(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7630816号
(P7630816)

(45)発行日　令和7年2月18日(2025.2.18)

(24)登録日　令和7年2月7日(2025.2.7)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02　(2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ

請求項の数　1　（全141頁）

(21)出願番号　特願2020-182027(P2020-182027)
(22)出願日　令和2年10月30日(2020.10.30)
(65)公開番号　特開2022-72537(P2022-72537A)
(43)公開日　令和4年5月17日(2022.5.17)
審査請求日　令和5年10月27日(2023.10.27)

(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　奥田 雄介

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】
始動口に遊技球が入球したことで判定情報を取得する取得手段と、
前記判定情報に基づき遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
前記判定よりも前に前記判定情報を事前判定する事前判定手段と、
前記判定が行われていない前記判定情報を保留記憶する記憶手段と、
音量値の調整操作を行うための調整操作手段と、
演出制御を行う演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
電力供給が開始された場合に表示手段において復旧表示を表示することが可能であり、
前記音量値の調整操作が行われた場合に音出力手段における前記音量値の調整処理を行うことが可能であり、
前記復旧表示の表示中に前記音量値の調整操作が行われた場合、前記音量値の調整処理を行うことが可能であり、
前記音量値の調整操作が行われた場合に前記音出力手段より調整音を出力可能であり、
前記音量値が最大値であるときに前記音量値を上げるための調整操作が行われた場合、前記調整音を出力せず、
前記表示手段に、前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示可能であり、
前記事前判定に応じて、第１保留情報よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いこ

とを示唆する第２保留情報を表示可能であって、当該第２保留情報を前記第１保留情報とは異なる特定色で表示可能であり、
前記第２保留情報を表示するときに、前記音出力手段より所定の演出音を出力可能であると共に、所定の発光手段を前記特定色に対応する発光色で発光させることが可能であり、
前記復旧表示の表示中に前記始動口に遊技球が入球して、前記事前判定に応じて前記第２保留情報の表示を決定した場合には、前記第２保留情報を視認可能とせずに前記所定の演出音を出力すると共に前記所定の発光手段を前記特定色に対応する発光色で発光させ、前記復旧表示の表示を終了した後に前記第２保留情報を視認可能とする、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機においては、電源が投入されると所定の初期化処理を実行した後に、メインループ処理を実行するものがあった（例えば、特許文献１の段落００５５）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【文献】特開２０１７－１３１３５３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、利便性を高めて更なる遊技興趣を向上させるうえでは改善の余地があった。
【０００５】
本発明は、このような実情に鑑み、利便性を高めて更なる遊技興趣を向上させることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明に係る遊技機は、始動口に遊技球が入球したことで判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づき遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定よりも前に前記判定情報を事前判定する事前判定手段と、前記判定が行われていない前記判定情報を保留記憶する記憶手段と、音量値の調整操作を行うための調整操作手段と、演出制御を行う演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、電力供給が開始された場合に表示手段において復旧表示を表示することが可能であり、前記音量値の調整操作が行われた場合に音出力手段における前記音量値の調整処理を行うことが可能であり、前記復旧表示の表示中に前記音量値の調整操作が行われた場合、前記音量値の調整処理を行うことが可能であり、前記音量値の調整操作が行われた場合に前記音出力手段より調整音を出力可能であり、前記音量値が最大値であるときに前記音量値を上げるための調整操作が行われた場合、前記調整音を出力せず、前記表示手段に、前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示可能であり、前記事前判定に応じて、第１保留情報よりも前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する第２保留情報を表示可能であって、当該第２保留情報を前記第１保留情報とは異なる特定色で表示可能であり、前記第２保留情報を表示するときに、前記音出力手段より所定の演出音を出力可能であると共に、所定の発光手段を前記特定色に対応する発光色で発光させることが可能であり、前記復旧表示の表示中に前記始動口に遊技球が入球して、前記事前判定に応じて前記第２保留情報の表示を決定した場合には、前記第２保留情報を視認可能とせずに前記所定の演出音を出力すると共に前記所定の発光手段を前記特定色に対応する発光色で発光させ、前記復旧表示の表示を終了した後に前記第２保留情報を視認可能とする、ことを特徴とする。

【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、利便性を高めて更なる遊技興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の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】本発明の実施形態に係る遊技盤の正面図である。
【図４】本発明の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】本発明の実施形態に係る遊技状態遷移図である。
【図８】本発明の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】本発明の実施形態に係るメインＲＡＭの判定情報記憶領域、メインＲＡＭのカウンタを示す図である。
【図１０】本発明の実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
【図１１】本発明の実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。
【図１２】本発明の実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。
【図１３】本発明の実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図１４】本発明の実施形態に係る入力ＳＷ検出処理を示すフローチャートである。
【図１５】本発明の実施形態に係る第１始動口検出時処理を示すフローチャートである。
【図１６】本発明の実施形態に係る第２始動口検出時処理を示すフローチャートである。
【図１７】本発明の実施形態に係る通過ゲート検出時処理を示すフローチャートである。
【図１８】本発明の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】本発明の実施形態に係る遊技状態別処理を示すフローチャートである。
【図２２】本発明の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２３】本発明の実施形態に係る異常判定処理を示すフローチャートである。
【図２４】本発明の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２５】本発明の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２６】本発明の実施形態に係る操作デバイス入力処理を示すフローチャートである。
【図２７】本発明の実施形態に係るメインコマンド受信処理（１／２）を示すフローチャートである。
【図２８】本発明の実施形態に係るメインコマンド受信処理（２／２）を示すフローチャートである。
【図２９】本発明の実施形態に係る時短Ｂ示唆演出決定処理を示すフローチャートである。
【図３０】本発明の実施形態に係るアイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係について説明する図である。
【図３１】本発明の実施形態に係る画像・音制御部メイン処理を示すフローチャートである。
【図３２】本発明の実施形態に係る音量値・光量値関連サブコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３３】本発明の実施形態に係る始動口関連サブコマンド受信時処理を示すフローチャートである。
【図３４】本発明の実施形態に係る画像・音制御部タイマ割込処理を示すフローチャート

である。
【図３５】本発明の実施形態に係る発光駆動制御部メイン処理を示すフローチャートである。
【図３６】本発明の実施形態に係る発光駆動制御部タイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３７】本発明の実施形態に係る画像生成処理の概念図である。
【図３８】本発明の実施形態に係る報知態様の第１の例を説明する図である。
【図３９】本発明の実施形態に係る報知態様の第２の例を説明する図である。
【図４０】本発明の実施形態に係る報知態様の第２の例（別例）を説明する図である。
【図４１】本発明の実施形態に係る報知態様の第３の例を説明する図である。
【図４２】本発明の実施形態に係る報知態様の第４の例を説明する図である。
【図４３】本発明の実施形態に係る報知態様の第５の例を説明する図である。
【図４４】本発明の実施形態に係る報知態様の第６の例を説明する図である。
【図４５】本発明の実施形態に係る報知態様の第６の例（別例）を説明する図である。
【図４６】本発明の実施形態に係る報知態様の第７の例を説明する図である。
【図４７】本発明の実施形態に係る報知態様の第８の例を説明する図である。
【図４８】本発明の実施形態に係る報知態様の第９の例を説明する図である。
【図４９】本発明の実施形態に係る報知態様の第９の例（別例）を説明する図である。
【図５０】本発明の実施形態に係る報知態様の第１０の例を説明する図である。
【図５１】本発明の実施形態に係る報知態様の第１１の例を説明する図である。
【図５２】本発明の実施形態に係る報知態様の第１２の例を説明する図である。
【図５３】本発明の実施形態に係る契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート１である。
【図５４】本発明の実施形態に係る契機１、契機２の特徴部の変形例を示す図である。
【図５５】本発明の実施形態に係る契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート２である。
【図５６】本発明の実施形態に係る契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート３である。
【図５７】本発明の実施形態に係る時短Ｂ示唆演出の実行例を示すタイムチャートである。
【図５８】本発明の実施形態に係る時短Ｂ示唆演出の実行例（変形例１）を示すタイムチャートである。
【図５９】本発明の実施形態に係る時短Ｂ示唆演出の実行例（変形例２）を示すタイムチャートである。
【図６０】本発明の実施形態に係る時短Ｂ突入変動の特徴部を示すタイムチャート１である。
【図６１】本発明の実施形態に係る時短Ｂ突入変動の特徴部を示すタイムチャート２である。
【図６２】本発明の実施形態に係る通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート１である。
【図６３】本発明の実施形態に係る通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート２である。
【図６４】本発明の実施形態に係る通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート３である。
【図６５】本発明の実施形態に係る契機１と契機２の出力可能な楽曲の関係について説明するタイムチャートである。
【図６６】本発明の実施形態に係る契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂについて説明するタイムチャート１である。
【図６７】本発明の実施形態に係る時短遊技状態終了後の通常遊技状態における演出モードについて説明するタイムチャートである。
【図６８】本発明の実施形態に係る契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行し

た時短遊技状態Ｂについて説明するタイムチャート２である。
【図６９】本発明の実施形態に係る時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例を示すタイムチャートである。
【図７０】本発明の実施形態に係る時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例（変形例１）を示すタイムチャートである。
【図７１】本発明の実施形態に係る時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例（変形例２）を示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の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。
【００１０】
図１に示すように、パチンコ遊技機１は、遊技店の遊技機設置島（図示せず）に設置するための外枠２と、外枠２に軸支され図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。
【００１１】
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が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル８が設けられている。発射ハンドル８は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回動させることが可能であって、回動させる量（ボリューム）によって、遊技領域７へ遊技球を発射させる際の発射強度が調整できるようになっている。例えば、第１の回動量で回動させた場合（第１の発射強度である場合）には、遊技領域７の左側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）。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
また、ガラス枠４（上方）には、スピーカ１０が設けられ、楽曲（ＢＧＭ＝バックグラウンドミュージック）や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（Ａ、Ｂ）が制御されている場合は、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）に応じた楽曲が出力可能である。
なお、ガラス枠４（下方）には、下部スピーカ１０が設けられており、音声や効果音が出力可能となっている。当該下部スピーカ１０には、スピーカランプ１０ａが設けられており、後述する入賞時フラッシュ演出において発光するようになっている。
【００１５】

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

【００１６】

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。

【００１７】

また、受け皿部材５には、各操作手段への操作を促す操作促進演出（例えば、操作手段を模した画像＋操作手段を「押して！」という画像が表示される演出）が実行された場合等において遊技者による操作が可能な、演出ボタン１４と、演出レバー１５と、が設けられている。なお、演出ボタン１４と、演出レバー１５とは、それぞれ独立して設けられていてもよいし、一体で設けられていてもよい。

【００１８】

また、演出ボタン１４、演出レバー１５の一方または両方に振動装置を設けて振動させるようにしてもよい。例えば、大当り予告演出として振動させてもよいし（振動予告）、当たり遊技や確変遊技状態に移行することを報知する場合に振動させるようにしてもよい。なお、振動予告は、当たり遊技に当せんしている場合に実行され易くなっており、大当り予告演出の中でも当たり遊技への期待度が高い予告演出（例えば後述の大当り予告演出Ｂ）として位置づけられている。

【００１９】

また、受け皿部材５には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ１０から出力される楽曲（ＢＧＭ）や音声や効果音の音量調整や、発光装置９から発する光量調整や、後述の画像表示装置２６から発する光量の調整や、メニュー画面を起動させて、各メニューに対応する操作を行うための十字キーボタン１６が設けられている。なお、十字キーボタン１６はメニュー画面に係る操作を行なうための操作デバイスとして、音量調整や光量調整を行うための専用の操作デバイスを別途独立して設けるようにしてもよい。

【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（ＡまたはＢ）のまま遊技店の閉店時間を迎えた場合、管理者（例えば、遊技店員）がＲＡＭクリアスイッチ１０５を押下しながら電源をＯＮにすれば、時短遊技状態（ＡまたはＢ）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。また、管理者（例えば、遊技店員）がＲＡＭクリアスイッチ１０５を押下しながら電源をＯＮにすれば、後述の時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値がクリアされる。

【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、６段階

の設定値を備える場合、設定値「１」が後述の表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を1回押下すると、設定値「１」から設定値「２」に切り替わり、さらにＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「２」から設定値「３」に切り替わり、以降、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下する毎に、設定値「４」、設定値「５」、設定値「６」と切り替わり、設定値「６」が表示器１０４に表示されている状態において、ＲＡＭクリアスイッチ１０５を１回押下すると、設定値「６」から設定値「１」に切り替わるようになっている。

【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（本実施形態においては設定キーＳＷともいう）が設けられている。設定変更用鍵穴３１は、後述の複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定する際に用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キー（図示せず）を設定変更用鍵穴３１に挿入して時計回りに９０度回動させる（縦方向から横方向に回動させる）、且つ、上述のＲＡＭクリアスイッチ１０５を押しながらパチンコ遊技機１の電源をＯＮ（電源ＳＷ４００ａをＯＮ）にすると、設定値の設定が可能な設定変更状態となる。なお、設定変更状態の詳細についてはフローチャートで後述する。

【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は、設定変更キーによって回動させることが可能であり、例えば、メインＣＰＵ１０１は、縦方向の位置、横方向の位置、斜め方向の位置での３つの位置（状態）を検出可能である。

【００２７】

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。

【００２８】

また、主制御基板１００には、表示器１０４が設けられている。表示器１０４には、設定変更状態や設定確認状態であれば、設定値が表示されるようになっており、設定変更状態や設定確認状態でなければ、例えば、「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷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。

【００２９】

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１０のステップＳ１９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。

【００３０】

次に、図３に基づいて、パチンコ遊技機１の遊技盤６の構成について説明を行う。遊技盤６は、ベニヤ材または透明性を有した合成樹脂材により形成されており、裏面側に画像

表示装置２６が着脱可能に組み付けられている。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（図２２参照）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、遊技釘（図示省略）や風車等が設けられている。

【００３１】

遊技領域７は、中心より左側に形成された第１の遊技領域７ａ（いわゆる「左打ち」を行う遊技領域）および中心より右側に形成された第２の遊技領域７ｂ（いわゆる「右打ち」を行う遊技領域）を有している。

【００３２】

ゲート部材２０は、遊技領域７の右中央部に設けられており、遊技領域７の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材２０を遊技球が通過し、ゲート検出ＳＷ２０ａにより検出されると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第２始動口２２に設けられた突出部材（図示せず）を突出させるか否かの「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄変動時間が経過した後に普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。なお、ゲート部材２０は、遊技領域７の左中央部にも設けるようにしてもよい。

【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、図９（Ｂ）に示すように、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に遊技球が入球し、第１始動口検出ＳＷ２１ａにより検出されると、例えば、「３」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、特別図柄当たり判定処理を行い、後述の特別図柄および装飾図柄画像および第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）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、図９（Ａ）に示すように、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。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。
【００３７】
また、第１始動口２１の周囲には始動口発光装置２１ａが設けられている。当該始動口発光装置２１ａは、例えば、遊技球が第１始動口２１に入球した際に、入球したことを報知する発光を行ったり、後述する保留先読み演出を行う場合に、保留先読み演出の対象となっている保留アイコンの色と同一の色で発光を行ったりすることが可能となっている。
【００３８】
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に遊技球が入球し、第２始動口検出ＳＷ２２ａにより検出されると、例えば、「２」球の遊技球が賞球として払出され、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。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。また、第２始動口２２を第２の遊技領域７ｂに設けることとしたが、第１の遊技領域７ａに設けるようにしてもよい。
【００４２】
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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。「確定表示」とは、特別図柄および装飾図柄画像および第４図柄画像が完全に停止した状態である。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄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。

【００４５】

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に遊技球が入球し、普通入賞口検出ＳＷ２３ａにより検出されると、例えば、「８」球の遊技球が賞球として払出される。なお、普通入賞口２３の配置位置は、任意に変更可能であり、また、数も、「４」個より少なくしてもよい。また、左下方の「３」個の普通入賞口２３と、右下方の「１」個の普通入賞口２３とで、賞球数を異ならせてもよい。

【００４６】

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に遊技球が入球し、大入賞口検出ＳＷ２４ａにより検出されると、例えば、「１２」球の遊技球が賞球として払出される。

【００４７】

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。

【００４８】
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。また、遊技領域７に複数の大入賞口を有していてもよい。
【００４９】
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）。
【００５０】
そして、変動時間内において演出画像を表示し、変動時間が経過すると、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。
【００５１】
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。また、現在実行されている図柄変動ゲームに対応するアイコン画像を表示する当該変動アイコン表示領域２６ｏ（図３においては、単に「ｏ」と示す）、を表示可能としている。
【００５２】
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、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、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、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１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。
【００５３】
なお、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２始動口保留個数画像２６ｆとして表示される保留の数とを、以下において、「数字保留」と称することがある。また、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表

示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像２６表示領域ｊに表示される保留球画像と、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に表示される保留球画像とを、以下において、「保留アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示されるアイコン画像を、以下において、「当該変動アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン、保留アイコンを総称して単に「アイコン」と称することがある。

【００５４】

なお、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ、第１始動口第２保留球画像表示領域２６ｈ、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉ、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ、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を、画像表示装置２６に表示するようにしたが、これに限られず、ＬＥＤやランプ等に表示するようにしてもよいし、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置、いわゆる「サブ液晶」）に表示するようにしてもよい。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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（仮停止表示する図柄画像、変動表示する図柄画像はこれに限られない）のことをいい、本実施形態において、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が当たりである場合は、必ず「リーチ」を経由するように構成されていることから、遊技者にとって当たり遊技に期待が持てる状態であるといえる。

【００５８】

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、記号やキャラクタを表示するようにしてもよいし、発光色の相違により、当たりやハズレ、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。

【００５９】

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。また、演出制御基板２００で管理する、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、単に「装飾図柄」ということがある。また、演出制御基板２００で管理する、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、第４図柄画像２６ｄを、総称して「サブ図柄」ということがある。

【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、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、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、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄保留表示器２７ｃがともに「点滅」する場合（保留の数が４個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、第２特別図柄保留表示器２７ｄを、「メイン保留表示器」と称することがある。

【００６４】

なお、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表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、主制御基板１００によって表示制御される液晶表示装置を設けて、当該液晶表示装置に表示するようにしてもよい。

【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。

【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、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。

【００６７】

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、「４」個のドットＬＥＤ表示器にて構成されており、図６で示す、５ラウンド用、１０ラウンド用がそれぞれ設けられている。そして、例えば、特別図柄Ａでの当たりとなった場合は、１０ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯し、特別図柄Ｂで当たりとなった場合は、５ラウンド用のＬＥＤ表示器が点灯し、他は消灯する。

【００６８】

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。

【００６９】

また、画像表示装置２６の右側（いわゆる「センター役物」）には、盤用照明装置２９の一態様としての、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａと、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂと、右打ち表示器２９ｃとが設けられている。第１特別図柄サブ保留表示器２９ａおよび第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂは、演出制御基板２００によって表示制御され、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。

【００７０】

また、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａは、第１始動口保留個数画像２６ｅとして表示される保留の数と、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示される保留の数と、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂは、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、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａがともに「点滅」する場合（保留の数が４個ある場合）は、第１始動口保留個数画像２６ｅとして「４」が表示され、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに「４」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａ、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂを、「サブ保留表示器」と称することがある。

【００７１】

なお、第１特別図柄サブ保留表示器２９ａと、第２特別図柄サブ保留表示器２９ｂとを、それぞれ２個のドットＬＥＤ表示器にて構成したが、これに限られない。例えば、画像表示装置２６とは別の表示装置（例えば、第２画像表示装置、いわゆる「サブ液晶」）に表示するようにしてもよい。

【００７２】

右打ち表示器２９ｃは、演出制御基板２００によって表示制御され、例えば、当たり遊技においてオープニングコマンドを受信したことに基づいて点灯したり、例えば、遊技状態コマンド（確変）、遊技状態コマンド（時短）を受信したことに基づいて点灯したりする。これにより、遊技者に右打ちを行うことを促すことができる。一方で、通常遊技状態であるときは消灯（遊技状態コマンド（通常）を受信したことに基づいて消灯）しており、これにより、遊技者に左打ちを行うことを促すことができる。なお、右打ち表示器２９ｃが消灯状態であることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしているが、左打ち表示器を設けて、当該左打ち表示器を点灯させることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしてもよい。

【００７３】

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

【００７４】

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、払出制御基板３００から演出制御基板２００に対して一方向通信のみが可能となるように接続されている。また、電源基板４００は、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板１００、演出制御基板２００、払出制御基板３００のいずれに対しても供給可能となるように接続されている。

【００７５】

また、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。

【００７６】

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

【００７７】

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

挙げられる。
【００７８】
　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（図９参照）が設けられている。例えば、通常遊技状態、時短遊技状態Ａにおける図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）における図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための時短遊技状態遊技数カウンタ、確変遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための確変遊技状態遊技数カウンタ、各種時間を管理するための時間管理カウンタ、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。
【００７９】
　なお、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタは、当たり遊技終了後の時短遊技状態Ａの開始からカウントを開始し、時短遊技状態Ａが終了して通常遊技状態に移行しても、カウンタ値を引き継ぐようになっている。例えば、当たり遊技終了後の時短遊技状態Ａの開始時は、カウンタ値が「０」であり、時短遊技状態Ａが終了して通常遊技状態に移行した時は、カウンタ値が「１００」となる。そして、後述する遊技状態別処理のステップＳ１０５－４－１１－８でカウンタ値が「８９８（時短遊技状態１００＋通常遊技状態７９８）」と判定されると、当該処理を肯定するようになっている。
【００８０】
　なお、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタは、通常遊技状態のみの遊技数をカウントするようにしてもよい。つまり、時短遊技状態Ａが終了して通常遊技状態に移行した時は、カウンタ値が「０」であり、後述する遊技状態別処理のステップＳ１０５－４－１１－８でカウンタ値が「７９８（通常遊技状態７９８）」と判定されると、当該処理を肯定するようにしてもよい。
【００８１】
　ゲート検出ＳＷ２０ａは、遊技盤６のゲート部材２０の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材２０に通過したことを検出するためのＳＷである。つまり、ゲート検出ＳＷ２０ａと主制御基板１００とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板１００に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、普通図柄保留表示器２７ｆにおいて普通図柄変動ゲームを実行しておらず、普通図柄用の当該変動記憶領域～第４記憶領域のいずれにも判定情報（乱数値）が記憶されていない場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第３記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第４記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。
【００８２】
　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、特別図柄用（第１始動口）の当該変動記憶領域～第４記憶領域のいずれにも判定情報（乱数値）が記憶されていない場合は、即、第１特別図柄表示器２７ａにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第３記憶領域まで判定情報（乱数値

）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第４記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８４】

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。

【００８５】

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、特別図柄用（第２始動口）の当該変動記憶領域～第４記憶領域のいずれにも判定情報（乱数値）が記憶されていない場合は、即、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第３記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第４記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【００８６】

第２始動口開閉ソレノイド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。

【００８７】

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。

【００８８】

大入賞口検出ＳＷ２４ａは、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（メインＣＰＵ１０１）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、１２球の遊技球を払出制御基板３００に払出させるための処理を行う。また、主制御基板１００（メインＣＰＵ１０１）は、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。

【００８９】

大入賞口開閉ソレノイド２４ｂは、大入賞口２４の後方または側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（メインＣＰＵ１０１）は、当たり遊技において、図６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。

【００９０】

アウト検出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。

【００９１】

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の処理において肯定判定された場合が該当する。

【００９２】

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

【００９３】

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）。

【００９４】

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）。

【００９５】

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。

【００９６】

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）。

【００９７】

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、例えば、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数のＬＥＤ表示器を点灯制御する。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。

【００９８】

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

【００９９】

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

【０１００】

演出制御基板２００には、演出制御部２００ａが設けられており、当該演出制御部２００ａは、演出制御処理を行うサブ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とを有している。また、演出制御部２００ａとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された画像・音制御部２００ｂが設けられており、当該画像・音制御部２００ｂは、画像・音制御処理を行う画像・音ＣＰＵ２０４と、音データを記憶する音ＲＯＭ２０５と、画像データを記憶するＣＧＲＯＭ２０６と、画像

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

【０１０１】

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

【０１０２】

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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

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

【０１０６】

なお、光量は、「強」、「中」、「弱」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、音量は、「大」、「中」、「小」の３段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した５段階で設定できるようにしてもよい。また、画像表示装置２６において光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像の表示や、スピーカ１０において段階に応じた調整音を発するようにしても

よい。例えば、音量の調整度合いを５段階で構成する場合、最少の音量値レベル１に対応する調整音を「ド♪」として、音量値レベル２に対応する調整音を「レ♪」として、音量値レベル３に対応する調整音を「ミ♪」として、音量値レベル４に対応する調整音を「ファ♪」として、最大の音量値レベル５に対応する調整音を「ソ♪」としてもよい。なお、音量値レベルに応じた音量値で調整音を出力するようにしてもよい。例えば、「ド♪」よりも「レ♪」の方が大きい音量値で出力されてもよい。

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

【０１１０】

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

【０１１１】

なお、上述したレベルゲージ画像の表示は画像表示装置２６にて行うこととしたが、画像表示装置２６の他に表示装置を設ける場合は、当該他の表示装置に表示してもよい。そうすれば、画像表示装置２６に表示される表示内容がレベルゲージ画像の表示に阻害されることを防止できる。

【０１１２】

なお、光量の調整が行われた場合は、レベルゲージ画像の表示は行うが、調整音の出力は行われないようにしてもよい。

【０１１３】

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

【０１１４】

スピーカ１０は、図１においても説明したように、楽曲（ＢＧＭ）や音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述する枠開放検出ＳＷ３ａから閉状態である情報が入力されないと、中枠３が開状態にあることの報知音（例えば警告音＋音声）を出力する。つ

まり、スピーカ１０と画像・音制御部２００ｂとは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、画像・音制御部２００ｂの制御により、スピーカ１０から上述した音が出力される。

【０１１５】

また、発光駆動制御部２００ｃには、発光装置９、始動口発光装置２１ａ、盤用照明装置２９が接続されており、発光駆動制御部２００ｃにより発光制御可能となっている。また、発光駆動制御部２００ｃには、盤用駆動装置３０が接続されており、当該盤用駆動装置３０を介して、可動体２８を駆動制御可能となっている。

【０１１６】

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、発光部（例えばフルカラーＬＥＤ）を有しており、複数色で発光可能となっている。

【０１１７】

また、可動体２８は、電源関連サブコマンドを受信すると、画像表示装置２６の表示領域前面において、上述した「落下」、「揺動」、「回転」等の動作が正常に行われるか確認するための初期動作を行うようになっている。当該初期動作は、画像表示装置２６の表示領域前面に可動体２８が移動することになるため、表示領域に表示される表示内容は可動体２８により一定期間視認困難となる。なお、初期動作によって、表示領域に表示される表示内容は視認困難となっても、他の部材（例えば、始動口発光装置２１ａ、第１特別図柄保留表示器２７ｃ、第２特別図柄保留表示器２７ｄ、盤用照明装置２９等）が可動体２８の初期動作によって視認困難となることはない。

【０１１８】

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。

【０１１９】

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。

【０１２０】

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

【０１２１】

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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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

【０１２５】

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

【０１２６】

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。

【０１２７】

次に、図５を用いて、特別図柄当たり判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブルについて説明する。はじめに、図５（Ａ－１）、（Ａ－２）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、図５（Ａ－１）は設定値１用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、図５（Ａ－２）は設定値６用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、他の設定値については記載を省略している。メインＣＰＵ１０１は、例えば、設定値として１が設定されている場合は、（Ａ－１）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、設定値として６が設定されている場合は、（Ａ－２）で示す設定値６用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行う。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。

【０１２８】

また、設定値を備えずに、図５（Ａ－１）の特別図柄当たり判定テーブルのみを備えるようにしてもよい（設定非搭載機としてもよい）。

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

また、１段階のみの設定値を備える場合、主制御基板１００も複数段階の設定値を備えた遊技機と同じものを用いるようにしても問題ない（ハード面も共通化してよい）。このようにすれば、部材も共通化できるので、コストを削減できる。

【０１２９】

図５（Ａ－１）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（Ａ、Ｂ）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（Ａ、Ｂ）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（Ａ、Ｂ）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。

【０１３０】

図５（Ａ－２）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（Ａ、Ｂ）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。

【０１３１】

また、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）と確変遊技状態とにおいては、通常遊技状態に比べて、図５（Ｂ）や図６（Ｂ）で示すように、普通図柄当たり判定処理において、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（Ａ、Ｂ）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。なお、図７に示すように、時短遊技状態Ａは上限が１００回であり、時短遊技状態Ｂは上限が１２１２回であることから、時短遊技状態Ａよりも時短遊技状態Ｂの方が遊技者にとって有利な遊技状態である。

【０１３２】

なお、本実施形態においては、図３に示すように、ゲート部材２０が遊技領域７の右側に設けられており、遊技領域７の左側には設けられていない。仮に、通常遊技状態において右打ちを行い、ゲート部材２０に遊技球を通過させた場合は、図５で示すように、「４／２５６」で普図当たりとなるため、第２始動口２２の突出部材は開放し得るが、開放時間は「０．９Ｓ」であることから、第２始動口２２に遊技球を入球させることは困難であり、打ち出した遊技球の大半がアウト口２５を通過することになる。従って、通常遊技状

態においては、左打ちを行って、第１始動口２１へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、通常遊技状態においてゲート検出ＳＷ２０ａが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す左打ち報知が行われることになる。

【０１３３】

なお、以下において、通常遊技状態と時短遊技状態（Ａ、Ｂ）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、通常遊技状態を、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（Ａ、Ｂ）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。

【０１３４】

次に、図５（Ｂ）の普通図柄当たり判定テーブルは、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。そして、遊技状態が通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて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（Ａ、Ｂ）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（Ａ、Ｂ）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、普通図柄当たり判定テーブルにおいて設定値を設けていないが（設定値共通としているが）、特別図柄当たり判定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値「６」は、設定値「１」に比べると、普通図柄当たり判定において、当たり易くなっていてもよい。また、通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率を「４／２５６」、ハズレと判定される確率を「２５２／２５６」としたが、これに限らず、ハズレと判定される確率を「２５６／２５６」としてもよい。

【０１３５】

次に、図６を用いて、特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルについて説明する。はじめに、図６（Ａ）の特別図柄決定テーブルは、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄当たり判定処理が行われた結果、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、遊技球が入球した始動口に対応するテーブルを参照して、特別図柄当たり判定処理の判定結果に基づく特別図柄を決定する。

【０１３６】

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Ａ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。

【０１３７】

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Ａ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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

このように、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ことから、第２始動口２２が「１．８Ｓ×３回」で開放し得る時短遊技状態（Ａ、Ｂ）や確変遊技状態においては、右打ちを行って、第２始動口２２へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）や確変遊技状態において第１始動口検出ＳＷ２１ａが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す右打ち報知が行われることになる。

【０１４０】

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

る場合は「普通図柄Ｄ」を決定する。
【０１４１】
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（Ａ、Ｂ）や、確変遊技状態である場合の方が、普図当たりである場合、第２始動口２２の突出部材の開閉態様が有利であることから、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。
【０１４２】
なお、普通図柄決定テーブルにおいて設定値を設けていないが、特別図柄決定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値毎に、普通図柄当たり判定処理において普図当たりと判定される確率を異ならせてもよく、設定値「６」の場合は、設定値「１」の場合に比べて、当たり易くなっていてもよいし、その逆であってもよい。また、設定値毎に、第２始動口２２の開閉態様が異なっていてもよい。例えば、設定値「６」の場合は、設定値「１」の場合に比べて、有利な開閉態様で開閉してもよいし、その逆であってもよい。
【０１４３】
なお、図６において、付与ラウンド数が「１０」である場合は、大入賞口２４が１ラウンドあたり「２９．５秒」開放し、これを１０回繰り返すことになる。また、付与ラウンド数が「５」である場合は、大入賞口２４が１ラウンドあたり「２９．５秒」開放し、これを５回繰り返すことになる。
【０１４４】
次に、図７を用いて、本実施形態における遊技状態遷移（ゲームフロー）について説明する。本実施形態においては、上述したとおり、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態を備えている。なお、時短遊技状態は、厳密には、時短遊技状態Ａと、時短遊技状態Ｂとがある。
【０１４５】
通常遊技状態は、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートがなしとなっている。普電サポートとは、普通図柄当たり判定処理で普通図柄当たりに当せんしやすく、当せんした場合には、図６で示す第２始動口の開閉態様が「１．８Ｓ×３回」となることである。また、演出制御基板では、演出モード（演出ステージともいう）として、演出モードＡ～演出モードＥを実行可能となっている。
【０１４６】
時短遊技状態Ａは、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートがありとなっている。また、時短遊技状態Ａは、上限回数が１００回となっている。つまり、１００回の図柄変動ゲームが行われたことを終了条件の１つとしており、１００回の図柄変動ゲームが実行されている間は、普電サポートがありとなる。また、演出制御基板では、演出モードとして、演出モードＦを実行可能である。
なお、時短遊技状態Ａは、図８のａおよびｄにより遷移するから、特別図柄当たり判定処理の判定の結果に基づいて移行する時短遊技状態といえる。
【０１４７】
時短遊技状態Ｂは、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートがありとなっている。また、時短遊技状態Ｂは、上限回数が１２１２回となっている。つまり、１２１２回の図柄変動ゲームが行われたことを終了条件の１つとしており、１２１２回の図柄変動ゲームが実行されている間は、普電サポートがありとなる。また、演出制御基板では、演出モードとして、演出モードＧを実行可能である。
なお、時短遊技状態Ｂにおいても、時短遊技状態Ａにおける演出モードである演出モードＦを実行するようにしてもよい。

なお、時短遊技状態Ｂは、図８のｇにより遷移するから、所定条件の成立からの変動表示の回数が所定回数を満たしたことに基づいて移行する時短遊技状態といえる。

【０１４８】

確変遊技状態は、主制御基板において管理される状態が高確率状態であり、普電サポートがありとなっている。また、確変遊技状態は、上限回数が１００００回となっている。つまり、１００００回の図柄変動ゲームが行われたことを終了条件の１つとしており、１００００回の図柄変動ゲームが実行されている間は、普電サポートがありとなる。また、演出制御基板では、演出モードとして、演出モードＨを実行可能である。

【０１４９】

当たり遊技は、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートがなしとなっている。

【０１５０】

なお、時短遊技状態Ａにおいて、上限回数を１００回としたが、１００回より少ない回数としてもよいし、１００回より多い回数としてもよい。

また、時短遊技状態Ｂにおいて、上限回数を１２１２回としたが、図５で示す特別図柄当たり判定テーブルにおける当たり確率の分母（例えば、３１９）の３．８倍以下の回数であれば、任意の回数としてもよい。

【０１５１】

また、上述した時短遊技状態Ａ、Ｂとともに、または上述した時短遊技状態Ａ、Ｂに代えて、時短遊技状態Ｃを設けてもよい。この時短遊技状態Ｃは、通常遊技状態における特別図柄当たり判定処理において、当たりと判定されなかった場合の一部において移行可能な時短遊技状態である。例えば、１／５００程度で移行するようにしてもよい。なお、時短遊技状態Ａ、Ｂ、Ｃの組合せは任意のものとしてよい。例えば、時短遊技状態ＡとＢとを備え、時短遊技状態Ｃを備えないようにしてもよいし、時短遊技状態ＡとＣとを備え、時短遊技状態Ｂを備えないようにしてもよいし、時短遊技状態ＢとＣとを備え、時短遊技状態Ａを備えないようにしてもよいし、時短遊技状態Ａ、Ｂ、Ｃを全て備えてもよい。

なお、時短遊技状態Ｃは、特別図柄当たり判定処理の判定の結果に基づいて移行する時短遊技状態に属する。

【０１５２】

また、確変遊技状態において、上限回数を設定したが、上限回数を設けなくてもよい。また、本実施形態においては、図６で示すように、いわゆる確変ループタイプとしているが、いわゆるＳＴタイプとしてもよいし、転落抽せんタイプとしてもよい。

【０１５３】

また、ＳＴタイプとする場合は、確変遊技状態が付与される特別図柄（例えばＳＴ１００回）と、確変遊技状態および当該確変遊技状態の終了後に時短遊技状態が付与される特別図柄（例えばＳＴ１００回＋時短１００回）とを有するようにしてもよい。

【０１５４】

次に、遊技状態の遷移について説明する。

ａ：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の遷移である。

ｂ：特別図柄Ａ、Ｂ、Ｅのいずれかが決定された場合の遷移である。

ｃ：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の遷移である。

ｄ：特別図柄Ｃ、Ｆのいずれかが決定された場合の遷移である。

ｅ：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の遷移である。

ｆ：当たりに当せんすることなく連続して１００回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

ｇ：時短遊技状態Ａおよび通常遊技状態において当たりに当せんすることなく連続して８９８回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

ｈ：当たりに当せんすることなく連続して１２１２回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

ｉ：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の遷移である。

ｊ：当たりに当せんすることなく連続して１００００回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

【０１５５】

なお、ｇにおいては、８９８回としたが、図５で示す特別図柄当たり判定テーブルにおける当たり確率の分母（例えば、３１９）の２．５倍以上、３．０倍以下の回数であれば、任意の回数としてもよい。

また、ｇにおける回数は、変更ができない不変の値であるが、遊技店の遊技店員によって任意の値が設定できるようにしてもよい。

【０１５６】

次に、図８を用いて、特別図柄変動パターンテーブル（ＡおよびＢ）について説明する。

図８の特別図柄変動パターンテーブル（ＡおよびＢ）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。

【０１５７】

なお、図中、保留球数とは、変動開始時に１減算した結果の値を示している。例えば、変動パターン０における保留球数「３」とは、図９における第４記憶領域まで記憶されていて、変動開始時に１減算した結果、第４記憶領域が空きとなる状況であって、且つハズレである場合に、変動パターン０を決定するといった意味である。つまり、（ハズレである場合）保留球数が多い場合には、少ない場合に比べて、短縮変動を選び易く（１００％短縮変動を選ぶようにしてもよいし、９０％短縮変動を選び、１０％通常変動を選ぶようにしてもよい）して、パチンコ遊技機１の稼働を向上させるようにしている。

【０１５８】

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０」～「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０」、「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。

【０１５９】

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０」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「３Ｓ」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う。また、「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、リーチにならずに、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃを順番に停止させる変動のことをいう。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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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（変動表示）させて、例えば、最終的に「７７７」で確定表示させるリーチである。

【０１６３】

なお、当たりである場合の選択可能な変動パターンは、決定した特別図柄により定められていてもよい。例えば、変動パターン６～１０は、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂ、特別図柄Ｃのいずれが決定されている場合であっても選択可能として、変動パターン１１は、特別図柄Ａが決定された場合に限り選択するようにしてもよい。また、特別図柄Ａ、特別図柄Ｂ、特別図柄Ｃのいずれが決定されている場合であっても変動パターン６～１１を選択可能としてもよい。

【０１６４】

また、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）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、遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）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、ハズレであって、且つ保留球数が１～３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（Ａ、Ｂ）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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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（Ａ、Ｂ）、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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

特別図柄変動パターンテーブルＢは、本実施形態において、時短遊技状態Ｂの最初の図柄変動ゲーム（時短遊技状態Ｂの１変動目）で参照するテーブルである。つまり、通常遊技状態から時短遊技状態Ｂに移行した際の最初の図柄変動ゲームでは、特別図柄変動パターンテーブルＢを参照して「変動パターン１８」か「変動パターン１９」が決定されるようになっている。

【０１６９】

具体的には、「変動パターン１８」は、「特定変動Ａ（ハズレ）」であり、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合に決定される。また、「変動パターン１９」は、「特定変動Ｂ（当たり）」であり、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当たりである場合に決定される。なお、これらの変動パターンが決定された場合の具体的な演出態様については図５３、図５５等で詳述する。

【０１７０】

なお、図８においては、特別図柄変動パターンテーブルＢを時短遊技状態Ｂの最初の図柄変動ゲーム（時短遊技状態Ｂの１変動目）で参照するテーブルとしたが、これに限られず、時短遊技状態Ｂに移行する直前の通常遊技状態における最後の図柄変動ゲームで参照するようにしてもよい。

また、例えば８９７回目の図柄変動ゲームの開始時において保留球数が「３」になる場合は短縮変動を選択可能であるが、８９８回目の図柄変動ゲームの開始時において保留球数が「３」になる場合は短縮変動を選択しないようにして、同じ通常遊技状態であって、且つ保留球数が同じ状況であっても、異なる変動パターンを決定するようにしてもよい。

【０１７１】

特別図柄変動パターンテーブルＣは、本実施形態において、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）を終えて通常遊技状態に移行した際、第２始動口の保留記憶領域に記憶された判定情報（以下、残存特２という）に対応する図柄変動ゲームを実行する際に参照するテーブルである。つまり、通常遊技状態であっても残存特２を消化する場合は、特別図柄変動パターンテーブルＣを参照して「変動パターン２０」か「変動パターン２１」が決定されるようになっている。

【０１７２】

具体的には、「変動パターン２０」は、「特定変動Ｃ（ハズレ）」であり、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合に決定される。また、「変動パターン２１」は、「特定変動Ｄ（当たり）」であり、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当

