(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7056855号
(P7056855)

(45)発行日　令和4年4月19日(2022.4.19)

(24)登録日　令和4年4月11日(2022.4.11)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３０４Ｄ

請求項の数　1　（全113頁）

(21)出願番号　特願2018-247906(P2018-247906)
(22)出願日　平成30年12月28日(2018.12.28)
(65)公開番号　特開2020-103815(P2020-103815A)
(43)公開日　令和2年7月9日(2020.7.9)
審査請求日　令和2年10月30日(2020.10.30)

(73)特許権者　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１１号 株式会社七匠内
審査官　平井 隼人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下可能であって、通常経路と当該通常経路とは異なる特定経路とを具備する遊技領域と、
遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、
識別情報の変動表示を行い、当該変動表示の後に前記判定の結果に対応した識別情報を停止表示する識別情報表示手段と、
通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段と、
所定時間にわたり前記変動表示が行われていない場合、デモ演出を実行可能なデモ演出実行制御手段と、
少なくとも前記特別遊技の終了演出が実行されているときと前記デモ演出が実行されているときとにおいて、遊技者へ所定の注意を促すための注意促進報知を表示手段において実行可能な注意促進報知実行制御手段と、
所定の演出音を出力可能な音出力手段と、
発光可能な発光手段と、
前記発光手段の光量調整を行うための光量調整操作手段と、
前記光量調整操作手段による調整状況の報知を前記表示手段において実行可能な調整状況報知制御手段と、
前記特定遊技状態が制御されているときに前記特定経路へ向けた遊技球の発射を促す促進

報知を実行可能な促進報知手段と、
を備え、
前記特別遊技の終了演出は、第１期間と、当該第１期間と異なる期間であって前記注意促進報知の実行が可能な第２期間と、を有し、
前記デモ演出は、第１期間と、当該第１期間と異なる期間であって前記注意促進報知の実行が可能な第２期間と、を有し、
前記特別遊技の終了演出における第１期間は前記発光手段が第１発光態様で発光可能で、
前記特別遊技の終了演出における第２期間は前記発光手段が当該第１発光態様と異なる第２発光態様で発光可能であり、
前記デモ演出における第１期間は前記発光手段が第１発光態様で発光可能で、前記デモ演出における第２期間は前記発光手段が当該第１発光態様と異なる第２発光態様で発光可能であり、
前記デモ演出において前記注意促進報知を実行しているときに前記光量調整操作手段が操作されると、前記光量調整と前記調整状況の報知とを実行可能であって、
当該調整状況の報知が実行されても前記注意促進報知は終了せずに継続して実行され、
前記特別遊技の実行中は前記所定の演出音のうちの第１の演出音が出力可能であり、前記特別遊技の終了演出において前記注意促進報知を実行しているときは前記所定の演出音のうちの前記第１の演出音とは異なる第２の演出音が出力可能であり、
前記促進報知手段は、
前記通常遊技状態における前記デモ演出において前記注意促進報知が実行されているときは、前記促進報知を実行しない一方、
前記特定遊技状態における前記デモ演出において前記注意促進報知が実行されているときは、前記促進報知を実行可能である、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来の遊技機では、遊技領域に設けられた始動口に遊技球が入球すると、大当り遊技とするか否かの判定を行い、大当り遊技とすると判定された場合に、大当り遊技を付与するものが一般的である。
【０００３】
また、大当り遊技の終了後には、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態と、のいずれかの遊技状態に所定確率で移行させることで、遊技興趣を向上させている。
【０００４】
このような遊技機において、遊技者に所定の注意を促すために、大当り遊技の終了時に注意促進報知を行うものがあった（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００５】
【文献】特開２０１６－１５４６８７号公報（図５６）
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００６】
しかしながら、好適に注意促進報知を行ううえでは、未だ改良の余地がある。
【０００７】
本発明は、このような実情に鑑み、好適に注意促進報知を行うことを目的とする。

【課題を解決するための手段】
【０００８】
本発明に係る遊技機は、遊技球が流下可能であって、通常経路と当該通常経路とは異なる特定経路とを具備する遊技領域と、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う特別遊技判定手段と、識別情報の変動表示を行い、当該変動表示の後に前記判定の結果に対応した識別情報を停止表示する識別情報表示手段と、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段と、所定時間にわたり前記変動表示が行われていない場合、デモ演出を実行可能なデモ演出実行制御手段と、少なくとも前記特別遊技の終了演出が実行されているときと前記デモ演出が実行されているときとにおいて、遊技者へ所定の注意を促すための注意促進報知を表示手段において実行可能な注意促進報知実行制御手段と、所定の演出音を出力可能な音出力手段と、発光可能な発光手段と、前記発光手段の光量調整を行うための光量調整操作手段と、前記光量調整操作手段による調整状況の報知を前記表示手段において実行可能な調整状況報知制御手段と、前記特定遊技状態が制御されているときに前記特定経路へ向けた遊技球の発射を促す促進報知を実行可能な促進報知手段と、を備え、前記特別遊技の終了演出は、第１期間と、当該第１期間と異なる期間であって前記注意促進報知の実行が可能な第２期間と、を有し、前記デモ演出は、第１期間と、当該第１期間と異なる期間であって前記注意促進報知の実行が可能な第２期間と、を有し、前記特別遊技の終了演出における第１期間は前記発光手段が第１発光態様で発光可能で、前記特別遊技の終了演出における第２期間は前記発光手段が当該第１発光態様と異なる第２発光態様で発光可能であり、前記デモ演出における第１期間は前記発光手段が第１発光態様で発光可能で、前記デモ演出における第２期間は前記発光手段が当該第１発光態様と異なる第２発光態様で発光可能であり、前記デモ演出において前記注意促進報知を実行しているときに前記光量調整操作手段が操作されると、前記光量調整と前記調整状況の報知とを実行可能であって、当該調整状況の報知が実行されても前記注意促進報知は終了せずに継続して実行され、前記特別遊技の実行中は前記所定の演出音のうちの第１の演出音が出力可能であり、前記特別遊技の終了演出において前記注意促進報知を実行しているときは前記所定の演出音のうちの前記第１の演出音とは異なる第２の演出音が出力可能であり、前記促進報知手段は、前記通常遊技状態における前記デモ演出において前記注意促進報知が実行されているときは、前記促進報知を実行しない一方、前記特定遊技状態における前記デモ演出において前記注意促進報知が実行されているときは、前記促進報知を実行可能である、ことを特徴とする。
【発明の効果】
【００１０】
本発明によれば、好適に注意促進報知を行うことができる。
【図面の簡単な説明】
【００１１】
【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を示す図である。
【図６】本発明の第１実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。
【図７】本発明の第１実施形態に係る大当り特別図柄詳細を示す図である。
【図８】本発明の第１実施形態に係る特別図柄変動パターンテーブルを示す図である。
【図９】本発明の第１実施形態に係るメインＲＯＭおよびメインＲＡＭの領域を示す図である。
【図１０】本発明の第１実施形態に係る表示器の表示態様を示す図である。
【図１１】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１２】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１３】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１４】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１５】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１６】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１７】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変動中処理を示すフローチャートである。
【図２１】本発明の第１実施形態に係る当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図２２】本発明の第１実施形態に係る異常確認処理を示すフローチャートである。
【図２３】本発明の第１実施形態に係る遊技性能情報管理処理を示すフローチャートである。
【図２４】本発明の第１実施形態に係る入力系処理を示すフローチャートである。
【図２５】本発明の第１実施形態に係る算出系処理を示すフローチャートである。
【図２６】本発明の第１実施形態に係る表示系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メイン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実施形態に係るエラー関連コマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３１】本発明の第１実施形態に係るデモコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３２】本発明の第１実施形態に係るエンディングコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３３】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１である。
【図３４】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２である。
【図３５】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート３である。
【図３６】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート４である。
【図３７】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート５である。
【図３８】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート６である。
【図３９】本発明の第１実施形態に係る注意促進報知と終了条件との関係を示す図である。
【図４０】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１～タイムチャート６に対応するアニメーション図である。
【図４１】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート７である。
【図４２】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート８である。
【図４３】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート９である。
【図４４】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１０である。
【図４５】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート７～タイムチャート１０に対応するアニメーション図である。
【図４６】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１１である。
【図４７】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１２である。

【図４８】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１３である。
【図４９】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１４である。
【図５０】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１５である。
【図５１】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１６である。
【図５２】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１７である。
【図５３】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１８である。
【図５４】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１９である。
【図５５】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート１７～タイムチャート１９に対応するアニメーション図である。
【図５６】本発明の第１実施形態に係る導光板を用いた演出例を示すアニメーション図である。
【図５７】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２０である。
【図５８】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２１である。
【図５９】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２２である。
【図６０】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２３である。
【図６１】本発明の第１実施形態に係るタイムチャート２４である。
【図６２】本発明の第１実施形態に係るデモ演出中における注意促進報知実行中の演出量調整を示すアニメーション図である。
【図６３】本発明の第２実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。
【図６４】本発明の第２実施形態に係る大当り特別図柄詳細を示す図である。
【図６５】本発明の第２実施形態に係る注意促進報知の実施態様を示すアニメーション図である。
【図６６】本発明の第３実施形態に係る確変報知振分テーブルである。
【図６７】本発明の第３実施形態に係る注意促進報知の実施態様を示すアニメーション図である。
【図６８】本発明の第４実施形態を示す概略図である。
【発明を実施するための形態】
【００１２】
（第１実施形態）
以下、本発明の第１実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下の実施形態では、本発明に係る遊技機として、パチンコ遊技機１を例に挙げて説明する。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。
【００１３】
（パチンコ遊技機１の外部構成）
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、図３に示す遊技盤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。なお、ガラス枠４と、受け皿部材５とは、分離型で構成されていてもよいし、一体型で構成されていてもよい。
【００１４】
また、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（図示せず）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の右側に遊技球が発射される（いわゆる「右打ち」が可能となる）。

【００１５】

なお、図示はしていないが、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。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。

【００１６】

また、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、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、当たりであることを報知する演出が実行可能である。

【００１７】

また、ガラス枠４には、スピーカ１０が設けられ、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述の通常遊技状態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、後述の時短遊技状態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。

【００１８】

また、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。なお、遊技球貸出装置の挿入口に挿入した有価価値媒体を遊技者が取り忘れてしまうことを防止するための報知を行うことがある。詳しくは、「注意促進報知について」で後述する。

【００１９】

また、受け皿部材５には、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。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から出力される音声や効果音の音量調整や、発光装置９から発する光量の調整や、後述の画像表示装置２６から発する光量の調整を行うための、十字キーボタン１６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。

【００２０】

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）。

【００２１】

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。

【００２２】

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、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。

【００２３】

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。

【００２４】

また、主制御基板１００には、設定変更用鍵穴３１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。

【００２５】

また、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（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（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。

【００２６】

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。

【００２７】

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、上述の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個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×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。

【００２８】

なお、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、図１１のステップＳ１８で割込許可がされた状態）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。なお、遊技性能情報に係る詳細については、フローチャートで後述する。

【００２９】

（遊技盤６の構成）

図３に示すように、遊技盤６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。また、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、後述の当たり遊技が実行されている場合に遊技球が入球可能な大入賞口２４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、図示しない遊技釘や風車等が設けられている。

【００３０】

また、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り、画像表示装置２６の周囲の部材（いわゆる「センター役物」）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。

【００３１】

また、遊技盤６と、画像表示装置２６との間、または遊技盤６には、側面から光を照射することにより所定の画像を表示可能な導光板３４が設けられている。導光板３４は、透明性を有したアクリル部材で構成されており、当該アクリル部材の所定の領域にキャラクタ等が加工されており、側面から光を照射することにより当該加工されたキャラクタ等が表示可能（遊技者から視認可能）となる。一方、側面から光を照射していない場合は、当該加工されたキャラクタ等は表示不能（遊技者から視認不能）となる。この導光板の演出例等については後述する。

【００３２】

（ゲート部材２０について）

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を遊技球が通過すると、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。

【００３３】

なお、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（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（乱数値）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（乱数値）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（乱数値）が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。

【００３４】

（第１始動口２１について）

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に遊技球が入球すると、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画像および第４図柄画像を変動表示して、後述の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。

【００３５】

なお、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。

【００３６】

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（乱数値）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（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（乱数値）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（乱数値）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（乱数値）が移され、「第４記憶領域」が空きとなる。

【００３７】

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】

（第２始動口２２について）

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。

【００３９】

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、後述の図６の「第２始動口の開閉態様」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に遊技球が入球すると、例えば、「２」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、図柄変動ゲームが実行される。

【００４０】

なお、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。保留に係るメインＲＡＭ１０３の具体的構成は、上述した第１始動口２１と同様であるため、説明を省略する。

【００４１】

なお、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。

【００４２】

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画像および第４図柄画像を変動表示して、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画像および第４図柄画像）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画像および第４図柄画像）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像の）「確定表示」と称する。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、装飾図柄画像を一旦停止させることを、装飾図柄画像の「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、装飾図柄画像が、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。

【００４６】

（普通入賞口２３について）

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、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、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に遊技球が入球すると、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】

（大入賞口２４について）

大入賞口２４は、遊技領域７の右下方部に設けられており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっている。また、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当たりと判定された場合に、当たり遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、大入賞口２４に遊技球が入球すると、例えば、「１２」球の遊技球が賞球として払出される。

【００４８】

ここで、当たり遊技においては、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。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後述の大入賞口検出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、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】

（画像表示装置２６について）

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、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像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、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像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画像は共通している）。

【００５１】

そして、後述の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、当たりである場合は、例えば、各装飾図柄画像に「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、当たりであることを報知する。一方で、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、ハズレであることを報知する。

【００５２】

また、各装飾図柄画像とは別に、第４図柄画像２６ｄ（上述の、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像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、各装飾図柄画像と同期して、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２始動口２２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２始動口保留個数画像２６ｆ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２６表示領域ｊと（図３においては、単に「ｇ」、「ｈ」、「ｉ」、「ｊ」と示す）、第２始動口２２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２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ、第２始動口第２保留球画像表示領域２６ｌ、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍ、第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎと（図３においては、単に「ｋ」、「ｌ」、「ｍ」、「ｎ」と示す）、を表示可能としている。

【００５３】

なお、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、必ず同期し、第２始動口保留個数画像２６ｆに表示される保留の数と第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎに表示される保留の数とは、必ず同期する。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。
【００５４】
左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、および第４図柄画像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当たりである場合は、「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。
【００５５】
一方、特別図柄当たり判定処理の判定結果が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た場合、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た場合、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。
【００５６】
なお、「リーチ」とは、左装飾図柄画像２６ａと、右装飾図柄画像２６ｃとが同じ数字画像を表示（仮停止表示）しており、中装飾図柄画像２６ｂが変動表示している状態のことをいい、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に期待が持てる状態であるといえる。
【００５７】
なお、第４図柄画像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、発光色の相違により、大当りやハズレ、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。
【００５８】
また、画像表示装置２６は、ゲート部材２０に遊技球が通過し普通図柄当たり判定処理が行われたことに基づいて、普通図柄変動表示領域２６ｏ（画像表示装置２６の右上）において、普通図柄画像を変動させる。普通図柄画像は、普通図柄当たりであることを報知する「○」図柄画像と、普通図柄ハズレであることを報知する「×」図柄画像と、で構成されており、普通図柄の変動を実行しているときは、「○」図柄画像と「×」図柄画像とを交互に点灯させる。そして、普通図柄の変動時間が経過すると、普通図柄当たり判定処理の判定結果に対応する図柄画像を点灯させ、普通図柄当たり判定処理の判定結果を報知する。
【００５９】
（図柄表示装置２７について）
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、図４にも示されるように、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。ここで、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、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。
【００６０】
なお、本実施形態において、「特別図柄」や、上述の左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、および第４図柄画像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。

【００６１】
また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、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の保留の数を表示する第２特別図柄保留表示器２７ｄと、が設けられている。
【００６２】
第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄは、それぞれ「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。
【００６３】
また、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、必ず同期し、第２特別図柄保留表示器２７ｄは、上述の第２始動口保留個数画像２６ｆとして表示される保留の数と、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎとして表示される保留の数と、必ず同期する。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。
【００６４】
また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、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、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。
【００６５】
また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、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、上述の第１特別図柄保留表示器２７ｃ、および第２特別図柄保留表示器２７ｄ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。
【００６６】
また、図柄表示装置２７には、図４にも示されるように、主制御基板１００によって表示制御され、上述の当たり遊技における大入賞口２４の開放回数を示す「ラウンド数（図６の付与ラウンド数参照）」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、一方は「５ラウンドの当たり遊技」が実行されている場合に点灯し、他方は「１０ラウンドの当たり遊技」が実行されている場合に点灯する。なお、本実施形態においては、「５ラウンドの当たり遊技」と、「１０ラウンドの当たり遊技」と、を備えているため、「２」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されているが、当たり遊技の数によって、ドットＬＥＤ表示器の数も変更可能である。例えば、当たり遊技として、「３」種類の当たり遊技を備える場合は、「

３」個のドットＬＥＤ表示器にて構成することができる。
【００６７】
（パチンコ遊技機１の内部構成）
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（図２参照）。そして、図４に示されるように、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、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。
【００６８】
また、図４に示されるように、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。
【００６９】
（主制御基板１００について）
図４に示すように、主制御基板１００には、制御処理を行うメインＣＰＵ１０１と、当該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。
【００７０】
また、メインＲＡＭ１０３には、各種情報を管理するための格納領域が設けられている。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、当たり遊技における状態を格納する当たり遊技状態格納領域が挙げられる。
【００７１】
また、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が設けられている。例えば、各種時間を管理するための時間管理カウンタ、時短回数を管理するための時短回数カウンタ、当たり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。
【００７２】
（演出制御基板２００について）
図４に示すように、演出制御基板２００には、演出制御処理を行うサブ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が備えられている。
【００７３】
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。また、上記演出制御としては、画像表示装置２６の表示制御や、スピーカ１０の音声出力制御や、発光装置９および後述の盤用照明装置２９の発光制御や、後述の盤用駆動装置３０を介した可動体２８の駆動制御が挙げられ、画像表示装置２６の表示制御を担うＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）や画像ＲＯＭやＶＲＡＭ、

スピーカ１０の音声出力制御を担う音源ＩＣや音声ＲＯＭや音声ＲＡＭ、発光装置９および盤用照明装置２９の発光制御を担うランプＣＰＵやランプＲＯＭやランプＲＡＭ等が設けられている。なお、サブＣＰＵ２０１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。

【００７４】

（払出制御基板３００について）

図４に示すように、払出制御基板３００には、払出制御処理を行う払出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。

【００７５】

具体的には、主制御基板１００において、例えば、後述の第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。

【００７６】

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。

【００７７】

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、発射ハンドル８より、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。

【００７８】

また、図４においては図示していないが、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は、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。

【００７９】

（電源基板４００について）

図４に示すように、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、上述したとおり、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。

【００８０】

（枠開放検出ＳＷ３ａについて）

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、上述した「閉」状態にあると、閉状態である情報が主制御基板１００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主制御基板１００に入力されず、入力されないことにより、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、上述した「開」状態にあることを検出することができる。

【００８１】

（ゲート検出ＳＷ２０ａについて）

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、かつ、普通図柄変動ゲームの保留の数が「０」である場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、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。

【００８２】

（第１始動口検出ＳＷ２１ａについて）

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行う。

【００８３】

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、かつ、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、第２特別図柄保留表示器２７ｄの保留の数が「０」である場合は、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、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、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。

【００８４】

また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合を除き、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数を更新（増加）したことを示す第１始動口入賞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特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数を認識できる。なお、第１特別図柄保留表示器２７ｃにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるときに、第１始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信してもよい。

【００８５】

（第２始動口検出ＳＷ２２ａについて）

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行う。

【００８６】

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おらず、かつ、第２特別図柄保留表示器２７ｄの保留の数が「０」である場合は、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し、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「１」～「３」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合は、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。

【００８７】

また、主制御基板１００は、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」である場合を除き、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数を更新（増加）したことを示す第２始動口入賞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特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数を認識できる。なお、第２特別図柄保留表示器２７ｄにおける図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるときに、第２始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に対して送信してもよい。

【００８８】

（第２始動口開閉ソレノイド２２ｂについて）

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始動口の開閉態様」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について）

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行う。

【００９０】

（大入賞口検出ＳＷ２４ａについて）

大入賞口検出ＳＷ２４ａは、遊技盤６の大入賞口２４の入賞口内部に設けられており、遊技球が大入賞口２４に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、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は、大入賞口２４に遊技球が入球したことによる賞球として、「１０」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は、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、大入賞口２４への遊技球の入球状況を認識できる。

【００９１】

（大入賞口開閉ソレノイド２４ｂについて）

大入賞口開閉ソレノイド２４ｂは、大入賞口２４の後方に設けられており、上述の大入賞

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、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は、「特別図柄当たり判定処理」で当たりと判定した場合に、後述の図６（Ａ）の付与ラウンド数にわたり開閉扉を開閉させるために、大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動制御する。

【００９２】

（アウト口検出ＳＷ２５ａについて）

アウト口検出ＳＷ２５ａは、アウト口２５の入口内部に設けられており、遊技球がアウト口２５に入球したことを検出するためのＳＷである。つまり、アウト口検出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、アウト個数を把握することができる。

【００９３】

（第１特別図柄表示器２７ａについて）

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Ｓ１０５－２－４の処理において否定判定されたときが該当する。

【００９４】

（第２特別図柄表示器２７ｂについて）

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の処理において否定判定されたときが該当する。

【００９５】

（第１特別図柄保留表示器２７ｃについて）

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）。

【００９６】

（第２特別図柄保留表示器２７ｄについて）

第２特別図柄保留表示器２７ｄ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２特別図柄保留表示器２７ｄ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２始動口検出ＳＷ２２ａ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２特別図柄保留表示器２７ｄ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が終了すると、第２特別図柄保留表示器２７ｄ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）。

【００９７】

（普通図柄表示器２７ｅについて）

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。

【００９８】

（普通図柄保留表示器２７ｆについて）

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）。

【００９９】

（ラウンド表示器２７ｇについて）

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、上述の当たり遊技における大入賞口２４の開放回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、「特別図柄当たり判定処理」で当たりと判定した「図柄変動ゲーム」が終了し、第１特別図柄表示器２７ａ、または第２特別図柄表示器２７ｂ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、決定された当たり遊技に対応するラウンド表示器２７ｇを点灯制御する。そして、当たり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、当たり遊技が終了すると、ラウンド表示器２７ｇを消灯制御する。なお、本実施形態においては、２種類の付与ラウンド数を有しているのでラウンド表示器２７ｇを設けたが、１種類の付与ラウンド数のみを備えるのであれば、ラウンド表示器２７ｇを設ける必要はない。

【０１００】

（磁気センサ３２について）

磁気センサ３２は、遊技盤６の複数個所に設けられており、予め定められた規定値を超える異常な磁気を検出するためのセンサである。つまり、磁気センサ３２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、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。

【０１０１】

（電波センサ３３について）

電波センサ３３は、遊技盤６の複数個所に設けられており、予め定められた規定値を超える異常な電波を検出するためのセンサである。つまり、電波センサ３３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、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。

【０１０２】

（発光装置９について）

発光装置９は、図１においても説明したように、ランプ、ＬＥＤ等から構成されており、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、上述した枠開放検出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を報知する発光態様にて発光する。つまり、発光装置９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、演出制御基板２００の制御により、発光装置９が発光する。

【０１０３】

（スピーカ１０について）

スピーカ１０は、図１においても説明したように、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、上述した枠開放検出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、演出制御基板２００の制御により、スピーカ１０から上述した音が出力される。

【０１０４】

（盤用照明装置２９について）

盤用照明装置２９は、上述したように遊技盤６に設けられており、上述したガラス枠４に設けられた発光装置９同様、発光によりパチンコ遊技機１を装飾可能となっている。つまり、盤用照明装置２９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、演出制御基板２００の制御により、盤用照明装置２９が発光する。

【０１０５】

（盤用駆動装置３０について）

盤用駆動装置３０は、例えば、遊技盤６や、可動体２８に設けられており、可動体２８を上下方向に可動させるためのモーター等で構成されている。つまり、盤用駆動装置３０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、演出制御基板２００の制御により、盤用駆動装置３０が駆動制御する。

【０１０６】

（可動体２８について）

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。また、可動体２８は、例えば、図５５等に示されるように、画像表示装置２６の前側で可動することが可能である。また、可動体２８が可動すると、画像表示装置２６の表示領域の一部が覆われることになるので、可動体２８の可動により画像表示装置２６の表示領域に表示されている表示内容の一部または全部が視認困難となる。なお、図５５等においては、可動体２８が可動することで画像表示装置２６の表示領域の一部を覆うとしたが、画像表示装置２６の表示領域の全部を覆うようにしてもよい。

【０１０７】

（演出ボタン検出ＳＷ１４ａについて）

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が操作有効期間にあるときに、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期間が設定され、演出ボタン検出ＳＷ１４ａは、操作有効期間が設定されているときの押下のみを検出する。

【０１０８】

（演出レバー検出ＳＷ１５ａについて）
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が操作有効期間にあるときに、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期間が設定され、演出レバー検出ＳＷ１５ａは、操作有効期間が設定されているときの操作のみを検出する。
【０１０９】
（十字キー検出ＳＷ１６ａについて）
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。
【０１１０】
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。
【０１１１】
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、光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、調整音を発するようにしてもよい。
【０１１２】
なお、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であるが、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や、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。
【０１１３】
（特別図柄当たり判定テーブルについて）
図５（Ａ）の特別図柄当たり判定テーブルは、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る。そして、メインＣＰＵ１０１は、設定値として「１」が設定されている場合は、（Ａ）で示す設定値「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、他の設定値が設定されている場合は、図示しない設定値毎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」を行う。また、「第１始動口・第２始動口共通」とは、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、参照する特別図柄当たり判定テーブルは共通であることを示している。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。また、設定値を備えなくてもよい。
【０１１４】

（Ａ）の設定値「１」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「当たり」と判定される確率が「１／３１９」で、「ハズレ」と判定される確率が「３１８／３１９」となっており、遊技状態が「確変遊技状態」であるときにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「１／３２」で、「ハズレ」と判定される確率が「３１／３２」となっている。すなわち、遊技状態が「確変遊技状態」であるときは、「通常遊技状態」や「時短遊技状態」よりも、「当たり」と判定される確率が約「１０」倍に変動することから、「確変遊技状態」は、「通常遊技状態」や「時短遊技状態」に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【０１１５】

（Ａ）の設定値「１」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、上述のような当たり判定確率となっているが、図示しない他の設定値における特別図柄当たり判定テーブルにおいては、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が異なっている。例えば、設定値「６」用の特別図柄当たり判定テーブルでは、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「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」となっており、遊技状態が「確変遊技状態」であるときにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「１／２８」で、「ハズレ」と判定される確率が「２７／２８」となっている。このように、設定値毎に異なる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。

【０１１６】

また、「時短遊技状態」と、「確変遊技状態」と、においては、「通常遊技状態」に比べて、後述の図５（Ｂ）や後述の図６（Ｂ）で示すように、「普通図柄当たり判定処理」において、「当たり」に当せんし易く、且つ、「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、「確変遊技状態」が遊技者にとって最も有利な遊技状態であり、次いで「時短遊技状態」が遊技者にとって有利な遊技状態であり、「通常遊技状態」が遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【０１１７】

なお、以下において、「通常遊技状態」と、「時短遊技状態」と、を総称して「低確率状態」と称することがあり、「確変遊技状態」を「高確率状態」と称することがある。また、「低確率状態」を、「非変短中」、または「非変短状態」と称することがあり、「確変遊技状態」と、「時短遊技状態」と、を総称して「変短中」といったり、「変短状態」といったり、「入球率向上状態」といったりすることがある。

【０１１８】

（普通図柄当たり判定テーブルについて）

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「当たり」と判定される確率が「４／２５６」で、「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」であるときと、「確変遊技状態」であるときとにおいて、「普通図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「２５１／２５６」で、「ハズレ」と判定される確率が「５／２５６」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」や、「確変遊技状態」である場合の方が、「普通図柄当たり判定処理」にて「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、本実施形態においては、普通図柄当たり判定テーブルにおいて、設定値を設けなかったが、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、当たり易くなっていてもよい。

【０１１９】

（特別図柄決定テーブルについて）

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、「当たり」である場合と、「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、「当たり」である場合と、「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、後述の「特別図柄決定処理」（図１９参照）において、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、特別図柄を決定する。

【０１２０】

そして、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、「当たり」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」の中から、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「０～９」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「１０～６４」であれば「特別図柄Ｂ」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「６５～９９」であれば「特別図柄Ｃ」を決定する。そして、特別図柄を決定すると、一義的に、「付与ラウンド数」と、「当たり後の遊技状態」とが決定される。「特別図柄Ａ」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として、「確変遊技状態」が付与される。また、「特別図柄Ｂ」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として、「５」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として、「確変遊技状態」が付与される。また、「特別図柄Ｃ」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」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、「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｄ」を決定し、「特別図柄Ｄ」には、「付与ラウンド数」、および「当たり後の遊技状態」は定められていないことから、当たり遊技は付与されない。

【０１２１】

また、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、「当たり」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｅ」、「特別図柄Ｆ」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。そして、例えば、取得した特別図柄決定用の乱数が「０～６４」であれば「特別図柄Ｅ」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「６５～９９」であれば「特別図柄Ｆ」を決定する。「特別図柄Ｅ」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として、「確変遊技状態」が付与される。また、「特別図柄Ｆ」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」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、「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｇ」を決定する。

【０１２２】

このように、「確変遊技状態」が付与される割合は、第１始動口２１が「６５％」、第２始動口２２が同じく「６５％」となっていることから、「確変遊技状態」への突入率は、第１始動口２１と第２始動口２２とで差は設けられていない。一方、「付与ラウンド数」は、第２始動口２２が必ず「１０」ラウンドが付与され、「５」ラウンドが付与されることがない分、第１始動口２１への入球に基づいて当たり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当たり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。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

は、「確変遊技状態」への突入率は、全ての設定値で共通とするが、「付与ラウンド数」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。

【０１２３】

（普通図柄決定テーブルについて）

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、「当たり」である場合と、「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、「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、「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」であるときと、「確変遊技状態」であるときとで、「普通図柄当たり判定処理」が行われた結果、「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、「ハズレ」である場合は、「普通図柄Ｄ」を決定する。

【０１２４】

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」や、「確変遊技状態」である場合の方が、「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。

【０１２５】

なお、本実施形態においては、普通図柄決定テーブルにおいて、設定値を設けなかったが、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。

【０１２６】

図７は、大当り特別図柄詳細を示す図である。「特別図柄Ａ」（第１種大当り１）、「特別図柄Ｃ」（第１種大当り３）、「特別図柄Ｅ」（第１種大当り４）、「特別図柄Ｆ」（第１種大当り５）は、大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間２Ｓが経過すると次ラウンドに移行し、これを「１０」ラウンド分行うようになっている。なお、「１０」ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。

【０１２７】

「特別図柄Ｂ」（第１種大当り２）は、大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間２Ｓが経過すると次ラウンドに移行し、これを「５」ラウンド分行うようになっている。なお、「５」ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。なお、特に図示していないが、ラウンド開閉態様に設定値の差は設

けられていない。
【０１２８】
（特別図柄変動パターンテーブルについて）
図８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。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、「ハズレ」である場合は、「変動パターン１」～「変動パターン５」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第１始動口２１、または第２始動口２２に入球したときに、変動パターン決定用の乱数を取得し、その取得した変動パターン決定用の乱数を参照して、いずれかの変動パターンを決定する。なお、図示しないが、遊技球が第１始動口２１、または第２始動口２２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２」～「変動パターン５」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」を決定するようにしてもよい。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、「当たり」である場合は、変動パターン決定用の乱数を参照して、「変動パターン６」～「変動パターン１１」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。
【０１２９】
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、「通常変動」が決定され、「変動時間」として、「７Ｓ」が決定される。ここで、「通常変動」とは、リーチにもならない変動のことをいう。また、「変動パターン２」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。ここで、「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、中装飾図柄画像２６ｂを変動させる演出）を行わないリーチのことをいい、「当たり」時の選択割合が低く、「ハズレ」時の選択割合が高く構成されているため、当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられる。
【０１３０】
また、「変動パターン３」が決定された場合は、「演出内容」として、「スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「４０Ｓ」が決定される。ここで、「スーパーリーチ」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、例えば、画像表示装置２６に実写画像を表示するリーチのことをいい、「当たり」時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、「ハズレ」時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも低く構成されているため、「ノーマルリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。
【０１３１】
また、「変動パターン４」が決定された場合は、「演出内容」として、「擬似連２ノーマルリーチ」が決定され、「変動時間」として、「５０Ｓ」が決定される。なお、「擬似連」については、後で詳述するが、「擬似連２ノーマルリーチ」は、「ノーマルリーチ」のみよりも当たりの期待度が高く、「スーパーリーチ」よりも当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられる。また、「変動パターン５」が決定された場合は、「演出内容」として、「擬似連３スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「７０Ｓ」が決定される。「擬似連３スーパーリーチ」は、「スーパーリーチ」のみよりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。なお、「変動パターン６」～「変動パターン９」は、「変動パターン２」～「変動パターン５」と、「ハズレ」か「当たり」の違いしかなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。
【０１３２】
また、「変動パターン１０」が決定された場合は、「演出内容」として、「擬似連４スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「９０Ｓ」が決定される。ここで、「擬

