

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-88641

(P2019-88641A)

(43) 公開日 令和1年6月13日(2019.6.13)

|                               |                      |             |
|-------------------------------|----------------------|-------------|
| (51) Int.Cl.                  | F 1                  | テーマコード (参考) |
| <b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b> | A 6 3 F 7/02 3 2 0   | 2 C 0 8 8   |
|                               | A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z | 2 C 3 3 3   |
|                               | A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z |             |
|                               | A 6 3 F 7/02 3 1 5 A |             |

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 133 頁)

|           |                              |          |                     |
|-----------|------------------------------|----------|---------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2017-220962 (P2017-220962) | (71) 出願人 | 509242635           |
| (22) 出願日  | 平成29年11月16日 (2017.11.16)     |          | 株式会社七匠              |
|           |                              |          | 東京都渋谷区南平台町16番11号    |
|           |                              | (74) 代理人 | 100162536           |
|           |                              |          | 弁理士 高橋 豊            |
|           |                              | (72) 発明者 | 太田 裕亮               |
|           |                              |          | 東京都渋谷区道玄坂2丁目11番1号 株 |
|           |                              |          | 式会社七匠内              |
|           |                              | (72) 発明者 | 西潟 司                |
|           |                              |          | 東京都渋谷区道玄坂2丁目11番1号 株 |
|           |                              |          | 式会社七匠内              |
|           |                              | (72) 発明者 | 森田 龍夫               |
|           |                              |          | 東京都渋谷区道玄坂2丁目11番1号 株 |
|           |                              |          | 式会社七匠内              |

最終頁に続く

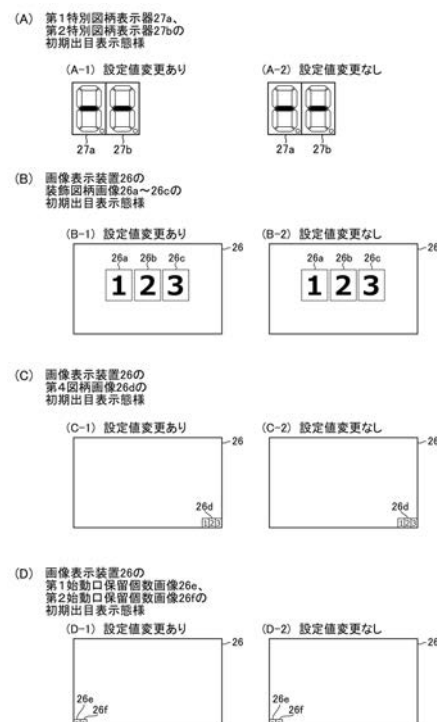
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 設定値の変更有無の看破を困難とすること。

【解決手段】 メインCPU101は、電源投入時において、特別図柄当たり判定処理において当たりと判定する確率が異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能とした。そして、メインCPU101およびサブCPU201は、それぞれが管理する図柄表示手段において、電源投入時の識別情報の初期表示態様として、設定値の設定を伴う場合は所定の識別情報を表示するとともに、設定値の設定を伴わない場合でも所定の識別情報を表示するようにした。

【選択図】 図58



## 【特許請求の範囲】

## 【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域に形成された始動口と、  
前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態へ移行させるか否かを判定する判定手段と、  
前記判定に係る情報を識別情報により表示する識別情報表示手段と、  
前記判定における有利度合いが異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定するための設定操作手段と、  
を備え、  
前記設定操作手段による前記設定値の設定は、遊技機への電源が投入されたときに可能であって、  
前記識別情報表示手段は、  
前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴う場合は、電源が投入されたときの初期表示態様として所定の識別情報を表示するとともに、  
前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴わない場合においても、電源が投入されたときの初期表示態様として前記所定の識別情報を表示する、  
ことを特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

前記所定の識別情報は、  
前記判定手段により前記特別遊技状態へ移行させないと判定された場合に表示可能な識別情報と同一である、  
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

## 【請求項 3】

前記始動口は、第 1 の始動口と、第 2 の始動口と、を有し、  
前記識別情報表示手段は、前記第 1 の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第 1 の識別情報表示手段と、前記第 2 の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第 2 の識別情報表示手段と、を有し、  
前記第 1 の識別情報表示手段と、前記第 2 の識別情報表示手段と、に表示される前記所定の識別情報は同一である、  
ことを特徴とする請求項 1 または請求項 2 に記載の遊技機。

## 【請求項 4】

前記識別情報表示手段は、前記第 1 の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報と、前記第 2 の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報と、を共通の表示領域を用いて表示する第 3 の識別情報表示手段をさらに有し、  
前記第 3 の識別情報表示手段に表示される前記所定の識別情報と、前記第 1 の識別情報表示手段と前記第 2 の識別情報表示手段とに表示される前記所定の識別情報と、は異なっている、  
ことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

## 【請求項 5】

前記設定操作手段により設定された設定値を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段をさらに備え、  
前記示唆演出実行手段は、前記判定が行われ前記初期表示態様としての前記所定の識別情報の表示が終了されると、前記示唆演出の実行が可能である、  
ことを特徴とする請求項 1 から請求項 4 までのいずれか 1 項に記載の遊技機。

## 【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

パチンコ遊技機においては、大当たりとなる確率を、高確率で１種類（例えば、１／３０）、低確率で１種類（例えば、１／３００）備えるものが主流であるが、特許文献１に示されるように、６段階の設定値を備え、段階毎に異なる大当たり確率を有し、６段階のうちのいずれかの設定値を設定可能とするものがあった。このような構成であれば、同じパチンコ遊技機であっても、異なる大当たり確率のもとで遊技を行うことができるので、変化に富んだ遊技を実現できる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２０１２－０８５６７４号公報

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、パチンコ遊技機の電源投入時における識別情報の表示態様によっては、パチンコ遊技機に設定されている設定値の変更が行われたか否かを遊技者に容易に看破されてしまう虞があり、配慮が求められる。

【０００５】

本発明は、このような実情に鑑み、設定値の変更有無の看破を困難とすることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

20

【０００６】

（１）本発明に係る遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域に形成された始動口と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態へ移行させるか否かを判定する判定手段と、前記判定に係る情報を識別情報により表示する識別情報表示手段と、前記判定における有利度合いが異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定するための設定操作手段と、を備え、前記設定操作手段による前記設定値の設定は、遊技機への電源が投入されたときに可能であって、前記識別情報表示手段は、前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴う場合は、電源が投入されたときの初期表示態様として所定の識別情報を表示するとともに、前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴わない場合においても、電源が投入されたときの初期表示態様として前記所定の識別情報を表示する、ことを特徴とする。これにより、設定値の設定を伴う場合も、設定値の設定を伴わない場合も、電源が投入されたときの初期表示態様としては、共通の所定の識別情報が表示されるので、設定値の変更有無の看破を困難とすることができる。

30

【０００７】

（２）上記（１）の遊技機において、前記所定の識別情報は、前記判定手段により前記特別遊技状態へ移行させないと判定された場合に表示可能な識別情報と同一である、ことを特徴とする。これにより、所定の識別情報として専用のものを用意する必要がないので、制御負荷の軽減が見込める。

【０００８】

（３）上記（１）または（２）の遊技機において、前記始動口は、第１の始動口と、第２の始動口と、を有し、前記識別情報表示手段は、前記第１の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第１の識別情報表示手段と、前記第２の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第２の識別情報表示手段と、を有し、前記第１の識別情報表示手段と、前記第２の識別情報表示手段と、に表示される前記所定の識別情報は同一である、ことを特徴とする。これにより、前記第１の識別情報表示手段と、前記第２の識別情報表示手段と、でそれぞれ別々の所定の識別情報を表示する処理を不要とすることができ、制御負荷の軽減が見込める。

40

【０００９】

（４）上記（３）の遊技機において、前記識別情報表示手段は、前記第１の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報と、前記第２の始動口に遊技球が入球し

50

たことに基づく前記判定に係る情報と、を共通の表示領域を用いて表示する第3の識別情報表示手段をさらに有し、前記第3の識別情報表示手段に表示される前記所定の識別情報と、前記第1の識別情報表示手段と前記第2の識別情報表示手段とに表示される前記所定の識別情報と、は異なっている、ことを特徴とする。これにより、初期表示態様を豊富にすることができる。

#### 【0010】

(5) 上記(1)から(4)までのいずれか1の遊技機において、前記設定操作手段により設定された設定値を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段をさらに備え、前記示唆演出実行手段は、前記判定が行われ前記初期表示態様としての前記所定の識別情報の表示が終了されると、前記示唆演出の実行が可能である、ことを特徴とする。これにより、遊技が行われて所定の識別情報の表示が終了されると、設定値を示唆する示唆演出を実行可能とすることができ、設定値を推測する楽しみを付与することができる。特に、上記(1)の遊技機との関係において、電源が投入されたときの初期表示態様から、設定値の変更有無の看破ができてしまうと、せっかく設定値を示唆する示唆演出を搭載していても、実行する意味合いがなくなってしまうが、電源が投入されたときの初期表示態様から、設定値の変更有無の看破が困難であるから、設定値を示唆する示唆演出を実行する意味合いを持たせることができる(示唆演出が無駄にならない)。

#### 【発明の効果】

#### 【0011】

本発明によれば、設定値の変更有無の看破を困難とすることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0012】

【図1】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観正面図である。

【図2】本発明の第1実施形態に係る遊技機の外観背面図である。

【図3】本発明の第1実施形態に係る遊技盤の正面図である。

【図4】本発明の第1実施形態に係る遊技機のブロック図である。

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

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

【図7】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動パターンテーブルを示す図である。

【図8】本発明の第1実施形態に係る主制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

【図9】本発明の第1実施形態に係る主制御基板タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図10】本発明の第1実施形態に係る入力SW検出処理を示すフローチャートである。

【図11】本発明の第1実施形態に係る特別図柄関連処理を示すフローチャートである。

【図12】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動開始時処理を示すフローチャートである。

【図13】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の第1実施形態に係る当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図15】本発明の第1実施形態に係る演出制御基板メイン処理を示すフローチャートである。

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

【図17】本発明の第1実施形態に係る特別図柄変動パターンと設定示唆演出の実行有無の関係を示す図である。

【図18】本発明の第1実施形態に係る演出図柄変動パターンテーブルを示す図である。

【図19】本発明の第1実施形態に係る演出図柄変動パターンと実行予告の対応関係を示

10

20

30

40

50

す図である。

【図 20】本発明の第 1 実施形態に係る予告演出と設定示唆演出との関係を示す図である。

【図 21】本発明の第 1 実施形態に係る設定示唆演出関連決定テーブルを示す図である。

【図 22】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を示すフローチャートである。

【図 23】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（非変短中 2 / 3）を示すフローチャートである。

【図 24】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（非変短中 3 / 3）を示すフローチャートである。

【図 25】本発明の第 1 実施形態に係る非変短中（変動中）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 26】本発明の第 1 実施形態に係る非変短中（変動停止時）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 27】本発明の第 1 実施形態に係る非変短中（変動開始時）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 28】本発明の第 1 実施形態に係る非変短中（デモ画面移行）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 29】本発明の第 1 実施形態に係る非変短中（演出ボタン予告）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 30】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（変短中 1 / 3）を示すフローチャートである。

【図 31】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（変短中 2 / 3）を示すフローチャートである。

【図 32】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（変短中 3 / 3）を示すフローチャートである。

【図 33】本発明の第 1 実施形態に係る変短中（変動中）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 34】本発明の第 1 実施形態に係る変短中（当たり遊技からの移行時）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 35】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（当たり遊技中 1 / 3）を示すフローチャートである。

【図 36】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（当たり遊技中 2 / 3）を示すフローチャートである。

【図 37】本発明の第 1 実施形態に係る各遊技状態別処理（当たり遊技中 3 / 3）を示すフローチャートである。

【図 38】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（所定期間内に当たり遊技に移行した場合）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 39】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（ラウンド遊技中）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 40】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（ラウンド間インターバル中）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 41】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（エンディング中）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 42】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（ラウンド遊技中のミニゲーム）における設定示唆演出の実行を示すアニメーションである。

【図 43】本発明の第 1 実施形態に係る当たり遊技中（5000 発未到達・到達）における設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図 44】本発明の第 1 実施形態に係る払出制御基板タイマ割込処理内で行われる設定示唆演出実行処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図４５】本発明の第１実施形態に係る払出制御基板の制御による設定示唆演出を示すアニメーションである。

【図４６】本発明の第２実施形態に係る特別図柄当たり判定テーブルを示す図である。

【図４７】本発明の第２実施形態に係る特別図柄決定テーブルを示す図である。

【図４８】本発明の第２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４９】本発明の第２実施形態に係る当たり遊技処理を示すフローチャートである。

【図５０】本発明の第２実施形態に係る設定値毎の高確率状態の回数と、変短状態の回数と、変短中共通演出との関係を示すタイムチャートである。

【図５１】本発明の第２実施形態に係る設定値毎の高確率状態の回数と、変短状態の回数と、秘匿演出との関係を示すタイムチャートである。

【図５２】本発明の第２実施形態に係る変短中共通演出を示すアニメーションである。

【図５３】本発明の第２実施形態に係る秘匿演出を示すアニメーションである。

【図５４】本発明の第２実施形態に係る変短状態終了時エンディングにおける設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図５５】本発明の第２実施形態に係る秘匿演出終了時エンディングにおける設定示唆演出の実行有無を示すアニメーションである。

【図５６】本発明の第３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５７】本発明の第３実施形態に係るメインコマンド受信処理における設定値情報コマンド受信時処理を示すフローチャートである。

【図５８】本発明の第３実施形態に係る設定変更の有無における各表示器の表示態様を示す図である。

【図５９】本発明の第３実施形態に係る設定変更の有無における各表示器の表示態様（別例）を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１３】

（第１実施形態）

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

【００１４】

（パチンコ遊技機１の外部構成）

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

【００１５】

また、中枠３には、遊技球を遊技盤６の遊技領域７に発射させるための発射装置（図示せず）が設けられており、この発射装置に発射動作を行わせるための発射ハンドル８が設けられている。発射ハンドル８は、遊技者により把持され、所定の範囲内で回動させることが可能であって、回動させる量によって、遊技領域７へ遊技球を発射させる際の発射強度が調整できるようになっている。例えば、第１の回動量で回動させた場合（第１の発射強度である場合）には、遊技領域７の左側に遊技球が発射され（いわゆる「左打ち」が可能となり）、第１の回動量よりも回動量が大きい第２の回動量で回動させた場合（第２の発射強度である場合）には、遊技領域７の右側に遊技球が発射される（いわゆる「右打ち」が可能となる）。

10

20

30

40

50

## 【0016】

また、ガラス枠4には、発光装置9（ランプ、LED等）が設けられ、発光によりパチンコ遊技機1を装飾可能となっている。例えば、後述の「特別図柄当たり判定処理」（図12参照）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。また、ガラス枠4には、スピーカ10が設けられ、音声や効果音が出力可能となっている。例えば、後述の「通常遊技状態」が制御されている場合は、「通常遊技状態」に応じた楽曲が出力可能であり、後述の「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。

## 【0017】

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

## 【0018】

また、受け皿部材5には、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。また、受け皿部材5には、遊技者による操作が可能であって、スピーカ10から出力される音声や効果音の音量調整や、発光装置9から発する光量の調整や、後述の画像表示装置26から発する光量の調整を行うための、十字キーボタン16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】

ここで、操作促進演出としては、例えば、後述の「リーチ」の前に行う「リーチ前演出」と、「リーチ」の後に行う「リーチ後演出」とが挙げられる。基本的な演出の振分としては、演出ボタン14は、「リーチ前演出」、「リーチ後演出」のどちらにおいても操作可能になることがあり、演出レバー15は、「リーチ後演出」において操作可能になることがある。なお、演出の振分はどのようなものであってもよい。例えば、「リーチ前演出」として演出レバー15が操作可能になることがあってもよい。また、演出ボタン14に振動装置を設けてもよいし、演出レバー15に振動装置を設けてもよい。振動装置は、例えば、後述の装飾図柄が「777」等で仮停止表示されたときに振動させてもよいし、上述の「リーチ前演出」や、「リーチ後演出」中に振動させてもよく、「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は、振動させ易くしてもよい。また、演出ボタン14は、連続して押下する、いわゆる「連打演出」が可能であってもよいし、所定時間にわたり押下し続ける、いわゆる「長押し演出」が可能であってもよい。

## 【0020】

次に、図2に基づいて、パチンコ遊技機1の背面側の構成について説明を行う。パチンコ遊技機1の背面側には、後述の主制御基板100や、演出制御基板200や、払出制御基板300および払出装置304や、電源基板400等の各種制御基板が設けられている（正確には、中枠3の背面にこれらの各種制御基板が取り付けられている）。また、パチンコ遊技機1の背面側には、後述の設定変更装置31が設けられている。設定変更装置31には、遊技店の店員が管理する設定変更キー（図示せず）を挿入するための設定変更用鍵穴31aと、後述の複数段階の設定値を順次切り替えるための設定変更ボタン31bと、パチンコ遊技機1に設定する設定値を確定するための設定確定ボタン31cと、現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を表示するための設定表示部31dとが設けられている。なお、設定変更用鍵穴31aに設定変更キーを挿入して90度回転させると、設定値の変更が可能な状態となる。その状態において、パチンコ遊技機1の電源をONにす

10

20

30

40

50

ると、設定表示部 3 1 d に現在の設定値が表示され、そこから設定値を変更する場合は、設定変更ボタン 3 1 b を押下すれば、設定表示部 3 1 d に表示される設定値が切替え表示され、設定したい設定値が設定表示部 3 1 d に表示されているときに、設定確定ボタン 3 1 c を押下して、設定変更キーを 90 度回動させた位置から元の位置に回動させて引き抜くと、パチンコ遊技機 1 に設定する設定値が確定する。一方、設定変更用鍵穴 3 1 a に設定変更キーを挿入せずに電源を ON にした場合や、設定変更用鍵穴 3 1 a に設定変更キーを挿入した状態（90 度回動させていない状態）で電源を ON にした場合は、設定値の変更は不能である。この場合は、現在設定されている設定値（メイン RAM 1 0 3 に格納されている設定値）を引き継ぐことになる。

#### 【0021】

なお、設定値の変更手法は、このような手法に限られず、他の手法を用いてもよい。例えば、設定確定ボタン 3 1 c を設けずに、設定変更キーを 90 度回動させた位置から元の位置に回動させて引き抜くことで設定値を確定させるようにしてもよいし、設定変更キーを複数段階にわたり回動可能として、回動位置によって設定値を設定するようにしてもよい。例えば、45 度回動させると、設定値が「1」となり、90 度回動させると、設定値が「2」となり、135 度回動させると、設定値が「3」となるようにしてもよい（この場合は、設定変更キーは常に挿入した状態となる）。また、設定変更装置 3 1 を設ける場所は、図 2 で示すパチンコ遊技機 1 の背面であれば、どの場所に設けてもよい。例えば、主制御基板 1 0 0 に設けてもよい。また、設定表示部 3 1 d を設けずに、他の表示部に設定値を表示するようにしてもよい。例えば、後述の図柄表示装置 2 7 の「第 1 特別図柄表示器 2 7 a」や「第 2 特別図柄表示器 2 7 b」に設定値を表示するようにしてもよい。また、画像表示装置 2 6 に設定値を表示するようにしてもよい。このように構成すれば、部品点数を削減できる。

#### 【0022】

また、設定値の変更とは、現在の設定値から、異なる設定値に変更することは勿論のこと、現在の設定値から、同じ設定値とすることも含まれる。例えば、前者は、現在の設定値が「1」である場合、設定値「2」～設定値「4」のいずれかに変更することが相当し、後者は、現在の設定値が「1」である場合、設定値「1」に変更することが相当する。

#### 【0023】

（遊技盤 6 の構成）

図 3 に示すように、遊技盤 6 は、ベニヤ材や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 2 6 が着脱可能に組み付けられている。また、遊技盤 6 には、遊技球が転動可能な遊技領域 7 が形成されており、発射装置から打ち出された遊技球を遊技領域 7 へ誘導するための、外レール部材 1 8、および内レール部材 1 9 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 2 0 と、遊技球が入球可能な第 1 始動口 2 1 と、第 1 始動口 2 1 への入球を容易とするためのステージ 1 7 と、遊技球が入球可能な第 2 始動口 2 2 と、遊技球が入球可能な普通入賞口 2 3 と、「特別図柄当たり判定処理」にて当たりと判定され、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 2 4 と、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 2 5 と、上下方向に可動する可動体 2 8 と、その他、図示しない遊技釘や風車等が設けられている。なお、「特別図柄当たり判定処理」にて当たりと判定され、大入賞口 2 4 が所定回数開放する遊技を、「当たり遊技」と称する。

#### 【0024】

（ゲート部材 2 0 について）

ゲート部材 2 0 は、遊技領域 7 の右中央部に設けられており、遊技領域 7 の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が通過可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の通過を許容している。そして、ゲート部材 2 0 を遊技球が通過すると、後述の「通過ゲート検出時処理」が行われ、第 2 始動口 2 2 に設けられた後述の突出部材（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、後述の普通図柄変動時間が経過した後に「普通図柄当たり判定処理」

の判定結果を導出する「普通図柄変動ゲーム」が実行される。なお、ゲート部材 20 への通過に基づく「普通図柄変動ゲーム」が行われているときに、さらにゲート部材 20 を遊技球が通過すると、当該通過に基づく「普通図柄変動ゲーム」の実行は保留されるようになっており、実行されている「普通図柄変動ゲーム」を除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メイン RAM 103 において、「普通図柄変動ゲーム」の保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している「普通図柄変動ゲーム」に対応する「当該記憶領域」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、「普通図柄当たり判定処理」は、後述のフローチャートにおいては言及していないが、図 9 のステップ S 104 の「普通図柄関連処理」において行われる処理であり、後述の図 5 (B) の普通図柄当たり判定テーブルを参照して、普通図柄が「当たり」であるか、「ハズレ」であるかの判定を行う。また、ゲート部材 20 は、遊技球が通過可能な部材を用いたが、入球口を用いて、遊技球が入球可能なゲート部材 20 としてもよい。

#### 【0025】

（第 1 始動口 21 について）

第 1 始動口 21 は、遊技領域 7 の中央部に設けられており、遊技領域 7 の左側に遊技球が発射される、いわゆる「左打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっている。また、上方に常時開口しており、常に遊技球の入球を許容している。そして、第 1 始動口 21 に遊技球が入球すると、例えば、「3」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に、「特別図柄当たり判定処理」を行い、後述の特別図柄および装飾図柄画像および第 4 図柄画像を変動表示して、後述の変動時間が経過した後に「特別図柄当たり判定処理」の判定結果（特別図柄および装飾図柄）を導出（確定表示）する「図柄変動ゲーム」が実行される。なお、第 1 始動口 21 への入球に基づく「図柄変動ゲーム」が行われているときに、さらに第 1 始動口 21 へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく「図柄変動ゲーム」の実行は保留されるようになっており、実行されている「図柄変動ゲーム」を除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メイン RAM 103 において、第 1 始動口 21 に対応する「図柄変動ゲーム」の保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している「図柄変動ゲーム」に対応する「当該記憶領域」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」とで構成されており、現在変動している「図柄変動ゲーム」が変動を終えると、「当該記憶領域」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。

#### 【0026】

（第 2 始動口 22 について）

第 2 始動口 22 は、遊技領域 7 の右下方部に設けられており、遊技領域 7 の右側に遊技球が発射される、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっている。また、第 2 始動口 22 は、第 1 始動口 21 とは異なり、上方に常時開口しておらず、原則、遊技球の入球を許容していない（「閉」状態となっている）。すなわち、第 2 始動口 22 は、前側に突出可能な突出部材（図示せず）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。なお、

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、上述の「普通図柄当たり判定処理」で当たりと判定された場合に、後述の図6(B)の「第2始動口の開閉態様」で示す開閉態様にて開閉させることが可能となっている。そして、第2始動口22に遊技球が入球すると、例えば、「2」球の遊技球が賞球として払出され、賞球の他に、上述した「図柄変動ゲーム」が実行される。なお、第2始動口22への入球に基づく「図柄変動ゲーム」が行われているときに、さらに第2始動口22へ遊技球が入球すると、当該入球に基づく「図柄変動ゲーム」の実行は保留されるようになっており、実行されている「図柄変動ゲーム」を除いて、最大で「4」個まで保留することができるようになっている。具体的には、メインRAM103において、第2始動口22に対応する「図柄変動ゲーム」の保留記憶領域が設けられており、当該保留記憶領域は、現在変動している「図柄変動ゲーム」に対応する「当該記憶領域」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」とで構成されており、現在変動している「図柄変動ゲーム」が変動を終えると、「当該記憶領域」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、本実施形態においては、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。

#### 【0027】

ここで、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。

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

#### 【0030】

（普通入賞口23について）

普通入賞口23は、遊技領域7の左下方に「3」個、右下方に「1」個の、計「4」個

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

#### 【0031】

(大入賞口24について)

大入賞口24は、第1始動口21の下方に設けられており、いわゆる「右打ち」が行われている場合に、遊技球が入球可能になっている。また、大入賞口24は、開閉扉を有しており、「特別図柄当たり判定処理」において、当たりと判定された場合に、当たり遊技が実行され、開閉扉が前側に傾動して、遊技球の入球を許容する。そして、大入賞口24に遊技球が入球すると、例えば、「10」球の遊技球が賞球として払出される。ここで、当たり遊技においては、大入賞口24の開閉扉が図6で示す付与ラウンド数にわたり開放（前側に傾動）する。そして、1ラウンドあたり、29.5Sにわたって開放（前側に傾動）し、29.5S経過前に10球の遊技球の入球が後述の大入賞口検出SW24aにより検出されると、29.5S経過前であっても、開閉扉を閉じて、次のラウンドに進み、これを規定ラウンド数分繰り返すことになる。一方で、10球の遊技球の入球が大入賞口検出SW24aにより検出される前に29.5S経過（いわゆる、「アタッカーフルオープン」）すると、開閉扉を閉じて、次のラウンドに進むことになる。この場合、1ラウンドあたりの規定入球数である10球に到達せずに1のラウンド遊技が終了してしまうので、遊技者にとっては不利となる。なお、本実施形態においては、大入賞口24として、前側に傾動する開閉扉を用いたが、いわゆる「電動チューリップ」を用いてもよいし、前後方向に進退する「シャッタ部材」を用いてもよい。また、本実施形態においては、大入賞口24を「1」個配置する盤面構成になっているが、「2」個配置する盤面構成でもよい。

#### 【0032】

(画像表示装置26について)

画像表示装置26は、ステージ17よりも上方に位置するように設けられ、上述の「図柄変動ゲーム」や演出画像を表示可能としている。つまり、第1始動口21、または第2始動口22に遊技球が入球し、「特別図柄当たり判定処理」が行われたことに基づいて、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを変動表示領域において、変動（縦スクロール）させる。なお、第1始動口21に遊技球が入球した場合でも、第2始動口22に遊技球が入球した場合でも、共通して、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを変動表示領域において、変動（縦スクロール）させる（特別図柄表示器は異なっているが、画像表示装置26において用いる装飾図柄画像は共通している）。そして、後述の変動時間内において演出画像を表示し、変動時間が経過すると、当たりである場合は、例えば、各装飾図柄画像に「7」を停止させて、「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。また、各装飾図柄画像とは別に、第4図柄画像26d（上述の、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cに次ぐ「4」番目の図柄）を表示領域の右下方にて表示可能としており、各装飾図柄画像と同期して、変動表示および確定表示が可能となっている。また、画像表示装置26は、第1始動口21における「図柄変動ゲーム」の保留の数を「0」～「4」で表示する第1始動口保留個数画像26eと、第2始動口22における「図柄変動ゲーム」の保留の数を「0」～「4」で表示する第2始動口保留個数画像26fと、第1始動口21における「図柄変動ゲーム」の保留の数を保留球画像で表示する第1始動口第1保留球画像表示領域26g、第1始動口第2保留球画像表示領域26h、第1始動口第3保留球画像表

示領域 2 6 i、第 1 始動口第 4 保留球画像 2 6 表示領域 j 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、を表示可能としている。ここで、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、必ず同期し、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、必ず同期する。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。

10

#### 【0033】

ここで、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、および第 4 図柄画像 2 6 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、「1 1 1」、「2 2 2」、「3 3 3」、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「7 7 7」、「8 8 8」のいずれかの図柄の組み合わせを表示可能である。一方、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果がハズレである場合は、上記の図柄の組み合わせ以外の図柄の組み合わせを表示可能である。ハズレである場合は、後述の特別図柄変動パターンにおいて、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定された場合、例えば、「7 6 7」といった図柄の組み合わせが確定表示され、「リーチ」を伴わない特別図柄変動パターンが決定された場合、例えば、「7 6 5」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。なお、「リーチ」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 2 6 b が変動表示している状態のことをいい、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を期待が持てる状態であるといえる。なお、第 4 図柄画像 2 6 d は、上述の図柄の組み合わせとせずに、単に一桁の数字を表示するだけでもよいし、二桁の数字を表示するだけでもよいし、発光色の相違により、当たりやハズレ、図柄の種類を識別できるようにしてもよい。

20

#### 【0034】

（図柄表示装置 2 7 について）

図柄表示装置 2 7 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 1 8 の外側）に設けられている。図柄表示装置 2 7 には、図 4 にも示されるように、主制御基板 1 0 0 によって表示制御され、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」を実行する第 1 特別図柄表示器 2 7 a と、第 2 始動口 2 2 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 2 7 b と、が設けられている。ここで、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、および第 2 特別図柄表示器 2 7 b は、「7」セグメント表示器にて構成されており、「図柄変動ゲーム」においては、特別図柄を変動開始から「ー」（横バー図柄）を点滅させ、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果を導出するタイミングになると、ハズレであれば「ー」（横バー図柄）を点灯表示（確定表示）させ、当たりであれば、例えば、「7」を点灯表示（確定表示）させる。つまり、「特別図柄」とは、主制御基板 1 0 0 によって表示制御される図柄のことを指している。なお、本実施形態において、「特別図柄」や、上述の左装飾図柄画像 2 6 a、中装飾図柄画像 2 6 b、右装飾図柄画像 2 6 c、および第 4 図柄画像 2 6 d を、単に「図柄」といったり、「識別情報」といったりすることがある。

40

#### 【0035】

また、図柄表示装置 2 7 には、図 4 にも示されるように、主制御基板 1 0 0 によって表示制御され、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第 1 特別図柄保留表示器 2 7 c と、第 2 始動口 2 2 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 2 7 d と、

50

が設けられている。ここで、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。また、第1特別図柄保留表示器27cは、上述の第1始動口保留個数画像26eとして表示される保留の数と、第1始動口保留球画像表示領域26g～第1始動口保留球画像表示領域26jに表示される保留の数と、必ず同期し、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始動口保留球画像表示領域26k～第2始動口保留球画像表示領域26nとして表示される保留の数と、必ず同期する。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始動口保留球画像表示領域26g～第1始動口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。

10

#### 【0036】

また、図柄表示装置27には、図4にも示されるように、主制御基板100によって表示制御され、ゲート部材20へ遊技球が通過したことに基づく「普通図柄変動ゲーム」を実行する普通図柄表示器27eが設けられている。ここで、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、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。

20

#### 【0037】

また、図柄表示装置27には、図4にも示されるように、主制御基板100によって表示制御され、ゲート部材20を遊技球が通過したことに基づく「普通図柄変動ゲーム」の保留の数を表示する普通図柄保留表示器27fが設けられている。なお、普通図柄保留表示器27fは、上述の第1特別図柄保留表示器27c、および第2特別図柄保留表示器27dと同様に、「2」個のドットLED表示器で構成されており、保留の数の表示態様も同様であることから、詳細な説明は省略する。

30

#### 【0038】

また、図柄表示装置27には、図4にも示されるように、主制御基板100によって表示制御され、上述の当たり遊技における大入賞口24の開放回数を示す「ラウンド数（図6の付与ラウンド数参照）」を表示するラウンド表示器27gが設けられている。ここで、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、一方は「5ラウンドの当たり遊技」が実行されている場合に点灯し、他方は「10ラウンドの当たり遊技」が実行されている場合に点灯する。なお、本実施形態においては、「5ラウンドの当たり遊技」と、「10ラウンドの当たり遊技」と、を備えているため、「2」個のドットLED表示器にて構成されているが、当たり遊技の数によって、ドットLED表示器の数も変更可能である。例えば、当たり遊技として、「3」種類の当たり遊技を備える場合は、「3」個のドットLED表示器にて構成することができる。

40

#### 【0039】

（パチンコ遊技機1の内部構成）

パチンコ遊技機1は、中枠3の後側に主制御基板100、演出制御基板200、払出制御基板300、電源基板400を搭載している（図2参照）。そして、図4に示されるように、主制御基板100と、演出制御基板200とは、ハーネス等（図示せず）を介して、主制御基板100から演出制御基板200に対して一方向通信のみが可能となるように接続されている。また、主制御基板100と、払出制御基板300とは、ハーネス等を介

50

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、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。

#### 【0040】

また、図 4 に示されるように、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。

10

#### 【0041】

（主制御基板 100 について）

図 4 に示すように、主制御基板 100 には、制御処理を行うメイン CPU 101 と、当該制御処理に必要な制御プログラムを記憶するメイン ROM 102 と、当該制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能なメイン RAM 103 が備えられている。また、図示は省略しているが、これら以外にも、メイン CPU 101 に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。なお、メイン CPU 101 における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。

20

#### 【0042】

（演出制御基板 200 について）

図 4 に示すように、演出制御基板 200 には、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 が備えられている。また、演出制御基板 200 に対して年月日情報や時刻情報を出力する RTC（リアルタイムクロック）装置 204 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、サブ CPU 201 に対して割込信号を付与する割込コントローラ回路や、一定範囲の乱数を生成するハード乱数生成回路等を備えている。また、上記演出制御としては、画像表示装置 26 の表示制御や、スピーカ 10 の音声出力制御や、発光装置 9 および後述の盤用照明装置 29 の発光制御や、後述の盤用駆動装置 30 を介した可動体 28 の駆動制御が挙げられ、画像表示装置 26 の表示制御を担う VDP（Video Display Processor）や画像 ROM や VRAM、スピーカ 10 の音声出力制御を担う音源 IC や音声 ROM や音声 RAM、発光装置 9 および盤用照明装置 29 の発光制御を担うランプ CPU やランプ ROM やランプ RAM 等が設けられている。なお、サブ CPU 201 におけ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。

30

#### 【0043】

（払出制御基板 300 について）

図 4 に示すように、払出制御基板 300 には、払出制御処理を行う払出 CPU 301 と、当該払出制御処理に必要な制御プログラムを記憶する払出 ROM 302 と、当該払出制御処理において必要な読み出し、書き込みが可能な払出 RAM 303 が備えられている。また、払出制御基板 300 には、ハーネス等を介して、払出装置 304 が接続されており、当該払出装置 304 を制御することにより、上受け皿 5a に遊技球が払出されるようになっている。さらに具体的には、主制御基板 100 において、例えば、後述の第 1 始動口検出 SW 21a より遊技球を検出した情報を入力した場合は、「3」球の賞球を払出すように、主制御基板 100 から払出制御基板 300 に対して払出指令信号が送信され、これを受信した払出制御基板 300 は、払出装置 304 を制御することにより、「3」球の賞球を上受け皿 5a に払出す。そして、「3」球の賞球の払出を完了すると、払出制御基板 300 から主制御基板 100 に対して払出完了信号が送信されて、第 1 始動口検出 SW 21a より遊技球を検出した情報を入力したことに対する遊技球の払出を完了する。

40

50

## 【0044】

また、払出制御基板300には、ハーネス等を介して、発射ハンドル8が接続されており、遊技者により発射ハンドル8が把持されていることや、上述した発射ハンドル8の回動量が入力されるようになっている。また、払出制御基板300には、ハーネス等を介して、発射装置305が接続されており、当該発射装置305を制御することにより、遊技領域7に遊技球が発射されるようになっている。さらに具体的には、払出制御基板300は、発射ハンドル8より、遊技者により発射ハンドル8が把持されていることや、発射ハンドル8の回動量を入力すると、発射ハンドル8の回動量に応じた発射強度にて発射装置305を制御し遊技球を発射させる。また、図4においては図示していないが、払出制御基板300は、球貸出ユニット等を介して、図1に示す球貸しボタン12からの入力信号を受信できるように接続されており、当該球貸しボタン12が遊技者により操作された場合は、払出制御基板300は、払出装置304を制御することにより、球貸しボタン12の「1」回の操作に対応する数（例えば、「125」球）の遊技球を上受け皿5aに払出す。

10

## 【0045】

（電源基板400について）

図4に示すように、電源基板400には、ハーネス等を介して、主制御基板100、演出制御基板200、払出制御基板300が接続されており、上述したとおり、電源プラグ（図示せず）を介して外部電力の供給を受けて、供給された外部電力を、主制御基板100、演出制御基板200、払出制御基板300のいずれに対しても供給する。なお、図示はしないが、電源基板400には、外部電力（交流100ボルト）を、直流24ボルトに変換する変換回路等が設けられている。

20

## 【0046】

（枠開放検出SW3aについて）

枠開放検出SW3aは、外枠2および中枠3にそれぞれ設けられており、中枠3の開閉状態を検出するためのSWである。つまり、枠開放検出SW3a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、中枠3が外枠2に対して収容された状態（閉状態）にあると、閉状態である情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、閉状態である情報を入力した主制御基板100は、中枠3が外枠2に対して収容された状態にあることを検出することができる。一方、中枠3が外枠2に対して収容されていない状態（開状態）にあると、上述した閉状態である情報が主制御基板100に入力されず、入力されないことにより、主制御基板100は、中枠3が外枠2に対して収容されていない状態にあることを検出することができる。このように、枠開放検出SW3aを用いて中枠3の開閉状態を検出することで、例えば、設定変更装置31に対する不正行為を検出することができる。

30

## 【0047】

（ゲート検出SW20aについて）

ゲート検出SW20aは、遊技盤6のゲート部材20の通過口内部に設けられており、遊技球がゲート部材20に通過したことを検出するためのSWである。つまり、ゲート検出SW20aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の通過を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100は、普通図柄保留表示器27fにおいて「普通図柄変動ゲーム」を実行しておらず、かつ、「普通図柄変動ゲーム」の保留の数が「0」である場合は、即、「普通図柄変動ゲーム」を実行するように制御し、「普通図柄変動ゲーム」の保留の数が「1」～「3」である場合は、「普通図柄変動ゲーム」の実行を保留するように制御し、「普通図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」である場合は、「普通図柄変動ゲーム」の実行の保留を行わないように制御する。

40

## 【0048】

（第1始動口検出SW21aについて）

第1始動口検出SW21aは、遊技盤6の第1始動口21の入賞口内部に設けられてお

50

り、遊技球が第1始動口21に入球したことを検出するためのSWである。つまり、第1始動口検出SW21aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100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。また、主制御基板100は、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bのいずれにおいても「図柄変動ゲーム」を実行しておらず、かつ、第1特別図柄保留表示器27c、第2特別図柄保留表示器27dの保留の数が「0」である場合は、即、第1特別図柄表示器27aにおいて「図柄変動ゲーム」を実行するように制御し、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「1」～「3」である場合は、「図柄変動ゲーム」の実行を保留するように制御し、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」である場合は、「図柄変動ゲーム」の実行の保留を行わないように制御する。また、主制御基板100は、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」である場合を除き、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数を更新（増加）したことを示す第1始動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、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数を認識できる。なお、第1特別図柄保留表示器27cにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」であるときに、第1始動口入賞コマンドを演出制御基板200に対して送信してもよい。

#### 【0049】

（第2始動口検出SW22aについて）

第2始動口検出SW22aは、第2始動口22の入賞口内部に設けられており、遊技球が第2始動口22に入球したことを検出するためのSWである。つまり、第2始動口検出SW22aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100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。また、主制御基板100は、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bのいずれにおいても「図柄変動ゲーム」を実行しておらず、かつ、第2特別図柄保留表示器27dの保留の数が「0」である場合は、即、第2特別図柄表示器27bにおいて「図柄変動ゲーム」を実行するように制御し、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「1」～「3」である場合は、「図柄変動ゲーム」の実行を保留するように制御し、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」である場合は、「図柄変動ゲーム」の実行の保留を行わないように制御する。また、主制御基板100は、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」である場合を除き、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数を更新（増加）したことを示す第2始動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、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数を認識できる。なお、第2特別図柄保留表示器27dにおける「図柄変動ゲーム」の保留の数が「4」であるときに、第2始動口入賞コマンドを演出制御基板200に対して送信してもよい。

#### 【0050】

（第2始動口開閉ソレノイド22bについて）

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

**【0051】**

(普通入賞口検出SW23aについて)

普通入賞口検出SW23aは、遊技盤6の普通入賞口23の入賞口内部に設けられており、遊技球が普通入賞口23に入球したことを検出するためのSWである。つまり、普通入賞口検出SW23aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100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。

**【0052】**

(大入賞口検出SW24aについて)

大入賞口検出SW24aは、遊技盤6の大入賞口24の入賞口内部に設けられており、遊技球が大入賞口24に入球したことを検出するためのSWである。つまり、大入賞口検出SW24aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、遊技球の入球を検出した場合に、検出した情報が主制御基板100に入力されることになる。そして、検出した情報を入力した主制御基板100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、「10」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は、大入賞口24に遊技球が入球したことを示す大入賞口入賞コマンドを演出制御基板200に対して送信する。これにより、演出制御基板200においても、大入賞口24への遊技球の入球状況を認識できる。

**【0053】**

(大入賞口開閉ソレノイド24bについて)

大入賞口開閉ソレノイド24bは、大入賞口24の後方に設けられており、上述の大入賞口24に設けられた開閉扉に開閉動作を行わせるためのソレノイドである。つまり、大入賞口開閉ソレノイド24bと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100は、「特別図柄当たり判定処理」で当たりと判定した場合に、後述の図6(A)の付与ラウンド数にわたり開閉扉を開閉させるために、大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動制御する。

**【0054】**

(アウト口検出SW25aについて)

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

**【0055】**

(第1特別図柄表示器27aについて)

第1特別図柄表示器27aは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、第1始動口21に遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」を実行するための表示器である。つまり、第1特別図柄表示器27aと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100は、第1特別図柄表示器27aにおける「図柄変動ゲーム」の実行条件が成立した場合に、第1特別図柄表示器27aにおいて「図柄変動ゲーム」を表示制御する。なお、第1特別図柄表示器27aにおける「図柄変動ゲーム」の実行条件が成立とは、後述の「特別図柄変動開始時処理」(図12参照)におけるステップS103-2-4の処理において否定判定されたときに該当する。

**【0056】**

(第2特別図柄表示器27bについて)

第2特別図柄表示器27bは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、第2始動口22に遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム

10

20

30

40

50

」を実行するための表示器である。つまり、第2特別図柄表示器27bと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100は、第2特別図柄表示器27bにおける「図柄変動ゲーム」の実行条件が成立した場合に、第2特別図柄表示器27bにおいて「図柄変動ゲーム」を表示制御する。なお、第2特別図柄表示器27bにおける「図柄変動ゲーム」の実行条件が成立とは、「特別図柄変動開始時処理」（図12参照）におけるステップS103-2-1の処理において否定判定されたときに該当する。

#### 【0057】

（第1特別図柄保留表示器27cについて）

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

#### 【0058】

（第2特別図柄保留表示器27dについて）

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

#### 【0059】

（普通図柄表示器27eについて）

普通図柄表示器27eは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御される「普通図柄変動ゲーム」を実行するための表示器である。つまり、普通図柄表示器27eと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100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。

#### 【0060】

（普通図柄保留表示器27fについて）

普通図柄保留表示器27fは、図柄表示装置27に設けられており、主制御基板100により表示制御され、ゲート部材20へ遊技球が通過したことに基づく「普通図柄変動ゲーム」の保留の数を表示するための表示器である。つまり、普通図柄保留表示器27fと主制御基板100とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、主制御基板100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）。

#### 【0061】

（ラウンド表示器27gについて）

ラウンド表示器 27 g 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 27 g 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、「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 27 a、または第 2 特別図柄表示器 27 b 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表示器 27 g 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 27 g を点灯制御し、当たり遊技が終了すると、ラウンド表示器 27 g を消灯制御する。なお、本実施形態においては、2 種類の付与ラウンド数を有しているのでラウンド表示器 27 g を設けたが、1 種類の付与ラウンド数のみを備えるのであれば、ラウンド表示器 27 g を設ける必要はない。

10

#### 【0062】

（設定変更装置 31 について）

設定変更装置 31 は、中枠 3 の後側に設けられており、パチンコ遊技機 1 に設定する設定値を設定するための装置である。また、設定変更装置 31 は、上述の図 2 の説明で述べたように、設定変更用鍵穴 31 a、設定変更ボタン 31 b、設定確定ボタン 31 c、設定表示部 31 d を備えており、例えば、設定変更用鍵穴 31 a に設定変更キーが挿入され、90 度回動されると、その状態にあることを示す情報が主制御基板 100 に入力され、主制御基板 100 は、設定表示部 31 d に現在の設定値を表示する制御を行う。また、設定変更用鍵穴 31 a に設定変更キーが挿入され 90 度回動された状態において、設定変更ボタン 31 b が操作されると、操作されたことを示す情報が主制御基板 100 に入力され、主制御基板 100 は、設定表示部 31 d に現在の設定値の次の段階の設定値を表示する制御を行う。例えば、設定値「1」を設定表示部 31 d に表示しているときに、設定変更ボタン 31 b が操作されると、設定値「2」を設定表示部 31 d に表示し、設定値「2」を設定表示部 31 d に表示しているときに、設定変更ボタン 31 b が操作されると、設定値「3」を設定表示部 31 d に表示し、設定値「3」を設定表示部 31 d に表示しているときに、設定変更ボタン 31 b が操作されると、設定値「4」を設定表示部 31 d に表示し、設定値「4」を設定表示部 31 d に表示しているときに、設定変更ボタン 31 b が操作されると、設定値「1」を設定表示部 31 d に表示する。また、設定表示部 31 d に現在の設定値を表示しているときに、設定確定ボタン 31 c が操作されると、操作されたことを示す情報が主制御基板 100 に入力され、主制御基板 100 は、設定表示部 31 d に表示された設定値をメイン RAM 103 に格納する。そして、以降は、このメイン RAM 103 に格納された設定値に基づいて、遊技の制御が行われることになる（例えば、図 5（A-1）～（A-4）で示す、設定値に対応する特別図柄当たり判定テーブルを参照する）。

20

30

#### 【0063】

（発光装置 9 について）

発光装置 9 は、図 1 においても説明したように、ランプ、LED 等から構成されており、発光によりパチンコ遊技機 1 を装飾可能となっている。つまり、発光装置 9 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、演出制御基板 200 の制御により、発光装置 9 が発光する。

40

#### 【0064】

（スピーカ 10 について）

スピーカ 10 は、図 1 においても説明したように、音声や効果音が出力可能となっている。また、上述した枠開放検出 SW 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可能である。つまり、スピーカ 10 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、演出制御基板 200 の制御により、スピーカ 10 から上述した音出力される。

#### 【0065】

（盤用照明装置 29 について）

50

盤用照明装置 29 は、遊技盤 6 に設けられており、上述したガラス枠 4 に設けられた発光装置 9 同様、発光によりパチンコ遊技機 1 を装飾可能となっている。つまり、盤用照明装置 29 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、演出制御基板 200 の制御により、盤用照明装置 29 が発光する。なお、盤用照明装置 29 として、光を投射することで所定の画像を表示可能とする導光板を設けてもよい。

#### 【0066】

(盤用駆動装置 30 について)

盤用駆動装置 30 は、例えば、遊技盤 6 や、可動体 28 に設けられており、可動体 28 を上下方向に可動させるためのモーター等で構成されている。つまり、盤用駆動装置 30 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、演出制御基板 200 の制御により、盤用駆動装置 30 が駆動制御する。

