

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-108480
(P2024-108480A)

(43)公開日 令和6年8月13日(2024.8.13)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード (参考)
2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全131頁)

(21)出願番号 (22)出願日	特願2023-12874(P2023-12874) 令和5年1月31日(2023.1.31)	(71)出願人 (74)代理人 (72)発明者 F ターム (参考)	509242635 株式会社七匠 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 100162536 弁理士 高橋 豊 佐藤 憲明 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 株 式会社七匠内 2C333 AA11 CA04 CA13 CA31 CA49 CA53 CA76 CA77
---------------------	---	---	---

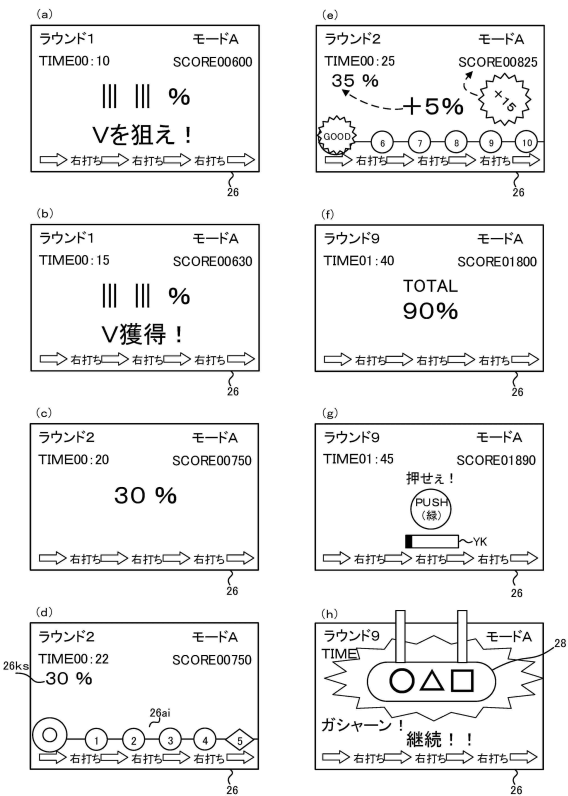
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣を向上させること。

【解決手段】アイコン演出では、初期%を加算更新し最終%を導出することで、時短遊技状態となるか（少なくとも小当り遊技が付与されるか）を示唆するようにした。そして、アイコン演出は、特定領域への遊技球の入球を促す入球促進演出（Vを狙え演出）の実行を終了した後に、実行を開始するようにした。

【選択図】図50



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な特定領域を有した大入賞口と、
取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、
前記判定情報に基づいて、前記特定領域への遊技球の入球を許容する所定遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
前記所定遊技において前記特定領域へ遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技の実行を制御する特別遊技制御手段と、
演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記所定遊技が実行される可能性を示唆する示唆演出と、
前記所定遊技において前記特定領域への遊技球の入球を促す入球促進演出と、を実行可能であり、
前記入球促進演出の実行を終了した後に、前記示唆演出の実行を開始することが可能である遊技機。

10

【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】

20

【0002】

パチンコ遊技機においては、小当り遊技を経由して大当り遊技に移行する遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-184834号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

30

ところで、上述した遊技機にあっては、遊技に不慣れな遊技者にとって演出上のわかり難さがあり、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、遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、遊技球が入球可能な特定領域を有した大入賞口と、取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づいて、前記特定領域への遊技球の入球を許容する所定遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、前記所定遊技において前記特定領域へ遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技の実行を制御する特別遊技制御手段と、演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記所定遊技が実行される可能性を示唆する示唆演出と、前記所定遊技において前記特定領域への遊技球の入球を促す入球促進演出と、を実行可能であり、前記入球促進演出の実行を終了した後に、前記示唆演出の実行を開始することが可能である。

40

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

50

- 【図 2】本発明の実施形態に係る遊技機の外観背面図である。
- 【図 3】本発明の実施形態に係る遊技盤の正面図である。
- 【図 4】本発明の実施形態に係る遊技機のブロック図である。
- 【図 5】本発明の実施形態に係る（A-1）特別図柄当たり判定テーブル第 1 始動口用、（A-2）特別図柄当たり判定テーブル第 2 始動口用、（B）普通図柄当たり判定テーブルを示す図である。
- 【図 6】本発明の実施形態に係る（A）特別図柄決定テーブル、（B）普通図柄決定テーブル、（C）当たり特別図柄別のラウンド詳細を示す図である。
- 【図 7】本発明の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 8】本発明の実施形態に係るコマンド表（1 / 2）を示す図である。 10
- 【図 9】本発明の実施形態に係るコマンド表（2 / 2）を示す図である。
- 【図 10】本発明の実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 11】本発明の実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。
- 【図 12】本発明の実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 13】本発明の実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 14】本発明の実施形態に係る入力 SW 検出処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】本発明の実施形態に係る第 1 始動口検出時処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】本発明の実施形態に係る第 2 始動口検出時処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】本発明の実施形態に係る第 2 大入賞口検出時処理を示すフローチャートである。 20
- 。 【図 18】本発明の実施形態に係る特別図柄関連処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】本発明の実施形態に係る特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。
- 。 【図 20】本発明の実施形態に係る特別図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 。 【図 21】本発明の実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】本発明の実施形態に係る大当たり 1 遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】本発明の実施形態に係る小当たり遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】本発明の実施形態に係る第 2 種大当たり移行制御処理を示すフローチャートである。 30
- る。 【図 25】本発明の実施形態に係る大当たり 2 遊技処理を示すフローチャートである。
- 【図 26】本発明の実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。
- 。 【図 27】本発明の実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】本発明の実施形態に係るメインコマンド受信処理（1 / 2）を示すフローチャートである。
- 【図 29】本発明の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。 40
- 【図 30】本発明の実施形態に係る予告決定テーブル 1（リーチ前予告）を示す図である。
- 。 【図 31】本発明の実施形態に係るセリフ予告決定テーブルを示す図である。
- 【図 32】本発明の実施形態に係るボタン振動予告決定テーブルを示す図である。
- 【図 33】本発明の実施形態に係る予告決定テーブル 2（リーチ中予告）を示す図である。
- 。 【図 34】本発明の実施形態に係る（a）ロゴ予告決定テーブル、（b）クルマ群予告決定テーブルを示す図である。
- 【図 35】本発明の実施形態に係る（a）予告決定テーブル 3（スーパーリーチ中予告_会話予告）を示す図であり、（b）予告決定テーブル 4（スーパーリーチ中予告_カット 50

イン予告)を示す図である。

【図36】本発明の実施形態に係る(c)予告決定テーブル5(スーパーリーチ中ジャッジ)を示す図であり、(d)演出ボタン決定テーブルを示す図である。

【図37】本発明の実施形態に係るセリフ予告の態様を示す図である。

【図38】本発明の実施形態に係るボタン振動予告の態様を示す図である。

【図39】本発明の実施形態に係るロゴ予告の態様を示す図である。

【図40】本発明の実施形態に係るクルマ群予告の態様を示す図である。

【図41】本発明の実施形態に係るカットイン予告の態様を示す図である。

【図42】本発明の実施形態に係るジャッジ演出の態様を示す図である。

【図43】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

10

【図44】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図45】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図46】本発明の実施形態に係る変動演出の簡易タイムチャート(通常遊技状態)である。

【図47】本発明の実施形態に係る大当たり1遊技中突入ジャッジ演出(大当たり中ジャッジ)の態様を示す図である。

【図48】本発明の実施形態に係る大当たり1遊技中モード選択演出の態様を示す図である。

【図49】本発明の実施形態に係るモードA選択時の小当たり遊技、大当たり2遊技の演出詳細について説明する図である。

20

【図50】本発明の実施形態に係るモードA選択時の小当たり遊技、大当たり2遊技の態様を示す図である。

【図51】本発明の実施形態に係る大当たり1遊技中、大当たり2遊技中継続ジャッジ演出(大当たり中ジャッジ)の態様を示す図である。

【図52】本発明の実施形態に係るアイコン演出の各種テーブルを示す図である。

【図53】本発明の実施形態に係るアイコン演出の各種テーブルを示す図である。

【図54】本発明の実施形態に係るアイコン演出の各種テーブル、大当たり1遊技中、大当たり2遊技中の演出テーブルを示す図である。

【図55】本発明の実施形態に係る大当たり1遊技中、大当たり2遊技中の演出テーブルを示す図である。

30

【図56】本発明の実施形態に係るモード毎のモード選択演出の態様を示す図である。

【図57】本発明の実施形態に係る時短遊技状態中のモード毎の態様(RUSH中の態様)を示す図である。

【図58】本発明の実施形態に係る演出状況監視処理を示すフローチャートである。

【図59】本発明の実施形態に係るRUSH中計測演出の概要を示す図である。

【図60】本発明の実施形態に係るRUSH中計測演出の概要を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の実施形態についてパチンコ遊技機1を例に図面を参照しながら具体的に説明する。なお、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」、「上」、「下」とは、図1で示すパチンコ遊技機1を遊技者側から見た状態で指し示している。

40

【0010】

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

【0011】

中枠3には、遊技球を遊技盤6の遊技領域7に発射させるための発射装置が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル8が設けられている。発射

50

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

【0012】

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

【0013】

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

【0014】

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

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

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

10

20

30

40

50

【0019】

また、演出ボタン14、演出レバー15の一方または両方に振動装置を設けて振動させるようにしてもよい。例えば、予告演出として振動させてもよいし、例えば、大当たり1遊技や小当たり遊技（後述）に移行することを報知する場合に振動させるようにしてもよい。なお、演出ボタン14、演出レバー15のいずれか一方のみを備えるようにしてもよいし、いずれか一方を複数備えるようにしてもよい。

【0020】

また、演出ボタン14の操作有効時間中に同時に演出レバー15の操作有効時間が設定されてもよいし、その逆であってもよい。例えば、演出ボタン14の操作を促している画面で演出レバー15が操作された場合には、演出レバー15の操作入力が行われたと判断して対応する演出を実行するようにしてもよい。

10

【0021】

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

【0022】

また、外枠2の上端には、装飾部2aが設けられている。この装飾部2aは、外枠の上端からさらに上方に延出しており、例えば、キャラクタを模した形状となっており、見た目上のインパクトを与えるようになっている。反面、装飾部2aの後側に位置する部材（例えば、外部情報表示器）は遊技者によっては視認が困難となっている。なお、装飾部2aは、常に外枠2の上端から上方に延出していてもよいし、所定の契機が成立したことで収納状態から延出状態に変化するように構成されていてもよい。

20

【0023】

次に、図2に基づいて、パチンコ遊技機1の背面側の構成について説明を行う。パチンコ遊技機1の背面側には、後述の主制御基板100や、演出制御基板200や、払出制御基板300および払出装置304や、電源基板400等の各種制御基板が設けられている（正確には、中枠3の背面にこれらの各種制御基板が取り付けられている）。

30

【0024】

また、主制御基板100にはRAMクリアスイッチ105が設けられている。RAMクリアスイッチ105は、メインRAM103の領域において遊技が行われることで書き換えられる遊技情報を初期化するためのスイッチである。例えば、時短遊技状態のまま遊技店の閉店時間を迎えた場合、管理者（例えば、遊技店員）がRAMクリアスイッチ105を押下しながら電源をONにすれば、時短遊技状態の遊技情報はクリアされ、翌日の開店時間において、通常遊技状態から開始させることができる。

【0025】

また、RAMクリアスイッチ105は、後述の設定変更状態において、設定値の切り替えを行うためのスイッチでもある。詳細はフローチャートで後述するが、例えば、6段階の設定値を備える場合、設定値「1」が後述の表示器104に表示されている状態において、RAMクリアスイッチ105を1回押下すると、設定値「1」から設定値「2」に切り替わり、さらにRAMクリアスイッチ105を1回押下すると、設定値「2」から設定値「3」に切り替わり、以降、RAMクリアスイッチ105を1回押下する毎に、設定値「4」、設定値「5」、設定値「6」と切り替わり、設定値「6」が表示器104に表示されている状態において、RAMクリアスイッチ105を1回押下すると、設定値「6」から設定値「1」に切り替わるようになっている。

40

【0026】

なお、RAMクリアスイッチ105を主制御基板100に設けたが、主制御基板100に入力可能であれば、例えば、電源基板400に設けてもよいし、中枠3に直接設けても

50

よい。

【0027】

また、主制御基板100には、設定変更用鍵穴31（本実施形態においては設定キーSWともいう）が設けられている。設定変更用鍵穴31は、後述の複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定する際に用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キー（図示せず）を設定変更用鍵穴31に挿入して時計回りに90度回転させる（縦方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。

10

【0028】

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。

【0029】

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。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。

20

【0030】

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

【0031】

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

30

【0032】

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

40

50

本実施形態においては、第1始動口21、第2始動口22、普通入賞口23、第1大入賞口24、第2大入賞口32に遊技球が入球することを「入賞」または「入球」という場合があり、第1始動口21、第2始動口22に遊技球が入球することを「始動入賞」という場合がある。

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

ゲート部材20への通過に基づく普通図柄変動ゲームが行われているときに、さらにゲート部材20を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている普通図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メインRAM103において、普通図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している普通図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了した後に行われる普通図柄変動ゲームに対応する「第1記憶領域」と、以降、「第2記憶領域」と、「第3記憶領域」と、「第4記憶領域」とで構成されており、現在変動している普通図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第1記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第1記憶領域」に、「第2記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第2記憶領域」に、「第3記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第3記憶領域」に、「第4記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第4記憶領域」が空きとなる。

【0036】

第1始動口21は、遊技領域7の中央部に設けられており、遊技領域7の左側に遊技球が発射される、いわゆる「左打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が入球不可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、第1始動口21に遊技球が入球し、第1始動口検出SW21aにより検出されると、例えば、「3」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、特別図柄当たり判定処理を行い、後述の特別図柄および装飾図柄（第4図柄含む）を変動表示して、変動時間が経過した後に特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出（確定表示）する「図柄変動ゲーム」が実行される。

【0037】

第1始動口21への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第1始動口21へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。

【0038】

具体的には、メインRAM103において、図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している図柄変動ゲームが終了した後に行われる図柄変動ゲームに

対応する「第1記憶領域」と、以降、「第2記憶領域」と、「第3記憶領域」と、「第4記憶領域」とで構成されている。そして、全ての保留記憶領域に判定情報（乱数値）が記憶されている状態で現在変動している図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第1記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第1記憶領域」に、「第2記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第2記憶領域」に、「第3記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第3記憶領域」に、「第4記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第4記憶領域」が空きとなる。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。

【0039】

10

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

【0040】

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

20

【0041】

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

30

【0042】

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

【0043】

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

40

【0044】

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

50

称したりすることがある。

【0045】

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。

【0046】

また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄の）「確定表示」と称する。「確定表示」とは、特別図柄および装飾図柄が完全に停止した状態である。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄（ここでは第4図柄除く）を一旦停止させることを、装飾図柄の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるときの左右の装飾図柄や、「確定表示」前の「揺れ変動表示」が挙げられる。「確定表示」前の「揺れ変動表示」とは、例えば、装飾図柄が、例えば、「767」等で「仮停止表示」し、そのまま「767」で「確定表示」するか、一旦、「767」のハズレの表示を「仮停止表示」しておいて、逆転演出を行って「777」を導出した後に「777」を「確定表示」するか、の分岐の箇所で行う変動表示が挙げられる。なお、第4図柄については、「仮停止表示」を行わずに「確定表示」するようになっている。

【0047】

普通入賞口23は、遊技領域7の左下方に「3」個、右下方に「1」個の、計「4」個設けられており、左下方の「3」個の普通入賞口23は、「左打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「右打ち」では入球不可能）になっており、右下方の「1」個の普通入賞口23は、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。また、普通入賞口23は、第1始動口21同様、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、普通入賞口23に遊技球が入球し、普通入賞口検出SW23aにより検出されると、例えば、「8」球の遊技球が賞球として払出される。なお、普通入賞口23の配置位置は、任意に変更可能であり、また、数も、「4」個より少なくしてもよい。また、左下方の「3」個の普通入賞口23と、右下方の「1」個の普通入賞口23とで、賞球数を異ならせてもよい。

【0048】

第1大入賞口24は、遊技領域7の右下方部に設けられており、「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。第1大入賞口24は、開閉扉を有しており、特別図柄当たり判定処理において特図当たりと判定された場合に、大当たり1遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、第1大入賞口24に遊技球が入球し、第1大入賞口検出SW24aにより検出されると、例えば、「15」球の遊技球が賞球として払出される。

【0049】

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

【0050】

なお、本実施形態においては、第1大入賞口24として、前側に傾動する開閉扉を用いたが、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよいし、前後方向に進退する「シャッター部材」を用いてもよい。

【0051】

第2大入賞口32は、遊技領域7の右下方部に設けられており、「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。また、第2大入賞口32の内部には遊技球が入球可能な特定領域（いわゆる「V入賞口」）が設けられている。そして、特定領域を遊技球が入球すると、大当たり2遊技が実行されるようになっている。すなわち、特別図柄当たり判定処理において小当たりと判定された場合に、小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。さらに、特定領域の蓋部材を開放して特定領域への遊技球の入球を許容する。そして、小当たり遊技が実行されているとき（例えば、1ラウンド目）に、特定領域に遊技球が入球すると、小当たり遊技が終了して、大当たり2遊技が実行されるようになっている。つまり、大当たり2遊技においては、第1大入賞口24の開閉扉が図6で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）するが、1ラウンド目は、小当たり遊技であるため、第2大入賞口32が開放し、2ラウンド目以降に第1大入賞口24が開放することになる。

【0052】

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

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

るアイコン画像を表示する当該変動アイコン表示領域 26 o (図 3 においては、単に「o」と示す)、を表示可能としている。

【0056】

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

【0057】

第 1 始動口保留個数画像 26 e として表示される保留の数を、以下において「数字保留」と称することがある。また、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 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 に表示される保留球画像を、以下において「保留アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン表示領域 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。

【0058】

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 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。

【0059】

左装飾図柄 26 a、中装飾図柄 26 b、右装飾図柄 26 c、および第 4 図柄 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特図当たりである場合は、特別図柄に応じて、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。また、特別図柄当たり判定処理の判定結果が小当りである場合は、「111」、「222」、「444」、「555」、「666」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。なお、小当り専用の図柄の組み合わせ (例えば「999」) があってもよい。

【0060】

一方、特別図柄当たり判定処理の判定結果が特図ハズレである場合は、上記の図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせを表示可能である。ハズレである場合は、後述の特別図柄変動パターンにおいて、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定されると、例えば、「767」といった図柄の組み合わせが確定表示され、「リーチ」を伴わない特別図柄変動パターンが決定されると、例えば、「765」といった図柄の組み合わせが確定表示されることになる。

【0061】

左装飾図柄 26 a、中装飾図柄 26 b、右装飾図柄 26 c で確定表示される図柄の組み合わせと、第 4 図柄 26 d で確定表示される図柄の組み合わせとは同じ図柄の組み合わせである。例えば、左装飾図柄 26 a、中装飾図柄 26 b、右装飾図柄 26 c で「777」を確定表示した場合、第 4 図柄 26 d も「777」を確定表示し、左装飾図柄 26 a、中装飾図柄 26 b、右装飾図柄 26 c で「767」を確定表示した場合、第 4 図柄 26 d も「767」を確定表示する。

【0062】

「リーチ」とは、左装飾図柄 26 a と、右装飾図柄 26 c とが同じ数字を表示 (仮停止表示) しており、中装飾図柄 26 b が変動表示している状態 (仮停止表示する図柄、変動表示する図柄はこれに限られない) のことをいい、本実施形態において、「特別図柄当た

10

20

30

40

50

り判定処理」の判定結果が特図当たりである場合は、必ず「リーチ」を経由するように構成されていることから、遊技者にとって当たり遊技に期待が持てる状態であるといえる。

【0063】

なお、第4図柄26dは、上述の図柄の組み合わせとせずに、単に一桁の数字を表示するだけでもよいし、二桁の数字を表示するだけでもよいし、記号やキャラクタを表示するようにしてもよいし、発光色の相違により、特図当たりや特図ハズレ、小当り、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

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

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

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

【0071】

また、図柄表示装置27には、主制御基板100によって表示制御され、ゲート部材20を遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示する普通図柄保留表示器27fが設けられている。なお、普通図柄保留表示器27fは、第1特別図柄保留表示器27cと同様に、2個のドットLED表示器で構成されており、保留の数の表示態様も同様であることから、詳細な説明は省略する。

【0072】

また、図柄表示装置27には、主制御基板100によって表示制御され、「ラウンド数（図6参照）」を表示するラウンド表示器27gが設けられている。ラウンド表示器27gは、「2」個のドットLED表示器にて構成されており、4ラウンド用、10ラウンド用がそれぞれ設けられている。例えば、特別図柄Aでの特図当たりとなった場合は、4ラウンド用のLED表示器が点灯し、他は消灯し、特別図柄Dで当たりとなった場合は、10ラウンド用のLED表示器が点灯し、他は消灯する。

【0073】

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。

【0074】

画像表示装置26の右側には、盤用照明装置29の一態様としての、第1特別図柄サブ保留表示器29aと、右打ち表示器29cとが設けられている。第1特別図柄サブ保留表示器29aは、演出制御基板200によって表示制御され、2個のドットLED表示器にて構成されており、「消灯」、「点灯」、「点滅」により保留の数を表示することが可能となっている。例えば、保留の数が「0」である場合は、いずれのドットLED表示器も「消灯」し、保留の数が「1」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「消灯」し、保留の数が「2」である場合は、ともに「点灯」し、保留の数が「3」である場合は、一方が「点灯」し、他方が「点滅」し、保留の数が「4」である場合は、ともに「点滅」するようになっている。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

右打ち表示器29cは、演出制御基板200によって表示制御され、例えば、大当たり1遊技や小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、遊技状態指定コマンド（時短）を受信したことに基づいて点灯したりする。これにより、遊技者に右打ちを行うことを促すことができる。一方で、通常遊技状態であるときは消灯（遊技状態指定コマンド（通常）を受信したことに基づいて消灯）しており、これにより、遊技者に左打ちを行うことを促すことができる。なお、右打ち表示器29cが消灯状態であることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしているが、左打ち表示器を設けて、当該左打ち表示器を点灯させることで遊技者に左打ちを行うことを促すようにしてもよい。

【0078】

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

【0079】

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

【0080】

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

【0081】

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

【0082】

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

【0083】

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

【0084】

ゲート検出SW20aは、遊技盤6のゲート部材20の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材20に通過したことを検出するためのSWである。つまり、ゲート検出SW20aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU101）は、普通図柄保留表示器27fにおいて普通図柄変動ゲームを実行しておらず、普通図柄用の当該変動記憶領域～第4記憶領域のいずれにも判定情報（乱数値）が記憶されていない場合は、即、普通図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第3記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第4記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、普通図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

10

【0085】

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

20

【0086】

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

30

【0087】

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

40

【0088】

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

【0089】

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

50

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

【0090】

普通入賞口検出SW23aは、遊技盤6の普通入賞口23の入賞口内部に設けられており、遊技球が普通入賞口23に入球したことを検出するためのSWである。つまり、普通入賞口検出SW23aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU101）は、普通入賞口23に遊技球が入球したことによる賞球として、8球の遊技球を払出制御基板300に払出させるための処理を実行する。

10

【0091】

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

20

【0092】

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

30

【0093】

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

40

【0094】

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

。

【0095】

50

特定領域検出SW32cは、第2大入賞口32の入賞口内部の特定領域に設けられ、遊技球が第2大入賞口32の特定領域に入球したことを検出するためのSWである。つまり、特定領域検出SW32cと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU101）は、特定領域に遊技球が入球したことによる賞球として、「15」球の遊技球を、払出制御基板300に払出させるための処理を行う。さらに、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU101）は、小当り遊技を終了させ大当り2遊技へ移行させるための処理を行う。また、主制御基板100（メインCPU101）は、第2大入賞口32の特定領域に遊技球が入球したことを示す特定領域入賞指定コマンドを演出制御基板200に対して送信する。これにより、演出制御基板200においても、第2大入賞口32の特定領域への遊技球の入球状況を認識できる。

10

【0096】

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

【0097】

20

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

【0098】

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

30

【0099】

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

40

【0100】

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

50

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。

【0101】

第1特別図柄保留表示器27cは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、第1始動口21へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第1特別図柄保留表示器27cと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100は、第1始動口検出SW21aより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値(4個)に達していない場合に、第1特別図柄保留表示器27cを表示制御する(消灯から点灯、または点灯から点滅させる)。一方、現在変動している第1始動口21へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームが終了すると、第1特別図柄保留表示器27cを表示制御する(点滅から点灯、または点灯から消灯させる)。

10

【0102】

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。

【0103】

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)。

20

【0104】

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

30

【0105】

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

40

【0106】

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

50

場合に、検出した情報が主制御基板 100 に入力されることになる。これにより、主制御基板 100 において異常な電波を検出することができる。そして、異常な電波を検出すると、異常な電波を検出した情報（電波異常用エラー指定コマンド）を演出制御基板 200 に送信する。これにより、異常な電波を検出したことの報知を実行することができる。

【0107】

演出制御基板 200 には、演出制御部 200a が設けられており、当該演出制御部 200a は、演出制御処理を実行するサブ 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・音制御処理を実行する画像・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、駆動制御処理を実行する発光駆動 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。

10

【0108】

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。

20

【0109】

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 が操作有効時間にあるときに、遊技者により演出ボタン 14 が押下されたことを検出するための SW である。つまり、演出ボタン検出 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時間（操作有効期間ともいう）が設定され、演出ボタン検出 SW 14a は、操作有効時間が設定されているときの押下のみを検出する。

30

【0110】

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

40

【0111】

十字キー検出 SW 16a 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 SW 16a 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。

50

【0112】

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。

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

なお、本実施形態において、光量の調整や、音量の調整は、図柄変動ゲームが行われていないときに実行可能としているが、図柄変動ゲームが行われているときであっても実行可能としてもよい。この場合は、上述のレベルゲージ画像は表示せず&調整音を発せず、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。

【0117】

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

【0118】

なお、上述したレベルゲージ画像の表示は画像表示装置26にて行うこととしたが、画

10

20

30

40

50

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

【0119】

また、本実施形態においては、後述する「セリフ予告」や「カットイン予告」や「スーパーリチ中ジャッジ」の操作有効時間中に十字キーボタン 16 を操作しても、対応する演出は実行されないようになっている。例えば、「セリフ予告」の操作有効時間中に十字キーボタン 16 を操作しても「セリフ予告」は実行されない。つまり、十字キーボタン 16 は、専ら、音量調整、光量調整、メニュー操作、モード選択等に用いるデバイスである。

10

【0120】

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。

【0121】

スピーカ 10 は、楽曲 (BGM) や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。

20

【0122】

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。

【0123】

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。

30

【0124】

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

40

【0125】

また、図示は省略しているが、これら以外にも、サブ CPU 201 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。

【0126】

払出制御基板 300 には、払出制御処理を実行する払出 CPU 301 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 ROM 302 と、当該払出制御処理において必要な読み出し、書き込み可能な払出 RAM 303 が備えられている。また、払出制御基板 300 には、ハーネス等を介して、払出装置 304 が接続されており、当該払出装置 304 を制御することにより、上受け皿 5a に遊技球が払出されるようになっている。

50

【0127】

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

【0128】

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

10

【0129】

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

20

【0130】

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

【0131】

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

30

【0132】

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

40

【0133】

50

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

【0134】

次に、図 5 を用いて、特別図柄当たり判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブルについて説明する。図 5（A-1）の特別図柄当たり判定テーブル（第 1 始動口用）、（A-2）の特別図柄当たり判定テーブル（第 2 始動口用）は、メイン ROM 102 に記憶されている。ここで、本実施形態においては、6 段階の設定値が設定でき、図 5（A-1）、（A-2）は設定値 1 用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、他の設定値については記載を省略している。メイン CPU 101 は、例えば、設定値として 1 が設定されている場合は、設定値 1 用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行い、設定値として 6 が設定されている場合は、図示しない設定値 6 用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を実行する。なお、設定値は、「6」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「4」段階でもよいし、「2」段階でもよい。

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

なお、図示しない設定値「6」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態

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

【0140】

また、時短遊技状態においては、通常遊技状態に比べて、図5（B）や図6（B）で示すように、普通図柄当たり判定処理において、普図当たりに当せんし易く、且つ、普図当たりに当せんした場合の第2始動口22の突出部材の開閉態様として有利な開閉態様が選ばれることから、時短遊技状態の方が通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

10

【0141】

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

【0142】

なお、本実施形態においては、図3に示すように、ゲート部材20が遊技領域7の右側に設けられており、遊技領域7の左側には設けられていない。仮に、通常遊技状態において右打ちを行い、ゲート部材20に遊技球を通過させた場合は、図5で示すように、「 $4/256$ 」で普図当たりとなるため、第2始動口22の突出部材は開放し得るが、開放時間は「0.9S」であることから、第2始動口22に遊技球を入球させることは困難であり、打ち出した遊技球の大半がアウト口25を通過することになる。従って、通常遊技状態においては、左打ちを行って、第1始動口21へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、通常遊技状態においてゲート検出SW20aが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す左打ち報知が行われることになる。

20

【0143】

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

30

【0144】

次に、図5（B）の普通図柄当たり判定テーブルは、メインROM102に記憶されている。そして、遊技状態が通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率が「 $4/256$ 」で、普図ハズレと判定される確率が「 $252/256$ 」となっており、時短遊技状態であるときとにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率が「 $251/256$ 」で、普図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、時短遊技状態の方が、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、普通図柄当たり判定テーブルにおいて設定値を設けていないが（設定値共通としているが）、特別図柄当たり判定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値「6」は、設定値「1」に比べると、普通図柄当たり判定において、普図当たりに当せんし易くなっている。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普図当たりと判定される確率を「 $4/256$ 」、普図ハズレと判定される確率を「 $252/256$ 」としたが、これに限らず、普図ハズレと判定される確率を「 $256/256$ 」としてもよい。

40

【0145】

次に、図6を用いて、特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルについて説明する。はじめに、図6（A）の特別図柄決定テーブルは、第1始動口21に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合と、特図

50

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

【0146】

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

【0147】

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

【0148】

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

【0149】

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

【0150】

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

【0151】

図6(A)の(3)の特別図柄決定テーブルにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、小当りである場合、メインCPU101は、「特別図柄F」、「特別図柄G」から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的な決定手法は、上述の図6(A)の(1)と同様であるため説明を省略するが、「特別図柄F」が決定される割合は「80/100」となっており、「特別図柄G」が決定される割合は「20/100」となっている。「特別図柄F」が決定された場合は、「ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「大当り2遊技後」として時短遊技状態が付与される。一方で、「特別図柄G」が決定された場合は、「ラウンド数」として10ラウンドが付与され、「大当り2遊技後」として通常遊技状態が付与される。

【0152】

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

【0153】

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

【0154】

なお、普通図柄においても、上述した特別図柄と同様に、付与される内容が一義的に定められている。「普通図柄A」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「0.9S」で「1」回開放し、「普通図柄B」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。また、「普通図柄C」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「1.8S」で「3」回開放し、「普通図柄D」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。よって、通常遊技状態である場合よりも、時短遊技状態である場合の方が、普図当たりである場合、第2始動口22の突出部材の開閉態様が有利であることから、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【0155】

なお、第2始動口22の突出部材が「1.8S」で「3」回開放する状態を「電サポ状態」と称する。一方で、第2始動口22の突出部材が「0.9S」で「1」回開放する状態を「非電サポ状態」と称する。例えば、メインCPU101は、「電サポ状態」を制御する際には、メインRAM103の普通図柄状態フラグ格納領域において「1」をセット

し、「非電サポ状態」を制御する際には、メインRAM103の普通図柄状態フラグ格納領域において「0」をセットする。

【0156】

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。

10

【0157】

以上のように、第1始動口21への入球に基づいて大当たり1遊技が付与されるよりも、第2始動口22への入球に基づいて大当たり1遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であることから、第2始動口22が「1.8S×3回」で開放し得る時短遊技状態においては、右打ちを行って、第2始動口22へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。また、第1始動口21への入球に基づいて小当たり遊技が付与されることはなく、第2始動口22への入球に基づいてのみ小当たり遊技が付与されることから、第2始動口22への入球に基づく特別図柄当たり判定処理が実行された方が遊技者にとって有利であることから、時短遊技状態においては、右打ちを行って、第2始動口22へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、時短遊技状態において第1始動口検出SW21aが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す右打ち報知が行われることになる。

20

【0158】

次に、図6(C)は、当たり特別図柄別のラウンド詳細を示しており、特別図柄A、特別図柄Bは、第1大入賞口24が1ラウンドあたり「29.5秒」開放し、これを4回繰り返すことになる。また、特別図柄Dは、第1大入賞口24が1ラウンドあたり「29.5秒」開放し、これを10回繰り返すことになる。また、特別図柄F、特別図柄Gは、1ラウンド目に第2大入賞口32が「10秒」開放し、2ラウンド目に第1大入賞口31が「29.5秒」開放し、これを9回繰り返すことになる。なお、特別図柄F、特別図柄Gである場合、例えば、発射ハンドル8を第2の発射強度に維持していれば、1ラウンド目において特定領域検出SW32cへ遊技球を入球させることもできるし、2ラウンド目以降において第1大入賞口31に遊技球を入球させることもできる（1ラウンド目と2ラウンド以降とで発射強度を変更する必要がない）。これにより、遊技者に煩雑さを与える遊技となってしまうことを防止している。