似連４スーパーリーチ」とは、「当たり」の場合にのみ選択される変動パターンであるから、後述の「擬似連」が「４」回行われた場合は、その時点で「当たり」が確定する。また、「変動パターン１１」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。ここで、「全回転リーチ」とは、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを、「１１１」、「２２２」、「３３３」、「４４４」、「５５５」、「６６６」、「７７７」、「８８８」で揃えた状態でスクロールさせて、例えば、最終的に「７７７」で確定表示させるリーチである。なお、「変動パターン１１」は、図６における「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。この場合は、「当たり」だけでなく、当たり後の遊技状態として、「確変遊技状態」が付与されることから、遊技者に「全回転リーチ」が行われることを望ませて遊技を行わせることができ、遊技興趣の向上に繋がる。

【０１３３】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとで、「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「ハズレ」である場合は、「変動パターン１２」～「変動パターン１５」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。「変動パターン１２」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。ここで、「短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを同時に停止させる変動のことをいい、遊技状態が「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとにおいては、「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「ハズレ」である場合、この「短縮変動」が選ばれ易くなっていることから、「時短遊技状態」や、「確変遊技状態」を効率よく消化できるようになっている。

【０１３４】

また、「変動パターン１３」が決定された場合は、「演出内容」として、「リーチ煽り」が決定され、「変動時間」として、「１０Ｓ」が決定される。ここで、「リーチ煽り」とは、例えば、左装飾図柄画像２６ａとして「７」図柄を仮停止表示させて、右装飾図柄画像２６ｃとして「７」図柄を仮停止表示させるか否かを煽ることで、リーチが形成されるか否かを煽る演出である。「リーチ煽り」を行った結果、例えば、右装飾図柄画像２６ｃとして「８」図柄が仮停止表示された場合は、リーチが形成されず、例えば、右装飾図柄画像２６ｃとして「７」図柄が仮停止表示された場合は、リーチが形成され、後述の「変動パターン１５」や「変動パターン１７」における「変短中スーパーリーチ」に発展する。

【０１３５】

また、「変動パターン１４」が決定された場合は、「演出内容」として、「変短中スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「３０Ｓ」が決定される。ここで、「変短中スーパーリーチ」とは、「時短遊技状態」、および「確変遊技状態」専用の「スーパーリーチ」であって、「通常遊技状態」において行われる「スーパーリーチ」とは異なっている。

【０１３６】

また、「変動パターン１５」が決定された場合は、「演出内容」として、「リーチ煽り→変短中スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「４０Ｓ」が決定される。「変動パターン１６」、「変動パターン１７」については、「変動パターン１４」、「変動パターン１５」と、「ハズレ」か「当たり」の違いしかなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。なお、「リーチ煽り→変短中スーパーリーチ」は、「当たり」時の選択割合が「変短中スーパーリーチ」よりも高く、「ハズレ」時の選択割合が「変短中スーパーリーチ」よりも低く構成されているため、「変短中スーパーリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。

【０１３７】

上述の特別図柄変動パターンは、図８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。例えば、通常遊技状態においても、「短縮変動」（２Ｓ）を設けてもよい。また、第１始動口２１の図柄変動ゲームの保留球の数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し、第２始動口２２の図柄変動ゲームの保留球の数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、「ハズレ」の場合において、保留球の数が「４」個である場合は、保留球の数が「１」個である場合よりも、「変動パターン１」の「通常変動」を選び易くして、遊技の稼働を向上させるようにしてもよい。

【０１３８】

また、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」においてハズレが決定された場合で、第２始動口２２の図柄変動ゲームを開始させた結果、第２始動口２２の保留球の数が「０」になる場合は、例えば、３０Ｓからなる保留０時通常変動（ハズレ）を選択して、第２始動口２２へ遊技球が入球する時間を確保するようにしてもよい。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

（先読み演出）

先読み演出とは、第１始動口２１、または第２始動口２２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、図１６において、判定情報（乱数値）を取得して記憶した後、図１９の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（乱数値）が記憶されたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでは、当たりかどうかは判定されない。従って、仮に「当たり」の判定情報（乱数値）を取得していたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるよりも前の段階で、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、図１６において、判定情報（乱数値）を取得し記憶した後の処理において、「事前判定処理」を行い、「当たり」か「ハズレ」を判定した上で、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）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（乱数値）が移されるよりも前の段階から「当たり」への期待感を高めることができるようになる。

【０１４２】

上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に第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や、第２始動口第１保留球画像表示領域２６ｋ～第２始動口第４保留球画像表示領域２６ｎに表示する保留球画像を用いた演出である。例えば、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）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（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、保留先読み演出を行う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、通常保留画像とは異なる先読み保留球画像を表示する。先読み保留球画像としては、例えば、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「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「当たり」の場合は、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「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「ハズレ」の場合は、「白点滅」、「

青」、「緑」、「赤」、「金」のいずれかが表示可能になっている。そして、「当たり」の場合にのみ「虹」を選択可能として、また、「当たり」の場合は、「赤」や「金」を選択し易くして、「ハズレ」の場合は、「白点滅」や「青」を選択し易くして、「赤」や「金」の当たりへの期待度を高めている。また、入球時は、「白点滅」であるが、「１変動の遊技」が行われる毎に、「青」、「緑」といったように、当たり期待度の高い保留球画像に変化することも可能であるし、入球時から、「金」を表示することも可能である。

【０１４３】

また、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、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）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（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を行う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、上述の「第４記憶領域」に記憶した判定情報（乱数値）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、「当たり」と判定された場合に実行され易く、「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、当たり遊技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。

【０１４４】

また、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画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを用いた演出である。例えば、上述の「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）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（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。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行う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（乱数値）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（乱数値）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（乱数値）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、「当たり」の場合は、赤色のみでの組み合わせを選択し易く、「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当たりへの期待度を高めている。

【０１４５】

（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画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像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、図８に示すように、擬似連は、「２」回、「３」回、「４」回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、「当たり」への期待度が高くなっている（本実施形態では、「４」回は「当たり」確定）。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄画像２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄画像２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄

（例えば、「ＮＥＸＴ」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させ（この時点で、擬似連「２」回）、再度、左装飾図柄画像２６ａとして「５」を仮停止表示して、右装飾図柄画像２６ｃとして「６」を仮停止表示して、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させる（この時点で、擬似連「３」回。以降、擬似連「４」回も同じ）、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、左装飾図柄画像２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄画像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、左装飾図柄画像２６ａとして「５」が仮停止表示され、右装飾図柄画像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（以降、擬似連「４」回も同じ）。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄画像２６ｂとして「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」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、中装飾図柄画像２６ｂに、「擬似連専用図柄（例えば、「ＮＥＸＴ」）」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。

【０１４６】

（メインＲＯＭおよびメインＲＡＭの領域について）

図９は、メインＲＯＭ１０２およびメインＲＡＭ１０３の領域を示す図である。

【０１４７】

メインＲＯＭ１０２は、遊技の進行に係る遊技用プログラム（例えば、後述の図１１～図２６）が記憶される遊技用プログラム領域と、遊技用プログラムが用いる遊技用データが記憶される遊技用データ領域と、空き領域（１６バイト以上）と、遊技性能情報に係る遊技性能用プログラム（例えば、後述の図２３～図２６）が記憶される遊技性能用プログラム領域と、遊技性能用プログラムが用いる遊技性能用データが記憶される遊技性能用データ領域と、から構成されている。

【０１４８】

メインＲＡＭ１０３は、遊技用プログラムがワークとして用いる遊技用ワーク領域（領域１）と、遊技用プログラムがデータを退避する遊技用スタック領域（領域２）と、空き領域（１６バイト以上）と、遊技性能用プログラムがワークとして用いる遊技性能用ワーク領域（領域３）と、遊技性能用プログラムがデータを退避する遊技性能用スタック領域（領域４）と、から構成されている。

【０１４９】

メインＣＰＵ１０１は、遊技用プログラムに基づく処理において遊技性能用プログラムを呼び出して遊技性能用プログラムに基づく処理を実行し、遊技性能用プログラムに基づく処理を終了すると、遊技用プログラムに基づく処理に復帰する。

【０１５０】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技用プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技用データ領域の遊技用データを参照して遊技用プログラムに基づく処理を実行し、遊技用ワーク領域をワークとして使用する。また、遊技用ワーク領域、遊技用スタック領域の内容を参照および更新することが可能となっている。

【０１５１】

同様に、メインＣＰＵ１０１は、遊技性能用プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技性能用データ領域の遊技用データを参照して遊技性能用プログラムに基づく処理を実行し、遊技性能用ワーク領域をワークとして使用する。また、遊技性能用ワーク領域、遊技性能用スタック領域の内容を参照および更新することが可能となっている。

【０１５２】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技用プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技性能用データ領域を参照することはなく、また、遊技性能用ワーク領域、遊技性能用スタック領域を更新することはないが、遊技性能用ワーク領域、遊技性能用スタック領域を参照することは可能となっている。

【０１５３】
同様に、遊技性能用プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技用データ領域を参照することはなく、また、遊技用ワーク領域、遊技用スタック領域を更新することはないが、遊技用ワーク領域、遊技用スタック領域を参照することは可能となっている。
【０１５４】
（表示器の表示態様について）
図１０は、表示器１０４の表示態様を示す図である。
【０１５５】
はじめに、表示器１０４は、「遊技性能情報」を表示するための表示器である。この「遊技性能情報」とは、上述したように「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×１００」の計算式にて算出される情報である。
【０１５６】
また、遊技性能情報は、例えば、パチンコ遊技機１に電源が供給されている状態において、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。
【０１５７】
次に、図１０において、通常遊技状態において遊技球が何れの入賞口にも入賞せずにアウト口２５に入球した場合（アウト球）の個数に応じた「区間」が設定されている。
【０１５８】
「区間Ａ」とは、パチンコ遊技機１がメーカーの工場から出荷され遊技店に導入されてから（若しくはメインＲＡＭ１０３が初期化されてから）、アウト球を２９９個検出するまで滞在する区間である。この「区間Ａ」においては、遊技性能情報の算出は行われないようになっている。これは、例えば、遊技店設置後から開店するまでの間に、管理者による動作確認等（始動口や普通入賞口への入賞）が行われることを想定したもので、そのような管理者による入賞等を除外することで、遊技者が遊技している場合の遊技性能情報の精度を向上させることができるようになっている。
【０１５９】
「区間Ｂ」とは、アウト球の３００個目の検出より滞在する区間（区間Ａから切り替わる区間）であって、「区間Ｂ」に切り替わってから６００００個のアウト球が検出されるまで滞在する。この「区間Ｂ」においては、遊技性能情報の算出が行われるようになっている。
【０１６０】
「区間Ｃ」とは、「区間Ｂ」においてアウト球が６００００個検出されると、「区間Ｂ」から「区間Ｃ」に切り替わり、「区間Ｃ」に切り替わってから６００００個のアウト球が検出されるまで滞在する。この「区間Ｃ」においては、遊技性能情報の算出が行われるようになっている。
【０１６１】
「区間Ｄ」とは、「区間Ｃ」においてアウト球が６００００個検出されると、「区間Ｃ」から「区間Ｄ」に切り替わり、「区間Ｄ」に切り替わってから６００００個のアウト球が検出されるまで滞在する。この「区間Ｄ」においては、遊技性能情報の算出が行われるようになっている（３回目の算出）。なお、図示は省略しているが、以降、６００００個毎に「区間Ｅ」、「区間Ｆ」、「区間Ｇ」・・・と続いていく。
【０１６２】
なお、メインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４には、区間管理領域が設けられていて、現在の区間に対応する値が記憶されている。例えば、現在の区間が「区間Ａ」であれば、区間管理領域に「０」が記憶されており、現在の区間が「区間Ｂ」であれば、区間管理

領域に「１」が記憶されている。現在の区間に対応する値は、区間の切り替えを行う際に更新される。

【０１６３】

なお、上記の区間を切り替えるアウト球の検出個数は上記の数値に限られず、適宜変更可能である。

【０１６４】

次に、図１０において、「識別セグ」とは、例えば、表示器１０４における一番左のセグと、左から２番目のセグが相当する。また、「比率セグ」とは、例えば、表示器１０４における一番右のセグと、右から２番目のセグが相当する。

【０１６５】

また、「識別セグ」には、現在の区間を示す「ｂＬ．」、過去の区間（１）を示す「ｂ１．」、過去の区間（２）を示す「ｂ２．」、過去の区間（３）を示す「ｂ３．」・・・が点滅又は点灯で表示されるようになっている。なお、区間毎（区間Ａは除く）に、アウト球が０～５９９９個検出されるまでは点滅し、６０００個以上からは点灯する。

【０１６６】

また、「比率セグ」には、上述の計算式で算出された情報が表示（計算結果の小数点第１位を四捨五入し、四捨五入後の数値が表示）され、例えば、アウト個数が０のときは、「００」と表示され、四捨五入後の数値が１００以上の場合は「９９．」と表示される。

【０１６７】

次に、図１０において、区間毎の表示態様としては、「区間Ａ」である場合、上述のとおり、遊技性能情報の算出は行われない区間であるから、現在の区間においては、識別セグに「ｂＬ．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示される。

【０１６８】

また、「区間Ａ」は、上述のとおり、パチンコ遊技機１がメーカーの工場から出荷され遊技店に導入されたときの状態がほとんどであるから、過去の区間（過去の算出情報）といったものが存在しない。このため、過去の区間（１）では、識別セグに「ｂ１．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示され、過去の区間（２）では、識別セグに「ｂ２．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示され、過去の区間（３）では、識別セグに「ｂ３．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示されるようになっている。

【０１６９】

つまり、「区間Ａ」においては、識別セグが区間毎の表示で切り替わるものの、比率セグは、いずれにおいても「－－」（横バー）が表示されることになる。

【０１７０】

「区間Ｂ」である場合、現在の区間においては、識別セグに「ｂＬ．」がアウト個数に応じて点滅又は点灯表示され、比率セグに後述の算出系処理で算出された値が表示され、過去の区間（１）では、識別セグに「ｂ１．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示され、過去の区間（２）では、識別セグに「ｂ２．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示され、過去の区間（３）では、識別セグに「ｂ３．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示されるようになっている。

【０１７１】

「区間Ｃ」である場合、現在の区間においては、識別セグに「ｂＬ．」がアウト個数に応じて点滅又は点灯表示され、比率セグに後述の算出系処理で算出された値が表示され、過去の区間（１）では、識別セグに「ｂ１．」が点灯表示され、比率セグに「区間Ｂ」における最終値（区間Ｂで６００００個に到達する直前に算出した値）が表示され、過去の区間（２）では、識別セグに「ｂ２．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示され、過去の区間（３）では、識別セグに「ｂ３．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示されるようになっている。

【０１７２】

「区間Ｄ」である場合、現在の区間においては、識別セグに「ｂＬ．」がアウト個数に応

じて点滅又は点灯表示され、比率セグに後述の算出系処理で算出された値が表示され、過去の区間（１）では、識別セグに「ｂ１．」が点灯表示され、比率セグに「区間Ｃ」における最終値（区間Ｃで６００００個に到達する直前に算出した値）が表示され、過去の区間（２）では、識別セグに「ｂ２．」が点灯表示され、比率セグに「区間Ｂ」における最終値（区間Ｃで６００００個に到達する直前に算出した値）が表示され、過去の区間（３）では、識別セグに「ｂ３．」が点滅表示され、比率セグに「－－」（横バー）が表示されるようになっている。

【０１７３】

このように、現在の区間、過去の区間（１）、過去の区間（２）、過去の区間（３）と遊技性能情報を表示器１０４に表示することで、外部の検査機関等の人間が検査を行う際に、適正な遊技機が提供されているか否かを容易に確認することができる。

【０１７４】

（メインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について）

図１１～図２６を用いて、メインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について説明を行う。

【０１７５】

（主制御基板メイン処理について）

図１１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。

【０１７６】

（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）ではない場合は、ステップＳ２に処理を移行する。なお、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。

【０１７７】

（ステップＳ２）

ステップＳ２において、メインＣＰＵ１０１は、割込みを禁止する。これにより、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１８において割込みを許可するまで、図１１の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。

【０１７８】

（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ではない場合は、ステップＳ９に処理を移行する。

【０１７９】

（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。

【０１８０】

（ステップＳ５）

ステップＳ５において、メインＣＰＵ１０１は、図１２で示す設定値変更処理を行う。なお、当該処理は、後で図１２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。

【０１８１】

（ステップＳ６）

ステップＳ６において、メインＣＰＵ１０１は、電源投入コマンドを送信する。電源投入コマンドは、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、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、電源投入コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１８２】

（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。

【０１８３】

（ステップＳ８）

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

【０１８４】

（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。

【０１８５】

（ステップＳ１０）

ステップＳ１０において、メインＣＰＵ１０１は、図１３で示す設定値確認処理を行う。なお、当該処理は、後で図１３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。

【０１８６】

（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。

【０１８７】

（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。

【０１８８】

（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はない場合は、ステップＳ１４に処理を移行する。

【０１８９】

（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）を行う。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１２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１２の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

【０１９０】

（ステップＳ１５）

ステップＳ１５において、メインＣＰＵ１０１は、復帰処理を行う。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。

【０１９１】

（ステップＳ１６）

ステップＳ１６において、メインＣＰＵ１０１は、電源復旧コマンドを送信する。電源復旧コマンドは、電源が復旧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、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、電源復旧コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１９２】

（ステップＳ１７）

ステップＳ１７において、メインＣＰＵ１０１は、ＣＴＣの設定を行う。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の設定を行うと、ステップＳ１８に処理を移行する。

【０１９３】

（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。

【０１９４】

（設定値変更処理について）

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。なお、図１２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。

【０１９５】

（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。

【０１９６】

（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、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。

【０１９７】

（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。

【０１９８】

（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となったかを判定する。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮとなった場合は、ステップＳ５－５に処理を移行し、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮとならなかった場合は、ステップＳ５－７に処理を移行する。

【０１９９】

（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行う。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。

【０２００】

（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。

【０２０１】

（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。

【０２０２】

（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。

【０２０３】

（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、上記ステップ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。

【０２０４】

（ステップＳ５－１０）

ステップＳ５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、設定値情報コマンドを送信する。設定値情報コマンドは、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、設定値情報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。

【０２０５】

（設定値確認処理について）

図１３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。なお、図１３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。

【０２０６】

（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、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。

【０２０７】

（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。

【０２０８】

（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。

【０２０９】

（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。

【０２１０】

（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。
【０２１１】
（主制御基板タイマ割込処理について）
図１４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。
【０２１２】
（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。
【０２１３】
（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、大入賞口２４等の開放時間など）を更新する時間管理処理を行う。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。
【０２１４】
（ステップＳ１０３）
ステップＳ１０３において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数や、特別図柄の決定用乱数や、変動パターン決定用の乱数等の初期値乱数の更新を行う。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。
【０２１５】
（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。なお、当該処理は、後で図１５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。
【０２１６】
（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行う。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。
【０２１７】
（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行う。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行う。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。
【０２１８】
（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行う。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。

【０２１９】
（ステップＳ１０８）
ステップＳ１０８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行う。例えば、メインＣＰＵ１０１は、当該処理において、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Ｓ１０９に処理を移行する。
【０２２０】
（ステップＳ１０９）
ステップＳ１０９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）を行う。また、それぞれの始動口に遊技球が入球したこと、および、それぞれの始動口における図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、第１特別図柄保留表示器２７ｃや、第２特別図柄保留表示器２７ｄの表示制御も行う。そして、特別図柄の表示制御を終了すると、ステップＳ１１０に処理移行する。
【０２２１】
（ステップＳ１１０）
ステップＳ１１０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）を行う。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の表示制御も行う。そして、普通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。
【０２２２】
（ステップＳ１１１）
ステップＳ１１１において、メインＣＰＵ１０１は、異常確認処理を行う。なお、当該処理は、後で図２２を用いて詳述する。そして、異常確認処理を終了すると、ステップＳ１１２に処理を移行する。
【０２２３】
（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行う。なお、当該処理は、後で図２３等を用いて詳述する。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。
【０２２４】
（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。
【０２２５】
（入力ＳＷ検出処理について）
図１５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。
【０２２６】
（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行う。なお、当該処理は、後で図１６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。
【０２２７】

（ステップＳ１０４－２）
ステップＳ１０４－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図１７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。
【０２２８】
（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行う。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。
【０２２９】
（ステップＳ１０４－４）
ステップＳ１０４－４において、メインＣＰＵ１０１は、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「１２」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行う。また、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球検出信号をセットする。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による音で報知することが挙げられる。そして、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。
【０２３０】
（ステップＳ１０４－５）
ステップＳ１０４－５において、メインＣＰＵ１０１は、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の通過を検出した情報を入力した場合に、普通図柄変動ゲームの保留の数が、「４」より少ない場合に、普通図柄変動ゲームの保留の数を「１」加算して、普通図柄当たり判定処理に用いる乱数値を取得し、メインＲＡＭ１０３に設けられた普通図柄変動ゲームの保留記憶領域に記憶する。また、ゲート部材２０に遊技球が通過したことに対応する演出を行うために、コマンド送信領域にゲート通過コマンドをセットする処理を行う。そして、通過ゲート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。
【０２３１】
（ステップＳ１０４－６）
ステップＳ１０４－６において、メインＣＰＵ１０１は、アウト口検出ＳＷ２５ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合の処理を行う。例えば、アウト口通過コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、当該アウト口通過コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、アウト口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。
【０２３２】
（第１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。
【０２３３】
（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。
【０２３４】

（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。
【０２３５】
（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。
【０２３６】
（ステップＳ１０４－１－４）
ステップＳ１０４－１－４において、メインＣＰＵ１０１は、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、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。
【０２３７】
なお、当たり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。
【０２３８】
（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。
【０２３９】
なお、特別図柄決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。
【０２４０】
（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を取得すると、ステップＳ１０４－１－７に処理を移行する。
【０２４１】
なお、特別図柄変動パターン決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。
【０２４２】
（ステップＳ１０４－１－７）
ステップＳ１０４－１－７において、メインＣＰＵ１０１は、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。

【０２４３】
（ステップＳ１０４－１－８）
ステップＳ１０４－１－８において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を行う。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」に記憶した当たり判定用乱数値が当たりである場合、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。
【０２４４】
（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始動口入賞コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、第１始動口入賞コマンドには、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。
【０２４５】
（第２始動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。
【０２４６】
（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。
【０２４７】
（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。
【０２４８】
（ステップＳ１０４－２－３）
ステップＳ１０４－２－３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否かを判定する。つまり、第２始動口２２における図柄変動ゲームの保留の数が「４」であるか否かを判定する。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Ｓ１０４－３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Ｓ１０４－２－４に処理を移行する。
【０２４９】
（ステップＳ１０４－２－４）
ステップＳ１０４－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、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Ｓ１０４－２－８）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、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。
【０２５０】
なお、当たり判定用乱数値の取得は、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。

【０２５１】

（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。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Ｓ１０４－２－８）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Ｓ１０４－２－６に処理を移行する。

【０２５２】

なお、特別図柄決定用乱数値の取得は、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。

【０２５３】

（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Ｓ１０４－２－８）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を取得すると、ステップＳ１０４－２－７に処理を移行する。

【０２５４】

なお、特別図柄変動パターン決定用乱数値の取得は、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。

【０２５５】

（ステップＳ１０４－２－７）

ステップＳ１０４－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、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。

【０２５６】

（ステップＳ１０４－２－８）

ステップＳ１０４－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を行う。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Ｓ１０４－２－４で取得した乱数値が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Ｓ１０４－２－７で当該変動記憶領域に記憶した当たり判定用乱数値が当たりである場合、例えば、後述の第２始動口入賞コマンドを送信することで、第２始動口２２への入球時の当たり報知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Ｓ１０４－２－９に処理を移行する。

【０２５７】

（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始動口入賞コマンドを演出制御基板２００に送信するために、第２始動口入賞コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、第２始動口入賞コマンドには、ステップＳ１０４－２－８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２始動口入賞コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２５８】

（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。
【０２５９】
（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Ｓ１０５－２－１３）、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２０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、当たりである場合は、当たり遊技を示す値「２」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。
【０２６０】
（ステップＳ１０５－２）
ステップＳ１０５－２において、メインＣＰＵ１０１は、図１９で示す特別図柄変動開始時処理を行う。なお、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。
【０２６１】
（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。
【０２６２】
（ステップＳ１０５－４）
ステップＳ１０５－４において、メインＣＰＵ１０１は、図２０で示す特別図柄変動中処理を行う。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。
【０２６３】
（ステップＳ１０５－５）
ステップＳ１０５－５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た場合に、当たり遊技を示す値「２」がセットされていると判断して、図２１で示す当たり遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２１を用いて詳述する。そして、当たり遊技処理を終了すると、特別図柄関連処理を終了して、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。
【０２６４】
（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。
【０２６５】
（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保留記憶領域において、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」のいずれにも保留されていない状態であるかを判定する。そして、第２始動口２２に対応する保留の数が「０」ではない場合は、ステップＳ１０５－２－２に処理を移行し、第２始動口２２に対応する保留の数が「０」である場合は、ス

テップＳ１０５－２－４に処理を移行する。
【０２６６】
（ステップＳ１０５－２－２）
ステップＳ１０５－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２の保留の数を「１」減算する。なお、減算については、上述の「第２始動口２２について」の箇所で述べたように、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報（乱数値）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２特別図柄保留表示器２７ｄ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２始動口２２の保留の数を「１」減算すると、ステップＳ１０５－２－３に処理を移行する。
【０２６７】
（ステップＳ１０５－２－３）
ステップＳ１０５－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において、保留球画像等を減算表示するために、上述したコマンド送信領域に第２始動口減算コマンドをセットする。そして、第２始動口減算コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－８に処理を移行する。
【０２６８】
（ステップＳ１０５－２－４）
ステップＳ１０５－２－４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、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」のいずれにも保留されていない状態であるかを判定する。そして、第１始動口２１に対応する保留の数が「０」ではない場合は、ステップＳ１０５－２－５に処理を移行し、第１始動口２１に対応する保留の数が「０」である場合は、ステップＳ１０５－２－６に処理を移行する。
【０２６９】
（ステップＳ１０５－２－５）
ステップＳ１０５－２－５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。なお、減算については、上述の「第１始動口２１について」の箇所で述べたように、「当該変動記憶領域」～「第４記憶領域」の判定情報（乱数値）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Ｓ１０５－２－７に処理を移行する。
【０２７０】
（ステップＳ１０５－２－６）
ステップＳ１０５－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、所定時間にわたり図柄変動ゲームが行われないと、遊技者が遊技をしていないと判断して、画像表示装置２６において機種名やメーカー名を表示するデモ画面（デモ演出）を表示するために、コマンド送信領域にデモコマンドをセットする。そして、デモ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。
【０２７１】
（ステップＳ１０５－２－７）
ステップＳ１０５－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において、保留球画像等を減算表示するために、コマンド送信領域に第１始動口減算コマンドをセットする。そして、第１始動口減算コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－８に処理を移行する。
【０２７２】
（ステップＳ１０５－２－８）
ステップＳ１０５－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口保留を減算して当該処理を行う場合は、第２始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用

いて、一方、第１始動口保留を減算して当該処理を行う場合は、第１始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、判定情報（乱数値）が当たりの判定情報（乱数値）であるかどうかを判定する。そして、特別図柄の当たり判定処理を終了すると、ステップＳ１０５－２－９に処理を移行する。なお、以下のステップＳ１０５－２－９～ステップＳ１０５－２－１２は、ステップＳ１０５－２－８の判定結果（当たりかハズレか）に基づいて処理が行われる。

【０２７３】

なお、特別図柄当たり判定処理を行うにあたり、図１２のステップＳ５－８でメインＲＡＭ１０３に格納した設定値を読み出した上で、読み出した設定値に対応する特別図柄当たり判定テーブル（図５参照）を読み出して、特別図柄当たり判定処理を行うようにしてもよいし、図１２のステップＳ５－８でメインＲＡＭ１０３に設定値を格納した後に、格納した設定値に対応する特別図柄当たり判定テーブル（図５参照）をメインＲＡＭ１０３に格納しておき、特別図柄当たり判定処理においては、このメインＲＡＭ１０３に格納された特別図柄当たり判定テーブル（図５参照）を用いて特別図柄当たり判定処理を行うようにしてもよい。

【０２７４】

（ステップＳ１０５－２－９）

ステップＳ１０５－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器２７ａ、または第２特別図柄表示器２７ｂにおいて、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果として確定表示する特別図柄を決定する。例えば、第２始動口保留を減算して特別図柄当たり判定処理を行い、当たりと判定した場合は、図６の（２）第２始動口２２用のテーブルと、上述の特別図柄決定用の乱数とを用いて特別図柄を決定し、第１始動口保留を減算して特別図柄当たり判定処理を行い、当たりと判定した場合は、図６の（１）第１始動口２１用のテーブルと、上述の特別図柄決定用の乱数とを用いて特別図柄を決定する。また、ハズレと判定した場合も同様にハズレの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Ｓ１０５－２－１０に処理を移行する。

【０２７５】

（ステップＳ１０５－２－１０）

ステップＳ１０５－２－１０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決定する。例えば、「通常遊技状態」においてハズレと判定された場合は、「変動パターン１」～「変動パターン５」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「通常遊技状態」において当たりと判定された場合は、「変動パターン６」～「変動パターン１１」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」においてハズレと判定された場合は、「変動パターン１２」～「変動パターン１５」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において当たりと判定された場合は、「変動パターン１６」～「変動パターン１７」の中からいずれかの変動パターンを決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップＳ１０５－２－１１に処理を移行する。

【０２７６】

（ステップＳ１０５－２－１１）

ステップＳ１０５－２－１１において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－９で決定した特別図柄を示すコマンドを、演出制御基板２００に対して送信するために、図柄指定コマンドを上述したコマンド送信領域にセットする。例えば、ステップＳ１０５－２－９で「特別図柄Ａ」を決定した場合は、「特別図柄Ａ」を示す図柄指定コマンドを送信する。そして、図柄指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１２に処理を移行する。

【０２７７】

（ステップＳ１０５－２－１２）

ステップＳ１０５－２－１２において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－１０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Ｓ１０５－２－１０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、送信される。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Ｓ１０５－２－１３に処理を移行する。

【０２７８】

（ステップＳ１０５－２－１３）

ステップＳ１０５－２－１３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Ｓ１０５－２－１０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８参照）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「７０Ｓ」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップＳ１０５－２－１４に処理を移行する。

【０２７９】

（ステップＳ１０５－２－１４）

ステップＳ１０５－２－１４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、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Ｓ１０５－２－１３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。

【０２８０】

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。

【０２８１】

（特別図柄変動中処理について）

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。

【０２８２】

（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、「７０Ｓ」がセットされている場合は、「７０Ｓ」が経過したかどうかを判定する。なお、後述の図柄停止コマンドを演出制御基板２００に対して送信する都合上、タイマが経過したと判定するタイミングを前倒ししてもよい。例えば、「変動パターン９」であれば、「６９Ｓ」経過時点をタイマが経過したと判定するタイミングとしてもよい。このようにすれば、第１特別図柄表示器２７ａや第２特別図柄表示器２７ｂで特別図柄が確定表示するタイミングと、画像表示装置２６で装飾図柄が確定表示するタイミングとに、著しくズレが生じることを防止することができる。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。

【０２８３】

（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装飾図柄を停止させるための図柄停止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図柄停止コマンドをセットする。そして、図柄停止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。

