(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2025-5313
(P2025-5313A)
(43)公開日　令和7年1月16日(2025.1.16)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
A63F 7/02 (2006.01)		A63F	7/02	320	2C333

審査請求　未請求　請求項の数　3　ＯＬ　（全52頁）

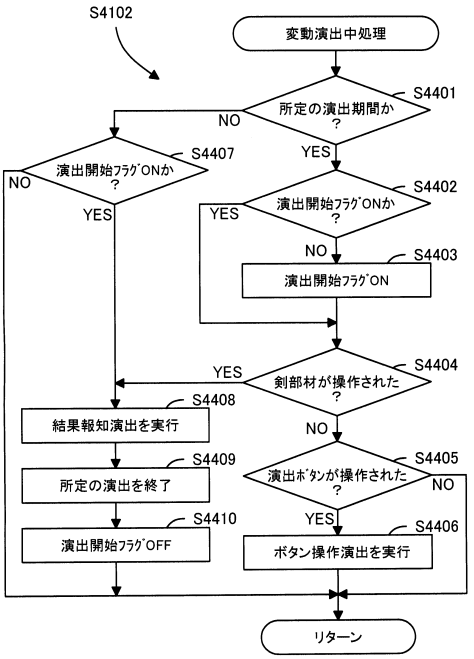
(21)出願番号　特願2023-105507(P2023-105507)
(22)出願日　令和5年6月27日(2023.6.27)

(71)出願人　599104196
株式会社サンセイアールアンドディ
愛知県名古屋市中区丸の内２丁目１１番１３号
(74)代理人　100160691
弁理士　田邊 淳也
(72)発明者　市原 卓人
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目１１番１３号 株式会社サンセイアールアンドディ内

Ｆターム（参考）　2C333　AA11 CA26 FA05 FA09 FA17

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣を向上させることを目的とする。
【解決手段】遊技者が操作可能な第１操作手段と、遊技者が操作可能で第１操作手段とは異なる第２操作手段と、第１操作手段および第２操作手段の操作に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機において、演出実行手段は、所定の演出において、第１操作手段が操作された場合と、第２操作手段が操作された場合とで、当該操作に対応する演出を異ならせる。
【選択図】図２２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者が操作可能な第１操作手段と、
遊技者が操作可能で前記第１操作手段とは異なる第２操作手段と、
前記第１操作手段および前記第２操作手段の操作に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、所定の演出において、前記第１操作手段が操作された場合と、前記第２操作手段が操作された場合とで、当該操作に対応する演出を異ならせる、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
請求項１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において特定の結果を報知する場合に、前記第１操作手段が操作される場合は当該第１操作手段の複数回の操作によって前記特定の結果を報知し、前記第２操作手段が操作される場合は当該第２操作手段の一回の操作によって前記特定の結果を報知する、
ことを特徴とする遊技機。
【請求項３】
請求項１または請求項２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において、前記第１操作手段および前記第２操作手段のうち少なくとも一方の操作を促す操作促進演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技者に演出ボタンの押下を促すように、演出ボタンを模したボタン画像を表示する演出を行う遊技機が知られている。
【０００３】
このような遊技機の中には、大当たりへの期待度を示唆するボタン画像を表示する遊技機もある（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０２１－１９１５２３号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、上記の遊技機によっても、遊技の興趣を向上させるための技術については、なお改善の余地があった。
【０００６】
本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、遊技の興趣の向上を図ることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。
【０００８】
［適用例１］

遊技者が操作可能な第１操作手段と、
遊技者が操作可能で前記第１操作手段とは異なる第２操作手段と、
前記第１操作手段および前記第２操作手段の操作に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、所定の演出において、前記第１操作手段が操作された場合と、前記第２操作手段が操作された場合とで、当該操作に対応する演出を異ならせる、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例２］
適用例１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において特定の結果を報知する場合に、前記第１操作手段が操作される場合は当該第１操作手段の複数回の操作によって前記特定の結果を報知し、前記第２操作手段が操作される場合は当該第２操作手段の一回の操作によって前記特定の結果を報知する、
ことを特徴とする遊技機。
［適用例３］
適用例１または適用例２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において、前記第１操作手段および前記第２操作手段のうち少なくとも一方の操作を促す操作促進演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【発明の効果】
【０００９】
本発明によれば、遊技の興趣を向上させることができる。
【図面の簡単な説明】
【００１０】
【図１】遊技機の正面図である。
【図２】表示器類の拡大図である。
【図３】遊技機の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図４】遊技機のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。
【図５】メインＲＯＭ、メインＲＡＭ、サブＲＯＭおよびサブＲＡＭを説明するための図である。
【図６】大当たり判定テーブルを説明するための図である。
【図７】大当たり種別判定テーブルの説明図である。
【図８】非時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図９】時短状態時の変動パターン判定テーブルの説明図である。
【図１０】主制御メイン処理のフローチャートである。
【図１１】メイン側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図１２】特別動作処理のフローチャートである。
【図１３】特別図柄待機処理のフローチャートである。
【図１４】特別図柄確定処理のフローチャートである。
【図１５】遊技状態管理処理のフローチャートである。
【図１６】特別電動役物処理のフローチャートである。
【図１７】遊技状態設定処理のフローチャートである。
【図１８】サブ制御メイン処理のフローチャートである。
【図１９】サブ側タイマ割り込み処理のフローチャートである。
【図２０】受信コマンド解析処理のフローチャートである。
【図２１】変動演出開始処理のフローチャートである。
【図２２】変動演出中処理のフローチャートである。
【図２３】操作手段操作演出Ａを説明するための図である。
【図２４】操作手段操作演出Ｂを説明するための図である。
【図２５】操作手段操作演出Ｃを説明するための図である。

【図２６】操作手段操作演出Ｄを説明するための図である。
【図２７】操作手段操作演出Ｅを説明するための図である。
【図２８】操作手段操作演出Ｆを説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜第１実施形態＞
１．遊技機の構造
図１は、本発明の一実施形態としての遊技機１の正面図である。以下では、遊技機１の左右方向を、遊技機１に対面する遊技者から見た左右方向に一致させて説明する。また、遊技機１の前方向は、遊技機１から遊技者に向かう方向として説明し、遊技機１の後方向は、遊技者から遊技機１に向かう方向として説明する。
【００１２】
遊技機１は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。遊技機１は、遊技機枠５０と、遊技盤２とを備え、遊技機枠５０の内側に遊技盤２が取り付けられている。遊技機枠５０は、前枠（前枠部）５３のほか、遊技機の外郭部を形成する外枠（基枠部）と、外枠の内側において遊技盤２が取り付けられる内枠と、を備えている。前枠（前枠部）５３は、外枠および内枠の前方側に配置される縦長方形状のユニットであり、ハンドル６０と、打球供給皿（上皿）６１と、余剰球受皿（下皿）６２と、演出ボタン６３と、剣部材６４と、剣ボタン６５と、枠ランプ６６と、スピーカ６７と、セレクトボタン６８と、枠可動体６００とを備えている。前枠５３の中央には開口部が形成されており、開口部を介して、遊技盤２の遊技領域３を視認することができる。
【００１３】
ハンドル６０は、前枠５３の右側の下端に配置され、回転角度に応じた発射強度で遊技球を発射させる。打球供給皿（上皿）６１は、前枠５３の下方に設けられ、遊技球を貯留する。余剰球受皿（下皿）６２は、打球供給皿（上皿）６１の下方に配置され、打球供給皿（上皿）６１に収容しきれない遊技球を貯留する。演出ボタン６３は、打球供給皿（上皿）６１の近傍に配置された操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６４は、剣の形を模した操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者が下方向に押し込むことができる。剣ボタン６５は、剣部材６４の上端部分、すなわち、剣の柄の端部に設けられた操作部であり、遊技の進行に伴って実行される演出時などに遊技者によって操作（押圧）される。剣部材６４は、剣部材６４全体を下方に押し込む第１の操作と、先端の剣ボタン６５を押圧する第２の操作の異なる２つの操作を実行可能に構成されている。枠ランプ６６は、前枠５３の開口部周辺に配置され、遊技中などに発光演出をおこなう。スピーカ６７は、前枠５３の左上方と右上方に配置され、遊技中などに音演出をおこなう。セレクトボタン６８は、いわゆる十字キーとなっており、左ボタン、右ボタン、上ボタン、および、下ボタンから構成され、各種入力を可能にする。枠可動体６００は、前枠５３の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。枠可動体６００は、前枠５３の内部に格納されている格納状態から、前枠５３の上方に突出する露出状態に変位可能に構成されている。
【００１４】
遊技盤２は、遊技領域３と、レール部材４と、盤ランプ５と、画像表示装置７と、センター装飾体１０と、盤可動体１５と、固定入賞装置（ヘソ）１９と、普通可変入賞装置（電チュー）２２と、ゲート（スルーチャッカー）２８と、大入賞装置（アタッカー）３１と、一般入賞口２７（普通入賞口２７）と、アウト口１６と、表示器類４０と、を備えている。
【００１５】
遊技領域３は、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球が流下する領域であり、遊技球を誘導する複数の遊技釘が突設されている。レール部材４は、遊技領域３の左側端部に配置され、ハンドル６０の操作によって発射された遊技球を遊技領域３の上方に向け

て誘導する。盤ランプ５は、遊技領域３の背面側に配置され、遊技領域３の背面側から光を照射する。

【００１６】

画像表示装置７は、遊技領域３の中央付近に設けられ、表示画面７ａを備えている。画像表示装置７は、液晶表示装置であってもよいし、有機ＥＬ表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクター、ドットマトリクスなどの他の画像表示装置であってもよい。画像表示装置７の表示画面７ａは、演出図柄（装飾図柄）８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが可変表示（変動表示ともいう）される演出図柄表示領域と、保留画像９Ａ、９Ｂが表示される保留画像表示領域と、保留消化画像９Ｃが表示される保留消化画像表示領域と、を有している。保留画像９Ａ、９Ｂは、保留を表す画像であり、保留アイコン９Ａ，９Ｂとも呼ぶ。保留消化画像９Ｃは、当該保留を表す画像であり、当該保留画像９Ｃ、または、当該保留アイコン９Ｃとも呼ぶ。さらに、保留消化画像９Ｃは、厳密に言えば保留を示すものではないため、当該変動画像９Ｃ、または、当該変動アイコン９Ｃとも呼ぶ。

【００１７】

演出図柄表示領域は、「左」「中」「右」の３つの図柄表示エリアを含んでいる。左の図柄表示エリアには左演出図柄（左装飾図柄）８Ｌが表示される。中の図柄表示エリアには中演出図柄（中装飾図柄）８Ｃが表示される。右の図柄表示エリアには右演出図柄（右装飾図柄）８Ｒが表示される。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは、例えば「１」～「９」までの数字を表した複数の図柄によって構成されている。演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの変動表示は、後述する第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示と同期している。画像表示装置７は、左、中、右の図柄表示エリアに表示する演出図柄の組み合わせによって、後述の第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂによって表示される第１特別図柄および第２特別図柄の可変表示の結果（大当たり抽選結果）を、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００１８】

例えば、大当たりに当選した場合には「７７７」などのゾロ目で演出図柄を停止表示する。はずれであった場合には「６３７」などのバラケ目で演出図柄を停止表示する。これにより、遊技者による遊技の進行状況の把握が容易となる。遊技者は、大当たり抽選結果を第１特別図柄表示器４１ａや第２特別図柄表示器４１ｂのほか、画像表示装置７によって把握することができる。なお、図柄表示エリアの位置は固定的でなくてもよい。また、演出図柄の変動表示の態様としては、上下方向にスクロールする態様であってもよいしそれ以外の態様であってもよい。各抽選結果に応じてどのような演出図柄の組み合わせを停止表示するかは上記に限定されず任意に設定することができる。以後、演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒを表示する演出を「演出図柄の変動演出」、「装飾図柄の変動演出」または、単に「変動演出」とも呼ぶ。なお、この装飾図柄の変動演出は、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間（特別図柄変動期間とも呼ぶ）における演出を１回の変動演出としてカウントする。従って、特別図柄が変動開始してから停止するまでの期間に、装飾図柄を仮停止させる場合があったとしても、当該仮停止の演出は、装飾図柄の変動演出に含まれる。

【００１９】

画像表示装置７は、演出図柄変動演出のほか、大当たり遊技（特別遊技の一例）に並行しておこなわれる大当たり演出や、客待ち用のデモ演出などを表示画面７ａに表示することができる。演出図柄変動演出では、演出図柄のほか、背景画像やキャラクタ画像などの演出画像も表示されてもよい。また、画像表示装置７は、演出図柄に加え、特別図柄が変動中であることを示唆したり、特別図柄の抽選結果を示唆したりすることが可能な識別表示（第四図柄、図示省略）を、表示画面７ａに表示してもよい。なお、識別表示（第四図柄）は、遊技領域３に設けられたＬＥＤなどの発光器によって表示させてもよい。

【００２０】

保留画像表示領域は、後述の第１特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ａを表示する第１保留表示エリアと、後述の第２特図保留の記憶数に応じて保留画像９Ｂを表示する第２

保留表示エリアとを含んでいる。保留画像９Ａ、９Ｂの表示によって、後述の第１特図保留表示器４３ａに表示される第１特図保留の記憶数と、第２特図保留表示器４３ｂに表示される第２特図保留の記憶数を、遊技者にわかりやすく表示することができる。保留消化画像表示領域は、保留消化画像９Ｃを表示する保留消化表示エリアを含んでいる。保留消化画像９Ｃは、表示画面７ａで現在変動中の演出図柄（演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）に対応しており、保留消化画像９Ｃの表示によって、第１特図保留または第２特図保留が消化（後述の「特図保留の消化」）されることを、遊技者にわかりやすく表示することができる。

【００２１】

画像表示装置７の上方側には、可動式のいわゆるギミックである盤可動体１５（可動役物１５とも呼ぶ）が設けられている。可動役物１５は、「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の部材（装飾部）が上下方向に移動可能に構成されている。可動役物１５は、通常時は画像表示装置７の上方の退避位置（図１）で静止しており、退避位置から表示画面７ａの中央に向かって下方に移動（進出）して表示画面７ａの前方の進出位置で静止することができる。可動役物１５は、進出位置で停止したとき画像表示装置７の一部を覆う。

【００２２】

センター装飾体１０は、遊技領域３の中央付近であって、画像表示装置７の前方に配置されている。センター装飾体１０の下部には、ステージ部１１が形成されている。ステージ部１１は、ステージ部１１の上面を転動する遊技球を後述の第１始動口２０へと誘導可能な形状を有している。センター装飾体１０の左下方には、ワープ部１２が設けられている。ワープ部１２は、遊技球が流入する入口部と遊技球が流出する出口部とを備え、入口部から流入した遊技球を出口部からステージ部１１に流出させる。

【００２３】

固定入賞装置（ヘソ）１９は、遊技領域３における画像表示装置７の下方に配置され、遊技球の入球し易さが常に変わらない第１始動口（第１始動入賞口、第１入球口、固定始動口）２０を備えている。第１始動口２０への遊技球の入賞は、第１特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。言い換えれば、第１始動口２０への遊技球の入賞は、大当たり乱数等の取得および大当たり判定等の契機となっている。

【００２４】

普通可変入賞装置（電チュー）２２は、遊技領域３における第１始動口２０の下方に配置され、第２始動口（第２始動入賞口、第２入球口、可変始動口）２１を備えている。第２始動口２１への遊技球の入賞は、第２特別図柄の抽選（大当たり抽選）の契機となっている。電チュー２２は、第２始動口２１の前方に可動部材２３を備えており、可動部材２３の作動によって第２始動口２１を開閉する。可動部材２３は、電チューソレノイド２４（図３）によって駆動される。第２始動口２１は、可動部材２３が開状態のとき遊技球が入球可能である。なお、電チュー２２は、可動部材２３が開状態のときの方が閉状態のときよりも第２始動口２１への入球が容易であればよく、閉状態のときに第２始動口２１への入球が可能であってもよい。

【００２５】

ゲート（スルーチャッカー）２８は、遊技領域３における大入賞装置（アタッカー）３１の上方に配置されており、遊技球が通過可能に構成されている。ゲート２８への遊技球の通過は、電チュー２２を開放するか否かを決定する普通図柄抽選の契機となっている。言い換えれば、ゲート２８への遊技球の通過は、普通図柄乱数（当たり乱数）の取得および当たり判定等の契機となっている。

【００２６】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第１始動口２０または第２始動口２１に遊技球が入賞したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当たり」に対応する値と比較することにより、大当たりか否かを判定する処理をいう。この「大当たり」の抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、後述の第１特別図柄表示器４１ａまたは第２特別図柄表示器４１ｂにおいて特別図柄の変動表示がおこなわ

れ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する特別図柄が停止表示（確定表示）され、遊技者に抽選結果が報知される。画像表示装置７では、特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームによって、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。繰り返される特別図柄の変動表示を数える場合、「回転」や「変動」で表現することもある。例えば、「大当たり後の３回転」、「大当たり後の３変動」と表現するという具合である。特別図柄の変動回数は特に「ゲーム数」として管理される。

【００２７】

また、「普通図柄の抽選」とは、ゲート２８を遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、ゲート２８を遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、後述の普通図柄表示器４２において普通図柄の変動表示がおこなわれ、所定の変動時間を経過したところで、抽選結果に対応する普通図柄が確定表示（点灯または消灯）され、遊技者に抽選結果が報知される。

【００２８】

大入賞装置（アタッカー、特別可変入賞装置）３１は、遊技領域３における第１始動口２０の右上方に配置され、大入賞口（特別入賞口）３０と、を備えている。大入賞口３０は、スイング式の開閉動作により遊技球の受け入れを許容または阻害する開閉部材（第１特別入賞口開閉部材）３２を備えている。開閉部材３２は、大入賞口ソレノイド３３（図３）によって駆動される。大入賞口３０は、開閉部材３２が開状態のとき遊技球が入球可能となる。

【００２９】

大入賞口センサ３０ａ（図３）は、大入賞口３０への遊技球の入賞を検知する。本実施形態の大入賞装置３１は、さらに、大入賞装置３１から排出される遊技球数を計数する大入賞装置排出センサ（図示しない）を備えている。

【００３０】

一般入賞口２７は、遊技領域３の下部に設けられている。アウト口１６は、遊技領域３の下部に設けられており、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域３の外へ排出する。表示器類４０は、遊技盤２の右側中央付近に配置されている。表示器類４０の詳細については後述する。

【００３１】

遊技領域３には、左右方向の中央より左側の左遊技領域３Ａと、右側の右遊技領域３Ｂとがある。左遊技領域３Ａを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「左打ち」と呼ぶ。一方、右遊技領域３Ｂを遊技球が流下するように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼ぶ。遊技機１では、左打ちにて第１始動口２０への入賞を狙うことができる。一方、右打ちにてゲート２８の通過、第２始動口２１、大入賞口３０への入賞が狙うことができるように構成されている。