30

【0159】

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

【0160】

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

40

【0161】

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

50

球を入球させ続けていれば、第2の終了条件が成立することがある。

【0162】

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

【0163】

次に、図7を用いて、特別図柄変動パターンテーブルについて説明する。

図7の特別図柄変動パターンテーブルは、メインROM102に記憶されており、図柄変動ゲームにおける変動時間を決定する際に参照するテーブルである。

10

【0164】

メインCPU101は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合は、「変動パターン1」～「変動パターン8」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第1始動口21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、遊技球が第1始動口21に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に「変動パターン3」～「変動パターン8」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に「変動パターン1」または「変動パターン2」を決定するようにしてもよい。一方、メインCPU101は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図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9」～「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。

20

【0165】

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

30

【0166】

「変動パターン4」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ1」が決定され、「変動時間」として「40S」が決定される。「スーパーリーチ1」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、例えば、画像表示装置26に実写画像を表示するリーチのことをいい、特図当たり時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、特図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」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。「変動パターン5」が決定された場合は、「演出内容」として「スーパーリーチ2」が決定され、「変動時間」として「50S」が決定される。「スーパーリーチ2」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、例えば、画像表示装置26に実写画像を表示するリーチのことをいい、特図当たり時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、特図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」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づ

40

50

けられている。なお、「スーパーリーチ 1」と特図当たりの期待度を同じとしてもよいし、「スーパーリーチ 1」よりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけてもよい。

【0167】

「変動パターン 6」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「30S」が決定される。「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」のみよりも特図当たりの期待度が高く、「スーパーリーチ 1、2」よりも特図当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられている。「変動パターン 7」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 1」が決定され、「変動時間」として「70S」が決定される。「擬似連 3 スーパーリーチ 1」は、「スーパーリーチ 1」のみよりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。「変動パターン 8」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 2」が決定され、「変動時間」として「80S」が決定される。「擬似連 3 スーパーリーチ 2」は、「スーパーリーチ 2」のみよりも特図当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。「変動パターン 9」～「変動パターン 14」は、「変動パターン 3」～「変動パターン 8」と、特図ハズレか特図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。

【0168】

「変動パターン 15」が決定された場合は、「演出内容」として「全回転リーチ」が決定され、「変動時間」として「120S」が決定される。「全回転リーチ」とは、左装飾図柄 26a、中装飾図柄 26b、右装飾図柄 26c を、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」で揃えた状態で低速でスクロール（変動表示）させて、例えば、最終的に「777」で確定表示させるリーチである。

【0169】

なお、特図当たりである場合の選択可能な変動パターンは、決定した特別図柄により定められていてもよい。例えば、変動パターン 9～14 は、特別図柄 A、特別図柄 B のいずれが決定されている場合であっても選択可能として、変動パターン 15 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 のいずれが決定されている場合であっても変動パターン 9～15 を選択可能としてもよい。

【0170】

メイン CPU 101 は、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図ハズレである場合は、「変動パターン 16」を決定する。「変動パターン 16」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「1S」が決定される。「超短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄 26a、中装飾図柄 26b、右装飾図柄 26c を同時に停止させる変動のことをいう。なお、時短遊技状態において第 2 始動口 22 に遊技球を入球させると、特図ハズレは生じえないようになっているので、「変動パターン 16」は無くてもよい。

【0171】

また、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、小当りである場合は、「変動パターン 17」を決定する。「変動パターン 17」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「1S」が決定される。つまり、小当りである場合、リーチを行うことなく、速やかに左装飾図柄 26a、中装飾図柄 26b、右装飾図柄 26c を同時に停止させるようにしている。

【0172】

また、遊技状態が時短遊技状態であるときに、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、特図当たりである場合は、「変動パターン 18」を決定する。「変動パターン 18」が決定された場合は、「演出内容」として「超短縮変動」が決定され、「変動時間」として「1S」が決定される。つまり、特図当たりである場合、リーチを行うことなく、速やかに左装飾図柄 26a、中装飾図柄 26b、右装飾図柄 26c を同時に停止させるようにし

ている。

【0173】

このように、小当りである場合も、特図当たりである場合も、リーチを行うことなく、速やかに左装飾図柄26a、中装飾図柄26b、右装飾図柄26cを同時に停止させるので、これにより、「RUSH」（例えば、時短遊技状態に移行してから特別図柄Gに当せんすることで通常遊技状態へ移行するまでをいう）をテンポよく遊技することができ、遊技者に満足感を与えることができるようになっている。

【0174】

なお、時短遊技状態において「左打ち」を行い、第1始動口21へ遊技球を入球させた場合は、特別図柄当たり判定処理の判定結果に応じて、変動パターン1～変動パターン15のいずれかが実行されることになる。

【0175】

また、特別図柄変動パターンは、図7に挙げたものに限られず、さらに複数の特別図柄変動パターンを備えてもよい。また、設定値によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよい。例えば、設定値毎に選び易い特別図柄変動パターンを設けてもよいし、その設定値でしか選ばれない特別図柄変動パターンを設けてもよい。これにより、実行された特別図柄変動パターンの演出内容から、設定値がいくつであるのかを推測（または把握）することができるので、遊技興趣の向上に繋がる。

【0176】

次に、図8、図9に基づいて、主制御基板100から演出制御基板200に送信されるコマンドについて説明する。なお、図8、図9は、主要なコマンドを抜粋しており、記載を省略しているコマンドも存在している。

【0177】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」（0～4）は、第1特別図柄保留数を示すものであり、第1特別図柄保留数が増減したときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0178】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」（0）は、第2特別図柄保留数を示すものであり、第2特別図柄保留数が増減したときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0179】

「演出図柄指定コマンド」は、停止表示される特別図柄の種類を示すものであり、各種の特別図柄が決定されて特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0180】

「小当り指定コマンド」は、小当りに当せんしたことを示すものであり、特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。演出制御基板200は、当該コマンドを受信すると、小当りに当せんしたことを報知する装飾図柄の組み合わせを決定する。

【0181】

「特別図柄変動パターン指定コマンド」は、第1特別図柄表示器27a、又は、第2特別図柄表示器27bでの特別図柄の変動時間を示すものであり、第1特別図柄表示器27a、又は、第2特別図柄表示器27bで特別図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0182】

「特別図柄確定コマンド」は、特別図柄が停止表示されたことを示すものであり、第1特別図柄表示器27a、又は、第2特別図柄表示器27bで特別図柄を停止表示させるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0183】

「普通図柄確定コマンド」は、普通図柄が停止表示されたことを示すものであり、普通

10

20

30

40

50

図柄表示器 27e で普通図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0184】

「始動口入賞指定コマンド」は、始動口に遊技球が入賞したこと、および、特別図柄当たり判定処理の判定結果を事前に演出制御基板 2 0 0 に通知するためのものであり、第 1 始動口 2 1、又は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞したときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0185】

「大入賞口入賞指定コマンド」は、第 1 大入賞口 2 1 への遊技球の入賞、第 2 大入賞口 2 2 への遊技球の入賞を演出制御基板 2 0 0 に通知するためのものであり、第 1 大入賞口 2 1 に遊技球が入賞したとき、第 2 大入賞口 2 2 に遊技球が入賞したときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

10

【0186】

「特定領域入賞指定コマンド」は、特定領域検出 S W 3 2 c への遊技球の入賞を演出制御基板 2 0 0 に通知するためのものであり、特定領域検出 S W 3 2 c に遊技球が入賞したときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0187】

「特図当たり遊技用オープニング指定コマンド」は、大当たり 1 遊技が開始することを示すものであり、4 ラウンドまたは 1 0 ラウンドの大当たり 1 遊技が開始するときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

20

【0188】

「小当たり遊技用オープニング指定コマンド」は、小当たり遊技が開始することを示すものであり、小当たり遊技が開始するときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。なお、小当たり遊技を終了して大当たり 2 遊技を開始するときに、大当たり 2 遊技の開始を示すオープニング指定コマンドを備えていてもよい。

【0189】

「ラウンド指定コマンド」は、大当たり 1 遊技、大当たり 2 遊技のラウンド数を示すものであり、各大当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0190】

「特図当たり遊技用エンディング指定コマンド」は、大当たり 1 遊技、大当たり 2 遊技が終了することを示すものであり、各大当たり遊技が終了するときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

30

【0191】

「小当たり遊技用エンディング指定コマンド」は、小当たり遊技が終了することを示すものであり、小当たり遊技が終了するときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0192】

「普通図柄記憶指定コマンド」(0~4)は、普通図柄保留数を示すものであり、普通図柄保留数記憶領域に記憶されている値が増減したときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

40

【0193】

「普図指定コマンド」(普通図柄 0~3)は、普通図柄表示器 27e に停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、各種の普通図柄が決定されて普通図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0194】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器 27e での普通図柄の変動時間を示すものであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【0195】

50

「普図当たり用オープニング指定コマンド」は、普図当たり遊技が開始することを示すものであり、普図当たり遊技が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0196】

「普図当たり用エンディング指定コマンド」は、各種の普図当たり遊技が終了することを示すものであり、普図当たり遊技が終了するときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0197】

「遊技状態指定コマンド」は、通常遊技状態であるか、時短遊技状態であるかを示すものであり、各遊技状態指定コマンドに応じて、特別図柄の変動開始時、特別図柄の変動終了時（大当たり1遊技、大当たり2遊技の開始時）、及び、大当たり1遊技、大当たり2遊技の終了時にメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。なお、各遊技状態指定コマンドについてはフローチャートにおいても詳述する。

【0198】

「電源投入指定コマンド」、及び、「電源復旧指定コマンド」（客待ち中用、特図変動中用、特図当たり遊技用）は、パチンコ遊技機1への電源投入がメインRAM103の初期化を伴うものであるか否かを示すものであり、パチンコ遊技機1の電源がONされたときにメインRAM103の初期化の有無、及び、遊技状態に対応する電源投入指定コマンド、又は、電源復旧指定コマンドが演出制御基板200に送信される。

【0199】

「客待ち状態指定コマンド」は、特別図柄の変動表示が行われない客待ち状態となったことを示すものであり、客待ち状態となったときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0200】

「エラー指定コマンド」（各種）は、パチンコ遊技機1でエラーが発生したこと、及び、エラーの種類を示すものであり、各種異常の発生が判定されたときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0201】

「エラー解除指定コマンド」（各種）は、パチンコ遊技機1に発生したエラーが解消されたことを示すものであり、各種異常の解消が検出されたときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0202】

「設定値指定コマンド」（1～6）は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示すものであり、パチンコ遊技機1の電源がONされた後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源復旧指定コマンドが送信された後や、設定変更処理の実行中や、設定確認処理の実行中に演出制御基板200に送信される。

【0203】

「設定値変更中コマンド」は、設定変更処理が実行されていることを示すものであり、設定変更処理の実行中に演出制御基板200に送信される。

「設定値確認中コマンド」は、設定確認処理が実行されていることを示すものであり、設定確認処理の実行中に演出制御基板200に送信される。

「設定値確認終了コマンド」は、設定確認処理が終了したことを示すものであり、設定確認処理の実行中に演出制御基板200に送信される。

【0204】

次に、主制御基板100のメインCPU101によって行われる制御処理について説明する。

【0205】

（主制御基板メイン処理について）

図10は、主制御基板100において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機1に電源が投入されて、電源基板400より各制御基板に

10

20

30

40

50

電圧が供給されたときに、主制御基板 100 のメイン CPU 101 により開始される。

【0206】

(ステップ S1)

ステップ S1 において、メイン CPU 101 は、パチンコ遊技機 1 が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップ S1 の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）でない場合は、ステップ S2 に処理を移行する。電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。

【0207】

(ステップ S2)

ステップ S2 において、メイン CPU 101 は、割込み（主制御基板タイマ割込処理が行われること）を禁止する。これにより、メイン CPU 101 は、後述のステップ S18 において割込みを許可するまで、本処理のみを実行する。そして、割込みを禁止すると、ステップ S3 に処理を移行する。

【0208】

なお、ステップ S2 の処理を終えた後に、発射停止の信号（発射停止コマンド）を出力して発射許可信号を禁止状態にするようにしてもよい。これにより、割込み禁止中に遊技球の発射が行われてしまうことを防止できる。そして、後述のステップ S18 で割込みが許可された後の最初の主制御基板タイマ割込処理において、発射許可信号を許容状態にすればよい。

【0209】

(ステップ S3)

ステップ S3 において、メイン CPU 101 は、RAM クリアスイッチ 105 が ON であるか（押下されているか）を判定する。すなわち、RAM クリアスイッチ 105 が押下された状態でパチンコ遊技機 1 の電源が ON（電源 SW 400a が ON）にされたかを判定する。その結果、RAM クリアスイッチ 105 が ON である場合は、ステップ S4 に処理を移行し、RAM クリアスイッチ 105 が ON でない場合は、ステップ S9 に処理を移行する。

【0210】

(ステップ S4)

ステップ S4 において、メイン CPU 101 は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。例えば、設定変更用鍵穴 31 に設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが 90 度回動されていることを検出した場合に、設定変更キーは設定変更位置にあると判定し、上記検出をしなければ、設定変更キーは設定変更位置にないと判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップ S5 に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップ S7 に処理を移行する。

【0211】

(ステップ S5)

ステップ S5 において、メイン CPU 101 は、図 11 で示す設定値変更処理を実行する。当該処理は、後で図 11 を用いて詳述する。そして、設定値変更処理を終了すると、ステップ S6 に処理を移行する。

【0212】

(ステップ S6)

ステップ S6 において、メイン CPU 101 は、電源投入指定コマンドを送信する。電源投入指定コマンドは、RAM クリアスイッチ 105 が ON で電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板 200 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 200b を介して、例えば、画像表示装置 26 に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ 10 より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入指定コマンドを送信すると、ステップ S17 に処理を移行する。

【0213】

(ステップ S 7)

ステップ S 7において、メイン CPU 101は、RAM クリアスイッチ 105 が ON で、電源 SW 400 a が ON である場合、メイン RAM 103 の領域 1、領域 2（設定値格納領域は除く）を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態である場合に、翌日の遊技店の開店時に通常遊技状態から開始させることができる。そして、メイン RAM 103 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。

【0214】

(ステップ S 8)

ステップ S 8において、メイン CPU 101は、電源投入指定コマンドを送信する。そして、電源投入指定コマンドを送信すると、ステップ S 17 に処理を移行する。

【0215】

(ステップ S 9)

ステップ S 9において、メイン CPU 101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 10 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 11 に処理を移行する。

【0216】

(ステップ S 10)

ステップ S 10において、メイン CPU 101は、図 12 で示す設定値確認処理を実行する。当該処理は、後で図 12 を用いて詳述する。そして、設定値確認処理を終了すると、ステップ S 11 に処理を移行する。

【0217】

(ステップ S 11)

ステップ S 11において、メイン CPU 101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 12 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 17 に処理を移行する。

【0218】

(ステップ S 12)

ステップ S 12において、メイン CPU 101は、メイン RAM 103 の領域のチェックサムを算出する。そして、メイン RAM 103 の領域のチェックサムを算出すると、ステップ S 13 に処理を移行する。

【0219】

(ステップ S 13)

ステップ S 13において、メイン CPU 101は、メイン RAM 103 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 12 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 15 に処理を移行し、チェックサムが正常でない場合は、ステップ S 14 に処理を移行する。

【0220】

(ステップ S 14)

ステップ S 14において、メイン CPU 101は、遊技停止処理（エラー設定）を実行する。具体的には、発光装置 9、スピーカ 10、画像表示装置 26 等を用いたエラー報知

10

20

30

40

50

を行わせるためのエラーコマンドを演出制御基板 200 に送信したり、図 13 の設定値変更処理が行われない限りエラーを解除することが不可能となるような処理を行ったりする。そして、図 13 の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

【0221】

(ステップ S15)

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

【0222】

(ステップ S16)

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

10

【0223】

(ステップ S17)

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

20

【0224】

(ステップ S18)

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

【0225】

(設定値変更処理について)

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

30

【0226】

(ステップ S5-1)

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

【0227】

(ステップ S5-2)

ステップ S5-2 において、メイン CPU101 は、設定値変更中コマンドを送信する。設定値変更中コマンドは、設定値の変更処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板 200 は当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 200b を介して、例えば、画像表示装置 26 に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ 10 より「設定変更中です」という音声出力させる。そして、設定値変更中コマンドを送信すると、ステップ S5-3 に処理を移行する。

40

【0228】

(ステップ S5-3)

ステップ S5-3 において、メイン CPU101 は、現在の設定値を読み出して表示器

50

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

【0229】

(ステップS5-4)

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

【0230】

(ステップS5-5)

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

【0231】

(ステップS5-6)

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

【0232】

(ステップS5-7)

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

【0233】

(ステップS5-8)

ステップS5-8において、メインCPU101は、設定値をメインRAM103の設定値格納領域に記憶する。すなわち、所望の設定値が表示器104に表示されている状態で設定変更キーを反時計回りに90度回動させた位置（縦方向）にすると、パチンコ遊技機1の設定値が確定することになる。これにより、以降の遊技は当該記憶された設定値に基づいて行われることになる。そして、設定値をメインRAM103の設定値格納領域に記憶すると、ステップS5-9に処理を移行する。

【0234】

(ステップS5-9)

ステップS5-9において、メインCPU101は、表示器104を非表示とする。す

10

20

30

40

50

なわち、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。

【 0 2 3 5 】

(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、設定値指定コマンドを送信する。設定値指定コマンドは、設定値の情報を示すコマンドであり、演出制御基板 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」といった報知を終了させる。そして、設定値指定コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップ S 6 に処理を移行する。

10

【 0 2 3 6 】

なお、1段階の設定値を備える場合も設定値変更処理が行われてよく、ステップ S 5 - 5 では、例えば設定値「1」から設定値「1」に変更するようにしてもよく、ステップ S 5 - 6 では、例えば設定値「1」を表示しているときに RAM クリアスイッチ 1 0 5 が ON になると、設定値「1」を表示するようにしてもよい。また、ステップ S 5 - 8 では、既に設定値「1」が記憶されているが、新たに更新記憶してもよい。

【 0 2 3 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。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。

20

【 0 2 3 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。

30

【 0 2 3 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。

【 0 2 4 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 度回動させた位置 (横方向) から、反時計回りに 9 0 度回動させた位置 (縦方向) にあるかを判定する。そして、終了操作が行われた場合は、ステップ 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。

40

【 0 2 4 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。

【 0 2 4 2 】

(ステップ S 1 0 - 5)

50

ステップS10-5において、メインCPU101は、設定値確認終了コマンドを送信する。設定値確認終了コマンドは、設定値の確認処理が終了したことを示すコマンドであり、演出制御基板200は当該コマンドを受信すると、上述した「設定確認中です」といった報知を終了させる。そして、設定値確認終了コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップS11に処理を移行する。

【0243】

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

【0244】

(主制御基板タイマ割込処理について)

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

【0245】

(ステップS101)

ステップS101において、メインCPU101は、レジスタに格納されている情報を退避させる。そして、レジスタに格納されている情報を退避させると、ステップS102に処理を移行する。

【0246】

(ステップS102)

ステップS102において、メインCPU101は、遊技で用いるタイマ(例えば、第1大入賞口24の開放時間など)を更新する時間管理処理を実行する。そして、遊技で用いるタイマを更新すると、ステップS103に処理を移行する。

【0247】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU101は、特別図柄当たり判定用乱数値や、特別図柄の決定用乱数や、変動パターン決定用の乱数等の初期値乱数の更新を実行する。そして、各種乱数更新処理が終了すると、ステップS104に処理を移行する。

【0248】

(ステップS104)

ステップS104において、メインCPU101は、図4で示す各SWからの入力を検出する。当該処理は、後で図14を用いて詳述する。そして、各SWからの入力を検出すると、ステップS105に処理を移行する。

【0249】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU101は、特別図柄に関連する処理を実行する。なお、当該処理は、後で図18を用いて詳述する。そして、特別図柄に関連する処理を終了すると、ステップS106に処理を移行する。

【0250】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU101は、普通図柄に関連する処理を実行する。例えば、遊技球がゲート部材20を通過した場合に、「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄の決定、および普通図柄の変動時間を決定する処理等を実行する。そして、普通図柄に関連する処理を終了すると、ステップS107に処理を移行する。

【0251】

(ステップS107)

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

10

20

30

40

50

板 3 0 0 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 S 1 0 8 に処理を移行する。

【 0 2 5 2 】

(ステップ S 1 0 8)

ステップ S 1 0 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、異常判定処理を実行する。例えば、磁気センサ 2 7 h が異常な磁気を検出していないか、電波センサ 2 7 i が異常な電波を検出していないか等を判定し、異常を検出している場合は、エラー報知を実行するための処理を実行する。そして、異常判定処理を終了すると、ステップ S 1 0 9 に処理を移行する。

【 0 2 5 3 】

(ステップ S 1 0 9)

ステップ S 1 0 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、演出制御基板 2 0 0 に対して、各種コマンドを送信する処理を実行する。例えば、メイン CPU 1 0 1 は、当該処理において、主制御基板 1 0 0 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 2 0 0 や払出制御基板 3 0 0 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 S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 5 4 】

(ステップ S 1 1 0)

ステップ S 1 1 0 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 2 7 a 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 2 2 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 2 7 b において特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を実行する。そして、特別図柄の表示制御を終了すると、ステップ S 1 1 1 に処理移行する。

【 0 2 5 5 】

(ステップ S 1 1 1)

ステップ S 1 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 2 7 e において、普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を実行する。また、ゲート部材 2 0 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 2 7 f の表示制御も実行する。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、ステップ S 1 1 2 に処理移行する。

【 0 2 5 6 】

(ステップ S 1 1 2)

ステップ S 1 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技性能情報管理処理を実行する。具体的には、上述した「(通常遊技状態における遊技球の払出球数÷通常遊技状態におけるアウト球数)×100」の計算式にて遊技性能情報を算出し、表示器 1 0 4 に算出した遊技性能情報を表示する処理等を実行する。そして、遊技性能情報管理処理を終了すると、ステップ S 1 1 3 に処理を移行する。

【 0 2 5 7 】

(ステップ S 1 1 3)

ステップ S 1 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 0 1 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。

【 0 2 5 8 】

(入力 SW 検出処理について)

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

【 0 2 5 9 】

(ステップ S 1 0 4 - 1)

10

20

30

40

50

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

【0260】

(ステップS104-2)

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

【0261】

(ステップS104-3)

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

【0262】

(ステップS104-4)

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

【0263】

(ステップS104-5)

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

【0264】

(ステップS104-6)

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

【0265】

(第1始動口検出時処理について)

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

【0266】

(ステップS104-1-1)

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

【0267】

(ステップS104-1-2)

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

【0268】

(ステップS104-1-3)

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

【0269】

(ステップS104-1-4)

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

【0270】

(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。

【0271】

(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。

【0272】

なお、特別図柄当たり判定用乱数値の取得、特別図柄決定用乱数値の取得、特別図柄変動パターン決定用乱数値の取得は、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。

【0273】

(ステップS104-1-7)

ステップS104-1-7において、メインCPU101は、特別図柄当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値を、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。

【0274】

(ステップS104-1-8)

ステップS104-1-8において、メインCPU101は、入賞時判定処理を実行する。この入賞時判定処理とは、特別図柄変動開始時処理（図19参照）における特別図柄当たり判定処理に先立って、ステップS104-1-4で取得した乱数値が特図当たりで

10

20

30

40

50

あるかを判定する処理である。これにより、例えば、ステップS104-1-7で「第4記憶領域」に記憶した特別図柄当たり判定用乱数値が特図柄当たりである場合、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。

【0275】

（ステップS104-1-9）

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

10

【0276】

（ステップS104-1-10）

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

20

【0277】

（第2始動口検出時処理について）

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

【0278】

（ステップS104-2-1）

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

30

【0279】

（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。

【0280】

（ステップS104-2-3）

ステップS104-2-3において、メインCPU101は、「当該変動記憶領域」に記憶されているかを判定する。つまり、第2始動口22への入球に基づく図柄変動ゲームが実行中であるかを判定する。そして、「当該変動記憶領域」に記憶されている場合は、入力SW検出処理のステップS104-3に処理を移行し、「当該変動記憶領域」に記憶されていない場合は、ステップS104-2-4に処理を移行する。

40

【0281】

（ステップS104-2-4）

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

【0282】

（ステップS104-2-5）

50

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。

【0283】

(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。

【0284】

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

【0285】

(ステップS104-2-7)

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

【0286】

(ステップS104-2-8)

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

【0287】

(ステップS104-2-9)

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

【0288】

(第2大入賞口検出時処理について)

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

【0289】

(ステップS104-5-1)

ステップS104-5-1において、メインCPU101は、特定領域検出SW32cから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、特定領域検出SW32cから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップS104-5-2に処理を移行し、特定領域検出SW32cから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、ステップS104-5-8に処理を移行する。

【0290】

(ステップS104-5-2)

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

【0291】

(ステップS104-5-3)

10

20

30

40

50

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

【0292】

(ステップS104-5-4)

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

10

【0293】

(ステップS104-5-5)

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

【0294】

(ステップS104-5-6)

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

20

【0295】

(ステップS104-5-7)

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

30

【0296】

(ステップS104-5-8)

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

【0297】

(ステップS104-5-9)

ステップS104-5-9において、メインCPU101は、第2大入賞口検出SW32aに遊技球が入球したことに対する賞球として15球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、入力SW検出処理のステップS104-6に処理を移行する。

40

【0298】

(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。

【0299】

50

(ステップS105-1)

ステップS105-1において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。例えば、メインCPU101は、特別図柄の変動を開始させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「1」をセットし（後述の図19のステップS105-2-12）、特別図柄の変動を停止させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセット（後述の図21のステップS105-4-3）する。なお、停止中を示す値「0」をセットした後に、特図当たりである場合は、大当たり1遊技を示す値「2」がセットされ、小当たり遊技である場合は、小当たり遊技を示す値「3」がセットされる。そして、停止中を示す値「0」がセットされている場合は、ステップS105-2に処理を移行し、停止中を示す値「0」がセットされていない場合は、ステップS105-3に処理を移行する。

10

【0300】

(ステップS105-2)

ステップS105-2において、メインCPU101は、特別図柄変動開始時処理を実行する。当該処理は、後で図19を用いて詳述する。そして、特別図柄変動開始時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0301】

(ステップS105-3)

ステップS105-3において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示すフラグが格納されているかどうかを判定する。そして、変動中を示す値「1」がセットされている場合は、ステップS105-4に処理を移行し、変動中を示す値「1」がセットされていない場合は、ステップS105-5に処理を移行する。

20

【0302】

(ステップS105-4)

ステップS105-4において、メインCPU101は、特別図柄変動中処理を実行する。当該処理は、後で図20を用いて詳述する。そして、特別図柄変動中処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0303】

(ステップS105-5)

ステップS105-5において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、大当たり1遊技を示すフラグが格納されているかを判定する。そして、大当たり1遊技を示す値「2」がセットされている場合は、ステップS105-6に処理を移行し、大当たり1遊技を示す値「2」がセットされていない場合は、ステップS105-7に処理を移行する。

30

【0304】

(ステップS105-6)

ステップS105-6において、メインCPU101は、大当たり1遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図22を用いて詳述する。そして、大当たり1遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

40

【0305】

(ステップS105-7)

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

【0306】

(ステップS105-8)

50

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

【0307】

(ステップS105-9)

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

10

【0308】

(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。

【0309】

(ステップS105-2-1)

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

20

【0310】

(ステップS105-2-2)

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

30

【0311】

(ステップS105-2-3)

ステップS105-2-3において、メインCPU101は、第1始動口21の保留の数を「1」減算する。減算については、「当該変動記憶領域」～「第4記憶領域」の判定情報(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S105-2-4に処理を移行する。

【0312】

(ステップS105-2-4)

ステップS105-2-4において、メインCPU101は、演出制御基板200において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に第1特別図柄記憶指定コマンドをセットする。そして、第1特別図柄記憶指定コマンドをセットすると、ステップS105-2-6に処理を移行する。

40

【0313】

(ステップS105-2-5)

ステップS105-2-5において、メインCPU101は、画像表示装置26において「客待ち中」画面を表示するために、コマンド送信領域に客待ち状態指定コマンドをセットする。そして、客待ち状態指定コマンドをセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

50

【0314】

「客待ち中」画面とは、例えば、直前に終了した図柄変動ゲームで確定表示されたサブ図柄や、直前に終了した図柄変動ゲームで表示されていた背景画像、また、当該変動アイコン表示領域26o、第1始動口第1保留球画像表示領域26g～第1始動口第4保留球画像表示領域26jが表示されている状態であり、例えば、音量の調整や、光量の調整が可能であることを報知する画像（例えば、レベルゲージ画像や十字キーボタンを模した画像）等がさらに付加されて表示されている状態のことである。そして、「客待ち中」で所定時間が経過すると、「デモ演出」が実行される。「デモ演出」では、「客待ち中」で表示していたサブ図柄や背景画像、また、当該変動アイコン表示領域26o、第1始動口第1保留球画像表示領域26g～第1始動口第4保留球画像表示領域26jは表示せず、例えば、表示領域の全面を用いて、機種名やメーカー名や遊技ののめり込み防止を促す注意喚起情報を表示する。そして、「デモ演出」で所定時間が経過すると、再度、「客待ち中」となる。

10

【0315】

なお、客待ち状態指定コマンドを送信しないようにしてもよい。この場合、演出制御基板200において、前回の図柄変動ゲームが終了した時点からの時間を計測し、新たな開始時コマンド（特別図柄変動パターン指定コマンド等）を受信することなく所定時間を計測した場合、「客待ち中」画面を表示するようにすればよい。このようにすれば、客待ち状態指定コマンドが不要となるから、コマンドの削減および制御の簡素化を図ることができる。

20

【0316】

(ステップS105-2-6)

ステップS105-2-6において、メインCPU101は、ステップS105-2-1を行った後、当該処理に至った場合は、第2始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、一方、ステップS105-2-4を行った後、当該処理に至った場合は、第1始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて特別図柄当たり判定処理を実行する。なお、当該処理は、後で図20を用いて詳述する。そして、特別図柄当たり判定処理を終了すると、ステップS105-2-7に処理を移行する。

【0317】

(ステップS105-2-7)

ステップS105-2-7において、メインCPU101は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを（図7で示す特別図柄変動パターンテーブルを用いて）決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップS105-2-8に処理を移行する。

30

【0318】

(ステップS105-2-8)

ステップS105-2-8において、メインCPU101は、ステップS105-2-7で決定した特別図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板200に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップS105-2-7で「変動パターン9」を決定した場合は、「変動パターン9」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップS105-2-9に処理を移行する。

40

【0319】

(ステップS105-2-9)

ステップS105-2-9において、メインCPU101は、メインRAM103の時間管理カウンタに、ステップS105-2-7で決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間（図7参照）をセットする。例えば、「変動パターン9」を決定した場合は、変動時間「15S」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップS105-2-10に処理を移行する。

【0320】

50

(ステップS105-2-10)

ステップS105-2-10において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「1」をセットする。これにより、特別図柄が変動中であることを認識できる。また、当該処理において、ステップS105-2-9でセットした変動時間の減算を開始する。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、変動中を示す値「1」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0321】

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。

【0322】

(特別図柄当たり判定処理について)

図20は、主制御基板100において行われる特別図柄当たり判定処理を示すフローチャート(特別図柄変動開始時処理のステップS105-2-6のサブルーチン)である。

【0323】

(ステップS105-2-6-1)

ステップS105-2-6-1において、メインCPU101は、特図当たりであるか否かを判定する。すなわち、判定情報(乱数値)における当たり判定用乱数値が特図当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、特図当たりである場合は、ステップS105-2-6-2に処理を移行し、特図当たりでない場合は、ステップS105-2-6-3に処理を移行する。

【0324】

(ステップS105-2-6-2)

ステップS105-2-6-2において、メインCPU101は、特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値と特別図柄決定テーブルとを用いて特別図柄を決定する。そして、特別図柄を決定すると、ステップS105-2-6-6に処理を移行する。

【0325】

(ステップS105-2-6-3)

ステップS105-2-6-3において、メインCPU101は、小当りであるか否かを判定する。すなわち、判定情報(乱数値)における当たり判定用乱数値が小当り当せん用乱数値と合致するかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップS105-2-6-4に処理を移行し、小当りでない場合は、ステップS105-2-6-5に処理を移行する。

【0326】

(ステップS105-2-6-4)

ステップS105-2-6-4において、メインCPU101は、小当りに当せんしたことを演出制御基板200に認識させるために、コマンド送信領域に小当り指定コマンドをセットする。そして、小当り指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップS105-2-7に処理を移行する。

【0327】

(ステップS105-2-6-5)

ステップS105-2-6-5において、メインCPU101は、ハズレ特別図柄を決定する。すなわち、特別図柄決定用の乱数値と特別図柄決定テーブルとを用いて、ハズレ特別図柄を決定する。そして、ハズレ特別図柄を決定すると、ステップS105-2-6-7に処理を移行する。

