

(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2017-6545

(P2017-6545A)

(43) 公開日 平成29年1月12日(2017.1.12)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

テーマコード(参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 92 頁)

(21) 出願番号 特願2015-127764 (P2015-127764)
(22) 出願日 平成27年6月25日(2015.6.25)(71) 出願人 000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目16番1号
(74) 代理人 110000442
特許業務法人 武和国際特許事務所
(72) 発明者 増田 友宏
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内
(72) 発明者 伊庭 博之
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内
(72) 発明者 遠藤 友仁
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社平和内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出用ボタンによる演出効果を十分に発揮することのできる遊技機を提供する。

【解決手段】まず、当該ボタン演出の冒頭において、これから行われる押下演出の回数を示唆する演出態様として、1～複数個のタッチボタン61を模した画像(ストックボタン)が表示される。このストックボタンは、決定したボタン演出パターンにおける「初期ボタン数」に対応した数だけ表示される。例えば、ボタン演出パターンとしてパターン2が決定された場合には、「初期ボタン数」は「3」であるため、ストックボタンが3個表示されることとなる。

【選択図】図42

(a) 大当たり用ボタン演出パターン決定テーブル

ボタン演出パターン決定用乱数	パターンNo.	Nの最大値	初期ボタン数	N回目の押下演出の概要	演出時間(秒)
0～19	パターン1	6	6	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=3: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=4: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=5: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=6: ジャックボタン/結果(大当たり)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
20～29	パターン2	6	3	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=3: 無し/無し N=4: 無し/無し N=5: 無し/無し N=6: ジャックボタン/結果(連荘)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
30～39	パターン3	6	4	N=1: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=2: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=3: 無し/無し N=4: 無し/無し N=5: 通常フラッシュボタン/全画面メッセージ N=6: ジャックボタン/結果(期待度+50%)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
40～49	パターン4	***	***	***	***
50～59	パターン5	6	***	***	***
60～69	パターン6	5	5	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=3: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=4: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=5: ジャックボタン/結果(大当たり)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10
70～79	パターン7	***	***	***	***
80～89	パターン8	***	***	***	***
90～99	パターン9	5	2	***	***

(b) ハズレ用ボタン演出パターン決定テーブル(小当たりの場合も含む)

ボタン演出パターン決定用乱数	パターンNo.	Nの最大値	初期ボタン数	N回目の押下演出の概要	演出時間(秒)
0～4	パターン11	6	6	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=3: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=4: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=5: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=6: ジャックボタン/結果(期待度+30%)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
5～9	パターン12	6	4	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=3: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=4: 無し/無し N=5: 無し/無し N=6: ジャックボタン/結果(ハズレ)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
10～14	パターン13	6	3	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=3: なし N=4: なし N=5: なし N=6: ジャックボタン/結果(期待度+50%)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10 N=6: 10
15～19	パターン14	***	***	***	***
20～24	パターン15	6	***	***	***
25～29	パターン16	5	5	N=1: 通常フラッシュボタン/弱カットイン N=2: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=3: 通常フラッシュボタン/中カットイン N=4: 特大フラッシュボタン/最強カットイン N=5: ジャックボタン/結果(期待度+20%)	N=1: 10 N=2: 10 N=3: 10 N=4: 10 N=5: 10
50～59	パターン17	***	***	***	***
70～79	パターン18	***	***	***	***
90～99	パターン19	5	1	***	***

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者による操作を受け付ける操作部を有する操作手段と、
前記操作部による前記操作が受け付け可能な状態に制御された操作演出が 1 回または複数回実行される特定演出を制御する演出制御手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記特定演出において前記操作演出が実行され得る最大回数を決定する回数決定手段と、
前記回数決定手段により決定された前記最大回数を含めた所定回数を教示する回数教示手段と、
をさらに備え、
前記回数教示手段は、
前記特定演出における所定第 1 タイミングにて前記所定回数を教示する、ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記回数教示手段は、
前記所定第 1 タイミングにおいて前記最大回数に満たない第 1 回数を教示している場合には、この所定第 1 タイミングとは異なる所定第 2 タイミングにて前記最大回数から前記第 1 回数を減算した残り回数以下となる第 2 回数を教示することが可能である、ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、
前記残り回数が存在する場合、この残り回数以下となる前記第 2 回数を教示するか否かを決定する追加回数教示決定手段をさらに備えた、ことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

所定の始動条件の成立により判定情報を取得し、この取得した判定情報が、遊技者に有利な遊技利益を付与することとなる特別遊技を実行させることとなる特別判定情報であるか否かを判定する判定手段をさらに備え、
前記回数決定手段は、
前記判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果が前記特別判定情報である場合には、前記最大回数として第 3 回数を決定しやすく、当該判定結果が前記特別判定情報ではない場合には、前記最大回数として前記第 3 回数よりも少ない第 4 回数を決定しやすい、ことを特徴とする請求項 1 から 3 の何れか 1 項に記載の遊技機。

【請求項 5】

1 回の前記操作演出は、
前記操作部による前記操作が受け付けられる、または、予め定められた規定時間が経過することを条件として終了するものであり、
前記演出制御手段は、
前記特定演出において複数回の前記操作演出を実行する場合、1 の前記操作演出が終了してから、次の前記操作演出を開始させる、ことを特徴とする請求項 1 から 4 の何れか 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、演出用ボタン等の操作手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ機では、特許文献1～3に開示されたパチンコ機のように、チャンスボタンやタッチボタンといった、いわゆる演出用ボタンを備えた遊技機が知られている。このような演出用ボタンを備えた遊技機（以下、「従来の遊技機」という）では、上記特許文献1～3に開示されているように、特定の演出において、演出用ボタンの操作が有効にされる。そして、このとき、遊技者が演出用ボタンを押すと、例えば、キャラクタ画像やメッセージがそれまでの演出画像に重畳して表示される、いわゆる、カットインが挿入されたり、それまでの演出画像が別の演出画像に切り替わったりする。このように、演出用ボタンを押したことにより、演出態様に変化する、あるいは演出態様が発展する、といったように演出面において何らかの変化を発生させるようにしている。また、上記従来の遊技機では、特定の演出において、遊技者に演出用ボタンを複数回押させるものもある。例えば、演出用ボタンを複数回押すことにより、カットインが何種類も発生したり、演出画像がいくつも切り替わったりする。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2012-210349号公報

【特許文献2】特開2009-142428号公報

【特許文献3】特開2008-188208号公報

20

【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、上記従来の遊技機では、例えば、スーパーリーチのような遊技者の期待感、高揚感を煽ることの可能な特別な演出の実行中にしか、演出用ボタンを押させる場面が無いことが多い。すなわち、演出用ボタンによる演出効果を期待できる時期が一点に集中してしまう。このため、遊技者の期待感、高揚感が高まっている上記一点において、遊技者が演出用ボタンを押したことに基づいて発生した演出態様（例えば、カットインなど）が、大当たりに当選している可能性が低いことを示唆する演出態様（例えば、弱カットインなど）であった場合には、当該遊技者は、この演出態様が発生した時点において即座に、それまで抱いていた期待感、高揚感を一気に低下させてしまうという問題がある。

30

【0005】

そこで、本発明は、上記問題を解決することを目的として、演出用ボタンによる演出効果を十分に発揮することのできる遊技機を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明は、遊技者による操作を受け付ける操作部を有する操作手段と、前記操作部による前記操作が受け付け可能な状態に制御された操作演出が1回または複数回実行される特定演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記特定演出において前記操作演出が実行され得る最大回数を決定する回数決定手段と、前記回数決定手段により決定された前記最大回数を含めた所定回数を教示する回数教示手段と、をさらに備え、前記回数教示手段は、前記特定演出における所定第1タイミングにて前記所定回数を教示する、ことを特徴としている。

40

【0007】

また、上記構成において、前記回数教示手段は、前記所定第1タイミングにおいて前記最大回数に満たない第1回数を教示している場合には、この所定第1タイミングとは異なる所定第2タイミングにて前記最大回数から前記第1回数を減算した残り回数以下となる第2回数を教示することが可能である、ことを特徴としている。

【0008】

50

また、上記構成において、前記演出制御手段は、前記残り回数が存在する場合、この残り回数以下となる前記第2回数を教示するか否かを決定する追加回数教示決定手段をさらに備えた、ことを特徴としている。

【0009】

また、上記構成において、所定の始動条件の成立により判定情報を取得し、この取得した判定情報が、遊技者に有利な遊技利益を付与することとなる特別遊技を実行させることとなる特別判定情報であるか否かを判定する判定手段をさらに備え、前記回数決定手段は、前記判定手段による判定結果に基づいて、当該判定結果が前記特別判定情報である場合には、前記最大回数として第3回数を決定しやすく、当該判定結果が前記特別判定情報ではない場合には、前記最大回数として前記第3回数よりも少ない第4回数を決定しやすい、ことを特徴としている。

10

【0010】

また、上記構成において、1回の前記操作演出は、前記操作部による前記操作が受け付けられる、または、予め定められた規定時間が経過することを条件として終了するものであり、前記演出制御手段は、前記特定演出において複数回の前記操作演出を実行する場合、1の前記操作演出が終了してから、次の前記操作演出を開始させる、ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、演出用ボタンによる演出効果を十分に発揮することのできる遊技機を提供することができる。

20

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の実施の形態に係るパチンコ機の外觀斜視図である。

【図2】図1に示すパチンコ機の正面図である。

【図3】図1に示すパチンコ機の背面図である。

【図4(a)】図1に示すパチンコ機の遊技盤の正面から見た図である。

【図4(b)】中央演出表示装置、第1演出表示装置が作動したときの状態を示す図である。

【図4(c)】中央演出表示装置、第1演出表示装置が作動したときの別の状態を示す図である。

30

【図5(a)】中央演出表示装置、第1演出表示装置の詳細について説明する図である。

【図5(b)】中央演出表示装置、第1演出表示装置と、遊技者の視線との位置関係を説明する図である。

【図6】図1に示すパチンコ機の構成を示すブロック図である。

【図7】大当たり決定乱数判定テーブルの詳細を示す図である。

【図8】当たり図柄乱数判定テーブルの詳細を示す図である。

【図9】アタッカー装置の作動テーブルの詳細を示す図である。

【図10】遊技状態設定テーブルの詳細を示す図である。

【図11】リーチグループ決定乱数判定テーブルの一部の詳細を示す図である。

40

【図12】ハズレ用のリーチモード決定乱数判定テーブルの一部の詳細を示す図である。

【図13】大当たり用のリーチモード決定乱数判定テーブルの一部の詳細を示す図である。

。

【図14】変動パターン乱数判定テーブルの一部の詳細を示す図である。

【図15】変動時間決定テーブルの一部の詳細を示す図である。

【図16】当たり決定乱数判定テーブルの詳細を示す図である。

【図17】普通図柄変動時間決定テーブルの詳細を示す図である。

【図18】開閉制御パターンテーブルの詳細を示す図である。

【図19】主制御基板におけるCPU初期化処理を示すフローチャートである。

【図20】主制御基板における電断時退避処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 1】主制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 2】主制御基板におけるスイッチ管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 (a)】主制御基板における第 1 始動入賞口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 (b)】主制御基板における第 2 始動入賞口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。