【０２８４】

（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。
【０２８５】
（ステップＳ１０５－４－４）
ステップＳ１０５－４－４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値がセットされているかを判定する。この時短回数カウンタは、後述の大当り１遊技処理や、大当り２遊技処理で値がセットされる。そして、時短回数カウンタに値がセットされている場合は、ステップＳ１０５－４－５に処理を移行し、時短回数カウンタに値がセットされていない場合は、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。
【０２８６】
（ステップＳ１０５－４－５）
ステップＳ１０５－４－５において、メインＣＰＵ１０１は、時短回数カウンタの値を減算（「１」減算）する。そして、時短回数カウンタの値を減算（「１」減算）すると、ステップＳ１０５－４－６に処理を移行する。
【０２８７】
（ステップＳ１０５－４－６）
ステップＳ１０５－４－６において、メインＣＰＵ１０１は、減算後の時短回数カウンタの値が「０」であるかを判定する。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Ｓ１０５－４－７に処理を移行し、減算後の時短回数カウンタの値が「０」ではない場合は、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。
【０２８８】
（ステップＳ１０５－４－７）
ステップＳ１０５－４－７において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。例えば、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場合は「０」が格納され、時短遊技状態である場合は「１」が格納される。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、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－４－８に処理を移行する。
【０２８９】
（ステップＳ１０５－４－８）
ステップＳ１０５－４－８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遊技状態コマンド（通常）をセットする。そして、通常遊技状態であることを示す遊技状態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。
【０２９０】
（ステップＳ１０５－４－９）
ステップＳ１０５－４－９において、メインＣＰＵ１０１は、図１９のステップＳ１０５－２－８の「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」であるかどうかを判定する。「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」である場合は、ステップＳ１０５－４－１０に処理を移行し、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」ではない場合は、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。
【０２９１】
（ステップＳ１０５－４－１０）
ステップＳ１０５－４－１０において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた特別図柄状態フラグ格納領域において、当たり遊技を示す値「２」をセットする。これにより、特別図柄が停止中であって、且つ、当た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、当たり遊技を示す値「２」をセットする

と、ステップＳ１０５－４－１１に処理を移行する。
【０２９２】
（ステップＳ１０５－４－１１）
ステップＳ１０５－４－１１において、メインＣＰＵ１０１は、当たり遊技が開始されたことを報知するオープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３に設けられた当たり遊技状態格納領域において、当た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、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、当たり遊技状態格納領域に、オープニングを示す「０」をセットすると、ステップＳ１０５－４－１２に処理を移行する。
【０２９３】
（ステップＳ１０５－４－１２）
ステップＳ１０５－４－１２において、メインＣＰＵ１０１は、当た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コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。そして、オープニングコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１３に処理を移行する。
【０２９４】
（ステップＳ１０５－４－１３）
ステップＳ１０５－４－１３において、メインＣＰＵ１０１は、当た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のカウンタにセットする。そして、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。
【０２９５】
（当たり遊技処理について）
図２１は、主制御基板１００において行われる当た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Ｓ１０５－５のサブルーチン）である。
【０２９６】
（ステップＳ１０５－５－１）
ステップＳ１０５－５－１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の当たり遊技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。なお、後述のステップＳ１０５－５－３で大入賞口開放が行われると、当たり遊技状態格納領域の値は、「０」から「１」となる。そして、オープニング中である場合は、ステップＳ１０５－５－２に処理を移行し、オープニング中ではない場合は、ステップＳ１０５－５－４に処理を移行する。
【０２９７】
（ステップＳ１０５－５－２）
ステップＳ１０５－５－２において、メインＣＰＵ１０１は、上述の図２０のステップＳ１０５－４－１３でセットした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Ｓ１０５－５－３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。
【０２９８】
（ステップＳ１０５－５－３）
ステップＳ１０５－５－３において、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、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。これにより、当たり遊技の１ラウンド目が開始することになる。なお、当該処理においては、当たり遊技状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、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。
【０２９９】

（ステップＳ１０５－５－４）
ステップＳ１０５－５－４において、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中であるかを判定する。メインＲＡＭ１０３の当たり遊技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Ｓ１０５－５－５に処理を移行し、大入賞口開放中ではない場合は、ステップＳ１０５－５－７に処理を移行する。
【０３００】
（ステップＳ１０５－５－５）
ステップＳ１０５－５－５において、メインＣＰＵ１０１は、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大入賞口２４が開放したまま２９．５Ｓ経過したか、または、大入賞口検出ＳＷ２４ａにより１０球の入球が検出されたか、のいずれかの大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップＳ１０５－５－６に処理を移行し、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。
【０３０１】
（ステップＳ１０５－５－６）
ステップＳ１０５－５－６において、メインＣＰＵ１０１は、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。当該処理においては、当たり遊技状態格納領域の値を、「１」から「２」とする。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。
【０３０２】
（ステップＳ１０５－５－７）
ステップＳ１０５－５－７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の当たり遊技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Ｓ１０５－５－８に処理を移行し、ラウンド間インターバル中ではない場合は、ステップＳ１０５－５－１３に処理を移行する。
【０３０３】
（ステップＳ１０５－５－８）
ステップＳ１０５－５－８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Ｓ１０５－５－１１において、ラウンド数を更新（インクリメントまたはデクリメント）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Ｓ１０５－５－９に処理を移行し、最終ラウンド終了時ではない場合は、ステップＳ１０５－５－１１に処理を移行する。
【０３０４】
（ステップＳ１０５－５－９）
ステップＳ１０５－５－９において、メインＣＰＵ１０１は、当た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。当該処理においては、当たり遊技状態格納領域の値を、「２」から「３」とする。また、当たり遊技のエンディ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、エンディングに移行させると、ステップＳ１０５－５－１０に処理を移行する。
【０３０５】
（ステップＳ１０５－５－１０）
ステップＳ１０５－５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、当たり遊技のエンディングに対応する演出を実行させるためのエンディングコマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、エンディングコマンドを上述したコマンド送信領域にセットする。そして、エンディング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。

【０３０６】
（ステップＳ１０５－５－１１）
ステップＳ１０５－５－１１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。なお、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、「１０」ラウンドの当たりが付与された場合は、メインＲＡＭ１０３のラウンド数カウンタに「１０」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「１０」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Ｓ１０５－５－１２に処理を移行する。
【０３０７】
（ステップＳ１０５－５－１２）
ステップＳ１０５－５－１２において、メインＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉ソレノイド２４ｂを駆動して、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。これにより、当たり遊技の２ラウンド目以降が開始することになる。なお、当該処理においては、当たり遊技状態格納領域の値を、「０」から「１」とする。そして、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。
【０３０８】
（ステップＳ１０５－５－１３）
ステップＳ１０５－５－１３において、メインＣＰＵ１０１は、上述のステップＳ１０５－５－９でセットしたエンディングに対応する時間（例えば、「１０Ｓ」）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Ｓ１０５－５－１４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。
【０３０９】
（ステップＳ１０５－５－１４）
ステップＳ１０５－５－１４において、メインＣＰＵ１０１は、特別図柄が「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｅ」のいずれかであるかを判定する。つまり、特別図柄決定処理において決定された図柄が、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｅ」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Ｂ」、「特別図柄Ｅ」のいずれかである場合は、ステップＳ１０５－５－１５に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｅ」のいずれでもない場合は、ステップＳ１０５－５－１８に処理を移行する。
【０３１０】
（ステップＳ１０５－５－１５）
ステップＳ１０５－５－１５において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を確変遊技状態とする。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、「２」をセットする。そして、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域に、「２」をセットすると、ステップＳ１０５－５－１６に処理を移行する。なお、本実施形態においては、次の当たり遊技が付与されるまで回数が無限の確変遊技状態とするようにしたが、有限の確変遊技状態とするようにしてもよい。例えば、確変遊技状態の上限として、「１００００」回をセットするようにしてもよい。
【０３１１】
（ステップＳ１０５－５－１６）
ステップＳ１０５－５－１６において、メインＣＰＵ１０１は、確変遊技状態であることを示す遊技状態コマンド（確変）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態コマンド（確変）を上述したコマンド送信領域にセットする。そして、確変遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－５－１７に処理を移行する。
【０３１２】

（ステップＳ１０５－５－１７）
ステップＳ１０５－５－１７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。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。
【０３１３】
（ステップＳ１０５－５－１８）
ステップＳ１０５－５－１８において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態とする。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、「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Ｓ１０５－５－１９に処理を移行する。
【０３１４】
（ステップＳ１０５－５－１９）
ステップＳ１０５－５－１９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Ｓ１０５－５－２０に処理を移行する。
【０３１５】
（ステップＳ１０５－５－２０）
ステップＳ１０５－５－２０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、上述したコマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンド（時短）をセットすると、ステップＳ１０５－５－２１に処理を移行する。
【０３１６】
（ステップＳ１０５－５－２１）
ステップＳ１０５－５－２１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。
【０３１７】
（異常確認処理について）
図２２は、主制御基板１００において行われる異常確認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Ｓ１１１のサブルーチン）である。
【０３１８】
（ステップＳ１１１－１）
ステップＳ１１１－１において、メインＣＰＵ１０１は、磁気センサ３２により入力が行われたかを判定する。そして、磁気センサ３２より入力が行われた場合は、ステップＳ１１１－２に処理を移行し、磁気センサ３２より入力が行われていない場合は、ステップＳ１１１－４に処理を移行する。
【０３１９】
（ステップＳ１１１－２）
ステップＳ１１１－２において、メインＣＰＵ１０１は、磁気センサ３２により入力された磁気の検出（量）が規定値を超えているかを判定する。そして、磁気の検出（量）が規定値を超えている場合は、ステップＳ１１１－３に処理を移行し、磁気の検出（量）が規定値を超えていない場合は、ステップＳ１１１－４に処理を移行する。
【０３２０】
（ステップＳ１１１－３）
ステップＳ１１１－３において、メインＣＰＵ１０１は、磁気センサエラーを報知するための磁気センサエラー（重度）コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、

磁気センサエラー（重度）コマンドを上述したコマンド送信領域にセットする。そして、磁気センサエラー（重度）コマンドをセットすると、ステップＳ１１１－４に処理を移行する。

【０３２１】

（ステップＳ１１１－４）

ステップＳ１１１－４において、メインＣＰＵ１０１は、電波センサ３３により入力が行われたかを判定する。そして、電波センサ３３より入力が行われた場合は、ステップＳ１１１－５に処理を移行し、電波センサ３３より入力が行われていない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１２に処理を移行する。

【０３２２】

（ステップＳ１１１－５）

ステップＳ１１１－５において、メインＣＰＵ１０１は、電波センサ３３により入力された電波の検出（量）が規定値を超えているかを判定する。そして、電波の検出（量）が規定値を超えている場合は、ステップＳ１１１－６に処理を移行し、電波の検出（量）が規定値を超えていない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１２に処理を移行する。

【０３２３】

（ステップＳ１１１－６）

ステップＳ１１１－６において、メインＣＰＵ１０１は、電波センサエラーを報知するための電波センサエラー（重度）コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、電波センサエラー（重度）コマンドを上述したコマンド送信領域にセットする。そして、電波センサエラー（重度）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Ｓ１１２に処理を移行する。

【０３２４】

なお、パチンコ遊技機１においては、多数のエラーが発生する。そして、多数のエラーは、重度エラーと軽度エラーとに大別される。重度エラーは、一例として、上述の磁気センサエラーや電波センサエラーが挙げられ、その他にも多数有している。この場合、発光装置９においては、重度エラー用の発光パターンにてエラー報知が行われ、スピーカ１０においては、重度エラー用の音量値（例えば、最大音量値）にてエラー報知が行われ、画像表示装置２６においては、重度エラー用の表示（例えば、後述する全画面によるエラー報知）にてエラー報知が行われる。一方、軽度エラーは、一例として、皿満タンエラーが挙げられ、その他にも多数有している。この場合、スピーカ１０と画像表示装置２６の両方、またはいずれか一方を用いて、軽度エラー用のエラー報知（例えば、「球を抜いてください」）が行われる。

【０３２５】

（遊技性能情報管理処理について）

図２３は、主制御基板１００において行われる遊技性能情報管理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Ｓ１１２のサブルーチン）である。

【０３２６】

（ステップＳ１１２－１）

ステップＳ１１２－１において、メインＣＰＵ１０１は、図２４で示す入力系処理を行う。なお、当該処理は、後で図２４を用いて詳述する。そして、入力系処理を終了すると、ステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３２７】

（ステップＳ１１２－２）

ステップＳ１１２－２において、メインＣＰＵ１０１は、図２５で示す算出系処理を行う。なお、当該処理は、後で図２５を用いて詳述する。そして、算出系処理を終了すると、ステップＳ１１２－３に処理を移行する。

【０３２８】

（ステップＳ１１２－３）

ステップＳ１１２－３において、メインＣＰＵ１０１は、図２６で示す表示系処理を行う。なお、当該処理は、後で図２６を用いて詳述する。そして、表示系処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１３に処理を移行する。

【０３２９】

（入力系処理について）

図２４は、主制御基板１００において行われる入力系処理を示すフローチャート（遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－１のサブルーチン）である。

【０３３０】

（ステップＳ１１２－１－１）

ステップＳ１１２－１－１において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態格納領域の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域を参照して、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされているか否かを判定する。その結果、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされている場合は、ステップＳ１１２－１－２に処理を移行し、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされていない場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３３１】

なお、ステップＳ１１２－１－１において、遊技状態格納領域の値が「０」であるか否かを判定するようにしたが、当該判定処理を不要としてもよい。すなわち、通常遊技状態以外（当たり遊技、時短遊技状態、確変遊技状態）においてステップＳ１１２－１－２以下の処理を実行するようにしてもよい。

【０３３２】

（ステップＳ１１２－１－２）

ステップＳ１１２－１－２において、メインＣＰＵ１０１は、アウト口検出ＳＷ２５ａがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、アウト口検出ＳＷ２５ａが遊技球の入球を検出し、アウト口検出ＳＷ２５ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを判定する。その結果、アウト口検出ＳＷ２５ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されている場合は、ステップＳ１１２－１－３に処理を移行し、アウト口検出ＳＷ２５ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されていない場合は、ステップＳ１１２－１－１２に処理を移行する。

【０３３３】

なお、ステップＳ１１２－１－２においては、アウト口検出ＳＷ２５ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを直接確認するようにしてもよいし、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６でアウト口検出ＳＷ２５ａより遊技球の入球を検出した場合に入球フラグをＯＮにしておき、当該処理において、当該入球フラグがＯＮであることが確認できた場合に、アウト口検出ＳＷ２５ａがＯＮであると判定するようにしてもよい。

【０３３４】

（ステップＳ１１２－１－３）

ステップＳ１１２－１－３において、メインＣＰＵ１０１は、現在の区間が区間Ａであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の区間管理領域（領域３、または領域４）を参照して、現在の区間が区間Ａ（値「０」）であるかを判定する。その結果、現在の区間が区間Ａである場合は、ステップＳ１１２－１－４に処理を移行し、現在の区間が区間Ａではない場合は、ステップＳ１１２－１－８に処理を移行する。

【０３３５】

（ステップＳ１１２－１－４）

ステップＳ１１２－１－４において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタを更新する。ここで、メインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４には、通常中アウトカウンタが設けられている。通常中アウトカウンタとは、通常遊技状態においてアウト検出ＳＷ

２５ａが遊技球の入球を検出すると（累積的に）カウントアップするようになっており、当該通常中アウトカウンタにより、通常遊技状態におけるアウト個数が把握できるようになっている。つまり、ステップＳ１１２－１－２でアウト球を検出したと判定されると、当該処理において、通常中アウトカウンタが更新される。そして、通常中アウトカウンタを更新すると、ステップＳ１１２－１－５に処理を移行する。

【０３３６】

（ステップＳ１１２－１－５）

ステップＳ１１２－１－５において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタの値が「３００」であるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタを参照して、通常中アウトカウンタの値が「３００」であるかを判定する。その結果、通常中アウトカウンタの値が「３００」である場合は、ステップＳ１１２－１－６に処理を移行し、通常中アウトカウンタの値が「３００」ではない場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３３７】

（ステップＳ１１２－１－６）

ステップＳ１１２－１－６において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタの値を一旦リセット（値を「０」に）して、その後、通常中アウトカウンタの値を「＋１」する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、後述のステップＳ１１２－１－７より区間Ｂに変更するので、区間Ａで計数した通常中アウトカウンタを一旦リセットした後、「３００」個目のアウト球を区間Ｂの１個目のアウト球としてカウントアップする。そして、通常中アウトカウンタの値を一旦リセット（値を「０」に）して、その後、通常中アウトカウンタの値を「＋１」すると、ステップＳ１１２－１－７に処理を移行する。

【０３３８】

なお、ステップＳ１１２－１－６において、通常中アウトカウンタの値を一旦リセット（値を「０」に）するようにしたが、リセットせずに、そのまま継続してカウントアップするようにしてもよい。

【０３３９】

（ステップＳ１１２－１－７）

ステップＳ１１２－１－７において、メインＣＰＵ１０１は、区間変更処理を行う。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、区間管理領域の値を「０」から「１」にすることで、現在の区間を区間Ａから区間Ｂに変更する。そして、現在の区間を区間Ａから区間Ｂに変更すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３４０】

（ステップＳ１１２－１－８）

ステップＳ１１２－１－８において、メインＣＰＵ１０１は、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定する。そして、枠開放検出ＳＷがＯＮである（閉状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－９に処理を移行し、枠開放検出ＳＷがＯＮではない（開状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－１２に処理を移行する。

【０３４１】

（ステップＳ１１２－１－９）

ステップＳ１１２－１－９において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタを更新する。当該処理は、上記のステップＳ１１２－１－４と同一であるため、説明を省略する。そして、通常中アウトカウンタを更新すると、ステップＳ１１２－１－１０に処理を移行する。

【０３４２】

（ステップＳ１１２－１－１０）

ステップＳ１１２－１－１０において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタの値が区間変更値であるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタを参照して、通常中アウトカウンタの値が「６００００」であるかを判定する。その結果、通常中アウトカウンタの値が「６００００」である場合は、ステップＳ１１

２－１－１１に処理を移行し、通常中アウトカウンタの値が「６００００」ではない場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３４３】

（ステップＳ１１２－１－１１）

ステップＳ１１２－１－１１において、メインＣＰＵ１０１は、区間を変更し、変更前の区間における遊技性能情報の最終値を、メインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４に保存する。例えば、現在の区間が区間Ｂであれば、区間管理領域の値を「２」として区間Ｃに変更して、区間Ｂにおいて、通常中アウトカウンタの値が「６００００」に到達する直前に算出した遊技性能情報をメインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４に保存する。これにより、例えば、区間Ｃにおいて、過去の区間（１）で区間Ｂの最終値を表示することができる。そして、区間を変更し、変更前の区間における遊技性能情報の最終値を、メインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４に保存すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３４４】

（ステップＳ１１２－１－１２）

ステップＳ１１２－１－１２において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出ＳＷ２１ａがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口検出ＳＷ２１ａが遊技球の入球を検出し、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを判定する。その結果、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されている場合は、ステップＳ１１２－１－１３に処理を移行し、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されていない場合は、ステップＳ１１２－１－１５に処理を移行する。

【０３４５】

なお、ステップＳ１１２－１－１２においては、第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを直接確認するようにしてもよいし、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－１で第１始動口検出ＳＷ２１ａより遊技球の入球を検出した場合に入球フラグをＯＮにしておき、当該処理において、当該入球フラグがＯＮであることが確認できた場合に、第１始動口検出ＳＷ２１ａがＯＮであると判定するようにしてもよい。

【０３４６】

（ステップＳ１１２－１－１３）

ステップＳ１１２－１－１３において、メインＣＰＵ１０１は、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定する。そして、枠開放検出ＳＷがＯＮである（閉状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－１４に処理を移行し、枠開放検出ＳＷがＯＮではない（開状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－１５に処理を移行する。

【０３４７】

（ステップＳ１１２－１－１４）

ステップＳ１１２－１－１４において、メインＣＰＵ１０１は、通常中入賞払出カウンタを更新する。ここで、メインＲＡＭ１０３の領域３、または領域４には、通常中入賞払出カウンタが設けられている。通常中入賞払出カウンタとは、通常遊技状態において第１始動口検出ＳＷ２１ａ、第２始動口検出ＳＷ２２ａ、普通入賞口検出ＳＷ２３ａが遊技球の入球を検出すると（累積的に）カウントアップするようになっており、当該通常中入賞払出カウンタにより、通常遊技状態における入賞払出個数が把握できるようになっている。つまり、ステップＳ１１２－１－１２、後述のステップＳ１１２－１－１５、後述のステップＳ１１２－１－１８で入球を検出したと判定されると、通常中入賞払出カウンタが更新（それぞれの賞球数分更新）される。よって、当該処理においては、第１始動口２１の賞球数である「３」がカウントアップされる。そして、通常中入賞払出カウンタを更新すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３４８】

なお、通常遊技状態において、第２始動口２２に遊技球が入球しない仕様（盤面構成）や

、入球しても当たり判定処理等を行わない仕様にあっては、通常遊技状態における入賞払出個数に第２始動口２２を含めないようにすればよい。一方、通常遊技状態において、第２始動口２２に遊技球が入球する仕様（盤面構成）であれば、通常遊技状態における入賞払出個数に第２始動口２２を含めるようにすればよい。

【０３４９】

（ステップＳ１１２－１－１５）

ステップＳ１１２－１－１５において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出ＳＷ２２ａがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口検出ＳＷ２２ａが遊技球の入球を検出し、第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを判定する。その結果、第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されている場合は、ステップＳ１１２－１－１６に処理を移行し、第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されていない場合は、ステップＳ１１２－１－１８に処理を移行する。

【０３５０】

なお、ステップＳ１１２－１－１５においては、第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを直接確認するようにしてもよいし、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２で第２始動口検出ＳＷ２２ａより遊技球の入球を検出した場合に入球フラグをＯＮにしておき、当該処理において、当該入球フラグがＯＮであることが確認できた場合に、第２始動口検出ＳＷ２２ａがＯＮであると判定するようにしてもよい。

【０３５１】

（ステップＳ１１２－１－１６）

ステップＳ１１２－１－１６において、メインＣＰＵ１０１は、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定する。そして、枠開放検出ＳＷがＯＮである（閉状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－１７に処理を移行し、枠開放検出ＳＷがＯＮではない（開状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－１８に処理を移行する。

【０３５２】

（ステップＳ１１２－１－１７）

ステップＳ１１２－１－１７において、メインＣＰＵ１０１は、通常中入賞払出カウンタを更新する。よって、当該処理においては、第２始動口２２の賞球数である「２」がカウントアップされる。そして、通常中入賞払出カウンタを更新すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３５３】

（ステップＳ１１２－１－１８）

ステップＳ１１２－１－１８において、メインＣＰＵ１０１は、普通入賞口検出ＳＷ２３ａがＯＮであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、普通入賞口検出ＳＷ２３ａが遊技球の入球を検出し、普通入賞口検出ＳＷ２３ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されているかを判定する。その結果、普通入賞口検出ＳＷ２３ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されている場合は、ステップＳ１１２－１－１９に処理を移行し、普通入賞口検出ＳＷ２３ａより遊技球の入球を検出したことを示す情報が入力されていない場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３５４】

（ステップＳ１１２－１－１９）

ステップＳ１１２－１－１９において、メインＣＰＵ１０１は、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定する。そして、枠開放検出ＳＷがＯＮである（閉状態である）場合は、ステップＳ１１２－１－２０に処理を移行し、枠開放検出ＳＷがＯＮではない（開状態である）場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３５５】

（ステップＳ１１２－１－２０）

ステップＳ１１２－１－２０において、メインＣＰＵ１０１は、通常中入賞払出カウンタを更新する。よって、当該処理においては、普通入賞口２３の賞球数である「８」がカウントアップされる。そして、通常中入賞払出カウンタを更新すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２に処理を移行する。

【０３５６】

以上のように、アウト球を検出した場合（ステップＳ１１２－１－２でＹＥＳ）、各種入賞口（以下、第１始動口２１、第２始動口２２、普通入賞口２３をまとめて各種入賞口という）への入球を検出した場合（ステップＳ１１２－１－１２でＹＥＳ、ステップＳ１１２－１－１５でＹＥＳ、ステップＳ１１２－１－１８でＹＥＳ）、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定するようにした（ステップＳ１１２－１－８、ステップＳ１１２－１－１３、ステップＳ１１２－１－１６、ステップＳ１１２－１－１９）。そして、「扉開放」である場合は、通常中アウトカウンタ、通常中入賞払出カウンタを更新しないようにした（ステップＳ１１２－１－８でＮＯ、ステップＳ１１２－１－１３でＮＯ、ステップＳ１１２－１－１６でＮＯ、ステップＳ１１２－１－１９でＮＯ）。これにより、例えば、区間Ｂ以降において、管理者がパチンコ遊技機１の動作確認のために、ガラス枠４を開放して各種入賞口に入球させた場合など、遊技が行われていないで生じた入賞払出個数を除外することができ、より的確な遊技性能情報（遊技が行われている場合に生じた入賞払出個数、アウト個数に基づく遊技性能情報）を算出することができる。

【０３５７】

また、区間Ａでアウト球を検出した場合、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定せずに、通常中アウトカウンタを更新するようにした。これは、上述のとおり、区間Ａは、遊技性能情報の算出が行われない区間であり、遊技店設置後から開店するまでの間の管理者による動作確認等を想定した区間であるから、「扉開放」であるか否かの判定を不要としており、これにより、区間Ａの処理を円滑に進めることができる。

【０３５８】

（算出系処理について）

図２５は、主制御基板１００において行われる算出系処理を示すフローチャート（遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－２のサブルーチン）である。

【０３５９】

（ステップＳ１１２－２－１）

ステップＳ１１２－２－１において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態格納領域の値が「０」であるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域を参照して、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされているか否かを判定する。その結果、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされている場合は、ステップＳ１１２－２－２に処理を移行し、遊技状態格納領域に「０」（通常遊技状態）がセットされていない場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３に処理を移行する。

【０３６０】

なお、ステップＳ１１２－２－１において、遊技状態格納領域の値が「０」であるか否かを判定するようにしたが、当該判定処理を不要としてもよい。すなわち、通常遊技状態以外（当たり遊技、時短遊技状態、確変遊技状態）においてステップＳ１１２－２－２以下の処理を実行するようにしてもよい。

【０３６１】

（ステップＳ１１２－２－２）

ステップＳ１１２－２－２において、メインＣＰＵ１０１は、現在の区間が区間Ａであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の区間管理領域（領域３、または領域４）を参照して、現在の区間が区間Ａ（値「０」）であるかを判定する。その結果、現在の区間が区間Ａである場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３に処理を移行し、現在の区間が区間Ａではない場合は、ステップＳ１１２－２－３に処理を移行する。なお、図示は省略しているが、現在の区間が区間Ａである場合

は、図１０に示す（区間Ａの）表示データを作成し、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３に処理を移行する。

【０３６２】

（ステップＳ１１２－２－３）

ステップＳ１１２－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定する。そして、枠開放検出ＳＷがＯＮである（閉状態である）場合は、ステップＳ１１２－２－４に処理を移行し、枠開放検出ＳＷがＯＮではない（開状態である）場合は、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３に処理を移行する。

【０３６３】

（ステップＳ１１２－２－４）

ステップＳ１１２－２－４において、メインＣＰＵ１０１は、通常中入賞払出カウンタ値を取得する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の通常中入賞払出カウンタを参照して、現在の通常中入賞払出カウンタの値を取得する（取得し、レジスタに格納する）。そして、通常中入賞払出カウンタ値を取得すると、ステップＳ１１２－２－５に処理を移行する。

【０３６４】

（ステップＳ１１２－２－５）

ステップＳ１１２－２－５において、メインＣＰＵ１０１は、通常中アウトカウンタ値を取得する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の通常中アウトカウンタを参照して、現在の通常中アウトカウンタの値を取得する（取得し、レジスタに格納する）。そして、通常中アウトカウンタ値を取得すると、ステップＳ１１２－２－６に処理を移行する。

【０３６５】

（ステップＳ１１２－２－６）

ステップＳ１１２－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、取得した通常中入賞払出カウンタ値と通常中アウトカウンタ値とを、「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×１００」の計算式にあてはめて、遊技性能情報を算出する。そして、遊技性能情報を算出すると、ステップＳ１１２－２－７に処理を移行する。

【０３６６】

（ステップＳ１１２－２－７）

ステップＳ１１２－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１１２－２－６にて算出した遊技性能情報に基づいて、現在の区間における表示データを作成し、レジスタ、または領域３または領域４に保存する。そして、現在の区間における表示データを作成し、保存すると、遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３に処理を移行する。

【０３６７】

以上のように、通常遊技状態であり、区間Ａではない場合は、通常中入賞払出カウンタ値と通常中アウトカウンタ値とに基づいて遊技性能情報を算出するので、リアルタイムで遊技性能情報を算出することができ、最新の遊技性能情報を把握することができる。

【０３６８】

また、枠開放検出ＳＷがＯＮであるか否かを判定（ステップＳ１１２－２－３）し、「扉開放」である場合は、遊技性能情報を算出しないようにした（ステップＳ１１２－２－３でＮＯ）。これにより、例えば、区間Ｂ以降において、管理者がパチンコ遊技機１の動作確認のために、ガラス枠４を開放して各種入賞口に入球させた場合など、遊技が行われていないで生じた入賞払出個数を除外することができ、より的確な遊技性能情報（遊技が行われている場合に生じた入賞払出個数、アウト個数に基づく遊技性能情報）を算出することができる。

【０３６９】

なお、本実施形態においては、入力系処理において、扉開放中であると判定された場合に、各種カウンタ（通常中アウトカウンタ、通常中入賞払出カウンタ）を更新せず、算出系

処理において、扉開放中であると判定された場合に、遊技性能情報を算出しないようにした。しかしながら、この態様に限らず、他の態様であってもよい。

【０３７０】

例えば、扉開放中であると判定された場合、各種カウンタの更新はせず、算出系処理は実行するようにしてもよい。この場合、各種カウンタは更新されないので、扉開放中となる前（扉閉鎖中）の各種カウンタの値に基づいた遊技性能情報が算出され続けることになる。このように構成しても、より的確な遊技性能情報（遊技が行われている場合に生じた入賞払出個数、アウト個数に基づく遊技性能情報）を算出することができる。

【０３７１】

（表示系処理について）

図２６は、主制御基板１００において行われる表示系処理を示すフローチャート（遊技性能情報管理処理のステップＳ１１２－３のサブルーチン）である。

【０３７２】

（ステップＳ１１２－３－１）

ステップＳ１１２－３－１において、メインＣＰＵ１０１は、現在の区間の表示タイミングであるか否かを判定する。上述のとおり、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を行うので、タイマカウンタ等を参照して、現在の区間の表示タイミングであるかを判定する。そして、現在の区間の表示タイミングである場合は、ステップＳ１１２－３－２に処理を移行し、現在の区間の表示タイミングではない場合は、ステップＳ１１２－３－３に処理を移行する。

【０３７３】

（ステップＳ１１２－３－２）

ステップＳ１１２－３－２において、メインＣＰＵ１０１は、算出系処理のステップＳ１１２－２－６にて保存している表示データに基づいて、現在の区間の遊技性能情報を表示器１０４に表示する。そして、現在の区間の遊技性能情報を表示器１０４に表示すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１３に処理を移行する。

【０３７４】

（ステップＳ１１２－３－３）

ステップＳ１１２－３－３において、メインＣＰＵ１０１は、過去の区間（１）の表示タイミングであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、タイマカウンタ等を参照して、過去の区間（１）の表示タイミングであるかを判定する。そして、過去の区間（１）の表示タイミングである場合は、ステップＳ１１２－３－４に処理を移行し、過去の区間（１）の表示タイミングではない場合は、ステップＳ１１２－３－５に処理を移行する。

【０３７５】

（ステップＳ１１２－３－４）

ステップＳ１１２－３－４において、メインＣＰＵ１０１は、入力系処理のステップＳ１１２－１－１１にて保存している表示データ（最終値データ）に基づいて、過去の区間（１）の遊技性能情報を表示器１０４に表示する。そして、過去の区間（１）の遊技性能情報を表示器１０４に表示すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１３に処理を移行する。