【0328】

(ステップS105-2-6-6)

10

20

30

40

50

ステップS105-2-6-6において、メインCPU101は、演出制御基板200に決定した特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に演出図柄指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Aが決定された場合には、「特別図柄A 演出図柄指定コマンド」がセットされる。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップS105-2-7に処理を移行する。

【0329】

(ステップS105-2-6-7)

ステップS105-2-6-7において、メインCPU101は、演出制御基板200に決定した特別図柄を認識させるために、コマンド送信領域に演出図柄指定コマンドをセットする。例えば、特別図柄Cが決定された場合には、「特別図柄C 演出図柄指定コマンド」がセットされる。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、特別図柄変動開始時処理のステップS105-2-7に処理を移行する。

【0330】

(特別図柄変動中処理について)

図21は、主制御基板100において行われる特別図柄変動中処理を示すフローチャート(特別図柄関連処理のステップS105-4のサブルーチン)である。

【0331】

(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、「15S」がセットされている場合は、「15S」が経過したか否かを判定する。そして、特別図柄の変動時間が経過した場合は、ステップS105-4-2に処理を移行し、特別図柄の変動時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0332】

(ステップS105-4-2)

ステップS105-4-2において、メインCPU101は、画像表示装置26において変動表示しているサブ図柄を停止させるための特別図柄確定コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄確定コマンドをセットする。そして、特別図柄確定コマンドをセットすると、ステップS105-4-3に処理を移行する。

【0333】

(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。

【0334】

(ステップS105-4-4)

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

【0335】

(ステップS105-4-5)

ステップS105-4-5において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当たり中1」を示す値(2)をセットする。これにより、大当たり中1(大当たり1遊技)であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当たり中1」を示す値(2)をセットすると、ステップS10

10

20

30

40

50

5-4-6に処理を移行する。

【0336】

(ステップS105-4-6)

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

【0337】

(ステップS105-4-7)

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

【0338】

(ステップS105-4-8)

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

【0339】

(ステップS105-4-9)

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

【0340】

(ステップS105-4-10)

ステップS105-4-10において、メインCPU101は、図19のステップS105-2-6の判定結果が小当りであるかを判定する。そして、小当りである場合は、ステップS105-4-11に処理を移行し、小当りでない場合は、ステップS105-4-16に処理を移行する。

【0341】

(ステップS105-4-11)

ステップS105-4-11において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、「小当り中」を示す値（3）をセットする。これにより、小当り中（小当り遊技）であることを認識できる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「小当り中」を示す値（3）をセットすると、ステップS105-4-12に処理を移行する。

【0342】

(ステップS105-4-12)

ステップS105-4-12において、メインCPU101は、メインRAM103の普通図柄状態フラグ格納領域において、「非電サポ状態」を示す「0」をセットする。これにより、大当り1遊技中は「非電サポ状態」となる。そして、「非電サポ状態」を示す「0」をセットすると、ステップS105-4-13に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【0343】

(ステップS105-4-13)

ステップS105-4-13において、メインCPU101は、小当り遊技が開始されたことを報知する小当り遊技オープニングに移行させる。例えば、メインRAM103の小当り状態格納領域において、小当り遊技における状態を格納するようになっており、オープニングであれば「0」がセットされ、第2大入賞口32が開放中であれば「1」がセットされ、エンディングであれば「2」がセットされる。そして、小当り遊技オープニングに移行させると、ステップS105-4-14に処理を移行する。

【0344】

(ステップS105-4-14)

ステップS105-4-14において、メインCPU101は、小当り遊技のオープニングに対応する演出を実行させるためのオープニング指定コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、コマンド送信領域に小当り用オープニング指定コマンドをセットする。そして、小当り用オープニング指定コマンドをセットすると、ステップS105-4-15に処理を移行する。

10

【0345】

(ステップS105-4-15)

ステップS105-4-15において、メインCPU101は、小当り遊技のオープニングに対応する時間（例えば、「10S」）をメインRAM103の時間管理カウンタにセットする。そして、小当り遊技オープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

20

【0346】

(ステップS105-4-16)

ステップS105-4-16において、メインCPU101は、時短回数カウンタに時短回数がセットされているか否かを判定する。そして、時短回数カウンタに時短回数がセットされている場合は、ステップS105-4-17に処理を移行し、時短回数カウンタに時短回数がセットされていない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0347】

(ステップS105-4-17)

ステップS105-4-17において、メインCPU101は、時短回数カウンタにおいて時短回数を1減算する。そして、時短回数を1減算すると、ステップS105-4-18に処理を移行する。

30

【0348】

(ステップS105-4-18)

ステップS105-4-18において、メインCPU101は、時短回数を1減算した結果、減算後の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判定する。そして、減算後の時短回数カウンタの値が0である場合は、ステップS105-4-19に処理を移行し、減算後の時短回数カウンタの値が0でない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

40

【0349】

(ステップS105-4-19)

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

【0350】

(ステップS105-4-20)

ステップS105-4-20において、メインCPU101は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板200に対して送信するために、

50

遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【0351】

（大当たり1遊技処理について）

図22は、主制御基板100において行われる大当たり1遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップ S 1 0 5 - 6 のサブルーチン）である。

【0352】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 1）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1において、メインCPU101は、オープニング中であるかを判定する。すなわち、メインRAM103の大当たり状態格納領域において、オープニングを示す「0」がセットされているかを判定する。そして、オープニング中である場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 2 に処理を移行し、オープニング中でない場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 4 に処理を移行する。

10

【0353】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 2）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 2において、メインCPU101は、オープニングに対応する時間（例えば、「10S」）が経過したかを判定する。そして、オープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 3 に処理を移行し、オープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

20

【0354】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 3）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 3において、メインCPU101は、第1大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、第1大入賞口24を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の29.5Sをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放1回目）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当たり1遊技の1ラウンド目が開始することになる。そして、第1大入賞口24を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【0355】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 4）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 4において、メインCPU101は、第1大入賞口開放中であるかを判定する。メインRAM103の大当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 - 6 - 5 に処理を移行し、大入賞口開放中でない場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 7 に処理を移行する。

30

【0356】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 5）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 5において、メインCPU101は、第1大入賞口検出SW24aにより10球の入球が検出されことなく第1大入賞口24が開放したまま29.5S経過したか、または、第1大入賞口検出SW24aにより10球の入球が検出されたか、のいずれかの第1大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第1大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 6 に処理を移行し、第1大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【0357】

（ステップ S 1 0 5 - 6 - 6）

ステップ S 1 0 5 - 6 - 6において、メインCPU101は、第1大入賞口24が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6

50

に処理を移行する。

【0358】

なお、ラウンド間インターバルに移行させるにあたって、インターバル時間をカウンタにセットする。このインターバル時間は、特別図柄A、特別図柄Bの場合は、2.5秒がセットされ、特別図柄Dの場合は、0.5秒がセットされるようになっており、特別図柄Dの場合は短いインターバル時間がセットされるようになっている。

【0359】

(ステップS105-6-7)

ステップS105-6-7において、メインCPU101は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メインRAM103の大当たり状態格納領域において、ラウンド間インターバルを示す「2」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップS105-6-8に処理を移行し、ラウンド間インターバル中でない場合は、ステップS105-6-12に処理を移行する。

10

【0360】

(ステップS105-6-8)

ステップS105-6-8において、メインCPU101は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、後述のステップS105-6-10において、ラウンド数を更新した結果、残りのラウンド数が「0」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップS105-6-9に処理を移行し、最終ラウンド終了時でない場合は、ステップS105-6-10に処理を移行する。

20

【0361】

(ステップS105-6-9)

ステップS105-6-9において、メインCPU101は、大当たり1遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。当該処理では、大当たり1遊技のエンディングに対応する時間（例えば、14S）をメインRAM103の時間管理カウンタにセットすると共に、特別図柄に対応するエンディング指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。そして、エンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0362】

(ステップS105-6-10)

ステップS105-6-10において、メインCPU101は、メインRAM103のラウンド数カウンタの値を更新する。更新手法は、インクリメントでもよいし、デクリメントでもよい。例えば、4ラウンドであれば、メインRAM103のラウンド数カウンタに「4」をセットして、1ラウンド消化する毎に1デクリメントするようにしてもよいし、メインRAM103のラウンド数カウンタに「4」をセットせずに、1ラウンド消化する毎に1インクリメントするようにしてもよい。そして、ラウンド数を更新すると、ステップS105-6-11に処理を移行する。

30

【0363】

(ステップS105-6-11)

ステップS105-6-11において、メインCPU101は、第1大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、第1大入賞口24を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の29.5Sをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放2回目以降）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当たり1遊技の2ラウンド目以降が開始することになる。そして、第1大入賞口24を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

40

【0364】

(ステップS105-6-12)

ステップS105-6-12において、メインCPU101は、エンディングに対応する時間（例えば、14S）が経過したかを判定する。そして、エンディングに対応する時

50

間が経過した場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 3 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 3)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄が「特別図柄 A」、「特別図柄 D」のいずれかであるかを判定する。つまり、特図当たりに基づいて決定された特別図柄が、「特別図柄 A」、「特別図柄 D」のいずれかであるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄 A」、「特別図柄 D」のいずれかである場合は、ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 4 に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄 A」、「特別図柄 D」のい

10

【 0 3 6 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 4)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 4 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。当該処理において、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「1」をセットする。そして、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「1」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 5 に処理を移行する。

【 0 3 6 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 5)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、時短回数カウンタに時短上限回数（例えば、1 0 0）をセットする。そして、時短回数カウンタに時短上限回数をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 6 に処理を移行する。

20

【 0 3 6 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 6)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 6 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指定コマンド（時短）を演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（時短）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（時短）をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 3 6 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 7)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 7 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。なお、当該処理において、停止中を示す値「0」をセットするが、上述のとおり、大当たり1遊技中は、特別図柄が停止している状態であるので、あくまで次変動を開始するためのフラグを立てる処理であるといえる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

30

【 0 3 7 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 8)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 8 において、メイン CPU 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 RAM 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 - 6 - 1 9 に処理を移行する。

40

【 0 3 7 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 9)

ステップ S 1 0 5 - 6 - 1 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 6 - 2 0 に処理を移行する。

【 0 3 7 2 】

50

(ステップS105-6-20)

ステップS105-6-20において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットする。なお、当該処理において、停止中を示す値「0」をセットするが、上述のとおり、大当たり1遊技中は、特別図柄が停止している状態であるので、あくまで次変動を開始するためのフラグを立てる処理であるといえる。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0373】

(小当たり遊技処理について)

図23は、主制御基板100において行われる小当たり遊技処理を示すフローチャート(特別図柄関連処理のステップS105-8のサブルーチン)である。

【0374】

(ステップS105-8-1)

ステップS105-8-1において、メインCPU101は、オープニング中であるかを判定する。すなわち、メインRAM103の小当たり状態格納領域において、オープニングを示す「0」がセットされているかを判定する。そして、オープニング中である場合は、ステップS105-8-2に処理を移行し、オープニング中でない場合は、ステップS105-8-5に処理を移行する。

【0375】

(ステップS105-8-2)

ステップS105-8-2において、メインCPU101は、オープニングに対応する時間(例えば、「10S」)が経過したかを判定する。そして、オープニングに対応する時間が経過した場合は、ステップS105-8-3に処理を移行し、オープニングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0376】

(ステップS105-8-3)

ステップS105-8-3において、メインCPU101は、第2大入賞口開閉ソレノイド32bを駆動して、第2大入賞口32を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の10Sをセットする。これにより、小当たり遊技の1ラウンド目が開始することになる。そして、第2大入賞口32を開放すると、ステップS105-8-4に処理を移行する。

【0377】

(ステップS105-8-4)

ステップS105-8-4において、メインCPU101は、特定領域開閉ソレノイド32dを駆動して、特定領域に設けられた蓋部材を閉状態から開状態に制御する。なお、第2大入賞口32の開放に併せて蓋部材を開状態として、第2大入賞口32の閉鎖に併せて蓋部材を閉状態とする。そして、特定領域における蓋部材の開閉制御を行うと、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0378】

(ステップS105-8-5)

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

【0379】

(ステップS105-8-6)

ステップS105-8-6において、メインCPU101は、第2種大当たり移行制御処

10

20

30

40

50

理を行う。なお、当該処理は、後で図 24 を用いて詳述する。そして、第 2 種大当り移行制御処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 106 に処理を移行する。

【0380】

(ステップ S 105-8-7)

ステップ S 105-8-7 において、メイン CPU 101 は、第 2 大入賞口開放中であることを判定する。すなわち、メイン RAM 103 の小当り状態格納領域において、第 2 大入賞口開放中を示す「1」がセットされているかを判定する。そして、第 2 大入賞口開放中である場合は、ステップ S 105-8-8 に処理を移行し、第 2 大入賞口開放中でない場合は、ステップ S 105-8-11 に処理を移行する。

10

【0381】

(ステップ S 105-8-8)

ステップ S 105-8-8 において、メイン CPU 101 は、第 2 大入賞口 32 の開放時間 10S 経過したか、または、第 2 大入賞口検出 SW 32a により 10 球の入球が検出されたか、のいずれかの第 2 大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第 2 大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップ S 105-8-9 に処理を移行し、第 2 大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 106 に処理を移行する。

【0382】

(ステップ S 105-8-9)

ステップ S 105-8-9 において、メイン CPU 101 は、第 2 大入賞口 32 を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップ S 105-8-10 に処理を移行する。

20

【0383】

(ステップ S 105-8-10)

ステップ S 105-8-10 において、メイン CPU 101 は、小当り遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。また、エンディングに対応する時間（例えば、「5S」）をメイン RAM 103 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 106 に処理を移行する。

【0384】

(ステップ S 105-8-11)

ステップ S 105-8-11 において、メイン CPU 101 は、エンディングに対応する時間（例えば、「5S」）が経過しているかを判定する。そして、エンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップ S 105-8-12 に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 106 に処理を移行する。

30

【0385】

(ステップ S 105-8-12)

ステップ S 105-8-12 において、メイン CPU 101 は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メイン RAM 103 の遊技状態格納領域において、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 105-8-13 に処理を移行する。

40

【0386】

(ステップ S 105-8-13)

ステップ S 105-8-13 において、メイン CPU 101 は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板 200 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（通常）をコマンド送信領域にセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップ S 105-8-14 に処理を移行する。

【0387】

(ステップ S 105-8-14)

50

ステップS105-8-14において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0388】

(第2種大当り移行制御処理について)

図24は、主制御基板100において行われる第2種大当り移行制御処理を示すフローチャート(小当り遊技処理のステップS105-8-6のサブルーチン)である。

【0389】

(ステップS105-8-6-1)

ステップS105-8-6-1において、メインCPU101は、第2大入賞口32を閉鎖して、小当り遊技を終了する。そして、小当り遊技を終了すると、ステップS105-8-6-2に処理を移行する。

【0390】

(ステップS105-8-6-2)

ステップS105-8-6-2において、メインCPU101は、メインRAM103の特定領域通過フラグ格納領域の特定領域通過フラグをOFFにする。そして、特定領域通過フラグをOFFにすると、ステップS105-8-6-3に処理を移行する。

【0391】

(ステップS105-8-6-3)

ステップS105-8-6-3において、メインCPU101は、メインRAM103のラウンド数カウンタにラウンド数(2ラウンド~10ラウンドの9ラウンド)をセットする。そして、メインRAM103のラウンド数カウンタにラウンド数をセットすると、ステップS105-8-6-4に処理を移行する。

【0392】

(ステップS105-8-6-4)

ステップS105-8-6-4において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中2」を示す値(4)をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、「大当り中2」を示す値(4)をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0393】

(大当り2遊技処理について)

図25は、主制御基板100において行われる大当り2遊技処理を示すフローチャート(特別図柄関連処理のステップS105-9のサブルーチン)である。

【0394】

(ステップS105-9-1)

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

【0395】

(ステップS105-9-2)

ステップS105-9-2において、メインCPU101は、第1大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、第1大入賞口24を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の29.5Sをセットする。また、ラウンド指定コマンド(ここでは開放2回目に対応するラウンド指定コマンド)をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り2遊技の1ラウンド目(小当り遊技を含めると2ラウンド目)が開始することになる。そして、第1大入賞口24を開放すると、主制御基板タイマ割込

10

20

30

40

50

処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 3)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 大入賞口開放中であるかを判定する。すなわち、メイン RAM 1 0 3 の大当たり状態格納領域において、第 1 大入賞口開放中を示す「1」がセットされているかを判定する。そして、第 1 大入賞口開放中である場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 4 に処理を移行し、第 1 大入賞口開放中でない場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 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第 1 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、第 1 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、のいずれかの第 1 大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、第 1 大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 5 に処理を移行し、第 1 大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 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。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。

【 0 3 9 9 】

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

【 0 4 0 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 6 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 の大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 - 9 - 7 に処理を移行し、ラウンド間インターバル中でない場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 1 に処理を移行する。

【 0 4 0 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 7 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、ステップ S 1 0 5 - 9 - 9 において、ラウンド数を更新した結果、残りのラウンド数が「0」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 8 に処理を移行し、最終ラウンド終了時でない場合は、ステップ S 1 0 5 - 9 - 9 に処理を移行する。

【 0 4 0 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 9 - 8)

ステップ S 1 0 5 - 9 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、大当たり 2 遊技が終了した

10

20

30

40

50

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

【0403】

（ステップS105-9-9）

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

10

【0404】

（ステップS105-9-10）

ステップS105-9-10において、メインCPU101は、第1大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、第1大入賞口24を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の29.5Sをセットする。また、ラウンド指定コマンド（開放3回目以降）をコマンド送信領域にセットする。これにより、大当り2遊技の3ラウンド目以降が開始することになる。そして、第1大入賞口24を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0405】

（ステップS105-9-11）

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

20

【0406】

（ステップS105-9-12）

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

30

【0407】

（ステップS105-9-13）

ステップS105-9-13において、メインCPU101は、遊技状態を時短遊技状態とする。当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットすると、ステップS105-9-14に処理を移行する。

【0408】

（ステップS105-9-14）

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

40

【0409】

（ステップS105-9-15）

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

50

ンド（時短）をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 4 1 0 】

（ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 6 ）

ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 6 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。

【 0 4 1 1 】

（ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 7 ）

ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態を通常遊技状態とする。よって、当該処理において、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に、「0」をセットする。そして、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に、「0」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 8 に処理を移行する。

10

【 0 4 1 2 】

（ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 8 ）

ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（通常）を演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域に遊技状態指定コマンド（通常）をセットする。そして、遊技状態指定コマンド（通常）をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 9 に処理を移行する。

20

【 0 4 1 3 】

（ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 9 ）

ステップ S 1 0 5 - 9 - 1 9 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。

【 0 4 1 4 】

次に、演出制御基板 2 0 0 のサブ CPU 2 0 1 によって行われる制御処理について説明する。

【 0 4 1 5 】

（サブ CPU 2 0 1 によって行われる制御処理について）

30

図 2 6 ～図 2 9 のフローチャートで示す制御プログラムがサブ ROM 2 0 2 に記憶されており、サブ CPU 2 0 1 は、サブ ROM 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実行する。はじめに、図 2 6 の演出制御基板メイン処理について説明する。

【 0 4 1 6 】

（ステップ S 2 0 0 ）

ステップ S 2 0 0 において、サブ CPU 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）でない場合は、ステップ S 2 0 1 に処理を移行する。電断中（停電状態）である場合は、図示しないバックアップ電源を用いて、当該処理を実行可能である。

40

【 0 4 1 7 】

（ステップ S 2 0 1 ）

ステップ S 2 0 1 において、サブ CPU 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実行する。なお、当該処理中は、画像表示装置 2 6 に初期画面（例えば、カラーバー画像等）を表示する。当該初期画面は、後にメインコマンド受信処理において、電源関連情報コマンドを受信するまで継続する。そして、初期設定処理を終了すると、ステップ S 2 0 2 に処理を移行する。

【 0 4 1 8 】

（ステップ S 2 0 2 ）

50

ステップ S 2 0 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、CTC の設定を実行する。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する CTC (カウンタタイマサーキット) の設定を行い、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、CTC の時間定数レジスタを設定する。そして、CTC の設定を実行すると、ステップ S 2 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 1 9 】

(ステップ S 2 0 3)

ステップ S 2 0 3 において、サブ CPU 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 4 2 0 】

(ステップ S 2 0 4)

ステップ S 2 0 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出用乱数の更新を実行する。そして、演出用乱数の更新処理が終了すると、ステップ S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 4 2 1 】

(ステップ S 2 0 5)

ステップ S 2 0 5 において、サブ CPU 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 4 2 2 】

(演出制御基板タイマ割込処理について)

図 2 7 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 4 2 3 】

(ステップ S 3 0 0)

ステップ S 3 0 0 において、サブ CPU 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 4 2 4 】

(ステップ S 3 0 1)

ステップ S 3 0 1 において、サブ CPU 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実行する。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 4 2 5 】

(ステップ S 3 0 2)

ステップ S 3 0 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、操作デバイスの入力処理を実行する。例えば、演出ボタン検出 SW 1 4 a、演出レバー検出 SW 1 5 a、十字キー検出 SW 1 6 a の入力に応じた処理を実行する。そして、操作デバイスの入力処理を終了すると、ステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 2 6 】

(ステップ S 3 0 3)

ステップ S 3 0 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、図 2 8、図 2 9 で示すメインコマンド受信処理を実行する。当該処理は、後で図 2 8、図 2 9 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 4 2 7 】

(ステップ S 3 0 4)

ステップ S 3 0 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブコマンドを送信する処理を実行する。サブコマンドとは、後述する図 2 8、図 2 9 のメインコマンド受信処理でセットさ

10

20

30

40

50

れるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部 200b および発光駆動制御部 200c に送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部 200b および発光駆動制御部 200c において、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップ S 305 に処理を移行する。

【0428】

(ステップ S 305)

ステップ S 305 において、サブ CPU 201 は、演出状況監視処理を実行する。当該処理は、後で図 58 を用いて詳述する。そして、演出状況監視処理を終了すると、ステップ S 306 に処理を移行する。

【0429】

(ステップ S 306)

ステップ S 306 において、サブ CPU 201 は、ステップ S 300 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。

【0430】

(メインコマンド受信処理について)

図 28 は、演出制御基板 200 において行われるメインコマンド受信処理 1 / 2 を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 303 のサブルーチン）である。

【0431】

(ステップ S 303-1)

ステップ S 303-1 において、サブ CPU 201 は、電源関連情報コマンドを受信したかを判定する。電源関連情報コマンドとは、上述の、電源投入指定コマンド、電源復旧指定コマンドが挙げられる。そして、電源関連情報コマンドを受信した場合は、ステップ S 303-2 に処理を移行し、電源関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップ S 303-4 に処理を移行する。

【0432】

(ステップ S 303-2)

ステップ S 303-2 において、サブ CPU 201 は、電源関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、電源投入指定コマンドを受信すれば電源投入指定に係る処理を行い（例えば、RAM クリア中といった画面を表示するための処理）、電源復旧指定コマンドを受信すれば電源復旧指定に係る処理（例えば、復旧中といった画面を表示するための処理）を実行する。そして、当該処理を終え、ステップ S 303-3 に処理を移行する。

【0433】

(ステップ S 303-3)

ステップ S 303-3 において、サブ CPU 201 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、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 304 に処理を移行する。

【0434】

(ステップ S 303-4)

ステップ S 303-4 において、サブ CPU 201 は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常用エラー指定コマンド、電波異常用エラー指定コマンド等が挙げられる。そして、エラー関連情報コマンドを受信した場合は、ステップ S 303-5 に処理を移行し、エラー関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップ S 303-7 に処理を移行する。

【0435】

(ステップ S 303-5)

10

20

30

40

50

ステップS303-5において、サブCPU201は、エラー関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、磁気異常用エラー指定コマンドを受信すれば磁気異常エラーを報知するための処理を行い、電波異常用エラー指定コマンドを受信すれば電波異常エラーを報知するための処理を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップS303-6に処理を移行する。

【0436】

(ステップS303-6)

ステップS303-6において、サブCPU201は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS304に処理を移行する。

10

【0437】

(ステップS303-7)

ステップS303-7において、サブCPU201は、始動口関連情報コマンドを受信したかを判定する。始動口関連情報コマンドとは、上述の、第1始動口入賞指定コマンド、特別図柄記憶指定コマンドが挙げられる。そして、始動口関連情報コマンドを受信した場合は、ステップS303-8に処理を移行し、始動口関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップS303-11に処理を移行する。

【0438】

(ステップS303-8)

ステップS303-8において、サブCPU201は、アイコン変化演出決定処理を実行する。具体的には、第1始動口入賞指定コマンドを受信した場合に、サブCPU201は、当該コマンドに含まれる入賞時判定処理の判定結果の情報を参照して、当該変動アイコンや保留アイコンの表示態様（後述する「保留先読み演出」で記載する当該変動アイコンや保留アイコンの色）を決定する。なお、本実施形態では、第2始動口22に対応する「第1記憶領域」～「第4記憶領域」は設けられていないので、第2始動口22に対応する保留アイコンは表示されず、当然、「保留先読み演出」は実行されない。また、時短遊技状態中は、当該変動アイコンを表示しないので、当然、「（当該アイコン用の）保留先読み演出」は実行されない。よって、アイコン変化演出は、専ら第1始動口21への入賞に対応して実行される演出である。そして、当該処理を終えると、ステップS303-9に処理を移行する。

20

【0439】

(ステップS303-9)

ステップS303-9において、サブCPU201は、始動口発光装置変化演出決定処理を実行する。始動口発光装置の発光色は、ステップS303-8で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップS303-8で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置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S303-10に処理を移行する。

30

【0440】

(ステップS303-10)

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

40

【0441】

(ステップS303-11)

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

50

を受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 4 に処理を移行する。

【 0 4 4 2 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 2)

ステップ S 3 0 3 - 1 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、遊技状態関連情報コマンド受信時処理を実行する。例えば、遊技状態指定コマンド（通常）を受信すると通常遊技状態に係る処理（例えば、通常遊技状態に対応する画面を表示する処理等）を行い、遊技状態指定コマンド（時短）を受信すると時短遊技状態に係る処理（例えば、通常遊技状態に対応する画面を表示する処理、右打ち表示器 2 9 c を点灯するための処理等）を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 4 4 3 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 3)

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

【 0 4 4 4 】

図 2 9 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 3 のサブルーチン）である。

【 0 4 4 5 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 4)

ステップ S 3 0 3 - 1 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出図柄指定コマンドを受信したかを判定する。そして、演出図柄指定コマンドを受信した場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 5 に処理を移行し、演出図柄指定コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 4 4 6 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 5)

ステップ S 3 0 3 - 1 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出図柄指定コマンド受信時処理を実行する。例えば、特別図柄 A を指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄として「1 1 1」～「8 8 8」から何れかの図柄の組み合わせを決定し、特別図柄 B を指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合は、装飾図柄として「1 1 1」～「6 6 6」、「8 8 8」から何れかの図柄の組み合わせを決定する。そして、当該処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 4 4 7 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 6)

ステップ S 3 0 3 - 1 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出図柄サブコマンドを、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演出図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 4 8 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 7)

ステップ S 3 0 3 - 1 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、小当り指定コマンドを受信したかを判定する。そして、小当り指定コマンドを受信した場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 8 に処理を移行し、小当り指定コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 0 に処理を移行する。

【 0 4 4 9 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 8)

ステップ S 3 0 3 - 1 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、小当り装飾図柄を決定する処理を実行する。例えば、所定の振分値に基づいて、「1 1 1」、「2 2 2」、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「8 8 8」のいずれかの図柄の組み合わせを決定する。そし

10

20

30

40

50

て、小当り装飾図柄を決定すると、ステップ S 3 0 3 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 4 5 0 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 9)

ステップ S 3 0 3 - 1 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、小当り装飾図柄サブコマンドを、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小当り装飾図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 5 1 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 0)

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

【 0 4 5 2 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 1)

ステップ S 3 0 3 - 2 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、変動演出パターン決定処理を実行する。具体的には、サブ ROM 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。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 2」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 4」の「スーパーリーチ 1」(40 S)であれば、対応する変動演出パターン(40 S)は複数用意されている。そして、「変動パターン 4」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。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 3 - 2 2 に処理を移行する。

【 0 4 5 3 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 2)

ステップ S 3 0 3 - 2 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、アイコン変化演出更新処理を実行する。アイコン変化演出更新処理とは、ステップ S 3 0 3 - 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 3 - 2 3 に処理を移行する。

【 0 4 5 4 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 3)

ステップ S 3 0 3 - 2 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、始動口発光装置変化演出更新処理を実行する。当該処理は、ステップ S 3 0 3 - 2 2 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 3 - 2 2 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 3 - 2 4 に処理を移行する。

【 0 4 5 5 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 4)

ステップ S 3 0 3 - 2 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、大当り予告演出決定処理を実行する。具体的には、サブ ROM 2 0 2 に記憶された大当り予告演出決定テーブル(図 3 0 ~ 図 3 6 参照)より、図柄変動ゲームにおいて実行する大当り予告演出を決定する。予告演出の詳細については図 3 0 ~ 図 3 6 にて説明する。そして、当該処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 2 5 に処理を移行する。

【 0 4 5 6 】

10

20

30

40

50

(ステップ S 3 0 3 - 2 5)

ステップ S 3 0 3 - 2 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、変動パターンサブコマンド（例えば、ステップ S 3 0 3 - 2 1 ～ステップ S 3 0 3 - 2 4 で決定した情報）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 S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 5 7 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 6)

ステップ S 3 0 3 - 2 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、特別図柄確定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄確定コマンドを受信した場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 7 に処理を移行し、特別図柄確定コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 9 に処理を移行する。

【 0 4 5 8 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 7)

ステップ S 3 0 3 - 2 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、特別図柄確定コマンド受信時処理を実行する。具体的には、左装飾図柄 2 6 a、中装飾図柄 2 6 b、右装飾図柄 2 6 c、第 4 図柄 2 6 d を確定表示させるための処理を実行する。そして、当該処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 2 8 に処理を移行する。なお、本実施形態において、左装飾図柄 2 6 a、中装飾図柄 2 6 b、右装飾図柄 2 6 c を「装飾図柄」といったり、「演出図柄」といったりすることがある。

【 0 4 5 9 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 8)

ステップ S 3 0 3 - 2 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、特別図柄確定サブコマンドを、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特別図柄確定サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 6 0 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 9)

ステップ S 3 0 3 - 2 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、その他の受信コマンドに対応する処理を実行する。例えば、設定値変更中コマンド、設定値確認中コマンド、設定値確認終了コマンドを受信した場合は、これらの受信コマンドに対応する処理を実行する。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 6 1 】

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 6 2 】

(先読み演出)

先読み演出とは、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球したタイミングで特別図柄変動開始時処理における特別図柄当たり判定処理に先立って事前判定処理（例えば、図 1 5 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、特図当たりかどうかは判定されない。従って、仮に「特図当たり」の判定情報（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、特図当たりへの期待感を高める演出等を実行することができない。しかしながら、先読み演出を搭載すれば、例えば、「事前判定処理（入賞時判定処理）」を行い、「特図当たり」か「特図ハズレ」を判定した上で、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでの複数

10

20

30

40

50

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「特図当たり」への期待感を高めることができるようになる。

【0463】

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

【0464】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「入賞時フラッシュ演出」が挙げられる。「入賞時フラッシュ演出」とは、始動口へ遊技球が入球したときに、下部スピーカ10に設けられたスピーカランプが発光し、当該入球に係る図柄変動ゲームが開始するまで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの実行中まで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの終了時まで継続して発光することで、特図当たりに対する期待度を向上させる演出である。例えば、「第3記憶領域」まで判定情報（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実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、入賞時フラッシュ演出を実行すると判定された場合は、スピーカランプを発光させるシナリオ（発光色が定められたシナリオ）を選択して、当該選択したシナリオに基づいてスピーカランプを発光させる。スピーカランプの発光色としては、例えば、特図当たりへの期待度の高い順から、赤>緑>青となっており、上述した保留先読み演出と同様に、図柄変動ゲーム毎に特図当たりへの期待度の高い色に変化させることも可能である。また、それぞれの色に応じた入賞音を出力することも可能である。

【0465】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「ゾーン演出」が挙げられる。「ゾーン演出」とは、主に画像表示装置26を用いた演出である。例えば、「第3記憶領域」まで判定情報（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実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を実行すると判定された場合は、例えば、次の図柄変動ゲームにおいて、画像表示装置26において、「特殊図柄が揃えば〇〇ゾーン突入！」などと、突入を煽る演出を行った後、特殊図柄を揃えて「〇〇ゾーン」に突入させて、「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、「〇〇ゾーン」演出を実行する。この「〇〇ゾーン」演出の実行中は、画像表示装置26において、「〇〇ゾーン中」などといったテロップを表示する。そして、「ゾーン演出」は、事前判定処理において、「特図当たり」と判定された場合に実行

され易く、「特図ハズレ」と判定された場合に実行され難くなっているため、実行された場合は、特図当たりが付与されることに大きな期待を持たせることができる。

【0466】

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、「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実行する。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、チャンス目連続演出を実行すると判定された場合は、例えば、「第1記憶領域」に記憶された判定情報（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特図当たりが付与されるのではないかという期待感を抱かせる演出となっている。なお、特図当たりの場合は、赤色のみでの組み合わせを選択し易く、特図ハズレの場合は、青色のみでの組み合わせを選択し易くしており、赤色のみの組み合わせが確定表示された場合の特図当たりへの期待度を高めている。