10

#### 【0067】

(可動体 28 について)

可動体 28 は、遊技盤 6 に設けられており、後述の「可動体予告」を実行する場合等において上下方向に可動するように構成されている。ここで、可動体 28 の「可動」には、後述の図 20 で示す「可動体予告」における、「落下」、「揺動」、「回転」等が含まれている。

#### 【0068】

(演出ボタン検出 SW 14 a について)

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

20

#### 【0069】

(演出レバー検出 SW 15 a について)

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

30

#### 【0070】

(十字キー検出 SW 16 a について)

十字キー検出 SW 16 a は、十字キーボタン 16 に設けられており、遊技者により十字キーボタン 16 が押下されたことを検出するための SW である。つまり、十字キー検出 SW 16 a と演出制御基板 200 とは、ハーネスや中継基板等を介して接続されており、十字キーボタン 16 が操作されたことを示す情報が、演出制御基板 200 に入力するようになっている。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、後述の画像表示装置 26 から発する光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

40

50

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。なお、光量は、「強」、「中」、「弱」の3段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した5段階で設定できるようにしてもよい。また、音量は、「大」、「中」、「小」の3段階で設定できるようにしてもよいし、さらに細分化した5段階で設定できるようにしてもよい。また、光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、調整音を発するようにしてもよい。なお、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であるが、「図柄変動ゲーム」が行われているときであっても実行可能としてもよい。この場合は、上述のレベルゲージ画像や、調整音を発せず、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。

#### 【0071】

（特別図柄当たり判定テーブルについて）

図5（A-1）～（A-4）の特別図柄当たり判定テーブルは、メインROM102に記憶されている。ここで、本実施形態においては、上述した設定変更装置31によって、「4」段階の設定値が設定できる。そして、メインCPU101は、設定値として「1」が設定されている場合は、（A-1）で示す設定値「1」用の特別図柄当たり判定テーブルを参照して「特別図柄当たり判定処理」を行い、設定値として「2」が設定されている場合は、（A-2）で示す設定値「2」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「3」が設定されている場合は、（A-3）で示す設定値「3」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「4」が設定されている場合は、（A-4）で示す設定値「4」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、設定変更装置31により設定できる設定値は、「4」段階に限らず、任意のものとすることができる。例えば、「6」段階でもよいし、「3」段階でもよい。

#### 【0072】

（A-1）の設定値「1」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が「通常遊技状態」であるときと、「時短遊技状態」であるときとにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「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。すなわち、遊技状態が「確変遊技状態」であるときは、「通常遊技状態」や「時短遊技状態」よりも、「当たり」と判定される確率が「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」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。また、「時短遊技状態」と、「確変遊技状態」と、においては、「通常遊技状態」に比べて、後述の図5（B）や後述の図6（B）で示すように、「普通図柄当たり判定処理」において、「当たり」に当せんし易く、且つ、「当たり」に当せんした場合の第2始動口22の突出部材の開閉態様として、有利な開閉態様が選ばれることから、「確変遊技状態」が遊技者にとって最も有利な遊技状態であり、次いで「時短遊技状態」が遊技者にとって有利な遊技状態であり、「通常遊技状態」が遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。なお、以下の記載において、「通常遊技状態」と、「時短遊技状態」と、を総称して「低確率状態」と称することがあり、「確変遊技状態」を「高確率状態」と称することがある。また、「低確率状態」を、「非変短中」、または「非変単状態」と称することがあり、「確変遊技状態」と、「時短遊技状態」と、を総称して「変短中」といったり、「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。

#### 【0073】

(A-2) の設定値「2」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が「通常遊技状態」であるときと、「時短遊技状態」であるときとにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「 $1/290$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $289/290$ 」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「 $1/29$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $28/29$ 」となっている。よって、設定値として「2」が設定されている場合は、設定値として「1」が設定されている場合よりも「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低く、遊技者にとって不利である。

#### 【0074】

10

(A-3) の設定値「3」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が「通常遊技状態」であるときと、「時短遊技状態」であるときとにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「 $1/300$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $299/300$ 」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「 $1/30$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $29/30$ 」となっている。よって、設定値として「3」が設定されている場合は、設定値として「2」が設定されている場合よりも「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低く、遊技者にとって不利である。

#### 【0075】

20

(A-4) の設定値「4」用の特別図柄当たり判定テーブルにおいては、遊技状態が「通常遊技状態」であるときと、「時短遊技状態」であるときとにおいて、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「 $1/310$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $309/310$ 」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「 $1/31$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $30/31$ 」となっている。よって、設定値として「4」が設定されている場合は、設定値として「3」が設定されている場合よりも「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低く、遊技者にとって不利である。つまり、設定値は、設定値「1」が遊技者にとって最も有利な設定値であり、次いで設定値「2」が遊技者にとって有利な設定値であり、次いで設定値「3」が遊技者にとって有利な設定値であり、設定値「4」が遊技者にとって最も不利な設定値となる。

30

#### 【0076】

(普通図柄当たり判定テーブルについて)

図5(B)の普通図柄当たり判定テーブルは、メインROM102に記憶されている。そして、遊技状態が「通常遊技状態」であるときにおいて、「普通図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「 $4/256$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $252/256$ 」となっており、「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとにおいて、「普通図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定される確率が「 $251/256$ 」で、「ハズレ」と判定される確率が「 $5/256$ 」となっている。よって、「通常遊技状態」である場合よりも、「時短遊技状態」や、「確変遊技状態」である場合の方が、「普通図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定され易く、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、本実施形態においては、普通図柄当たり判定テーブルにおいて、設定値を設けなかったが、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「1」は、設定値「2」に比べると、普通図柄当たり判定において、当たり易くなっているといえる。

40

#### 【0077】

(特別図柄決定テーブルについて)

図6(A)の特別図柄決定テーブルは、第1始動口21に遊技球が入球したことに基いて「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「当たり」である場合と、「ハズレ」である場合とで、第1特別図柄表示器27aに確定表示する特別図柄を決定する際に参照

50

する（１）第１始動口２１用のテーブルと、第２始動口２２に遊技球が入球したことに基  
づいて「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「当たり」である場合と、「ハズレ  
」である場合とで、第２特別図柄表示器２７ｂに確定表示する特別図柄を決定する際に参  
照する（２）第２始動口２２用のテーブルと、の２つのテーブルを有しており、これらは  
、メインＲＯＭ１０２に記憶されている。そして、メインＣＰＵ１０１は、後述の「特別  
図柄決定処理」（図１２参照）において、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、特別図柄を決定する。

#### 【００７８】

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

#### 【００７９】

また、図６（Ａ）の（２）の特別図柄決定テーブルにおいては、「特別図柄当たり判定  
処理」が行われた結果、「当たり」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｅ」  
、「特別図柄Ｆ」から、いずれかの特別図柄を決定する。具体的な決定手法は、上述の図  
６（Ａ）の（１）と同様であるため説明を省略する。そして、例えば、取得した特別図柄  
決定用の乱数が「０～６４」であれば「特別図柄Ｅ」を決定し、取得した特別図柄決定用  
の乱数が「６５～９９」であれば「特別図柄Ｆ」を決定する。「特別図柄Ｅ」が決定され  
た場合は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技  
状態」として、「確変遊技状態」が付与される。また、「特別図柄Ｆ」が決定された場合  
は、「付与ラウンド数」として、「１０」ラウンドが付与され、「当たり後の遊技状態」  
として、「通常遊技状態」が付与される。一方、「特別図柄当たり判定処理」が行われた  
結果、「ハズレ」である場合、メインＣＰＵ１０１は、「特別図柄Ｇ」を決定する。この  
ように、「確変遊技状態」が付与される割合は、第１始動口２１が「６５％」、第２始動  
口２２が同じく「６５％」となっていることから、「確変遊技状態」への突入率は、第１  
始動口２１と第２始動口２２とで差は設けられていない。一方、「付与ラウンド数」は、  
第２始動口２２が必ず「１０」ラウンドが付与され、「５」ラウンドが付与されることが  
ない分、第１始動口２１への入球に基づいて当たり遊技が付与されるよりも、第２始動口  
２２への入球に基づいて当たり遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であるといえ  
る。なお、本実施形態においては、特別図柄決定テーブルにおいて、設定値を設けなかつ  
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「４」である場合とで、特別図柄の決定割合が異なるようにしてもよい。その場合は、  
「確変遊技状態」への突入率は、全ての設定値で共通とするが、「付与ラウンド数」を設  
定値毎に割合を異ならせるようにしてもよい。例えば、設定値が「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し、設定値が「４」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。

#### 【0080】

(普通図柄決定テーブルについて)

図6(B)の普通図柄決定テーブルは、メインROM102に記憶されており、ゲート部材20に遊技球が通過したことに基づいて「普通図柄当たり判定処理」が行われた結果、「当たり」である場合と、「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、「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、「ハズレ」である場合は、「普通図柄B」を決定する。また、メインCPU101は、遊技状態が「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとで、「普通図柄当たり判定処理」が行われた結果、「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、「ハズレ」である場合は、「普通図柄D」を決定する。なお、普通図柄においても、上述した特別図柄と同様に、付与される内容が一義的に定められている。「普通図柄A」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「0.9S」で「1」回開放し、「普通図柄B」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。また、「普通図柄C」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が「1.8S」で「3」回開放し、「普通図柄D」が決定された場合は、第2始動口22の突出部材が開放しない。よって、「通常遊技状態」である場合よりも、「時短遊技状態」や、「確変遊技状態」である場合の方が、「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。なお、本実施形態においては、普通図柄決定テーブルにおいて、設定値を設けなかったが、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」において当たりと判定される確率を異ならせてもよく、設定値「1」の場合は、設定値「4」の場合に比べて、当たり易くなっているてもよいし、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てもよい。例えば、設定値「1」の場合は、設定値「4」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。

#### 【0081】

(特別図柄変動パターンテーブルについて)

図7の特別図柄変動パターンテーブルは、メインROM102に記憶されており、「図柄変動ゲーム」における変動時間を決定する際に参照するテーブルである。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5」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。具体的には、遊技球が第1始動口21、または第2始動口22に入球したときに、変動パターン決定用の乱数を取得し、その取得した変動パターン決定用の乱数を参照して、いずれかの変動パターンを決定する。なお、図示しないが、遊技球が第1始動口21、または第2始動口22に入球したときに、リーチ判定用乱数を取得して、当該リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当する場合に、「変動パターン2」～「変動パターン5」の中から、いずれかの変動パターンを決定し、リーチ判定用乱数がリーチを実行する乱数に該当しない場合に、「変動パターン1」を決定するようにしてもよい。一方、メインCPU101は、遊技状態が「通常遊技状態」であるときで、「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「当たり」である場合は、変動パターン決定用の乱数を参照して、「変動パターン6」～「変動パターン11」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。

#### 【0082】

そして、変動パターンを決定すると、一義的に、「演出内容」と、「変動時間」(秒数S)とが決定される。「変動パターン1」が決定された場合は、「演出内容」として、「通常変動」が決定され、「変動時間」として、「7S」が決定される。ここで、「通常変

動」とは、リーチにもならない変動のことをいう。また、「変動パターン2」が決定された場合は、「演出内容」として、「ノーマルリーチ」が決定され、「変動時間」として、「15S」が決定される。ここで、「ノーマルリーチ」とは、リーチは行いが、特に発展演出（例えば、一旦、ハズレで仮停止表示した後に、中装飾図柄画像26bを変動させる演出）を行わないリーチのことをいい、「当たり」時の選択割合が低く、「ハズレ」時の選択割合が高く構成されているため、当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられる。また、「変動パターン3」が決定された場合は、「演出内容」として、「スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「40S」が決定される。ここで、「スーパーリーチ」とは、リーチ（ノーマルリーチ）実行中に発展演出を行って、発展先で、例えば、画像表示装置26に実写画像を表示するリーチのことをいい、「当たり」時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも高く、「ハズレ」時の選択割合が「ノーマルリーチ」よりも低く構成されているため、「ノーマルリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。また、「変動パターン4」が決定された場合は、「演出内容」として、「疑似連2ノーマルリーチ」が決定され、「変動時間」として、「50S」が決定される。なお、「疑似連」については、後で詳述するが、「疑似連2ノーマルリーチ」は、「ノーマルリーチ」のみよりも当たりの期待度が高く、「スーパーリーチ」よりも当たりの期待度が低いリーチとして位置づけられる。また、「変動パターン5」が決定された場合は、「演出内容」として、「疑似連3スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「70S」が決定される。「疑似連3スーパーリーチ」は、「スーパーリーチ」のみよりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。なお、「変動パターン6」～「変動パターン9」は、「変動パターン2」～「変動パターン5」と、「ハズレ」か「当たり」の違いしかなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。

#### 【0083】

また、「変動パターン10」が決定された場合は、「演出内容」として、「疑似連4スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「90S」が決定される。ここで、「疑似連4スーパーリーチ」とは、「当たり」の場合にのみ選択される変動パターンであるから、後述の「疑似連」が「4」回行われた場合は、その時点で「当たり」が確定する。また、「変動パターン11」が決定された場合は、「演出内容」として、「全回転リーチ」が決定され、「変動時間」として、「120S」が決定される。ここで、「全回転リーチ」とは、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを、「111」、「222」、「333」、「444」、「555」、「666」、「777」、「888」で揃えた状態でスクロールさせて、例えば、最終的に「777」で確定表示させるリーチである。なお、「変動パターン11」は、図6における「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。この場合は、「当たり」だけでなく、当たり後の遊技状態として、「確変遊技状態」が付与されることから、遊技者に「全回転リーチ」が行われることを望ませて遊技を行わせることができ、遊技興趣の向上に繋がる。

#### 【0084】

また、メインCPU101は、遊技状態が「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとで、「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「ハズレ」である場合は、「変動パターン12」～「変動パターン15」の中から、いずれかの変動パターンを決定する。「変動パターン12」が決定された場合は、「演出内容」として、「短縮変動」が決定され、「変動時間」として、「2S」が決定される。ここで、「短縮変動」とは、リーチにならず、且つ、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを同時に停止させる変動のことをいい、遊技状態が「時短遊技状態」であるときと、「確変遊技状態」であるときとにおいては、「特別図柄当たり判定処理」が行われた結果、「ハズレ」である場合、この「短縮変動」が選ばれ易くなっていることから、「時短遊技状態」や、「確変遊技状態」を効率よく消化できるようになっている。また、「変動パターン13」が決定された場合は、「演出内容」として、「リーチ煽り」が決定され、「変動時間」として、「10S」が決定される。ここで、「リーチ煽り」とは、例えば、左装飾図柄画像26aとして「7」図柄を仮停止表示させて、右装飾図柄画像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26cとして「8」図柄が仮停止表示された場合は、リーチが形成されず、例えば、右装飾図柄画像26cとして「7」図柄が仮停止表示された場合は、リーチが形成され、後述の「変動パターン15」や「変動パターン17」における「変短中スーパーリーチ」に発展する。また、「変動パターン14」が決定された場合は、「演出内容」として、「変短中スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「30S」が決定される。ここで、「変短中スーパーリーチ」とは、「時短遊技状態」、および「確変遊技状態」専用の「スーパーリーチ」であって、「通常遊技状態」において行われる「スーパーリーチ」とは異なっている。また、「変動パターン15」が決定された場合は、「演出内容」として、「リーチ煽り→変短中スーパーリーチ」が決定され、「変動時間」として、「40S」が決定される。「変動パターン16」、「変動パターン17」については、「変動パターン14」、「変動パターン15」と、「ハズレ」か「当たり」の違いしかなく、演出内容や変動時間は同じであるため、説明を省略する。なお、「リーチ煽り→変短中スーパーリーチ」は、「当たり」時の選択割合が「変短中スーパーリーチ」よりも高く、「ハズレ」時の選択割合が「変短中スーパーリーチ」よりも低く構成されているため、「変短中スーパーリーチ」よりも当たりの期待度が高いリーチとして位置づけられる。

#### 【0085】

上述の特別図柄変動パターンは、図7に挙げたものに限られず、さらに複数の特別図柄変動パターンを備えてもよい。例えば、通常遊技状態においても、「短縮変動」(2S)を設けてもよい。また、第1始動口21の「図柄変動ゲーム」の保留球の数によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよいし、第2始動口22の「図柄変動ゲーム」の保留球の数によって参照する特別図柄変動パターンテーブルを異ならせてもよい。例えば、「ハズレ」の場合において、保留球の数が「4」個である場合は、保留球の数が「1」個である場合よりも、「変動パターン1」の「通常変動」を選び易くして、遊技の稼働を向上させるようにしてもよい。また、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」においてハズレが決定された場合で、第2始動口22の「図柄変動ゲーム」を開始させた結果、第2始動口22の保留球の数が「0」になる場合は、例えば、30Sからなる保留0時通常変動(ハズレ)を選択して、第2始動口22へ遊技球が入球する時間を確保するようにしてもよい。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。

#### 【0086】

(メインCPU101によって行われる制御処理について)

図8～図14を用いて、メインCPU101によって行われる制御処理について説明を行う。なお、図8～図14のフローチャートで示す制御プログラムがメインROM102に記憶されており、メインCPU101は、メインROM102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。

#### 【0087】

(主制御基板メイン処理について)

図8は、主制御基板100において行われるメイン処理を示すフローチャートである。当該処理は、パチンコ遊技機1に電源が投入されて、電源基板400より各制御基板に電圧が供給されたときに、主制御基板100のメインCPU101により開始される。

#### 【0088】

(ステップS1)

ステップS1において、メインCPU101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S2に処理を移行する。

10

20

30

40

50

## 【0089】

## (ステップS2)

ステップS2において、メインCPU101は、設定変更装置31における設定変更用鍵穴31aに設定変更キーが挿入され、且つ、設定変更キーが90度回動されているか否かを判定する。その結果、設定変更キーが90度回動されている場合は、ステップS3に処理を移行し、設定変更キーが90度回動されていない場合は、ステップS5に処理を移行する。

## 【0090】

## (ステップS3)

ステップS3において、メインCPU101は、枠開放検出SWがONであるか否かを判定する。例えば、枠開放検出SW3aより、閉状態である情報が主制御基板100に入力されているかどうかに基づいて、当該処理を判定する。その結果、枠開放検出SWがONである（閉状態である）場合は、ステップS4に処理を移行し、枠開放検出SWがONでない（開状態である）場合は、ステップS7に処理を移行する。

## 【0091】

## (ステップS4)

ステップS4において、メインCPU101は、エラーを設定する処理を行う。例えば、遊技機の管理者によるエラー解除操作が行われないう限り、エラーであることを、スピーカ10等を介して報知し続けるように、エラー情報に係るコマンド等をセットする。なお、設定値の変更操作は、管理者が中枠3を外枠2から開放して行う作業であるから、中枠3が外枠2に収容されているにも関わらず、設定変更キーが回動されて設定変更位置にあるという事象は、何らかの不正が行われている可能性が高い。このような場合に、ステップS4においてエラーとしている。そして、当該処理を終えた後は、遊技機の管理者によるエラー解除操作が行われるまで待機する。なお、演出制御基板200側で行われるエラー報知の詳細については後述する。

## 【0092】

## (ステップS5)

ステップS5において、メインCPU101は、RAMクリアSWがONであるか否かを判定する。RAMクリアSWは、図2において示していないが、中枠3に背面に設けられたSWであり、例えば、RAMクリアSWを押下しながら、パチンコ遊技機1の電源をONにすると、当該処理にて、RAMクリアSWがONであると判定する。その結果、RAMクリアSWがONである場合は、ステップS6に処理を移行し、RAMクリアSWがONでない場合は、ステップS12に処理を移行する。なお、設定変更キーが90度回動されていて、且つ、RAMクリアSWが押下された状態で、パチンコ遊技機1の電源がONにされた場合は、上述のステップS2の処理を優先するが、ステップS5の処理を優先するように構成してもよい。

## 【0093】

## (ステップS6)

ステップS6において、メインCPU101は、メインRAM103の領域（設定値が格納されている領域は除く）を初期化する。例えば、電源遮断時に保持された値などは、当該処理において初期化されることになり、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」のまま遊技店が閉店した場合において、当該処理において初期化されることで、「通常遊技状態」がセットされることになる。そして、メインRAM103の初期化が終了すると、ステップS12に処理を移行する。

## 【0094】

## (ステップS7)

ステップS7において、メインCPU101は、メインRAM103の領域（設定値が格納されている領域を含む）を初期化する。例えば、電源遮断時に保持された値などは、当該処理において初期化されることになり、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」のまま遊技店が閉店した場合において、当該処理において初期化されることで、「通常遊技状態

」がセットされることになる。そして、メインRAM103の初期化が終了すると、ステップS8に処理を移行する。

【0095】

(ステップS8)

ステップS8において、メインCPU101は、設定値の変更中であることを示す情報を、主制御基板100の出力ポートに設けられたコマンド送信領域にセットする。そして、コマンド送信領域にセットされたコマンドは、後述の主制御基板タイマ割込処理のコマンド送信処理において、演出制御基板200に対して送信される。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく演出態様や報知態様については後述する。そして、設定値の変更中であることを示すコマンドをセットすると、ステップS9に処理を移行する。

10

【0096】

(ステップS9)

ステップS9において、メインCPU101は、設定変更装置31における設定変更ボタン31bが操作された信号を入力する毎に、設定値を切り替える処理を行う。例えば、設定値「1」であるときに、設定変更ボタンが操作された信号を入力すると、設定値を「2」に切り替え、設定値「2」であるときに、設定変更ボタンが操作された信号を入力すると、設定値を「3」に切り替え、設定値「3」であるときに、設定変更ボタンが操作された信号を入力すると、設定値を「4」に切り替え、設定値「4」であるときに、設定変更ボタンが操作された信号を入力すると、設定値を「1」に切り替える。なお、切り替えた設定値は、上述したとおり、設定表示部31dに表示される。そして、設定値変更処理が終了すると、ステップS10に処理を移行する。

20

【0097】

(ステップS10)

ステップS10において、メインCPU101は、設定値確定操作があったか否かを判定する。具体的には、上述した設定確定ボタン31cが操作されたことを示す情報が入力されたか否かによって、設定値確定操作があったか否かを判定する。その結果、設定確定ボタン31cが操作されたことを示す情報が入力された場合は、ステップS11に処理を移行して、設定確定ボタン31cが操作されたことを示す情報が入力されない場合は、当該処理をループする。なお、設定確定ボタン31cが操作されたことを示す情報が入力されない限りは、設定変更キーを90度回動させた位置から戻せないようにしてもよいし、設定確定ボタン31cが操作されたことを示す情報は入力しないが、設定変更キーを90度回動させた位置から元の位置に戻された場合に、設定値確定操作があったと判定してもよい。

30

【0098】

(ステップS11)

ステップS11において、メインCPU101は、設定値をメインRAM103に格納する。例えば、設定値が「1」であるときに、設定値確定操作があった場合は、設定値「1」をメインRAM103に格納し、設定値が「2」であるときに、設定値確定操作があった場合は、設定値「2」をメインRAM103に格納し、設定値が「3」であるときに、設定値確定操作があった場合は、設定値「3」をメインRAM103に格納し、設定値が「4」であるときに、設定値確定操作があった場合は、設定値「4」をメインRAM103に格納する。当該処理において、設定値がメインRAM103に格納された後は、以降、図8において設定値の変更操作が行われないう限り、メインCPU101は、メインRAM103に格納した設定値に基づいて、遊技を進行することになる。そして、設定値をメインRAM103に格納すると、ステップS12に処理を移行する。

40

【0099】

(ステップS12)

ステップS12において、メインCPU101は、ステップS11においてメインRAM103に格納した設定値に係る情報(設定値情報コマンド)を、上述のコマンド送信領

50

域にセットする。例えば、ステップ S 1 1 においてメイン R A M 1 0 3 に設定値「1」を格納した場合は、設定値「1」の情報を示すコマンドをセットし、設定値「2」を格納した場合は、設定値「2」の情報を示すコマンドをセットし、設定値「3」を格納した場合は、設定値「3」の情報を示すコマンドをセットする。そして、コマンド送信領域にセットされたコマンドは、後述の主制御基板タイマ割込処理のコマンド送信処理において、演出制御基板 2 0 0 に対して送信される。なお、当該コマンドを（演出制御基板 2 0 0 が）受信したことに基づく演出態様や報知態様については後述する。そして、設定値の情報を示すコマンドをセットすると、ステップ S 1 3 に処理を移行する。

#### 【0100】

なお、本実施形態においては、本処理においてのみ、設定値情報コマンドをセットして、演出制御基板 2 0 0 に対して送信するようにしたが、例えば、本処理とは別に、後述の図 1 2 の特別図柄変動開始時処理において、毎変動送信するようにしてもよい。このように構成すれば、仮に本処理においてセットした設定値情報コマンドが、コマンド送信エラーにより、演出制御基板 2 0 0 に送信できなかった場合であっても、その後、いずれかの始動口に遊技球が入球し、図 1 2 の特別図柄変動開始時処理が行われれば、設定値情報コマンドを演出制御基板 2 0 0 に送信することができる。なお、本処理においてのみ、設定値情報コマンドをセットして、演出制御基板 2 0 0 に対して送信する場合で、コマンド送信エラーにより、演出制御基板 2 0 0 に送信できなかった場合は、演出制御基板 2 0 0 が正常に受信できていない旨を報知するようにすればよい。

#### 【0101】

（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、主制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される主制御基板タイマ割込処理の割込みを禁止する。そして、割込みを禁止すると、ステップ S 1 4 に処理を移行する。

#### 【0102】

（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、当たり判定用乱数や、特別図柄の決定用乱数や、変動パターン決定用の乱数等の初期値乱数の更新を行う。そして、各種乱数更新処理が終了すると、ステップ S 1 5 に処理を移行する。

#### 【0103】

（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、主制御基板メイン処理に定期的に割り込んで実行される主制御基板タイマ割込処理の割込みを許可する。そして、割込みを許可すると、再度、ステップ S 1 3 に処理を移行して、以降は、ステップ S 1 3 ～ステップ S 1 5 をループする。

#### 【0104】

（主制御基板タイマ割込処理について）

図 9 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に割り込んで実行される処理である。

#### 【0105】

（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、当たり判定用乱数や、特別図柄の決定用乱数や、変動パターン決定用の乱数等の初期値乱数の更新を行う。そして、1 割込み周期における各種乱数更新処理が終了すると、ステップ S 1 0 2 に処理を移行する。

#### 【0106】

（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、図 4 で示す各 S W からの入力を検出する。なお、当該処理は、後で図 1 0 を用いて詳述する。そして、1 割込み周期における各 S W からの入力を検出した後は、ステップ S 1 0 3 に処理を移行する。

## 【0107】

(ステップS103)

ステップS103において、メインCPU101は、特別図柄に関連する処理を行う。なお、当該処理は、後で図11を用いて詳述する。そして、1割込み周期における特別図柄に関連する処理を終了すると、ステップS104に処理を移行する。

## 【0108】

(ステップS104)

ステップS104において、メインCPU101は、普通図柄に関連する処理を行う。例えば、遊技球がゲート部材20を通過した場合に、「普通図柄当たり判定処理」を行い、普通図柄の決定、および普通図柄の変動時間を決定する処理等を行う。そして、1割込み周期における普通図柄に関連する処理を終了すると、ステップS105に処理を移行する。

10

## 【0109】

(ステップS105)

ステップS105において、メインCPU101は、遊技球の払出に関連する処理を行う。例えば、ステップS102の入力SW検出処理において、遊技球の入賞が検知された場合は、対応する賞球を払出すべく、払出制御基板300に対して払出指令信号を送信するために、コマンド送信領域に払出指令信号をセットし、また、払出制御基板300から払出完了信号を受信する。そして、1割込み周期における遊技球の払出に関連する処理を終了すると、ステップS106に処理を移行する。

20

## 【0110】

(ステップS106)

ステップS106において、メインCPU101は、演出制御基板200に対して、各種コマンドを送信する処理を行う。例えば、メインCPU101は、当該処理において、コマンド送信領域にコマンドがセットされているかを確認し、コマンドがセットされている場合には、セットされているコマンドを演出制御基板200や払出制御基板300に対して送信する。なお、当該処理において演出制御基板200に送信されるコマンドは、上述した設定値の情報を示すコマンドや、後述のフローチャートにおいてセットされるコマンド等が挙げられる。また、当該処理において払出制御基板300に送信されるコマンドは、上述の払出指令信号等が挙げられる。そして、1割込み周期におけるコマンド送信処理を終了すると、ステップS107に処理を移行する。

30

## 【0111】

(ステップS107)

ステップS107において、メインCPU101は、第1始動口21に遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」である場合は、第1特別図柄表示器27aにおいて、特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行い、第2始動口22に遊技球が入球したことに基づく「図柄変動ゲーム」である場合は、第2特別図柄表示器27bにおいて、特別図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。また、それぞれの始動口に遊技球が入球したこと、および、それぞれの始動口における「図柄変動ゲーム」が終了したことに基づいて、第1特別図柄保留表示器27cや、第2特別図柄保留表示器27dの表示制御も行う。そして、1割込み周期における特別図柄の表示制御を終了すると、ステップS108に処理移行する。

40

## 【0112】

(ステップS108)

ステップS108において、メインCPU101は、普通図柄表示器27eにおいて、普通図柄の表示制御（変動表示および確定表示）を行う。また、ゲート部材20に遊技球が通過したこと、および、「普通図柄変動ゲーム」が終了したことに基づいて、普通図柄保留表示器27fの表示制御も行う。そして、普通図柄の表示制御を終了すると、1割込み周期の主制御基板タイマ割込処理を終了する。

## 【0113】

50

(入力SW検出処理について)

図10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S102のサブルーチン)である。

【0114】

(ステップS102-1)

ステップS102-1において、メインCPU101は、第1始動口検出時処理を行う。当該処理においては、第1始動口検出SW21aより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「3」球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、上述したコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理や、第1始動口21に対応する「図柄変動ゲーム」の保留記憶領域において、「第1記憶領域」～「第4記憶領域」まで、全て保留された状態にあるかどうかを判定し、全て保留された状態になれば、保留を「1」加算する処理や、「特別図柄当たり判定処理」に用いる乱数値を取得し、メインRAM103に設けられた「特別図柄変動ゲーム」の保留記憶領域に記憶する処理や、保留を「1」加算する場合に、画像表示装置26において、保留球画像等を増加表示するために、上述したコマンド送信領域に第1始動口入賞コマンドをセットする処理等を行う。そして、第1始動口検出時処理を終了すると、ステップS102-2に処理を移行する。

10

【0115】

(ステップS102-2)

ステップS102-2において、メインCPU101は、第2始動口検出時処理を行う。なお、当該処理においては、第2始動口検出SW22aより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「2」球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、上述したコマンド送信領域に払出指令信号をセットする処理や、第2始動口22に対応する「図柄変動ゲーム」の保留記憶領域において、「第1記憶領域」～「第4記憶領域」まで、全て保留された状態にあるかどうかを判定し、全て保留された状態になれば、保留を「1」加算する処理や、「特別図柄当たり判定処理」に用いる乱数値を取得し、メインRAM103に設けられた「特別図柄変動ゲーム」の保留記憶領域に記憶する処理や、保留を「1」加算する場合に、画像表示装置26において、保留球画像等を増加表示するために、上述したコマンド送信領域に第2始動口入賞コマンドをセットする処理等を行う。そして、第2始動口検出時処理を終了すると、ステップS102-3に処理を移行する。

20

30

【0116】

(ステップS102-3)

ステップS102-3において、メインCPU101は、普通入賞口検出SW23aから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として「8」球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、上述した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、普通入賞口23に遊技球が入球したことに対応する演出を行うために、上述したコマンド送信領域に普通入賞口入賞コマンドをセットする処理を行う。そして、普通入賞口検出時処理を終了すると、ステップS102-4に処理を移行する。

【0117】

(ステップS102-4)

ステップS102-4において、メインCPU101は、大入賞口検出SW24aから遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、賞球として「10」球の遊技球を払出制御基板300に払出させるために、上述した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、上述したコマンド送信領域に大入賞口入球検出信号をセットする。画像表示装置26等を用いた報知とは、例えば、1ラウンドあたり、10球を超える遊技球が大入賞口検出SW24aにより検出された場合(オーバー入賞ともいう)、その旨を画像表示装置26による表示や、スピーカ10による音で報知することが挙げられる。そして、大入賞口検出時処理を終了すると、ステップS102-5に処理を移行する。

40

【0118】

50

(ステップ S 1 0 2 - 5)

ステップ S 1 0 2 - 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 から遊技球の通過を検出した情報を入力した場合に、「普通図柄変動ゲーム」の保留の数が、「4」より少ない場合に、「普通図柄変動ゲーム」の保留の数を「1」加算して、「普通図柄当たり判定処理」に用いる乱数値を取得し、メイン R A M 1 0 3 に設けられた「普通図柄変動ゲーム」の保留記憶領域に記憶する。また、ゲート部材 2 0 に遊技球が通過したことに対応する演出を行うために、上述したコマンド送信領域にゲート通過コマンドをセットする処理を行う。そして、通過ゲート検出時処理を終了すると、ステップ S 1 0 2 - 6 に処理を移行する。

【0 1 1 9】

10

(ステップ S 1 0 2 - 6)

ステップ S 1 0 2 - 6 において、メイン C P U 1 0 1 は、アウト口検出 S W 2 5 a から遊技球の入球を検出した情報を入力した場合に、アウト口 2 5 に遊技球が入球したことに対応する演出を行うために、上述したコマンド送信領域にアウト口入球コマンドをセットする処理を行う。そして、アウト口検出時処理を終了すると、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 3 に処理を移行する。

【0 1 2 0】

(特別図柄関連処理について)

図 1 1 は、主制御基板 1 0 0 において行われる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 3 のサブルーチン)である。

20

【0 1 2 1】

(ステップ S 1 0 3 - 1)

ステップ S 1 0 3 - 1 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた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 C P U 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 2 のステップ S 1 0 3 - 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 1 3 のステップ S 1 0 3 - 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 3 - 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 3 - 3 に処理を移行する。

30

【0 1 2 2】

(ステップ S 1 0 3 - 2)

ステップ S 1 0 3 - 2 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 2 で示す特別図柄変動開始時処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 2 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、特別図柄関連処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【0 1 2 3】

(ステップ S 1 0 3 - 3)

ステップ S 1 0 3 - 3 において、メイン C P U 1 0 1 は、メイン R A M 1 0 3 に設けられた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 3 - 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 3 - 5 に処理を移行する。

40

【0 1 2 4】

(ステップ S 1 0 3 - 4)

ステップ S 1 0 3 - 4 において、メイン C P U 1 0 1 は、図 1 3 で示す特別図柄変動中処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 3 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、特別図柄関連処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ

50

S 1 0 4 に処理を移行する。

【0 1 2 5】

(ステップ S 1 0 3 - 5)

ステップ S 1 0 3 - 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 1 4 で示す当たり遊技処理を行う。なお、当該処理は、後で図 1 4 を用いて詳述する。そして、当たり遊技処理を終了すると、特別図柄関連処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【0 1 2 6】

(特別図柄変動開始時処理について)

図 1 2 は、主制御基板 1 0 0 において行われる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 3 - 2 のサブルーチン）である。

【0 1 2 7】

(ステップ S 1 0 3 - 2 - 1)

ステップ S 1 0 3 - 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、「第 1 記憶領域」～「第 4 記憶領域」のいずれにも保留されていない状態であるかどうかを判定する。そして、第 2 始動口 2 2 に対応する保留の数が「0」でない場合は、ステップ S 1 0 3 - 2 - 2 に処理を移行し、第 2 始動口 2 2 に対応する保留の数が「0」である場合は、ステップ S 1 0 3 - 2 - 4 に処理を移行する。

【0 1 2 8】

(ステップ S 1 0 3 - 2 - 2)

ステップ S 1 0 3 - 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。なお、減算については、上述の「第 2 始動口 2 2 について」の箇所で述べたように、「当該記憶領域」～「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 3 - 2 - 3 に処理を移行する。

【0 1 2 9】

(ステップ S 1 0 3 - 2 - 3)

ステップ S 1 0 3 - 2 - 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、画像表示装置 2 6 において、保留球画像等を減算表示するために、上述したコマンド送信領域に第 2 始動口減算コマンドをセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板 2 0 0 が）受信したことに基づく演出態様や報知態様については後述する。そして、第 2 始動口減算コマンドをセットすると、ステップ S 1 0 3 - 2 - 8 に処理を移行する。

【0 1 3 0】

(ステップ S 1 0 3 - 2 - 4)

ステップ S 1 0 3 - 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「図柄変動ゲーム」の保留記憶領域において、「第 1 記憶領域」～「第 4 記憶領域」のいずれにも保留されていない状態であるかどうかを判定する。そして、第 1 始動口 2 1 に対応する保留の数が「0」でない場合は、ステップ S 1 0 3 - 2 - 5 に処理を移行し、第 1 始動口 2 1 に対応する保留の数が「0」である場合は、ステップ S 1 0 3 - 2 - 6 に処理を移行する。

【0 1 3 1】

(ステップ S 1 0 3 - 2 - 5)

ステップ S 1 0 3 - 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。なお、減算については、上述の「第 1 始動口 2 1 について」の箇所で述べたように、「当該記憶領域」～「第 4 記憶領域」の判定情報（乱数値）をスライド

10

20

30

40

50

移動した後、「1」の記憶領域を空にすることが該当する。これに伴って、第1特別図柄保留表示器27cの表示も、保留の数に応じた表示態様（「点滅」から「点灯」、または「点灯」から「消灯」）になる。そして、第1始動口21の保留の数を「1」減算すると、ステップS103-2-7に処理を移行する。

#### 【0132】

（ステップS103-2-6）

ステップS103-2-6において、メインCPU101は、所定時間にわたり「図柄変動ゲーム」が行われないと、遊技者が遊技をしていないと判断して、画像表示装置26において機種名やメーカー名を表示するデモ画面を表示するために、上述したコマンド送信領域にデモコマンドをセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板200が）受信したことに基

10

#### 【0133】

（ステップS103-2-7）

ステップS103-2-7において、メインCPU101は、画像表示装置26において、保留球画像等を減算表示するために、上述したコマンド送信領域に第1始動口減算コマンドをセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板200が）受信したことに基

20

#### 【0134】

（ステップS103-2-8）

ステップS103-2-8において、メインCPU101は、第2始動口保留を減算して当該処理を行う場合は、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、第1始動口保留を減算して当該処理を行う場合は、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。例えば、図5における特別図柄当たり判定テーブルは、設定値が「1」であれば、当たりの乱数値が「2」つあって、ハズレの乱数値が「558」つある。当該処理においては、上述の取得し記憶した判定情報（乱数値）が、この「2」つの当たりの乱数値のいずれかに該当するかどうかを判定する。そして、該当する場合は、「当たり」と判定し、ハズレの乱数値の「558」つのいずれかに該当する場合は、「ハズレ」と判定する。そして、特別図柄の当たり判定処理を終了すると、ステップS103-2-9に処理を移行する。なお、以下のステップS103-2-9～ステップS103-2-12は、ステップS103-2-8の判定結果（当たりかハズレか）に基づいて処理が行われる。

30

#### 【0135】

なお、特別図柄当たり判定処理を行うにあたり、図8のステップS11でメインRAM103に格納した設定値を読み出した上で、読み出した設定値に対応する特別図柄当たり判定テーブル（図5参照）を読み出して、特別図柄当たり判定処理を行うようにしてもよいし、図8のステップS11でメインRAM103に設定値を格納した後に、格納した設定値に対応する特別図柄当たり判定テーブル（図5参照）をメインRAM103に格納しておき、特別図柄当たり判定処理においては、このメインRAM103に格納された特別図柄当たり判定テーブル（図5参照）を用いて特別図柄当たり判定処理を行うようにしてもよい。

40

#### 【0136】

（ステップS103-2-9）

ステップS103-2-9において、メインCPU101は、第1特別図柄表示器27a、または第2特別図柄表示器27bにおいて、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果として確定表示する特別図柄を決定する。例えば、第2始動口保留を減算して特別図柄当たり判定処理を行い、当たりと判定した場合は、図6の（2）第2始動口22用のテーブ

50

ルと、上述の特別図柄決定用の乱数とを用いて特別図柄を決定し、第1始動口保留を減算して特別図柄当たり判定処理を行い、当たりと判定した場合は、図6の(1)第1始動口21用のテーブルと、上述の特別図柄決定用の乱数とを用いて特別図柄を決定する。また、ハズレと判定した場合も同様にハズレの特別図柄を決定する。そして、特別図柄を決定すると、ステップS103-2-10に処理を移行する。

#### 【0137】

(ステップS103-2-10)

ステップS103-2-10において、メインCPU101は、「図柄変動ゲーム」における特別図柄の変動パターンを決定する。例えば、「通常遊技状態」においてハズレと判定された場合は、「変動パターン1」～「変動パターン5」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「通常遊技状態」において当たりと判定された場合は、「変動パターン6」～「変動パターン11」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」においてハズレと判定された場合は、「変動パターン12」～「変動パターン15」の中からいずれかの変動パターンを決定し、「時短遊技状態」や「確変遊技状態」において当たりと判定された場合は、「変動パターン16」～「変動パターン17」の中からいずれかの変動パターンを決定する。そして、特別図柄の変動パターンを決定すると、ステップS103-2-11に処理を移行する。

10

#### 【0138】

(ステップS103-2-11)

ステップS103-2-11において、メインCPU101は、ステップS103-2-9で決定した特別図柄を示すコマンドを、演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。例えば、ステップS103-2-9で「特別図柄A」を決定した場合は、「特別図柄A」を示す図柄指定コマンドを送信する。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく処理等については後述する。そして、図柄指定コマンドをセットすると、ステップS103-2-12に処理を移行する。

20

#### 【0139】

(ステップS103-2-12)

ステップS103-2-12において、メインCPU101は、ステップS103-2-10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、上述したコマンド送信領域にセットする。例えば、ステップS103-2-10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を送信する。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく処理等については後述する。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S103-2-13に処理を移行する。

30

#### 【0140】

(ステップS103-2-13)

ステップS103-2-13において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた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、図示はしないが、当該処理において、決定した特別図柄変動パターンに対応する変動時間に係るタイマをメインRAM103においてセットし、カウントを開始する。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、特別図柄変動開始時処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

40

#### 【0141】

以上の図12の説明で示すように、本実施形態においては、ステップS103-2-1において、第2始動口22の保留があれば、第1始動口21に優先して特別図柄当たり判定処理を実行するようにした。これは、上述したように、第2始動口22への入球に基づいて当たり遊技が付与された方が、遊技者にとって有利であることに起因しており、遊技者が不利を受けないための配慮である。なお、本実施形態においては、第2始動口22を

50

優先するようにしたが、第1始動口21と、第2始動口22と、への入球した順番で特別図柄当たり判定処理を実行するようにしてもよい。

#### 【0142】

また、上記の図12においては、「当たり」か「ハズレ」かの判定しか行わない構成であるが、「当たり」でないと判定された場合に、当たり遊技とは異なる「小当たり」であるかどうかの判定を行うようにしてもよい。そして、「小当たり」であると判定すると、「小当たり遊技」を付与して、大入賞口24を、「当たり遊技」よりも遊技者にとって不利な開閉態様、および開放回数にて制御するようにしてもよい。

#### 【0143】

(特別図柄変動中処理について)

図13は、主制御基板100において行われる特別図柄変動中処理を示すフローチャート(特別図柄関連処理のステップS103-4のサブルーチン)である。

#### 【0144】

(ステップS103-4-1)

ステップS103-4-1において、メインCPU101は、上述したメインRAM103においてセットされた変動時間に係るタイマが経過したかどうかを判定する。例えば、「変動パターン8」が決定され、タイマに「50S」がセットされている場合は、「50S」が経過したかどうかを判定する。なお、後述の図柄停止コマンドを演出制御基板200に対して送信する都合上、タイマが経過したと判定するタイミングを前倒ししてもよい。例えば、「変動パターン8」であれば、「49S」経過時点をタイマが経過したと判定するタイミングとしてもよい。このようにすれば、第1特別図柄表示器27aや第2特別図柄表示器27bで特別図柄が確定表示するタイミングと、画像表示装置26で装飾図柄が確定表示するタイミングとに、著しくズレが生じることを防止することができる。そして、特別図柄の変動時間が経過した場合は、ステップS103-4-2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、特別図柄変動中処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

#### 【0145】

(ステップS103-4-2)

ステップS103-4-2において、メインCPU101は、画像表示装置26において変動表示している装飾図柄を停止させるための図柄停止コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく処理等については後述する。そして、図柄停止コマンドをセットすると、ステップS103-4-3に処理を移行する。

#### 【0146】

(ステップS103-4-3)

ステップS103-4-3において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた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S103-4-4に処理を移行する。

#### 【0147】

(ステップS103-4-4)

ステップS103-4-4において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短回数カウンタに値がセットされているか否かを判定する。この時短回数カウンタは、後述の当たり遊技処理(図14参照)のステップS103-5-21で値がセットされる。そして、時短回数カウンタに値がセットされている場合は、ステップS103-4-5に処理を移行し、時短回数カウンタに値がセットされていない場合は、ステップS103-4-9に処理を移行する。

#### 【0148】

(ステップS103-4-5)

ステップS103-4-5において、メインCPU101は、時短回数カウンタの値を減算（「1」減算）する。そして、時短回数カウンタの値を減算（「1」減算）すると、ステップS103-4-6に処理を移行する。

【0149】

（ステップS103-4-6）

ステップS103-4-6において、メインCPU101は、減算後の時短回数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。そして、減算後の時短回数カウンタの値が「0」である場合は、ステップS103-4-7に処理を移行し、減算後の時短回数カウンタの値が「0」でない場合は、ステップS103-4-9に処理を移行する。

【0150】

（ステップS103-4-7）

ステップS103-4-7において、メインCPU101は、遊技状態を通常遊技状態とする。例えば、メインRAM103において、遊技状態格納領域が設けられていて、通常遊技状態である場合は「0」が格納され、時短遊技状態である場合は「1」が格納され、確変遊技状態である場合は「2」が格納される。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「0」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「0」をセットすると、ステップS103-4-8に処理を移行する。

【0151】

（ステップS103-4-8）

ステップS103-4-8において、メインCPU101は、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板200が）受信したことに基づく処理、演出態様、報知態様等については後述する。そして、通常遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップS103-4-9に処理を移行する。

【0152】

（ステップS103-4-9）

ステップS103-4-9において、メインCPU101は、図12のステップS103-2-8の「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」であるかどうかを判定する。「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、ステップS103-4-10に処理を移行し、「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」でない場合は、特別図柄変動中処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

【0153】

（ステップS103-4-10）

ステップS103-4-10において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた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、特別図柄が停止中であって、且つ、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S103-4-11に処理を移行する。

【0154】

（ステップS103-4-11）

ステップS103-4-11において、メインCPU101は、当たり遊技が開始されたことを報知するオープニングに移行させる。例えば、メインRAM103に設けられた当たり遊技中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、オープニングであれば「0」がセットされ、大入賞口24が開放中であれば「1」がセットされ、ラウンド間インターバルであれば「2」がセットされ、エンディングであれば「3」がセットされる。そして、当たり遊技中状態格納領域に、オープニングを示す「0」をセットすると、ステップS103-4-12に処理を移行する。

10

20

30

40

50

## 【0155】

(ステップS103-4-12)

ステップS103-4-12において、メインCPU101は、当たり遊技のオープニングに対応する演出を実行させるためのオープニングコマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく演出態様、報知態様等については後述する。そして、オープニングコマンドをセットすると、ステップS103-4-13に処理を移行する。

## 【0156】

(ステップS103-4-13)

ステップS103-4-13において、メインCPU101は、当たり遊技のオープニングに対応する時間(例えば、「10S」)をメインRAM103のカウンタにセットする。そして、オープニングに対応する時間をセットすると、特別図柄変動中処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

## 【0157】

(当たり遊技処理について)

