

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7385916号
(P7385916)

(45)発行日 令和5年11月24日(2023.11.24)

(24)登録日 令和5年11月15日(2023.11.15)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全145頁)

(21)出願番号	特願2019-234926(P2019-234926)	(73)特許権者	509242635 株式会社七匠 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
(22)出願日	令和1年12月25日(2019.12.25)	(74)代理人	100162536 弁理士 高橋 豊
(65)公開番号	特開2021-101923(P2021-101923 A)	(72)発明者	照沼 丈史 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 1 号 株 式会社七匠内
(43)公開日	令和3年7月15日(2021.7.15)	審査官	森川 能匡
審査請求日	令和4年12月19日(2022.12.19)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下可能であって、通常経路と当該通常経路とは異なる特定経路とを具備する遊技領域と、

前記遊技領域に形成された始動口と、

前記始動口への遊技球の入球により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、

前記判定情報を保留記憶する保留記憶手段と、

通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段と、

前記特定経路へ向けた遊技球の発射を促す促進報知を実行可能な促進報知手段と、

前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示手段に表示する表示制御手段と、

識別情報の変動表示を開始し、変動時間の経過に伴って前記変動表示を停止して前記判定の結果を導出する図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段と、

を備え、

前記特定遊技状態は、第1特定遊技状態と、当該第1特定遊技状態とは異なる第2特定遊技状態とを含み、

前記第1特定遊技状態には、所定の移行条件を満たすことで移行することが可能であり、

前記第2特定遊技状態には、前記特別遊技の終了後に移行することが可能であり、

前記図柄変動ゲーム制御手段は、

前記所定の移行条件を満たす場合に第 1 図柄変動ゲームを制御することが可能であり、
前記特別遊技を実行すると判定された場合に第 2 図柄変動ゲームを制御することが可能であり、

前記第 1 図柄変動ゲームでは、前記特別遊技を実行すると判定されたことを報知する特定演出を実行しないが、

前記第 2 図柄変動ゲームでは、前記特定演出を実行可能であり、

前記促進報知手段は、

前記第 1 特定遊技状態に移行するときと、前記第 2 特定遊技状態に移行するときとで、前記促進報知の実行態様を異ならせることが可能であり、

前記表示制御手段は、

前記第 1 特定遊技状態において前記保留情報を表示しているときに、当該第 1 特定遊技状態の終了条件が満たされて前記通常遊技状態に移行する場合、

当該通常遊技状態における最初の図柄変動ゲームの実行中に、前記第 1 特定遊技状態において表示していた前記保留情報を表示しないことが可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機においては、通常遊技状態を含む複数の遊技状態を備えるものが一般的であり、複数の遊技状態のうち通常遊技状態が遊技者に不利な遊技状態として位置づけられている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019 - 88669 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、遊技者によっては、通常遊技状態に対して著しく不利な印象を抱いてしまい、遊技興趣の低下を招いていた。

【0005】

本発明は、このような実情に鑑み、遊技興趣の低下を防止す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、遊技球が流下可能であって、通常経路と当該通常経路とは異なる特定経路とを具備する遊技領域と、前記遊技領域に形成された始動口と、前記始動口への遊技球の入球により取得された判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記判定情報を保留記憶する保留記憶手段と、通常遊技状態と、当該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とを制御可能な遊技状態制御手段と、前記特定経路へ向けた遊技球の発射を促す促進報知を実行可能な促進報知手段と、前記保留記憶の数に応じた保留情報を表示手段に表示する表示制御手段と、識別情報の変動表示を開始し、変動時間の経過に伴って前記変動表示を停止して前記判定の結果を導出する図柄変動ゲームを制御する図柄変動ゲーム制御手段と、を備え、前記特定遊技状態は、第 1 特定遊技状態と、当該第 1 特定遊技状態とは異なる第 2 特定遊技状態とを含み、前記第 1 特定遊技状態には、所定の移行条件を満たすことで移行することが可能であり、前記第 2 特定遊技状態には、前記特別遊技の終了後に移行することが可能であり、前記図柄変動ゲーム制御手段は、前記所定の移行条件を満たす場合に第 1 図柄変動ゲームを制

10

20

30

40

50

御することが可能であり、前記特別遊技を実行すると判定された場合に第2図柄変動ゲームを制御することが可能であり、前記第1図柄変動ゲームでは、前記特別遊技を実行すると判定されたことを報知する特定演出を実行しないが、前記第2図柄変動ゲームでは、前記特定演出を実行可能であり、前記促進報知手段は、前記第1特定遊技状態に移行するときと、前記第2特定遊技状態に移行するときとで、前記促進報知の実行態様を異ならせることが可能であり、前記表示制御手段は、前記第1特定遊技状態において前記保留情報を表示しているときに、当該第1特定遊技状態の終了条件が満たされて前記通常遊技状態に移行する場合、当該通常遊技状態における最初の図柄変動ゲームの実行中に、前記第1特定遊技状態において表示していた前記保留情報を表示しないことが可能である、ことを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣の低下を防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観背面図である。

【図3】本発明の第1実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係る遊技機のブロック図である。

【図5】本発明の第1実施形態に係る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、遊技状態詳細を示す図である。

20

【図6】本発明の第1実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。

【図7】本発明の第1実施形態に係る当たり特別図柄詳細を示す図である。

【図8】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動パターンテーブルを示す図である。

【図9】本発明の第1実施形態に係るメインRAMの判定情報記憶領域、メインRAMのカウナ、メインRAMの情報格納領域を示す図である。

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

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

30

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

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

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

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

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

【図17】本発明の第1実施形態に係る通過ゲート検出時処理を示すフローチャートである。

40

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

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

【図20】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図21】本発明の第1実施形態に係る遊技状態別処理を示すフローチャートである。

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

【図23】本発明の第1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】本発明の第1実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図25】本発明の第1実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

50

トである。

【図 26】本発明の第 1 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】本発明の第 1 実施形態に係るメインコマンド受信処理（1 / 2）を示すフローチャートである。

【図 28】本発明の第 1 実施形態に係るメインコマンド受信処理（2 / 2）を示すフローチャートである。

【図 29】本発明の第 1 実施形態に係る特定演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 30】本発明の第 1 実施形態に係る特定演出の一例を示す図である。

【図 31】本発明の第 1 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。

10

【図 32】本発明の第 1 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 33】本発明の第 1 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 34】本発明の第 1 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 35】本発明の第 1 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 36】本発明の第 1 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。

20

【図 37】本発明の第 1 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 38】本発明の第 1 実施形態に係る画像生成処理の概念図である。

【図 39】本発明の第 1 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 40】本発明の第 1 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 41】本発明の第 1 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 42】本発明の第 1 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 43】本発明の第 1 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 44】本発明の第 1 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。

30

【図 45】本発明の第 1 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 46】本発明の第 1 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 47】本発明の第 1 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 48】本発明の第 1 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 49】本発明の第 1 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 50】本発明の第 1 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 51】本発明の第 1 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 52】本発明の第 1 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 53】本発明の第 1 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 54】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態および確変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である。

40

【図 55】本発明の第 1 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である。

【図 56】本発明の第 1 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である。

【図 57】本発明の第 1 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である。

【図 58】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウンタとなった遊技での報知態様を示す図である。

【図 59】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウンタとな

50

った遊技での報知態様を示す図である。

【図 6 0】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について説明するタイムチャートである。

【図 6 1】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 による時短遊技状態への移行、契機 2 による時短遊技状態への移行について説明するタイムチャートである。

【図 6 2】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 による時短遊技状態への移行、契機 2 による時短遊技状態への移行について説明するタイムチャートである。

【図 6 3】本発明の第 1 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 6 4】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について説明するタイムチャートである。

10

【図 6 5】本発明の第 1 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 6 6】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について説明するタイムチャートである。

【図 6 7】本発明の第 1 実施形態に係る契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について説明するタイムチャートである。

【図 6 8】本発明の第 1 実施形態に係る特定演出について説明する図である。

【図 6 9】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態遊技数カウンタの更新例を示すタイムチャートである。

20

【図 7 0】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態遊技数カウンタの更新例（別例 1）を示すタイムチャートである。

【図 7 1】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態遊技数カウンタの更新例（別例 2）を示すタイムチャートである。

【図 7 2】本発明の第 1 実施形態に係る時短遊技状態での表示態様の一例を示す図である。

【図 7 3】本発明の第 1 実施形態に係る通常遊技状態での表示態様の一例および通常遊技状態遊技数カウンタの更新例を示す図である。

【図 7 4】本発明の第 1 実施形態に係る動作演出の演出例を示す図である。

【図 7 5】本発明の第 2 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、遊技状態詳細を示す図である。

30

【図 7 6】本発明の第 2 実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図である。

【図 7 7】本発明の第 2 実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示す図（別例）である。

【図 7 8】本発明の第 2 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 7 9】本発明の第 2 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 8 0】本発明の第 2 実施形態に係る当たり遊技処理（別例）を示すフローチャートである。

【図 8 1】本発明の第 2 実施形態に係る通常遊技状態および確変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である。

40

【図 8 2】本発明の第 3 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、遊技状態詳細を示す図である。

【図 8 3】本発明の第 3 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 8 4】本発明の第 3 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 8 5】本発明の第 3 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 8 6】本発明の第 3 実施形態に係る転落抽せん処理を示すフローチャートである。

【図 8 7】本発明の第 3 実施形態に係る転落確変における契機 1、契機 2 について説明す

50

るタイムチャートである。

【図 8 8】本発明の第 3 実施形態に係る転落確変における契機 1、契機 2 について説明するタイムチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

(第 1 実施形態)

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下の第 1 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】

(パチンコ遊技機 1 の外部構成)

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 は、遊技店の遊技機設置島(図示せず)に設置するための外枠 2 と、外枠 2 に軸支され、図 3 に示す遊技盤 6 を着脱可能に保持する中枠 3 と、中枠 3 に軸支され、遊技盤 6 の前側に対向し、透明なガラスを介して遊技盤 6 を視認可能とするガラス枠 4 と、中枠 3 に軸支され、ガラス枠 4 の下側に位置し、遊技球を貯留可能な受け皿部材 5 と、を有している。なお、ガラス枠 4 と、受け皿部材 5 とは、分離型で構成されていてもよいし、一体型で構成されていてもよい。

【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(図 1 においては図示せず)が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回転させることが可能であって、回転させる量によって、遊技領域 7 へ遊技球を発射させる際の発射強度が調整できるようになっている。例えば、第 1 の回転量で回転させた場合(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 の回転量よりも回転量が大きい第 2 の回転量で回転させた場合(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、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述の通常遊技状態が制御されている場合は、通常遊技状態に応じた楽曲が出力可能であり、後述の時短遊技状態が制御されている場合は、時短遊技状態に応じた楽曲が出力可能である。

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、音声や効果音が発せられる。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】

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

10

20

30

40

50

を下受け皿 5 b に排出するための球抜きボタン 1 1 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 1 2 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 1 3 や、有価価値媒体の残高を表示するための残高表示部 1 2 a や、球貸しボタン 1 2 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 1 2 b が設けられている。

【 0 0 1 6 】

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 1 4 と、演出レバー 1 5 と、が設けられている。また、受け皿部材 5 には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ 1 0 から出力される音声や効果音の音量調整や、発光装置 9 から発する光量調整や、後述の画像表示装置 2 6 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 1 6 が設けられている。なお、演出ボタン 1 4 と、演出レバー 1 5 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。

10

なお、十字キーボタン 1 6 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。

【 0 0 1 7 】

（パチンコ遊技機 1 の背面側の構成について）

20

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 1 0 0 や、演出制御基板 2 0 0 や、払出制御基板 3 0 0 および払出装置 3 0 4 や、電源基板 4 0 0 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）。

【 0 0 1 8 】

また、主制御基板 1 0 0 には、RAM クリアスイッチ 1 0 5 が設けられている。RAM クリアスイッチ 1 0 5 は、メイン RAM 1 0 3 の領域において、遊技が行われることで書き換えられる遊技情報を初期化するためのスイッチである。例えば、時短遊技状態のまま遊技店の閉店時間を迎えた場合、管理者（例えば、遊技店員）が RAM クリアスイッチ 1 0 5 を押下しながら電源を ON にすれば、時短遊技状態の遊技情報はクリアされ、翌日の開店時間において、通常遊技状態から開始させることができる。

30

【 0 0 1 9 】

また、RAM クリアスイッチ 1 0 5 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 1 0 4 に表示されている状態において、RAM クリアスイッチ 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 4 に表示されている状態において、RAM クリアスイッチ 1 0 5 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。

40

【 0 0 2 0 】

なお、RAM クリアスイッチ 1 0 5 を主制御基板 1 0 0 に設けたが、主制御基板 1 0 0 に入力可能であれば、例えば、電源基板 4 0 0 に設けてもよいし、中枠 3 に直接設けてもよい。

【 0 0 2 1 】

また、主制御基板 1 0 0 には、設定変更用鍵穴 3 1（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 3 1 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 3 1 に挿入して時計回りに 9 0 度回転させる（縦方

50

向から横方向に回転させる)、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。

【0022】

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度回転させ(縦方向から横方向に回転させ)、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。

【0023】

なお、設定変更用鍵穴31は、設定変更キーによって回転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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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S18で割込許可がされた状態)において、1割込み毎(例えば、4ms毎)に算出する処理が行われ、所定の表示タイミング毎(例えば、5秒毎)に、現在の区間と、過去の3区間分(1区間前、2区間前、3区間前の過去の3区間分)との表示が可能になっている。すなわち、現在の区間の表示 所定時間経過(5秒経過) 過去の区間(1)の表示 所定時間経過(5秒経過) 過去の区間(2)の表示 所定時間経過(5秒経過) 過去の区間(3)の表示 所定時間経過(5秒経過) 現在の区間の表示、といったような切り替え表示が行われるようになっている。

【0027】

(遊技盤6の構成について)

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。

【0028】

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。

【0029】

遊技領域7は、中心線C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)および中心線C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。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

(ゲート部材 2 0 について)

ゲート部材 2 0 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 2 0 を遊技球が通過すると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第 2 始動口 2 2 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 2 0 は、遊技領域 7 の左中央部にも設けるようにしてもよい。

10

【 0 0 3 1 】

なお、ゲート部材 2 0 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 2 0 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 R A M 1 0 3 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、

20

「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。

【 0 0 3 2 】

(第 1 始動口 2 1 について)

第 1 始動口 2 1 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 2 1 に遊技球が入球すると、例えば、「 3 」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、特別図柄当たり判定処理を行い、後述の特別図柄および装飾図柄画像および第 4 図柄画像を変動表示して、後述の変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果 (特別図柄および装飾図柄) を導出 (確定表示) する「図柄変動ゲーム」が実行される。

30

【 0 0 3 3 】

なお、第 1 始動口 2 1 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 2 1 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。

40

【 0 0 3 4 】

具体的には、メイン R A M 1 0 3 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、

50

「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。

【0035】

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。

【0036】

（第2始動口22について）

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

【0037】

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通図柄当たりと判定された場合に、後述の図6の「第2始動口の開閉態様」で示す開閉態様にて開閉させることが可能となっている。そして、第2始動口22に遊技球が入球すると、例えば、「2」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、図柄変動ゲームが実行される。

【0038】

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。

【0039】

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。

【0040】

また、本実施形態において、第1始動口21、および第2始動口22に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理を行い、特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像を変動表示して、変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像）を導出（確定表示）する、といった一連の流れを「図柄変動ゲーム」と称したり、単に、「1変動の遊技」と称したりすることがある。また、「図柄変動ゲーム」の実行中を「変動表示」と称したりすることがある。

【0041】

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。

【0042】

10

20

30

40

50

また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像の）「確定表示」と称する。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄画像を一旦停止させることを、装飾図柄画像の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるときや、「確定表示」前の「揺れ変動表示」が挙げられる。「確定表示」前の「揺れ変動表示」とは、例えば、装飾図柄画像が、例えば、「767」等で「仮停止表示」し、そのまま「767」で「確定表示」するか、一旦、「767」のハズレの表示を「仮停止表示」しておいて、逆転演出を行って「777」を導出した後に「777」を「確定表示」するか、の分岐の箇所で行う変動表示が挙げられる。

10

【0043】

（普通入賞口23について）

普通入賞口23は、遊技領域7の左下方に「3」個、右下方に「1」個の、計「4」個設けられており、左下方の「3」個の普通入賞口23は、いわゆる「左打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっており、右下方の「1」個の普通入賞口23は、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能になっている。また、普通入賞口23は、第1始動口21同様、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、普通入賞口23に遊技球が入球すると、例えば、「8」球の遊技球が賞球として払出される。なお、普通入賞口23の配置位置は、任意に変更可能であり、また、数も、「4」個より少なくしてもよい。また、左下方の「3」個の普通入賞口23と、右下方の「1」個の普通入賞口23とで、賞球数を異ならせてもよい。

20

なお、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を用いた入球報知が行われ（図53参照）、当たり遊技以外（例えば、通常遊技状態）で普通入賞口23に遊技球が入球すると、スピーカ10、画像表示装置26を用いた入球報知は行われなくなっている。

当たり遊技において入球報知を行う対象となる普通入賞口23は、「4」個の普通入賞口23でもよいし、右下方の「1」個の普通入賞口23のみでもよいし、左下方の「3」個の普通入賞口23でもよい。

【0044】

（大入賞口24について）

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

30

【0045】

ここで、当たり遊技においては、大入賞口24の開閉扉が図6で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）する。そして、1ラウンドあたり、29.5S（S＝秒）にわたって開放（前側に傾動）し、29.5S経過前に10球の遊技球の入球が後述の大入賞口検出SW24aにより検出されると、29.5S経過前であっても、開閉扉を閉じて次のラウンドに進み、これを規定ラウンド数分繰り返すことになる。一方で、10球の遊技球の入球が大入賞口検出SW24aにより検出される前に29.5S経過（いわゆる、「アタッカーフルオープン」）すると、開閉扉を閉じて次のラウンドに進むことになる。この場合、1ラウンドあたりの規定入球数である10球に到達せずに1のラウンド遊技が終了してしまうので遊技者にとっては不利となる。

40

【0046】

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。

【0047】

50

(画像表示装置 2 6 について)

画像表示装置 2 6 は、略全域に表示領域を有しており、ステージ 1 7 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 2 1、または第 2 始動口 2 2 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 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 1 に遊技球が入球した場合でも、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 6 において用いる装飾図柄画像は共通している)。

10

【 0 0 4 8 】

そして、後述の変動時間内において演出画像を表示し、変動時間が経過すると、当たりである場合は、例えば、各装飾図柄画像に「 7 」を停止させて、「 7 7 7 」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、「 7 6 5 」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。

【 0 0 4 9 】

また、各装飾図柄画像とは別に、第 4 図柄画像 2 6 d (上述の、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 6 は、第 1 始動口 2 1 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 2 6 e と、第 2 始動口 2 2 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 2 6 f と、第 1 始動口 2 1 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 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像 2 6 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 2 2 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 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n 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 2 6 o (図 3 においては、単に「 o 」と示す)、を表示可能としている。

20

30

【 0 0 5 0 】

なお、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e 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 2 6 g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j 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 2 6 f 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 2 6 k ~ 第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n 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 2 6 e 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 2 6 g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j に「 4 」個の保留球画像が表示されることになる。

40

【 0 0 5 1 】

なお、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e として表示される保留の数と、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f 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 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像 2 6 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 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n に表示される保留球画像とを、以下において、「

50

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 26 o 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。

【0052】

なお、当該変動アイコン表示領域 26 o、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 26 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 26 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 26 j、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 26 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 26 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 26 n 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。

10

【0053】

左装飾図柄画像 26 a、中装飾図柄画像 26 b、右装飾図柄画像 26 c、および第 4 図柄画像 26 d 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。

【0054】

なお、本実施形態においては、基本的に、図 6 で後述する「特別図柄 A」、「特別図柄 E」が決定されれば、「777」の図柄の組み合わせを表示可能とし、「特別図柄 B」が決定されれば、「333」の図柄の組み合わせを表示可能とし、「特別図柄 C」、「特別図柄 F」が決定されれば、「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。

20

【0055】

なお、例外的に、「特別図柄 A」、「特別図柄 E」が決定されたときに、「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示することもある。この場合、当たり遊技終了後は、実際の遊技状態は後述の確変遊技状態であるが、画像表示装置 26 の見た目上（背景画像等）は、後述の時短遊技状態の表示となる。このようにして、時短遊技状態 = 低確率状態とせずに、時短遊技状態であっても遊技者に確変遊技状態への期待を持たせるようにしている。

30

【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 26 a と、右装飾図柄画像 26 c 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 26 b 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。

40

【0058】

なお、第 4 図柄画像 26 d は、上述の図柄の組み合わせとせずに、単に一桁の数字を表示するだけでもよいし、二桁の数字を表示するだけでもよいし、発光色の相違により、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】

50

(図柄表示装置 27 について)

図柄表示装置 27 は、遊技盤 6 の、遊技領域 7 とは異なる領域である遊技領域外 (外レール部材 18 の外側) に設けられている。図柄表示装置 27 には、図 4 にも示されるように、主制御基板 100 によって表示制御され、第 1 始動口 21 へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第 1 特別図柄表示器 27a と、第 2 始動口 22 へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第 2 特別図柄表示器 27b と、が設けられている。ここで、第 1 特別図柄表示器 27a、および第 2 特別図柄表示器 27b は、7 セグメント表示器にて構成されており、図柄変動ゲームにおいては、特別図柄を変動開始から「-」(横バー図柄)を点滅させ、特別図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば「-」(横バー図柄)を点灯表示(確定表示)させ、当たりであれば、例えば、「7」を点灯表示(確定表示)させる。つまり、「特別図柄」とは、主制御基板 100 によって表示制御される図柄のことを指している。

10

【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。

20

【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。なお、以下において、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 における消灯を「」で示し、点灯を「」で示し、点滅を「」で示すことがある。

30

【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。

40

【0064】

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。なお、以下において、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における消灯を「」で示し、点灯を「」で示し、点滅を「」で示すことがある。

40

【0070】

50

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。

10

【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。

20

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】

（パチンコ遊技機1の内部構成）

次に、図4に基づいて、パチンコ遊技機1の内部構成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。

30

【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。

40

【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】

50

(主制御基板 100 について)

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 CPU 101 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 ROM 102 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 RAM 103 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 CPU 101 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 CPU 101 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 RAM 103 には、各種情報を管理するための格納領域(図9参照)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、後述する契機2による時短遊技状態が作動した情報を格納する実行済みフラグ格納領域が挙げられる。

10

【0078】

また、メイン RAM 103 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、通常遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウンタ(計数記憶)するための通常遊技状態遊技数カウンタ、時短遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウンタ(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タ(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。

20

【0079】

なお、遊技数カウンタは、通常遊技状態遊技数カウンタと時短遊技状態遊技数カウンタとで兼用するようにしてもよい(1のカウンタでもよい)。この場合、当たり遊技終了後の時短遊技状態の開始からカウンタを開始し、時短遊技状態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してもよい。例えば、当たり遊技終了後の時短遊技状態の開始時は、カウンタ値が「0」であり、時短遊技状態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 - 12 - 8 でカウンタ値が「1000」と判定されると、当該処理を肯定してよい。

30

【0080】

(ゲート検出 SW 20a について)

ゲート検出 SW 20a 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 SW 20a 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 CPU 101) は、普通図柄保留表示器 27f において普通図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、普通図柄変動ゲームの保留の数が「0」である場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「1」~「3」である場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、普通図柄変動ゲームの保留の数が「4」である場合は、普通図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

40

【0081】

(第1始動口検出 SW 21a について)

第1始動口検出 SW 21a 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 SW 21a 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

50

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 CPU 101) 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。

【0082】

また、主制御基板 100 は、第 1 始動口検出 SW 21a より入力が行われた場合、第 1 特別図柄表示器 27a、第 2 特別図柄表示器 27b のいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、第 1 特別図柄保留表示器 27c、第 2 特別図柄保留表示器 27d の保留の数が「0」である場合は、即、第 1 特別図柄表示器 27a において図柄変動ゲームを実行するように制御し、第 1 特別図柄保留表示器 27c における図柄変動ゲームの保留の数が「1」～「3」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第 1 特別図柄保留表示器 27c における図柄変動ゲームの保留の数が「4」である場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

10

【0083】

(第 2 始動口検出 SW 22a について)

第 2 始動口検出 SW 22a 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 SW 22a 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 CPU 101) 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。

20

【0084】

また、主制御基板 100 (メイン CPU 101) は、第 2 始動口検出 SW 22a より入力が行われた場合、第 1 特別図柄表示器 27a、第 2 特別図柄表示器 27b のいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、かつ、第 2 特別図柄保留表示器 27d の保留の数が「0」である場合は、即、第 2 特別図柄表示器 27b において図柄変動ゲームを実行するように制御し、第 2 特別図柄保留表示器 27d における図柄変動ゲームの保留の数が「1」～「3」である場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第 2 特別図柄保留表示器 27d における図柄変動ゲームの保留の数が「4」である場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

30

【0085】

(第 2 始動口開閉ソレノイド 22b について)

第 2 始動口開閉ソレノイド 22b は、第 2 始動口 22 の後方に設けられており、上述の第 2 始動口 22 に設けられた突出部材に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、第 2 始動口開閉ソレノイド 22b と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 100 (メイン CPU 101) 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。

【0086】

(普通入賞口検出 SW 23a について)

普通入賞口検出 SW 23a 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 SW 23a 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 CPU 101) 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。

40

【0087】

(大入賞口検出 SW 24a について)

50

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。

10

【0088】

（大入賞口開閉ソレノイド24bについて）

大入賞口開閉ソレノイド24bは、大入賞口24の後方に設けられており、上述の大入賞口24に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、大入賞口開閉ソレノイド24bと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100（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。

【0089】

（アウト口検出SW25aについて）

アウト口検出SW25aは、アウト口25の入口内部に設けられており、遊技球がアウト口25に入球したことを検出するためのSWである。つまり、アウト口検出SW25aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。これにより、主制御基板100においてアウト個数を把握することができる。

20

【0090】

（第1特別図柄表示器27aについて）

第1特別図柄表示器27aは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、第1始動口21に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行するための表示器である。つまり、第1特別図柄表示器27aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100（メインCPU101）は、第1特別図柄表示器27aにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第1特別図柄表示器27aにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第1特別図柄表示器27aにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、後述の「特別図柄変動開始時処理」（図19参照）におけるステップS105-2-4の処理において肯定判定された場合が該当する。

30

【0091】

（第2特別図柄表示器27bについて）

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

40

【0092】

（第1特別図柄保留表示器27cについて）

第1特別図柄保留表示器27cは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板1

50

00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)。

【0093】

(第2特別図柄保留表示器27dについて)

10

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)。

【0094】

20

(普通図柄表示器27eについて)

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

【0095】

(普通図柄保留表示器27fについて)

30

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)。

【0096】

(ラウンド表示器27gについて)

40

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。

【0097】

50

(磁気センサ 27h について)

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。

【0098】

(電波センサ 27i について)

10

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。

【0099】

(演出制御基板 200 について)

20

図 4 に示すように、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 CPU 201 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 ROM 202 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 RAM 203 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 CPU 204 と、音データを記憶する音 ROM 205 と、画像データを記憶する CG ROM 206 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 VRAM 207 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 CPU 208 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 ROM 209 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 RAM 210 とを有している。

30

【0100】

また、演出制御部 200a には、演出ボタン検出 SW 14a からの操作情報、演出レバー検出 SW 15a からの操作情報、十字キー検出 SW 16a 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。

【0101】

(演出ボタン検出 SW 14a について)

40

演出ボタン検出 SW 14a 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 SW 14a 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 SW 14a 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。

【0102】

(演出レバー検出 SW 15a について)

50

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。

【0103】

10

(十字キー検出SW16aについて)

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

【0104】

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。

20

【0105】

なお、光量は、「強」、「中」、「弱」の3段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した5段階で設定できるようにしてもよい。また、音量は、「大」、「中」、「小」の3段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した5段階で設定できるようにしてもよい。また、光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像(例えば、図38のレイヤ3参照)の表示や、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。

30

【0106】

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(図42等参照)。

40

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。

【0107】

また、段階に応じた調整音は、段階毎に異なる音を発することで、現在の音量レベルを報知す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「ド」という音を発し、音量レベル2であるときは「レ」という音を発し、音量レベル3であるときは「ミ」という音を発することが想定される。

50

別例としては、どの段階でも一律「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。

【0108】

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や調整音を発せずに、または、小さいサイズで表示＆小さい音量にて調整音を出力して調整することが好ましい。そうすれば、図柄変動ゲームに対応する演出画像や演出音が、レベルゲージ画像や調整音により阻害されることを防止できる。

【0109】

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。

【0110】

（スピーカ10について）

スピーカ10は、図1においても説明したように、音声や効果音出力可能となっている。例えば、後述する枠開放検出SW3aから閉状態である情報が入力されないと、中枠3が開状態にあることの報知音を出力する。つまり、スピーカ10と画像・音制御部200bとは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、画像・音制御部200bの制御により、スピーカ10から上述した音出力される。

【0111】

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。

【0112】

（可動体28について）

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

【0113】

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、初期動作は、画像表示装置26の表示領域と対向する位置で行われ、表示領域外（表示領域端部より外側）と対向する位置に可動体28が移動することはない。すなわち、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。

【0114】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 5 】

(払出制御基板 3 0 0 について)

図 4 に示すように、払出制御基板 3 0 0 には、払出制御処理を行う払出 C P U 3 0 1 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 R O M 3 0 2 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 R A M 3 0 3 が備えられている。また、払出制御基板 3 0 0 には、ハーネス等を介して、払出装置 3 0 4 が接続されており、当該払出装置 3 0 4 を制御することにより、上受け皿 5 a に遊技球が払出されるようになっている。

【 0 1 1 6 】

具体的には、主制御基板 1 0 0 において、例えば、後述の第 1 始動口検出 S W 2 1 a より遊技球を検出した情報を入力した場合は、3 球の賞球を払出するように、主制御基板 1 0 0 から払出制御基板 3 0 0 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 3 0 0 は、払出装置 3 0 4 を制御することにより、3 球の賞球を上受け皿 5 a 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 3 0 0 から主制御基板 1 0 0 に対して払出完了信号が送信されて、第 1 始動口検出 S W 2 1 a より遊技球を検出した情報を入力したことに對する遊技球の払出を完了する。

10

【 0 1 1 7 】

また、払出制御基板 3 0 0 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。

20

【 0 1 1 8 】

また、払出制御基板 3 0 0 には、ハーネス等を介して、発射装置 3 0 5 が接続されており、当該発射装置 3 0 5 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 3 0 0 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 3 0 5 を制御し遊技球を発射させる。

【 0 1 1 9 】

また、図 4 においては図示していないが、払出制御基板 3 0 0 は、球貸出ユニット等を介して、図 1 に示す球貸しボタン 1 2 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 1 2 が遊技者により操作された場合は、払出制御基板 3 0 0 は、払出装置 3 0 4 を制御することにより、球貸しボタン 1 2 の 1 回の操作に対応する数 (例えば、1 2 5 球) の遊技球を上受け皿 5 a に払出す。

30

【 0 1 2 0 】

(枠開放検出 S W 3 a について)

枠開放検出 S W 3 a 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 S W 3 a と払出制御基板 3 0 0 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 3 0 0 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 3 0 0 に入力されず、入力されないことにより、払出制御基板 3 0 0 (払出 C P U 3 0 1) は、上述した「開」状態にあることを検出することができる。

40

なお、払出制御基板 3 0 0 (払出 C P U 3 0 1) 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 2 0 0 に対して送信可能である。

【 0 1 2 1 】

(満タン検出 S W 3 0 0 a について)

上受け皿 5 a と下受け皿 5 b との間には、上受け皿 5 a に貯留しきれない遊技球を下受

50

け皿 5 b 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 SW 3 0 0 a が設けられている。下受け皿 5 b 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 SW 3 0 0 a が ON になる。これにより、下受け皿 5 b 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 CPU 3 0 1 は、満タン検出 SW 3 0 0 a が ON になると払出装置 3 0 4 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 SW 3 0 0 a が ON である情報を演出制御基板 2 0 0 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 2 0 0 においては、下受け皿 5 b 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。

【 0 1 2 2 】

（電源基板 4 0 0 について）

図 4 に示すように、電源基板 4 0 0 には、ハーネス等を介して、主制御基板 1 0 0、演出制御基板 2 0 0、払出制御基板 3 0 0 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 1 0 0、演出制御基板 2 0 0、払出制御基板 3 0 0 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 4 0 0 には、外部電力（交流 1 0 0 ボルト）を、直流 2 4 ボルトに変換する変換回路等が設けられている。

【 0 1 2 3 】

（特別図柄当たり判定テーブルについて）

図 5（A）の特別図柄当たり判定テーブルは、メイン ROM 1 0 2 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）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いる。メイン CPU 1 0 1 は、例えば、設定値として 1 が設定されている場合は、（A）で示す設定値 1 用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行い、他の設定値が設定されている場合は、図示しない設定値毎の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行う。また、第 1 始動口・第 2 始動口共通とは、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合でも、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球した場合でも、参照する特別図柄当たり判定テーブルは共通であることを示している。なお、設定値は、「6」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「4」段階でもよいし、「2」段階でもよい。また、設定値を備えずに、図 5（A）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。

【 0 1 2 4 】

図 5（A）の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「1 / 3 1 9」で、ハズレと判定される確率が「3 1 8 / 3 1 9」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 / 3 2」で、ハズレと判定される確率が「3 1 / 3 2」となっている。すなわち、遊技状態が確変遊技状態であるときは、通常遊技状態や時短遊技状態よりも、当たりと判定される確率が約 1 0 倍に変動することから、確変遊技状態は、通常遊技状態や時短遊技状態に比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【 0 1 2 5 】