【図 2 4】主制御基板における事前判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5】主制御基板における特別遊技管理処理を示すフローチャートである。

【図 2 6】主制御基板における特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 7】主制御基板における変動演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 8】主制御基板における特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】主制御基板における停止後処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】主制御基板における特別遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 1】主制御基板における特別遊技終了処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】主制御基板における普通遊技管理処理を示すフローチャートである。

【図 3 3】主制御基板における普通図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 3 4】主制御基板における普通図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 3 5】主制御基板における普通図柄停止後処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】主制御基板における可動片制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 7】副制御基板におけるメイン処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 8】副制御基板におけるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】副制御基板のタイマ割込処理において行われるコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】コマンド解析処理内において行われる変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 1】副制御基板のタイマ割込処理において行われる演出入力制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 2】ボタン演出パターン決定テーブルの詳細（一部抜粋）を示す図である。

【図 4 3】追加抽選テーブルの詳細を示す図である。

【図 4 4】演出表示装置にて実行される、ボタン演出の一例（1）についての概要を説明する図である。

30

【図 4 5】演出表示装置にて実行される、ボタン演出の一例（2）についての概要を説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の実施形態では、遊技機の一例であるパチンコ機 P について図面を参照しながら具体的に説明する。

【0014】

図 1 および図 2 に示すように、パチンコ機 P は、遊技場の島設備に設置される縦長形状の機枠 1 と、機枠 1 に扉状に開閉自在に取り付けられた本体枠 2 と、本体枠 2 の内側に収容される遊技盤 14（図 4 参照）と、本体枠 2 の前面に扉状に開閉自在に取り付けられ、中央に大きく開口部 4 が形成されたガラス扉 3 と、このガラス扉 3 の開口部 4 に取り付けられた透明なガラス板 10 と、本体枠 2 の下側に開閉自在に配設され、遊技球を収容する受皿 5 を有する前面ボード 6 と、前面ボード 6 に取り付けられたハンドル 7 と、を具備している。

40

【0015】

ガラス扉 3 は、左右方向の一端側（例えば、パチンコ機 P に正対して左側）においてヒンジ機構部 9 を介して本体枠 2 に連結されており、このヒンジ機構部 9 を支点として左右方向の他端側（例えば、パチンコ機 P に正対して右側）を本体枠 2 から開放させる方向に回動可能とされている。また、この他端側には、ガラス扉 3 を本体枠 2 に固定するロック

50

機構が設けられている。ロック機構による固定は、専用の鍵によって解除することが可能となっている。また、ガラス扉 3 には、ガラス扉 3 が本体枠 2 から開放されているか否かを検出する扉開放スイッチ 3 0 3（図 6 参照）も設けられている。

【0016】

さらに、ガラス扉 3 の上部には上部スピーカ 1 1 が左右に 1 個ずつ取り付けられているとともに、ガラス扉 3 の右下部には下部スピーカ 1 2 が 1 個取り付けられており、遊技に関する様々な楽曲や効果音を出力することが可能となっている。なお、以下では、上部スピーカ 1 1 および下部スピーカ 1 2 をまとめて、スピーカ 1 1, 1 2 と呼称する。

【0017】

また、ガラス扉 3 の周囲には LED 等の発光体による発光が可能な装飾ランプ 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C 等が設けられており、これら装飾ランプ 1 3 A, 1 3 B, 1 3 C では、遊技の進行に合わせて種々の発光態様を行うことが可能となっている。

【0018】

前面ボード 6 には遊技球を収容するとともに、外部に排出可能な受皿 5 が取り付けられている。この受皿 5 は、遊技者が投入した遊技球を収容するだけでなく、賞球として払い出された遊技球も収容可能となっている。また、本体枠 2 の下部には、遊技球を遊技領域 1 5 に向けて発射するための発射装置（図示しない）が取り付けられており、受皿 5 に収容されている遊技球がこの発射装置に 1 個ずつ供給される。

【0019】

また、受皿 5 が遊技球で一杯になると、遊技球は下皿 8 に導かれることになる。この下皿 8 の底面には、当該下皿 8 から遊技球を排出するための玉抜き孔 8 b が形成されている。この玉抜き孔 8 b は、通常、開閉板（図示しない）によって閉じられているが、玉抜レバー 8 a を左右にスライドさせることにより、この玉抜レバー 8 a と一体となって開閉板がスライドし、玉抜き孔 8 b から下皿 8 の下方に遊技球を排出することが可能となっている。

【0020】

そして、前面ボード 6 の右下に取り付けられたハンドル 7 を回動させると、ハンドル 7 内にあるタッチセンサ 7 a が、ハンドル 7 に遊技者が触れたことを検知し、払出・発射制御基板 3 0 0 にタッチ信号を送信する。払出・発射制御基板 3 0 0 は、タッチセンサ 7 a からタッチ信号を受信すると、発射用ソレノイド 7 c の通電を許可する。そして、ハンドル 7 の回転角度を変化させると、ハンドル 7 に直結しているギアが回転し、ギアに連結した発射ボリューム 7 b のつまみが回転する。この発射ボリューム 7 b の検出角度に応じた電圧が、発射装置に設けられた発射用ソレノイド 7 c に印加される。そして、発射用ソレノイド 7 c に電圧が印加されると、発射用ソレノイド 7 c が印加電圧に応じて作動するとともに、ハンドル 7 の回動角度に応じた発射強度で発射装置が遊技球を遊技領域 1 5 へと発射することができるようになっている。また、ハンドル 7 が初期位置に戻ると、発射ボリューム 7 b の検出角度が 0 度となり発射用ソレノイド 7 c に電圧が印加されなくなり、遊技球の発射が行われなくなる。

【0021】

前面ボード 6 の中央部付近には、遊技者が押下操作および回転操作する演出操作装置 6 0 が設けられている。この演出操作装置 6 0 は、中央部分が押下式スイッチ（タッチボタン検出スイッチ 6 1 a により押下操作を検出する）であるタッチボタン 6 1 と、周縁部が回転型セレクト（回転操作検出スイッチ 6 2 a により回転操作を検出する）であるセレクトスイッチ 6 2 と、で構成され、発展型の演出（例えば、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展する内容の演出）において用いられ、大当たり遊技中における演出や楽曲を選択する際に用いられる。また、スピーカ 1 1, 1 2 の音量調整のためにも用いられる。

【0022】

また、図 3 に示すように、このパチンコ機 P は、背面側に、主制御基板 1 0 0、副制御基板 2 0 0、払出・発射制御基板 3 0 0 等が設けられている。続いて、図 4 を参照して、

10

20

30

40

50

本実施形態に係るパチンコ機 P の構成を詳しく説明していくことにする。

【0023】

図 4 に示すように、遊技盤 14 は、その盤面に遊技領域 15 を有しており、遊技領域 15 は、本体枠 2 に装着した後、ガラス板 10 を介して観察することができる。遊技領域 15 は、遊技球を滑走させるガイドレール 16a と遊技球規制レール 16b とによって略円形状となるように区画形成されており、発射装置によって打ち出された遊技球はこの遊技領域 15 内を流下する。また、遊技領域 15 内には、演出表示装置 40、41 と、一般入賞口 20 と、ゲート 22 と、ステージ 54 と、第 1 始動入賞口（始動口）24 および第 2 始動入賞口（始動口）26 と、大入賞口 28 と、アウト口 29 等が設けられている。また、遊技領域 15 内には、多数の遊技釘 17（図示のように遊技釘 17 は遊技盤 14 上に多
10

【0024】

第 2 始動入賞口 26 は、第 1 始動入賞口 24 の右側に離れて位置する経路 26A 内に設けられている。この経路 26A には、出口 26C と、スライド板 26b（可動片 26b）が設けられており、経路 26A 内に入球した遊技球は、出口 26C から遊技領域 15 に排出されるか、第 2 始動入賞口 26 へ入賞するか、何れかのルートを通ることとなる。

【0025】

スライド板 26b は、通常では、遊技盤 14 の前面方向に突出した状態（閉状態）に維持されている。これにより、経路 26A 内に入球した遊技球が第 2 始動入賞口 26 へ入賞することが不可能となっている。この場合、遊技球は経路 C を通り、出口 26C から遊技領域 15 に排出されることとなる。一方で、後述する普通図柄の抽選に当選となると、始動入賞口開閉ソレノイド 26c（図 6 参照）に通電がなされて、スライド板 26b が遊技盤 14 の前面から後方にスライドした状態（開状態）に維持される。これにより、経路 26A 内に入球した遊技球が第 2 始動入賞口 26 へ入賞することが可能となる。この場合、遊技球は経路 D を通り、第 2 始動入賞口 26 へ入賞することとなる。
20

【0026】

すなわち、第 2 始動入賞口 26 は、経路 26A 内に設けられているとともに、始動入賞口開閉ソレノイド 26c が通電されておらず、スライド板 26b が閉状態に維持される第 1 の態様と、始動入賞口開閉ソレノイド 26c が通電され、スライド板 26b が開状態となる第 2 の態様とに可動状態が制御される。
30

【0027】

発射装置の発射強度が弱～中のとき（所謂、ブッコミ狙いで遊技球を発射した場合）には、遊技球がルート L に示すように、遊技領域 15 の左側の領域 18（演出表示装置 40 の左側）を流下することとなり、第 1 始動入賞口 24 に入賞する可能性があることとなる。なお、この場合には、第 2 始動入賞口 26 へは入賞することが不可能となっている。このような発射強度で遊技球を発射しながら行う遊技を「左打ち遊技」ともいう。また、このことから、左打ち遊技において主に遊技球が流下することとなる、上記領域 18 を左打ち領域 18 ともいう。
40