【００３２】

図２は、表示器類４０の拡大図である。表示器類４０は、第１特別図柄表示器４１ａと、第２特別図柄表示器４１ｂと、普通図柄表示器４２と、第１特図保留表示器４３ａと、第２特図保留表示器４３ｂと、普図保留表示器４４と、を含んでいる。第１特別図柄表示器４１ａは、第１特別図柄を可変表示する。第２特別図柄表示器４１ｂは、第２特別図柄を可変表示する。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示する。第１特図保留表示器４３ａは、第１特別図柄表示器４１ａの作動保留（第１特図保留）の記憶数を表示する。第２特図保留表示器４３ｂは、第２特別図柄表示器４１ｂの作動保留（第２特図保留）の記憶数を表示する。普図保留表示器４４は、普通図柄表示器４２の作動保留（普図保留）の記憶数を表示する。第１特別図柄の可変表示は、第１始動口２０への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。第２特別図柄の可変表示は、第２始動口２１への遊技球の入賞を契機としておこなわれる。以下では、第１特別図柄および第２特別図柄を総称して「特別

図柄」とも呼ぶ。また、第１特別図柄表示器４１ａおよび第２特別図柄表示器４１ｂを総称して「特別図柄表示器４１」とも呼ぶ。また、第１特図保留表示器４３ａおよび第２特図保留表示器４３ｂを総称して「特図保留表示器４３」とも呼ぶ。

【００３３】

特別図柄表示器４１は、特別図柄（識別情報）を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによって第１始動口２０または第２始動口２１への入賞に基づく抽選（特別図柄当たり抽選、大当たり抽選）の結果を報知する。停止表示される特別図柄（停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される特別図柄）は、特別図柄抽選によって複数種類の特別図柄の中から選択された一つの特別図柄である。停止図柄が予め定めた大当たり停止態様の特別図柄（大当たり図柄）である場合には、停止表示された大当たり図柄の種類（当選した大当たりの種類）に応じた開放パターンにて大入賞口３０を開放させる特別遊技（大当たり遊技）がおこなわれる。なお、特別遊技における大入賞口３０の開放パターンについては後述する。

【００３４】

特別図柄表示器４１は、横並びに配された８個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって特別図柄当たり抽選の結果に応じた特別図柄を表示する。例えば、大当たり（後述の複数種類の大当たりのうちの一つ）に当選した場合には、「○○●●○○●●」（○：点灯、●：消灯）というように左から１，２，５，６番目にあるＬＥＤが点灯した大当たり図柄を表示する。ハズレである場合には、「●●●●●●●○」というように一番右にあるＬＥＤのみが点灯したハズレ図柄を表示する。ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。特別図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって特別図柄の変動表示（可変表示）がなされる。変動表示の態様は、例えば、左から右へ光が繰り返し流れるように各ＬＥＤが点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３５】

遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞（入球）があると、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の各種乱数の値（数値情報）は、特図保留記憶領域８４ｅ（図５）に一旦記憶される。具体的には、第１始動口２０への入賞であれば、第１特図保留として第１特図保留記憶領域に記憶され、第２始動口２１への入賞であれば、第２特図保留として第２特図保留記憶領域に記憶される。各々の特図保留記憶領域８４ｅに記憶可能な特図保留の数には上限があり、本実施形態における上限値は、第１特図保留記憶領域、第２特図保留記憶領域ともにそれぞれ４個となっている。特図保留記憶領域８４ｅに記憶された特図保留は、その特図保留に基づく特別図柄の可変表示が可能となったときに消化される。「特図保留の消化」とは、その特図保留に対応する大当たり乱数等を判定して、その判定結果を示すための特別図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、第１始動口２０または第２始動口２１への遊技球の入賞に基づく特別図柄の可変表示がその入賞後にすぐにおこなえない場合、すなわち、特別図柄の可変表示の実行中や特別遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その入賞に対する大当たり抽選の権利を留保することができる。特図保留の数は、特図保留表示器４３に表示される。第１特図保留表示器４３ａと第２特図保留表示器４３ｂは、例えばそれぞれ４個のＬＥＤで構成されている。各特図保留表示器４３は、特図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって特図保留の数を表示する。

【００３６】

普通図柄の可変表示は、ゲート２８への遊技球の通過を契機としておこなわれる。普通図柄表示器４２は、普通図柄を可変表示（変動表示）した後、停止表示することによってゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄抽選の結果を報知する。停止表示される普通図柄（普図停止図柄、可変表示の表示結果として導出表示される普通図柄）は、普通図柄抽選によって複数種類の普通図柄の中から選択された一つの普通図柄である。普図停止

図柄が予め定めた特定普通図柄（所定の停止態様の普通図柄すなわち普通当たり図柄）である場合には、現在の遊技状態に応じた開放パターンで第２始動口２１を開放させる補助遊技が行われる。なお、第２始動口２１の開放パターンについては後述する。

【００３７】

普通図柄表示器４２は、２個のＬＥＤから構成されており、その点灯態様によって普通図柄抽選の結果に応じた普通図柄を表示するものである。例えば、抽選結果が当たりである場合には、「○○」（○：点灯、●：消灯）というように両ＬＥＤが点灯した普通当たり図柄を表示する。抽選結果がハズレである場合には、「●○」というように右のＬＥＤのみが点灯した普通ハズレ図柄を表示する。普通ハズレ図柄として全てのＬＥＤを消灯させる態様を採用してもよい。普通図柄が停止表示される前には、所定の変動時間にわたって普通図柄の変動表示がなされる。変動表示の態様は、例えば、両ＬＥＤが交互に点灯してもよい。変動表示の態様は、各ＬＥＤが停止表示（特定の態様での点灯表示）されていなければ、上記態様に限定されず、任意の点灯態様とすることができる。例えば、変動表示の態様は、全ＬＥＤが一斉に点滅してもよい。

【００３８】

遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過があると、その通過に対して取得した普通図柄乱数（当たり乱数）の値は、普図保留記憶領域８４ｆ（図５）に普図保留として一旦記憶される。普図保留記憶領域８４ｆに記憶可能な普図保留の数には上限があり、本形態における上限値は４個となっている。普図保留記憶領域８４ｆに記憶された普図保留は、その普図保留に基づく普通図柄の可変表示が可能となったときに消化される。普図保留の消化とは、その普図保留に対応する普通図柄乱数（当たり乱数）を判定して、その判定結果を示すための普通図柄の可変表示を実行することをいう。従って、遊技機１では、ゲート２８への遊技球の通過に基づく普通図柄の可変表示がその通過後にすぐにおこなえない場合、すなわち、普通図柄の可変表示の実行中や補助遊技の実行中に入賞があった場合であっても、所定個数を上限として、その通過に対する普通図柄抽選の権利を留保することができる。普図保留の数は、普図保留表示器４４に表示される。普図保留表示器４４は、例えば、４個のＬＥＤで構成されており、普図保留の数だけＬＥＤを点灯させることによって普図保留の数を表示する。

【００３９】

２．遊技機の電気的構成

図３、図４に基づいて、遊技機１の電気的構成について説明する。図３は、遊技機１の主制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。図４は、遊技機１のサブ制御基板側の電気的な構成を示すブロック図である。遊技機１は、主制御基板８０（図３）と、サブ制御基板９０（図４）と、画像制御基板１００（図４）と、ランプ制御基板１０７（図４）と、音声制御基板１０６（図４）と、払出制御基板１１０（図３）と、を備えている。主制御基板８０は、大当たり抽選や遊技状態の移行などの遊技利益に関する制御をおこなう遊技制御基板であり、メイン制御部を構成する。サブ制御基板９０は、遊技の進行に伴って実行する演出に関する制御をおこなう演出制御基板であり、画像制御基板１００、ランプ制御基板１０７、音声制御基板１０６とともにサブ制御部を構成する。なお、サブ制御部は、少なくともサブ制御基板９０を備えていれば構成可能である。

【００４０】

主制御基板８０は、遊技制御用マイコン８１と、入出力回路８７と、を備えている。遊技制御用マイコン８１は、主制御基板８０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の進行を制御する。遊技制御用マイコン８１は、遊技の進行を制御するためのプログラムなどを記憶するメインＲＯＭ８３と、ワークメモリとして使用されるメインＲＡＭ８４と、メインＲＯＭ８３に記憶されているプログラムを実行するメインＣＰＵ８２と、を含んでいる。メインＲＯＭ８３に記憶されているデータの詳細、および、メインＲＡＭ８４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。メインＲＯＭ８３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。遊技制御用マイコン８１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）８７を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう

。入出力回路８７は、遊技制御用マイコン８１に内蔵されていてもよい。
【００４１】
主制御基板８０には、入出力回路８７および中継基板８８を介して各種センサやソレノイドが接続されている。主制御基板８０は、各センサから出力された信号を入力するとともに、各ソレノイドに対して信号を出力する。中継基板８８を介して接続されるセンサ類としては、第１始動口センサ２０ａ、第２始動口センサ２１ａ、ゲートセンサ２８ａ、大入賞口センサ３０ａ、一般入賞口センサ２７ａ、および、アウトカウンタ２５が例示される。中継基板８８を介して接続されるソレノイド類としては、電チューソレノイド２４、および、大入賞口ソレノイド３３が例示される。第１始動口センサ２０ａは、第１始動口２０の内部に設けられ、第１始動口２０に入賞した遊技球を検出する。第２始動口センサ２１ａは、第２始動口２１の内部に設けられ、第２始動口２１に入賞した遊技球を検出する。ゲートセンサ２８ａは、ゲート２８の内部に設けられ、ゲート２８を通過した遊技球を検出する。大入賞口センサ３０ａは、大入賞口３０の内部に設けられ、大入賞口３０に入賞した遊技球を検出する。一般入賞口センサ２７ａは、一般入賞口２７の内部に設けられ、一般入賞口２７に入賞した遊技球を検出する。アウトカウンタ２５は、遊技盤２の最下流に設けられ、遊技領域３へ打ち出された遊技球のすべてを検出する。電チューソレノイド２４は、電チュー２２の可動部材２３を駆動する。大入賞口ソレノイド３３は、大入賞装置３１の開閉部材３２を駆動する。
【００４２】
主制御基板８０には、入出力回路８７を介して表示器類４０が接続されている。遊技制御用マイコン８１は、第１特別図柄表示器４１ａ、第２特別図柄表示器４１ｂ、普通図柄表示器４２、第１特図保留表示器４３ａ、第２特図保留表示器４３ｂ、普図保留表示器４４についての表示制御おこなう。
【００４３】
主制御基板８０には、入出力回路８７を介して外部端子板７０が接続されている。主制御基板８０は、外部端子板７０に対し、賞球情報、扉または枠の開放情報、第１特別図柄または第２特別図柄の変動回数、第１始動口２０、第２始動口２１への遊技球の入賞、大当たり中であるか否か、および、セキュリティー信号などを出力する。
【００４４】
主制御基板８０には、入出力回路８７を介して払出制御基板１１０が接続されている。主制御基板８０は、払出制御基板１１０に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板１１０から信号を受信する。払出制御基板１１０には、賞球払出装置１２０と、貸球払出装置１３０と、カードユニット１３５と、が接続され、発射制御回路１１１を介して発射装置１１２が接続されている。賞球払出装置１２０は、賞球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技制御用マイコン８１からの信号に基づいて、賞球払出装置１２０の賞球モータ１２１を駆動して賞球の払い出しをおこなう。払い出される賞球は、計数のために賞球センサ１２２によって検知される。貸球払出装置１３０は、貸球の払い出しをおこなう。払出制御基板１１０は、遊技機１に接続されたカードユニット１３５からの信号に基づいて、貸球払出装置１３０の貸球モータ１３１を駆動して貸球の払い出しをおこなう。払い出される貸球は、計数のために貸球センサ１３２によって検知される。カードユニット１３５は、遊技機１に隣接して配置され、挿入されたプリペイドカードなどの情報に基づいて球貸に関する情報を出力する。発射装置１１２は、ハンドル６０（図１）と、発射モータ１１３と、タッチスイッチ１１４と、発射ボリューム１１５と、を備えている。発射装置１１２は、遊技者によるハンドル６０の操作があった場合に、タッチスイッチ１１４によってハンドル６０の接触を検知し、発射ボリューム１１５によってハンドル６０の回転量を検知する。そして、発射ボリューム１１５の検知信号の大きさに応じた強さで遊技球が発射されるように発射モータ１１３を駆動する。
【００４５】
主制御基板８０には、入出力回路８７を介してサブ制御基板９０（図４）が接続されている。主制御基板８０は、サブ制御基板９０に対して各種コマンドを送信する。主制御基

板８０とサブ制御基板９０との接続は、主制御基板８０からサブ制御基板９０への信号の送信のみが可能な単方向通信接続となっている。すなわち、主制御基板８０とサブ制御基板９０との間には、通信方向規制手段としての図示しない単方向性回路（例えばダイオードを用いた回路）が介在している。

【００４６】

サブ制御基板９０は、演出制御用マイコン９１と、入出力回路９６と、を備えている。演出制御用マイコン９１は、サブ制御基板９０に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って遊技機１の遊技の演出を制御する。演出制御用マイコン９１は、遊技の進行に伴って演出を制御するためのプログラム等を記憶するサブＲＯＭ９３と、ワークメモリとして使用されるサブＲＡＭ９４と、サブＲＯＭ９３に記憶されているプログラムを実行するサブＣＰＵ９２と、を含んでいる。サブＲＯＭ９３に記憶されているデータの詳細、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域の詳細については後述する。サブＲＯＭ９３は外付けＲＯＭとして構成されていてもよい。演出制御用マイコン９１は、入出力回路（Ｉ／Ｏポート部）９６を介して他の基板等とデータの送受信をおこなう。入出力回路９６は、演出制御用マイコン９１に内蔵されていてもよい。サブ制御基板９０には、入出力回路９６を介して、画像制御基板１００と、音声制御基板１０６と、ランプ制御基板１０７と、中継基板１０８と、が接続されている。

【００４７】

画像制御基板１００は、画像制御用マイコン１０１と、入力回路１０５ａと、出力回路１０５ｂとを備えている。画像制御用マイコン１０１は、画像制御基板１００に実装されているワンチップマイコンであり、プログラムに従って画像表示装置７の表示制御をおこなう。画像制御用マイコン１０１は、ＣＰＵ１０２と、ＲＯＭ１０３と、ＲＡＭ１０４とを含んでいる。ＲＯＭ１０３には、表示制御をおこなうためのプログラムのほか、画像表示装置７に表示される静止画データや動画データ、具体的には、キャラクタ、アイテム、図形、文字、数字および記号等（演出図柄を含む）や背景画像等の画像データが格納されている。ＲＡＭ１０４は、画像データを展開するためのメモリとして使用される。ＣＰＵ１０２は、ＲＯＭ１０３に記憶されているプログラムを実行する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、画像制御用マイコン１０１に画像表示装置７の表示制御をおこなわせる。画像制御用マイコン１０１は、演出制御用マイコン９１からの指令に基づいてＲＯＭ１０３から画像データを読み出し、読み出した画像データに基づいて表示制御をおこなう。

【００４８】

音声制御基板１０６には、スピーカ６７が接続されており、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、音声制御基板１０６を介してスピーカ６７から音声、楽曲、効果音等を出力させる。スピーカ６７から出力される音声等の音響データは、サブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されている。なお、音声制御基板１０６は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づく音声制御を実行させてもよい。さらに、音声制御基板１０６は、ＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに音響データを格納してもよい。また、スピーカ６７を画像制御基板１００に接続し、画像制御基板１００のＣＰＵ１０２に音声制御を実行させてもよい。さらに、画像制御基板１００のＲＯＭ１０３に音響データを格納してもよい。

【００４９】

ランプ制御基板１０７には、枠ランプ６６と、盤ランプ５と、可動役物１５と、が接続されており、これらを制御する。演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、ランプ制御基板１０７を介して枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの点灯制御をおこなう。つまり、演出制御用マイコン９１は、枠ランプ６６や盤ランプ５等のランプの発光態様を決める発光パターンデータ（点灯／消灯や発光色等を決めるデータ、ランプデータともいう）を作成し、発光パターンデータに従って枠ランプ６６や盤ランプ５などのランプの発光を制御する。発光パターンデータの作成にはサブ制御基板９０のサブＲＯＭ９３に格納されているデータが用いられる。演出制御用マイコン９１は

、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、可動役物１５を動作させる。演出制御用マイコン９１は、可動役物１５のそれぞれの動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って可動役物１５の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、ランプ制御基板１０７は、ＣＰＵを実装していてもよく、そのＣＰＵにコマンドに基づくランプの点灯制御や可動役物１５の動作制御を実行させてもよい。この場合、ランプ制御基板１０７はＲＯＭを実装してもよく、そのＲＯＭに発光パターンや動作パターンに関するデータを格納してもよい。

【００５０】

中継基板１０８には、演出ボタン６３と、セレクトボタン６８と、枠可動体６００と、が接続されている。演出ボタン６３は、遊技者によって押圧（押下）操作されると、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号を出力する。また、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づき、演出ボタン６３を動作させる。演出ボタン６３は、押圧操作可能であるだけでなく、ボタン本体部の上面部分がわずかに突出する通常位置（埋没位置）と、ボタン本体部の大部分が突出する突出位置とに位置変化可能となっている。つまり、演出の一つとして演出ボタン６３がせり上がるようになっている。演出制御用マイコン９１は、演出ボタン６３の位置を変化させる位置変化データ（駆動データ）を作成し、位置変化データに従って演出ボタン６３の動作を制御する。位置変化データの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。セレクトボタン６８は、遊技者によって押圧（押下）されると、中継基板１０８を介してサブ制御基板９０にスイッチ信号を出力する。

【００５１】

演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から受信したコマンドに基づいて、枠可動体６００を動作させる。枠可動体６００は、前枠５３（図１）の上部に設けられた可動式のいわゆるギミックである。演出制御用マイコン９１は、枠可動体６００の動作態様を決める動作パターンデータ（駆動データ）を作成し、動作パターンデータに従って枠可動体６００の動作を制御する。動作パターンデータの作成にはサブＲＯＭ９３に格納されているデータを用いる。なお、中継基板１０８には、前枠５３に設けられ、人体が接触すると検出信号を出力するタッチセンサなどが接続されていてもよい。

【００５２】

３．遊技機のデータ構成

図５に基づいて、遊技機１のデータ構成について説明する。図５（Ａ）は、メインＲＯＭ８３を説明するための図である。図５（Ｂ）は、メインＲＡＭ８４に設けられている記憶領域を説明するための図である。図５（Ｃ）は、サブＲＯＭ９３を説明するための図である。図５（Ｄ）は、サブＲＡＭ９４に設けられている記憶領域を説明するための図である。

