

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7691746号
(P7691746)

(45)発行日 令和7年6月12日(2025.6.12)

(24)登録日 令和7年6月4日(2025.6.4)

(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123頁)

(21)出願番号	特願2022-156426(P2022-156426)	(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4年9月29日(2022.9.29)	(74)代理人	100162536 弁理士 高橋 豊
(65)公開番号	特開2024-49911(P2024-49911A)	(72)発明者	佐藤 憲明 東京都渋谷区南平台町1 6 番 1 7 号 株 式会社七匠内
(43)公開日	令和6年4月10日(2024.4.10)	審査官	西田 光宏
審査請求日	令和6年5月10日(2024.5.10)		

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、

通常遊技状態と、前記通常遊技状態と異なる遊技状態であって、前記特別遊技の終了後に移行可能な特定遊技状態と、を制御する遊技状態制御手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

操作有効期間において前記操作手段が操作されたことに応じて対応演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、

前記特別遊技の実行を期待させる所定演出を実行可能であり、

前記操作有効期間において表示手段に操作促進画像を表示可能であり、

前記所定演出における前記操作促進画像として、第1操作促進画像と、前記第1操作促進画像よりも前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示唆する第2操作促進画像とを表示可能であり、

遊技者による有効化操作が行われると、前記操作手段に関する所定の設定を有効化し、

遊技者による無効化操作が行われると、前記操作手段に関する所定の設定を無効化し、

前記所定の設定が有効化されているときに前記所定演出を実行する場合、

前記第1操作促進画像が表示され、遊技者により前記操作手段が操作されないとき、前記

操作手段が操作されたものとみなして前記対応演出を実行し、

前記第 2 操作促進画像が表示され、遊技者により前記操作手段が操作されないと、前記操作手段が操作されたものとみなして前記対応演出を実行し、

前記所定の設定が有効化されているときに、

前記通常遊技状態において前記特別遊技を実行すると判定され、前記特別遊技の終了後に前記特定遊技状態に移行する場合、前記無効化操作を伴わずに前記所定の設定を無効化する、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【 0 0 0 2 】

近時、パチンコ遊技機においては、遊技者が操作可能な操作手段の自動操作設定を ON にすると、操作手段の操作有効期間の所定タイミングにおいて操作手段が操作されたものとみなす自動操作機能を具備した遊技機が知られている（例えば、特許文献 1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【 0 0 0 3 】

【文献】特開 2 0 1 7 - 2 0 9 4 4 9 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 4 】

ところで、操作手段の自動操作機能については、遊技興趣を向上させるうえで未だ改良の余地があった。

【 0 0 0 5 】

本発明は、このような実情に鑑み、遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

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、通常遊技状態と、前記通常遊技状態と異なる遊技状態であって、前記特別遊技の終了後に移行可能な特定遊技状態と、を制御する遊技状態制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、操作有効期間において前記操作手段が操作されたことに応じて対応演出を実行可能な演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特別遊技の実行を期待させる所定演出を実行可能であり、前記操作有効期間において表示手段に操作促進画像を表示可能であり、前記所定演出における前記操作促進画像として、第 1 操作促進画像と、前記第 1 操作促進画像よりも前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示唆する第 2 操作促進画像とを表示可能であり、遊技者による有効化操作が行われると、前記操作手段に関する所定の設定を有効化し、遊技者による無効化操作が行われると、前記操作手段に関する所定の設定を無効化し、前記所定の設定が有効化されているときに前記所定演出を実行する場合、前記第 1 操作促進画像が表示され、遊技者により前記操作手段が操作されないと、前記操作手段が操作されたものとみなして前記対応演出を実行し、前記第 2 操作促進画像が表示され、遊技者により前記操作手段が操作されないと、前記操作手段が操作されたものとみなして前記対応演出を実行し、前記所定の設定が有効化されているときに、前記通常遊技状態において前記特別遊技を実行すると判定され、前記特別遊技の終了後に前記特定遊技状態に移行する場合、前記無効化操作を伴わずに前記所定の設定を無効化する、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

【図 2】本発明の実施形態に係る遊技機の外観背面図である。

【図 3】本発明の実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図 4】本発明の実施形態に係る遊技機のブロック図である。

【図 5】本発明の実施形態に係る（ 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。

10

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

【図 7】本発明の実施形態に係る遊技状態遷移図である。

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

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

【図 10】本発明の実施形態に係るコマンド表（ 1 / 2 ）を示す図である。

【図 11】本発明の実施形態に係るコマンド表（ 2 / 2 ）を示す図である。

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

【図 13】本発明の実施形態に係る設定値変更処理を示すフローチャートである。

20

【図 14】本発明の実施形態に係る設定値確認処理を示すフローチャートである。

【図 15】本発明の実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 16】本発明の実施形態に係る入力 S W 検出処理を示すフローチャートである。

【図 17】本発明の実施形態に係る第 1 始動口検出時処理を示すフローチャートである。

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

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

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

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

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

30

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

【図 24】本発明の実施形態に係る演出制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の実施形態に係るメインコマンド受信処理（ 1 / 2 ）を示すフローチャートである。

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

【図 27】本発明の実施形態に係る予告決定テーブル 1（リーチ前予告）を示す図である。

【図 28】本発明の実施形態に係るセリフ予告決定テーブルを示す図である。

【図 29】本発明の実施形態に係るボタン振動予告決定テーブルを示す図である。

40

【図 30】本発明の実施形態に係る予告決定テーブル 2（リーチ中予告）を示す図である。

【図 31】本発明の実施形態に係る（ a ）ロゴ予告決定テーブル、（ b ）クルマ群予告決定テーブルを示す図である。

【図 32】本発明の実施形態に係る（ a ）予告決定テーブル 3（スーパーリーチ中予告_会話予告）を示す図であり、（ b ）予告決定テーブル 4（スーパーリーチ中予告_カットイン予告）を示す図である。

【図 33】本発明の実施形態に係る（ c ）予告決定テーブル 5（スーパーリーチ中ジャッジ）を示す図であり、（ d ）演出ボタン決定テーブルを示す図である。

【図 34】本発明の実施形態に係る保留変化ボタン演出の態様を示す図である。

【図 35】本発明の実施形態に係るセリフ予告の態様を示す図である。

50

【図 3 6】本発明の実施形態に係るボタン振動予告の態様を示す図である。

【図 3 7】本発明の実施形態に係るロゴ予告の態様を示す図である。

【図 3 8】本発明の実施形態に係るクルマ群予告の態様を示す図である。

【図 3 9】本発明の実施形態に係るカットイン予告の態様を示す図である。

【図 4 0】本発明の実施形態に係るジャッジ演出の態様を示す図である。

【図 4 1】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図 4 2】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図 4 3】本発明の実施形態に係る会話予告の態様を示す図である。

【図 4 4】本発明の実施形態に係る当たり遊技中昇格演出の態様を示す図である。

【図 4 5】本発明の実施形態に係る演出モード選択演出の態様を示す図である。

10

【図 4 6】本発明の実施形態に係るメーター演出、および復活演出の態様を示す図である。

【図 4 7】本発明の実施形態に係る変動演出の簡易タイムチャート（通常遊技状態）である。

【図 4 8】本発明の実施形態に係る変動演出の簡易タイムチャート（時短遊技状態、確変遊技状態）である。

【図 4 9】本発明の実施形態に係る各種設定の一例（客待ち中）を示す図である。

【図 5 0】本発明の実施形態に係る各種設定の一例（図柄変動ゲーム中）を示す図である。

【図 5 1】本発明の実施形態に係る各種設定の報知態様の一例を示す図である。

【図 5 2】本発明の実施形態に係る演出ボタン L E D の発光態様の一例を示す図である。

【図 5 3】本発明の実施形態に係る自動押下機能等の初期化の一例を示す図である。

20

【図 5 4】本発明の実施形態に係る自動押下機能の概要の一例を示す図である。

【図 5 5】本発明の実施形態に係る自動押下機能の概要の一例を示す図である。

【図 5 6】本発明の実施形態に係る通常変動の各種画像の表示態様を説明する図である。

【図 5 7】本発明の実施形態に係るスーパーリーチ変動の各種画像の表示態様を説明する図である。

【図 5 8】本発明の実施形態に係るスーパーリーチ変動の演出詳細を示す図である。

【図 5 9】本発明の実施形態に係るカットイン予告演出の一態様を示す図である。

【図 6 0】本発明の実施形態に係る演出ボタン押下キャラクタのアクションの一例について説明する図である。

【図 6 1】本発明の実施形態に係る演出と自動押下機能との対応関係を示す図（変形例）である。

30

【図 6 2】本発明の実施形態に係るスーパーリーチ変動中の各種画像の表示態様の一例を示す図（変形例）である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

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

【0010】

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

40

【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

50

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

【0012】

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

10

【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】

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

20

【0015】

また、ガラス枠 4 (上方)にはスピーカ 10 が設けられ、楽曲(BGM)や音声や効果音が出力可能となっている。例えば、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(図示省略)が設けられており、後述する入賞時フラッシュ演出において発光できるようになっている。

【0016】

30

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

【0017】

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

40

【0018】

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

【0019】

また、演出ボタン 14、演出レバー 15 の一方または両方に振動装置を設けて振動させ

50

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 3 6 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 1 4、演出レバー 1 5 のいずれか一方のみを備えるようにしてもよいし、いずれか一方を複数備えるようにしてもよい。

【 0 0 2 0 】

また、演出ボタン 1 4 の操作有効時間中に同時に演出レバー 1 5 の操作有効時間が設定されてもよいし、その逆であってもよい。例えば、演出ボタン 1 4 の操作を促している場面で演出レバー 1 5 が操作された場合には、演出レバー 1 5 の操作入力が行われたと判断して対応する演出を実行するようにしてもよい。

【 0 0 2 1 】

また、受け皿部材 5 には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ 1 0 から出力される楽曲（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、メニュー画面を起動させて、各メニューに対応する操作を行うための十字キーボタン 1 6 が設けられている。なお、十字キーボタン 1 6 はメニュー画面に係る操作を行うための操作デバイスとして、音量調整や光量調整を行うための専用の操作デバイスを別途独立して設けるようにしてもよい。

【 0 0 2 2 】

また、外枠 2 の上端には、装飾部 2 a が設けられている。この装飾部 2 a 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 2 a の後側に位置する部材（例えば、外部情報表示器 8 0 0 ）は遊技者によっては視認が困難となっている。

なお、装飾部 2 a 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。

【 0 0 2 3 】

次に、図 2 に基づいて、パチンコ遊技機 1 の背面側の構成について説明を行う。パチンコ遊技機 1 の背面側には、後述の主制御基板 1 0 0 や、演出制御基板 2 0 0 や、払出制御基板 3 0 0 および払出装置 3 0 4 や、電源基板 4 0 0 等の各種制御基板が設けられている（正確には、中枠 3 の背面にこれらの各種制御基板が取り付けられている）。

【 0 0 2 4 】

また、主制御基板 1 0 0 にはRAMクリアスイッチ 1 0 5 が設けられている。RAMクリアスイッチ 1 0 5 は、メインRAM 1 0 3 の領域において遊技が行われることで書き換えられる遊技情報を初期化するためのスイッチである。例えば、時短遊技状態（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 1 0 5 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。

【 0 0 2 5 】

また、RAMクリアスイッチ 1 0 5 は、後述の設定変更状態において、設定値の切り替えを行うためのスイッチでもある。詳細はフローチャートで後述するが、例えば、6段階の設定値を備える場合、設定値「1」が後述の表示器 1 0 4 に表示されている状態において、RAMクリアスイッチ 1 0 5 を1回押下すると、設定値「1」から設定値「2」に切り替わり、さらにRAMクリアスイッチ 1 0 5 を1回押下すると、設定値「2」から設定値「3」に切り替わり、以降、RAMクリアスイッチ 1 0 5 を1回押下する毎に、設定値「4」、設定値「5」、設定値「6」と切り替わり、設定値「6」が表示器 1 0 4 に表示されている状態において、RAMクリアスイッチ 1 0 5 を1回押下すると、設定値「6」から設定値「1」に切り替わるようになっている。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

10

20

30

40

50

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 SW 400a 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。

【0028】

設定変更用鍵穴 31 は、現在設定されている設定値を確認する際にも用いられる。具体的には、遊技店の店員が管理する設定変更キーを設定変更用鍵穴 31 に挿入して時計回りに 90 度回転させ（縦方向から横方向に回転させ）、パチンコ遊技機 1 の電源を ON（電源 SW 400a を ON）にすると、設定値の確認が可能な設定確認状態となる。なお、設定確認状態の詳細についてはフローチャートで後述する。

【0029】

設定変更用鍵穴 31 は、設定変更キーによって回転させることが可能であり、例えば、メイン CPU 101 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。

【0030】

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。

【0031】

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。

【0032】

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 12 のステップ S18 で割込許可がされた状態）において、1 割込み毎（例えば、4 ms 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。

【0033】

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

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

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

【 0 0 3 5 】

ゲート部材 2 0 は、遊技領域 7 の右中央部に設けられており、遊技領域 7 の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材 2 0 を遊技球が通過し、ゲート検出 S W 2 0 a 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 2 2 に設けられた突出部材（図示せず）を突出させるか否かの「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄変動時間が経過した後に普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。なお、ゲート部材 2 0 は、遊技領域 7 の左中央部にも設けるようにしてもよい。

10

【 0 0 3 6 】

ゲート部材 2 0 への通過に基づく普通図柄変動ゲームが行われているときに、さらにゲート部材 2 0 を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている普通図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メイン R A M 1 0 3 において、普通図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図 9 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。

20

【 0 0 3 7 】

第 1 始動口 2 1 は、遊技領域 7 の中央部に設けられており、遊技領域 7 の左側に遊技球が発射される、いわゆる「左打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっており、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 2 1 に遊技球が入球し、第 1 始動口検出 S W 2 1 a 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。

30

【 0 0 3 8 】

第 1 始動口 2 1 への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第 1 始動口 2 1 へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。

40

【 0 0 3 9 】

具体的には、メイン R A M 1 0 3 において、図柄変動ゲームの保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、図 9 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

50

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。

【0040】

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

【0041】

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。

【0042】

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SW22aにより検出されると、例えば、「2」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に何れかの保留記憶領域が空きである場合、図柄変動ゲームが実行される。

【0043】

第2始動口22への入球に基づく図柄変動ゲームが行われているときに、さらに第2始動口22へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく図柄変動ゲームの実行は保留されるようになっており、実行されている図柄変動ゲームを除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっていいる。保留に係るメインRAM103の具体的構成は、上述した第1始動口21と同様であるため、説明を省略する。

【0044】

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。

【0045】

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。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 6 】

また、第 1 始動口 2 1 に 1 の遊技球が入球した場合は、第 1 特別図柄表示器 2 7 a と、画像表示装置 2 6 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 2 2 に 1 の遊技球が入球した場合は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b と、画像表示装置 2 6 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 2 7 a と、画像表示装置 2 6 と、で行われるゲームの総称、および、第 2 特別図柄表示器 2 7 b と、画像表示装置 2 6 と、で行われるゲームの総称を指している。

【 0 0 4 7 】

また、本実施形態において、図柄変動ゲームにおける変動時間が経過した後に、特別図柄当たり判定処理の判定結果（特別図柄および装飾図柄画像および第 4 図柄画像）を導出することを、（特別図柄および装飾図柄画像および第 4 図柄画像の）「確定表示」と称する。「確定表示」とは、特別図柄および装飾図柄画像および第 4 図柄画像が完全に停止した状態である。一方で、図柄変動ゲームにおいて、変動時間が経過する前に、装飾図柄画像を一旦停止させることを、装飾図柄画像の「仮停止表示」と称する。「仮停止表示」の一例としては、後述の「リーチ」であるとき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、「7 6 7」等で「仮停止表示」し、そのまま「7 6 7」で「確定表示」するか、一旦、「7 6 7」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「7 7 7」を導出した後に「7 7 7」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。

【 0 0 4 8 】

普通入賞口 2 3 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 2 3 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 2 3 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 2 3 は、第 1 始動口 2 1 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 2 3 に遊技球が入球し、普通入賞口検出 SW 2 3 a 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 2 3 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 2 3 と、右下方の「1」個の普通入賞口 2 3 とで、賞球数を異ならせてもよい。

【 0 0 4 9 】

大入賞口 2 4 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 2 4 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 2 4 に遊技球が入球し、大入賞口検出 SW 2 4 a により検出されると、例えば、「1 2」球の遊技球が賞球として払出される。

【 0 0 5 0 】

当たり遊技においては、大入賞口 2 4 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、2 9 . 5 S（S = 秒）にわたって開放（前側に傾動）し、2 9 . 5 S 経過前に 1 0 球の遊技球の入球が大入賞口検出 SW 2 4 a により検出されると、2 9 . 5 S 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、1 0 球の遊技球の入球が大入賞口検出 SW 2 4 a により検出される前に 2 9 . 5 S 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 1 0 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。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

なお、本実施形態においては、大入賞口 2 4 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。

【 0 0 5 2 】

画像表示装置 2 6 は、略全域に表示領域を有しており、ステージ 1 7 よりも上方に位置するように設けられ、表示領域において図柄変動ゲームや演出画像を表示可能としている。つまり、第 1 始動口 2 1、または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球し、特別図柄当たり判定処理が行われたことに基づいて、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c を変動表示領域において変動（縦スクロール）させる。なお、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合でも、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c を変動表示領域において変動（縦スクロール）させる（特別図柄表示器は異なっているが、画像表示装置 2 6 において用いる装飾図柄画像は共通している）。

10

【 0 0 5 3 】

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。

20

【 0 0 5 4 】

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。

30

【 0 0 5 5 】

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。

40

【 0 0 5 6 】

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

50

26 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26 oに表示されるアイコン画像を、以下において、「当該変動アイコン」と称することがある。また、当該変動アイコン、保留アイコンを総称して単に「アイコン」と称することがある。

【0057】

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

10

【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、および第4図柄画像26 dは、「1」～「8」までの図柄画像を表示可能であって、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たりである場合は、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。

20

【0059】

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。

【0060】

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。

30

【0061】

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

40

【0062】

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。

【0063】

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

50

に、主制御基板 100 によって表示制御され、第 1 始動口 21 へ遊技球が入球したことに
基づく図柄変動ゲームを実行する第 1 特別図柄表示器 27a と、第 2 始動口 22 へ遊技球
が入球したことに基づく図柄変動ゲームを実行する第 2 特別図柄表示器 27b とが設けら
れている。第 1 特別図柄表示器 27a、および第 2 特別図柄表示器 27b は、7 セグメン
ト表示器にて構成されており、図柄変動ゲームにおいては、特別図柄を変動開始から「-
」（横バー図柄）を点滅させ、特別図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミング
になると、ハズレであれば「-」（横バー図柄）を点灯表示（確定表示）させ、当たりで
あれば、例えば、「7」を点灯表示（確定表示）させる。つまり、「特別図柄」とは、主
制御基板 100 によって表示制御される図柄のことを指している。

【0064】

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

【0065】

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

【0066】

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

【0067】

第 1 特別図柄保留表示器 27c は、上述の第 1 始動口保留個数画像 26e として表示さ
れる保留の数と、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像
表示領域 26j に表示される保留の数と、原則、同期し（コマンドエラー等が生じた場合
を除く）、第 2 特別図柄保留表示器 27d は、上述の第 2 始動口保留個数画像 26f とし
て表示される保留の数と、第 2 始動口第 1 保留球画像表示領域 26k ~ 第 2 始動口第 4 保
留球画像表示領域 26n として表示される保留の数と、原則、同期する（コマンドエラー
等が生じた場合を除く）。例えば、第 1 特別図柄保留表示器 27c がともに「点滅」する
場合（保留の数が 4 個ある場合）は、第 1 始動口保留個数画像 26e として「4」が表示
され、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 2
6j に「4」個の保留球画像が表示されることになる。なお、以下において、第 1 特別図
柄保留表示器 27c、第 2 特別図柄保留表示器 27d を、「メイン保留表示器」と称する
ことがある。

【0068】

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

【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、ゲート部材 2

10

20

30

40

50

0へ遊技球が通過したことに基づく普通図柄変動ゲームを実行する普通図柄表示器27eが設けられている。普通図柄表示器27eは、2個のドットLED表示器にて構成されており、普通図柄変動ゲームにおいては、変動開始から、一方を点灯、他方を消灯させる態様と、一方を消灯、他方を点灯させる態様と、を繰り返し実行して、普通図柄当たり判定処理の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば一方を点灯、他方を消灯させる確定表示を行い、普図当たりであれば、一方を消灯、他方を点灯させる確定表示を行う。

【0070】

また、図柄表示装置27には、主制御基板100によって表示制御され、ゲート部材20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。

【0071】

また、図柄表示装置27には、主制御基板100によって表示制御され、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。

【0072】

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。

【0073】

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。

【0074】

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

10

20

30

40

50

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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

10

20

30

40

50

メインRAM 103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。

【0082】

メインRAM 103には、各種情報（時間や回数）を管理するためのカウンタ（図9参照）が設けられている。例えば、通常遊技状態、時短遊技状態Aにおける図柄変動ゲームが行われた回数をカウンタ（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タ（計数記憶）するための時短遊技状態遊技数カウンタ、確変遊技状態における図柄変動ゲームが行われた回数をカウンタ（計数記憶）するための確変遊技状態遊技数カウンタ、各種時間を管理するための時間管理カウンタ、当たり遊技におけるラウンド数を管理するためのラウンド数カウンタが挙げられる。

【0083】

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の開始からカウンタを開始し、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においてカウンタ値が「898（時短遊技状態100＋通常遊技状態798）」と判定されると、時短遊技状態Bに移行するようになっている。

【0084】

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タ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S105-4-11-12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。

【0085】

ゲート検出SW 20aは、遊技盤6のゲート部材20の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材20に通過したことを検出するためのSWである。つまり、ゲート検出SW 20aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU 101）は、普通図柄保留表示器27fにおいて普通図柄変動ゲームを実行しておらず、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。

【0086】

第1始動口検出SW 21aは、遊技盤6の第1始動口21の入賞口内部に設けられており、遊技球が第1始動口21に入球したことを検出するためのSWである。つまり、第1始動口検出SW 21aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100（メインCPU 101）は、第1始動口21に遊技球が入球したことによる賞球として、3球の遊技球を払出制御基板300に払出させるための処理を行う。

【0087】

10

20

30

40

50

また、主制御基板 100 は、第 1 始動口検出 SW 21 a より入力が行われた場合、第 1 特別図柄表示器 27 a、第 2 特別図柄表示器 27 b 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 27 a 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 始動口検出 SW 22 a は、第 2 始動口 22 の入賞口内部に設けられており、遊技球が第 2 始動口 22 に入球したことを検出するための SW である。つまり、第 2 始動口検出 SW 22 a と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板 100 に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板 100（メイン CPU 101）は、第 2 始動口 22 に遊技球が入球したことによる賞球として、2 球の遊技球を払出制御基板 300 に払出させるための処理を行う。

【0089】

また、主制御基板 100（メイン CPU 101）は、第 2 始動口検出 SW 22 a より入力が行われた場合、第 1 特別図柄表示器 27 a、第 2 特別図柄表示器 27 b 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 27 b 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。

【0090】

第 2 始動口開閉ソレノイド 22 b 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 22 b と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 100（メイン CPU 101）は、普通図柄当たり判定処理で普図当たりと判定した場合に、図 6 の「第 2 始動口の開閉」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 22 b を駆動制御する。

【0091】

普通入賞口検出 SW 23 a は、遊技盤 6 の普通入賞口 23 の入賞口内部に設けられており、遊技球が普通入賞口 23 に入球したことを検出するための SW である。つまり、普通入賞口検出 SW 23 a と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板 100 に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板 100（メイン CPU 101）は、普通入賞口 23 に遊技球が入球したことによる賞球として、8 球の遊技球を払出制御基板 300 に払出させるための処理を行う。

【0092】

大入賞口検出 SW 24 a 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 SW 24 a と主制御基板 100 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板 100 に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板 100（メイン CPU 101）は、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 CPU 101）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

10

20

30

40

50

を認識できる。

【 0 0 9 3 】

大入賞口開閉ソレノイド 2 4 b は、大入賞口 2 4 の後方または側方に設けられており、上述の大入賞口 2 4 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 2 4 b と主制御基板 1 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 1 0 0 (メイン CPU 1 0 1) 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 4 b を駆動制御する。

【 0 0 9 4 】

アウト検出 SW 2 5 a は、第 1 始動口 2 1 に入球し、第 1 始動口検出 SW 2 1 a に検出された遊技球、第 2 始動口 2 2 に入球し、第 2 始動口検出 SW 2 2 a に検出された遊技球、普通入賞口 2 3 に入球し、普通入賞口検出 SW 2 3 a に検出された遊技球、大入賞口 2 4 に入球し、大入賞口検出 SW 2 4 a に検出された遊技球、アウト口 2 5 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 2 5 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いる。

10

【 0 0 9 5 】

アウト検出 SW 2 5 a と主制御基板 1 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、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 1 0 0 に入力されることになる。これにより、主制御基板 1 0 0 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 2 5 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。

20

【 0 0 9 6 】

第 1 特別図柄表示器 2 7 a は、図柄表示装置 2 7 に設けられており、主制御基板 1 0 0 により表示制御され、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲーム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 2 7 a と主制御基板 1 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 1 0 0 (メイン CPU 1 0 1) は、第 1 特別図柄表示器 2 7 a 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 2 7 a 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 2 7 a 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 1 9 参照)におけるステップ S 1 0 5 - 2 - 4 の処理において肯定判定された場合が該当する。

30

【 0 0 9 7 】

第 2 特別図柄表示器 2 7 b は、図柄表示装置 2 7 に設けられており、主制御基板 1 0 0 により表示制御され、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲーム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 2 7 b と主制御基板 1 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 1 0 0 (メイン CPU 1 0 1) は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b における図柄変動ゲームの実行条件が成立した場合に、第 2 特別図柄表示器 2 7 b 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 2 7 b 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 1 9 参照)におけるステップ S 1 0 5 - 2 - 1 の処理において肯定判定された場合が該当する。

40

【 0 0 9 8 】

第 1 特別図柄保留表示器 2 7 c は、図柄表示装置 2 7 に設けられており、主制御基板 1 0 0 により表示制御され、第 1 始動口 2 1 へ遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームの保留の数を表示するための表示器である。つまり、第 1 特別図柄保留表示器 2 7 c と主制御基板 1 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板 1 0 0 は、第 1 始動口検出 SW 2 1 a 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 2 7 c 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 2 1 へ遊技球

50

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)。

10

【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)。

20

【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。

30

【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。

40

【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

50

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 CPU 201 と、当該演出制御処理に必要な制御プログラムを記憶するサブ ROM 202 と、当該演出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なサブ RAM 203 とを有している。また、演出制御部 200a とハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された画像・音制御部 200b が設けられており、当該画像・音制御部 200b は、画像・音制御処理を行う画像・音 CPU 204 と、音データを記憶する音 ROM 205 と、画像データを記憶する CG ROM 206 と、画像生成データ等を記憶するフレームバッファを備える VRAM 207 とを有している。また、演出制御部 200a とハーネス等を介して双方向通信が可能となるように接続された発光駆動制御部 200c が設けられており、当該発光駆動制御部 200c は、発光制御処理、駆動制御処理を行う発光駆動 CPU 208 と、当該発光制御処理、駆動制御処理に必要な制御プログラムを記憶する発光駆動 ROM 209 と、当該発光制御処理、駆動制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な発光駆動 RAM 210 とを有している。

【0106】

また、演出制御部 200a には、演出ボタン検出 SW 14a からの操作情報、演出レバー検出 SW 15a からの操作情報、十字キー検出 SW 16a からの操作情報が入力可能となるように接続されている。

【0107】

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

【0108】

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

【0109】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 1 0 】

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。

【 0 1 1 1 】

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。

【 0 1 1 2 】

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。

【 0 1 1 3 】

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。

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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。

【 0 1 1 6 】

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

10

20

30

40

50

うすれば、画像表示装置 2 6 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。

【 0 1 1 7 】

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おうが、調整音の出力は行われないようにしてもよい。

【 0 1 1 8 】

また、本実施形態においては、後述する「セリフ予告」や「カットイン予告」や「スーパーリーチ中ジャッジ」の操作有効時間中に十字キーボタン 1 6 を操作しても、対応する演出は実行されないようになっている。例えば、「セリフ予告」の操作有効時間中に十字キーボタン 1 6 を操作しても「セリフ予告」は実行されない。つまり、十字キーボタン 1 6 は、専ら、音量調整、光量調整、メニュー操作等に用いるデバイスである。

10

【 0 1 1 9 】

画像・音制御部 2 0 0 b には、画像表示装置 2 6 が接続されており、画像・音制御部 2 0 0 b 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 2 0 0 b には、スピーカ 1 0 が接続されており、画像・音制御部 2 0 0 b により生成された音情報が出力可能となっている。

【 0 1 2 0 】

スピーカ 1 0 は、楽曲 (B G M) 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 S W 3 a 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 1 0 と画像・音制御部 2 0 0 b 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 2 0 0 b の制御により、スピーカ 1 0 から上述した音が出力される。

20

【 0 1 2 1 】

また、発光駆動制御部 2 0 0 c には、発光装置 9、始動口発光装置 2 1 a、盤用照明装置 2 9 が接続されており、発光駆動制御部 2 0 0 c により発光制御可能となっている。また、発光駆動制御部 2 0 0 c には、盤用駆動装置 3 0 が接続されており、当該盤用駆動装置 3 0 を介して、可動体 2 8 を駆動制御可能となっている。

【 0 1 2 2 】

可動体 2 8 は、遊技盤 6 に設けられており、「落下」、「揺動」、「回転」等の動作が可能となっている。これらの動作を行うことで、当たり遊技が付与される可能性を示唆する。

30

【 0 1 2 3 】

また、可動体 2 8 は、電源関連サブコマンドを受信すると、画像表示装置 2 6 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 2 6 の表示領域前面に可動体 2 8 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 2 8 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 2 1 a、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、盤用照明装置 2 9 等) が可動体 2 8 の初期動作によって視認困難となることはない。

40

【 0 1 2 4 】

また、図示は省略しているが、これら以外にも、サブ C P U 2 0 1 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。

【 0 1 2 5 】

払出制御基板 3 0 0 には、払出制御処理を行う払出 C P U 3 0 1 と、当該払出制御処理に必要な制御プログラムを記憶する払出 R O M 3 0 2 と、当該払出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な払出 R A M 3 0 3 が備えられている。また、払出制御基板 3 0 0 には、ハーネス等を介して、払出装置 3 0 4 が接続されており、当該払出装置 3 0 4 を制御することにより、上受け皿 5 a に遊技球が払出されるようになっている。

50

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

また、払出制御基板 3 0 0 には、ハーネス等を介して、発射ハンドル 8 が接続されており、発射ハンドル 8 に設けられた上述のハンドルタッチセンサに遊技者が触れていることにより発射ハンドル 8 が把持されている情報が入力され、発射ハンドル 8 に設けられた図示しない発射ボリュームの量により発射ハンドル 8 の回動量が入力されるようになっている。

