２始動口検出ＳＷ２２ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２始動口２２に遊技球が入球したことによる賞球として、２球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を実行する。

【００８７】

また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２始動口検出ＳＷ２２ａより入力が行われた場合、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂのいずれにおいても図柄変動ゲームを実行していない場合は、即、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御する。

【００８８】

第２始動口開閉ソレノイド２２ｂは、第２始動口２２の後方に設けられており、上述の第２始動口２２に設けられた突出部材に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第２始動口開閉ソレノイド２２ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄当たり判定処理で普図当たりと判定した場合に、図６の「第２始動口の開閉」で示す開閉態様にて開閉させるために、第２始動口開閉ソレノイド２２ｂを駆動制御する。

【００８９】

普通入賞口検出ＳＷ２３ａは、遊技盤６の普通入賞口２３の入賞口内部に設けられており、遊技球が普通入賞口２３に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、普通入賞口検出ＳＷ２３ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続され

ており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通入賞口２３に遊技球が入球したことによる賞球として、８球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を実行する。

【００９０】

第１大入賞口検出ＳＷ２４ａは、第１大入賞口２４の入賞口内部に設けられており、遊技球が第１大入賞口２４に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことによる賞球として、１５球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を実行する。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことを示す大入賞口入賞指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても第１大入賞口２４への遊技球の入球状況を認識できる。

【００９１】

第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂは、第１大入賞口２４の後方または側方に設けられており、第１大入賞口２４に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、大当り１遊技において、図６のラウンド数にわたり開閉扉を開閉させるために、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動制御する。

【００９２】

第２大入賞口検出ＳＷ３２ａは、第２大入賞口３２の入賞口内部に設けられており、遊技球が第２大入賞口３２に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口３２に遊技球が入球したことによる賞球として、「１５」球の遊技球を、払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口３２に遊技球が入球したことを示す大入賞口入賞指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第２大入賞口３２への遊技球の入球状況を認識できる。

【００９３】

第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂは、第２大入賞口３２の後方に設けられており、第２大入賞口３２に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、特別図柄当たり判定処理で小当りと判定した場合に、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂを駆動制御する。

【００９４】

特定領域検出ＳＷ３２ｃは、第２大入賞口３２の入賞口内部の特定領域に設けられ、遊技球が第２大入賞口３２の特定領域に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、特定領域検出ＳＷ３２ｃと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、特定領域に遊技球が入球したことによる賞球として、「１５」球の遊技球を、払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。さらに、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、小当り遊技を終了させ大当り２遊技へ移行させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２大入賞口

３２の特定領域に遊技球が入球したことを示す特定領域入賞指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。これにより、演出制御基板２００においても、第２大入賞口３２の特定領域への遊技球の入球状況を認識できる。

【００９５】

特定領域開閉ソレノイド３２ｄは、特定領域の後方に設けられており、特定領域に設けられた蓋部材に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、特定領域開閉ソレノイド３２ｄと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、特別図柄当たり判定処理で小当りと判定した場合に、蓋部材を開閉させるために、特定領域開閉ソレノイド３２ｄを駆動制御する。なお、蓋部材の開時間や閉時間等は任意の時間に設定することができる。

【００９６】

アウト検出ＳＷ２５ａは、第１始動口２１に入球し、第１始動口検出ＳＷ２１ａに検出された遊技球、第２始動口２２に入球し、第２始動口検出ＳＷ２２ａに検出された遊技球、普通入賞口２３に入球し、普通入賞口検出ＳＷ２３ａに検出された遊技球、第１大入賞口２４に入球し、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａに検出された遊技球、第２大入賞口３２に入球し、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａに検出された遊技球、アウト口２５に入球した遊技球を集合させた流路の下流位置に設けられている。

【００９７】

アウト検出ＳＷ２５ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。これにより、主制御基板１００においてアウト球数を把握することができる。なお、アウト口２５にアウト検出ＳＷを設けて、当該アウト検出ＳＷで検出された遊技球をアウト球数としてカウントしてもよい。

【００９８】

第１特別図柄表示器２７ａは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、第１特別図柄表示器２７ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１特別図柄表示器２７ａにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第１特別図柄表示器２７ａにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第１特別図柄表示器２７ａにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、後述の「特別図柄変動開始時処理」（図１９参照）におけるステップＳ１０５－２－２の処理において肯定判定された場合が該当する。

【００９９】

第２特別図柄表示器２７ｂは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、第２特別図柄表示器２７ｂと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第２特別図柄表示器２７ｂにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第２特別図柄表示器２７ｂにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、「特別図柄変動開始時処理」（図１９参照）におけるステップＳ１０５－２－１の処理において肯定判定された場合が該当する。

【０１００】

第１特別図柄保留表示器２７ｃは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第１特別図柄保留表示器２７ｃと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００は、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（４個）に達していない場合に、第１特別図柄保留表示器２７ｃを表示制御する（消灯か

ら点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している第１始動口２１へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームが終了すると、第１特別図柄保留表示器２７ｃを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【０１０１】

普通図柄表示器２７ｅは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御される普通図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、普通図柄表示器２７ｅと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄表示器２７ｅにおける普通図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、普通図柄表示器２７ｅにおいて普通図柄変動ゲームを表示制御する。

【０１０２】

普通図柄保留表示器２７ｆは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、ゲート部材２０へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、普通図柄保留表示器２７ｆと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、ゲート検出ＳＷ２０ａより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（４個）に達していない場合に、普通図柄保留表示器２７ｆを表示制御する（消灯から点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了すると、普通図柄保留表示器２７ｆを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【０１０３】

ラウンド表示器２７ｇは、図柄表示装置２７に設けられており、主制御基板１００により表示制御され、ラウンド数を表示するための表示器である。つまり、ラウンド表示器２７ｇと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、例えば、特別図柄当たり判定処理で特図当たりと判定した図柄変動ゲームが終了し、第１特別図柄表示器２７ａに当たりを示す特別図柄（例えば、「７」）を表示するタイミングにおいて、対応するラウンド数のＬＥＤ表示器を点灯制御する。そして、大当り１遊技や大当り２遊技が実行されているときは、継続してラウンド表示器２７ｇを点灯制御し、大当り１遊技や大当り２遊技が終了するとラウンド表示器２７ｇを消灯制御する。

【０１０４】

磁気センサ２７ｈは、遊技盤６の複数個所に設けられており、磁気を検出するためのセンサである。つまり、磁気センサ２７ｈと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、例えば、予め定められた規定値を超える異常な磁気を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。これにより、主制御基板１００において異常な磁気を検出することができる。そして、異常な磁気を検出すると、異常な磁気を検出した情報（磁気異常用エラー指定コマンド）を演出制御基板２００に送信する。これにより、異常な磁気を検出したことの報知を実行することができる。

【０１０５】

電波センサ２７ｉは、遊技盤６の複数個所に設けられており、電波を検出するためのセンサである。つまり、電波センサ２７ｉと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、例えば、予め定められた規定値を超える異常な電波を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。これにより、主制御基板１００において異常な電波を検出することができる。そして、異常な電波を検出すると、異常な電波を検出した情報（電波異常用エラー指定コマンド）を演出制御基板２００に送信する。これにより、異常な電波を検出したことの報知を実行することができる。

【０１０６】

演出制御基板２００には、演出制御部２００ａが設けられており、当該演出制御部２００ａは、演出制御処理を実行するサブＣＰＵ２０１と、当該演出制御処理に必要な制御プログラムを記憶するサブＲＯＭ２０２と、当該演出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なサブＲＡＭ２０３とを有している。また、演出制御部２００ａとハーネス

等を介して双方向通信が可能となるように接続された画像・音制御部２００ｂが設けられており、当該画像・音制御部２００ｂは、画像・音制御処理を実行する画像・音ＣＰＵ２０４と、音データを記憶する音ＲＯＭ２０５と、画像データを記憶するＣＧＲＯＭ２０６と、画像生成データ等を記憶するフレームバッファを備えるＶＲＡＭ２０７とを有している。また、演出制御部２００ａとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された発光駆動制御部２００ｃが設けられており、当該発光駆動制御部２００ｃは、発光制御処理、駆動制御処理を実行する発光駆動ＣＰＵ２０８と、当該発光制御処理、駆動制御処理に必要な制御プログラムを記憶する発光駆動ＲＯＭ２０９と、当該発光制御処理、駆動制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な発光駆動ＲＡＭ２１０とを有している。

【０１０７】

また、演出制御部２００ａには、演出ボタン検出ＳＷ１４ａからの操作情報、演出レバー検出ＳＷ１５ａからの操作情報、十字キー検出ＳＷ１６ａからの操作情報が入力可能となるように接続されている。

【０１０８】

演出ボタン検出ＳＷ１４ａは、演出ボタン１４に設けられており、演出ボタン１４が操作有効時間にあるときに、遊技者により演出ボタン１４が押下されたことを検出するためのＳＷである。つまり、演出ボタン検出ＳＷ１４ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、演出ボタン１４が押下されたことを示す情報が演出制御基板２００に入力するようになっている。そして、演出ボタン１４が押下されたことを示す情報を入力した演出制御基板２００は、演出ボタン１４の押下に応じた演出を画像表示装置２６やスピーカ１０を介して制御する。ここで、演出ボタン１４は、例えば、図柄変動ゲームにおいて、所定時間にわたり操作有効時間（操作有効期間ともいう）が設定され、演出ボタン検出ＳＷ１４ａは、操作有効時間が設定されているときの押下のみを検出する。

【０１０９】

演出レバー検出ＳＷ１５ａは、演出レバー１５に設けられており、演出レバー１５が操作有効時間にあるときに、遊技者により演出レバー１５が操作されたことを検出するためのＳＷである。つまり、演出レバー検出ＳＷ１５ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、演出レバー１５が操作されたことを示す情報が演出制御基板２００に入力するようになっている。そして、演出レバー１５が操作されたことを示す情報を入力した演出制御基板２００は、演出レバー１５の操作に応じた演出を画像表示装置２６やスピーカ１０を介して制御する。ここで、演出レバー１５は、例えば、図柄変動ゲームにおいて、所定時間にわたり操作有効時間が設定され、演出レバー検出ＳＷ１５ａは、操作有効時間が設定されているときの操作のみを検出する。

【０１１０】

十字キー検出ＳＷ１６ａは、十字キーボタン１６に設けられており、遊技者により十字キーボタン１６が押下されたことを検出するためのＳＷである。つまり、十字キー検出ＳＷ１６ａと演出制御基板２００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、十字キーボタン１６が操作されたことを示す情報が演出制御基板２００に入力するようになっている。

【０１１１】

上述したように、十字キーボタン１６の操作により、発光装置９から発する光量の調整や、画像表示装置２６から発する光量の調整や、スピーカ１０から発する音量の調整を行うことができる。具体的には、十字キーボタン１６の上方向ボタンを押下すると光量を（段階的に）上げることができ、十字キーボタン１６の下方向ボタンを押下すると光量を（段階的に）下げることができ、十字キーボタン１６の右方向ボタンを押下すると音量を（段階的に）上げることができ、十字キーボタン１６の左方向ボタンを押下すると音量を（段階的に）下げることができる。

【０１１２】

なお、光量は、「強」、「中」、「弱」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、音量は、「大」、「中」、「小」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、画像表示装置２６において光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像の表示や、スピーカ１０において段階に応じた調整音を発するようにしてもよい。例えば、音量の調整度合いを５段階で構成する場合、最少の音量値レベル１に対応する調整音を「ド♪」として、音量値レベル２に対応する調整音を「レ♪」として、音量値レベル３に対応する調整音を「ミ♪」として、音量値レベル４に対応する調整音を「ファ♪」として、最大の音量値レベル５に対応する調整音を「ソ♪」としてもよい。なお、音量値レベルに応じた音量値で調整音を出力するようにしてもよい。例えば、「ド♪」よりも「レ♪」の方が大きい音量値で出力されてもよい。

【０１１３】

なお、レベルゲージ画像は、光量や音量のレベルに併せた表示態様としてもよいし、光量や音量のレベルに関わらず一定の表示態様としてもよい。具体的には、光量や音量のレベルに併せた表示態様とは、例えば、音量レベル１を示すレベルゲージ画像の大きさ（表示面積）よりも、音量レベル１よりも音量値が大きい音量レベル２を示すレベルゲージ画像の大きさ（表示面積）を大きく表示することが想定される。一方、光量や音量のレベルに関わらず一定の表示態様とは、音量レベル１でも音量レベル２でもレベルゲージ画像の大きさ（表示面積）は変わらない表示とすることが想定される。

【０１１４】

なお、音量値レベルに対応する調整音は、どのレベルでも例えば「ピ♪」という音を発するようにして、段階毎に音量値を異ならせるようにしてもよい。具体的には、音量レベル１であるときは音量レベル１に応じた音量値で「ピ♪」という音を発し、音量レベル２であるときは音量レベル２に応じた音量値（音量レベル１よりも大きい音量値）で「ピ♪」という音を発することが想定される。

【０１１５】

なお、本実施形態において、光量の調整や、音量の調整は、図柄変動ゲームが行われていないときに実行可能としているが、図柄変動ゲームが行われているときであっても実行可能としてもよい。この場合は、上述のレベルゲージ画像は表示せず＆調整音を発せずに、または、小さいサイズで表示＆小さい音量にて調整音を出力して調整することが好ましい。そうすれば、図柄変動ゲームに対応する演出画像や演出音が、レベルゲージ画像や調整音により阻害されることを防止できる。

【０１１６】

また、大当り１遊技、大当り２遊技、小当り遊技の実行中に光量の調整や、音量の調整を可能としてもよい。この場合、上述した、図柄変動ゲームが行われていないときに光量の調整や音量の調整が行われた場合と同様にレベルゲージ画像の表示制御や調整音の出力制御が行われてもよいし、図柄変動ゲームが行われているときに光量の調整や音量の調整が行われた場合と同様にレベルゲージ画像の表示制御や調整音の出力制御が行われてもよい。

【０１１７】

なお、上述したレベルゲージ画像の表示は画像表示装置２６にて行うこととしたが、画像表示装置２６の他に表示装置を設ける場合は、当該他の表示装置に表示してもよい。そうすれば、画像表示装置２６に表示される表示内容がレベルゲージ画像の表示に阻害されることを防止できる。なお、光量の調整が行われた場合は、レベルゲージ画像の表示は行うが、調整音の出力は行われないようにしてもよい。

【０１１８】

また、本実施形態においては、後述する「セリフ予告」や「カットイン予告」や「スーパーリーチ中ジャッジ」の操作有効時間中に十字キーボタン１６を操作しても、対応する演出は実行されないようになっている。例えば、「セリフ予告」の操作有効時間中に十字キーボタン１６を操作しても「セリフ予告」は実行されない。つまり、十字キーボタン１

６は、専ら、音量調整、光量調整、メニュー操作、モード選択等に用いるデバイスである。

【０１１９】

画像・音制御部２００ｂには、画像表示装置２６が接続されており、画像・音制御部２００ｂにより生成された画像情報が表示可能となっている。また、画像・音制御部２００ｂには、スピーカ１０が接続されており、画像・音制御部２００ｂにより生成された音情報が出力可能となっている。

【０１２０】

スピーカ１０は、楽曲（ＢＧＭ）や音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述する枠開放検出ＳＷ３ａから閉状態である情報が入力されないと、中枠３が開状態にあることの報知音を出力する。つまり、スピーカ１０と画像・音制御部２００ｂとは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、画像・音制御部２００ｂの制御により、スピーカ１０から上述した音が出力される。

【０１２１】

また、発光駆動制御部２００ｃには、発光装置９、始動口発光装置２１０ａ、盤用照明装置２９が接続されており、発光駆動制御部２００ｃにより発光制御可能となっている。また、発光駆動制御部２００ｃには、盤用駆動装置３０が接続されており、当該盤用駆動装置３０を介して、可動体２８を駆動制御可能となっている。

【０１２２】

可動体２８は、遊技盤６に設けられており、「落下」、「揺動」、「回転」等の動作が可能となっている。これらの動作を行うことで、当たり遊技が付与される可能性を示唆する。

【０１２３】

また、可動体２８は、電源関連サブコマンドを受信すると、画像表示装置２６の表示領域前面において、上述した「落下」、「揺動」、「回転」等の動作が正常に行われるか確認するための初期動作を行うようになっている。当該初期動作は、画像表示装置２６の表示領域前面に可動体２８が移動することになるため、表示領域に表示される表示内容は可動体２８により一定期間視認困難となる。なお、初期動作によって、表示領域に表示される表示内容は視認困難となっても、他の部材（例えば、始動口発光装置２１０ａ、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、盤用照明装置２９等）が可動体２８の初期動作によって視認困難となることはない。

【０１２４】

また、図示は省略しているが、これら以外にも、サブＣＰＵ２０１に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。

【０１２５】

払出制御基板３００には、払出制御処理を実行する払出ＣＰＵ３０１と、当該払出制御処理に必要な制御プログラムを記憶する払出ＲＯＭ３０２と、当該払出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な払出ＲＡＭ３０３が備えられている。また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、払出装置３０４が接続されており、当該払出装置３０４を制御することにより、上受け皿５ａに遊技球が払出されるようになっている。

【０１２６】

具体的には、主制御基板１００において、例えば、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力した場合は、３球の賞球を払出すように、主制御基板１００から払出制御基板３００に対して払出指令信号が送信され、これを受信した払出制御基板３００は、払出装置３０４を制御することにより、３球の賞球を上受け皿５ａに払出す。そして、３球の賞球の払出を完了すると、払出制御基板３００から主制御基板１００に対して払出完了信号が送信されて、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球を検出した情報を入力したことに対する遊技球の払出を完了する。

【０１２７】

また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、発射ハンドル８が接続されており、発射ハンドル８に設けられた上述のハンドルタッチセンサに遊技者が触れていることにより発射ハンドル８が把持されている情報が入力され、発射ハンドル８に設けられた図示しない発射ボリュームの量により発射ハンドル８の回動量が入力されるようになっている。

【０１２８】

また、払出制御基板３００には、ハーネス等を介して、発射装置３０５が接続されており、当該発射装置３０５を制御することにより、遊技領域７に遊技球が発射されるようになっている。具体的には、払出制御基板３００は、遊技者により発射ハンドル８が把持されていることや、発射ハンドル８の回動量を入力すると、発射ハンドル８の回動量に応じた発射強度にて発射装置３０５を制御し遊技球を発射させる。

【０１２９】

また、払出制御基板３００は、球貸出ユニット等を介して、図１に示す球貸しボタン１２からの入力信号を受信できるように接続されており、当該球貸しボタン１２が遊技者により操作された場合、払出制御基板３００は、払出装置３０４を制御することにより、球貸しボタン１２の１回の操作に対応する数（例えば、１２５球）の遊技球を上受け皿５ａに払出すようになっている。

【０１３０】

枠開放検出ＳＷ３ａは、中枠３に設けられており、ガラス枠４が開放されている場合や、ガラス枠４および中枠３が開放されている場合や、中枠３が開放されている場合等の「開」状態の検出と、ガラス枠４および中枠３が閉鎖されている場合の「閉」状態の検出とが可能である。つまり、枠開放検出ＳＷ３ａと払出制御基板３００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、上述した「閉」状態にあると、閉状態である情報が払出制御基板３００に入力されることになる。一方、上述した「開」状態にあると、上述した閉状態である情報が払出制御基板３００に入力されず、入力されないことにより、払出制御基板３００（払出ＣＰＵ３０１）は、上述した「開」状態にあることを検出することができる。なお、払出制御基板３００（払出ＣＰＵ３０１）は、「閉」状態にあると検出した情報、「開」状態にあると検出した情報（枠開放用エラー指定コマンド）を演出制御基板２００に対して送信可能である。

【０１３１】

上受け皿５ａと下受け皿５ｂとの間には、上受け皿５ａに貯留しきれない遊技球を下受け皿５ｂに案内するための通路が形成されており、当該通路に満タン検出ＳＷ３００ａが設けられている。下受け皿５ｂに案内された遊技球を（遊技機外に）排出せずに貯留していると、通路に遊技球が停留していき、所定量停留されると満タン検出ＳＷ３００ａがＯＮになる。これにより、下受け皿５ｂにおいても遊技球が満タン状態にあることを検出することができる。そして、払出ＣＰＵ３０１は、満タン検出ＳＷ３００ａがＯＮになると払出装置３０４による遊技球の払出しを停止させるとともに、満タン検出ＳＷ３００ａがＯＮである情報を演出制御基板２００に対して送信するようになっている。これにより、演出制御基板２００においては、下受け皿５ｂに貯留された遊技球を排出するよう促す報知を実行することが可能となる。

【０１３２】

電源基板４００には、ハーネス等を介して、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００が接続されており、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００のいずれに対しても供給する。なお、図示はしないが、電源基板４００には、外部電力（交流１００ボルト）を、直流２４ボルトに変換する変換回路等が設けられている。

【０１３３】

次に、図５を用いて、特別図柄当たり判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブルについて説明する。図５（Ａ－１）の特別図柄当たり判定テーブル（第１始動口用）、（Ａ－

２）の特別図柄当たり判定テーブル（第２始動口用）は、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。ここで、本実施形態においては、６段階の設定値が設定でき、図５（Ａ－１）、（Ａ－２）は設定値１用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、他の設定値については記載を省略している。メインＣＰＵ１０１は、例えば、設定値として１が設定されている場合は、設定値１用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行い、設定値として６が設定されている場合は、図示しない設定値６用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を実行する。なお、設定値は、「６」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「４」段階でもよいし、「２」段階でもよい。

【０１３４】

また、設定値を備えずに、図５（Ａ－１）（Ａ－２）の特別図柄当たり判定テーブルのみを備えるようにしてもよい（設定非搭載機としてもよい）。また、設定値は備えているが、図５（Ａ－１）（Ａ－２）の特別図柄当たり判定テーブルのみを備えるようにしてもよい。すなわち、１段階のみの設定値を備え、図１０で示す主制御基板メイン処理の内容等は複数段階の設定値を備えた遊技機と同じものを用いるようにしても問題ない。また、１段階のみの設定値を備えた場合でも、図１１で示す設定値変更処理や、図１２で示す設定値確認処理が行われるようになっていても問題ない。このようにすれば、複数段階の設定値を備えた遊技機（設定搭載機）と、１段階のみの設定値を備えた遊技機（実質、設定非搭載機）とで、処理等を共通化することができるので、開発者の労力を削減できる。また、１段階のみの設定値を備える場合、主制御基板１００も複数段階の設定値を備えた遊技機と同じものを用いるようにしても問題ない（ハード面も共通化してよい）。このようにすれば、部材も共通化できるので、コストを削減できる。

【０１３５】

図５（Ａ－１）の特別図柄当たり判定テーブル（第１始動口用）においては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて特図当たりと判定される確率が「１／３１９」で、特図ハズレと判定される確率が「３１８／３１９」となっている。また、遊技状態を問わず、第１始動口２１への入球で小当りと判定されることはない。

【０１３６】

図５（Ａ－２）の特別図柄当たり判定テーブル（第２始動口用）においては、遊技状態が時短遊技状態であるときにおいて、特別図柄当たり判定処理にて特図当たりと判定される確率が「１／３１９」で、特図ハズレと判定される確率が「３１８／３１９」となっている。また、小当りと判定される確率が「１／１」となっている。

【０１３７】

なお、第１始動口２１においては、小当り判定処理は実行するが、小当りと判定されることがないようにしてもよいし、小当り判定処理そのものを実行しないようにしてもよい。また、第２始動口２２においては、必ず小当りと判定されるようにしたが、小当り判定処理において「ハズレ」と判定されることがあってもよい。例えば、「１／１.０１」で小当りと判定されるようにしてもよい。

【０１３８】

なお、図示しない設定値「６」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて特図当たりと判定される確率が「１／２８０」で、ハズレと判定される確率が「２７９／２８０」となっている。このように、設定値毎に異なる特図当たり確率を設定できるようにすることで遊技店側での出球の管理が容易となる。なお、小当り確率は全設定値で共通とする。

【０１３９】

また、時短遊技状態においては、通常遊技状態に比べて、図５（Ｂ）や図６（Ｂ）で示すように、普通図柄当たり判定処理において、普図当たりに当せんし易く、且つ、普図当たりに当せんした場合の第２始動口２２の突出部材の開閉態様として有利な開閉態様が選

ばれることから、時短遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【０１４０】

また、時短遊技状態においては、特別図柄当たり判定処理にて特図ハズレと判定されても必ず小当りと判定されるのに対して、通常遊技状態においては、小当りと判定されることがないので、時短遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【０１４１】

なお、本実施形態においては、図３に示すように、ゲート部材２０が遊技領域７の右側に設けられており、遊技領域７の左側には設けられていない。仮に、通常遊技状態において右打ちを行い、ゲート部材２０に遊技球を通過させた場合は、図５で示すように、「４／２５６」で普図当たりとなるため、第２始動口２２の突出部材は開放し得るが、開放時間は「０．９Ｓ」であることから、第２始動口２２に遊技球を入球させることは困難であり、打ち出した遊技球の大半がアウト口２５を通過することになる。従って、通常遊技状態においては、左打ちを行って、第１始動口２１へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、通常遊技状態においてゲート検出ＳＷ２０ａが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す左打ち報知が行われることになる。

【０１４２】

仮に、通常遊技状態において右打ちを行い、ゲート部材２０に遊技球を通過させた結果、第２始動口２２に遊技球が入球した場合は、特別図柄当たり判定処理を実行しないものとする。これにより、不適切な遊技が行われてしまうことを防止できる。

【０１４３】

次に、図５（Ｂ）の普通図柄当たり判定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。そして、遊技状態が通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率が「４／２５６」で、普図ハズレと判定される確率が「２５２／２５６」となっており、時短遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率が「２５５／２５６」で、普図ハズレと判定される確率が「１／２５６」となっている。よって、通常遊技状態である場合よりも、時短遊技状態の方が、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、普通図柄当たり判定テーブルにおいて設定値を設けていないが（設定値共通としているが）、特別図柄当たり判定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値「６」は、設定値「１」に比べると、普通図柄当たり判定において、普図当たりに当せんし易くなっていてもよい。また、通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率を「４／２５６」、普図ハズレと判定される確率を「２５２／２５６」としたが、これに限らず、普図ハズレと判定される確率を「２５６／２５６」としてもよい。

【０１４４】

次に、図６を用いて、特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルについて説明する。はじめに、図６（Ａ）の特別図柄決定テーブルは、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合と、特図ハズレである場合とで、第１特別図柄表示器２７ａに確定表示する特別図柄を決定する際に参照する（１）第１始動口２１用のテーブルと、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合と、特図ハズレである場合とで、第２特別図柄表示器２７ｂに確定表示する特別図柄を決定する際に参照する（２）第２始動口２２用のテーブルと、の２つのテーブルを有しており、これらは、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。そして、メインＣＰＵ１０１は、遊技球が入球した始動口に対応するテーブルを参照して、特別図柄当たり判定処理の判定結果に基づく特別図柄を決定する。

【０１４５】

なお、本実施形態において、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて特図当たりと判定された場合に付与される遊技を「大当り１遊技」と称し、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づいて特図当たりと判定された場合に付与される遊技を「大当り１遊技」と称し、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づいて小当りと判定された場合に付与される遊技を「小当り遊技」と称し、「小当り遊技」が実行された結果、第２種大当り移行制御処理（図２４参照）が実行されることで付与される遊技を「大当り２遊技」と称する。つまり、本実施形態におけるパチンコ遊技機１は、特図当たりにより大当り遊技へ移行するルートと、小当り遊技を経由して大当り遊技へ移行するルートとを備えた、いわゆる「１種２種混合機」と呼ばれる仕様となっている。「大当り１遊技」については、図２２において詳述し、「大当り２遊技」については、図２５において詳述し、「小当り遊技」については、図２３において詳述する。

【０１４６】

図６（Ａ）の（１）の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的には、遊技球が第１始動口２１に入球したときに特別図柄決定用の乱数を取得し、その取得した特別図柄決定用の乱数を参照していずれかの特別図柄を決定する。例えば、取得した特別図柄決定用の乱数が「０～５０」であれば「特別図柄Ａ」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「５１～９９」であれば「特別図柄Ｂ」を決定する。そして、特別図柄を決定すると、一義的に、「ラウンド数」と、「大当り１遊技後」（大当り１遊技後の遊技状態）とが決定される。「特別図柄Ａ」が決定された場合は、「ラウンド数」として４ラウンドが付与され、「大当り１遊技後」として時短遊技状態が付与される。「特別図柄Ｂ」が決定された場合は、「ラウンド数」として４ラウンドが付与され、「大当り１遊技後」として通常遊技状態が付与される。一方、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合、メインＣＰＵ１０１は「特別図柄Ｃ」を決定する。特図ハズレである「特別図柄Ｃ」には、「ラウンド数」、および「大当り１遊技後」は定められておらず、例えば、通常遊技状態で「特別図柄Ｃ」が決定された場合は、「特別図柄Ｃ」を確定表示した後も通常遊技状態となる。

【０１４７】

図６（Ａ）の（２）の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｄ」を決定する。具体的な決定手法は、上述の図６（Ａ）の（１）と同様であるため説明を省略する。「特別図柄Ｄ」が決定された場合は、「ラウンド数」として１０ラウンドが付与され、「大当り１遊技後」として時短遊技状態が付与される。一方、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合、メインＣＰＵ１０１は「特別図柄Ｅ」を決定する。

【０１４８】

このように、特図当たりである場合、時短遊技状態が付与される割合は、第１始動口２１が「５１％」、第２始動口２２が「１００％」となっていることから、第１始動口２１への入球に基づいて大当り１遊技が付与されるよりも、第２始動口２２への入球に基づいて大当り１遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であるといえる。

【０１４９】

なお、本実施形態においては、特別図柄決定テーブルにおいて設定値を設けなかったが、設定値を設けるようにしてもよい。例えば、設定値が「１」である場合と、設定値が「６」である場合とで、特別図柄の決定割合が異なるようにしてもよい。その場合、時短遊技状態への突入率は、全ての設定値で共通とするが、「ラウンド数」を設定値毎に割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、設定値が「６」であるほど有利なラウンド数が付与され易くしてもよいし、設定値が「１」であるほど有利なラウンド数が付与され易くしてもよい。

【０１５０】

図６（Ａ）の（３）の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行

われた結果、小当りである場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｆ」、「特別図柄Ｇ」から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的な決定手法は、上述の図６（Ａ）の（１）と同様であるため説明を省略するが、「特別図柄Ｆ」が決定される割合は「８０／１００」となっており、「特別図柄Ｇ」が決定される割合は「２０／１００」となっている。「特別図柄Ｆ」が決定された場合は、「ラウンド数」として１０ラウンドが付与され、「大当り２遊技後」として時短遊技状態が付与される。一方で、「特別図柄Ｇ」が決定された場合は、「ラウンド数」として１０ラウンドが付与され、「大当り２遊技後」として通常遊技状態が付与される。

【０１５１】

なお、図６（Ａ）の（３）の特別図柄決定テーブルにおける１０ラウンドとは、厳密にいえば、１ラウンド目が小当り遊技であり、２ラウンド目～１０ラウンド目が大当り２遊技である。後で小当り遊技処理において詳述するが、１ラウンド目の小当り遊技において、特定領域検出ＳＷ３２ｃが遊技球を検出することが２ラウンド目以降への移行条件となっており、１ラウンド目の小当り遊技において、特定領域検出ＳＷ３２ｃが遊技球を検出しない場合には、２ラウンド目に移行することはなく、小当り遊技のみの実行で終了し、小当り遊技終了後は、通常遊技状態に移行するようになっている。

【０１５２】

次に、図６（Ｂ）の普通図柄決定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されており、ゲート部材２０に遊技球が通過したことに基づいて普通図柄当たり判定処理が行われた結果、普図当たりである場合と、普図ハズレである場合とで、普通図柄表示器２７ｅに確定表示する普通図柄を決定する際に参照するテーブルである。メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、普通図柄当たり判定処理が行われた結果、普図当たりである場合は、普通図柄関連処理において行われる普通図柄決定処理において「普通図柄Ａ」を決定し、普図ハズレである場合は「普通図柄Ｂ」を決定する。また、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短遊技状態であるときで、普通図柄当たり判定処理が行われた結果、普図当たりである場合は、普通図柄関連処理において行われる普通図柄決定処理において「普通図柄Ｃ」を決定し、普図ハズレである場合は「普通図柄Ｄ」を決定する。

【０１５３】

なお、普通図柄においても、上述した特別図柄と同様に、付与される内容が一義的に定められている。「普通図柄Ａ」が決定された場合は、第２始動口２２の突出部材が「０．９Ｓ」で「１」回開放し、「普通図柄Ｂ」が決定された場合は、第２始動口２２の突出部材が開放しない。また、「普通図柄Ｃ」が決定された場合は、第２始動口２２の突出部材が「１．８Ｓ」で「３」回開放し、「普通図柄Ｄ」が決定された場合は、第２始動口２２の突出部材が開放しない。よって、通常遊技状態である場合よりも、時短遊技状態である場合の方が、普図当たりである場合、第２始動口２２の突出部材の開閉態様が有利であることから、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【０１５４】

なお、第２始動口２２の突出部材が「１．８Ｓ」で「３」回開放する状態を「電サポ状態」と称する。一方で、第２始動口２２の突出部材が「０．９Ｓ」で「１」回開放する状態を「非電サポ状態」と称する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、「電サポ状態」を制御する際には、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において「１」をセットし、「非電サポ状態」を制御する際には、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において「０」をセットする。

【０１５５】

なお、普通図柄決定テーブルにおいて設定値を設けていないが、特別図柄決定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値毎に、普通図柄当たり判定処理において普図当たりと判定される確率を異ならせてもよく、設定値「６」の場合は、設定値「１」の場合に比べて、当たり易くなっていてもよいし、その逆であってもよい。また、設定値毎に、第２始動口２２の開閉態様が異なっていてもよい。例えば、設定値「６」の場合は、設定値「１」の場合に比べて、有利な開閉態様で開閉してもよいし、その逆であっても

よい。

【０１５６】

以上のように、第１始動口２１への入球に基づいて大当り１遊技が付与されるよりも、第２始動口２２への入球に基づいて大当り１遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であることから、第２始動口２２が「１．８Ｓ×３回」で開放し得る時短遊技状態においては、右打ちを行って、第２始動口２２へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。また、第１始動口２１への入球に基づいて小当り遊技が付与されることはなく、第２始動口２２への入球に基づいてのみ小当り遊技が付与されることから、第２始動口２２への入球に基づく特別図柄当たり判定処理が実行された方が遊技者にとって有利であることから、時短遊技状態においては、右打ちを行って、第２始動口２２へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、時短遊技状態において第１始動口検出ＳＷ２１ａが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す右打ち報知が行われることになる。

【０１５７】

次に、図６（Ｃ）は、当たり特別図柄別のラウンド詳細を示しており、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂは、第１大入賞口２４が１ラウンドあたり「２９．５秒」開放し、これを４回繰り返すことになる。また、特別図柄Ｄは、第１大入賞口２４が１ラウンドあたり「２９．５秒」開放し、これを１０回繰り返すことになる。また、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇは、１ラウンド目に第２大入賞口３２が「１０秒」開放し、２ラウンド目に第１大入賞口２４が「２９．５秒」開放し、これを９回繰り返すことになる。なお、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇである場合、例えば、発射ハンドル８を第２の発射強度に維持していれば、１ラウンド目において特定領域検出ＳＷ３２ｃへ遊技球を入球させることもできるし、２ラウンド目以降において第１大入賞口２４に遊技球を入球させることもできる（１ラウンド目と２ラウンド以降とで発射強度を変更する必要がない）。これにより、遊技者に煩雑さを与える遊技となってしまうことを防止している。

【０１５８】

なお、小当り遊技においては、特定領域検出ＳＷ３２ｃへの入球（１球）と、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａへの入球（９球）とにより、１０秒経過前に、小当り遊技を終了することがある。

【０１５９】

本実施形態における遊技状態（大当り１遊技、大当り２遊技、小当り遊技以外）は、通常遊技状態と、時短遊技状態とを備えている。通常遊技状態と、時短遊技状態とは、いずれも低確率状態（特図当たり確率１／３１９）であり、本実施形態において高確率状態は備えていない。また、時短遊技状態のみ「電サポ状態」となり、通常遊技状態や、大当り１遊技、大当り２遊技、小当り遊技は、「非電サポ状態」となっている。

【０１６０】

時短遊技状態は、大当り１遊技への移行や、小当り遊技への移行で終了するようになっており（第１の終了条件）、その他の終了条件として、例えば１００回の図柄変動ゲームが行われたこと（第２の終了条件）が定められている。ただし、第２始動口２２に遊技球を入球させていれば、特図ハズレと判定されても、必ず小当りに当せんすることから、大多数は第１の終了条件で終了し、例外的に、時短遊技状態において第１始動口２１へ遊技球を入球させ続けていれば、第２の終了条件が成立することがある。

【０１６１】

なお、本実施形態においては、低確率状態のみで構成したが、高確率状態（確変遊技状態）を備えてもよいし、特定の図柄組み合わせが確定表示したことで移行する時短遊技状態（いわゆるｃ時短）、特図当たりと判定されることなく所定回数の図柄変動ゲームが実行されたことで移行する時短遊技状態（いわゆるｂ時短）を備えていてもよい。

【０１６２】

次に、図７を用いて、特別図柄変動パターンテーブルについて説明する。

図７（Ａ）の特別図柄変動パターンテーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されており

、図柄変動ゲームにおける変動時間を決定する際に参照するテーブルである。また、図７（Ｂ）は、リーチの選択割合を示す一例であり、第１始動口２１または第２始動口２２に遊技球が入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、取得したリーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数値に該当する場合、図７（Ｂ）に示す選択割合に基づいて、実行するリーチの内容（リーチを実行する変動パターン）を決定するようになっている。

【０１６３】

メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合は、「変動パターン１」～「変動パターン８」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。例えば、遊技球が第１始動口２１に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に「変動パターン３」～「変動パターン８」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に「変動パターン１」または「変動パターン２」を決定する。なお、リーチ判定用乱数は、一例として、０～８９の乱数値が「リーチを実行しない」に該当し、９０～９９の乱数値が「リーチを実行する」となっており、特図ハズレの図柄変動ゲームが１０回行われる場合には、そのうちの１回はリーチが実行される割合となっている。

【０１６４】

一方、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合は、例えば、遊技球が第１始動口２１に入球したときに取得した特別図柄変動パターン決定用乱数値を参照して「変動パターン９」～「変動パターン１４」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。

【０１６５】

そして、変動パターンを決定すると、一義的に、「演出内容」と、「変動時間」（秒数Ｓ）とが決定される。「変動パターン１」が決定された場合は、「演出内容」として「短縮変動」が決定され、「変動時間」として「２Ｓ」が決定される。「短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを同時に停止させる変動のことをいう。「変動パターン２」が決定された場合は、「演出内容」として「通常変動」が決定され、「変動時間」として「７Ｓ」が決定される。「通常変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを順に停止させる変動のことをいう。「変動パターン３」が決定された場合は、「演出内容」として「ノーマルリーチ」が決定され、「変動時間」として「１５Ｓ」が決定される。「ノーマルリーチ」とは、リーチは行うが、特に発展演出（例えば、一旦、ハズレで仮停止表示した後に、中装飾図柄２６ｂを変動させる演出）を行わないリーチのことをいい、特図当たり時の選択割合が低く、特図ハズレ時の選択割合が高く構成されているため、特図当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられている。

【０１６６】

「変動パターン４」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ１」が決定され、「変動時間」として「４０Ｓ」が決定される。「スーパーリーチ１」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、新たなリーチを実行するリーチのことをいい、図７（Ｂ）のリーチの選択割合から、「ノーマルリーチ」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。

【０１６７】

「変動パターン５」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ２－１」が決定され、「変動時間」として「５０Ｓ」が決定される。「スーパーリーチ２－１」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、新たなリーチを実行するリーチのことをいい、図７（Ｂ）のリーチの選択割合から、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ１」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。

【０１６８】

「変動パターン６」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ２－２

」が決定され、「変動時間」として「５５Ｓ」が決定される。「スーパーリーチ２－２」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、新たなリーチを実行するリーチのことをいい、図７（Ｂ）のリーチの選択割合から、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ１」、「スーパーリーチ２－１」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。

【０１６９】

「変動パターン７」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ２－３」が決定され、「変動時間」として「６０Ｓ」が決定される。「スーパーリーチ２－３」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、新たなリーチを実行するリーチのことをいい、図７（Ｂ）のリーチの選択割合から、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ１」、「スーパーリーチ２－１」、「スーパーリーチ２－２」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。

【０１７０】

「変動パターン８」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ３」が決定され、「変動時間」として「６０Ｓ」が決定される。「スーパーリーチ３」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、新たなリーチを実行するリーチのことをいい、図７（Ｂ）のリーチの選択割合から、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ１」、「スーパーリーチ２－１」、「スーパーリーチ２－２」、「スーパーリーチ２－３」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。

【０１７１】

「変動パターン９」～「変動パターン１３」は、「スーパーリーチ１」、「スーパーリーチ２－１」、「スーパーリーチ２－２」、「スーパーリーチ２－３」、「スーパーリーチ３」の特図当たりであるため、説明を省略する。

【０１７２】

「変動パターン１４」が決定された場合は、「演出内容」として「全回転リーチ」が決定され、「変動時間」として「１２０Ｓ」が決定される。「全回転リーチ」とは、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを、「１１１」、「２２２」、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「７７７」、「８８８」で揃えた状態で低速でスクロール（変動表示）させて、例えば、最終的に「７７７」で確定表示させるリーチである。

【０１７３】

なお、特図当たりである場合の選択可能な変動パターンは、決定した特別図柄により定められていてもよい。例えば、変動パターン９～１２は、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂのいずれが決定されている場合であっても選択可能として、変動パターン１３～１４は、特別図柄Ａが決定された場合に限り選択するようにしてもよい。一方で、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂのいずれが決定されている場合であっても変動パターン９～１４を選択可能としてもよい。

【０１７４】

メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合は、「変動パターン１５」を決定する。「変動パターン１５」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「１Ｓ」が決定される。「超短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを同時に停止させる変動のことをいう。なお、時短遊技状態において第２始動口２２に遊技球を入球させると、特図ハズレは生じないようになっているので、「変動パターン１５」は無くてもよい。

【０１７５】

また、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、小当りである場合は、「変動パターン１６」を決定する。「変動パターン１６」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「１Ｓ」が決定される。つまり、小当りである場合、リーチを行うことなく、速やかに左装飾

図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを同時に停止させるようにしている。
【０１７６】
　また、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合は、「変動パターン１７」を決定する。「変動パターン１７」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「１Ｓ」が決定される。つまり、特図当たりである場合、リーチを行うことなく、速やかに左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを同時に停止させるようにしている。
【０１７７】
　このように、小当りである場合も、特図当たりである場合も、リーチを行うことなく、速やかに左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを同時に停止させるので、これにより、「ＲＵＳＨ」（例えば、時短遊技状態に移行してから特別図柄Ｇに当せんすることで通常遊技状態へ移行するまでをいう）をテンポよく遊技することができ、遊技者に満足感を与えることができるようになっている。
【０１７８】
　なお、時短遊技状態において「左打ち」を行い、第１始動口２１へ遊技球を入球させた場合は、特別図柄当たり判定処理の判定結果に応じて、変動パターン１～変動パターン１４のいずれかが実行されることになる。
【０１７９】
　また、特別図柄変動パターンは、図７に挙げたものに限られず、さらに複数の特別図柄変動パターンを備えてもよい。また、設定値によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよい。例えば、設定値毎に選び易い特別図柄変動パターンを設けてもよいし、その設定値でしか選ばれない特別図柄変動パターンを設けてもよい。これにより、実行された特別図柄変動パターンの演出内容から、設定値がいくつであるのかを推測（または把握）することができるので、遊技興趣の向上に繋がる。
【０１８０】
　次に、図８、図９に基づいて、主制御基板１００から演出制御基板２００に送信されるコマンドについて説明する。なお、図８、図９は、主要なコマンドを抜粋しており、記載を省略しているコマンドも存在している。
【０１８１】
　「第１特別図柄記憶指定コマンド」（０～４）は、第１特別図柄保留数を示すものであり、第１特別図柄保留数が増減したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８２】
　「第２特別図柄記憶指定コマンド」（０）は、第２特別図柄保留数を示すものであり、第２特別図柄保留数が増減したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８３】
　「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種類を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８４】
　「小当り指定コマンド」は、小当りに当せんしたことを示すものであり、特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、小当りに当せんしたことを報知する装飾図柄の組み合わせを決定する。
【０１８５】
　「特別図柄変動パターン指定コマンド」は、第１特別図柄表示器２７ａ、又は、第２特別図柄表示器２７ｂでの特別図柄の変動時間を示すものであり、第１特別図柄表示器２７ａ、又は、第２特別図柄表示器２７ｂで特別図柄の変動表示が開始されるときにメインＲ

ＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８６】
「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第１特別図柄表示器２７ａ、又は、第２特別図柄表示器２７ｂで特別図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８７】
「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通図柄表示器２７ｅで普通図柄を停止表示させるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８８】
「始動口入賞指定コマンド」は、始動口に遊技球が入賞したこと、および、特別図柄当たり判定処理の判定結果を事前に演出制御基板２００に通知するためのものであり、第１始動口２１、又は、第２始動口２２に遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１８９】
「大入賞口入賞指定コマンド」は、第１大入賞口２４への遊技球の入賞、第２大入賞口３２への遊技球の入賞を演出制御基板２００に通知するためのものであり、第１大入賞口２４に遊技球が入賞したとき、第２大入賞口３２に遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９０】
「特定領域入賞指定コマンド」は、特定領域検出ＳＷ３２ｃへの遊技球の入賞を演出制御基板２００に通知するためのものであり、特定領域検出ＳＷ３２ｃに遊技球が入賞したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９１】
「特図当たり遊技用オープニング指定コマンド」は、大当り１遊技が開始することを示すものであり、４ラウンドまたは１０ラウンドの大当り１遊技が開始するときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９２】
「小当り遊技用オープニング指定コマンド」は、小当り遊技が開始することを示すものであり、小当り遊技が開始するときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。なお、小当り遊技を終了して大当り２遊技を開始するときに、大当り２遊技の開始を示すオープニング指定コマンドを備えていてもよい。
【０１９３】
「ラウンド指定コマンド」は、大当り１遊技、大当り２遊技のラウンド数を示すものであり、各大当り遊技のラウンド遊技が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９４】
「特図当たり遊技用エンディング指定コマンド」は、大当り１遊技、大当り２遊技が終了することを示すものであり、各大当り遊技が終了するときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９５】
「小当り遊技用エンディング指定コマンド」は、小当り遊技が終了することを示すものであり、小当り遊技が終了するときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９６】
「普通図柄記憶指定コマンド」（０～４）は、普通図柄保留数を示すものであり、普通図柄保留数記憶領域に記憶されている値が増減したときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９７】
「普図指定コマンド」（普通図柄０～３）は、普通図柄表示器２７ｅに停止表示される

普通図柄の種別を示すものであり、各種の普通図柄が決定されて普通図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９８】
「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器２７ｅでの普通図柄の変動時間を示すものであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０１９９】
「普図当たり用オープニング指定コマンド」は、普図当たり遊技が開始することを示すものであり、普図当たり遊技が開始されるときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０２００】
「普図当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の普図当たり遊技が終了することを示すものであり、普図当たり遊技が終了するときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０２０１】
「遊技状態指定コマンド」は、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるかを示すものであり、各遊技状態指定コマンドに応じて、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当り１遊技、大当り２遊技の開始時）、及び、大当り１遊技、大当り２遊技の終了時にメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。なお、各遊技状態指定コマンドについてはフローチャートにおいても詳述する。
【０２０２】
「電源投入指定コマンド」、及び、「電源復旧指定コマンド」（客待ち中用、特図変動中用、特図当たり遊技用）は、パチンコ遊技機１への電源投入がメインＲＡＭ１０３の初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、パチンコ遊技機１の電源がＯＮされたときにメインＲＡＭ１０３の初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板２００に送信される。
【０２０３】
「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、客待ち状態となったときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０２０４】
「エラー指定コマンド」（各種）は、パチンコ遊技機１でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、各種異常の発生が判定されたときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０２０５】
「エラー解除指定コマンド」（各種）は、パチンコ遊技機１に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメインＲＡＭ１０３にセットされ、演出制御基板２００に送信される。
【０２０６】
「設定値指定コマンド」（１～６）は、パチンコ遊技機１に設定されている設定値を示すものであり、パチンコ遊技機１の電源がＯＮされた後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後や、設定変更処理の実行中や、設定確認処理の実行中に演出制御基板２００に送信される。
【０２０７】
「設定値変更中コマンド」は、設定変更処理が実行されていることを示すものであり、設定変更処理の実行中に演出制御基板２００に送信される。
「設定値確認中コマンド」は、設定確認処理が実行されていることを示すものであり、設定確認処理の実行中に演出制御基板２００に送信される。
「設定値確認終了コマンド」は、設定確認処理が終了したことを示すものであり、設定確認処理の実行中に演出制御基板２００に送信される。

【０２０８】
次に、主制御基板１００のメインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について説明する。
【０２０９】
（主制御基板メイン処理について）
図１０は、主制御基板１００において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機１に電源が投入されて、電源基板４００より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板１００のメインＣＰＵ１０１により開始される。
【０２１０】
（ステップＳ１）
ステップＳ１において、メインＣＰＵ１０１は、パチンコ遊技機１が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップＳ１の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）でない場合は、ステップＳ２に処理を移行する。電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。
【０２１１】
（ステップＳ２）
ステップＳ２において、メインＣＰＵ１０１は、割込み（主制御基板タイマ割込処理が行われること）を禁止する。これにより、メインＣＰＵ１０１は、後述のステップＳ１８において割込みを許可するまで、本処理のみを実行する。そして、割込みを禁止すると、ステップＳ３に処理を移行する。
【０２１２】
なお、ステップＳ２の処理を終えた後に、発射停止の信号（発射停止コマンド）を出力して発射許可信号を禁止状態にするようにしてもよい。これにより、割込み禁止中に遊技球の発射が行われてしまうことを防止できる。そして、後述のステップＳ１８で割込みが許可された後の最初の主制御基板タイマ割込処理において、発射許可信号を許容状態にすればよい。
【０２１３】
（ステップＳ３）
ステップＳ３において、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮであるか（押下されているか）を判定する。すなわち、ＲＡＭクリアスイッチ１０５が押下された状態でパチンコ遊技機１の電源がＯＮ（電源ＳＷ４００ａがＯＮ）にされたかを判定する。その結果、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮである場合は、ステップＳ４に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮでない場合は、ステップＳ９に処理を移行する。
【０２１４】
（ステップＳ４）
ステップＳ４において、メインＣＰＵ１０１は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。例えば、設定変更用鍵穴３１に設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが９０度回動されていることを検出した場合に、設定変更キーは設定変更位置にあると判定し、上記検出をしなければ、設定変更キーは設定変更位置にないと判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップＳ５に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップＳ７に処理を移行する。
【０２１５】
（ステップＳ５）
ステップＳ５において、メインＣＰＵ１０１は、図１１で示す設定値変更処理を実行する。当該処理は、後で図１１を用いて詳述する。そして、設定値変更処理を終了すると、ステップＳ６に処理を移行する。
【０２１６】
（ステップＳ６）

ステップＳ６において、メインＣＰＵ１０１は、電源投入指定コマンドを送信する。電源投入指定コマンドは、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮで電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入指定コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０２１７】

（ステップＳ７）

ステップＳ７において、メインＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮで、電源ＳＷ４００ａがＯＮである場合、メインＲＡＭ１０３の領域１、領域２（設定値格納領域は除く）を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態である場合に、翌日の遊技店の開店時に通常遊技状態から開始させることができる。そして、メインＲＡＭ１０３の領域１、領域２（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップＳ８に処理を移行する。

【０２１８】

（ステップＳ８）

ステップＳ８において、メインＣＰＵ１０１は、電源投入指定コマンドを送信する。そして、電源投入指定コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０２１９】

（ステップＳ９）

ステップＳ９において、メインＣＰＵ１０１は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップＳ１０に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップＳ１１に処理を移行する。

【０２２０】

（ステップＳ１０）

ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１は、図１２で示す設定値確認処理を実行する。当該処理は、後で図１２を用いて詳述する。そして、設定値確認処理を終了すると、ステップＳ１１に処理を移行する。

【０２２１】

（ステップＳ１１）

ステップＳ１１において、メインＣＰＵ１０１は、バックアップされたデータがあるかを判定する。例えば、パチンコ遊技機１の電源がＯＦＦにされると、図示しないバックアップ処理が行われ、データの保持やチェックサムの記憶やバックアップフラグがＯＮにされる。そして、バックアップフラグがＯＮであると、バックアップされたデータがあると判定し、バックアップフラグがＯＮではないと、バックアップされたデータがないと判定する。その結果、バックアップされたデータがある場合は、ステップＳ１２に処理を移行し、バックアップされたデータがない場合は、初回電源投入と判断してステップＳ１７に処理を移行する。

【０２２２】

（ステップＳ１２）

ステップＳ１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムを算出する。そして、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムを算出すると、ステップＳ１３に処理を移行する。

【０２２３】

（ステップＳ１３）

ステップＳ１３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域のチェックサムは正常であるかを判定する。例えば、図示しないバックアップ処理において記憶したチェックサム値と、ステップＳ１２において算出したチェックサム値とが一致するかを判定し、一致した場合にチェックサムは正常であると判定し、一致しなかった場合にチェ

ックサムは正常ではないと判定する。その結果、チェックサムが正常である場合は、ステップＳ１５に処理を移行し、チェックサムが正常でない場合は、ステップＳ１４に処理を移行する。

【０２２４】

（ステップＳ１４）

ステップＳ１４において、メインＣＰＵ１０１は、遊技停止処理（エラー設定）を実行する。具体的には、発光装置９、スピーカ１０、画像表示装置２６等を用いたエラー報知を行わせるためのエラーコマンドを演出制御基板２００に送信したり、図１３の設定値変更処理が行われない限りエラーを解除することが不可能となるような処理を行ったりする。そして、図１３の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

【０２２５】

（ステップＳ１５）

ステップＳ１５において、メインＣＰＵ１０１は、復帰処理を実行する。すなわち、停電状態となる前の状態に正常に復帰させる。そして、停電状態となる前の状態に正常に復帰させると、ステップＳ１６に処理を移行する。

【０２２６】

（ステップＳ１６）

ステップＳ１６において、メインＣＰＵ１０１は、電源復旧指定コマンドを送信する。電源復旧指定コマンドは、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＦＦで電源が復旧されたこと（停電前の状態に復帰したこと）を示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源復旧中です」という音声を出力させる。そして、電源復旧指定コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０２２７】

（ステップＳ１７）

ステップＳ１７において、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴＣの設定を実行する。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、４ｍｓ毎に定期的に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われるように、ＣＴＣの時間定数レジスタを設定する。そして、ＣＴＣの設定を実行すると、ステップＳ１８に処理を移行する。

【０２２８】

（ステップＳ１８）

ステップＳ１８において、メインＣＰＵ１０１は、割込みを許可（遊技が可能な状態と）する。そして、割込みを許可すると待機し、以降、４ｍｓ毎に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われる。

【０２２９】

（設定値変更処理について）

図１１は、主制御基板１００において行われる設定値変更処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップＳ５のサブルーチン）である。図１１の処理が行われている状態が、上述した「設定変更状態」に相当する。

【０２３０】

（ステップＳ５－１）

ステップＳ５－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の領域（設定値格納領域は除く）を初期化する。そして、メインＲＡＭ１０３の領域（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップＳ５－２に処理を移行する。

【０２３１】

（ステップＳ５－２）

ステップＳ５－２において、メインＣＰＵ１０１は、設定値変更中コマンドを送信する。設定値変更中コマンドは、設定値の変更処理が行われていることを示すコマンドであり

、演出制御基板２００は当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ１０より「設定変更中です」という音声を出力させる。そして、設定値変更中コマンドを送信すると、ステップＳ５－３に処理を移行する。

【０２３２】

（ステップＳ５－３）

ステップＳ５－３において、メインＣＰＵ１０１は、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示する。例えば、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に格納されている設定値が「１」であれば、表示器１０４に「１」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示すると、ステップＳ５－４に処理を移行する。

【０２３３】

（ステップＳ５－４）

ステップＳ５－４において、メインＣＰＵ１０１は、設定値変更操作が行われたかを判定する。具体的には、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮであるかを判定する。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮである場合は、ステップＳ５－５に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮでない場合は、ステップＳ５－７に処理を移行する。

【０２３４】

（ステップＳ５－５）

ステップＳ５－５において、メインＣＰＵ１０１は、設定値を変更する処理を実行する。例えば、設定値「１」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「２」に変更し、設定値「２」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「３」に変更し、設定値「３」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「４」に変更し、設定値「４」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「５」に変更し、設定値「５」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「６」に変更し、設定値「６」であるときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値を「１」に変更する。そして、設定値を変更すると、ステップＳ５－６に処理を移行する。

【０２３５】

（ステップＳ５－６）

ステップＳ５－６において、メインＣＰＵ１０１は、変更後の設定値を表示器１０４（例えば、一番右のセグ）に表示する。例えば、設定値「１」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「２」を表示し、設定値「２」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「３」を表示し、設定値「３」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「４」を表示し、設定値「４」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「５」を表示し、設定値「５」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「６」を表示し、設定値「６」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「１」を表示する。そして、変更後の設定値を表示器１０４に表示すると、ステップＳ５－７に処理を移行する。

【０２３６】

（ステップＳ５－７）

ステップＳ５－７において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確定操作が行われたかを判定する。具体的には、設定変更キーが時計回りに９０度回動させた位置（横方向）から、反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、設定値確定操作が行われた場合は、ステップＳ５－８に処理を移行し、設定値確定操作が行われなかった場合は、ステップＳ５－４に処理を移行する。

【０２３７】

（ステップＳ５－８）

ステップＳ５－８において、メインＣＰＵ１０１は、設定値をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に記憶する。すなわち、所望の設定値が表示器１０４に表示されている状態

で設定変更キーを反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にすると、パチンコ遊技機１の設定値が確定することになる。これにより、以降の遊技は当該記憶された設定値に基づいて行われることになる。そして、設定値をメインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に記憶すると、ステップＳ５－９に処理を移行する。

【０２３８】

（ステップＳ５－９）

ステップＳ５－９において、メインＣＰＵ１０１は、表示器１０４を非表示とする。すなわち、ステップＳ５－６で表示器１０４に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器１０４を非表示とすると、ステップＳ５－１０に処理を移行する。

【０２３９】

（ステップＳ５－１０）

ステップＳ５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、設定値指定コマンドを送信する。設定値指定コマンドは、設定値の情報を示すコマンドであり、演出制御基板２００は当該コマンドを受信すると、サブＲＡＭ２０３に設定値の情報を格納して、後述する設定値示唆演出を実行する際にサブＲＡＭ２０３に格納した設定値の情報を参照する。また、演出制御基板２００は当該コマンドを受信すると、上述した「設定変更中です」といった報知を終了させる。そして、設定値指定コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップＳ６に処理を移行する。

【０２４０】

なお、１段階の設定値を備える場合も設定値変更処理が行われてよく、ステップＳ５－５では、例えば設定値「１」から設定値「１」に変更するようにしてもよく、ステップＳ５－６では、例えば設定値「１」を表示しているときにＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮになると、設定値「１」を表示するようにしてもよい。また、ステップＳ５－８では、既に設定値「１」が記憶されているが、新たに更新記憶してもよい。

【０２４１】

（設定値確認処理について）

図１２は、主制御基板１００において行われる設定値確認処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップＳ１０のサブルーチン）である。図１２の処理が行われている状態が、上述した「設定確認状態」に相当する。

【０２４２】

（ステップＳ１０－１）

ステップＳ１０－１において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確認中コマンドを送信する。設定値確認中コマンドは、設定値の確認処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「設定確認中」という表示を行い、スピーカ１０より「設定確認中です」という音声を出力させる。そして、設定値確認中コマンドを送信すると、ステップＳ１０－２に処理を移行する。

【０２４３】

（ステップＳ１０－２）

ステップＳ１０－２において、メインＣＰＵ１０１は、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示する。例えば、メインＲＡＭ１０３の設定値格納領域に格納されている設定値が「１」であれば、表示器１０４に「１」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器１０４に表示すると、ステップＳ１０－３に処理を移行する。

【０２４４】

（ステップＳ１０－３）

ステップＳ１０－３において、メインＣＰＵ１０１は、終了操作が行われたかを判定する。具体的には、設定変更キーが時計回りに９０度回動させた位置（横方向）から、反時計回りに９０度回動させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、終了操作が行われた場合は、ステップＳ１０－４に処理を移行し、終了操作が行われなかった場合は、終了操作が行われるまで当該処理をループする。

【０２４５】
（ステップＳ１０－４）
　ステップＳ１０－４において、メインＣＰＵ１０１は、表示器１０４を非表示とする。すなわち、上記ステップＳ１０－２で表示器１０４に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器１０４を非表示とすると、ステップＳ１０－５に処理を移行する。
【０２４６】
（ステップＳ１０－５）
　ステップＳ１０－５において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確認終了コマンドを送信する。設定値確認終了コマンドは、設定値の確認処理が終了したことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は当該コマンドを受信すると、上述した「設定確認中です」といった報知を終了させる。そして、設定値確認終了コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップＳ１１に処理を移行する。
【０２４７】
　なお、１段階の設定値を備える場合も設定値確認処理が行われてもよい。また、設定値を全く備えず設定非搭載機とする場合は、図１１、図１２の処理は省略してよい。
【０２４８】
（主制御基板タイマ割込処理について）
　図１３は、主制御基板１００において行われる主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の主制御基板メイン処理に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。
【０２４９】
（ステップＳ１０１）
　ステップＳ１０１において、メインＣＰＵ１０１は、レジスタに格納されている情報を退避させる。そして、レジスタに格納されている情報を退避させると、ステップＳ１０２に処理を移行する。
【０２５０】
（ステップＳ１０２）
　ステップＳ１０２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技で用いるタイマ（例えば、第１大入賞口２４の開放時間など）を更新する時間管理処理を実行する。そして、遊技で用いるタイマを更新すると、ステップＳ１０３に処理を移行する。
【０２５１】
（ステップＳ１０３）
　ステップＳ１０３において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値、リーチ判定用乱数値等の初期値乱数の更新を実行する。なお、特別図柄当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値、リーチ判定用乱数値は、判定情報を構成する。そして、各種乱数更新処理が終了すると、ステップＳ１０４に処理を移行する。
【０２５２】
（ステップＳ１０４）
　ステップＳ１０４において、メインＣＰＵ１０１は、図４で示す各ＳＷからの入力を検出する。当該処理は、後で図１４を用いて詳述する。そして、各ＳＷからの入力を検出すると、ステップＳ１０５に処理を移行する。
【０２５３】
（ステップＳ１０５）
　ステップＳ１０５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄に関連する処理を実行する。なお、当該処理は、後で図１８を用いて詳述する。そして、特別図柄に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０６に処理を移行する。
【０２５４】
（ステップＳ１０６）
　ステップＳ１０６において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄に関連する処理を実行す

る。例えば、遊技球がゲート部材２０を通過した場合に、「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄の決定、および普通図柄の変動時間を決定する処理等を実行する。そして、普通図柄に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０７に処理を移行する。

【０２５５】

（ステップＳ１０７）

ステップＳ１０７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技球の払出に関連する処理を実行する。例えば、ステップＳ１０４の入力ＳＷ検出処理において、遊技球の入球が検出された場合は、対応する賞球を払出すべく、払出制御基板３００に対して払出指令信号を送信するために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットし、また、払出制御基板３００から払出完了信号を受信する。そして、遊技球の払出に関連する処理を終了すると、ステップＳ１０８に処理を移行する。