【００５３】

メインＲＯＭ８３（図５（Ａ））には、プログラム記憶領域８３ａ、テーブル記憶領域８３ｂが設けられている。テーブル記憶領域８３ｂには、大当たり判定テーブル、リーチ判定テーブル、普通図柄当たり判定テーブル、普通図柄変動パターン判定テーブル、大当たり種別判定テーブル、変動パターン判定テーブル、電チュー開放パターン判定テーブル、大入賞口開放パターン判定テーブル、などが格納されている。これらの判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が実行する主制御メイン処理（後述）において、遊技制御用マイコン８１によって参照される。

【００５４】

メインＲＡＭ８４（図５（Ｂ））には、コマンドセット領域８４ａと、フラグセット領域８４ｂと、カウンタセット領域８４ｃと、特別動作ステータスセット領域８４ｄと、特図保留記憶領域８４ｅと、普図保留記憶領域８４ｆと、が設けられている。

【００５５】

コマンドセット領域８４ａは、主制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側か

らサブ制御部側に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、突時コマンドなどがセットされる。

【００５６】

フラグセット領域８４ｂは、主制御メイン処理（後述）において、遊技機の状態や遊技状態を示すフラグがセットされる領域であり、大当たりフラグ、大当たり終了フラグ、確変フラグ、時短フラグ、などがセットされる。

【００５７】

カウンタセット領域８４ｃは、主制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、ラウンドカウンタ、確変カウンタ、時短カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

【００５８】

特別動作ステータスセット領域８４ｄは、後述する特別動作処理におけるステータスがセットされる領域である。特図保留記憶領域８４ｅは、第１特図保留が記憶される第１特図保留記憶領域と、第２特図保留が記憶される第２特図保留記憶領域とを含んでいる。第１特図保留記憶領域には、第１特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する特別図柄当たり乱数等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。第２特図保留記憶領域には、第２特図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。

【００５９】

普図保留記憶領域８４ｆは、普図保留の１個目、２個目、３個目、４個目にそれぞれ対応する普通図柄乱数（あたり乱数）等の乱数値群（保留情報）を記憶するための第１記憶領域、第２記憶領域、第３記憶領域、第４記憶領域が設けられている。

【００６０】

サブＲＯＭ９３（図５（Ｃ））には、プログラム記憶領域９３ａ、テーブル記憶領域９３ｂが設けられている。テーブル記憶領域９３ｂには、先読み演出パターン決定テーブル、基幹演出パターン決定テーブル、チャンスアップ演出パターン決定テーブル、停止図柄パターン決定テーブル、などが格納されている。これらの決定テーブルは、演出制御用マイコン９１が実行するサブ制御メイン処理（後述）において、演出制御用マイコン９１によって参照される。

【００６１】

サブＲＡＭ９４（図５（Ｄ））には、コマンド記憶領域９４ａと、演出コマンドセット領域９４ｂと、カウンタセット領域９４ｃと、情報記憶領域９４ｄと、が設けられている。

【００６２】

コマンド記憶領域９４ａは、サブ制御メイン処理（後述）において、メイン制御部側から入力されたコマンドが記憶される領域（入力バッファ）であり、事前判定コマンド、保留球数コマンド、変動開始コマンド、変動停止コマンド、オープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、遊技状態指定コマンド、客待ちコマンド、などが格納される。

【００６３】

演出コマンドセット領域９４ｂは、サブ制御メイン処理（後述）において、サブ制御基板９０から画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に出力されるコマンドがセットされる領域（出力バッファ）であり、変動演出開始コマンド、変動終了前コマンド、変動演出終了コマンド、オープニング演出開始コマンド、ラウンド演出開始コマンド、エンディング演出開始コマンドなどがセットされる。

【００６４】

カウンタセット領域９４ｃは、サブ制御メイン処理（後述）において使用されるカウンタがセットされる領域であり、乱数カウンタ、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、普図保留演出カウンタ、確変演出カウンタ、時短演出カウンタ、ゲームカウンタなどがセットされる。

情報記憶領域９４ｄは、各種の情報を記憶する領域である。

【００６５】

ここで遊技機１において遊技制御用マイコン８１が取得する各種乱数について説明する。

遊技制御用マイコン８１は、「大当たり乱数」と、「大当たり種別乱数」と、「リーチ乱数」と、「変動パターン乱数」と、「普通図柄乱数（当たり乱数）」と、を後述するタイミングにおいて取得するように構成されている。いずれも、メインＲＡＭ８４のカウンタセット領域８４ｃの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

「大当たり乱数」は、大当たりか否かの抽選（大当たり判定）に用いられる乱数であり、０～６５５３５までの範囲の値をとる。

「大当たり種別乱数」は、当選した大当たりの種別の抽選（大当たり種別判定）に用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。

「リーチ乱数」は、大当たり判定がハズレである場合に、その結果を示す演出図柄変動演出においてリーチを発生させるか否かを決定するために用いられる乱数であり、０～１２７までの範囲の値をとる。リーチとは、複数の演出図柄（装飾図柄）のうち変動表示されている演出図柄が残り１つとなっている状態であって、変動表示されている演出図柄がどの図柄で停止表示されるか次第で大当たり当選を示す演出図柄の組み合わせとなる状態（例えば、「７↓７」の状態）のことである。なお、リーチ状態において停止表示されている演出図柄は、表示画面７ａ内で揺れているように表示されてもよい。

【００６６】

「変動パターン乱数」は、変動時間を含む変動パターンを決定するために用いられる乱数であり、０～１２７の範囲の値をとる。

「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、電チュー２２を開放させる補助遊技をおこなうか否かの抽選（普通図柄抽選）に用いられる。普通図柄乱数は、０～２５５までの範囲の値をとる。

「大当たり乱数」、「大当たり種別乱数」、「リーチ乱数」、「変動パターン乱数」は、始動口（第１始動口２０または第２始動口２１）への入球に基づいて取得される。第１始動口２０への入球に基づいて取得された乱数値群は第１特図保留記憶領域に記憶され、第２始動口２１への入球に基づいて取得された乱数値群は第２特図保留記憶領域に記憶される。「普通図柄乱数（当たり乱数）」は、ゲート２８の通過に基づいて取得される。取得された普通図柄乱数値は、普図保留記憶領域８４ｆに記憶される。

【００６７】

次に遊技機１において演出制御用マイコン９１が取得する各種乱数について説明する。

演出制御用マイコン９１は、「先読み演出乱数」と、「チャンスアップ乱数」と、「演出決定用乱数」と、を取得するように構成されている。いずれも、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｃの乱数カウンタの値として取得する。乱数カウンタはそれぞれに対応させて複数個用意されている。

【００６８】

「先読み演出乱数」は、変動演出時の先読み演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７の範囲の値をとる。「先読み演出乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に事前判定コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値群はサブＲＡＭ９４に記憶される。

【００６９】

「チャンスアップ乱数」は、変動演出時のチャンスアップ演出を決定するために用いられる乱数であり、０～１２７の範囲の値をとる。「チャンスアップ乱数」は、メイン制御

部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブＲＡＭ９４に記憶される。

【００７０】

「演出決定用乱数」は、変動演出時の演出パターンなどを決定するために用いられる乱数であり、０～１２７の範囲の値をとる。「演出決定用乱数」は、メイン制御部側からサブ制御部側に変動開始コマンドが出力されたことに基づいて取得される。取得された乱数値はサブＲＡＭ９４に記憶される。

【００７１】

４．各種テーブルの説明

図６は、大当たり判定テーブルを説明するための図である。

大当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり乱数値（０～６５５３５のいずれか）が「大当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。大当たり判定テーブルにおける大当たり判定は、遊技機１の遊技状態に基づいておこなわれる。例えば、「低確率状態」において大当たり乱数値が「０～２０４」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。また例えば、「高確率状態」において大当たり乱数値が「０～１３６６」の場合には「大当たり」と判定され、その他の場合には「ハズレ」と判定されることが示されている。

【００７２】

リーチ判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得したリーチ乱数値（０～１２７のいずれか）が「リーチ有り」に該当するか「リーチ無し」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。リーチ判定テーブルにおけるリーチ判定は、遊技機１の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、リーチ乱数値が「０～１３」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～１３以外の数値（１４～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。また、「時短状態」において、リーチ乱数値が「０～５」の場合には、「リーチ有り」と判定され、リーチ乱数値が「０～５以外の数値（６～１２７）」の場合には、「リーチ無し」と判定される。

【００７３】

普通図柄当たり判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した普通図柄乱数値（０～２５５のいずれか）が「当たり」に該当するか「ハズレ」に該当するかを判定するために参照されるテーブルである。普通図柄当たり判定テーブルにおける判定は、遊技機１の遊技状態に基づいておこなわれる。本実施形態では、「非時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２以外の数値（３～２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定される。また、「時短状態」において、普通図柄乱数値が「０～２５４」の場合には、「当たり」と判定され、普通図柄乱数値が「０～２５４以外の数値（２５５）」の場合には、「ハズレ」と判定される。

【００７４】

普通図柄変動パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、普通図柄の変動時間が何秒かを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では「非時短状態」のとき、普通図柄の変動時間は「３０秒」と判定され、「時短状態」のとき、普通図柄の変動時間が「１秒」と判定される。

【００７５】

図７は、大当たり種別判定テーブルを説明するための図である。大当たり種別判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、取得した大当たり種別乱数値（０～１２７のいずれか）に応じて、「大当たりの種別」を判定するために参照されるテーブルである。

【００７６】

図７では、第１特別図柄（特図１）の抽選において当選したとき、大当たり種別乱数値が「０～６３」の場合には、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「６４～９５」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「９６～１２７」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定される。第２特別図柄（特図２）の抽選において当選した場合、大当たり種別乱数値が「０～６３」の場合には、大当たり種別が「１０Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「６４～９５」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」と判定され、大当たり種別乱数値が「９６～１２７」の場合には、大当たり種別が「４Ｒ通常大当たり（時短１００回）」と判定される。なお、大当たり種別判定テーブルにおいて、特別遊技の「オープニング（ＯＰ）コマンド」、「ラウンド指定コマンド」、「エンディング（ＥＤ）コマンド」も特定するようにしてもよい。

【００７７】

図８は、非時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。図９は、時短状態時の変動パターン判定テーブルを説明するための図である。

図８では、例えば、非時短状態において第１始動口２０に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「ハズレ」と判定され、リーチ判定テーブルにおいて「リーチ有り」と判定され、変動パターン乱数値が「０～２０」の場合には、変動パターンが「Ｐ４」と判定されることが示されている。

【００７８】

図９では、例えば、時短状態において第２始動口２１に入賞し、大当たり判定テーブルにおいて「大当たり」と判定され、変動パターン乱数値が「０～６３」の場合には、変動パターンが「Ｐ３１」と判定されることが示されている。

【００７９】

図８、９に示されるように、変動パターンが決定されれば、変動時間も決定される。また、リーチになる場合に、そのリーチがノーマルリーチとなるのかスーパーリーチ（ＳＰリーチ）となるのかも決定される。スーパーリーチとは、ノーマルリーチよりもリーチ後の変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチを経て発展的に実行されるリーチ演出である。ここでは、変動時間の異なる３種類のスーパーリーチ（ＳＰ１、ＳＰ２、ＳＰ３）が設定されている。

【００８０】

ここで特にスーパーリーチ（ＳＰ３）においては、操作手段操作演出が実行される。

【００８１】

電チュー開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、遊技状態（非時短状態か時短状態か）に応じて、電チュー２２の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「非時短状態」のとき、電チュー２２の開放パターンは「開放パターン１１」と判定され、「時短状態」のとき、開放パターンは「開放パターン１２」と判定される。開放パターン１１では、開放回数１回、開放時間０．２秒の電チュー２２の開放をおこなう。開放パターン１２では、開放回数が３回、１回あたりの開放時間２．０秒、インターバル（開放間隔）１．０秒の電チュー２２の開放をおこなう。ただし、この電チュー２２の開放は、予め定められた数の遊技球の入賞（規定入賞数、最大１０個）があった場合、開放時間が残っていても閉鎖される。

【００８２】

大入賞口開放パターン判定テーブルは、遊技制御用マイコン８１が主制御メイン処理（後述）において、大入賞口３０の開放パターンを判定するために参照されるテーブルである。本実施形態では、「４Ｒ大当たり」の場合、「開放パターン２１」と判定される。「開放パターン２１」では、１～４Ｒ目において開放回数１回、開放時間２９．５秒の大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこなう。「１０Ｒ大当たり」の場合、「開放パターン２２」と判定される。「開放パターン２２」では、１～１０Ｒ目において開放回数１回、

開放時間２９．５秒の大入賞口３０の開放（ロング開放）をおこなう。
【００８３】
５．大当たり等の説明
遊技機１では、大当たり抽選（特別図柄抽選）の結果としての「大当たり」と「ハズレ」がある。「大当たり」の場合には、特別図柄表示器４１に「大当たり図柄」が停止表示される。「ハズレ」のときには、特別図柄表示器４１に「ハズレ図柄」が停止表示される。大当たりに当選すると、大当たりの種類に応じた開放パターンにて、大入賞口（大入賞口３０）を開放させる「大当たり遊技」が実行される。大当たり遊技は、特別遊技の一例である。大当たり遊技は、複数回のラウンド遊技（単位開放遊技）と、初回のラウンド遊技が開始される前のオープニング（ＯＰ）と、最終回のラウンド遊技が終了した後のエンディング（ＥＤ）とを含んでいる。各ラウンド遊技は、オープニングの終了、または、前のラウンド遊技の終了によって開始し、次のラウンド遊技の開始によって終了する。ラウンド遊技間の大入賞口の閉鎖の時間（インターバル時間）は、その閉鎖前の開放ラウンド遊技に含まれる。
【００８４】
大当たりには複数の種別がある。大当たりの種別には、「１０Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」、「４Ｒ確変大当たり（ＳＴ１００回）」、「４Ｒ通常大当たり（時短１００回）」の３つがある。「確変大当たり」は、大当たり遊技後に、高確時短状態（高確高ベース状態）となる。ここで、高確時短状態を「ＳＴ（スペシャルタイム）」とよぶ。一方「通常大当たり」は、大当たり遊技後に、低確時短状態（低確高ベース状態）となる。高確時短状態および低確時短状態の継続する回数はともに１００回である。
【００８５】
６．遊技状態の説明
遊技機１の遊技状態について説明する。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１に表示する特別図柄および普通図柄表示器４２に表示する普通図柄に対して、それぞれ、「確率変動制御」と「変動時間短縮制御」とを実行可能である。ここでは、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御している状態を「高確率状態」と呼び、確率変動制御していない状態を単に「通常確率状態（非高確率状態、低確率状態）」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、特別図柄の確率変動制御として、大当たりと判定される大当たり乱数値の数が通常確率状態よりも高確率状態の方が多い大当たり判定テーブル（図６）を用いた大当たり判定をおこなうことにより、高確率状態を実現する。従って、高確率状態は、通常確率状態よりも大当たりの確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、特別図柄表示器４１による特別図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が大当たり図柄となる確率が高くなる。
【００８６】
また、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御している状態を「時短状態」といい、変動時間短縮制御していない状態を単に「非時短状態」という。時短状態は、特別図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）が、非時短状態よりも短くなっている。遊技制御用マイコン８１は、時短状態のときに、変動時間の短い変動パターンが選択されることが非時短状態よりも多くなるように定められた変動パターン判定テーブル（図９）を用いた変動パターンの判定をおこなう。つまり、遊技制御用マイコン８１が特別図柄表示器４１の特別図柄に対して変動時間短縮制御を実行している場合には、変動時間短縮制御を実行していない場合と比べて、特別図柄の可変表示の変動時間として短い変動時間が選択されやすくなる。その結果、時短状態では、特図保留の消化のペースが速くなり、始動口への有効な入賞（特図保留として記憶され得る入賞）が発生しやすくなる。これにより、スムーズな遊技の進行のもとで大当たりを狙うことができる。なお、遊技制御用マイコン８１は、特別図柄表示器４１の特別図柄に対して、確率変動制御と変動時間短縮制御とを同時に実行することもあるし、片方のみ実行することもある。

【００８７】
遊技制御用マイコン８１は、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、特別図柄表示器４１の特別図柄に対する変動時間短縮制御に並行して実行する。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄に対する確率変動制御および変動時間短縮制御を、時短状態の場合は実行し、非時短状態の場合には実行しない。遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の確率変動制御として、当たりと判定される普通図柄乱数値（当たり乱数値）の数が非時短状態よりも時短状態の方が多い普通図柄当たり判定テーブルを用いて、当たり判定（普通図柄の判定）をおこなう。従って、時短状態では、普通図柄通常確率状態よりも当たり確率が高くなる。つまり、遊技制御用マイコン８１が普通図柄表示器４２の普通図柄に対して確率変動制御を実行している場合には、確率変動制御を実行していない場合と比べて、普通図柄表示器４２による普通図柄の可変表示の表示結果（停止図柄）が当たり図柄となる確率が高くなる。時短状態では、普通図柄の変動時間が非時短状態よりも短くなっている。ここでは、普通図柄の変動時間は非時短状態では３０秒であるが、時短状態では１秒である。さらに時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放時間が、非時短状態よりも長くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放時間延長制御を実行している。加えて、時短状態では、補助遊技における電チュー２２の開放回数が非時短状態よりも多くなっている。すなわち、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２に対して開放回数増加制御を実行している。遊技制御用マイコン８１が、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御と変動時間短縮制御、および、電チュー２２に対する開放時間延長制御と開放回数増加制御とを実行している状況下では、これらの制御を実行していない場合と比べて、電チュー２２が頻繁に開放され、第２始動口２１へ遊技球が頻繁に入賞することとなる。その結果、発射球数に対する賞球数の割合であるベースが高くなる。従って、これらの制御が実行されている状態を「高ベース状態」といい、実行されていない状態を「低ベース状態」という。高ベース状態では、手持ちの遊技球を大きく減らすことなく大当たりを狙うことができる。なお、高ベース状態とは、いわゆる電サポ制御（電チュー２２により第２始動口２１への入賞をサポートする制御）が実行されている状態である。高ベース状態（電サポ制御状態）は、上記の全ての制御を実行するものでなくてもよい。すなわち、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する確率変動制御、普通図柄表示器４２の普通図柄に対する変動時間短縮制御、電チュー２２に対する開放時間延長制御、および、電チュー２２に対する開放回数増加制御のうち一つ以上の制御を実行することによって、その制御が実行されていないときよりも電チュー２２が開放され易くなっていればよい。また、高ベース状態（電サポ制御状態）は、時短状態に付随せずに独立して制御されるようにしてもよい。