10

【 0 1 2 8 】

また、払出制御基板 3 0 0 には、ハーネス等を介して、発射装置 3 0 5 が接続されており、当該発射装置 3 0 5 を制御することにより、遊技領域 7 に遊技球が発射されるようになっている。具体的には、払出制御基板 3 0 0 は、発射ハンドル 8 より、遊技者により発射ハンドル 8 が把持されていることや、発射ハンドル 8 の回動量を入力すると、発射ハンドル 8 の回動量に応じた発射強度にて発射装置 3 0 5 を制御し遊技球を発射させる。

20

【 0 1 2 9 】

また、図 4 においては図示していないが、払出制御基板 3 0 0 は、球貸出ユニット等を介して、図 1 に示す球貸しボタン 1 2 からの入力信号を受信できるように接続されており、当該球貸しボタン 1 2 が遊技者により操作された場合、払出制御基板 3 0 0 は、払出装置 3 0 4 を制御することにより、球貸しボタン 1 2 の 1 回の操作に対応する数（例えば、1 2 5 球）の遊技球を上受け皿 5 a に払出すようになっている。

【 0 1 3 0 】

枠開放検出 S W 3 a は、中枠 3 に設けられており、ガラス枠 4 が開放されている場合や、ガラス枠 4 および中枠 3 が開放されている場合や、中枠 3 が開放されている場合等の「開」状態の検出と、ガラス枠 4 および中枠 3 が閉鎖されている場合の「閉」状態の検出とが可能である。つまり、枠開放検出 S W 3 a と払出制御基板 3 0 0 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、上述した「閉」状態にあると、閉状態である情報が払出制御基板 3 0 0 に入力されることになる。一方、上述した「開」状態にあると、上述した閉状態である情報が払出制御基板 3 0 0 に入力されず、入力されないことにより、払出制御基板 3 0 0（払出 C P U 3 0 1）は、上述した「開」状態にあることを検出することができる。なお、払出制御基板 3 0 0（払出 C P U 3 0 1）は、「閉」状態にあると検出した情報、「開」状態にあると検出した情報を演出制御基板 2 0 0 に対して送信可能である。

30

【 0 1 3 1 】

上受け皿 5 a と下受け皿 5 b との間には、上受け皿 5 a に貯留しきれない遊技球を下受け皿 5 b に案内するための通路が形成されており、当該通路に満タン検出 S W 3 0 0 a が設けられている。下受け皿 5 b に案内された遊技球を（遊技機外に）排出せずに貯留していると、通路に遊技球が停留していき、所定量停留されると満タン検出 S W 3 0 0 a が O N になる。これにより、下受け皿 5 b においても遊技球が満タン状態にあることを検出することができる。そして、払出 C P U 3 0 1 は、満タン検出 S W 3 0 0 a が O N になると払出装置 3 0 4 による遊技球の払出しを停止させるとともに、満タン検出 S W 3 0 0 a が O N である情報を演出制御基板 2 0 0 に対して送信するようになっている。これにより、演出制御基板 2 0 0 においては、下受け皿 5 b に貯留された遊技球を排出するよう促す報知を実行することが可能となる。

40

【 0 1 3 2 】

電源基板 4 0 0 には、ハーネス等を介して、主制御基板 1 0 0、演出制御基板 2 0 0、

50

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。

【0133】

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 ROM 102 に記憶されている。ここで、本実施形態においては、6 段階の設定値が設定でき、図 5（A）は設定値 1 用の特別図柄当たり判定テーブルの一例を示しており、他の設定値については記載を省略している。メイン CPU 101 は、例えば、設定値として 1 が設定されている場合は、（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。

【0134】

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 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 13 で示す設定値変更処理や、図 14 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。

【0135】

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。

【0136】

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。

【 0 1 3 7 】

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 2 2 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 1 0 0 回であり、時短遊技状態 B は上限が 1 2 1 2 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。

【 0 1 3 8 】

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 2 0 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 2 0 に遊技球を通過させた場合は、図 5 で示すように、「 4 / 2 5 6 」で普図当たりとなるため、第 2 始動口 2 2 の突出部材は開放し得るが、開放時間は「 0 . 9 S 」であることから、第 2 始動口 2 2 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 2 5 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 2 1 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 S W 2 0 a 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。

【 0 1 3 9 】

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。

【 0 1 4 0 】

次に、図 5 (B) の普通図柄当たり判定テーブルは、メイン R O M 1 0 2 に記憶されている。そして、遊技状態が通常遊技状態であるときにおいて、普通図柄当たり判定処理にて普図当たりと判定される確率が「 4 / 2 5 6 」で、普図ハズレと判定される確率が「 2 5 2 / 2 5 6 」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と判定される確率が「 2 5 1 / 2 5 6 」で、普図ハズレと判定される確率が「 5 / 2 5 6 」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と判定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、普通図柄当たり判定テーブルにおいて設定値を設けていないが（設定値共通としているが）、特別図柄当たり判定テーブルと同様に設定値を設けてもよい。例えば、設定値「 6 」は、設定値「 1 」に比べると、普通図柄当たり判定において、普図当たりに当せんし易くなっていてもよい。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と判定される確率を「 4 / 2 5 6 」、普図ハズレと判定される確率を「 2 5 2 / 2 5 6 」としたが、これに限らず、普図ハズレと判定される確率を「 2 5 6 / 2 5 6 」としてもよい。

【 0 1 4 1 】

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 2 1 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 2 7 a 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 2 1 用のテーブルと、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄当たり判定処理が行われた結果、当たりである場合と、ハズレである場合とで、第 2 特別図柄表示器 2 7 b に確定表示する特別図柄を決定する際に参照する (2) 第

10

20

30

40

50

2 始動口 2 2 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 R O M 1 0 2 に記憶されている。そして、メイン C P U 1 0 1 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。

【 0 1 4 2 】

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 C P U 1 0 1 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 2 1 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「 1 0 ~ 6 4 」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「 6 5 ~ 9 9 」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 1 0 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 5 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 C P U 1 0 1 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。

【 0 1 4 3 】

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 C P U 1 0 1 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 ~ 6 4 」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「 6 5 ~ 9 9 」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 1 0 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 1 0 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 C P U 1 0 1 は「特別図柄 G 」を決定する。

【 0 1 4 4 】

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 2 1 が「 6 5 %」、第 2 始動口 2 2 が同じく「 6 5 % 」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 2 1 と第 2 始動口 2 2 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 2 2 が必ず 1 0 ラウンドが付与され、5 ラウンドが付与されることがない分、第 1 始動口 2 1 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 2 2 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。

【 0 1 4 5 】

このように、第 1 始動口 2 1 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 2 2 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。

【0146】

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。

10

【0147】

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。

20

【0148】

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。

30

【0149】

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、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、C)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

【0150】

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。

【0151】

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

50

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。

【 0 1 5 2 】

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 1 0 0 回となっている。つまり、1 0 0 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、1 0 0 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。

【 0 1 5 3 】

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 1 2 1 2 回となっている。つまり、1 2 1 2 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、1 2 1 2 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。

【 0 1 5 4 】

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 1 0 0 0 0 回となっている。つまり、1 0 0 0 0 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、1 0 0 0 0 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。

【 0 1 5 5 】

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。

【 0 1 5 6 】

なお、時短遊技状態 A において、上限回数を 1 0 0 回としたが、1 0 0 回より少ない回数としてもよいし、1 0 0 回より多い回数としてもよい。

また、時短遊技状態 B において、上限回数を 1 2 1 2 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 3 . 8 倍以下の回数であれば、任意の回数としてもよい。

【 0 1 5 7 】

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 / 5 0 0 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。

【 0 1 5 8 】

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 S T タイプとしてもよいし、転落抽せんタイプとしてもよい。

【 0 1 5 9 】

また、S T 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 S T 1 0 0 回）と、確変遊技状態および当該確変遊技状態の終了後に時短遊技状態が付与される特別図柄（例えば 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。

【 0 1 6 0 】

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。

10

20

30

40

50

c：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

d：特別図柄C、Fのいずれかが決定された場合の遷移である。

e：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

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

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

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

i：特別図柄当たり判定処理において当たりと判定された場合の遷移である。

10

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

【0161】

なお、gにおいては、898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。

また、時短遊技状態Bを備えないようにしてもよい。

【0162】

20

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ROM102に記憶されており、図柄変動ゲームにおける変動時間を決定する際に参照するテーブルである。

【0163】

メインCPU101は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、ハズレである場合は、「変動パターン1」～「変動パターン8」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第1始動口21、または第2始動口22に入球したときに、変動パターン決定用の乱数を取得し、その取得した変動パターン決定用の乱数を参照して、いずれかの変動パターンを決定する。なお、遊技球が第1始動口21、または第2始動口22に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に「変動パターン3」～「変動パターン8」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に「変動パターン1」または「変動パターン2」を決定するようにしてもよい。一方、メインCPU101は、遊技状態が通常遊技状態であるときで、特別図柄当たり判定処理が行われた結果、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。

30

【0164】

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

40

50

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。

【 0 1 6 5 】

「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。

10

【 0 1 6 6 】

「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。

20

30

【 0 1 6 7 】

「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。

【 0 1 6 8 】

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。

40

【 0 1 6 9 】

メイン CPU 101 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

50

、「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。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。

【0170】

「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「7 S」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「10 S」が決定される。「リーチ煽り」とは、例えば、左装飾図柄画像 26 a として「7」図柄を仮停止表示させて、右装飾図柄画像 26 c 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 26 c 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 26 c 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。

【0171】

「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「30 S」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。

【0172】

「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「40 S」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「20 S」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。

【0173】

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。

【0174】

また、時短遊技状態 A と、時短遊技状態 B とで、参照する特別図柄変動パターンテーブルを共通としたが、異ならせてもよい。これにより、同じ時短遊技状態でありながら、異なる遊技状態が実行されているかのような感覚を与えることもできる。

【0175】

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

10

20

30

40

50

カウンタについて説明する。

図 9 (A) は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた判定情報記憶領域 (保留記憶領域)、メイン R A M のカウンタについて示す概略図であり、メイン R A M 1 0 3 には、(A) 特別図柄に対応する保留記憶領域と、(B) 普通図柄に対応する保留記憶領域とが設けられており、第 1 始動口 2 1 においては、「当該変動記憶領域」、「第 1 記憶領域」、「第 2 記憶領域」、「第 3 記憶領域」、「第 4 記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報 (乱数値) を記憶可能であり、第 2 始動口 2 2 においても、「当該変動記憶領域」、「第 1 記憶領域」、「第 2 記憶領域」、「第 3 記憶領域」、「第 4 記憶領域」にそれぞれ特別図柄に係る判定情報 (乱数値) を記憶可能であり、ゲート部材 2 0 においても、「当該変動記憶領域」、「第 1 記憶領域」、「第 2 記憶領域」、「第 3 記憶領域」、「第 4 記憶領域」にそれぞれ普通図柄に係る判定情報 (乱数値) を記憶可能である。なお、メイン R A M のカウンタ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

【 0 1 7 6 】

次に、図 1 0、図 1 1 に基づいて、主制御基板 1 0 0 から演出制御基板 2 0 0 に送信されるコマンドについて説明する。なお、図 1 0、図 1 1 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。

【 0 1 7 7 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

20

【 0 1 7 8 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 7 9 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 8 0 】

「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 2 7 a、又は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b 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 2 7 a、又は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

30

【 0 1 8 1 】

「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 2 7 a、又は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 8 2 】

「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 2 7 e で普通図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

40

【 0 1 8 3 】

「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 2 7 a、又は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b で特別図柄を停止表示させるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 8 4 】

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 2 6 にゲーム数画像を表示している。例えば、演出制御基板 2 0 0 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、ゲーム数画像とし

50

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。

【0185】

「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。

10

【0186】

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に残り100になると、画像表示装置26に遊技数カウンタ画像を表示している。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（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を更新表示（1ずつ減算表示）するための処理を行う。

【0187】

つまり、遊技数カウンタ画像は、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に残り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に残り100に至ると表示されるようになっている。

20

これにより、常に遊技数カウンタ画像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。

【0188】

「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。

【0189】

「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メインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

30

【0190】

「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。

【0191】

「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メインRAM103にセットされ、演出制御基板200に送信される。

40

【0192】

「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。

【0193】

「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。

【0194】

「普図変動指定コマンド」は、普通図柄表示器27eでの普通図柄の変動時間を示すも

50

のであり、普通図柄の変動表示が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 9 5 】

「普通図柄用オープニング指定コマンド」は、普通図柄遊技が開始することを示すものであり、普通図柄遊技が開始されるときにメイン R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 1 9 6 】

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

10

【 0 1 9 7 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。なお、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。

【 0 1 9 8 】

「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 R A M 1 0 3 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 O N されたときにメイン R A M 1 0 3 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 2 0 0 に送信される。

20

【 0 1 9 9 】

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。

【 0 2 0 0 】

「電源復旧指定コマンド」を受信した場合（メイン R A M 1 0 3 が初期化されていない場合）、ゲーム数画像が上述の「 8 9 8 」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「 1 0 0 」であって、メイン R A M 1 0 3 が初期化されなかった場合、ゲーム数画像が「 7 9 8 」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。

30

【 0 2 0 1 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 2 0 2 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

40

【 0 2 0 3 】

「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 R A M 1 0 3 にセットされ、演出制御基板 2 0 0 に送信される。

【 0 2 0 4 】

「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 O N された後、具体的には、電源投入指定コマンドや電源

50

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。

【0205】

「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13）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14）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14）に演出制御基板 200 に送信される。

【0206】

次に、主制御基板 100 のメイン CPU 101 によって行われる制御処理について説明する。

【0207】

（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 CPU 101 により開始される。

【0208】

（ステップ S1）

ステップ S1 において、メイン CPU 101 は、パチンコ遊技機 1 が電断中（停電状態）であるかを判定する。その結果、電断中（停電状態）である場合は、ステップ S1 の処理を繰り返し実行し、電断中（停電状態）ではない場合は、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。

【0209】

（ステップ S2）

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

【0210】

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

【0211】

（ステップ S3）

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

【0212】

（ステップ S4）

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

10

20

30

40

50

果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップ S 5 に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップ S 7 に処理を移行する。

【 0 2 1 3 】

(ステップ S 5)

ステップ S 5 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 3 で示す設定値変更処理を行う。当該処理は、後で図 1 3 を用いて詳述する。そして、設定値変更処理を終了すると、ステップ S 6 に処理を移行する。

【 0 2 1 4 】

(ステップ S 6)

ステップ S 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、電源投入コマンドを送信する。電源投入コマンドは、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O N で電源が投入されたことを示すコマンドであり、演出制御基板 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「電源投入中」という表示を行い、スピーカ 1 0 より「電源投入中です」という音声を出力させる。そして、電源投入コマンドを送信すると、ステップ S 1 7 に処理を移行する。

10

【 0 2 1 5 】

(ステップ S 7)

ステップ S 7 において、メイン C P U 1 0 1 は、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O N で、電源 S W 4 0 0 a が O N である場合、メイン R A M 1 0 3 の領域 1、領域 2 (設定値格納領域は除く)を初期化する。これにより、例えば、遊技店の閉店時に時短遊技状態 (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 R A M 1 0 3 の領域 1、領域 2 (設定値格納領域は除く)を初期化すると、ステップ S 8 に処理を移行する。

20

【 0 2 1 6 】

(ステップ S 8)

ステップ S 8 において、メイン C P U 1 0 1 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 S 1 7 に処理を移行する。

【 0 2 1 7 】

(ステップ S 9)

ステップ S 9 において、メイン C P U 1 0 1 は、設定変更キーは設定変更位置にあるかを判定する。その結果、設定変更キーは設定変更位置にある場合は、ステップ S 1 0 に処理を移行し、設定変更キーは設定変更位置にない場合は、ステップ S 1 1 に処理を移行する。

30

【 0 2 1 8 】

(ステップ S 1 0)

ステップ S 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 4 で示す設定値確認処理を行う。当該処理は、後で図 1 4 を用いて詳述する。そして、設定値確認処理を終了すると、ステップ S 1 1 に処理を移行する。

【 0 2 1 9 】

(ステップ S 1 1)

ステップ S 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、バックアップされたデータがあるかを判定する。例えば、パチンコ遊技機 1 の電源が O F F 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 O N にされる。そして、バックアップフラグが O N 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 O N ではないと、バックアップされたデータがないと判定する。その結果、バックアップされたデータがある場合は、ステップ S 1 2 に処理を移行し、バックアップされたデータがない場合は、初回電源投入と判断してステップ S 1 7 に処理を移行する。

40

【 0 2 2 0 】

50

(ステップ S 1 2)

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

【 0 2 2 1 】

(ステップ S 1 3)

ステップ S 1 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 の領域のチェックサムは正常であるかを判定する。例えば、図示しないバックアップ処理において記憶したチェックサム値と、ステップ S 1 2 において算出したチェックサム値とが一致するかを判定し、一致した場合にチェックサムは正常であると判定し、一致しなかった場合にチェックサムは正常ではないと判定する。その結果、チェックサムが正常である場合は、ステップ S 1 5 に処理を移行し、チェックサムが正常ではない場合は、ステップ S 1 4 に処理を移行する。

10

【 0 2 2 2 】

(ステップ S 1 4)

ステップ S 1 4 において、メイン C P U 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 3 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 3 の設定値変更処理が行われない限り当該処理に留まる。

20

【 0 2 2 3 】

(ステップ S 1 5)

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

【 0 2 2 4 】

(ステップ S 1 6)

ステップ S 1 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、電源復旧コマンドを送信する。電源復旧コマンドは、R A M クリアスイッチ 1 0 5 が O F F で電源が復旧されたことを示すコマンドであり、演出制御基板 2 0 0 は、当該コマンドを受信すると、画像・音制御部 2 0 0 b を介して、例えば、画像表示装置 2 6 に「電源復旧中」という表示を行い、スピーカ 1 0 より「電源復旧中です」という音声を出力させる。そして、電源復旧コマンドを送信すると、ステップ S 1 7 に処理を移行する。

30

【 0 2 2 5 】

(ステップ S 1 7)

ステップ S 1 7 において、メイン C P U 1 0 1 は、C T C の設定を行う。すなわち、一定周期のパルス出力を作成する機能や時間計測の機能等を有する C T C (カウンタタイマサーキット) の設定を行い、4 m s 毎に定期的に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われるように、C T C の時間定数レジスタを設定する。そして、C T C の設定を行うと、ステップ S 1 8 に処理を移行する。

40

【 0 2 2 6 】

(ステップ S 1 8)

ステップ S 1 8 において、メイン C P U 1 0 1 は、割込みを許可する。そして、割込みを許可すると待機し、以降、4 m s 毎に後述の主制御基板タイマ割込処理が行われる。

【 0 2 2 7 】

(設定値変更処理について)

図 1 3 は、主制御基板 1 0 0 において行われる設定値変更処理を示すフローチャート (主制御基板メイン処理のステップ S 5 のサブルーチン) である。図 1 3 の処理が行われている状態が、上述した「設定変更状態」に相当する。

【 0 2 2 8 】

50

(ステップS5-1)

ステップS5-1において、メインCPU101は、メインRAM103の領域(設定値格納領域は除く)を初期化する。当該処理においては、図9で示す各遊技数カウンタもクリア(カウンタ値が0に)される。そして、メインRAM103の領域(設定値格納領域は除く)を初期化すると、ステップS5-2に処理を移行する。

【0229】

なお、ステップS5-1においては、図9で示す各遊技数カウンタもクリア(カウンタ値が0に)されるとしたが、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。

10

【0230】

(ステップS5-2)

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

【0231】

(ステップS5-3)

ステップS5-3において、メインCPU101は、現在の設定値を読み出して表示器104に表示する。例えば、メインRAM103の設定値格納領域に格納されている設定値が「1」であれば、表示器104に「1」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器104に表示すると、ステップS5-4に処理を移行する。

20

【0232】

(ステップS5-4)

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

30

【0233】

(ステップS5-5)

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

40

【0234】

(ステップS5-6)

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

50

05 が ON になると、設定値「6」を表示し、設定値「6」を表示しているときに RAM クリアスイッチ 105 が ON になると、設定値「1」を表示する。そして、変更後の設定値を表示器 104 に表示すると、ステップ S5 - 7 に処理を移行する。

【0235】

(ステップ S5 - 7)

ステップ S5 - 7 において、メイン CPU 101 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 度回転させた位置（横方向）から、反時計回りに 90 度回転させた位置（縦方向）にあるかを判定する。そして、設定値確定操作が行われた場合は、ステップ S5 - 8 に処理を移行し、設定値確定操作が行われなかった場合は、ステップ S5 - 4 に処理を移行する。

10

【0236】

(ステップ S5 - 8)

ステップ S5 - 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 度回転させた位置（縦方向）にすると、パチンコ遊技機 1 の設定値が確定することになる。これにより、以降の遊技は当該記憶された設定値に基づいて行われることになる。そして、設定値をメイン RAM 103 の設定値格納領域に記憶すると、ステップ S5 - 9 に処理を移行する。

【0237】

(ステップ S5 - 9)

ステップ S5 - 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 S5 - 6 で表示器 104 に表示した設定値を非表示とする。そして、表示器 104 を非表示とすると、ステップ S5 - 10 に処理を移行する。

20

【0238】

(ステップ S5 - 10)

ステップ S5 - 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

30

【0239】

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

【0240】

(設定値確認処理について)

図 14 は、主制御基板 100 において行われる設定値確認処理を示すフローチャート（主制御基板メイン処理のステップ S10 のサブルーチン）である。図 14 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。

40

【0241】

(ステップ S10 - 1)

ステップ S10 - 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

50

、ステップ S 1 0 - 2 に処理を移行する。

【 0 2 4 2 】

(ステップ S 1 0 - 2)

ステップ S 1 0 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、現在の設定値を読み出して表示器 1 0 4 に表示する。例えば、メイン R A M 1 0 3 の設定値格納領域に格納されている設定値が「 1 」であれば、表示器 1 0 4 に「 1 」と表示される。そして、現在の設定値を読み出して表示器 1 0 4 に表示すると、ステップ S 1 0 - 3 に処理を移行する。

【 0 2 4 3 】

(ステップ S 1 0 - 3)

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

10

【 0 2 4 4 】

(ステップ S 1 0 - 4)

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

【 0 2 4 5 】

(ステップ S 1 0 - 5)

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

20

【 0 2 4 6 】

なお、1段階の設定値を備える場合も設定値確認処理が行われてもよい。また、設定値を全く備えず設定非搭載機とする場合は、図 1 3、図 1 4 の処理は省略してよい。

【 0 2 4 7 】

(主制御基板タイマ割込処理について)

図 1 5 は、主制御基板 1 0 0 において行われる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。

30

【 0 2 4 8 】

(ステップ S 1 0 1)

ステップ S 1 0 1 において、メイン C P U 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 4 9 】

(ステップ S 1 0 2)

ステップ S 1 0 2 において、メイン C P U 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。

40

【 0 2 5 0 】

(ステップ S 1 0 3)

ステップ S 1 0 3 において、メイン C P U 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 5 1 】

50

(ステップ S 1 0 4)

ステップ S 1 0 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 4 で示す各 S W からの入力を検出する。当該処理は、後で図 1 6 を用いて詳述する。そして、各 S W 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 5 2 】

(ステップ S 1 0 5)

ステップ S 1 0 5 において、メイン C P U 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 1 8 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 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 2 5 3 】

(ステップ S 1 0 6)

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

【 0 2 5 4 】

(ステップ S 1 0 7)

ステップ S 1 0 7 において、メイン C P U 1 0 1 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 1 0 4 の入力 S W 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 3 0 0 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 3 0 0 から払出完了信号を受信する。そして、遊技球の払出に関連する処理を終了すると、ステップ S 1 0 8 に処理を移行する。

【 0 2 5 5 】

(ステップ S 1 0 8)

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

【 0 2 5 6 】

(ステップ S 1 0 9)

ステップ S 1 0 9 において、メイン C P U 1 0 1 は、演出制御基板 2 0 0 に対して、各種コマンドを送信する処理を行う。例えば、メイン C P U 1 0 1 は、当該処理において、主制御基板 1 0 0 に設けられたコマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板 2 0 0 や払出制御基板 3 0 0 に対して送信する。そして、コマンド送信処理を終了すると、ステップ S 1 1 0 に処理を移行する。

【 0 2 5 7 】

(ステップ S 1 1 0)

ステップ S 1 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第 1 特別図柄表示器 2 7 a において特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行い、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したことに基づく図柄変動ゲームである場合は、第 2 特別図柄表示器 2 7 b において特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。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 2 7 c や、第 2 特別図柄保留表示器 2 7 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 1 1 1 に処理移行する。

【 0 2 5 8 】

(ステップ S 1 1 1)

ステップ S 1 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、普通図柄表示器 2 7 e において、

10

20

30

40

50

普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。また、ゲート部材 20 に遊技球が通過したこと、および、普通図柄変動ゲームが終了したことに基づいて、普通図柄保留表示器 27f の表示制御も行う。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、ステップ S112 に処理移行する。

【0259】

（ステップ S112）

ステップ S112 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。

10

【0260】

（ステップ S113）

ステップ S113 において、メイン CPU 101 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。

【0261】

（入力 SW 検出処理について）

図 16 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。

20

【0262】

（ステップ S104 - 1）

ステップ S104 - 1 において、メイン CPU 101 は、第 1 始動口検出時処理を行う。当該処理は、後で図 17 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。

【0263】

（ステップ S104 - 2）

ステップ S104 - 2 において、メイン CPU 101 は、第 2 始動口検出 SW 22a から遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、第 2 始動口検出時処理を実行する。なお、当該処理は、図 17 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。

30

【0264】

（ステップ S104 - 3）

ステップ S104 - 3 において、メイン CPU 101 は、普通入賞口検出 SW 23a 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。

40

【0265】

（ステップ S104 - 4）

ステップ S104 - 4 において、メイン CPU 101 は、大入賞口検出 SW 24a 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 SW 24a 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

50

とが挙げられる。そして、大入賞口検出時処理を終了すると、ステップ S 1 0 4 - 5 に処理を移行する。

なお、オーバー入賞の報知は、スピーカ 1 0 による音に限らず、発光装置 9 によるものであってもよいし、画像表示装置 2 6 に特定のキャラクタを表示するものであってもよいし、演出ボタン 1 4 または演出レバー 1 5 を振動装置で振動させるものであってもよい。

【 0 2 6 6 】

(ステップ S 1 0 4 - 5)

ステップ S 1 0 4 - 5 において、メイン C P U 1 0 1 は、ゲート検出 S W 2 0 a 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、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 5 に処理を移行する。

10

【 0 2 6 7 】

(第 1 始動口検出時処理について)

図 1 7 は、主制御基板 1 0 0 において行われる第 1 始動口検出時処理を示すフローチャート (入力 S W 検出処理のステップ S 1 0 4 - 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。

【 0 2 6 8 】

(ステップ S 1 0 4 - 1 - 1)

ステップ S 1 0 4 - 1 - 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、第 1 始動口検出 S W 2 1 a から遊技球の入球を検出した情報を入力したかを判定する。そして、第 1 始動口検出 S W 2 1 a から遊技球の入球を検出した情報を入力した場合は、ステップ S 1 0 4 - 1 - 2 に処理を移行し、第 1 始動口検出 S W 2 1 a から遊技球の入球を検出した情報を入力していない場合は、入力 S W 検出処理のステップ S 1 0 4 - 2 に処理を移行する。

20

【 0 2 6 9 】

(ステップ S 1 0 4 - 1 - 2)

ステップ S 1 0 4 - 1 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球したことに対する賞球として 3 球 (第 2 始動口 2 2 であれば 2 球) の遊技球を払出制御基板 3 0 0 に払出させるために、払出用のコマンド送信領域に賞球コマンドをセットする。そして、賞球コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 4 - 1 - 3 に処理を移行する。

30

【 0 2 7 0 】

(ステップ S 1 0 4 - 1 - 3)

ステップ S 1 0 4 - 1 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、上述の「第 4 記憶領域」まで記憶されているかを判定する。つまり、第 1 始動口 2 1 における図柄変動ゲームの保留の数が「 4 」であるかを判定する。そして、「第 4 記憶領域」まで記憶されている場合は、入力 S W 検出処理のステップ S 1 0 4 - 2 に処理を移行し、「第 4 記憶領域」まで記憶されていない場合は、ステップ S 1 0 4 - 1 - 4 に処理を移行する。

【 0 2 7 1 】

(ステップ S 1 0 4 - 1 - 4)

ステップ S 1 0 4 - 1 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 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 S 1 0 4 - 1 - 8) や、特別図柄変動開始時処理 (図 1 9 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 S 1 0 4 - 1 - 5 に処理を移行する。

40

【 0 2 7 2 】

なお、当たり判定用乱数値の取得は、ステップ S 1 0 4 - 1 - 3 よりも前に行われてもよい。そして、ステップ S 1 0 4 - 1 - 3 にて「第 4 記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【 0 2 7 3 】

(ステップ S 1 0 4 - 1 - 5)

50

ステップS 1 0 4 - 1 - 5において、メインCPU 1 0 1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S 1 0 4 - 1 - 8）や、特別図柄変動開始時処理（図19参照）にて用いることになる。そして、特別図柄決定用乱数値を取得すると、ステップS 1 0 4 - 1 - 6に処理を移行する。

【0274】

なお、特別図柄決定用乱数値の取得は、ステップS 1 0 4 - 1 - 3よりも前に行われてもよい。そして、ステップS 1 0 4 - 1 - 3にて「第4記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【0275】

（ステップS 1 0 4 - 1 - 6）

ステップS 1 0 4 - 1 - 6において、メインCPU 1 0 1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S 1 0 4 - 1 - 8）や、特別図柄変動開始時処理（図19参照）にて用いることになる。そして、特別図柄変動パターン決定用乱数値を取得すると、ステップS 1 0 4 - 1 - 7に処理を移行する。

【0276】

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S 1 0 4 - 1 - 3よりも前に行われてもよい。そして、ステップS 1 0 4 - 1 - 3にて「第4記憶領域」まで記憶されていると判定された場合は、取得した乱数値を破棄するようにしてもよい。

【0277】

（ステップS 1 0 4 - 1 - 7）

ステップS 1 0 4 - 1 - 7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S 1 0 4 - 1 - 8に処理を移行する。

【0278】

（ステップS 1 0 4 - 1 - 8）

ステップS 1 0 4 - 1 - 8において、メインCPU 1 0 1は、入賞時判定処理を行う。この入賞時判定処理とは、特別図柄変動開始時処理（図19参照）における特別図柄当たり判定処理に先立って、ステップS 1 0 4 - 1 - 4で取得した乱数値が当たりであるかを判定する処理である。これにより、例えば、ステップS 1 0 4 - 1 - 7で「第4記憶領域」に記憶した当たり判定用乱数値が当たりである場合、複数の変動に跨って、予告演出（後述の「先読み演出」）を実行することができる。そして、入賞時判定処理を終了すると、ステップS 1 0 4 - 1 - 9に処理を移行する。