【０２５６】

（ステップＳ１０８）

ステップＳ１０８において、メインＣＰＵ１０１は、異常判定処理を実行する。例えば、磁気センサ２７ｈが異常な磁気を検出していないか、電波センサ２７ｉが異常な電波を検出していないか等を判定し、異常を検出している場合は、エラー報知を実行するための処理を実行する。そして、異常判定処理を終了すると、ステップＳ１０９に処理を移行する。

【０２５７】

（ステップＳ１０９）

ステップＳ１０９において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に対して、各種コマンドを送信する処理を実行する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、当該処理において、主制御基板１００に設けられたコマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板２００や払出制御基板３００に対して送信する。そして、コマンド送信処理を終了すると、ステップＳ１１０に処理を移行する。

【０２５８】

（ステップＳ１１０）

ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第１特別図柄表示器２７ａにおいて特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行い、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を実行する。そして、特別図柄の表示制御を終了すると、ステップＳ１１１に処理移行する。

【０２５９】

（ステップＳ１１１）

ステップＳ１１１において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器２７ｅにおいて、普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を実行する。また、ゲート部材２０に遊技球が通過したこと、および、普通図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、普通図柄保留表示器２７ｆの表示制御も実行する。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、ステップＳ１１２に処理移行する。

【０２６０】

（ステップＳ１１２）

ステップＳ１１２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技性能情報管理処理を実行する。具体的には、上述した「（通常遊技状態における遊技球の払出球数÷通常遊技状態におけるアウト球数）×１００」の計算式にて遊技性能情報を算出し、表示器１０４に算出した遊技性能情報を表示する処理等を実行する。そして、遊技性能情報管理処理を終了すると、ステップＳ１１３に処理を移行する。

【０２６１】

（ステップＳ１１３）

ステップＳ１１３において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０１で退避した情報をレジスタに復帰させる。そして、退避した情報をレジスタに復帰させると、主制御基板タイマ割込処理を終了する。

【０２６２】

（入力ＳＷ検出処理について）

図１４は、主制御基板１００において行われる入力ＳＷ検出処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０４のサブルーチン）である。

【０２６３】

（ステップＳ１０４－１）

ステップＳ１０４－１において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出時処理を実行する。当該処理は、後で図１５を用いて詳述する。そして、第１始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２６４】

（ステップＳ１０４－２）

ステップＳ１０４－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、第２始動口検出時処理を実行する。なお、当該処理は、後で図１６を用いて詳述する。そして、第２始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２６５】

（ステップＳ１０４－３）

ステップＳ１０４－３において、メインＣＰＵ１０１は、普通入賞口検出ＳＷ２３ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として８球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を実行する。そして、普通入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－４に処理を移行する。

【０２６６】

（ステップＳ１０４－４）

ステップＳ１０４－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として１５球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を実行する。また、第１大入賞口２４に遊技球が入球したことを画像表示装置２６等を用いて報知するために、コマンド送信領域に大入賞口入賞指定コマンドをセットする。画像表示装置２６等を用いた報知とは、例えば、１ラウンドあたり、１０球を超える遊技球が第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出された場合（オーバー入賞ともいう）、その旨を画像表示装置２６による表示や、スピーカ１０による音（例えば、よっしゃー！という音）で報知することや、入賞強調演出（後述）が挙げられる。そして、第１大入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－５に処理を移行する。

【０２６７】

（ステップＳ１０４－５）

ステップＳ１０４－５において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口検出時処理を実行する。当該処理は、後で図１７を用いて詳述する。そして、第２大入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０２６８】

（ステップＳ１０４－６）

ステップＳ１０４－６において、メインＣＰＵ１０１は、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、通過ゲート検出時処理を実行する。そして、通過ゲート検出時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０５に処理を移行する。

【０２６９】

（第１始動口検出時処理について）

図１５は、主制御基板１００において行われる第１始動口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－１のサブルーチン）である。

【０２７０】

（ステップＳ１０４－１－１）

ステップＳ１０４－１－１において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－１－２に処理を移行し、第１始動口検出ＳＷ２１ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２７１】

（ステップＳ１０４－１－２）

ステップＳ１０４－１－２において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入球したことに対する賞球として３球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－１－３に処理を移行する。

【０２７２】

（ステップＳ１０４－１－３）

ステップＳ１０４－１－３において、メインＣＰＵ１０１は、上述の「第４記憶領域」まで記憶されているかを判定する。つまり、第１始動口２１における図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるかを判定する。そして、「第４記憶領域」まで記憶されている場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行し、「第４記憶領域」まで記憶されていない場合は、ステップＳ１０４－１－４に処理を移行する。

【０２７３】

（ステップＳ１０４－１－４）

ステップＳ１０４－１－４において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄当たり判定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図１９参照）にて用いることになる。そして、特別図柄当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－５に処理を移行する。

【０２７４】

（ステップＳ１０４－１－５）

ステップＳ１０４－１－５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄決定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図１９参照）にて用いることになる。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－６に処理を移行する。

【０２７５】

（ステップＳ１０４－１－６）

ステップＳ１０４－１－６において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動パターン決定用乱数値、およびリーチ判定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理（ステップＳ１０４－１－８）や、特別図柄変動開始時処理（図１９参照）にて用いることになる。そして、特別図柄変動パターン決定用乱数値、およびリーチ判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－７に処理を移行する。

【０２７６】

なお、特別図柄当たり判定用乱数値の取得、特別図柄決定用乱数値の取得、特別図柄変動パターン決定用乱数値、リーチ判定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－３よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－３にて「第４記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【０２７７】

（ステップＳ１０４－１－７）

ステップＳ１０４－１－７において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄当たり判定用乱

数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値、リーチ判定用乱数値を、判定情報として、空いている記憶領域に記憶する。例えば、「第３記憶領域」まで記憶されていて、「第４記憶領域」が空きであれば、「第４記憶領域」に各乱数値を記憶する。そして、各乱数値を空いている記憶領域に記憶すると、ステップＳ１０４－１－８に処理を移行する。

【０２７８】

（ステップＳ１０４－１－８）

ステップＳ１０４－１－８において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を実行する。この入賞時判定処理とは、特別図柄変動開始時処理（図１９参照）における特別図柄当たり判定処理に先立って、ステップＳ１０４－１－４で取得した乱数値が特図当たりであるかを判定する処理である。これにより、例えば、ステップＳ１０４－１－７で「第４記憶領域」に記憶した特別図柄当たり判定用乱数値が特図当たりである場合、複数の変動に跨って、予告演出（後述の「先読み演出」）を実行することができる。そして、入賞時判定処理を終了すると、ステップＳ１０４－１－９に処理を移行する。

【０２７９】

（ステップＳ１０４－１－９）

ステップＳ１０４－１－９において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口入賞指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第１始動口入賞指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。第１始動口入賞指定コマンドには、ステップＳ１０４－１－８の入賞時判定処理の判定結果の情報も含まれており、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信することで、入賞時判定処理の判定結果が当たりであるのかハズレであるのかを認識することができる。そして、第１始動口入賞指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－１－１０に処理を移行する。

【０２８０】

（ステップＳ１０４－１－１０）

ステップＳ１０４－１－１０において、メインＣＰＵ１０１は、第１特別図柄記憶指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第１特別図柄記憶指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、第１特別図柄記憶指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２８１】

（第２始動口検出時処理について）

図１６は、主制御基板１００において行われる第２始動口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２のサブルーチン）である。

【０２８２】

（ステップＳ１０４－２－１）

ステップＳ１０４－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－２－２に処理を移行し、第２始動口検出ＳＷ２２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２８３】

（ステップＳ１０４－２－２）

ステップＳ１０４－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２に遊技球が入球したことに対する賞球として２球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－２－３に処理を移行する。

【０２８４】

（ステップＳ１０４－２－３）

ステップＳ１０４－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、「当該変動記憶領域」に記憶されているかを判定する。つまり、第２始動口２２への入球に基づく図柄変動ゲーム

が実行中であるかを判定する。そして、「当該変動記憶領域」に記憶されている場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行し、「当該変動記憶領域」に記憶されていない場合は、ステップＳ１０４－２－４に処理を移行する。

【０２８５】

（ステップＳ１０４－２－４）

ステップＳ１０４－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄当たり判定用乱数値を取得する。そして、特別図柄当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－５に処理を移行する。

【０２８６】

（ステップＳ１０４－２－５）

ステップＳ１０４－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄決定用乱数値を取得する。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－６に処理を移行する。

【０２８７】

（ステップＳ１０４－２－６）

ステップＳ１０４－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動パターン決定用乱数値、およびリーチ判定用乱数値を取得する。そして、特別図柄変動パターン決定用乱数値、およびリーチ判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－２－７に処理を移行する。

【０２８８】

なお、特別図柄当たり判定用乱数値の取得、特別図柄決定用乱数値の取得、特別図柄変動パターン決定用乱数値の取得、リーチ判定用乱数値は、ステップＳ１０４－２－３よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－２－３にて「当該変動記憶領域」に記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【０２８９】

（ステップＳ１０４－２－７）

ステップＳ１０４－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値、リーチ判定用乱数値を、判定情報として、当該変動記憶領域に記憶する。そして、各乱数値を空いている当該変動記憶領域に記憶すると、ステップＳ１０４－２－８に処理を移行する。

【０２９０】

（ステップＳ１０４－２－８）

ステップＳ１０４－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口入賞指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第２始動口入賞指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、第２始動口入賞指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－２－９に処理を移行する。

【０２９１】

（ステップＳ１０４－２－９）

ステップＳ１０４－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、第２特別図柄記憶指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第２特別図柄記憶指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、第２特別図柄記憶指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。

【０２９２】

（第２大入賞口検出時処理について）

図１７は、主制御基板１００において行われる第２大入賞口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－５のサブルーチン）である。

【０２９３】

（ステップＳ１０４－５－１）

ステップＳ１０４－５－１において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域検出ＳＷ３２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、特定領域検出ＳＷ３

２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－５－２に処理を移行し、特定領域検出ＳＷ３２ｃから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、ステップＳ１０４－５－８に処理を移行する。

【０２９４】

（ステップＳ１０４－５－２）

ステップＳ１０４－５－２において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域検出ＳＷ３２ｃに遊技球が入球したことに対する賞球として１５球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－５－３に処理を移行する。

【０２９５】

（ステップＳ１０４－５－３）

ステップＳ１０４－５－３において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄決定用乱数値を取得する。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－５－４に処理を移行する。

【０２９６】

（ステップＳ１０４－５－４）

ステップＳ１０４－５－４において、メインＣＰＵ１０１は、小当り特別図柄決定処理を実行する。例えば、ステップＳ１０４－５－３において取得した特別図柄決定用乱数値が「０～７９」であれば、特別図柄Ｆを決定し、ステップＳ１０４－５－３において取得した特別図柄決定用乱数値が「８０～９９」であれば、特別図柄Ｇを決定する。そして、小当り特別図柄を決定すると、ステップＳ１０４－５－５に処理を移行する。

【０２９７】

（ステップＳ１０４－５－５）

ステップＳ１０４－５－５において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に演出図柄指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Ｆが決定された場合には、「特別図柄Ｆ　演出図柄指定コマンド」がセットされ、特別図柄Ｇが決定された場合には、「特別図柄Ｇ　演出図柄指定コマンド」がセットされる。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－５－６に処理を移行する。

【０２９８】

（ステップＳ１０４－５－６）

ステップＳ１０４－５－６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域において、特定領域通過フラグをＯＮにする。そして、特定領域通過フラグをＯＮにすると、ステップＳ１０４－５－７に処理を移行する。

【０２９９】

（ステップＳ１０４－５－７）

ステップＳ１０４－５－７において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域入賞指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、特定領域入賞指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを受信した演出制御基板２００は、画像・音制御部２００ｂを介して、特定領域を遊技球が通過したことを報知する演出（例えば、「Ｖ入賞！」）を行う。そして、特定領域入賞指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０３００】

（ステップＳ１０４－５－８）

ステップＳ１０４－５－８において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－５－９に処理を移行し、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０３０１】

（ステップＳ１０４－５－９）
　ステップＳ１０４－５－９において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａに遊技球が入球したことに対する賞球として１５球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。
【０３０２】
（特別図柄関連処理について）
　図１８は、主制御基板１００において行われる特別図柄関連処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０５のサブルーチン）である。
【０３０３】
（ステップＳ１０５－１）
　ステップＳ１０５－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。例えば、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄の変動を開始させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットし（後述の図１９のステップＳ１０５－２－１２）、特別図柄の変動を停止させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセット（後述の図２１のステップＳ１０５－４－３）する。なお、停止中を示す値「０」をセットした後に、特図当たりである場合は、大当り１遊技を示す値「２」がセットされ、小当り遊技である場合は、小当り遊技を示す値「３」がセットされる。そして、停止中を示す値「０」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－２に処理を移行し、停止中を示す値「０」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－３に処理を移行する。
【０３０４】
（ステップＳ１０５－２）
　ステップＳ１０５－２において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動開始時処理を実行する。当該処理は、後で図１９を用いて詳述する。そして、特別図柄変動開始時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３０５】
（ステップＳ１０５－３）
　ステップＳ１０５－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。そして、変動中を示す値「１」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－４に処理を移行し、変動中を示す値「１」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－５に処理を移行する。
【０３０６】
（ステップＳ１０５－４）
　ステップＳ１０５－４において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄変動中処理を実行する。当該処理は、後で図２０を用いて詳述する。そして、特別図柄変動中処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３０７】
（ステップＳ１０５－５）
　ステップＳ１０５－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、大当り１遊技を示すフラグが格納されているかを判定する。そして、大当り１遊技を示す値「２」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－６に処理を移行し、大当り１遊技を示す値「２」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－７に処理を移行する。
【０３０８】
（ステップＳ１０５－６）
　ステップＳ１０５－６において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技処理を行う。な

お、当該処理は、後で図２２を用いて詳述する。そして、大当り１遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３０９】

（ステップＳ１０５－７）

ステップＳ１０５－７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、小当り遊技を示すフラグが格納されているかを判定する。そして、小当り遊技を示す値「３」がセットされている場合は、ステップＳ１０５－８に処理を移行し、小当り遊技を示す値「３」がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－９に処理を移行する。

【０３１０】

（ステップＳ１０５－８）

ステップＳ１０５－８において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２３を用いて詳述する。そして、小当り遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３１１】

（ステップＳ１０５－９）

ステップＳ１０５－９において、メインＣＰＵ１０１は、停止中を示す値「０」がセットされていないと判定し、且つ、変動中を示す値「１」がセットされていないと判定し、且つ、大当り１遊技を示す値「２」がセットされていないと判定し、且つ、小当り遊技を示す値「３」がセットされていないと判定した場合に、大当り２遊技を示す値「４」がセットされていると判断して、大当り２遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２５を用いて詳述する。そして、大当り２遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３１２】

（特別図柄変動開始時処理について）

図１９は、主制御基板１００において行われる特別図柄変動開始時処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－２のサブルーチン）である。

【０３１３】

（ステップＳ１０５－２－１）

ステップＳ１０５－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた第２始動口２２に対応する図柄変動ゲームの当該変動記憶領域において、記憶があるかを判定する。そして、当該変動記憶領域に記憶がある場合は、ステップＳ１０５－２－６に処理を移行し、当該変動記憶領域に記憶がない場合は、ステップＳ１０５－２－２に処理を移行する。

【０３１４】

（ステップＳ１０５－２－２）

ステップＳ１０５－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた第１始動口２１に対応する保留記憶領域において、保留があるかを判定する。そして、第１始動口２１に対応する保留がある場合は、ステップＳ１０５－２－３に処理を移行し、第１始動口２１に対応する保留がない場合は、ステップＳ１０５－２－５に処理を移行する。

【０３１５】

（ステップＳ１０５－２－３）

ステップＳ１０５－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１の保留の数を「１」減算する。減算については、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報をスライド移動した後、「１」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、第１特別図柄保留表示器２７ｃの表示も、保留の数に応じた表示態様（「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」）になる。そして、第１始動口２１の保留の数を「１」減算すると、ステップＳ１０５－２－４に処理を移行する。

【０３１６】

（ステップＳ１０５－２－４）
　ステップＳ１０５－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に第１特別図柄記憶指定コマンドをセットする。そして、第１特別図柄記憶指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－６に処理を移行する。
【０３１７】
（ステップＳ１０５－２－５）
　ステップＳ１０５－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において「客待ち中」画面を表示するために、コマンド送信領域に客待ち状態指定コマンドをセットする。そして、客待ち状態指定コマンドをセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３１８】
　「客待ち中」画面とは、例えば、直前に終了した図柄変動ゲームで確定表示されたサブ図柄や、直前に終了した図柄変動ゲームで表示されていた背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊが表示されている状態であり、例えば、音量の調整や、光量の調整が可能であることを報知する画像（例えば、レベルゲージ画像や十字キーボタンを模した画像）等がさらに付加されて表示されている状態のことである。そして、「客待ち中」で所定時間が経過すると、「デモ演出」が実行される。「デモ演出」では、「客待ち中」で表示していたサブ図柄や背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊは表示せず、例えば、表示領域の全面を用いて、機種名やメーカー名や遊技ののめり込み防止を促す注意喚起情報を表示する。そして、「デモ演出」で所定時間が経過すると、再度、「客待ち中」となる。
【０３１９】
　なお、客待ち状態指定コマンドを送信しないようにしてもよい。この場合、演出制御基板２００において、前回の図柄変動ゲームが終了した時点からの時間を計測し、新たな開始時コマンド（特別図柄変動パターン指定コマンド等）を受信することなく所定時間を計測した場合、「客待ち中」画面を表示するようにすればよい。このようにすれば、客待ち状態指定コマンドが不要となるから、コマンドの削減および制御の簡素化を図ることができる。
【０３２０】
（ステップＳ１０５－２－６）
　ステップＳ１０５－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－１を行った後、当該処理に至った場合は、第２始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報を用いて、一方、ステップＳ１０５－２－４を行った後、当該処理に至った場合は、第１始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報を用いて特別図柄当たり判定処理を実行する。なお、当該処理は、後で図２０を用いて詳述する。そして、特別図柄当たり判定処理を終了すると、ステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。
【０３２１】
（ステップＳ１０５－２－７）
　ステップＳ１０５－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを（図７を用いて）決定する。例えば、まずリーチ判定用乱数値を参照して、リーチを実行する乱数値に該当する場合には、図７（Ｂ）のリーチの選択割合に基づいて特別図柄の変動パターンを決定して、リーチを実行する乱数値に該当しない場合には、特別図柄変動パターン決定用乱数値を参照して、特別図柄の変動パターンを決定する。なお、リーチ判定用乱数値は用いずに、特別図柄変動パターン決定用乱数値のみを用いて特別図柄の変動パターンを決定してもよい。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップＳ１０５－２－８に処理を移行する。
【０３２２】

（ステップＳ１０５－２－８）
　ステップＳ１０５－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－７で決定した特別図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップＳ１０５－２－７で「変動パターン９」を決定した場合は、「変動パターン９」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－９に処理を移行する。
【０３２３】
（ステップＳ１０５－２－９）
　ステップＳ１０５－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタに、ステップＳ１０５－２－７で決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間（図７参照）をセットする。例えば、「変動パターン９」を決定した場合は、変動時間「４０Ｓ」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。
【０３２４】
（ステップＳ１０５－２－１０）
　ステップＳ１０５－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットする。これにより、特別図柄が変動中であることを認識できる。また、当該処理において、ステップＳ１０５－２－９でセットした変動時間の減算を開始する。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「１」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３２５】
　以上の図１９の説明では、ステップＳ１０５－２－１において第２始動口２２の判定情報があれば、第１始動口２１に優先して特別図柄当たり判定処理を実行するようにしたが、第１始動口２１と、第２始動口２２と、への入球した順番で特別図柄当たり判定処理を実行するようにしてもよい。
【０３２６】
（特別図柄当たり判定処理について）
　図２０は、主制御基板１００において行われる特別図柄当たり判定処理を示すフローチャート（特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－２－６のサブルーチン）である。
【０３２７】
（ステップＳ１０５－２－６－１）
　ステップＳ１０５－２－６－１において、メインＣＰＵ１０１は、特図当たりであるか否かを判定する。すなわち、判定情報における特別図柄当たり判定用乱数値が特図当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、特図当たりである場合は、ステップＳ１０５－２－６－２に処理を移行し、特図当たりでない場合は、ステップＳ１０５－２－６－３に処理を移行する。
【０３２８】
（ステップＳ１０５－２－６－２）
　ステップＳ１０５－２－６－２において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用乱数値と特別図柄決定テーブルとを用いて特別図柄を決定する。そして、特別図柄を決定すると、ステップＳ１０５－２－６－６に処理を移行する。
【０３２９】
（ステップＳ１０５－２－６－３）
　ステップＳ１０５－２－６－３において、メインＣＰＵ１０１は、小当りであるか否かを判定する。すなわち、判定情報における特別図柄当たり判定用乱数値が小当り当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップＳ１０５－２－６－４に処理を移行し、小当りでない場合は、ステップＳ１０５－２－６－５に処理を移行する。

【０３３０】
（ステップＳ１０５－２－６－４）
　ステップＳ１０５－２－６－４において、メインＣＰＵ１０１は、小当りに当せんしたことを演出制御基板２００に認識させるために、コマンド送信領域に小当り指定コマンドをセットする。そして、小当り指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。
【０３３１】
（ステップＳ１０５－２－６－５）
　ステップＳ１０５－２－６－５において、メインＣＰＵ１０１は、ハズレ特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値と特別図柄決定テーブルとを用いて、ハズレ特別図柄を決定する。そして、ハズレ特別図柄を決定すると、ステップＳ１０５－２－６－７に処理を移行する。
【０３３２】
（ステップＳ１０５－２－６－６）
　ステップＳ１０５－２－６－６において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に演出図柄指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Ａが決定された場合には、「特別図柄Ａ　演出図柄指定コマンド」がセットされる。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。
【０３３３】
（ステップＳ１０５－２－６－７）
　ステップＳ１０５－２－６－７において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に決定した特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に演出図柄指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Ｃが決定された場合には、「特別図柄Ｃ　演出図柄指定コマンド」がセットされる。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。
【０３３４】
（特別図柄変動中処理について）
　図２１は、主制御基板１００において行われる特別図柄変動中処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－４のサブルーチン）である。
【０３３５】
（ステップＳ１０５－４－１）
　ステップＳ１０５－４－１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、セットされた変動時間が経過したかを判定する。例えば、「変動パターン９」が決定され、「４０Ｓ」がセットされている場合は、「４０Ｓ」が経過したか否かを判定する。そして、特別図柄の変動時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－４－２に処理を移行し、特別図柄の変動時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３３６】
（ステップＳ１０５－４－２）
　ステップＳ１０５－４－２において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において変動表示しているサブ図柄を停止させるための特別図柄確定コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄確定コマンドをセットする。そして、特別図柄確定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－３に処理を移行する。
【０３３７】
（ステップＳ１０５－４－３）
　ステップＳ１０５－４－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。これにより、特別図柄が停止中であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域におい

て、停止中を示す値「０」をセットすると、ステップＳ１０５－４－４に処理を移行する。

【０３３８】

（ステップＳ１０５－４－４）

ステップＳ１０５－４－４において、メインＣＰＵ１０１は、図１９のステップＳ１０５－２－６の判定結果が特図当たりであるかを判定する。そして、特図当たりである場合は、ステップＳ１０５－４－５に処理を移行し、特図当たりでない場合は、ステップＳ１０５－４－１０に処理を移行する。

【０３３９】

（ステップＳ１０５－４－５）

ステップＳ１０５－４－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中１」を示す値（２）をセットする。これにより、大当り中１（大当り１遊技）であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中１」を示す値（２）をセットすると、ステップＳ１０５－４－６に処理を移行する。

【０３４０】

（ステップＳ１０５－４－６）

ステップＳ１０５－４－６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、「非電サポ状態」を示す「０」をセットする。これにより、大当り１遊技中は「非電サポ状態」となる。そして、「非電サポ状態」を示す「０」をセットすると、ステップＳ１０５－４－７に処理を移行する。

【０３４１】

（ステップＳ１０５－４－７）

ステップＳ１０５－４－７において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技が開始されたことを報知する大当り１遊技オープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、大当り１遊技における状態を格納するようになっており、オープニングであれば「０」がセットされ、第１大入賞口２４が開放中であれば「１」がセットされ、ラウンド間インターバルであれば「２」がセットされ、エンディングであれば「３」がセットされる。そして、大当り１遊技オープニングに移行させると、ステップＳ１０５－４－８に処理を移行する。

【０３４２】

（ステップＳ１０５－４－８）

ステップＳ１０５－４－８において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技のオープニングに対応する演出を実行させるためのオープニング指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域にオープニング指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Ａが決定されているときは、４Ｒ特図当たり遊技用オープニング指定コマンドをセットし、特別図柄Ｄが決定されているときは、１０Ｒ特図当たり遊技用オープニング指定コマンドをセットする。そして、オープニング指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。

【０３４３】

（ステップＳ１０５－４－９）

ステップＳ１０５－４－９において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、大当り１遊技オープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３４４】

（ステップＳ１０５－４－１０）

ステップＳ１０５－４－１０において、メインＣＰＵ１０１は、図１９のステップＳ１０５－２－６の判定結果が小当りであるかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップＳ１０５－４－１１に処理を移行し、小当りでない場合は、ステップＳ１０５－４

－１６に処理を移行する。
【０３４５】
（ステップＳ１０５－４－１１）
ステップＳ１０５－４－１１において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、「小当り中」を示す値（３）をセットする。これにより、小当り中（小当り遊技）であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「小当り中」を示す値（３）をセットすると、ステップＳ１０５－４－１２に処理を移行する。
【０３４６】
（ステップＳ１０５－４－１２）
ステップＳ１０５－４－１２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の普通図柄状態フラグ格納領域において、「非電サポ状態」を示す「０」をセットする。これにより、大当り１遊技中は「非電サポ状態」となる。そして、「非電サポ状態」を示す「０」をセットすると、ステップＳ１０５－４－１３に処理を移行する。
【０３４７】
（ステップＳ１０５－４－１３）
ステップＳ１０５－４－１３において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技が開始されたことを報知する小当り遊技オープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、小当り遊技における状態を格納するようになっており、オープニングであれば「０」がセットされ、第２大入賞口３２が開放中であれば「１」がセットされ、エンディングであれば「２」がセットされる。そして、小当り遊技オープニングに移行させると、ステップＳ１０５－４－１４に処理を移行する。
【０３４８】
（ステップＳ１０５－４－１４）
ステップＳ１０５－４－１４において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技のオープニングに対応する演出を実行させるためのオープニング指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に小当り用オープニング指定コマンドをセットする。そして、小当り用オープニング指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１５に処理を移行する。
【０３４９】
（ステップＳ１０５－４－１５）
ステップＳ１０５－４－１５において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、小当り遊技オープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３５０】
（ステップＳ１０５－４－１６）
ステップＳ１０５－４－１６において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数カウンタに時短回数がセットされているか否かを判定する。そして、時短回数カウンタに時短回数がセットされている場合は、ステップＳ１０５－４－１７に処理を移行し、時短回数カウンタに時短回数がセットされていない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３５１】
（ステップＳ１０５－４－１７）
ステップＳ１０５－４－１７において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数カウンタにおいて時短回数を１減算する。そして、時短回数を１減算すると、ステップＳ１０５－４－１８に処理を移行する。
【０３５２】
（ステップＳ１０５－４－１８）
ステップＳ１０５－４－１８において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数を１減算した

結果、減算後の時短回数カウンタの値が０であるか否かを判定する。そして、減算後の時短回数カウンタの値が０である場合は、ステップＳ１０５－４－１９に処理を移行し、減算後の時短回数カウンタの値が０でない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５３】

（ステップＳ１０５－４－１９）

ステップＳ１０５－４－１９において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－４－２０に処理を移行する。

【０３５４】

（ステップＳ１０５－４－２０）

ステップＳ１０５－４－２０において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５５】

（大当り１遊技処理について）

図２２は、主制御基板１００において行われる大当り１遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－６のサブルーチン）である。

【０３５６】

（ステップＳ１０５－６－１）

ステップＳ１０５－６－１において、メインＣＰＵ１０１は、オープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、オープニングを示す「０」がセットされているかを判定する。そして、オープニング中である場合は、ステップＳ１０５－６－２に処理を移行し、オープニング中でない場合は、ステップＳ１０５－６－４に処理を移行する。

【０３５７】

（ステップＳ１０５－６－２）

ステップＳ１０５－６－２において、メインＣＰＵ１０１は、オープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）が経過したかを判定する。そして、オープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－６－３に処理を移行し、オープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５８】

（ステップＳ１０５－６－３）

ステップＳ１０５－６－３において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放１回目）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り１遊技の１ラウンド目が開始することになる。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３５９】

（ステップＳ１０５－６－４）

ステップＳ１０５－６－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開放中であるかを判定する。メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－６－５に処理を移行し、大入賞口開放中でない場合は、ステップＳ１０５－６－７に処理を移行する。

【０３６０】
（ステップＳ１０５－６－５）
ステップＳ１０５－６－５において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されることなく第１大入賞口２４が開放したまま２９．５Ｓ経過したか、または、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの第１大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第１大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－６－６に処理を移行し、第１大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３６１】
（ステップＳ１０５－６－６）
ステップＳ１０５－６－６において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口２４が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３６２】
なお、ラウンド間インターバルに移行させるにあたって、インターバル時間をカウンタにセットする。このインターバル時間は、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂの場合は、２．５秒がセットされ、特別図柄Ｄの場合は、０．５秒がセットされるようになっており、特別図柄Ｄの場合は短いインターバル時間がセットされるようになっている。
【０３６３】
（ステップＳ１０５－６－７）
ステップＳ１０５－６－７において、メインＣＰＵ１０１は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、ラウンド間インターバルを示す「２」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップＳ１０５－６－８に処理を移行し、ラウンド間インターバル中でない場合は、ステップＳ１０５－６－１２に処理を移行する。
【０３６４】
（ステップＳ１０５－６－８）
ステップＳ１０５－６－８において、メインＣＰＵ１０１は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、後述のステップＳ１０５－６－１０において、ラウンド数を更新した結果、残りのラウンド数が「０」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップＳ１０５－６－９に処理を移行し、最終ラウンド終了時でない場合は、ステップＳ１０５－６－１０に処理を移行する。
【０３６５】
（ステップＳ１０５－６－９）
ステップＳ１０５－６－９において、メインＣＰＵ１０１は、大当り１遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。当該処理では、大当り１遊技のエンディングに対応する時間（例えば、１４Ｓ）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットすると共に、特別図柄に対応するエンディング指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、エンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３６６】
（ステップＳ１０５－６－１０）
ステップＳ１０５－６－１０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタの値を更新する。更新手法は、インクリメントでもよいし、デクリメントでもよい。例えば、４ラウンドであれば、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに「４」をセットして、１ラウンド消化する毎に１デクリメントするようにしてもよいし、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに「４」をセットせずに、１ラウンド消化す

る毎に１インクリメントするようにしてもよい。そして、ラウンド数を更新すると、ステップＳ１０５－６－１１に処理を移行する。

【０３６７】

（ステップＳ１０５－６－１１）

ステップＳ１０５－６－１１において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放２回目以降）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り１遊技の２ラウンド目以降が開始することになる。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３６８】

（ステップＳ１０５－６－１２）

ステップＳ１０５－６－１２において、メインＣＰＵ１０１は、エンディングに対応する時間（例えば、１４Ｓ）が経過したかを判定する。そして、エンディングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－６－１３に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３６９】

（ステップＳ１０５－６－１３）

ステップＳ１０５－６－１３において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄が「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｄ」のいずれかであるかを判定する。つまり、特図当たりに基づいて決定された特別図柄が、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｄ」のいずれかであるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｄ」のいずれかである場合は、ステップＳ１０５－６－１４に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｄ」のいずれでもない場合は、ステップＳ１０５－６－１８に処理を移行する。

【０３７０】

（ステップＳ１０５－６－１４）

ステップＳ１０５－６－１４において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態とする。当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットすると、ステップＳ１０５－６－１５に処理を移行する。

【０３７１】

（ステップＳ１０５－６－１５）

ステップＳ１０５－６－１５において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数カウンタに時短上限回数（例えば、１００）をセットする。そして、時短回数カウンタに時短上限回数をセットすると、ステップＳ１０５－６－１６に処理を移行する。

【０３７２】

（ステップＳ１０５－６－１６）

ステップＳ１０５－６－１６において、メインＣＰＵ１０１は、時短遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（時短）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（時短）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（時短）をセットすると、ステップＳ１０５－６－１７に処理を移行する。

【０３７３】

（ステップＳ１０５－６－１７）

ステップＳ１０５－６－１７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。なお、当該処理において、停止中を示す値「０」をセットするが、上述のとおり、大当り１遊技中は、特別図柄が停止している状態であるので、あくまで次変動を開始するためのフラグを立てる処理であるといえる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行す

る。
【０３７４】
（ステップＳ１０５－６－１８）
　ステップＳ１０５－６－１８において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－６－１９に処理を移行する。
【０３７５】
（ステップＳ１０５－６－１９）
　ステップＳ１０５－６－１９において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップＳ１０５－６－２０に処理を移行する。
【０３７６】
（ステップＳ１０５－６－２０）
　ステップＳ１０５－６－２０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。なお、当該処理において、停止中を示す値「０」をセットするが、上述のとおり、大当り１遊技中は、特別図柄が停止している状態であるので、あくまで次変動を開始するためのフラグを立てる処理であるといえる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３７７】
（小当り遊技処理について）
　図２３は、主制御基板１００において行われる小当り遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－８のサブルーチン）である。
【０３７８】
（ステップＳ１０５－８－１）
　ステップＳ１０５－８－１において、メインＣＰＵ１０１は、オープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、オープニングを示す「０」がセットされているかを判定する。そして、オープニング中である場合は、ステップＳ１０５－８－２に処理を移行し、オープニング中でない場合は、ステップＳ１０５－８－５に処理を移行する。
【０３７９】
（ステップＳ１０５－８－２）
　ステップＳ１０５－８－２において、メインＣＰＵ１０１は、オープニングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）が経過したかを判定する。そして、オープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－８－３に処理を移行し、オープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３８０】
（ステップＳ１０５－８－３）
　ステップＳ１０５－８－３において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂを駆動して、第２大入賞口３２を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の１０Ｓをセットする。これにより、小当り遊技の１ラウンド目が開始することになる。そして、第２大入賞口３２を開放すると、ステップＳ１０５－８－４に処理を移行する。
【０３８１】
（ステップＳ１０５－８－４）
　ステップＳ１０５－８－４において、メインＣＰＵ１０１は、特定領域開閉ソレノイド

３２ｄを駆動して、特定領域に設けられた蓋部材を閉状態から開状態に制御する。なお、第２大入賞口３２の開放に併せて蓋部材を開状態として、第２大入賞口３２の閉鎖に併せて蓋部材を閉状態とする。そして、特定領域における蓋部材の開閉制御を行うと、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８２】

（ステップＳ１０５－８－５）

ステップＳ１０５－８－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域を参照して、特定領域通過フラグがＯＮになっているかを判定する。そして、特定領域通過フラグがＯＮである場合は、ステップＳ１０５－８－６に処理を移行し、特定領域通過フラグがＯＮでない場合は、ステップＳ１０５－８－７に処理を移行する。

【０３８３】

（ステップＳ１０５－８－６）

ステップＳ１０５－８－６において、メインＣＰＵ１０１は、第２種大当り移行制御処理を行う。なお、当該処理は、後で図２４を用いて詳述する。そして、第２種大当り移行制御処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８４】

（ステップＳ１０５－８－７）

ステップＳ１０５－８－７において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口開放中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の小当り状態格納領域において、第２大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、第２大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－８－８に処理を移行し、第２大入賞口開放中でない場合は、ステップＳ１０５－８－１１に処理を移行する。

【０３８５】

（ステップＳ１０５－８－８）

ステップＳ１０５－８－８において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２の開放時間１０Ｓ経過したか、または、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの第２大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第２大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－８－９に処理を移行し、第２大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８６】

（ステップＳ１０５－８－９）

ステップＳ１０５－８－９において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップＳ１０５－８－１０に処理を移行する。

【０３８７】

（ステップＳ１０５－８－１０）

ステップＳ１０５－８－１０において、メインＣＰＵ１０１は、小当り遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。また、エンディングに対応する時間（例えば、「５Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットする。そして、エンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８８】

（ステップＳ１０５－８－１１）

ステップＳ１０５－８－１１において、メインＣＰＵ１０１は、エンディングに対応する時間（例えば、「５Ｓ」）が経過しているかを判定する。そして、エンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップＳ１０５－８－１２に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０３８９】
（ステップＳ１０５－８－１２）
　ステップＳ１０５－８－１２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－８－１３に処理を移行する。
【０３９０】
（ステップＳ１０５－８－１３）
　ステップＳ１０５－８－１３において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップＳ１０５－８－１４に処理を移行する。
【０３９１】
（ステップＳ１０５－８－１４）
　ステップＳ１０５－８－１４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３９２】
（第２種大当り移行制御処理について）
　図２４は、主制御基板１００において行われる第２種大当り移行制御処理を示すフローチャート（小当り遊技処理のステップＳ１０５－８－６のサブルーチン）である。
【０３９３】
（ステップＳ１０５－８－６－１）
　ステップＳ１０５－８－６－１において、メインＣＰＵ１０１は、第２大入賞口３２を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップＳ１０５－８－６－２に処理を移行する。
【０３９４】
（ステップＳ１０５－８－６－２）
　ステップＳ１０５－８－６－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特定領域通過フラグ格納領域の特定領域通過フラグをＯＦＦにする。そして、特定領域通過フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ１０５－８－６－３に処理を移行する。
【０３９５】
（ステップＳ１０５－８－６－３）
　ステップＳ１０５－８－６－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタにラウンド数（２ラウンド～１０ラウンドの９ラウンド）をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタにラウンド数をセットすると、ステップＳ１０５－８－６－４に処理を移行する。
【０３９６】
（ステップＳ１０５－８－６－４）
　ステップＳ１０５－８－６－４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中２」を示す値（４）をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中２」を示す値（４）をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。
【０３９７】
（大当り２遊技処理について）
　図２５は、主制御基板１００において行われる大当り２遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップＳ１０５－９のサブルーチン）である。
【０３９８】
（ステップＳ１０５－９－１）

ステップＳ１０５－９－１において、メインＣＰＵ１０１は、２ラウンド目の開始条件を満たしたかを判定する。なお、小当り遊技の終了から、大当り２遊技の開始まで所定のインターバル時間（例えば、「５Ｓ」）が設けられており、当該インターバル時間が経過すると、２ラウンド目の開始条件を満たしたと判定する。そして、２ラウンド目の開始条件を満たした場合は、ステップＳ１０５－９－２に処理を移行し、２ラウンド目の開始条件を満たしていない場合は、ステップＳ１０５－９－３に処理を移行する。

【０３９９】

（ステップＳ１０５－９－２）

ステップＳ１０５－９－２において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。また、ラウンド指定コマンド（ここでは開放２回目に対応するラウンド指定コマンド）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り２遊技の１ラウンド目（小当り遊技を含めると２ラウンド目）が開始することになる。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４００】

（ステップＳ１０５－９－３）

ステップＳ１０５－９－３において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開放中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、第１大入賞口開放中を示す「１」がセットされているかを判定する。そして、第１大入賞口開放中である場合は、ステップＳ１０５－９－４に処理を移行し、第１大入賞口開放中でない場合は、ステップＳ１０５－９－６に処理を移行する。

【０４０１】

（ステップＳ１０５－９－４）

ステップＳ１０５－９－４において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されることなく第１大入賞口２４が開放したまま２９．５Ｓ経過したか、または、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの第１大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第１大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－９－５に処理を移行し、第１大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４０２】

（ステップＳ１０５－９－５）

ステップＳ１０５－９－５において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口２４が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４０３】

なお、ラウンド間インターバルに移行させるにあたって、インターバル時間をカウンタにセットする。このインターバル時間は、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇの場合、０．５秒がセットされるようになっている。すなわち、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇはいずれもインターバル時間として０．５秒がセットされるので、ＲＵＳＨ中に実行される大当たり遊技は、迅速に消化することができるようになっている。なお、ＲＵＳＨ中に第１始動口２１に入球させて特図当たりとなり、例えば、特別図柄Ａが決定された場合は、ラウンド間インターバルは２．５秒がセットされるので、ＲＵＳＨ中（およびＲＵＳＨが継続する状況下）であっても例外が生じる場合がある。

【０４０４】

（ステップＳ１０５－９－６）

ステップＳ１０５－９－６において、メインＣＰＵ１０１は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の大当り状態格納領域において、

ラウンド間インターバルを示す「２」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップＳ１０５－９－７に処理を移行し、ラウンド間インターバル中でない場合は、ステップＳ１０５－９－１１に処理を移行する。

【０４０５】

（ステップＳ１０５－９－７）

ステップＳ１０５－９－７において、メインＣＰＵ１０１は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、ステップＳ１０５－９－９において、ラウンド数を更新した結果、残りのラウンド数が「０」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップＳ１０５－９－８に処理を移行し、最終ラウンド終了時でない場合は、ステップＳ１０５－９－９に処理を移行する。

【０４０６】

（ステップＳ１０５－９－８）

ステップＳ１０５－９－８において、メインＣＰＵ１０１は、大当り２遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。また、大当り２遊技のエンディングに対応する時間（例えば、「１４Ｓ」）をメインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにセットすると共に、特別図柄に対応するエンディング指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、エンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４０７】

（ステップＳ１０５－９－９）

ステップＳ１０５－９－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタの値を更新する。そして、ラウンド数を更新すると、ステップＳ１０５－９－１０に処理を移行する。

【０４０８】

（ステップＳ１０５－９－１０）

ステップＳ１０５－９－１０において、メインＣＰＵ１０１は、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、第１大入賞口２４を開放する。また、メインＲＡＭ１０３の時間管理カウンタにおいて、開放時間の２９．５Ｓをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放３回目以降）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り２遊技の３ラウンド目以降が開始することになる。そして、第１大入賞口２４を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４０９】

（ステップＳ１０５－９－１１）

ステップＳ１０５－９－１１において、メインＣＰＵ１０１は、エンディングに対応する時間（例えば、１４Ｓ）が経過したかを判定する。そして、エンディングに対応する時間が経過した場合は、ステップＳ１０５－９－１２に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４１０】

（ステップＳ１０５－９－１２）

ステップＳ１０５－９－１２において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄が「特別図柄Ｆ」であるかを判定する。つまり、第２大入賞口検出時処理（図１７）で決定された特別図柄が「特別図柄Ｆ」であるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄Ｆ」である場合は、ステップＳ１０５－９－１３に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄Ｆ」でない場合は、ステップＳ１０５－９－１７に処理を移行する。

【０４１１】

（ステップＳ１０５－９－１３）

ステップＳ１０５－９－１３において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態とする。当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセット

する。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に「１」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１４に処理を移行する。

【０４１２】

（ステップＳ１０５－９－１４）

ステップＳ１０５－９－１４において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットする。これにより、次変動より「１００」回の時短遊技状態が開始することになる。そして、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短回数カウンタに「１００」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１５に処理を移行する。

【０４１３】

（ステップＳ１０５－９－１５）

ステップＳ１０５－９－１５において、メインＣＰＵ１０１は、時短遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（時短）を演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態コマンド（時短）をセットする。そして、遊技状態指定コマンド（時短）をセットすると、ステップＳ１０５－９－１６に処理を移行する。

【０４１４】

（ステップＳ１０５－９－１６）

ステップＳ１０５－９－１６において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４１５】

（ステップＳ１０５－９－１７）

ステップＳ１０５－９－１７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。よって、当該処理において、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「０」をセットすると、ステップＳ１０５－９－１８に処理を移行する。

【０４１６】

（ステップＳ１０５－９－１８）

ステップＳ１０５－９－１８において、メインＣＰＵ１０１は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態指定コマンド（通常）をセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップＳ１０５－９－１９に処理を移行する。

【０４１７】

（ステップＳ１０５－９－１９）

ステップＳ１０５－９－１９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「０」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０４１８】

次に、演出制御基板２００のサブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について説明する。

【０４１９】

（サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について）

図２６～図２９のフローチャートで示す制御プログラムがサブＲＯＭ２０２に記憶されており、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＯＭ２０２より制御プログラムを読み出して、読み出した制御プログラムに従って制御処理を実行する。はじめに、図２６の演出制御基板メイン処理について説明する。

【０４２０】

（ステップＳ２００）

ステップＳ２００において、サブＣＰＵ２０１は、パチンコ遊技機１が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップＳ２００の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）でない場合は、ステップＳ２０１に処理を移行する。電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。

【０４２１】

（ステップＳ２０１）

ステップＳ２０１において、サブＣＰＵ２０１は、内部に設けられているレジスタの値等を初期化する初期設定処理を実行する。なお、当該処理中は、画像表示装置２６に初期画面（例えば、カラーバー画像等）を表示する。当該初期画面は、後にメインコマンド受信処理において、電源関連情報コマンドを受信するまで継続する。そして、初期設定処理を終了すると、ステップＳ２０２に処理を移行する。

【０４２２】

（ステップＳ２０２）

ステップＳ２０２において、サブＣＰＵ２０１は、ＣＴＣの設定を実行する。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、４ｍｓ毎に定期的に後述の演出制御基板タイマ割込処理が行われるように、ＣＴＣの時間定数レジスタを設定する。そして、ＣＴＣの設定を実行すると、ステップＳ２０３に処理を移行する。

【０４２３】

（ステップＳ２０３）

ステップＳ２０３において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される演出制御基板タイマ割込処理の割込みを禁止する。そして、割込みを禁止すると、ステップＳ２０４に処理を移行する。

【０４２４】

（ステップＳ２０４）

ステップＳ２０４において、サブＣＰＵ２０１は、演出用乱数の更新を実行する。そして、演出用乱数の更新処理が終了すると、ステップＳ２０５に処理を移行する。

【０４２５】

（ステップＳ２０５）

ステップＳ２０５において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される演出制御基板タイマ割込処理の割込みを許可する。そして、割込みを許可すると、再度、ステップＳ２０３に処理を移行して、以降は、ステップＳ２０３～ステップＳ２０５をループする。

【０４２６】

（演出制御基板タイマ割込処理について）

図２７は、演出制御基板２００において行われる演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の演出制御基板メイン処理に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。

【０４２７】

（ステップＳ３００）

ステップＳ３００において、サブＣＰＵ２０１は、レジスタの内容をスタック領域に退避させる。そして、レジスタの内容をスタック領域に退避させると、ステップＳ３０１に処理を移行する。

【０４２８】

（ステップＳ３０１）

ステップＳ３０１において、サブＣＰＵ２０１は、演出制御基板２００で管理するタイマを更新する処理を実行する。そして、タイマを更新すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４２９】

（ステップＳ３０２）
　ステップＳ３０２において、サブＣＰＵ２０１は、操作デバイスの入力処理を実行する。例えば、演出ボタン検出ＳＷ１４ａ、演出レバー検出ＳＷ１５ａ、十字キー検出ＳＷ１６ａの入力に応じた処理を実行する。そして、操作デバイスの入力処理を終了すると、ステップＳ３０３に処理を移行する。
【０４３０】
（ステップＳ３０３）
　ステップＳ３０３において、サブＣＰＵ２０１は、図２８、図２９で示すメインコマンド受信処理を実行する。当該処理は、後で図２８、図２９を用いて詳述する。そして、メインコマンド受信処理を終了すると、ステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４３１】
（ステップＳ３０４）
　ステップＳ３０４において、サブＣＰＵ２０１は、サブコマンドを送信する処理を実行する。サブコマンドとは、後述する図２８、図２９のメインコマンド受信処理でセットされるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃにおいて、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップＳ３０５に処理を移行する。
【０４３２】
（ステップＳ３０５）
　ステップＳ３０５において、サブＣＰＵ２０１は、演出状況監視処理を実行する。当該処理は、後で図５８を用いて詳述する。そして、演出状況監視処理を終了すると、ステップＳ３０６に処理を移行する。
【０４３３】
（ステップＳ３０６）
　ステップＳ３０６において、サブＣＰＵ２０１は、ステップＳ３００においてスタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させる。そして、スタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させると、演出制御基板タイマ割込処理を終了する。
【０４３４】
（メインコマンド受信処理について）
　図２８は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理１／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３のサブルーチン）である。
【０４３５】
（ステップＳ３０３－１）
　ステップＳ３０３－１において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンドを受信したかを判定する。電源関連情報コマンドとは、上述の、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンドが挙げられる。そして、電源関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－２に処理を移行し、電源関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－４に処理を移行する。
【０４３６】
（ステップＳ３０３－２）
　ステップＳ３０３－２において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、電源投入指定コマンドを受信すれば電源投入指定に係る処理を行い（例えば、ＲＡＭクリア中といった画面を表示するための処理）、電源復旧指定コマンドを受信すれば電源復旧指定に係る処理（例えば、復旧中といった画面を表示するための処理）を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－３に処理を移行する。
【０４３７】

（ステップＳ３０３－３）
　ステップＳ３０３－３において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に電源関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４３８】
（ステップＳ３０３－４）
　ステップＳ３０３－４において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常用エラー指定コマンド、電波異常用エラー指定コマンド等が挙げられる。そして、エラー関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－５に処理を移行し、エラー関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－７に処理を移行する。
【０４３９】
（ステップＳ３０３－５）
　ステップＳ３０３－５において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、磁気異常用エラー指定コマンドを受信すれば磁気異常エラーを報知するための処理を行い、電波異常用エラー指定コマンドを受信すれば電波異常エラーを報知するための処理を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－６に処理を移行する。
【０４４０】
（ステップＳ３０３－６）
　ステップＳ３０３－６において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４４１】
（ステップＳ３０３－７）
　ステップＳ３０３－７において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連情報コマンドを受信したかを判定する。始動口関連情報コマンドとは、上述の、第１始動口入賞指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンドが挙げられる。そして、始動口関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－８に処理を移行し、始動口関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－１１に処理を移行する。
【０４４２】
（ステップＳ３０３－８）
　ステップＳ３０３－８において、サブＣＰＵ２０１は、アイコン変化演出決定処理を実行する。具体的には、第１始動口入賞指定コマンドを受信した場合に、サブＣＰＵ２０１は、当該コマンドに含まれる入賞時判定処理の判定結果の情報を参照して、当該変動アイコンや保留アイコンの表示態様（後述する「保留先読み演出」で記載する当該変動アイコンや保留アイコンの色）を決定する。なお、本実施形態では、第２始動口２２に対応する「第１記憶領域」～「第４記憶領域」は設けられていないので、第２始動口２２に対応する保留アイコンは表示されず、当然、「保留先読み演出」は実行されない。また、時短遊技状態中は、当該変動アイコンを表示しないので、当然、「（当該アイコン用の）保留先読み演出」は実行されない。よって、アイコン変化演出は、専ら第１始動口２１への入賞に対応して実行される演出である。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－９に処理を移行する。
【０４４３】
（ステップＳ３０３－９）
　ステップＳ３０３－９において、サブＣＰＵ２０１は、始動口発光装置変化演出決定処理を実行する。始動口発光装置の発光色は、ステップＳ３０３－８で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップＳ３０３－８

で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置２１０ａも青色で発光する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－１０に処理を移行する。

【０４４４】

（ステップＳ３０３－１０）

ステップＳ３０３－１０において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に始動口関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。

【０４４５】

（ステップＳ３０３－１１）

ステップＳ３０３－１１において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連情報コマンドを受信したかを判定する。遊技状態関連情報コマンドとは、遊技状態指定コマンド（通常）と、遊技状態指定コマンド（時短）とが挙げられる。そして、遊技状態関連情報コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－１２に処理を移行し、遊技状態関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－１４に処理を移行する。

【０４４６】

（ステップＳ３０３－１２）

ステップＳ３０３－１２において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、遊技状態指定コマンド（通常）を受信すると通常遊技状態に係る処理（例えば、通常遊技状態に対応する画面を表示する処理等）を行い、遊技状態指定コマンド（時短）を受信すると時短遊技状態に係る処理（例えば、通常遊技状態に対応する画面を表示する処理、右打ち表示器２９ｃを点灯するための処理等）を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－１３に処理を移行する。

【０４４７】

（ステップＳ３０３－１３）

ステップＳ３０３－１３において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に遊技状態関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。

【０４４８】

図２９は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理２／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３のサブルーチン）である。

【０４４９】

（ステップＳ３０３－１４）

ステップＳ３０３－１４において、サブＣＰＵ２０１は、演出図柄指定コマンドを受信したかを判定する。そして、演出図柄指定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－１５に処理を移行し、演出図柄指定コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－１７に処理を移行する。

【０４５０】

（ステップＳ３０３－１５）

ステップＳ３０３－１５において、サブＣＰＵ２０１は、演出図柄指定コマンド受信時処理を実行する。例えば、特別図柄Ａを指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄として「１１１」～「８８８」から何れかの図柄の組み合わせを決定し、特別図柄Ｂを指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄として「１１１」～「６６６」、「８８８」から何れかの図柄の組み合わせを決定する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－１６に処理を移行する。

【０４５１】

（ステップＳ３０３－１６）

ステップＳ３０３－１６において、サブＣＰＵ２０１は、演出図柄サブコマンドを、画

像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に演出図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。

【０４５２】

（ステップＳ３０３－１７）

ステップＳ３０３－１７において、サブＣＰＵ２０１は、小当り指定コマンドを受信したかを判定する。そして、小当り指定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－１８に処理を移行し、小当り指定コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－２０に処理を移行する。

【０４５３】

（ステップＳ３０３－１８）

ステップＳ３０３－１８において、サブＣＰＵ２０１は、小当り装飾図柄を決定する処理を実行する。例えば、所定の振分値に基づいて、「１１１」、「２２２」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「８８８」のいずれかの図柄の組み合わせを決定する。そして、小当り装飾図柄を決定すると、ステップＳ３０３－１９に処理を移行する。

【０４５４】

（ステップＳ３０３－１９）

ステップＳ３０３－１９において、サブＣＰＵ２０１は、小当り装飾図柄サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に小当り装飾図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。

【０４５５】

（ステップＳ３０３－２０）

ステップＳ３０３－２０において、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－２１に処理を移行し、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－２６に処理を移行する。

【０４５６】

（ステップＳ３０３－２１）

ステップＳ３０３－２１において、サブＣＰＵ２０１は、変動演出パターン決定処理を実行する。具体的には、サブＲＯＭ２０２に記憶された変動演出パターンテーブル（図３０）より、指定される特別図柄変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する。変動演出パターンテーブルについては後述する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－２２に処理を移行する。

【０４５７】

（ステップＳ３０３－２２）

ステップＳ３０３－２２において、サブＣＰＵ２０１は、アイコン変化演出更新処理を実行する。アイコン変化演出更新処理とは、ステップＳ３０３－８で決定されたアイコンの色を、図示しない変化シナリオに基づいて更新することである。例えば、変化シナリオが青色→黄色となっていれば、当該処理において、黄色に変化させることを決定する。つまり、アイコンは、１変動の遊技が行われる毎に色変化することがある。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－２３に処理を移行する。

【０４５８】

（ステップＳ３０３－２３）

ステップＳ３０３－２３において、サブＣＰＵ２０１は、始動口発光装置変化演出更新処理を実行する。当該処理は、ステップＳ３０３－２２で更新された色に連動して行われるようになっており、例えば、ステップＳ３０３－２２で黄色に更新されれば、始動口発光装置２１０ａも青色から黄色に変化する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－２４に処理を移行する。

【０４５９】

（ステップＳ３０３－２４）
　ステップＳ３０３－２４において、サブＣＰＵ２０１は、大当り予告演出決定処理を実行する。具体的には、サブＲＯＭ２０２に記憶された大当り予告演出決定テーブル（図３１～図３７参照）より、図柄変動ゲームにおいて実行する大当り予告演出を決定する。予告演出の詳細については図３１～図３７にて説明する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－２５に処理を移行する。
【０４６０】
（ステップＳ３０３－２５）
　ステップＳ３０３－２５において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターンサブコマンド（例えば、ステップＳ３０３－２１～ステップＳ３０３－２４で決定した情報）を、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４６１】
（ステップＳ３０３－２６）
　ステップＳ３０３－２６において、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄確定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄確定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０３－２７に処理を移行し、特別図柄確定コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０３－２９に処理を移行する。
【０４６２】
（ステップＳ３０３－２７）
　ステップＳ３０３－２７において、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄確定コマンド受信時処理を実行する。具体的には、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃ、第４図柄２６ｄを確定表示させるための処理を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０３－２８に処理を移行する。なお、本実施形態において、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを「装飾図柄」といったり、「演出図柄」といったりすることがある。
【０４６３】
（ステップＳ３０３－２８）
　ステップＳ３０３－２８において、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄確定サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に特別図柄確定サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４６４】
（ステップＳ３０３－２９）
　ステップＳ３０３－２９において、サブＣＰＵ２０１は、その他の受信コマンドに対応する処理を実行する。例えば、設定値変更中コマンド、設定値確認中コマンド、設定値確認終了コマンドを受信した場合は、これらの受信コマンドに対応する処理を実行する。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０４に処理を移行する。
【０４６５】
（変動演出パターンテーブルについて）
　図３０（Ａ）は、サブＲＯＭ２０２に記憶された変動演出パターンテーブルの一例を示したものである。
【０４６６】
　変動演出パターンテーブルは、各変動パターンに対応して、１または複数の変動演出パターンが定められたものである。変動パターン１であれば、変動演出パターン（Ｐ１）の短縮変動が実行され、変動パターン２であれば、例えば、７０％の割合で変動演出パターン（Ｐ２）の通常変動１が実行され、３０％の割合で変動演出パターン（Ｐ３）の通常変動２が実行される。

【０４６７】
　また、変動パターン３であれば、例えば、８０％の割合で変動演出パターン（Ｐ４）のノーマルリーチ１が実行され、２０％の割合で変動演出パターン（Ｐ５）のノーマルリーチ２が実行される。また、変動パターン４であれば、例えば、６０％の割合で変動演出パターン（Ｐ６）の対決リーチ１が実行され、４０％の割合で変動演出パターン（Ｐ７）の対決リーチ２が実行される。
【０４６８】
　また、変動パターン５であれば、例えば、７０％の割合で変動演出パターン（Ｐ８）のマルチライン（３ライン）リーチが実行され、３０％の割合で変動演出パターン（Ｐ９）のマルチライン（４ライン）リーチが実行される。また、変動パターン６であれば、例えば、６０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１０）のマルチライン（５ライン）リーチが実行され、４０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１１）のマルチライン（６ライン）リーチが実行される。
【０４６９】
　また、変動パターン７であれば、変動演出パターン（Ｐ１２）のマルチライン（７ライン）リーチが実行される。なお、マルチラインリーチの詳細については図４７にて後述する。また、変動パターン８であれば、変動演出パターン（Ｐ１３）の７テンリーチが実行される。なお、７テンリーチとは、演出図柄の「７」図柄によるシングルラインリーチのことである。
【０４７０】
　また、変動パターン９であれば、例えば、４０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１４）の対決リーチ１が実行され、６０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１５）の対決リーチ２が実行される。すなわち、対決リーチ１は、対決リーチ２に比べて、特図ハズレの場合に実行され易く、特図当たりの場合に実行され難いといえる。つまり、遊技者からすれば、対決リーチ１が実行されるよりも、対決リーチ２が実行された方が、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。
【０４７１】
　また、変動パターン１０であれば、例えば、３０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１６）のマルチライン（３ライン）リーチが実行され、７０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１７）のマルチライン（４ライン）リーチが実行される。すなわち、マルチライン（３ライン）リーチは、マルチライン（４ライン）リーチに比べて、特図ハズレの場合に実行され易く、特図当たりの場合に実行され難いといえる。つまり、遊技者からすれば、マルチライン（３ライン）リーチが実行されるよりも、マルチライン（４ライン）リーチが実行された方が、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。
【０４７２】
　また、変動パターン１１であれば、例えば、４０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１８）のマルチライン（５ライン）リーチが実行され、６０％の割合で変動演出パターン（Ｐ１９）のマルチライン（６ライン）リーチが実行される。すなわち、マルチライン（５ライン）リーチは、マルチライン（６ライン）リーチに比べて、特図ハズレの場合に実行され易く、特図当たりの場合に実行され難いといえる。また、マルチライン（３ライン）リーチ、マルチライン（４ライン）リーチが実行され得るスーパーリーチ２－１は、マルチライン（５ライン）リーチ、マルチライン（６ライン）リーチが実行され得るスーパーリーチ２－２よりも、特図ハズレ時の選択割合が高くなっているため（図７）、遊技者からすれば、マルチライン（３ライン）リーチ＜マルチライン（４ライン）リーチ＜マルチライン（５ライン）リーチ＜マルチライン（６ライン）リーチの順序で、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。
【０４７３】
　また、変動パターン１２であれば、変動演出パターン（Ｐ２０）のマルチライン（７ライン）リーチが実行される。マルチライン（７ライン）リーチが実行されるスーパーリーチ２－３は、マルチライン（３ライン）リーチ、マルチライン（４ライン）リーチが実行

され得るスーパーリーチ２－１、マルチライン（５ライン）リーチ、マルチライン（６ライン）リーチが実行され得るスーパーリーチ２－２よりも、特図当たり時の選択割合が高く、特図ハズレ時の選択割合が低くなっているため（図７）、遊技者からすれば、マルチライン（３ライン）リーチ＜マルチライン（４ライン）リーチ＜マルチライン（５ライン）リーチ＜マルチライン（６ライン）リーチ＜マルチライン（７ライン）リーチの順序で、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。

【０４７４】

また、変動パターン１３であれば、変動演出パターン（Ｐ２１）の７テンリーチが実行される。７テンリーチが実行されるスーパーリーチ３は、マルチライン（３ライン）リーチ、マルチライン（４ライン）リーチが実行され得るスーパーリーチ２－１、マルチライン（５ライン）リーチ、マルチライン（６ライン）リーチが実行され得るスーパーリーチ２－２、マルチライン（７ライン）リーチが実行されるスーパーリーチ２－３よりも、特図当たり時の選択割合が高く、特図ハズレ時の選択割合が低くなっているため（図７）、遊技者からすれば、マルチライン（３ライン）リーチ＜マルチライン（４ライン）リーチ＜マルチライン（５ライン）リーチ＜マルチライン（６ライン）リーチ＜マルチライン（７ライン）リーチ＜７テンリーチの順序で、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。

【０４７５】

また、変動パターン１４であれば、変動演出パターン（Ｐ２２）の全回転リーチが実行される。全回転リーチは、特図ハズレ時に実行されることがないため（図７）、遊技者からすれば、マルチライン（３ライン）リーチ＜マルチライン（４ライン）リーチ＜マルチライン（５ライン）リーチ＜マルチライン（６ライン）リーチ＜マルチライン（７ライン）リーチ＜７テンリーチ＜全回転リーチの順序で、当たり遊技が実行されることへの期待度が向上する。

【０４７６】

また、変動パターン１５であれば、変動演出パターン（Ｐ２３）の超短縮変動が実行され、変動パターン１６であれば、変動演出パターン（Ｐ２４）の超短縮変動が実行され、変動パターン１７であれば、変動演出パターン（Ｐ２５）の超短縮変動が実行される。

【０４７７】

（リーチを形成可能な演出図柄について）

次に、図３０（Ｂ）を用いて、リーチを形成可能な演出図柄について説明する。なお、スーパーリーチ１、スーパーリーチ２－１～２－３、スーパーリーチ３については、特図当たり、特図ハズレで共通である。なお、選択可能な図柄が複数ある場合は、所定の振分値に基づいて選択すればよい。