【0028】

また、発射装置の発射強度が中～強のときには、遊技球がルート R に示すように、遊技領域 15 の右側の領域 19（演出表示装置 40 の右側）を流下することとなり、第 2 始動入賞口 26 に入賞する可能性があることとなる。なお、この場合には、第 2 始動入賞口 26 への入賞に比べて低いものの、第 1 始動入賞口 24 にも入賞する可能性があるものとしている。このような発射強度で遊技球を発射しながら行う遊技を「右打ち遊技」ともいう。また、このことから、右打ち遊技において主に遊技球が流下することとなる、上記領域 19 を右打ち領域 19 ともいう。

【0029】

10

20

30

40

50

第1特別図柄表示装置30は、第1始動入賞口24に遊技球が入賞することを契機に行われる第1特別図柄（第1特図）に係る電子抽選（大当たりの抽選）の結果を表示するためのものである。また、第2特別図柄表示装置31は、第2始動入賞口26に遊技球が入賞することを契機に行われる第2特別図柄（第2特図）に係る電子抽選の結果を表示するためのものである。

【0030】

より具体的には、特別図柄表示装置30、31は、特図に係る抽選結果を、第1特図あるいは第2特図（例えば、数字や絵柄）を変動させた後に停止させるといった態様で表示する。本実施形態では、特別図柄表示装置30、31として7セグメント表示器が用いられている。この特別図柄表示装置30、31は、演出表示装置40を見ている遊技者の視界に同時に入らないように遊技盤14の右下部分に離れて設けられている。そして、7セグメント表示器を点滅表示させることにより特図が変動し、その点滅が停止して点灯表示に変わることにより特図の変動が停止する。この点滅中の時間が、特図（第1特図、第2特図）の変動時間である。

【0031】

また、本実施形態では、第1始動入賞口24に遊技球が入賞したことに基づく抽選と、第2始動入賞口26に遊技球が入賞したことに基づく抽選とが同時に行われることはなく、その実行順序はそれぞれの始動入賞口ごとに遊技球の入賞順である。すなわち、先に入賞した始動入賞口に係る遊技が終了してから次の入賞に基づく遊技が行われるようになっている。そのため、第1始動入賞口24と第2始動入賞口26の両方の抽選結果を同時に表示することはない。また、特別図柄表示装置30、31は、第1特図についての変動および停止に係る表示を行う第1特図表示装置30と、第2特図についての変動および停止に係る表示を行う第2特図表示装置31とから構成されている。

なお、上記した通り、本実施形態では、第1始動入賞口24と第2始動入賞口26の両方の抽選結果が同時に表示されることはないため、2つの始動入賞口24、26に遊技球が入賞したことに基づく抽選の結果を1つの特別図柄表示装置で表示するものとしてもよい。

【0032】

そして、特図の変動中や後述する大当たり遊技中等、第1始動入賞口24または第2始動入賞口26に遊技球が入賞して、即座に大当たりの抽選が行えない場合には、一定の条件のもとでこの入賞が入賞記憶（保留）として記憶される。より詳細には、第1始動入賞口24に遊技球が入賞した入賞記憶は第1保留として記憶され、第2始動入賞口26に遊技球が入賞した入賞記憶は第2保留として記憶される。

【0033】

これら両保留は、それぞれ記憶可能な保留の個数を4個に設定し、その個数（記憶されている保留の個数）は、それぞれ第1特別図柄保留表示器33と第2特別図柄保留表示器34とに表示される。なお、第1特別図柄保留表示器33および第2特別図柄保留表示器34は、それぞれ、2つのLEDから構成されており、例えば、第1保留が1つの場合には、第1特別図柄保留表示器33のうち1つのLEDが点灯し、第1保留が2つの場合には、第1特別図柄保留表示器33の2つのLEDがともに点灯する。また、第1保留が3つの場合には、第1特別図柄保留表示器33の1つのLEDが点灯し、もう1つのLEDは点滅する。さらに、第1保留が4つの場合には、第1特別図柄保留表示器33の2つのLEDが点滅する。なお、第2特別図柄保留表示器34においても、上記と同様に第2保留の個数が表示される。

【0034】

演出表示装置40、41は、遊技盤14の略中央部に設けられ、第1始動入賞口24に遊技球が入賞することを契機に行われる第1特図に係る電子抽選の結果、または第2始動入賞口26に遊技球が入賞することを契機に行われる第2特図に係る電子抽選の結果に基づいて所定の演出態様を表示するものであって、本実施形態では液晶表示装置が用いられている。

【0035】

ゲート22は、遊技球が通過可能な構造を成しており、その内部には遊技球が通過したことを検知する磁気センサタイプのゲート検出スイッチ22aが内蔵されている。また、このゲート22を遊技球が通過したことを契機に行われる普通図柄（普図）に係る電子抽選の結果を表示するための普通図柄表示装置32が、特別図柄表示装置30、31に隣接して設けられている。この普通図柄表示装置32は、本実施形態では、一つのLEDランプで構成されており、普図当たりのときにLEDランプが点灯し、ハズレのときにはLEDランプが消灯するようになっている。なお、このLEDランプを点滅表示させることにより普図が変動し、その点滅が停止して点灯表示または消灯表示に変わることによって普図の変動が停止する。この点滅中の時間が、普図の変動時間である。

10

【0036】

そして、普通図柄に係る電子抽選の結果、当たり（普図当たり）となった場合には、第2始動入賞口26への入賞が可能となる。すなわち、始動入賞口開閉ソレノイド26cに通電がなされ、スライド板26bが開状態となる第2の態様に可動状態が制御される。つまり、第2始動入賞口26は、ゲート22での抽選結果に応じて作動する。なお、第2始動入賞口26、スライド板26bおよび始動入賞口開閉ソレノイド26cからなる構成は、普通図柄に係る抽選に基づいて作動（開状態／閉状態）することから、「普通電動役物」とも呼ばれる。

【0037】

そして、普通図柄の上限記憶個数も4個に設定されており、その記憶個数が、上記第1特別図柄保留表示器33および第2特別図柄保留表示器34と同様の態様によって、普通図柄保留表示器35において表示される。

20

【0038】

なお、特別図柄表示装置30、31、普通図柄表示装置32、特別図柄保留表示器33、34および普通図柄保留表示器35の表示制御は、主制御基板100によって行われている（図6参照）。

【0039】

演出表示装置40、41の上方には、演出装飾装置55が設けられている。この演出装飾装置55には、複数個のLED（発光源）が内蔵されており、各種演出（特定の遊技状態における演出、スーパーリーチ演出など）においてその発光態様を変化させることが可能となっている。例えば、特定の遊技状態に移行する、スーパーリーチ演出に発展する等、といった特定の条件が成立した場合などには、所定の態様にて発光制御される（点灯、点滅、これらの繰り返し等）。

30

【0040】

また、演出表示装置40、41の下方には、ステージ54が設けられている。このステージ54は、遊技球が転動しながら一時的に滞在する構造物である。このステージ54の中央には溝56が形成されており、この溝56の真下の位置には第1始動入賞口24が配されている。そのため、溝56から落下した遊技球は、高い確率で第1始動入賞口24へと導かれる。

【0041】

アタッカー装置27は、第1始動入賞口24に遊技球が入賞することを契機に行われる第1特図に係る電子抽選の結果、大当たり（特図当たり）となって大当たり遊技に移行した場合、および第2始動入賞口26に遊技球が入賞することを契機に行われる第2特図に係る電子抽選の結果、大当たり（特図当たり）となって大当たり遊技に移行した場合に所定の回数だけ開放される装置である。つまり、アタッカー装置27は、両始動入賞口24、26での抽選結果に応じて作動する。なお、アタッカー装置27は、特別図柄に係る抽選に基づいて作動（開放／閉鎖）する装置であることから、「特別電動役物」とも呼ばれる。

40

【0042】

そして、このアタッカー装置27は、水平な軸を中心として前後方向に開閉する板状の

50

蓋部材 27a を備えており、大入賞口開閉ソレノイド 27c (図 6 参照) を駆動することにより蓋部材 27a が水平軸回りに回転する構成となっている。そして、蓋部材 27a が開いた状態では遊技領域 15 の下部に設けられた大入賞口 28 が露呈されるから、遊技者は、その大入賞口 28 に遊技球を入賞させることができる。

【0043】

つまり、アタッカー装置 27 は、常態では蓋部材 27a が大入賞口 28 を閉じているため、大入賞口 28 に遊技球が入賞することはないが、大当たり遊技に移行すると、蓋部材 27a が所定のラウンド数だけ開放されて大入賞口 28 が露呈されることとなる。このため、大当たり遊技においては、遊技球を大入賞口 28 内に入賞させることが可能となる。そして、大入賞口 28 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。すなわち、遊技者は、大入賞口 28 に遊技球を入賞させることによって出玉を獲得できるのである。なお、大入賞口 28 は、横長な長方形の開口であり、アタッカー装置 27 の蓋部材 27a は、この大入賞口 28 の形状とほぼ同じ形状を成している。なお、大当たり遊技の詳細については後述する。

【0044】

また、一般入賞口 20 に遊技球が入賞すると、所定個数の遊技球が賞球として遊技者に払い出される。そして、一般入賞口 20、第 1 始動入賞口 24、第 2 始動入賞口 26 および大入賞口 28 の何れにも入らなかった遊技球は、アウト口 29 から回収される。なお、一般入賞口 20、第 1 始動入賞口 24、第 2 始動入賞口 26、大入賞口 28 の内部にはそれぞれ遊技球の通過を検出する、一般入賞口検出スイッチ 20a、第 1 始動入賞口検出スイッチ 24a、第 2 始動入賞口検出スイッチ 26a、大入賞口検出スイッチ 28a (図 6 参照) が設けられている。

【0045】

さらに、本実施形態における演出表示装置 40、41 について、図 4 および図 5 を用いて詳細に説明する。

【0046】

本実施形態における演出表示装置は、中央演出表示装置 40 と、第 1 演出表示装置 41 と、から構成される。図 5 (a) に示すように、中央演出表示装置 40 と、第 1 演出表示装置 41 とは、同じ大きさ (サイズ) の演出表示部 (それぞれ、液晶表示器で構成される表示画面 40a、表示画面 41a) を有するとともに、演出表示装置自体の大きさも双方共にほぼ同じとなっている。

【0047】

この演出表示装置 40、41 には、画面全体に背景画像が表示されるほか、文字やメッセージ、キャラクタなどの演出画像 (例えば、図 4 (a) では、第 1 演出表示装置 41 に「HYPER BONUS」というメッセージ M1 と猫を模ったキャラクタが表示されている) が表示される。また、所定の演出態様の一部として、第 1 特別図柄表示装置 30 に変動表示される第 1 特図、または第 2 特別図柄表示装置 31 に変動表示される第 2 特図と同期をとって演出図柄 48 (48a、48b、48c) が変動表示/停止表示されるようになっている。