【0279】

（ステップS 1 0 4 - 1 - 9）

ステップS 1 0 4 - 1 - 9において、メインCPU 1 0 1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S 1 0 4 - 1 - 8の入賞時判定処理の判定結果の情報も含まれており、演出制御基板200は、当該コマンドを受信することで、入賞時判定処理の判定結果が当たりであるのかハズレであるのかを認識することができる。そして、第1始動口入賞指定コマンドをセットすると、ステップS 1 0 4 - 1 - 10に処理を移行する。

【0280】

（ステップS 1 0 4 - 1 - 10）

ステップS 1 0 4 - 1 - 10において、メインCPU 1 0 1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S 1 0 4 - 2に処理を移行する。

10

20

30

40

50

【 0 2 8 1 】

(特別図柄関連処理について)

図 1 8 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 5 のサブルーチン) である。

【 0 2 8 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 1)

ステップ S 1 0 5 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す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 CPU 1 0 1 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 1 9 のステップ S 1 0 5 - 2 - 1 3)、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 2 0 のステップ S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 3 に処理を移行する。

10

【 0 2 8 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 2)

ステップ S 1 0 5 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 9 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 1 9 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

20

【 0 2 8 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 3)

ステップ S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 4 に処理を移行し、変動中を示す値「 1 」がセットされていない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 に処理を移行する。

【 0 2 8 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 2 0 で示す特別図柄変動中処理を行う。当該処理は、後で図 2 0 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

30

【 0 2 8 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 2 で示す当たり遊技処理を行う。当該処理は、後で図 2 2 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【 0 2 8 7 】

(特別図柄変動開始時処理について)

図 1 9 は、主制御基板 1 0 0 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 S 1 0 5 - 2 のサブルーチン) である。

【 0 2 8 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 1)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた第 2 始動口 2 2 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 2 2 に対応する保留がある場合は、ステップ S 1 0 5 - 2 - 2 に処理を移行し、第 2 始動口 2 2 に対応する保留がない場合は、ステップ S 1 0

50

5 - 2 - 4 に処理を移行する。

【 0 2 8 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 2)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口 2 2 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 2 7 d 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 2 2 の保留の数を「 1 」減算すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 3 に処理を移行する。

【 0 2 9 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 3)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、演出制御基板 2 0 0 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 S 1 0 5 - 2 - 8 に処理を移行する。

【 0 2 9 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた第 1 始動口 2 1 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 2 1 に対応する保留がある場合は、ステップ S 1 0 5 - 2 - 5 に処理を移行し、第 1 始動口 2 1 に対応する保留がない場合は、ステップ S 1 0 5 - 2 - 7 に処理を移行する。

【 0 2 9 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 5)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 1 始動口 2 1 の保留の数を「 1 」減算する。減算については、「当該変動記憶領域」～「第 4 記憶領域」の判定情報（乱数値）をスライド移動した後、「 1 」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、第 1 特別図柄保留表示器 2 7 c 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 2 1 の保留の数を「 1 」減算すると、ステップ S 1 0 5 - 2 - 6 に処理を移行する。

【 0 2 9 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、演出制御基板 2 0 0 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 S 1 0 5 - 2 - 8 に処理を移行する。

【 0 2 9 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 2 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 2 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、第 2 始動口 2 2 に対応する保留、および第 1 始動口 2 1 に対応する保留のいずれもない場合に、画像表示装置 2 6 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 2 9 5 】

「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 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 4 保留球画像表示領域 2 6 j（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

10

20

30

40

50

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）、各種演出の設定が可能なメニュー起動のためのボタン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 26 o、第 1 始動口第 1 保留球画像表示領域 26 g ~ 第 1 始動口第 4 保留球画像表示領域 26 j（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。そして、「デモ演出」で所定時間が経過すると、再度、「客待ち中」となる。

【0296】

10

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

【0297】

（ステップ S 105 - 2 - 8）

ステップ S 105 - 2 - 8 において、メイン CPU 101 は、ステップ S 105 - 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 S 105 - 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 CPU 101 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 105 - 2 - 9 に処理を移行する。

20

【0298】

（ステップ S 105 - 2 - 9）

30

ステップ S 105 - 2 - 9 において、メイン CPU 101 は、演出図柄指定コマンドを演出制御基板 200 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 105 - 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 105 - 2 - 10 に処理を移行する。

【0299】

（ステップ S 105 - 2 - 10）

ステップ S 105 - 2 - 10 において、メイン CPU 101 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 105 - 2 - 11 に処理を移行する。

40

【0300】

（ステップ S 105 - 2 - 11）

ステップ S 105 - 2 - 11 において、メイン CPU 101 は、ステップ S 105 - 2 - 10 で決定した特別図柄変動パターンを示すコマンドを演出制御基板 200 に対して送信するために、コマンド送信領域に特別図柄変動パターン指定コマンドをセットする。例えば、ステップ S 105 - 2 - 10 で「変動パターン 9」を決定した場合は、「変動パターン 9」を示す特別図柄変動パターン指定コマンドがセットされる。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 105 - 2 - 12 に処理を移行する。

【0301】

50

(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「 1 5 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 0 2 】

(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。

10

【 0 3 0 3 】

以上の図 1 9 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 0 4 】

20

(特別図柄変動中処理について)

図 2 0 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 0 5 】

(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、「 1 5 S 」がセットされている場合は、「 1 5 S 」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 S 1 0 5 - 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

30

【 0 3 0 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 2)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 2 において、メイン CPU 1 0 1 は、画像表示装置 2 6 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 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 S 1 0 5 - 4 - 3 に処理を移行する。

【 0 3 0 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 3)

40

ステップ S 1 0 5 - 4 - 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、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 S 1 0 5 - 4 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 0 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、図 1 9 のステップ S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 4 - 5 に処理を移行し、当たりではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 に処理を移行する。

50

【 0 3 0 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 5)

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

【 0 3 1 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 6 において、メイン C P U 1 0 1 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 2 2 ばかりに遊技球が入球して、大入賞口 2 4 に遊技球が入球せずに遊技者が損失を被ることを防止できる。そして、遊技状態をクリアすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 7 に処理を移行する。

10

【 0 3 1 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 7 において、メイン C P U 1 0 1 は、各遊技数カウンタをクリアする。すなわち、当たり遊技に当せんすると、当たり遊技の開始前に、各遊技数カウンタがクリア (カウンタ値が 0 に) される。そして、各遊技数カウンタをクリアすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 8 に処理を移行する。

20

【 0 3 1 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 8)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 8 において、メイン C P U 1 0 1 は、当たり遊技が開始されたことを報知する当たりオープニングに移行させる。例えば、メイン R A M 1 0 3 の当たり状態格納領域において、当たり遊技における状態を格納するようになっており、当たりオープニングであれば「 0 」がセットされ、大入賞口 2 4 が開放中であれば「 1 」がセットされ、ラウンド間インターバルであれば「 2 」がセットされ、エンディングであれば「 3 」がセットされる。そして、当たりオープニングに移行させると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 9 に処理を移行する。

30

【 0 3 1 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 9)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 9 において、メイン C P U 1 0 1 は、当たり遊技のオープニングに対応する演出を実行させるための当たりオープニングコマンドを演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域に当たりオープニングコマンドをセットする。そして、当たりオープニングコマンドをセットすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 0 に処理を移行する。

【 0 3 1 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 0)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 0 において、メイン C P U 1 0 1 は、当たり遊技のオープニングに対応する時間 (例えば、「 1 0 S 」) をメイン R A M 1 0 3 の時間管理カウンタにセットする。そして、当たりオープニングに対応する時間をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【 0 3 1 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 2 1 で示す遊技状態別処理を行う。当該処理は、後で図 2 1 を用いて詳述する。そして、遊技状態別処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

50

【 0 3 1 6 】

(遊技状態別処理について)

図 2 1 は、主制御基板 1 0 0 において行われる遊技状態別処理を示すフローチャート (特別図柄変動中処理のステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 のサブルーチン) である。

【 0 3 1 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 10
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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 8 に処理を移行する。

【 0 3 1 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 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 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「 8 9 8 」になることはないので、当該処理を終えると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 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 2 1 への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲーム、および第 2 始動口 2 2 への遊技球の入球に基づく図柄変動ゲームのいずれでも更新可能である。 20

【 0 3 1 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 3)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 4 に処理を移行する。

【 0 3 2 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 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、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 5 に処理を移行する。 30

【 0 3 2 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 5)

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

【 0 3 2 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 6)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「 0 」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 7 に処理を移行する。

【 0 3 2 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 7)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド (通常) を演出制御基板 2 0 0 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド (通常) をコマンド送信領域にセットする。そして、通常遊技 40
50

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 2 4 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 8 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 8 において、メイン CPU 1 0 1 は、現在の遊技状態が通常遊技状態であることを判定する。具体的には、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「 0 」が格納されているかを判定する。そして、現在の遊技状態が通常遊技状態である場合は、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 7 に処理を移行する。

10

【 0 3 2 5 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 9 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 9 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 に設けられた時短遊技状態 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 0 に処理を移行する。

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

【 0 3 2 6 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 0 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 0 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、ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 1 に処理を移行する。

20

【 0 3 2 7 】

（ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 1 ）

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 1 において、メイン CPU 1 0 1 は、ゲーム数表示更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 2 8 】

（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 」であることを判定する。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。

30

【 0 3 2 9 】

（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。

40

【 0 3 3 0 】

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 0 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

50

できる。

【 0 3 3 1 】

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。

【 0 3 3 2 】

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。

【 0 3 3 3 】

(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 に処理を移行する。

【 0 3 3 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 5)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド(時短 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 3 3 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 6)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 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 S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 3 6 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 7)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 7 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 8 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 S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 3 に処理を移行する。

【 0 3 3 7 】

(ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 8)

ステップ S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 8 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

10

20

30

40

50

算)すると、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 9 に処理を移行する。

【0 3 3 8】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 9)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 9 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、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 0 に処理を移行する。

【0 3 3 9】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 0)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 0 において、メインCPU 1 0 1 は、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 1 8 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S 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 1 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S 1 0 6 に処理を移行する。

10

【0 3 4 0】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 1)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 1 において、メインCPU 1 0 1 は、遊技状態を通常遊技状態とする。具体的には、メインRAM 1 0 3 の遊技状態格納領域において、通常遊技状態であることを示す「0」を格納する。そして、遊技状態を通常遊技状態とすると、ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 2 に処理を移行する。

【0 3 4 1】

(ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 2)

ステップS 1 0 5 - 4 - 1 1 - 2 2 において、メインCPU 1 0 1 は、通常遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンド(通常)を演出制御基板2 0 0 に対して送信するために、遊技状態指定コマンド(通常)をコマンド送信領域にセットする。そして、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。

20

【0 3 4 2】

(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。

30

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 4 3】

(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。

40

【0 3 4 4】

(当たり遊技処理について)

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

【0 3 4 5】

(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

50

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 4 6 】

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

10

【 0 3 4 7 】

(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 4 8 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 4)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、大入賞口開放中であるかを判定する。メイン RAM 1 0 3 の当たり状態格納領域において、大入賞口開放中を示す「 1 」がセットされているかを判定する。そして、大入賞口開放中である場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 5 に処理を移行し、大入賞口開放中ではない場合は、ステップ S 1 0 5 - 5 - 7 に処理を移行する。

20

【 0 3 4 9 】

(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。

30

【 0 3 5 0 】

(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。

40

【 0 3 5 1 】

(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。

【 0 3 5 2 】

(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

50

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。

【0353】

（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、10S）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、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 0 に処理を移行する。

10

【0354】

（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。

【0355】

20

（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、デクリメントでもよい。例えば、5ラウンドの当たりが付与された場合は、メイン RAM 1 0 3 のラウンド数カウンタに「5」をセットして、1ラウンド消化する毎に1デクリメントするようにしてもよいし、メイン RAM 1 0 3 のラウンド数カウンタに「5」をセットせずに、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 S 1 0 5 - 5 - 1 2 に処理を移行する。

【0356】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 2 ）

30

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 2 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 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。

【0357】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 3 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、ステップ S 1 0 5 - 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 S 1 0 5 - 5 - 1 4 に処理を移行し、エンディングに対応する時間が経過していない場合は、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

40

【0358】

（ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 4 ）

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 4 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄が「特別図柄 A」、「特別図柄 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 S 1 0 5 - 5 - 1 5 に処理を移行し、特

50

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 S 1 0 5 - 5 - 1 8 に処理を移行する。

【 0 3 5 9 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 5)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「 2 」をセットする。そして、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「 2 」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 0 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 6)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 6 において、メイン CPU 1 0 1 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 2 0 0 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 S 1 0 5 - 5 - 1 7 に処理を移行する。

【 0 3 6 1 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 7)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 の特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「 0 」をセットする。そして、特別図柄状態フラグ格納領域において、停止中を示す値「 0 」をセットすると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 6 に処理を移行する。

【 0 3 6 2 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 8)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 8 において、メイン CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「 1 」をセットする。そして、メイン RAM 1 0 3 の遊技状態格納領域に「 1 」をセットすると、ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 9 に処理を移行する。

【 0 3 6 3 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 1 9)

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

【 0 3 6 4 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 0)

ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 0 において、メイン CPU 1 0 1 は、時短遊技状態 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 2 0 0 に対して送信するために、コマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態 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 S 1 0 5 - 5 - 2 1 に処理を移行する。

【 0 3 6 5 】

(ステップ S 1 0 5 - 5 - 2 1)

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

【 0 3 6 6 】

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

【 0 3 6 7 】

10

20

30

40

50

(サブCPU201によって行われる制御処理について)

図23～図26のフローチャートで示す制御プログラムがサブROM202に記憶されており、サブCPU201は、サブROM202より制御プログラムを読み出して、読み出した制御プログラムに従って制御処理を行う。はじめに、図23の演出制御基板メイン処理について説明する。

【0368】

(ステップS200)

ステップS200において、サブCPU201は、パチンコ遊技機1が電断中(停電状態)であるかを判定する。その結果、電断中(停電状態)である場合は、ステップS200の処理を繰り返し実行し、電断中(停電状態)ではない場合は、ステップS201に処理を移行する。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

【0369】

(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。

【0370】

(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。

20

【0371】

(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。

【0372】

30

(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。

【0373】

(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。

【0374】

40

(演出制御基板タイマ割込処理について)

図24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。

【0375】

(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。

【0376】

50

(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。

【0377】

(ステップS302)

ステップS302において、サブCPU201は、操作デバイスの入力処理を行う。例えば、演出ボタン検出SW14a、演出レバー検出SW15a、十字キー検出SW16aの入力に応じた処理を行う。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。

10

【0378】

(ステップS303)

ステップS303において、サブCPU201は、図25、図26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25、図26を用いて詳述する。そして、メインコマンド受信処理を終了すると、ステップS304に処理を移行する。

【0379】

(ステップS304)

ステップS304において、サブCPU201は、サブコマンドを送信する処理を行う。サブコマンドとは、後述する図25、図26のメインコマンド受信処理でセットされるコマンドであって、当該処理において、サブコマンドが、画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cに送信される。そして、サブコマンドを受信した画像・音制御部200bおよび発光駆動制御部200cにおいて、サブコマンドに対応する表示、音、発光、駆動の各演出が制御される。そして、サブコマンドを送信すると、ステップS305に処理を移行する。

20

【0380】

(ステップS305)

ステップS305において、サブCPU201は、ステップS300においてスタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させる。そして、スタック領域に退避させた内容をレジスタに復帰させると、演出制御基板タイマ割込処理を終了する。

【0381】

30

(メインコマンド受信処理について)

図25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S303のサブルーチン)である。

【0382】

(ステップS303-1)

ステップS303-1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S303-2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S303-4に処理を移行する。

40

【0383】

(ステップS303-2)

ステップS303-2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。そして、当該処理を終えると、ステップS303-3に処理を移行する。

【0384】

(ステップS303-3)

ステップS303-3において、サブCPU201は、電源関連サブコマンドを、画像

50

・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 S304 に処理を移行する。

【0385】

(ステップ S303 - 4)

ステップ S303 - 4 において、サブ CPU 201 は、エラー関連情報コマンドを受信したかを判定する。エラー関連情報コマンドとは、上述の、磁気異常用エラー指定コマンド、電波異常用エラー指定コマンド等が挙げられる。そして、エラー関連情報コマンドを受信した場合は、ステップ S303 - 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 S303 - 7 に処理を移行する。

10

【0386】

(ステップ S303 - 5)

ステップ S303 - 5 において、サブ CPU 201 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 S303 - 6 に処理を移行する。

【0387】

(ステップ S303 - 6)

ステップ S303 - 6 において、サブ CPU 201 は、エラー関連サブコマンドを、画像・音制御部 200b および発光駆動制御部 200c に送信するために、サブコマンド送信領域にエラー関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S304 に処理を移行する。

20

【0388】

(ステップ S303 - 7)

ステップ S303 - 7 において、サブ CPU 201 は、始動口関連情報コマンドを受信したかを判定する。始動口関連情報コマンドとは、上述の、第 1 始動口入賞指定コマンド、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 S303 - 8 に処理を移行し、始動口関連情報コマンドを受信していない場合は、ステップ S303 - 11 に処理を移行する。

30

【0389】

(ステップ S303 - 8)

ステップ S303 - 8 において、サブ CPU 201 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 CPU 201 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 S303 - 9 に処理を移行する。

【0390】

(ステップ S303 - 9)

ステップ S303 - 9 において、サブ CPU 201 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 S303 - 8 で決定された保留アイコンの色に連動するようになっており、例えば、始動口入球時に、ステップ S303 - 8 で保留アイコンの色を青色とすることが決定されれば、始動口発光装置 21a も青色で発光する。そして、当該処理を終えると、ステップ S303 - 10 に処理を移行する。

40

【0391】

(ステップ S303 - 10)

ステップ S303 - 10 において、サブ CPU 201 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

50

御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 3 9 2 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 1)

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

【 0 3 9 3 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 2)

ステップ S 3 0 3 - 1 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、遊技状態関連情報コマンド受信時処理を行う。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 S 3 0 3 - 1 3 に処理を移行する。

【 0 3 9 4 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 3)

ステップ S 3 0 3 - 1 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、遊技状態関連サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に遊技状態関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 3 9 5 】

図 2 6 は、演出制御基板 2 0 0 において行われるメインコマンド受信処理 2 / 2 を示すフローチャート（演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 3 のサブルーチン）である。

【 0 3 9 6 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 4)

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

【 0 3 9 7 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 5)

ステップ S 3 0 3 - 1 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出図柄指定コマンド受信時処理を行う。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「 7 7 7 」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「 7 7 7 」の図柄の組み合わせを決定する。なお、特別図柄 A を指定する演出図柄指定コマンドを受信した場合、装飾図柄として「 4 4 4 」の図柄の組み合わせが確定表示されるように、装飾図柄「 4 4 4 」の図柄の組み合わせを決定するようにしてもよい。この場合、当たり遊技終了後は、時短遊技状態 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 S 3 0 3 - 1 6 に処理を移行する。

【 0 3 9 8 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 6)

ステップ S 3 0 3 - 1 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、演出図柄サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に演出図柄サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基

10

20

30

40

50

板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 3 9 9 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 7)

ステップ S 3 0 3 - 1 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信した場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 8 に処理を移行し、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 3 に処理を移行する。

【 0 4 0 0 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 8)

ステップ S 3 0 3 - 1 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、変動演出パターン決定処理を行う。具体的には、サブ ROM 2 0 2 に記憶された図示しない変動演出パターン決定テーブルより、指定される特別図柄変動パターンに対応する変動演出パターンを決定する。変動演出パターン決定テーブルには、1 の特別図柄変動パターンに対して、1 または複数の変動演出パターンが対応付けられている。例えば、「変動パターン 2」の「通常変動」(7 S) であれば、対応する変動演出パターン (7 S) は 1 つ用意されており、「変動パターン 4」の「スーパーリーチ 1」(4 0 S) であれば、対応する変動演出パターン (4 0 S) は複数用意されている。そして、「変動パターン 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

10

20

【 0 4 0 1 】

(ステップ S 3 0 3 - 1 9)

ステップ S 3 0 3 - 1 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、アイコン変化演出更新処理を行う。アイコン変化演出更新処理とは、ステップ S 3 0 3 - 8 で決定されたアイコンの色を、図示しない変化シナリオに基づいて更新することである。例えば、変化シナリオが青色 黄色となっていれば、当該処理において、黄色に変化させることを決定する。つまり、アイコンは、1 変動の遊技が行われる毎に色変化することがある。そして、当該処理を終え

【 0 4 0 2 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 0)

ステップ S 3 0 3 - 2 0 において、サブ CPU 2 0 1 は、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 S 3 0 3 - 1 9 で更新された色に連動して行われるようになっており、例えば、ステップ S 3 0 3 - 1 9 で黄色に更新されれば、始動口発光装置 2 1 a も青色から黄色に変化する。そして、当該処理を終え

30

【 0 4 0 3 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 1)

ステップ S 3 0 3 - 2 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、大当り予告演出決定処理を行う。具体的には、サブ ROM 2 0 2 に記憶された大当り予告演出決定テーブル (図 2 7 ~ 図 3 3 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 2 7 ~ 図 3 3 にて説明する。そして、当該処理を終え

40

【 0 4 0 4 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 2)

ステップ S 3 0 3 - 2 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、変動パターンサブコマンド (例えば、ステップ S 3 0 3 - 1 8 ~ ステップ S 3 0 3 - 2 1 で決定した情報) を、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に変動パターン関連サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終え

50

【 0 4 0 5 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 3)

ステップ S 3 0 3 - 2 3 において、サブ C P U 2 0 1 は、特別図柄確定コマンドを受信したかを判定する。そして、特別図柄確定コマンドを受信した場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 4 に処理を移行し、特別図柄確定コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 6 に処理を移行する。

【 0 4 0 6 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 4)

ステップ S 3 0 3 - 2 4 において、サブ C P U 2 0 1 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 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d 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、ステップ S 3 0 3 - 2 5 に処理を移行する。

10

【 0 4 0 7 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 5)

ステップ S 3 0 3 - 2 5 において、サブ C P U 2 0 1 は、特別図柄確定サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に特別図柄確定サブコマンドをセットする。そして、当該処理を終えると、演出制御基板タイマ割込処理のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 0 8 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 6)

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

20

【 0 4 0 9 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 7)

ステップ S 3 0 3 - 2 7 において、サブ C P U 2 0 1 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「 7 9 8 」であれば遊技数カウンタ画像を表示するための処理を行い、遊技数カウンタ画像を既に表示している場合は、当該遊技数カウンタ画像を更新表示（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 S 3 0 3 - 2 8 に処理を移行する。

30

【 0 4 1 0 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 8)

ステップ S 3 0 3 - 2 8 において、サブ C P U 2 0 1 は、遊技数カウンタ関連サブコマンドを、画像・音制御部 2 0 0 b および発光駆動制御部 2 0 0 c に送信するために、サブコマンド送信領域に遊技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 S 3 0 4 に処理を移行する。

【 0 4 1 1 】

(ステップ S 3 0 3 - 2 9)

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

40

【 0 4 1 2 】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 が実行可能な各種演出の一例を以下に記載する。

【 0 4 1 3 】

(先読み演出)

先読み演出とは、第 1 始動口 2 1、または第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球したタイミン

50

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１７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。

【０４１４】

上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」（図２５のステップＳ３０３－８参照）が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に、当該変動アイコン表示領域２６ｏに表示する当該変動アイコン、第１始動口第１保留球画像表示領域２６ｇ～第１始動口第４保留球画像表示領域２６ｊに表示する保留アイコン、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。

【０４１５】

例えば、「保留先読み演出」として、「青」（始動入賞時に「青」）が決定された場合は、「青」の保留アイコンを視認可能に表示（通常表示）するが、所定確率にて図３４に示す態様（保留変化ボタン演出の実行）で表示するようにしてもよい。

図３４（ａ）は、「第３記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されている状況で第１始動口２１に遊技球が入球したとしている。この場合、「第４記憶領域」に当該入球に対応する判定情報（乱数値）が記憶され、図３４（ｂ）に示すように、第１始動口保留個数画像２６ｅが「４」に更新表示され、新たな保留アイコンが表示される。

【０４１６】

ここで、新たな保留アイコンとして、保留アイコンに「Ｐ」（ＰＵＳＨのＰ）と記されたボタン画像を表示させる。このとき、演出ボタンＬＥＤが緑色で発光し、演出ボタン１４の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン１４の操作を促している。なお、ボタン画像は、以下において単にボタン画像と記載するが、ボタン画像は、操作有効時間において表示される画像であり、操作有効時間内に演出ボタン１４が操作されたこと、または、演出ボタン１４が操作されずに操作有効時間が経過すると非表示となる画像である。つまり、操作有効時間において表示可能な画像である。

【 0 4 1 7 】

保留アイコンに「P」（PUSHのP）と記されたボタン画像は、保留アイコン画像と略同じ大きさで表示されるようになっており、セリフ予告（図35参照）、カットイン予告（図39参照）、ジャッジ（図40参照）で表示されるボタン画像よりも表示サイズが小さくなっている。つまり、セリフ予告等で表示されるボタン画像よりも目立ち難い表示になっており、セリフ予告等に比べて消極的な報知でボタン画像が表示される。

【 0 4 1 8 】

そして、遊技者により演出ボタン14が操作された場合は、図34（c）に示すように、ボタン画像が青保留アイコンに変化する。

一方で、操作有効時間（図52参照）内に演出ボタン14が操作されなかった場合や、保留変化ボタン演出で「失敗」（いわゆるガセ）が選択されている場合は、図34（d）に示すように、ボタン画像が通常色（白色）の保留アイコン（通常アイコン）に変化する。保留変化ボタン演出「失敗」（いわゆるガセ）とは、始動入賞時のアイコン変化演出決定処理において、通常アイコン決定時の所定確率で選択されるようになっており、これが選択された場合に実行可能となっている。これにより、保留変化ボタン演出が実行され演出ボタン14が操作されたとしても、通常アイコンが表示されるようになっている。

【 0 4 1 9 】

このような保留変化ボタン演出により、ボタン画像が青保留アイコン等に変化した場合は、遊技者の操作で変化させたといった感覚を与えることができ、遊技者に満足感を与えることができる。また、ボタン画像に対応する図柄変動ゲームの期待度（当たり遊技に対する期待度）を先に知りたくない遊技者は演出ボタン14を操作しなければ、ボタン画像が青保留アイコン等に変化することはないので、遊技者のニーズに合わせた柔軟な演出を実行することができる。

【 0 4 2 0 】

保留変化ボタン演出は、操作有効時間を担保する都合上、「第2記憶領域」まで記憶されているときの始動入賞、つまり、新たに「第3記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶する場合と、「第3記憶領域」まで記憶されているときの始動入賞、つまり、新たに「第4記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶する場合とにおいて実行を可能としており、それ以外の状況では実行しないようにしている。これにより、保留変化ボタン演出が実行されたものの、操作有効時間を十分に確保できずに遊技者が操作できないといった不都合の発生等を防止できる。

【 0 4 2 1 】

なお、例えば、青保留アイコンに変化することが決定されており、操作有効時間（図52参照）内に演出ボタン14が操作されなかった場合、「第4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が実行されるまで青保留アイコンに変化させないが、対応する図柄変動ゲームの実行中においても青保留アイコンに変化させないようにしてもよい。これにより、対応する図柄変動ゲームで判定結果の報知が行われるまで楽しませることができる。

【 0 4 2 2 】

なお、「保留先読み演出」における「通常表示」と、「保留変化ボタン演出の実行による表示」とは、所定確率でいずれかが選択されるようにしてもよいし、演出モードの相違により一方のみが選択されるようにしてもよい。例えば、演出モードAでは、「通常表示」のみを行い、演出モードBでは、「保留変化ボタン演出の実行による表示」を行うようにしてもよい。所定確率でいずれかが選択されるにあたって、特別図柄当たり判定処理において当たりと判定されている場合は「保留変化ボタン演出の実行による表示」を選択し易く、ハズレと判定されている場合は「通常表示」を選択し易くしてもよい。

【 0 4 2 3 】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「入賞時フラッシュ演出」が挙げられる。「入賞時フラッシュ演出」とは、始動口へ遊技球が入球したときに、下部スピーカ10に設けられたスピーカランプが発光し、当該入球に係る図柄変動ゲームが開始するまで、

10

20

30

40

50

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、当たり遊技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、スピーカランプを発光させるシナリオ（発光色が定められたシナリオ）を選択して、当該選択したシナリオに基づいてスピーカランプを発光させる。

スピーカランプの発光色としては、例えば、当たり遊技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。

【0424】

上記先読み演出の別の演出の具体例としては、「ゾーン演出」が挙げられる。「ゾーン演出」とは、主に画像表示装置26を用いた演出である。例えば、上述の「第3記憶領域」まで判定情報（乱数値）が記憶されているときに、第1始動口21に遊技球が入球した場合、「第4記憶領域」に判定情報（乱数値）を記憶した後に事前判定処理を行う。そして、事前判定処理の判定結果に基づいて、ゾーン演出を行うと判定された場合は、例えば、次の図柄変動ゲームにおいて、画像表示装置26において、「特殊図柄が揃えばゾーン突入！」などと、突入を煽る演出を行った後、特殊図柄を揃えて「ゾーン」に突入させて、上述の「第4記憶領域」に記憶した判定情報（乱数値）が「当該変動記憶領域」に移された変動まで、「ゾーン」演出を実行する。この「ゾーン」演出の実行中は、画像表示装置26において、「ゾーン中」などといったテロップを表示する。そして、「ゾーン演出」は、事前判定処理において、「当たり」と判定された場合に実行され易く、「ハズレ」と判定された場合に実行され難くなっているため、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。

【0425】

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

【0426】

（擬似連予告）

擬似連予告とは、主に画像表示装置26に表示される左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cや、擬似連専用図柄を用いた演出であって、「1変

10

20

30

40

50

動の遊技」において、装飾図柄の仮停止表示を繰り返し行うことで、あたかも複数回変動が行われているように見せる演出である。例えば、図 8 に示すように、擬似連は、2 回、3 回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 2 6 a として「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像 2 6 c として「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像 2 6 b として「擬似連専用図柄」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させ（この時点で、擬似連 2 回）、再度、左装飾図柄画像 2 6 a として「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像 2 6 c として「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像 2 6 b として「擬似連専用図柄」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」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」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

【0427】

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 2 6 のステップ S 3 0 3 - 2 1 において決定される演出である。

20

【0428】

図 2 7 は、予告決定テーブル 1 であり、図柄変動ゲームにおいて、変動開始からリーチが形成される前に実行される予告（リーチ前予告）を決定するためのテーブルである。

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

【0429】

30

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。

【0430】

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。

40

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。

【0431】

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。

50

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。

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

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

10

【0432】

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。

【0433】

図 28 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 27 と同様である。

20

【0434】

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。

【0435】

30

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。

【0436】

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。

40

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。

【0437】

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

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。

10

【0438】

図 29 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 27 と同様である。

【0439】

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。

20

【0440】

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。

【0441】

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。

30

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。

【0442】

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。

【0443】

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。

40

【0444】

ここで、図 35、図 36 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 35 は、セリフ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 の変動表示中に、画像表示装置 26 の中央に演出ボタン 14 を模した画像（PUSH と表記したボタン画像）が表示された場面である。演出ボタン 14 を模した画像は全体が緑色にて表示されており

