

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7557746号
(P7557746)

(45)発行日 令和6年9月30日(2024.9.30)

(24)登録日 令和6年9月19日(2024.9.19)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全144頁)

(21)出願番号	特願2021-194322(P2021-194322)	(73)特許権者	509242635 株式会社七匠 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号
(22)出願日	令和3年11月30日(2021.11.30)	(74)代理人	100162536 弁理士 高橋 豊
(65)公開番号	特開2023-80802(P2023-80802A)	(72)発明者	照沼 丈史 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 株 式会社七匠内
(43)公開日	令和5年6月9日(2023.6.9)	審査官	進藤 利哉
審査請求日	令和6年2月21日(2024.2.21)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、
前記判定情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、
表示手段における演出を制御する演出制御手段と、を備え、
前記演出制御手段は、
前記判定の結果に応じて図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを実行可能であり、
前記図柄変動ゲームの実行中に、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出を実行可能であり、
前記図柄変動ゲームの実行中に、前記判定の結果を報知するリーチ演出を実行可能であり、
前記特定演出は、
前記リーチ演出中に実行することが可能であって、
前記表示手段における所定の表示領域において文字画像を表示する演出であり、
所定色を用いて前記文字画像を表示する場合と、前記所定色とは異なる特定色を用いて前記文字画像を表示する場合とがあり、
前記特定色を用いた前記文字画像が第1回数表示される場合も、前記特定色を用いた前記文字画像が前記第1回数よりも多い第2回数表示される場合も、前記特別遊技が実行される期待度は一定であり、

前記特別遊技を実行しないとの判定の結果である場合、

前記判定の結果を報知する前は前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能である一方、前記判定の結果を報知した後は前記所定の表示領域に前記文字画像を表示しないことが可能であり、

前記特別遊技を実行するとの判定の結果である場合、

前記判定の結果を報知する前と、前記判定の結果を報知した後と、において前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能であり、

前記判定の結果を報知する前に前記特定色を用いて前記所定の表示領域に前記文字画像を表示する場合は、前記判定の結果を報知した後も前記特定色を用いて前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能とする、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機においては、特別遊技が付与される期待度を示唆する予告演出を実行するものが一般的である（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2019-455号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

予告演出の実行により一定の興趣向上は望めるものの、更なる興趣向上のためには改善の余地があった。

【0005】

本発明は、このような実情に鑑み、予告演出を実行可能な遊技機において更なる興趣向上を図ることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、取得条件の成立により判定情報を取得する取得手段と、前記判定情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技を実行するか否かを判定する判定手段と、表示手段における演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記判定の結果に応じて図柄を変動表示させる図柄変動ゲームを実行可能であり、前記図柄変動ゲームの実行中に、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する特定演出を実行可能であり、前記図柄変動ゲームの実行中に、前記判定の結果を報知するリーチ演出を実行可能であり、前記特定演出は、前記リーチ演出中に実行することが可能であって、前記表示手段における所定の表示領域において文字画像を表示する演出であり、所定色を用いて前記文字画像を表示する場合と、前記所定色とは異なる特定色を用いて前記文字画像を表示する場合とがあり、前記特定色を用いた前記文字画像が第1回数表示される場合も、前記特定色を用いた前記文字画像が前記第1回数よりも多い第2回数表示される場合も、前記特別遊技が実行される期待度は一定であり、前記特別遊技を実行しないとの判定の結果である場合、前記判定の結果を報知する前は前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能である一方、前記判定の結果を報知した後は前記所定の表示領域に前記文字画像を表示しないことが可能であり、前記特別遊技を実行するとの判定の結果である場合、前記判定の結果を報知する前と、前記判定の結果を報知した後と、において前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能であり、前記判定の結果を報知する前に前記特定色を用いて前記所

10

20

30

40

50

定の表示領域に前記文字画像を表示する場合は、前記判定の結果を報知した後も前記特定色を用いて前記所定の表示領域に前記文字画像を表示可能とする、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、予告演出を実行可能な遊技機において更なる興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観背面図である。

10

【図3】本発明の第1実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係る遊技機のブロック図である。

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

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

【図7】本発明の第1実施形態に係る遊技状態遷移図である。

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

【図9】本発明の第1実施形態に係る（A）メインRAMの判定情報記憶領域、（B）メインRAMのカウンタを示す図である。

20

【図10】本発明の第1実施形態に係るコマンド表（1／2）を示す図である。

【図11】本発明の第1実施形態に係るコマンド表（2／2）を示す図である。

【図12】本発明の第1実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャート（1／2）である。

【図13】本発明の第1実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャート（2／2）である。

【図14】本発明の第1実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。

【図15】本発明の第1実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図16】本発明の第1実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

30

【図17】本発明の第1実施形態に係る入力SW検出処理を示すフローチャートである。

【図18】本発明の第1実施形態に係る第1始動口検出時処理を示すフローチャートである。

【図19】本発明の第1実施形態に係るアウト検出時処理を示すフローチャートである。

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

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

【図22】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図23】本発明の第1実施形態に係る遊技状態別処理を示すフローチャートである。

【図24】本発明の第1実施形態に係る当たり遊技処理を示すフローチャートである。

40

【図25】本発明の第1実施形態に係る異常判定処理を示すフローチャートである。

【図26】本発明の第1実施形態に係るリミット管理処理を示すフローチャートである。

【図27】本発明の第1実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図28】本発明の第1実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図29】本発明の第1実施形態に係る操作デバイス入力処理を示すフローチャートである。

【図30】本発明の第1実施形態に係る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。

50

【図 3 1】本発明の第 1 実施形態に係るメインコマンド受信処理（2 / 2）を示すフローチャートである。

【図 3 2】本発明の第 1 実施形態に係る保留連演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】本発明の第 1 実施形態に係る差玉数カウンタ表示制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】本発明の第 1 実施形態に係るアイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係について説明する図である。

【図 3 5】本発明の第 1 実施形態に係る予告決定テーブル 1（リーチ前予告）を示す図である。

【図 3 6】本発明の第 1 実施形態に係るセリフ予告決定テーブルを示す図である。

10

【図 3 7】本発明の第 1 実施形態に係るボタン振動予告決定テーブルを示す図である。

【図 3 8】本発明の第 1 実施形態に係る予告決定テーブル 2（リーチ中予告）を示す図である。

【図 3 9】本発明の第 1 実施形態に係る（a）ロゴ予告決定テーブル、（b）クルマ群予告決定テーブルを示す図である。

【図 4 0】本発明の第 1 実施形態に係る（a）予告決定テーブル 3（スーパーリーチ中予告_会話予告）を示す図であり、（b）予告決定テーブル 4（スーパーリーチ中予告_カットイン予告）を示す図である。

【図 4 1】本発明の第 1 実施形態に係る（c）予告決定テーブル 5（スーパーリーチ中ジャッジ）を示す図である。

20

【図 4 2】本発明の第 1 実施形態に係るセリフ予告の態様を示す図である。

【図 4 3】本発明の第 1 実施形態に係るボタン振動予告の態様を示す図である。

【図 4 4】本発明の第 1 実施形態に係るロゴ予告の態様を示す図である。

【図 4 5】本発明の第 1 実施形態に係る擬似連を伴うロゴ予告の態様を示す図である。

【図 4 6】本発明の第 1 実施形態に係るクルマ群予告の態様を示す図である。

【図 4 7】本発明の第 1 実施形態に係るカットイン予告の態様を示す図である。

【図 4 8】本発明の第 1 実施形態に係るジャッジ演出の態様を示す図である。

【図 4 9】本発明の第 1 実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図 5 0】本発明の第 1 実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図 5 1】本発明の第 1 実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

30

【図 5 2】本発明の第 1 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 5 3】本発明の第 1 実施形態に係る変動演出の簡易タイムチャート（時短遊技状態、確変遊技状態）である。

【図 5 4】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示（変動パターン 2）に係る一例を示す図である。

【図 5 5】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示（変動パターン 3）に係る一例を示す図である。

【図 5 6】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示（変動パターン 4）に係る一例を示す図である。

40

【図 5 7】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示（変動パターン 10）に係る一例を示す図である。

【図 5 8】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示（変動パターン 6）に係る一例を示す図である。

【図 5 9】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の表示態様の一例を示す図である。

【図 6 0】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例を示す図である。

【図 6 1】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例を示す図である。

【図 6 2】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例を示す図である。

【図 6 3】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例を示す図である。

【図 6 4】本発明の第 1 実施形態に係る演出ステージ毎のゲーム数表示の一例を示す図で

50

ある。

【図 6 5】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例を示す図である。

【図 6 6】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例（イレギュラーケース）を示す図である。

【図 6 7】本発明の第 1 実施形態に係るゲーム数表示の更新態様の一例（図 6 6 の変形例）を示す図である。

【図 6 8】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能作動時の報知態様を示す図である。

【図 6 9】本発明の第 1 実施形態に係る時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行する際の報知態様と、時短遊技状態においてリミット機能が作動した場合の報知態様について説明する図である。

【図 7 0】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技におけるリミット機能作動時の報知態様を示す図である。

【図 7 1】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能作動時の各種動作態様を示す図である。

【図 7 2】本発明の第 1 実施形態に係る電源 ON 時の報知態様について説明する図である。

【図 7 3】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能搭載の報知態様について説明する図である。

【図 7 4】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能搭載の報知態様について説明する図である。

【図 7 5】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能搭載の報知態様について説明する図である。

【図 7 6】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能作動前の事前報知について説明する図である。

【図 7 7】本発明の第 1 実施形態に係るリミット機能作動前の事前報知の各態様について説明する図である。

【図 7 8】本発明の第 1 実施形態に係る現在の差玉数に応じた先読み演出の態様について説明する図である。

【図 7 9】本発明の第 1 実施形態に係る現在の差玉数に応じた先読み演出の態様について説明する図である。

【図 8 0】本発明の第 2 実施形態に係る遊技機について説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

（第 1 実施形態）

以下、本発明の第 1 実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第 1 実施形態では、本発明に係る遊技機として、パチンコ遊技機 1（遊技機外部に遊技球を排出可能なパチンコ遊技機）を例に挙げて説明する。なお、以下の説明において、「前」、「後」、「左」、「右」、「上」、「下」とは、図 1 で示すパチンコ遊技機 1 を遊技者側から見た状態で指し示している。

【0010】

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

【0011】

中枠 3 には、遊技球を遊技盤 6 の遊技領域 7 に発射させるための発射装置が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回動させることが可能であって、回動させる量（ボリューム）によって、遊技領域 7 へ遊技球を発射させる際の発射強度が

10

20

30

40

50

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（図3で示す遊技領域7a）に遊技球が発射され（いわゆる「左打ち」が可能となり）、第1の回動量よりも回動量が大きい第2の回動量で回動させた場合（第2の発射強度である場合）には、遊技領域7の右側（図3で示す遊技領域7b）に遊技球が発射される（いわゆる「右打ち」が可能となる）。遊技領域7aは所定の経路を構成し、遊技領域7bは特定の経路を構成する。

【0012】

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

【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、当たりと判定されたことに基づいて虹色に発光することで、当たりであることを報知する演出が実行可能である。

【0014】

また、ガラス枠4（上方）には、スピーカ10が設けられ、楽曲（BGM）や音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述の通常遊技状態が制御されている場合は、通常遊技状態に応じた楽曲が出力可能であり、後述の時短遊技状態（A、B）が制御されている場合は、時短遊技状態（A、B）に応じた楽曲が出力可能であり、後述の確変遊技状態が制御されている場合は、確変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10aが設けられており、後述する入賞時フラッシュ演出において発光するようになっている。

【0015】

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

【0016】

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

【0017】

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

【0018】

また、演出ボタン14、演出レバー15の一方または両方に振動装置を設けて振動させるようにしてもよい。例えば、予告演出として振動させてもよいし（図37参照）、当たり遊技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

10

20

30

40

50

複数備えるようにしてもよい。

【0019】

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

【0020】

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800）は遊技者によっては視認が困難となっている。

10

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。

【0021】

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）。

20

【0022】

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

【0023】

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。

30

【0024】

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

40

【0025】

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。

50

【0026】

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

【0027】

設定変更用鍵穴31は、設定変更キーによって回動させることが可能であり、例えば、メインCPU101は、縦方向の位置、横方向の位置、斜め方向の位置での3つの位置（状態）を検出可能である。

10

【0028】

なお、設定変更用鍵穴31を主制御基板100に設けるようにしたが、設置場所はこれに限られない。例えば、中枠3に設定変更用鍵穴31が設けられていてもよい。

【0029】

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

20

【0030】

遊技性能情報は、設定変更状態や設定確認状態ではない状態（例えば、図13のステップS24で割込許可がされた状態）において、1割込み毎（例えば、4ms毎）に算出する処理が行われ、所定の表示タイミング毎（例えば、5秒毎）に、現在の区間と、過去の3区間分（1区間前、2区間前、3区間前の過去の3区間分）との表示が可能になっている。すなわち、現在の区間の表示→所定時間経過（5秒経過）→過去の区間（1）の表示→所定時間経過（5秒経過）→過去の区間（2）の表示→所定時間経過（5秒経過）→過去の区間（3）の表示→所定時間経過（5秒経過）→現在の区間の表示、といったような切り替え表示が行われるようになっている。

【0031】

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

30

40

【0032】

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

【0033】

ゲート部材20は、遊技領域7の右中央部に設けられており、遊技領域7の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材20を遊技球が通過し、ゲート検出SW20aにより検出されると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第2始動口22に設けられた突出部材（図示せず）を突出

50

させるか否かの「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄変動時間が経過した後に普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。なお、ゲート部材 20 は、遊技領域 7 の左中央部にも設けるようにしてもよい。

【0034】

ゲート部材 20 への通過に基づく普通図柄変動ゲームが行われているときに、さらにゲート部材 20 を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている普通図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メイン RAM 103 において、普通図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図 9 に示すように、現在変動している普通図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している普通図柄変動ゲームが終了した後に行われる普通図柄変動ゲームに対応する「第 1 記憶領域」と、以降、「第 2 記憶領域」と、「第 3 記憶領域」と、「第 4 記憶領域」とで構成されており、現在変動している普通図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第 1 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 1 記憶領域」に、「第 2 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 2 記憶領域」に、「第 3 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 3 記憶領域」に、「第 4 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 4 記憶領域」が空きとなる。

10

【0035】

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

20

【0036】

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

30

【0037】

具体的には、メイン RAM 103 において、図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図 9 に示すように、現在変動している図柄変動ゲームに対応する「当該変動記憶領域」と、現在変動している図柄変動ゲームが終了した後に行われる図柄変動ゲームに対応する「第 1 記憶領域」と、以降、「第 2 記憶領域」と、「第 3 記憶領域」と、「第 4 記憶領域」とで構成されている。そして、全ての保留記憶領域に判定情報（乱数値）が記憶されている状態で現在変動している図柄変動ゲームが変動を終えると、「当該変動記憶領域」に、「第 1 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 1 記憶領域」に、「第 2 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 2 記憶領域」に、「第 3 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 3 記憶領域」に、「第 4 記憶領域」に記憶された判定情報（乱数値）が移され、「第 4 記憶領域」が空きとなる。なお、第 1 始動口 21 は遊技球が入球可能な入球口としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。

40

【0038】

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

50

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。なお、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したが、遊技球が第 2 始動口 22 に入球した際にも保留アイコン（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としてもよい。

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

第 2 始動口 22 への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第 2 始動口 22 へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留され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おり、保留に係るメイン RAM 103 の具体的構成は、上述した第 1 始動口 21 と同様であるため、説明を省略する。

【0042】

なお、第 2 始動口 22 として、前後方向に可動する突出部材を用いたが、可動翼片を有した、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよい。また、第 2 始動口 22 は遊技球が入球可能な入球口としたが、遊技球が通過可能な通過領域で構成してもよい。

【0043】

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

【0044】

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

【0045】

また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図

10

20

30

40

50

柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像の）「確定表示」と称する。「確定表示」とは、特別図柄および装飾図柄画像および第4図柄画像が完全に停止した状態である。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄画像を一旦停止させることを、装飾図柄画像の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるときの左右の装飾図柄画像や、後述の擬似連の実行を示唆する「擬」と書かれた特殊図柄を導出しているときや、「確定表示」前の「揺れ変動表示」が挙げられる。「確定表示」前の「揺れ変動表示」とは、例えば、装飾図柄画像が、例えば、「767」等で「仮停止表示」し、そのまま「767」で「確定表示」するか、一旦、「767」のハズレの表示を「仮停止表示」しておいて、逆転演出を行って「777」を導出した後に「777」を「確定表示」するか、の分岐の箇所で行う変動表示が挙げられる。

10

【0046】

普通入賞口23は、遊技領域7の左下方に「3」個、右下方に「1」個の、計「4」個設けられており、左下方の「3」個の普通入賞口23は、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（「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。

20

【0047】

大入賞口24は、遊技領域7の右下方部に設けられており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に遊技球が入球可能（「左打ち」では入球不可能）になっている。大入賞口24は、開閉扉を有しており、特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合に、当たり遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、大入賞口24に遊技球が入球し、大入賞口検出SW24aにより検出されると、例えば、「12」球の遊技球が賞球として払出される。

30

【0048】

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

40

【0049】

なお、本実施形態においては、大入賞口24として、前側に傾動する開閉扉を用いたが、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよいし、前後方向に進退する「シャッタ部材」を用いてもよい。また、遊技領域7に複数の大入賞口を有していてもよい。

【0050】

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

50

口 2 1 に遊技球が入球した場合でも、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c を変動表示領域において変動（縦スクロール）させる（特別図柄表示器は異なっているが、画像表示装置 2 6 において用いる装飾図柄画像は共通している）。

【0051】

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

【0052】

また、各装飾図柄画像とは別に、第 4 図柄画像 2 6 d（上述の、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c に次ぐ「4」番目の図柄）を表示領域の右下方にて表示可能としており、各装飾図柄画像と同期して、変動表示および確定表示が可能となっている。また、画像表示装置 2 6 は、第 1 始動口 2 1 における図柄変動ゲームの保留の数を「0」～「4」で表示する第 1 始動口保留個数画像 2 6 e と、第 2 始動口 2 2 における図柄変動ゲームの保留の数を「0」～「4」で表示する第 2 始動口保留個数画像 2 6 f と、第 1 始動口 2 1 における図柄変動ゲームの保留の数を保留球画像で表示する第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j と（図 4 においては、単に「g」、「h」、「i」、「j」と示す）、第 2 始動口 2 2 における図柄変動ゲームの保留の数を保留球画像で表示する第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n と（図 4 においては、単に「k」、「l」、「m」、「n」と示す）、を表示可能としている。また、現在実行されている図柄変動ゲームに対応するアイコン画像を表示する当該変動アイコン表示領域 2 6 o（図 4 においては、単に「o」と示す）、を表示可能としている。

【0053】

第 1 始動口保留個数画像 2 6 e に表示される保留の数と第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g～第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j に表示される保留の数とは同期し、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f に表示される保留の数と第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k～第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n に表示される保留の数とは同期する。例えば、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e で「4」と表示する場合は、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g～第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j に「4」個の保留球画像が表示されることになる。

【0054】

第 1 始動口保留個数画像 2 6 e として表示される保留の数と、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f として表示される保留の数とを、以下において、「数字保留」と称することがある。また、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j に表示される保留球画像と、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n に表示される保留球画像とを、以下において、「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 2 6 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。

【0055】

なお、当該変動アイコン表示領域 2 6 o、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、

第2始動口第2保留球画像表示領域26 l、第2始動口第3保留球画像表示領域26 m、第2始動口第4保留球画像表示領域26 nを、画像表示装置26に表示するようにしたが、これに限られず、LEDやランプ等に表示するようにしてもよいし、画像表示装置26とは別の表示装置（例えば、第2画像表示装置、いわゆる「サブ液晶」）に表示するようにしてもよい。

【0056】

左装飾図柄画像26 a、中装飾図柄画像26 b、右装飾図柄画像26 c、および第4図柄画像26 dは、「1」～「8」までの図柄画像を表示可能であって、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たりである場合は、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「a77」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。

10

【0057】

一方、特別図柄当たり判定処理の判定結果がハズレである場合は、上記の図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせを表示可能である。ハズレである場合は、後述の特別図柄変動パターンにおいて、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定されると、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。

【0058】

左装飾図柄画像26 a、中装飾図柄画像26 b、右装飾図柄画像26 cで確定表示される図柄の組み合わせと、第4図柄画像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、左装飾図柄画像26 a、中装飾図柄画像26 b、右装飾図柄画像26 cで「777」を確定表示した場合、第4図柄画像26 dも「777」を確定表示し、左装飾図柄画像26 a、中装飾図柄画像26 b、右装飾図柄画像26 cで「767」を確定表示した場合、第4図柄画像26 dも「767」を確定表示する。

20

【0059】

「リーチ」とは、左装飾図柄画像26 aと、右装飾図柄画像26 cとが同じ数字画像を表示（仮停止表示）しており、中装飾図柄画像26 bが変動表示している状態（仮停止表示する図柄画像、変動表示する図柄画像はこれに限られない）のことをいい、本実施形態において、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が当たりである場合は、必ず「リーチ」を経由するように構成されていることから、遊技者にとって当たり遊技に期待が持てる状態であるといえる。

30

【0060】

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

【0061】

図柄表示装置27は、遊技盤6の、遊技領域7とは異なる領域である遊技領域外（外レール部材18の外側）に設けられている。図柄表示装置27には、図4にも示されるように、主制御基板100によって表示制御され、第1始動口21へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第1特別図柄表示器27 a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27 bとが設けられている。第1特別図柄表示器27 a、および第2特別図柄表示器27 b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、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。

40

【0062】

50

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

【0063】

図柄表示装置 27 には、図 4 にも示されるように、主制御基板 100 によって表示制御され、第 1 始動口 21 へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示する第 1 特別図柄保留表示器 27 c と、第 2 始動口 22 へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示する第 2 特別図柄保留表示器 27 d と、が設けられている。

10

【0064】

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

20

【0065】

第 1 特別図柄保留表示器 27 c は、上述の第 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、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合を除く）、第 2 特別図柄保留表示器 27 d は、上述の第 2 始動口保留個数画像 26 f として表示される保留の数と、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 k ~ 第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 26 n として表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー等が生じた場合を除く）。例えば、第 1 特別図柄保留表示器 27 c 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 26 e 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 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。なお、以下において、第 1 特別図柄保留表示器 27 c、第 2 特別図柄保留表示器 27 d を、「メイン保留表示器」と称することがある。

30

【0066】

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

【0067】

40

また、図柄表示装置 27 には、図 4 にも示されるように、主制御基板 100 によって表示制御され、ゲート部材 20 へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームを実行する普通図柄表示器 27 e が設けられている。普通図柄表示器 27 e は、2 個のドット LED 表示器にて構成されており、普通図柄変動ゲームにおいては、変動開始から、一方を点灯、他方を消灯させる態様と、一方を消灯、他方を点灯させる態様と、を繰り返し実行して、普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば一方を点灯、他方を消灯させる確定表示を行い、普図当たりであれば、一方を消灯、他方を点灯させる確定表示を行う。

【0068】

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 2

50

0を遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームの保留の数を表示する普通図柄保留表示器27fが設けられている。なお、普通図柄保留表示器27fは、上述の第1特別図柄保留表示器27c、および第2特別図柄保留表示器27dと同様に、2個のドットLED表示器で構成されており、保留の数の表示態様も同様であることから、詳細な説明は省略する。

【0069】

また、図柄表示装置27には、主制御基板100によって表示制御され、上述の当たり遊技における大入賞口24の開放回数を示す「ラウンド数（図6参照）」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、5ラウンド用、10ラウンド用がそれぞれ設けられている。そして、例えば、特別図柄Aでの当たりとなった場合は、10ラウンド用のLED表示器が点灯し、他は消灯し、特別図柄Bで当たりとなった場合は、5ラウンド用のLED表示器が点灯し、他は消灯する。

【0070】

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。

【0071】

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

【0072】

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

【0073】

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

【0074】

右打ち表示器29cは、演出制御基板200によって表示制御され、例えば、当たり遊技においてオープニングコマンドを受信したことに基づいて点灯したり、例えば、遊技状態指定コマンド（確変）、遊技状態指定コマンド（時短A、B）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。

10

【0075】

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。

【0076】

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。

20

【0077】

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。

30

【0078】

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

40

【0079】

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

【0080】

メインRAM103には、各種情報（時間や回数）を管理するためのカウンタ（図9参照）が設けられている。例えば、通常遊技状態、時短遊技状態Aにおける図柄変動ゲーム

50

が行われた回数をカウント（計数記憶）するための時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタ、時短遊技状態（A、B）における図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための時短遊技状態遊技数カウンタ、確変遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウント（計数記憶）するための確変遊技状態遊技数カウンタ、各種時間を管理するための時間管理カウンタ、当たり遊技におけるラウンド数を管理するためのラウンド数カウンタ、アウト球数の計数記憶、および、セーフ球数の計数記憶、および、これらの差玉数（アウト球数－セーフ球数）を記憶するためのリミット管理カウンタが挙げられる。

【0081】

時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタは、当たり遊技終了後の時短遊技状態 A の開始からカウントを開始し、時短遊技状態 A が終了して通常遊技状態に移行しても、カウンタ値を引き継ぐようになっている。例えば、当たり遊技終了後の時短遊技状態 A の開始時は、カウンタ値が「0」であり、時短遊技状態 A が終了して通常遊技状態に移行した時は、カウンタ値が「100」となる。そして、後述する遊技状態別処理のステップ S105-4-11-8 でカウンタ値が「898（時短遊技状態 100 + 通常遊技状態 798）」と判定されると、当該処理を肯定するようになっている。

【0082】

なお、時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタは、通常遊技状態のみの遊技数をカウントするようにしてもよい。つまり、時短遊技状態 A が終了して通常遊技状態に移行した時は、カウンタ値が「0」であり、後述する遊技状態別処理のステップ S105-4-11-8 でカウンタ値が「798（通常遊技状態 798）」と判定されると、当該処理を肯定するようにしてもよい。

【0083】

ゲート検出 SW20a は、遊技盤 6 のゲート部材 20 の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材 20 に通過したことを検出するための SW である。つまり、ゲート検出 SW20a と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板 100 に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板 100（メイン CPU101）は、普通図柄保留表示器 27f において普通図柄変動ゲームを実行しておらず、普通図柄用の当該変動記憶領域～第 4 記憶領域のいずれにも判定情報（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。

【0084】

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

【0085】

また、主制御基板 100 は、第 1 始動口検出 SW21a より入力が行われた場合、第 1 特別図柄表示器 27a、第 2 特別図柄表示器 27b のいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、特別図柄用（第 1 始動口）の当該変動記憶領域～第 4 記憶領域のいずれにも判定情報（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

10

20

30

40

50

ないように制御する。

【0086】

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

【0087】

また、主制御基板100（メインCPU101）は、第2始動口検出SW22aより入力が行われた場合、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bのいずれにおいても図柄変動ゲームを実行しておらず、特別図柄用（第2始動口）の当該変動記憶領域～第4記憶領域のいずれにも判定情報（乱数値）が記憶されていない場合は、即、第2特別図柄表示器27bにおいて図柄変動ゲームを実行するように制御し、例えば第3記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行を保留するように制御し、第4記憶領域まで判定情報（乱数値）が記憶されている場合は、図柄変動ゲームの実行の保留を行わないように制御する。

【0088】

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

【0089】

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

【0090】

大入賞口検出SW24aは、大入賞口24の入賞口内部に設けられており、遊技球が大入賞口24に入球したことを検出するためのSWである。つまり、大入賞口検出SW24aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU101）は、大入賞口24に遊技球が入球したことによる賞球として、12球の遊技球を払出制御基板300に払出させるための処理を行う。また、主制御基板100（メインCPU101）は、大入賞口24に遊技球が入球したことを示す大入賞口入賞コマンドを演出制御基板200に対して送信する。これにより、演出制御基板200においても大入賞口24への遊技球の入球状況を認識できる。

【0091】

大入賞口開閉ソレノイド24bは、大入賞口24の後方または側方に設けられており、上述の大入賞口24に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、大入賞口開閉ソレノイド24bと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100（メインCPU101）は、当たり遊技において、図6のラウンド数にわたり開閉扉を開閉させるために、大入賞口開閉ソレノイド2

10

20

30

40

50

4 bを駆動制御する。

【0092】

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、大入賞口24に入球し、大入賞口検出SW24a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。つまり、これらの検出SWで検出された遊技球、および、アウト口25に入球した遊技球を検出することができるようになって

【0093】

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。

【0094】

主制御基板100は、アウト検出SW25aより遊技球を検出した情報を入力すると、上述したリミット管理カウンタにおけるアウト球数、および、差玉数を更新する。例えば、アウト検出SW25aより遊技球を1球検出すると、アウト球数が「+1」され、当該更新後のアウト球数と、セーフ球数とを用いて差玉数が算出される。

一方で、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、上述したリミット管理カウンタにおけるセーフ球数を更新する。この場合、セーフ球数には第1始動口21の賞球に対応する「3」が加算され、加算後のセーフ球数にて差玉数が算出される。以下、第2始動口検出SW22aより遊技球を検出した情報を入力すると、セーフ球数には第2始動口22の賞球に対応する「2」が加算され、普通入賞口検出SW23aより遊技球を検出した情報を入力すると、セーフ球数には普通入賞口23の賞球に対応する「8」が加算され、大入賞口検出SW24aより遊技球を検出した情報を入力すると、セーフ球数には大入賞口24の賞球に対応する「12」が加算され、加算後のセーフ球数にて差玉数が算出される。

【0095】

なお、アウト球数を用いて差玉数を更新するのは一例であって、発射球数を用いて差玉数を更新するようにしてもよい。例えば、発射装置305に発射された遊技球を検出可能なSWを設けて発射球数をカウントしてもよいし、内ルール部材19の最も遊技領域7に近い部位にSWを設けて発射球数をカウントしてもよい。

【0096】

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21参照）におけるステップS105-2-4の処理において肯定判定された場合が該当する。

【0097】

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

10

20

30

40

50

に、第2特別図柄表示器27bにおいて図柄変動ゲームを表示制御する。なお、第2特別図柄表示器27bにおける図柄変動ゲームの実行条件が成立とは、「特別図柄変動開始時処理」（図21参照）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。

【0098】

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）。

【0099】

第2特別図柄保留表示器27dは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、第2始動口22へ遊技球が入球したことにに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第2特別図柄保留表示器27dと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100は、第2始動口検出SW22aより遊技球を検出した情報を入力すると、保留の上限値（4個）に達していない場合に、第2特別図柄保留表示器27dを表示制御する（消灯から点灯、または点灯から点滅させる）。一方、現在変動している第2始動口22へ遊技球が入球したことにに基づく図柄変動ゲームが終了すると、第2特別図柄保留表示器27dを表示制御する（点滅から点灯、または点灯から消灯させる）。

【0100】

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。

【0101】

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）。

【0102】

ラウンド表示器27gは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、上述の当たり遊技における大入賞口24の開放回数を表示するための表示器である。つまり、ラウンド表示器27gと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、例えば、特別図柄当たり判定処理で当たりと判定した図柄変動ゲームが終了し、第1特別図柄表示器27aに当たりを示す特別図柄（例えば、「7」）を表示するタイミングにおいて、決定された当たり遊技に対応するラウンド数のLED表示器を点灯制御する。そして、当たり遊技が実行されているときは、継続してラウンド表示器27gを点灯制御し、当たり遊技が終了するとラウンド表示器27gを消灯制御

する。

【0103】

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。

【0104】

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

【0105】

演出制御基板200には、演出制御部200aが設けられており、当該演出制御部200aは、演出制御処理を行うサブCPU201と、当該演出制御処理に必要な制御プログラムを記憶するサブROM202と、当該演出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なサブRAM203とを有している。また、演出制御部200aとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された画像・音制御部200bが設けられており、当該画像・音制御部200bは、画像・音制御処理を行う画像・音CPU204と、音データを記憶する音ROM205と、画像データを記憶するCGROM206と、画像生成データ等を記憶するフレームバッファを備えるVRAM207とを有している。また、演出制御部200aとハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された発光駆動制御部200cが設けられており、当該発光駆動制御部200cは、発光制御処理、駆動制御処理を行う発光駆動CPU208と、当該発光制御処理、駆動制御処理に必要な制御プログラムを記憶する発光駆動ROM209と、当該発光制御処理、駆動制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な発光駆動RAM210とを有している。

【0106】

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

【0107】

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

【0108】

演出レバー検出SW15aは、演出レバー15に設けられており、演出レバー15が操作有効期間にあるときに、遊技者により演出レバー15が操作されたことを検出するためのSWである。つまり、演出レバー検出SW15aと演出制御基板200とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、演出レバー15が操作されたことを示す情報が演

10

20

30

40

50

出制御基板 200 に入力するようになっている。そして、演出レバー 15 が操作されたことを示す情報を入力した演出制御基板 200 は、演出レバー 15 の操作に応じた演出を画像表示装置 26 やスピーカ 10 を介して制御する。ここで、演出レバー 15 は、例えば、図柄変動ゲームにおいて、所定時間にわたり操作有効期間が設定され、演出レバー検出 SW 15 a は、操作有効期間が設定されているときの操作のみを検出する。

【0109】

十字キー検出 SW 16 a 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 16 a 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。

10

【0110】

上述したように、十字キーボタン 16 の操作により、発光装置 9 から発する光量の調整や、画像表示装置 26 から発する光量の調整や、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。

【0111】

20

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。

30

【0112】

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。

【0113】

40

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。

【0114】

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

50

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。

【0115】

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

【0116】

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

10

【0117】

なお、光量の調整が行われた場合は、レベルゲージ画像の表示は行うが、調整音の出力は行われなくともよい。

【0118】

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。

20

【0119】

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

【0120】

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。

30

【0121】

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。

【0122】

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

40

【0123】

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

【0124】

50

払出制御基板 300 には、払出制御処理を行う払出 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、書き込みが可能な払出 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。

【0125】

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 SW 21a 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 SW 21a より遊技球を検出した情報を入力したことに對する遊技球の払出を完了する。

【0126】

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。

【0127】

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

【0128】

また、図 4 においては図示していないが、払出制御基板 300 は、球貸出ユニット等を介して、図 1 に示す球貸しボタン 12 からの入力信号を受信できるように接続されており、当該球貸しボタン 12 が遊技者により操作された場合、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。

【0129】

枠開放検出 SW 3a 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 SW 3a 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 CPU 301）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 CPU 301）は、「閉」状態にあると検出した情報、「開」状態にあると検出した情報を演出制御基板 200 に対して送信可能である。

【0130】

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 SW 300a 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 SW 300a 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 CPU 301 は、満タン検出 SW 300a 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 SW 300a が

10

20

30

40

50

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。

【0131】

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

【0132】

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）の特別図柄当たり判定テーブルは、メインROM102に記憶されている。ここで、本実施形態においては、6段階の設定値が設定でき、図5（A）は設定値1用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、他の設定値については記載を省略している。メインCPU101は、例えば、設定値として1が設定されている場合は、（A）で示す設定値1用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して特別図柄当たり判定処理を行い、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行う。また、第1始動口・第2始動口共通とは、第1始動口21に遊技球が入球した場合でも、第2始動口22に遊技球が入球した場合でも、参照する特別図柄当たり判定テーブルは共通であることを示している。なお、設定値は、「6」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「4」段階でもよいし、「2」段階でもよい。

【0133】

また、設定値を備えずに、図5（A）の特別図柄当たり判定テーブルのみを備えるようにしてもよい（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）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12、図13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14で示す設定値変更処理や、図15で示す設定値確認処理が行われるようになっていても問題ない。このようにすれば、複数段階の設定値を備えた遊技機（設定搭載機）と、1段階のみの設定値を備えた遊技機（実質、設定非搭載機）とで、処理等を共通化することができるので、開発者の労力を削減できる。

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

【0134】

図5（A）の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が通常遊技状態であるときと、時短遊技状態A、Bであるときとにおいて、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「1／319」で、ハズレと判定される確率が「318／319」となっており、遊技状態が確変遊技状態であるときにおいて、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「1／32」で、ハズレと判定される確率が「31／32」となっている。すなわち、遊技状態が確変遊技状態であるときは、通常遊技状態や時短遊技状態A、Bよりも、当たりと判定される確率が約10倍に変動することから、確変遊技状態は、通常遊技状態や時短遊技状態A、Bに比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。

【0135】

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A、Bであるときとにおいて、特別図柄当た

10

20

30

40

50

り判定処理にて当たりと判定される確率が「 $1/280$ 」で、ハズレと判定される確率が「 $279/280$ 」となっており、遊技状態が確変遊技状態であるときにおいて、特別図柄当たり判定処理にて当たりと判定される確率が「 $1/28$ 」で、ハズレと判定される確率が「 $27/28$ 」となっている。このように、設定値毎に異なる当たり確率を設定できるようにすることで遊技店側での出球の管理が容易となる。

【0136】

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

【0137】

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 SW 20a 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。

【0138】

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

【0139】

次に、図 5 (B) の普通図柄当たり判定テーブルは、メイン ROM 102 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に判定される確率が「 $4/256$ 」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 A、B であるときと、確変遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりに判定される確率が「 $251/256$ 」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 A、B や、確変遊技状態である場合の方が、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりに判定され易く、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もよい。また、通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりに判定される確率を「 $4/256$ 」、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。

【0140】

次に、図 6 を用いて、特別図柄決定テーブル、普通図柄決定テーブルについて説明する。はじめに、図 6 (A) の特別図柄決定テーブルは、第 1 始動口 21 に遊技球が入球した

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

【0141】

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

【0142】

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

【0143】

このように、確変遊技状態が付与される割合は、第1始動口21が「65%」、第2始動口22が同じく「65%」となっていることから、確変遊技状態への突入率は、第1始動口21と第2始動口22とで差は設けられていない。一方、「ラウンド数」は、第2始動口22が必ず10ラウンドが付与され、5ラウンドが付与されないことがない分、第1始動口21への入球に基づいて当たり遊技が付与されるよりも、第2始動口22への入球に基づいて当たり遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であるといえる。なお、本実施形態においては、特別図柄決定テーブルにおいて設定値を設けなかったが、設定値を設けるようにしてもよい。例えば、設定値が「1」である場合と、設定値が「6」である場合とで、特別図柄の決定割合が異なるようにしてもよい。その場合、確変遊技状態への突入率は、全ての設定値で共通とするが、「ラウンド数」を設定値毎に割合を異ならせるよ

10

20

30

40

50

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。

【0144】

このように、第1始動口21への入球に基づいて当たり遊技が付与されるよりも、第2始動口22への入球に基づいて当たり遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であることから、第2始動口22が「1.8S×3回」で開放し得る時短遊技状態A、Bや確変遊技状態においては、右打ちを行って、第2始動口22へ遊技球を入球させることが遊技者にとっては最適な遊技となる。このため、時短遊技状態A、Bや確変遊技状態において第1始動口検出SW21aが遊技球を検出すると、遊技者にとって最適な遊技を行うことを促す右打ち報知が行われることになる。

10

【0145】

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

20

【0146】

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

30

【0147】

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としてもよいし、その逆であってもよい。また、設定値毎に、第2始動口22の開閉態様が異なっているとしてもよい。例えば、設定値「6」の場合は、設定値「1」の場合に比べて、有利な開閉態様で開閉してもよいし、その逆であってもよい。

【0148】

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、ラウンド数が「10」である場合(特別図柄A、C、E、F)は、大入賞口24が1ラウンドあたり「29.5秒」開放し、これを10回繰り返すことになる。また、ラウンド数が「5」である場合(特別図柄B)は、大入賞口24が1ラウンドあたり「29.5秒」開放し、これを5回繰り返すことになる。

40

【0149】

次に、図7を用いて、本実施形態における遊技状態遷移(ゲームフロー)について説明する。本実施形態においては、上述したとおり、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態を備えている。時短遊技状態は、厳密には、時短遊技状態Aと、時短遊技状態Bとがある。

50

【0150】

通常遊技状態は、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートが「なし」となっている。普電サポートとは、普通図柄当たり判定処理で普図当たりに当せんしやすく、当せんした場合には、図6で示す第2始動口の開閉が「1.8S×3回」となることである。また、演出制御基板では、演出モード（演出ステージともいう）として、演出モードA～演出モードEを実行可能となっている。

【0151】

時短遊技状態Aは、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートが「あり」となっている。また、時短遊技状態Aは、上限回数が100回となっている。つまり、100回の図柄変動ゲームが行われたことを終了条件の1つとしており、100回の図柄変動ゲームが実行されている間は、普電サポートが「あり」となる。また、演出制御基板では、演出モードとして、演出モードFを実行可能である。

10

【0152】

時短遊技状態Bは、主制御基板において管理される状態が低確率状態であり、普電サポートが「あり」となっている。また、時短遊技状態Bは、上限回数が1212回となっている。つまり、1212回の図柄変動ゲームが行われたことを終了条件の1つとしており、1212回の図柄変動ゲームが実行されている間は、普電サポートが「あり」となる。また、演出制御基板では、演出モードとして、演出モードGを実行可能である。