10

20

【0467】

（擬似連予告）

擬似連予告とは、主に画像表示装置26に表示される左装飾図柄26a、中装飾図柄26b、右装飾図柄26cや、擬似連専用図柄を用いた演出であって、「1変動の遊技」において、装飾図柄の仮停止表示を繰り返し行うことで、あたかも複数回変動が行われているように見せる演出である（変動パターン6～8、変動パターン12～14に対応）。例えば、図7に示すように、擬似連は、2回、3回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、特図当たりへの期待度が高くなっている。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄26cとして「6」を仮停止表示して、中装飾図柄26bとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄を変動表示させ（この時点で、擬似連2回）、再度、左装飾図柄26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄26cとして「6」を仮停止表示して、中装飾図柄26bとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄を変動表示させる（この時点で、擬似連3回）、といった演出内容になっており、例えば、2回目の仮停止表示において、左装飾図柄26aとして「5」が仮停止表示され、右装飾図柄26cとして「5」が仮停止表示された場合は、擬似連2回となり、2回目の仮停止表示において、左装飾図柄26aとして「5」が仮停止表示され、右装飾図柄26cとして「6」が仮停止表示された場合は、擬似連3回となる。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄26bとして「擬似連専用図柄」を仮停止表示する、いわゆる「リーチ後擬似連」や、例えば、1回目の仮停止表示の後の変動開始時に、中装飾図柄26bに、「擬似連専用図柄」が仮停止表示されることを予告（図柄停止予告）して、その時点で擬似連3回以上が確定するような演出も実行可能である。

30

40

【0468】

次に、大当り予告演出について説明する。大当り予告演出（大当り遊技が実行される可能性を示唆する演出）は、図29のステップS303-24において決定される演出である。なお、例えば、時短遊技状態において第2始動口22に遊技球を入球させた場合、特図当たり、特図ハズレ、小当りのいずれの場合も、変動時間が1秒の変動パターンが実行

50

されるようになっているので（図 7 参照）、時短遊技状態において第 2 始動口 2 2 に遊技球を入球させた場合に大当り予告演出が実行されることはなく、ここでいう大当り予告演出とは、主に通常遊技状態において第 1 始動口 2 1 に遊技球を入球させた場合に実行される演出である。

【0469】

なお、時短遊技状態において第 2 始動口 2 2 に遊技球を入球させた場合に、大当り予告演出を実行するようにしてもよい。ただし、変動時間が 1 秒であるから、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したときに、スピーカ 1 0 から音声や効果音による予告演出を実行するようにしてもよい。例えば、当該入球に基づいて特別図柄 F が決定された場合、特別音を出力してもよい。これにより、短時間で判定結果を導出しながらも、演出が単調になってしまうことを防止できる。

10

【0470】

図 3 0 は、予告決定テーブル 1 であり、図柄変動ゲームにおいて、変動開始からリーチが形成される前に実行される予告（リーチ前予告）を決定するためのテーブルである。

当該テーブルは、サブ ROM 2 0 2 に記憶されており、特別図柄当たり判定処理の判定結果、変動演出パターン、振分、予告（内容）が定められており、サブ CPU 2 0 1 は、特別図柄当たり判定処理の判定結果、および、決定した変動演出パターンを参照するとともに、抽出した予告決定用の乱数値を用いて予告（内容）を決定する。

【0471】

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

20

また、変動演出パターンがスーパーリーチ 1 であれば、20%で予告なしが決定され、70%でセリフ予告が決定され、10%でボタン振動予告が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ 2 であれば、80%でセリフ予告が決定され、20%でボタン振動予告が決定される。

【0472】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがノーマルリーチであれば、30%で予告なしが決定され、70%でセリフ予告が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ 1 であれば、20%で予告なしが決定され、60%でセリフ予告が決定され、20%でボタン振動予告が決定される。

30

また、変動演出パターンがスーパーリーチ 2 であれば、70%でセリフ予告が決定され、30%でボタン振動予告が決定され、変動演出パターンが全回転リーチであれば、60%でセリフ予告が決定され、40%でボタン振動予告が決定される。

【0473】

予告決定テーブル 1 は、以下のような特徴を有している。

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

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

40

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

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

50

【0474】

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

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

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

【0475】

図31は、セリフ予告の詳細を決定するためのセリフ予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図30と同様である。

10

【0476】

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

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

【0477】

20

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

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

【0478】

30

セリフ予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

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

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

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

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

【0479】

40

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

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

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

セリフ（虹）は、全回転リーチにおいてのみ実行可能である。これにより、セリフ（虹）

50

）と全回転リーチとを紐づけることができ、全回転リーチが実行されることを前もって認識させることができる。

【0480】

図32は、ボタン振動予告の詳細を決定するためのボタン振動予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図30と同様である。

【0481】

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

【0482】

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

【0483】

ボタン振動予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

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

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

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

【0484】

全回転リーチにおいて、2秒振動×1回が決定される割合よりも2秒振動×3回が決定される割合の方が高い。これにより、2秒振動×3回が実行された場合には、遊技者の期待度を一気に高めることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0485】

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

【0486】

ここで、図37、図38を用いて、セリフ予告およびボタン振動予告の態様について説明する。

図37は、セリフ予告の態様を示している。

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

【0487】

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

10

20

30

40

50

ともにセリフ効果音 1 を出力しており、セリフ（白）が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

【0488】

そして、セリフ画像 S E 1 を所定時間（例えば 2.5 秒）にわたり表示すると、（a 3）で示すように、セリフ画像 S E 1 が非表示になり、その後、（a 4）で示すようなリーチが形成される場合がある。

【0489】

（b 1）は、各装飾図柄 26 a～26 c、第 4 図柄 26 d の変動表示中に、画像表示装置 26 の中央に演出ボタン 14 を模したボタン画像（PUSH と表記した画像）が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタン L E D も対応する緑色にて発光し、演出ボタン 14 の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン 14 の操作を促している。また、スピーカ 10 からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン表示音（単音）が出力される。

10

【0490】

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

20

【0491】

セリフ（赤）であれば、所定時間（例えば 2.5 秒）経過でセリフ画像 S E 2 が非表示になるが、セリフ（赤）2 段階が行われる場合、（b 3）で示す態様になり、（b 2）より表示を開始したセリフ画像 S E 2 を所定時間（例えば 2.5 秒）が経過しても表示したままとして、さらに別のキャラクタより「熱い！」というセリフ画像 S E 3 が発せられる。セリフ画像 S E 3 においても吹き出し内の背景色が赤であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像 S E 3 の表示とともにセリフ効果音 2 を出力しており、さらにセリフ（赤）が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

30

【0492】

そして、セリフ画像 S E 3 の表示開始からさらに所定時間（例えば 3 秒）経過すると、セリフ画像 S E 2 およびセリフ画像 S E 3 を非表示として、その後、（b 4）で示すようなリーチが形成される。つまり、セリフ（赤）であれば実行期間は 2.5 秒であり、セリフ（赤）2 段階であれば実行期間は 5.5 秒である。

【0493】

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

【0494】

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

40

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

【0495】

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

【0496】

50

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

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

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

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

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

【0497】

図38は、ボタン振動予告の態様を示している。

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

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

（b1）は、（a1）と同じ場面であり、（b2）は、（b1）から所定時間経過（例えば1秒）した場面であり、当該場面において、演出ボタン14が2秒間にわたり1回振動し、0.5秒のインターバルを置いて、演出ボタン14が2秒間にわたり1回振動し、0.5秒のインターバルを置いて、演出ボタン14が2秒間にわたり1回振動している。演出ボタンLEDの発光態様は（a1）（a2）と同様である。

つまり、（a1）（a2）は、2秒振動×1回の態様であり、（b1）（b2）は、2秒振動×3回の態様である。

このように、明確に異なる態様で振動するので、いずれのボタン振動予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

【0498】

なお、ボタン振動予告は、2秒振動×1回、2秒振動×3回といったように振動する回数の相違としたが、振動時間の相違としてもよい。例えば、2秒振動と、5秒振動とがあって、2秒振動よりも5秒振動の方がハズレのときに選ばれ難く、当たりのときに選ばれ易くしてもよい。

【0499】

図33は、予告決定テーブル2であり、図柄変動ゲームにおいて、リーチが形成されたときに実行される予告（リーチ中予告）を決定するためのテーブルである。リーチが形成されたときとは、左装飾図柄26aと右装飾図柄26cとが仮停止（例えば、4↓4）されたときから所定時間経過（例えば5秒）するまでを意図している。

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

【0500】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンが短縮変動であれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンが通常変動であれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンがノーマルリーチであれば、必ず予告なしが決定される。

また、変動演出パターンがスーパーリーチ1であれば、30%で予告なしが決定され、60%でロゴ予告が決定され、10%でクルマ群予告が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ2であれば、35%で予告なしが決定され、60%でロゴ予告が決定され、5%でクルマ群予告が決定される。

【0501】

10

20

30

40

50

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがノーマルリーチであれば、必ず予告なしが決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ1であれば、10%で予告なしが決定され、40%でロゴ予告が決定され、60%でクルマ群予告が決定される。

また、変動演出パターンがスーパーリーチ2であれば、10%で予告なしが決定され、55%でロゴ予告が決定され、35%でクルマ群予告が決定され、変動演出パターンが全回転リーチであれば、40%でロゴ予告が決定され、60%でクルマ群予告が決定される。

【0502】

予告決定テーブル2は、以下のような特徴を有している。

ロゴ予告、クルマ群予告とも、スーパーリーチ以上（スーパーリーチ1、2、全回転）において実行可能であり、ノーマルリーチでは実行しないようになっている。これにより、リーチが形成されたときにロゴ予告またはクルマ群予告が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

例えば、スーパーリーチ1において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、予告なし、ロゴ予告が実行され易く、クルマ群予告が実行され難くなっている。

例えば、スーパーリーチ2において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、予告なし、ロゴ予告が実行され易く、クルマ群予告が実行され難くなっている。

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

【0503】

図34(a)は、ロゴ予告の詳細を決定するためのロゴ予告決定テーブルであり、図34(b)は、クルマ群予告の詳細を決定するためのクルマ群予告決定テーブルである。基本的な決定手法は図30と同様である。

【0504】

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

【0505】

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

【0506】

ロゴ予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

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

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

これにより、激熱が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【0507】

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

【0508】

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

10

20

30

40

50

され、30%で第2クルマ群が決定される。

【0509】

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

【0510】

クルマ群予告決定テーブルは、以下のような特徴を有している。

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

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

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

【0511】

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

【0512】

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

【0513】

ここで、図39、図40を用いて、ロゴ予告およびクルマ群予告の態様について説明する。

図39は、ロゴ予告の態様を示している。

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

【0514】

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

【0515】

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

【0516】

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

【0517】

また、チャンスの表示に併せて「チャンス」という音声をスピーカ10から出力するようにしてもよいし、激熱の表示に併せて「激熱」という音声をスピーカ10から出力するようにしてもよい。これにより、視覚に留まらず聴覚においても特図当たりへの期待度を

10

20

30

40

50

示唆することができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0518】

図40は、クルマ群予告の態様を示している。

(a1)(b1)は、各装飾図柄26a～26c、第4図柄26dが変動表示を行っている場面であり、(a2)(b2)は、左装飾図柄26aと右装飾図柄26cとに「4」が仮停止表示し、リーチが形成された場面である。クルマ群予告は、ロゴ予告とは異なり、リーチが形成されてから所定時間(例えば1.5秒)経過後に、画像表示装置26の右端から左端に向かって複数のクルマを模した画像が移動する態様で実行される。

【0519】

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

【0520】

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

【0521】

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

【0522】

図35(a)は、予告決定テーブル3であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告(スーパーリーチ中予告)を決定するためのテーブルである。

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

【0523】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ1であれば、80%で会話(白)が決定され、20%で会話(赤)が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ2であれば、90%で会話(白)が決定され、10%で会話(赤)が決定される。

【0524】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ1であれば、60%で会話(白)が決定され、40%で会話(赤)が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ2であれば、50%で会話(白)が決定され、50%で会話(赤)が決定される。

【0525】

予告決定テーブル3は、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ1において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、会話(白)が実行され易く、会話(赤)が実行され難くなっている。

例えば、スーパーリーチ2において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、会話(白)が実行され易く、会話(赤)が実行され難くなっている。

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

【0526】

図35(b)は、予告決定テーブル4であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告(スーパーリーチ中予告)を決定するためのテーブルである。基本

10

20

30

40

50

的な決定手法は図 3 5 (a) と同様である。

【 0 5 2 7 】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ 1 であれば、90 % でカットイン (緑) が決定され、10 % でカットイン (赤) が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ 2 であれば、90 % でカットイン (緑) が決定され、10 % でカットイン (赤) が決定される。

【 0 5 2 8 】

判定結果が特図当たりである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ 1 であれば、70 % でカットイン (緑) が決定され、30 % でカットイン (赤) が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ 2 であれば、60 % でカットイン (緑) が決定され、40 % でカ

10

【 0 5 2 9 】

予告決定テーブル 4 は、以下のような特徴を有している。

例えば、スーパーリーチ 1 において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、カットイン (緑) が実行され易く、カットイン (赤) が実行され難くなっている。

例えば、スーパーリーチ 2 において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、カットイン (緑) が実行され易く、カットイン (赤) が実行され難くなっている。

これにより、カットイン (赤) が実行された場合、遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、カットイン (赤) が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。なお、特図当たりの場合にのみ実行可能であって、大当たり遊技が得られることを確定的に報知するカットイン (虹) を備えていてもよい。

20

【 0 5 3 0 】

図 3 6 (c) は、予告決定テーブル 5 であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告 (ジャッジ演出) を決定するためのテーブルである。基本的な決定手法は図 3 5 (a) と同様である。

【 0 5 3 1 】

ジャッジ演出とは、スーパーリーチ中の特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知するタイミングに行われる演出であって、遊技者に演出ボタン 1 4 または演出レバー 1 5 を操作させること (操作が行われなかった場合は操作有効時間の経過) で、判定結果が特図当たりであるか特図ハズレであるかを報知する演出である。演出ボタン 1 4 を模したボタン画像 b g や、演出レバー 1 5 を模した演出レバー画像 l e g が判定結果を報知する直前に表示されるので、これらの画像の表示のみでは予告の位置づけであり、これらの画像の表示から判定結果を報知するまでの一連の演出がジャッジ演出である。なお、以下においては単に「ジャッジ」と記載することがある。

30

【 0 5 3 2 】

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

【 0 5 3 3 】

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

40

【 0 5 3 4 】

図 3 6 (d) は、ジャッジ演出における演出ボタン決定テーブルであり、予告決定テーブル 5 で演出ボタンが決定された場合に、さらにボタン画像の表示色と演出ボタン L E D の発光色とを決定するためのテーブルである。

【 0 5 3 5 】

判定結果が特図ハズレである場合、変動演出パターンがスーパーリーチ 1 であれば、9

50

0 %で演出ボタン（通常）が決定され、10 %で演出ボタン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ2であれば、95 %で演出ボタン（通常）が決定され、5 %で演出ボタン（赤）が決定される。なお、演出ボタン（通常）とは、ボタン画像の表示色および演出ボタンLEDの発光色が緑色となり、演出ボタン（赤）とは、ボタン画像の表示色および演出ボタンLEDの発光色が赤色となる演出態様である。

【0536】

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

【0537】

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

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

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

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

【0538】

例えば、スーパーリーチ1において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、演出ボタン（通常）が実行され易く、演出ボタン（赤）が実行され難くなっている。

例えば、スーパーリーチ2において、特図ハズレの場合は特図当たりの場合に比べて、演出ボタン（通常）が実行され易く、演出ボタン（赤）が実行され難くなっている。

これにより、ジャッジ演出が演出ボタンであっても、演出ボタン（赤）が実行されれば遊技者の特図当たりに対する期待度を高めることができ、演出ボタン（赤）が実行されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【0539】

なお、演出ボタン14または演出レバー15を操作させるジャッジ演出は、スーパーリーチ1、スーパーリーチ2のいずれにおいても実行されるようにしてもよいし、いずれか一方で実行されるようにしてもよい。いずれか一方で実行する場合には、他方は操作を伴わずに判定結果を報知するようにしてもよい。

【0540】

また、ジャッジ演出においては、演出ボタン（通常）、演出ボタン（赤）のいずれかを実行可能としており、セリフ予告、カットイン予告においては、演出ボタン（通常）のみを実行可能としているが、セリフ予告、カットイン予告においても演出ボタン（赤）が実行されることがあってもよい。

【0541】

図41は、カットイン予告の態様を示している。

(a1)(b1)は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ1）に移行した場面を示しており、各装飾図柄26a～26cが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。

【0542】

(a2)(b2)は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ1）に移行してから所定時間経過した場面であり、画像表示装置26の中央にボタン画像（PUSHと表記した画像）が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタンLEDも対応する緑色にて発光し、演出ボタン14の操作有効時間中であることを報知している。カットイン予告では、演出ボタン14を模したボタン画像bgが表示されており、「押して！」という画像の表示や「押して」という音声は出力されておらず、スピーカ10からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン

10

20

30

40

50

表示音（単音）が出力される。このボタン表示音は、セリフ予告時に出力される音と同じである。

【0543】

（a3）は、カットイン（緑）の表示態様を示しており、緑字で「チャンス」と記載されたカットイン画像 c i 1 が表示されている。また、（b3）は、カットイン（赤）の表示態様を示しており、赤字で「チャンス」と記載されたカットイン画像 c i 2 が表示されている。いずれの場合も、カットイン画像の表示開始から表示終了まで3秒程度で構成されており、カットイン画像の表示が終了すると、間もなくして、特別図柄当たり判定処理の判定結果が報知されることになる。つまり、カットイン予告は判定結果を報知する直前に実行される予告演出となる。

10

【0544】

このように、カットイン予告（緑）とカットイン予告（赤）とでは、視覚上、明確に異なる態様で表示されるので、いずれのカットイン予告が実行されたのか把握し難いといったことを防止できる。

【0545】

図42は、ジャッジ演出の態様を示している。

（a1）（b1）は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ2）中の会話予告の一場面であって、敵キャラクタ c h a B が表示されており、「いくぜ～」といった会話画像 c o n 4 - 1 が「白色」の文字で表示されている。また、スピーカ10より「いくぜ～」といった音声出力されている。

20

【0546】

会話予告は、味方キャラクタ c h a A と敵キャラクタ c h a B とが対決する演出において実行される予告であり、表示領域中央下部で、味方キャラクタ c h a A と敵キャラクタ c h a B との会話が行われ、会話画像 c o n 4 - 1 の文字色（例えば、白文字、赤文字）によって当たり遊技が行われる可能性を示唆する予告である。

【0547】

（a2）（b2）は、特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知する場面であり、（a2）では、画像表示装置26の中央にボタン画像（PUSHと表記した画像）が表示され、ここではボタン画像は全体が赤色にて表示されている。また、演出ボタンLEDは対応する赤色にて発光しており、演出ボタン14の操作を促している。一方、（b2）では、演出レバー15を模した画像が表示されている。

30

【0548】

また、例えば、（a2）であれば、演出ボタン14への操作を促すべく、ボタン画像 b g および「押して！」が表示されており、併せて「押して」という音声出力されている。一方、（b2）であれば、演出レバー15への操作を促すべく、レバー画像 l e g および「引いて！」が表示されており、併せて「引いて」という音声出力されている。

【0549】

そして、操作有効時間の経過、または（a2）であれば演出ボタン14が操作されたこと、（b2）であれば演出レバー15が操作されたことに応じて判定結果が報知される。

例えば、特図当たりであれば、（a3）（b3）で示すように、可動体28が作動位置まで移動（可動体動作演出を実行）し、各装飾図柄26a～26cが表示領域の右上で「444」で仮停止表示することで特図当たりであることが報知される。一方、特図ハズレであれば、図示しないが可動体28は作動位置まで移動せず（原点位置に留まり）、各装飾図柄26a～26cが表示領域の右上で「454」で仮停止表示することで特図当たりであることが報知される。

40

【0550】

次に、図43～図45を用いて、会話予告についてさらに詳細に説明する。

図43（a1）（b1）は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ2）に移行した場面を示しており、各装飾図柄26a～26cが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。

50

【0551】

(a2)は、会話予告の開始の場面を示しており、まず味方キャラクタc h a Aより「勝負だ」といった会話画像c o n 1 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「勝負だ」といった音声が出力されている。

(b2)は、「勝負だ」といった会話画像c o n 1 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a2)とは相違している。なお、便宜上、「赤色」の文字（赤文字）は「白色」の文字（白文字）よりも太字で記載する。「赤色」の文字（赤文字）は図35(a)の会話（赤）と対応しており、「白色」の文字（白文字）は図35(a)の会話（白）と対応している。

なお、会話予告においては、セリフ予告のような音（セリフ効果音）による特図当たりへの期待度の相違は設けられていない。例えば、「勝負だ」といった音声は出力されるが、白文字であろうが赤文字であろうが同一の音声が出力されるようになっている。

【0552】

(a3)は、会話予告の続きの場面を示しており、(a2)の味方キャラクタc h a Aより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタc h a Bより「勝ち目はないぞ」といった会話画像c o n 2 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「勝ち目はないぞ」といった音声が出力されている。

(b3)は、「勝ち目はないぞ」といった会話画像c o n 2 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a3)とは相違している。

【0553】

(a4)は、会話予告の続きの場面を示しており、(a3)の敵キャラクタc h a Bより発せられた会話に呼応する形で、味方キャラクタc h a Aより「負けないぞ」といった会話画像c o n 3 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「負けないぞ」といった音声が出力されている。

(b4)は、「負けないぞ」といった会話画像c o n 3 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a4)とは相違している。

【0554】

図44(a5)は、会話予告の続きの場面を示しており、(a4)の味方キャラクタc h a Aより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタc h a Bより「いくぜ～」といった会話画像c o n 4 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「いくぜ～」といった音声が出力されている。

(b5)は、「いくぜ～」といった会話画像c o n 4 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a5)とは相違している。

なお、(a5)(b5)、(a6)(b6)、(a7)(b7)は、場面としては図42と同じであるので、説明を省略する。

【0555】

(a7)(b7)で判定結果が報知されると、(a8)で、再度味方キャラクタc h a Aが表示され、「修行の成果が出たな」といった会話画像c o n 5 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「修行の成果が出たな」といった音声が出力されている。

(b8)は、「修行の成果が出たな」といった会話画像c o n 5 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a8)とは相違している。

【0556】

図45(a9)は、会話予告の続きの場面を示しており、(a8)の味方キャラクタc h a Aより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタc h a Bより「見事・・・」といった会話画像c o n 6 - 1が「白色」の文字（白文字）で表示されている。また、スピーカ10より「見事」といった音声が出力されている。

(b9)は、「見事」といった会話画像c o n 6 - 2が「赤色」の文字（赤文字）で表示されている点のみ(a9)とは相違している。

【0557】

なお、会話予告の開始である（a 2）（b 2）から会話予告の終了である（a 9）（b 9）までの実行期間は、例えば約 25 秒である。

つまり、セリフ予告（赤）の実行期間（2.5 秒）、セリフ（赤）2 段階の実行期間（5.5 秒）よりも実行期間が長くなっている。

これにより、リーチ前に行われるセリフ予告が冗長になり遊技興趣が低下してしまうことを防止でき、ジャッジ演出前に行われる会話予告では当たるか否かの緊張感を長い期間煽ることで遊技興趣の向上を図ることができる。

【0558】

また、会話（赤）が表示された回数により特図当たりへの期待度が変化しない会話予告では、長い実行期間にわたって会話（赤）が表示された回数をカウントする手間がないので、会話予告に遊技者を集中させることができる。一方で、セリフ（赤）が表示された回数により特図当たりへの期待度が変化するセリフ予告では、短い実行期間にわたってセリフ（赤）が表示された回数をカウントする必要があるので、遊技者をセリフ予告に注目させることができる。

【0559】

そして、（a 10）（b 10）で各装飾図柄画像 26 a～26 c が「444」で仮停止表示し、演出ボタン 14 が振動し（当たり時ボタン振動演出を実行し）、（a 11）（b 11）で各装飾図柄画像 26 a～26 c が「444」で確定表示し、演出ボタン 14 の振動が停止する。

また、振動演出と同様に、（a 10）（b 10）で演出ボタン LED が虹色で発光し（当たり時ボタン発光演出を実行し）、（a 11）（b 11）で演出ボタン LED の虹色発光が終了する。

【0560】

このように会話予告においては、味方キャラクタ c h a A と敵キャラクタ c h a B とが掛け合いを行い、会話画像の文字色の相違により特図当たりへの期待度を示唆するようにしている。具体的には、「白色」の文字（白文字）よりも「赤色」の文字（赤文字）の方が特図当たりへの期待度が高いことを示唆するので、他の予告（例えば、セリフ予告や保留先読み演出）同様、「赤」が期待度が高いということを共通認識として持たせることができる。これにより、「赤色」の文字（赤文字）が表示されることを望ませながら遊技を行わせることができる。

【0561】

また、（a 7）（b 7）で判定結果（特図当たり）を報知した後における（a 8）（b 8）、（a 9）（b 9）においても、（a 7）（b 7）以前の文字色を踏襲するようにした。つまり、（a 7）の後には引き続き「白色」の文字（白文字）で（a 8）（a 9）の会話予告を実行し、（b 8）の後には引き続き「赤色」の文字（赤文字）で（b 8）（b 9）の会話予告を実行するようにした。これにより、確定表示するまで統一感を持たせることができ、遊技者に違和感を与えることなく大当り遊技に移行することができる。また、会話予告全体を同一色にすればよいので簡易な処理で済ませることができ制御負荷の軽減が見込める。

【0562】

なお、会話予告における「白色」の文字（白文字）は、白色のみを用いて文字を表示してもよいし、視認性の向上を図るために文字の全体は白色であるが、文字の縁のみ黒色等が用いられてもよい。

同様に、会話予告における「赤色」の文字（赤文字）は、赤色のみを用いて文字を表示してもよいし、視認性の向上を図るために文字の全体は赤色であるが、文字の縁のみ黒色等が用いられてもよい。

いずれにせよ、通常色を用いるとは、会話予告における文字の一部または全部に白色が用いられていることであり、特定色を用いるとは、会話予告における文字の一部または全部に赤色が用いられていることである。

【0563】

図43～図45では特図当たりである場合のみを例示し、特図ハズレである場合を例示しなかったが、特図ハズレである場合は(a8)(b8)、(a9)(b9)は行わずに、(a7)(b7)でハズレを報知した後、(a10)(b10)でハズレ図柄の組み合わせを仮停止表示し、(a11)(b11)でハズレ図柄の組み合わせを確定表示させればよい。これにより、特に「赤色」の文字(赤文字)で会話予告が実行されていた場合、(b8)(b9)も「赤色」の文字(赤文字)で会話予告が実行されてしまうことで遊技者に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【0564】

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

【0565】

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

【0566】

また、例えば図43(a2)の会話予告を1回とした場合、会話予告の回数は任意に定めてよい。例えば、4回からなる会話予告でもよいし、6回からなる会話予告でもよい。これらのいずれかを備える形としてもよいし、これらのいずれをも備える形としてもよい。なお、いずれの回数を設ける場合でも、セリフ予告におけるセリフ(赤)2段階の実行期間(例えば5.5秒)よりも実行期間を長くするものとする。

【0567】

図46は、上述した予告演出をまとめた簡易タイムチャート(通常遊技状態)である。

当該タイムチャートにおいては、主に予告演出の相違による特図当たりへの期待度の関係について説明する。

【0568】

タイミングT1で変動が開始されると、セリフ予告が実行可能である。ケース1では、セリフ(赤)上(セリフ画像SE1)が実行され、ケース2では、セリフ(赤)上(セリフ画像SE1)とセリフ(赤)下(セリフ画像SE2)とが実行されたとしている。

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

【0569】

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

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

【0570】

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

いる。

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

【0571】

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

【0572】

タイミングT5でジャッジ演出における判定結果報知のタイミングになると、判定結果を報知する。判定結果報知において特図当たりを報知すると、さらに会話予告が実行可能である（図44（a8）（b8）、図45（a9）（b9）参照）。ケース1であれば、会話1（赤）味方（キャラクタ）、会話2（赤）敵（キャラクタ）の計2回からなる会話予告が実行され、ケース2では、会話1（赤）味方（キャラクタ）、会話2（赤）敵（キャラクタ）、会話3（赤）味方（キャラクタ）、会話4（赤）敵（キャラクタ）の計4回からなる会話予告が実行されたとしている。

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

【0573】

また、タイミングT5で当たりの判定結果を報知する場合、可動体動作演出（図44参照）や特図当たり時ボタン振動演出（図45参照）が実行されるが、これらの演出は、特図当たりの判定結果を報知する場合に実行される演出であって、会話予告における会話（赤）の回数によって実行期待度が変化するものではない。例えば、会話（赤）が1回表示されようが、2回表示されようが演出の実行期待度は一定であり、ケース1のように4回表示されようが、ケース2のように6回表示されようが演出の実行期待度は一定である。すなわち、会話（赤）が実行（表示）された回数に関わらず、会話予告が終了した後に実行される特定演出（例えば、可動体動作演出、特図当たり時ボタン振動演出）の実行期待度は一定である。これにより、会話（赤）が実行（表示）された回数をカウントする手間を省くことができ、遊技者を会話予告に集中させることができる。

【0574】

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

【0575】

一方、タイミングT3～タイミングT4では、遊技者の関心は当たるか否かにあり、予

10

20

30

40

50

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

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

【0576】

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

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

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

【0577】

図47は、通常遊技状態において、特図当たりとなり、その大当たり1遊技中の態様の一例を示している。

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

【0578】

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

【0579】

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

【0580】

なお、特別図柄Aが決定された場合の一部において、装飾図柄の組み合わせ「777」を確定表示してもよい。この場合、「777」の確定表示とともに「RUSH」獲得を報知し、大当たり1遊技中は、RUSH獲得か否かを報知する演出に代えて、特別ムービー等を表示するようにしてもよい。これにより、確定表示の段階で「RUSH」獲得を把握し

10

20

30

40

50

た遊技者の気分をさらに高揚させることができ、遊技意欲を向上させることができる。

【0581】

また、(d2)の後に、逆転的に「RUSH」獲得が報知されることがあってもよい。例えば、4ラウンド目の終了時に、突然、可動体28を落下させて、「RUSH」獲得を報知するようにしてもよい。これであれば、最後まで「RUSH」獲得への望みを持たせることができ、(d2)の場面で遊技意欲を低下させてしまうことを防止できる。

【0582】

また、演出ボタン14のLED発光色（および演出ボタン画像の色）等で、「RUSH」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。例えば、特別図柄A決定時は、LED発光色（および演出ボタン画像の色）として「赤」を選びやすくして、特別図柄B決定時は、LED発光色（および演出ボタン画像の色）として「緑」を選びやすくして、「RUSH」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。また、図47(a)で表示されるメッセージの色が「赤」か「白」かで「RUSH」獲得の期待度を示唆するようにしてもよい。このように構成すれば、段階的に期待度を把握することができ、遊技興趣を向上させることができる。

10

【0583】

なお、時短遊技状態中に「左打ち」を行い、第1始動口21へ入球させた結果、特図当たりとなった場合（特別図柄A、B）も、図47に示す演出を実行する。これにより、時短遊技状態中に第1始動口21へ入球させてしまったとしても、時短遊技状態に移行するか否かの演出が実行されるため、遊技者を納得させ易くすることができる。

20

【0584】

図48は、図47(d1)の続きを示している。

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

【0585】

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

30

【0586】

モードとは、RUSH中全体のモードを意図しており、時短遊技状態中、大当たり1遊技中、小当たり～大当たり2遊技中を含む。モードAは、大当たり1遊技中、大当たり2遊技中に「アイコン演出」が実行されるモードであり、モードBは、大当たり1遊技中、大当たり2遊技中に「後告知」が実行されるモードであり、モードCは、大当たり1遊技中、大当たり2遊技中に「バトル告知」が実行されるモードである。モードについて、図56、図57で詳述する。

【0587】

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

40

【0588】

RUSH中計測画像26tiについては、図59、図60で後述する。獲得球数に対応するスコア画像26scは、通常遊技状態において特図当たりとなって、特別図柄Aが決

50

定された場合の大当り1遊技中から、RUSH中における第1大入賞口24、第2大入賞口32に遊技球を入球させたことにより獲得した獲得球数を表示する画像である（賞球をサブRAM203のカウンタで計数記憶し、カウンタ値をスコア画像26scとして表示している）。例えば、1ラウンドあたり10球を第1大入賞口24に入球させることができ、1の入球につき15球の賞球が獲得できるので、1ラウンドあたり150球、これが4ラウンド分で、図48（d6）では、「SCORE00600」と表示されている。

【0589】

スコア画像26scは、5桁の表示が可能となっており、MAX表示は「99999」となる。例えば、「99000」と表示されているときに大当り2遊技が実行されても、「100500」との表示とはならず「99999」で表示を停止し、「99999」と表示されているときに大当り2遊技が実行されても、「99999」の表示のままである。サブRAM203のカウンタ値も同様である。