50

、演出ボタンLEDも対応する緑色にて発光し、演出ボタン14の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン14の操作を促している。なお、ボタン画像は、セリフ予告、カットイン予告、ジャッジにおいて同じ表示サイズ(大きさ)で表示されるようになっている。

【0445】

そして、遊技者により演出ボタン14が操作されると、(a2)で示すように、キャラクタとセリフとが表示される。(a2)はセリフ(白)の態様を示しており、各装飾図柄画像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であり、文字部分が例えば黒である。また、セリフ画像SE1の表示とともにセリフ効果音1を出力しており、セリフ(白)が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

10

【0446】

そして、セリフ画像SE1を所定時間(例えば2.5秒)にわたり表示すると、(a3)で示すように、セリフ画像SE1が非表示になり、その後、(a4)で示すようになりチが形成される場合がある。

【0447】

(b1)は、各装飾図柄画像26a~26c、第4図柄画像26dの変動表示中に、画像表示装置26の中央に演出ボタン14を模したボタン画像(PUSHと表記した画像)が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタンLEDも対応する緑色にて発光し、演出ボタン14の操作有効時間中であることを報知している。これにより、遊技者に演出ボタン14の操作を促している。また、スピーカ10からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン表示音(単音)が出力される。

20

【0448】

そして、遊技者により演出ボタン14が操作されると、(b2)で示すように、キャラクタとセリフとが表示される。(b2)はセリフ(赤)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「チャンス!」というセリフ画像SE2が発せられている。セリフ(赤)とは、セリフ画像SE2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SE2の表示とともにセリフ効果音2を出力しており、セリフ(赤)が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

30

【0449】

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SE2が非表示になるが、セリフ(赤)2段階が行われる場合、(b3)で示す態様になり、(b2)より表示を開始したセリフ画像SE2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SE3が発せられる。セリフ画像SE3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SE3の表示とともにセリフ効果音2を出力しており、さらにセリフ(赤)が表示されたことを聴覚上においても示唆している。

40

【0450】

そして、セリフ画像SE3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SE2およびセリフ画像SE3を非表示として、その後、(b4)で示すようになりチが形成される。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。

【0451】

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。

【0452】

50

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

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

【 0 4 5 3 】

また、ボタン画像の表示色と、演出ボタン L E D の発光色とが対応していることで、演出ボタン 1 4 の操作有効時間中であることをわかり易くすることができる。

【 0 4 5 4 】

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。

【 0 4 5 5 】

図 3 6 は、ボタン振動予告の態様を示している。

（ a 1 ）は、各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c、第 4 図柄画像 2 6 d が変動表示を開始した場面であり、演出ボタン 1 4 は振動していない。このとき、演出ボタン L E D は白色で発光している。

（ a 2 ）は、（ a 1 ）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 1 4 が 2 秒間にわたり 1 回振動している。このときも、演出ボタン L E D は白色で発光している。

（ b 1 ）は、（ a 1 ）と同じ場面であり、（ b 2 ）は、（ b 1 ）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 1 4 が 2 秒間にわたり 1 回振動し、0.5 秒のインターバルにおいて、演出ボタン 1 4 が 2 秒間にわたり 1 回振動し、0.5 秒のインターバルにおいて、演出ボタン 1 4 が 2 秒間にわたり 1 回振動している。演出ボタン L E D の発光態様は（ a 1 ）（ a 2 ）と同様である。

つまり、（ a 1 ）（ a 2 ）は、2 秒振動 × 1 回の態様であり、（ b 1 ）（ b 2 ）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。

【 0 4 5 6 】

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。

【 0 4 5 7 】

図 3 0 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 2 6 a と右装飾図柄画像 2 6 c 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 R O M 2 0 2 に記憶されており、特別図柄当たり判定処理の判定結果、変動演出パターン、振分、予告（内容）が定められており、サブ C P U 2 0 1 は、特別図柄当たり判定処理の判定結果、および、決定した変動演出パターンを参照すると

10

20

30

40

50

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。

【0458】

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。

【0459】

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。

【0460】

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。

【0461】

図31(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31(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27と同様である。

【0462】

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。

【0463】

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。

【0464】

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。

10

20

30

40

50

【 0 4 6 5 】

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。

【 0 4 6 6 】

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。

10

【 0 4 6 7 】

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、60%で第2クルマ群が決定される。

【 0 4 6 8 】

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。

20

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。

【 0 4 6 9 】

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。

【 0 4 7 0 】

30

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。

【 0 4 7 1 】

ここで、図 3 7、図 3 8 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 3 7 は、ロゴ予告の態様を示している。

(a 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) 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。ロゴ予告は、リーチが形成されるや否や各装飾図柄画像 2 6 a ~ 2 6 c の上方に表示されるようになっている。例えば、(a 2) であれば、チャンスと表記されたロゴ画像 1 o g 1 が表示されている。このロゴ画像 1 o g 1 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。

40

【 0 4 7 2 】

(b 1) は、(a 1) と同様であり、(b 2) では、激熱と表記されたロゴ画像 1 o g 2 が表示されている。このロゴ画像 1 o g 2 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。

【 0 4 7 3 】

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

50

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。

【0474】

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、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。

【0475】

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。

10

【0476】

図38は、クルマ群予告の態様を示している。

(a1)(b1)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)(b2)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。クルマ群予告は、ロゴ予告とは異なり、リーチが形成されてから所定時間(例えば1.5秒)経過後に、画像表示装置26の右端から左端に向かって複数のクルマを模した画像が移動する態様で実行される。

【0477】

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

20

【0478】

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。

【0479】

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。

30

【0480】

図32(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。

【0481】

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。

40

【0482】

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。

【0483】

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)

50

）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。

【 0 4 8 4 】

図 3 2 (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 3 2 (a) と同様である。

【 0 4 8 5 】

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。

10

【 0 4 8 6 】

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。

【 0 4 8 7 】

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。

20

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。なお、当たりの場合にのみ実行可能であって、当たり遊技が得られることを確定的に報知するカットイン（虹）を備えていてもよい。

【 0 4 8 8 】

図 3 3 (c) は、予告決定テーブル 5 であり、図柄変動ゲームにおいて、スーパーリーチ中に実行される予告（ジャッジ演出）を決定するためのテーブルである。基本的な決定手法は図 3 2 (a) と同様である。

30

【 0 4 8 9 】

ジャッジ演出とは、スーパーリーチ中の特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知するタイミングに行われる演出であって、遊技者に演出ボタン 1 4 または演出レバー 1 5 を操作させること（操作が行われなかった場合は操作有効時間の経過）で、判定結果が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 1 4 を模したボタン画像 b g や、演出レバー 1 5 を模した演出レバー画像 l e g が判定結果を報知する直前に表示されるので（図 4 0 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。なお、以下においては単に「ジャッジ」と記載することがある。

40

【 0 4 9 0 】

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。

【 0 4 9 1 】

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。

【 0 4 9 2 】

図 3 3 (d) は、ジャッジ演出における演出ボタン決定テーブルであり、予告決定テ

50

ブル 5 で演出ボタンが決定された場合に、さらにボタン画像の表示色と演出ボタン L E D の発光色とを決定するためのテーブルである。

【 0 4 9 3 】

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

【 0 4 9 4 】

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、45% で演出ボタン（通常）が決定され、55% で演出ボタン（赤）が決定され、変動演出パターンがスーパーリーチ 2 であれば、40% で演出ボタン（通常）が決定され、60% で演出ボタン（赤）が決定される。

【 0 4 9 5 】

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

例えば、スーパーリーチ 1 において、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。

【 0 4 9 6 】

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（通常）が実行され易く、演出ボタン（赤）が実行され難くなっている。

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

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

【 0 4 9 7 】

なお、演出ボタン 1 4 または演出レバー 1 5 を操作させるジャッジ演出は、図 3 3 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。

【 0 4 9 8 】

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

【 0 4 9 9 】

図 3 9 は、カットイン予告の態様を示している。

（ a 1 ）（ b 1 ）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 2 6 a ~ 2 6 c が表示領域の右上に移動して、縮小表示している。

【 0 5 0 0 】

（ a 2 ）（ b 2 ）は、スーパーリーチ（例えばスーパーリーチ 1 ）に移行してから所定時間経過した場面であり、画像表示装置 2 6 の中央にボタン画像（ P U S H と表記した画像）が表示された場面である。ボタン画像は全体が緑色にて表示されており、演出ボタン L E D も対応する緑色にて発光し、演出ボタン 1 4 の操作有効時間中であることを報知し

10

20

30

40

50

ている。カットイン予告では、演出ボタン 14 を模したボタン画像 *b g* が表示されており、「押して！」という画像の表示や「押して」という音声は出力されておらず、スピーカ 10 からは、ボタン画像の表示に併せて、ボタン画像が表示されたことを示唆するボタン表示音（単音）が出力される。このボタン表示音は、セリフ予告時に出力される音と同じである。

【0501】

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

10

【0502】

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。

【0503】

図 40 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～」といった音声は出力されている。

20

【0504】

会話予告は、味方キャラクタ *c h a A*（図 41 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* との会話が行われ、会話画像 *c o n 4 - 1* の文字色（例えば、白文字、赤文字）によって当たり遊技が行われる可能性を示唆する予告（態様については図 41～図 43 にて詳述）である。

【0505】

30

（a2）（b2）は、特別図柄当たり判定処理の判定結果を報知する場面であり、（a2）では、画像表示装置 26 の中央にボタン画像（PUSH と表記した画像）が表示され、ここではボタン画像は全体が赤色にて表示されている（図 33（d）で演出ボタン（赤）が決定されたとしている）。また、演出ボタン *L E D* は対応する赤色にて発光しており、演出ボタン 14 の操作を促している。一方、（b2）では、演出レバー 15 を模した画像が表示されている。

【0506】

また、例えば、（a2）であれば、演出ボタン 14 への操作を促すべく、ボタン画像 *b g* および「押して！」が表示されており、併せて「押して」という音声は出力されている。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」という音声は出力されている。

40

【0507】

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

例えば、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 26 a～26 c 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 26 a～26 c 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。

50

【0508】

次に、図41～図43を用いて、会話予告についてさらに詳細に説明する。

図41(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。

【0509】

(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chaAより「勝負だ」といった会話画像con1-1が「白色」の文字(白文字)で表示されている。また、スピーカ10より「勝負だ」といった音声が出力されている。

(b2)は、「勝負だ」といった会話画像con1-2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32(a)の会話(赤)と対応しており、「白色」の文字(白文字)は図32(a)の会話(白)と対応している。

10

なお、会話予告においては、セリフ予告のような音(セリフ効果音)による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が出力されるようになっている。

【0510】

(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chaAより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタchaBより「勝ち目はないぞ」といった会話画像con2-1が「白色」の文字(白文字)で表示されている。また、スピーカ10より「勝ち目はないぞ」といった音声が出力されている。

20

(b3)は、「勝ち目はないぞ」といった会話画像con2-2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。

【0511】

(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chaBより発せられた会話に呼応する形で、味方キャラクタchaAより「負けないぞ」といった会話画像con3-1が「白色」の文字(白文字)で表示されている。また、スピーカ10より「負けないぞ」といった音声が出力されている。

(b4)は、「負けないぞ」といった会話画像con3-2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。

30

【0512】

図42(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chaAより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタchaBより「いくぜ～」といった会話画像con4-1が「白色」の文字(白文字)で表示されている。また、スピーカ10より「いくぜ～」といった音声が出力されている。

(b5)は、「いくぜ～」といった会話画像con4-2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40と同じであるので、説明を省略する。

40

【0513】

(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chaAが表示され、「修行の成果が出たな」といった会話画像con5-1が「白色」の文字(白文字)で表示されている。また、スピーカ10より「修行の成果が出たな」といった音声が出力されている。

(b8)は、「修行の成果が出たな」といった会話画像con5-2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。

【0514】

図43(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chaAより発せられた会話に呼応する形で、敵キャラクタchaBより「見事・・・」と

50

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。

（b 9）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（a 9）とは相違している。

【0515】

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 2.5 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。

【0516】

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。

【0517】

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

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

【0518】

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。

【0519】

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。

【0520】

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。

10

20

30

40

50

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。

【 0 5 2 1 】

図 4 1 ~ 図 4 3 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 1 0) (b 1 0) でハズレ図柄の組み合わせを仮停止表示し、(a 1 1) (b 1 1) でハズレ図柄の組み合わせを確定表示させればよい。これにより、特に「赤色」の文字（赤文字）で会話予告が実行されていた場合、(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。

10

【 0 5 2 2 】

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。

【 0 5 2 3 】

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。

20

【 0 5 2 4 】

また、例えば図 4 1 (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。

【 0 5 2 5 】

図 4 4 は、当たり遊技中に実行される「大当たり中昇格」の演出態様の一例である。「大当たり中昇格」とは、特別図柄 B または特別図柄 C が決定されているときに実行可能な演出であり、特別図柄 B が決定されているときは、当たり遊技中に、当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行することが報知され、特別図柄 C が決定されているときは、当たり遊技中に、当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行しないこと（時短遊技状態に移行すること）が報知される演出である。例えば、特別図柄 B が決定されたときは、装飾図柄画像の組み合わせとして、「1 1 1」、「2 2 2」、「3 3 3」、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「8 8 8」のいずれかを確定表示させることが可能であり、特別図柄 C が決定されたときは、装飾図柄画像の組み合わせとして、「1 1 1」、「2 2 2」、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「8 8 8」のいずれかを確定表示させることが可能である。そして、確定表示の段階では、当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行するのかが報知されずに、当たり遊技中に報知されるといった演出である。なお、特別図柄 A が決定されたときは、装飾図柄画像の組み合わせとして、「7 7 7」が確定表示され、その段階で当たり遊技終了後に確変遊技状態に移行することが報知されるようになっている。

30

40

【 0 5 2 6 】

「大当たり中昇格」は、図 4 4 (a) に示すように、当たり遊技の 3 ラウンド目において、画像表示装置 2 6 に「ボタンを押して確変を G E T せよ!」といったメッセージが表示されて、その後、図 4 4 (b) に示すように、フェードイン演出が実行されるとともに、ボタン画像が表示されて演出ボタン 1 4 が操作可能となるまでの秒数がカウントダウンされる（図中の「3 ! 2 ! . . .」）。このとき、演出ボタン L E D は白色で発光している。

【 0 5 2 7 】

その後、図 4 4 (c) に示すように、フェードイン演出が終了して、ボタン画像（緑）

50

と、操作有効時間を示す操作有効時間画像 Y K と、「押せえ！」といったメッセージとが表示されて、遊技者に演出ボタン 1 4 の操作を促している。このとき、演出ボタン L E D はボタン画像（緑）に対応する発光色（緑）で発光している。また、スピーカ 1 0 からは、「押せえ！」といったメッセージの表示に併せて「押せえ」の音声出力される。

【 0 5 2 8 】

そして、遊技者により演出ボタン 1 4 が操作される（操作が行われなかった場合は操作有効時間が経過する）と、特別図柄 B が確定表示して当たり遊技に移行した場合は、図 4 4（d 1）に示すように、可動体 2 8 が落下し、確変遊技状態を獲得したことを示す「GET!!」のメッセージが表示される。一方、特別図柄 C が確定表示して当たり遊技に移行した場合は、図 4 4（d 2）に示すように、可動体 2 8 は落下せずに、煙を模した画像と、確変遊技状態が獲得できなかったことを示す「残念・・・」のメッセージが表示される。

10

このように、当たり遊技中に「大当たり中昇格」を実行することで、当たり遊技が大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるだけの単調なものにならず、遊技興趣を向上させることができる。

【 0 5 2 9 】

図 4 5 は、当たり遊技中に実行される「大当たり中モード選択」の演出態様の一例である。「大当たり中モード選択」とは、確変遊技状態に移行することが報知された当たり遊技において、最終ラウンドである 5 ラウンドが終了してから確変遊技状態が開始されるまでの間に、確変遊技状態の主要演出を担うキャラクタを選択する演出である。例えば、キャラクタ A を選択した場合は、キャラクタ A に対応する演出を実行し、キャラクタ B を選択した場合は、キャラクタ B に対応する演出を実行し、キャラクタ C を選択した場合は、キャラクタ C に対応する演出を実行する。例えば、キャラクタ A を選択した際には、キャラクタ B、C 選択時には実行されない演出が実行され、キャラクタ B を選択した際、キャラクタ C を選択した際にも同様に構成（それぞれ独自の演出が実行されるように構成）されている。

20

【 0 5 3 0 】

「大当たり中モード選択」について、具体的には、図 4 5（a）に示すように、5 ラウンド目において画像表示装置 2 6 に「ボタンを押して好きなキャラを選択だ！」といったメッセージが表示され、併せてメッセージに対応する音声も出力される。そして、5 ラウンド目が終了すると、図 4 5（b）に示すように、「キャラを選べ！」といったメッセージ（併せて音声も）と、選択可能なキャラクタ（キャラクタ A ～ C）と、ボタン画像（白）と、操作有効時間画像 Y K とが表示される。また、このとき演出ボタン L E D は白色で発光している。図 4 5（b）で示す例では、カーソル（三角形）がキャラ A に位置しており、この状態で操作有効時間が経過するとキャラ A が選択されることになる。一方、キャラ B にカーソルを合わせる場合は、図 4 5（b）の状態から演出ボタン 1 4 を 1 回押下すれば、カーソルがキャラ B に対応する位置に移動することになる。また、そこからさらに演出ボタン 1 4 を 1 回押下すれば、カーソルがキャラ C に対応する位置に移動することになる。

30

【 0 5 3 1 】

そして、図 4 5（c）に示すように、操作有効時間が経過するとカーソルが位置していたキャラクタが選択されて、図 4 5（d）に示すように、確変遊技状態への移行演出（RUSH 突入！といった表示）が開始される。

40

このように、確変遊技状態においては選択キャラクタに対応する演出を実行することで、確変遊技状態における遊技興趣をより一層向上させることができる。

【 0 5 3 2 】

図 4 6 は、確変遊技状態中に実行される演出（メーター演出、復活演出）の一例である。図 4 6（a）に示すように、リーチ（例えば 4 図柄によるリーチ）が形成されると、画像表示装置 2 6 に「ボタンを連打してメーター MAX で大当たりだ！」といったメッセージが表示され、併せてメッセージに対応する音声も出力される。このとき、演出ボタン L E

50

Dは白色で発光している。

【0533】

そして、図46(b)に示すように、「連打!」といったメッセージ(併せて音声)と、メーター画像meと、ボタン画像(緑)と、操作有効時間画像YKとが表示される。このとき、演出ボタンLEDはボタン画像(緑)と対応する発光色(緑)にて発光しており、遊技者に演出ボタン14の操作を促している。

【0534】

特別図柄当たり判定処理において当たりと判定されている場合には、図46(c1)に示すように、メーター画像がMAXまで到達して、「達成!」といったメッセージが表示される。一方、特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定されている場合、または、特別図柄当たり判定処理において当たりと判定されている一部の場合には、図46(c2)に示すように、操作有効時間が経過してメーター画像がMAXまで到達せず、「失敗・・・」といったメッセージが表示される。

10

【0535】

そして、図46(c1)の後、図46(d1)で示す、当たりに対応する装飾図柄画像組み合わせ「444」が仮停止表示され、図46(c2)の後、図46(d2)で示す、「復活演出」が実行される。「復活演出」は、再度、演出ボタン14の連打を促して、扉を模した画像を開放させる演出である。特別図柄当たり判定処理においてハズレと判定されている場合は、最終的に、扉を模した画像が開放せずに閉状態となり、その後、ハズレ図柄(例えば特別図柄G)が確定表示し、特別図柄当たり判定処理において当たりと判定されている一部の場合は、最終的に、扉を模した画像が開放して、その後、当たり図柄(例えば特別図柄E)が確定表示する。なお、図46(d2)の場面でも、演出ボタンLEDは緑色で発光している。

20

【0536】

なお、メーター演出においては、メーターパターンを複数種類備えていてもよく、例えば、メーターパターン1であれば、メーター演出開始時のメーターの初期位置が「20」の位置にあり、メーターパターン2であれば、メーター演出開始時のメーターの初期位置が「50」の位置にあり、MAX位置に近い位置から開始されるメーターパターン2の方が当たり時に選択される割合を高くするようにしてもよい。これにより、いずれのメーターパターンが選択されているのかを視認させる楽しみを付加することができ、演出ボタン14を操作する意欲を掻き立てることができる。

30

【0537】

図47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。

【0538】

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。

40

【0539】

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。

【0540】

50

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。

【0541】

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。

【0542】

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42(a8)(b8)、図43(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。

【0543】

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42参照)や当たり時ボタン振動演出(図43参照)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る。

【0544】

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

10

20

30

40

50

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 3 6 参照）についても同様の考え方である。

【 0 5 4 5 】

一方、タイミング T 3 ~ タイミング T 4 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。

【 0 5 4 6 】

また、タイミング T 1 ~ タイミング T 2 で実行されるセリフ予告では、セリフ（白）とセリフ（赤）とで音（セリフ効果音）による当たり期待度の相違を設けたが、タイミング T 3 ~ タイミング T 4 で実行される会話予告では、白文字と赤文字とで音（セリフ効果音）による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。

【 0 5 4 7 】

図 4 8 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。

【 0 5 4 8 】

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 T 4 で当たりが報知され易い傾向にある。

予告演出についてもこの傾向に併せて、タイミング T 1 ~ タイミング T 2 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。

【 0 5 4 9 】

タイミング T 2 ~ タイミング T 3 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。

また、タイミング T 3 ~ タイミング T 4、タイミング T 4 ~ タイミング T 5 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。

【 0 5 5 0 】

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。

10

20

30

40

50

【 0 5 5 1 】

次に、各種設定、特に演出ボタン 1 4 の自動押下機能（以下、オートボタン）について説明する。

図 4 9 は、「客待ち中」からメニューを立ち上げて、当該メニュー内においてオートボタン設定等を行う例である。

【 0 5 5 2 】

図 4 9（a 1）は、「客待ち中」の画面であり、演出ボタン L E D が白色で発光しており、操作可能であることを示唆している。そして、演出ボタン 1 4 が操作されると、図 4 9（a 2）で示すメニュー画面が表示される。このとき、メニュー画面は表示領域の略全域に表示されるので、客待ち中の画面は視認困難になる。メニュー画面においては、各種演出設定が可能となっており、一例として、「演出頻度設定」、「3 D 設定」、「オートボタン設定」（いずれも O N ・ O F F 設定可能）が挙げられる。「演出頻度設定」を O N にすると、当たり遊技に当せんしていることを確定的に報知するプレミアム演出の実行頻度が向上し、O F F にすると通常の実行頻度となる。「3 D 設定」を O N にすると、例えばクルマ群予告が立体視可能となり、O F F にすると立体視不可能となる。「オートボタン設定」を O N にすると、演出ボタン 1 4 が操作可能な場面において、遊技者が演出ボタン 1 4 を操作しなくても、自動的に演出ボタン 1 4 が操作されたものとして扱い、O F F にすると自動的に操作されたものとして扱う機能を作動させない、といった仕様になっている。

【 0 5 5 3 】

メニュー画面において、十字キーボタン 1 6 を（上下）操作してカーソルを移動させて、設定を行いたい項目にカーソルで演出ボタン 1 4 を操作すると、当該項目における O N ・ O F F 設定が可能となる。例えば、図 4 9（a 2）では、「オートボタン設定」にカーソルが位置しており、ここで演出ボタン 1 4 を操作すると、図 4 9（a 3）で示す画面が表示される。「オートボタン設定」の詳細設定画面では、「O N にしますか？」といったメッセージが表示されており、十字キーボタン 1 6 を（左右）操作してカーソルを移動させて（図 4 9（a 3）（a 4））、「はい」「いいえ」のいずれかを選択するようになっている。そして、所望の箇所にカーソルを移動させて演出ボタン 1 4 を操作すれば、図 4 9（a 5）に示すように、オートボタン設定は完了となる。なお、図 4 9（a 5）において、「オートボタン設定」の詳細設定画面により背面側が視認困難となっているが、図 4 9（a 5）では、「オートボタン画像 2 6 p」が表示されている。また、図 4 9（a 5）では、演出ボタン L E D が青発光となる。これについては、図 5 1 で詳述する。

【 0 5 5 4 】

「オートボタン設定」を O N にした場合、「客待ち中」の画面に復帰した際に、オートボタンが O N になっていることを示唆する「オートボタン画像 2 6 p」が視認可能となる。一方で、「オートボタン設定」を O F F にした場合、「オートボタン画像 2 6 p」が視認可能とならない（何も表示されない）。なお、これに限らず、オートボタンが O F F になっていることを示唆する画像を視認可能に表示するようにしてもよい。

【 0 5 5 5 】

また、「オートボタン画像 2 6 p」は、デモ演出中も表示可能であり、デモ演出中、客待ち中、図柄変動ゲーム中で同態様の「オートボタン画像 2 6 p」が表示されるようになっている。つまり、デモ演出中、客待ち中、図柄変動ゲーム中で表示位置や大きさやデザイン等が変化することはない。また、後述の変形例のように、当たり遊技中や確変遊技状態中にもオートボタンの O N 設定を引き継ぐ場合には、当たり遊技中、確変遊技状態におけるデモ演出中、客待ち中、図柄変動ゲーム中も通常遊技状態と同態様の「オートボタン画像 2 6 p」が表示されるようになっている。これにより、「オートボタン画像 2 6 p」を状態別に用意する必要がなく、また、遊技者にとっても複数種類の「オートボタン画像 2 6 p」が表示されることなく、馴染みやすい表示態様を実現できる。

【 0 5 5 6 】

本実施形態において、メニュー画面は、「客待ち中」、「デモ演出中」に起動させるこ

10

20

30

40

50

とが可能となっており、図柄変動ゲーム中は起動させることが不可能となっている。メニュー画面は、図 4 9 で示すように表示領域のほぼ全域を使用して表示されるため、図柄変動ゲームが視認困難となってしまうためである。

【 0 5 5 7 】

なお、「オートボタン設定」の詳細設定画面により背面側が視認困難となっているとしたが、図 4 9 (a 2) に示すメニュー画面や、図 4 9 (a 3) ~ (a 5) に示す詳細設定画面は、背面側が視認可能となるよう透過した形で表示されるようにしてもよい。つまり、「オートボタン設定」を ON にした場合、当該 ON 操作により表示された「オートボタン画像 2 6 p」が視認可能となるようにしてもよい。これにより、「オートボタン設定」が ON 設定になったことを認識し易くすることができる。

10

【 0 5 5 8 】

図 5 0 は、図柄変動ゲーム中における「オートボタン設定」等の例を示している。図 5 0 (a) は、通常変動（例えば変動パターン 2）実行中の「オートボタン設定」等の例であり、図 5 0 (b) は、スーパーリーチ（例えば変動パターン 5）実行中の「オートボタン設定」等の例である。「演出頻度設定」は、演出レバー 1 5 を初期位置から作動位置に作動させた状態で所定時間（例えば 3 秒間）経過すると ON・OFF が切り替わるようになっている。「3 D 設定」は、演出レバー 1 5 を初期位置から作動位置に作動させると ON・OFF が切り替わるようになっている。「オートボタン設定」は、演出ボタン 1 4 を所定時間（例えば 3 秒間）押下し続ける（長押しする）と ON・OFF が切り替わるようになっている。

20

【 0 5 5 9 】

演出ボタン 1 4 を所定時間（例えば 3 秒間）押下し続ける（長押しする）ことによる「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えは、専ら図柄変動ゲーム中にのみ有効な操作とし、例えば図 4 9 (a 2) ~ (a 5) のメニュー画面で同様の操作をしたとしても、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えは行われなくなっている（図 5 3 (a 2) (a 3) も同様）。この場合は、メニュー経由での「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えが求められる。一方、図 4 9 (a 1) (a 6) の状態であれば、演出ボタン 1 4 を所定時間（例えば 3 秒間）押下し続ける（長押しする）ことによる「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを可能としてよい。また、デモ演出中においても同様の操作で「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを可能としてよい。これにより、客待ち中やデモ演出中においてわざわざメニュー画面を起動させる手間を省略することができ、素早く遊技を開始したい遊技者に一定の満足感を与えることができる。一方で、図 4 9 (a 2) ~ (a 5) のメニュー画面表示中は、同様の操作で「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを不可能とすることで、メニュー画面起動中の処理が煩雑になってしまうことを防止できる。

30

【 0 5 6 0 】

なお、客待ち中やデモ演出中に、演出ボタン 1 4 を所定時間（例えば 3 秒間）押下し続ける（長押しする）ことによる「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを行った場合は、後述する「効果音」（図 5 1）について、図柄変動ゲーム中に「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを行ったものとして扱う。よって、OFF → ON にした場合は、効果音 2 が出力され（図 5 1 参照）、ON → OFF にした場合は、効果音 8 が出力されることになる（図 5 1 参照）。また、図柄変動ゲームが終了して間もない状態（例えば、客待ち中の前の客待ち待機中）や、図柄変動ゲーム間のインターバル期間において切り替えが行われた場合も同様に扱う。

40

【 0 5 6 1 】

通常変動実行中は、変動表示の開始から停止表示まで（T 1 ~ T 4 ）、「演出頻度設定」、「3 D 設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを可能としている。

また、十字キーボタン 1 6 による音量調整・光量調整についても、変動表示の開始から停止表示まで（T 1 ~ T 4 ）、調整可能としている。

つまり、通常変動においては、「演出頻度設定」、「3 D 設定」、「オートボタン設定

50

」の ON・OFF 切り替え可能期間と、音量調整・光量調整の可能期間とが基本的には同一となっている。

【 0 5 6 2 】

例外として、通常変動において「セリフ予告」が実行される場合、当該「セリフ予告」の操作有効時間中は、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えが不可能となる。よって、「セリフ予告」が実行される場合は、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替え可能期間よりも、音量調整・光量調整の可能期間の方が長くなる。

【 0 5 6 3 】

一方で、スーパーリーチ変動実行中は、リーチが形成されるまで (T1 ~ T2)、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを可能とし、それ以降 (T2 ~ T8) は、ON・OFF 切り替えを不可能としている。

また、十字キーボタン 16 による音量調整・光量調整については、変動表示の開始から停止表示まで (T1 ~ T8)、調整可能としている。

つまり、スーパーリーチ変動においては、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替え可能期間よりも、音量調整・光量調整の可能期間の方が長くなっている。スーパーリーチ変動は、通常変動のように予告(セリフ予告)の実行有無で、この関係が変化するものではなく、常に音量調整・光量調整の可能期間の方が長くなる。スーパーリーチ変動では、予告決定テーブルの説明でも述べたように、通常変動に比べて予告が実行される可能性が高く、遊技者が演出ボタン 14 や演出レバー 15 を操作する頻度も高くなることが想定される。そのため、スーパーリーチ変動では、予め T2 ~ T8 を ON・OFF 切り替え不可能期間としている。

【 0 5 6 4 】

スーパーリーチ変動における T1 ~ T2 で「セリフ予告」が実行される場合は、通常変動と同様、「セリフ予告」の操作有効時間中は、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えが不可能となる。