なお、図 5（A）の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、上述のような当たり判定確率となっているが、図示しない他の設定値における特別図柄当たり判定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が異なっている。例えば、設定値「6」用の特別図柄当たり判定テーブルでは、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態であるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「1 / 2 8 0」で、ハズレと判定される確率が「2 7 9 / 2 8 0」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 / 2 8」で、ハズレと判定される確率が「2 7 / 2 8」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

10

20

30

40

50

球の管理が容易となる。

【0126】

また、時短遊技状態と、確変遊技状態と、においては、通常遊技状態に比べて、後述の図5(B)や後述の図6(B)で示すように、普通図柄当たり判定処理において、当たりに当せんし易く、且つ、当たりに当せんした場合の第2始動口22の突出部材の開閉態様として有利な開閉態様が選ばれることから、確変遊技状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態であり、次いで時短遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態であり、通常遊技状態が遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【0127】

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」で普通図柄当たりとなるため、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(図40参照)が行われることになる。

【0128】

なお、以下において、通常遊技状態と、時短遊技状態と、を総称して低確率状態と称することがあり、確変遊技状態を高確率状態と称することがある。また、通常遊技状態を、非変短中、または非変短状態、または状態Aと称することがあり、確変遊技状態と、時短遊技状態と、を総称して変短中といたり、変短状態といたり、入球率向上状態といたり、状態Bといたりすることがある。

【0129】

(普通図柄当たり判定テーブルについて)

図5(B)の普通図柄当たり判定テーブルは、メインROM102に記憶されている。そして、遊技状態が通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「4/256」で、ハズレと判定される確率が「252/256」となっており、時短遊技状態であるときと、確変遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「251/256」で、ハズレと判定される確率が「5/256」となっている。よって、通常遊技状態である場合よりも、時短遊技状態や、確変遊技状態である場合の方が、普通図柄当たり判定処理にて当たりと判定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、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、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る。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。

【0130】

なお、本実施形態においては、便宜上、通常遊技状態における普通図柄の状態を「状態A」とし、時短遊技状態および確変遊技状態における普通図柄の状態を「状態B」とする。

そして、時短遊技状態においては、100回の図柄変動ゲームが行われるまで「状態B」となり、確変遊技状態においては、次の当たり遊技が発生するまで「状態B」となる。

【0131】

(特別図柄決定テーブルについて)

図6(A)の特別図柄決定テーブルは、第1始動口21に遊技球が入球したことに基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

10

20

30

40

50

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。

【0132】

そして、図6(A)の(1)の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当たりである場合、メインCPU101は、「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄C」の中から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的には、遊技球が第1始動口21に入球したときに特別図柄決定用の乱数を取得し、その取得した特別図柄決定用の乱数を参照していずれかの特別図柄を決定する。例えば、取得した特別図柄決定用の乱数が「0~9」であれば「特別図柄A」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「10~64」であれば「特別図柄B」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「65~99」であれば「特別図柄C」を決定する。そして、特別図柄を決定すると、一義的に、「付与ラウンド数」と、「当たり後の遊技状態」とが決定される。「特別図柄A」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として確変遊技状態が付与される。また、「特別図柄B」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として5ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として確変遊技状態が付与される。また、「特別図柄C」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として時短遊技状態が付与される。一方、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合、メインCPU101は「特別図柄D」を決定し、「特別図柄D」には、「付与ラウンド数」、および「当たり後の遊技状態」は定められていないことから、当たり遊技は付与されない。

【0133】

また、図6(A)の(2)の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当たりである場合、メインCPU101は、「特別図柄E」、「特別図柄F」から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的な決定手法は、上述の図6(A)の(1)と同様であるため説明を省略する。そして、例えば、取得した特別図柄決定用の乱数が「0~64」であれば「特別図柄E」を決定し、取得した特別図柄決定用の乱数が「65~99」であれば「特別図柄F」を決定する。「特別図柄E」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として確変遊技状態が付与される。また、「特別図柄F」が決定された場合は、「付与ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」として時短遊技状態が付与される。一方、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合、メインCPU101は「特別図柄G」を決定する。

【0134】

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

10

20

30

40

50

もよい。

【0135】

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(図41参照)が行われることになる。

【0136】

(普通図柄決定テーブルについて)

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

【0137】

なお、普通図柄においても、上述した特別図柄と同様に、付与される内容が一義的に定められている。「普通図柄A」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「0.9S」で「1」回開放し、「普通図柄B」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。また、「普通図柄C」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「1.8S」で「3」回開放し、「普通図柄D」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。よって、通常遊技状態である場合よりも、時短遊技状態や、確変遊技状態である場合の方が、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。

【0138】

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るもよいし、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るもよい。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。

【0139】

図7は、当たり特別図柄詳細を示す図である。「特別図柄A」、「特別図柄C」、「特別図柄E」、「特別図柄F」は、大入賞口24の開閉扉が、1ラウンドあたり29.5S開放し、10球の遊技球の入球を検出する、または10球の遊技球の入球を検出する前に29.5S経過すると、大入賞口24の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間2Sが経過すると次ラウンドに移行し、これを10ラウンド分行うようになっている。なお、10ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング(例えば、10S)に移行する。

【0140】

「特別図柄B」は、大入賞口24の開閉扉が、1ラウンドあたり29.5S開放し、10球の遊技球の入球を検出する、または10球の遊技球の入球を検出する前に29.5S

10

20

30

40

50

経過すると、大入賞口 2 4 の開閉扉が閉鎖する。そして、閉鎖のインターバル時間 2 S が経過すると次ラウンドに移行し、これを 5 ラウンド分行うようになっている。なお、5 ラウンド終了後は、当たり遊技エンディング（例えば、1 0 S）に移行する。なお、特に図示していないが、ラウンド開閉態様に設定値の差は設けられていない。

【0 1 4 1】

（特別図柄変動パターンテーブルについて）

図 8 の特別図柄変動パターンテーブルは、メイン R O M 1 0 2 に記憶されており、図柄変動ゲームにおける変動時間を決定する際に参照するテーブルである。メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合は、「変動パターン 1」～「変動パターン 5」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第 1 始動口 2 1、または第 2 始動口 2 2 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 2 1、または第 2 始動口 2 2 に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に「変動パターン 2」～「変動パターン 5」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に「変動パターン 1」を決定するようにしてもよい。一方、メイン C P U 1 0 1 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。

【0 1 4 2】

そして、変動パターンを決定すると、一義的に、「演出内容」と、「変動時間」（秒数 S）とが決定される。「変動パターン 1」が決定された場合は、「演出内容」として「通常変動」が決定され、「変動時間」として「7 S」が決定される。ここで、「通常変動」とは、リーチにもならない変動のことをいう。また、「変動パターン 2」が決定された場合は、「演出内容」として「ノーマルリーチ」が決定され、「変動時間」として「1 5 S」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 2 6 b 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。

【0 1 4 3】

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「4 0 S」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 2 6 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。

【0 1 4 4】

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「5 0 S」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「7 0 S」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。

【0 1 4 5】

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、「疑似連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「疑似連」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。

【0146】

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。

【0147】

また、メインCPU101は、遊技状態が時短遊技状態であるときと、確変遊技状態であるときとで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合は、「変動パターン12」～「変動パターン15」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。「変動パターン12」が決定された場合は、「演出内容」として「短縮変動」が決定され、「変動時間」として「2S」が決定される。ここで、「短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを同時に停止させる変動のことをいい、遊技状態が時短遊技状態であるときと、確変遊技状態であるときにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合、この「短縮変動」が選ばれ易くなっていることから、時短遊技状態や、確変遊技状態を効率よく消化できるようになっている。

【0148】

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。

【0149】

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

【0150】

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。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 1 】

上述の特別図柄変動パターンは、図 8 に挙げたものに限られず、さらに複数の特別図柄変動パターンを備えてもよい。例えば、通常遊技状態においても、「短縮変動」(2 S) を設けてもよい。また、第 1 始動口 2 1 の図柄変動ゲームの保留球の数によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよいし、第 2 始動口 2 2 の図柄変動ゲームの保留球の数によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよい。例えば、ハズレの場合において、保留球の数が 4 個である場合は、保留球の数が 1 個である場合よりも、「変動パターン 1」の「通常変動」を選び易くして、遊技の稼働を向上させるようにしてもよい。

【 0 1 5 2 】

また、時短遊技状態や確変遊技状態においてハズレが決定された場合で、第 2 始動口 2 2 の図柄変動ゲームを開始させた結果、第 2 始動口 2 2 の保留球の数が 0 になる場合は、例えば、3 0 S からなる保留 0 時通常変動(ハズレ)を選択して、第 2 始動口 2 2 へ遊技球が入球する時間を確保するようにしてもよい。

【 0 1 5 3 】

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。

【 0 1 5 4 】

(メイン R A M の判定情報記憶領域、メイン R A M のカウンタ、メイン R A M の格納領域について)

図 9 は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた判定情報記憶領域(保留記憶領域)、メイン R A M のカウンタ、メイン R A M の格納領域について示す概略図である。

【 0 1 5 5 】

上述したように、メイン R A M 1 0 3 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 2 1 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 2 2 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 2 0 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 R A M のカウンタ、メイン R A M の格納領域については、上述したとおりなので、ここでの説明は省略する。

【 0 1 5 6 】

(メイン C P U 1 0 1 によって行われる制御処理について)

図 1 0 ~ 図 2 3 を用いて、メイン C P U 1 0 1 によって行われる制御処理について説明を行う。

【 0 1 5 7 】

(主制御基板メイン処理について)

図 1 0 は、主制御基板 1 0 0 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 4 0 0 より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板 1 0 0 のメイン C P U 1 0 1 により開始される。

【 0 1 5 8 】

(ステップ S 1)

ステップ S 1 において、メイン C P U 1 0 1 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 S 1 の処

10

20

30

40

50

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 S 2 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。

【 0 1 5 9 】

（ステップ S 2）

ステップ S 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、割込みを禁止する。これにより、メイン CPU 1 0 1 は、後述の S 1 8 において割込みを許可するまで、図 1 0 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 S 3 に処理を移行する。

【 0 1 6 0 】

（ステップ S 3）

ステップ S 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、RAM クリアスイッチ 1 0 5 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 1 0 5 が押下された状態でパチンコ遊技機 1 の電源が ON（電源 SW 4 0 0 a が ON）にされたかを判定する。その結果、RAM クリアスイッチ 1 0 5 が ON である場合は、ステップ S 4 に処理を移行し、RAM クリアスイッチ 1 0 5 が ON ではない場合は、ステップ S 9 に処理を移行する。

【 0 1 6 1 】

（ステップ S 4）

ステップ S 4 において、メイン CPU 1 0 1 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 3 1 に設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが 9 0 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 S 5 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 S 7 に処理を移行する。

【 0 1 6 2 】

（ステップ S 5）

ステップ S 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 1 で示す設定値変更処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 1 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 S 6 に処理を移行する。

【 0 1 6 3 】

（ステップ S 6）

ステップ S 6 において、メイン CPU 1 0 1 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 1 0 5 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 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ 1 0 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 S 1 7 に処理を移行する。

【 0 1 6 4 】

（ステップ S 7）

ステップ S 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、RAM クリアスイッチ 1 0 5 が ON で、電源 SW 4 0 0 a が ON である場合、メイン RAM 1 0 3 の領域 1、領域 2（設定値格納領域は除く）を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態である場合に、翌日の遊技店の開店時に通常遊技状態から開始させることができる。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。また、図 9 で示す実行済みフラグ格納領域の実行済みフラグが ON であれば OFF にされる。そして、メイン RAM 1 0 3 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 S 8 に処理を移行する。

【 0 1 6 5 】

（ステップ S 8）

ステップ S 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、電源投入コマンドを送信する。そして

10

20

30

40

50

、電源投入コマンドを送信すると、ステップ S 1 7 に処理を移行する。

【 0 1 6 6 】

(ステップ S 9)

ステップ S 9 において、メイン CPU 1 0 1 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 S 1 0 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 S 1 1 に処理を移行する。

【 0 1 6 7 】

(ステップ S 1 0)

ステップ S 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 2 で示す設定値確認処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 2 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 S 1 1 に処理を移行する。

10

【 0 1 6 8 】

(ステップ S 1 1)

ステップ S 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 S 1 2 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 S 1 7 に処理を移行する。

20

【 0 1 6 9 】

(ステップ S 1 2)

ステップ S 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の領域のチェックサムを算出する。そして、メイン RAM 1 0 3 の領域のチェックサムを算出すると、ステップ S 1 3 に処理を移行する。

【 0 1 7 0 】

(ステップ S 1 3)

ステップ S 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 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 S 1 2 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 S 1 5 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 S 1 4 に処理を移行する。

30

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 1 4)

ステップ S 1 4 において、メイン CPU 1 0 1 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 1 0、画像表示装置 2 6 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 2 0 0 に送信したり、図 1 1 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 1 1 の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

40

【 0 1 7 2 】

(ステップ S 1 5)

ステップ S 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、復帰処理を行う。すなわち、停電状態となる前の状態に正常に復帰させる。そして、停電状態となる前の状態に正常に復帰させると、ステップ S 1 6 に処理を移行する。

【 0 1 7 3 】

(ステップ S 1 6)

50

ステップ S 1 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、電源復旧コマンドを送信する。電源復旧コマンドは、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O F F 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 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ 1 0 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 S 1 7 に処理を移行する。

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 1 7)

ステップ S 1 7 において、メイン C P U 1 0 1 は、C T C 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 C T C (カウンタタイマサーキット) の設定を行い、4 m s 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、C T C の時間定数レジスタを設定する。そして、C T C の設定を行うと、ステップ S 1 8 に処理を移行する。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 1 8)

ステップ S 1 8 において、メイン C P U 1 0 1 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、4 m s 毎に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われる。

【 0 1 7 6 】

(設定値変更処理について)

図 1 1 は、主制御基板 1 0 0 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 S 5 のサブルーチン) である。なお、図 1 1 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。

【 0 1 7 7 】

(ステップ S 5 - 1)

ステップ S 5 - 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 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。また、図 9 で示す実行済みフラグ格納領域の実行済みフラグが O N であれば O F F にされる。そして、メイン R A M 1 0 3 の領域 (設定値格納領域は除く) を初期化すると、ステップ S 5 - 2 に処理を移行する。

【 0 1 7 8 】

(ステップ S 5 - 2)

ステップ S 5 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ 1 0 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 S 5 - 3 に処理を移行する。

【 0 1 7 9 】

(ステップ S 5 - 3)

ステップ S 5 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、現在の設定値を読み出して表示器 1 0 4 に表示する。例えば、メイン R A M 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 4 に表示すると、ステップ S 5 - 4 に処理を移行する。

【 0 1 8 0 】

(ステップ S 5 - 4)

ステップ S 5 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、設定値変更操作が行われたかを判定する。具体的には、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O N となったかを判定する。そして、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O N となった場合は、ステップ S 5 - 5 に処理を移行し、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O N とならなかった場合は、ステップ S 5 - 7 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 1 】

(ステップ S 5 - 5)

ステップ S 5 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 S 5 - 6 に処理を移行する。

10

【 0 1 8 2 】

(ステップ S 5 - 6)

ステップ S 5 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、変更後の設定値を表示器 1 0 4 (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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 5 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 1 0 4 に表示すると、ステップ S 5 - 7 に処理を移行する。

20

【 0 1 8 3 】

(ステップ S 5 - 7)

ステップ S 5 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 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 9 0 度回転させた位置 (横方向) から、反時計回りに 9 0 度回転させた位置 (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 S 5 - 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 S 5 - 4 に処理を移行する。

30

【 0 1 8 4 】

(ステップ S 5 - 8)

ステップ S 5 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、設定値をメイン RAM 1 0 3 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 1 0 4 に表示されている状態で設定変更キーを反時計回りに 9 0 度回転させた位置 (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 RAM 1 0 3 の設定値格納領域に記憶すると、ステップ S 5 - 9 に処理を移行する。

【 0 1 8 5 】

(ステップ S 5 - 9)

ステップ S 5 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、表示器 1 0 4 を非表示とする。すなわち、上記ステップ S 5 - 6 で表示器 1 0 4 に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器 1 0 4 を非表示とすると、ステップ S 5 - 1 0 に処理を移行する。

40

【 0 1 8 6 】

(ステップ S 5 - 1 0)

ステップ S 5 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 は当該コマンドを受信すると、サブ RAM 2 0 3 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 RAM 2 0 3 に格納した設定値の情報を参照する。また、演出制御基板 2 0 0 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

50

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 S 6 に処理を移行する。

【 0 1 8 7 】

(設定値確認処理について)

図 1 2 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 のサブルーチン) である。なお、図 1 2 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。

【 0 1 8 8 】

(ステップ S 1 0 - 1)

ステップ S 1 0 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「設定確認中」という表示を行い、スピーカ 1 0 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 S 1 0 - 2 に処理を移行する。

10

【 0 1 8 9 】

(ステップ S 1 0 - 2)

ステップ S 1 0 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、現在の設定値を読み出して表示器 1 0 4 に表示する。例えば、メイン RAM 1 0 3 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 1 0 4 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 1 0 4 に表示すると、ステップ S 1 0 - 3 に処理を移行する。

20

【 0 1 9 0 】

(ステップ S 1 0 - 3)

ステップ S 1 0 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 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 9 0 度回転させた位置 (横方向) から、反時計回りに 9 0 度回転させた位置 (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 S 1 0 - 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。

【 0 1 9 1 】

(ステップ S 1 0 - 4)

ステップ S 1 0 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、表示器 1 0 4 を非表示とする。すなわち、上記ステップ S 1 0 - 2 で表示器 1 0 4 に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器 1 0 4 を非表示とすると、ステップ S 1 0 - 5 に処理を移行する。

30

【 0 1 9 2 】

(ステップ S 1 0 - 5)

ステップ S 1 0 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 1 に処理を移行する。

40

【 0 1 9 3 】

(主制御基板タイマ割込処理について)

図 1 3 は、主制御基板 1 0 0 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、 4 m s 毎) に割り込んで実行される処理である。

【 0 1 9 4 】

(ステップ S 1 0 1)

ステップ S 1 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 S 1 0 2 に処理を移行する。

50

【0195】

(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。

【0196】

(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。

10

【0197】

(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。

【0198】

(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。

20

【0199】

(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。

【0200】

(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。

30

【0201】

(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。

【0202】

(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。

40

【0203】

(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

50

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。

【0204】

(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。

【0205】

(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。

【0206】

(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。

【0207】

(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。

【0208】

(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。

【0209】

(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。

【0210】

(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。

【0211】

10

20

30

40

50

(ステップS 1 0 4 - 4)

ステップS 1 0 4 - 4において、メインCPU 1 0 1は、大入賞口検出SW 2 4 a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1 2 球の遊技球を払出制御基板 3 0 0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 2 4に遊技球が入球したことを画像表示装置 2 6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、1 0 球を超える遊技球が大入賞口検出SW 2 4 a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 2 6による表示や、スピーカ 1 0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S 1 0 4 - 5に処理を移行する。

10

なお、オーバー入賞の報知は、スピーカ 1 0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 2 6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 1 4または演出レバー 1 5を振動装置で振動させるものであってもよい。

【0 2 1 2】

(ステップS 1 0 4 - 5)

ステップS 1 0 4 - 5において、メインCPU 1 0 1は、通過ゲート検出時処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 7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S 1 0 4 - 6に処理を移行する。

【0 2 1 3】

20

(ステップS 1 0 4 - 6)

ステップS 1 0 4 - 6において、メインCPU 1 0 1は、アウト口検出SW 2 5 a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 2 0 0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S 1 0 5に処理を移行する。

【0 2 1 4】

(第1始動口検出時処理について)

図 1 5は、主制御基板 1 0 0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S 1 0 4 - 1のサブルーチン)である。

30

【0 2 1 5】

(ステップS 1 0 4 - 1 - 1)

ステップS 1 0 4 - 1 - 1において、メインCPU 1 0 1は、第1始動口検出SW 2 1 a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SW 2 1 a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S 1 0 4 - 1 - 2に処理を移行し、第1始動口検出SW 2 1 a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S 1 0 4 - 2に処理を移行する。

【0 2 1 6】

(ステップS 1 0 4 - 1 - 2)

ステップS 1 0 4 - 1 - 2において、メインCPU 1 0 1は、第1始動口 2 1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 3 0 0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S 1 0 4 - 1 - 3に処理を移行する。

40

【0 2 1 7】

(ステップS 1 0 4 - 1 - 3)

ステップS 1 0 4 - 1 - 3において、メインCPU 1 0 1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 2 1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S 1 0 4 - 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S 1 0 4 - 1 - 4に処理を移行する。

50

【0218】

(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。

【0219】

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。

10

【0220】

(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。

【0221】

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。

20

【0222】

(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。

【0223】

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。

30

【0224】

(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。

【0225】

(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。

40

【0226】

(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

50

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 S 104 - 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 S 104 - 1 - 10 に処理を移行する。

【0227】

(ステップ S 104 - 1 - 10)

ステップ S 104 - 1 - 10 において、メイン CPU 101 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 RAM 103 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 RAM 103 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、入力 SW 検出処理のステップ S 104 - 2 に処理を移行する。

【0228】

(ステップ S 104 - 1 - 11)

ステップ S 104 - 1 - 11 において、メイン CPU 101 は、現在の遊技状態が時短遊技状態または確変遊技状態であることを判定する。具体的には、メイン RAM 103 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「1」、または確変遊技状態であることを示す「2」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または確変遊技状態である場合は、ステップ S 104 - 1 - 12 に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態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 S 104 - 2 に処理を移行する。

【0229】

(ステップ S 104 - 1 - 12)

ステップ S 104 - 1 - 12 において、メイン CPU 101 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 S 104 - 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。

【0230】

(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 S 104 - 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。

【0231】

(ステップ S 104 - 2 - 1)

ステップ S 104 - 2 - 1 において、メイン CPU 101 は、第 2 始動口検出 SW 22a 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 SW 22a 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 S 104 - 2 - 2

10

20

30

40

50

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。

【0232】

(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。

【0233】

(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。

【0234】

(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。

【0235】

(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。

【0236】

(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。

【0237】

(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。

【0238】

(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。

【0239】

(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。

【0240】

(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

10

20

30

40

50

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。

【0241】

(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。

【0242】

(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。

10

【0243】

(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。

20

【0244】

(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。

【0245】

(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。

30

【0246】

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。

【0247】

(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。

【0248】

(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。

40

【0249】

(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

50

理を移行する。

【0250】

(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。

【0251】

(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。

10

【0252】

(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。

20

【0253】

(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。

【0254】

(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。

30

【0255】

(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。

40

【0256】

(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

50

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。

【0257】

(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。

【0258】

(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。

10

【0259】

(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。

【0260】

(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。

20

【0261】

(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。

30

【0262】

(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。

40

【0263】

(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。

【0264】

(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

50

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。

【0265】

（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。

【0266】

（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。

【0267】

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。

【0268】

（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。

【0269】

（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。

10

20

30

40

50

【 0 2 7 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 において、遊技状態に応じた遊技数カウンタを更新する。例えば、現在の遊技状態が通常遊技状態であれば、通常遊技状態遊技数カウンタを「 + 1 」して、現在の遊技状態が時短遊技状態であれば、時短遊技状態遊技数カウンタを「 - 1 」して、現在の遊技状態が確変遊技状態であれば、確変遊技状態遊技数カウンタを「 + 1 」する。これにより 1 回の図柄変動ゲームが行われたことが認識できる。なお、確変遊技状態遊技数カウンタは、必ずしも設ける必要はない。また、加算減算の構成は一例に過ぎず適宜変更（加算を減算としたり、減算を加算としたり）してよい。そして、遊技状態に応じた遊技数カウンタを更新すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1 に処理を移行する。

10

【 0 2 7 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技数カウンタコマンドをセットする。具体的には、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 の処理にて更新した後の遊技数カウンタの値を演出制御基板 2 0 0 に送信するために、コマンド送信領域に遊技数カウンタコマンドをセットする。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 S 1 0 5 - 2 - 1 2 に処理を移行する。

【 0 2 7 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、図柄指定コマンドを演出制御基板 2 0 0 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 2 - 1 3 に処理を移行する。

20

【 0 2 7 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 4 に処理を移行する。

30

【 0 2 7 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 4)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3 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 2 0 0 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 S 1 0 5 - 2 - 1 3 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 S 1 0 5 - 2 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 2 7 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 5)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 5 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の時間管理カウンタに、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3 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「 7 0 S 」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 6 に処理を移行する。

40

【 0 2 7 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 6)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 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 S 1 0

50

5 - 2 - 15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。

【0277】

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。

【0278】

(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。

【0279】

(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。

【0280】

(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。

【0281】

(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。

【0282】

(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S105-4-12に処理を移行する。

【0283】

(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。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。

【0284】

(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

10

20

30

40

50

れば、通常遊技状態とする。これにより、当たり遊技中は普通図柄の状態が「状態 A（図 5 参照）」となり、当たり遊技中に第 2 始動口 2 2 ばかりに遊技球が入球して、大入賞口 2 4 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 S 1 0 5 - 4 - 7 に処理を移行する。

【 0 2 8 5 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 7 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 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 S 1 0 5 - 4 - 8 に処理を移行する。

10

【 0 2 8 6 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 8 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の格納領域において、実行済みフラグを OFF にする。なお、実行済みフラグとは、後述の図 2 1 において時短遊技状態に移行する処理が行われたことを示すフラグである。そして、メイン RAM 1 0 3 の格納領域において、実行済みフラグを OFF にすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 9 に処理を移行する。

【 0 2 8 7 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 9 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 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 2 4 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 S 1 0 5 - 4 - 1 0 に処理を移行する。

20

【 0 2 8 8 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 0 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 に処理を移行する。

30

【 0 2 8 9 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、当たり遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「 1 0 S 」）をメイン RAM 1 0 3 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 2 9 0 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 2 1 で示す遊技状態別処理を行う。なお、当該処理は、後で図 2 1 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【 0 2 9 1 】

（遊技状態別処理について）

図 2 1 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 5 - 4 - 1 2 のサブルーチン）である。

【 0 2 9 2 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 ）

50

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、現在の遊技状態が時短遊技状態であるかを判定する。具体的には、メイン R A M 1 0 3 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「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である場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 2 に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 6 に処理を移行する。

【0293】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 2)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタを更新する。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すると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 に処理を移行する。

10

【0294】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 2 において時短遊技状態遊技数カウンタを更新した結果、更新後のカウンタ値が0であるかを判定する。そして、更新後のカウンタ値が0である場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 4 に処理を移行し、更新後のカウンタ値が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 S 1 0 6 に処理を移行する。

20

【0295】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メイン R A M 1 0 3 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 S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 5 に処理を移行する。

【0296】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 5 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 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 1 0 6 に処理を移行する。

30

【0297】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 6 において、メイン C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 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 S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 7 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 S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 6 に処理を移行する。

40

【0298】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 7 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた通常遊技状態遊技数カウンタを更新する。具体的には、通常遊技状態遊技数カウンタを「+1」する。そして、通常遊技状態遊技数カウンタを更新すると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 8 に処理を移行する。

なお、当該更新は、基本的に、第1始動口 2 1 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 2 2 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。

【0299】

50

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 8)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 8において、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 7において通常遊技状態遊技数カウンタを更新した結果、更新後のカウンタ値が「1 0 0 0」であるかを判定する。そして、更新後のカウンタ値が「1 0 0 0」である場合は、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 9に処理を移行し、更新後のカウンタ値が「1 0 0 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S 1 0 6に処理を移行する。

【0 3 0 0】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 9)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 9において、メインCPU 1 0 1は、実行済みフラグがONであるかを判定する。具体的には、メインRAM 1 0 3の実行済みフラグ格納領域を参照して、当該実行済みフラグ格納領域が「0」であればOFFと判定し、「1」であればONと判定する。そして、実行済みフラグがONである場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS 1 0 6に処理を移行し、実行済みフラグがONではない場合は、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 0に処理を移行する。

10

【0 3 0 1】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 0)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 0において、メインCPU 1 0 1は、遊技状態を時短遊技状態とする。具体的には、メインRAM 1 0 3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「1」を格納する。そして、遊技状態を時短遊技状態とすると、

20

【0 3 0 2】

すなわち、本実施形態においては、通常遊技状態において、通常遊技状態遊技数カウンタが「1 0 0 0」になると、通常遊技状態から時短遊技状態に移行するようになっている。なお、通常遊技状態遊技数カウンタは、例えば、図20のステップS 1 0 5 - 4 - 7でクリアされるので、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「1 0 0 0」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に移行するようにしている。これにより、「1 0 0 0」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。

【0 3 0 3】

なお、当該処理にて時短遊技状態に移行することを、以降において「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。

30

【0 3 0 4】

また、通常遊技状態において、通常遊技状態遊技数カウンタが「1 0 0 0」になり時短遊技状態に移行させた後、再度、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「1 0 0 0」回行われた場合（都合「2 0 0 0」回）、そこでの時短遊技状態への移行は行われなくなっている（それ以降も同様である）。つまり、遊技者にとって不利な状況における1回の救済措置として位置づけられている。このような1回の救済措置の実現のために、上述した実行済みフラグを設けている。

【0 3 0 5】

また、本実施形態においては、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態遊技数カウンタを、一例として「1 0 0 0」にしたが、これに限られず、任意の値にすることができる。例えば、「3 0 0」でもよいし、「5 0 0」でもよい。また、多い回数に捉われず、少ない回数でもよく、「5 0」でもよいし、「1 0」でもよいし、「1」でもよい。但し、複数種類の値は設けずに、予め定められた単一の値のみを設けるようにする。これにより、遊技に不慣れな遊技者にもわかり易い遊技機を提供することができる。

40

【0 3 0 6】

また、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態遊技数カウンタの値は、例えば、図5（A）で示す当たり判定確率（図5（A）では「1 / 3 1 9」）から導き出される値であってもよい。例えば、当たり判定確率が「1 / 3 1 9」であれば、時短遊技状態に

50

移行することになる通常遊技状態遊技数カウンタの値は「950」（確率分母の3倍程度）として、当たり判定確率が「1/199」であれば、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態遊技数カウンタの値は「600」（確率分母の3倍程度）といったように構成してもよい。

【0307】

また、上述したように複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態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、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態遊技数カウンタの値は「1000」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「1000」回、といったように目安を明確にすることができる。

10

【0308】

一方で、上述したように複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態に移行することになる通常遊技状態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「1000」として、設定値6であるときは「600」としてもよい。これにより、時短遊技状態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。

【0309】

（ステップS105-4-12-11）

ステップS105-4-12-11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。すなわち、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「1000」回行われると（遊技者にとって不利な状況）、救済的に「100」回の時短遊技状態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「100」をセットすると、ステップS105-4-12-12に処理を移行する。

20

【0310】

（ステップS105-4-12-12）

ステップS105-4-12-12において、メインCPU101は、メインRAM103の格納領域において、実行済みフラグをONにする。そして、実行済みフラグをONにすると、ステップS105-4-12-13に処理を移行する。

30

【0311】

（ステップS105-4-12-13）

ステップS105-4-12-13において、メインCPU101は、実行済みフラグがONであることを演出制御基板200に認識させるために、実行済みコマンドをコマンド送信領域にセットする。なお、演出制御基板200は、当該実行済みコマンドを受信すると、実行済みに対応する報知演出を実行可能である。当該報知演出に係る詳細については後述する。そして、実行済みコマンドをセットすると、ステップS105-4-12-14に処理を移行する。

【0312】

（ステップS105-4-12-14）

ステップS105-4-12-14において、メインCPU101は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンド（時短）を演出制御基板200に対して送信するために、遊技状態コマンド（時短）をコマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップS105-4-12-15に処理を移行する。

40

【0313】

（ステップS105-4-12-15）

ステップS105-4-12-15において、メインCPU101は、メインRAM103の通常遊技状態遊技数カウンタをクリア（カウンタ値を0に）する。そして、通常遊技状態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

50

のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 1 4 】

なお、実行済みフラグは必ずしも設ける必要はない。例えば、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 8 において、更新後のカウンタ値が「 1 0 0 0 」である場合にのみ（例えば、上述した都合「 2 0 0 0 」回である状況ではステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 8 を否定判定する）ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 0 に移行させれば、実行済みフラグは不要である。この場合、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 5 で通常遊技状態遊技数カウンタをクリアしないように構成すればよい。

【 0 3 1 5 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 6 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた確変遊技状態遊技数カウンタを更新する。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すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 1 6 】

（当たり遊技処理について）

図 2 2 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 5 - 5 のサブルーチン）である。

【 0 3 1 7 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 5 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 1 8 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述の図 2 0 のステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 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、「 1 0 S 」）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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 1 9 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口開閉ソレノイド 2 4 b を駆動して、大入賞口 2 4 を開放する。また、メイン RAM 1 0 3 の時間管理カウンタにおいて、開放時間の 2 9 . 5 S 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 2 4 を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 2 0 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 4 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口開放中であるかを判定する。メイン RAM 1 0 3 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 5 - 7 に処理を移行する。

【 0 3 2 1 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口検出 SW 2 4 a により 1 0 球の入球が検出されることなく大入賞口 2 4 が開放したまま 2 9 . 5 S 経過したか、または、大入賞口検出 SW 2 4 a により 1 0 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 2 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口 2 4 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

10

【 0 3 2 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 5 - 1 3 に処理を移行する。

20

【 0 3 2 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 8)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 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 S 1 0 5 - 5 - 1 1 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 5 - 1 1 に処理を移行する。

【 0 3 2 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 9)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 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、 1 0 S ）をメイン RAM 1 0 3 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

30

【 0 3 2 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 0)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【 0 3 2 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 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 RAM 1 0 3 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 RAM 1 0 3 のラウンド数カウンタに「 5 」をセット

50

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。

【0328】

(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。

10

【0329】

(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。

【0330】

(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。

20

【0331】

(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。

30

【0332】

(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。

【0333】

(ステップS105-5-17)

ステップS105-5-17において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

40

【0334】

(ステップS105-5-18)