【０３７６】

（ステップＳ１１２－３－５）

ステップＳ１１２－３－５において、メインＣＰＵ１０１は、過去の区間（２）の表示タイミングであるか否かを判定する。すなわち、メインＣＰＵ１０１は、タイマカウンタ等を参照して、過去の区間（２）の表示タイミングであるかを判定する。そして、過去の区間（２）の表示タイミングである場合は、ステップＳ１１２－３－６に処理を移行し、過去の区間（２）の表示タイミングではない場合は、ステップＳ１１２－３－７に処理を移

行する。
【０３７７】
（ステップＳ１１２－３－６）
ステップＳ１１２－３－６において、メインＣＰＵ１０１は、入力系処理のステップＳ１１２－１－１１にて保存している表示データ（最終値データ）に基づいて、過去の区間（２）の遊技性能情報を表示器１０４に表示する。そして、過去の区間（２）の遊技性能情報を表示器１０４に表示すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１３に処理を移行する。
【０３７８】
（ステップＳ１１２－３－７）
ステップＳ１１２－３－７において、メインＣＰＵ１０１は、入力系処理のステップＳ１１２－１－１１にて保存している表示データ（最終値データ）に基づいて、過去の区間（３）の遊技性能情報を表示器１０４に表示する。そして、過去の区間（３）の遊技性能情報を表示器１０４に表示すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１１３に処理を移行する。
【０３７９】
以上のように、現在の区間と、過去の区間（１）、過去の区間（２）、過去の区間（３）を切り替え表示することで、現在および過去３区間分の遊技性能情報を把握することができる。また、遊技性能情報の表示は、遊技状態を問わず、常時行われることになるから、例えば、確変遊技状態に制御されているときであっても、通常遊技状態における遊技性能情報を把握することができる。
【０３８０】
（サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について）
図２７～図３２を用いて、サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について説明を行う。なお、図２７～図３２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行う。
【０３８１】
（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）ではない場合は、ステップＳ２０１に処理を移行する。なお、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。
【０３８２】
（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行う。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。
【０３８３】
（ステップＳ２０２）
ステップＳ２０２において、サブＣＰＵ２０１は、ＣＴＣの設定を行う。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の設定を行うと、ステップＳ２０３に処理を移行する。
【０３８４】
（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。
【０３８５】
（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行う。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。
【０３８６】
（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。
【０３８７】
（演出制御基板タイマ割込処理について）
図２８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。
【０３８８】
（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。
【０３８９】
（ステップＳ３０１）
ステップＳ３０１において、サブＣＰＵ２０１は、図２９で示すメインコマンド受信処理を行う。なお、当該処理は、後で図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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０３９０】
（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行う。例えば、演出ボタン１４が操作された場合は、演出ボタン検出ＳＷ１４ａから操作情報を入力し、演出レバー１５が操作された場合は、演出レバー検出ＳＷ１５ａから操作情報を入力し、十字キーボタン１６が操作された場合は、十字キー検出ＳＷ１６ａから操作情報を入力する。サブＣＰＵ２０１は、これらの操作情報を入力すると、画像表示装置２６や、スピーカ１０等を用いて演出を実行するよう制御する。例えば、演出ボタン検出ＳＷ１４ａから操作情報を入力すると、キャラクタ画像を画像表示装置２６に表示して、当該キャラクタ画像によるボイス演出をスピーカ１０より出力する。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。
【０３９１】
（ステップＳ３０３）
ステップＳ３０３において、サブＣＰＵ２０１は、各演出デバイス（例えば、発光装置９や、スピーカ１０や、画像表示装置２６等）において、ステップＳ３０１、Ｓ３０２において決定された演出内容を実行するように、実行情報等を出力制御する。これにより、各演出デバイスにおいて、後述の演出図柄変動パターンに対応する演出や、演出ボタン１４や演出レバー１５が操作されたことに対応する演出が実行されることになる。そして、各演出デバイスへ出力制御する処理を終了すると、ステップＳ３０４に処理を移行する。
【０３９２】
（ステップＳ３０４）
ステップＳ３０４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。

【０３９３】
（メインコマンド受信処理について）
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Ｓ３０１のサブルーチン）である。
【０３９４】
（ステップＳ３０１－１）
ステップＳ３０１－１において、サブＣＰＵ２０１は、設定値関連情報コマンドを受信したかを判定する。設定値関連情報コマンドとは、上述の、設定値変更中コマンド、設定値情報コマンド、設定値確認中コマンド、設定値確認終了コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－３に処理を移行する。
【０３９５】
（ステップＳ３０１－２）
ステップＳ３０１－２において、サブＣＰＵ２０１は、設定値関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、設定値変更中コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「設定変更中です」という報知を行うための処理を行い、設定値情報コマンドを受信した場合は、サブＲＡＭ２０３に設定値情報を格納して設定値示唆演出の実行を可能とするとともに、「設定変更中です」という報知を終了するための処理を行い、設定値確認中コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「設定確認中です」という報知を行うための処理を行い、設定値確認終了コマンドを受信した場合は、「設定確認中です」という報知を終了するための処理を行う。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０３９６】
（ステップＳ３０１－３）
ステップＳ３０１－３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、電源投入コマンド、電源復旧コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－４に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－５に処理を移行する。
【０３９７】
（ステップＳ３０１－４）
ステップＳ３０１－４において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、電源投入コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「電源投入中です」という報知を行うための処理を行い、電源復旧コマンドを受信した場合は、発光装置９やスピーカ１０や画像表示装置２６を介して「電源復旧中です」という報知を行うための処理を行う。なお、後述する注意促進報知を行っているときに、電源投入コマンドまたは電源復旧コマンドを受信した場合は、注意促進報知の実行中であっても、注意促進報知を終了して、「電源投入中です」という報知、または「電源復旧中です」という報知を行う。この点については、タイムチャートを用いて後述する。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０３９８】
（ステップＳ３０１－５）
ステップＳ３０１－５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、重度エラーに係るコマンド、軽度エラーに係るコマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－６に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－７に処理を移行する。

【０３９９】
（ステップＳ３０１－６）
ステップＳ３０１－６において、サブＣＰＵ２０１は、図３０で示すエラー関連コマンド受信時処理を行う。なお、当該処理は、後で図３０を用いて詳述する。そして、エラー関連コマンド受信時処理を終了すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４００】
（ステップＳ３０１－７）
ステップＳ３０１－７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始動口入賞コマンド、第２始動口入賞コマンド、第１始動口減算コマンド、第２始動口減算コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－８に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－９に処理を移行する。
【０４０１】
（ステップＳ３０１－８）
ステップＳ３０１－８において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、第１始動口入賞コマンドや、第１始動口減算コマンドを受信した場合は、画像表示装置２６における（第１始動口２１に対応する）保留球画像や保留個数画像の更新を行うための処理を行い、第２始動口入賞コマンドや、第２始動口減算コマンドを受信した場合は、画像表示装置２６における（第２始動口２２に対応する）保留球画像や保留個数画像の更新を行うための処理を行う。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０４０２】
（ステップＳ３０１－９）
ステップＳ３０１－９において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連情報コマンドを受信したかを判定する。変動パターン関連情報コマンドとは、上述の、特別図柄変動パターン指定コマンドが挙げられる。そして、当該コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１０に処理を移行し、当該コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１１に処理を移行する。
【０４０３】
（ステップＳ３０１－１０）
ステップＳ３０１－１０において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、図示しない変動演出パターン決定テーブルより、変動演出パターンを決定する。変動演出パターン決定テーブルには、１の特別図柄変動パターンに対して、１または複数の変動演出パターンが対応付けられている。例えば、「変動パターン１」の「通常変動」（７Ｓ）であれば、対応する変動演出パターン（７Ｓ）は１つ用意されており、「変動パターン７」の「スーパーリーチ」（４０Ｓ）であれば、対応する変動演出パターン（４０Ｓ）は複数用意されている。そして、「変動パターン７」を受信した場合は、複数用意されている変動演出パターンからいずれか１の変動演出パターンを決定する。なお、複数用意されている変動演出パターンは、各々演出内容が異なっていることから、１の変動パターンに対して、複数の演出を実行することができるようになっている。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０４０４】
（ステップＳ３０１－１１）
ステップＳ３０１－１１において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定関連情報コマンドを受信したかを判定する。図柄指定関連情報コマンドとは、当たりの特別図柄指定コマンド、ハズレの特別図柄指定コマンドが挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１２に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１３に処理を移行する。

【０４０５】
（ステップＳ３０１－１２）
ステップＳ３０１－１２において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、当たりの図柄指定コマンドを受信した場合は、上述した装飾図柄画像や第４図柄画像における、当たりに対応する図柄の組み合わせ（例えば、「７７７」）を決定し、ハズレの特別図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄画像や第４図柄画像における、ハズレに対応する図柄の組み合わせ（例えば、「５２４」）を決定する。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０４０６】
（ステップＳ３０１－１３）
ステップＳ３０１－１３において、サブＣＰＵ２０１は、図柄停止コマンドを受信したかを判定する。そして、図柄停止コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１４に処理を移行し、図柄停止コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１５に処理を移行する。
【０４０７】
（ステップＳ３０１－１４）
ステップＳ３０１－１４において、サブＣＰＵ２０１は、図柄停止コマンド受信時処理を行う。具体的には、変動表示している装飾図柄画像や第４図柄画像を停止させるための処理を行う。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Ｓ３０２に処理を移行する。
【０４０８】
（ステップＳ３０１－１５）
ステップＳ３０１－１５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、遊技状態コマンド（通常）と、遊技状態コマンド（時短）と、遊技状態コマンド（確変）が挙げられる。そして、これらいずれかのコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１６に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１７に処理を移行する。
【０４０９】
（ステップＳ３０１－１６）
ステップＳ３０１－１６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行う。具体的には、遊技状態コマンド（通常）を受信した場合は、通常遊技状態に対応する演出（背景等）を決定する処理を行い、遊技状態コマンド（時短）を受信した場合は、時短遊技状態に対応する演出（背景等）を決定する処理を行い、遊技状態コマンド（確変）を受信した場合は、確変遊技状態に対応する演出（背景等）を決定する処理を行う。そして、遊技状態関連情報コマンド受信時処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４１０】
（ステップＳ３０１－１７）
ステップＳ３０１－１７において、サブＣＰＵ２０１は、デモコマンドを受信したかを判定する。そして、デモコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１８に処理を移行し、デモコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１９に処理を移行する。
【０４１１】
（ステップＳ３０１－１８）
ステップＳ３０１－１８において、サブＣＰＵ２０１は、図３１で示すデモコマンド受信時処理を行う。なお、当該処理は、後で図３１を用いて詳述する。そして、デモコマンド受信時処理を終了すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４１２】
（ステップＳ３０１－１９）
ステップＳ３０１－１９において、サブＣＰＵ２０１は、エンディングコマンドを受信し

たかを判定する。そして、エンディングコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２０に処理を移行し、エンディングコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－２１に処理を移行する。

【０４１３】

（ステップＳ３０１－２０）

ステップＳ３０１－２０において、サブＣＰＵ２０１は、図３２で示すエンディングコマンド受信時処理を行う。なお、当該処理は、後で図３２を用いて詳述する。そして、エンディングコマンド受信時処理を終了すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４１４】

（ステップＳ３０１－２１）

ステップＳ３０１－２１において、サブＣＰＵ２０１は、図示していないその他多数のコマンドを受信した場合の処理を行う。そして、図示していないその他多数のコマンドを受信した場合の処理を終了すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４１５】

（エラー関連コマンド受信時処理について）

図３０は、演出制御基板２００において行われるエラー関連コマンド受信時処理を示すフローチャート（メインコマンド受信処理のステップＳ３０１－６のサブルーチン）である。

【０４１６】

（ステップＳ３０１－６－１）

ステップＳ３０１－６－１において、サブＣＰＵ２０１は、エラーコマンドに対応するエラー報知態様を決定する。例えば、磁気センサエラーを示すコマンドを受信した場合は、画像表示装置２６に「磁気センサエラー発生」と表示し、対応する音声、発光パターンを決定する。そして、エラーコマンドに対応するエラー報知態様を決定すると、ステップＳ３０１－６－２に処理を移行する。

【０４１７】

（ステップＳ３０１－６－２）

ステップＳ３０１－６－２において、サブＣＰＵ２０１は、重度エラーであるかを判定する。例えば、磁気センサエラーを示すコマンドを受信した場合は、重度エラーであると判定し、皿満タンエラーを示すコマンドを受信した場合は、重度エラーではない（軽度エラー）と判定する。そして、重度エラーであると判定した場合は、ステップＳ３０１－６－３に処理を移行し、重度エラーではないと判定した場合は、ステップＳ３０１－６－４に処理を移行する。

【０４１８】

（ステップＳ３０１－６－３）

ステップＳ３０１－６－３において、サブＣＰＵ２０１は、全画面によるエラー報知を行うことを決定する。具体的には、画像表示装置２６の表示領域全体を用いて、例えば、「磁気センサエラー発生」（図４０参照）などと表示することを決定する。そして、全画面によるエラー報知を行うことを決定すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４１９】

（ステップＳ３０１－６－４）

ステップＳ３０１－６－４において、サブＣＰＵ２０１は、一部画面によるエラー報知を行うことを決定する。具体的には、画像表示装置２６の表示領域の一部を用いて、例えば、皿満タンエラーであれば、「球を抜いてください」などと表示することを決定する。そして、一部画面によるエラー報知を行うことを決定すると、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４２０】

（デモコマンド受信時処理について）

図３１は、演出制御基板２００において行われるデモコマンド受信時処理を示すフローチャート（メインコマンド受信処理のステップＳ３０１－１８のサブルーチン）である。

【０４２１】

（ステップＳ３０１－１８－１）
ステップＳ３０１－１８－１において、サブＣＰＵ２０１は、デモムービー表示（注意促進報知含む）の設定を行う。デモムービー表示とは、所定の実行時間で構成されており、この所定の実行時間内に、所定のキャラクタの表示、広告宣伝報知、注意促進報知の表示等が行われる。なお、「広告宣伝報知」、「注意促進報知」の詳細については後述する。そして、デモムービー表示（注意促進報知含む）の設定を行うと、ステップＳ３０１－１８－２に処理を移行する。
【０４２２】
（ステップＳ３０１－１８－２）
ステップＳ３０１－１８－２において、サブＣＰＵ２０１は、発光パターンの設定を行う。具体的には、デモ演出中の発光装置９や、盤用照明装置２９の発光パターンを決定する。そして、発光パターンの設定を行うと、ステップＳ３０１－１８－３に処理を移行する。
【０４２３】
（ステップＳ３０１－１８－３）
ステップＳ３０１－１８－３において、サブＣＰＵ２０１は、ＢＧＭを非出力とする設定を行う。すなわち、デモ演出中は無音状態となり、所定のキャラクタの表示、広告宣伝報知、注意促進報知の表示等が行われている間は全て無音状態となる。このように、デモ演出中は無音状態とすることで、新たに遊技を行おうとする遊技者が、デモ演出中に音が出力されていることにより他の遊技者が遊技中である、と勘違いしてしまうことを防止できる。そして、ＢＧＭを非出力とする設定を行うと、ステップＳ３０２に処理を移行する。
【０４２４】
なお、デモ演出中はＢＧＭを非出力として無音状態とするとしたが、非出力する対象は、ＢＧＭに限らず、効果音でもよい。
【０４２５】
また、ＢＧＭを非出力とする設定とは、ＢＧＭそのものを停止してもよいし、ＢＧＭの出力を行っているが、スピーカ１０より音が出ない（いわゆる「ミュート」）ようにしてもよい。いずれにしても、遊技者にとって非可聴音となっていればよい。
【０４２６】
（エンディングコマンド受信時処理について）
図３２は、演出制御基板２００において行われるエンディングコマンド受信時処理を示すフローチャート（メインコマンド受信処理のステップＳ３０１－２０のサブルーチン）である。
【０４２７】
（ステップＳ３０１－２０－１）
ステップＳ３０１－２０－１において、サブＣＰＵ２０１は、エンディング表示（注意促進報知含む）の設定を行う。エンディング表示とは、上述したように、例えば、「１０Ｓ」で構成されており、当該「１０Ｓ」の間に、所定のキャラクタの表示、広告宣伝報知、注意促進報知の表示等が行われる。そして、エンディング表示（注意促進報知含む）の設定を行うと、ステップＳ３０１－２０－２に処理を移行する。
【０４２８】
（ステップＳ３０１－２０－２）
ステップＳ３０１－２０－２において、サブＣＰＵ２０１は、発光パターンの設定を行う。具体的には、エンディング中の発光装置９や、盤用照明装置２９の発光パターンを決定する。そして、発光パターンの設定を行うと、ステップＳ３０１－２０－３に処理を移行する。
【０４２９】
（ステップＳ３０１－２０－３）
ステップＳ３０１－２０－３において、サブＣＰＵ２０１は、ＢＧＭを出力する設定を行う。すなわち、エンディング中はＢＧＭが出力された状態となり、所定のキャラクタの表示、広告宣伝報知、注意促進報知の表示等が行われている間は全てＢＧＭが出力された状

態となる。このように、エンディング中はＢＧＭが出力された状態（遊技者にとって可聴音）とすることで、当たり遊技により高揚した遊技者の気分を維持することができる。そして、ＢＧＭを出力とする設定を行うと、ステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４３０】

なお、エンディング中はＢＧＭを出力するとしたが、出力する対象は、ＢＧＭに限らず、効果音でもよい。

【０４３１】

（広告宣伝報知について）

「広告宣伝報知」とは、例えば、パチンコ遊技機１の機種名の表示、パチンコ遊技機１の製造元の表示が挙げられる。そして、「広告宣伝報知」は、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中に実行される。

【０４３２】

なお、本実施形態において、「広告宣伝報知」は、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中に実行するようにしたが、実行するタイミングはこれに限られない。例えば、客待ち待機演出中にも実行するようにしてもよいし、デモ演出中と当たり遊技のエンディング中とのいずれか一方のタイミングのみ実行するようにしてもよい。

【０４３３】

また、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中とで、実行する「広告宣伝報知」の内容を異ならせてもよい。例えば、当たり遊技のエンディング中は、パチンコ遊技機１の機種名の表示、パチンコ遊技機１の製造元の表示をともに行う一方で、デモ演出中は、パチンコ遊技機１の機種名の表示、パチンコ遊技機１の製造元の表示のいずれか一方を行うようにしてもよいし、その逆であってもよい。

【０４３４】

また、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中とで、実行する「広告宣伝報知」の内容が全く同一であってもよい。

【０４３５】

（注意促進報知について）

「注意促進報知」とは、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、有価価値媒体をパチンコ遊技機１（厳密には、パチンコ遊技機１に隣接する遊技球貸出装置）から取り忘れることを注意する表示（例えば、「カードを取り忘れないでね」という表示）、１８才未満の遊技を禁止する表示（図４０参照）、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す表示（図４０参照）、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示（図４０参照）、また、その他にも、発光装置９、画像表示装置２６、盤用照明装置２９の光を長時間にわたり視認することを注意する表示（図示せず）、演出レバー１５が可動する場合、収納時に遊技者が手や指を挟まないように注意する表示（図示せず）などが挙げられる。そして、「注意促進報知」は、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中に実行される。

【０４３６】

なお、本実施形態において、「注意促進報知」は、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中に実行するようにしたが、実行するタイミングはこれに限られない。例えば、客待ち待機演出中にも実行するようにしてもよいし、デモ演出中と当たり遊技のエンディング中とのいずれか一方のタイミングのみ実行するようにしてもよい。

【０４３７】

また、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中とで、実行する「注意促進報知」の内容を異ならせてもよい。例えば、当たり遊技のエンディング中は、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、有価価値媒体をパチンコ遊技機１から取り忘れることを注意する表示（例えば、「カードを取り忘れないでね」という表示）を行う一方で、デモ演出中は、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、１８才未満の遊技を禁止する表示（図４０参照）、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への

注意を促す表示（図４０参照）、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示（図４０参照）、発光体の光を長時間にわたり視認することを注意する表示（図示せず）、演出レバー１５が可動する場合、収納時に遊技者が手や指を挟まないように注意する表示（図示せず）を行うようにしてもよいし、その逆であってもよい。

【０４３８】

なお、デモ演出中と、当たり遊技のエンディング中とで、実行する「注意促進報知」の内容が全く同一でもよい。

【０４３９】

ただし、当たり遊技のエンディング時間は限られた時間であり、デモ演出に比べて自由度も少ないので、「広告宣伝表示」として表示する情報との兼ね合いで「注意促進報知」として表示する情報を適宜調整することが望ましい。例えば、当たり遊技のエンディングでの「広告宣伝表示」として表示する情報量が、デモ演出よりも多い場合は、当たり遊技のエンディングでの「注意促進報知」として表示する情報量を、デモ演出よりも少なくすればよい。また、当たり遊技のエンディングでの「広告宣伝表示」として表示する情報量が、デモ演出よりも少ない場合は、当たり遊技のエンディングでの「注意促進報知」として表示する情報量を、デモ演出よりも多くすればよい。このように構成すれば、当たり遊技のエンディングと、デモ演出とを用いて、「広告宣伝表示」と、「注意促進報知」とを効率よく実行することができる。

【０４４０】

一方で、当たり遊技のエンディング中では、「広告宣伝表示」として表示する情報量、「注意促進報知」として表示する情報量のいずれか一方、または両方が、デモ演出よりも少なくてもよい。これにより、当たり遊技のエンディング中の限られた時間で「広告宣伝表示」と、「注意促進報知」とを効率よく実行することができる。

【０４４１】

次に、図３３～図３８のタイムチャート１～タイムチャート６、図３９の注意促進報知と終了条件との関係を示す図、図４０のアニメーションを用いて、本実施形態における特徴部を説明する。なお、図４０のアニメーションは、画像表示装置２６の表示態様を示している。

【０４４２】

（図３３のタイムチャート１について）

図３３のタイムチャート１は、当たり遊技のエンディング中における一例を示している。タイミング（ａ）は、例えば、当たり遊技の最終ラウンドを終了し、当たり遊技エンディング（以下、「ＥＤ」）がＯＮとなったタイミングである。そして、当たり遊技ＥＤでは、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）にかけて所定のキャラクタが表示され、当たり遊技の終了後が、時短遊技状態であるのか、確変遊技状態であるのかを報知する演出が行われている。なお、当たり遊技がＯＮとなっている間は、当たり遊技ＥＤを含め演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＮとなっている。これにより、当たり遊技で高揚している遊技者の気分を当たり遊技ＥＤにおいても維持することができる。

【０４４３】

そして、上記演出を終え、タイミング（ｂ）に至ると、広告宣伝報知がＯＮとなり、上述した広告宣伝報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。そして、広告宣伝報知を終了すると、タイミング（ｃ）に至るまで、所定の切り替え画像（例えば、ホワイトアウト画像）を表示する。

【０４４４】

そして、タイミング（ｃ）に至ると、注意促進報知がＯＮとなり、例えば、「３Ｓ」にわたり、上述した注意促進報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。なお、上述したとおり、当たり遊技がＯＮとなっている間は、当たり遊技ＥＤを含め演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＮとなっているので、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＮとなっている。

【０４４５】

ここで、注意促進報知が行われている間は、例えば、（１）当たり遊技から出力しているＢＧＭをそのまま出力してもよいし、（２）当たり遊技から出力しているＢＧＭに加えて効果音を出力してもよいし、（３）当たり遊技から出力しているＢＧＭの音量値を下げて効果音を出力してもよいし、（４）当たり遊技から出力しているＢＧＭに代えて効果音を出力してもよい。特に、（２）～（４）であれば、当たり遊技で高揚している遊技者の気分を当たり遊技ＥＤにおいても維持しながら、注意促進報知が行われていることに気付きやすくすることができ、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０４４６】

そして、タイミング（ｄ）に至ると、注意促進報知がＯＦＦとなり、その後の当たり遊技等がＯＦＦとなるタイミング（ｅ）に至るまで、所定の切り替え画像（例えば、ホワイトアウト画像）を表示する。

【０４４７】

以上のタイムチャート１を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ１」の（ａ）～（ｄ）である。なお、図３３の（ａ）～（ｄ）と、図４０の「ＴＣ１」の（ａ）～（ｄ）とは対応関係にある。すなわち、図３３（ａ）で当たり遊技ＥＤがＯＮとなるタイミングでは、画像表示装置２６に、当たり遊技が終了したことを報知する画像等が表示される。

【０４４８】

そして、図３３（ｂ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、パチンコ遊技機１の製造元が表示される。そして、図３３（ｃ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、有価価値媒体をパチンコ遊技機１から取り忘れることを注意する表示（例えば、「カードを取り忘れないでね」という表示）とが行われる。なお、これらの表示は同時に表示されることを示しているが、一方のみを先に表示して、他方のみを後に表示するようにしてもよい。

【０４４９】

また、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＮであるが、出力されるのは、あくまでＢＧＭや効果音であって、「カードを取り忘れないでね」という音声や「遊技ののめりこみに注意しましょう」という音声は出力されない。すなわち、注意促進報知とは、表示で注意を促進するもので、必要以上の注意の促進は行っていない。これにより、適度な注意促進報知を行いつつも、当たり遊技で高揚している遊技者の気分を損ねてしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０４５０】

そして、図３３（ｄ）で注意促進報知がＯＦＦとなると、画像表示装置２６における注意促進報知に係る表示が消去され、（ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像が表示される。

【０４５１】

（図３４のタイムチャート２について）

図３４のタイムチャート２は、当たり遊技ＥＤ中において注意促進報知を強制的に終了させることとなるイレギュラーケースを示す一例である。すなわち、図３４は、当たり遊技ＥＤ中にエラー（例えば、磁気センサエラー）が発生したことを想定している。なお、タイミング（ｃ）に至るまでは、図３３と同様であるため、説明を省略する。

【０４５２】

タイミング（ｃ）に至ると、注意促進報知がＯＮとなり、例えば、「３Ｓ」にわたり、上述した注意促進報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。なお、上述したとおり、当たり遊技がＯＮとなっている間は、当たり遊技ＥＤを含め演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＮとなっているので、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＮとなっている。

【０４５３】

ここで、タイミング（ｃ）から「１Ｓ」経過したタイミング（ｆ）において、エラーコマンド（重度）を受信した（ＯＮとなった）ことを示している。この場合、注意促進報知を

、本来、「３Ｓ」経過したタイミング（ｄ）まで実行するところ、タイミング（ｆ）で終了させる。そして、注意促進報知をＯＦＦとして、エラー全画面報知をＯＮとする。

【０４５４】

また、タイミング（ｆ）では、演出音（ＢＧＭ、効果音）をＯＦＦにして、以降、エラーが解除されるまで、エラー報知音が出力されることになる。なお、タイミング（ｄ）、（ｅ）は図３３と同様であるため、説明を省略する。

【０４５５】

以上のタイムチャート２を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ２」の（ａ）～（ｃ）、（ｆ）である。なお、（ｃ）に至るまでは、「ＴＣ１」と同様であるため、説明を省略する。

【０４５６】

そして、図３４（ｃ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、有価価値媒体をパチンコ遊技機１から取り忘れることを注意する表示（例えば、「カードを取り忘れないでね」という表示）とが行われる。

【０４５７】

そして、図３４（ｆ）でエラーコマンド（重度）がＯＮとなると、画像表示装置２６では、注意促進報知の表示に代えて、画像表示装置２６の表示領域全体を用いて、「磁気センサエラー発生」と表示する。さらに、スピーカ１０より、それまで出力されていた演出音に代えてエラー報知音（「ビービー」という音）が出力される。このように、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うことが必要となった場合は、注意促進報知を終了し、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うようにした。これにより、状況に応じた的確な報知を行うことができる。

【０４５８】

図３４の一例では、当たり遊技ＥＤ中の注意促進報知の表示中に、重度エラー（例えば、磁気センサエラーや電波センサエラー）が発生した事例を説明したが、軽度エラー（例えば、皿満タンエラー）が発生した場合は、注意促進報知の表示を継続する。すなわち、当たり遊技ＥＤ中の注意促進報知の表示中に、軽度エラーが発生した場合は、注意促進報知の表示を継続しつつ、表示領域の空き部分を用いて、若しくは、注意促進報知に重なるようにして、軽度エラーの発生を報知（例えば、「球を抜いてください」と報知）する。

【０４５９】

特に、当たり遊技の終了時は、遊技者が当たり遊技中に画像表示装置２６に表示される画像に夢中になるあまり、下受け皿５ｂに貯留された遊技球を排出し忘れることが頻発する。よって、当たり終了時の皿満タンエラーは頻発しやすい傾向にあるが、その度に注意促進報知の表示を終了して、軽度エラーの発生を報知していたのでは、遊技者に好適に注意を促進できなくなってしまう。そのため、軽度エラーに関しては、注意促進報知の表示を継続しつつ、併せて軽度エラーの発生を報知するようにしている。これにより、遊技者に好適に注意を促進できなくなってしまう、といったことが防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０４６０】

なお、図３４の例において、タイミング（ｆ）からさらに「１Ｓ」経過した時点（すなわち、タイミング（ｃ）から「２Ｓ」経過時）でエラーが解除された場合、タイミング（ｄ）にかけて、注意促進報知を再表示するようにしてもよい。これにより、遊技者が注意促進報知を確認できる可能性を高めることができる。一方で、注意促進報知を再表示しないようにしてもよい。これにより、再表示する処理を省略でき、制御を簡素化することができる。

【０４６１】

また、例えば、タイミング（ｂ）で重度エラーが発生し、タイミング（ｃ）に至る直前にエラーが解消された場合は、広告宣伝報知を表示することなく注意促進報知を表示してもよい。これにより、遊技者にとって必要な情報を優先することができ、好適な注意促進報

知の実行が可能となる。
【０４６２】
（図３５のタイムチャート３について）
図３５のタイムチャート３は、デモ演出中における一例を示している。なお、図柄変動ゲームを終了し、保留記憶領域が空きである場合、所定時間にわたり「客待ち待機演出」が実行される。この客待ち待機演出は、直前に実行された図柄変動ゲームの結果を示す装飾図柄画像等が表示された状態であり、所定時間が経過すると終了し、デモ演出が実行される。そして、デモ演出が終了すると、再度、客待ち待機演出の実行、といったループになる。
【０４６３】
タイミング（ａ）は、客待ち待機演出がＯＦＦになり、デモ演出がＯＮとなったタイミングである。なお、デモ演出がＯＮとなっている間は、演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＦＦとなっている。これにより、新たに遊技を行おうとする遊技者が、デモ演出中に音が出力されていることにより他の遊技者が遊技中である、と勘違いしてしまうことを防止できる。
【０４６４】
そして、タイミング（ｂ）に至ると、広告宣伝報知がＯＮとなり、上述した広告宣伝報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。そして、広告宣伝報知を終了すると、タイミング（ｃ）に至るまで、所定の切り替え画像（例えば、ホワイトアウト画像）を表示する。
【０４６５】
そして、タイミング（ｃ）に至ると、注意促進報知がＯＮとなり、例えば、「３Ｓ」にわたり、上述した注意促進報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。なお、上述したとおり、デモ演出がＯＮとなっている間は、演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＦＦとなっているので、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＦＦとなっている。
【０４６６】
そして、タイミング（ｄ）に至ると、注意促進報知がＯＦＦとなり、その後のデモ演出がＯＦＦとなり、客待ち待機演出がＯＮとなるタイミング（ｅ）に至るまで、所定の切り替え画像（例えば、ホワイトアウト画像）を表示する。
【０４６７】
なお、デモ演出中の注意促進報知の実行時間を、当たり遊技ＥＤ中の注意促進報知の実行時間と同じにしたが、異ならせてもよい。例えば、当たり遊技ＥＤに比べて自由度の高いデモ演出中の注意促進報知の実行時間の方が長くてもよい。
【０４６８】
以上のタイムチャート３を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ３」の（ａ）～（ｄ）である。なお、図３５の（ａ）～（ｄ）と、図４０の「ＴＣ３」の（ａ）～（ｄ）とは対応関係にある。すなわち、図３５（ａ）でデモ演出がＯＮとなるタイミングでは、画像表示装置２６に、デモ演出が開始したことを報知する画像等が表示される。
【０４６９】
そして、図３５（ｂ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、パチンコ遊技機１の製造元が表示される。そして、図３５（ｃ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、１８才未満の遊技を禁止する表示）、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す表示、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示が行われる。なお、これらの表示は同時に表示されることを示しているが、一方のみを先に表示して、他方のみを後に表示するようにしてもよい。
【０４７０】
また、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＦＦであり、当然