【００８８】
遊技機１では、１０Ｒ確変大当たり、４Ｒ確変大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、高確率状態かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「高確高ベース状態」、「高確時短状態」または「確変遊技状態」という。高確高ベース状態は、１００回継続するため、１００回の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【００８９】
また、４Ｒ通常大当たりへの当選による大当たり遊技後の遊技状態は、低確率状態（通常確率状態）かつ時短状態である。この遊技状態を特に、「低確高ベース状態」、「低確時短状態」または「時短遊技状態」という。低確高ベース状態は、１００回継続するため、１００回の特別図柄の可変表示が実行されるか、または、大当たりに当選してその大当たり遊技が実行されることにより終了する。

【００９０】
遊技機１を初めて遊技する場合において電源投入後の遊技状態は、低確率状態かつ低ベース状態（非電サポ制御状態）である。この遊技状態を特に、「低確低ベース状態」という。低確低ベース状態を「通常遊技状態」または「低確非時短状態（単に、非時短状態とも呼ぶ）」、と称することもある。また、特別遊技（大当たり遊技）の実行中の状態を「

特別遊技状態（大当たり遊技状態）」と称することとする。
【００９１】
高確高ベース状態や低確高ベース状態といった高ベース状態では、右打ちによって右遊技領域３Ｂ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御によって、低ベース状態と比べて電チュー２２が開放されやすくなっており、第１始動口２０への入賞よりも第２始動口２１への入賞の方が容易となっているためである。このことから、高ベース状態では、普通図柄抽選の契機となるゲート２８へ遊技球を通過させつつ、第２始動口２１へ遊技球を入賞させるべく右打ちをおこなう。これにより左打ちをするよりも、多数の始動入賞（始動口への入賞）を得ることができる。なお、遊技機１では、大当たり遊技中も右打ちにて遊技をおこなう。一方、低ベース状態では、左打ちによって左遊技領域３Ａ（図１）へ遊技球を進入させた方が有利に遊技を進行させることができる。電サポ制御が実行されていないため、高ベース状態と比べて電チュー２２が開放されにくくなっており、第２始動口２１への入賞よりも第１始動口２０への入賞の方が容易となっているためである。このことから、低ベース状態では、第１始動口２０へ遊技球を入賞させるべく左打ちをおこなう。これにより右打ちするよりも、多数の始動入賞を得ることができる。
【００９２】
７．遊技制御用マイコン８１の動作
次に、主制御基板８０（図３）に設けられた遊技制御用マイコン８１の動作について説明する。遊技制御用マイコン８１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はメインＲＡＭ８４に設けられている。
【００９３】
［主制御メイン処理］
図１０は、主制御メイン処理のフローチャートである。遊技制御用マイコン８１は、遊技機１の電源がオンされると、メインＲＯＭ８３から主制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。主制御メイン処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、初期化処理をおこなう（ステップＳ００１）。初期化処理では、例えば、メインＣＰＵ８２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。
【００９４】
初期化処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ００２）、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理（ステップＳ００３）をおこなう。この普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理では、遊技制御用マイコン８１は、種々の乱数カウンタ値（大当たり乱数値、大当たり種別乱数値、リーチ乱数値、変動パターン乱数値、普通図柄乱数値）を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、各乱数は、カウンタＩＣ等からなる公知の乱数生成回路を利用して生成されるいわゆるハードウェア乱数であってもよい。
【００９５】
普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ００４）。割り込み許可中は、メイン側タイマ割り込み処理（ステップＳ００５）の実行が可能となる。メイン側タイマ割り込み処理は、所定の周期（例えば、４msec周期）でメインＣＰＵ８２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、メイン側タイマ割り込み処理は、所定周期（例えば４msec周期）ごとに実行される。そして、メイン側タイマ割り込み処理が終了してから、次にメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理による各種カウンタ値の更新処理が繰り返し実行される。なお、割り込み禁止

状態のときに、メインＣＰＵ８２に割り込みパルスが入力された場合は、メイン側タイマ割り込み処理はすぐには開始されず、割り込み許可がされてから開始される。

【００９６】

［メイン側タイマ割り込み処理］

図１１は、メイン側タイマ割り込み処理（図１０のステップＳ００５）のフローチャートである。メイン側タイマ割り込み処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、乱数更新処理をおこなう（ステップＳ１０１）。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、種々の乱数カウンタ値を更新する。この乱数更新処理は、上述した主制御メイン処理（図１１）でおこなう普通図柄・特別図柄主要乱数更新処理と同じである。すなわち、各種乱数カウンタ値の更新処理は、メイン側タイマ割り込み処理の実行期間と、それ以外の期間（メイン側タイマ割り込み処理の終了後、次のメイン側タイマ割り込み処理が開始されるまでの期間）との両方でおこなわれる。

【００９７】

乱数更新処理の後、遊技制御用マイコン８１は、入力処理をおこなう（ステップＳ１０２）。入力処理では、遊技制御用マイコン８１は、遊技機１に取り付けられている各種センサが検出した検出信号を読み込む。また、遊技制御用マイコン８１は、入賞口、すなわち、第１始動口２０、第２始動口２１、大入賞口３０、一般入賞口２７に応じた賞球を払い出すための払い出しデータをメインＲＡＭ８４の出力バッファにセットする。

【００９８】

入力処理の後、遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理（ステップＳ１０３）をおこなう。始動口センサ検出処理では、遊技制御用マイコン８１は、ゲート２８の遊技球の通過を判定し、普通図柄乱数カウンタの値を取得し、取得した乱数値をメインＲＡＭ８４の普図保留記憶領域８４ｆの第１～第４記憶領域うち、現在の普通図柄保留球数に応じた記憶領域に格納する。また、遊技制御用マイコン８１は、第１始動口２０への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第１特図保留記憶領域の第１～第４記憶領域うち、現在の特図１保留球数に応じた記憶領域に格納する。さらにまた、遊技制御用マイコン８１は、第２始動口２１への遊技球の入賞を判定し、大当たり乱数カウンタの値、大当たり種別乱数カウンタの値、リーチ乱数カウンタの値、変動パターン乱数カウンタの値を取得する。遊技制御用マイコン８１は、取得した乱数値群を第２特図保留記憶領域の第１～第４記憶領域うち、現在の特図２保留球数に応じた記憶領域に格納する。

【００９９】

遊技制御用マイコン８１は、始動口センサ検出処理において、大当たりの事前判定をおこなう。上述の乱数値群に基づき、大当たりであるか否か、大当たりである場合には大当たり種別、また、変動パターンを事前に判定する。そして、事前判定結果から事前判定コマンドを作成してメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットする。

【０１００】

次に、遊技制御用マイコン８１は、普通動作処理（ステップＳ１０４）をおこなう。普通動作処理では、遊技制御用マイコン８１は、電チュー２２の作動を制御する。具体的に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄の保留球数が「０」であるか否かの判定をおこない、保留球数が１以上である場合、普通図柄当たり判定テーブルを参照して当たり判定をおこなう。次に、遊技制御用マイコン８１は、普通図柄変動パターン判定テーブルを参照して変動パターンの選択をおこなう。遊技制御用マイコン８１は、選択した普通図柄変動パターンをセットすることで、普通図柄の変動表示を開始させる。その後、変動表示を停止させ、「当たり」の場合には電チュー開放パターン判定テーブルを参照して電チュー開放パターンのセットをおこない、電チュー２２を作動させる。

【０１０１】

次に、遊技制御用マイコン８１は、特別動作処理をおこなう（ステップＳ１０５）。この特別動作処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン８１は、保留球数処理（ステップＳ１０６）をおこなう。遊技制御用マイコン８１は、まず、メインＲＡＭ８４に記憶されている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数の読み出しをおこなう。次に、遊技制御用マイコン８１は、保留球数コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域（出力バッファ）８４ａにセットする。保留球数コマンドは、保留球数をサブ制御基板９０に通知するためのコマンドであり、特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報を含んでいる。

【０１０２】

保留球数処理の後、遊技制御用マイコン８１は、出力処理をおこなう（ステップＳ１０７）。出力処理では、遊技制御用マイコン８１は、上述の各処理においてメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットしたコマンド等をサブ制御基板９０に出力する。出力処理の後、遊技制御用マイコン８１は、その他の処理をおこなう（ステップＳ１０８）。その他の処理では、例えば、後述の特図２保留球数に基づいて第２特図保留表示器４３ｂをその数を示す表示態様に制御し、特図１保留球数に基づいて第１特図保留表示器４３ａをその数を示す表示態様に制御する。

【０１０３】

［特別動作処理］

図１２は、特別動作処理（図１１：ステップＳ１０５）のフローチャートである。ここでは、特別図柄表示器４１および大入賞装置（大入賞装置３１）に関する処理を４つの段階に分け、各段階をそれぞれ「特別動作ステータス」の「１」、「２」、「３」、「４」と呼ぶ。遊技制御用マイコン８１は、「特別動作ステータス」が「１」のとき（ステップＳ１３０１：ＹＥＳ）、特別図柄待機処理をおこなう（ステップＳ１３０２）。特別図柄待機処理では、大当たり判定や変動パターン選択等が実行される。「特別動作ステータス」が「２」のときには（ステップＳ１３０１：ＮＯ、ステップＳ１３０３：ＹＥＳ）、特別図柄変動中処理をおこなう（ステップＳ１３０４）。特別図柄変動中処理では、変動時間経過後に変動停止コマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、特別図柄の変動時間が経過して終了したか否かの判定をおこない、変動時間が経過している場合は変動停止コマンドをセットし特別動作ステータスを「３」にセットする。「特別動作ステータス」が「３」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３：ＮＯ、ステップＳ１３０５：ＹＥＳ）、特別図柄確定処理をおこなう（ステップＳ１３０６）。特別図柄確定処理では、大当たり時にオープニングコマンドの出力等が実行される。具体的には、遊技制御用マイコン８１は、まず、遊技状態管理処理を実行する。遊技状態管理処理とは、ＳＴ回数（確変遊技状態に制御される変動回数）や時短回数（時短遊技状態に制御される変動回数）を管理するための処理である。次に、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＦＦである場合、特別動作ステータスを「１」にセットする。一方、大当たりフラグがＯＮである場合、当選した大当たりの種別に応じた大入賞口の開放パターンのセットをおこなう。開放パターンのセット後、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理をおこなう。遊技状態リセット処理とは、確変フラグや時短フラグをリセットするための処理である。遊技状態リセット処理の後、大当たり遊技を開始するために、大当たりのオープニングコマンドをセットする。その後、特別動作ステータスを「４」にセットする。「特別動作ステータス」が「４」のときには（ステップＳ１３０１、Ｓ１３０３、Ｓ１３０５：ＮＯ）、特別電動役物処理をおこなう（ステップＳ１３０８）。特別電動役物処理では、大当たり遊技が実行される。具体的には、大入賞口３０の開放を、ラウンドカウンタに基づき開放パターンに従って制御し、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドのセットを行う。また、大当たりの終了時には、時短カウンタ、確変カウンタのセットを行う。

【０１０４】

［特別図柄待機処理］

図１３は、特別図柄待機処理（図１２：ステップＳ１３０２）のフローチャートである。特別図柄待機処理では、遊技制御用マイコン８１は、まず、特図２保留球数が「０」で

あるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０１）。特図２保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、すなわち、第２特図保留記憶領域に、第２始動口２１への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、処理はステップＳ１４０７に移行する。特図２保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０１：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン８１は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグをＯＮにし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【０１０５】

次に遊技制御用マイコン８１は、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図８、図９）を参照し、遊技機１の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する変動パターン選択処理の後、特図２保留球数をデクリメントする（ステップＳ１４０４）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第２特図保留記憶領域の第１～第４記憶領域に格納されている保留情報（各種乱数値）の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第２特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４０５）。例えば、第１～第３記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第３記憶領域に格納されている保留情報をクリアし、第１～第４記憶領域に保留情報が格納されている場合には、第４記憶領域に格納されている保留情報をクリアする。上記ステップによって、第２特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第２特図保留記憶領域の第１記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、一番左端の保留画像９Ｂ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第２特図保留記憶領域の第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ｂ（４つの保留画像９Ｂのうち、左から２、３、４番目の保留画像９Ｂ）がそれぞれ左側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第２特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図２変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４０６）。特図２変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第２特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図２変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図２変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０２）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０３）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０６】

ステップＳ１４０１において、特図２保留球数が「０」の場合（ステップＳ１４０１：ＹＥＳ）、遊技制御用マイコン８１は、特図１保留球数が「０」であるか否かの判定をおこなう（ステップＳ１４０７）。特図１保留球数が「０」である場合（ステップＳ１４０７：ＹＥＳ）、すなわち、第１特図保留記憶領域に、第１始動口２０への入賞に起因して取得した乱数値群の記憶がない場合には、特別図柄待機処理を終了する。特図１保留球数が「１」以上である場合（ステップＳ１４０７：ＮＯ）、遊技制御用マイコン８１は、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）を実行する。大当たり判定処理では、大当たり判定を行う。大当たり判定は、大当たり判定テーブルを用いて行われる。そして、遊技制御用マイコン８１は、大当たりか否かを判定し、大当たりであると判定された場合、大当たりフラグをＯＮにし、大当たり種別を判定して、その後、大当たり判定処理を終了する。

【０１０７】

次に遊技制御用マイコン８１は、変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）を実行する。変動パターン選択処理では、変動パターン判定テーブル（図８、図９）を参照し、遊技機１の遊技状態（時短状態か非時短状態か）、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）の判定結果、保留球数および変動パターン乱数に基づいて、変動パターンを選択する。変動パターン選択処理の後、特図１保留球数をデクリメントする（ステップＳ１４１０）。次に、遊技制御用マイコン８１は、第１特図保留記憶領域の第１～第４記憶領域に格納されている各種乱数値の格納場所を現在の位置から読み出される側に１つシフトするとともに、第１特図保留記憶領域において読み出される側から最も遠い場所に格納されている保留情報をクリアする（ステップＳ１４１１）。上記ステップによって、第１特図保留が保留された順に消化される。この場合、画像表示装置７の表示画面７ａでは、第１特図保留記憶領域の第１記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、一番右端の保留画像９Ａ）が保留消化画像表示領域側にシフトし、保留消化画像９Ｃとして表示される。また、第１特図保留記憶領域の第２～第４記憶領域に対応する保留画像９Ａ（４つの保留画像９Ａのうち、右から２、３、４番目の保留画像９Ａ）がそれぞれ右側に１つシフトする（図１）。これにより、遊技者は、第１特図保留が１つ消化されたことを認識することができる。次に、遊技制御用マイコン８１は、特図１変動開始処理をおこなう（ステップＳ１４１２）。特図１変動開始処理では、変動開始コマンドをメインＲＡＭ８４のコマンドセット領域８４ａにセットし、第１特別図柄の変動表示を開始させるとともに、変動時間タイマのセットをおこなう。変動時間タイマには、変動パターン選択処理で選択された変動パターンに応じて決定される変動時間がセットされる。また、遊技制御用マイコン８１は、特別動作ステータスを「２」にセットする。なお、特図１変動開始処理でセットされる変動開始コマンド（特図１変動開始コマンド）には、大当たり判定処理（ステップＳ１４０８）でセットされた特図停止図柄データに関する情報や変動パターン選択処理（ステップＳ１４０９）でセットされた変動パターンに関する情報（変動時間に関する情報を含む）が含まれている。

【０１０８】

上記のように、本実施形態の特別図柄待機処理によれば、第１特図保留に基づく特別図柄の変動表示は、第２特図保留が「０」の場合に限って実行される。すなわち、第２特図保留の消化は、第１特図保留の消化に優先して実行される。

【０１０９】

［特別図柄確定処理］

図１４は特別図柄確定処理（図１２のステップＳ１３０６）のフローチャートである。

特別図柄確定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態管理処理を実行する（ステップＳ１５０１）。遊技状態管理処理については後述する。

次に、遊技制御用マイコン８１は、大当たりフラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。大当たりフラグは、メインＲＡＭ８４のフラグセット領域８４ｂに格納されている。ここで大当たりフラグがＯＮであると判定された場合（ステップＳ１５０２：ＹＥＳ）、ステップＳ１５０３へ移行する。一方、大当たりフラグがＯＮでないと判定された場合（ステップＳ１５０２：ＮＯ）、すなわち、大当たりフラグがＯＦＦである場合には、特別動作ステータスを「１」にセットして（ステップＳ１５０７）、特別図柄確定処理を終了する。

【０１１０】

ステップＳ１５０３において、遊技制御用マイコン８１は、開放パターンをセットする。開放パターンは、上述した通りであり、４Ｒ大当たりであれば開放パターン２１、１０Ｒ大当たりであれば開放パターン２２をセットする。

次に、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態リセット処理を実行する（ステップＳ１５０４）。この処理は、確変フラグ、時短フラグをリセットする処理である。

次に遊技制御用マイコン８１は、オープニングコマンドをセットし（ステップＳ１５０５）、特別動作ステータスを「４」にセットして（ステップＳ１５０６）、特別図柄確定処理を終了する。

【０１１１】
［遊技状態管理処理］
図１５は遊技状態管理処理（図１４：ステップＳ１５０１）のフローチャートである。
遊技状態管理処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変フラグがＯＮであるか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。ここで確変フラグがＯＮであると判定された場合（ステップＳ１６０１：ＹＥＳ）、確変カウンタをデクリメントし（ステップＳ１６０２）、ステップＳ１６０３へ移行する。一方、確変フラグがＯＮでないと判定された場合（ステップＳ１６０１：ＮＯ）、すなわち確変フラグがＯＦＦである場合には、ステップＳ１６０５へ移行する。
【０１１２】
ステップＳ１６０３において、遊技制御用マイコン８１は、確変カウンタが「０」であるか否かを判定する。ここで確変カウンタが「０」であると判定された場合（ステップＳ１６０３：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＦＦにして（ステップＳ１６０４）、ステップＳ１６０５へ移行する。一方、確変カウンタが「０」でないと判定された場合（ステップＳ１６０３：ＮＯ）、ステップＳ１６０４の処理を実行せず、ステップＳ１６０５へ移行する。
【０１１３】
ステップＳ１６０５において、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグがＯＮであるか否かを判定する。ここで時短フラグがＯＮであると判定された場合（ステップＳ１６０５：ＹＥＳ）、時短カウンタをデクリメントして（ステップＳ１６０６）、ステップＳ１６０７へ移行する。一方、時短カウンタがＯＮでないと判定された場合（ステップＳ１６０５：ＮＯ）、すなわち時短カウンタがＯＦＦである場合には、ステップＳ１６０９へ移行する。
【０１１４】
ステップＳ１６０７において、遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタが「０」であるか否かを判定する。ここで時短カウンタが「０」であると判定された場合（ステップＳ１６０７：ＹＥＳ）、時短フラグをＯＦＦにして（ステップＳ１６０８）、ステップＳ１６０９へ移行する。一方、時短カウンタが「０」でないと判定された場合（ステップＳ１６０７：ＮＯ）、ステップＳ１６０８の処理を実行せず、ステップＳ１６０９へ移行する。
【０１１５】
ステップＳ１６０９において、遊技制御用マイコン８１は、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをセットし、遊技状態管理処理を終了する。
【０１１６】
［特別電動役物処理］
図１６は、特別電動役物処理（図１２のステップＳ１３０８）のフローチャートである。
特別電動役物処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、大当たりのオープニング処理を実行する（ステップＳ１７０１）。
【０１１７】
次に、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口開放処理を実行する（ステップＳ１７０２）。大入賞口開放処理では、大入賞口３０の開放期間であるか否かを判定し、大入賞口３０の開放期間であると判定された場合、大入賞口３０を開放し、大当たりのラウンド指定コマンドをセットする。
【０１１８】
次に、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口３０への入賞があったか否かを判定する（ステップＳ１７０３）。この処理は、大入賞口センサ３０ａからの信号に基づき、大入賞口３０への入賞があったか否かを判定する処理である。ここで入賞があったと判定された場合（ステップＳ１７０３：ＹＥＳ）、入賞コマンドをセットし（ステップＳ１７０４）、ステップＳ１７０５へ移行する。一方、入賞がないと判定された場合（ステップＳ１７