図14は、主制御基板100において行われる当たり遊技処理を示すフローチャート(特別図柄関連処理のステップS103-5のサブルーチン)である。

## 【0158】

(ステップS103-5-1)

ステップS103-5-1において、メインCPU101は、オープニング中であるかを判定する。上述したメインRAM103に設けられた当たり遊技中状態格納領域において、オープニングを示す「0」がセットされているかを判定する。なお、後述のステップS103-5-3で大入賞口開放が行われると、当たり遊技中状態格納領域の値は、「0」から「1」となる。そして、オープニング中である場合は、ステップS103-5-2に処理を移行し、オープニング中でない場合は、ステップS103-5-5に処理を移行する。

## 【0159】

(ステップS103-5-2)

ステップS103-5-2において、メインCPU101は、上述の図13のステップS103-4-13でセットしたオープニ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、オープニングに対応する時間が経過している場合は、ステップS103-5-3に処理を移行し、オープニングに対応する時間が経過していない場合は、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

## 【0160】

(ステップS103-5-3)

ステップS103-5-3において、メインCPU101は、大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動して、大入賞口24を開放する。これにより、当たり遊技の1ラウンド目が開始することになる。なお、当該処理においては、当たり遊技中状態格納領域の値を、「0」から「1」とする。そして、大入賞口24を開放すると、ステップS103-5-4に処理を移行する。なお、メインCPU101は、特別図柄決定処理において決定された特別図柄に規定された付与ラウンド数に基づいて、大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動制御する。例えば、「特別図柄A」が決定された場合は、「10」ラウンドにわたり大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動制御し、「特別図柄B」が決定された場合は、「5」ラウンドにわたり大入賞口開閉ソレノイド24bを駆動制御する。

## 【0161】

(ステップS103-5-4)

ステップS103-5-4において、メインCPU101は、当たり遊技ラウンドに対応する演出を実行させるためのラウンドコマンドを演出制御基板200に対して送信する

10

20

30

40

50

ために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板200が）受信したことに基づく演出態様、報知態様等については後述する。そして、ラウンドコマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

#### 【0162】

（ステップS103-5-5）

ステップS103-5-5において、メインCPU101は、大入賞口開放中であるか否かを判定する。上述したメインRAM103に設けられた当たり遊技中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否かを判定する。そして、大入賞口開放中である場合は、ステップS103-5-6に処理を移行し、大入賞口開放中でない場合は、ステップS103-5-9に処理を移行する。

10

#### 【0163】

（ステップS103-5-6）

ステップS103-5-6において、メインCPU101は、大入賞口検出SW24aにより10球の入球が検出されることなく大入賞口24が開放したまま29.5S経過したか、または、大入賞口検出SW24aにより10球の入球が検出されたか、のいずれかの大入賞口閉鎖条件が成立したか否かを判定する。そして、大入賞口閉鎖条件が成立した場合は、ステップS103-5-7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、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

20

#### 【0164】

（ステップS103-5-7）

ステップS103-5-7において、メインCPU101は、大入賞口24が閉鎖して、次に開放するまでの間を構成するラウンド間インターバルに移行させる。当該処理においては、当たり遊技中状態格納領域の値を、「1」から「2」とする。そして、当たり遊技中状態格納領域に、ラウンド間インターバルを示す「2」をセットすると、ステップS103-5-8へ処理を移行する。

#### 【0165】

（ステップS103-5-8）

ステップS103-5-8において、メインCPU101は、ラウンド間インターバルに対応する演出を実行させるためのラウンド間インターバルコマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板200が）受信したことに基づく演出態様、報知態様等については後述する。そして、ラウンド間インターバルコマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

30

#### 【0166】

（ステップS103-5-9）

ステップS103-5-9において、メインCPU101は、ラウンド間インターバル中であるか否かを判定する。上述したメインRAM103に設けられた当たり遊技中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否かを判定する。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S103-5-10に処理を移行し、ラウンド間インターバル中でない場合は、ステップS103-5-16に処理を移行する。

40

#### 【0167】

（ステップS103-5-10）

ステップS103-5-10において、メインCPU101は、最終ラウンド終了時であるか否かを判定する。例えば、後述のステップS103-5-13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S103-5-11に処理を移行し、最終ラウンド終了

50

時でない場合は、ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 3 に処理を移行する。

【0168】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 1)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 1 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、当たり遊技中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 のカウンタにセットする。そして、当たり遊技中状態格納領域に、エンディングを示す「3」をセットすると、ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 2 に処理を移行する。

【0169】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 2)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 2 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、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを（演出制御基板 2 0 0 が）受信したことに基づく演出態様、報知態様等については後述する。そして、エンディングコマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【0170】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 3)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 3 において、メイン CPU 1 0 1 は、メイン RAM 1 0 3 のラウンド数カウンタの値を更新する。なお、更新手法は、インクリメントでもよいし、デクリメントでもよい。例えば、「10ラウンド当たり」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「10」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「10」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 3 - 5 - 1 4 に処理を移行する。

【0171】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 4)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 4 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。なお、当該処理においては、当たり遊技中状態格納領域の値を、「2」から「1」とする。そして、大入賞口 2 4 を開放すると、ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 5 に処理を移行する。

【0172】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 5)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 5 において、メイン CPU 1 0 1 は、当たり遊技ラウンドに対応する演出を実行させるためのラウンド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、上述したコマンド送信領域にセットする。そして、ラウンドコマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【0173】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 6)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 6 において、メイン CPU 1 0 1 は、上述のステップ S 1 0 3 - 5 - 1 1 でセットしたエンディングに対応する時間（例えば、「10S」）が経過しているか否かを判定する。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 3 - 5 - 1 7 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、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップ S 1 0 4 に処理を移行する。

【0174】

(ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 7)

ステップ S 1 0 3 - 5 - 1 7 において、メイン CPU 1 0 1 は、特別図柄が「特別図柄

10

20

30

40

50

A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれかであるか否かを判定する。つまり、上述の「特別図柄決定処理」において決定された図柄が、「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれかであるか否かを判定する。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S103-5-18に処理を移行し、特別図柄が「特別図柄A」、「特別図柄B」、「特別図柄E」のいずれでもない場合は、ステップS103-5-20に処理を移行する。

#### 【0175】

(ステップS103-5-18)

ステップS103-5-18において、メインCPU101は、遊技状態を確変遊技状態とする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「2」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「2」をセットすると、ステップS103-5-19に処理を移行する。なお、本実施形態においては、次の当たり遊技が付与されるまで回数が無限の確変遊技状態とするようにしたが、有限の確変遊技状態とするようにしてもよい。例えば、確変遊技状態の上限として、「10000」回をセットするようにしてもよい。

#### 【0176】

(ステップS103-5-19)

ステップS103-5-19において、メインCPU101は、確変遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく処理、演出態様、報知態様等については後述する。そして、確変遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

#### 【0177】

(ステップS103-5-20)

ステップS103-5-20において、メインCPU101は、遊技状態を時短遊技状態とする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「1」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「1」をセットすると、ステップS103-5-21に処理を移行する。

#### 【0178】

(ステップS103-5-21)

ステップS103-5-21において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられた時短回数カウンタに「100」をセットする。これにより、次変動より「100」回の時短遊技状態が開始することになる。そして、メインRAM103に設けられた時短回数カウンタに「100」をセットすると、ステップS103-5-22に処理を移行する。

#### 【0179】

(ステップS103-5-22)

ステップS103-5-22において、メインCPU101は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。なお、当該コマンドを(演出制御基板200が)受信したことに基づく処理、演出態様、報知態様等については後述する。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

#### 【0180】

(サブCPU201によって行われる制御処理について)

図15、図16を用いて、サブCPU201によって行われる制御処理について説明を行う。なお、図15、図16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。

## 【0181】

(演出制御基板メイン処理について)

図15は、演出制御基板200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、演出制御基板200のサブCPU201により開始される。

## 【0182】

(ステップS200)

ステップS200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S201に処理を移行する。

10

## 【0183】

(ステップS201)

ステップS201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S202に処理を移行する。

## 【0184】

(ステップS202)

ステップS202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S203に処理を移行する。

## 【0185】

(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許可する。そして、割込みを許可すると、再度、ステップS201に処理を移行して、以降は、ステップS201～ステップS203をループする。

20

## 【0186】

(演出制御基板タイマ割込処理について)

図16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に割り込んで実行される処理である。

30

## 【0187】

(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、1割込み周期における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。

## 【0188】

(ステップS301)

ステップS301において、サブCPU201は、メインコマンド受信処理を行う。当該処理で、サブCPU201は、受信したメインコマンドに対応する演出等を決定する。なお、フローチャートでは省略しているが、後の「〇〇コマンドを受信した場合」という説明箇所です。そして、1割込み周期におけるメインコマンド受信処理を終了すると、ステップS302に処理を移行する。

40

## 【0189】

(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14が操作された場合は、演出ボタン検出SW14aから操作情報を入力し、演出レバー15が操作された場合は、演出レバー検出SW15aから操作情報を入力し、十字キーボタン16が操作された場合は、十字キー検出SW16aから操作情報を入力する。サブCPU201は、これらの操作情報を入力すると、画像表示装置26や、スピーカ10等を用いて演出を実行するよう制御する。例えば、演出ボタン検出SW14

50

aから操作情報を入力すると、キャラクタ画像を画像表示装置26に表示して、当該キャラクタ画像によるボイス演出をスピーカ10より出力する。そして、1割込み周期における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。

#### 【0190】

(ステップS303)

ステップS303において、サブCPU201は、各遊技状態別処理を行う。この各遊技状態別処理では、現在、「変短中」であるか、「非変短中」であるか、「当たり遊技」であるかに応じて、後述の設定値を示唆する演出を行うための処理等が行われる。例えば、現在の遊技状態が「確変遊技状態」または「時短遊技状態」（つまり、「変短中」）である場合は、図30～図32で示す処理が行われ、現在の遊技状態が「通常遊技状態」（つまり、「非変短中」）である場合は、図22～図24で示す処理が行われ、現在の遊技状態が「当たり遊技状態」（つまり、「当たり遊技中」）である場合は、図35～図37で示す処理が行われる。なお、それぞれの詳細については後述する。そして、1割込み周期における各遊技状態別処理を終了すると、ステップS304に処理を移行する。

10

#### 【0191】

(ステップS304)

ステップS304において、サブCPU201は、各演出デバイス（例えば、発光装置9や、スピーカ10や、画像表示装置26、盤用駆動装置30等）において、ステップS301からS303において決定された演出内容を実行するように、実行情報等を出力制御する。これにより、各演出デバイスにおいて、後述の演出図柄変動パターンに対応する演出や、演出ボタン14や演出レバー15が操作されたことに対応する演出や、後述の設定値の示唆演出などが実行されることになる。そして、1割込み周期における各演出デバイスへ出力制御する処理を終了すると、ステップS305に処理を移行する。

20

#### 【0192】

(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、1割込み周期における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、1割込み周期における演出制御基板タイマ割込処理を終了する。

30

#### 【0193】

ここで、上述のステップS301のメインコマンド受信処理において、メインコマンドを受信した場合に、受信したコマンド別にサブCPU201により行われる主な処理等について説明を行う。なお、以下のコマンドの中には、上述のメインCPU101により行われるフローチャートにおいて記載を省略しているコマンドも含まれている。なお、以下に示すコマンド以外にもコマンドが存在するが、便宜上、説明を省略するコマンドがある。

#### 【0194】

(枠開放コマンドを受信した場合)

枠開放コマンド（図示せず）は、図8のステップS3で枠開放検出SW3aがONではない状態（開状態）にある場合や、図8のステップS3に限らず、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、枠開放検出SW3aがONではない状態（開状態）にある場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、スピーカ10より、「扉が開いています」といった音声出力するように制御し、画像表示装置26に、「扉が開いています」といった画像を表示するように制御し、発光装置9に、枠開放中であることを示す発光パターンで発光させるように制御する。これにより、遊技店員の意に反して中枠3等が開放された場合に、不正な開放中であることに気づきやすくすることができる。

40

#### 【0195】

(エラーコマンドを受信した場合)

エラーコマンド（図示せず）は、図8のステップS4でエラー設定処理が行われた場合

50

に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、スピーカ10より、「不正を検知しました」といった音声出力するように制御し、画像表示装置26に、「不正検知中」といった画像を表示するように制御し、発光装置9に、不正検知中であることを示す発光パターンで発光させるように制御する。これにより、遊技店員の意に反して設定値の変更が行われようとしている場合に、不正な設定値の変更であることに気付きやすくすることができる。なお、エラーコマンドは、これに限られない。例えば、遊技盤6に設けられた磁気センサが異常な磁気を検出した場合に、磁気異常を報知するためのエラーコマンドや、遊技盤6に設けられた電波センサが異常な電波を検出した場合に、電波異常を報知するためのエラーコマンドなどが挙げられる。また、これらのエラーよりも軽微なエラーコマンドとして、当たり遊技において遊技球が払出されているにも関わらず、下受け皿5bより遊技球を抜かなかった場合に、遊技球を下受け皿5bから抜くことを促す報知を行うためのエラーコマンドや、時短遊技状態の終了後に通常遊技状態に移行した際に、右打ちが行われている場合に、左打ちにすることを促す報知を行うためのエラーコマンドなどが挙げられる。

#### 【0196】

(初期化コマンドを受信した場合)

初期化コマンド(図示せず)は、図8のステップS6やステップS7でメインRAM103が初期化された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、演出制御基板200側で管理する状態等も初期化する。例えば、確変遊技状態においては、画像表示装置26において、確変遊技状態における専用の背景画像等を表示するが、確変遊技状態において当該コマンドを受信すると、画像表示装置26において、「初期化中」といった画像を表示して、所定時間経過後に、通常遊技状態における専用の背景画像等を表示する。また、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において、初期出目(例えば、「123」)を表示する(時短遊技状態において当該コマンドを受信した場合も同様の流れとなる)。また、通常遊技状態において当該コマンドを受信すると、同様に、画像表示装置26において、「初期化中」といった画像を表示して、所定時間経過後に、再度、通常遊技状態における専用の背景画像等を表示する。また、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において、初期出目(例えば、「123」)を表示する。

#### 【0197】

(「図8の設定値変更中コマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、スピーカ10より、「設定変更中です」といった音声出力するように制御し、画像表示装置26に、「設定変更中」といった画像を表示するように制御し、発光装置9に、設定変更中であることを示す発光パターンで発光させるように制御する。これにより、現在、設定値の変更が行われていることを遊技店員が把握できる。

#### 【0198】

(「図8の設定値情報コマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、設定値情報コマンドが示す設定値をサブRAM203に記憶する。例えば、主制御基板において、設定値「1」が設定された場合は、設定値「1」に係る設定値情報コマンドが送信され、これを受信した演出制御基板200は、主制御基板100で設定値「1」が設定されたと認識して、設定値「1」をサブRAM203に記憶する。これにより、演出制御基板200において、主制御基板100において設定された設定値を示唆する演出を、画像表示装置26等を用いて実行することが可能となる。なお、設定値情報コマンドを受信した場合に、発光装置9や、スピーカ10や、画像表示装置26等を介したコマンド受信に対応する演出は行わないが、サブRAM203に設定値を格納したことを報知するようにしてもよい。例えば、発光装置9において、各設定値に応じた発光をさせることで、サブRAM203に設定値を格納したことを報知するようにしてもよいし、スピーカ10において、「設定値を格納しました」という音出力することで、サブRAM203に設定値を格納したことを報知するようにしてもよいし、画像表示装置

26において、サブRAM203に格納した設定値を表示することで、サブRAM203に設定値を格納したことを報知するようにしてもよい。

#### 【0199】

(第1始動口入賞コマンドを受信した場合)

第1始動口入賞コマンド(図示せず)は、図10のステップS102-1で第1始動口21への遊技球の入球が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、画像表示装置26において表示する第1始動口保留球画像(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)や、第1始動口保留個数画像26eを増加表示する。なお、後述の先読み演出を行う場合は、図10のステップS102-1で事前判定コマンド(図示せず)を第1始動口入賞コマンドとは別に送信して、事前判定コマンドと第1始動口入賞コマンドとに基づいて、画像表示装置26において表示する第1始動口保留球画像(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)を、通常の保留球画像から変化させた保留球画像として表示したり、スピーカ10より、変化させた保留球画像が表示されたことを示す効果音を出力したりする。

10

#### 【0200】

(第2始動口入賞コマンドを受信した場合)

第2始動口入賞コマンド(図示せず)は、図10のステップS102-2で第2始動口22への遊技球の入球が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、画像表示装置26において表示する第2始動口保留球画像(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)や、第2始動口保留個数画像26fを増加表示する。なお、後述の先読み演出を行う場合は、図10のステップS102-2で事前判定コマンド(図示せず)を第2始動口入賞コマンドとは別に送信して、事前判定コマンドと第2始動口入賞コマンドとに基づいて、画像表示装置26において表示する第2始動口保留球画像(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)を、通常の保留球画像から変化させた保留球画像として表示したり、スピーカ10より、変化させた保留球画像が表示されたことを示す効果音を出力したりする。

20

#### 【0201】

(普通入賞口入賞コマンドを受信した場合)

普通入賞口入賞コマンド(図示せず)は、図10のステップS102-3で普通入賞口23への遊技球の入球が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、画像表示装置26において、入球を報知する画像を表示する制御や、スピーカ10より、普通入賞口23への入賞が発生したことを報知する報知音を出力する制御を行う。

30

#### 【0202】

(大入賞口入賞コマンドを受信した場合)

大入賞口入賞コマンド(図示せず)は、図10のステップS102-4で大入賞口24への遊技球の入球が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブCPU201は、画像表示装置26において、当たり遊技において獲得した賞球数を表示する制御を行う。なお、サブCPU201は、サブCPU201でカウントする、1ラウンドあたりの大入賞口入賞コマンドの受信回数が「10」を超えたと判定した場合(上述した「オーバー入賞」が発生した場合)は、スピーカ10より、オーバー入賞が発生したことを報知する報知音を出力する制御を行う。また、サブRAM203において、一度「確変遊技状態」に移行してから、「通常遊技状態」に移行するまでの間において、「時短遊技状態」の引き戻しも含めて、大入賞口入賞コマンドへの入賞個数を計数記憶する。つまり、サブRAM203には、大入賞口入賞個数カウンタが設けられており、当該カウンタは、「確変遊技状態」において当たり遊技に移行した場合と、「時短遊技状態」において当たり遊技に移行した場合との、当たり遊技中の大入賞口24への遊技球の入球毎に加算され、「通常遊技状態」に移行した場合にクリアされる。そして、サブCP

40

50

U 2 0 1 は、当該カウンタの値と、大入賞口 2 4 の賞球「1 0」とから、連続した当たり遊技における獲得賞球数を算出することができる。

#### 【0 2 0 3】

(ゲート通過コマンドを受信した場合)

ゲート通過コマンド(図示せず)は、図 1 0 のステップ S 1 0 2 - 5 でゲート部材 2 0 への遊技球の通過が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブ CPU 2 0 1 は、画像表示装置 2 6 において、通過を報知する画像を表示する制御や、スピーカ 1 0 より、ゲート部材 2 0 への通過が発生したことを報知する報知音を出力する制御を行う。

#### 【0 2 0 4】

(アウト口入球コマンドを受信した場合)

アウト口入球コマンド(図示せず)は、図 1 0 のステップ S 1 0 2 - 6 でアウト口 2 5 への遊技球の入球が検出された場合に送信されるコマンドであって、当該コマンドの受信によりサブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられたアウト口入球カウンタの値を 1 加算する。これにより、演出制御基板 2 0 0 側において、アウト口 2 5 へ入球した遊技球の数を把握することができる。

#### 【0 2 0 5】

(「図 1 2 の第 1 始動口減算コマンド」を受信した場合)

サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられた記憶領域を更新(減算)する。これにより、画像表示装置 2 6 において表示する第 1 始動口保留球画像(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)や、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e を減算表示する。なお、先読み演出を実行している場合は、減算表示に伴って、既に変化させた保留球画像をさらに変化させた保留球画像として表示したり、スピーカ 1 0 より、さらに変化させた保留球画像が表示されたことを示す効果音を出力したりする。

#### 【0 2 0 6】

(「図 1 2 の第 2 始動口減算コマンド」を受信した場合)

サブ CPU 2 0 1 は、第 2 始動口減算コマンドの受信に基づいて、サブ RAM 2 0 3 に設けられた記憶領域を更新(減算)する。これにより、画像表示装置 2 6 において表示する第 2 始動口保留球画像(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)や、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f を減算表示する。なお、先読み演出を実行している場合は、減算表示に伴って、既に変化させた保留球画像をさらに変化させた保留球画像として表示したり、スピーカ 1 0 より、さらに変化させた保留球画像が表示されたことを示す効果音を出力したりする。

#### 【0 2 0 7】

(「図 1 2 のデモコマンド」を受信した場合)

サブ CPU 2 0 1 は、画像表示装置 2 6 に、非遊技中を示す表示である機種名やメーカー名を表示する制御や、遊技に過度にのめり込むことを防止することを促すのめり込み防止画像を表示する制御や、発光装置 9 をデモ中の発光パターンで発光させるようにする制御を行う。

#### 【0 2 0 8】

(「図 1 2 の図柄指定コマンド」を受信した場合)

サブ CPU 2 0 1 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、および第 4 図柄画像 2 6 d の図柄の組み合わせを決定する。例えば、図柄指定コマンドとして、「特別図柄 A」が指定されている場合は、装飾図柄の確定表示の図柄の組み合わせとして「7 7 7」を確定表示するために、「7 7 7」を決定する。また、図柄指定コマンドとして、「特別図柄 B」が指定されている場合は、「1 1 1」、「3 3 3」、「5 5 5」の図柄の組み合わせから、いずれかの図柄の組み合わせを決定する。また、「特別図柄 C」が指定されている場合は、「2 2 2」、「4 4 4」、「6 6 6」、「8 8 8」の図柄の組み合わせから、いずれかの図柄の組み合わせを決定する。また、「特別図柄

10

20

30

40

50

D」が指定されている場合は、例えば、「7 6 5」等を決定する。なお、「特別図柄 E」、「特別図柄 F」、「特別図柄 G」についても同様に決定される。よって、装飾図柄の組み合わせから、当たり遊技後の遊技状態が「確変遊技状態」であるかどうかを把握できるようになっているが、これに限らず、「特別図柄 B」、「特別図柄 C」が指定されているときは、「1 1 1」、「2 2 2」、「4 4 4」、「5 5 5」、「6 6 6」、「8 8 8」の図柄の組み合わせから、いずれかの図柄の組み合わせを決定するようにして、装飾図柄の組み合わせが表示されたときは、当たり遊技後の遊技状態が「確変遊技状態」であるかどうかをわからないようにして、当たり遊技中や、当たり遊技のエンディングにおいて、当たり遊技後の遊技状態が「確変遊技状態」であるかどうかを報知するようにしてもよい。

#### 【0209】

また、サブCPU201は、サブRAM203において、一度「確変遊技状態」に移行してから、「通常遊技状態」に移行するまでの間において、「時短遊技状態」の引き戻しも含めて、当たりの図柄指定コマンドを受信することで、連続して当たり遊技に移行した回数を計数記憶する。つまり、サブRAM203には、連続当たり回数カウンタが設けられており、当該カウンタは、「確変遊技状態」において当たり遊技に移行した場合と、「時短遊技状態」において当たり遊技に移行した場合とにおいて加算され、「通常遊技状態」に移行した場合にクリアされる。これにより、演出制御基板200側において、連続して当たり遊技に移行した回数を計数記憶することができる。また、サブRAM203には、上記カウンタとは別に、連続10ラウンド当たり回数カウンタが設けられており、サブCPU201は、「特別図柄 A、C、E、F」のいずれかを示す図柄指定コマンドを受信すると、連続10ラウンド当たり回数カウンタを加算し、「通常遊技状態」に移行した場合や、「特別図柄 B」を示す図柄指定コマンドを受信した場合にクリアされる。これにより、演出制御基板200側において、連続して10ラウンド当たり遊技に移行した回数を計数記憶することができる。

#### 【0210】

(「図12の特別図柄変動パターン指定コマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、演出図柄変動パターンを決定する。ここで、「演出図柄変動パターン」とは、図18に示すように構成されており、例えば、「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を受信した場合は、「擬似連3スーパーリーチ」における「擬似連」の内容や、「スーパーリーチ」の内容や、実行する予告演出等を決定するために、「演出図柄変動パターン19」～「演出図柄変動パターン21」からいずれかを決定する。つまり、特別図柄変動パターン指定コマンドにおいて、「擬似連3スーパーリーチ」という大枠(変動時間等)が決定され、演出図柄変動パターンにおいて、より詳細な演出内容が決定される。なお、「演出図柄変動パターン」は、図18に示すように、1の変動パターン(特別図柄変動パターン)に対して、1の演出図柄変動パターンが定められたもの(例えば、「変動パターン1」と「演出図柄変動パターン1」)や、1の変動パターン(特別図柄変動パターン)に対して、2以上の演出図柄変動パターンが定められたもの(例えば、「変動パターン2」と「演出図柄変動パターン2」および「演出図柄変動パターン3」)が存在する。これにより、メインROM102に記憶する特別図柄変動パターンの数を抑えて、主制御基板100における容量の削減に寄与できるとともに、特別図柄変動パターンの数を抑えても、複数の演出図柄変動パターンの中からいずれかの演出図柄変動パターンを決定できるので、1の特別図柄変動パターンに対する演出を豊富にすることができる。なお、図18の演出図柄変動パターンテーブルは、サブROM202に記憶されている。

#### 【0211】

また、図19に示すように、各演出図柄変動パターンには、予告演出の実行有無が定められている。図19は、各演出図柄変動パターンに対して、実行可能な予告「○」と、実行不能な予告「×」とを示しており、例えば、「演出図柄変動パターン2」は、「ミニキャラ予告」と、「演出ボタン予告」と、「先読み予告」とが実行可能であり、他の予告が実行不能である。なお、図19においては、実行可能、実行不能と記載しているが、演出

図柄変動パターンが決定されると、予告演出が一義的に決定されてもよい。例えば、「演出図柄変動パターン2」が決定されると、「ミニキャラ予告」と、「演出ボタン予告」と、「先読み予告」とを実行するようにしてもよい。また、別の手法としては、演出図柄変動パターンが決定されると、実行可能な予告において、実行するか否かの実行抽せんを行い、当せんした予告演出のみを実行するようにしてもよい。例えば、「演出図柄変動パターン2」が決定されると、「ミニキャラ予告」と、「演出ボタン予告」と、「先読み予告」とを対象に実行抽せんを行い、このうち、「演出ボタン予告」の実行抽せんによりのみ当せんすれば、「演出ボタン予告」のみ実行すればよい。

#### 【0212】

また、図19に示す各予告演出の概略は以下のとおりである。「ミニキャラ予告」とは、リーチの形成前に行われる予告であって、画像表示装置26に表示されるミニキャラの数や種類によって、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する演出である。「演出ボタン予告」とは、リーチの形成前に行われる予告であって、演出ボタン14を押下可能とするとともに、画像表示装置26に演出ボタン14を押下を促す画像を表示して、演出ボタン14が押下されれば、例えば、キャラクタ画像および当該キャラクタ画像がセリフをいうセリフ予告が実行され、キャラクタ画像の種類やセリフの種類によって、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する演出である。「演出レバー予告」とは、リーチの形成前やリーチの演出内容の結果を導出するタイミングで行われる予告であって、上述した「演出ボタン予告」よりも当たり遊技に対する期待度が高い演出である。例えば、リーチの形成前の「演出ボタン予告」が実行されるタイミングで「演出レバー予告」が実行されれば、当たり遊技に対する期待度が高くなる。また、リーチの演出内容の結果を導出するタイミングにおいては、演出レバー15を操作可能とするとともに、画像表示装置26に演出レバー15の操作を促す画像を表示して、演出レバー15が操作されれば、可動体28を可動させてリーチの演出内容が成功（当たり）であることを報知し、可動体28が可動しなければ、リーチの演出内容が失敗（ハズレ）であることを報知する、といった演出も実行可能である。「図柄アクション予告」とは、変動開始時に行われる予告であって、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cが同時に変動を開始するか、それぞれ個別に変動を開始するかによって、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する演出である。また、「図柄アクション予告」は、設定値を示唆する演出でもある（図20で詳述する）。「特定音予告」とは、変動仮停止時に行われる予告であって、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cが仮停止する際に、スピーカ10から発せされる効果音の種類によって、後述の擬似連予告において擬似連が継続することや、後述の先読み演出において後続の「図柄変動ゲーム」の保留に当たり遊技が含まれている可能性を示唆する演出である。また、「特定音予告」は、設定値を示唆する演出でもある（図20で詳述する）。「可動体予告」とは、変動開始時やリーチの演出中に行われる予告であって、可動体28の動作態様によって、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する演出である。また、「可動体予告」は、設定値を示唆する演出でもある（図20で詳述する）。「群予告」とは、他の予告に比べて、最も当たり遊技に期待の持てる予告として位置づけられており、特別図柄当たり判定処理において「当たり」と判定されたときほど選択され易く、「ハズレ」と判定されたときほど選択され難い演出である。例えば、リーチが形成されたときに、画像表示装置26の右端から複数のキャラクタからなるキャラクタ群画像が現われ、画像表示装置26の左端に移動する、といった画像が表示される。なお、設定値毎に当たり確率が異なっているから、例えば、設定値「4」の場合よりも、設定値「1」の場合の方が、「群予告」が出現し易くなる。これにより、「群予告」の出現度合いから、設定値を推測できる、といった面白みを付与できる。なお、「先読み予告」については、後で「先読み演出」の箇所の説明を行うため、ここでの説明は省略する。また、「変短中専用予告」は、「確変遊技状態」、または「時短遊技状態」において実行可能で、「通常遊技状態」においては実行不能な予告である。そして、「変短中専用予告」は、変動開始時に行われる予告であって、リーチに発展することや、当たり

10

20

30

40

50

遊技が付与されることを予告する演出である。「変短中専用予告」は、後述のフローチャートにおいて、「特定予告演出」と称する。

#### 【0213】

(「図13の図柄停止コマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26で変動している左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26c、および第4図柄画像26dを停止する。また、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の停止に伴い、スピーカ10より、装飾図柄の停止音を出力する制御を行う。なお、後述のチャンス目連続予告を実行している場合は、チャンス目連続予告に対応する停止音の出力やエフェクト画像を表示する制御を行う。また、サブCPU201は、図柄停止コマンドを受信することで、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を1加算する。これにより、演出制御基板200側において、「図柄変動ゲーム」における変動回数をカウントすることができる。なお、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値は、当たりの特別図柄(特別図柄A、B、C、E、F)の図柄指定コマンドを受信することでクリアする。ただし、累計の変動回数をカウントする場合は、別途クリアしない領域にて変動回数を算出することが想定される。

10

#### 【0214】

(「図13の遊技状態コマンド(通常)」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、通常遊技状態に対応する背景画像を表示する制御や、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを通常遊技状態に対応する画像(例えば、数字画像にキャラクタ画像が付された画像)とする制御や、通常遊技状態の背景画像に対応する効果音を、スピーカ10より出力する制御を行う。

20

#### 【0215】

(「図13のオープニングコマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、当たり遊技のオープニング画像(例えば、主要なキャラクタが集合した画像)を表示する制御や、オープニングに対応する効果音(「大当たりよ」といった効果音)をスピーカ10より出力する制御や、オープニングに対応する発光パターン(虹色に発光)で発光装置9を制御する制御を行う。これらの演出により、これから当たり遊技を行う遊技者の気分を高揚させることができる。

30

#### 【0216】

(「図14のラウンドコマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、オープニングコマンドの受信後の最初のラウンドコマンドを受信すると、画像表示装置26に、「ラウンド1」といった画像や、1ラウンド目に登場させるキャラクタ画像等を表示する制御や、1ラウンド目に対応する効果音をスピーカ10より出力する制御や、1ラウンド目に対応する発光パターンで発光装置9を発光させる制御を行う。なお、サブCPU201は、以降、ラウンドコマンドを受信する毎に、2ラウンド目、3ラウンド目、と認識し(サブCPU201でカウントし)、各ラウンドに応じた演出を実行する。

40

#### 【0217】

(「図14のラウンド間インターバルコマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、ラウンド間インターバルに対応するキャラクタ画像等を表示する制御や、ラウンド間インターバルに対応する効果音をスピーカ10より出力する制御や、ラウンド間インターバルに対応する発光パターンで発光装置9を発光させる制御を行う。

#### 【0218】

(「図14のエンディングコマンド」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、当たり遊技のエンディング画像(例えば、主要なキャラクタ画像)を表示する制御や、エンディングに対応する効果音をスピーカ10より出力する制御や、エンディングに対応する発光パターンで発光装置9を発光させる

50

制御を行う。

#### 【0219】

(「図14の遊技状態コマンド(確変)」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、確変遊技状態に対応する背景画像を表示する制御や、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを確変遊技状態に対応する画像(例えば、数字画像のみ)にする制御や、確変遊技状態の背景画像に対応する効果音を、スピーカ10より出力する制御を行う。

#### 【0220】

(「図14の遊技状態コマンド(時短)」を受信した場合)

サブCPU201は、画像表示装置26に、時短遊技状態に対応する背景画像を表示する制御や、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cを時短遊技状態に対応する画像(例えば、数字画像のみ)にする制御や、時短遊技状態の背景画像に対応する効果音を、スピーカ10より出力する制御を行う。

#### 【0221】

次に、画像表示装置26等を用いた演出例を記載する。なお、本実施形態におけるパチンコ遊技機1において、以下の演出を備えていてもよいことは勿論のことであり、実行対象とする遊技状態も、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「確変遊技状態」の全てを対象としてもよいし、「2」つを対象としてもよいし、いずれか「1」つを対象としてもよい。

#### 【0222】

(先読み演出)

先読み演出とは、第1始動口21、または第2始動口22に遊技球が入球したタイミングで特別図柄変動開始時処理における当たり判定処理に先立って事前判定処理を行い、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、図10において、判定情報(乱数値)を取得して記憶した後、図12の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、図10において、判定情報(乱数値)を取得し記憶した後の処理において、「事前判定処理」を行い、「当たり」か「ハズレ」を判定した上で、「当該記憶領域」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。

#### 【0223】

上記先読み演出の具体例としては、「保留先読み演出」が挙げられる。「保留先読み演出」とは、主に第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や、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に表示する保留球画像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、通常保留画像とは異なる先読み保留球画像を表示する。先読み保留球画像としては、例えば、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「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、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」、「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、「白点滅」、「青」、「緑」、「赤」、「金」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」や「金」を選択し易くして、「ハズレ」の場合は、「白点滅」や「青」を選択し易くして、「赤」や「金」の当たりへの期待度を高めている。また、入球時は、「白点滅」であるが、「1変動の遊技」が行われる毎に、「青」、「緑」といったように、当たり期待度の高い保留球画像に変化することも可能であるし、入球時から、「金」を表示することも可能である。

#### 【0224】

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

#### 【0225】

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

#### 【0226】

##### （擬似連予告）

擬似連予告とは、主に画像表示装置26に表示される左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cや、擬似連専用図柄を用いた演出であって、「1変動の遊技」において、装飾図柄の仮停止表示を繰り返し行うことで、あたかも複数回変動が行われているように見せる演出である。例えば、図7に示すように、擬似連は、「2」回、「3」回、「4」回にわたり実行可能であり、回数が増えるほど、「当たり」への期待度が高くなっている（本実施形態では、「4」回は「当たり」確定）。具体的な演出内容としては、例えば、左装飾図柄画像26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像26cとして「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像26bとして「擬似連専用図

柄（例えば、「NEXT」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させ（この時点で、擬似連「2」回）、再度、左装飾図柄画像26aとして「5」を仮停止表示して、右装飾図柄画像26cとして「6」を仮停止表示して、中装飾図柄画像26bとして「擬似連専用図柄（例えば、「NEXT」）」を仮停止表示して、再度、全ての装飾図柄画像を変動表示させる（この時点で、擬似連「3」回。以降、擬似連「4」回も同じ）、といった演出内容になっており、例えば、「2」回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像26aとして「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像26cとして「5」が仮停止表示された場合は、擬似連「2」回となり、「2」回目の仮停止表示において、左装飾図柄画像26aとして「5」が仮停止表示され、右装飾図柄画像26cとして「6」が仮停止表示された場合は、擬似連「3」回となる（以降、擬似連「4」回も同じ）。また、一旦、リーチとなった後に、中装飾図柄画像26bとして「擬似連専用図柄（例えば、「NEXT」）」を仮停止表示する、いわゆる「リーチ後擬似連」や、例えば、「1」回目の仮停止表示の後の変動開始時に、中装飾図柄画像26bに、「擬似連専用図柄（例えば、「NEXT」）」が仮停止表示されることを予告（図柄停止予告）して、その時点で擬似連「3」回以上が確定するような演出も実行可能である。

10

**【0227】**

(RTC演出)

RTC演出とは、主に画像表示装置26やスピーカ10を用いた演出である。例えば、演出制御基板200に対して、年月日情報や時刻情報を出力するRTC（リアルタイムクロック）装置204を設けて、演出制御基板200において、年月日情報や時刻情報を認識できるようにして、所定の年月日になると、予めサブROM202に記憶している演出を選択可能としたり、所定の時刻に専用演出を行ったりする演出である。専用演出としては、例えば、画像表示装置26において、「〇〇タイム」などと表示して、スピーカ10からは、「〇〇タイム」に対応する楽曲を出力する。そして、画像表示装置26において、「〇〇予告が出れば当たり確定！」などと表示する。すなわち、専用演出を行っているときに、「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は、高い確率で「〇〇予告」を選択するようにして、ハズレと判定された場合は、「〇〇予告」を選択しないようにすることで、専用演出の実行中は、「〇〇予告」の出現で当たり確定とする、といった演出が可能である。

20

**【0228】**

次に、主制御基板100側において設定される上述の「設定値」を、演出制御基板200側で遊技者に対して示唆する演出態様「設定示唆演出」（設定値を示唆する示唆演出）について説明を行う。なお、「示唆」とは、例えば、本実施形態において、設定値が「2」以上（つまり、設定値「1」or設定値「2」）であることを示唆するもの、設定値が高設定値（つまり、設定値「1」）であることを示唆するもの、設定値が奇数（つまり、設定値「1」or設定値「3」）であることを示唆するもの、設定値が偶数（つまり、設定値「2」or設定値「4」）であることを示唆するもの、といったように、確定的な示唆と、非確定的（曖昧）な示唆とを両方含むものとする。また、確定的な示唆といっても、例えば、設定値「1」などと直接示すのではなく、キャラクタ画像等を介して間接的に示唆することを指している。よって、設定値「1」の場合にのみ表示されるキャラクタ画像を表示することが、設定値が「1」であることの確定的な示唆を行うことに該当する。

30

40

**【0229】**

また、「設定示唆演出」とは、例えば、後述の図20で示す「予告演出」のように、当たり遊技への期待度の示唆と、設定値の示唆とを兼用している（つまり、設定操作手段により設定された設定値の示唆の他に、特別遊技状態が行われる可能性の示唆を行っている）ものや、例えば、後述の図25等で示す、設定値の示唆のみを行う専用のキャラクタ画像や、例えば、後述の図33等で示す、設定値の示唆のみを行う専用の背景画像が相当する（予告演出と兼用するものと、兼用しない専用のものがある）。「予告演出」のように、当たり遊技への期待度の示唆と、設定値の示唆とを兼用すれば、例えば、当たり遊技も期待できるし高い設定値も期待できるものや、当たり遊技は期待できないが高い設定値

50

が期待できるものや、当たり遊技は期待できるが高い設定値が期待できないもの、といったように、バリエーションを豊富にすることができ、どのような予告演出が出現するかにさらに注目させることができる。また、専用のものとすれば、予告演出とは別に出現させることができるので、さらに遊技に集中させることができる。

#### 【0230】

はじめに、図17に示すように、変動パターン（特別図柄変動パターン）毎に、設定示唆演出の実行有無が定められている。設定示唆演出の実行有無で「○」で示す箇所は実行可能であることを示しており、「×」で示す箇所は実行不能であることを示している。すなわち、「変動パターン11」の「全回転リーチ」は、上述したように、遊技者が遊技を行う上で、最も望むリーチであり、且つ、出現度合いも低いので、遊技者としては、「全回転リーチ」発生時は、滅多に見ることのできない演出に集中したい。よって、このような「全回転リーチ」において設定示唆演出を行っても、かえって煩わしくなってしまうので、実行不能としている。また、「変動パターン12」の「短縮変動」は、変動時間そのものが「2S」と短く、この「2S」の間に設定示唆演出を行っても、遊技者が見逃す可能性が高い。このような理由から、「変動パターン11」や「変動パターン12」においては、設定示唆演出の実行を不能としている。このように、変動パターンにおける演出内容や変動時間に応じて、設定示唆演出を実行不能とすることで、上述したような煩わしさを与えてしまうことや、上述したような設定示唆演出を見逃してしまうことを防止することができる。なお、後述する設定示唆演出の実行抽選で当せんしても、決定されている変動パターンが「変動パターン11」や「変動パターン12」の場合は、「変動パターン11」の場合は、全回転リーチ後の当たり遊技まで実行が持ち越され、「変動パターン12」の場合は、次の変動以降に実行が持ち越される。なお、上述のとおり、通常遊技状態において「短縮変動」（2S）を設ける場合には、当該通常遊技状態における「短縮変動」（2S）においても、設定示唆演出を実行不能としてよい。

#### 【0231】

次に、図20を用いて、予告演出と設定示唆演出との関係について説明を行う。上述したように、「図柄アクション予告」と、「可動体予告」は、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する役割の他に、設定示唆演出としての役割も担っている。また、「特定音予告」は、擬似連が継続することや、後続の保留に当たり遊技が含まれている可能性を示唆する役割の他に、設定示唆演出としての役割も担っている。また、上述した先読み予告（保留変化予告）についても、同様に、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されることを予告する役割の他に、設定示唆演出としての役割を担っている。

#### 【0232】

##### （図柄アクション予告）

図20（A）の「図柄アクション予告」は、上述した内容の予告演出であり、「パターン1」から「パターン8」まで具備しており、例えば、「パターン1」よりも「パターン2」が実行された方が当たり遊技への期待度が高いといったように、パターン毎に当たり遊技への期待度が異なっている（便宜上、数字が大きいほど、当たり遊技への期待度が高くなっているが、適宜変更してよい）。さらに、「○」で示す箇所は、実行可能であることを示しており、「×」で示す箇所は実行不能であることを示している。また、設定値「1」～設定値「4」とは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン5」、「パターン7」、「パターン8」が実行可能であり、「パターン6」が実行不能である。また、設定値「2」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン6」、「パターン8」が実行可能であり、「パターン7」が実行不能である。また、設定値「3」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン5」、「パターン7」が実行可能であり、「パターン6」と「パターン8」が実行不能である。また、設定値「4」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン6」が実行可能であり、「パターン7」と「パターン8」が実行不能である。これにより、「パターン6」が実行された場合は、設定値「2

」が設定されていること、または設定値「4」が設定されていることになり、図柄アクション予告の「パターン6」の実行から、遊技者に対して、設定値「2」、または設定値「4」であることを示唆することができる。同様に、「パターン7」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「3」が設定されていることになり、図柄アクション予告の「パターン7」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「3」であることを示唆することができる。同様に、「パターン8」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「2」が設定されていることになり、図柄アクション予告の「パターン8」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「2」であることを示唆することができる。このように、図柄アクション予告は、本来の予告としての役割の他に、設定値を示唆する役割をも担うから、どの図柄アクション予告が実行されるか遊技者に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、「図柄アクション予告」は、図20(A)に挙げるパターンに限らず、他のパターンを備えていてもよい。

10

### 【0233】

(特定音予告)

図20(B)の「特定音予告」は、上述した内容の予告演出であり、「パターン1」から「パターン5」まで具備しており、例えば、「パターン1」よりも「パターン2」が実行された方が、擬似連が継続する可能性が高い、また、後続の保留に当たり遊技が含まれている可能性が高いといったように、パターン毎に当たり遊技への期待度が異なっている(便宜上、数字が大きいほど、当たり遊技への期待度が高くなっているが、適宜変更してよい)。さらに、「○」で示す箇所は、実行可能であることを示しており、「×」で示す箇所は実行不能であることを示している。また、設定値「1」～設定値「4」とは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「パターン1」、「パターン2」、「パターン4」、「パターン5」が実行可能であり、「パターン3」が実行不能である。また、設定値「2」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン3」、「パターン5」が実行可能であり、「パターン4」が実行不能である。また、設定値「3」が設定されている場合は、「パターン1」、「パターン2」、「パターン4」が実行可能であり、「パターン3」と「パターン5」が実行不能である。また、設定値「4」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン3」が実行可能であり、「パターン4」と「パターン5」が実行不能である。これにより、「パターン3」が実行された場合は、設定値「2」が設定されていること、または設定値「4」が設定されていることになり、特定音予告の「パターン3」の実行から、遊技者に対して、設定値「2」、または設定値「4」であることを示唆することができる。同様に、「パターン4」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「3」が設定されていることになり、特定音予告の「パターン4」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「3」であることを示唆することができる。同様に、「パターン5」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「2」が設定されていることになり、特定音予告の「パターン5」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「2」であることを示唆することができる。このように、特定音予告は、本来の予告としての役割の他に、設定値を示唆する役割をも担うから、どの特定音予告が実行されるか遊技者に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、「特定音予告」は、図20(B)に挙げるパターンに限らず、他のパターンを備えていてもよい。

20

30

40

### 【0234】

(可動体予告)

図20(C)の「可動体予告」は、上述した内容の予告演出であり、「パターン1」から「パターン5」まで具備しており、例えば、「パターン1」よりも「パターン2」が実行された方が当たり遊技への期待度が高いといったように、パターン毎に当たり遊技への期待度が異なっている(便宜上、数字が大きいほど、当たり遊技への期待度が高くなっているが、適宜変更してよい)。さらに、「○」で示す箇所は、実行可能であることを示し

50

ており、「×」で示す箇所は実行不能であることを示している。また、設定値「1」～設定値「4」とは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「パターン1」、「パターン2」、「パターン4」、「パターン5」が実行可能であり、「パターン3」が実行不能である。また、設定値「2」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン3」、「パターン5」が実行可能であり、「パターン4」が実行不能である。また、設定値「3」が設定されている場合は、「パターン1」、「パターン2」、「パターン4」が実行可能であり、「パターン3」と「パターン5」が実行不能である。また、設定値「4」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン3」が実行可能であり、「パターン4」と「パターン5」が実行不能である。これにより、「パターン3」が実行された場合は、設定値「2」が設定されていること、または設定値「4」が設定されていることになり、可動体予告の「パターン3」の実行から、遊技者に対して、設定値「2」、または設定値「4」であることを示唆することができる。同様に、「パターン4」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「3」が設定されていることになり、可動体予告の「パターン4」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「3」であることを示唆することができる。同様に、「パターン5」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「2」が設定されていることになり、可動体予告の「パターン5」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「2」であることを示唆することができる。このように、可動体予告は、本来の予告としての役割の他に、設定値を示唆する役割をも担うから、どの可動体予告が実行されるか遊技者に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、「可動体予告」は、図20(C)に挙げるパターンに限らず、他のパターンを備えていてもよい。例えば、可動体の動作速度が異なる複数のパターンを備えて、それらのパターンで、予告演出や設定示唆演出を行ってもよい。

### 【0235】

(先読み予告\_保留変化予告)