【０４７８】

まず、ノーマルリーチである場合、１図柄～６図柄、８図柄を選択可能であり、７図柄は選択不可能となっている。

【０４７９】

スーパーリーチ１である場合、１図柄～６図柄、８図柄を選択可能であり、７図柄は選択不可能となっている。なお、ここでいう選択可能な１図柄～６図柄、８図柄は、スーパーリーチ１に移行する前の、ノーマルリーチ段階でのリーチ形成図柄を意図している。

【０４８０】

スーパーリーチ２－１～２－３である場合、１図柄を選択可能であり、２～８図柄は選択不可能となっている。なお、スーパーリーチ２－１～２－３で実行されるマルチラインリーチは、リーチを形成する演出図柄が段階的に増加していくリーチのため、ここでいう選択可能な１図柄とは、スーパーリーチ２－１～２－３に移行する前の、ノーマルリーチ段階でのリーチ形成図柄を意図している。マルチラインリーチにおける演出図柄の増加態様については、図４７で後述する。

【０４８１】

スーパーリーチ３である場合、７図柄を選択可能であり、１～６図柄、８図柄は選択不

可能となっている。なお、ここでいう選択可能な７図柄は、スーパーリーチ３に移行する前の、ノーマルリーチ段階でのリーチ形成図柄を意図している。つまり、当たり遊技の実行が確定する全回転リーチを除いて、最も当たり遊技の実行に期待ができるスーパーリーチ３のみ、７図柄が出現するようになっており、また、時短遊技状態への移行が確定する特別図柄Ａが決定されているときに、変動パターン１３（スーパーリーチ３）を実行可能としたので、７図柄でリーチが形成されると、当たり遊技かつ時短遊技状態が実行される期待度が高まる。よって、本実施形態において、７図柄は、他の演出図柄に比べ特別な位置づけの演出図柄となっている。

【０４８２】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機１が実行可能な各種演出の一例を以下に記載する。

【０４８３】

（先読み演出）

先読み演出とは、第１始動口２１に遊技球が入球したタイミングで特別図柄変動開始時処理における特別図柄当たり判定処理に先立って事前判定処理（例えば、図１５の入賞時判定処理）を行い、事前判定処理の判定結果に基づいて実行される演出のことである。先読み演出を搭載しない場合は、例えば、第１始動口２１に遊技球が入球した場合に、判定情報を取得して記憶した後、特別図柄変動開始時処理で特別図柄当たり判定処理が行われるので、「第４記憶領域」に判定情報が記憶されたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報が移されるまでは、特図当たりかどうかは判定されない。従って、仮に「特図当たり」の判定情報を取得していたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報が移されるよりも前の段階で、特図当たりへの期待感を高める演出等を実行することができない。しかしながら、先読み演出を搭載すれば、例えば、「事前判定処理（入賞時判定処理）」を行い、「特図当たり」か「特図ハズレ」を判定した上で、「当該変動記憶領域」に判定情報が移されるまでの複数変動（当該変動記憶領域に移された変動を含む）にわたって連続した演出を実行することができるので、「当該変動記憶領域」に判定情報が移されるよりも前の段階から「特図当たり」への期待感を高めることができるようになる。

【０４８４】

上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」（図２８のステップＳ３０３－８参照）が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示する当該変動アイコン、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示する保留アイコンを用いた演出である。例えば、「第３記憶領域」まで判定情報が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報を記憶した後に事前判定処理を実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、保留先読み演出を実行すると判定された場合は、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに、デフォルトである通常色（白色）の保留アイコン（通常アイコン）とは異なる先読み保留アイコンを表示する。先読み保留アイコンとしては、例えば、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」といった複数種類、複数段階の表示が可能であり、事前判定処理の判定結果が「特図当たり」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」のいずれかが表示可能であり、事前判定処理の判定結果が「特図ハズレ」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」のいずれかが表示可能になっている。そして、「特図当たり」の場合にのみ「虹」、を選択可能として、また、「特図当たり」の場合は、「赤」を選択し易くして、「特図ハズレ」の場合は、「青」を選択し易くして、「赤」の特図当たりへの期待度を高めている。なお、特図当たりへの期待度の関係は、特図当たりへの期待度の高い順から、虹＞赤＞緑＞黄＞青＞通常となっている。本実施形態において、このような演出を「保留変化演出」ということがある。

【０４８５】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「入賞時フラッシュ演出」が挙げられる。「入賞時フラッシュ演出」とは、始動口へ遊技球が入球したときに、下部スピーカ１０に設けられたスピーカランプが発光し、当該入球に係る図柄変動ゲームが開始するまで、

または当該入球に係る図柄変動ゲームの実行中まで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの終了時まで継続して発光することで、特図当たりに対する期待度を向上させる演出である。例えば、「第３記憶領域」まで判定情報が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報を記憶した後に事前判定処理を実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、入賞時フラッシュ演出を実行すると判定された場合は、スピーカランプを発光させるシナリオ（発光色が定められたシナリオ）を選択して、当該選択したシナリオに基づいてスピーカランプを発光させる。スピーカランプの発光色としては、例えば、特図当たりへの期待度の高い順から、赤＞緑＞青となっており、上述した保留先読み演出と同様に、図柄変動ゲーム毎に特図当たりへの期待度の高い色に変化させることも可能である。また、それぞれの色に応じた入賞音を出力することも可能である。

【０４８６】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「ゾーン演出」が挙げられる。「ゾーン演出」とは、主に画像表示装置２６を用いた演出である。例えば、「第３記憶領域」まで判定情報が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報を記憶した後に事前判定処理を実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を実行すると判定された場合は、例えば、次の図柄変動ゲームにおいて、画像表示装置２６において、「特殊図柄が揃えば○○ゾーン突入！」などと、突入を煽る演出を行った後、特殊図柄を揃えて「○○ゾーン」に突入させて、「第４記憶領域」に記憶した判定情報が「当該変動記憶領域」に移された変動まで、「○○ゾーン」演出を実行する。この「○○ゾーン」演出の実行中は、画像表示装置２６において、「○○ゾーン中」などといったテロップを表示する。そして、「ゾーン演出」は、事前判定処理において、特図当たりと判定された場合に実行され易く、特図ハズレと判定された場合に実行され難くなっているので、実行された場合は、特図当たりが付与されることに大きな期待を持たせることができる。

【０４８７】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「チャンス目連続予告」が挙げられる。「チャンス目連続予告」とは、主に画像表示装置２６に表示される左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃを用いた演出である。例えば、「第３記憶領域」まで判定情報が記憶されているときに、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、「第４記憶領域」に判定情報を記憶した後に事前判定処理を実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、チャンス目連続演出を実行すると判定された場合は、例えば、「第１記憶領域」に記憶された判定情報に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、「第２記憶領域」に記憶された判定情報に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、「第３記憶領域」に記憶された判定情報に対応する図柄変動ゲームの確定表示と、において、同色の装飾図柄画像の組み合わせを停止させる。例えば、装飾図柄画像は、「３３３」と、「７７７」とが赤色で構成されており、「１１１」と、「５５５」とが緑色で構成されており、「２２２」と、「４４４」と、「６６６」と、「８８８」とが青色で構成されていて、「３３７」や「７７３」といった赤色のみでの組み合わせや、「１１５」や「５５１」といった緑色のみでの組み合わせや、「２４６」や「６２８」といった青色のみでの組み合わせを複数変動にわたって確定表示することで、その後の図柄変動ゲームにおいて特図当たりが付与されるのではないかという期待感を抱かせる演出となっている。なお、特図当たりの場合は、赤色のみでの組み合わせを選択し易く、特図ハズレの場合は、青色のみでの組み合わせを選択し易くしており、赤色のみの組み合わせが確定表示された場合の特図当たりへの期待度を高めている。

【０４８８】

（擬似連予告）

擬似連予告とは、主に画像表示装置２６に表示される左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃや、擬似連専用図柄を用いた演出であって、「１変動の遊技」において、装飾図柄の仮停止表示を繰り返し行うことで、あたかも複数回変動が行われてい

るように見せる演出である。例えば、擬似連は、２回、３回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、特図当たりへの期待度が高くなっている。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄２６ｂとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄を変動表示させ（この時点で、擬似連２回）、再度、左装飾図柄２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄２６ｂとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄を変動表示させる（この時点で、擬似連３回）、といった演出内容になっており、例えば、２回目の仮停止表示において、左装飾図柄２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄２６ｃとして「５」が仮停止表示された場合は、擬似連２回となり、２回目の仮停止表示において、左装飾図柄２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄２６ｃとして「６」が仮停止表示された場合は、擬似連３回となる。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄２６ｂとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示する、いわゆる「リーチ後擬似連」や、例えば、１回目の仮停止表示の後の変動開始時に、中装飾図柄２６ｂに、「擬似連専用図柄」が仮停止表示されることを予告（図柄停止予告）して、その時点で擬似連３回以上が確定するような演出も実行可能である。なお、擬似連予告は、図３０で示す変動演出パターンに紐づいていてもよい。例えば、ノーマルリーチ２（Ｐ５）の場合は、擬似連２回を実行し、対決リーチ２（Ｐ７）の場合は、擬似連３回を実行するようにしてもよい。

【０４８９】

次に、大当り予告演出について説明する。大当り予告演出（大当り遊技が実行される可能性を示唆する演出）は、図２９のステップＳ３０３－２４において決定される演出である。なお、例えば、時短遊技状態において第２始動口２２に遊技球を入球させた場合、特図当たり、特図ハズレ、小当りのいずれの場合も、変動時間が１秒の変動パターンが実行されるようになっているので（図７参照）、時短遊技状態において第２始動口２２に遊技球を入球させた場合に大当り予告演出が実行されることはなく、ここでいう大当り予告演出とは、主に通常遊技状態において第１始動口２１に遊技球を入球させた場合に実行される演出である。

【０４９０】

なお、時短遊技状態において第２始動口２２に遊技球を入球させた場合に、大当り予告演出を実行するようにしてもよい。ただし、変動時間が１秒であるから、第２始動口２２に遊技球が入球したときに、スピーカ１０から音声や効果音による予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、当該入球に基づいて特別図柄Ｆが決定された場合、特別音を出力してもよい。これにより、短時間で判定結果を導出しながらも、演出が単調になってしまうことを防止できる。

【０４９１】

図３１は、予告決定テーブル１であり、図柄変動ゲームにおいて、変動開始からリーチが形成される前に実行される予告（リーチ前予告）を決定するためのテーブルである。

当該テーブルは、サブＲＯＭ２０２に記憶されており、特別図柄当たり判定処理の判定結果、変動演出パターン、振分、予告（内容）が定められており、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄当たり判定処理の判定結果、および、決定した変動演出パターンを参照するとともに、抽出した予告決定用の乱数値を用いて予告（内容）を決定する。

【０４９２】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンが短縮変動（Ｐ１）であれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンが通常変動（Ｐ２～Ｐ３）であれば、８０％で予告なしが決定され、２０％でセリフ予告が決定され、変動演出パターンがノーマルリーチ（Ｐ４～Ｐ５）であれば、７０％で予告なしが決定され、３０％でセリフ予告が決定される。

また、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、２０％で予告なしが決定され、７０％でセリフ予告が

決定され、１０％でボタン振動予告が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、８０％でセリフ予告が決定され、２０％でボタン振動予告が決定される。

【０４９３】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、２０％で予告なしが決定され、６０％でセリフ予告が決定され、２０％でボタン振動予告が決定される。

また、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、７０％でセリフ予告が決定され、３０％でボタン振動予告が決定され、変動演出パターンが全回転リーチ（Ｐ２２）であれば、６０％でセリフ予告が決定され、４０％でボタン振動予告が決定される。

【０４９４】

予告決定テーブル１は、以下のような特徴を有している。

セリフ予告は、リーチが行われない場合でも実行可能である。これにより、退屈感を解消でき、遊技興趣の低下を防止できる。

スーパーリーチ（特図ハズレ、特図当たり）が実行される場合でも、予告なしが選ばれることがある。これにより、リーチ前予告が実行されなかったからといって落胆してしまうことを防止できる。

スーパーリーチ（特図ハズレ、特図当たり）が実行される場合、短縮変動や通常変動が実行される場合に比べて、リーチ前予告が実行され易くなっている。これにより、リーチ前予告が実行された場合には、その後の展開に注目させることができ、遊技興趣を向上できる。

ボタン振動予告は、スーパーリーチ以上（スーパーリーチ１、２－１～２－３、３、全回転）において実行可能である。これにより、ボタン振動予告の発生によりスーパーリーチ以上（スーパーリーチ１、２－１～２－３、３、全回転）が実行されることが前もって把握できるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０４９５】

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、セリフ予告が実行され易く、ボタン振動予告が実行され難くなっている。

これにより、ボタン振動予告が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、ボタン振動予告が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０４９６】

図３２は、セリフ予告の詳細を決定するためのセリフ予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図３１と同様である。

【０４９７】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンが通常変動（Ｐ２～Ｐ３）であれば、必ずセリフ（白）が決定され、変動演出パターンがノーマルリーチ（Ｐ４～Ｐ５）であれば、９０％でセリフ（白）が決定され、１０％でセリフ（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、２０％でセリフ（白）が決定され、５０％でセリフ（赤）が決定され、３０％でセリフ（赤）２段階が決定される。

変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、２０％でセリフ（白）が決定され、４０％でセリフ（赤）が決定され、４０％でセリフ（赤）２段階が決定される。

【０４９８】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、１０％でセリフ（白）が決定され、４０％でセリフ（赤）が決定され、５０％でセリフ（赤）２段階が決定される。

変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、１０％でセリフ（白）が決定され、３０％でセリフ（赤）が決定され、６０％でセリフ（赤）２段階が決定され、変動演出パターンが全回転リーチであれば、４０％でセリフ（赤）２段階が決定され、６０％でセリフ（虹）が決定される。

【０４９９】

セリフ予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

例えば、ノーマルリーチにおいて、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、セリフ（白）が実行され易く、セリフ（赤）が実行され難い。

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、セリフ（白）、セリフ（赤）が実行され易く、セリフ（赤）２段階が実行され難い。

これにより、セリフ（赤）、それ以上にセリフ（赤）２段階が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０５００】

セリフ（白）は、スーパーリーチ以上（全回転リーチは除く）でも実行可能である。これにより、セリフ（白）が出たからといって落胆してしまうことを防止できる。

セリフ（赤）は、リーチ以上（ノーマルリーチ、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３）において実行可能である。これにより、セリフ（赤）の発生によりリーチ以上（ノーマルリーチ、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３）が実行されることが前もって把握できるので、遊技興趣を向上させることができる。

セリフ（赤）２段階は、スーパーリーチ以上（スーパーリーチ１、２－１～２－３、３、全回転）において実行可能である。これにより、セリフ（赤）２段階の発生によりスーパーリーチ以上（スーパーリーチ１、２－１～２－３、３、全回転）が実行されることが前もって把握できるので、遊技興趣を向上させることができる。

セリフ（虹）は、全回転リーチにおいてのみ実行可能である。これにより、セリフ（虹）と全回転リーチとを紐づけることができ、全回転リーチが実行されることを前もって認識させることができる。

【０５０１】

図３３は、ボタン振動予告の詳細を決定するためのボタン振動予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図３１と同様である。

【０５０２】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１であれば、９０％で２秒振動×１回が決定され、１０％で２秒振動×３回が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ２であれば、８０％で２秒振動×１回が決定され、２０％で２秒振動×３回が決定される。

【０５０３】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、７０％で２秒振動×１回が決定され、３０％で２秒振動×３回が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、６０％で２秒振動×１回が決定され、４０％で２秒振動×３回が決定され、変動演出パターンが全回転リーチであれば、３０％で２秒振動×１回が決定され、７０％で２秒振動×３回が決定される。

【０５０４】

ボタン振動予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、２秒振動×１回が決定され易く、２秒振動×３回が決定され難い。

これにより、２秒振動×３回が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０５０５】

全回転リーチにおいて、２秒振動×１回が決定される割合よりも２秒振動×３回が決定

される割合の方が高い。これにより、２秒振動×３回が実行された場合には、遊技者の期待度を一気に高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０６】

なお、セリフ予告は画像表示装置２６で実行される予告であり、ボタン振動予告は演出ボタン１４で実行される予告であるから、両者が同時期に複合する形で実行されてもよい。これにより、遊技者の期待度を一気に高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０５０７】

ここで、図３８、図３９を用いて、セリフ予告およびボタン振動予告の態様について説明する。

図３８は、セリフ予告の態様を示している。

（ａ１）は、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄの変動表示中に、画像表示装置２６の中央に演出ボタン１４を模した画像（ＰＵＳＨと表記したボタン画像）が表示された場面である。演出ボタン１４を模した画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタンＬＥＤも対応する緑色にて発光し、演出ボタン１４の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン１４の操作を促している。なお、ボタン画像は、セリフ予告、カットイン予告、ジャッジにおいて同じ表示サイズ（大きさ）で表示されるようになっている。

【０５０８】

そして、遊技者により演出ボタン１４が操作されると、（ａ２）で示すように、キャラクタとセリフとが表示される。（ａ２）はセリフ（白）の態様を示しており、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄの変動表示中に、キャラクタより「リーチかも！？」というセリフ画像ＳＥ１が発せられている。セリフ（白）とは、セリフ画像ＳＥ１の吹き出し内の背景色が白であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像ＳＥ１の表示とともにセリフ効果音１を出力しており、セリフ（白）が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

【０５０９】

そして、セリフ画像ＳＥ１を所定時間（例えば２．５秒）にわたり表示すると、（ａ３）で示すように、セリフ画像ＳＥ１が非表示になり、その後、（ａ４）で示すようなリーチが形成される場合がある。

【０５１０】

（ｂ１）は、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄの変動表示中に、画像表示装置２６の中央に演出ボタン１４を模したボタン画像（ＰＵＳＨと表記した画像）が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタンＬＥＤも対応する緑色にて発光し、演出ボタン１４の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン１４の操作を促している。また、スピーカ１０からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン表示音（単音）が出力される。

【０５１１】

そして、遊技者により演出ボタン１４が操作されると、（ｂ２）で示すように、キャラクタとセリフとが表示される。（ｂ２）はセリフ（赤）の態様を示しており、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄの変動表示中に、キャラクタより「チャンス！」というセリフ画像ＳＥ２が発せられている。セリフ（赤）とは、セリフ画像ＳＥ２の吹き出し内の背景色が赤であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像ＳＥ２の表示とともに、セリフ効果音１とは異なるセリフ効果音２を出力しており、セリフ（赤）が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

【０５１２】

セリフ（赤）であれば、所定時間（例えば２．５秒）経過でセリフ画像ＳＥ２が非表示になるが、セリフ（赤）２段階が行われる場合、（ｂ３）で示す態様になり、（ｂ２）より表示を開始したセリフ画像ＳＥ２を所定時間（例えば２．５秒）が経過しても表示した

ままとして、さらに別のキャラクタより「熱い！」というセリフ画像ＳＥ３が発せられる。セリフ画像ＳＥ３においても吹き出し内の背景色が赤であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像ＳＥ３の表示とともにセリフ効果音２を出力しており、さらにセリフ（赤）が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

【０５１３】

そして、セリフ画像ＳＥ３の表示開始からさらに所定時間（例えば３秒）経過すると、セリフ画像ＳＥ２およびセリフ画像ＳＥ３を非表示として、その後、（ｂ４）で示すようなリーチが形成される。つまり、セリフ（赤）であれば実行期間は２．５秒であり、セリフ（赤）２段階であれば実行期間は５．５秒である。

【０５１４】

このように、セリフ（白）とセリフ（赤）とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示され、セリフ（赤）とセリフ（赤）２段階とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示されるので、いずれのセリフ予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

【０５１５】

また、セリフ（白）の表示とともにセリフ効果音１を出力し、セリフ（赤）の表示とともにセリフ効果音２を出力するようにしたので、聴覚上においても、いずれのセリフ予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

なお、セリフ効果音１はセリフ（白）に対応し、セリフ効果音２はセリフ（赤）に対応していることから、セリフ予告では併せて出力されるセリフ効果音においても特図当たりに対する期待度を示唆しているといえる。

【０５１６】

また、ボタン画像の表示色と、演出ボタンＬＥＤの発光色とが対応していることで、演出ボタン１４の操作有効時間中であることをわかり易くすることができる。

【０５１７】

なお、セリフ（白）であれば、背景色が白で文字が黒としたが、背景色が黒で文字が白でもよい。

つまり、通常色を用いるとは、背景色または文字のいずれかに「白」を用いるということである。

また、セリフ（赤）であれば、背景色が赤で文字が黒としたが、背景色が黒で文字が赤でもよい。

つまり、特定色を用いるとは、背景色または文字のいずれかに「赤」を用いるということである。

また、セリフの文字は、抽象的な内容（例えばリーチかも！？）でもよいし、具体的な内容（例えばリーチだ！）でもよい。

また、遊技者により演出ボタン１４が操作されなければ、セリフ予告を実行しないようにしてもよい。

【０５１８】

図３９は、ボタン振動予告の態様を示している。

（ａ１）は、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄが変動表示を開始した場面であり、演出ボタン１４は振動していない。このとき、演出ボタンＬＥＤは白色で発光している。

（ａ２）は、（ａ１）から所定時間経過（例えば１秒）した場面であり、当該場面において、演出ボタン１４が２秒間にわたり１回振動している。このときも、演出ボタンＬＥＤは白色で発光している。

（ｂ１）は、（ａ１）と同じ場面であり、（ｂ２）は、（ｂ１）から所定時間経過（例えば１秒）した場面であり、当該場面において、演出ボタン１４が２秒間にわたり１回振動し、０．５秒のインターバルをおいて、演出ボタン１４が２秒間にわたり１回振動し、０．５秒のインターバルをおいて、演出ボタン１４が２秒間にわたり１回振動している。演出ボタンＬＥＤの発光態様は（ａ１）（ａ２）と同様である。

つまり、（ａ１）（ａ２）は、２秒振動×１回の態様であり、（ｂ１）（ｂ２）は、２

秒振動×３回の態様である。
　このように、明確に異なる態様で振動するので、いずれのボタン振動予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。
【０５１９】
　なお、ボタン振動予告は、２秒振動×１回、２秒振動×３回といったように振動する回数の相違としたが、振動時間の相違としてもよい。例えば、２秒振動と、５秒振動とがあって、２秒振動よりも５秒振動の方がハズレのときに選ばれ難く、当たりのときに選ばれ易くしてもよい。
【０５２０】
　再度、予告決定テーブルの説明に戻る。
　図３４は、予告決定テーブル２であり、図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成されたときに実行される予告（リーチ中予告）を決定するためのテーブルである。リーチが形成されたときとは、左装飾図柄２６ａと右装飾図柄２６ｃとが仮停止（例えば、４↓４）されたときから所定時間経過（例えば５秒）するまでを意図している。
　当該テーブルは、サブＲＯＭ２０２に記憶されており、特別図柄当たり判定処理の判定結果、変動演出パターン、振分、予告（内容）が定められており、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄当たり判定処理の判定結果、および、決定した変動演出パターンを参照するとともに、抽出した予告決定用の乱数値を用いて予告（内容）を決定する。
【０５２１】
　判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンが短縮変動（Ｐ１）であれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンが通常変動（Ｐ２～Ｐ３）であれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンがノーマルリーチ（Ｐ４～Ｐ５）であれば、必ず予告なしが決定される。
　また、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、３０％で予告なしが決定され、６０％でロゴ予告が決定され、１０％でクルマ群予告が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、３５％で予告なしが決定され、６０％でロゴ予告が決定され、５％でクルマ群予告が決定される。
【０５２２】
　判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、１０％で予告なしが決定され、４０％でロゴ予告が決定され、６０％でクルマ群予告が決定される。
　また、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、１０％で予告なしが決定され、５５％でロゴ予告が決定され、３５％でクルマ群予告が決定され、変動演出パターンが全回転リーチ（Ｐ２２）であれば、４０％でロゴ予告が決定され、６０％でクルマ群予告が決定される。
【０５２３】
　予告決定テーブル２は、以下のような特徴を有している。
　ロゴ予告、クルマ群予告とも、スーパーリーチ以上（スーパーリーチ１、２－１～２－３、３、全回転）において実行可能であり、ノーマルリーチでは実行しないようになっている。これにより、リーチが形成されたときにロゴ予告またはクルマ群予告が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。
　例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、予告なし、ロゴ予告が実行され易く、クルマ群予告が実行され難くなっている。
　これにより、クルマ群予告が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、クルマ群予告が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。
【０５２４】
　図３５（ａ）は、ロゴ予告の詳細を決定するためのロゴ予告決定テーブルであり、図３

５（ｂ）は、クルマ群予告の詳細を決定するためのクルマ群予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図３１と同様である。

【０５２５】

ロゴ予告決定テーブルは、判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、９０％でチャンスが決定され、１０％で激熱が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、８５％でチャンスが決定され、１５％で激熱が決定される。

【０５２６】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、７０％でチャンスが決定され、３０％で激熱が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、６０％でチャンスが決定され、４０％で激熱が決定され、変動演出パターンが全回転リーチ（Ｐ２２）であれば、５０％でチャンスが決定され、５０％で激熱が決定される。

【０５２７】

ロゴ予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、チャンスが実行され易く、激熱が実行され難い。

これにより、激熱が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０５２８】

スーパーリーチ１、２－１～２－３とスーパーリーチ３とを比較した場合、チャンスはスーパーリーチ１、２－１～２－３の方が実行され易く、激熱はスーパーリーチ３の方が実行され易い。これにより、いずれのロゴ予告が実行されるかで、後に実行されるスーパーリーチがいずれであるのか予想し易くなる。

【０５２９】

クルマ群予告決定テーブルは、判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、８０％で第１クルマ群が決定され、２０％で第２クルマ群が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、７０％で第１クルマ群が決定され、３０％で第２クルマ群が決定される。

【０５３０】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、６０％で第１クルマ群が決定され、４０％で第２クルマ群が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、５０％で第１クルマ群が決定され、５０％で第２クルマ群が決定され、変動演出パターンが全回転リーチ（Ｐ２２）であれば、４０％で第１クルマ群が決定され、６０％で第２クルマ群が決定される。

【０５３１】

クルマ群予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、第１クルマ群が実行され易く、第２クルマ群が実行され難い。

これにより、第２クルマ群が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０５３２】

スーパーリーチ１、２－１～２－３とスーパーリーチ３とを比較した場合、第１クルマ群はスーパーリーチ１、２－１～２－３の方が実行され易く、第２クルマ群はスーパーリーチ３の方が実行され易い。これにより、いずれのクルマ群予告が実行されるかで、後に実行されるスーパーリーチがいずれであるのか予想し易くなる。

【０５３３】

全回転リーチにおいては、第１クルマ群よりも第２クルマ群の方が実行され易い。これにより、第２クルマ群が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を一気に高めることができる。

【０５３４】

ここで、図４０、図４１を用いて、ロゴ予告およびクルマ群予告の態様について説明する。

図４０は、ロゴ予告の態様を示している。

（ａ１）は、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄが変動表示を行っている場面であり、（ａ２）は、左装飾図柄２６ａと右装飾図柄２６ｃとに「４」が仮停止表示し、リーチが形成された場面である。ロゴ予告は、リーチが形成されるや否や各装飾図柄２６ａ～２６ｃの上方に表示されるようになっている。例えば、（ａ２）であれば、チャンスと表記されたロゴ画像ｌｏｇ１が表示されている。このロゴ画像ｌｏｇ１は、所定時間（例えば２秒）にわたり表示された後、非表示になり、その後スーパーリーチ１等が実行可能となる。

【０５３５】

（ｂ１）は、（ａ１）と同様であり、（ｂ２）では、激熱と表記されたロゴ画像ｌｏｇ２が表示されている。このロゴ画像ｌｏｇ２は、所定時間（例えば２秒）にわたり表示された後、非表示になり、その後スーパーリーチ１等が実行可能となる。

【０５３６】

このように、チャンスと激熱とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示されるので、いずれのロゴ予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

【０５３７】

なお、チャンスよりも激熱の方が特図当たりに対する期待度が高いので、例えばチャンスを緑色で表示して、激熱を赤色で表示してもよい。これにより、文字内容とともに色においても期待度が高いことを示唆することができる。

【０５３８】

また、チャンスの表示に併せて「チャンス」という音声をスピーカ１０から出力するようにしてもよいし、激熱の表示に併せて「激熱」という音声をスピーカ１０から出力するようにしてもよい。これにより、視覚に留まらず聴覚においても特図当たりへの期待度を示唆することができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【０５３９】

図４１は、クルマ群予告の態様を示している。

（ａ１）（ｂ１）は、各装飾図柄２６ａ～２６ｃ、第４図柄２６ｄが変動表示を行っている場面であり、（ａ２）（ｂ２）は、左装飾図柄２６ａと右装飾図柄２６ｃとに「４」が仮停止表示し、リーチが形成された場面である。クルマ群予告は、ロゴ予告とは異なり、リーチが形成されてから所定時間（例えば１．５秒）経過後に、画像表示装置２６の右端から左端に向かって複数のクルマを模した画像が移動する態様で実行される。

【０５４０】

（ａ３）は、第１クルマ群の表示態様を示しており、第１クルマ群を構成するクルマ群画像ｃａｒ１が複数表示されている。また、（ｂ３）は、第２クルマ群の表示態様を示しており、第２クルマ群を構成するクルマ群画像ｃａｒ２が複数表示されている。いずれの場合も、クルマ群画像の表示開始から表示終了まで２秒程度で構成されており、クルマ群画像の表示が終了すると、その後スーパーリーチ１等が実行可能となる。

【０５４１】

このように、第１クルマ群と第２クルマ群とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示されるので、いずれのクルマ群予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

【０５４２】

なお、ロゴ予告とクルマ群予告とは１の変動演出においてともに決定されるようにしてもよいし、いずれか一方のみが決定されるようにしてもよい。

【０５４３】
再度、予告決定テーブルの説明に戻る。
図３６（ａ）は、予告決定テーブル３であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告（スーパーリーチ中予告）を決定するためのテーブルである。
当該テーブルは、サブＲＯＭ２０２に記憶されており、特別図柄当たり判定処理の判定結果、変動演出パターン、振分、予告（内容）が定められており、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄当たり判定処理の判定結果、および、決定した変動演出パターンを参照するとともに、抽出した予告決定用の乱数値を用いて予告（内容）を決定する。
【０５４４】
判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、８０％で会話（白）が決定され、２０％で会話（赤）が決定される。
【０５４５】
判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、６０％で会話（白）が決定され、４０％で会話（赤）が決定される。
【０５４６】
予告決定テーブル３は、以下のような特徴を有している。
例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、会話（白）が実行され易く、会話（赤）が実行され難くなっている。
これにより、会話（赤）が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、会話（赤）が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。
【０５４７】
図３６（ｂ）は、予告決定テーブル４であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告（スーパーリーチ中予告）を決定するためのテーブルである。基本的な決定手法は図３６（ａ）と同様である。
【０５４８】
判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、９０％でカットイン（緑）が決定され、１０％でカットイン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、９０％でカットイン（緑）が決定され、１０％でカットイン（赤）が決定される。
【０５４９】
判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、７０％でカットイン（緑）が決定され、３０％でカットイン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、６０％でカットイン（緑）が決定され、４０％でカットイン（赤）が決定される。
【０５５０】
予告決定テーブル４は、以下のような特徴を有している。
例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、カットイン（緑）が実行され易く、カットイン（赤）が実行され難くなっている。
これにより、カットイン（赤）が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、カットイン（赤）が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。なお、特図当たりの場合にのみ実行可能であって、大当り遊技が得られることを確定的に報知するカットイン（虹）を備えていてもよい。
【０５５１】
図３７（ｃ）は、予告決定テーブル５であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリー

チ中に実行される予告（ジャッジ演出）を決定するためのテーブルである。基本的な決定手法は図３６（ａ）と同様である。

【０５５２】

ジャッジ演出とは、スーパーリーチ中の特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知するタイミングに行われる演出であって、遊技者に演出ボタン１４または演出レバー１５を操作させること（操作が行われなかった場合は操作有効時間の経過）で、判定結果が特図当たりであるか特図ハズレであるかを報知する演出である。演出ボタン１４を模したボタン画像ｂｇや、演出レバー１５を模した演出レバー画像ｌｅｇが判定結果を報知する直前に表示されるので、これらの画像の表示のみでは予告の位置づけであり、これらの画像の表示から判定結果を報知するまでの一連の演出がジャッジ演出である。なお、以下においては単に「ジャッジ」と記載することがある。

【０５５３】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、８０％で演出ボタンが決定され、２０％で演出レバーが決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、９０％で演出ボタンが決定され、１０％で演出レバーが決定される。

【０５５４】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、６０％で演出ボタンが決定され、４０％で演出レバーが決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、５０％で演出ボタンが決定され、５０％で演出レバーが決定される。

【０５５５】

図３７（ｄ）は、ジャッジ演出における演出ボタン決定テーブルであり、予告決定テーブル５で演出ボタンが決定された場合に、さらにボタン画像の表示色と演出ボタンＬＥＤの発光色とを決定するためのテーブルである。

【０５５６】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ６～Ｐ７）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ８～Ｐ１２）であれば、９０％で演出ボタン（通常）が決定され、１０％で演出ボタン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ１３）であれば、９５％で演出ボタン（通常）が決定され、５％で演出ボタン（赤）が決定される。なお、演出ボタン（通常）とは、ボタン画像の表示色および演出ボタンＬＥＤの発光色が緑色となり、演出ボタン（赤）とは、ボタン画像の表示色および演出ボタンＬＥＤの発光色が赤色となる演出態様である。

【０５５７】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ１（Ｐ１４～Ｐ１５）、スーパーリーチ２－１～２－３（Ｐ１６～Ｐ２０）であれば、４５％で演出ボタン（通常）が決定され、５５％で演出ボタン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ３（Ｐ２１）であれば、４０％で演出ボタン（通常）が決定され、６０％で演出ボタン（赤）が決定される。

【０５５８】

予告決定テーブル５および演出ボタン決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、演出ボタンが実行され易く、演出レバーが実行され難くなっている。

これにより、演出レバーが実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、演出レバーが実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【０５５９】

例えば、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３において、特図ハズレの場合は特図当

たりの場合に比べて、演出ボタン（通常）が実行され易く、演出ボタン（赤）が実行され難くなっている。
　これにより、ジャッジ演出が演出ボタンであっても、演出ボタン（赤）が実行されれば遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、演出ボタン（赤）が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。
【０５６０】
　なお、演出ボタン１４または演出レバー１５を操作させるジャッジ演出は、スーパーリーチ１、２－１～２－３、３のいずれにおいても実行されるようにしてもよいし、いずれかで実行されるようにしてもよい。いずれかで実行する場合には、操作を伴わずに判定結果を報知するようにしてもよい。
【０５６１】
　また、ジャッジ演出においては、演出ボタン（通常）、演出ボタン（赤）のいずれかを実行可能としており、セリフ予告、カットイン予告においては、演出ボタン（通常）のみを実行可能としているが、セリフ予告、カットイン予告においても演出ボタン（赤）が実行されることがあってもよい。
【０５６２】
　図４２は、カットイン予告の態様を示している。
　（ａ１）（ｂ１）は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ１）に移行した場面を示しており、各装飾図柄２６ａ～２６ｃが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。
【０５６３】
　（ａ２）（ｂ２）は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ１）に移行してから所定時間経過した場面であり、画像表示装置２６の中央にボタン画像（ＰＵＳＨと表記した画像）が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタンＬＥＤも対応する緑色にて発光し、演出ボタン１４の操作有効時間中であることを報知している。カットイン予告では、演出ボタン１４を模したボタン画像ｂｇが表示されており、「押して！」という画像の表示や「押して」という音声は出力されておらず、スピーカ１０からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン表示音（単音）が出力される。このボタン表示音は、セリフ予告時に出力される音と同じである。
【０５６４】
　（ａ３）は、カットイン（緑）の表示態様を示している。カットイン（緑）は、カットイン画像ｃｉ１における領域全体が薄緑（図中、縦線で示す）で装飾されており、濃い緑色の文字で「チャンス」と表記される。一方、（ｂ３）は、カットイン（赤）の表示態様を示している。カットイン（赤）は、カットイン画像ｃｉ２における領域全体が朱色（図中、横線で示す）で装飾されており、濃い赤色の文字で「チャンス」と表記される。いずれの場合も、カットイン画像の表示開始から表示終了まで３秒程度で構成されており、カットイン画像の表示が終了すると、間もなくして、特別図柄当たり判定処理の判定結果が報知されることになる。つまり、カットイン予告は判定結果を報知する直前に実行される予告演出となる。
【０５６５】
　また、カットイン（緑）が表示されるときには、効果音１（例えば、ペシーン♪）がスピーカ１０から出力され、カットイン（赤）が表示されるときには、効果音１とは異なる効果音２（例えば、カキーン♪）がスピーカ１０から出力される。このように、効果音からも、いずれのカットイン画像が表示されたのか認識できるようになっている。
【０５６６】
　このように、カットイン予告（緑）とカットイン予告（赤）とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示されるので（領域全体、文字色が異なるので）、いずれのカットイン予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。
　なお、遊技者により演出ボタン１４が操作されなければ、カットイン予告を実行しないようにしてもよい。

【０５６７】
図４３は、ジャッジ演出の態様を示している。
（ａ１）（ｂ１）は、スーパーリーチ１（対決リーチ）中の会話予告の一場面であって、敵キャラクタｃｈａＢが表示されており、グレー色の補助画像２６ｈｊに、「いくぜ～」（白文字）といった会話画像ｃｏｎ４－１が表示されている。
【０５６８】
会話画像ｃｏｎ４－１は、補助画像２６ｈｊに重なるように、補助画像２６ｈｊの前面側に表示されている。
補助画像２６ｈｊは、会話画像ｃｏｎ４－１が背景画像に混ざって視認困難となることを防ぐために表示されるものである。補助画像２６ｈｊの詳細については、図４９で後述する。
【０５６９】
会話予告は、味方キャラクタｃｈａＡと敵キャラクタｃｈａＢとが対決する対決リーチ（Ｐ６～Ｐ７、Ｐ１４～Ｐ１５）や、マルチラインリーチ（Ｐ８～Ｐ１２、Ｐ１６～Ｐ２０）において実行される予告であり、表示領域中央下部で、キャラクタの会話が実行され、会話画像ｃｏｎ４－１の文字色（例えば、白文字、赤文字）によって当たり遊技が実行される可能性を示唆する予告である。会話が表示されているときは、対応する音声がスピーカ１０から出力されるようになっている。
【０５７０】
（ａ２）（ｂ２）は、特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知する場面であり、（ａ２）では、画像表示装置２６の中央にボタン画像（ＰＵＳＨと表記した画像）が表示され、ここではボタン画像は全体が赤色にて表示されている。また、演出ボタンＬＥＤは対応する赤色にて発光しており、演出ボタン１４の操作を促している。一方、（ｂ２）では、演出レバー１５を模した画像が表示されている。
【０５７１】
また、例えば、（ａ２）であれば、演出ボタン１４への操作を促すべく、ボタン画像ｂｇおよび「押して！」が表示されており、併せて「押して」という音声が出力されている。一方、（ｂ２）であれば、演出レバー１５への操作を促すべく、レバー画像ｌｅｇおよび「引いて！」が表示されており、併せて「引いて」という音声が出力されている。
【０５７２】
そして、操作有効時間の経過、または（ａ２）であれば演出ボタン１４が操作されたこと、（ｂ２）であれば演出レバー１５が操作されたことに応じて判定結果が報知される。
例えば、特図当たりであれば、（ａ３）（ｂ３）で示すように、可動体２８が作動位置まで移動（可動体動作演出を実行）し、各装飾図柄２６ａ～２６ｃが表示領域の右上で「４４４」で仮停止表示することで特図当たりであることが報知される。一方、特図ハズレであれば、図示しないが可動体２８は作動位置まで移動せず（原点位置に留まり）、各装飾図柄２６ａ～２６ｃが表示領域の右上で「４５４」で仮停止表示することで特図当たりであることが報知される。
【０５７３】
次に、図４４～図４６を用いて、会話予告についてさらに詳細に説明する。
図４４（ａ１）（ｂ１）は、スーパーリーチ１（対決リーチ）に移行した場面を示しており、各装飾図柄２６ａ～２６ｃが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。また、対決リーチに対応する背景画像が表示されている。
【０５７４】
（ａ２）は、会話予告の開始の場面を示しており、まず味方キャラクタｃｈａＡより「勝負だ」（白文字）といった会話画像ｃｏｎ１－１が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「勝負だ」といった音声が出力されている。
（ｂ２）は、「勝負だ」といった会話画像ｃｏｎ１－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ２）とは相違している。
なお、便宜上、赤文字は白文字よりも太字で記載する。赤文字は、図３６（ａ）の会話

（赤）と対応しており、白文字は、図３６（ａ）の会話（白）と対応している。
【０５７５】
会話予告においては、セリフ予告やカットイン予告のように表示色に応じた効果音の出力は実行されない。例えば、セリフ予告であれば、白と赤とで異なる効果音を出力し、カットイン予告であれば、緑と赤とで異なる効果音を出力するように構成されているが、会話予告（白）が表示されるとき、および、会話予告（赤）が表示されるときに効果音は出力されないようになっており、聴覚のみでは、白、赤のどちらが表示されたのかを判別できないようになっている。
また、音声についても、例えば、「勝負だ」といった音声は出力されるが、白文字であろうが赤文字であろうが同一の音声が出力されるようになっている。
【０５７６】
（ａ３）は、会話予告の続きの場面を示しており、（ａ２）の味方キャラクタｃｈａＡより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタｃｈａＢより「勝ち目はないぞ」（白文字）といった会話画像ｃｏｎ２－１が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「勝ち目はないぞ」といった音声が出力されている。
（ｂ３）は、「勝ち目はないぞ」といった会話画像ｃｏｎ２－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ３）とは相違している。
【０５７７】
（ａ４）は、会話予告の続きの場面を示しており、（ａ３）の敵キャラクタｃｈａＢより発せられた会話に呼応する形で、味方キャラクタｃｈａＡより「負けないぞ」（白文字）といった会話画像ｃｏｎ３－１が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「負けないぞ」といった音声が出力されている。
（ｂ４）は、「負けないぞ」といった会話画像ｃｏｎ３－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ４）とは相違している。
【０５７８】
図４５（ａ５）は、会話予告の続きの場面を示しており、（ａ４）の味方キャラクタｃｈａＡより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタｃｈａＢより「いくぜ～」といった会話画像ｃｏｎ４－１（白文字）が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「いくぜ～」といった音声が出力されている。
（ｂ５）は、「いくぜ～」といった会話画像ｃｏｎ４－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ５）とは相違している。
なお、（ａ５）（ｂ５）、（ａ６）（ｂ６）、（ａ７）（ｂ７）は、場面としては図４３と同じであるので、説明を省略する。
【０５７９】
（ａ７）（ｂ７）で判定結果が報知されると、（ａ８）で、再度味方キャラクタｃｈａＡが表示され、「修行の成果が出たな」といった会話画像ｃｏｎ５－１（白文字）が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「修行の成果が出たな」といった音声が出力されている。
（ｂ８）は、「修行の成果が出たな」といった会話画像ｃｏｎ５－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ８）とは相違している。
【０５８０】
図４６（ａ９）は、会話予告の続きの場面を示しており、（ａ８）の味方キャラクタｃｈａＡより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタｃｈａＢより「見事・・・」といった会話画像ｃｏｎ６－１（白文字）が、補助画像２６ｈｊ上に表示されている。また、スピーカ１０より「見事」といった音声が出力されている。
（ｂ９）は、「見事」といった会話画像ｃｏｎ６－２が、赤文字で補助画像２６ｈｊ上に表示されている点のみ（ａ９）とは相違している。
【０５８１】
なお、会話予告の開始である（ａ２）（ｂ２）から会話予告の終了である（ａ９）（ｂ９）までの実行期間は、例えば約２５秒である。

つまり、セリフ予告（赤）の実行期間（２．５秒）、セリフ（赤）２段階の実行期間（５．５秒）よりも実行期間が長くなっている。
これにより、リーチ前に行われるセリフ予告が冗長になり遊技興趣が低下してしまうことを防止でき、ジャッジ演出前に行われる会話予告では当たるか否かの緊張感を長い期間煽ることで遊技興趣の向上を図ることができる。
【０５８２】
また、会話（赤）が表示された回数により特図当たりへの期待度が変化しない会話予告では、長い実行期間にわたって会話（赤）が表示された回数をカウントする手間がないので、会話予告に遊技者を集中させることができる。一方で、セリフ（赤）が表示された回数により特図当たりへの期待度が変化するセリフ予告では、短い実行期間にわたってセリフ（赤）が表示された回数をカウントする必要があるので、遊技者をセリフ予告に注目させることができる。
【０５８３】
そして、（ａ１０）（ｂ１０）で各装飾図柄２６ａ～２６ｃが「４４４」で仮停止表示し、演出ボタン１４が振動し（当たり時ボタン振動演出を実行し）、（ａ１１）（ｂ１１）で各装飾図柄２６ａ～２６ｃが「４４４」で確定表示し、演出ボタン１４の振動が停止する。
また、振動演出と同様に、（ａ１０）（ｂ１０）で演出ボタンＬＥＤが虹色で発光し（当たり時ボタン発光演出を実行し）、（ａ１１）（ｂ１１）で演出ボタンＬＥＤの虹色発光が終了する。
【０５８４】
このように会話予告においては、会話画像の文字色の相違により特図当たりへの期待度を示唆するようにしている。具体的には、白文字よりも赤文字の方が特図当たりへの期待度が高いことを示唆するので、他の予告（例えば、セリフ予告や保留先読み演出）同様、「赤」が期待度が高いということを共通認識として持たせることができる。これにより、赤文字が表示されることを望ませながら遊技を行わせることができる。
【０５８５】
また、（ａ７）（ｂ７）で判定結果（特図当たり）を報知した後における（ａ８）（ｂ８）、（ａ９）（ｂ９）においても、（ａ７）（ｂ７）以前の文字色を踏襲するようにした。つまり、（ａ７）の後は引き続き白文字で（ａ８）（ａ９）の会話予告を実行し、（ｂ８）の後は引き続き赤文字で（ｂ８）（ｂ９）の会話予告を実行するようにした。これにより、確定表示するまで統一感を持たせることができ、遊技者に違和感を与えることなく大当り遊技に移行することができる。また、会話予告全体を同一色にすればよいので簡易な処理で済ませることができ制御負荷の軽減が見込める。
【０５８６】
なお、会話予告における白文字は、白色のみを用いて文字を表示してもよいし、視認性の向上を図るために文字の全体は白色であるが、文字の縁のみ黒色等が用いられてもよい。
同様に、会話予告における「赤色」の文字（赤文字）は、赤色のみを用いて文字を表示してもよいし、視認性の向上を図るために文字の全体は赤色であるが、文字の縁のみ黒色等が用いられてもよい。
いずれにせよ、通常色を用いるとは、会話予告における文字の一部または全部に白色が用いられていることであり、特定色を用いるとは、会話予告における文字の一部または全部に赤色が用いられていることである。
【０５８７】
図４４～図４６では特図当たりである場合のみを例示し、特図ハズレである場合を例示しなかったが、特図ハズレである場合は（ａ８）（ｂ８）、（ａ９）（ｂ９）は行わずに、（ａ７）（ｂ７）でハズレを報知した後、（ａ１０）（ｂ１０）でハズレ図柄の組み合わせを仮停止表示し、（ａ１１）（ｂ１１）でハズレ図柄の組み合わせを確定表示させればよい。これにより、特に「赤色」の文字（赤文字）で会話予告が実行されていた場合、

（ｂ８）（ｂ９）も「赤色」の文字（赤文字）で会話予告が実行されてしまうことで遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【０５８８】

一方で、特図ハズレである場合は（ａ８）（ｂ８）、（ａ９）（ｂ９）における会話予告が行われてもよい。これにより、特図ハズレが報知された後でも会話予告がどちらの文字色で実行されていたのか認識し易くなり、どれくらい期待度の高い予告が行われたかを遡って確認するときに確認し易くすることができる。

【０５８９】

また、（ａ８）（ｂ８）、（ａ９）（ｂ９）は一律、白文字で会話予告が実行されるようにしてもよい。これにより、判定結果の報知後も会話予告で遊技者を楽しませつつ、遊技者に変な期待感（例えばさらにリーチが発展するのではという期待感）を持たせてしまうことを防止することができる。

【０５９０】

また、例えば図４４（ａ２）の会話予告を１回とした場合、会話予告の回数は任意に定めてよい。例えば、４回からなる会話予告でもよいし、６回からなる会話予告でもよい。これらのいずれかを備える形としてもよいし、これらのいずれをも備える形としてもよい。なお、いずれの回数を設ける場合でも、セリフ予告におけるセリフ（赤）２段階の実行期間（例えば５．５秒）よりも実行期間を長くするものとする。

【０５９１】

図４７は、マルチラインリーチの表示態様である。

マルチラインリーチは、１図柄によるノーマルリーチを起点して発展し得るようになっており、例えば、図４７（ａ１）で示すように、１図柄によるノーマルリーチが実行された後、中装飾図柄２６ｂが仮停止（例えば、２図柄で仮停止）した後、会話予告が実行されて、画像表示装置２６に「まだだ！」といった画像が、補助画像２６ｈｊを伴って表示されるようになっている。なお、図４７においては、説明の都合上、補助画像２６ｈｊを画像表示装置２６の外に表記するが、実際は画像表示装置２６の表示領域下方（図４４等で示す会話予告と同位置）に表示されている。また、補助画像２６ｈｊについては、図４９の内容を準用するものとする。

【０５９２】

マルチラインリーチにおける会話予告は、会話（白）と会話（赤）で構成されており、最終的なライン数が多い方が、最終的なライン数が少ない場合よりも、会話（赤）を実行し易くなっている。例えば、マルチライン（７ライン）リーチが選択されている場合、会話（赤）を会話（白）よりも実行し易く、マルチライン（３ライン）リーチが選択されている場合、会話（白）を会話（赤）よりも実行し易い傾向になっている。これにより、例えば、図４７（ａ１）から図４７（ａ２）過程において、会話（赤）が表示された場合に、多くのライン数で構成されるマルチラインリーチの実行（ひいては当たり遊技の実行）に期待を持たせることができる。

【０５９３】

図４７（ａ２）は、マルチライン（３ライン）リーチに対応する表示態様である。（ａ２）になると、マルチラインリーチ背景が表示される。そして、１図柄のリーチに加えて、２図柄のリーチ、３図柄のリーチが新たに加わって、３ラインリーチを実行している。変動演出パターン（Ｐ８）や変動演出パターン（Ｐ１６）である場合は、この後の分岐タイミングにおいて、会話予告を実行することなく、リーチライン上に１～３図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽って、判定結果が報知されることになる。一方、４ライン～７ラインの何れかが決定されている場合は、上述の分岐タイミングにおいて会話予告が実行されて、画像表示装置２６に「もっともっと！」といった画像が、補助画像２６ｈｊを伴って表示されるようになっている。

【０５９４】

特図当たり時のマルチライン（３ライン）リーチ、および、特図ハズレ時のマルチライン（３ライン）リーチとも、中の演出図柄として、１図柄が停止するか否か、２図柄が停

止するか否か、３図柄が停止するか否かの順序で煽って、特図当たりであれば「３３３」、特図ハズレであれば「３４３」で確定停止させるとよい。これにより、増加したリーチラインを全て用いて判定結果を導出するので、増加したにも関わらず最後（３図柄）までいかずに途中で終了してしまって、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０５９５】

図４７（ａ３）は、マルチライン（４ライン）リーチに対応する表示態様である。例えば、１～３図柄のリーチに加えて、４図柄のリーチが新たに加わって、４ラインリーチを実行している。変動演出パターン（Ｐ９）や変動演出パターン（Ｐ１７）である場合は、この後の分岐タイミングにおいて、会話予告を実行することなく、リーチライン上に１～４図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽って、判定結果が報知されることになる。一方、５ライン～７ラインの何れかが決定されている場合は、上述の分岐タイミングにおいて会話予告が実行されて、画像表示装置２６に「加算だ！」といった画像が、補助画像２６ｈｊを伴って表示されるようになっている。

【０５９６】

特図当たり時のマルチライン（４ライン）リーチ、および、特図ハズレ時のマルチライン（４ライン）リーチとも、中の演出図柄として、１図柄が停止するか否か、２図柄が停止するか否か、３図柄が停止するか否か、４図柄が停止するか否かの順序で煽って、特図当たりであれば「４４４」、特図ハズレであれば「４５４」で確定停止させるとよい。これにより、増加したリーチラインを全て用いて判定結果を導出するので、増加したにも関わらず最後（４図柄）までいかずに途中で終了してしまって、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０５９７】

図４７（ａ４）は、マルチライン（５ライン）リーチに対応する表示態様である。例えば、１～４図柄のリーチに加えて、５図柄のリーチが新たに加わって、５ラインリーチを実行している。変動演出パターン（Ｐ１０）や変動演出パターン（Ｐ１８）である場合は、この後の分岐タイミングにおいて、会話予告を実行することなく、リーチライン上に１～５図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽って、判定結果が報知されることになる。一方、６ライン～７ラインの何れかが決定されている場合は、上述の分岐タイミングにおいて会話予告が実行されて、画像表示装置２６に「止まるな！」といった画像が、補助画像２６ｈｊを伴って表示されるようになっている。

【０５９８】

特図当たり時のマルチライン（５ライン）リーチ、および、特図ハズレ時のマルチライン（５ライン）リーチとも、中の演出図柄として、１図柄が停止するか否か、２図柄が停止するか否か、３図柄が停止するか否か、４図柄が停止するか否か、５図柄が停止するか否かの順序で煽って、特図当たりであれば「５５５」、特図ハズレであれば「５６５」で確定停止させるとよい。これにより、増加したリーチラインを全て用いて判定結果を導出するので、増加したにも関わらず最後（５図柄）までいかずに途中で終了してしまって、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０５９９】

図４７（ａ５）は、マルチライン（６ライン）リーチに対応する表示態様である。例えば、１～５図柄のリーチに加えて、６図柄のリーチが新たに加わって、６ラインリーチを実行している。変動演出パターン（Ｐ１１）や変動演出パターン（Ｐ１９）である場合は、この後の分岐タイミングにおいて、会話予告を実行することなく、リーチライン上に１～６図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽って、判定結果が報知されることになる。一方、７ラインが決定されている場合は、上述の分岐タイミングにおいて会話予告が実行されて、画像表示装置２６に「ＭＡＸだ！」といった画像（リーチラインが最終段階であることを示唆する会話予告）が、補助画像２６ｈｊを伴って表示されるようになっている。

【０６００】

特図当たり時のマルチライン（６ライン）リーチ、および、特図ハズレ時のマルチライン（６ライン）リーチとも、中の演出図柄として、１図柄が停止するか否か、２図柄が停

止するか否か、３図柄が停止するか否か、４図柄が停止するか否か、５図柄が停止するか否か、６図柄が停止するか否かの順序で煽って、特図当たりであれば「６６６」、特図ハズレであれば「６７６」で確定停止させるとよい。これにより、増加したリーチラインを全て用いて判定結果を導出するので、増加したにも関わらず最後（６図柄）までいかずに途中で終了してしまって、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０６０１】

図４７（ａ６）は、マルチライン（７ライン）リーチに対応する表示態様である。例えば、１～６図柄のリーチに加えて、７図柄のリーチが新たに加わって、７ラインリーチを実行している。変動演出パターン（Ｐ１２）や変動演出パターン（Ｐ２０）である場合は、この後、会話予告を実行することなく、判定結果が報知されることになる。

【０６０２】

特図当たり時のマルチライン（７ライン）リーチ、および、特図ハズレ時のマルチライン（７ライン）リーチとも、中の演出図柄として、１図柄が停止するか否か、２図柄が停止するか否か、３図柄が停止するか否か、４図柄が停止するか否か、５図柄が停止するか否か、６図柄が停止するか否か、７図柄が停止するか否かの順序で煽って、特図当たりであれば「７７７」、特図ハズレであれば「１８１」で確定停止させるとよい。これにより、増加したリーチラインを全て用いて判定結果を導出するので、増加したにも関わらず最後（７図柄）までいかずに途中で終了してしまって、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。なお、特図ハズレであれば「１８１」で確定停止させる理由については後述する。

【０６０３】

このように、マルチラインリーチでは、段階的にリーチを構成するラインが増えていき、ＭＡＸ７ラインでリーチを行うようになっている。また、最終段階で７図柄（上述した特別な位置づけの演出図柄）が加わるようになっており、リーチライン数に加えて、リーチを形成する演出図柄においても、当たり遊技に対する期待度を向上させることができる。

【０６０４】

また、マルチラインリーチでは、会話予告を実行することで、リーチライン数が増加することを示唆するようにした。これにより、単にリーチライン数が増加するか否かに留まらず、会話予告の内容にも注目させることができるので、遊技興趣の向上が図れる。

【０６０５】

また、マルチラインリーチでは、会話予告として、会話（白）と、会話（赤）とを実行可能として、最終的なライン数が多い方が会話（赤）を実行し易くした。これにより、会話予告の文字情報が何色であるかにも注目させることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【０６０６】

なお、図４７で説明するマルチラインリーチの態様は一例にすぎず、適宜変更可能である。例えば、起点は１図柄に限らず、他の図柄であってもよい。ただし、特別な位置づけの演出図柄（７図柄）は、最終段階で付加することが好ましい。

【０６０７】

リーチライン数は、７ラインに限らず、これより多くてもよいし、これより少なくてもよい。特別図柄Ａが決定されている場合に、１図柄～７図柄のどの図柄で特図当たりを報知してもよい。一方、特別図柄Ｂが決定されている場合は、奇数図柄を用いずに特図当たりを報知する（２図柄、４図柄、６図柄）ことが好ましい。

【０６０８】

特別図柄Ｃ（特図ハズレ）が決定されている場合、マルチラインリーチで特図ハズレを報知した後は、背景切り替え画像を表示した後に、１図柄のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示すればよい。例えば、図４７（ａ２）で、リーチライン上に１～３図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽った結果、仮停止せずに４図柄が仮停止した場合は、背景切り替え画像を表示した後に、「１４１」のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示すればよい。

【０６０９】
なお、スーパーリーチハズレであると、例えば、「１２１」とか「１８１」等の、左右の演出図柄と、中の演出図柄とが１個ズレた態様で確定停止する傾向にあるため、例えば、図４７（ａ２）で、リーチライン上に１～３図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽った結果、仮停止せずに４図柄が仮停止した場合は、背景切り替え画像を表示した後に、「１２１」や「１８１」のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示するようにしてもよい。これにより、スーパーリーチがハズレとなったことを認識し易くすることができる。
【０６１０】
また、例えば、図４７（ａ６）で、リーチライン上に１～７図柄のそれぞれが仮停止するか否かを煽った結果、仮停止せずに８図柄が仮停止した場合は、背景切り替え画像を表示した後に、「１８１」のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示すればよく、７図柄のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示しないことが好ましい。特に、７図柄は、特別な位置づけの演出図柄であるため、マルチライン（７ライン）リーチを行った結果、特図ハズレが報知されて、「７８７」のリーチハズレ態様（シングルライン）が表示されてしまうと、７図柄のシングルラインリーチがはずれとなったかのような感覚を与えかねない。そこで、マルチライン（７ライン）リーチを行った結果、特図ハズレを報知した後は、７図柄のリーチハズレ態様（シングルライン）を表示しないことで、上述したような感覚を与えてしまうことを防止できる。
【０６１１】
（マルチライン（７ライン）リーチと７テンリーチの比較について）
ここで、マルチライン（７ライン）リーチと７テンリーチの比較について説明する。
例えば、図７（Ｂ）に示すように、マルチライン（７ライン）リーチに対応する「スーパーリーチ２－３」と、７テンリーチに対応する「スーパーリーチ３」とでは、「スーパーリーチ２－３」の方が、特図ハズレ時に選択される割合が高く、特図当たり時に選択される割合が低くなっており、図３０の変動演出パターンテーブルにおいても、変動パターンと変動演出パターンとが１対１対応になっていることから、当たり遊技に対する期待度は、「スーパーリーチ２－３」よりも「スーパーリーチ３」の方が高いといえる。
【０６１２】
つまり、最終段階で７図柄が加わるマルチライン（７ライン）リーチよりも、７図柄のシングルラインリーチで構成される７テンリーチの方が、当たり遊技に対する期待度は高いといえる。これにより、遊技者は、マルチライン（７ライン）リーチよりも、７テンリーチが実行されることを期待するようになる。
つまり、見た目上はマルチライン（７ライン）リーチの方が、７図柄のシングルラインリーチである７テンリーチよりも、当たり遊技に期待が持てそうであるが、実際は、７図柄のシングルラインリーチの方が、当たり遊技に期待が持てるようになっており、見た目上の期待度との相違（ギャップ）により、遊技興趣を向上させることができる。
【０６１３】
なお、「スーパーリーチ２－３」の方が「スーパーリーチ３」よりも、特図ハズレ時に選択される割合が高く、特図当たり時に選択される割合が低くなっている例で説明したが、「スーパーリーチ３」の方が「スーパーリーチ２－３」よりも、特図ハズレ時に選択される割合が高く、特図当たり時に選択される割合が低くなっていてもよいし、同じ期待度となるように構成してもよい。
【０６１４】
図４８は、上述した予告演出をまとめた簡易タイムチャート（通常遊技状態）である。
当該タイムチャートにおいては、主に予告演出の相違による特図当たりへの期待度の関係について説明する。
【０６１５】
タイミングＴ１で変動が開始されると、セリフ予告が実行可能である。ケース１では、セリフ（赤）上（セリフ画像ＳＥ１）が実行され、ケース２では、セリフ（赤）上（セリフ画像ＳＥ１）とセリフ（赤）下（セリフ画像ＳＥ２）とが実行されたとしている。

この場合、特図当たりへの期待度はケース２の方が高く、セリフ予告をセリフ（赤）で比較した場合、セリフの回数が多い方が特図当たりへの期待度が高いといえる。

【０６１６】

タイミングＴ２でリーチ（ノーマルリーチ）になると、ロゴ予告が実行可能である。ケース１では、チャンス（ロゴ画像ｌｏｇ１）が１回実行され、ケース２では、擬似連（例えば擬似連３）が実行され、チャンス（ロゴ画像ｌｏｇ１）が３回実行されたとしている。

この場合、擬似連回数を除く、チャンス（ロゴ画像ｌｏｇ１）の実行回数で比較した場合、ケース１でもケース２でも特図当たりへの期待度はイコール（変わらない）となる。つまり、セリフ予告のように回数に相違により特図当たりへの期待度が変化するものではなく、ロゴ予告が、１回実行されようが３回実行されようが、特図当たりへの期待度は一定である。

【０６１７】

タイミングＴ３でスーパーリーチになると、会話予告が実行可能である。ケース１では、会話１（赤）味方（キャラクタ）、会話２（赤）敵（キャラクタ）、会話３（赤）味方（キャラクタ）、会話４（赤）敵（キャラクタ）の計４回からなる会話予告が実行され、ケース２では、会話１（赤）味方（キャラクタ）、会話２（赤）敵（キャラクタ）、会話３（赤）味方（キャラクタ）、会話４（赤）敵（キャラクタ）、会話５（赤）味方（キャラクタ）、会話６（赤）敵（キャラクタ）の計６回からなる会話予告が実行されたとしている。

この場合、ケース１でもケース２でも特図当たりへの期待度はイコール（変わらない）となる。つまり、セリフ予告のように回数に相違により特図当たりへの期待度が変化するものではなく、会話予告という１の予告において、文字色の相違による特図当たりへの期待度は持たせているが、回数の相違による特図当たりへの期待度は持たせていない。例えば、会話（赤）が１回表示されようが、２回表示されようが特図当たりへの期待度は一定であり、ケース１のように４回表示されようが、ケース２のように６回表示されようが特図当たりへの期待度は一定である。