０３：ＮＯ）、ステップＳ１７０４の処理を実行せず、ステップＳ１７０５へ移行する。
【０１１９】
ステップＳ１７０５において、遊技制御用マイコン８１は、大入賞口閉鎖処理を実行する。大入賞口閉鎖処理は、大入賞口３０の閉鎖条件が成立したか否かを判定し、成立している場合には、大入賞口３０を閉鎖する処理である。また、大入賞口３０を閉鎖した場合、ラウンド処理を実行する。ラウンド処理では、ラウンドカウンタをデクリメントする。
【０１２０】
次に、遊技制御用マイコン８１は、大当たり終了であるか否かを判定する（ステップＳ１７０６）。この処理は、ラウンドカウンタが「０」であるか否かを判定する処理である。ここで大当たり終了であると判定された場合（ステップＳ１７０６：ＹＥＳ）、ステップＳ１７０７へ移行する。一方、大当たり終了でないと判定された場合（ステップＳ１７０６：ＮＯ）、以降の処理を実行せず、特別電動役物処理を終了する。
【０１２１】
ステップＳ１７０７において、遊技制御用マイコン８１は、大当たりのエンディング処理を実行する。大当たりのエンディング処理では、エンディング時間が経過したか否かを判定し、経過している場合、大当たりフラグをＯＦＦにし、遊技状態設定処理を実行する（ステップＳ１７０８）。
【０１２２】
［遊技状態設定処理］
図１７は、遊技状態設定処理（図１６のステップＳ１７０８）のフローチャートである。
遊技状態設定処理では、まず、遊技制御用マイコン８１は、確変大当たりか否かを判定する（ステップＳ１８０１）。ここで確変大当たりであると判定された場合（ステップＳ１８０１：ＹＥＳ）、確変フラグをＯＮにし（ステップＳ１８０２）、確変カウンタを１００にセットして（ステップＳ１８０３）、ステップＳ１８０４へ移行する。一方、確変大当たりでないと判定された場合（ステップＳ１８０１：ＮＯ）、ステップＳ１８０２、ステップＳ１８０３の処理を実行せず、ステップＳ１８０４へ移行する。
【０１２３】
ステップＳ１８０４において、遊技制御用マイコン８１は、時短フラグをＯＮにする。次に、遊技制御用マイコン８１は、時短カウンタに１００をセットし（ステップＳ１８０５）する。次に、遊技制御用マイコン８１は、遊技状態指定コマンドをセットし（ステップＳ１８０６）、その後、遊技状態設定処理を終了する。
【０１２４】
８．演出制御用マイコン９１の動作
次に、サブ制御基板９０（図４）に設けられた演出制御用マイコン９１の動作について説明する。演出制御用マイコン９１の動作説明にて登場するカウンタ、フラグ、ステータス、バッファ等はサブＲＡＭ９４に設けられている。
【０１２５】
［サブ制御メイン処理］
図１８は、サブ制御メイン処理を示すフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、遊技機１の電源がオンされると、サブＲＯＭ９３からサブ制御メイン処理を実行するためのプログラムを読み出す。サブ制御メイン処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、初期化処理をおこなう（ステップＳ４０００）。初期化処理では、例えば、サブＣＰＵ９２の設定、各種のフラグ、ステータスおよびカウンタなどのリセット等をおこなう。フラグの初期値は「０」つまり「ＯＦＦ」であり、ステータスの初期値は「１」であり、カウンタの初期値は「０」である。なお、初期化処理は、電源投入後に一度だけ実行され、それ以降は実行されない。
【０１２６】
初期化処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを禁止し（ステップＳ４００１）、乱数更新処理（ステップＳ４００２）をおこなう。この乱数更新処理

では、演出制御用マイコン９１は、乱数カウンタ値を１加算して更新する。各乱数カウンタ値は設定された上限値に達すると「０」に戻って再び加算される。なお、各乱数カウンタの初期値は「０」以外の値であってもよく、ランダムに変更されるものであってもよい。また、乱数値は、１ずつ加算する以外に、２以上を加算するようにしてもよい。各乱数はいわゆるハードウェア乱数であってもよい。

【０１２７】

乱数更新処理の後、演出制御用マイコン９１は、割り込み処理の割り込みを許可する（ステップＳ４００３）。割り込み許可中は、サブ側タイマ割り込み処理（ステップＳ４００４）の実行が可能となる。サブ側タイマ割り込み処理は、所定の周期でサブＣＰＵ９２に繰り返し入力される割り込みパルスに基づいて実行される。すなわち、サブ側タイマ割り込み処理は、所定周期ごとに実行される。そして、サブ側タイマ割り込み処理が終了してから、次にサブ側タイマ割り込み処理が開始されるまでの間に、乱数更新処理が繰り返し実行される。

【０１２８】

［サブ側タイマ割り込み処理］

図１９は、サブ側タイマ割り込み処理（図１８のステップＳ４００４）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、受信コマンド解析処理をおこなう（ステップＳ４１０１）。受信コマンド解析処理の詳細については後述する。受信コマンド解析処理の後、演出制御用マイコン９１は、変動演出中処理をおこなう（ステップＳ４１０２）。変動演出中処理の後、演出制御用マイコン９１は、スイッチ処理をおこなう（ステップＳ４１０３）。スイッチ処理では、演出制御用マイコン９１は、演出ボタン６３から出力されたスイッチデータ（エッジデータおよびレベルデータ）に基づいて、表示画面７ａの表示内容の設定等をおこなう。

【０１２９】

スイッチ処理の後、演出制御用マイコン９１は、コマンド送信処理をおこなう（ステップＳ４１０４）。コマンド送信処理では、演出制御用マイコン９１は、受信コマンド解析処理等でサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットした各種コマンドを画像制御基板１００、音声制御基板１０６、ランプ制御基板１０７、中継基板１０８に送信する。各種コマンドを受信した画像制御基板１００は、画像表示装置７を用いて、受信したコマンドに応じた表示演出を実行する。また、各種コマンドを受信した音声制御基板１０６は、受信したコマンドに応じて、スピーカ６７から音声を出力する音声演出を実行する。各種コマンドを受信したランプ制御基板１０７は、受信したコマンドに応じて盤ランプ５や枠ランプ６６の発光制御を行うランプ演出を実行する。コマンド送信処理の後、演出制御用マイコン９１は、その他の処理をおこない（ステップＳ４１０５）、本処理を終える。その他の処理では、乱数更新処理等がおこなわれる。

【０１３０】

［受信コマンド解析処理］

図２０は、受信コマンド解析処理（図１９のステップＳ４１０１）のフローチャートである。演出制御用マイコン９１は、まず、主制御基板８０から事前判定コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４２０１）。受信している場合（ステップＳ４２０１：ＹＥＳ）、先読み演出決定処理をおこなう（ステップＳ４２０２）。「先読み演出決定処理」は、先読み演出を実行するか否か、および実行する場合の先読み演出パターンを決定する処理である。具体的には、演出制御用マイコン９１は、先読み演出乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されている先読み演出パターン決定テーブルを参照して先読み演出をおこなうか否か、および、先読み演出をおこなう場合の先読み演出パターンを決定する。一方、受信していない場合（ステップＳ４２０１：ＮＯ）、上述の先読み演出決定処理をスキップする。先読み演出とは、特図保留記憶領域８４ｅに新たに記憶された保留情報に大当たりが含まれている可能性が高いことを示唆する演出であり、変動演出中に実行される。

【０１３１】

次に、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から保留球数コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４２０３）。受信している場合（ステップＳ４２０３：ＹＥＳ）、保留表示処理をおこなう（ステップＳ４２０４）。保留表示処理では、保留球数コマンドに含まれている特図１保留球数、特図２保留球数、および、普通図柄保留球数に関する情報に基づいて、サブＲＡＭ９４のカウンタセット領域９４ｃに設けられた、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値を更新する。これにより、主制御基板８０側だけでなく、サブ制御基板９０側でも各保留球数の情報を保持することができる。また、演出制御用マイコン９１は、第１特図保留演出カウンタ、第２特図保留演出カウンタ、および、普図保留演出カウンタの値に基づいて、表示画面７ａに表示されている保留画像９Ａ、９Ｂの更新をおこなう。一方、保留球数コマンドを受信していない場合（ステップＳ４２０３：ＮＯ）、上述の保留表示処理をスキップする。

【０１３２】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動開始コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４２０５）。受信している場合（ステップＳ４２０５：ＹＥＳ）、変動演出開始処理をおこなう（ステップＳ４２０６）。「変動演出開始処理」は、特別図柄変動中に実行する変動演出パターン（内容）を選択する処理である。一方、受信していない場合（ステップＳ４２０５：ＮＯ）、上述の変動演出開始処理をスキップする。

【０１３３】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から変動停止コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４２０７）。受信している場合（ステップＳ４２０７：ＹＥＳ）、変動演出終了処理をおこなう（ステップＳ４２０８）。「変動演出終了処理」は、特別図柄変動中に実行される変動演出を停止させるための処理である。変動演出終了処理では、演出制御用マイコン９１は、変動停止コマンドの解析結果に基づいてカウンタのセット等をおこなうとともに、変動演出を終了させるための変動演出終了コマンドをセットする。これにより変動中の特図１または特図２に対応する演出図柄が停止表示される。なお、変動停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４２０７：ＮＯ）、上述の変動演出終了処理をスキップする。

【０１３４】

続いて、演出制御用マイコン９１は、主制御基板８０から当たり関連コマンドを受信したか否かの判定をおこなう（ステップＳ４２０９）。当たり関連コマンドには、大当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンド、小当たりのオープニングコマンド、ラウンド指定コマンド、エンディングコマンドなどが含まれる。ここで、受信している場合（ステップＳ４２０９：ＹＥＳ）、各コマンドに対応する当たり関連演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４２１０）。例えば、大当たりのオープニングコマンドを受信している場合、大当たり種別に対応して予め設定されているオープニング演出の演出パターンを選択し、選択したオープニング演出を開始するためのオープニング演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットする。演出コマンドセット領域９４ｂにセットされたオープニング演出開始コマンドがコマンド送信処理（ステップＳ４１０５）において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００は、所定のオープニング演出画像を読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。他のコマンドでも同様である。一方、受信していない場合（ステップＳ４２０９：ＮＯ）、上述の当たり関連演出パターン決定処理をスキップする。

【０１３５】

ステップＳ４２１１において、演出制御用マイコン９１は、客待ち待機処理を実行する。次に、演出制御用マイコン９１は、その他の処理を実行し（ステップＳ４２１２）、受信コマンド解析処理を終了する。

【０１３６】

［変動演出開始処理］

図２１は、変動演出開始処理（図２０のステップＳ４２０６）のフローチャートである。

演出制御用マイコン９１は、まず、変動開始コマンドを解析する（ステップＳ４３０１）。ここでは、演出制御用マイコン９１は、変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄データに関する情報、および、変動パターンに関する情報をサブＲＡＭ９４にセットする。セットされた情報には、現在の遊技状態を示す遊技状態情報や、特図１または特図２の当たり判定処理の判定結果としての図柄を示す図柄情報等が含まれている。ここで取得された情報は、演出制御用マイコン９１により適宜参照され得る。

【０１３７】

続いて、演出制御用マイコン９１は、基幹演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４３０２）。基幹演出パターン決定処理は、基幹演出パターン決定テーブルを用いて変動演出の基本的な構成を決定する処理である。変動演出の基本的な構成は、例えば、画像表示装置７における背景画像の表示およびその切り換え、所定のキャラクタの表示およびその動作、スピーカ６７を用いたメロディや効果音の出力、ランプ類の点灯制御などを含む。変動演出は、この基幹演出にチャンスアップ演出などの付加的な演出が重畳されて完成する。

【０１３８】

続いて、演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ演出パターン決定処理をおこなう（ステップＳ４３０３）。チャンスアップ演出パターン決定処理は、変動演出に重畳させる付加的な演出を決定するための処理である。演出制御用マイコン９１は、チャンスアップ乱数のカウンタの値を取得し、取得した乱数値と、サブＲＯＭ９３に記憶されているチャンスアップ演出パターン決定テーブルを参照して、チャンスアップ演出パターンを決定する。チャンスアップ演出パターンを決定した後、演出制御用マイコン９１は、さらに、乱数値と停止図柄パターン決定テーブルを参照して、停止表示する演出図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの組み合わせなどを決定してもよい。

【０１３９】

演出制御用マイコン９１は、上記ステップＳ４３０１～Ｓ４３０３にて決定された変動演出パターンに基づく変動演出が実現されるよう変動演出開始コマンドをサブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂ（出力バッファ）にセットする（ステップＳ４４０４）。サブＲＡＭ９４の演出コマンドセット領域９４ｂにセットされた変動演出開始コマンドがコマンド送信処理において画像制御基板１００に送信されると、画像制御基板１００は、変動演出画像を読み出して、画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。

【０１４０】

続いて、演出制御用マイコン９１は、変動演出タイマをセットして（ステップＳ４３０５）、本処理を終了する。変動演出タイマには、変動開始コマンドに含まれる変動パターンに応じた変動時間がセットされる。

【０１４１】

［変動演出中処理］

図２２は、変動演出中処理（図１９のステップＳ４１０２）のフローチャートである。

変動演出中処理では、演出制御用マイコン９１は、まず、所定の演出期間であるか否かを判定する（ステップＳ４４０１）。ここで所定の演出期間であると判定された場合（ステップＳ４４０１：ＹＥＳ）、ステップＳ４４０２へ移行する。一方、所定の演出期間でないと判定された場合（ステップＳ４４０１：ＮＯ）、ステップＳ４４０７へ移行する。

【０１４２】

ステップＳ４４０２において、演出制御用マイコン９１は、演出開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出開始フラグは、所定の演出が開始されているか否かを判定するためのフラグである。演出開始フラグは、サブＲＡＭ９４の情報記憶領域９４ｄに格納されている。ここで演出開始フラグがＯＮでないと判定された場合（ステップＳ４４０２：ＮＯ）、すなわち演出開始フラグがＯＦＦである場合には、演出開始フラグをＯＮにし（ステップＳ４４０３）、ステップＳ４４０４へ移行する。一方、演出開始フラグがＯＮで

ある場合（ステップＳ４４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ４４０３の処理を実行せず、ステップＳ４４０４へ移行する。

【０１４３】

ステップＳ４４０４において、演出制御用マイコン９１は、剣部材が操作されたか否かを判定する。この処理は、剣部材６４の押し込み操作があったか否かを判定する処理である。ここで剣部材６４の押し込み操作があったと判定された場合（ステップＳ４４０４：ＹＥＳ）、Ｓ４４０８へ移行する。一方、剣部材６４の押し込み操作がないと判定された場合（ステップＳ４４０４：ＮＯ）、ステップＳ４４０５へ移行する。

【０１４４】

ステップＳ４４０５において、演出制御用マイコン９１は、演出ボタンが操作された否かを判定する。この処理は、演出ボタン６３が押下されたか否かを判定する処理である。ここで演出ボタン６３が押下されたと判定された場合（ステップＳ４４０５：ＹＥＳ）、ボタン操作演出を実行し（ステップＳ４４０６）、その後、変動演出中処理を終了する。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作したときの演出であり、基幹演出パターンに含まれている。一方、演出ボタン６３が押下されていないと判定された場合（ステップＳ４４０５：ＮＯ）、ステップＳ４４０６の処理を実行せず、変動演出中処理を終了する。

【０１４５】

ステップＳ４４０７において、演出制御用マイコン９１は、演出開始フラグがＯＮであるか否かを判定する。演出開始フラグは、所定の演出が開始されているか否かを判定するためのフラグである。演出開始フラグは、サブＲＡＭ９４の情報記憶領域９４ｄに格納されている。ここで演出開始フラグがＯＮであると判定された場合（ステップＳ４４０７：ＹＥＳ）、ステップＳ４４０８へ移行する。一方、演出開始フラグがＯＮでない場合（ステップＳ４４０７：ＮＯ）、すなわち演出開始フラグがＯＦＦである場合には、以降の処理を実行せず、変動演出中処理を終了する。

【０１４６】

ステップＳ４４０８において、演出制御用マイコン９１は、結果報知演出を実行する。結果報知演出は、所定の演出の最終的な結果を報知する演出である。次に、演出制御用マイコン９１は、所定の演出を終了し（ステップＳ４４０９）、演出開始フラグをＯＦＦとし（ステップＳ４４１０）、変動演出中処理を終了する。

【０１４７】

９．本実施形態の演出例

以下に、本実施形態の各演出例を説明する。これから説明する演出は、上述したように、遊技制御用マイコン８１から送信される各種コマンドに基づき、演出制御用マイコン９１および画像制御用マイコン１０１によって実現される演出である。画像制御用マイコン１０１は、サブ制御基板９０から受信した各種コマンドを解析し、ＲＯＭ１０３から対応する各種画像データを読み出して画像表示装置７の表示画面７ａに表示させる。

【０１４８】

［操作手段操作演出Ａ］

図２３は、操作手段操作演出Ａを説明するための図である。操作手段操作演出Ａは、当落結果が「大当たり」で変動パターンＰ３、Ｐ１３、Ｐ２３、Ｐ３３が送信された場合に実行される演出の一例である。

【０１４９】

まず、図２３（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し、高速変動している。高速変動する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、および、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【０１５０】

次に、図２３（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８

Ｒがともに「５」図柄で停止している。リーチ態様を形成する「５」図柄をリーチ図柄とも呼ぶ。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を続けている。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【０１５１】

次に、図２３（Ｃ）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。また、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小表示されて表示画面７ａの上角部に表示されている（以下、当落報知演出の直前まで表示される）。