一方で、スーパーリーチ変動における T1 ~ T2 で「ボタン振動予告」が実行される場合は、振動中、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えを可能とする。「ボタン振動予告」は、演出ボタン 14 を用いた予告であるものの、演出ボタン 14 を操作させる予告ではないため、そのような場合には ON・OFF 切り替えも可能としている。例えば、振動中でも演出ボタン 14 を長押しすれば、「オートボタン設定」の ON・OFF 切り替えが可能となる。このように、実行される予告によって、ON・OFF 切り替えが不可能となったり、ならなかったりすることがある。

【 0 5 6 5 】

各図柄変動ゲームの実行中に ON・OFF 切り替えが行われた場合は、以下のとおりとする。

「演出頻度設定」は、実行中の図柄変動ゲームでは反映させず、次に実行される図柄変動ゲームから反映させる。演出の決定は、特別図柄変動パターン指定コマンドを受信したときに決定される(先に決定される)ものであり、決定済みの演出を後から変更することが困難だからである。

一方で、「3D設定」、「オートボタン設定」は、ON・OFF 切り替えが行われたときから即時反映させる。「演出頻度設定」のように、決定済みのものを後から変更するものではないからである。

【 0 5 6 6 】

また、図示は省略しているが、通常変動であれば T1 ~ T4 の期間、スーパーリーチ変動であれば T1 ~ T2 の期間において、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」の ON・OFF 設定が可能であることを示唆することが可能である。例えば、表示領域の端部において、「演出ボタンの長押しでボタンオート設定可能だ」といったメッセージを 3 秒程度表示することが想定される。また、表示するのは毎変動でなく、例えば 50 変動に 1 回、または 100 変動に 1 回等が想定される。

【 0 5 6 7 】

以上の図 5 0 からは、以下の作用効果が見込める。

通常変動において、「セリフ予告」が実行されない場合は、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」のON・OFF切り替え可能期間、音量調整・光量調整の可能期間を幅広くとる(T1～T4)ようにした。これにより、遊技開始前に各種設定について設定し忘れたとしても、図柄変動ゲームの実行中に設定できるので、各種設定の自由度を高めることができる。

【 0 5 6 8 】

また、図柄変動ゲーム中の全期間(T1～T4)において各種設定を可能としているので、各種設定を行いたい遊技者を待たせてしまうことなく、気分よく遊技を行わせることができる。

10

【 0 5 6 9 】

また、「セリフ予告」が実行される場合、当該「セリフ予告」の操作有効時間中は、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」のON・OFF切り替えを不可能とした。これにより、遊技者の意に反する事象が発生してしまうこと、例えば、セリフ予告の内容を把握するために演出ボタン14を操作したつもりが、(3秒以上の押下により)「オートボタン設定」のON・OFFが切り替わってしまった、などといったことを防止することができる。

【 0 5 7 0 】

また、「セリフ予告」が実行されない場合、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」のON・OFF切り替え可能期間を、音量調整・光量調整の可能期間と同一とした。これにより、ON・OFF切り替え可能期間を可能な限り長くとることができ、各種設定を行いたい遊技者を待たせてしまうことなく、気分よく遊技を行わせることができる。

20

【 0 5 7 1 】

また、スーパーリーチ変動において、リーチが形成されるまで(T1～T2)、「演出頻度設定」、「3D設定」、「オートボタン設定」のON・OFF切り替えを可能とし、それ以降(T2～T8)は、ON・OFF切り替えを不可能とした。これにより、演出ボタン14、演出レバー15の使用頻度が高いスーパーリーチ中に遊技者の意に反する事象が発生してしまうことを防止できる。

30

【 0 5 7 2 】

一方で、十字キーボタン16による音量調整・光量調整については、変動表示の開始から停止表示まで(T1～T8)、調整可能とした。本実施形態では、十字キーボタン16の操作で例えばカットイン予告が表示されることはないので、スーパーリーチ中に十字キーボタン16を操作しても上述した遊技者の意に反する事象は生じ得ない。このため、スーパーリーチが実行されていようが、音量調整・光量調整を可能としておくことで、調整の自由度を高めることができる。また、注目したい場面に併せた音量調整・光量調整も可能となるので、場面毎に抑揚をつけて楽しませることができる。例えば、当たり遊技に移行することが報知された場合などは、音量や光量を高めることで、当たりが得られた遊技者をより一層満足させることができる。

40

【 0 5 7 3 】

また、「セリフ予告」が実行される場合は、ON・OFF切り替えが不可能となるが、「ボタン振動予告」が実行される場合は、振動中であっても、ON・OFF切り替えを可能とした。これにより、予告の実行＝ON・OFF切り替えが不可能、とすることなく、可能な限りON・OFF切り替え可能期間をとることができるので、各種設定の自由度を高めることができる。

【 0 5 7 4 】

また、各図柄変動ゲームの実行中にON・OFF切り替えが行われた場合、「演出頻度設定」については、実行中の図柄変動ゲームでは反映させず、次に実行される図柄変動ゲームから反映させるようにした。これにより、決定済みの演出を後から変更するといった

50

処理を不要とすることができる。また、演出を書き換えることで煩雑な演出になってしまい、わかりにくさを与えてしまうことを防止できる。また、「３Ｄ設定」、「オートボタン設定」については、ＯＮ・ＯＦＦ切り替えが行われたときから即時反映させることで、「３Ｄ設定」、「オートボタン設定」を行いたい遊技者を待たせてしまうことなく、気分よく遊技を行わせることができる。

【０５７５】

また、通常変動であればＴ１～Ｔ４の期間、スーパーリーチ変動であればＴ１～Ｔ２の期間において、「演出頻度設定」、「３Ｄ設定」、「オートボタン設定」のＯＮ・ＯＦＦ設定が可能であることを示唆可能とした。これにより、メッセージを見て即ＯＮ・ＯＦＦ切り替えを行うこともできるので、効率性を向上させることができ、遊技興趣の向上に繋げることができる。

10

【０５７６】

なお、図５０は一例にすぎず、適宜変更が可能である。

例えば、セリフ予告の実行期間に相当する期間では、セリフ予告の実行有無を問わず一律にＯＮ・ＯＦＦ切り替えが不可能な期間としてもよい。これにより、セリフ予告の実行有無を判断して、ＯＮ・ＯＦＦ切り替え可能とする、不可能とする、といった処理が不要になるので、制御処理を簡素化することができる。

【０５７７】

例えば、「ボタン振動予告」における振動中は、ＯＮ・ＯＦＦ切り替えを不可能としてもよい。演出ボタン１４が振動すると、演出ボタン１４に触れてみたくなる遊技者も想定されるため、その際に演出ボタン１４の長押しが行われて、意に反してＯＮ・ＯＦＦ切り替えが行われてしまったといった事態を防止するためである。

20

【０５７８】

例えば、ＯＮ・ＯＦＦ切り替えの反映は、一律、実行中の図柄変動ゲームでは反映させず、次に実行される図柄変動ゲームから反映させるようにしてもよい。これにより、遊技者にわかりやすい遊技機を提供することができる。

【０５７９】

停止表示が行われる期間では、ＯＮ・ＯＦＦ切り替え、音量調整・光量調整を不可能としてもよい。また、変動開始からわずかな期間では、ＯＮ・ＯＦＦ切り替え、音量調整・光量調整を不可能としてもよい。これにより、各種設定や音量調整等の操作に気をとられて、図柄変動ゲームの開始や終了を見落としてしまうことを防止できる。

30

【０５８０】

スーパーリーチ変動において、ノーマルリーチ実行期間（Ｔ２～Ｔ３）や、スーパーリーチ実行期間（Ｔ４～Ｔ５）において、ＯＮ・ＯＦＦ切り替え可能期間を設けてもよい。これにより、各種設定の自由度を高めることができる。

【０５８１】

ＯＮ・ＯＦＦ切り替え可能期間を音量調整・光量調整可能期間よりも長くとってもよい。音量調整・光量調整は、音量・光量といった２つの対象であるのに対して、各種設定は、演出頻度、３Ｄ、オートボタンといった３つの対象となるため、対象の数に応じた期間とすることで、調整や設定を効率よく行わせることができる。

40

【０５８２】

また、通常変動とスーパーリーチ変動とを例に挙げて説明したが、他の変動パターンでも同様に構成してよい。例えば、リーチを実行する変動パターンであればリーチを実行するまでは「オートボタン設定」等を可能としてよい。一方で、短縮変動や超短縮変動については、変動時間が、例えば「オートボタン設定」のＯＮ・ＯＦＦ切り替えに必要な３秒よりも短く構成されているので、短縮変動や超短縮変動においては、各種設定の切り替えを不能とする。

【０５８３】

図５１は、各種設定の報知態様の一例を示している。

はじめに、図５１（ａ）は、各種設定をＯＦＦ　ＯＮにした場合における報知態様の一

50

例である。なお、場面における「メニュー」は、図 4 9 と対応しており、「図柄変動ゲーム中」は、図 5 0 と対応している。

【 0 5 8 4 】

「オートボタン設定」を ON にすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置 2 6 にオートボタン画像 2 6 p が表示される。なお、メニューで ON にした場合も、図柄変動ゲーム中に ON した場合も、共通のオートボタン画像 2 6 p が表示されるようになっている。

また、演出ボタン LED が、白発光から青発光に変化する。そして、以降は、「オートボタン設定」が ON である限り、原則、青発光を維持するようになっている。なお、青発光は、他の演出等で用いる発光態様ではなく、専ら「オートボタン設定」が ON であることを報知するために用いられる発光態様である。つまり、演出ボタン LED が青発光しているときは、「オートボタン設定」が ON であることを報知していることになる。

10

また、メニューで ON にした場合と、図柄変動ゲーム中に ON した場合とで、スピーカ 1 0 より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューで ON にした場合は効果音 1 (例えば男性による音声で「オートオン」) が出力され、図柄変動ゲーム中に ON した場合は効果音 2 (例えば女性による音声で「オートオン」) が出力される。

【 0 5 8 5 】

「3 D 設定」を ON にすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置 2 6 に 3 D ON 画像が表示される。なお、メニューで ON にした場合も、図柄変動ゲーム中に ON した場合も、共通の 3 D ON 画像が表示されるようになっている。

20

なお、「3 D 設定」を ON にしても、演出ボタン LED が色変化等することはない。

また、メニューで ON にした場合と、図柄変動ゲーム中に ON した場合とで、スピーカ 1 0 より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューで ON にした場合は効果音 3 (例えば男性による音声で「スリーディオン」) が出力され、図柄変動ゲーム中に ON した場合は効果音 4 (例えば女性による音声で「スリーディオン」) が出力される。

【 0 5 8 6 】

「演出頻度設定」を ON にすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置 2 6 に頻度 UP 画像が表示される。なお、メニューで ON にした場合も、図柄変動ゲーム中に ON した場合も、共通の頻度 UP 画像が表示されるようになっている。

なお、「演出頻度設定」を ON にしても、演出ボタン LED が色変化等することはない。

30

また、メニューで ON にした場合と、図柄変動ゲーム中に ON した場合とで、スピーカ 1 0 より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューで ON にした場合は効果音 5 (例えば男性による音声で「ヒンドアップ」) が出力され、図柄変動ゲーム中に ON した場合は効果音 6 (例えば女性による音声で「ヒンドアップ」) が出力される。

【 0 5 8 7 】

次に、図 5 1 (b) は、各種設定を ON OFF にした場合における報知態様の一例である。

【 0 5 8 8 】

「オートボタン設定」を OFF にすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置 2 6 においてオートボタン画像 2 6 p が非表示となる。

40

また、演出ボタン LED が、青発光から白発光に変化する。そして、以降は、「オートボタン設定」が OFF である限り、原則、白発光を維持するようになっている。

また、メニューで OFF にした場合と、図柄変動ゲーム中に OFF した場合とで、スピーカ 1 0 より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューで OFF にした場合は効果音 7 (例えば男性による音声で「オートオフ」) が出力され、図柄変動ゲーム中に OFF した場合は効果音 8 (例えば女性による音声で「オートオフ」) が出力される。

【 0 5 8 9 】

「3 D 設定」を OFF にすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置 2 6 において 3 D ON 画像が非表示となる。

なお、「3 D 設定」を OFF にしても、演出ボタン LED が色変化等することはない。

50

また、メニューでOFFにした場合と、図柄変動ゲーム中にOFFした場合とで、スピーカ10より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューでOFFにした場合は効果音9（例えば男性による音声で「スリーディオフ」）が出力され、図柄変動ゲーム中にOFFした場合は効果音10（例えば女性による音声で「スリーディオフ」）が出力される。
【0590】

「演出頻度設定」をOFFにすると、メニューも図柄変動ゲーム中も、画像表示装置26において頻度UP画像が非表示となる。

なお、「演出頻度設定」をOFFにしても、演出ボタンLEDが色変化等することはない。

また、メニューでOFFにした場合と、図柄変動ゲーム中にOFFした場合とで、スピーカ10より異なる効果音を出力する。具体的には、メニューでOFFにした場合は効果音11（例えば男性による音声で「ヒンドオフ」）が出力され、図柄変動ゲーム中にOFFした場合は効果音12（例えば女性による音声で「ヒンドオフ」）が出力される。

【0591】

以上の図51からは、以下の作用効果が見込める。

各種設定をONにする場合、いずれの場面においても、共通の画像（オートボタン画像26p等）を表示するようにした。これにより、画像データを削減できるとともに、各種設定のON状況が把握し易くなる。

【0592】

「オートボタン設定」をONにする場合は、演出ボタンLEDを青発光にして、以降も青発光を維持するようにした。これにより、演出ボタンのみでも「オートボタン設定」のON状況が把握できるので、利便性を高めることができる。

【0593】

メニューから「オートボタン設定」をONにする場合は、図49（a5）に示すように、画像表示装置の表示内容（表示領域のほぼ全域）が「オートボタン設定」の詳細設定画面になるため、背面側に表示されているオートボタン画像26pが視認できない。しかしながら、図49（a5）に示すように、演出ボタンLEDは青発光に変化するので、オートボタン画像26pが視認できなくても、「オートボタン設定」がONになったことを認識することができる。

【0594】

各種設定のそれぞれにおいて、メニューでONにした場合と、図柄変動ゲーム中にONにした場合とで、出力する効果音を異ならせるようにした。これにより、いずれの場面でのONであるのかがわかり易くなる。

また、各種設定同士での効果音も異ならせるようにした。これにより、何がどの場面でONになったのかがわかり易くなる。

【0595】

また、各種設定をOFFにする場合、いずれの場面においても、画像（オートボタン画像26p等）を表示しないようにした。これにより、各種設定がOFFである場合は、画像表示装置26の表示領域を広く見せることができる。

【0596】

「オートボタン設定」をOFFにする場合は、演出ボタンLEDを白発光にして、以降も白発光を維持するようにした。これにより、演出ボタンのみでも「オートボタン設定」のOFF状況が把握できるので、利便性を高めることができる。

【0597】

各種設定のそれぞれにおいて、メニューでOFFにした場合と、図柄変動ゲーム中にOFFにした場合とで、出力する効果音を異ならせるようにした。これにより、いずれの場面でのOFFであるのかがわかり易くなる。

また、各種設定同士での効果音も異ならせるようにした。これにより、何がどの場面でOFFになったのかがわかり易くなる。

また、各種設定のそれぞれにおいて、ONに対応する効果音とも異ならせるようにした

10

20

30

40

50

。これにより、各種設定のそれぞれにおいてOFFになったのかがわかり易くなる。

【0598】

なお、図51は一例にすぎず、適宜変更が可能である。

各種設定のそれぞれにおいて、場面毎に効果音を異ならせなくてもよい。例えば、「オートボタン設定」をONにする場合、メニューでONにする場合も、図柄変動ゲーム中にONにする場合も、効果音1を出力するようにしてもよい。これにより、音データを削減できる。なお、OFFの場合も同様である。

【0599】

「オートボタン設定」の演出ボタンLEDでの報知は行わなくてもよい。これにより、発光態様の自由度が低下してしまい、演出興趣を失ってしまうことを防止できる。

10

【0600】

「オートボタン設定」がOFFである場合、オートボタンがOFFになっていることを示唆する画像を表示するようにしてもよいことを上述したが、「3D設定」、「演出頻度設定」も同様に、OFFになっていることを示唆する画像を表示するようにしてもよい。これにより、OFFであることを把握させ易くすることができる。

【0601】

「オートボタン設定」、「3D設定」、「演出頻度設定」のいずれもがONである場合、画像表示装置に表示する画像を1つにまとめてしまってもよい。例えば、「オールON」といったアイコンを1つ表示するようにしてもよい。これにより、3つそれぞれでアイコンを表示するよりも表示領域を占有せず、表示領域を広く見せることができる。

20

【0602】

図52は、演出ボタンLEDの発光態様の一例を示している。

図52(a)は、「オートボタン設定」をOFFにしている状態で図柄変動ゲームおよび客待ち中が実行された場合の演出ボタンLEDの発光態様の一例であり、図52(b)は、「オートボタン設定」をONにしている状態で図柄変動ゲームおよび客待ち中が実行された場合の演出ボタンLEDの発光態様の一例である。

【0603】

「オートボタン設定」がOFFである場合、図柄変動ゲーム開始時の演出ボタンLEDの発光態様は白発光である。その後、「セリフ予告」の実行により画像表示装置26にボタン画像(緑)が表示されると、演出ボタンLEDは、ボタン画像(緑)に対応する緑色で発光する。そして、「セリフ予告」が終了すると、演出ボタンLEDは再び白発光になる(T1~T2)。

30

【0604】

その後、スーパーリーチに発展すると、演出ボタンLEDは白発光を維持しており、スーパーリーチのジャッジ演出において演出ボタン(赤)が実行されたとする。この場合、画像表示装置26には、ボタン画像(赤)が表示され、演出ボタンLEDは、ボタン画像(赤)に対応する赤色で発光する。そして、ジャッジ演出が終了すると、演出ボタンLEDは再び白発光になる(T2~T3)。

【0605】

その後、仮停止および停止表示が行われて(T3~T5)、客待ち中になると(T5~)、メニュー画面を起動させることが可能となる。このとき、演出ボタンLEDは、白発光を維持しており、メニュー画面の起動中も白発光となっている。なお、以降にデモ演出が実行される場合も同態様となる。

40

【0606】

「オートボタン設定」がONである場合、図柄変動ゲーム開始時の演出ボタンLEDの発光態様は青発光である。その後、「セリフ予告」の実行により画像表示装置26にボタン画像(緑)が表示されると、演出ボタンLEDは、ボタン画像(緑)に対応する緑色で発光せず、青発光を維持するようになっている(T1~T2)。

【0607】

その後、スーパーリーチに発展すると、演出ボタンLEDは青発光を維持しており、ス

50

ーパーリーチのジャッジ演出において演出ボタン（赤）が実行されるとする。この場合、画像表示装置 26 には、ボタン画像（赤）が表示され、演出ボタン LED は、ボタン画像（赤）に対応する赤色で発光せず、青発光を維持するようになっている（T2～T3）。つまり、「オートボタン設定」が ON である場合は、セリフ予告やジャッジ演出において、ボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応しないようになっている。

【0608】

その後、仮停止および停止表示が行われて（T3～T5）、客待ち中になると（T5～）、メニュー画面を起動させることが可能となる。このとき、演出ボタン LED は、青発光を維持しており、メニュー画面の起動中も青発光となっている。なお、以降にデモ演出が実行される場合も同態様となる。

【0609】

以上の図 5 2 からは、以下の作用効果が見込める。

「オートボタン設定」が OFF である場合は、セリフ予告やジャッジ演出において、ボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応することで、演出ボタン 14 を操作するタイミングであることをわかり易くすることができる。そのため、演出ボタン 14 を操作する意欲を掻き立てることができる。一方、「オートボタン設定」が ON である場合は、セリフ予告やジャッジ演出において、ボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応せず、「オートボタン設定」が ON であることを示唆することで、演出ボタン 14 を操作しなくとも、オートボタンが作動することをわかり易くすることができる。そのため、「オートボタン設定」搭載の意義を保つことができる。

【0610】

また、客待ち中やデモ演出中であっても、「オートボタン設定」の状況に応じた発光色で発光可能であるので、例えば、新たに遊技を開始する遊技者が、目につき易い位置に設けられた演出ボタン（演出ボタン LED の発光色）を目視することで、「オートボタン設定」の状況を把握させ易くすることができる。

【0611】

なお、「オートボタン設定」が OFF である場合、ボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応していなくてもよい。例えば、演出ボタン LED は、常時白発光するようにしてもよい。

また、「オートボタン設定」が ON である場合、ボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応していてもよい。例えば、ジャッジ演出において、ボタン画像（赤）が表示されれば、そのときだけ演出ボタン LED を赤発光させるようにしてもよい。また、セリフ予告ではボタン画像の色と演出ボタン LED の発光色とが対応しないが、ジャッジ演出では対応するようにしてもよい。これにより、遊技者に演出ボタン 14 を操作させたい場面を明確にすることができ、メリハリのついた演出を実行することができる。

【0612】

図 5 3 は、オートボタン等の初期化の一例を示している。

図 5 3（a1）は、客待ち中を示しており、「オートボタン設定」が ON に設定されている。つまり、「オートボタン画像 26 p」が表示されており、演出ボタン LED も青発光している。なお、「演出頻度設定」、「3D 設定」は、いずれも OFF に設定されているものとする。

【0613】

図 5 3（a2）は、図 5 3（a1）の状態からメニュー画面を起動させた状況である。このとき、各種設定を初期化させることを促す初期化促進画像 26 q が表示され、この状況で演出ボタン 14 を 1 回押下すると、各種設定を全て初期化（OFF）することができるようになっている（オール初期化機能）。初期化促進画像 26 q は、「オートボタン設定」、「演出頻度設定」、「3D 設定」の少なくとも 1 つが ON である状況でメニュー画面を起動させると表示されるようになっている。一方、「オートボタン設定」、「演出頻度設定」、「3D 設定」のいずれもが OFF である状況でメニュー画面を起動させると表示されないようになっている。つまり、少なくとも 1 つが ON である状況ではオール初期

10

20

30

40

50

化機能を作動可能とし、いずれもOFFである状況ではオール初期化機能を作動不可能としている。

【0614】

そして、図53(a2)の状況で演出ボタン14を操作すると、オール初期化機能を作動させて、図53(a3)に示すように、初期化報知画像26r「全ての設定を初期化しました」が表示されて、「オートボタン設定」、「演出頻度設定」、「3D設定」のいずれもがOFFとなる。このとき、演出ボタンLEDは、青発光から白発光に変化する。

【0615】

その後、客待ち中に復帰すると、「オートボタン画像26p」が非表示となり、演出ボタンLEDの白発光とともに、「オートボタン設定」がOFFであることが示唆されることになる。

10

【0616】

以上の図53からは、以下の作用効果が見込める。

初期化促進画像26qが表示されている状況下で演出ボタン14を1回押下すると、各種設定を全て初期化(OFF)するようにした。これにより、1回の操作で各種設定の全てを初期化することができるので、利便性や効率性を高めることができる。

【0617】

少なくとも1の設定がONである場合は、初期化促進画像26qを表示して、各種設定の全てを初期化させるオール初期化機能を作動可能として、いずれもOFFである状況では、初期化促進画像26qを表示せずにオール初期化機能を作動不可能とした。これにより、初期化促進画像26qが表示されると、少なくとも1つの設定がONになっていることを認識し易くすることができ、初期化促進画像26qが表示されないといずれの設定もOFFになっていることを認識し易くすることができ、利便性を高めることができる。

20

【0618】

「オートボタン設定」のOFFを含む初期化が行われると、演出ボタンLEDを白発光させるようにした。これにより、図53(a3)で示すように、初期化報知により「オートボタン画像26p」が非表示となったことが視認できなくても、演出ボタンLEDの発光態様に変化により、「オートボタン設定」のOFFを認識することができるので、利便性を高めることができる。

【0619】

なお、初期化促進画像26qは、「オートボタン設定」、「演出頻度設定」、「3D設定」のいずれもがOFFであっても表示するようにしてもよく、この場合においてオール初期化機能を作動可能としてもよい。これにより、いずれもがOFFであっても初期化操作を行ってから(全て初期化されたことを認識させてから)遊技に臨むことができるので、曖昧なまま遊技を開始させてしまうことを防止できる。

30

【0620】

また、初期化された場合は、併せて音声出力を行うようにしてもよい。これにより、各種設定の全てが初期化されたことを認識し易くすることができる。

【0621】

図54は、オートボタンの概要を示す図である。

40

図中、「フェードイン時間」とは、図44(b)で示すような、ボタン画像が表示されるまで(演出ボタン14等が操作可能となるまで)の導入部分の時間のことであり、フェードイン演出によりボタン画像が表示されることを示唆しており、「操作有効時間」とは、演出毎の操作可能な時間のことであり、「オートボタン作動タイミング」とは、操作有効時間が開始してからオートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)までの時間のことであり、「オートボタンOFF且つ非押下時」とは、オートボタンをOFFにしている、各演出において演出ボタン14を押下しなかった場合を意図している。

【0622】

なお、フェードイン演出とは、ボタン画像が徐々に表示される演出(ボタン画像の濃淡

50

が変化していく)や、複数のボタン画像が集合してボタン画像が完成する演出等が想定される。

【0623】

図54(a)は、通常遊技状態、時短遊技状態において実行可能な演出と、演出毎の詳細を示している。「セリフ予告」は、フェードイン時間が0.5秒、操作有効時間が3秒、オートボタン作動タイミングが、操作有効時間1.5秒経過時、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、図35(a2)等を示すセリフ画像は表示されないようになっている。つまり、操作有効時間の半分か経過すると、オートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ようになっている。

【0624】

「カットイン予告」は、フェードイン時間が0.5秒、操作有効時間が3秒、オートボタン作動タイミングが、操作有効時間1.5秒経過時、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、図39(a3)等を示すカットイン画像は表示されないようになっている。つまり、操作有効時間の半分か経過すると、オートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ようになっている。

【0625】

「保留変化ボタン」は、フェードイン時間が0.5秒、操作有効時間が20秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、図34(c2)に示す態様(アイコン変化演出を行わない)となる。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、図34(b)の場面でオートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ことはなく、遊技者により演出ボタン14が操作されない限りは、アイコン変化演出(ガセも含む)を行わないようになっている。

【0626】

「隠れボタン」は、フェードイン時間がなく、操作有効時間が10秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出は実行しないようになっている。

【0627】

「隠れボタン」とは、隠れボタン1、隠れボタン2を備えており、隠れボタン1は、擬似2ノーマルリーチ(変動パターン6、12)において、特定のタイミングで演出ボタンLEDが緑色で発光し(このときボタン画像は表示されない)、操作有効時間10秒において、連打または長押しが行われた結果、盤用照明装置29が青黄緑赤虹と変化し得る演出(発光変化演出)であり、変動パターン6であれば最大の変化は赤までとなり、変動パターン12であれば最大の変化は虹までとなり、虹まで変化すると、判定結果の報知タイミング(ジャッジ)よりも前に当たりであることを認識できる、といった演出である。また、隠れボタン2は、スーパーリーチ1(変動パターン4、10)において、特定のタイミングで演出ボタン14の連打を指示する演出が発生し、当該連打の操作有効時間中に演出レバー15が操作されれば、1発で判定結果を報知する(例えば、当たりであればスピーカ10よりキューインといった音を出し、ハズレであれば出さない)、といった演出である。このような隠れボタンにおいて、オートボタンをONにしていたとしても、上述の発光変化演出や、1発で判定結果を報知する演出を実行しないようになっている。

【0628】

「ジャッジ」は、フェードイン時間が3秒、操作有効時間が3.5秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出が実行されるようになっている。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、オートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ことはなく、演出ボタン14が操作されることなく操作有効時間が経過した場合は、図42(a7)等の演出(判定結果報知演出)を実行するようになっている。

【0629】

図54(b)は、当たり遊技中において実行可能な演出と、演出毎の詳細を示している

10

20

30

40

50

。「大当り中昇格」は、フェードイン時間が5秒、操作有効時間が3.5秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出が実行されるようになっている。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、オートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）ことはなく、演出ボタン14が操作されることなく操作有効時間が経過した場合は、図44（d1）または（d2）の演出を実行するようになっている。

【0630】

「大当り中モード選択」は、フェードイン時間がなく、操作有効時間が10秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出が実行されるようになっている。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、オートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）ことはなく、演出ボタン14が操作されることなく操作有効時間が経過した場合は、図45（c）の演出を実行するようになっている。

10

【0631】

図54（c）は、確変遊技状態において実行可能な演出と、演出毎の詳細を示している。「メーター演出」は、フェードイン時間が5秒、操作有効時間が10秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出が実行されるようになっている。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、オートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）ことはなく、演出ボタン14が操作されることなく操作有効時間が経過した場合は、図46（c1）または（c2）の演出を実行するようになっている。

20

【0632】

「復活演出」は、フェードイン時間が5秒、操作有効時間が10秒、オートボタン機能の反映はせず、オートボタンをOFFにしている演出ボタン14が押下されなかった場合は、対応する演出が実行されるようになっている。つまり、オートボタンをONにしていたとしても、オートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）ことはなく、演出ボタン14が操作されることなく操作有効時間が経過した場合は、図46（d2）の演出を実行するようになっている。

【0633】

なお、オートボタンをONにしている場合で、オートボタン作動タイミングよりも前に遊技者が演出ボタン14を操作することも可能である。その場合は、演出ボタン14の操作タイミングで対応する演出が実行されることになる。

30

【0634】

図54は、以下の特徴を有し、それにより以下の作用効果を奏する。

フェードイン時間が0.5秒の「セリフ予告」、「カットイン予告」と、フェードイン時間が3秒の「ジャッジ」とを比べた場合、「セリフ予告」、「カットイン予告」は、オートボタンをONにしているとオートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）のに対して、「ジャッジ」は、オートボタンをONにしている、オートボタンが作動しない（演出ボタン14が操作されたものとみなさない）ようにした。これにより、「ジャッジ」という重要局面においては、なるべく遊技者に演出ボタン14を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

40

【0635】

「セリフ予告」、「カットイン予告」と、「ジャッジ」とを比べた場合、「セリフ予告」、「カットイン予告」は、演出ボタン（通常）のみが実行可能であり、「ジャッジ」は、演出ボタン（赤）が実行可能である。また、「セリフ予告」、「カットイン予告」は、オートボタンをONにしているとオートボタンが作動する（演出ボタン14が操作されたものとみなす）のに対して、「ジャッジ」は、オートボタンをONにしている、オートボタンが作動しない（演出ボタン14が操作されたものとみなさない）ようにしたので、結果的に、演出ボタン（通常）ではオートボタンが作動し、演出ボタン（赤）ではオート

50

ボタンが作動しない、といった事象が生じ得る。これにより、演出ボタン（赤）という当たり遊技に対する期待度が高い演出が実行されている局面においては、なるべく遊技者に演出ボタン１４を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