【0153】

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

20

【0154】

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

【0155】

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

30

また、時短遊技状態Bにおいて、上限回数を1212回としたが、特別図柄当たり判定テーブルにおける当たり確率の分母（例えば、319）の3.8倍以下の回数であれば、任意の回数としてもよい。

【0156】

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

40

【0157】

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

【0158】

また、STタイプとする場合は、確変遊技状態が付与される特別図柄（例えばST100回）と、確変遊技状態および当該確変遊技状態の終了後に時短遊技状態が付与される特

50

別図柄（例えば S T 1 0 0 回 + 時短 1 0 0 回）とを有するようにしてもよい。

【0159】

次に、遊技状態の遷移について説明する。

a：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

b：特別図柄 A、B、E のいずれかが決定された場合の遷移である。

c：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

d：特別図柄 C、F のいずれかが決定された場合の遷移である。

e：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

f：当たりに当せんすることなく連続して 1 0 0 回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

g：時短遊技状態 A および通常遊技状態において当たりに当せんすることなく連続して 8 9 8 回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

h：当たりに当せんすることなく連続して 1 2 1 2 回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

i：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

j：当たりに当せんすることなく連続して 1 0 0 0 0 回の図柄変動ゲームを実行した場合の遷移である。

【0160】

なお、g においては、8 9 8 回としたが、特別図柄当たり判定テーブルにおける当たり確率の分母（例えば、3 1 9）の 2.5 倍以上、3.0 倍以下の回数であれば、任意の回数としてもよい。

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

【0161】

次に、図 8 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 8 の特別図柄変動パターンテーブルは、メイン ROM 1 0 2 に記憶されており、図柄変動ゲームにおける変動時間を決定する際に参照するテーブルである。

【0162】

メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合は、「変動パターン 1」～「変動パターン 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 2 1、または第 2 始動口 2 2 に入球したときに、変動パターン決定用の乱数を取得し、その取得した変動パターン決定用の乱数を参照して、いずれかの変動パターンを決定する。なお、遊技球が第 1 始動口 2 1、または第 2 始動口 2 2 に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に「変動パターン 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 CPU 1 0 1 は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当たりである場合は、変動パターン決定用の乱数を参照して「変動パターン 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。

【0163】

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「2 S」が決定される。「短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c を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「7 S」が決定される。「通常変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c を順に停止させる変動のことをいう。「変動パターン 3」が決

10

20

30

40

50

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、リーチは行いが、特に発展演出（例えば、一旦、ハズレで仮停止表示した後に、中装飾図柄画像26bを変動させる演出）を行わないリーチのことをいい、当たり時の選択割合が低く、ハズレ時の選択割合が高く構成されているため、当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられている。

【0164】

「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、当たり時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、ハズレ時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも低く構成されているため、「ノーマルリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。「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、当たり時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、ハズレ時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも低く構成されているため、「ノーマルリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられている。なお、「スーパーリーチ1」と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」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけてもよい。

【0165】

「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」のみよりも当たりの期待度が高く、「スーパーリーチ1、2」よりも当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられている。「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、ハズレか当たりの違いがなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。

【0166】

「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、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」で揃えた状態で低速でスクロール（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。

【0167】

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

【0168】

メインCPU101は、遊技状態が時短遊技状態A、Bであるときと、確変遊技状態で

あるときとで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合は、「変動パターン１６」～「変動パターン２１」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。「変動パターン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。「変動パターン１７」が決定された場合は、「演出内容」として「短縮変動」が決定され、「変動時間」として「２Ｓ」が決定される。ここで、遊技状態が時短遊技状態Ａ、Ｂであるときと、確変遊技状態であるときにおいては、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレであって、且つ保留球数が１～３である場合、この「超短縮変動」や「短縮変動」が選ばれ易くなっていることから、時短遊技状態Ａ、Ｂや、確変遊技状態を効率よく消化できるようになっている。なお、「変動パターン１６」は時短遊技状態Ｂにおいてのみ実行されるようになっていてもよい。これにより、時短遊技状態Ａよりも上限が多い時短遊技状態Ｂを効率よく消化することができる。

10

【０１６９】

「変動パターン１８」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。「変動パターン１９」が決定された場合は、「演出内容」として「リーチ煽り」が決定され、「変動時間」として「１０Ｓ」が決定される。「リーチ煽り」とは、例えば、左装飾図柄画像２６ａとして「７」図柄を仮停止表示させて、右装飾図柄画像２６ｃとして「７」図柄を仮停止表示させるか否かを煽ることで、リーチが形成されるか否かを煽る演出である。「リーチ煽り」を行った結果、例えば、右装飾図柄画像２６ｃとして「８」図柄が仮停止表示された場合はリーチが形成されず、例えば、右装飾図柄画像２６ｃとして「７」図柄が仮停止表示された場合はリーチが形成され、後述の「変動パターン２０」～「変動パターン２３」における「変短中スーパーリーチ」に発展する。

20

【０１７０】

「変動パターン２０」が決定された場合は、「演出内容」として「変短中スーパーリーチ１」が決定され、「変動時間」として「３０Ｓ」が決定される。「変短中スーパーリーチ１」とは、時短遊技状態、および確変遊技状態専用の「スーパーリーチ」であって、通常遊技状態において行われる「スーパーリーチ１、２」とは異なっている。

【０１７１】

「変動パターン２１」が決定された場合は、「演出内容」として「変短中スーパーリーチ２」が決定され、「変動時間」として「４０Ｓ」が決定される。なお、「変短中スーパーリーチ２」は、「変短中スーパーリーチ１」と当たりの期待度を同じとしてもよいし、「変短中スーパーリーチ１」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけてもよい。「変動パターン２２」、「変動パターン２３」については、「変動パターン２０」、「変動パターン２１」と、ハズレか当たりの違いはなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。「変動パターン２４」が決定された場合は、「演出内容」として「突然当たり」が決定され、「変動時間」として「２０Ｓ」が決定される。「突然当たり」とは、リーチを経由せずに、いきなり「７７７」が仮停止表示され、その後確定表示される演出である。なお、「変動パターン２４」は、時短遊技状態Ｂにおいてのみ実行されるようになっていてもよい。これにより、時短遊技状態Ａよりも上限が多い時短遊技状態Ｂを効率よく消化することができる。

30

40

【０１７２】

上述の特別図柄変動パターンは、図８に挙げたものに限られず、さらに複数の特別図柄変動パターンを備えてもよい。また、設定値によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよい。例えば、設定値毎に選び易い特別図柄変動パターンを設けてもよいし、その設定値でしか選ばれない特別図柄変動パターンを設けてもよい。これにより、実行された特別図柄変動パターンの演出内容から、設定値がいくつであるのかを推測（または把握）することができるので、遊技興趣の向上に繋がる。

【０１７３】

また、時短遊技状態Ａと、時短遊技状態Ｂとで、参照する特別図柄変動パターンテーブ

50

ルを共通としたが、異ならせてもよい。これにより、同じ時短遊技状態でありながら、異なる遊技状態が実行されているかのような感覚を与えることもできる。

【0174】

次に、図9を用いて、(A)メインRAMの判定情報記憶領域、(B)メインRAMのカウンタについて説明する。

図9(A)は、メインRAM103に設けられた判定情報記憶領域(保留記憶領域)、メインRAMのカウンタについて示す概略図であり、メインRAM103には、(A)特別図柄に対応する保留記憶領域と、(B)普通図柄に対応する保留記憶領域とが設けられており、第1始動口21においては、「当該変動記憶領域」、「第1記憶領域」、「第2記憶領域」、「第3記憶領域」、「第4記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報(乱数値)を記憶可能であり、第2始動口22においても、「当該変動記憶領域」、「第1記憶領域」、「第2記憶領域」、「第3記憶領域」、「第4記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報(乱数値)を記憶可能であり、ゲート部材20においても、「当該変動記憶領域」、「第1記憶領域」、「第2記憶領域」、「第3記憶領域」、「第4記憶領域」にそれぞれ普通図柄に係る判定情報(乱数値)を記憶可能である。なお、メインRAMのカウンタについては上述したとおりなので、ここでの説明は省略する。

10

【0175】

次に、図10、図11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10、図11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。

20

【0176】

「第1特別図柄記憶指定コマンド」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。

【0177】

「第2特別図柄記憶指定コマンド」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。

【0178】

「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。

30

【0179】

「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。

【0180】

「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。

40

【0181】

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

【0182】

「ゲーム数表示更新用コマンド」は、上述した所定タイミングからの図柄変動ゲームの回数を示すものであり、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。

50

【0183】

本実施形態においては、通常遊技状態であるときに画像表示装置26にゲーム数画像26qを表示している(図54等参照)。例えば、演出制御基板200は、電源投入指定コマンドまたは電源復旧指定コマンドや、当たり遊技用エンディング指定コマンドを受信すると、ゲーム数画像26qとして「0」を表示するための処理を行い、以降、1の図柄変動ゲームが実行され「ゲーム数表示更新用コマンド」を受信すると、ゲーム数画像26qを更新表示(1ずつ加算表示)するための処理を行う。

これにより、パチンコ遊技機1の上部に設置された外部情報表示器を視認しなくても画像表示装置26に表示されたゲーム数画像26qを視認することで、上述した所定タイミングからの図柄変動ゲームの実行回数を認識することができるようになっている。

10

【0184】

時短遊技状態A、B、確変遊技状態においては、ゲーム数画像26qが視認困難になっている。特に、時短遊技状態A、Bにおいては、時短遊技状態における遊技可能回数を示す残回数画像26s(図59参照)を表示していることから、ゲーム数画像26qを併せて表示してしまうと分かり難くなってしまうからである。

【0185】

なお、視認困難とは、ゲーム数画像26qをあらゆる表示レイヤに展開しないこととしてもよいし、表示レイヤには展開するが、当該表示レイヤが視認困難であることとしてもよい。後者の場合、遊技者からは視認できないが、ゲーム数画像26qの更新は図柄変動ゲームが実行される毎に行われているということになる。

20

【0186】

「遊技数カウンタコマンド」は、通常遊技状態、時短遊技状態Aにおける図柄変動ゲームが行われた回数を示すものであり、第1特別図柄表示器27a、又は、第2特別図柄表示器27bで特別図柄を停止表示させるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0187】

本実施形態においては、通常遊技状態であり、且つ、時短遊技状態Bが作動するまでの図柄変動ゲームの回数が残りの100になると、画像表示装置26に遊技数カウンタ画像26pを表示している(図54等参照)。つまり、演出制御基板200は、受信した「遊技数カウンタコマンド」(のカウンタの値)が「798」を示していると、遊技数カウンタ画像26p(例えば、あと100回)を表示するための処理を行う。以降、「遊技数カウンタコマンド」を受信する毎に、遊技数カウンタ画像26pを更新表示(1ずつ減算表示)するための処理を行う。

30

【0188】

つまり、遊技数カウンタ画像26pは、時短遊技状態Bが作動するまでの図柄変動ゲームの回数が残りの100に至るまでは表示されず、時短遊技状態Bが作動するまでの図柄変動ゲームの回数が残りの100に至ると表示されるようになっている。

これにより、常に遊技数カウンタ画像26pを表示していると必要以上に遊技にのめり込んでしまうおそれがあるが、そのようなことの防止が図れる。

【0189】

なお、本実施形態では、残り100になると遊技数カウンタ画像26pを表示するとしたが、残り898から常に表示してもよいし、残り10から表示してもよいし、所定回数毎(残り100、残り50、残り10・・・)に表示してもよい。

40

また、以下において、ゲーム数画像26q、遊技数カウンタ画像26p、残回数画像26sの表示を総称して、単に「ゲーム数表示」ということがある。

【0190】

「始動口入賞指定コマンド」は、当たり判定の結果を事前に演出制御基板200に通知するためのものであり、第1始動口21、又は、第2始動口22に遊技球が入賞したときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0191】

50

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

【0192】

「ラウンド指定コマンド」は、当たり遊技のラウンド数を示すものであり、当たり遊技のラウンド遊技が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0193】

「当たり遊技用エンディング指定コマンド」は、当たり遊技が終了することを示すものであり、各種の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。

【0194】

「普通図柄記憶指定コマンド」は、普通図柄保留数を示すものであり、普通図柄保留数記憶領域に記憶されている値が増減したときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0195】

「普図指定コマンド」は、普通図柄表示器27eに停止表示される普通図柄の種別を示すものであり、各種の普通図柄が決定されて普通図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0196】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器27eでの普通図柄の変動時間を示すものであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

【0197】

「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。

【0198】

「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。

【0199】

「遊技状態指定コマンド」は、時短遊技状態であるか否か、高確率遊技状態であるか否か、時短遊技状態である場合、時短遊技状態Aであるか、時短遊技状態B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（当たり遊技の開始時）、及び、当たり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。

【0200】

「電源投入指定コマンド」、及び、「電源復旧指定コマンド」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。

【0201】

本実施形態においては、「電源投入指定コマンド」の受信、「電源復旧指定コマンド」の受信のいずれにおいても、ゲーム数画像26qとして「0」を表示するための処理を行う。これにより、例えば、遊技店の開店時、時短遊技状態Bへ移行するまでの図柄変動ゲームの実行回数が容易に悟られてしまうことを防止できる。

【0202】

10

20

30

40

50

「電源復旧指定コマンド」を受信した場合（メインRAM103が初期化されていない場合）、ゲーム数画像26qが上述の「898」回よりも前の回数（少ない回数）を表示しているときに時短遊技状態Bへ移行することがある。例えば、前日の閉店時における図柄変動ゲームの実行回数が「100」であって、メインRAM103が初期化されなかった場合、ゲーム数画像26qが「798」回を表示しているときに時短遊技状態Bへ移行することがある。

【0203】

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

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

「設定値変更中コマンド」は、設定変更処理が実行されていることを示すものであり、設定変更処理の実行中（図14）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（図15）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（図15）に演出制御基板200に送信される。

【0208】

「リミット機能解除促進コマンド」は、メインRAM103の初期化（クリア）を促すためのものであり、主制御基板メイン処理の実行中（図12）に演出制御基板200に送信される。

「リミット管理カウンタクリアコマンド」は、リミット管理カウンタ（計数記憶するアウト球数、セーフ球数、差玉数）が初期化（クリア）されたことを示すものであり、主制御基板メイン処理の実行中（図12）に演出制御基板200に送信される。

【0209】

「リミット管理カウンタ（差玉数）コマンド」は、リミット管理カウンタ（特に現在の差玉数）の値を示すものであり、リミット管理処理の実行中（図26）に演出制御基板200に送信される。

【0210】

「リミット機能作動開始コマンド」は、リミット機能が作動したことを示すものであり、リミット管理処理の実行中（図26）に演出制御基板200に送信される。リミット機能については、図26のリミット管理処理にて説明する。

「発射停止コマンド」は、発射装置305の動作を停止（例えば、発射ソレノイドをOFF）させるためのものであり、リミット管理処理の実行中（図26）に演出制御基板300に送信される。

【0211】

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

10

20

30

40

50

する。

【0212】

(主制御基板メイン処理について)

図12は、主制御基板100において行われるメイン処理(1/2)を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機1に電源が投入されて、電源基板400より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板100のメインCPU101により開始される。

【0213】

(ステップS1)

ステップS1において、メインCPU101は、パチンコ遊技機1が電断中(停電状態)であるかを判定する。その結果、電断中(停電状態)である場合は、ステップS1の処理を繰り返し実行し、電断中(停電状態)ではない場合は、ステップS2に処理を移行する。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。

10

【0214】

(ステップS2)

ステップS2において、メインCPU101は、割込み(主制御基板タイマ割込処理が行われること)を禁止する。これにより、メインCPU101は、後述のステップS24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。

20

【0215】

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S24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。

【0216】

(ステップS3)

ステップS3において、メインCPU101は、リミット管理カウンタを初期化(クリア)する。具体的には、メインRAM103のリミット管理カウンタにて計数記憶するアウト球数、セーフ球数、差玉数を初期化(クリア)し、いずれも「0」とする。なお、アウト球数やセーフ球数の初期値は「0」に限らず、任意の値としてもよく、アウト球数の初期値よりもセーフ球数の初期値の方が多くてもよい。例えば、アウト球数の初期値が「0」で、セーフ球数の初期値が「100,000」であってもよい。これにより、後述する差玉数算出処理にてマイナスの値が算出されることを防止でき、プログラム上の不具合の発生を防止できる。そして、リミット管理カウンタを初期化(クリア)すると、ステップS4に処理を移行する。

30

【0217】

(ステップS4)

ステップS4において、メインCPU101は、リミット管理カウンタクリアコマンドを演出制御基板200に対して送信する。上述のとおり、当該コマンドは、リミット管理カウンタ(計数記憶するアウト球数、セーフ球数、差玉数)が初期化(クリア)されたことを示すものであり、当該コマンドが演出制御基板200に送信されることで、リミット管理カウンタ(計数記憶するアウト球数、セーフ球数、差玉数)が初期化(クリア)されたことが報知される(図72参照)。これにより、パチンコ遊技機1の管理者に対して、リミット管理カウンタが初期化(クリア)されたことを認識させることができる。そして、当該コマンドを送信すると、ステップS5に処理を移行する。

40

【0218】

(ステップS5)

ステップS5において、メインCPU101は、RAMクリアスイッチ105がONで

50

あるか（押下されているか）を判定する。すなわち、RAMクリアスイッチ105が押下された状態でパチンコ遊技機1の電源がON（電源SW400aがON）にされたかを判定する。その結果、RAMクリアスイッチ105がONである場合は、ステップS6に処理を移行し、RAMクリアスイッチ105がONではない場合は、ステップS13に処理を移行する。

【0219】

（ステップS6）

ステップS6において、メインCPU101は、リミット機能は作動中であるかを判定する。具体的には、リミット管理処理（図26）のステップS113-10でONとされるリミット機能作動中フラグを確認して、当該フラグがONであればリミット機能は作動中であると判定する。その結果、リミット機能が作動中である場合は、ステップS7に処理を移行し、リミット機能が作動中でない場合は、ステップS8に処理を移行する。

10

【0220】

（ステップS7）

ステップS7において、メインCPU101は、状態復帰（リミット機能非作動）処理を行う。具体的には、リミット機能作動中フラグをOFFにして作動中のリミット機能を非作動とする。つまり、作動しているリミット機能を解除するには、RAMクリアスイッチ105が押下された状態でパチンコ遊技機1の電源がON（電源SW400aがON）にする必要がある。そして、状態復帰（リミット機能非作動）処理を終えると、ステップS8に処理を移行する。

20

【0221】

（ステップS8）

ステップS8において、メインCPU101は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。例えば、設定変更用鍵穴31に設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが90度回動されていることを検出した場合に、設定変更キーは設定変更位置にあると判定し、上記検出をしなければ、設定変更キーは設定変更位置にないと判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップS9に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップS11に処理を移行する。

【0222】

（ステップS9）

ステップS9において、メインCPU101は、図14で示す設定値変更処理を行う。当該処理は、後で図14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S10に処理を移行する。

30

【0223】

（ステップS10）

ステップS10において、メインCPU101は、電源投入コマンドを送信する。電源投入コマンドは、RAMクリアスイッチ105がONで電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板200は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部200bを介して、例えば、画像表示装置26に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ10より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップS23に処理を移行する。

40

【0224】

（ステップS11）

ステップS11において、メインCPU101は、RAMクリアスイッチ105がONで、電源SW400aがONである場合、メインRAM103の領域1、領域2（設定値格納領域は除く）を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態（AまたはB）である場合に、翌日の遊技店の開店時に通常遊技状態から開始させることができる。当該処理においては、図9で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が0に）される。そして、メインRAM103の領域1、領域2（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップS12に処理を移行する。

50

【0225】

(ステップS12)

ステップS12において、メインCPU101は、電源投入コマンドを送信する。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップS23に処理を移行する。

【0226】

(ステップS13)

ステップS13において、メインCPU101は、ステップS6と同様にリミット機能が作動中であるかを判定する。その結果、リミット機能が作動中である場合は、ステップS14に処理を移行し、リミット機能が作動中でない場合は、ステップS15に処理を移行する。

10

【0227】

(ステップS14)

ステップS14において、メインCPU101は、リミット機能解除促進コマンドを演出制御基板200に対して送信する。上述のとおり、当該コマンドは、メインRAM103の初期化（クリア）を促すためのものであり、当該コマンドが演出制御基板200に送信されることで、メインRAM103の初期化（クリア）を促すことが報知される（図72参照）。これにより、パチンコ遊技機1の管理者に対して、リミット機能の解除手法をわかり易くすることができる。そして、当該コマンドを送信すると、RAMクリアスイッチ105が押下された状態でパチンコ遊技機1の電源がON（電源SW400aがON）されない限り、当該処理に留まる。

20

【0228】

(ステップS15)

ステップS15において、メインCPU101は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップS16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S17に処理を移行する。

【0229】

(ステップS16)

ステップS16において、メインCPU101は、図15で示す設定値確認処理を行う。当該処理は、後で図15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S17に処理を移行する。

30

【0230】

(ステップS17)

ステップS17において、メインCPU101は、バックアップされたデータがあるかを判定する。例えば、パチンコ遊技機1の電源がOFFにされると、図示しないバックアップ処理が行われ、データの保持やチェックサムの記憶やバックアップフラグがONにされる。そして、バックアップフラグがONであると、バックアップされたデータがあると判定し、バックアップフラグがONではないと、バックアップされたデータがないと判定する。その結果、バックアップされたデータがある場合は、ステップS18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S23に処理を移行する。

40

【0231】

(ステップS18)

ステップS18において、メインCPU101は、メインRAM103の領域のチェックサムを算出する。そして、メインRAM103の領域のチェックサムを算出すると、ステップS19に処理を移行する。

【0232】

(ステップS19)

ステップS19において、メインCPU101は、メインRAM103の領域のチェックサムは正常であるかを判定する。例えば、図示しないバックアップ処理において記憶し

50

たチェックサム値と、ステップ S 1 8 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 2 1 に処理を移行し、チェックサムが正常ではない場合は、ステップ S 2 0 に処理を移行する。

【0233】

(ステップ S 2 0)

ステップ S 2 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技停止処理（エラー設定）を行う。具体的には、発光装置 9、スピーカ 1 0、画像表示装置 2 6 等を用いたエラー報知を行わせるためのエラーコマンドを演出制御基板 2 0 0 に送信したり、図 1 4 の設定値変更処理が行われない限りエラーを解除することが不可能となるような処理を行ったりする。そして、図 1 4 の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

10

【0234】

(ステップ S 2 1)

ステップ S 2 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、復帰処理を行う。すなわち、停電状態となる前の状態に正常に復帰させる。そして、停電状態となる前の状態に正常に復帰させると、ステップ S 2 2 に処理を移行する。

【0235】

(ステップ S 2 2)

ステップ S 2 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、電源復旧コマンドを送信する。電源復旧コマンドは、RAM クリアスイッチ 1 0 5 が OFF で電源が復旧されたことを示すコマンドであり、演出制御基板 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ 1 0 より「電源復旧中です」という音声を出力させる。そして、電源復旧コマンドを送信すると、ステップ S 2 3 に処理を移行する。

20

【0236】

(ステップ S 2 3)

ステップ S 2 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、CTC の設定を行う。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する CTC（カウンタタイマサーキット）の設定を行い、4 ms 毎に定期的に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われるように、CTC の時間定数レジスタを設定する。そして、CTC の設定を行うと、ステップ S 2 4 に処理を移行する。

30

【0237】

(ステップ S 2 4)

ステップ S 2 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、割込みを許可する。そして、割込みを許可すると待機し、以降、4 ms 毎に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われる。

【0238】

(設定値変更処理について)

図 1 4 は、主制御基板 1 0 0 において行われる設定値変更処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップ S 9 のサブルーチン）である。図 1 4 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。

40

【0239】

(ステップ S 9 - 1)

ステップ S 9 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の領域（設定値格納領域は除く）を初期化する。当該処理においては、図 9 で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が 0 に）される。そして、メイン RAM 1 0 3 の領域（設定値格納領域は除く）を初期化すると、ステップ S 9 - 2 に処理を移行する。

【0240】

なお、ステップ S 9 - 1 においては、図 9 で示す各遊技数カウンタもクリア（カウンタ値が 0 に）されるとしたが、各遊技数カウンタはクリアしないようにしてもよい。これに

50

より、設定値は変更したいが、各遊技数カウンタはクリアしたくないといったニーズに応えることができる。

【0241】

(ステップS9-2)

ステップS9-2において、メインCPU101は、設定値変更中コマンドを送信する。設定値変更中コマンドは、設定値の変更処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板200は当該コマンドを受信すると、画像・音制御部200bを介して、例えば、画像表示装置26に「設定変更中」という表示を行い、スピーカ10より「設定変更中です」という音声を出力させる。そして、設定値変更中コマンドを送信すると、ステップS9-3に処理を移行する。

10

【0242】

(ステップS9-3)

ステップS9-3において、メインCPU101は、現在の設定値を読み出して表示器104に表示する。例えば、メインRAM103の設定値格納領域に格納されている設定値が「1」であれば、表示器104に「1」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器104に表示すると、ステップS9-4に処理を移行する。

【0243】

(ステップS9-4)

ステップS9-4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S9-5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S9-7に処理を移行する。

20

【0244】

(ステップS9-5)

ステップS9-5において、メインCPU101は、設定値を変更する処理を行う。例えば、設定値「1」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「2」に変更し、設定値「2」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「3」に変更し、設定値「3」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「4」に変更し、設定値「4」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「5」に変更し、設定値「5」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「6」に変更し、設定値「6」であるときにRAMクリアスイッチ105がONになると、設定値を「1」に変更する。そして、設定値を変更すると、ステップS9-6に処理を移行する。

30

【0245】

(ステップS9-6)

ステップS9-6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S9-7に処理を移行する。

40

【0246】

(ステップS9-7)

ステップS9-7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

50

操作が行われた場合は、ステップ S 9 - 8 に処理を移行し、設定値確定操作が行われなかった場合は、ステップ S 9 - 4 に処理を移行する。

【0247】

(ステップ S 9 - 8)

ステップ S 9 - 8 において、メイン CPU 101 は、設定値をメイン RAM 103 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 RAM 103 の設定値格納領域に記憶すると、ステップ S 9 - 9 に処理を移行する。

10

【0248】

(ステップ S 9 - 9)

ステップ S 9 - 9 において、メイン CPU 101 は、表示器 104 を非表示とする。すなわち、ステップ S 9 - 6 で表示器 104 に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器 104 を非表示とすると、ステップ S 9 - 10 に処理を移行する。

【0249】

(ステップ S 9 - 10)

ステップ S 9 - 10 において、メイン CPU 101 は、設定値指定コマンドを送信する。設定値指定コマンドは、設定値の情報を示すコマンドであり、演出制御基板 200 は当該コマンドを受信すると、サブ RAM 203 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 203 に格納した設定値の情報を参照する。また、演出制御基板 200 は当該コマンドを受信すると、上述した「設定変更中です」といった報知を終了させる。そして、設定値指定コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップ S 10 に処理を移行する。

20

【0250】

なお、上述のとおり、1 段階の設定値を備える場合も設定値変更処理が行われてよく、ステップ S 9 - 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 9 - 6 では、例えば設定値「1」を表示しているときに RAM クリアスイッチ 105 が ON になると、設定値「1」を表示するようにしてもよい。また、ステップ S 9 - 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。

30

【0251】

(設定値確認処理について)

図 15 は、主制御基板 100 において行われる設定値確認処理を示すフローチャート (主制御基板メイン処理のステップ S 16 のサブルーチン) である。図 15 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。

【0252】

(ステップ S 16 - 1)

ステップ S 16 - 1 において、メイン CPU 101 は、設定値確認中コマンドを送信する。設定値確認中コマンドは、設定値の確認処理が行われていることを示すコマンドであり、演出制御基板 200 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 200b を介して、例えば、画像表示装置 26 に「設定確認中」という表示を行い、スピーカ 10 より「設定確認中です」という音声を出力させる。そして、設定値確認中コマンドを送信すると、ステップ S 16 - 2 に処理を移行する。

40

【0253】

(ステップ S 16 - 2)

ステップ S 16 - 2 において、メイン CPU 101 は、現在の設定値を読み出して表示器 104 に表示する。例えば、メイン RAM 103 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 S 16 - 3 に処理を移行する。

【0254】

50

(ステップ S 1 6 - 3)

ステップ S 1 6 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、終了操作が行われたかを判定する。具体的には、設定変更キーが時計回りに 9 0 度回転させた位置（横方向）から、反時計回りに 9 0 度回転させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、終了操作が行われた場合は、ステップ S 1 6 - 4 に処理を移行し、終了操作が行われなかった場合は、終了操作が行われるまで当該処理をループする。

【 0 2 5 5 】

(ステップ S 1 6 - 4)

ステップ S 1 6 - 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 6 - 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 6 - 5 に処理を移行する。

【 0 2 5 6 】

(ステップ S 1 6 - 5)

ステップ S 1 6 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、設定値確認終了コマンドを送信する。設定値確認終了コマンドは、設定値の確認処理が終了したことを示すコマンドであり、演出制御基板 2 0 0 は当該コマンドを受信すると、上述した「設定確認中です」といった報知を終了させる。そして、設定値確認終了コマンドを送信すると、主制御基板メイン処理のステップ S 1 7 に処理を移行する。

【 0 2 5 7 】

なお、上述のとおり、1 段階の設定値を備える場合も設定値確認処理が行われてもよい。また、設定値を全く備えず設定非搭載機とする場合は、図 1 4、図 1 5 の処理は省略してよい。

【 0 2 5 8 】

(主制御基板タイマ割込処理について)

図 1 6 は、主制御基板 1 0 0 において行われる主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の主制御基板メイン処理に定期的（例えば、4 m s 毎）に割り込んで実行される処理である。

【 0 2 5 9 】

(ステップ S 1 0 1)

ステップ S 1 0 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、レジスタに格納されている情報を退避させる。そして、レジスタに格納されている情報を退避させると、ステップ S 1 0 2 に処理を移行する。

【 0 2 6 0 】

(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、遊技で用いるタイマ（例えば、大入賞口 2 4 の開放時間など）を更新する時間管理処理を行う。そして、遊技で用いるタイマを更新すると、ステップ S 1 0 3 に処理を移行する。

【 0 2 6 1 】

(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、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行う。そして、各種乱数更新処理が終了すると、ステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【 0 2 6 2 】

(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、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 1 7 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 S 1 0 5 に処理を移行する。

【 0 2 6 3 】

(ステップ S 1 0 5)

ステップ S 1 0 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄に関連する処理を行う。

なお、当該処理は、後で図 20 を用いて詳述する。そして、特別図柄に関連する処理を終了すると、ステップ S 106 に処理を移行する。

【0264】

(ステップ S 106)

ステップ S 106 において、メイン CPU 101 は、普通図柄に関連する処理を行う。例えば、遊技球がゲート部材 20 を通過した場合に、「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄の決定、および普通図柄の変動時間を決定する処理等を行う。そして、普通図柄に関連する処理を終了すると、ステップ S 107 に処理を移行する。

【0265】

(ステップ S 107)

ステップ S 107 において、メイン CPU 101 は、遊技球の払出に関連する処理を行う。例えば、ステップ S 104 の入力 SW 検出処理において、遊技球の入球が検出された場合は、対応する賞球を払出すべく、払出制御基板 300 に対して払出指令信号を送信するために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットし、また、払出制御基板 300 から払出完了信号を受信する。そして、遊技球の払出に関連する処理を終了すると、ステップ S 108 に処理を移行する。

【0266】

(ステップ S 108)

ステップ S 108 において、メイン CPU 101 は、異常判定処理を行う。当該処理は、後で図 25 を用いて詳述する。そして、異常判定処理を終了すると、ステップ S 109 に処理を移行する。

【0267】

(ステップ S 109)

ステップ S 109 において、メイン CPU 101 は、演出制御基板 200 に対して、各種コマンドを送信する処理を行う。例えば、メイン CPU 101 は、当該処理において、主制御基板 100 に設けられたコマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板 200 や払出制御基板 300 に対して送信する。そして、コマンド送信処理を終了すると、ステップ S 110 に処理を移行する。

【0268】

(ステップ S 110)

ステップ S 110 において、メイン CPU 101 は、第 1 始動口 21 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第 1 特別図柄表示器 27 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 22 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第 2 特別図柄表示器 27 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）を行う。また、それぞれの始動口に遊技球が入球したこと、および、それぞれの始動口における図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、第 1 特別図柄保留表示器 27 c や、第 2 特別図柄保留表示器 27 d の表示制御も行う。そして、特別図柄の表示制御を終了すると、ステップ S 111 に処理移行する。

【0269】

(ステップ S 111)

ステップ S 111 において、メイン CPU 101 は、普通図柄表示器 27 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）を行う。また、ゲート部材 20 に遊技球が通過したこと、および、普通図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、普通図柄保留表示器 27 f の表示制御も行う。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、ステップ S 112 に処理移行する。

【0270】

(ステップ S 112)

ステップ S 112 において、メイン CPU 101 は、遊技性能情報管理処理を行う。具体的には、上述した「（通常遊技状態における遊技球の払出球数÷通常遊技状態における

10

20

30

40

50

アウト球数) × 100」の計算式にて遊技性能情報を算出し、表示器104に算出した遊技性能情報を表示する処理等を行う。そして、遊技性能情報管理処理を終了すると、ステップS113に処理を移行する。

【0271】

(ステップS113)

ステップS113において、メインCPU101は、リミット管理処理を行う。当該処理は、後で図26を用いて詳述する。そして、リミット管理処理を終了すると、ステップS114に処理を移行する。

【0272】

(ステップS114)

ステップS114において、メインCPU101は、ステップS101で退避した情報をレジスタに復帰させる。そして、退避した情報をレジスタに復帰させると、主制御基板タイマ割込処理を終了する。

【0273】

(入力SW検出処理について)

図17は、主制御基板100において行われる入力SW検出処理を示すフローチャート(主制御基板タイマ割込処理のステップS104のサブルーチン)である。

【0274】

(ステップS104-1)

ステップS104-1において、メインCPU101は、第1始動口検出時処理を行う。当該処理は、後で図18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。

【0275】

(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、図18において第2始動口22に読み替えて説明する。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。

【0276】

(ステップS104-3)

ステップS104-3において、メインCPU101は、普通入賞口検出SW23aから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として8球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を行う。また、当たり遊技において、普通入賞口23に遊技球が入球すると、スピーカ10、画像表示装置26を用いた入球報知を行うために、コマンド送信領域に普通入賞口入球検出信号をセットする。そして、普通入賞口検出時処理を終了すると、ステップS104-4に処理を移行する。

【0277】

(ステップS104-4)

ステップS104-4において、メインCPU101は、大入賞口検出SW24aから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として12球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理を行う。また、大入賞口24に遊技球が入球したことを画像表示装置26等を用いて報知するために、コマンド送信領域に大入賞口入球検出信号をセットする。画像表示装置26等を用いた報知とは、例えば、1ラウンドあたり、10球を超える遊技球が大入賞口検出SW24aにより検出された場合(オーバー入賞ともいう)、その旨を画像表示装置26による表示や、スピーカ10による音(例えば、ピロリーン♪という音)で報知することが挙げられる。そして、大入賞口検出時処理を終了すると、ステップS104-5に処理を移行する。

なお、オーバー入賞の報知は、スピーカ10による音に限らず、発光装置9によるもの

10

20

30

40

50

であってもよいし、画像表示装置 26 に特定のキャラクタを表示するものであってもよいし、演出ボタン 14 または演出レバー 15 を振動装置で振動させるものであってもよい。

【0278】

(ステップ S104-5)

ステップ S104-5 において、メイン CPU 101 は、ゲート検出 SW 20a 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行う。そして、通過ゲート検出時処理を終了すると、ステップ S104-6 に処理を移行する。

【0279】

(ステップ S104-6)

ステップ S104-6 において、メイン CPU 101 は、アウト検出時処理を行う。当該処理は、後で図 19 を用いて詳述する。そして、アウ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。

【0280】

(第 1 始動口検出時処理について)

図 18 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。なお、第 2 始動口検出時処理においても同様の処理となるため、第 1 始動口を第 2 始動口に読み替えればよい。

【0281】

(ステップ S104-1-1)

ステップ S104-1-1 において、メイン CPU 101 は、第 1 始動口検出 SW 21a から遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第 1 始動口検出 SW 21a 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 SW 21a 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。

【0282】

(ステップ S104-1-2)

ステップ S104-1-2 において、メイン CPU 101 は、第 1 始動口 21 に遊技球が入球したことに対する賞球として 3 球(第 2 始動口 22 であれば 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 S104-1-3 に処理を移行する。

【0283】

(ステップ S104-1-3)

ステップ S104-1-3 において、メイン CPU 101 は、賞球予定数(セーフ球)をリミット管理カウンタに計数記憶する。つまり、第 1 始動口 21 への入球であれば「3」が計数記憶され、第 2 始動口 22 への入球であれば「2」が計数記憶される。そして、賞球予定数(セーフ球)をリミット管理カウンタに計数記憶すると、ステップ S104-1-4 に処理を移行する。

【0284】

(ステップ S104-1-4)

ステップ S104-1-4 において、メイン CPU 101 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 S104-1-5 に処理を移行する。

【0285】

(ステップ S104-1-5)

ステップ S104-1-5 において、メイン CPU 101 は、当たり判定用乱数値を取得する。当該処理において取得した乱数値は、後述の入賞時判定処理(ステップ S104

10

20

30

40

50

ー１－９）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）にて用いることになる。そして、当たり判定用乱数値を取得すると、ステップＳ１０４－１－６に処理を移行する。

【０２８６】

なお、当たり判定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－４よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－４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。

【０２８７】

（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Ｓ１０４－１－９）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）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Ｓ１０４－１－７に処理を移行する。

【０２８８】

なお、特別図柄決定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－４よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－４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。

【０２８９】

（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Ｓ１０４－１－９）や、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）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Ｓ１０４－１－８に処理を移行する。

【０２９０】

なお、特別図柄変動パターン決定用乱数値の取得は、ステップＳ１０４－１－４よりも前に行われてもよい。そして、ステップＳ１０４－１－４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。

【０２９１】

（ステップＳ１０４－１－８）

ステップＳ１０４－１－８において、メインＣＰＵ１０１は、当たり判定用乱数値や、特別図柄決定用乱数値や、特別図柄変動パターン決定用乱数値を、判定情報として、空いている記憶領域に記憶する。例えば、「第３記憶領域」まで記憶されていて、「第４記憶領域」が空きであれば、「第４記憶領域」に各乱数値を記憶する。そして、各乱数値を空いている記憶領域に記憶すると、ステップＳ１０４－１－９に処理を移行する。

【０２９２】

（ステップＳ１０４－１－９）

ステップＳ１０４－１－９において、メインＣＰＵ１０１は、入賞時判定処理を行う。この入賞時判定処理とは、特別図柄変動開始時処理（図２１参照）における特別図柄当たり判定処理に先立って、ステップＳ１０４－１－５で取得した乱数値が当たりであるかを判定する処理である。これにより、例えば、ステップＳ１０４－１－８で「第４記憶領域」に記憶した当たり判定用乱数値が当たりである場合、複数の変動に跨って、予告演出（後述の「先読み演出」）を実行することができる。そして、入賞時判定処理を終了すると、ステップＳ１０４－１－１０に処理を移行する。

【０２９３】

（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Ｓ１０４－１－９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

10

20

30

40

50

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S104-1-11に処理を移行する。

【0294】

(ステップS104-1-11)

ステップS104-1-11において、メインCPU101は、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、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、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。

【0295】

(アウト検出時処理について)

図19は、主制御基板100において行われるアウト検出時処理を示すフローチャート(入力SW検出処理のステップS104-6のサブルーチン)である。

【0296】

(ステップS104-6-1)

ステップS104-6-1において、メインCPU101は、アウト検出SW25aから遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、アウト検出SW25aから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップS104-6-2に処理を移行し、アウト検出SW25aから遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、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。

【0297】

(ステップS104-6-2)

ステップS104-6-2において、メインCPU101は、アウト球数をリミット管理カウンタに計数記憶する。そして、アウト球数をリミット管理カウンタに計数記憶すると、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。

【0298】

(特別図柄関連処理について)

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】

(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21のステップS105-2-13)、特別図柄の変動を停止させるときに、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセット(後述の図22のステップS105-4-3)する。なお、停止中を示す値「0」をセットした後に、当たりである場合は、当たり遊技を示す値「2」がセットされる。そして、停止中を示す値「0」がセットされている場合は、ステップS105-2に処理を移行し、停止中を示す値「0」がセットされていない場合は、ステップS105-3に処理を移行する。

【0300】

(ステップS105-2)

ステップS105-2において、メインCPU101は、図21で示す特別図柄変動開始時処理を行う。当該処理は、後で図21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

10

20

30

40

50

処理を移行し、変動中を示す値「1」がセットされていない場合は、ステップS105-5に処理を移行する。

【0302】

(ステップS105-4)

ステップS105-4において、メインCPU101は、図22で示す特別図柄変動中処理を行う。当該処理は、後で図22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、停止中を示す値「0」がセットされていないと判定し、且つ、変動中を示す値「1」がセットされていないと判定した場合に、当たり遊技を示す値「2」がセットされていると判断して図24で示す当たり遊技処理を行う。当該処理は、後で図24を用いて詳述する。そして、当たり遊技処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