【0048】

また、中央演出表示装置 40 には、保留の個数を示す表示 (保留表示) を行うための保留表示領域 43、44 が設けられている。具体的には、中央演出表示装置 40 の左下側に第 1 保留表示領域 43 が設けられ、中央演出表示装置 40 の右下側に第 2 保留表示領域 44 が設けられている。さらに、第 1 保留表示領域 43 には、表示領域 43a ~ 43d まで 4 つの表示領域が設けられており、それぞれ第 1 保留が 1 つの場合には表示領域 43a に保留表示がなされ、第 1 保留が 2 つの場合には表示領域 43a および表示領域 43b に保留表示がなされ、第 1 保留が 3 つの場合には表示領域 43a ~ 43c の 3 つに保留表示がなされ、第 1 保留が 4 つの場合には表示領域 43a ~ 43d の 4 つに保留表示がなされるようになっている。そして、保留球 (第 1 保留) が処理されるときには、表示領域 43d → 表示領域 43c → 表示領域 43b → 表示領域 43a、というようにシフトし、表示領域

4 3 a に表示されていた保留表示は処理表示領域 4 5 上に移動する。この処理表示領域 4 5 は台座を模した形状の画像として表示されている。そして、処理表示領域 4 5 上に移動した保留表示は、処理保留表示として表示される。また、保留表示は、通常は灰色で表示されるが、例えば、所定条件が成立した場合には、青色や黄色、赤色等に変化したり、アイコン等に変化したりするものとなっている。例えば、保留表示がシフトするときに保留表示の表示態様（色、形状など）が変化したり、保留表示が処理表示領域 4 5 上に移動したときに、処理保留表示として表示態様が変化したり、することもある。

なお、「保留球が処理される」とは、当該保留球についての抽選結果を導出するために当該保留球に係る特図の変動表示が開始されることをいう。

【0049】

10

同様に、第 2 保留表示領域 4 4 にも、表示領域 4 4 a ～ 4 4 d まで 4 つの表示領域が設けられており、保留の個数に応じて表示領域 4 4 a から 4 4 d に向かって順に保留表示がなされるようになっている。そして、保留球（第 2 保留）が処理されるときには、表示領域 4 4 d → 表示領域 4 4 c → 表示領域 4 4 b → 表示領域 4 4 a、というようにシフトし、表示領域 4 4 a に表示されていた保留表示は処理表示領域 4 5 上に移動する。そして、処理表示領域 4 5 上に移動した保留表示は、処理保留表示として表示される。

【0050】

一方、第 1 演出表示装置 4 1 には、保留表示領域 4 3、4 4 に相当する表示領域は設けられていない点において、中央演出表示装置 4 0 と相違するが、演出図柄 4 8（4 8 a、4 8 b、4 8 c）が変動表示／停止表示されるようになっている点においては、中央演出表示装置 4 0 と同様である。

20

ただし、本実施形態では、特定の条件が成立している場合（例えば、特定の遊技状態や特定の遊技モードに制御されている場合やスーパーリーチなどの特定の演出が実行される場合）を除いては、演出図柄 4 8 は、中央演出表示装置 4 0 においてのみ変動表示／停止表示されるものとしている。したがって、中央演出表示装置 4 0 では、保留表示 4 3 や演出図柄 4 8 の表示が主に行われ、第 1 演出表示装置 4 1 では、演出図柄 4 8 や保留表示 4 3 等に連動した演出画像（例えば、大当たりの当選に関連したメッセージやキャラクタ画像など）や、あるいは連動しない演出画像（例えば、デモ画像など）の表示が行われるようになっている。

なお、図 5（a）では、演出図柄 4 8 に連動した演出画像の一例を示しており、中央演出表示装置 4 0（表示画面 4 0 a）では、大当たりとなる演出図柄 4 8（7ー7ー7）が表示されており、第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）では、大当たりとなる演出図柄 4 8 が停止表示されたことを報知する「HYPER BONUS」というメッセージ M 3 が表示されている。

30

このように、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 は、それぞれの役割を上述したように分けていることから、中央演出表示装置 4 0 は、メイン液晶表示装置 4 0 またはメイン液晶 4 0 とも呼ばれ、第 1 演出表示装置 4 1 は、サブ液晶表示装置 4 1 またはサブ液晶 4 1 とも呼ばれる。

【0051】

また、中央演出表示装置 4 0 は、中央駆動装置 5 0 により駆動可能に構成され、第 1 演出表示装置 4 1 は、第 1 駆動装置 5 1 により駆動可能に構成されている。

40

【0052】

例えば、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が、図 4（a）に示す位置（このときの位置を「初期位置」という）にそれぞれ位置している場合において、特定の演出等が行われると、演出表示装置 4 0、4 1 は、各駆動装置 5 0、5 1 により駆動されて、図 4（b）に示す位置（「第 1 特定位置」という）へ、それぞれ移動する。すなわち、中央演出表示装置 4 0 は、上記初期位置から下方に移動し（初期位置から下降する）、第 1 演出表示装置 4 1 は、上記初期位置から上方に移動する（初期位置から上昇する）。

【0053】

また、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 がそれぞれ、上記第 1 特定位

50

置へ移動すると、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 の奥に設けられている演出役物装置 5 3 が、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 の移動により空いたスペースに突出するように移動制御される。

この演出役物装置 5 3 は、通常は、演出表示装置 4 0, 4 1 よりも後方（奥側）の位置（「没入位置」という）にあるため、かつ、演出表示装置 4 0, 4 1 により覆われた状態となっているため、遊技者からは視認不可能となっている。そして、演出役物装置 5 3 は、演出表示装置 4 0, 4 1 が上記第 1 特定位置に移動した場合に遊技者から視認可能となる。さらに、この場合、演出役物装置 5 3 は、上述したように、没入位置から上記スペースに突出した位置（「突出位置」という）まで移動するため、さらに視認性が向上する。そして、演出表示装置 4 0, 4 1 が第 1 特定位置から別の位置に移動する場合には、演出役物装置 5 3 は、突出位置から再び、没入位置に移動する。なお、演出役物装置 5 3 は図示しないモータ（駆動源）により動作制御されるものとなっている。また、演出役物装置 5 3 には、図 4（b）に示すように、前面に「G E K I A T S U」という文字を模った装飾部 5 3 a が設けられており、この装飾部 5 3 a は、内蔵された複数の L E D（発光源）により上記文字をより目立たせるための発光（点灯、点滅等）を行うことが可能となっている。

10

【0054】

さらに、遊技状態（遊技モード）が特定の遊技状態（特定の遊技モード）に設定された場合には、各駆動装置 5 0, 5 1 が駆動されて、演出表示装置 4 0, 4 1 は、図 4（c）に示す位置（「第 2 特定位置」という）へ、それぞれ移動する。すなわち、中央演出表示装置 4 0 は、上記初期位置よりも上方に移動し、遊技盤 1 4 の中央付近に位置する。そして、第 1 演出表示装置 4 1 は、上記第 1 特定位置よりもさらに上方に移動するとともに、第 1 演出表示装置 4 1 の上方側が遊技盤 1 4 の前方方向に傾斜した状態に制御される。

20

【0055】

また、図 5（b）～図 5（d）には、パチンコ機 P を側面側から見た概略図であって、遊技者 U が正面視した状態における、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 の視認性を説明する図である。

【0056】

例えば、図 5（b）は、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が初期位置にある場合であって、遊技者 U の正面視において、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が同程度に視認可能である状態を示している。すなわち、遊技者 U が正面視する視線の先は、中央演出表示装置 4 0 の下方側および第 1 演出表示装置 4 1 の上方側付近となるため、中央演出表示装置 4 0 に対する視認性と、第 1 演出表示装置 4 1 に対する視認性は同程度であるといえる。

30

【0057】

また、図 5（c）は、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が第 1 特定位置にある場合であって、遊技者 U の正面視において、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が同程度に視認可能である状態を示している。このとき、遊技者 U が正面視する視線の先は、演出役物装置 5 3 の中央付近であるため、この演出役物装置 5 3 が最も視認しやすい状態に位置することとなるが、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 は、それぞれ演出役物装置 5 3 から、それぞれ同程度に上方側、下方側に移動している。すなわち、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 に対する視認性はどれも同程度であるといえる。

40

【0058】

また、図 5（d）は、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 が第 2 特定位置にある場合であって、遊技者 U の正面視において、中央演出表示装置 4 0 に比べて第 1 演出表示装置 4 1 の視認性が下がる状態を示している。すなわち、遊技者 U の最も視認しやすい位置には中央演出表示装置 4 0 が位置する（移動する）こととなり、第 1 演出表示装置 4 1 は、遊技者 U の正面視からは視認しづらい位置に位置する（移動する）こととなる。

50

【0059】

上述した通り、図4(c)および図5(d)に示すように、中央演出表示装置40および第1演出表示装置41がそれぞれ第2特定位置に移動した場合には、第1演出表示装置41(表示画面41a)が遊技盤14の正面から斜め下方側を向くこととなり、遊技者Uからの正面視では視認性が落ちることとなる。つまり、遊技者Uが正面視している場合には表示画面41aが見にくい状態になる。これに対して、中央演出表示装置40(表示画面40a)は、遊技盤14の中央付近まで上昇するため、初期位置等に有る場合と比べて遊技者からの正面視での視認性が向上することとなる。

このように、中央演出表示装置40および第1演出表示装置41がそれぞれ第2特定位置に移動した場合には、第1演出表示装置41における演出表示の視認性が下がる一方、中央演出表示装置40における演出表示の視認性が向上するため、中央演出表示装置40に遊技者の視線を注目させることが可能となっている。そして、本実施形態では、上記特定の遊技状態(特定の遊技モード)では、第2特定位置に演出表示装置40、41をそれぞれ移動させることにより、中央演出表示装置40において、遊技者に注目させたい演出が実行されるようになっていく。なお、上述した理由(視認性が下がる)から、このとき第1演出表示装置41においては、例えば上記特定の遊技状態(特定の遊技モード)を示唆する「〇〇モード」といった文字やメッセージ、キャラクタなどの演出画像が表示される程度に抑えて、補助的な演出表示部としてのみの役割を持たせるに留めるようにしている。なお、図4(c)では、特定の遊技状態(特定の遊技モード)であることを示唆する「SUPER RUSH」というメッセージM2が表示されている。

【0060】

その他、図示はしないが、例えば、予告演出を行う場合や、リーチ演出においてノーマルリーチ形態からスーパーリーチ形態に発展する場合等においても、中央演出表示装置40および第1演出表示装置41を移動させる動作制御を行うことが可能となっている。