のことながら、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という音声や、その他注意促進報知に対応する音声も出力されない。これにより、適度な注意促進報知を行いつつも、注意促進報知のみ音声が出力されることで、遊技者が驚いてしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０４７１】

そして、図３５（ｄ）で注意促進報知がＯＦＦとなると、画像表示装置２６における注意促進報知に係る表示が消去され、（ｄ）に示すように、ホワイトアウト画像が表示される。

【０４７２】

（図３６のタイムチャート４について）

図３６のタイムチャート４は、デモ演出中において注意促進報知を強制的に終了させることとなるイレギュラーケースを示す一例である。すなわち、図３６は、デモ演出中にエラー（例えば、磁気センサエラー）が発生したことを想定している。なお、タイミング（ｃ）に至るまでは、図３５と同様であるため、説明を省略する。

【０４７３】

そして、タイミング（ｃ）に至ると、注意促進報知がＯＮとなり、例えば、「３Ｓ」にわたり、上述した注意促進報知に係る情報が画像表示装置２６に表示される。なお、上述したとおり、デモ演出がＯＮとなっている間は、演出音（ＢＧＭ、効果音）はＯＦＦとなっているので、注意促進報知が行われている間も演出音（ＢＧＭ、効果音）がＯＦＦとなっている。

【０４７４】

ここで、タイミング（ｃ）から「１Ｓ」経過したタイミング（ｅ）において、エラーコマンド（重度）を受信した（ＯＮとなった）ことを示している。この場合、注意促進報知を、本来、「３Ｓ」経過したタイミング（ｄ）まで実行するところ、タイミング（ｅ）で終了させる。そして、注意促進報知をＯＦＦとして、エラー全画面報知をＯＮとする。

【０４７５】

また、タイミング（ｅ）よりエラー報知音を出力して、以降、エラーが解除されるまで、エラー報知音が出力されることになる。なお、タイミング（ｄ）は図３５と同様であるため、説明を省略する。

【０４７６】

以上のタイムチャート４を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ４」の（ａ）～（ｃ）、（ｅ）である。なお、（ｃ）に至るまでは、「ＴＣ３」と同様であるため、説明を省略する。

【０４７７】

そして、図３６（ｃ）で注意促進報知がＯＮとなると、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、１８才未満の遊技を禁止する表示）、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す表示、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示が行われる。

【０４７８】

そして、図３６（ｅ）でエラーコマンド（重度）がＯＮとなると、画像表示装置２６では、注意促進報知の表示に代えて、画像表示装置２６の表示領域全体を用いて、「磁気センサエラー発生」と表示する。さらに、（ａ）～（ｃ）は無音状態であったが、（ｅ）において、スピーカ１０よりエラー報知音（「ビービー」という音）が出力される。すなわち、デモ演出中は無音状態であるが、エラー発生時はエラー報知音が出力されることになる。このように、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うことが必要となった場合は、遊技が行われていない可能性を含むデモ演出中であっても、注意促進報知を終了し、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うようにした。これにより、遊技が行われていない可能性を含むデモ演出中であっても状況に応じた的確な報知を行うことができる。なお、軽度エラーが発生した場合は、上述の当たり遊技ＥＤで説明した内容と同様に構成してよい。

【０４７９】

（図３７のタイムチャート５について）
図３７のタイムチャート５は、デモ演出中において注意促進報知を強制的に終了させることとなるイレギュラーケースを示す一例（図３６とは別の例）である。すなわち、図３７は、デモ演出中に始動口入賞（第１始動口２１、第２始動口２２のどちらでも可）が発生したことを想定している。なお、タイミング（ｅ）に至るまでは、図３６と同様であるため、説明を省略する。また、タイミング（ｅ）に至るまでは、いずれの保留記憶領域も空きである「保留０状態」であることを示している。
【０４８０】
ここで、タイミング（ｃ）から「１Ｓ」経過したタイミング（ｅ）において、始動口入賞コマンドを受信した（ＯＮとなった）ことを示している。この場合、注意促進報知を、本来、「３Ｓ」経過したタイミング（ｄ）まで実行するところ、タイミング（ｅ）で終了させる。そして、注意促進報知をＯＦＦとして、変動表示をＯＮと（図柄変動ゲームを開始）する。なお、タイミング（ｄ）は図３６と同様であるため、説明を省略する。
【０４８１】
以上のタイムチャート５を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ５」の（ａ）～（ｃ）、（ｅ）である。なお、（ｅ）に至るまでは、「ＴＣ４」と同様であるため、説明を省略する。
【０４８２】
そして、図３７（ｅ）で始動口入賞コマンドがＯＮとなると、画像表示装置２６では、注意促進報知の表示に代えて、画像表示装置２６の表示領域全体を用いて、図柄変動ゲームの変動表示が表示される。このように、注意促進報知の実行中に始動口入賞が発生した場合は、速やかに注意促進報知を終了させて変動表示を表示することで、遊技者の遊技に対する注目ポイント（図柄変動ゲーム）を注意促進報知が阻害してしまうことを防止できる。
【０４８３】
（図３８のタイムチャート６について）
図３８のタイムチャート６は、デモ演出中において注意促進報知を強制的に終了させることとなるイレギュラーケースを示す一例（図３６、図３７とは別の例）である。すなわち、図３８は、デモ演出中にメニュー画面の起動操作が行われたことを想定している。なお、メニュー画面の起動操作とは、デモ演出中に演出ボタン１４が操作されたこと（演出ボタン検出ＳＷ１４ａがＯＮとなること）が該当し、メニュー画面からは、パチンコ遊技機１における当たり遊技が付与されることに期待が持てる演出（３大キー演出）の確認や、また、発生する予告の信頼度等を変更可能な演出カスタマイズ等を行えるようになっている。なお、タイミング（ｅ）に至るまでは、図３６、図３７と同様であるため、説明を省略する。
【０４８４】
ここで、タイミング（ｃ）から「１Ｓ」経過したタイミング（ｅ）において、演出ボタン検出ＳＷ１４ａがＯＮとなったことを示している。この場合、注意促進報知を、本来、「３Ｓ」経過したタイミング（ｄ）まで実行するところ、タイミング（ｅ）で終了させる。そして、注意促進報知をＯＦＦとして、メニュー画面をＯＮとする。なお、タイミング（ｄ）は図３６、図３７と同様であるため、説明を省略する。
【０４８５】
以上のタイムチャート６を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図４０の「ＴＣ６」の（ａ）～（ｃ）、（ｅ）である。なお、（ｅ）に至るまでは、「ＴＣ４」、「ＴＣ５」と同様であるため、説明を省略する。
【０４８６】
そして、図３８（ｅ）で演出ボタン検出ＳＷ１４ａがＯＮとなると、画像表示装置２６では、注意促進報知の表示に代えて、画像表示装置２６の表示領域全体を用いて、メニュー画面が表示される。このように、注意促進報知の実行中にメニュー起動操作が行われた場合は、速やかに注意促進報知を終了させてメニュー画面を表示することで、遊技者の必要操作を注意促進報知が阻害してしまうことを防止できる。

【０４８７】
なお、画像表示装置２６以外にも表示装置（いわゆる「サブ液晶」）を有する場合で、当該表示装置にメニュー画面を表示する場合は、注意促進報知の実行中に演出ボタン検出ＳＷ１４ａがＯＮとなっても、注意促進報知の実行を継続するようにすればよい。これにより、デモ演出中の注意促進報知を確認できる機会を増加させることができる。
【０４８８】
図３９は、上述の図３３～図３８をまとめた図である。すなわち、注意促進報知は、少なくとも当たり遊技ＥＤとデモ演出とで行われ、それぞれで実行されている注意促進報知を終了させることとなる複数の終了条件が定められている。
【０４８９】
例えば、当たり遊技ＥＤと、デモ演出と、において、注意促進報知を実行し、「３Ｓ」が経過すると、いずれにおいても注意促進報知を終了する。
【０４９０】
例えば、当たり遊技ＥＤと、デモ演出と、において、注意促進報知を実行し、その実行中に全画面報知を要するエラー（重度エラー）が発生すると、いずれにおいても注意促進報知を終了する。
【０４９１】
例えば、当たり遊技ＥＤにおいて、注意促進報知を実行し、その実行中に始動口へ遊技球が入球しても注意促進報知は終了しないが、デモ演出において、注意促進報知を実行し、その実行中に始動口へ遊技球が入球すると注意促進報知は終了する。すなわち、当該終了条件は、当たり遊技ＥＤと、デモ演出と、において異なっている。
【０４９２】
例えば、当たり遊技ＥＤにおいて、注意促進報知を実行し、その実行中に演出ボタン１４が操作されメニュー画面の起動操作が行われても注意促進報知は終了しないが（そもそもメニュー画面を立ち上げないが）、デモ演出において、注意促進報知を実行し、その実行中に演出ボタン１４が操作されメニュー画面の起動操作が行われると注意促進報知は終了する。すなわち、当該終了条件は、当たり遊技ＥＤと、デモ演出と、において異なっている。
【０４９３】
なお、デモ演出において、注意促進報知を実行しているときに、演出ボタン１４が操作され（第１操作手段が操作され）メニュー画面の起動操作が行われた場合は、注意促進報知を終了するが、デモ演出において、注意促進報知を実行しているときに、十字キーボタン１６が操作され（第２操作手段が操作され）音量値や光量値の調整操作が行われた場合は、注意促進報知は終了しない。
【０４９４】
また、図３９で示す終了条件は、当たり遊技ＥＤと、デモ演出とで、全て同じ終了条件としてもよいし、終了条件が全て異なってもよいし、図３９で示す終了条件とは異なる終了条件で終了させてもよい。
【０４９５】
また、当たり遊技ＥＤと、デモ演出とで、注意促進報知の表示サイズ、装飾性、デザインが全く同じでもよいし、異なっていてもよい。
【０４９６】
次に、図４１～図４４のタイムチャート７～タイムチャート１０、図４５のアニメーションを用いて、本実施形態における特徴部を説明する。
【０４９７】
（図４１のタイムチャート７について）
図４１のタイムチャート７は、通常遊技状態において当たり（特別図柄Ｂでの当たり）となり、当たり遊技後は、確変遊技状態に移行することを想定している。すなわち、タイミング（ａ）では、通常遊技状態がＯＦＦとなり、当たり遊技がＯＮとなる。そして、以降、タイミング（ｅ）に至るまで、当たり遊技が実行されることになる。

【０４９８】
そして、タイミング（ｂ）に至ると、当たり遊技ＥＤがＯＮとなり、以降、タイミング（ｅ）に至るまで、当たり遊技ＥＤが実行されることになる。そして、当たり遊技ＥＤにおいては、タイミング（ｃ）で広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｄ）で注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることになる。そして、タイミング（ｅ）に至ると、当たり遊技および当たり遊技ＥＤをＯＦＦにして、確変遊技状態をＯＮにする。
【０４９９】
（図４２のタイムチャート８について）
図４２のタイムチャート８は、図４１のタイムチャートの続きを示すタイムチャートであり、確変遊技状態において当たり（特別図柄Ｅでの当たり）となり、当たり遊技後は、再度、確変遊技状態に移行することを想定している。すなわち、図４１の通常遊技状態で当たり遊技が付与され確変遊技状態に移行し、図４２の確変遊技状態で当たり遊技が付与されているので、連続した一連の当たり遊技（いわゆる連チャン）が発生していることを想定している。
【０５００】
すなわち、タイミング（ｆ）では、確変遊技状態がＯＦＦとなり、当たり遊技がＯＮとなる。そして、以降、タイミング（ｈ）に至るまで、当たり遊技が実行されることになる。
【０５０１】
そして、タイミング（ｇ）に至ると、当たり遊技ＥＤがＯＮとなり、以降、タイミング（ｈ）に至るまで、当たり遊技ＥＤが実行されることになる。そして、当たり遊技ＥＤにおいては、広告宣伝報知、注意促進報知がＯＮになることはなく、それぞれの報知が実行されることはない。そして、タイミング（ｈ）に至ると、当たり遊技および当たり遊技ＥＤをＯＦＦにして、確変遊技状態をＯＮにする。
【０５０２】
つまり、連続した一連の当たり遊技（いわゆる連チャン）が発生しているときは、最初の当たり遊技のＥＤのみ、広告宣伝報知、注意促進報知を実行するようにしている。これにより、広告宣伝報知や、注意促進報知が繰り返し行われることで、遊技者が煩わしく感じてしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。
【０５０３】
なお、図４１の当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知を実行しているとき、または実行する直前に、図３４で示す重度エラーが発生し、注意促進報知の一部または全部を実行できなかった場合は、図４２の当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行するようにすればよい。これにより、好適な注意促進報知の実行が可能となる。
【０５０４】
一方で、図４１の当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知を実行しているとき、または実行する直前に、図３４で示す重度エラーが発生し、注意促進報知の一部または全部を実行できなかった場合は、図４２の当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行しなくてもよい。これにより、図４１の当たり遊技ＥＤから図４２の当たり遊技ＥＤに至るまで、注意促進報知の実行フラグ等を持ち越しておく必要がないので、ＲＡＭの使用領域を削減することができる。
【０５０５】
また、図４１の当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知を実行しているとき、または実行する直前に、図３４で示す重度エラーが発生し、注意促進報知の一部または全部を実行できなかった場合は、図４２の当たり遊技後が確変遊技状態であれば、図４２の当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行せず、図４２の当たり遊技後が時短遊技状態であれば、図４２の当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行するようにしてもよい。これにより、好適な注意促進報知の実行が可能となる。なお、この場合、図４２の当たり遊技後が確変遊技状態であれば、図４２の当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行せず、としたが、その後の、当たり遊技後が時短遊技状態に移行するときの当たり遊技ＥＤで注意促進報知を実行してもよい。これにより、必ずどこかで注意促進報知が実行されることになるので、好適な注意促進

報知の実行が可能となる。
【０５０６】
（図４３のタイムチャート９について）
図４３のタイムチャート９は、通常遊技状態において図柄変動ゲームに係る変動表示を終了してからデモ演出が開始され終了されるまでを示している。すなわち、タイミング（ａ）で図柄変動ゲームの変動表示がＯＦＦになると、タイミング（ｂ）に至るまで、客待ち待機演出実行前状態となる。
【０５０７】
そして、タイミング（ｂ）に至ると、客待ち待機演出がＯＮとなり、タイミング（ｃ）に至るまで、上述した客待ち待機演出が実行されることになる。そして、タイミング（ｃ）に至ると、客待ち待機演出がＯＦＦとなり、デモ演出がＯＮとなり、タイミング（ｆ）に至るまで、上述したデモ演出が実行されることになる。
【０５０８】
そして、デモ演出においては、タイミング（ｄ）で広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｅ）で注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることになる。そして、タイミング（ｆ）に至ると、デモ演出をＯＦＦにして、再度、客待ち待機演出をＯＮにする。
【０５０９】
（図４４のタイムチャート１０について）
図４４のタイムチャート１０は、確変遊技状態において図柄変動ゲームに係る変動表示を終了してからデモ演出が開始され終了されるまでを示している。なお、図４３と図４４とは、通常遊技状態であるか、確変遊技状態であるか、のみに違いがあり、その他の構成は同一である。すなわち、確変遊技状態においてデモ演出が実行されても、通常遊技状態においてデモ演出が実行されたときと同様に、広告宣伝報知、注意促進報知を実行するように構成されている。なお、通常遊技状態のデモ演出中で広告宣伝報知、注意促進報知を実行する場合は、確変遊技状態のデモ演出中において広告宣伝報知、注意促進報知を実行しないようにしてもよいし、その逆であってもよい。また、確変遊技状態においては、デモ演出を実行しないようにしてもよい。
【０５１０】
図４５は、図４１～図４４のタイムチャート７～タイムチャート１０に対応する画像表示装置２６の表示態様を示す図である。なお、図４５の「ＴＣ７」の（ｂ）、（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）は、図４１の（ｂ）、（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）と対応関係にあり、図４５の「ＴＣ８」の（ｆ）、（ｇ）、（ｈ）は、図４２の（ｆ）、（ｇ）、（ｈ）と対応関係にあり、図４５の「ＴＣ９」の（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）は、図４３の（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）と対応関係にあり、図４５の「ＴＣ１０」の（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）は、図４４の（ｃ）、（ｄ）、（ｅ）と対応関係にある。すなわち、図４１（ａ）で当たり遊技ＥＤがＯＮとなるタイミングでは、画像表示装置２６に、当たり遊技が終了したことを報知する画像等が表示される。
【０５１１】
そして、図４１（ｃ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、パチンコ遊技機１の製造元が表示される。そして、図４１（ｄ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、有価価値媒体をパチンコ遊技機１から取り忘れることを注意する表示（例えば、「カードを取り忘れないでね」という表示）とが行われる。なお、これらの表示は同時に表示されることを示しているが、一方のみを先に表示して、他方のみを後に表示するようにしてもよい。
【０５１２】
そして、図４１（ｅ）で当たり遊技がＯＦＦとなり確変遊技状態がＯＮとなると、画像表示装置２６における注意促進報知に係る表示が消去され、（ｅ）に示すように、確変遊技状態への突入画像が表示される。

【０５１３】
そして、図４２（ｆ）で確変遊技状態がＯＦＦとなり、当たり遊技がＯＮとなると、（ｆ）に示すように、画像表示装置２６に、当たり遊技への突入画像や右打ちを行うべきことを報知する右打ち画像等が表示される。
【０５１４】
そして、図４２（ｇ）で当たり遊技ＥＤがＯＮとなると、画像表示装置２６に、当たり遊技が終了したことを報知する画像等が表示される。そして、図４２（ｈ）で当たり遊技がＯＦＦとなり確変遊技状態がＯＮとなると、（ｈ）に示すように、確変遊技状態への突入画像が表示される。
【０５１５】
すなわち、当たり遊技となったときの遊技状態が通常遊技状態であった場合は、当たり遊技ＥＤにおいて注意促進報知を実行するが、当たり遊技となったときの遊技状態が確変遊技状態（または時短遊技状態）であった場合は、当たり遊技ＥＤにおいて注意促進報知を実行しないようになっている。
【０５１６】
次に、図４３のデモ演出において、図４３（ｃ）でデモ演出がＯＮとなるタイミングでは、画像表示装置２６にデモ演出画像が表示される。そして、図４３（ｄ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６には、例えば、パチンコ遊技機１の製造元が表示される。
【０５１７】
そして、図４３（ｅ）で注意促進報知がＯＮとなると、例えば、過度な遊技へののめりこみを注意する表示（例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示）、１８才未満の遊技を禁止する表示）、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す表示、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示が行われる。
【０５１８】
なお、図４４の「ＴＣ１０」の表示態様は、図４３の「ＴＣ９」の表示態様に、確変遊技状態であることを示唆する「ＲＵＳＨ中」画像と右打ち画像とを表示している点のみ異なり、その他は共通としているので、説明を省略する。
【０５１９】
すなわち、デモ演出が実行されているときは、遊技者が遊技を行っていない可能性を含むため、遊技者がデモ演出中の注意促進報知を確認できる機会は少ない。そのため、通常遊技状態においてデモ演出が実行されたときでも、確変遊技状態（または時短遊技状態）においてデモ演出が実行されたときでも、注意促進報知を実行するようにして、少しでも遊技者がデモ演出中の注意促進報知を確認できる機会を増加させる必要がある。これに対して、当たり遊技ＥＤが実行されているときは、遊技者の画像表示装置２６に対する注目度も高いので、最初の当たり遊技（通常遊技状態から当たり遊技へ移行した場合）のＥＤで注意促進報知を実行すれば、遊技者が注意促進報知を確認できる可能性が高い。また、例えば、連チャンしている当たり遊技ＥＤで、毎度、注意促進報知を実行していたのでは遊技者は煩わしく感じてしまう側面も併せ持つ。よって、最初の当たり遊技（通常遊技状態から当たり遊技へ移行した場合）のＥＤでのみ注意促進報知を実行するようにしている。これにより、遊技者が注意促進報知を確認できる可能性を高めつつ、遊技者が煩わしく感じてしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。
【０５２０】
次に、図４６、図４７のタイムチャート１１、タイムチャート１２を用いて、本実施形態における特徴部を説明する。
【０５２１】
（図４６のタイムチャート１１について）
図４６のタイムチャート１１は、当たり遊技ＥＤにおいて実行される盤用照明装置２９の発光パターンを示している。なお、図４６においては、図３３と相違する箇所のみ説明する。

【０５２２】
すなわち、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）においては、ＥＤ用の発光パターン１にて盤用照明装置２９が発光する。そして、タイミング（ｂ）より広告宣伝報知が実行されると、タイミング（ｃ）に至るまでＥＤ用発光パターン２にて盤用照明装置２９が発光する。
【０５２３】
そして、タイミング（ｃ）より注意促進報知が実行されると、タイミング（ｄ）に至るまでＥＤ用発光パターン３にて盤用照明装置２９が発光する。このように、各報知に応じて盤用照明装置２９の発光パターンを切り替えることで、各報知を明確に報知することができる。
【０５２４】
なお、ＥＤ用発光パターン１、ＥＤ用発光パターン２、ＥＤ用発光パターン３は、それぞれ発光色が異なっていてもよいし、発光速度が異なっていてもよいし、明度（一方が点灯、他方が消灯含む）が異なっていてもよい。
【０５２５】
（図４７のタイムチャート１２について）
図４７のタイムチャート１２は、デモ演出において実行される盤用照明装置２９の発光パターンを示している。なお、図４７においては、図３５と相違する箇所のみ説明する。
【０５２６】
すなわち、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）においては、デモ用の発光パターン１にて盤用照明装置２９が発光する。そして、タイミング（ｂ）より広告宣伝報知が実行されると、タイミング（ｃ）に至るまでデモ用発光パターン２にて盤用照明装置２９が発光する。
【０５２７】
そして、タイミング（ｃ）より注意促進報知が実行されると、タイミング（ｄ）に至るまでデモ用発光パターン３にて盤用照明装置２９が発光する。このように、デモ演出中においても、各報知に応じて盤用照明装置２９の発光パターンを切り替えることで、各報知を明確に報知することができる。
【０５２８】
なお、デモ用発光パターン１、デモ用発光パターン２、デモ用発光パターン３は、それぞれ発光色が異なっていてもよいし、発光速度が異なっていてもよいし、明度（一方が点灯、他方が消灯含む）が異なっていてもよい。
【０５２９】
また、ＥＤ用発光パターン１とデモ用発光パターン１、ＥＤ用発光パターン２とデモ用発光パターン２、ＥＤ用発光パターン３とデモ用発光パターン３は、それぞれ発光色が異なっていてもよいし、発光速度が異なっていてもよいし、明度（一方が点灯、他方が消灯含む）が異なっていてもよい。
【０５３０】
特に、消灯する発光パターンを採用する場合には、画像表示装置２６の周囲（例えば、センター役物の部位や遊技領域７）が消灯することとなるので、画像表示装置２６の表示内容が目立ちやすくなる。よって、例えば、注意促進報知を実行する場合において、ＥＤ用発光パターン３とデモ用発光パターン３とのいずれか一方または両方の発光パターンを消灯する発光パターンとすれば、注意促進報知がより際立つので好適な注意促進報知を行ううえでより効果的である。
【０５３１】
なお、盤用照明装置２９に限らず、発光装置９においても盤用照明装置２９と同様の発光パターンで発光するようにしてもよい。
【０５３２】
また、注意促進報知を実行しているときに重度エラーや軽度エラーが発生した場合は、発光装置９においてはエラーを報知する発光パターンにて発光させて、盤用照明装置２９に

おいてはエラー発生前の発光パターンを継続させるようにしてもよい。例えば、当たり遊技ＥＤの注意促進報知の実行中に皿満タンエラーが発生しても、画像表示装置２６において注意促進報知と「球を抜いてください」という表示が行われているときに、例えば、画像表示装置２６の周囲（例えば、センター役物の部位や遊技領域７）を（継続して実行している発光パターンにより）消灯させることもできるので、注意促進報知と軽度エラーの報知とに気づかせやすくすることができる。

【０５３３】

また、注意促進報知の実行中に、十字キーボタン１６による光量調整が行われてもよい。これにより、注意促進報知の実行中であっても、盤用照明装置２９等の明度を調整することができるので、自由度を高めることができる。

【０５３４】

また、十字キーボタン１６による光量調整により画像表示装置２６の明度を調整可能としてもよい。これにより、注意促進報知の実行中に、遊技者の操作により、例えば、画像表示装置２６を明るくすることもできるので、明度の変化により注意促進報知に気づきやすくすることができる。

【０５３５】

次に、図４８～図５１のタイムチャート１３～タイムチャート１６を用いて、本実施形態における特徴部を説明する。

【０５３６】

（図４８のタイムチャート１３について）

図４８のタイムチャート１３は、デモ演出中において主制御基板１００に入力されるスイッチ入力信号と注意促進報知との関係を示している。なお、図４８においては、図３７と相違する箇所のみ説明する。

【０５３７】

図３７においては、デモ演出中の注意促進報知の実行中に始動口入賞が発生（主制御基板１００に第１の信号が入力）すると、速やかに注意促進報知を終了させて変動表示を表示することを説明したが、図４８においては、デモ演出中の注意促進報知の実行中に始動口入賞とは別のスイッチ入力が行われた場合に、実行中の注意促進報知がどのようになるかを示している。なお、別のスイッチ入力の一例として、ゲート部材２０への遊技球の通過が発生（主制御基板１００に第２の信号が入力）したと想定している。

【０５３８】

すなわち、注意促進報知を実行しているタイミング（ｃ）からタイミング（ｄ）の間のタイミング（ｅ）において、ゲート通過コマンドを受信すると、画像表示装置２６の普通図柄変動表示領域２６ｏにて普通図柄画像を変動表示させるものの、注意促進報知は終了せず、タイミング（ｄ）に至るまで継続して実行する。

【０５３９】

つまり、画像表示装置２６の普通図柄画像は、図３に示すように、表示領域の右上で小さく変動されるもので、また、普通図柄画像は、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃよりも小さいサイズである。よって、画像表示装置２６に注意促進報知が表示されていても相互に干渉することがなく、いずれの情報も明確に確認することができる。このように、表示領域が相互に干渉しないスイッチ入力信号が行われた場合は、注意促進報知を終了せずに併せて表示することで、遊技者が注意促進報知を確認できる機会を減らすことなく、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５４０】

（図４９のタイムチャート１４について）

図４９のタイムチャート１４は、当たり遊技ＥＤ中において主制御基板１００に入力されるスイッチ入力信号と注意促進報知との関係を示している。なお、図４９においては、図３３と相違する箇所のみ説明する。

【０５４１】

図４８のデモ演出中における注意促進報知の実行中は、始動口入賞では注意促進報知を終

了し、ゲート部材２０への通過では注意促進報知を終了せずに継続する、といった例を述べた。これに対して、図４９の当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知の実行中では、注意促進報知の実行中であるタイミング（ｃ）からタイミング（ｄ）の間のタイミング（ｆ）において、始動口入賞が発生（始動口入賞コマンド受信）しても、ゲート部材２０への遊技球の通過が発生（ゲート通過コマンド受信）しても、注意促進報知を終了せずに継続するようになっている。

【０５４２】

この場合、例えば、保留記憶領域が空きであれば、画像表示装置２６の保留個数画像が更新されたり、普通図柄画像が変動したりするが、当たり遊技ＥＤが終了するまでは、当たり遊技ＥＤに係る表示が優先される。よって、注意促進報知は終了せずに継続して表示されることになる。

【０５４３】

このように、デモ演出中における注意促進報知の実行中は、始動口入賞で注意促進報知は終了するが、当たり遊技ＥＤ中における注意促進報知の実行中は、始動口入賞で注意促進報知は終了しないので、状況に応じて好適な注意促進報知の実行が可能となる。また、デモ演出中における注意促進報知の実行中および当たり遊技ＥＤ中における注意促進報知の実行中は、ゲート部材２０への通過で注意促進報知は終了しないので、遊技者が注意促進報知を確認できる機会を減らすことなく、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５４４】

なお、図４８、図４９において、主制御基板１００に入力される第２の信号として、ゲート部材２０への遊技球の通過を挙げたが、これに限られず、例えば、普通入賞口２３へ遊技球が入球したことを第２の信号として当てはめてもよい。

【０５４５】

（図５０のタイムチャート１５について）

図５０のタイムチャート１５は、デモ演出中において主制御基板１００に入力されるスイッチ入力信号と注意促進報知との関係を示している。なお、図５０においては、図４８と相違する箇所のみ説明する。また、図５０は、通常遊技状態におけるデモ演出を想定している。

【０５４６】

図４８においては、デモ演出中の注意促進報知の実行中に始動口入賞とは別のスイッチ入力が行われた場合に、実行中の注意促進報知がどのようになるかを示し、別のスイッチ入力の一例として、ゲート部材２０への遊技球の通過が発生（主制御基板１００に第２の信号が入力）したケースを述べた。これに対して図５０においては、別のスイッチ入力の一例として、アウト口２５への遊技球の通過が発生（主制御基板１００に第２の信号が入力）した例を説明する。

【０５４７】

すなわち、注意促進報知を実行しているタイミング（ｃ）からタイミング（ｄ）の間のタイミング（ｅ）において、アウト口通過コマンドを受信すると、注意促進報知は終了せず、タイミング（ｄ）に至るまで継続して実行する。このとき、主制御基板１００においては、上述した通常中アウトカウンタの更新が行われる。

【０５４８】

このように、デモ演出中において注意促進報知を実行している場合に、アウト口２５への遊技球の通過を示すスイッチ入力信号が行われた場合は、主制御基板１００において、通常中アウトカウンタを更新して、演出制御基板２００においては、注意促進報知を終了しないことで、的確な遊技性能情報の算出と好適な注意促進報知の実行とが可能となる。

【０５４９】

（図５１のタイムチャート１６について）

図５１のタイムチャート１６は、当たり遊技ＥＤ中において主制御基板１００に入力されるスイッチ入力信号と注意促進報知との関係を示している。なお、図５１においては、図４９と相違する箇所のみ説明する。

【０５５０】
図４９においては、当たり遊技ＥＤの注意促進報知の実行中に始動口入賞とは別のスイッチ入力が行われた場合に、実行中の注意促進報知がどのようになるかを示し、別のスイッチ入力の一例として、ゲート部材２０への遊技球の通過が発生（主制御基板１００に第２の信号が入力）したケースを述べた。これに対して、図５１の当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知の実行中では、別のスイッチ入力の一例として、アウト口２５への遊技球の通過が発生（主制御基板１００に第２の信号が入力）した例を説明する。
【０５５１】
すなわち、注意促進報知を実行しているタイミング（ｃ）からタイミング（ｄ）の間のタイミング（ｆ）において、アウト口通過コマンドを受信すると、注意促進報知は終了せず、タイミング（ｄ）に至るまで継続して実行する。
【０５５２】
このように、デモ演出中における注意促進報知の実行中は、始動口入賞で注意促進報知は終了するが、当たり遊技ＥＤ中における注意促進報知の実行中は、始動口入賞で注意促進報知は終了しないので、状況に応じて好適な注意促進報知の実行が可能となる。また、デモ演出中における注意促進報知の実行中および当たり遊技ＥＤ中における注意促進報知の実行中は、アウト口２５への通過で注意促進報知は終了せず、また、通常遊技状態におけるデモ演出中であれば通常中アウトカウンタが更新されるので、的確な遊技性能情報の算出と好適な注意促進報知の実行とが可能となる。
【０５５３】
次に、図５２～図５４のタイムチャート１７～タイムチャート１９、図５５のアニメーションを用いて、本実施形態における特徴部を説明する。
【０５５４】
（図５２のタイムチャート１７について）
図５２のタイムチャート１７は、デモ演出中にパチンコ遊技機１への電源が断たれ、その後、電源が復旧したケースを示しており、特に、電源が復旧した場合に行われる可動体２８の初期動作と注意促進報知との関係を示している。
【０５５５】
はじめに、タイミング（ａ）は、客待ち待機演出がＯＦＦとなりデモ演出がＯＮとなったタイミングである。そして、タイミング（ｂ）に至ると、デモ演出における広告宣伝報知がＯＮとなる。
【０５５６】
そして、タイミング（ｃ）において、停電等の発生によりパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなったことを示している。この場合、本来、タイミング（ｅ）まで実行予定であったデモ演出がＯＦＦとなり、タイミング（ｄ）で実行予定であったデモ演出における注意促進報知が実行されない（点線は非実行を示す）。
【０５５７】
そして、タイミング（ｆ）において、復電してパチンコ遊技機１の電源がＯＮとなったことを示している。この場合、画像表示装置２６においては、「電源復旧中」といった画像が表示されるので、復旧中画像がＯＮとなる。
【０５５８】
そして、復電から間もないタイミング（ｇ）において、可動体初期動作がＯＮとなり、可動体２８が初期動作（電源投入時操作）を行う。なお、可動体２８の初期動作とは、例えば、図柄変動ゲームで行われる一連の動作態様にて動作させて、可動体２８が正常に作動するかを確認するための動作である。また、初期動作は、図５５で示すように、画像表示装置２６の前側で動作するので、初期動作の実行中は画像表示装置２６の表示領域に表示されている内容が一部視認困難になる。
【０５５９】
そして、可動体２８が初期動作を行っている途中であるタイミング（ｈ）において、復旧中画像がＯＦＦとなり客待ち待機演出がＯＮとなる。この場合、画像表示装置２６におい