【０６３６】

「セリフ予告」、「カットイン予告」と、「ジャッジ」とを比べた場合、「セリフ予告」、「カットイン予告」は、図３５（ａ１）や図３９（ａ２）等に表示するように、ボタン画像のみを表示し、「ジャッジ」は、図４２（ａ６）等に表示するように、ボタン画像の表示とともに、「押して！」というメッセージを表示する。また、「セリフ予告」、「カットイン予告」は、オートボタンをＯＮにしているとオートボタンが作動する（演出ボタン１４が操作されたものとみなす）のに対して、「ジャッジ」は、オートボタンをＯＮにしても、オートボタンが作動しない（演出ボタン１４が操作されたものとみなさない）ようにしたので、結果的に、「押して！」といった画像が表示されずボタン画像のみが表示される「セリフ予告」、「カットイン予告」ではオートボタンが作動し、「押して！」といった画像が表示される「ジャッジ」ではオートボタンが作動しないことになる。これにより、「押して！」といったメッセージまで付加されているのだから演出ボタン１４の押下を試みたところ、オートボタンの作動により演出ボタン１４の操作が間に合わず、遊技者に不快な思いを与えてしまうことを防止できる。

10

【０６３７】

通常遊技状態、時短遊技状態と、当たり遊技とを比べた場合、通常遊技状態、時短遊技状態では、オートボタンがＯＮである場合、セリフ予告やカットイン予告に反映させることを可能としたが、当たり遊技では、オートボタンがＯＮであっても、大当たり中昇格や大当たり中モード選択に反映させないようにした。これにより、確変遊技状態へ移行するか否かが報知される重要局面（図４４）においては、なるべく遊技者に演出ボタン１４を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。また、確変遊技状態を好きなキャラクタに対応する演出で遊技できるようにする局面（図４５）においては、なるべく遊技者に演出ボタン１４を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

20

【０６３８】

通常遊技状態、時短遊技状態と、確変遊技状態とを比べた場合、通常遊技状態、時短遊技状態では、オートボタンがＯＮである場合、セリフ予告やカットイン予告に反映させることを可能としたが、確変遊技状態では、オートボタンがＯＮであっても、メーター演出や復活演出に反映させないようにした。これにより、当たり遊技であるか否かが報知される重要局面（図４６）においては、なるべく遊技者に演出ボタン１４を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

30

【０６３９】

なお、オートボタンをＯＮにしている通常遊技状態や時短遊技状態から当たり遊技に移行した場合は、オートボタンはＯＮのままであるが反映はされないとし、当たり遊技後に移行する確変遊技状態においても、オートボタンはＯＮのままであるが反映はされないとしたが、当たり遊技への移行に伴い、オートボタンをＯＮからＯＦＦに強制的に切り替えるようにしてもよいし、確変遊技状態への移行に伴い、オートボタンをＯＮからＯＦＦに強制的に切り替えるようにしてもよい。

40

【０６４０】

また、当たり遊技中や確変遊技状態中の演出ボタンＬＥＤの発光態様は、オートボタンがＯＮであってもＯＦＦであっても、ともに白発光とする。これにより、当たり遊技中や確変遊技状態中は、なるべく遊技者に演出ボタン１４を操作させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

【０６４１】

50

一方で、当たり遊技中や確変遊技状態中において、オートボタンがONである場合は青発光とし、オートボタンがOFFである場合は白発光としてもよい。

【0642】

また、「セリフ予告」、「カットイン予告」と、「ジャッジ」とを比べた場合、演出ボタン（通常）ではオートボタンが作動し、演出ボタン（赤）ではオートボタンが作動しない、といった事象が生じ得る、と記載したが、「ジャッジ」において演出ボタン（通常）が表示された場合はオートボタンが作動し、「ジャッジ」において演出ボタン（赤）が表示された場合はオートボタンが作動しないようにしてもよい。また、「セリフ予告」、「カットイン予告」で演出ボタン（赤）も表示可能としてもよく、その場合、例えば「セリフ予告」において演出ボタン（通常）が表示された場合はオートボタンが作動し、「セリフ予告」において演出ボタン（赤）が表示された場合はオートボタンが作動しないようにしてもよい。つまり、単純に場面を問わずに、演出ボタン（通常）が表示された場合はオートボタンが作動し、演出ボタン（赤）が表示された場合はオートボタンが作動しないようにしてもよい。なお、演出ボタン（赤）は、演出レバー15で読み替えてもよい。

10

【0643】

また、図54(b)、図54(c)においては、「オートボタン機能の反映なし」のもののみを列挙したが、当該列挙したもの以外のもので、オートボタン機能が反映されるものがあるとしてもよい。例えば、確変遊技状態においてセリフ予告を実行する場合は、オートボタン機能が反映されてもよい。

【0644】

20

図55は、オートボタンの概要をパチンコ遊技機1の実演出に沿って説明する図である。

図55(a1)(a2)は、オートボタンOFFでセリフ予告が実行される例であり、図55(b1)(b2)は、オートボタンONでセリフ予告が実行される例である。

【0645】

オートボタンOFFの場合、図55(a1)に示すように、図柄変動ゲームの実行中に、画像表示装置の表示領域中央に「PUSH」と記されたボタン画像が表示される。また、ボタン画像の上方に操作有効時間を示す操作有効時間画像YKが表示され、操作有効時間の経過とともに、ゲージが左から右に移動するように表示される。

【0646】

そして、操作有効時間3秒における2秒経過時（図中の操作有効時間画像YKにおける「75到達時」）に遊技者により演出ボタン14が押下されたとする。この場合、図55(a2)に示すように、ボタン画像、操作有効時間画像YKが非表示となり、キャラクタおよびキャラクタからの「リーチかも!？」といったセリフ画像SE1が表示され、セリフ効果音1が出力される。

30

【0647】

オートボタンONの場合、図55(b1)に示すように、図55(a1)と同じ場面において、演出ボタン押下キャラクタ26sがボタン画像に隣接して表示される。そして、操作有効時間3秒における1.5秒経過時（図中の操作有効時間画像YKにおける「50到達時」）に演出ボタン14が操作されたものとみなして、演出ボタン押下キャラクタ26sがボタン画像を押下するような演出を行う。これにより、図55(b2)に示すように、ボタン画像、操作有効時間画像YKが非表示となり、キャラクタおよびキャラクタからの「リーチかも!？」といったセリフ画像SE1が表示され、セリフ効果音1が出力される。つまり、オートボタンONである場合、オートボタンOFFであって演出ボタン14の押下が行われた場合と同様の効果が得られるようになっている。

40

【0648】

操作有効時間3秒における1.5秒経過時（図中の操作有効時間画像YKにおける「50到達時」）よりも前に遊技者により演出ボタン14が操作された場合には、その時点で図55(b2)に示す演出を実行する。そして、そのような操作が行われたとしてもオートボタンONを維持する。このように構成することで、基本はオートボタンONで遊技をしたいが、押したいときは押したい、といった遊技者のニーズに対応することができる。

50

【 0 6 4 9 】

なお、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s は、図 5 5 (b) の例であると、ボタン画像や操作有効時間画像 Y K と同時に表示するようにしたが、これに限らず、演出ボタン 1 4 が操作されたものとみなす 1 . 5 秒経過時に表示して、押下した後すぐ非表示としてもよいし、1 . 5 秒経過時の直前 (例えば 1 . 4 秒経過時) に表示して、押下した後すぐ非表示としてもよい。これにより、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s が表示されるまでは、遊技者に演出ボタン 1 4 を操作させることも可能でなるので、オートボタンに依存し過ぎること (依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと) を防止できる。

【 0 6 5 0 】

また、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s を表示した後、オートボタンが作動するタイミングに合わせて演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s をアクションさせるようにしてもよい。例えば、オートボタンが作動するタイミングに合わせて演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s がボタン画像に徐々に近づいていくように表示してもよい。このようにすれば、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s とボタン画像との接近具合から、あとどれくらいでオートボタンが作動するのかがわかり易くなり、遊技興趣を向上させることができる。なお、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s のアクションについては、図 6 0 でも後述する。

【 0 6 5 1 】

また、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s は、専らボタン画像を押下するためだけに表示されるものであって、特段、当たり遊技に対する期待度等を示唆するものではないが、当たり遊技に対する期待度等を示唆するようにしてもよい。例えば、押下動作が第 1 動作で行われるよりも、第 2 動作で行われた方が期待度を高くてもよいし、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s が「黒」であるよりも「赤」である方が期待度を高くてもよい。これにより、演出ボタン押下キャラクタ 2 6 s にも注目させることができ、遊技興趣を向上することができる。

【 0 6 5 2 】

また、操作有効時間 3 秒における 1 . 5 秒経過時 (図中の操作有効時間画像 Y K における「5 0 到達時」) よりも前に遊技者により演出ボタン 1 4 が操作された場合には、オートボタン O N を維持するとしたが、遊技者に演出ボタン 1 4 を操作する意思があると判断して、当該操作によりオートボタン O F F としてもよい。

【 0 6 5 3 】

また、ボタン画像が表示されるのに伴いスピーカ 1 0 から出力されるボタン表示音 (単音) は、オートボタン設定が O F F であれば出力するようにして、オートボタン設定が O N であれば出力しないようにしてもよい。同様に、ジャッジや大当り昇格におけるメッセージに対応する音声 (例えば「押して」) についても、オートボタン設定が O F F であれば出力するようにして、オートボタン設定が O N であれば出力しないようにしてもよい。これにより、オートボタンを O N にしているにも関わらず、音の出力で反射的に演出ボタン 1 4 を操作してしまうといったことを防止できる。また、オートボタンを O F F にしている遊技者には、演出ボタン 1 4 の操作を促すことができる。

【 0 6 5 4 】

また、ボタン表示音 (単音) やメッセージに対応する音声 (例えば「押して」) は、オートボタン設定の O N ・ O F F に関わらず、常に出力するようにしてもよい。これにより、オートボタンの設定状況を見て、音声を出力する・出力しない、といった処理が不要となり、制御処理を簡素化できる。

【 0 6 5 5 】

また、セリフ予告やカットイン予告におけるボタン表示音 (単音) は、オートボタン設定が O F F であれば出力するようにして、オートボタン設定が O N であれば出力しないようにして、メッセージに対応する音声 (例えば「押して」) は、オートボタン設定の O N ・ O F F に関わらず、常に出力するようにしてもよい。これにより、ジャッジ等の重要局面を明確に報知することができる。

【 0 6 5 6 】

図 5 6 は、通常変動の各種画像の表示態様について説明する図である。特に、図柄変動ゲーム中におけるオートボタン画像 2 6 p の表示態様を中心に説明する。

【 0 6 5 7 】

通常変動において、図柄変動ゲームが開始されると (T 1)、演出図柄 (各装飾図柄画像) の変動表示、第 4 図柄 (第 4 図柄画像) の変動表示が開始される。また、実行中の図柄変動ゲームに対応する当該変動アイコンを表示し、第 1 記憶領域 ~ 第 4 記憶領域に記憶された判定情報 (乱数値) がある場合には保留アイコン、数字保留を表示可能である。

【 0 6 5 8 】

また、オートボタン ON である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示されず非表示となる。

10

【 0 6 5 9 】

そして、セリフ予告が実行されると (T 2 ~ T 3)、オートボタン ON である場合は、引き続き、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示されず非表示となる。つまり、オートボタン ON である場合は、演出ボタン 1 4 が操作可能になる場面 (セリフ予告) でも表示を継続するようになっている。

【 0 6 6 0 】

以降、オートボタン画像 2 6 p については、T 4 ~ T 5 における演出図柄の仮停止の期間や、T 5 ~ T 6 における演出図柄の停止表示の期間においても同様の表示態様となる。また、表示位置は、例えば図 4 9 (a 6) に示す位置に表示され、この表示位置が変化することはなく、大きさやデザイン等も変化しない。また、演出モード A ~ 演出モード E で相違することなく、全演出モードで共通の表示態様となる。これにより、演出モードの数に応じた画像を不要とする (共通化する) ことで煩雑にならず、オートボタンが ON になっていることを認識し易くすることができる。

20

【 0 6 6 1 】

図 5 7 は、スーパーリーチ変動の各種画像の表示態様について説明する図である。特に、図柄変動ゲーム中におけるオートボタン画像 2 6 p の表示態様を中心に説明する。

【 0 6 6 2 】

スーパーリーチ変動において、図柄変動ゲームが開始されると (T 1)、演出図柄 (各装飾図柄画像) の変動表示、第 4 図柄 (第 4 図柄画像) の変動表示が開始される。また、実行中の図柄変動ゲームに対応する当該変動アイコンを表示し、第 1 記憶領域 ~ 第 4 記憶領域に記憶された判定情報 (乱数値) がある場合には保留アイコン、数字保留を表示可能である。

30

【 0 6 6 3 】

また、オートボタン ON である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示されず非表示となる。

【 0 6 6 4 】

そして、セリフ予告が実行されると (T 2 ~ T 3)、オートボタン ON である場合は、引き続き、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示されず非表示となる。つまり、オートボタン ON である場合は、演出ボタン 1 4 が操作可能になる場面 (セリフ予告) でも表示を継続するようになっている。

40

【 0 6 6 5 】

そして、T 4 ~ T 5 にかけてノーマルリーチが視認可能に表示される。このとき、オートボタン ON である場合は、引き続き、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が非表示となっている。ノーマルリーチ期間が終了すると、スーパーリーチへの発展演出を行う (T 5 ~ T 6)。

【 0 6 6 6 】

50

発展演出が行われると、表示領域に扉を模した画像が表示される。これにより、演出図柄は視認不能となり、保留アイコンも視認不能となる。一方、その他の画像、特にオートボタン画像 2 6 p は扉を模した画像により視認不能になることはなく、視認可能に表示を継続する。

図 5 8 (a) は、発展演出の詳細を示しており、扉を模した画像が全閉状態になっても、オートボタン画像 2 6 p は視認可能となっている（扉を模した画像の前面のレイヤに表示されている）。

【 0 6 6 7 】

そして、T 6 よりスーパーリーチが実行される。T 7 ~ T 8 は、スーパーリーチ中のカットイン予告の実行期間であり、このとき、オートボタン ON である場合は、引き続き、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が非表示となっている。

【 0 6 6 8 】

T 8 ~ T 9 は、スーパーリーチのチャンスアップ (C U) 実行期間であり、このとき、オートボタン ON である場合は、引き続き、オートボタン画像 2 6 p が視認可能に表示され、オートボタン OFF である場合は、オートボタン画像 2 6 p が非表示となっている。チャンスアップは、当たりである場合に、ハズレである場合よりも高い割合で実行されるようになっており、具体的には、図 5 8 (b 1) に示す状態から、図 5 8 (b 2) に示すように、表示画面がミニウィンドウ画像 2 6 t になり揺動を行う演出である。このように表示画面がミニウィンドウ画像 2 6 t になっても、オートボタン画像 2 6 p はミニウィンドウ画像 2 6 t には表示されず、予め定められた表示位置にて表示を継続している。

【 0 6 6 9 】

そして、チャンスアップ (C U) 実行期間が終了すると、ジャッジ演出の実行期間となる (T 9 ~ T 1 0) 。ジャッジ演出の実行期間になると、オートボタン ON である場合、オートボタン画像 2 6 p が視認不能となる (非表示となる) 。そして、ジャッジ演出の実行期間が終了すると、背景復帰 (変動開始時の背景画像に復帰) を行う (T 1 1 ~ T 1 2) 。

【 0 6 7 0 】

背景復帰が行われると、表示領域にパチンコ遊技機 1 の名前を記載したアイキャッチ画像が表示される。このとき、オートボタン ON である場合、オートボタン画像 2 6 p が視認可能となる (視認可能に表示される) 。

図 5 8 (c) は、アイキャッチ画像の詳細を示しており、「パチンコ」といったパチンコ遊技機 1 の名前を記載した画像が表示され、当該表示が終了すると、背景復帰 (変動開始時の背景画像に復帰) が完了するため、スーパーリーチ背景がいきなり変動開始時の背景に切り替わることによる違和感の発生を防止している。このアイキャッチ画像の表示中もオートボタン画像 2 6 p が予め定められた表示位置にて表示を行うようになってい。以降、オートボタン画像 2 6 p については、T 1 2 ~ T 1 3 における演出図柄の仮停止の期間や、T 1 3 ~ T 1 4 における演出図柄の停止表示の期間においても同様の表示態様となる。

【 0 6 7 1 】

図 5 6 ~ 図 5 8 によれば、以下の効果を奏する。

通常変動であって、オートボタンが ON である場合、図柄変動ゲームの開始から終了までオートボタン画像 2 6 p を表示するようにした。これにより、オートボタン設定がどのような設定であるのかを把握し易くすることができる。

【 0 6 7 2 】

スーパーリーチ変動であって、オートボタンが ON である場合、ジャッジ演出の実行期間では、オートボタン画像 2 6 p を表示しないようにした。これにより、オートボタン機能の反映がされない (図 5 4 参照) ジャッジ演出において、オートボタン画像 2 6 p の表示によりオートボタンが作動すると勘違いを与えてしまうことを防止できる。

【 0 6 7 3 】

また、判定結果が報知されるといった重要局面において、なるべく遊技者に演出ボタン 14 を押下させることで、オートボタンに依存し過ぎること（依存し過ぎて遊技が単調になってしまうこと）を防止できる。

【0674】

スーパーリーチ変動であって、オートボタンが ON である場合、チャンスアップ（CU）が実行されても、オートボタン画像 26 p を予め定められた位置で表示し続けるようにした。これにより、オートボタン画像 26 p の表示が実行される演出によって阻害されることなく、オートボタン設定がどのような設定であるのかを把握し易くすることができる。

【0675】

スーパーリーチ変動であって、オートボタンが ON である場合、ジャッジ演出の実行期間が終了すると、オートボタン画像 26 p の表示（再表示）を可能とした。これにより、ジャッジ演出という重要局面のみオートボタン画像 26 p が視認不能となり、ジャッジ演出においてはオートボタン機能が作動しないことを認識し易くすることができる。また、オートボタン画像 26 p の表示を復帰させることで、オートボタンが ON でありながら次の図柄変動ゲームの開始時にオートボタン画像 26 p が表示されていないといった事態を防止できる。

【0676】

通常変動およびスーパーリーチ変動であって、オートボタンが OFF である場合、図柄変動ゲームの開始から終了までオートボタン画像 26 p を表示しないようにした。これにより、オートボタン設定がどのような設定であるのかを把握し易くできるとともに、表示領域を可能な限り広く用いることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0677】

なお、ジャッジ演出において、演出ボタン 14 や演出レバー 15 を操作させずに判定結果を報知する場合（操作演出が実行されずに判定結果を報知する場合）は、ジャッジ演出の実行期間中であっても、オートボタン画像 26 p を表示したままとしてもよい。これにより、ジャッジ演出であってもオートボタン画像 26 p が表示され続けた場合は、演出ボタン 14 や演出レバー 15 の操作を行わずに判定結果が報知されることを認識し易くことができ、判定結果の報知タイミングにより注目させることができる。

【0678】

また、表示画面がミニウィンドウ画像 26 t になっても、オートボタン画像 26 p はミニウィンドウ画像 26 t には表示されず、予め定められた表示位置にて表示を継続するとしたが、これに限らず、オートボタン画像 26 p もミニウィンドウ画像 26 t に表示して、揺動させるようにしてもよい。これにより、表示上の違和感を与え難くことができ、遊技興趣を向上することができる。

【0679】

図 59 は、カットイン予告の一態様を示しており、オートボタンが ON に設定されているものとする。図 59（a）では、画像表示装置 26 において、スーパーリーチへの移行が報知されており、オートボタン画像 26 p が表示されている。

【0680】

そして、カットイン予告の実行期間になると、所定確率で図 59（b）に示す演出が実行される。具体的には、操作有効時間画像 YK に星を表示して、さらに、「星で押せばいいことがあるかも？」といったメッセージが表示されている。つまり、演出ボタン 14 を操作有効時間画像 YK のゲージが星の位置まで移動したタイミングで、タイミングよく演出ボタン 14 を操作することを促す演出（ジャストブッシュ演出）が実行されている。なお、星の位置は操作有効時間の開始から 1.5 秒経過時に設定されているものとする。

【0681】

そして、遊技者が星のタイミングに合わせてタイミングよく演出ボタン 14 を押下すると、特別図柄当たり判定処理の判定結果が当たりと判定されている場合の所定確率で、図 59（c1）に示すカットインが実行される。図 59（c1）に示すカットインは、図 32（b）では明示していないが、当たり時にのみ実行可能なカットイン（虹）となってお

10

20

30

40

50

り、カットイン（虹）が実行されることで、ジャッジ演出の実行期間よりも前に当たりであることが把握できるようになっている。

【0682】

一方、遊技者が星のタイミングに合わせてタイミングよく演出ボタン14を押下したものの、特別図柄当たり判定処理の判定結果がハズレと判定されている場合や、遊技者が星のタイミングに合わせてタイミングよく演出ボタン14を押下しなかった場合は、図59（c2）に示すカットイン（緑）または（赤）が実行される。また、当たりと判定されている場合で、且つ、星のタイミングに合わせてタイミングよく演出ボタン14を押下した場合でも、所定確率（例えば50%）で図59（c2）に示すカットイン（緑）または（赤）が実行される。

10

【0683】

カットイン予告では、このようなジャストブッシュ演出を実行可能としているが、ジャストブッシュ演出を実行する場合、オートボタンを作動させるタイミングは、ジャストブッシュ演出を実行しない場合と比べて異なっている。図54で述べたように、カットイン予告は、操作有効時間の開始から1.5秒経過時に演出ボタン14が操作されたものとみなすとしているが、ジャストブッシュ演出を伴うカットインであれば、操作有効時間の開始から2.5秒経過時に演出ボタン14が操作されたものとみなすようにしている。つまり、ジャストブッシュ演出を実行する場合は、星の位置（1.5秒経過時）よりも後にオートボタンの作動タイミングを設けるようにしている。

【0684】

20

図59であれば、以下の効果を奏し得る。

カットイン予告においては、当たりである場合、遊技者が星のタイミングに合わせてタイミングよく演出ボタン14を押下すれば、所定確率で当たりであることが把握できるジャストブッシュ演出を実行するようにした。これにより、演出ボタン14を操作する意欲を掻き立てることができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0685】

ジャストブッシュ演出が実行されるカットイン予告では、ジャストブッシュ演出が実行されないカットイン予告よりもオートボタンの作動タイミングを遅らせるようにした。これにより、星の位置よりも前や、星の位置でオートボタンが作動して、遊技者が演出ボタン14を操作できなかったという事態を防止することができ、ジャストブッシュ演出の実行意義が損なわれてしまうことを防止できる。

30

【0686】

なお、一例としてカットイン予告を用いて説明を行ったが、同様のことが他の演出（セリフ予告）で行われてもよい。また、カットイン予告やセリフ予告に付随させずに、ジャストブッシュ演出が単独で実行されてもよい。

【0687】

図60は、演出ボタン押下キャラクタ26sのアクションの一例について説明する図である。場面は、上述した、スーパーリーチ1（変動パターン4、10）において、特定のタイミングで演出ボタン14の連打を指示する演出が発生した場合を想定している。

【0688】

40

図60（a1）は、「連打せよ!」といった演出が発生しており、このとき、オートボタンがONになっている。そして、図60（a2）に示すように、ボタン画像の右側に隣接して演出ボタン押下キャラクタ26sが表示される。そして、図60（a3）に示すように、演出ボタン押下キャラクタ26sがボタン画像を連打する演出が実行される。

【0689】

一方、図60（b1）は、「長押しせよ!」といった演出が発生している。なお、スーパーリーチ1（変動パターン4、10）においては、例えば、70%の割合で「連打」が選択され、30%の割合で「長押し」が選択されるようになっている。そして、図60（b2）に示すように、ボタン画像に左側に隣接して演出ボタン押下キャラクタ26sが表示される。そして、図60（b3）に示すように、演出ボタン押下キャラクタ26sがボ

50

タン画像を長押しする演出が実行される。

【0690】

このように、オートボタンがONになっている状態で、操作態様の異なる演出が実行された場合、演出ボタン押下キャラクタ26sのアクションも、操作態様に対応するアクションを実行するようにした。具体的には、「連打」が実行された場合は、演出ボタン押下キャラクタ26sのアクションも連打を行うようにして、「長押し」が実行された場合は、演出ボタン押下キャラクタ26sのアクションも長押しを行うようにした。これにより、オートボタンをONにしている場合ならではの演出が実行されることになるので、オートボタン設定に興味を持たせることができる。また、「連打せよ!」といった指示に沿ったアクション、「長押しせよ!」に沿ったアクションが実行されるので、オートボタンをONにしている遊技者に満足感を与えることができる。

10

【0691】

次に、本実施形態の変形例について説明する。

図61は、図54の変形例である。図54(a)に代えて図61(a-1)を用いてもよいし、図54(a)に代えて図61(a-2)を用いてもよい。また、図54(b)に代えて図61(b-1)を用いてもよいし、図54(c)に代えて図61(c-1)を用いてもよい。なお、以下においては相違点のみを重点的に説明する。

【0692】

図61(a-1)は、「ジャッジ」について図54(a)と相違する。具体的には、「ジャッジ」について、オートボタンをONに設定していると操作有効時間2秒経過時にオートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ようになっている。つまり、オートボタンがONに設定されている場合、セリフ予告、カットイン予告、ジャッジにおいてオートボタンが作動するようになっており、保留変化ボタン、隠れボタンにおいてオートボタンが作動しないようになっている。つまり、消極的な報知でボタン画像が表示される保留変化ボタンや、操作有効時間は発生するがボタン画像が表示されない隠れボタン以外のセリフ予告、カットイン予告、ジャッジについては、オートボタン設定がONであれば、オートボタンを作動させるようにした。これにより、セリフ予告やカットイン予告ではオートボタンが作動したが、ジャッジではオートボタンが作動しないことでオートボタンをONにしている遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

20

【0693】

図61(a-2)は、ジャッジでオートボタンを作動させる点では図61(a-1)と同様であるが、ジャッジにおけるボタン画像が、演出ボタン(通常)で実行される場合と、演出ボタン(赤)で実行される場合と、ジャッジが演出レバー15で実行される場合とで操作有効時間の開始からオートボタンが作動するまでの時間が異なる点で相違している。

30

【0694】

具体的には、ジャッジにおけるボタン画像が演出ボタン(通常)で実行される場合は、操作有効時間2秒経過時にオートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ようになっており、ジャッジにおけるボタン画像が演出ボタン(赤)で実行される場合は、操作有効時間2.5秒経過時にオートボタンが作動する(演出ボタン14が操作されたものとみなす)ようになっており、ジャッジが演出レバー15で実行される場合は、操作有効時間3秒経過時にオートボタンが作動する(演出レバー15が操作されたものとみなす)ようになっている。

40

【0695】

図33等で述べたとおり、当たり遊技に対する期待度は、ジャッジが演出レバー15で実行される方が期待度は高く、ジャッジにおけるボタン画像が演出ボタン(通常)で実行される方が期待度は低くなっており、オートボタンが作動する時間についても、この当たり遊技に対する期待度に応じた設定としている。具体的には、当たり遊技に対する期待度は、演出レバー>演出ボタン(赤)>演出ボタン(通常)で演出レバー15の期待度が最も高くなっており、オートボタンが作動する時間は、演出レバー(操作有効時間の開始から3秒経過時)>演出ボタン(赤)(操作有効時間の開始から2.5秒経過時)>演出ボ

50

タン（通常）（操作有効時間の開始から２秒経過時）となっており、当たり遊技に対する期待度が高くなるほど、操作有効時間が開始してからオートボタンが作動するまでの時間を長くとっている。これにより、ジャッジにおいて当たり遊技に対する期待度が高い演出（例えば演出レバー１５）が実行されたので、遊技者自ら操作を試みようとしたところ、オートボタンが先に作動してしまい、遊技者に満足感を与えられなくなってしまうことを防止できる。

【０６９６】

なお、図示は省略しているが、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のみ実行可能な演出ボタン（虹）を具備してもよく、その場合は、演出ボタン（虹）におけるオートボタンが作動するまでの時間を演出レバー１５と同じ３秒としてもよいし、演出レバー１５よりも長くとってもよい。これにより、当たり確定を報知する演出ボタン（虹）の画像を十分に堪能させてから演出ボタン１４を操作させることもできるので、遊技者に十分な満足感を与えることができる。

10

【０６９７】

図６１（ｂ－１）は、「大当たり中昇格」について図５４（ｂ）と相違する。具体的には「大当たり中昇格」について、オートボタンをＯＮに設定していると操作有効時間３秒経過時にオートボタンが作動する（演出ボタン１４が操作されたものとみなす）ようになっている。つまり、図５４（ｂ）では、例えば通常遊技状態においてオートボタンがＯＮに設定されていて当たり遊技に移行した場合には、当たり遊技中はオートボタンを作動させないようにしたが、本変形例ではそのまま引き継ぐものとしている。一方で、「大当たり中モード選択」については、例えオートボタンがＯＮに設定されていたとしても、オートボタンを作動させない（図５４と同様）。これにより、状態（例えば、通常遊技状態、当たり遊技）を問わず、オートボタンを作動させることが可能であるので、オートボタンをＯＮにしている遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。また、「大当たり中モード選択」においては、例えオートボタンがＯＮに設定されていたとしても、オートボタンを作動させないことで、遊技者が選択したいキャラクタと異なるキャラクタが勝手に選択されてしまい、遊技興趣が低下してしまうことを防止できる。

20

【０６９８】

図６１（ｃ－１）は、「メーター演出」、「復活演出」について図５４（ｃ）と相違する。具体的には「メーター演出」について、オートボタンをＯＮに設定していると操作有効時間４秒経過時にオートボタンが作動する（演出ボタン１４が操作されたものとみなす）ようになっている。また、「復活演出」について、オートボタンをＯＮに設定していると操作有効時間４秒経過時にオートボタンが作動する（演出ボタン１４が操作されたものとみなす）ようになっている。つまり、図５４（ｃ）では、例えば通常遊技状態においてオートボタンがＯＮに設定されていて当たり遊技に移行した場合には、当たり遊技以降（その後の確変遊技状態含む）はオートボタンを作動させないようにしたが、本変形例ではそのまま引き継ぐものとしている。これにより、状態（例えば、通常遊技状態、当たり遊技、確変遊技状態）を問わず、オートボタンを作動させることが可能であるので、オートボタンをＯＮにしている遊技者に混乱を与えてしまうことを防止できる。

30

【０６９９】

なお、「メーター演出」、「復活演出」のいずれも、操作有効時間の開始からオートボタンが作動するまでの時間を４秒としているが、「メーター演出」と「復活演出」とで異ならせてもよい。「メーター演出」は、当たり遊技への期待度が相違するメーターパターン１とメーターパターン２とを備えているため、いずれのメーターパターンが実行されているのかを目視させるための時間を確保するために、「復活演出」よりも遅いタイミングでオートボタンを作動させてもよい。

40

【０７００】

また、図６１の変形例に限らず、例えば、変動パターン毎にオートボタンを反映させるものと、させないものとがあってもよい。具体的には、オートボタン設定がＯＮである場合、変動パターン２に反映させることは可能であるが、変動パターン８に反映させること