【0061】

以上のように、中央演出表示装置40および第1演出表示装置41を移動させる動作制御を行うことにより、演出面における効果をより一層高めることができる。例えば、上記特定の遊技モードを確変モードとすれば、この確変モードでは、高確率遊技状態であることを報知する動作制御となるため、遊技者は確変モードでの遊技を、期待感を持って進めることが可能となる。また、上記特定の遊技モードを潜確モード(またはこれに類似させた演出モードとして潜伏モードを設ける場合には、この潜伏モード)とすれば、この潜確モードでは、内部的な遊技状態が高確率遊技状態であるかもしれないということを遊技者に期待させることが可能となる。また、例えば、予告演出では、遊技者にリーチの発生や大当たりの当選を期待させることが可能となる。また、スーパーリーチ形態への発展時では、このスーパーリーチ形態となることにより大当たりとなるかもしれないという、遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【0062】

次に、図6を用いて、パチンコ機Pを構成する各制御基板等について説明する。

【0063】

主制御基板100は遊技の基本動作を制御する。この主制御基板100は、メインCPU100a、メインROM100b、メインRAM100cを備えている。メインCPU100aは、各検出スイッチや各種タイマカウンタからの入力信号に基づいて、メインROM100bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。メインRAM100cは、メインCPU100aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0064】

上記主制御基板100の入力側には、一般入賞口検出スイッチ20a、ゲート検出スイッチ22a、第1始動入賞口検出スイッチ24a、第2始動入賞口検出スイッチ26a、大入賞口検出スイッチ28aが接続されており、遊技球の検出信号が主制御基板100に

入力するようにしている。

【0065】

また、主制御基板100の出力側には、第2始動入賞口26のスライド板26bを開閉動作させる始動口開閉ソレノイド26cと、アタッカー装置27の蓋部材27aを開閉動作させる大入賞口開閉ソレノイド27cと、が接続される。

さらに、主制御基板100の出力側には、第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31、普通図柄表示装置32、第1特別図柄保留表示器33、第2特別図柄保留表示器34および普通図柄保留表示器35が接続されており、出力ポートを介して各種信号が出力される。

また、主制御基板100は、遊技店のホールコンピュータ等において遊技機の管理をするために必要となる外部情報信号を払出・発射制御基板300に出力する。

【0066】

主制御基板100のメインROM100bには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、特別図柄の当否結果を判定する際に参照される大当たり決定乱数判定テーブル(図7(a)、図7(b)参照)、特別図柄の種別を決定する際に参照される当たり図柄乱数判定テーブル(図8(a)、図8(b)参照)、アタッカー装置27の開閉パターンを決定する作動テーブル(図9(a)~(d)参照)、特別遊技の終了後の遊技状態を決定するための遊技状態設定テーブル(図10参照)、変動演出パターンを決定する際に参照される各種テーブル(図11~図15参照)、普通図柄の当否結果を判定する際に参照される当たり決定乱数判定テーブル(図16参照)、普通図柄の変動時間を決定するための普通図柄変動時間決定テーブル(図17参照)、第2始動入賞口26のスライド板26b(可動片26b)の作動を制御するための開閉制御パターンテーブル(図18参照)等がメインROM100bに記憶されている。これら各種テーブルの具体例は図7乃至図18において、後述する。

なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

【0067】

主制御基板100のメインRAM100cは、複数の記憶領域を有している。

例えば、メインRAM100cには、普通図柄保留数(G)記憶領域、普通図柄保留記憶領域、第1特別図柄保留数(U1)記憶領域、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域、判定記憶領域、第1特別図柄記憶領域、第2特別図柄記憶領域、高確率遊技回数(X)記憶領域、時短遊技回数(J)記憶領域、ラウンド遊技回数(R)記憶領域、開放回数(K)記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、判定記憶領域(第0記憶部)、普図判定記憶領域、普図停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、図柄種別データ処理領域、グループ種別データ処理領域、変動パターン番号データ処理領域、タイマカウンタ、変動時間タイマカウンタ、普図変動時間タイマカウンタ、普図停止表示時間カウンタ等が設けられている。そして、遊技状態記憶領域は、時短遊技フラグ記憶領域、高確率遊技フラグ記憶領域、特図実行フェーズデータ記憶領域、普図実行フェーズデータ記憶領域を備えている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0068】

電源基板600には、この電源基板600に電力を給電するための電源プラグ601が設けられているとともに、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、パチンコ機Pに供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板100に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインCPU100aは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインCPU100aは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

【0069】

副制御基板200は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この副制御基板200は、サブCPU200a、サブROM200b、サブRAM200cを備えており、主制御基板100に対して、当該主制御基板100から副制御基板200への一方向に通信可能に接続されている。サブCPU200aは、主制御基板100から送信されたコマンド、または、タッチボタン検出スイッチ61a、回転操作検出スイッチ62a、タイマカウンタ200dからの入力信号に基づいて、サブROM200bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板400またはランプ制御基板500に送信する。サブRAM200cは、サブCPU200aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。また、タイマカウンタ200dは、各種演出等に係る時間を計測する機能を有している。

10

【0070】

副制御基板200のサブROM200bには、演出制御用のプログラムや各種の遊技に必要なデータ、テーブルが記憶されている。

例えば、主制御基板100から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル（図示省略）、停止表示する演出図柄48の組み合わせを決定するための演出図柄パターン決定テーブル（図示省略）等がサブROM200bに記憶されている。なお、上述したテーブルは、本実施形態におけるテーブルのうち、特徴的なテーブルを一例として列挙しているに過ぎず、遊技の進行にあたっては、この他にも不図示のテーブルやプログラムが多数設けられている。

20

【0071】

副制御基板200のサブRAM200cは、複数の記憶領域を有している。

サブRAM200cには、コマンド受信バッファ、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、第0記憶領域、第1保留記憶領域、第2保留記憶領域、演出時間タイマカウンタ等が設けられている。なお、上述した記憶領域も一例に過ぎず、この他にも多数の記憶領域が設けられている。

【0072】

払出・発射制御基板300は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出・発射制御基板300は、払出・発射CPU300a、払出・発射ROM300b、払出・発射RAM300cを備えており、主制御基板100に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出・発射CPU300aは、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ302、扉開放スイッチ303、タイマカウンタからの入力信号に基づいて、払出・発射ROM300bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板100に送信する。また、払出・発射制御基板300の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置（図示しない）の払出モータ301が接続されている。払出・発射CPU300aは、主制御基板100から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出・発射ROM300bから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、払出モータ301を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出・発射RAM300cは、払出・発射CPU300aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

30

40

【0073】

また、払出・発射制御基板300には、遊技情報出力端子板308が接続されている。この遊技情報出力端子板308は、払出・発射制御基板300を介して主制御基板100において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ700に出力するための基板である。遊技情報出力端子板308は、遊技場内LAN（図示しない）を介してホールコンピュータ700に接続される。

【0074】

また、払出・発射制御基板300には、下皿8の満タン状態を検出する下皿満タン検出スイッチ304が接続されている。この下皿満タン検出スイッチ304は、賞球として払

50

い出される遊技球を下皿 8 に導く通路に設けられており、遊技球検出信号が払出・発射制御基板 300 に入力されるようになっている。

そして、下皿 8 に所定数量以上の遊技球が貯留されて満タン状態になると、下皿 8 に向かう通路内に遊技球が滞留し、下皿満タン検出スイッチ 304 から払出・発射制御基板 300 に向けて、遊技球検出信号が連続的に入力される。払出・発射制御基板 300 は、遊技球検出信号が所定時間連続して入力された場合に、下皿 8 が満タン状態であると判断し、下皿満タンコマンドを主制御基板 100 に送信する。一方、下皿満タンコマンドを送信した後、遊技球検出信号の連続入力が途絶えた場合には、満タン状態が解除されたと判断し、下皿満タン解除コマンドを主制御基板 100 に送信する。

【0075】

また、払出・発射制御基板 300 は、タッチセンサ 7a からのタッチ信号および発射ボリューム 7b からの入力信号を読み出し、発射用ソレノイド 7c を通電制御し、遊技球を発射させる。

ここで、発射用ソレノイド 7c の回転速度は、払出・発射制御基板 300 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 99.9 (回/分) に設定されている。これにより、1 分間における発射遊技球数は、発射用ソレノイド 7c が 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 99.9 (個/分) となる。すなわち、遊技球は約 0.6 秒毎に発射されることになる。

【0076】

画像制御基板 400 は、上記演出表示装置 40, 41 の画像表示制御を行うための図示しない画像 CPU、画像 ROM、画像 RAM、VRAM と、音声 CPU、音声 ROM、音声 RAM とを備えている。この画像制御基板 400 は、上記副制御基板 200 に双方向通信可能に接続されており、その出力側に上記演出表示装置 40, 41 およびスピーカ 11, 12 を接続している。

【0077】

上記画像 ROM には、演出表示装置 40, 41 に表示される演出図柄 48 や背景等の画像データが多数格納されており、画像 CPU が副制御基板 200 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、所定の画像データを画像 ROM から VRAM に読み出して、演出表示装置 40, 41 における表示制御をする。なお、画像 CPU は、演出表示装置 40, 41 に対して、背景画像表示処理、演出図柄表示処理、キャラクタ画像表示処理など各種画像処理を実行するが、背景画像、演出図柄画像、キャラクタ画像は、演出表示装置 40, 41 の表示画面上において重畳表示される。

【0078】

また、上記音声 ROM には、スピーカ 11, 12 から出力される音声のデータが多数格納されており、音声 CPU は、副制御基板 200 から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、スピーカ 11, 12 における音声出力制御をする。

【0079】

ランプ制御基板 500 は、遊技盤 14 に設けられた盤面ランプ (図示しない) およびガラス扉 3 に設けられた装飾ランプ 13A, 13B, 13C、演出装飾装置 55、演出操作装置 60 の内部に設けられるとともに、この演出操作装置 60 を発光させる LED 60b を含めた各種発光装置を制御する。また、ランプ制御基板 500 は、演出役物装置 53 を動作させるソレノイドやモータ等の駆動源 (図示しない) を通電制御する。また、中央演出表示装置 40 を駆動させるための中央駆動装置 50 を制御するとともに、第 1 演出表示装置 41 を駆動させるための第 1 駆動装置 51 を制御する。このランプ制御基板 500 は、副制御基板 200 に接続されており、副制御基板 200 から送信されたデータに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