ステップS105-5-18において、メインCPU101は、遊技状態を時短遊技状態とする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットすると

50

、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 3 3 5 】

なお、当該処理にて時短遊技状態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。

【 0 3 3 6 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 9 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「1 0 0」をセットする。これにより、次変動より「1 0 0」回の時短遊技状態が開始することになる。そして、メイン RAM 1 0 3 に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「1 0 0」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 0 に処理を移行する。

10

【 0 3 3 7 】

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「1 0 0」をセットするようにしたが、これに限られない。「契機 1」は、「契機 2」に比べて多い値がセットされてもよいし、「契機 1」は、「契機 2」に比べて少ない値がセットされてもよい。

【 0 3 3 8 】

また、「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。

20

【 0 3 3 9 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 0 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンド（時短）を演出制御基板 2 0 0 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、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンド（時短）をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 1 に処理を移行する。

【 0 3 4 0 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 1 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

30

【 0 3 4 1 】

（異常判定処理について）

図 2 3 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 8 のサブルーチン）である。

【 0 3 4 2 】

（ステップ S 1 0 8 - 1 ）

ステップ S 1 0 8 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 7 h より入力が行われたかを判定する。そして、磁気センサ 2 7 h より入力が行われた場合は、ステップ S 1 0 8 - 2 に処理を移行し、磁気センサ 2 7 h より入力が行われなかった場合は、ステップ S 1 0 8 - 4 に処理を移行する。

40

【 0 3 4 3 】

（ステップ S 1 0 8 - 2 ）

ステップ S 1 0 8 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、磁気センサ 2 7 h が検出した磁気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 2 7 h が検出した磁気量が規定値を超えるものである場合は、ステップ S 1 0 8 - 3 に処理を移行し、磁気センサ 2 7 h が検出した磁気量が規定値を超えるものでない場合は、ステップ S 1 0 8 - 4 に処理を移行する。

50

【 0 3 4 4 】

(ステップ S 1 0 8 - 3)

ステップ S 1 0 8 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 0 8 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 4 5 】

(ステップ S 1 0 8 - 4)

ステップ S 1 0 8 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 7 i より入力が行われたかを判定する。そして、電波センサ 2 7 i より入力が行われた場合は、ステップ S 1 0 8 - 5 に処理を移行し、電波センサ 2 7 i より入力が行われなかった場合は、ステップ S 1 0 9 に処理を移行する。

10

【 0 3 4 6 】

(ステップ S 1 0 8 - 5)

ステップ S 1 0 8 - 5 において、メイン C P U 1 0 1 は、電波センサ 2 7 i 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 2 7 i 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 S 1 0 8 - 6 に処理を移行し、電波センサ 2 7 i 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 S 1 0 9 に処理を移行する。

20

【 0 3 4 7 】

(ステップ S 1 0 8 - 6)

ステップ S 1 0 8 - 6 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 0 9 に処理を移行する。

【 0 3 4 8 】

(サブ C P U 2 0 1 によって行われる制御処理について)

図 2 4 ~ 図 2 9 を用いて、サブ C P U 2 0 1 によって行われる制御処理について説明を行う。なお、図 2 4 ~ 図 2 9 のフローチャートで示す制御プログラムがサブ R O M 2 0 2 に記憶されており、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R O M 2 0 2 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。

30

【 0 3 4 9 】

(ステップ S 2 0 0)

ステップ S 2 0 0 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 2 0 0 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 S 2 0 1 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。

【 0 3 5 0 】

(ステップ S 2 0 1)

ステップ S 2 0 1 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 2 0 2 に処理を移行する。

40

【 0 3 5 1 】

(ステップ S 2 0 2)

ステップ S 2 0 2 において、サブ C P U 2 0 1 は、C T C 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 C T C (カウンタタイマサーキット) の設定を行い、4 m s 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、C T C の時間定数レジスタを設定する。そして、C T C の設定を行うと、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

50

【 0 3 5 2 】

(ステップ S 2 0 3)

ステップ S 2 0 3 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 2 0 4 に処理を移行する。

【 0 3 5 3 】

(ステップ S 2 0 4)

ステップ S 2 0 4 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 3 5 4 】

(ステップ S 2 0 5)

ステップ S 2 0 5 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 2 0 3 に処理を移行して、以降は、ステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 0 5 をループする。

【 0 3 5 5 】

(演出制御基板タイマ割込処理について)

図 2 5 は、演出制御基板 2 0 0 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、4 m s 毎) に割り込んで実行される処理である。

【 0 3 5 6 】

(ステップ S 3 0 0)

ステップ S 3 0 0 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 に処理を移行する。

【 0 3 5 7 】

(ステップ S 3 0 1)

ステップ S 3 0 1 において、サブ C P U 2 0 1 は、演出制御基板 2 0 0 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 S 3 0 2 に処理を移行する。

【 0 3 5 8 】

(ステップ S 3 0 2)

ステップ S 3 0 2 において、サブ C P U 2 0 1 は、図 2 6 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 2 6 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 S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 3 5 9 】

(ステップ S 3 0 3)

ステップ S 3 0 3 において、サブ C P U 2 0 1 は、図 2 7、図 2 8 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 2 7、図 2 8 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 S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 3 6 0 】

(ステップ S 3 0 4)

ステップ S 3 0 4 において、サブ C P U 2 0 1 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 2 7、図 2 8 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 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c 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 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c 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 S 3 0 5 に処理を移行する。

【 0 3 6 1 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 3 0 5)

ステップ S 3 0 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 0 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。

【 0 3 6 2 】

(操作デバイス入力処理について)

図 2 6 は、演出制御基板 2 0 0 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 S 3 0 2 のサブルーチン) である。

【 0 3 6 3 】

(ステップ S 3 0 2 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、十字キー検出 SW (上 o r 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 SW 1 6 a は、十字キーボタン 1 6 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 1 6 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 o r 下) 入力が行われた場合は、ステップ S 3 0 2 - 2 に処理を移行し、十字キー検出 SW (上 o r 下) 入力が行われなかった場合は、ステップ S 3 0 2 - 5 に処理を移行する。

【 0 3 6 4 】

(ステップ S 3 0 2 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 2 において、サブ CPU 2 0 1 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 S 3 0 2 - 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 S 3 0 2 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 3 0 2 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、光量値変更 (増加) サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c 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 2 6 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 S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 3 6 6 】

(ステップ S 3 0 2 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、光量値変更 (減少) サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c 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 2 6 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 S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 3 6 7 】

(ステップ S 3 0 2 - 5)

ステップ S 3 0 2 - 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、十字キー検出 SW (左 o r 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 o r 右) 入力が行われた場合は、ステップ S 3 0 2 - 6 に処理を移行し、十字キー検出 SW (左 o r 右) 入力が行われなかった場合は、ステップ S 3 0 2 - 9 に処理を移行する。

【 0 3 6 8 】

(ステップ S 3 0 2 - 6)

ステップ S 3 0 2 - 6 において、サブ CPU 2 0 1 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 S 3 0 2 - 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 S 3 0 2 - 8 に処理を移行する。

【 0 3 6 9 】

10

20

30

40

50

(ステップS302-7)

ステップS302-7において、サブCPU201は、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(バックグラウンドミュージック)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。

【0370】

(ステップS302-8)

ステップS302-8において、サブCPU201は、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。

【0371】

(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。

【0372】

(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。

【0373】

(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S301-4に処理を移行する。

【0374】

(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。

【0375】

(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、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。

【0376】

(ステップS301-4)

ステップS301-4において、サブCPU201は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常指定コマンド、電波

10

20

30

40

50

異常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S301-5に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップS301-7に処理を移行する。

【0377】

(ステップS301-5)

ステップS301-5において、サブCPU201は、エラー関連情報コマンド受信時処理を行う。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S301-6に処理を移行する。

【0378】

(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。

【0379】

(ステップS301-7)

ステップS301-7において、サブCPU201は、始動口関連情報コマンドを受信したかを判定する。始動口関連情報コマンドとは、上述の、第1始動口入賞コマンド、第2始動口入賞コマンド、第1始動口減算コマンド、第2始動口減算コマンド、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S301-8に処理を移行し、これらいずれかのコマンドを受信していない場合は、ステップS301-11に処理を移行する。

【0380】

(ステップS301-8)

ステップS301-8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S301-9に処理を移行する。

【0381】

(ステップS301-9)

ステップS301-9において、サブCPU201は、始動口発光装置変化演出決定処理を行う。なお、始動口発光装置の発光色は、ステップS301-8で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップS301-8で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置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S301-10に処理を移行する。

【0382】

(ステップS301-10)

ステップS301-10において、サブCPU201は、始動口関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に始動口関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0383】

(ステップS301-11)

ステップS301-11において、サブCPU201は、遊技状態関連情報コマンドを受信したかを判定する。遊技状態関連情報コマンドとは、遊技状態コマンド(通常)と、遊技状態コマンド(時短)と、遊技状態コマンド(確変)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S301-12に処理を移行し、これ

10

20

30

40

50

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 S 3 0 1 - 1 4 に処理を移行する。

【 0 3 8 4 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 2)

ステップ S 3 0 1 - 1 2 において、サブ C P U 2 0 1 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）を受信すると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 S 3 0 1 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 8 5 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 3)

ステップ S 3 0 1 - 1 3 において、サブ C P U 2 0 1 は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c 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 S 3 0 2 に処理を移行する。

【 0 3 8 6 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 4)

ステップ S 3 0 1 - 1 4 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 - 1 5 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 S 3 0 1 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 3 8 7 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 5)

ステップ S 3 0 1 - 1 5 において、サブ C P U 2 0 1 は、ゲート通過サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c 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 S 3 0 2 に処理を移行する。

【 0 3 8 8 】

(メインコマンド受信処理について)

図 2 8 は、演出制御基板 2 0 0 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 S 3 0 1 のサブルーチン）である。

【 0 3 8 9 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 6)

ステップ S 3 0 1 - 1 6 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 - 1 7 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 S 3 0 1 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 3 9 0 】

(ステップ S 3 0 1 - 1 7)

ステップ S 3 0 1 - 1 7 において、サブ C P U 2 0 1 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「 7 7 7 」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「 7 7 7 」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「 4 4 4 」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「 4 4 4 」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、時短遊技状態に移行させるようにして、見た目上は時短遊技状態でありながら、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、時短遊技状態であっても有利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 S 3 0 1 - 1 8 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【 0 3 9 1 】

なお、ステップ S 3 0 1 - 1 7 において、特別図柄（当たり）を指定する図柄指定コマンドを受信した場合、サブ R A M 2 0 3 の実行済みフラグを参照して、当該実行済みフラグが O N である場合は、実行済みフラグを O F F にする。また、電源投入コマンド、設定値変更中コマンド（メイン R A M 1 0 3 がクリアされた際に送信されるコマンド）を受信した場合も同様に、サブ R A M 2 0 3 の実行済みフラグを参照して、当該実行済みフラグが O N である場合は、実行済みフラグを O F F にする。

【 0 3 9 2 】

（ステップ S 3 0 1 - 1 8 ）

ステップ S 3 0 1 - 1 8 において、サブ C P U 2 0 1 は、サブ図柄関連サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c 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 S 3 0 2 に処理を移行する。

10

【 0 3 9 3 】

（ステップ S 3 0 1 - 1 9 ）

ステップ S 3 0 1 - 1 9 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 - 2 0 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 S 3 0 1 - 2 5 に処理を移行する。

【 0 3 9 4 】

（ステップ S 3 0 1 - 2 0 ）

ステップ S 3 0 1 - 2 0 において、サブ C P U 2 0 1 は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブ R O M 2 0 2 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」（ 7 S ）であれば、対応する変動演出パターン（ 7 S ）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」（ 4 0 S ）であれば、対応する変動演出パターン（ 4 0 S ）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 S 3 0 1 - 2 1 に処理を移行する。

20

30

【 0 3 9 5 】

（ステップ S 3 0 1 - 2 1 ）

ステップ S 3 0 1 - 2 1 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 - 8 で決定されたアイコンの色を、図示しない変化シナリオに基づいて更新することである。例えば、変化シナリオが青色 黄色となっていれば、当該処理において、黄色に変化させることを決定する。つまり、アイコンは、1 変動の遊技が行われる毎に色変化することがある。そして、当該処理を終えると、ステップ S 3 0 1 - 2 2 に処理を移行する。

40

【 0 3 9 6 】

（ステップ S 3 0 1 - 2 2 ）

ステップ S 3 0 1 - 2 2 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 1 - 2 1 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 S 3 0 1 - 2 1 で黄色に更新されれば、始動口発光装置 2 1 a 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 S 3 0 1 - 2 3 に処理を移行する。

【 0 3 9 7 】

（ステップ S 3 0 1 - 2 3 ）

50

ステップS301-23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S301-24に処理を移行する。

10

【0398】

（ステップS301-24）

ステップS301-24において、サブCPU201は、変動パターン関連サブコマンド（例えば、ステップS301-20～ステップS301-23で決定した情報）を、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

20

【0399】

（ステップS301-25）

ステップS301-25において、サブCPU201は、実行済みコマンドを受信したかを判定する。そして、実行済みコマンドを受信した場合は、ステップS301-26に処理を移行し、実行済みコマンドを受信していない場合は、ステップS301-27に処理を移行する。

【0400】

（ステップS301-26）

ステップS301-26において、サブCPU201は、サブRAM203において実行済みフラグをONにする。当該サブRAM203における実行済みフラグは、後述の特定演出決定処理（図29参照）で参照される。そして、サブRAM203において実行済みフラグをONにすると、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。

30

【0401】

（ステップS301-27）

ステップS301-27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S301-28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S301-30に処理を移行する。

【0402】

（ステップS301-28）

ステップS301-28において、サブCPU201は、図29で示す特定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、特定演出決定処理を終了すると、ステップS301-29に処理を移行する。

40

【0403】

（ステップS301-29）

ステップS301-29において、サブCPU201は、特定演出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特定演出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。

50

【 0 4 0 4 】

(ステップ S 3 0 1 - 3 0)

ステップ S 3 0 1 - 3 0 において、サブ C P U 2 0 1 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 S 3 0 2 に処理を移行する。

【 0 4 0 5 】

(特定演出決定処理について)

図 2 9 は、演出制御基板 2 0 0 において行われる特定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 S 3 0 1 - 2 8 のサブルーチン) である。

10

【 0 4 0 6 】

(ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 1)

ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 1 において、サブ C P U 2 0 1 は、サブ R A M 2 0 3 の実行済みフラグを参照する。そして、サブ R A M 2 0 3 の実行済みフラグを参照すると、ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 2 に処理を移行する。

【 0 4 0 7 】

(ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 2)

ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 2 において、サブ C P U 2 0 1 は、実行済みフラグは O N であるかを判定する。具体的には、ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 1 において、サブ R A M 2 0 3 の実行済みフラグを参照した結果、実行済みフラグは O N であるかを判定する。そして、実行済みフラグが O N である場合は、ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 3 に処理を移行し、実行済みフラグが O N ではない場合は、ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 4 に処理を移行する。

20

【 0 4 0 8 】

(ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 3)

ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 3 において、サブ C P U 2 0 1 は、演出テーブル A を参照し、特定演出を決定する。なお、演出テーブル A、特定演出については、後で図 3 0 を用いて詳述する。そして、演出テーブル A を参照し、特定演出を決定すると、ステップ S 3 0 1 - 2 9 に処理を移行する。

【 0 4 0 9 】

(ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 4)

ステップ S 3 0 1 - 2 8 - 4 において、サブ C P U 2 0 1 は、演出テーブル B を参照し、特定演出を決定する。なお、演出テーブル B についても、後で図 3 0 を用いて詳述する。そして、演出テーブル B を参照し、特定演出を決定すると、ステップ S 3 0 1 - 2 9 に処理を移行する。

30

【 0 4 1 0 】

(演出テーブル、特定演出について)

次に、図 3 0 を用いて、演出テーブル、特定演出について説明する。なお、図 3 0 で示す演出テーブル A、演出テーブル B は、サブ R O M 2 0 2 に記憶されている。

【 0 4 1 1 】

はじめに、特定演出とは、上述した図 2 1 の遊技状態別処理で移行する時短遊技状態 (契機 2) について、(当該時短遊技状態に) 移行する可能性があることを示唆 (報知) する演出のことである。上述したように、契機 2 は、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」になって時短遊技状態に移行させた後、当たり遊技に当せんすることなく通常遊技状態遊技数カウンタが「 2 0 0 0 」となっても、そこでの時短遊技状態の移行はしない、とした。

40

特定演出は、契機 2 が未だ発生していない状況 (上記でいう通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」になっていない状況) において、未だ発生していないことを示唆 (報知) する演出のことである。よって、契機 2 が発生している状況 (上記でいう通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」を超えた状況) では、特定演出が行われないことで既に契

50

機 2 が発生済みであることを示唆（報知）するようになっている。

なお、契機 2 が発生済み（上記でいう通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」を超えた状況）でも、何らかの演出を実行することで、契機 2 が発生済み（上記でいう通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」を超えた状況）であることを示唆（報知）してもよい。

【0412】

特定演出としては、例えば、図 30 に示すカウントダウン演出が挙げられる。カウントダウン演出は、演出テーブル B に示すように、契機 2 が発生するまでの遊技数を示唆（報知）する演出である。当該カウントダウン演出は、演出テーブル A では、遊技数カウンタが「700」であっても、「800」であっても、「900」であっても「演出なし」が選ばれるようになっており、カウントダウン演出そのものが実行されないようになっている。なお、演出テーブル A は、図 29 で示すように、実行済みフラグが ON である場合に参照されるテーブルであることから、契機 2 が発生済みの状況では、カウントダウン演出は行われないことになる。一方、演出テーブル B では、遊技数カウンタが「700」であると、演出内容として、「RUSH まで残り 300！」が選ばれ、遊技数カウンタが「800」であると、演出内容として、「RUSH まで残り 200！」が選ばれ、遊技数カウンタが「900」であると、演出内容として、「RUSH まで残り 100！」が選ばれるようになっている。なお、演出テーブル B は、図 29 で示すように、実行済みフラグが ON ではない場合に参照されるテーブルであることから、契機 2 が発生していない状況では、カウントダウン演出が行われることになる。なお、「RUSH」とは、時短遊技状態の演出上の名称である。

【0413】

このように、契機 2 が発生していない状況では、契機 2 が発生するまでの遊技数をカウントダウン演出にて示唆（報知）し、契機 2 が発生済みの状況では、カウントダウン演出そのものを実行しないようにした。これにより、契機 2 が発生していない状況なのか、契機 2 が発生済みの状況なのか、をわからずに遊技を行ってしまい、契機 2 が発生済みであるにも関わらず過度に遊技を行ってしまうことを防止できる。

【0414】

なお、カウントダウン演出は、図 30 の内容に限らず、適宜変更してよい。例えば、毎遊技（1 遊技ごと）においてカウントダウン演出を実行するようにしてもよいし、「100」回の遊技毎にカウントダウン演出を実行するようにしてもよい。毎遊技において行う場合は、遊技者は即座に契機 2 の発生状況を把握できるので、過度に遊技を行ってしまうことを防止できる。また、「100」回の遊技毎に行う場合は、遊技の稼働が著しく低下してしまうことを防止できる。

【0415】

また、特定演出は、カウントダウン演出に限らず、図 30 に示す遊技数表示演出であってもよい。遊技数表示演出とは、画像表示装置 26 において、遊技数カウンタの値に対応する遊技数画像を表示し、当該遊技数画像の表示色や大きさ、フォント等の相違により、契機 2 が発生していない状況なのか、契機 2 が発生済みの状況なのかを示唆（報知）する演出のことである。

具体的には、契機 2 が発生済みの状況で参照される演出テーブル A では、遊技数画像が通常色（例えば黄色）で表示される。一方、契機 2 が発生していない状況で参照される演出テーブル B では、遊技数画像が赤色で表示される。これにより、契機 2 が発生していない状況なのか、契機 2 が発生済みの状況なのかを遊技者に把握させることができ、過度な遊技となってしまうことを防止できる（適度な遊技を実行させることができる）。

【0416】

なお、図 30 で示すカウントダウン演出、遊技数表示演出は、契機 2 が発生していない状況では実行する、契機 2 が発生済みの状況では実行しない、としたが、契機 2 が発生していない状況では実行し易く（実行しない場合もある）、契機 2 が発生済みの状況では実行し難く（実行する場合もある）してもよい。

【 0 4 1 7 】

ここで、図 6 8 を用いて、カウントダウン演出、遊技数表示演出の具体的な表示態様についても触れておく。

【 0 4 1 8 】

図 6 8 (a - 1) は、カウントダウン演出における演出テーブル A を参照した場合の表示態様を示しており、図 6 8 (a - 2) は、カウントダウン演出における演出テーブル B を参照した場合の表示態様を示している。

図中における「 4 0 0 」は、遊技数カウンタの値に対応する遊技数画像 g c であり、通常遊技状態において、図柄変動ゲームが、当たり遊技に当せんすることなく連続して「 4 0 0 」回行われたことを示している。

10

【 0 4 1 9 】

そして、図 6 8 (a - 2) では、「 4 0 0 」回目の図柄変動ゲームにおいて、「 R U S H まで残り 6 0 0 ! 」といったカウントダウン演出画像 c d が表示され、契機 2 が発生するまでの遊技数が、あと「 6 0 0 」回であることが把握できるようになっている。一方で、図 6 8 (a - 1) では、「 4 0 0 」回目の図柄変動ゲームにおいて、「 R U S H まで残り 6 0 0 ! 」といったカウントダウン演出画像 c d は表示されず、当該表示が行なわれないことで、契機 2 が発生済みであることを把握できるようになっている。このような表示態様を視認した遊技者は、継続して遊技を行うか否かの判断がつき易くなり、適度な遊技を実行させることができる。

【 0 4 2 0 】

20

図 6 8 (b - 1) は、遊技数表示演出における演出テーブル A を参照した場合の表示態様を示しており、図 6 8 (b - 2) は、遊技数表示演出における演出テーブル B を参照した場合の表示態様を示している。

遊技数表示演出においては、契機 2 が発生済みの状況、契機 2 が発生していない状況で、遊技数画像 g c の表示態様が変化ようになっており、例えば、契機 2 が発生済みの状況である演出テーブル A を参照する場合は、図 6 8 (b - 1) に示すように、「 3 9 9 」回目の図柄変動ゲームにおける遊技数画像 g c の表示態様（表示色や大きさ、フォント等）と、「 4 0 0 」回目の図柄変動ゲームにおける遊技数画像 g c の表示態様（表示色や大きさ、フォント等）とが、同一の表示態様（表示色や大きさ、フォント等の変化は生じない）となる。一方で、契機 2 が発生していない状況である演出テーブル B を参照する場合は、図 6 8 (b - 2) に示すように、「 3 9 9 」回目の図柄変動ゲームにおける遊技数画像 g c の表示態様（表示色や大きさ、フォント等）と、「 4 0 0 」回目の図柄変動ゲームにおける遊技数画像 g c の表示態様（表示色や大きさ、フォント等）とが、異なる表示態様（表示色や大きさ、フォント等の変化が生じる）となる。

30

【 0 4 2 1 】

このように、遊技数画像 g c の表示態様に変化が生じれば、契機 2 が発生していない状況であることを把握でき、遊技数画像 g c の表示態様に変化が生じなければ、契機 2 が発生済みの状況であることを把握できる。このような表示態様を視認した遊技者は、継続して遊技を行うか否かの判断がつき易くなり、適度な遊技を実行させることができる。

【 0 4 2 2 】

40

なお、遊技数表示演出を毎遊技や 1 0 0 回毎に行う場合、以下のようなことも想定される。

例えば、契機 2 が発生していない状況で、遊技店における 1 日目の営業終了時に、通常遊技状態遊技数カウンタが「 5 0 0 」である場合、メイン R A M 1 0 3 が初期化されなければ、遊技店における 2 日目の営業開始時は、上記カウンタの値を引き継ぐようにしてもよい。ただし、この場合、画像表示装置 2 6 において表示する遊技数画像 g c は「 0 」から表示開始するとよい。

もちろん、メイン R A M 1 0 3 が初期化されれば、上記カウンタの値は「 0 」となり、画像表示装置 2 6 において表示する遊技数画像 g c も「 0 」となる。

つまり、メイン R A M 1 0 3 が初期化されているのか、初期化されていないのかを遊技

50

数画像 g c からは察知できないようにすればよい。

このようにすれば、営業開始時点のみを狙って遊技を行おうとする行為の防止に繋がる。

また、メイン R A M 1 0 3 が初期化されていない場合は、例えば、営業開始の時点から、当たり遊技に当せんすることなく連続して「5 0 0」回の図柄変動ゲームが行われた時点（遊技数画像 g c の表示が「5 0 0」）で、契機 2 による時短遊技状態への移行が行われることになるから、遊技者に意外性を付与することができる。

つまり、遊技数画像 g c の表示が「1 0 0 0」となった場合に限り、契機 2 による時短遊技状態への移行が行われる、としなくてもよい。

【0 4 2 3】

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。

【0 4 2 4】

（先読み演出）

先読み演出とは、第 1 始動口 2 1、または第 2 始動口 2 2 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 1 5、図 1 6 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 2 1 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。

【0 4 2 5】

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 2 6 o 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 2 6 g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j 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 2 6 k ~ 第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n 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 2 1 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 2 6 j 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。

【0 4 2 6】

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

10

20

30

40

50

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を開始するまで、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。

10

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。

【0427】

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、

20

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ため、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。

【0428】

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。

30

40

【0429】

(擬似連予告)

50

擬似連予告とは、主に画像表示装置 2 6 に表示される左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 6 a として「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像 2 6 c として「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像 2 6 b 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 2 6 a として「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像 2 6 c として「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像 2 6 b 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 2 6 a として「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 6 a として「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像 2 6 c 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 2 6 b 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 2 6 b 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。

【0430】

（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 3 1 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 2 1 へ入球したときと、第 2 始動口 2 2 へ入球したときとで共通である。

【0431】

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 1 0 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 2 1 a の発光色は白となっている。

【0432】

「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 1 0 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 1 0 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 2 1 a の発光色は青となっている。

【0433】

「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 1 0 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 1 0 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 2 1 a の発光色は黄となっている。

10

20

30

40

50

【 0 4 3 4 】

「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の場合は、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。

【 0 4 3 5 】

「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。

10

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の場合は、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。

【 0 4 3 6 】

「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、「キューーン」という音をスピーカ 10 より出力する。

20

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の場合は、更新時の変化音として、「キューーン」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。

【 0 4 3 7 】

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。

30

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。

【 0 4 3 8 】

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。

【 0 4 3 9 】

（画像・音 CPU 204 によって行われる制御処理について）

次に、図 32～図 35 を用いて、画像・音 CPU 204 によって行われる制御処理について説明を行う。図 32～図 34 は、画像・音 CPU 204 によって行われる画像・音制御部メイン処理であり、図 35 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。

40

【 0 4 4 0 】

（ステップ S400-1）

ステップ S400-1 において、画像・音 CPU 204 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 35 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

50

受信していない場合は、ステップ S 4 0 0 - 3 に処理を移行する。

【 0 4 4 1 】

(ステップ S 4 0 0 - 2)

ステップ S 4 0 0 - 2 において、画像・音 C P U 2 0 4 は、図 3 3 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 3 3 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 S 4 0 0 - 3 に処理を移行する。

【 0 4 4 2 】

(ステップ S 4 0 0 - 3)

ステップ S 4 0 0 - 3 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 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 S 4 0 0 - 5 に処理を移行する。

10

【 0 4 4 3 】

(ステップ S 4 0 0 - 4)

ステップ S 4 0 0 - 4 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 4 0 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 S 4 0 0 - 5 に処理を移行する。

20

【 0 4 4 4 】

(ステップ S 4 0 0 - 5)

ステップ S 4 0 0 - 5 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 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 S 4 0 0 - 8 に処理を移行する。

【 0 4 4 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 6)

ステップ S 4 0 0 - 6 において、画像・音 C P U 2 0 4 は、例えば、図示しない R A M 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、R A M 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を示すものであれば、R A M 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、R A M の所定領域の値を「 2 」とする。そして、遊技状態を更新すると、ステップ S 4 0 0 - 7 に処理を移行する。

30

【 0 4 4 6 】

(ステップ S 4 0 0 - 7)

ステップ S 4 0 0 - 7 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 6 で通常遊技状態に更新した場合は、ステップ S 4 0 0 - 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（ B G M 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 S 4 0 0 - 8 に処理を移行する。

40

【 0 4 4 7 】

(ステップ S 4 0 0 - 8)

ステップ S 4 0 0 - 8 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 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

50

S 4 0 0 - 1 0 に処理を移行する。

【 0 4 4 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 9)

ステップ S 4 0 0 - 9 において、画像・音 C P U 2 0 4 は、図 3 4 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 3 4 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 S 4 0 0 - 1 0 に処理を移行する。

【 0 4 4 9 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 0)

ステップ S 4 0 0 - 1 0 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 1 1 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 S 4 0 0 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 4 5 0 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 1)

ステップ S 4 0 0 - 1 1 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 6 で述べた R A M 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 S 4 0 0 - 1 2 に処理を移行し、値が「 0 」ではない場合は、ステップ S 4 0 0 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 4 5 1 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 2)

ステップ S 4 0 0 - 1 2 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 3 9 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 S 4 0 0 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 4 5 2 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 3)

ステップ S 4 0 0 - 1 3 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 1 4 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 S 4 0 0 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 4 5 3 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 4)

ステップ S 4 0 0 - 1 4 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 5 1 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 S 4 0 0 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 4 5 4 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 5)

ステップ S 4 0 0 - 1 5 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 4 5 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 1 6)

ステップ S 4 0 0 - 1 6 において、画像・音 C P U 2 0 4 は、画像・音制御部 2 0 0 b 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 O N であるかを

10

20

30

40

50

判定する。フレーム切替フラグとは、図 3 5 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 2 6 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、VRAM 2 0 7 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 S 4 0 0 - 1 7 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 S 4 0 0 - 1 に処理を移行する。

【0456】

(ステップ S 4 0 0 - 1 7)

ステップ S 4 0 0 - 1 7 において、画像・音 CPU 2 0 4 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 S 4 0 0 - 1 8 に処理を移行する。

10

【0457】

(ステップ S 4 0 0 - 1 8)

ステップ S 4 0 0 - 1 8 において、画像・音 CPU 2 0 4 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 3 8 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 S 4 0 0 - 1 9 に処理を移行する。

【0458】

(ステップ S 4 0 0 - 1 9)

ステップ S 4 0 0 - 1 9 において、画像・音 CPU 2 0 4 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 S 4 0 0 - 2 0 に処理を移行する。

20

【0459】

(ステップ S 4 0 0 - 2 0)

ステップ S 4 0 0 - 2 0 において、画像・音 CPU 2 0 4 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 2 6 に表示され、生成した 1 フレームにおける音がスピーカ 1 0 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 S 4 0 0 - 1 に処理を移行する。

30

【0460】

(音量値・光量値関連サブコマンド受信時処理について)

図 3 3 は、画像・音 CPU 2 0 4 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 S 4 0 0 - 2 のサブルーチン)である。

【0461】

(ステップ S 4 0 0 - 2 - 1)

ステップ S 4 0 0 - 2 - 1 において、画像・音 CPU 2 0 4 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 4 2 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 S 4 0 0 - 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 S 4 0 0 - 2 - 4 に処理を移行する。

40

【0462】

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 S 4 0 0 - 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 S 4 0 0 - 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 4 2 参照)。

50

【 0 4 6 3 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 - 2)

ステップ S 4 0 0 - 2 - 2 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 R A M 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 R A M 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 S 4 0 0 - 2 - 3 に処理を移行する。

10

【 0 4 6 4 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 - 3)

ステップ S 4 0 0 - 2 - 3 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 4 2 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 S 4 0 0 - 3 に処理を移行する。

【 0 4 6 5 】

(ステップ S 4 0 0 - 2 - 4)

ステップ S 4 0 0 - 2 - 4 において、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 3 に処理を移行する。

20

【 0 4 6 6 】

以上の図 3 3 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 S 4 0 0 - 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 S 4 0 0 - 2 - 2 で値を更新し、ステップ S 4 0 0 - 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）。

30

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 1 6 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。

【 0 4 6 7 】

(始動口関連サブコマンド受信時処理について)

図 3 4 は、画像・音 C P U 2 0 4 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 S 4 0 0 - 9 のサブルーチン）である。

40

【 0 4 6 8 】

(ステップ S 4 0 0 - 9 - 1)

ステップ S 4 0 0 - 9 - 1 において、画像・音 C P U 2 0 4 は、画像・音制御部 2 0 0 b 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 2 0 0 b においても、演出制御部 2 0 0 a 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 R A M 1 0 3 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 2 0 0 b 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

50

」、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。

【0469】

(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。

10

【0470】

(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。

20

【0471】

(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、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、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41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。

30

【0472】

(画像・音制御部タイマ割込処理について)

図35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。

【0473】

(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。

40

【0474】

(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。

【0475】

(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

50

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。

【0476】

(発光駆動CPU208によって行われる制御処理について)

次に、図36、図37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36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37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。

【0477】

(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37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。

10

【0478】

(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の駆動パターンを設定を行う。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。

20

【0479】

(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。

30

【0480】

(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。

40

【0481】

(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37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

50

域は、専用の R A M を設けてもよいし、発光駆動 R A M 2 1 0 を用いてもよい。そして、フレーム切替フラグが O N である場合は、ステップ S 6 0 0 - 6 に処理を移行し、フレーム切替フラグが O N ではない場合は、ステップ S 6 0 0 - 1 に処理を移行する。

【 0 4 8 2 】

(ステップ S 6 0 0 - 6)

ステップ S 6 0 0 - 6 において、発光駆動 C P U 2 0 8 は、フレーム切替フラグを O F F にする処理を行う。そして、フレーム切替フラグを O F F にすると、ステップ S 6 0 0 - 7 に処理を移行する。