10

【0304】

(特別図柄変動開始時処理について)

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。

【0305】

(ステップS105-2-1)

ステップS105-2-1において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた第2始動口22に対応する図柄変動ゲームの保留記憶領域において、保留があるかを判定する。そして、第2始動口22に対応する保留がある場合は、ステップS105-2-2に処理を移行し、第2始動口22に対応する保留がない場合は、ステップS105-2-4に処理を移行する。

20

【0306】

(ステップS105-2-2)

ステップS105-2-2において、メインCPU101は、第2始動口22の保留の数を「1」減算する。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2特別図柄保留表示器27dの表示も、保留の数に応じた表示態様(「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」)になる。そして、第2始動口22の保留の数を「1」減算すると、ステップS105-2-3に処理を移行する。

30

【0307】

(ステップS105-2-3)

ステップS105-2-3において、メインCPU101は、演出制御基板200において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に特別図柄記憶指定コマンド(第2特別図柄記憶指定コマンド)をセットする。そして、特別図柄記憶指定コマンド(第2特別図柄記憶指定コマンド)をセットすると、ステップS105-2-8に処理を移行する。

40

【0308】

(ステップS105-2-4)

ステップS105-2-4において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた第1始動口21に対応する保留記憶領域において、保留があるかを判定する。そして、第1始動口21に対応する保留がある場合は、ステップS105-2-5に処理を移行し、第1始動口21に対応する保留がない場合は、ステップS105-2-7に処理を移行する。

【0309】

(ステップS105-2-5)

ステップS105-2-5において、メインCPU101は、第1始動口21の保留の

50

数を「1」減算する。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S105-2-6に処理を移行する。

【0310】

（ステップS105-2-6）

ステップS105-2-6において、メインCPU101は、演出制御基板200において管理する保留数を減算するために、コマンド送信領域に特別図柄記憶指定コマンド（第1特別図柄記憶指定コマンド）をセットする。そして、特別図柄記憶指定コマンド（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S105-2-8に処理を移行する。

【0311】

（ステップS105-2-7）

ステップS105-2-7において、メインCPU101は、第2始動口22に対応する保留、および第1始動口21に対応する保留のいずれもない場合に、画像表示装置26において「客待ち中」画面を表示するために、コマンド送信領域に客待ち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。

【0312】

「客待ち中」画面とは、例えば、直前に終了した図柄変動ゲームで確定表示されたサブ図柄や、直前に終了した図柄変動ゲームで表示されていた背景画像、また、当該変動アイコン表示領域26o、第1始動口第1保留球画像表示領域26g～第1始動口第4保留球画像表示領域26j（第2始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）が表示されている状態であり、例えば、音量の調整や、光量の調整が可能であることを報知する画像（例えば、レベルゲージ画像や十字キーボタンを模した画像）等がさらに付加されて表示されている状態のことである。そして、「客待ち中」で所定時間が経過すると、「デモ演出」が実行される。「デモ演出」では、「客待ち中」で表示していたサブ図柄や背景画像、また、当該変動アイコン表示領域26o、第1始動口第1保留球画像表示領域26g～第1始動口第4保留球画像表示領域26j（第2始動口の保留球画像表示領域も含まれてよい）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（図73参照）。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。

【0313】

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。

【0314】

（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S105-2-2を行った後、当該処理に至った場合は、第2始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、一方、ステップS105-2-5を行った後、当該処理に至った場合は、第1始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）を用いて、判定情報（乱数値）が当たりの判定情報（乱数値）であるかどうかを判定する。さらに、メインCPU101は、判定の結果に基づく特別図柄を決定する。例えば、第1始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数値）が当たりであると判定した場合は、特別図柄A～特別図柄Cからいずれかを決定し、第1始動口検出時処理で取得し記憶した判定情報（乱数

値) がハズレであると判定した場合は、特別図柄 D を決定する。そして、特別図柄当たり判定処理を終了すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 9 に処理を移行する。

【 0 3 1 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 9)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、演出図柄指定コマンドを演出制御基板 2 0 0 に送信するために、演出図柄指定コマンドをコマンド送信領域にセットする。例えば、ステップ S 1 0 5 - 2 - 8 の判定結果に基づいて特別図柄 D を決定した場合は、特別図柄 D に対応する演出図柄指定コマンドをセットする。そして、演出図柄指定コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 に処理を移行する。

【 0 3 1 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、図柄変動ゲームにおける特別図柄の変動パターンを(図 8 で示す特別図柄変動パターンテーブルを用いて)決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1 に処理を移行する。

【 0 3 1 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 で決定した特別図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 で「変動パターン 9」を決定した場合は、「変動パターン 9」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2 に処理を移行する。

【 0 3 1 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の時間管理カウンタに、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 0 で決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間(図 8 参照)をセットする。例えば、「変動パターン 9」を決定した場合は、変動時間「15 S」をセットする。そして、変動時間をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 1 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3 において、メイン 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、変動中を示す値「1」をセットする。これにより、特別図柄が変動中であることを認識できる。また、当該処理において、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 2 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 2 0 】

以上の図 2 1 の説明では、ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 において第 2 始動口 2 2 の判定情報があれば、第 1 始動口 2 1 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 2 1 と、第 2 始動口 2 2 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。

【 0 3 2 1 】

(特別図柄変動中処理について)

図 2 2 は、主制御基板 1 0 0 において行われる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 S 1 0 5 - 4 のサブルーチン)である。

【 0 3 2 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の時

10

20

30

40

50

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」が経過したかどうかを判定する。そして、特別図柄の変動時間が経過した場合は、ステップS105-4-2に処理を移行し、特別図柄の変動時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0323】

(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。

10

【0324】

(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。

【0325】

(ステップS105-4-4)

ステップS105-4-4において、メインCPU101は、図21のステップS105-2-8の判定結果が当たりであるかを判定する。そして、当たりである場合は、ステップS105-4-5に処理を移行し、当たりではない場合は、ステップS105-4-11に処理を移行する。

20

【0326】

(ステップS105-4-5)

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

30

【0327】

(ステップS105-4-6)

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

40

【0328】

(ステップS105-4-7)

ステップS105-4-7において、メインCPU101は、各遊技数カウンタをクリアする。すなわち、当たり遊技に当せんすると、当たり遊技の開始前に、各遊技数カウンタがクリア(カウンタ値が0に)される。そして、各遊技数カウンタをクリアすると、ステップS105-4-8に処理を移行する。

【0329】

(ステップS105-4-8)

ステップS105-4-8において、メインCPU101は、当たり遊技が開始された

50

ことを報知する当たりオープニングに移行させる。例えば、メインRAM103の当たり状態格納領域において、当たり遊技における状態を格納するようになっており、当たりオープニングであれば「0」がセットされ、大入賞口24が開放中であれば「1」がセットされ、ラウンド間インターバルであれば「2」がセットされ、エンディングであれば「3」がセットされる。そして、当たりオープニングに移行させると、ステップS105-4-9に処理を移行する。

【0330】

(ステップS105-4-9)

ステップS105-4-9において、メインCPU101は、当たり遊技のオープニングに対応する演出を実行させるための当たりオープニングコマンドを演出制御基板200に対して送信するために、コマンド送信領域に当たりオープニングコマンドをセットする。そして、当たりオープニングコマンドをセットすると、ステップS105-4-10に処理を移行する。

【0331】

(ステップS105-4-10)

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

【0332】

(ステップS105-4-11)

ステップS105-4-11において、メインCPU101は、図23で示す遊技状態別処理を行う。当該処理は、後で図23を用いて詳述する。そして、遊技状態別処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0333】

(遊技状態別処理について)

図23は、主制御基板100において行われる遊技状態別処理を示すフローチャート（特別図柄変動中処理のステップS105-4-11のサブルーチン）である。

【0334】

(ステップS105-4-11-1)

ステップS105-4-11-1において、メインCPU101は、現在の遊技状態が時短遊技状態Aであるかを判定する。具体的には、メインRAM103の遊技状態格納領域において、時短遊技状態Aであることを示す「1」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態Aである場合は、ステップS105-4-11-2に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態Aではない場合は、ステップS105-4-11-8に処理を移行する。

【0335】

(ステップS105-4-11-2)

ステップS105-4-11-2において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短遊技状態B発動用カウンタを更新（加算）する。具体的には、時短遊技状態B発動用カウンタを「+1」する。時短遊技状態Aにおいて時短遊技状態B発動用カウンタが「898」になることはないので、当該処理を終えると、ステップS105-4-11-3に移行して、時短遊技状態遊技数カウンタを更新（減算）する。

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

【0336】

(ステップS105-4-11-3)

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

10

20

30

40

50

)すると、ステップS105-4-11-4に処理を移行する。

【0337】

(ステップS105-4-11-4)

ステップS105-4-11-4において、メインCPU101は、遊技数カウンタコマンドをセットする。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップS105-4-11-5に処理を移行する。

【0338】

(ステップS105-4-11-5)

ステップS105-4-11-5において、メインCPU101は、ステップS105-4-11-3において時短遊技状態遊技数カウンタを更新(減算)した結果、減算後のカウンタ値が0であるかを判定する。そして、減算後のカウンタ値が0である場合は、ステップS105-4-11-6に処理を移行し、減算後のカウンタ値が0ではない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

10

【0339】

(ステップS105-4-11-6)

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

【0340】

(ステップS105-4-11-7)

ステップS105-4-11-7において、メインCPU101は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド(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、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

【0341】

(ステップS105-4-11-8)

ステップS105-4-11-8において、メインCPU101は、現在の遊技状態が通常遊技状態であるかを判定する。具体的には、メインRAM103の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「0」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップS105-4-11-9に処理を移行し、現在の遊技状態が通常遊技状態ではない場合は、ステップS105-4-11-17に処理を移行する。

30

【0342】

(ステップS105-4-11-9)

ステップS105-4-11-9において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短遊技状態B発動用カウンタを更新(加算)する。具体的には、時短遊技状態B発動用カウンタを「+1」する。そして、時短遊技状態B発動用カウンタを更新(加算)すると、ステップS105-4-11-10に処理を移行する。

40

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

【0343】

(ステップS105-4-11-10)

ステップS105-4-11-10において、メインCPU101は、遊技数カウンタコマンドをセットする。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップS105-4-11-11に処理を移行する。

【0344】

(ステップS105-4-11-11)

ステップS105-4-11-11において、メインCPU101は、ゲーム数表示更

50

新用コマンドをセットする。そして、ゲーム数表示更新用コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 2 に処理を移行する。

【 0 3 4 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 2)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 9 において時短遊技状態 B 発動用カウンタを更新（加算）した結果、更新後のカウンタ値が「 8 9 8 」であるかを判定する。そして、更新後のカウンタ値が「 8 9 8 」である場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 3 に処理を移行し、更新後のカウンタ値が「 8 9 8 」ではない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

10

【 0 3 4 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 3)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態を時短遊技状態 B とする。具体的には、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域において、時短遊技状態であることを示す「 3 」を格納する。そして、遊技状態を時短遊技状態 B とすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 4 に処理を移行する。

【 0 3 4 7 】

すなわち、本実施形態においては、通常遊技状態において、時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタが「 8 9 8 」になると、通常遊技状態から時短遊技状態 B に移行するようになっている。時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタは、例えば、図 2 2 のステップ S 1 0 5 - 4 - 7 でクリアされるので、時短遊技状態 A および通常遊技状態において、当たり遊技に当せんすることなく連続して図柄変動ゲームが「 8 9 8 」回行われると（遊技者にとっては不利な状況）、救済的に時短遊技状態 B に移行するようにしている。これにより、「 8 9 8 」回が 1 つの目安となり、限度なく遊技を続けてしまう遊技者を減少させることができる。

20

【 0 3 4 8 】

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

【 0 3 4 9 】

また、複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態 B に移行することになる時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタの値は、全設定値で共通としてもよい。例えば、設定値 1 であるときでも、設定値 6 であるときでも、時短遊技状態 B に移行することになる時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタの値は「 8 9 8 」としてもよい。これにより、どの設定値が設定されているのかわからないまま闇雲に遊技を続けてしまうことを防止でき、いかなる設定値が設定されていようが「 8 9 8 」回、といったように目安を明確にすることができる。

30

【 0 3 5 0 】

一方で、複数段階の設定値を設ける場合、時短遊技状態 B に移行することになる時短遊技状態 B 発動用遊技数カウンタの値は、設定値毎に異ならせてもよい。例えば、設定値 1 であるときは「 8 9 8 」として、設定値 6 であるときは「 7 5 0 」としてもよい。これにより、時短遊技状態 B に移行した遊技数から設定値を把握することができるので、どの遊技数で時短遊技状態 B に移行するのか注目させることで、遊技興趣の向上に繋がる。

40

【 0 3 5 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 4)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「 1 2 1 2 」をセットする。すなわち、時短遊技状態 A および通常遊技状態において、当たり遊技に当せんすることなく連続して図柄変動ゲームが「 8 9 8 」回行われると（遊技者にとって不利な状況）、救済的に「 1 2 1 2 」回の時短遊技状態 B が付与されることになる。そして、時短遊技状態遊技数カウンタに「 1 2 1 2 」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 5 に処理を移行す

50

る。

【0352】

(ステップS105-4-11-15)

ステップS105-4-11-15において、メインCPU101は、時短遊技状態Bであることを示す遊技状態指定コマンド(時短B)を演出制御基板200に対して送信するために、遊技状態指定コマンド(時短B)をコマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態Bであることを示す遊技状態指定コマンド(時短B)をセットすると、ステップS105-4-11-16に処理を移行する。

【0353】

(ステップS105-4-11-16)

ステップS105-4-11-16において、メインCPU101は、メインRAM103の時短遊技状態B発動用遊技数カウンタをクリア(カウンタ値を0に)する。そして、時短遊技状態B発動用遊技数カウンタをクリア(カウンタ値を0に)すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0354】

(ステップS105-4-11-17)

ステップS105-4-11-17において、メインCPU101は、現在の遊技状態が時短遊技状態Bであるかを判定する。具体的には、メインRAM103の遊技状態格納領域において、時短遊技状態Bであることを示す「3」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が時短遊技状態Bである場合は、ステップS105-4-11-18に処理を移行し、現在の遊技状態が時短遊技状態Bではない場合は、ステップS105-4-11-23に処理を移行する。

【0355】

(ステップS105-4-11-18)

ステップS105-4-11-18において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタを更新(減算)する。具体的には、時短遊技状態遊技数カウンタを「-1」する。そして、時短遊技状態遊技数カウンタを更新(減算)すると、ステップS105-4-11-19に処理を移行する。

【0356】

(ステップS105-4-11-19)

ステップS105-4-11-19において、メインCPU101は、遊技数カウンタコマンドをセットする。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、ステップS105-4-11-20に処理を移行する。

【0357】

(ステップS105-4-11-20)

ステップS105-4-11-20において、メインCPU101は、ステップS105-4-11-18において時短遊技状態遊技数カウンタを更新(減算)した結果、減算後のカウンタ値が0であるかを判定する。そして、減算後のカウンタ値が0である場合は、ステップS105-4-11-21に処理を移行し、減算後のカウンタ値が0ではない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0358】

(ステップS105-4-11-21)

ステップS105-4-11-21において、メインCPU101は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインRAM103の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「0」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップS105-4-11-22に処理を移行する。

【0359】

(ステップS105-4-11-22)

ステップS105-4-11-22において、メインCPU101は、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

10

20

30

40

50

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、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 3 6 0 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 3）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）する。具体的には、確変遊技状態遊技数カウンタを「+1」する。そして、確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）すると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 4 に処理を移行する。

確変遊技状態遊技数カウンタを更新（加算）した結果、1 0 0 0 0 になると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 6、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 7 と同様の処理が行われるが、本フローチャートにおいては省略する。

【 0 3 6 1 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 4）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技数カウンタコマンドをセットする。そして、遊技数カウンタコマンドをセットすると、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 2 】

（当たり遊技処理について）

図 2 4 は、主制御基板 1 0 0 において行われる当たり遊技処理を示すフローチャート（特別図柄関連処理のステップ S 1 0 5 - 5 のサブルーチン）である。

【 0 3 6 3 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、当たりオープニング中であるかを判定する。すなわち、メイン RAM 1 0 3 の当たり状態格納領域において、当たりオープニングを示す「0」がセットされているかを判定する。後述のステップ S 1 0 5 - 5 - 3 で大入賞口開放が行われると、当たり状態格納領域の値は「0」から「1」となる。そして、当たりオープニング中である場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 に処理を移行し、当たりオープニング中ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 6 4 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 2）

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

【 0 3 6 5 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 3）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口開閉ソレノイド 2 4 b を駆動して、大入賞口 2 4 を開放する。また、メイン RAM 1 0 3 の時間管理カウンタにおいて、開放時間の 2 9 . 5 S をセットする。これにより、当たり遊技の 1 ラウンド目が開始することになる。当該処理においては、当たり状態格納領域の値を、「0」から「1」とする。そして、大入賞口 2 4 を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 6 】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 4）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口開放中であるかを判定する。メイン RAM 1 0 3 の当たり状態格納領域において、大入賞口開放中を示す「1」がセットされているかを判定する。そして、大入賞口開放中である場合は、ステッ

10

20

30

40

50

プ S 1 0 5 - 5 - 5 に処理を移行し、大入賞口開放中ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 7 に処理を移行する。

【 0 3 6 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口検出 SW 2 4 a により 1 0 球の入球が検出されることなく大入賞口 2 4 が開放したまま 2 9 . 5 S 経過したか、または、大入賞口検出 SW 2 4 a により 1 0 球の入球が検出されたか、のいずれかの大入賞口閉鎖条件が成立したかを判定する。そして、大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 6 に処理を移行し、大入賞口閉鎖条件が成立していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

10

【 0 3 6 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口 2 4 が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。当該処理においては、当たり状態格納領域の値を、「1」から「2」とする。そして、ラウンド間インターバルに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、ラウンド間インターバル中であるかを判定する。すなわち、メイン RAM 1 0 3 の当たり状態格納領域において、ラウンド間インターバルを示す「2」がセットされているかを判定する。そして、ラウンド間インターバル中である場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 8 に処理を移行し、ラウンド間インターバル中ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 3 に処理を移行する。

20

【 0 3 7 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 8)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、最終ラウンド終了時であるかを判定する。例えば、後述のステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1 において、ラウンド数を更新（インクリメントまたはデクリメント）した結果、残りのラウンド数が「0」であれば、当該処理において、最終ラウンド終了時であると判定する。そして、最終ラウンド終了時である場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 9 に処理を移行し、最終ラウンド終了時ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1 に処理を移行する。

30

【 0 3 7 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 9)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、当たり遊技が終了したことを報知するエンディングに移行させる。当該処理においては、当たり状態格納領域の値を、「2」から「3」とする。また、当たり遊技のエンディングに対応する時間（例えば、1 0 S）をメイン RAM 1 0 3 の時間管理カウンタにセットする。そして、エンディングに移行させると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 7 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 0)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、当たり遊技のエンディングに対応する演出を実行させるためのエンディングコマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域にエンディングコマンドをセットする。そして、エンディングコマンドをセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【 0 3 7 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のラウンド数カウンタの値を更新する。更新手法は、インクリメントでもよいし、デクリメ

50

ントでもよい。例えば、5ラウンドの当たりが付与された場合は、メインRAM103のラウンド数カウンタに「5」をセットして、1ラウンド消化する毎に1デクリメントするようにしてもよいし、メインRAM103のラウンド数カウンタに「5」をセットせずに、1ラウンド消化する毎に1インクリメントするようにしてもよい。そして、ラウンド数を更新すると、ステップS105-5-12に処理を移行する。

【0374】

(ステップS105-5-12)

ステップS105-5-12において、メインCPU101は、大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、大入賞口24を開放する。また、メインRAM103の時間管理カウンタにおいて、開放時間の29.5Sをセットする。これにより、当たり遊技の2ラウンド目以降が開始することになる。当該処理においては、当たり状態格納領域の値を、「0」から「1」とする。そして、大入賞口24を開放すると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

10

【0375】

(ステップS105-5-13)

ステップS105-5-13において、メインCPU101は、ステップS105-5-9でセットしたエンディングに対応する時間（例えば、10S）が経過しているかを判定する。そして、エンディングに対応する時間が経過している場合は、ステップS105-5-14に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

20

【0376】

(ステップS105-5-14)

ステップS105-5-14において、メインCPU101は、特別図柄が「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれかであるかを判定する。つまり、当たりに基づいて決定された特別図柄が、「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれかであるかを判定する。そして、特別図柄が「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれかである場合は、ステップS105-5-15に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれでもない場合は、ステップS105-5-18に処理を移行する。

【0377】

(ステップS105-5-15)

ステップS105-5-15において、メインCPU101は、遊技状態を確変遊技状態とする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に「2」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に「2」をセットすると、ステップS105-5-16に処理を移行する。

30

【0378】

(ステップS105-5-16)

ステップS105-5-16において、メインCPU101は、確変遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド（確変）を演出制御基板200に対して送信するために、遊技状態指定コマンド（確変）をコマンド送信領域にセットする。そして、確変遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンドをセットすると、ステップS105-5-17に処理を移行する。

40

【0379】

(ステップS105-5-17)

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

【0380】

(ステップS105-5-18)

50

ステップS105-5-18において、メインCPU101は、遊技状態を時短遊技状態Aとする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に「1」をセットすると、ステップS105-5-19に処理を移行する。

【0381】

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

【0382】

（ステップS105-5-19）

ステップS105-5-19において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「100」をセットする。これにより、次変動より「100」回の時短遊技状態Aが開始することになる。そして、メインRAM103に設けられた時短遊技状態遊技数カウンタに「100」をセットすると、ステップS105-5-20に処理を移行する。

【0383】

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

【0384】

（ステップS105-5-20）

ステップS105-5-20において、メインCPU101は、時短遊技状態Aであることを示す遊技状態指定コマンド（時短A）を演出制御基板200に対して送信するために、コマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態Aであることを示す遊技状態指定コマンド（時短A）をセットすると、ステップS105-5-21に処理を移行する。

【0385】

（ステップS105-5-21）

ステップS105-5-21において、メインCPU101は、メインRAM103の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「0」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップS106に処理を移行する。

【0386】

（異常判定処理について）

図25は、主制御基板100において行われる異常判定処理を示すフローチャート（主制御基板タイマ割込処理のステップS108のサブルーチン）である。

【0387】

（ステップS108-1）

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

【0388】

（ステップS108-2）

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

【0389】

（ステップS108-3）

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 8 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、磁気異常を報知するための磁気異常用エラー指定コマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域に磁気異常用エラー指定コマンドをセットする。そして、磁気異常用エラー指定コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 8 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 9 0 】

(ステップ S 1 0 8 - 4)

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

10

【 0 3 9 1 】

(ステップ S 1 0 8 - 5)

ステップ S 1 0 8 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、電波センサ 2 7 i が検出した電波の量が規定値を超えるものであるかを判定する。そして、電波センサ 2 7 i が検出した電波の量が規定値を超えるものである場合は、ステップ S 1 0 8 - 6 に処理を移行し、電波センサ 2 7 i が検出した電波の量が規定値を超えるものでない場合は、ステップ S 1 0 9 に処理を移行する。

【 0 3 9 2 】

(ステップ S 1 0 8 - 6)

ステップ S 1 0 8 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、電波異常を報知するための電波異常用エラー指定コマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域に電波異常用エラー指定コマンドをセットする。そして、電波異常用エラー指定コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 9 に処理を移行する。

20

【 0 3 9 3 】

(リミット管理処理について)

図 2 6 は、主制御基板 1 0 0 において行われるリミット管理処理を示すフローチャート(主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 1 3 のサブルーチン)である。

【 0 3 9 4 】

(ステップ S 1 1 3 - 1)

ステップ S 1 1 3 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のリミット管理カウンタを参照して、現在計数記憶されているセーフ球の値(セーフ球数)を取得する。セーフ球の値(セーフ球数)を取得すると、ステップ S 1 1 3 - 2 に処理を移行する。

30

【 0 3 9 5 】

(ステップ S 1 1 3 - 2)

ステップ S 1 1 3 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のリミット管理カウンタを参照して、現在計数記憶されているアウト球の値(アウト球数)を取得する。アウト球の値(アウト球数)を取得すると、ステップ S 1 1 3 - 3 に処理を移行する。

【 0 3 9 6 】

(ステップ S 1 1 3 - 3)

ステップ S 1 1 3 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、差玉数を算出する処理を行う。具体的には、ステップ S 1 1 3 - 1 で取得したセーフ球の値(セーフ球数)を、ステップ S 1 1 3 - 2 で取得したアウト球の値(アウト球数)で減算して差玉数を算出する。差玉数を算出すると、ステップ S 1 1 3 - 4 に処理を移行する。

40

【 0 3 9 7 】

(ステップ S 1 1 3 - 4)

ステップ S 1 1 3 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、算出した差玉数にてリミット管理カウンタを更新する。これにより、最新の差玉数がリミット管理カウンタにて管理(記憶)されることになる。算出した差玉数にてリミット管理カウンタを更新すると、ステ

50

ップS 1 1 3－5に処理を移行する。当該処理においては、算出した差玉数にてリミット管理カウンタで管理する差玉数に上書きをかけるが、一定期間にわたり古いデータ（差玉数データ）を記憶しておいてもよい。

【0398】

（ステップS 1 1 3－5）

ステップS 1 1 3－5において、メインCPU 1 0 1は、リミット管理カウンタ（特に現在の差玉数）の値を演出制御基板2 0 0に認識させるために、リミット管理カウンタ（差玉数）コマンドを送信する。演出制御基板2 0 0は当該コマンドを受信することで、リミット機能が作動する前に事前報知の実行が可能となる（図7 6参照）。リミット管理カウンタ（差玉数）コマンドを送信すると、ステップS 1 1 3－6に処理を移行する。

10

【0399】

（ステップS 1 1 3－6）

ステップS 1 1 3－6において、メインCPU 1 0 1は、ステップS 1 1 3－4でリミット管理カウンタを更新した結果、差玉数が「9 5 0 0 0」以上であるかを判定する。その結果、差玉数が「9 5 0 0 0」以上でない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップS 1 1 4に処理を移行し、差玉数が「9 5 0 0 0」以上である場合は、ステップS 1 1 3－7に処理を移行する。

【0400】

なお、「9 5 0 0 0」は一例にすぎず、適宜変更可能である。例えば、「5 0 0 0 0」でもよい。また、パチンコ遊技機1の性能毎に値が異なってもよい。例えば、本実施形態のように、確変遊技状態に6 5 %で移行（ないし継続）する性能であれば「9 5 0 0 0」とし、例えば、確変遊技状態に8 0 %で移行（ないし継続）する性能であれば「8 0 0 0 0」としてもよい。これにより、パチンコ遊技機1の性能に応じて適切な値を設定することができる。

20

【0401】

また、「9 5 0 0 0」以内であれば、パチンコ遊技機1の管理者が任意に値を設定できるようにしてもよい。例えば、「5 0 0 0」刻みで設定ができるようにしてもよい。これにより、同じパチンコ遊技機1であっても、遊技店毎に特性をつけることができる。

【0402】

（ステップS 1 1 3－7）

ステップS 1 1 3－7において、メインCPU 1 0 1は、リミット機能が作動したことを演出制御基板2 0 0に報知させるために、リミット機能作動開始コマンドを演出制御基板2 0 0に対して送信する。演出制御基板2 0 0は当該コマンドを受信することで、リミット機能が作動したことの報知の実行が可能となる（図6 8参照）。当該コマンドを送信すると、ステップS 1 1 3－8に処理を移行する。

30

【0403】

（ステップS 1 1 3－8）

ステップS 1 1 3－8において、メインCPU 1 0 1は、払出制御基板3 0 0に発射装置3 0 5の動作を停止（例えば、発射ソレノイドをOFF）させるために、発射停止コマンドを送信する。払出制御基板3 0 0は当該コマンドを受信することで、例え遊技者によりハンドルタッチセンサがタッチされていたとしても、発射装置3 0 5による遊技球の発射を不能とする。当該コマンドを送信すると、ステップS 1 1 3－9に処理を移行する。

40

【0404】

（ステップS 1 1 3－9）

ステップS 1 1 3－9において、メインCPU 1 0 1は、図柄表示装置2 7を全て点灯させる。具体的には、第1特別図柄表示器2 7 a、第2特別図柄表示器2 7 b、第1特別図柄保留表示器2 7 c、第2特別図柄保留表示器2 7 d、普通図柄表示器2 7 e、普通図柄保留表示器2 7 f、ラウンド表示器2 7 gを構成する全てのLEDおよびセグを点灯させる。これにより、仮に主制御基板1 0 0と演出制御基板2 0 0とを接続するコネクタ（コマンド送信に必要なコネクタ）が断線や半挿し状態になっていて、リミット機能作動開

50

始コマンドが演出制御基板 200 に送信できなかったとしても（つまり、リミット機能が作動したことの報知が行われなかったとしても）、主制御基板 100 側の図柄表示装置 27 が全点灯することで、何らかのイレギュラー事象が発生したことを遊技者や管理者に示唆することができる。図柄表示装置 27 を全て点灯させると、ステップ S 113 - 10 に処理を移行する。

【0405】

なお、ステップ S 113 - 9 の構成は適宜変更可能である。例えば、全点灯でなく全点滅であってもよい。このように構成すれば、点灯よりも変化をつけることができるので、よりイレギュラー事象が発生したことを認識させ易くすることができる。

【0406】

また、図柄表示装置 27 全てを用いるのではなく、一部のみを用いてもよい。例えば、第 1 特別図柄表示器 27 a、第 2 特別図柄表示器 27 b（セグ）のみを用いてもよい。セグのみを用いる場合、リミット機能の作動に対応する点灯態様（例えば「E.」）でセグを点灯させてもよい。このように構成すれば、LED を点灯させるよりもメッセージ性を付加することができ、イレギュラー事象が発生したことを認識させ易くすることができる。

このように、全点灯、全点滅、一部点灯、一部点滅等により所定の表示態様が構成されている。

【0407】

（ステップ S 113 - 10）

ステップ S 113 - 10 において、メイン CPU 101 は、リミット機能作動処理（遊技停止）を行う。当該処理が行われると、図 12 のステップ S 7 の処理が行われない限り、当該処理を終えた状態で留まる（遊技可能状態にならない）ことになる。

【0408】

このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 には、「リミット機能」を搭載した。つまり、当たり遊技が連続して発生することでセーフ球ばかりが増加していき、差玉数が「95000」以上になると、強制的に、遊技球の発射を不能として、遊技停止とした（遊技者がそれ以上の遊技を行うことを不可能とした）。

これにより、遊技性が著しく向上してしまうことの抑止となり、多くの遊技球を獲得した遊技者が遊技に過度にのめり込んでしまうことを防止できる。

【0409】

「リミット機能」が作動する場面としては、当たり遊技中、当たり遊技を終了したとき、確変遊技状態中、時短遊技状態（A、B）中、通常遊技状態中が挙げられる。また、確変遊技状態中、時短遊技状態（A、B）中、通常遊技状態中は、図柄変動ゲームの実行中、図柄変動ゲームの非実行中が含まれる。ただ、セーフ球が一気に増加してリミット機能が作動することが想定されることから、当たり遊技中、当たり遊技を終了したときが大多数となる。

【0410】

次に、演出制御基板 200 のサブ CPU 201 によって行われる制御処理について説明する。

【0411】

（サブ CPU 201 によって行われる制御処理について）

図 27～図 33 のフローチャートで示す制御プログラムがサブ ROM 202 に記憶されており、サブ CPU 201 は、サブ ROM 202 より制御プログラムを読み出して、読み出した制御プログラムに従って制御処理を行う。はじめに、図 27 の演出制御基板メイン処理について説明する。

【0412】

（ステップ S 200）

ステップ S 200 において、サブ CPU 201 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 200 の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）ではない場合は、ステップ S 201 に処

10

20

30

40

50

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。

【0413】

（ステップS201）

ステップS201において、サブCPU201は、内部に設けられているレジスタの値等を初期化する初期設定処理を行う。そして、初期設定処理を終了すると、ステップS202に処理を移行する。

【0414】

（ステップS202）

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

【0415】

（ステップS203）

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

【0416】

（ステップS204）

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

【0417】

（ステップS205）

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

【0418】

（演出制御基板タイマ割込処理について）

図28は、演出制御基板200において行われる演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。当該処理は、上述の演出制御基板メイン処理に定期的（例えば、4ms毎）に割り込んで実行される処理である。

【0419】

（ステップS300）

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

【0420】

（ステップS301）

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

【0421】

（ステップS302）

ステップS302において、サブCPU201は、図29で示す操作デバイスの入力処理を行う。当該処理は、後で図29を用いて詳述する。そして、操作デバイスの入力処理を終了すると、ステップS303に処理を移行する。

【0422】

10

20

30

40

50

(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 3 0、図 3 1 で示すメインコマンド受信処理を行う。当該処理は、後で図 3 0、図 3 1 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 3】

(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、差玉数カウンタ表示制御処理を行う。当該処理は、後で図 3 3 を用いて詳述する。そして、差玉数カウンタ表示制御処理を終了すると、ステップ S 3 0 5 に処理を移行する。

【 0 4 2 4】

(ステップ S 3 0 5)

ステップ S 3 0 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブコマンドを送信する処理を行う。サブコマンドとは、後述する図 3 0、図 3 1 のメインコマンド受信処理でセットされるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c において、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップ S 3 0 6 に処理を移行する。

【 0 4 2 5】

(ステップ S 3 0 6)

ステップ S 3 0 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 0 においてスタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させる。そして、スタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させると、演出制御基板タイマ割込処理を終了する。

【 0 4 2 6】

(操作デバイス入力処理について)

図 2 9 は、演出制御基板 2 0 0 において行われる操作デバイス入力処理を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 2 のサブルーチン）である。

【 0 4 2 7】

(ステップ S 3 0 2 - 1)

ステップ S 3 0 2 - 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、十字キー検出 SW（上 or 下）入力が行われたかを判定する。なお、図 4 で示す十字キー検出 SW 1 6 a は、十字キーボタン 1 6 の上、下、左、右のそれぞれに対応する SW を有しており、例えば、十字キーボタン 1 6 の上が操作されれば、十字キー検出 SW（上）の入力が行われたと判定できる。そして、十字キー検出 SW（上 or 下）入力が行われた場合は、ステップ S 3 0 2 - 2 に処理を移行し、十字キー検出 SW（上 or 下）入力が行われなかった場合は、ステップ S 3 0 2 - 5 に処理を移行する。

【 0 4 2 8】

(ステップ S 3 0 2 - 2)

ステップ S 3 0 2 - 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、上方向の十字キー検出 SW 入力が行われたかを判定する。そして、上方向の十字キー検出 SW 入力が行われた場合は、ステップ S 3 0 2 - 3 に処理を移行し、上方向の十字キー検出 SW 入力が行われなかった場合は、ステップ S 3 0 2 - 4 に処理を移行する。

【 0 4 2 9】

(ステップ S 3 0 2 - 3)

ステップ S 3 0 2 - 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、光量値変更（増加）サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に光量値変更（増加）サブコマンドをセットする。これにより、発光装置 9 の輝度を上げることができる。そして、光量値変更（増加）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 3 0】

10

20

30

40

50

(ステップ S 3 0 2 - 4)

ステップ S 3 0 2 - 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、光量値変更（減少）サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に光量値変更（減少）サブコマンドをセットする。これにより、発光装置 9 の輝度を下げることができる。そして、光量値変更（減少）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 3 1】

(ステップ S 3 0 2 - 5)

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

【 0 4 3 2】

(ステップ S 3 0 2 - 6)

ステップ S 3 0 2 - 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、右方向の十字キー検出 SW 入力が行われたかを判定する。そして、右方向の十字キー検出 SW 入力が行われた場合は、ステップ S 3 0 2 - 7 に処理を移行し、右方向の十字キー検出 SW 入力が行われなかった場合は、ステップ S 3 0 2 - 8 に処理を移行する。

【 0 4 3 3】

(ステップ S 3 0 2 - 7)

ステップ S 3 0 2 - 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、音量値変更（増加）サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b に送信するためにサブコマンド送信領域に音量値変更（増加）サブコマンドをセットする。これにより、スピーカ 1 0 より出力される BGM（バックグラウンドミュージック）や効果音等の音量値を上げることができる。そして、音量値変更（増加）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 3 4】

(ステップ S 3 0 2 - 8)

ステップ S 3 0 2 - 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、音量値変更（減少）サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b に送信するために、サブコマンド送信領域に音量値変更（減少）サブコマンドをセットする。これにより、スピーカ 1 0 より出力される BGM や効果音等の音量値を下げる可以降低ことができる。そして、音量値変更（減少）サブコマンドをセットすると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 3 5】

なお、ステップ S 3 0 2 - 1 ～ステップ S 3 0 2 - 8 は、十字キーボタン 1 6 が操作されて、音量調整が行われた場合、光量調整が行われた場合の処理を示しているが、これは一例にすぎず、十字キーボタン 1 6 の操作によって他の処理が行われてもよい。例えば、十字キーボタン 1 6 の操作によってメニューにおける項目を変更する処理が行われてもよい。メニューは、例えば、客待ち中やデモ中において演出ボタン 1 4 が押下されると、画像表示装置 2 6 に表示されるようになっており、例えば、演出紹介（当たり期待度の高い予告演出の紹介）などが確認できるようになっている。

【 0 4 3 6】

(ステップ S 3 0 2 - 9)

ステップ S 3 0 2 - 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、その他の操作デバイスに対応する処理を行う。例えば、演出ボタン検出 SW 1 4 a より入力があれば、演出ボタン操作サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c に送信し、演出レバー検出 SW 1 5 a より入力があれば、演出レバー操作サブコマンドを画像・音制御部 2 0 0 b、発光駆動制御部 2 0 0 c に送信する。そして、その他の操作デバイスに対応する処理を終了すると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 に処理を移行する。

【 0 4 3 7】

(メインコマンド受信処理について)

図30は、演出制御基板200において行われるメインコマンド受信処理1/2を示すフローチャート(演出制御基板タイマ割込処理のステップS301のサブルーチン)である。

【0438】

(ステップS301-1)

ステップS301-1において、サブCPU201は、電源関連情報コマンドを受信したかを判定する。電源関連情報コマンドとは、上述の、電源投入指定コマンド、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S301-2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S301-4に処理を移行する。

10

【0439】

(ステップS301-2)

ステップS301-2において、サブCPU201は、電源関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、電源投入指定コマンドを受信すれば電源投入に係る処理を行い、電源復旧指定コマンドを受信すれば電源復旧に係る処理を行う。当該処理においては、サブRAM203に設けられた差玉数管理カウンタに初期値をセットする。そして、当該処理を終えると、ステップS301-3に処理を移行する。

【0440】

(ステップS301-3)

ステップS301-3において、サブCPU201は、電源関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に電源関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

20

【0441】

(ステップS301-4)

ステップS301-4において、サブCPU201は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常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S301-5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S301-7に処理を移行する。

30

【0442】

(ステップS301-5)

ステップS301-5において、サブCPU201は、エラー関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、磁気異常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行う。そして、当該処理を終えると、ステップS301-6に処理を移行する。

【0443】

(ステップS301-6)

ステップS301-6において、サブCPU201は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

40

【0444】

(ステップS301-7)

ステップS301-7において、サブCPU201は、リミット管理カウンタクリアコマンドを受信したかを判定する。そして、リミット管理カウンタクリアコマンドを受信した場合は、ステップS301-8に処理を移行し、リミット管理カウンタクリアコマンドを受信していない場合は、ステップS301-9に処理を移行する。

50

【0445】

(ステップS301-8)

ステップS301-8において、サブCPU201は、リミット管理カウンタがクリアされたことを報知するためのリミット管理カウンタクリアサブコマンドをサブコマンド送信領域にセットする。これにより、図72(b2)で示す報知が行われることになる。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0446】

(ステップS301-9)

ステップS301-9において、サブCPU201は、リミット機能解除促進コマンドを受信したかを判定する。そして、リミット機能解除促進コマンドを受信した場合は、ステップS301-10に処理を移行し、リミット機能解除促進コマンドを受信していない場合は、ステップS301-11に処理を移行する。

10

【0447】

(ステップS301-10)

ステップS301-10において、サブCPU201は、メインRAM103の初期化(クリア)を促す報知を行うためのリミット機能解除促進サブコマンドをサブコマンド送信領域にセットする。これにより、図72(a2)で示す報知が行われることになる。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

20

【0448】

(ステップS301-11)

ステップS301-11において、サブCPU201は、リミット機能作動開始コマンドを受信したかを判定する。そして、リミット機能作動開始コマンドを受信した場合は、ステップS301-12に処理を移行し、リミット機能作動開始コマンドを受信していない場合は、ステップS301-13に処理を移行する。

【0449】

(ステップS301-12)

ステップS301-12において、サブCPU201は、リミット機能が作動したことを報知するためのリミット機能作動開始サブコマンドをサブコマンド送信領域にセットする。これにより、図68(a2)(b2)で示す報知が行われることになる。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