【0590】

なお、1のラウンドで11球の遊技球が大入賞口に入球した場合、11球目に対応する賞球15を加算しないようにしているが、加算してもよい。また、始動入賞や普通入賞口への入球を加算しないようにしているが、加算してもよい。

【0591】

また、スコア画像26scは、RUSH中における小当り遊技～大当り2遊技、大当り1遊技中に表示され、時短遊技状態中は表示されないものである。これにより、大入賞口に入球させたことで獲得した獲得球数に係る情報が表示されていることをわかり易くすることができる。なお、時短遊技状態中に表示するようにしても勿論よい。

【0592】

図49は、モードAが選択されている場合の、小当り遊技～大当り2遊技実行中の詳細を示す図である。

本実施形態におけるパチンコ遊技機1は、時短遊技状態における図柄変動ゲームの確定表示では、RUSHが継続するか否かを報知せずに、確定表示後の大当り遊技中にRUSHが継続するか否かの報知が実行される。なお、特図当たり（特別図柄D）時は、確定表示時にRUSH継続を報知してもよい。また、特図当たり（特別図柄D）時の確定表示時にRUSH継続を報知する場合は、大当り1遊技の実行中に、モードAに対応するアイコン演出を実行しないようにしてもよいし、実行するようにしてもよい。

【0593】

図49（a）は、小当り遊技～大当り2遊技詳細（9ラウンド目に継続報知）を示している。

1ラウンド目は、状態が小当り遊技であり、実行される主な演出として、第2大入賞口32の特定領域へ遊技球を入球させることを促す「Vを狙え！」と、RUSH中計測画像26tiの更新表示と、スコア画像26scの更新表示とが挙げられる。一方で、モードA専用のアイコン演出はまだ実行されておらず、また、第2大入賞口32に遊技球が入球したとしても遊技球が入球したことを報知する入賞強調演出は実行されないようになっている。

【0594】

図50（a）は、1ラウンド目の画像表示装置26の表示態様を表しており、1ラウンド目を示すラウンド1画像、選択中のモードを示すモードA画像、RUSH中計測画像26ti（更新表示中）、スコア画像26sc（更新表示中）が表示されている。また、これらの画像よりも大きいサイズにて「Vを狙え！」が表示されており、このときスピーカ10からも「Vを狙え！」との音声が出力されている。また、「Vを狙え！」の上部には、%（パーセント）を示す画像が上下方向にスクロールしており、初期%として、何パーセントが表示されるのかを煽っている。

【0595】

なお、「Vを狙え！」が表示された後、遅滞なく右打ちを行えば、第2大入賞口32の特定領域に容易に遊技球を入球させることができるようになっており、遊技に不慣れな遊

10

20

30

40

50

技者であっても、小当り遊技から大当り2遊技へ容易に移行させることができるようになっていいる。そして、特定領域に遊技球を入球させると、図50(b)で示すように、「Vを狙え！」が非表示になり、代わりに「V獲得！」(大当り2遊技への移行を示唆する画像)が表示される。ここでは、まだ1ラウンド目であるため、アイコン演出は実行されておらず、パーセントを示す画像もスクロールを継続している。

【0596】

特定領域へ遊技球が入球した後、2ラウンド目(大当り2遊技)に移行すると、以降、10ラウンド目まで状態は大当り2遊技となる。そして、2ラウンド目よりアイコン演出、入賞強調演出が開始されることになる。そして、これらは8ラウンド目の終了時まで実行される。また、RUSH中計測画像26tiの更新表示、スコア画像26scの更新表示は継続して実行される。そして、2ラウンド目より、アイコン演出の%表示によるRUSH継続示唆が可能となり、2ラウンド目の冒頭で、スクロールしていた%表示が停止して、初期%が表示される。例えば、図50(c)の例では、初期%として30%が表示されている。

【0597】

その後、図50(d)に示すように、%表示は、表示領域の左側に表示サイズを小さくしながら移動して、RUSH中計測画像26tiの下方に継続示唆画像26ksとして表示される。また、%表示の移動とともに、表示領域下方にアイコン演出画像26aiが表示される。アイコン演出画像26aiは、表示領域下方で左右方向全域を使用して表示されており、左端に位置する画的画像(図中◎で示す)と、それに連なるように、数字が付された画像(数字画像)が複数表示される。数字画像(以下、アイコンともいう)は、第1大入賞口24に遊技球を1球入球させると、1つ左方に移動するようになっており、例えば、2ラウンド目において1球目を第1大入賞口24に入球させると、「1」と記された数字画像が画的画像に向かって移動し、画的画像と重なると消滅するようになっている。また、「2」、「3」、「4」、「5」と記された数字画像もこれに併せて左方に移動して、表示領域の右方から新たに「6」と記された数字画像が登場するようになっており、以降、2球目を第1大入賞口24に入球させると、「2」と記された数字画像が画的画像に向かって移動し、画的画像と重なると消滅し、「3」、「4」、「5」、「6」と記された数字画像も併せて左方に移動して、表示領域の右方から新たに「7」と記された数字画像が登場するようになる。

【0598】

1ラウンドあたり10球の入球を可能としているので、1ラウンドあたり表示される数字画像は、「1」～「10」となっている。一方で、大入賞口には10球目の遊技球と11球目の遊技球とが重なって流下してきた場合に、11球目の遊技球が入球することもあるが(いわゆるオーバー入賞)、オーバー入賞を想定した数字画像は表示されないようになっている。

【0599】

2ラウンド目の開始時に視認可能に表示される数字画像は1～5となっており、6～10は視認不能となっている。6～10は、1～5に対応する大入賞口への入球が行われると左側にスライドして順次視認可能となる。

【0600】

10球目の入球に対応する「10」と記された数字画像の次(右方)には、2ラウンドから7ラウンドまでは次ラウンド用の数字画像を表示する。例えば、「10」と記された数字画像が画的画像と重なるタイミングでは、次ラウンド用の「1」、「2」、「3」、「4」、「5」と記された数字画像が表示されるようになっている。一方で、8ラウンド目は、「10」と記された数字画像の次(右方)には数字画像を表示しないようになっている。アイコン演出の終了を示唆するようになっている。

【0601】

数字画像が画的画像に重なって消滅すると、エフェクト画像が表示されて、%表示が加算されることがあり、数字画像を構成するアイコン種別によって加算期待度が異なるように

10

20

30

40

50

なっている。アイコン種別について後述するが、例えば、アイコン種別として「白」が表示されるよりも「緑」が表示された方が加算期待度は高くなっている。なお、図50(d)の例では、便宜上、「白」アイコンを丸型(数字1~4が付されたもの)で示し、「緑」アイコンを菱形(数字5が付されたもの)で表している。

【0602】

図50(e)では簡略化しているが、時系列としては、菱形の数字画像(数字5)が的画像まで移動すると、的画像の前方にエフェクト画像「GOOD」が表示される。エフェクト画像「GOOD」が表示されると、次に表示領域中央に加算値を示す「+5%」が表示される。そして、加算値を示す「+5%」が表示されると、点線矢印で示すように、「+5%」の画像が継続示唆画像26ksまで移動して(継続示唆画像26ksに重なって)、継続示唆画像26ksの値が更新される。ここでは、継続示唆画像26ksの「30%」に「5%」が加算されて「35%」に更新されることになる。なお、加算が行われない場合は、例えば、数字画像が的画像と重なって消滅するか、何も記されていないエフェクト画像が表示されて、加算が行われない、といった態様になる。

10

【0603】

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

20

【0604】

なお、第1大入賞口24に遊技球を入球させない場合は、数字画像が移動しないので、アイコン演出の実行が中止される。例えば、図50(d)に示すように、加算期待度が高い菱形(数字5が付されたもの)が表示されたとしても(実際に加算が行われることが決定されていたとしても)、第1大入賞口24への遊技球の入球が行われなかった場合は、加算が行われない。また、第1大入賞口24への入球が行われなかった場合、次のラウンドの開始時に、数字画像を次のラウンドに対応するものに差し替えるようになっている。これにより、例えば、3ラウンド目に入球させず、4ラウンド目に遊技球の打ち出しを開始した場合に、4ラウンド目に対応する数字画像(シナリオ)でアイコン演出を再開することができるので、アイコン演出が中途半端に実行されることを防止できる。

30

【0605】

また、第1大入賞口24への遊技球の入球が行われず、本来、加算予定だった数字画像において加算が行われなかった場合は、8ラウンド目の終了時の%の値をそのまま「TOTAL%」(図50(f))として表示するものとする。つまり、図52(b)で示す最終%以外の値が最終的に表示されることもある。これにより、不自然な%補正が行われて遊技者に違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0606】

再度、図49の説明に戻ると、9ラウンド目は、大当たり中ジャッジが実行される。図49(a)は、9ラウンド目の大当たり中ジャッジで継続報知が実行される例を示している。ここでは「継続報知」としている。また、大当たり中ジャッジの実行中でも、RUSH中計測画像26tiの更新表示と、スコア画像26scの更新表示とは実行されるようになっている。一方で、アイコン演出と入賞強調演出は実行しないようになっている。

40

【0607】

図50(f)は、9ラウンド目の画像表示装置26の表示態様を表しており、9ラウンド目の冒頭で、2ラウンド~8ラウンドまで実行されていたアイコン演出の最終%を表示する。例えば、「TOTAL90%」と表示して、図50(c)の初期%として「30%」が表示されてから、加算が行われた結果、最終的に「90%」に更新されたことを報知する。また、このときも、RUSH中計測画像26tiと、スコア画像26scとの更新表示は実行されている。なお、初期%は、継続期待度に応じて複数の初期%を備えている

50

(図 5 2 にて後述)。

【0608】

次いで、アイコン演出の最終%を消去した後、図 5 0 (g) に示すように、大当たり中ジャッジが実行される。大当たり中ジャッジでは、遊技者に演出ボタン 1 4、または、演出レバー 1 5 を操作させて(操作がなければ操作有効時間の経過で)、R U S H が継続するかどうかを報知する。図 5 0 (g) の例では、演出ボタン画像(緑)と、操作有効時間画像 Y K と、「押せえ!」といったメッセージが表示されている。また、このときも、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示は実行されている。

【0609】

遊技者による操作、または操作有効時間が経過すると、図 5 0 (h) に示すように、可動体 2 8 が落下して、R U S H が継続することを報知する。また、このときも、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示は実行されているが、継続報知の演出(可動体 2 8 や、可動体 2 8 の周囲のエフェクト画像等)によって、視認困難となっている。

【0610】

再度、図 4 9 の説明に戻ると、1 0 ラウンド目は、「N E X T R U S H」という表示が行われ、大当たり 2 遊技の終了後に時短遊技状態に移行することを示唆する。また、このときも、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示は実行されている。そして、1 0 ラウンド目を終了すると、継続エンディング(継続 E D)が実行される。例えば、継続 E D の実行時間は 1 4 秒である。なお、1 0 ラウンド目の表示態様と、継続 E D の表示態様については、図示を省略する。

【0611】

次に、図 4 9 (b) は、小当たり遊技～大当たり 2 遊技詳細(E D に継続報知)を示している。つまり、9 ラウンド目の大当たり中ジャッジで継続報知が実行されずに、終了エンディング(終了 E D)において継続報知が実行される例を示している。なお、1 ラウンド目から 8 ラウンド目の構成については、図 4 9 (a) と同様であるため、説明を省略する。

【0612】

そして、9 ラウンド目の大当たり中ジャッジにおいて、非継続報知が実行される。図 5 1 (g) (h) は、非継続報知の表示態様を示しており、遊技者が演出ボタン 1 4 を操作した結果、可動体 2 8 は落下せずに、煙を模した画像と「残念・・・」といったメッセージが表示されている。また、このときも、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示は実行されている。そして、1 0 ラウンド目は、「N E X T R U S H」の表示は行われず、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示とが実行される。

【0613】

そして、1 0 ラウンド目を終了すると、終了エンディング(終了 E D)が実行される。本実施形態において、終了 E D で継続報知を行う場合、「E D 開始時復活」と、「リザルト表示中復活」との 2 種類の復活演出のうち、いずれかが実行されるようになっている。「E D 開始時復活」は、終了 E D に移行するや否や継続報知が実行されるようになっており、略 1 4 秒間にわたり、「E D 開始時復活」に係る演出が実行される。一方、「リザルト表示中復活」は、終了 E D に移行して、8 秒間にわたりリザルト表示を実行して、9 秒目になるところで継続報知を実行して、以降 6 秒間にわたり「リザルト表示中復活」に係る演出が実行される。

【0614】

図 5 1 (l) (m) は、「E D 開始時復活」の態様を示している。図 5 1 (h) で非継続報知が実行されて、1 0 ラウンド目も終了すると、図 5 1 (k) に示す終了 E D に移行する。「E D 開始時復活」の場合、この終了 E D に移行するや否や可動体 2 8 が落下して、継続報知が実行されるようになっており、終了 E D における表示内容は目視が困難である。そして、可動体 2 8 が原位置に復帰して、図 5 1 (m) に示すように、時短遊技状態へ移行することを示唆する「N E X T R U S H」の表示が実行される。上述した、略 1

10

20

30

40

50

4秒間にわたり、「ED開始時復活」に係る演出が実行されるとは、図51(l)が4秒実行され、図51(m)が10秒実行されることを意図している。

【0615】

図51(k)(l)(m)は、「リザルト表示中復活」の態様を示している。図51(h)で非継続報知が実行されて、10ラウンド目も終了すると、図51(k)に示す終了EDに移行する。「リザルト表示中復活」の場合、まず、図51(k)で、RUSH中における遊技結果を報知する。遊技結果とは、RUSH中計測画像26ti(直前の10ラウンド終了時までのもの)、スコア画像26sc(直前の10ラウンド終了時までのもの)、時短遊技状態において大当たり1遊技、ないし、大当たり2遊技が実行された回数を示す勝利数画像26wi、スコア画像26scが示す数値に応じた称号画像26sg、味方キャラクターchaAからなる。

10

【0616】

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

【0617】

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

20

【0618】

称号画像26sgの詳細については後述するが、ここでは、「復活称号1」が表示されているので、逆転的にRUSHの継続報知が実行されることを示唆している。そして、図51(k)を8秒間表示すると、図51(l)に示す継続報知が実行され、その後、図51(m)が実行される。上述した、以降6秒間にわたり「リザルト表示中復活」に係る演出が実行されるとは、図51(l)が4秒実行され、図51(m)が2秒実行されることを意図している。

30

【0619】

次に、図49(c)は、小当たり遊技～大当たり2遊技詳細(非継続報知)を示している。つまり、9ラウンド目の大当たり中ジャッジで継続報知が実行されずに、終了エンディング(終了ED)においても継続報知が実行されない例を示している。なお、1ラウンド目から10ラウンド目の構成については、図49(b)と同様であるため、説明を省略する。

【0620】

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

40

【0621】

図51(i)(j)は、「非継続報知」の態様を示している。図51(h)で非継続報知が実行されて、10ラウンド目も終了すると、図51(i)に示す終了EDに移行する。ここでの表示態様は、おおむね図51(k)と同様であるが、称号画像26sgについて「称号1」が表示されており、RUSHの継続報知が実行されることを示唆していない。そして、図51(i)の表示態様が8秒にわたり実行されると、図51(j)の表示態様に切り替わり、「NEXT 通常」表示が開始される。

【0622】

50

以上の図 4 9 ～図 5 1 では、以下のような効果が見込める。

モード A が選択されている場合、2 ラウンドから 8 ラウンドまでアイコン演出を実行し、第 1 大入賞口 2 4 への遊技球の入球に応じて継続示唆画像 2 6 k s を更新可能とした。これにより、従来、賞球しか得られず作業的な印象が強かった大入賞口への入球に付加価値をつけることができ、大入賞口へ入球させることに楽しみを与えることができる。

【0 6 2 3】

また、アイコン演出や入賞強調演出は、1 ラウンド目には実行しないようにした。これにより、1 ラウンド目に実行される「V を狙え！」を阻害してしまうこと、例えば、アイコン演出に気を取られて、「V を狙え！」を見逃したり、聞き逃したりして、特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。また、1 ラウンド目は特定領域への入球に集中させることで、大当たり 2 遊技に移行させることができずに遊技者に損失を与えてしまうことを防止できる。

【0 6 2 4】

また、アイコン演出や入賞強調演出は、9 ラウンド目には実行しないようにした。これにより、9 ラウンド目に実行される大当たり中ジャッジを阻害してしまうこと、例えば、アイコン演出に気を取られて、演出ボタン 1 4 等の操作が間に合わずに、遊技者への満足感を与えられないことを防止できる。

【0 6 2 5】

また、アイコン演出や入賞強調演出は、1 0 ラウンド目には実行しないようにした。これにより、9 ラウンド目と同様の制御とすることができるので、制御処理の複雑化を防止することができる。例えば、1 0 ラウンド目で再度、アイコン演出や入賞強調演出を実行すると、9 ラウンド目と制御内容の変更が必要となり、制御負担増を招くが、そのようなことを防止できる。また、遊技者に対しても、アイコン演出や入賞強調演出が中断されていたような印象を与えないので、まとまりのある演出で遊技興趣を向上させることができる。

【0 6 2 6】

また、アイコン演出で加算値（例えば、+ 5 %）を表示した場合や、入賞強調演出で加算値（例えば、+ 1 5）を表示した場合は、それぞれ、継続示唆画像 2 6 k s、スコア画像 2 6 s c まで移動するように表示して更新表示を行うようにした。これにより、継続示唆画像 2 6 k s、スコア画像 2 6 s c がそれぞれ何を示しているのかをわかり易くすることができ、遊技に不慣れな遊技者でも理解容易な遊技機を提供できる。

【0 6 2 7】

また、「V を狙え！」や、アイコン演出や、大当たり中ジャッジの実行中であっても、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示との実行を可能とした。これにより、遊技状況が逐一把握できるようになるので、遊技興趣を向上させることができる。

なお、図 4 9 において、1 ラウンド目は、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示との実行を可能としたが、実行（表示）しないようにしてもよい。これにより、各更新表示に気を取られて特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。また、9 ラウンド目は、R U S H 中計測画像 2 6 t i と、スコア画像 2 6 s c との更新表示との実行を可能としたが、実行（表示）しないようにしてもよい。これにより、大当たり中ジャッジに集中させることができる。

【0 6 2 8】

また、初期 % について、1 ラウンド目はスクロール表示のみで明示はせず、2 ラウンド目に明示するようにした。これにより、1 ラウンド目に初期 % が明示されたことに気を取られて、特定領域への入球を忘れてしまうことを防止できる。なお、1 ラウンド目のスクロール表示を実行せず、初期 % に係る演出を実行せずに、2 ラウンド目の冒頭で初期 % を表示するようにしてもよい。これにより、1 ラウンド目は特定領域への入球に集中させることができる。

【0 6 2 9】

また、アイコン演出において、オーバー入賞を想定した数字画像は表示しないようにした。これにより、遊技者に違和感を与えることなく、（表示されている数字画像が）大入賞口への入球に対応するものであることをわかり易くすることができる。これにより、遊技に不慣れな遊技者にもわかり易い遊技機を提供することができる。

【0630】

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

【0631】

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

【0632】

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

【0633】

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

【0634】

次に、図52～図54を用いて、アイコン演出に係る各種テーブルの説明を行う。図52～図54は、サブROM202に記憶されており、アイコン演出を実行する際に参照される（アイコン演出を実行するための）テーブルである。

【0635】

図52（a）は、初期%決定テーブルであり、図50（c）で表示する初期%を決定するためのテーブルである。初期%は、「0%」、「100%」、「10%」、「20%」、「30%」、「40%」、「50%」があり、特別図柄D、特別図柄F、特別図柄Gによって、%の選択割合が異なっている。

【0636】

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

【0637】

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

【0638】

特別図柄Gの場合、「0%」、「100%」が選択されることはなく、「10%」を「30／100」で選択し、「20%」を「30／100」で選択し、「30%」を「20

10

20

30

40

50

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

【０６３９】

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

図５２（ａ）は、「０％」、「１００％」を除くと、ＲＵＳＨ継続期待度が高いほど、初期％として、高い値の％が選択され易く（表示され易く）、ＲＵＳＨ継続期待度が低いほど、初期％として、低い値の％が選択され易く（表示され易く）になっている。

10

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

【０６４０】

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

【０６４１】

図５２（ｂ）は、最終％決定テーブルであり、９ラウンド目の冒頭で表示する「ＴＯＴＡＬ〇〇％」（図５０（ｆ）参照）を決定するためのテーブルである。なお、上述したとおり、第１大入賞口２４への遊技球の入球が行われない場合は、加算されないことがあるので、そのような場合は、決定されている最終％に至らないで「ＴＯＴＡＬ〇〇％」が表示されることになる。最終％は、「７７％」、「１００％」、「６０％」、「７０％」、「８０％」、「９０％」があり、特別図柄Ｄ、特別図柄Ｆ、特別図柄Ｇによって、％の選択割合が異なっている。

20

【０６４２】

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

30

【０６４３】

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

【０６４４】

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

40

【０６４５】

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

図５２（ｂ）は、「０％」、「１００％」を除くと、ＲＵＳＨ継続期待度が高いほど、最終％として、高い値の％が選択され易く（表示され易く）、ＲＵＳＨ継続期待度が低いほど、最終％として、低い値の％が選択され易く（表示され易く）になっている。

50

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

【0646】

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

【0647】

図52（c）は、％加算決定テーブルであり、図52（a）で決定された初期％と、図52で決定された最終％とを参照して、％加算を行うためのテーブルを決定する。

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

【0648】

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

【0649】

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

【0650】

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

【0651】

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

【0652】

初期％が「50％」で、最終％が「77％」の場合、「テーブルO」を決定し、初期％が「50％」で、最終％が「100％」の場合、「テーブルH」を決定し、初期％が「50％」で、最終％が「60％」の場合、「テーブルP」を決定し、初期％が「50％」で

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

【0653】

図53(e)は、%加算テーブルであり、図52(c)の%加算決定テーブルにより決定されるテーブル毎の詳細が定められたテーブルである。なお、%加算テーブルは、サブROM202に、テーブルA～テーブルPまでの16テーブルが記憶されているが、図53(e)では、説明の都合上、テーブルAとテーブルPのみを記載し、他のテーブルについては記載を省略する。

【0654】

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

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

【0655】

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

【0656】

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

【0657】

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

【0658】

10

20

30

40

50

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

【0659】

また、テーブルPのパターン254であれば、2R目が「+10」、3R目～8R目が「0（加算なし）」となっており、パターン255であれば、2R目～4R目が「0（加算なし）」、5R目が「+10」、6R目～8R目が「0（加算なし）」となっており、パターン256であれば、2R目～3R目が「0（加算なし）」、4R目が「+5」、5R目が「0（加算なし）」、6R目が「+5」、7R目～8R目が「0（加算なし）」となっている。つまり、テーブルPの各パターンにおける加算値の合計は「+10」となり、初期%として「50%」、最終%として「60%」が決定されたときに参照されるテーブルである。このようにして、初期%と、最終%とに応じて加算する加算値に応じたテーブルが16テーブル記憶されており、各テーブルそれぞれ16パターンのシナリオを具備している。

【0660】

図53（f）は、アイコン種別を決定するためのテーブルである。アイコン種別とは、図50で説明した、丸形、菱形の数字画像に係るアイコンの種別のことである。アイコン種別は、「白」、「青」、「黄」、「緑」、「紫」、「赤」、「虹」を具備している。

【0661】

図53（f）では、図53（e）で決定されたパターンにおけるラウンド毎のアイコン種別を決定し、1ラウンドあたり10個表示されるアイコンのうちの1個のアイコンの色を決定するようになっている。なお、残りの9個のアイコンについては自動的に「白」が決定される。例えば、10個のアイコンが全て「白」となっているフォーマットデータがあって、それを、アイコン種別で決定された色、および、加算アイコン位置（図53（g））で決定された位置に従って上書きするような処理でもよい。

【0662】

具体的には、%加算が「0」である場合、「90/100」で「白」を選択し、「10/100」で「青」を選択する。ここで、「白」が選択されると、1ラウンドあたり10個表示されるアイコンは全て「白」となり、「青」が選択されると、1ラウンドあたり10個表示されるアイコンのうちの1個が「青」となり、残りの9個が「白」となる。なお、この場合、「青」の配置（数字画像1～10のいずれとするか）は、例えば、カウント2（大入賞口への2球目の入球）に対応する位置とする。

【0663】

%加算が「+5」である場合、「5/100」で「白」を選択し、「10/100」で「青」を選択し、「15/100」で「黄」を選択し、「20/100」で「緑」を選択し、「30/100」で「紫」を選択し、「20/100」で「赤」を選択する。つまり、「+5」である場合は、「緑」、「紫」、「赤」が選択され易い傾向にある。なお、加算が行われる場合は、後述する図53（g）を用いて、アイコンの位置（数字画像1～10のいずれとするか）を決定するようになっている。

【0664】

%加算が「+7」である場合、「2/100」で「白」を選択し、「2/100」で「青」を選択し、「6/100」で「黄」を選択し、「10/100」で「緑」を選択し、「30/100」で「紫」を選択し、「50/100」で「赤」を選択する。つまり、「+7」である場合は、「赤」が選択され易い傾向にある。

【0665】

%加算が「+10」である場合、「5/100」で「白」を選択し、「10/100」で「青」を選択し、「15/100」で「黄」を選択し、「20/100」で「緑」を選択し、「25/100」で「紫」を選択し、「25/100」で「赤」を選択する。つま

り、「+10」である場合は、「紫」、「赤」が選択され易い傾向にある。

【0666】

%加算が「+20」である場合、「白」、「青」、「黄」が選択されることはなく、「25/100」で「緑」を選択し、「35/100」で「紫」を選択し、「40/100」で「赤」を選択する。つまり、「+20」である場合は、「緑」、「紫」、「赤」に限定される。

【0667】

なお、「虹」は特別アイコンとして位置づけられ、「77%」到達以降、もしくは、「100%」到達以降に表示可能である。例えば、図53(e)のパターン3であれば、7、8ラウンドが全て「白」アイコンが表示されてしまうと、演出への興味も薄れてしまうため、このような場面において「虹」を表示するようにして、RUSHの継続が確定していることを示唆するようにする。これにより、RUSHの継続が確定していることをほぼ確信させることができ、演出への興味低下の防止が図れる。

【0668】

図53(g)は、加算アイコンの位置(数字画像1~10のいずれとするか)を決定するためのテーブルである。「カウント1」とは、ラウンドにおける1球目の入球に対応しており、「カウント10」とは、ラウンドにおける10球目の入球に対応している。なお、いずれのアイコン種別でも、加算を行う場合は、「カウント1」と「カウント10」の位置にアイコンを配置することはない。

【0669】

具体的には、アイコン種別として「白」が決定された場合、「カウント2」が「15/100」で選択され、「カウント3」が「15/100」で選択され、「カウント4」が「15/100」で選択され、「カウント5」が「15/100」で選択され、「カウント6」が「10/100」で選択され、「カウント7」が「10/100」で選択され、「カウント8」が「10/100」で選択され、「カウント9」が「10/100」で選択されるようになっている。

【0670】

アイコン種別として「青」が決定された場合、「カウント2」が「15/100」で選択され、「カウント3」が「15/100」で選択され、「カウント4」が「15/100」で選択され、「カウント5」が「15/100」で選択され、「カウント6」が「10/100」で選択され、「カウント7」が「10/100」で選択され、「カウント8」が「10/100」で選択され、「カウント9」が「10/100」で選択されるようになっている。

【0671】

アイコン種別として「黄」が決定された場合、「カウント4」が「40/100」で選択され、「カウント5」が「40/100」で選択され、「カウント6」が「20/100」で選択され、「カウント1」、「カウント10」のほか、「カウント2」、「カウント3」、「カウント7」~「カウント9」を選択しないようになっている。

【0672】

アイコン種別として「緑」が決定された場合、「カウント4」が「20/100」で選択され、「カウント5」が「40/100」で選択され、「カウント6」が「40/100」で選択され、「カウント1」、「カウント10」のほか、「カウント2」、「カウント3」、「カウント7」~「カウント9」を選択しないようになっている。

【0673】

アイコン種別として「紫」が決定された場合、「カウント5」が「20/100」で選択され、「カウント6」が「20/100」で選択され、「カウント7」が「20/100」で選択され、「カウント8」が「20/100」で選択され、「カウント9」が「20/100」で選択され、「カウント1」、「カウント10」のほか、「カウント2」~「カウント4」を選択しないようになっている。

【0674】

アイコン種別として「赤」が決定された場合、「カウント6」が「10 / 100」で選択され、「カウント7」が「40 / 100」で選択され、「カウント8」が「40 / 100」で選択され、「カウント9」が「10 / 100」で選択され、「カウント1」、「カウント10」のほか、「カウント2」～「カウント5」を選択しないようになっている。
【0675】

例えば、%加算が「+20」であり、アイコン種別が「赤」であり、加算アイコンの位置が「カウント8」である場合は、「白、白、白、白、白、白、白、赤、白、白」（左がカウント1）といったようなアイコン演出画像26ai（図50参照）が表示されることになる。

【0676】

図52（d）は、画像表示装置26の色表示パターン（エフェクトパターン）、発光装置9、盤用照明装置29の発光パターンを決定するためのテーブルである。アイコン演出において、更新表示されている%の値に応じて、画像表示装置26の色表示パターン等が逐一変化する、といったものである。

【0677】

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

【0678】

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

【0679】

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

【0680】

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

【0681】

図54（h）は、アイコン変化シナリオテーブルを示している。

アイコン変化シナリオテーブルとは、図53（f）で決定されたアイコン種別を最終形

10

20

30

40

50

として、アイコンに対応する数字画像が表示開始されてからの画像に到達する前に、段階的に最終形に変化させるためのテーブルである。例えば、図53(f)で決定されたアイコン種別が「青」であれば、数字画像の表示開始では「白」を表示し、的画像に到達する前に「青」に変化するシナリオを「30/100」で選択し、最初から「青」の数字画像を表示開始して、以降、的画像に到達するまで変化させないシナリオを「70/100」で選択する。

【0682】

また、図53(f)で決定されたアイコン種別が「黄」であれば、数字画像の表示開始では「白」を表示し、的画像に到達する前に「黄」に変化するシナリオを「10/100」で選択し、数字画像の表示開始では「青」を表示し、的画像に到達する前に「黄」に変化するシナリオを「20/100」で選択し、最初から「黄」の数字画像を表示開始して、以降、的画像に到達するまで変化させないシナリオを「70/100」で選択する。

【0683】

なお、説明の都合上、その他のテーブルについては省略するが、アイコン種別「緑」、アイコン種別「紫」、アイコン種別「赤」に対応するテーブルがそれぞれ記憶されており、上述した「青」や「黄」と同態様にてシナリオが決定されるようになっている。

【0684】

図54(i)は、加算時メッセージテーブルである。

加算時メッセージテーブルとは、加算が行われる場合に、的画像の前方に表示されるエフェクト画像(図50(e)参照)を決定するためのテーブルである。例えば、「+5」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「GOOD」が「100/100」で選択され、「+7」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「PERFECT」が「100/100」で選択され、「+10」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「GREAT」が「100/100」で選択され、「+20」の加算が行われる場合は、エフェクト画像として「MARVELOUS」が「100/100」で選択されるようになっている。なお、選択割合は一例にすぎず、例えば、「+5」であれば、「GOOD」が選択され易いようにして、他も選択されることがあってもよい。「+7」、「+10」、「+20」についても同様である。

【0685】

図54(j)は、ボタン決定テーブルである。

ボタン決定テーブルとは、9ラウンド目に行われる大当たり中ジャッジにおけるボタンの種別を決定するためのテーブルである。ボタンの種別には、「ボタン(緑)」、「ボタン(赤)」、「レバー」があって、図52(b)の最終%に応じて、いずれかのボタン種別が選択されるようになっている。なお、「ボタン(緑)」とは、演出ボタン14を操作させ、演出ボタン14のLEDと演出ボタン画像とを緑で表示する態様であり、「ボタン(赤)」とは、演出ボタン14を操作させ、演出ボタン14のLEDと演出ボタン画像とを赤で表示する態様であり、「レバー」とは、演出レバー15を操作させ、レバー画像を表示する態様である。

【0686】

最終%が「77%」である場合は、「ボタン(緑)」を「5/100」で選択し、「ボタン(赤)」を「15/100」で選択し、「レバー」を「80/100」で選択する。

最終%が「100%」である場合は、「レバー」を「100/100」で選択し、他は選択しないようになっている。

最終%が「60%」である場合は、「ボタン(緑)」を「80/100」で選択し、「ボタン(赤)」を「15/100」で選択し、「レバー」を「5/100」で選択する。

最終%が「70%」である場合は、「ボタン(緑)」を「70/100」で選択し、「ボタン(赤)」を「20/100」で選択し、「レバー」を「10/100」で選択する。

最終%が「80%」である場合は、「ボタン(緑)」を「60/100」で選択し、「ボタン(赤)」を「25/100」で選択し、「レバー」を「15/100」で選択する。

。

最終%が「90%」である場合は、「ボタン（緑）」を「50/100」で選択し、「ボタン（赤）」を「30/100」で選択し、「レバー」を「20/100」で選択する

。

【0687】

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

10

【0688】

図54（k）は、オーバー入賞時演出決定テーブルである。

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

20

【0689】

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

【0690】

以上の図52～図54では、以下のような効果が見込める。

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

30

【0691】

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

40

【0692】

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

【0693】

最終%においては、「77%」、「100%」といった、実質、継続確定を示唆する%を表示可能とした。これにより、どのような加算値が加算されるのかにも注目させること

50

ができ、遊技興趣を向上させることができる。例えば、「10%」であるときには、より多い数値が加算されることを望ませて、例えば、「70%」であるときには、多い数値（例えば、+20%）よりも、少ない数値（例えば、+7%）が加算されることを望ませて遊技を行わせることができるので、多い数値のみが加算されればよいといった単調な演出にならず、遊技興趣を向上させることができる。