【 0 4 8 3 】

(ステップ S 6 0 0 - 7)

ステップ S 6 0 0 - 7 において、発光駆動 C P U 2 0 8 は、発光制御処理を行う。具体的には、ステップ S 6 0 0 - 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 S 6 0 0 - 8 に処理を移行する。

【 0 4 8 4 】

(ステップ S 6 0 0 - 8)

ステップ S 6 0 0 - 8 において、発光駆動 C P U 2 0 8 は、駆動制御処理を行う。具体的には、ステップ S 6 0 0 - 2 で可動体 2 8 の駆動パターンが設定されている場合は、可動体 2 8 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 S 6 0 0 - 1 に処理を移行する。

【 0 4 8 5 】

(発光駆動制御部タイマ割込処理について)

図 3 7 は、発光駆動 C P U 2 0 8 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、3 3 m s 毎) に割り込んで実行される処理である。

【 0 4 8 6 】

(ステップ S 7 0 0)

ステップ S 7 0 0 において、発光駆動 C P U 2 0 8 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 2 0 0 a 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 S 7 0 1 に処理を移行する。

【 0 4 8 7 】

(ステップ S 7 0 1)

ステップ S 7 0 1 において、発光駆動 C P U 2 0 8 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 S 7 0 2 に処理を移行する。

【 0 4 8 8 】

(ステップ S 7 0 2)

ステップ S 7 0 2 において、発光駆動 C P U 2 0 8 は、フレーム切替フラグを O N にする。そして、フレーム切替フラグを O N にすると、発光駆動制御部タイマ割込処理を終了する。

【 0 4 8 9 】

図 3 8 は、図 3 2 のステップ S 4 0 0 - 1 8 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 3 8 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。

【 0 4 9 0 】

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。

10

20

30

40

50

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、VRAM 207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。

【0491】

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。

【0492】

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 38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。

【0493】

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。

【0494】

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。

10

20

30

40

50

【 0 4 9 5 】

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38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26p、音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像（図38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。

10

【 0 4 9 6 】

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（上述した大当たり予告演出）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38に示すように、例えば、稲妻を模した稲妻画像26q（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。

20

【 0 4 9 7 】

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38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。

【 0 4 9 8 】

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。

30

状態に関する情報とは、図38に示すように、左打ちを行うことを促す左打ち画像26rと、右打ちを行うことを促す右打ち画像26sが挙げられる。

右打ち画像26s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26r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。

40

【 0 4 9 9 】

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38に示すように、例えば、通常遊技状態を示す背景画像や、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39以降で示す表示画面が表示されることになる。

【 0 5 0 0 】

（報知態様の第1の例を説明する図）

50

次に、図 39 を用いて報知態様の第 1 の例を説明する。

【0501】

図 39 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 CPU 204 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 26r）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」という音声出力され、画像表示装置 26 には、左打ち情報（左打ち画像 26r）が表示されることになる。

なお、図 39 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。

【0502】

（報知態様の第 2 の例を説明する図）

次に、図 40 を用いて報知態様の第 2 の例を説明する。

【0503】

図 40 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 CPU 101 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。

【0504】

そして、タイミング T2 において、画像・音 CPU 204 が、ゲート通過サブコマンドを受信している。この場合、図 38 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 26r）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 26r）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。

【0505】

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 26r）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 26r）が視認可能となっている。

【0506】

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。

10

20

30

40

50

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 26 r）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 26 r）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（左打ち画像 26 r）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（左打ち画像 26 r）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（左打ち画像 26 r）を描画する、といった処理にすることができる。

【0507】

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（左打ち画像 26 r）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。

【0508】

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。

【0509】

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。

【0510】

なお、図 40 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。

【0511】

なお、本実施形態においては、右打ち表示器 29 c 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 40 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 26 r）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。

【0512】

なお、図 40 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

10

20

30

40

50

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、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。

【0513】

（報知態様の第2の例（別例）を説明する図）

次に、図41を用いて報知態様の第2の例（別例）を説明する。なお、図41においては、図40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。

【0514】

図41は、図40の別例を示している。すなわち、図41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。

【0515】

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（右打ち画像26s）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（右打ち画像26s）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。

【0516】

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26s）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26s）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40で述べた効果と同様の効果を奏する。

10

20

30

40

50

【 0 5 1 7 】

また、電源復旧中は、上述したように可動体 2 8 の初期動作が行われるため、画像表示装置 2 6 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 2 9 c）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 2 9 c）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。

【 0 5 1 8 】

なお、タイミング T 2 においてスピーカ 1 0 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。

10

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 2 6 s）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。

【 0 5 1 9 】

なお、図 4 1 においては、タイミング T 2 において、スピーカ 1 0 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 T 2 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。

20

【 0 5 2 0 】

なお、図 4 1 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。

【 0 5 2 1 】

なお、図 4 1 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 2 1 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 2 1 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。

30

【 0 5 2 2 】

なお、図 4 1 の例で、第 1 始動口 2 1 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 2 1 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 4 1 の例で、第 1 始動口 2 1 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、「3 1 9 / 3 1 9」でハズレとなるようにしてもよい。

40

【 0 5 2 3 】

（報知態様の第 3 の例を説明する図）

次に、図 4 2 を用いて報知態様の第 3 の例を説明する。

【 0 5 2 4 】

図 4 2 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 CPU 2 0 4 は、タイミング T 1 で音量値・光量値関連サブコマンド（図 4 2 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

50

スピーカアイコン画像 26 p、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 4 2 においては、タイミング T 1 に至るまでの音量値が 3 であり、タイミング T 1 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 T 1 以降も音量値は 3 である。

【0525】

そして、タイミング T 2 において、音量値・光量値関連サブコマンド（図 4 2 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 26 p、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。

10

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 T 2 は、タイミング T 1 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、このような状態となる。

【0526】

（報知状態の第 4 の例を説明する図）

次に、図 4 3 を用いて報知状態の第 4 の例を説明する。

【0527】

20

図 4 3 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 T 1 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 T 1 において電源が ON になると、メイン CPU 101 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。

30

【0528】

そして、タイミング T 2 において、画像・音 CPU 204 が、音量値・光量値関連サブコマンド（図 4 3 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 26 p、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。

40

なお、図 4 3 においては、タイミング T 1 に至るまでの音量値が 3 であり、タイミング T 1 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 T 1 以降も音量値は 3 である。

【0529】

そして、タイミング T 3 において、音量値・光量値関連サブコマンド（図 4 3 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 26 p、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。

50

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 2 6 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 1 0 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 T 3 は、タイミング T 1 の初期操作から連続して十字キーボタン 1 6 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 1 6 を操作させる手間が生じることを防止できる。

【 0 5 3 0 】

そして、タイミング T 4 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 2 6 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 2 6 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 1 0 による調整音「レ」は単音であるため、タイミング T 4 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 2 6 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。

【 0 5 3 1 】

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 2 6 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 1 0 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 2 6 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 1 0 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 1 6 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 T 2、タイミング T 3 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。

【 0 5 3 2 】

なお、図 4 3 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。

【 0 5 3 3 】

なお、図 4 3 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 1 6 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 1 6 の右方向ボ

10

20

30

40

50

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、調整音出力されず無音となるので、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。

【0534】

(報知態様の第5の例を説明する図)

次に、図44を用いて報知態様の第5の例を説明する。

【0535】

図44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44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44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。

【0536】

(報知態様の第6の例を説明する図)

次に、図45を用いて報知態様の第6の例を説明する。

【0537】

図45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。

【0538】

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

10

20

30

40

50

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。

【0539】

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。

【0540】

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。

【0541】

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。

【0542】

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。

【0543】

（報知態様の第 6 の例（別例）を説明する図）

次に、図 46 を用いて報知態様の第 6 の例（別例）を説明する。なお、図 46 においては、図 45 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。

【0544】

図 46 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 45 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 46 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

10

20

30

40

50

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。

10

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。

【0545】

なお、図46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。

【0546】

20

（報知態様の第7の例を説明する図）

次に、図47を用いて報知態様の第7の例を説明する。

【0547】

図47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21a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。

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。

30

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、始動口発光装置21a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21aが青色で発光したことが報知される。

【0548】

40

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47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21aを黄色で発光させる。

50

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 2 1 a が黄色で発光したことが報知される。

【 0 5 4 9 】

(報知態様の第 8 の例を説明する図)

次に、図 4 8 を用いて報知態様の第 8 の例を説明する。

なお、図 4 8 は、図 4 7 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 4 7 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。

【 0 5 5 0 】

具体的には、タイミング T 2 に至るまでは、始動口発光装置 2 1 a は消灯しており、タイミング T 2 に至り、始動口関連サブコマンド (図 4 8 の例では第 1 始動口 2 1 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 T 1 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 2 6 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 T 2 においては、スピーカ 1 0 より、第 1 始動口 2 1 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 T 2 においては、始動口発光装置 2 1 a が青色で発光する。

【 0 5 5 1 】

そして、タイミング T 3 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 2 6 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 2 6 o 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 2 1 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 2 6 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 1 0 および始動口発光装置 2 1 a 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 2 6 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 1 0 からの入賞音を聴取すること、および始動口発光装置 2 1 a 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 T 2 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。

【 0 5 5 2 】

また、電源復旧中は、上述したように可動体 2 8 の初期動作が行われるため、画像表示装置 2 6 の表示内容が視認困難となるが、始動口発光装置 2 1 a は初期動作の影響を受けないため、始動口発光装置 2 1 a 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。

【 0 5 5 3 】

なお、図 4 8 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。

【 0 5 5 4 】

（報知態様の第 9 の例を説明する図）

次に、図 4 9 を用いて報知態様の第 9 の例を説明する。

【 0 5 5 5 】

図 4 9 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 2 1 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 2 1 a の発光態様の特徴について説明する図である。

10

【 0 5 5 6 】

具体的には、タイミング T 1 に至るまでは、電源が OFF になっており、画像表示装置 2 6 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 T 1 で電源が ON になると、メイン CPU 1 0 1 により復帰処理が開始され、画像表示装置 2 6 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。

20

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 2 6 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 2 1 a やスピーカランプ 1 0 a 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 2 9 c）は点灯している。

【 0 5 5 7 】

そして、タイミング T 2 において、画像・音 CPU 2 0 4 が、始動口関連サブコマンド（図 4 9 の例では第 1 始動口 2 1 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 2 6 s）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 T 1 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 2 6 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。

30

【 0 5 5 8 】

また、タイミング T 2 において、始動口発光装置 2 1 a やスピーカランプ 1 0 a 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 2 1 へ遊技球が入球したにも関わらず、始動口発光装置 2 1 a やスピーカランプ 1 0 a 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 2 1 a であれば、第 1 始動口 2 1 へ遊技球が入球すれば、図 3 1 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 2 1 に遊技球が入球した場合は、図 3 1 で示すいずれの色でも発光させないようにしている。

40

具体的には、図 3 1 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 1 0 a であれば、第 1 始動口 2 1 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 2 1 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。

50

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31で示すいずれかの色で始動口発光装置21aが発光していたのが、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いしてしまうこと、を防止できる。

10

【0559】

なお、図49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48で述べたように、始動口発光装置21a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。

【0560】

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。

20

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49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。

30

【0561】

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。

【0562】

（報知態様の第9の例（別例）を説明する図）

次に、図50を用いて報知態様の第9の例（別例）を説明する。なお、図50においては、図49と共通する箇所の説明は省略し図49と相違する箇所を重点的に説明する。

【0563】

40

図50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、時短遊技状態において、第2始動口22の開閉部材が開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。

50

【 0 5 6 4 】

具体的には、タイミング T 2 において、画像・音 C P U 2 0 4 が、始動口関連サブコマンド（図 5 0 の例では第 2 始動口 2 2 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 2 6 r）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 T 1 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 2 6 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。

【 0 5 6 5 】

また、タイミング T 2 において、始動口発光装置 2 1 a やスピーカランプ 1 0 a 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 2 2 に遊技球を入球させても、始動口発光装置 2 1 a やスピーカランプ 1 0 a 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 2 1 a 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 2 2 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 2 2 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。

【 0 5 6 6 】

そして、タイミング T 3 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 2 6 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。

【 0 5 6 7 】

なお、図 5 0 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。

【 0 5 6 8 】

（報知態様の第 1 0 の例を説明する図）

次に、図 5 1 を用いて報知態様の第 1 0 の例を説明する。

【 0 5 6 9 】

図 5 1 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 T 1 に至るまでは、電源が O F F になっており、画像表示装置 2 6 も斜線で示すように O F F（非表示）になっている。

そして、タイミング T 1 において電源が O N になると、メイン C P U 1 0 1 により復帰処理が開始され、画像表示装置 2 6 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。

【 0 5 7 0 】

そして、タイミング T 2 において、画像・音 C P U 2 0 4 が、エラー関連サブコマンド（図 5 1 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 2 6 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 2 6 u の表示とが行われている。

また、併せて、スピーカ 1 0 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。

【 0 5 7 1 】

そして、タイミング T 3 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 2 6 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。

10

20

30

40

50

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 26 u 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。

【0572】

なお、図 5 1 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】

また、図 5 1 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。

【0574】

（報知態様の第 11 の例を説明する図）

次に、図 5 2 を用いて報知態様の第 11 の例を説明する。

【0575】

図 5 2 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 T 1 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 26 s）が描画されており、レイヤ 7 では大当たり情報（例えば、当たり遊技において獲得した総賞球数画像 26 v 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。

【0576】

そして、タイミング T 1 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 T 2 において電源が ON となると、メイン CPU 101 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 26 s）が描画されており、レイヤ 7 では大当た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 26 s）や大当た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 T 2～タイミング T 3 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。

【0577】

そして、タイミング T 3 において、画像・音 CPU 204 が、大入賞口関連サブコマンド（図 5 2 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 において総賞球数画像 26 v に加算されて描画されている。例えば、タイミング T 2 に至るまでの総賞球数画像 26 v が「488」である場合、レイヤ 7 において「500」という総賞球数画像 26 v が描画

10

20

30

40

50

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 T 4 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、加算後の総賞球数画像 26 v 等）が視認可能に表示されることになる。

10

【0578】

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総賞球数画像 26 v 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。

20

【0579】

また、タイミング T 3 で示すように、画面表示復帰中であって大当り情報（特に、総賞球数画像 26 v）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総賞球数画像 26 v 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、総賞球数画像 26 v）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、総賞球数画像 26 v）を描画する、といった処理にすることができる。

30

【0580】

なお、図 5 2 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。

【0581】

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。

40

【0582】

（報知態様の第 12 の例を説明する図）

次に、図 5 3 を用いて報知態様の第 12 の例を説明する。

【0583】

図 5 3 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 T 1 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 26 s）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

50

遊技において獲得した総賞球数画像 2 6 v 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。

【 0 5 8 4 】

そして、タイミング T 1 において電源が OFF となり (電源断が発生し)、画像表示装置 2 6 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 T 2 において電源が ON となると、メイン CPU 1 0 1 により復帰処理が開始され、画像表示装置 2 6 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 2 6 s) 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 2 6 s) 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 2 6 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。

10

【 0 5 8 5 】

そして、タイミング T 3 において、画像・音 CPU 2 0 4 が、普通入賞口関連サブコマンド (図 5 3 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 1 0 より「チャリーン」という音が出力されており、普通入賞口 2 3 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 において総賞球数画像 2 6 v 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 2 6 w) 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 2 6 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。

20

【 0 5 8 6 】

そして、タイミング T 4 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 2 6 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。

30

画像表示装置 2 6 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、加算後の総賞球数画像 2 6 v 等) が表示されることになる。

また、タイミング T 4 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 2 6 w) が描画されている。これにより、画像表示装置 2 6 において「+ 1」といった普通入賞口 2 3 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 2 6 w 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 1 0 より「チャリーン」という音が出力されており、普通入賞口 2 3 に遊技球の入球が発生したことを報知している。

【 0 5 8 7 】

40

このように、当たり遊技の電源復旧中に普通入賞口 2 3 への入球が発生した場合は、画像表示装置 2 6 においては画面表示復帰中情報を表示して、普通入賞口 2 3 への入球報知は、スピーカ 1 0 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 2 6 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 2 3 への入球による入球報知画像 2 6 w は視認できないが、別途、スピーカ 1 0 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 2 3 への入球を認識することができる。

【 0 5 8 8 】

また、タイミング T 3 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 2 6 w) 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。

50

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２６ｗ）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２６ｗ）を描画する、といった処理にすることができる。

【０５８９】

（通常遊技状態および確変遊技状態における契機１、契機２について）

10

次に、図５４を用いて、通常遊技状態における契機１、契機２、確変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５４は、通常遊技状態における契機１、契機２、確変遊技状態における契機１、契機２について説明する簡易タイムチャートである。

【０５９０】

はじめに、通常遊技状態における契機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。そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、タイミング（ｂ）から時短遊技状態に移行する。

すなわち、上述したステップＳ１０５－５－１８の処理にて時短遊技状態に移行したことを示しており、タイミング（ｂ）より契機１により作動（移行）する時短遊技状態が開始される。

20

【０５９１】

次に、通常遊技状態における契機２は、タイミング（ａ）で通常遊技状態遊技数カウンタが「０」になった（メインＲＡＭクリア、時短遊技状態が終了した時点または時短遊技状態が開始した時点）と仮定している。

そして、そこから、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「１０００」回行われたと仮定している。つまり、タイミング（ｂ）で通常遊技状態遊技数カウンタが「１０００」となり、タイミング（ｂ）から時短遊技状態に移行する。

すなわち、上述したステップＳ１０５－４－１２－１０の処理にて時短遊技状態に移行したことを示しており、タイミング（ｂ）より契機２により作動（移行）する時短遊技状態が開始される。

30

【０５９２】

以上より、通常遊技状態においては、契機１により作動（移行）する時短遊技状態、契機２により作動（移行）する時短遊技状態のいずれもが実行可能となっている。

【０５９３】

次に、確変遊技状態における契機１は、タイミング（ａ）で当たり遊技（特別図柄Ｆ）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。そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、タイミング（ｂ）から時短遊技状態に移行する。

すなわち、上述したステップＳ１０５－５－１８の処理にて時短遊技状態に移行したことを示しており、タイミング（ｂ）より契機１により作動（移行）する時短遊技状態が開始される。

40

【０５９４】

次に、確変遊技状態における契機２は、タイミング（ａ）で確変遊技状態遊技数カウンタが「０」になった（当たり状態が終了した時点）と仮定している。

そして、そこから、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「１０００」回行われたと仮定している。つまり、タイミング（ｂ）で確変遊技状態遊技数カウンタが「１０００」となるが、タイミング（ｂ）以降も遊技状態が変化することなく、確変遊技状態が継続する。また、図５に示す普通図柄の状態も、タイミング（ａ）からタイミング（ｂ）、タイミング（ｂ）以降と「状態Ｂ」である。

50

【 0 5 9 5 】

すなわち、確変遊技状態においては、確変遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」となっても、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」となったときのように時短遊技状態に移行することはない。これにより、「 1 0 0 0 」回当たり遊技が得られなかった挙げ句、最も有利な確変遊技状態が終了して、確変遊技状態よりも遊技者に不利な時短遊技状態へ移行してしまうことを防止でき、遊技者に損をした気分を与えてしまうことを防止できる。

【 0 5 9 6 】

以上より、確変遊技状態においては、契機 1 により作動（移行）する時短遊技状態が実行可能となっており、契機 2 により作動（移行）する時短遊技状態が実行不可能となっている。

10

【 0 5 9 7 】

このように、通常遊技状態においては、契機 1 により作動（移行）する時短遊技状態、契機 2 により作動（移行）する時短遊技状態のいずれもが実行可能である一方、確変遊技状態においては、契機 1 により作動（移行）する時短遊技状態は実行可能であるが、契機 2 により作動（移行）する時短遊技状態は実行不可能としたから、通常遊技状態の方が時短遊技状態に移行する契機が多くなる。これにより、通常遊技状態が確変遊技状態に比べて著しく不利になってしまうことを防止できる。これにより、通常遊技状態に対する不利な印象が解消されるので、遊技興趣の低下の防止が図れる。

【 0 5 9 8 】

20

なお、確変遊技状態において、契機 2 により作動（移行）する時短遊技状態を実行可能としてもよい。例えば、確変遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」となった場合、そこから「状態 B」を「 1 0 0 」回実行する（無限の状態 B から有限の状態 B に書き換える）ようにしてもよい。この場合、遊技状態そのものを、確変遊技状態から時短遊技状態に移行させてもよいし、確変遊技状態のままとしてもよい。

このように構成すれば、当たり遊技が得られなければ状態 B が終了してしまう、といった緊迫感を与えることができ、確変遊技状態が単調な遊技になってしまうことを防止できる。

【 0 5 9 9 】

また、確変遊技状態遊技数カウンタは必ずしも必要のものではない。つまり、確変遊技状態においては、遊技数をカウントしなくてもよい。つまり、カウントしていないから、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「 1 0 0 0 」回行われたとしても、契機 2 による時短遊技状態は作動しなくなる、としてもよい。これにより、メイン RAM 1 0 3 に設ける遊技数カウンタを削減することができる。

30

【 0 6 0 0 】

（通常遊技状態における契機 1、契機 2 について）

次に、図 5 5 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 5 5 は、通常遊技状態における契機 1、契機 2（特に図柄が確定表示してから時短遊技状態に移行するまでの期間）について説明する簡易タイムチャートである。なお、図 5 4 と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

40

【 0 6 0 1 】

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。そして、タイミング（b）で当たり遊技が終了すると、時短遊技状態におけるオープニング（時短 OP）に移行する。この時短 OP においては、画像表示装置 2 6 に、例えば、「 RUSH 突入！（ 1 0 0 回）」などといった表示が行われる。

【 0 6 0 2 】

そして、タイミング（c）で時短 OP が終了すると、タイミング（c）から時短遊技状態に移行する。

すなわち、上述したステップ S 1 0 5 - 5 - 1 8 の処理にて時短遊技状態に移行したこ

50

とを示しており、タイミング(c)より契機1により作動(移行)する時短遊技状態が開始される。

【0603】

次に、契機2は、タイミング(a)に至るまで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「1000」回行われたと仮定している。そして、「1000」回目の図柄変動ゲームがハズレであり、特別図柄Dが確定表示されたと仮定している。

【0604】

そして、タイミング(a)で特別図柄Dが確定表示すると、時短遊技状態におけるオープニング(時短OP)に移行する。なお、当該時短OPにおけるオープニング時間、オープニング演出等は、契機1と同じとしてもよいし、契機1と異なるようにしてもよい。例えば、契機2である場合は、専用のオープニング時間、オープニング演出等を設定してもよい。

【0605】

そして、タイミング(b)で時短OPが終了すると、タイミング(b)から時短遊技状態に移行する。

すなわち、上述したステップS105-4-12-10の処理にて時短遊技状態に移行したことを示しており、タイミング(b)より契機2により作動(移行)する時短遊技状態が開始される。

【0606】

契機1と契機2とを比較すると、図柄が確定表示したタイミング(a)から時短遊技状態におけるオープニングに移行するまでの期間、および、図柄が確定表示したタイミング(a)から時短遊技状態に移行するまでの期間は、契機1の方が当たり遊技を介する分、長くなり、契機2の方が当たり遊技を介さない分、短くなる。このように、契機1と契機2とで、図柄が確定表示してから時短OPに移行するまでの期間や、時短遊技状態に移行するまでの期間を異ならせることで、変化に富んだ遊技機を提供することができる。

特に契機2においては、即、時短OPに移行させて、その後、時短遊技状態に移行させることで、遊技時間が限られている遊技者に対して好適である。

【0607】

(通常遊技状態における契機1、契機2について)

次に、図56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56は、通常遊技状態における契機1、契機2(特に契機1を成立させる条件と契機2とがともに同じ図柄変動ゲームで満たされた場合)について説明する簡易タイムチャートである。なお、図54と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【0608】

なお、「契機1を成立させる条件」とは、当たり遊技に当せん(例えば、特別図柄C)を意図している。すなわち、契機1は、上述したステップS105-5-18の処理にて時短遊技状態に移行することであり、ステップS105-5-18の処理が行われるには、当たり遊技に当せんすることが必須だからである。よって、ステップS105-5-18の処理が行われるのに必須となる「当たり遊技に当せんすること」を「契機1を成立させる条件」としている。

【0609】

タイミング(a)は、通常遊技状態遊技数カウンタが「0」になった(メインRAMクリア、時短遊技状態が終了した時点または時短遊技状態が開始した時点)と仮定している。そして、そこから、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「1000」回行われたと仮定している。つまり、タイミング(b)で通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となっている。

【0610】

そして、このタイミング(b)において行われる図柄変動ゲームが、当たり遊技に当せん(特別図柄Cに当せん)したと仮定している。つまり、通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となって、契機2の成立を満たしたものの、当該図柄変動ゲームで当たり遊

10

20

30

40

50

技に当せん（特別図柄Cに当せん）しているから、別途、契機1を成立させる条件も満たしている状況である。

【0611】

このような場合、タイミング（b）より当たり遊技に移行させ、タイミング（c）で当たり遊技を終了すると、タイミング（c）より時短遊技状態に移行させることになる。なお、この時短遊技状態は、上述したステップS105 - 5 - 18の処理にて移行したもの、つまり、契機1で作動したものである。

【0612】

よって、通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となって、契機2の成立を満たしたものの、当該図柄変動ゲームで当たり遊技に当せん（特別図柄Cに当せん）しているから、このような状況であると、契機1をもって（優先して）、その後、時短遊技状態に移行させることになる。

【0613】

特に、契機1の場合、当たり遊技を介して時短遊技状態に移行する分（当たり遊技で賞球が得られる分）、契機2で時短遊技状態に移行するよりも遊技者にとって有利である。よって、遊技者の利益は確保しつつ時短遊技状態に移行させることで、遊技者に損をした気分を与えてしまうことを防止できる。このようにして、時短遊技状態へ移行する契機を複数持たせることで遊技興趣の向上を図りつつ、いずれの契機が重複した場合は、遊技者の利益を確保しつつ時短遊技状態に移行させることで、遊技者に満足感を与えることができる。

【0614】

なお、タイミング（b）においては、契機1として特別図柄Cに当せんしたこととしているが、当たりに係る特別図柄であれば、特別図柄Aも特別図柄Bも、図56と同様に扱うことができる。ただし、特別図柄A、Bともに、当たり遊技終了後は確変遊技状態に移行させる特別図柄であるから、この場合、「時短遊技状態」を、図5で示す「状態B」に置き換えて解釈すればよい。すなわち、タイミング（b）で、契機1を成立させる条件と契機2とがともに同じ図柄変動ゲームで満たされた場合、契機1をもって（優先して）、その後、「状態B」に移行させる、と解釈すればよい。

【0615】

（通常遊技状態における契機1、契機2について）

次に、図57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57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、時短遊技状態に移行する直前に行われる図柄変動ゲームとは、契機1であれば当たり遊技に至った図柄変動ゲームが該当し、契機2であれば通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となった図柄変動ゲームが該当する。

なお、図54と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【0616】

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。

【0617】

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。

【0618】

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

10

20

30

40

50

、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、時短遊技状態に移行する。

【0619】

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1～5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る、リーチが発生しないこともある。例えば、通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となった図柄変動ゲームにおいて、当該変動記憶領域のみに判定情報が記憶されている状況であればリーチが発生し易く、通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となった図柄変動ゲームにおいて、第4記憶領域まで判定情報が記憶されている状況であればリーチが発生し難くなっている。

10

【0620】

また、大当たり予告演出として、上述した大当たり予告演出A、大当たり予告演出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たり予告演出A、大当たり予告演出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、大当たり予告演出Aと、大当たり予告演出Bとでは、大当たり予告演出Aを選択し易い傾向にある。

【0621】

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、時短遊技状態に移行する。

【0622】

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る、リーチが発生しない場合もある。

20

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たり予告演出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たり予告演出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、大当たり予告演出内容）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。

30

【0623】

なお、図柄変動ゲームの内容は、図57に限られない。例えば、契機1の場合、大当た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、大当た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。

【0624】

また、契機2の場合、直前の図柄変動ゲームにおいて、リーチが発生しない場合もある、としたが、契機2の場合も必ずリーチが発生させるようにしてもよい。この場合、メインROM102に「1000」回目の図柄変動ゲーム専用の特別図柄変動パターンテーブルを記憶しておいてもよい。

40

このように構成すれば、リーチが発生しないことで、当たり遊技の可能性が消失してしまい、早々に契機2による時短遊技状態に移行することを察知されてしまうことを防止できる。すなわち、図柄の確定表示までは、契機1による時短遊技状態の移行に期待を持たせることができる。

【0625】

なお、図57では、通常遊技状態における契機1、契機2で説明したが、確変遊技状態における契機1、契機2においても同様に構成してよい。

【0626】

（通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウンタとなった遊技での報知態様）

次に、図56の補足として、図58を用いて、通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウ

50

ンタ（例えば、「１０００」）となった遊技での報知態様の一例について説明する。

図５８は、選択可能な変動パターンに制約なし（リーチなし変動も選択可能）とした場合の画像表示装置２６における報知態様を示している。なお、画像表示装置２６は、必要最低限の情報のみ記載し、適宜記載を省略しているものがある。

【０６２７】

はじめに、リーチを行う変動パターン（例えば、変動パターン３、５、７、９）が選択された場合、遊技者側のキャラクタ画像と、敵キャラクタ画像とが対戦するようなリーチ演出を行う。例えば、画像表示装置２６においては、これらのキャラクタ画像が対戦することを示す「バトル開始！」といった画像が表示される。

【０６２８】

そして、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たり（例えば、特別図柄Ｃ）であると、遊技者側のキャラクタ画像が敵キャラクタ画像に勝利した画像が表示され、特別図柄当たり判定処理の判定結果がハズレであると、遊技者側のキャラクタ画像が敵キャラクタ画像に敗北した画像が表示される。例えば、当たりの場合、画像表示装置２６において、「WIN！」といった画像や、サブ図柄「４４４」といった画像が表示され、ハズレの場合、画像表示装置２６において、「LOSE・・・」といった画像や、サブ図柄「４３４」といった画像が表示される。

なお、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たりであって、上述した逆転演出を行う場合（逆転当たり）は、一旦、「LOSE・・・」といった画像や、サブ図柄「４３４」といった画像を表示した後に、「WIN！」といった画像や、サブ図柄「４４４」といった画像が表示される。

【０６２９】

そして、当たりの場合は、その後、当たり遊技が開始され、画像表示装置２６には「当たり遊技開始！」といった画像が表示される。そして、当たり遊技を終了すると、時短遊技状態に移行する。

また、ハズレの場合は、ハズレ図柄を確定表示した後に、時短遊技状態に移行する。そして、画像表示装置２６においては、時短遊技状態のオープニング演出である、「RUSH突入！１００回」といった画像が表示される。

【０６３０】

一方、リーチを行わない変動パターン（例えば、変動パターン１）が選択された場合、例えば、図柄変動ゲームの開始とともに、時短遊技状態への移行を示唆する画像を表示する。例えば、画像表示装置２６において、「このゲームでRUSH突入だ！」といった画像が表示される。

【０６３１】

そして、ハズレ図柄（例えば、５２６）を確定表示し、当該確定表示すると、時短遊技状態に移行する。そして、画像表示装置２６においては、時短遊技状態のオープニング演出である、「RUSH突入！１００回」といった画像が表示される。

【０６３２】

このような報知態様であれば、リーチが実行されれば、あくまで図柄が確定表示するまで契機１による時短遊技状態への移行に期待を持たせることができ、リーチが非実行であれば、図柄変動ゲームの開始とともに速やかに契機２による時短遊技状態への移行を把握させることができる。特に、リーチが非実行であれば、図柄変動ゲームの開始とともに速やかに契機２による時短遊技状態への移行を把握させることで、遊技者にまわりくどさを与えてしまうことを防止できる。また、図柄変動ゲームの途中で遊技を辞めてしまい、時短遊技状態に移行するという特典を得られなくなってしまうことを防止できる。

【０６３３】

（通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウンタとなった遊技での報知態様）

次に、図５６の補足として、図５９を用いて、通常遊技状態遊技数カウンタが所定カウンタ（例えば、「１０００」）となった遊技での報知態様の一例について説明する。

図５９は、選択可能な変動パターンに制約あり（必ずリーチを選択する）とした場合の

10

20

30

40

50

画像表示装置 26 における報知態様を示しており、図 58 とは別例になる。

【0634】

リーチが行われると、上述したように、「バトル開始!」といった画像が表示される。そして、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たり（例えば、特別図柄 C）であると、遊技者側のキャラクタ画像が敵キャラクタ画像に勝利した画像が表示され、特別図柄当たり判定処理の判定結果がハズレであると、遊技者側のキャラクタ画像が敵キャラクタ画像に敗北した画像が表示される。例えば、当たりの場合、画像表示装置 26 において、「WIN!」といった画像や、サブ図柄「444」といった画像が表示され、ハズレの場合、画像表示装置 26 において、「LOSE・・・」といった画像や、サブ図柄「434」といった画像が表示される。

10

なお、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たりであって、上述した逆転演出を行う場合（逆転当たり）は、一旦、「LOSE・・・」といった画像や、サブ図柄「434」といった画像を表示した後に、「WIN!」といった画像や、サブ図柄「444」といった画像が表示される。

【0635】

そして、当たりの場合は、その後、当たり遊技が開始され、画像表示装置 26 には「当たり遊技開始!」といった画像が表示される。そして、当たり遊技を終了すると、時短遊技状態に移行する。

また、ハズレの場合は、ハズレ図柄を確定表示した後に、時短遊技状態に移行する。そして、画像表示装置 26 においては、時短遊技状態のオープニング演出である、「RUSH突入!100回」といった画像が表示される。

20

【0636】

このような報知態様であれば、あくまで図柄が確定表示するまで契機 1 による時短遊技状態への移行に期待を持たせることができる。これにより、早々に契機 2 による時短遊技状態への移行が確定せず、遊技興趣を維持することができる。