30

【0450】

(ステップS301-13)

ステップS301-13において、サブCPU201は、リミット管理カウンタ(差玉数)コマンドを受信したかを判定する。そして、リミット管理カウンタ(差玉数)コマンドを受信した場合は、ステップS301-14に処理を移行し、リミット管理カウンタ(差玉数)コマンドを受信していない場合は、ステップS301-15に処理を移行する。

【0451】

(ステップS301-14)

ステップS301-14において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた差玉数管理カウンタを更新する。このように、サブRAM203においても差玉数を管理するカウンタを設け、リミット管理カウンタ(差玉数)コマンドを受信した場合に更新していくことで、演出制御基板200においても差玉数を把握することができる。そして、差玉数を把握することにより、リミット機能が作動する前に事前報知(図76参照)を行うことができる。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

40

【0452】

(ステップS301-15)

ステップS301-15において、サブCPU201は、始動口関連情報コマンドを受

50

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、第2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S301-16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S301-19に処理を移行する。

【0453】

(ステップS301-16)

ステップS301-16において、サブCPU201は、アイコン変化演出決定処理を行う。具体的には、第1始動口入賞指定コマンドや第2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。そして、当該処理を終えると、ステップS301-17に処理を移行する。

【0454】

(ステップS301-17)

ステップS301-17において、サブCPU201は、始動口発光装置変化演出決定処理を行う。始動口発光装置の発光色は、ステップS301-16で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップS301-16で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置21aも青色で発光する。そして、当該処理を終えると、ステップS301-18に処理を移行する。

【0455】

(ステップS301-18)

ステップS301-18において、サブCPU201は、始動口関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に始動口関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0456】

(ステップS301-19)

ステップS301-19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A、時短B）と、遊技状態指定コマンド（確変）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S301-20に処理を移行し、遊技状態関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップS301-22に処理を移行する。

【0457】

(ステップS301-20)

ステップS301-20において、サブCPU201は、遊技状態関連情報コマンド受信時処理を行う。例えば、遊技状態指定コマンド（通常）を受信すると通常遊技状態に係る処理を行い、遊技状態指定コマンド（時短A、時短B）を受信するとそれぞれの時短遊技状態に係る処理を行い、遊技状態指定コマンド（確変）を受信すると確変遊技状態に係る処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップS301-21に処理を移行する。

【0458】

(ステップS301-21)

ステップS301-21において、サブCPU201は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に遊技状態関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0459】

図31は、演出制御基板200において行われるメインコマンド受信処理2/2を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップS301のサブルーチン）である。

10

20

30

40

50

【0460】

(ステップS301-22)

ステップS301-22において、サブCPU201は、演出図柄指定コマンドを受信したかを判定する。そして、演出図柄指定コマンドを受信した場合は、ステップS301-23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S301-25に処理を移行する。

【0461】

(ステップS301-23)

ステップS301-23において、サブCPU201は、演出図柄指定コマンド受信時処理を行う。例えば、特別図柄Aを指定する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「777」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「777」の図柄の組み合わせを決定する。なお、特別図柄Aを指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合、装飾図柄として「444」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「444」の図柄の組み合わせを決定するようにしてもよい。この場合、当たり遊技終了後は、時短遊技状態Aに移行させるようにして、見た目上は時短遊技状態Aでありながら、実際の遊技状態は確変遊技状態である、といったように構成してもよい。このように構成すれば、見た目上、時短遊技状態Aであっても有利である場合があるので、遊技興趣を向上できる。そして、当該処理を終えると、ステップS301-24に処理を移行する。

【0462】

(ステップS301-24)

ステップS301-24において、サブCPU201は、演出図柄サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に演出図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0463】

(ステップS301-25)

ステップS301-25において、サブCPU201は、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、ステップS301-26に処理を移行し、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信していない場合は、ステップS301-31に処理を移行する。

【0464】

(ステップS301-26)

ステップS301-26において、サブCPU201は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブROM202に記憶された図示しない変動演出パターン決定テーブルより、指定される特別図柄変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する。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」(7S)であれば、対応する変動演出パターン(7S)は1つ用意されており、「変動パターン4」の「スーパーリーチ1」(40S)であれば、対応する変動演出パターン(40S)は複数用意されている。そして、「変動パターン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S301-27に処理を移行する。

【0465】

(ステップS301-27)

ステップS301-27において、サブCPU201は、アイコン変化演出更新処理を行う。アイコン変化演出更新処理とは、ステップS301-16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

10

20

30

40

50

青色→黄色となっていれば、当該処理において、黄色に変化させることを決定する。つまり、アイコンは、1変動の遊技が行われる毎に色変化することがある。そして、当該処理を終えると、ステップS301-28に処理を移行する。

【0466】

(ステップS301-28)

ステップS301-28において、サブCPU201は、始動口発光装置変化演出更新処理を行う。当該処理は、ステップS301-27で更新された色に連動して行われるようになっており、例えば、ステップS301-27で黄色に更新されれば、始動口発光装置21aも青色から黄色に変化する。そして、当該処理を終えると、ステップS301-29に処理を移行する。

【0467】

(ステップS301-29)

ステップS301-29において、サブCPU201は、大当り予告演出決定処理を行う。具体的には、サブROM202に記憶された大当り予告演出決定テーブル(図35～図41参照)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35～図41にて説明する。そして、当該処理を終えると、ステップS301-30に処理を移行する。

【0468】

(ステップS301-30)

ステップS301-30において、サブCPU201は、変動パターンサブコマンド(例えば、ステップS301-26～ステップS301-29で決定した情報)を、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0469】

(ステップS301-31)

ステップS301-31において、サブCPU201は、特別図柄確定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄確定コマンドを受信した場合は、ステップS301-32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S301-34に処理を移行する。

【0470】

(ステップS301-32)

ステップS301-32において、サブCPU201は、特別図柄確定コマンド受信時処理を行う。具体的には、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26c、第4図柄画像26dを確定表示させるための処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップS301-33に処理を移行する。

【0471】

(ステップS301-33)

ステップS301-33において、サブCPU201は、特別図柄確定サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に特別図柄確定サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0472】

(ステップS301-34)

ステップS301-34において、サブCPU201は、遊技数カウンタコマンドを受信したかを判定する。そして、遊技数カウンタコマンドを受信した場合は、ステップS301-35に処理を移行し、遊技数カウンタコマンドを受信していない場合は、ステップS301-37に処理を移行する。

【0473】

(ステップS301-35)

10

20

30

40

50

ステップS301-35において、サブCPU201は、遊技数カウンタコマンド受信時処理を行う。具体的には、遊技数カウンタコマンドのカウンタの値を参照して、カウンタの値が「798」であれば遊技数カウンタ画像26pを表示するための処理を行い、遊技数カウンタ画像26pを既に表示している場合は、当該遊技数カウンタ画像26pを更新表示（減算表示）するための処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップS301-36に処理を移行する。

【0474】

（ステップS301-36）

ステップS301-36において、サブCPU201は、遊技数カウンタ関連サブコマンドを、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信するために、サブコマンド送信領域に遊技数カウンタ関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

10

【0475】

（ステップS301-37）

ステップS301-37において、サブCPU201は、ゲーム数表示更新用コマンドを受信したかを判定する。そして、ゲーム数表示更新用コマンドを受信した場合は、ステップS301-38に処理を移行し、ゲーム数表示更新用コマンドを受信していない場合は、ステップS301-40に処理を移行する。

【0476】

（ステップS301-38）

ステップS301-38において、サブCPU201は、ゲーム数表示更新用コマンド受信時処理を行う。具体的には、ゲーム数画像26qを展開している表示レイヤにおいて、当該ゲーム数画像26qを更新表示（加算表示）するための処理を行う。そして、当該処理を終えると、ステップS301-39に処理を移行する。

20

【0477】

（ステップS301-39）

ステップS301-39において、サブCPU201は、ゲーム数表示更新用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ゲーム数表示更新用関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

30

【0478】

（ステップS301-40）

ステップS301-40において、サブCPU201は、ラウンド指定コマンドを受信したかを判定する。そして、ラウンド指定コマンドを受信した場合は、ステップS301-41に処理を移行し、ラウンド指定コマンドを受信していない場合は、ステップS301-42に処理を移行する。

【0479】

（ステップS301-41）

ステップS301-41において、サブCPU201は、保留連演出決定処理を行う。当該処理は、後で図32を用いて詳述する。そして、保留連演出決定処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

40

【0480】

（ステップS301-42）

ステップS301-42において、サブCPU201は、その他の受信コマンドに対応する処理を行う。例えば、設定値変更中コマンド、設定値確認中コマンド、設定値確認終了コマンドを受信した場合は、これらの受信コマンドに対応する処理を行う。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップS302に処理を移行する。

【0481】

（保留連演出決定処理について）

図32は、演出制御基板200において行われる保留連演出決定処理を示すフローチャ

50

ート（メインコマンド受信処理 2 / 2 のステップ S 3 0 1 - 4 1 のサブルーチン）である。
【0482】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 1）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、保留記憶がされているかを判定する。具体的には、サブ RAM 2 0 3 に設けられた保留記憶領域を参照して、保留記憶がされているかを判定する。そして、保留記憶がされている場合は、ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 2 に処理を移行し、保留記憶がされていない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 2 に処理を移行する。

【0483】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 2）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 の差玉数管理カウンタを参照して、差玉数を取得する。差玉数を取得するとステップ S 3 0 1 - 4 1 - 3 に処理を移行する。

【0484】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 3）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 2 で取得する差玉数（現在の差玉数）が「94000」以上であるかを判定する。そして、「94000」以上である場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 2 に処理を移行し、「94000」以上でない場合は、ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 4 に処理を移行する。

【0485】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 4）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、現保留記憶の中に当たり情報があるかを判定する。具体的には、受信した第 1 始動口入賞指定コマンドや第 2 始動口入賞指定コマンドに含まれる当たり判定の結果を参照して、現保留記憶の中に当たり情報があるかを判定する。現保留記憶の中に当たり情報がある場合は、ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 5 に処理を移行し、現保留記憶の中に当たり情報がない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 2 に処理を移行する。

【0486】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 5）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、保留連演出を決定する。つまり、ラウンド指定コマンドを受信する当たり遊技中において、当該当たり遊技の終了後に連続して当たり遊技が実行されることを報知する保留連演出の実行を決定する。保留連演出を決定すると、ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 6 に処理を移行する。

【0487】

（ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 6）

ステップ S 3 0 1 - 4 1 - 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、保留連演出サブコマンドを、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保留連演出サブコマンドをセットする。保留連演出については図 7 8 において再度説明する。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 2 に処理を移行する。

【0488】

（差玉数カウンタ表示制御処理について）

図 3 3 は、演出制御基板 2 0 0 において行われる差玉数カウンタ表示制御処理を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 のサブルーチン）である。

【0489】

（ステップ S 3 0 4 - 1）

ステップ S 3 0 4 - 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 の差玉数管理カウンタを参照して、差玉数を取得する。差玉数を取得するとステップ S 3 0 4 - 2 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【0490】

(ステップS304-2)

ステップS304-2において、サブCPU201は、差玉数カウンタ画像表示済みフラグがオンであるかを判定する。差玉数カウンタ画像表示済みフラグがオンである場合は、ステップS304-3に処理を移行し、差玉数カウンタ画像表示済みフラグがオンでない場合は、ステップS304-4に処理を移行する。

【0491】

差玉数カウンタ画像表示済みフラグとは、差玉数カウンタ画像を表示するときにセットされるフラグであって、パチンコ遊技機1の電源がオフになるとオフになるフラグである。

【0492】

差玉数カウンタ画像は、ステップS304-4で示すように、現在の差玉数が「90000」以上であると判定された場合に表示されるカウンタ画像（図76の差玉数カウンタ画像rm）であって、リミット機能が作動するまでの差玉数があとのくらいであるのかを報知する画像である。そして、差玉数カウンタ画像表示済みフラグがオンであれば、以降、現在の差玉数が「90000」以下になったとしても継続して表示されるようになっている。これにより、差玉数カウンタ画像が表示・非表示を繰り返すことで遊技者に煩わしさを与えてしまうことを防止できる。

【0493】

また、例えば、現在の差玉数が「89999」になって非表示にするとして、そのタイミングで遊技者が入れ替わってしまうと、新たに遊技を開始する遊技者はリミット機能が作動する間近であることを知らずに遊技を開始してしまうことになる。このような場合、新たな遊技者が当たり遊技に当せんしたとしても、すぐにリミット機能が作動して遊技を辞めざるを得なくなってしまうといった課題が生じる。これに対して、差玉数カウンタ画像表示済みフラグがオンであれば、以降、現在の差玉数が「90000」以下になったとしても継続して表示される構成であれば、新たな遊技を開始しようとする遊技者は、差玉数カウンタ画像を確認することで遊技を行うか否かを判断すればよいので、上述した課題も解消することができる。

【0494】

(ステップS304-3)

ステップS304-3において、サブCPU201は、差玉数カウンタ画像更新表示データをセットする。これにより、現在の差玉数を表示することができる。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S305に処理を移行する。

【0495】

(ステップS304-4)

ステップS304-4において、サブCPU201は、現在の差玉数が「90000」以上であるかを判定する。現在の差玉数が「90000」以上である場合は、ステップS304-5に処理を移行し、現在の差玉数が「90000」以上でない場合は、演出制御基板タイマ割込処理のステップS305に処理を移行する。

【0496】

(ステップS304-5)

ステップS304-5において、サブCPU201は、差玉数カウンタ画像表示データをセットする。これにより、現在の差玉数の表示を開始することができる。当該処理を終えると、ステップS304-6に処理を移行する。

【0497】

(ステップS304-6)

ステップS304-6において、サブCPU201は、サブRAM203において差玉数カウンタ表示済みフラグをオンにする。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S305に処理を移行する。

【0498】

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

10

20

30

40

50

する。

【0499】

(先読み演出)

先読み演出とは、第1始動口21、または第2始動口22に遊技球が入球したタイミングで特別図柄変動開始時処理における特別図柄当たり判定処理に先立って事前判定処理（例えば、図18の入賞時判定処理）を行い、事前判定処理の判定結果に基づいて実行される演出のことである。先読み演出を搭載しない場合は、例えば、第1始動口21に遊技球が入球した場合に、判定情報（乱数値）を取得して記憶した後、特別図柄変動開始時処理で特別図柄当たり判定処理が行われるので、「第4記憶領域」に判定情報（乱数値）が記憶されたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでは、当たりかどうかは判定されない。従って、仮に「当たり」の判定情報（乱数値）を取得していたとしても、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるよりも前の段階で、当たりへの期待感を高める演出等を実行することができない。しかしながら、先読み演出を搭載すれば、例えば、「事前判定処理（入賞時判定処理）」を行い、「当たり」か「ハズレ」を判定した上で、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるまでの複数変動（当該変動記憶領域に移された変動を含む）にわたって連続した演出を実行することができるので、「当該変動記憶領域」に判定情報（乱数値）が移されるよりも前の段階から「当たり」への期待感を高めることができるようになる。

10

【0500】

上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に、当該変動アイコン表示領域26oに表示する当該変動アイコン、第1始動口第1保留球画像表示領域26g～第1始動口第4保留球画像表示領域26jに表示する保留アイコン、第2始動口第1保留球画像表示領域26k～第2始動口第4保留球画像表示領域26nに表示する保留アイコンを用いた演出である。例えば、上述の「第3記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第1始動口21に遊技球が入球した場合、「第4記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、保留先読み演出を行うと判定された場合は、第1始動口第4保留球画像表示領域26jに、デフォルトである通常色（白色）の保留アイコン（通常アイコン）とは異なる先読み保留アイコンを表示する。先読み保留アイコンとしては、例えば、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」といった複数種類、複数段階の表示が可能であり、事前判定処理の判定結果が「当たり」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」、「虹」のいずれかが表示可能であり、事前判定処理の判定結果が「ハズレ」の場合は、「青」、「黄」、「緑」、「赤」のいずれかが表示可能になっている。そして、「当たり」の場合にのみ「虹」、を選択可能として、また、「当たり」の場合は、「赤」を選択し易くして、「ハズレ」の場合は、「青」を選択し易くして、「赤」の当たりへの期待度を高めている。なお、当たりへの期待度の関係は、当たりへの期待度の高い順から、虹>赤>緑>黄>青>通常となっている。以下において、このような演出を「保留変化演出」ということがある。

20

30

【0501】

また、上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「入賞時フラッシュ演出」が挙げられる。「入賞時フラッシュ演出」とは、始動口へ遊技球が入球したときに、下部スピーカ10に設けられたスピーカランプ10aが発光し、当該入球に係る図柄変動ゲームが開始するまで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの実行中まで、または当該入球に係る図柄変動ゲームの終了時まで継続して発光することで、当たりに対する期待度を向上させる演出である。例えば、上述の「第3記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第1始動口21に遊技球が入球した場合、「第4記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、入賞時フラッシュ演出を行うと判定された場合は、スピーカランプ10aを発光させるシナリオ（発光色が定められたシナリオ）を選択して、当該選択したシナリオに基づいてスピーカランプ10aを発光させる。

40

50

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

【0502】

また、上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「ゾーン演出」が挙げられる。「ゾーン演出」とは、主に画像表示装置26を用いた演出である。例えば、上述の「第3記憶領域」まで判定情報(乱数値)が記憶されているときに、第1始動口21に遊技球が入球した場合、「第4記憶領域」に判定情報(乱数値)を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を行うと判定された場合は、例えば、次の図柄変動ゲームにおいて、画像表示装置26において、「特殊図柄が揃えば〇〇ゾーン突入!」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、上述の「第4記憶領域」に記憶した判定情報(乱数値)が「当該変動記憶領域」に移された変動まで、「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、「当たり」と判定された場合に実行され易く、「ハズレ」と判定された場合に実行され難くなっているため、実行された場合は、当たり遊技が付与されることに大きな期待を持たせることができる。

10

【0503】

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

20

30

【0504】

(擬似連予告)

擬似連予告とは、主に画像表示装置26に表示される左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cや、擬似連専用図柄(例えば、「擬」画像gz)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すことで、あたかも複数回変動が行われているように見せる演出である。例えば、図8に示すように、擬似連は、2回、3回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、当たりへの期待度が高くなっている。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄画像26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像26cとして「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像26bとして「擬似連専用図柄(例えば、「擬」画像gz)」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させ(この時点で、擬似連2回)、再度、左装飾図柄画像26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像26cとして「6

40

50

」を仮停止表示して、中装飾図柄画像 2 6 b として「擬似連専用図柄（例えば、「擬」画像 g z）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させる（この時点で、擬似連 3 回）、といった演出内容になっており、例えば、2 回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像 2 6 a として「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像 2 6 c として「5」が仮停止表示された場合は、擬似連 2 回となり、2 回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像 2 6 a として「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像 2 6 c として「6」が仮停止表示された場合は、擬似連 3 回となる。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄画像 2 6 b として「擬似連専用図柄（例えば、「擬」画像 g z）」を仮停止表示する、いわゆる「リーチ後擬似連」や、例えば、1 回目の仮停止表示の後の変動開始時に、中装飾図柄画像 2 6 b に、「擬似連専用図柄（例えば、「擬」画像 g z）」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。

10

【0505】

（アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係について）

図 3 4 は、アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置（色）の関係を示す図である。図中、決定時とは、上述した「アイコン変化演出決定処理」時が対応し、更新時とは、上述した「アイコン変化演出更新処理」時が対応する。入賞音、変化音は、第 1 始動口 2 1 へ入球したときと、第 2 始動口 2 2 へ入球したときとで共通である。

【0506】

デフォルトである「通常アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ピロン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

20

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

また、「通常アイコン」を表示する場合、始動口発光装置 2 1 a の発光色は白となっている。

【0507】

「青色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ポロン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

また、通常アイコンから青色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「ポロン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

30

また、「青色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置 2 1 a の発光色は青となっている。

【0508】

「黄色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「キーン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

また、通常アイコンから黄色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから黄色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「キーン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

また、「黄色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置 2 1 a の発光色は黄となっている。

40

【0509】

「緑色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「カーン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

また、通常アイコンから緑色アイコンに変化する場合や、青色アイコンから緑色アイコンに変化する場合や、黄色アイコンから緑色アイコンに変化する場合は、更新時の変化音として、「カーン♪」という音をスピーカ 1 0 より出力する。

また、「緑色アイコン」を表示する場合、始動口発光装置 2 1 a の発光色は緑となっている。

【0510】

「赤色アイコン」を表示する場合、始動口への入球時の入賞音として、「ジャキーン♪

50

」という音をスピーカ10より出力する。

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

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

【0511】

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

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

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

【0512】

なお、始動口発光装置21aの発光は、例えば、図柄変動ゲームの終了（確定表示）とともに消灯させればよい。また、当該変動アイコンの消去と始動口発光装置21aの消灯とは異なるタイミングでもよいし（例えば、消去の方が消灯よりも早い、または消灯よりも消去の方が早い）、同じタイミングでもよい。

【0513】

次に、大当たり予告演出について説明する。大当たり予告演出（当たり遊技が実行される可能性を示唆する演出）は、図31のステップS301-29において決定される演出である。

【0514】

図35は、予告決定テーブル1であり、図柄変動ゲームにおいて、変動開始からリーチが形成される前に実行される予告（リーチ前予告）を決定するためのテーブルである。

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

【0515】

判定結果がハズレである場合、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。

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。

【0516】

判定結果が当たりである場合、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。

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。

【0517】

10

20

30

40

50

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（ハズレ、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。

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。

【0518】

例えば、スーパーリーチ1において、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、遊技者の当たり遊技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。

【0519】

図36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35と同様である。

【0520】

判定結果がハズレである場合、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。

【0521】

判定結果が当たりである場合、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。

【0522】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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。

【0523】

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

10

20

30

40

50

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）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。

【０５２４】

図３７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３５と同様である。

【０５２５】

判定結果がハズレである場合、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。

【０５２６】

判定結果が当たりである場合、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。

【０５２７】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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。

【０５２８】

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。

【０５２９】

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。

【０５３０】

ここで、図４２、図４３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４２は、セリフ予告の態様を示している。

（ａ１）は、セリフ（白）の態様を示しており、各装飾図柄画像２６ａ～２６ｃ、第４図柄画像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

10

20

30

40

50

であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像 S E 1 の表示とともに効果音 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。

【0531】

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 2）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 3）で示すようなリーチが形成される場合がある。

【0532】

（b 1）は、セリフ（赤）の態様を示しており、各装飾図柄画像 26 a～26 c、第 4 図柄画像 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。

【0533】

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 2）で示す態様になり、（b 1）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。

【0534】

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 3）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。

【0535】

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。

【0536】

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

なお、効果音 1 はセリフ（白）に対応し、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効果音においても当たり遊技に対する期待度を示唆しているといえる。

【0537】

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

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

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

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

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

また、（a 1）（b 1）の前に、演出ボタン 14 の有効期間を設定し、操作促進演出を実行してもよい。これにより、遊技者に遊技参加しているような感覚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、(a1)(b1)の前に、演出ボタン14の有効期間を設定し、操作促進演出を実行する場合、演出ボタン14の操作が行われずに有効期間が経過した場合は、セリフ予告を実行しないようにしてもよい。これにより、演出ボタン14の操作をしなければセリフ予告が実行されなくなるので、積極的に演出ボタン14を操作させることができる。

また、セリフに対応する音声は、BGMが出力されるチャンネルとは別チャンネルで出力されてもよい。これにより、どのようなセリフ予告が実行されたのかを把握し易くすることができる。一方で、セリフに対応する音声は出力されなくてもよい。これにより、BGMが聞き取り難くならないことを防止できる。

【0538】

図43は、ボタン振動予告の態様を示している。

(a1)は、各装飾図柄画像26a~26c、第4図柄画像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。

(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。

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

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。

【0539】

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。

【0540】

図38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、左装飾図柄画像26aと右装飾図柄画像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。

【0541】

判定結果がハズレである場合、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。

【0542】

判定結果が当たりである場合、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

10

20

30

40

50

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。

【0543】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、遊技者の当たり遊技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。

【0544】

図39(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39(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38と同様である。

【0545】

ロゴ予告決定テーブルは、判定結果がハズレである場合、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。

【0546】

判定結果が当たりである場合、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。

【0547】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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。

【0548】

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。

【0549】

クルマ群予告決定テーブルは、判定結果がハズレである場合、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クルマ群が決定され、30%で第2クルマ群が決定される。

【0550】

判定結果が当たりである場合、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、6

10

20

30

40

50

0%で第2クルマ群が決定される。

【0551】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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。

【0552】

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。

【0553】

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、遊技者の当たり遊技に対する期待度を一気に高めることができる。

【0554】

ここで、図44～図46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44は、ロゴ予告の態様を示している。

(a1)は、各装飾図柄画像26a～26c、第4図柄画像26dが変動表示を行っている場面であり、(a2)は、左装飾図柄画像26aと右装飾図柄画像26cとに4図柄が仮停止表示し、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画像26a～26cの上方に表示されるようになっていく。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。

【0555】

(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。

【0556】

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。

【0557】

なお、チャンスよりも激熱の方が当たり遊技に対する期待度が高いので、図34で述べたアイコンの色の関係のように、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。

【0558】

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当たり期待度を示唆することができるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0559】

図45は、疑似連を行う変動演出においてロゴ予告を実行する例を示している。

(a2)(b2)は図44の(a2)(b2)と同一である。

(a3)(b3)は、ロゴ画像が非表示となった後にスーパーリーチ等に移行せずに、

10

20

30

40

50

擬似連の実行を示唆する「擬」画像 g z が中装飾図柄画像 2 6 b として仮停止表示している。

「擬」画像 g z が中装飾図柄画像 2 6 b として仮停止表示しているときでも、第 4 図柄画像 2 6 d は変動表示を継続している。

【0560】

そして、「擬」画像 g z が中装飾図柄画像 2 6 b として仮停止表示して、所定時間（例えば 3 秒）が経過すると、(a 4) (b 4) で示すように、擬似連 2 を示す「× 2」という表示を行うとともに、仮停止表示していた各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c を変動表示させる。

その後、(a 5) (b 5) において、(a 2) (b 2) と同様の表示が行われる。つまり、2 回目のリーチの形成と、2 回目のロゴ画像の表示とが行われることになる。

【0561】

ロゴ画像は、(a 2) (b 2) で 1 回目、(a 5) (b 5) で 2 回目の表示が行われるが、表示回数を問わず、当たり遊技が実行されることに対する期待度は一定である。

つまり、(a 2) (b 2) で 1 回目の表示を行って、その後 2 回目の表示を行うことなくスーパーリーチ等に移行した場合も、(a 5) (b 5) で 2 回目の表示を行って、その後スーパーリーチ等に移行した場合も当たり遊技が実行されることに対する期待度は一定である。

【0562】

一方で、擬似連は、擬似連予告の箇所で述べたように、回数が増えるほど期待度が高くなっている。よって、擬似連の回数では期待度が変化するが、擬似連実行中におけるリーチ形成時のロゴ予告については、表示回数を問わず期待度は一定であるといえる。これにより、擬似連回数およびロゴ画像が表示された回数をともにカウントしなくてはならない、といった煩わしさを与えることなく、単に擬似連の回数だけをカウントするといった遊技者にわかり易い遊技機を提供することができる。

【0563】

なお、ロゴ画像が表示された回数で当たり遊技が実行されることに対する期待度を変化させるようにしても問題ない。

また、擬似連の回数が増加することに伴って、ロゴ画像をランクアップ（例えば、チャンス→激熱）させてもよい。

また、擬似連を終えた後の最後のリーチ形成時にのみロゴ画像を表示するようにしてもよいし、最初のリーチ形成時にのみロゴ画像を表示するようにしてもよい。

【0564】

図 4 6 は、クルマ群予告の態様を示している。

(a 1) (b 1) は、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d が変動表示を行っている場面であり、(a 2) (b 2) は、左装飾図柄画像 2 6 a と右装飾図柄画像 2 6 c とに 4 図柄が仮停止表示し、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 2 6 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。

【0565】

(a 3) 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 c a r 1 が複数表示されている。また、(b 3) 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 c a r 2 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。

【0566】

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。

【0567】

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。

【0568】

図40(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。

【0569】

判定結果がハズレである場合、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。

【0570】

判定結果が当たりである場合、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。

【0571】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、遊技者の当たり遊技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。

【0572】

図40(b)は、予告決定テーブル4であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告(スーパーリーチ中予告)を決定するためのテーブルである。基本的な決定手法は図40(a)と同様である。

【0573】

判定結果がハズレである場合、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。

【0574】

判定結果が当たりである場合、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%でカットイン(赤)が決定される。

【0575】

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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、遊技者の当たり遊技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。

【0576】

なお、演出ボタン14の操作が行われずに有効期間が経過した場合は、カットイン予告

10

20

30

40

50

を実行しないようにしてもよい。これにより、演出ボタン14の操作をしなければカットイン予告が実行されなくなるので、積極的に演出ボタン14を操作させることができる。一方で、カットイン予告で当たり遊技の期待度を把握したくない遊技者は演出ボタン14を操作しなければカットイン予告が実行されないで、そのような遊技者のニーズにも対応できる。

【0577】

図41(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40(a)と同様である。

【0578】

ジャッジ演出とは、スーパーリーチ中の特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知するタイミングに行われる演出であって、遊技者に演出ボタン14または演出レバー15を操作させること(操作が行われなかった場合は操作有効期間の経過)で、判定結果が当たりであるかハズレであるかを報知する演出である。演出ボタン14を模したボタン画像bgや、演出レバー15を模した演出レバー画像legが判定結果を報知する直前に表示されるので(図48参照)、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。

【0579】

判定結果がハズレである場合、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。

【0580】

判定結果が当たりである場合、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。

【0581】

予告決定テーブル5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、ハズレの場合は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、ハズレの場合は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、遊技者の当たり遊技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。

【0582】

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、図41で示すようにスーパーリーチ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。

【0583】

図47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、各装飾図柄画像26a~26cが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。

【0584】

(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、表示領域においては操作促進演出が実行されている。カットイン予告における操作促進演出では、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いない。

【0585】

つまり、演出ボタン14の操作が行われずに有効期間が経過したらカットイン予告を実

10

20

30

40

50

行しないようにする場合、「押して！」という画像の表示や「押して」という音声を出力しないことで、カットイン予告で当たり遊技の期待度を把握したくない遊技者にも配慮がなされている。なお、演出ボタン14の操作が行われずに有効期間が経過したらカットイン予告を実行する場合、「押して！」という画像の表示や「押して」という音声を出力すればよい。これにより、遊技者に積極的に演出ボタン14の操作を促すことができる。

【0586】

(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。

【0587】

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。

【0588】

図48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～」といった音声が出力されている。

【0589】

会話予告は、味方キャラクタc h a A(図49等参照)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との会話が実行され、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実行される可能性を示唆する予告(態様については図49～図51にて詳述)である。

【0590】

(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、当該場面では操作促進演出を実行している。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」という音声が出力されている。一方、(b2)であれば、演出レバー15への操作を促すべく、レバー画像l e gおよび「引いて！」が表示されており、併せて「引いて」という音声が出力されている。

【0591】

そして、操作有効期間の経過、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、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、各装飾図柄画像26a～26cが表示領域の右上で「444」で仮停止表示することで当たりであることが報知される。一方、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)、各装飾図柄画像26a～26cが表示領域の右上で「454」で仮停止表示することで当たりであることが報知される。

【0592】

次に、図49～図51を用いて、会話予告についてさらに詳細に説明する。

図49(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、各装飾図柄画像26a～26cが表示領域の右上に移動して、縮小表示している。

10

20

30

40

50

【0593】

(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40(a)の会話（赤）と対応しており、「白色」の文字（白文字）は図40(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（効果音）による当たり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出力されるようになっている。

10

【0594】

(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。

【0595】

20

(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。

【0596】

図50(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～」といった音声出力されている。

30

(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48と同じであるので、説明を省略する。

【0597】

(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」といった音声出力されている。

40

(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。

【0598】

図51(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。

【0599】

50

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。

【0600】

また、会話（赤）が表示された回数により当たり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当たり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。

【0601】

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 が所定時間（例えば 5 秒）にわたり振動し（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。

【0602】

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当たり遊技に対する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）の方が当たり遊技に対する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。

【0603】

また、（a 7）（b 7）で判定結果（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当た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。

【0604】

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。

【0605】

図 49～図 51 では当たりである場合のみを例示し、ハズレである場合を例示しなかったが、ハズレである場合は（a 8）（b 8）、（a 9）（b 9）は行わずに、（a 7）（b 7）でハズレを報知した後、（a 10）（b 10）でハズレ図柄の組み合わせを仮停止表示し、（a 11）（b 11）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

10

20

30

40

50

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、（b 8）（b 9）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。

【0606】

一方で、ハズレである場合は（a 8）（b 8）、（a 9）（b 9）における会話予告が行われてもよい。これにより、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。

【0607】

また、（a 8）（b 8）、（a 9）（b 9）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など）を持たせてしまうことを防止することができる。

【0608】

また、例えば図49（a 2）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。

【0609】

図52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当たり期待度の関係について説明する。

【0610】

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、当たり期待度はケース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当たり期待度が高いといえる。

【0611】

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でも当たり期待度はイコール（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当たり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、当たり期待度は一定である。

【0612】

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でも当たり期待度はイコール（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当たり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当たり期待度は持たせているが、回数の相違による当たり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回表示されようが当たり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

10

20

30

40

50

が、ケース2のように6回表示されようが当たり期待度は一定である。

【0613】

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、当たり期待度はケース2の方が高くなる。

【0614】

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50(a8)(b8)、図51(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でも当たり期待度はイコール(変わらない)となり、確変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、当たり期待度は一定であり、確変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。

【0615】

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48参照)や当たり時ボタン振動演出(図51参照)が実行されるが、これらの演出は、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、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。

【0616】

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当たり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当たり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当たり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(図37参照)についても同様の考え方である。

【0617】

一方、タイミングT3～タイミングT4では、遊技者の関心は当たるか否かにあり、予告の実行回数よりも「色」に注視している場面である。つまり、カットイン予告であれば「緑」よりも「赤」が実行(表示)されることを望み、会話予告であれば「白」よりも「赤」が実行(表示)されることを望んでいる場面であるので、単純に当たりかハズレかを報知する前に、予告の実行回数の相違で当たり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。

【0618】

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（効果音）による当たり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（効果音）による当たり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）では音による当たり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）では音による当たり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。

10

【0619】

図53は、上述した予告演出をまとめた簡易タイムチャート（時短遊技状態、確変遊技状態）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当たり期待度の関係について説明する。

【0620】

時短遊技状態や確変遊技状態においては、保留記憶がされ易い状況であるので、ハズレであれば超短縮変動や短縮変動を実行し易くして、当たりであればスーパーリーチを実行し易くしている。つまり、スーパーリーチが行われた場合は、タイミングT4で当たりが報知され易い傾向にある。

20

予告演出についてもこの傾向に併せて、タイミングT1～タイミングT2では主にアイコン変化演出を実行するようにして、例えば、アイコンが「青」であればスーパーリーチが実行され難く、アイコンが「緑」や「赤」であればスーパーリーチが実行され易くしている。

【0621】

タイミングT2～タイミングT3では、通常遊技状態同様、会話予告が実行可能である。当該場面でも、会話予告（赤）が4回実行されようが（ケース1）、会話予告（赤）が6回実行されようが（ケース2）、当たり期待度はイコール（変わらない）となっている。

30

また、タイミングT3～タイミングT4、タイミングT4～タイミングT5については、通常遊技状態と同様であるため、説明を省略する。

【0622】

このように、時短遊技状態や確変遊技状態においては、ハズレであれば超短縮変動や短縮変動を実行し易くしているので、通常遊技状態に比べ、予告の実行回数の相違による当たり期待度の相違を実行し難くしている。例えば、セリフ予告は実行しないようにしている。これにより、遊技状態の特性に沿った予告を実行することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0623】

次に、図54を用いて、ゲーム数表示（変動パターン2）に係る一例について説明する。

40

図54は、変動パターン2が実行された場合の遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qの更新表示の一例である。なお、説明の都合上、画像表示装置26の表示物について記載を省略しているものがあるが、実際は表示されているものとする。

【0624】

はじめに、タイミングT1において、変動が開始される。このとき、遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qはともに表示されており、例えば、遊技数カウンタ画像26pは、表示領域の左下で「あと100回」と表示されており、例えば、ゲーム数画像26qは、表示領域の左上で「798ゲーム」と表示されている。

また、各装飾図柄画像26a～26cが変動表示しており、当該変動アイコン表示領域26oに当該変動アイコンが表示されており、第1始動口第1保留球画像表示領域26g

50

に保留アイコンが表示されている。

【0625】

そして、変動時間の経過に伴いタイミングT2に至ると、主制御基板100からコマンド19、21、22（図10、11参照）が送信され、演出制御基板200が当該コマンドを受信したことを示している。

【0626】

そして、タイミングT3に至ると、各装飾図柄画像26a～26cを「528」のハズレで確定表示させ、図柄変動ゲームを終了する（変動停止させる）。

このとき、遊技数カウンタ画像26pは1減算されて「あと99回」となり、ゲーム数画像26qは1加算されて「799ゲーム」となる。

また、当該変動アイコン表示領域26oより当該変動アイコンが消去されている。

【0627】

なお、図示はしていないが、このとき外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示は、「799」を表示している。

つまり、「ゲーム数画像26qが示す値」＝「外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示」となっており、外部情報表示器を視認しなくても、ゲーム数画像26qより所定タイミングからの図柄変動ゲームの回数を認識できるようになっている。

【0628】

次に、図55を用いて、ゲーム数表示（変動パターン3）に係る一例について説明する。

図55は、変動パターン3が実行された場合の遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qの更新表示の一例である。

【0629】

はじめに、タイミングT1において、変動が開始される。このとき、遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qはともに表示されており、例えば、遊技数カウンタ画像26pは、表示領域の左下で「あと100回」と表示されており、例えば、ゲーム数画像26qは、表示領域の左上で「798ゲーム」と表示されている。

また、各装飾図柄画像26a～26cが変動表示しており、当該変動アイコン表示領域26oに当該変動アイコンが表示されており、第1始動口第1保留球画像表示領域26gに保留アイコンが表示されている。

【0630】

そして、変動時間の経過に伴いタイミングT2に至ると、5図柄によるノーマルリーチが開始される。ノーマルリーチが開始されても、遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qはともに表示されたままである。

【0631】

そして、変動時間の経過に伴いタイミングT3に至ると、主制御基板100からコマンド19、21、22（図10、11参照）が送信され、演出制御基板200が当該コマンドを受信したことを示している。

【0632】

そして、タイミングT4に至ると、各装飾図柄画像を「535」のハズレで確定表示させ、図柄変動ゲームを終了する（変動停止させる）。

このとき、遊技数カウンタ画像26pは1減算されて「あと99回」となり、ゲーム数画像26qは1加算されて「799ゲーム」となる。

また、当該変動アイコン表示領域26oより当該変動アイコンが消去されている。

【0633】

なお、図示はしていないが、このとき外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示は、「799」を表示している。

つまり、ゲーム数画像26qが示す値＝外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示となっており、外部情報表示器を視認しなくても、ゲーム数画像26qより所定タイミングからの図柄変動ゲームの回数を認識できるようになっている。

【0634】

10

20

30

40

50

また、ノーマルリーチは、ハズレ時の選択割合が高く構成されていて、複数の予告が実行され難いことから、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q を継続して表示しても、視認性が低下するおそれ（例えば、ゲーム数画像 2 6 q の表示により予告画像が見難くなること）が低いといえる。

これにより、状況に応じた、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q の表示（好適な表示）を実現できる。

【0 6 3 5】

次に、図 5 7 を用いて、ゲーム数表示（変動パターン 4）に係る一例について説明する。

図 5 7 は、変動パターン 4 が実行された場合の遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q の更新表示の一例である。

10

【0 6 3 6】

はじめに、タイミング T 1 において、変動が開始される。このとき、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q はともに表示されており、例えば、遊技数カウンタ画像 2 6 p は、表示領域の左下で「あと 1 0 0 回」と表示されており、例えば、ゲーム数画像 2 6 q は、表示領域の左上で「7 9 8 ゲーム」と表示されている。

また、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c が変動表示しており、当該変動アイコン表示領域 2 6 o に当該変動アイコンが表示されており、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g に保留アイコンが表示されている。

【0 6 3 7】

そして、変動時間の経過に伴いタイミング T 2 に至ると、5 図柄によるノーマルリーチが開始される。ノーマルリーチが開始されても、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q はともに表示されたままである。

20

【0 6 3 8】

そして、ノーマルリーチ実行中のタイミング T 3 において、クルマ群予告が実行される。

タイミング T 3 においては、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q を非表示としており、表示領域全体を用いるクルマ群予告の妨げにならないようにしている。

【0 6 3 9】

そして、クルマ群予告の実行が終了すると、タイミング T 4 においてスーパーリーチ（S P リーチと表記）に発展する。スーパーリーチに発展しても、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q はともに非表示のままである。また、当該タイミングで、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g に表示された保留アイコンが非表示となる。これにより、スーパーリーチに係る演出の視認性が損なわれてしまうことを防止できるようになっている。