【0694】

また、最終%において、「77%」は、特別図柄D、特別図柄F（RUSHを継続させることが可能な特別図柄）が決定されているときでのみ選択可能として、「80%」や「90%」は、特別図柄G（RUSHを終了させる特別図柄）でも選択可能としたので、「77%」が表示された場合の方が、「80%」や「90%」が表示された場合に比べて、RUSHの継続期待度が高いといえる。すなわち、「77%」が表示された場合の方が、続けて小当り遊技～大当り2遊技が実行される可能性（期待度）が高いといえる。これにより、最終%の数値が高ければ期待度も高いといった単調な法則性とならず、意外性を付与することで更なる遊技興趣の向上が図れる。

【0695】

また、最終%において、「77%」や「100%」を表示する場合、これらの表示に併せてRUSHの継続が確定する演出（例えば、RUSH継続確定!）は実行しないようにした。これにより、その後に行われる大当り中ジャッジを楽しみにしている遊技者に対して、先に結果を報知してしまうようなことを防止でき（いわゆる先バレの防止）、純粋に大当り中ジャッジを楽しませることができる。

【0696】

また、初期%において、「100%」を表示する場合、最終%も「100%」となる（初期%を変化させない）ようにした。これにより、初期%が格下げになってしまうようなことがなく、遊技者に不安感を与えてしまうことを防止できる。

【0697】

また、「77%」、「100%」以外では、最終%の数値が高いほど継続期待度が高く、数値が低いほど継続期待度が低くなる傾向とした。これにより、最終%としてなるべく高い数値が表示されることを望ませつつ、数値に応じた期待度示唆により、遊技に不慣れた遊技者に対してもわかり易い遊技機を提供することができる。

【0698】

また、%加算において、最終%を「77%」とする場合、「+7」は「77%」とするための専用加算値とした。これにより、「+7」という一見すると少ない加算値でありながら、それが表示されるだけで、実質、RUSHの継続が確定することから、表示される加算値にも注目させることができる。

【0699】

また、%加算において、例えば、図53（e）に示すように、「77%」に到達した後は、後続ラウンドが残っていたとしても、加算を行わないようにした（100%の場合も同様）。これにより、「77%」や「100%」といった、RUSHの継続が確定ではないかという数値が上書きされてしまつて（特に77%の場合の上書き）、遊技者ががっかり感を与えてしまうことを防止できる。なお、「77%」を上書きして「100%」にすることは差し支えない。

【0700】

また、「77%」や「100%」に到達した後も、加算は行わないものの、アイコン演出を継続するようにした。これにより、アイコン演出の終了（8ラウンド終了時）、大当り中ジャッジ（9ラウンド）という流れを崩すことなく、アイコン演出の終了から大当り中ジャッジの開始まで間が空きすぎてしまうことで、演出への興味を失ってしまうこと、薄れてしまうことを防止できる。

【0701】

また、「77%」や「100%」に到達した後は、アイコン種別として「虹」を表示可能とした。これにより、加算が行われないアイコン演出が無味乾燥な演出にならず、また

、「虹」といった特別な表示を行うことで、R U S Hの継続が確定しているのではないかと、といった高揚感を与えることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0702】

また、図53(e)に示すように、「77%」の場合(100%の場合も同様)、実質、R U S Hの継続が確定するラウンド(77%に到達するラウンド)を複数有した。これにより、ラウンド1つ1つにも注目を集めることができ、大当り遊技を楽しませることができる。

【0703】

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

10

【0704】

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

【0705】

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

20

【0706】

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

【0707】

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

30

【0708】

また、加算アイコン位置決定テーブルにおいて、加算を行う場合のいずれのアイコンもカウント1、カウント10には配置しないようにした。このようにした理由は、上述したとおり、特別図柄D、特別図柄F、特別図柄Gの場合(アイコン演出が行われ得る場合)、ラウンド間インターバルを0.5秒にしており、高速消化を実現する一方で、先のラウンドと後のラウンドとの境界がわかり難く、これに伴い、カウント1やカウント10で加算をしてしまうと、先のラウンドのカウント10で加算されたものなのか、後のラウンドのカウント1で加算されたものなのかがわかり難くなってしまふからである。そこで、加算を行う場合、カウント1やカウント10にはアイコンを配置しないことで、どのラウンドで加算されたかを明確にすることができ、演出興趣を損ねてしまうことを防止できる。

40

【0709】

50

また、ボタン決定テーブルにおいて、最終%が「77%」であれば、「レバー」を選択し易くして、また、「ボタン（緑）」や「ボタン（赤）」も選択可能として、最終%が「100%」であれば、「レバー」のみを選択するようにした。これにより、実質、RUSHの継続が確定している場合は、遊技者になるべく演出レバー15を操作させることで、満足感をより向上させることができる。また、見た目上の確定要素が「100%」よりも低い「77%」においては、「ボタン（緑）」や「ボタン（赤）」も選択可能としたことで、大当たり中ジャッジが実行されてRUSHの継続が報知されるまで、ドキドキ、ハラハラ感を維持することができる。

【0710】

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

【0711】

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

【0712】

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

【0713】

次に、図55（l）の称号テーブル、（m）復活パターン決定テーブルについて説明する。

称号テーブルは、終了ED（図51（i）参照）で表示する称号について定められたテーブルであり、サブROM202に格納されたものである。「称号」とは、獲得SCOREに紐づいて表示される遊技結果情報であり、例えば、想定獲得SCOREが「2100」以上であれば、「初速のガチャガチャマン」という称号が終了EDで表示され、想定獲得SCOREが「3600」以上であれば、「加速のガチャガチャマン」という称号が終了EDで表示されるようになっている。また、連荘回数とは、第2始動口22における大当たり1遊技、ないし大当たり2遊技が実行された回数を示しており、例えば、特別図柄Aに当せんして時短遊技状態に移行し、特別図柄Gに当せんして通常遊技状態に移行する場合は、連荘回数は「1」となり、この場合、特別図柄Aの大当たり1遊技が、4ラウンド×150球（1ラウンドあたりの獲得球数）で「600」となり、特別図柄Gの小当たり遊技～大当たり2遊技が、計10ラウンド×150球（1ラウンドあたりの獲得球数）で「1500」となることから、「600」+「1500」で想定SCOREが「2100」となっている。

【0714】

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

【0715】

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

【0716】

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

【0717】

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

10

【0718】

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

20

【0719】

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

30

【0720】

称号には、復活称号が含まれており、本実施形態においては、「復活称号1」と「復活称号2」とを具備している。復活称号とは、終了EDで表示されるもので、称号1などと同じ表示位置に表示されるようになっている。例えば、図51(k)は、終了EDにおける「復活称号1」の表示態様を示しており、図51(i)の称号1の表示態様と略同じ形で表示されるようになっている。よって、一見すると、図51(k)の表示態様が復活示唆を行っていることに気づき難くなっている。

40

【0721】

復活称号についても、いずれのモードが選択されていても表示可能となっており、図55(m)で、リザルト表示中復活が選択されている場合に表示可能となっている（所定の振分で復活称号1、2のいずれかを選択する）。復活称号を構成する文字の色は、いずれも金色となっており、称号7以降と同じ装飾性になっている（装飾性が高い）。例えば、想定SCOREが「2100」であるのに、金色の称号（復活称号）が表示されていれば、遊技者は違和感を覚える可能性が高く、その違和感こそが復活示唆となるので、遊技興趣の向上に繋げることができる。

【0722】

50

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

【0723】

また、本実施形態では、終了EDにおいて、称号表示での復活を示唆するようにして、他の遊技結果情報では復活を示唆しないようにしているが、これに限らず、他の遊技結果情報を用いて復活を示唆するようにしてもよい。例えば、図51(k)の終了EDであれば、RUSH中計測画像26ti、スコア画像26sc、勝利数画像26wi、称号画像26sg、味方キャラクタchaAが表示されることを述べたが、このうちの、RUSH中計測画像26tiを用いて復活示唆をするようにしてもよい。例えば、「02:77」、「02:VV」といった違和感がある表示を行うことで復活示唆を行うようにしてもよい。また、スコア画像26scを用いて復活示唆をするようにしてもよい。例えば、「SCORE?????」といった違和感がある表示を行うことで復活示唆を行うようにしてもよい。また、称号による示唆を含めた復活示唆は、いずれか1のみを実行するようにしてもよいし、2以上を同時に実行するようにしてもよい。

10

【0724】

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

【0725】

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

20

【0726】

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

30

【0727】

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

40

【0728】

次に、(m)復活パターン決定テーブルは、RUSHの継続が確定しているが、演出上、終了EDに至るまでRUSHの継続が報知されていない場合に、終了EDにおいてRUSHの継続を報知するためのテーブルであり、サブROM202に格納されたものである。終了EDにおける継続報知は、図51の説明でも述べたように、エンディング開始時復活と、リザルト表示中復活とを具備している。これらの復活は、連荘回数に応じて選択割合が変化するようにしている。

【0729】

50

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

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

4連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「70/100」で選択し、リザルト表示中復活を「30/100」で選択する。

5連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「60/100」で選択し、リザルト表示中復活を「40/100」で選択する。

6連荘終了時であれば、エンディング開始時復活を「50/100」で選択し、リザルト表示中復活を「50/100」で選択する。

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

【0730】

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

【0731】

本実施形態においては、図55(n)に示すように、リザルト表示中復活が選択されている場合、復活称号1、復活称号2のいずれかを選択し、称号1等は選択しないようにしている。つまり、リザルト表示中復活の場合は、必ず、復活称号1か復活称号2が表示されるようになっている。

なお、これに限らず、リザルト表示中復活が選択されている場合でも、想定獲得SCOREに応じた称号(称号1など)を表示してもよく、その後図51(l)に示す復活演出が実行されてもよい。

【0732】

図55(o)は、復活ルートを示しており、特別図柄Dである場合や、モードAであって最終%が「77%」か「100%」の場合は、終了ED復活が実行されることはなく、9ラウンド目の大当たり中ジャッジにて必ずRUSHの継続が報知されるようになっている。一方、モードAであって最終%が「77%」、「100%」以外であると、(特別図柄Fが決定されている場合に限り)終了ED復活が実行されることがある(大当たり中ジャッジで継続報知するか、終了EDで継続報知するかの振分は任意のものとしてよい)。また、モードBにおいて、9ラウンド目で失敗が報知される場合や、モードCにおいて、9ラウンド目で敗北が報知される場合も、(特別図柄F決定されている場合に限り)終了ED復活が実行されることがある(大当たり中ジャッジで継続報知するか、終了EDで継続報知するかの振分は任意のものとしてよい)。

【0733】

以上の図55では、以下のような効果が見込める。

称号テーブルにおいて、獲得SCOREに紐づけて称号を表示するようにした。これにより、実際に獲得したSCOREに応じた称号が表示されるので、遊技者に満足感を与えることができる。

【0734】

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

【0735】

また、称号は、獲得SCOREに紐づけて表示し、連荘回数に紐づけた表示は行わない

10

20

30

40

50

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

【0736】

また、称号は、獲得SCOREが高くなるにつれ、装飾性の高い表示（緑<赤<金）を行うようにした。これにより、高い獲得SCOREを達成した遊技者に満足感を与えることができる。

【0737】

また、称号は、モードA～モードCのいずれが選択されていた場合でも、図55に示した称号を表示するようにした。例えば、モードAが選択されていて、獲得SCOREが「2100」であった場合も、モードCが選択されていて、獲得SCOREが「2100」であった場合も、いずれも「初速のガチャガチャマン」を表示するようにした。これにより、モードにより称号が得られないといったことを防止でき、称号を得るためにモードを変更するといった煩わしい操作を遊技者に求めることを防止できる。また、称号を表示する際に、どのモードが選択されていたか、といった判断処理を要せずに、単に獲得SCOREだけ見て表示するといった簡易な処理にすることができるので、制御処理を簡素化することができる。

【0738】

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

【0739】

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

【0740】

また、復活称号は、モードA～モードCのいずれが選択されていた場合でも、図55に示した復活称号を表示するようにした。例えば、モードAが選択されていても、モードCが選択されていても、リザルト表示中復活が選択されていれば、「復活のガチャガチャマン」を表示可能とした。これにより、モードにより復活称号が得られないといったことを防止でき、復活称号を得るためにモードを変更するといった煩わしい操作を遊技者に求めることを防止できる。また、復活称号を表示する際に、どのモードが選択されていたか、といった判断処理を要せず、制御処理を簡素化することができる。

【0741】

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

【0742】

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

【0743】

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

10

20

30

40

50

上させることができる。

【0744】

図56は、モード毎のモード選択演出の態様を示す図であり、図57は、時短遊技状態中のモード毎の態様（RUSH中の態様）を示す図であり、図58は、モード選択に係る演出状況監視処理を示す図である。

上述のとおり、本実施形態におけるRUSH中は、モードA（アイコン演出）、モードB（後告知）、モードC（バトル告知）があることに触れた。このうち、アイコン演出については、図50等で述べたとおりで、後告知とバトル告知は、9ラウンド目、ないし、終了EDのいずれかでRUSHの継続を把握可能となるモードである。つまり、モードAのアイコン演出では、2ラウンド目で初期%が「100%」であったり、3ラウンド目以降であれば、継続示唆画像26ksが「77%」となったり、「100%」となったりすることがあり、実質、RUSHの継続が確定する（実質、RUSHの継続を把握できる）ことがあったが、後告知とバトル告知は、9ラウンド目、ないし、終了EDのいずれかでRUSHの継続を把握できるようになっており、2ラウンド～8ラウンドでは、実質、RUSHの継続を把握できることはない。なお、継続報知を行う場合、後告知であれば、9ラウンド目で「V」画像を獲得する演出が実行され、バトル告知であれば、9ラウンド目で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出が実行されるようになっている。

10

【0745】

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

20

【0746】

つまり、モードAの場合は、図56に示すように、2ラウンド目は表示された初期%が「100%」である場合にのみモード選択を可能としている。一方で、初期%が「0%」である場合も、実質、RUSHの継続が確定することを述べたが、「0%」の場合、「100%」に比べて、見た目上の確定要素が低いため、モード選択は不可能としている。

【0747】

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

30

【0748】

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

40

【0749】

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

50

【0750】

図56(a)、(b)は、モードAにおいて、モード選択が可能となった場合の一例を示しており、例えば、3ラウンド目に加算を行った結果、継続示唆画像26ksが「77%」になったと仮定している。具体的には、(a)で「+7%」と表示された後、これが継続示唆画像26ksまで移動して、「77%」となっている。そして、(b)において、画像表示装置26に新たにモード変更可画像26mhを表示している。このとき、十字キーボタン16(左右)も操作が有効化されており、遊技者により十字キーボタン16の左右が操作されると、モードA、モードB、モードCと順次切り替わるようになっており、モード選択に係る操作有効時間が経過するまで選択操作が可能になっている。そして、操作有効時間が経過すると、そのとき選択されているモードを決定するようになってい

10

【0751】

同様に、図56(a')、(b')は、モードBにおいて、モード選択が可能となった場合の一例を示しており、10ラウンド目に画像表示装置26に新たにモード変更可画像26mhを表示している。あとは、図56(a)、(b)と同様である。

【0752】

モード変更可画像26mhは、表示サイズがスコア画像26scと同等で、目立つ態様(サイズ、色)で表示されるものではなく、また、表示開始にあたって、モード選択が可能になった旨を大々的に報知するものでもなく、単に図56(b)や(b')に示す態様で表示されるだけである。

20

【0753】

モードは、大当り遊技中のみならず、時短遊技状態中にも反映される。例えば、図57(a1)、(a2)は、モードAの時短遊技状態中の態様を示し、図57(b1)、(b2)は、モードBの時短遊技状態中の態様を示し、図57(c1)、(c2)は、モードCの時短遊技状態中の態様を示している。

【0754】

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

30

【0755】

時短遊技状態中は、図7に示すように、いずれの場合も1秒変動となっており、また、特図当たりか、小当りに当せんするようになってい

40

【0756】

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

【0757】

なお、特別図柄Dや特別図柄Fが決定されてRUSHの継続が確定している場合、モードAにおいて、アイコン演出の途中や開始前に、モード変更可画像26mhが表示されることがあってもよいし、モードB、Cにおいて、大当り中ジャッジ前に、モード変更可画

50

像 2 6 m h が表示されることがあってもよい。これにより、唐突にモード変更可画像 2 6 m h が表示されることで、R U S H 継続の可能性が高いことを認識させたうえで、アイコン演出等に臨ませることができる。また、終了 E D において、モード変更可画像 2 6 m h が表示されるか否かを煽って、結果、表示されれば継続報知として、表示されなければ非継続報知としてもよい。

【 0 7 5 8 】

次に、図 5 8 は、図 2 7 のステップ S 3 0 5 のサブルーチンである演出状況監視処理を示している。演出状況監視処理では、演出状況を監視して、選択条件を満たせばモード選択を有効化する処理であって、図 5 6 を実現するための制御処理である。

【 0 7 5 9 】

(ステップ 3 0 5 - 1)

ステップ S 3 0 5 - 1 において、サブ C P U 2 0 1 は、大当たり 1 遊技中であることを判定する。そして、大当たり 1 遊技中である場合は、ステップ S 3 0 5 - 2 に処理を移行し、大当たり 1 遊技中でない場合は、ステップ S 3 0 5 - 4 に処理を移行する。

【 0 7 6 0 】

(ステップ 3 0 5 - 2)

ステップ S 3 0 5 - 2 において、サブ C P U 2 0 1 は、R U S H 獲得報知済であることを判定する。例えば、特別図柄 A の場合は、3 ラウンドで R U S H への移行報知が実行されたかを判定し、特別図柄 D の場合は、9 ラウンドで R U S H への移行報知が実行されたかを判定する。そして、R U S H 獲得報知済である場合は、ステップ S 3 0 5 - 3 に処理を移行し、R U S H 獲得報知済でない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 7 6 1 】

(ステップ 3 0 5 - 3)

ステップ S 3 0 5 - 3 において、サブ C P U 2 0 1 は、モード選択有効化処理を実行する。具体的には、十字キーボタン 1 6 による操作を有効化して、遊技者によるモード選択を可能とする。そして、上限ラウンドが終了するまで、当該有効化を継続させる。当該処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 7 6 2 】

(ステップ 3 0 5 - 4)

ステップ S 3 0 5 - 4 において、サブ C P U 2 0 1 は、大当たり 2 遊技中であることを判定する。そして、大当たり 2 遊技中である場合は、ステップ S 3 0 5 - 5 に処理を移行し、大当たり 2 遊技中でない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 7 6 3 】

(ステップ 3 0 5 - 5)

ステップ S 3 0 5 - 5 において、サブ C P U 2 0 1 は、R U S H 継続報知済であるか、モード A が選択されていて 7 7 % に到達したか、モード A が選択されていて 1 0 0 % に到達したかを判定する。そして、いずれかを満たしている場合は、ステップ 3 0 5 - 6 に処理を移行し、いずれも満たしていない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 7 6 4 】

(ステップ 3 0 5 - 6)

ステップ S 3 0 5 - 6 において、サブ C P U 2 0 1 は、モード選択有効化処理を実行する。具体的には、十字キーボタン 1 6 による操作を有効化して、遊技者によるモード選択を可能とする。そして、上限ラウンドが終了するまで、当該有効化を継続させる。当該処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 7 6 5 】

以上の図 5 6 ~ 図 5 8 では、以下のような効果が見込める。

モード A では、実質、R U S H の継続が確定すると、モード選択を可能とし（モード選

10

20

30

40

50

択可能期間が前倒し可能)、モードB、Cでは、10ラウンド固定とした。これにより、モードAを選択している場合は、実質、RUSHの継続が確定した後の時間を有効活用することができ(モード選択の自由度を高めることができ)、遊技者に退屈間を与えてしまうことを防止できる。一方、モードB、Cでは、モード選択を10ラウンド固定としたので、例えば、モードCであればバトル告知の演出内容に集中できなくなってしまうことを防止できる。

【0766】

また、実質、RUSHの継続が確定した後や、RUSHの継続報知を行った後にモード選択を可能とした。これにより、例えば、モードA選択時に、アイコン演出の途中であるにも関わらず、モード変更可画像26mhが表示されてしまい、アイコン演出の結果が先にわかってしまうことを防止できる。同様に、例えば、モードB選択時に、大当たり中ジャッジ前に、モード変更可画像26mhが表示されてしまい、大当たり中ジャッジの結果が先にわかってしまうことを防止できる。

10

【0767】

また、少なくとも次の小当り遊技の当せんが約束されている状況下でモード選択を可能とした。これにより、一定期間、遊技者による好みのモードで優越感に浸らせながらRUSH中の遊技を行わせることができるので、より一層の遊技興趣の向上が図れる。

【0768】

また、モード変更可画像26mhは、目立つ態様や、モード変更が可能であることを大々的に報知する態様では表示しないようにした。これにより、そちらに気を取られてしまい、他の演出を見逃してしまうようなことを防止できる。

20

【0769】

また、例えばモードAであれば、「77%」を表示した後に、モード変更可画像26mhを表示するようにした。これにより、モード変更可画像26mh(例えば操作を促す画像)の表示が、実質、RUSH継続確定の示唆となるため、単なる操作を促す画像に留まらず、遊技者の注目を集めることができる。

【0770】

また、演出状況監視処理において、演出状況を監視したうえで、モード選択有効化処理を実行するようにした。これにより、実質、RUSHの継続が確定した後や、RUSHの継続報知を行った後に遅滞なくモード選択を実行することができるので、遊技者に一層の満足感を与えることができる。

30

【0771】

図59、図60は、RUSH中の計測演出(上述のRUSH中計測画像26tiを表示する演出)に係る概要図である。

ケース1では、タイミング(a)で大当り1遊技(特別図柄A)が実行され、タイミング(b)で大当り1遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、RUSH中タイマのカウンタ(サブRAM203)の計測を開始し、画像表示装置26にRUSH中計測画像26tiを表示(更新表示)する。

【0772】

そして、タイミング(c)で小当りに当せんし、大当り2遊技(特別図柄F)が実行されると、時短遊技状態がOFFになる。一方で、RUSH中タイマのカウンタ(サブRAM203)の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続する。そして、タイミング(d)で大当り2遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもRUSH中タイマのカウンタ(サブRAM203)の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続している。

40

【0773】

そして、タイミング(e)で小当りに当せんし、大当り2遊技(特別図柄F)が実行されると、時短遊技状態がOFFになる。ここもRUSH中タイマのカウンタ(サブRAM203)の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続している。そして、タイミング(f)で大当り2遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもR

50

USH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続している。なお、タイミング（f）では、遊技者による遊技球の打ち出しが行われず、デモ演出が開始されたとしている。デモ演出が開始されてもRUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続している。

【0774】

そして、タイミング（g）で小当りに当せんし、大当り2遊技（特別図柄G）が実行されると、時短遊技状態がOFFになる。ここもRUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続しているが、特別図柄Gは通常遊技状態に対応しているので、タイミング（h）で大当り2遊技を終了すると、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測を停止して、そのときの計測時間を終了EDで表示するようになっている。

10

このように、計測中にデモ演出が実行されたとしても計測と更新表示とを継続するというのがケース1の特徴となっている。

【0775】

ケース2では、タイミング（a）で大当り1遊技（特別図柄A）が実行され、タイミング（b）で大当り1遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測を開始し、画像表示装置26にRUSH中計測画像26tiを表示（更新表示）する。

【0776】

20

そして、タイミング（c）で小当りに当せんし、大当り2遊技（特別図柄F）が実行されると、時短遊技状態がOFFになる。一方で、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続する。そして、タイミング（d）で大当り2遊技を終了すると、再び時短遊技状態となる。ここもRUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示は継続している。そして、この時短遊技状態において、遊技者が左打ちを行って、第1始動口21へ遊技球を入球させたとしている。

【0777】

第1始動口21へ遊技球を入球させた結果、特図当たりとなり、タイミング（e）より大当り1遊技が実行されると、時短遊技状態はOFFになり、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測を中断、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示も中断する（非表示とする）。そして、大当り1遊技を終了したタイミング（f）より、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測、および、RUSH中計測画像26tiの更新表示を再開する。以降は、ケース1と同様であるため、説明を省略する。

30

このように、計測中に大当り1遊技が実行される場合、計測と更新表示とを中断するというのがケース2の特徴となっている。

【0778】

ケース3では、タイミング（a）で大当り1遊技（特別図柄A）が実行され、タイミング（b）で大当り1遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測を開始し、画像表示装置26にRUSH中計測画像26tiを表示（更新表示）する。

40

【0779】

タイミング（c）～（e）は、ケース1と同様であるため説明を省略する。その後のタイミング（f）～（g）は、終了EDの実行を示しており、エンディング開始時復活、または、リザルト表示中復活が実行されたとしている。この（f）～（g）では、RUSH中計測画像26tiの更新表示は中断するが、RUSH中タイマのカウンタ（サブRAM203）の計測は継続する。これにより、終了EDにおいては、タイミング（f）で一時停止した時間（RUSH中計測画像26ti）がリザルトで表示されることになる。

【0780】

そして、タイミング（g）になると、再度、時短遊技状態に移行し、RUSH中計測画

50

像 2 6 t i の更新表示を再開する。この場合、タイミング (g) における R U S H 中タイマのカウンタ (サブ R A M 2 0 3) の値を参照して、参照した値を表示する。その後の (h) (i) は、ケース 1 の (g) (h) と同様であるため、説明を省略する。

このように、計測中に終了 E D が実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するというのがケース 3 の特徴となっている。

【 0 7 8 1 】

ケース 4 では、タイミング (a) で大当たり 1 遊技 (特別図柄 A) が実行され、タイミング (b) で大当たり 1 遊技を終了すると、時短遊技状態となる。このとき、R U S H 中タイマのカウンタ (サブ R A M 2 0 3) の計測を開始し、画像表示装置 2 6 に R U S H 中計測画像 2 6 t i を表示 (更新表示) する。

【 0 7 8 2 】

タイミング (c) ~ (e) は、ケース 1 と同様であるため説明を省略する。その後のタイミング (e) では、遊技者が左打ちを行って、第 1 始動口 2 1 へ遊技球を入球させたとしている。ただし、ケース 2 とは異なり、特図当たりとならず、特図ハズレになったとしている。この場合、タイミング (e) ~ (f) では、特別図柄 1 の図柄変動ゲームが実行されることになるが、この間は、R U S H 中タイマのカウンタ (サブ R A M 2 0 3) の計測、および、R U S H 中計測画像 2 6 t i の更新表示は継続する。その後の (g) (h) は、ケース 1 の (g) (h) と同様であるため、説明を省略する。

このように、計測中に特別図柄 1 に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するというのがケース 4 の特徴となっている。

【 0 7 8 3 】

以上の図 5 9、図 6 0 では、以下のような効果が見込める。

時短遊技状態中にデモ演出が実行されたとしても、計測と更新表示とを継続するようにした。これにより、デモ演出の実行も含めた R U S H 滞在時間を表示することができ、正確な R U S H 滞在時間を認識させることができる。また、デモ演出が開始されたかを判断して、計測と更新表示とを中断するような処理が不要となり、制御処理を簡素化することができる。

【 0 7 8 4 】

また、計測中に大当たり 1 遊技が実行される場合、計測と更新表示とを中断するようにした。これにより、例外的な大当たり遊技は除外することができ、純粹に一連の R U S H における滞在時間を表示することができる。また、更新表示が中断されることで、最適でない遊技が実行されていることを知らしめることができる。

【 0 7 8 5 】

また、計測中に終了 E D が実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するようにした。また、更新表示の再開時には、継続して計測していた R U S H 中タイマのカウンタ (サブ R A M 2 0 3) の値を参照して再開するようにした。これにより、終了 E D のリザルトで更新表示が継続してしまって、遊技者に違和感を与えることを防止できると共に、再開時には中断中の時間を加味して表示することができるので、遊技者に違和感を与えることを防止できる。

【 0 7 8 6 】

また、計測中に特別図柄 1 に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するようにした。これにより、時短遊技状態中は、一律計測するという制御にすることができ、制御を簡素化することができる。

【 0 7 8 7 】

なお、ケース 1 において、デモ演出中は計測と更新表示とを継続するようにしたが、中断してもよい。これにより、遊技球が遊技領域 7 に打ち出されている間の時間を表示することができ、より厳密な R U S H 継続時間を把握させることができる。

【 0 7 8 8 】

また、ケース 2 において、タイミング (e) ~ (f) では、大当たり 1 遊技中は計測と更新表示とを中断するようにしたが、継続してもよい。これにより、遊技者に与える違和感

10

20

30

40

50

を軽減することができる。

なお、ケース2においては、特別図柄Aであれば、計測と更新表示とを継続し、特別図柄Bであれば、計測と更新表示とを実行しない（終了する）ようにしてもよい。これにより、更新表示が継続されているか否かがRUSHの継続示唆となり、RUSH中計測画像26tiに、時間表示以外の側面（役割）を持たせることができ、演出の幅を広げることができる。

【0789】

また、ケース3において、計測中に終了EDが実行される場合、計測を継続し、更新表示を中断するようにしたが、復活演出（リザルト表示中復活）が実行される場合に限り、更新表示を継続してもよい。これにより、リザルト表示中も時間が停止していなければ、その後、復活演出が実行されることになるので、RUSH中計測画像26tiに、時間表示以外の側面（役割）を持たせることができ、演出の幅を広げることができる。

【0790】

また、ケース4において、計測中に特別図柄1に対応する図柄変動ゲームが実行される場合、計測を継続し、更新表示も継続するようにしたが、更新表示は中断してもよい。これにより、更新表示が中断（非表示）されることで、最適でない遊技が行われていることを知らしめることができる。

【0791】

以下、その他の変形例を列挙する。

アイコン演出は、特別図柄D、F、Gのときに限らず、特別図柄A、Bのときに実行されてもよいし、通常遊技状態や時短遊技状態の図柄変動ゲーム中に実行されてもよい。

【0792】

アイコン演出は、%表示を加算更新したが、減算更新でもよいし、%表示に限らず量的な表示（例えばメーター）で実行してもよいし、複数のキャラクタを集合させるような演出（集合すれば継続など）で実行してもよい。

【0793】

アイコン演出は、%表示を加算更新したが、例えばキャラクタパネル画像等の色を段階的にアップさせるような態様でもよい。キャラクタパネル画像は、「白」、「青」、「緑」、「赤」、「金」に変化可能として更新するような演出でもよい。

【0794】

アイコン演出は、大入賞口への入球が発生すると、順次更新を行うこととしたが、第2始動口22への入球で順次更新を行ってもよいし、普通入賞口23への入球で順次更新を行ってもよい。

【0795】

アイコン演出は、演出ボタン14や演出レバー15の操作により、順次更新を行ってもよい。例えば、ラウンド毎に所定回数、演出ボタン14等を操作させて更新するような演出でもよいし、アイコンが的画像に重なるタイミングでタイミングよく演出ボタン14が押下されれば更新するような演出でもよい。

【0796】

入賞強調演出は、第1大入賞口24への入球により実行するようにしたが、これに限られない。例えば、第2始動口22への入球や、普通入賞口23への入球による入賞強調演出でもよい。

【0797】

また、本実施形態では、1種2種混合機の仕様で記載したが、確変遊技状態を備えて、確変遊技状態がループする確変ループタイプに適用してもよいし、確変遊技状態における図柄変動ゲームの実行上限回数が定められたST確変タイプに適用してもよい。また、遊技球を機外に排出しない封入式のパチンコ遊技機に適用してもよい。

【0798】

また、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

10

20

30

40

50

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。

【0799】

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。

遊技球が入球可能な特定領域（V入賞口）を有した大入賞口（第2大入賞口32）と、取得条件の成立（第2始動口22への遊技球の入球）により判定情報（特別図柄当たり判定用乱数値）を取得する取得手段（メインCPU101）と、前記判定情報に基づいて、前記特定領域への遊技球の入球を許容する所定遊技（小当り遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（メインCPU101）と、前記所定遊技において前記特定領域へ遊技球が入球した場合に、遊技者に有利な特別遊技（大当り2遊技）の実行を制御する特別遊技制御手段（メインCPU101）と、演出の実行を制御する演出制御手段（サブCPU201）と、を備え、前記演出制御手段は、前記所定遊技が実行される可能性を示唆する示唆演出（アイコン演出）と、前記所定遊技において前記特定領域への遊技球の入球を促す入球促進演出（Vを狙え演出）と、を実行可能であり、前記入球促進演出の実行を終了した後に、前記示唆演出の実行を開始する（アイコン演出は2ラウンド目から開始する）ことが可能である。