たりである場合に決定される。
【０１７３】
なお、「特定変動Ｃ（ハズレ）」、「特定変動Ｄ（当たり）」ともに、変動時間が１５Ｓで構成されており、図柄変動ゲームの実行中にリーチは実行されないようになっている。例えば、「特定変動Ｄ（当たり）」であってもリーチは実行されずに、当たりに当せんしたことが報知されるようになっている。また、「特定変動Ｃ（ハズレ）」、「特定変動Ｄ（当たり）」においては、後述する大当り予告演出Ａ、大当り予告演出Ｂ、大当り予告演出Ｃが実行されないようになっている。
【０１７４】
特に、時短遊技状態Ｂを遊技した結果、当たり遊技を得られずに通常遊技状態に移行した場合、遊技者の落胆は大きいものとなる。そのような状況で、例えば「特定変動Ｃ（ハズレ）」＋後述の大当り予告演出Ｂを実行すると、当たり遊技への期待度が高い大当り予告演出が実行されたのにハズレとなってしまい、遊技者をさらに落胆させてしまうことになりかねない。よって、当該状況においては、過度なリーチや大当り予告演出を実行せずに特別図柄当たり判定処理の判定結果を導出することで、遊技者をさらに落胆させてしまうことを防止できる。
【０１７５】
なお、時短遊技状態Ａを終えて通常遊技状態に移行したときの残存特２と、時短遊技状態Ｂを終えて通常遊技状態に移行したときの残存特２とで、異なる特別図柄変動パターンが決定されるようにしてもよい。また、時短遊技状態Ａは時短遊技状態Ｂよりも遊技可能回数が少なく、時短遊技状態Ａで当たり遊技を得られずに通常遊技状態に移行した場合、遊技者の落胆は時短遊技状態Ｂほど大きくはならないから、時短遊技状態Ａを終えて通常遊技状態に移行したときの残存特２では、リーチや各大当り予告演出が実行されるようにしてもよい。
【０１７６】
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。
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。
【０１７７】
また、時短遊技状態Ａと、時短遊技状態Ｂとで、参照する特別図柄変動パターンテーブルを共通としたが、異ならせてもよい。これにより、同じ時短遊技状態でありながら、異なる遊技状態が実行されているかのような感覚を与えることもできる。
【０１７８】
次に、図９を用いて、メインＲＡＭの判定情報記憶領域、メインＲＡＭのカウンタについて説明する。
図９は、メインＲＡＭ１０３に設けられた判定情報記憶領域（保留記憶領域）、メインＲＡＭのカウンタについて示す概略図であり、メインＲＡＭ１０３には、（Ａ）特別図柄に対応する保留記憶領域と、（Ｂ）普通図柄に対応する保留記憶領域とが設けられており、第１始動口２１においては、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能であり、第２始動口２２においても、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能であり、ゲート部材２０においても、「当該変動記憶領域」、「第１記憶領域」、「第２記憶領域」、「第３記憶領域」、「第４記憶領域」にそれぞれ普通図柄に係る判定情報（乱数値）を記憶可能である。なお、メインＲＡＭのカウンタについては、上述したとおりなので、ここでの説明は省略する。

【０１７９】
次に、主制御基板１００のメインＣＰＵ１０１によって行われる制御処理について説明する。
【０１８０】
（主制御基板メイン処理について）
図１０は、主制御基板１００において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機１に電源が投入されて、電源基板４００より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板１００のメインＣＰＵ１０１により開始される。
【０１８１】
（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。
【０１８２】
（ステップＳ２）
ステップＳ２において、メインＣＰＵ１０１は、割込み（主制御基板タイマ割込処理が行われること）を禁止する。これにより、メインＣＰＵ１０１は、後述のＳ１９において割込みを許可するまで、図１０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。
【０１８３】
なお、ステップＳ２の処理を終えた後に、発射停止の信号を出力して発射許可信号を禁止状態にするようにしてもよい。これにより、割込み禁止中に遊技球の発射が行われてしまうことを防止できる。そして、後述のステップＳ１９で割込みが許可された後の最初の主制御基板タイマ割込処理において、発射許可信号を許容状態にすればよい。
【０１８４】
（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。
【０１８５】
（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。
【０１８６】
（ステップＳ５）
ステップＳ５において、メインＣＰＵ１０１は、図１１で示す設定値変更処理を行う。なお、当該処理は、後で図１１を用いて詳述する。そして、設定値変更処理を終了すると、ステップＳ６に処理を移行する。
【０１８７】
（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、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮで電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップＳ１８に処理を移行する。

【０１８８】

（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（ＡまたはＢ）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。なお、当該処理においては、図９で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が０に）される。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。

【０１８９】

（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Ｓ１８に処理を移行する。

【０１９０】

（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。

【０１９１】

（ステップＳ１０）

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

【０１９２】

（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Ｓ１８に処理を移行する。

【０１９３】

（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。

【０１９４】

（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。

【０１９５】

（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１１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１１の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

【０１９６】

（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。例えば、前日、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１００」で遊技店が閉店した場合、翌日の遊技店の開店時は、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ「１００」を引き継ぐことになる。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。

【０１９７】

（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、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＦＦで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、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ１０より「電源復旧中です」という音声を出力させる。そして、電源復旧コマンドを送信すると、ステップＳ１７に処理を移行する。

【０１９８】

（ステップＳ１７）

ステップＳ１７において、メインＣＰＵ１０１は、復旧時遊技数カウンタコマンドを送信する。復旧時遊技数カウンタコマンドは、メインＲＡＭ１０３で記憶している各遊技数カウンタ（図９参照）の値を示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、時短遊技状態Ｂが作動するまでの遊技数を報知したり、発光駆動制御部２００ｃを介して、メインＲＡＭ１０３で記憶している各遊技数カウンタ（図９参照）の値がＲＡＭクリアスイッチ１０５の操作によりクリアされているか否かの示唆を行ったりする。そして、復旧時遊技数カウンタコマンドを送信すると、ステップＳ１８に処理を移行する。

【０１９９】

（ステップＳ１８）

ステップＳ１８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Ｓ１９に処理を移行する。

【０２００】

（ステップＳ１９）

ステップＳ１９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。

【０２０１】

（設定値変更処理について）

図１１は、主制御基板１００において行われる設定値変更処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップＳ５のサブルーチン）である。なお、図１１の処理が行

われている状態が、上述した「設定変更状態」に相当する。
【０２０２】
（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。なお、当該処理においては、図９で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が０に）される。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。
【０２０３】
なお、ステップＳ５－１においては、図９で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が０に）されるとしたが、例えば、設定変更キーが設定変更位置Ａにある場合は、各遊技数カウンタもクリアされるが、設定変更キーが設定変更位置Ｂにある場合は、各遊技数カウンタはクリアされないようにしてもよい。これにより、設定値は変更したいが、各遊技数カウンタはクリアしたくないといったニーズに応えることができる。
【０２０４】
（ステップＳ５－２）
ステップＳ５－２において、メインＣＰＵ１０１は、設定値変更中コマンドを送信する。設定値変更中コマンドは、設定値の変更処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板２００は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部２００ｂを介して、例えば、画像表示装置２６に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ１０より「設定変更中です」という音声を出力させる。そして、設定値変更中コマンドを送信すると、ステップＳ５－３に処理を移行する。
【０２０５】
（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。
【０２０６】
（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。
【０２０７】
（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。
【０２０８】
（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。

【０２０９】

（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。

【０２１０】

（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。

【０２１１】

（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。

【０２１２】

（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。

【０２１３】

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

【０２１４】

（設定値確認処理について）

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

【０２１５】

（ステップＳ１０－１）

ステップＳ１０－１において、メインＣＰＵ１０１は、設定値確認中コマンドを送信す

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

【０２１６】

（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。

【０２１７】

（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。

【０２１８】

（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。

【０２１９】

（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。

【０２２０】

なお、上述のとおり、１段階の設定値を備える場合も設定値確認処理が行われてもよい。また、設定値を全く備えず設定非搭載機とする場合は、図１１、図１２の処理は省略してよい。

【０２２１】

（主制御基板タイマ割込処理について）

図１３は、主制御基板１００において行われる主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の主制御基板メイン処理に定期的（例えば、４ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。

【０２２２】

（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。

【０２２３】

（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。

【０２２４】

（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。
【０２２５】
（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１４を用いて詳述する。そして、各ＳＷからの入力を検出すると、ステップＳ１０５に処理を移行する。
【０２２６】
（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。
【０２２７】
（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。
【０２２８】
（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。
【０２２９】
（ステップＳ１０８）
ステップＳ１０８において、メインＣＰＵ１０１は、異常判定処理を行う。なお、当該処理は、後で図２３を用いて詳述する。そして、異常判定処理を終了すると、ステップＳ１０９に処理を移行する。
【０２３０】
（ステップＳ１０９）
ステップＳ１０９において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００に対して、各種コマンドを送信する処理を行う。例えば、メインＣＰＵ１０１は、当該処理において、主制御基板１００に設けられたコマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板２００や払出制御基板３００に対して送信する。そして、コマンド送信処理を終了すると、ステップＳ１１０に処理を移行する。
【０２３１】
（ステップＳ１１０）
ステップＳ１１０において、メインＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第１特別図柄表示器２７ａにおいて特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行い、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第２特別図柄表示器２７ｂにおいて特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。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Ｓ１１１に処理移行する。
【０２３２】
（ステップＳ１１１）
ステップＳ１１１において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器２７ｅにおいて、普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。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Ｓ１１２に処理移行する。
【０２３３】
（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。具体的には、上述した「（通常遊技状態における遊技球の払出個数÷通常遊技状態におけるアウト個数）×１００」の計算式にて遊技性能情報を算出し、表示器１０４に算出した遊技性能情報を表示する処理等を行う。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。
【０２３４】
（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。
【０２３５】
（入力ＳＷ検出処理について）
図１４は、主制御基板１００において行われる入力ＳＷ検出処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０４のサブルーチン）である。
【０２３６】
（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１５を用いて詳述する。そして、第１始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－２に処理を移行する。
【０２３７】
（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１６を用いて詳述する。そして、第２始動口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－３に処理を移行する。
【０２３８】
（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。また、上述したように、当たり遊技において、普通入賞口２３に遊技球が入球すると、スピーカ１０、画像表示装置２６を用いた入球報知を行うために、コマンド送信領域に普通入賞口入球検出信号をセットする。そして、普通入賞口検出時処理を終了すると、ステップＳ１０４－４に処理を移行する。
【０２３９】
（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２

６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（例えば、ピロリーン♪という音）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。

なお、オーバー入賞の報知は、スピーカ１０による音に限らず、発光装置９によるものであってもよいし、画像表示装置２６に特定のキャラクタを表示するものであってもよいし、演出ボタン１４または演出レバー１５を振動装置で振動させるものであってもよい。

【０２４０】

（ステップＳ１０４－５）

ステップＳ１０４－５において、メインＣＰＵ１０１は、通過ゲート検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図１７を用いて詳述する。そして、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。

【０２４１】

（ステップＳ１０４－６）

ステップＳ１０４－６において、メインＣＰＵ１０１は、アウト検出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。

【０２４２】

（第１始動口検出時処理について）

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

【０２４３】

（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。

【０２４４】

（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。

【０２４５】

（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。

【０２４６】

（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。

【０２４７】
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。
【０２４８】
（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。
【０２４９】
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。
【０２５０】
（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。
【０２５１】
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。
【０２５２】
（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。
【０２５３】
（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。
【０２５４】
（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、ステップＳ１０４－１－１０に処理を移行する。

【０２５５】
（ステップＳ１０４－１－１０）
ステップＳ１０４－１－１０において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、保留記憶領域指定コマンドとは、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を示すコマンドであり、例えば、当該変動記憶領域のみ記憶されている場合は「０」、第１記憶領域まで記憶されている場合は「１」、第２記憶領域まで記憶されている場合は「２」、第３記憶領域まで記憶されている場合は「３」、第４記憶領域まで記憶されている場合は「４」といった情報が含まれているコマンドである。これにより、演出制御基板２００においても、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－１－１１に処理を移行する。
【０２５６】
（ステップＳ１０４－１－１１）
ステップＳ１０４－１－１１において、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）または確変遊技状態であるかを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、時短遊技状態Ａであることを示す「１」、または確変遊技状態であることを示す「２」、または時短遊技状態Ｂであることを示す「３」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）または確変遊技状態である場合は、ステップＳ１０４－１－１２に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）または確変遊技状態ではない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。
【０２５７】
（ステップＳ１０４－１－１２）
ステップＳ１０４－１－１２において、メインＣＰＵ１０１は、左打ちエラー指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、左打ちエラー指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。すなわち、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）または確変遊技状態において左打ちを行い、第１始動口２１に遊技球を入球させると、左打ちエラーに係る報知（例えば、「右打ちしてください」といった表示および音声による報知）が行われることになる。そして、左打ちエラー指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２に処理を移行する。
なお、ゲート部材２０を第１の遊技領域７ａにも設ける場合には、第１始動口２１への遊技球の入球により左打ちエラー指定コマンドをセットせずに、ゲート部材２０への遊技球の通過により左打ちエラー指定コマンドをセットすればよい。
【０２５８】
（第２始動口検出時処理について）
図１６は、主制御基板１００において行われる第２始動口検出時処理を示すフローチャート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－２のサブルーチン）である。なお、図１６は、図１５と始動口が異なるだけで基本的な処理内容は同じであるため、適宜説明を省略する。
【０２５９】
（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。
【０２６０】
（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。

【０２６１】

（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。

【０２６２】

（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。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。

【０２６３】

（ステップＳ１０４－２－５）

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

【０２６４】

（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。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。

【０２６５】

（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、空いている記憶領域に記憶する。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Ｓ１０４－２－８に処理を移行する。

【０２６６】

（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。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。

【０２６７】

（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。そして、第２始動口入賞コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－２－１０に処理を移行する。

【０２６８】

（ステップＳ１０４－２－１０）

ステップＳ１０４－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－３に処理を移行する。

【０２６９】

（通過ゲート検出時処理について）

図１７は、主制御基板１００において行われる通過ゲート検出時処理を示すフローチャ

ート（入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－５のサブルーチン）である。
【０２７０】
（ステップＳ１０４－５－１）
ステップＳ１０４－５－１において、メインＣＰＵ１０１は、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップＳ１０４－５－２に処理を移行し、ゲート検出ＳＷ２０ａから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。
【０２７１】
（ステップＳ１０４－５－２）
ステップＳ１０４－５－２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、普通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Ｓ１０４－６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Ｓ１０４－５－３に処理を移行する。
【０２７２】
（ステップＳ１０４－５－３）
ステップＳ１０４－５－３において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たり判定用乱数値を取得する。そして、普通図柄当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－５－４に処理を移行する。
【０２７３】
（ステップＳ１０４－５－４）
ステップＳ１０４－５－４において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄決定用乱数値を取得する。そして、普通図柄決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－５－５に処理を移行する。
【０２７４】
なお、普通図柄決定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－５－４よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－５－２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。
【０２７５】
（ステップＳ１０４－５－５）
ステップＳ１０４－５－５において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄変動パターン決定用乱数値を取得する。そして、普通図柄変動パターン決定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－５－６に処理を移行する。
【０２７６】
（ステップＳ１０４－５－６）
ステップＳ１０４－５－６において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄当たり判定用乱数値や、普通図柄決定用乱数値や、普通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。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Ｓ１０４－５－７に処理を移行する。
【０２７７】
（ステップＳ１０４－５－７）
ステップＳ１０４－５－７において、メインＣＰＵ１０１は、普図保留増加コマンドを演出制御基板２００に送信するために、普図保留増加コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、普図保留増加コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－５－８に処理を移行する。
【０２７８】
（ステップＳ１０４－５－８）
ステップＳ１０４－５－８において、メインＣＰＵ１０１は、普通図柄保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、普通図柄保留記憶領域指定コマンド

をコマンド送信領域にセットする。そして、普通図柄保留記憶領域指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０４－５－９に処理を移行する。

【０２７９】

（ステップＳ１０４－５－９）

ステップＳ１０４－５－９において、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるかを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳ１０４－５－１０に処理を移行し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合は、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０２８０】

（ステップＳ１０４－５－１０）

ステップＳ１０４－５－１０において、メインＣＰＵ１０１は、右打ちエラー指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、右打ちエラー指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。すなわち、通常遊技状態において右打ちを行い、ゲート部材２０に遊技球を通過させると、右打ちエラーに係る報知（例えば、「左打ちしてください」といった表示および音声による報知）が行われることになる。そして、右打ちエラー指定コマンドをセットすると、入力ＳＷ検出処理のステップＳ１０４－６に処理を移行する。

【０２８１】

（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。

【０２８２】

（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Ｓ１０５－２－１６）、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。

【０２８３】

（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。

【０２８４】

（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。

【０２８５】

（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。

【０２８６】

（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２２で示す当たり遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図２２を用いて詳述する。そして、当たり遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ１０６に処理を移行する。

【０２８７】

（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。

【０２８８】

（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、保留があるかを判定する。そして、第２始動口２２に対応する保留がある場合は、ステップＳ１０５－２－２に処理を移行し、第２始動口２２に対応する保留がない場合は、ステップＳ１０５－２－４に処理を移行する。

【０２８９】

（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。

【０２９０】

（ステップＳ１０５－２－３）

ステップＳ１０５－２－３において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に第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。

【０２９１】

（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、保留があるかを判定する。そして、第１始動口２１に対応する保留がある場合は、ステップＳ１０５－２－５に処理を移行し、第１始動口２１に対応する保留がない場合は、ステップＳ１０５－２－７に処理を移行する。

【０２９２】

（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Ｓ１０５－２－６に処理を移行する。
【０２９３】
（ステップＳ１０５－２－６）
ステップＳ１０５－２－６において、メインＣＰＵ１０１は、演出制御基板２００において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に第１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。
【０２９４】
（ステップＳ１０５－２－７）
ステップＳ１０５－２－７において、メインＣＰＵ１０１は、第２始動口２２に対応する保留、および第１始動口２１に対応する保留のいずれもがない場合に、画像表示装置２６において「客待ち中」画面を表示するために、コマンド送信領域に客待ちコマンドをセットする。そして、客待ち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。
【０２９５】
なお、「客待ち中」画面とは、例えば、直前に終了した図柄変動ゲームで確定表示されたサブ図柄や、直前に終了した図柄変動ゲームで表示されていた背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ（第２始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）が表示されている状態であり、例えば、音量の調整や、光量の調整が可能であることを報知する画像（例えば、レベルゲージ画像や十字キーボタンを模した画像）等がさらに付加されて表示されている状態のことである。そして、「客待ち中」で所定時間が経過すると、「デモ演出」が実行される。なお、「デモ演出」では、「客待ち中」で表示していたサブ図柄や背景画像、また、当該変動アイコン表示領域２６ｏ、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ（第２始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）、第１始動口保留個数画像２６ｅ、第２始動口保留個数画像２６ｆは表示せず、例えば、表示領域の全面を用いて、機種名やメーカー名（メーカーロゴ）や遊技ののめり込み防止を促す注意喚起情報を表示する。そして、「デモ演出」で所定時間が経過すると、再度、「客待ち中」となる。
【０２９６】
なお、客待ちコマンドを送信しないようにしてもよい。この場合、演出制御基板２００において、前回の図柄変動ゲームが終了した時点からの時間を計測し、新たな開始時コマンド（特別図柄変動パターン指定コマンド等）を受信することなく所定時間を計測した場合、「客待ち中」画面を表示するようにすればよい。このようにすれば、客待ちコマンドが不要となるから、コマンドの削減および制御の簡素化を図ることができる。
【０２９７】
（ステップＳ１０５－２－８）
ステップＳ１０５－２－８において、メインＣＰＵ１０１は、保留記憶領域指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、保留記憶領域指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、保留記憶領域指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－９に処理を移行する。
【０２９８】
（ステップＳ１０５－２－９）
ステップＳ１０５－２－９において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－２－２を行った後、当該処理に至った場合は、第２始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、一方、ステップＳ１０５－２－５を行った後、当該処理に至った場合は、第１始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（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。さらに、メインＣＰＵ１０１は、判定の結果に基づく特別図柄を決定する。例えば、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）が当たりであると判定した場合は、特別図柄Ａ～特

別図柄Ｃからいずれかを決定し、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）がハズレであると判定した場合は、特別図柄Ｄを決定する。そして、特別図柄当たり判定処理を終了すると、ステップＳ１０５－２－１０に処理を移行する。

【０２９９】

（ステップＳ１０５－２－１０）

ステップＳ１０５－２－１０において、メインＣＰＵ１０１は、図柄指定コマンドを演出制御基板２００に送信するために、図柄指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。例えば、ステップＳ１０５－２－９において、特別図柄Ｄを決定した場合は、特別図柄Ｄであることを示す図柄指定コマンドをセットする。そして、図柄指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１１に処理を移行する。

【０３００】

（ステップＳ１０５－２－１１）

ステップＳ１０５－２－１１において、メインＣＰＵ１０１は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを（図８で示す特別図柄変動パターンテーブルを用いて）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Ｓ１０５－２－１２に処理を移行する。

【０３０１】

なお、上述したように時短遊技状態Ｂの１変動目である場合は、ステップＳ１０５－２－１１において、図８の特別図柄変動パターンテーブルＢを用いて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。また、上述したように残存特２を消化する場合は、ステップＳ１０５－２－１１において、図８の特別図柄変動パターンテーブルＣを用いて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。これら以外のケースにおいては、図８の特別図柄変動パターンテーブルＡを用いて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。

【０３０２】

（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Ｓ１０５－２－１１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Ｓ１０５－２－１１で「変動パターン９」を決定した場合は、「変動パターン９」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０５－２－１３に処理を移行する。

【０３０３】

（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Ｓ１０５－２－１１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。

【０３０４】

（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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

（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。

【０３０７】

（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。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。

【０３０８】

（ステップＳ１０５－４－２）

ステップＳ１０５－４－２において、メインＣＰＵ１０１は、画像表示装置２６において変動表示しているサブ図柄を停止させるための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。

【０３０９】

（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。

【０３１０】

（ステップＳ１０５－４－４）

ステップＳ１０５－４－４において、メインＣＰＵ１０１は、図１９のステップＳ１０５－２－９の判定結果が当たりであるかを判定する。そして、当たりである場合は、ステップＳ１０５－４－５に処理を移行し、当たりではない場合は、ステップＳ１０５－４－１１に処理を移行する。

【０３１１】

（ステップＳ１０５－４－５）

ステップＳ１０５－４－５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の特別図柄状態フラグ格納領域において、当たり遊技を示す値「２」をセットする。これにより、当たり遊技であることを認識できる。なお、当該処理において、当たり遊技を示す値「２」をセットするが、特別図柄は、当たり遊技が終了し次変動の開始条件を満たすまで停止している状態である。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Ｓ１０５－４－６に処理を移行する。

【０３１２】

（ステップＳ１０５－４－６）

ステップＳ１０５－４－６において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態をクリアする。例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態であれば、そのまま通常遊技状態とし、現在の遊技状態が時短遊技状態（Ａ、Ｂ）であれば、通常遊技状態とし、現在の遊技状態が確変遊技状態であれば、通常遊技状態とする。これにより、例えば時短遊技状態（Ａ、Ｂ）において当たりに当せんしたとしても、当たり遊技中は普電サポートがなしとなり、当たり遊技中に第２始動口２２ばかりに遊技球が入球して、大入賞口２４に遊技球が入球せずに遊技者が損失を被ることを防止できる。そして、遊技状態をクリアすると、ステップＳ１０５－４－７に処理を移行する。

【０３１３】
（ステップＳ１０５－４－７）
ステップＳ１０５－４－７において、メインＣＰＵ１０１は、各遊技数カウンタをクリアする。すなわち、当たり遊技に当せんすると、当たり遊技の開始前に、図９で示す各遊技数カウンタがクリア（カウンタ値が０に）される。そして、各遊技数カウンタをクリアすると、ステップＳ１０５－４－８に処理を移行する。
【０３１４】
（ステップＳ１０５－４－８）
ステップＳ１０５－４－８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当たりオープニングに移行させる。例えば、メインＲＡＭ１０３の当たり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、当た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、当たりオープニングに移行させると、ステップＳ１０５－４－９に処理を移行する。
【０３１５】
（ステップＳ１０５－４－９）
ステップＳ１０５－４－９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当たり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、コマンド送信領域に当たりオープニングコマンドをセットする。そして、当たりオープニングコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１０に処理を移行する。
【０３１６】
（ステップＳ１０５－４－１０）
ステップＳ１０５－４－１０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の時間管理カウンタにセットする。そして、当たり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。
【０３１７】
（ステップＳ１０５－４－１１）
ステップＳ１０５－４－１１において、メインＣＰＵ１０１は、図２１で示す遊技状態別処理を行う。なお、当該処理は、後で図２１を用いて詳述する。そして、遊技状態別処理を終了すると、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。
【０３１８】
（遊技状態別処理について）
図２１は、主制御基板１００において行われる遊技状態別処理を示すフローチャート（特別図柄変動中処理のステップＳ１０５－４－１１のサブルーチン）である。
【０３１９】
（ステップＳ１０５－４－１１－１）
ステップＳ１０５－４－１１－１において、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が時短遊技状態Ａであるかを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、時短遊技状態Ａであることを示す「１」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態Ａである場合は、ステップＳ１０５－４－１１－２に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態Ａではない場合は、ステップＳ１０５－４－１１－８に処理を移行する。
【０３２０】
（ステップＳ１０５－４－１１－２）
ステップＳ１０５－４－１１－２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新（加算）する。具体的には、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを「＋１」する。なお、時短遊技状態Ａは、遊技可

能回数が１００回であるから、時短遊技状態Ａにおいて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」になることはないので、当該処理を終えると、ステップＳ１０５－４－１１－３に移行して、時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）する。

なお、当該更新は、第１始動口２１への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲーム、および第２始動口２２への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲームのいずれでも更新可能である。

【０３２１】

なお、時短遊技状態Ａの開始は、所定条件の成立を構成する。つまり、時短遊技状態Ａの１回目の図柄変動ゲームが開始されると、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は「１」となる。

なお、時短遊技状態Ｂにおいて当たり遊技に当せんすることなく、通常遊技状態に移行した場合は、当該通常遊技状態において、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は更新しない。この場合、以降、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされてメインＲＡＭ１０３の領域が初期化されるまで、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は更新せず、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされてメインＲＡＭ１０３の領域が初期化されると、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値を更新可能とする。

なお、時短遊技状態Ａを備えない場合は、通常遊技状態の開始が所定条件の成立を構成する。つまり、通常遊技状態の１回目の図柄変動ゲームが開始されると、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は「１」となる。

【０３２２】

（ステップＳ１０５－４－１１－３）

ステップＳ１０５－４－１１－３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）する。具体的には、時短遊技状態遊技数カウンタを「－１」する。そして、時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）すると、ステップＳ１０５－４－１１－４に処理を移行する。

【０３２３】

（ステップＳ１０５－４－１１－４）

ステップＳ１０５－４－１１－４において、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタコマンドをセットする。ここで、セットする遊技数カウンタコマンドとは、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値を示すコマンドと、時短遊技状態遊技数カウンタの値を示すコマンドである。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１１－５に処理を移行する。

【０３２４】

（ステップＳ１０５－４－１１－５）

ステップＳ１０５－４－１１－５において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－４－１１－３において時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）した結果、減算後のカウンタ値が０であるかを判定する。そして、減算後のカウンタ値が０である場合は、ステップＳ１０５－４－１１－６に処理を移行し、減算後のカウンタ値が０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。

【０３２５】

（ステップＳ１０５－４－１１－６）

ステップＳ１０５－４－１１－６において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－４－１１－７に処理を移行する。

【０３２６】

（ステップＳ１０５－４－１１－７）

ステップＳ１０５－４－１１－７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（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。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、主制御基板タイマ割込処理のステップＳ

１０６に処理を移行する。
【０３２７】
（ステップＳ１０５－４－１１－８）
ステップＳ１０５－４－１１－８において、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるかを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップＳ１０５－４－１１－９に処理を移行し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合は、ステップＳ１０５－４－１１－１６に処理を移行する。
【０３２８】
（ステップＳ１０５－４－１１－９）
ステップＳ１０５－４－１１－９において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新（加算）する。具体的には、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを「＋１」する。そして、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新（加算）すると、ステップＳ１０５－４－１１－１０に処理を移行する。
なお、当該更新は、第１始動口２１への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲーム、および第２始動口２２への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲームのいずれでも更新可能である。
なお、上述のとおり、時短遊技状態Ｂにおいて当たり遊技に当せんすることなく、通常遊技状態に移行した場合は、当該処理において時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタは更新しない。当該処理において時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新する状況とは、例えば、時短遊技状態Ａから移行した通常遊技状態を遊技している状況や、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされてメインＲＡＭ１０３の領域が初期化された後の通常遊技状態を遊技している状況が該当する。
よって、ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされてメインＲＡＭ１０３の領域が初期化されたことは、所定条件の成立を構成する。
【０３２９】
（ステップＳ１０５－４－１１－１０）
ステップＳ１０５－４－１１－１０において、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタコマンドをセットする。ここで、セットする遊技数カウンタコマンドとは、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値を示すコマンドである。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１１－１１に処理を移行する。
【０３３０】
（ステップＳ１０５－４－１１－１１）
ステップＳ１０５－４－１１－１１において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－４－１１－９において時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新（加算）した結果、更新後のカウンタ値が「８９８」であるかを判定する。そして、更新後のカウンタ値が「８９８」である場合は、ステップＳ１０５－４－１１－１２に処理を移行し、更新後のカウンタ値が「８９８」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。
【０３３１】
（ステップＳ１０５－４－１１－１２）
ステップＳ１０５－４－１１－１２において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を時短遊技状態Ｂとする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、時短遊技状態であることを示す「３」を格納する。そして、遊技状態を時短遊技状態Ｂとすると、ステップＳ１０５－４－１１－１３に処理を移行する。
【０３３２】
すなわち、本実施形態においては、通常遊技状態において、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」になると、通常遊技状態から時短遊技状態Ｂに移行するようになっている。なお、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタは、例えば、図２０のステップＳ

１０５－４－７でクリアされるので、時短遊技状態Ａおよび通常遊技状態において、当たり遊技に当せんすることなく連続して図柄変動ゲームが「８９８」回行われると（遊技者にとっては不利な状況）、救済的に時短遊技状態Ｂに移行するようにしている。これにより、「８９８」回が１つの目安となり、限度なく遊技を続けてしまう遊技者を減少させることができる。

【０３３３】

なお、当該処理にて時短遊技状態Ｂに移行することを、以下において「契機２」といったり、「契機２により作動（移行）する時短遊技状態」といったりすることがある。

【０３３４】

また、上述したように複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態Ｂに移行することになる時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は、全設定値で共通としてもよい。例えば、設定値１であるときでも、設定値６であるときでも、時短遊技状態Ｂに移行することになる時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は「８９８」としてもよい。これにより、どの設定値が設定されているのかわからないまま闇雲に遊技を続けてしまうことを防止でき、いかなる設定値が設定されていようが「８９８」回、といったように目安を明確にすることができる。

【０３３５】

一方で、上述したように複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態Ｂに移行することになる時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は、設定値毎に異ならせてもよい。例えば、設定値１であるときは「８９８」として、設定値６であるときは「７５０」としてもよい。これにより、時短遊技状態Ｂに移行した遊技数から設定値を把握することができるので、どの遊技数で時短遊技状態Ｂに移行するのか注目させることで、遊技興趣の向上に繋がる。

【０３３６】

（ステップＳ１０５－４－１１－１３）

ステップＳ１０５－４－１１－１３において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「１２１２」をセットする。すなわち、時短遊技状態Ａおよび通常遊技状態において、当たり遊技に当せんすることなく連続して図柄変動ゲームが「８９８」回行われると（遊技者にとって不利な状況）、救済的に「１２１２」回の時短遊技状態Ｂが付与されることになる。そして、時短遊技状態遊技数カウンタに「１２１２」をセットすると、ステップＳ１０５－４－１１－１４に処理を移行する。

【０３３７】

（ステップＳ１０５－４－１１－１４）

ステップＳ１０５－４－１１－１４において、メインＣＰＵ１０１は、時短遊技状態Ｂであることを示す遊技状態コマンド（時短Ｂ）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（時短Ｂ）をコマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態Ｂ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Ｓ１０５－４－１１－１５に処理を移行する。

【０３３８】

（ステップＳ１０５－４－１１－１５）

ステップＳ１０５－４－１１－１５において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３の時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタをクリア（カウンタ値を０に）する。そして、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタをクリア（カウンタ値を０に）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。

【０３３９】

（ステップＳ１０５－４－１１－１６）

ステップＳ１０５－４－１１－１６において、メインＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態が時短遊技状態Ｂであるかを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、時短遊技状態Ｂであることを示す「３」が格納されているかを判定する。

そして、現在の遊技状態が時短遊技状態Ｂである場合は、ステップＳ１０５－４－１１－１７に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態Ｂではない場合は、ステップＳ１０５－４－１１－２２に処理を移行する。

【０３４０】

（ステップＳ１０５－４－１１－１７）

ステップＳ１０５－４－１１－１７において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）する。具体的には、時短遊技状態遊技数カウンタを「－１」する。そして、時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）すると、ステップＳ１０５－４－１１－１８に処理を移行する。

【０３４１】

（ステップＳ１０５－４－１１－１８）

ステップＳ１０５－４－１１－１８において、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタコマンドをセットする。ここで、セットする遊技数カウンタコマンドとは、時短遊技状態遊技数カウンタの値を示すコマンドである。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップＳ１０５－４－１１－１９に処理を移行する。

【０３４２】

（ステップＳ１０５－４－１１－１９）

ステップＳ１０５－４－１１－１９において、メインＣＰＵ１０１は、ステップＳ１０５－４－１１－１７において時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）した結果、減算後のカウンタ値が０であるかを判定する。そして、減算後のカウンタ値が０である場合は、ステップＳ１０５－４－１１－２０に処理を移行し、減算後のカウンタ値が０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。

【０３４３】

（ステップＳ１０５－４－１１－２０）

ステップＳ１０５－４－１１－２０において、メインＣＰＵ１０１は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインＲＡＭ１０３の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「０」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップＳ１０５－４－１１－２１に処理を移行する。

【０３４４】

（ステップＳ１０５－４－１１－２１）

ステップＳ１０５－４－１１－２１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（通常）を演出制御基板２００に対して送信するために、遊技状態コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。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、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。

【０３４５】

（ステップＳ１０５－４－１１－２２）

ステップＳ１０５－４－１１－２２において、メインＣＰＵ１０１は、メインＲＡＭ１０３に設けられた確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）する。具体的には、確変遊技状態遊技数カウンタを「＋１」する。そして、確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）すると、ステップＳ１０５－４－１１－２３に処理を移行する。

【０３４６】

（ステップＳ１０５－４－１１－２３）

ステップＳ１０５－４－１１－２３において、メインＣＰＵ１０１は、遊技数カウンタコマンドをセットする。ここで、セットする遊技数カウンタコマンドとは、確変遊技状態遊技数カウンタの値を示すコマンドである。そして、遊技数カウンタ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。

なお、確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）した結果、１００００になると、ステップＳ１０５－４－１１－６、ステップＳ１０５－４－１１－７と同様の処理が行われるが、フローチャートにおいては省略する。

【０３４７】
（当たり遊技処理について）
図２２は、主制御基板１００において行われる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。
【０３４８】
（ステップＳ１０５－５－１）
ステップＳ１０５－５－１において、メインＣＰＵ１０１は、当たりオープニング中であるかを判定する。すなわち、メインＲＡＭ１０３の当たり状態格納領域において、当たり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、当たり状態格納領域の値は「０」から「１」となる。そして、当たり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、当たり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。
【０３４９】
（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Ｓ１０５－４－１１でセットした当たり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、当たり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、当たり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。
【０３５０】
（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。
【０３５１】
（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。
【０３５２】
（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。
【０３５３】
（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。

【０３５４】
（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。
【０３５５】
（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。
【０３５６】
（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、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。
【０３５７】
（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、コマンド送信領域にエンディングコマンドをセットする。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。
【０３５８】
（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、５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「５」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「５」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。
【０３５９】
（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。
【０３６０】
（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。

【０３６１】

（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、当たりに基づいて決定された特別図柄が、「特別図柄Ａ」、「特別図柄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。

【０３６２】

（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。

【０３６３】

（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。

【０３６４】

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

【０３６５】

（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Ａ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。

【０３６６】

なお、当該処理にて時短遊技状態Ａに移行することを以下において、「契機１」といったり、「契機１により作動（移行）する時短遊技状態」といったりすることがある。

【０３６７】

（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に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「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Ａが開始することになる。そして、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「１００」をセットすると、ステップＳ１０５－５－２０に処理を移行する。

【０３６８】

なお、「契機１」、「契機２」ともに、時短遊技状態遊技数カウンタにセットされる値が複数種類あってもよい。また、「契機１」、「契機２」の一方は複数種類有しているが、他方は１種類のみ有するようにしてもよい。

【０３６９】

（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Ａであることを示す遊技状態コマンド（時短Ａ）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セットする。そして、時短遊技状態Ａであることを示す遊技状態コマンド（時短Ａ）をセットすると、ステップＳ１０５－５－２１に処理を移行する。

【０３７０】

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

【０３７１】

（異常判定処理について）

図２３は、主制御基板１００において行われる異常判定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Ｓ１０８のサブルーチン）である。

【０３７２】

（ステップＳ１０８－１）

ステップＳ１０８－１において、メインＣＰＵ１０１は、磁気センサ入力が行われたかを判定する。具体的には、磁気センサ２７ｈより入力が行われたかを判定する。そして、磁気センサ２７ｈより入力が行われた場合は、ステップＳ１０８－２に処理を移行し、磁気センサ２７ｈより入力が行われなかった場合は、ステップＳ１０８－４に処理を移行する。

【０３７３】

（ステップＳ１０８－２）

ステップＳ１０８－２において、メインＣＰＵ１０１は、磁気センサ２７ｈが検出した磁気の量が規定値を超えるものであるかを判定する。そして、磁気センサ２７ｈが検出した磁気の量が規定値を超えるものである場合は、ステップＳ１０８－３に処理を移行し、磁気センサ２７ｈが検出した磁気の量が規定値を超えるものでない場合は、ステップＳ１０８－４に処理を移行する。

【０３７４】

（ステップＳ１０８－３）

ステップＳ１０８－３において、メインＣＰＵ１０１は、磁気異常を報知するための磁気異常指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に磁気異常指定コマンドをセットする。そして、磁気異常指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０８－４に処理を移行する。

【０３７５】

（ステップＳ１０８－４）

ステップＳ１０８－４において、メインＣＰＵ１０１は、電波センサ入力が行われたかを判定する。具体的には、電波センサ２７ｉより入力が行われたかを判定する。そして、電波センサ２７ｉより入力が行われた場合は、ステップＳ１０８－５に処理を移行し、電波センサ２７ｉより入力が行われなかった場合は、ステップＳ１０９に処理を移行する。

【０３７６】

（ステップＳ１０８－５）

ステップＳ１０８－５において、メインＣＰＵ１０１は、電波センサ２７ｉが検出した

電波の量が規定値を超えるものであるかを判定する。そして、電波センサ２７ｉが検出した電波の量が規定値を超えるものである場合は、ステップＳ１０８－６に処理を移行し、電波センサ２７ｉが検出した電波の量が規定値を超えるものでない場合は、ステップＳ１０９に処理を移行する。

【０３７７】

（ステップＳ１０８－６）

ステップＳ１０８－６において、メインＣＰＵ１０１は、電波異常を報知するための電波異常指定コマンドを演出制御基板２００に対して送信するために、コマンド送信領域に電波異常指定コマンドをセットする。そして、電波異常指定コマンドをセットすると、ステップＳ１０９に処理を移行する。

【０３７８】

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

【０３７９】

（サブＣＰＵ２０１によって行われる制御処理について）

図２４～図２９のフローチャートで示す制御プログラムがサブＲＯＭ２０２に記憶されており、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＯＭ２０２より制御プログラムを読み出して、読み出した制御プログラムに従って制御処理を行う。

【０３８０】

（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。

【０３８１】

（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。

【０３８２】

（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。

【０３８３】

（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。

【０３８４】

（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。

【０３８５】

（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。

【０３８６】

（演出制御基板タイマ割込処理について）

図２５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。

【０３８７】

（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。

【０３８８】

（ステップＳ３０１）

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

【０３８９】

（ステップＳ３０２）

ステップＳ３０２において、サブＣＰＵ２０１は、図２６で示す操作デバイスの入力処理を行う。なお、当該処理は、後で図２６を用いて詳述する。そして、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。

【０３９０】

（ステップＳ３０３）

ステップＳ３０３において、サブＣＰＵ２０１は、図２７、図２８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２７、図２８を用いて詳述する。そして、メインコマンド受信処理を終了すると、ステップＳ３０４に処理を移行する。

【０３９１】

（ステップＳ３０４）

ステップＳ３０４において、サブＣＰＵ２０１は、サブコマンドを送信する処理を行う。サブコマンドとは、後述する図２７、図２８のメインコマンド受信処理でセットされるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃにおいて、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップＳ３０５に処理を移行する。

【０３９２】

（ステップＳ３０５）

ステップＳ３０５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】

（操作デバイス入力処理について）

図２６は、演出制御基板２００において行われる操作デバイス入力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Ｓ３０２のサブルーチン）である。

【０３９４】

（ステップＳ３０２－１）

ステップＳ３０２－１において、サブＣＰＵ２０１は、十字キー検出ＳＷ（上ｏｒ下）入力が行われたかを判定する。なお、図４で示す十字キー検出ＳＷ１６ａは、十字キーボタン１６の上、下、左、右のそれぞれに対応するＳＷを有しており、例えば、十字キーボ

タン１６の上が操作されれば、十字キー検出ＳＷ（上）の入力が行われたと判定できる。そして、十字キー検出ＳＷ（上ｏｒ下）入力が行われた場合は、ステップＳ３０２－２に処理を移行し、十字キー検出ＳＷ（上ｏｒ下）入力が行われなかった場合は、ステップＳ３０２－５に処理を移行する。