30

【0 6 4 0】

そして、スーパーリーチを実行しタイミング T 5 に至ると、特別図柄当たり判定処理の判定結果が報知される。本例における変動パターン 4 はハズレに対応しているため、「負け・・・」といった画像や、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c がハズレを示す態様（本例であれば「5 6 5」）で仮停止表示されることで判定結果の報知が実行される。判定結果を報知する場面においても、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q はともに非表示のままである。

40

【0 6 4 1】

そして、判定結果の報知を所定時間にわたり実行しタイミング T 6 に至ると、背景切替画像の表示を開始する。この背景切替画像は、スーパーリーチ中の背景画像から変動開始時の背景画像に戻す際に所定時間（例えば 1 秒）にわたり表示領域全体に表示される画像のことで、例えば、アイキャッチ画像、扉画像、襖画像、ブラックアウト、ホワイトアウト等が該当する。

【0 6 4 2】

そして、タイミング T 7 に至ると、背景切替画像の表示を終了する。背景切替画像の表示を終了すると、遊技数カウンタ画像 2 6 p、ゲーム数画像 2 6 q、保留アイコン画像を表示する。すなわち、「あと 1 0 0 回」という表示と、「7 9 8 ゲーム」といった表示と

50

、第1始動口第1保留球画像表示領域26gにおける保留アイコンの表示とが行われている。また、各装飾図柄画像は「565」で仮停止表示している。つまり、タイミングT7に至ると、非表示になっていた遊技数カウンタ画像26pと、ゲーム数画像26qと、保留アイコン画像とが再表示される（同じタイミングで視認可能となる）。

【0643】

そして、変動時間の経過に伴いタイミングT8に至ると、主制御基板100からコマンド19、21、22（図10、11参照）が送信され、演出制御基板200が当該コマンドを受信したことを示している。

【0644】

そして、タイミングT9に至ると、各装飾図柄画像を「565」のハズレで確定表示させ、図柄変動ゲームを終了する（変動停止させる）。

このとき、図示はしていないが、遊技数カウンタ画像26pは1減算されて「あと99回」となり、ゲーム数画像26qは1加算されて「799ゲーム」となる。

また、当該変動アイコン表示領域26oより当該変動アイコンが消去されている。

【0645】

なお、図示はしていないが、このとき外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示は、「799」を表示している。

つまり、「ゲーム数画像26qが示す値」＝「外部情報表示器の図柄変動ゲームの回数表示」となっており、外部情報表示器を視認しなくても、ゲーム数画像26qより所定タイミングからの図柄変動ゲームの回数を認識できるようになっている。

【0646】

また、スーパーリーチは、ハズレであっても（もちろん当たりでも）複数の予告が実行され易いことから、遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qを継続して表示すると、視認性が低下するおそれ（例えば、ゲーム数画像26qの表示により予告画像が見難くなること）が高いといえる。故に、タイミングT3からタイミングT7にかけて遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qを非表示とした。

これにより、状況に応じた、遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qの表示（好適な表示）を実現できる。

【0647】

なお、変動パターン4（ハズレ、スーパーリーチ1）に基づく変動演出においては、タイミングT7に至るとゲーム数画像26qを表示するとしたが、例えば、変動パターン5（ハズレ、スーパーリーチ2）に基づく変動演出においては、タイミングT7に至るとゲーム数画像26qを表示しないようにしてもよい。この場合、変動パターン5（ハズレ、スーパーリーチ2）に基づく変動演出を終了して、次の変動パターンに基づく変動演出の実行が開始されるときに表示すればよい。

また、タイミングT7に至ると、非表示になっていた遊技数カウンタ画像26pと、ゲーム数画像26qと、保留アイコン画像とが再表示されるとしたが、これらが異なるタイミングで再表示されてもよい。例えば、保留アイコン画像が先に再表示されて、ゲーム数画像26qが後に再表示されてもよいし、その逆であってもよい。

【0648】

次に、図57を用いて、ゲーム数表示（変動パターン10）に係る一例について説明する。

図57は、変動パターン10が実行された場合の遊技数カウンタ画像26p、ゲーム数画像26qの更新表示の一例である。なお、図57は、図56と当たりかハズレかの違いしかないため、適宜説明を省略する。

【0649】

タイミングT1～タイミングT5に至るまでは図56と同様である。そして、タイミングT5に至ると、特別図柄当たり判定処理の判定結果が報知される。本例における変動パターン10は当たりに対応しているため、「WIN」といった画像や、各装飾図柄画像26a～26cが当たりを示す態様（本例であれば「555」）で仮停止表示されることで

10

20

30

40

50

判定結果の報知が実行される。判定結果を報知する場面においても、遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q はともに非表示のままである。

【0650】

そして、タイミング T7 に至り背景切替画像の表示を終了すると、遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q、保留アイコン画像を表示することなく、各装飾図柄画像 26 a～26 c の仮停止表示が実行され、その後、各種コマンドを受信して確定表示するようになっている。

【0651】

つまり、遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q は、当たり遊技に当せんすることでクリアされることから、当該タイミングで再表示する意義がなく、また、当たり遊技に当せんしたことを祝福する演出（虹色の表示や虹色の発光）の注目度合いの方が高いから、タイミング T7 からタイミング T9 においては表示しないようにしている。

これにより、状況に応じた、遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q の表示（好適な表示）を実現できる。

【0652】

なお、当たりの場合、タイミング T6～タイミング T7 の背景切替は、不要としてもよい。つまり、タイミング T5 の表示画面を切り替えることなく確定表示させて、当たり遊技に移行するようにしてもよい。

【0653】

なお、変動パターン 10（当たり、スーパーリーチ 1）に基づく変動演出においては、タイミング T7 以降、ゲーム数画像 26 q を表示しないが、例えば、変動パターン 11（当たり、スーパーリーチ 2）に基づく変動演出においては、タイミング T7 以降に、ゲーム数画像 26 q が表示されることがあってもよい。この場合、タイミング T7 から表示を行って、タイミング T9 で非表示とすればよい。

【0654】

次に、図 58 を用いて、ゲーム数表示（変動パターン 6）に係る一例について説明する。

図 58 は、変動パターン 6 が実行された場合の遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q の更新表示の一例である。

【0655】

はじめに、タイミング T1 において、変動が開始される。このとき、遊技数カウンタ画像 26 p、ゲーム数画像 26 q はともに表示されており、例えば、遊技数カウンタ画像 26 p は、表示領域の左下で「あと 100 回」と表示されており、例えば、ゲーム数画像 26 q は、表示領域の左上で「798 ゲーム」と表示されている。

また、各装飾図柄画像 26 a～26 c が変動表示しており、当該変動アイコン表示領域 26 o に当該変動アイコンが表示されており、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 g に保留アイコンが表示されている。

【0656】

そして、変動時間の経過に伴いタイミング T2 に至ると、擬似連煽りが実行される。擬似連煽りとは、中装飾図柄画像 26 b として擬似連の「擬」と書かれた特殊図柄を新たに登場させて、当該特殊図柄が左装飾図柄画像 26 a と右装飾図柄画像 26 c との間に仮停止表示するかを煽る演出である。そして、特殊図柄が左装飾図柄画像 26 a と右装飾図柄画像 26 c との間に仮停止表示すれば擬似連演出が実行され、仮停止表示しなければ擬似連演出が実行されないようになっている。

また、擬似連煽りが開始されると、遊技数カウンタ画像 26 p は表示を継続するが、ゲーム数画像 26 q は非表示となる。

【0657】

そして、擬似連煽りが終了してタイミング T3 に至ると、特殊図柄が左装飾図柄画像 26 a と右装飾図柄画像 26 c との間に仮停止表示して擬似連演出が発生し、タイミング T4 より擬似連演出における 2 回目の変動が開始される。

【0658】

10

20

30

40

50

タイミング T 4 において、擬似連演出における 2 回目の変動が開始されると、例えば、表示領域の右上において、擬似連演出の 2 回目の変動であることを示す「× 2」という表示が行われる。なお、ゲーム数画像 2 6 q は非表示のままである。

【0 6 5 9】

つまり、擬似連演出は、1 回の図柄変動ゲームであるが、あたかも複数回の変動が行われているかのような演出であるから、更新表示が行われないゲーム数画像 2 6 q が表示されたままであると、擬似連演出の良さが損なわれてしまうおそれがある。例えば、いくら擬似連演出が実行されたとしても、ゲーム数画像 2 6 q に注視していれば、それが更新表示されないことにより現在実行されている変動が擬似連であることが察知され易くなってしまふ。

10

これに対して、タイミング T 2 からタイミング T 5 にかけてゲーム数画像 2 6 q を非表示にすることで、擬似連演出の良さが損なわれてしまうおそれを解消できる。

【0 6 6 0】

なお、遊技数カウンタ画像 2 6 p が表示されている状況では、遊技数カウンタ画像 2 6 p も併せて非表示にしてもよい。

また、タイミング T 2 からタイミング T 5 に至るまでゲーム数画像 2 6 q を非表示にしたが、タイミング T 2 からタイミング T 4 に至るまで非表示、タイミング T 4 からタイミング T 5 に至るまで表示としてもよいし、その逆であってもよい。

特段、タイミング T 2 からタイミング T 5 に至るまでゲーム数画像 2 6 q を表示したままとしてもよい。これにより、積極的に擬似連演出であることを示唆することができる。

20

なお、タイミング T 5 からタイミング T 7 までの内容は、図 5 5 で説明した内容と概ね同じであるため説明を省略する。

【0 6 6 1】

次に、図 5 9 を用いて、各ゲーム数表示における表示態様の一例（比較）について説明する。ここでいう表示態様とは、色、形、大きさ、書体、別途報知演出の発生等が該当する。

【0 6 6 2】

ゲーム数画像 2 6 q は、(a 1) で示すように、「0 ゲーム」であるときと、(a 2) で示すように、「1 0 0 ゲーム」であるときと、(a 3) で示すように、「5 0 0」ゲームであるときとで、表示態様に変化が生じないようにしている。

30

つまり、節目の回数や、また、回数が大きくなることで表示態様に変化が生じないようにしており、あくまで、外部情報表示器と同等の役割と位置づけになっている。

【0 6 6 3】

遊技数カウンタ画像 2 6 p は、(b 1) で示すように、表示が開始される「あと 1 0 0 回」と、(b 2) で示すように、「あと 5 0 回」とで表示態様に変化は生じないようにしているが、(b 3) で示すように、「あと 1 0 回」になると、表示態様が変化するようになっていく。そして、以降「あと 0 回」に至るまで変化が継続する。これにより、「あと 1 0 回」の状況で遊技をやめてしまい、遊技者が損をしてしまうことを防止し易くなる。

【0 6 6 4】

残回数画像 2 6 s は、(c 1) で示すように、表示が開始される「残 9 9 回」から「残 1 1 回」までは表示態様に変化は生じないようにしているが、(c 2) で示すように、「残 1 0 回」になると、表示態様が変化するようになっていく。また、これに併せて、別途報知演出（カウントダウン画像 2 6 t）が発生しており、時短遊技状態の残り回数が僅かであることが強調されるようになっていく。そして、以降「L A S T」に至るまで変化が継続し、変動開始時に都度、別途報知演出（カウントダウン画像 2 6 t）が発生する。

40

【0 6 6 5】

このように、各ゲーム数表示の役割に応じた表示態様を実行している。

例えば、ゲーム数画像 2 6 q において、「5 0 0」ゲーム（永らく当たり遊技が得られていない状況）において表示態様を変化させると、遊技者に不快感を与えかねない。よって、ゲーム数画像 2 6 q は回数を問わず表示態様を変化させないのが好適であるといえる。

50

例えば、遊技数カウンタ画像 26 p において、「あと 10 回」で表示態様を変化させないと、不慣れな遊技者は遊技をやめてしまうおそれがある。よって、「あと 10 回」で表示態様を変化させるのが好適であるといえる。

例えば、残回数画像 26 s において、「残 10 回」表示態様を変化させないと、淡々と時短遊技状態が消化されて終了するといった面白味のない遊技機になってしまう。よって、「残 10 回」で表示態様を変化させつつ、別途報知演出（カウントダウン画像 26 t）を発生させるのが好適であるといえる。

【0666】

次に、図 60、図 61 を用いて、残回数画像 26 s の更新表示の一例について説明する。

なお、図 60 は、例えば、時短遊技状態 A において第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄が変動表示される場合の更新表示の例であり、図 61 は、例えば、時短遊技状態 A において第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄が変動表示される場合の更新表示の例と、その後、第 1 特別図柄表示器 27 a で特別図柄が変動表示される場合の更新表示の例である。

【0667】

図 60 (a) で示すように、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を変動表示させるとともに、画像表示装置 26 で各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d を変動表示させる。このとき、残回数画像 26 s は「残 99 回」と表示されている。

【0668】

そして、変動時間が経過すると、図 60 (b) で示すように、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 26 で各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d を確定表示させる。このとき、残回数画像 26 s は「残 98 回」と表示されている。なお、残回数画像 26 s は、特別図柄確定コマンドを受信することで更新表示されてもよいし、専用のコマンドを用意して当該専用のコマンドを受信することで更新表示されてもよい。

【0669】

そして、図 60 (c) において、図 60 (b) で第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 k に表示されていた保留アイコンが当該変動アイコン表示領域 26 o にシフトして、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を変動表示させるとともに、画像表示装置 26 で各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d を変動表示させる。このとき、残回数画像 26 s は「残 98 回」と表示されている。

【0670】

そして、変動時間が経過すると、図 60 (d) で示すように、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 26 で各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d を確定表示させる。このとき、残回数画像 26 s は「残 97 回」と表示されている。

【0671】

一方、図 61 (a) では、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を変動表示させているが、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 g に保留アイコンが表示されており、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 26 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 26 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 26 n には、保留アイコンが表示されていない状況である。このとき、残回数画像 26 s は「残 90 回」と表示されている。

【0672】

そして、変動時間が経過すると、図 61 (b) で示すように、第 2 特別図柄表示器 27 b で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 26 で各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d を確定表示させる。このとき、残回数画像 26 s は「残 89 回」と表示されている。ここまでは、図 60 で説明した内容と同様である。

【0673】

そして、図 61 (c) において、図 61 (b) で第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2

10

20

30

40

50

6 g に表示されていた保留アイコンが当該変動アイコン表示領域 2 6 o にシフトして、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を変動表示させるとともに、画像表示装置 2 6 で第 4 図柄画像 2 6 d を変動表示させる。一方で、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c は変動表示させずに、図 6 1 (b) で確定表示した「6 1 2」の図柄組み合わせのまま、その場で仮停止表示を行っている。すなわち、時短遊技状態 A において最適でない遊技が行われた場合（第 1 始動口 2 1 に遊技球を入賞させた場合）、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c は変動表示させずに仮停止表示を行う（違和感を生じさせる）ようになっており、この違和感の発生により、最適でない遊技が行われていることを示唆するようにしている。このとき、残回数画像 2 6 s は「残 8 9 回」と表示されている。

【0 6 7 4】

また、表示領域の中央においては、右打ちを行うことを促す右打ち示唆画像 2 6 u が表示されており、上述の仮停止表示と併せて最適でない遊技が行われていることを示唆するようにしている。なお、右打ち示唆画像 2 6 u の表示は、例えば、ゲート検出 s w 2 0 a や第 2 始動口検出 s w 2 2 a が遊技球の検出を行うまで継続する。

【0 6 7 5】

そして、変動時間が経過すると、図 6 1 (d) で示すように、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を確定表示させる。つまり、仮停止表示していた「6 1 2」をそのまま確定表示させる。このとき、残回数画像 2 6 s は「残 8 8 回」と表示されている。

【0 6 7 6】

すなわち、残回数画像 2 6 s を更新表示するにあたって、最適な遊技である第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄を変動表示させる場合は、スタンダードに図柄変動ゲームが実行されるが、最適でない遊技である第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を変動表示させる場合は、上記スタンダードとは異なる特殊な演出態様（各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c は変動表示させずにその場で仮停止表示、及び、右打ち示唆画像 2 6 u の表示）で図柄変動ゲームを実行するようになっていいる。これにより、同じ残回数画像 2 6 s の更新表示を行うにあっても、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b のいずれを起因して残回数画像 2 6 s が更新表示されるのか把握し易くなるので、好適に残回数画像 2 6 s の更新表示を行うことができる。また、図柄変動ゲームの実行態様の相違により最適な遊技を行うことを促すことができる。

【0 6 7 7】

なお、図 6 0、図 6 1 は時短遊技状態 A の例として説明したが、時短遊技状態 B や確変遊技状態において同様のことが行われてもよい。

【0 6 7 8】

次に、図 6 2、図 6 3 を用いて、ゲーム数画像 2 6 q の更新表示の一例について説明する。

なお、図 6 2 は、例えば、通常遊技状態において第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄が変動表示される場合の更新表示の例であり、図 6 3 は、例えば、通常遊技状態において第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄が変動表示される場合の更新表示の例である。

【0 6 7 9】

図 6 2 (a) で示すように、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を変動表示させるとともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を変動表示させる。このとき、ゲーム数画像 2 6 q は「5 1 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 0】

そして、変動時間が経過すると、図 6 2 (b) で示すように、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を確定表示させる。このとき、ゲーム数画像 2 6 q は「5 2 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 1】

10

20

30

40

50

そして、図 6 2 (c) において、図 6 2 (b) で第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g に表示されていた保留アイコンが当該変動アイコン表示領域 2 6 o にシフトして、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を変動表示させるとともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を変動表示させる。このとき、ゲーム数画像 2 6 q は「5 2 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 2】

そして、変動時間が経過すると、図 6 2 (d) で示すように、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を確定表示させる。このとき、ゲーム数画像 2 6 q は「5 3 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 3】

一方、図 6 3 (a) では、時短遊技状態 A の 1 0 0 回目の図柄変動ゲームが終了して、終了演出が実行されている。このとき、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m、第 2 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 n に保留アイコンが表示されており、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 g、第 1 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 h、第 1 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2 6 j には保留アイコンが表示されていない。

なお、図 6 3 (a) で確定表示が行われた時点で、遊技状態が時短遊技状態 A から通常遊技状態へ移行している。

【0 6 8 4】

そして、所定時間にわたり終了演出を実行すると、通常遊技状態に対応する背景画像を表示するとともに、左打ちを促す「左打ちに戻して」という画像を表示する。また、このとき、画像表示装置 2 6 にはゲーム数画像 2 6 q が表示される。なお、時短遊技状態 A を実行した後なので、ゲーム数画像 2 6 q は「1 0 0 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 5】

また、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k に表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲームの実行を開始する。すなわち、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d が変動表示を行っている。

【0 6 8 6】

一方で、当該変動アイコン表示領域 2 6 o では当該変動アイコンが表示されておらず、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 2 6 k、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l、第 2 始動口第 3 保留球画像表示領域 2 6 m にも保留アイコンが表示されていない。つまり、通常遊技状態において第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄が変動表示される場合は、当該変動アイコン表示領域 2 6 o や各保留球画像表示領域をイレギュラーな態様（非表示）とすることで、特殊な状況にあることを示唆するようにしている。

【0 6 8 7】

そして、変動時間が経過すると、図 6 3 (c) で示すように、第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄を確定表示させる（真ん中のセグのみ表示する）とともに、画像表示装置 2 6 で各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d を確定表示させる。このとき、ゲーム数画像 2 6 q は「1 0 1 ゲーム」と表示されている。

【0 6 8 8】

そして、図 6 3 (d) で示すように、第 2 始動口第 2 保留球画像表示領域 2 6 l に表示されていた保留アイコンに対応する図柄変動ゲームの実行を開始する。

【0 6 8 9】

すなわち、ゲーム数画像 2 6 q を更新表示するにあたって、第 1 特別図柄表示器 2 7 a で特別図柄を変動表示させる場合は、スタンダードに図柄変動ゲームが実行されるが、第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄を変動表示させる場合は、上記スタンダードとは異なる特殊な演出態様（アイコンを非表示）で図柄変動ゲームを実行するようになっている。これにより、同じゲーム数画像 2 6 q の更新表示を行うにあっても、第 1 特別図柄表示器

10

20

30

40

50

27a、第2特別図柄表示器27bのいずれを起因してゲーム数画像26qが更新表示されるのか把握し易くなるので、好適にゲーム数画像26qの更新表示を行うことができる。

【0690】

なお、通常遊技状態において第2特別図柄表示器27bで特別図柄が変動表示される事象は、遊技状態の移行時に限らず、例えば、通常遊技状態において偶発的に生じた第2始動口22への入球に起因することでもよい。

【0691】

また、図63では時短遊技状態Aから通常遊技状態への移行時の例として説明したが、時短遊技状態Bから通常遊技状態への移行時において同様のことが行われてもよい。また、確変遊技状態として、いわゆるSTタイプを採用する場合は、確変遊技状態から通常遊技状態への移行時において同様のことが行われてもよい。

【0692】

また、図63では当該変動アイコン表示領域26oや各保留球画像表示領域をイレギュラーな態様（非表示）とするとしたが、これに限られない。例えば、各保留球画像表示領域の保留アイコンは非表示とするが、図柄変動ゲームを実行開始する毎に当該変動アイコン表示領域26oに当該変動アイコンを表示してもよい。

【0693】

また、図63では当該変動アイコン表示領域26oや各保留球画像表示領域をイレギュラーな態様（非表示）とするとしたが、これに限られない。例えば、当該変動アイコン表示領域26oの当該変動アイコンと、各保留球画像表示領域の保留アイコンとを時短遊技状態中の当該変動アイコンや保留アイコンとは異なる表示態様で表示するようにしてもよい。例えば、時短遊技状態では当該変動アイコンや保留アイコンを黄色で表示するが、図63の場面では灰色で表示すればよい。

【0694】

次に、図64を用いて、演出ステージ毎のゲーム数画像26qの一例について説明する。

【0695】

(a1)に示すように、川ステージ（図7における演出モードAに対応）においては、例えば、魚を模した当該変動アイコンや保留アイコンが表示され、各装飾図柄画像26a～26cや第4図柄画像26dは算用数字が用いられている。

一方、(b1)に示すように、城ステージ（図7における演出モードBに対応）においては、例えば、巻物を模した当該変動アイコンや保留アイコンが表示され、各装飾図柄画像26a～26cや第4図柄画像26dは漢数字が用いられている。

【0696】

このように、演出モード毎に、当該変動アイコン、保留アイコン、各装飾図柄画像26a～26cや第4図柄画像26dの態様が異なるようになっているが、ゲーム数画像26qの表示態様（大きさ、色、書体、表示位置等）は不変であって、演出モードを問わず同じ表示態様となる。

これにより、単にゲーム数を表示しているに過ぎないゲーム数画像26qが必要以上に目立ってしまうことを防止できる。

【0697】

なお、ゲーム数画像26qを演出モード毎に異ならせても問題ない。例えば、演出モードAでは算用数字で表示され、演出モードBでは漢数字で表示されてもよい。

【0698】

次に、図65～図67を用いて、ゲーム数画像26qの更新態様の一例について説明する。

【0699】

上述したように、ゲーム数画像26qは、ゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を演出制御基板200が受信することで更新表示されるようになっている。

例えば、図65に示すように、タイミングT2でゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を受信すると、タイミングT3でゲーム数画像26qの更新表示が行われ、変動

10

20

30

40

50

停止（確定表示）する。

【0700】

図66は、ゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信できなかった場合のイレギュラーケースを示している。

すなわち、タイミングT2でゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信できなかった場合、タイミングT3で確定表示するが、ゲーム数画像26qは更新されず、タイミングT1で表示していた「50ゲーム」のままとなる。

【0701】

そして、タイミングT4で特別図柄変動パターン指定コマンド（例えば、コマンド15）を受信すると、タイミングT5で図柄変動ゲームの実行を開始するとともに、ゲーム数画像26qの更新表示を行い、「51ゲーム」と表示する。なお、図示はしていないが、タイミングT5で開始した図柄変動ゲームにおいてゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信した場合は、ゲーム数画像26qは「52ゲーム」となる。つまり、1の図柄変動ゲームにおいて、ゲーム数画像26qの更新表示が2回行われることになる。

【0702】

このように、ゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信できなかった場合、次の図柄変動ゲームの開始時に送信されるコマンドを用いてゲーム数画像26qの更新表示を行うようにした。これにより、非更新期間を停止から次の図柄変動ゲームの開始までの最小限に留めることができるので、遊技者に違和感を与え難くすることができる。

【0703】

図67は図66の変形例を示しており、タイミングT2でゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信できなかった点は図66と同様であるが、タイミングT4の特別図柄変動パターン指定コマンド（例えば、コマンド15）を正常に受信してもゲーム数画像26qの更新表示を行わない点で図66とは相違する。

【0704】

この場合、タイミングT6において、次の図柄変動ゲームにおけるゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信したことで、2ゲーム分まとめて更新表示を行うようになっている。すなわち、タイミングT1の図柄変動ゲームの開始時は、「50ゲーム」と表示しており、タイミングT5の図柄変動ゲームの開始時も「50ゲーム」と表示されるが、タイミングT7の変動停止時では「52ゲーム」と表示される。

【0705】

このように、ゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を正常に受信できなかった場合、次の図柄変動ゲームの停止時に送信されるゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を用いてゲーム数画像26qの更新表示を行うようにした。これにより、ゲーム数表示更新用コマンド（コマンド21）を受信してゲーム数画像26qの更新表示を行う、といった単一の処理とすることができるので、制御処理の簡素化が図れる。

【0706】

なお、上述した実施形態は一例にすぎず、適宜変更が可能である。

例えば、残回数画像26s、ゲーム数画像26qは図柄変動ゲームの停止時に受信するコマンドに基づいて更新表示するようにしたが、図柄変動ゲームの開始時に受信するコマンドに基づいて更新表示されてもよい。

【0707】

例えば、通常遊技状態であるときに画像表示装置26にゲーム数画像26qを表示し、時短遊技状態A、B、確変遊技状態であるときには表示しないようにしたが、時短遊技状態A、B、確変遊技状態であるときに画像表示装置26にゲーム数画像26qを表示してもよい。

【0708】

例えば、画像表示装置26にゲーム数画像26qを表示するようにしたが、外部情報表示器に表示される他の情報を画像表示装置26に表示するようにしてもよい。具体的には

、当たり遊技の回数、確変遊技状態へ移行した回数を表示するようにしてもよい。

【0709】

例えば、ゲーム数画像26qの表示は、遊技者の意思とは関係なく非表示になることがあるが、遊技者の意思で非表示にすることができるようにしてもよい。例えば、演出ボタン14の操作により任意のタイミングで非表示にすることができるようにしてもよい。これにより、様々な遊技者のニーズに対応することができる。

【0710】

例えば、装飾部2aでは、特に演出を実行していないが、装飾部2aで演出が行われるようにしてもよい。具体的には、発光による演出が行われてもよいし、可動による演出が行われてもよい。また、発光による演出や可動による演出は、当たり遊技が付与される可能性を示唆する予告演出として位置付けてもよいし、当たり遊技中に実行される単なる演出として位置付けてもよい。

10

【0711】

また、発光による演出（予告演出）が実行される場合、装飾部2aが発光により目立つ一方、外部情報表示器は余計に視認し難くなるおそれがある。よって、発光による演出（予告演出）が実行されている間は、ゲーム数画像26qを表示するようにしてもよい。

【0712】

例えば、ゲーム数画像26qは、客待ち中、デモ演出実行中のいずれか、又は、両方で表示されてもよい。これにより、これから遊技を行おうとする遊技者が現在の図柄変動ゲームの実行回数を把握し易くなり、利便性を高めることができる。

20

【0713】

次に、図68～図79を用いて、「リミット機能」についてより詳しく説明する。

【0714】

図68(a1)(a2)は、当たり遊技中にリミット機能が作動した場合の各種報知手段の報知態様を示しており、(b1)(b2)は、確変遊技状態中にリミット機能が作動した場合の各種報知手段の報知態様（遊技の進行が規制された旨の報知）を示している。

【0715】

(a1)は、当たり遊技における3ラウンド目を遊技していると仮定している。例えば、画像表示装置26には、現在のラウンド数を示すラウンド画像rgや、右打ち画像mg、「2」個の保留情報があることを示す第2始動口保留個数画像26fなどが表示されており、当たり遊技に対応する所定の背景画像の表示とともにスピーカ10より当たり遊技に対応するBGMが出力されている。

30

【0716】

また、例えば、第2特別図柄表示器27bでは、特別図柄Eに対応するセグが「7」を表す形で点灯している。一方、第1特別図柄表示器27aは消灯している。

また、右打ち表示器29cが点灯（塗りつぶしで表す）しており、発光装置9や盤用照明装置29が虹色で発光している。

【0717】

また、例えば第1特別図柄保留表示器27cは消灯（保留記憶がないことを報知）しており、例えば第2特別図柄保留表示器27dは点灯（第2記憶領域まで記憶されていることを報知）しており、例えば普通図柄表示器27eは変動しており、普通図柄保留表示器27fは点灯（第2記憶領域まで記憶されていることを報知）しており、ラウンド表示器27gは、5ラウンド用のLEDが消灯しており、10ラウンド用のLEDが点灯（10ラウンドの当たり遊技が行われていることを報知）している。なお、消灯は塗りつぶしなし、点灯は塗りつぶし、変動は斜線で表している。

40

【0718】

そして、3ラウンド目の遊技を行っているときに大入賞口24（または普通入賞口23）に遊技球を入球させたことで、差玉数が「95000」以上になりリミットに到達したとしている。

この場合、3ラウンド目の終了条件（大入賞口24に10球の遊技球が入球、または開

50

放時間が29.5秒経過)が成立していなくても大入賞口24を閉鎖する。

【0719】

そして、(a2)に示すように、当たり遊技に対応する所定の背景画像の表示を終了して、「リミット機能が作動しました 遊技を止めてください」といったメッセージ画像msg3、「カード取り忘れ注意!」といった注意喚起画像cau1、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像cau2が所定時間(例えば、60秒)にわたり表示される。これらの表示は、例えば黒色の背景に白色の文字で表示されるが、文字が目立つ配色であれば任意に設定できる。カードとは、上述した有価価値媒体(プリペイドカード、会員カード)が相当する。

【0720】

また、当たり遊技に対応するBGMの出力を停止して、「ピーピー」といった警報音や、メッセージ画像msg3に対応する音声スピーカ10より出力される。

また、第1特別図柄表示器27aおよび第2特別図柄保留表示器27dでは、セグが全て点灯し、右打ち表示器29cは消灯し、発光装置9や盤用照明装置29が赤で点滅される。

また、第1特別図柄保留表示器27c、第2特別図柄保留表示器27d、普通図柄表示器27e、普通図柄保留表示器27f、ラウンド表示器27gの各LEDが全て点灯される。

【0721】

なお、「ピーピー」といった警報音や、メッセージ画像msg3に対応する音声は、遊技者が設定できる音量値に依存せずに、最大音量で出力されるものとする。

【0722】

(b1)は、確変遊技状態における図柄変動ゲーム中を示しており、画像表示装置26には、各装飾図柄画像26a~26cの変動表示や、第4図柄画像26dの変動表示や、確変遊技状態であることを示すRUSH中画像kgや、右打ち画像mg、「2」個の保留情報があることを示す第2始動口保留個数画像26f、第2始動口第1保留球画像表示領域26k、第2始動口第2保留球画像表示領域26lのそれぞれに表示された保留アイコンなどが表示されており、確変遊技状態に対応する所定の背景画像の表示とともにスピーカ10より確変遊技状態に対応するBGMが出力されている。

【0723】

また、例えば、第2特別図柄表示器27bは変動しており、第1特別図柄表示器27aは消灯している。

また、右打ち表示器29cが点灯しており、発光装置9や盤用照明装置29が青色と白色で発光している。

【0724】

また、例えば第1特別図柄保留表示器27cは消灯(保留記憶がないことを報知)しており、例えば第2特別図柄保留表示器27dは点灯(第2記憶領域まで記憶されていることを報知)しており、例えば普通図柄表示器27eは変動しており、普通図柄保留表示器27fは点灯(第2記憶領域まで記憶されていることを報知)しており、ラウンド表示器27gは消灯している。

【0725】

そして、第2始動口22(または普通入賞口23)に遊技球を入球させたことで、差玉数が「95000」以上になりリミットに到達したとしている。

この場合、図柄変動ゲームの終了条件を満たしていなくても(確定表示前であっても)図柄変動ゲームを終了する。

また、第2始動口22の開閉終了条件(1.8秒×3回を全て実行)が成立していなくても第2始動口22を閉鎖する。例えば、1回目の開放中であれば、当該開放を終了して、以降の2回目の1.8秒の開放と3回目の1.8秒の開放は行われないことになる。

そして、(b2)に示す態様になる。(b2)に示す態様は、(a2)と同様であるため、ここでの説明は省略する。

10

20

30

40

50

【0726】

このように、差玉数が「95000」以上になった場合は、当たり遊技中であれば、すぐに当たり遊技を終了して、図柄変動ゲーム中であれば、すぐに図柄変動ゲームを終了して、(a2)(b2)に示す報知を行うようにした。これにより、パチンコ遊技機1においてリミット機能が作動したことを速やかに遊技者に認識させることができる。

【0727】

また、(a2)においては(a1)で表示していた当たり遊技に対応する所定の背景画像を表示しない(一切視認できない)ようにして報知を行い、(b2)においては(b1)で表示していた確変遊技状態に対応する所定の背景画像を表示しない(一切視認できない)ようにして報知を行うようにした。これにより、(a2)(b2)においては、遊技者を落胆させることなくリミット機能が作動したことを認識させることができる。

10

例えば、(a2)において当たり遊技に対応する所定の背景画像の一部が視認できたり、(b2)において図柄変動ゲームの一部が視認できたりすると、遊技者を落胆させてしまうが、そのようなことを防止できる。

【0728】

また、(a2)(b2)においては、画像表示装置26やスピーカ10による報知に留まらず、主制御基板100側で管理される各表示装置においてもリミット機能が作動したことを報知するようにした。これにより、仮に主制御基板100と演出制御基板200とを接続する配線が損傷していたり、コネクタが損傷もしくは半挿しになっていたり等で、主制御基板100から演出制御基板200にコマンドが送信できない状況にある場合、画像表示装置26やスピーカ10による報知が実行できなくなるが、主制御基板100側で管理される各表示装置における報知は実行できるので、遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

20

【0729】

また、(a2)(b2)では、リミット機能が作動したことの報知の他に、「カード取り忘れ注意!」といった注意喚起画像cau1、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像cau2を表示するようにした。これにより、有価価値媒体を遊技球貸出装置の挿入口に挿入したまま遊技を行っていた場合に、取り忘れてしまうことの防止に繋がる。また、リミット機能が作動した場合、遊技者が多くの遊技球を獲得している状況が想定されるが、そのような遊技者に対して、次に遊技を行う際に、過度な遊技を防止するよう促すことができる。

30

【0730】

また、(a2)(b2)では、「ビービー」といった警報音や、メッセージ画像msg3に対応する音声は、遊技者が設定できる音量値に依存せずに、最大音量で出力されるようにしたので、リミット機能が作動したことを速やかに管理者に認識させることができる。

【0731】

なお、(a2)(b2)の報知態様は適宜変更可能である。例えば、点灯ではなく点滅させてもよい。また、主制御基板100側で管理される各表示装置における報知は、全ての表示装置を用いずに一部の表示装置を用いるようにしてもよい。例えば、第1特別図柄保留表示器27cのみを用いてもよいし、第2特別図柄保留表示器27dのみを用いてもよいし、第1特別図柄表示器27aのみを用いてもよいし、第2特別図柄表示器27bのみを用いてもよい。

40

【0732】

なお、「カード取り忘れ注意!」といった注意喚起画像cau1に対応する音声は出力されないものとして説明したが、対応する音声は出力されるようにしてもよい。例えば、「リミット機能が作動しました 遊技を止めてください」といった音声の後に、「カード取り忘れ注意!」といった音声は出力されてもよい。これにより、有価価値媒体の取り忘れをより防止することができる。

一方で、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像cau2に対応する音声は出力されなくてよい。これにより、遊技者にとって必要以上の注意喚起になってしまい、不快感

50

を与えてしまうことを防止できる。

【0733】

また、リミット機能が作動した場合に、遊技球貸出装置の挿入口に有価価値媒体が挿入されているか否かを確認し、挿入されている場合は「カード取り忘れ注意！」といった注意喚起画像 `cau1` を表示して、挿入されていない場合は「カード取り忘れ注意！」といった注意喚起画像 `cau1` を表示しないようにしてもよい。これにより、不必要な注意喚起となってしまうことを防止できる。

【0734】

「カード取り忘れ注意！」は、通常遊技状態において当たりとなった場合に、当たり遊技のエンディングで実行される注意喚起であり（図73参照）、時短遊技状態や確変遊技状態において当たりとなった場合には、当たり遊技のエンディングで実行されないようになっている（いわゆる初回当たり時にのみ実行する）。

「のめり込み注意！」は、通常遊技状態において当たりとなった場合に、当たり遊技のエンディングで実行される注意喚起であり（図73参照）、時短遊技状態や確変遊技状態において当たりとなった場合には、当たり遊技のエンディングで実行されないようになっている（いわゆる初回当たり時にのみ実行する）。また、デモ中においても実行される注意喚起である（図73参照）。

【0735】

リミット機能が作動した場合に実行される「カード取り忘れ注意！」は、当たり遊技のエンディングで実行される注意喚起と同態様であってもよいし、異なる態様であってもよい。例えば、リミット機能が作動した場合の方がより強い注意喚起であってもよい。例えば、上述のとおり、リミット機能が作動した場合に実行される「カード取り忘れ注意！」では音声出力を伴うが、当たり遊技のエンディングで実行される「カード取り忘れ注意！」では音声出力を伴わないようにしてもよい。また、当たり遊技のエンディングでは所定時間の経過で非表示となるが、リミット機能が作動した場合は時間の経過では非表示にならなくてもよいし、有価価値媒体の返却が行われるまで注意喚起を継続（表示は継続、音声は継続出力）してもよい。これにより、場面に応じた適切な注意喚起を行うことができる。

なお、「のめり込み注意！」についても場面に応じた注意喚起を行うようにしてもよい。

【0736】

なお、(b1)(b2)は確変遊技状態においてリミット機能が作動した場合で説明したが、時短遊技状態で読み替えてもよい。また、図柄変動ゲーム中にリミット機能が作動した場合で説明したが、客待ち中でもよいし、デモ演出中でもよい。

また、客待ち中やデモ演出中に第2始動口22に遊技球が入球したことでリミット機能が作動する場合は、当該入球に対応する図柄変動ゲームを実行しないようにして、リミット機能が作動したことを報知すればよい。これにより、図柄変動ゲームが実行を開始するやいなやリミット機能が作動して遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0737】

また、(a2)においては当たり遊技に対応する所定の背景画像が一部視認可能としてもよいし、(b2)においては確変遊技状態に対応する所定の背景画像が一部視認可能としてもよい。これにより、リミット機能が作動した場面が、当たり遊技中であつたのか、確変遊技状態中であつたのかを、一部視認可能となっている背景画像から把握することができ、例えば、管理者がリミット機能の作動する場面を集計する際の利便性を高めることができる。

【0738】

図69は、時短遊技状態（時短遊技状態A）を終了して通常遊技状態に移行する際の報知態様と、時短遊技状態においてリミット機能が作動した場合の報知態様とについて説明する図である。

なお、いわゆるST確変（例えば、100回の図柄変動ゲームにおいて当たり遊技に当せんしなかった場合は確変遊技状態が終了する）を採用する場合は、時短遊技状態を確変

10

20

30

40

50

遊技状態で読み替えてもよい。

【0739】

(a1)は、時短遊技状態における最後の図柄変動ゲーム中を示しており、画像表示装置26においては、各装飾図柄画像26a~26cの変動表示や、第4図柄画像26dの変動表示や、時短遊技状態の最後の図柄変動ゲームであることを示唆する「時短中 LAST」といった画像や、右打ち画像mg、「2」個の保留情報があることを示す第2始動口保留個数画像26f、第2始動口第1保留球画像表示領域26k、第2始動口第2保留球画像表示領域26lのそれぞれに表示された保留アイコンなどが表示されており、時短遊技状態に対応する所定の背景画像の表示とともにスピーカ10より時短遊技状態に対応するBGMが出力されている。また、右打ち表示器29cが点灯（塗りつぶしで表す）している。

10

【0740】

(a2)は、(a1)の続きで、時短遊技状態のエンディング画面を示しており、各装飾図柄画像26a~26cは視認困難となっているが、第4図柄画像26dが「345」で確定表示し、当該変動アイコン表示領域26oに表示されていた当該変動アイコンが非表示になり、右打ち画像mgが非表示になり、右打ち表示器29cが消灯している。また、時短遊技状態のエンディングに対応するBGMが出力されている。

【0741】

(a3)は、(a2)の続きで、通常遊技状態に移行する際の場合面を示している。通常遊技状態に移行すると、表示領域の中央に左打ちを行うことが最適であることを示唆する「左打ちに戻して!」といったメッセージ画像msg5が表示されるとともに、「左打ちに戻して!」に対応する音声と、通常遊技状態に対応するBGMとがスピーカ10より出力される。