10

【符号の説明】

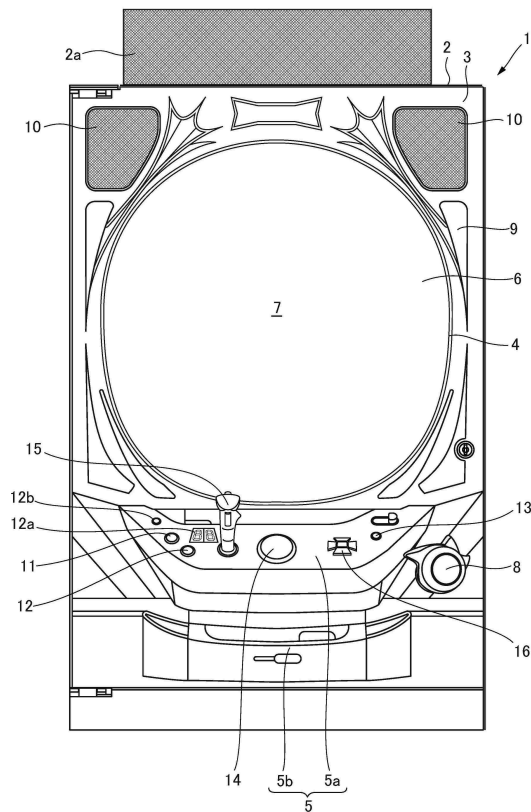
【0800】

- | | |
|-----|---------|
| 1 | パチンコ遊技機 |
| 2 6 | 画像表示装置 |
| 100 | 主制御基板 |
| 200 | 演出制御基板 |

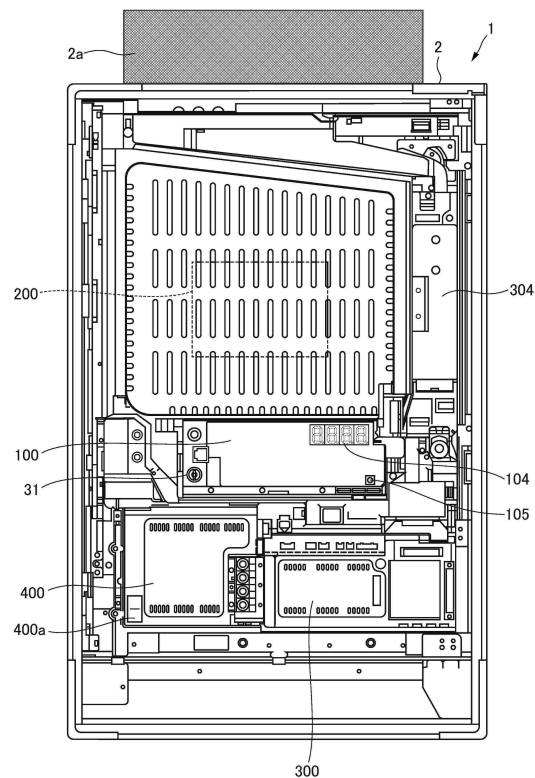
20

【図面】

【図1】



【図2】



30

40

50

【図 7】

特別図柄変動パターンテーブル

変動パターン	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン1	通常遊技状態	短縮変動(ハズレ)	2秒
変動パターン2		通常変動(ハズレ)	7秒
変動パターン3		ノーマルリーチ(ハズレ)	15秒
変動パターン4		スーパーリーチ1(ハズレ)	40秒
変動パターン5		スーパーリーチ2(ハズレ)	50秒
変動パターン6		擬似連2ノーマルリーチ(ハズレ)	30秒
変動パターン7		擬似連3スーパーリーチ1(ハズレ)	70秒
変動パターン8		擬似連3スーパーリーチ2(ハズレ)	80秒
変動パターン9		ノーマルリーチ(当たり)	15秒
変動パターン10		スーパーリーチ1(当たり)	40秒
変動パターン11		スーパーリーチ2(当たり)	50秒
変動パターン12		擬似連2ノーマルリーチ(当たり)	30秒
変動パターン13		擬似連3スーパーリーチ1(当たり)	70秒
変動パターン14		擬似連3スーパーリーチ2(当たり)	80秒
変動パターン15		全回転リーチ(当たり)	120秒
変動パターン16	時短遊技状態	超短縮変動(ハズレ)	1秒
変動パターン17		超短縮変動(当たり)※小当り	1秒
変動パターン18		超短縮変動(当たり)※特図当たり	1秒

【図 8】

コマンド表(1/2)

コマンド	名称	送信タイミング
コマンド1	第1特別図柄記憶0指定コマンド	第1特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
コマンド2	第1特別図柄記憶1指定コマンド	
コマンド3	第1特別図柄記憶2指定コマンド	
コマンド4	第1特別図柄記憶3指定コマンド	
コマンド5	第1特別図柄記憶4指定コマンド	
コマンド6	第2特別図柄記憶0指定コマンド	第2特別図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
コマンド7	特別図柄A 演出図柄指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
コマンド8		
コマンド9	特別図柄G 演出図柄指定コマンド	
コマンド10	小当り指定コマンド	特別図柄の変動停止時
コマンド11	特別図柄変動パターン1指定コマンド	各変動パターンを決定後の変動開始時
コマンド12		
コマンド13	特別図柄変動パターン15指定コマンド	
コマンド14		
コマンド15	特別図柄確定コマンド	
コマンド16	普通図柄確定コマンド	普通図柄の変動停止時
コマンド17	第1始動口入賞1指定コマンド	第1始動口への遊技球の入賞時
コマンド18		
コマンド19	第2始動口入賞1指定コマンド	第2始動口への遊技球の入賞時
コマンド20		
コマンド21	大入賞口入賞指定コマンド	各大入賞口への遊技球の入賞時
コマンド22	特定領域入賞指定コマンド	特定領域への遊技球の入賞時
コマンド23	10R特図当たり遊技用 オープニング指定コマンド	各種特図当たり遊技の開始時
コマンド24	4R特図当たり遊技用 オープニング指定コマンド	
コマンド25	小当り用 オープニング指定コマンド	小当り遊技の開始時
コマンド26	ラウンド指定コマンド(開放1回目)	特図当たり遊技ラウンドの1回目の作動時
コマンド27		
コマンド28	ラウンド指定コマンド(最終開放)	特図当たり遊技ラウンドの最終回の作動時
コマンド29	10R特図当たり遊技用 エンディング指定コマンド	各種特図当たり遊技の終了時
コマンド30	4R特図当たり遊技用 エンディング指定コマンド	
コマンド31	小当り用 エンディング指定コマンド	

10

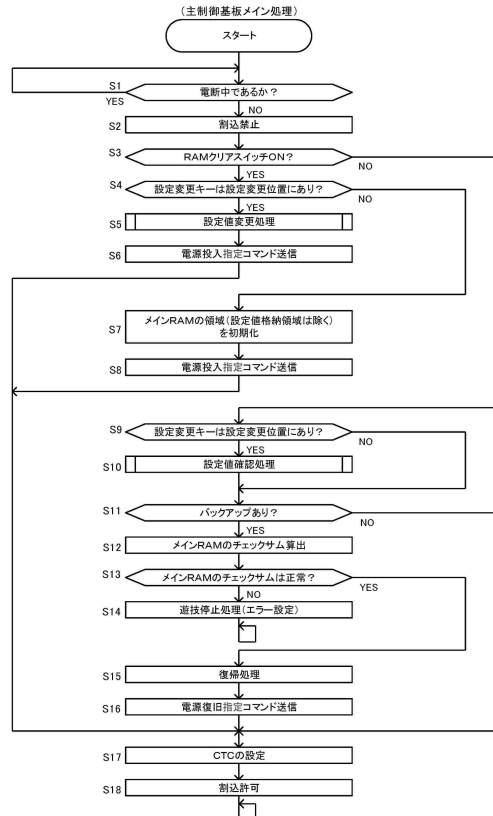
20

【図 9】

コマンド表(2/2)

コマンド	名称	送信タイミング
コマンド32	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
コマンド33	普通図柄記憶1指定コマンド	
コマンド34	普通図柄記憶2指定コマンド	
コマンド35	普通図柄記憶3指定コマンド	
コマンド36	普通図柄記憶4指定コマンド	
コマンド37	普通図柄0 普図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
コマンド38	普通図柄1 普図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
コマンド39	普通図柄2 普図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
コマンド40	普通図柄3 普図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
コマンド41	普図変動時間1 普図変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
コマンド42	普図変動時間2 普図変動指定コマンド	
コマンド43		
コマンド44	普図当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
コマンド45	普図当たり2用 オープニング指定コマンド	
コマンド46	普図当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
コマンド47	普図当たり2用 エンディング指定コマンド	
コマンド48	遊技状態指定コマンド(通常)	特別図柄の変動開始時および変動終了時
コマンド49	遊技状態指定コマンド(時短)	特図当たり遊技の開始時および終了時
コマンド50	電源投入指定コマンド	RWMクリアを伴う電源ON時
コマンド51	客待ち中用 電源復帰指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド52	特図変動中用 電源復帰指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド53	特図当たり遊技用 電源復帰指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド54	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
コマンド55	不正入賞用 エラー指定コマンド	不正入賞発生時
コマンド56	異常入賞用 エラー指定コマンド	異常入賞発生時
コマンド57	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
コマンド58	電波異常用 エラー指定コマンド	異常電波検出時
コマンド59	枠開放用 エラー指定コマンド	枠開放時
コマンド60	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
コマンド61	払出異常用 エラー指定コマンド	払出待機球不足時
コマンド62	枠開放用 エラー解除指定コマンド	枠閉鎖時
コマンド63	満杯異常用 エラー解除指定コマンド	受け皿満杯解消時
コマンド64	払出異常用 エラー解除指定コマンド	払出待機球充足時
コマンド65	設定値(設定値1)指定コマンド	電源ON時、設定変更処理実行中、 設定確認処理実行中
コマンド66		
コマンド67	設定値(設定値6)指定コマンド	電源ON時、設定変更処理実行中、 設定確認処理実行中
コマンド68	設定値変更中コマンド	設定変更処理実行中
コマンド69	設定値確認中コマンド	設定確認処理実行中
コマンド70	設定値確認終了コマンド	設定確認処理実行中
コマンド71		

【図 10】

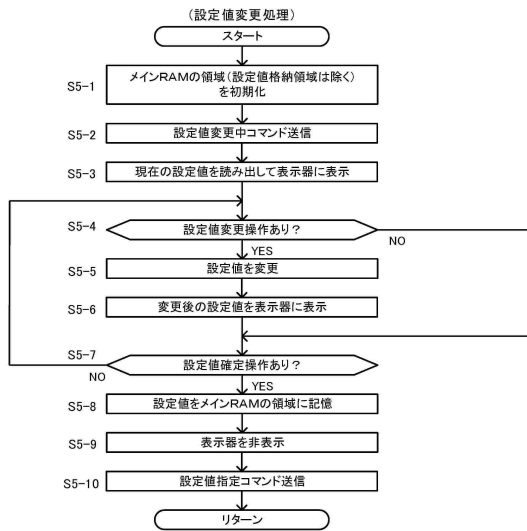


30

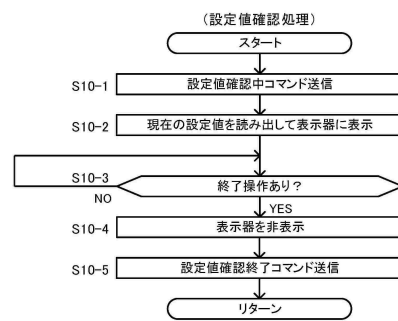
40

50

【図 1 1】

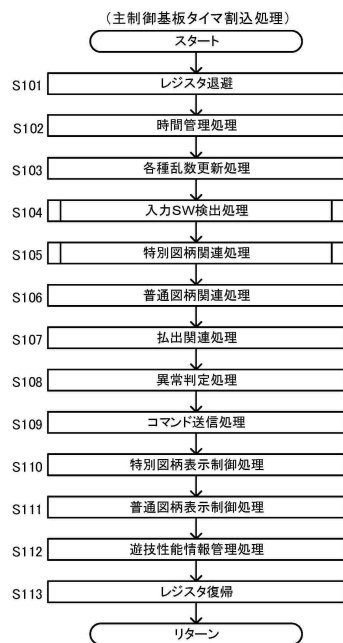


【図 1 2】

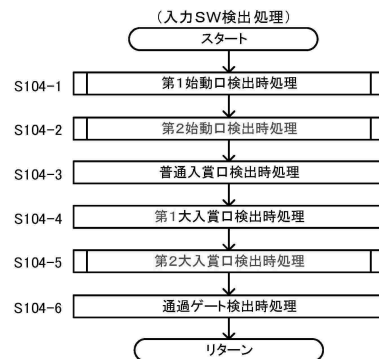


10

【図 1 3】



【図 1 4】



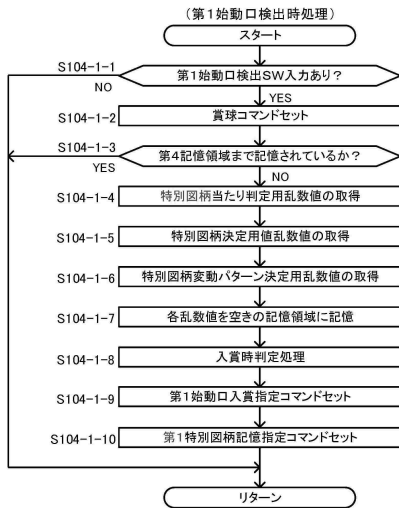
20

30

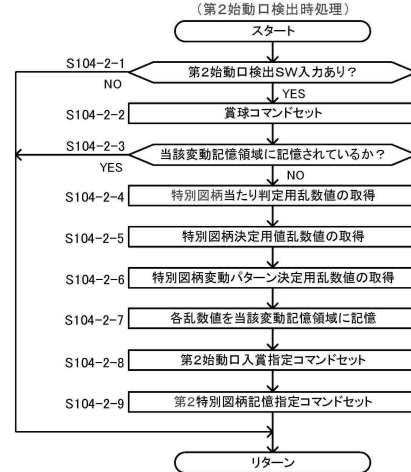
40

50

【図 15】

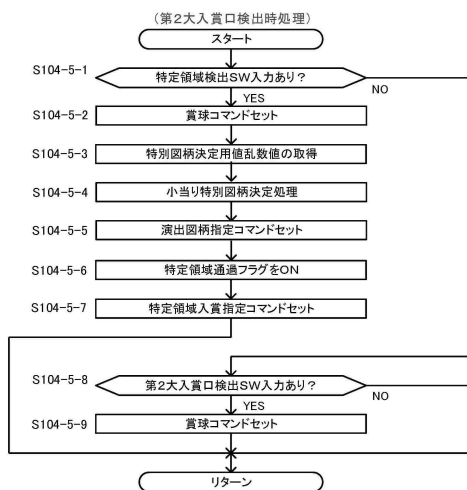


【図 16】

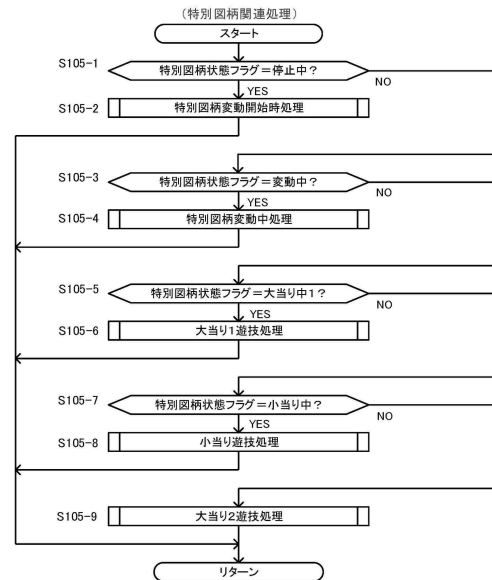


10

【図 17】



【図 18】



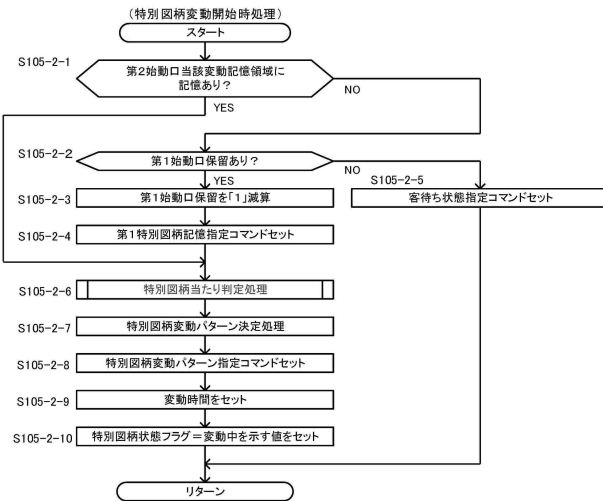
20

30

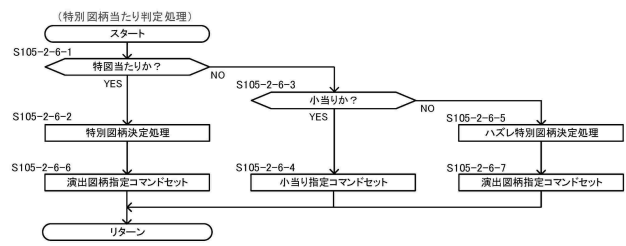
40

50

【図 19】



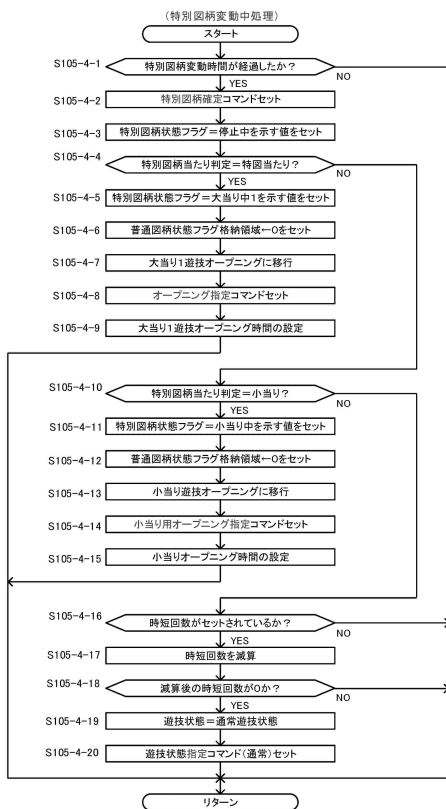
【図 20】



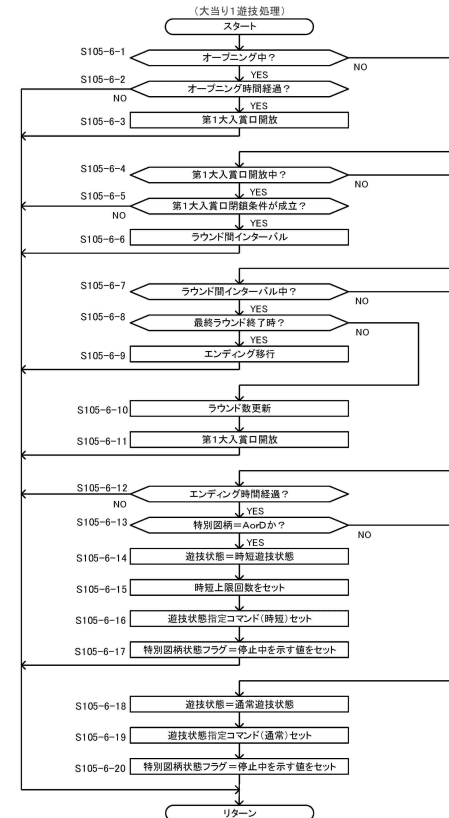
10

20

【図 21】



【図 22】

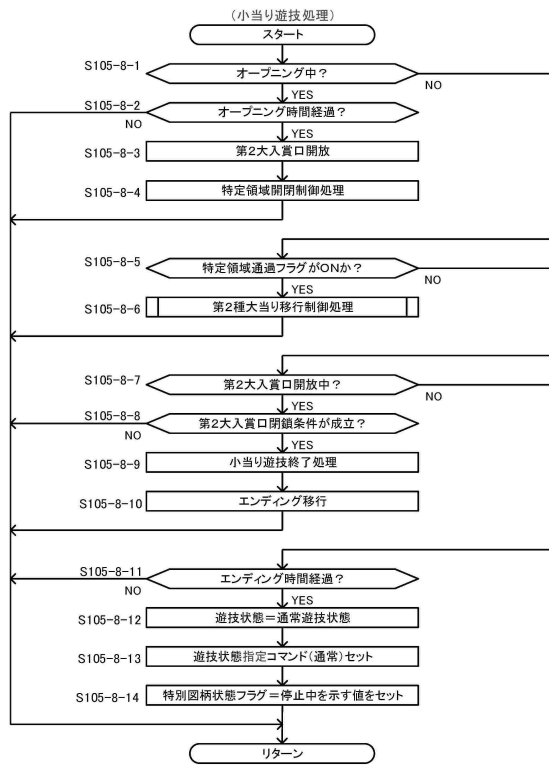


30

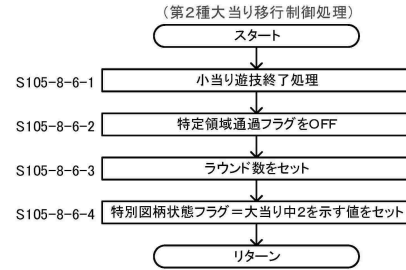
40

50

【図 2 3】



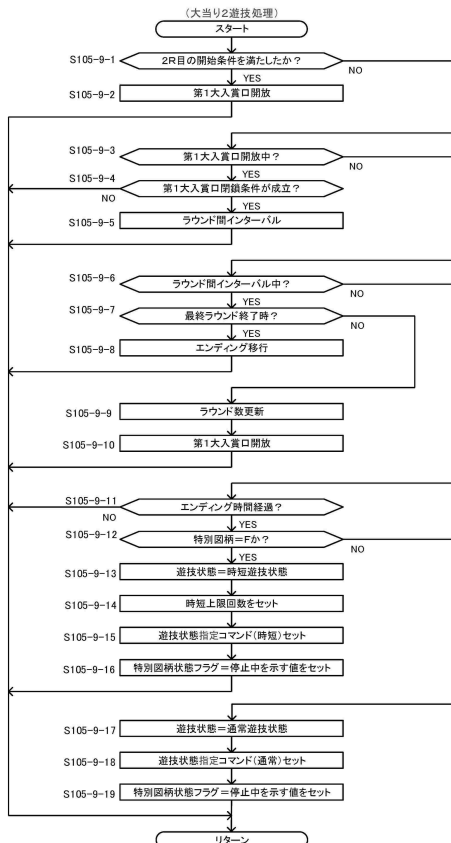
【図 2 4】



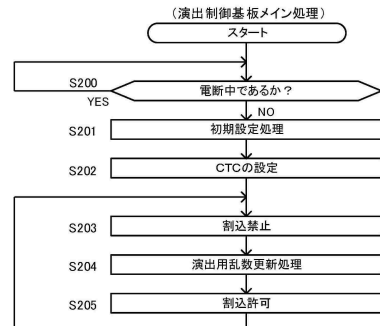
10

20

【図 2 5】



【図 2 6】

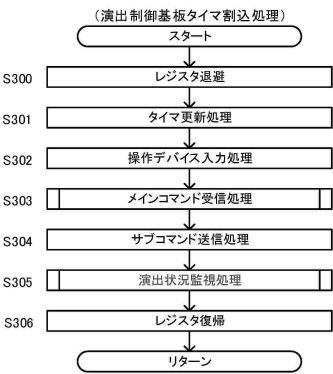


30

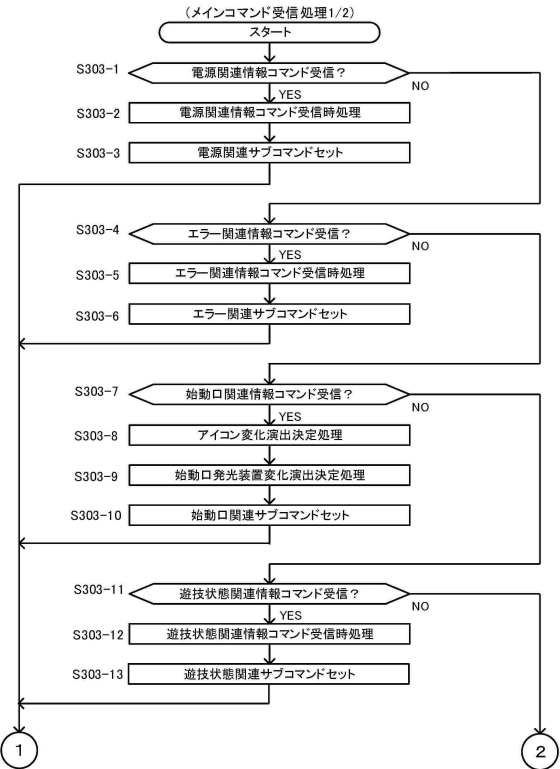
40

50

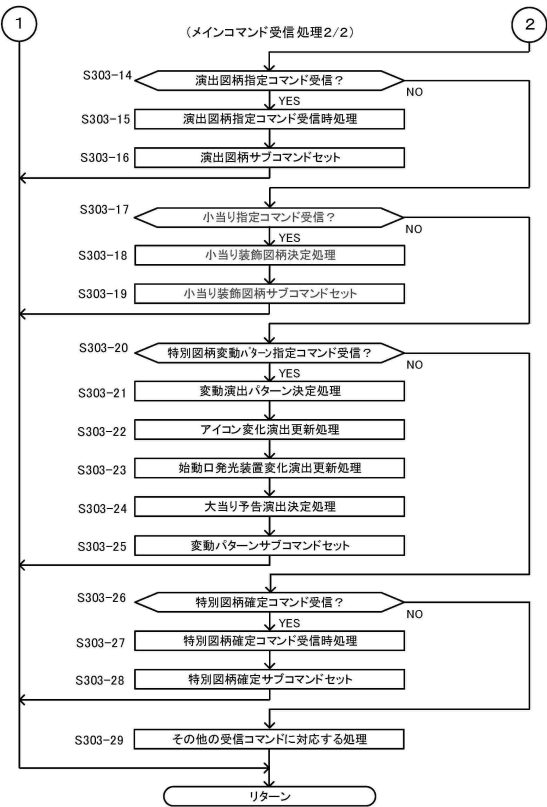
【図 2 7】



【図 2 8】



【図 2 9】



【図 3 0】

予告決定テーブル1 (リーチ前予告)			
判定結果	変動演出パターン (変動パターン)	振分	予告
特図 ハズレ	短縮変動	100／100	予告なし
		80／100	予告なし
	通常変動	20／100	セリフ予告
		70／100	予告なし
	ノーマルリーチ	30／100	セリフ予告
		20／100	予告なし
	スーパーリーチ1	70／100	セリフ予告
		10／100	ボタン振動予告
	スーパーリーチ2	80／100	セリフ予告
		20／100	ボタン振動予告
特図 当たり	ノーマルリーチ	30／100	予告なし
		70／100	セリフ予告
	スーパーリーチ1	20／100	予告なし
		60／100	セリフ予告
	スーパーリーチ2	20／100	ボタン振動予告
		70／100	セリフ予告
	全回転リーチ	30／100	ボタン振動予告
		40／100	ボタン振動予告

10

20

30

40

50

【図 3 1】

セリフ予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	内容
特図 ハズレ	通常変動	100／100	セリフ(白)
	ノーマルリーチ	90／100	セリフ(白)
		10／100	セリフ(赤)
	スーパーリーチ1	20／100	セリフ(白)
		50／100	セリフ(赤)
		30／100	セリフ(赤)2段階
	スーパーリーチ2	20／100	セリフ(白)
		40／100	セリフ(赤)
		40／100	セリフ(赤)2段階
特図 当たり	ノーマルリーチ	50／100	セリフ(白)
		50／100	セリフ(赤)
	スーパーリーチ1	10／100	セリフ(白)
		40／100	セリフ(赤)
		50／100	セリフ(赤)2段階
	スーパーリーチ2	10／100	セリフ(白)
		30／100	セリフ(赤)
		60／100	セリフ(赤)2段階
	全回転リーチ	40／100	セリフ(赤)2段階
60／100		セリフ(虹)	

【図 3 2】

ボタン振動予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	内容
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	90／100	2秒振動×1回
		10／100	2秒振動×3回
	スーパーリーチ2	80／100	2秒振動×1回
		20／100	2秒振動×3回
特図 当たり	スーパーリーチ1	70／100	2秒振動×1回
		30／100	2秒振動×3回
	スーパーリーチ2	60／100	2秒振動×1回
		40／100	2秒振動×3回
	全回転リーチ	30／100	2秒振動×1回
		70／100	2秒振動×3回

10

20

【図 3 3】

予告決定テーブル2(リーチ中予告)

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	予告
特図 ハズレ	短縮変動	100／100	予告なし
	通常変動	100／100	予告なし
	ノーマルリーチ	100／100	予告なし
	スーパーリーチ1	30／100	予告なし
		60／100	ロゴ予告
		10／100	クルマ群予告
	スーパーリーチ2	35／100	予告なし
		60／100	ロゴ予告
		5／100	クルマ群予告
特図 当たり	ノーマルリーチ	100／100	予告なし
	スーパーリーチ1	10／100	予告なし
		40／100	ロゴ予告
		60／100	クルマ群予告
	スーパーリーチ2	10／100	予告なし
		55／100	ロゴ予告
		35／100	クルマ群予告
	全回転リーチ	40／100	ロゴ予告
		60／100	クルマ群予告

【図 3 4】

(a) ロゴ予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	内容
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	90／100	チャンス
		10／100	激熱
	スーパーリーチ2	85／100	チャンス
		15／100	激熱
特図 当たり	スーパーリーチ1	70／100	チャンス
		30／100	激熱
	スーパーリーチ2	60／100	チャンス
		40／100	激熱
	全回転リーチ	50／100	チャンス
		50／100	激熱

30

(b) クルマ群予告決定テーブル

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	内容
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	80／100	第1クルマ群
		20／100	第2クルマ群
	スーパーリーチ2	70／100	第1クルマ群
		30／100	第2クルマ群
特図 当たり	スーパーリーチ1	60／100	第1クルマ群
		40／100	第2クルマ群
	スーパーリーチ2	50／100	第1クルマ群
		50／100	第2クルマ群
	全回転リーチ	40／100	第1クルマ群
		60／100	第2クルマ群

40

50

【図 35】

(a) 予告決定テーブル3(スーパーリーチ中予告・会話予告)

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	予告
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	80/100	会話(白)
		20/100	会話(赤)
	スーパーリーチ2	90/100	会話(白)
		10/100	会話(赤)
特図 当たり	スーパーリーチ1	60/100	会話(白)
		40/100	会話(赤)
	スーパーリーチ2	50/100	会話(白)
		50/100	会話(赤)

【図 36】

(c) 予告決定テーブル5(スーパーリーチ中ジャッジ)

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	ジャッジデバイス
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	80/100	演出ボタン
		20/100	演出レバー
	スーパーリーチ2	90/100	演出ボタン
		10/100	演出レバー
特図 当たり	スーパーリーチ1	60/100	演出ボタン
		40/100	演出レバー
	スーパーリーチ2	50/100	演出ボタン
		50/100	演出レバー

10

(b) 予告決定テーブル4(スーパーリーチ中予告・カットイン予告)

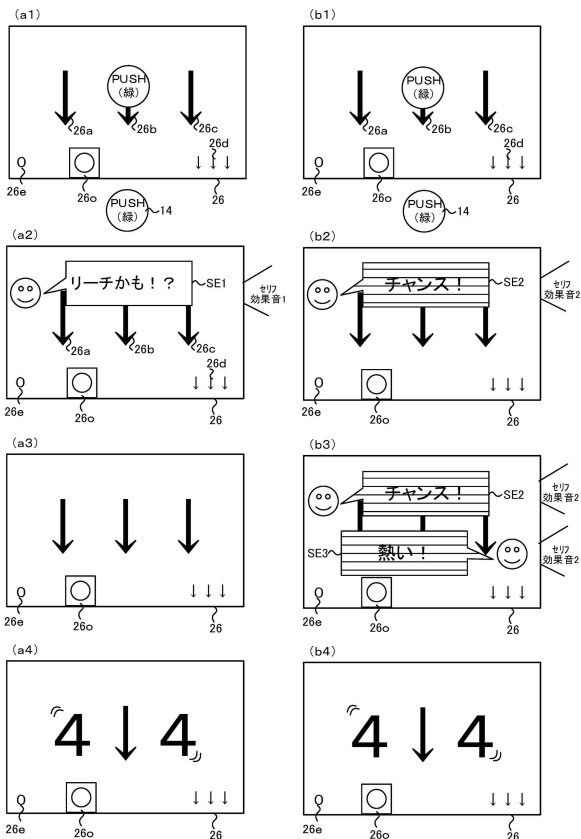
判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	予告
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	90/100	カットイン(緑)
		10/100	カットイン(赤)
	スーパーリーチ2	90/100	カットイン(緑)
		10/100	カットイン(赤)
特図 当たり	スーパーリーチ1	70/100	カットイン(緑)
		30/100	カットイン(赤)
	スーパーリーチ2	60/100	カットイン(緑)
		40/100	カットイン(赤)