ては、「電源復旧中」といった画像が消去され、客待ち待機演出に対応する画像が表示される。

【０５６０】

そして、タイミング（ｇ）から所定時間経過したタイミング（ｉ）において、可動体初期動作がＯＦＦとなり、可動体２８の初期動作が終了し、可動体２８が初期位置に復帰する。

【０５６１】

そして、タイミング（ｊ）において、客待ち待機演出がＯＦＦとなりデモ演出がＯＮとなる。そして、その後のタイミング（ｋ）で広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｌ）で注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることなる。

【０５６２】

このように、デモ演出中にパチンコ遊技機１への電源が断たれ、その後、電源が復旧したケースであっても、可動体２８の初期動作は、デモ演出中の注意促進報知の実行タイミングよりも前に完了させるようにしている。これにより、画像表示装置２６に表示されている注意促進報知が可動体２８の初期動作によって視認困難となってしまうことを防止することができ、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５６３】

（図５３のタイムチャート１８について）

図５３のタイムチャート１８は、デモ演出中にパチンコ遊技機１への電源が断たれ、その後、電源が復旧したケースの別例を示しており、特に、電源が復旧した場合に行われる可動体２８の初期動作と注意促進報知との関係の別例を示している。すなわち、図５３においては、デモ演出中に電源が断たれると、復旧時に、客待ち待機演出ではなくデモ演出に直接復帰するケースであって、その場合における可動体２８の初期動作と注意促進報知との関係を示している。

【０５６４】

はじめに、タイミング（ａ）は、客待ち待機演出がＯＦＦとなりデモ演出がＯＮとなったタイミングである。そして、タイミング（ｂ）に至ると、停電等の発生によりパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなったことを示している。この場合、本来、タイミング（ｅ）まで実行予定であったデモ演出がＯＦＦとなる。

【０５６５】

なお、当該例においては、デモ演出がＯＮとなってから広告宣伝報知および注意促進報知がＯＮとなるまでの期間を、図５２の例よりも長くとっている。従って、タイミング（ｂ）とタイミング（ｅ）との間に、広告宣伝報知の実行タイミング（ｃ）と、注意促進報知の実行タイミング（ｄ）とが設定されている。そして、当該例においてこれらの実行タイミングの期間は電源がＯＦＦとなっているので、実行予定であったデモ演出における広告宣伝報知および注意促進報知が実行されない（点線は非実行を示す）。

【０５６６】

そして、タイミング（ｆ）において、復電してパチンコ遊技機１の電源がＯＮとなったことを示している。この場合、画像表示装置２６においては、「電源復旧中」といった画像が表示されるので、復旧中画像がＯＮとなる。

【０５６７】

そして、復電から間もないタイミング（ｇ）において、可動体初期動作がＯＮとなり、可動体２８が初期動作（電源投入時操作）を行う。

【０５６８】

そして、可動体２８が初期動作を行っている途中であるタイミング（ｈ）において、復旧中画像がＯＦＦとなりデモ演出がＯＮとなる。この場合、画像表示装置２６においては、「電源復旧中」といった画像が消去され、デモ演出に対応する画像が表示される。

【０５６９】

そして、タイミング（ｇ）から所定時間経過したタイミング（ｉ）において、可動体初期動作がＯＦＦとなり、可動体２８の初期動作が終了し、可動体２８が初期位置に復帰する。

【０５７０】

そして、その後のタイミング（ｊ）において広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｋ）において注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることなる。また、これらの報知を実行後のタイミング（ｌ）においてデモ演出がＯＦＦとなる。

【０５７１】

このように、デモ演出中にパチンコ遊技機１への電源が断たれ、その後、電源が復旧し、客待ち待機演出に復帰することなくデモ演出に復帰するケースであっても、例えば、デモ演出がＯＮとなってから広告宣伝報知および注意促進報知がＯＮとなるまでの期間を長めにとることにより、可動体２８の初期動作をデモ演出中の注意促進報知の実行タイミングよりも前に完了させることができる。これにより、画像表示装置２６に表示されている注意促進報知が可動体２８の初期動作によって視認困難となってしまうことを防止することができ、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５７２】

（図５４のタイムチャート１９について）

図５４のタイムチャート１９は、当たり遊技中にパチンコ遊技機１への電源が断たれ、その後、電源が復旧したケースを示しており、特に、電源が復旧した場合に行われる可動体２８の初期動作と注意促進報知との関係を示している。なお、図５４は、図５２、図５３と異なり、画像表示装置２６に表示されている注意促進報知が可動体２８の初期動作によって視認困難となってしまうことが不可避であることを示すケースである。

【０５７３】

はじめに、タイミング（ａ）は、当たり遊技中の「１０」ラウンド（最終ラウンド）に至る前（例えば、「９」ラウンドと「１０」ラウンド間のインターバル中）に停電等の発生によりパチンコ遊技機１の電源がＯＦＦとなったことを示している。

【０５７４】

そして、タイミング（ｂ）において、復電してパチンコ遊技機１の電源がＯＮとなったことを示している。この場合、画像表示装置２６においては、「電源復旧中」といった画像が表示されるので、復旧中画像がＯＮとなる。また、当該例は、当たり遊技中を想定しているため、「電源復旧中」という画像に加えて、「そのまま右打ちを続けてください」といった画像が表示され、当たり遊技中に大入賞口２４に遊技球を入球させることを示唆する。

【０５７５】

そして、タイミング（ｃ）において、当たり遊技の「１０」ラウンドがＯＮとなり、当たり遊技の「１０」ラウンド目が開始したことを示している。そして、タイミング（ｄ）において、可動体初期動作がＯＮとなり、可動体２８が初期動作（電源投入時操作）を行う。

【０５７６】

そして、タイミング（ｅ）において、当たり遊技ＥＤがＯＮとなる。この場合、画像表示装置２６においては当たり遊技ＥＤに対応する画像が表示されているが、可動体２８の初期動作により一部視認困難になっている。

【０５７７】

そして、その後のタイミング（ｆ）において広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｇ）において注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることなる。さらに、タ注意促進報知がＯＮとなっている期間におけるタイミング（ｈ）において、可動体初期動作がＯＦＦとなり、可動体２８の初期動作が終了し、可動体２８が初期位置に復帰する。

【０５７８】

このように、当たり遊技中に停電等が発生してパチンコ遊技機１への電源が断たれると、復旧したタイミングによっては、可動体２８の初期動作実行期間と、注意促進報知の実行期間とが重複してしまうことがある。このような事象は不可避であることから、図５２や図５３で述べたデモ演出中においては、可動体２８の初期動作実行期間と注意促進報知の実行期間とが重複しないようにすることで、少なくともデモ演出中においては、注意促進報知を遊技者に明確に確認させることができる。これにより、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５７９】
図５５は、図５２～図５４のタイムチャート１７～タイムチャート１９に対応する画像表示装置２６の表示態様を示す図である。なお、図５５の「ＴＣ１７」の（ｈ）、（ｊ）、（ｋ）、（ｌ）は、図５２の（ｈ）、（ｊ）、（ｋ）、（ｌ）と対応関係にあり、図５５の「ＴＣ１８」の（ｈ）、（ｊ）、（ｋ）は、図５３の（ｈ）、（ｊ）、（ｋ）と対応関係にあり、図５５の「ＴＣ１９」の（ｅ）、（ｆ）、（ｇ）は、図５４の（ｅ）、（ｆ）、（ｇ）と対応関係にある。
【０５８０】
はじめに、「ＴＣ１７」において、タイミング（ｈ）で客待ち待機演出がＯＮとなると、画像表示装置２６において、客待ち待機演出に対応する画像が表示される。すなわち、「客待ち中」といったテロップ画像と、前回の図柄変動ゲームの結果を示す装飾図柄画像「７６５」とが表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、客待ち待機演出に対応する画像を明確に確認できるようになっている。
【０５８１】
次に、「ＴＣ１７」において、タイミング（ｊ）でデモ演出がＯＮとなると、画像表示装置２６において、デモ演出に対応する画像が表示される。すなわち、景色を示す背景画像が表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、デモ演出に対応する画像を明確に確認できるようになっている。
【０５８２】
次に、「ＴＣ１７」において、タイミング（ｋ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、広告宣伝報知に対応する画像が表示される。すなわち、パチンコ遊技機１の製造元を示す画像が表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、広告宣伝報知に対応する画像を明確に確認できるようになっている。
【０５８３】
次に、「ＴＣ１７」において、タイミング（ｌ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、注意促進報知に対応する画像が表示される。すなわち、過度な遊技へののめりこみを注意する画像、１８才未満の遊技を禁止する画像、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す画像、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す画像が表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、注意促進報知に対応する画像を明確に確認できるようになっている。
【０５８４】
次に、「ＴＣ１８」において、タイミング（ｈ）でデモ演出がＯＮとなると、画像表示装置２６において、デモ演出に対応する画像が表示される。すなわち、景色を示す背景画像が表示されている。なお、この時点においては、可動体初期動作の実行期間と重複しているため、可動体２８が初期位置に向かって収納途中であることを示している。
【０５８５】
次に、「ＴＣ１８」において、タイミング（ｊ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、広告宣伝報知に対応する画像が表示される。すなわち、パチンコ遊技機１の製造元を示す画像が表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、広告宣伝報知に対応する画像を明確に確認できるようになっている。
【０５８６】
次に、「ＴＣ１８」において、タイミング（ｋ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、注意促進報知に対応する画像が表示される。すなわち、過度な遊技へののめりこみを注意する画像、１８才未満の遊技を禁止する画像、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す画像、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であること

を示す画像が表示されている。なお、この時点においては、既に可動体２８の初期動作を終えているため、可動体２８は初期位置にあり、注意促進報知に対応する画像を明確に確認できるようになっている。

【０５８７】

次に、「ＴＣ１９」において、タイミング（ｅ）で当たり遊技ＥＤがＯＮとなると、画像表示装置２６において、当たり遊技ＥＤに対応する画像が表示される。すなわち、夜の景色を示す背景画像が表示されている。なお、この時点においては、可動体初期動作の実行期間と重複しているため、可動体２８は最大可動位置にあり、当たり遊技ＥＤに対応する画像が一部視認困難となっている。

【０５８８】

次に、「ＴＣ１９」において、タイミング（ｆ）で広告宣伝報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、広告宣伝報知に対応する画像が表示される。すなわち、パチンコ遊技機１の製造元を示す画像が表示されている。なお、この時点においては、可動体初期動作の実行期間と重複しているため、可動体２８は最大可動位置にあり、広告宣伝報知に対応する画像が一部視認困難となっている。

【０５８９】

次に、「ＴＣ１９」において、タイミング（ｇ）で注意促進報知がＯＮとなると、画像表示装置２６において、注意促進報知に対応する画像が表示される。すなわち、過度な遊技へののめりこみを注意する画像、１８才未満の遊技を禁止する画像、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す画像、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す画像が表示されている。なお、この時点においては、可動体２８は最大可動位置にあり、広告宣伝報知に対応する画像が一部視認困難となっている。

【０５９０】

このように、当たり遊技中に停電等が発生してパチンコ遊技機１への電源が断たれると、復旧したタイミングによっては、可動体２８の初期動作実行期間と、注意促進報知の実行期間とが重複してしまい、図５５の「ＴＣ１９」の（ｇ）で示すように、注意促進報知を表示しても、遊技者がその内容を確認できないおそれがある。そこで、「ＴＣ１７」や「ＴＣ１８」で示すデモ演出中は、いかなるタイミングで電源が復旧しても、可動体２８の初期動作実行期間と、注意促進報知の実行期間とが重複しないようにしたことで、図５５の「ＴＣ１７」の（ｌ）や図５５の「ＴＣ１８」の（ｋ）で示すように、注意促進報知を遊技者が明確に確認できるようになり、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０５９１】

（導光板３４を用いた演出について）

次に、図５６～図５８を用いて、導光板３４を用いた演出について説明する。

【０５９２】

図５６は、導光板３４を用いた演出例である。例えば、演出例１においては、（ａ）においてリーチとなると、（ｂ）において、画像表示装置２６の明度を暗くする。さらに、（ｃ）において導光板３４の側面に設けられた発光体を発光させることで、アクリル部材の所定の領域に加工されたキャラクタが表示されたことを示している。なお、このような導光板３４のキャラクタ表示は、当たり遊技が付与される可能性を示唆する予告演出の一態様であって、当該導光板３４のキャラクタ表示を伴う予告演出は、当たり時ほど選ばれやすく、ハズレ時ほど選ばれにくくなっている。そのため、導光板３４のキャラクタ表示が行われた場合は、遊技者は当たり遊技が付与されることに高い期待を抱くことができる。

【０５９３】

また、演出例２は、演出例１とは異なる実行タイミングを表しており、（ａ）のスーパーリーチの実行中で、（ｃ）で示す演出ボタン１４の押下によるジャッジメント演出の直前の（ｂ）において導光板３４のキャラクタ表示を伴う予告演出が実行されたことを示している。このように、図柄変動ゲームが行われている期間は、複数のタイミングにおいて導光板３４のキャラクタ表示を伴う予告演出が実行可能となっている。なお、導光板３４を用いた演出では図５６に示すように、画像表示装置２６の表示領域の全部に被るように演

出を行うようにしたが、画像表示装置２６の表示領域の一部に被るように演出を行ってもよい。

【０５９４】

（図５７のタイムチャート２０について）

図５７のタイムチャート２０は、導光板３４のキャラクタ表示を伴う予告演出（以下、「導光板演出」）の実行タイミングと当たり遊技ＥＤとの関係を示している。

【０５９５】

はじめに、タイミング（ａ）は、図柄変動ゲームの変動表示がリーチとなったタイミングである。この場合、図５６の演出例１で述べたように、導光板演出が実行可能となり、予告演出として選択されている場合は導光板演出が実行されることになる。

【０５９６】

次に、タイミング（ｂ）は、図柄変動ゲームの変動表示がリーチからスーパーリーチとなったタイミングである。そして、スーパーリーチが行われている間のタイミング（ｃ）において、図５６の演出例２で述べたように、導光板演出が実行可能となり、予告演出として選択されている場合は導光板演出が実行されることになる。

【０５９７】

そして、タイミング（ｄ）において、図柄変動ゲームにおける変動表示が確定表示され、例えば、「７７７」の装飾図柄画像が画像表示装置２６に表示される。また、当たり遊技がＯＮとなり、盤用照明装置２９の発光パターンが変動表示用発光パターンから当たり遊技用の発光パターンに切り替わる。

【０５９８】

そして、タイミング（ｅ）において、当たり遊技ＥＤがＯＮとなり、盤用照明装置２９の発光パターンが当たり遊技用発光パターンからＥＤ用の発光パターンに切り替わる。なお、詳細な記載は省略しているが、ＥＤ用の発光パターンは、上述した、ＥＤ用発光パターン１、ＥＤ用発光パターン２、ＥＤ用発光パターン３を含む。

【０５９９】

そして、その後のタイミング（ｆ）において広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｇ）において注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることなる。一方、導光板演出は、当たり遊技や当たり遊技ＥＤで実行可となることはなく、当たり遊技や当たり遊技ＥＤで実行されることはない。これにより、例えば、当たり遊技ＥＤにおいて注意促進報知を表示しているときに、導光板演出が実行されることで、表示されている注意促進報知が視認し難くなってしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０６００】

なお、これに限らず、当たり遊技ＥＤにおいて注意促進報知を表示しているときに、例えば、図６７で示す昇格演出として導光板演出を実行するようにしてもよい。具体的には、図６７（ｂ）および（ｃ）で導光板演出を実行することで、確変遊技状態へ移行することを報知する。

【０６０１】

（図５８のタイムチャート２１について）

図５８のタイムチャート２１は、導光板３４のキャラクタ表示を伴う予告演出（以下、「導光板演出」）の実行タイミングとデモ演出との関係を示している。

【０６０２】

はじめに、タイミング（ａ）は、図柄変動ゲームの変動表示がＯＦＦ（ハズレで確定表示）となり、変動表示用発光パターンから客待ち待機用発光パターンに切り替わったことを示している。

【０６０３】

そして、タイミング（ｂ）において、客待ち待機演出がＯＮとなり、画像表示装置２６においては客待ち待機演出に対応する画像が表示される。そして、タイミング（ｃ）において、客待ち待機演出がＯＦＦとなり、デモ演出がＯＮとなり、画像表示装置２６において

は客待ち待機演出に対応する画像が表示される。また、盤用照明装置２９の発光パターンが客待ち待機用発光パターンからデモ用発光パターンに切り替わる。なお、詳細な記載は省略しているが、デモ用の発光パターンは、上述した、デモ用発光パターン１、デモ用発光パターン２、デモ用発光パターン３を含む。

【０６０４】

そして、その後のタイミング（ｄ）において広告宣伝報知がＯＮとなり、タイミング（ｅ）において注意促進報知がＯＮとなり、それぞれの報知が実行されることなる。一方、導光板演出は、デモ演出で実行可となることはなく、デモ演出で実行されることはない。これにより、例えば、デモ演出において注意促進報知を表示しているときに、導光板演出が実行されることで、表示されている注意促進報知が視認し難くなってしまうことを防止でき、好適な注意促進報知の実行が可能となる。

【０６０５】

次に、図５９、図６０のタイムチャート２２、タイムチャート２３を用いて、本実施形態における特徴部を説明する。

【０６０６】

（図５９のタイムチャート２２について）

図５９のタイムチャート２２は、演出制御基板２００には電源が供給されているが、主制御基板１００には接続異常等により電源が供給されていない状況を想定している。また、電源が供給されている演出制御基板２００は、画像表示装置２６において、注意促進報知画像を表示している。そして、注意促進報知画像を表示しているときに、主制御基板１００の接続異常等が解消され主制御基板１００に電源が供給された場合に、演出制御基板２００側での表示制御を表している。なお、当該状況は、当たり遊技ＥＤにおける注意促進報知の実行中、デモ演出における注意促進報知の実行中のいずれでも起こり得る。

【０６０７】

すなわち、タイミング（ａ）に至るまでは、主制御基板１００への電源供給が接続異常等によりＯＦＦとなっていることを示している。一方、演出制御基板２００への電源供給は終始ＯＮであることを示している。

【０６０８】

また、タイミング（ａ）に至るまでは、注意促進報知がＯＮとなっており、画像表示装置２６における注意促進報知画像がＯＮとなっている。

【０６０９】

そして、タイミング（ａ）において、主制御基板１００の接続異常等が解消され、主制御基板１００の電源がＯＮとなり、これに伴う、電源投入コマンド、または電源復旧コマンドが演出制御基板２００に送信され、電源投入（復旧）コマンド受信がＯＮとなったことを示している。

【０６１０】

また、タイミング（ａ）において、電源投入（復旧）コマンド受信がＯＮになると、本来、タイミング（ｂ）まで実行予定であった注意促進報知がＯＦＦとなり、画像表示装置２６における注意促進報知画像がＯＦＦとなる。また、画像表示装置２６における電源投入（復旧）中画像がＯＮとなる。つまり、電源投入（復旧）コマンド受信がＯＮになると、画像表示装置２６において、注意促進報知画像に代えて（消去して）、電源投入（復旧）中画像が表示されることになる。

【０６１１】

このように、演出制御基板２００側において注意促進報知を実行しているときに、主制御基板１００の電源が復旧した場合は、注意促進報知を終了して、電源投入（復旧）を報知するようにした。つまり、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うことが必要となった場合は、注意促進報知を終了し、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うようにした。これにより、主制御基板１００に電源が供給されたことを把握させることができ、状況に応じた的確な報知を行うことができる。

【０６１２】

（図６０のタイムチャート２３について）
図６０のタイムチャート２３は、例えば、停電等の発生により、パチンコ遊技機１への電源供給が断たれ、その後、当たり遊技ＥＤの実行タイミングで復電した状況を想定している。
【０６１３】
すなわち、タイミング（ａ）は、電源がＯＦＦとなっており、パチンコ遊技機１へ電源が供給されていないことを示している。なお、当該タイミングは、当たり遊技がＯＮであり、当たり遊技ＥＤがＯＮとなるタイミングである。
【０６１４】
そして、タイミング（ｂ）において、復電して電源がＯＮとなり、電源投入（復旧）中画像がＯＮとなったことを示している。すなわち、画像表示装置２６においては、「電源投入中」、または「電源復旧中」といった画像が表示されている。なお、当該例においては、当たり遊技ＥＤがＯＮとなって間もないタイミング（例えば、「０．５Ｓ」程度）で電源がＯＮとなったことを想定している。
【０６１５】
そして、本来であれば、当たり遊技ＥＤ中のタイミング（ｃ）において広告宣伝報知を実行し、タイミング（ｄ）において注意促進報知を実行するが、タイミング（ｂ）より復旧中画像がＯＮとなっているため、広告宣伝報知と注意促進報知とがＯＮとなることはない。つまり、広告宣伝報知や注意促進報知よりも電源投入（復旧）中画像の表示が優先されることになる。
【０６１６】
そして、タイミング（ｅ）において、当たり遊技および当たり遊技ＥＤがＯＦＦとなり、タイミング（ｆ）で次の図柄変動ゲームに係るコマンドを受信すると、電源投入（復旧）中画像をＯＦＦにして、次の図柄変動ゲームの変動表示に係る画像等が表示される。
【０６１７】
このように、当たり遊技ＥＤの実行タイミングでパチンコ遊技機１が復電した場合は、本来、当たり遊技ＥＤで実行する予定であった、広告宣伝報知、注意促進報知を実行することなく、電源が投入（復旧）したことを優先して報知するようにした。つまり、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うことが必要となった場合は、注意促進報知を終了し、注意促進報知よりも優先度の高い報知を行うようにした。これにより、パチンコ遊技機１に電源が供給されたことを把握させることができ、状況に応じた的確な報知を行うことができる。
【０６１８】
次に、図６１のタイムチャート２４、図６２のアニメーションを用いて、本実施形態における特徴部を説明する。
【０６１９】
（図６１のタイムチャート２４について）
図６１のタイムチャート２４は、デモ演出中の注意促進報知の実行中に、遊技者により十字キーボタン１６が操作され、音量（光量）調整操作が行われたことを示している。
【０６２０】
すなわち、タイミング（ａ）において、客待ち待機演出がＯＦＦとなりデモ演出がＯＮとなったことを示している。なお、客待ち待機演出と、デモ演出とは、無音状態であるため、演出音はＯＦＦである。一方で、演出音はＯＦＦであるものの、十字キーボタン１６の操作による音量（光量）調整は「可」となっている。
【０６２１】
そして、タイミング（ｂ）において、広告宣伝報知がＯＮとなり、広告宣伝報知がＯＦＦになると、タイミング（ｃ）において、注意促進報知がＯＮとなる。そして、タイミング（ｄ）に至るまでの「３Ｓ」にわたり注意促進報知が実行される。
【０６２２】
そして、タイミング（ｆ）において、遊技者により十字キーボタン１６が操作されたこと

により音量（光量）調整操作がＯＮとなり、音量値（光量値）が変更されたことを報知するための音量（光量）調整音がＯＮとなる。なお、タイミング（ｇ）においても同様であり、つまり、注意促進報知の実行中に音量値（光量値）が２段階変更されたことを示している。そして、タイミング（ｄ）で注意促進報知がＯＦＦとなり、タイミング（ｅ）でデモ演出がＯＦＦとなり客待ち待機演出が再度ＯＮになる。

【０６２３】

このように、デモ演出において注意促進報知が実行されているときであっても音量（光量）調整を可能としたことで、例えば、注意促進報知が実行されているときに新たに遊技を開始しようとする遊技者が着席して音量値の変更を行う場合でも、即、変更を行うことができ、遊技者のニーズに柔軟に対応できる。

【０６２４】

また、デモ演出における注意促進報知の実行中は無音状態であるが、音量（光量）調整操作が行われた場合は、音量（光量）調整音を出力することで、遊技者に注意促進報知を確認させつつも、音量値（光量値）が変更されたことを認識させることができる。

【０６２５】

以上のタイムチャート２４を画像表示装置２６の表示態様で表したのが、図６２の「ＴＣ２４」の（ａ）、（ｂ）、（ｆ）である。なお、（ａ）、（ｂ）、（ｆ）については、上述した内容と同様であるため説明を省略する。

【０６２６】

すなわち、図６１の「ＴＣ２４」のタイミング（ｆ）で音量（光量）調整操作がＯＮになると、音量（光量）調整音「ピ♪」がスピーカ１０より出力され、音量値（光量値）の段階を示す音量値（光量値）レベル画像１６ｂが注意促進報知画像の前面側に表示される。

【０６２７】

なお、音量値（光量値）レベル画像１６ｂは、注意促進報知画像に重ならないように小さく表示するようにして、注意促進報知を遊技者が明確に確認できるようにしてもよい。また、画像表示装置２６とは別の表示装置を設けて、当該表示装置に音量値（光量値）レベル画像１６ｂを表示するようにして、注意促進報知を遊技者が明確に確認できるようにしてもよい。また、音量（光量）調整音のみ出力して、音量値（光量値）レベル画像１６ｂを表示しないことで、注意促進報知を遊技者が明確に確認できるようにしてもよい。また、音量値（光量値）レベル画像１６ｂを通常の音量（光量）調整時よりも薄い色で表示することで、注意促進報知を遊技者が明確に確認できるようにしてもよい。

【０６２８】

（第２実施形態）

以下、本発明の第２実施形態について説明する。なお、第２実施形態においては、第１実施形態と相違する箇所のみを説明し、第１実施形態と共通する部分の詳細な説明や図面についての説明は省略する。

【０６２９】

（特別図柄決定テーブルについて）

図６３（Ａ）の特別図柄決定テーブルは、付与ラウンド数として「２」ラウンドが付与される「特別図柄Ｃ」を備えている点で図６（Ａ）の特別図柄決定テーブルと相違する。すなわち、第１始動口２１へ遊技球を入球させた結果、「当たり」である場合は、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｃ」、「特別図柄Ｄ」の中から、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「０～９」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「１０～５４」であれば「特別図柄Ｂ」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「５５～６４」であれば「特別図柄Ｃ」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「６５～９９」であれば「特別図柄Ｄ」を決定する。また、「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｅ」を決定する。

【０６３０】
また、第２始動口２２へ遊技球を入球させた結果、「当たり」である場合は、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｆ」、「特別図柄Ｇ」の中から、いずれかの特別図柄を決定する。また、「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｈ」を決定する。なお、確率（振分）は、図６と同様であるため、説明を省略する。
【０６３１】
図６においては、特に図示していないが、当たりの特別図柄である場合、当たり遊技ＥＤが実行されるようになっている。すなわち、当たり遊技ＥＤとして「有」が定められている。一方で、図６３において、「特別図柄Ａ」、「特別図柄Ｂ」、「特別図柄Ｄ」、「特別図柄Ｆ」、「特別図柄Ｇ」については、当たり遊技ＥＤが「有」となっているが、「特別図柄Ｃ」については、当たり遊技ＥＤが「無」となっている。すなわち、「特別図柄Ｃ」は当たり遊技ＥＤが実行されないことになる。なお、図６３（Ｂ）については、図６と同様であるため、説明を省略する。
【０６３２】
また、図６４に示すように、「特別図柄Ａ」（第１種大当り１）、「特別図柄Ｄ」（第１種大当り４）、「特別図柄Ｆ」（第１種大当り５）、「特別図柄Ｇ」（第１種大当り６）は、大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間２Ｓが経過すると次ラウンドに移行し、これを「１０」ラウンド分行うようになっている。なお、「１０」ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。
【０６３３】
「特別図柄Ｂ」（第１種大当り２）は、大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり２９．５Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に２９．５Ｓ経過すると、大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間２Ｓが経過すると次ラウンドに移行し、これを「５」ラウンド分行うようになっている。なお、「５」ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング（例えば、１０Ｓ）に移行する。
【０６３４】
「特別図柄Ｃ」（第１種大当り３）は、大入賞口２４の開閉扉が、１ラウンドあたり１．８Ｓ開放し、「１０」球の遊技球の入球を検出する、または「１０」球の遊技球の入球を検出する前に１．８Ｓ経過すると、大入賞口２４の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間２Ｓが経過すると次ラウンドに移行し、これを「２」ラウンド分行うようになっている。なお、「２」ラウンド終了後は、当たり遊技エンディングに移行せず、例えば、確変遊技状態へ移行することを報知する状態（画面）に移行する。
【０６３５】
図６５は、第２実施形態に係る画像表示装置２６における注意促進報知の実施態様を示している
【０６３６】
はじめに、図６５（ａ）は、画像表示装置２６において図柄変動ゲームが行われていることを示しており、図６３における「特別図柄Ｃ」に当せんしている、と仮定している。そして、図６５（ｂ）で、装飾図柄画像「７７４」が確定表示したことを示している。なお、「特別図柄Ｃ」に当せんした場合は、特に、リーチが行われずに左装飾図柄画像２６ａ、右装飾図柄画像２６ｃ、中装飾図柄画像２６ｂの順で停止し、装飾図柄画像「７７４」が確定表示する。なお、リーチを行って、リーチがハズレたと見せかけて、逆転的に「７７４」を確定表示するようにしてもよい。
【０６３７】
なお、図６５（ｂ）では、装飾図柄画像「７７４」が確定表示された後、大入賞口２４が開放し、「１」ラウンドあたり「１．８Ｓ」開放が「２」ラウンド分行われる。なお、ラウンド間インターバルは、例えば、「１Ｓ」で構成されており、装飾図柄画像「７７４」

が確定表示された後、「１．８Ｓ」＋「１Ｓ」＋「１．８Ｓ」の「４．６Ｓ」で当たり遊技が終了する。

【０６３８】

このように、「特別図柄Ｃ」で当たり遊技に至った場合は、唐突に当たり遊技に至り、その後、「４．６Ｓ」という短い期間で当たり遊技を終了するので、当たり遊技ＥＤを行わないように構成されている。つまり、特別図柄Ｃである場合、遊技者は、当たり遊技に至り、当たり遊技を十分に遊技した、という感覚が他の特別図柄（例えば、特別図柄Ａ）に比べて希薄となるので、他の特別図柄では実行する当たり遊技ＥＤを実行しないようにしている。また、唐突に当たり遊技に至り、その後、「４．６Ｓ」という短い期間で当たり遊技を終了し、後述する（ｃ）の確変遊技状態に移行するので、遊技者に唐突に確変遊技状態に移行したという驚きを与えるために、当たり遊技ＥＤを実行していない、といった側面も有している。

【０６３９】

そして、図６５（ｃ）では、確変遊技状態となり、画像表示装置２６においては、確変遊技状態へ移行したことを報知する「ＲＵＳＨ突入！！」といった表示と、「右打ち画像」とが表示されている。

【０６４０】

このように、当たり遊技の終了後、当たり遊技ＥＤを実行せずに、確変遊技状態へ移行させる場合、図６５（ｄ）で示すように、注意促進報知を、次の変動（当たり遊技終了後の次の図柄変動ゲーム）の開始時に実行するようにしている。なお、次変動の開始時に注意促進報知を行う場合であっても、当たり遊技ＥＤ中に注意促進報知を行う場合や、デモ演出中に注意促進報知を行う場合の実行時間と同じ実行時間としてもよい。また、表示サイズやデザイン等（注意促進報知の表示態様）も当たり遊技ＥＤ中に注意促進報知を行う場合や、デモ演出中に注意促進報知を行う場合と同じ表示態様でよい。これにより、当たり遊技ＥＤがなく、注意促進報知が実行できなくても、次変動の開始時に好適に注意促進報知を実行することができるとともに、次変動用の注意促進報知の表示データを独自に記憶しておく必要がないので、表示データ記憶領域の削減に寄与できる。