20

このように、時短遊技状態が第1の終了条件（規定回数の図柄変動ゲームの実行）で終了する場合は、左打ちを行うことが最適であることを示唆する「左打ちに戻して!」といった報知が行われることになる。

【0742】

(b1)は、(a1)と時短遊技状態の残り回数（例えば、残り50）が相違するだけで、その他は同一であるため説明を省略する。

【0743】

そして、第2始動口22（または普通入賞口23）に遊技球を入球させたことで、差玉数が「95000」以上になりリミットに到達したとしている。

30

この場合、図柄変動ゲームの終了条件を満たしていなくても（確定表示前であっても）図柄変動ゲームを終了する。

また、第2始動口22の開閉終了条件（1.8秒×3回を全て実行）が成立していなくても第2始動口22を閉鎖する。例えば、1回目の開放中であれば、当該開放を終了して、以降の2回目の1.8秒の開放と3回目の1.8秒の開放は行われないことになる。

そして、(b2)に示す態様になる。(b2)に示す態様は、図68(a2)(b2)と同様であるため、ここでの説明は省略する。

【0744】

40

(b3)は、(b2)から所定時間（例えば60秒）経過した後の画像表示装置26の報知態様を示している。(b2)から所定時間（例えば60秒）経過すると、スピーカ10より出力されていた警報音、音声は停止し、画像表示装置26には「リミット機能が作動しました 遊技停止中」といったメッセージ画像msg4が表示されている。このように、(b2)の状態から所定時間が経過すると、警報音や音声を停止して、メッセージ画像の内容も変更するようにした（報知態様を異ならせるようにした）。これにより、いつまでも警報音や音声出力されることで周囲の遊技客に不快感を与えてしまうことを防止できる。

【0745】

なお、(b2)から所定時間（例えば60秒）経過すると(b3)の報知態様を異なら

50

せるとしたが、例えばパチンコ遊技機 1 の電源が OFF されるまで (b 2) の報知態様を継続させてもよい。これにより、管理者に速やかな対応を促すことができる。

【0746】

また、「リミット機能が作動しました 遊技を止めてください」といったメッセージ画像msg3、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像cau2は所定時間(例えば60秒)の経過で表示を終了させるが、「カード取り忘れ注意!」といった注意喚起画像cau1は、カード(有価価値媒体)が遊技球貸出装置から返却されるまで表示を継続してもよい。これにより、カード(有価価値媒体)の取り忘れをより効果的に防止できる。

【0747】

このように、時短遊技状態が第2の終了条件(リミット機能の作動)で終了する場合は、左打ちを行うことが最適であることを示唆する「左打ちに戻して!」といった報知を行わずに、それよりも優先してリミット機能が作動したことを報知するようにした。これにより、状況に応じた的確な報知を行うことができ、遊技者に伝えたいことを速やかに伝えることができる。

【0748】

なお、時短遊技状態が第2の終了条件(リミット機能の作動)で終了する場合は、「左打ちに戻して!」といった直接的な報知は行わないが、(b2)で右打ち表示器29cを消灯させているので、「右打ち」を止めることを間接的に報知しているともいえる。

【0749】

図70は、当たり遊技においてリミット機能が作動した例を示している。

まず、第1の態様は、(a1)～(a3)に示すように、現在の差玉数が95000発に到達したら、当たり遊技の途中であっても当たり遊技を終了して、強制的にリミット機能を作動させる態様である。なお、特別図柄Eで当たり遊技に至ったとする。

【0750】

(a1)は、当たり遊技のオープニングを示しており、現在の差玉数を94700発としている。当該オープニングでは、「注意 当たり後に遊技停止になります」といったメッセージ画像msg6が表示される。また、併せてスピーカ10より、当該メッセージ画像msg6に対応する音声出力される。これにより、前もって遊技者に対してリミット機能が作動することを報知している。

【0751】

その後、当たり遊技の3ラウンド目において差玉数が95000発となり、リミット機能が作動したとしている。この場合、当たり遊技が終了され、(a2)(a3)は、図69(b2)(b3)で述べた報知態様となる。このように、当たり遊技の途中であっても差玉数が95000発に到達したら当たり遊技を終了してリミット機能を作動させることで、リミット機能が作動する差玉数を厳格に順守することができる。

【0752】

次に、第2の態様は、(b1)(b2)に示すように、現在の差玉数が95000発に到達しても当たり遊技を最後まで実行して、当たり遊技を終了した後にリミット機能を作動させる態様である。なお、特別図柄Eで当たり遊技に至ったとする。

【0753】

(b1)は、(a1)と同じ状況、および同じ報知態様であるため説明を省略する。その後、当たり遊技の3ラウンド目において差玉数が95000発となったとしているが、(b2)で示すように、10ラウンド(最終ラウンド)まで実行し、現在の差玉数が95700発となっている。そして、10ラウンド(最終ラウンド)が終了すると、(a2)(a3)と同態様となる。このように、当たり遊技の途中に差玉数が95000発に到達しても当たり遊技を終了せずに最後まで継続させ、その後にリミット機能を作動させることで、当たり遊技を最後まで楽しませることができるとともに、遊技者に得をした気分を付与できる。

【0754】

このように、当たり遊技において差玉数が95000発に到達した場合の対処として、

10

20

30

40

50

第1の態様、第2の態様が想定されるが、いずれか一方を備えていてもよいし、両方を備えていてもよい。

【0755】

また、第1の態様においては、1ラウンド目～3ラウンド目にかけて特別なラウンド演出を実行するようにしてもよい。特別なラウンド演出とは、当該当たり遊技中に差玉数が95000発に到達してリミット機能が作動する場合にのみ実行されるラウンド演出である。これにより、遊技者に達成感を与えることができ、更なる遊技興趣の向上が望める。

【0756】

また、第2の態様においては、(b2)で10ラウンド(最終ラウンド)を終えた後に、特別なエンディング演出を実行するようにしてもよい。特別なエンディング演出とは、当たり遊技中に差玉数を95000発に到達させ、リミット機能が作動する場合にのみ実行されるエンディング演出である。そして、特別なエンディング演出を実行した後にリミット機能を作動させるようにすればよい。これにより、遊技者に達成感を与えることができ、更なる遊技興趣の向上が望める。

【0757】

また、第2の態様においては、特別なラウンド演出および特別なエンディング演出をともに実行するようにしてもよい。これにより、遊技者に達成感および満足感を与えることができ、更なる遊技興趣の向上が望める。

【0758】

なお、図70では、当たり遊技においてリミット機能が作動した例を説明した。つまり、図21の特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合に作動する遊技においてリミット機能が作動した例を説明したが、これに限らず、小当たり遊技を搭載する場合には小当たり遊技の実行中にリミット機能を作動させてもよい。小当たり遊技とは、図21の特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定された場合に、小当たり抽せんを行い、当該小当たり抽せんに当せんした場合に作動する遊技であり、大入賞口24が所定回数(例えば2回)にわたり開放する。また、小当たり遊技に連続して当せんし易くなる、いわゆる小当たりRUSH中にリミット機能を作動させてもよい。

【0759】

図71は、リミット機能が作動したときの各種動作態様を示す図である。

(a2)の報知態様は、図68(a2)と同じ報知態様であるため説明を省略する。(a2)の場合、賞球払出は「可」となっており、球貸し払出は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置の挿入口への挿入は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置からの返却は「可」となっており、十字キーボタン16による音量値や光量値の調整は「不可」となっており、演出ボタン14によるメニューの立ち上げは「不可」となっている。

【0760】

つまり、(a2)の場面では、図70の第1の態様でも第2の態様でも、遊技球を大入賞口24に入球させたことに対する賞球払出が完了していないことが想定される。そのため、賞球払出は「可」としておくことで、せっかく当たり遊技中に大入賞口24に遊技球を入球させたのにそれに対応する賞球が払出されず、遊技者が落胆してしまうことを防止できる。

【0761】

一方、球貸し払出は「不可」とした。これにより、リミット機能が作動したことを知らずに着席してしまった遊技者に、遊技球が貸し出されたのに遊技ができないといった違和感を与えてしまうことを防止できる。

【0762】

また、カード挿入は「不可」とした。これにより、上述の球貸し払出のステップの前段階で遊技が不可能であることを知らしめることができる。

また、カード返却は「可」とした。これにより、リミット機能が作動した後にカード(有価価値媒体)が返却されなくなるといった不都合を防止できる。

【0763】

また、音量光量調整は「不可」とした。これにより、例えば音量値を低く調整されることで、(a2)で出力されている警報音や音声を管理者が聞き取り難くしてしまうことを防止できる。

また、メニュー立ち上げを「不可」とした。これにより、(a2)の表示画面が終了してメニュー画面が立ち上がってしまうことを防止でき、(a2)の表示画面を担保することができる。

【0764】

(a3)は、場面としては図70の(a3)と同じ場面であるが、当該場面において賞球払出が完了していない場合は、「払出中」といったメッセージ画像msg8が表示される。これにより、遊技者や管理者に対して払出が完了していないことを報知することができ、賞球払出を受けずに遊技を止めてしまうことを防止できる。

10

【0765】

また、当該場面では、発光装置9が白点滅を行い、盤用照明装置29が白点滅を行う。つまり、(a2)から(a3)に切り替わると、発光装置9や盤用照明装置29の発光態様が変化する。より詳細には、赤点滅といった派手な報知から白点滅といった地味な報知に切り替わる。これにより、いつまでも赤点滅(派手な報知)を続けることで必要以上の報知になってしまうことを防止できる。

【0766】

(a3)の場合、賞球払出は「可」となっており、球貸し払出は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置の挿入口への挿入は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置からの返却は「可」となっており、十字キーボタン16による音量値や光量値の調整は「不可」となっており、演出ボタン14によるメニューの立ち上げは「不可」となっている。これにより、(a2)で述べた効果と同様の効果を奏する。

20

【0767】

(a4)は、賞球払出を完了した状態である。当該場面において「払出中」といったメッセージ画像msg8が非表示となり、発光装置9、盤用照明装置29が消灯する。これにより、発光態様の变化においても賞球払出が完了したことを示唆することができる。なお、(a2)において賞球払出を完了している場合は、(a2)から(a4)に切り替えればよい。

30

【0768】

(a4)の場合、賞球払出は「不可」となっており、球貸し払出は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置の挿入口への挿入は「不可」となっており、カード(有価価値媒体)の遊技球貸出装置からの返却は「可」となっており、十字キーボタン16による音量値や光量値の調整は「不可」となっており、演出ボタン14によるメニューの立ち上げは「不可」となっている。これにより、(賞球払出を「不可」としたことで)遊技停止中にも関わらず、例えば遊技盤面上に遊技球が停留していて偶然にも各種入賞口に入球した場合、いきなり賞球払出が行われてしまうことを防止できる。その他の構成については(a2)で述べた効果と同様の効果を奏する。

40

【0769】

なお、(a3)において「払出中」というメッセージ画像msg8を表示するようにしたが、実際に払出すべき賞球数を表示するようにしてもよい。例えば、実際に払出すべき賞球数が「200」球あれば、「200」と表示して、賞球払出を行う毎に減算表示するようにしてもよい。これにより、あと賞球払出にあとどれくらいかかるのかがわかり易くなるので、利便性を向上させることができる。

【0770】

また、(a2)の場面以降、メニューが立ち上げられなくなるので、例えばメニューを立ち上げて遊技者が所持する通信機器(スマートフォン)と連動した遊技を実行可能とする遊技機では記録がとれなくなる不都合が生じる。よって、(a2)の場面で、画像表示

50

装置 2 6 に二次元コードを表示するようにしてもよい。これにより、上述した不都合を解消することができる。

なお、通信機器（スマートフォン）と連動した遊技とは、例えば、パチンコ遊技機 1 で実行された演出等を記録し、当該記録したものを二次元コードで表示し、遊技者が通信機器を介して二次元コードを取り込んで、サーバー上に遊技の記録をするといった遊技（システム）である。

【0771】

図 7 2 は、パチンコ遊技機 1 の電源を ON したとき報知態様について説明する図であり、（a 1）（a 2）は、リミット機能作動後の電源 ON の報知態様を示しており、（b 1）（b 2）は、リミット機能非作動時の電源 ON の報知態様を示している。

10

【0772】

（a 1）は、例えば、図 6 9（b 3）や図 7 0（a 3）の状態でパチンコ遊技機 1 の電源を OFF した状態であり、これから電源を ON にしようとする時点を示している。つまり、画像表示装置 2 6 は電源 OFF 状態（非表示）になっている。

【0773】

その後、パチンコ遊技機 1 の電源が ON にされると、例えば「電源 ON 中」といった表示を所定時間行った後、（a 2）で示す画面が表示される。（a 2）においては、「リミット機能作動中です RAM をクリアしてください」といったメッセージ画像 msg 1 が表示（例えば黒色の背景に白色の文字で表示）される。

20

【0774】

また、スピーカ 1 0 より、「ビービー」といった警告音と、メッセージ画像 msg 1 に対応する音声とがループして出力される。

また、発光装置 9 および盤用照明装置 2 9 が赤点滅を行っている、といったような報知態様となる。

【0775】

このように、リミット機能が作動した後に RAM クリアスイッチ 1 0 5 を押下せずにパチンコ遊技機 1 の電源を ON にすると、メイン RAM 1 0 3 を初期化することを促す報知が行われるようになっている。これにより、遊技停止から遊技可能とするための手順がわかり易くなり、遊技店に混乱を招いてしまうことを防止できる。

30

なお、（a 1）の状態で、RAM クリアスイッチ 1 0 5 を押下しながらパチンコ遊技機 1 の電源を ON にすると、（a 2）のような報知態様は行われず、メイン RAM 1 0 3 の初期化に関する報知等が行われることになる。

【0776】

（b 1）は、特にリミット機能は作動せず、パチンコ遊技機 1 の電源を OFF にした状態であり、これから電源を ON にしようとする（電源 ON のみを行う）時点を示している。つまり、画像表示装置 2 6 は電源 OFF 状態（非表示）になっている。

【0777】

その後、パチンコ遊技機 1 の電源が ON にされると、例えば「電源 ON 中」といった表示を所定時間行った後、（b 2）で示す画面が表示される。（b 2）においては、「リミット管理カウンタはクリアされました」といったメッセージ画像 msg 2 が表示（例えば黒色の背景に白色の文字で表示）される。

40

【0778】

また、スピーカ 1 0 より、メッセージ画像 msg 2 に対応する音声とが所定回数出力される。

また、発光装置 9 および盤用照明装置 2 9 が青点灯を行っている、といったような報知態様となる。

そして、所定のタイミングで、可動体 2 8 の動作確認や、演出ボタン 1 4 の振動動作確認などの「初期動作」が開始される。

【0779】

このように、リミット機能が作動していない状況でパチンコ遊技機 1 の電源を ON にす

50

ると、リミット管理カウンタがクリアされたことを報知するようにした。これにより、リミット管理カウンタが確実にクリアされていることを認識させることができ利便性を高めることができる。

【0780】

なお、メッセージ画像msg1に対応する音声、警報音は、メインRAM103が初期化されるまでループ出力されるが、メッセージ画像msg2に対応する音声は1回の出力でもよいし、複数回（例えば3回）の出力でもよい。これにより、報知する重要度合いの違いに応じた適切な報知を行うことができる。

【0781】

なお、(a2)では、「初期動作」について言及していないが、(b2)同様、所定のタイミングで「初期動作」が開始されてもよいし、(b2)とは異なり所定のタイミングで「初期動作」が開始されなくてもよい。

これにより、「初期動作」を行う場合は、メインRAM103が初期化されていないから「初期動作」を行わないといった処理を不要として、一律、電源ON時には「初期動作」を行うといった処理にできるから、制御処理を簡素化できる。また、最低限、可動体28の動作確認や、演出ボタン14の振動動作確認は(a2)の場面で済ませることができるので、その後の電源ON時における確認事項を減らせることができ、利便性を高めることができる。

一方、「初期動作」を行わない場合は、可動体28の動作によってメッセージ画像msg1が見難くなってしまうたり、遊技停止から遊技可能とするための手順が頭に入り難くなってしまうたりすることを防止できる。

【0782】

なお、(b2)で示す報知は、電源ONのみを行う場合に限らず、設定変更処理が行われる場合、設定確認処理が行われる場合、メインRAM103が初期化される場合において実行してもよい。これにより、いずれの処理が行われる場合であっても、リミット管理カウンタが確実にクリアされていることを認識させることができ利便性を高めることができる。

一方、設定変更処理が行われる場合、メインRAM103が初期化される場合（いずれもメインRAM103の初期化を伴う場合）は、(b2)で示す報知を行わないようにして、電源ONのみを行う場合、設定確認処理が行われる場合（いずれもメインRAM103の初期化を伴わない場合）に(b2)で示す報知を行うようにしてもよい。これにより、メインRAM103の初期化を伴わない場合にのみ報知が行われるようになるので、必要に応じた適切な報知を行うことができる。

【0783】

図73は、リミット機能を搭載していることを遊技者に対して報知する報知態様について説明する図である。リミット機能を搭載していることを知らずに遊技を行い、リミット機能が作動して遊技停止となった場合、遊技者と遊技店との間でトラブルの原因になりかねない。そこで、様々な場面においてパチンコ遊技機1がリミット機能を搭載していることを報知する必要がある。

【0784】

(a1)～(a3)は、上述した初回当たり時のエンディング（当たり遊技エンディング）を示している。(a1)は、当たり遊技における10ラウンド目（最終ラウンド）を示しており、スピーカ10よりラウンド中BGM（BGM1）が出力されている。また、発光装置9と盤用照明装置29とが虹発光している。

【0785】

そして、10ラウンド目（最終ラウンド）が終了すると、(a2)で示す当たり遊技エンディングが実行される。(a2)では、エンディング用BGM（BGM2）が出力されており、画像表示装置26には「当たり遊技終 もう1回」（当たり遊技が終了して確変遊技状態に移行することを示唆する表示）が行われている。また、発光装置9と盤用照明装置29とが青発光している。

10

20

30

40

50

【0786】

(a2)の表示を所定時間(例えば5秒)にわたり行くと、(a2)の表示を終了して、引き続きエンディングにおいて(a3)の表示を行う。(a3)では、(a1)(a2)同様、右打ち画像mgの表示と、第1始動口保留個数画像26e、第2始動口保留個数画像26fの表示と、「カード取り忘れ注意!」といった注意喚起画像cau1、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像cau2、「リミット機能搭載」といった注意喚起画像cau3の表示とが行われている。また、スピーカ10より各注意喚起画像が表示されたことを示唆する効果音が出力されている。また、発光装置9と盤用照明装置29とが白発光している。

【0787】

このように、初回当たり時のエンディング(当たり遊技エンディング)において注意喚起画像cau3の表示を行うようにした。これにより、リミット機能を搭載していることを認識させ易くすることができる。

【0788】

また、(a3)の場面では、(a1)の場面で出力していたBGM1、(a2)の場面で出力していたBGM2を停止させて、これらのBGMとは異なる効果音を出力するようにした。これにより、各注意喚起画像が表示されたことを認識させ易くすることができる。

なお、効果音に限らず、BGM3を出力しても同様の効果が得られる。

【0789】

また、(a1)の場面での発光態様と、(a2)の場面での発光態様と、(a3)の場面での発光態様とをそれぞれ異ならせるようにした。特に、(a1)の場面では虹発光といった派手な発光態様とし、(a3)の場面では白発光といった地味な発光態様とした。これにより、(a3)の場面で発光態様ばかりが目立ってしまい、各注意喚起画像が遊技者の目に入り難くなってしまうことを防止できる。

【0790】

なお、(a3)においては、注意喚起画像cau1～注意喚起画像cau3の表示を行うようにしたが、1つずつ表示してもよいし、注意喚起画像cau1、2を表示して、その後これらを非表示にして、注意喚起画像cau3の表示を単独で行うようにしてもよい。これにより、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0791】

また、注意喚起画像cau3の表示を単独で行う場合は、注意喚起画像cau3に対応する音声出力を行うようにしてもよい。これにより、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0792】

また、注意喚起画像cau1、2は初回当たり時のみ表示するようにして、注意喚起画像cau3は初回当たりに限らず当たり遊技エンディングの度に表示するようにしてもよい。これにより、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0793】

また、特別図柄C、特別図柄Fで当たり遊技に至った場合、当該当たり遊技エンディングでは、注意喚起画像cau3を表示しないようにしてもよい。つまり、特別図柄C、特別図柄Fは、当たり遊技終了後、確変遊技状態には移行せずに時短遊技状態に移行する特別図柄であるから、確変遊技状態に移行する場合に比べると当たり遊技の連続性が低くなる。よって、このような特別図柄に対応する当たり遊技エンディングでは、注意喚起画像cau3を表示しないことで、必要以上の報知(遊技者が煩わしいと感じる報知)となってしまうことを防止できる。

【0794】

(b1)～(b3)は、デモ中を示している。(b1)は、デモ中における第1期間を示しており、画像表示装置26には、パチンコ遊技機1の製造元を示す「株式会社○△」といった表示と、第1始動口保留個数画像26e、第2始動口保留個数画像26fの表示と、ハズレを示す第4図柄画像26dとが表示されている。また、発光装置9と盤用照明

10

20

30

40

50

装置 2 9 とが青発光している。なお、デモ中であるため (b 1) ~ (b 3) では B G M や効果音は出力されていない。

【0 7 9 5】

(b 2) は、デモ中における第 2 期間を示しており、画像表示装置 2 6 には、パチンコ遊技機 1 の機種名を示す「パチンコ〇〇」といった表示と、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f の表示と、ハズレを示す第 4 図柄画像 2 6 d とが表示されている。また、機種名の表示を華やかにするべく発光装置 9 と盤用照明装置 2 9 とが虹発光している。

【0 7 9 6】

(b 3) は、デモ中における第 3 期間を示しており、画像表示装置 2 6 には、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f の表示と、ハズレを示す第 4 図柄画像 2 6 d との他に、「のめり込み注意!」といった注意喚起画像 c a u 2、「リミット機能搭載」といった注意喚起画像 c a u 3、「攻略法詐欺注意!」といった注意喚起画像 c a u 4、「台叩き行為禁止」といった注意喚起画像 c a u 5 が表示されている。また、発光装置 9 と盤用照明装置 2 9 とが白発光している。

【0 7 9 7】

このように、デモ中において注意喚起画像 c a u 3 の表示を行うようにした。これにより、リミット機能を搭載していることを認識させ易くすることができる。

【0 7 9 8】

また、(b 1) の場面での発光態様と、(b 2) の場面での発光態様と、(b 3) の場面での発光態様とをそれぞれ異ならせるようにした。特に、(b 2) の場面では虹発光といった派手な発光態様とし、(b 3) の場面では白発光といった地味な発光態様とした。これにより、(b 3) の場面での発光態様ばかりが目立ってしまい、各注意喚起画像が遊技者の目に入り難くなってしまうことを防止できる。

また、B G M が出力されないデモ中であっても、(b 2) → (b 3) と発光態様が大きく変化するので、各注意喚起画像が表示されたことを認識させ易くすることができる。

【0 7 9 9】

また、(a 3) の場面と (b 3) の場面とで、発光態様を共通とした。これにより、各注意喚起画像の表示を行う際は場面を問わず同一の発光態様となり、場面の相違により発光態様と異ならせることでかえって各注意喚起画像の表示が目に入り難くなってしまうことを防止できる。

【0 8 0 0】

なお、(b 1) ~ (b 3) は、通常遊技状態におけるデモ中を例に説明を行ったが、時短遊技状態におけるデモ中や確変遊技状態におけるデモ中においても、(b 1) ~ (b 3) と同様の報知が行われてよい。その際には、画像表示装置 2 6 には右打ち画像 m g が表示される点で異ならせ、その他の表示内容は (b 1) ~ (b 3) と同様としてよい。これにより、遊技状態を問わずデモ中であれば注意喚起画像 c a u 3 を表示することができるので、リミット機能を搭載していることを認識させ易くすることができる。

【0 8 0 1】

なお、(b 3) においては、注意喚起画像 c a u 2 ~ 注意喚起画像 c a u 5 の表示を行うようにしたが、1 つずつ表示してもよいし、注意喚起画像 c a u 2、4、5 を表示して、その後これらを非表示にして、注意喚起画像 c a u 3 の表示を単独で行うようにしてもよい。これにより、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0 8 0 2】

また、注意喚起画像 c a u 3 の表示を単独で行う場合は、注意喚起画像 c a u 3 に対応する音声出力を行うようにしてもよい。これにより、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0 8 0 3】

図 7 4 は、リミット機能を搭載していることを遊技者に対して報知する報知態様につい

10

20

30

40

50

て説明する図である。図 7 3 では、当たり遊技エンディングとデモ中に報知することを説明したが、図 7 4 では、客待ち中の報知態様について説明する。

【0804】

(a 1) は、デモ中の図 7 3 (b 1) の場面と同様である。そして、(a 1) の表示が行われているときに遊技者が着席し、発射ハンドル 8 を把持してハンドルタッチセンサが ON になったとしている。

【0805】

ハンドルタッチセンサが ON になると、(a 2) で示す客待ち中画面に切り替わる。客待ち中画面に切り替わると、スピーカ 10 より「ようこそ」といった効果音が出力され、「〇〇ステージ」に対応する BGM が出力される。また、各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、現在の演出ステージを示す「〇〇ステージ」、当該変動アイコン表示領域 26 o が表示される。

【0806】

また、「リミット機能搭載」といった帯状の注意喚起画像 c a u 6 が表示領域の左上と右下において行われる。帯状の注意喚起画像 c a u 6 は、例えば黒色の背景に黄文字、もしくはその逆の配色で構成されており、遊技者の目に入り易い配色としている。

その後、第 1 始動口 21 の遊技球が入球すると、(a 3) で示すように、当該変動アイコン表示領域 26 o に当該アイコンが表示され、各装飾図柄画像 26 a ~ 26 c、第 4 図柄画像 26 d が変動表示を開始して、注意喚起画像 c a u 6 が非表示になる。

なお、図 7 4 では、デモ中に発射ハンドル 8 を把持し、客待ち画面に切り替わった場合に注意喚起画像 c a u 6 を表示するとしたが、客待ち中であれば注意喚起画像 c a u 6 は表示されるようにしてよい。

【0807】

このように、客待ち中において注意喚起画像 c a u 6 を表示するようにしたので、リミット機能を搭載していることを認識させ易くすることができる。また、デモ中において発射ハンドル 8 を把持すると、そのままデモ中とせずに客待ち画面に復帰させて帯状の注意喚起画像 c a u 6 が表示された画面とすることで、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0808】

また、始動入賞が発生すると速やかに注意喚起画像 c a u 6 を非表示にすることで、図柄変動ゲームが視認し難くなったり、遊技者に煩わしさを与えたりすることを防止できる。

【0809】

なお、注意喚起画像 c a u 6 は「リミット機能搭載」という文字が動的な表示を行うようにしてもよい。これにより、視覚上の変化が大きくなり、リミット機能を搭載していることをより認識させ易くすることができる。

【0810】

図 7 5 は、リミット機能を搭載していることを遊技者に対して報知する報知態様について説明する図であり、(a 1) ~ (a 3) は、図 7 4 の (a 1) ~ (a 3) と同様である。一方、(b 1) (b 2) は、リミット機能が作動した状態で発射ハンドル 8 を把持し、ハンドルタッチセンサが ON になった場合を示している。

【0811】

(b 1) は、図 6 9 (b 3)、図 7 0 (a 3) と同じ場面であり、「リミット機能が作動しました 遊技停止中」といったメッセージ画像 m s g 4 が表示されている。当該表示が行われているときに発射ハンドル 8 を把持し、ハンドルタッチセンサが ON になっても、(b 2) では図 7 5 (a 2) の表示には切り替わらず、(b 1) の表示が維持されるようになっている。つまり、リミット機能が作動した状況では、ハンドルタッチセンサが ON になっても注意喚起画像 c a u 6 は表示されないようになっている。また、効果音や BGM も出力されないようになっている。

これにより、リミット機能が作動しているのにも関わらずリミット機能を搭載していることを報知するといった無意味な報知となることを防止できる。

10

20

30

40

50

【0812】

なお、(b2)では、効果音を出力しないとしたが、「遊技停止中です」といった効果音(ボイス)を出力してもよい。これにより、聴覚上においても遊技停止であることを理解させ易くすることができる。

【0813】

図76は、リミット機能が作動する前に、あとどれ位でリミット機能が作動するかを事前に報知する事前報知態様について説明する図である。(a1)～(a3)は当たり遊技中に事前報知を行うケースを示しており、(b1)～(b3)は時短遊技状態(時短遊技状態A)中に事前報知を行うケースを示している。

【0814】

(a1)は、当たり遊技中の10ラウンド目(最終ラウンド)であり、「ラウンド10」といったラウンド画像rgや右打ち画像mgや第1始動口保留個数画像26e、第2始動口保留個数画像26fの表示が行われている。また、スピーカ10より当たり遊技中に対応するBGMが出力されている。

【0815】

(a2)は、引き続き当たり遊技中の10ラウンド目(最終ラウンド)であり、大入賞口24への遊技球の入球により差玉数が「90000」発に到達したとしている。このとき、「リミット作動まであと5000発」といった差玉数カウンタ画像rmが表示され、スピーカ10からは引き続き当たり遊技中に対応するBGMが出力されるとともに、差玉数カウンタ画像rmが表示されたことを報知する報知音が出力される。例えば、「ピコーン」といった報知音が出力されて、差玉数カウンタ画像rmが表示されるといった態様である。このように、事前報知を行う目安として、差玉数が「90000」発に到達したときといった条件を設けている。

【0816】

この差玉数カウンタ画像rmは、(a2)で表示されると、以降、パチンコ遊技機1の電源がOFFになるまで継続して表示される。継続して表示されるとは、図柄変動ゲーム中、客待ち中、デモ中、当たり遊技中を問わずという意味である。ただし、図柄変動ゲーム中であってもスーパーリーチ中は非表示としてもよい。

【0817】

(a3)は、当たり遊技終了後の確変遊技状態中を示しており、引き続き差玉数カウンタ画像rmが表示されており、当該場面では「リミット作動まであと4998発」といった表示を行っている。

【0818】

(b1)は、時短遊技状態中を示しており、時短遊技状態が残り50回である場面である。当該場面では、図柄変動ゲームが実行されており、その他として右打ち画像mg、第1始動口保留個数画像26e、第2始動口保留個数画像26f、当該変動アイコン、保留アイコンが表示されている。また、スピーカ10より時短遊技状態中に対応するBGMが出力されている。

【0819】

(b2)は、(b1)で示した図柄変動ゲームの実行中に第2始動口22や普通入賞口23への遊技球の入球により差玉数が「90000」発に到達したとしている。このとき、「リミット作動まであと5000発」といった差玉数カウンタ画像rmが表示され、スピーカ10からは引き続き時短遊技状態中に対応するBGMが出力されるとともに、差玉数カウンタ画像rmが表示されたことを報知する報知音が出力される。例えば、「ピコーン」といった報知音が出力されて、差玉数カウンタ画像rmが表示されるといった態様である。

【0820】

(b3)は、時短遊技状態が残り49回である場面である。つまり、(b1)(b2)の次の図柄変動ゲームの実行中である。当該図柄変動ゲーム中にアウト球数が増えて差玉数が「89990」発になったとしている。この場合、差玉数が「90000」発を下回

10

20

30

40

50

ることになるが、差玉数カウンタ画像 r_m は表示を継続し、例えば「リミット作動まであと5010発」といった表示となる。つまり、一回差玉数カウンタ画像 r_m を表示すると、その後、差玉数が「90000」発を上回ろうが下回ろうが、差玉数カウンタ画像 r_m を継続して表示するようになっている。これにより、差玉数が「90000」発付近で増加と減少を繰り返している場合に、差玉数カウンタ画像 r_m が表示、非表示を繰り返すことで、画像表示装置26が視認し難くなることを防止できる。

【0821】

また、差玉数が「90000」発を下回ったことで差玉数カウンタ画像 r_m を非表示とするとして、例えば「89000」発で新たな遊技者が遊技を開始した場合、当該遊技者はリミット機能が作動する直前であることを知らずに遊技を開始してしまうことになる。このような場合、せっかく当たり遊技に当せんし、確変遊技状態に移行させてもすぐリミット機能が作動して遊技を止めざるを得ない状況になってしまう。そこで、差玉数が「90000」発を下回っても差玉数カウンタ画像 r_m を非表示とすることなく継続して表示することで、遊技者の入れ替わりにも柔軟に対応することができる。

10

【0822】

また、差玉数カウンタ画像 r_m が表示されたことを報知する報知音を出力するようにしたので、差玉数カウンタ画像 r_m が表示されたことに気付かせ易くすることができる。

【0823】

なお、差玉数カウンタ画像 r_m の更新表示（あと〇〇発の更新表示）は、例えば、100発の変化が発生した場合に更新表示するようにしてもよい。これにより、差玉数カウンタ画像 r_m の更新表示（あと〇〇発の更新表示）が頻繁に行われることで画像表示装置26が視認し難くなることを防止できる。

20

【0824】

図77は、事前報知態様の各態様について説明する図である。図76では、図77の（例1）の態様を説明したが、以下に説明する（例2）（例3）の態様であってもよい。

【0825】

（例1）は、図76で説明した態様である。タイミングT1は、確変遊技状態中に当たり遊技に移行したタイミングであり、リミット管理カウンタが「90000」未満であるため、差玉数カウンタ画像 r_m は非表示になっている。

【0826】

タイミングT2は、当たり遊技中にリミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となったタイミングであり、差玉数カウンタ画像 r_m が表示されている。

30

タイミングT3は、当たり遊技後の時短遊技状態が終了して、通常遊技状態に移行したタイミングである。このように、遊技状態が変化した場合でも差玉数カウンタ画像 r_m は継続して表示されるようになっている。

【0827】

タイミングT4は、通常遊技状態においてアウト球数が増加してリミット管理カウンタが「90000」未満となったことを示している。つまり、差玉数カウンタ画像 r_m を表示することとなる差玉数「90000」という値を下回ったとしても、差玉数カウンタ画像 r_m を継続して表示することになる。

40

【0828】

（例2）は、タイミングT4においてリミット管理カウンタが「90000」未満になると差玉数カウンタ画像 r_m を非表示にする点で（例1）と異なり、その他の点は同一である。このように、リミット管理カウンタが「90000」未満になった段階で表示していた差玉数カウンタ画像 r_m を非表示にしても問題ない。

【0829】

（例3）は、客待ち中やデモ中において演出ボタン14が押下されたことにより表示されるメニューの中で差玉数カウンタ画像 r_m が表示されるといった態様である。メニューの中というのはメニュー画面の中という意味で、メニューを閉じると差玉数カウンタ画像 r_m も非表示になるという意味である。

50

【0830】

タイミングT1は、確変遊技状態中にメニューを立ち上げたタイミングである。この時点では、リミット管理カウンタが「90000」未満であるため、メニューを立ち上げてもメニュー画面に差玉数カウンタ画像rmは表示されない。

【0831】

タイミングT2は、確変遊技状態中に当たり遊技に移行したタイミングであり、タイミングT3は、当たり遊技中にリミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となったタイミングである。タイミングT3においてリミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となったものの、当たり遊技中はメニュー立ち上げが不可能になっているため、差玉数カウンタ画像rmは表示されない。

10

【0832】

タイミングT4は、時短遊技状態中にメニュー立ち上げが行われたタイミングである。ここでは、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となっていることから、メニュー画面に差玉数カウンタ画像rmが表示されるようになっている。

【0833】

タイミングT5は、メニューを閉じたタイミングであり、メニューを閉じると差玉数カウンタ画像rmが非表示になる。タイミングT6は、時短遊技状態が終了して、通常遊技状態に移行したタイミングである。そして、移行した通常遊技状態においてメニュー立ち上げが行われたとしている。タイミングT6では、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となっていることから、メニュー画面に差玉数カウンタ画像rmが表示されるようになっている。

20

【0834】

タイミングT7は、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」未満となったタイミングであり、以降は、メニュー立ち上げが行われても、メニュー画面に差玉数カウンタ画像rmが表示されないようになっている。

【0835】

以上のように構成することで、以下の効果が望める。

(例1)であれば、リミット機能が作動する直前の段階で遊技者が入れ替わった場合に、新たに遊技を開始しようとする遊技者に現在の差玉数を把握させることができる。また、(例2)であれば、(例1)とは異なり、差玉数カウンタ画像rmが表示されていることを確認した遊技者が遊技を敬遠してしまうことを防止でき、パチンコ遊技機1の稼働低下を防止できる。また、(例3)であれば、メニュー画面の中で差玉数カウンタ画像rmが表示されることになるので、図柄変動ゲーム中等において差玉数カウンタ画像rmが他の表示物の邪魔になってしまうことを防止できる。

30

【0836】

なお、差玉数カウンタ画像rmは、上述した内容に限らず適宜変更してよい。例えば、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上になると、「リミット機能の作動が近づいているよ」といった抽象的な報知に留め、リミット管理カウンタの差玉数が「93000」以上になると、「リミット作動まであと2000発」といった具体的な報知を行うようにしてもよい。これにより、リミット機能が作動する可能性の高低に応じた的確な報知を実現できる。例えば、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上となったときに「リミット作動まであと5000発」と表示しても、次の当たりが確変遊技状態に移行させない特別図柄Fであれば、あと5000発に至らない可能性がある。そこで、上記のように抽象的な報知、具体的な報知といったように段階的に行うことで、報知が無駄になってしまうことを防止できる。

40

【0837】

また、リミット管理カウンタの差玉数が「90000」以上になった時点で「リミット作動まであと5000発」として表示して、所定時間(例えば30秒)経過後に当該表示を非表示にしてもよい。また、その後は、リミット管理カウンタの差玉数が「95000」に近づくにつれて、差玉数カウンタ画像rmの表示頻度を上げるようにしてもよい。例

50

例えば、リミット管理カウンタの差玉数が「94000」になると、100発刻みで「リミット作動まであと〇〇発」といった表示を所定時間（例えば30秒）行うようにしてもよい。これにより、リミット機能の作動が近づいていることをより効果的に認識させることができる。

【0838】

図78、図79は、現在の差玉数に応じた先読み演出の態様について説明する図である。

図78は、当たり遊技中に行われる先読み演出を示し、図79は、図柄変動ゲーム中に行われる先読み演出を示している。なお、当たり遊技は特別図柄E（10ラウンドに対応）で当たり遊技に至ったとしている。

【0839】

（a1）は、当たり遊技中を示し、現在3ラウンド目の遊技が行われているとしている。第2始動口保留個数画像26fは4つの保留記憶がされていることを示す「4」を表示しており、第2始動口22に対応する第1記憶領域～第4記憶領域（図9参照）が全て記憶されていることを示している。そして、当該第1記憶領域～第4記憶領域の中に当たりの判定情報（乱数値）が記憶されているとしている。なお、現在のリミット管理カウンタの差玉数は「1000」としている。

【0840】

（a2）は、引き続き当たり遊技中の3ラウンド目を示しており、画面右上から左下に向かって流星群画像hr1が表示されている。この流星群画像hr1は、第1記憶領域～第4記憶領域（図9参照）の中に当たりがある場合にのみ表示される画像であり、当該画像の表示により、現在行われている当たり遊技の終了後に連続して当たり遊技が実行されることが示唆される。

【0841】

（a3）は、流星群画像hr1の表示を終えた後の表示態様であり、流星群画像hr1の表示が終了すると、表示領域の右下方に連続して当たり遊技が実行されることを示唆する「V」アイコン画像hr2が表示されている。この「V」アイコン画像hr2は、（a3）以降、最終ラウンドまで継続して表示される。これにより、遊技者は現在行われている当たり遊技の終了後に連続して当たり遊技が実行されることを把握できる。

【0842】

（b1）～（b3）は、（a1）～（a3）と同じように第1記憶領域～第4記憶領域（図9参照）の中に当たりの判定情報（乱数値）があるとしているが、（a1）～（a3）と異なり、現在のリミット管理カウンタの差玉数が「94500」である。つまり、当該当たり遊技中にリミット機能が作動し得る状況である。このような場合、（a1）～（a3）と同じように流星群画像hr1の表示や「V」アイコン画像hr2を表示して、連続して当たり遊技が実行されることを示唆してしまうと、遊技者が落胆度合いも大きくなってしまふ。つまり、リミット機能が作動しなければ連続して当たり遊技を得られるにも関わらず、リミット機能の作動によりそれが得られないからである。そこで、（b1）～（b3）で示すように、第1記憶領域～第4記憶領域（図9参照）の中に当たりの判定情報（乱数値）があったとしても、流星群画像hr1の表示や「V」アイコン画像hr2の表示を制限（先読み演出を制限）することで、遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【0843】

なお、図78で述べた先読み演出の制限は、上述したSTタイプの確変遊技状態を具備する遊技機や、転落抽せんタイプの確変遊技状態を具備する遊技機に適用してもよい。また、いわゆる1種2種タイプと呼ばれる遊技機において、当たり遊技中に行う「Vストック演出」に適用してもよい。また、回胴式遊技機（スロットマシン）におけるビッグボーナスが連続して発生するいわゆる「1G連」に適用してもよい。