【０３９５】

（ステップＳ３０２－２）

ステップＳ３０２－２において、サブＣＰＵ２０１は、上方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われたかを判定する。そして、上方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われた場合は、ステップＳ３０２－３に処理を移行し、上方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われなかった場合は、ステップＳ３０２－４に処理を移行する。

【０３９６】

（ステップＳ３０２－３）

ステップＳ３０２－３において、サブＣＰＵ２０１は、サブＣＰＵ２０１で管理する光量値を変更（増加）して、光量値変更（増加）サブコマンドを画像・音制御部２００ｂ、発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に光量値変更（増加）サブコマンドをセットする。これにより、画像表示装置２６や発光装置９の輝度を上げることができる。そして、光量値変更（増加）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０３９７】

（ステップＳ３０２－４）

ステップＳ３０２－４において、サブＣＰＵ２０１は、サブＣＰＵ２０１で管理する光量値を変更（減少）して、光量値変更（減少）サブコマンドを画像・音制御部２００ｂ、発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に光量値変更（減少）サブコマンドをセットする。これにより、画像表示装置２６や発光装置９の輝度を下げることができる。そして、光量値変更（減少）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０３９８】

（ステップＳ３０２－５）

ステップＳ３０２－５において、サブＣＰＵ２０１は、十字キー検出ＳＷ（左ｏｒ右）入力が行われたかを判定する。そして、十字キー検出ＳＷ（左ｏｒ右）入力が行われた場合は、ステップＳ３０２－６に処理を移行し、十字キー検出ＳＷ（左ｏｒ右）入力が行われなかった場合は、ステップＳ３０２－９に処理を移行する。

【０３９９】

（ステップＳ３０２－６）

ステップＳ３０２－６において、サブＣＰＵ２０１は、右方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われたかを判定する。そして、右方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われた場合は、ステップＳ３０２－７に処理を移行し、右方向の十字キー検出ＳＷ入力が行われなかった場合は、ステップＳ３０２－８に処理を移行する。

【０４００】

（ステップＳ３０２－７）

ステップＳ３０２－７において、サブＣＰＵ２０１は、サブＣＰＵ２０１で管理する音量値を変更（増加）して、音量値変更（増加）サブコマンドを画像・音制御部２００ｂに送信するためにサブコマンド送信領域に音量値変更（増加）サブコマンドをセットする。これにより、スピーカ１０より出力されるＢＧＭや効果音等の音量値を上げることができる。そして、音量値変更（増加）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０４０１】

（ステップＳ３０２－８）

ステップＳ３０２－８において、サブＣＰＵ２０１は、サブＣＰＵ２０１で管理する音量値を変更（減少）して、音量値変更（減少）サブコマンドを画像・音制御部２００ｂに

送信するために、サブコマンド送信領域に音量値変更（減少）サブコマンドをセットする。これにより、スピーカ１０より出力されるＢＧＭや効果音等の音量値を下げることができる。そして、音量値変更（減少）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０４０２】

なお、ステップＳ３０２－１～ステップＳ３０２－８は、十字キーボタン１６が操作されて、音量調整が行われた場合、光量調整が行われた場合の処理を示しているが、これは一例にすぎず、十字キーボタン１６の操作によって他の処理が行われてもよい。例えば、十字キーボタン１６の操作によってメニューにおける項目を変更する処理が行われてもよい。

【０４０３】

（ステップＳ３０２－９）

ステップＳ３０２－９において、サブＣＰＵ２０１は、その他の操作デバイスに対応する処理を行う。例えば、演出ボタン検出ＳＷ１４ａより入力があれば、演出ボタン操作サブコマンドを画像・音制御部２００ｂ、発光駆動制御部２００ｃに送信し、演出レバー検出ＳＷ１５ａより入力があれば、演出レバー操作サブコマンドを画像・音制御部２００ｂ、発光駆動制御部２００ｃに送信する。そして、その他の操作デバイスに対応する処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０３に処理を移行する。

【０４０４】

（メインコマンド受信処理について）

図２７は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理１／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０１のサブルーチン）である。

【０４０５】

（ステップＳ３０１－１）

ステップＳ３０１－１において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンドを受信したかを判定する。電源関連情報コマンドとは、上述の、電源投入コマンド、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Ｓ３０１－２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Ｓ３０１－６に処理を移行する。

【０４０６】

（ステップＳ３０１－２）

ステップＳ３０１－２において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、電源投入コマンドを受信すれば電源投入に係る処理を行い、電源復旧コマンドを受信すれば電源復旧に係る処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－３に処理を移行する。

【０４０７】

（ステップＳ３０１－３）

ステップＳ３０１－３において、サブＣＰＵ２０１は、電源関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に電源関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－４に処理を移行する。

【０４０８】

（ステップＳ３０１－４）

ステップＳ３０１－４において、サブＣＰＵ２０１は、電源投入コマンドを受信したかを判定する。そして、電源投入コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－５に処理を移行し、電源投入コマンドを受信していない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４０９】

（ステップＳ３０１－５）

ステップＳ３０１－５において、サブＣＰＵ２０１は、図２９で示す時短Ｂ示唆演出決定処理を行う。なお、当該処理は、後で図２９を用いて詳述する。そして、時短Ｂ示唆演出決定処理を終了すると、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。

「時短Ｂ示唆演出」の詳細については、図５７等で詳述する。

【０４１０】

（ステップＳ３０１－６）

ステップＳ３０１－６において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常指定コマンド、電波異常指定コマンド等が挙げられる。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Ｓ３０１－７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。

【０４１１】

（ステップＳ３０１－７）

ステップＳ３０１－７において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、磁気異常指定コマンドを受信すれば磁気異常エラーに係る処理を行い、電波異常指定コマンドを受信すれば電波異常エラーに係る処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－８に処理を移行する。

【０４１２】

（ステップＳ３０１－８）

ステップＳ３０１－８において、サブＣＰＵ２０１は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４１３】

（ステップＳ３０１－９）

ステップＳ３０１－９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、保留記憶領域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Ｓ３０１－１０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。

【０４１４】

（ステップＳ３０１－１０）

ステップＳ３０１－１０において、サブＣＰＵ２０１は、アイコン変化演出決定処理を行う。具体的には、第１始動口入賞コマンドや第２始動口入賞コマンドを受信した場合に、サブＣＰＵ２０１は、当該コマンドに含まれる入賞時判定処理の判定結果の情報を参照して、当該変動アイコンや保留アイコンの表示態様（後述する「保留先読み演出」で記載する当該変動アイコンや保留アイコンの色）を決定する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１１に処理を移行する。

【０４１５】

（ステップＳ３０１－１１）

ステップＳ３０１－１１において、サブＣＰＵ２０１は、始動口発光装置変化演出決定処理を行う。なお、始動口発光装置の発光色は、ステップＳ３０１－１０で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップＳ３０１－１０で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置２１ａも青色で発光する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１２に処理を移行する。

【０４１６】

（ステップＳ３０１－１２）

ステップＳ３０１－１２において、サブＣＰＵ２０１は、始動口関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に始動口関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４１７】

（ステップＳ３０１－１３）

ステップＳ３０１－１３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Ａ、時短Ｂ）と、遊技状態コマンド（確変）とが挙げられる。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Ｓ３０１－１４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Ｓ３０１－１６に処理を移行する。

【０４１８】

（ステップＳ３０１－１４）

ステップＳ３０１－１４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。例えば、遊技状態コマンド（通常）を受信すると通常遊技状態に係る処理を行い、遊技状態コマンド（時短Ａ、時短Ｂ）を受信するとそれぞれの時短遊技状態に係る処理を行い、遊技状態コマンド（確変）を受信すると確変遊技状態に係る処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－１５に処理を移行する。

【０４１９】

（ステップＳ３０１－１５）

ステップＳ３０１－１５において、サブＣＰＵ２０１は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に遊技状態関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４２０】

（ステップＳ３０１－１６）

ステップＳ３０１－１６において、サブＣＰＵ２０１は、ゲート通過コマンドを受信したかを判定する。そして、ゲート通過コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１７に処理を移行し、ゲート通過コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－１８に処理を移行する。

【０４２１】

（ステップＳ３０１－１７）

ステップＳ３０１－１７において、サブＣＰＵ２０１は、ゲート通過サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にゲート通過サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４２２】

（メインコマンド受信処理について）

図２８は、演出制御基板２００において行われるメインコマンド受信処理２／２を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０１のサブルーチン）である。

【０４２３】

（ステップＳ３０１－１８）

ステップＳ３０１－１８において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定コマンドを受信したかを判定する。そして、図柄指定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－１９に処理を移行し、図柄指定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。

【０４２４】

（ステップＳ３０１－１９）

ステップＳ３０１－１９において、サブＣＰＵ２０１は、図柄指定コマンド受信時処理を行う。例えば、特別図柄Ａを指定する図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄として「７７７」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「７７７」の図柄の組み合わせを決定する。なお、特別図柄Ａを指定する図柄指定コマンドを受信した場合、装飾図柄として「４４４」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「４４４」の図柄の組み合わせを決定するようにしてもよい。この場合、当たり遊技終了後は、時短遊技状態Ａに移行させるようにして、見た目上は時短遊技状態Ａでありながら、実際の遊技状態は確変遊技状態である、といったように構成してもよい。このように構成すれば、見た目上、時短遊技状態Ａであっても有利（確変遊技状態）である場合があるので、遊技興趣を向上できる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２０に処理を移行する。

【０４２５】

（ステップＳ３０１－２０）

ステップＳ３０１－２０において、サブＣＰＵ２０１は、サブ図柄関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域にサブ図柄関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップＳ３０２に処理を移行する。

【０４２６】

（ステップＳ３０１－２１）

ステップＳ３０１－２１において、サブＣＰＵ２０１は、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－２２に処理を移行し、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－３０に処理を移行する。

【０４２７】

（ステップＳ３０１－２２）

ステップＳ３０１－２２において、サブＣＰＵ２０１は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブＲＯＭ２０２に記憶された図示しない変動演出パターン決定テーブルより、指定される特別図柄変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する。なお、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３」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３」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、ステップＳ３０１－２３に処理を移行する。

【０４２８】

（ステップＳ３０１－２３）

ステップＳ３０１－２３において、サブＣＰＵ２０１は、アイコン変化演出更新処理を行う。アイコン変化演出更新処理とは、ステップＳ３０１－１０で決定されたアイコンの色を、図示しない変化シナリオに基づいて更新することである。例えば、変化シナリオが青色→黄色となっていれば、当該処理において、黄色に変化させることを決定する。つまり、アイコンは、１変動の遊技が行われる毎に色変化することがある。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２４に処理を移行する。

【０４２９】

（ステップＳ３０１－２４）

ステップＳ３０１－２４において、サブＣＰＵ２０１は、始動口発光装置変化演出更新処理を行う。なお、当該処理は、ステップＳ３０１－２３で更新された色に連動して行われるようになっており、例えば、ステップＳ３０１－２３で黄色に更新されれば、始動口

発光装置２１ａも青色から黄色に変化する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２５に処理を移行する。

【０４３０】

（ステップＳ３０１－２５）

ステップＳ３０１－２５において、サブＣＰＵ２０１は、大当り予告演出決定処理を行う。具体的には、サブＲＯＭ２０２に記憶された図示しない大当り予告演出決定テーブルより、図柄変動ゲームにおいて実行する大当り予告演出を決定する。ここで、大当り予告演出とは、図柄変動ゲームで実行可能な演出であり、１の図柄変動ゲームで１または複数の大当り予告演出の実行が可能となっている。また、大当り予告演出は、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定された場合に決定され難く、ハズレと判定された場合に決定され易いもの（大当り予告演出Ａ）や、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定された場合に決定され易く、ハズレと判定された場合に決定され難いもの（大当り予告演出Ｂ）や、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定された場合にのみ決定可能とし、ハズレと判定された場合に決定しないもの（大当り予告演出Ｃ、いわゆるプレミア予告）等を備えている。また、当たりの図柄変動ゲームでは複数の予告が実行され易く、ハズレ（特に通常変動ハズレ）の図柄変動ゲームでは複数の予告が実行され難い傾向にある。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２６に処理を移行する。

【０４３１】

（ステップＳ３０１－２６）

ステップＳ３０１－２６において、サブＣＰＵ２０１は、時短Ｂ示唆演出実行ゲームであるかを判定する。時短Ｂ示唆演出実行ゲームとは、例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入された後の１変動目（遊技店開店後の１変動目）を想定している。そして、時短Ｂ示唆演出実行ゲームである場合は、ステップＳ３０１－２７に処理を移行し、時短Ｂ示唆演出実行ゲームではない場合は、ステップＳ３０１－２９に処理を移行する。

【０４３２】

なお、時短Ｂ示唆演出実行ゲームは、パチンコ遊技機１に電源が投入された後の１変動目（遊技店開店後の１変動目）に限らず、他の変動であってもよい。例えば、パチンコ遊技機１に電源が投入された後の５０変動目（遊技店開店後の５０変動目）や、パチンコ遊技機１に電源が投入された後の１００変動目（遊技店開店後の１００変動目）であってもよい。このようにすれば、遊技店開店後の１変動目で遊技者にとって不利な時短Ｂ示唆演出（例えば、メインＲＡＭがクリアされたことを示唆する演出）が実行された場合に、１変動目で遊技意欲が削がれてしまうことを防止できる。

【０４３３】

（ステップＳ３０１－２７）

ステップＳ３０１－２７において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連（示唆演出含）サブコマンド（例えば、ステップＳ３０１－２２～ステップＳ３０１－２５で決定した情報）を、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。なお、当該変動パターン関連（示唆演出含）サブコマンドには、時短Ｂ示唆演出の実行指示情報が含まれており、当該サブコマンドを受信した画像・音制御部２００ｂや発光駆動制御部２００ｃにおいて、時短Ｂ示唆演出が実行されることになる。時短Ｂ示唆演出の詳細については、図５７～図５９で詳述する。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－２８に処理を移行する。

【０４３４】

（ステップＳ３０１－２８）

ステップＳ３０１－２８において、サブＣＰＵ２０１は、時短Ｂ示唆演出実行フラグをＯＦＦにする。時短Ｂ示唆演出実行フラグとは、図２９の時短Ｂ示唆演出決定処理で（サブＲＡＭ２０３の所定領域において）ＯＮされるフラグであり、後述の消灯演出に対応するフラグ、後述の赤点灯演出に対応するフラグ、後述の青点灯演出に対応するフラグをそれぞれ備えている。そして、時短Ｂ示唆演出実行ゲームにおいては、これらのいずれかの

フラグがＯＮになっており、ＯＮになっているフラグに対応する時短Ｂ示唆演出が実行されることになる。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。

【０４３５】

（ステップＳ３０１－２９）

ステップＳ３０１－２９において、サブＣＰＵ２０１は、変動パターン関連（示唆演出含まず）サブコマンド（例えば、ステップＳ３０１－２２～ステップＳ３０１－２５で決定した情報）を、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。なお、当該変動パターン関連（示唆演出含まず）サブコマンドには、時短Ｂ示唆演出の実行指示情報が含まれていない。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。

【０４３６】

（ステップＳ３０１－３０）

ステップＳ３０１－３０において、サブＣＰＵ２０１は、復旧時遊技数カウンタコマンドを受信したかを判定する。そして、復旧時遊技数カウンタコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－３１に処理を移行し、復旧時遊技数カウンタコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－３２に処理を移行する。

【０４３７】

（ステップＳ３０１－３１）

ステップＳ３０１－３１において、サブＣＰＵ２０１は、図２９で示す時短Ｂ示唆演出決定処理を行う。なお、当該処理は、後で図２９を用いて詳述する。そして、時短Ｂ示唆演出決定処理を終了すると、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。

【０４３８】

（ステップＳ３０１－３２）

ステップＳ３０１－３２において、サブＣＰＵ２０１は、遊技数カウンタコマンドを受信したかを判定する。そして、遊技数カウンタコマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－３３に処理を移行し、遊技数カウンタコマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－３５に処理を移行する。

【０４３９】

（ステップＳ３０１－３３）

ステップＳ３０１－３３において、サブＣＰＵ２０１は、遊技数カウンタコマンド受信時処理を行う。なお、図示はしていないが、サブＲＡＭ２０３においても、各遊技数カウンタの値を計数記憶する領域が設けられており、遊技数カウンタコマンドを受信すると、サブＲＡＭ２０３において各遊技数カウンタの値を更新するようになっている。これにより、主制御基板１００側における各遊技数カウンタの値と同期をとることができる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－３４に処理を移行する。

【０４４０】

（ステップＳ３０１－３４）

ステップＳ３０１－３４において、サブＣＰＵ２０１は、遊技数カウンタ関連サブコマンドを、画像・音制御部２００ｂおよび発光駆動制御部２００ｃに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。例えば、画像・音制御部２００ｂにおいて当該サブコマンドを受信すると、画像表示装置２６において表示可能な時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数を更新表示する。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。

【０４４１】

（ステップＳ３０１－３５）

ステップＳ３０１－３５において、サブＣＰＵ２０１は、その他の受信コマンドに対応する処理を行う。例えば、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を受信した場合は、これらの受信コマンドに対応する処理を行う。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。

【０４４２】

（時短Ｂ示唆演出決定処理について）

図２９は、演出制御基板２００において行われる時短Ｂ示唆演出決定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Ｓ３０１－５、ステップＳ３０１－３１のサブルーチン）である。

【０４４３】

（ステップＳ３０１－５（３１）－１）

ステップＳ３０１－５（３１）－１において、サブＣＰＵ２０１は、電源投入コマンドを受信したかを判定する。そして、電源投入コマンドを受信した場合は、ステップＳ３０１－５（３１）－２に処理を移行し、電源投入コマンドを受信していない場合は、ステップＳ３０１－５（３１）－４に処理を移行する。

【０４４４】

（ステップＳ３０１－５（３１）－２）

ステップＳ３０１－５（３１）－２において、サブＣＰＵ２０１は、時短Ｂ示唆演出として、消灯演出を決定する。消灯演出とは、図５７で示すように、可動体２８に備わった発光部を図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり消灯させる演出のことである。これにより、図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり可動体２８に備わった発光部が消灯した場合は、（遊技者は）各遊技数カウンタがクリアされていることを把握することができ、遊技を継続して行うか否かの判断要素とすることができる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－５（３１）－３に処理を移行する。

【０４４５】

（ステップＳ３０１－５（３１）－３）

ステップＳ３０１－５（３１）－３において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３の所定領域において、消灯演出実行フラグをＯＮにする。これにより、上述のステップＳ３０１－２７で、どの時短Ｂ示唆演出（消灯演出、赤点灯演出、青点灯演出）を実行するのかを判断することができる。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。

【０４４６】

（ステップＳ３０１－５（３１）－４）

ステップＳ３０１－５（３１）－４において、サブＣＰＵ２０１は、復旧時遊技数カウンタコマンドが示す値を参照する。すなわち、電源投入コマンドを受信していない場合（復旧時である場合）、持ち越している各遊技数カウンタの値（特に、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値）を参照する。例えば、前日の遊技店の閉店時の時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値が「１００」であれば、当該処理において参照した結果、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値は「１００」となる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－５（３１）－５に処理を移行する。

【０４４７】

（ステップＳ３０１－５（３１）－５）

ステップＳ３０１－５（３１）－５において、サブＣＰＵ２０１は、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数が残り２００回未満であるかを判定する。そして、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数が残り２００回未満である場合は、ステップＳ３０１－５（３１）－６に処理を移行し、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数が残り２００回未満ではない場合は、ステップＳ３０１－５（３１）－８に処理を移行する。例えば、ステップＳ３０１－５（３１）－４にて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値が「１００」であった場合、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数は、残り「７９８」回となるので、当該処理は否定される。一方、例えば、ステップＳ３０１－５（３１）－４にて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの値が「７００」であった場合、時短遊技状態Ｂに移行するま

での遊技数は、残り「１９８」回となるので、当該処理は肯定される。
【０４４８】
（ステップＳ３０１－５（３１）－６）
ステップＳ３０１－５（３１）－６において、サブＣＰＵ２０１は、時短Ｂ示唆演出として、赤点灯演出を決定する。赤点灯演出とは、図５７で示すように、可動体２８に備わった発光部を図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり赤色で点灯させる演出のことである。これにより、図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり可動体２８に備わった発光部が赤色で点灯した場合は、（遊技者は）各遊技数カウンタがクリアされていないことを把握することができ、且つ、時短遊技状態Ｂに移行するまで、残り僅かな遊技数であることを把握することができる。これにより、各遊技数カウンタがクリアされていないことの示唆に留まらず、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数があとどの程度なのかも併せて示唆することができるので、どのような時短Ｂ示唆演出が実行されるかに注目させることができる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－５（３１）－７に処理を移行する。
【０４４９】
（ステップＳ３０１－５（３１）－７）
ステップＳ３０１－５（３１）－７において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３の所定領域において、赤点灯演出実行フラグをＯＮにする。これにより、上述のステップＳ３０１－２７で、どの時短Ｂ示唆演出（消灯演出、赤点灯演出、青点灯演出）を実行するのかを判断することができる。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。
【０４５０】
（ステップＳ３０１－５（３１）－８）
ステップＳ３０１－５（３１）－８において、サブＣＰＵ２０１は、時短Ｂ示唆演出として、青点灯演出を決定する。青点灯演出とは、図５７で示すように、可動体２８に備わった発光部を図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり青色で点灯させる演出のことである。これにより、図柄変動ゲームの開始から所定期間にわたり可動体２８に備わった発光部が青色で点灯した場合は、（遊技者は）各遊技数カウンタがクリアされていないことを把握することができ、且つ、時短遊技状態Ｂに移行するまで、まだ遊技数が必要である（残り僅かな遊技数でないこと）を把握することができる。これにより、各遊技数カウンタがクリアされていないことの示唆に留まらず、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数があとどの程度なのかも併せて示唆することができるので、どのような時短Ｂ示唆演出が実行されるかに注目させることができる。そして、当該処理を終えると、ステップＳ３０１－５（３１）－９に処理を移行する。
【０４５１】
（ステップＳ３０１－５（３１）－９）
ステップＳ３０１－５（３１）－９において、サブＣＰＵ２０１は、サブＲＡＭ２０３の所定領域において、青点灯演出実行フラグをＯＮにする。これにより、上述のステップＳ３０１－２７で、どの時短Ｂ示唆演出（消灯演出、赤点灯演出、青点灯演出）を実行するのかを判断することができる。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。
【０４５２】
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。
【０４５３】
（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（図１５、図１６の入賞時判定処理）を行い、事前判定処理の判定結果に基づいて実行される演出のことである。先読み演出を搭載しない場合は、例えば、第１始動口２１に遊技球

が入球した場合に、判定情報（乱数値）を取得して記憶した後、特別図柄変動開始時処理で特別図柄当たり判定処理が行われるので、「第４記憶領域」に判定情報（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、「事前判定処理（入賞時判定処理）」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。

【０４５４】

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、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示する当該変動アイコン、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示する保留アイコン、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に表示する保留アイコン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、デフォルトである通常色（白色）の保留アイコン（通常アイコン）とは異なる先読み保留アイコンを表示する。先読み保留アイコンとしては、例えば、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」といった複数種類、複数段階の表示が可能であり、事前判定処理の判定結果が「当たり」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」のいずれかが表示可能であり、事前判定処理の判定結果が「ハズレ」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」のいずれかが表示可能になっている。そして、「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」を選択し易くして、「ハズレ」の場合は、「青」を選択し易くして、「赤」の当たりへの期待度を高めている。なお、当たりへの期待度の関係は、当たりへの期待度の高い順から、虹＞赤＞緑＞黄＞青＞通常となっている。以下において、このような演出を「保留変化演出」ということがある。

【０４５５】

また、上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「入賞時フラッシュ演出」が挙げられる。「入賞時フラッシュ演出」とは、始動口へ遊技球が入球したときに、下部スピーカ１０に設けられたスピーカランプ１０ａが発光し、当該入球に係る図柄変動ゲームが開始するまで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの実行中まで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの終了時まで継続して発光することで、当たりに対する期待度を向上させる演出である。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、入賞時フラッシュ演出を行うと判定された場合は、スピーカランプ１０ａを発光させるシナリオ（発光色が定められたシナリオ）を選択して、当該選択したシナリオに基づいてスピーカランプ１０ａを発光させる。

スピーカランプ１０ａの発光色としては、例えば、当たりへの期待度の高い順から、赤＞緑＞青となっており、上述した保留先読み演出と同様に、図柄変動ゲーム毎に当たりへの期待度の高い色に変化させることも可能である。また、それぞれの色に応じた入賞音を出力することも可能である。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

（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。

【０４５９】

（アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係について）

図３０は、アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係を示す図である。図中、決定時とは、上述した「アイコン変化演出決定処理」時が対応し、更新時とは、上述した「アイコン変化演出更新処理」時が対応する。なお、入賞音、変化音は、第１始動口２１へ入球したときと、第２始動口２２へ入球したときとで共通である。

【０４６０】

デフォルトである「通常アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ピロン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

なお、変化シナリオにおいて、例えば、青色アイコンから通常アイコンに変化することはないので、更新時の欄は「－」となっている。

また、「通常アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は白となっている。

【０４６１】

「青色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ポロン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、通常アイコンから青色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「ポロン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、「青色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は青となっている。

【０４６２】

「黄色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「キーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、通常アイコンから黄色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから黄色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「キーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、「黄色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は黄となっている。

【０４６３】

「緑色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「カーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、通常アイコンから緑色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから緑色アイコンに変化する場合や、黄色アイコンから緑色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「カーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、「緑色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は緑となっている。

【０４６４】

「赤色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ジャキーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、通常アイコンから赤色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから赤色アイコンに変化する場合や、黄色アイコンから赤色アイコンに変化する場合や、緑色アイコンから赤色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「ジャキーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。

また、「赤色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は赤となっている。

【０４６５】
「虹色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「キュイーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。
また、通常アイコンから虹色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから虹色アイコンに変化する場合や、黄色アイコンから虹色アイコンに変化する場合や、緑色アイコンから虹色アイコンに変化する場合や、赤色アイコンから虹色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「キュイーン♪」という音をスピーカ１０より出力する。
また、「虹色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置２１ａの発光色は虹となっている。
【０４６６】
なお、本実施形態において、アイコン（当該変動アイコン、保留アイコン）は、スーパーリーチの実行中は、スーパーリーチの演出を表示領域の略全域を用いて実行するため、非表示となる。
このように、スーパーリーチの実行中にアイコンを非表示としても（例えば、赤色アイコンが表示されていた場合、非表示にしても）、始動口発光装置２１ａは、非表示となったアイコンに対応する色（赤）で視認可能に発光するため、アイコンが何色に変化していたかを始動口発光装置２１ａより認識することができる。
【０４６７】
また、アイコン毎に、対応する入賞音や変化音が定められているので、アイコンが変化したこと（何色に変化したか等）を遊技者に気付かせ易くすることができる。
【０４６８】
なお、スーパーリーチの実行中は、アイコン（当該変動アイコン、保留アイコン）を表示してもよいし、当該変動アイコンのみ表示するようにしてもよい。
【０４６９】
また、始動口発光装置２１ａの発光は、例えば、図柄変動ゲームの終了（確定表示）とともに消灯させればよい。また、当該変動アイコンの消去と始動口発光装置２１ａの消灯とは異なるタイミングでもよいし（例えば、消去の方が消灯よりも早い、または消灯よりも消去の方が早い）、同じタイミングでもよい。
【０４７０】
（画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる制御処理について）
次に、図３１～図３４を用いて、画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる制御処理について説明を行う。図３１～図３３は、画像・音ＣＰＵ２０４によって行われる画像・音制御部メイン処理であり、図３４は、画像・音制御部メイン処理に定期的に（３３ｍｓ毎に）割り込んで実施される画像・音制御部タイマ割込処理である。
【０４７１】
（ステップＳ４００－１）
ステップＳ４００－１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、音量値・光量値関連サブコマンドを受信したかを判定する。すなわち、演出制御部２００ａより音量値・光量値関連サブコマンドを受信しているかを判定する。なお、各種サブコマンドは、図３４の画像・音制御部タイマ割込処理にて受信する。そして、音量値・光量値関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－２に処理を移行し、音量値・光量値関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－３に処理を移行する。
【０４７２】
（ステップＳ４００－２）
ステップＳ４００－２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、図３２で示す音量値・光量値関連サブ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、音量値・光量値関連サブコマンド受信時処理を終了すると、ステップＳ４００－３に処理を移行する。
【０４７３】
（ステップＳ４００－３）

ステップＳ４００－３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、電源関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、電源関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－４に処理を移行し、電源関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－５に処理を移行する。

【０４７４】

（ステップＳ４００－４）

ステップＳ４００－４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、電源投入コマンドに係る電源関連サブコマンドを受信した場合は、電源投入に係る画像・音設定処理を行い、電源復旧コマンドに係る電源関連サブコマンドを受信した場合は、電源復旧に係る画像・音設定処理を行う。なお、電源復旧に係る画像・音設定処理が行われることで実行される表示および音による報知態様の一例については、後で図３９等を用いて詳述する。そして、電源投入ｏｒ電源復旧における画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－５に処理を移行する。

【０４７５】

（ステップＳ４００－５）

ステップＳ４００－５において、画像・音ＣＰＵ２０４は、遊技状態関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、遊技状態関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－６に処理を移行し、遊技状態関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－８に処理を移行する。

【０４７６】

（ステップＳ４００－６）

ステップＳ４００－６において、画像・音ＣＰＵ２０４は、例えば、図示しないＲＡＭの所定領域（遊技状態管理用領域）において、受信した遊技状態関連サブコマンドに対応する遊技状態に更新する。具体的には、受信した遊技状態関連サブコマンドが通常遊技状態を示すものであれば、ＲＡＭの所定領域の値を「０」として、受信した遊技状態関連サブコマンドが時短遊技状態Ａを示すものであれば、ＲＡＭの所定領域の値を「１」として、受信した遊技状態関連サブコマンドが確変遊技状態を示すものであれば、ＲＡＭの所定領域の値を「２」として、受信した遊技状態関連サブコマンドが時短遊技状態Ｂを示すものであれば、ＲＡＭの所定領域の値を「３」とする。そして、遊技状態を更新すると、ステップＳ４００－７に処理を移行する。

【０４７７】

（ステップＳ４００－７）

ステップＳ４００－７において、画像・音ＣＰＵ２０４は、更新後の遊技状態に対応する画像・音設定処理を行う。例えば、ステップＳ４００－６で通常遊技状態に更新した場合は、ステップＳ４００－７の処理によって通常遊技状態に対応する表示および音（ＢＧＭ等）の出力が行われることになる。そして、更新後の遊技状態に対応する画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－８に処理を移行する。

【０４７８】

（ステップＳ４００－８）

ステップＳ４００－８において、画像・音ＣＰＵ２０４は、始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、始動口関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－９に処理を移行し、始動口関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－１０に処理を移行する。

【０４７９】

（ステップＳ４００－９）

ステップＳ４００－９において、画像・音ＣＰＵ２０４は、図３３で示す始動口関連サブコマンド受信時処理を行う。なお、当該処理は、後で図３３を用いて詳述する。そして、始動口関連サブコマンド受信時処理を終了すると、ステップＳ４００－１０に処理を移行する。

【０４８０】

（ステップＳ４００－１０）
　ステップＳ４００－１０において、画像・音ＣＰＵ２０４は、ゲート通過サブコマンドを受信したかを判定する。そして、ゲート通過サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－１１に処理を移行し、ゲート通過サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－１３に処理を移行する。
【０４８１】
（ステップＳ４００－１１）
　ステップＳ４００－１１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、遊技状態が通常遊技状態であるかを判定する。具体的には、ステップＳ４００－６で述べたＲＡＭの所定領域の値を参照して、値が「０」であるかを判定する。そして、値が「０」である場合は、ステップＳ４００－１２に処理を移行し、値が「０」ではない場合は、ステップＳ４００－１３に処理を移行する。
【０４８２】
（ステップＳ４００－１２）
　ステップＳ４００－１２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、左打ちに対応する画像・音設定処理を行う。すなわち、通常遊技状態であるにも関わらず、右打ちが行われていると判定し、左打ちを行うように促す報知を行うための設定処理を行う。なお、左打ちに対応する画像・音設定処理が行われることで実行される表示および音による報知態様の一例については、後で図３８等を用いて詳述する。そして、左打ちに対応する画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－１３に処理を移行する。
【０４８３】
（ステップＳ４００－１３）
　ステップＳ４００－１３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、エラー関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、エラー関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ４００－１４に処理を移行し、エラー関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ４００－１５に処理を移行する。
【０４８４】
（ステップＳ４００－１４）
　ステップＳ４００－１４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、エラー内容に対応する画像・音設定処理を行う。なお、エラー内容に対応する画像・音設定処理が行われることで実行される表示および音による報知態様の一例については、後で図５０等を用いて詳述する。そして、エラー内容に対応する画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－１５に処理を移行する。
【０４８５】
（ステップＳ４００－１５）
　ステップＳ４００－１５において、画像・音ＣＰＵ２０４は、他のサブコマンドに対応する画像・音設定処理を行う。そして、他のサブコマンドに対応する画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－１６に処理を移行する。
【０４８６】
（ステップＳ４００－１６）
　ステップＳ４００－１６において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音制御部２００ｂに設けられた図示しないフラグ管理領域において、フレーム切替フラグがＯＮであるかを判定する。フレーム切替フラグとは、図３４の画像・音制御部タイマ割込処理にてＯＮとなるため、３３ｍｓ毎にＯＮとなる。すなわち、画像表示装置２６においては、３３ｍｓ毎に１フレームの画像が表示されることになる。なお、フレーム切替フラグを管理する管理領域は、専用のＲＡＭを設けてもよいし、ＶＲＡＭ２０７を用いてもよい。そして、フレーム切替フラグがＯＮである場合は、ステップＳ４００－１７に処理を移行し、フレーム切替フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ４００－１に処理を移行する。
【０４８７】
（ステップＳ４００－１７）

ステップＳ４００－１７において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム切替フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、フレーム切替フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ４００－１８に処理を移行する。

【０４８８】

（ステップＳ４００－１８）

ステップＳ４００－１８において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像生成処理を行う。具体的には、各画像・音設定処理で設定された内容に基づく１フレームあたりの画像情報を生成する。これにより、１フレームにおける画像が生成されることになる。なお、画像生成の概念については、後で図３７において触れることとする。そして、画像生成処理を終了すると、ステップＳ４００－１９に処理を移行する。

【０４８９】

（ステップＳ４００－１９）

ステップＳ４００－１９において、画像・音ＣＰＵ２０４は、音生成処理を行う。具体的には、各画像・音設定処理で設定された内容に基づく１フレームあたりの音情報を生成する。これにより、１フレームにおける音が生成されることになる。そして、音生成処理を終了すると、ステップＳ４００－２０に処理を移行する。

【０４９０】

（ステップＳ４００－２０）

ステップＳ４００－２０において、画像・音ＣＰＵ２０４は、生成した１フレームにおける画像および音を出力する処理を行う。これにより、生成した１フレームにおける画像が画像表示装置２６に表示され、生成した１フレームにおける音がスピーカ１０より出力されることになる。そして、出力処理を終えると、ステップＳ４００－１に処理を移行する。

【０４９１】

（音量値・光量値関連サブコマンド受信時処理について）

図３２は、画像・音ＣＰＵ２０４により行われる音量値・光量値関連サブコマンド受信時処理を示すフローチャート（画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－２のサブルーチン）である。

【０４９２】

（ステップＳ４００－２－１）

ステップＳ４００－２－１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、レベルゲージ画像を表示中かを判定する。レベルゲージ画像とは、上述したとおり、光量や音量の調整度合いを示す画像であって、後で図４１等でも触れることとする。そして、レベルゲージ画像を表示中である場合は、ステップＳ４００－２－２に処理を移行し、レベルゲージ画像を表示中ではない場合は、ステップＳ４００－２－４に処理を移行する。

【０４９３】

なお、光量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像は、後述のステップＳ４００－２－４の処理が行われることで表示開始される。そして、その後、光量や音量の調整操作が行われなくても、所定時間（例えば、１０秒）にわたり継続して表示されるようになっている。一方、光量や音量の調整操作が行われると、後述のステップＳ４００－２－３の処理が行われることで調整度合いに応じたレベルゲージ画像に切り替わるようになっている（図４１参照）。

【０４９４】

（ステップＳ４００－２－２）

ステップＳ４００－２－２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、受信した音量値・光量値関連サブコマンドの内容に応じた更新処理を行う。例えば、光量値変更（増加）サブコマンドを受信した場合は、光量値を１段階増加させ、光量値変更（減少）サブコマンドを受信した場合は、光量値を１段階減少させ、更新後の値を図示しないＲＡＭの所定領域（音量値、光量値を管理する領域）に格納する。また、音量値変更（増加）サブコマンドを受信した場合は、音量値を１段階増加させ、音量値変更（減少）サブコマンドを受信した

場合は、音量値を１段階減少させ、更新後の値を図示しないＲＡＭの所定領域（音量値、光量値を管理する領域）に格納する。そして、更新処理を終了すると、ステップＳ４００－２－３に処理を移行する。

【０４９５】

（ステップＳ４００－２－３）

ステップＳ４００－２－３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、更新後の値に対応する画像・音設定処理を行う。例えば、現在の音量値が３で、音量値変更（減少）サブコマンドを受信した場合は、音量値２に対応するレベルゲージ画像、および音量値２に対応する調整音を設定する（図４１参照）。そして、更新後の値に対応する画像・音設定処理を終了すると、画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－３に処理を移行する。

【０４９６】

（ステップＳ４００－２－４）

ステップＳ４００－２－４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、現在の値に対応する画像・音設定処理を行う。例えば、現在の音量値が３であれば、音量値３に対応するレベルゲージ画像、および音量値３に対応する調整音を設定する。そして、更新後の値に対応する画像・音設定処理を終了すると、画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－３に処理を移行する。

【０４９７】

以上の図３２の処理であると、音量値・光量値関連サブコマンドを受信しても、レベルゲージ画像が表示されていなければ、まず、ステップＳ４００－２－４の処理で、現在の値に対応するレベルゲージ画像を表示する（例えば、初回操作が相当する）。

一方、レベルゲージ画像が表示されていれば、ステップＳ４００－２－２で値を更新し、ステップＳ４００－２－３で更新後の値に対応するレベルゲージ画像を表示する（例えば、初回操作から連続的に行われる２回目の操作が相当する）。

すなわち、初回操作で現在の値に対応するレベルゲージ画像を表示し、連続的に行われる２回目の操作で値（光量値、音量値）を変更できるようにしている。

このように構成することで、遊技中に偶発的に十字キーボタン１６に触れてしまったことで、意に反して光量値、音量値が変更されてしまうことを防止できる。

なお、初回操作で光量値、音量値が変更されるようにしても勿論よい。

【０４９８】

（始動口関連サブコマンド受信時処理について）

図３３は、画像・音ＣＰＵ２０４により行われる始動口関連サブコマンド受信時処理を示すフローチャート（画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－９のサブルーチン）である。

【０４９９】

（ステップＳ４００－９－１）

ステップＳ４００－９－１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、画像・音制御部２００ｂに設けられた図示しない保留数カウンタを更新する処理を行う。すなわち、画像・音制御部２００ｂにおいても、演出制御部２００ａより送信される始動口関連サブコマンドによって、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。すなわち、画像・音制御部２００ｂに設けられた保留数カウンタにおいても、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」といった認識が可能である。なお、保留数カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、ＶＲＡＭ２０７を用いてもよい。そして、保留数カウンタを更新すると、ステップＳ４００－９－２に処理を移行する。

【０５００】

（ステップＳ４００－９－２）

ステップＳ４００－９－２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、更新後の保留数カウンタ値に対応する画像・音（入賞音）設定処理を行う。例えば、第１始動口２１の保留数カ

ウンタ値が３で、第１始動口入賞コマンドに係る始動口関連サブコマンド（保留先読み演出なし）を受信した場合は、当該処理において、図３１で述べた通常アイコンが表示されるように設定し、「ピロン♪」という入賞音が出力されるように設定する。そして、更新後の保留数カウンタ値に対応する画像・音設定処理を終了すると、ステップＳ４００－９－３に処理を移行する。

【０５０１】

（ステップＳ４００－９－３）

ステップＳ４００－９－３において、画像・音ＣＰＵ２０４は、遊技状態が通常遊技状態ではなく、且つ、第１始動口入賞コマンドに係る始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。具体的には、画像・音ＣＰＵ２０４は、ステップＳ４００－６で述べた図示しないＲＡＭの所定領域（遊技状態管理用領域）を参照して、「０」以外の値が格納されているかを判定する。そして、「０」以外の値が格納されている場合は、さらに、第１始動口入賞コマンドに係る始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、何れをも満たす場合は、ステップＳ４００－９－４に処理を移行し、何れをも満たさない場合は、画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－１０に処理を移行する。

【０５０２】

（ステップＳ４００－９－４）

ステップＳ４００－９－４において、画像・音ＣＰＵ２０４は、右打ちに対応する画像・音設定処理を行う。すなわち、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）や確変遊技状態であるにも関わらず、左打ちが行われていると判定し、右打ちを行うように促す報知を行うための設定処理を行う。なお、右打ちに対応する画像・音設定処理が行われることで実行される表示および音による報知態様の一例については、後で図４０等を用いて詳述する。そして、右打ちに対応する画像・音設定処理を終了すると、画像・音制御部メイン処理のステップＳ４００－１０に処理を移行する。

【０５０３】

（画像・音制御部タイマ割込処理について）

図３４は、画像・音ＣＰＵ２０４において行われる画像・音制御部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、上述の画像・音制御部メイン処理に定期的（例えば、３３ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。