【0637】

（契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について）

次に、図 60 を用いて、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態とについて説明する。なお、図 60 は、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態と（特に、時短遊技状態における表示態様）について説明する簡易タイムチャートである。なお、図 54 と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

30

【0638】

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、ラウンド中や当たり遊技エンディングにおいて遊技結果情報を表示可能としている。遊技結果情報とは、当たり遊技が得られた回数を示す当たり遊技回数画像 26x や、当たり遊技において得られた賞球数を示す総賞球数画像 26v が該当する。そして、タイミング（b）で当たり遊技が終了すると、タイミング（b）から時短遊技状態に移行する。

40

【0639】

時短遊技状態においては、引き続き、遊技結果情報を表示可能であり、その他に、時短遊技状態における遊技可能回数を示す遊技可能回数画像 26y が表示される。

そして、タイミング（c）は、時短遊技状態において図柄変動ゲームを「100」回行ったタイミングを示している。すなわち、タイミング（c）で時短遊技状態が終了して、時短遊技状態エンディング（時短 ED）に移行する。このとき、画像表示装置 26 においては、遊技可能回数画像 26y が「残 0 回」といった表示となり、時短遊技状態が終了したことを示唆する画像（時短終）が表示される。なお、遊技結果情報は時短 ED においても、引き続き表示可能となっている。

【0640】

50

なお、遊技結果情報は、所定期間における遊技結果を表示するようにしてよい。所定期間とは、例えば、通常遊技状態で特別図柄Cに当せんして時短遊技状態に移行した場合は、1回の当たり遊技（当たり遊技 時短遊技状態の期間）が該当する。また、例えば、通常遊技状態で特別図柄Cに当せんして時短遊技状態に移行し、その時短遊技状態で、再度、特別図柄Fに当せんして時短遊技状態に移行した場合は、2回の当たり遊技（当たり遊技 時短遊技状態 当たり遊技 時短遊技状態の期間）が該当する。

【0641】

次に、契機2は、タイミング（a）で通常遊技状態遊技数カウンタが「0」になった（メインRAMクリア、時短遊技状態が終了した時点または時短遊技状態が開始した時点）と仮定している。そして、そこから、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「1000」回行われたと仮定している。つまり、タイミング（b）で通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」となっている。

10

【0642】

そして、タイミング（b）から時短遊技状態に移行する。この時短遊技状態においては、画像表示装置26において、遊技可能回数画像26yは表示可能であるが、遊技結果情報は表示不可能である。すなわち、契機2は、契機1のように、当たり遊技を介して時短遊技状態に移行するものではないので、契機2の場合、遊技結果情報を表示しないようになっている。

【0643】

そして、タイミング（c）は、時短遊技状態において図柄変動ゲームを「100」回行ったタイミングを示している。すなわち、タイミング（c）で時短遊技状態が終了して、時短遊技状態エンディング（時短ED）に移行する。このとき、画像表示装置26においては、遊技可能回数画像26yが「残0回」といった表示となり、時短遊技状態が終了したことを示唆する画像（時短終）が表示される。なお、遊技結果情報は時短EDにおいても、引き続き表示不可能となっている。

20

【0644】

なお、時短遊技状態における「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）は、時短遊技状態の終了条件の成立に該当するが、時短EDの実行タイミングは、どのようなタイミングでもよい。例えば、「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）の実行中に時短EDを実行してもよいし、「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）の確定表示後に時短EDを実行してもよい。前者であれば、「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）の実行中から遊技結果情報が表示されることになり、後者であれば、「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）の確定表示後から遊技結果情報が表示されることになる。なお、「100」回目の図柄変動ゲーム（ハズレ）の実行中に時短EDを実行する場合、図柄変動ゲームの開始とともに時短EDを開始し、時短EDを終了すると、図柄を確定表示する。

30

【0645】

また、時短遊技状態における「100」回目の図柄変動ゲームが当たり（ステップS105-2-9）である場合でも、「100」回目の図柄変動ゲームの実行中に時短EDを実行しても構わない。この場合、時短EDの実行により、時短遊技状態が終了したと見せかけて、逆転的に当たりであることを報知すればよい。これにより、時短EDの実行が必ず時短遊技状態の終了の報知とならず、遊技興趣の低下を防止できる。

40

【0646】

このように、時短遊技状態および時短遊技状態エンディングにおいて、契機1であれば、遊技結果情報を表示するが、契機2であれば、遊技結果情報を表示しないようにした。これにより、遊技結果情報の表示有無から、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る。

なお、特に背景画像についてはどのようなものを用いてもよいが（図64で触れることとするが）、契機1と契機2とで同一の背景画像を用いる場合、より効果的、すなわち、背景画像からはいずれの契機で時短遊技状態に移行したのかがわからないが、遊技結果情報の表示有無により、いずれの契機で時短遊技状態に移行したのかを把握できるようにな

50

る。

以上により、状態遊技状態において、状況に応じた好適な表示が可能となる。

【0647】

なお、時短EDにおいては、「設定示唆」に係る画像や、過度な遊技の防止を図る「のめり込み防止」画像を表示してもよい。「設定示唆」に係る画像とは、上述した複数段階の設定値を備える場合、いずれの設定値が設定されているのかを示唆する画像のことである。例えば、設定値6が設定されているときのみ選択可能な画像等を備えておくことで、遊技者に有利な設定値が設定されていることを確定的に把握させることができるようになっている。

「のめり込み防止」画像とは、例えば、「遊技機は適度に遊ぶようにしましょう」といったメッセージ画像を表示するもので、例えば、当たり遊技EDや、時短ED等で表示が可能である。

【0648】

そして、このような画像を、契機1の時短ED、契機2の時短EDでともに表示してもよいし、一方の時短EDは表示するが、他方の時短EDは表示しないようにしてもよい。また、「設定示唆」に係る画像は、例えば、契機2の時短EDの方が、特定の設定値を確定的に報知する設定示唆画像を選択し易くしてもよい。契機1は、当たり遊技を介する分、遊技者は賞球を得られているが、契機2は、当たり遊技を介さないの、時短遊技状態が終了した時点では、契機1に比べ不利であるといえる。そこで、特定の設定値を確定的に報知する設定示唆画像を選択し易くすることで、遊技者にとって有益な情報を与えることができ、契機2ばかりが不利になってしまうことを防止できる。

【0649】

なお、図60で示す「右打ち」といった画像とは別に、「右を狙え!」といった画像を表示してもよい。図60で示す「右打ち」といった画像は、例えば、「右打ち」を行うことが最適であるときは常に表示されている画像であるが、「右を狙え!」といった画像は、所定タイミングで単発的に表示される画像である。例えば、契機1であれば、図60(契機1)のタイミング(a)で表示し、タイミング(b)では表示しないようになっている。また、契機2であれば、図60(契機2)のタイミング(b)で表示するようになる。

これにより、契機1であれば、既に右打ちを行っている状態であるから、遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。また、契機2であれば、最適な遊技を遊技者に容易に把握させることができる。

【0650】

(契機1による時短遊技状態への移行、契機2による時短遊技状態への移行について)

次に、図61を用いて、契機1による時短遊技状態への移行と、契機2による時短遊技状態への移行とについて説明する。なお、図61は、契機1による時短遊技状態への移行と、契機2による時短遊技状態への移行と(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。なお、図54と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【0651】

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。

【0652】

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1

10

20

30

40

50

4 の操作を有効化する。

【 0 6 5 3 】

そして、図 6 1 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 1 4 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。

【 0 6 5 4 】

そして、タイミング（b）で当たり遊技が終了すると、時短 O P に移行し、タイミング（c）で時短 O P が終了すると、時短遊技状態に移行する。

【 0 6 5 5 】

このように、契機 1 では、時短遊技状態に移行する前（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 1 4）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に移行することになるため、時短遊技状態に移行するか否かの演出（時短遊技状態への移行を示唆する演出）と読み替えることもできる。

【 0 6 5 6 】

次に、契機 2 は、タイミング（a）で通常遊技状態遊技数カウンタが「1 0 0 0」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 O P が行われ、タイミング（b）から時短遊技状態に移行する。

【 0 6 5 7 】

このように、契機 2 では、時短遊技状態に移行する前（例えば、図柄が確定表示してから時短遊技状態に移行するまでの間＝時短 O P）に、操作手段（演出ボタン 1 4）を用いて、時短遊技状態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、時短遊技状態に移行する前に、操作手段（演出ボタン 1 4）を用いて、時短遊技状態に移行するか否かの演出が行われるが、契機 2 では、時短遊技状態に移行する前に、操作手段（演出ボタン 1 4）を用いて、時短遊技状態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、時短遊技状態へ移行することになるから、演出ボタン 1 4 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 1 4 など进行操作させずに時短遊技状態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。

以上により、時短遊技状態への移行を示唆する演出において、状況に応じて好適に行うことが可能となる。

【 0 6 5 8 】

（契機 1 による時短遊技状態への移行、契機 2 による時短遊技状態への移行について）

次に、図 6 2 を用いて、図 6 1 で述べた昇格演出の別例を説明する。なお、図 6 1 と重複する部分については適宜説明を省略する。

【 0 6 5 9 】

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（4 4 4）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。

【 0 6 6 0 】

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（4 4 4）が仮停止表示した場合は、再抽せん演出で、他のサブ図柄（3 3 3＝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（4 4 4）が仮停止表示した場合は、再抽せん演出で、他のサブ図柄（3 3 3＝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

10

20

30

40

50

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。

【０６６１】

そして、図６２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、時短遊技状態に移行することになる。

【０６６２】

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ＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短遊技状態に移行することになる。

10

【０６６３】

このように、契機１では、時短遊技状態の移行前（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６１で述べた効果と同様の効果が得られる。

【０６６４】

20

なお、図６１の昇格演出、図６２の再抽せん演出は、特定遊技状態へ移行するか否かの演出（例えば、演出ボタン１４を押下させる演出）を行った後に結果を報知する（例えば、確変遊技状態に移行するのか、時短遊技状態に移行するのかを報知、例えば、装飾図柄を確変遊技状態への移行を満たす図柄とするか、時短遊技状態への移行を満たす図柄とするか）報知演出に該当する。

【０６６５】

（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６３を用いて、契機１と契機２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６３は、契機１で時短遊技状態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。なお、図５４と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

30

【０６６６】

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。

【０６６７】

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６３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。

40

【０６６８】

そして、タイミング（ｂ）で当たり遊技が終了すると、時短ＯＰに移行し、タイミング（ｃ）で時短ＯＰが終了すると、時短遊技状態に移行する。そして、時短遊技状態においては、時短中ＢＧＭがスピーカ１０より出力される。

【０６６９】

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、時短遊技状態においては、単一の時短中ＢＧＭが出力されることになる。

【０６７０】

50

次に、契機 2 は、タイミング (a) で通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」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 O P が行われ、タイミング (b) から時短遊技状態に移行する。

そして、時短遊技状態においては、スピーカ 1 0 より、契機 1 と同様の時短中 B G M が出力される。

【 0 6 7 1 】

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において出力してもよいし、時短遊技状態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。

10

【 0 6 7 2 】

(契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について)

次に、図 6 4 を用いて、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態とについて説明する。なお、図 6 4 は、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態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。なお、図 5 4 と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【 0 6 7 3 】

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 O P に移行し、タイミング (c) で時短 O P が終了すると、時短遊技状態に移行する。

20

【 0 6 7 4 】

そして、時短遊技状態においては、画像表示装置 2 6 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 1 0 より、当該背景画像に対応する時短中 B G M 1 が出力される。

【 0 6 7 5 】

次に、契機 2 は、タイミング (a) で通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」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 O P が行われ、タイミング (b) から時短遊技状態に移行する。

30

【 0 6 7 6 】

そして、時短遊技状態においては、画像表示装置 2 6 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 1 0 より、当該背景画像に対応する時短中 B G M 2 が出力される。

【 0 6 7 7 】

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と、契機 2 で移行した時短遊技状態とで、時短遊技状態における背景画像および時短中の B G M 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 B G M 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。

40

【 0 6 7 8 】

なお、図 6 4 では、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態とで、時短遊技状態における背景画像および時短中の B G M を異ならせたが、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態とで、時短遊技状態における背景画像および時短中の B G M を同じにしてもよい。このようにすれば、背景画像や B G M 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。

【 0 6 7 9 】

(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 6 5 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

50

て説明する。なお、タイミング（b）に至るまでは、例えば、図64と同一内容であるため、説明を省略する。

【0680】

契機1で移行した時短遊技状態、契機2で移行した時短遊技状態ともに、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、特殊モードに移行するようになっている。

【0681】

この特殊モードは、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するようになり、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（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。

【0682】

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。

【0683】

なお、特殊モードにおいては、通常モードでは実行することがない演出を実行するようにしてもよい。例えば、演出ボタン14等を用いたミニゲーム（例えば、リズムに併せて演出ボタン14を押下させるような演出）や、擬似連演出を頻発させるようにしてもよいし、上述した設定示唆が頻発するようにしてもよい。

【0684】

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、通常モードに移行することになる。

【0685】

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。

【0686】

（契機1で移行した時短遊技状態と、契機2で移行した時短遊技状態について）

次に、図66を用いて、契機1で移行した時短遊技状態と、契機2で移行した時短遊技状態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（見た目上）と、契機2で移行した時短遊技状態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。なお、図54と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【0687】

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OPに移行し、タイミング（c）で時短OPが終了すると、時短遊技状態に移行する。

【0688】

そして、時短遊技状態においては、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（時短遊技状態であることを示唆する背景画像）が表示される。また、

10

20

30

40

50

スピーカ 10 より、当該背景画像に対応する時短中 BGM 1 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。

【0689】

次に、契機 2 は、タイミング (a) で通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」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 OP が行われ、タイミング (b) から時短遊技状態に移行する。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、必ず時短遊技状態となる。

【0690】

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と、契機 2 で移行した時短遊技状態とで、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と、契機 2 で移行した時短遊技状態とでは、契機 1 で移行した時短遊技状態の方が有利な場合が生じる。よって、背景画像データや BGM データを共通化してデータ削減を図りつつも、時短遊技状態そのものが単調（必ず低確率であるといった気分）となってしまうことを防止できる。

【0691】

（契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態について）

次に、図 67 を用いて、契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態とについて説明する。なお、図 67 は、確変遊技状態において契機 1 で移行した時短遊技状態と、契機 2 で移行した時短遊技状態との演出選択について説明する簡易タイムチャートである。なお、図 54 と重複する部分については、適宜説明を省略する場合がある。

【0692】

はじめに、特に上述していないが、確変遊技状態において実行される演出は、演出ボタン 14 等の操作により遊技者が選択できるようになっていてもよく、例えば、特別図柄 A で当たり遊技に当せんした場合、当たり遊技の最終ラウンドやエンディングにおいて、複数の演出要素から何れかを選択できるようにする（契機 2 のタイミング (a) における画像表示装置 26 参照）。

【0693】

演出要素としては、例えば、「キャラクタ A」、「キャラクタ B」、「キャラクタ C」を選択肢として表示し、いずれかを遊技者が選択可能とする。そして、「キャラクタ A」が選択された場合は、「キャラクタ A」に対応する演出が実行され、「キャラクタ B」が選択された場合は、「キャラクタ B」に対応する演出が実行され、「キャラクタ C」が選択された場合は、「キャラクタ C」に対応する演出が実行されるようになっている。

【0694】

そして、契機 1 の例では、確変遊技状態において「キャラクタ A」が選択されていたと仮定している。つまり、画像表示装置 26 においては、「キャラクタ A」が表示され、対応する演出が実行されている。

【0695】

契機 1 のタイミング (a) は、特別図柄 F 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 (c) より時短遊技状態に移行する。

【0696】

そして、時短遊技状態においては、確変遊技状態で選択していた演出要素を引き継ぐことになる。すなわち、契機 1 の例であれば、確変遊技状態において「キャラクタ A」が選択されていたと仮定しているので、時短遊技状態においても、「キャラクタ A」に対応する演出が実行される。なお、確変遊技状態と時短遊技状態とで、引き継ぐのは、あくまで「キャラクタ」であって、背景画像や演出内容は相違する。例えば、確変遊技状態では、「キャラクタ A」が複数種類のキャラクタと対戦するような演出が実行されるが、時短遊

10

20

30

40

50

技状態では、「キャラクタ A」が単一のキャラクタと対戦するような演出が実行される。

【0697】

なお、時短遊技状態で引き継ぐ期間（遊技数）は、任意の期間（数）でよい。例えば、時短遊技状態の全ての期間（100ゲーム）で引き継ぐ（他のキャラクタに変更することは不可）ようにしてもよいし、時短遊技状態の最初の1遊技のみ引き継ぐようにして、次の遊技から他のキャラクタに変更可能としてもよい。また、最初の1遊技は、引き継いだキャラクタで演出を開始するが、その図柄変動ゲーム中に他のキャラクタに変更可能としてもよい。また、図柄変動ゲーム中に他のキャラクタに変更する場合は、選択操作のみ受け付けて、他のキャラクタに変更するのは次遊技でもよい。

全ての期間で引き継ぐ場合は、演出に一貫性を持たせることができる。また、他のキャラクタに変更可能とする場合は、例えば、別のキャラクタに変更することで、新たな気持ちで時短遊技状態を遊技させることができる。

【0698】

次に、契機2のタイミング（a）は、通常遊技状態遊技数カウンタが「1000」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OPが行われ、タイミング（b）から時短遊技状態に移行する。

【0699】

そして、時短OPの時間を用いて、画像表示装置26に複数のキャラクタと、演出ボタン14を模した画像を表示して、演出ボタン14を操作してキャラクタを選択することを促す演出を実行する。

【0700】

契機2の例であると、遊技者にキャラクタAが選択されたと仮定しており、タイミング（b）以降の時短遊技状態において、キャラクタAに対応する演出が実行される。

このように、時短遊技状態においても遊技者が選択したキャラクタに対応する演出が実行されることで、時短遊技状態における遊技興趣を向上できる。また、契機2で移行した時短遊技状態においても、遊技者にキャラクタを選ばせる時間を設け、時短遊技状態中は、契機1と同様に、選択したキャラクタに対応する演出を実行することで、「1000」回の図柄変動ゲームにわたり当たり遊技が得られなかった遊技者に対して一定の満足感を与えることができる。

【0701】

なお、契機1と契機2とで選択可能なキャラクタは、どのように設定してもよい。上述のように、契機1と契機2とで選択可能なキャラクタを同一としてもよいし、一部が同一のキャラクタでもよいし、選択可能なキャラクタが全く異なってもよい。

選択可能なキャラクタを同一とする場合は、例えば、契機1を満たしていなくても、契機2を満たすことで、契機1により移行した時短遊技状態と同じ演出（キャラクタによる演出）が実行可能となるので、遊技者に満足感を与えることができる。

選択可能なキャラクタを（一部または全部）異ならせる場合は、それぞれの契機でしか実行されない演出（キャラクタ）を有することになるので、いずれの契機も満たすよう、遊技者の遊技意欲を喚起することができる。

【0702】

（通常遊技状態遊技数カウンタの更新例について）

次に、図69を用いて通常遊技状態遊技数カウンタ（図9参照）の更新例について説明する。

【0703】

タイミング（a）は、時短遊技状態を終了したタイミング、またはメインRAM103を初期化（クリア）したタイミングである。従って、タイミング（a）では、通常遊技状態遊技数カウンタが「0」であり、タイミング（a）から通常遊技状態が開始する。

【0704】

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

10

20

30

40

50

る賞球払出が行われ、通常遊技状態遊技数カウンタが「1」加算される。

【0705】

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、通常遊技状態遊技数カウンタが「1」加算される。

【0706】

このように、通常遊技状態遊技数カウンタは、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。

【0707】

このような構成であれば、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、通常遊技状態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。

【0708】

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。

【0709】

(通常遊技状態遊技数カウンタの更新例について)

次に、図70を用いて通常遊技状態遊技数カウンタ(図9参照)の更新例(別例1)について説明する。

【0710】

タイミング(a)は、時短遊技状態を終了したタイミング、またはメインRAM103を初期化(クリア)したタイミングである。従って、タイミング(a)では、通常遊技状態遊技数カウンタが「0」であり、タイミング(a)から通常遊技状態が開始する。

【0711】

なお、時短遊技状態を終了したタイミングは、時短遊技状態を開始したタイミングと読み替えてもよい。

【0712】

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、通常遊技状態遊技数カウンタが「1」加算される。

【0713】

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。

【0714】

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、通常遊技状態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。

【0715】

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、通常遊技状態遊技数カウンタを更新させる行為の抑止力となる。

【0716】

10

20

30

40

50

なお、図 70 の更新例は、第 1 始動口 2 1 と、第 2 始動口 2 2 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 2 1 と、第 2 始動口 2 2 とが左右に離間して配置され、第 1 始動口 2 1 へは左打ち、第 2 始動口 2 2 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。

【0717】

（通常遊技状態遊技数カウンタの更新例について）

次に、図 7 1 を用いて通常遊技状態遊技数カウンタ（図 9 参照）の更新例（別例 2）について説明する。

【0718】

タイミング（a）は、時短遊技状態を終了したタイミング、またはメイン RAM 103 を初期化（クリア）したタイミングである。従って、タイミング（a）では、通常遊技状態遊技数カウンタが「0」であり、タイミング（a）から通常遊技状態が開始する。

【0719】

なお、時短遊技状態を終了したタイミングは、時短遊技状態を開始したタイミングと読み替えてもよい。

【0720】

そして、タイミング（b）は、第 1 始動口 2 1 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 2 1 への入球に対する賞球払出が行われ、通常遊技状態遊技数カウンタが「1」加算される。

【0721】

そして、タイミング（c）は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したことを示しているが、当該図 7 1 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。

【0722】

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、通常遊技状態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。

【0723】

なお、図 7 1 の更新例は、特に、第 1 始動口 2 1 と、第 2 始動口 2 2 とが左右に離間して配置され、第 1 始動口 2 1 へは左打ち、第 2 始動口 2 2 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。

【0724】

なお、上述した、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ハズレと判定される確率を「256/256」とした場合も、図 7 1 のように、第 1 始動口 2 1 への入球および図柄変動ゲームの実行で通常遊技状態遊技数カウンタを更新すればよい。

【0725】

次に、図 7 2、図 7 3 を用いて、時短遊技状態の表示態様（特に終了時の表示態様）と、時短遊技状態から通常遊技状態に移行した場面における表示態様等について説明する。なお、図 7 2、図 7 3 においては、画像表示装置 26 において、説明に必要なもののみ記載し適宜記載を省略するものがある。

【0726】

図 7 2（a）は、時短遊技状態が残り 4 回の場面である。すなわち、時短遊技状態の残りの遊技可能回数を示す遊技可能回数画像 26y が「残 4 回」で表示されている。

また、当該場面では、遊技者は右打ちを行っており第 2 始動口 2 2 に遊技球を入球させていると仮定している。すなわち、サブ図柄は変動表示を行っており、第 2 特別図柄保留表示器 27d では保留の数が「4」であることを示す「ともに点滅」が実行されており、当該変動アイコン表示領域 26o、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

10

20

30

40

50

口第4保留球画像表示領域26nにアイコンが表示されており、各アイコンは初期位置(0)に位置して動作演出を実行している。動作演出については、図74を用いて後述する。

【0727】

図72(b)は、時短遊技状態が残り3回の場面である。すなわち、時短遊技状態の残りの遊技可能回数を示す遊技可能回数画像26yが「残3回」で表示されている。

また、当該場面では、遊技者は右打ちを行っており第2始動口22に遊技球を入球させていると仮定している。すなわち、サブ図柄は変動表示を行っており、第2特別図柄保留表示器27dでは保留の数が「4」であることを示す「ともに点滅」が実行されており、当該変動アイコン表示領域26o、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にアイコンが表示されており、各アイコンは動作位置(2)に位置して動作演出を実行している。動作位置(2)については、図74を用いて後述する。

10

【0728】

図72(c)は、時短遊技状態の最終変動の場面である。すなわち、時短遊技状態の残りの遊技可能回数を示す遊技可能回数画像26yが「残0回」で表示されている。

また、当該場面では、遊技者は右打ちを行っており第2始動口22に遊技球を入球させていると仮定している。すなわち、サブ図柄は変動表示を行っており、第2特別図柄保留表示器27dでは保留の数が「4」であることを示す「ともに点滅」が実行されており、当該変動アイコン表示領域26o、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にアイコンが表示されており、各アイコンは動作位置(1)に位置して動作演出を実行している。動作位置(1)については、図74を用いて後述する。

20

【0729】

図72(d)は、時短遊技状態の最終変動の確定表示の場面である。すなわち、時短遊技状態が終了したことを報知する「時短終了」という表示と、サブ図柄が例えば「5、1、6」で確定表示している。

また、当該場面では、第2特別図柄保留表示器27dでは保留の数が「4」であることを示す「ともに点滅」が実行されているが、確定表示に伴い当該変動アイコン表示領域26oの当該変動アイコンが非表示となり、また、画像表示装置26における第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の保留アイコンも全て非表示になっている。

30

なお、アイコンのみ非表示として、各表示領域は表示したままとしてもよい。

【0730】

図73(e)は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態となった1変動目(図72の第2始動口第1保留球画像表示領域26kに表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲーム)を示している。すなわち、左打ちをすることを促す左打ち画像が表示されている。なお、遊技者は遊技球を遊技領域7に打ち出していないと仮定している。

40

【0731】

また、当該場面では、サブ図柄は変動表示を行っており、第2特別図柄保留表示器27dでは保留の数が「3」であることを示す「一方が点滅、他方が点灯」が実行されているが、当該変動アイコン表示領域26o、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には、アイコンが表示されていない。

【0732】

つまり、図72(c)の時短遊技状態で、特に、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に表示されていたアイコンに対応する図

50

柄変動ゲームを遊技状態が変化した通常遊技状態で実行するときは、図 7 3 (e)、(f)、(g)、(h) で示すように、画像表示装置 2 6 に当該変動アイコンおよび保留アイコンを表示せずに図柄変動ゲームを実行するようになっている。これにより、第 1 始動口 2 1 に遊技球を入球させることを促すことができる。また、時短遊技状態が終了していないと誤認させてしまうことを防止できる。

【 0 7 3 3 】

また、図 7 3 (e) では、通常遊技状態となった 1 変動目であるので、図柄変動ゲームの実行とともに、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 」加算されて、カウンタの値が「 1 」となっている。

このように、時短遊技状態において始動口に入球し、当該入球に対応する図柄変動ゲームの実行が保留された状態で通常遊技状態に移行した場合は、その後、通常遊技状態で当該保留された図柄変動ゲームが実行されると、通常遊技状態遊技数カウンタを更新するようにした。

10

これにより、時短遊技状態においてより多く、例えば、「第 4 記憶領域」まで判定情報を記憶させておけば、上限はあるが、記憶させた分だけカウンタが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る。

【 0 7 3 4 】

そして、図 7 3 (f) は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態となった 2 変動目 (図 7 2 の第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l に表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲーム) を示しており、第 2 特別図柄保留表示器 2 7 d では保留の数が「 2 」であることを示す「ともに点灯」が実行されていることを示している。

20

また、図 7 3 (f) では、通常遊技状態となった 2 変動目であるので、図柄変動ゲームの実行とともに、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 」加算されて、カウンタの値が「 2 」となっている。

【 0 7 3 5 】

また、図 7 3 (g) は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態となった 3 変動目 (図 7 2 の第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m に表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲーム) を示しており、第 2 特別図柄保留表示器 2 7 d では保留の数が「 1 」であることを示す「一方が点灯、他方が消灯」が実行されていることを示している。

また、図 7 3 (g) では、通常遊技状態となった 3 変動目であるので、図柄変動ゲームの実行とともに、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 」加算されて、カウンタの値が「 3 」となっている。

30

【 0 7 3 6 】

また、図 7 3 (h) は、時短遊技状態が終了して通常遊技状態となった 4 変動目 (図 7 2 の第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n に表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲーム) を示しており、第 2 特別図柄保留表示器 2 7 d では保留の数が「 0 」であることを示す「ともに消灯」が実行されていることを示している。

また、図 7 3 (h) では、通常遊技状態となった 4 変動目であるので、図柄変動ゲームの実行とともに、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 」加算されて、カウンタの値が「 4 」となっている。

40

【 0 7 3 7 】

このようにして、時短遊技状態において第 2 始動口 2 2 に入球した遊技球に対応する図柄変動ゲームを実行するときは、画像表示装置 2 6 に当該変動アイコンおよび保留アイコンを表示せずに図柄変動ゲームを実行する。つまり、時短遊技状態では、例えば、図 7 2 (c) に示すように動作演出を実行するが、通常遊技状態では、例えば、図 7 3 に示すように、対応する保留アイコンによる動作演出は実行しないといえる。これにより、時短遊技状態が終了していないと誤認させてしまうことを防止できる。

【 0 7 3 8 】

なお、図 7 2、図 7 3 の例は一例に過ぎず、適宜変更してもよい。

例えば、図 7 3 においては、図柄変動ゲームを開始する毎に、当該変動アイコン表示領

50

域 2 6 o にのみ当該変動アイコンを表示して図柄変動ゲームを開始するようにしてもよい。すなわち、動作演出は実行しないが単独動作演出は実行するようにしてもよい。これにより、最低限、当該変動に対応するアイコンは表示されるので、遊技者に違和感を与えてしまうことを緩和することができる。また、単独動作演出の実行により、遊技者を楽しませることができる。

【 0 7 3 9 】

また、図 7 2、図 7 3 は、時短遊技状態から通常遊技状態への移行を例に説明したが、これに限られず、確変遊技状態から通常遊技状態に移行するような遊技状態遷移を備えている場合は、確変遊技状態から通常遊技状態への移行時に適用してもよい。

【 0 7 4 0 】

また、通常遊技状態から時短遊技状態や確変遊技状態への移行時に適用してもよい。例えば、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j の全てに保留アイコンが表示されている場合に当たり遊技に移行した場合、当たり遊技終了後の時短遊技状態や確変遊技状態において同様のこと（この場合、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j の保留アイコンに対応する図柄変動ゲームはアイコンを表示せずに実行する）を行ってもよい。また、図柄変動ゲームを開始する毎に、当該変動アイコン表示領域 2 6 o にのみ当該変動アイコンを表示して図柄変動ゲームを開始するようにしてもよい。

【 0 7 4 1 】

また、特段、図 7 3 で全てのアイコンを表示して図柄変動ゲームを実行しても問題ない。つまり、時短遊技状態では、例えば、図 7 2 (c) に示すように動作演出を実行し、通常遊技状態でも動作演出を実行するようにしても問題ない。

【 0 7 4 2 】

次に、図 7 4 を用いて、上述した動作演出の詳細について説明する。動作演出とは、当該変動アイコンや保留アイコンを用いた表示演出のことである。なお、当該変動アイコンのみが表示されているときに行う動作演出は単独動作演出であり、当該変動アイコンと少なくとも 1 の保留アイコンが表示されているときに行う動作演出は同期動作演出となる。

【 0 7 4 3 】

図 7 4 (a) に示すように、アイコンは菱形に形成されており、画像表示装置 2 6 の第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像 2 6 表示領域 j や、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n や、当該変動アイコン表示領域 2 6 o に表示されているときに、図 7 4 (a) で示す動作演出（表示）が行われるようになっている。

【 0 7 4 4 】

動作演出（表示）では、図 7 4 (a) に示すように、菱形のアイコンが横回転するようになっており、アイコンは、初期位置（ 0 ）から、（ 1 ）（ 2 ）（ 3 ）（ 4 ）（ 5 ）（ 6 ）（ 7 ）と変化し、再度、初期位置（ 0 ）に戻るようになっている。すなわち、図 7 4 (a) で示す括弧内の数字は、アイコンの動作位置を示している。

【 0 7 4 5 】

図 7 4 (b) では、一例として、当該変動アイコン表示領域 2 6 o と、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g と、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h とにアイコン（通常色（白色）のアイコン）が表示されていて、各アイコンで動作演出（表示）が行われている様子を示している。

この場合、3 つのアイコンの動作演出（表示）は同期（全てのアイコンが同じタイミングで同じ動作位置に変化）するようになっており、アイコンが複数個表示される場合、美観を損ねないような工夫がなされている。

10

20

30

40

50

【 0 7 4 6 】

(第 2 実施形態)

以下、本発明の第 2 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、以下の第 2 実施形態では、上述した第 1 実施形態と相違する部分のみを説明し、第 1 実施形態と共通する部分は適宜説明を省略する。

第 2 実施形態では、第 1 実施形態と主に確変遊技状態の仕様が異なっている。

【 0 7 4 7 】

(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、遊技状態詳細について)

図 7 5 は、第 2 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、遊技状態詳細について説明する図である。特に、第 1 実施形態と異なる箇所は、特別図柄当たり判定テーブルにおける確変遊技状態における確率が、当たりが「 1 / 9 9 」で、ハズレが「 9 8 / 9 9 」となっている点である。

10

また、遊技状態詳細における確変遊技状態の第 2 始動口の開閉サポートが、図柄変動ゲーム 1 0 0 回消化まで状態 B となっている。

すなわち、第 2 実施形態で示す遊技仕様は、いわゆる「 S T 確変」(所定の上限回数で確変遊技状態が終了する) となっている。

【 0 7 4 8 】

図 7 6 は、第 2 実施形態に係る特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルを示している。なお、普通図柄決定テーブルは第 1 実施形態と同様に構成されている。

特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄 A、特別図柄 B、特別図柄 E のいずれにおいても、当たり後の遊技状態が確変遊技状態となっているが、いずれも「上限 1 0 0 回」となっている。その他、図柄の選択確率が第 1 実施形態とは異なっている。