図20(D)の「先読み予告(保留変化予告)」は、上述した内容の予告演出であり、「パターン1」から「パターン9」まで具備しており、例えば、「パターン1」よりも「パターン2」が実行された方が当たり遊技への期待度が高いといったように、パターン毎に当たり遊技への期待度が異なっている(便宜上、数字が大きいほど、当たり遊技への期待度が高くなっているが、適宜変更してよい)。さらに、「○」で示す箇所は、実行可能であることを示しており、「×」で示す箇所は実行不能であることを示している。また、設定値「1」～設定値「4」とは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン6」、「パターン8」、「パターン9」が実行可能であり、「パターン7」が実行不能である。また、設定値「2」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン7」、「パターン9」が実行可能であり、「パターン8」が実行不能である。また、設定値「3」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン6」、「パターン8」が実行可能であり、「パターン7」、「パターン9」が実行不能である。また、設定値「4」が設定されている場合は、「パターン1」～「パターン7」が実行可能であり、「パターン8」、「パターン9」が実行不能である。これにより、「パターン7」が実行された場合は、設定値「2」が設定されていること、または設定値「4」が設定されていることになり、先読み予告\_保留変化予告の「パターン7」の実行から、遊技者に対して、設定値「2」、または設定値「4」であることを示唆することができる。同様に、「パターン8」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「3」が設定されていることになり、先読み予告\_保留変化予告の「パターン8」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「3」であることを示唆することができる。同様に、「パターン9」が実行された場合は、設定値「1」が設定されていること、または設定値「2」が設定されていることになり、先読み予告\_保留変化予告の「パターン9」の実行から、遊技者に対して、設定値「1」、または設定値「2」であることを示唆することができ

る。このように、先読み予告（保留変化予告）は、本来の予告としての役割の他に、設定値を示唆する役割をも担うから、どの先読み予告（保留変化予告）が実行されるか遊技者に注目させることができ、遊技興趣を向上させることができる。なお、「先読み予告（保留変化予告）」は、図20（D）に挙げるパターンに限らず、他のパターンを備えていてもよい。

### 【0236】

次に、図21を用いて、設定示唆演出関連決定テーブルについて説明を行う。設定示唆演出関連決定テーブルは、（A）設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレなし）、（B）設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレあり）、（C）設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレあり）、（D）設定示唆演出用装飾図柄決定テーブル、（E）設定示唆演出用セリフ予告（演出ボタン予告）決定テーブルとで構成されており、これらのテーブルは、サブROM202に記憶されている。

### 【0237】

はじめに、図21（A）に示す、設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレなし）は、縦軸が、現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示しており、横軸が、設定示唆演出を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「4／256」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、「1／256」の確率で、設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、「251／256」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすることはない。また、設定値「2」が設定されている場合は、「12／256」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、「244／256」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすること、および設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすることはない。また、設定値「3」が設定されている場合は、「256／256」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすること、および設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすること、および設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすることはない。また、設定値「4」が設定されている場合は、「256／256」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすること、および設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすること、および設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんすることはない。このように、図21（A）に示す、設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレなし）は、必ず、いずれかの設定示唆演出の実行に当せんすることから、ハズレなしのテーブルとして位置づけられている。また、設定値「1」の場合、遊技者にとって最も有利な設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出の実行に当せんとなる確率は、他の設定示唆演出の実行に当せんとなる確率よりも低いので、設定値を確定的に示唆する演出が実行され難く、設定値を確定的に示唆する演出が実行されることを望む遊技者の遊技意欲を喚起することができる。また、設定値「4」の場合、相対的に遊技者にとって有利な設定値「2」の可能性も残して、設定値「2」または設定値「4」といった形の設定示唆演出を実行するので、設定値「2」であることに望みを持たせて遊技を行わせることができ、遊技興趣の低下の防止を図ることができる。

### 【0238】

図21（B）に示す、設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレあり）は、基本的には、上述のハズレなしテーブルと同一であるが、「実行しない」といった、抽せんを行った結果、ハズレとなることがあるテーブルである。すなわち、設定値「1」が設定されてい

20

## 30

50

演出の実行に当せんすることはない。このように、図 2 1 (C) に示す、設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレあり）は、例えば、図 2 1 (B) に示す、設定示唆演出実行抽せんテーブル（ハズレあり）と比べると、設定示唆演出の実行の抽せんに当せんし難く、また当せんする設定示唆演出の種類も少なくなっている。また、設定値「1」の箇所でするように、設定値「1」であっても、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出や、設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出に当せんしないようになっているので、遊技者にとって有益な情報を得にくくなっている。このように、ハズレのないテーブルや、ハズレのあるテーブルでも 2 種類存在する理由としては、設定示唆演出の実行抽せんを行うこととなる条件の成立難易度に起因している。例えば、成立が困難な条件を成立させた場合には、ハズレのないテーブルを選択することで、困難な条件を成立させたことに相応する特典を与え、成立が容易な条件を成立させた場合には、それ相応の特典しか得られない、といった関係を構築している。なお、成立させる条件の詳細等については後述する。

10

#### 【0240】

図 2 1 (D) に示す、設定示唆演出用装飾図柄決定テーブルは、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 のハズレ停止出目を用いて設定示唆演出を行う際に参照するテーブルである。(A) ~ (C) で説明したテーブル同様、縦軸が、現在パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示しており、横軸が、停止させる各装飾図柄画像の組み合わせと設定示唆演出との関係を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する「4 5 6」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する「3 5 7」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「2 5 4 / 2 5 6」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」であることを示唆する装飾図柄組み合わせや、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する「2 4 6」の装飾図柄組み合わせを停止させることはない。また、設定値「2」が設定されている場合は、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する「4 5 6」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する「2 4 6」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「2 5 4 / 2 5 6」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」であることを示唆する装飾図柄組み合わせや、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する「3 5 7」の装飾図柄組み合わせを停止させることはない。また、設定値「3」が設定されている場合は、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する「3 5 7」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「2 5 5 / 2 5 6」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する「4 5 6」の装飾図柄組み合わせを停止させることや、設定値「1」であることを示唆する装飾図柄組み合わせや、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する「2 4 6」の装飾図柄組み合わせを停止させることはない。また、設定値「4」が設定されている場合は、「1 / 2 5 6」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆する「2 4 6」の装飾図柄組み合わせを停止させ、「2 5 5 / 2 5 6」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する「4 5 6」の装飾図柄組み合わせを停止させることや、設定値「1」であることを示唆する装飾図柄組み合わせや、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する「3 5 7」の装飾図柄組み合わせを停止させることはない。このように、図 2 1 (D) に示す、設定示唆演出用装飾図柄決定テーブルは、各装飾図柄の停止出目の組み合わせによって設定示唆演出を行うので、各装飾図柄が停止する際に、リーチになるか否かといった本来の楽しみに加えて、設定を示唆する装飾図柄の組み合わせが停止するか、についても注目させることができ、遊技興趣の向上が図れる。なお、停止出目は、識別情報の変動表示を停止するときの停止態様を構成している。

20

30

40

#### 【0241】

図 2 1 (E) に示す、設定示唆演出用セリフ予告（演出ボタン予告）決定テーブルは、

50

上述の「演出ボタン予告」から派生する「セリフ予告」におけるセリフ内容を用いて設定示唆演出を行う際に参照するテーブルである。(A)～(D)で説明したテーブル同様、縦軸が、現在パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示しており、横軸が、セリフ予告内容と設定示唆演出との関係を示している。すなわち、設定値「1」が設定されている場合は、「1/256」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆するセリフ予告「とにかく粘れ！」を導出し、「1/256」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆するセリフ予告「粘る価値あり!？」を導出し、「254/256」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」であることを示唆するセリフ予告や、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆するセリフ予告「まあまあかな」を導出することはない。また、設定値「2」が設定されている場合は、「1/256」の確率で、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆するセリフ予告「とにかく粘れ！」を導出し、「1/256」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆するセリフ予告「まあまあかな」を導出し、「254/256」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」であることを示唆するセリフ予告や、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆するセリフ予告「粘る価値あり!？」を導出することはない。また、設定値「3」が設定されている場合は、「1/256」の確率で、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆するセリフ予告「粘る価値あり!？」を導出し、「255/256」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆するセリフ予告「とにかく粘れ!」や、設定値「1」であることを示唆するセリフ予告や、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆するセリフ予告「まあまあかな」を導出することはない。また、設定値「4」が設定されている場合は、「1/256」の確率で、設定値「2」または設定値「4」であることを示唆するセリフ予告「まあまあかな」を導出し、「255/256」の確率で、実行しない、となり、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆するセリフ予告「とにかく粘れ!」や、設定値「1」であることを示唆するセリフ予告や、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆するセリフ予告「粘る価値あり!？」を導出することはない。このように、図21(E)に示す、設定示唆演出用セリフ予告(演出ボタン予告)決定テーブルは、「演出ボタン予告」から派生する「セリフ予告」におけるセリフ内容にて設定示唆演出を行うので、リーチに発展するか否かや、当たり遊技が付与されるか否かといった本来の楽しみに加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、演出ボタン予告発生時において、演出ボタン14を積極的に操作させることができ、遊技興趣の向上が図れる。

#### 【0242】

次に、図22～図29を用いて、非変短中において設定示唆演出の実行抽せんを行う条件と、条件が成立したときに行われる処理と、設定示唆演出の実行態様等について、説明を行う。

#### 【0243】

図22～図24のフローチャートは、図16のステップS301でメインコマンドを受信した後に、受信したコマンド等に応じて行われる処理である。また、ステップS303-1-1で示す「第1始動口入賞コマンド受信時または第2始動口入賞コマンド受信時」は、非変短中において設定示唆演出の実行抽せんを行う第1の条件を構成し、以下、同様に、ステップS303-1-2が第2の条件を構成し、ステップS303-1-11が第3の条件を構成し、ステップS303-1-16が第4の条件を構成し、ステップS303-1-21およびステップS303-1-22が第5の条件を構成し、ステップS303-1-21およびステップS303-1-27が第6の条件を構成し、ステップS303-1-32が第7の条件を構成し、ステップS303-1-37が第8の条件を構成し、ステップS303-1-41およびステップS303-1-42が第9の条件を構成し、ステップS303-1-47が第10の条件を構成し、ステップS303-1-52が第11の条件を構成する。すなわち、これら第1～第11の条件が成立した場合に、設定示唆演出を実行するか否かの抽せんが行われ、当せんすれば、設定示唆演出が実行される

ことになる。なお、条件としては、第1～第11の条件に限らず、他の条件を盛り込んでもよいし、便宜上、図22～図24のフローチャートでまとめて記載しているが、例えば、第1の条件のみを備える形としてもよいし、第1の条件と第2の条件とを備える形としてもよいし、フローチャートどおり、全ての条件を備える形としてもよいし、各条件の組み合わせは適宜変更できる。また、図22～図24のフローチャートにおいては、「抽せん」を行うようにしているが、「抽せん」を行わずに、条件成立により設定示唆演出を必ず実行するようにしてもよい。

**【0244】**

(ステップS303-1-1)

ステップS303-1-1において、サブCPU201は、第1始動口入賞コマンド、または第2始動口入賞コマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図16のステップS301で、メインコマンドとして、第1始動口入賞コマンド、または第2始動口入賞コマンド受信しているか、を判定する。これらいずれかのコマンドを受信している場合は、ステップS303-1-2に処理を移行し、いずれのコマンドも受信していない場合は、ステップS303-1-11に処理を移行する。

10

**【0245】**

(ステップS303-1-2)

ステップS303-1-2において、サブCPU201は、第4記憶領域まで記憶された状態での入賞であるか否かを判定する。ここで、第4記憶領域まで記憶された状態での入賞であるかを判定するにあたり、サブRAM203に、メインRAM103と同様、「当該記憶領域」～「第4記憶領域」を設けて、「図柄変動ゲーム」の保留の数を管理してもよいし、主制御基板100から演出制御基板200に対して、記憶領域が更新される毎に「保留数コマンド」を送信し、当該コマンドを受信することで保留の数を管理してもよい。そして、第4記憶領域まで記憶された状態での入賞である場合は、ステップS303-1-3に処理を移行し、第4記憶領域まで記憶された状態での入賞でない場合は、ステップS303-1-7に処理を移行する。

20

**【0246】**

(ステップS303-1-3)

ステップS303-1-3において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-4に処理を移行する。

30

**【0247】**

(ステップS303-1-4)

ステップS303-1-4において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-3で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。例えば、抽出した乱数が「0」または「1」であれば、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出に当せんとなり、抽出した乱数が「2」であれば、設定値「1」であることを示唆する設定示唆演出に当せんとなり、抽出した乱数が「3」～「26」であれば、設定値「1」または設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出に当せんとなり、それ以外の乱数であれば、実行しない、となる。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-5に処理を移行する。

40

**【0248】**

(ステップS303-1-5)

ステップS303-1-5において、サブCPU201は、ステップS303-1-4で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。すなわち、ステップS303-1-4で挙げた例であれば、「0」～「26」のいずれかの乱数を抽出した場合に当せん判定される。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-6に処理を移行し、当せんしなかった場合は、ステップS303-1-7に処理を移行する。

**【0249】**

50

(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 C P U 2 0 1 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。例えば、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出に当せんした場合は、設定値「1」または設定値「2」であることを示唆する設定示唆演出を出力ポートにセットする。なお、出力ポートにセットされた演出は、図 1 6 のステップ S 3 0 4 で、各演出デバイスに対して出力され、対応する演出が実行されることになる。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0 2 5 0】

10

(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 C P U 2 0 1 は、図 2 1 (C) を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ R O M 2 0 2 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 3 0 3 - 1 - 8 に処理を移行する。

【0 2 5 1】

(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 C P U 2 0 1 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 3 0 3 - 1 - 7 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 1 - 9 に処理を移行する。

20

【0 2 5 2】

(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 C P U 2 0 1 は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 8 で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 0 に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0 2 5 3】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 0)

30

ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 0 において、サブ C P U 2 0 1 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0 2 5 4】

このように、非変短中の第 1 の条件は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入球した場合や、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入球した場合に成立し、非変短中の第 2 の条件は、「図柄変動ゲーム」の保留の数（例えば、第 1 始動口 2 1 に対応する保留の数）が「第 4 記憶領域」まで記憶されている状態（いわゆる保留満タン状態）での、第 1 始動口 2 1 への遊技球の入球、または「図柄変動ゲーム」の保留の数（例えば、第 2 始動口 2 2 に対応する保留の数）が「第 4 記憶領域」まで記憶されている状態（いわゆる保留満タン状態）での、第 2 始動口 2 2 への遊技球の入球により成立する。よって、始動口へ遊技球を入球させて賞球や当たり抽せんを受ける、といった本来の楽しみの他に、設定示唆演出が実行されるかもしれない、といった別の楽しみを付与することができ、始動口へ遊技球を入球させるといった意欲を喚起することができる。また、例えば、第 1 始動口 2 1 に遊技球を 1 球入球させる場合よりも、第 1 始動口 2 1 に遊技球を連続して 5 球入球させて、「第 4 記憶領域」まで記憶されている状態（いわゆる保留満タン状態）とすることの方が困難である。何故なら、保留満タン状態で、「特別図柄当たり判定処理」で「ハズレ」と判定されると、リーチを伴う変動パターンは選ばれ難く、専ら通常変動が選ばれるので、保留満タン状態である時間は短く、その短い時間内に入球させなくてはならないからである。そして、非変短

40

50

中の第1の条件の成立であると、図21(C)で示すテーブルを参照し、非変短中の第2の条件の成立であると、図21(B)で示すテーブルを参照するようにした。上述したように、図21(C)で示すテーブルよりも、図21(B)で示すテーブルの方が、設定示唆演出の実行に当せんし易いことから、非変短中の第1の条件よりも成立させることが困難な非変短中の第2の条件を成立させた場合に、相応の特典を与えることができる。また、保留満タン状態での始動口入球は、賞球のみ付与されることから、遊技者にとっては無駄の印象が強かったが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、このような印象を和らげることができる。

#### 【0255】

なお、第1の条件は、各始動口を設ける位置によって、適宜変更してもよい。例えば、本実施形態のように、右打ち時のみ第2始動口22に遊技球が入球可能な盤面構成であれば、第1の条件は、第1始動口21に遊技球が入球した場合のみでよい。一方で、右打ち時のみ第2始動口22に遊技球が入球可能な盤面構成であれば、第1の条件は、第2始動口22に遊技球が入球した場合のみでもよい（つまり、変短中の成立条件としてもよい）。また、左打ち時でも第2始動口22に遊技球が入球可能な盤面構成であれば、第1始動口21に遊技球が入球した場合と、第2始動口22に遊技球が入球した場合とにしてもよい。また、各始動口には、当たり遊技中にも遊技球が入球し得るので、非変短中および当たり遊技中の条件としてもよいし、非変短中、当たり遊技中のいずれかの条件としてもよい

#### 【0256】

(ステップS303-1-11)

ステップS303-1-11において、サブCPU201は、普通入賞口入賞コマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図16のステップS301で、メインコマンドとして、普通入賞口入賞コマンド受信しているかを判定する。そして、普通入賞口入賞コマンド受信している場合は、ステップS303-1-12に処理を移行し、普通入賞口入賞コマンド受信していない場合は、ステップS303-1-16に処理を移行する。

#### 【0257】

(ステップS303-1-12)

ステップS303-1-12において、サブCPU201は、図21(C)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-13に処理を移行する。

#### 【0258】

(ステップS303-1-13)

ステップS303-1-13において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-12で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-14に処理を移行する。

#### 【0259】

(ステップS303-1-14)

ステップS303-1-14において、サブCPU201は、ステップS303-1-13で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-15に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中1/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0260】

(ステップS303-1-15)

ステップS303-1-15において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中1/3）を終えて、図16の

ステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0261】

このように、非変短中の第3の条件は、普通入賞口23に遊技球が入球した場合に成立する。元来、普通入賞口23への遊技球の入球は、賞球のみ付与されることから、遊技者にとっては興味深いものではなかったが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、普通入賞口23への遊技球の入球にも興味を持たせることができる。なお、普通入賞口23には、変短中や当たり遊技中にも遊技球が入球し得るので、普通入賞口23に遊技球が入球した場合を、非変短中および変短中および当たり遊技中の条件としてもよいし、非変短中、変短中、当たり遊技中のいずれかの条件としてもよい。

10

【0262】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 6)

ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、デモコマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図 1 6 のステップ S 3 0 1 で、メインコマンドとして、デモコマンド受信しているかを判定する。そして、デモコマンド受信している場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 7 に処理を移行し、デモコマンド受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 2 1 に処理を移行する。

【0263】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 7)

ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、図 2 1 (C) を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ ROM 2 0 2 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 8 に処理を移行する。

20

【0264】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 8)

ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 7 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 9 に処理を移行する。

【0265】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 9)

ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 1 8 で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップ S 3 0 3 - 1 - 2 0 に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

30

【0266】

(ステップ S 3 0 3 - 1 - 2 0)

ステップ S 3 0 3 - 1 - 2 0 において、サブ CPU 2 0 1 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

40

【0267】

このように、非変短中の第4の条件は、デモコマンドを受信し、例えば、デモ画面が表示された場合に成立する。元来、デモ画面は、遊技者にとっては興味深いものではなかったが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、デモ画面の表示に興味を持たせることができる。なお、非変短中の第4の条件は、遊技球の打ち出しを止めて所定時間待てば、容易に成立させることができるので、設定示唆演出を出やすくすると、繰り返し設定示唆演出を実行させた結果、高い設定値が望めないと判断された場合に、遊技をすることを敬遠され、稼働の低下にも繋がりがかねない。そこで、図 2 1

50

(C)で示すテーブルを参照することで、設定示唆演出が簡単には出現しないようにすることで、このような不都合の発生を防止できる。なお、デモ画面の表示は、変短中にも発生し得るので、デモ画面が表示された場合を、非変短中および変短中の条件としてもよいし、非変短中、変短中のいずれかの条件としてもよい。

**【0268】**

(ステップS303-1-21)

ステップS303-1-21において、サブCPU201は、所定変動数(例えば、100回転)経過したか否かを判定する。つまり、上述した、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、非変短中のまま所定変動数(例えば、100回転)経過したか否かを判定する。そして、所定変動数(例えば、100回転)経過した場合は、ステップS303-1-22に処理を移行し、所定変動数(例えば、100回転)経過していない場合は、ステップS303-1-32に処理を移行する。

10

**【0269】**

(ステップS303-1-22)

ステップS303-1-22において、サブCPU201は、変動開始時における特定演出の発生回数がN回(例えば、10回)であるか否かを判定する。ここで、変動開始時の特定演出とは、例えば、図19で示す「ミニキャラ予告」でもよいし、「図柄アクション予告」でもよい。すなわち、「ミニキャラ予告」を特定演出とすると、サブCPU201は、「ミニキャラ予告」を実行すると、サブRAM203で「ミニキャラ予告」発生回数をカウントして、所定変動数(例えば、100回転)経過する毎に、「ミニキャラ予告」がN回(例えば、10回)発生したか、を判定する。なお、「ミニキャラ予告」発生回数のカウント値は、100回転毎や、当たり遊技に移行した際にクリアされる。そして、変動開始時における特定演出の発生回数がN回(例えば、10回)である場合は、ステップS303-1-23に処理を移行し、変動開始時における特定演出の発生回数がN回(例えば、10回)でない場合は、ステップS303-1-27に処理を移行する。

20

**【0270】**

(ステップS303-1-23)

ステップS303-1-23において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-24に処理を移行する。

30

**【0271】**

(ステップS303-1-24)

ステップS303-1-24において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-23で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-25に処理を移行する。

**【0272】**

(ステップS303-1-25)

ステップS303-1-25において、サブCPU201は、ステップS303-1-24で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-26に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理(非変短中2/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

**【0273】**

(ステップS303-1-26)

ステップS303-1-26において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理(非変短中2/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

50

## 【0274】

このように、非変短中の第5の条件は、所定変動数以内における変動開始時の特定演出の発生回数がN回である場合に成立する。よって、特定演出がどの程度発生したのか、という点にも注目させることができ、毎変動、演出に対する興味を持たせることができる。また、特定演出として、予告演出を採用した場合、リーチに発展するか否かや、当たり遊技が付与されるか否かといった本来の楽しみに加えて、所定変動数以内における発生回数がN回になれば、設定示唆演出が行われる可能性があるため、リーチに発展しなかったり、ハズレとなったりしても、落胆を抑えることができる。なお、「ミニキャラ予告」を、図19に示す「変短中専用予告」に置き換えて、変短中において、所定変動数以内における変動開始時の特定演出（変短中専用予告）の発生回数がN回である場合に、条件を成立させるようにしてもよい。

10

## 【0275】

(ステップS303-1-27)

ステップS303-1-27において、サブCPU201は、変動停止時における特定演出の発生回数がN回（例えば、10回）であるか否かを判定する。ここで、変動停止時の特定演出とは、例えば、図19で示す「特定音予告」でもよいし、図19では示していない他の予告であってもよい。すなわち、「特定音予告」を特定演出とすると、サブCPU201は、「特定音予告」を実行すると、サブRAM203で「特定音予告」発生回数をカウントして、所定変動数（例えば、100回転）経過する毎に、「特定音予告」がN回（例えば、10回）発生したか、を判定する。なお、「特定音予告」発生回数のカウン

20

## 【0276】

(ステップS303-1-28)

ステップS303-1-28において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステッ

30

## 【0277】

(ステップS303-1-29)

ステップS303-1-29において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-28で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-30に処理を移行する。

## 【0278】

(ステップS303-1-30)

ステップS303-1-30において、サブCPU201は、ステップS303-1-29で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-31に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中2/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

## 【0279】

(ステップS303-1-31)

ステップS303-1-31において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中2/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

50

## 【0280】

このように、非変短中の第6の条件は、所定変動数以内における変動停止時の特定演出の発生回数がN回である場合に成立する。よって、特定演出がどの程度発生したのか、という点にも注目させることができ、毎変動、演出に対する興味を持たせることができる。また、特定演出として、予告演出を採用した場合、リーチに発展するか否かや、当たり遊技が付与されるか否かといった本来の楽しみに加えて、所定変動数以内における発生回数がN回になれば、設定示唆演出が行われる可能性があるため、リーチに発展しなかったり、ハズレとなったりしても、落胆を抑えることができる。なお、「特定音予告」を、図19に示す「変短中専用予告」に置き換えて、変短中において、所定変動数以内における変動停止時の特定演出（変短中専用予告）の発生回数がN回である場合に、条件を成立させるようにしてもよい。

10

## 【0281】

(ステップS303-1-32)

ステップS303-1-32において、サブCPU201は、500回転当たりがないか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上述した、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、「特別図柄当たり判定処理」において「当たり」と判定されないまま500回転が経過したか否かを判定する。そして、500回転にわたり「当たり」がない場合は、ステップS303-1-33に処理を移行し、500回転に満たない場合や、501回転以降は、ステップS303-1-37に処理を移行する。

## 【0282】

20

(ステップS303-1-33)

ステップS303-1-33において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-34に処理を移行する。

## 【0283】

(ステップS303-1-34)

ステップS303-1-34において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-33で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-35に処理を移行する。

30

## 【0284】

(ステップS303-1-35)

ステップS303-1-35において、サブCPU201は、ステップS303-1-34で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-36に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中2/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0285】

(ステップS303-1-36)

ステップS303-1-36において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中2/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

## 【0286】

このように、非変短中の第7の条件は、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定されないまま500回転が経過すると（500ハマリともいう）、成立する。このように、500ハマリの状態になると、遊技者の損失感も大きくなってしまいが、本実施形態のように、500ハマリを契機として設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。

50

## 【0287】

(ステップS303-1-37)

ステップS303-1-37において、サブCPU201は、1000回転当たりがないか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上述した、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、「特別図柄当たり判定処理」において「当たり」と判定されないまま1000回転が経過したか否かを判定する。そして、1000回転にわたり「当たり」がない場合は、ステップS303-1-38に処理を移行し、1000回転に満たない場合や、1001回転以降は、ステップS303-1-41に処理を移行する。

## 【0288】

(ステップS303-1-38)

ステップS303-1-38において、サブCPU201は、図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-39に処理を移行する。

## 【0289】

(ステップS303-1-39)

ステップS303-1-39において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-38で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-40に処理を移行する。

## 【0290】

(ステップS303-1-40)

ステップS303-1-40において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理(非変短中2/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0291】

このように、非変短中の第8の条件は、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定されないまま1000回転が経過すると(1000ハマリともいう)、成立する。このように、1000ハマリの状態になると、遊技者の損失感もかなり大きくなってしまいが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。また、1000ハマリの状態になると、設定示唆演出の実行抽せんでハズレのない図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、遊技者に有益な情報を付与することができる。なお、非変短中の第7の条件と第8の条件とは、組み合わせて採用することが好ましい。この場合、500ハマリの状態でも、1000ハマリの状態でも、どちらでも必ず設定示唆演出を実行するようにしてもよい。そして、500ハマリの状態では、非確定的な設定示唆演出を実行(例えば、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出を実行)して、1000ハマリの状態では、確定的な設定示唆演出を実行(例えば、設定値「1」を示唆する設定示唆演出を実行)するようにしてもよい。このように構成すれば、500ハマリの状態で設定示唆演出を目にした遊技者は、さらに詳しい設定示唆演出が見たくなり、遊技を継続するので、稼働を向上させることができる。

## 【0292】

(ステップS303-1-41)

ステップS303-1-41において、サブCPU201は、演出ボタン予告は実行するか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上述の、演出図柄変動パターンを決定した結果、演出ボタン予告は実行するか否かを判定する。そして、演出ボタン予告を実行する場合は、ステップS303-1-42に処理を移行し、演出ボタン予告を実行しない場合は、ステップS303-1-47に処理を移行する。

## 【0293】

(ステップS303-1-42)

ステップS303-1-42において、サブCPU201は、演出ボタン14が押下されたか否かを判定する。すなわち、図16のステップS302において、演出ボタン検出SW14aより入力があったか否かにより、演出ボタン14が押下されたか否かを判定する。例えば、1割込周期において、演出ボタン予告が実行されたか否かを判定し、次の1割込周期以降において、演出ボタン検出SW14aの入力状況を確認する。そして、演出ボタン14が押下された場合は、ステップS303-1-43に処理を移行し、演出ボタン14が押下されなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。なお、演出ボタン14が押下されたか否かを判定するようにしたが、演出ボタン14が操作されるまで当該処理をループして、操作有効期間内に演出ボタン14が操作されなければ、ステップS303-1-43に処理を移行するようにしてもよい。すなわち、演出ボタン14を操作しなくても、セリフ予告が出現する態様であってもよい。

10

## 【0294】

(ステップS303-1-43)

ステップS303-1-43において、サブCPU201は、図21(E)を用いて説明した設定示唆演出用セリフ予告（演出ボタン予告）決定テーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出用セリフ予告（演出ボタン予告）決定テーブルを読み出すと、ステップS303-1-44に処理を移行する。

20

## 【0295】

(ステップS303-1-44)

ステップS303-1-44において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-43で読み出した設定示唆演出用セリフ予告（演出ボタン予告）決定テーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-45に処理を移行する。

## 【0296】

(ステップS303-1-45)

ステップS303-1-45において、サブCPU201は、ステップS303-1-44で抽せんを行った結果、設定示唆演出用セリフ予告の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-46に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

30

## 【0297】

(ステップS303-1-46)

ステップS303-1-46において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出用セリフ予告を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出用セリフ予告を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。なお、当該処理において設定示唆演出用セリフ予告を出力ポートにセットすると、既に演出図柄変動パターンの決定に伴い決定されたセリフ予告内容が書き換えられる。一方、設定示唆演出用セリフ予告の実行抽せんで実行しないとなった場合は、既に演出図柄変動パターンの決定に伴い決定されたセリフ予告を実行する。

40

## 【0298】

このように、非変短中の第9の条件は、演出ボタン予告が選ばれているときで、演出ボタン14を押下したことで成立する。ここで、演出ボタン予告のように、リーチ前に実行されるボタン操作促進演出は、リーチ後に実行されるボタン操作促進演出に比べて、操作され難い。何故なら、前者は、単なる賑やかしの演出も含まれ、後者は、このような演出を含まずに当たりに直結するような演出のみで構成されていることから、前者において

50

ボタン操作を行う意味合いがそこまで高くないからである。このような状況下で、演出ボタン予告において演出ボタン14が操作されれば、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、ボタン操作を行う意味合いを持たせることができる。これにより、上述の、操作され難かった、といった課題の解消にも繋がる。なお、演出ボタン予告は、変短中にも発生し得るので、演出ボタン予告が選ばれているときで、演出ボタン14を押下したことを、非変短中および変短中の条件としてもよいし、非変短中、変短中のいずれかの条件としてもよい。

#### 【0299】

(ステップS303-1-47)

ステップS303-1-47において、サブCPU201は、上述した、サブRAM203に設けられたアウト口入球カウンタの値を参照して、アウト球の検出が所定個数になったか否かを判定する。ここで、所定個数とは、1000発、2000発、3000発といったように、1000発単位で管理されるもので、1000発に到達すると、所定個数であると判定され、その後は、2000発に到達すると、同様に、所定個数であると判定される。そして、アウト球の検出が所定個数である場合は、ステップS303-1-48に処理を移行し、アウト球の検出が所定個数でない場合は、ステップS303-1-52に処理を移行する。

#### 【0300】

(ステップS303-1-48)

ステップS303-1-48において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-49に処理を移行する。

#### 【0301】

(ステップS303-1-49)

ステップS303-1-49において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-48で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-50に処理を移行する。

#### 【0302】

(ステップS303-1-50)

ステップS303-1-50において、サブCPU201は、ステップS303-1-49で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-51に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理(非変短中3/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0303】

(ステップS303-1-51)

ステップS303-1-51において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理(非変短中3/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0304】

このように、非変短中の第10の条件は、いずれの入賞口にも遊技球が入球せずに、遊技者に何の利益ももたらさないアウト口25への入球数が所定個数(例えば、1000発)に到達すると、成立する。このように、アウト球数が所定個数発生すると、遊技者の損失感も大きくなってしまいが、本実施形態のように、アウト球数を契機として設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。なお、アウト口25への入球は、変短中や当たり遊技中にも発生し得るので、非変短中および変短中および当たり遊技中の条件としてもよいし、非変短中、変短中、当たり遊技中のいずれかの

10

20

30

40

50

条件としてもよい。例えば、非変短中に、アウト口25への入球数が950発となった時点で当たり遊技に移行した場合、当たり遊技中にアウト口25への入球数が1000発となることが想定されるが、その場合は、当たり遊技中に条件成立としてもよいし、当たり遊技中にアウト口25への入球数が1000発に至らなかった場合は、その後の変短中において1000発に至った場合に条件成立としてもよい。

#### 【0305】

(ステップS303-1-52)

ステップS303-1-52において、サブCPU201は、判定時間が経過したか否かを判定する。ここで、サブCPU201は、例えば、第1始動口21へ遊技球が入球したことを契機に時間を計測することができる。そして、所定時間が経過すると（例えば、10分経過すると）、判定時間が経過したと判定する。そして、判定時間が経過した場合は、ステップS303-1-53に処理を移行し、判定時間が経過していない場合は、各遊技状態別処理（非変短中3/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

10

#### 【0306】

(ステップS303-1-53)

ステップS303-1-53において、サブCPU201は、第1始動口21への入賞率が所定値以下であるか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、判定時間内における第1始動口21への入賞率が所定値以下であるか否かを判定する。そして、判定時間内における第1始動口21への入賞率が所定値以下である場合は、ステップS303-1-54に処理を移行し、判定時間内における第1始動口21への入賞率が所定値以下でない場合は、各遊技状態別処理（非変短中3/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

20

#### 【0307】

(ステップS303-1-54)

ステップS303-1-54において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-1-55に処理を移行する。

#### 【0308】

(ステップS303-1-55)

ステップS303-1-55において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-1-54で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-1-56に処理を移行する。

30

#### 【0309】

(ステップS303-1-56)

ステップS303-1-56において、サブCPU201は、ステップS303-1-55で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-1-57に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（非変短中3/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

#### 【0310】

(ステップS303-1-57)

ステップS303-1-57において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、各遊技状態別処理（非変短中3/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0311】

このように、非変短中の第11の条件は、所定時間内の第1始動口21への入賞率が所

50

定値以下である場合、すなわち、第1始動口21へあまり入球しなかった場合に、成立する。このように、第1始動口21へあまり入球しないと、遊技者の損失感も大きくなってしまいが、本実施形態のように、第1始動口21への入賞率を契機として設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。なお、第1始動口21を第2始動口22に置き換えて、変短中の条件としてもよいし、第1始動口21、第2始動口22をともに用いて、非変短中および変短中の条件としてもよい。また、当たり遊技中の条件としてもよい。

### 【0312】

図25～図29は、図22～図24のフローチャートにおける各条件が成立し、設定示唆演出の実行抽せんに当せんした場合と、非当せんであった場合との関係を示すアニメーションである。はじめに、図25は、(A-1)、(A-2)で非当せんのケースを示し、(B-1)～(B-5)で当せんのケースを示している。すなわち、図25の(A-1)、(B-1)において、「図柄変動ゲーム」(図25では、便宜上、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cが変動している様子のみを示す)が行われているときに、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」したことを示している。ここでいう、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」とは、図22～図24のフローチャートの説明で述べた、第1の条件～第3の条件、第5の条件～第8の条件、第10の条件、第11の条件の成立が該当する。例えば、「図柄変動ゲーム」が行われているときに、第1始動口21に遊技球が入球し、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」し、抽せんを行った結果、非当せんであれば、(A-2)に示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に表示される表示内容に変化は生じない。一方で、当せんであれば、(B-2)～(B-5)に示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に表示される表示内容に変化が生じる。すなわち、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-2)で示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に「鷹」画像ChaAが表示される。この「鷹」画像ChaAは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である(事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である)。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-3)で示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に「鷲」画像ChaBが表示される。この「鷲」画像ChaBは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-4)で示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に「鴉」画像ChaCが表示される。この「鴉」画像ChaCは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-5)で示すように、次変動(次の「図柄変動ゲーム」)において、画像表示装置26に「カラス」画像ChaDが表示される。この「カラス」画像ChaDは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。なお、キャラクタ画像(ChaA～ChaD)は、専ら設定値を示唆する画像であって、当たり遊技への期待度(可能性)は示唆していない。また、キャラクタ画像(ChaA～ChaD)は、図25の変動中において表示する例を挙げて説明したが、後述の図26の変動停止時や、図27の変動開始時において表示することができるのは勿論のことである。

10

20

30

40

50

## 【0313】

このように、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」し、当せんとなった場合は、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆するキャラクタ画像（ChaA～ChaD）を変動中に表示するようにした。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合は、設定値を確定的に示唆するChaAを表示し、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」～「4」である場合は、設定値を非確定的に示唆するChaB～ChaDを表示可能とするので、ChaAの表示により、遊技意欲の向上や優越感を付与することができ、ChaB～ChaDの表示により、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を推測させる楽しみを付与できる。なお、図25の（A-2）、（B-2）～（B-5）は、各装飾図柄画像が「高速（期間）」で変動表示をしているときを表している、ここで、「変動表示」は、各装飾図柄画像が変動表示を開始するときに「低速（期間）」を構成し、その後、「中速（期間）」に切り替わり、さらに、上述の「高速（期間）」での変動表示に切り替わる。そして、その後、再び「中速（期間）」に切り替わって、さらに、「低速（期間）」に切り替わって、変動パターンに応じて、リーチが形成されたり、リーチが形成されずに、ハズレの装飾図柄画像の組み合わせが停止表示されたりする。例えば、後述の図29の例であれば、（A-1）、（B-1）が「中速（期間）」であり、（A-2）、（B-2）、（A-3）が「高速（期間）」である。そして、「低速（期間）」から「中速（期間）」に切り替わるタイミングが、識別情報の変動表示を開始した後の第1のタイミングを構成しており、「高速（期間）」から「中速（期間）」に切り替わるタイミングが、第2のタイミングを構成している。

10

20

## 【0314】

なお、図25においては、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動中において、設定示唆演出を実行する例を記載したが、設定示唆演出を実行するタイミングは、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動中に限られない。例えば、図26や図27に示すタイミングであってもよい。図26は、（A-1）～（A-4）で非当せんのケースを示し、（B-1）～（B-4）で当せんのケース（一例として、設定値「1」or設定値「2」を示唆）を示しており、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」までは、図25で説明した例と同様である。そして、非当せんである場合は、当該変動の各装飾図柄の仮停止時に通常停止音を伴って仮停止するようになっている（図20参照）。すなわち、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cが仮停止するときには、「ペシッ」という停止音出力される。一方で、当せんである場合は、当該変動の各装飾図柄の仮停止時に特定停止音3で停止するようになっている（図20参照）。すなわち、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cが仮停止するときには、「ドゴッ」という停止音出力される。このように、当該変動の各装飾図柄画像の仮停止時における停止音によっても、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆することができるので、変動停止時にどのような停止音を伴うかにも注目させることができ、遊技に集中させることができる。なお、図26においては、各装飾図柄画像の仮停止時にそれぞれ停止音を出力する例を挙げて説明したが、各装飾図柄画像の仮停止時には停止音を出力せずに、仮停止後の確定表示時に出力するようにしてもよい。この停止音は、識別情報の変動表示を停止するときの停止態様を構成している。

30

40

## 【0315】

また、図27は、（A-1）～（A-3）で非当せんのケースを示し、（B-1）～（B-4）で当せんのケース（一例として、設定値「1」or設定値「3」を示唆）を示しており、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」までは、図25で説明した例と同様である。そして、非当せんである場合は、次変動の変動開始時において各装飾図柄画像が同時に変動を開始する（図20参照）。一方で、当せんである場合は、パターン7で変動を開始するようになっている（図20参照）。すなわち、右装飾図柄画像26cが最初に変動を開始し（B-2）、次に、左装飾図柄画像26aが変動を開始し（B-3）、最後に、中装飾図柄画像26bが変動を開始する（B-4）。このように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動開始時の各装飾図柄画像の変動開始順序によっても、パチンコ遊技機

50

1に設定されている設定値を示唆することができるので、変動開始時にどのような各装飾図柄画像の変動開始順序であるかにも注目させることができ、遊技に集中させることができる。なお、「変動開始時」とは、上述のデモ画面を表示しているときに、いずれかの始動口に遊技球が入球した場合と、実行が保留されていた「図柄変動ゲーム」の開始条件が満たされた場合と、が想定され、上述の「擬似連予告」における、擬似変動の開始時は、本実施形態における設定示唆演出を実行可能な「変動開始時」からは除外される。すなわち、「擬似連予告」における擬似変動の開始時は、設定示唆演出の実行が制限されるようになっている。これにより、「擬似連予告」に遊技者の注目を集めさせることができる。

#### 【0316】

次に、図28は、(A-1)～(A-6)で非当せんのケースを示し、(B-1)～(B-6)で当せんのケースを示している。なお、図28の例は、図22～図24のフローチャートの説明で述べた、第4の条件の成立が該当する。例えば、(A-1)、(B-1)においては、変動停止前を示しており、(A-2)、(B-2)においては、変動停止を示している。そして、(A-2)、(B-2)においては、「図柄変動ゲーム」の保留の数が「0」であることを示している。そして、(A-3)、(B-3)に示すように、デモコマンドを受信し、それに伴って抽せんを行っていることを示している。なお、(A-3)、(B-3)においては、デモ画面がスタートしており、「〇〇の〇」という機種名画像26oが表示されている。そして、(A-3)、(B-3)から所定時間が経過すると、(A-4)、(B-4)に示すように、「〇〇の〇」という機種名画像26oの表示に代えて、「株式会社〇〇」というメーカー名画像26pが表示されている。さらに、(A-4)、(B-4)から所定時間が経過すると、(A-5)、(B-5)に示すように、適度な遊技を行うことを促すメッセージ画像26qが表示されている。そして、(A-6)、(B-6)において、再度、(A-2)、(B-2)で示す表示態様となり、以降、いずれかの始動口に遊技球が入球しない限り、(A-3)～(A-5)がループする。ここで、非当せんのケース(A-6)においては、(A-2)と全く同じ表示態様となるが、当せんのケース(B-6)においては、(B-2)の表示態様に加えて、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出である「鳴」画像ChaCが表示される。なお、機種名画像26oを表示しているときや、メーカー名画像26pを表示しているときや、適度な遊技を行うことを促すメッセージ画像26qを表示しているときは、設定示唆演出の実行不可期間になっている。このように、デモ画面を用いて設定示唆演出を行うので、上述したとおり、デモ画面の表示に興味を持たせることができる。また、機種名画像26oを表示しているときや、メーカー名画像26pを表示しているときや、適度な遊技を行うことを促すメッセージ画像26qを表示しているときは、設定示唆演出の実行不可期間であって、これらの表示を終えた、図28の(B-6)のタイミングで設定示唆演出を実行するので、機種名画像26oや、メーカー名画像26pを表示することによる宣伝効果や、適度な遊技を行うことを促すメッセージ画像26qを表示することによる遊技の健全化を図る効果が希薄化することを防止できる。なお、デモ画面において、設定示唆演出の実行抽せんで当せんとなった場合に、デモ中においては設定示唆演出を実行せず、いずれかの始動口に遊技球が入球して、「図柄変動ゲーム」の変動開始時、変動中、変動停止時のいずれかで設定示唆演出を実行するようにしてもよい。このようにすれば、遊技を行わずに有益な情報だけ得ようとする狡猾な行為を効果的に防止できる。また、設定示唆演出を実行可能とするデモ画面(デモ中)は、電源投入時に表示されるデモ画面(デモ中)を除いている。すなわち、電源投入時に表示されるデモ画面(デモ中)は、設定示唆演出の実行が不能である。このようにすれば、遊技店の開店時に、遊技を行わずに有益な情報だけ得ようとする狡猾な行為を効果的に防止できる。

#### 【0317】

次に、図29は、(A-1)～(A-3)で非当せんのケースを示し、(B-1)～(B-5)で当せんのケースを示している。なお、図29の例は、図22～図24のフローチャートの説明で述べた、第9の条件の成立が該当する。例えば、(A-1)、(B-1)では、演出ボタン予告が発生したことを示しており、画像表示装置26には、演出ボタ

ン14を模した演出ボタン画像が表示されている。そして、(A-1)、(B-1)のいずれにおいても、遊技者により演出ボタン14が操作されたと仮定している。遊技者により演出ボタン14が操作されると、(A-2)、(B-2)で示すように、キャラクタ画像Ch a Eが表示されるとともに、セリフ画像「・・・」が表示されている。そして、当せんのケースにおいては、(A-3)に示すように、所定時間経過後に、キャラクタ画像Ch a Eが非表示となる。一方で、当せんのケースにおいては、(B-2)から所定時間経過後に、新たなキャラクタ画像Ch a Fと、セリフ画像とが表示される。例えば、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-3)で示すように、キャラクタ画像Ch a Fより、「とにかく粘れ！」というセリフ画像が発せられ、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-4)で示すように、キャラクタ画像Ch a Fより、「粘る価値あり!？」というセリフ画像が発せられ、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-5)で示すように、キャラクタ画像Ch a Fより、「まあまあかな」というセリフ画像が発せられる。なお、当せんのケースであっても、遊技者により演出ボタン14が押下されなければ、(B-3)～(B-5)で示す設定示唆演出を実行しないようにすれば、遊技者により演出ボタン14が積極的に操作されるようになるので、より効果的である。もちろん、当せんのケースであって、遊技者により演出ボタン14が押下されなくても、(B-3)～(B-5)で示す設定示唆演出は実行してよい。

#### 【0318】

なお、図25～図27、図29の例において、「リーチ」を伴う特別図柄変動パターンが決定されている場合は、「リーチ」を実行している期間(図25～図27、図29の例では図示せず)は、設定示唆演出の実行が制限されている期間となる。つまり、「リーチ」が形成されると、遊技者の注目は当たり遊技が付与されるか否かに集まることになる。よって、「リーチ」を実行している期間において設定示唆演出を実行しても、遊技者が見落とす可能性がある。よって、「リーチ」を実行している期間においては設定示唆演出の実行を制限することで、遊技者の注目を当たり遊技が付与されるか否かに集めることができる。

#### 【0319】

次に、図30～図34を用いて、変短中において設定示唆演出の実行抽せんを行う条件と、条件が成立したときに行われる処理と、設定示唆演出の実行態様等について、説明を行う。

#### 【0320】

図30～図32のフローチャートは、図16のステップS301でメインコマンドを受信した後に、受信したコマンド等に応じて行われる処理である。また、ステップS303-2-2で示す「200回転当たりなし」は、変短中において設定示唆演出の実行抽せんを行う第1の条件を構成し、以下、同様に、ステップS303-2-8が第2の条件を構成し、ステップS303-2-13が第3の条件を構成し、ステップS303-2-19が第4の条件を構成し、ステップS303-2-24が第5の条件を構成し、ステップS303-2-30が第6の条件を構成し、ステップS303-2-35が第7の条件を構成し、ステップS303-2-42が第8の条件を構成し、ステップS303-2-48が第9の条件を構成する。すなわち、これら第1～第9の条件が成立した場合に、設定示唆演出を実行するか否かの抽せんが行われ、当せんすれば、設定示唆演出が実行されることになる。なお、条件としては、第1～第9の条件に限らず、他の条件を盛り込んでもよいし、便宜上、図30～図32のフローチャートでまとめて記載しているが、例えば、第1の条件のみを備える形としてもよいし、第1の条件と第2の条件とを備える形としてもよいし、フローチャートどおり、全ての条件を備える形としてもよいし、各条件の組み合わせは適宜変更できる。また、図30～図32のフローチャートにおいては、「抽せん

」を行うようにしているが、「抽せん」を行わずに、条件成立により設定示唆演出を必ず実行するようにしてもよい。

#### 【0321】

(ステップS303-2-1)

ステップS303-2-1において、サブCPU201は、示唆演出実行済みフラグはONであるか否かを判定する。ここで、サブRAM203には、示唆演出実行済みフラグ格納領域が設けられており、変短中においては、1度設定示唆演出が行われると、当該フラグをONにして、以降は設定示唆演出を実行しないように構成されている。何故なら、変短中は、確変遊技状態であれば、当たり確率が通常遊技状態よりも当たり易くなっており、時短遊技状態であれば、100回転という上限が設けられているため、滞在する期間が通常遊技状態よりも短い。この短い期間に何度も設定示唆演出を実行すると、かえって煩わしくなったり、高い設定値が望めない設定示唆演出が頻発することで、変短状態の終了後に遊技を辞めてしまったりして稼働が低下してしまう懸念があるからである。そして、示唆演出実行済みフラグがONである場合は、各遊技状態別処理(変短中1/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行し、示唆演出実行済みフラグがONではない場合は、ステップS303-2-2に処理を移行する。