【０５０４】

（ステップＳ５００）

ステップＳ５００において、画像・音ＣＰＵ２０４は、各種サブコマンドを受信する処理を行う。すなわち、演出制御部２００ａより各種サブコマンドを受信する処理を行う。そして、各種サブコマンドを受信すると、ステップＳ５０１に処理を移行する。

【０５０５】

（ステップＳ５０１）

ステップＳ５０１において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレームカウンタ等を更新する処理を行う。そして、フレームカウンタ等を更新すると、ステップＳ５０２に処理を移行する。

【０５０６】

（ステップＳ５０２）

ステップＳ５０２において、画像・音ＣＰＵ２０４は、フレーム切替フラグをＯＮにする。そして、フレーム切替フラグをＯＮにすると、画像・音制御部タイマ割込処理を終了する。

【０５０７】

（発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる制御処理について）

次に、図３５、図３６を用いて、発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる制御処理について説明を行う。図３５は、発光駆動ＣＰＵ２０８によって行われる発光駆動制御部メイン処理であり、図３６は、発光駆動制御部メイン処理に定期的に（３３ｍｓ毎に）割り込んで実施される発光駆動制御部タイマ割込処理である。

【０５０８】
（ステップＳ６００－１）
ステップＳ６００－１において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、各種サブコマンドを受信したかを判定する。すなわち、演出制御部２００ａよりいずれかのサブコマンドを受信しているかを判定する。なお、各種サブコマンドは、図３６の発光駆動制御部タイマ割込処理にて受信する。そして、各種サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ６００－２に処理を移行し、各種サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ６００－５に処理を移行する。
【０５０９】
（ステップＳ６００－２）
ステップＳ６００－２において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光・駆動設定処理を行う。具体的には、受信したサブコマンドに対応する発光装置９等の発光パターンの設定、および可動体２８の駆動パターンの設定を行う。なお、サブコマンドに対応する発光装置９等の発光パターンを設定すると、後述のステップＳ６００－７にて設定した発光パターンにて発光制御され、サブコマンドに対応する可動体２８の駆動パターンを設定すると、後述のステップＳ６００－８にて設定した駆動パターンにて駆動制御される。そして、発光・駆動設定処理を終えると、ステップＳ６００－３に処理を移行する。
【０５１０】
（ステップＳ６００－３）
ステップＳ６００－３において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、始動口関連サブコマンドを受信したかを判定する。そして、始動口関連サブコマンドを受信した場合は、ステップＳ６００－４に処理を移行し、始動口関連サブコマンドを受信していない場合は、ステップＳ６００－５に処理を移行する。
【０５１１】
（ステップＳ６００－４）
ステップＳ６００－４において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光駆動制御部２００ｃに設けられた図示しない保留数カウンタを更新する処理を行う。すなわち、発光駆動制御部２００ｃにおいても、演出制御部２００ａより送信される始動口関連サブコマンドによって、メインＲＡＭ１０３の判定情報記憶領域（保留記憶領域）の記憶状況を認識することができる。すなわち、発光駆動制御部２００ｃに設けられた保留数カウンタにおいても、当該変動記憶領域のみ記憶されている「０」、第１記憶領域まで記憶されている「１」、第２記憶領域まで記憶されている「２」、第３記憶領域まで記憶されている「３」、第４記憶領域まで記憶されている「４」といった認識が可能である。なお、保留数カウンタは、専用のＲＡＭを設けてもよいし、発光駆動ＲＡＭ２１０を用いてもよい。そして、保留数カウンタを更新すると、ステップＳ６００－５に処理を移行する。
【０５１２】
（ステップＳ６００－５）
ステップＳ６００－５において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光駆動制御部２００ｃに設けられた図示しないフラグ管理領域において、フレーム切替フラグがＯＮであるかを判定する。フレーム切替フラグとは、図３６の発光駆動制御部タイマ割込処理にてＯＮとなるため、３３ｍｓ毎にＯＮとなる。これにより、例えば、サブ保留表示器においては、３３ｍｓ毎に表示更新が行われることになる。なお、フレーム切替フラグを管理する管理領域は、専用のＲＡＭを設けてもよいし、発光駆動ＲＡＭ２１０を用いてもよい。そして、フレーム切替フラグがＯＮである場合は、ステップＳ６００－６に処理を移行し、フレーム切替フラグがＯＮではない場合は、ステップＳ６００－１に処理を移行する。
【０５１３】
（ステップＳ６００－６）
ステップＳ６００－６において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム切替フラグをＯＦＦにする処理を行う。そして、フレーム切替フラグをＯＦＦにすると、ステップＳ６００－７に処理を移行する。

【０５１４】
（ステップＳ６００－７）
ステップＳ６００－７において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、発光制御処理を行う。具体的には、ステップＳ６００－２で設定された発光パターンに基づいて、発光装置９等を発光させる。そして、発光制御処理を終了すると、ステップＳ６００－８に処理を移行する。
【０５１５】
（ステップＳ６００－８）
ステップＳ６００－８において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、駆動制御処理を行う。具体的には、ステップＳ６００－２で可動体２８の駆動パターンが設定されている場合は、可動体２８の駆動制御を行う。そして、駆動制御処理を終了すると、ステップＳ６００－１に処理を移行する。
【０５１６】
（発光駆動制御部タイマ割込処理について）
図３６は、発光駆動ＣＰＵ２０８において行われる発光駆動制御部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、上述の発光駆動制御部メイン処理に定期的（例えば、３３ｍｓ毎）に割り込んで実行される処理である。
【０５１７】
（ステップＳ７００）
ステップＳ７００において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、各種サブコマンドを受信する処理を行う。すなわち、演出制御部２００ａより各種サブコマンドを受信する処理を行う。そして、各種サブコマンドを受信すると、ステップＳ７０１に処理を移行する。
【０５１８】
（ステップＳ７０１）
ステップＳ７０１において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレームカウンタ等を更新する処理を行う。そして、フレームカウンタ等を更新すると、ステップＳ７０２に処理を移行する。
【０５１９】
（ステップＳ７０２）
ステップＳ７０２において、発光駆動ＣＰＵ２０８は、フレーム切替フラグをＯＮにする。そして、フレーム切替フラグをＯＮにすると、発光駆動制御部タイマ割込処理を終了する。
【０５２０】
図３７は、図３１のステップＳ４００－１８の画像生成処理を補足する概念図である。
画像生成処理においては、複数のレイヤを合成して１の表示フレームを生成している。
なお、図３７で示すレイヤは一例に過ぎず、レイヤの数や表示内容等はこれに限られない。
【０５２１】
レイヤ１は、画面の最前面におけるレイヤであって、電源に関する情報やエラーに関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
電源に関する情報やエラーに関する情報の表示は、例えば、表示領域全体が黒色の表示で、そこに白字で「画面表示復帰中」といった表示や、白字で「電波エラー」といった表示が行なわれる。
よって、表示領域全体が黒色の表示となることから、当該レイヤに電源に関する情報やエラーに関する情報が表示される場合は、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ２～レイヤ７）の表示内容は（各レイヤに何かしらの表示がされていても）視認不能となる。
一方、当該レイヤに電源に関する情報やエラーに関する情報が表示されていない場合は、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ２～レイヤ７）の表示内容は視認可能となる。
なお、画像生成処理においては、例えば、レイヤ１に電源に関する情報やエラーに関す

る情報の表示がされているか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して１の表示フレームを生成する。
　例えば、ＶＲＡＭ２０７には、レイヤ１～レイヤ７のそれぞれに対応する描画領域（描画領域１～描画領域７）が設けられており、当該描画領域（描画領域１～描画領域７）にレイヤ１～レイヤ７が記憶されるようになっている。そして、記憶されたレイヤ１～レイヤ７を合成して１の表示フレームが生成される。
【０５２２】
　なお、レイヤ１に表示するエラーに関する情報は、エラーの中でも重度のエラーが該当し、例えば、上述した磁気センサ２７ｈの検出による磁気エラーや、電波センサ２７ｉの検出による電波エラーが該当する。
　一方、エラーの中でも軽度のエラーについては、例えば、レイヤ１よりも画面奥に位置するレイヤにて表示され、軽度エラーに関する情報が表示されている場合でも、そのレイヤよりも画面奥に位置するレイヤの表示内容は視認可能となる。つまり、軽度エラーに関する情報と、他の情報とが同時に表示されることを許容している。
　なお、軽度のエラーとは、例えば、下受け皿５ｂ内に遊技球が停留し、下受け皿５ｂから遊技球が排出されなかった場合に報知される「球抜きエラー（球を抜いてくださいという報知）」等が挙げられる。
　このように、重度のエラーでは、他のレイヤの表示内容を視認不能として、軽度のエラーでは、他のレイヤの表示内容を視認可能とすることで、エラーの軽重を管理者に速やかに把握させることができる。
【０５２３】
　レイヤ２は、レイヤ１よりも画面奥に位置するレイヤであって、保留に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
　保留に関する情報とは、図３７に示すように、第１始動口保留個数画像２６ｅ、第２始動口保留個数画像２６ｆに表示される数字保留、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示される当該変動アイコン、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊ、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に表示される保留アイコンが挙げられる。
　なお、レイヤ２は、保留に関する情報が表示（描画）されていても、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ３～レイヤ７）の表示内容は視認可能である。
【０５２４】
　なお、上述した「客待ち中」である場合、当該変動アイコンおよび保留アイコンはレイヤ２に表示（描画）されない。
　一方、「客待ち中」であっても、第１始動口保留個数画像２６ｅ、第２始動口保留個数画像２６ｆに表示される数字保留は「０」という情報がレイヤ２に表示（描画）されるようになっている。これにより、実行可能な図柄変動ゲームが「０」であることを把握することができる。
【０５２５】
　また、上述した「デモ演出中」である場合、当該変動アイコンおよび保留アイコン、および数字保留のいずれもがレイヤ２に表示（描画）されないようになっている。これにより、デモ演出中に表示される機種名やメーカー名表示（メーカーロゴ）に注目させることができる。
　なお、「デモ演出中」も上記「客待ち中」と同様の表示態様としてもよい。
【０５２６】
　レイヤ３は、レイヤ２よりも画面奥に位置するレイヤであって、演出設定に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
　演出設定に関する情報とは、図３７に示すように、スピーカのアイコンを示すスピーカアイコン画像２６ｓｐ、音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像（図３７の例では、音量値レベル３を示している）や、ランプのアイコンを示すランプアイコン画像、光量の調整度合いを示すレベルゲージ画像（いずれも図示省略）が挙げられる。

なお、レイヤ３は、音量や光量の調整が行われていない場合は、何も表示されずに他のレイヤと合成されることになる。
また、レイヤ３は、演出設定に関する情報が表示（描画）されていても、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ４～レイヤ７）の表示内容は視認可能である。
【０５２７】
レイヤ４は、レイヤ３よりも画面奥に位置するレイヤであって、予告演出（上述した大当り予告演出）に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
予告演出に関する情報とは、図３７に示すように、例えば、稲妻を模した稲妻画像２６ｙｋ（スーパーリーチへ発展する際に出現する予告）や、他の予告演出に対応する画像が挙げられる。
なお、レイヤ４は、予告演出が行われない場合は、何も表示されずに他のレイヤと合成されることになる。
また、レイヤ４は、予告演出に関する情報が表示（描画）されていても、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ５～レイヤ７）の表示内容は視認可能である。
【０５２８】
レイヤ５は、レイヤ４よりも画面奥に位置するレイヤであって、図柄に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
図柄に関する情報とは、図３７に示すように、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ、第４図柄画像２６ｄが挙げられる。
なお、レイヤ５は、図柄に関する情報が表示（描画）されていても、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ６～レイヤ７）の表示内容は視認可能である。
【０５２９】
レイヤ６は、レイヤ５よりも画面奥に位置するレイヤであって、状態に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
状態に関する情報とは、図３７に示すように、左打ちを行うことを促す左打ち画像２６ｌｈと、右打ちを行うことを促す右打ち画像２６ｒｈが挙げられる。
右打ち画像２６ｒｈが表示される場面は、時短遊技状態中、確変遊技状態中である。
左打ち画像２６ｌｈが表示される場面は、時短遊技状態から通常遊技状態に移行したときや、通常遊技状態で右打ちを行い、ゲート部材２０に遊技球を通過させた場合である。
なお、レイヤ６は、通常遊技状態で左打ちが行われている場合は、何も表示されずに他のレイヤと合成されることになる。
また、レイヤ６は、状態に関する情報が表示（描画）されていても、当該レイヤよりも画面奥に位置するレイヤ（レイヤ７）の表示内容は視認可能である。
【０５３０】
レイヤ７は、レイヤ６よりも画面奥に位置するレイヤであって、背景に関する情報を表示（描画）するためのレイヤである。
背景に関する情報とは、図３７に示すように、例えば、通常遊技状態を示す背景画像ｈｋや、図示しない時短遊技状態を示す背景画像や、図示しない確変遊技状態を示す背景画像や、図示しない当たり状態を示す背景画像が挙げられる。
画像生成処理においては、以上のレイヤ１～レイヤ７を合成することで１フレームとして、図３８以降で示す表示画面が表示されることになる。
【０５３１】
（報知態様の第１の例を説明する図）
次に、図３８を用いて報知態様の第１の例を説明する。
【０５３２】
図３８は、通常遊技状態における図柄変動ゲームの実行中に、ゲート部材２０に遊技球が通過した場合（つまり、通常遊技状態において右打ちが行われた場合）を想定している。
具体的には、画像・音ＣＰＵ２０４は、タイミングＴ１でゲート通過サブコマンドを受信すると、レイヤ６において左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）を描画する。また、左打ちを行うことを促す音声をスピーカ１０より出力する。

これにより、スピーカ１０より「左打ちしてください」という音声が出力され、画像表示装置２６には、左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が表示されることになる。
なお、図３８においては、タイミングＴ１に至る前も、タイミングＴ１に至った後も、常にレイヤ１～レイヤ７を合成して表示している。
このようにして、通常遊技状態において右打ちが行われた場合、左打ちを行うことを促す報知が行われることになる。

【０５３３】

（報知態様の第２の例を説明する図）
次に、図３９を用いて報知態様の第２の例を説明する。

【０５３４】

図３９は、通常遊技状態における電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に、ゲート部材２０に遊技球が通過した場合（つまり、通常遊技状態における電源復旧中において右打ちが行われた場合）を想定している。
具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。
そして、タイミングＴ１において電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示される。
このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ６は未描画となっている。
そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。

【０５３５】

そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、ゲート通過サブコマンドを受信している。この場合、図３７で述べたように、レイヤ６において左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）を描画し、左打ちを行うことを促す音声をスピーカ１０より出力する。ただし、レイヤ１において引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっており、スピーカ１０による「左打ちしてください」という音声のみの報知が行われるようになっている。

【０５３６】

そして、タイミングＴ３において、復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。
また、画像表示装置２６が復帰すると、左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が視認可能に表示されている。
このとき、レイヤ１は未描画であり何も表示（描画）されておらず、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ２以降の表示内容を視認可能としている。そのため、左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が視認可能となっている。

【０５３７】

このように、通常遊技状態における電源復旧中に、ゲート部材２０に遊技球が通過した場合、画像表示装置２６においては画面表示復帰中のみを行い、左打ちを行うことを促す報知はスピーカ１０のみで行うようにした。
これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者はスピーカ１０から左打ちを行うことを促す報知を聴取することで左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が表示されていなくても、行うべき遊技（左打ちすること）を理解することができる。
また、タイミングＴ２で示すように、画面表示復帰中であって左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が視認不能な状態であっても、レイヤ６において左打ち情報を描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。

これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、ゲート通過サブコマンドを受信したが、電源復旧中であるからレイヤ６において左打ち情報を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、ゲート通過サブコマンドを受信したらレイヤ６において左打ち情報を描画する、といった処理にすることができる。

【０５３８】

なお、タイミングＴ２においてスピーカ１０から出力する「左打ちしてください」の音量値は、現在設定されている音量値に依存してもよいし、依存しなくてもよい。

現在設定されている音量値に依存しない場合は、最大の音量値で出力するようにしてもよい。

現在設定されている音量値に依存する場合は、遊技者の所望の音量値で左打ちを行うことを促す報知を聴取することができ、快適に遊技を進めることができる。

現在設定されている音量値に依存せず、例えば、最大の音量値で出力する場合は、左打ち情報が表示されていなくても左打ちを行うことを遊技者に確実に認識させることができる。

【０５３９】

なお、図３９においては、タイミングＴ２において、スピーカ１０による音声のみの報知を行うとしたが、これに限られない。例えば、併せて発光装置９を用いて左打ちを行うことを示唆してもよい。具体的には、タイミングＴ２において、発光装置９を高速点滅させることで左打ちを行うことを示唆してもよいし、発光装置９の左側のみを発光させて左打ちを行うことを示唆してもよい。

【０５４０】

なお、図３９においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。

【０５４１】

なお、図３９においては、通常遊技状態における電源復旧中において右打ちが行われた場合を想定して記載したが、これに限られず、例えば、遊技領域７の右側で、且つゲート部材２０の上方で遊技球が停留している事象（例えば、センター役物と遊技釘との間に遊技球が挟まって停留している事象）が発生していて、偶発的に通常遊技状態における電源復旧中に遊技球の停留が解消されゲート部材２０を通過した、といったイレギュラーなケースを想定してもよい。

【０５４２】

なお、本実施形態においては、右打ち表示器２９ｃは設けられているが、左打ち表示器は設けていないため、図３９のケース（タイミングＴ２）では、視覚上、左打ちを行う状態にあることを確認できる術がない。

よって、上述した左打ち表示器を設けるようにして、タイミングＴ２で左打ち表示器を点灯させるようにしてもよい。

これにより、画像表示装置２６で左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）が視認不能であっても、別途左打ち表示器で左打ちを行う状態にあることを視認することができる。

【０５４３】

なお、図３９の例で、ゲート部材２０へ遊技球を通過させたことで行われる普通図柄当たり判定処理で普図当たりとなり、第２始動口２２へ遊技球が入球した場合は、アイコン（当該変動アイコン、保留アイコン）は表示せずに第２始動口２２へ遊技球を入球させたことによる図柄変動ゲームを実行する。これにより、アイコンが表示されていないにも関わらず図柄変動ゲームが実行されることになるので、遊技者に違和感を与えることができ、遊技者にとって最適な遊技が行われていないことを間接的に示唆することができる。

また、図３９の例で、ゲート部材２０へ遊技球を通過させたことで普通図柄当たり判定処理が行われる構成であるが、これに限らず、普通図柄当たり判定処理そのものを行わないようにしてもよいし、普通図柄当たり判定処理を行うが、「２５６／２５６」で普図ハ

ズレとなるようにしてもよい。
【０５４４】
（報知態様の第２の例（別例）を説明する図）
次に、図４０を用いて報知態様の第２の例（別例）を説明する。なお、図４０においては、図３９と共通する箇所の説明を省略し相違する箇所を重点的に説明する。
【０５４５】
図４０は、図３９の別例を示している。すなわち、図４０は時短遊技状態Ａ、Ｂ（確変遊技状態でも可）における電源復旧中に始動口関連サブコマンド（特に、第１始動口２１へ遊技球が入球したことを示すサブコマンド）を受信した場合（つまり、時短遊技状態Ａ、Ｂにおいて左打ちが行われた場合）を想定している。
具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっており、右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）も斜線で示すように消灯している。
そして、タイミングＴ１において電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示され、右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）が点灯する。
このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ６は未描画となっている。
そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。
【０５４６】
そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、始動口関連サブコマンドを受信している。この場合、レイヤ６において右打ち情報を描画し、右打ちを行うことを促す音声をスピーカ１０より出力する。ただし、レイヤ１において引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、右打ち情報を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっており、スピーカ１０による「右打ちしてください」という音声の出力、および右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）の点灯による報知が行われるようになっている。
【０５４７】
そして、タイミングＴ３において、復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。
また、画像表示装置２６が復帰すると、右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が視認可能に表示されている。
このとき、レイヤ１は未描画であり何も表示（描画）されておらず、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ２以降の表示内容を視認可能としている。そのため、右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が視認可能となっている。
このように遊技状態が時短遊技状態（または確変遊技状態）における電源復旧中に始動口関連サブコマンド（特に、第１始動口２１へ遊技球が入球したことを示すサブコマンド）を受信した場合でも、図３９で述べた効果と同様の効果を奏する。
【０５４８】
また、電源復旧中は、上述したように可動体２８の初期動作が行われるため、画像表示装置２６の表示内容が視認困難となるが、右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）は初期動作の影響を受けないため、右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）を確認することで行うべき遊技（左打ちすること）を理解することができる。
【０５４９】
なお、タイミングＴ２においてスピーカ１０から出力する「右打ちしてください」の音量値は、現在設定されている音量値に依存してもよいし、依存しなくてもよい。
現在設定されている音量値に依存しない場合は、最大の音量値で出力するようにしても

よい。
　現在設定されている音量値に依存する場合は、遊技者の所望の音量値で右打ちを行うことを促す報知を聴取することができ、快適に遊技を進めることができる。
　現在設定されている音量値に依存せず、例えば、最大の音量値で出力する場合は、右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が表示されていなくても右打ちを行うことを遊技者に確実に認識させることができる。
【０５５０】
　なお、図４０においては、タイミングＴ２において、スピーカ１０による音声のみの報知を行うとしたが、これに限られない。例えば、併せて発光装置９を用いて右打ちを行うことを示唆してもよい。具体的には、タイミングＴ２において、発光装置９を高速点滅させることで右打ちを行うことを示唆してもよいし、発光装置９の右側のみを発光させて右打ちを行うことを示唆してもよい。
【０５５１】
　なお、図４０においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。
【０５５２】
　なお、図４０においては、時短遊技状態における電源復旧中において左打ちが行われた場合を想定して記載したが、これに限られず、例えば、遊技領域７の左側で、且つ第１始動口２１の上方で遊技球が停留している事象（例えば、センター役物と遊技釘との間に遊技球が挟まって停留している事象）が発生していて、偶発的に時短遊技状態における電源復旧中に遊技球の停留が解消され第１始動口２１を通過した、といったイレギュラーなケースを想定してもよい。
【０５５３】
　なお、図４０の例で、第１始動口２１へ遊技球が入球した場合は、アイコン（当該変動アイコン、保留アイコン）は表示せずに第１始動口２１へ遊技球を入球させたことによる図柄変動ゲームを実行する。これにより、アイコンが表示されていないにも関わらず図柄変動ゲームが実行されることになるので、遊技者に違和感を与えることができ、遊技者にとって最適な遊技が行われていないことを間接的に示唆することができる。
　また、図４０の例で、第１始動口２１へ遊技球を入球させたことで特別図柄当たり判定処理が行われる構成であるが、これに限らず、特別図柄当たり判定処理そのものを行わないようにしてもよいし、特別図柄当たり判定処理を行うが、「３１９／３１９」でハズレとなるようにしてもよい。
【０５５４】
（報知態様の第３の例を説明する図）
　次に、図４１を用いて報知態様の第３の例を説明する。
【０５５５】
　図４１は、通常遊技状態における客待ち中に遊技者による音量調整が行われた場合を想定している。
　具体的には、画像・音ＣＰＵ２０４は、タイミングＴ１で音量値・光量値関連サブコマンド（図４１の例であると音量値に係るサブコマンド）を受信すると、レイヤ３においてスピーカアイコン画像２６ｓｐ、および現在の音量値に対応する音量値情報（音量値３に対応するレベルゲージ画像）を描画する。
　また、スピーカ１０より、音量値３に対応する調整音である「ミ♪」が出力される。
　なお、図４１においては、タイミングＴ１に至るまでの音量値が３であり、タイミングＴ１の操作が十字キーボタン１６の初期操作を示している。つまり、タイミングＴ１以降も音量値は３である。
【０５５６】
　そして、タイミングＴ２において、音量値・光量値関連サブコマンド（図４１の例であると音量値変更（減少）サブコマンド）を受信すると、レイヤ３においてスピーカアイコ

ン画像２６ｓｐ、および現在の音量値に対応する音量値情報（音量値２に対応するレベルゲージ画像）を描画する。
　また、スピーカ１０より、音量値２に対応する調整音である「レ♪」が出力される。
　なお、タイミングＴ２は、タイミングＴ１の初期操作から連続して十字キーボタン１６が操作された２回目の操作であるから、音量値２となり音量値が１段階減少している。
　通常遊技状態における客待ち中に遊技者による音量調整が行われた場合は、このような態様となる。
【０５５７】
（報知態様の第４の例を説明する図）
　次に、図４２を用いて報知態様の第４の例を説明する。
【０５５８】
　図４２は、電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に遊技者による音量調整（光量調整でも可）が行われた場合を想定している。
　具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。なお、このときの音量値は３としている。
　そして、タイミングＴ１において電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示される。
　このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ３は未描画となっている。
　そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。
【０５５９】
　そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、音量値・光量値関連サブコマンド（図４２の例であると音量値に係るサブコマンド）を受信している。この場合、レイヤ３においてスピーカアイコン画像２６ｓｐ、および現在の音量値に対応する音量値情報（音量値３に対応するレベルゲージ画像）を描画する。
　また、スピーカ１０より、音量値３に対応する調整音である「ミ♪」が出力される。
　ただし、レイヤ１において引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、音量値情報（音量値３に対応するレベルゲージ画像）を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっており、スピーカ１０による調整音「ミ♪」のみの報知が行われるようになっている。
　なお、図４２においては、タイミングＴ１に至るまでの音量値が３であり、タイミングＴ１の操作が十字キーボタン１６の初期操作を示している。つまり、タイミングＴ１以降も音量値は３である。
【０５６０】
　そして、タイミングＴ３において、音量値・光量値関連サブコマンド（図４２の例であると音量値変更（減少）サブコマンド）を受信すると、レイヤ３においてスピーカアイコン画像２６ｓｐ、および現在の音量値に対応する音量値情報（音量値２に対応するレベルゲージ画像）を描画する。
　また、スピーカ１０より、音量値２に対応する調整音である「レ♪」が出力される。
　ただし、レイヤ１において引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、音量値情報（音量値２に対応するレベルゲージ画像）を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっており、スピーカ１０による調整音「レ♪」のみの報知が行われるようになっている。
　なお、タイミングＴ３は、タイミングＴ１の初期操作から連続して十字キーボタン１６が操作された２回目の操作であるから音量値が変更されて音量値２となり音量値が１段階減少している。すなわち、音量値２に対応するレベルゲージ画像は視認不能であるが、音量値３から音量値２とする処理は行われている。これにより、復帰条件が成立した後に再度遊技者に十字キーボタン１６を操作させる手間が生じることを防止できる。

【０５６１】
そして、タイミングＴ４において、復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、特別図柄変動パターン指定コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。
また、画像表示装置２６が復帰すると、音量値情報（音量値２に対応するレベルゲージ画像）が視認可能に表示されている。なお、スピーカ１０による調整音「レ♪」は単音であるため、タイミングＴ４では出力されていない。
このとき、レイヤ１は未描画であり何も表示（描画）されておらず、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ２以降の表示内容を視認可能としている。そのため、音量値情報（音量値２に対応するレベルゲージ画像）が視認可能となっている。
【０５６２】
このように、電源復旧中に音量調整が行われた場合、画像表示装置２６においては画面表示復帰中のみを行い、音量調整に係る報知はスピーカ１０のみで行うようにした。
これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者はスピーカ１０からの調整音を聴取することで音量値情報が表示されていなくても、音量調整が行われていることを理解することができる。
また、電源復旧中で画面表示復帰中を表示している場面でも、音量調整が行われれば、音量値を変更するので、復帰条件が成立した後に再度遊技者に十字キーボタン１６を操作させる手間が生じることを防止できる。
また、タイミングＴ２、タイミングＴ３で示すように、画面表示復帰中であって音量値情報が視認不能な状態であっても、現在の音量値に対応する音量値情報を描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。
これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、音量値・光量値サブコマンドを受信したが、電源復旧中であるから、レイヤ３において音量値情報を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、音量値・光量値サブコマンドを受信したらレイヤ３において音量値情報を描画する、といった処理にすることができる。
【０５６３】
なお、図４２においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。
【０５６４】
なお、図４２の例では、「画面表示復帰中」の表示が行なわれているときに音量調整が行われると、現在の音量値や調整後の音量値に対応する調整音を出力するとしているが、例えば、現在の音量値が最少の音量値レベル１であるときに音量値を減少させる操作（十字キーボタン１６の左方向ボタンの操作）が行われた場合は、調整音「ド♪」を出力してもよいし、調整音「ド♪」を出力せずに無音としてもよい。同様に、現在の音量値が最大の音量値レベル５であるときに音量値を増大させる操作（十字キーボタン１６の右方向ボタンの操作）が行われた場合は、調整音「ソ♪」を出力してもよいし、調整音「ソ♪」を出力せずに無音としてもよい。
これにより、調整音を出力する場合は、連続して同じ音（ド♪やソ♪）が出力されることになるので、現在の音量値に対応するレベルゲージ画像が視認不能であっても、それ以上音量値が調整できないことを認識させることができる。
また、調整音を出力しない場合も、例えば、十字キーボタン１６の左方向ボタンを連続して操作した場合に、突然、調整音が出力されずに無音となるので、それ以上音量値が調整できないことを認識させることができる。
【０５６５】

（報知態様の第５の例を説明する図）
次に、図４３を用いて報知態様の第５の例を説明する。
【０５６６】
図４３は、通常遊技状態における図柄変動ゲームの実行中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合を想定している。
具体的には、画像・音ＣＰＵ２０４は、タイミングＴ１で始動口関連サブコマンド（図４３の例では第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信すると、レイヤ２において数字保留情報およびアイコン情報を描画する。また、第１始動口２１に遊技球が入球し、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに通常の保留アイコンが表示されたことを示す入賞音「ピロン♪」がスピーカ１０より出力される。
なお、図４３においては、タイミングＴ１に至る前も、タイミングＴ１に至った後も、常にレイヤ１～レイヤ７を合成して表示している。
このようにして、通常遊技状態における図柄変動ゲームの実行中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合の報知が行われることになる。
【０５６７】
（報知態様の第６の例を説明する図）
次に、図４４を用いて報知態様の第６の例を説明する。
【０５６８】
図４４は、通常遊技状態における電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に、第１始動口２１に遊技球が入球した場合を想定している。
具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。
そして、タイミングＴ１において電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示される。
このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ２は数字保留に係る数字保留情報が０であることのみ描画されている。
そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。
なお、レイヤ２では数字保留情報が描画されているものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。
【０５６９】
そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、始動口関連サブコマンド（図４４の例であると第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信している。この場合、レイヤ２において数字保留に係る数字保留情報「０」および当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示する当該変動アイコンを描画する。
また、第１始動口２１に遊技球が入球し、当該変動アイコン表示領域２６ｏに通常の当該変動アイコンが表示されたことを示す入賞音「ピロン♪」が、スピーカ１０より出力される。
ただし、レイヤ１において引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、数字保留に係る数字保留情報「０」および当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示する当該変動アイコンを描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっており、スピーカ１０による入賞音「ピロン♪」のみの報知が行われるようになっている。
【０５７０】
そして、タイミングＴ３において、復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。
また、画像表示装置２６が復帰すると、数字保留および当該変動アイコンが視認可能に表示されており、変動表示中に出力されるＢＧＭが出力されている。

このとき、レイヤ１は未描画であり何も表示（描画）されておらず、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ２以降の表示内容を視認可能としている。そのため、数字保留および当該変動アイコンが視認可能となっている。

【０５７１】

このように、電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に、第１始動口２１に遊技球が入球した場合、画像表示装置２６においては画面表示復帰中のみを行い、入球に係る報知はスピーカ１０のみで行うようにした。

これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者はスピーカ１０からの入賞音を聴取することで数字保留情報やアイコン情報が表示されていなくても、始動口へ遊技球が入球したことを理解することができる。

また、タイミングＴ２で示すように、画面表示復帰中であって数字保留情報やアイコン情報が視認不能な状態であっても、数字保留情報やアイコン情報を描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。

これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、始動口関連サブコマンドを受信したが、電源復旧中であるから、レイヤ２において数字保留情報やアイコン情報を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、始動口関連サブコマンドを受信したらレイヤ２において数字保留情報やアイコン情報を描画する、といった処理にすることができる。

【０５７２】

なお、図４４においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。

【０５７３】

なお、通常遊技状態における電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に、第１始動口２１に遊技球が入球したものの、既に上述した「第４記憶領域」まで記憶されている場合は、スピーカ１０による入賞音の報知は行われない。これにより、「第４記憶領域」まで記憶されている状況での第１始動口２１への入球であることを遊技者に認識させることができる。

【０５７４】

（報知態様の第６の例（別例）を説明する図）

次に、図４５を用いて報知態様の第６の例（別例）を説明する。なお、図４５においては、図４４と共通する箇所の説明を省略し相違する箇所を重点的に説明する。

【０５７５】

図４５においては、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器の表示態様が加わった点で図４４と異なっている。

具体的には、タイミングＴ２に至るまでは保留数カウンタが３であり、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器が「◎○」で表示されている。

そして、タイミングＴ２において、始動口関連サブコマンド（図４５の例であると第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信すると、保留数カウンタが４となり、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器が「◎◎」で表示される。

その後、タイミングＴ３で復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、特別図柄変動パターン指定コマンド、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。

すなわち、タイミングＴ２においては、数字保留情報やアイコン情報は視認不能であるが、スピーカ１０による入賞音の報知は聴取可能であり、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器の表示の更新による入賞報知は視認可能である。

これにより、数字保留情報やアイコン情報が視認不能であっても、別途メイン保留表示器、およびサブ保留表示器で入賞を視認（確認）することができる。
また、電源復旧中は、上述したように可動体２８の初期動作が行われるため、画像表示装置２６の表示内容が視認困難となるが、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器は初期動作の影響を受けないため、メイン保留表示器、およびサブ保留表示器を確認することで入賞を視認（確認）することができる。
【０５７６】
なお、図４５においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。
【０５７７】
（報知態様の第７の例を説明する図）
次に、図４６を用いて報知態様の第７の例を説明する。
【０５７８】
図４６は、上述した保留先読み演出におけるアイコンの表示態様、およびアイコンの表示態様に連動する始動口発光装置２１ｂの発光態様を示す図である。
具体的には、画像・音ＣＰＵ２０４は、タイミングＴ１で始動口関連サブコマンド（図４６の例では第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信し、当該始動口関連サブコマンドが保留先読み演出（青色）を示すものである場合、変化シナリオを参照して、レイヤ２において、数字保留情報およびアイコン情報（青色）を描画する。
そして、レイヤ１～レイヤ７が合成して表示されることで、第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに青色の保留アイコンを示す「△」が表示される。
また、スピーカ１０より、第１始動口２１への入球により、青色の保留アイコンが表示されたことを報知する入賞音「ポロン♪」が出力される。
また、発光駆動ＣＰＵ２０８は、タイミングＴ１で始動口関連サブコマンド（図４６の例では第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信し、当該始動口関連サブコマンドが保留先読み演出（青色）を示すものである場合、始動口発光装置２１ｂを青色で発光させる。
このようにして、第１始動口２１の入球時に、青色の保留アイコンが表示され、これと連動して始動口発光装置２１ｂが青色で発光したことが報知される。
【０５７９】
そして、画像・音ＣＰＵ２０４は、タイミングＴ２で変動パターン関連サブコマンドを受信した場合、変化シナリオ（なお、図４６においては青色→黄色に変化するシナリオとする）を参照して、レイヤ２において、数字保留情報およびアイコン情報（黄色）を描画する。
そして、レイヤ１～レイヤ７が合成して表示されることで、第１始動口第３保留球画像表示領域２６ｉに黄色の保留アイコンを示す「☆」が表示される。
また、スピーカ１０より、黄色の保留アイコンに更新されたことを報知する変化音「キーン♪」が出力される。
また、発光駆動ＣＰＵ２０８は、タイミングＴ２で変動パターン関連サブコマンドを受信した場合、始動口発光装置２１ｂを黄色で発光させる。
このようにして、次の図柄変動ゲームが実行されるときに、黄色の保留アイコンが表示され、これと連動して始動口発光装置２１ｂが黄色で発光したことが報知される。
【０５８０】
（報知態様の第８の例を説明する図）
次に、図４７を用いて報知態様の第８の例を説明する。
なお、図４７は、図４６で説明した保留先読み演出が電源復旧時の入球から開始される例を示している。よって、主に図４６と共通する箇所の説明は省略し相違する箇所を重点的に説明する。
【０５８１】

具体的には、タイミングＴ２に至るまでは、始動口発光装置２１ｂは消灯しており、タイミングＴ２に至り、始動口関連サブコマンド（図４７の例では第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信し、当該始動口関連サブコマンドが保留先読み演出（青色）を示すものである場合、変化シナリオを参照して、レイヤ２において、数字保留情報およびアイコン情報（青色）を描画する。ただし、レイヤ１において、タイミングＴ１から引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、数字保留情報およびアイコン情報（青色）を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。

また、タイミングＴ２においては、スピーカ１０より、第１始動口２１への入球により、青色の保留アイコンが表示（実際は視認不能）されたことを報知する入賞音「ポロン♪」が出力される。

また、タイミングＴ２においては、始動口発光装置２１ｂが青色で発光する。

【０５８２】

そして、タイミングＴ３において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。

このとき、レイヤ１が未描画となることから、当該変動アイコン表示領域２６ｏに青色を示す「△」の当該変動アイコンが視認可能に表示される。

このように、電源復旧中（電源復旧コマンドを受信した場合）に第１始動口２１に遊技球が入球し保留先読み演出を開始する場合、画像表示装置２６においては画面表示復帰中のみを行い、保留先読み演出に係る報知はスピーカ１０および始動口発光装置２１ｂで行うようにした。

これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者はスピーカ１０からの入賞音を聴取すること、および始動口発光装置２１ｂの発光態様を視認することで、数字保留情報やアイコン情報が表示されていなくても保留先読み演出が開始されたことを理解することができる。

また、タイミングＴ２で示すように、画面表示復帰中であって数字保留情報やアイコン情報が視認不能な状態であっても、数字保留情報やアイコン情報を描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。

これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、始動口関連サブコマンドを受信したが、電源復旧中であるから、レイヤ２において数字保留情報やアイコン情報を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、始動口関連サブコマンドを受信したらレイヤ２において数字保留情報やアイコン情報を描画する、といった処理にすることができる。

【０５８３】

また、電源復旧中は、上述したように可動体２８の初期動作が行われるため、画像表示装置２６の表示内容が視認困難となるが、始動口発光装置２１ｂは初期動作の影響を受けないため、始動口発光装置２１ｂを確認することで保留先読み演出が開始されたことを視認（確認）することができる。

【０５８４】

なお、図４７においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。

【０５８５】

（報知態様の第９の例を説明する図）

次に、図４８を用いて報知態様の第９の例を説明する。

【０５８６】

図４８は時短遊技状態（確変遊技状態でも可）における電源復旧中に始動口関連サブコ

マンド（特に、第１始動口２１へ遊技球が入球したことを示すサブコマンド）を受信した場合（つまり、時短遊技状態において左打ちが行われた場合）を想定しており、その場合における始動口発光装置２１ｂの発光態様の特徴について説明する図である。

【０５８７】

具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。

そして、タイミングＴ１で電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示される。

このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ２は数字保留に係る数字保留情報が０であることのみ描画されている。

そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。

なお、レイヤ２では数字保留情報が描画されているものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。

また、始動口発光装置２１ｂやスピーカランプ１０ａは消灯しており、図示は省略している右打ちランプ（右打ち表示器２９ｃ）は点灯している。

【０５８８】

そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、始動口関連サブコマンド（図４８の例では第１始動口２１への入球に係るサブコマンド）を受信しており、レイヤ２において、数字保留情報を描画し、レイヤ６において右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）を描画する（図示省略）。ただし、レイヤ１において、タイミングＴ１から引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、数字保留情報や右打ち情報を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。

【０５８９】

また、タイミングＴ２において、始動口発光装置２１ｂやスピーカランプ１０ａは消灯している。なお、ここでいう消灯というのは、第１始動口２１へ遊技球が入球したにも関わらず、始動口発光装置２１ｂやスピーカランプ１０ａが消灯したままであることを示している。

例えば、始動口発光装置２１ｂであれば、第１始動口２１へ遊技球が入球すれば、図３０で示すいずれかの色で発光し得るが、時短遊技状態における電源復旧中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合は、図３０で示すいずれの色でも発光させないようにしている。

具体的には、図３０で示す、保留先読み演出を伴わない単なる入賞報知である「白」であっても発光させることはなく、また、当該入球したことで行われる特別図柄当たり判定処理の結果が当たりであっても「虹」で発光させることはない。

また、スピーカランプ１０ａであれば、第１始動口２１へ遊技球が入球し、入賞時フラッシュ演出の実行に当せんすれば、入賞時フラッシュ演出で示すいずれかの色で発光し得るが、時短遊技状態における電源復旧中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合は、いずれの色でも発光させないようにしている。なお、いずれの色でも発光させない、とは入賞時フラッシュ演出の実行抽せんそのものを行わないとしてもよいし、入賞時フラッシュ演出の実行抽せんを行った結果、いずれの色でも発光させないとしてもよい。

このように構成することで、例えば、通常遊技状態において第１始動口２１へ遊技球を入球させれば図３０で示すいずれかの色で始動口発光装置２１ｂが発光していたのが、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）における電源復旧中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合はいずれの色でも発光しない（白発光すらしない）ことになるから、遊技者に違和感を与えることができ、遊技者にとって最適な遊技が行われていないこと（第１始動口２１が入球させるべき始動口でないこと）を間接的に報知することができる。

また、遊技者にとって最適な遊技が行われていない（第１始動口２１が入球させるべき始動口でない）にも関わらずスピーカランプ１０ａが発光してしまうことで、第１始動口２１に遊技球を入球させることが最適な遊技であると勘違えしてしまうこと、を防止でき