【０６１８】

タイミングＴ４でジャッジ演出の実行タイミングになると、ジャッジ演出が実行可能である。ケース１では、ジャッジ演出において演出ボタンが実行され、ケース２では、ジャッジ演出において演出レバーが実行されたとしている。この場合、特図当たりへの期待度はケース２の方が高くなる。

【０６１９】

タイミングＴ５でジャッジ演出における判定結果報知のタイミングになると、判定結果を報知する。判定結果報知において特図当たりを報知すると、さらに会話予告が実行可能である（図４５（ａ８）（ｂ８）、図４６（ａ９）（ｂ９）参照）。ケース１であれば、会話１（赤）味方（キャラクタ）、会話２（赤）敵（キャラクタ）の計２回からなる会話予告が実行され、ケース２では、会話１（赤）味方（キャラクタ）、会話２（赤）敵（キャラクタ）、会話３（赤）味方（キャラクタ）、会話４（赤）敵（キャラクタ）の計４回からなる会話予告が実行されたとしている。

この場合、すでにタイミングＴ５で判定結果を報知しているので、ケース１でもケース２でも特図当たりへの期待度はイコール（変わらない）となり、時短遊技状態が実行されることへの期待度もイコール（変わらない）となる。つまり、当該場面では、会話予告（赤）が２回実行されようが４回実行されようが、特図当たりへの期待度は一定であり、時短遊技状態が実行されることへの期待度も一定である。その後、タイミングＴ６で確定停止となる。

【０６２０】

また、タイミングＴ５で当たりの判定結果を報知する場合、可動体動作演出（図４５参照）や特図当たり時ボタン振動演出（図４６参照）が実行されるが、これらの演出は、特図当たりの判定結果を報知する場合に実行される演出であって、会話予告における会話（

赤）の回数によって実行期待度が変化するものではない。例えば、会話（赤）が１回表示されようが、２回表示されようが演出の実行期待度は一定であり、ケース１のように４回表示されようが、ケース２のように６回表示されようが演出の実行期待度は一定である。すなわち、会話（赤）が実行（表示）された回数に関わらず、会話予告が終了した後に実行される特定演出（例えば、可動体動作演出、特図当たり時ボタン振動演出）の実行期待度は一定である。これにより、会話（赤）が実行（表示）された回数をカウントする手間を省くことができ、遊技者を会話予告に集中させることができる。

【０６２１】

このように、セリフ予告において「赤」が実行され、会話予告において「赤」が実行される変動演出において、セリフ予告では実行回数の相違により特図当たりへの期待度が変化するようにして、会話予告では実行回数の相違により特図当たりへの期待度が変化しないようにした。つまり、タイミングＴ１～タイミングＴ２では、遊技者の関心はリーチになるか否かにあり、遊技者は様々な予告演出を注視している場面である。そのような場面において、セリフ予告（赤）が実行される回数によって特図当たりへの期待度が異なるようにしたことで、その後の展開（例えば、スーパーリーチが実行されるのか否か）を遊技者に予想させ易くすることができる。なお、当該場面で実行可能であるボタン振動予告についても同様の考え方である。

【０６２２】

一方、タイミングＴ３～タイミングＴ４では、遊技者の関心は当たるか否かにあり、予告の実行回数よりも「色」に注視している場面である。つまり、カットイン予告であれば「緑」よりも「赤」が実行（表示）されることを望み、会話予告であれば「白」よりも「赤」が実行（表示）されることを望んでいる場面であるので、単純に特図当たりか特図ハズレかを報知する前に、予告の実行回数の相違で特図当たりへの期待度が相違するなどして遊技者にとってわかり難い遊技機となってしまうことを防止できる。

つまり、場面に応じて（遊技者の注視する点に応じて）予告の実行回数を重んじるのか、予告の色を重んじるのかを設定しているので、変動演出全体を通してバランスよく予告を実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０６２３】

また、タイミングＴ１～タイミングＴ２で実行されるセリフ予告では、セリフ（白）とセリフ（赤）とで音（セリフ効果音）による特図当たりへの期待度の相違を設けたが、タイミングＴ３～タイミングＴ４で実行される会話予告では、白文字と赤文字とで音（セリフ効果音）による特図当たりへの期待度の相違を設けないようにした。

これにより、各場面に応じた好適な音演出を実行することができる。例えば、リーチになるか否かに関心がある場面（セリフ予告）では音による特図当たりへの期待度の相違も設けること（表示および音による相違としたこと）で、リーチ以降の展開により興味を持たせることができる。

一方、当たるか否かに関心がある場面（会話予告）では音による特図当たりへの期待度の相違を設けないこと（表示のみによる相違としたこと）で、必要以上な情報の付与により遊技者の集中力を阻害してしまうことを防止できる。

【０６２４】

図４９は、補助画像２６ｈｊの詳細を説明する図である。

上述のとおり、補助画像２６ｈｊは、会話予告が実行可能な対決リーチ、マルチラインリーチにおいて表示され得る。

【０６２５】

はじめに、図４９（ｂ）に示すように、補助画像２６ｈｊは、縦５ｃｍ×横２５ｃｍ、透明度７０％のグレー色で構成されている。そして、会話予告が会話（白）である場合も、会話予告が会話（赤）である場合も、このような補助画像２６ｈｊ上に（重なって）文字が表示されるようになっている。背景画像を含めると、背景画像（後）、補助画像（中）、会話画像（前）、もしくは、背景画像（後）、補助画像、会話画像（前）といった前後関係（上下関係）で表示される。なお、この表示サイズ、および、透明度は一例であっ

て、適宜調整することが可能である。例えば、補助画像２６ｈｊの横は、表示領域の左右両端まで表示されるものであってもよい。また、補助画像２６ｈｊが表示される場合は、必ず何らかの文字情報が表示されるようになっており、補助画像２６ｈｊのみが表示されることはない。

【０６２６】

会話（白）における文字色は、全体が白で、文字の周囲はフチなし（白以外の色での装飾なし）、となっており、会話（赤）における文字色は、全体が赤で、文字の周囲は白となっている。このようにした理由は、補助画像２６ｈｊ上に文字を重ねて表示するにあたり、明度が重く感じられるグレー色と、明度が軽く感じられる白（白文字）との組み合わせであれば、相反する明度の組み合わせにより、文字のフチを他の色で装飾しなくても、文字が識別し易くなり、一方、明度が重く感じられるグレー色と、明度が重く感じられる赤（赤文字）との組み合わせであれば、同系の重めの明度の組み合わせにより、文字が識別し難くなるため、赤文字については、文字のフチを明度が軽く感じられる白で装飾することで、文字を識別し易くしたことにある。

【０６２７】

なお、これに限らず、白文字についても、文字のフチが他の色（グレー色とは異なる色）で装飾されていてもよいし、赤文字について、文字のフチが他の色で装飾されていなくても（赤一色で構成されていても）よい。また、他の色の文字色（例えば、金、虹）を表示する場合も、それぞれの色の特性に併せて、適宜組み合わせるとよい。

【０６２８】

次に、図４９（ｃ）は、会話の文字数と、表示される補助画像との関係を示している。例えば、本実施形態における会話予告の最小文字数は３文字となっており、会話予告の最大文字数は９文字となっている。なお、文字サイズは、いずれの場合も同じ（例えば、６０ｐｔ）となっている。つまり、会話予告における文字数が少ないからといって文字サイズを大きくして表示することはなく、会話予告における文字数が多いからといって文字サイズを小さくして表示することはなく、文字数に関わらず、同じフォント（例えば、６０ｐｔ）で表示するようになっている。

【０６２９】

また、いずれの場合も、図４９（ｂ）で述べた、縦５ｃｍ×横２５ｃｍ、透明度７０％のグレー色の補助画像が表示されるようになっている。つまり、文字数を問わず、共通サイズ、共通色、共通明度の補助画像が表示されるようになっている（補助画像は１種類のみ）。

【０６３０】

次に、図４９（ｄ）は、会話予告と他の予告（カットイン、セリフ）との比較（文字情報の表示が発生し得る予告同士の比較）を示している。まず、各予告における文字サイズ（フォントサイズ）について、カットインは１５０ｐｔで構成されており、例えば、図４２（ａ３）、（ｂ３）で示す「チャンス」が１５０ｐｔで表示される。また、セリフは８０ｐｔで構成されており、例えば、図３８（ａ２）で示す「リーチかも！？」や、（ｂ３）で示す「チャンス！」、「熱い！」が８０ｐｔで表示される。また、会話予告は６０ｐｔで構成されており、上述のとおり、図４４（ａ２）で示す「勝負だ」などが８０ｐｔで表示される。このように、文字表示が発生し得る予告においては、カットイン予告における文字が一番大きいサイズで表示され、会話予告における文字が一番小さい文字サイズで表示されるようになっている。

【０６３１】

また、カットインは、図４２（ａ２）、（ｂ２）で示すように、ボタン画像ｂｇが表示され、遊技者により演出ボタン１４が操作されれば、図４２（ａ３）、（ｂ３）で示すように、カットイン画像ｃｉ１やカットイン画像ｃｉ２が表示されるようになっており、演出ボタン１４が操作されなければ、カットイン画像ｃｉ１やカットイン画像ｃｉ２は表示されないようになっている。

【０６３２】

同様に、セリフは、図３８（ａ１）、（ｂ１）で示すように、ボタン画像ｂｇが表示され、遊技者により演出ボタン１４が操作されれば、図３８（ａ２）、（ｂ２）で示すように、セリフ画像ＳＥ１やセリフ画像ＳＥ２が表示されるようになっており、演出ボタン１４が操作されなければ、セリフ画像ＳＥ１やセリフ画像ＳＥ２は表示されないようになっている。

【０６３３】

一方で、会話予告は、図４４（ａ２）、（ｂ２）で示すように、事前にボタン画像ｂｇの表示が行われることなく（演出ボタン１４の操作を要さずに）、いきなり開始されるようになっている。つまり、遊技者からすれば、演出ボタン１４を操作して開始されるカットインやセリフよりも、演出ボタン１４を操作せずにいきなり開始される会話予告の方が、予告の開始タイミングを掴み難いといった傾向にある。

【０６３４】

また、上述したように、カットインは、例えば、カットイン画像ｃｉ１であれば、カットイン画像ｃｉ１における領域全体が薄緑で装飾されており、セリフは、例えば、セリフ（白）であれば、セリフ画像ＳＥ１の吹き出し内の背景色が白で装飾されているのに対して、会話予告は、このような装飾はされておらず、文字色のみで当たり遊技に対する期待度を把握するようになっている。

【０６３５】

また、上述したように、セリフは、白が表示されるときにはセリフ効果音１を、赤が表示されるときはセリフ効果音２を出力し、カットインは、緑が表示されるときには効果音１を、赤が表示されるときには効果音２を出力するのに対して、会話予告は、会話画像が表示されるときに、会話画像が白であろうが、赤であろうが、効果音は出力されないようになっている。これは、会話画像に対応する音声を効果音が阻害しないようにするためである。

【０６３６】

また、カットインは、図４２（ａ３）、（ｂ３）で示すように、表示領域の中央で、比較的大きなサイズで表示されるようになっており、上述の演出ボタン１４の操作を要する点や、上述の装飾性や効果音の出力も加味すると、遊技者が見落としてしまう可能性は低いといえる。同様に、セリフは、図３８（ｂ２）で示すように表示領域の上半分や、図３８（ｂ３）で示すように表示領域の全体に、比較的大きなサイズで表示されるようになっており、上述の演出ボタン１４の操作を要する点や、上述の装飾性や効果音の出力も加味すると、遊技者が見落としてしまう可能性は低いといえる。

【０６３７】

一方、会話予告は、図４４（ａ２）で示すように、表示領域の下方で、カットインやセリフよりも小さなサイズで表示されるようになっており、上述の演出ボタン１４の操作を要さない点や、上述の装飾性や効果音無しも加味すると、遊技者が見落としてしまう可能性が（カットインやセリフに比べて）高いといえる。

【０６３８】

また、図４９（ａ３）は、補助画像２６ｈｊを表示せずに、会話画像ｃｏｎ４－１のみ表示した例を示しており、会話画像ｃｏｎ４－１を背景画像上にダイレクトに表示している。この場合、背景画像や背景色と同化し易く、文字が判別し難いという問題と、文字サイズや表示位置等を含め目立ち難くなっていることから、会話予告の実行に気付き難いといった問題が生じ得る。対して、図４９（ａ２）に示すように、補助画像２６ｈｊを表示して、その上に会話画像ｃｏｎ４－１を表示すれば、背景画像や背景色と同化し難く、文字を判別し易くなり、また、矩形上の補助画像２６ｈｊの表示が、何かしらの表示変化が発生したことに気付かせやすくすることができ、会話予告の実行に気付き難いといった問題を解消している。

【０６３９】

図４９（ａ１）～（ａ２）は、会話予告の表示前と表示後の態様を示しており、例えば、会話予告の表示前である（ａ１）においては、川を模した画像２６ｒｖや、手裏剣を模

した画像２６ｓｒが表示されている。そして、会話予告が表示された（ａ２）においては、川を模した画像２６ｒｖや、手裏剣を模した画像２６ｓｒの前面側に重なるように、会話とともに補助画像２６ｈｊが表示される。

【０６４０】

補助画像２６ｈｊは、グレー色で、透明度７０％で表示されるので、（ａ１）に比べて視認性は低下するものの、川を模した画像２６ｒｖ、手裏剣を模した画像２６ｓｒは、引き続き視認可能となっている。一方で、会話を構成する「いくぜ～」と重なる部分については、（ａ２）においては視認不可能となっている。つまり、補助画像２６ｈｊにおいて文字が表示されていない部分については、補助画像２６ｈｊの背面側に表示される背景画像を視認可能としており、補助画像２６ｈｊが強調され過ぎてしまうことを防いでいる。

【０６４１】

一方で、補助画像２６ｈｊは、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃや、第４図柄２６ｄには、重ならないように表示されており、変動表示中であるといった報知を妨げないようにしている。

【０６４２】

同様に、補助画像２６ｈｊは、第１始動口保留個数画像２６ｅや、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示された当該変動アイコンには、重ならないように表示されており、変動表示中であるといった報知や、現在の保留数の報知を妨げないようにしている。つまり、補助画像２６ｈｊは、背景画像と重なって表示されるものの、遊技に関連する画像（装飾図柄、第４図柄、保留表示、当該変動アイコン）には、重ならないように表示されるようになっている。

【０６４３】

以上の図４９によれば、以下の効果を奏する。

図４９（ｂ）に示すように、会話予告（白）においても、会話予告（赤）においても、共通の補助画像２６ｈｊを表示するようにした。これにより、画像データ量を抑えつつ、補助画像２６ｈｊが当たり遊技に対する期待度を示唆するものである、との誤解を与えてしまうことを防止できる。

【０６４４】

また、補助画像２６ｈｊは、透明度７０％のグレー色で構成した。これにより、補助画像２６ｈｊが表示されたとしても、背面側の背景画像が完全に視認不可能になることがなく、補助画像２６ｈｊが目立ちすぎてしまうことを防止できる。

【０６４５】

また、補助画像２６ｈｊ上に表示される文字が赤である場合は、文字の周囲を白で装飾した。これにより、明度が重く感じられる赤において、文字内容がわかり難くなってしまうことを防止できる。

【０６４６】

また、図４９（ｃ）に示すように、会話予告における文字数が最小値であろうが、最大値であろうが、共通の補助画像２６ｈｊを表示するようにした。例えば、文字数に併せたサイズの補助画像２６ｈｊを表示すると、文字数が少ない場合、補助画像２６ｈｊも目立ち難くなってしまい、会話予告が行われていることに気付き難いといった問題が生じる。これに対して、文字数を問わず共通の補助画像２６ｈｊを表示することで（最大値に併せたサイズの補助画像２６ｈｊを表示することで）、このような問題を解消することができる。

【０６４７】

また、図４９（ｄ）に示すように、会話予告は、カットインやセリフに比べて、実行開始タイミングが掴み難く、また、目立ち難い、といった傾向にあるため、補助画像２６ｈｊを表示して、その上に会話予告を表示することで、例えば、矩形上の表示物が現れることで、何らかの表示変化が発生したと気付かせやすくすることができ、会話予告の実行開始の見落としを防止することができる。

【０６４８】

また、図４９（ｄ）に示すように、会話予告は、カットインやセリフに比べて、会話画像を表示するときに効果音が出力されるものではない。そのため、聴覚上、会話予告（白）が表示されたのか、会話予告（赤）が表示されたのか判別が難しい。そうすると、視覚上は明確に判別できることが望ましいが、図４９（ａ３）のように、補助画像２６ｈｊを伴わずに会話画像が表示されると、背景画像や背景色と同化するなどして、判別がし難かったり、そもそも会話予告の開始に気付き難くかったりするなどの問題が生じる。そこで、補助画像２６ｈｊを伴って会話画像を表示することで、背景画像や背景色との同化を防止でき、また、上述したように会話予告の実行開始の見落とし防止にも繋げることができる。

【０６４９】

なお、左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃと、第４図柄２６ｄとについて、一方に重ならないように表示されるのであれば、他方に（一部または全部が）重なって表示されてもよい。例えば、補助画像２６ｈｊが左装飾図柄２６ａ、中装飾図柄２６ｂ、右装飾図柄２６ｃに重ならないように表示されるのであれば、第４図柄２６ｄに重なって表示されてもよい。また、その逆であってもよい。これにより、最低限、補助画像２６ｈｊに重ならない方を視認することで、現在が変動表示中であることを認識させることができる。

【０６５０】

また、第１始動口保留個数画像２６ｅと、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示された当該変動アイコンとについて、一方に重ならないように表示されるのであれば、他方に（一部または全部が）重なって表示されてもよい。例えば、補助画像２６ｈｊが第１始動口保留個数画像２６ｅに重ならないように表示されるのであれば、当該変動アイコンに重なって表示されてもよい。また、その逆であってもよい。これにより、最低限、補助画像２６ｈｊに重ならない方を視認することで、保留の減少が行われていないことを認識することができ、現在が変動表示中であることを認識させることができる。

【０６５１】

また、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示された当該変動アイコンの一部または全部に、補助画像２６ｈｊが重なって表示されてもよいが、重なって表示される場合には、始動口発光装置２１０ａを当該変動アイコンに対応する色で発光させていることが好ましい。これにより、例えば、当たり遊技に対する期待度の高い当該変動アイコン（赤）に、補助画像２６ｈｊが重なって表示されて視認性が低下したとしても、赤発光する始動口発光装置２１０ａを目視することで、当該変動アイコンの色を把握することができ、補助画像２６ｈｊの表示に煩わしい印象を与えてしまうことを防止できる。

【０６５２】

また、手裏剣を模した画像２６ｓｒは、いわゆるチャンスアップで表示されるものであってもよい。例えば、特図当たりである場合は、特図ハズレである場合に比べ、手裏剣を模した画像２６ｓｒを表示し易くして、手裏剣を模した画像２６ｓｒが表示されている場合に、当たり遊技に対して期待を持たせるようにしてもよい。そして、このようなチャンスアップとして表示される表示物と、補助画像２６ｈｊとが重なって表示されてもよい。これにより、チャンスアップ画像が表示されたとしても、補助画像２６ｈｊを通して、チャンスアップ画像を確認することができるため、チャンスアップ画像を避けて補助画像２６ｈｊを表示するなどの制約が生じてしまうことを防止できる。

【０６５３】

また、会話（白）と会話（赤）とで、異なる補助画像２６ｈｊを表示してもよい。例えば、会話（白）が際立つように、濃いめのグレー色の補助画像２６ｈｊを表示して、会話（赤）が際立つように、薄めのグレー色の補助画像２６ｈｊを表示してもよい。

【０６５４】

また、文字数に併せた補助画像２６ｈｊを表示してもよい。例えば、会話が３文字である場合は、３文字に対応したサイズの補助画像２６ｈｊを表示して、会話が９文字である場合は、９文字に対応したサイズの補助画像２６ｈｊを表示してもよい。この場合、３文

字に対応する補助画像２６ｈｊよりも、９文字に対応する補助画像２６ｈｊの方が、補助画像２６ｈｊのサイズが大きくなる。

【０６５５】

また、補助画像２６ｈｊ上に表示されるのは、漢字、カタカナ、平仮名、ローマ字、数字、記号、マーク等が含まれてよい。また、会話（白）、会話（赤）が表示される例を説明したが、会話（金）や会話（虹）が表示されてもよい。

【０６５６】

また、会話予告における会話の切り替え場面において、補助画像２６ｈｊは表示したままとして、会話を切り替えるようにしてもよい。例えば、味方キャラクタの会話→敵キャラクタの会話となるときに、味方キャラクタの会話を、補助画像２６ｈｊを伴って表示し、その後、補助画像２６ｈｊを表示したままとして、味方キャラクタの会話を消去し、表示されている補助画像２６ｈｊ上に新たに敵キャラクタの会話を表示するようにしてもよい。これにより、表示変化量を抑えることができ、視認性を向上することができる。

【０６５７】

一方で、会話予告における会話の切り替え場面において、補助画像２６ｈｊごと切り替えるようにしてもよい。例えば、味方キャラクタの会話を、補助画像２６ｈｊを伴って表示し、その後、補助画像２６ｈｊおよび味方キャラクタの会話を消去し、新たに補助画像２６ｈｊおよび敵キャラクタの会話を表示するようにしてもよい。これにより、表示変化量をつけることで、会話の切り替わりをわかり易くすることができる。

【０６５８】

また、会話予告を、対決リーチや、マルチラインリーチ以外のリーチや、リーチ前予告として実行する場合は、それらの場面において、併せて補助画像２６ｈｊも表示するようにしてもよい。

【０６５９】

また、ブラックアウト演出（画面暗転）の実行中に会話予告を実行する場合は、補助画像２６ｈｊを表示せずに文字情報を表示するとよい。

【０６６０】

図５０は、通常遊技状態において、特図当たりとなり、その大当り１遊技中の態様の一例を示している。

具体的には、（ａ）に示すように、大当り１遊技中の３ラウンド目の開始時において、「ボタンを押してＲＵＳＨをＧＥＴせよ！」といったメッセージが表示される。そして、３ラウンド目が進行すると、（ｂ）に示すように、フェードイン演出（ボタン画像が完成することを示唆する演出）が実行されるとともに、ボタン画像が表示されて演出ボタン１４が操作可能となるまでの秒数がカウントダウンされる（図中の「３！２！・・・」）。

【０６６１】

その後、（ｃ）に示すように、フェードイン演出が終了して、ボタン画像（緑）と、操作有効時間を示す操作有効時間画像ＹＫと、「押せぇ！」といったメッセージとが表示されて、遊技者に演出ボタン１４の操作を促している。このとき、演出ボタンＬＥＤはボタン画像（緑）に対応する発光色（緑）で発光している。また、スピーカ１０からは、「押せぇ！」といったメッセージの表示に併せて「押せぇ」の音声が出力される。

【０６６２】

そして、遊技者により演出ボタン１４が操作される（操作が行われなかった場合は操作有効時間が経過する）と、特別図柄Ａが確定表示して大当り１遊技に移行した場合は、（ｄ１）に示すように、可動体２８が落下し、ＲＵＳＨを獲得したことを示す「ＧＥＴ！！」のメッセージが表示される。一方、特別図柄Ｂが確定表示して大当り１遊技に移行した場合は、（ｄ２）に示すように、可動体２８は落下せずに、煙を模した画像と、ＲＵＳＨが獲得できなかったことを示す「残念・・・」のメッセージが表示される。このように、通常遊技状態において、特図当たりとなった場合は、大当り１遊技中にＲＵＳＨ獲得か否かを報知する演出（大当り中ジャッジ）を実行するようになっている。そのため、第１大入賞口２４に遊技球を入賞させるだけの単調なものにならず、遊技興趣を向上させること

ができる。
【０６６３】
なお、特別図柄Ａが決定された場合の一部において、装飾図柄の組み合わせ「７７７」を確定表示してもよい。この場合、「７７７」の確定表示とともに「ＲＵＳＨ」獲得を報知し、大当り１遊技中は、ＲＵＳＨ獲得か否かを報知する演出に代えて、特別ムービー等を表示するようにしてもよい。これにより、確定表示の段階で「ＲＵＳＨ」獲得を把握した遊技者の気分をさらに高揚させることができ、遊技意欲を向上させることができる。
【０６６４】
また、（ｄ２）の後に、逆転的に「ＲＵＳＨ」獲得が報知されることがあってもよい。例えば、４ラウンド目の終了時に、突然、可動体２８を落下させて、「ＲＵＳＨ」獲得を報知するようにしてもよい。これであれば、最後まで「ＲＵＳＨ」獲得への望みを持たせることができ、（ｄ２）の場面で遊技意欲を低下させてしまうことを防止できる。
【０６６５】
また、演出ボタン１４のＬＥＤ発光色（および演出ボタン画像の色）等で、「ＲＵＳＨ」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、特別図柄Ａ決定時は、ＬＥＤ発光色（および演出ボタン画像の色）として「赤」を選びやすくして、特別図柄Ｂ決定時は、ＬＥＤ発光色（および演出ボタン画像の色）として「緑」を選びやすくして、「ＲＵＳＨ」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。また、図５０（ａ）で表示されるメッセージの色が「赤」か「白」かで「ＲＵＳＨ」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、段階的に期待度を把握することができ、遊技興趣を向上させることができる。
【０６６６】
なお、時短遊技状態中に「左打ち」を行い、第１始動口ａへ入球させた結果、特図当たりとなった場合（特別図柄Ａ、Ｂ）も、図５０に示す演出を実行する。これにより、時短遊技状態中に第１始動口２１へ入球させてしまったとしても、時短遊技状態に移行するか否かの演出が実行されるため、遊技者を納得させ易くすることができる。
【０６６７】
（大当り１遊技中の音演出について）
大当り１遊技中は、所定のＢＧＭが出力されるようになっており、図５０（ａ）に示すように、スピーカ１０より、「赤い翼の～♪」といったＢＧＭの１フレーズが出力されている。また、これに併せて、画像表示装置２６の表示領域下方には、「赤い翼の～♪」といったＢＧＭの１フレーズに対応する歌詞２６ｇｋが表示されている。
【０６６８】
歌詞２６ｇｋは、例えば、白文字で表示されるものであり、会話予告（図４４～図４６等参照）における会話画像と略同一の位置に表示される。
この歌詞２６ｇｋは、単に、スピーカ１０より出力されるＢＧＭの歌詞を把握し易くするために表示しているものであって、当たり遊技に対する期待度や、時短遊技状態への移行期待度を示唆するものではない。そのため、会話予告のように、白文字で、且つ、略同一の位置に表示されるものの、補助画像２６ｈｊを伴わずに、歌詞に対応する文字が表示されるようになっている。
【０６６９】
つまり、会話予告のように、当たり遊技に対する期待度を示唆する場合は、会話画像が背景画像に混ざって視認困難になるのを防止すべく、補助画像２６ｈｊを伴って表示することで、遊技者の関心事である、大当り予告、当たり遊技に対する期待度を見落としてしまうことを防止できる。一方、大当り１遊技中における歌詞表示のように、当たり遊技に対する期待度や、時短遊技状態への移行期待度を示唆するものでない場合は、補助画像２６ｈｊを伴わずに表示することで、歌詞表示が、当たり遊技に対する期待度や、時短遊技状態への移行期待度を示唆していないことを認識し易くすることができる。
【０６７０】
なお、大当り予告、当たり遊技に対する期待度、時短遊技状態への移行期待度等、何ら

の示唆も行わない演出として、大当り１遊技中における歌詞表示を挙げて説明を行ったが、これに限られない。例えば、デモ演出中に、遊技説明等で画像表示装置２６の表示領域の下方に文字を表示する場合には、補助画像２６ｈｊを伴わずに表示すればよい。また、所定のエラー報知（例えば、「球を抜いてください」の報知）を行う場合には、補助画像２６ｈｊを伴わずに表示すればよい。また、電源投入時の初期画面において文字情報（Ｎｏｗ　Ｌｏａｄｉｎｇ）を表示する場合も、背景画像が暗転しているため、補助画像２６ｈｊを伴わずに表示すればよい。

【０６７１】

また、歌詞２６ｇｋを白文字で表示するとしたが、これに限られない。例えば、赤文字で表示されてもよく、赤文字で表示する場合も、補助画像２６ｈｊを伴わずに表示すればよい。

【０６７２】

また、歌詞２６ｇｋが、ＢＧＭの出力に併せて色変化するものであってもよい。例えば、歌詞２６ｇｋを白文字で表示して、ＢＧＭ出力とリアルタイムで赤文字に変化させるようにしてもよい。

【０６７３】

図５１は、図５０（ｄ１）の続きを示している。

（ｄ３）に示すように、４ラウンド目が開始されると、「ボタンを押して好きなモードを選択だ！」といったメッセージが表示されている。その後、（ｄ４）で示す画面に切り替わり、十字キーボタン１６、演出ボタン１４の操作有効時間が設定される。

【０６７４】

モードは、モードＡ、モードＢ、モードＣの３つのモードからなり、十字キーボタン１６の左右ボタンでカーソルを切り替えて、演出ボタン１４の押下でモードを確定させる。（ｄ４）の例では、モードＡに正方形状のカーソルが位置しており、この状態で演出ボタン１４を押下すると、モードＡに決定される。

【０６７５】

モードとは、ＲＵＳＨ中全体のモードを意図しており、時短遊技状態中、大当り１遊技中、小当り～大当り２遊技中を含む。モードＡは、大当り１遊技中、大当り２遊技中に「アイコン演出」が実行されるモードであり、モードＢは、大当り１遊技中、大当り２遊技中に「後告知」が実行されるモードであり、モードＣは、大当り１遊技中、大当り２遊技中に「バトル告知」が実行されるモードである。モードについて、図５９～図６０で詳述する。

【０６７６】

そして、モードが決定されると、（ｄ５）に示すように、「モードＡ選択！」といったメッセージと、モードＡアイコンのみが表示される。そして、４ラウンド目を終了すると、エンディングに移行して、ＲＵＳＨ突入を報知する。具体的には、（ｄ６）に示すように、画面中央に「ＲＵＳＨ突入！」といったメッセージと、画面下部に「右打ち画像」と、画面右上に選択された「モード画像（ここではモードＡ）」とが表示されており、その他として、ＲＵＳＨ中の滞在時間を報知するＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、ＲＵＳＨ中に第１大入賞口２４、第２大入賞口３２に遊技球を入球させることで獲得した獲得球数に対応するスコア画像２６ｓｃ（ここでは、「ＳＣＯＲＥ００６００」）とが表示されている。

【０６７７】

ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉについては、図６２、図６３で後述する。獲得球数に対応するスコア画像２６ｓｃは、通常遊技状態において特図当たりとなって、特別図柄Ａが決定された場合の大当り１遊技中から、ＲＵＳＨ中における第１大入賞口２４、第２大入賞口３２に遊技球を入球させたことにより獲得した獲得球数を表示する画像である（賞球をサブＲＡＭ２０３のカウンタで計数記憶し、カウンタ値をスコア画像２６ｓｃとして表示している）。例えば、１ラウンドあたり１０球を第１大入賞口２４に入球させることができ、１の入球につき１５球の賞球が獲得できるので、１ラウンドあたり１５０球、これが

４ラウンド分で、図５１（ｄ６）では、「ＳＣＯＲＥ００６００」と表示されている。
【０６７８】
スコア画像２６ｓｃは、５桁の表示が可能となっており、ＭＡＸ表示は「９９９９９」となる。例えば、「９９０００」と表示されているときに大当り２遊技が実行されても、「１００５００」との表示とはならずに「９９９９９」で表示を停止し、「９９９９９」と表示されているときに大当り２遊技が実行されても、「９９９９９」の表示のままである。サブＲＡＭ２０３のカウンタ値も同様である。
【０６７９】
なお、１のラウンドで１１球の遊技球が大入賞口に入球した場合、１１球目に対応する賞球１５を加算しないようにしているが、加算してもよい。また、始動入賞や普通入賞口への入球を加算しないようにしているが、加算してもよい。
【０６８０】
また、スコア画像２６ｓｃは、ＲＵＳＨ中における小当り遊技～大当り２遊技、大当り１遊技中に表示され、時短遊技状態中は表示されないものである。これにより、大入賞口に入球させたことで獲得した獲得球数に係る情報が表示されていることをわかり易くすることができる。なお、時短遊技状態中に表示するようにしても勿論よい。
【０６８１】
図５２は、モードＡが選択されている場合の、小当り遊技～大当り２遊技実行中の詳細を示す図である。
本実施形態におけるパチンコ遊技機１は、時短遊技状態における図柄変動ゲームの確定表示では、ＲＵＳＨが継続するか否かを報知せずに、確定表示後の大当り遊技中にＲＵＳＨが継続するか否かの報知が実行される。なお、特図当たり（特別図柄Ｄ）時は、確定表示時にＲＵＳＨ継続を報知してもよい。また、特図当たり（特別図柄Ｄ）時の確定表示時にＲＵＳＨ継続を報知する場合は、大当り１遊技の実行中に、モードＡに対応するアイコン演出を実行しないようにしてもよいし、実行するようにしてもよい。
【０６８２】
図５２（ａ）は、小当り遊技～大当り２遊技詳細（９ラウンド目に継続報知）を示している。
１ラウンド目は、状態が小当り遊技であり、実行される主な演出として、第２大入賞口３２の特定領域へ遊技球を入球させることを促す「Ｖを狙え！」と、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示と、スコア画像２６ｓｃの更新表示とが挙げられる。一方で、モードＡ専用のアイコン演出はまだ実行されておらず、また、第２大入賞口３２に遊技球が入球したとしても遊技球が入球したことを報知する入賞強調演出は実行されないようになっている。
【０６８３】
図５３（ａ）は、１ラウンド目の画像表示装置２６の表示態様を表しており、１ラウンド目を示すラウンド１画像、選択中のモードを示すモードＡ画像、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ（更新表示中）、スコア画像２６ｓｃ（更新表示中）が表示されている。また、これらの画像よりも大きいサイズにて「Ｖを狙え！」が表示されており、このときスピーカ１０からも「Ｖを狙え！」との音声が出力されている。また、「Ｖを狙え！」の上部には、％（パーセント）を示す画像が上下方向にスクロールしており、初期％として、何パーセントが表示されるのかを煽っている。
【０６８４】
なお、「Ｖを狙え！」が表示された後、遅滞なく右打ちを行えば、第２大入賞口３２の特定領域に容易に遊技球を入球させることができるようになっており、遊技に不慣れな遊技者であっても、小当り遊技から大当り２遊技へ容易に移行させることができるようになっている。そして、特定領域に遊技球を入球させると、図５３（ｂ）で示すように、「Ｖを狙え！」が非表示になり、代わりに「Ｖ獲得！」（大当り２遊技への移行を示唆する画像）が表示される。ここでは、まだ１ラウンド目であるため、アイコン演出は実行されておらず、パーセントを示す画像もスクロールを継続している。

【０６８５】
特定領域へ遊技球が入球した後、２ラウンド目（大当り２遊技）に移行すると、以降、１０ラウンド目まで状態は大当り２遊技となる。そして、２ラウンド目よりアイコン演出、入賞強調演出が開始されることになる。そして、これらは８ラウンド目の終了時まで実行される。また、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示、スコア画像２６ｓｃの更新表示は継続して実行される。そして、２ラウンド目より、アイコン演出の％表示によるＲＵＳＨ継続示唆が可能となり、２ラウンド目の冒頭で、スクロールしていた％表示が停止して、初期％が表示される。例えば、図５３（ｃ）の例では、初期％として３０％が表示されている。
【０６８６】
その後、図５３（ｄ）に示すように、％表示は、表示領域の左側に表示サイズを小さくしながら移動して、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの下方に継続示唆画像２６ｋｓとして表示される。また、％表示の移動とともに、表示領域下方にアイコン演出画像２６ａｉが表示される。アイコン演出画像２６ａｉは、表示領域下方で左右方向全域を使用して表示されており、左端に位置する的画像（図中◎で示す）と、それに連なるように、数字が付された画像（数字画像）が複数表示される。数字画像（以下、アイコンともいう）は、第１大入賞口２４に遊技球を１球入球させると、１つ左方に移動するようになっており、例えば、２ラウンド目において１球目を第１大入賞口２４に入球させると、「１」と記された数字画像が的画像に向かって移動し、的画像と重なると消滅するようになっている。また、「２」、「３」、「４」、「５」と記された数字画像もこれに併せて左方に移動して、表示領域の右方から新たに「６」と記された数字画像が登場するようになっており、以降、２球目を第１大入賞口２４に入球させると、「２」と記された数字画像が的画像に向かって移動し、的画像と重なると消滅し、「３」、「４」、「５」、「６」と記された数字画像も併せて左方に移動して、表示領域の右方から新たに「７」と記された数字画像が登場するようになる。
【０６８７】
１ラウンドあたり１０球の入球を可能としているので、１ラウンドあたり表示される数字画像は、「１」～「１０」となっている。一方で、大入賞口には１０球目の遊技球と１１球目の遊技球とが連なって流下してきた場合に、１１球目の遊技球が入球することもあるが（いわゆるオーバー入賞）、オーバー入賞を想定した数字画像は表示されないようになっている。
【０６８８】
２ラウンド目の開始時に視認可能に表示される数字画像は１～５となっており、６～１０は視認不能となっている。６～１０は、１～５に対応する大入賞口への入球が行われると左側にスライドして順次視認可能となる。
【０６８９】
１０球目の入球に対応する「１０」と記された数字画像の次（右方）には、２ラウンドから７ラウンドまでは次ラウンド用の数字画像を表示する。例えば、「１０」と記された数字画像が的画像と重なるタイミングでは、次ラウンド用の「１」、「２」、「３」、「４」、「５」と記された数字画像が表示されるようになっている。一方で、８ラウンド目は、「１０」と記された数字画像の次（右方）には数字画像を表示しないようになっており、アイコン演出の終了を示唆するようになっている。
【０６９０】
数字画像が的画像に重なって消滅すると、エフェクト画像が表示されて、％表示が加算されることがあり、数字画像を構成するアイコン種別によって加算期待度が異なるようになっている。アイコン種別について後述するが、例えば、アイコン種別として「白」が表示されるよりも「緑」が表示された方が加算期待度は高くなっている。なお、図５３（ｄ）の例では、便宜上、「白」アイコンを丸型（数字１～４が付されたもの）で示し、「緑」アイコンを菱形（数字５が付されたもの）で表している。
【０６９１】

図５３（ｅ）では簡略化しているが、時系列としては、菱形の数字画像（数字５）が的画像まで移動すると、的画像の前方にエフェクト画像「ＧＯＯＤ」が表示される。エフェクト画像「ＧＯＯＤ」が表示されると、次に表示領域中央に加算値を示す「＋５％」が表示される。そして、加算値を示す「＋５％」が表示されると、点線矢印で示すように、「＋５％」の画像が継続示唆画像２６ｋｓまで移動して（継続示唆画像２６ｋｓに重なって）、継続示唆画像２６ｋｓの値が更新される。ここでは、継続示唆画像２６ｋｓの「３０％」に「５％」が加算されて「３５％」に更新されることになる。なお、加算が行われない場合は、例えば、数字画像が的画像と重なって消滅するか、何も記されていないエフェクト画像が表示されて、加算が行われない、といった態様になる。

【０６９２】

また、第１大入賞口２４に遊技球が入球すると、アイコン演出とは別に、大入賞口への入球を報知する入賞強調演出（「＋１５」と示す画像）が実行される。そして、「＋１５」の画像も点線矢印で示すように、スコア画像２６ｓｃまで移動して（スコア画像２６ｓｃに重なって）、スコア画像２６ｓｃの値が更新される。ここでは、スコア画像２６ｓｃの「ＳＣＯＲＥ００８１０」に「１５球」が加算されて「ＳＣＯＲＥ００８２５」に更新されることになる。

【０６９３】

なお、第１大入賞口２４に遊技球を入球させない場合は、数字画像が移動しないので、アイコン演出の実行が中止される。例えば、図５３（ｄ）に示すように、加算期待度が高い菱形（数字５が付されたもの）が表示されたとしても（実際に加算が行われることが決定されていたとしても）、第１大入賞口２４への遊技球の入球が行われなかった場合は、加算が行われない。また、第１大入賞口２４への入球が行われなかった場合、次のラウンドの開始時に、数字画像を次のラウンドに対応するものに差し替えるようになっている。これにより、例えば、３ラウンド目に入球させず、４ラウンド目に遊技球の打ち出しを開始した場合に、４ラウンド目に対応する数字画像（シナリオ）でアイコン演出を再開することができるので、アイコン演出が中途半端に実行されることを防止できる。

【０６９４】

また、第１大入賞口２４への遊技球の入球が行われず、本来、加算予定だった数字画像において加算が行われなかった場合は、８ラウンド目の終了時の％の値をそのまま「ＴＯＴＡＬ％」（図５３（ｆ））として表示するものとする。つまり、図５５（ｂ）で示す最終％以外の値が最終的に表示されることもある。これにより、不自然な％補正が行われて遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０６９５】

再度、図５２の説明に戻ると、９ラウンド目は、大当り中ジャッジが実行される。図５２（ａ）は、９ラウンド目の大当り中ジャッジで継続報知が実行される例を示しているので、ここでは「継続報知」としている。また、大当り中ジャッジの実行中でも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示と、スコア画像２６ｓｃの更新表示とは実行されるようになっている。一方で、アイコン演出と入賞強調演出は実行しないようになっている。

【０６９６】

図５３（ｆ）は、９ラウンド目の画像表示装置２６の表示態様を表しており、９ラウンド目の冒頭で、２ラウンド～８ラウンドまで実行されていたアイコン演出の最終％を表示する。例えば、「ＴＯＴＡＬ９０％」と表示して、図５３（ｃ）の初期％として「３０％」が表示されてから、加算が行われた結果、最終的に「９０％」に更新されたことを報知する。また、このときも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示は実行されている。なお、初期％は、継続期待度に応じて複数の初期％を備えている（図５５にて後述）。

【０６９７】

次いで、アイコン演出の最終％を消去した後、図５４（ｇ）に示すように、大当り中ジャッジが実行される。大当り中ジャッジでは、遊技者に演出ボタン１４、または、演出レバー１５を操作させて（操作がなければ操作有効時間の経過で）、ＲＵＳＨが継続するか

否かを報知する。図５４（ｇ）の例では、演出ボタン画像（緑）と、操作有効時間画像ＹＫと、「押せぇ！」といったメッセージが表示されている。また、このときも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示は実行されている。

【０６９８】

遊技者による操作、または操作有効時間が経過すると、図５３（ｈ）に示すように、可動体２８が落下して、ＲＵＳＨが継続することを報知する。また、このときも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示は実行されているが、継続報知の演出（可動体２８や、可動体２８の周囲のエフェクト画像等）によって、視認困難となっている。

【０６９９】

再度、図５２の説明に戻ると、１０ラウンド目は、「ＮＥＸＴ　ＲＵＳＨ」という表示が行われ、大当り２遊技の終了後に時短遊技状態に移行することを示唆する。また、このときも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示は実行されている。そして、１０ラウンド目を終了すると、継続エンディング（継続ＥＤ）が実行される。例えば、継続ＥＤの実行時間は１４秒である。なお、１０ラウンド目の表示態様と、継続ＥＤの表示態様については、図示を省略する。

【０７００】

次に、図５２（ｂ）は、小当り遊技～大当り２遊技詳細（ＥＤに継続報知）を示している。つまり、９ラウンド目の大当り中ジャッジで継続報知が実行されずに、終了エンディング（終了ＥＤ）において継続報知が実行される例を示している。なお、１ラウンド目から８ラウンド目の構成については、図５２（ａ）と同様であるため、説明を省略する。

【０７０１】

そして、９ラウンド目の大当り中ジャッジにおいて、非継続報知が実行される。図５４（ｇ）（ｈ）は、非継続報知の表示態様を示しており、遊技者が演出ボタン１４を操作した結果、可動体２８は落下せずに、煙を模した画像と「残念・・・」といったメッセージが表示されている。また、このときも、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示は実行されている。そして、１０ラウンド目は、「ＮＥＸＴ　ＲＵＳＨ」の表示は行われず、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示とが実行される。

【０７０２】

そして、１０ラウンド目を終了すると、終了エンディング（終了ＥＤ）が実行される。本実施形態において、終了ＥＤで継続報知を行う場合、「ＥＤ開始時復活」と、「リザルト表示中復活」との２種類の復活演出のうち、いずれかが実行されるようになっている。「ＥＤ開始時復活」は、終了ＥＤに移行するや否や継続報知が実行されるようになっており、略１４秒間にわたり、「ＥＤ開始時復活」に係る演出が実行される。一方、「リザルト表示中復活」は、終了ＥＤに移行して、８秒間にわたりリザルト表示を実行して、９秒目になるところで継続報知を実行して、以降６秒間にわたり「リザルト表示中復活」に係る演出が実行される。

【０７０３】

図５４（ｌ）（ｍ）は、「ＥＤ開始時復活」の態様を示している。図５４（ｈ）で非継続報知が実行されて、１０ラウンド目も終了すると、図５４（ｋ）に示す終了ＥＤに移行する。「ＥＤ開始時復活」の場合、この終了ＥＤに移行するや否や可動体２８が落下して、継続報知が実行されるようになっており、終了ＥＤにおける表示内容は目視が困難である。そして、可動体２８が原位置に復帰して、図５４（ｍ）に示すように、時短遊技状態へ移行することを示唆する「ＮＥＸＴ　ＲＵＳＨ」の表示が実行される。上述した、略１４秒間にわたり、「ＥＤ開始時復活」に係る演出が実行されるとは、図５４（ｌ）が４秒実行され、図５４（ｍ）が１０秒実行されることを意図している。

【０７０４】

図５４（ｋ）（ｌ）（ｍ）は、「リザルト表示中復活」の態様を示している。図５４（ｈ）で非継続報知が実行されて、１０ラウンド目も終了すると、図５４（ｋ）に示す終了

ＥＤに移行する。「リザルト表示中復活」の場合、まず、図５４（ｋ）で、ＲＵＳＨ中における遊技結果を報知する。遊技結果とは、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ（直前の１０ラウンド終了時までのもの）、スコア画像２６ｓｃ（直前の１０ラウンド終了時までのもの）、時短遊技状態において大当り１遊技、ないし、大当り２遊技が実行された回数を示す勝利数画像２６ｗｉ、スコア画像２６ｓｃが示す数値に応じた称号画像２６ｓｇ、味方キャラクタｃｈａＡからなる。

【０７０５】

表示領域右上に、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ（ここでは、ＴＩＭＥ０２：００）が表示され、その直下に、スコア画像２６ｓｃ（ここでは、ＳＣＯＲＥ０２１００）が表示され、その直下に、勝利数画像２６ｗｉ（ここでは、１勝）が表示され、これらの左方に、味方キャラクタｃｈａＡが表示され、表示領域下方に称号画像２６ｓｇ（ここでは、復活のガチャガチャマン）が表示されている。

【０７０６】

ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ、スコア画像２６ｓｃ、勝利数画像２６ｗｉは、各々、フォントや色が異なっており、上下方向に３つの情報を並べても、それぞれの情報が認識し易くなっている。また、これらの情報を相互に近づけて並べて表示することで、例えば、遊技者が所持する撮影手段で、これらの３つの情報をまとめて１フレームで撮影することができるので、遊技者により一層の満足感を与えることができる。

【０７０７】

称号画像２６ｓｇの詳細については後述するが、ここでは、「復活称号１」が表示されているので、逆転的にＲＵＳＨの継続報知が実行されることを示唆している。そして、図５４（ｋ）を８秒間表示すると、図５４（ｌ）に示す継続報知が実行され、その後、図５４（ｍ）が実行される。上述した、以降６秒間にわたり「リザルト表示中復活」に係る演出が実行されるとは、図５４（ｌ）が４秒実行され、図５４（ｍ）が２秒実行されることを意図している。

【０７０８】

次に、図５２（ｃ）は、小当り遊技～大当り２遊技詳細（非継続報知）を示している。つまり、９ラウンド目の大当り中ジャッジで継続報知が実行されずに、終了エンディング（終了ＥＤ）においても継続報知が実行されない例を示している。なお、１ラウンド目から１０ラウンド目の構成については、図５２（ｂ）と同様であるため、説明を省略する。

【０７０９】

終了ＥＤでは、８秒間にわたりリザルト表示を実行し、９秒目になるところで通常遊技状態への移行を示唆する「ＮＥＸＴ　通常」表示を開始し、以降６秒間にわたり、「ＮＥＸＴ　通常」表示を実行するようになっている。つまり、リザルト表示が開始され、９秒目になるタイミングは、リザルト表示中復活が実行されるか、「ＮＥＸＴ　通常」表示が実行されるか、いずれが実行されるかの分岐タイミングとなる。よって、当該タイミングに注目させることができるようになっている。

【０７１０】

図５４（ｉ）（ｊ）は、「非継続報知」の態様を示している。図５４（ｈ）で非継続報知が実行されて、１０ラウンド目も終了すると、図５４（ｉ）に示す終了ＥＤに移行する。ここでの表示態様は、おおむね図５４（ｋ）と同様であるが、称号画像２６ｓｇについて「称号１」が表示されており、ＲＵＳＨの継続報知が実行されることを示唆していない。そして、図５４（ｉ）の表示態様が８秒にわたり実行されると、図５４（ｊ）の表示態様に切り替わり、「ＮＥＸＴ　通常」表示が開始される。

【０７１１】

以上の図５２～図５４では、以下のような効果が見込める。

モードＡが選択されている場合、２ラウンドから８ラウンドまでアイコン演出を実行し、第１大入賞口２４への遊技球の入球に応じて継続示唆画像２６ｋｓを更新可能とした。これにより、従来、賞球しか得られず作業的な印象が強かった大入賞口への入球に付加価値をつけることができ、大入賞口へ入球させることに楽しみを与えることができる。

【０７１２】
　また、アイコン演出や入賞強調演出は、１ラウンド目には実行しないようにした。これにより、１ラウンド目に実行される「Ｖを狙え！」を阻害してしまうこと、例えば、アイコン演出に気を取られて、「Ｖを狙え！」を見逃したり、聞き逃したりして、特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。また、１ラウンド目は特定領域への入球に集中させることで、大当り２遊技に移行させることができずに遊技者に損失を与えてしまうことを防止できる。
【０７１３】
　また、アイコン演出や入賞強調演出は、９ラウンド目には実行しないようにした。これにより、９ラウンド目に実行される大当り中ジャッジを阻害してしまうこと、例えば、アイコン演出に気を取られて、演出ボタン１４等の操作が間に合わずに、遊技者への満足感を与えられないことを防止できる。
【０７１４】
　また、アイコン演出や入賞強調演出は、１０ラウンド目には実行しないようにした。これにより、９ラウンド目と同様の制御とすることができるので、制御処理の複雑化を防止することができる。例えば、１０ラウンド目で再度、アイコン演出や入賞強調演出を実行すると、９ラウンド目と制御内容の変更が必要となり、制御負担増を招くが、そのようなことを防止できる。また、遊技者に対しても、アイコン演出や入賞強調演出が中断されていたような印象を与えないので、まとまりのある演出で遊技興趣を向上させることができる。
【０７１５】
　また、アイコン演出で加算値（例えば、＋５％）を表示した場合や、入賞強調演出で加算値（例えば、＋１５）を表示した場合は、それぞれ、継続示唆画像２６ｋｓ、スコア画像２６ｓｃまで移動するように表示して更新表示を行うようにした。これにより、継続示唆画像２６ｋｓ、スコア画像２６ｓｃがそれぞれ何を示しているのかをわかり易くすることができ、遊技に不慣れな遊技者でも理解容易な遊技機を提供できる。
【０７１６】
　また、「Ｖを狙え！」や、アイコン演出や、大当り中ジャッジの実行中であっても、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示との実行を可能とした。これにより、遊技状況が逐一把握できるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。
　なお、図５２において、１ラウンド目は、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示との実行を可能としたが、実行（表示）しないようにしてもよい。これにより、各更新表示に気を取られて特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。また、９ラウンド目は、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉと、スコア画像２６ｓｃとの更新表示との実行を可能としたが、実行（表示）しないようにしてもよい。これにより、大当り中ジャッジに集中させることができる。
【０７１７】
　また、初期％について、１ラウンド目はスクロール表示のみで明示はせず、２ラウンド目に明示するようにした。これにより、１ラウンド目に初期％が明示されたことに気を取られて、特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。なお、１ラウンド目のスクロール表示を実行せず、初期％に係る演出を実行せずに、２ラウンド目の冒頭で初期％を表示するようにしてもよい。これにより、１ラウンド目は特定領域への入球に集中させることができる。
【０７１８】
　また、アイコン演出において、オーバー入賞を想定した数字画像は表示しないようにした。これにより、遊技者に違和感を与えることなく、（表示されている数字画像が）大入賞口への入球に対応するものであることをわかり易くすることができる。これにより、遊技に不慣れな遊技者にもわかり易い遊技機を提供することができる。
【０７１９】

また、９ラウンド目に継続報知が行われる場合と、終了ＥＤに継続報知が行われる場合とがあって、終了ＥＤにおいては、さらにＥＤ開始時復活と、リザルト表示中復活とを設けるようにした。これにより、ＲＵＳＨの継続報知のタイミングを複数個所設定することができるので、楽しみや期待感を継続させることができる。

【０７２０】

また、終了ＥＤにおいて「ＮＥＸＴ　通常」を表示した後は、復活演出が実行されないようにした。これにより、遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

【０７２１】

また、ＥＤ開始時復活が実行される場合も、リザルト表示中復活が実行される場合も、可動体２８の落下（および復帰）による継続報知の実行時間はともに同じ（４秒）とした。これにより、ＥＤ開始時復活とリザルト表示中復活とで、可動体２８の動作制御を変更する必要がないので、複数の復活演出の存在により遊技興趣を向上しつつも、可動体２８の動作制御を簡素化することができる。

【０７２２】

また、リザルト表示では、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ（直前の１０ラウンド終了時までのもの）、スコア画像２６ｓｃ（直前の１０ラウンド終了時までのもの）、時短遊技状態において大当り１遊技、ないし、大当り２遊技が実行された回数を示す勝利数画像２６ｗｉ、スコア画像２６ｓｃが示す数値に応じた称号画像２６ｓｇといった遊技結果を表示するようにした。これにより、どれくらいの時間で、どれくらいの獲得が行われたのか等を把握しやすくすることができるので、遊技者に満足感を与えることができる。

【０７２３】

次に、図５５～図５７を用いて、アイコン演出に係る各種テーブルの説明を行う。図５５～図５７で示す各種テーブルは、サブＲＯＭ２０２に記憶されており、アイコン演出を実行する際に参照される（アイコン演出を実行するための）テーブルである。

【０７２４】

図５５（ａ）は、初期％決定テーブルであり、図５３（ｃ）で表示する初期％を決定するためのテーブルである。初期％は、「０％」、「１００％」、「１０％」、「２０％」、「３０％」、「４０％」、「５０％」があり、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇによって、％の選択割合が異なっている。

【０７２５】

具体的には、特別図柄Ｄの場合、「０％」を「２０／１００」で選択し、「１００％」を「２０／１００」で選択し、「１０％」を「５／１００」で選択し、「２０％」を「５／１００」で選択し、「３０％」を「１０／１００」で選択し、「４０％」を「２０／１００」で選択し、「５０％」を「２０／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｄの場合は、「０％」、「１００％」、「４０％」、「５０％」が選択され易い傾向にある。

【０７２６】

特別図柄Ｆの場合、「０％」を「１０／１００」で選択し、「１００％」を「１０／１００」で選択し、「１０％」を「５／１００」で選択し、「２０％」を「５／１００」で選択し、「３０％」を「２０／１００」で選択し、「４０％」を「２５／１００」で選択し、「５０％」を「２５／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｆの場合は、「３０％」、「４０％」、「５０％」が選択され易い傾向にある。

【０７２７】

特別図柄Ｇの場合、「０％」、「１００％」が選択されることはなく、「１０％」を「３０／１００」で選択し、「２０％」を「３０／１００」で選択し、「３０％」を「２０／１００」で選択し、「４０％」を「１０／１００」で選択し、「５０％」を「１０／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｇの場合は、「１０％」、「２０％」、「３０％」が選択され易い傾向にある。

【０７２８】

特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆは、時短遊技状態へ移行することが定められた特別図柄であり

、特別図柄Ｇは、通常遊技状態へ移行することが定められた特別図柄であることから、初期％として、「０％」、「１００％」が表示された場合は、実質、ＲＵＳＨ継続確定の示唆となる。

図５５（ａ）は、「０％」、「１００％」を除くと、ＲＵＳＨ継続期待度が高いほど、初期％として、高い値の％が選択され易く（表示され易く）、ＲＵＳＨ継続期待度が低いほど、初期％として、低い値の％が選択され易く（表示され易く）なっている。

このように、まずは初期％において、ＲＵＳＨ継続期待度がどの程度あるかを示唆するようになっている。

【０７２９】

なお、「０％」、「１００％」は、実質、ＲＵＳＨ継続確定の示唆となるが、これらの表示に併せてＲＵＳＨの継続が確定する演出（例えば、ＲＵＳＨ継続確定！）は実行しないようになっている。

【０７３０】

図５５（ｂ）は、最終％決定テーブルであり、９ラウンド目の冒頭で表示する「ＴＯＴＡＬ〇〇％」（図５３（ｆ）参照）を決定するためのテーブルである。なお、上述したとおり、第１大入賞口２４への遊技球の入球が行われない場合は、加算されないことがあるので、そのような場合は、決定されている最終％に至らないで「ＴＯＴＡＬ〇〇％」が表示されることになる。最終％は、「７７％」、「１００％」、「６０％」、「７０％」、「８０％」、「９０％」があり、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇによって、％の選択割合が異なっている。

【０７３１】

具体的には、特別図柄Ｄの場合、「７７％」を「３０／１００」で選択し、「１００％」を「３０／１００」で選択し、「６０％」を「５／１００」で選択し、「７０％」を「５／１００」で選択し、「８０％」を「１５／１００」で選択し、「９０％」を「１５／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｄの場合は、「７７％」、「１００％」が選択され易い傾向にある。

【０７３２】

特別図柄Ｆの場合、「７７％」を「２０／１００」で選択し、「１００％」を「２０／１００」で選択し、「６０％」を「５／１００」で選択し、「７０％」を「１５／１００」で選択し、「８０％」を「２０／１００」で選択し、「９０％」を「２０／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｆの場合は、「７７％」、「１００％」、「８０％」、「９０％」が選択され易い傾向にある。

【０７３３】

特別図柄Ｇの場合、「７７％」、「１００％」が選択されることはなく、「６０％」を「４５／１００」で選択し、「７０％」を「４０／１００」で選択し、「８０％」を「１０／１００」で選択し、「９０％」を「５／１００」で選択するようになっている。つまり、特別図柄Ｇの場合は、「６０％」、「７０％」が選択され易い傾向にある。

【０７３４】

特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆは、時短遊技状態へ移行することが定められた特別図柄であり、特別図柄Ｇは、通常遊技状態へ移行することが定められた特別図柄であることから、最終％として、「７７％」、「１００％」が表示された場合は、実質、ＲＵＳＨ継続の示唆となる。

図５５（ｂ）は、「０％」、「１００％」を除くと、ＲＵＳＨ継続期待度が高いほど、最終％として、高い値の％が選択され易く（表示され易く）、ＲＵＳＨ継続期待度が低いほど、最終％として、低い値の％が選択され易く（表示され易く）なっている。

このように、初期％に次いで、最終％において、ＲＵＳＨ継続期待度がどの程度あるかを示唆するようになっている。なお、初期％として「１００％」が選択された場合は、最終％でも「１００％」を選択するようにして、遊技者に違和感を与えないようにしている。

【０７３５】

なお、「７７％」、「１００％」は、実質、ＲＵＳＨ継続確定の示唆となるが、これらの表示に併せてＲＵＳＨの継続が確定する演出（例えば、ＲＵＳＨ継続確定！）は実行しないようになっている。

【０７３６】

図５５（ｃ）は、％加算決定テーブルであり、図５５（ａ）で決定された初期％と、図５５（ｂ）で決定された最終％とを参照して、％加算を行うためのテーブルを決定する。

具体的には、初期％が「０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＡ」を決定し、初期％が「０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＢ」を決定し、初期％が「０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＣ」を決定し、初期％が「０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＤ」を決定し、初期％が「０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＥ」を決定し、初期％が「０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＦ」を決定する。

【０７３７】

初期％が「１００％」の場合は、上述のとおり、最終％も「１００％」となるため、ここでのテーブル決定は行われない。初期％が「１０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＧ」を決定し、初期％が「１０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＦ」を決定し、初期％が「１０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＨ」を決定し、初期％が「１０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＣ」を決定し、初期％が「１０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＤ」を決定し、初期％が「１０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＥ」を決定する。

【０７３８】

初期％が「２０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＩ」を決定し、初期％が「２０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＥ」を決定し、初期％が「２０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＪ」を決定し、初期％が「２０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＨ」を決定し、初期％が「２０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＣ」を決定し、初期％が「２０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＤ」を決定する。

【０７３９】

初期％が「３０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＫ」を決定し、初期％が「３０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＤ」を決定し、初期％が「３０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＬ」を決定し、初期％が「３０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＪ」を決定し、初期％が「３０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＨ」を決定し、初期％が「３０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＣ」を決定する。

【０７４０】

初期％が「４０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＭ」を決定し、初期％が「４０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＣ」を決定し、初期％が「４０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＮ」を決定し、初期％が「４０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＬ」を決定し、初期％が「４０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＪ」を決定し、初期％が「４０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＨ」を決定する。

【０７４１】

初期％が「５０％」で、最終％が「７７％」の場合、「テーブルＯ」を決定し、初期％が「５０％」で、最終％が「１００％」の場合、「テーブルＨ」を決定し、初期％が「５０％」で、最終％が「６０％」の場合、「テーブルＰ」を決定し、初期％が「５０％」で、最終％が「７０％」の場合、「テーブルＮ」を決定し、初期％が「５０％」で、最終％が「８０％」の場合、「テーブルＬ」を決定し、初期％が「５０％」で、最終％が「９０％」の場合、「テーブルＪ」を決定する。

【０７４２】

図５６（ｅ）は、％加算テーブルであり、図５５（ｃ）の％加算決定テーブルにより決

定されるテーブル毎の詳細が定められたテーブルである。なお、％加算テーブルは、サブＲＯＭ２０２に、テーブルＡ～テーブルＰまでの１６テーブルが記憶されているが、図５６（ｅ）では、説明の都合上、テーブルＡとテーブルＰのみを記載し、他のテーブルについては記載を省略する。

【０７４３】

％加算テーブルは、２ラウンドから８ラウンドまでの各々において加算する値が定められたテーブルであって、各テーブル１６パターンのシナリオを具備しており、この１６パターンのシナリオから、所定の乱数値を用いていずれかのシナリオを選択する。