10

#### 【0322】

(ステップS303-2-2)

ステップS303-2-2において、サブCPU201は、200回転当たりがないか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上述した、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、「特別図柄当たり判定処理」において「当たり」と判定されないまま200回転が経過したか否かを判定する。そして、200回転にわたり「当たり」がない場合は、ステップS303-2-3に処理を移行し、200回転に満たない場合や、201回転以降は、ステップS303-2-8に処理を移行する。なお、本実施形態においては、時短遊技状態は100回であるので、当該処理は、変短中の「確変遊技状態」において、200回転当たりがない場合が相当する。

20

#### 【0323】

(ステップS303-2-3)

ステップS303-2-3において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-4に処理を移行する。

30

#### 【0324】

(ステップS303-2-4)

ステップS303-2-4において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-3で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-5に処理を移行する。

#### 【0325】

(ステップS303-2-5)

ステップS303-2-5において、サブCPU201は、ステップS303-2-4で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-2-6に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理(変短中1/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

#### 【0326】

(ステップS303-2-6)

ステップS303-2-6において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-7に処理を移行する。

#### 【0327】

50

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 7)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 7において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグを ON にする。そして、示唆演出実行済みフラグを ON にすると、各遊技状態別処理（変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0 3 2 8】

このように、変短中の第 1 の条件は、変短中の「確変遊技状態」において、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定されないまま 2 0 0 回転が経過すると（2 0 0 ハマリともいう）、成立する。「確変遊技状態」は、上述のとおり、普通図柄の当たり判定で「当たり」と判定され易く、且つ、当たりと判定された場合の第 2 始動口 2 2 の開閉態様も有利な開閉態様にて開閉するから、基本的には、持ち球を減らさずに遊技を行えるが、変動回数を重ねていくほど、持ち球を維持するのが困難となる。よって、2 0 0 ハマリの状況は、0 回転の段階よりも持ち球が減少していることも多々あり、遊技者にとって有り難くない状況である。このような状況から、遊技者の損失感も大きくなってしまいが、本実施形態のように、変短中の「確変遊技状態」において、2 0 0 回転当たりがないことを契機として設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。

【0 3 2 9】

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 8)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 8において、サブ CPU 2 0 1 は、4 0 0 回転当たりがないか否かを判定する。すなわち、サブ CPU 2 0 1 は、上述した、サブ RAM 2 0 3 に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、「特別図柄当たり判定処理」において「当たり」と判定されないまま 4 0 0 回転が経過したか否かを判定する。そして、4 0 0 回転にわたり「当たり」がない場合は、ステップ S 3 0 3 - 2 - 9 に処理を移行し、4 0 0 回転に満たない場合や、4 0 1 回転以降は、ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 3 に処理を移行する。なお、本実施形態においては、時短遊技状態は 1 0 0 回であるので、当該処理は、変短中の「確変遊技状態」において、4 0 0 回転当たりがない場合が相当する。

【0 3 3 0】

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 9)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 9において、サブ CPU 2 0 1 は、図 2 1 (A) を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ ROM 2 0 2 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 0 に処理を移行する。

【0 3 3 1】

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 0)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 0において、サブ CPU 2 0 1 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 3 0 3 - 2 - 9 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 1 に処理を移行する。

【0 3 3 2】

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 1)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 1において、サブ CPU 2 0 1 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 2 に処理を移行する。

【0 3 3 3】

(ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 2)

ステップ S 3 0 3 - 2 - 1 2において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグを ON にする。そして、示唆演出実行済みフラグを ON にすると、各遊技状態別処理（変短中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

10

20

30

40

50

## 【0334】

このように、変短中の第2の条件は、変短中の「確変遊技状態」において、「特別図柄当たり判定処理」にて「当たり」と判定されないまま400回転が経過すると（400ハマりともいう）、成立する。このように、400ハマりの状態になると、遊技者の損失感もかなり大きくなってしまいが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。また、400ハマりの状態になると、設定示唆演出の実行抽せんでハズレのない図21（A）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、遊技者に有益な情報を付与することができる。なお、変短中の第1の条件と第2の条件とは、組み合わせて採用することが好ましい。この場合、200ハマりの状態でも、400ハマりの状態でも、どちらでも必ず設定示唆演出を実行するようにしてもよい。そして、200ハマりの状態では、非確定的な設定示唆演出を実行（例えば、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出を実行）して、400ハマりの状態では、確定的な設定示唆演出を実行（例えば、設定値「1」を示唆する設定示唆演出を実行）するようにしてもよい。このように構成すれば、400ハマりの状態になっても、損失感を和らげることができる。

10

## 【0335】

(ステップS303-2-13)

ステップS303-2-13において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた連続当たり回数カウンタの値を参照して、連続当たり回数が「5」回であるか否かを判定する。そして、連続当たり回数が「5」回である場合は、ステップS303-2-14に処理を移行し、連続当たり回数が「5」回でない場合は、ステップS303-2-19に処理を移行する。

20

## 【0336】

(ステップS303-2-14)

ステップS303-2-14において、サブCPU201は、図21（B）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-15に処理を移行する。

## 【0337】

(ステップS303-2-15)

ステップS303-2-15において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-14で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-16に処理を移行する。

30

## 【0338】

(ステップS303-2-16)

ステップS303-2-16において、サブCPU201は、ステップS303-2-15で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-2-17に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（変短中1/3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

## 【0339】

(ステップS303-2-17)

ステップS303-2-17において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-18に処理を移行する。

## 【0340】

(ステップS303-2-18)

ステップS303-2-18において、サブCPU201は、サブRAM203に設け

50

られた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（変短中1／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0341】

このように、変短中の第3の条件は、連続当たり回数が「5」回に到達した場合に成立する。これにより、当たり遊技を連続させたことによる達成感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

#### 【0342】

（ステップS303-2-19）

ステップS303-2-19において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた連続当たり回数カウンタの値を参照して、連続当たり回数が「10」回であるか否かを判定する。そして、連続当たり回数が「10」回である場合は、ステップS303-2-20に処理を移行し、連続当たり回数が「10」回でない場合は、ステップS303-2-24に処理を移行する。

#### 【0343】

（ステップS303-2-20）

ステップS303-2-20において、サブCPU201は、図21（A）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-21に処理を移行する。

#### 【0344】

（ステップS303-2-21）

ステップS303-2-21において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-20で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-22に処理を移行する。

#### 【0345】

（ステップS303-2-22）

ステップS303-2-22において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-23に処理を移行する。

#### 【0346】

（ステップS303-2-23）

ステップS303-2-23において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（変短中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0347】

このように、変短中の第4の条件は、連続当たり回数が「10」回に到達した場合に成立する。これにより、当たり遊技を連続させたことによる達成感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。また、連続当たり回数が「10」回に到達した場合は、設定示唆演出の実行抽せんではズレのない図21（A）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、遊技者に有益な情報を付与することができる。なお、変短中の第3の条件と第4の条件とは、組み合わせで採用することが好ましい。この場合、連続当たり回数が「5」回に到達した場合でも、連続当たり回数が「10」回に到達した場合でも、どちらでも必ず設定示唆演出を実行するようにしてもよい。そして、連続当たり回数が「5」回に到達した場合は、非確定的な設定示唆演出を実行（例えば、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出を実行）して、連続当たり回

10

20

30

40

50

数が「10」回に到達した場合は、確定的な設定示唆演出を実行（例えば、設定値「1」を示唆する設定示唆演出を実行）するようにしてもよい。このように構成すれば、当たり遊技を「5」回連続させるよりも困難な「10」回連続させたことに対する十分な付加価値をつけることができる。

**【0348】**

（ステップS303-2-24）

ステップS303-2-24において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた連続10ラウンド当たり回数カウンタの値を参照して、連続10ラウンド当たり回数が「3」回であるか否かを判定する。そして、連続10ラウンド当たり回数が「3」回である場合は、ステップS303-2-25に処理を移行し、連続10ラウンド当たり回  
10

**【0349】**

（ステップS303-2-25）

ステップS303-2-25において、サブCPU201は、図21（B）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-26に処理を移行する。

**【0350】**

（ステップS303-2-26）

ステップS303-2-26において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-25で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-27に処理を移行する。  
20

**【0351】**

（ステップS303-2-27）

ステップS303-2-27において、サブCPU201は、ステップS303-2-27で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-2-28に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（変短中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。  
30

**【0352】**

（ステップS303-2-28）

ステップS303-2-28において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-29に処理を移行する。

**【0353】**

（ステップS303-2-29）

ステップS303-2-29において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（変短中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。  
40

**【0354】**

このように、変短中の第5の条件は、連続10ラウンド当たり回数が「3」回に到達した場合に成立する。これにより、10ラウンド当たり遊技を連続させたことによる達成感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

**【0355】**

（ステップS303-2-30）

ステップS303-2-30において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた連続10ラウンド当たり回数カウンタの値を参照して、連続10ラウンド当たり回  
50

数が「6」回であるか否かを判定する。そして、連続10ラウンド当たり回数が「6」回である場合は、ステップS303-2-31に処理を移行し、連続10ラウンド当たり回数が「6」回でない場合は、ステップS303-2-35に処理を移行する。

【0356】

(ステップS303-2-31)

ステップS303-2-31において、サブCPU201は、図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-32に処理を移行する。

【0357】

(ステップS303-2-32)

ステップS303-2-32において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-31で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-33に処理を移行する。

【0358】

(ステップS303-2-33)

ステップS303-2-33において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-34に処理を移行する。

【0359】

(ステップS303-2-34)

ステップS303-2-34において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理(変短中2/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

【0360】

このように、変短中の第6の条件は、連続10ラウンド当たり回数が「6」回に到達した場合に成立する。これにより、10ラウンド当たり遊技を連続させたことによる達成感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。また、10ラウンド連続当たり回数が「6」回に到達した場合は、設定示唆演出の実行抽せんではズレのない図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、遊技者に有益な情報を付与することができる。なお、変短中の第5の条件と第6の条件とは、組み合わせ採用することが好ましい。この場合、連続10ラウンド当たり回数が「3」回に到達した場合でも、連続10ラウンド当たり回数が「6」回に到達した場合でも、どちらでも必ず設定示唆演出を実行するようにしてもよい。そして、連続10ラウンド当たり回数が「3」回に到達した場合は、非確定的な設定示唆演出を実行(例えば、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出を実行)して、連続10ラウンド当たり回数が「6」回に到達した場合は、確定的な設定示唆演出を実行(例えば、設定値「1」を示唆する設定示唆演出を実行)するようにしてもよい。このように構成すれば、10ラウンド当たり遊技を「3」回連続させるよりも困難な「6」回連続させたことに対する十分な付加価値をつけることができる。

【0361】

(ステップS303-2-35)

ステップS303-2-35において、サブCPU201は、図柄指定コマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図16のステップS301で、メインコマンドとして、図柄指定コマンドを受信しているかを判定する。そして、図柄指定コマンドを受信している場合は、ステップS303-2-36に処理を移行し、図柄指定コマンドを受信していない場合は、ステップS303-2-42に処理を移行する。

## 【0362】

(ステップS303-2-36)

ステップS303-2-36において、サブCPU201は、図柄指定コマンドで示される図柄が特別図柄D、または特別図柄Gのいずれであるか否か（要はハズレであるか）を判定する。そして、図柄指定コマンドで示される図柄が特別図柄D、または特別図柄Gのいずれである場合は、ステップS303-2-37に処理を移行し、図柄指定コマンドで示される図柄が特別図柄D、または特別図柄Gのいずれでもない場合は、各遊技状態別処理（変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0363】

(ステップS303-2-37)

ステップS303-2-37において、サブCPU201は、図21（D）を用いて説明した設定示唆演出用装飾図柄決定テーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出用装飾図柄決定テーブルを読み出すと、ステップS303-2-38に処理を移行する。

## 【0364】

(ステップS303-2-38)

ステップS303-2-38において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-37で読み出した設定示唆演出用装飾図柄決定テーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-39に処理を移行する。

## 【0365】

(ステップS303-2-39)

ステップS303-2-39において、サブCPU201は、ステップS303-2-38で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-2-40に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0366】

(ステップS303-2-40)

ステップS303-2-40において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出（装飾図柄）を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出（装飾図柄）を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-41に処理を移行する。

## 【0367】

(ステップS303-2-41)

ステップS303-2-41において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（変短中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0368】

このように、変短中の第7の条件は、図柄指定コマンドとして、特別図柄D、または特別図柄G（いずれもハズレ）を受信した場合に成立する。そして、左装飾図柄画像26a、中装飾図柄画像26b、右装飾図柄画像26cのハズレの図柄の組み合わせを用いて、設定示唆演出を行うようにした。元来、変短中のハズレの図柄の組み合わせは、遊技者にとっては興味深いものではなかったが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、どのようなハズレの図柄の組み合わせが表示されるのかに興味を持たせることができる。なお、非変短中においても、図柄指定コマンドとして、特別図柄D、または特別図柄G（いずれもハズレ）を受信した場合に条件成立としてもよいし、非変短中のみ図柄指定コマンドとして、特別図柄D、または特別図柄G（いずれもハズレ）を受信した場合に条件成立としてもよい。

10

20

30

40

50

## 【0369】

(ステップS303-2-42)

ステップS303-2-42において、サブCPU201は、ゲート通過コマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図16のステップS301で、メインコマンドとして、ゲート通過コマンドを受信しているかを判定する。そして、ゲート通過コマンドを受信している場合は、ステップS303-2-43に処理を移行し、ゲート通過コマンドを受信していない場合は、ステップS303-2-48に処理を移行する。

## 【0370】

(ステップS303-2-43)

ステップS303-2-43において、サブCPU201は、図21(C)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-2-44に処理を移行する。

10

## 【0371】

(ステップS303-2-44)

ステップS303-2-44において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-2-43で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-2-45に処理を移行する。

## 【0372】

(ステップS303-2-45)

ステップS303-2-45において、サブCPU201は、ステップS303-2-44で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-2-46に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理(変短中3/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

20

## 【0373】

(ステップS303-2-46)

ステップS303-2-46において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-2-47に処理を移行する。

30

## 【0374】

(ステップS303-2-47)

ステップS303-2-47において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理(変短中3/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

## 【0375】

このように、変短中の第8の条件は、ゲート通過コマンド受信時である場合(すなわち、ゲート部材20を遊技球が通過した場合)に成立する。これにより、普通図柄当たり判定処理にて、当たりと判定されるか、といった本来の楽しみに加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。なお、左打ち時にもゲート部材20を遊技球が通過し得る盤面構成であれば、非変短中および変短中の条件としてもよいし、非変短中、変短中のいずれかの条件としてもよい。

40

## 【0376】

(ステップS303-2-48)

ステップS303-2-48において、サブCPU201は、特定予告演出を実行するか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上述の、演出図柄変動パターンを決定した結果、変短中専用予告は実行するか否かを判定する。そして、変短中専用予告を実行する場合は、ステップS303-2-49に処理を移行し、変短中専用予告を実行しな

50

い場合は、各遊技状態別処理（変短中 3 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 304 に処理を移行する。

【0377】

（ステップ S 303-2-49）

ステップ S 303-2-49 において、サブ CPU 201 は、図 21（B）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ ROM 202 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 303-2-50 に処理を移行する。

【0378】

（ステップ S 303-2-50）

ステップ S 303-2-50 において、サブ CPU 201 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 303-2-49 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 303-2-51 に処理を移行する。

【0379】

（ステップ S 303-2-51）

ステップ S 303-2-51 において、サブ CPU 201 は、ステップ S 303-2-50 で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップ S 303-2-52 に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（変短中 3 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 304 に処理を移行する。

【0380】

（ステップ S 303-2-52）

ステップ S 303-2-52 において、サブ CPU 201 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップ S 303-2-53 に処理を移行する。

【0381】

（ステップ S 303-2-53）

ステップ S 303-2-53 において、サブ CPU 201 は、サブ RAM 203 に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグを ON にする。そして、示唆演出実行済みフラグを ON にすると、各遊技状態別処理（変短中 3 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 304 に処理を移行する。

【0382】

このように、変短中の第 9 の条件は、変短中の特定予告演出を実行する場合に成立する。これにより、リーチに発展することや、当たり遊技が付与されるかもしれないといった本来の楽しみに加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【0383】

図 33、図 34 は、図 30～図 32 のフローチャートにおける各条件が成立し、設定示唆演出の実行抽せんに当せんした場合と、非当せんであった場合との関係を示すアニメーションである。はじめに、図 33 は、（A-1）、（A-2）で非当せんのケースを示し、（B-1）～（B-5）で当せんのケースを示しており、変短中を示す背景画像 26R（夜背景画像）が表示されている。すなわち、図 33 の（A-1）、（B-1）において、「図柄変動ゲーム」（図 33 では、便宜上、左装飾図柄画像 26a、中装飾図柄画像 26b、右装飾図柄画像 26c が変動している様子のみを示す）が行われているときに、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」したことを示している。ここでいう、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」とは、第 1 の条件、第 2 の条件、第 7 の条件～第 9 の条件の成立が該当する。例えば、（A-1）、（B-1）で示す「図柄変動ゲーム」が「200」回転目の変動だとすると、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」し、抽せんを行った結果、非当せんであれば、（A-2）に示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）に

10

20

30

40

50

において、画像表示装置 26 に表示される表示内容（背景画像）に変化は生じない。一方で、当せんであれば、（B-2）～（B-5）に示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）において、画像表示装置 26 に表示される表示内容に変化が生じる。すなわち、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、（B-2）で示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）において、画像表示装置 26 に「金色満月」画像 26 S が表示される。この「金色満月」画像 26 S は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である（事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である）。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or 設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、（B-3）で示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）において、画像表示装置 26 に「半月」画像 26 T が表示される。この「半月」画像 26 T は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or 設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、（B-4）で示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）において、画像表示装置 26 に「三日月」画像 26 U が表示される。この「三日月」画像 26 U は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、（B-5）で示すように、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）において、画像表示装置 26 に「満月」画像 26 V が表示される。この「満月」画像 26 V は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。なお、設定値を示唆する画像（26 S～26 V）は、専ら設定値を示唆する画像であって、当たり遊技への期待度（可能性）は示唆していない。

#### 【0384】

このように、「設定示唆演出実行抽せん条件が発生」し、当せんとなった場合は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を示唆する画像（26 S～26 V）を変動中に表示するようにした。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合は、設定値を確定的に示唆する 26 S を表示し、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」～「4」である場合は、設定値を非確定的に示唆する 26 T、26 U、26 V を表示可能とするので、26 S の表示により、遊技意欲の向上や優越感を付与することができ、26 T、26 U、26 V の表示により、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値を推測させる楽しみを付与できる。なお、図 33 においては、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動中において、設定示唆演出を実行する例を記載したが、設定示唆演出を実行するタイミングは、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動中に限られない。例えば、上述の非変短中の例で挙げたように、当該変動の変動停止時であってもよいし、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動開始時であってもよいし、次変動（次の「図柄変動ゲーム」）の変動停止時であってもよい。特に、変動停止時においては、第 7 の条件の成立に伴って、図 21（D）に示すテーブルに基づいて、ハズレの装飾図柄の組み合わせを停止させるようにしてもよい。

#### 【0385】

次に、図 34 は、（A-1）、（A-2）で非当せんのケースを示し、（B-1）、（B-2）で当せんのケースを示し、（A-3）、（A-4）で非当せんのケースを示し、（B-3）、（B-4）で当せんのケースを示している。なお、図 34 は、第 3 条件～第 6 の条件の成立が該当する。すなわち、（A-1）、（B-1）において、当たり遊技のエンディング画面を表示している。なお、（A-1）、（B-1）のいずれにおいても、

「10ラウンド当たり」を2回得たこと、および「5ラウンド当たり」を3回得たことを示しており、連続当たり回数が5回となったことを示している。そして、非当せんのケースである(A-2)においては、当たり遊技終了後の1回転目において、キャラクタ画像Ch a Fのみが表示されるのに対して、当せんのケースである(B-2)においては、当たり遊技終了後の1回転目において、キャラクタ画像Ch a Fとともに、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合に表示される「三日月」画像26Uが表示されている。同様に、(A-3)、(B-3)においても、連続10ラウンド当たり回数が3回となったことを示しており、非当せんのケースである(A-4)においては、当たり遊技終了後の1回転目において、キャラクタ画像Ch a Fのみが表示されるのに対して、当せんのケースである(B-4)においては、当たり遊技終了後の1回転目において、キャラクタ画像Ch a Fとともに、「三日月」画像26Uが表示されている。このように、連続当たり回数が5回になった場合や、連続10ラウンド当たり回数が3回になった場合に、設定示唆演出を実行可能とすることで、上述したとおり、連続させたことによる達成感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができる。なお、図34では記載を省略しているが、(A-1)、(B-1)と、(A-2)、(B-2)との間や、(A-3)、(B-3)と、(A-4)、(B-4)との間において、上述した、機種名画像26oや、メーカー名画像26pを表示するようにしてもよく、これらの画像が表示されている間は、設定示唆演出の実行不可期間としてもよい。これにより、上述した効果と同様に、宣伝効果が希薄化しないといった効果が望める。また、適度な遊技を行うことを促すメッセージ画像26qを表示してもよく、また、当該画像を表示している間は、設定示唆演出の実行不可期間としてもよく、有価価値媒体の取り忘れを防止するためのメッセージ画像を表示するようにしてもよく、当該画像を表示している間は、設定示唆演出の実行不可期間としてもよい。

#### 【0386】

次に、図35～図43を用いて、当たり遊技中において設定示唆演出の実行抽せんを行う条件と、条件が成立したときに行われる処理と、設定示唆演出の実行態様等について、説明を行う。

#### 【0387】

図35～図37のフローチャートは、図16のステップS301でメインコマンドを受信した後に、受信したコマンド等に応じて行われる処理である。また、ステップS303-3-2で示す「所定期間内の当たりか」は、当たり遊技中において設定示唆演出の実行抽せんを行う第1の条件を構成し、以下、同様に、ステップS303-3-7およびステップS303-3-8が第2の条件を構成し、ステップS303-3-14およびステップS303-3-15が第3の条件を構成し、ステップS303-3-21が第4の条件を構成し、ステップS303-3-27およびステップS303-3-28が第5の条件を構成し、ステップS303-3-33が第6の条件を構成し、ステップS303-3-39が第7の条件を構成し、ステップS303-3-45が第8の条件を構成し、ステップS303-3-51が第9の条件を構成する。すなわち、これら第1～第9の条件が成立した場合に、設定示唆演出を実行するか否かの抽せんが行われ、当せんすれば、設定示唆演出が実行されることになる。なお、条件としては、第1～第9の条件に限らず、他の条件を盛り込んでもよいし、便宜上、図35～図37のフローチャートでまとめて記載しているが、例えば、第1の条件のみを備える形としてもよいし、第1の条件と第2の条件とを備える形としてもよいし、フローチャートどおり、全ての条件を備える形としてもよいし、各条件の組み合わせは適宜変更できる。また、図35～図37のフローチャートにおいては、「抽せん」を行うようにしているが、「抽せん」を行わずに、条件成立により設定示唆演出を必ず実行するようにしてもよい。

#### 【0388】

(ステップS303-3-1)

ステップS303-3-1において、サブCPU201は、示唆演出実行済みフラグは

ONであるか否かを判定する。当たり遊技中においても、上述した変短中と同様に、1度設定示唆演出が行われると、当該フラグをONにして、以降は設定示唆演出を実行しないように構成されている（当たり遊技の滞在期間も短いため）。そして、示唆演出実行済みフラグがONである場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中1／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行し、示唆演出実行済みフラグがONではない場合は、ステップS303-3-2に処理を移行する。

#### 【0389】

（ステップS303-3-2）

ステップS303-3-2において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた変動回数カウンタの値を参照して、所定期間内の当たり（「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」）であるか否かを判定する。なお、所定期間内の当たりであるか否かを判定するにあたっては、他の手法を用いてもよい。例えば、時間を用いてもよい。また、計測の起点は、電源投入時としてもよいし、当たり遊技の終了時としてもよい。例えば、電源投入時から30分以内の当たりであれば、所定期間内の当たりと判定してもよいし、電源投入時から100回転以内の当たりであれば、所定期間内の当たりと判定してもよい。同様に、当たり遊技の終了から、30分以内の当たりであれば、所定期間内の当たりと判定してもよいし、当たり遊技の終了から、100回転以内の当たりであれば、所定期間内の当たりと判定してもよい。また、電源投入時および当たり遊技の終了時のどちらも起点としてもよい。そして、所定期間内の当たりである場合は、ステップS303-3-3に処理を移行し、所定期間内の当たりでない場合は、ステップS303-3-7

10

20

#### 【0390】

（ステップS303-3-3）

ステップS303-3-3において、サブCPU201は、図21（A）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-4に処理を移行する。

#### 【0391】

（ステップS303-3-4）

ステップS303-3-4において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-3で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-5に処理を移行する。

30

#### 【0392】

（ステップS303-3-5）

ステップS303-3-5において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-6に処理を移行する。

#### 【0393】

（ステップS303-3-6）

ステップS303-3-6において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中1／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

#### 【0394】

このように、当たり遊技中の第1の条件は、電源投入時や当たり遊技の終了時から、所定期間内に当たり（「特別図柄当たり判定処理」の判定結果が「当たり」）であれば、成立する。これにより、例えば、起点を電源投入時とすれば、電源投入時から所定期間が経過するまでの遊技意欲を高めることができ、起点を当たり遊技の終了時とすれば、当たり遊技終了時から所定期間が経過するまでの遊技意欲を高めることができる。また、所定期

50

間内の当たりであれば、設定示唆演出の実行抽せんでハズレのない図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、より上述の遊技意欲を高めることができる。

**【0395】**

(ステップS303-3-7)

ステップS303-3-7において、サブCPU201は、ラウンドコマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図16のステップS301で、メインコマンドとして、ラウンドコマンドを受信しているかを判定する。そして、ラウンドコマンドを受信している場合は、ステップS303-3-8に処理を移行し、ラウンドコマンドを受信していない場合は、ステップS303-3-14に処理を移行する。

10

**【0396】**

(ステップS303-3-8)

ステップS303-3-8において、サブCPU201は、特定のラウンド(例えば、「4」ラウンド)であるか否かを判定する。ここで、特定のラウンドであるか否かを判定するにあたり、サブRAM203において、メインRAM103に設けられたラウンド数カウンタと同様のカウンタを設けて、サブCPU201が、ラウンド数を計数できるようにしてもよいし、ラウンドコマンドそのものが、ラウンド数を示すもの(例えば、「4」ラウンドを示すラウンドコマンド)であってもよい。また、特定のラウンドは、1の当たり遊技において、複数設けられていてもよい。例えば、「5」ラウンドが付与される当たり遊技であれば、1回の特定ラウンドを設けるようにしてもよいし、「10」ラウンドが付与される当たり遊技であれば、2回の特定ラウンドを設けるようにしてもよい。また、「5」ラウンドが付与される当たり遊技であれば、特定ラウンドを設けずに、「10」ラウンドが付与される当たり遊技である場合に限り、特定ラウンドを設けるようにしてもよいし、その逆であってもよい。そして、特定のラウンドであると判定した場合は、ステップS303-3-9に処理を移行し、特定のラウンドでないと判定した場合は、各遊技状態別処理(当たり遊技中1/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

20

**【0397】**

(ステップS303-3-9)

ステップS303-3-9において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-10に処理を移行する。

30

**【0398】**

(ステップS303-3-10)

ステップS303-3-10において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-9で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-11に処理を移行する。

**【0399】**

(ステップS303-3-11)

ステップS303-3-11において、サブCPU201は、ステップS303-3-10で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-3-12に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理(当たり遊技中1/3)を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

**【0400】**

(ステップS303-3-12)

ステップS303-3-12において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出

50

を出力ポートにセットすると、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 3 に処理を移行する。

【0401】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 3)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 3 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグを ON にする。そして、示唆演出実行済みフラグを ON にすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0402】

このように、当たり遊技中の第 2 の条件は、ラウンドコマンドを受信した結果、特定のラウンド（例えば、「4」ラウンド）である場合に成立する。これにより、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技中のラウンドにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

10

【0403】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 4)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 4 において、サブ CPU 2 0 1 は、ラウンド間インターバルコマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図 1 6 のステップ S 3 0 1 で、メインコマンドとして、ラウンド間インターバルコマンドを受信しているかを判定する。そして、ラウンド間インターバルコマンドを受信している場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 5 に処理を移行し、ラウンド間インターバルコマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 2 1 に処理を移行する。

20

【0404】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 5)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 5 において、サブ CPU 2 0 1 は、特定のラウンド間インターバル（例えば、「4」ラウンドと「5 ラウンド」との間のインターバル）であるか否かを判定する。ここで、特定のラウンド間インターバルであるか否かを判定するにあたり、上述した、サブ RAM 2 0 3 において、ラウンド数カウンタと同様のカウンタを設けてラウンドを把握した上で、特定のラウンド間インターバルであるか否かが把握できるようにしてもよいし、ラウンドコマンドそのものでラウンドを把握した上で、それにより特定のラウンド間インターバルであるか否かが把握できるようにしてもよい。また、特定のラウンド間インターバルも、上述の特定のラウンドと同様に、1 の当たり遊技において、複数設けられていてもよいし、当たり遊技の種別で異ならせてもよい。そして、特定のラウンド間インターバルであると判定した場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 6 に処理を移行し、特定のラウンド間インターバルでないと判定した場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中 1 / 3）を終えて、図 1 6 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

30

【0405】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 6)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、図 2 1 (B) を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ ROM 2 0 2 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 7 に処理を移行する。

40

【0406】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 7)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 6 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 8 に処理を移行する。

【0407】

(ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 8)

ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 1 7 で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当

50

せんした場合は、ステップS 3 0 3-3-1 9に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中1 / 3）を終えて、図1 6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 3-3-1 9）

ステップS 3 0 3-3-1 9において、サブCPU 2 0 1は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS 3 0 3-3-2 0に処理を移行する。

【0 4 0 9】

（ステップS 3 0 3-3-2 0）

ステップS 3 0 3-3-2 0において、サブCPU 2 0 1は、サブRAM 2 0 3に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中1 / 3）を終えて、図1 6のステップS 3 0 4に処理を移行する。

【0 4 1 0】

このように、当たり遊技中の第3の条件は、ラウンド間インターバルコマンドを受信した結果、特定のラウンド間インターバル（例えば、「4」ラウンドと「5ラウンド」との間のインターバル）である場合に成立する。これにより、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技中のラウンド間インターバルにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【0 4 1 1】

（ステップS 3 0 3-3-2 1）

ステップS 3 0 3-3-2 1において、サブCPU 2 0 1は、エンディングコマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図1 6のステップS 3 0 1で、メインコマンドとして、エンディングコマンドを受信しているかを判定する。そして、エンディングコマンドを受信している場合は、ステップS 3 0 3-3-2 2に処理を移行し、エンディングコマンドを受信していない場合は、ステップS 3 0 3-3-2 7に処理を移行する。

【0 4 1 2】

（ステップS 3 0 3-3-2 2）

ステップS 3 0 3-3-2 2において、サブCPU 2 0 1は、図2 1（B）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM 2 0 2より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS 3 0 3-3-2 3に処理を移行する。

【0 4 1 3】

（ステップS 3 0 3-3-2 3）

ステップS 3 0 3-3-2 3において、サブCPU 2 0 1は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS 3 0 3-3-2 2で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS 3 0 3-3-2 4に処理を移行する。

【0 4 1 4】

（ステップS 3 0 3-3-2 4）

ステップS 3 0 3-3-2 4において、サブCPU 2 0 1は、ステップS 3 0 3-3-2 3で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS 3 0 3-3-2 5に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中2 / 3）を終えて、図1 6のステップS 3 0 4に処理を移行する。

【0 4 1 5】

（ステップS 3 0 3-3-2 5）

ステップS 3 0 3-3-2 5において、サブCPU 2 0 1は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出

10

20

30

40

50

を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-26に処理を移行する。

【0416】

(ステップS303-3-26)

ステップS303-3-26において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

【0417】

このように、当たり遊技中の第4の条件は、エンディングコマンドを受信した場合に成立する。これにより、当たり遊技に係る情報の報知や、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技のエンディングにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。

【0418】

(ステップS303-3-27)

ステップS303-3-27において、サブCPU201は、ラウンドコマンドの受信に基づいて、ミニゲーム結果報知ラウンド（例えば、「9」ラウンド）であるか否かを判定する。ここで、「ミニゲーム」とは、当たり遊技中において行われる演出であって、画像表示装置26に、「○×クイズ」を表示して、十字キーボタン16を用いて回答する、といったものである。制御の一例としては、左ボタンを押せば「○」、右ボタンを押せば「×」、どちらも押さなければ自動的に「○」が選ばれるようになっており、「5」ラウンド目で1問、「6」ラウンド目で1問、「7」ラウンド目で1問、それぞれ出題し、「9」ラウンド目に結果を報知する。また、上記の3問を1つのセットとしてシナリオ管理し、シナリオ毎に、例えば、「シナリオ1」であれば、1問目が、十字キーボタン16における「左」、2問目が、十字キーボタン16における「左」、3問目が、十字キーボタン16における「右」といったように、正解情報を記憶している。そして、実際に遊技者により操作された十字キーボタン16の操作入力と照らし合わせて、正誤を判定する。そして、全問正解であれば、設定示唆演出を実行する、といったように構成されている。このようなミニゲームにおける結果報知ラウンドであれば、ステップS303-3-28に処理を移行し、ミニゲームにおける結果報知ラウンドでなければ、ステップS303-3-33に処理を移行する。

【0419】

(ステップS303-3-28)

ステップS303-3-28において、サブCPU201は、ミニゲームの結果が成功であるか否かを判定する。すなわち、サブCPU201は、上記の正誤を判定した結果、実行したシナリオに対応する正解情報を全て満たす全問正解であったか否かを判定する。そして、ミニゲームの結果が成功である場合は、ステップS303-3-29に処理を移行し、ミニゲームの結果が成功でない場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

【0420】

(ステップS303-3-29)

ステップS303-3-29において、サブCPU201は、図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-30に処理を移行する。

【0421】

(ステップS303-3-30)

ステップS303-3-30において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-29で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-31に処理を移行する。

## 【0422】

(ステップS303-3-31)

ステップS303-3-31において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-32に処理を移行する。

## 【0423】

(ステップS303-3-32)

ステップS303-3-32において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中2／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

10

## 【0424】

このように、当たり遊技中の第5の条件は、当たり遊技において行われるミニゲームの結果報知ラウンドにおいて、全問正解であることが報知されると、成立する。これにより、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技中において、ミニゲームの結果次第では、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができるので、積極的にミニゲームを行ってみようと思わせることができる。また、ミニゲームを全問正解すると、設定示唆演出の実行抽せんでハズレのない図21(A)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることで、よりミニゲームを行ってみようと思わせることができる。

20

## 【0425】

(ステップS303-3-33)

ステップS303-3-33において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた大入賞口入賞個数カウンタの値と、賞球数「10」とから、上述の獲得賞球数（ここでは、トータル獲得出玉という）が5000発を超えたか否かを判定する。例えば、本実施形態における当たり遊技は、1ラウンドあたり、「10」カウントで、「1」カウントあたり、「10」賞球なので、1ラウンドあたり、「100」球の賞球が獲得でき、「10」ラウンドであれば、「1000」球の賞球が獲得できることになる。よって、「10」ラウンドが付与される当たりを「5」回連続させれば、当該処理において、肯定判定されることになる。なお、オーバー入賞を発生させれば、「5」回よりも少ない回数で5000発を超えることもある。そして、トータル獲得出玉が5000発を超えた場合は、ステップS303-3-34に処理を移行し、トータル獲得出玉が5000発を超えていない場合は、ステップS303-3-39に処理を移行する。

30

## 【0426】

(ステップS303-3-34)

ステップS303-3-34において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-35に処理を移行する。

## 【0427】

(ステップS303-3-35)

ステップS303-3-35において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-34で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-36に処理を移行する。

40

## 【0428】

(ステップS303-3-36)

ステップS303-3-36において、サブCPU201は、ステップS303-3-35で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-3-37に処理を移行し、当せんしなかった場合は

50

、各遊技状態別処理（当たり遊技中 2 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0429】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 7）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 7 において、サブ CPU 2 0 1 は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 8 に処理を移行する。

【0430】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 8）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 8 において、サブ CPU 2 0 1 は、サブ RAM 2 0 3 に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグを ON にする。そして、示唆演出実行済みフラグを ON にすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中 2 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0431】

このように、当たり遊技中の第 6 の条件は、連続した当たり遊技における獲得賞球数が 5 0 0 0 発を超えた場合に成立する。これにより、当たりを連続させて多くの賞球を獲得できたことによる満足感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、遊技興趣の向上が図れる。また、早めに 5 0 0 0 発に到達させるべく、当たり遊技中においては、オーバー入賞の発生等を望ませながら遊技させることができ、当たり遊技に集中させることができる。なお、5 0 0 0 発に到達したが、設定示唆演出の実行に当せんしなかった場合は、連続当たりである限り、次の当たり遊技においても 5 0 0 0 発を超えたと判定するようにしてもよい。

【0432】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 9）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 3 9 において、サブ CPU 2 0 1 は、大入賞口入賞コマンド受信時であるか否かを判定する。すなわち、図 16 のステップ S 3 0 1 で、メインコマンドとして、大入賞口入賞コマンドを受信しているかを判定する。そして、大入賞口入賞コマンドを受信している場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 0 に処理を移行し、大入賞口入賞コマンドを受信していない場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 5 に処理を移行する。

【0433】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 0）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 0 において、サブ CPU 2 0 1 は、図 2 1（C）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブ ROM 2 0 2 より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 1 に処理を移行する。

【0434】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 1）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 1 において、サブ CPU 2 0 1 は、所定の乱数を抽出した上で、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 0 で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 2 に処理を移行する。

【0435】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 2）

ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 2 において、サブ CPU 2 0 1 は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 1 で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 3 に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中 3 / 3）を終えて、図 16 のステップ S 3 0 4 に処理を移行する。

【0436】

（ステップ S 3 0 3 - 3 - 4 3）

10

20

30

40

50

ステップS303-3-43において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-44に処理を移行する。

【0437】

(ステップS303-3-44)

ステップS303-3-44において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

【0438】

このように、当たり遊技中の第7の条件は、大入賞口24に遊技球が入球した場合に成立する。元来、大入賞口24への遊技球の入球は、賞球のみ付与されることから、遊技者にとっては興味深いものではなかったが、本実施形態のように、設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、大入賞口24への遊技球の入球にも興味を持たせることができる。

【0439】

(ステップS303-3-45)

ステップS303-3-45において、サブCPU201は、サブCPU201でカウントする、1ラウンドあたりの大入賞口入賞コマンドの受信回数が「10」を超えたか、つまり、オーバー入賞が発生したか否かを判定する。そして、オーバー入賞が発生した場合は、ステップS303-3-46に処理を移行し、オーバー入賞が発生していない場合は、ステップS303-3-51に処理を移行する。

【0440】

(ステップS303-3-46)

ステップS303-3-46において、サブCPU201は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-47に処理を移行する。

【0441】

(ステップS303-3-47)

ステップS303-3-47において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-46で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-48に処理を移行する。

【0442】

(ステップS303-3-48)

ステップS303-3-48において、サブCPU201は、ステップS303-3-47で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-3-49に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

【0443】

(ステップS303-3-49)

ステップS303-3-49において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-50に処理を移行する。

【0444】

(ステップS303-3-50)

ステップS303-3-50において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする

10

20

30

40

50

。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

#### 【0445】

このように、当たり遊技中の第8の条件は、1ラウンドあたり、大入賞口24に遊技球が（10球を超える遊技球が）入球した場合に成立する。これにより、オーバー入賞を発生させることで、設定示唆演出が実行されるかもしれない、といった期待感を持たせることができ、当たり遊技に集中させることができる。

#### 【0446】

（ステップS303-3-51）

ステップS303-3-51において、サブCPU201は、上述したアタッカーフルオープン（ここでは、大入賞口フルオープンという）が発生したか否かを判定する。そして、アタッカーフルオープンが発生した場合は、ステップS303-3-52に処理を移行し、アタッカーフルオープンが発生していない場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

10

#### 【0447】

（ステップS303-3-52）

ステップS303-3-52において、サブCPU201は、図21（B）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルをサブROM202より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS303-3-53に処理を移行する。

20

#### 【0448】

（ステップS303-3-53）

ステップS303-3-53において、サブCPU201は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS303-3-52で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS303-3-54に処理を移行する。

#### 【0449】

（ステップS303-3-54）

ステップS303-3-54において、サブCPU201は、ステップS303-3-53で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS303-3-55に処理を移行し、当せんしなかった場合は、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

30

#### 【0450】

（ステップS303-3-55）

ステップS303-3-55において、サブCPU201は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、ステップS303-3-56に処理を移行する。

#### 【0451】

（ステップS303-3-56）

ステップS303-3-56において、サブCPU201は、サブRAM203に設けられた示唆演出実行済みフラグ格納領域において、示唆演出実行済みフラグをONにする。そして、示唆演出実行済みフラグをONにすると、各遊技状態別処理（当たり遊技中3／3）を終えて、図16のステップS304に処理を移行する。

40

#### 【0452】

このように、当たり遊技中の第9の条件は、大入賞口フルオープンを発生させた場合に成立する。これにより、外的な要因により、1ラウンドあたりにおいて10球の遊技球を入球させることができなかった場合において、入球させられなかった分の賞球は得られないものの、代わりに設定示唆演出が実行される可能性を付与することで、入球させられなかった分の賞球を得られなかったことによる損失感を和らげることができる。

50

## 【0453】

図38～図43は、図35～図37のフローチャートにおける各条件が成立し、設定示唆演出の実行抽せんに当せんした場合と、非当せんであった場合との関係等を示すアニメーションである。はじめに、図38は、図35～図37のフローチャートの説明で述べた、第1の条件の成立に該当する。すなわち、図38において、(A)は、パチンコ遊技機1に電源を投入したときの朝一出目「123」を表しており、遊技店を開店したときの表示態様を示している。そして、この朝一の開店時から、(B)に示すように、100回転以内（または30分以内）に、第1始動口21に遊技球を入球させて、「特別図柄当たり判定処理」において当たりと判定されると、大入賞口24が開放する当たり遊技中において、(C-1)～(C-4)で示す設定示唆演出を実行する様子を示している。すなわち、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(C-1)で示すように、当たり遊技の1ラウンド目において、1ラウンド目を示すラウンド表示画像32aとともに、画像表示装置26にキャラクタ画像26wが表示される。このキャラクタ画像26wは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である（事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である）。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(C-2)で示すように、当たり遊技の1ラウンド目において、1ラウンド目を示すラウンド表示画像32aとともに、画像表示装置26にキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xが表示される。このキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(C-3)で示すように、当たり遊技の1ラウンド目において、1ラウンド目を示すラウンド表示画像32aとともに、画像表示装置26にキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26yが表示される。このキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26yは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(C-4)で示すように、当たり遊技の1ラウンド目において、1ラウンド目を示すラウンド表示画像32aとともに、画像表示装置26にキャラクタ画像26xおよびキャラクタ画像26zが表示される。このキャラクタ画像26xおよびキャラクタ画像26zは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。なお、図35～図37のフローチャートの説明でも述べたように、第1の条件の成立は、図21(A)で示すテーブルを参照するので、必ず設定示唆演出が実行されることになる。これにより、遊技店の開店時において、遊技を行ってみようという意欲を向上させることができ、開店時の稼働アップに繋げることができる。なお、開店時から30分以内の当たりであるかどうかを判断するにあたっては、上述したRTC（リアルタイムクロック）装置204で計測する時間を参照して、開店時から30分以内の当たりであるかどうかを判断すればよい。

## 【0454】

次に、図39は、図35～図37のフローチャートの説明で述べた、第2の条件の成立、第7の条件の成立に該当する。すなわち、図39において、当たり遊技のラウンド遊技中を示しており、大入賞口24が開放している。(A)は、通常の（設定示唆演出が行われていない）ラウンド遊技中の画面を示しており、通常のラウンド遊技中の画面においては、一例として3ラウンド目を示すラウンド表示画像32aと、図柄の組み合わせ「77

7」で当たりとなったことを示す当たり図柄画像32bと、賑やかしのためのキャラクタ画像ChaFとが表示されている。一方で、第2の条件の成立や第7の条件の成立により、抽せんを行った結果、当せんとなった場合は、(B-1)～(B-4)で示すラウンド遊技中の画面が表示される。すなわち、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合は、(B-1)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26wが表示される。このキャラクタ画像26wは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である（事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である）。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-2)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xが表示される。このキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-3)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26yが表示される。このキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26yは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-4)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26xおよびキャラクタ画像26zが表示される。このキャラクタ画像26xおよびキャラクタ画像26zは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。これにより、上述したように、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技中のラウンドにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができる。

#### 【0455】

次に、図40は、図35～図37のフローチャートの説明で述べた、第3の条件の成立、第8の条件の成立、第9の条件の成立に該当する。すなわち、図40において、当たり遊技のラウンド間インターバル中を示しており、大入賞口24が閉鎖している。(A)は、通常の（設定示唆演出が行われていない）ラウンド間インターバル中の画面を示しており、通常のラウンド間インターバル中の画面においては、一例として1ラウンド目を示すラウンド表示画像32aと、その横に、1ラウンド目が終了したことを示すEND画像とが表示されている。また、次のラウンドへの移行を示すNEXT画像と、その横に、一例として2ラウンド目を示すラウンド表示画像32fとが表示されている。また、賑やかしのためのキャラクタ画像ChaFが表示されている。一方で、第3の条件の成立や第8の条件の成立や第9の条件の成立により、抽せんを行った結果、当せんとなった場合は、(B-1)～(B-4)で示すラウンド遊技中の画面が表示される。すなわち、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合は、(B-1)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26wが表示される。このキャラクタ画像26wは、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である（事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である）。また、パチンコ遊技機1に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-2)で示すように、(A)で示す画像に加えて、キャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xが表示される。このキャラクタ画像26wおよびキャラクタ画像26xは、

パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or 設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-3) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26y が表示される。このキャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26y は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-4) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26x およびキャラクタ画像 26z が表示される。このキャラクタ画像 26x およびキャラクタ画像 26z は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。これにより、上述したように、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技中のラウンド間インターバルにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができる。

10

#### 【0456】

次に、図 41 は、図 35～図 37 のフローチャートの説明で述べた、第 4 の条件の成立に該当する。すなわち、図 41 において、当たり遊技のエンディングを示しており、大入賞口 24 が閉鎖している。(A) は、通常の(設定示唆演出が行われていない)エンディングの画面を示しており、当たり遊技が終了したことを示す当たり END 画像と、賑やかなためのキャラクタ画像 ChaF とが表示されている。一方で、第 4 の条件の成立により、抽せんを行った結果、当せんとなった場合は、(B-1)～(B-4) で示すラウンド遊技中の画面が表示される。すなわち、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合は、(B-1) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26w が表示される。このキャラクタ画像 26w は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」である場合で、設定値「1」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である(事実上、設定値「1」を確定的に示唆する演出である)。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or 設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-2) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26x が表示される。このキャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26x は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「2」である場合で、設定値「1」or 設定値「2」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-3) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26y が表示される。このキャラクタ画像 26w およびキャラクタ画像 26y は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「1」または「3」である場合で、設定値「1」or 設定値「3」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。また、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんとなった場合は、(B-4) で示すように、(A) で示す画像に加えて、キャラクタ画像 26x およびキャラクタ画像 26z が表示される。このキャラクタ画像 26x およびキャラクタ画像 26z は、パチンコ遊技機 1 に設定されている設定値が「2」または「4」である場合で、設定値「2」or 設定値「4」を示唆する設定示唆演出に当せんした場合にのみ表示する画像である。これにより、上述したように、当たり遊技に係る情報の報知や、単に演出が展開されるだけであった当たり遊技のエンディングにおいて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせること

20

30

40

50

ができる。なお、第４の条件の成立に限らず、その他、第１の条件、第５の条件、第６の条件～第９の条件が成立し、設定示唆演出を実行することになった場合に、当たり遊技のエンディングを用いて設定示唆演出を実行してもよい。

#### 【０４５７】

次に、図４２は、図３５～図３７のフローチャートの説明で述べた、第５の条件の成立に該当する。すなわち、図４２において、（Ａ）～（Ｄ）は、当たり遊技のラウンド遊技中を示し、大入賞口２４が開放しており、（Ｅ）は、当たり遊技のエンディングを示し、大入賞口２４が閉鎖している。また、図４２は、当たり遊技のラウンド遊技中において、上述のミニゲームが行われていることを示している。すなわち、（Ａ）は、一例として５ラウンド目のラウンド遊技であることを示すラウンド表示画像３２ａと、十字キーボタン画像３２ｃと、○×問題を示すクイズ画像３２ｄとが表示されている。そして、遊技者は、十字キーボタン１６の左右ボタンを用いて、回答を選択するようになっており、（Ａ）の例では、左ボタンを押下したことを示している。同様に、（Ｂ）では、６ラウンド目に第２問が出題されていることを示し、（Ｃ）では、７ラウンド目に第３問が出題されていることを示している。そして、（Ｄ）では、９ラウンド目において、５～７ラウンド目に出題されたクイズに全問正解したことを示す画像が表示され、（Ｅ）では、５～７ラウンド目に出題されたクイズに全問正解したことに対する特典として、図４１で述べた通常のエンディング画面に加えて、キャラクタ画像２６ｗが表示されている（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「１」である場合で、設定値「１」を示唆する設定示唆演出に当せん）。これにより、上述したように、積極的にミニゲームを行ってみようと思わせることができる。

#### 【０４５８】

次に、図４３は、図３５～図３７のフローチャートの説明で述べた、第６の条件の成立に該当する。すなわち、図４３において、当たり遊技のラウンド遊技中を示しており、大入賞口２４が開放している。（Ａ－１）～（Ａ－３）は、トータル獲得出玉が５０００発に未到達である場合を示しており、（Ｂ－１）～（Ｂ－３）は、トータル獲得出玉が５０００発に到達し、且つ、５０００発に到達したことで行われる設定示唆演出の実行抽せんに当せんした場合を示している。（Ａ－１）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、９５０）が表示されており、（Ａ－２）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、１０００）が表示されており、（Ａ－３）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、１２００）が表示されている。一方で、（Ｂ－１）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、４９５０）が表示されており、（Ｂ－２）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、５０００）が表示されており、また、５０００発を獲得したことを示す「５０００発ＯＶＥＲ！」画像が表示されており、（Ｂ－３）では、トータル獲得出玉を示すトータル獲得出玉画像３２ｅ（一例として、５２００）が表示されており、また、キャラクタ画像２６ｗおよびキャラクタ画像２６ｘが表示されている（パチンコ遊技機１に設定されている設定値が「１」または「２」である場合で、設定値「１」or 設定値「２」を示唆する設定示唆演出に当せん）。これにより、上述したように、当たりを連続させて多くの賞球を獲得できたことによる満足感に加えて、設定示唆演出が行われるかもしれない、といった期待感を持たせることができる。なお、キャラクタ画像２６ｗ、２６ｘ、２６ｙ、２６ｚは、専ら設定値を示唆する演出であって、その他の示唆（例えば、当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行すること）などはしていない。

#### 【０４５９】

上述した例においては、主制御基板１００、および演出制御基板２００により、設定示唆演出に係る処理を行う例を説明したが、以下のように、払出制御基板３００の制御により設定示唆演出を行うこともできる。これについて、図４４、図４５を用いて説明を行う。図４４は、払出制御基板３００のメイン処理（図示せず）に定期的に割り込んで実行される割込処理内で行われる設定示唆演出実行処理を示すフローチャートであり、図４５は

、設定示唆演出の一例を示すアニメーションである。

【0460】

(ステップS401)

ステップS401において、払出CPU301は、球貸しボタン12の押下回数が10回であるか否かを判定する。ここで、払出RAM303には、球貸しボタン12の押下回数をカウントする押下回数カウンタが設けられており、払出CPU301は、球貸しボタン12の押下情報が入力され、球貸しのための払出を行う毎に、押下回数カウンタの値を1加算する。そして、払出CPU301は、押下回数カウンタの値を参照して、球貸しボタン12の押下回数が10回であるか否かを判定する。つまり、球貸しボタン12の押下回数が10回とは、10回の球貸しのための払出を行ったときに該当する。なお、球貸しボタン12の押下回数が10回である場合の状態は、上述した例の、「非変短中」、「変短中」、「当たり遊技中」のいずれでもよいが、「変短中」と、「当たり遊技中」は、遊技者が多くの遊技球を所持しているので、球貸しボタン12を押下することが想定されない。よって、「非変短中」に生じ得る事象であることが想定される。そして、球貸しボタン12の押下回数が10回である場合は、ステップS402に処理を移行し、球貸しボタン12の押下回数が10回に満たない、または11回以上である場合は、ステップS406に処理を移行する。

10

【0461】

(ステップS402)

ステップS402において、払出CPU301は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを払出ROM302より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。なお、払出CPU301により設定示唆演出を行う場合は、図21(B)を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを払出ROM302に予め記憶させておくことが好ましい。そうすれば、設定示唆演出を行う度に、主制御基板100との間でデータのやりとりを行わずに済む。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS403に処理を移行する。

20

【0462】

(ステップS403)

ステップS403において、払出CPU301は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS402で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS404に処理を移行する。

30

【0463】

(ステップS404)

ステップS404において、払出CPU301は、ステップS403で抽せんを行った結果、設定示唆演出の実行に当せんしたかを判定する。そして、当せんした場合は、ステップS405に処理を移行し、当せんしなかった場合は、設定示唆演出実行処理を終えて、払出制御基板300のメイン処理(図示せず)に定期的に割り込んで実行される割込処理内の他の処理に移行する。

【0464】

(ステップS405)

ステップS405において、払出CPU301は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。なお、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、払出制御基板300により制御可能な報知デバイスを用いて設定示唆演出が行われることとなる。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、設定示唆演出実行処理を終えて、払出制御基板300のメイン処理(図示せず)に定期的に割り込んで実行される割込処理内の他の処理に移行する。

40

【0465】

(ステップS406)

ステップS406において、払出CPU301は、押下回数カウンタの値を参照して、球貸しボタン12の押下回数が20回であるか否かを判定する。そして、球貸しボタン1

50

2の押下回数が20回である場合は、ステップS407に処理を移行し、球貸しボタン12の押下回数が20回でない場合は、設定示唆演出実行処理を終えて、払出制御基板300のメイン処理（図示せず）に定期的に割り込んで実行される割込処理内の他の処理に移行する。

#### 【0466】

（ステップS407）

ステップS407において、払出CPU301は、図21（A）を用いて説明した設定示唆演出実行抽せんテーブルを払出ROM302より読み出して、例えば、レジスタ等にセットする。そして、設定示唆演出実行抽せんテーブルを読み出すと、ステップS408に処理を移行する。

#### 【0467】

（ステップS408）

ステップS408において、払出CPU301は、所定の乱数を抽出した上で、ステップS407で読み出した設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いて、抽せん処理を行う。そして、抽せん処理を終えると、ステップS409に処理を移行する。

#### 【0468】

（ステップS409）

ステップS409において、払出CPU301は、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットする。そして、抽せんにより決定された設定示唆演出を出力ポートにセットすると、設定示唆演出実行処理を終えて、払出制御基板300のメイン処理（図示せず）に定期的に割り込んで実行される割込処理内の他の処理に移行する。

#### 【0469】

このような処理により、図45に示す設定示唆演出が実行可能である。図45においては、（A）が残高表示部12aの通常の表示態様を示しており、（B）が残高表示部12aの特定の表示態様を示している。すなわち、いずれにおいても、一例として、残高表示部12aに有価価値媒体の残高が「50」であることが表示されており、（A）においては、通常の表示態様である、例えば、赤色の表示で「50」と表示されている。一方で、（B）においては、特定の表示態様である、例えば、緑色の表示で「50」と表示されており、一例として設定値「1」or設定値「2」を示唆している。なお、赤色の点灯、赤色の点滅、緑色の点灯、緑色の点滅等によって、設定値「1」or設定値「2」の示唆、設定値「1」の示唆、設定値「1」or設定値「3」の示唆、設定値「2」or設定値「4」の示唆を行うようにしてもよい。また、（C）が球貸し可ランプ12bの通常の表示態様を示しており、（D）が球貸し可ランプ12bの特定の表示態様を示している。すなわち、いずれにおいても、球貸しが可能であることを報知しつつ、（C）においては、通常の表示態様である、例えば、赤色の表示で点灯している。一方で、（D）においては、特定の表示態様である、例えば、緑色の表示で点灯しており、一例として設定値「1」or設定値「2」を示唆している。なお、赤色の点灯、赤色の点滅、緑色の点灯、緑色の点滅等によって、設定値「1」or設定値「2」の示唆、設定値「1」の示唆、設定値「1」or設定値「3」の示唆、設定値「2」or設定値「4」の示唆を行うようにしてもよい。

#### 【0470】

このように、払出制御基板300による管理により、特段、主制御基板100からのコマンドを要せずに設定示唆演出を行うこともできる。また、演出制御基板200の各演出デバイスを用いなくても設定示唆演出を行うこともできる。そして、球貸しボタン12の押下回数が10回である場合や、20回である場合は、長期間にわたり遊技者がまとまった出玉を得られていない可能性があるため、遊技者の損失感も大きくなっている可能性がある。このような状況下で設定示唆演出が行われる可能性を付与することで、損失感を和らげることができる。また、上述した例と同様に、回数が多くなると、図21（A）を用いて説明したハズレのない設定示唆演出実行抽せんテーブルを用いるので、必ず設定示唆演出が実行されることで、大きな損失感を得ている遊技者の気持ちを和らげることができ

10

20

30

40

50

る。

#### 【0471】

以上、第1実施形態によれば、「非変短中」（例えば、図22～図24）において、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出の実行抽せんを行う各条件（例えば、第1の条件～第11の条件）が成立すると、抽せんを行い、抽せんに当せんすると、画像表示装置26を用いて設定示唆演出を実行するようにした（例えば、図25）。また、「変短中」（例えば、図30～図32）において、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出の実行抽せんを行う各条件（例えば、第1の条件～第9の条件）が成立すると、抽せんを行い、抽せんに当せんすると、画像表示装置26を用いて設定示唆演出を実行するようにした（例えば、図33）。また、「当たり遊技中」（例えば、図35～図37）において、パチンコ遊技機1に設定されている設定値を示唆する設定示唆演出の実行抽せんを行う各条件（例えば、第1の条件～第9の条件）が成立すると、抽せんを行い、抽せんに当せんすると、画像表示装置26を用いて設定示唆演出を実行するようにした（例えば、図39）。これにより、「非変短中」、「変短中」、「当たり遊技中」のそれぞれにおいて、設定示唆演出の実行により設定値を推測する楽しみが加わるので、さらなる遊技意欲の向上を図ることができる。

10

#### 【0472】

（第2実施形態）

以下、本発明の第2実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第2実施形態においては、上述した第1実施形態と異なる点のみを説明し、共通部分の説明は省略する。よって、例えば、第1実施形態において説明した設定示唆演出について、第2実施形態において適用してもよいことは勿論のことである。また、後述の第3実施形態において説明する内容について、第2実施形態において適用してもよいことは勿論のことである。

20

#### 【0473】

はじめに、図46は、特別図柄当たり判定テーブル（図5参照）の第2実施形態ver.であり、図47は、特別図柄決定テーブル（図6参照）の第2実施形態ver.である。図46においては、図5と異なり、確変遊技状態回数（以下、「ST回数」ともいう）に上限を設けており、これが、（A-1）の設定値「1」であると「28」回となっており、（A-2）の設定値「2」であると「29」回となっており、（A-3）の設定値「3」であると「30」回となっており、（A-4）の設定値「4」であると「31」回となっている。このように、遊技者にとって有利な設定値「1」が、ST回数が最も少なく、遊技者にとって不利な設定値「4」が、ST回数が最も多い関係になっているが、これは、設定値毎に異なるST継続率を持たないようするための配慮であって、ST継続率は、全設定値共通で「63.8%」となっている。なお、「ST継続率」とは、確変遊技状態に突入した際に、次回も当せんする確率をいい、例えば、全設定値共通して、確変遊技状態に突入した際の平均連続当たり期待値は、「2.77」回となる。また、第1実施形態の図6とは異なり、ST突入率（確変遊技状態への突入率）は、全設定共通で「100%」となっており、変短回数も全設定共通で「100」回となっている。一方で、時短遊技状態の回数は、（A-1）の設定値「1」であると「72」回となっており、（A-2）の設定値「2」であると「71」回となっており、（A-3）の設定値「3」であると「70」回となっており、（A-4）の設定値「4」であると「69」回となっている。つまり、設定値「1」が、ST回数「28」回＋時短遊技状態回数「72」回＝変短回数「100」回であり、設定値「2」が、ST回数「29」回＋時短遊技状態回数「71」回＝変短回数「100」回であり、設定値「3」が、ST回数「30」回＋時短遊技状態回数「70」回＝変短回数「100」回であり、設定値「4」が、ST回数「31」回＋時短遊技状態回数「69」回＝変短回数「100」回となっている。また、図47に示すように、特別図柄毎に、（特別図柄に対応するように）上述のST回数が定められている。例えば、（1-1）設定値「1」の特別図柄Aにおいては、ST回数「28」回が定められており、図示は省略しているが、時短遊技状態回数「72」回も定められている。

30

40

50

同様に、例えば、(4-1) 設定値「4」の特別図柄Aにおいては、ST回数「31」回が定められており、図示は省略しているが、時短遊技状態回数「69」回も定められている。また、(1-2) 設定値「1」の特別図柄Dにおいても、ST回数「28」回が定められており、図示は省略しているが、時短遊技状態回数「72」回も定められている。同様に、例えば、(4-2) 設定値「4」の特別図柄Dにおいては、ST回数「31」回が定められており、図示は省略しているが、時短遊技状態回数「69」回も定められている。また、設定値「1」においても、設定値「4」においても、特別図柄Aは、特別図柄表示器(第1特別図柄表示器27a)の表示態様として「7」が表示され、特別図柄Dは、特別図柄表示器(第2特別図柄表示器27b)の表示態様として「7.」が表示される。このように、ST回数が設定値毎に異なっても、例えば、特別図柄Aであれば、特別図柄表示器(第1特別図柄表示器27a)の表示態様として「7」が表示され、特別図柄Dであれば、特別図柄表示器(第2特別図柄表示器27b)の表示態様として「7.」が表示されるので、特別図柄表示器の表示態様から、ST回数や、設定値がいくつであるのか、を把握することを困難にすることができる。なお、設定値毎に特別図柄を異ならせても勿論よい。例えば、設定値「4」においては、設定値「1」の「特別図柄A」に相当する「特別図柄I」を備え、「特別図柄A」は備えようにしてもよい。また、図47の(5-1)、(5-2)、(6-1)、(6-2)に示すように、ST突入率を100%としなくてもよい。この場合、当たり後の遊技状態として、時短遊技状態に移行する「通常当たり」を備えて、「通常当たり」においては、ST回数は付与しないものの、時短遊技状態回数として「100」回を付与するように構成する。そして、この「通常当たり」後の「100」回の時短遊技状態を実行しているときも、図52で示す演出を実行するようにすればよい。このようにすれば、ST回数がいくつであるのか、というのを推測する楽しみの他に、そもそもSTが付与されているのか否かを推測する楽しみ(STであるのか、単なる時短遊技状態であるのか否か)、などという楽しみを付加することができる。

#### 【0474】

ここで、ST回数を全設定値で共通とすると、例えば、設定値「1」の方が設定値「4」よりも当たりと判定され易い分、ST継続率が高くなるので、設定値毎にST継続率が異なることとなる。このように、設定値毎にST継続率が異なると、通常遊技状態および確変遊技状態のいずれにおいても高い設定値である方が遊技者に有利となり、高い設定値が設定されることが望めない遊技店においては、稼働の低下を招く虞がある。そこで、設定値毎にST回数を異ならせて(ST回数を高い設定値ほど少なく、低い設定値ほど多くして)、ST継続率を全設定値で共通とすることが考えられる。しかし、ST継続率を全設定値で共通とすると、設定値毎に異なるST回数から、パチンコ遊技機1の設定されている設定値が遊技者に完全に把握されてしまう、という新たな問題点が生じ得る。すなわち、従来のST型の遊技機においては、例えば、ST中の10変動毎に、残りのST回数を、液晶表示装置等を用いて報知していたので、これにより、遊技者はST回数が何回であるのかを容易に把握することができた。ところが、上述のように、ST継続率を全設定値で共通化することを前提にすると、ST回数が設定値毎に異なるから、これを従来のようにST中に報知すると、設定値が丸わかりとなってしまうことになる。第2実施形態は、このような確変遊技状態をST型にした場合で、ST継続率を全設定値で共通化した場合において生じ得る問題点に対してなされた発明である。以下、詳細について説明する。

#### 【0475】

はじめに、第1実施形態と相違する処理について、図48、図49を用いて説明を行う。図48は、特別図柄変動中処理(図13参照)の第2実施形態ver.であり、図49は、当たり遊技処理(図14参照)の第2実施形態ver.である。また、図48、図49においては、第1実施形態の処理と異なる処理と、その部分に接続する処理とを記載し、一部の処理については記載を省略している。以下、第1実施形態の処理と異なる処理のみ説明を行う。

#### 【0476】

(ステップS103-4-14)

10

20

30

40

50

ステップS103-4-14において、メインCPU101は、ST回数がセットされているか否かを判定する。ここで、後述の図49におけるステップS103-5-26において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられたST回数カウンタにおいて、設定値に応じたST回数をセットするようになっており、当該処理においては、メインRAM103に設けられたST回数カウンタの値を参照して、ST回数がセットされているか否かを判定する。そして、ST回数がセットされている場合は、ステップS103-4-15に処理を移行し、ST回数がセットされていない場合は、ステップS103-4-4に処理を移行する。

**【0477】**

(ステップS103-4-15)

ステップS103-4-15において、メインCPU101は、メインRAM103に設けられたST回数カウンタの値を1減算する。そして、メインRAM103に設けられたST回数カウンタの値を1減算すると、ステップS103-4-16に処理を移行する。

**【0478】**

(ステップS103-4-16)

ステップS103-4-16において、メインCPU101は、ステップS103-4-15において、メインRAM103に設けられたST回数カウンタの値を1減算した結果、減算後のST回数が「0」であるか否かを判定する。そして、減算後のST回数が「0」である場合は、ステップS103-4-17に処理を移行し、減算後のST回数が「0」でない場合は、特別図柄変動中処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

**【0479】**

(ステップS103-4-17)

ステップS103-4-17において、メインCPU101は、遊技状態を時短遊技状態とする。よって、当該処理において、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「1」をセットする。そして、メインRAM103の遊技状態格納領域に、「1」をセットすると、ステップS103-4-18に処理を移行する。

**【0480】**

(ステップS103-4-18)

ステップS103-4-18において、メインCPU101は、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドを演出制御基板200に対して送信するために、上述したコマンド送信領域にセットする。そして、時短遊技状態であることを示す遊技状態コマンドをセットすると、ステップS103-4-19に処理を移行する。

**【0481】**

(ステップS103-4-19)

ステップS103-4-19において、メインCPU101は、図8のステップS11でメインRAM103に格納した設定値の読み出しを行う。そして、メインRAM103に格納した設定値の読み出しを行うと、ステップS103-4-20に処理を移行する。

**【0482】**

(ステップS103-4-20)

ステップS103-4-20において、メインCPU101は、ステップS103-4-19において読み出した設定値に応じた時短遊技状態回数をセットする。例えば、ステップS103-4-19において読み出した設定値が「1」であれば、時短遊技状態回数として、「72」回をメインRAM103に設けられた時短回数カウンタにセットし、設定値が「2」であれば、時短遊技状態回数として、「71」回をメインRAM103に設けられた時短回数カウンタにセットし、設定値が「3」であれば、時短遊技状態回数として、「70」回をメインRAM103に設けられた時短回数カウンタにセットし、設定値が「4」であれば、時短遊技状態回数として、「69」回をメインRAM103に設けられた時短回数カウンタにセットする。そして、設定値に応じた時短遊技状態回数をセット

10

20

30

40

50

すると、特別図柄変動中処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

【0483】

次いで、図49におけるステップS103-5-23は、上述のステップS103-5-18と同一であるため、説明を省略し、ステップS103-5-24は、上述のステップS103-5-19と同一であるため、説明を省略する。そして、ステップS103-5-24の処理を終了すると、ステップS103-5-25に処理を移行する。

【0484】

(ステップS103-5-25)

ステップS103-5-25において、メインCPU101は、図8のステップS11でメインRAM103に格納した設定値の読み出しを行う。そして、メインRAM103に格納した設定値の読み出しを行うと、ステップS103-5-26に処理を移行する。

【0485】

(ステップS103-5-26)

ステップS103-5-26において、メインCPU101は、ステップS103-5-25において読み出した設定値に応じたST回数をセットする。例えば、ステップS103-5-25において読み出した設定値が「1」であれば、ST回数として、「28」回をメインRAM103に設けられた確変回数カウンタにセットし、設定値が「2」であれば、ST回数として、「29」回をメインRAM103に設けられた確変回数カウンタにセットし、設定値が「3」であれば、ST回数として、「30」回をメインRAM103に設けられた確変回数カウンタにセットし、設定値が「4」であれば、ST回数として、「31」回をメインRAM103に設けられた確変回数カウンタにセットする。そして、設定値に応じたST回数をセットすると、当たり遊技処理を終了して、主制御基板タイマ割込処理のステップS104に処理を移行する。

【0486】

このような処理により、第2実施形態における、設定値毎に異なるST回数のセットと、設定値毎に異なる時短遊技状態回数のセットとが可能となる。次に、上述した、設定値毎に異なるST回数から、パチンコ遊技機1の設定されている設定値が遊技者に完全に把握されてしまう、という問題点に対する解決手法について、図50、図51のタイムチャートや、図52～図55のアニメーションを用いて説明する。

【0487】

(図50のタイムチャートおよび図52のアニメーションを用いた説明)

図50は、設定値毎に、「高確率状態(回数)」、「変短状態(回数)」、「変短中共通演出(回数)」を示しており、(a)は当たり終了を示している。図46で説明したように、ST突入率は、「100%」であるので、(a)の当たり終了と同時に、「高確率状態(回数)」、「変短状態(回数)」、「変短中共通演出(回数)」のいずれもがONになっている。(A)設定値「1」の場合は、(b)で示すように、「高確率状態」で「28」回の「図柄変動ゲーム」が行われると、「高確率状態」がOFFになる。また、(f)で示すように、「変短状態」および「変短中共通演出」がともに、「100」回の「図柄変動ゲーム」が行われるとOFFになる。(B)設定値「2」の場合は、(c)で示すように、「高確率状態」で「29」回の「図柄変動ゲーム」が行われると、「高確率状態」がOFFになる。また、(f)で示すように、「変短状態」および「変短中共通演出」がともに、「100」回の「図柄変動ゲーム」が行われるとOFFになる。(C)設定値「3」の場合は、(d)で示すように、「高確率状態」で「30」回の「図柄変動ゲーム」が行われると、「高確率状態」がOFFになる。また、(f)で示すように、「変短状態」および「変短中共通演出」がともに、「100」回の「図柄変動ゲーム」が行われるとOFFになる。(D)設定値「4」の場合は、(e)で示すように、「高確率状態」で「31」回の「図柄変動ゲーム」が行われると、「高確率状態」がOFFになる。また、(f)で示すように、「変短状態」および「変短中共通演出」がともに、「100」回の「図柄変動ゲーム」が行われるとOFFになる。

## 【0488】

図52は、図50における「変短中共通演出」を表している。図52において、(A-1)～(A-5)は、一例として、設定値「1」の場合の、当たり遊技終了後から「100」回転までの画像表示装置26の報知態様を示している。一方、(B-1)～(B-5)は、一例として、設定値「4」の場合の、当たり遊技終了後から「100」回転までの画像表示装置26の報知態様を示している。(A-1)、(B-1)において、当たり遊技のエンディング画面を示しており、(A-2)、(B-2)において、1回転目を示している。この1回転目は、図50のタイムチャートにおいて、「高確率状態」、「変短状態」、「変短中共通演出」のいずれもがONになっている状態である。つまり、1回転目は、(A-2)、(B-2)で示すような、キャラクタ画像Ch a Fとキャラクタ画像Ch a Gとが表示され、背景画像として、宇宙空間画像が表示されている。また、「変短状態」の残り回数を報知する変短状態残り回数報知画像32gにおいて、「残り99回」と表示されている。なお、ここで、「ST突入!」といったSTへ突入したことを示す画像を表示してもよい。そして、(A-3)においては「28」回転目を、(B-3)においては「31」回転目を示しており、未だ設定値「1」、設定値「4」のいずれもが、「高確率状態」、「変短状態」、「変短中共通演出」がONになっている状態である。(A-3)、(B-3)においても、1回転目と同様に、キャラクタ画像Ch a Fとキャラクタ画像Ch a Gとが表示され、背景画像として、宇宙空間画像が表示されている。また、変短状態残り回数報知画像32gにおいて、(A-3)においては「残り72回」と表示され、(B-3)においては「残り69回」と表示されている。そして、(A-4)においては「29」回転目を、(B-4)においては「32」回転目を示しており、設定値「1」、設定値「4」のいずれもが、「高確率状態」がOFFになっている状態である。すなわち、(A-3)と(A-4)との間、(B-3)と(B-4)との間が、高確率状態と低確率状態との境目になっている。ここで、(A-4)、(B-4)においても、1回転目から継続して表示している、キャラクタ画像Ch a Fとキャラクタ画像Ch a Gの表示と、背景画像として、宇宙空間画像が表示されている。また、変短状態残り回数報知画像32gにおいて、(A-4)においては「残り71回」と表示され、(B-4)においては「残り68回」と表示されている。また、(A-5)、(B-5)で示す「100」回転目においても、1回転目から継続して表示している、キャラクタ画像Ch a Fとキャラクタ画像Ch a Gの表示と、背景画像として、宇宙空間画像が表示されている。また、「変短状態」の残り回数を報知する変短状態残り回数報知画像32gにおいて、「残り0回」と表示されている。つまり、当たり遊技終了後の1回転目から100回転目まで、画像表示装置26において表示される画像は、変短状態残り回数報知画像32gを除き共通の画像を用いており、特に、高確率状態と低確率状態との境目であっても、一貫して、共通の画像を表示するから、高確率状態と低確率状態との境目が画像表示装置26の報知態様からは把握することができないようになっている。また、設定値「1」の場合でも、設定値「4」の場合でも、高確率状態の上限回数に達したときに高確率状態が終了したことの報知演出は行っておらず、また、低確率状態(時短遊技状態)が開始されたことの報知演出も行っておらず、「変短状態」に係る「変短中共通演出」を実行している。これにより、例えば、図52に示すように、設定値が「1」であっても、設定値が「4」であっても、画像表示装置26の報知態様からは設定値毎に異なるST回数を把握することができず、上述した、設定値毎に異なるST回数から、パチンコ遊技機1の設定されている設定値が遊技者に完全に把握されてしまう、という問題点を解決することができる。また、画像表示装置26においては、「高確率状態」の残り回数(ST回数)は表示せずに、「変短状態」の残り回数を表示している。これにより、「変短状態」の回数を把握することができる一方、「高確率状態」の残り回数(ST回数)は報知されないで、「高確率状態」がいつ終了したのかを把握することができず、設定されている設定値の把握を困難とすることができる。

## 【0489】

なお、「変短中共通演出」は、図52の例であると、1回転目から100回転目まで終

始同一の演出が行われることになるが、回転数によって「変短中共通演出」の内容は変えてもよい。例えば、1回転目から50回転目までを「変短中共通演出1」を実行して、51回転目から70回転目までを「変短中共通演出2」を実行して、71回転目から100回転目までを「変短中共通演出3」を実行してもよい。このように構成すれば、演出に変化が生じて、遊技者が飽きを感じることを防止できる。

#### 【0490】

(図51のタイムチャートおよび図53のアニメーションを用いた説明)

図51は、図50の別例であって、高確率状態の回数は、図50と同様であるが、全設定値共通で、変短状態の回数が「28」回となっており（ST終了後に時短遊技状態がつかない）、また、秘匿演出という演出を、(b)の「28」回転から(c)の31回転にわたり実行するようになっている。つまり、(a)の当たり終了から、高確率状態と、変短状態とがONになり、秘匿演出はOFFのままである。そして、(b)の28回転目の「図柄変動ゲーム」が終了すると、全設定値共通で変短状態がOFFになるとともに秘匿演出がONになる。なお、高確率状態は、図50と同様の回数でOFFになる。また、(c)の31回転目の「図柄変動ゲーム」が終了すると、全設定値共通で秘匿演出がOFFになる。

#### 【0491】

図53は、図51における「秘匿演出」を表している。図53において、(A-1)～(A-4)は、一例として、設定値「1」の場合の、「28」回転から「31」回転までの画像表示装置26の報知態様（秘匿演出）を示している。一方、(B-1)～(B-4)は、一例として、設定値「4」の場合の、「28」回転から「31」回転までの画像表示装置26の報知態様（秘匿演出）を示している。(A-1)、(B-1)において、「28」回転目を示しており、この「28」回転目は、(A-1)、(B-1)いずれもが高確率状態である。しかしながら、画像表示装置26においては、「〇〇モード」という背景画像が表示され、さらに、「高確なのか?」といった非確定的な報知が行われている。なお、「1」回転目～「27」回転目の表示態様は省略しているが、高確率状態であることを確定的に報知する画像を表示するようにしており、そのような報知態様から、秘匿演出に切り替わることにより、遊技者は、高確率状態が継続しているのか、終了して通常遊技状態となっているのか、を把握することができない。そして、(A-2)、(B-2)において、「29」回転目を示しており、この「29」回転目は、設定値「4」は高確率状態が継続しているが、設定値「1」は低確率状態に移行している。しかしながら、画像表示装置26においては、継続して、「〇〇モード」という背景画像が表示され、さらに、「高確なのか?」といった非確定的な報知が行われている。つまり、設定値「1」である場合は、「29」回転目より内部的には低確率状態となるが、画像表示装置26において低確率状態に移行したことの報知、例えば、低確率状態に対応する背景画像の表示などは行っておらず、少なくとも設定値「4」の高確率状態の上限回数である「31」回転目までは、秘匿演出を行うこととなる。以降、(A-3)、(B-3)で示す「30」回転目、(A-4)、(B-4)で示す「31」回転目も同様に、設定値「4」は高確率状態が継続しているが、設定値「1」は低確率状態に移行しており、画像表示装置26においては、継続して、「〇〇モード」という背景画像が表示され、さらに、「高確なのか?」といった非確定的な報知が行われている。つまり、高確率状態と低確率状態との境目であっても、「28」回転～「31」回転の間は、一貫して、共通の秘匿演出を行うので、高確率状態と低確率状態との境目が画像表示装置26の報知態様からは把握することができないようになっている。これにより、例えば、図53に示すように、設定値が「1」であっても、設定値が「4」であっても、画像表示装置26の報知態様からは把握することができず、上述した、設定値毎に異なるST回数から、パチンコ遊技機1の設定されている設定値が遊技者に完全に把握されてしまう、という問題点を解決することができる。

#### 【0492】

なお、図52や図53においては、以下のように構成することもできる。つまり、図52においては、図54で示すように、当たり遊技終了後から「100」回転までの間に、

「設定示唆演出実行抽せん条件」が発生した場合は、抽せんを行い、当せんすれば、時短遊技状態の「100」回転目の終了後に、(A-4)、(B-4)で示すようなエンディング画面を表示して、当該エンディング画面において、設定示唆演出を実行するようにしてもよい。なお、ここでいう、「設定示唆演出実行抽せん条件」とは、第1実施形態における変短中の条件を適用してもよい。すなわち、(A-1)～(A-4)で示す非当せんのケースにおいては、エンディングの(A-4)で示すように、キャラクタ画像Ch a Gのみしか表示されないが、(B-1)～(B-4)で示す当せんのケースにおいては、エンディングの(B-4)で示すように、キャラクタ画像Ch a Gに加えて、キャラクタ画像Ch a Fを表示することで、一例として、設定値「1」or設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出を実行することができる。また、図53においては、図55で示すように、当たり遊技終了後から「27」回転までの間に、「設定示唆演出実行抽せん条件」が発生した場合は、抽せんを行い、当せんすれば、秘匿演出の終了後に、(A-5)、(B-5)で示すようなエンディング画面を表示して、当該エンディング画面において、設定示唆演出を実行するようにしてもよい。なお、ここでいう、「設定示唆演出実行抽せん条件」とは、第1実施形態における変短中の条件を適用してもよい。すなわち、(A-1)～(A-5)で示す非当せんのケースにおいては、エンディングの(A-5)で示すように、キャラクタ画像Ch a Gのみしか表示されないが、(B-1)～(B-5)で示す当せんのケースにおいては、エンディングの(B-5)で示すように、キャラクタ画像Ch a Gに加えて、キャラクタ画像Ch a Fを表示することで、一例として、設定値「1」or設定値「3」であることを示唆する設定示唆演出を実行することができる。

10

20

#### 【0493】

なお、第2実施形態のように、確変遊技状態がST型である場合、以下のような「設定示唆演出実行抽せん条件」を用いるとより効果的である。つまり、「特別図柄当たり判定処理」において、当たりと判定され、当たり遊技終了後にSTに突入したものの、STで一度も当たりが引けずに、駆け抜けてしまった場合に、「設定示唆演出実行抽せん条件」が成立したとしてもよい。この場合、せっかく苦労してSTに突入させたのに、一度も当たることなくSTが終了してしまった場合の遊技者の落胆を和らげることができる。

#### 【0494】

以上、第2実施形態によれば、例えば、設定値「1」においては、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」における当たり確率が「1/280」で、「確変遊技状態」における当たり確率が「1/28」として、例えば、設定値「4」においては、「通常遊技状態」と「時短遊技状態」における当たり確率が「1/310」で、「確変遊技状態」における当たり確率が「1/31」とした。また、このような当たり確率とすると、設定値「1」の方が設定値「4」よりもSTの継続率が高くなるため、STの継続率を全設定値で共通とすべく、設定値「1」のST回数を「28」回として、設定値「4」のST回数を「31」回とした(図46)。また、このようなST回数とすると、ST回数の相違から設定値が遊技者に把握されてしまうため、ST回数の相違から設定値が把握されないように、例えば、設定値「1」においては、ST回数「28」回+時短遊技状態回数「72」回(「変短状態」の回数が計「100」回)として、設定値「4」においては、ST回数「31」回+時短遊技状態回数「69」回(「変短状態」の回数が計「100」回)とした。また、計「100」回の「変短状態」においては、変短中共通演出を実行して、特段、STが終了したことや、時短遊技状態が開始したことを報知しないようにした(図52)。これにより、遊技者にとっては、見た目上、計「100」回の「変短状態」が付与されているような感覚を与えることができ、特に、STがいつ終了したのか、時短遊技状態がいつ開始したのか、を把握し難くすることができるので、STの継続率を全設定値で共通化しても、異なるSTの上限回数からパチンコ遊技機に設定されている設定値が把握されてしまう、といった問題点を解消することができる。

30

40

#### 【0495】

##### (第3実施形態)

以下、本発明の第3実施形態について図面を参照しながら具体的に説明する。なお、第

50

3実施形態においては、上述した第1実施形態と異なる点のみを説明し、共通部分の説明は省略する。よって、例えば、第1実施形態において説明した設定示唆演出について、第3実施形態においても適用してもよいことは勿論のことである。また、第3実施形態は、設定示唆演出を搭載しているにも関わらず、図柄の電源投入時の出目などから設定値が把握されてしまい、設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止するための発明である。

#### 【0496】

はじめに、第1実施形態と相違する処理について、図56、図57を用いて説明を行う。図56は、主制御基板メイン処理（図8参照）の第3実施形態ver.であり、図57は、演出制御基板タイマ割込処理（図16参照）内のメインコマンド受信処理で行われる設定値情報コマンド受信時処理（第3実施形態のみ記載）である。また、図56においては、第1実施形態の処理と異なる処理と、その部分に接続する処理とを記載し、一部の処理については記載を省略している。以下、第1実施形態の処理と異なる処理のみ説明を行う。

#### 【0497】

##### （ステップS16）

ステップS16において、メインCPU101は、特別図柄表示器における初期出目を決定する。すなわち、メインCPU101は、パチンコ遊技機1に電源が投入された場合、第1特別図柄表示器27aと、第2特別図柄表示器27bとにおいて、設定値変更処理が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、最初に表示する図柄（初期出目ともいう）を決定する。例えば、図58（A）に示すように、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bにおいて、「ー」（横バー図柄）を最初に表示する図柄（初期出目ともいう）として決定する。そして、特別図柄表示器における初期出目を決定すると、ステップS17に処理を移行する。なお、「ー」（横バー図柄）は、「特別図柄当たり判定処理」において、ハズレと判定されたときに、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bに確定表示されるハズレ図柄と同一である。よって、特別図柄表示器における初期出目＝特別図柄表示器において確定表示されるハズレ図柄となっている。

#### 【0498】

##### （ステップS17）

ステップS17において、メインCPU101は、決定した初期出目を第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bにおいて表示するために、決定した初期出目に対応するデータを出力ポートにセットする。なお、図9のステップS107の特別図柄表示制御処理において、出力ポートにセットされた初期出目に対応するデータを用いて、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bに決定した初期出目が表示されることになる。そして、決定した初期出目に対応するデータを出力ポートにセットすると、ステップS13に処理を移行する。

#### 【0499】

##### （設定値情報コマンド受信時処理）

図57は、サブCPU201により行われる設定値情報コマンド受信時処理である、図16のステップS301において、設定値情報コマンドを受信したと判定された場合に、本処理が行われる。

#### 【0500】

##### （ステップS301-1）

ステップS301-1において、サブCPU201は、設定値をサブRAM203に記憶する。なお、ここで行われる処理は、上述した「図8の設定値情報コマンド」を受信した場合、に記載している内容と同一である。そして、設定値をサブRAM203に記憶すると、ステップS301-2に処理を移行する。

#### 【0501】

##### （ステップS301-2）

ステップS301-2において、サブCPU201は、画像表示装置26において表示

10

20

30

40

50

する装飾図柄画像（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）の初期出目を決定する。すなわち、サブ CPU 201 は、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された場合、画像表示装置 26 の装飾図柄画像（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）において、設定値変更処理が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、最初に表示する図柄（初期出目ともいう）を決定する。例えば、図 58（B）に示すように、画像表示装置 26 において、左装飾図柄画像 26 a として「1」を、中装飾図柄画像 26 b として「2」を、右装飾図柄画像 26 c として「3」を最初に表示する図柄（初期出目ともいう）として決定する。そして、画像表示装置 26 において表示する装飾図柄画像（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）の初期出目を決定すると、ステップ S 301-3 に処理を移行する。なお、各装飾図柄画像の組み合わせ「123」は、「特別図柄当たり判定処理」において、ハズレと判定されたときに、画像表示装置 26 に確定表示されるハズレ図柄の一部と同一である。よって、各装飾図柄画像の初期出目（組み合わせ）＝画像表示装置 26 において確定表示されるハズレ図柄（組み合わせ）の一部となっている。

10

**【0502】**

（ステップ S 301-3）

ステップ S 301-3 において、サブ CPU 201 は、画像表示装置 26 において表示する第 4 図柄画像 26 d の初期出目を決定する。すなわち、サブ CPU 201 は、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された場合、画像表示装置 26 の第 4 図柄画像 26 d において、設定値変更処理が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、最初に表示する図柄（初期出目ともいう）を決定する。例えば、図 58（C）に示すように、画像表示装置 26 において、「123」からなる第 4 図柄画像 26 d を、最初に表示する図柄（初期出目ともいう）として決定する。そして、画像表示装置 26 において表示する第 4 図柄画像 26 d の初期出目を決定すると、ステップ S 301-4 に処理を移行する。なお、第 4 図柄画像 26 d の「123」も、上述した各装飾図柄画像の初期出目（組み合わせ）と同様、画像表示装置 26 において確定表示されるハズレ図柄（組み合わせ）の一部となっている。

20

**【0503】**

（ステップ S 301-4）

ステップ S 301-4 において、サブ CPU 201 は、画像表示装置 26 において表示する保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 26 e、第 2 始動口保留個数画像 26 f）の初期出目を決定する。すなわち、サブ CPU 201 は、パチンコ遊技機 1 に電源が投入された場合、画像表示装置 26 の保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 26 e、第 2 始動口保留個数画像 26 f）において、設定値変更処理が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、最初に表示する保留個数画像（初期出目ともいう）を決定する。例えば、図 58（D）に示すように、画像表示装置 26 において、第 1 始動口保留個数画像 26 e として「0」を、第 2 始動口保留個数画像 26 f として「0」を最初に表示する保留個数画像（初期出目ともいう）として決定する。そして、画像表示装置 26 において表示する保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 26 e、第 2 始動口保留個数画像 26 f）の初期出目を決定すると、ステップ S 301-5 に処理を移行する。

30

**【0504】**

（ステップ S 301-5）

ステップ S 301-5 において、サブ CPU 201 は、決定した初期出目を画像表示装置 26 において表示するために、決定した初期出目に対応するデータを出力ポートにセットする。なお、図 16 のステップ S 304 の各演出デバイスへ出力制御処理において、出力ポートにセットされた初期出目に対応するデータを用いて、画像表示装置 26 に決定した初期出目が表示されることになる。例えば、装飾図柄画像（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）においては、図 58（B）に示す初期出目が表示され、第 4 図柄画像 26 d においては、図 58（C）に示す初期出目が表示され、保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 26 e、第 2 始動口保留個数画像 26 f）においては、図 58（D）に示す初期出目が表示される。そして、決定した初期出目に対応する

40

50

データを出力ポートにセットすると、ステップ S 3 0 1 - 6 に処理を移行する。

【0505】

(ステップ S 3 0 1 - 6)

ステップ S 3 0 1 - 6 において、サブ CPU 2 0 1 は、発光パターンを決定する。ここで、サブ CPU 2 0 1 は、発光装置 9 や盤用照明装置 2 9 における発光パターンを決定するように構成されている、この発光パターンは、電源投入時から、発光装置 9 や盤用照明装置 2 9 が発光を開始するまでの時間が、例えば、「3 S」で構成される「発光パターン 1」と、「4 S」で構成される「発光パターン 2」と、「5 S」で構成される「発光パターン 3」と、・・・といったように、複数の発光パターンを有しており、当該処理において、設定値の変更が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、いずれかの発光パターンを決定し、決定した発光パターンにて発光装置 9 や盤用照明装置 2 9 を発光させるように構成されている。なお、設定値の変更が行われなかったパチンコ遊技機 1 は、例えば、電源投入時から「3 S」後に発光し、設定値の変更が行われたパチンコ遊技機 1 は、例えば、電源投入時から「4 S」後に発光するとして、設定値の変更が行われなかったパチンコ遊技機 1 が 2 台、設定値の変更が行われたパチンコ遊技機 1 が 1 台、計 3 台が並んで遊技機設置島に設置されているとすると、1 台だけ、発光パターンが異なってしまう、設定値の変更が行われたパチンコ遊技機 1 であることが把握され易くなってしまう、といった問題点がある。このような問題点に対して、当該処理にて、設定値の変更が行われた場合、行われなかった場合に関わらず、いずれかの発光パターンを決定し、決定した発光パターンにて発光装置 9 や盤用照明装置 2 9 を発光させるように構成したことで、パチンコ遊技機 1 毎に、電源投入時から、発光装置 9 や盤用照明装置 2 9 が発光を開始するまでの時間がランダムとなり、発光パターンの相違から設定値の変更が行われたパチンコ遊技機 1 を特定することを困難とすることができる。そして、発光パターンを決定すると、設定値情報コマンド受信時処理を終了する。

【0506】

このような処理により、第 3 実施形態における、画像表示装置 2 6 の初期出目の表示が可能となる。次に、上述のフローチャートの説明でも触れた初期出目の表示について、図 5 8、図 5 9 のアニメーションを用いて説明する。なお、図 5 8 は、前日の最終出目に関わらず、電源投入時専用の初期出目を表示する仕様であり、図 5 9 は、前日の最終出目を記憶しておき、電源投入時の初期出目として表示する仕様である。

【0507】

図 5 8 (A) は、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b の初期出目の表示態様を示しており、(A-1) が設定値の変更が行われた場合で、(A-2) が設定値の変更が行われなかった場合を示している。上述したとおり、初期出目は、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b のいずれもが、「ー」(横バー図柄)が表示されており、さらに、(A-1)、(A-2) のいずれの場合であっても、「ー」(横バー図柄)が表示されている。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b の初期出目が共通となることから、この初期出目の表示態様から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

【0508】

図 5 8 (B) は、画像表示装置 2 6 の装飾図柄画像(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)の初期出目の表示態様を示しており、(B-1) が設定値の変更が行われた場合で、(B-2) が設定値の変更が行われなかった場合を示している。上述したとおり、初期出目は、左装飾図柄画像 2 6 a が「1」で、中装飾図柄画像 2 6 b が「2」で、右装飾図柄画像 2 6 c が「3」が表示されており、さらに、(B-1)、(B-2) のいずれの場合であっても、左装飾図柄画像 2 6 a が「1」で、中装飾図柄画像 2 6 b が「2」で、右装飾図柄画像 2 6 c が「3」が表示されている。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、装飾

図柄画像（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）の初期出目が共通となることから、この初期出目の表示態様から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0 5 0 9】

図 5 8（C）は、画像表示装置 2 6 の第 4 図柄画像 2 6 d の初期出目の表示態様を示しており、（C－1）が設定値の変更が行われた場合で、（C－2）が設定値の変更が行われなかった場合を示している。上述したとおり、初期出目は、「1 2 3」が表示されており、さらに、（C－1）、（C－2）のいずれの場合であっても、「1 2 3」が表示されている。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、第 4 図柄画像 2 6 d の初期出目が共通となることから、この初期出目の表示態様から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0 5 1 0】

図 5 8（D）は、画像表示装置 2 6 の保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f）の初期出目の表示態様を示しており、（D－1）が設定値の変更が行われた場合で、（D－2）が設定値の変更が行われなかった場合を示している。上述したとおり、初期出目は、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f のいずれもが、「0」が表示されており、さらに、（D－1）、（D－2）のいずれの場合であっても、「0」が表示されている。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f の初期出目が共通となることから、この初期出目の表示態様から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0 5 1 1】

次に、図 5 9 を用いて、変更例を説明する。はじめに、図 5 9（A）は、特別図柄表示器の表示態様を示しており、（A－1）は、前日の最終出目、つまり、遊技店が閉店時間を迎えて、電源を OFF にする際の出目を表している。つまり、閉店時は、遊技者が遊技を行っておらず、ハズレ図柄が表示されていることから、前日の最終出目は、「－」（横バー図柄）となっている。そして、（A－2）が設定値の変更が行われた場合の初期出目を示しており、（A－3）が設定値の変更が行われなかった場合の初期出目を示しており、（A－2）、（A－3）のいずれにおいても、前日の最終出目と同じ、「－」（横バー図柄）を初期出目として表示している。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b の初期出目が共通であって、且つ、前日の最終出目とも共通であるから、初期出目の表示態様や、前日の最終出目との相違から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0 5 1 2】