【０１５２】

次に、図２３（Ｄ）に示すように、バトルリーチ開始演出が実行されている。バトルリーチ開始演出は、バトルリーチ演出の開始を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。また、味方キャラクタＣＲＡの上方に「バトルリーチだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１５３】

次に、図２３（Ｅ）～（Ｈ）においてボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによってバトルリーチ演出に登場する味方キャラクタＣＲＡの力を貯める演出である。

【０１５４】

図２３（Ｅ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。グラフ画像ＧＧは横長の棒グラフの画像であり、その内部が横方向に１２個の領域に分けられている。

【０１５５】

図２３（Ｆ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から４個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から１個ずつ領域の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０１５６】

図２３（Ｇ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から８個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０１５７】

図２３（Ｈ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの１２個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０１５８】

図２３（Ｉ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの１２個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧの上方には「ＭＡＸだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１５９】

次に、図２３（Ｊ）に示すように、決戦演出が実行される。決戦演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとの勝敗を決めるための演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部で距離を詰めて斬りあっている。

【０１６０】

次に、図２３（Ｋ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタの敵キャラクタに対する勝敗を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしている。表示画面７ａの左部には「勝利」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１６１】

次に、図２３（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の停止態様によって当落を報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄となり、ゾロ目（「５５５」）が表示されて、当落結果が大当たり（当選）であることが報知されている。

【０１６２】

以上が操作手段操作演出Ａの流れであるが、上述したボタン操作演出（図２３（Ｅ）～（Ｈ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２３（Ｉ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０１６３】

［操作手段操作演出Ｂ］

図２４は、操作手段操作演出Ｂを説明するための図である。操作手段操作演出Ｂは、当落結果が「ハズレ」で変動パターンＰ７、Ｐ１７、Ｐ２７、Ｐ３７が送信された場合に実行される演出の一例である。

【０１６４】

まず、図２４（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し、高速変動している。高速変動する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、および、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【０１６５】

次に、図２４（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止している。リーチ態様を形成する「５」図柄をリーチ図柄とも呼ぶ。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を続けている。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【０１６６】

次に、図２４（Ｃ）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリー

チ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。また、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小表示されて表示画面７ａの上角部に表示されている（以下、当落報知演出の直前まで表示される）。

【０１６７】

次に、図２４（Ｄ）に示すように、バトルリーチ開始演出が実行されている。バトルリーチ開始演出は、バトルリーチ演出の開始を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。また、味方キャラクタＣＲＡの上方に「バトルリーチだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１６８】

次に、図２４（Ｅ）～（Ｈ）においてボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによってバトルリーチ演出に登場する味方キャラクタＣＲＡの力を貯める演出である。

【０１６９】

図２４（Ｅ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。グラフ画像ＧＧは横長の棒グラフの画像であり、その内部が横方向に１２個の領域に分けられている。

【０１７０】

図２４（Ｆ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から４個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から１個ずつ領域の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０１７１】

図２４（Ｇ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から８個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０１７２】

図２４（Ｈ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、

１２個の領域のうちの９個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０１７３】

図２４（Ｉ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの９個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧの上方には「７５％だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１７４】

次に、図２４（Ｊ）に示すように、決戦演出が実行される。決戦演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとの勝敗を決めるための演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部で距離を詰めて斬りあっている。

【０１７５】

次に、図２４（Ｋ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタの敵キャラクタに対する勝敗を報知する演出である。ここでは、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡを弾き飛ばしている。表示画面７ａの右部には「敗北」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１７６】

次に、図２４（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の停止態様によって当落を報知する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄となり、「５６５」が表示されて、当落結果がハズレ（落選）であることが報知されている。

【０１７７】

以上が操作手段操作演出Ｂの流れであるが、上述したボタン操作演出（図２４（Ｅ）～（Ｈ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２４（Ｉ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０１７８】

［操作手段操作演出Ｃ］

図２５は、操作手段操作演出Ｃを説明するための図である。操作手段操作演出Ｃは、当落結果が「大当たり」で変動パターンＰ３、Ｐ１３、Ｐ２３、Ｐ３３が送信された場合に実行される演出の一例である。

【０１７９】

まず、図２５（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し、高速変動している。高速変動する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、および、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【０１８０】

次に、図２５（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止している。リーチ態様を形成する「５」図柄をリーチ図柄とも呼ぶ。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を続けている。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【０１８１】

次に、図２５（Ｃ）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。また、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小表示されて表示画面７ａの上角部に表示されている（以下、当落報知演出の直前まで表示される）。

【０１８２】

次に、図２５（Ｄ）に示すように、バトルリーチ開始演出が実行されている。バトルリーチ開始演出は、バトルリーチ演出の開始を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。また、味方キャラクタＣＲＡの上方に「バトルリーチだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１８３】

次に、図２５（Ｅ）～（Ｈ）においてボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによってバトルリーチ演出に登場する味方キャラクタＣＲＡの力を貯める演出である。

【０１８４】

図２５（Ｅ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。グラフ画像ＧＧは横長の棒グラフの画像であり、その内部が横方向に１２個の領域に分けられている。

【０１８５】

図２５（Ｆ）は、ボタン操作演出における途中報知演出である。途中報知演出は、最初の演出ボタン６３の押下操作による結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から６個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。ここで、グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の押下操作により、まとまった領域の表示色が変化するものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）グラフ画像ＧＧの上方には「５０％だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１８６】

図２５（Ｇ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から８個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０１８７】

図２５（Ｈ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの１２個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から１個ずつ領域の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０１８８】

図２５（Ｉ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの１２個分の

領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧの上方には「ＭＡＸだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１８９】

次に、図２５（Ｊ）に示すように、決戦演出が実行される。決戦演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとの勝敗を決めるための演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡと敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部で距離を詰めて斬りあっている。

【０１９０】

次に、図２５（Ｋ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタの敵キャラクタに対する勝敗を報知する演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡが敵キャラクタＣＲＢを弾き飛ばしている。表示画面７ａの左部には「勝利」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１９１】

次に、図２５（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の停止態様によって当落を報知する演出である。ここでは、左中右の装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒがすべて「５」図柄となり、ゾロ目（「５５５」）が表示されて、当落結果が大当たり（当選）であることが報知されている。

【０１９２】

以上が操作手段操作演出Ｃの流れであるが、上述したボタン操作演出（図２５（Ｅ）～（Ｈ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２５（Ｉ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０１９３】

［操作手段操作演出Ｄ］

図２６は、操作手段操作演出Ｄを説明するための図である。操作手段操作演出Ｄは、当落結果が「ハズレ」で変動パターンＰ７、Ｐ１７、Ｐ２７、Ｐ３７が送信された場合に実行される演出の一例である。

【０１９４】

まず、図２６（Ａ）に示すように、変動開始演出が実行される。変動開始演出は、装飾図柄が変動を開始する演出である。ここでは、装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒが変動を開始し、高速変動している。高速変動する装飾図柄８Ｌ、８Ｃ、８Ｒは透明または半透明で表示されている。なお、保留アイコン９Ａ、９Ｂ、および、当該変動アイコン９Ｃは表示されていないが、表示するようにしてもよい（以下でも同様）。

【０１９５】

次に、図２６（Ｂ）に示すように、リーチ形成演出が実行される。リーチ形成演出は、装飾図柄が所定のリーチ態様で停止する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒがともに「５」図柄で停止している。リーチ態様を形成する「５」図柄をリーチ図柄とも呼ぶ。中装飾図柄８Ｃは、高速変動を続けている。中装飾図柄８Ｃは、透明または半透明で表示されている。

【０１９６】

次に、図２６（Ｃ）に示すように、発展演出が実行される。発展演出は、ノーマルリーチ演出からスーパーリーチ演出への発展を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に「発展」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。また、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒとしての「５」図柄（リーチ図柄）は、縮小表示されて表示画面７ａの上角部に表示されている（以下、当落報知演出の直前まで表示される）。

【０１９７】

次に、図２６（Ｄ）に示すように、バトルリーチ開始演出が実行されている。バトルリーチ開始演出は、バトルリーチ演出の開始を報知する演出である。ここでは、表示画面７ａの中央部に味方キャラクタＣＲＡが表示されている。また、味方キャラクタＣＲＡの上方に「バトルリーチだ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０１９８】

次に、図２６（Ｅ）～（Ｈ）においてボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによってバトルリーチ演出に登場する味方キャラクタＣＲＡの力を貯める演出である。

【０１９９】

図２６（Ｅ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「押せ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。グラフ画像ＧＧは横長の棒グラフの画像であり、その内部が横方向に１２個の領域に分けられている。

【０２００】

図２６（Ｆ）は、ボタン操作演出における途中報知演出である。途中報知演出は、最初の演出ボタン６３の押下操作による結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から６個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。ここで、グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の押下操作により、まとまった領域の表示色が変化するものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）グラフ画像ＧＧの上方には「５０％だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０２０１】

図２６（Ｇ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から８個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。

【０２０２】

図２６（Ｈ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で力を貯めろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはグラフ画像ＧＧが表示されている。このとき、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの左から９個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から１個ずつ領域の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０２０３】

図２６（Ｉ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、グラフ画像ＧＧは、１２個の領域のうちの９個分の領域の表示色が変わっている（ハッチングを施して示した）。グラフ画像ＧＧの上方には「７５％だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。

【０２０４】

次に、図２６（Ｊ）に示すように、決戦演出が実行される。決戦演出は、味方キャラクタと敵キャラクタとの勝敗を決めるための演出である。ここでは、味方キャラクタＣＲＡ

と敵キャラクタＣＲＢとが表示画面７ａの中央部で距離を詰めて斬りあっている。
【０２０５】
次に、図２６（Ｋ）に示すように、勝敗報知演出が実行される。勝敗報知演出は、味方キャラクタの敵キャラクタに対する勝敗を報知する演出である。ここでは、敵キャラクタＣＲＢが味方キャラクタＣＲＡを弾き飛ばしている。表示画面７ａの右部には「敗北」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。
【０２０６】
次に、図２６（Ｌ）に示すように、当落報知演出が実行される。当落報知演出は、装飾図柄の停止態様によって当落を報知する演出である。ここでは、左右の装飾図柄８Ｌ、８Ｒが「５」図柄となり、中装飾図柄８Ｃが「６」図柄となり、「５６５」が表示されて、当落結果がハズレ（落選）であることが報知されている。
【０２０７】
以上が操作手段操作演出Ｄの流れであるが、上述したボタン操作演出（図２６（Ｅ）～（Ｈ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２６（Ｉ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。
【０２０８】
［操作手段操作演出Ｅ］
図２７は、操作手段操作演出Ｅを説明するための図である。図２７（Ａ）～（Ｆ）では、操作手段操作演出Ｅの第１の例を示し、図２７（Ｇ）～（Ｌ）では、操作手段操作演出Ｅの第２の例を示している。なお、操作手段操作演出Ｅは、大当たり遊技のエンディング演出で実行される。操作手段操作演出Ｅは、確変大当たりであるか否か（ＲＵＳＨ突入か否か）を報知する演出である。例えば、４Ｒ確変大当たりに当選したか４Ｒ通常大当たりに当選したかを大当たり遊技のエンディング演出で報知することが考えられる。この場合、上述した変動演出中処理（図２２）と同様の処理が、図１９のステップＳ４１０５のその他の処理で実行される。
【０２０９】
操作手段操作演出Ｅの第１の例では、まず、図２７（Ａ）に示すように、大当たり終了演出が実行される。大当たり終了演出は、大当たり遊技の終了に際して実行される演出である。ここでは、表示画面に「大当たり終了」「ロゴ完成でＲＵＳＨ突入」というメッセージ画像ＭＧが表示される。
【０２１０】
次に、図２７（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、ボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによって「ＯＡＲＯ」のロゴを完成させる演出である。具体的には「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色を白色から赤色に変更することでロゴを完成させる。
【０２１１】
図２７（Ｂ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。ロゴ画像ＬＧには、「ＯＡＲＯ」の文字が表示されている。ここでは「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色が白色となっている。
【０２１２】
図２７（Ｃ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す

意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、一番左側の「Ｏ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。ロゴ画像ＬＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から連続的に文字の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０２１３】

図２７（Ｄ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、左から３番目の「Ｒ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。

【０２１４】

図２７（Ｅ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色が赤色になっている（ハッチングを施して示した）。

【０２１５】

図２７（Ｆ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、ロゴ画像ＬＧの「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色が赤色になっている（ハッチングを施して示した）。ロゴ画像ＬＧの上方には「ＲＵＳＨ突入だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。これにより、確変大当たりであったことが分かる。

【０２１６】

以上が操作手段操作演出Ｅの第１の例の流れであるが、上述したボタン操作演出（図２７（Ｂ）～（Ｅ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２７（Ｆ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０２１７】

操作手段操作演出Ｅの第２の例では、まず、図２７（Ｇ）に示すように、大当たり終了演出が実行される。大当たり終了演出は、大当たり遊技の終了に際して実行される演出である。ここでは、表示画面に「大当たり終了」「ロゴ完成でＲＵＳＨ突入」というメッセージ画像ＭＧが表示される。

【０２１８】

次に、図２７（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、ボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによって「ＯＡＲＯ」のロゴを完成させる演出である。具体的には「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色を白色から赤色に変更することでロゴを完成させる。

【０２１９】

図２７（Ｈ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタ

ン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。ロゴ画像ＬＧには、「ＯＡＲＯ」の文字が表示されている。ここでは「ＯＡＲＯ」のすべての文字の表示色が白色となっている。

【０２２０】

図２７（Ｉ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、一番左側の「Ｏ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。ロゴ画像ＬＧは、遊技者による演出ボタン６３の連打により左側から連続的に文字の表示色が変化していくものとする（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０２２１】

図２７（Ｊ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ１の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、左から３番目の「Ｒ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。

【０２２２】

図２７（Ｋ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの中央部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。ボタン画像ＢＧ２の下方にはロゴ画像ＬＧが表示されている。このとき、ロゴ画像ＬＧは、左から４番目の「Ｏ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。

【０２２３】

図２７（Ｌ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、ロゴ画像ＬＧの左から４番目の「Ｏ」の文字の途中まで赤色になっている（ハッチングを施して示した）。ロゴ画像ＬＧの上方には「残念、しっぱい」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。これにより、通常大当たりであったことが分かる。

【０２２４】

以上が操作手段操作演出Ｅの第２の例の流れであるが、上述したボタン操作演出（図２７（Ｈ）～（Ｋ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２７（Ｌ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０２２５】

［操作手段操作演出Ｆ］

図２８は、操作手段操作演出Ｆを説明するための図である。図２８（Ａ）～（Ｆ）では、操作手段操作演出Ｆの第１の例を示し、図２８（Ｇ）～（Ｌ）では、操作手段操作演出

Ｆの第２の例を示している。なお、操作手段操作演出Ｆは、大当たり遊技のエンディング演出で実行される。操作手段操作演出Ｆは、確変大当たりであるか否か（ＲＵＳＨ突入か否か）を報知する演出である。例えば、４Ｒ確変大当たりに当選したか４Ｒ通常大当たりに当選したかを大当たり遊技のエンディング演出で報知することが考えられる。この場合、上述した変動演出中処理（図２２）と同様の処理が、図１９のステップＳ４１０５のその他の処理で実行される。

【０２２６】

操作手段操作演出Ｆの第１の例では、まず、図２８（Ａ）に示すように、大当たり終了演出が実行される。大当たり終了演出は、大当たり遊技の終了に際して実行される演出である。ここでは、表示画面に「大当たり終了」「役物落下でＲＵＳＨ突入」というメッセージ画像ＭＧが表示される。

【０２２７】

次に、図２８（Ｂ）～（Ｅ）に示すように、ボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによって「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の可動役物１５を落下させる演出である。具体的には、可動部材１５を、退避位置（図１）から進出位置に移動させて静止させる。

【０２２８】

図２８（Ｂ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が退避位置に静止している。

【０２２９】

図２８（Ｃ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が矢印Ｙで示すように上下方向に小刻みに振動する演出を行い、可動役物１５の落下を煽る（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。

【０２３０】

図２８（Ｄ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が矢印Ｙで示すように上下方向に小刻みに振動する演出を行い、可動役物１５の落下を煽る。さらに、可動役物１５から下方へ延びるエフェクト画像ＥＧを表示して、可動役物１５の落下を煽る。

【０２３１】

図２８（Ｅ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、可動役物１５が落下（進出位置に静止）しており、メッセージ画像ＭＧを覆って

いる。
【０２３２】
図２８（Ｆ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、可動役物１５が落下（進出位置に静止）している。落下して静止した可動役物１５の下方には「ＲＵＳＨ突入だ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。これにより、確変大当たりであったことが分かる。
【０２３３】
以上が操作手段操作演出Ｆの第１の例の流れであるが、上述したボタン操作演出（図２８（Ｂ）～（Ｅ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２８（Ｆ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。
【０２３４】
操作手段操作演出Ｆの第２の例では、まず、図２８（Ｇ）に示すように、大当たり終了演出が実行される。大当たり終了演出は、大当たり遊技の終了に際して実行される演出である。ここでは、表示画面に「大当たり終了」「役物落下でＲＵＳＨ突入」というメッセージ画像ＭＧが表示される。
【０２３５】
次に、図２８（Ｈ）～（Ｋ）に示すように、ボタン操作演出が実行される。ボタン操作演出は、演出ボタン６３を操作することによって「ＯＡＲＯ」と記載された矩形形状の可動役物１５を落下させる演出である。具体的には、可動部材１５を、退避位置（図１）から進出位置に移動させて静止させる。
【０２３６】
図２８（Ｈ）は、ボタン操作演出の開始直後を示している。ここでは、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、上下方向の高さが相対的に高くなっており、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が退避位置に静止している。
【０２３７】
図２８（Ｉ）は、ボタン操作演出の初期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、上下方向の高さが相対的に低くなっており、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２は、遊技者による演出ボタン６３の実際の押下操作に合わせて表示することが考えられる。あるいは、演出ボタン６３の押下を促す意味で、実際の演出ボタン６３の押下操作に関係なく、２つのボタン画像ＢＧ１、ＢＧ２を繰り返し表示するようにしてもよい。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が矢印Ｙで示すように上下方向に小刻みに振動する演出を行い、可動役物１５の落下を煽る（図２２のステップＳ４４０５：ＹＥＳ、ステップＳ４４０６；以下でも同様である）。なお、演出ボタン６３が長押しされた場合も、内部的に演出ボタン６３が連打されているものとして演出を行うようにしてもよい。
【０２３８】
図２８（Ｊ）は、ボタン操作演出の中期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ１が表示されている。ボタン画像ＢＧ１は、押下操作されていない状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ１の上方には「連打で役物を落下させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、表示画面７ａの上部では、可動役物１５が矢印Ｙで示すように上下方向に小刻みに振動する演出を行い、可動役物１５の落下を煽る。さらに、可動役物１５から下方へ延びるエフェクト画像ＥＧを表示して、可動役物１５の落下を煽る。
【０２３９】