20

【 0 7 4 9 】

なお、「 S T 確変」の特別図柄の構成は、図 7 6 のものに限られず、図 7 7 の別例で示すようなものであってもよい。

すなわち、図 7 7 で示すように、特別図柄 A、特別図柄 B、特別図柄 D のいずれにおいても、当たり後の遊技状態が確変遊技状態で、いずれも「上限 1 0 0 回」となっており、図 7 6 で示すような当たり後の遊技状態として時短遊技状態に移行する図柄(図 7 6 でいう特別図柄 C、特別図柄 F)を備えなくてもよい。すなわち、「 S T 1 0 0 % 確変」としてもよい。

30

【 0 7 5 0 】

次に、「 S T 確変」とした場合における制御フローについて、第 1 実施形態と異なる部分を重点的に説明する。

図 7 8 は、第 2 実施形態に係る遊技状態別処理を示している。

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 7 ~ ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 1 までは第 1 実施形態と同様である。そして、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 2 では、確変遊技状態遊技数カウンタを更新(加算) し、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 3 で確変遊技状態管理カウンタを更新(減算) し、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 4 で更新後の確変遊技状態管理カウンタ値が 0 であると判定されると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 5 で遊技状態を通常遊技状態として、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 3 6 で遊技状態コマンド(通常) がセットされることになる。

40

【 0 7 5 1 】

図 7 9 は、第 2 実施形態に係る当たり遊技処理を示している。

ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 2 に至るまでは第 1 実施形態と同様である。そして、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 2 では、特別図柄 A、B、E のいずれかに当せんしているかを判定して、いずれかに当せんしていると判定した場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 3 で遊技状態を確変遊技状態として、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 4 で確変遊技状態管理カウンタに 1 0 0 がセットされ、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 5 で遊技状態コマンド(確変) がセットされる。そして、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 6 で特別図柄状態フラグとして停止中を示す値がセットされる。

50

なお、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 7 ~ ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 0 は、第 1 実施形態と同様である。

【 0 7 5 2 】

次に、図 8 0 は、上述した別例である「 S T 1 0 0 % 確変」を想定した場合の制御フローである。なお、遊技状態別処理は、図 7 8 のフローを用いればよい。

別例である「 S T 1 0 0 % 確変」である場合、エンディング時間が経過したと判定されると、ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 1 ~ ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 4 において、図 7 9 のステップ S 1 0 5 - 5 - 2 3 ~ ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 6 と同様の処理が行われる。

以上のようにして、S T 確変が実現される。

【 0 7 5 3 】

なお、確変遊技状態管理カウンタとは、図示していないが、メイン R A M 1 0 3 のカウンタに設けられており、S T 確変における回数を管理するためのカウンタである。第 2 実施形態においては、当該カウンタに 1 0 0 がセットされ、その後は、1 回の図柄変動ゲームが実行されると「 1 」減算され、確変遊技状態管理カウンタが「 0 」になると、確変遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するようになっている。

【 0 7 5 4 】

(通常遊技状態および確変遊技状態における契機 1、契機 2 について)

次に、図 8 1 を用いて、通常遊技状態における契機 1、契機 2、確変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 8 1 は、通常遊技状態における契機 1、契機 2、確変遊技状態 (特に S T 確変) における契機 1、契機 2 について説明する簡易タイムチャートである。

【 0 7 5 5 】

通常遊技状態における契機 1、契機 2 は、図 5 4 で述べた内容と同様であるため説明を省略する。

また、確変遊技状態における契機 1 は、図 5 4 で述べた内容と同様であるため説明を省略する。

【 0 7 5 6 】

確変遊技状態における契機 2 は、タイミング (a) で確変遊技状態遊技数カウンタが「 0 」であり、そこから、当たり遊技に当せんすることなく連続して 1 0 0 回の図柄変動ゲームが行われると、タイミング (b) で確変遊技状態遊技数カウンタが 1 0 0 となり、タイミング (b) から通常遊技状態に移行する。

【 0 7 5 7 】

つまり、S T 確変を搭載した現在のパチンコ遊技機では、例えば、上限回数が 1 0 0 回未満のもの、上限回数が 1 0 0 回前後のもの、上限回数が 2 0 0 回未満のものが主流である。よって、確変遊技状態のまま、確変遊技状態遊技数カウンタが 1 0 0 0 に到達する、といった事象が起こり得ない。

【 0 7 5 8 】

すなわち、確変遊技状態においては、確変遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」となることがなく、通常遊技状態遊技数カウンタが「 1 0 0 0 」となったときのように時短遊技状態に移行することはない。これにより、「 1 0 0 0 」回当たり遊技が得られなかった挙げ句、最も有利な確変遊技状態が終了して、確変遊技状態よりも遊技者に不利な時短遊技状態へ移行してしまうことを防止でき、遊技者に損をした気分を与えてしまうことを防止できる。

【 0 7 5 9 】

以上より、確変遊技状態においては、契機 1 により作動 (移行) する時短遊技状態が実行可能となっており、契機 2 により作動 (移行) する時短遊技状態が実行不可能となっている。これにより、図 5 4 と同様の効果が得られる。

【 0 7 6 0 】

(第 3 実施形態)

以下、本発明の第 3 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

10

20

30

40

50

下の第3実施形態では、上述した第1実施形態と相違する部分のみを説明し、第1実施形態と共通する部分は適宜説明を省略する。

第3実施形態では、第1実施形態と主に確変遊技状態の仕様（確変遊技状態が転落抽せんに当せんすると終了する点）が異なっている。

【0761】

（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、遊技状態詳細について）

図82は、第3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、遊技状態詳細について説明する図である。特に、第1実施形態と異なる箇所は、特別図柄当たり判定テーブルにおける確変遊技状態における確率が、当たりが「1 / 140」で、ハズレが「139 / 140」となっている点である。

10

また、遊技状態詳細における時短遊技状態の第2始動口の開閉サポートが、基本、図柄変動ゲーム100回消化まで状態Bとなっており、例外として、転落抽せんの当せん状況により状態Bの回数が変化する（100回より少なくなる）ようになっている。

また、遊技状態詳細における確変遊技状態の第2始動口の開閉サポートが、転落抽せんに当せんするまで状態Bとなっている。

すなわち、第3実施形態で示す遊技仕様は、いわゆる「転落確変」（確変遊技状態が転落で終了する）となっている。

【0762】

また、メインROM102には、図82（C）に示す転落抽せんテーブルが記憶されている。例えば、第2始動口22へ遊技球が入球した際に、転落抽せん用の乱数値も抽出するようにして、当該転落抽せん用の乱数値が、転落抽せんテーブルにおける当せんとして規定された乱数値に合致すると、確変遊技状態から通常遊技状態に移行するようになっている。

20

ここで、第3実施形態においては、転落当せん確率を「1 / 270」としている。

【0763】

図83は、第3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している。なお、普通図柄決定テーブルは第1実施形態と同様に構成されている。

特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄A、特別図柄B、特別図柄Eのいずれもが、当たり後の遊技状態が確変遊技状態となっているが、いずれも「転落まで」となっている。その他、図柄の選択確率が第1実施形態とは異なっている。

30

【0764】

次に、「転落確変」とした場合における制御フローについて、第1実施形態と異なる部分を重点的に説明する。

図84は、第3実施形態に係る第2始動口検出時処理を示している。なお、第1始動口検出時処理は省略するが、第1始動口検出時処理（つまり、確変遊技状態において第1始動口21へ遊技球が入球した場合）も図84と同様の処理が行われる。

第1実施形態と特に異なる箇所は、ステップS104-2-14の処理にて、転落判定用乱数値の取得を行っている点にある。これにより、後に行われる特別図柄変動開始時処理の転落抽せん処理にて、当該取得された乱数値を用いた転落抽せんが行われることになる。

40

【0765】

次に、図85は、第3実施形態に係る特別図柄変動開始時処理を示している。

第1実施形態と特に異なる箇所は、ステップS105-2-26にて、転落抽せん処理を行う点にある。当該処理は、特別図柄当たり判定処理よりも前に行われるので、確変遊技状態であって、仮に転落抽せんに当せんした場合は、低確率で特別図柄当たり判定処理が行われ、確変遊技状態であって、仮に転落抽せんに当せんしなかった場合は、高確率で特別図柄当たり判定処理が行われることになる。

【0766】

図86は、転落抽せん処理を示すフローチャート（図85のステップS105-2-26のサブルーチン）である。

50

はじめに、ステップ S 1 0 5 - 2 - 2 6 - 1 で、転落判定用乱数値が転落乱数値であるか否かを判定する。そして、当該処理にて、転落乱数値であると判定されると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 2 6 - 2 で遊技状態を通常遊技状態として、続くステップ S 1 0 5 - 2 - 2 6 - 3 で遊技状態コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。

以上のようにして、転落確変が実現される。

【 0 7 6 7 】

（転落確変における契機 1、契機 2 について）

次に、図 8 7、図 8 8 を用いて、転落確変における契機 1、契機 2 について説明する。なお、図 8 7 は、通常遊技状態における契機 1、契機 2 を示し、図 8 8 は、確変遊技状態における契機 1、契機 2 を示す簡易タイムチャートである。

【 0 7 6 8 】

図 8 7 は、通常遊技状態における契機 1、契機 2 を示しており、契機 1 は、タイミング（a）で当たり遊技に当せんすると、タイミング（b）にかけて当たり遊技が実行され、その後、時短遊技状態に移行し、タイミング（c）で時短遊技状態を終了すると、タイミング（c）から通常遊技状態に移行するようになっている（図 5 4 と同様である）。

【 0 7 6 9 】

契機 2 は、タイミング（a）で通常遊技状態遊技数カウンタが「0」であり、そこから、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「1 0 0 0」回行われたと仮定している。そして、タイミング（b）において通常遊技状態遊技数カウンタが「1 0 0 0」になると、そこから、タイミング（c）にかけて時短遊技状態が実行され、タイミング（c）で時短遊技状態を終了すると、タイミング（c）から通常遊技状態に移行するようになっている（図 5 4 と同様である）。

【 0 7 7 0 】

図 8 8 は、確変遊技状態における契機 1、契機 2 を示しており、特に、図 8 2 の遊技状態詳細で述べた第 2 始動口の開閉サポートにおける具体例について説明する図である。

はじめに、契機 1 ケース 1 では、通常遊技状態において当たり遊技（特別図柄 B）に当せんしたと仮定しており、タイミング（a）からタイミング（b）にかけて当たり遊技が行われる。そして、タイミング（b）で当たり遊技を終了すると、タイミング（b）より、確変遊技状態に移行する。

【 0 7 7 1 】

そして、タイミング（c）は、例えば、確変遊技状態における 5 0 回目の図柄変動ゲームで転落抽せんに当せんしたと仮定している。この場合、確変遊技状態を終了して、タイミング（c）から時短遊技状態（低確率）に移行する。なお、第 2 始動口の開閉サポートは、引き続き状態 B として、当該状態 B を、図柄変動ゲームが確変遊技状態と時短遊技状態とを合わせて 1 0 0 回（図 8 8 の例であると残り 5 0 回）行われるまで継続させる。

【 0 7 7 2 】

なお、タイミング（c）において、転落抽せんに当せんしても、画像表示装置 2 6 等において、当せんしたことを報知しない方が望ましい。つまり、画像表示装置 2 6 においては、背景画像を変化させず、スピーカ 1 0 においては楽曲や B G M を変えずに継続させる。つまり、遊技者からは、遊技状態が変化したことを察知されないようにする。

【 0 7 7 3 】

そして、タイミング（d）で、タイミング（b）から 1 0 0 回目の図柄変動ゲームを終えると、タイミング（d）から通常遊技状態に移行する。

なお、ケース 1 の場合、タイミング（d）で行われる図柄変動ゲームにおいて、転落抽せんに当せんしているか否かのジャッジ演出を実行することが好ましい。

そして、ケース 1 の場合では、タイミング（c）で転落抽せんに当せんしたと仮定しているので、タイミング（d）で行われるジャッジ演出では、失敗演出が実行され、状態 B が終了したことが報知される。

【 0 7 7 4 】

次に、契機 1 ケース 2 では、タイミング（b）までは、契機 1 ケース 1 と同様である。

そして、タイミング（c）は、タイミング（b）で確変遊技状態に移行してから100回目の図柄変動ゲームの実行を示している。つまり、契機1ケース1とは異なり、確変遊技状態で連続して100回の図柄変動ゲームが行われる間、転落抽せんに当せんしなかった、と仮定している。この場合、上述したジャッジ演出では、成功演出が実行され、状態Bが継続することが報知される。また、タイミング（c）以降も引き続き確変遊技状態であることが報知される。

【0775】

そして、タイミング（d）は、タイミング（b）から150回目の図柄変動ゲームで転落抽せんに当せんした、と仮定している。この場合、確変遊技状態を終了して、タイミング（d）から通常遊技状態に移行する。また、通常遊技状態への移行に伴い、状態Bを終了して、状態Aとする。

10

なお、タイミング（d）においては、遊技者側のキャラクタと敵キャラクタとが対決するような演出を画像表示装置26で実行し、遊技者側のキャラクタが勝てば当たり遊技、遊技者側のキャラクタが負ければ転落、といったような演出を実行する。よって、タイミング（d）では、遊技者側のキャラクタが負ける演出が実行されることになる。

一方で、例えば、タイミング（c）からタイミング（d）の間（例えば、130回目の図柄変動ゲーム）で、特別図柄当たり判定処理で当たりと判定されると、同様の演出が実行され、当該演出の結果は、遊技者側のキャラクタが勝つ演出（当たりの場合はタイミングを問わずこの演出）が実行されることになる。

【0776】

20

このように、契機1ケース1であれば、図柄変動ゲームを100回実行する前に転落抽せんに当せんしたため、転落した遊技から時短遊技状態（低確率）として、100回の図柄変動ゲームが行われるまでは状態Bとした。

一方、契機1ケース2であれば、図柄変動ゲームを100回実行した後に転落抽せんに当せんしたため、転落した遊技から通常遊技状態として、状態Bを終了するようにした。

このように、契機1である場合は、転落抽せんに当せんするタイミングによって、時短遊技状態に移行する場合もあれば、時短遊技状態に移行しない場合もある、といったことになる。

【0777】

次に、契機2では、タイミング（b）までは、契機1ケース1、ケース2と同様である。そして、タイミング（b）より確変遊技状態に移行し、そのまま当たり遊技や転落抽せんに当せんすることなく、図柄変動ゲームが「1000」回実行され、タイミング（c）で確変遊技状態遊技数カウンタが「1000」になった、と仮定している。

30

このような場合、タイミング（c）以降も引き続き確変遊技状態として、状態Bも継続させる。これにより、遊技者に損した気分を与えてしまうことを防止できる。

【0778】

なお、図54で述べたように、契機2において、タイミング（c）で確変遊技状態を終了して、時短遊技状態としてもよい。つまり、タイミング（c）から「100」回の図柄変動ゲームが実行されるまで時短遊技状態としてもよい。また、タイミング（c）で確変遊技状態のままであるが、状態Bはそこから「100」回としてもよい。これにより、タイミング（c）に至るまでに当たり遊技に当せんさせないといけなく、といった緊迫感を与えることができ、更なる遊技興趣の向上が図れる。

40

【0779】

以上、第1実施形態～第3実施形態について説明したが、契機1、契機2以外の契機がってもよい。例えば、特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定された場合に、複数のハズレの特別図柄からいずれかを選択可能として、特定のハズレの特別図柄を選択した場合に、時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【0780】

また、契機2では、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「1000」回行われると、時短遊技状態に移行するとしたが、他の契機として、リーチハズレ

50

が実行された回数が所定回数に至った場合に、時短遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 7 8 1 】

また、リーチハズレは、ノーマルリーチ以上の全てのリーチとしてもよいし、ノーマルリーチは含めずにスーパーリーチのみとしてもよい。

【 0 7 8 2 】

また、契機 1 で移行する時短遊技状態を備えずに、契機 2 で移行する時短遊技状態のみを備えるように構成してもよい。具体的には、当たり遊技後では、いずれの特別図柄であっても時短遊技状態には移行しないようにして、時短遊技状態には契機 2 のみで移行するようにすればよい。

【 0 7 8 3 】

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 2 1、第 2 始動口 2 2）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 CPU 1 0 1）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、サブ図柄）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 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b、画像表示装置 2 6）と、所定条件の成立（例えば、メイン RAM 1 0 3 の初期化、時短遊技状態の終了、時短遊技状態の開始）からの前記変動表示の回数が所定回数（例えば、「1 0 0 0」）を満たしたことに基づいて、通常遊技状態（例えば、通常遊技状態）よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 2 - 1 0 の処理で移行する時短遊技状態）を制御する特定遊技状態制御手段（例えば、メイン CPU 1 0 1）と、前記特定遊技状態に移行する可能性があることを示唆する特定演出（例えば、カウントダウン演出、遊技数表示演出）を実行する特定演出実行手段（例えば、画像表示装置 2 6）と、を備え、前記特定演出は、前記所定回数を満たす前と、前記所定回数を満たした後とで、実行割合が異なっている（例えば、所定回数を満たす前は、演出テーブル B を参照し、所定回数を満たした後は、演出テーブル A を参照する）、ことを特徴とする。

【 0 7 8 4 】

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】

【 0 7 8 5 】

1	パチンコ遊技機
2 6	画像表示装置
1 0 0	主制御基板
2 0 0	演出制御基板

10

20

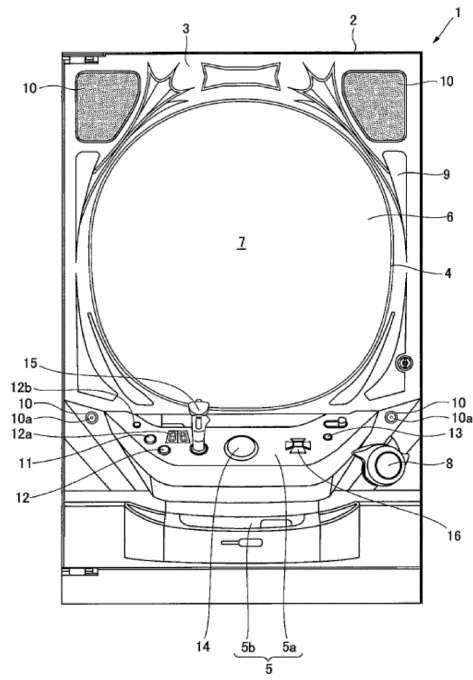
30

40

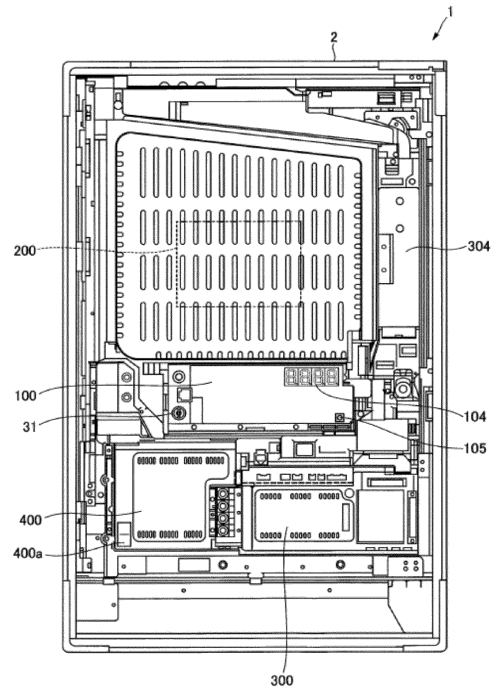
50

【図面】

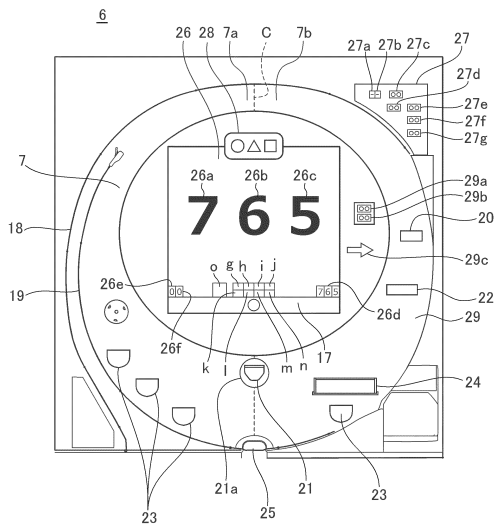
【 図 1 】



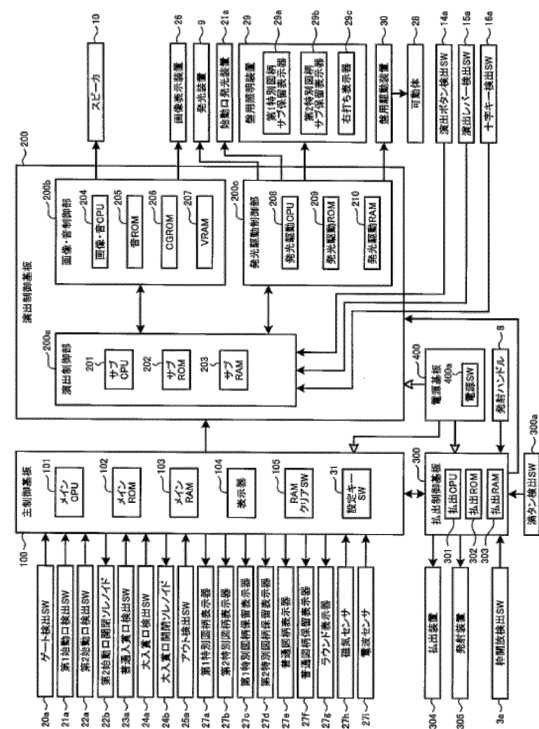
【圖 2】



【圖 3】



【 図 4 】



【図 5】

(A) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通)			
遊技状態	当否結果	確率	
通常遊技状態	当たり	1/319	
時短遊技状態	ハズレ	318/319	
確変遊技状態	当たり	1/32	
	ハズレ	31/32	

(B) 普通図柄当たり判定テーブル			
遊技状態	当否結果	確率	普通図柄(状態)
通常遊技状態	当たり	4/256	状態A
	ハズレ	252/256	
時短遊技状態	当たり	251/256	
確変遊技状態	ハズレ	5/256	状態B

遊技状態詳細			
遊技状態	確率	普通図柄(状態)	
通常遊技状態	低確率	状態A	
時短遊技状態	低確率	図柄変動ゲーム100回消化まで状態B	
確変遊技状態	高確率	次の当たり遊技が発生するまで状態B	

【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	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	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始動口の閉閉状態	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	当たり	普通図柄C	1.8S×3回	100/100	
確変遊技状態	ハズレ	普通図柄D	—	100/100	

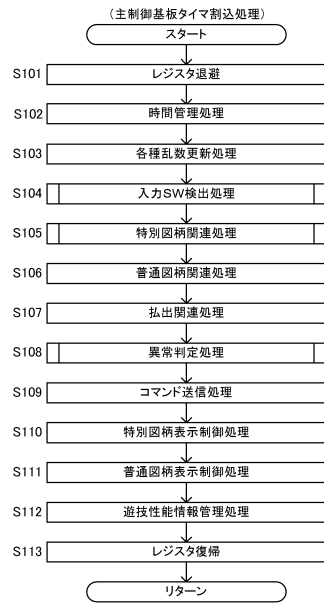
【図 7】

当たり特別図柄詳細	
特別図柄	ラウンド詳細
特別図柄A	1～10R=29.5S開放
特別図柄B	1～5R=29.5S開放
特別図柄C	
特別図柄E	1～10R=29.5S開放
特別図柄F	

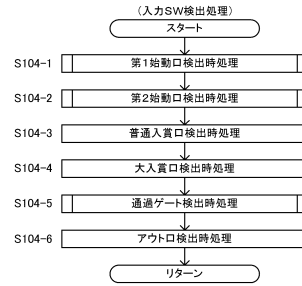
【図 8】

特別図柄変動パターンテーブル		
変動パターン	遊技状態	演出内容
変動パターン1	通常遊技状態	通常変動(ハズレ)
変動パターン2		ノーマルリーチ(ハズレ)
変動パターン3		スーパリーチ(ハズレ)
変動パターン4		疑似連2ノーマルリーチ(ハズレ)
変動パターン5		疑似連3スーパリーチ(ハズレ)
変動パターン6		ノーマルリーチ(当たり)
変動パターン7		スーパリーチ(当たり)
変動パターン8		疑似連2ノーマルリーチ(当たり)
変動パターン9		疑似連3スーパリーチ(当たり)
変動パターン10		疑似連4スーパリーチ(当たり)
変動パターン11		全回転リーチ(当たり)
変動パターン12		短縮変動(ハズレ)
変動パターン13	時短遊技状態 確変遊技状態	リーチ幅リ(ハズレ)
変動パターン14		変短中スーパリーチ(ハズレ)
変動パターン15		リーチ幅リーチ変短中スーパリーチ(ハズレ)
変動パターン16		変短中スーパリーチ(当たり)
変動パターン17		リーチ幅リーチ変短中スーパリーチ(当たり)

【図 13】



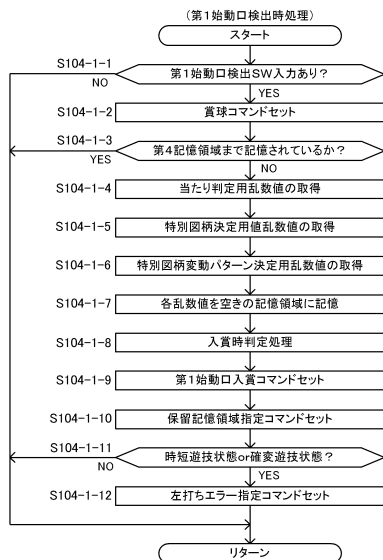
【図 14】



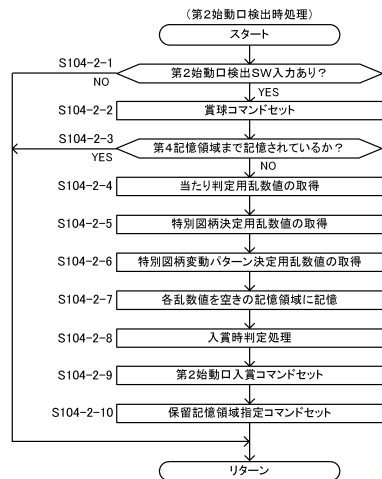
10

20

【図 15】



【図 16】

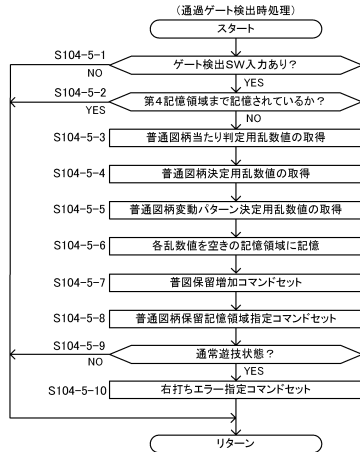


30

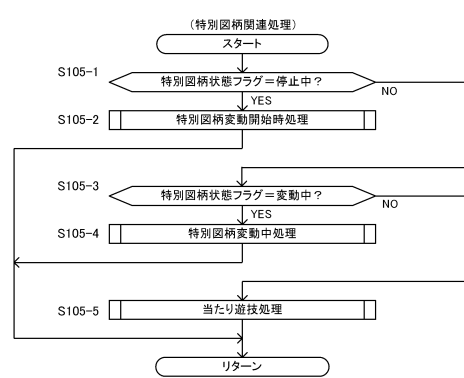
40

50

【図 17】



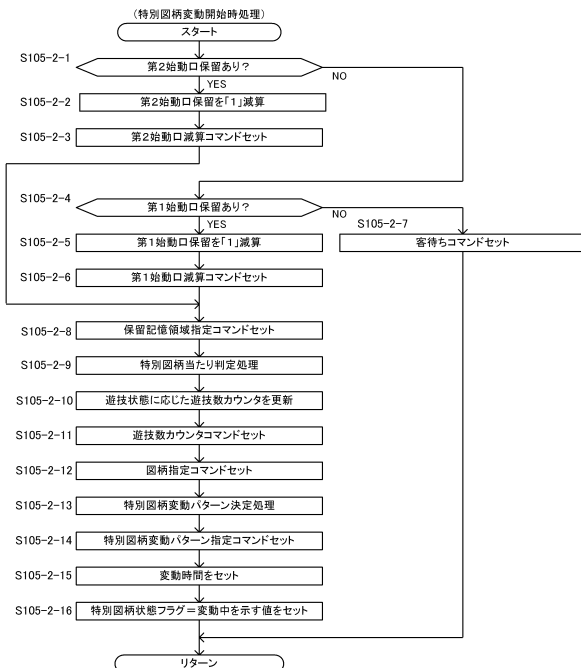
【図 18】



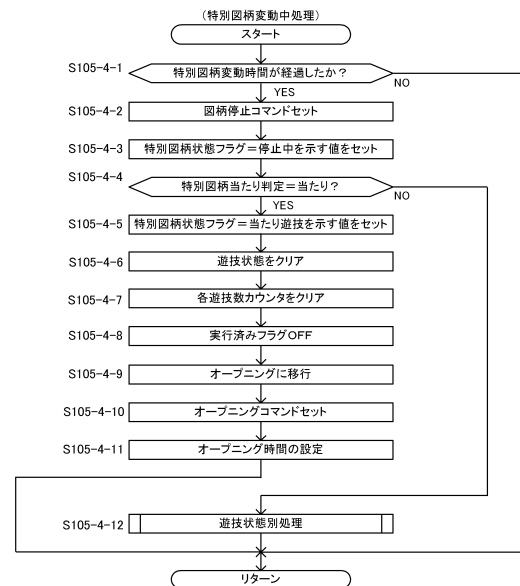
10

20

【図 19】



【図 20】

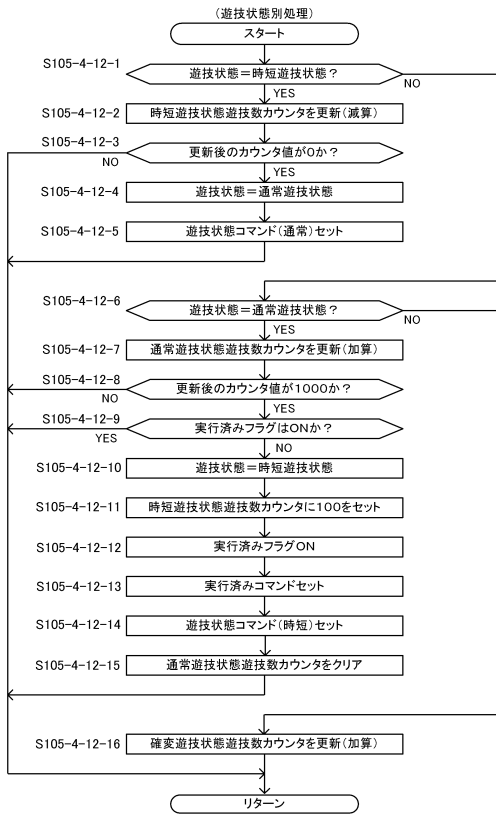


30

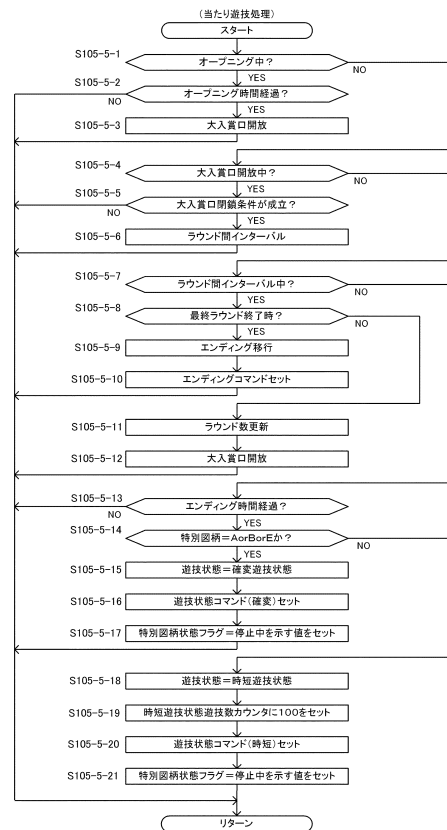
40

50

【図 2 1】



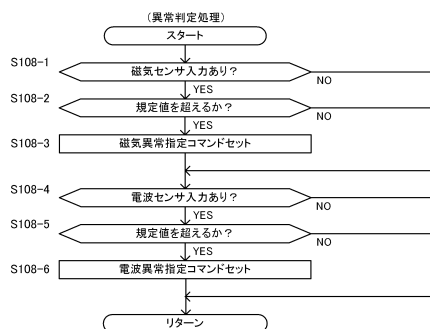
【図 2 2】



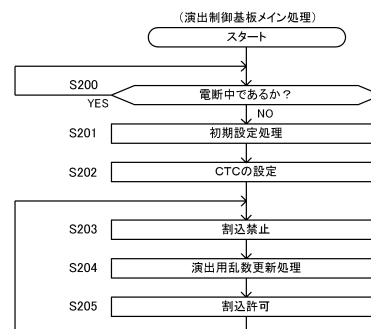
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