例えば、テーブルＡのパターン１であれば、２Ｒ（ラウンド）目が「＋５」、３Ｒ目が「＋５」、４Ｒ目が「＋１０」、５Ｒ目が「＋１０」、６Ｒ目が「＋２０」、７Ｒ目が「＋２０」、８Ｒ目が「＋７」となっている。また、パターン２であれば、２Ｒ（ラウンド）目が「＋２０」、３Ｒ目が「＋２０」、４Ｒ目が「＋２０」、５Ｒ目が「＋１０」、６Ｒ目が「０（加算なし）」、７Ｒ目が「＋７」、８Ｒ目が「０（加算なし）」となっている。また、パターン３であれば、２Ｒ（ラウンド）目が「＋１０」、３Ｒ目が「＋２０」、４Ｒ目が「＋２０」、５Ｒ目が「＋２０」、６Ｒ目が「＋７」、７Ｒ目が「０（加算なし）」、８Ｒ目が「０（加算なし）」となっている。つまり、テーブルＡの各パターンにおける加算値の合計は「＋７７」となり、初期％として「０％」、最終％として「７７％」が決定されたときに参照されるテーブルである。

【０７４４】

テーブルＡの各パターンにおいて加算されることがある「＋７」は、最終％として「７７％」が決定されているときの専用の加算値（最終７７％とするための専用の加算値）となる。つまり、テーブルＡ以外で「＋７」が定められているテーブルはなく、実質、「＋７」が表示されることは、ＲＵＳＨの継続確定の示唆となる。

【０７４５】

また、テーブルＡにおけるパターン１～パターン１６において、「＋７」の後のラウンドにおいて、加算が行われることはない。例えば、パターン１であれば、８ラウンド目に「＋７」が加算され、パターン２であれば、７ラウンド目に「＋７」が加算され、８ラウンド目は「０」となり、パターン３であれば、６ラウンド目に「＋７」が加算され、７、８ラウンド目は「０」となっている。また、図示していない他のパターンも同様で、例えば、３ラウンド目に「＋７」が加算される場合は、４～８ラウンド目は「０」となっている。つまり、一度７７％と表示すると、それが更新表示されて他の値に上書きされることがなく、このような傾向は、最終を１００％とするためのテーブルＢでも同様となっている。また、加算された結果、テーブルＡは７７％となるラウンドが複数存在し（例えば、３～８ラウンド）、テーブルＢは１００％となるラウンドが複数存在する（例えば、３～８ラウンド）ことになる。つまり、初期％での確定要素も含めると、実質、ＲＵＳＨの継続確定の示唆となるタイミング（ラウンド）を複数有している（２～８ラウンド）ことになる。

【０７４６】

本実施形態においては、図５に示すように、時短遊技状態において第２始動口２２に遊技球を入球させると、特図当たりとならなくても、小当りには「１／１」で当せんし、小当りに当せんすれば、指示に従って右打ちさえ行っていれば、大当り２遊技が獲得できるので、ＲＵＳＨの継続確定の示唆＝次の大当り遊技（主に大当り２遊技）が確定する（連荘確定）といえる。故に、アイコン演出は、大当り遊技が実行される可能性（いわゆる１ゲーム連）を示唆する演出ともいえる。

【０７４７】

なお、７７％到達後や、１００％到達後に、後続ラウンドが存在する場合、アイコン演出を継続するが（ただし、他の値への上書きはしない）、７７％や１００％に到達したことで、アイコン演出を終了するようにしてもよい。これにより、アイコン演出がラウンドの途中（８ラウンドよりも前）で終了することが、実質、ＲＵＳＨの継続確定の示唆となるから、アイコン演出がラウンドの途中で終了することにも注目させることができる。

【０７４８】
　また、テーブルＰのパターン２５４であれば、２Ｒ目が「＋１０」、３Ｒ目～８Ｒ目が「０（加算なし）」となっており、パターン２５５であれば、２Ｒ目～４Ｒ目が「０（加算なし）」、５Ｒ目が「＋１０」、６Ｒ目～８Ｒ目が「０（加算なし）」となっており、パターン２５６であれば、２Ｒ目～３Ｒ目が「０（加算なし）」、４Ｒ目が「＋５」、５Ｒ目が「０（加算なし）」、６Ｒ目が「＋５」、７Ｒ目～８Ｒ目が「０（加算なし）」となっている。つまり、テーブルＰの各パターンにおける加算値の合計は「＋１０」となり、初期％として「５０％」、最終％として「６０％」が決定されたときに参照されるテーブルである。このようにして、初期％と、最終％とに応じて加算する加算値に応じたテーブルが１６テーブル記憶されており、各テーブルそれぞれ１６パターンのシナリオを具備している。
【０７４９】
　図５６（ｆ）は、アイコン種別を決定するためのテーブルである。アイコン種別とは、上述した、丸形、菱形の数字画像に係るアイコンの種別のことである。アイコン種別は、「白」、「青」、「黄」、「緑」、「紫」、「赤」、「虹」を具備している。
【０７５０】
　図５６（ｆ）では、図５６（ｅ）で決定されたパターンにおけるラウンド毎のアイコン種別を決定し、１ラウンドあたり１０個表示されるアイコンのうちの１個のアイコンの色を決定するようになっている。なお、残りの９個のアイコンについては自動的に「白」が決定される。例えば、１０個のアイコンが全て「白」となっているフォーマットデータがあって、それを、アイコン種別で決定された色、および、加算アイコン位置（図５６（ｇ））で決定された位置に従って上書きするような処理でもよい。
【０７５１】
　具体的には、％加算が「０」である場合、「９０／１００」で「白」を選択し、「１０／１００」で「青」を選択する。ここで、「白」が選択されると、１ラウンドあたり１０個表示されるアイコンは全て「白」となり、「青」が選択されると、１ラウンドあたり１０個表示されるアイコンのうちの１個が「青」となり、残りの９個が「白」となる。なお、この場合、「青」の配置（数字画像１～１０のいずれとするか）は、例えば、カウント２（大入賞口への２球目の入球）に対応する位置とする。
【０７５２】
　％加算が「＋５」である場合、「５／１００」で「白」を選択し、「１０／１００」で「青」を選択し、「１５／１００」で「黄」を選択し、「２０／１００」で「緑」を選択し、「３０／１００」で「紫」を選択し、「２０／１００」で「赤」を選択する。つまり、「＋５」である場合は、「緑」、「紫」、「赤」が選択され易い傾向にある。なお、加算が行われる場合は、後述する図５６（ｇ）を用いて、アイコンの位置（数字画像１～１０のいずれとするか）を決定するようになっている。
【０７５３】
　％加算が「＋７」である場合、「２／１００」で「白」を選択し、「２／１００」で「青」を選択し、「６／１００」で「黄」を選択し、「１０／１００」で「緑」を選択し、「３０／１００」で「紫」を選択し、「５０／１００」で「赤」を選択する。つまり、「＋７」である場合は、「赤」が選択され易い傾向にある。
【０７５４】
　％加算が「＋１０」である場合、「５／１００」で「白」を選択し、「１０／１００」で「青」を選択し、「１５／１００」で「黄」を選択し、「２０／１００」で「緑」を選択し、「２５／１００」で「紫」を選択し、「２５／１００」で「赤」を選択する。つまり、「＋１０」である場合は、「紫」、「赤」が選択され易い傾向にある。
【０７５５】
　％加算が「＋２０」である場合、「白」、「青」、「黄」が選択されることはなく、「２５／１００」で「緑」を選択し、「３５／１００」で「紫」を選択し、「４０／１００」で「赤」を選択する。つまり、「＋２０」である場合は、「緑」、「紫」、「赤」に限

定される。
【０７５６】
なお、「虹」は特別アイコンとして位置づけられ、「７７％」到達以降、もしくは、「１００％」到達以降に表示可能である。例えば、図５６（ｅ）のパターン３であれば、７、８ラウンドが全て「白」アイコンが表示されてしまうと、演出への興味も薄れてしまうため、このような場面において「虹」を表示するようにして、ＲＵＳＨの継続が確定していることを示唆するようにする。これにより、ＲＵＳＨの継続が確定していることをほぼ確信させることができ、演出への興味低下の防止が図れる。
【０７５７】
図５６（ｇ）は、加算アイコンの位置（数字画像１～１０のいずれとするか）を決定するためのテーブルである。「カウント１」とは、ラウンドにおける１球目の入球に対応しており、「カウント１０」とは、ラウンドにおける１０球目の入球に対応している。なお、いずれのアイコン種別でも、加算を行う場合は、「カウント１」と「カウント１０」の位置にアイコンを配置することはない。
【０７５８】
具体的には、アイコン種別として「白」が決定された場合、「カウント２」が「１５／１００」で選択され、「カウント３」が「１５／１００」で選択され、「カウント４」が「１５／１００」で選択され、「カウント５」が「１５／１００」で選択され、「カウント６」が「１０／１００」で選択され、「カウント７」が「１０／１００」で選択され、「カウント８」が「１０／１００」で選択され、「カウント９」が「１０／１００」で選択されるようになっている。
【０７５９】
アイコン種別として「青」が決定された場合、「カウント２」が「１５／１００」で選択され、「カウント３」が「１５／１００」で選択され、「カウント４」が「１５／１００」で選択され、「カウント５」が「１５／１００」で選択され、「カウント６」が「１０／１００」で選択され、「カウント７」が「１０／１００」で選択され、「カウント８」が「１０／１００」で選択され、「カウント９」が「１０／１００」で選択されるようになっている。
【０７６０】
アイコン種別として「黄」が決定された場合、「カウント４」が「４０／１００」で選択され、「カウント５」が「４０／１００」で選択され、「カウント６」が「２０／１００」で選択され、「カウント１」、「カウント１０」のほか、「カウント２」、「カウント３」、「カウント７」～「カウント９」を選択しないようになっている。
【０７６１】
アイコン種別として「緑」が決定された場合、「カウント４」が「２０／１００」で選択され、「カウント５」が「４０／１００」で選択され、「カウント６」が「４０／１００」で選択され、「カウント１」、「カウント１０」のほか、「カウント２」、「カウント３」、「カウント７」～「カウント９」を選択しないようになっている。
【０７６２】
アイコン種別として「紫」が決定された場合、「カウント５」が「２０／１００」で選択され、「カウント６」が「２０／１００」で選択され、「カウント７」が「２０／１００」で選択され、「カウント８」が「２０／１００」で選択され、「カウント９」が「２０／１００」で選択され、「カウント１」、「カウント１０」のほか、「カウント２」～「カウント４」を選択しないようになっている。
【０７６３】
アイコン種別として「赤」が決定された場合、「カウント６」が「１０／１００」で選択され、「カウント７」が「４０／１００」で選択され、「カウント８」が「４０／１００」で選択され、「カウント９」が「１０／１００」で選択され、「カウント１」、「カウント１０」のほか、「カウント２」～「カウント５」を選択しないようになっている。
【０７６４】

例えば、％加算が「＋２０」であり、アイコン種別が「赤」であり、加算アイコンの位置が「カウント８」である場合は、「白、白、白、白、白、白、白、赤、白、白」（左がカウント１）といったようなアイコン演出画像２６ａｉ（図５３参照）が表示されることになる。

【０７６５】

図５５（ｄ）は、画像表示装置２６の色表示パターン（エフェクトパターン）、発光装置９、盤用照明装置２９の発光パターンを決定するためのテーブルである。アイコン演出において、更新表示されている％の値に応じて、画像表示装置２６の色表示パターン等が逐一変化する、といったものである。

【０７６６】

具体的には、アイコン演出の進行により、継続示唆画像２６ｋｓの値が「０％」～「１９％」であるときは、「白」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「２０％」～「３９％」であるときは、「青」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「４０％」～「５９％」であるときは、「黄」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「６０％」～「７９％」であるときは、「緑」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「８０％」～「８９％」であるときは、「紫」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「９０％」～「９９％」であるときは、「赤」で表示または発光し、継続示唆画像２６ｋｓの値が「１００％」であるときは、「虹」で表示または発光するようになっている。

【０７６７】

上述したとおり、「７７％」と「１００％」は、実質、ＲＵＳＨの継続確定示唆となるが、「７７％」の場合、「緑」で表示または発光し、「１００％」の場合、「虹」で表示または発光する点で異なっている。このように、７７％であっても、「６０％」～「７９％」のカテゴリーとして、一律、「緑」で表示または発光するようにしたことで、表示や発光に係る制御処理を簡素化することができる。また、「７７％」は「１００％」に比べ、見た目上の確定要素が低いため（上限の１００に至っていないため）、「緑」で表示または発光することで、遊技者に与える違和感を軽減することができる。一方、見た目上の確定要素が高い「１００％」であれば、「虹」で表示または発光することで、遊技者のＲＵＳＨ継続に対する予測を確かなものとすることができる。

【０７６８】

第１大入賞口２４への入球が行われない場合は、そのとき表示されている％に対応する色で表示または発光するようにすればよい。例えば、最終％の表示タイミングで４０％と表示する場合は、「黄」で表示または発光するようにする。これにより、最終％の表示と、表示および発光の色とが違いすぎることによる違和感の発生を防止できる。

【０７６９】

一方、最終％の表示では補正表示（最終％として決定されていた値への補正表示）は行わないとしたが、表示および発光については、決定されていた最終％に対応したもので表示および発光させるようにしてもよい。具体的には、最終％として６０％が決定されていたが、第１大入賞口２４への入球が行われなかったことにより、最終％の表示タイミングで４０％と表示した場合に、「緑」で表示および発光させるようにする。これにより、決定されていた最終％だけ参照して表示および発光させることができるので、表示および発光に係る制御を簡素化できる。

【０７７０】

図５７（ｈ）は、アイコン変化シナリオテーブルを示している。

アイコン変化シナリオテーブルとは、図５６（ｆ）で決定されたアイコン種別を最終形として、アイコンに対応する数字画像が表示開始されてから的画像に到達する前に、段階的に最終形に変化させるためのテーブルである。例えば、図５６（ｆ）で決定されたアイコン種別が「青」であれば、数字画像の表示開始では「白」を表示し、的画像に到達する前に「青」に変化するシナリオを「３０／１００」で選択し、最初から「青」の数字画像を表示開始して、以降、的画像に到達するまで変化させないシナリオを「７０／１００」

で選択する。
【０７７１】
　また、図５６（ｆ）で決定されたアイコン種別が「黄」であれば、数字画像の表示開始では「白」を表示し、的画像に到達する前に「黄」に変化するシナリオを「１０／１００」で選択し、数字画像の表示開始では「青」を表示し、的画像に到達する前に「黄」に変化するシナリオを「２０／１００」で選択し、最初から「黄」の数字画像を表示開始して、以降、的画像に到達するまで変化させないシナリオを「７０／１００」で選択する。
【０７７２】
　なお、説明の都合上、その他のテーブルについては省略するが、アイコン種別「緑」、アイコン種別「紫」、アイコン種別「赤」に対応するテーブルがそれぞれ記憶されており、上述した「青」や「黄」と同態様にてシナリオが決定されるようになっている。
【０７７３】
　図５７（ｉ）は、加算時メッセージテーブルである。
　加算時メッセージテーブルとは、加算が行われる場合に、的画像の前方に表示されるエフェクト画像（図５３（ｅ）参照）を決定するためのテーブルである。例えば、「＋５」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「ＧＯＯＤ」が「１００／１００」で選択され、「＋７」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「ＰＥＲＦＥＣＴ」が「１００／１００」で選択され、「＋１０」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「ＧＲＥＡＴ」が「１００／１００」で選択され、「＋２０」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「ＭＡＲＶＥＬＯＵＳ」が「１００／１００」で選択されるようになっている。なお、選択割合は一例にすぎず、例えば、「＋５」であれば、「ＧＯＯＤ」が選択され易いようにして、他も選択されることがあってもよい。「＋７」、「＋１０」、「＋２０」についても同様である。
【０７７４】
　図５７（ｊ）は、ボタン決定テーブルである。
　ボタン決定テーブルとは、９ラウンド目に実行される大当り中ジャッジにおけるボタンの種別を決定するためのテーブルである。ボタンの種別には、「ボタン（緑）」、「ボタン（赤）」、「レバー」があって、図５５（ｂ）の最終％に応じて、いずれかのボタン種別が選択されるようになっている。なお、「ボタン（緑）」とは、演出ボタン１４を操作させ、演出ボタン１４のＬＥＤと演出ボタン画像とを緑で表示する態様であり、「ボタン（赤）」とは、演出ボタン１４を操作させ、演出ボタン１４のＬＥＤと演出ボタン画像とを赤で表示する態様であり、「レバー」とは、演出レバー１５を操作させ、レバー画像を表示する態様である。
【０７７５】
　最終％が「７７％」である場合は、「ボタン（緑）」を「５／１００」で選択し、「ボタン（赤）」を「１５／１００」で選択し、「レバー」を「８０／１００」で選択する。
　最終％が「１００％」である場合は、「レバー」を「１００／１００」で選択し、他は選択しないようになっている。
　最終％が「６０％」である場合は、「ボタン（緑）」を「８０／１００」で選択し、「ボタン（赤）」を「１５／１００」で選択し、「レバー」を「５／１００」で選択する。
　最終％が「７０％」である場合は、「ボタン（緑）」を「７０／１００」で選択し、「ボタン（赤）」を「２０／１００」で選択し、「レバー」を「１０／１００」で選択する。
　最終％が「８０％」である場合は、「ボタン（緑）」を「６０／１００」で選択し、「ボタン（赤）」を「２５／１００」で選択し、「レバー」を「１５／１００」で選択する。
　最終％が「９０％」である場合は、「ボタン（緑）」を「５０／１００」で選択し、「ボタン（赤）」を「３０／１００」で選択し、「レバー」を「２０／１００」で選択する。
【０７７６】

ボタン決定テーブルでは、「７７％」や「１００％」の場合は、「レバー」が選択され易い傾向にあり、他の％では、「レバー」よりも「演出ボタン」の方が選択され易い傾向にあり、さらに、「６０％」や「７０％」の場合は、「ボタン（赤）」よりも「ボタン（緑）」を選択し易い傾向にあり、「８０％」や「９０％」の場合は、「６０％」や「７０％」の場合に比べて、「ボタン（赤）」を選択し易い傾向にある。よって、ＲＵＳＨの継続期待度としては、「ボタン（緑）」＜「ボタン（赤）」＜「レバー」の関係となり、遊技者には、「ボタン（赤）」や「レバー」が実行されることを望ませることになる。

【０７７７】

図５７（ｋ）は、オーバー入賞時演出決定テーブルである。

上述したとおり、オーバー入賞に対応するアイコン演出は実行しないとした。一方で、オーバー入賞そのものを報知する演出は実行可能となっており、オーバー入賞が発生した場合には、「よっしゃー」という音声を「１００／１００」で選択する。なお、当該テーブルは、いずれのモードが選択されている場合でも共通して用いられるテーブルとなっている。

【０７７８】

オーバー入賞時演出決定テーブルは、大当り１遊技、または、大当り２遊技で参照されるようになっている。すなわち、小当り遊技では参照されず、小当り遊技において１１球目の遊技球が第２大入賞口３２に入球したとしても、オーバー入賞時演出は実行されないようになっている。

【０７７９】

以上の図５５～図５７では、以下のような効果が見込める。

初期％においては、「０％」、「１００％」といった、実質、継続確定を示唆する％を表示可能とした。これにより、「０％」である場合は、一見、継続期待度が低そうな印象を抱くが、結果としてＲＵＳＨが継続するので、意外性を付与することができ、遊技興趣を向上させることができる。また、「０％」の場合、最終％によっては加算回数も多くなるため（数値の変化幅も大きくなるので）、アイコン演出を楽しませつつ、結果としてＲＵＳＨが継続するので、遊技者に大きな満足感を与えることができる。一方、「１００％」である場合は、アイコン演出による加算こそ行われないが、見た目上のイメージ（１００というこれ以上の上限がなさそうなイメージ）と、数値の変化が生じない違和感とから、ＲＵＳＨの継続が確定しているのではないか、といった印象を与えることができ、結果としてＲＵＳＨが継続するので、遊技者に満足感を与えることができる。

【０７８０】

また、初期％において、「０％」や「１００％」を表示する場合、これらの表示に併せてＲＵＳＨの継続が確定する演出（例えば、ＲＵＳＨ継続確定！）は実行しないようにした。これにより、その後に行われるアイコン演出を楽しみにしている遊技者に対して、先に結果を報知してしまうようなことを防止でき（いわゆる先バレの防止）、純粋にアイコン演出を楽しませることができる。

【０７８１】

また、「０％」、「１００％」以外では、初期％の数値が高いほど継続期待度が高く、数値が低いほど継続期待度が低くなる傾向とした。これにより、初期％としてなるべく高い数値が表示されることを望ませつつ、数値に応じた期待度示唆により、遊技に不慣れな遊技者に対してもわかり易い遊技機を提供することができる。

【０７８２】

最終％においては、「７７％」、「１００％」といった、実質、継続確定を示唆する％を表示可能とした。これにより、どのような加算値が加算されるのかにも注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。例えば、「１０％」であるときには、より多い数値が加算されることを望ませて、例えば、「７０％」であるときには、多い数値（例えば、＋２０％）よりも、少ない数値（例えば、＋７％）が加算されることを望ませて遊技を行わせることができるので、多い数値のみが加算されればよいといった単調な演出にならず、遊技興趣を向上させることができる。

【０７８３】
　また、最終％において、「７７％」は、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ（ＲＵＳＨを継続させることが可能な特別図柄）が決定されているときでのみ選択可能として、「８０％」や「９０％」は、特別図柄Ｇ（ＲＵＳＨを終了させる特別図柄）でも選択可能としたので、「７７％」が表示された場合の方が、「８０％」や「９０％」が表示された場合に比べて、ＲＵＳＨの継続期待度が高いといえる。すなわち、「７７％」が表示された場合の方が、続けて小当り遊技～大当り２遊技が実行される可能性（期待度）が高いといえる。これにより、最終％の数値が高ければ期待度も高いといった単調な法則性とならず、意外性を付与することで更なる遊技興趣の向上が図れる。
【０７８４】
　また、最終％において、「７７％」や「１００％」を表示する場合、これらの表示に併せてＲＵＳＨの継続が確定する演出（例えば、ＲＵＳＨ継続確定！）は実行しないようにした。これにより、その後に行われる大当り中ジャッジを楽しみにしている遊技者に対して、先に結果を報知してしまうようなことを防止でき（いわゆる先バレの防止）、純粋に大当り中ジャッジを楽しませることができる。
【０７８５】
　また、初期％において、「１００％」を表示する場合、最終％も「１００％」となる（初期％を変化させない）ようにした。これにより、初期％が格下げになってしまうようなことがなく、遊技者に不安感を与えてしまうことを防止できる。
【０７８６】
　また、「７７％」、「１００％」以外では、最終％の数値が高いほど継続期待度が高く、数値が低いほど継続期待度が低くなる傾向とした。これにより、最終％としてなるべく高い数値が表示されることを望ませつつ、数値に応じた期待度示唆により、遊技に不慣れな遊技者に対してもわかり易い遊技機を提供することができる。
【０７８７】
　また、％加算において、最終％を「７７％」とする場合、「＋７」は「７７％」とするための専用加算値とした。これにより、「＋７」という一見すると少ない加算値でありながら、それが表示されるだけで、実質、ＲＵＳＨの継続が確定することから、表示される加算値にも注目させることができる。
【０７８８】
　また、％加算において、例えば、図５６（ｅ）に示すように、「７７％」に到達した後は、後続ラウンドが残っていたとしても、加算を行わないようにした（１００％の場合も同様）。これにより、「７７％」や「１００％」といった、ＲＵＳＨの継続が確定ではないかという数値が上書きされてしまって（特に７７％の場合の上書き）、遊技者にがっかり感を与えてしまうことを防止できる。なお、「７７％」を上書きして「１００％」にすることは差し支えない。
【０７８９】
　また、「７７％」や「１００％」に到達した後も、加算は行わないものの、アイコン演出を継続するようにした。これにより、アイコン演出の終了（８ラウンド終了時）、大当り中ジャッジ（９ラウンド）という流れを崩すことなく、アイコン演出の終了から大当り中ジャッジの開始まで間が空きすぎてしまうことで、演出への興味を失ってしまうこと、薄れてしまうことを防止できる。
【０７９０】
　また、「７７％」や「１００％」に到達した後は、アイコン種別として「虹」を表示可能とした。これにより、加算が行われないアイコン演出が無味乾燥な演出にならず、また、「虹」といった特別な表示を行うことで、ＲＵＳＨの継続が確定しているのではないか、といった高揚感を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。
【０７９１】
　また、図５６（ｅ）に示すように、「７７％」の場合（１００％の場合も同様）、実質、ＲＵＳＨの継続が確定するラウンド（７７％に到達するラウンド）を複数有した。これ

により、ラウンド１つ１つにも注目を集めることができ、大当り遊技を楽しませることができる。

【０７９２】

また、％加算テーブルは、各テーブル、１６パターンの加算パターンを具備した。これにより、加算状況で最終％がいくつになるか容易に推測されてしまうことを防止でき、純粋にアイコン演出を楽しませることができる。

【０７９３】

また、アイコン種別として複数色を具備し、加算値が多いほど「緑」や「紫」や「赤」を選択し易くした。これにより、アイコン（数字画像）として何色が表示されるのかに注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。また、「白」＜「青」＜「緑」＜「赤」といった加算期待度の関係（色の法則）は、上述の保留先読み演出における色の法則と同様にした。これにより、異なる演出であっても色の法則性を崩さず、遊技者にわかり易い遊技機を提供することができる。

【０７９４】

また、アイコン（数字画像）は、表示開始から的画像に到達する前に変化することを可能とした。これにより、ラウンド開始時に加算期待度の低いものが表示されていたとしても、遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【０７９５】

また、加算が行われる場合、アイコン（数字画像）が的画像に重なった後に、加算時メッセージを表示し、その後、加算値を報知するようにした。また、加算時メッセージは、加算値によって選び易いメッセージを具備した。これにより、加算時メッセージが表示された場合に、加算値が予想し易くなり、加算過程を楽しませることができる。

【０７９６】

また、加算アイコン位置決定テーブルにおいて、加算を行う場合の「白」、「青」は、序盤のカウント数（カウント２～３）で表示し易くし、加算を行う場合の「黄」、「緑」は、中盤のカウント数（カウント４～６）で表示し易くし、加算を行う場合の「紫」は、後半のカウント数（カウント５～９）で表示し易くし、加算を行う場合の「赤」は、終盤のカウント数（カウント７～８）で表示し易い傾向とした。このような傾向にした理由は、上述したとおり、２ラウンド目の開始時は数字画像１～５が視認可能であり、３ラウンド～７ラウンドにおける数字画像６～１０を消化しているときは、次ラウンドの数字画像１～５が視認可能となるため、後半の数字画像６～１０を視認可能とするには大入賞口へ入球させることが必要となる。そこで、後半の数字画像６～１０に加算期待度の高いアイコンを表示し易くすることで、大入賞口への入球意欲を掻き立てることができる、といった点にある。これにより、大当り遊技を楽しませることができる。

【０７９７】

また、加算アイコン位置決定テーブルにおいて、加算を行う場合のいずれのアイコンもカウント１、カウント１０には配置しないようにした。このようにした理由は、上述したとおり、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇの場合（アイコン演出が行われ得る場合）、ラウンド間インターバルを０．５秒にしており、高速消化を実現する一方で、先のラウンドと後のラウンドとの境界がわかり難く、これに伴い、カウント１やカウント１０で加算をしてしまうと、先のラウンドのカウント１０で加算されたものなのか、後のラウンドのカウント１で加算されたものなのかがわかり難くなってしまうからである。そこで、加算を行う場合、カウント１やカウント１０にはアイコンを配置しないことで、どのラウンドで加算されたかを明確にすることができ、演出興趣を損ねてしまうことを防止できる。

【０７９８】

また、ボタン決定テーブルにおいて、最終％が「７７％」であれば、「レバー」を選択し易くして、また、「ボタン（緑）」や「ボタン（赤）」も選択可能として、最終％が「１００％」であれば、「レバー」のみを選択するようにした。これにより、実質、ＲＵＳＨの継続が確定している場合は、遊技者になるべく演出レバー１５を操作させることで、満足感をより向上させることができる。また、見た目上の確定要素が「１００％」よりも

低い「７７％」においては、「ボタン（緑）」や「ボタン（赤）」も選択可能としたことで、大当り中ジャッジが実行されてＲＵＳＨの継続が報知されるまで、ドキドキ、ハラハラ感を維持することができる。

【０７９９】

また、「６０％」や「７０％」では、「８０％」や「９０％」よりも「ボタン（緑）」を選択し易くして、「８０％」や「９０％」では、「６０％」や「７０％」よりも「ボタン（赤）」や「レバー」を選択し易くした。これにより、見た目上の数値に沿った大当り中ジャッジ（ボタン）を実行することができ、演出バランスを保つことで、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

【０８００】

また、オーバー入賞によるアイコン演出は実行しないものの、オーバー入賞時決定テーブルにより、オーバー入賞そのものに対する報知は実行されるため、アイコン演出を乱すことなく遊技者にオーバー入賞したことを知らしめることができ、満足感を与えることができる。

【０８０１】

また、オーバー入賞時演出は、大当り１遊技中、大当り２遊技中に実行可能として、小当り遊技中には実行しないようにした。これにより、大当り２遊技を移行する報知等がわかり難くなってしまうことを防止できる。

【０８０２】

次に、図５８（ｌ）の称号テーブル、（ｍ）復活パターン決定テーブルについて説明する。

称号テーブルは、終了ＥＤ（図５４（ｉ）参照）で表示する称号について定められたテーブルであり、サブＲＯＭ２０２に格納されたものである。「称号」とは、獲得ＳＣＯＲＥに紐づいて表示される遊技結果情報であり、例えば、想定獲得ＳＣＯＲＥが「２１００」以上であれば、「初速のガチャガチャマン」という称号が終了ＥＤで表示され、想定獲得ＳＣＯＲＥが「３６００」以上であれば、「加速のガチャガチャマン」という称号が終了ＥＤで表示されるようになっている。また、連荘回数とは、第２始動口２２における大当り１遊技、ないし大当り２遊技が実行された回数を示しており、例えば、特別図柄Ａに当せんして時短遊技状態に移行し、特別図柄Ｇに当せんして通常遊技状態に移行する場合は、連荘回数は「１」となり、この場合、特別図柄Ａの大当り１遊技が、４ラウンド×１５０球（１ラウンドあたりの獲得球数）で「６００」となり、特別図柄Ｇの小当り遊技～大当り２遊技が、計１０ラウンド×１５０球（１ラウンドあたりの獲得球数）で「１５００」となることから、「６００」＋「１５００」で想定ＳＣＯＲＥが「２１００」となっている。

【０８０３】

上述したサブＲＡＭ２０３のカウンタにて、ＲＵＳＨの開始から特別図柄Ｇの当せんによるＲＵＳＨの終了までカウンタを更新するようになっており、称号表示を行う場合は、当該カウンタの値を参照して、対応する称号を選択して表示するようになっている。

【０８０４】

モード共通とは、ＲＵＳＨを終了させることとなる特別図柄Ｇに当せんしたときのモードがモードＡであっても、想定ＳＣＯＲＥが「２１００」であれば、「初速のガチャガチャマン」の称号１を表示し、ＲＵＳＨを終了させることとなる特別図柄Ｇに当せんしたときのモードがモードＢであっても、想定ＳＣＯＲＥが「２１００」であれば、「初速のガチャガチャマン」の称号１を表示する、といった意図である。つまり、称号は、どのモードが選択されていても、共通のものが表示されるようになっている。

【０８０５】

なお、モード毎に表示する称号を異ならせてもよい。例えば、同じ想定ＳＣＯＲＥが「２１００」であっても、モードＡとモードＢとでは異なる称号が表示されるようにしてもよい。これにより、モードの選択意欲を向上させることができる。

【０８０６】

称号表示は、想定獲得ＳＣＯＲＥの値に応じて、称号を構成する文字の色が変化するようになっている。例えば、称号１であれば「初速のガチャガチャマン」という表示が緑色で行われ、称号３であれば「敏速のガチャガチャマン」という表示が赤色で行われ、称号７であれば「急速のガチャガチャマン」という表示が金色で行われるようになっており、想定獲得ＳＣＯＲＥの値が大きくなるほど、装飾性が高くなるようになっている。なお、称号テーブルでは、称号１～称号８まで記載しているが、称号８以降も複数の称号が存在しており、いずれの称号も「〇〇のガチャガチャマン」という表記であって、「〇〇」の部分のみが相違するようになっている。また、表示における金色は、最上位の色となっており、金色より上位の色はない（称号７以降は金色になる）。

【０８０７】

称号テーブルでは記載を省略しているが、獲得ＳＣＯＲＥが「９９９９９」となった場合は、その後、大当り１遊技や大当り２遊技が実行されても、獲得ＳＣＯＲＥが更新表示されなくなるので、称号表示も獲得ＳＣＯＲＥ「９９９９９」に対応するものを表示し続けるようになっている。例えば、「９９９９９」で「神速のガチャガチャマン」を表示可能としているのであれば、「９９９９９」の状態で、例えば、大当り２遊技が１回実行された後の終了ＥＤでは、「神速のガチャガチャマン」を表示し、「９９９９９」の状態で、例えば、大当り２遊技が２回実行された後の終了ＥＤでも「神速のガチャガチャマン」を表示する。これにより、「９９９９９」といった獲得ＳＣＯＲＥの更新表示の停止に併せて、称号表示の更新も停止するので、遊技者に対して獲得ＳＣＯＲＥおよび称号表示が限界値（上限値）に達したことを理解させ易くすることができ、一層の達成感を付与することができる。また、開発者としては、称号表示を無限に用意する必要がなくなるので、開発労力を削減することができると共に、データ量の削減が図れる。なお、「神速のガチャガチャマン」の称号は、「９００００」以上で表示する称号として位置づけられていてもよいし、「９９９９９」（のみ）で表示する称号として位置づけられていてもよい。

【０８０８】

なお、称号は、連荘回数に紐づけて表示するようにしてもよい。ただし、大入賞口へ遊技球を入球させることを失念していた等で、連荘回数に見合った獲得ＳＣＯＲＥにならない可能性もあるため、そのような状況で連荘回数に紐づけた称号を表示してしまうと、遊技者に不快感を与えかねない。従って、想定獲得ＳＣＯＲＥに紐づけた方が望ましい。

【０８０９】

称号には、復活称号が含まれており、本実施形態においては、「復活称号１」と「復活称号２」とを具備している。復活称号とは、終了ＥＤで表示されるもので、称号１などと同じ表示位置に表示されるようになっている。例えば、図５４（ｋ）は、終了ＥＤにおける「復活称号１」の表示態様を示しており、図５４（ｉ）の称号１の表示態様と略同じ形で表示されるようになっている。よって、一見すると、図５４（ｋ）の表示態様が復活示唆を行っていることに気づき難くなっている。

【０８１０】

復活称号についても、いずれのモードが選択されていても表示可能となっており、図５８（ｍ）で、リザルト表示中復活が選択されている場合に表示可能となっている（所定の振分で復活称号１、２のいずれかを選択する）。復活称号を構成する文字の色は、いずれも金色となっており、称号７以降と同じ装飾性になっている（装飾性が高い）。例えば、想定ＳＣＯＲＥが「２１００」であるのに、金色の称号（復活称号）が表示されていれば、遊技者は違和感を覚える可能性が高く、その違和感こそが復活示唆となるので、遊技興趣の向上に繋げることができる。

【０８１１】

なお、復活称号は、称号７以降と同じ装飾性（最も装飾性が高い金色）としたが、これに限らず、これよりもさらに上位の装飾性（例えば、虹色）で表示するようにしてもよい。これにより、復活示唆が行われていることへの気づき易さを向上することができる。

【０８１２】

また、本実施形態では、終了ＥＤにおいて、称号表示での復活を示唆するようにして、

他の遊技結果情報では復活を示唆しないようにしているが、これに限らず、他の遊技結果情報を用いて復活を示唆するようにしてもよい。例えば、図５４（ｋ）の終了ＥＤであれば、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ、スコア画像２６ｓｃ、勝利数画像２６ｗｉ、称号画像２６ｓｇ、味方キャラクタｃｈａＡが表示されることを述べたが、このうちの、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを用いて復活示唆をするようにしてもよい。例えば、「０２：７７」、「０２：ＶＶ」といった違和感がある表示を行うことで復活示唆を行うようにしてもよい。また、スコア画像２６ｓｃを用いて復活示唆をするようにしてもよい。例えば、「ＳＣＯＲＥ？？？？？」といった違和感がある表示を行うことで復活示唆を行うようにしてもよい。また、称号による示唆を含めた復活示唆は、いずれか１のみを実行するようにしてもよいし、２以上を同時に実行するようにしてもよい。

【０８１３】

一方、勝利数画像２６ｗｉや味方キャラクタｃｈａＡによる復活示唆は行わないものとする。これにより、遊技者が注目しなくてはならない箇所が広がりすぎてしまい、復活示唆が行われているにも関わらず、それを見落としてしまうことを防止できる。

【０８１４】

なお、勝利数画像２６ｗｉや味方キャラクタｃｈａＡによる復活示唆を可能としてもよいが、この場合、遊技者が注目しなくてはならない箇所が広がりすぎてしまわないよう、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ、スコア画像２６ｓｃでは復活示唆を行わないことが望ましい。

【０８１５】

称号テーブルでは、称号１であれば、「６００」＋「１５００」で想定ＳＣＯＲＥが「２１００」で、以降、「１５００」が加算される説明をしたが、例えば、想定ＳＣＯＲＥが「２１００」の状況で「左打ち」を行った結果、特別図柄Ａによる特図当たりに当せんし、その後、特別図柄Ｆによる大当り２遊技が１回実行された場合、想定ＳＣＯＲＥは、「２１００」＋「６００」＋「１５００」＝「４２００」となる。このような状況で終了ＥＤを実行する場合は、称号２を表示するようにすればよい。つまり、例外的に途中に第１始動口２１への入球に基づく特図当たりが実行されたとしても、その大当り１遊技中での獲得球数を獲得ＳＣＯＲＥに含ませることもできるし、当該獲得ＳＣＯＲＥに対応する称号を表示することも可能である。これにより、誤って「左打ち」を行って特図当たりに当せんしたとしても、獲得ＳＣＯＲＥを伸ばすことができ、遊技者に満足感を与えることができる。

【０８１６】

なお、想定獲得ＳＣＯＲＥが「４２００」の場合は称号２とする例で述べたように、「０～３５９９」であれば称号１、「３６００～５０９９」であれば称号２、「５１００～６５９９」であれば称号３・・・といったように、例外的な大当り遊技が行われたとしても、称号表示可能である。つまり、大当り遊技は実行されたが、想定獲得ＳＣＯＲＥが「０」（一切の入賞をさせなかった場合）でも、称号１を表示することが可能である。

【０８１７】

次に、（ｍ）復活パターン決定テーブルは、ＲＵＳＨの継続が確定しているが、演出上、終了ＥＤに至るまでＲＵＳＨの継続が報知されていない場合に、終了ＥＤにおいてＲＵＳＨの継続を報知するためのテーブルであり、サブＲＯＭ２０２に格納されたものである。終了ＥＤにおける継続報知は、上述したように、エンディング開始時復活と、リザルト表示中復活とを具備している。これらの復活は、連荘回数に応じて選択割合が変化するようになっている。

【０８１８】

例えば、２連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「９０／１００」で選択し、リザルト表示中復活を「１０／１００」で選択する。

３連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「８０／１００」で選択し、リザルト表示中復活を「２０／１００」で選択する。

４連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「７０／１００」で選択し、リザル

ト表示中復活を「３０／１００」で選択する。
５連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「６０／１００」で選択し、リザルト表示中復活を「４０／１００」で選択する。
６連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「５０／１００」で選択し、リザルト表示中復活を「５０／１００」で選択する。
７連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「４０／１００」で選択し、リザルト表示中復活を「６０／１００」で選択する、といったように、連荘回数が多くなるほど、「リザルト表示中復活」を選択し易い傾向にしている。

【０８１９】

なお、復活パターンの選択割合については、適宜変更してもよく、連荘回数に関わらず常に一定でもよいし、連荘回数毎に選択し易い復活パターンがあってもよいし、連荘回数が増えるほど、エンディング開始時復活を選択し易くしてもよい。

【０８２０】

本実施形態においては、図５８（ｎ）に示すように、リザルト表示中復活が選択されている場合、復活称号１、復活称号２のいずれかを選択し、称号１等は選択しないようにしている。つまり、リザルト表示中復活の場合は、必ず、復活称号１か復活称号２が表示されるようになっている。
なお、これに限らず、リザルト表示中復活が選択されている場合でも、想定獲得ＳＣＯＲＥに応じた称号（称号１など）を表示してもよく、その後に図５４（ｌ）に示す復活演出が実行されてもよい。

【０８２１】

図５８（ｏ）は、復活ルートを示しており、特別図柄Ｄである場合や、モードＡであって最終％が「７７％」か「１００％」の場合は、終了ＥＤ復活が実行されることはなく、９ラウンド目の大当り中ジャッジにて必ずＲＵＳＨの継続が報知されるようになっている。一方、モードＡであって最終％が「７７％」、「１００％」以外であると、（特別図柄Ｆが決定されている場合に限り）終了ＥＤ復活が実行されることがある（大当り中ジャッジで継続報知するか、終了ＥＤで継続報知するかの振分は任意のものとしてよい）。また、モードＢにおいて、９ラウンド目で失敗が報知される場合や、モードＣにおいて、９ラウンド目で敗北が報知される場合も、（特別図柄Ｆ決定されている場合に限り）終了ＥＤ復活が実行されることがある（大当り中ジャッジで継続報知するか、終了ＥＤで継続報知するかの振分は任意のものとしてよい）。

【０８２２】

以上の図５８では、以下のような効果が見込める。
称号テーブルにおいて、獲得ＳＣＯＲＥに紐づけて称号を表示するようにした。これにより、実際に獲得したＳＣＯＲＥに応じた称号が表示されるので、遊技者に満足感を与えることができる。

【０８２３】

また、称号は、第２始動口２２へ遊技球を入球させたことにより得られる大当り１遊技、ないし、大当り２遊技の１回毎に表示内容を変更するようにした。例えば、第２始動口２２へ入球させて大当り１遊技や大当り２遊技を実行すると、ＳＣＯＲＥが「１５００」加算されるが、その「１５００」の加算により称号を変更するようになっている。これにより、ＲＵＳＨを遊技する毎に、毎回異なる称号が表示される可能性があるので、遊技意欲の向上を図ることができる。

【０８２４】

また、称号は、獲得ＳＣＯＲＥに紐づけて表示し、連荘回数に紐づけた表示は行わないようにした。これにより、大入賞口へ遊技球を入球させないことで著しく獲得ＳＣＯＲＥが低いにも関わらず、上位の称号が表示されてしまうこと（例えば、獲得ＳＣＯＲＥが３０００程度で「最速のガチャガチャマン」と表示されてしまうこと）を防止できる。

【０８２５】

また、称号は、獲得ＳＣＯＲＥが高くなるにつれ、装飾性の高い表示（緑＜赤＜金）を

行うようにした。これにより、高い獲得ＳＣＯＲＥを達成した遊技者に満足感を与えることができる。

【０８２６】

また、称号は、モードＡ～モードＣのいずれが選択されていた場合でも、図５８に示す称号を表示するようにした。例えば、モードＡが選択されていて、獲得ＳＣＯＲＥが「２１００」であった場合も、モードＣが選択されていて、獲得ＳＣＯＲＥが「２１００」であった場合も、いずれも「初速のガチャガチャマン」を表示するようにした。これにより、モードにより称号が得られないといったことを防止でき、称号を得るためにモードを変更するといった煩わしい操作を遊技者に求めることを防止できる。また、称号を表示する際に、どのモードが選択されていたか、といった判断処理を要さずに、単に獲得ＳＣＯＲＥだけ見て表示するといった簡易な処理にすることができるので、制御処理を簡素化することができる。

【０８２７】

また、復活称号は、称号１等が表示される表示位置と同じ位置に表示するようにした。これにより、一見すると、称号１等と変わりないので、称号内容までよく確認する必要があるので、称号内容に興味を持たせることができる。

【０８２８】

また、称号表示は、称号７以降の装飾性の高い表示色（金色）と同じ色で表示するようにした。これにより、復活示唆を行っていることにあまりにも気づかないといった事態を招いてしまうことを防止できる。

【０８２９】

また、復活称号は、モードＡ～モードＣのいずれが選択されていた場合でも、図５８に示す復活称号を表示するようにした。例えば、モードＡが選択されていても、モードＣが選択されていても、リザルト表示中復活が選択されていれば、「復活のガチャガチャマン」を表示可能とした。これにより、モードにより復活称号が得られないといったことを防止でき、復活称号を得るためにモードを変更するといった煩わしい操作を遊技者に求めることを防止できる。また、復活称号を表示する際に、どのモードが選択されていたか、といった判断処理を要さず、制御処理を簡素化することができる。

【０８３０】

また、終了ＥＤにおいて、復活示唆を行うもの（復活称号）と、復活示唆を行わないもの（ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ、スコア画像２６ｓｃ、勝利数画像２６ｗｉ、味方キャラクタｃｈａＡ）とを設けた。これにより、遊技者が注目しなくてはならない箇所が広がりすぎてしまい復活示唆を見落としてしまうことを防止できる。

【０８３１】

また、復活パターン決定テーブルにおいて、連荘回数に紐づけて復活パターンを選択するようにした。特に、連荘回数が増えていくほど、エンディング開始時復活よりもリザルト表示中復活を選択し易い傾向とした。これにより、連荘回数が増えていくほど、終了ＥＤの終盤（復活か終了かが分岐する終了ＥＤの９秒目）までドキドキ感を維持することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【０８３２】

また、リザルト表示中復活でも、復活称号のみならず称号１等を選択可能とする場合は、様々な称号を目にする機会を増やすことができるので、遊技者に満足感を与えることができる。特に、大きな連荘を達成することは確率論上、容易なことではなく、大きな連荘を達成したことでしか目にすることができない称号は遊技者にとって貴重となる。そのような称号を目にする機会を増やすことで、大きな連荘を達成した遊技者の満足感をより向上させることができる。

【０８３３】

図５９は、モード毎のモード選択演出の態様を示す図であり、図６０は、時短遊技状態中のモード毎の態様（ＲＵＳＨ中の態様）を示す図であり、図６１は、モード選択に係る演出状況監視処理を示す図である。

上述のとおり、本実施形態におけるＲＵＳＨ中は、モードＡ（アイコン演出）、モードＢ（後告知）、モードＣ（バトル告知）があることに触れた。このうち、アイコン演出については、上述したとおりで、後告知とバトル告知は、９ラウンド目、ないし、終了ＥＤのいずれかでＲＵＳＨの継続を把握可能となるモードである。つまり、モードＡのアイコン演出では、２ラウンド目で初期％が「１００％」であったり、３ラウンド目以降であれば、継続示唆画像２６ｋｓが「７７％」となったり、「１００％」となったりすることがあり、実質、ＲＵＳＨの継続が確定する（実質、ＲＵＳＨの継続を把握できる）ことがあったが、後告知とバトル告知は、９ラウンド目、ないし、終了ＥＤのいずれかでＲＵＳＨの継続を把握できるようになっており、２ラウンド～８ラウンドでは、実質、ＲＵＳＨの継続を把握できることはない。なお、継続報知を行う場合、後告知であれば、９ラウンド目で「Ｖ」画像を獲得する演出が実行され、バトル告知であれば、９ラウンド目で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行されるようになっている。

【０８３４】

なお、後告知、バトル告知とも、２ラウンド～８ラウンドでの継続示唆の実行は可能となっている。例えば、後告知であれば、「Ｖ」画像獲得を示唆する画像を表示することで継続示唆を行うようにしてもよいし、バトル告知であれば、２ラウンド～８ラウンドまで、味方キャラクタと敵キャラクタとが戦う演出を実行するので、どちらが優勢かを示すことで、継続示唆を行うようにしてもよい。

【０８３５】

つまり、モードＡの場合は、図５９に示すように、２ラウンド目は表示された初期％が「１００％」である場合にのみモード選択を可能としている。一方で、初期％が「０％」である場合も、実質、ＲＵＳＨの継続が確定することを述べたが、「０％」の場合、「１００％」に比べて、見た目上の確定要素が低いため、モード選択は不可能としている。

【０８３６】

また、３ラウンド～８ラウンドにおいて、「７７％」や「１００％」（初期％が１００％も含む）に到達した場合は、到達後にモードを選択することを可能としている。一方で、これらの例以外では、２ラウンド～８ラウンドにおいてモード選択は可能とならず、例えば、最終％が「９０％」であったとしても、モード選択は不可となっている。

【０８３７】

そして、９ラウンド目で大当り中ジャッジが行われ、ＲＵＳＨの継続が報知されると、１０ラウンド目でモード選択が可能となる。つまり、実質、ＲＵＳＨの継続を確定した状況下では、２ラウンド～８ラウンドであってもモード選択を可能とし、実質、ＲＵＳＨの継続が確定していなければ、２ラウンド～８ラウンドにおけるモード選択を不可能としている。また、ＲＵＳＨの継続を確定的に報知した状況下（１０ラウンド）でモード選択を可能としている。なお、エンディング開始時復活や、リザルト表示中復活が選択されている場合は、１０ラウンドはモード選択不可能となっている。

【０８３８】

次に、モードＢ（後告知）や、モードＣ（バトル告知）は、２ラウンド～８ラウンドはいかなる演出状況（例えば、モードＣで味方キャラクタが優勢）であってもモード選択が不可能となっており、９ラウンドで大当り中ジャッジが行われ、ＲＵＳＨの継続が報知されると、１０ラウンド目でモード選択が可能となる。つまり、ＲＵＳＨの継続を確定的に報知した状況下（１０ラウンド）でモード選択を可能としている。つまり、モードによって、モード選択ができるタイミングが可変的（モードＡ）であったり、不変的（モードＢ、Ｃ）であったりしている。なお、エンディング開始時復活や、リザルト表示中復活が選択されている場合は、１０ラウンドはモード選択不可能となっている。

【０８３９】

図５９（ａ）、（ｂ）は、モードＡにおいて、モード選択が可能となった場合の一例を示しており、例えば、３ラウンド目に加算を行った結果、継続示唆画像２６ｋｓが「７７％」になったと仮定している。具体的には、（ａ）で「＋７％」と表示された後、これが継続示唆画像２６ｋｓまで移動して、「７７％」となっている。そして、（ｂ）において

、画像表示装置２６に新たにモード変更可画像２６ｍｈを表示している。このとき、十字キーボタン１６（左右）も操作が有効化されており、遊技者により十字キーボタン１６の左右が操作されると、モードＡ、モードＢ、モードＣと順次切り替わるようになっており、モード選択に係る操作有効時間が経過するまで選択操作が可能なっている。そして、操作有効時間が経過すると、そのとき選択されているモードを決定するようになっている。つまり、図５１で述べたモード選択手法とは、演出ボタン１４の押下をしない点で異なっている。これにより、モード選択に係る演出ボタン１４の押下が、大当り中ジャッジと勘違いしてしまうようなことを防止できる。

【０８４０】

同様に、図５９（ａ´）、（ｂ´）は、モードＢにおいて、モード選択が可能となった場合の一例を示しており、１０ラウンド目に画像表示装置２６に新たにモード変更可画像２６ｍｈを表示している。あとは、図５９（ａ）、（ｂ）と同様である。

【０８４１】

モード変更可画像２６ｍｈは、表示サイズがスコア画像２６ｓｃと同等で、目立つ態様（サイズ、色）で表示されるものではなく、また、表示開始にあたって、モード選択が可能になった旨を大々的に報知するものでもなく、単に図５９（ｂ）や（ｂ´）に示す態様で表示されるだけである。

【０８４２】

モードは、大当り遊技中のみならず、時短遊技状態中にも反映される。例えば、図６０（ａ１）、（ａ２）は、モードＡの時短遊技状態中の態様を示し、図６０（ｂ１）、（ｂ２）は、モードＢの時短遊技状態中の態様を示し、図６０（ｃ１）、（ｃ２）は、モードＣの時短遊技状態中の態様を示している。

【０８４３】

つまり、モードＡを選択している場合、大当り遊技中はアイコン演出が実行され、時短遊技状態中は直線道路背景が表示されるようになり、モードＢを選択している場合、大当り遊技中は後告知が実行され、時短遊技状態中は車庫背景が表示されるようになり、モードＣを選択している場合、大当り遊技中はバトル告知が実行され、時短遊技状態中は山背景が表示されるようになる。

【０８４４】

時短遊技状態中は、図７に示すように、いずれの場合も１秒変動となっており、また、特図当たりか、小当りに当せんするようなっているので、時短遊技状態に移行するや否や、例えば「７７７」が確定表示されて、再び大当り１遊技、ないし、小当り遊技～大当り２遊技となる。そのため、時短遊技状態における背景等で何か大当り予告演出等を実行することはなく、時短遊技状態中の背景は遊技者にとってそこまで重要ではない。よって、時短遊技状態中はモード選択が不可能となっており、モード選択は、大当り遊技中に、次の大当り遊技における報知手法（ＲＵＳＨが継続か否かの報知手法）を選択するために行うものとして位置づけられている。

【０８４５】

つまり、モード選択をした場合は、当該選択したモードで、最低限、次の大当り遊技を遊技することができ、モードを選択したにも関わらず、反映度合いが低く遊技者のモード選択意欲を削いでしまうことを防止できる。

【０８４６】

なお、特別図柄Ｄや特別図柄Ｆが決定されてＲＵＳＨの継続が確定している場合、モードＡにおいて、アイコン演出の途中や開始前に、モード変更可画像２６ｍｈが表示されることがあってもよいし、モードＢ、Ｃにおいて、大当り中ジャッジ前に、モード変更可画像２６ｍｈが表示されることがあってもよい。これにより、唐突にモード変更可画像２６ｍｈが表示されることで、ＲＵＳＨ継続の可能性が高いことを認識させたうえで、アイコン演出等に臨ませることができる。また、終了ＥＤにおいて、モード変更可画像２６ｍｈが表示されるか否かを煽って、結果、表示されれば継続報知として、表示されなければ非継続報知としてもよい。

【０８４７】
次に、図６１は、図２７のステップＳ３０５のサブルーチンである演出状況監視処理を示している。演出状況監視処理では、演出状況を監視して、選択条件を満たせばモード選択を有効化する処理であって、図５９を実現するための制御処理である。
【０８４８】
（ステップ３０５－１）
ステップＳ３０５－１において、サブＣＰＵ２０１は、大当り１遊技中であるかを判定する。そして、大当り１遊技中である場合は、ステップＳ３０５－２に処理を移行し、大当り１遊技中でない場合は、ステップＳ３０５－４に処理を移行する。
【０８４９】
（ステップ３０５－２）
ステップＳ３０５－２において、サブＣＰＵ２０１は、ＲＵＳＨ獲得報知済であるかを判定する。例えば、特別図柄Ａの場合は、３ラウンドでＲＵＳＨへの移行報知が実行されたかを判定し、特別図柄Ｄの場合は、９ラウンドでＲＵＳＨへの移行報知が実行されたかを判定する。そして、ＲＵＳＨ獲得報知済である場合は、ステップＳ３０５－３に処理を移行し、ＲＵＳＨ獲得報知済でない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０６に処理を移行する。
【０８５０】
（ステップ３０５－３）
ステップＳ３０５－３において、サブＣＰＵ２０１は、モード選択有効化処理を実行する。具体的には、十字キーボタン１６による操作を有効化して、遊技者によるモード選択を可能とする。そして、上限ラウンドが終了するまで、当該有効化を継続させる。当該処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０６に処理を移行する。
【０８５１】
（ステップ３０５－４）
ステップＳ３０５－４において、サブＣＰＵ２０１は、大当り２遊技中であるかを判定する。そして、大当り２遊技中である場合は、ステップＳ３０５－５に処理を移行し、大当り２遊技中でない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０６に処理を移行する。
【０８５２】
（ステップ３０５－５）
ステップＳ３０５－５において、サブＣＰＵ２０１は、ＲＵＳＨ継続報知済であるか、モードＡが選択されていて７７％に到達したか、モードＡが選択されていて１００％に到達したかを判定する。そして、いずれかを満たしている場合は、ステップ３０５－６に処理を移行し、いずれも満たしていない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０６に処理を移行する。
【０８５３】
（ステップ３０５－６）
ステップＳ３０５－６において、サブＣＰＵ２０１は、モード選択有効化処理を実行する。具体的には、十字キーボタン１６による操作を有効化して、遊技者によるモード選択を可能とする。そして、上限ラウンドが終了するまで、当該有効化を継続させる。当該処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０６に処理を移行する。
【０８５４】
以上の図５９～図６１では、以下のような効果が見込める。
モードＡでは、実質、ＲＵＳＨの継続が確定すると、モード選択を可能とし（モード選択可能期間が前倒し可能）、モードＢ、Ｃでは、１０ラウンド固定とした。これにより、モードＡを選択している場合は、実質、ＲＵＳＨの継続が確定した後の時間を有効活用することができ（モード選択の自由度を高めることができ）、遊技者に退屈間を与えてしまうことを防止できる。一方、モードＢ、Ｃでは、モード選択を１０ラウンド固定としたので、例えば、モードＣであればバトル告知の演出内容に集中できなくなってしまうことを

防止できる。
【０８５５】
　また、実質、ＲＵＳＨの継続が確定した後や、ＲＵＳＨの継続報知を行った後にモード選択を可能とした。これにより、例えば、モードＡ選択時に、アイコン演出の途中であるにも関わらず、モード変更可画像２６ｍｈが表示されてしまい、アイコン演出の結果が先にわかってしまうことを防止できる。同様に、例えば、モードＢ選択時に、大当り中ジャッジ前に、モード変更可画像２６ｍｈが表示されてしまい、大当り中ジャッジの結果が先にわかってしまうことを防止できる。
【０８５６】
　また、少なくとも次の小当り遊技の当せんが約束されている状況下でモード選択を可能とした。これにより、一定期間、遊技者による好みのモードで優越感に浸らせながらＲＵＳＨ中の遊技を行わせることができるので、より一層の遊技興趣の向上が図れる。
【０８５７】
　また、モード変更可画像２６ｍｈは、目立つ態様や、モード変更が可能であることを大々的に報知する態様では表示しないようにした。これにより、そちらに気を取られてしまい、他の演出を見逃してしまうようなことを防止できる。
【０８５８】
　また、例えばモードＡであれば、「７７％」を表示した後に、モード変更可画像２６ｍｈを表示するようにした。これにより、モード変更可画像２６ｍｈ（例えば操作を促す画像）の表示が、実質、ＲＵＳＨ継続確定の示唆となるため、単なる操作を促す画像に留まらず、遊技者の注目を集めることができる。
【０８５９】
　また、演出状況監視処理において、演出状況を監視したうえで、モード選択有効化処理を実行するようにした。これにより、実質、ＲＵＳＨの継続が確定した後や、ＲＵＳＨの継続報知を行った後に遅滞なくモード選択を実行することができるので、遊技者に一層の満足感を与えることができる。
【０８６０】
　図６２、図６３は、ＲＵＳＨ中の計測演出（上述のＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを表示する演出）に係る概要図である。
　ケース１では、タイミング（ａ）で大当り１遊技（特別図柄Ａ）が実行され、タイミング（ｂ）で大当り１遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を開始し、画像表示装置２６にＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを表示（更新表示）する。
【０８６１】
　そして、タイミング（ｃ）で小当りに当せんし、大当り２遊技（特別図柄Ｆ）が実行されると、時短遊技状態がＯＦＦになる。一方で、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続する。そして、タイミング（ｄ）で大当り２遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続している。
【０８６２】
　そして、タイミング（ｅ）で小当りに当せんし、大当り２遊技（特別図柄Ｆ）が実行されると、時短遊技状態がＯＦＦになる。ここもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続している。そして、タイミング（ｆ）で大当り２遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続している。なお、タイミング（ｆ）では、遊技者による遊技球の打ち出しが行われず、デモ演出が開始されたとしている。デモ演出が開始されてもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続している。

【０８６３】
そして、タイミング（ｇ）で小当りに当せんし、大当り２遊技（特別図柄Ｇ）が実行されると、時短遊技状態がＯＦＦになる。ここもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続しているが、特別図柄Ｇは通常遊技状態に対応しているので、タイミング（ｈ）で大当り２遊技を終了すると、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を停止して、そのときの計測時間を終了ＥＤで表示するようになっている。
このように、計測中にデモ演出が実行されたとしても計測と更新表示とを継続するというのがケース１の特徴となっている。
【０８６４】
ケース２では、タイミング（ａ）で大当り１遊技（特別図柄Ａ）が実行され、タイミング（ｂ）で大当り１遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を開始し、画像表示装置２６にＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを表示（更新表示）する。
【０８６５】
そして、タイミング（ｃ）で小当りに当せんし、大当り２遊技（特別図柄Ｆ）が実行されると、時短遊技状態がＯＦＦになる。一方で、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続する。そして、タイミング（ｄ）で大当り２遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続している。そして、この時短遊技状態において、遊技者が左打ちを行って、第１始動口２１へ遊技球を入球させたとしている。
【０８６６】
第１始動口２１へ遊技球を入球させた結果、特図当たりとなり、タイミング（ｅ）より大当り１遊技が実行されると、時短遊技状態はＯＦＦになり、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を中断、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示も中断する（非表示とする）。そして、大当り１遊技を終了したタイミング（ｆ）より、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示を再開する。以降は、ケース１と同様であるため、説明を省略する。
このように、計測中に大当り１遊技が実行される場合、計測と更新表示とを中断するというのがケース２の特徴となっている。
【０８６７】
ケース３では、タイミング（ａ）で大当り１遊技（特別図柄Ａ）が実行され、タイミング（ｂ）で大当り１遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を開始し、画像表示装置２６にＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを表示（更新表示）する。
【０８６８】
タイミング（ｃ）～（ｅ）は、ケース１と同様であるため説明を省略する。その後のタイミング（ｆ）～（ｇ）は、終了ＥＤの実行を示しており、エンディング開始時復活、または、リザルト表示中復活が実行されたとしている。この（ｆ）～（ｇ）では、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は中断するが、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測は継続する。これにより、終了ＥＤにおいては、タイミング（ｆ）で一時停止した時間（ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉ）がリザルトで表示されることになる。
【０８６９】
そして、タイミング（ｇ）になると、再度、時短遊技状態に移行し、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示を再開する。この場合、タイミング（ｇ）におけるＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の値を参照して、参照した値を表示する。その後の（ｈ）（ｉ）は、ケース１の（ｇ）（ｈ）と同様であるため、説明を省略する。
このように、計測中に終了ＥＤが実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するというのがケース３の特徴となっている。

【０８７０】
ケース４では、タイミング（ａ）で大当り１遊技（特別図柄Ａ）が実行され、タイミング（ｂ）で大当り１遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測を開始し、画像表示装置２６にＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉを表示（更新表示）する。
【０８７１】
タイミング（ｃ）～（ｅ）は、ケース１と同様であるため説明を省略する。その後のタイミング（ｅ）では、遊技者が左打ちを行って、第１始動口２１へ遊技球を入球させたとしている。ただし、ケース２とは異なり、特図当たりとならず、特図ハズレになったとしている。この場合、タイミング（ｅ）～（ｆ）では、特別図柄１の図柄変動ゲームが実行されることになるが、この間は、ＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の計測、および、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉの更新表示は継続する。その後の（ｇ）（ｈ）は、ケース１の（ｇ）（ｈ）と同様であるため、説明を省略する。
このように、計測中に特別図柄１に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するというのがケース４の特徴となっている。
【０８７２】
以上の図６２、図６３では、以下のような効果が見込める。
時短遊技状態中にデモ演出が実行されたとしても、計測と更新表示とを継続するようにした。これにより、デモ演出の実行も含めたＲＵＳＨ滞在時間を表示することができ、正確なＲＵＳＨ滞在時間を認識させることができる。また、デモ演出が開始されたかを判断して、計測と更新表示とを中断するような処理が不要となり、制御処理を簡素化することができる。
【０８７３】
また、計測中に大当り１遊技が実行される場合、計測と更新表示とを中断するようにした。これにより、例外的な大当り遊技は除外することができ、純粋に一連のＲＵＳＨにおける滞在時間を表示することができる。また、更新表示が中断されることで、最適でない遊技が実行されていることを知らしめることができる。
【０８７４】
また、計測中に終了ＥＤが実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するようにした。また、更新表示の再開時には、継続して計測していたＲＵＳＨ中タイマのカウンタ（サブＲＡＭ２０３）の値を参照して再開するようにした。これにより、終了ＥＤのリザルトで更新表示が継続してしまって、遊技者に違和感を与えることを防止できると共に、再開時には中断中の時間を加味して表示することができるので、遊技者に違和感を与えることを防止できる。
【０８７５】
また、計測中に特別図柄１に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するようにした。これにより、時短遊技状態中は、一律計測するといった制御にすることができ、制御を簡素化することができる。
【０８７６】
なお、ケース１において、デモ演出中は計測と更新表示とを継続するようにしたが、中断してもよい。これにより、遊技球が遊技領域７に打ち出されている間の時間を表示することができ、より厳密なＲＵＳＨ継続時間を把握させることができる。
【０８７７】
また、ケース２において、タイミング（ｅ）～（ｆ）では、大当り１遊技中は計測と更新表示とを中断するようにしたが、継続してもよい。これにより、遊技者に与える違和感を軽減することができる。
なお、ケース２においては、特別図柄Ａであれば、計測と更新表示とを継続し、特別図柄Ｂであれば、計測と更新表示とを実行しない（終了する）ようにしてもよい。これにより、更新表示が継続されているか否かがＲＵＳＨの継続示唆となり、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉに、時間表示以外の側面（役割）を持たせることができ、演出の幅を広げること