図２８（Ｋ）は、ボタン操作演出の後期を示している。ここでも、表示画面７ａの下部に、演出ボタン６３を模したボタン画像ＢＧ２が表示されている。ボタン画像ＢＧ２は、押下操作されている状態の演出ボタン６３を模した画像となっている。ボタン画像ＢＧ２の上方には「連打でロゴを完成させろ」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。このとき、可動役物１５が落下せず、退避位置に静止している。

【０２４０】

図２８（Ｌ）は、結果報知演出を示している。結果報知演出は、ボタン操作演出の結果を報知する演出である。ここでは、可動役物１５が落下せず、退避位置に静止している。退避位置に静止した可動役物１５の下方には「残念」「しっぱい」というメッセージ画像ＭＧが表示されている。これにより、通常大当たりであったことが分かる。

【０２４１】

以上が操作手段操作演出Ｆの第２の例の流れであるが、上述したボタン操作演出（図２８（Ｈ）～（Ｋ）において、剣部材６４の押し込み操作があった場合、押し込み操作以降のボタン操作演出を省略して結果報知演出（図２８（Ｌ））が実行される（図２２のステップＳ４４０４：ＹＥＳ、ステップＳ４４０８）。

【０２４２】

１０．本実施形態の効果例、変形例、態様例

【０２４３】

［効果例］

以下に、本実施形態の効果例を示す。

［効果１］

上記実施形態の遊技機１では、ボタン操作演出において、演出ボタン６３が操作された場合と、剣部材６４が操作された場合とで異なる演出を行う（図２３～２８）。この構成によれば、遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２４４】

演出ボタン６３が「第１操作手段」に相当し、剣部材６４が「第２操作手段」に相当し、演出制御用マイコン９１が「演出実行手段」に相当する。図２３（Ｅ）～（Ｈ）、図２４（Ｅ）～（Ｈ）、図２５（Ｅ）～（Ｈ）、図２６（Ｅ）～（Ｈ）、図２７（Ｂ）～（Ｅ）、図２７（Ｈ）～（Ｋ）、図２８（Ｂ）～（Ｅ）、図２８（Ｇ）～（Ｋ）のボタン操作演出が「所定の演出」に相当する。

【０２４５】

［効果２］

上記実施形態の遊技機１では、ボタン操作演出の結果を報知する場合、演出ボタン６３が操作される場合は演出ボタン６３の連打操作によって特定の結果を報知し、剣部材６４が操作される場合は剣部材６４の一回の押し込み操作によって特定の結果を報知する（図２３～２８）。この構成によれば、演出ボタン６３を操作する場合と剣部材６４を操作する場合とで操作方法が変わるため、より一層遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

特に操作手段操作演出Ｃ、Ｄでは、演出ボタン６３を最初に押下操作させてその結果を表示し（図２５（Ｅ）（Ｆ）、図２６（Ｅ）（Ｆ））、その後、演出ボタン６３を連打させて最終的な結果を表示する（図２５（Ｇ）～（Ｉ）、図２６（Ｇ）～（Ｉ））。この構成によれば、より一層遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２４６】

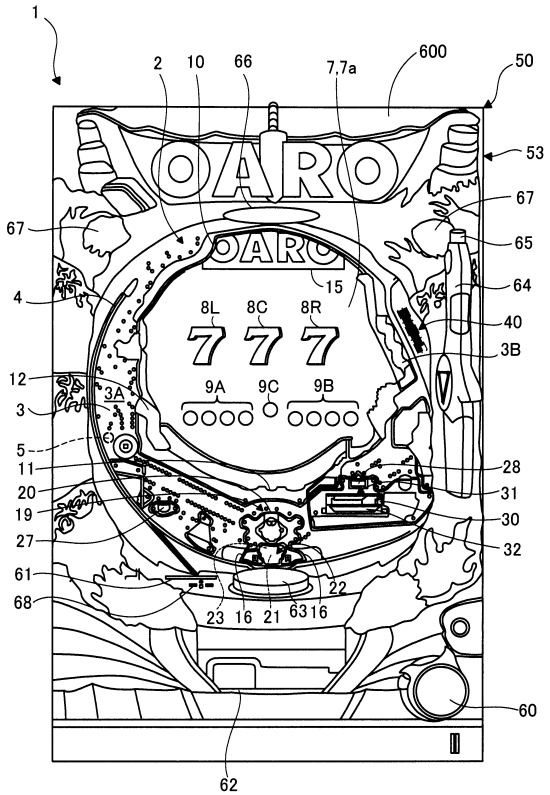
［効果３］

上記実施形態の遊技機１では、ボタン操作演出において、演出ボタン６３の操作を促す操作促進演出を実行する（図２３（Ｅ）～（Ｈ）、図２４（Ｅ）～（Ｈ）、図２５（Ｅ）（Ｇ）（Ｈ）、図２６（Ｅ）（Ｇ）（Ｈ）、図２７（Ｂ）～（Ｅ）、図２７（Ｈ）～（Ｋ）、図２８（Ｂ）～（Ｅ）、図２８（Ｈ）～（Ｋ））。これにより、演出ボタン６３の操作タイミングが分かり、遊技の興趣を向上させることができる。

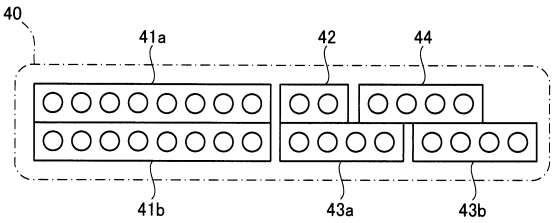
【０２４７】
［変形例］
本実施形態の変形例を示す。
［変形例１］
上記実施形態では、「第１操作手段」の一例を演出ボタン６３とし、「第２操作手段」の一例を剣部材６４としていた。これに対し、「第１操作手段」および「第２操作手段」として演出ボタン６３、剣部材６４、剣ボタン６５、セレクトボタン６８など遊技者が操作可能なものであればこれらをどのように組み合わせてもよい。また、所定の演出において操作可能となる操作手段は３つ以上であってもよい。
【０２４８】
［変形例２］
上記実施形態では、グラフ画像ＧＧがＭＡＸとなった場合（図２３、２５）には大当たりとなり、グラフ画像ＧＧがＭＡＸにならなかった場合（図２４、２６）にはハズレとなっていた。このような対応関係は、ユニークであってもよいし、ユニークでなくてもよい。つまり、ユニークでない場合は、グラフ画像ＧＧがＭＡＸとなった場合にハズレとなる場合があってもよいし、グラフ画像ＧＧがＭＡＸにならなかった場合に大当たりとなる場合があってもよい。
【０２４９】
［変形例３］
上記実施形態では、演出ボタン６３の操作を促進させるためにボタン画像ＢＧを表示画面７ａに表示していた（図２３～２８）。このような構成に加えまたは代え、演出ボタン６３にＬＥＤなどの発光手段を設けて演出ボタン６３を光らせたり、演出ボタン６３にモータなどの振動手段を設けて演出ボタン６３を振動させたりして、演出ボタン６３の操作を促進させるようにしてもよい。
【０２５０】
［変形例４］
上記実施形態では、演出ボタン６３の操作を促進させるためにボタン画像ＢＧを表示画面７ａに表示していた（図２３～２８）。これに対し、ボタン画像ＢＧの表示に加えまたは代え、剣部材６４の操作を促進させるための剣画像を表示画面７ａに表示するようにしてもよい。
【０２５１】
［変形例５］
上記実施形態では、演出ボタン６３の操作を促進させるためにボタン画像ＢＧを表示画面７ａに表示していた（図２３～２８）。このような構成に加え、変形例３に示したように、剣部材６４にＬＥＤなどの発光手段を設けて剣部材６４を光らせたり、剣部材６４にモータなどの振動手段を設けて剣部材６４を振動させたりして、剣部材６４の操作を促進させる（剣部材６４が操作可能であることをアピールする）ようにしてもよい。
【０２５２】
［変形例６］
上記実施形態は、演出ボタン６３の連打操作によるボタン操作演出の結果を、剣部材６４の押し込み操作によって一気に報知する構成であった（図２３～２８）。これに対し、剣部材６４の押し込み操作では、演出ボタン６３の操作では報知されない内容を報知する構成であってもよい。例えば、剣部材６４の押し込み操作によって大当たりか否かが報知される構成とすることが考えらえる。このときは、剣部材６４の複数回の押し込み操作によって報知されることとしてもよい。
【０２５３】
［変形例７］
上記実施形態は、確変大当たりであるか否かを報知する演出を、大当たり遊技のエンディング演出で行う構成であった（図２７、２８）。これに対し、同様の演出を、大当たり遊技のオープニング演出やラウンド演出で行うようにしてもよい。

【０２５４】
［変形例８］
上記実施形態では、所定の演出としてのボタン操作演出において演出ボタン６３と剣部材６４とで異なる演出を行っていた。しかしながら「所定の演出」は特に限定されない。したがって、変動開始演出、リーチ形成演出、発展演出、バトルリーチ開始演出、など様々なタイミングで演出ボタン６３および剣部材６４を有効にすることが考えられる。
【０２５５】
［態様例］
本実施形態の遊技機では、以下の態様を実現可能である。
［態様１］
遊技者が操作可能な第１操作手段と、
遊技者が操作可能で前記第１操作手段とは異なる第２操作手段と、
前記第１操作手段および前記第２操作手段の操作に基づく演出を実行可能な演出実行手段と、を備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、所定の演出において、前記第１操作手段が操作された場合と、前記第２操作手段が操作された場合とで、当該操作に対応する演出を異ならせる、
ことを特徴とする遊技機。
【０２５６】
「当該操作に対応する演出」には、画像の表示なども含まれる。「当該操作に対応する演出を異ならせる」には、最終的に同じ結果となる演出であっても途中の演出が異なる場合を含む。例えば、第１操作手段が操作された場合は実行される一連の演出が、第２操作手段が操作された場合には実行されないという具合である。
【０２５７】
［態様２］
態様１に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において特定の結果を報知する場合に、前記第１操作手段が操作される場合は当該第１操作手段の複数回の操作によって前記特定の結果を報知し、前記第２操作手段が操作される場合は当該第２操作手段の一回の操作によって前記特定の結果を報知する、
ことを特徴とする遊技機。
【０２５８】
［態様３］
態様１または態様２に記載の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記所定の演出において、前記第１操作手段および前記第２操作手段のうち少なくとも一方の操作を促す操作促進演出を実行する、
ことを特徴とする遊技機。
【０２５９】
［その他の変形例］
上述の種々の表示演出において、その一部の演出を含んでいない構成や、上述した以外の演出が含まれていてもよい。
【０２６０】
上記実施形態の遊技機１は、パチンコ遊技機を例に挙げて説明したが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ遊技機に代えて、スロットマシン等の回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、または、雀球遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。遊技機１をスロットマシンとする場合には、遊技媒体を遊技球から遊技メダルに変更すればよい。
【０２６１】
上記実施形態の遊技機１は、玉を払出すための払出装置を搭載した遊技機であったが、これに限られるものではない。例えば、上記遊技機１に代えて、所謂封入式遊技機のように、払い出し装置を搭載しない遊技機に本発明を適用するようにしてもよい。

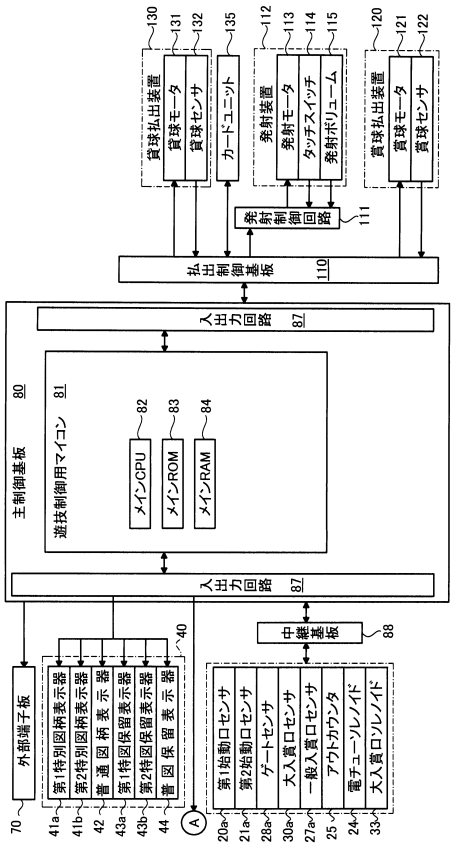
【０２６２】
　また、上述した複数の演出例および／または変形例のうち、２つ以上の演出例および／または変形例を組み合わせてもよい。さらに、遊技機１は、画像表示装置７の他にサブ表示装置を備えてもよい。この場合、上述した表示演出を当該サブ表示装置で実行するようにしてもよい。
【０２６３】
　以上、実施形態、変形例に基づき本態様について説明してきたが、上記した態様の実施の形態は、本態様の理解を容易にするためのものであり、本態様を限定するものではない。本態様は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本態様にはその等価物が含まれる。
【符号の説明】
【０２６４】
　１…遊技機
　７…画像表示装置
　７ａ…表示画面
　６３…演出ボタン
　６４…剣部材
　８１…遊技制御用マイコン
　９１…演出制御用マイコン
【図面】
【図１】



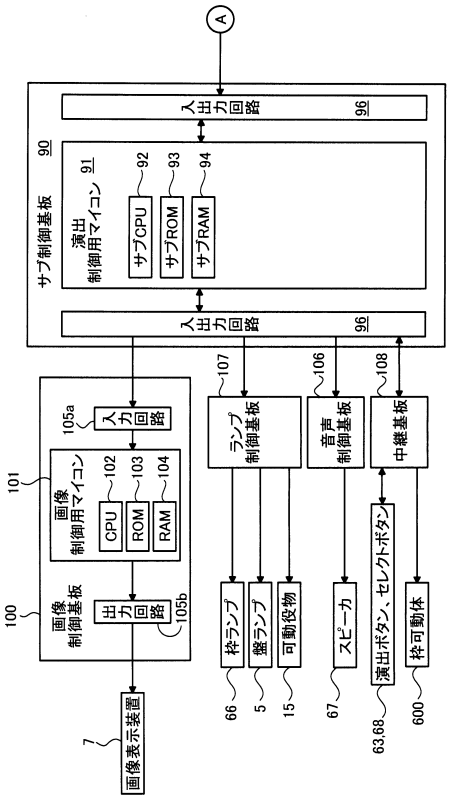
【図２】



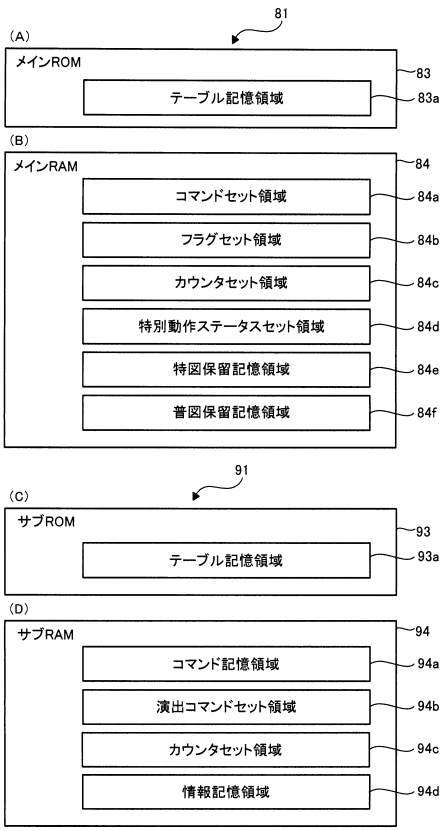
【図３】



【図４】



【図５】



【図６】

大当たり判定テーブル

状態	大当たり乱数値	判定結果	確率
低確率状態	0～204	大当たり	1／319.6
	0～65535のうち上記以外	ハズレ	
高確率状態	0～1366	大当たり	1／47.9
	0～65535のうち上記以外	ハズレ	

【図７】

大当たり種別判定テーブル

特別図柄	大当たり種別乱数値	大当たりの種別	振分率（%）
特図1	0～63	10R確変大当たり(ST100回)	50
	64～95	4R確変大当たり(ST100回)	25
	96～127	4R通常大当たり(時短100回)	25
特図2	0～63	10R確変大当たり(ST100回)	50
	64～95	4R確変大当たり(ST100回)	25
	96～127	4R通常大当たり(時短100回)	25

【図８】

変動パターン判定テーブル（非時短状態）

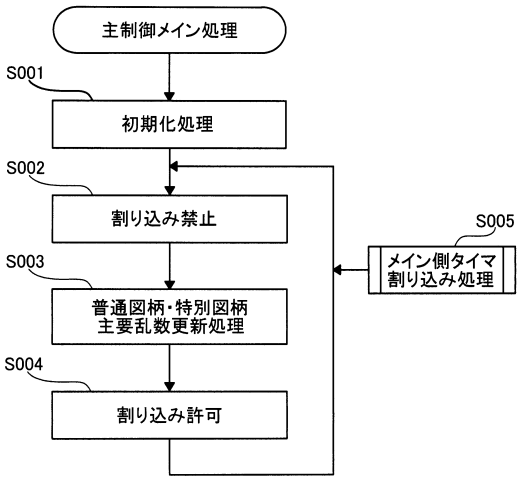
始動口	状態	判定結果		変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン
第1始動口	非時短状態	大当たり		0～63	P1	40	SP1
				64～100	P2	45	SP2
				101～127	P3	50	SP3(操作手段操作演出)
		ハズレ	リーチ有り	0～20	P4	15	ノーマルリーチ
				21～93	P5	40	SP1
				94～114	P6	45	SP2
				115～127	P7	50	SP3(操作手段操作演出)
			リーチ無し	0～127	P8	6	リーチ無しハズレ
第2始動口	非時短状態	大当たり		0～63	P11	40	SP1
				64～100	P12	45	SP2
				101～127	P13	50	SP3(操作手段操作演出)
		ハズレ	リーチ有り	0～20	P14	15	ノーマルリーチ
				21～93	P15	40	SP1
				94～114	P16	45	SP2
				115～127	P17	50	SP3(操作手段操作演出)
			リーチ無し	0～127	P18	6	リーチ無しハズレ