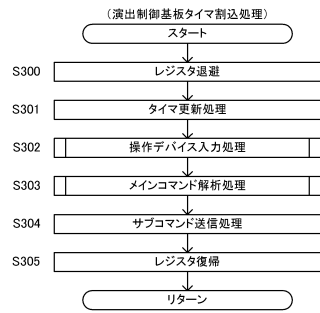


30

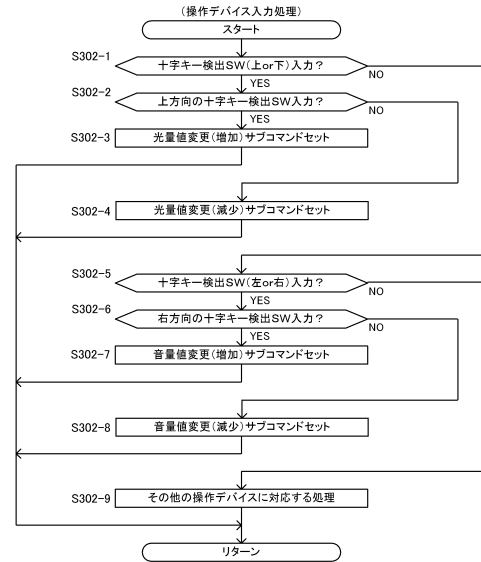
40

50

【図 25】



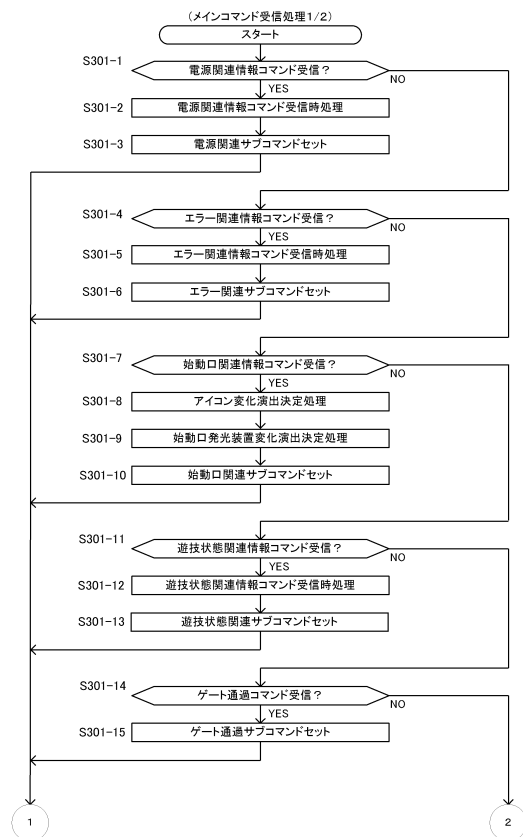
【図 26】



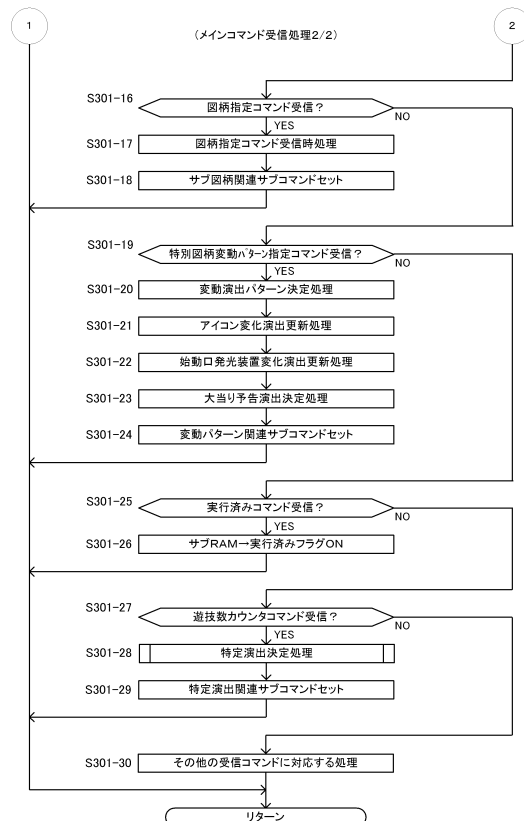
10

20

【図 27】



【図 28】

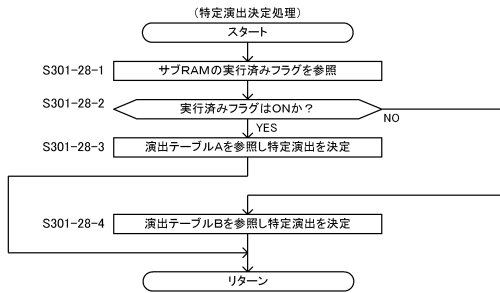


30

40

50

【図 29】



【図 30】

カウントダウン演出

(A) 演出テーブルA

遊技数カウンタ	演出内容	選択割合
700(残り300)	演出なし	100/100
800(残り200)	演出なし	100/100
900(残り100)	演出なし	100/100

(B) 演出テーブルB

遊技数カウンタ	演出内容	選択割合
700(残り300)	〇ORUSHまで残り300!	100/100
800(残り200)	〇ORUSHまで残り200!	100/100
900(残り100)	〇ORUSHまで残り100!	100/100

遊技数表示演出

遊技数カウンタ	演出テーブルA	演出テーブルB
200(残り800)	通常色表示	赤色表示
300(残り700)	通常色表示	赤色表示
400(残り600)	通常色表示	赤色表示
500(残り500)	通常色表示	赤色表示
600(残り400)	通常色表示	赤色表示
700(残り300)	通常色表示	赤色表示
800(残り200)	通常色表示	赤色表示
900(残り100)	通常色表示	赤色表示

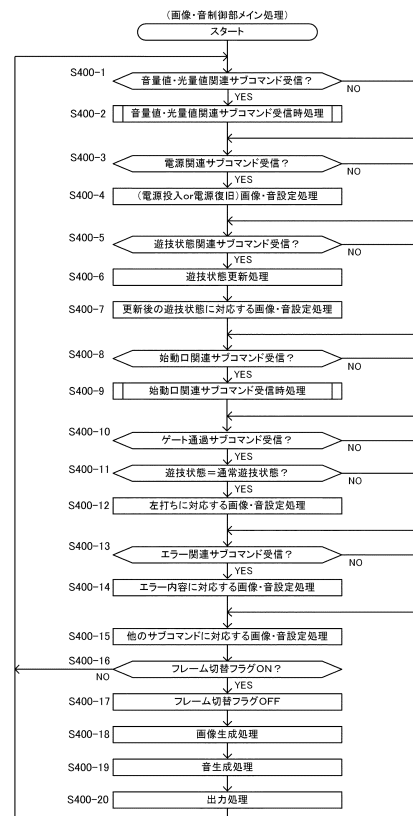
【図 31】

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	ジャキン♪		赤
虹色アイコン	キューーン♪		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 32】



10

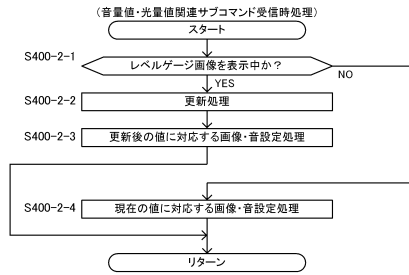
20

30

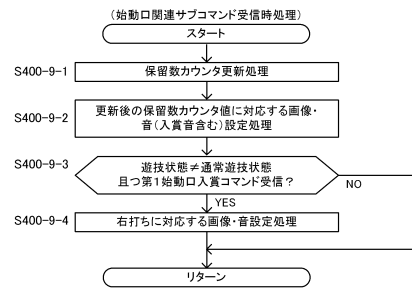
40

50

【図 3 3】



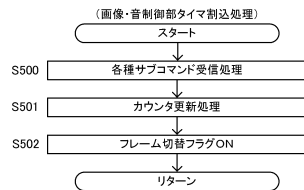
【図 3 4】



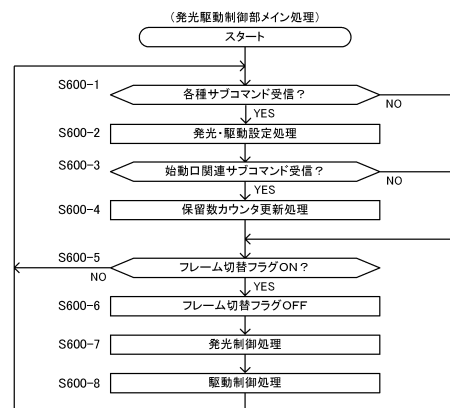
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