る。
【０５９０】
なお、図４８の例は、時短遊技状態における電源復旧中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合であるが、通常遊技状態における電源復旧中に第１始動口２１に遊技球が入球した場合は、図４７で述べたように、始動口発光装置２１ｂを発光させることは可能であるし、スピーカランプ１０ａを発光させることも可能である。
【０５９１】
そして、タイミングＴ３において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。
また、画像表示装置２６が復帰すると、数字保留が視認可能に表示されており、変動表示中に出力されるＢＧＭが出力されている。
このとき、レイヤ１は未描画であり何も表示（描画）されておらず、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ２以降の表示内容を視認可能としている。そのため、数字保留が視認可能となっている。
なお、図４８で示すように、時短遊技状態における電源復旧中に第１始動口２１へ遊技球を入球させた、といったような事象が生じた場合は、当該入球に対応するアイコン（当該変動アイコン、保留アイコン）は表示しないようにしている。すなわち、タイミングＴ２のレイヤ２においてアイコン情報は描画されておらず、また、タイミングＴ３において画像表示装置２６に当該変動アイコンは表示されておらず、当該変動アイコンは表示されていないが図柄変動ゲームが実行されている、といった事象が起きている。
【０５９２】
なお、図４８においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。
【０５９３】
（報知態様の第９の例（別例）を説明する図）
次に、図４９を用いて報知態様の第９の例（別例）を説明する。なお、図４９においては、図４８と共通する箇所の説明は省略し図４８と相違する箇所を重点的に説明する。
【０５９４】
図４９は、通常遊技状態における電源復旧中に第２始動口２２に遊技球を入球させた場合を想定している。なお、本実施形態においては、図５、図６に示すように、通常遊技状態においても普図当たりとなり第２始動口２２の開閉部材が開放することがあるので、第２始動口２２に遊技球を入球させることは可能である。
一方で、上述したように通常遊技状態において普図当たりしないように構成した場合に、通常遊技状態において第２始動口２２へ遊技球が入球するケースとは、例えば、時短遊技状態（Ａ、Ｂ）において、第２始動口２２の開閉部材が閉動作を行う過程において第２始動口２２へ入球しようとする遊技球を挟み込んでしまい、その状態のまま通常遊技状態へ移行し、移行した通常遊技状態で挟み込みが解消して、第２始動口２２へ入球しようとしていた遊技球が第２始動口２２へ入球する、といったことが想定される。
【０５９５】
具体的には、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、始動口関連サブコマンド（図４９の例では第２始動口２２への入球に係るサブコマンド）を受信しており、レイヤ２において、数字保留情報を描画し、レイヤ６において左打ち情報（左打ち画像２６ｌｈ）を描画する（図示省略）。ただし、レイヤ１において、タイミングＴ１から引き続き画面表示復帰中情報が描画されていることから、数字保留情報や左打ち情報を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。
【０５９６】

また、タイミングＴ２において、始動口発光装置２１ｂやスピーカランプ１０ａは消灯している。つまり、通常遊技状態における電源復旧中に第２始動口２２に遊技球を入球させても、始動口発光装置２１ｂやスピーカランプ１０ａは発光することはない。

例えば、当該入球したことで行われる特別図柄当たり判定処理の結果が当たりであっても始動口発光装置２１ｂを「虹」で発光させることはない。

このように、通常遊技状態における電源復旧中に第２始動口２２に遊技球を入球させた場合でも、遊技者にとって最適な遊技が行われていないこと（第２始動口２２が入球させるべき始動口でないこと）を間接的に報知することができる。

【０５９７】

そして、タイミングＴ３において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図柄停止コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。

【０５９８】

なお、図４９においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。

【０５９９】

（報知態様の第１０の例を説明する図）

次に、図５０を用いて報知態様の第１０の例を説明する。

【０６００】

図５０は電源復旧中にエラーが発生した場合を想定している。

具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＦＦになっており、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。

そして、タイミングＴ１において電源がＯＮになると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中」と表示される。

このとき、レイヤ１では、画面表示復帰中情報が描画されている。

そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、上記「画面表示復帰中」の表示が行なわれている。

【０６０１】

そして、タイミングＴ２において、画像・音ＣＰＵ２０４が、エラー関連サブコマンド（図５０の例であると電波エラーに係るサブコマンド）を受信している。この場合、レイヤ１において画面表示復帰中情報と電波エラーに係るエラー情報とを描画する。

そして、レイヤ１～レイヤ７が合成され、画像表示装置２６において画面表示復帰中の表示と電波エラーが発生したことを報知する電波エラー２６ｅｒの表示とが行われている。

また、併せて、スピーカ１０より警告音と電波エラーを報知する音声が出力されている。

【０６０２】

そして、タイミングＴ３において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６がサブ図柄等を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、特別図柄変動パターン指定コマンド、デモコマンド等）を受信した場合としてもよい。

なお、復帰条件の成立により画面表示復帰中の表示を終了するが、未だ電波エラーが解消されていないと仮定しているため、レイヤ１においては引き続き電波エラーに係るエラー情報が描画されており、画像表示装置２６において電波エラー２６ｅｒの表示が行われている。また、併せて、スピーカ１０より警告音と電波エラーを報知する音声が出力されている。

このように、電源復旧中にエラーが発生した場合は、画面表示復帰中の表示に併せてエラーに係る情報が表示される。また、併せてスピーカ１０より警告音と電波エラーを報知する音声が出力される。これにより、電源復旧中にエラーが発生したことを速やかに管理者に把握させることができる。

【０６０３】
なお、図５０においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。
【０６０４】
また、図５０においては、電波エラーが発生したことを例に挙げて説明したが、これに限らず、他のエラーで同様の報知が行われるようにしてもよい。
【０６０５】
（報知態様の第１１の例を説明する図）
次に、図５１を用いて報知態様の第１１の例を説明する。
【０６０６】
図５１は当たり遊技中に電源断が発生し、その後電源復旧した場合を想定しており、特に、電源復旧中に大入賞口２４でオーバー入賞が発生した場合の報知態様に係る特徴を示している。
具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＮであり、当たり遊技が行われている。このときレイヤ１は未描画であり、レイヤ６では右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が描画されており、レイヤ７では大当り情報（例えば、当たり遊技において獲得した遊技媒体獲得画像２６ｔ等）が描画されている。そして、レイヤ１～レイヤ７が合成して表示されることで当たり遊技中の画像が表示される。
【０６０７】
そして、タイミングＴ１において電源がＯＦＦとなり（電源断が発生し）、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。
その後、タイミングＴ２において電源がＯＮとなると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中　そのまま遊技を続けてください」と表示される。
このとき、レイヤ１では画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ６では右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が描画されており、レイヤ７では大当り情報が描画されている。ただし、レイヤ１において画面表示復帰中情報が描画されていることから、右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）や大当り情報を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。
また、タイミングＴ２～タイミングＴ３間で割込みが許可された後に、大入賞口２４が開放している。
【０６０８】
そして、タイミングＴ３において、画像・音ＣＰＵ２０４が、大入賞口関連サブコマンド（図５１の例であると大入賞口入球検出信号に係るサブコマンド）を受信している。なお、当該大入賞口関連サブコマンドは、上述したオーバー入賞に該当するものとしている。
このとき、スピーカ１０より「ピロリーン♪」という音が出力されており、大入賞口２４でオーバー入賞が発生したことを報知している。
なお、当該オーバー入賞により得られた賞球数はレイヤ７において遊技媒体獲得画像２６ｔに加算されて描画されている。例えば、タイミングＴ２に至るまでの遊技媒体獲得画像２６ｔが「４８８」である場合、レイヤ７において「５００」という遊技媒体獲得画像２６ｔが描画されている。ただし、レイヤ１において画面表示復帰中情報が描画されていることから、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。
そして、タイミングＴ４において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６が当たり遊技中の画像を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図示していない大入賞口開放時に送信される大入賞口開放コマンド、大入賞口閉鎖時に送信される大入賞口閉鎖コマンド等）を受信した場合としてもよい。
画像表示装置２６が当たり遊技中の画像を視認可能に表示する状態に復帰することで、

再び、当たり遊技中の画像（例えば、加算後の遊技媒体獲得画像２６ｔ等）が視認可能に表示されることになる。

【０６０９】

このように、当たり遊技の電源復旧中に大入賞口２４でオーバー入賞が発生した場合は、画像表示装置２６においては画面表示復帰中情報を表示して、オーバー入賞の報知は、スピーカ１０のみで行うようにした。

これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者はオーバー入賞により得られた賞球数が遊技媒体獲得画像２６ｔに加算される様子は視認できないが、別途、スピーカ１０より出力されるオーバー入賞が発生したことを報知する音を聴取することでオーバー入賞の発生を認識することができる。

【０６１０】

また、タイミングＴ３で示すように、画面表示復帰中であって大当り情報（特に、遊技媒体獲得画像２６ｔ）が視認不能な状態であっても、レイヤ７において、オーバー入賞により得られた賞球数が遊技媒体獲得画像２６ｔに加算して描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。

これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、大入賞口入球検出信号に係るサブコマンドを受信したが、電源復旧中であるからレイヤ７において大当り情報（特に、遊技媒体獲得画像２６ｔ）を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、大入賞口入球検出信号に係るサブコマンドを受信したらレイヤ７において大当り情報（特に、遊技媒体獲得画像２６ｔ）を描画する、といった処理にすることができる。

【０６１１】

なお、図５１においては、電源復旧時（電源復旧コマンドを受信した場合）を例に挙げて説明したが、電源投入時（電源投入コマンドを受信した場合）においても同様のことが適用できる。

【０６１２】

なお、オーバー入賞の報知は、スピーカ１０のみならず、発光装置９を発光させることで行ってもよい。例えば、オーバー入賞が発生したときに、それまでの発光色とは異なる発光色で発光させてもよい。

【０６１３】

（報知態様の第１２の例を説明する図）

次に、図５２を用いて報知態様の第１２の例を説明する。

【０６１４】

図５２は当たり遊技中に電源断が発生し、その後電源復旧した場合を想定しており、特に、電源復旧中に普通入賞口２３への入球が発生した場合の報知態様に係る特徴を示している。

具体的には、タイミングＴ１に至るまでは、電源がＯＮであり、当たり遊技が行われている。このときレイヤ１は未描画であり、レイヤ４は未描画であり、レイヤ６では右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が描画されており、レイヤ７では大当り情報（例えば、当たり遊技において獲得した遊技媒体獲得画像２６ｔ等）が描画されている。そして、レイヤ１～レイヤ７が合成して表示されることで当たり遊技中の画像が表示される。

【０６１５】

そして、タイミングＴ１において電源がＯＦＦとなり（電源断が発生し）、画像表示装置２６も斜線で示すようにＯＦＦ（非表示）になっている。

その後、タイミングＴ２において電源がＯＮとなると、メインＣＰＵ１０１により復帰処理が開始され、画像表示装置２６において「画面表示復帰中　そのまま遊技を続けてください」と表示される。

このとき、レイヤ１では画面表示復帰中情報が描画されており、レイヤ４は未描画であ

り、レイヤ６では右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）が描画されており、レイヤ７では大当り情報が描画されている。ただし、レイヤ１において画面表示復帰中情報が描画されていることから、右打ち情報（右打ち画像２６ｒｈ）や大当り情報を描画するものの、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。

【０６１６】

そして、タイミングＴ３において、画像・音ＣＰＵ２０４が、普通入賞口関連サブコマンド（図５２の例であると普通入賞口入球検出信号に係るサブコマンド）を受信している。このとき、スピーカ１０より「チャリーン♪」という音が出力されており、普通入賞口２３に遊技球の入球が発生したことを報知している。

なお、当該普通入賞口への入球により得られた賞球数はレイヤ７において遊技媒体獲得画像２６ｔに加算されて描画されている。また、レイヤ４において普通入賞口への入賞報知情報（入球報知画像２６ｓｋ）が描画されている。ただし、レイヤ１において画面表示復帰中情報が描画されていることから、レイヤを合成して画像表示装置２６に表示したときにレイヤ１の表示内容によって視認不能となっている。

【０６１７】

そして、タイミングＴ４において復帰条件が成立すると、画面表示復帰中の表示を終了して、画像表示装置２６が当たり遊技中の画像を視認可能に表示する状態に復帰する。ここでいう復帰条件の成立とは、所定時間が経過したこととしてもよいし、所定のコマンド（例えば、図示していない大入賞口開放時に送信される大入賞口開放コマンド、大入賞口閉鎖時に送信される大入賞口閉鎖コマンド等）を受信した場合としてもよい。

画像表示装置２６が当たり遊技中の画像を視認可能に表示する状態に復帰することで、再び、当たり遊技中の画像（例えば、加算後の遊技媒体獲得画像２６ｔ等）が表示されることになる。

また、タイミングＴ４では、再度、普通入賞口入球検出信号に係るサブコマンドを受信しており、レイヤ４において普通入賞口への入賞報知情報（入球報知画像２６ｓｋ）が描画されている。これにより、画像表示装置２６において「＋１」といった普通入賞口２３へ１球の遊技球が入球したことを報知する入球報知画像２６ｓｋが視認可能に表示されることになる。また、併せて、スピーカ１０より「チャリーン♪」という音が出力されており、普通入賞口２３に遊技球の入球が発生したことを報知している。

【０６１８】

このように、当たり遊技の電源復旧中に普通入賞口２３への入球が発生した場合は、画像表示装置２６においては画面表示復帰中情報を表示して、普通入賞口２３への入球報知は、スピーカ１０のみで行うようにした。

これにより、例えば、管理者は画像表示装置２６を視認することで、電源復旧時における画面表示復帰中であることを把握でき、遊技者は普通入賞口２３への入球による入球報知画像２６ｓｋは視認できないが、別途、スピーカ１０より出力される入球が発生したことを報知する音を聴取することで普通入賞口２３への入球を認識することができる。

【０６１９】

また、タイミングＴ３で示すように、画面表示復帰中であって大当り情報（特に、入球報知画像２６ｓｋ）が視認不能な状態であっても、レイヤ４において描画するようにした。そして、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示するようにした。

これにより、電源復旧時であるか否かに関わらず、レイヤ１～レイヤ７を合成して表示する、といった処理を一律に共通化することができる。例えば、普通入賞口入球検出信号に係るサブコマンドを受信したが、電源復旧中であるからレイヤ４において大当り情報（特に、入球報知画像２６ｓｋ）を描画しない、といった電源復旧中の固有の処理を不要とすることができ、一律、普通入賞口入球検出信号に係るサブコマンドを受信したらレイヤ４において大当り情報（特に、入球報知画像２６ｓｋ）を描画する、といった処理にすることができる。

【０６２０】

次に、図５３～図７１を用いて、時短遊技状態Ａ、および、時短遊技状態Ｂにおける特徴部について説明する。なお、図中においては、上述のとおり、時短遊技状態Ａを契機１として、時短遊技状態Ｂを契機２として記載する。

【０６２１】

（契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート１）

図５３は、契機１、契機２における時短遊技状態の突入時、および時短遊技状態の終了時における画像表示装置２６の表示内容を示している。

はじめに、契機１のタイミング（ａ）は、特別図柄Ｃが確定表示され、当たり遊技（オープニング含む）が開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃが「４４４」で表示されており、併せて「大当り！！」といった文字画像が表示されている。

【０６２２】

そして、「４４４」、「大当り！！」という表示を所定時間行うと当該表示を終了して、第２の遊技領域７ｂに向けて遊技球を発射することを促す「矢印画像」および「右を狙え！」という文字画像を表示する。なお、ここで表示される「矢印画像」および「右を狙え！」という文字画像を右打ち促進強調報知画像２６ｐと称する。また、当該右打ち促進強調報知画像２６ｐは、例えば、当たり遊技のオープニングコマンド（図２０参照）の受信に基づいて表示される。

【０６２３】

そして、右打ち促進強調報知画像２６ｐの表示を所定時間行うと当該表示を終了して、当たり遊技における１ラウンド目に対応する画像が表示される。なお、１ラウンド目が開始されると、右打ち促進報知画像２６ｑが表示される。以降、当たり遊技における各ラウンドに対応する画像が表示される。

【０６２４】

なお、右打ち促進報知画像２６ｑは、以降、継続して表示され、通常遊技状態に移行すると非表示になる。この間、例えば、当たり遊技のラウンド間インターバルや、当たり遊技のエンディングや、時短遊技状態Ａを実行しているときに客待ち中やデモ演出が行われても、継続した表示が行われる。これにより、遊技者に最適となる遊技を速やかに把握させることができる。

【０６２５】

そして、タイミング（ｂ）は、当たり遊技が終了し、時短遊技状態Ａにおけるオープニングが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、これから時短遊技状態Ａに移行することを報知する「時短Ａ突入！」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ「４４４」と、時短遊技状態Ａにおける遊技可能回数を報知する時短Ａ遊技可能回数画像２６ｒａ（ここでは「１００」回）とが表示されている。なお、各装飾図柄画像に代えて、第４図柄画像が表示されてもよい。

【０６２６】

そして、タイミング（ｃ）は、時短遊技状態Ａのオープニングが終了し、時短遊技状態Ａが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ａであることを報知する「時短Ａ」という画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、時短Ａ遊技可能回数画像２６ｒａ（ここでは「９９」回）と、図柄変動ゲームが実行されていることを示す画像（縦スクロール画像）と、が表示されている。

【０６２７】

そして、タイミング（ｄ）は、時短遊技状態Ａが終了し、時短遊技状態Ａにおけるエンディングが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ａが終了したことを報知する「時短Ａ終」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、時短Ａ遊技可能回数画像２６ｒａ（ここでは「残０」回）と、遊技者が得られた当たり遊技の回数を報知する当たり回数画像２６ｓと、遊技者が当たり遊技で得られた遊技媒体の数を報知する遊技媒体獲得画像２６ｔと、が表示されている。なお、当たり回数画像２６ｓと

、遊技媒体獲得画像２６ｔと、を総称して「遊技結果情報」と称する。
この遊技結果情報を表示することで、遊技者に満足感を与えることができる。
【０６２８】
次に、契機２のタイミング（ａ）は、通常遊技状態において時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となり、時短遊技状態Ｂに移行したタイミング（時短Ｂ突入変動）であり、画像表示装置２６には、通常遊技状態から時短遊技状態Ｂに移行したことを報知する「時短Ｂ発動！」という時短Ｂ発動報知画像２６ｕと、各装飾図柄画像による図柄変動ゲームが実行されていることを示す画像（縦スクロール画像）と、が表示されている。
【０６２９】
そして、時短Ｂ発動報知画像２６ｕの表示を所定時間行うと当該表示を終了して、右打ち促進強調報知画像２６ｐを表示する。このとき、各装飾図柄画像による図柄変動ゲームは継続して実行されている。なお、ここで表示する右打ち促進強調報知画像２６ｐは、契機１で説明したものと同じ画像でもよいし、契機１で説明したものと異なる画像でもよい。
【０６３０】
そして、右打ち促進強調報知画像２６ｐの表示を所定時間行うと当該表示を終了して、時短遊技状態Ｂにおける演出キャラクタを選択するキャラクタ選択画像２６ｖを表示する。このとき、各装飾図柄画像による図柄変動ゲームは継続して実行されている。
キャラクタ選択画像２６ｖとは、キャラクタＡ、キャラクタＢ、キャラクタＣの中から遊技者に好きなキャラクタを選択させる画像であり、時短遊技状態Ｂにおいては、選択されたキャラクタに対応する演出が実行される。なお、当たりの告知方法が各キャラクタにより異なっていてもよい。例えば、キャラクタＡは、当たりである場合にプレミアム演出が出現し易くてもよいし、キャラクタＢは、当たりである場合に即告知（いわゆる１発告知）されてもよい。
【０６３１】
このように、時短遊技状態Ｂに移行した最初の図柄変動ゲーム（時短Ｂ突入変動）においては、図柄変動ゲームの実行中（変動パターン１８、変動パターン１９）を用いて、右打ち促進強調報知画像２６ｐやキャラクタ選択画像２６ｖを表示するようにした。
これにより、速やかに遊技者に最適となる遊技を促すことができ、遊技者が損をしてしまうことを防止できる。
また、時短遊技状態Ｂにおけるキャラクタ選択を行うことで、時短遊技状態Ｂにおける遊技興趣を向上できる。
【０６３２】
また、時短Ｂ突入変動においては、その変動開始時に、例え保留記憶領域の第４記憶領域（図９参照）まで記憶されている状況であっても、変動パターン０は選択せずに、変動パターン１８、変動パターン１９を選択するようにした（図６０においても詳述する）。
これにより、右打ち促進強調報知画像２６ｐやキャラクタ選択画像２６ｖを表示する時間を十分に確保することができる。
【０６３３】
また、右打ち促進強調報知画像２６ｐは、時短遊技状態Ｂが開始されるときは表示するが、時短遊技状態Ａが開始されるときは表示しないようにした（当たり遊技の開始時に表示するため）。これにより、契機１において、何度も右打ち促進強調報知画像２６ｐが表示されて、遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。
【０６３４】
そして、タイミング（ｂ）は、特別図柄Ｄが確定表示され、（例えば図柄停止コマンドの受信に基づいて）時短遊技状態Ｂにおけるオープニングが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、これから時短遊技状態Ｂに移行することを報知する「時短Ｂ突入！」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、左装飾図柄画像２６ａ、中装飾図柄画像２６ｂ、右装飾図柄画像２６ｃ「（例えば）５６３」とが表示されている。なお、各装飾図柄画像に代えて、第４図柄画像が表示されてもよい。
【０６３５】

ここで、契機１においては、時短遊技状態におけるオープニングにおいて、各装飾図柄画像として「４４４」（ゾロ目）が表示されるが、契機２においては、時短遊技状態におけるオープニングにおいて、各装飾図柄画像として「（例えば）５６３」（バラケ目）が表示される。

これにより、各装飾図柄画像の表示態様から、契機１、契機２のどちらを契機とした時短遊技状態が作動したのかを把握することができる。

【０６３６】

また、契機１においては、時短遊技状態におけるオープニングにおいて、時短Ａ遊技可能回数画像２６ｒａ（「１００」回）が表示されるが、契機２においては、時短Ｂ遊技可能回数画像（例えば「１２１２」回）というものは表示しないようにした。

これにより、各装飾図柄画像の表示態様とは別に、時短遊技状態における遊技可能回数画像の有無によっても、契機１、契機２のどちらを契機とした時短遊技状態が作動したのかを把握することができる。

【０６３７】

また、契機１による時短遊技状態は「１００」回であり、契機２による時短遊技状態は「１２１２」回であるから、契機１は切りの良い回数である一方、契機２は切りの悪い回数である。よって、いきなり「１２１２」回という切りの悪い回数が表示されてしまうことで、遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【０６３８】

また、図５の（Ａ－１）の当たり確率であると「１／３１９」であり、時短遊技状態Ａの１００回で、「１／３１９」に当せんする期待度は「２６．９４％」となる一方、時短遊技状態Ｂの１２１２回で、「１／３１９」に当せんする期待度は「９７．８０％」となる。このような当たりに当せんする期待度の側面から、時短遊技状態Ａでは時短Ａ遊技可能回数画像２６ｒａを表示することで、１００回で当たり遊技に当せんさせよう、といった遊技意欲（困難なことをクリアするという意欲）を喚起することができる。また、時短遊技状態Ｂでは１２１２回以内でほとんどの遊技者が当たり遊技に当せんするであろうから、あえて時短Ｂ遊技可能回数画像を表示しないことで、遊技者に余裕をもって遊技を行わせることができる。

【０６３９】

なお、時短遊技状態Ａのオープニングにおける背景画像と、時短遊技状態Ｂのオープニングにおける背景画像とは、同じであってもよいし、異なっていてもよい。特に背景画像を同じとすれば、背景画像データを削減しつつ、各装飾図柄画像の表示態様や、時短遊技状態における遊技可能回数画像の有無により、契機１、契機２のどちらを契機とした時短遊技状態が作動したのかを把握することができるので、より効果的である。

【０６４０】

そして、タイミング（ｃ）は、時短遊技状態Ｂのオープニングが終了し、時短遊技状態Ｂが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ｂであることを報知する「時短Ｂ」という画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、時短Ｂ遊技可能回数画像２６ｒｂ（ここでは「１２１１」回）と、図柄変動ゲームが実行されていることを示す画像（縦スクロール画像）と、キャラクタＣが遊技者により選択されていることを示すキャラＣという画像とが表示されている。

【０６４１】

そして、タイミング（ｄ）は、時短遊技状態Ｂが終了し、時短遊技状態Ｂにおけるエンディングが開始されたタイミングであり、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ｂが終了したことを報知する「時短Ｂ終」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑと、時短Ｂ遊技可能回数画像２６ｒｂ（ここでは「残０」回）と、が表示されている。

このように、時短遊技状態Ｂのエンディングにおいては、「遊技結果情報」を表示しないようにした。特に、当たり遊技を得られずに時短遊技状態Ｂを終えてしまった場合でも、当たり回数画像２６ｓとして「０勝」という表示や、遊技媒体獲得画像２６ｔとして「ＧＥＴ０」という表示を行わないようにした。

これにより、当たり遊技を得られずに時短遊技状態Ｂを終えて落胆している遊技者を、さらに落胆させてしまうことを防止できる。

【０６４２】

また、時短遊技状態Ａの遊技可能回数（１００回）よりも時短遊技状態Ｂの遊技可能回数（１２１２回）の方が多い関係にあるが、時短遊技状態Ａのエンディングでは遊技結果情報を表示し、時短遊技状態Ｂのエンディングでは遊技結果情報を表示しないようにした。これにより、時短遊技状態Ａは時短遊技状態Ｂよりも遊技可能回数は少ないものの、時短遊技状態Ａでは遊技結果情報が表示され、時短遊技状態Ｂでは遊技結果情報が表示されないので、時短遊技状態Ｂばかりが優遇されているといったイメージを遊技者が抱いてしまうことを防止できる。また、それぞれの時短遊技状態独自の特典（時短遊技状態Ａでは遊技結果情報の表示、時短遊技状態Ｂは遊技可能回数）を持たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６４３】

なお、時短遊技状態Ａのエンディングにおける背景画像と、時短遊技状態Ｂのエンディングにおける背景画像とは、同じであってもよいし、異なっていてもよい。特に背景画像を同じとすれば、背景画像データを削減しつつ、遊技結果情報の有無により、契機１、契機２のどちらを契機とした時短遊技状態が作動していたのかを把握することができるので、より効果的である。

【０６４４】

なお、契機２においては、時短遊技状態Ｂの１変動目の確定表示（図柄停止コマンドの受信）に基づいて時短遊技状態Ｂのオープニングを開始するようにしたが、オープニングの開始は、図５３の契機２におけるタイミング（ａ）であってもよい。この場合、時短遊技状態Ｂに移行する直前の図柄変動ゲームにおいては、「待機中」といった画像を表示したり、「次ゲーム有利！」といった画像を表示したりして、タイミング（ａ）で直前の図柄変動ゲームが確定表示すると時短遊技状態Ｂのオープニングを開始する。その後、右打ち促進強調報知画像２６ｐやキャラクタ選択画像２６ｖを表示して時短遊技状態Ｂを開始すればよい。

【０６４５】

（図５３の変形例）

図５４は、図５３における変形例を示している。時短遊技状態Ａにおいては、オープニングやエンディングで、所定の遊技情報として、図５で述べた設定値を示唆する演出（設定示唆演出）を行うようにしてもよい。設定示唆演出とは、例えば、設定値を直接的に又は間接的に示唆する演出であって、設定値が６である場合に、数字で６と表示したり、設定値が６である場合にのみ表示可能なキャラクタ等の画像（例えば、図５４（ａ）（ｂ）で示す車を模した画像２６ｗ）を表示したりすることで、設定されている設定値を示唆する演出である。その他にも、設定値が偶数（設定値２、４、６）であることを示唆する演出や、奇数（設定値１、３、５）であることを示唆する演出や、高設定（設定値４、５、６）であることを示唆する演出を実行することが可能である。このような設定示唆演出を所定確率（実行しない場合も含む）で行うようにしてもよい。

【０６４６】

時短遊技状態Ａにおいては、オープニングやエンディングで設定示唆演出を実行可能とする一方で、時短遊技状態Ｂにおいては、図５４（ｄ）（ｅ）で示すように、オープニングやエンディングで設定示唆演出を実行しない（設定示唆演出が行われることがない）ようにしてもよい。この場合、図５４（ｄ）（ｅ）で示すように、時短遊技状態Ｂのオープニングやエンディングにおける表示態様は、図５３の表示態様と同じにしてよい。

【０６４７】

つまり、時短遊技状態Ｂは、当たりの確率から、低い設定値（例えば設定値１）の方が高い設定値（例えば設定値６）よりも移行し易く、また、低い設定値（例えば設定値１）の方が高い設定値（例えば設定値６）よりも時短遊技状態Ｂを完走（当たり遊技を得られずに時短遊技状態Ｂを終わらせてしまうこと）する可能性が高い。

よって、遊技者からすると、時短遊技状態Ｂに移行したり、時短遊技状態Ｂを完走したりすると、低い設定値が設定されていると予想する。このような中、例えば、時短遊技状態Ｂのオープニングやエンディングで高設定を示唆する設定示唆演出が実行されると、遊技者に混乱を与えてしまったり、遊技が敬遠されてしまったりするおそれがあるが、時短遊技状態Ｂにおいては、オープニングやエンディングで設定示唆演出を実行しないことで、このようなおそれを未然防止できる。

【０６４８】

また、時短遊技状態Ａの遊技可能回数（１００回）よりも時短遊技状態Ｂの遊技可能回数（１２１２回）の方が多い関係にあるが、時短遊技状態Ａのエンディングでは設定示唆演出が実行されることがあり、時短遊技状態Ｂのエンディングでは設定示唆演出が実行されることはないので、時短遊技状態Ｂばかりが優遇されているといったイメージを遊技者が抱いてしまうことを防止できる。また、それぞれの時短遊技状態独自の特典（時短遊技状態Ａでは設定示唆演出の実行、時短遊技状態Ｂは遊技可能回数）を持たせることができるので、遊技興趣を向上できる。

【０６４９】

なお、設定示唆演出に限らず、別の情報についても同様に（所定の遊技情報として）扱ってよい。例えば、図５４（ｃ）に示すように、遊技者に過度な遊技を防止することを促す「遊技ののめり込み注意！」という注意促進画像２６ｃｋを、時短遊技状態Ａ（ＯＰ、ＥＤ）では表示可能とするが、時短遊技状態Ｂ（ＯＰ、ＥＤ）では表示しないようにしてもよい。

これにより、やっとの想いで時短遊技状態Ｂに移行させた遊技者や、時短遊技状態Ｂを完走して落胆している遊技者を嫌な気分にさせてしまうことを防止できる。

【０６５０】

なお、図５４においては、時短遊技状態Ａ（ＯＰ、ＥＤ）では、設定示唆演出や注意促進情報の表示を実行可能として、時短遊技状態Ｂ（ＯＰ、ＥＤ）では、設定示唆演出や注意促進情報の表示を実行しないとしたが、時短遊技状態Ａ（ＯＰ、ＥＤ）の方が時短遊技状態Ｂ（ＯＰ、ＥＤ）よりも実行され易い関係でもよい。つまり、時短遊技状態Ｂ（ＯＰ、ＥＤ）においても、設定示唆演出や注意促進情報の表示が実行されることがあってもよい。

【０６５１】

（契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート２）

図５５（イ）は、図５３で述べた時短Ｂ突入変動が当たりであった場合（変動パターン１９）を示している。時短Ｂ突入変動が当たりである場合、画像表示装置２６においては、図５３で述べたハズレである場合と同様の表示が実行される。そして、キャラクタ選択を終了すると、タイミング（ｂ）で当たりの特別図柄（例えば特別図柄Ａ）が確定表示し、時短遊技状態Ｂに移行することなく当たり遊技が開始される。

このように構成することで、遊技者には時短遊技状態Ｂに移行すると見せて、逆転的に当たり遊技が実行されることが報知されるので、遊技者に驚きを与えることができる。

【０６５２】

なお、時短Ｂ突入変動が当たりである場合、画像表示装置２６においては、図５３（イ）で述べたハズレである場合と同様の表示が実行されるとしたが、図５３（ロ）の変形例で示す形としてもよい。

具体的には、タイミング（ａ）で図柄変動ゲームを開始させ、時短Ｂ発動報知画像２６ｕを表示することなくリーチを形成し、その後、当たり遊技であることを示す態様（例えば、７７７）を仮停止表示し、タイミング（ｂ）で確定表示させる。

このように構成することで、時短Ｂ発動報知画像２６ｕが表示されなかったことで、当たり遊技が付与されることを把握できるので遊技興趣の向上に繋がる。

【０６５３】

（契機１、契機２の特徴部を示すタイムチャート３）

図５６は、それぞれの時短遊技状態の実行中に当たり遊技に当せんした場合の当たりエ

ンディングの表示態様について説明する図である。契機１は、タイミング（ａ）で、通常遊技状態において当せんした当たり遊技のエンディングを終えて、タイミング（ｂ）で、例えば時短遊技状態Ａの５０回目の図柄変動ゲームで当たり遊技に当せん（特別図柄Ｅが確定表示）したとしている。そして、タイミング（ｃ）で最終ラウンドが終了すると、当たり遊技のエンディングが開始する。

【０６５４】

当たり遊技のエンディングにおいては、当たり遊技後に確変遊技状態に移行することを報知する「確変突入！」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑとが表示される。また、これらの画像とともに、図５６の例では設定示唆演出が実行されており、車を模した画像２６ｗが表示されている。すなわち、契機１の当たり遊技のエンディングでは、設定示唆演出の実行が可能となっている。そして、当たり遊技のエンディングが終了すると、タイミング（ｄ）より確変遊技状態が開始する。

【０６５５】

契機２は、タイミング（ａ）で、通常遊技状態において時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となり、タイミング（ｂ）で、例えば時短遊技状態Ｂの５０回目の図柄変動ゲームで当たり遊技に当せん（特別図柄Ｅが確定表示）したとしている。そして、タイミング（ｃ）で最終ラウンドが終了すると、当たり遊技のエンディングが開始する。

【０６５６】

当たり遊技のエンディングにおいては、当たり遊技後に確変遊技状態に移行することを報知する「確変突入！」という文字画像と、右打ち促進報知画像２６ｑとが表示される。また、これらの画像とともに、図５６の例では設定示唆演出が実行されており、車を模した画像２６ｗが表示されている。すなわち、契機２の当たり遊技のエンディングでは、設定示唆演出の実行が可能となっている。

【０６５７】

契機２の当たり遊技のエンディングにおいては、「確変突入！」という文字画像等の表示を所定時間行うと、続いて、遊技球貸出装置の挿入口に挿入された有価価値媒体の取り忘れ防止を促す「カード取り忘れ注意！」という文字画像が所定時間にわたり表示される。続いて、パチンコ遊技機１の製造元を示す「企業ロゴ」を示す画像が所定時間にわたり表示され、続いて、「遊技ののめり込み注意！」という注意促進画像２６ｃｋが所定時間にわたり表示される。そして、当たり遊技のエンディングが終了すると、タイミング（ｄ）より確変遊技状態が開始する。

【０６５８】

「確変突入！」という文字画像は確変遊技状態に移行する毎に表示されるが、「カード取り忘れ注意！」、「企業ロゴ」、「遊技ののめり込み注意！」は、例えば、通常遊技状態において当たり遊技に当せんした場合や、時短遊技状態Ｂにおいて当たり遊技に当せんした場合に表示されるようになっている。

つまり、契機１の場合は、タイミング（ａ）までに（初回の当たり遊技エンディングで）「カード取り忘れ注意！」、「企業ロゴ」、「遊技ののめり込み注意！」が表示されていたから、タイミング（ｃ）～（ｄ）間では表示しないようにしている。一方、契機２の場合は、少なくとも時短遊技状態Ｂが発動するまでの「８９８」回と、タイミング（ａ）～（ｂ）の「５０」回は、これらの表示が行われていなかったから、タイミング（ｃ）～（ｄ）間で表示するようにしている。

これにより、「カード取り忘れ注意！」、「企業ロゴ」、「遊技ののめり込み注意！」といった画像が適度に表示されることになり、遊技者に程よい注意喚起（「カード取り忘れ注意！」、「遊技ののめり込み注意！」）や広告宣伝（「企業ロゴ」）を行うことができる。

【０６５９】

また、時短遊技状態Ａ、時短遊技状態Ｂともに、当該時短遊技状態中は、１人の（同じ）遊技者が遊技を続ける可能性が高い。例えば、時短遊技状態Ｂの上限回数である１２１２回付近で当たり遊技に当せんした場合は、同じ遊技者が１２１２回付近まで連続して遊

技を行ったことになる。このような中、当たり遊技エンディング演出で「遊技ののめり込み注意！」といった画像が表示されれば、遊技者に落ち着きを取り戻させることができ、遊技者に適度な遊技を心掛けさせることができる。

【０６６０】

なお、設定示唆演出は、契機１の方が、契機２よりも実行され易くなっていてもよい。つまり、時短遊技状態Ａで当たり遊技に当せんさせる方が、時短遊技状態Ｂで当たり遊技に当せんさせるよりも困難であるから、その困難を達成した場合には、それに見合った特典を付与するようにしてもよい。

【０６６１】

（時短Ｂ示唆演出）

図５７は、図１０のステップＳ７や、図１１のステップＳ５－１の処理が行われているか否か（メインＲＡＭ１０３がクリアされている・クリアされていない）を可動体２８の発光部の発光態様により示唆する演出（時短Ｂ示唆演出）の実行例を示しており、図５８、図５９は、時短Ｂ示唆演出の変形例を示している。

【０６６２】

はじめに、パチンコ遊技機１が設置されている島設備には、実行された図柄変動ゲームの変動表示の回数を表示する変動回数表示器（図示せず）が設けられている。例えば、図柄変動ゲームが実行される毎にパチンコ遊技機１の外部端子出力（図示せず）から情報が出力され、変動回数表示器が更新（回数が加算）されるようになっている。よって、遊技者は変動回数表示器に表示された回数から、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの遊技数を把握または推測することができるようになっている。

【０６６３】

図５７～図５９において、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合、遊技店開店のタイミング（タイミング（ｂ））では、変動回数表示器の変動表示の回数は「０」が表示されており、例えば、変動回数表示器の変動表示の回数が「０」で、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「０」の場合（値が一致している場合）もあれば、変動回数表示器の変動表示の回数が「０」で、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」の場合（値が一致していない場合）もある。

よって、変動回数表示器の変動表示の回数が「８９８」で時短遊技状態Ｂに移行する場合と、変動回数表示器の変動表示の回数が「８９８」になる前に時短遊技状態Ｂに移行する場合とがある。

【０６６４】

なお、前日の遊技店の閉店時における変動回数表示器の回数を把握しておけば、翌日の遊技店の開店時に、あと何回で時短遊技状態Ｂへ移行するかを把握または推測することができる。ただし、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合もあるので、前日の閉店時の回数（例えば１００）＋翌日の開店時からの回数（例えば７９８）で必ず時短遊技状態Ｂに移行するわけではない。メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合は、翌日の開店時からの回数が８９８で時短遊技状態Ｂに移行することになる。

【０６６５】

なお、変動回数表示器のみならず、画像表示装置２６においても変動表示の回数を表示するようにしてもよい。この場合、画像表示装置２６に表示する変動表示の回数は、変動回数表示器に表示する変動表示の回数と連動させる。これにより、画像表示装置２６において変動表示の回数を把握することができる。

【０６６６】

図５７のパターン１は、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合の一例である。タイミング（ａ）は、遊技店の開店前の電源ＯＮを示しており、このとき遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）は「１００」とする。なお、電源をＯＮにした状態では、可動体２８は白点灯している。

【０６６７】

そして、遊技店が開店して、タイミング（ｂ）において１回目の図柄変動ゲーム（１変

動目）が開始されると、その変動開始時において、可動体２８の発光部が白点灯から青点灯に変化する。そして、青点灯を所定時間（例えば５Ｓ）実行すると、タイミング（ｃ）において、変動中点灯に変化する。すなわち、変動開始時の５Ｓ間において、可動体２８の発光態様が変化するようになっている。

【０６６８】

なお、タイミング（ｂ）～（ｃ）間においては、以下のパターン２やＲＡＭクリアありの場合も含め、時短Ｂ示唆演出を実行する手段（図５７の例では可動体２８）における大当り予告演出を実行せず、時短Ｂ示唆演出のみを実行するようになっている。また、タイミング（ｃ）以降においては、時短Ｂ示唆演出を実行する手段（図５７の例では可動体２８）における大当り予告演出の実行を可能として、時短Ｂ示唆演出を実行しないようになっている。

これにより、例えば可動体２８において、大当り予告演出と時短Ｂ示唆演出とが同時に実行されることで、遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

また、時短Ｂ示唆演出に注目させる期間と、大当り予告演出に注目させる期間とをそれぞれ明確にすることができ、それぞれの演出の見落としを防止できる。

【０６６９】

なお、例えば可動体２８において時短Ｂ示唆演出を実行しているときに、画像表示装置２６で大当り予告演出を実行したり、例えば画像表示装置２６において時短Ｂ示唆演出を実行しているときに、画像表示装置２６で大当り予告演出を実行したりするようにしてもよい。

【０６７０】

図５７のパターン２は、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合の一例である。タイミング（ａ）は、遊技店の開店前の電源ＯＮを示しており、このとき遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）は「６９８」とする。なお、電源をＯＮにした状態では、可動体２８は白点灯している。

【０６７１】

そして、遊技店が開店して、タイミング（ｂ）において１回目の図柄変動ゲーム（１変動目）が開始されると、その変動開始時において、可動体２８の発光部が白点灯から赤点灯に変化する。そして、赤点灯を所定時間（例えば５Ｓ）実行すると、タイミング（ｃ）において、変動中点灯に変化する。すなわち、変動開始時の５Ｓ間において、可動体２８の発光態様が変化するようになっている。