ができる。
【０８７８】
　また、ケース３において、計測中に終了ＥＤが実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するようにしたが、復活演出（リザルト表示中復活）が実行される場合に限り、更新表示を継続してもよい。これにより、リザルト表示中も時間が停止していなければ、その後、復活演出が実行されることになるので、ＲＵＳＨ中計測画像２６ｔｉに、時間表示以外の側面（役割）を持たせることができ、演出の幅を広げることができる。
【０８７９】
　また、ケース４において、計測中に特別図柄１に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するようにしたが、更新表示は中断してもよい。これにより、更新表示が中断（非表示）されることで、最適でない遊技が行われていることを知らしめることができる。
【０８８０】
　以下、その他の変形例を列挙する。
　アイコン演出は、特別図柄Ｄ、Ｆ、Ｇのときに限らず、特別図柄Ａ、Ｂのときに実行されてもよいし、通常遊技状態や時短遊技状態の図柄変動ゲーム中に実行されてもよい。
【０８８１】
　アイコン演出は、％表示を加算更新したが、減算更新でもよいし、％表示に限らず量的な表示（例えばメーター）で実行してもよいし、複数のキャラクタを集合させるような演出（集合すれば継続など）で実行してもよい。
【０８８２】
　アイコン演出は、％表示を加算更新したが、例えばキャラクタパネル画像等の色を段階的にアップさせるような態様でもよい。キャラクタパネル画像は、「白」、「青」、「緑」、「赤」、「金」に変化可能として更新するような演出でもよい。
【０８８３】
　アイコン演出は、大入賞口への入球が発生すると、順次更新を行うこととしたが、第２始動口２２への入球で順次更新を行ってもよいし、普通入賞口２３への入球で順次更新を行ってもよい。
【０８８４】
　アイコン演出は、演出ボタン１４や演出レバー１５の操作により、順次更新を行ってもよい。例えば、ラウンド毎に所定回数、演出ボタン１４等を操作させて更新するような演出でもよいし、アイコンが的画像に重なるタイミングでタイミングよく演出ボタン１４が押下されれば更新するような演出でもよい。
【０８８５】
　入賞強調演出は、第１大入賞口２４への入球により実行するようにしたが、これに限られない。例えば、第２始動口２２への入球や、普通入賞口２３への入球による入賞強調演出でもよい。
【０８８６】
　また、第１実施形態では、１種２種混合機の仕様で記載したが、確変遊技状態を備えて、確変遊技状態がループする確変ループタイプに適用してもよいし、確変遊技状態における図柄変動ゲームの実行上限回数が定められたＳＴ確変タイプに適用してもよい。また、遊技球を機外に排出しない封入循環式のパチンコ遊技機（第２実施形態に記載の遊技機）に適用してもよい。
【０８８７】
（第２実施形態）
　以下、本発明の第２実施形態についてパチンコ遊技機１１１を例に図面を参照しながら具体的に説明する。第２実施形態のパチンコ遊技機１１１は、封入循環式のパチンコ遊技機である。なお、第１実施形態のパチンコ遊技機１と共通する部分については、説明を省略または簡略化する場合がある。
【０８８８】

はじめに、図６４を用いて、第２実施形態に係る封入循環式のパチンコ遊技機について説明する。図６４は、パチンコ遊技機１１１と、パチンコ遊技機１１１に並設されたカードユニット９００とを表している。

【０８８９】

パチンコ遊技機１１１は、遊技球を遊技機内部に封入しており、遊技球が遊技者の手元に払い出されることはなく、遊技者が遊技球を触ることもできない。よって、第１実施形態におけるパチンコ遊技機１における上受け皿５ａや下受け皿５ｂは設けられておらず、上受け皿５ａの部位には、代わりに載置部５５ａが設けられている。

【０８９０】

遊技者が所持する遊技球は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域でデータ（遊技球数に対応するデータ）として管理されるようになっており、そのデータ値が、遊技球数表示器６１０に表示されるようになっている。遊技球数表示器６１０は、載置部５５ａの中央に設けられ、着席した遊技者から確認し易い位置に設けられている。

【０８９１】

また、遊技球数表示器６１０の左方には、計数ボタン６０８が設けられている。計数ボタン６０８は、長方形状に形成されており、円形に形成された演出ボタン１４と形状を異ならせることで、誤操作の防止を図っている。なお、計数ボタン６０８には、計数ボタン６０８本体もしくは、その近傍に、「計数」などと記載されていることが好ましい。

【０８９２】

また、ガラス枠４のスピーカ１０の下方には、送風口７０５が設けられており、例えば、当たり遊技に当せんしていることを報知するときに、送風口７０５から遊技者に向けて送風するようになっている。

【０８９３】

また、中枠３の上端部には、可動装置７０４が収納されており（図６４では位置ｂ）、所定条件が満たされると、可動装置７０４が段階的に上方へ移動する。これにより、可動装置７０４が、遊技者から視認可能になる（図７８参照）。可動装置７０４による移動演出については、図７８で後述する。

なお、パチンコ遊技機１１１の外観のその他の構成は、第１実施形態と同様であるため、説明を省略する。

【０８９４】

カードユニット９００は、パチンコ遊技機１１１と対（１対１）で設けられており、上方には、紙幣挿入口９０５が設けられており、紙幣挿入口９０５に紙幣を挿入すると、表示部９０１に表示された貸出（タッチパネル）が有効化されて、遊技球の貸出が可能となる。

【０８９５】

また、カードユニット９００の下方には、カード挿入口９０６が設けられており、遊技店の会員カードや、プリペイドカードなどの記録媒体の挿入、および、返却が可能となっている。

【０８９６】

また、カードユニット９００の中央には、表示部９０１が設けられており、記録媒体に記録された遊技者の持玉情報や、上述した「貸出」、また、遊技者が操作可能な「返却」（記録媒体をカード挿入口９０６から取り出す際に操作）が表示される。

【０８９７】

次に、図６５を用いて、パチンコ遊技機１１１の内部構成（制御システムのブロック図）について説明を行う。

【０８９８】

パチンコ遊技機１１１は、中枠３の後側に主制御基板５００、枠制御基板６００、演出制御基板７００、電源基板８００を搭載している。主制御基板５００と枠制御基板６００とは、双方向通信が可能であり、主制御基板５００と演出制御基板７００とは、主制御基板５００から演出制御基板７００への一方向通信のみが可能であり、枠制御基板６００と

演出制御基板７００とは、枠制御基板６００から演出制御基板７００への一方向通信のみが可能となっている。また、電源基板８００は、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板５００、枠制御基板６００、演出制御基板７００のいずれに対しても供給可能となっている。

【０８９９】

（主制御基板５００）

主制御基板５００は、メインＣＰＵ５０１、メインＲＯＭ５０２、メインＲＡＭ５０３、ＲＡＭクリアＳＷ５０４、設定キーＳＷ５０５を備えている。これらは、第１実施形態における、メインＣＰＵ１０１、メインＲＯＭ１０２、メインＲＡＭ１０３、ＲＡＭクリアＳＷ１０５、設定キーＳＷ３１と同様である。なお、第１実施形態における表示器１０４は、主制御基板５００には搭載されておらず、枠制御基板６００に搭載されている（表示器６１１）。

【０９００】

（主制御基板５００に入力される各ＳＷ等）

主制御基板５００に入力される各ＳＷ（図中の※１）は、図４で示される各ＳＷのうち、ゲート検出ＳＷ２０ａ、第１始動口検出ＳＷ２１ａ、第２始動口検出ＳＷ２２ａ、普通入賞口検出ＳＷ２３ａ、第１大入賞口検出ＳＷ２４ａ、第２大入賞口検出ＳＷ３２ａ、特定領域検出ＳＷ３２ｃ、磁気センサ２７ｈ、電波センサ２７ｉであり、アウト検出ＳＷ２５ａは、主制御基板５００には搭載されておらず、枠制御基板６００に搭載されている（アウト球センサ６１４）。

【０９０１】

（主制御基板５００に制御される各ソレノイド）

主制御基板５００に制御される各ソレノイド（図中の※２）は、図４で示される各ソレノイドのうち、第２始動口開閉ソレノイド２２ｂ、第１大入賞口開閉ソレノイド２４ｂ、第２大入賞口開閉ソレノイド３２ｂ、特定領域開閉ソレノイド３２ｄであり、第１実施形態と同様である。

【０９０２】

（主制御基板５００に制御される各表示器）

主制御基板５００に制御される各表示器（図中の※３）は、図４で示される各表示器のうち、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂ、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、普通図柄表示器２７ｅ、普通図柄保留表示器２７ｆ、ラウンド表示器２７ｇであり、第１実施形態と同様である。

【０９０３】

（枠制御基板６００）

枠制御基板６００は、各種制御処理を実行する枠ＣＰＵ６０１と、当該制御処理に必要な制御プログラムを記憶する枠ＲＯＭ６０２と、当該制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な枠ＲＡＭ６０３が備えられている。また、図示は省略しているが、これら以外にも、枠ＣＰＵ６０１に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。なお、枠ＣＰＵ６０１における制御処理については後でフローチャートを用いて詳述する。

【０９０４】

枠ＲＡＭ６０３には、遊技者が所持する遊技球数を記憶する遊技球数記憶領域が設けられており、例えば、遊技者が着席し、紙幣挿入口９０５に紙幣を挿入し、表示部９０１の貸出を操作すると、当該遊技球数記憶領域に「１２５」が記憶される。そして、遊技球数表示器６１０に「１２５」が表示される。また、遊技中に入賞が発生した場合は、当該遊技球数記憶領域に記憶された値が加算され、アウトが発生した場合は、当該遊技球数記憶領域に記憶された値が減算され、対応する値が遊技球数表示器６１０に表示されることになる。

【０９０５】

（遊技球クリアスイッチ６０４）

遊技球クリアスイッチ６０４は、枠ＲＡＭ６０３に記憶され、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球（いわゆる遊技者の持玉）をクリアする（０にする）ためのスイッチである。例えば、遊技者によっては、遊技球数表示器６１０に１以上の遊技球数が表示されていることに気付かずに退店してしまうことがある。そのような場合に、電源ＳＷ８０１の操作とともに遊技球クリアスイッチ６０４を操作することで、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶され、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球（いわゆる遊技者の持玉）をクリアすることができる。これにより、例えば、ホールの開店時に遊技球が残っていることで何らかのトラブルに発展してしまうことを防止できる。

【０９０６】

（球抜きスイッチ６０５）

球抜きスイッチ６０５は、封入された遊技球をパチンコ遊技機１１１の外に排出するためのスイッチである。例えば、封入された遊技球に汚れが目立ってきたときなどに、球抜きスイッチ６０５を操作して排出させ、磨くもしくは交換する等の対応が可能となる。

【０９０７】

（エラー解除スイッチ６０６）

エラー解除スイッチ６０６は、各種エラー報知を終了させるためのスイッチである。例えば、電波センサエラーが発生して、電波センサエラーを報知している場合に、電波を発生する対象物を取り除いて、エラー解除スイッチ６０６を操作すれば、枠制御基板６００から演出制御基板７００への情報送信により、電波センサエラー報知を終了させることができる。

【０９０８】

（貸出装置接続端子板６０７）

貸出装置接続端子板６０７は、枠制御基板６００とカードユニット９００との情報通信を行うために設けられたものであって、例えば、枠制御基板６００において、計数ボタン６０８の操作を入力した場合には、カードユニット９００にその情報を送信して、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球（いわゆる遊技者の持玉）をカードユニット９００に転送することができる。また、カードユニットにおいて、貸出の操作を入力した場合には、枠制御基板６００にその情報を送信して、１回の貸出操作に応じた１２５球の遊技球数が遊技球数表示器６１０に表示されるようになっている。

【０９０９】

（計数ボタン６０８）

計数ボタン６０８は、遊技者が操作することで、枠ＲＡＭ６０３に記憶され、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球（いわゆる遊技者の持玉）をカードユニット９００に転送して、カードユニット９００に挿入されている記録媒体（会員カード、プリペイドカード等）に記録させるためのボタンである。なお、計数ボタン６０８への第１操作（短押し）した場合と、第２操作（長押し）した場合とで、転送できる遊技球数が変化する。これについては図８０～図８１等で後述する。

【０９１０】

（遊技球数表示器６１０）

遊技球数表示器６１０は、枠ＲＡＭ６０３に記憶された遊技球数の値を表示する表示器である。遊技球数表示器６１０は、図６４に示すように、５つの７セグメント表示器が横並びに配置されたもので、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が０であれば、一番右の７セグメント表示器に０が表示され、残りの７セグメント表示器は消灯する。また、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が９９９９９であれば、５つの７セグメント表示器のそれぞれに９が表示され、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が９９９９９を超える場合も、５つの７セグメント表示器のそれぞれに９が表示されるようになっている。なお、７セグメント表示器の数は、５つに限られず６つでも７つでもよい。

【０９１１】

遊技球数表示器６１０における各７セグメント表示器において遊技球数を示す表示色は

赤となっており、遊技球数が１であろうが、９９９９９であろうが、表示色は不変である。なお、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が９９９９９を超える場合は、９９９９９を点滅させるようにすればよい。これにより、遊技球数が９９９９９を超えていることを示唆することができる。

【０９１２】

（表示器６１１）

表示器６１１は、第１実施形態の表示器１０４と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【０９１３】

（パチンコ遊技機１１１の循環機構について）

遊技球数表示器６１０に１以上の遊技球数が表示されている状態で遊技者が発射ハンドル８を操作すると、発射制御部の発射ソレノイド６０９が動作する。発射ソレノイド６０９が動作すると、枠制御基板６００に動作信号が入力され、枠ＣＰＵ６０１は、減算ソレノイド６１６を動作させて、可動片６１７を可動させる。可動片６１７が可動すると、１球の遊技球の通過が許容され、当該遊技球は、減算口センサ６１８を通過して、発射台に誘導される。可動片６１７は、減算ソレノイド６１６がオフであれば、遊技球流路上にストッパとして位置しており、減算ソレノイド６１６がオンとなれば、遊技球流路から一時退避（ストッパを解除）して、１球のみ遊技球の通過を許容する。そして、１球の遊技球の通過を許容すると、再度、遊技球流路上にストッパとして位置することになる。

【０９１４】

そして、発射台に遊技球が誘導されると、打突部により打突され、遊技球が遊技領域７に発射されることになる。また、減算口センサ６１８が遊技球を検知することで、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が１減算され、連動して、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数も１減算される。

【０９１５】

打突部により打突されたが、遊技領域７に到達しなかった遊技球は、ファール球としてファール球通路に案内される。ファール球通路には、ファール球センサ６１２が設けられており、ファール球センサ６１２が遊技球を検知することで、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された値が１加算され、連動して、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数も１加算される。

【０９１６】

遊技領域７に到達した遊技球は、各種入賞口に入球した場合は、それぞれの入賞口ＳＷにより検知された後に、１つの入賞球通路に案内されて、セーフ球センサ６１３により検知される。一方、アウト口２５に入球した場合は、アウト通路に案内されて、アウト球センサ６１４により検知される。

【０９１７】

また、セーフ球センサ６１３により検知された遊技球、および、アウト球センサ６１４により検知された遊技球は、揚上機構により揚上されて、揚上装置センサ６１５により検知されて、再び、可動片６１７に臨む遊技球流路に案内されることになる。つまり、減算口センサ６１８が遊技球を検知したが、揚上装置センサ６１５がいつまでも遊技球を検知しない場合などは、球詰まりの蓋然性が高いことを判定できるようになっている。

【０９１８】

（演出制御基板７００）

演出制御基板７００は、サブＣＰＵ７０１、サブＲＯＭ７０２、サブＲＡＭ７０３を備えている。これらは、第１実施形態における、サブＣＰＵ２０１、サブＲＯＭ２０２、サブＲＡＭ２０３と同様である。また、演出制御基板７００は、図示を省略しているが、第１実施形態同様、画像・音制御部２００ｂ（画像・音ＣＰＵ２０４、音ＲＯＭ２０５、ＣＧＲＯＭ２０６、ＶＲＡＭ２０７）、発光駆動制御部２００ｃ（発光駆動ＣＰＵ２０８、発光駆動ＲＯＭ２０９、発光駆動ＲＡＭ２１０）を備えている。

【０９１９】

（演出制御基板７００に制御される各演出手段）
　演出制御基板７００に制御される各演出手段（図中の※４）は、第１実施形態同様、スピーカ１０、画像表示装置２６、発光装置９、始動口発光装置２１０ａ、盤用照明装置２９（第１特別図柄サブ保留表示器２９ａ、右打ち表示器２９ｃ）、盤用駆動装置３０および可動体２８である。また、第２実施形態では、可動装置７０４と、送風口７０５とを演出手段として備えている。
【０９２０】
（演出制御基板７００に入力される各ＳＷ）
　演出制御基板７００に入力される各ＳＷ（図中の※５）は、第１実施形態同様、演出ボタン検出ＳＷ１４ａ、演出レバー検出ＳＷ１５ａ、十字キー検出ＳＷ１６ａである。
【０９２１】
（電源基板８００、電源ＳＷ８０１）
　電源基板８００、電源ＳＷ８０１は、第１実施形態における電源基板４００、電源ＳＷ４００ａと同様であるため説明を省略する。
【０９２２】
（カードユニット９００）
　カードユニット９００は、貸出装置接続端子板６０７と接続されるカードユニット基板９０４と、表示部９０１と、表示制御部９０２と、カードユニット制御部９０３とを備えている。
【０９２３】
　表示部９０１は、貸出（タッチパネル）、返却（タッチパネル）を表示可能であり、貸出が操作されると、貸出操作情報を表示制御部９０２に送信し、返却が操作されると、返却操作情報を表示制御部９０２に送信する。また、表示制御部９０２は、貸出操作情報、返却操作情報をカードユニット制御部９０３に送信する。
【０９２４】
　カードユニット制御部９０３は、貸出操作情報を入力した場合は、例えば、貸出可能な有価価値（紙幣や遊技球数が記録された記録媒体）を確認して、貸出可能であれば、有価価値を減算して貸出を許可し、貸出球数に関する情報を枠制御基板６００に送信する。これにより、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に１回の貸出に対応する１２５が記憶され、連動して、遊技球数表示器６１０に１２５が表示される。また、カードユニット制御部９０３は、返却操作情報を入力した場合は、記録媒体を返却する。
【０９２５】
　また、カードユニット制御部９０３は、枠制御基板６００より、計数情報を入力した場合は、表示制御部９０２に対して、表示部９０１に表示された持玉表示を更新するよう指示を出す。例えば、第１操作に対応する計数情報を入力した場合は、表示部９０１に表示された持玉表示を１加算するように指示し、第２操作に対応する計数情報を入力した場合は、表示部９０１に表示された持玉表示を１２５加算するように指示する。
【０９２６】
　また、カードユニット制御部９０３は、枠制御基板６００から入力した各種情報を、管理センタやホールコンに出力する。管理センタに出力される情報については、図６６にて後述する。
【０９２７】
　次に、図６６を用いて、各基板間で行われる主要な情報送信について説明する。
　上述したように、貸出が操作されると、カードユニット９００から枠制御基板６００に対して、貸出球数（貸し出した遊技球数に関する情報）が送信される。そして、枠制御基板６００は、貸出球数を入力すると、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域の更新、および、遊技球数表示器６１０を更新して、図６６（ｂ）に示す貸出球数応答（貸し出した遊技球数に関する応答情報）をカードユニット９００に対して送信する。
【０９２８】
　このような情報のやりとりにより、カードユニット９００では、貸出が正常に完了した

ことを認識することができる。
　例えば、カードユニット制御部９０３は、貸出球数を送信して、所定時間を超えても貸出球数応答を入力しなかった場合に、貸出エラーと判定してもよい。この場合、表示部９０１に貸出エラーを表示してもよい。
【０９２９】
　また、上述したように、計数ボタン６０８が操作されると、枠制御基板６００からカードユニット９００に対して、計数球数（計数された遊技球数に関する情報）が送信される。なお、貸出球数のような応答情報は特に受信していないが、カードユニット９００から計数球数に関する応答情報を入力するようにしてもよい。
【０９３０】
　また、図６６（ｃ）に示すように、枠制御基板６００→カードユニット９００→管理センタの流れで、設置情報、性能情報、不正監視情報が送信される。
【０９３１】
　設置情報とは、主制御基板５００のメインＣＰＵ５０１のチップ情報（シリアルナンバー等）、枠制御基板６００の枠ＣＰＵ６０１のチップ情報（シリアルナンバー等）であり、パチンコ遊技機１１１の電源ＳＷ８０１がオンにされると、当該情報が、枠制御基板６００→カードユニット９００→管理センタの流れで送信される。
【０９３２】
　性能情報とは、パチンコ遊技機１１１の役物比率、連続役物比率等の情報を示すものであり、例えば、所定タイミング毎に（所定周期で）、当該情報が、枠制御基板６００→カードユニット９００→管理センタの流れで送信される。
　なお、役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第２始動口２２、第１大入賞口２４、第２大入賞口３２への入賞に伴って払い出された球の割合を示すもので、連続役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第１大入賞口２４、第２大入賞口３２への入賞に伴って払い出された球の割合を示すものである。
【０９３３】
　不正監視情報とは、当たり遊技に関する情報（当たり遊技中であることや、当たり遊技種別）、確変中であることの情報、時短中であることの情報、エラー、不正等の情報を示すものであり、例えば、所定タイミング毎に（所定周期で）、当該情報が、枠制御基板６００→カードユニット９００→管理センタの流れで送信される。
【０９３４】
　管理センタとは、パチンコ遊技機１１１の情報を一括で管理する第三者機関であり、特に、設置情報、性能情報、不正監視情報を受信することで、パチンコ遊技機１１１に対する不正の蓋然性等を把握するようにしている。
【０９３５】
　次に、パチンコ遊技機１１１における制御処理について説明する。
【０９３６】
（主制御基板メイン処理について）
　図６７は、主制御基板５００において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機１１１に電源が投入されて、電源基板８００より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板５００のメインＣＰＵ５０１により開始される。なお、ここでは、第１実施形態における図１０と相違する箇所のみ説明する。
【０９３７】
　図６７では、図１０のステップＳ２とステップＳ３との間に、設置情報送信（ステップＭ３）という処理が加わる。設置情報送信とは、図６６（ｃ）で述べた設置情報のことであり、主制御基板５００のメインＣＰＵ５０１のチップ情報（シリアルナンバー等）を枠制御基板６００に対して送信するようにしている。なお、枠制御基板６００に予めメインＣＰＵ５０１のチップ情報（シリアルナンバー等）を記憶させて、設置情報送信を不要としてもよいが、セキュリティレベルの向上のためには、パチンコ遊技機１１１に電源が投入される毎に送信することが好ましい。

【０９３８】
なお、主制御基板メイン処理において、ＲＡＭクリアスイッチがオンであると判定され、メインＲＡＭ１０３を初期化した場合は、当該初期化情報を枠制御基板６００に送信する。これにより、枠制御基板６００においても、ＲＡＭクリアスイッチがオンされたことを認識することができ、枠ＲＡＭ６０３を初期化することができる。
【０９３９】
（主制御基板タイマ割込処理について）
図６８は、主制御基板５００において行われる主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の主制御基板メイン処理（図６７）に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。なお、ここでは、第１実施形態における図１３と相違する箇所のみ説明する。
【０９４０】
図６８では、図１３のステップＳ１０１とステップＳ１０２との間に、枠制御基板情報通信（受信）処理（ステップＭ１０２）が加わる。枠制御基板情報通信（受信）処理とは、枠制御基板６００から送信される情報を受信するための処理である。
【０９４１】
また、図６８では、図１３のステップＳ１１２の遊技性能情報管理処理を実行しておらず、図１３のステップＳ１１１とステップＳ１１３との間に、枠制御基板情報通信（送信）処理（ステップＭ１１３）という処理が加わる。枠制御基板情報通信（送信）処理とは、枠制御基板６００に対して情報を送信するための処理である。一例として、主制御基板５００で第１始動口２１への遊技球の入球を検知した場合は、枠ＲＡＭ６０３に記憶されている遊技球数記憶領域を第１始動口２１の賞球分加算するために、枠制御基板６００に対して入賞情報を送信する。この入賞情報は、入賞口毎に識別できる情報として送信するものとする。これにより、各入賞口への入賞が発生した場合、遊技球数記憶領域を対応する賞球分、加算更新することができる。
【０９４２】
なお、図１３のステップＳ１１２の遊技性能情報管理処理は、第２実施形態では、図７０の枠制御基板タイマ割込処理で実行するようにしている。
【０９４３】
（枠制御基板メイン処理について）
図６９は、枠制御基板６００において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機１１１に電源が投入されて、電源基板８００より各制御基板に電圧が供給されたときに、枠制御基板６００の枠ＣＰＵ６０１により開始される。
【０９４４】
（ステップＦ１）
ステップＦ１において、枠ＣＰＵ６０１は、パチンコ遊技機１１１が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップＦ１の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）でない場合は、ステップＦ２に処理を移行する。電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。
【０９４５】
（ステップＦ２）
ステップＦ２において、枠ＣＰＵ６０１は、割込み（枠制御基板タイマ割込処理が行われること）を禁止する。これにより、枠ＣＰＵ６０１は、後述のステップＦ８において割込みを許可するまで、本処理のみを実行する。そして、割込みを禁止すると、ステップＦ３に処理を移行する。
【０９４６】
（ステップＦ３）
ステップＦ３において、枠ＣＰＵ６０１は、遊技球クリアスイッチ６０４がオンであるかを判定する。すなわち、電源投入時に、併せて遊技球クリアスイッチ６０４が押下され

ているかを判定する。そして、遊技球クリアスイッチ６０４が押下されている場合は、ステップＦ４に処理を移行し、遊技球クリアスイッチ６０４が押下されていない場合は、ステップＦ５に処理を移行する。

【０９４７】

（ステップＦ４）

ステップＦ４において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶されている遊技球数をクリア（０）する。これにより、仮に遊技球数表示器６１０に１以上の値が表示されている場合、０となる。そして、遊技球クリアを終了すると、ステップＦ５に処理を移行する。

【０９４８】

（ステップＦ５）

ステップＦ５において、枠ＣＰＵ６０１は、球抜きスイッチ６０５がオンであるかを判定する。すなわち、電源投入時に、併せて球抜きスイッチ６０５が押下されているかを判定する。そして、球抜きスイッチ６０５が押下されている場合は、ステップＦ６に処理を移行し、球抜きスイッチ６０５が押下されていない場合は、ステップＦ７に処理を移行する。

【０９４９】

（ステップＦ６）

ステップＦ６において、枠ＣＰＵ６０１は、球抜き動作制御を実行する。すなわち、図示しない球抜き口を開放して、パチンコ遊技機１１１の機外に、遊技球を排出させるための処理を行う。そして、球抜き動作制御を終了すると、ステップＦ７に処理を移行する。

【０９５０】

なお、球抜きを行い、パチンコ遊技機１１１の内部に遊技球が無い状態であると、遊技の実行が困難になるため、球抜き動作が終了した後は、ステップＦ７以降に処理を進めなくてもよい。

【０９５１】

（ステップＦ７）

ステップＦ７において、枠ＣＰＵ６０１は、ＣＴＣの設定を実行する。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有するＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、４ｍｓ毎に定期的に後述の枠制御基板タイマ割込処理が行われるように、ＣＴＣの時間定数レジスタを設定する。そして、ＣＴＣの設定を実行すると、ステップＦ８に処理を移行する。

【０９５２】

（ステップＦ８）

ステップＦ８において、枠ＣＰＵ６０１は、割込みを許可（遊技が可能な状態と）する。そして、割込みを許可すると待機し、以降、４ｍｓ毎に後述の枠制御基板タイマ割込処理が行われる。そして、割込みを許可すると、ステップＦ９に処理を移行する。

【０９５３】

（ステップＦ９）

ステップＦ９において、枠ＣＰＵ６０１は、設置情報を受信したかを判定する。すなわち、上述した主制御基板メイン処理のステップＭ３で送信された設置情報を枠制御基板６００が受信しているかを判定する。そして、設置情報を受信している場合は、ステップＦ１１に処理を移行し、設置情報を受信していない場合は、ステップＦ１０に処理を移行する。

【０９５４】

（ステップＦ１０）

ステップＦ１０において、枠ＣＰＵ６０１は、設置情報未受信によりエラーと判定して、以降の処理を実行しない。すなわち、設置情報が未受信であると、セキュリティに問題ありとして、遊技が可能な状態にはしない。なお、当該エラー状態は、設置情報未受信となった原因（例えば、主制御基板５００－枠制御基板６００間の断線など）を解消して、

再度、電源投入をすればよい。
【０９５５】
（ステップＦ１１）
ステップＦ１１において、枠ＣＰＵ６０１は、設置情報をカードユニット９００に送信するために、送信領域にセットする。当該処理においてセットされた設置情報は、次の周期の枠制御基板タイマ割込処理のステップＦ１１１で、カードユニット９００に送信される。そして、設置情報を送信領域にセットすると、ステップＦ１２に処理を移行する。
【０９５６】
（ステップＦ１２）
ステップＦ１２において、枠ＣＰＵ６０１は、ＲＡＭクリアスイッチがオンであるかを判定する。すなわち、主制御基板５００から初期化情報を受信しているかを判定する。そして、ＲＡＭクリアスイッチが押下されていると判定した場合は、ステップＦ１３に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチが押下されていないと判定した場合は、枠制御基板メイン処理を終えて、以降、枠制御基板タイマ割込処理が定期的に行われる状態となる。
【０９５７】
（ステップＦ１３）
ステップＦ１３において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３をクリア（初期化）する処理を行う。なお、当該処理で枠ＲＡＭ６０３がクリアされても、遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数はクリアされないようになっており、遊技球数は遊技球クリアスイッチ６０４が押下された場合にのみクリアするようになっている（電源ＯＦＦでもクリアされない）。そして、枠ＲＡＭ６０３をクリア（初期化）すると、枠制御基板メイン処理を終えて、以降、枠制御基板タイマ割込処理が定期的に行われる状態となる。
【０９５８】
（枠制御基板タイマ割込処理について）
図７０は、枠制御基板６００において行われる枠制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の枠制御基板メイン処理（図６９）に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。
【０９５９】
（ステップＦ１０１）
ステップＦ１０１において、枠ＣＰＵ６０１は、レジスタに格納されている情報を退避させる。そして、レジスタに格納されている情報を退避させると、ステップＦ１０２に処理を移行する。
【０９６０】
（ステップＦ１０２）
ステップＦ１０２において、枠ＣＰＵ６０１は、遊技で用いるタイマ（例えば、計数ボタン６０８の押下時間など）を更新する時間管理処理を実行する。そして、遊技で用いるタイマを更新すると、ステップＦ１０３に処理を移行する。
【０９６１】
（ステップＦ１０３）
ステップＦ１０３において、枠ＣＰＵ６０１は、主制御基板情報通信（受信）処理を実行する。例えば、上述した入賞情報を受信している場合は、後の遊技球数管理処理で加算更新するために、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域における賞球フラグ（入賞口毎に設けられた賞球フラグ）をオンにし（図７２のＦ１０６－５で当該フラグのオンオフを確認）、その他の情報を受信している場合は、受信した情報に対応する処理を行う。そして、主制御基板５００から送信される情報を受信するための処理を終了すると、ステップＦ１０４に処理を移行する。
【０９６２】
（ステップＦ１０４）
ステップＦ１０４において、枠ＣＰＵ６０１は、カードユニット基板情報通信（受信）処理を実行する。例えば、カードユニット９００から貸出の情報を受信している場合は、

枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域を加算更新し、その他の情報を受信している場合は、受信した情報に対応する処理を行う。そして、カードユニット９００から送信される情報を受信するための処理を終了すると、ステップＦ１０５に処理を移行する。

【０９６３】

（ステップＦ１０５）

ステップＦ１０５において、枠ＣＰＵ６０１は、スイッチ等入力確認処理を実行する。スイッチ等入力確認処理は、後で図７１を用いて詳述する。スイッチ等入力確認処理を終了すると、ステップＦ１０６に処理を移行する。

【０９６４】

（ステップＦ１０６）

ステップＦ１０６において、枠ＣＰＵ６０１は、遊技球数管理処理を実行する。遊技球数管理処理は、後で図７２を用いて詳述する。遊技球数管理処理を終了すると、ステップＦ１０７に処理を移行する。

【０９６５】

（ステップＦ１０７）

ステップＦ１０７において、枠ＣＰＵ６０１は、遊技球数情報更新処理を実行する。遊技球数情報更新処理は、後で図７３を用いて詳述する。遊技球数情報更新処理を終了すると、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【０９６６】

（ステップＦ１０８）

ステップＦ１０８において、枠ＣＰＵ６０１は、計数処理を実行する。計数処理は、後で図７４を用いて詳述する。計数処理を終了すると、ステップＦ１０９に処理を移行する。

【０９６７】

（ステップＦ１０９）

ステップＦ１０９において、枠ＣＰＵ６０１は、遊技性能情報管理処理を実行する。すなわち、第１実施形態における図１３のステップＳ１１２と同様の処理をステップＦ１０９において実行する。遊技性能情報管理処理を終了すると、ステップＦ１１０に処理を移行する。

【０９６８】

（ステップＦ１１０）

ステップＦ１１０において、枠ＣＰＵ６０１は、表示器更新処理を実行する。例えば、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域の更新が行われた場合は、遊技球数表示器６１０に表示される値を遊技球数記憶領域に対応する値に更新し、遊技性能情報の更新が行われた場合は、表示器６１１に表示される値を更新する。そして、表示器更新処理を終了すると、ステップＦ１１０に処理を移行する。

【０９６９】

（ステップＦ１１１）

ステップＦ１１１において、枠ＣＰＵ６０１は、主制御基板情報通信（送信）処理を実行する。例えば、枠制御基板６００で検知するエラーが発生した場合等は、当該エラー情報が主制御基板５００に送信される。そして、主制御基板情報通信（送信）処理を終了すると、ステップＦ１１２に処理を移行する。

【０９７０】

（ステップＦ１１２）

ステップＦ１１２において、枠ＣＰＵ６０１は、カードユニット基板情報通信（送信）処理を実行する。例えば、上述した設置情報や、計数情報などがカードユニット９００に送信される。なお、設置情報は、カードユニット９００に送信される前に（機外に出る前に）、暗号化されるなどして、セキュリティを高めた状態で送信されることが好ましい。これにより、管理センタに送信する過程において、チップ情報などが不正者に盗み見られてしまうことを防止できる。そして、カードユニット基板情報通信（送信）処理を終了す

ると、ステップＦ１１３に処理を移行する。
【０９７１】
（ステップＦ１１３）
　ステップＦ１１３において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板情報通信（送信）処理を実行する。例えば、上述したエラー解除スイッチ６０６がオンにされた場合に、エラー報知を終了させるための情報を送信したり、ステップＦ１０８において計数が行われた場合に、計数に対応する演出を実行するための情報を送信したりする。また、遊技球クリアが行われた場合は、当該処理において、遊技球数情報０を送信する。そして、演出制御基板情報通信（送信）処理を終了すると、ステップＦ１１４に処理を移行する。
【０９７２】
（ステップＦ１１４）
　ステップＦ１１４において、枠ＣＰＵ６０１は、ステップＦ１０１で退避した情報をレジスタに復帰させる。そして、退避した情報をレジスタに復帰させると、枠制御基板タイマ割込処理を終了する。
【０９７３】
（スイッチ等入力確認処理について）
　図７１は、枠制御基板６００において行われるスイッチ等入力確認処理を示すフローチャートである。
【０９７４】
（ステップＦ１０５－１）
　ステップＦ１０５－１において、枠ＣＰＵ６０１は、エラー解除スイッチ入力があるかを判定する。すなわち、エラー解除スイッチ６０６が押下されたかを判定する。そして、エラー解除スイッチ入力がある場合は、ステップＦ１０５－２に処理を移行し、エラー解除スイッチ入力がない場合は、ステップＦ１０５－３に処理を移行する。
【０９７５】
（ステップＦ１０５－２）
　ステップＦ１０５－２において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、エラー報知解除情報をセットする。そして、エラー報知解除情報をセットすると、ステップＦ１０５－３に処理を移行する。
【０９７６】
（ステップＦ１０５－３）
　ステップＦ１０５－３において、枠ＣＰＵ６０１は、計数ボタン操作入力があるかを判定する。すなわち、計数ボタン６０８が押下されたかを判定する。そして、計数ボタン６０８が押下された場合は、ステップＦ１０５－４に処理を移行し、計数ボタン６０８が押下されていない場合は、ステップＦ１０５－６に処理を移行する。
【０９７７】
（ステップＦ１０５－４）
　ステップＦ１０５－４において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、計数ボタン押下フラグをオンにする。当該フラグは、計数ボタン６０８が押下された場合にオンとなるフラグであり、後の計数処理（ステップＦ１０８－１）において、当該フラグを確認し、オンである場合には、ステップＦ１０８－１の処理を肯定するようになっている。計数ボタン押下フラグをオンにすると、ステップＦ１０５－５に処理を移行する。
【０９７８】
（ステップＦ１０５－５）
　ステップＦ１０５－５において、枠ＣＰＵ６０１は、計数ボタン押下時間を計測する。具体的には、枠ＲＡＭ６０３の時間管理領域において押下時間の計測を開始する。なお、押下時間の計測中にステップＦ１０５－３の処理が否定された場合は、押下時間の計測を終了する。このような押下時間の計測により、計数処理において、いわゆる短押しが行われたのか、長押しが行われたのかを判定するようにしている。計数ボタンの押下時間を計

測すると、ステップＦ１０５－６に処理を移行する。
【０９７９】
（ステップＦ１０５－６）
　ステップＦ１０５－６において、枠ＣＰＵ６０１は、発射ソレノイド動作信号入力があるかを判定する。すなわち、遊技者により発射ハンドル８が把持されて、発射ソレノイドが動作したことに伴う動作信号を入力したかを判定する。発射ソレノイド動作信号を入力している場合は、ステップＦ１０５－７に処理を移行し、発射ソレノイド動作信号を入力していない場合は、ステップＦ１０５－８に処理を移行する。
【０９８０】
（ステップＦ１０５－７）
　ステップＦ１０５－７において、枠ＣＰＵ６０１は、減算ソレノイド駆動制御処理を行う。すなわち、減算ソレノイド６１６を駆動させて、可動片６１７を可動させることで、１球の遊技球の通過を許容させる。減算ソレノイド駆動制御処理を終了すると、ステップＦ１０５－８に処理を移行する。
【０９８１】
（ステップＦ１０５－８）
　ステップＦ１０５－８において、枠ＣＰＵ６０１は、ファール球センサ入力があるかを判定する。すなわち、ファール球センサ６１２より入力があるかを判定する。ファール球センサ入力がある場合は、ステップＦ１０５－９に処理を移行し、ファール球センサ入力がない場合は、ステップＦ１０５－１０に処理を移行する。
【０９８２】
（ステップＦ１０５－９）
　ステップＦ１０５－９において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、ファール球センサフラグをオンにする。当該フラグは、ファール球センサ６１２が遊技球を検知した場合にオンとなるフラグであり、後の遊技球数管理処理（ステップＦ１０６－３）において、当該フラグを確認し、オンである場合には、ステップＦ１０６－３の処理を肯定するようになっている。ファール球センサフラグをオンにすると、ステップＦ１０５－１０に処理を移行する。
【０９８３】
（ステップＦ１０５－１０）
　ステップＦ１０５－１０において、枠ＣＰＵ６０１は、減算口センサ入力があるかを判定する。すなわち、減算口センサ６１８より入力があるかを判定する。減算口センサ入力がある場合は、ステップＦ１０５－１１に処理を移行し、減算口センサ入力がない場合は、ステップＦ１０６に処理を移行する。
【０９８４】
（ステップＦ１０５－１１）
　ステップＦ１０５－１１において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、減算口センサフラグをオンにする。当該フラグは、減算口センサ６１８が遊技球を検知した場合にオンとなるフラグであり、後の遊技球数管理処理（ステップＦ１０６－１）において、当該フラグを確認し、オンである場合には、ステップＦ１０６－１の処理を肯定するようになっている。減算口センサフラグをオンにすると、ステップＦ１０６に処理を移行する。
【０９８５】
（遊技球数管理処理について）
　図７２は、枠制御基板６００において行われる遊技球数管理処理を示すフローチャートである。
【０９８６】
（ステップＦ１０６－１）
　ステップＦ１０６－１において、枠ＣＰＵ６０１は、減算口センサがオンであるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、減算口センサフラグがオ

ンになっているかを判定する。そして、減算口センサフラグがオンである場合は、ステップＦ１０６－２に処理を移行し、減算口センサフラグがオンでない場合は、ステップＦ１０６－３に処理を移行する。

【０９８７】

（ステップＦ１０６－２）

ステップＦ１０６－２において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１減算する。そして、遊技球数を１減算すると、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域における減算口センサフラグをオフにして、ステップＦ１０６－３に処理を移行する。

【０９８８】

（ステップＦ１０６－３）

ステップＦ１０６－３において、枠ＣＰＵ６０１は、ファール球センサがオンであるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、ファール球センサフラグがオンになっているかを判定する。そして、ファール球センサフラグがオンである場合は、ステップＦ１０６－４に処理を移行し、ファール球センサフラグがオンでない場合は、ステップＦ１０６－５に処理を移行する。

【０９８９】

（ステップＦ１０６－４）

ステップＦ１０６－４において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１加算する。そして、遊技球数を１加算すると、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域におけるファール球センサフラグをオフにして、ステップＦ１０６－５に処理を移行する。

【０９９０】

（ステップＦ１０６－５）

ステップＦ１０６－５において、枠ＣＰＵ６０１は、賞球があるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域における賞球フラグ（入賞口毎に設けられた賞球フラグ）を確認して、オンになっている賞球フラグがあるかを判定する。そして、オンになっている賞球フラグがある場合は、ステップＦ１０６－６に処理を移行し、オンになっている賞球フラグがない場合は、ステップＦ１０７に処理を移行する。

【０９９１】

（ステップＦ１０６－６）

ステップＦ１０６－６において、枠ＣＰＵ６０１は、入賞口に応じた賞球を加算する。例えば、第１始動口２１に対応する賞球フラグがオンである場合は、賞球を３加算し、第１大入賞口２４に対応する賞球フラグがオンである場合は、賞球を１５加算する。そして、賞球を加算すると、対応する賞球フラグをオフにして、ステップＦ１０７に処理を移行する。

【０９９２】

（遊技球数情報更新処理について）

図７３は、枠制御基板６００において行われる遊技球数情報更新処理を示すフローチャートである。

【０９９３】

（ステップＦ１０７－１）

ステップＦ１０７－１において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域の値を確認して、遊技球数が０より大きいかを判定する。そして、遊技球数が０より大きい場合は、ステップＦ１０７－２に処理を移行し、遊技球数が０より大きくない、すなわち０である場合は、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【０９９４】

（ステップＦ１０７－２）

ステップＦ１０７－２において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数が、１～９９９９の範囲にあるかを判定する。遊技球数が１～９

９９９の範囲にある場合は、ステップＦ１０７－３に処理を移行し、遊技球数が１～９９９９の範囲にない場合は、ステップＦ１０７－４に処理を移行する。

【０９９５】

（ステップＦ１０７－３）

ステップＦ１０７－３において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、遊技球数情報１をセットする。遊技球数情報については、演出制御基板のフローチャートの説明で詳述する。遊技球数情報１をセットすると、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【０９９６】

（ステップＦ１０７－４）

ステップＦ１０７－４において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数が、１００００～１９９９９の範囲にあるかを判定する。遊技球数が１００００～１９９９９の範囲にある場合は、ステップＦ１０７－５に処理を移行し、遊技球数が１００００～１９９９９の範囲にない場合は、ステップＦ１０７－６に処理を移行する。

【０９９７】

（ステップＦ１０７－５）

ステップＦ１０７－５において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、遊技球数情報２をセットする。遊技球数情報２をセットすると、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【０９９８】

（ステップＦ１０７－６）

ステップＦ１０７－６において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数が、２００００～２９９９９の範囲にあるかを判定する。遊技球数が２００００～２９９９９の範囲にある場合は、ステップＦ１０７－７に処理を移行し、遊技球数が２００００～２９９９９の範囲にない場合は、ステップＦ１０７－８に処理を移行する。

【０９９９】

（ステップＦ１０７－７）

ステップＦ１０７－７において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、遊技球数情報３をセットする。遊技球数情報３をセットすると、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【１０００】

（ステップＦ１０７－８）

ステップＦ１０７－８において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数が、３００００～３９９９９の範囲にあるかを判定する。遊技球数が３００００～３９９９９の範囲にある場合は、ステップＦ１０７－９に処理を移行し、遊技球数が３００００～３９９９９の範囲にない場合は、ステップＦ１０７－１０に処理を移行する。

【１００１】

（ステップＦ１０７－９）

ステップＦ１０７－９において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、遊技球数情報４をセットする。遊技球数情報４をセットすると、ステップＦ１０８に処理を移行する。

【１００２】

（ステップＦ１０７－１０）

ステップＦ１０７－１０において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数が４００００以上あると判定して、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、遊技球数情報５をセットする。遊技球数情報５をセットすると、ステップＦ１０８に処理を移行する。なお、セットされた各遊技球数情報は、次の周期の

枠制御基板タイマ割込処理のステップＦ１１３にて演出制御基板７００へ送信される。
【１００３】
（計数処理について）
図７４は、枠制御基板６００において行われる計数処理を示すフローチャートである。
【１００４】
（ステップＦ１０８－１）
ステップＦ１０８－１において、枠ＣＰＵ６０１は、計数ボタンがオンであるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３のフラグ管理領域において、計数ボタン押下フラグがオンになっているかを判定する。そして、計数ボタン押下フラグがオンである場合は、ステップＦ１０８－２に処理を移行し、計数ボタン押下フラグがオンでない場合は、ステップＦ１０９に処理を移行する。
【１００５】
（ステップＦ１０８－２）
ステップＦ１０８－２において、枠ＣＰＵ６０１は、ボタン押下計測時間が１００～５００ｍｓの範囲にあるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３の時間管理領域において計測するボタン押下計測時間が１００～５００ｍｓの範囲にあるかを判定する。そして、ボタン押下計測時間が１００～５００ｍｓの範囲にある場合は、ステップＦ１０８－３に処理を移行し、ボタン押下計測時間が１００～５００ｍｓの範囲にない場合は、ステップＦ１０８－６に処理を移行する。
【１００６】
（ステップＦ１０８－３）
ステップＦ１０８－３において、枠ＣＰＵ６０１は、ボタン押下計測時間が１００～５００ｍｓの範囲にある場合、遊技者による短押し（第１操作態様）が行われたと判断して、カードユニット９００へ送信するための送信領域に、計数データ１（１個）をセットする。すなわち、遊技者による短押しが行われた場合は、１個の遊技球を計数する。計数データ１（１個）をセットすると、ステップＦ１０８－４に処理を移行する。
【１００７】
（ステップＦ１０８－４）
ステップＦ１０８－４において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１減算する。遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１減算すると、ステップＦ１０８－５に処理を移行する。
【１００８】
（ステップＦ１０８－５）
ステップＦ１０８－５において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、計数データ１に対応する演出用データをセットする。演出制御基板７００は、当該演出用データを受信することで、計数が行われたことに対応する演出を実行する。計数データ１に対応する演出用データをセットすると、ステップＦ１０９に処理を移行する。
【１００９】
（ステップＦ１０８－６）
ステップＦ１０８－６において、枠ＣＰＵ６０１は、ボタン押下計測時間が４０００ｍｓ以上であるかを判定する。すなわち、枠ＲＡＭ６０３の時間管理領域において計測するボタン押下計測時間が４０００ｍｓ以上であるかを判定する。そして、ボタン押下計測時間が４０００ｍｓ以上である場合は、ステップＦ１０８－７に処理を移行し、ボタン押下計測時間が４０００ｍｓ以上でない場合は、ステップＦ１０９に処理を移行する。
【１０１０】
（ステップＦ１０８－７）
ステップＦ１０８－７において、枠ＣＰＵ６０１は、ボタン押下計測時間が４０００ｍｓ以上である場合、遊技者による長押し（第２操作態様）が行われたと判断して、カードユニット９００へ送信するための送信領域に、計数データ２（１２５個ずつ自動計数）を

セットする。すなわち、遊技者による長押しが行われた場合は、１２５個の遊技球を繰り返し計数する。計数データ２（１２５個）をセットすると、ステップＦ１０８－８に処理を移行する。

【１０１１】

（ステップＦ１０８－８）

ステップＦ１０８－８において、枠ＣＰＵ６０１は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１２５減算する。遊技球数記憶領域に記憶された遊技球数を１２５減算すると、ステップＦ１０８－９に処理を移行する。

【１０１２】

（ステップＦ１０８－９）

ステップＦ１０８－９において、枠ＣＰＵ６０１は、演出制御基板７００へ送信するための送信領域に、計数データ２に対応する演出用データをセットする。演出制御基板７００は、当該演出用データを受信することで、計数が行われたことに対応する演出を実行する。計数データ２に対応する演出用データをセットすると、ステップＦ１０９に処理を移行する。

【１０１３】

（長押しが行われた場合の計数について）

ステップＦ１０８－６では、１度、計数ボタン６０８を４０００ｍｓ以上押下すると、その後の押下状況に関わらず、所定時間毎に１２５個ずつカードユニット９００に転送するようにしている。所定時間毎に転送して、最後に転送する遊技球数が１２５個に満たない場合は、その満たない数の全てを転送可能とする。例えば、２５１個の遊技球数が遊技球数表示器６１０に表示されている状態で、計数ボタン６０８を４０００ｍｓ以上押下すると、１２５個→１２５個→１個、といった転送が行われることになる。

【１０１４】

長押し操作時の転送手法はこれに限られない。例えば、計数ボタン６０８を４０００ｍｓ以上押下すると、遊技球数表示器６１０に表示された全ての遊技球が一括で全てカードユニット９００に転送されてもよい。

４０００ｍｓ以上押下すると、その後の押下状況に関わらず、所定時間毎に１２５個ずつカードユニット９００に転送するとしたが、その後も押下し続けることを条件に、所定時間毎に１２５個ずつカードユニット９００に転送するようにしてもよい。

【１０１５】

所定時間毎に１２５個ずつカードユニット９００に転送しているときに、計数ボタン６０８が押下（短押し）された場合には、転送を中断してもよい。これにより、パチンコ遊技機１１１側に遊技球を少し残した状態で遊技を継続したい場合の利便性を高めることができる。

【１０１６】

一方、所定時間毎に１２５個ずつカードユニット９００に転送しているときに、計数ボタン６０８が押下（短押し）された場合には、転送を中断しなくてもよい。これにより、転送途中で中断させる処理が不要となり、計数処理を簡素化することができる。

【１０１７】

（演出制御基板メイン処理について）

図７５は、演出制御基板７００における演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。当該処理におけるステップＥ２００～Ｅ２０５は、第１実施形態における図２６のステップＳ２００～Ｓ２０５と同様であるため、説明を省略する。

【１０１８】

（演出制御基板タイマ割込処理について）

図７６は、演出制御基板７００における演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。第１実施形態における図２７との相違点は、図７６では、新たにステップＥ３０４において、枠制御基板情報通信（受信）処理を実行するようにしており、図２７におけるステップＳ３０５の演出状況監視処理は実行していない点である。

【１０１９】
　ステップＥ３０４では、枠制御基板情報通信（受信）処理を実行し、枠制御基板６００から送信される情報を受信するようにしている。これにより、枠制御基板６００で発生した事象（例えば、エラー、計数、遊技球数の増減等）に応じた演出を実行することが可能となる。なお、その他の、ステップＥ３００～Ｅ３０３、Ｅ３０５、Ｅ３０６については、図２７と同様であるため、説明を省略する。
【１０２０】
（枠制御基板情報通信（受信）処理について）
　図７７は、演出制御基板７００において行われる枠制御基板情報通信（受信）処理を示すフローチャートである。
【１０２１】
（ステップＥ３０４－１）
　ステップＥ３０４－１において、サブＣＰＵ７０１は、遊技球数情報を受信したかを判定する。すなわち、枠制御基板６００で行われる遊技球数情報更新処理でセットされて、演出制御基板７００に送信された遊技球数情報を受信しているかを判定する。遊技球数情報を受信している場合は、ステップＥ３０４－２に処理を移行し、遊技球数情報を受信していない場合は、ステップＥ３０４－６に処理を移行する。
【１０２２】
（ステップＥ３０４－２）
　ステップＥ３０４－２において、サブＣＰＵ７０１は、サブＲＡＭ７０３に設けられた遊技球数情報管理領域における値を更新する。例えば、受信した遊技球数情報が、遊技球数情報が１であれば、サブＲＡＭ７０３に設けられた遊技球数情報管理領域における値を１に更新し、受信した遊技球数情報が、遊技球数情報が２であれば、サブＲＡＭ７０３に設けられた遊技球数情報管理領域における値を２に更新し、遊技球数情報３～５についても同様に対応する。これにより、枠制御基板６００で管理する遊技球数に応じた演出を実行することができる。なお、遊技球数情報は、図７３に示すように、遊技球数に幅（例えば、１～９９９９）を持たせているので、前回の遊技球数情報の受信時と、今回の遊技球数情報の受信時とで、遊技球数情報が同じ値であることがある。つまり、当該処理では、例えば、サブＲＡＭ７０３の遊技球数情報が１である場合に、１に上書き更新されることもあれば、２に上書き更新されることもある。遊技球数情報管理領域における値を更新すると、ステップＥ３０４－３に処理を移行する。
【１０２３】
（ステップＥ３０４－３）
　ステップＥ３０４－３において、サブＣＰＵ７０１は、遊技球数情報が別の値に更新されたかを判定する。例えば、遊技球数情報が、０から１、１から２、２から３、３から４、４から５への更新（いずれかの更新）が行われたかを判定する。遊技球数情報が別の値に更新された場合は、ステップＥ３０４－４に処理を移行し、遊技球数情報が別の値に更新されていない場合は、ステップＥ３０４－５に処理を移行する。
【１０２４】
（ステップＥ３０４－４）
　ステップＥ３０４－４において、サブＣＰＵ７０１は、可動装置動作制御を実行し、可動装置７０４を遊技球数情報に応じた位置に動作させる制御処理を行う。可動装置動作制御を実行すると、ステップＥ３０４－５に処理を移行する。
【１０２５】
　ここで、図７８を用いて、可動装置動作制御により動作した可動装置７０４について説明する。図７８は、パチンコ遊技機１１１の上端部を示しており、図中Ａ～Ｅで示されるものが、可動装置７０４に相当する。
【１０２６】
　図７８（ａ）は、位置ａの状態を示しており、遊技球数情報が０、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が０であるときの可動装置７０４の状態である。遊技

球数が０であるので、遊技球クリアが行われた状態や、遊技者により計数ボタン６０８が操作されて、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が０の状態（すなわち、遊技者が遊技を止めた状態）が想定される。この場合、パチンコ遊技機１１１の機種名が記された可動体Ｅが視認可能な位置に動作する。

【１０２７】

これにより、パチンコ遊技機１１１から離れた位置からでも、遊技球数が０であることが認識し易くなり、ホール店員は、わざわざ１台ずつ、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が０であるか確認する手間を省くことができ、ホール開店準備作業の効率を上げることができる。また、遊技者は、当該パチンコ遊技機１１１が遊技可能な状態にある可能性が高いこと（誰も遊技していない可能性が高いこと）を把握し易くなり、遊技台選びの効率を上げることができる。

【１０２８】

なお、遊技球クリアが行われた後であることを把握し易くするために、可動体ＥにＬＥＤを設けて、遊技球クリアが行われた後であれば、当該ＬＥＤを赤点灯させ、単に遊技者が遊技を止めて、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が０になった後であれば、当該ＬＥＤを青点灯させることで、遊技球クリアが行われた後であることを把握し易くするようにしてもよい。

【１０２９】

図７８（ｂ）は、位置ｂの状態を示しており、遊技球数情報が１、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が１～９９９９であるときの可動装置７０４の状態である。この状態であると、可動体Ｅが収納されて視認不能となり、可動体Ａ～Ｅのいずれもが収納されて、可動装置７０４は視認不能となる。

【１０３０】

これにより、パチンコ遊技機１１１から離れた位置からでも、遊技球数が１～９９９９であることが認識し易くなり、例えば、ホールの閉店時に、１球の遊技球を残して退店してしまった遊技者がいる場合、ホール店員は、位置ｂの状態を確認することで、遊技球クリア作業が必要であることを認識し易くなり、作業効率を上げることができる。また、遊技台選びをしている遊技者は、位置ｂの状態を確認することで、他の遊技者が遊技をしていることを認識し易くなり、遊技台選びの効率を上げることができる。

【１０３１】

図７８（ｃ）は、位置ｃの状態を示しており、遊技球数情報が２、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が１００００～１９９９９であるときの可動装置７０４の状態である。この状態であると、刀を模した可動体Ａが上方に延出して視認可能となる。なお、延出した可動体Ａの縦方向の長さは５０ｃｍ程度である。

【１０３２】

これにより、パチンコ遊技機１１１から離れた位置からでも、遊技球数が１００００～１９９９９であることが認識し易くなり、ホールは、いわゆる「出玉」をアピールすることができる。すなわち、パチンコ遊技機１１１のような遊技球を封入した遊技機であると、遊技球が機外に排出されない分、不正行為には強いが、「出玉」のアピールがし難いといった課題があった。また、遊技者視点からしても、他の遊技者が遊技をしている遊技台の遊技球数表示器６１０を覗き込むわけにはいかないので、「出玉」状況が把握し難く、遊技意欲が向上し難いといった課題があった。これに対して、遊技者の視界に入り易いパチンコ遊技機１１１の上端に可動体を出現させることで、容易に「出玉」状況を把握することができるので、上述した課題を解消することができる。

【１０３３】

図７８（ｄ）は、位置ｄの状態を示しており、遊技球数情報が３、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が２００００～２９９９９であるときの可動装置７０４の状態である。この状態であると、刀を模した可動体Ａと、クナイを模した可動体Ｂとが上方に延出して視認可能となる。なお、延出した可動体Ｂの縦方向の長さは３０ｃｍ程度である。これにより、図７８（ｃ）と同様の効果を奏し得ると共に、図７８（ｃ）より

もさらに「出玉」があることを認識し易くすることができる。また、視認可能である可動体１つにつき、１００００発台の出玉を示していることを認識し易くすることができる。

【１０３４】

図７８（ｅ）は、位置ｅの状態を示しており、遊技球数情報が４、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が３００００～３９９９９であるときの可動装置７０４の状態である。この状態であると、刀を模した可動体Ａと、クナイを模した可動体Ｂと、忍者を模した可動体Ｃとが上方に延出して視認可能となる。なお、延出した可動体Ｃの縦方向の長さは４０ｃｍ程度である。これにより、図７８（ｃ）と同様の効果を奏し得ると共に、図７８（ｃ）～（ｄ）よりもさらに「出玉」があることを認識し易くすることができる。また、視認可能である可動体１つにつき、１００００発台の出玉を示していることを認識し易くすることができる。

【１０３５】

図７８（ｆ）は、位置ｆの状態を示しており、遊技球数情報が５、すなわち、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数が４００００～であるときの可動装置７０４の状態である。この状態であると、刀を模した可動体Ａと、クナイを模した可動体Ｂと、忍者を模した可動体Ｃと、敵キャラクタを模した可動体Ｄとが上方に延出して視認可能となる。なお、延出した可動体Ｄの縦方向の長さは４０ｃｍ程度である。これにより、図７８（ｃ）と同様の効果を奏し得ると共に、図７８（ｃ）～（ｅ）よりもさらに「出玉」があることを認識し易くすることができる。また、視認可能である可動体１つにつき、１００００発台の出玉を示していることを認識し易くすることができる。

【１０３６】

図７８で示す各位置への変化は、遊技球数が一気に増加する当たり遊技中に頻発することが想定されるが、図柄変動ゲーム中においても位置変化が発生することが想定される。例えば、図柄変動ゲーム中に遊技球数が１００００になったとして、いきなり可動体Ａが出現すると、図柄変動ゲーム中に発生した予告と勘違いを与えてしまうおそれがある。

【１０３７】

そこで、例えば、遊技球数が１００００を超えた場合に「遊技球数が１００００を超えました。可動体が出現します」といったメッセージを画像表示装置２６に表示してから、可動体Ａを出現させるようにした方が好ましい。これにより、仮に図柄変動ゲーム中に各遊技球数に到達して可動体を出現させるにしても、出現した可動体が予告による動作であるとの勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【１０３８】

なお、例えば、通常遊技状態を遊技して、遊技球数が１００００から９９９９に減少した場合には、位置ｃから位置ｂに変化させるものとするが、このような可動体の収納時は、出現時のような事前メッセージの表示は不要としてよい。

【１０３９】

なお、位置ｂ～位置ｆの状態で遊技者が遊技を止める等で、全ての遊技球を計数した場合、遊技球数表示器６１０の値が０になるので、このような場合、即、位置ａの状態に戻すものとする。

【１０４０】

このように、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数に応じて、段階的に可動装置７０４を可動させることで、どの程度の遊技球数を所持しているのかも把握し易くなるので、ホール、遊技者のどちらの利便性も高めることができる。

【１０４１】

なお、図７８は、可動装置を例に説明を行ったが、上述した効果が得られるのであれば、可動装置でなくてもよい。例えば、発光装置の発光態様（色、点灯・点滅等）で同様のことを実行してもよい。例えば、スピーカ１０から出力されるＢＧＭで同様のことを実行してもよい。例えば、画像表示装置２６に表示される表示態様（キャラクタ種、背景色等）で同様のことを実行してもよい。また、可動装置、発光装置、スピーカ、画像表示装置を２以上組み合わせた形で同様のことを実行してもよい。