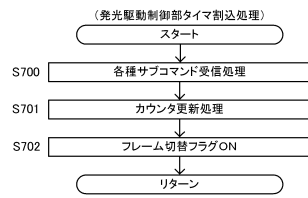


30

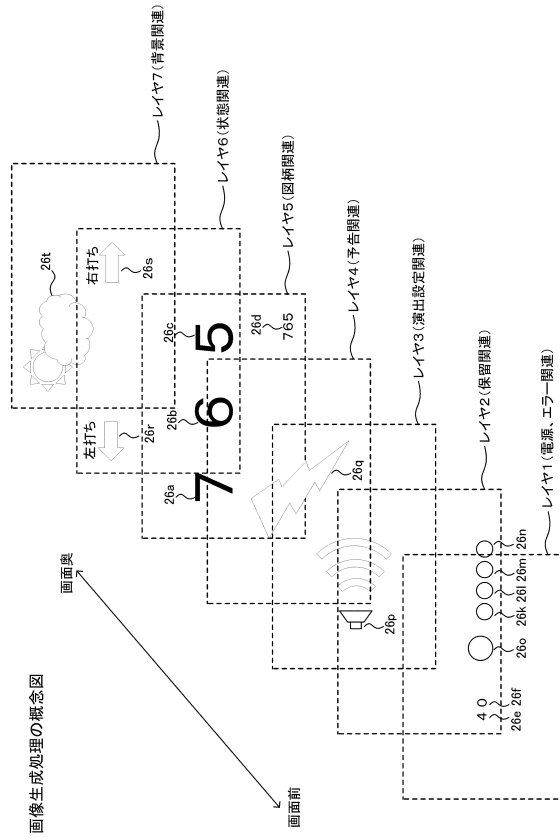
40

50

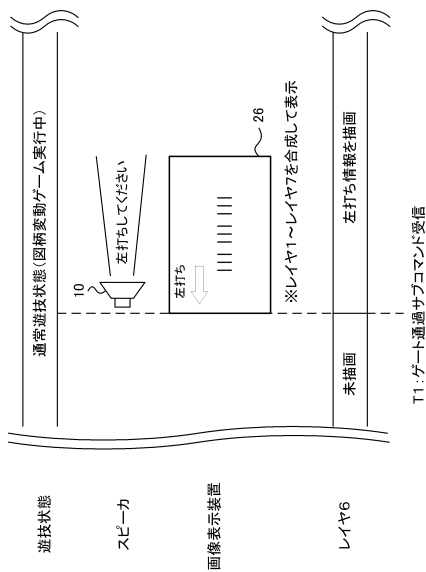
【 図 3 7 】



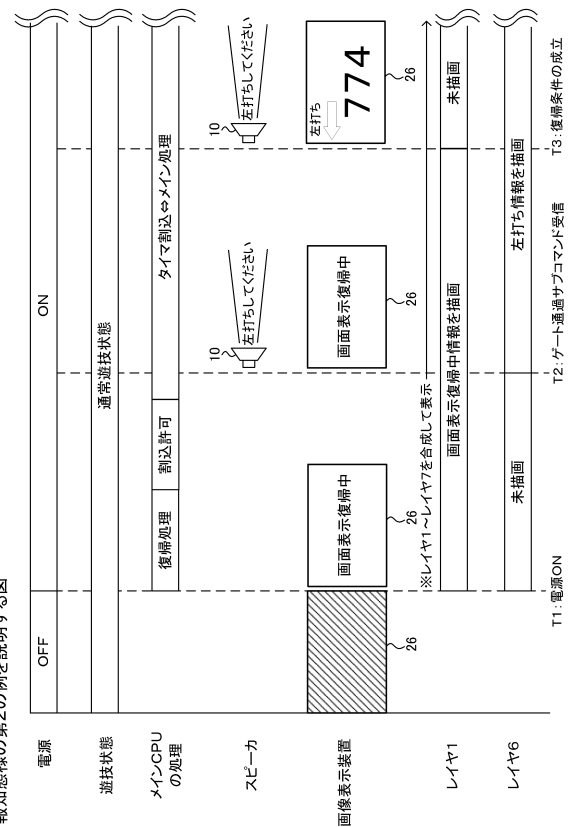
【 図 3 8 】



【 図 3 9 】



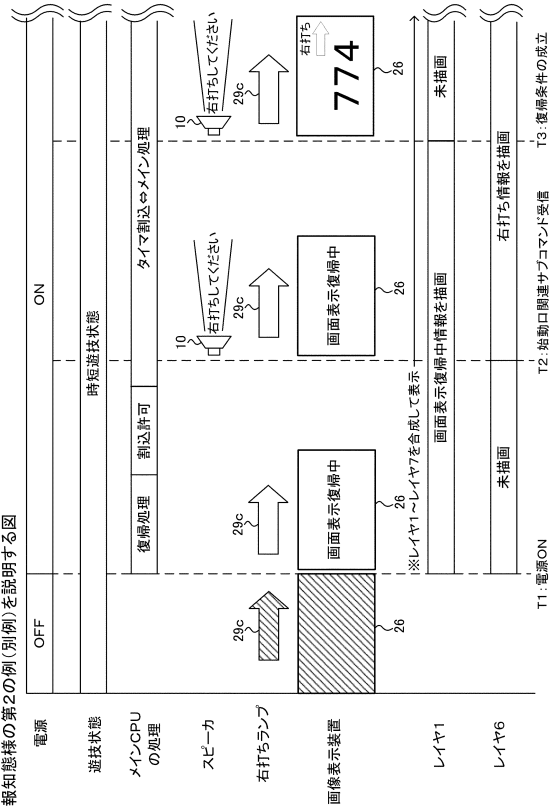
【 図 4 0 】



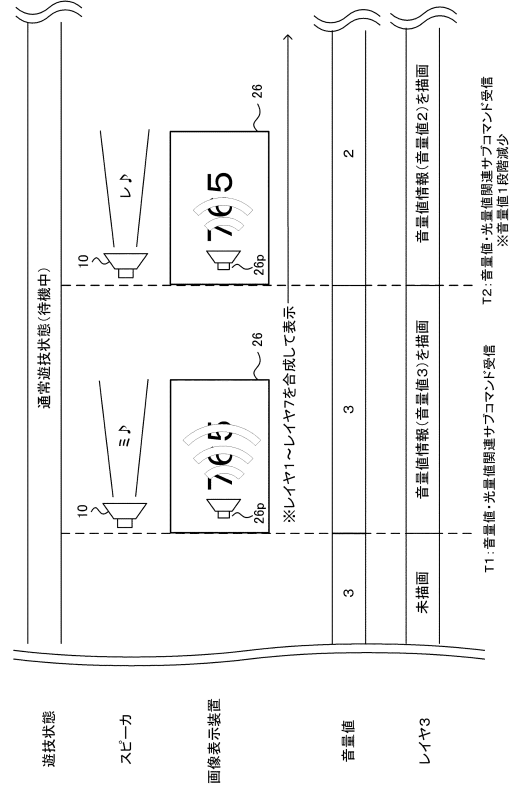
報知態様の第1の例を説明する図

報知態様の第2の例を説明する図

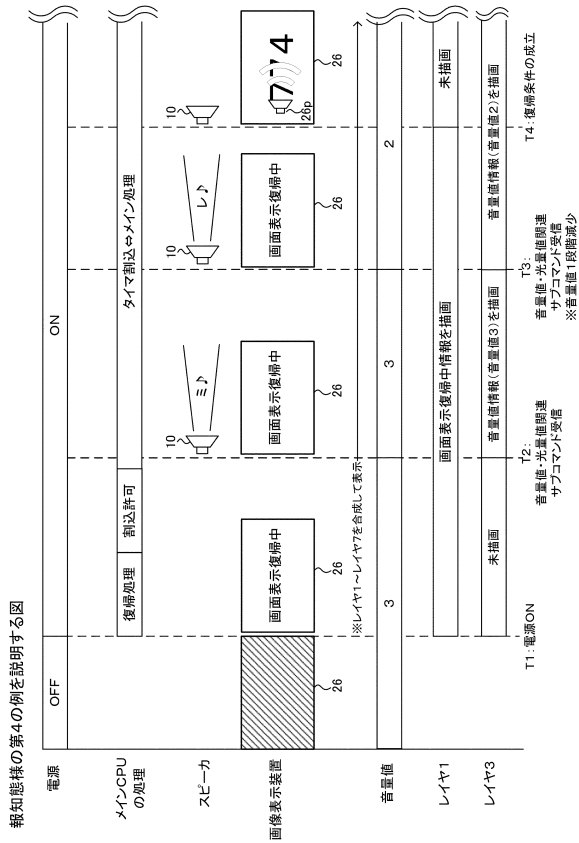
【 図 4 1 】



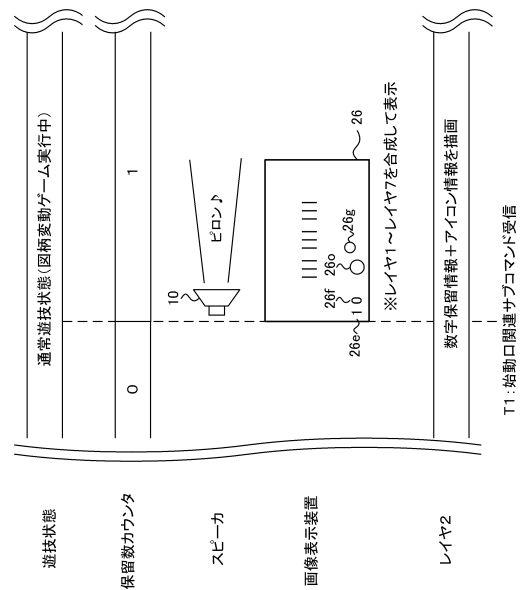
【 図 4 2 】



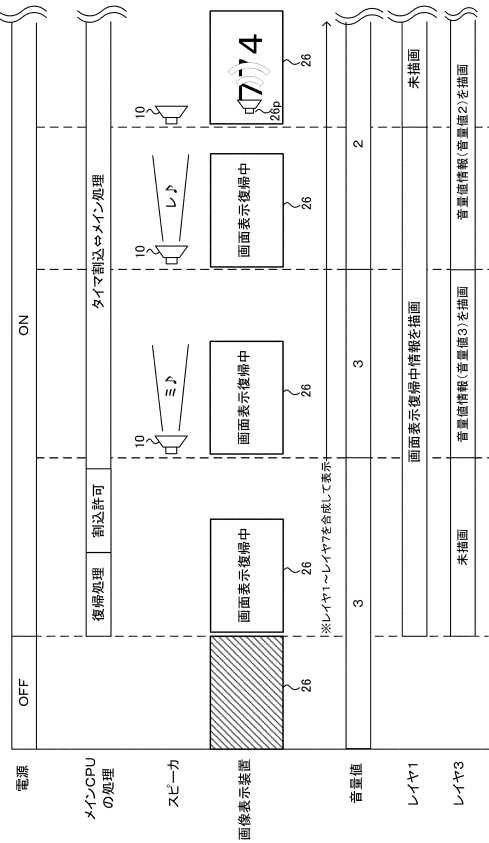
【 図 4 3 】



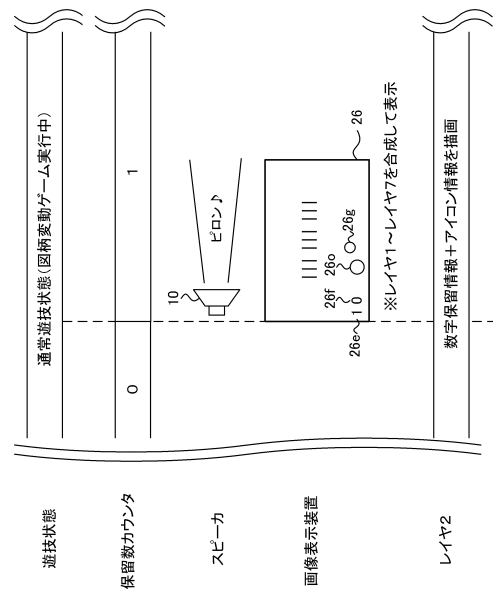
【 図 4 4 】



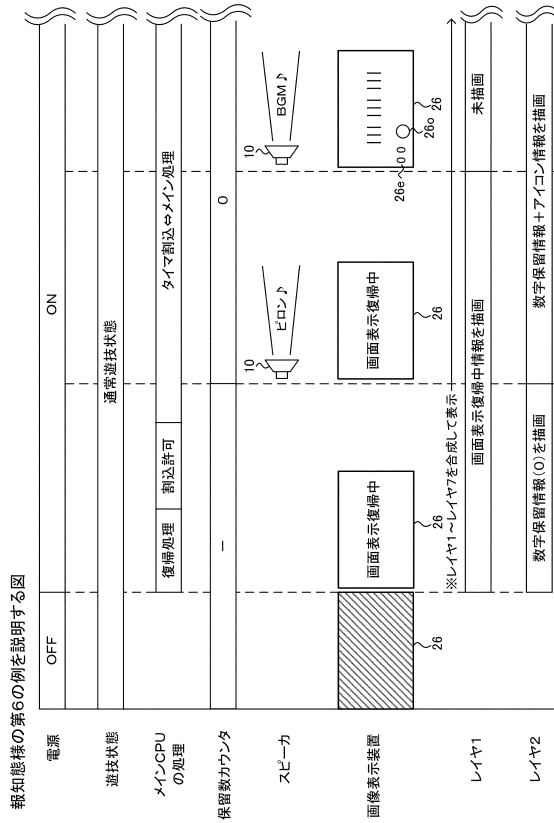
報知態様の第4の例を説明する図



報知態様の第5の例を説明する図

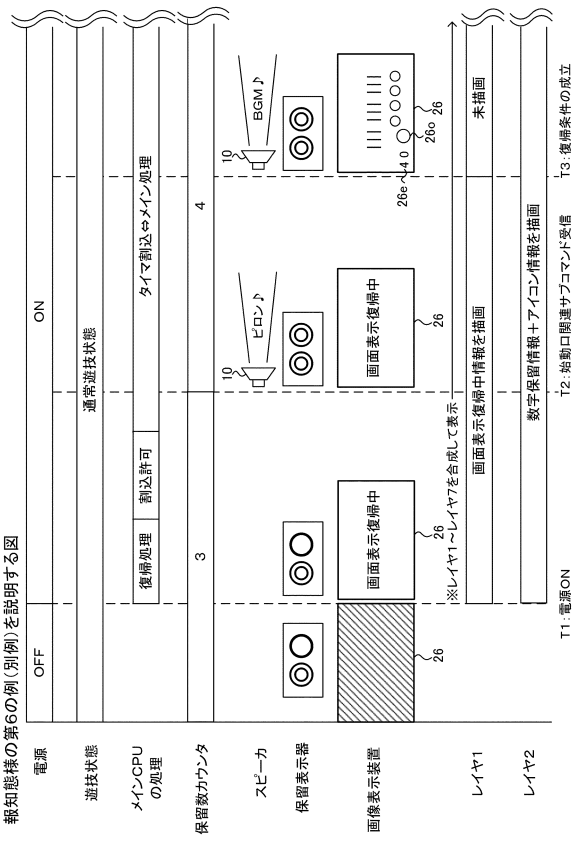


【 図 4 5 】



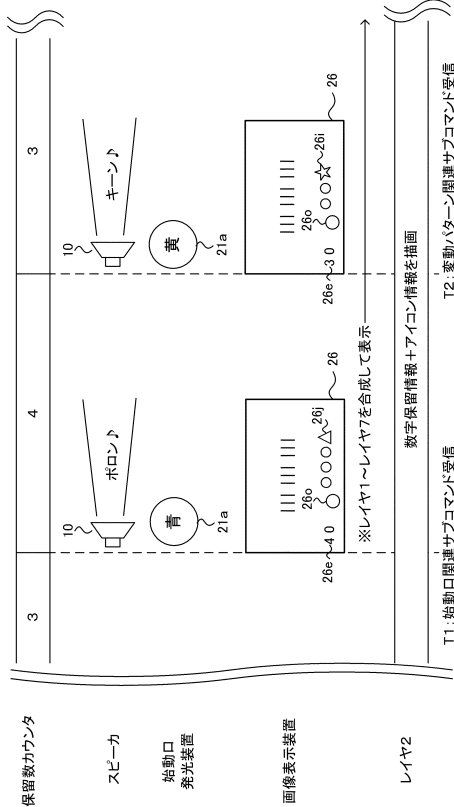
報知態様の第6の例を説明する図

【 図 4 6 】



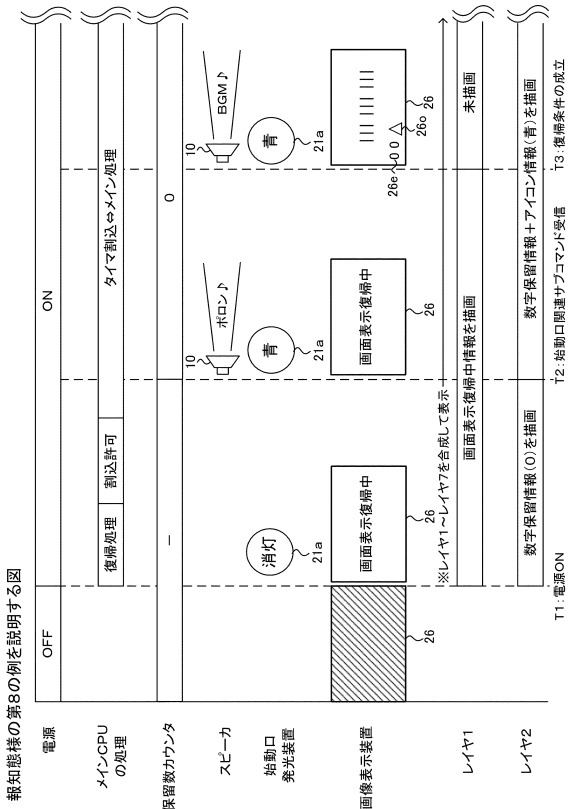
報知態様の第6の例(別例)を説明する図

【 図 4 7 】



報知態様の第7の例を説明する図

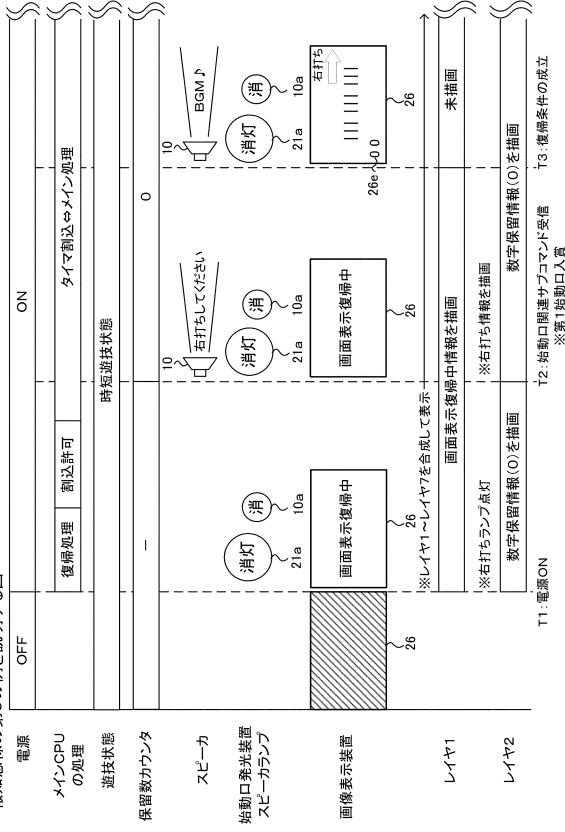
【 図 4 8 】



報知態様の第8の例を説明する図

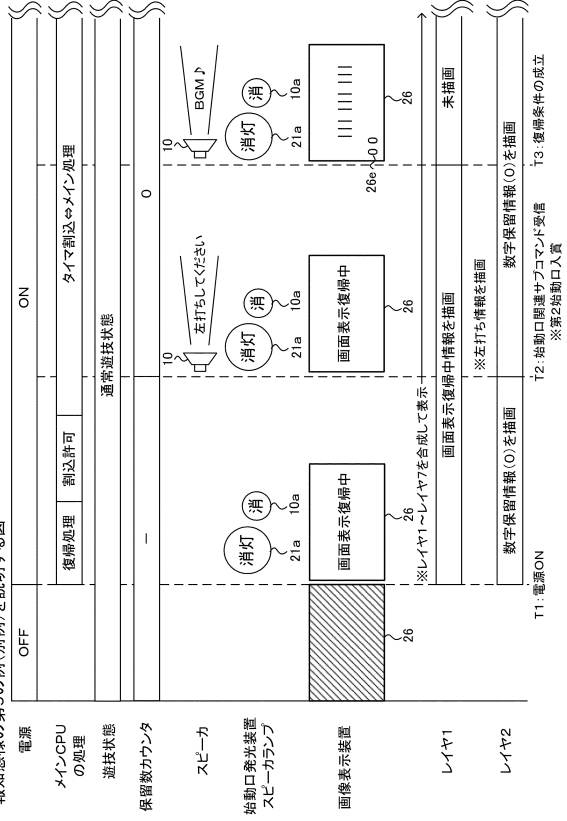
【 図 4 9 】

報知態様の第9の例を説明する図



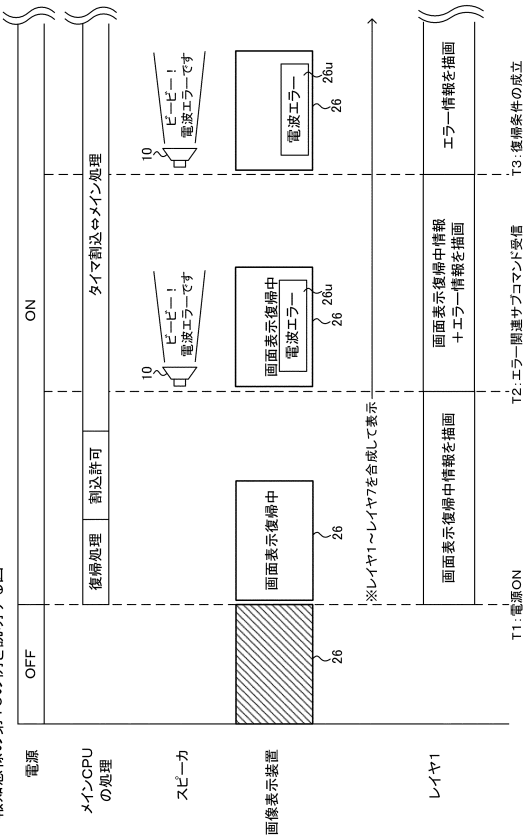
【 図 5 0 】

報知態様の第9の例(別例)を説明する図



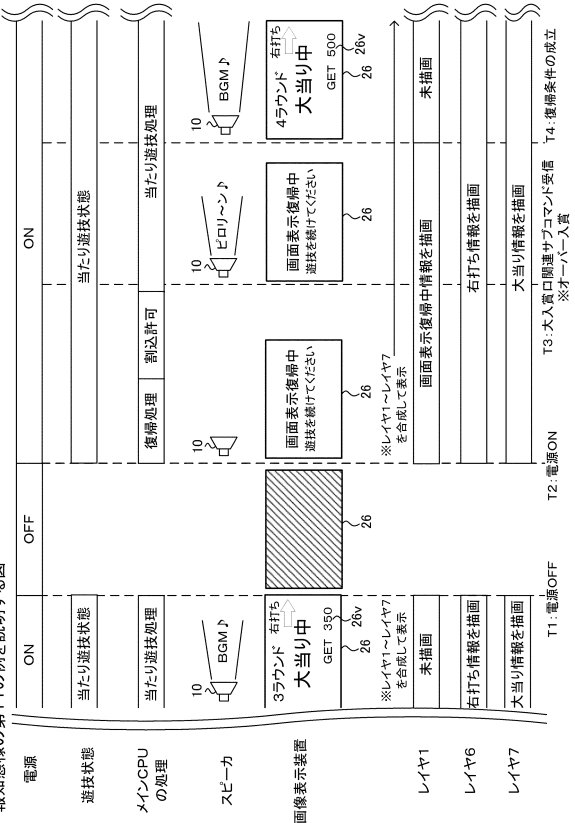
【 図 5 1 】

報知態様の第10の例を説明する図

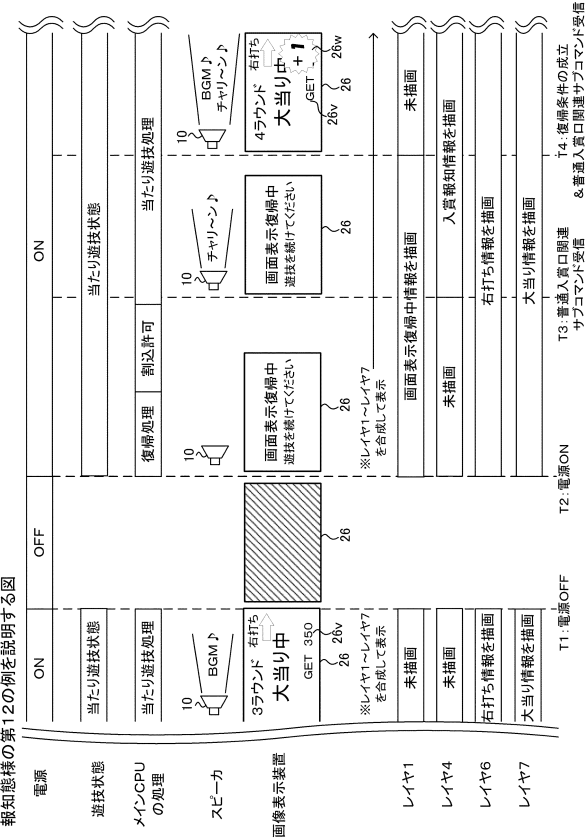


【 図 5 2 】

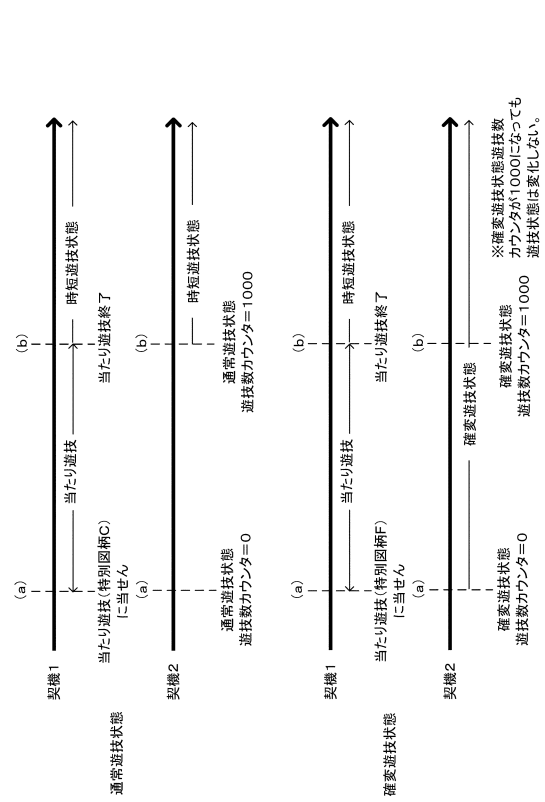
報知態様の第11の例を説明する図



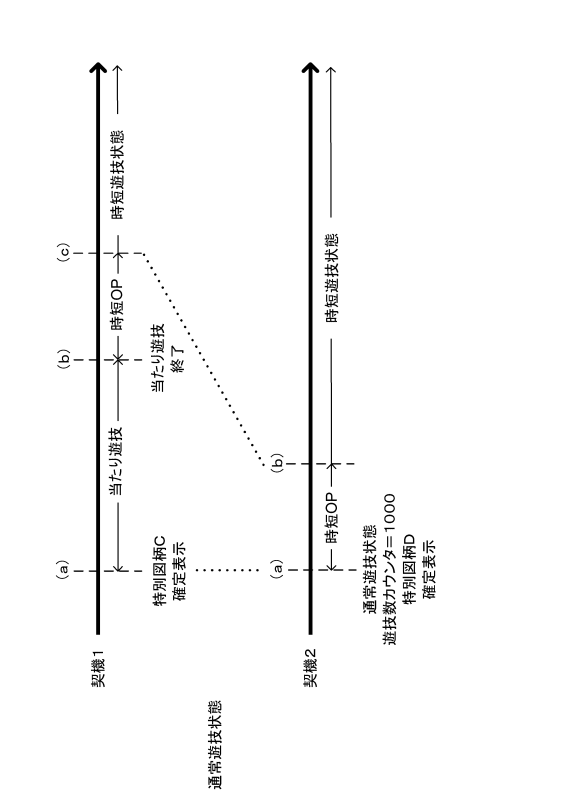
【図 5 3】



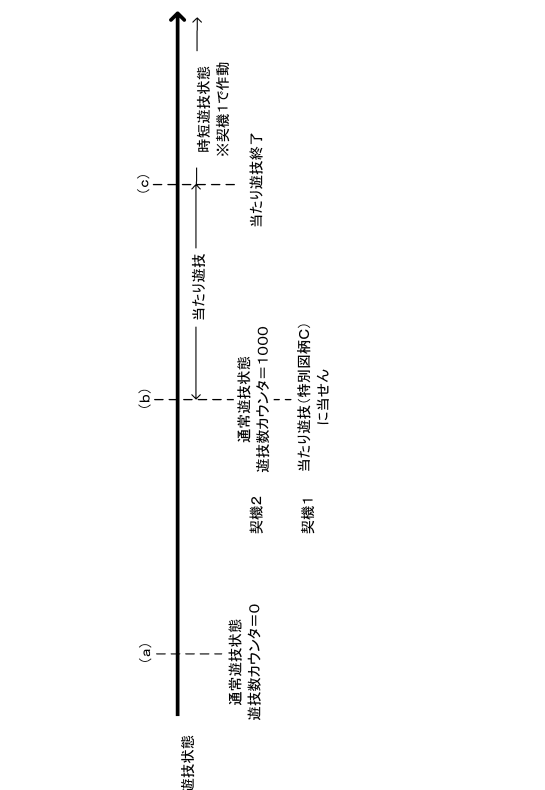
【図 5 4】



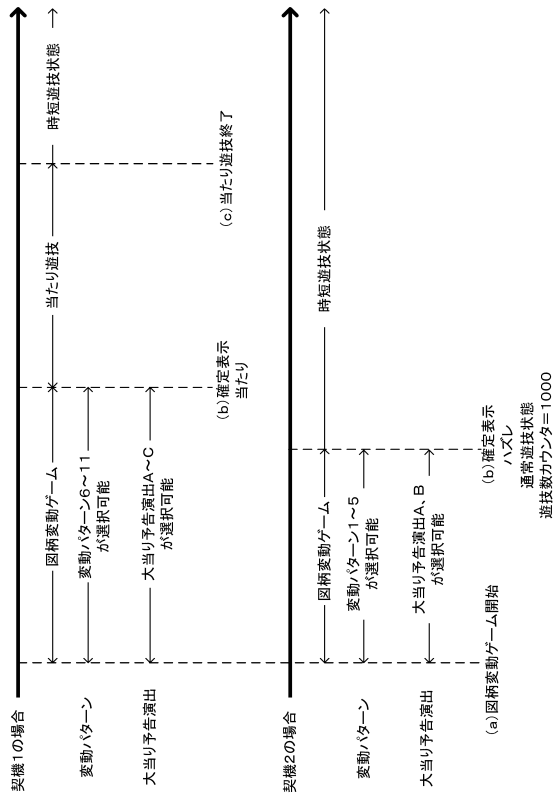
【図 5 5】



【図 5 6】

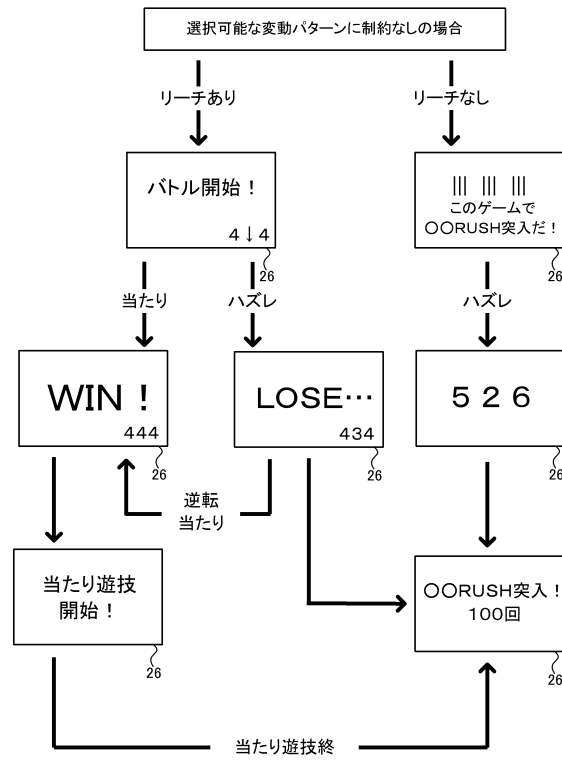


【図 5 7】



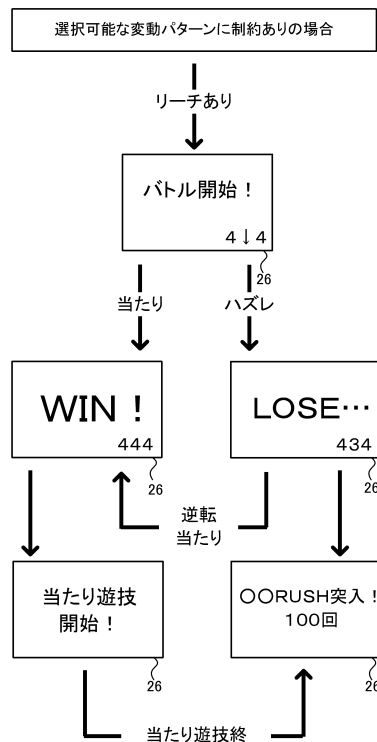
【図 5 8】

通常遊技状態遊技数カウンタ=1000となった遊技での報知態様

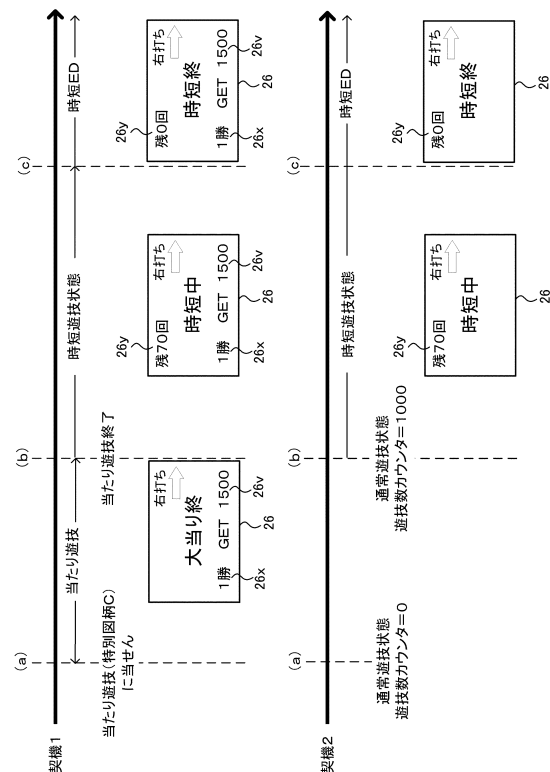


【図 5 9】

通常遊技状態遊技数カウンタ=1000となった遊技での報知態様(別例)



【図 6 0】



10

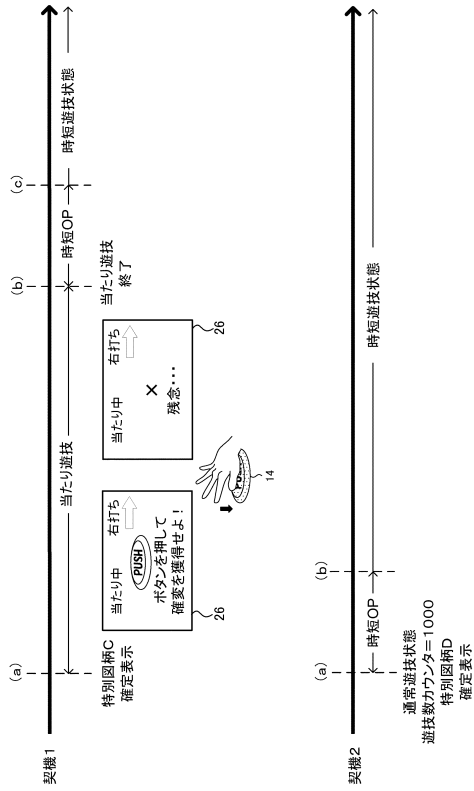
20

30

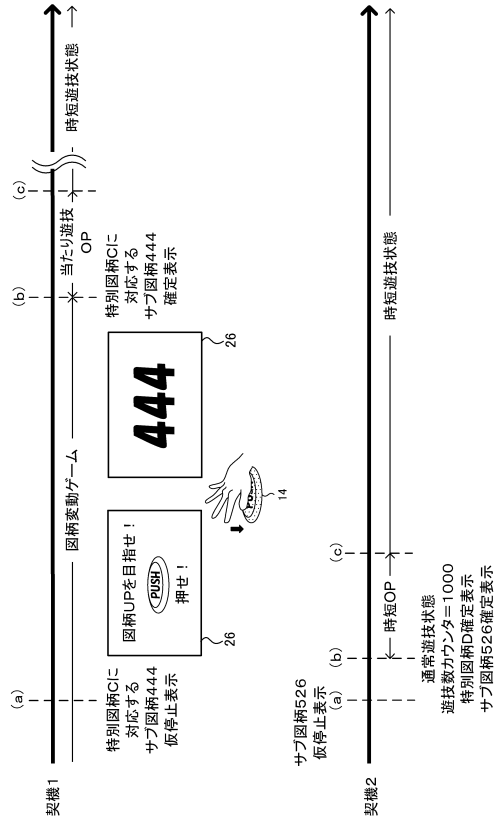
40

50

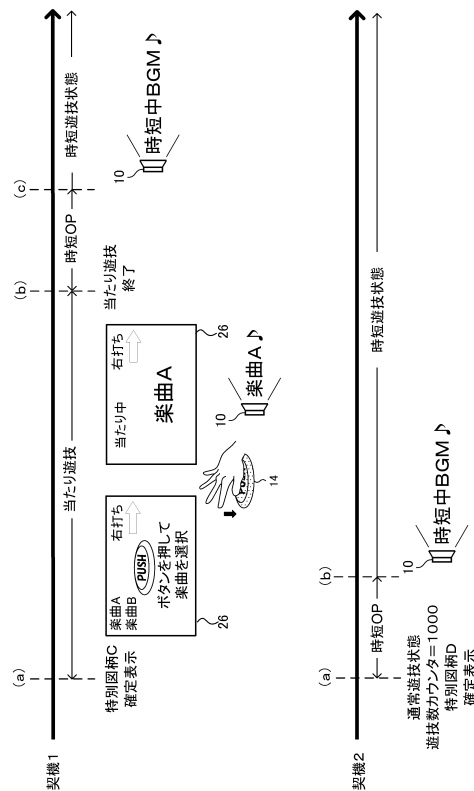
【図 6 1】



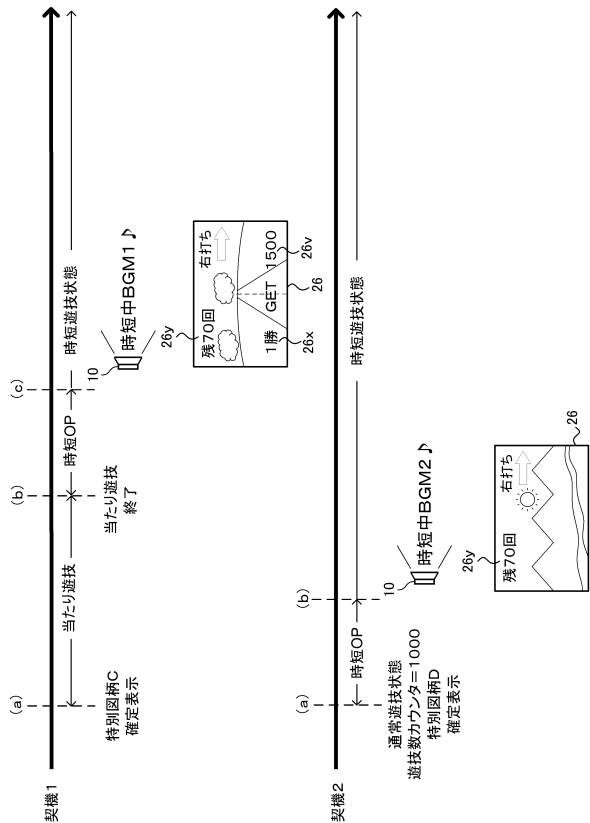
【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】



10

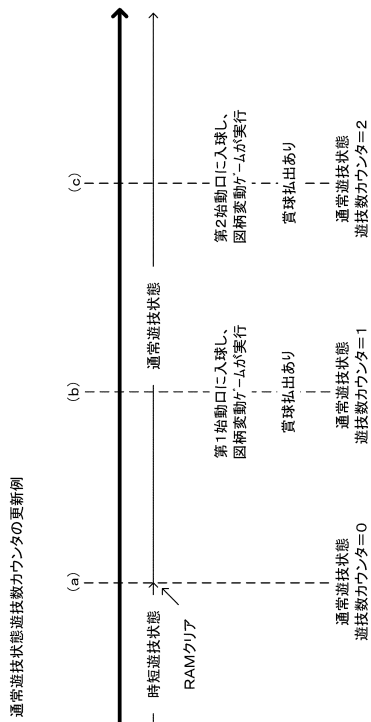
20

30

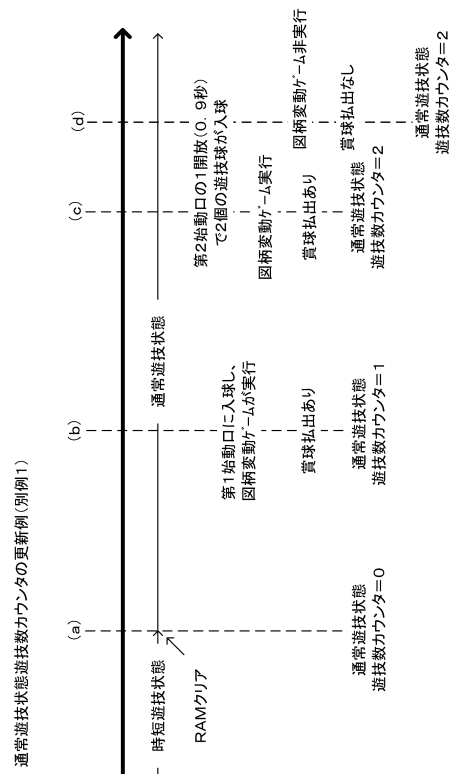
40

50

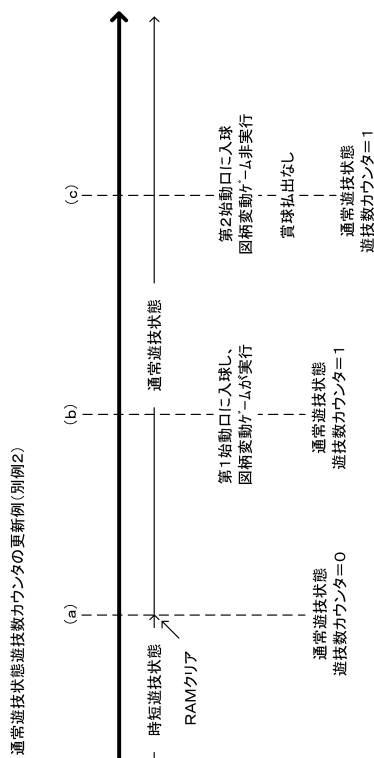
【図 69】



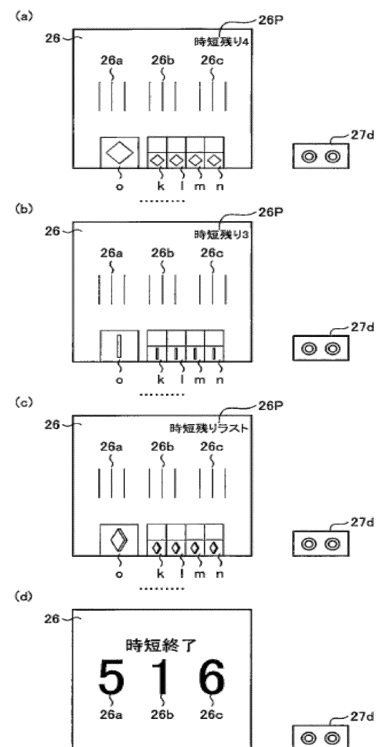
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

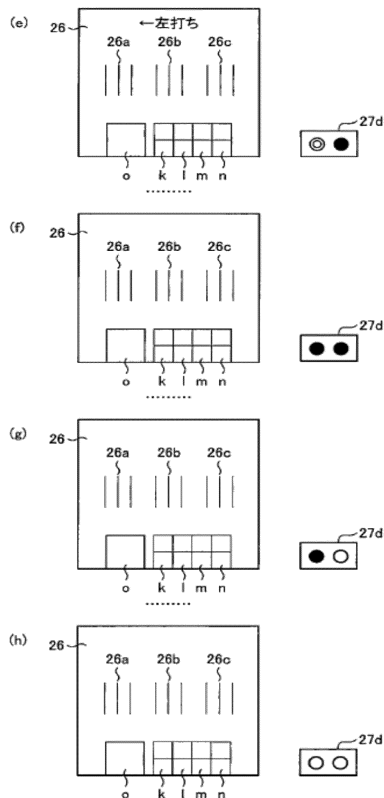
20

30

40

50

【図 7 3】



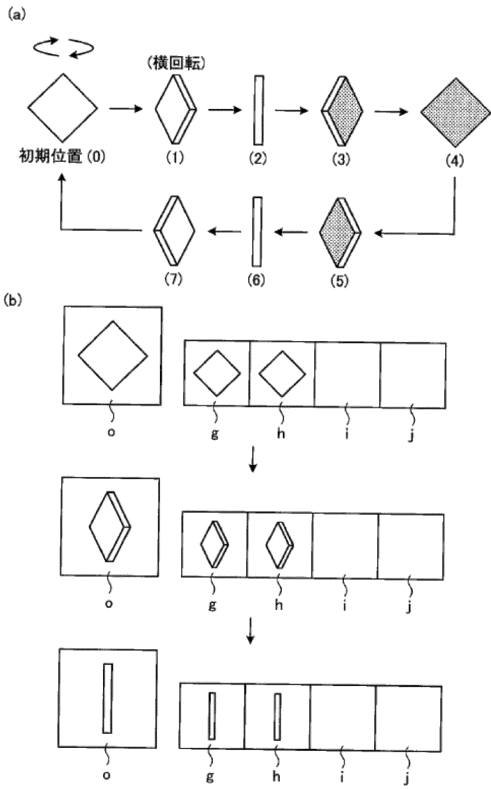
【図 7 5】

(A) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通)		
遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態	当たり	1/319
時短遊技状態	ハズレ	318/319
確変遊技状態	当たり	1/99
確変遊技状態	ハズレ	98/99

(B) 普通図柄当たり判定テーブル		
遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態	当たり	4/256
通常遊技状態	ハズレ	252/256
時短遊技状態	当たり	251/256
確変遊技状態	ハズレ	5/256

遊技状態詳細		
遊技状態	確率	第2始動口の閉閉サボート
通常遊技状態	低確率	状態A
時短遊技状態	低確率	図柄変動ゲーム100回消化まで状態B
確変遊技状態	高確率	図柄変動ゲーム100回消化まで状態B

【図 7 4】



【図 7 6】

(A) 特別図柄決定テーブル			
当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	確率
当たり	特別図柄A	10	確変遊技状態(上限100回)
ハズレ	特別図柄B	5	確変遊技状態(上限100回)
ハズレ	特別図柄C	10	時短遊技状態
ハズレ	特別図柄D	—	—

(2) 第2始動口			
当否結果	特別図柄	付与ラウンド数	確率
当たり	特別図柄E	10	確変遊技状態(上限100回)
ハズレ	特別図柄F	10	時短遊技状態
ハズレ	特別図柄G	—	—

(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始動口の閉閉能様
通常遊技状態	当たり	普通図柄A	0.9S×1回
時短遊技状態	ハズレ	普通図柄B	—
確変遊技状態	当たり	普通図柄C	1.8S×3回
確変遊技状態	ハズレ	普通図柄D	—

10

20

30

40

50

【図 7 7】

(A) 特別図柄決定テーブル

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(上限100回)	30/100
ハズレ	特別図柄B	5	確変遊技状態(上限100回)	70/100
	特別図柄C	—	—	100/100

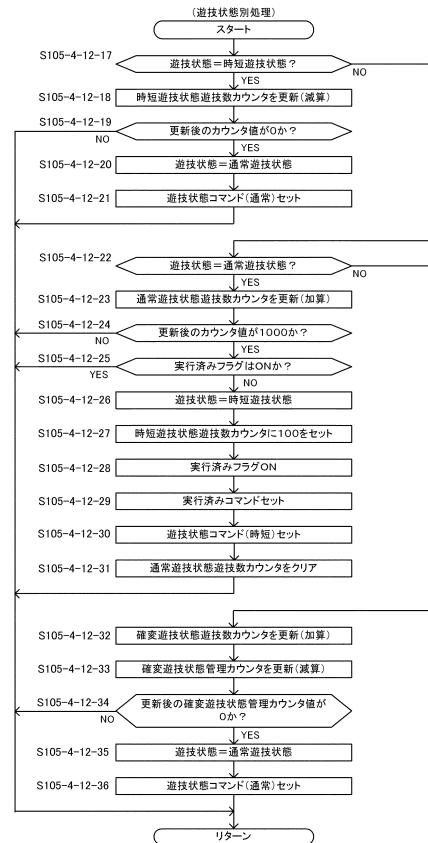
(2) 第2始動口

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D	10	確変遊技状態(上限100回)	100/100
ハズレ	特別図柄E	—	—	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始動口の閉閉態様	確率
通常遊技状態	当たり	普通図柄A	0.9S x 1回	100/100
時短遊技状態	ハズレ	普通図柄B	—	100/100
確変遊技状態	当たり	普通図柄C	1.8S x 3回	100/100
	ハズレ	普通図柄D	—	100/100

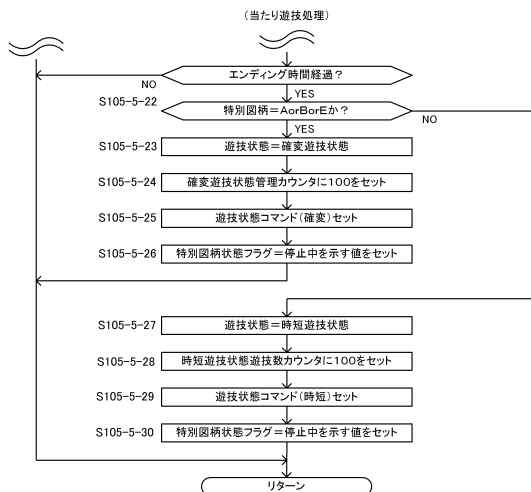
【図 7 8】



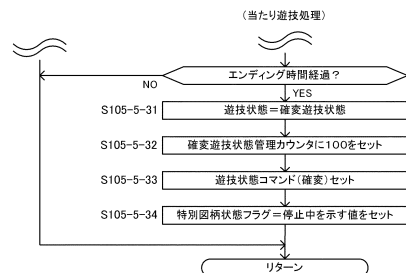
10

20

【図 7 9】



【図 8 0】

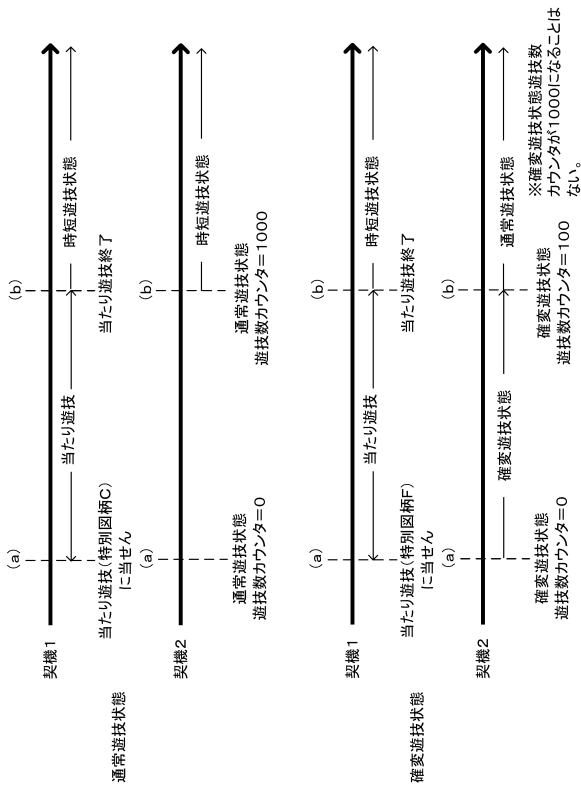


30

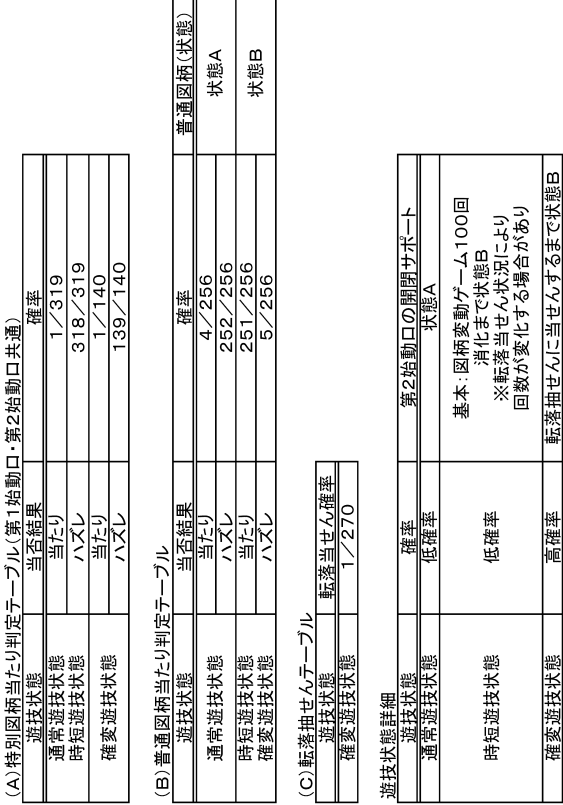
40

50

【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】

(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	確定遊技状態(転落まで)	10/100
	特別図柄B	5	確定遊技状態(転落まで)	45/100
	特別図柄C	5	時短遊技状態	45/100
ハズレ	特別図柄D	—	—	100/100

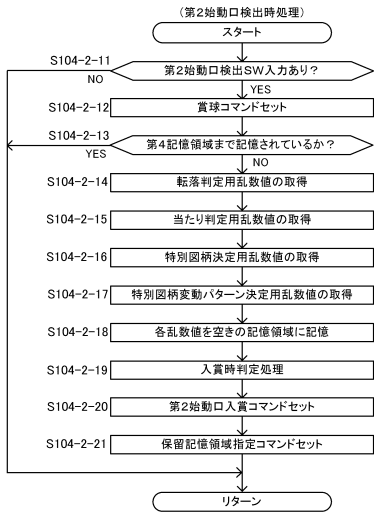
(2) 第2始動口

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	確定遊技状態(転落まで)	100/100
ハズレ	特別図柄F	—	—	100/100

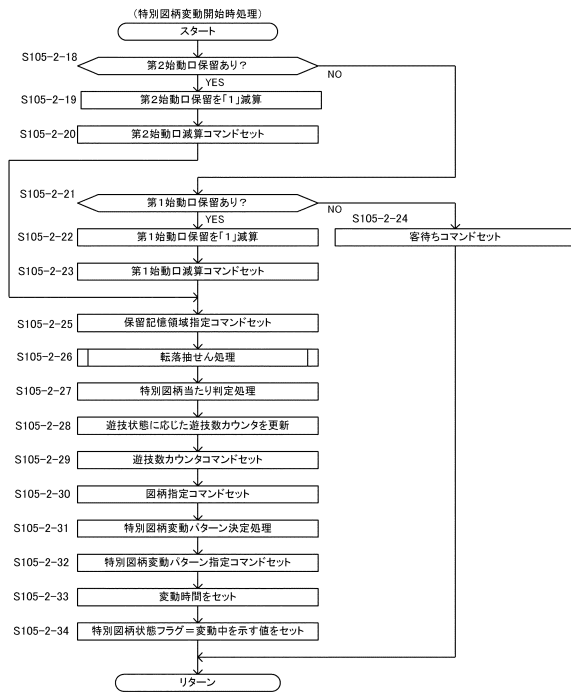
(B) 普通図柄決定テーブル

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	当たり	普通図柄C	1.8S×3回	100/100
	ハズレ	普通図柄D	—	100/100

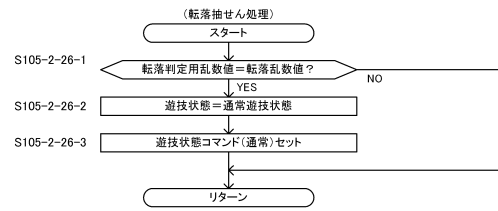
【図 8 4】



【図 8 5】



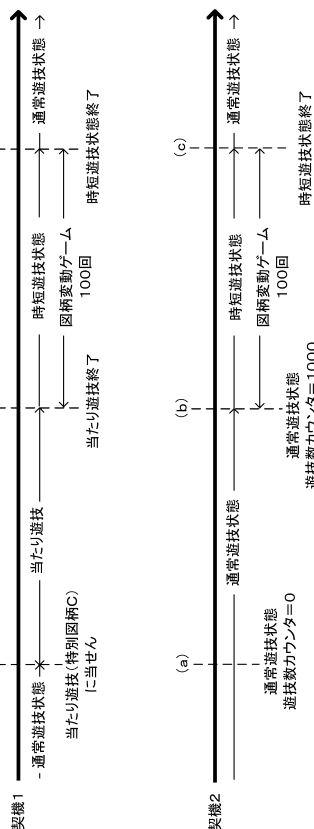
【図 8 6】



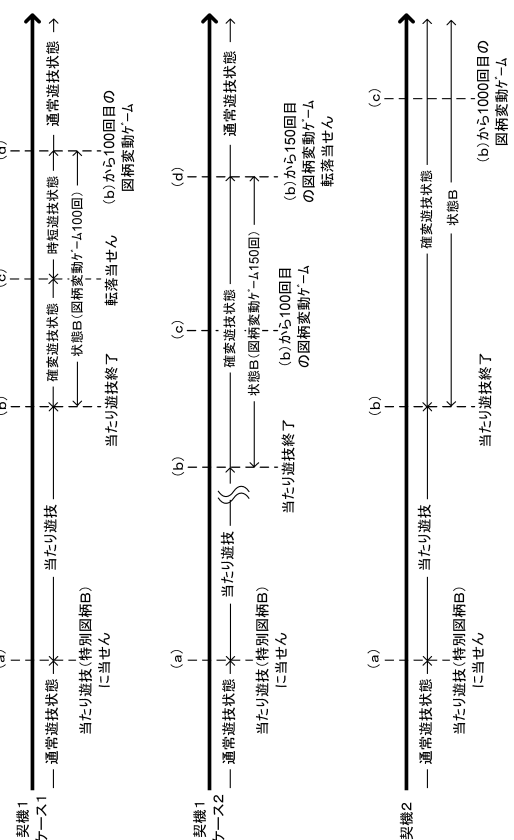
10

20

【図 8 7】



【図 8 8】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 0 8 6 8 9 0 (J P , A)
特開 2 0 2 1 - 0 6 9 4 7 0 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 0 2 2 9 2 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 3 9 8 6 8 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 2 3 5 9 2 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2