(d) 演出ボタン決定テーブル

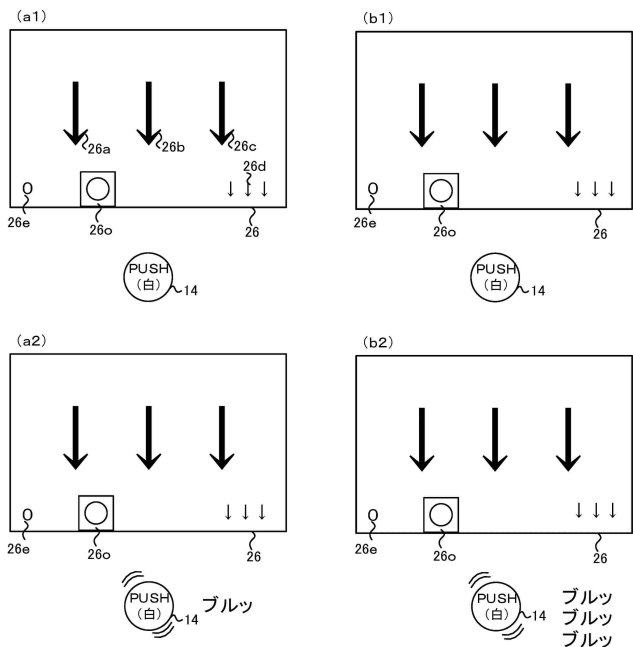
判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	ジャッジデバイス
特図 ハズレ	スーパーリーチ1	90/100	演出ボタン(通常)
		10/100	演出ボタン(赤)
	スーパーリーチ2	95/100	演出ボタン(通常)
		5/100	演出ボタン(赤)
特図 当たり	スーパーリーチ1	45/100	演出ボタン(通常)
		55/100	演出ボタン(赤)
	スーパーリーチ2	40/100	演出ボタン(通常)
		60/100	演出ボタン(赤)

20

【図 37】



【図 38】

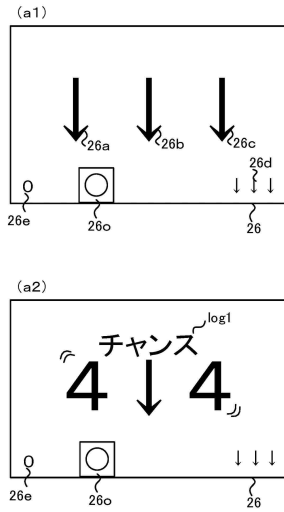


30

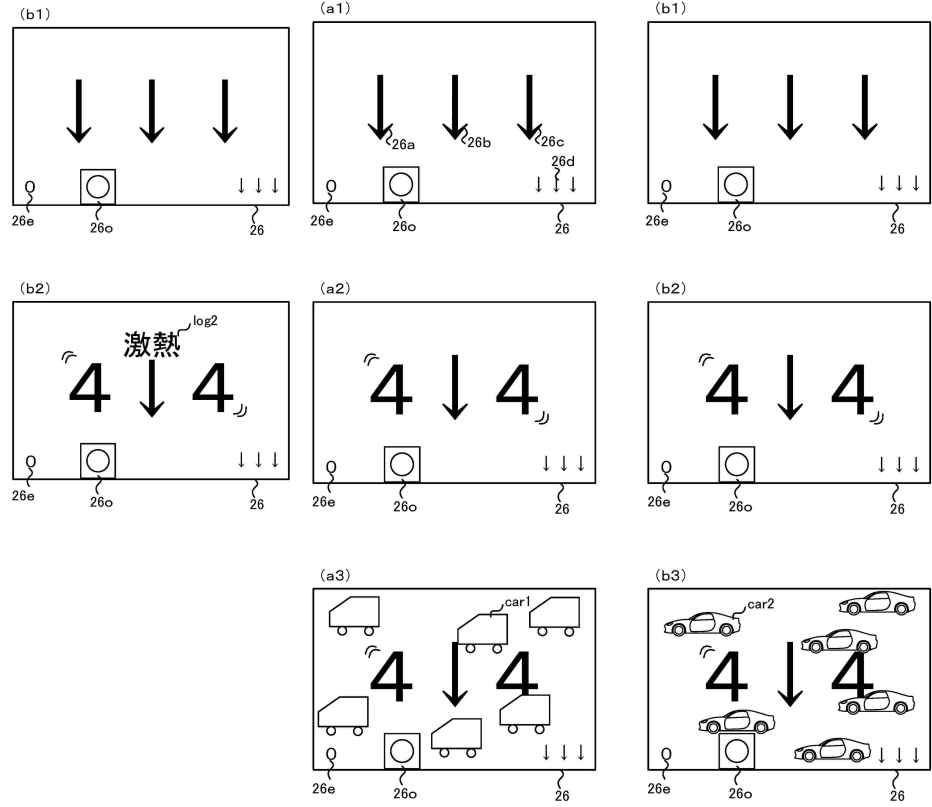
40

50

【図 39】



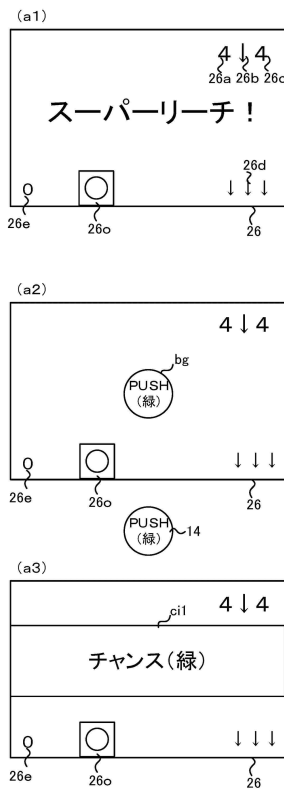
【図 40】



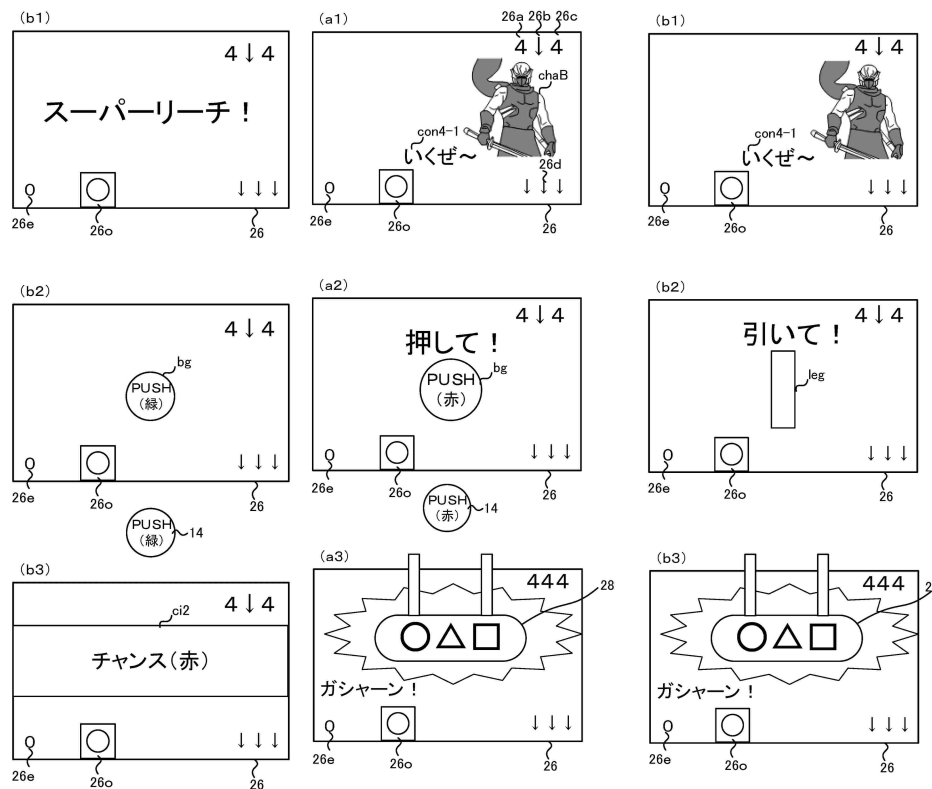
10

20

【図 41】



【図 42】

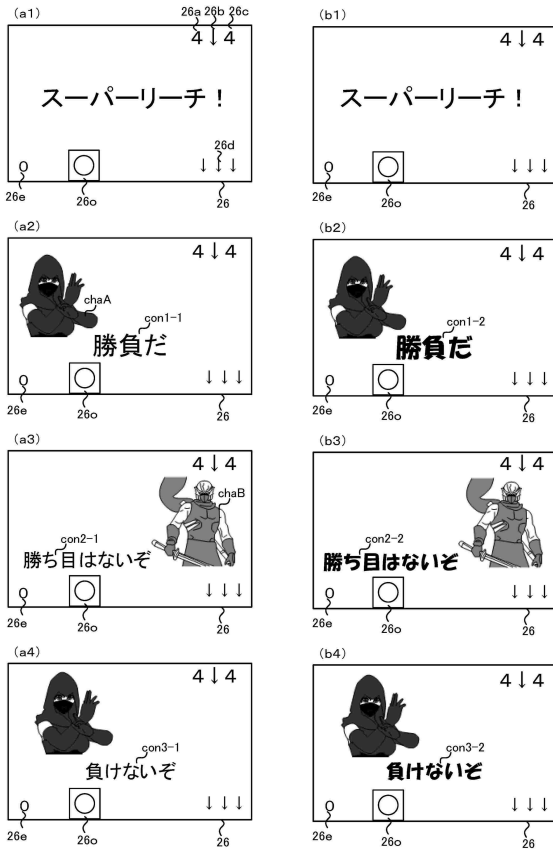


30

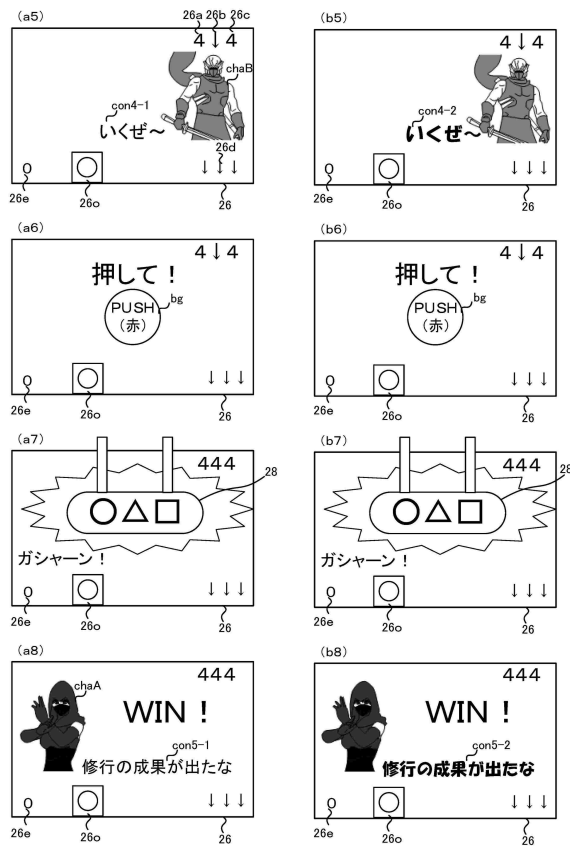
40

50

【図 4 3】



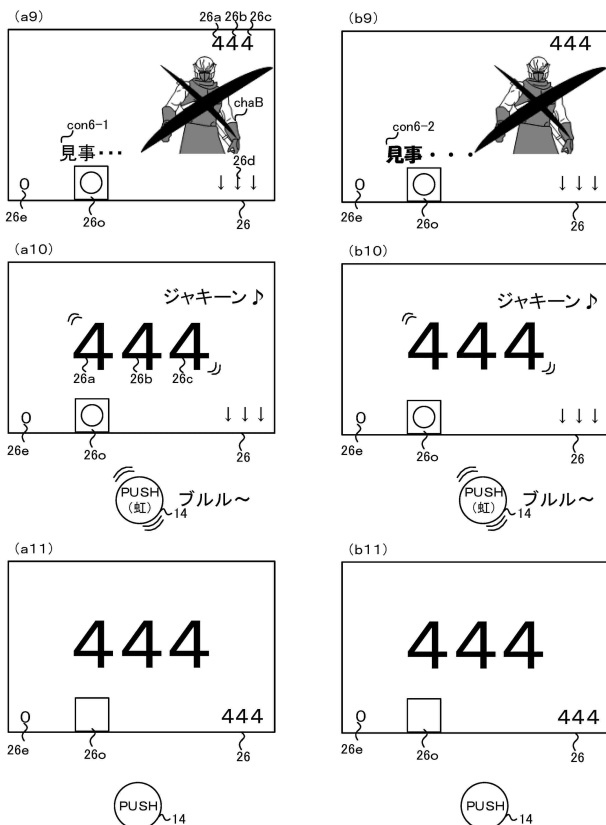
【図 4 4】



10

20

【図 4 5】



【図 4 6】

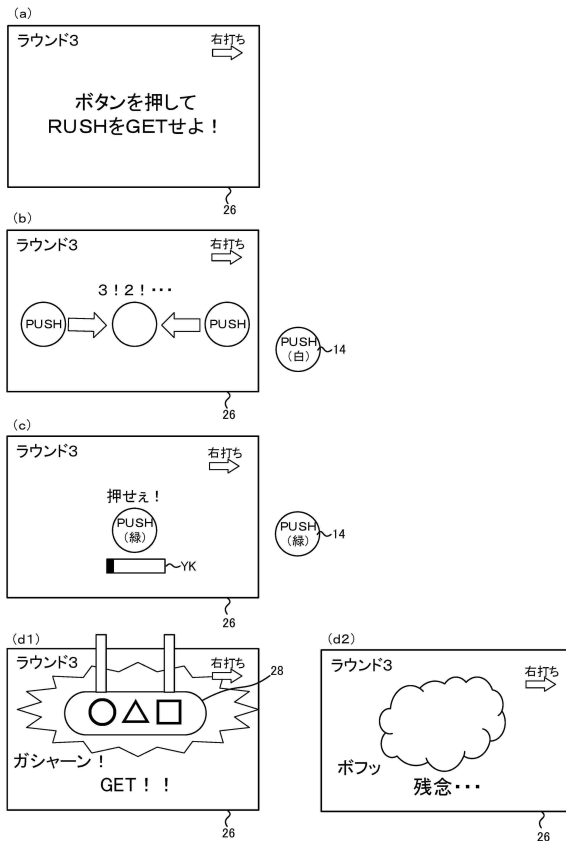
動作演出の開始タイムチャート(通常遊技状態)	T1: 変動開始	T2: リーチ	T3: スーパーリーチ	T4: ジャッジ	T5: 判定結果報知	T6: 確定停止
予告演出	セリア予告	セリア(赤)上	セリア(赤)上	セリア(赤)上	セリア(赤)上	セリア(赤)上
ケース1	チャンス	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100
ケース2	チャンス	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100	※確率1/100

30

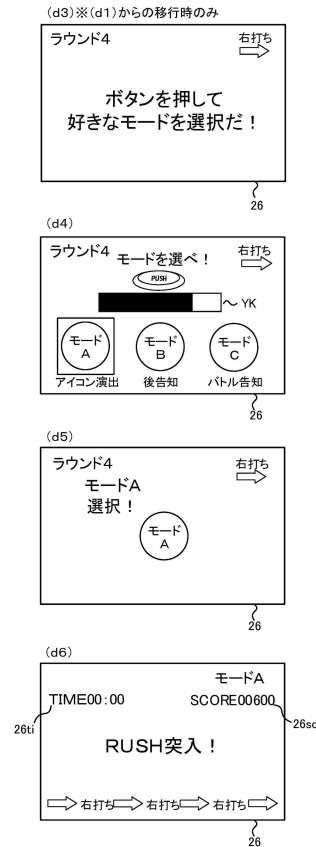
40

50

【図 47】



【図 48】



10

20

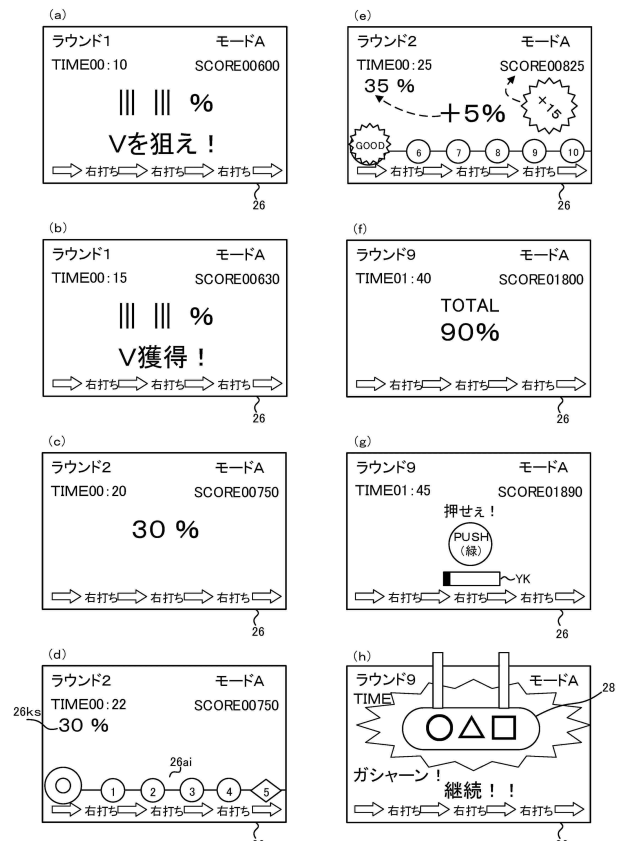
【図 49】

(a) 小当り遊技～大当り2遊技詳細(9R目に継続報知)			
状態	実行される主な演出	備考	
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→継続報知 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
10R		・NEXT RUSH表示 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
継続ED	大当りエンディング	・(継続)大当りエンディング演出	

(b) 小当り遊技～大当り2遊技詳細(EDに継続報知)			
状態	実行される主な演出	備考	
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→非継続報知 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
10R		・(終了)大当りエンディング演出 ・ED開始時復活(14S間) ・リザルト表示中復活(8S間)リザルト表示、6S間復活演出	・ED開始時復活(14S間) ・リザルト表示中復活(8S間)リザルト表示、6S間復活演出
終了ED	大当りエンディング	・(終了)大当りエンディング演出 ・NEXT 通常表示	

(c) 小当り遊技～大当り2遊技詳細(非継続報知)			
状態	実行される主な演出	備考	
1R	小当り遊技	・V(特定領域)を狙え ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
2R～8R	大当り2遊技	・アイコン演出 ・入賞強調演出 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出(%表示)による継続示唆が可能
9R		・ジャッジ(ボタン)→非継続報知 ・時間更新、SCORE更新	・アイコン演出は実行しない ・入賞強調演出は実行しない
10R		・(終了)大当りエンディング演出 ・ED開始時復活(14S間) ・リザルト表示中復活(8S間)リザルト表示、6S間復活演出	・ED開始時復活(14S間) ・リザルト表示中復活(8S間)リザルト表示、6S間復活演出
終了ED	大当りエンディング	・(終了)大当りエンディング演出 ・NEXT 通常表示	

【図 50】

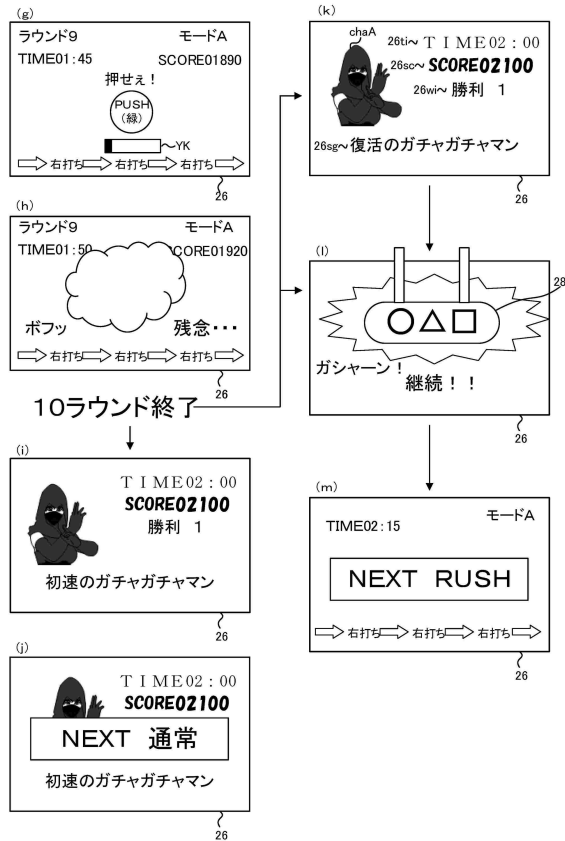


30

40

50

【図 5 1】



【図 5 2】

(a) 初期%決定テーブル

	0%	100%	10%	20%	30%	40%	50%
特別図柄D	20/100	20/100	5/100	5/100	10/100	20/100	20/100
特別図柄F	10/100	10/100	5/100	5/100	20/100	25/100	25/100
特別図柄G	—	—	30/100	30/100	20/100	10/100	10/100

(b) 最終%決定テーブル

	77%	100%	60%	70%	80%	90%
特別図柄D	30/100	30/100	5/100	5/100	15/100	15/100
特別図柄F	20/100	20/100	5/100	15/100	20/100	20/100
特別図柄G	—	—	45/100	40/100	10/100	5/100

※初期%が100%であれば最終%も100%を選択

(c) %加算決定テーブル

初期%	最終%	77%	100%	60%	70%	80%	90%
0%	テーブルA	テーブルB	テーブルC	テーブルD	テーブルE	テーブルF	
100%	—	—	—	—	—	—	—
10%	テーブルG	テーブルF	テーブルH	テーブルC	テーブルD	テーブルE	
20%	テーブルI	テーブルE	テーブルJ	テーブルH	テーブルC	テーブルD	
30%	テーブルK	テーブルD	テーブルL	テーブルJ	テーブルH	テーブルC	
40%	テーブルM	テーブルC	テーブルN	テーブルL	テーブルJ	テーブルH	
50%	テーブルO	テーブルH	テーブルP	テーブルN	テーブルL	テーブルJ	

(d) 発光パターン(液晶、盤枠ランプ)

%表示	色
0%~19%	白
20%~39%	青
40%~59%	黄
60%~79%	緑
80%~89%	紫
90%~99%	赤
100%	虹

【図 5 3】

(e) %加算テーブル

テーブルA	ラウンド	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R
パターン1		+5	+5	+10	+10	+20	+20	+7
パターン2		+20	+20	+20	+10	0	+7	0
パターン3		+10	+20	+20	+20	+7	0	0
...		...	...	...	...	...	...	...

...

テーブルP	ラウンド	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R
...		...	...	...	...	...	...	...
パターン254		+10	0	0	0	0	0	0
パターン255		0	0	0	+10	0	0	0
パターン256		0	0	+5	0	+5	0	0

(f) アイコン種別

	白	青	黄	緑	紫	赤	虹
0	90/100	10/100	—	—	—	—	—
+5	5/100	10/100	15/100	20/100	30/100	20/100	—
+7	2/100	2/100	6/100	10/100	30/100	50/100	—
+10	5/100	10/100	15/100	20/100	25/100	25/100	—
+20	—	—	—	25/100	35/100	40/100	—
...	...	...	...	...	...	...	...

※虹は77%or100%到達後にのみ表示可能

(g) 加算アイコン位置決定テーブル

	カウント1	カウント2	カウント3	カウント4	カウント5	カウント6	カウント7	カウント8	カウント9	カウント10
白	—	15/100	15/100	15/100	15/100	10/100	10/100	10/100	10/100	—
青	—	15/100	15/100	15/100	15/100	10/100	10/100	10/100	10/100	—
黄	—	—	—	40/100	40/100	20/100	—	—	—	—
緑	—	—	—	20/100	40/100	40/100	—	—	—	—
紫	—	—	—	—	20/100	20/100	20/100	20/100	20/100	—
赤	—	—	—	—	—	10/100	40/100	40/100	10/100	—

【図 5 4】

(h) アイコン変化シナリオ

シナリオ	白→青	最初から青
青	30/100	70/100

シナリオ	白→黄	青→黄	最初から黄
黄	10/100	20/100	70/100

...

(i) 加算時メッセージ

	GOOD	GREAT	MARVELOUS	PERFECT
+5	100/100	—	—	—
+7	—	—	—	100/100
+10	—	100/100	—	—
+20	—	—	100/100	—
...	...	...	...	...

(j) ボタン決定テーブル

最終%	ボタン(緑)	ボタン(赤)	レバー
77%	5/100	15/100	80/100
100%	—	—	100/100
60%	80/100	15/100	5/100
70%	70/100	20/100	10/100
80%	60/100	25/100	15/100
90%	50/100	30/100	20/100

(k) オーバー入賞時演出決定テーブル

	よっしゃー (音声)
オーバー入賞	100/100

10

20

30

40

50

【図 5 5】

(l) 称号テーブル

	想定獲得 SCORE	連荘回数	称号	備考
称号1	2100	1	初速のがちゃがチャマン	モード共通、緑表示
称号2	3600	2	加速のがちゃがチャマン	モード共通、緑表示
称号3	5100	3	敏速のがちゃがチャマン	モード共通、赤表示
称号4	6600	4	快速のがちゃがチャマン	モード共通、赤表示
称号5	8100	5	高速のがちゃがチャマン	モード共通、赤表示
称号6	9600	6	全速のがちゃがチャマン	モード共通、金表示
称号7	11100	7	急速のがちゃがチャマン	モード共通、金表示
称号8	12600	8	最速のがちゃがチャマン	モード共通、金表示
...	...	...	...	...
復活称号1	—	—	復活のがちゃがチャマン	リザルト表示中復活 選択時(金表示)
復活称号2	—	—	無敵のがちゃがチャマン	リザルト表示中復活 選択時(金表示)

(m) 復活パターン決定テーブル

	2連荘 終了時	3連荘 終了時	4連荘 終了時	5連荘 終了時	6連荘 終了時	7連荘 終了時	...
エンディング 開始時	90/100	80/100	70/100	60/100	50/100	40/100	...
リザルト表示中	10/100	20/100	30/100	40/100	50/100	60/100	...

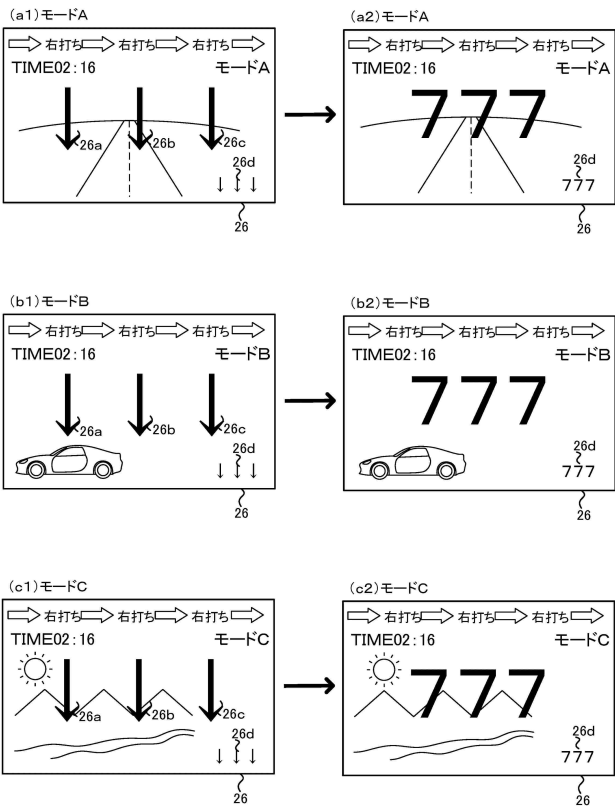
(n) リザルト表示中選択時称号決定テーブル

	復活称号1	復活称号2
リザルト表示中	50/100	50/100

(o) 復活ルート

	終了ED復活
特別図柄D	なし
モードA (77%, 100%)	なし
モードA (上記以外)	あり
モードB モードC	あり

【図 5 7】



【図 5 6】

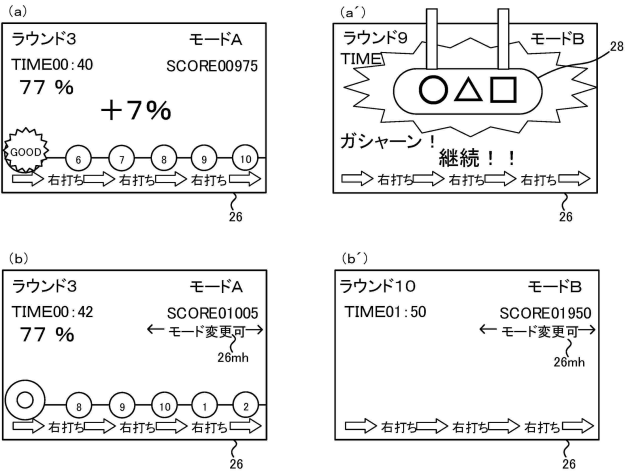
モードA(アイコン演出)

2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
初期% 100%	77%or100%に到達→到達後にモード選択可能							継続ジャンプ モード選択 可能 (継続告知 時)
上記%以外はモード選択不可								

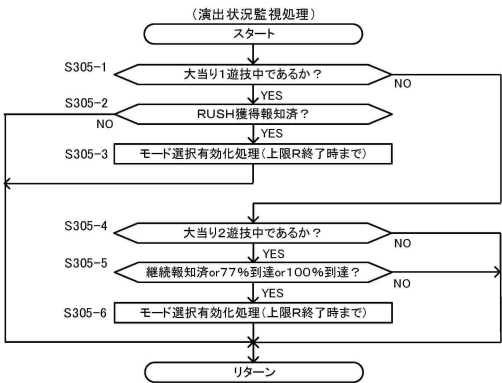
※2R目は初期%が100%の場合であるのみモード選択可能

モードB(後告知)、モードC(ハタル告知)

2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R
モード選択不可							継続ジャッジ	モード選択 可能 (継続告知 時)



【図 5 8】



10

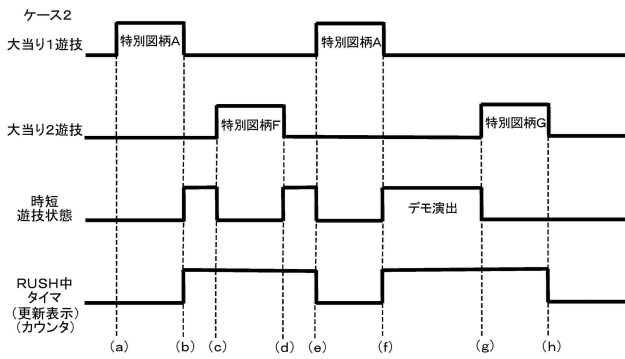
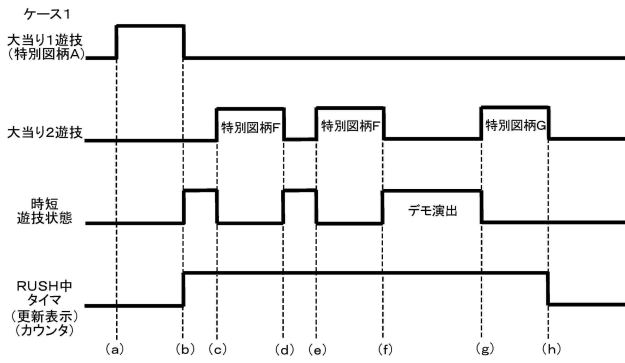
20

30

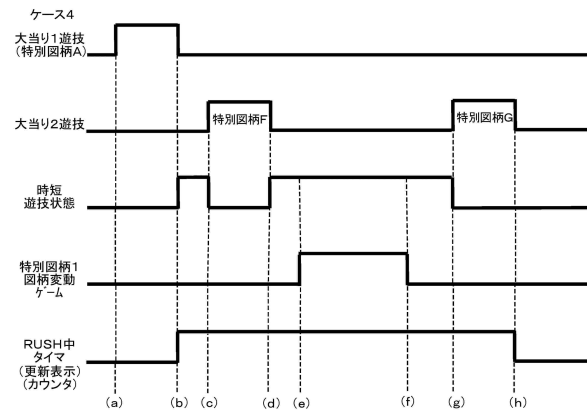
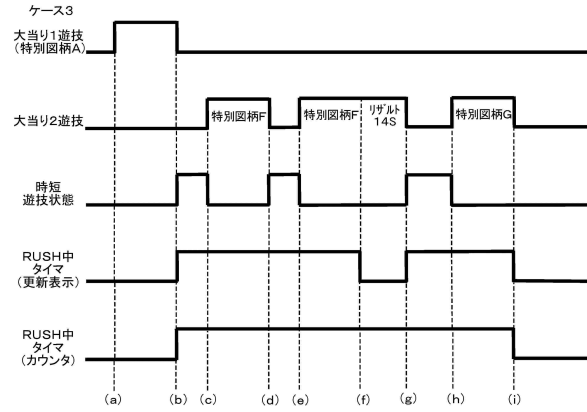
40

50

【図 59】



【図 60】



10

20

30

40

50