【１０４２】
　また、遊技球数表示器６１０は、遊技球数が１～９９９９であろうが、遊技球数が４００００～であろうが、遊技球数を示す表示色は不変（例えば、赤）であるが、遊技球数によって表示色を変化させてもよい。例えば、遊技球数が１～９９９９である場合は赤点灯とし、遊技球数が４００００～である場合は青点灯としてもよい。
【１０４３】
　また、可動装置７０４が（ｂ）～（ｆ）で示す位置になった後は、遊技者が遊技を止めたとしても、（ｂ）～（ｆ）で示す位置を維持するようにしてもよい。これにより、新たに遊技を開始しようとしている遊技者が、当該遊技台でどの程度の出玉があったのかを推測し易くすることができる。
【１０４４】
　また、遊技者が遊技球数を計数して一時的に遊技台から離席（休憩）するケースも想定される。つまり、パチンコ遊技機１１１においては、所持する遊技球数の盗難防止のために、離席の際は計数を行って、計数を行った記録媒体を抜き取って離席することを推奨している。このような場合に、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が０になるので、一時的な離席でも、可動装置７０４が位置ａの状態に戻ってしまい、遊技者が所持する遊技球数と、可動装置７０４との位置とが乖離した状態が頻発するといった課題が想定される。
【１０４５】
　そこで、計数処理が行われても可動体を収納せず、所定時間内（例えば、６０分）にカードユニット９００から貸出情報を受信した場合には、可動体の位置を継続するようにして（そのままとして）、所定時間内にカードユニット９００から貸出情報を受信しない場合には、可動体の位置を位置ａの状態に戻すようにしてもよい。これにより、一時的な離席により想定される課題を解消することができる。
【１０４６】
　なお、離席前の遊技者と同一の遊技者であることをより厳密に判断するのであれば、計数時の遊技球数を記憶しておき、所定時間内（例えば、６０分）に、カードユニット９００から記録媒体に記録された遊技球数情報を受信するようにして、この遊技球数情報と計数時の遊技球数とが一致するか否かを判断して、一致すれば可動体の位置を継続して、一致しなければ可動体の位置を位置ａの状態に戻すようにするとよい。
【１０４７】
　また、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球数は、貸出された遊技球数も含むものであるが、貸出込みの遊技球数で可動体の動作制御が行われてよい。これにより、貸出を除いて計算する処理等を省略することができ、制御処理を簡素化することができる。一方、貸出を除くようにしても問題ないし、貸出のみの遊技球数で可動体の動作制御が行われても問題ない。
【１０４８】
（可動装置７０４のその他の適用例）
　可動装置７０４は、専ら遊技球数情報に応じて作動する、いわば遊技球数表示器の値を示唆するものとして説明した。これに限らず、例えば、図７８（ｃ）～（ｆ）の状態において、延出した可動体を用いて、当たり遊技が実行される可能性を示唆する予告演出を実行することもできる。例えば、カットイン（緑）が表示されるときは動作させないが、カットイン（赤）が表示されるときは、延出している可動体を動作させてもよいし、可動体の内部に発光体を設けて、保留アイコンの色と同じ色で発光させるようにしてもよいし、延出している可動体単独で予告演出を実行するようにしてもよい。このようにすれば、単に遊技球数表示器６１０の値を示唆するのみの役割に留まらず、可動装置７０４を有効活用できる。
【１０４９】
　再び、図７７の説明に戻る。
（ステップＥ３０４－５）
　ステップＥ３０４－５において、サブＣＰＵ７０１は、遊技球数情報に対応する演出テ

ーブルをセットする。遊技球数情報に対応する演出テーブルとは、図７９に示すもので、端的には、遊技球数が多くなれば、遊技者が選択可能な演出が多くなる、といったテーブルになっている。遊技球数情報に対応する演出テーブルをセットすると、ステップＥ３０５に処理を移行する。

【１０５０】

ここで、図７９を用いて、遊技球数情報に対応する演出テーブルについて説明する。遊技球数情報に対応する演出テーブルは、（ａ）当たり遊技中のモード選択、（ｂ）当たり遊技中の楽曲選択、（ｃ）演出カスタマイズ機能で構成されている。

【１０５１】

（当たり遊技中のモード選択）

遊技球数情報が０または１である場合、当たり遊技中のモード選択は、モードＡ、モードＢ、モードＣが選択可能となっており、モードＤ、モードＥ、モードＦが選択不可能となっている。ここでいうモードとは、第１実施形態の図５１と同様であり、モードＡ～モードＣは、第１実施形態の図５１と全く同じである。モードＤ、モードＥ、モードＦは、それぞれ、モードＡ、モードＢ、モードＣの特別モードとして設定されている。

【１０５２】

遊技球数情報が２である場合、当たり遊技中のモード選択は、モードＡ、モードＢ、モードＣが選択可能となっており、モードＤ、モードＥ、モードＦが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０または１である場合と同様の選択幅となっている。

【１０５３】

遊技球数情報が３である場合、当たり遊技中のモード選択は、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＤが選択可能となっており、モードＥ、モードＦが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０～２である場合よりも、モードＤが選択できる分、選択幅が広がっている。

【１０５４】

遊技球数情報が４である場合、当たり遊技中のモード選択は、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＤ、モードＥが選択可能となっており、モードＦが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０～３である場合よりも、モードＥが選択できる分、選択幅が広がっている。

【１０５５】

遊技球数情報が５である場合、当たり遊技中のモード選択は、モードＡ、モードＢ、モードＣ、モードＤ、モードＥ、モードＦが選択可能となっており、全てのモードが選択可能となっている。このように、遊技球数情報の値が大きくなるにつれ、選択可能なモードも増加するので、出玉を伸ばした遊技者に対してさらなる付加価値を付けることで、遊技興趣の向上を図っている。また、全てのモードで遊技したいという意欲をかき立てることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【１０５６】

（当たり遊技中の楽曲選択）

遊技球数情報が０または１である場合、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃが選択可能となっており、楽曲Ｄ、楽曲Ｅ、楽曲Ｆ、楽曲Ｇが選択不可能となっている。楽曲は、選択時から、当たり遊技終了後の時短遊技状態中に出力されるもので、楽曲Ａ～楽曲Ｇで、それぞれ異なる曲が出力されるようになっている。

【１０５７】

遊技球数情報が２である場合、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄが選択可能となっており、楽曲Ｅ、楽曲Ｆ、楽曲Ｇが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０または１である場合よりも、楽曲Ｄが選択できる分、選択幅が広がっている。

【１０５８】

遊技球数情報が３である場合、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄ、楽曲Ｅが選択可能となっており、楽曲Ｆ、楽曲Ｇが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０～２である場合よりも、楽曲Ｅが選択できる分、選択幅が広がっている。

【１０５９】
遊技球数情報が４である場合、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄ、楽曲Ｅ、楽曲Ｆが選択可能となっており、楽曲Ｇが選択不可能となっている。つまり、遊技球数情報が０～３である場合よりも、楽曲Ｇが選択できる分、選択幅が広がっている。
【１０６０】
遊技球数情報が５である場合、楽曲Ａ、楽曲Ｂ、楽曲Ｃ、楽曲Ｄ、楽曲Ｅ、楽曲Ｆ、楽曲Ｇが選択可能となっており、全ての楽曲が選択可能となっている。このように、遊技球数情報の値が大きくなるにつれ、選択可能な楽曲も増加するので、出玉を伸ばした遊技者に対してさらなる付加価値を付けることで、遊技興趣の向上を図っている。また、全ての楽曲を聴取したいという意欲をかき立てることができ、遊技意欲を向上させることができる。
【１０６１】
（演出カスタマイズ機能）
はじめに、演出カスタマイズ機能とは、遊技者により演出の有無や演出の発生度合いを変更させることができる機能である。第２実施形態におけるパチンコ遊技機１１１では、このような演出カスタマイズ機能を搭載しており、カスタマイズ対象は、オートボタン、プレミアアップ、３Ｄ表示、送風告知、計数告知カットとなっている。
【１０６２】
オートボタンとは、演出ボタン１４を操作する演出において、操作有効期間の所定タイミングに到達したら、演出ボタン１４を操作しなくとも、押されたものとみなして、対応演出を発生させる機能である。オートボタンは、有効と無効からいずれかを選択できるようになっており、例えば、有効に設定していて、図３８で示されるセリフ予告が実行されると、（ａ１）と（ａ２）との間で演出ボタン１４を操作しなくても、（ａ２）で示す「リーチかも！？」が実行されるようになる。なお、演出ボタン１４の操作を伴う演出であれば、セリフ予告に限らず、他の予告も同様である。
【１０６３】
プレミアアップとは、特図当たり（もしくは小当り）に当せんしている場合に、第１実施形態で述べた虹系の演出（例えば、保留アイコン虹、カットイン虹、セリフ虹など）が発生し易くなったり、プレミアキャラクタが出現し易くなったりする機能である。プレミアアップについても、有効と無効からいずれかを選択できるようになっている。
【１０６４】
３Ｄ表示とは、画像表示装置２６の表示を立体的に見せる機能で、チャンスアップ演出時に当該機能を作動させる。例えば、３Ｄ表示を有効に設定していて、図３８の（ｂ２）の場面になると、「チャンス」といったセリフ画像が立体的に視認できるようになる。一方、図３８の（ａ２）の場面では、セリフ画像は立体的に見えない。３Ｄ表示についても、有効と無効からいずれかを選択できるようになっている。
【１０６５】
送風告知とは、特図当たり（もしくは小当り）に当せんしている場合に、送風口７０５から遊技者に対して送風を行う演出を発生させる機能である。送風を行うタイミングによっては、遊技を行っている遊技者しか特図当たり（もしくは小当り）であることを知り得ないようにすることもできる。送風告知についても、有効と無効からいずれかを選択できるようになっている。なお、有効が設定されていても、特図当たり（もしくは小当り）時に１００％で送風が発生する訳ではなく、８０％程度で発生するようになっている。これにより、送風が発生しない＝特図当たり（もしくは小当り）でない、と認識させてしまうことを防いでいる。
【１０６６】
計数告知カットとは、計数を促す演出を実行させないための機能である。枠制御基板６００は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に、所定数（例えば、２００００）を超える遊技球数が記憶された場合に、定期的に計数を促す演出を発生させるよう演出制御基板７００に情報を送信する。これを受けた演出制御基板７００は、画像表示装置２６やスピー

カ１０を用いて、「計数してください」といった報知を実行するようになっている。計数するタイミングは遊技者によっても様々であるから、中には枠ＲＡＭ６０３に記憶させたままとして、遊技球数表示器６１０に表示される遊技球数を大きくしたい遊技者も存在し得る。このような遊技者は、計数を促す演出が煩わしく感じてしまうので、このような演出を発生させないようにカスタムできる、といった機能である。計数告知カットについても、有効と無効からいずれかを選択できるようになっている。

【１０６７】

そして、演出カスタマイズ機能において、遊技球数情報が０～２のいずれかである場合、オートボタン、プレミアアップ、３Ｄ表示、送風告知が選択可能であり、計数告知カットが選択不可能となっている。一方、遊技球数情報が３～５のいずれかである場合、オートボタン、プレミアアップ、３Ｄ表示、送風告知、計数告知カットの全てが選択可能となっている。特に、計数告知カットは、計数を促す演出の実行条件となる所定数（例えば、２００００）を超える遊技球数の記憶に対応できるよう、遊技球数情報３～５において有効か無効かを選択できるようにしたので、遊技球数情報が０～２の段階で無意味に有効に設定されることを防止できる。

【１０６８】

このように、遊技球数情報の値が大きくなるにつれ、選択可能なカスタム機能も増加するので、出玉を伸ばした遊技者に対してさらなる付加価値を付けることで、遊技興趣の向上を図っている。また、全てのカスタムを設定したいという意欲をかき立てることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【１０６９】

なお、遊技球数情報により変更される演出は図７９で挙げたものに限らず、他の演出でもよい。例えば、図柄変動ゲーム中に発生する予告演出であってもよい。例えば、遊技球数情報が１の場合では出現しないが、遊技球数情報が１の場合では出現する予告演出があってもよい。

【１０７０】

再び、図７７の説明に戻る。

（ステップＥ３０４－６）

ステップＥ３０４－６において、サブＣＰＵ７０１は、計数データを受信したかを判定する。すなわち、枠制御基板６００で行われる計数処理でセットされて、演出制御基板７００に送信された計数データを受信しているかを判定する。計数データを受信している場合は、ステップＥ３０４－７に処理を移行し、計数データを受信していない場合は、ステップＥ３０４－１０に処理を移行する。

【１０７１】

（ステップＥ３０４－７）

ステップＥ３０４－７において、サブＣＰＵ７０１は、計数データ１を受信しているか判定する。すなわち、受信した計数データが、計数データ１であるのか、計数データ２であるのかを判定する。計数データ１である場合は、ステップＥ３０４－８に処理を移行し、計数データ１ではない、つまり、計数データ２である場合は、ステップＥ３０４－９に処理を移行する。

【１０７２】

（ステップＥ３０４－８）

ステップＥ３０４－８において、サブＣＰＵ７０１は、計数演出１を実行する。計数演出１については、図８０で後述する。計数演出１を実行すると、ステップＥ３０５に処理を移行する。

【１０７３】

（ステップＥ３０４－９）

ステップＥ３０４－９において、サブＣＰＵ７０１は、計数演出２を実行する。計数演出２については、図８０で後述する。計数演出２を実行すると、ステップＥ３０５に処理を移行する。

【１０７４】
（ステップＥ３０４－１０）
ステップＥ３０４－１０において、サブＣＰＵ７０１は、その他の枠制御情報に対応する処理を実行する。その他の枠制御情報に対応する処理を実行すると、ステップＥ３０５に処理を移行する。
【１０７５】
（計数演出について）
次に、図８０を用いて、計数演出について説明する。
【１０７６】
図８０（ａ）は、客待ち中の計数演出１を示している。例えば、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が２５００で、カードユニット９００の表示部９０１に表示されている持玉数が０である状態で、計数ボタン６０８が押下（押下時間は５００ｍｓの短押し）されたとする。この場合、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が１減算されて、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が２４９９となり、表示部９０１に表示されている持玉数が１となる。
【１０７７】
このとき、画像表示装置２６には、「計数しました」といった画像が表示され、スピーカ１０より、計数が完了したことを示す効果音「ピコーン」が出力される。なお、図柄変動ゲーム中に計数演出１を実行する場合には、予告と勘違いさせてしまうことを防止するために、効果音は出力せず、「計数しました」といった画像の表示で計数演出１を実行するとよい。
【１０７８】
図８０（ｂ）は、客待ち中の計数演出２を示している。例えば、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が２５００で、カードユニット９００の表示部９０１に表示されている持玉数が０である状態で、計数ボタン６０８が押下（押下時間は４０００ｍｓの長押し）されたとする。この場合、まず枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が１２５減算されて、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が２３７５となり、表示部９０１に表示されている持玉数が１２５となる。
【１０７９】
このとき、画像表示装置２６には「自動計数中」といった画像が表示され、スピーカ１０より、１２５個の転送が完了したことを示す効果音「チャリーン」が出力される。このように、長押しの場合は、「自動計数中」といった画像を表示する点、１２５個の転送が完了したことを示す効果音を出力する点で、短押し時の演出とは異なっている。
【１０８０】
そして、次の周期において、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が１２５減算されて、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が２２５０となり、表示部９０１に表示されている持玉数が２５０となる。このとき、計数ボタン６０８は押下されておらず、画像表示装置２６には、引き続き「自動計数中」といった画像が表示されている。また、再度、１２５個の転送が完了したことを示す効果音「チャリーン」が出力される。
【１０８１】
そして、最後の転送周期になると、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が１２５減算されて、遊技球数表示器６１０に表示されている遊技球数が０となり、表示部９０１に表示されている持玉数が２５００となる。このとき、画像表示装置２６には、「計数しました」といった画像が表示され、スピーカ１０より、計数が完了したことを示す効果音「ピコーン」が出力される。つまり、長押しの場合、最後の転送が完了すると、短押しの場合と同様、「計数しました」という表示と、効果音「ピコーン」の出力とが行われる。なお、図柄変動ゲーム中に計数演出２を実行する場合には、予告と勘違いさせてしまうことを防止するために、効果音は出力せず、「計数しました」といった画像の表示で計数演出２を実行するとよい。
【１０８２】

なお、「自動計数中」表示の下に、「計数を中断する場合は、計数ボタン６０８を押下してください」と表示してもよい。
また、４０００ｍｓ以上の押下時間が計測された場合に、「計数ボタンから手を放してＯＫ」と表示してもよい。
【１０８３】
また、短押しや長押し計数により、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域が０になった場合、画像表示装置２６においては、即、デモ演出を開始させるとよい。すなわち、計数が行われる場合は、当該遊技台での遊技を止める可能性が高い。そのような場合に、即、デモ演出を開始させることで、当該遊技台が、遊技可能な遊技台であること（いわゆる空台であること）を速やかに示唆することができる。
【１０８４】
このように、短押しした場合と、長押しした場合とで、それぞれに適した演出を実行するので、遊技に不慣れな遊技者であっても、計数で戸惑うことを防止することができ、操作手法がわからずに、遊技が敬遠されてしまうことを防止できる。
【１０８５】
なお、長押しした場合に、全ての遊技球を一括で計数する場合には、短押しの場合と同様、「計数しました」という表示と、効果音「ピコーン」の出力とが行われるようにしてもよいし、短押しの場合とは異なり、「全ての遊技球を計数しました」という表示と、効果音「ドーン」の出力とが行われるようにしてもよい。
【１０８６】
（長押し計数の応用例について）
次に、図８１を用いて、長押し計数の応用例について説明する。
【１０８７】
まず、図８１（イ）は、長押し操作中に遊技球の貸出も、賞球の発生も行われなかった例を示している。例えば、タイミング（ａ）では、遊技球数表示器６１０に６２５が表示されており、このタイミングで長押し操作が開始されたとする。
【１０８８】
そして、押下時間４秒が経過すると、タイミング（ｂ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に５００が表示され、次に、タイミング（ｃ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に３７５が表示され、次に、タイミング（ｄ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に２５０が表示され、次に、タイミング（ｅ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に１２５が表示され、次に、タイミング（ｆ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に０が表示され、計数が完了する。
【１０８９】
次に、図８１（ロ）は、長押し操作中に遊技球の貸出、または、賞球の発生が行われた例を示している。ここでは、貸出が操作されて１２５個の遊技球が貸し出された例で説明するが、賞球で読み替えることも可能である。
【１０９０】
例えば、タイミング（ａ）では、遊技球数表示器６１０に６２５が表示されており、このタイミングで長押し操作が開始されたとする。次に、タイミング（ａ）´において、貸出の操作が行われたとする。この場合、遊技球数表示器６１０に７５０が表示される。
【１０９１】
そして、押下時間４秒が経過すると、タイミング（ｂ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に６２５が表示され、次に、タイミング（ｃ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に５００が表示され、次に、タイミング（ｄ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に３７５が表示され、次に、タイミング（ｅ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に２５０が表示され、次に、タイミング（ｆ）で１２５の計数が完了し、遊技球数表示器６１０に１２５が表示され、タイミング（ａ）で開始された長押し操作に対する計数を終了する。
【１０９２】

つまり、タイミング（ａ）´で発生した貸出については、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象とせず、次の操作における計数対象とするようにした。これにより、遊技球を全て自動計数したが、その計数途中で、やはりもう少しだけ遊技をしたいと思う遊技者に対する利便性を高めることができる。

【１０９３】

一方、タイミング（ａ）´で発生した貸出についても、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象としてよい。例えば、タイミング（ｆ）で計数を終了せずに、さらに、１２５個の計数を行って、図示しないタイミング（ｇ）で計数を終了して、遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数を０にするようにしてもよい。

【１０９４】

また、図８１（ｂ）は、長押し操作中に遊技球の貸出、または、賞球の発生が行われた例で説明したが、長押し操作中に限らず、自動計数中、例えば、タイミング（ｂ）～（ｆ）間に遊技球の貸出、または、賞球の発生が行われた場合についても、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象としなくてもよいし、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象としてもよい。

【１０９５】

また、タイミング（ａ）´で発生した貸出は、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象としないで、タイミング（ａ）´で発生した賞球は、タイミング（ａ）で開始された長押し操作の計数対象としてもよい。これにより、遊技を行いたい可能性が高い貸出に対応する遊技球は、枠ＲＡＭ６０３の遊技球数記憶領域に残ることになるので、計数終了後に再度貸出を押下する手間を省くことができる。一方で、賞球は先に行われた長押し操作の計数対象とすることで、計数終了後に再度計数ボタン６０８を操作させる手間を省くことができる。

【１０９６】

上記遊技機において記載する手段等の詳細について説明する。

遊技球が遊技機内部に封入された遊技機においては、遊技球が機外に排出されない分、ホール従業員の作業負荷の軽減が見込めたり、遊技者が直接遊技球に触れることがないため、不正行為を抑止し易かったりするメリットがある（特開２０２１－１０４３０５号公報）。ところで、遊技者が所持する遊技球は、遊技機下方（遊技する遊技者から視認し易い位置）に設けられた遊技球数表示器に表示されるので、離れた位置から当該遊技機を目視した場合に、遊技機がどの程度の出玉状況であるのかわかり難く、遊技意欲を向上させる点において課題があった。

【１０９７】

上記課題に対して、遊技者が所持する遊技価値（遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数）を用いて遊技を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口２１への入球、第２始動口２２への入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得し、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する制御が可能な第１制御手段（主制御基板５００）と、前記遊技価値を記憶し、前記遊技価値を加算する更新制御が可能な第２制御手段（枠制御基板６００）と、所定の演出手段（可動装置７０４）の演出制御が可能な第３制御手段（演出制御基板７００）と、を備え、前記第３制御手段は、前記第２制御手段により前記遊技価値が加算更新された結果、第１の値（例えば、遊技球数情報２）を満たすと、前記所定の演出手段に第１演出（図７８（ｃ））を実行させることが可能であり、前記第２制御手段により前記遊技価値が加算更新された結果、前記第１の値よりも大きい第２の値（例えば、遊技球数情報３）を満たすと、前記所定の演出手段に前記第１演出とは異なる第２演出（図７８（ｄ））を実行させることが可能である、ことを特徴とする遊技機。

【１０９８】

遊技球が遊技機内部に封入された遊技機においては、遊技球が機外に排出されない分、ホール従業員の作業負荷の軽減が見込めたり、遊技者が直接遊技球に触れることがないため、不正行為を抑止し易かったりするメリットがある（特開２０２１－１０４３０５号公

報）。ところで、上記遊技機にあっては、遊技球が機外に排出されない分、淡々と遊技球数表示器の増減が行われるだけで、遊技興趣を向上させるうえでは改善が望まれていた。

【１０９９】

上記課題に対して、遊技者が所持する遊技価値（遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数）を用いて遊技を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口２１への入球、第２始動口２２への入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得し、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する制御が可能な第１制御手段（主制御基板５００）と、前記遊技価値を記憶し、前記遊技価値を加算する更新制御が可能な第２制御手段（枠制御基板６００）と、演出制御が可能な第３制御手段（演出制御基板７００）と、遊技者による選択操作が可能な操作手段（十字キーボタン１６）と、を備え、前記第３制御手段は、前記第２制御手段により前記遊技価値が加算更新された結果、第１の値（例えば、遊技球数情報３）を満たすと、前記操作手段の操作により第１演出（例えば、モードＤ）の選択を可能とし、前記第２制御手段により前記遊技価値が加算更新された結果、前記第１の値よりも大きい第２の値（例えば、遊技球数情報４）を満たすと、前記操作手段の操作により前記第１演出とは異なる第２演出（例えば、モードＥ）の選択を可能とする、ことを特徴とする遊技機。

【１１００】

遊技球が遊技機内部に封入された遊技機においては、遊技球が機外に排出されない分、ホール従業員の作業負荷の軽減が見込めたり、遊技者が直接遊技球に触れることがないため、不正行為を抑止し易かったりするメリットがある（特開２０２１－１０４３０５号公報）。ところで、上記遊技機においては、計数処理を行うための計数ボタンが設けられており、計数ボタンの押下態様によって様々な計数を行うことが開示されているが、どのような計数が実行されているのか遊技者は把握し難く、遊技興趣を向上させるうえでは改善が望まれていた。

【１１０１】

上記課題に対して、遊技者が所持する遊技価値（遊技球数表示器６１０に表示された遊技球数）を用いて遊技を実行可能な遊技機において、取得条件の成立（第１始動口２１への入球、第２始動口２２への入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得し、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する制御が可能な第１制御手段（主制御基板５００）と、前記遊技価値を記憶し、前記遊技価値を加算する更新制御が可能な第２制御手段（枠制御基板６００）と、演出制御が可能な第３制御手段（演出制御基板７００）と、前記遊技価値を計数するための操作手段（計数ボタン６０８）と、を備え、前記第２制御手段は、前記操作手段が第１操作態様（押下時間１００ｍｓ～５００ｍｓ）で操作されると第１計数処理（遊技球１個を計数する処理）を実行可能であると共に、前記操作手段が前記第１操作態様とは異なる第２操作態様（押下時間４０００ｍｓ～）で操作されると第２計数処理（遊技球１２５個を計数する処理）を実行可能であり、前記第３制御手段は、前記第１計数処理が実行される場合、第１計数演出（図８０（ａ））を実行可能であり、前記第２計数処理が実行される場合、前記第１計数演出とは異なる第２計数演出（図８０（ｂ））を実行可能である、ことを特徴とする遊技機。

【１１０２】

パチンコ遊技機においては、変動表示の実行中に表示領域の下方に文字情報を表示する予告を実行する遊技機が知られている（特開２０２０－１２７４６７号公報）。ところで、上述した遊技機にあっては、表示される背景画像によって文字情報が視認し難くなり、遊技興趣の低下を招いていた。

【１１０３】

上記課題に対して、取得条件の成立（第１始動口２１への入球、第２始動口２２への入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得する取得手段（メインＣＰＵ１０１）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（メインＣＰＵ１０１）と、前記判定の結果に応じた演出を

制御する演出制御手段（演出制御基板２００）と、を備え、前記演出制御手段は、表示手段（画像表示装置２６）において所定の背景画像（対決リーチ背景、マルチラインリーチ背景）を表示可能であり、前記所定の背景画像が表示されているときに、文字情報（会話予告における文字）を表示することで前記特別遊技が実行される可能性を示唆する示唆演出（会話予告）を実行可能であって、前記文字情報（会話予告における文字）を第１の文字色（会話白）と、前記第１の文字色とは異なる第２の文字色（会話赤）とで表示可能であり、前記所定の背景画像の前面側に所定の補助画像（補助画像２６ｈｊ）を表示して、前記所定の補助画像に、前記第１の文字色の前記文字情報と、前記第２の文字色の前記文字情報とを表示可能とした、ことを特徴とする遊技機。

【１１０４】

パチンコ遊技機においては、複数種類の演出図柄のうちの特定の演出図柄（例えば、７図柄）について、他の演出図柄と異なり、大当り期待度が高く設定されていたり、大当りとなったときの特典が大きく設定されていたりするものがあり、特定の演出図柄を用いて様々なリーチ演出を実行することで、遊技興趣を向上させているものがあった（特開２０１９－０１０２６８号公報）。しかしながら、更なる遊技興趣の向上が望まれていた。

【１１０５】

上記課題に対して、取得条件の成立（第１始動口２１への入球、第２始動口２２への入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得する取得手段（メインＣＰＵ１０１）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（メインＣＰＵ１０１）と、前記判定の結果に応じた演出を制御する演出制御手段（演出制御基板２００）と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて、複数の演出図柄（１～８の演出図柄）による変動演出を実行可能であり、前記複数の演出図柄のうちの特定の演出図柄（７図柄）を用いてリーチ演出を実行する場合は、所定の演出図柄（例えば、４図柄）を用いてリーチ演出を実行する場合よりも、前記特別遊技が実行される期待度が高く、前記変動演出において、第１の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第１リーチ演出（７テンリーチ）と、前記第１の数よりも多い第２の数の前記演出図柄を用いてリーチ演出を実行する第２リーチ演出（マルチラインリーチ）と、を実行可能であり、前記特定の演出図柄を含んで前記第２リーチ演出を実行する場合（マルチライン（７ライン）リーチ）と、前記特定の演出図柄で前記第１リーチ演出を実行する場合（７テンリーチ）とで、前記特別遊技が実行される期待度が異なる、ことを特徴とする遊技機。

【１１０６】

また、上記実施形態では、パチンコ遊技機を例に挙げて説明を行ったが、本実施形態に記載の内容を回胴式遊技機（スロットマシン）に適用することもできるし、メダルレスの回胴式遊技機（スマートスロット）に適用することもできるし、じゃん球遊技機に適用することもできるし、アレンジボール遊技機に適用することもできる。

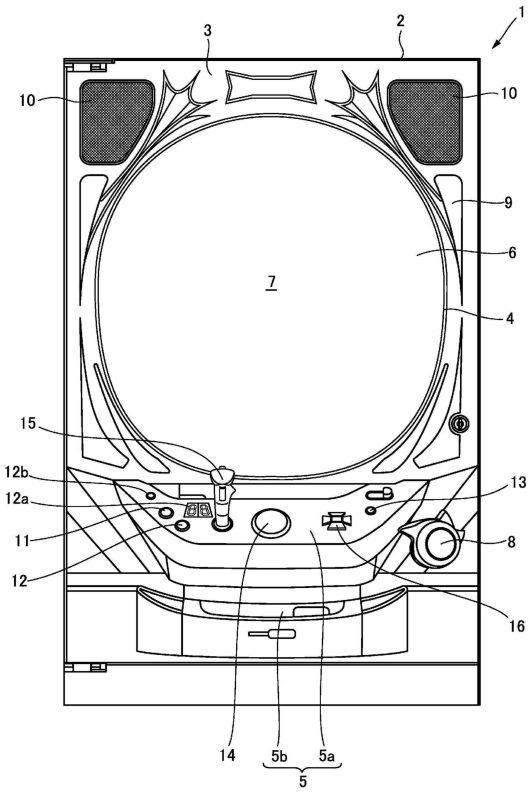
【符号の説明】

【１１０７】

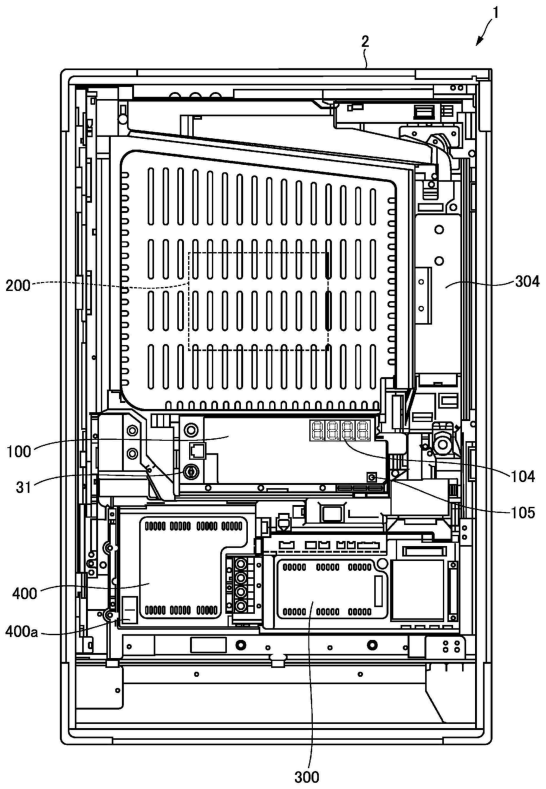
１	パチンコ遊技機
２６	画像表示装置
１００	主制御基板
２００	演出制御基板
１１１	パチンコ遊技機
５００	主制御基板
６００	枠制御基板
７００	演出制御基板

【図面】

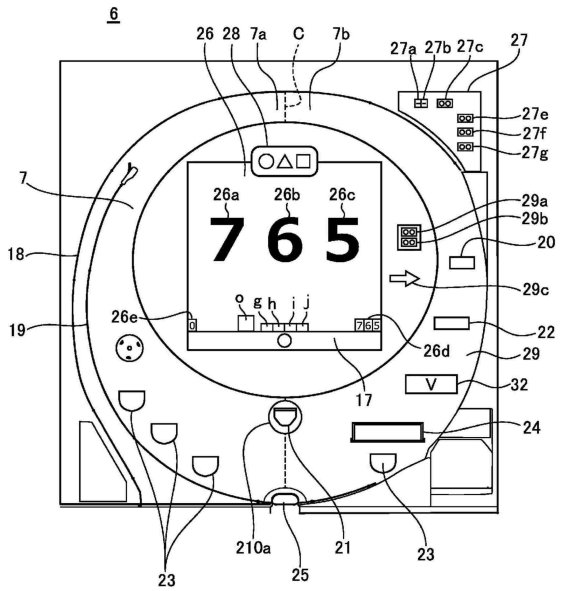
【図１】


1
2
3
10
10
9
6
7
4
15
12b
12a
11
12
13
8
16
14
5b
5a
5

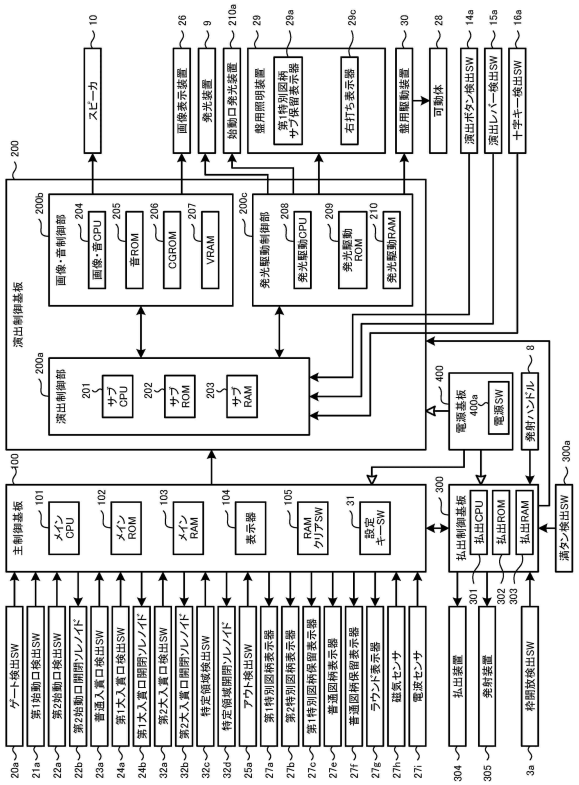
【図２】


1
2
200
304
100
31
104
105
400
400a
300

【図３】


6
26
28
7a
C
7b
27a
27b
27c
27
27e
27f
27g
7
26a
26b
26c
7 6 5
29a
29b
20
18
29c
19
26e
22
26d
29
17
32
24
210a
21
23
25
23

【図４】


スピーカ
画像表示装置
発光装置
始動口発光装置
盤用照明装置
第1特別図柄
サブ保留表示器
右打ち表示器
盤用駆動装置
可動体
演出ボタン検出SW
演出レバー検出SW
十字キー検出SW
演出制御基板
画像・音制御部
画像・音CPU
音ROM
CGROM
VRAM
発光駆動制御部
発光駆動CPU
発光駆動ROM
発光駆動RAM
演出制御部
サブCPU
サブROM
サブRAM
電源基板
電源SW
発射ハンドル
主制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
表示器
RAMクリアSW
設定キーSW
払出制御基板
払出CPU
払出ROM
払出RAM
満タン検出SW
ゲート検出SW
第1始動口検出SW
第2始動口検出SW
第2始動口開閉ソレノイド
普通入賞口検出SW
第1大入賞口検出SW
第1大入賞口開閉ソレノイド
第2大入賞口検出SW
第2大入賞口開閉ソレノイド
特定領域検出SW
特定領域開閉ソレノイド
アウト検出SW
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
第1特別図柄保留表示器
普通図柄保留表示器
普通図柄表示器
ラウンド表示器
磁気センサ
電波センサ
払出装置
発射装置
枠開放検出SW

【図５】

（Ａ－１）特別図柄当たり判定テーブル（第１始動口）

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態 時短遊技状態	特図当たり	1／319
	特図ハズレ	318／319
	小当り	－

（Ａ－２）特別図柄当たり判定テーブル（第２始動口）

遊技状態	当否結果	確率
時短遊技状態	特図当たり	1／319
	特図ハズレ	318／319
	小当り	1／1

（Ｂ）普通図柄当たり判定テーブル

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態	普図当たり	4／256
	普図ハズレ	252／256
時短遊技状態	普図当たり	255／256
	普図ハズレ	1／256

【図６】

（Ａ）特別図柄決定テーブル

（１）第１始動口

当否結果	特別図柄	ラウンド数	大当り1遊技後	確率
特図当たり	特別図柄Ａ	4	時短遊技状態	51／100
	特別図柄Ｂ	4	通常遊技状態	49／100
特図ハズレ	特別図柄Ｃ	－	－	100／100

（２）第２始動口

当否結果	特別図柄	ラウンド数	大当り1遊技後	確率
特図当たり	特別図柄Ｄ	10	時短遊技状態	100／100
特図ハズレ	特別図柄Ｅ	－	－	100／100

（３）小当り

当否結果	特別図柄	ラウンド数	大当り2遊技後	確率
小当り	特別図柄Ｆ	※10	時短遊技状態	80／100
	特別図柄Ｇ	※10	通常遊技状態	20／100

※1ラウンド目のみ小当り

（Ｂ）普通図柄決定テーブル

遊技状態	当否結果	普通図柄	第2始動口の開閉	確率
通常遊技状態	普図当たり	普通図柄Ａ	0．9秒×1回	100／100
	普図ハズレ	普通図柄Ｂ	－	100／100
時短遊技状態	普図当たり	普通図柄Ｃ	1．8秒×3回	100／100
	普図ハズレ	普通図柄Ｄ	－	100／100

（Ｃ）当たり特別図柄別のラウンド詳細

特別図柄	ラウンド詳細	開放する大入賞口
特別図柄Ａ、Ｂ	1R～4R＝29．5秒開放	第1大入賞口24
特別図柄Ｄ	1R～10R＝29．5秒開放	
特別図柄Ｆ	1R＝10秒開放 2R～10R＝29．5秒開放	1R目＝第2大入賞口32 2R～10R＝第1大入賞口24
特別図柄Ｇ		

【図７】

（Ａ）特別図柄変動パターンテーブル

変動パターン	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン1	通常遊技状態	短縮変動（ハズレ）	2秒
変動パターン2		通常変動（ハズレ）	7秒
変動パターン3		ノーマルリーチ（ハズレ）	15秒
変動パターン4		スーパーリーチ1（ハズレ）	40秒
変動パターン5		スーパーリーチ2－1（ハズレ）	50秒
変動パターン6		スーパーリーチ2－2（ハズレ）	55秒
変動パターン7		スーパーリーチ2－3（ハズレ）	60秒
変動パターン8		スーパーリーチ3（ハズレ）	60秒
変動パターン9		スーパーリーチ1（当たり）	40秒
変動パターン10		スーパーリーチ2－1（当たり）	50秒
変動パターン11		スーパーリーチ2－2（当たり）	55秒
変動パターン12		スーパーリーチ2－3（当たり）	60秒
変動パターン13		スーパーリーチ3（当たり）	60秒
変動パターン14		全回転リーチ（当たり）	120秒
変動パターン15	時短遊技状態	超短縮変動（ハズレ）	1秒
変動パターン16		超短縮変動（当たり）※小当り	1秒
変動パターン17		超短縮変動（当たり）※特図当たり	1秒

（Ｂ）リーチの選択割合

内容	ハズレ	当たり
ノーマルリーチ	70／100	－
スーパーリーチ1	10／100	15／100
スーパーリーチ2－1	8／100	15／100
スーパーリーチ2－2	6／100	15／100
スーパーリーチ2－3	4／100	20／100
スーパーリーチ3	2／100	30／100
全回転リーチ	－	5／100

【図８】

コマンド表（1/2）

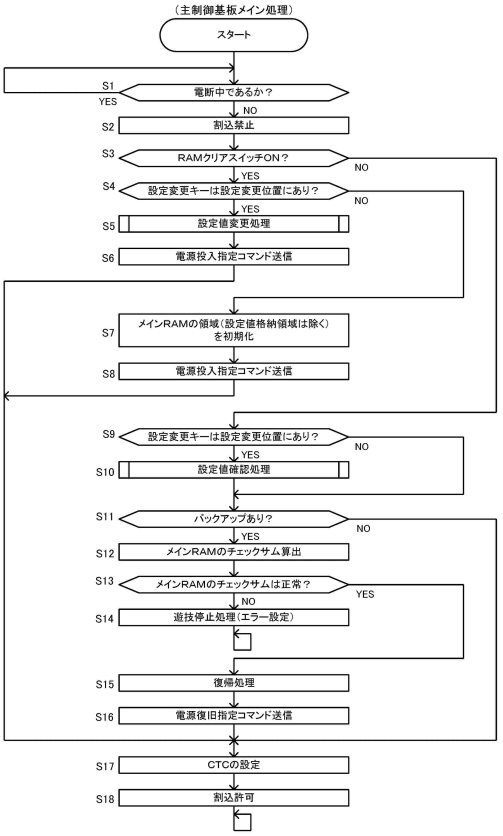
ｺﾏﾝﾄﾞ	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
コマンド1	第1特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
コマンド2	第1特別図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド3	第1特別図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド4	第1特別図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド5	第1特別図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド6	第2特別図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2特別図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
コマンド7	特別図柄Ａ 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄を決定後の変動開始時
コマンド8	・・・・・・・	
コマンド9	特別図柄Ｇ 演出図柄指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド10	小当り指定コマンド	特別図柄の変動停止時
コマンド11	特別図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各変動ﾊﾟﾀｰﾝを決定後の変動開始時
コマンド12	・・・・・・・	
コマンド13	特別図柄変動ﾊﾟﾀｰﾝ15指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド14	・・・・・・・	
コマンド15	特別図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	特別図柄の変動停止時
コマンド16	普通図柄確定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄の変動停止時
コマンド17	第1始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第1始動口への遊技球の入賞時
コマンド18	・・・・・・・	
コマンド19	第2始動口入賞1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	第2始動口への遊技球の入賞時
コマンド20	・・・・・・・	
コマンド21	大入賞口入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各大入賞口への遊技球の入賞時
コマンド22	特定領域入賞指定ｺﾏﾝﾄﾞ	特定領域への遊技球の入賞時
コマンド23	10R特図当たり遊技用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種特図当たり遊技の開始時
コマンド24	4R特図当たり遊技用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド25	小当り用 ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	小当り遊技の開始時
コマンド26	ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（開放1回目）	特図当たり遊技ﾗｳﾝﾄﾞの1回目の作動時
コマンド27	・・・・・・・	・・・・・・・
コマンド28	ﾗｳﾝﾄﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ（最終開放）	特図当たり遊技ﾗｳﾝﾄﾞの最終回の作動時
コマンド29	10R特図当たり遊技用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種特図当たり遊技の終了時
コマンド30	4R特図当たり遊技用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド31	小当り用 ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	小当り遊技の終了時

【図９】

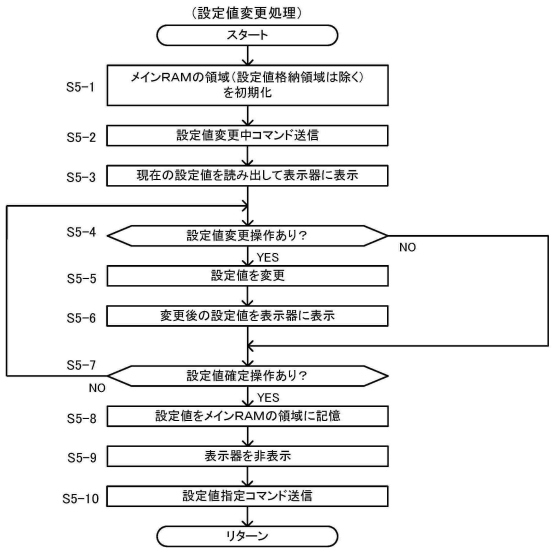
コマンド表(2/2)

ｺﾏﾝﾄﾞ	名称	送信ﾀｲﾐﾝｸﾞ
コマンド32	普通図柄記憶0指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器に対応する保留記憶の切替時
コマンド33	普通図柄記憶1指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド34	普通図柄記憶2指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド35	普通図柄記憶3指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド36	普通図柄記憶4指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド37	普通図柄0　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄0を決定後の変動開始時
コマンド38	普通図柄1　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄1を決定後の変動開始時
コマンド39	普通図柄2　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄2を決定後の変動開始時
コマンド40	普通図柄3　普図指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄3を決定後の変動開始時
コマンド41	普図変動時間1　普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	普通図柄表示器の変動開始時
コマンド42	普図変動時間2　普図変動指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド43	・・・・・・・	
コマンド44	普図当たり1用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の開始時
コマンド45	普図当たり2用　ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド46	普図当たり1用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	各種補助遊技の終了時
コマンド47	普図当たり2用　ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	
コマンド48	遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ(通常)	特別図柄の変動開始時および変動終了時 特図当たり遊技の開始時および終了時
コマンド49	遊技状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ(時短)	
コマンド50	電源投入指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RWMクリアを伴う電源ON時
コマンド51	客待ち中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド52	特図変動中用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド53	特図当たり遊技用　電源復旧指定ｺﾏﾝﾄﾞ	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド54	客待ち状態指定ｺﾏﾝﾄﾞ	客待ち状態移行時
コマンド55	不正入賞用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	不正入賞発生時
コマンド56	異常入賞用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常入賞発生時
コマンド57	磁気異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常磁気検出時
コマンド58	電波異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	異常電波検出時
コマンド59	枠開放用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉開放時
コマンド60	満杯異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯時
コマンド61	払出異常用　ｴﾗｰ指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球不足時
コマンド62	枠開放用　ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	扉閉鎖時
コマンド63	満杯異常用　ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	受け皿満杯解消時
コマンド64	払出異常用　ｴﾗｰ解除指定ｺﾏﾝﾄﾞ	払出待機球充足時
コマンド65	設定値(設定値1)指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時、設定変更処理実行中、設定確認処理実行中
コマンド66	・・・・・・・	・・・・・・・
コマンド67	設定値(設定値6)指定ｺﾏﾝﾄﾞ	電源ON時、設定変更処理実行中、設定確認処理実行中
コマンド68	設定値変更中ｺﾏﾝﾄﾞ	設定変更処理実行中
コマンド69	設定値確認中ｺﾏﾝﾄﾞ	設定確認処理実行中
コマンド70	設定値確認終了ｺﾏﾝﾄﾞ	設定確認処理実行中
コマンド71	・・・・・・・	・・・・・・・

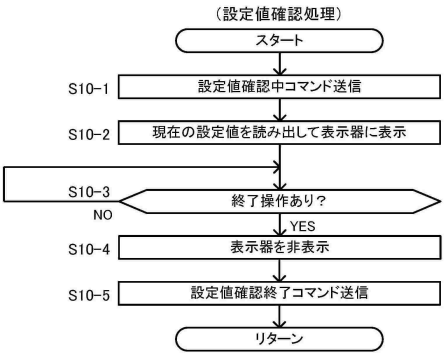
【図１０】



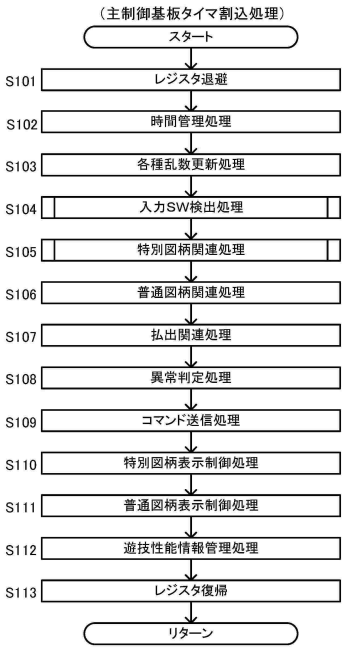
【図１１】



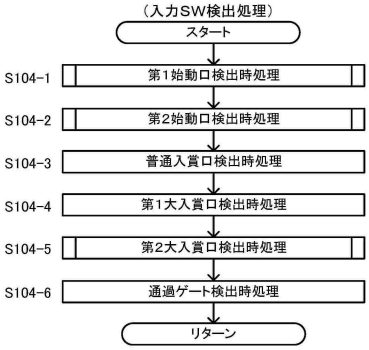
【図１２】



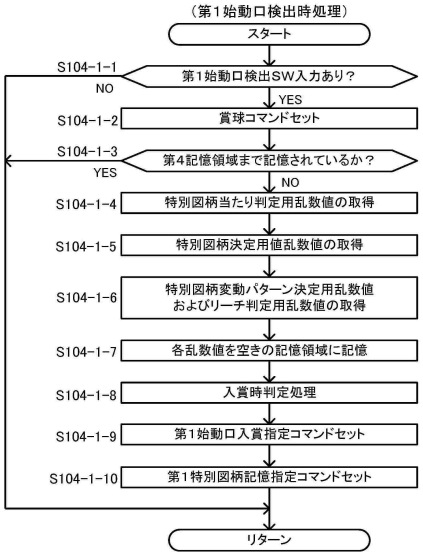
【図１３】



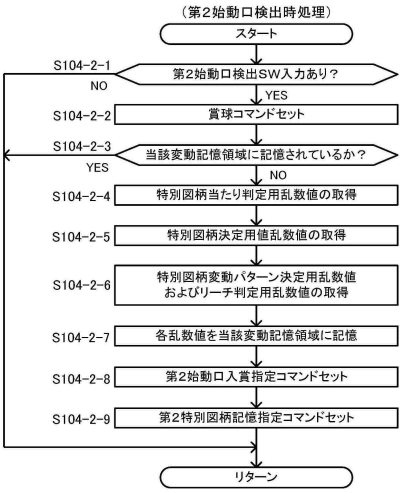
【図１４】



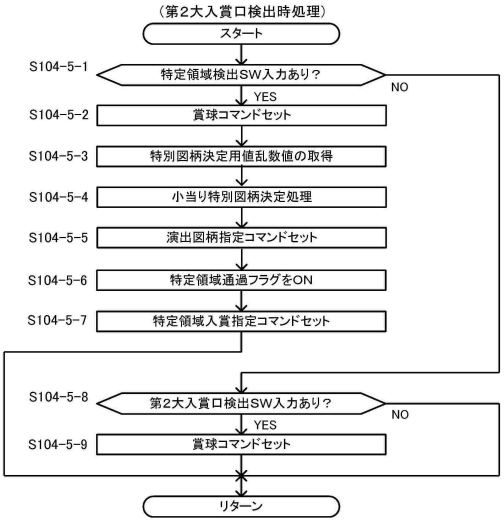
【図１５】



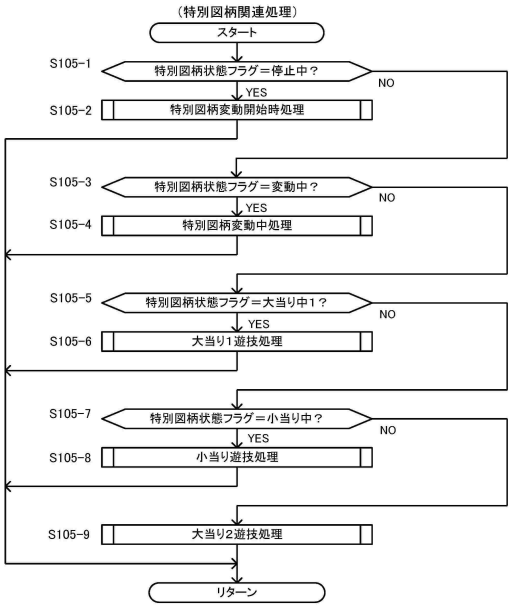
【図１６】



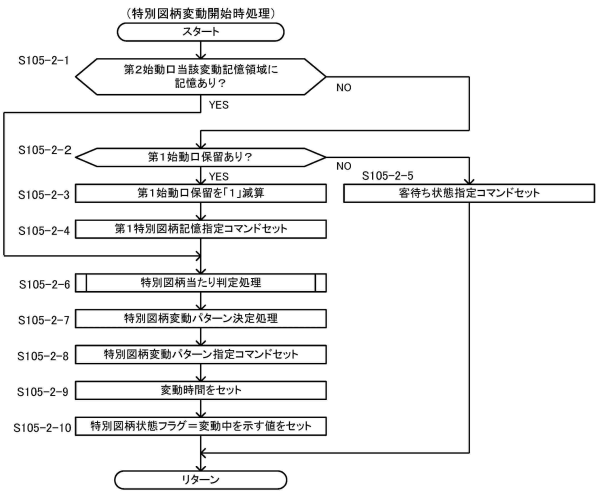
【図１７】



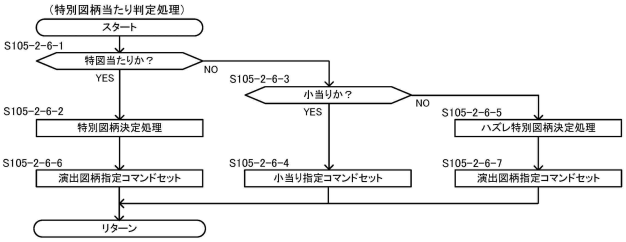
【図１８】



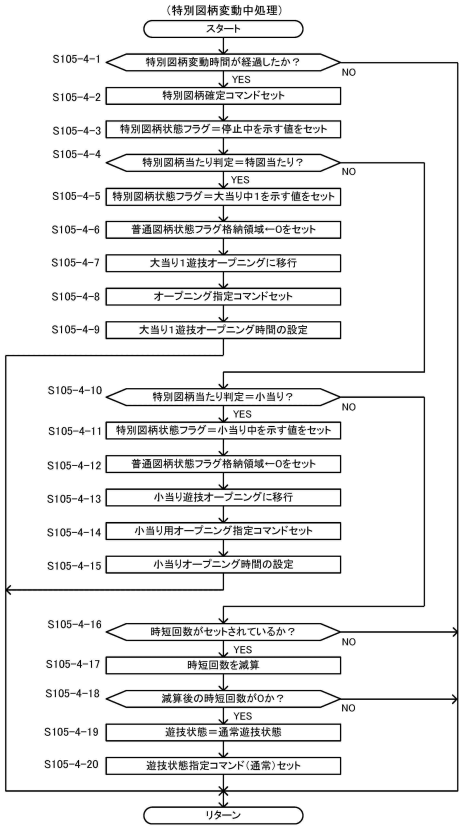
【図１９】



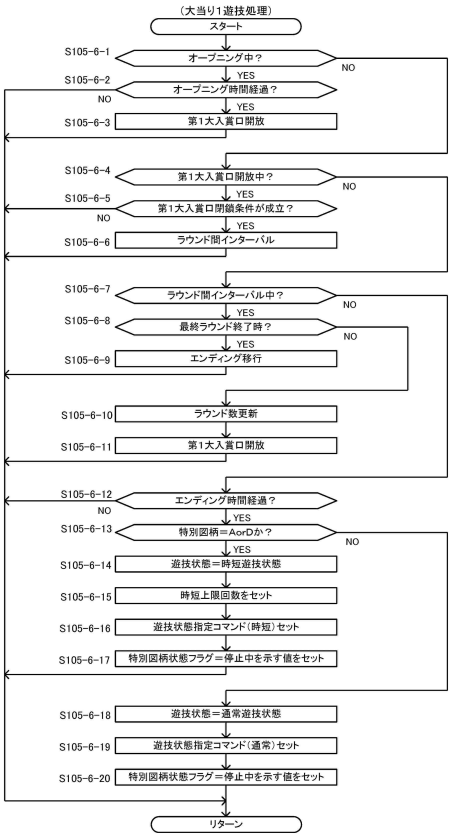
【図２０】



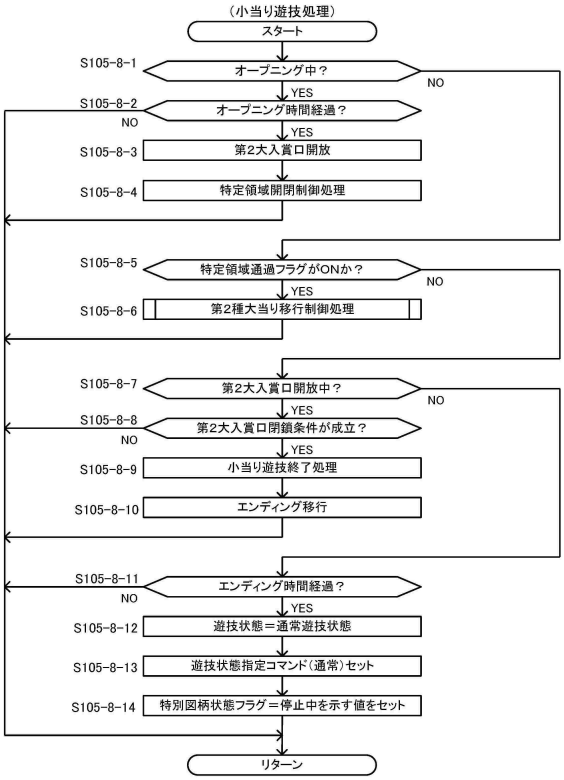
【図２１】



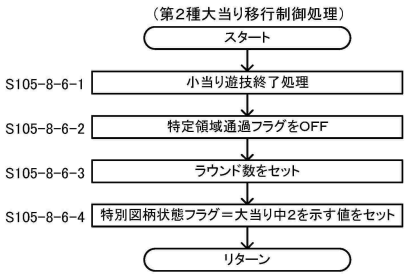
【図２２】



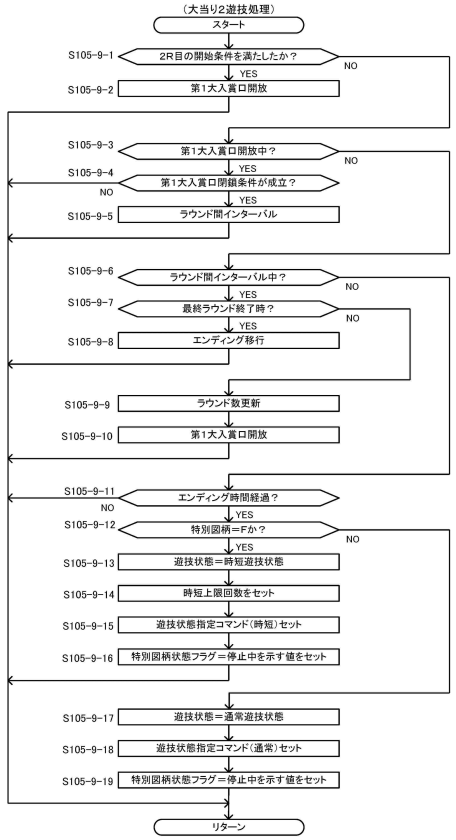
【図２３】



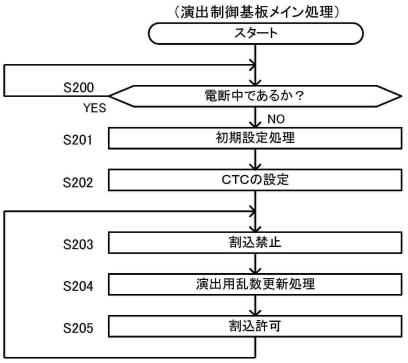
【図２４】



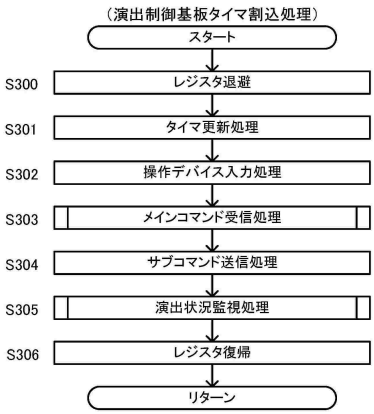
【図２５】



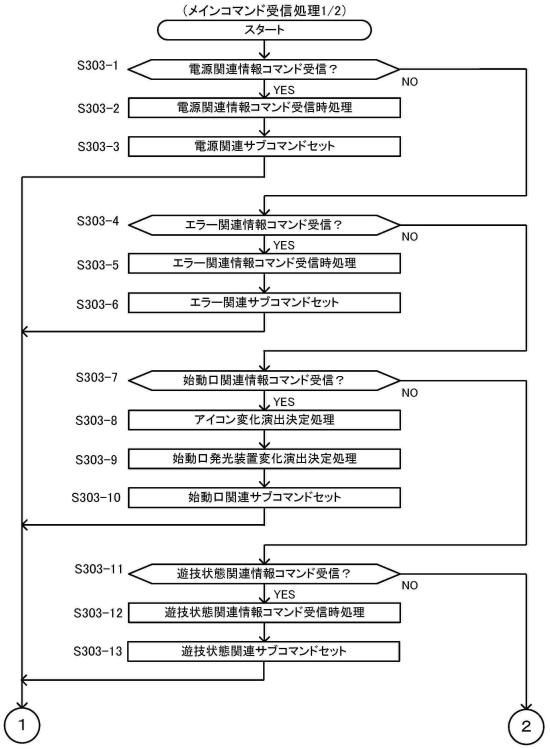
【図２６】



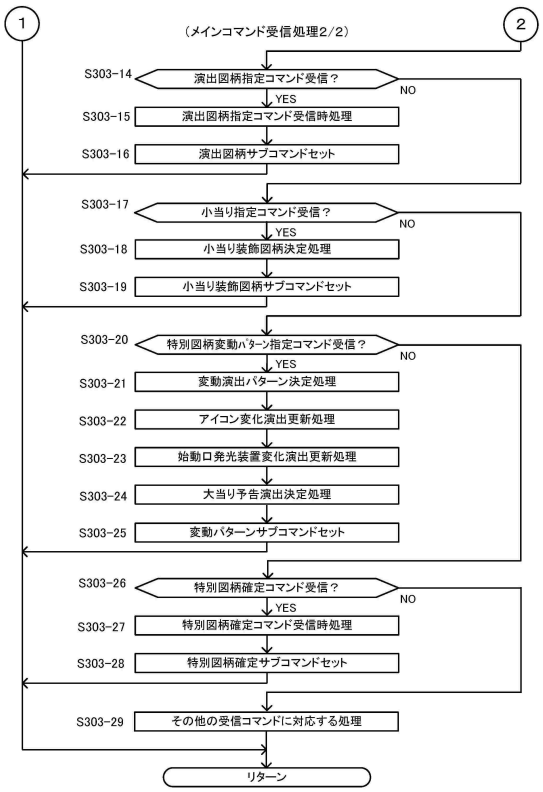
【図２７】



【図２８】



【図２９】



【図３０】

（A）変動演出パターンテーブル

変動パターン	演出内容	変動演出パターン
変動パターン1	短縮変動（ハズレ）	短縮変動（P1）
変動パターン2	通常変動（ハズレ）	通常変動1（P2）
		通常変動2（P3）
変動パターン3	ノーマルリーチ（ハズレ）	ノーマルリーチ1（P4）
		ノーマルリーチ2（P5）
変動パターン4	スーパーリーチ1（ハズレ）	対決リーチ1（P6）
		対決リーチ2（P7）
変動パターン5	スーパーリーチ2－1（ハズレ）	マルチライン（3ライン）リーチ（P8）
		マルチライン（4ライン）リーチ（P9）
変動パターン6	スーパーリーチ2－2（ハズレ）	マルチライン（5ライン）リーチ（P10）
		マルチライン（6ライン）リーチ（P11）
変動パターン7	スーパーリーチ2－3（ハズレ）	マルチライン（7ライン）リーチ（P12）
変動パターン8	スーパーリーチ3（ハズレ）	7テンリーチ（P13）
変動パターン9	スーパーリーチ1（当たり）	対決リーチ1（P14）
		対決リーチ2（P15）
変動パターン10	スーパーリーチ2－1（当たり）	マルチライン（3ライン）リーチ（P16）
		マルチライン（4ライン）リーチ（P17）
変動パターン11	スーパーリーチ2－2（当たり）	マルチライン（5ライン）リーチ（P18）
		マルチライン（6ライン）リーチ（P19）
変動パターン12	スーパーリーチ2－3（当たり）	マルチライン（7ライン）リーチ（P20）
変動パターン13	スーパーリーチ3（当たり）	7テンリーチ（P21）
変動パターン14	全回転リーチ（当たり）	全回転リーチ（P22）
変動パターン15	超短縮変動（ハズレ）	超短縮変動（P23）
変動パターン16	超短縮変動（当たり）※小当り	超短縮変動（P24）
変動パターン17	超短縮変動（当たり）※特図当たり	超短縮変動（P25）