【0080】

次に、図 7～図 18 を参照して、メイン ROM 100b に記憶されている各種テーブルの詳細について説明する。

【0081】

図7(a)、図7(b)は、特別図柄の停止結果を大当たりまたは小当たりとするか否かを判定する際に参照する大当たり決定乱数判定テーブルを示す図である。この大当たり決定乱数判定テーブルは、図7(a)に示す、低確率時において大当たり決定乱数を判定する低確率判定テーブルと、図7(b)に示す、高確率時において大当たり決定乱数を判定する高確率判定テーブルとから構成されている。

【0082】

具体的に、大当たり決定乱数は、第1始動入賞口24に遊技球が入賞したことを契機に（第1始動入賞口検出スイッチ24aからの検出信号が主制御基板100に入力されたタイミングで）取得される。または、第2始動入賞口26に遊技球が入賞したことを契機に（第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号が主制御基板100に入力されたタイミングで）取得される。また、各始動入賞口24、26に入賞した場合には、それぞれ1つの大当たり決定乱数が取得される。

10

【0083】

この大当たり決定乱数は主制御基板100内に設けられた乱数発生器等（図示しない）にて生成されるハードウェア乱数である。このハードウェア乱数は、周期的に入力されるクロック信号に基づいてカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～65535までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

【0084】

なお、本実施形態において、ハードウェア乱数の乱数生成に係る更新速度は、後述のソフトウェア乱数の更新速度と比較して速くしており、抽出されるカウンタ値（所謂、擬似乱数）のランダム性を向上させている。

20

【0085】

ここで、図7(b)に示す高確率判定テーブルは、図7(a)に示す低確率判定テーブルよりも大当たりとなる確率が高くなっており、より詳しく言うと、高確率判定テーブルは、大当たりの当選確率がおよそ1/40、低確率判定テーブルは、大当たりの当選確率がおよそ1/400（所謂、Maxスペック）に設定されている。つまり、高確率判定テーブルの方が、低確率判定テーブルに比べて10倍大当たりに当選する確率が高くなるように設定されている。

【0086】

また、小当たりとなる確率は、図7(a)に示す低確率判定テーブルと、図7(b)に示す高確率判定テーブルとにおいて、変わらないものとなっている。より詳しく言うと、低確率判定テーブルおよび高確率判定テーブル共に、小当たりの当選確率がおよそ1/400に設定されている。

30

なお、小当たりは、大当たりと同様にアタッカー装置27が開放する当たりであるものの、賞球がほぼ見込めない、かつ、当該小当たりの当選前後において遊技状態が変化しない当たりのことである。

【0087】

なお、本実施形態では、第1特図および第2特図ともに同じ大当たり決定乱数判定テーブル（低確率判定テーブルおよび高確率判定テーブル）を参照するものとしている。

【0088】

また、説明の便宜上、これ以降の説明において、低確率判定テーブルを参照して第1特図について大当たり（または小当たり）の当否に係る抽選が行われる遊技状態、または低確率判定テーブルを参照して第2特図について大当たり（または小当たり）の当否に係る抽選が行われる遊技状態のことを「低確率遊技状態」という。また、高確率判定テーブルを参照して第1特図について大当たり（または小当たり）の当否に係る抽選が行われる遊技状態、または高確率判定テーブルを参照して第2特図について大当たり（または小当たり）の当否に係る抽選が行われる遊技状態のことを「高確率遊技状態」という。また、後述する、非時短用判定テーブル（図16(a)）を参照して普通図柄に係る抽選が行われる遊技状態のことを「非時短遊技状態」といい、時短用判定テーブル（図16(b)）を参照して普通図柄に係る抽選が行われる遊技状態のことを「時短遊技状態」という。

40

50

【0089】

図8は、特別図柄の種別を決定する際に参照する当たり図柄乱数判定テーブルを示す図である。この当たり図柄乱数判定テーブルでは、当たり図柄乱数に基づいて、特別図柄の種別が判定される。

【0090】

具体的には、上述した図7(a)または図7(b)において、大当たりとなる大当たり決定乱数値を取得した場合には、図8(a)または図8(c)の大当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにより当たり図柄乱数が判定され、小当たりとなる大当たり決定乱数値を取得した場合には、図8(b)または図8(d)の小当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにより当たり図柄乱数が判定される。なお、図7(a)または図7(b)において、大当たりとも小当たりともならない（つまり、ハズレとなる）大当たり決定乱数値を取得した場合には、当たり図柄乱数判定テーブルによる判定は行われない。

【0091】

当たり図柄乱数は、上述した大当たり決定乱数と同様に、第1始動入賞口24に遊技球が入賞したことを契機に（第1始動入賞口検出スイッチ24aからの検出信号が主制御基板100に輸入されたタイミングで）取得される。または、第2始動入賞口26に遊技球が入賞したことを契機に（第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号が主制御基板100に輸入されたタイミングで）取得される。また、各始動入賞口24、26に入賞した場合には、それぞれ1つの当たり図柄乱数が取得される。

【0092】

この当たり図柄乱数は主制御基板100内にて生成されるソフトウェア乱数である。このソフトウェア乱数は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に輸入される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～99までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

【0093】

また、上述した大当たり決定乱数が大当たりまたは小当たりに当選しているか否か（特別図柄の当否）を決定するものであるのに対して、当たり図柄乱数は、特別図柄の種別を決定するためのものである。すなわち、大当たりの内容（種別、ラウンド数、電サポ回数、アタッカー開放パターン）または小当たりの内容（種別、アタッカー開放パターン）が当たり図柄乱数により決定される。

【0094】

図8(a)および図8(c)に示すように、大当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにおいては、特別図柄の種別として、特別図柄1～特別図柄8までの8つの種別が予め決められている。上述した図7(a)または図7(b)において、大当たりとなる大当たり決定乱数値を取得した場合には、このとき取得された1の当たり図柄乱数値により、特別図柄1～特別図柄8の何れか1つの特別図柄の種別が決定されることになる。

【0095】

本実施形態では、図8からも分かるように、第1特図および第2特図の双方にて当選し得る特別図柄は設けられておらず、第1特図でのみ当選し得る特別図柄（特別図柄1～4および特別図柄A）と、第2特図でのみ当選し得る特別図柄（特別図柄5～8および特別図柄B）と、が設けられている。なお、第1特図および第2特図の双方で当選しうる特別図柄を設けるものであってもよい。

【0096】

より詳細に説明すると、図8(a)に示す第1特図の場合の大当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにおいて、当たり図柄乱数の値が0～9までのものに対して特別図柄1（第1特別図柄表示装置30に表示される特別図柄の組み合わせは、「12R特定1図柄」が対応づけられている）が、当たり図柄乱数の値が10～59までのものに対して特別図柄2（第1特別図柄表示装置30に表示される特別図柄の組み合わせは、「12R特定2図柄」が対応づけられている）が、当たり図柄乱数の値が60～74までのものに対して特別図柄3（第1特別図柄表示装置30に表示される特別図柄の組み合わせは、「4R特

定1図柄」が対応づけられている)が、当たり図柄乱数の値が75~99までのものに対して特別図柄4(第1特別図柄表示装置30に表示される特別図柄の組み合わせは、「4R通常1図柄」が対応づけられている)が、それぞれ対応付けられている。

【0097】

また、図8(c)に示す第2特図の場合の大当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにおいて、当たり図柄乱数の値が0~59までのものに対して特別図柄5(第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせは、「16R特定1図柄」が対応づけられている)が、当たり図柄乱数の値が60~69までのものに対して特別図柄6(第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせは、「4R特定2図柄」が対応づけられている)が、当たり図柄乱数の値が70~74までのものに対して特別図柄7(第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせは、「2R特定1図柄」が対応づけられている)が、当たり図柄乱数の値が75~99までのものに対して特別図柄8(第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせは、「2R通常1図柄」が対応づけられている)が、それぞれ対応付けられている。

【0098】

なお、詳しくは後述するが、特別図柄の種別に対応づけられた図柄の組み合わせにおいて、「16R」は大当たり遊技におけるラウンド数が16ラウンドであることを、「12R」はラウンド数が12ラウンドであることを、「4R」はラウンド数が4ラウンドであることを、「2R」はラウンド数が2ラウンドであることを意味している。

【0099】

また、「実質4R」とは、当該大当たり遊技におけるラウンド数とは別に、実際に賞球を獲得可能なラウンド数を表している。例えば、特別図柄2では、当該大当たり遊技における12ラウンドのうち、賞球を獲得可能なラウンド数が4ラウンドとなっている。

【0100】

また、「実質0R」とは、当該大当たり遊技における所定数のラウンドのうち、賞球を獲得可能なラウンドが0ラウンド、つまり賞球を獲得可能なラウンドが無いことを意味する。例えば、特別図柄3、特別図柄7、特別図柄8では、当該大当たり遊技におけるラウンドのうち、賞球を獲得可能なラウンド数が0ラウンドとなっている。

【0101】

そして、「特定」は当該大当たり遊技の終了後から遊技状態が高確率遊技状態に設定される、所謂、確変当たりを意味し、「通常」は当該大当たり遊技の終了後から遊技状態が低確率遊技状態に設定される、所謂、通常当たりを、それぞれ意味している。

【0102】

また、図8(b)および図8(d)に示す、小当たり用の当たり図柄乱数判定テーブルにおいては、特別図柄の種別として、特別図柄A(第1特別図柄表示装置30に表示される特別図柄の組み合わせは、「小当たりA図柄」が対応づけられている)と、特別図柄B(第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせは、「小当たりB図柄」が対応づけられている)と、の2つの種別が予め決められている。上述した図7(a)または図7(b)において、小当たりとなる大当たり決定乱数値を取得した場合には、このとき取得された1の当たり図柄乱数値により、特別図柄A(第1特図の場合)または特別図柄B(第2特図の場合)のいずれか1つの特別図柄の種別が決定されることになる。

【0103】

なお、上述した図7(a)または図7(b)において、大当たりとも小当たりともならない(つまり、ハズレとなる)大当たり決定乱数値を取得した場合には、ハズレ用の特別図柄0が当該図柄として決定される。この特別図柄0には、第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31に表示される特別図柄の組み合わせとして、「ハズレ図柄」が対応づけられている。

【0104】

このように、本実施形態では、第1特図および第2特図において、決定されうる特別図柄の種別が異なっており、大当たり遊技のラウンド数(実質ラウンド数)が、第2特図の

方が第1特図よりも有利となるように大当たり用当たり図柄乱数決定テーブル（図8参照）が構成されている。なお、第1特図と第2特図とで有利／不利が生じないテーブル構成としてもよい。