【０６７２】

パターン１、パターン２で示すように、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値（時短遊技状態Ｂが作動するまでの値）によって、点灯色を異ならせるようにした。例えば、パターン１の場合は、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」であるから、時短遊技状態Ｂが作動するまでは、まだ遊技数を要する状況である。一方、パターン２の場合は、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「６９８」であるから、もう少しで時短遊技状態Ｂが作動する状況である。よって、パターン２の方がパターン１よりも時短遊技状態Ｂの実行期待度が高い状況である。

【０６７３】

このような状況の相違を発光色（色の違い）で示唆することで、変動開始時に何色で発光するかに注目させることができる。なお、発光色については、上述の「保留先読み演出」で述べた当たりへの期待度を示唆する発光色に倣うようにしてもよい。例えば、パターン２で示す赤点灯で発光する方がパターン１で示す青点灯で発光するよりも時短遊技状態Ｂの実行期待度が高いことを示唆しているとしてもよい。これにより、「保留先読み演出」や「時短Ｂ示唆演出」に関わらず、「赤」は特典（例えば、当たり遊技、時短遊技状態）への期待度が高い状況であり、「青」は特典への期待度が低い状況であることを把握し易くなり、演出全般における理解を容易とすることができる。

【０６７４】

なお、点灯色は、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値によって定められていてもよい。例えば、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「０」～「２００」は「青」、「２０１」～「４００」は「黄」、「４０１」～「６００」は「緑」、「６０１」以降は「赤」とする。

一方、「０」～「２００」は、全色を選択対象とするが、「青」が他の色よりも選択され易くなっていてもよいし、「２０１」～「４００」は、全色を選択対象とするが、「黄」が他の色よりも選択され易くなっていてもよいし、「４０１」～「６００」は、全色を選択対象とするが、「緑」が他の色よりも選択され易くなっていてもよいし、「６０１」以降は、全色を選択対象とするが、「赤」が他の色よりも選択され易くなっていてもよい。

【０６７５】

また、点灯に限らず、点滅でもよいし、可動体２８の発光部に限らず、ガラス枠の発光装置９や、盤用照明装置２９で実行してもよい。また、可動体２８の動作により時短Ｂ示唆演出を実行してもよい。

【０６７６】

また、大当り予告演出を実行しない手段（デバイス）で時短Ｂ示唆演出を実行してもよい。例えば、可動体２８においては、発光態様や作動態様では大当り予告演出が実行されず、専ら時短Ｂ示唆演出を実行するようにすれば、時短Ｂ示唆演出が実行されたのか、大当り予告演出が実行されたのか、わからなくなってしまうことを防止できる。

【０６７７】

また、大当り予告演出を実行する手段（デバイス）で、且つ大当り予告演出の中でも当たり遊技への期待度が高い演出を実行する手段（デバイス）では、時短Ｂ示唆演出を実行しないことが好ましい。例えば、上述した「振動予告」を行う演出ボタン１４や演出レバー１５では、（振動させる）時短Ｂ示唆演出は実行しないようにする。これにより、図柄変動ゲームの開始時に演出ボタン１４や演出レバー１５が振動したことで、当該図柄変動ゲームにおける当たり遊技への期待度が高い、と勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【０６７８】

一方で、図５７において、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合、タイミング（ａ）で電源ＯＮ＋ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされると、例えば、可動体２８が所定時間白点滅した後、白点灯する。すなわち、所定時間にわたり、メインＲＡＭ１０３がクリアされたことを示唆する発光態様（白点滅）で発光する。また、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」である場合にメインＲＡＭ１０３がクリアされたとしているので、タイミング（ａ）の操作により、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「０」になる。

【０６７９】

そして、遊技店が開店して、タイミング（ｂ）において１回目の図柄変動ゲーム（１変動目）が開始されると、その変動開始時において、可動体２８の発光部が白点灯から消灯に変化する。そして、消灯を所定時間（例えば５Ｓ）実行すると、タイミング（ｃ）において、変動中点灯に変化する。すなわち、変動開始時の５Ｓ間において、可動体２８の発光態様が変化するようになっている。なお、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合は、その変動開始時において、可動体２８の発光部を必ず消灯させるようにしている。

【０６８０】

このように、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合は可動体２８の発光部を消灯させるようにした。これにより、まず１回目の図柄変動ゲーム（１変動目）においては、可動体２８の発光部が点灯するか、消灯するか、に注目させ、点灯する場合は何色で点灯するか、に注目させることができる。

【０６８１】

また、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合は可動体２８の発光部が必ず消灯するので、メインＲＡＭ１０３がクリアされているかもしれない、といった曖昧な示唆とならず、遊技者が遊技を行うか否かの判断要素を明確にすることができ、遊技者に過度に遊技を行わせてしまうことを防止できる。

【０６８２】
図５８は、時短Ｂ示唆演出の変形例１を示している。図５７においては、遊技店開店後の１回目の図柄変動ゲームにおいて時短Ｂ示唆演出を実行する例を説明したが、図５８は、遊技店開店後の１００回目の図柄変動ゲーム、および、遊技店開店後の２００回目の図柄変動ゲームで時短Ｂ示唆演出を実行する例を示している。
【０６８３】
図５８のパターン１は、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合の一例である。タイミング（ａ）は、遊技店の開店前の電源ＯＮを示しており、このとき遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）は「１００」とする。なお、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目として、画像表示装置２６に「１２３」が表示されている。そして、タイミング（ｂ）の遊技店開店時も同様の表示態様となる。
【０６８４】
タイミング（ｃ）は、遊技店の開店から１００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「２００」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないことを示唆する非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙが所定時間（例えば５Ｓ）にわたり表示される。なお、非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙは、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないことを示唆する画像であって、当たり遊技への期待度を示唆する画像ではないので、表示するタイミングは、図柄変動ゲームの開始時が好ましい。
【０６８５】
タイミング（ｄ）は、遊技店の開店から２００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「３００」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの具体的な遊技数を示すカウントダウン画像２６ｘ（パターン１の例であると「時短Ｂまであと５００」といった画像）が表示される。なお、カウントダウン画像２６ｘは、例えば、図柄変動ゲームの開始時に表示される。また、タイミング（ｄ）において、所定時間にわたり強調して表示され、以降、表示領域の隅部において、小さいサイズで毎遊技にわたり継続して表示されるようになっている。
【０６８６】
図５８のパターン２は、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合の一例である。タイミング（ａ）は、遊技店の開店前の電源ＯＮを示しており、このとき遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）は「５９８」とする。なお、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目として、画像表示装置２６に「１２３」が表示されている。そして、タイミング（ｂ）の遊技店開店時も同様の表示態様となる。
【０６８７】
タイミング（ｃ）は、遊技店の開店から１００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「６９８」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないことを示唆する非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙが所定時間（例えば５Ｓ）にわたり表示される。
【０６８８】
タイミング（ｄ）は、遊技店の開店から２００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「７９８」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの具体的な遊技数を示すカウントダウン画像２６ｘ（パターン２の例であると「時短Ｂまであと１００」といった画像）が表示される。
【０６８９】
このように、パターン１、パターン２においては、段階的に時短Ｂ示唆演出を実行する

ようにした。特に、１段階目（タイミング（ｃ））では、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないことの示唆に留め、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数は示唆せず、２段階目（タイミング（ｄ））で、時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数を示唆するようにした。これにより、遊技店の開店から一定期間にわたり、遊技機の稼働を向上させることができる。

【０６９０】

なお、非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙは、所定の抽せんにより、例えば、５０％で表示されるが、５０％で表示されないようにしてもよい。

また、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値に応じて、表示され易い（選択され易い）、表示され難い（選択され難い）ように構成されていてもよい。例えば、パターン１よりもパターン２の方が表示され易く（選択され易く）なっていてもよい。

また、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの遊技数が所定回数未満（例えば２００未満）である場合は、非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙを必ず表示するようにしてもよい。

一方で、カウントダウン画像２６ｘは、必ず表示されるようにする。

このようにすれば、いつまでも曖昧な示唆が行われ、遊技者が過度に遊技を続けてしまうことを防止できる。

【０６９１】

なお、カウントダウン画像２６ｘは、タイミング（ｄ）で表示された後、毎遊技にわたり継続して表示されるとしたが、例えば、リーチが行われているときは非表示としてもよいし、表示したままとしてもよい。非表示とする場合は、リーチに集中させることができる。一方、表示したままとする場合は、リーチ中であっても、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの遊技数を把握させることができる。

【０６９２】

一方で、図５８において、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合、タイミング（ａ）で電源ＯＮ＋ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされると、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「５９８」→「０」になる。なお、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目として、画像表示装置２６に「１２３」が表示されている。つまり、左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目の態様からは、メインＲＡＭ１０３がクリアされているのか、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないのかが把握できないようになっている。

【０６９３】

そして、タイミング（ｂ）の遊技店開店時も同様の表示態様となり、また、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値は「０」となっている。

【０６９４】

タイミング（ｃ）は、遊技店の開店から１００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙが表示されることはない。

【０６９５】

タイミング（ｄ）は、遊技店の開店から２００回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「２００」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、時短遊技状態Ｂへ移行するまでの具体的な遊技数を示すカウントダウン画像２６ｘ（パターン２の例であると「時短Ｂまであと６９８」といった画像）が表示される。このカウントダウン画像２６ｘは、パターン１、パターン２同様、タイミング（ｄ）で必ず表示される。

【０６９６】

このように、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合は、１段階目（タイミング（ｃ））では何ら示唆は行わず、２段階目（タイミング（ｄ））で時短遊技状態Ｂに移行するまでの遊技数を示唆するようにした。

上述のとおり、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合でも、非クリア示唆キャラクタ画像２６ｙが表示されないことがあるので、１段階目（タイミング（ｃ））では、メインＲＡＭ１０３がクリアされているのか、メインＲＡＭ１０３がクリアされていないのかが把握できない場合が生じる。この場合、ひとまず２段階目（タイミング（ｄ））まで遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ遊技機１の稼働を向上させることができる。

また、カウントダウン画像２６ｘは必ず表示されるので、いつまでも曖昧な示唆が行われ、遊技者が過度に遊技を続けてしまうことを防止できる。

【０６９７】

図５９は、時短Ｂ示唆演出の変形例２を示している。図５７、図５８においては、図柄変動ゲームの実行中に時短Ｂ示唆演出を実行する例を説明したが、図５９は、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目で時短Ｂ示唆演出を実行する。

【０６９８】

まず、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合、タイミング（ａ）は、遊技店の開店前の電源ＯＮを示しており、このとき遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）は「１００」とする。なお、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目として、画像表示装置２６に「３５７」が表示されている。そして、タイミング（ｂ）の遊技店開店時も同様の表示態様となる。

【０６９９】

タイミング（ｃ）は、遊技店の開店から６９８回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「７９８」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、カウントダウン画像２６ｘが表示される。

【０７００】

一方、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合、タイミング（ａ）で電源ＯＮ＋ＲＡＭクリアスイッチ１０５がＯＮされると、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」→「０」になる。なお、電源ＯＮ時における左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目として、画像表示装置２６に「７７４」が表示されている。つまり、メインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合と、メインＲＡＭ１０３がクリアされている場合とで、左中右の各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃの初期出目の態様を異ならせるようにした。これにより、初期出目の態様から遊技を行う遊技台を選択することができ、初期出目としてどのような図柄の組合せが表示されているかに注目させることができる。

【０７０１】

そして、タイミング（ｂ）の遊技店開店時も同様の表示態様となり、また、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値は「０」となっている。

【０７０２】

タイミング（ｃ）は、遊技店の開店から７９８回の図柄変動ゲームが行われ、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「７９８」となったタイミングである。このとき、画像表示装置２６には、カウントダウン画像２６ｘが表示される。このカウントダウン画像２６ｘは、図５８同様、タイミング（ｄ）で必ず表示される。なお、図５９の例では、初期出目の態様から、メインＲＡＭ１０３がクリアされているか否かが把握できるので、図５８の例よりも容易にメインＲＡＭ１０３のクリア有無が把握できるといえる。よって、カウントダウン画像２６ｘは、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「７９８」となったとき、つまり、図５８の例よりも時短遊技状態Ｂに近い状況で表示される。これにより、図５８の例と図５９の例とで、適度なバランスをとることができる。

【０７０３】

なお、複数段階の設定値を備える場合、時短Ｂ示唆演出は、設定値毎に出易くなっていたり、出難くなっていたりしてもよい。例えば、設定された設定値が１でメインＲＡＭ１０３がクリアされていない場合は、設定された設定値が６でメインＲＡＭ１０３がクリア

されていない場合よりも、時短Ｂ示唆演出が出難くなっていてもよい。これにより、時短Ｂ示唆演出の出現度合いから設定値を推測することもできるので、更なる遊技興趣の向上を図ることができる。

【０７０４】

（時短Ｂ突入変動を説明するタイムチャート１）

図６０は、時短Ｂ突入変動を説明するタイムチャートである。はじめに、ケース１は、通常遊技状態における図柄変動ゲームの開始時において保留球数が「３」になる場合に、実行する変動パターンを説明している。

【０７０５】

タイミング（ａ）は、特別図柄Ｄが確定表示し、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「１００」となったタイミングである。このとき、当該アイコンは消去されて、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の全てに保留アイコンが表示されている。

【０７０６】

そして、所定時間の変動間インターバルが経過すると、タイミング（ｂ）で次の図柄変動ゲーム（次変動）が開始される。このとき、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンが当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動し、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に表示されていた保留アイコンが第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にスライド移動する。

【０７０７】

また、このとき、メインＣＰＵ１０１においては、変動パターン０が決定され（特別図柄当たり判定処理＝ハズレ）、画像表示装置２６において、変動パターン０に対応する変動演出パターンが実行される。すなわち、短縮変動が実行される。

このように、通常遊技状態において、変動開始時に保留４→保留３になる場合は、短縮変動が実行される。

【０７０８】

一方、ケース２は、時短遊技状態Ｂの１回目の図柄変動ゲームの開始時において、保留球数が「３」になる場合に、実行する変動パターンを説明している。

タイミング（ａ）に至るまでは通常遊技状態であり、つまり、時短遊技状態Ｂに移行する直前の図柄変動ゲームが実行されている。このとき、画像表示装置２６には、次の図柄変動ゲームが行われる遊技状態が時短遊技状態Ｂであることを示唆する時短Ｂ予告画像２６ｊｙが表示される。

【０７０９】

タイミング（ａ）は、特別図柄Ｄが確定表示し、遊技数カウンタ（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）の値が「８９８」となったタイミングである。このとき、当該アイコンは消去されて、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の全てに保留アイコンが表示されている。

【０７１０】

そして、所定時間の変動間インターバルが経過すると、タイミング（ｂ）で次の図柄変動ゲーム（次変動）が開始される。このとき、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇに表示されていた保留アイコンが当該変動アイコン表示領域２６ｏにスライド移動し、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に表示されていた保留アイコンが第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にスライド移動する。

つまり、ケース１と保留記憶領域に記憶されている状況は同じである。

【０７１１】
このとき、ケース１であれば変動パターン０が実行されたが、ケース２では時短突入変動であるため、メインＣＰＵ１０１においては、変動パターン１８が決定され（特別図柄当たり判定処理＝ハズレ）、画像表示装置２６において、変動パターン１８に対応する変動演出パターンが実行される。すなわち、ケース１と保留記憶領域に記憶されている状況は同じであっても短縮変動は実行されずに、特定変動Ａが実行される。
【０７１２】
そして、特定変動Ａは、変動時間が４０Ｓで構成されていることから、当該変動時間を用いて、時短Ｂ発動報知画像２６ｕを表示したり、右打ち促進強調報知画像２６ｐを表示したり、キャラクタ選択画像２６ｖを表示したりする。このように、ケース１と保留記憶領域に記憶されている状況は同じであっても短縮変動を実行せずに、特定変動Ａを実行することで、タイミング（ｂ）以降の遊技において必要な情報を遊技者に提供することができる。
【０７１３】
（時短Ｂ突入変動を説明するタイムチャート２）
図６１は、時短Ｂ突入変動を説明するタイムチャートである。特に、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となって時短遊技状態Ｂへの移行条件を満たしたが、後続保留がない状況における画像表示装置２６の表示態様を示している。
【０７１４】
タイミング（ａ）に至るまでは、時短遊技状態Ｂへ移行する直前の図柄変動ゲームを示している。このとき、当該変動アイコン表示領域２６ｏにのみアイコンが表示されており、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ等にはアイコンが表示されておらず、いわゆる後続保留がない「保留０」の状態となっている。
【０７１５】
そして、その状態のままタイミング（ａ）でハズレの確定表示が行われたとしている。そして、「保留０」の状態であるので、次の図柄変動ゲームは開始されず、「客待ち中」となる。
ただし、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となって時短遊技状態Ｂへの移行条件を満たしているので、例えば、タイミング（ａ）での停止時コマンド（例えば、遊技状態コマンド_時短Ｂ）の受信に基づいて、画像表示装置２６の背景画像を時短遊技状態Ｂに対応する背景画像とする。また、右打ち促進報知画像２６ｑを表示する。
【０７１６】
これにより、遊技に不慣れな遊技者であっても、これらの画像の表示により、遊技を続けた方がよいことを理解することができ、タイミング（ａ）で「保留０」の状態となったことを理由に遊技を辞めてしまう（遊技者が損をしてしまう）ことを防止できる。
【０７１７】
そして、タイミング（ｂ）で、始動入賞が発生すると（いずれかの始動口に遊技球が入賞すると）、図柄変動ゲームが開始され、演出制御基板２００では開始時コマンド（例えば、特別図柄変動パターン指定コマンド）を受信し、当該コマンドの受信に基づいて、画像表示装置２６においては、時短Ｂ発動報知画像２６ｕや、右打ち促進強調報知画像２６ｐや、キャラクタ選択画像２６ｖの表示が行われる。
【０７１８】
なお、右打ち促進強調報知画像２６ｐの表示は、第１始動口２１および第２始動口２２への遊技球の入賞に基づく開始コマンドの受信に基づいて行われてもよいし、既に右打ちが行われていると判断できる第２始動口２２への遊技球の入賞に基づく開始コマンドの受信に基づいては行われず、第１始動口２１への遊技球の入賞に基づく開始コマンドの受信に基づいて行われるようにしてもよい。
前者であれば、いかなる場合も右打ち促進強調報知画像２６ｐの表示が行われるので、遊技者に最適な遊技を促すことができる。
一方、後者であれば、既に右打ちが行っているであろう遊技者に対して、右打ち促進強

調報知画像２６ｐを表示することによる「くどさ」「煩わしさ」を与えてしまうことを防止できる。

【０７１９】

なお、図６１は、タイミング（ａ）で「保留０」の状態となる場合を説明したが、各種コマンドの受信に基づく各種画像の表示については、「保留０」の状態であろうが、「保留４」の状態であろうが、同様にして行われる。これにより、保留の状態にかかわらず、各種コマンドと各種画像の表示との対応関係を一律にすることができるので、保留の状態によって処理を変える必要がなく、制御の複雑化を防止できる。

【０７２０】

（通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート１）

次に、図６２を用いて、通常遊技状態における契機１、契機２について説明する。なお、図６２は、通常遊技状態における契機１、契機２（特に時短遊技状態Ａ、Ｂに移行する直前に行われる図柄変動ゲーム）について説明する簡易タイムチャートである。なお、契機１は、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となる図柄変動ゲームが当たりであった場合としてもよい。

【０７２１】

はじめに、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて、図８における変動パターン６～１１が選択可能である。つまり、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて必ずリーチが発生するようになっている。

【０７２２】

また、大当り予告演出として、上述した大当り予告演出Ａ、大当り予告演出Ｂ、大当り予告演出Ｃが選択可能である。つまり、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて大当り予告演出Ａ、大当り予告演出Ｂ、大当り予告演出Ｃが選択可能であり、いわゆるプレミア予告の選択も可能となっている。

なお、大当り予告演出Ａと、大当り予告演出Ｂとでは、大当り予告演出Ｂを選択し易い傾向にある。

【０７２３】

そして、タイミング（ｂ）で図柄変動ゲームが終了し図柄が確定表示（当たり）すると、当たり遊技が開始され、タイミング（ｃ）で当たり遊技を終了すると、時短遊技状態Ａに移行する。

【０７２４】

次に、契機２の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて、図８における変動パターン０～５が選択可能である。つまり、契機２の場合、直前の図柄変動ゲームにおいてリーチが発生することもあれば、リーチが発生しないこともある。

【０７２５】

また、大当り予告演出として、上述した大当り予告演出Ａ、大当り予告演出Ｂが選択可能である。つまり、契機２の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて大当り予告演出Ａ、大当り予告演出Ｂが選択可能であり、いわゆるプレミア予告の選択は不可能となっている。

なお、大当り予告演出Ａと、大当り予告演出Ｂとでは、大当り予告演出Ａを選択し易い傾向にある。

そして、タイミング（ｂ）で図柄変動ゲームが終了し図柄が確定表示（ハズレ）すると、時短遊技状態Ｂに移行する。

【０７２６】

契機１と契機２とを比較すると、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームで必ずリーチが発生するが、契機２の場合、リーチが発生する場合もあれば、リーチが発生しない場合もある。

また、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームでプレミア予告を選択可能であるが、契機２の場合、直前の図柄変動ゲームでプレミア予告を選択不可能である。

また、契機１の場合、直前の図柄変動ゲームで、当たり遊技に対する当たり期待度が高い大当り予告演出Ｂを選択し易いが、契機２の場合、直前の図柄変動ゲームで、当たり遊

技に対する当たり期待度が低い大当り予告演出Ａを選択し易い。
　このような傾向から、図柄変動ゲームの内容（リーチ有無、大当り予告演出内容）から、いずれの契機により時短遊技状態に移行するかを推測することができる。これにより、直前の図柄変動ゲームの内容にも注目させることができ、遊技興趣の向上が図れる。
【０７２７】
　なお、図柄変動ゲームの内容は、図６２に限られない。例えば、契機１の場合、大当り予告演出が複数種類、複合して発生し易く、契機２の場合、大当り予告演出が複数種類、複合して発生し難くしてもよい。このようにしても同様の効果が得られる。
【０７２８】
（通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート２）
　次に、図６３を用いて、通常遊技状態における契機１、契機２について説明する。なお、図６３は、契機１による時短遊技状態Ａへの移行と、契機２による時短遊技状態Ｂへの移行と（特に、移行前に行われる演出）について説明する簡易タイムチャートである。
【０７２９】
　はじめに、契機１は、タイミング（ａ）で当たり遊技（特別図柄Ｃ）に当せんした（当せんし、当たりに係る図柄が確定表示した）と仮定している。この場合、タイミング（ｂ）にかけて当たり遊技が実行される。ここで、当たり遊技においては、当たり遊技終了後の遊技状態として確変遊技状態に移行するか否かの昇格演出を行うことがある。例えば、昇格演出は、特別図柄Ｂが決定され、装飾図柄は「４４４」の図柄の組み合わせが決定された場合や、特別図柄Ｃが決定され、装飾図柄は「４４４」の図柄の組み合わせが決定された場合に実行可能となっている。なお、この場合、前者が、昇格演出が成功の結果となり、後者が、昇格演出が失敗の結果となる。
【０７３０】
　そして、昇格演出では、当たり遊技中に、画像表示装置２６に「ボタンを押して確変を獲得せよ！」といった画像と、演出ボタン１４を模した画像と、を表示して演出ボタン１４の操作を有効化する。
【０７３１】
　そして、図６３の例であると、特別図柄Ｃが決定されていると仮定しているので、演出ボタン１４を操作した結果、昇格演出が失敗となったことを示す画像（「×　残念・・・」といった画像）が表示される。
【０７３２】
　そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、時短Ａオープニング（時短ＡＯＰ）に移行し、タイミング（ｃ）で時短ＯＰが終了すると、時短遊技状態Ａに移行する。
【０７３３】
　このように、契機１では、時短遊技状態Ａに移行する前（例えば、図柄が確定表示してから時短遊技状態Ａに移行するまでの間＝当たり遊技中）に、操作手段（演出ボタン１４）を用いて、確変遊技状態に移行するか否かの演出（昇格演出）が行われるようになっている。なお、昇格演出は、失敗の結果であると時短遊技状態Ａに移行することになるため、時短遊技状態Ａに移行するか否かの演出（時短遊技状態Ａへの移行を示唆する演出）と読み替えることもできる。
【０７３４】
　次に、契機２は、タイミング（ａ）で時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となり、特別図柄Ｄが確定表示されたと仮定している。そして、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）にかけて時短Ｂオープニング（時短ＢＯＰ）が行われ、タイミング（ｂ）から時短遊技状態Ｂに移行する。
【０７３５】
　このように、契機２では、時短遊技状態Ｂに移行する前（例えば、図柄が確定表示してから時短遊技状態Ｂに移行するまでの間＝時短ＢＯＰ）に、操作手段（演出ボタン１４）を用いて、時短遊技状態Ｂに移行するか否かの演出は行われない。
　このように、契機１では、時短遊技状態Ａに移行する前に、操作手段（演出ボタン１４

）を用いて、時短遊技状態Ａに移行するか否かの演出が行われるが、契機２では、時短遊技状態Ｂに移行する前に、操作手段（演出ボタン１４）を用いて、時短遊技状態Ｂに移行するか否かの演出が行われない、といった関係になる。

特に、契機１の場合、昇格演出成功の場合、確変遊技状態へ移行し、昇格演出失敗の場合、時短遊技状態Ａへ移行することになるから、演出ボタン１４を操作させて、いずれの遊技状態へ移行するのかを報知する意義がある。一方、契機２の場合、時短遊技状態Ｂへの移行が確定する（他の選択肢がない）から、わざわざ演出ボタン１４などを操作させずに時短遊技状態Ｂに移行させることで、遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。

【０７３６】

（通常遊技状態における契機１、契機２について説明するタイムチャート３）

次に、図６４を用いて、図６３で述べた昇格演出の別例を説明する。なお、図６３と重複する部分については適宜説明を省略する。

【０７３７】

はじめに、契機１は、タイミング（ａ）で特別図柄Ｃに対応するサブ図柄（４４４）が仮停止表示された（ひとまず当たりは確定した）と仮定している。なお、タイミング（ａ）に至る前後も図柄変動ゲームは継続している。

【０７３８】

その後、図示は省略しているが、サブ図柄を縦にスクロール表示して、仮停止表示から確定表示までの間に行われる再抽せん演出を実行する。なお、再抽せん演出とは、仮停止表示したサブ図柄を他のサブ図柄に変更可能とする演出であって、例えば、特別図柄Ｂに対応するサブ図柄（４４４）が仮停止表示した場合は、再抽せん演出で、他のサブ図柄（３３３＝確変遊技状態に移行することを示唆するサブ図柄）に変更することが可能であり、特別図柄Ｃに対応するサブ図柄（４４４）が仮停止表示した場合は、再抽せん演出で、他のサブ図柄（３３３＝確変遊技状態に移行することを示唆するサブ図柄）に変更することが不可能であり、再抽せん演出を行った結果、サブ図柄（４４４）が確定表示するような演出をいう。

【０７３９】

そして、図６４の例では、特別図柄Ｃに対応するサブ図柄（４４４）が仮停止表示されたと仮定しているので、「図柄ＵＰを目指せ！」といった画像と、演出ボタン１４を模した画像とを表示し再抽せん演出を実行しても、確定表示されるサブ図柄は、「４４４」となる。

そして、その後、当たり遊技を経た後、時短遊技状態Ａに移行することになる。

【０７４０】

なお、契機２においては、このような再抽せん演出は行われることはない。すなわち、タイミング（ａ）でハズレに対応するサブ図柄（５２６）が仮停止表示し、タイミング（ｂ）で特別図柄Ｄとサブ図柄（５２６）とが確定表示し、タイミング（ｂ）で時短ＢＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短遊技状態Ｂに移行することになる。

【０７４１】

このように、契機１では、時短遊技状態Ａの移行前（特に、仮停止表示から確定表示までの間）に、操作手段（演出ボタン１４）を用いて再抽せん演出を行うが、契機２では、時短遊技状態Ｂの移行前（特に、仮停止表示から確定表示までの間）に、操作手段（演出ボタン１４）を用いて再抽せん演出を行わないようにした。これにより、図６３で述べた効果と同様の効果が得られる。

【０７４２】

（契機１と契機２の出力可能な楽曲の関係について）

次に、図６５を用いて、契機１と契機２とにおける出力可能な楽曲の関係について説明する。なお、図６５は、契機１で時短遊技状態Ａへ移行した場合の出力可能な楽曲、契機２で時短遊技状態Ｂへ移行した場合の出力可能な楽曲について説明する簡易タイムチャートである。

【０７４３】
ここで、楽曲とは、例えば、歌手等が歌う曲（例えば、歌詞付き）を想定しており、当たり遊技中や確変遊技状態において、複数の楽曲からいずれかの楽曲を遊技者が選択できるようになっている（通常遊技状態では選択できない）。これにより、当たり遊技中や確変遊技状態における遊技者の気分を高揚させることができるようになっている。
【０７４４】
はじめに、契機１は、タイミング（ａ）で特別図柄Ｃが確定表示されたと仮定している。そして、その後、タイミング（ｂ）に至るまで当たり遊技が行われることになる。
そして、この当たり遊技においては、楽曲を選択可能となっており、図６５の例では、遊技者が演出ボタン１４を操作することにより、楽曲Ａが選択されたと仮定している。そして、楽曲Ａが選択されると、スピーカ１０より楽曲Ａが出力される。
【０７４５】
そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、時短ＡＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短ＡＯＰが終了すると、時短遊技状態Ａに移行する。そして、時短遊技状態Ａにおいては、時短中ＢＧＭがスピーカ１０より出力される。
【０７４６】
ここで、時短中ＢＧＭとは、例えば、歌手等が歌う曲の歌詞なしのメロディを想定しており、時短遊技状態Ａにおいては、単一の時短中ＢＧＭが出力されることになる。
【０７４７】
次に、契機２は、タイミング（ａ）で時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となり、特別図柄Ｄが確定表示されたと仮定している。そして、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）にかけて時短ＢＯＰが行われ、タイミング（ｂ）から時短遊技状態Ｂに移行する。そして、時短遊技状態Ｂにおいては、スピーカ１０より、契機１と同様の時短中ＢＧＭが出力される。
【０７４８】
上述の契機１と契機２とを比較すると、図柄が確定表示してから時短遊技状態に移行するまでに出力可能な楽曲は、契機２よりも契機１の方が、当たり遊技を介する分、多い関係にある。これにより、当たり遊技を経て時短遊技状態Ａへ移行する権利を得た遊技者に対し、付加価値をつけることができる。なお、契機１においては、当たり遊技において選択した楽曲をそのまま時短遊技状態Ａにおいて出力してもよいし、時短遊技状態Ａにおいても楽曲選択が可能にしてもよい。これにより、契機１にさらに付加価値をつけることができる。
【０７４９】
（契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂについて説明するタイムチャート１）
次に、図６６を用いて、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとについて説明する。なお、図６６は、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとの背景画像等について説明する簡易タイムチャートである。
【０７５０】
はじめに、契機１は、タイミング（ａ）で特別図柄Ｃが確定表示されたと仮定している。そして、その後、タイミング（ｂ）に至るまで当たり遊技が行われることになる。そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、時短ＡＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短ＡＯＰが終了すると、時短遊技状態Ａに移行する。
【０７５１】
そして、時短遊技状態Ａにおいては、画像表示装置２６に、例えば、道路を車で走っているような背景画像が表示される。また、スピーカ１０より、当該背景画像に対応する時短中ＢＧＭ１が出力される。
【０７５２】
次に、契機２は、タイミング（ａ）で時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８

」となり、特別図柄Ｄが確定表示されたと仮定している。そして、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）にかけて時短ＢＯＰが行われ、タイミング（ｂ）から時短遊技状態Ｂに移行する。

【０７５３】

そして、時短遊技状態Ｂにおいては、画像表示装置２６に、例えば、山を眺めているような背景画像が表示される。また、スピーカ１０より、当該背景画像に対応する時短中ＢＧＭ２が出力される。

【０７５４】

契機１と契機２とを比較すると、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとで、時短遊技状態における背景画像および時短中のＢＧＭを異ならせるようにした。これにより、いずれの契機で時短遊技状態に移行したのかがわかり易くなり、また、背景画像やＢＧＭの相違により、時短遊技状態がマンネリ化してしまうことを防止できる。

【０７５５】

なお、図６６では、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとで、時短遊技状態における背景画像および時短中のＢＧＭを異ならせたが、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとで、時短遊技状態における背景画像および時短中のＢＧＭを同じにしてもよい。このようにすれば、背景画像やＢＧＭを契機によって変える必要がなく、データの削減に寄与できる。

【０７５６】

（時短遊技状態終了後の通常遊技状態における演出モードについて）

次に、図６７を用いて、時短遊技状態終了後の通常遊技状態における演出モードについて説明する。なお、タイミング（ｂ）に至るまでは、例えば、図６６と同一内容であるため、説明を省略する。

【０７５７】

契機１で移行した時短遊技状態Ａ、契機２で移行した時短遊技状態Ｂともに、タイミング（ｂ）で時短遊技状態を終了すると、通常遊技状態に移行する。この時短遊技状態終了後間もない通常遊技状態においては、演出モードとして、特殊モード（図５における演出モードＥ）に移行するようになっている。

【０７５８】

この特殊モード（演出モードＥ）は、時短遊技状態終了後間もない通常遊技状態においてのみ移行するようになっており、例えば、特殊モードを終了した後の通常遊技状態において、演出モードＡ、演出モードＢ、演出モードＣ、演出モードＤ（いずれも通常モード）の間で演出モードの切り替えを可能としても、特殊モードへの切り替えは不可能としている。

【０７５９】

すなわち、特殊モードは、時短遊技状態終了後間もない通常遊技状態においてのみ移行可能な特別な演出モードとして位置づけられている。このように、時短遊技状態終了後間もない通常遊技状態においてのみ移行可能な演出モードを備えることで、遊技者に見慣れない背景画像等を表示することができ、あたかも時短遊技状態が継続しているかのような感覚を与えることができるようになる。これにより、時短遊技状態が終了して時点で遊技を辞めてしまうことの防止を図っている。

【０７６０】

なお、特殊モードは規定回数の図柄変動ゲーム（例えば、２０回）が実行されると終了し、タイミング（ｃ）は、規定回数の図柄変動ゲームが実行されたタイミングを示している。そして、タイミング（ｃ）で、特殊モードを終了して、通常モード（例えば演出モードＡ）に移行することになる。

【０７６１】

このように、いずれの契機で時短遊技状態に移行しても、時短遊技状態終了後は、いずれも特殊モードに移行させるようにした。これにより、例えば、特殊モードに移行させる

機会を増加させることができ、更なる遊技興趣の向上が図れる。特に、特殊モードにおいて有益な情報を示唆する場合（例えば、上述した設定示唆演出を行う場合）には、このように移行させる機会を増加させることは有効である。

【０７６２】

（契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂについて説明するタイムチャート２）

次に、図６８を用いて、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとについて説明する。なお、図６８は、契機１で移行した時短遊技状態Ａ（見た目上）と、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとの有利度合いの関係について説明する簡易タイムチャートである。

【０７６３】

はじめに、契機１は、タイミング（ａ）で特別図柄Ａが確定表示し、サブ図柄は「４４４」の図柄の組み合わせが確定表示したと仮定している。そして、その後、タイミング（ｂ）に至るまで当たり遊技が行われることになる。そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、時短ＡＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短ＡＯＰが終了すると、時短遊技状態Ａに移行する。

【０７６４】

そして、時短遊技状態Ａにおいては、画像表示装置２６に、例えば、道路を車で走っているような背景画像（時短遊技状態Ａであることを示唆する背景画像）が表示される。また、スピーカ１０より、当該背景画像に対応する時短中ＢＧＭ１が出力される。

このように、画像表示装置２６の見た目上や、スピーカ１０から出力されるＢＧＭは、時短遊技状態Ａに対応するものであるが、実際の遊技状態は確変遊技状態である。

【０７６５】

次に、契機２は、タイミング（ａ）で時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「８９８」となり、特別図柄Ｄが確定表示されたと仮定している。そして、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）にかけて時短ＢＯＰが行われ、タイミング（ｂ）から時短遊技状態Ｂに移行する。そして、契機１と同様の背景画像やＢＧＭが出力される。なお、契機２である場合は、実際の遊技状態は確変遊技状態であることはなく、必ず時短遊技状態（時短遊技状態Ｂ）となる。

【０７６６】

契機１と契機２とを比較すると、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとで、時短遊技状態中の背景画像やＢＧＭを同一としながら、契機１の場合は、実際の遊技状態が確変遊技状態である可能性も含ませるようにした。これにより、契機１で移行した時短遊技状態Ａと、契機２で移行した時短遊技状態Ｂとでは、契機１で移行した時短遊技状態Ａの方が有利な場合が生じる。よって、時短遊技状態における遊技可能回数は時短遊技状態Ａの方が少ないものの、確変遊技状態である場合も含むので、時短遊技状態における遊技可能回数が多い時短遊技状態Ｂとのバランスを図ること（回数の多い時短遊技状態Ｂばかりが有利であるというイメージを払拭）ができる。

【０７６７】

（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例について）

次に、図６９を用いて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ（図９参照）の更新例について説明する。

【０７６８】

タイミング（ａ）は、時短遊技状態Ａを終了したタイミングである。従って、タイミング（ａ）では、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１００」であり、タイミング（ａ）から通常遊技状態が開始する。

【０７６９】

そして、タイミング（ｂ）は、第１始動口２１に遊技球が入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行されたと仮定している。この場合、第１始動口２１への入球に対する賞球払出が行われ、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１」加算される。

【０７７０】
そして、タイミング（ｃ）は、第２始動口２２に遊技球が入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行されたと仮定している。この場合、第２始動口２２への入球に対する賞球払出が行われ、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１」加算される。
【０７７１】
このように、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタは、時短遊技状態Ａで「１００」回カウントされた後、通常遊技状態において、第１始動口２１に入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行された場合に更新され、第２始動口２２に入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行された場合においても更新されるようになっている。
【０７７２】
このような構成であれば、通常遊技状態において、偶然、第２始動口２２に遊技球が入球した場合、（第１始動口２１より有利な）第２始動口２２への入球に基づく特別図柄当たり判定処理を受けることができるとともに、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタも更新されることになるので、遊技者に得した気分を与えることができ、更なる遊技興趣の向上が図れる。
【０７７３】
なお、図６９の更新例は、特に、第１始動口２１と、第２始動口２２とが上下に並んで配置され、いずれの始動口にも左打ち（または右打ち）で入球させることが可能である盤面構成に用いると、より好適である。
【０７７４】
（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例（変形例１）について）
次に、図７０を用いて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ（図９参照）の更新例（変形例１）について説明する。
【０７７５】
タイミング（ａ）は、時短遊技状態Ａを終了したタイミングである。従って、タイミング（ａ）では、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１００」であり、タイミング（ａ）から通常遊技状態が開始する。
【０７７６】
そして、タイミング（ｂ）は、第１始動口２１に遊技球が入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行されたと仮定している。この場合、第１始動口２１への入球に対する賞球払出が行われ、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１」加算される。
【０７７７】
そして、タイミング（ｃ）およびタイミング（ｄ）は、第２始動口２２が１回０．９秒で開放したときに、２個の遊技球が第２始動口２２に入球したことを示している。つまり、タイミング（ｃ）が１個目の入球であり、タイミング（ｄ）が２個目の入球である。
【０７７８】
この場合、タイミング（ｃ）は、図６９のタイミング（ｃ）と同様に扱うことができる。しかしながら、タイミング（ｄ）における２個目の入球については無効と扱う。つまり、２個目の入球に対応する図柄変動ゲームは非実行とし、第２始動口２２への入球に対する賞球払出も行わず、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタも更新しない。なお、一例として、第２始動口２２の１回の開放で２個の遊技球が入球した、としたが、３個目以降も同様に、無効と扱うのは勿論である。
【０７７９】
このように構成することで、例えば、不正に第２始動口２２を開放させて、第２始動口２２への入球に基づく特別図柄当たり判定処理を受けようとする行為や、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新させる行為の抑止力となる。
【０７８０】
なお、図７０の更新例は、第１始動口２１と、第２始動口２２とが上下に並んで配置され、いずれの始動口にも左打ち（または右打ち）で入球させることが可能である盤面構成、第１始動口２１と、第２始動口２２とが左右に離間して配置され、第１始動口２１へは