次に、図 5 9（B）は、画像表示装置 2 6 の装飾図柄画像（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）の表示態様を示しており、（B－1）は、前日の最終出目、つまり、遊技店が閉店時間を迎えて、電源を OFF にする際の出目を表している。つまり、閉店時は、遊技者が遊技を行っておらず、ハズレ図柄が表示されていることから、前日の最終出目は、例えば、左装飾図柄画像 2 6 a が「5」、中装飾図柄画像 2 6 b が「2」、右装飾図柄画像 2 6 c が「6」となっている。そして、（B－2）が設定値の変更が行われた場合の初期出目を示しており、（B－3）が設定値の変更が行われなかった場合の初期出目を示しており、（B－2）、（B－3）のいずれにおいても、前日の最終出目と同じ、例えば、左装飾図柄画像 2 6 a が「5」、中装飾図柄画像 2 6 b が「2」、右装飾図柄画像 2 6 c が「6」を初期出目として表示している。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、画像表示装

置 2 6 の装飾図柄画像（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）の初期出目が共通であって、且つ、前日の最終出目とも共通であるから、初期出目の表示態様や、前日の最終出目との相違から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0513】

次に、図 5 9（C）は、画像表示装置 2 6 の第 4 図柄画像 2 6 d の表示態様を示しており、（C-1）は、前日の最終出目、つまり、遊技店が閉店時間を迎えて、電源を OFF にする際の出目を表している。つまり、閉店時は、遊技者が遊技を行っておらず、ハズレ図柄が表示されていることから、前日の最終出目は、例えば、「526」となっている。そして、（C-2）が設定値の変更が行われた場合の初期出目を示しており、（C-3）が設定値の変更が行われなかった場合の初期出目を示しており、（C-2）、（C-3）のいずれにおいても、前日の最終出目と同じ、例えば、「526」を初期出目として表示している。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、画像表示装置 2 6 の第 4 図柄画像 2 6 d の初期出目が共通であって、且つ、前日の最終出目とも共通であるから、初期出目の表示態様や、前日の最終出目との相違から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0514】

次に、図 5 9（D）は、画像表示装置 2 6 の保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f）の表示態様を示しており、（D-1）は、前日の最終出目、つまり、遊技店が閉店時間を迎えて、電源を OFF にする際の出目を表している。つまり、閉店時は、遊技者が遊技を行っておらず、保留個数は「0」であるから、前日の最終出目は、「0」となっている。そして、（D-2）が設定値の変更が行われた場合の初期出目を示しており、（D-3）が設定値の変更が行われなかった場合の初期出目を示しており、（D-2）、（D-3）のいずれにおいても、前日の最終出目と同じ、「0」を初期出目として表示している。このように、設定値の変更が行われた場合でも、設定値の変更が行われなかった場合でも、画像表示装置 2 6 の保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f）の初期出目が共通であって、且つ、前日の最終出目とも共通であるから、初期出目の表示態様や、前日の最終出目との相違から、設定値の変更有無を把握することを困難にすることができる。これにより、第 1 実施形態における設定示唆演出の実行が無駄になってしまうことを防止できる。

#### 【0515】

以上、第 3 実施形態によれば、パチンコ遊技機の電源投入時において、設定値の変更を伴う場合は、特別図柄表示器（第 1 特別図柄表示器 2 7 a、第 2 特別図柄表示器 2 7 b）において、初期出目「横バー図柄」を表示し、画像表示装置 2 6 の装飾図柄画像（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）において、初期出目「123」を表示し、画像表示装置 2 6 の第 4 図柄画像 2 6 d において、初期出目「123」を表示し、画像表示装置 2 6 の保留個数画像（第 1 始動口保留個数画像 2 6 e、第 2 始動口保留個数画像 2 6 f）において、初期出目「0」を表示するようにした。一方、パチンコ遊技機の電源投入時において、設定値の変更を伴わない場合においても、上述の設定値の変更を伴う場合と同様の初期出目とした（図 5 8）。これにより、設定値の変更（設定）を伴う場合も、設定値の変更（設定）を伴わない場合も、電源が投入されたときの初期表示態様としては、共通の所定の識別情報が表示されるので、設定値の変更有無の看破を困難とすることができる。

#### 【0516】

（その他の考えられる技術的思想）

以下、上述した実施形態に係るその他の技術的思想について記載する。上述の実施形態においては、十字キーボタン 1 6 を用いた、光量の調整や、音量の調整について記載したが、設定示唆演出を実行しているときは、十字キーボタン 1 6 を用いた、光量の調整や、

音量の調整を制限する（調整できない）ようにしてもよい。このように構成すれば、光量や音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、調整音によって、設定示唆演出が実行されていることに気付かなくなる、といったことを防止できる。また、設定示唆演出を実行しているときは、十字キーボタン１６を用いた、光量の調整や、音量の調整は可能とするが、音量の調整度合いを示すレベルゲージ画像や、調整音を出さないようにする、または、レベルゲージ画像を小さく表示し、調整音の音量を小さくして出力することで、設定示唆演出が実行されていることに気付かなくなる、といったことを防止するようにしてもよい。また、例えば、遊技者が演出ボタン１４を操作することで選択できる通常遊技状態モードを複数備えて、変動停止中や変動中に当該モード切り替えが可能な遊技機において、設定示唆演出を実行しているときは、モード切り替えを制限する（調整できない）ようにしてもよい。このように構成すれば、設定示唆演出が実行されているにも関わらず、モードが切り替えられたことで、設定示唆演出の実行が終了してしまう、といったことを防止できる。

10

#### 【０５１７】

上述の実施形態においては、各種エラーコマンドについて記載したが、設定示唆演出を実行しているときに、上述した各種エラーコマンドを受信した場合は、受信したエラーコマンドに対応する報知を行ってよい。例えば、電波異常を示すエラーコマンドを受信した場合は、設定示唆演出を行うキャラクタ画像を表示中であっても、電波異常を示す画像をキャラクタ画像に重ねて、またはキャラクタ画像とは別に表示してよい。これにより、管理者が、エラーが発生したことをいち早く察知することができる。また、上述した軽微なエラーコマンドについても、受信したエラーコマンドに対応する報知を行ってよい。例えば、当たり遊技において遊技球が払出されているにも関わらず、下受け皿５ｂより遊技球を抜かなかった場合に、遊技球を下受け皿５ｂから抜くことを促す報知を行うためのエラーコマンドを受信した場合は、設定示唆演出を行うキャラクタ画像を表示中であっても、「球を抜いてください」というメッセージ画像をキャラクタ画像に重ねて、またはキャラクタ画像とは別に表示してよい。一方で、設定示唆演出を実行しているときに、上述した各種エラーコマンドを受信した場合は、受信したエラーコマンドに対応する報知を行わなくてもよいし、設定示唆演出が終了してから行うようにしてもよいし、上述した軽微なエラーコマンドについては、受信したエラーコマンドに対応する報知を行わなくてもよい。

20

#### 【０５１８】

上述の実施形態においては、電源投入時の図柄の表示態様によって、設定値の変更有無を見破られないようにすることについて記載したが、各種演出の出力に係る設定についても、設定値の変更があったときと、設定値の変更がなかったときとで、同じような思想を適用することができる。「各種演出の出力に係る設定」とは、十字キーボタン１６を用いた、光量の調整や、音量の調整のことであり、例えば、遊技店の閉店時において、遊技者の十字キーボタン１６の操作により、光量が「強」に設定され、音量が最大音量に設定されている場合、翌日の開店時（電源ＯＮ時）は、設定値の変更を伴う場合でも、設定値の変更を伴わない場合でも、パチンコ遊技機１の裏面側に設けられた遊技機側調整スイッチ（図示はしないが、遊技店員のみが操作可能なスイッチ）により設定されている値に準じた光量、および音量としてよい。例えば、遊技機側調整スイッチ（図示せず）により設定されている値が「１」であれば、光量として「中」を、音量として中間音量にしてよい。このように構成すれば、「各種演出の出力に係る設定」から、設定値の変更有無が見破られてしまう、といったことを防止できる。

30

40

#### 【０５１９】

上述の実施形態においては、画像表示装置２６に表示されるキャラクタ画像を用いて設定示唆演出を行うようにしたが、画像表示装置２６に表示されるステージ画像（背景画像）で設定示唆演出を行ってもよい。例えば、標準の「山ステージ」と、「海ステージ」と、「川ステージ」とでステージチェンジを行う場合に、高設定値（設定値「１」or 設定値「２」）でしか移行しない別のステージ（例えば、「宇宙ステージ」）を設けてもよい。これにより、「宇宙ステージ」に移行したことで、高設定値（設定値「１」or 設定値

50

「2」)が確定するので、ステージチェンジにも遊技者の注目を集めることができる。また、別のステージを設けなくても、ステージチェンジの順番で設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、「山ステージ」から「海ステージ」へ移行し、「海ステージ」から「川ステージ」に移行し、「川ステージ」から「山ステージ」に移行するのが標準の移行順序として、高設定値(設定値「1」or設定値「2」)である場合に限り、「山ステージ」から「川ステージ」へ移行し、「川ステージ」から「海ステージ」に移行し、「海ステージ」から「山ステージ」に移行(いわゆる法則崩れ)することがあってもよい。これにより、ステージチェンジの法則崩れから高設定値(設定値「1」or設定値「2」)が確定するので、ステージチェンジにも遊技者の注目を集めることができる。

#### 【0520】

また、当たり遊技の終了後や、時短遊技状態の終了後や、確変遊技状態の終了後においてのみ移行する特殊ステージを設けて、この特殊ステージの滞在回数(変動回数)によって、設定値を示唆するようにしてもよい。例えば、当たり遊技の終了後から40回転にわたり特殊ステージに滞在した場合は、設定値「2」or設定値「4」であることを示唆し、当たり遊技の終了後から50回転にわたり特殊ステージに滞在した場合は、設定値「1」or設定値「3」であることを示唆し、当たり遊技の終了後から60回転にわたり特殊ステージに滞在した場合は、設定値「1」or設定値「2」であることを示唆するようにしてもよい。これにより、当たり遊技の終了後や、時短遊技状態の終了後や、確変遊技状態の終了後において、特殊ステージがどの程度継続するかに注目させることができるから、当たり遊技等の終了後に遊技が即辞められてしまうことを防止でき、遊技機の稼働を向上させることができる。

#### 【0521】

上記(1)の遊技機において記載する手段等の詳細について説明する。

遊技球が流下可能な遊技領域(遊技領域7)に形成された始動口(第1始動口21、第2始動口22)と、前記始動口に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者にとって有利な特別遊技状態(当たり遊技)へ移行させるか否かを判定する判定手段(特別図柄当たり判定処理を行うメインCPU101)と、前記判定に係る情報(特別図柄当たり判定処理の判定結果や特別図柄当たり判定処理を行う保留個数)を識別情報(第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bの特別図柄、画像表示装置26の装飾図柄画像や第4図柄画像26d、画像表示装置26の保留個数画像)により表示する識別情報表示手段(第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27b、画像表示装置26)と、前記判定における有利度合い(特別図柄当たり判定処理において当たりと判定される確率)が異なる複数段階の設定値(設定値「1」～設定値「4」)からいずれかの設定値を設定するための設定操作手段(設定変更装置31)と、を備え、前記設定操作手段による前記設定値の設定は、遊技機への電源が投入されたとき(主制御基板メイン処理)に可能であって、前記識別情報表示手段は、前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴う場合は、電源が投入されたときの初期表示態様(パチンコ遊技機1に電源が投入されたときに、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27b、画像表示装置26の最初に表示する識別情報)として所定の識別情報(例えば、第1特別図柄表示器27a、第2特別図柄表示器27bにおいては横バー図柄)を、画像表示装置26においては「123」図柄や、「0」画像)を表示するとともに、前記設定操作手段による前記設定値の設定を伴わない場合においても、電源が投入されたときの初期表示態様として前記所定の識別情報を表示する、ことを特徴とする。

#### 【0522】

次に、上記(2)の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。

上記(1)の遊技機において、前記所定の識別情報は、前記判定手段により前記特別遊技状態へ移行させないと判定された場合(ハズレ)に表示可能な識別情報と同一(例えば、「横バー図柄」や、「123」図柄は、ハズレ時においても導出可能な図柄)である、ことを特徴とする。

#### 【0523】

次に、上記（３）の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。

上記（１）または（２）の遊技機において、前記始動口は、第１の始動口（第１始動口２１）と、第２の始動口（第２始動口２２）と、を有し、前記識別情報表示手段は、前記第１の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第１の識別情報表示手段（第１特別図柄表示器２７ａ）と、前記第２の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報を表示する第２の識別情報表示手段（第２特別図柄表示器２７ｂ）と、を有し、前記第１の識別情報表示手段と、前記第２の識別情報表示手段と、に表示される前記所定の識別情報は同一（例えば、いずれの表示器においても「横バー図柄」が表示される）である、ことを特徴とする。

#### 【０５２４】

10

次に、上記（４）の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。

上記（３）の遊技機において、前記識別情報表示手段は、前記第１の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報と、前記第２の始動口に遊技球が入球したことに基づく前記判定に係る情報と、を共通の表示領域（画像表示装置２６における表示領域）を用いて表示する第３の識別情報表示手段（画像表示装置２６）をさらに有し、前記第３の識別情報表示手段に表示される前記所定の識別情報（例えば、「１２３」図柄）と、前記第１の識別情報表示手段と前記第２の識別情報表示手段とに表示される前記所定の識別情報（例えば、「横バー図柄」）と、は異なっている、ことを特徴とする。

#### 【０５２５】

20

次に、上記（５）の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。

上記（１）から（４）までのいずれか１の遊技機において、前記設定操作手段により設定された設定値を示唆する示唆演出（例えば、画像表示装置２６に表示される設定示唆演出）を実行する示唆演出実行手段（サブＣＰＵ２０１）をさらに備え、前記示唆演出実行手段は、前記判定が行われ前記初期表示態様としての前記所定の識別情報の表示が終了（いずれかの始動口に遊技球が入球）されると、前記示唆演出の実行が可能である、ことを特徴とする。

#### 【０５２６】

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。

30

#### 【符号の説明】

#### 【０５２７】

|     |          |
|-----|----------|
| １   | パチンコ遊技機  |
| ２   | 外枠       |
| ３   | 中枠       |
| ３ａ  | 枠開放検出ＳＷ  |
| ４   | ガラス枠     |
| ５   | 受け皿部材    |
| ５ａ  | 上受け皿     |
| ５ｂ  | 下受け皿     |
| ６   | 遊技盤      |
| ７   | 遊技領域     |
| ８   | 発射ハンドル   |
| ９   | 発光装置     |
| １０  | スピーカ     |
| １１  | 球抜きボタン   |
| １２  | 球貸しボタン   |
| １２ａ | 残高表示部    |
| １２ｂ | 球貸し可ランプ  |
| １３  | カード返却ボタン |

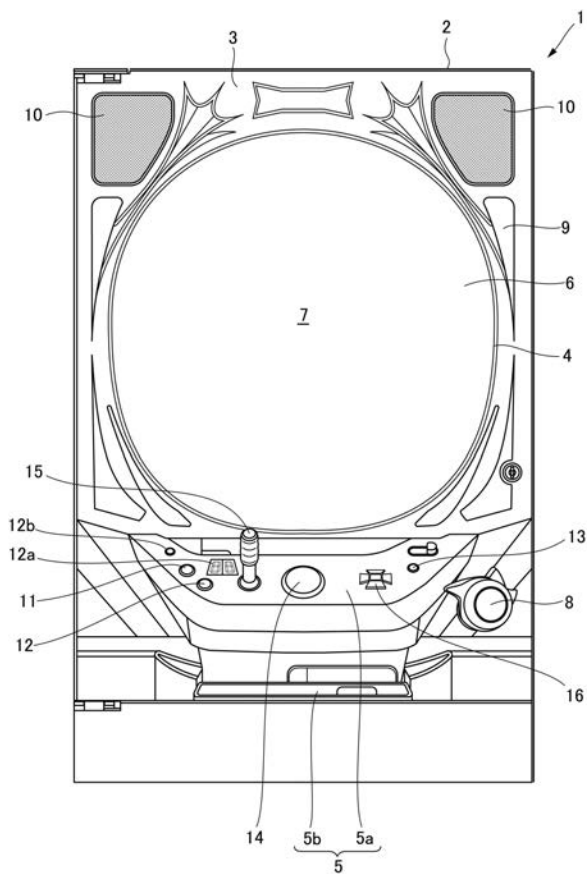
40

50

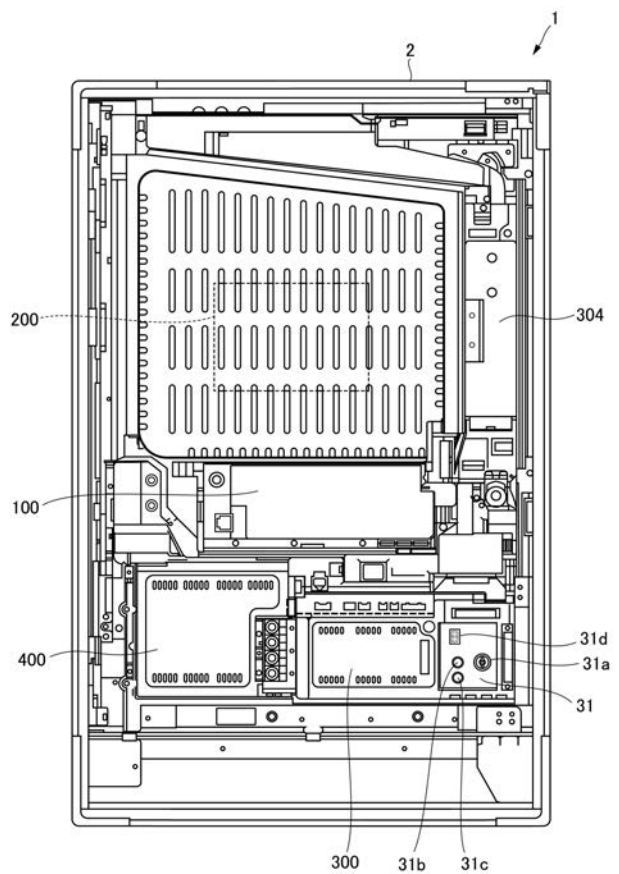
|       |                |    |
|-------|----------------|----|
| 1 4   | 演出ボタン          |    |
| 1 4 a | 演出ボタン検出 S W    |    |
| 1 5   | 演出レバー          |    |
| 1 5 a | 演出レバー検出 S W    |    |
| 1 6   | 十字キーボタン        |    |
| 1 6 a | 十字キー検出 S W     |    |
| 1 7   | ステージ           |    |
| 1 8   | 外レール部材         |    |
| 1 9   | 内レール部材         |    |
| 2 0   | ゲート部材          | 10 |
| 2 0 a | ゲート検出 S W      |    |
| 2 1   | 第 1 始動口        |    |
| 2 1 a | 第 1 始動口検出 S W  |    |
| 2 2   | 第 2 始動口        |    |
| 2 2 a | 第 2 始動口検出 S W  |    |
| 2 2 b | 第 2 始動口開閉ソレノイド |    |
| 2 3   | 普通入賞口          |    |
| 2 3 a | 普通入賞口検出 S W    |    |
| 2 4   | 大入賞口           |    |
| 2 4 a | 大入賞口検出 S W     | 20 |
| 2 4 b | 大入賞口開閉ソレノイド    |    |
| 2 5   | アウト口           |    |
| 2 5 a | アウト口検出 S W     |    |
| 2 6   | 画像表示装置         |    |
| 2 6 a | 左装飾図柄画像        |    |
| 2 6 b | 中装飾図柄画像        |    |
| 2 6 c | 右装飾図柄画像        |    |
| 2 6 d | 第 4 図柄画像       |    |
| 2 6 e | 第 1 始動口保留個数画像  |    |
| 2 6 f | 第 2 始動口保留個数画像  | 30 |
| 2 7   | 図柄表示装置         |    |
| 2 7 a | 第 1 特別図柄表示器    |    |
| 2 7 b | 第 2 特別図柄表示器    |    |
| 2 8   | 可動体            |    |
| 2 9   | 盤用照明装置         |    |
| 3 0   | 盤用駆動装置         |    |
| 3 1   | 設定変更装置         |    |
| 3 1 a | 設定変更用鍵穴        |    |
| 3 1 b | 設定変更ボタン        |    |
| 3 1 c | 設定確定ボタン        | 40 |
| 3 1 d | 設定表示部          |    |
| 1 0 0 | 主制御基板          |    |
| 1 0 1 | メイン C P U      |    |
| 1 0 2 | メイン R O M      |    |
| 1 0 3 | メイン R A M      |    |
| 2 0 0 | 演出制御基板         |    |
| 2 0 1 | サブ C P U       |    |
| 2 0 2 | サブ R O M       |    |
| 2 0 3 | サブ R A M       |    |
| 2 0 4 | R T C 装置       | 50 |

|       |          |
|-------|----------|
| 3 0 0 | 払出制御基板   |
| 3 0 1 | 払出 C P U |
| 3 0 2 | 払出 R O M |
| 3 0 3 | 払出 R A M |
| 3 0 4 | 払出装置     |
| 3 0 5 | 発射装置     |
| 4 0 0 | 電源基板     |

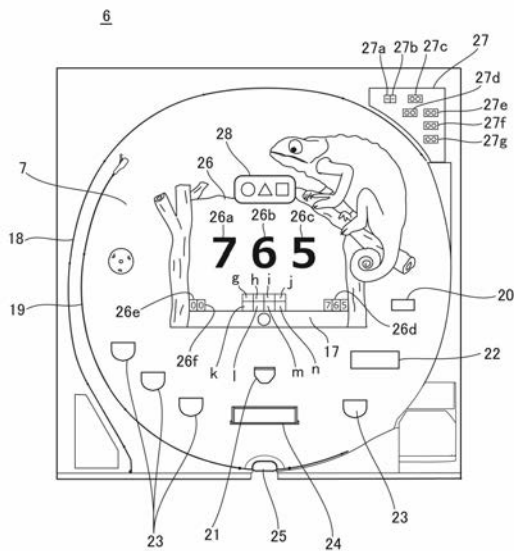
【図 1】



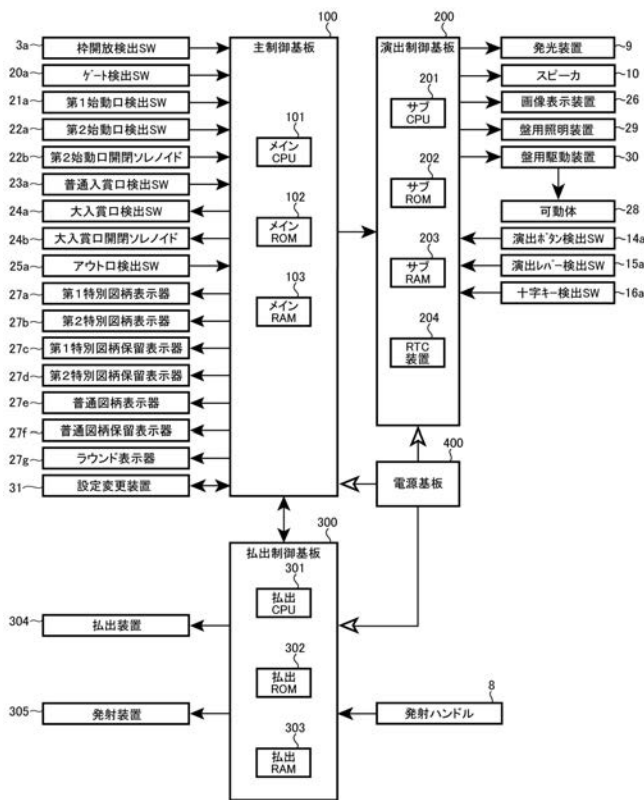
【図 2】



【図 3】



【図 4】



【図 5】

|                                           |      |         |
|-------------------------------------------|------|---------|
| (A-1) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「1」 |      |         |
| 遊技状態                                      | 当否結果 | 確率      |
| 通常遊技状態                                    | 当たり  | 1/280   |
| 時短遊技状態                                    | ハズレ  | 279/280 |
| 確変遊技状態                                    | 当たり  | 1/28    |
|                                           | ハズレ  | 27/28   |

|                                           |      |         |
|-------------------------------------------|------|---------|
| (A-2) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「2」 |      |         |
| 遊技状態                                      | 当否結果 | 確率      |
| 通常遊技状態                                    | 当たり  | 1/290   |
| 時短遊技状態                                    | ハズレ  | 289/290 |
| 確変遊技状態                                    | 当たり  | 1/29    |
|                                           | ハズレ  | 28/29   |

|                                           |      |         |
|-------------------------------------------|------|---------|
| (A-3) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「3」 |      |         |
| 遊技状態                                      | 当否結果 | 確率      |
| 通常遊技状態                                    | 当たり  | 1/300   |
| 時短遊技状態                                    | ハズレ  | 299/300 |
| 確変遊技状態                                    | 当たり  | 1/30    |
|                                           | ハズレ  | 29/30   |

|                                           |      |         |
|-------------------------------------------|------|---------|
| (A-4) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「4」 |      |         |
| 遊技状態                                      | 当否結果 | 確率      |
| 通常遊技状態                                    | 当たり  | 1/310   |
| 時短遊技状態                                    | ハズレ  | 309/310 |
| 確変遊技状態                                    | 当たり  | 1/31    |
|                                           | ハズレ  | 30/31   |

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

【図 6】

|                  |       |         |
|------------------|-------|---------|
| (A) 特別図柄決定テーブル   |       |         |
| (1) 第1始動口 全設定値共通 |       |         |
| 当否結果             | 特別図柄  | 確率      |
| 当たり              | 特別図柄A | 10/100  |
|                  | 特別図柄B | 55/100  |
|                  | 特別図柄C | 35/100  |
| ハズレ              | 特別図柄D | 100/100 |

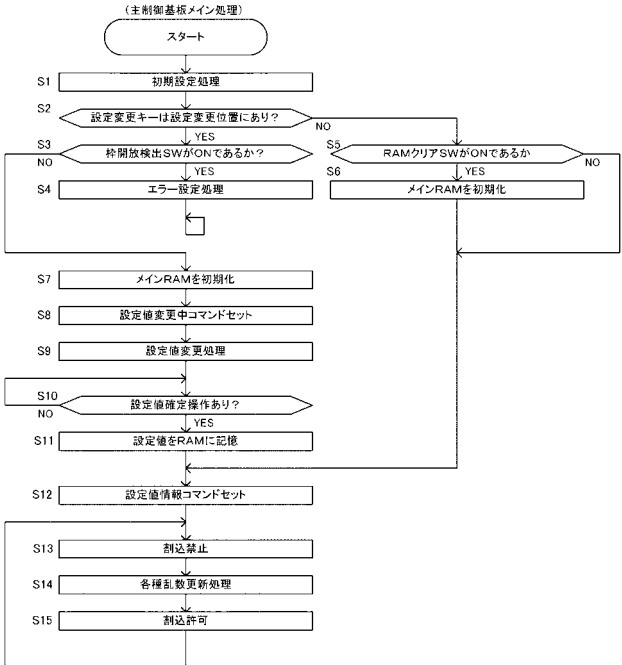
|                  |       |         |
|------------------|-------|---------|
| (2) 第2始動口 全設定値共通 |       |         |
| 当否結果             | 特別図柄  | 確率      |
| 当たり              | 特別図柄E | 65/100  |
|                  | 特別図柄F | 35/100  |
| ハズレ              | 特別図柄G | 100/100 |

|                |      |       |
|----------------|------|-------|
| (B) 普通図柄決定テーブル |      |       |
| 遊技状態           | 当否結果 | 普通図柄  |
| 通常遊技状態         | 当たり  | 普通図柄A |
| 時短遊技状態         | ハズレ  | 普通図柄B |
| 確変遊技状態         | 当たり  | 普通図柄C |
|                | ハズレ  | 普通図柄D |

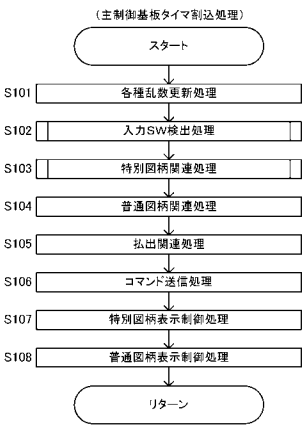
【図 7】

| 特別図柄変動パターンテーブル |                  |                     |      |
|----------------|------------------|---------------------|------|
| 変動パターン         | 遊技状態             | 演出内容                | 変動時間 |
| 変動パターン1        | 通常遊技状態           | 通常変動(ハズレ)           | 7S   |
| 変動パターン2        |                  | ノーマルリーチ(ハズレ)        | 15S  |
| 変動パターン3        |                  | スーパリーチ(ハズレ)         | 40S  |
| 変動パターン4        |                  | 擬似連2ノーマルリーチ(ハズレ)    | 50S  |
| 変動パターン5        |                  | 擬似連3スーパリーチ(ハズレ)     | 70S  |
| 変動パターン6        |                  | ノーマルリーチ(当たり)        | 15S  |
| 変動パターン7        |                  | スーパリーチ(当たり)         | 40S  |
| 変動パターン8        |                  | 擬似連2ノーマルリーチ(当たり)    | 50S  |
| 変動パターン9        |                  | 擬似連3スーパリーチ(当たり)     | 70S  |
| 変動パターン10       |                  | 擬似連4スーパリーチ(当たり)     | 90S  |
| 変動パターン11       | 時短遊技状態<br>確変遊技状態 | 全回転リーチ(当たり)         | 120S |
| 変動パターン12       |                  | 短縮変動(ハズレ)           | 2S   |
| 変動パターン13       |                  | リーチ漏り(ハズレ)          | 10S  |
| 変動パターン14       |                  | 変短中スーパリーチ(ハズレ)      | 30S  |
| 変動パターン15       |                  | リーチ漏り変短中スーパリーチ(ハズレ) | 40S  |
| 変動パターン16       |                  | 変短中スーパリーチ(当たり)      | 30S  |
| 変動パターン17       |                  | リーチ漏り変短中スーパリーチ(当たり) | 40S  |

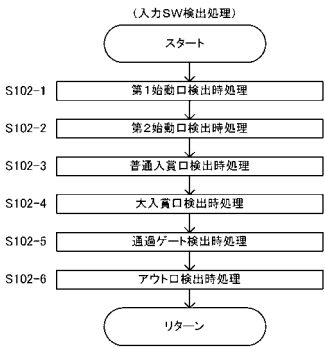
【図 8】



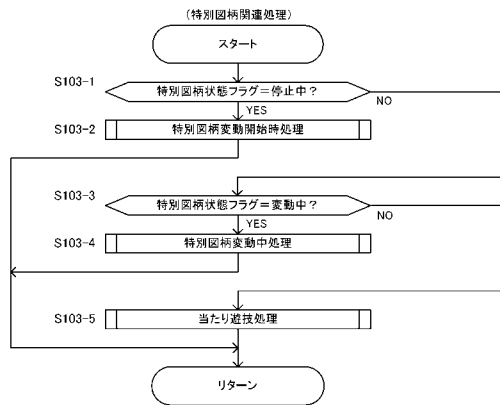
【図 9】



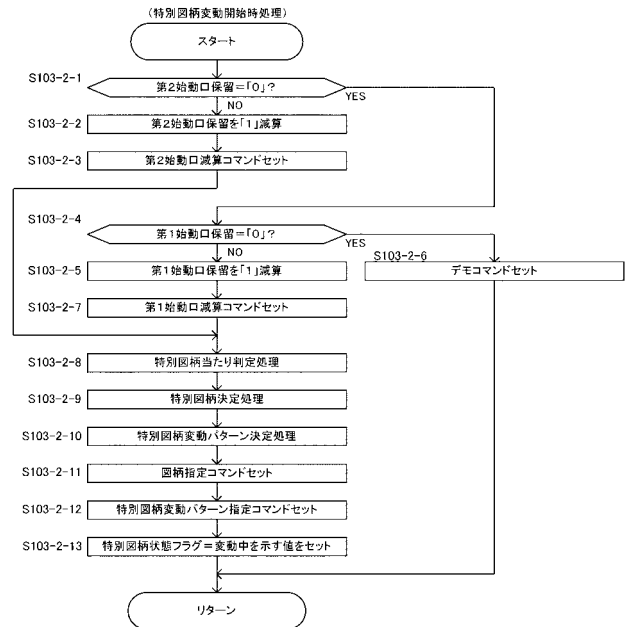
【図 10】



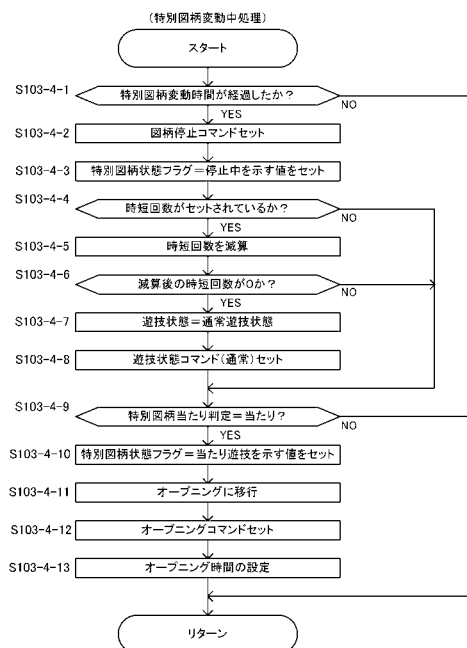
【図 1 1】



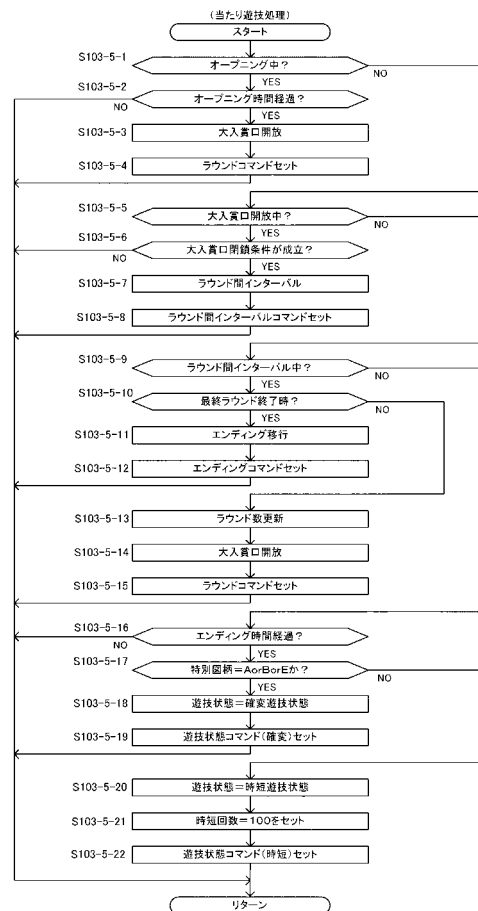
【図 1 2】



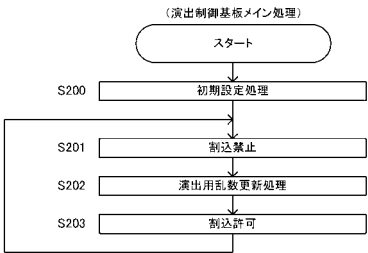
【図 1 3】



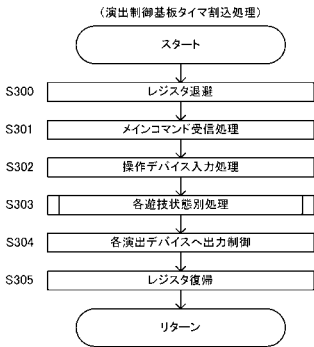
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



【図 1 7】

| 特別図柄変動パターンと設定示唆演出の実行有無の関係図 |                  |                      |      |
|----------------------------|------------------|----------------------|------|
| 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           | 通常変動(ハズレ)            | 7S   |
| 変動パターン2                    |                  | ノーマルリーチ(ハズレ)         | 15S  |
| 変動パターン3                    |                  | スーパリーチ(ハズレ)          | 40S  |
| 変動パターン4                    |                  | 疑似連2ノーマルリーチ(ハズレ)     | 50S  |
| 変動パターン5                    |                  | 疑似連3スーパリーチ(ハズレ)      | 70S  |
| 変動パターン6                    |                  | ノーマルリーチ(当たり)         | 15S  |
| 変動パターン7                    |                  | スーパリーチ(当たり)          | 40S  |
| 変動パターン8                    |                  | 疑似連2ノーマルリーチ(当たり)     | 50S  |
| 変動パターン9                    |                  | 疑似連3スーパリーチ(当たり)      | 70S  |
| 変動パターン10                   |                  | 疑似連4スーパリーチ(当たり)      | 90S  |
| 変動パターン11                   | 時短遊技状態<br>確変遊技状態 | 全回特リーチ(当たり)          | 120S |
| 変動パターン12                   |                  | 短縮変動(ハズレ)            | 2S   |
| 変動パターン13                   |                  | リーチ揃り(ハズレ)           | 10S  |
| 変動パターン14                   |                  | 変動中スーパリーチ(ハズレ)       | 30S  |
| 変動パターン15                   |                  | リーチ揃り+変動中スーパリーチ(ハズレ) | 40S  |
| 変動パターン16                   |                  | 変動中スーパリーチ(当たり)       | 30S  |
| 変動パターン17                   |                  | リーチ揃り+変動中スーパリーチ(当たり) | 40S  |

【図 1 8】

| 演出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                 | 演出図柄変動パターン   |
| 変動パターン1        | 通常遊技状態           | 通常変動(ハズレ)            | 演出図柄変動パターン1  |
| 変動パターン2        |                  | ノーマルリーチ(ハズレ)         | 演出図柄変動パターン2  |
| 変動パターン3        |                  | スーパリーチ(ハズレ)          | 演出図柄変動パターン3  |
| 変動パターン4        |                  | 疑似連2ノーマルリーチ(ハズレ)     | 演出図柄変動パターン4  |
| 変動パターン5        |                  | 疑似連3スーパリーチ(ハズレ)      | 演出図柄変動パターン5  |
| 変動パターン6        |                  | ノーマルリーチ(当たり)         | 演出図柄変動パターン6  |
| 変動パターン7        |                  | スーパリーチ(当たり)          | 演出図柄変動パターン7  |
| 変動パターン8        |                  | 疑似連2ノーマルリーチ(当たり)     | 演出図柄変動パターン8  |
| 変動パターン9        |                  | 疑似連3スーパリーチ(当たり)      | 演出図柄変動パターン9  |
| 変動パターン10       |                  | 疑似連4スーパリーチ(当たり)      | 演出図柄変動パターン10 |
| 変動パターン11       | 時短遊技状態<br>確変遊技状態 | 全回特リーチ(当たり)          | 演出図柄変動パターン11 |
| 変動パターン12       |                  | 短縮変動(ハズレ)            | 演出図柄変動パターン12 |
| 変動パターン13       |                  | リーチ揃り(ハズレ)           | 演出図柄変動パターン13 |
| 変動パターン14       |                  | 変動中スーパリーチ(ハズレ)       | 演出図柄変動パターン14 |
| 変動パターン15       |                  | リーチ揃り+変動中スーパリーチ(ハズレ) | 演出図柄変動パターン15 |
| 変動パターン16       |                  | 変動中スーパリーチ(当たり)       | 演出図柄変動パターン16 |
| 変動パターン17       |                  | リーチ揃り+変動中スーパリーチ(当たり) | 演出図柄変動パターン17 |
| 変動パターン18       |                  | 変動中スーパリーチ(ハズレ)       | 演出図柄変動パターン18 |
| 変動パターン19       |                  | リーチ揃り+変動中スーパリーチ(ハズレ) | 演出図柄変動パターン19 |
| 変動パターン20       |                  | 変動中スーパリーチ(ハズレ)       | 演出図柄変動パターン20 |

【 図 1 9 】

[illegible]

【図 2 1】

| 設示示後演出開連決定テーブル             |        |        |                |                        |
|----------------------------|--------|--------|----------------|------------------------|
| (A) 設示示後演出決定用テンプレート(ハズレなし) |        |        |                |                        |
| 設定値[1]                     | 設定値[2] | 設定値[1] | 設定値[1]or設定値[2] | 設定値[1]or設定値[2]or設定値[4] |
| 設定値[1]                     | 1/256  | —      | 251/256        | —                      |
| 設定値[2]                     | 12/256 | —      | —              | 244/256                |
| 設定値[3]                     | —      | —      | 256/256        | —                      |
| 設定値[4]                     | —      | —      | —              | 256/256                |

| (B) 設示示後演出実行抽せんテーブル(ハズレあり) |        |        |                |                        |
|----------------------------|--------|--------|----------------|------------------------|
| 設定値[1]                     | 設定値[2] | 設定値[1] | 設定値[1]or設定値[2] | 設定値[1]or設定値[2]or設定値[4] |
| 設定値[1]                     | 2/256  | 1/256  | 24/256         | —                      |
| 設定値[2]                     | —      | —      | —              | 231/256                |
| 設定値[3]                     | 1/256  | —      | 24/256         | —                      |
| 設定値[4]                     | —      | —      | 24/256         | 244/256                |
| 設定値[4]                     | —      | —      | —              | 12/256                 |

| (C) 設示示後演出実行抽せんテーブル(ハズレあり) |        |        |                |                        |
|----------------------------|--------|--------|----------------|------------------------|
| 設定値[1]                     | 設定値[2] | 設定値[1] | 設定値[1]or設定値[2] | 設定値[1]or設定値[2]or設定値[4] |
| 設定値[1]                     | —      | —      | 1/4096         | —                      |
| 設定値[2]                     | —      | —      | —              | 4096/4096              |
| 設定値[3]                     | —      | —      | 1/4096         | 4096/4096              |
| 設定値[4]                     | —      | —      | —              | 4096/4096              |
| 設定値[4]                     | —      | —      | —              | 4096/4096              |

| (D) 設示示後演出用装飾図柄決定テーブル |           |           |                |                        |
|-----------------------|-----------|-----------|----------------|------------------------|
| 設定値[1]                | 設定値[2]    | 設定値[1]    | 設定値[1]or設定値[2] | 設定値[1]or設定値[2]or設定値[4] |
| 設定値[1]                | 装飾図柄[456] | 装飾図柄[357] | 装飾図柄[2456]     | 装飾図柄[2456]             |
| 設定値[1]                | 1/256     | 1/256     | —              | 254/256                |
| 設定値[2]                | 1/256     | —         | 1/256          | 254/256                |
| 設定値[3]                | —         | 1/256     | —              | 256/256                |
| 設定値[4]                | —         | —         | 1/256          | 256/256                |

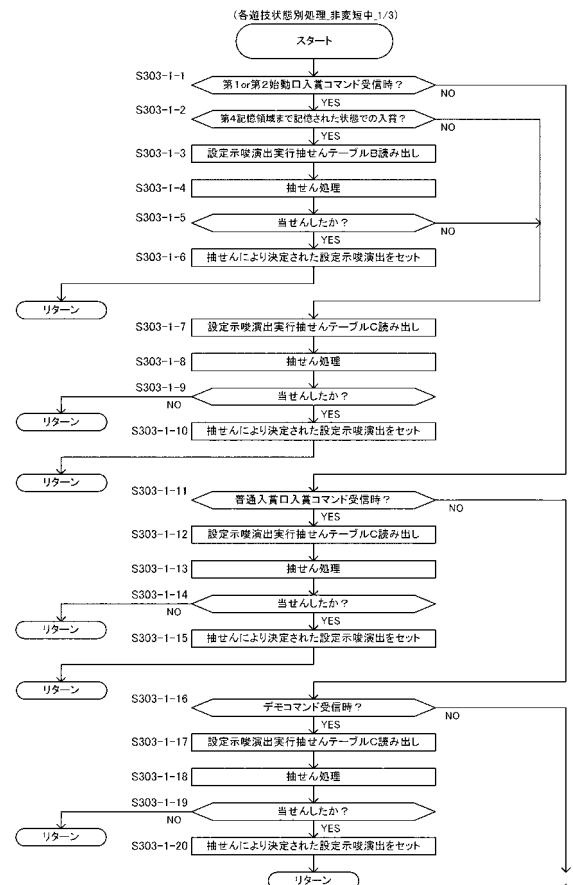
  

| (E) 設示示後演出用リプレイ発生(演出ボタン発告)決定テーブル |            |              |                |                        |
|----------------------------------|------------|--------------|----------------|------------------------|
| 設定値[1]                           | 設定値[2]     | 設定値[1]       | 設定値[1]or設定値[2] | 設定値[1]or設定値[2]or設定値[4] |
| 設定値[1]                           | リプレイボタン発せり | リプレイボタン発せりあり | セリフ「まあかな」      | セリフ「まあかな」              |
| 設定値[1]                           | 1/256      | 1/256        | 1/256          | 254/256                |
| 設定値[2]                           | 1/256      | —            | 1/256          | 254/256                |
| 設定値[3]                           | —          | 1/256        | —              | 256/256                |
| 設定値[4]                           | —          | —            | 1/256          | 256/256                |

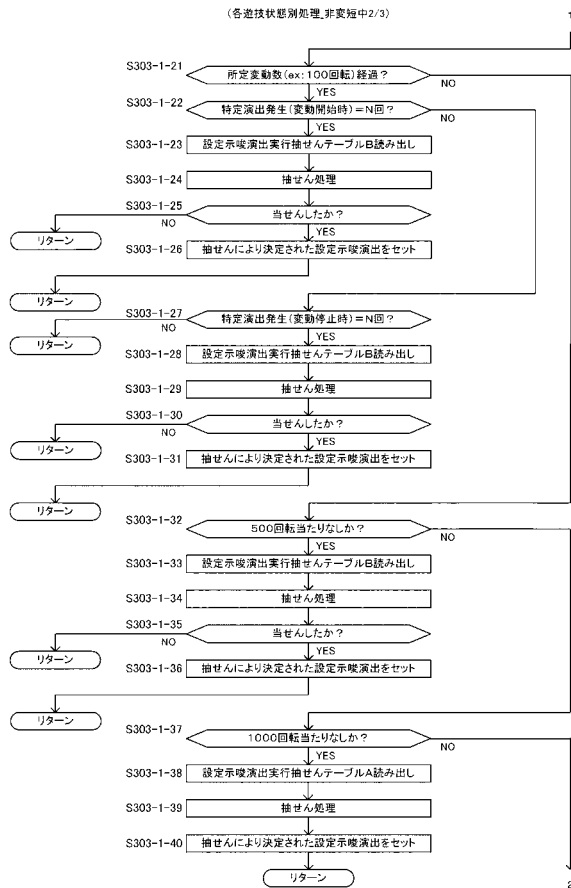
【 図 2 0 】

|                                     | 設定値[1]          | 設定値[2] | 設定値[3] | 設定値[4] |
|-------------------------------------|-----------------|--------|--------|--------|
| (A) 周知アラーム予告 (O…実行可能, x…実行不能)       | 内容              |        |        |        |
| ハターン-1                              | 左, 中, 右が同時に変動開始 |        |        |        |
| ハターン-2                              | 左, 中, 右の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-3                              | 左, 右, 中の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-4                              | 左, 右, 中の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-5                              | 中, 左, 右の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-6                              | 中, 左, 右の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-7                              | 右, 左, 中の順に変動開始  |        |        |        |
| ハターン-8                              | 右, 左, 中の順に変動開始  |        |        |        |
| (B) 精密音予告 (O…実行可能, x…実行不能)          | 内容              |        |        |        |
| ハターン-1                              | 通電停止音 (ベント)     |        |        |        |
| ハターン-2                              | チャンス停止音 (ギラン)   |        |        |        |
| ハターン-3                              | 特選停止音1 (ジャラン)   |        |        |        |
| ハターン-4                              | 特選停止音2 (カーン)    |        |        |        |
| ハターン-5                              | 特選停止音3 (トコウ)    |        |        |        |
| (C) 可動体予告 (O…実行可能, x…実行不能)          | 内容              |        |        |        |
| ハターン-1                              | 落下              |        |        |        |
| ハターン-2                              | 落下              |        |        |        |
| ハターン-3                              | 落下              |        |        |        |
| ハターン-4                              | 落下              |        |        |        |
| ハターン-5                              | 落下              |        |        |        |
| (D) 先読み予告 (保留変化予告) (O…実行可能, x…実行不能) | 内容              |        |        |        |
| ハターン-1                              | 白点滅保留→普通保留      |        |        |        |
| ハターン-2                              | 白点滅保留→普通保留      |        |        |        |
| ハターン-3                              | 白点滅保留→特殊保留      |        |        |        |
| ハターン-4                              | 特殊保留→普通保留       |        |        |        |
| ハターン-5                              | 特殊保留→普通保留       |        |        |        |
| ハターン-6                              | 特殊保留→普通保留       |        |        |        |
| ハターン-7                              | 白点滅保留→チャンス保留    |        |        |        |
| ハターン-8                              | 白点滅保留→チャンス保留    |        |        |        |
| ハターン-9                              | 白点滅保留→チャンス保留    |        |        |        |