【0105】

図9（a）～（i）は、アタッカー装置27の開閉パターンが対応づけられた、アタッカー装置27の作動テーブルを示す図である。アタッカー装置27の作動テーブルは、特別図柄の種別ごとに別々のテーブルが設けられている。

【0106】

「ラウンド遊技回数（R）」とは、大当たり遊技中にラウンド遊技が何回実行されるかを定めたものである。本実施形態では、大当たり遊技中のラウンド遊技の回数は16回（R=16、16ラウンド）、12回（R=12、12ラウンド）、4回（R=4、4ラウンド）、2回（R=2、2ラウンド）の4種類がある。

【0107】

また、ラウンド遊技の回数が12ラウンドとなっている大当たり遊技（特別図柄2に係る大当たり遊技、特別図柄5に係る大当たり遊技）であっても、特別図柄の種別が「特別図柄2（12R特定2図柄）」の場合には、所定回数目のラウンド遊技におけるアタッカー装置27の開放時間が非常に短く設定されているため、実際に賞球を獲得できるラウンド数（実質ラウンド数）は4ラウンドである。

【0108】

また、特別図柄の種別が「特別図柄3（4R特定1図柄）」、「特別図柄7（2R特定1図柄）」、「特別図柄8（2R通常1図柄）」の場合には、すべてのラウンド遊技におけるアタッカー装置27の開放時間が非常に短く設定されているため、実質ラウンド数は0ラウンドである（つまり、実際に賞球を獲得することは困難である）。なお、小当たり遊技については、ラウンド遊技は行われない。

【0109】

「開放回数（K）」とは、大当たり遊技中においては、当該大当たり遊技中の1回のラウンド遊技においてアタッカー装置27が開放状態となる回数のことをいい、また、小当たり遊技中においては、当該小当たり遊技中においてアタッカー装置27が開放状態となる回数のことをいう。本実施形態では、特別図柄6を除く特別図柄1～5および特別図柄7、8については、大当たり遊技中の1回のラウンド遊技においてアタッカー装置27が開放する回数はすべて1回となっている。すなわち、当該大当たり遊技が、16ラウンドであれば、アタッカー装置27の開放回数は16回となり、12ラウンドであれば、アタッカー装置27の開放回数は12回となり、4ラウンドであれば、アタッカー装置27の開放回数は4回となり、2ラウンドであれば、アタッカー装置27の開放回数は2回となる。

【0110】

これに対して、特別図柄6については、大当たり遊技中（特別図柄6に係る大当たり遊技中）の1回のラウンド遊技においてアタッカー装置27が開放する回数が全て4回となっている。すなわち、当該大当たり遊技は4ラウンドであるが、アタッカー装置27の開放回数は、4ラウンド×4回（1ラウンドごとの開放回数）＝16回となる。

【0111】

そして、小当たり遊技中においてアタッカー装置27が開放する回数は2回または4回となっている。

【0112】

「開放時間」とは、アタッカー装置27が開放状態に維持される時間のことをいう。本実施形態では、開放時間が「29.0秒」に設定されるラウンド遊技と、開放時間が「5.0秒」に設定されるラウンド遊技と、開放時間が「0.1秒」に設定されるラウンド遊技とがある。例えば、開放時間が「29.0秒」に設定されたラウンド遊技では、アタッカー装置27が開放状態となってから大入賞口28に遊技球を複数個以上、入賞させることが十分に可能であるが、開放時間が「0.1秒」に設定されたラウンド遊技では、アタ

ッカー装置 27 が開放状態となっても、0.1 秒で直ちに閉じてしまうため、大入賞口 28 に遊技球を入賞させることは困難である。そして、1 回の開放時間が「5.0 秒」に設定されたラウンド遊技では、アタッカー装置 27 が開放状態となってから大入賞口 28 に遊技球を 1 ～ 数個程度は入賞させることが可能である。すなわち、特別図柄 6 に係る大当たり遊技中には、1 ラウンドごとのアタッカー装置 27 の開放時間の合計が 20.0 秒（5.0 秒 × 4 回）となるため、特別図柄 4 に係る大当たり遊技と同程度以下の遊技球を大入賞口 28 に入賞させることが可能であるといえる。

なお、大当たり遊技における 1 回のラウンド遊技または小当たり遊技において、所定個数（例えば、10 個）の入賞があった場合には、上記したそれぞれの開放時間が経過していても、アタッカー装置 27 は閉鎖状態となる。

10

【0113】

「閉鎖時間（インターバル時間）」とは、大当たり遊技の場合には、各ラウンド遊技間にアタッカー装置 27 が閉鎖する時間のことをいう。また、小当たり遊技の場合には、各開放間にアタッカー装置 27 が閉鎖する時間のことをいう。

【0114】

このように、本実施形態では、先に述べた特別図柄（第 1 特図または第 2 特図）の種別が決定されると、その種別に基づいて、図 9（a）～（i）に示す第 1 作動テーブル～第 9 作動テーブルの何れか 1 つが決まるようになっている。

【0115】

図 9（a）に示す第 1 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 1（12R 特定 1 図柄）」の場合に決定され、この第 1 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～12 回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「29.0 秒」に設定された大当たり遊技となる。

20

【0116】

図 9（b）に示す第 2 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 2（12R 特定 2 図柄）」の場合に決定され、この第 2 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～4 回目のラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「29.0 秒」に設定されるとともに、5 回目～12 回目のラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「0.1 秒」に設定される大当たり遊技となる。

【0117】

図 9（c）に示す第 3 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 3（4R 特定 1 図柄）」の場合に決定され、この第 3 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～4 回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「0.1 秒」に設定された大当たり遊技となる。

30

【0118】

図 9（d）に示す第 4 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 4（4R 通常 1 図柄）」の場合に決定され、この第 4 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～4 回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「29.0 秒」に設定された大当たり遊技となる。

【0119】

図 9（e）に示す第 5 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 5（16R 特定 1 図柄）」の場合に決定され、この第 5 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～16 回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放時間が「29.0 秒」に設定された大当たり遊技となる。

40

【0120】

図 9（f）に示す第 6 作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄 6（4R 特定 2 図柄）」の場合に決定され、この第 6 作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1 回目～4 回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置 27 の開放回数（K）が 4 回で、かつ、1 回の開放時間が「5.0 秒」に設定された大当たり遊技となる。

【0121】

50

図9（g）に示す第7作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄7（2R特定1図柄）」、「特別図柄8（2R通常1図柄）」の場合に決定され、この第7作動テーブルにより制御された大当たり遊技は、1回目～2回目の全てのラウンド遊技におけるアタッカー装置27の開放時間が「0.1秒」に設定された大当たり遊技となる。

【0122】

図9（h）に示す第8作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄A（小当たりA図柄）」の場合に決定され、この第8作動テーブルにより制御された小当たり遊技は、当該小当たり遊技におけるアタッカー装置27の開放回数が4回で、かつ、1回の開放時間が「0.1秒」に設定された小当たり遊技となる。

【0123】

図9（i）に示す第9作動テーブルは、特別図柄の種別が「特別図柄B（小当たりB図柄）」の場合に決定され、この第9作動テーブルにより制御された小当たり遊技は、当該小当たり遊技におけるアタッカー装置27の開放回数が2回で、かつ、1回の開放時間が「0.1秒」に設定された小当たり遊技となる。

【0124】

また、小当たり遊技のうち、特別図柄Aに係る小当たり遊技に対応づけられているアタッカー装置27の開放パターンは、特別図柄3に係る大当たり遊技に対応付けられているアタッカー装置27の開放パターンと、見た目上は全く同じパターンとしている。このため、小当たり遊技（特別図柄Aに係る小当たり遊技）、または、特別図柄3に係る大当たり遊技が行われた場合において、これらの当たりの種別をアタッカー装置27の開放態様から識別することは困難なものとなっている。

【0125】

同様に、特別図柄Bに係る小当たり遊技に対応づけられているアタッカー装置27の開放パターンは、特別図柄7および特別図柄8に係る大当たり遊技に対応付けられているアタッカー装置27の開放パターンと、見た目上は全く同じパターンとしている。このため、小当たり遊技（特別図柄Bに係る小当たり遊技）、特別図柄7または特別図柄8に係る大当たり遊技が行われた場合において、これらの当たりの種別をアタッカー装置27の開放態様から識別することは困難なものとなっている。

【0126】

なお、小当たり遊技には、上記小当たりA遊技および小当たりB遊技に加えて、少なからず賞球の獲得が可能なものを設けてもよい。あるいは、小当たり遊技を、この少なからず賞球の獲得が可能な小当たり遊技のみから構成させるものとしてもよい。例えば、アタッカー装置27の開閉態様として、0.1秒の開放を17回行わせる開放態様や、0.05秒の開放を34回行わせる開放態様、1.7秒の開放を1回行わせる開放態様などとするることにより、少なからず、大入賞口28への入賞の可能性を持たせることができる。すなわち、普通に遊技球の発射操作を行っていれば、1～3個程度の遊技球が入賞する可能性があるような開放態様とすることにより、若干の賞球（例えば、10～50個程度の賞球）が期待できる小当たり遊技とすることができる。

【0127】

図10は、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための遊技状態設定テーブルである。

【0128】

本実施形態に係るパチンコ機Pは、遊技状態として、「低確モード」、「時短モード」、「潜確モード」、「確変モード」の4つの状態が予め用意されている。「低確モード」は、低確率遊技状態かつ非時短遊技状態（「低確・非時短」）から成り、「時短モード」は、低確率遊技状態かつ時短遊技状態（「低確・時短」）から成り、「潜確モード」は、高確率遊技状態かつ非時短遊技状態（「高確・非時短」）から成り、「確変モード」は、高確率遊技状態かつ時短遊技状態（「高確・時短」）から成るものである。

【0129】

本実施形態では、大当たり遊技の終了後から、当該大当たり遊技が行われる契機となっ

10

20

30

40

50

た特別図柄（第1特図または第2特図）の種別に応じて、高確／低確の何れか、時短／非時短の何れかが決まるものとなっている。さらに、高確の場合には高確率遊技状態が継続する回数（高確率遊技回数（X））が決まり、時短の場合には時短遊技状態が継続する回数（時短遊技回数（J））が決まるものとなっている。このとき決まった高確率遊技回数（X）は、高確率遊技回数（X）記憶領域に記憶され、時短遊技回数（J）は、時短遊技回数（J）記憶領域に記憶される。

【0130】

具体的に、特別図柄の種別と、当該特別図柄に係る大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態との対応関係は以下の通りである。