左打ち、第２始動口２２へは右打ちで入球させることが可能である盤面構成のいずれにも好適である。
【０７８１】
（時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタの更新例（変形例２）について）
次に、図７１を用いて時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ（図９参照）の更新例（変形例２）について説明する。
【０７８２】
タイミング（ａ）は、時短遊技状態Ａを終了したタイミングである。従って、タイミング（ａ）では、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１００」であり、タイミング（ａ）から通常遊技状態が開始する。
【０７８３】
そして、タイミング（ｂ）は、第１始動口２１に遊技球が入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームが実行されたと仮定している。この場合、第１始動口２１への入球に対する賞球払出が行われ、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタが「１」加算される。
【０７８４】
そして、タイミング（ｃ）は、第２始動口２２に遊技球が入球したことを示しているが、当該図７１の更新例では、そもそも１個目の入球であっても、図７０のタイミング（ｄ）と同様に扱ってもよい。
【０７８５】
このように構成することで、例えば、最適な遊技を行っていない場合、図柄変動ゲームを非実行としたり、賞球払出を行わなかったり、時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタを更新しなかったりすることが、最適な遊技を行っていないことの遊技者に対する報知となり、遊技者に最適な遊技を促すことができる。
【０７８６】
なお、図７１の更新例は、特に、第１始動口２１と、第２始動口２２とが左右に離間して配置され、第１始動口２１へは左打ち、第２始動口２２へは右打ちで入球させることが可能である盤面構成に用いると、より好適である。
【０７８７】
上記遊技機において記載する手段等の詳細について説明する。
遊技球が流下可能な遊技領域（例えば、遊技領域７）に形成された始動口（例えば、第１始動口２１、第２始動口２２）と、前記始動口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）を実行するか否かを判定する判定手段（例えば、特別図柄当たり判定処理を行うメイン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（例えば、特別図柄）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導出する（例えば、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）と、前記判定の結果（例えば、特別図柄当たり判定処理の判定の結果）に基づいて移行可能であるとともに、所定条件の成立（例えば、時短遊技状態Ａの開始）からの前記変動表示の回数が所定回数（例えば、８９８回）を満たしたことに基づいて移行可能な特定遊技状態（例えば、時短遊技状態Ａ、時短遊技状態Ｂ）を制御する特定遊技状態制御手段（例えば、メインＣＰＵ１０１）と、前記変動表示の回数を計数記憶する計数記憶手段（例えば、メインＲＡＭ１０３に設けられた時短遊技状態Ｂ発動用遊技数カウンタ）と、前記計数記憶手段において計数記憶する前記変動表示の回数を初期化する初期化手段（例えば、ＲＡＭクリアＳＷ１０５をＯＮすることでメインＲＡＭ１０３の領域を初期化する処理）と、所定の演出を制御する演出制御手段（例えば、演出制御基板２００）と、を備え、前記演出制御手段は、前記初期化手段により前記変動表示の回数が初期化されていない場合、所定回数目の前記変動表示（例えば、遊技店開店後の１回目の図柄変動ゲーム）において前記初期化されていないことを示唆する示唆演出（例えば、時短Ｂ示唆演出）を実行可能である、ことを特徴とする。
【０７８８】

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。

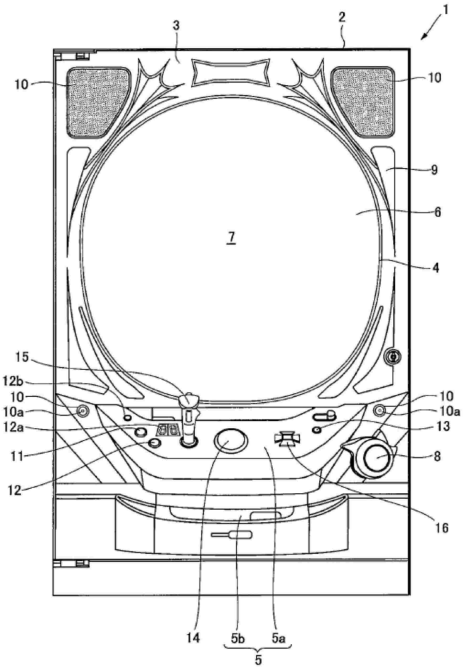
【符号の説明】

【０７８９】

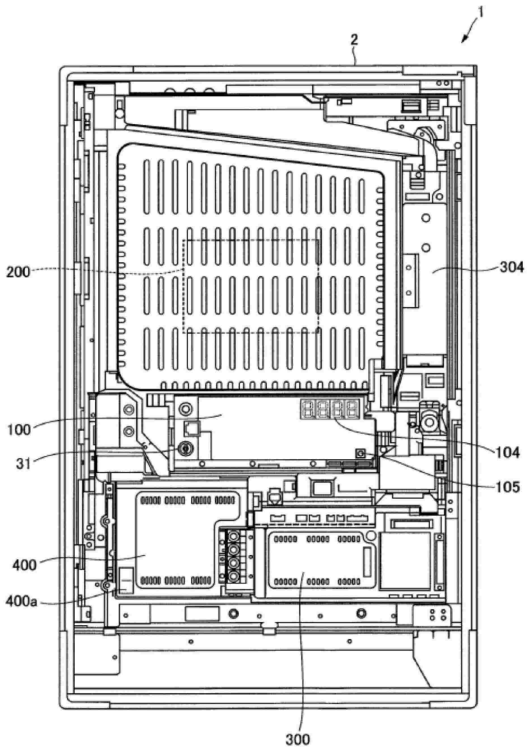
１　　パチンコ遊技機
２６　　画像表示装置
１００　　主制御基板
２００　　演出制御基板

【図面】

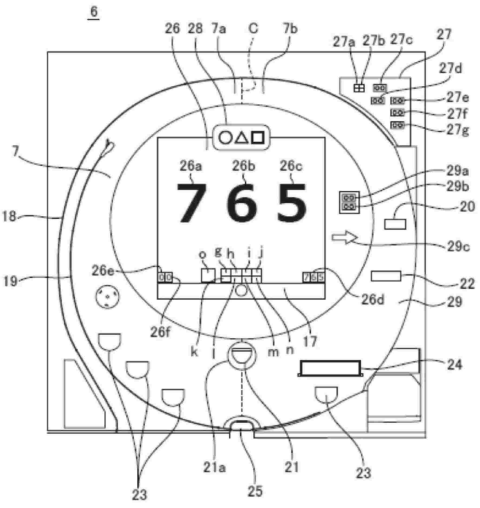
【図１】


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

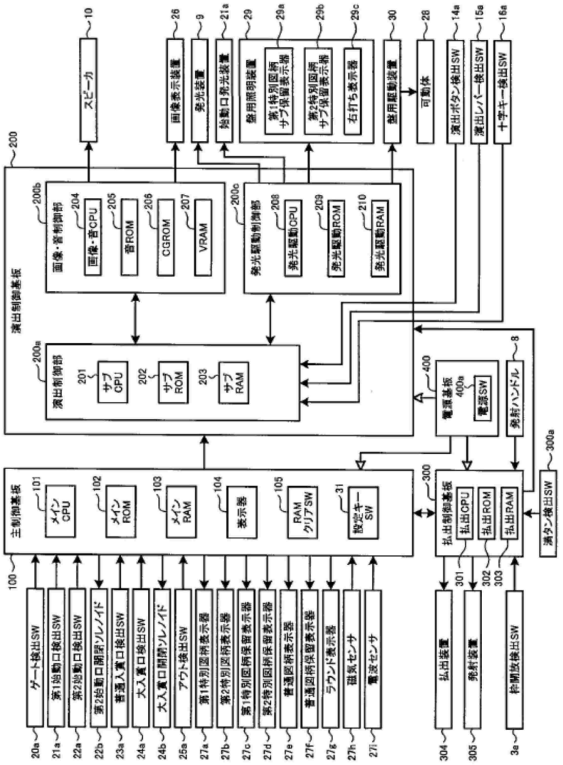
【図２】


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

【図３】


6
26
28
7a
C
7b
27a
27b
27c
27
27d
27e
27f
27g
7
26a
26b
26c
7 6 5
29a
29b
20
18
29c
19
26e
22
26d
29
26f
17
24
21a
25
21
23

【図４】


スピーカ
画像表示装置
発光装置
始動口発光装置
盤用照明装置
第1特別図柄サブ保留表示器
第2特別図柄サブ保留表示器
右打ち表示器
賞用駆動装置
可動床
演出ボタン検出SW
演出レバー検出SW
十字キー検出SW
演出制御基板
画像・音制御部
画像・音CPU
音ROM
CGROM
VRAM
発光駆動制御部
発光駆動CPU
発光駆動ROM
発光駆動RAM
演出制御部
サブCPU
サブROM
サブRAM
電源基板
電源SW
発射ハンドル
主制御基板
メインCPU
メインROM
メインRAM
表示器
RAMクリアSW
設定キーSW
払出制御基板
払出CPU
払出ROM
払出RAM
演出ボタン検出SW
ゲート検出SW
第1始動口検出SW
第2始動口検出SW
普通入賞口検出SW
大入賞口検出SW
アウト検出SW
第1特別図柄表示器
第2特別図柄表示器
普通図柄表示器
ラウンド表示器
磁気センサ
電波センサ
払出装置
発射装置
枠開放検出SW

【図５】

（A-1）特別図柄当たり判定テーブル（第１始動口・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A,B	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

・・・

（A-2）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６

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態 時短遊技状態A,B	当たり	1／280
	ハズレ	279／280
確変遊技状態	当たり	1／28
	ハズレ	27／28

（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A,B 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

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A	35／100
ハズレ	特別図柄D	－	－	100／100

（2）第２始動口

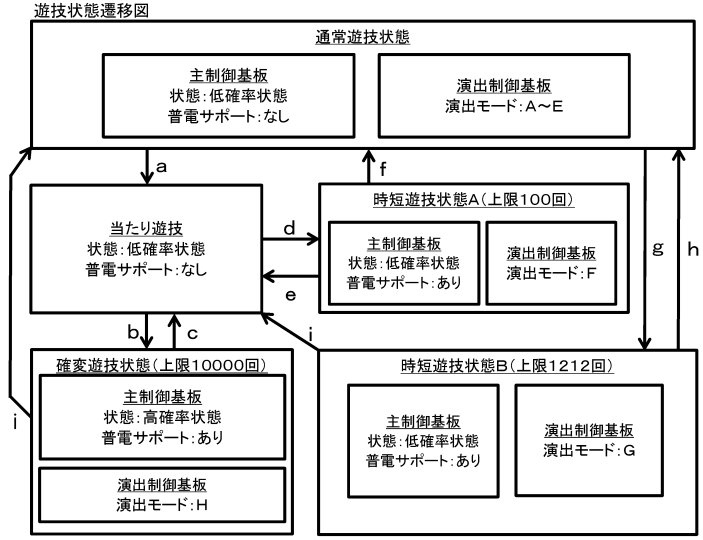
当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	当たり後の遊技状態	確率
当たり	特別図柄E	10	確変遊技状態	65／100
	特別図柄F	10	時短遊技状態A	35／100
ハズレ	特別図柄G	－	－	100／100

（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A,B 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】

遊技状態遷移図



【図８】

特別図柄変動パターンテーブルA

変動パターン	保留球数	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン0	3	通常遊技状態	短縮変動（ハズレ）	3S
変動パターン1	0～2		通常変動（ハズレ）	7S
変動パターン2	0～3		ノーマルリーチ（ハズレ）	15S
変動パターン3	0～3		スーパーリーチ（ハズレ）	40S
変動パターン4	0～3		擬似連2ノーマルリーチ（ハズレ）	50S
変動パターン5	0～3		擬似連3スーパーリーチ（ハズレ）	70S
変動パターン6	0～3		ノーマルリーチ（当たり）	15S
変動パターン7	0～3		スーパーリーチ（当たり）	40S
変動パターン8	0～3		擬似連2ノーマルリーチ（当たり）	50S
変動パターン9	0～3		擬似連3スーパーリーチ（当たり）	70S
変動パターン10	0～3		擬似連4スーパーリーチ（当たり）	90S
変動パターン11	0～3		全回転リーチ（当たり）	120S
変動パターン12	1～3	時短遊技状態A、B 確変遊技状態	短縮変動（ハズレ）	2S
変動パターン13	0～3		リーチ煽り（ハズレ）	10S
変動パターン14	0～3		変短中スーパーリーチ（ハズレ）	30S
変動パターン15	0～3		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	0～3		変短中スーパーリーチ（当たり）	30S
変動パターン17	0～3		リーチ煽り→変短中スーパーリーチ（当たり）	40S

特別図柄変動パターンテーブルB

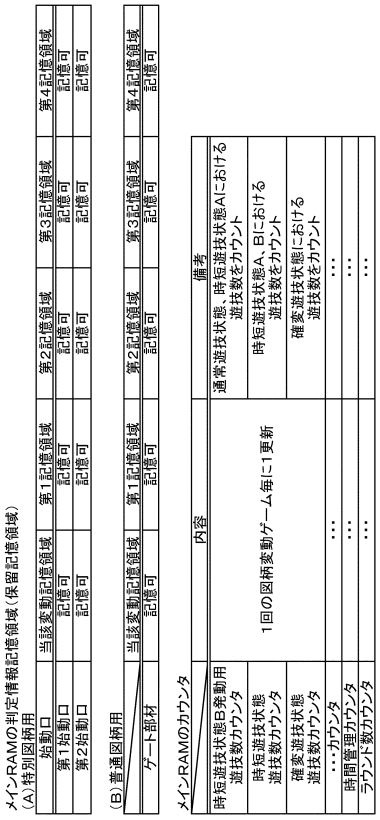
変動パターン	保留球数	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン18	0～3	時短遊技状態B	特定変動A（ハズレ）	40S
変動パターン19			特定変動B（当たり）	60S

特別図柄変動パターンテーブルC

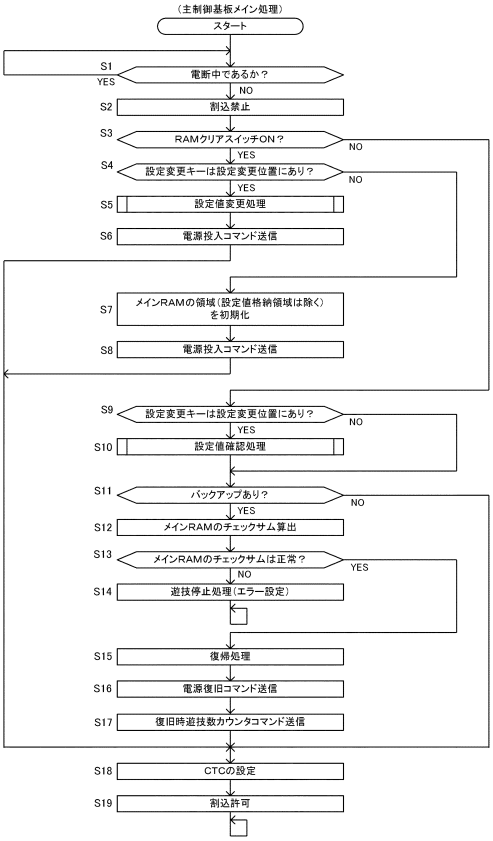
変動パターン	保留球数（特図2）	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン20	0～3	通常遊技状態 ※時短遊技状態抜け時の残存特2	特定変動C（ハズレ）	15S
変動パターン21			特定変動D（当たり）	15S

10 20 30 40 50

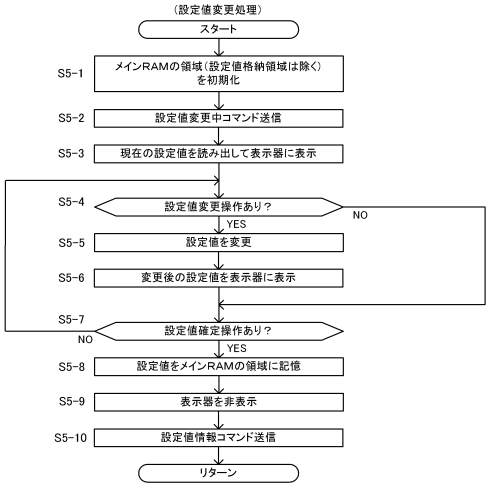
【図９】



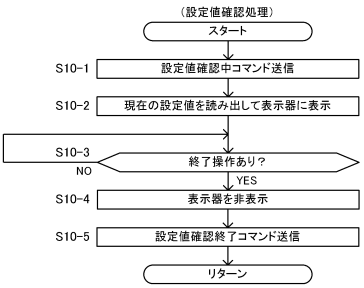
【図１０】



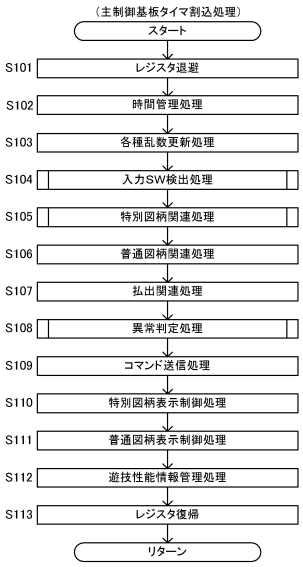
【図１１】



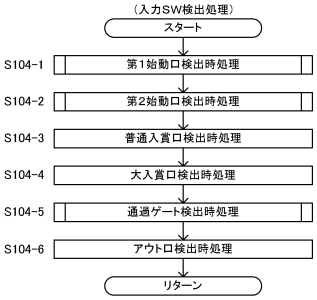
【図１２】



【図１３】

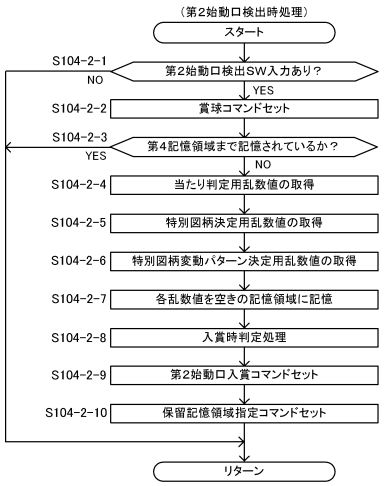


【図１４】

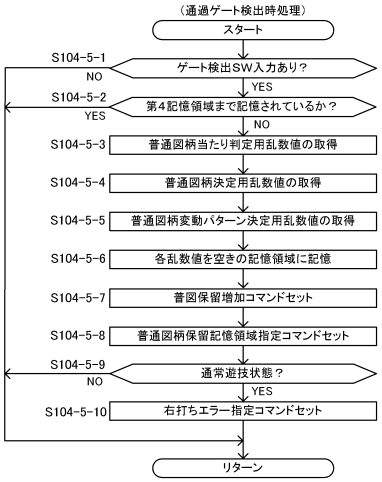


【図１５】

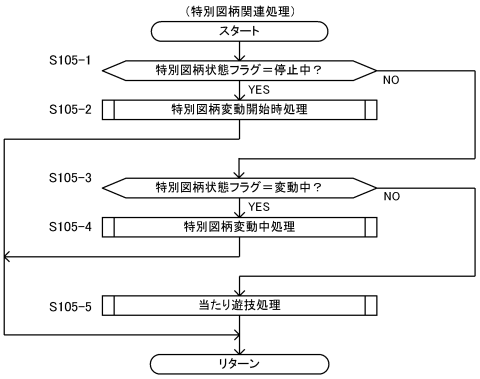
【図１６】



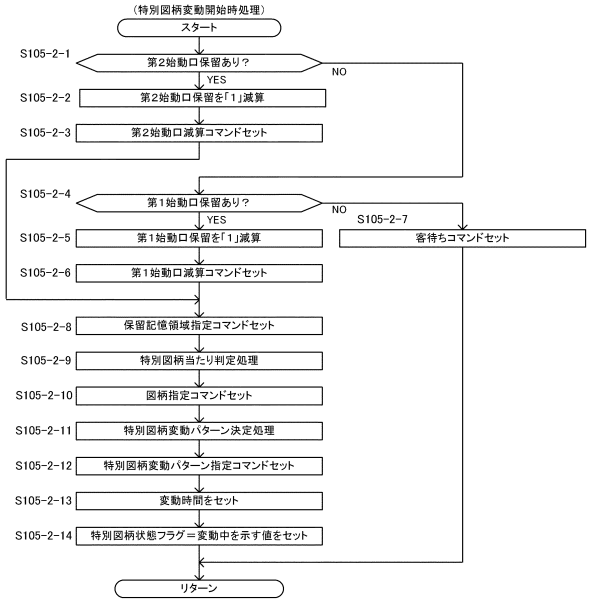
【図１７】



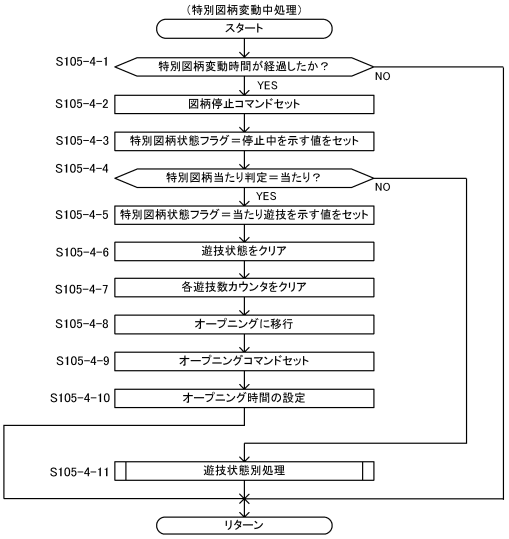
【図１８】



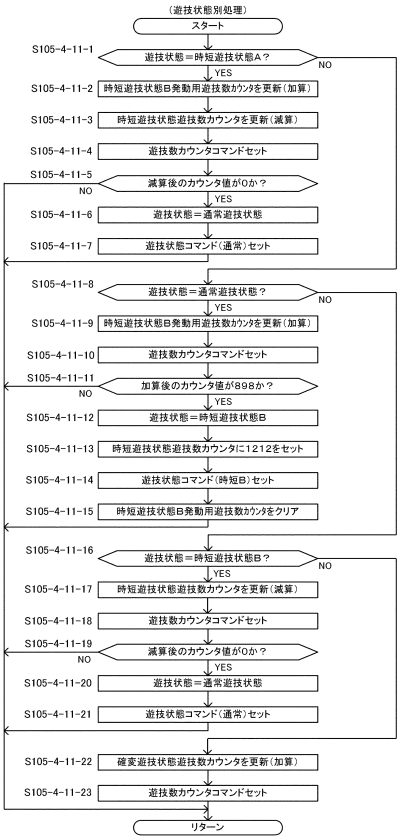
【図１９】



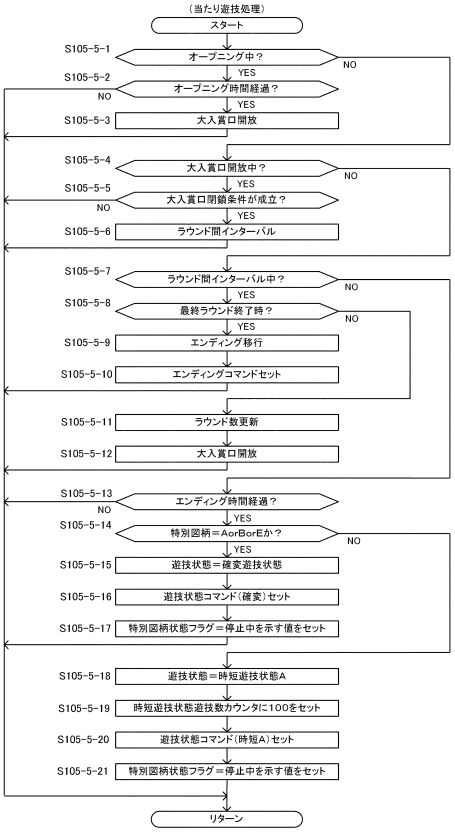
【図２０】



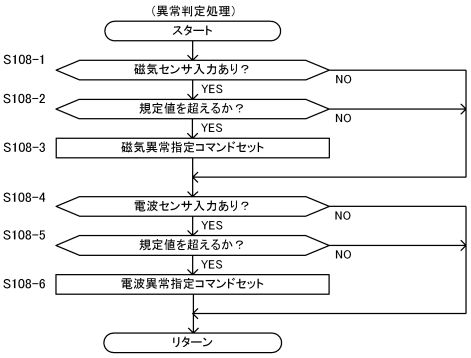
【図２１】



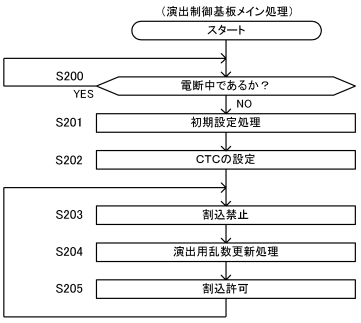
【図２２】



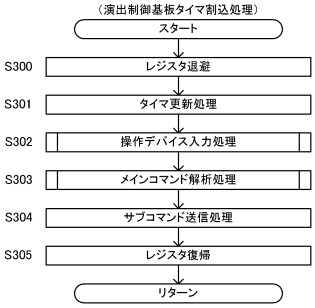
【図２３】



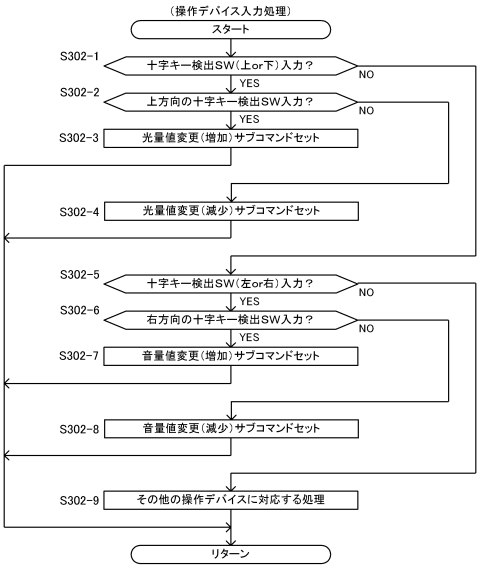
【図２４】



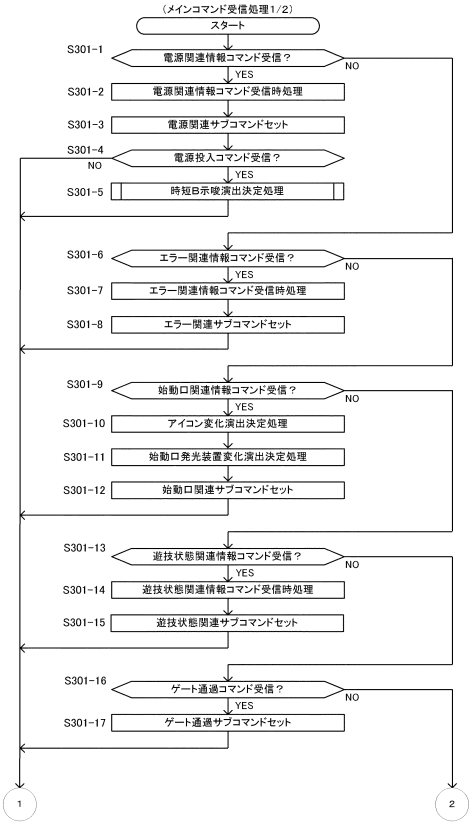
【図２５】



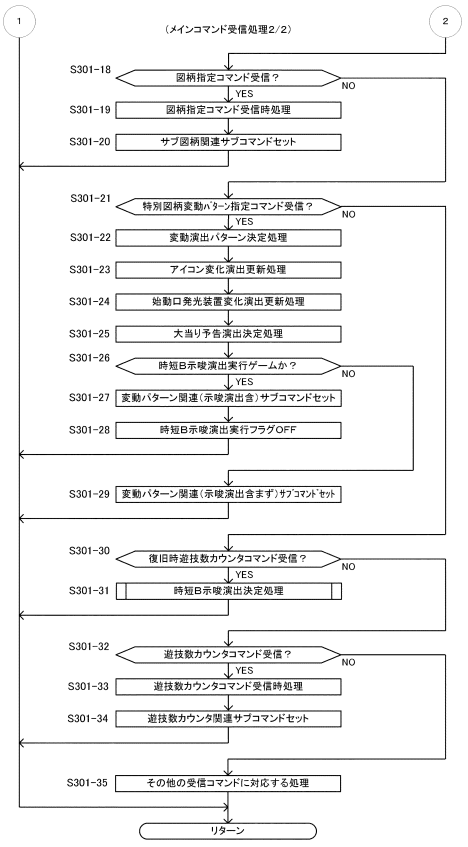
【図２６】



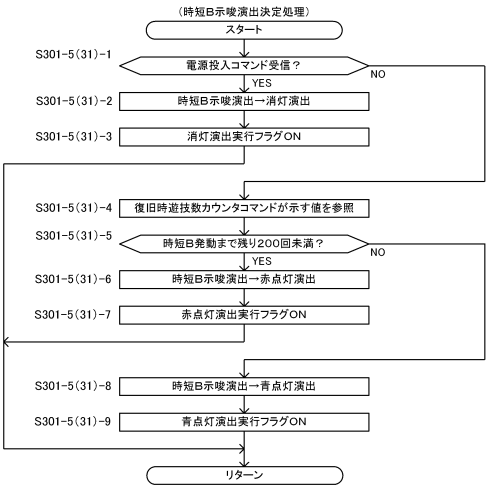
【図２７】



【図２８】



【図２９】



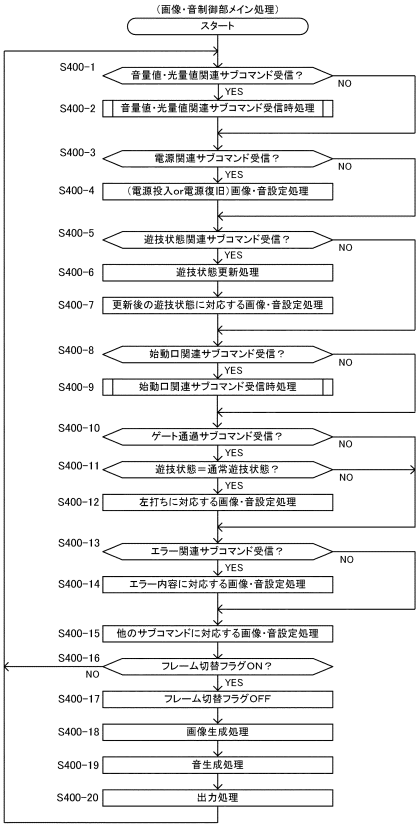
【図３０】

アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係について

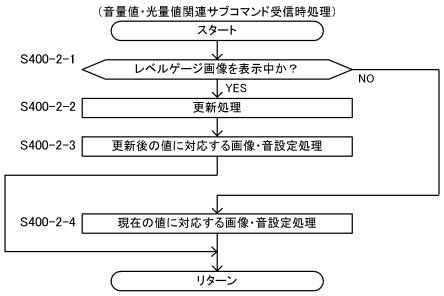
アイコン	（決定時）入賞音	（更新時）変化音	始動口発光装置（色）
通常アイコン	ピロン♪	―	白
青色アイコン	ポロン♪		青
黄色アイコン	キーン♪		黄
緑色アイコン	カーン♪		緑
赤色アイコン	ジャキーン♪		赤
虹色アイコン	キュイーン♪		虹