【０６４１】

なお、次変動の開始時に注意促進報知を行う場合、特に、実行する変動開始時予告に制限をかける必要はない。例えば、変動開始時予告として、変動開始後間もなく、キャラクタ画像が表示されて、当たり遊技が付与される期待度の高さ等を示唆するセリフ画像を表示するセリフ予告が挙げられる。セリフ予告は、図６５に示すように、注意促進報知画像よりも前面でキャラクタ画像が表示されるので、注意促進報知画像が一部視認困難となっている。

【０６４２】

この場合、注意促進報知の視認性を損ねてしまう。しかしながら、例えば、「特別図柄Ｃ」に当たり遊技に至った場合は、その旨のフラグを記憶しておいて、当たり遊技終了後の次変動の予告を決定する際に、フラグが記憶されていれば、変動開始時予告を選択しない、といった処理を行う方がサブＣＰＵ２０１の制御負担も大きくなってしまう。そのため、注意促進報知画像が一部視認困難となってしまう懸念はあっても、特に、実行する変動開始時予告に制限をかけないようにしている。これにより、サブＣＰＵ２０１の制御負担の増大を防止することができることはもとより、注意促進報知を重んじるあまり、演出興趣が低下してしまうことも防止できる。

【０６４３】

なお、変動開始時予告のその他の例としては、例えば、可動体２８が画像表示装置２６の前側で作動する可動体予告や、変動開始時に画面がＯＦＦとなったように見せる暗転予告等が挙げられる。いずれも注意促進報知の一部または全部が視認困難となるが、上述した理由により、実行に制限をかけないようにしている。

【０６４４】

なお、次変動の開始時に注意促進報知を行う場合、実行する変動開始時予告に制限をかけ

てももちろんよい。なお、具体的な処理は、上述のとおりである。この場合、例えば、当たり遊技後の最初の図柄変動ゲームという遊技者の注目度の高い変動において、注意促進報知を明確に遊技者に視認させることができる。

【０６４５】

また、注意促進報知そのものが予告の役割をしてもよい。この場合、例えば、通常は白背景で、赤文字で「遊技ののめりこみに注意しましょう」というデザインで表示されるが、この通常のデザインと異ならせたデザインの注意促進報知画像を表示することで、次変動における当たり遊技への期待度を示唆するようにしてもよい。これにより、注意促進報知が予告の役割を担っていることを知っている遊技者は、注意促進報知に興味深くなり、好適な注意促進報知を実行することができる。

【０６４６】

また、次変動が当たり遊技に当せんしている場合、注意促進報知画像を表示しないようにしてもよい。これにより、注意促進報知が実行されないことが当たり遊技確定であることを知っている遊技者は、注意促進報知に興味深くなり、好適な注意促進報知を実行することができる。

【０６４７】

また、第２実施形態において、「特別図柄Ｃ」での当たりは、当たり遊技ＥＤを行わないとしたが、これに限られない。例えば、他の特別図柄での当たり遊技ＥＤよりも当たり遊技ＥＤの実行時間を短くして（例えば、「２Ｓ」程度）実行するようにしてもよい。このように短い実行時間で当たり遊技ＥＤを行う場合でも、次変動の開始時に注意促進報知を行うようにすればよい。すなわち、他の特別図柄における当たり遊技ＥＤの実行時間と異なる場合、（異なるとは、当たり遊技ＥＤを行わない場合、当たり遊技ＥＤを行うが他の特別図柄における当たり遊技ＥＤよりもＥＤ実行時間が短い場合、の両方を含む）次変動の開始時に注意促進報知を行うようにすればよい。

【０６４８】

（第３実施形態）

以下、本発明の第３実施形態について説明する。なお、第３実施形態においては、第１実施形態と相違する箇所のみを説明し、第１実施形態と共通する部分の詳細な説明や図面についての説明は省略する。

【０６４９】

図６６は、確変報知振分テーブルであり、当該テーブルは、サブＲＯＭ２０２に記憶されている。サブＣＰＵ２０１は、例えば、図６で示す「特別図柄Ｂ」を指定する図柄指定コマンドを受信すると、当該テーブルを参照して、当たり遊技終了後、確変遊技状態へ移行することを報知するタイミングを決定する。

【０６５０】

例えば、図柄揃い（再変動）を「６０／１００」の割合で決定し、当たり遊技中を「３０／１００」の割合で決定し、当たり遊技ＥＤを「１０／１００」の割合で決定する。

【０６５１】

図柄揃い（再変動）とは、装飾図柄画像で当たり遊技であることを報知するタイミングにおいて、例えば、装飾図柄画像「７７７」を確定表示させて、当たり遊技後は確変遊技状態へ移行することを報知する。また、一旦、装飾図柄画像「６６６」を仮停止表示させて、逆転的に装飾図柄画像「７７７」を確定表示させる再変動も含む。

【０６５２】

当たり遊技中とは、当たり遊技中に、キャラクタ同士が対決するような演出を行って、遊技者側のキャラクタが勝利する演出を行うことで、当たり遊技後は確変遊技状態へ移行することを報知する。

【０６５３】

当たり遊技ＥＤとは、当たり遊技ＥＤに至るまで、当たり遊技後が通常遊技状態に移行すると報知しておいて、逆転的に、当たり遊技後が確変遊技状態に移行することを報知する。この当たり遊技ＥＤにおいて、逆転的に、当たり遊技後が確変遊技状態に移行すること

を報知する場合の注意促進報知の実行態様について、図６７を用いて説明する。
【０６５４】
図６７（ａ）は、画像表示装置２６において当たり遊技ＥＤが行われていることを示している。このとき、当たり遊技後は通常遊技状態に移行することを報知しており、可動体２８も初期位置に位置している。
【０６５５】
図６７（ｂ）は、昇格演出（あたかも確変遊技状態に昇格したと見せる演出）を示しており、本来、当たり遊技ＥＤで広告宣伝報知を行うタイミング（例えば、図４０の「ＴＣ１」における（ｂ）参照）であって、当該タイミングで、広告宣伝報知を実行することなく可動体２８を最大可動位置に位置させており、画像表示装置２６においては、虹色のエフェクト画像等が表示（図示省略）されている。
【０６５６】
図６７（ｃ）は、昇格演出の続きを示しており、本来、当たり遊技ＥＤで注意促進報知を行うタイミング（例えば、図４０の「ＴＣ１」における（ｃ）参照）であって、当該タイミングで、注意促進報知を実行することなく引き続き可動体２８を最大可動位置に位置させており、画像表示装置２６においては、引き続き虹色のエフェクト画像等が表示（図示省略）されている。
【０６５７】
図６７（ｄ）は、確変遊技状態への移行を報知しており、最大可動位置にあった可動体２８が初期位置に収納される過程を示している。そして、図６８（ｅ）で示すように、注意促進報知を、次の変動（当たり遊技終了後の次の図柄変動ゲーム）の開始時に実行するようにしている。なお、次変動に注意促進報知を行う構成（実行期間や表示態様、予告等）は、第２実施形態で述べた内容を準用してよい。
【０６５８】
このように、当たり遊技ＥＤで確変遊技状態への昇格演出を実行する場合、可動体２８の可動や、昇格演出に係る表示（上述した虹色のエフェクト画像等）が行われることから、注意促進報知等を実施することができない。この場合、図６７（ｅ）に示すように、次変動の変動開始時に注意促進報知を実行することで、当たり遊技ＥＤで注意促進報知が実行できなくても、好適に注意促進報知を実行することができる。
【０６５９】
（第４実施形態）
以下、本発明の第４実施形態について説明する。なお、第４実施形態においては、第１実施形態と相違する箇所のみを説明し、第１実施形態と共通する部分の詳細な説明や図面についての説明は省略する。
【０６６０】
図６８は、複数台のパチンコ遊技機１と、これらと接続するネットワーク５００と、ネットワーク５００と接続する管理装置６００を示している。例えば、遊技球貸出装置に遊技者が所持する会員カードを挿入すると、会員カードに記録された会員ＩＤがネットワーク５００に送られて、管理装置６００で管理する会員ＩＤとの照合が可能となる。
【０６６１】
ここで、遊技者またはその家族は、事前に遊技媒体または有価価値媒体の使用上限値を申告して、これを管理装置６００に登録させておくことができる。そして、管理装置６００においては、事前に申告があった遊技者の会員ＩＤと使用上限値とを紐づけて記憶しておき、ネットワーク５００を介して、事前に申告があった遊技者が遊技を行っている場合（例えば、所持する会員カードを挿入すると遊技を行っていると判断）は、遊技媒体または有価価値媒体の使用状況を監視する。
【０６６２】
具体的には、球貸しボタン１２が操作されると、操作回数が管理装置６００に送信されて、操作回数に基づき使用状況を監視する。また、会員カードに記録された遊技媒体を用いて遊技を行っている場合は、所定のタイミング毎に記録されている遊技媒体の数を管理装

置６００に送信して、記録されている遊技媒体の数に基づき使用状況を監視する。
【０６６３】
そして、例えば、事前に申告した使用上限値に至った場合、または、使用上限値に至る直前の所定の値に至った場合に、注意促進報知の実行を行うための信号を演出制御基板２００に送信して、これを入力した演出制御基板２００により注意促進報知を実行する。すなわち、画像表示装置２６に「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示を行う。これにより、注意促進報知の実行が事前に申告した使用上限値に至った、または、使用上限値に至る直前の所定の値に至ったことの報知になるので、遊技者に冷静さを促すことができ、好適な注意促進報知を実行することができる。
【０６６４】
なお、第４実施形態における注意促進報知は、使用上限値が近づいていること、使用上限値に到達したことを直接報知する内容であってもよい。例えば、注意促進報知として、「使用上限値が近づいております」や、「使用上限値に到達しました」といった内容を表示するようにしてもよい。
【０６６５】
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。
遊技者にとって有利な特別遊技（例えば、当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、識別情報の変動表示を行い、当該変動表示の後に前記判定の結果に対応した識別情報を停止表示（確定表示）する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂ、画像表示装置２６）と、所定時間にわたり前記変動表示が行われていない場合、デモ演出を実行可能なデモ演出実行制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、少なくとも前記特別遊技が実行されているとき（例えば、当たり遊技ＥＤ）と前記デモ演出が実行されているときとにおいて、遊技者へ所定の注意を促すための注意促進報知（例えば、例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示等）を実行可能な注意促進報知実行制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、前記特別遊技において実行する前記注意促進報知の報知内容と、前記デモ演出において実行する前記注意促進報知の報知内容と、は異なっている（例えば、特別遊技において実行する注意促進報知は、「遊技ののめりこみに注意しましょう」と「カードを取り忘れないでね」という表示である一方、デモ演出において実行する注意促進報知は、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示と、１８才未満の遊技を禁止する表示と、パチンコ遊技機１の攻略法を謳う詐欺への注意を促す表示と、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示である）、ことを特徴とする。
【０６６６】
上記遊技機をパチンコ遊技機に適用する場合の手段等の詳細について説明する。
始動口（例えば、第１始動口２１、第２始動口２２）に遊技球が入球したことに基づいて遊技者にとって有利な特別遊技（例えば、当たり遊技）を実行するか否かの判定を行う特別遊技判定手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて識別情報の変動表示を開始し、変動時間の経過に伴って前記変動表示を停止して前記判定の結果を表示する識別情報表示手段（例えば、第１特別図柄表示器２７ａ、第２特別図柄表示器２７ｂ、画像表示装置２６）と、所定時間にわたり前記変動表示が行われていない場合、デモ演出を実行可能なデモ演出実行制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、少なくとも前記特別遊技が実行されているとき（例えば、当たり遊技ＥＤ）と前記デモ演出が実行されているときとにおいて、遊技者へ所定の注意を促すための注意促進報知（例えば、例えば、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示等）を実行可能な注意促進報知実行制御手段（例えば、サブＣＰＵ２０１）と、を備え、前記特別遊技において実行する前記注意促進報知の報知内容と、前記デモ演出において実行する前記注意促進報知の報知内容と、は異なっている（例えば、特別遊技において実行する注意促進報知は、「遊技ののめりこみに注意しましょう」と「カードを取り忘れないでね」という表示である一方、デモ演出において実行する注意促進報知は、「遊技ののめりこみに注意しましょう」という表示と、１８才未満の遊技を禁止する表示と、パチンコ遊技機１の攻

略法を謳う詐欺への注意を促す表示と、パチンコ遊技機１への不正行為は犯罪であることを示す表示である）、ことを特徴とする。

【０６６７】

なお、本実施形態では、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、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。

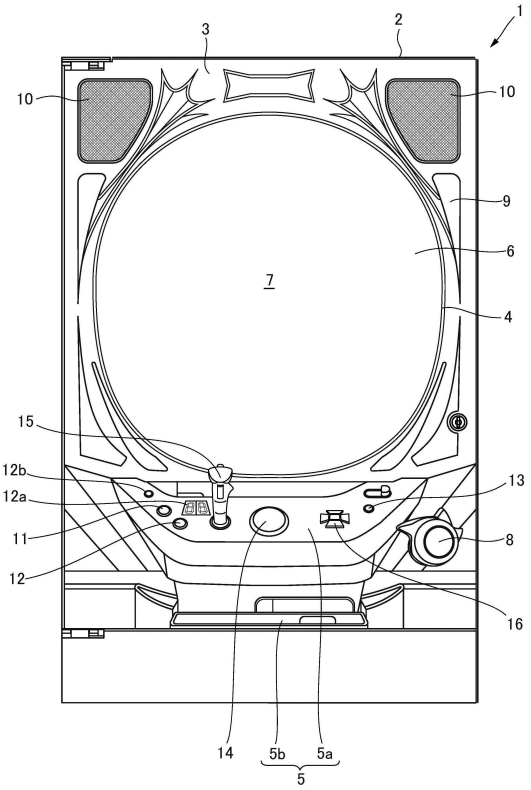
【符号の説明】

【０６６８】

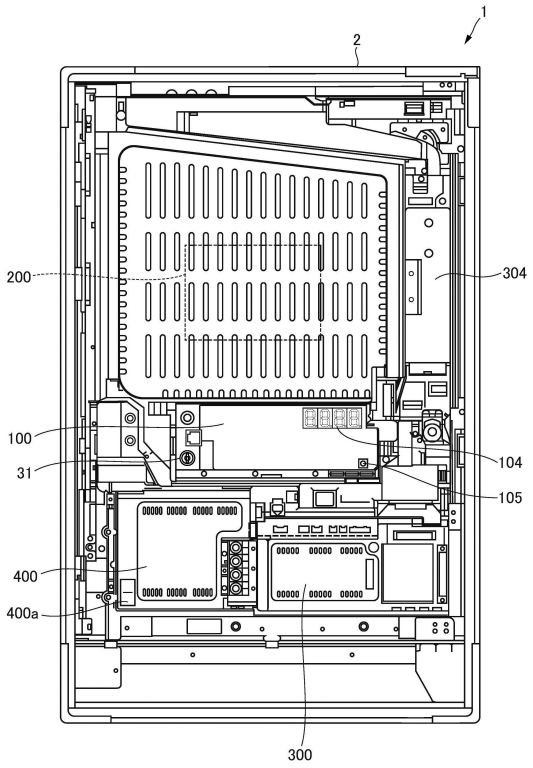
１	パチンコ遊技機
１４	演出ボタン
２１	第１始動口
２２	第２始動口
２６	画像表示装置
１００	主制御基板
１０１	メインＣＰＵ
２００	演出制御基板
２０１	サブＣＰＵ

【図面】

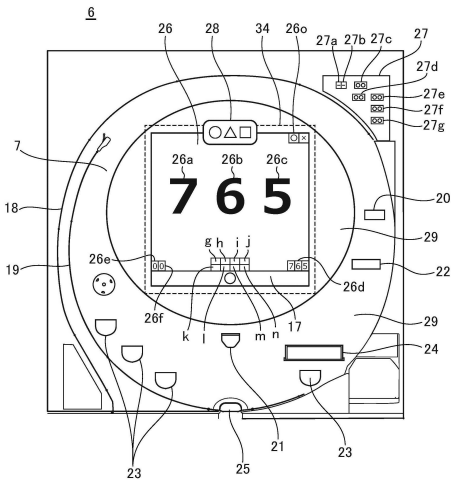
【図１】


1
2
3
10
10
9
6
7
4
15
12b
12a
11
12
13
8
16
14
5b
5a
5

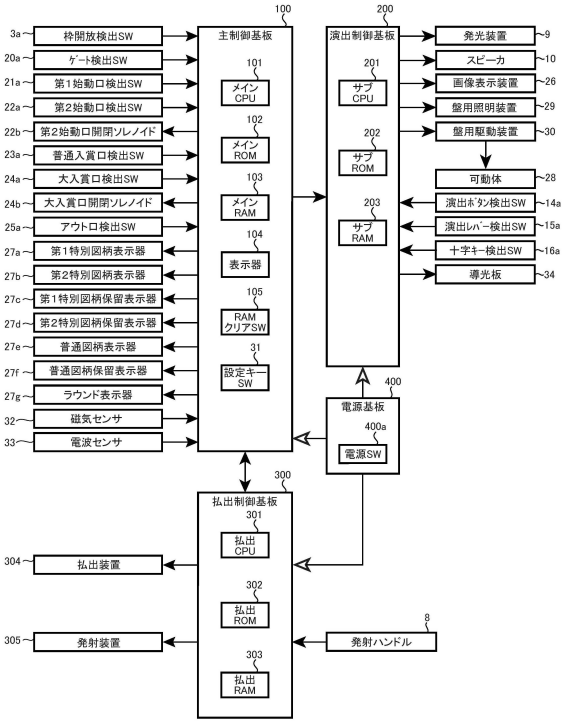
【図２】


1
2
200
304
100
31
104
105
400
400a
300

【図３】


6
26
28
34
26o
27a
27b
27c
27
27d
27e
27f
27g
7
26a
26b
26c
765
18
20
29
19
26e
22
26d
26f
k
l
m
n
17
29
24
23
25
21
23

【図４】


100
主制御基板
101
メインCPU
102
メインROM
103
メインRAM
104
表示器
105
RAMクリアSW
31
設定キーSW
200
演出制御基板
201
サブCPU
202
サブROM
203
サブRAM
400
電源基板
400a
電源SW
300
払出制御基板
301
払出CPU
302
払出ROM
303
払出RAM
3a 枠開放検出SW
20a ゲート検出SW
21a 第1始動口検出SW
22a 第2始動口検出SW
22b 第2始動口開閉ソレノイド
23a 普通入賞口検出SW
24a 大入賞口検出SW
24b 大入賞口開閉ソレノイド
25a アウトロ検出SW
27a 第1特別図柄表示器
27b 第2特別図柄表示器
27c 第1特別図柄保留表示器
27d 第2特別図柄保留表示器
27e 普通図柄表示器
27f 普通図柄保留表示器
27g ラウンド表示器
32 磁気センサ
33 電波センサ
9 発光装置
10 スピーカ
26 画像表示装置
29 盤用照明装置
30 盤用駆動装置
28 可動体
14a 演出ボタン検出SW
15a 演出レバー検出SW
16a 十字キー検出SW
34 導光板
304 払出装置
305 発射装置
8 発射ハンドル

【図５】

(A)特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通)＿設定値「1」

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態 時短遊技状態	当たり	1／319
	ハズレ	318／319
確変遊技状態	当たり	1／32
	ハズレ	31／32

(B)普通図柄当たり判定テーブル＿設定値共通

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態	当たり	4／256
	ハズレ	252／256
時短遊技状態 確変遊技状態	当たり	251／256
	ハズレ	5／256

【図６】

(A)特別図柄決定テーブル

(1)第1始動口_全設定値共通

当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	確率
当たり	特別図柄A	10	確変遊技状態	10／100
	特別図柄B	5	確変遊技状態	55／100
	特別図柄C	10	時短遊技状態	35／100
ハズレ	特別図柄D	－	－	100／100

(2)第2始動口_全設定値共通

当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	確率
当たり	特別図柄E	10	確変遊技状態	65／100
	特別図柄F	10	時短遊技状態	35／100
ハズレ	特別図柄G	－	－	100／100

(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始動口の開閉態様	確率
通常遊技状態	当たり	普通図柄A	0．9S×1回	100／100
	ハズレ	普通図柄B	－	100／100
時短遊技状態 確変遊技状態	当たり	普通図柄C	1．8S×3回	100／100
	ハズレ	普通図柄D	－	100／100

【図７】

大当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考
特別図柄A	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り1
特別図柄B	1～5R＝29．5S開放	第1種大当り2
特別図柄C	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り3
特別図柄E		第1種大当り4
特別図柄F		第1種大当り5

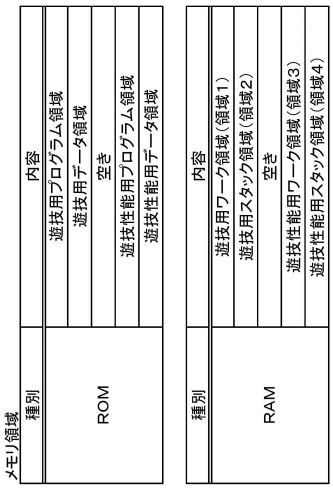
【図８】

特別図柄変動パターンテーブル

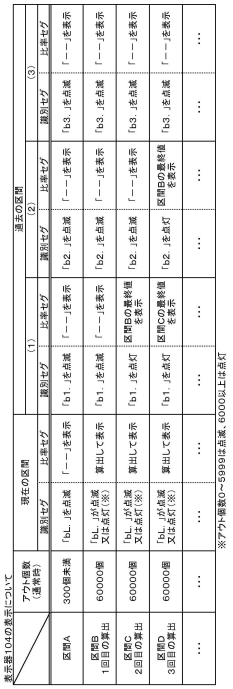
変動パターン	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン1	通常遊技状態	通常変動(ハズレ)	7S
変動パターン2		ノーマルリーチ(ハズレ)	15S
変動パターン3		スーパーリーチ(ハズレ)	40S
変動パターン4		擬似連2ノーマルリーチ(ハズレ)	50S
変動パターン5		擬似連3スーパーリーチ(ハズレ)	70S
変動パターン6		ノーマルリーチ(当たり)	15S
変動パターン7		スーパーリーチ(当たり)	40S
変動パターン8		擬似連2ノーマルリーチ(当たり)	50S
変動パターン9		擬似連3スーパーリーチ(当たり)	70S
変動パターン10		擬似連4スーパーリーチ(当たり)	90S
変動パターン11		全回転リーチ(当たり)	120S
変動パターン12	時短遊技状態 確変遊技状態	短縮変動(ハズレ)	2S
変動パターン13		リーチ煽り(ハズレ)	10S
変動パターン14		変短中スーパーリーチ(ハズレ)	30S
変動パターン15		リーチ煽り→変短中スーパーリーチ(ハズレ)	40S
変動パターン16		変短中スーパーリーチ(当たり)	30S
変動パターン17		リーチ煽り→変短中スーパーリーチ(当たり)	40S