（B）リーチを形成可能な演出図柄　　○･･･選択可能、×･･･選択不可能

演出内容＼演出図柄	1	2	3	4	5	6	7	8
ノーマルリーチ	○	○	○	○	○	○	×	○
スーパーリーチ1	○	○	○	○	○	○	×	○
スーパーリーチ2－1	○	×	×	×	×	×	×	×
スーパーリーチ2－2	○	×	×	×	×	×	×	×
スーパーリーチ2－3	○	×	×	×	×	×	×	×
スーパーリーチ3	×	×	×	×	×	×	○	×

【図３１】

予告決定テーブル1（リーチ前予告）

判定結果	変動演出パターン	振分	予告
特図ハズレ	短縮変動（P1）	100／100	予告なし
	通常変動（P2～P3）	80／100	予告なし
		20／100	セリフ予告
	ノーマルリーチ（P4～P5）	70／100	予告なし
		30／100	セリフ予告
	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	20／100	予告なし
		70／100	セリフ予告
		10／100	ボタン振動予告
	スーパーリーチ3（P13）	80／100	セリフ予告
		20／100	ボタン振動予告
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	20／100	予告なし
		60／100	セリフ予告
		20／100	ボタン振動予告
	スーパーリーチ3（P21）	70／100	セリフ予告
		30／100	ボタン振動予告
	全回転リーチ（P22）	60／100	セリフ予告
		40／100	ボタン振動予告

【図３２】

セリフ予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン	振分	内容
特図ハズレ	通常変動（P2～P3）	100／100	セリフ（白）
	ノーマルリーチ（P4～P5）	90／100	セリフ（白）
		10／100	セリフ（赤）
	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	20／100	セリフ（白）
		50／100	セリフ（赤）
		30／100	セリフ（赤）2段階
	スーパーリーチ3（P13）	20／100	セリフ（白）
		40／100	セリフ（赤）
		40／100	セリフ（赤）2段階
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	10／100	セリフ（白）
		40／100	セリフ（赤）
		50／100	セリフ（赤）2段階
	スーパーリーチ3（P21）	10／100	セリフ（白）
		30／100	セリフ（赤）
		60／100	セリフ（赤）2段階
	全回転リーチ（P22）	40／100	セリフ（赤）2段階
		60／100	セリフ（虹）

【図３３】

ボタン振動予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン	振分	内容
特図ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	90／100	2秒振動×1回
		10／100	2秒振動×3回
	スーパーリーチ3（P13）	80／100	2秒振動×1回
		20／100	2秒振動×3回
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	70／100	2秒振動×1回
		30／100	2秒振動×3回
	スーパーリーチ3（P21）	60／100	2秒振動×1回
		40／100	2秒振動×3回
	全回転リーチ（P22）	30／100	2秒振動×1回
		70／100	2秒振動×3回

【図３４】

予告決定テーブル2（リーチ中予告）

判定結果	変動演出パターン	振分	予告
特図ハズレ	短縮変動（P1）	100／100	予告なし
	通常変動（P2～P3）	100／100	予告なし
	ノーマルリーチ（P4～P5）	100／100	予告なし
	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	30／100	予告なし
		60／100	ロゴ予告
		10／100	クルマ群予告
	スーパーリーチ3（P13）	35／100	予告なし
		60／100	ロゴ予告
		5／100	クルマ群予告
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	10／100	予告なし
		40／100	ロゴ予告
		60／100	クルマ群予告
	スーパーリーチ3（P21）	10／100	予告なし
		55／100	ロゴ予告
		35／100	クルマ群予告
	全回転リーチ（P22）	40／100	ロゴ予告
		60／100	クルマ群予告

【図３５】

（a）ロゴ予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン	振分	内容
特図ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	90／100	チャンス
		10／100	激熱
	スーパーリーチ3（P13）	85／100	チャンス
		15／100	激熱
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	70／100	チャンス
		30／100	激熱
	スーパーリーチ3（P21）	60／100	チャンス
		40／100	激熱
	全回転リーチ（P22）	50／100	チャンス
		50／100	激熱

（b）クルマ群予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン	振分	内容
特図ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	80／100	第1クルマ群
		20／100	第2クルマ群
	スーパーリーチ3（P13）	70／100	第1クルマ群
		30／100	第2クルマ群
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	60／100	第1クルマ群
		40／100	第2クルマ群
	スーパーリーチ3（P21）	50／100	第1クルマ群
		50／100	第2クルマ群
	全回転リーチ（P22）	40／100	第1クルマ群
		60／100	第2クルマ群

【図３６】

（a）予告決定テーブル3（スーパーリーチ中予告_会話予告）

判定結果	変動演出パターン	振分	予告
特図ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	80／100	会話（白）
		20／100	会話（赤）
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	60／100	会話（白）
		40／100	会話（赤）

（b）予告決定テーブル4（スーパーリーチ中予告_カットイン予告）

判定結果	変動演出パターン	振分	予告
特図ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7）スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	90／100	カットイン（緑）
		10／100	カットイン（赤）
	スーパーリーチ3（P13）	90／100	カットイン（緑）
		10／100	カットイン（赤）
特図当たり	スーパーリーチ1（P14～P15）スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	70／100	カットイン（緑）
		30／100	カットイン（赤）
	スーパーリーチ3（P21）	60／100	カットイン（緑）
		40／100	カットイン（赤）

【図３７】

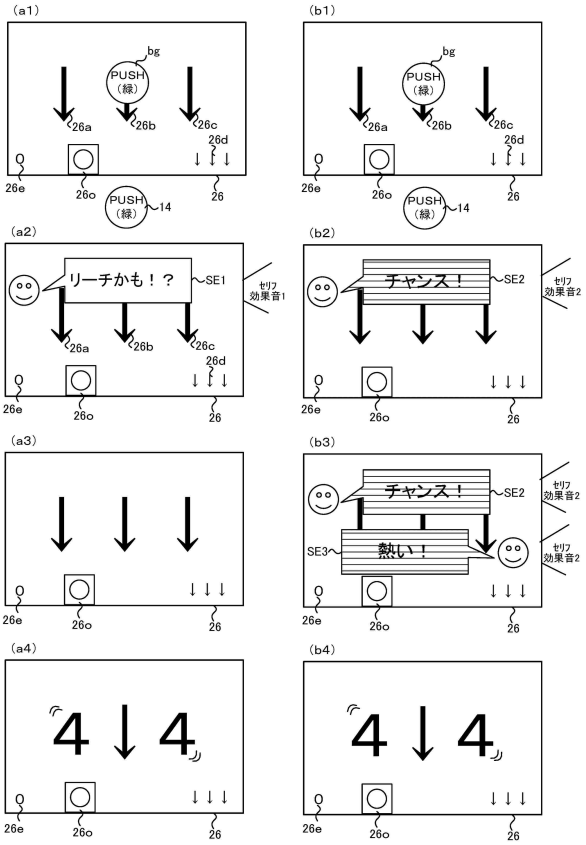
（c）予告決定テーブル5（スーパーリーチ中ジャッジ）

判定結果	変動演出パターン	振分	ジャッジデバイス
特図 ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7） スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	80／100	演出ボタン
		20／100	演出レバー
	スーパーリーチ3（P13）	90／100	演出ボタン
		10／100	演出レバー
特図 当たり	スーパーリーチ1（P14～P15） スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	60／100	演出ボタン
		40／100	演出レバー
	スーパーリーチ3（P21）	50／100	演出ボタン
		50／100	演出レバー

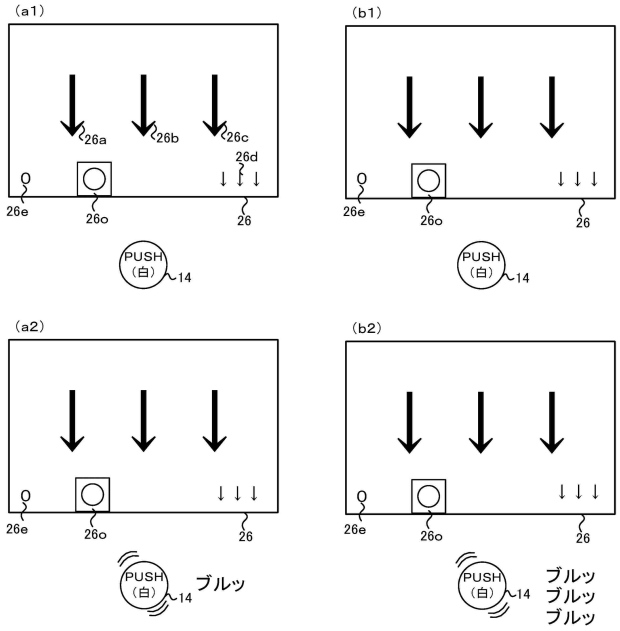
（d）演出ボタン決定テーブル

判定結果	変動演出パターン	振分	ジャッジデバイス
特図 ハズレ	スーパーリーチ1（P6～P7） スーパーリーチ2－1～2－3（P8～P12）	90／100	演出ボタン（通常）
		10／100	演出ボタン（赤）
	スーパーリーチ3（P13）	95／100	演出ボタン（通常）
		5／100	演出ボタン（赤）
特図 当たり	スーパーリーチ1（P14～P15） スーパーリーチ2－1～2－3（P16～P20）	45／100	演出ボタン（通常）
		55／100	演出ボタン（赤）
	スーパーリーチ3（P21）	40／100	演出ボタン（通常）
		60／100	演出ボタン（赤）

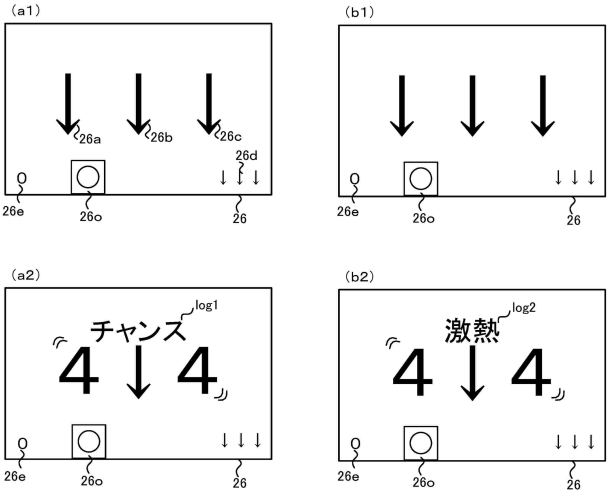
【図３８】



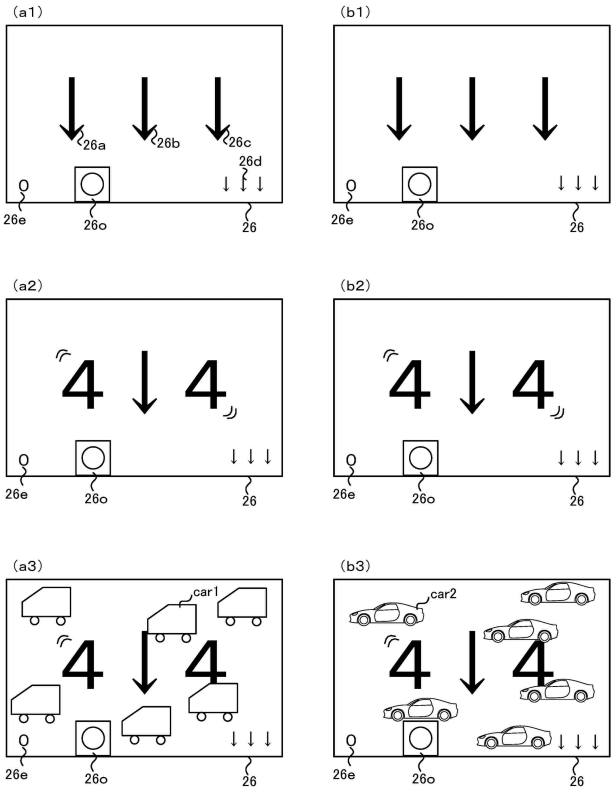
【図３９】



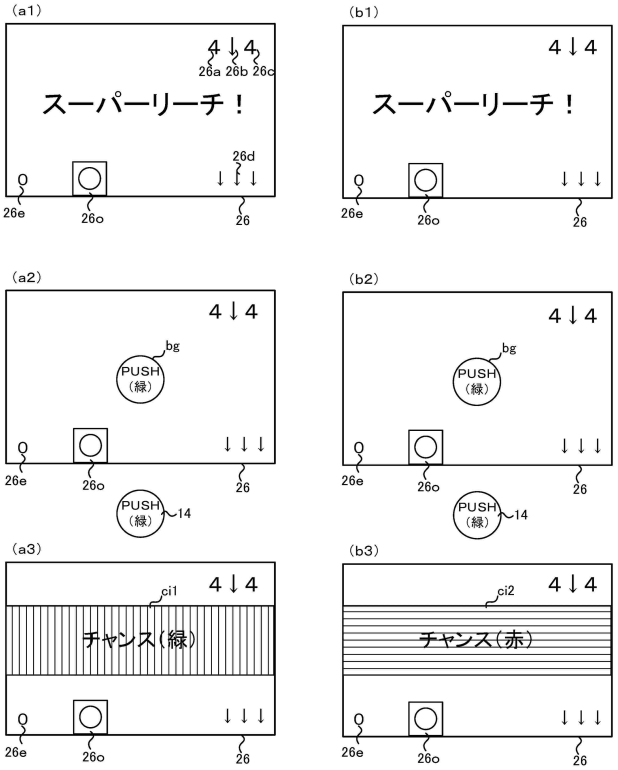
【図４０】



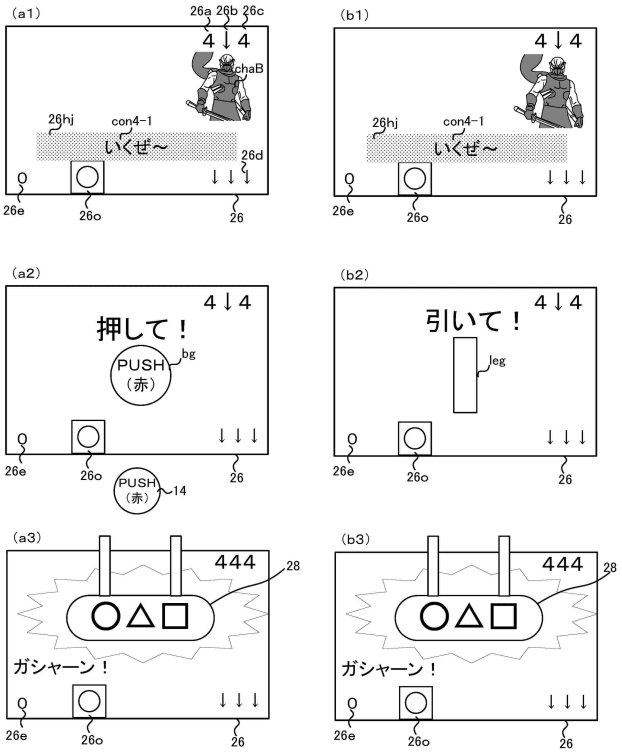
【図４１】



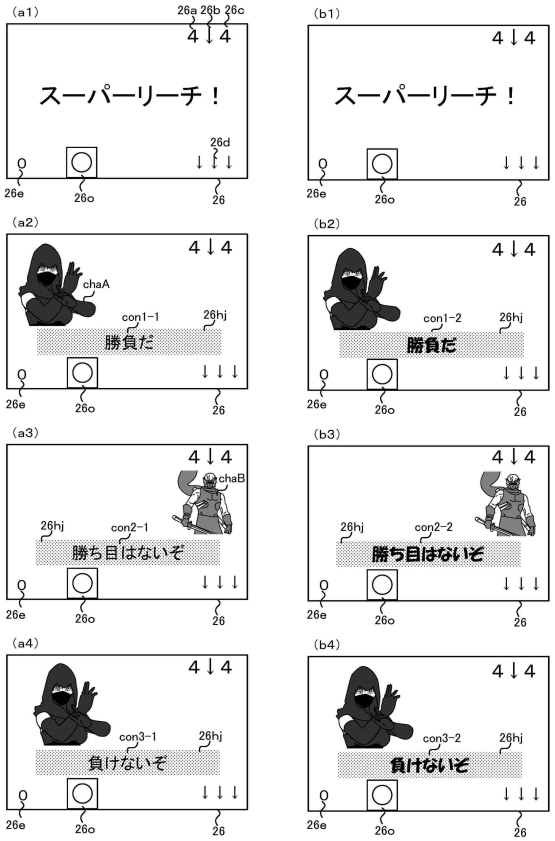
【図４２】



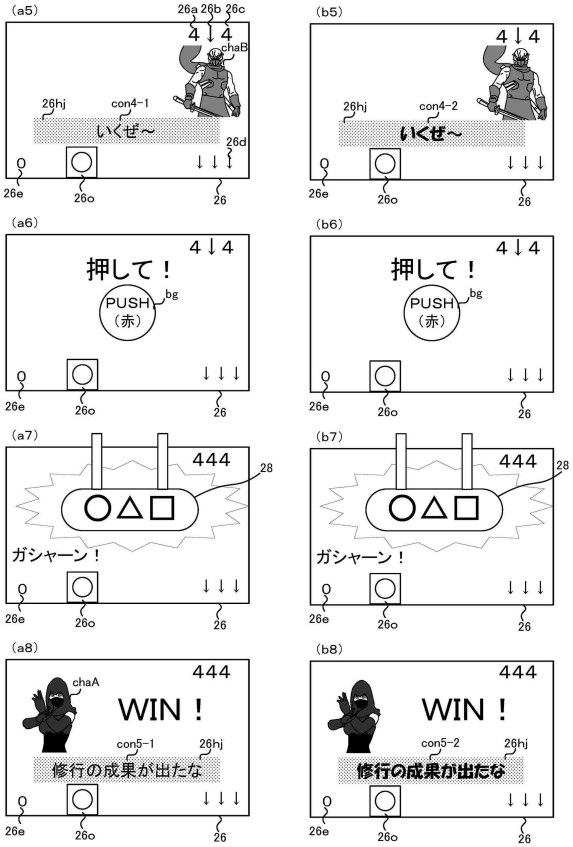
【図４３】



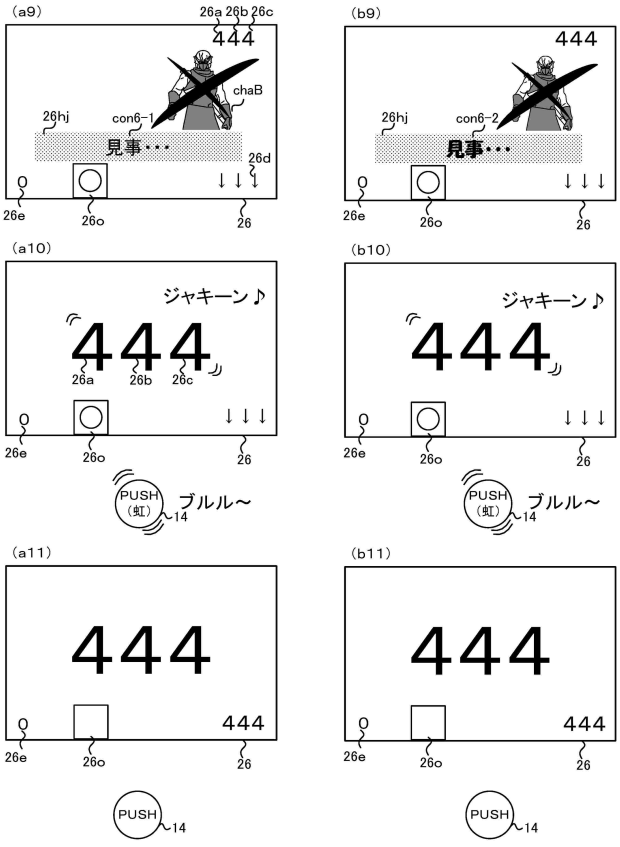
【図４４】



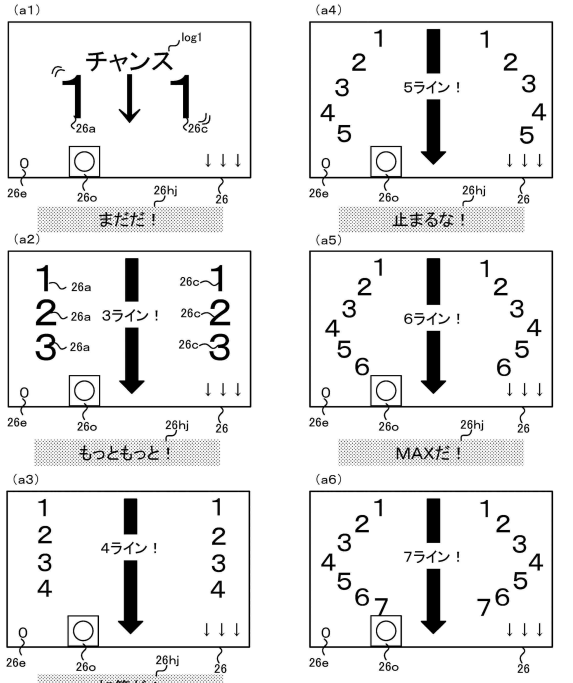
【図４５】



【図４６】



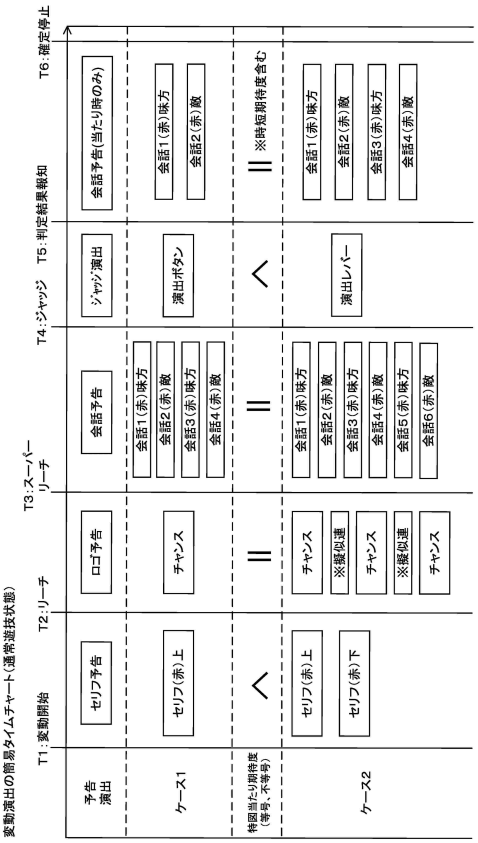
【図４７】



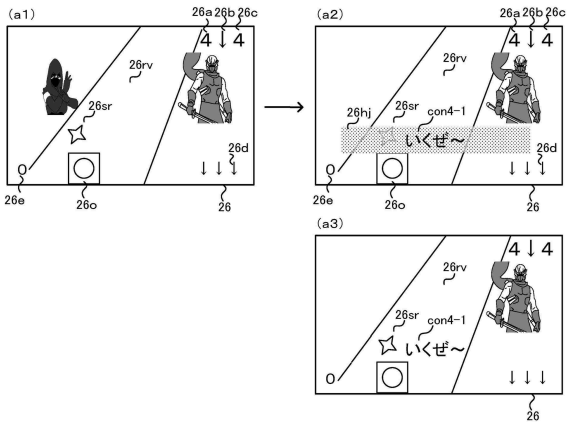
※補足

起点	1図柄でリーチ
3ライン	2～3図柄が加わる
4ライン	4図柄が加わる
5ライン	5図柄が加わる
6ライン	6図柄が加わる
7ライン（最終段階）	7図柄が加わる

【図４８】



【図４９】



(b)

内容	補助画像	文字色
会話(白)	縦5cm×横25cm 透明度70% グレー色	全体:白 周囲:ﾌﾁなし
会話(赤)	同上	全体:赤 周囲:白

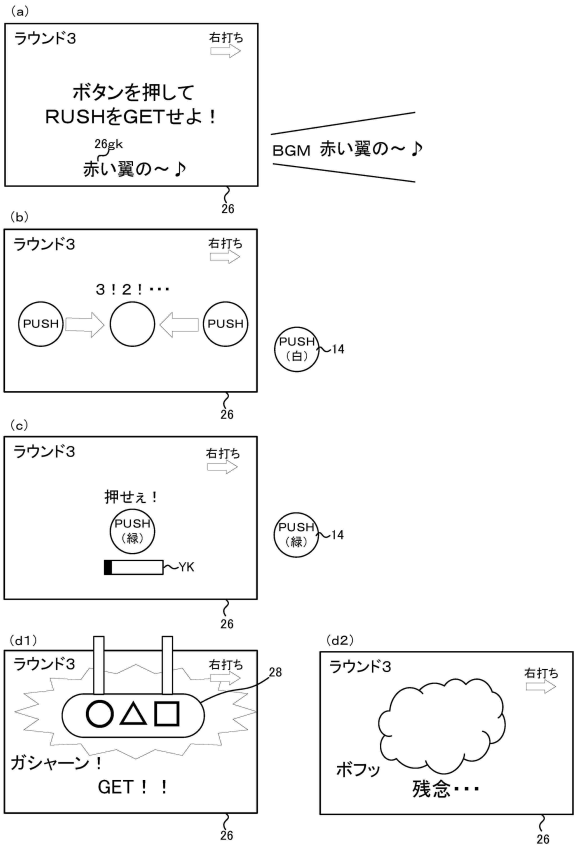
(c)

内容	補助画像	文字サイズ
会話1(文字数3)	上記(b)と同じ	会話の文字サイズは同一
会話2(文字数9)		

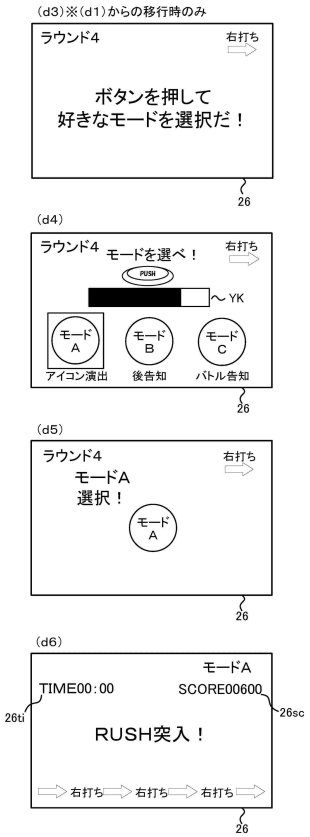
(d)

内容	文字サイズ	演出ボタン押下	備考
カットイン	150pt	あり	全体装飾あり、効果音あり
セリフ	80pt	あり	全体装飾あり、効果音あり
会話	60pt	なし	全体装飾なし、効果音なし

【図５０】



【図５１】



【図５２】

(a)小当り遊技～大当り2遊技詳細(9R目に継続報知)

	状態	実行される主な演出	備考
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→継続報知 ・時間更新、SCORE更新	
10R		・NEXT RUSH表示 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
継続ED	大当りエンディング	・(継続)大当りエンディング演出	

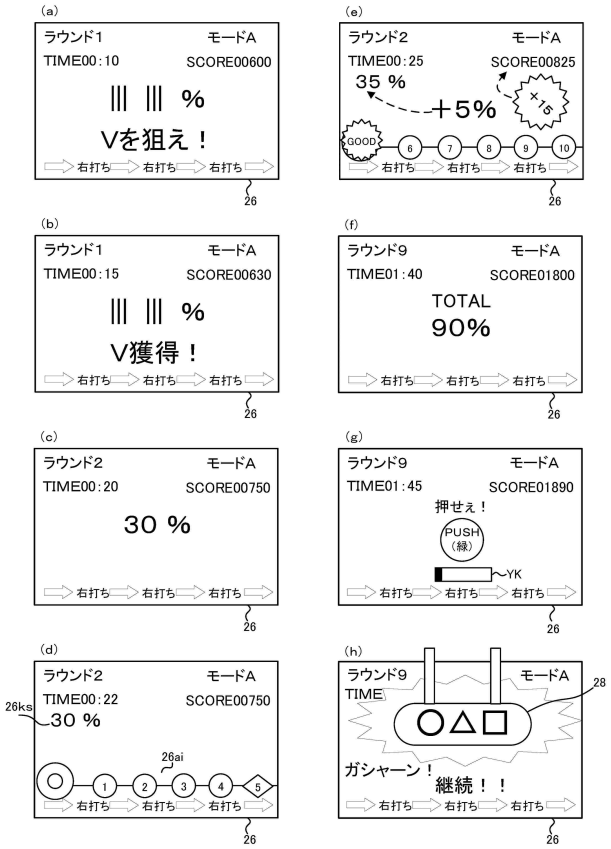
(b)小当り遊技～大当り2遊技詳細(EDに継続報知)

	状態	実行される主な演出	備考
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→非継続報知 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
10R		・時間更新、SCORE更新	
終了ED	大当りエンディング	・(終了)大当りエンディング演出 ・ED開始時復活 ・またはリザルト表示中復活 →継続報知	・ED開始時復活(14S間) ・リザルト表示中復活(8S間リザルト表示、6S間復活演出)

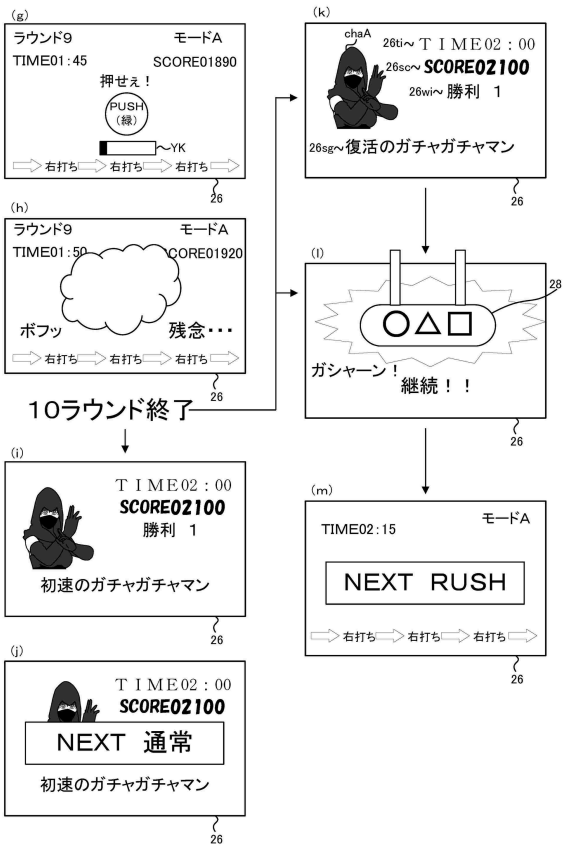
(c)小当り遊技～大当り2遊技詳細(非継続報知)

	状態	実行される主な演出	備考
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→非継続報知 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
10R		・時間更新、SCORE更新	
終了ED	大当りエンディング	・(終了)大当りエンディング演出 ・NEXT 通常表示	・8S間リザルト表示、 6S間NEXT通常表示

【図５３】



【図５４】



【図５５】

(a)初期%決定テーブル

	0%	100%	10%	20%	30%	40%	50%
特別図柄D	20/100	20/100	5/100	5/100	10/100	20/100	20/100
特別図柄F	10/100	10/100	5/100	5/100	20/100	25/100	25/100
特別図柄G	—	—	30/100	30/100	20/100	10/100	10/100

(b)最終%決定テーブル

	77%	100%	60%	70%	80%	90%
特別図柄D	30/100	30/100	5/100	5/100	15/100	15/100
特別図柄F	20/100	20/100	5/100	15/100	20/100	20/100
特別図柄G	—	—	45/100	40/100	10/100	5/100

※初期%が100%であれば最終%も100%を選択

(c)%加算決定テーブル

初期%＼最終%	77%	100%	60%	70%	80%	90%
0%	ﾃｰﾌﾞﾙA	ﾃｰﾌﾞﾙB	ﾃｰﾌﾞﾙC	ﾃｰﾌﾞﾙD	ﾃｰﾌﾞﾙE	ﾃｰﾌﾞﾙF
100%	—	—	—	—	—	—
10%	ﾃｰﾌﾞﾙG	ﾃｰﾌﾞﾙF	ﾃｰﾌﾞﾙH	ﾃｰﾌﾞﾙC	ﾃｰﾌﾞﾙD	ﾃｰﾌﾞﾙE
20%	ﾃｰﾌﾞﾙI	ﾃｰﾌﾞﾙE	ﾃｰﾌﾞﾙJ	ﾃｰﾌﾞﾙH	ﾃｰﾌﾞﾙC	ﾃｰﾌﾞﾙD
30%	ﾃｰﾌﾞﾙK	ﾃｰﾌﾞﾙD	ﾃｰﾌﾞﾙL	ﾃｰﾌﾞﾙJ	ﾃｰﾌﾞﾙH	ﾃｰﾌﾞﾙC
40%	ﾃｰﾌﾞﾙM	ﾃｰﾌﾞﾙC	ﾃｰﾌﾞﾙN	ﾃｰﾌﾞﾙL	ﾃｰﾌﾞﾙJ	ﾃｰﾌﾞﾙH
50%	ﾃｰﾌﾞﾙO	ﾃｰﾌﾞﾙH	ﾃｰﾌﾞﾙP	ﾃｰﾌﾞﾙN	ﾃｰﾌﾞﾙL	ﾃｰﾌﾞﾙJ

(d)発光パターン(液晶、盤枠ランプ)

%表示	色
0%～19%	白
20%～39%	青
40%～59%	黄
60%～79%	緑
80%～89%	紫
90%～99%	赤
100%	虹

【図５６】

(e)%加算テーブル

ﾃｰﾌﾞﾙA＼ﾗｳﾝﾄﾞ	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R
パターン1	+5	+5	+10	+10	+20	+20	+7
パターン2	+20	+20	+20	+10	0	+7	0
パターン3	+10	+20	+20	+20	+7	0	0
…	…	…	…	…	…	…	…

▪▪▪

ﾃｰﾌﾞﾙP＼ﾗｳﾝﾄﾞ	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R
…	…	…	…	…	…	…	…
パターン254	+10	0	0	0	0	0	0
パターン255	0	0	0	+10	0	0	0
パターン256	0	0	+5	0	+5	0	0

(f)アイコン種別

	白	青	黄	緑	紫	赤	虹
0	90/100	10/100	—	—	—	—	—
+5	5/100	10/100	15/100	20/100	30/100	20/100	—
+7	2/100	2/100	6/100	10/100	30/100	50/100	—
+10	5/100	10/100	15/100	20/100	25/100	25/100	—
+20	—	—	—	25/100	35/100	40/100	—
…	…	…	…	…	…	…	…

※虹は77%or100%到達後にのみ表示可能

(g)加算アイコン位置決定テーブル

	ｶｳﾝﾄ1	ｶｳﾝﾄ2	ｶｳﾝﾄ3	ｶｳﾝﾄ4	ｶｳﾝﾄ5	ｶｳﾝﾄ6	ｶｳﾝﾄ7	ｶｳﾝﾄ8	ｶｳﾝﾄ9	ｶｳﾝﾄ10
白	—	15/100	15/100	15/100	15/100	10/100	10/100	10/100	10/100	—
青	—	15/100	15/100	15/100	15/100	10/100	10/100	10/100	10/100	—
黄	—	—	—	40/100	40/100	20/100	—	—	—	—
緑	—	—	—	20/100	40/100	40/100	—	—	—	—
紫	—	—	—	—	20/100	20/100	20/100	20/100	20/100	—
赤	—	—	—	—	—	10/100	40/100	40/100	10/100	—

【図５７】

(h)アイコン変化シナリオ

種別(最終) ＼ シナリオ	白→青	最初から青
青	30/100	70/100

種別(最終) ＼ シナリオ	白→黄	青→黄	最初から黄
黄	10/100	20/100	70/100

・・・

(i)加算時メッセージ

	GOOD	GREAT	MARVELOUS	PERFECT
＋5	100/100	－	－	－
＋7	－	－	－	100/100
＋10	－	100/100	－	－
＋20	－	－	100/100	－
…	…	…	…	…

(j)ボタン決定テーブル

最終% ＼	ボタン(緑)	ボタン(赤)	レバー
77%	5/100	15/100	80/100
100%	－	－	100/100
60%	80/100	15/100	5/100
70%	70/100	20/100	10/100
80%	60/100	25/100	15/100
90%	50/100	30/100	20/100

(k)オーバー入賞時演出決定テーブル

	よっしゃー(音声)
オーバー入賞	100/100

【図５８】

(l)称号テーブル

	想定獲得SCORE	連荘回数	称号	備考
称号1	2100	1	初速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、緑表示
称号2	3600	2	加速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、緑表示
称号3	5100	3	敏速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、赤表示
称号4	6600	4	快速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、赤表示
称号5	8100	5	高速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、赤表示
称号6	9600	6	全速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、赤表示
称号7	11100	7	急速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、金表示
称号8	12600	8	最速のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	モード共通、金表示
…	…	…	…	…
復活称号1	－	－	復活のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	リザルト表示中復活選択時(金表示)
復活称号2	－	－	無敵のｶﾞﾁｬｶﾞﾁｬﾏﾝ	リザルト表示中復活選択時(金表示)

(m)復活パターン決定テーブル

	2連荘終了時	3連荘終了時	4連荘終了時	5連荘終了時	6連荘終了時	7連荘終了時	…
ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ開始時	90/100	80/100	70/100	60/100	50/100	40/100	…
リザルト表示中	10/100	20/100	30/100	40/100	50/100	60/100	…

(n)リザルト表示中選択時称号決定テーブル

	復活称号1	復活称号2
リザルト表示中	50/100	50/100

(o)復活ルート

	終了ED復活
特別図柄D	なし
モードA(77%、100%)	なし
モードA(上記以外)	あり
モードB モードC	あり

【図５９】

モードA(アイコン演出)

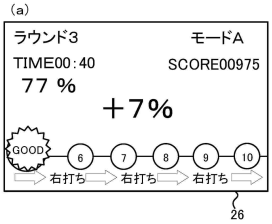
2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
初期%100%	77%or100%に到達→到達後にモード選択可能						継続ｼﾞｬｯｼﾞ	モード選択可能(継続報知時)
上記%以外はモード選択不可								

※2R目は初期%が100%の場合であるのみモード選択可能

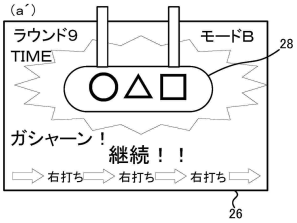
モードB(後告知)、モードC(バトル告知)

2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
モード選択不可							継続ｼﾞｬｯｼﾞ	モード選択可能(継続報知時)

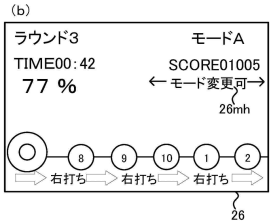
(a)



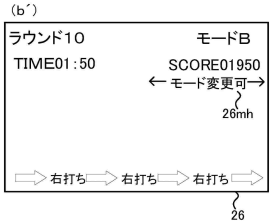
(a´)



(b)

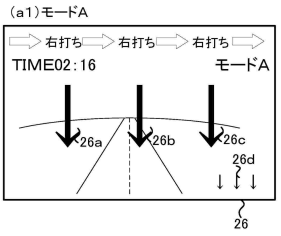


(b´)

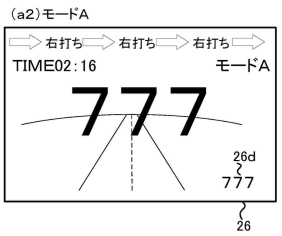


【図６０】

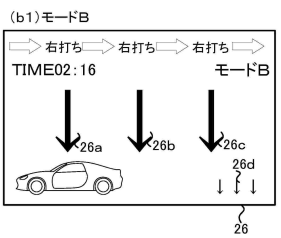
(a1)モードA



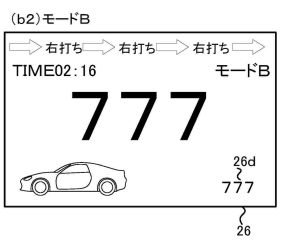
(a2)モードA



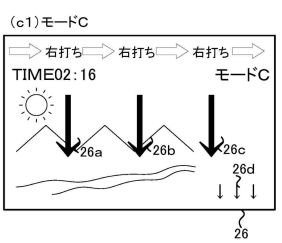
(b1)モードB



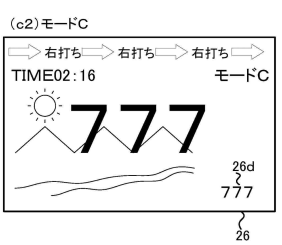
(b2)モードB



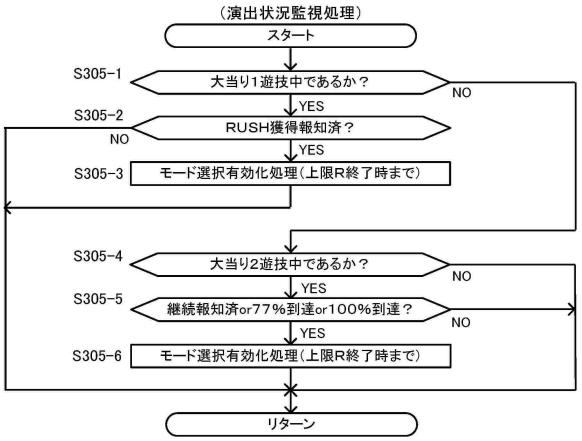
(c1)モードC



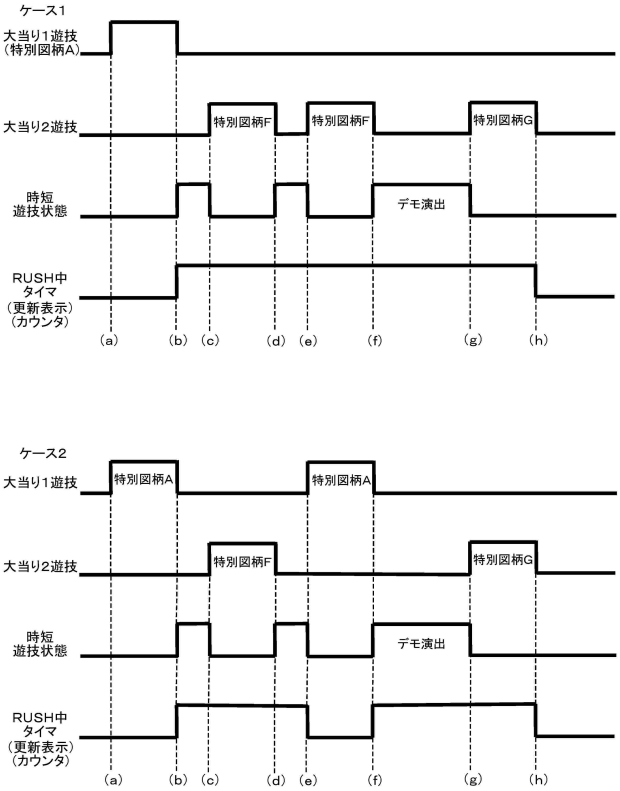
(c2)モードC



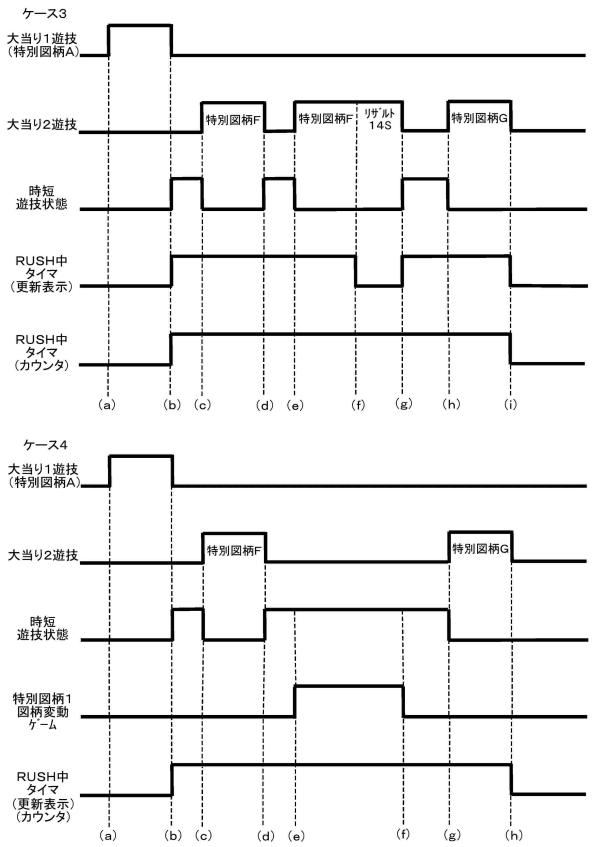
【図６１】



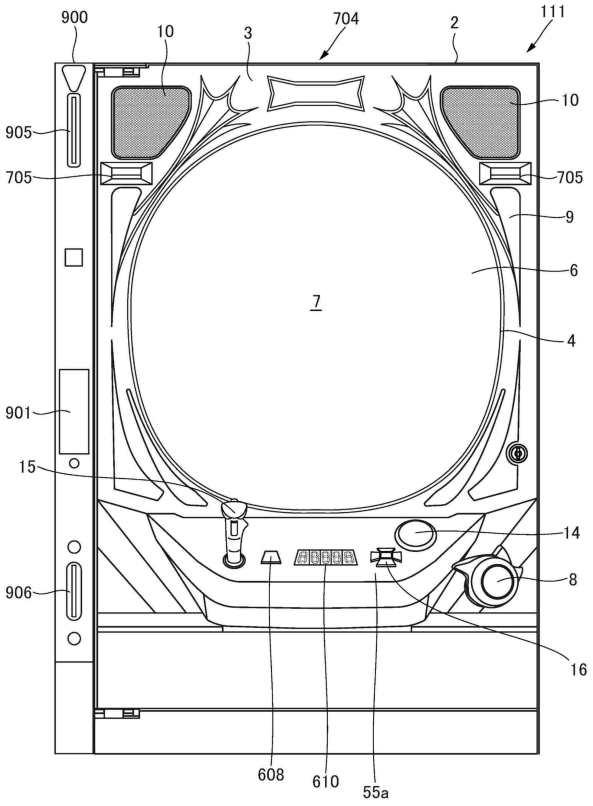
【図６２】



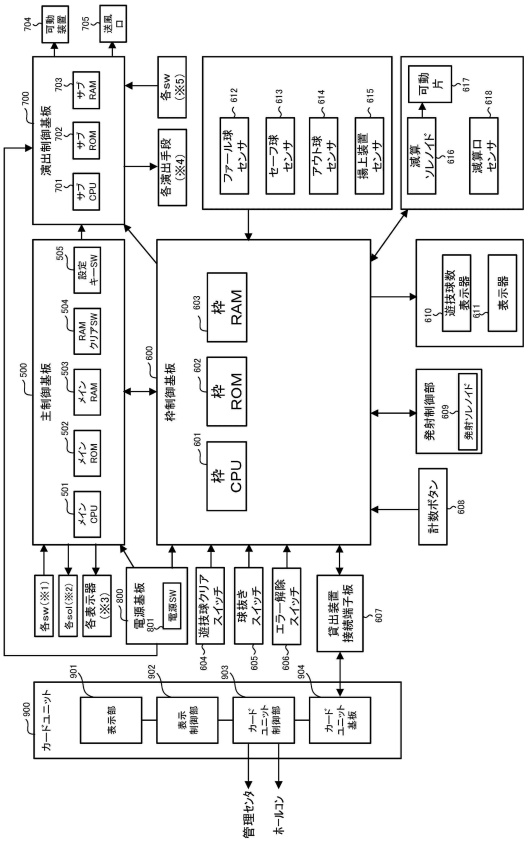
【図６３】



【図６４】



【図６５】



【図６６】

(a)カードユニット→枠制御基板への情報

情報	内容
貸出球数	貸し出した遊技球数に関する情報

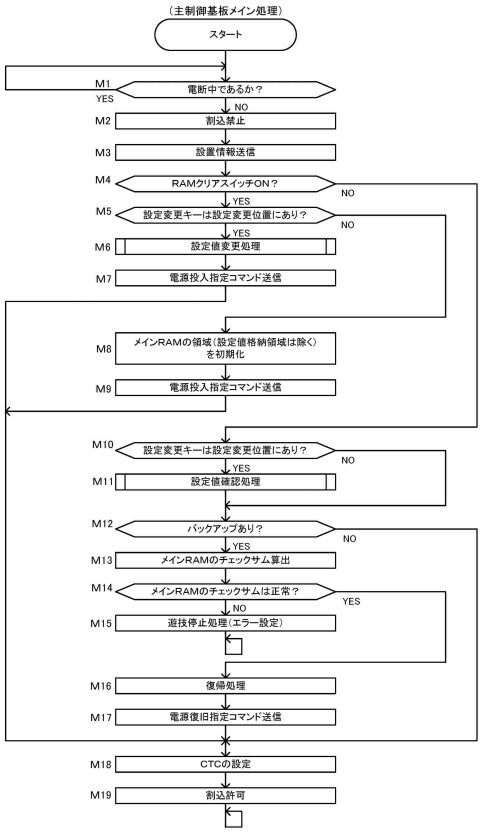
(b)枠制御基板→カードユニットへの情報

情報	内容
貸出球数応答	貸し出した遊技球数に関する応答情報
計数球数	計数された遊技球数に関する情報

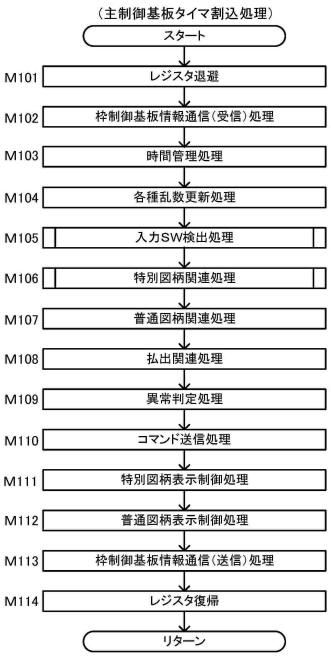
(c)枠制御基板→カードユニット→管理センタへの情報

情報	内容
設置情報	主制御・枠制御チップの各種情報
性能情報	役物比率・連続役物比率等の情報
不正監視情報	当たり遊技、確変中、時短中、エラー、不正等の情報

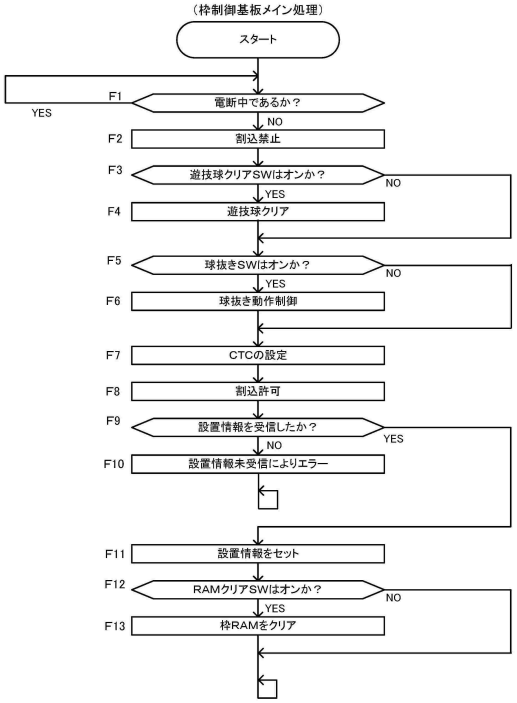
【図６７】



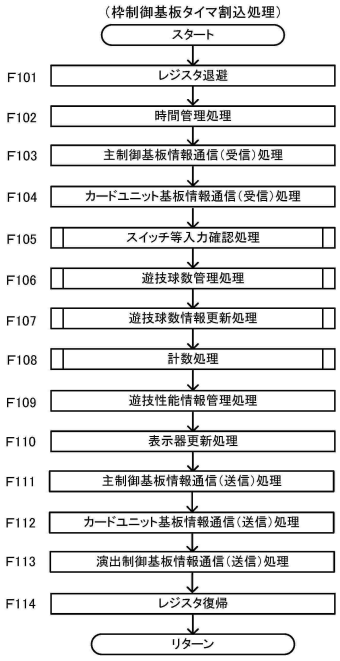
【図６８】



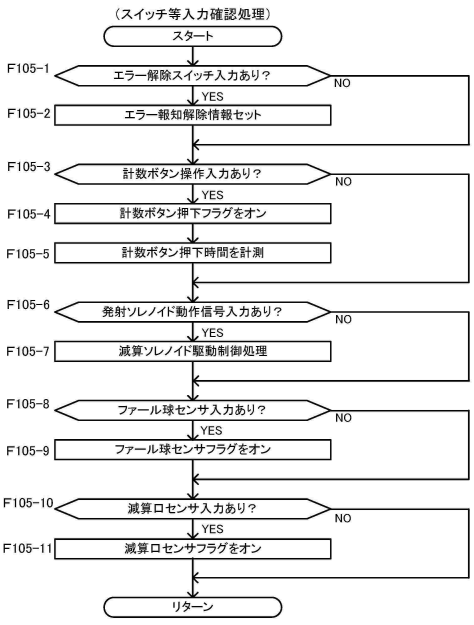
【図６９】



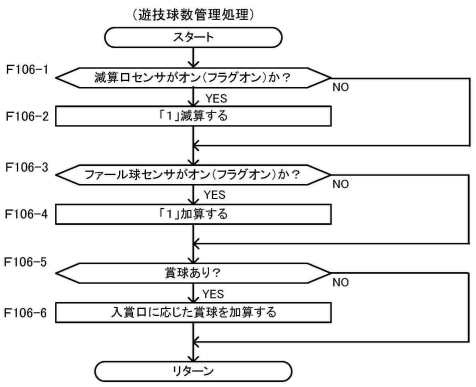
【図７０】



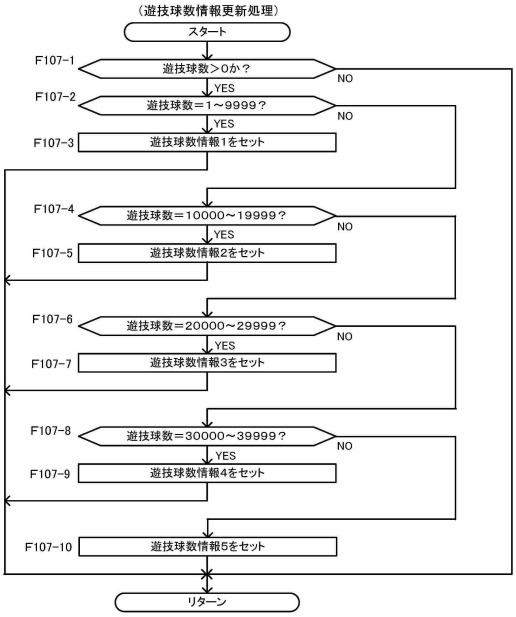
【図７１】



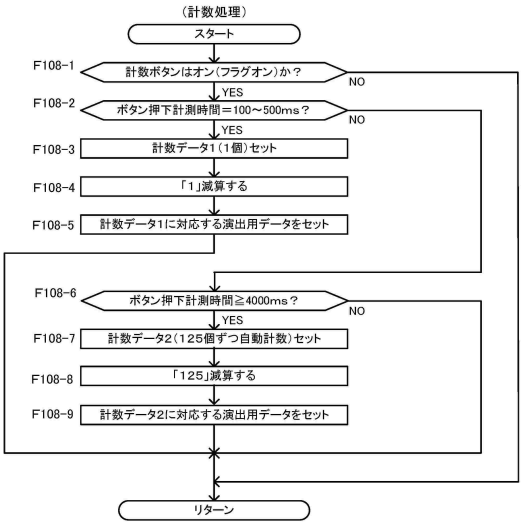
【図７２】



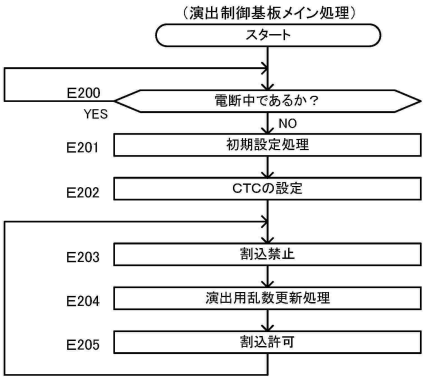
【図７３】



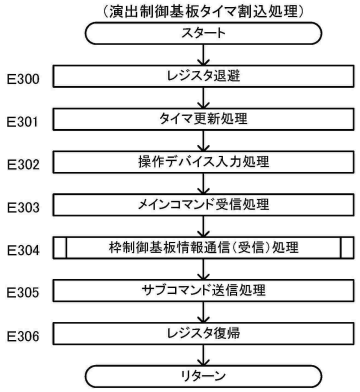
【図７４】



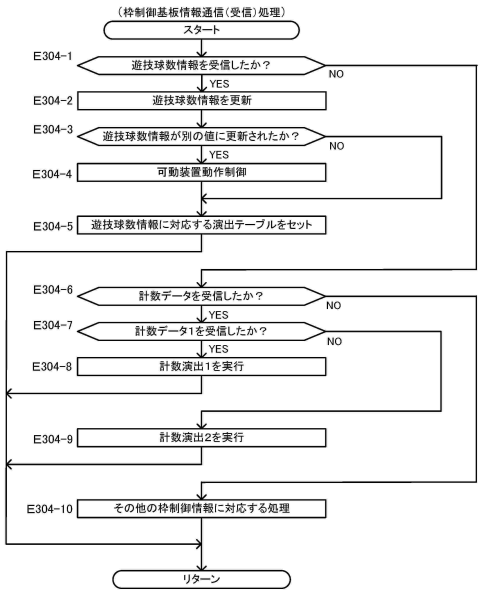
【図７５】



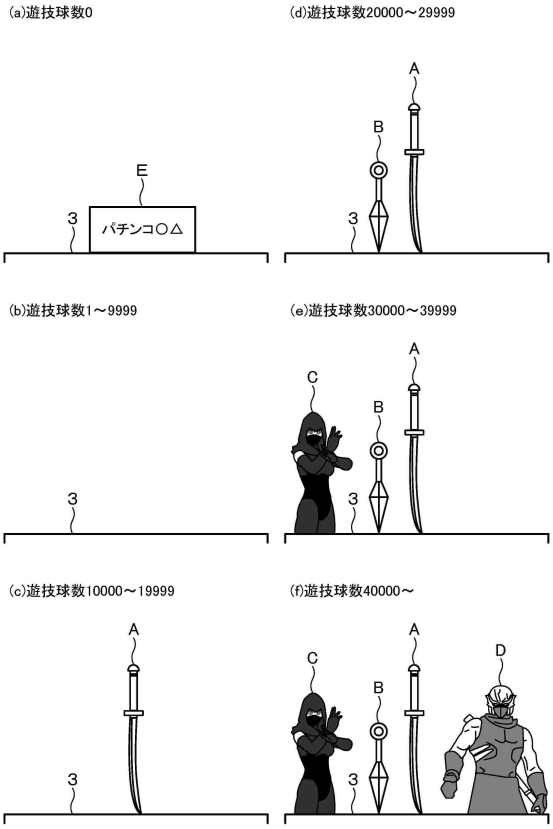
【図７６】



【図７７】



【図７８】



【図７９】

(a)当たり遊技中のモード選択

遊技球数情報＼モード	モードA	モードB	モードC	モードD	モードE	モードF
遊技球数情報0、1	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可	選択不可
遊技球数情報2	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可	選択不可
遊技球数情報3	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可
遊技球数情報4	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可
遊技球数情報5	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可

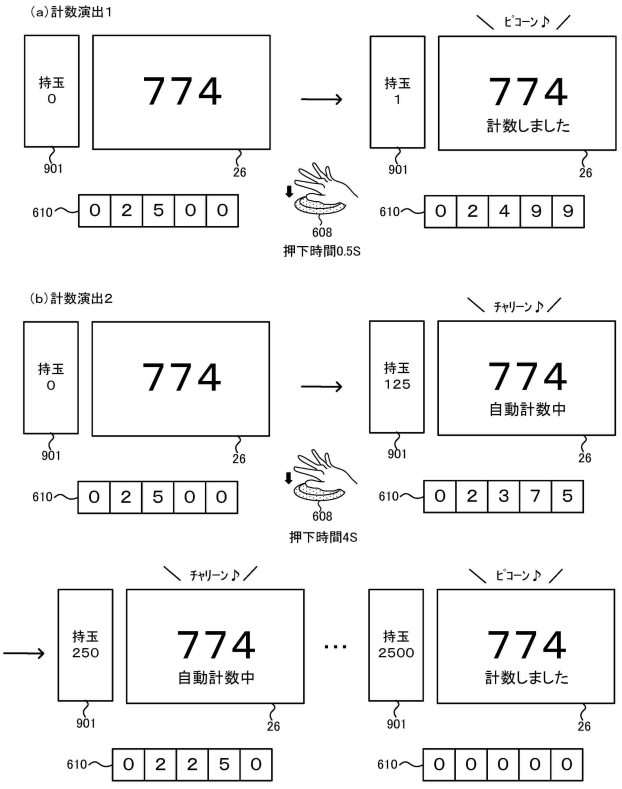
(b)当たり遊技中の楽曲選択

遊技球数情報＼楽曲	楽曲A	楽曲B	楽曲C	楽曲D	楽曲E	楽曲F	楽曲G
遊技球数情報0、1	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可	選択不可	選択不可
遊技球数情報2	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可	選択不可
遊技球数情報3	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可	選択不可
遊技球数情報4	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可
遊技球数情報5	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可

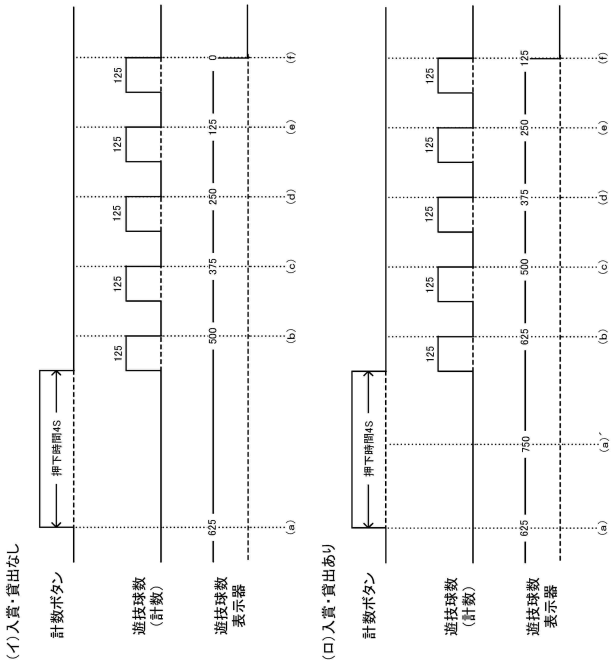
(c)演出カスタマイズ機能

遊技球数情報＼カスタム	オートボタン	プレミアアップ	3D表示	送風告知	計数告知カット
遊技球数情報0、1	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可
遊技球数情報2	選択可	選択可	選択可	選択可	選択不可
遊技球数情報3	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可
遊技球数情報4	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可
遊技球数情報5	選択可	選択可	選択可	選択可	選択可

【図８０】



【図８１】


(イ)入賞・貸出なし
計数ボタン
押下時間4S
遊技球数
(計数)
遊技球数
表示器
125
625
500
375
250
125
0
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(ロ)入賞・貸出あり
計数ボタン
押下時間4S
遊技球数
(計数)
遊技球数
表示器
125
625
750
500
375
250
125
(a)'
(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)