入賞音、変化音については第1始動口、第2始動口共通

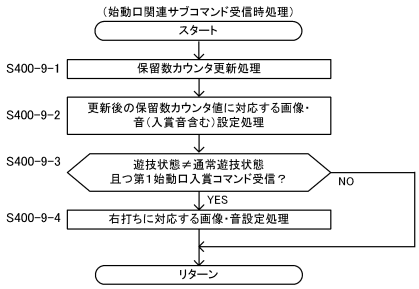
【図３１】



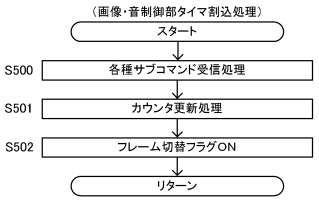
【図３２】



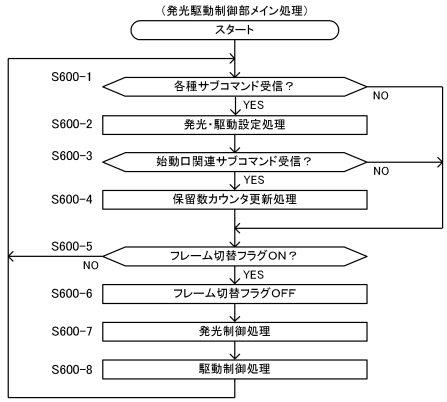
【図３３】



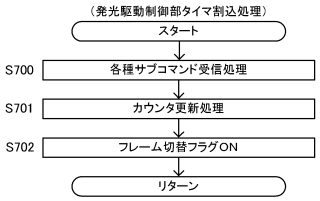
【図３４】



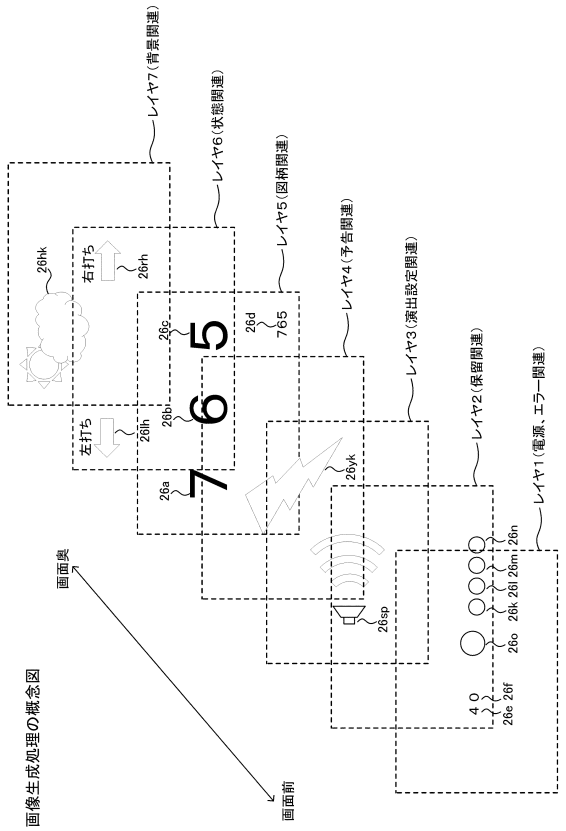
【図３５】



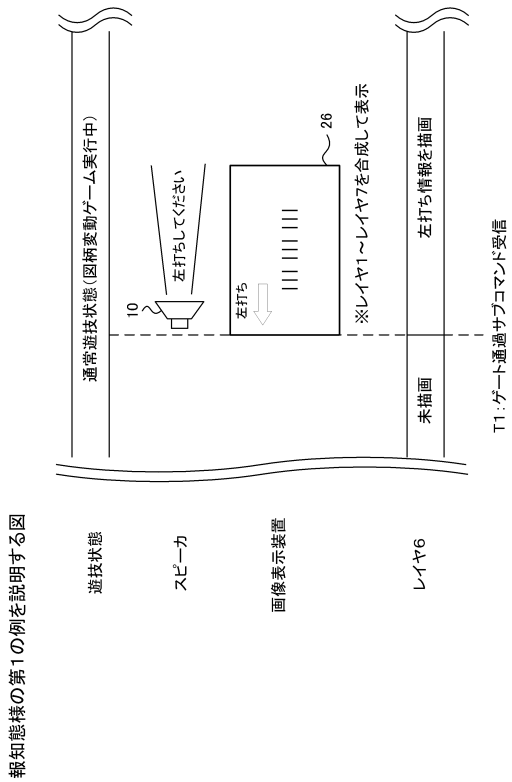
【図３６】



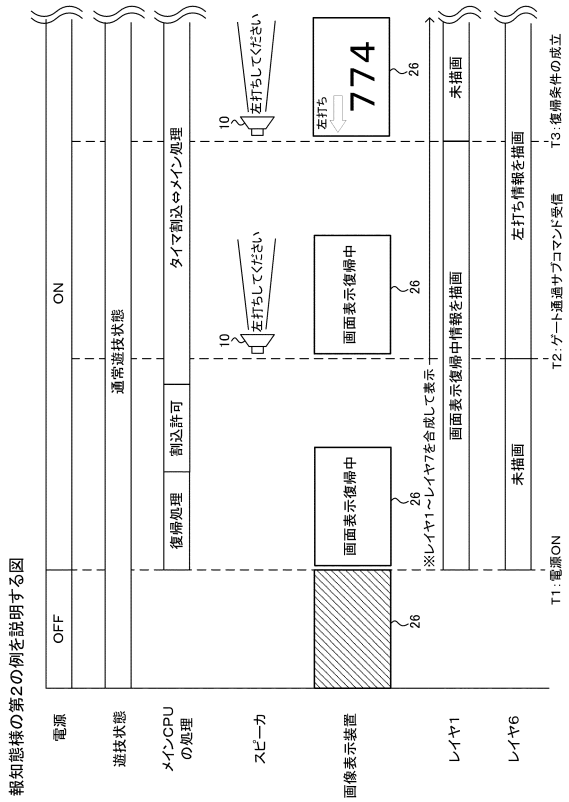
【図３７】



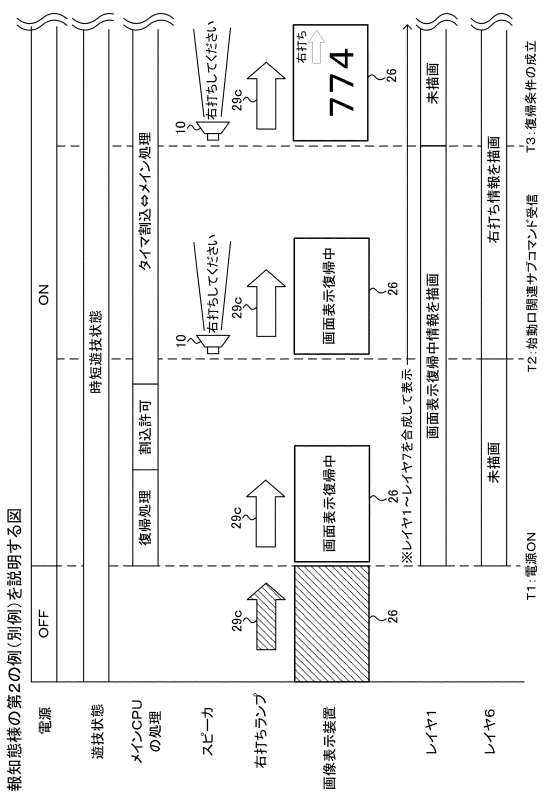
【図３８】



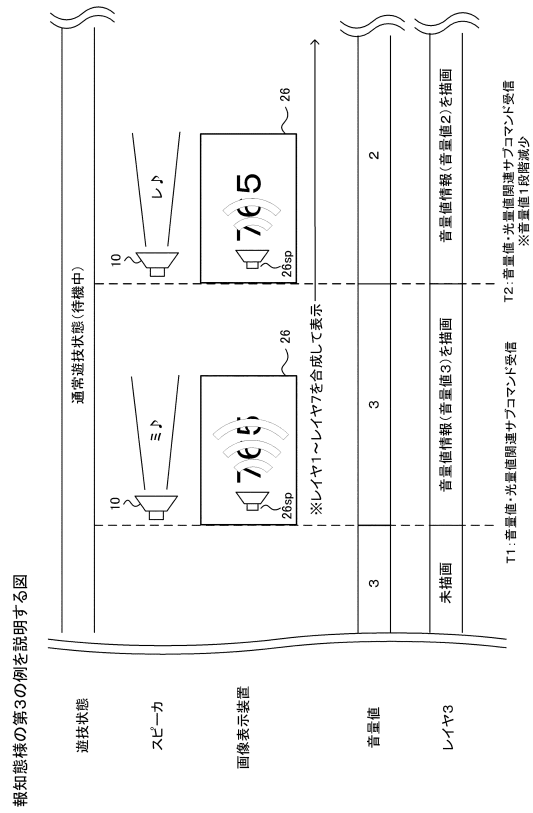
【図３９】



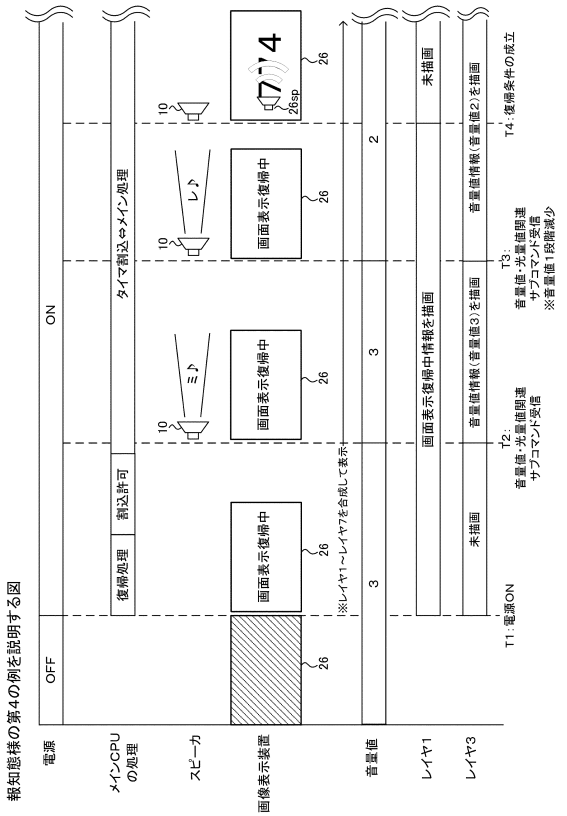
【図４０】



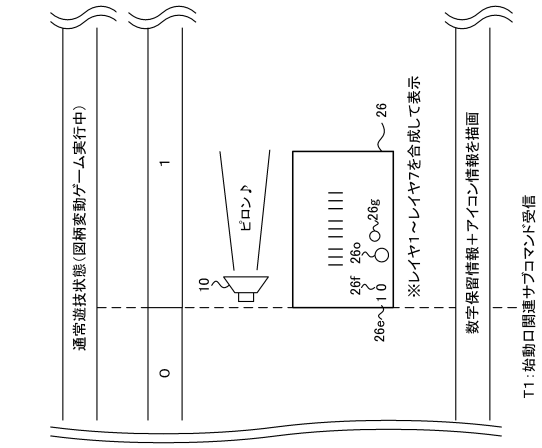
【図４１】



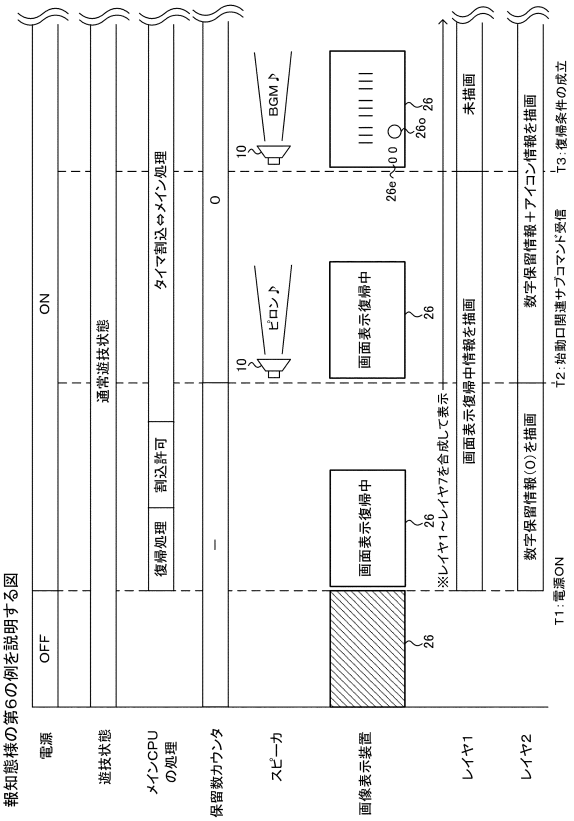
【図４２】



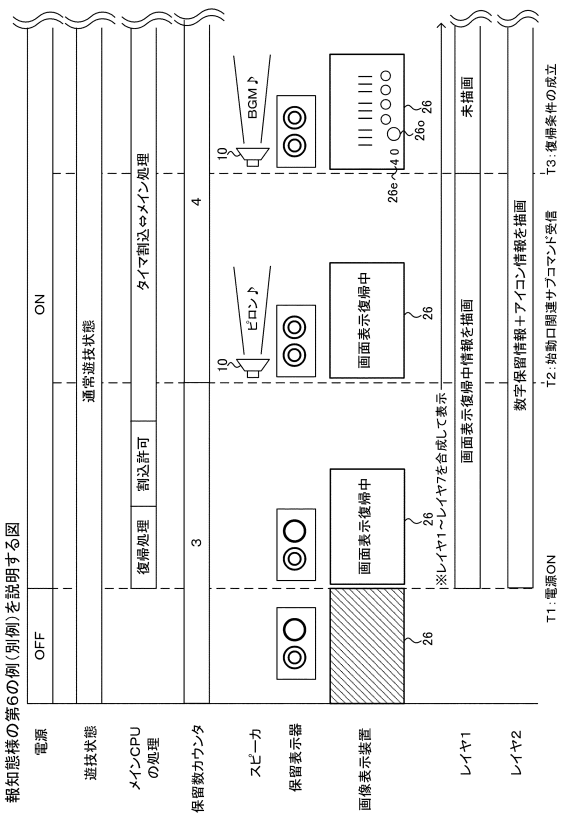
【図４３】



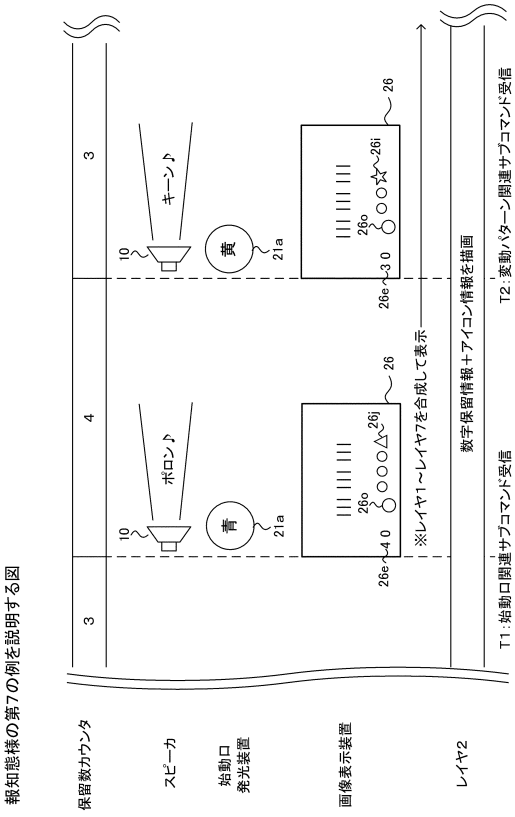
【図４４】



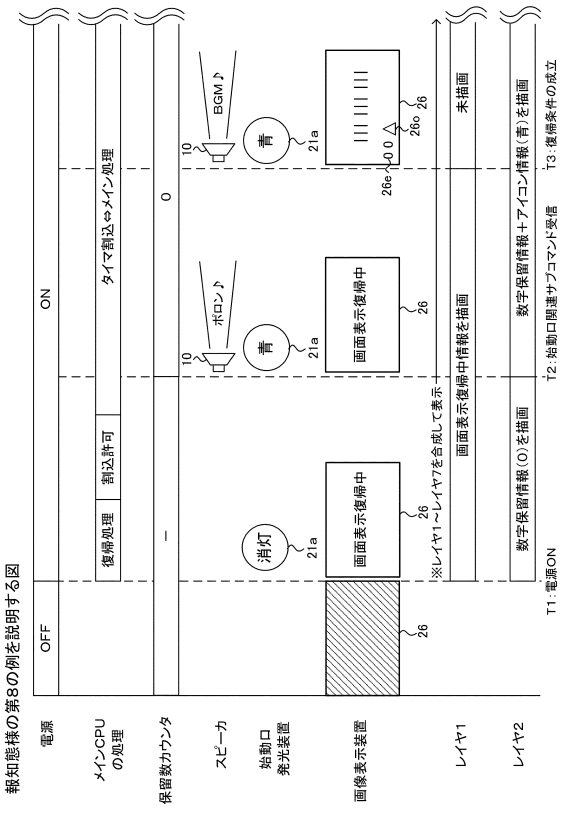
【図４５】



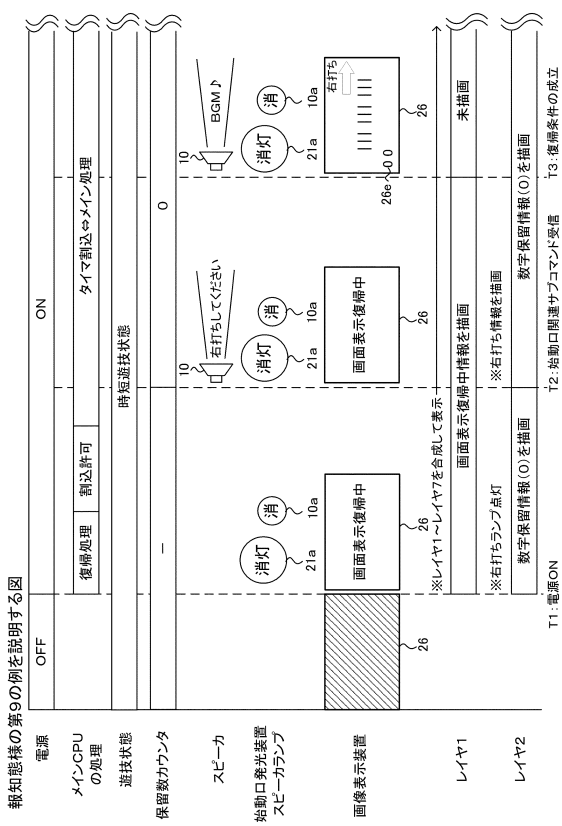
【図４６】



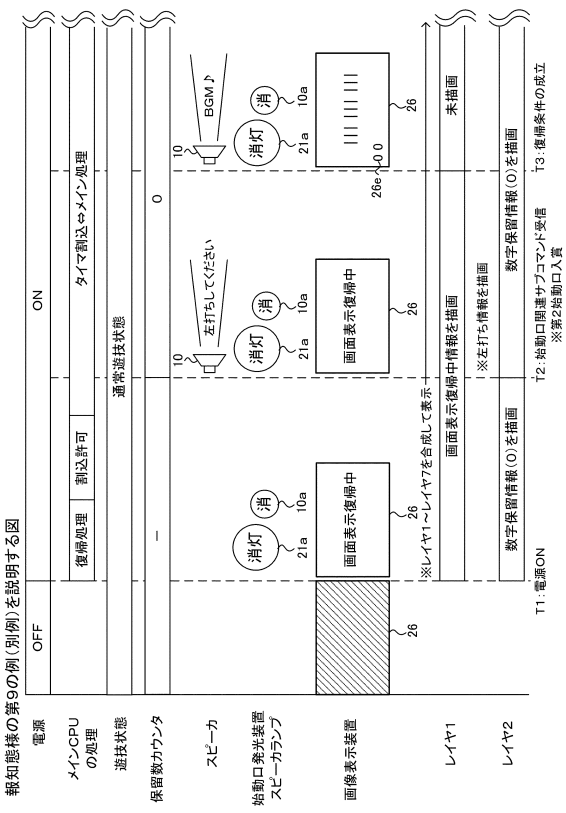
【図４７】



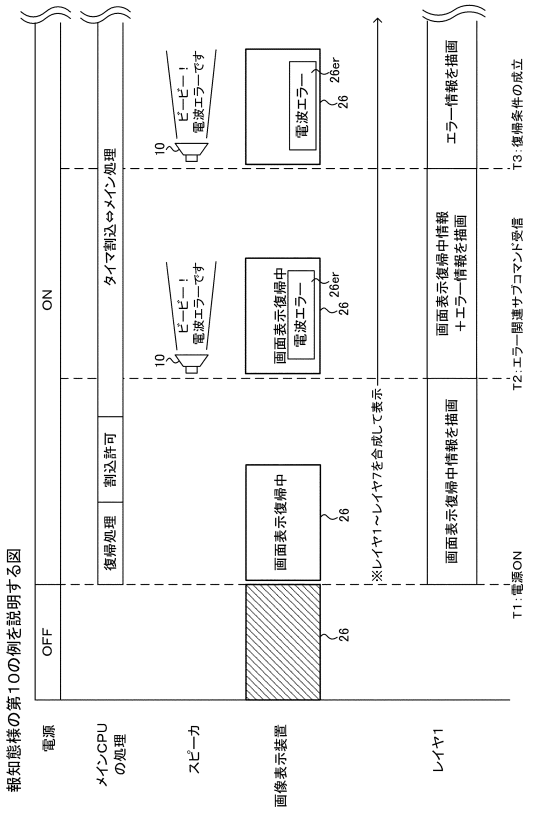
【図４８】



【図４９】

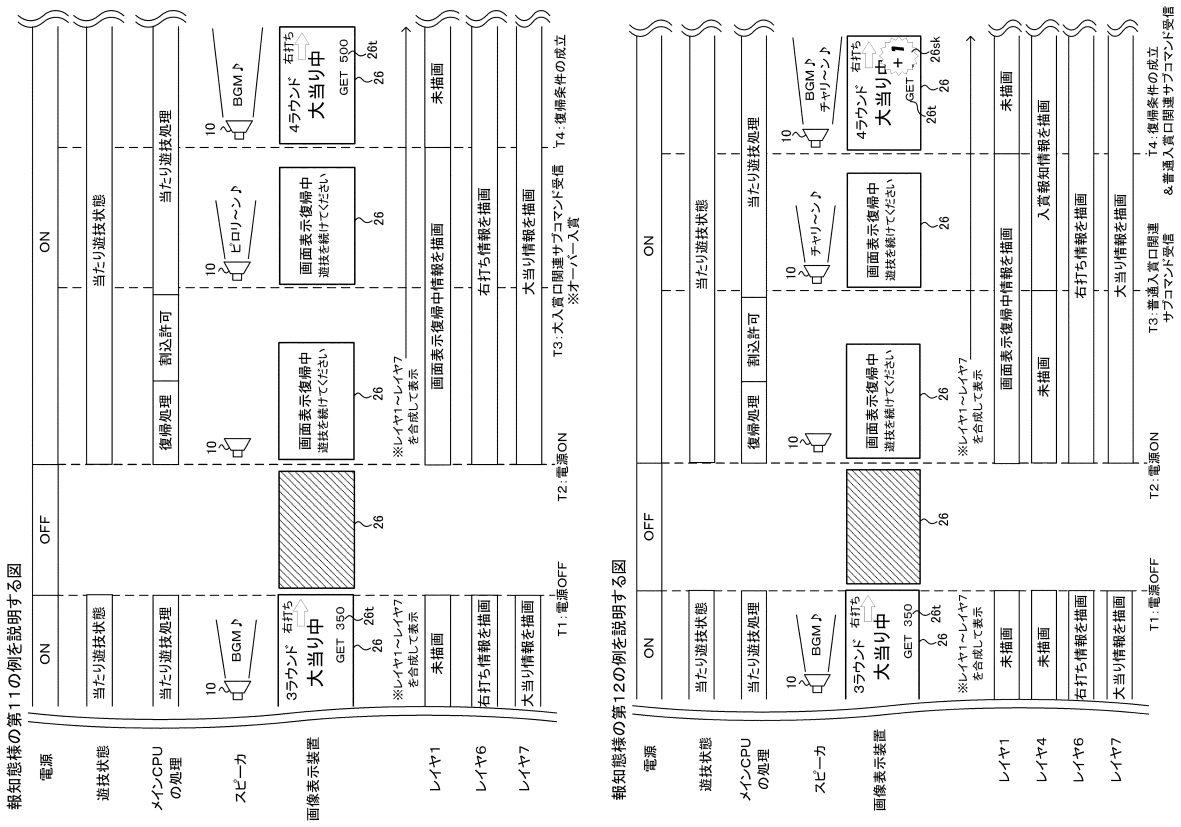


【図５０】

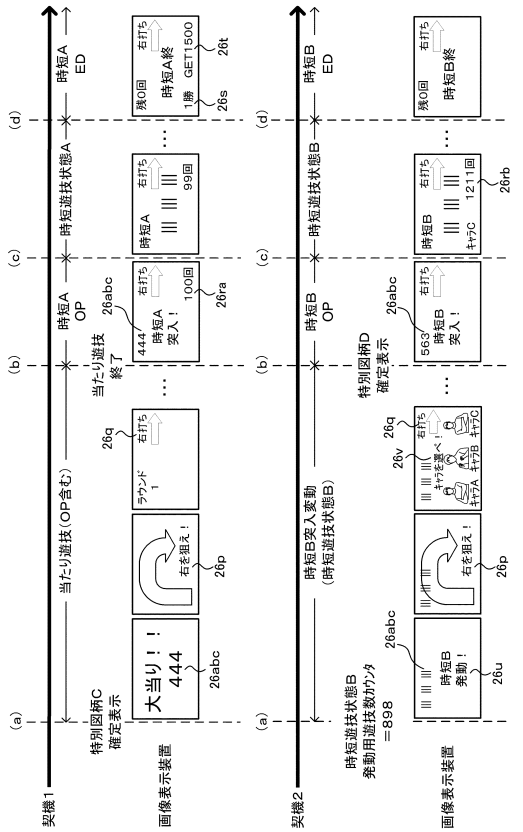


【図５１】

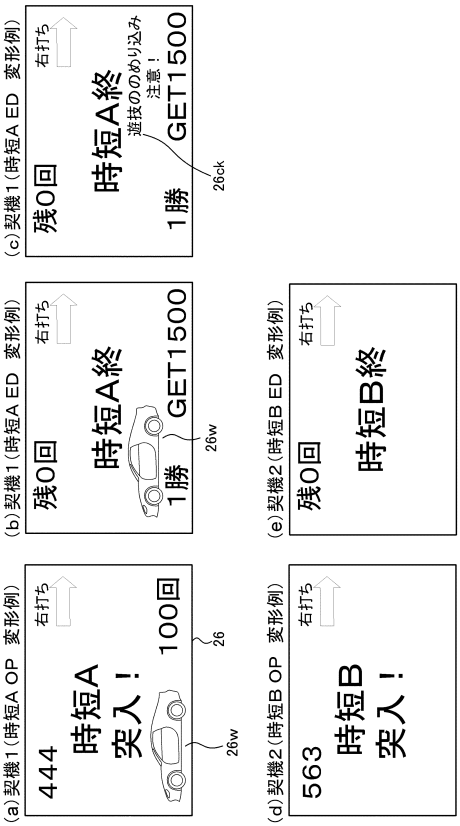
【図５２】



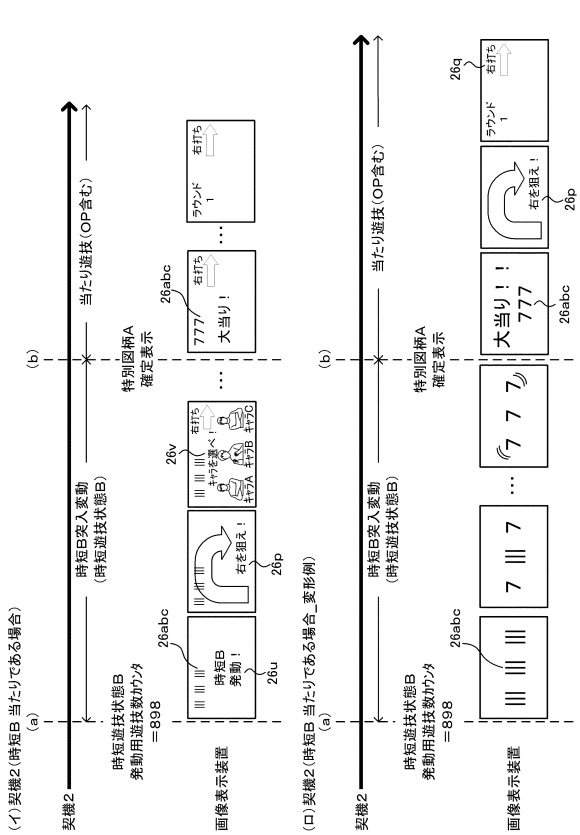
【図５３】



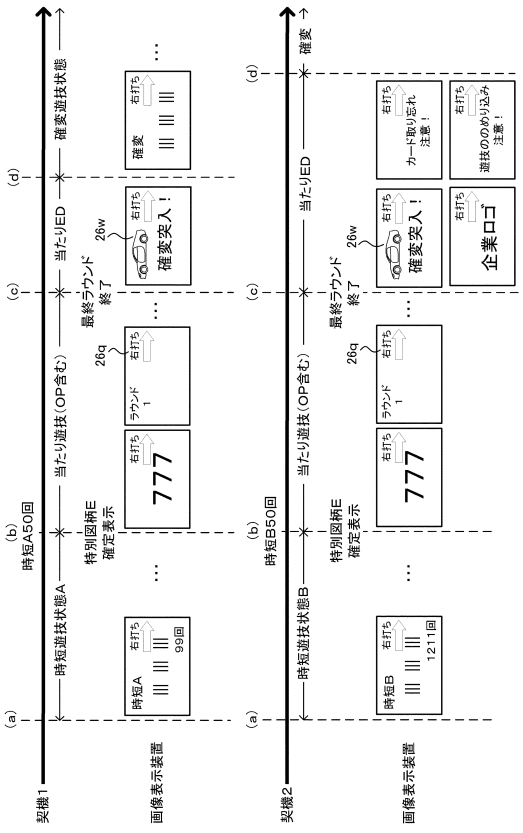
【図５４】



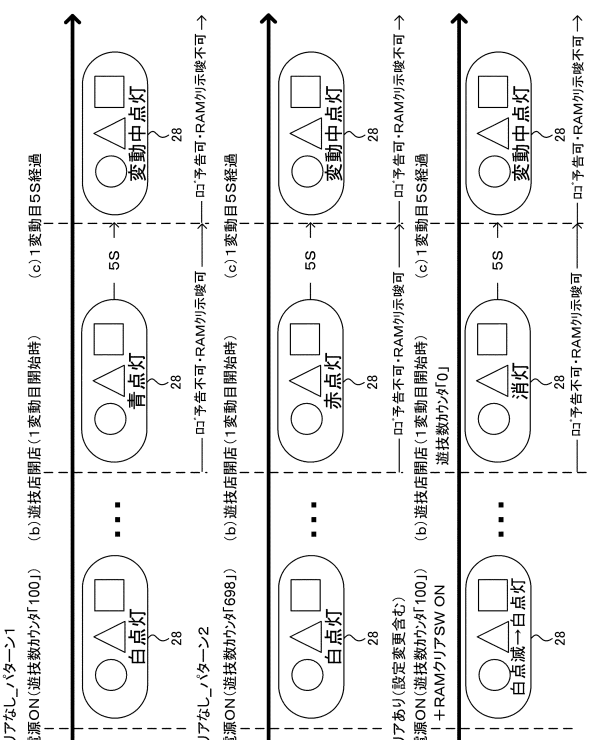
【図５５】



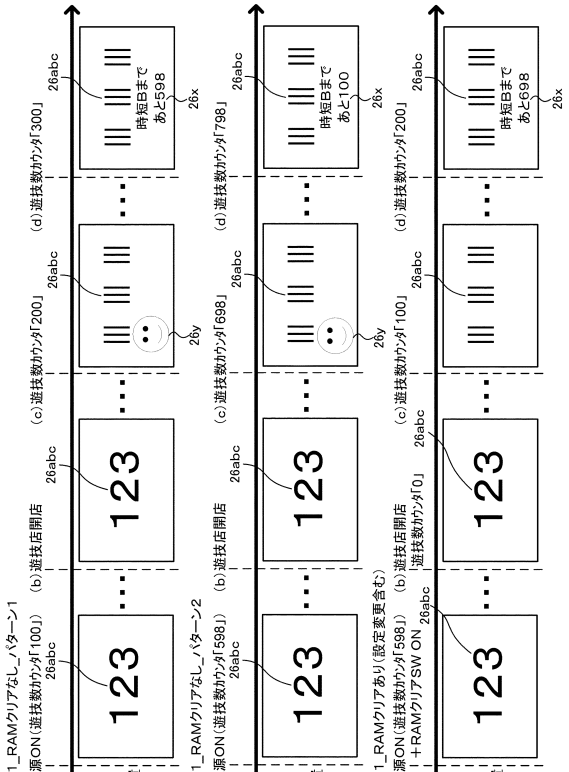
【図５６】



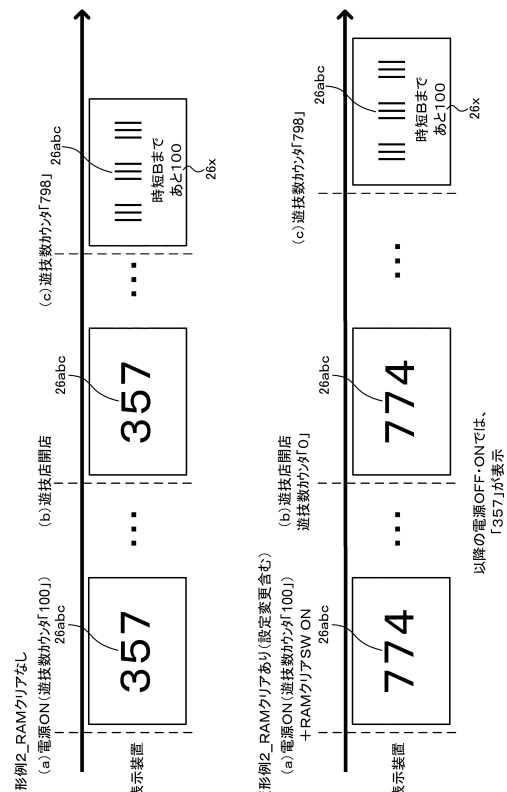
【図５７】



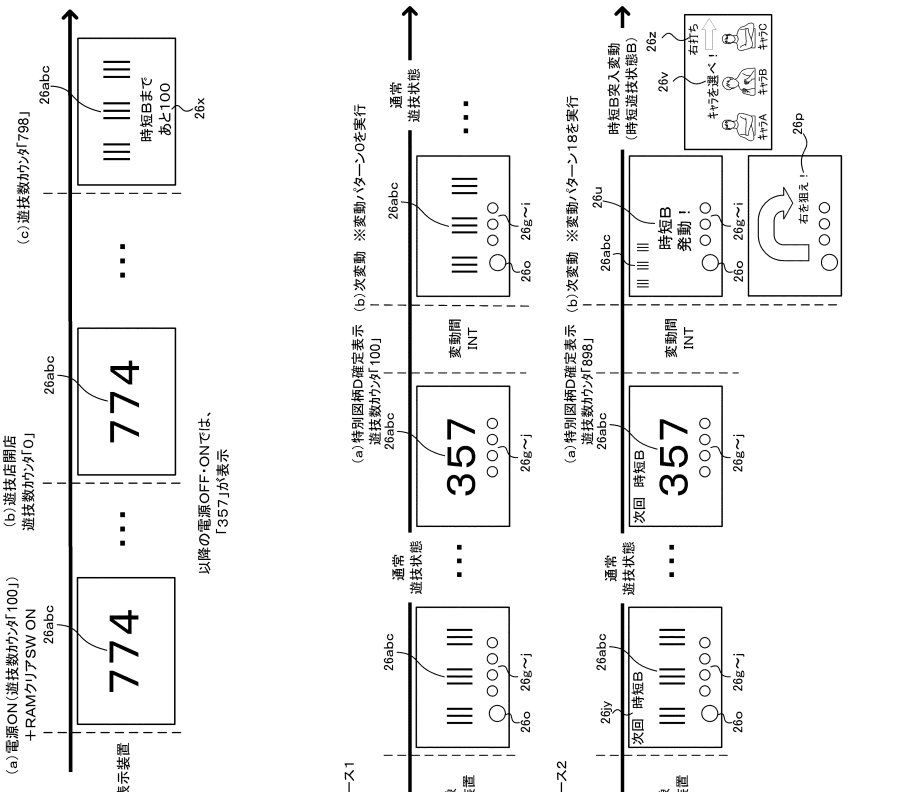
【図５８】



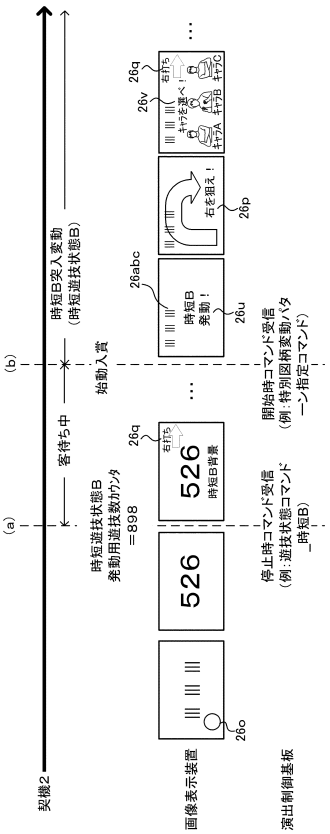
【図５９】



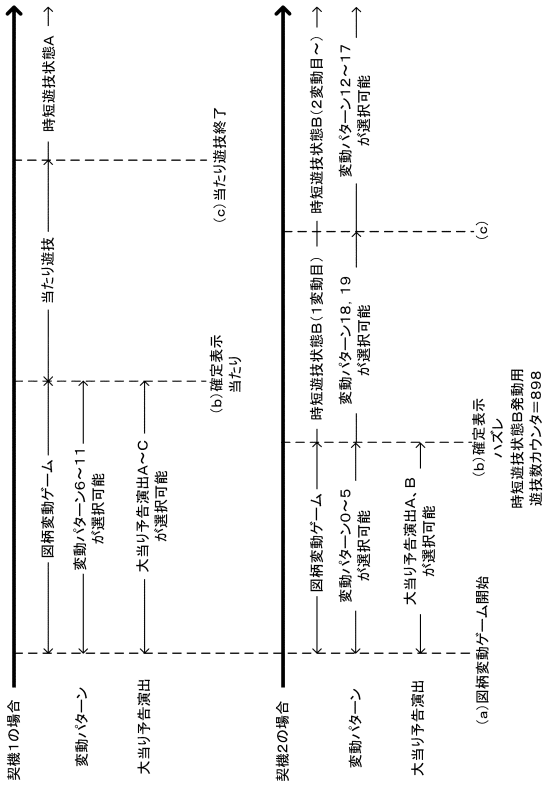
【図６０】



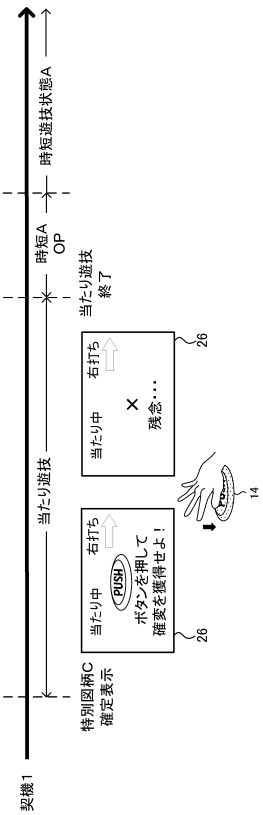
【図６１】



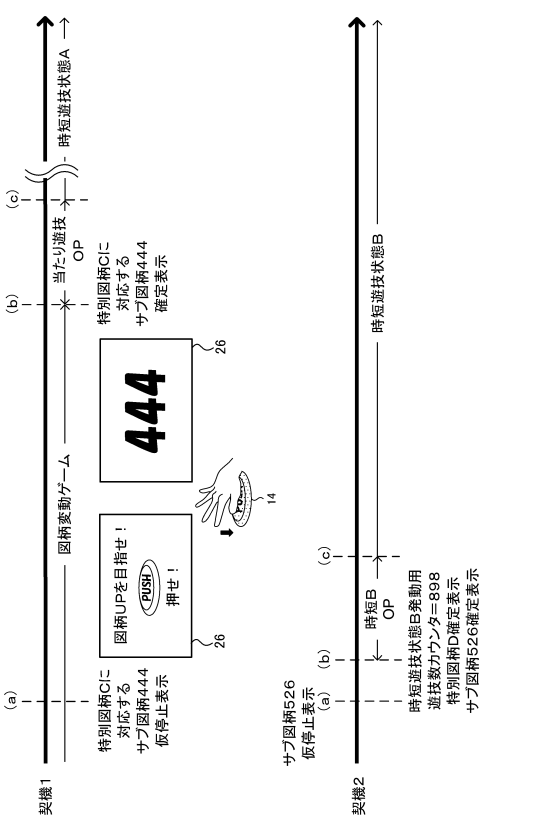
【図６２】



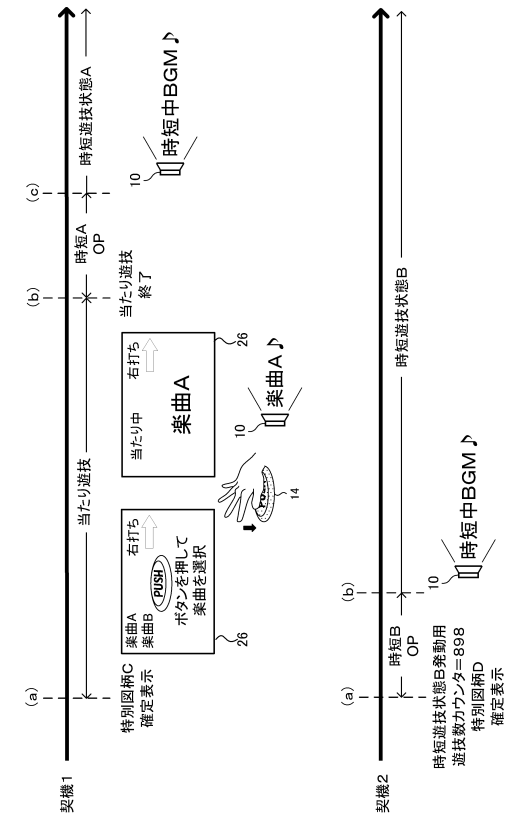
【図６３】



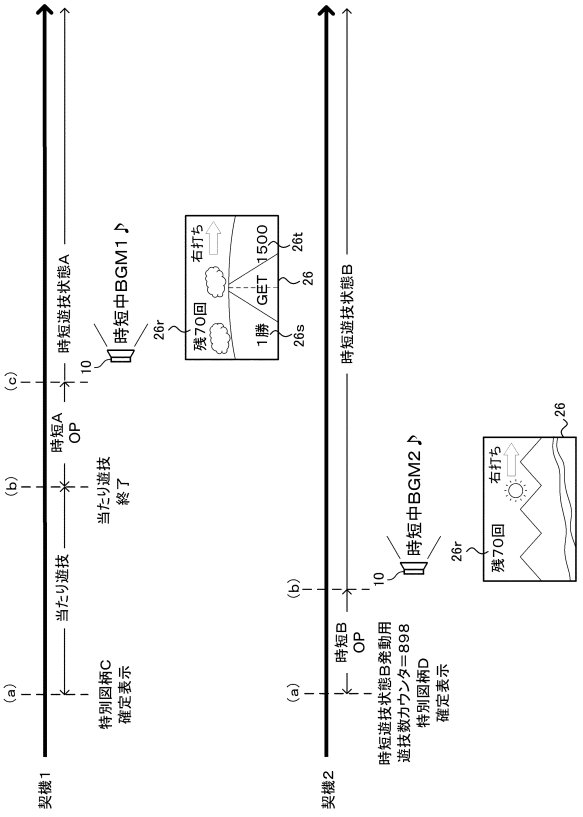
【図６４】



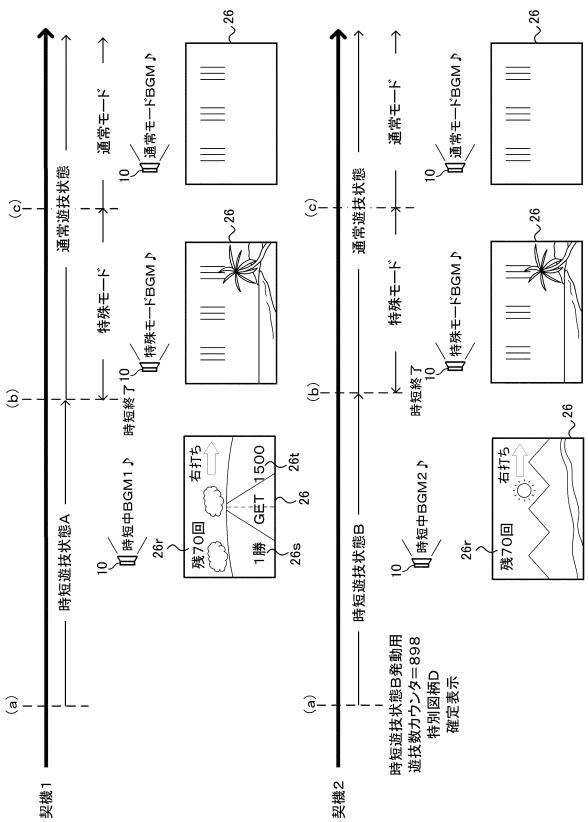
【図６５】



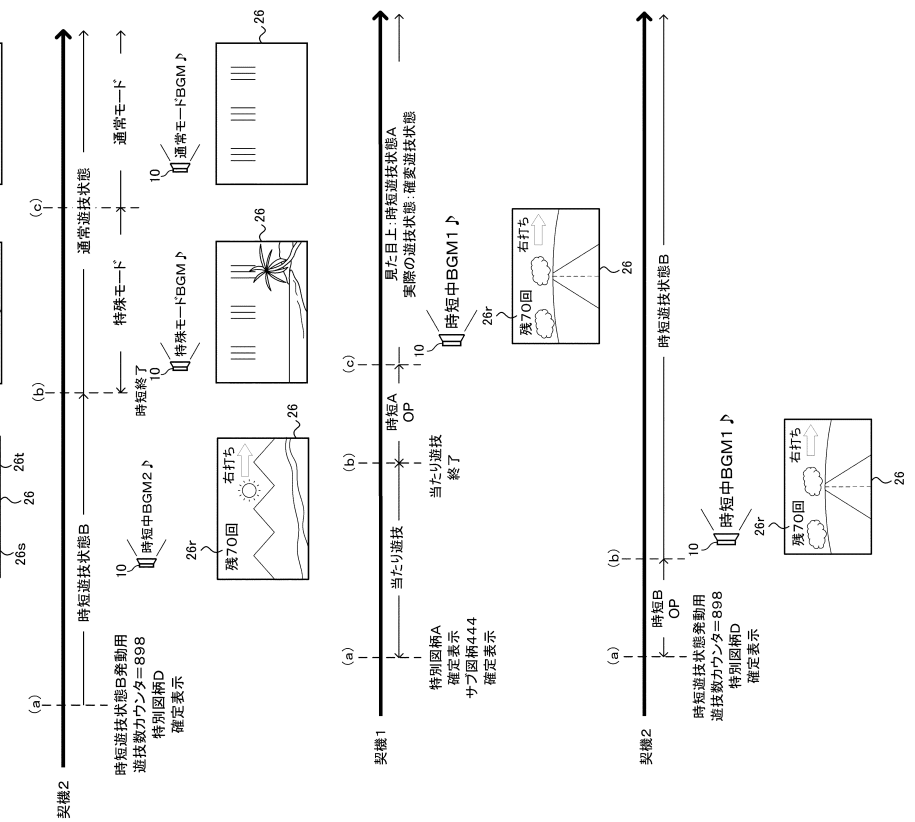
【図６６】



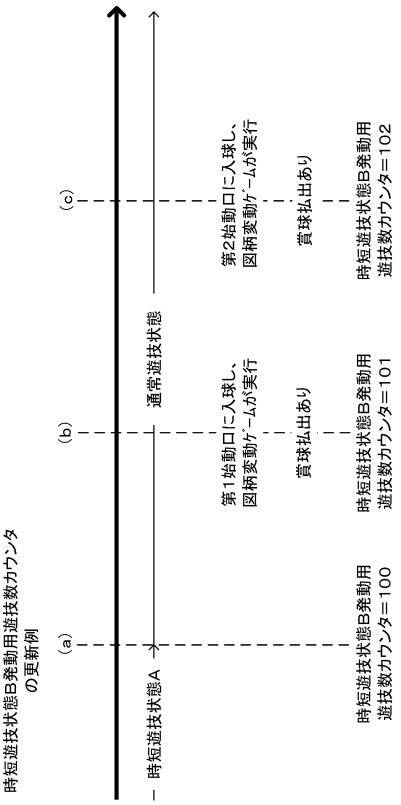
【図６７】



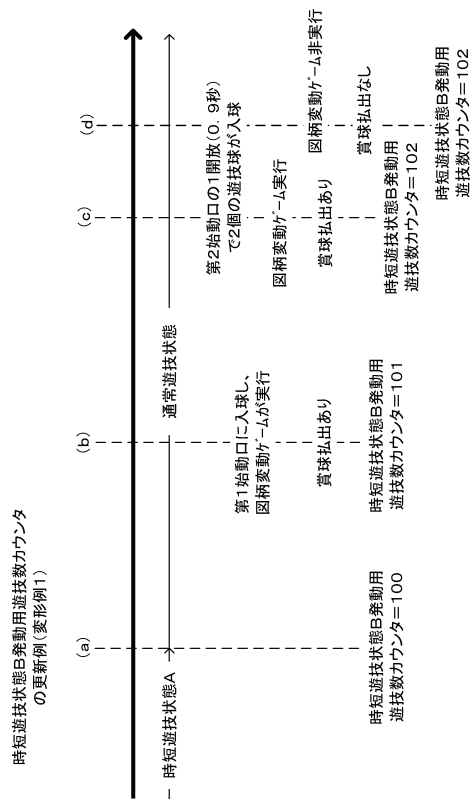
【図６８】



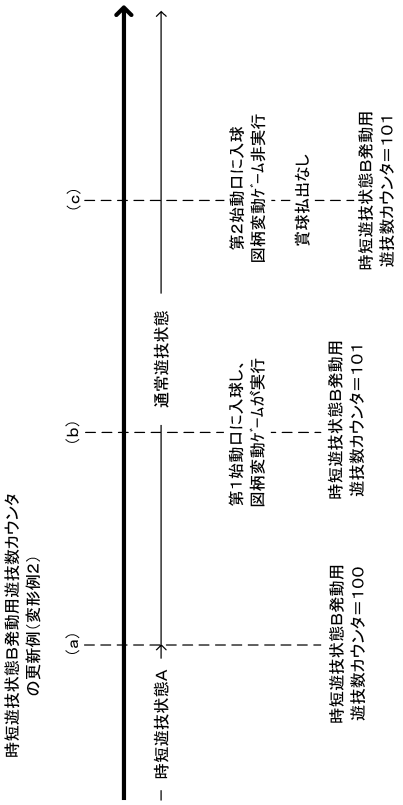
【図６９】


時短遊技状態B発動用遊技数カウンタ
の更新例
(a)
(b)
(c)
時短遊技状態A
通常遊技状態
第1始動口に入球し、
図柄変動ゲームが実行
賞球払出あり
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝100
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝101
第2始動口に入球し、
図柄変動ゲームが実行
賞球払出あり
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝102

【図７０】


時短遊技状態B発動用遊技数カウンタ
の更新例(変形例1)
(a)
(b)
(c)
(d)
時短遊技状態A
通常遊技状態
第1始動口に入球し、
図柄変動ゲームが実行
賞球払出あり
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝100
第2始動口の1開放(0.9秒)
で2個の遊技球が入球
図柄変動ゲーム実行
図柄変動ゲーム非実行
賞球払出あり
賞球払出なし
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝101
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝102

【図７１】


時短遊技状態B発動用遊技数カウンタ
の更新例(変形例2)
(a)
(b)
(c)
時短遊技状態A
通常遊技状態
第1始動口に入球し、
図柄変動ゲームが実行
第2始動口に入球
図柄変動ゲーム非実行
賞球払出なし
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝100
時短遊技状態B発動用
遊技数カウンタ＝101

フロントページの続き

(56)参考文献　　特開２０２１－０９７８１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０２０－０６８９３９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－００７９１４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１２２４８３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　７／０２