10 20 30 40 50

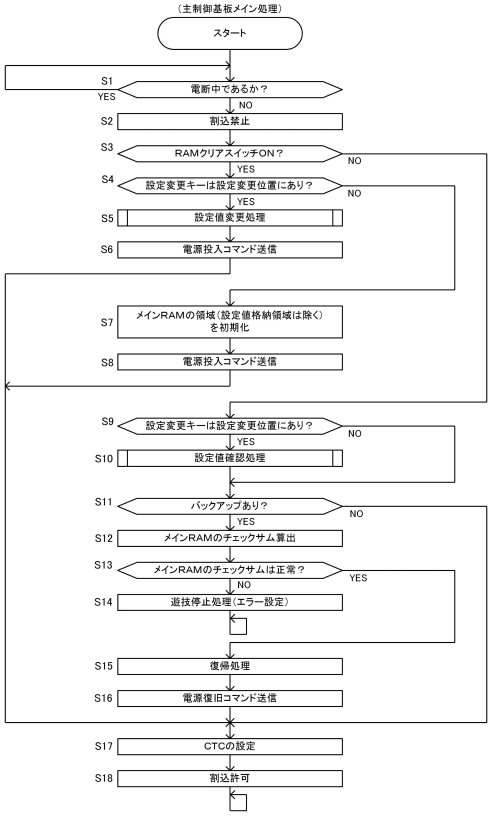
【図９】



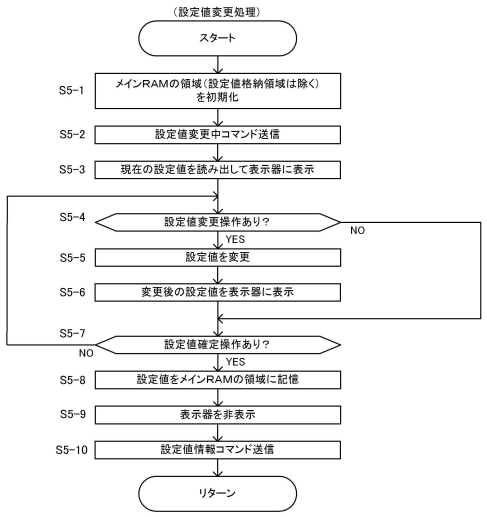
【図１０】



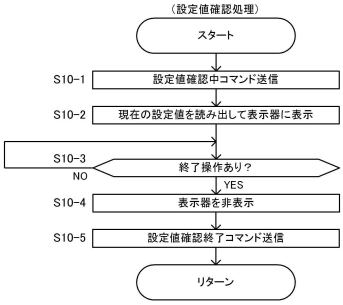
【図１１】



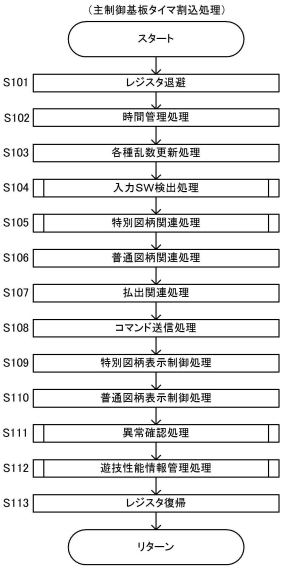
【図１２】



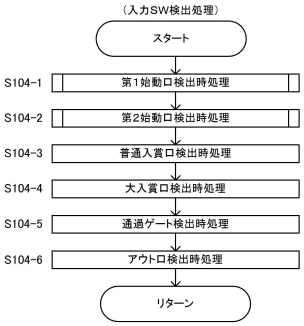
【図１３】



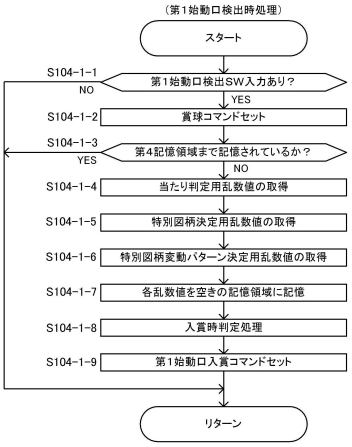
【図１４】



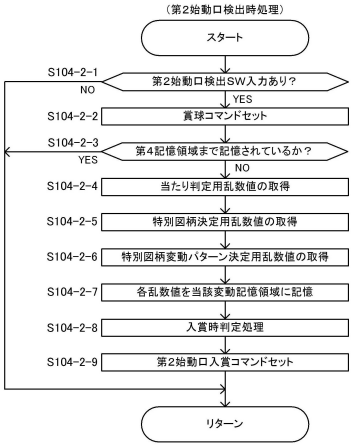
【図１５】



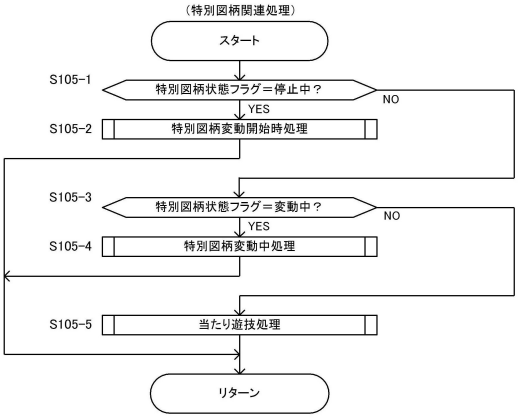
【図１６】



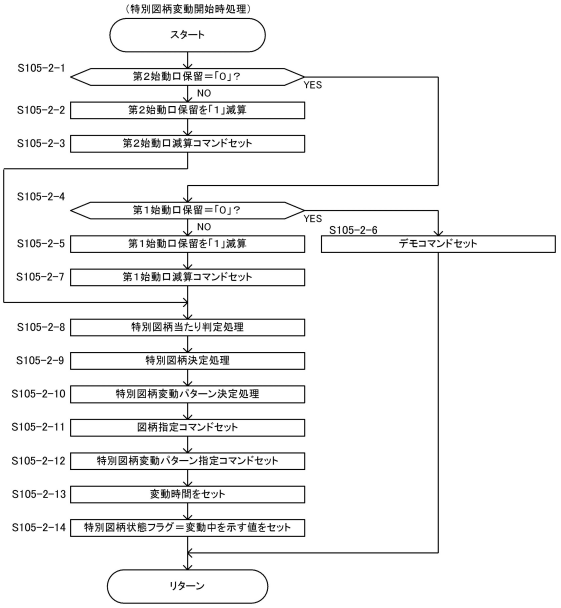
【図１７】



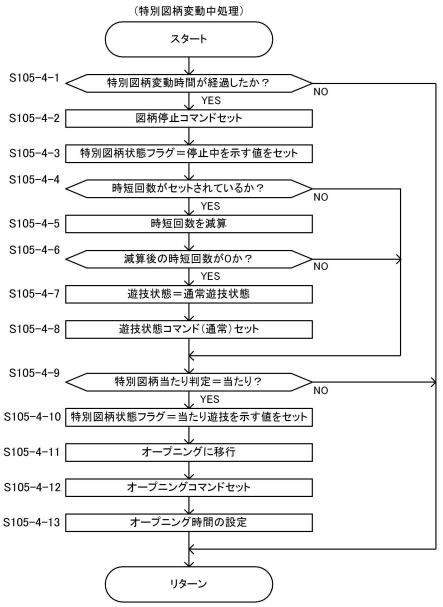
【図１８】



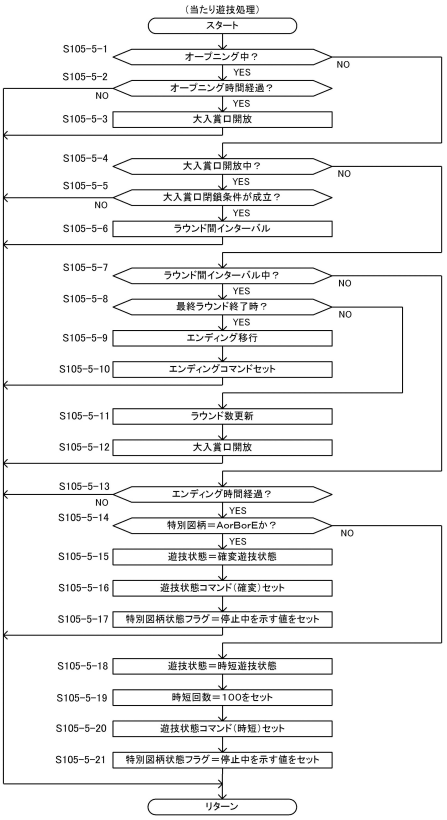
【図１９】



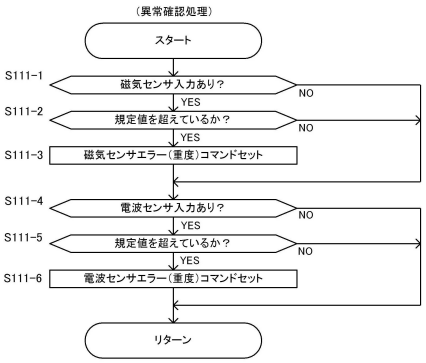
【図２０】



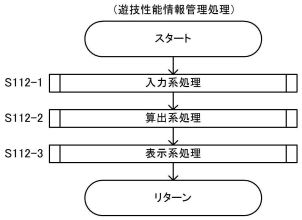
【図２１】



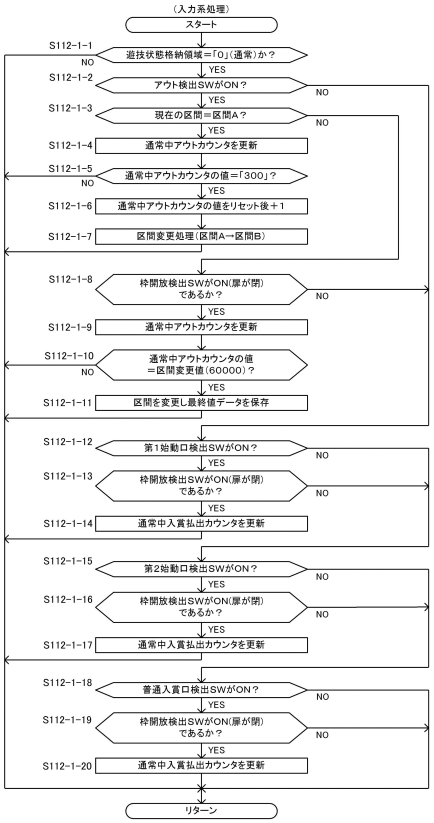
【図２２】



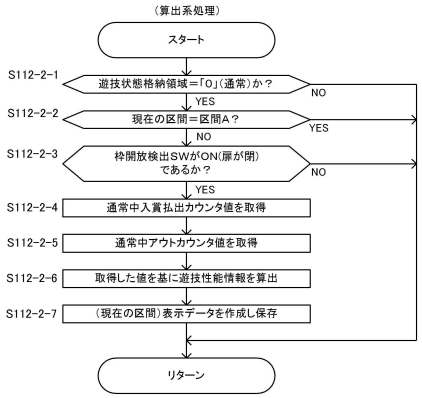
【図２３】



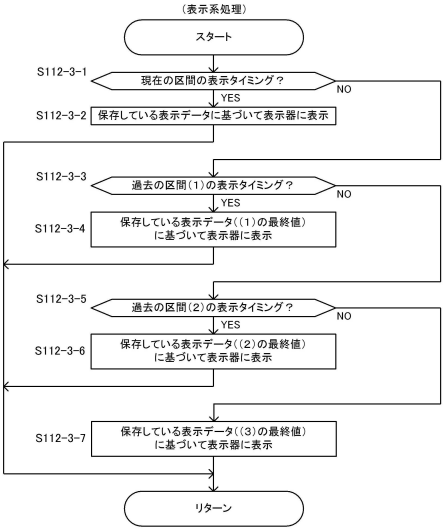
【図２４】



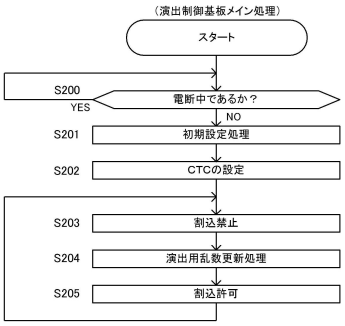
【図２５】



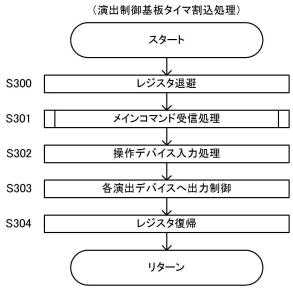
【図２６】



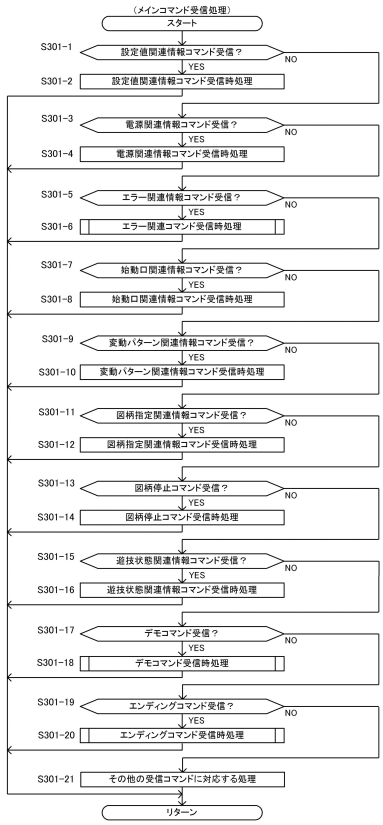
【図２７】



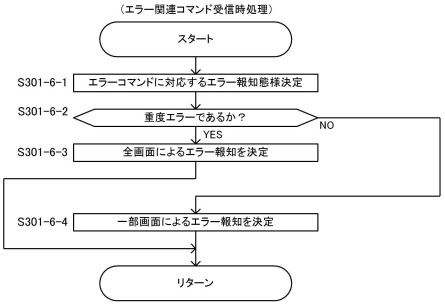
【図２８】



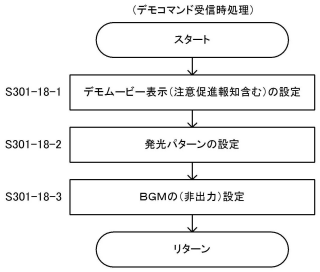
【図２９】



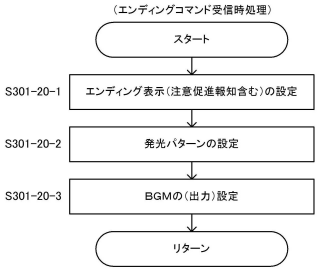
【図３０】



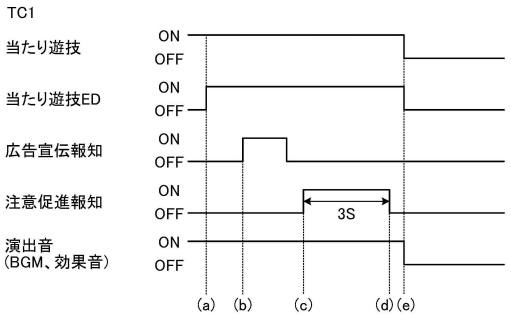
【図３１】



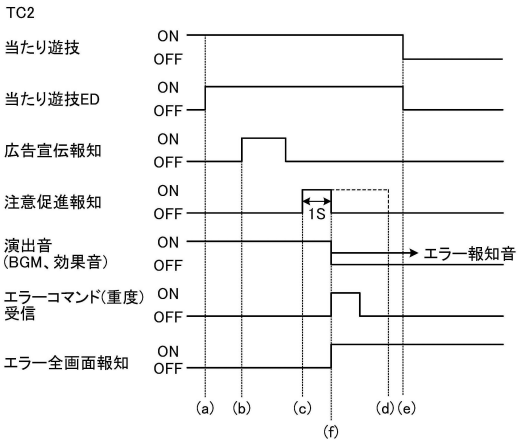
【図３２】



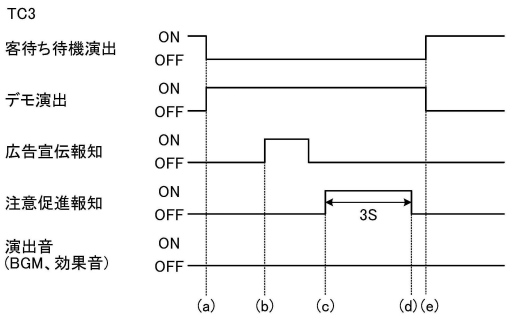
【図３３】



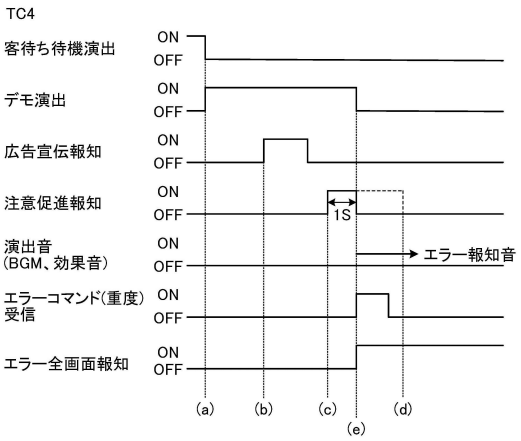
【図３４】



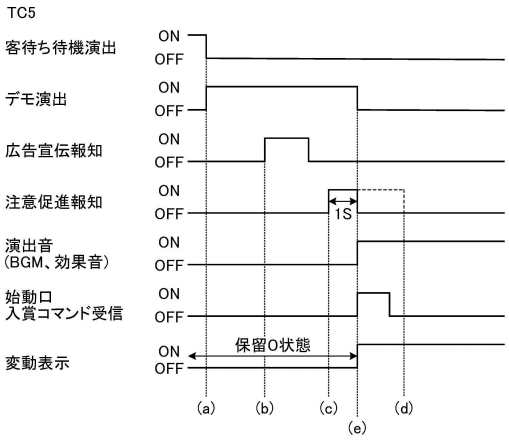
【図３５】



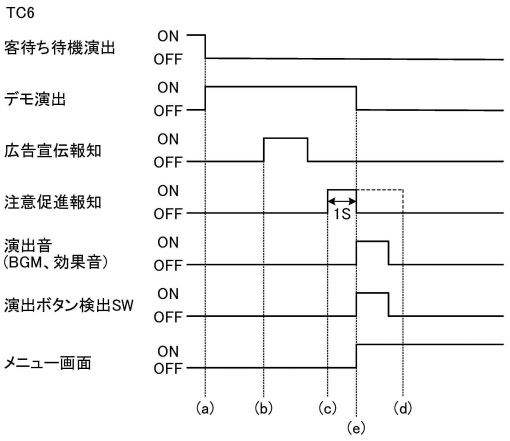
【図３６】



【図３７】



【図３８】

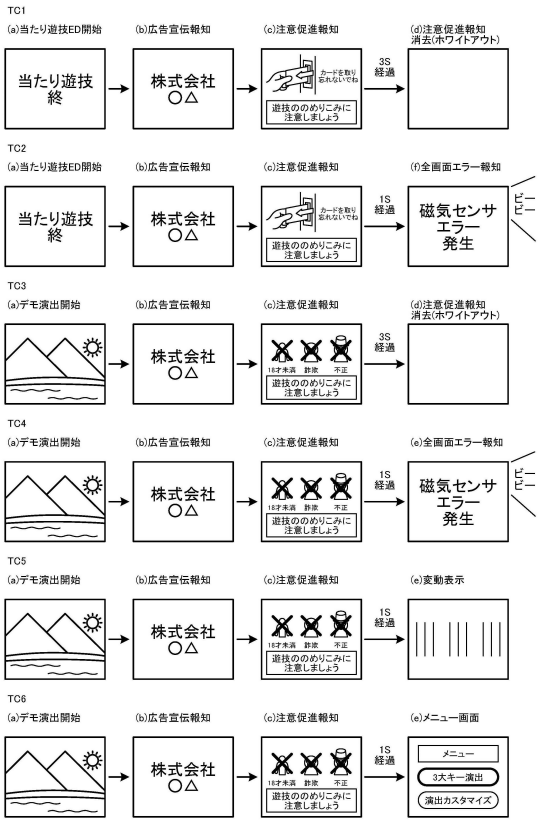


【図３９】

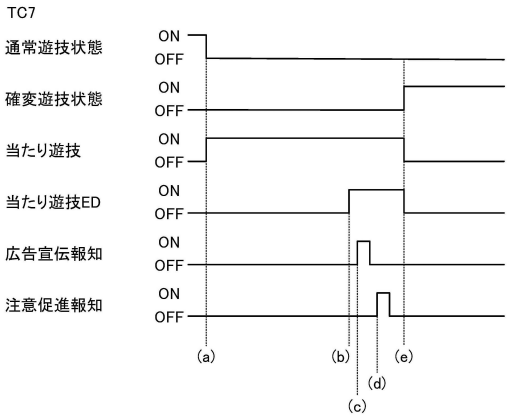
注意促進報知の実行タイミング / 終了条件	当たり遊技ED	デモ演出
所定期間の経過(3S)	○	○
全画面報知を要するエラー発生	○	○
始動口入球	×	○
演出ボタン操作	×	○

※○…注意促進報知を終了する
※×…注意促進報知を終了しない

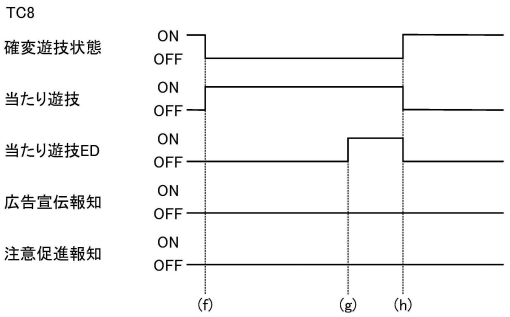
【図４０】



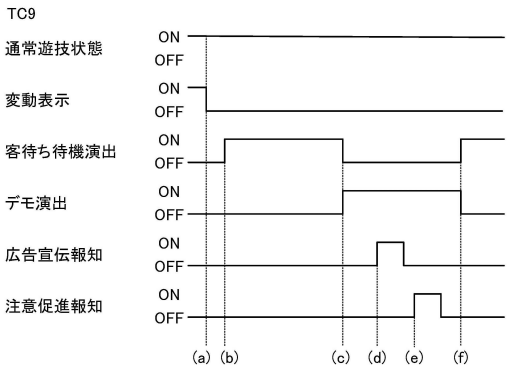
【図４１】



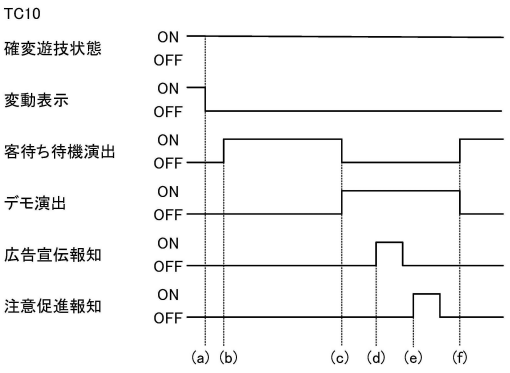
【図４２】



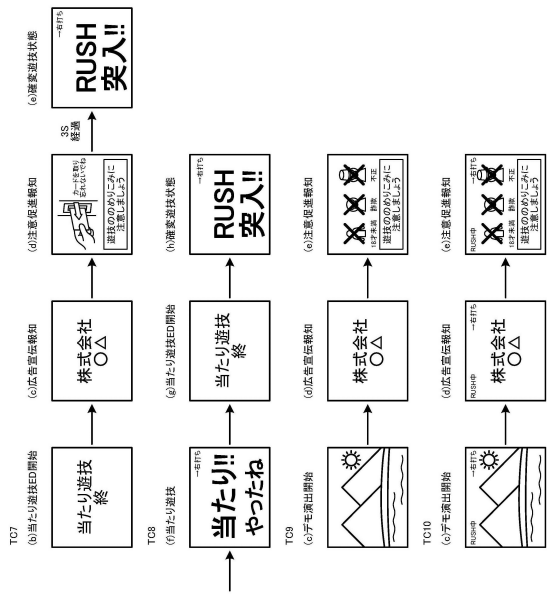
【図４３】



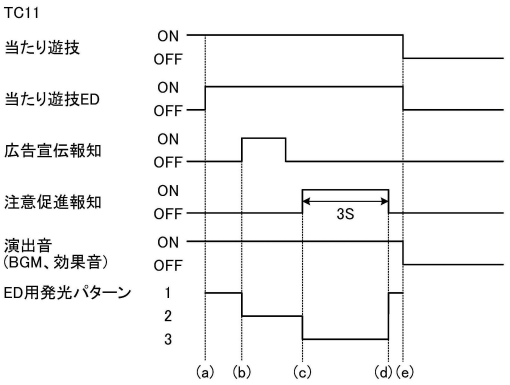
【図４４】



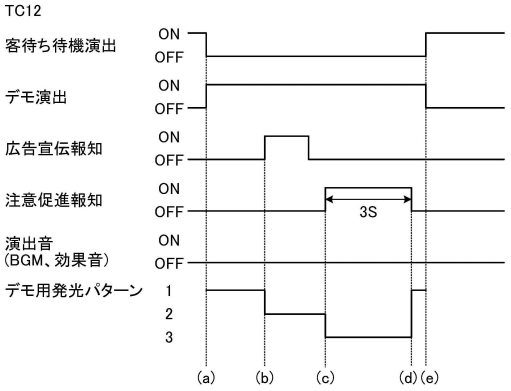
【図４５】



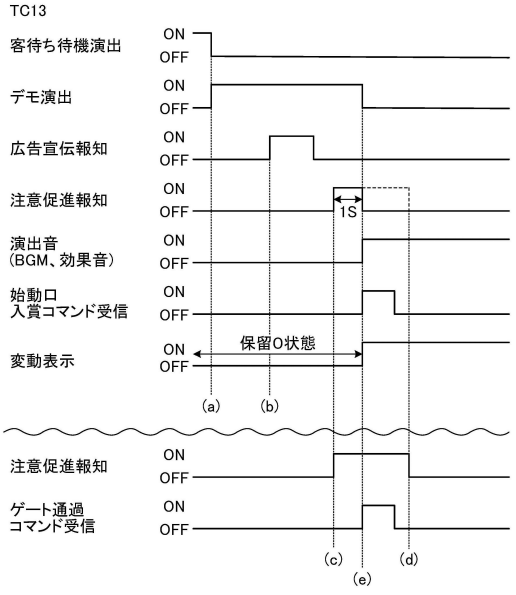
【図４６】



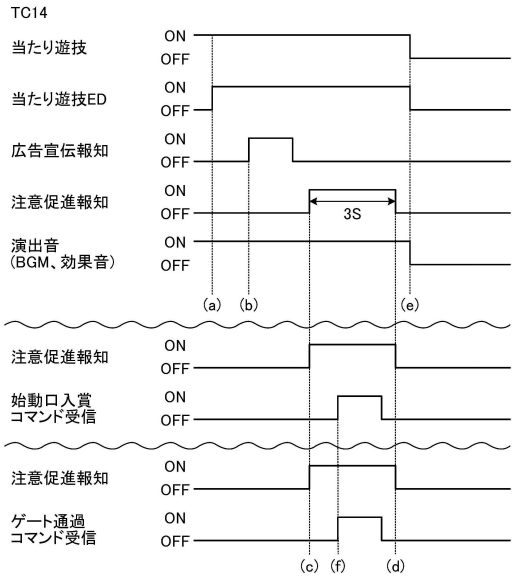
【図４７】



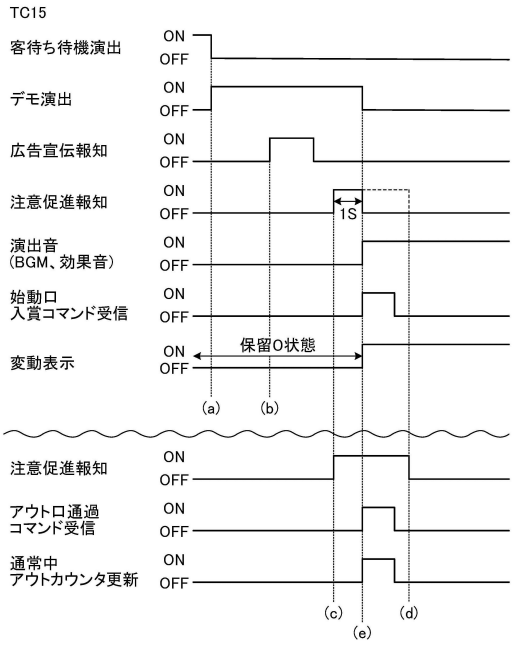
【図４８】



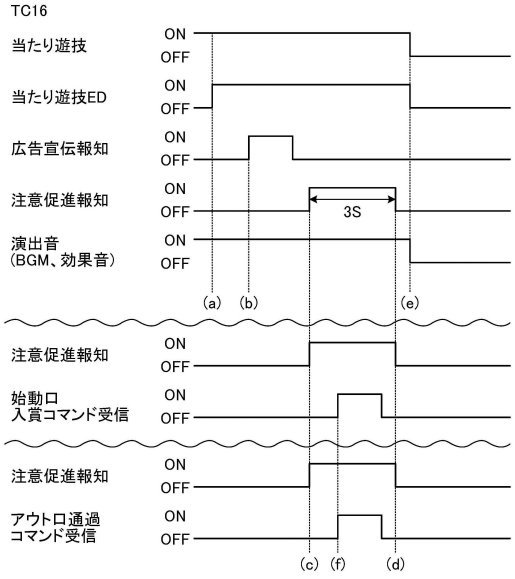
【図４９】



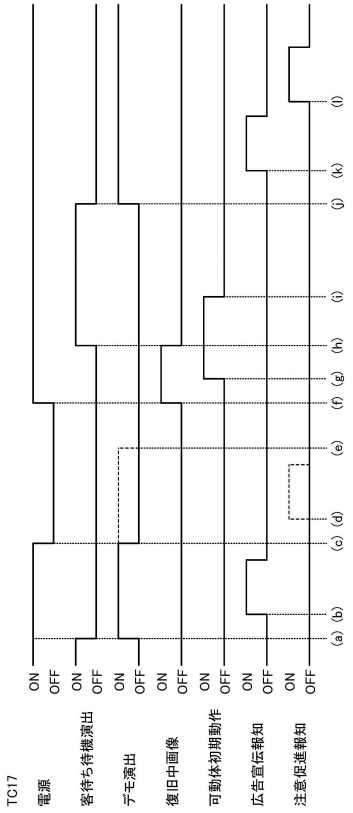
【図５０】



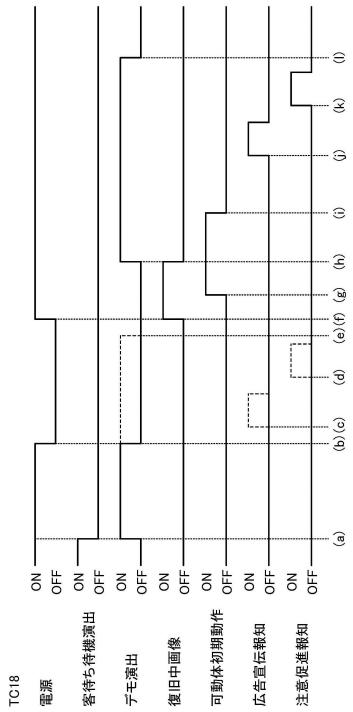
【図５１】



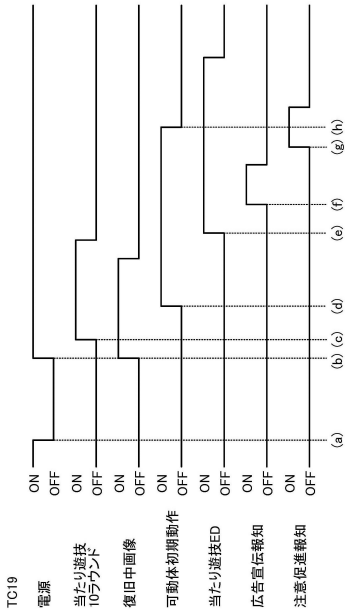
【図５２】



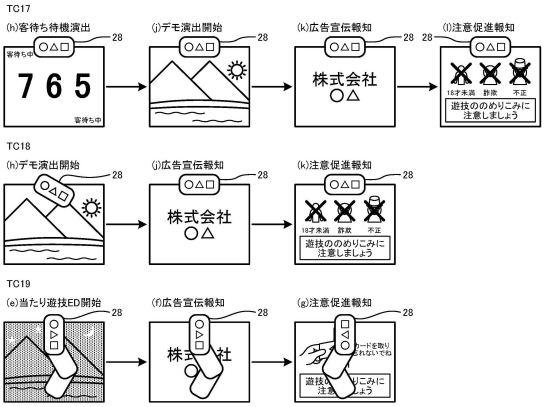
【図５３】



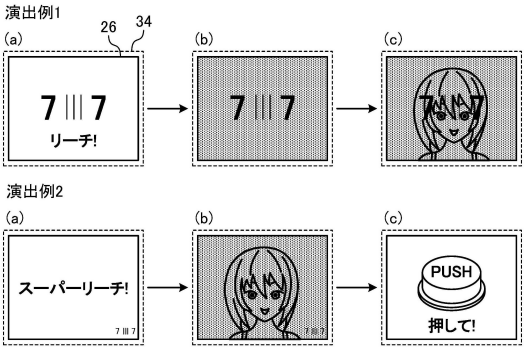
【図５４】



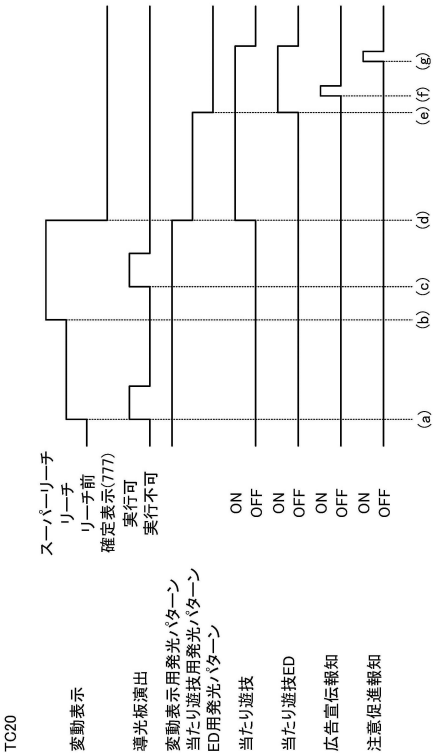
【図５５】



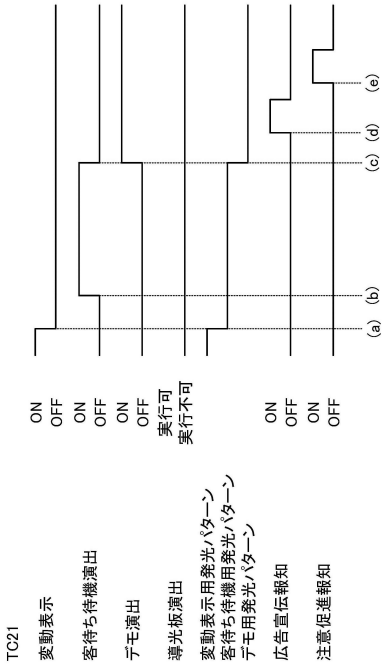
【図５６】



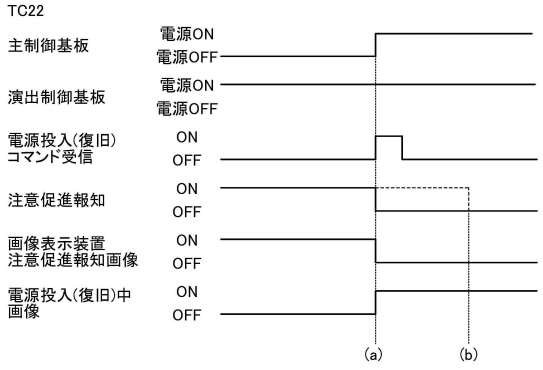
【図５７】



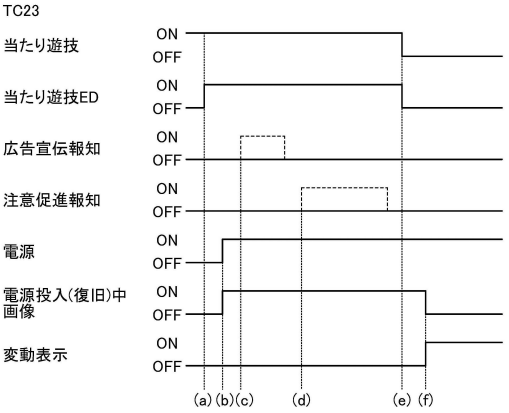
【図５８】



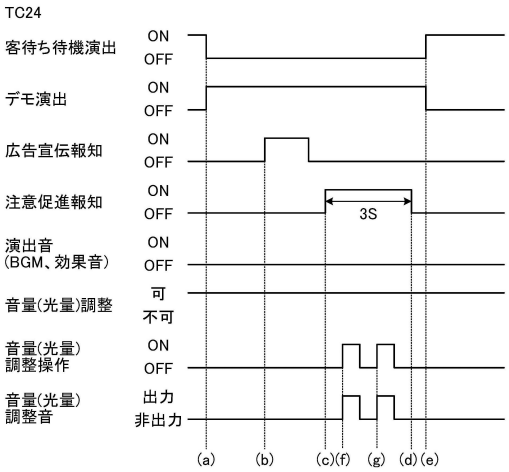
【図５９】



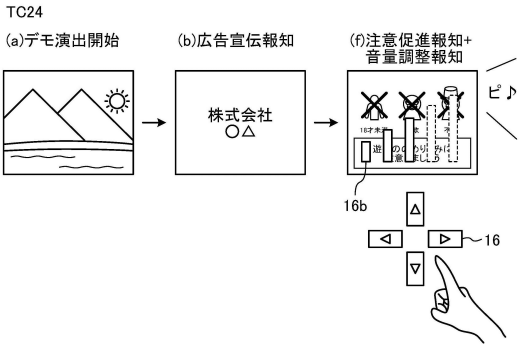
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

(A)特別図柄決定テーブル

(1)第1始動口 全設定値共通

当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	確率	当たり遊技ED
当たり	特別図柄A	10	確変遊技状態	10／100	有
	特別図柄B	5	確変遊技状態	45／100	有
	特別図柄C	2	確変遊技状態	10／100	無
	特別図柄D	10	時短遊技状態	35／100	有
ハズレ	特別図柄E	—	—	100／100	—

(2)第2始動口 全設定値共通

当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	確率	当たり遊技ED
当たり	特別図柄F	10	確変遊技状態	65／100	有
	特別図柄G	10	時短遊技状態	35／100	有
ハズレ	特別図柄H	—	—	100／100	—

(B)普通図柄決定テーブル

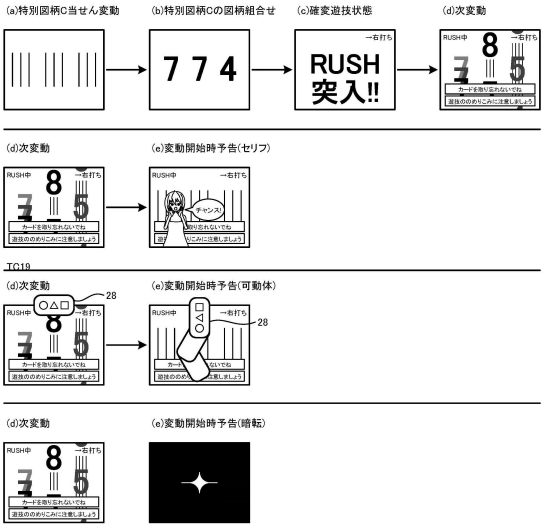
遊技状態	当否結果	普通図柄	第2始動口の開閉態様	確率
通常遊技状態	当たり	普通図柄A	0.9S×1回	100／100
	ハズレ	普通図柄B	—	100／100
時短遊技状態 確変遊技状態	当たり	普通図柄C	1.8S×3回	100／100
	ハズレ	普通図柄D	—	100／100

【図６４】

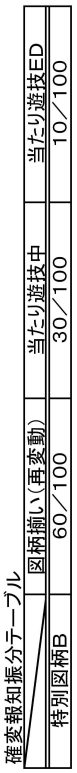
大当り特別図柄詳細

特別図柄	ラウンド詳細	備考
特別図柄A	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り1
特別図柄B	1～5R＝29．5S開放	第1種大当り2
特別図柄C	1～2R＝1．8S開放	第1種大当り3
特別図柄D	1～10R＝29．5S開放	第1種大当り4
特別図柄F		第1種大当り5
特別図柄G		第1種大当り6

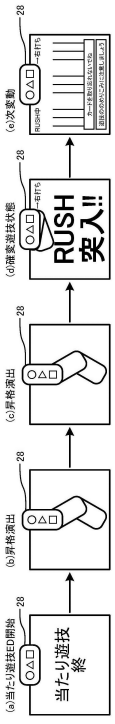
【図６５】



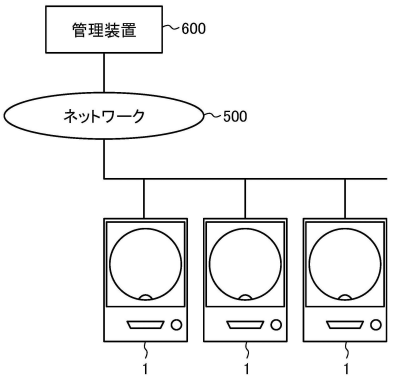
【図６６】



【図６７】



【図６８】



フロントページの続き

(56)参考文献　特開２０１６－１８７５２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－０１８４２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－２１７４１５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－０３３６１２（ＪＰ，Ａ）
特許第６７７５８３８（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２