50

は不可能としてもよい。

【 0 7 0 1 】

また、オートボタン設定がONである場合に、図柄変動ゲームの最初のボタン押下演出（例えばセリフ予告）において演出ボタン14が遊技者により操作されたら、当該図柄変動ゲームにおける以降のボタン押下演出（例えばカットイン予告、ジャッジ）について、オートボタン機能を作動させないようにしてもよい。

【 0 7 0 2 】

また、演出モード毎にオートボタンを反映させるものと、させないもののがあってもよい。例えば、演出モードA（図7参照）では反映させることが可能であるが、演出モードBでは反映させることを不可能としてもよい。

【 0 7 0 3 】

つまり、オートボタン機能を「制限可能」とするとは、

（イ）オートボタン設定がONである場合に、反映させるもの（例えばセリフ予告）と、反映させないもの（例えば隠れボタン、保留変化ボタン、ジャッジ）とがあること（図54）、

（ロ）オートボタン設定がONである場合に、通常遊技状態では、例えばセリフ予告等においてオートボタン機能を作動させるが、当たり遊技や確変遊技状態では、オートボタン機能を作動させないこと（図54）、

（ハ）オートボタン設定がONである場合に、例えばセリフ予告は操作有効時間の開始から1.5秒経過時（所定タイミング）にオートボタン機能を作動させるが、例えばジャッジは操作有効時間の開始から1.5秒経過時にオートボタン機能を作動させないこと（2秒経過時に作動させること、図61）、

（ニ）オートボタン設定がONである場合に、例えばジャッジにおいて、演出ボタン（通常）ではオートボタン機能を作動させるが、演出ボタン（赤）や演出レバー15ではオートボタン機能を作動させないこと、

（ホ）オートボタン設定がONである場合に、変動パターン毎や演出モード毎にオートボタン機能を作動させるものと、オートボタン機能を作動させないものがあること、等を意図したものである。

【 0 7 0 4 】

図62は、図57の変形例である。図57に代えて図62を用いてもよい。なお、以下においては相違点のみを重点的に説明する。図62（スーパーリーチ変動）においては、オートボタンがONである場合、図柄変動ゲームにおける開始から終了まで、「オートボタン画像26p」を表示し続ける点で図57とは相違する。つまり、本変形例では、ジャッジの場面であっても「オートボタン画像26p」を表示可能としている。なお、図62の表示態様は、図54にも適用可能であるし、図61にも適用可能である。つまり、ジャッジにおいて、オートボタンのON設定を反映させる、反映させないに関わらず、「オートボタン画像26p」を常に表示してもよいといったものである。これにより、ジャッジのタイミングで「オートボタン画像26p」を非表示にする処理的な手間を低減でき、また、遊技者に対しては、場面が表示・非表示が切り替わることによる煩わしさ（気を取られてしまう）等を与え難くすることができる。

【 0 7 0 5 】

図62における「オートボタン画像26p」の表示態様についても、予め定められた表示位置で、色や大きさ等が変化することなく、常に同じ表示態様を維持するようになっている。

【 0 7 0 6 】

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。

取得条件の成立により判定情報（例えば乱数値）を取得する取得手段（例えば主制御基板100）と、前記判定情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（例えば当たり遊技）を実行するか否かを判定する判定手段（例えば主制御基板100）と、遊技者が操作可能な操作手段（例えば演出ボタン14、演出レバー15）と、操作有効期間（例えば操作有

10

20

30

40

50

効時間)において前記操作手段が操作されたことに応じて対応演出(例えばセリフ、カットイン、ジャッジ、大当たり中昇格、メーター演出、復活演出)を実行可能な演出制御手段(例えば演出制御基板200)と、を備え、前記演出制御手段は、前記操作有効期間において表示手段(例えば画像表示装置26)に操作促進画像(例えばボタン画像)を表示可能であり、前記操作促進画像として、第1操作促進画像(例えば演出ボタン(通常))と、前記第1操作促進画像よりも前記特別遊技が実行される期待度が高いことを示唆する第2操作促進画像(例えば演出ボタン(赤))とを表示可能であり、遊技者により所定の設定(例えばオートボタンのON設定)が行われている場合に、前記操作有効期間の所定タイミングにおいて前記操作手段が操作されたものとして前記対応演出を実行することが可能であり、前記所定の設定が行われていて前記第1操作促進画像が表示される場合、前記操作有効期間の所定タイミングにおいて前記操作手段が操作されたものとして前記対応演出を実行することが可能であるが、前記所定の設定が行われていて前記第2操作促進画像が表示される場合、前記操作有効期間の所定タイミングにおいて前記操作手段が操作されたものとして前記対応演出を実行することを制限可能である。

10

【0707】

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】

【0708】

20

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

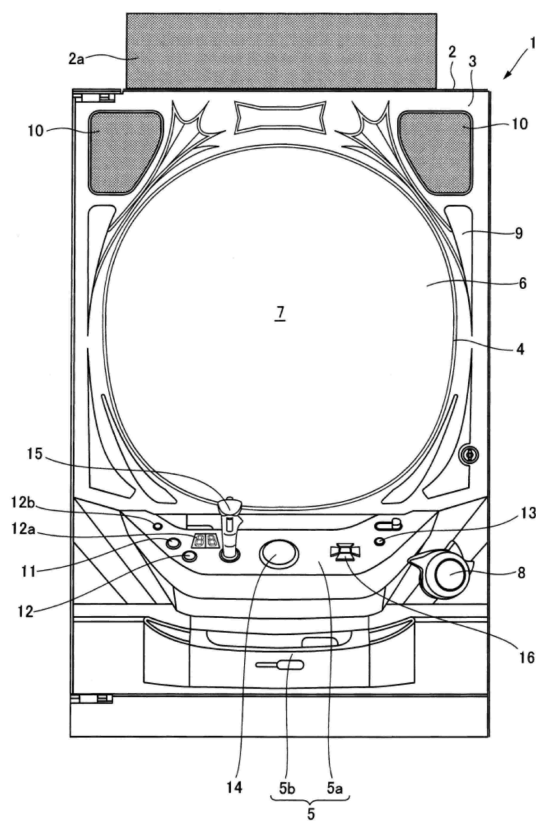
30

40

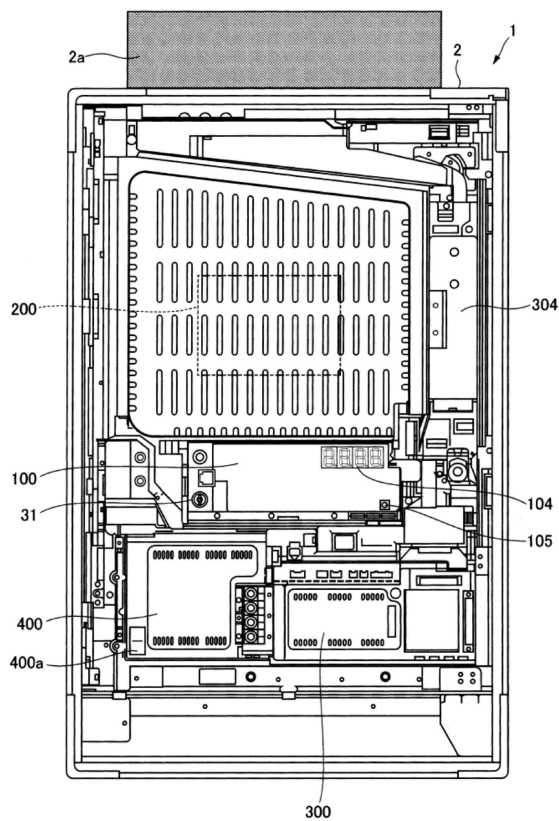
50

【図面】

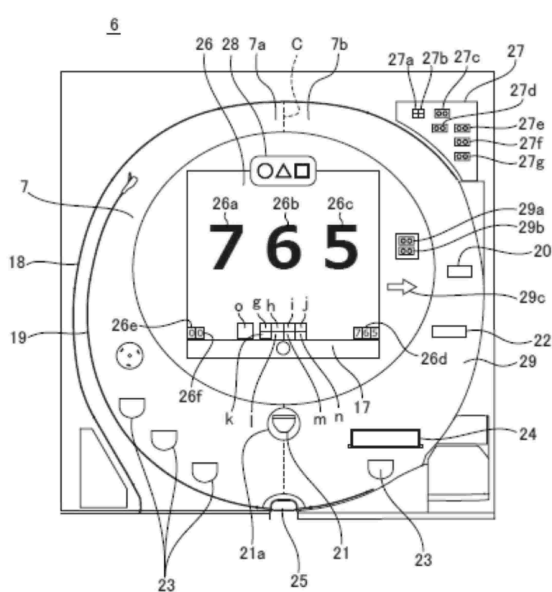
【 図 1 】



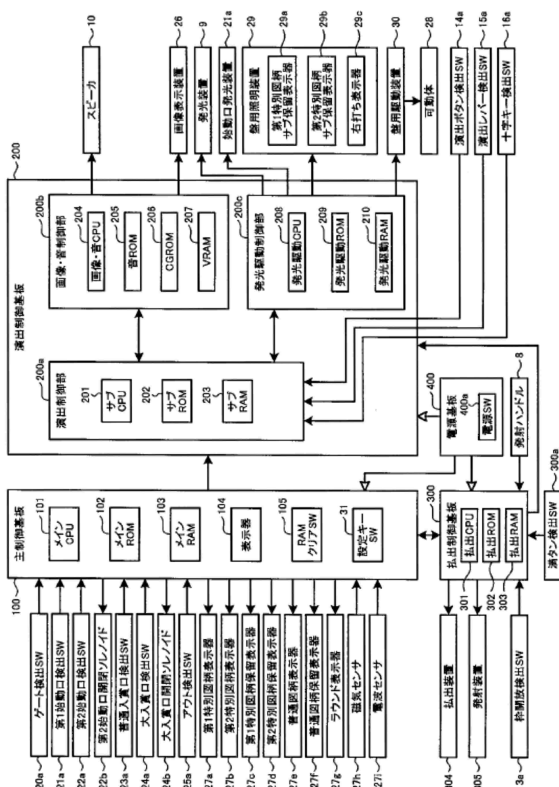
【圖 2】



【圖 3】



【圖 4】



【図 5】

(A)特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通)

遊技状態	当否結果	確率
通常遊技状態 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	5	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

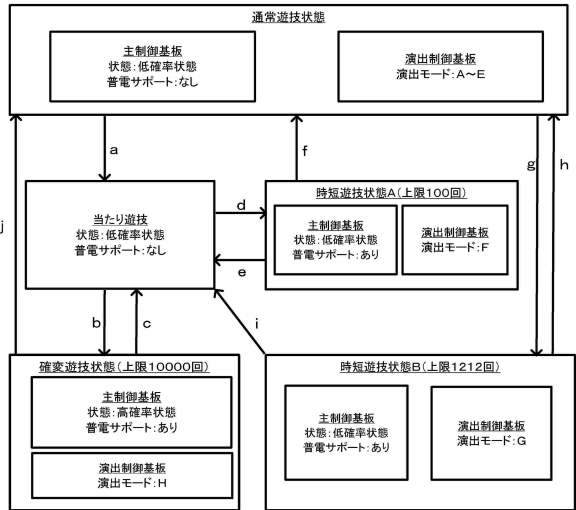
(B)普通図柄決定テーブル

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	
特別図柄E	1R～10R＝29.5秒開放
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		リーチ振り(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

10

20

30

40

50

【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	・・・	・・・

【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

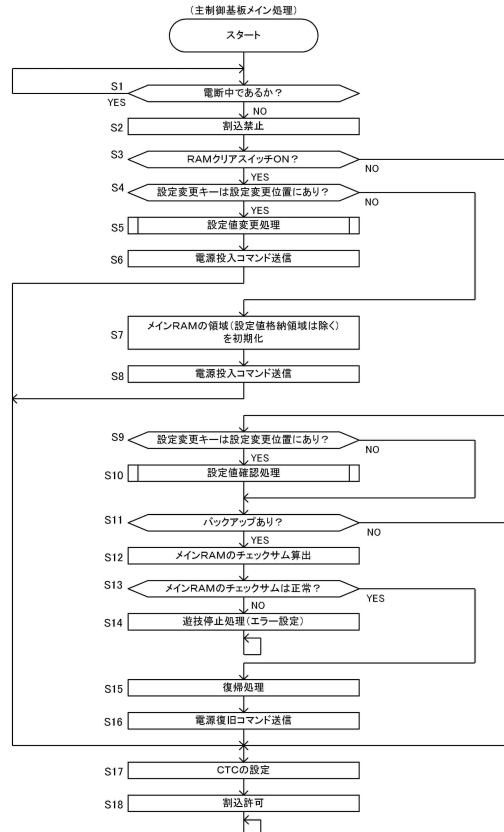
20

【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	
コマンド34	普通図柄記憶0指定コマンド	普通図柄表示器に対応する 保留記憶の切替時
コマンド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	
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0 普図指定コマンド	普通図柄0を決定後の変動開始時
コマンド40	普通図柄1 普図指定コマンド	普通図柄1を決定後の変動開始時
コマンド41	普通図柄2 普図指定コマンド	普通図柄2を決定後の変動開始時
コマンド42	普通図柄3 普図指定コマンド	普通図柄3を決定後の変動開始時
コマンド43	普図変動時間1 普図変動指定コマンド	普通図柄表示器の変動開始時
コマンド44	普図変動時間2 普図変動指定コマンド	
コマンド45	・・・・・・	
コマンド46	普図当たり1用 オープニング指定コマンド	各種補助遊技の開始時
コマンド47	普図当たり2用 オープニング指定コマンド	
コマンド48	普図当たり1用 エンディング指定コマンド	各種補助遊技の終了時
コマンド49	普図当たり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クリアを伴う電源ON時
コマンド55	客待ち中用 電源復旧指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド56	特図変動中用 電源復旧指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源ON時
コマンド57	当たり遊技用 電源復旧指定コマンド	RWMクリアを伴わない電源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	磁気異常用 エラー指定コマンド	異常磁気検出時
コマンド62	電圧異常用 エラー指定コマンド	異常電圧検出時
コマンド63	特開放用 エラー指定コマンド	特開放時
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	特開放用 エラー解除指定コマンド	特開放時
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	・・・・・・	・・・・・・

【図 12】

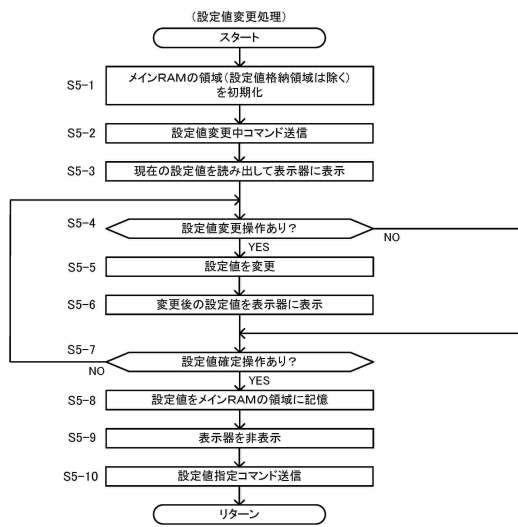


30

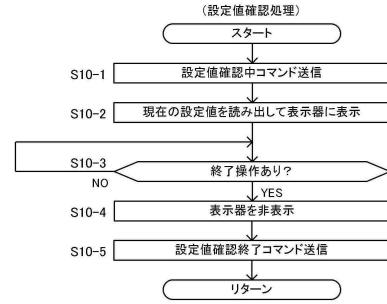
40

50

【図 13】



【図 14】



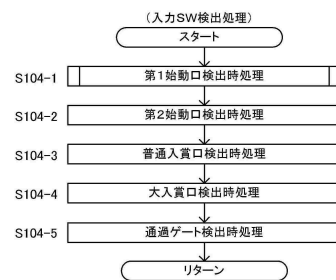
10

20

【図 15】



【図 16】

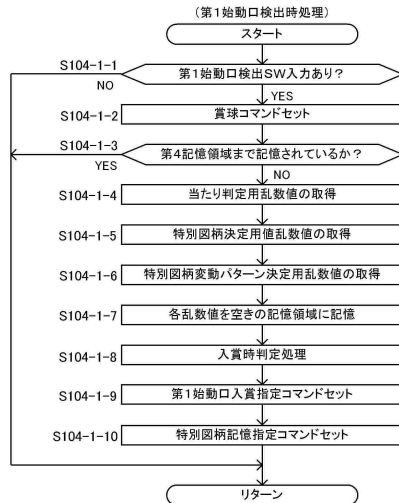


30

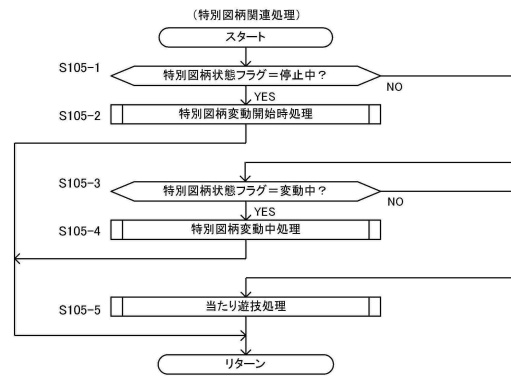
40

50

【図 17】



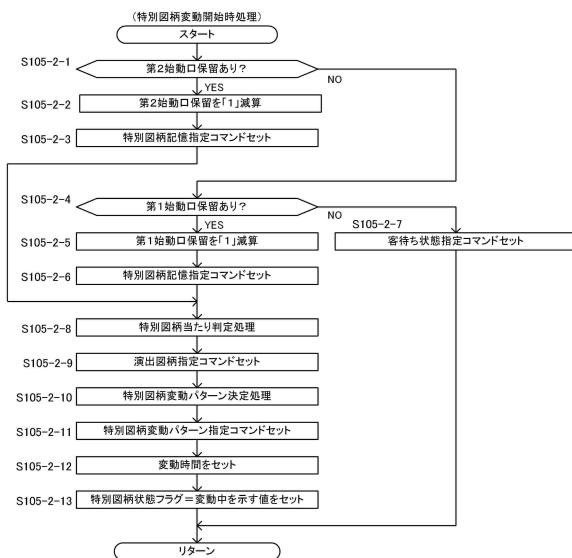
【図 18】



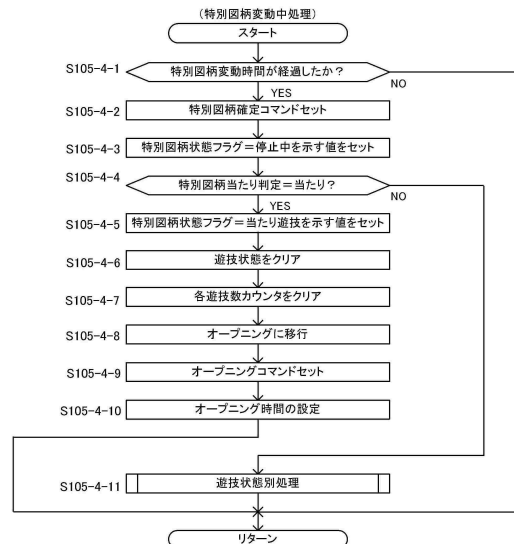
10

20

【図 19】



【図 20】

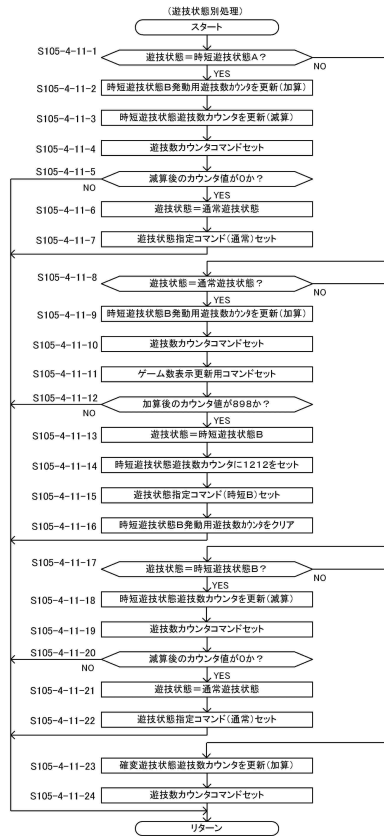


30

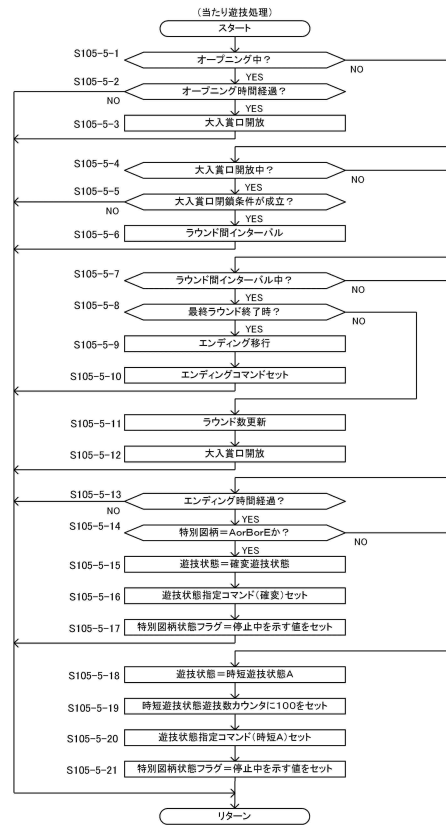
40

50

【図 2 1】



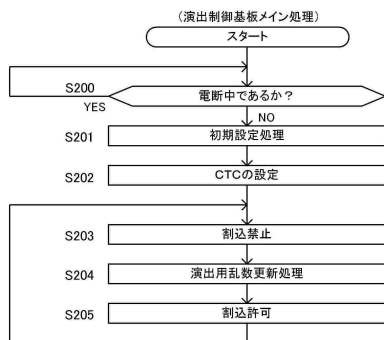
【図 2 2】



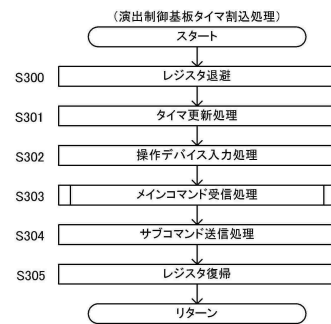
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

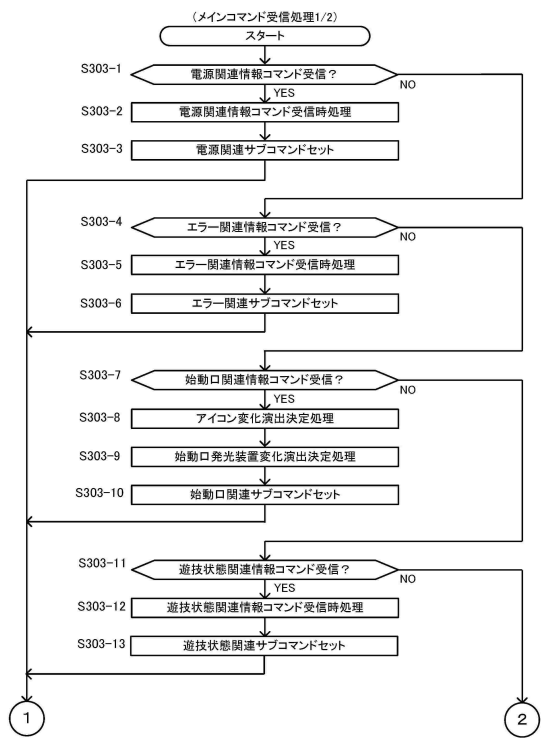


30

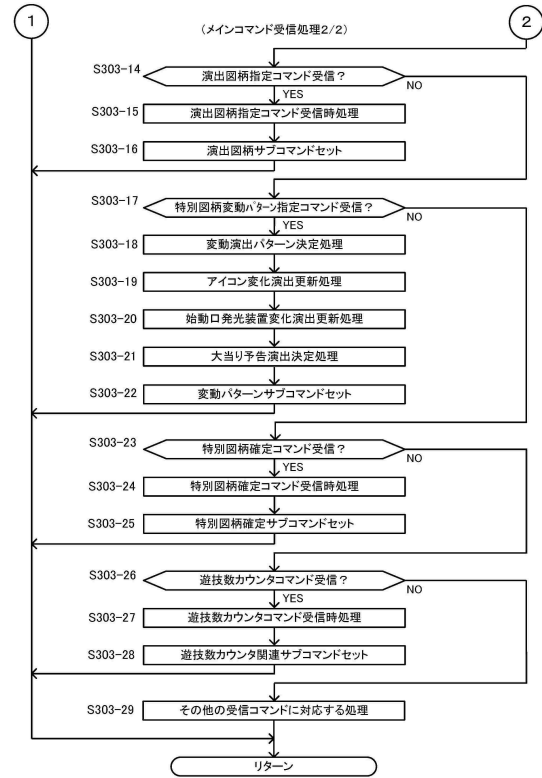
40

50

【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】

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
		80/100	予告なし
	通常変動	20/100	セリフ予告
		70/100	予告なし
	ノーマルリーチ	30/100	セリフ予告
		20/100	予告なし
	スーパーリーチ1	70/100	セリフ予告
		10/100	ボタン振動予告
当たり	スーパーリーチ2	80/100	セリフ予告
		20/100	ボタン振動予告
	ノーマルリーチ	30/100	予告なし
		70/100	セリフ予告
	スーパーリーチ1	20/100	予告なし
		60/100	セリフ予告
	スーパーリーチ2	20/100	ボタン振動予告
		70/100	セリフ予告

【図 2 8】

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)
		90/100	セリフ(白)
	ノーマルリーチ	10/100	セリフ(赤)
		20/100	セリフ(白)
	スーパーリーチ1	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)
当たり	スーパーリーチ2	40/100	セリフ(赤)2段階
		50/100	セリフ(白)
	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)
	スーパーリーチ2	50/100	セリフ(赤)2段階
		10/100	セリフ(白)

10

20

30

40

50

【図 29】

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 30】

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 31】

(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

(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

【図 32】

(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)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 3 3】

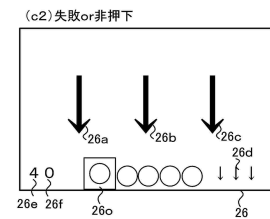
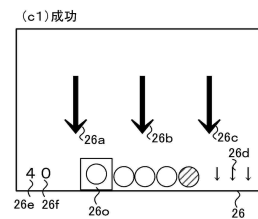
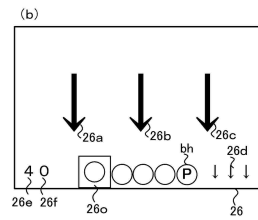
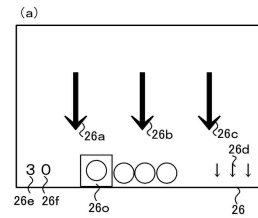
(c) 予告決定テーブル5(スーパーリーチ中ジャッジ)

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

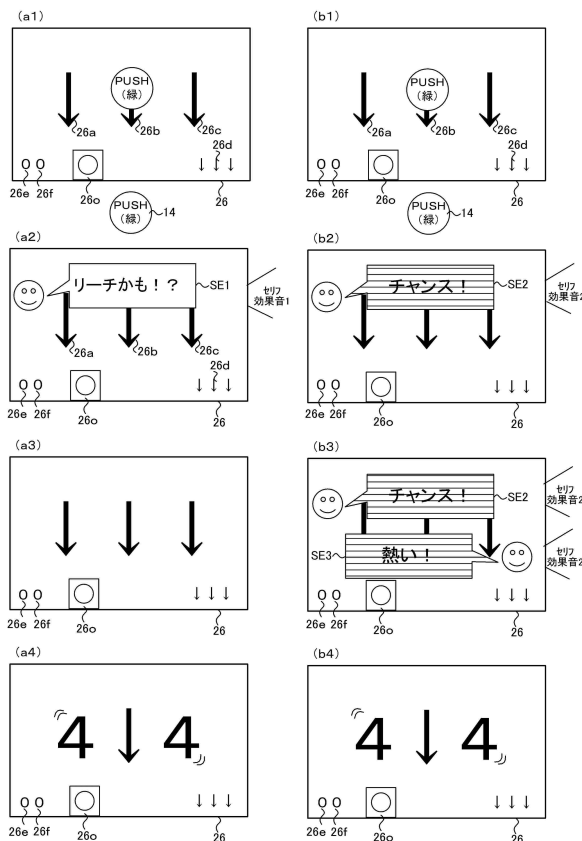
(d) 演出ボタン決定テーブル

判定結果	変動演出パターン(変動パターン)	振分	ジャッジデバイス
ハズレ	スーパーリーチ1	90/100	演出ボタン(通常)
		10/100	演出ボタン(赤)
	スーパーリーチ2	95/100	演出ボタン(通常)
		5/100	演出ボタン(赤)
当たり	スーパーリーチ1	45/100	演出ボタン(通常)
		55/100	演出ボタン(赤)
	スーパーリーチ2	40/100	演出ボタン(通常)
		60/100	演出ボタン(赤)

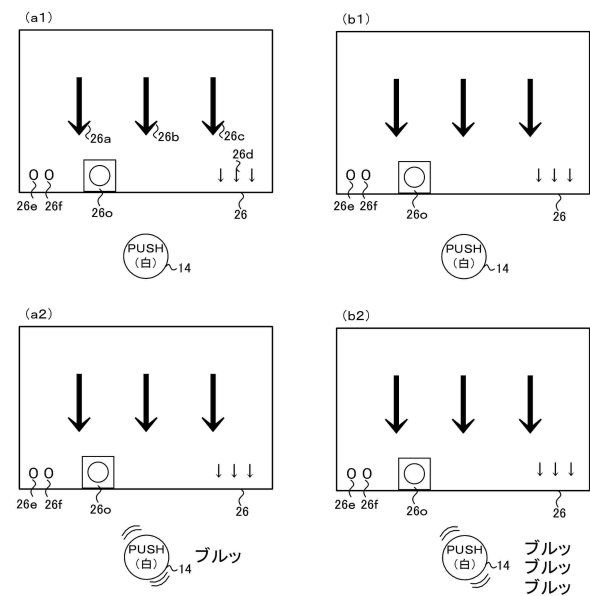
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

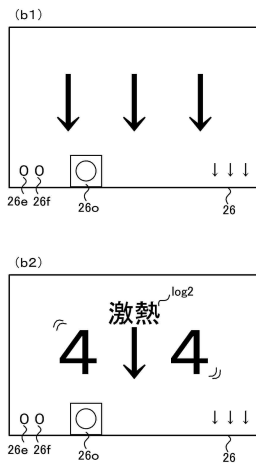
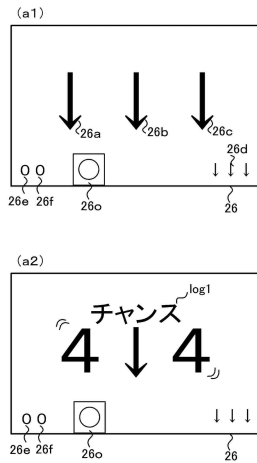
20