【0844】

また、当たり遊技中に制限をかける演出は先読み演出に限らず、確変昇格演出であってもよい。確変昇格演出とは、例えば特別図柄Eで当たり遊技に移行したが、装飾図柄画像

10

20

30

40

50

の組み合わせは時短遊技状態への移行を示唆する組み合わせ（例えば、４４４）を表示し、当たり遊技中に逆転的に確変遊技状態に昇格したように見せる演出である。例えば、現在のリミット管理カウンタの差玉数が「９４５００」であるときに確変昇格演出を実行してしまうと、実質もう１回当たり遊技が得られるにも関わらず、リミット機能の作動により得られなくなってしまうので、遊技者を落胆させてしまうおそれがある。よって、現在のリミット管理カウンタの差玉数が「９４５００」であるときは、例え特別図柄Ｅで当たり遊技に移行したとしても確変昇格演出の実行を制限することで、遊技者を落胆させてしまうことを防止できる。

【０８４５】

また、先読み演出は、図７８（ｂ１）～（ｂ３）の状況において、実行される場合と、実行が制限される場合とがあってもよい。例えば、実行するか否かの抽せんを行って、実行する、実行しないを決定してもよい。

【０８４６】

図７９は、図柄変動ゲーム中の先読み演出と現在の差玉数との関係を示している。

（ａ１）は、当たり遊技のエンディングを示しており、この時点の差玉数は「９４９５０」としており、あと「５０」発でリミット機能が作動する状況である。また、当たり遊技終了後も確変遊技状態に移行することを示唆する「もう１回」といった画像が表示されている。

【０８４７】

（ａ２）は、確変遊技状態における図柄変動ゲーム中を示しており、確変遊技状態であることを示すＲＵＳＨ中画像ｋｇや右打ち画像ｍｇ等が表示されている。この時点の差玉数は「９４９４０」としており、あと「６０」発でリミット機能が作動する状況である。

【０８４８】

（ａ３）は、（ａ２）の状況で第２始動口２２へ遊技球が入球したことを示しており、第２始動口保留個数画像２６ｆは「２」から「３」に変化し、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍに新たな保留アイコンが表示されている。また、第２始動口第３保留球画像表示領域２６ｍに表示された保留アイコンは、例えば青色アイコン（塗りつぶし）で表示されたとしており、スピーカ１０より青色アイコンに対応する入賞音「ポロン♪」が出力されている。つまり、上述した保留先読み演出が実行されている。なお、（ａ３）の時点での差玉数が「９４９９９」であろうが、保留先読み演出の実行は制限しておらず実行可能としている。

【０８４９】

このように、図柄変動ゲーム中においては、当たり遊技中とは異なり、リミット機能が作動する直前であろうが先読み演出の実行に制限をかけていない。このようにした理由として、リミット機能が作動する状況としては、図柄変動ゲーム中よりも当たり遊技中の方が多くなると想定されることが挙げられる。つまり、図柄変動ゲーム中にリミット機能が作動する可能性は当たり遊技中よりも低いので、わざわざ図柄変動ゲーム中においても先読み演出の実行に制限をかけてしまうと単に遊技興趣の低下を招くだけであるから、先読み演出の実行に制限をかけずに許容している。これにより、図柄変動ゲーム中に急に先読み演出が実行されなくなることによって遊技興趣が低下してしまうことを防止でき、リミット機能が作動する状況に応じた的確な先読み演出の実行が可能となる。

【０８５０】

なお、図７９においては、図柄変動ゲーム中に行われる先読み演出として、保留先読み演出を例に挙げて説明したが、これに限らず他の先読み演出の実行も許容されてよい。

【０８５１】

（第２実施形態）

次に、図８０を用いて第２実施形態について説明する。

第２実施形態に示すパチンコ遊技機１０００は、封入循環式パチンコ遊技機である。

なお、封入循環式パチンコ遊技機を一例に説明するが、遊技メダルを使用しないメダルレス遊技機についても同様に扱ってよい。

10

20

30

40

50

【0852】

パチンコ遊技機1000は、遊技機内部に遊技球を封入しており、遊技者が遊技球に接触することが不可能になっている。遊技球を遊技領域に発射させる構成については第1実施形態と同様である。

【0853】

遊技球を遊技領域に1発発射させると、遊技者が所持する遊技球情報から1減算を行い、遊技領域に設けられた入賞口に遊技球が入球すると、遊技者が所持する遊技球情報を入球した入賞口に対応する賞球数分加算する。遊技領域に設けられた入賞口の構成や、画像表示装置26等の構成は第1実施形態と同様である。

【0854】

パチンコ遊技機1000には、第1実施形態のパチンコ遊技機1の受け皿部材5に相当する部材に遊技球数表示器が設けられており、遊技者が所持する遊技球情報を表示するようになっている。また、遊技球数表示器の近傍には計数ボタンが設けられており、計数ボタンを押下すると、遊技球情報がパチンコ遊技機1000に隣接して設けられたカードユニットに送信され、カードユニットに挿入されたカードに遊技球情報が記録される。一方で、カードユニットに設けられた遊技開始ボタンを押下すると、カードに記録された遊技球情報が減算されて（例えば遊技開始ボタン1回の操作で「125」減算されて）、遊技球数表示器に「125」が表示されるようになる。つまり、カードユニットとパチンコ遊技機1000とは通信可能に接続されている。

【0855】

カードユニットには、制御部が設けられており、制御部にはホールコン1001、ホールサーバー1002と通信を行うための外部出力端子が設けられている。そして、ホールサーバー1002は、パチンコ遊技機1000から受けた情報を情報管理センター1003に転送するようになっている。

【0856】

パチンコ遊技機1000においても、第1実施形態におけるパチンコ遊技機1同様、リミット機能を搭載しており、上述した情報管理センター1003に送られる情報として、セーフ球数、アウト球数、差玉数などが挙げられる。これにより、情報管理センター1003においてもセーフ球数、アウト球数、差玉数の情報が把握できるようになっており、例えば差玉数が「95000」となってリミット機能が作動したといった情報も把握できるようになっている。

【0857】

このように、遊技店のみの管理に留まらず、情報管理センター1003による一括した管理により、例えば、リミット機能が作動した後、同日の営業時間内にRAMをクリアして遊技可能とするなどの行為を抑止することができる。

【0858】

このように、第2実施形態では、封入循環式パチンコ遊技機を用いること、カードユニットの制御部を介してパチンコ遊技機1000の情報がホールコン1001や遊技店外の情報を情報管理センター1003に送信されること、において第1実施形態と大きく相違する。一方、その他の構成、例えば特別図柄当たり判定処理を行い、当該判定の結果に応じた演出を行うことや、遊技状態を複数備えること等は、基本的には第1実施形態の内容を準用してよい。

【0859】

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。

取得条件の成立（第1始動口21、第2始動口22への遊技球の入球）により判定情報（当たり判定用乱数値）を取得する取得手段（メインCPU101）と、前記判定情報に基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技（当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（メインCPU101）と、前記特別遊技が実行される期待度を示唆する予告演出を実行可能な演出制御手段（演出制御部200a）と、を備え、前記予告演出は、第1予告演出（例えばセリフ予告）と、当該第1予告演出とは異なる第2予告演出（例えば会話

10

20

30

40

50

予告)とを含み、前記第1予告演出は、所定色(例えば「白」)を用いて当該第1予告演出を実行する場合(例えばセリフ(白))と、前記所定色とは異なる特定色(例えば「赤」)を用いて当該第1予告演出を実行する場合(例えばセリフ(赤))とがあり、前記第2予告演出は、前記所定色を用いて当該第2予告演出を実行する場合(例えば会話(白))と、前記特定色を用いて当該第2予告演出を実行する場合(例えば会話(赤))とがあり、前記特定色を用いた前記第1予告演出が第1回数(例えば「1」回)実行される場合よりも、前記特定色を用いた前記第1予告演出が前記第1回数よりも多い第2回数(例えば「2」回、セリフ(赤)2段階)実行される場合の方が、前記特別遊技が実行される期待度が高い一方で、前記特定色を用いた前記第2予告演出が第1回数(例えば「1」回)実行される場合も、前記特定色を用いた前記第2予告演出が前記第1回数よりも多い第2回数(例えば「2」回)実行される場合も、前記特別遊技が実行される期待度は一定であり、前記特定色を用いた前記第2予告演出が第1回数(例えば「1」回)実行される場合も、前記特定色を用いた前記第2予告演出が前記第1回数よりも多い第2回数(例えば「2」回)実行される場合も、前記第2予告演出が終了した後に特定演出(例えば、可動体28の可動体動作演出、演出ボタン14の当たり時ボタン振動演出)が実行される期待度は一定である、ことを特徴とする。

【0860】

なお、本実施形態では、パチンコ遊技機を例に挙げて説明を行ったが、本実施形態に記載の内容を回胴式遊技機(スロットマシン)に適用することもできるし、じゃん球遊技機に適用することもできるし、アレンジボール遊技機に適用することもできる。

【符号の説明】

【0861】

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

10

20

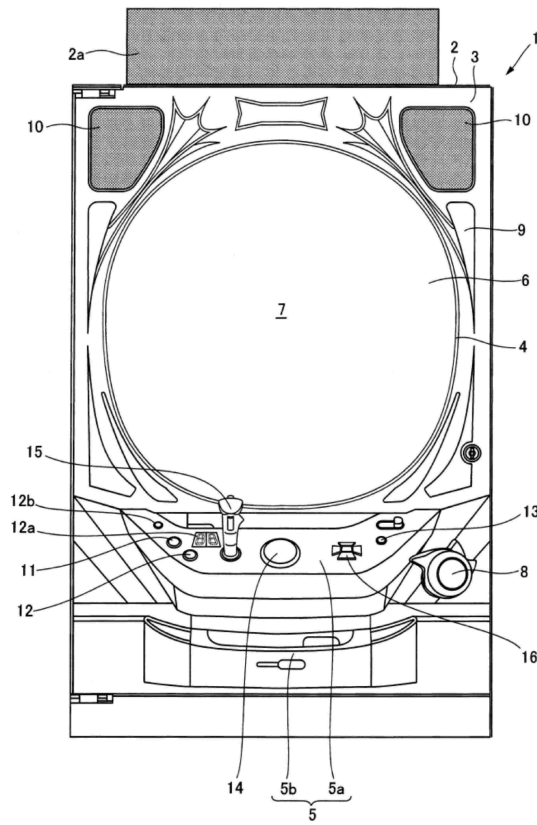
30

40

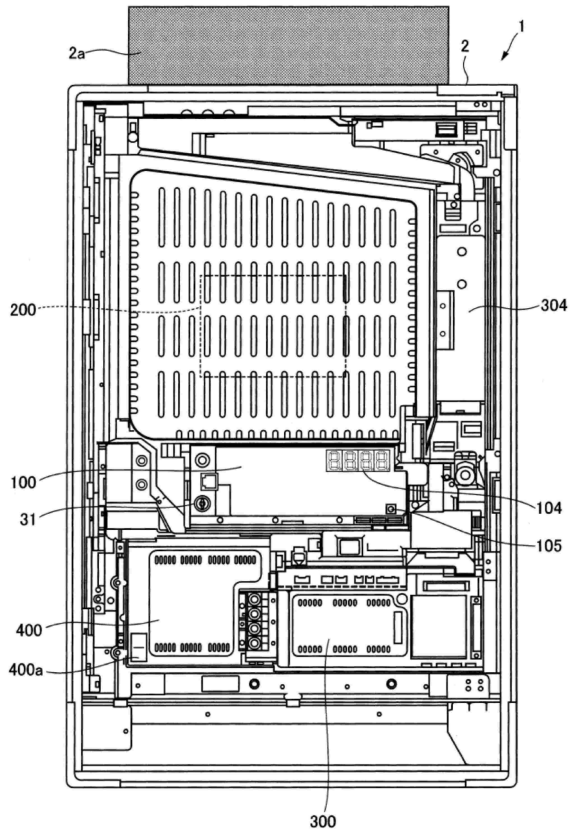
50

【図面】

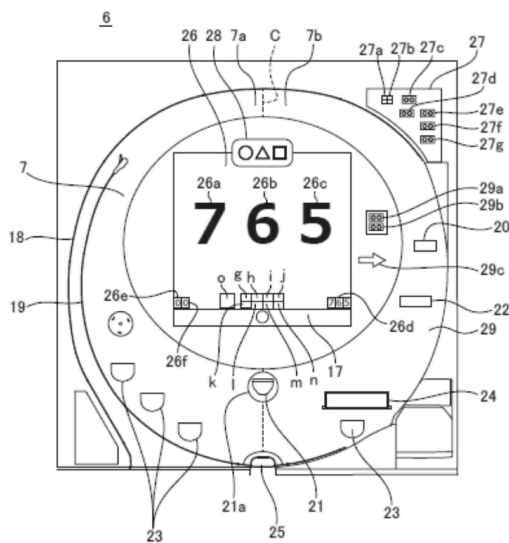
【図 1】



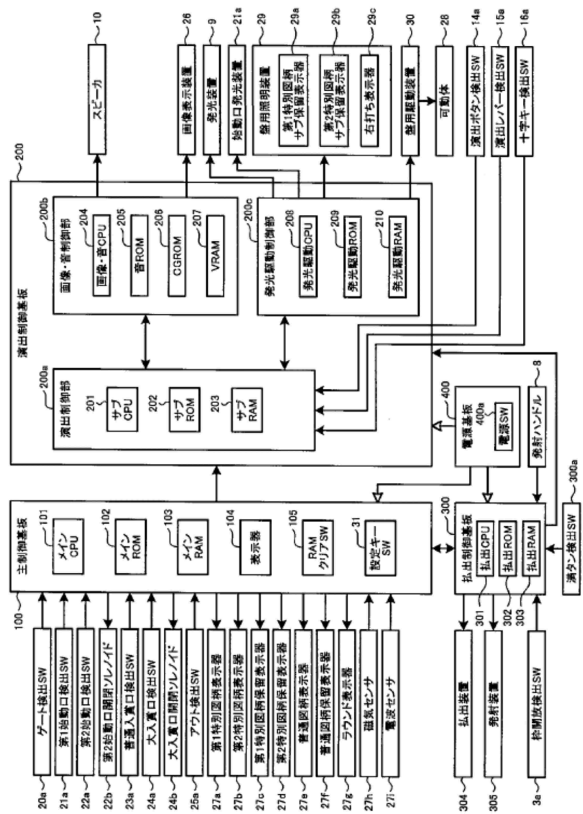
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

20

30

40

50

【図 5】

(A) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通)

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

(B) 普通図柄当たり判定テーブル

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

【図 6】

(A) 特別図柄決定テーブル

(1) 第1始動口

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

(2) 第2始動口

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

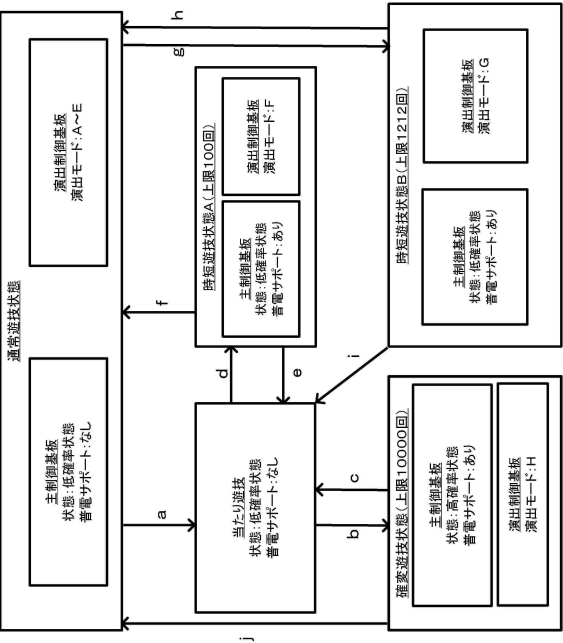
(B) 普通図柄決定テーブル

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

(C) 当たり特別図柄別のラウンド詳細

特別図柄	ラウンド詳細
特別図柄A	1R～10R＝29.5秒開放
特別図柄B	1R～5R＝29.5秒開放
特別図柄C	1R～10R＝29.5秒開放
特別図柄E	
特別図柄F	

【図 7】



【図 8】

特別図柄変動パターンテーブル

変動パターン	遊技状態	演出内容	変動時間
変動パターン1	通常遊技状態	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 確変遊技状態	超短縮変動(ハズレ)	1秒
変動パターン17		短縮変動(ハズレ)	2秒
変動パターン18		通常変動(ハズレ)	7秒
変動パターン19		リーチ煽り(ハズレ)	10秒
変動パターン20		変短中スーパーリーチ1(ハズレ)	30秒
変動パターン21		変短中スーパーリーチ2(ハズレ)	40秒
変動パターン22		変短中スーパーリーチ1(当たり)	30秒
変動パターン23		変短中スーパーリーチ2(当たり)	40秒
変動パターン24		突然当たり(当たり)	20秒

【図 9】

(A) メインRAMの判定情報記憶領域
特別図柄および普通図柄

始動口	当該変動記憶領域	第1記憶領域	第2記憶領域	第3記憶領域	第4記憶領域
第1始動口	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可
第2始動口	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可
ゲート部材	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可	記憶可

(B) メインRAMのカウンタ

カウンタ	内容	備考
時短遊技状態B発動用 遊技数カウンタ	1回の図柄変動ゲーム毎に1更新	通常遊技状態、時短遊技状態A における遊技数をカウント
時短遊技状態 遊技数カウンタ		時短遊技状態A、Bにおける 遊技数をカウント
確変遊技状態 遊技数カウンタ		確変遊技状態における 遊技数をカウント
・・・カウンタ	・・・	・・・
時間管理カウンタ	・・・	・・・
ラウンド数カウンタ	・・・	・・・
リミット管理カウンタ	アウト球およびセーフ球が 発生する毎に更新	アウト球数、セーフ球数、 および差玉数をカウント

【図 10】

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	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6	第2特別図柄記憶0指定コマンド	
コマンド7	第2特別図柄記憶1指定コマンド	
コマンド8	第2特別図柄記憶2指定コマンド	
コマンド9	第2特別図柄記憶3指定コマンド	
コマンド10	第2特別図柄記憶4指定コマンド	特別図柄を決定後の変動開始時
コマンド11	特別図柄A 演出図柄指定コマンド	
コマンド12	・・・	
コマンド13	特別図柄E 演出図柄指定コマンド	
コマンド14	・・・	各変動パターンを決定後の変動開始時
コマンド15	特別図柄変動パターン1指定コマンド	
コマンド16	・・・	
コマンド17	特別図柄変動パターン16指定コマンド	
コマンド18	・・・	特別図柄の変動停止時
コマンド19	特別図柄確定コマンド	
コマンド20	普通図柄確定コマンド	普通図柄の変動停止時
コマンド21	ゲーム数表示更新用コマンド	特別図柄の変動停止時
コマンド22	遊技数カウンタコマンド	特別図柄の変動停止時
コマンド23	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24	・・・	
コマンド25	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26	・・・	
コマンド27	10R当たり遊技用 オープニング指定コマンド	各種当たり遊技の開始時
コマンド28	5R当たり遊技用 オープニング指定コマンド	
コマンド29	ラウンド指定コマンド(開放1回目)	当たり遊技ラウンドの 1回目の作動時
コマンド30	・・・	・・・
コマンド31	ラウンド指定コマンド(最終開放)	当たり遊技ラウンドの 最終回の作動時

10

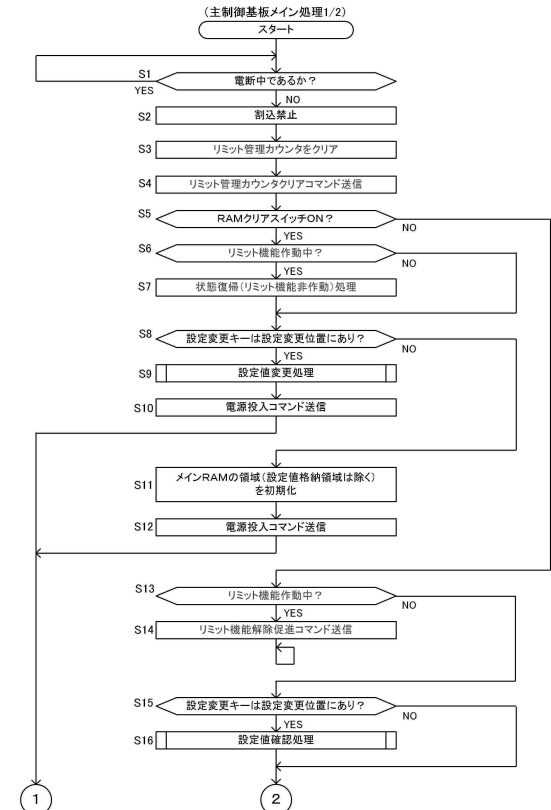
20

【図 11】

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	10R当たり遊技用 エンディング指定コマンド	各種当たり遊技の終了時
コマンド33	5R当たり遊技用 エンディング指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
コマンド34	普通図柄記憶0指定コマンド	
コマンド35	普通図柄記憶1指定コマンド	
コマンド36	普通図柄記憶2指定コマンド	
コマンド37	普通図柄記憶3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	普通図柄記憶4指定コマンド	
コマンド39	普通図柄1 普通図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
コマンド40	普通図柄2 普通図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
コマンド41	普通図柄3 普通図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
コマンド42	普通図柄4 普通図指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
コマンド43	普通図変動時間1 普通図変動指定コマンド	
コマンド44	普通図変動時間2 普通図変動指定コマンド	
コマンド45	・・・	
コマンド46	普通図当たり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47	普通図当たり2用 オープニング指定コマンド	
コマンド48	普通図当たり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49	普通図当たり2用 エンディング指定コマンド	
コマンド50	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 大当たり遊技の開始時および終了時
コマンド51	遊技状態指定コマンド(時短A)	
コマンド52	遊技状態指定コマンド(時短B)	
コマンド53	遊技状態指定コマンド(確変)	
コマンド54	電源投入指定コマンド	RWMリニアを伴う電源ON時
コマンド55	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RWMリニアを伴わない電源ON時
コマンド56	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RWMリニアを伴わない電源ON時
コマンド57	当たり遊技用 電源復旧指定コマンド	RWMリニアを伴わない電源ON時
コマンド58	客待ち状態指定コマンド	客待ち状態移行時
コマンド59	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60	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61	出玉異常用 エラー指定コマンド	異常出玉検出時
コマンド62	電流異常用 エラー指定コマンド	異常電流検出時
コマンド63	枠開放用 エラー指定コマンド	扉開放時
コマンド64	満杯異常用 エラー指定コマンド	受け皿満杯時
コマンド65	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66	枠開放用 エラー解除指定コマンド	扉閉鎖時
コマンド67	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68	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69	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70	・・・	・・・
コマンド71	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72	設定値変更中コマンド	設定変更処理実行中
コマンド73	設定値確認中コマンド	設定確認処理実行中
コマンド74	設定値確認終了コマンド	設定確認処理実行中
コマンド75	・・・	・・・
コマンド76	リミット機能解除促進コマンド	電源ON時
コマンド77	リミット管理カウンタクリアコマンド	電源ON時
コマンド78	リミット管理カウンタ(差玉数)コマンド	リミット管理処理実行中
コマンド79	リミット機能作動開始コマンド	リミット管理処理実行中
コマンド80	発射停止コマンド	リミット管理処理実行中

【図 12】

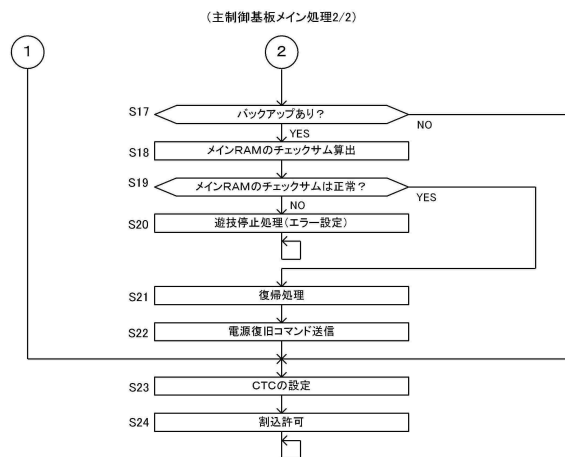


30

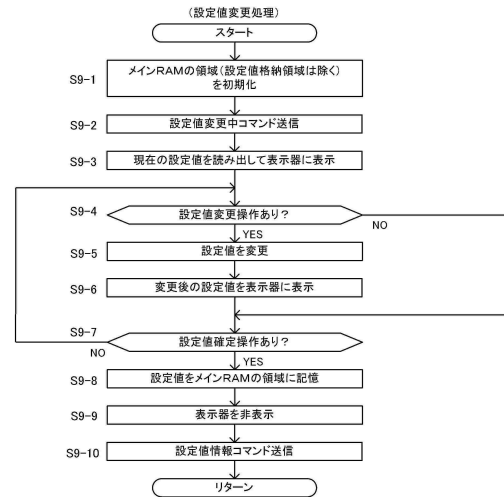
40

50

【図 13】



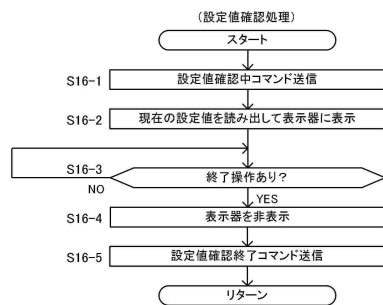
【図 14】



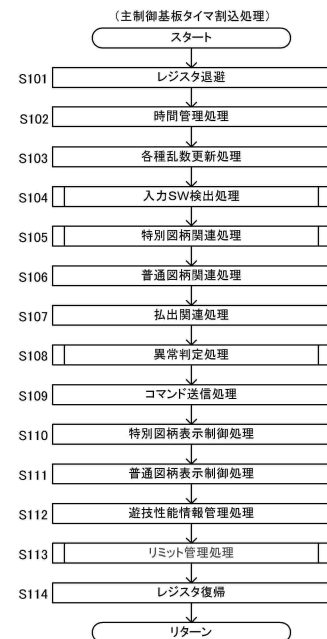
10

20

【図 15】



【図 16】

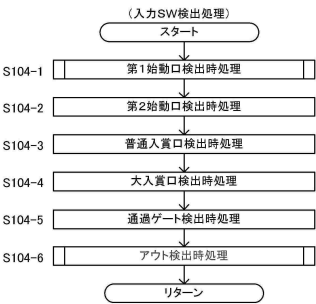


30

40

50

【図 17】



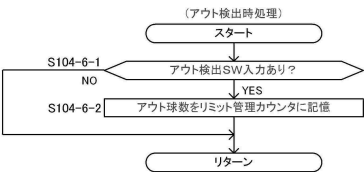
【図 18】



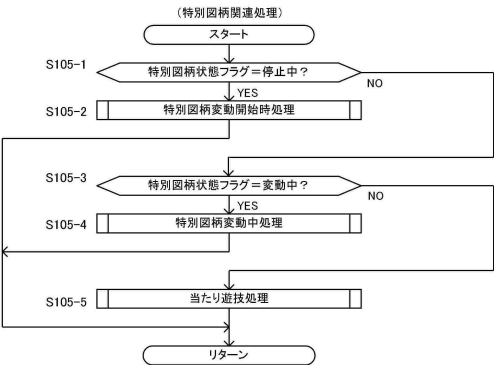
10

20

【図 19】



【図 20】

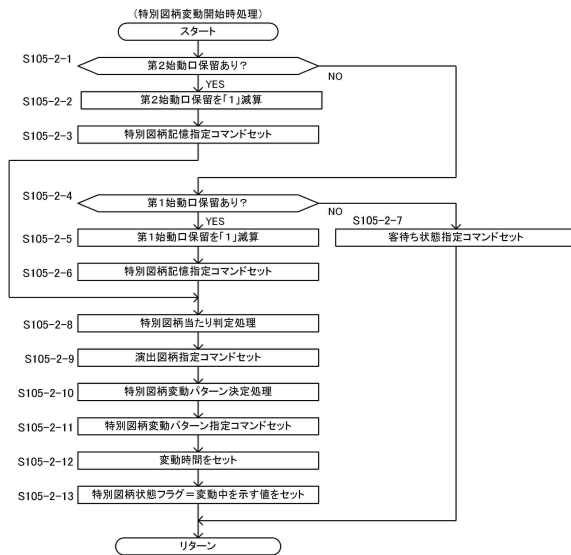


30

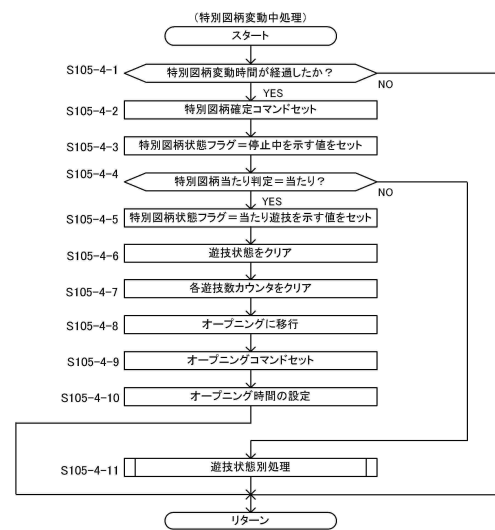
40

50

【図 2 1】



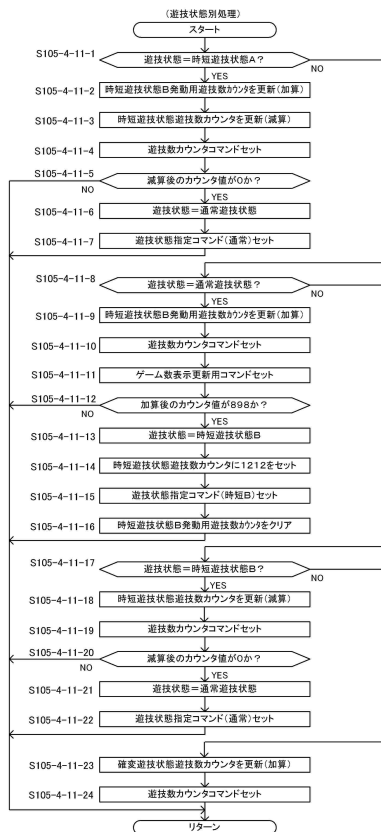
【図 2 2】



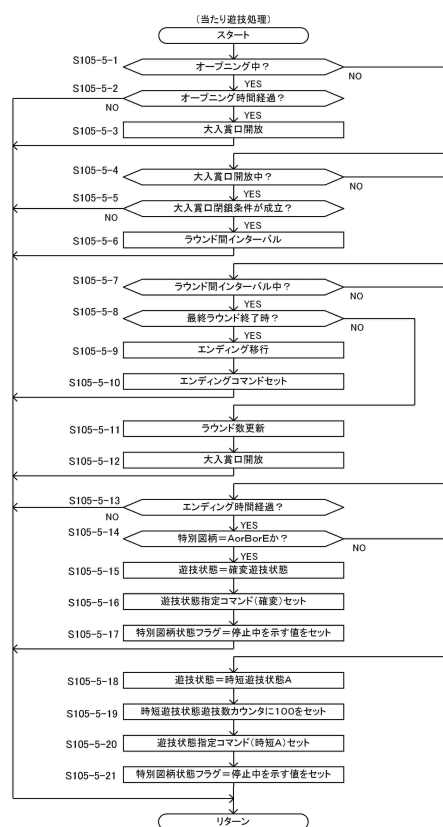
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

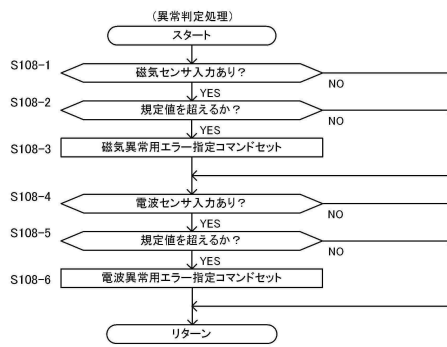


30

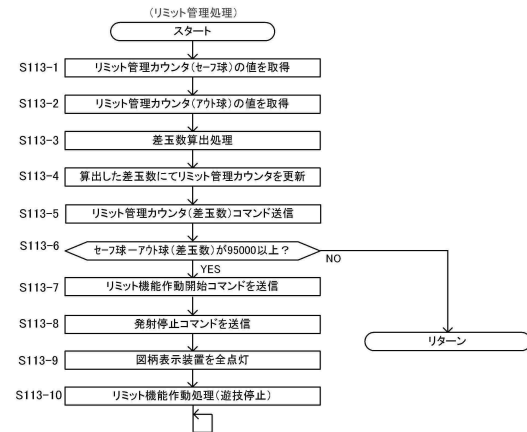
40

50

【図 25】



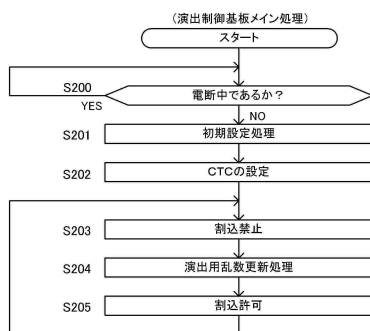
【図 26】



10

20

【図 27】



【図 28】

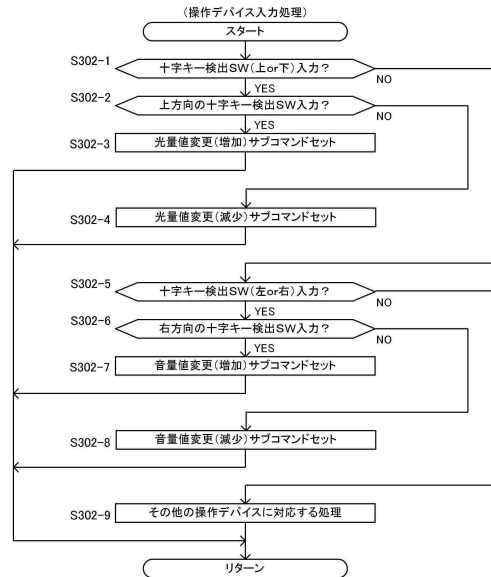


30

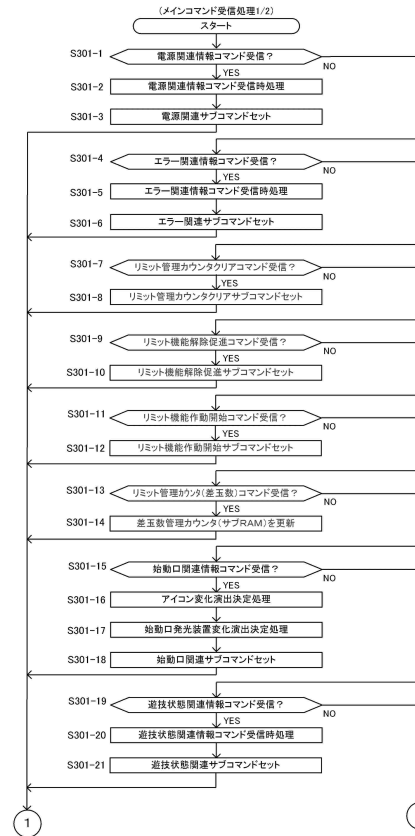
40

50

【図 29】



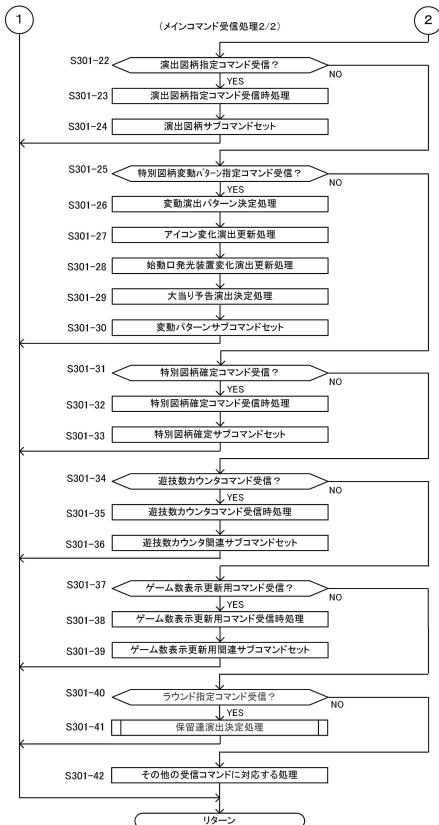
【図 30】



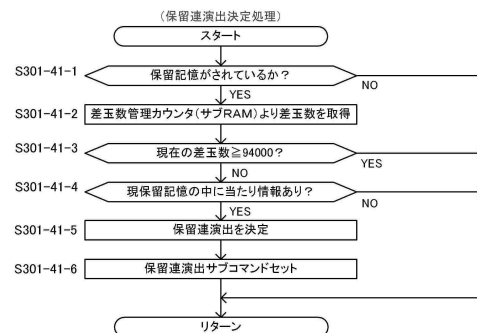
10

20

【図 31】



【図 32】

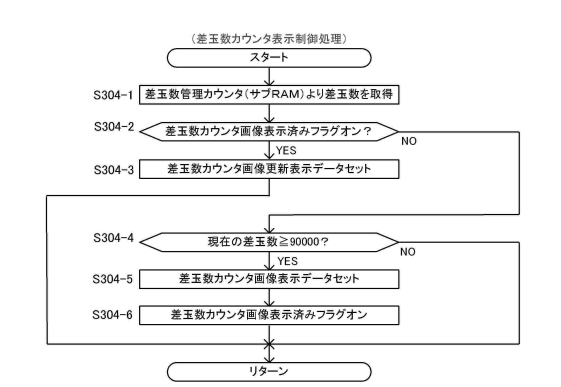


30

40

50

【図 3 3】



【図 3 4】

アイコン毎の入賞音、変化音、始動口発光装置(色)の関係について

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

10

20

【図 3 5】

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
ハズレ	短縮変動	100/100	予告なし
	通常変動	80/100	予告なし
		20/100	セリフ予告
	ノーマルリーチ	70/100	予告なし
		30/100	セリフ予告
	スーパーリーチ1	20/100	予告なし
		70/100	セリフ予告
		10/100	ボタン振動予告
	スーパーリーチ2	80/100	セリフ予告
		20/100	ボタン振動予告
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
		20/100	ボタン振動予告
	スーパーリーチ2	70/100	セリフ予告
		30/100	ボタン振動予告
	全回転リーチ	60/100	セリフ予告
		40/100	ボタン振動予告

【図 3 6】

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
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
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)

30

40

50

【図 3 7】

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
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
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

【図 3 8】

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
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
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

10

20

【図 3 9】

(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
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
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

【図 4 0】

(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
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)
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)

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
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
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

(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
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)
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)

40

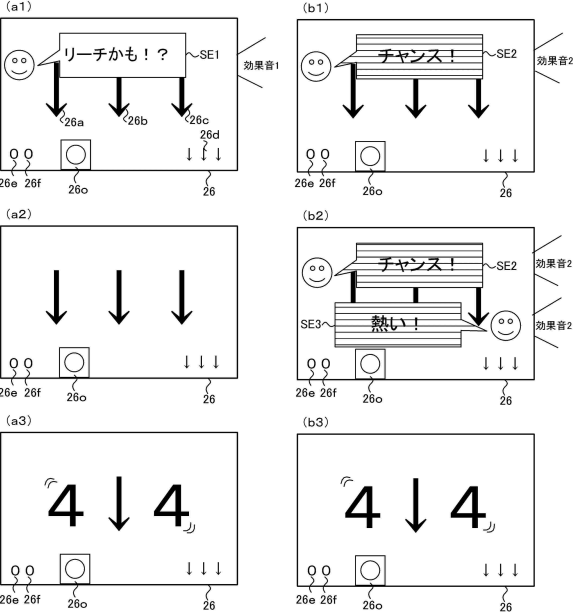
50

【図 4 1】

(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
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
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

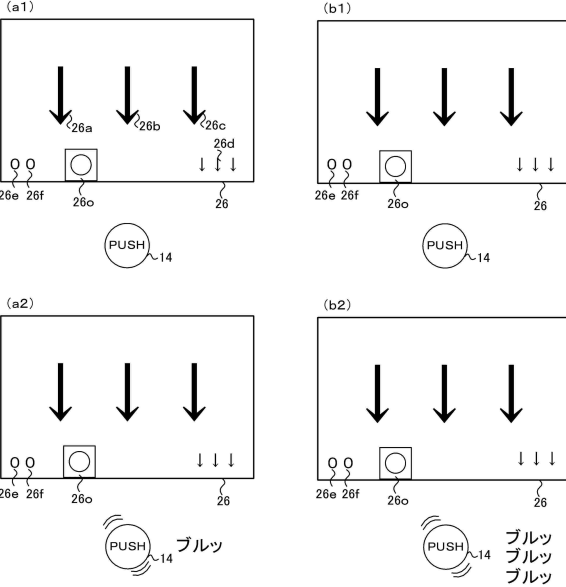
【図 4 2】



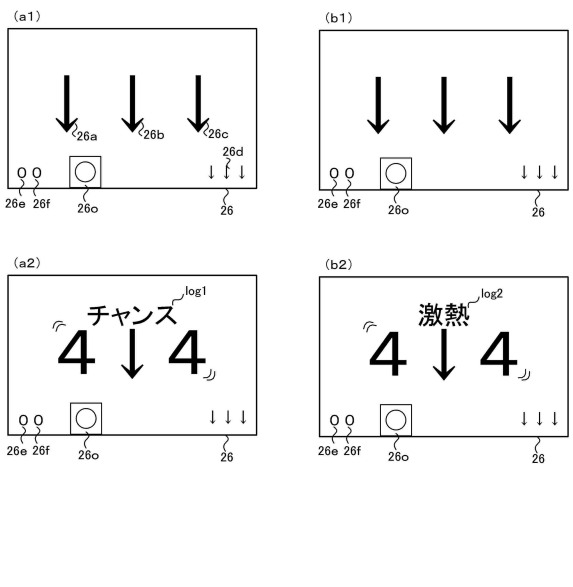
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