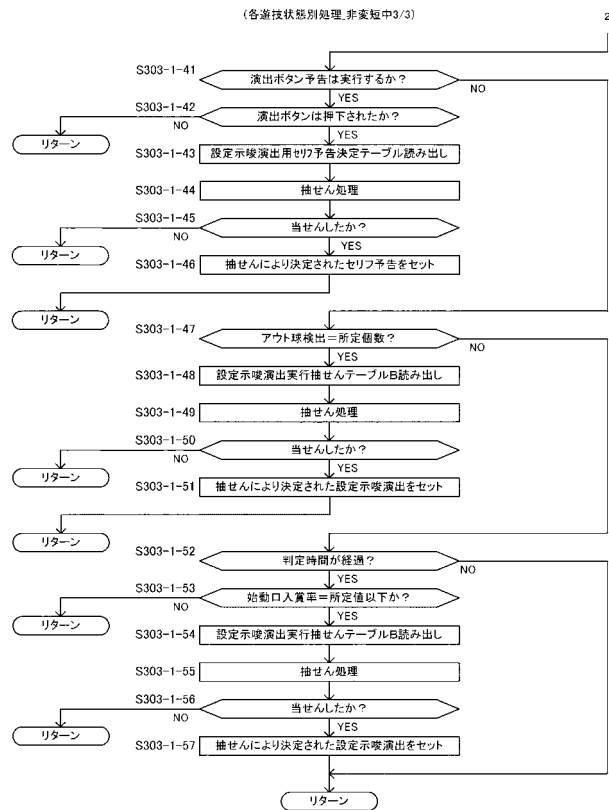
【図 2 2】



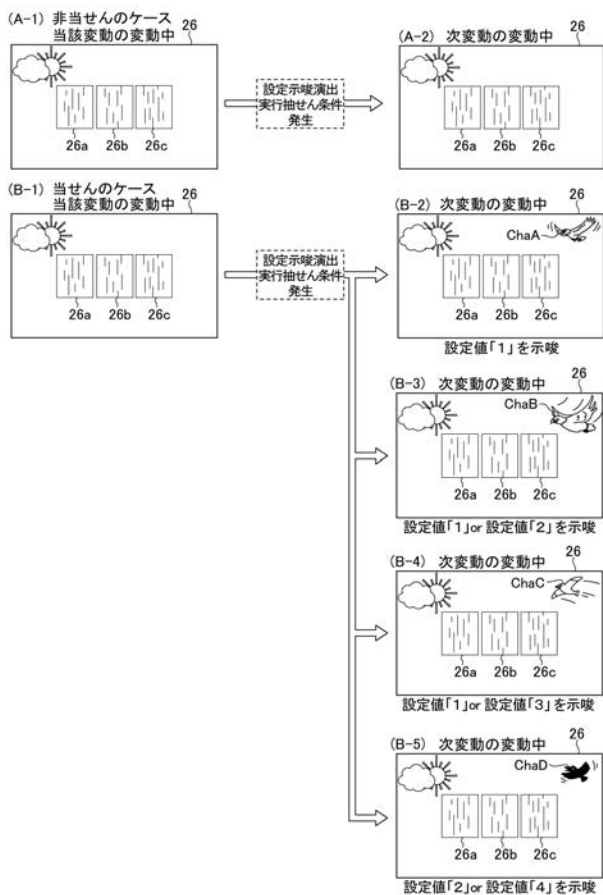
【図 2 3】



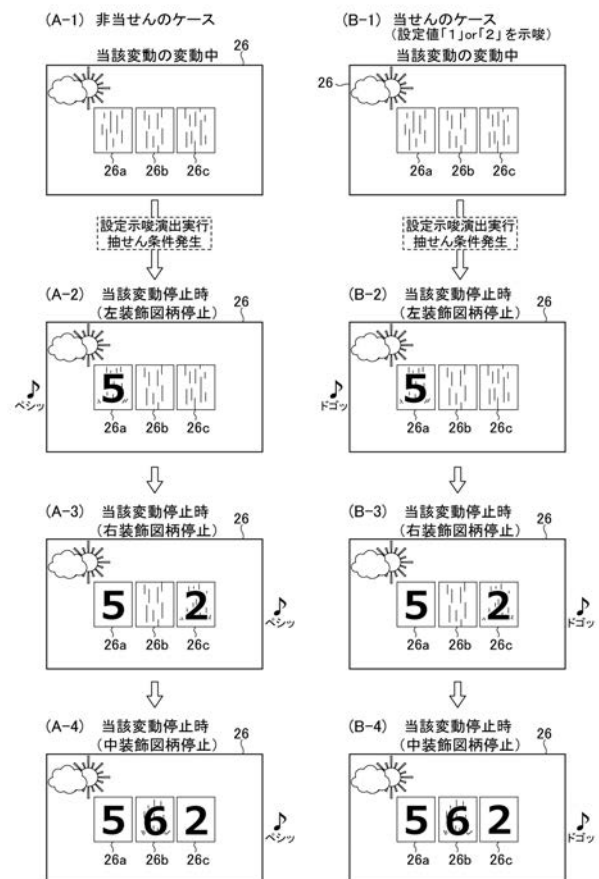
【図 2 4】



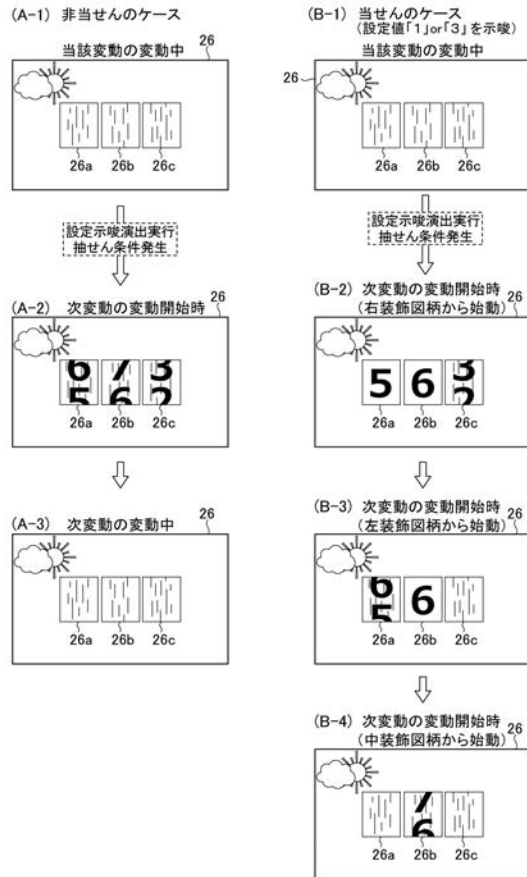
【図 2 5】



【図 2 6】



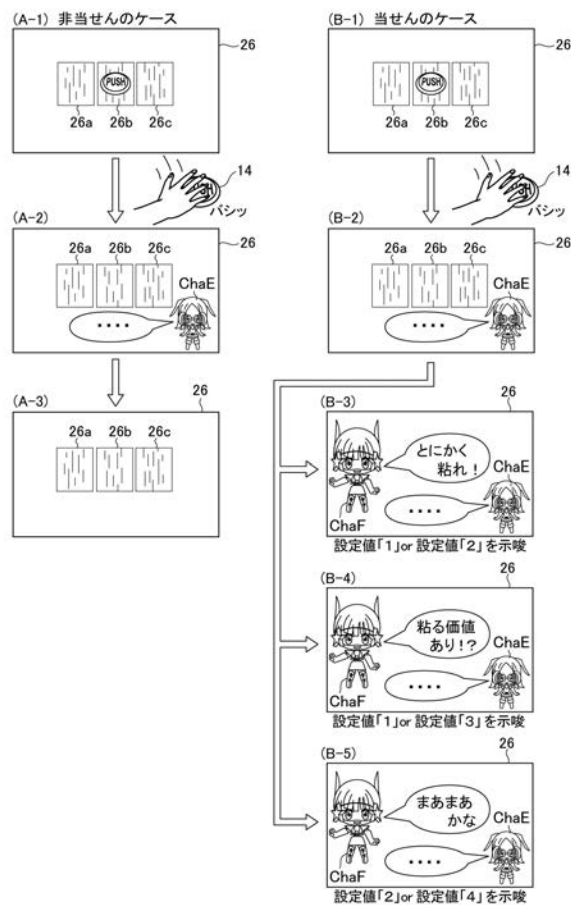
【図 27】



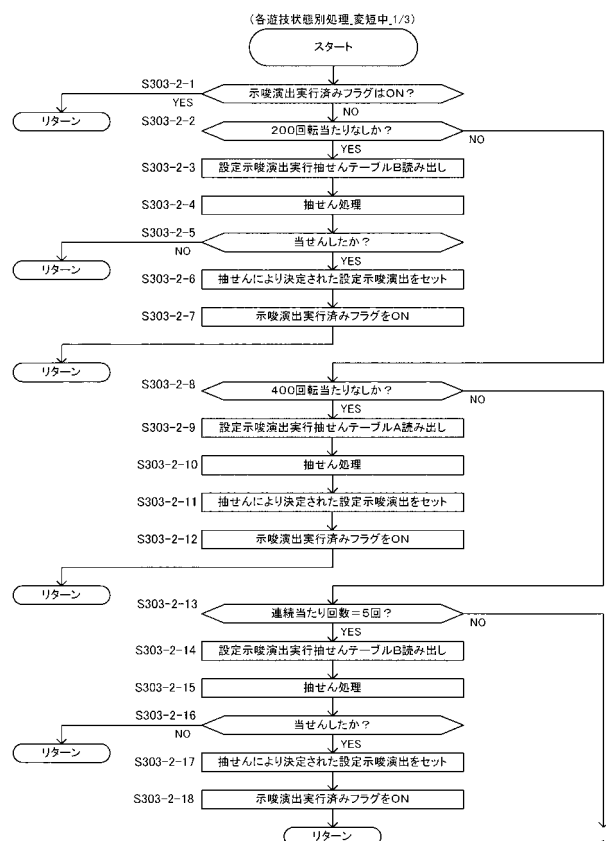
【図 28】



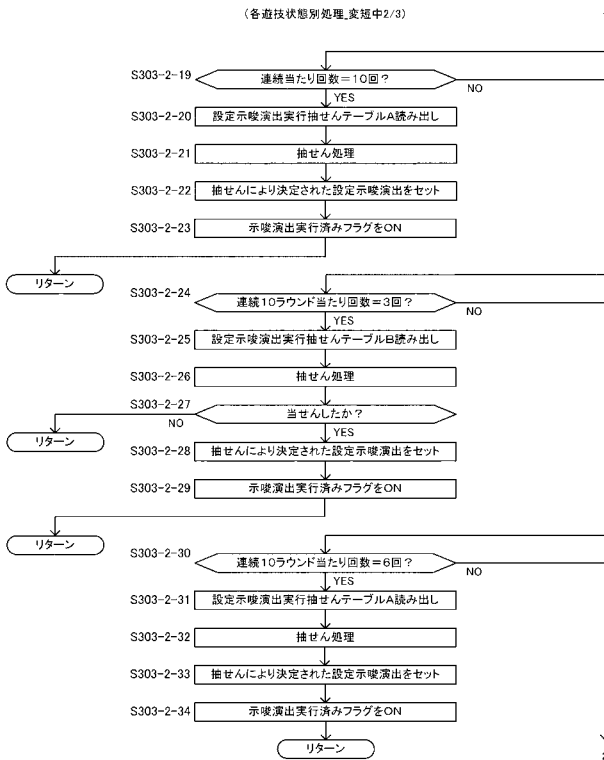
【図 29】



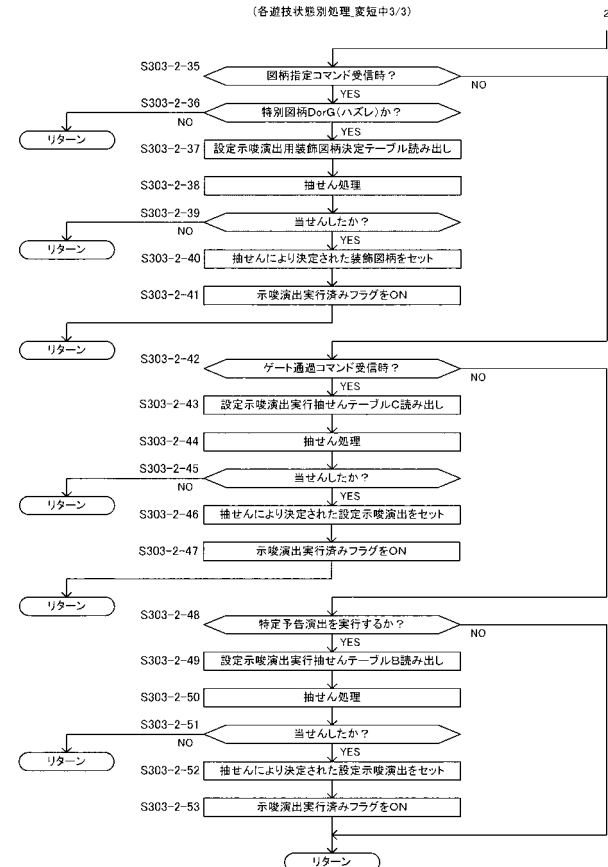
【図 30】



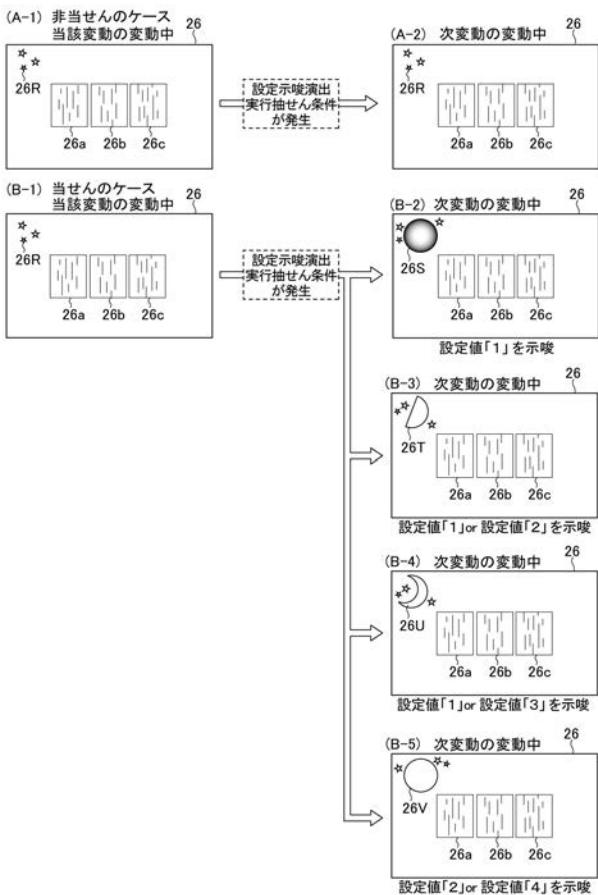
【図 3 1】



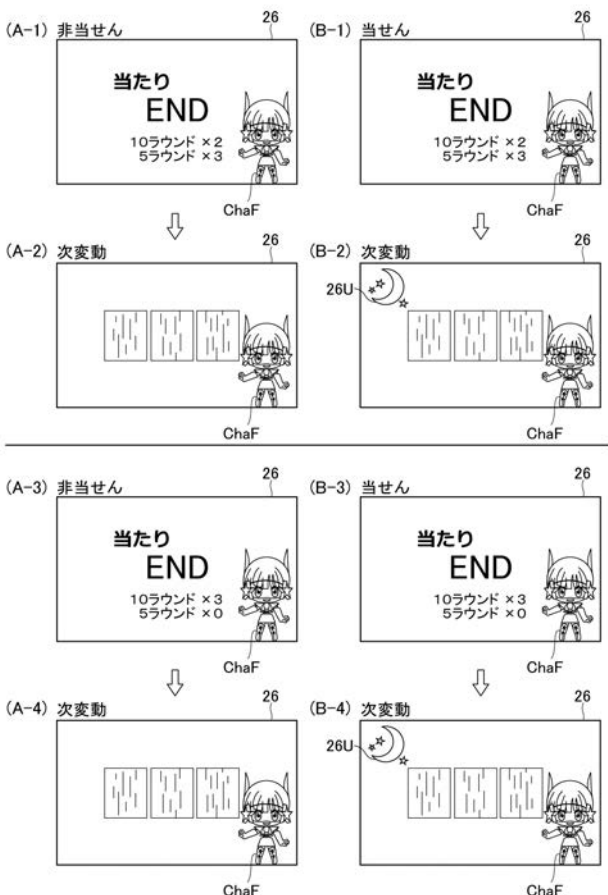
【図 3 2】



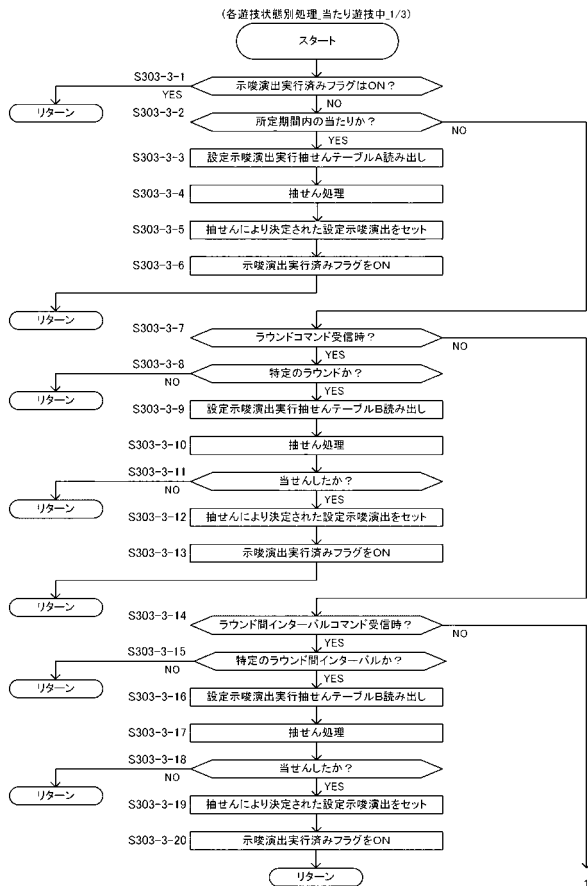
【図 3 3】



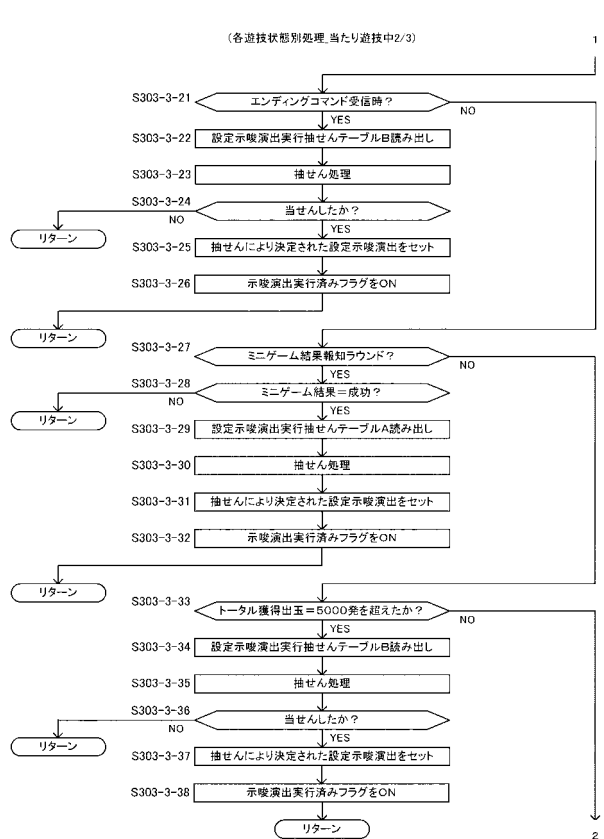
【図 3 4】



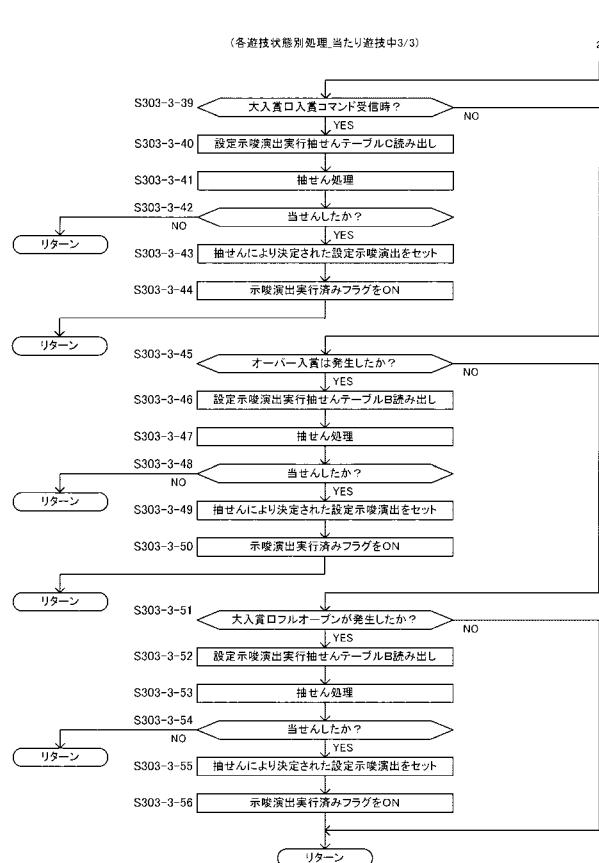
【図 35】



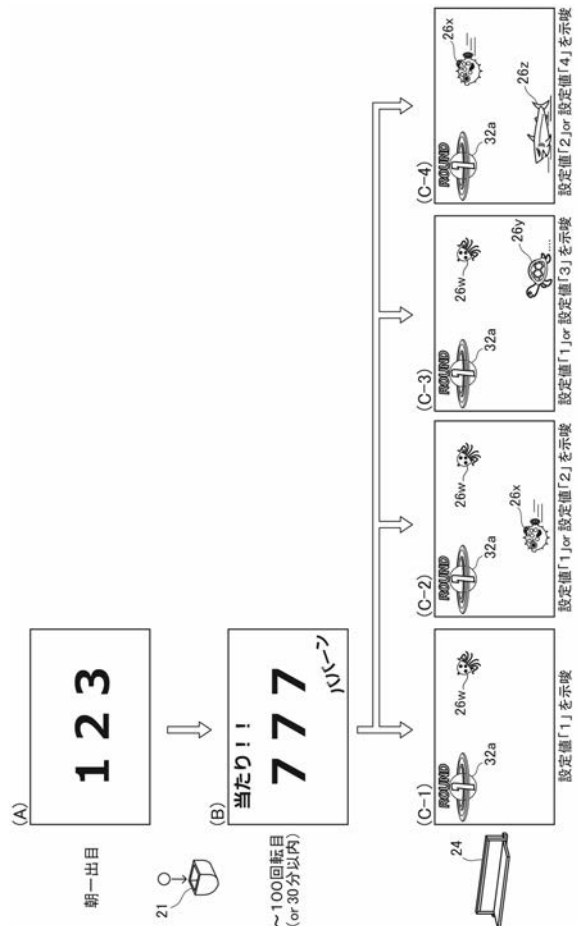
【図 36】



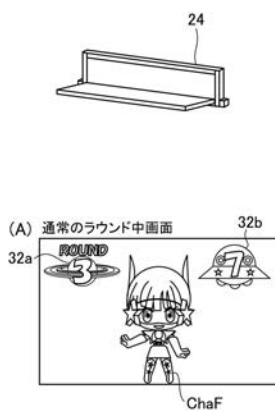
【図 37】



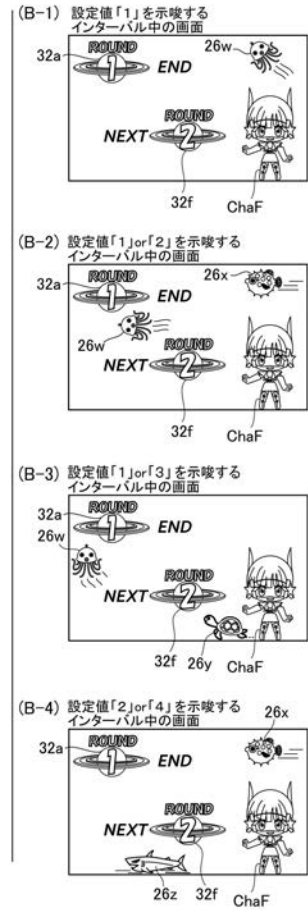
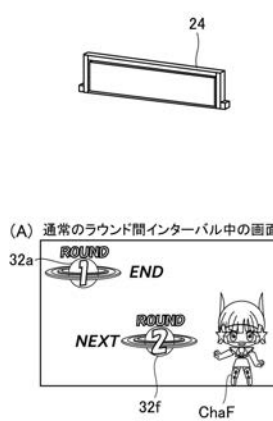
【図 38】



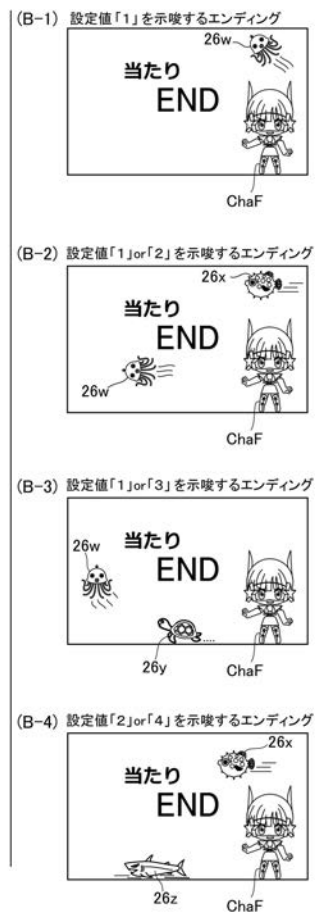
【図 39】



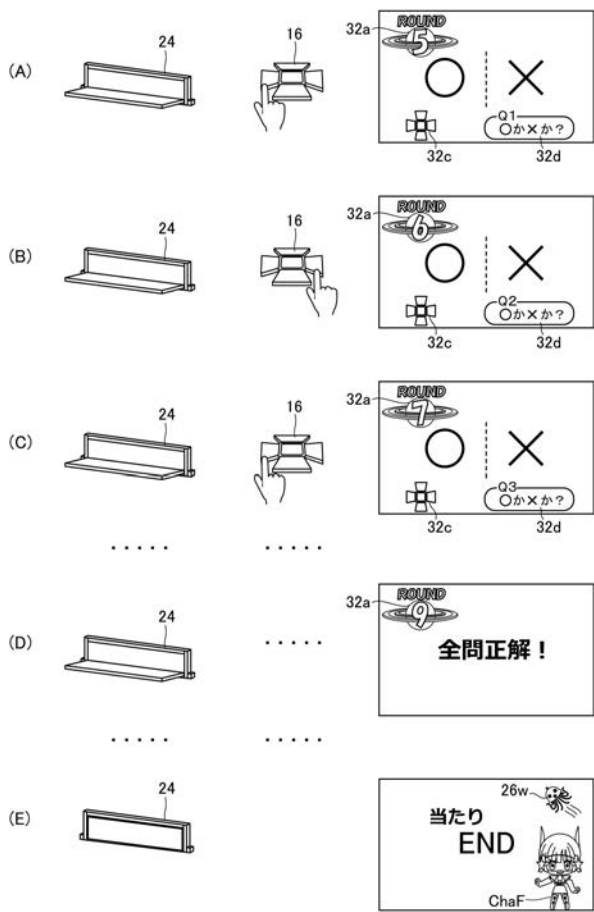
【図 40】



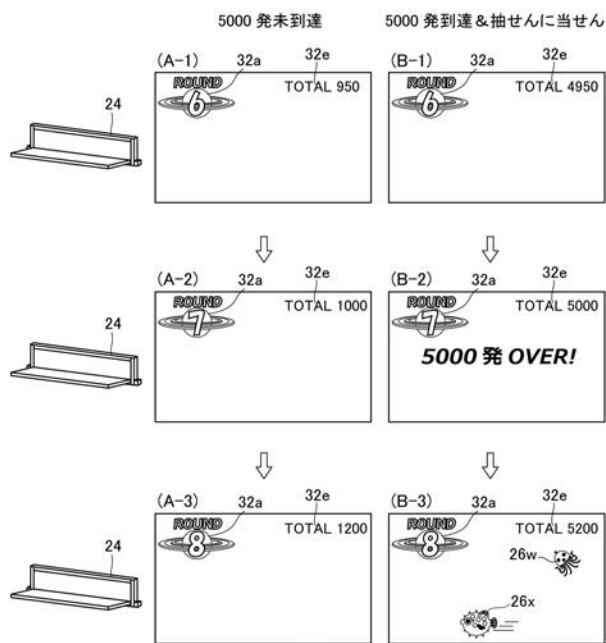
【図 41】



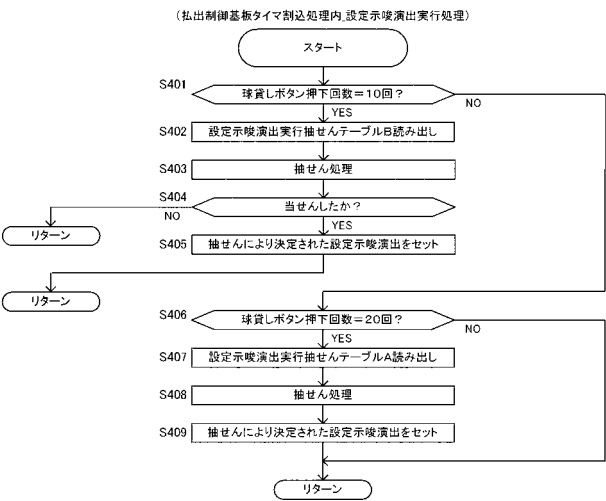
【図 42】



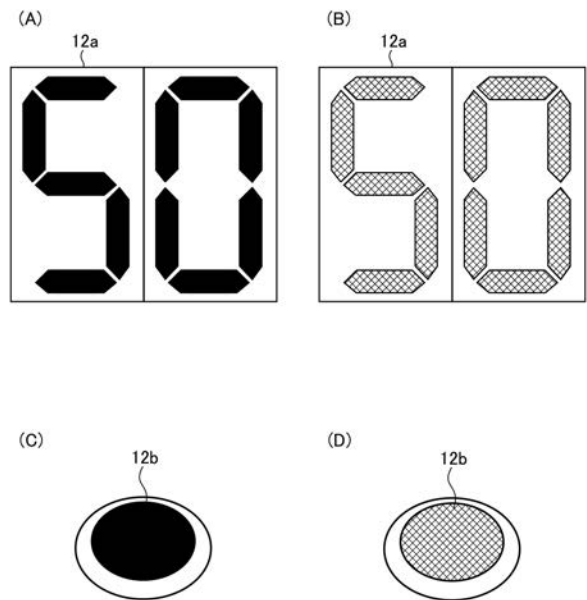
【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

(A-1) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「1」

| 遊技状態           | 当否結果  | 確率      |
|----------------|-------|---------|
| 通常遊技状態         | 当たり   | 1/280   |
|                | ハズレ   | 279/280 |
| 確変遊技状態         | 当たり   | 1/28    |
|                | ハズレ   | 27/28   |
| 確変遊技状態回数(ST回数) | 28回   |         |
| ST突入率          | 100%  |         |
| ST継続率          | 63.8% |         |
| 時短遊技状態回数       | 72回   |         |
| 変短回数           | 100回  |         |

(A-2) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「2」

| 遊技状態           | 当否結果  | 確率      |
|----------------|-------|---------|
| 通常遊技状態         | 当たり   | 1/290   |
|                | ハズレ   | 289/290 |
| 確変遊技状態         | 当たり   | 1/29    |
|                | ハズレ   | 28/29   |
| 確変遊技状態回数(ST回数) | 29回   |         |
| ST突入率          | 100%  |         |
| ST継続率          | 63.8% |         |
| 時短遊技状態回数       | 71回   |         |
| 変短回数           | 100回  |         |

(A-3) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「3」

| 遊技状態           | 当否結果  | 確率      |
|----------------|-------|---------|
| 通常遊技状態         | 当たり   | 1/300   |
|                | ハズレ   | 299/300 |
| 確変遊技状態         | 当たり   | 1/30    |
|                | ハズレ   | 29/30   |
| 確変遊技状態回数(ST回数) | 30回   |         |
| ST突入率          | 100%  |         |
| ST継続率          | 63.8% |         |
| 時短遊技状態回数       | 70回   |         |
| 変短回数           | 100回  |         |

(A-4) 特別図柄当たり判定テーブル(第1始動口・第2始動口共通) 設定値「4」

| 遊技状態           | 当否結果  | 確率      |
|----------------|-------|---------|
| 通常遊技状態         | 当たり   | 1/310   |
|                | ハズレ   | 309/310 |
| 確変遊技状態         | 当たり   | 1/31    |
|                | ハズレ   | 30/31   |
| 確変遊技状態回数(ST回数) | 31回   |         |
| ST突入率          | 100%  |         |
| ST継続率          | 63.8% |         |
| 時短遊技状態回数       | 69回   |         |
| 変短回数           | 100回  |         |

【図 47】

特別図柄決定テーブル

(1-1)第1始動口設定値「1」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 28回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 90/100  | 28回  | 3            |
| ハズレ  | 特別図柄C | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(1-2)第2始動口設定値「1」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄D | 10      | 確変遊技状態    | 100/100 | 28回  | 7            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(2-1)第1始動口設定値「2」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 29回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 90/100  | 29回  | 3            |
| ハズレ  | 特別図柄C | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(2-2)第2始動口設定値「2」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄D | 10      | 確変遊技状態    | 100/100 | 29回  | 7            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(3-1)第1始動口設定値「3」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 30回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 90/100  | 30回  | 3            |
| ハズレ  | 特別図柄C | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(3-2)第2始動口設定値「3」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄D | 10      | 確変遊技状態    | 100/100 | 30回  | 7            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(4-1)第1始動口設定値「4」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 31回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 90/100  | 31回  | 3            |
| ハズレ  | 特別図柄C | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(4-2)第2始動口設定値「4」

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄D | 10      | 確変遊技状態    | 100/100 | 31回  | 7            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(5-1)第1始動口設定値「1」変更例

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 28回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 55/100  | 28回  | 3            |
| 当たり  | 特別図柄C | 10      | 時短遊技状態    | 10/100  | —    | 5            |
| 当たり  | 特別図柄D | 5       | 時短遊技状態    | 25/100  | —    | 1            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(5-2)第2始動口設定値「1」変更例

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄F | 10      | 確変遊技状態    | 65/100  | 28回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄G | 10      | 時短遊技状態    | 35/100  | —    | 5            |
| ハズレ  | 特別図柄H | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(6-1)第1始動口設定値「4」変更例

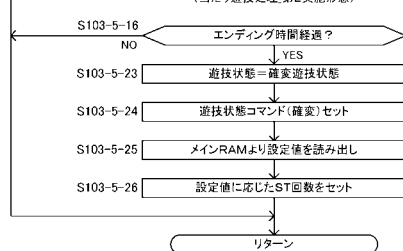
| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄A | 10      | 確変遊技状態    | 10/100  | 31回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄B | 5       | 確変遊技状態    | 55/100  | 31回  | 3            |
| 当たり  | 特別図柄C | 10      | 時短遊技状態    | 10/100  | —    | 5            |
| 当たり  | 特別図柄D | 5       | 時短遊技状態    | 25/100  | —    | 1            |
| ハズレ  | 特別図柄E | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

(6-2)第2始動口設定値「4」変更例

| 当否結果 | 特別図柄  | 付与ラウンド数 | 当たり後の遊技状態 | 確率      | ST回数 | 特別図柄表示機の表示態様 |
|------|-------|---------|-----------|---------|------|--------------|
| 当たり  | 特別図柄F | 10      | 確変遊技状態    | 65/100  | 31回  | 7            |
| 当たり  | 特別図柄G | 10      | 時短遊技状態    | 35/100  | —    | 5            |
| ハズレ  | 特別図柄H | —       | —         | 100/100 | —    | —            |

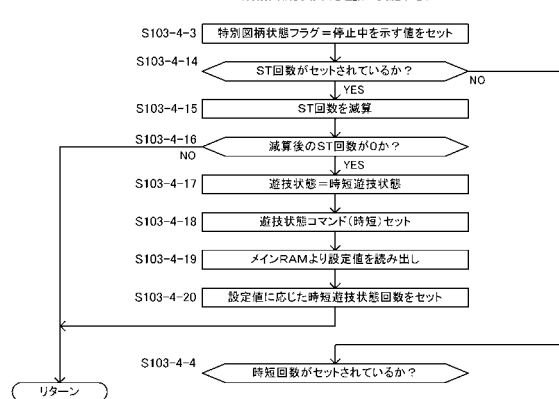
【図 49】

(当たり遊技処理, 第2実施形態)

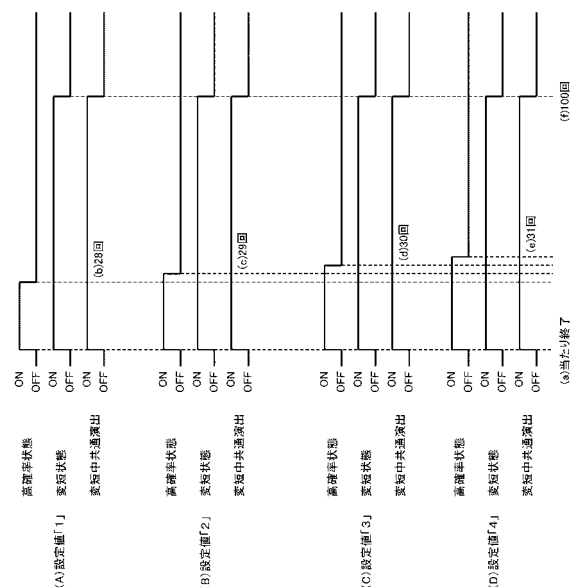


【図 48】

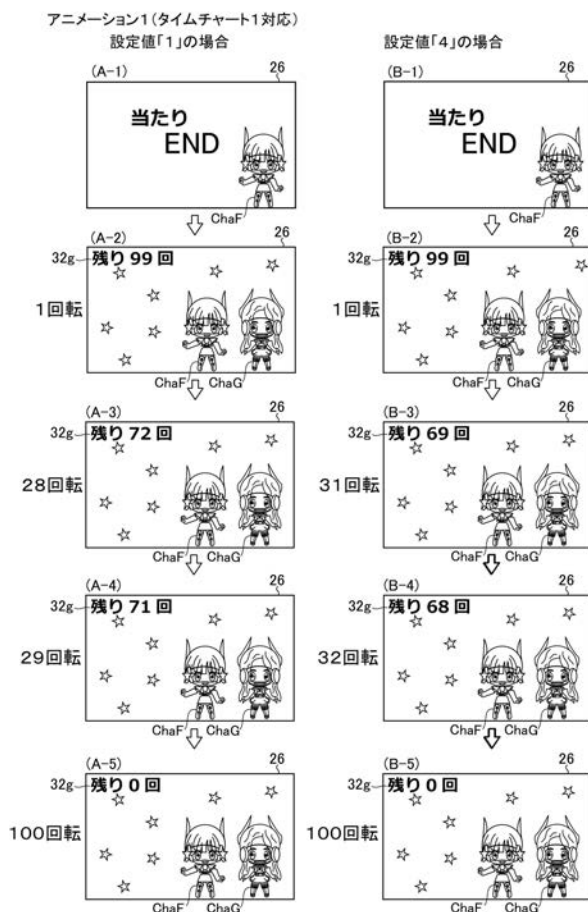
(特別図柄変動中処理, 第2実施形態)



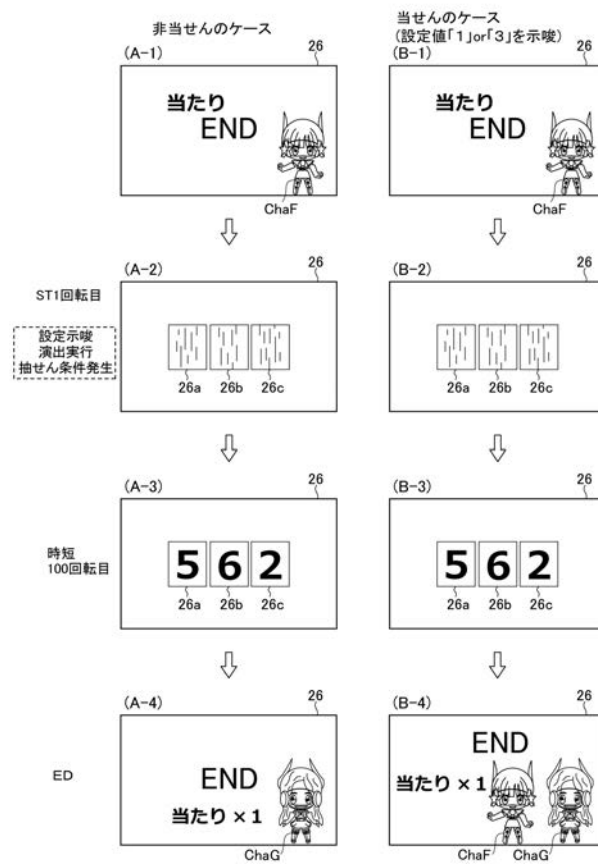
【図 50】



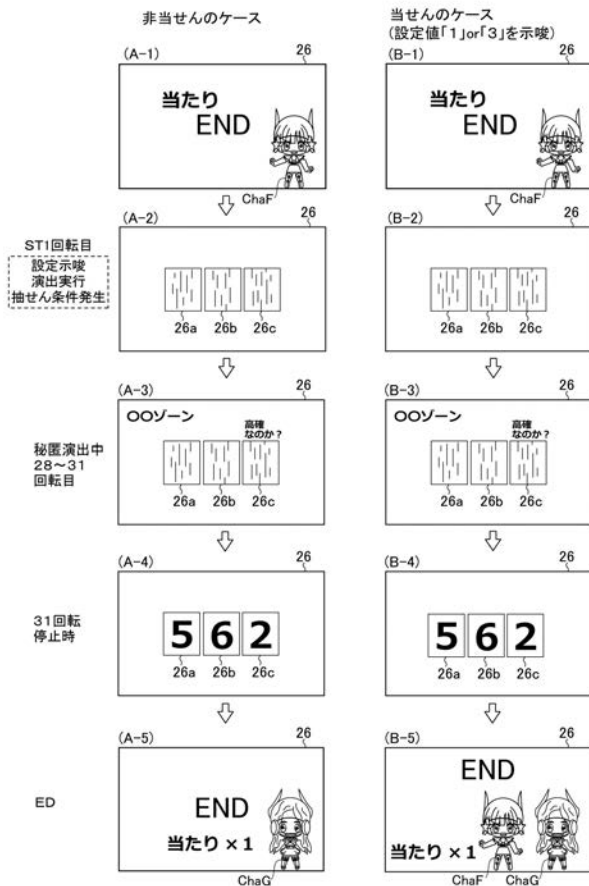
【図 5 2】



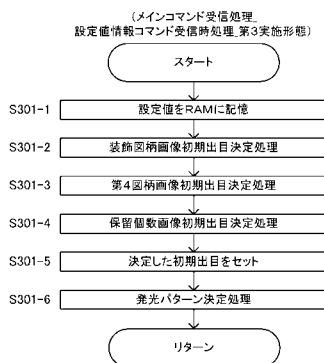
【図 5 4】



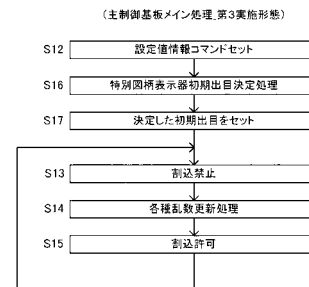
【図 5 5】



【図 5 7】

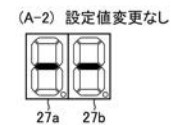
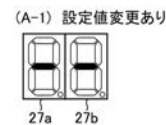


【図 5 6】



【図 5 8】

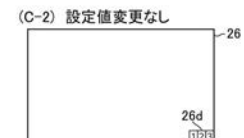
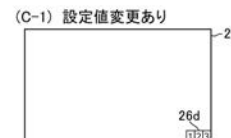
- (A) 第1特別図柄表示器27a、  
第2特別図柄表示器27bの  
初期出目表示態様



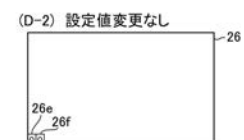
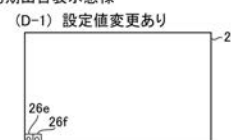
- (B) 画像表示装置26の  
装飾図柄画像26a~26cの  
初期出目表示態様



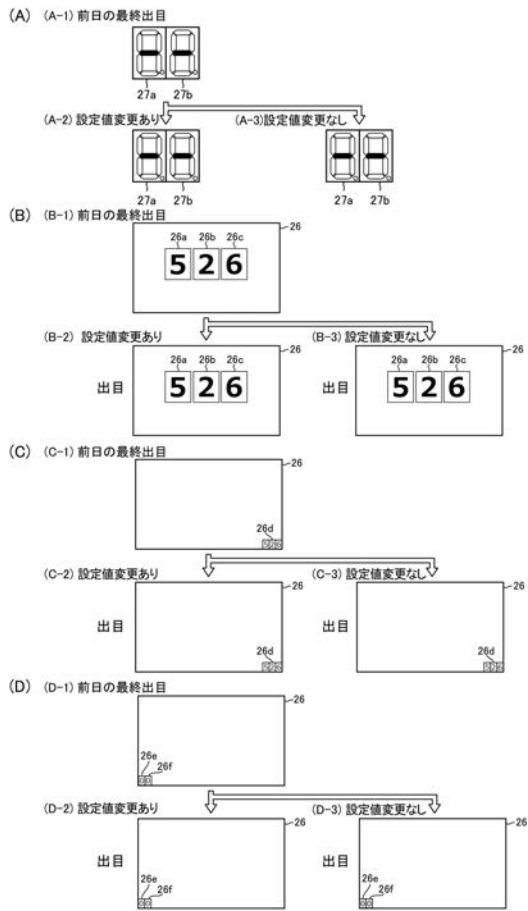
- (C) 画像表示装置26の  
第4図柄画像26dの  
初期出目表示態様



- (D) 画像表示装置26の  
第1始動口保留個数画像26e、  
第2始動口保留個数画像26fの  
初期出目表示態様



【図 59】



---

フロントページの続き

(72)発明者 吉藤 隆文

東京都渋谷区道玄坂2丁目1番1号 株式会社七匠内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA39 AA42 AA79 EB55

2C333 AA11 CA22 CA28 CA41 CA50 CA79