【図９】

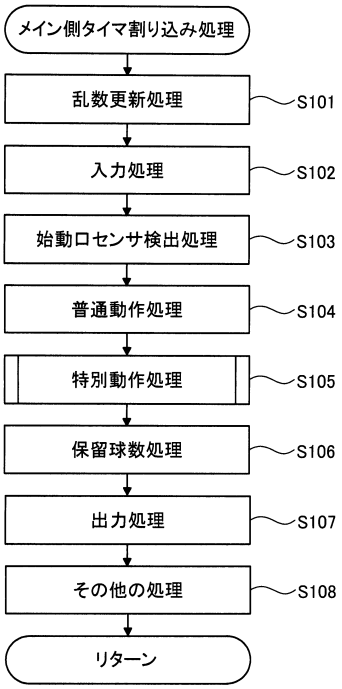
変動パターン判定テーブル（時短状態）

始動口	状態	判定結果		変動パターン乱数値	変動パターン	変動時間(s)	基幹演出パターン
第1始動口	時短状態	大当たり		0～63	P21	40	SP1
				64～100	P22	45	SP2
				101～127	P23	50	SP3(操作手段操作演出)
		ハズレ	リーチ有り	0～20	P24	10	ノーマルリーチ
				21～93	P25	40	SP1
				94～114	P26	45	SP2
				115～127	P27	50	SP3(操作手段操作演出)
			リーチ無し	0～127	P28	2	リーチ無しハズレ
第2始動口	時短状態	大当たり		0～63	P31	40	SP1
				64～100	P32	45	SP2
				101～127	P33	50	SP3(操作手段操作演出)
		ハズレ	リーチ有り	0～20	P34	10	ノーマルリーチ
				21～93	P35	40	SP1
				94～114	P36	45	SP2
				115～127	P37	50	SP3(操作手段操作演出)
			リーチ無し	0～127	P38	2	リーチ無しハズレ

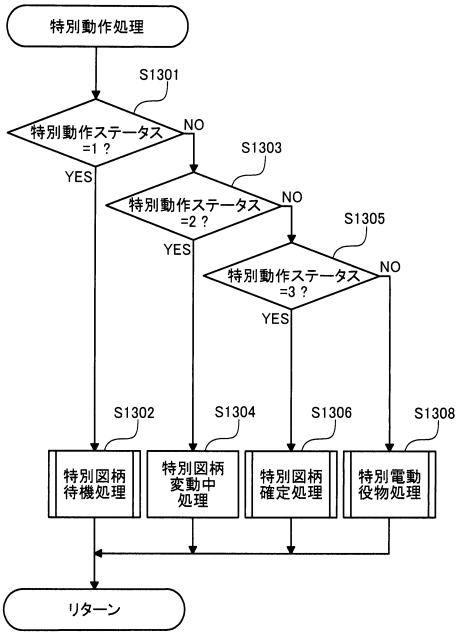
【図１０】



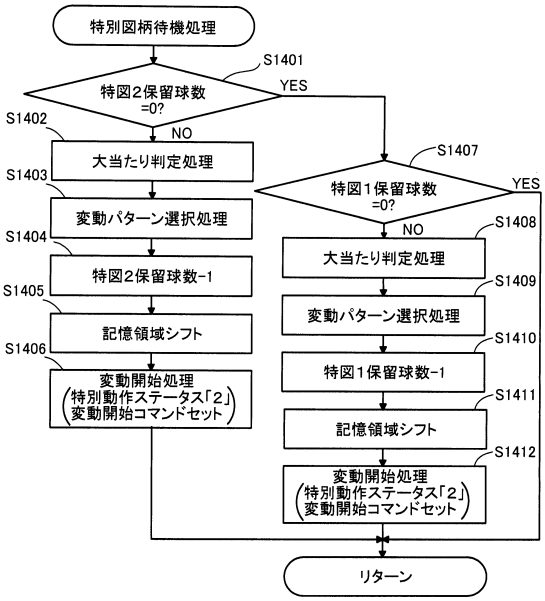
【図１１】



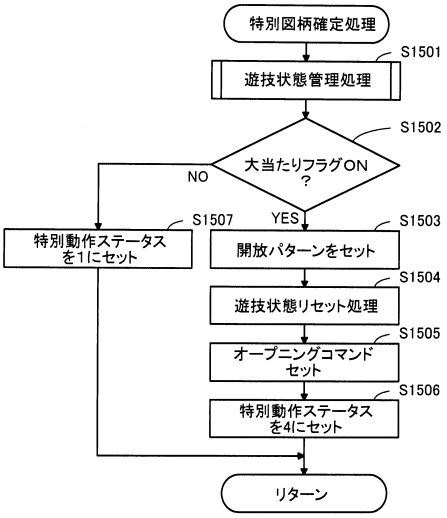
【図１２】



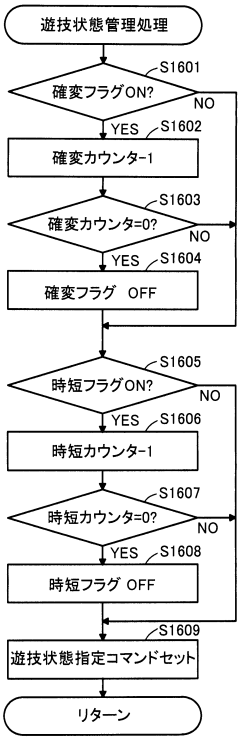
【図１３】



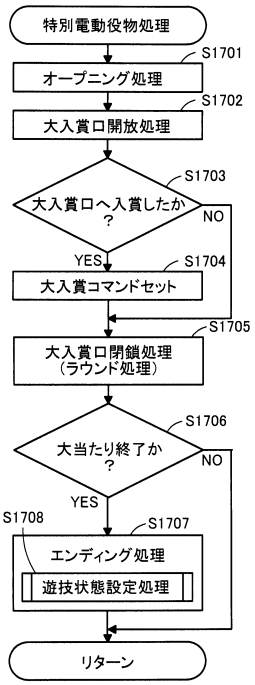
【図１４】



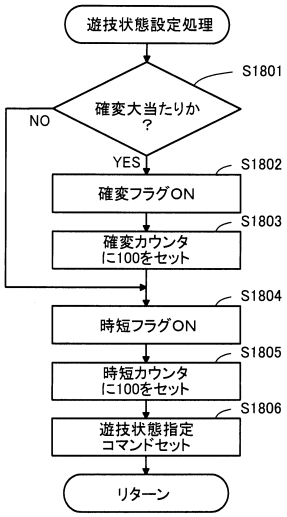
【図１５】



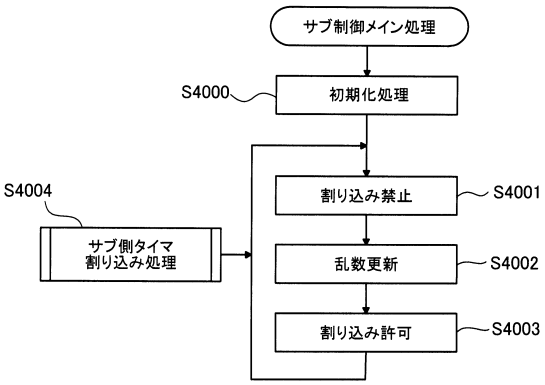
【図１６】



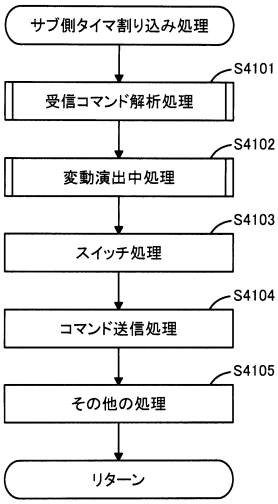
【図１７】



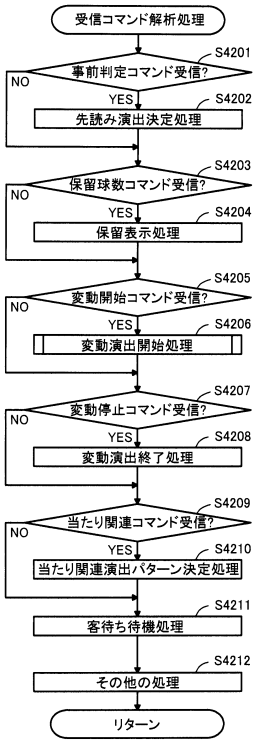
【図１８】



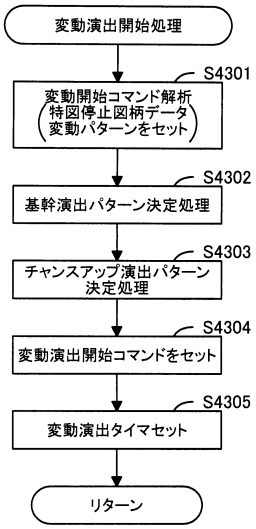
【図１９】



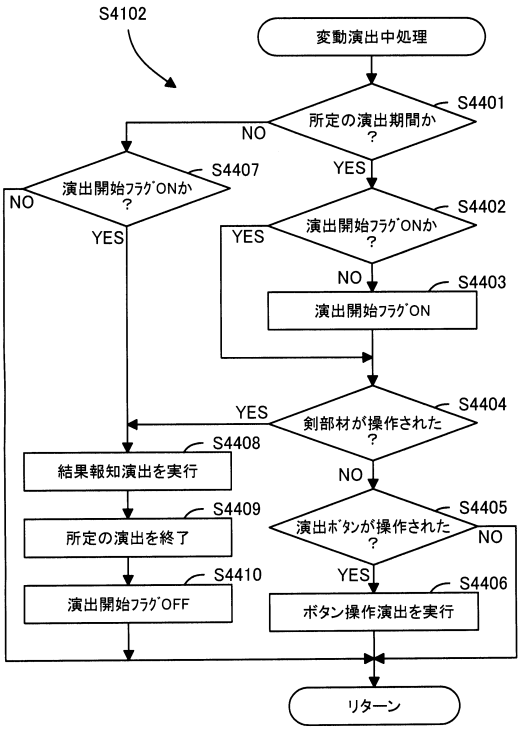
【図２０】



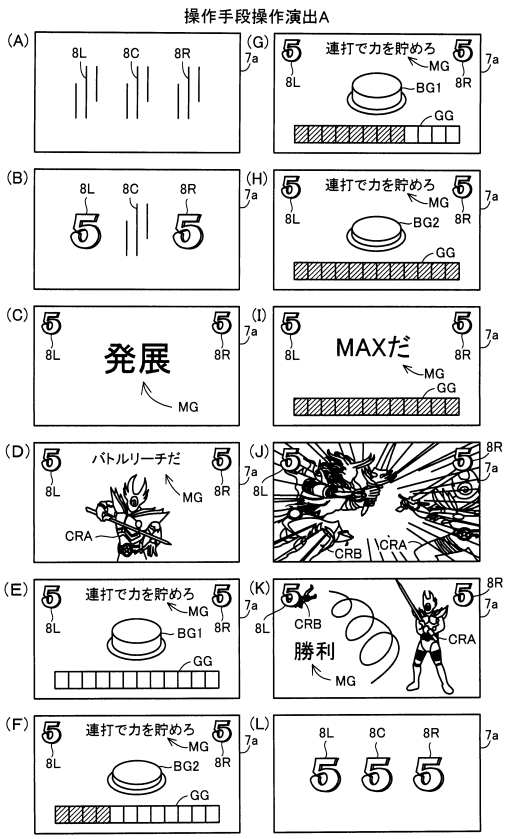
【図２１】



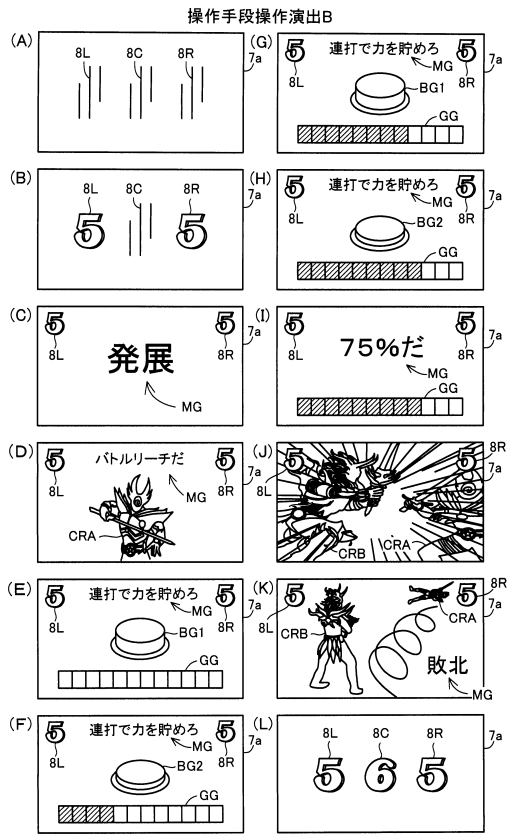
【図２２】



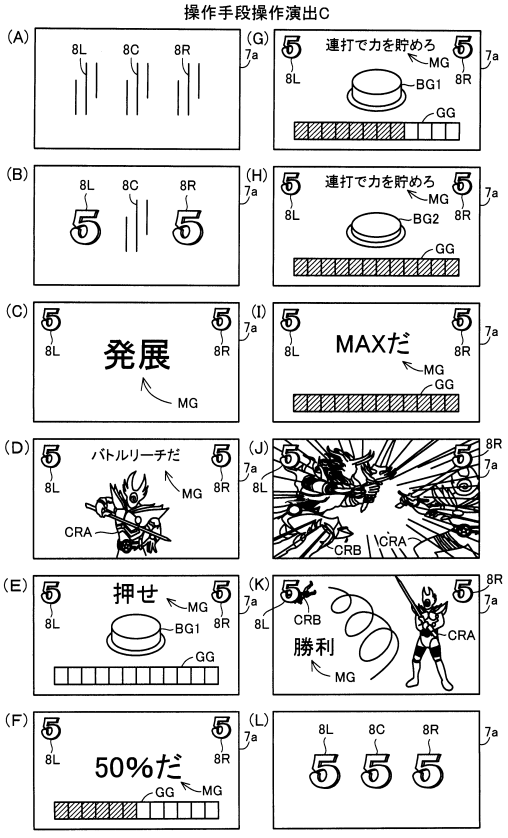
【図２３】



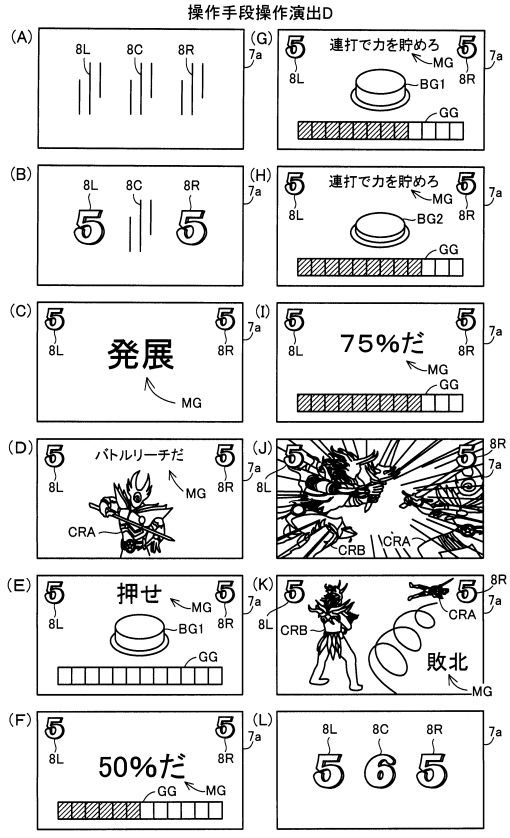
【図２４】



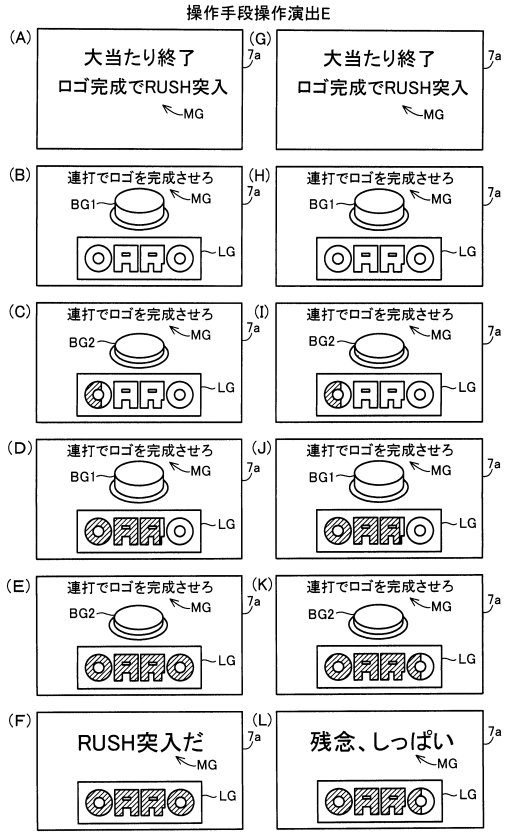
【図２５】



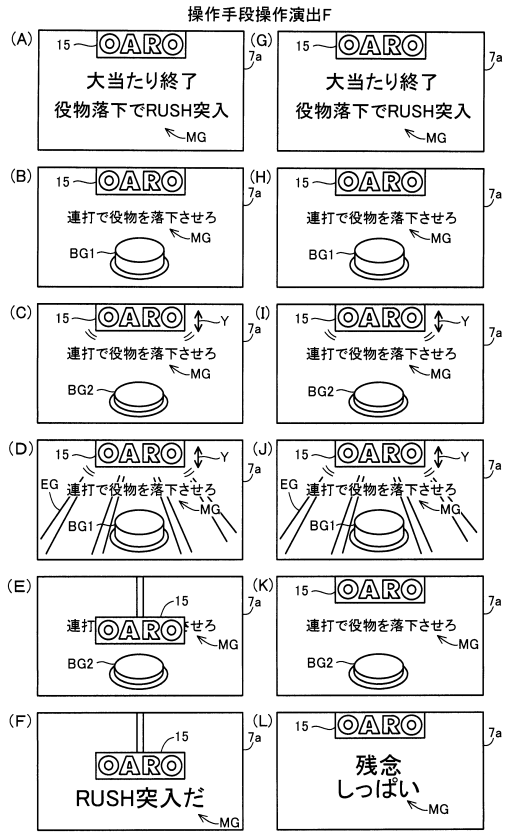
【図２６】



【図２７】


操作手段操作演出E
(A)
大当たり終了
ロゴ完成でRUSH突入
MG
(G)
7a
大当たり終了
ロゴ完成でRUSH突入
MG
(B)
連打でロゴを完成させろ
BG1
MG
LG
(H)
(C)
BG2
(I)
(D)
(J)
(E)
(K)
(F)
RUSH突入だ
(L)
残念、しっぱい

【図２８】


操作手段操作演出F
(A)
15
大当たり終了
役物落下でRUSH突入
MG
(G)
7a
(B)
連打で役物を落下させろ
BG1
(H)
(C)
BG2
Y
(I)
(D)
EG
(J)
(E)
(K)
(F)
RUSH突入だ
(L)
残念
しっぱい