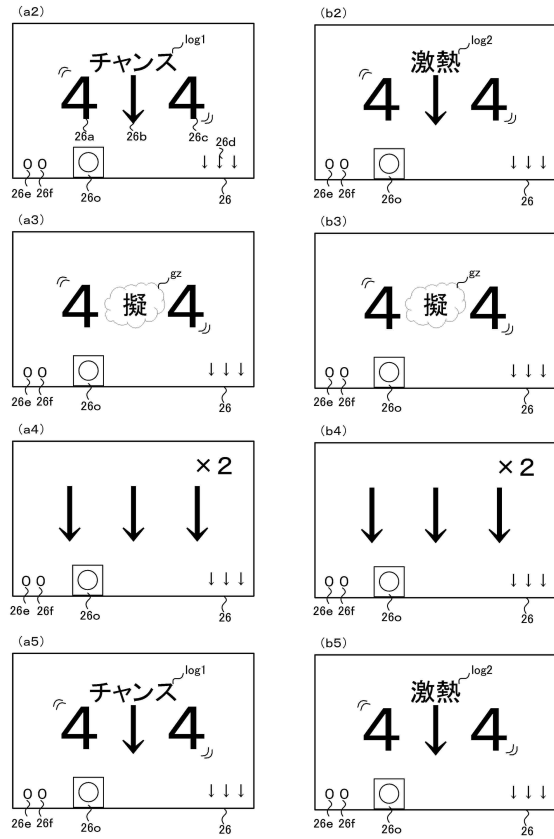


30

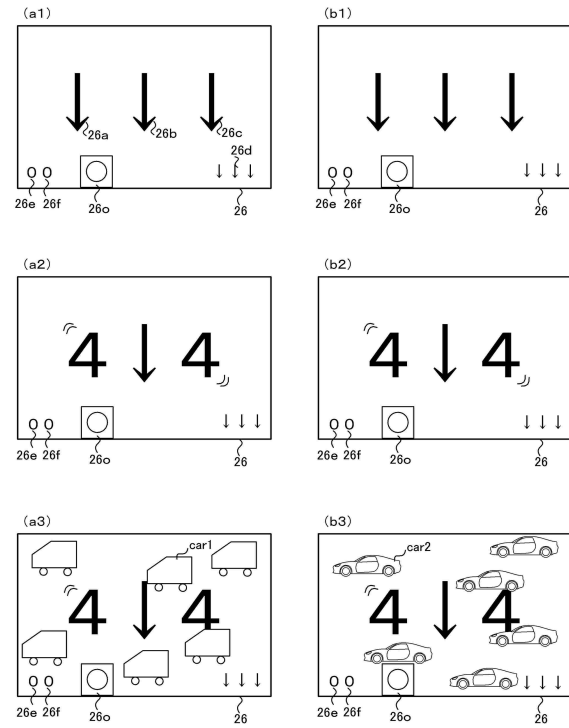
40

50

【図 4 5】



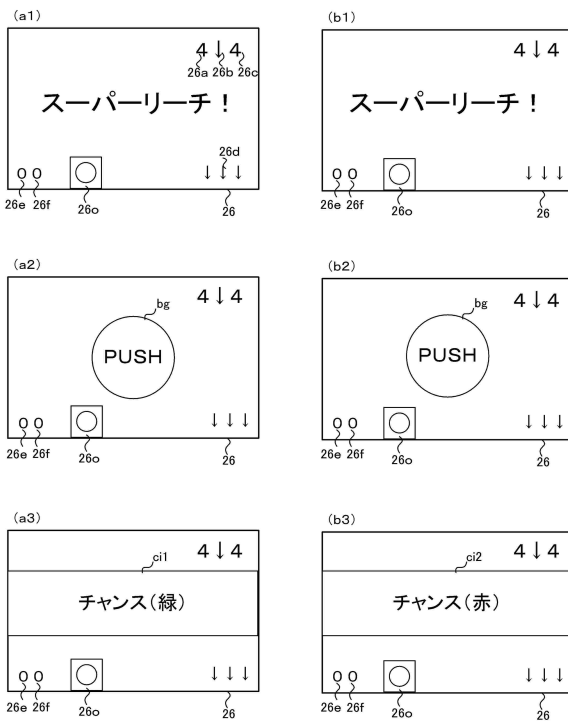
【図 4 6】



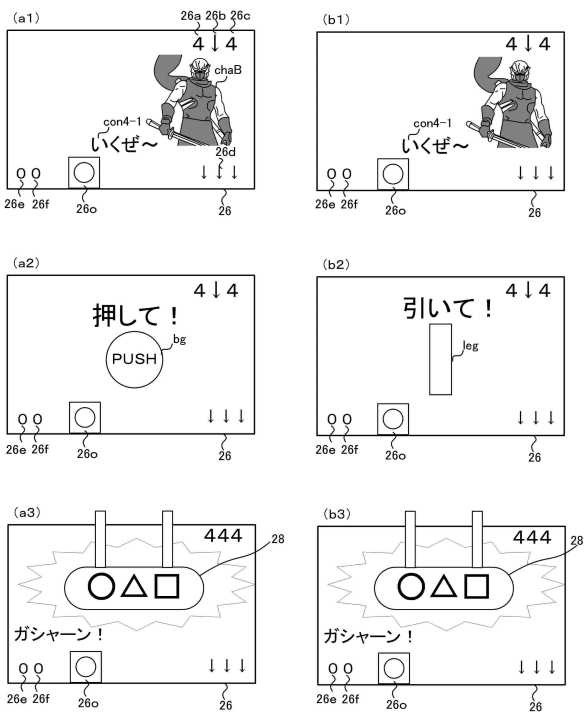
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

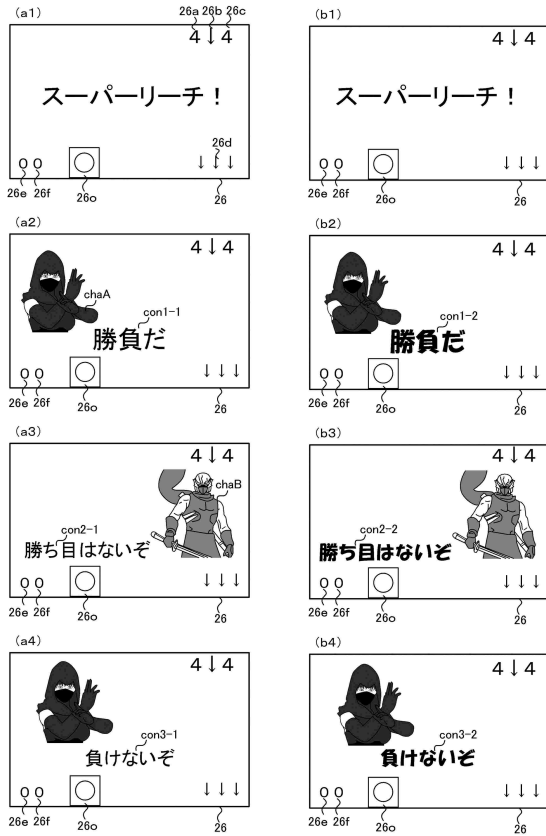


30

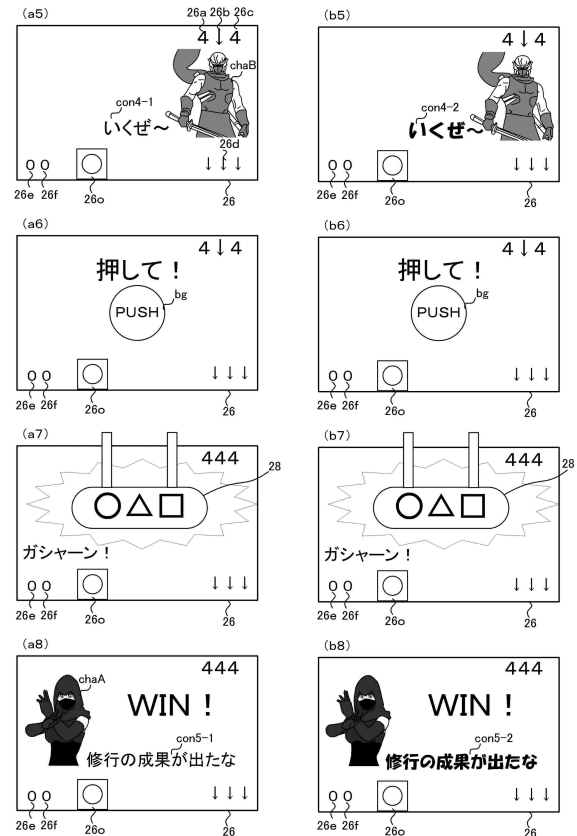
40

50

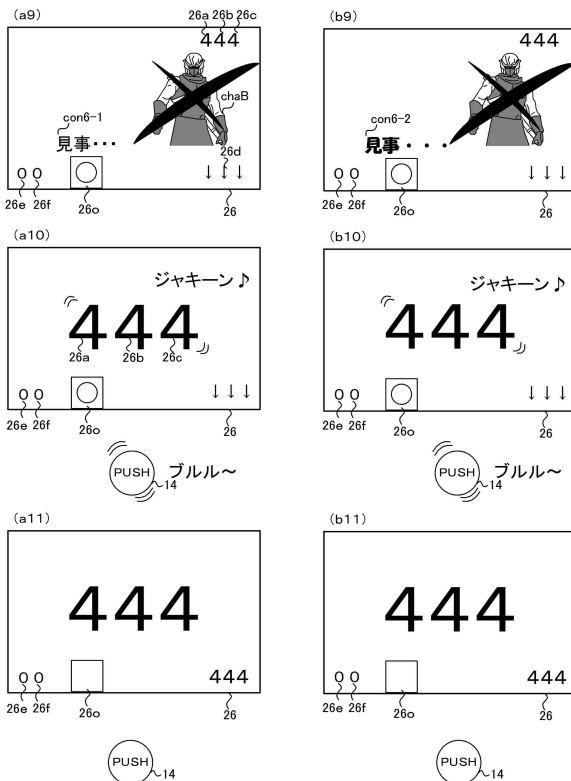
【図 49】



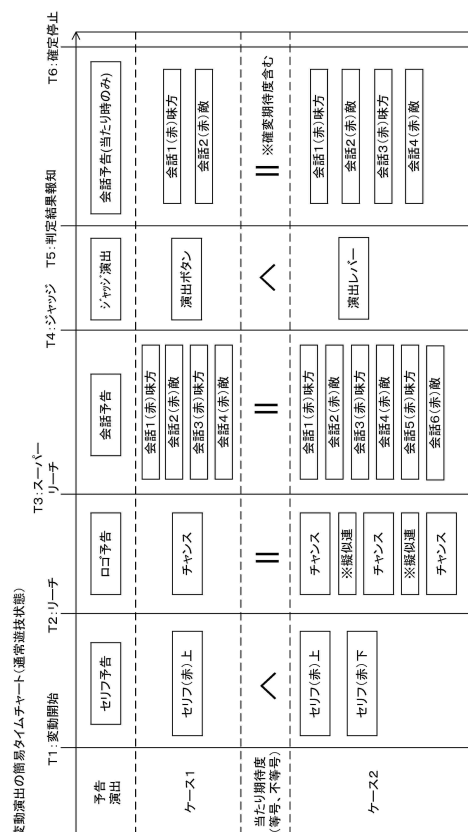
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

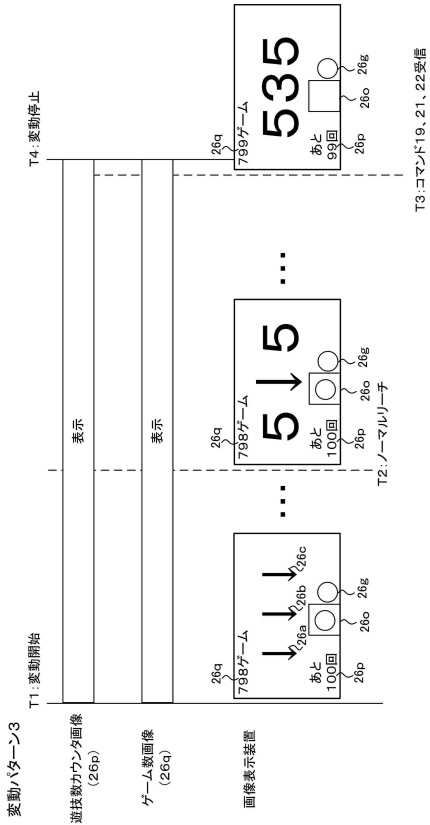
20

30

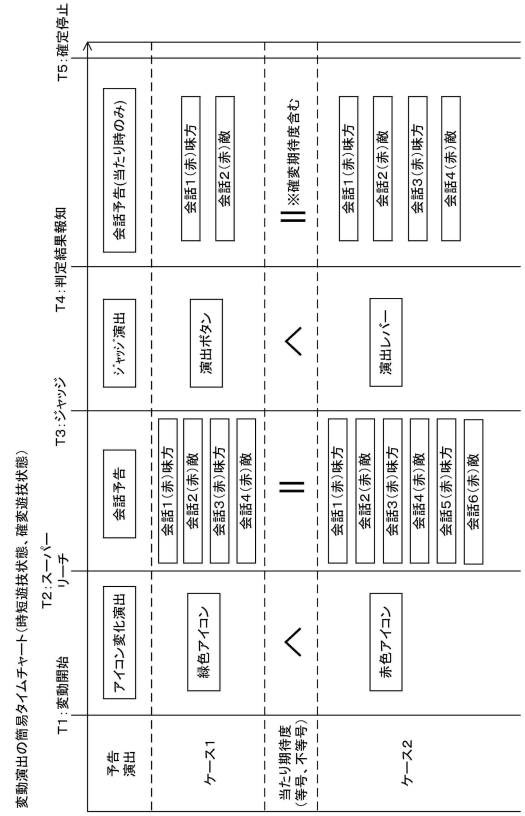
40

50

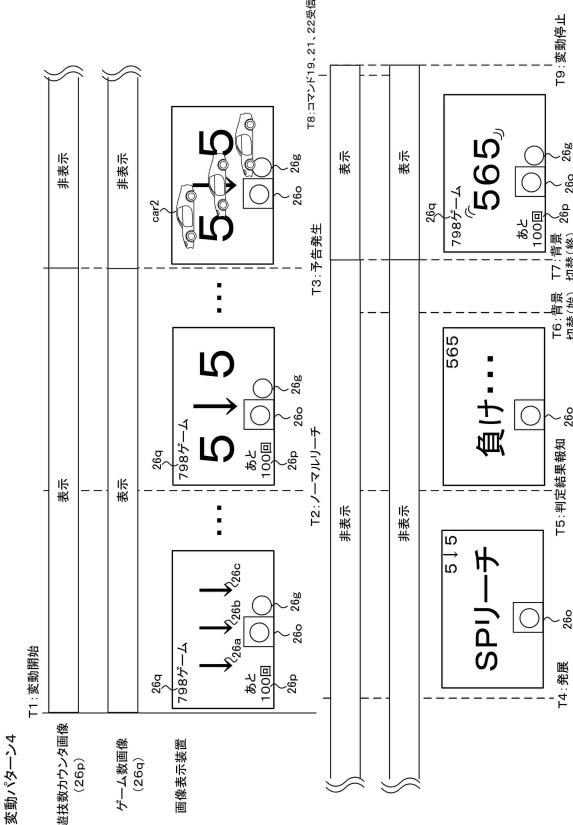
【図 5 5】



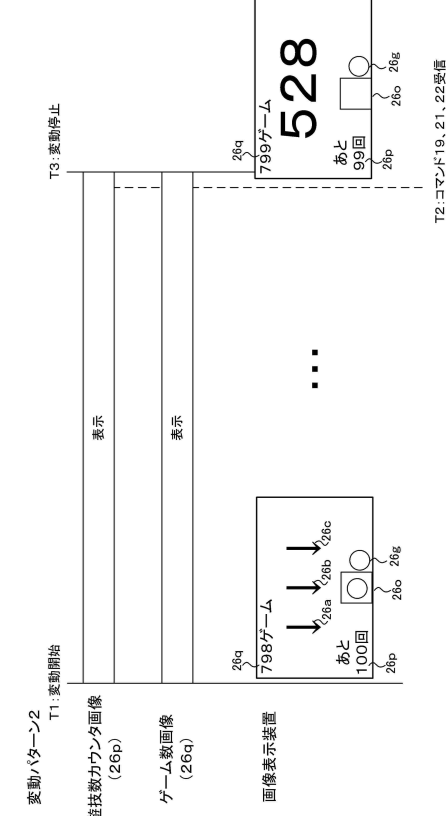
【図 5 3】



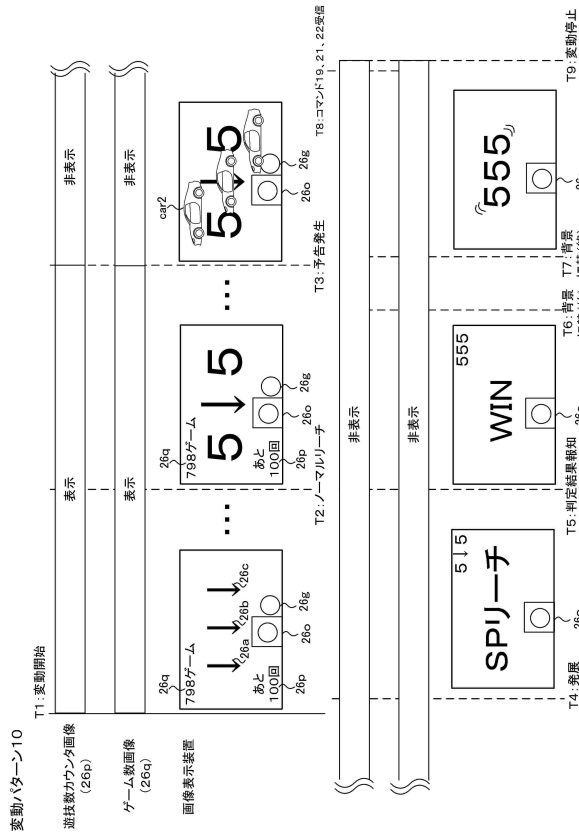
【図 5 6】



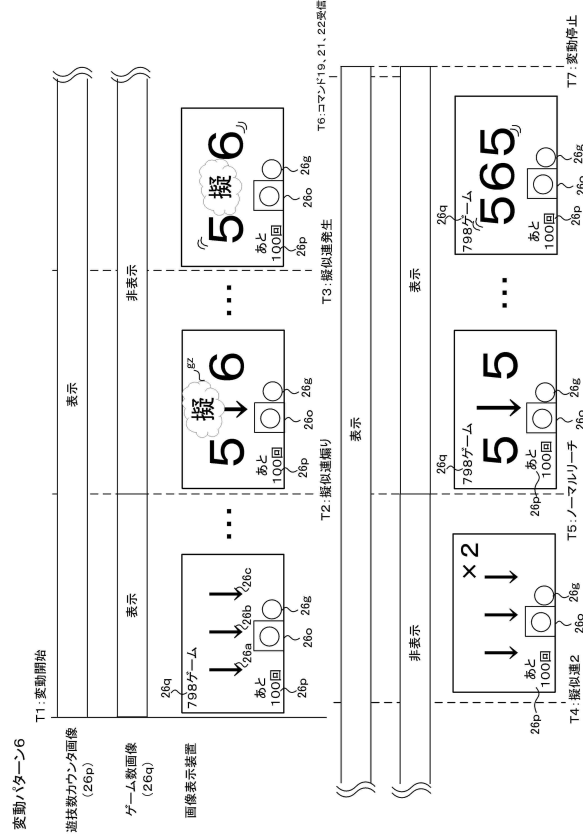
【図 5 4】



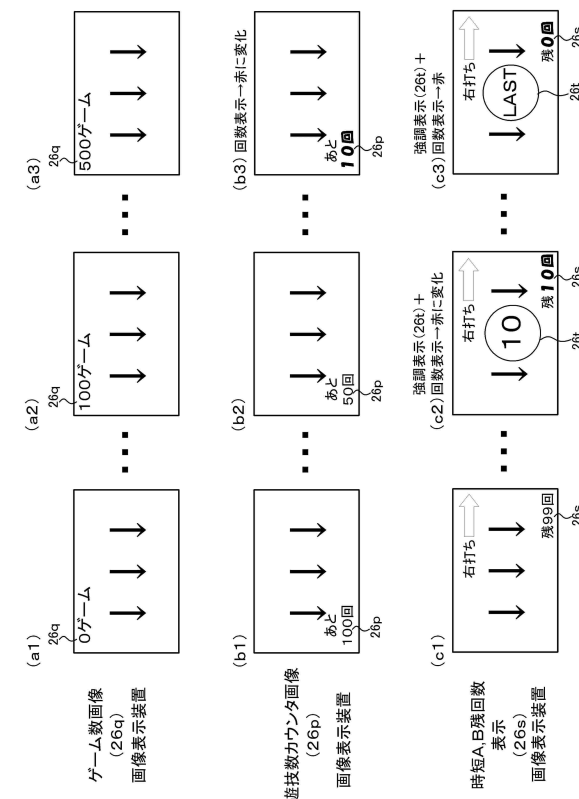
【図 5 7】



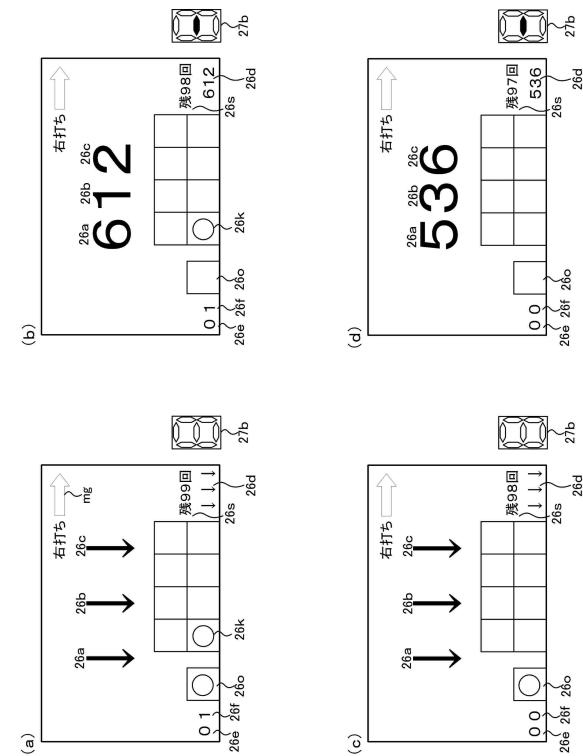
【図 5 8】



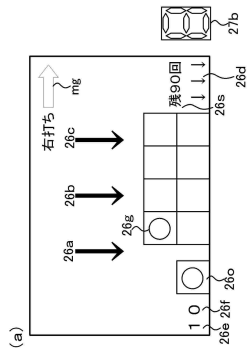
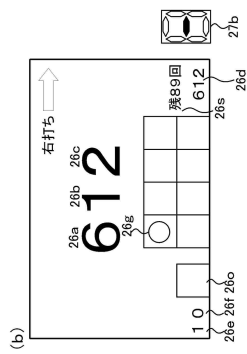
【図 5 9】



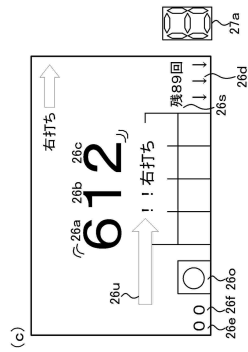
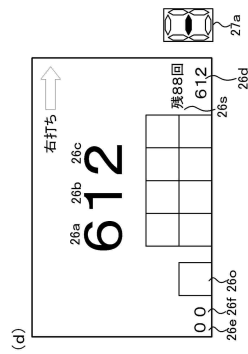
【図 6 0】



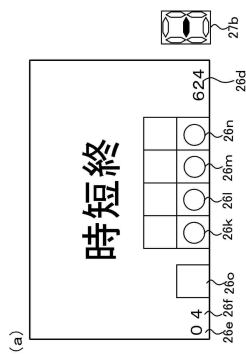
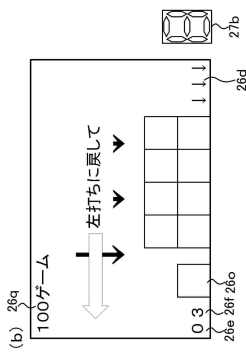
【図 6 1】



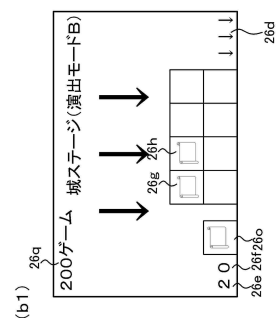
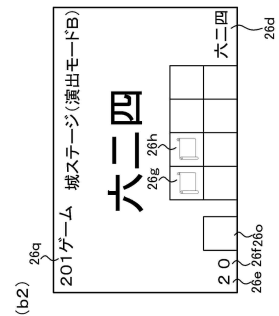
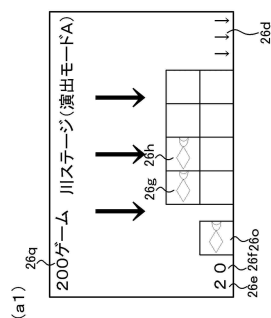
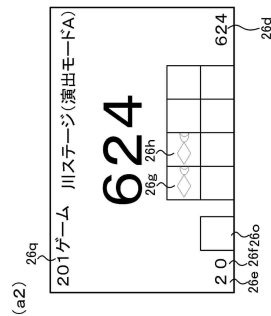
【図 6 2】



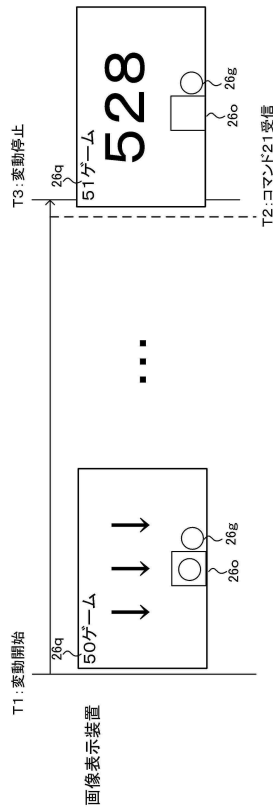
【図 6 3】



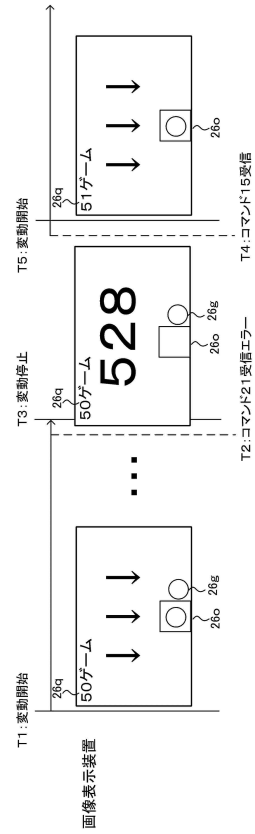
【図 6 4】



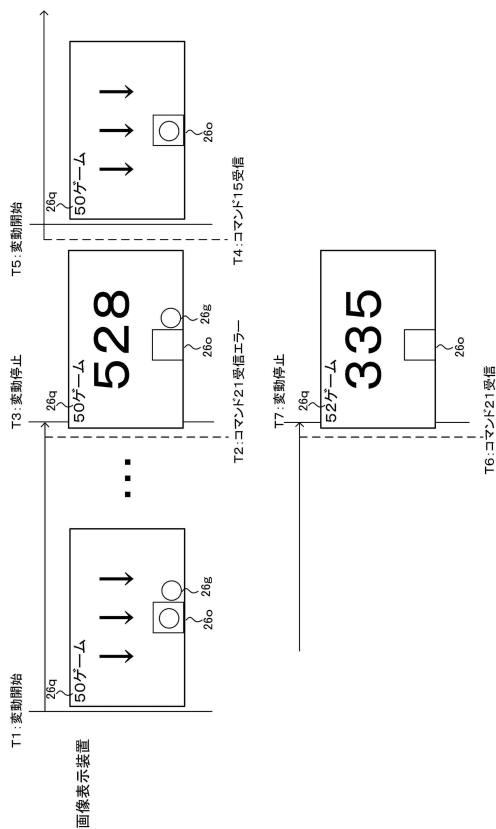
【図 6 5】



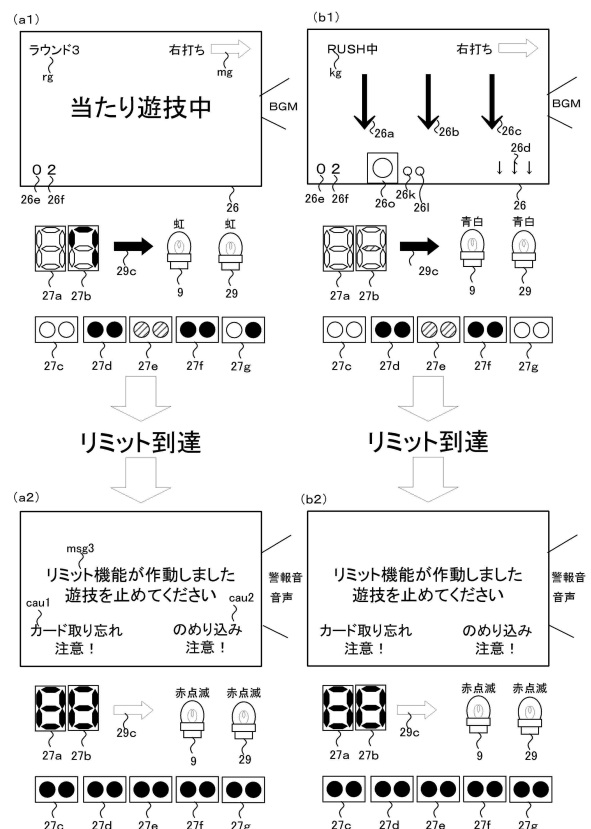
【図 6 6】



【図 6 7】



【図 6 8】



10

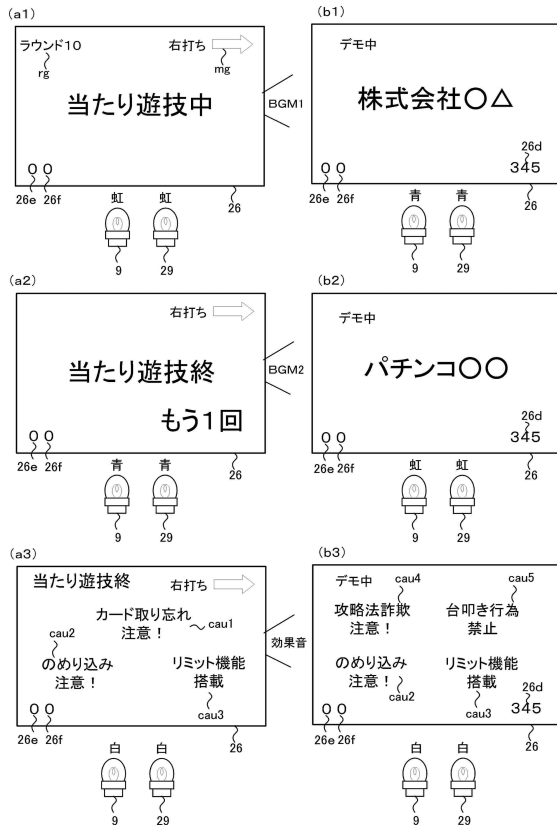
20

30

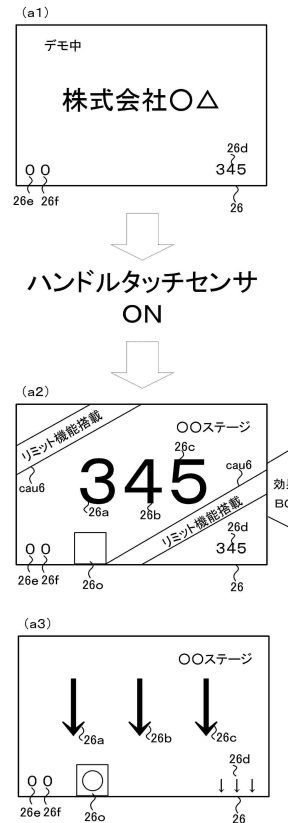
40

50

【図 7 3】



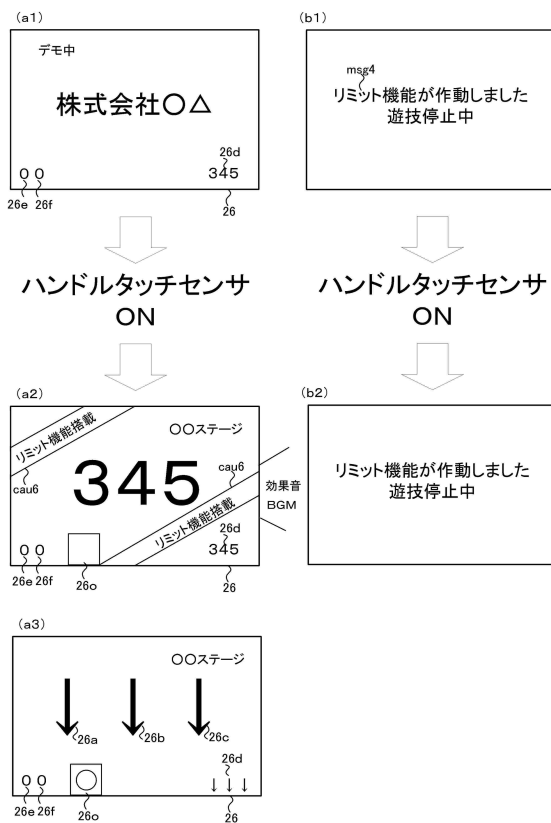
【図 7 4】



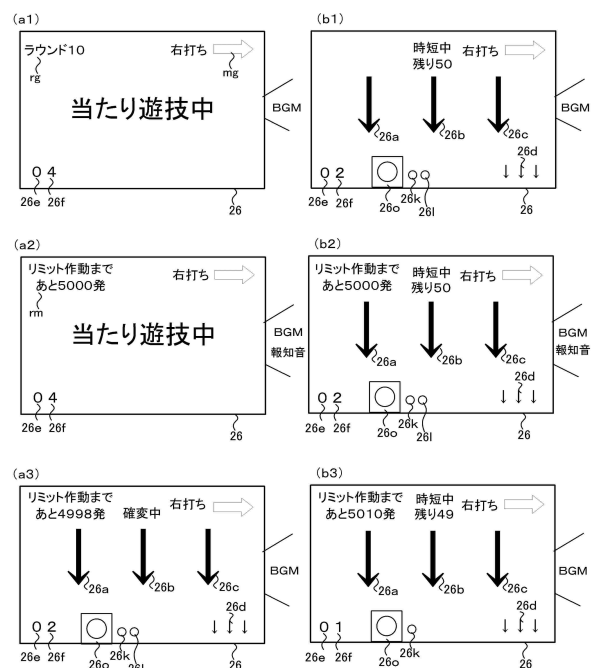
10

20

【図 7 5】



【図 7 6】

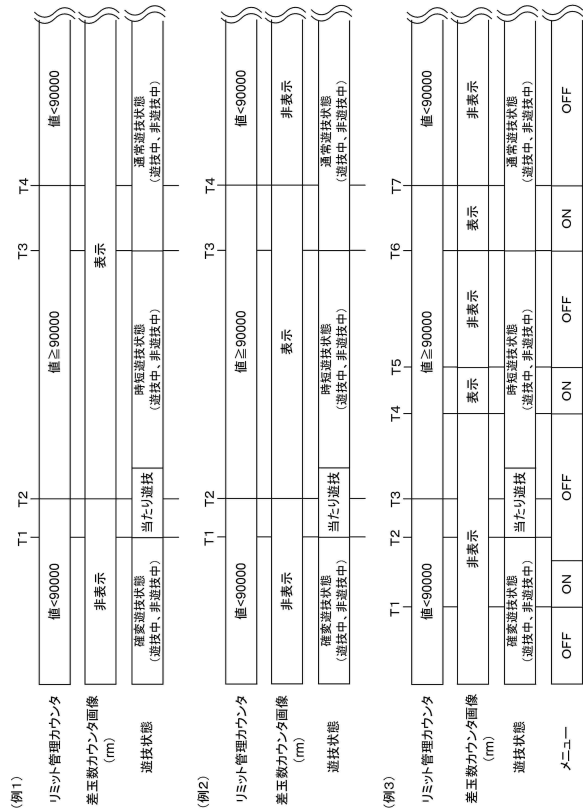


30

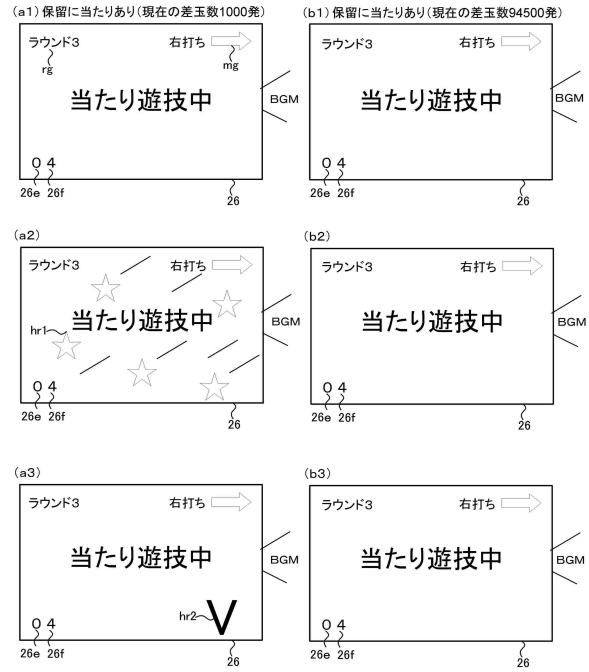
40

50

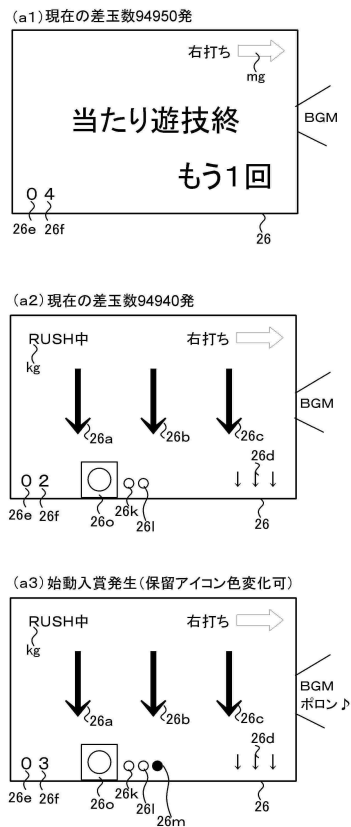
【図 7 7】



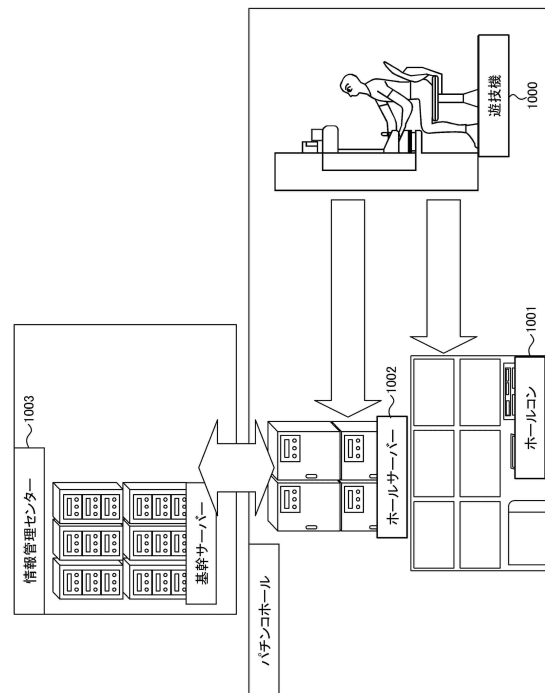
【図 7 8】



【図 7 9】



【図 8 0】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-145751 (JP, A)
特開 2020-018338 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02