30

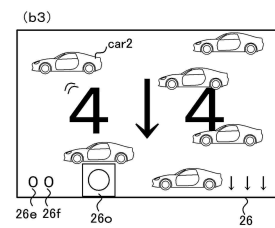
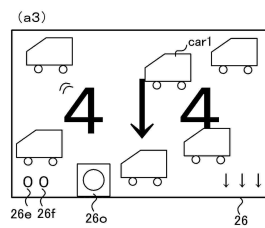
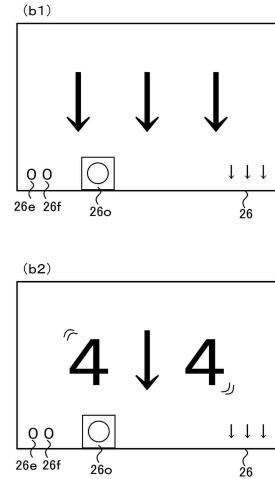
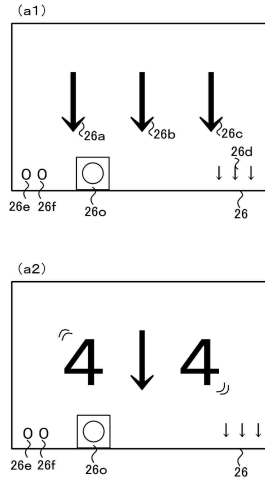
40

50

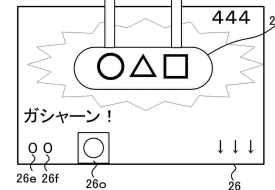
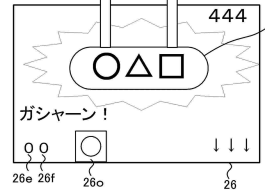
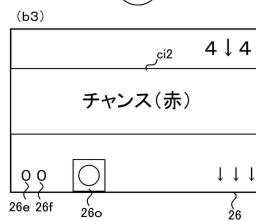
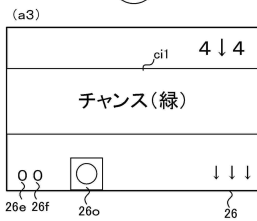
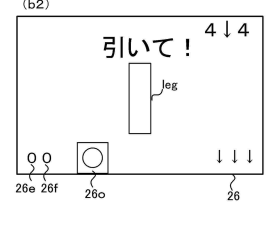
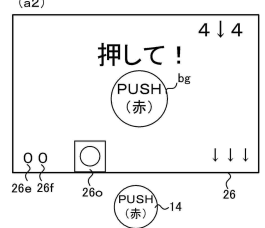
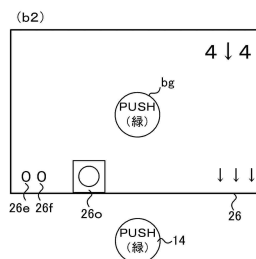
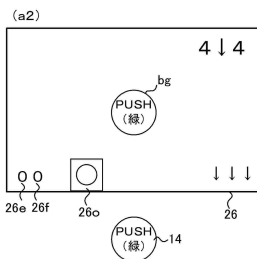
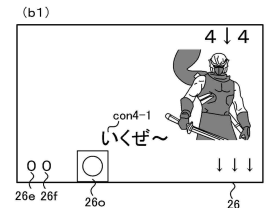
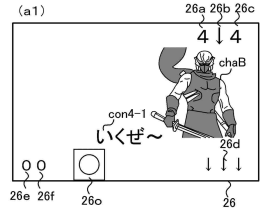
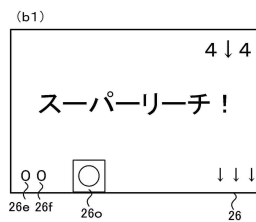
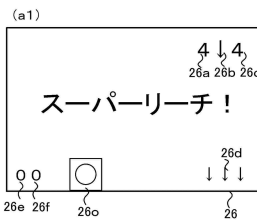
【図 37】



【図 38】



【図 39】



10

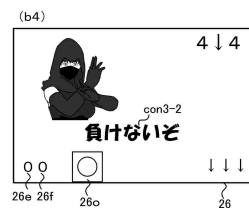
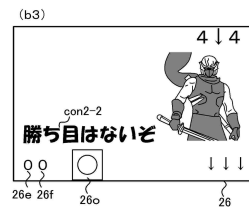
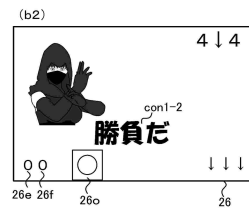
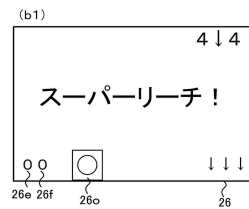
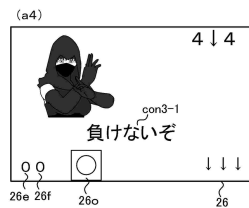
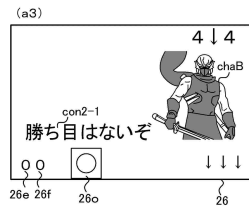
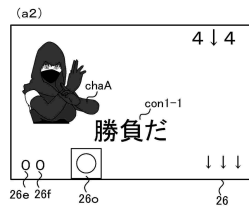
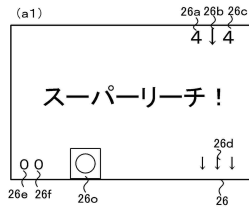
20

30

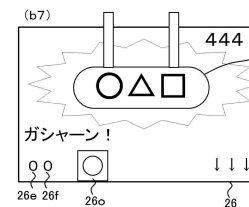
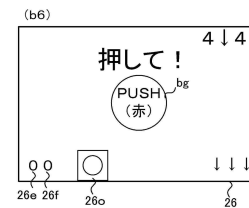
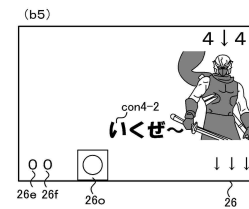
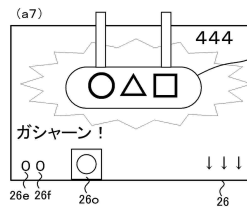
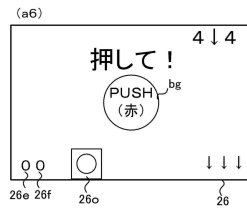
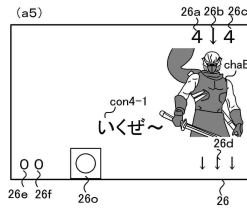
40

50

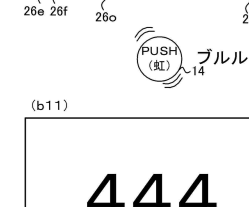
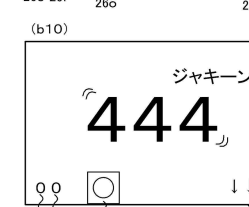
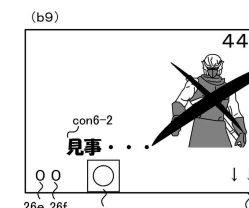
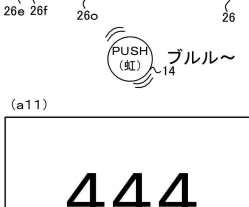
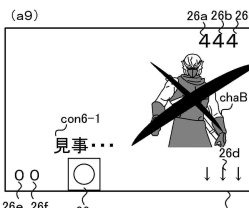
【図 4 1】



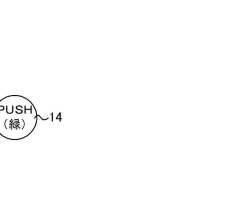
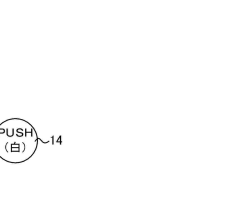
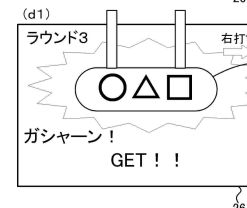
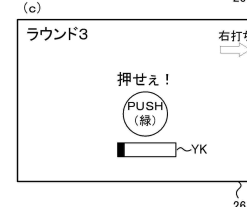
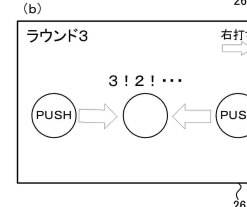
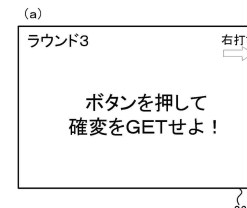
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

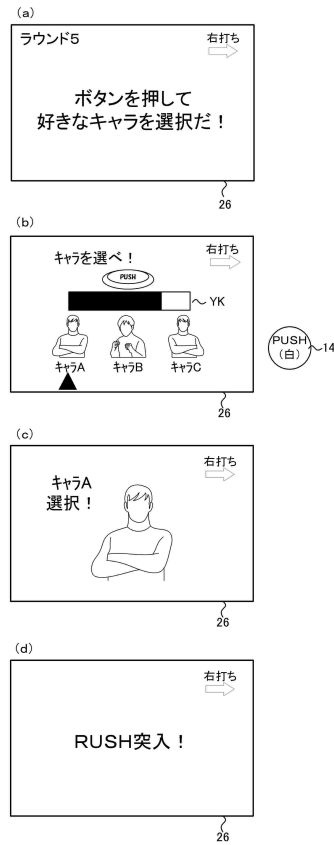
20

30

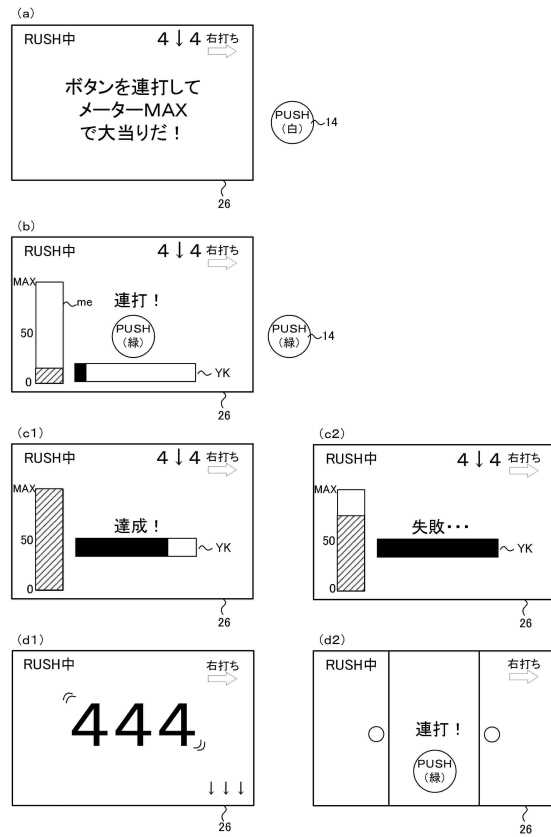
40

50

【図 4 5】



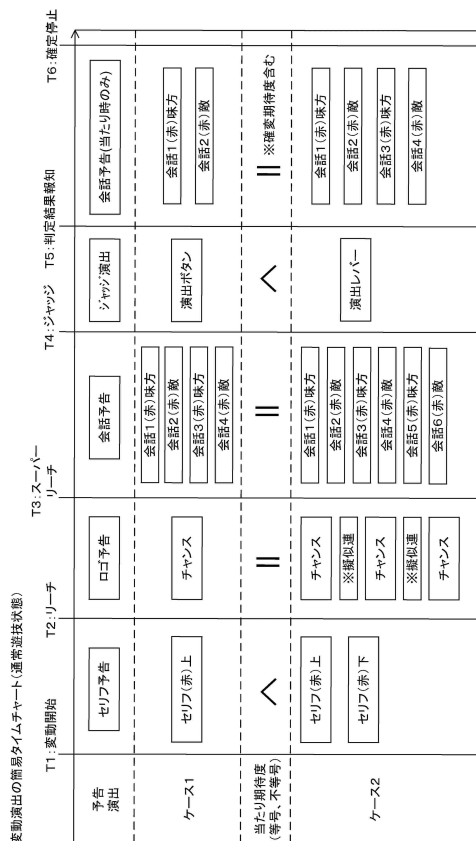
【図 4 6】



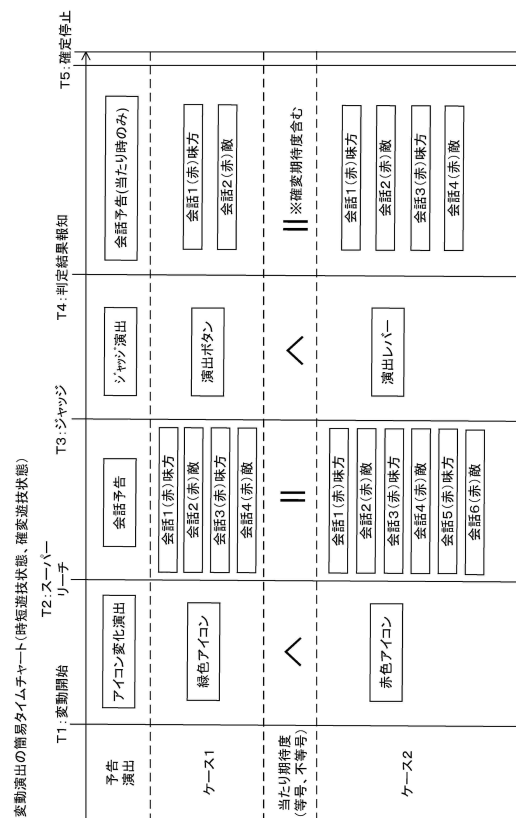
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

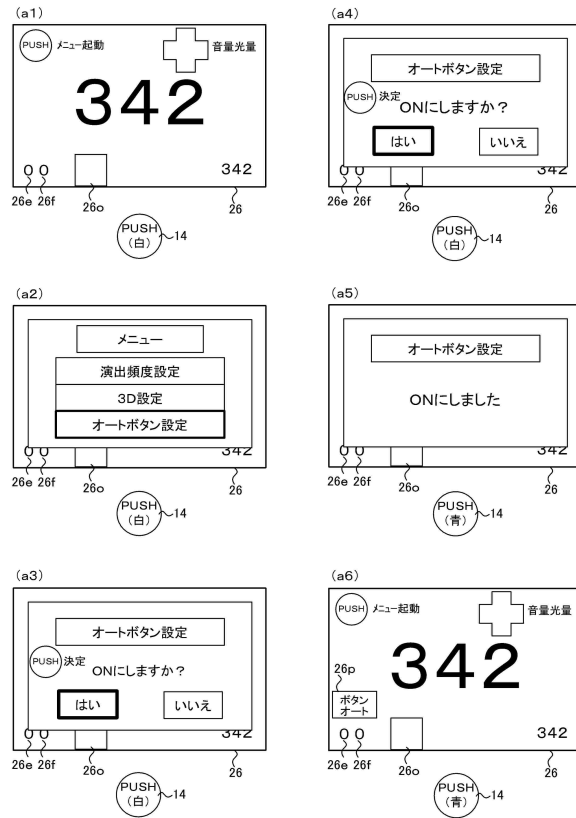


30

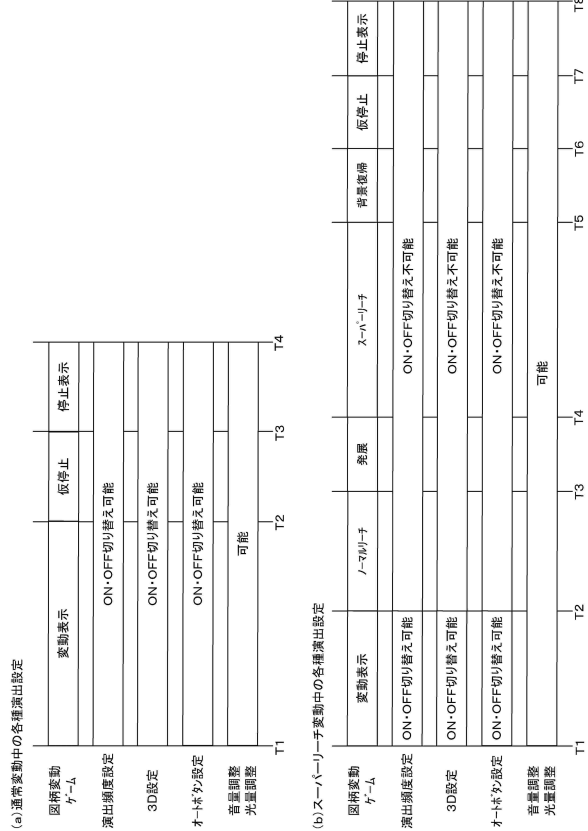
40

50

【図 49】



【図 50】



【図 51】

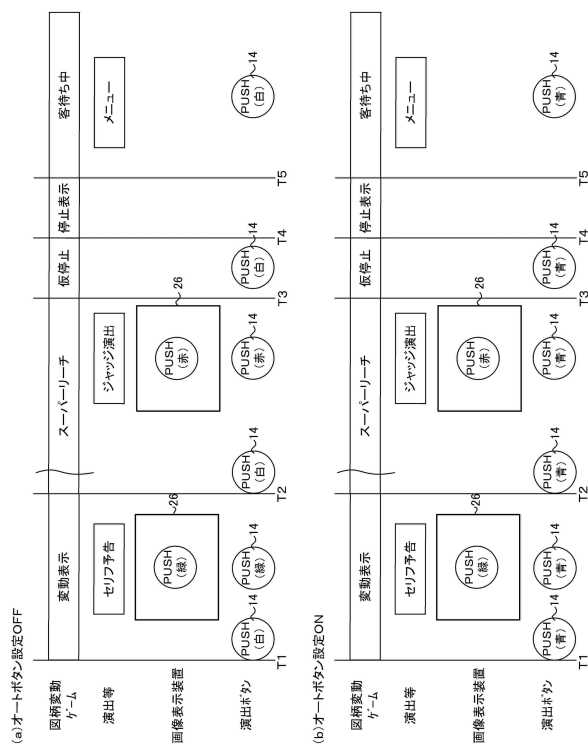
(a) 各種設定OFF→ONの報知態様について

項目	場面	画像表示装置	演出ボタンLED	効果音
オートボタン設定	メニュー	オートボタン画像26pが表示される	白発光→青発光	効果音1
	図柄変動ゲーム中			効果音2
3D設定	メニュー	3D ON画像が表示される	—	効果音3
	図柄変動ゲーム中			効果音4
演出頻度設定	メニュー	頻度UP画像が表示される	—	効果音5
	図柄変動ゲーム中			効果音6

(b) 各種設定ON→OFFの報知態様について

項目	場面	画像表示装置	演出ボタンLED	効果音
オートボタン設定	メニュー	オートボタン画像26pが非表示となる	青発光→白発光	効果音7
	図柄変動ゲーム中			効果音8
3D設定	メニュー	3D ON画像が非表示となる	—	効果音9
	図柄変動ゲーム中			効果音10
演出頻度設定	メニュー	頻度UP画像が非表示となる	—	効果音11
	図柄変動ゲーム中			効果音12

【図 52】



10

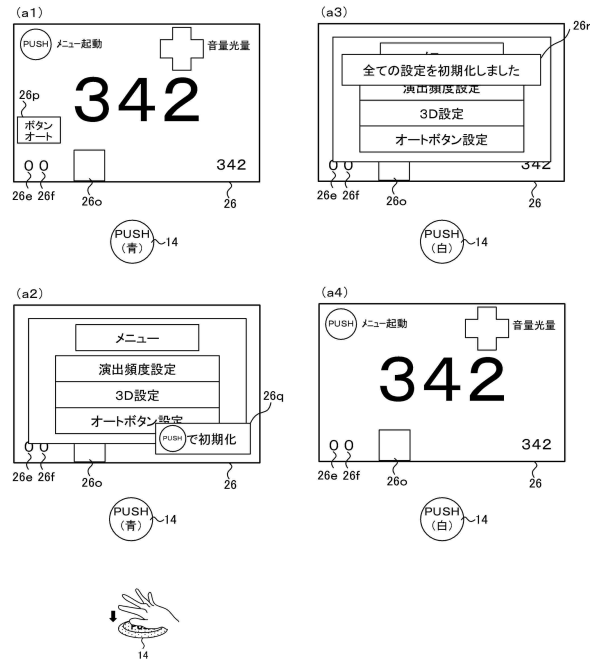
20

30

40

50

【図 5 3】



【図 5 4】

(a) 通常遊技状態、時短遊技状態

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
セリフ予告	0. 5秒	3秒	操作有効時間1. 5秒 経過時	実行しない
カットイン予告	0. 5秒	3秒	操作有効時間1. 5秒 経過時	実行しない
保留変化ボタン	0. 5秒	20秒	オートボタン機能の 反映なし	実行しない
隠れボタン	—	10秒	オートボタン機能の 反映なし	実行しない
ジャッジ	3秒	3. 5秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する

(b) 当たり遊技中

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
大当たり中昇格	5秒	3. 5秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する
大当たり中モード 選択	—	10秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する

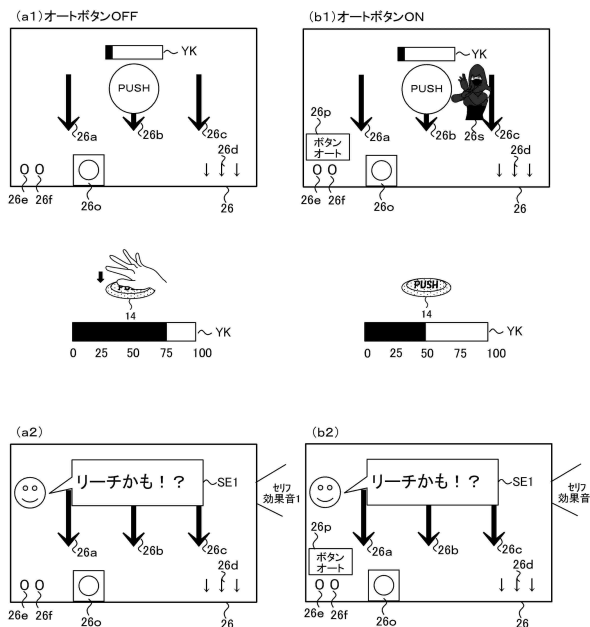
(c) 確変遊技状態

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
メーター演出	5秒	10秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する
復活演出	5秒	10秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する

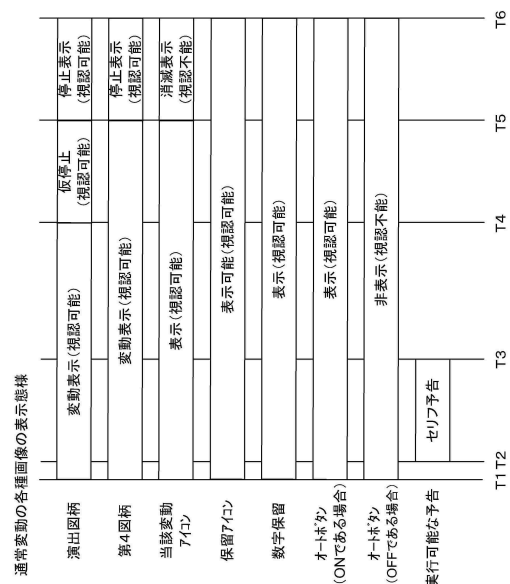
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

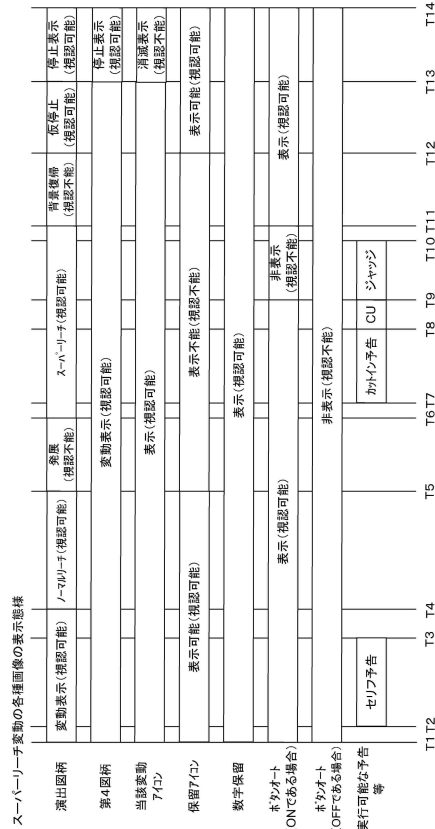


30

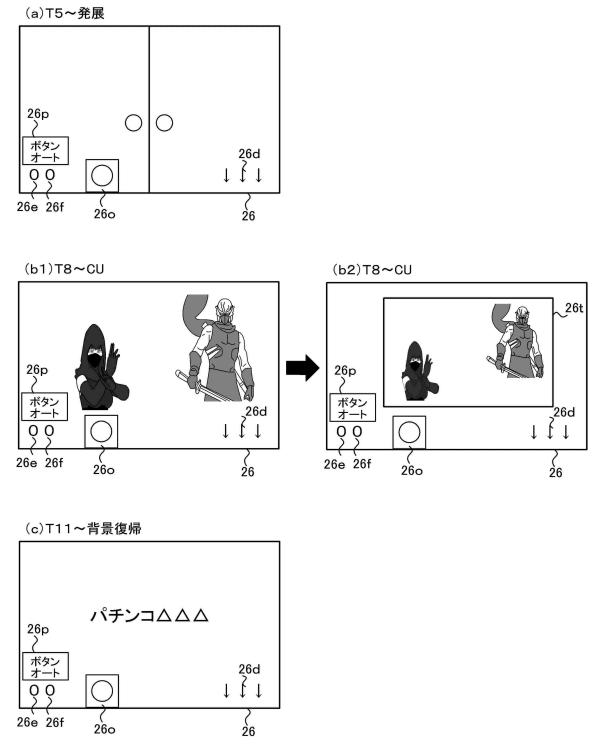
40

50

【図 5 7】



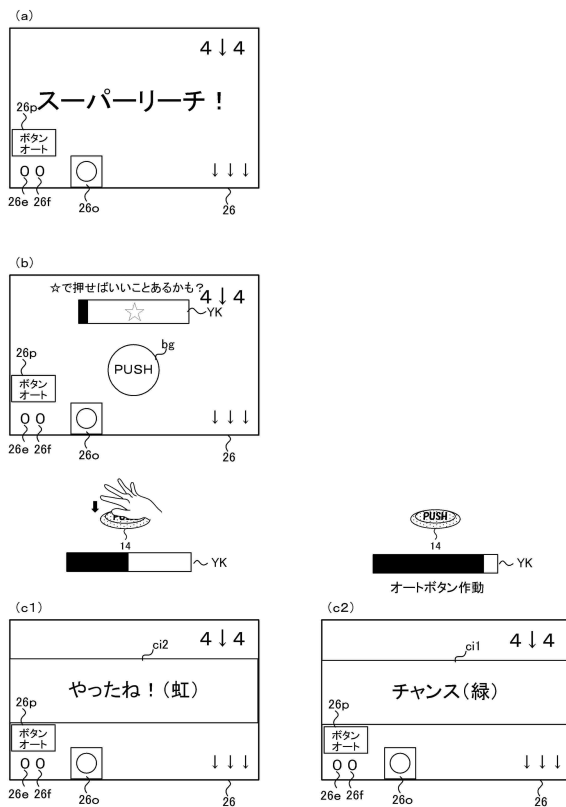
【図 5 8】



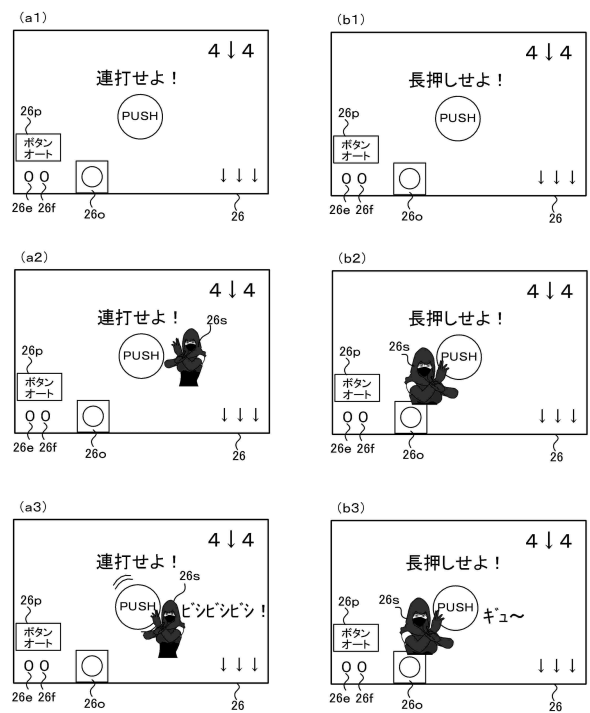
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】



30

40

50

【 図 6 1 】

(a-1)通常遊技狀態、時短遊技狀態

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
セリフ予告	0.5秒	3秒	操作有効時間1.5秒 経過時	実行しない
カットイン予告	0.5秒	3秒	操作有効時間1.5秒 経過時	実行しない
保留変化ボタン	0.5秒	20秒	オートボタン機能の 反映なし	実行しない
隠れボタン	—	3秒	オートボタン機能の 反映なし	実行しない
ジャッジ	3秒	3.5秒	操作有効時間2秒 経過時	実行する

(a-2)通常遊技狀態、時短遊技狀態

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
セリフ予告	0. 5秒	3秒	操作有効時間1. 5秒 経過時	実行しない
カットイン予告	1秒	3秒	操作有効時間1. 5秒 経過時	実行しない
保留変化ボタン	0. 5秒	20秒	オートボタン機能の 反映なし	実行しない
ジャッジ(通常)	3秒	3. 5秒	操作有効時間2秒 経過時	実行する
ジャッジ(赤)	3秒	3. 5秒	操作有効時間2. 5秒 経過時	実行する
ジャッジ(レバー)	3秒	3. 5秒	操作有効時間3秒 経過時	実行する

(b-1) 当たり遊技中

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
大当中昇格	5秒	3.5秒	操作有効時間3秒 経過時	実行する
大当中モード 選択	—	10秒	オートボタン機能の 反映なし	実行する

(c-1) 確変遊技状態

演出	フェードイン時間	操作有効時間	オートボタン 作動タイミング	オートボタンOFF 且つ非押下時
メーター演出	5秒	10秒	操作有効時間4秒 経過時	実行する
復活演出	5秒	10秒	操作有効時間4秒 経過時	実行する

【 図 6 2 】

スーパースリープ変動の各種画像の表示態様

	変動表示 (推認可能)	ノーマル表示 (推認可能)	突塵 (推認不能)	スパーリイ (推認可能)	消塵復帰 (推認不能)	取停止 (推認可能)	停止表示 (推認可能)			
突塵アイコン										
第4図柄										
当懸アイコン										
保留アイコン										
数字保留										
ボタンポート ONである場合										
ボタンポート OFFである場合										
実行可能な予告等										
	セリフ予告									
				カイト予告	CU	ジャッジ				
T112	T3	T4	T5	T677	T8	T9	T10T11	T12	T13	T14

20

10

スーパーリーチ変動の各種画像の表示態様

フロントページの続き

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