【0131】

「特別図柄1（12R特定1図柄）」、「特別図柄2（12R特定2図柄）」、「特別図柄5（16R特定1図柄）」、「特別図柄6（4R特定2図柄）」、「特別図柄7（2R特定1図柄）」に係る大当たり遊技の終了後には、当該大当たりに当選したときの遊技状態が「低確モード」、「時短モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れであっても、当該大当たり遊技の終了後には、高確率遊技回数が10000回および時短遊技回数が10000回に設定される。

【0132】

「特別図柄3（4R特定1図柄）」に係る大当たり遊技の終了後には、当該大当たりに当選したときの遊技状態が「低確モード」、であれば、当該大当たり遊技の終了後には、高確率遊技回数が10000回および時短遊技回数が0回に設定される。一方、当該大当たりに当選したときの遊技状態が「時短モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れかであれば、当該大当たり遊技の終了後には、高確率遊技回数が10000回および時短遊技回数が10000回に設定される。

【0133】

「特別図柄4（4R通常1図柄）」、「特別図柄8（2R通常1図柄）」に係る大当たり遊技の終了後には、当該大当たりに当選したときの遊技状態が「低確モード」、「時短モード」、「潜確モード」、「確変モード」の何れであっても、当該大当たり遊技終了後には、高確率遊技回数が0回および時短遊技回数が100回に設定される。

【0134】

ここで、本実施形態では、低確率遊技状態における大当たりの当選確率がおよそ1／400であり、高確率遊技状態における大当たりの当選確率がおよそ1／40となっているから、高確率遊技状態において10000回も遊技を行う間には、ほぼ間違いなく大当たりに当選する。加えて、時短遊技回数が10000回付与されるということは、次の大当たり当選まで「時短遊技状態」が継続することと等しいと言えるものである。すなわち、高確率遊技回数が10000回、時短遊技回数が10000回に決定されると、遊技球をあまり減らすことなく大当たりが連荘することが実質上、確定することになる。

【0135】

なお、図10（※）には、大当たり遊技終了後の遊技状態との比較のため、小当たり遊技の終了後の遊技状態について記載している。すなわち、小当たり遊技の遊技前および遊技終了後において遊技状態は何ら変わらない。また、新たに高確率遊技回数（X）が設定されたり、時短遊技回数（J）が設定されたりすることもない。

【0136】

また、上述した大当たり決定乱数、当たり図柄乱数と同様に、第1始動入賞口24に遊技球が入賞したことを契機として（第1始動入賞口検出スイッチ24aからの検出信号が主制御基板100に入力されたタイミングで）、または、第2始動入賞口26に遊技球が入賞したことを契機として（第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号が主制御基板100に入力されたタイミングで）、変動演出パターン（変動態様や変動時間）を決定するための各種乱数（リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）が取得される。また、各始動入賞口24、26に入賞した場合には、それぞれ1つのリーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数が取得される。

10

20

30

40

50

【0137】

これらの各種乱数（リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）は主制御基板100内にて生成されるソフトウェア乱数である。

リーチグループ決定乱数は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～10006までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

また、リーチモード決定乱数は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～250までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

また、変動パターン乱数は、周期的（例えば4ミリ秒毎）に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～249までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

10

【0138】

上述した各種乱数（リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、変動パターン乱数）に基づいて、特別図柄の変動パターンを決定するための各種判定テーブルについて、図11～図15を参照しつつ説明する。

【0139】

図11に示す、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、リーチグループ決定乱数を判定するためのテーブルであって、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に、当該結果を報知する変動演出パターン（変動態様や変動時間）を決定するにあたって参照される判定テーブルである。このリーチグループ決定乱数判定テーブルと、リーチグループ決定乱数とにより、変動演出パターンの決定に用いられるリーチモード決定乱数判定テーブルが属するグループの種別が決定される。

20

【0140】

一方、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合には、グループの種別を決定することなく、リーチモード決定乱数判定テーブルが決定されるようになっている。すなわち、リーチグループ決定乱数判定テーブルは、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合にのみ参照され、大当たりであった場合には参照されない。

【0141】

このリーチグループ決定乱数判定テーブルは、遊技状態ごと、始動入賞口の種別ごと、および、保留数（U）記憶領域（第1特別図柄保留数（U1）記憶領域、第2特別図柄保留数（U2）記憶領域）に記憶されている保留の個数（保留数）ごとに複数設けられている。ここでは、図10に示すように、遊技状態が非時短遊技状態である場合に選択されるリーチグループ決定乱数判定テーブルについてのみ説明し、他のリーチグループ決定乱数判定テーブルの説明は省略する。

30

【0142】

第1始動入賞口24または第2始動入賞口26に遊技球が入賞すると、0～10006の数値範囲内で1個のリーチグループ決定乱数が取得される。そして、上述の大当たりの抽選によってハズレとなった場合に、当該大当たりの抽選を行う時点の遊技状態、始動入賞口の種別、および、保留数に応じて、図11に示すリーチグループ決定乱数判定テーブルが選択され、取得されたリーチグループ決定乱数と選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブルとに基づいて、グループの種別が決定される。

40

【0143】

具体的には、遊技状態が非時短遊技状態であり、かつ、第1始動入賞口24への遊技球の入賞により取得された大当たり決定乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときにおいて、当該大当たりの抽選時の第1特図の保留数が0または1であった場合には、図11（a）に示す第1判定テーブルが選択され、当該大当たりの抽選時の第1特図の保留数が2または3であった場合には、図11（b）に示す第2判定テーブルが選択される。

【0144】

50

また、遊技状態が非時短遊技状態であり、かつ、第2始動入賞口26への遊技球の入賞により取得された大当たり決定乱数に基づく大当たりの抽選の結果がハズレとなったときは、当該大当たりの抽選時の第2特図の保留数がいかなる個数であっても（すなわち、保留数が0～3のいずれであっても）、図11（c）に示す第3判定テーブルが選択される。

【0145】

そして、図11（a）に示すように、第1判定テーブルによれば、リーチグループ決定乱数が0～3999であった場合に「Aグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が4000～8999であった場合に「Bグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～9899であった場合に「Cグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9900～10006であった場合に「Dグループ」が決定される。

10

【0146】

また、図11（b）に示すように、第2判定テーブルによれば、リーチグループ決定乱数が0～5999であった場合に「Aグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が6000～8999であった場合に「Bグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9000～9899であった場合に「Cグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が9900～10006であった場合に「Dグループ」が決定される。

【0147】

さらに、図11（c）に示すように、第3判定テーブルによれば、リーチグループ決定乱数が0～7999であった場合に「Aグループ」が決定され、リーチグループ決定乱数が8000～10006であった場合に「Bグループ」が決定される。

20

【0148】

また、詳細は後述するが、本実施形態では、第1保留が記憶されると、当該第1保留に基づく変動開始前に、当該第1保留について大当たりの抽選に関する各種判定を行う事前判定処理が実行される。そして、変動開始時においてグループ種別を決定するとともに、上述の事前判定処理においても、リーチグループ決定乱数判定テーブルに基づき、グループ種別を決定するようになっている。

【0149】

ここで、グループ種別の決定を行うにあたっては、この決定を行う時点の保留数に応じたリーチグループ決定乱数判定テーブル、すなわち、第1判定テーブルまたは第2判定テーブルのいずれかが参照されるようになっているが、この第1判定テーブルおよび第2判定テーブルはいずれも、リーチグループ決定乱数が0～8999の場合にAグループまたはBグループのいずれかが決定され、リーチグループ決定乱数が9000～10006の場合に、CグループまたはDグループのいずれかが決定されるようになっている。

30

したがって、変動開始時における保留数と、事前判定処理を実行する際における保留数とが異なっていたとしても、事前判定処理においてAグループまたはBグループのいずれかのグループ種別が決定された場合には、変動開始時においても、AグループまたはBグループのいずれかのグループ種別が決定され、事前判定処理においてCグループまたはDグループのいずれかのグループ種別が決定された場合には、変動開始時においてもCグループまたはDグループのいずれかのグループ種別が決定される。

40

【0150】

リーチモード決定乱数判定テーブルは、変動演出パターン（変動態様や変動時間）の決定に用いられる変動モード番号を決定するとともに、後述する変動パターン番号の決定に用いられる変動パターン抽選テーブルを決定するためのものである。

【0151】

このリーチモード決定乱数判定テーブルは、大別して、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に参照されるハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブル（図12参照）と、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に参照される大当たり用リーチモード決定乱数判定テーブル（図13参照）と、を備えている。

【0152】

50

また、ハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブルは、上述のように決定されたグループの種別ごとに、複数設けられている。ここでは、図11に示したリーチグループ決定乱数判定テーブルにおいて、「Aグループ」が決定された場合に参照されるAグループ用判定テーブル(図12(a))と、「Bグループ」が決定された場合に参照されるBグループ用判定テーブル(図12(b))と、「Cグループ」が決定された場合に参照されるCグループ用判定テーブル(図12(c))と、「Dグループ」が決定された場合に参照されるDグループ用判定テーブル(図12(d))と、について説明し、他のハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブルの説明は省略する。

【0153】

第1始動入賞口24または第2始動入賞口26へ遊技球が入賞すると、0~250の数値内で1個のリーチモード決定乱数が取得される。そして、上述したグループの種別の抽選によりグループが決定された場合に、この決定されたグループの種別に対応するハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブルが選択され、取得されたリーチモード決定乱数と選択されたハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブルとに基づいて、変動モード番号、および、変動パターン乱数判定テーブルが決定される。

【0154】

具体的には、例えば、上述したグループの種別の抽選により「Aグループ」が決定された場合に、図12(a)に示すAグループ用判定テーブルが選択され、「Bグループ」が決定された場合に、図12(b)に示すBグループ用判定テーブルが選択され、「Cグループ」が決定された場合に、図12(c)に示すCグループ用判定テーブルが選択され、「Dグループ」が決定された場合に、図12(d)に示すDグループ用判定テーブルが選択される。

【0155】

そして、図12(a)に示すように、Aグループ用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が0~250であった場合に、「00H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン乱数判定テーブルとして第1変動テーブルが選択される。

【0156】

なお、上記「00H」で示す変動モード番号は、副制御基板200へ送信される制御コマンドを構成するEVENTデータであり、このEVENTデータは、1バイトのデータで構成されている。「※※H」という表記において、※には0~9、A~Fまでの数字および文字(16進数表記)が入る。つまり、「※※H」には、「00H」~「FFH」までの256個の組み合わせを作成することが可能である。

なお、このEVENTデータには、コマンドの分類を識別するための1バイトのMODEデータ「※※H」(※には0~9、A~Fまでの数字および文字(16進数表記)が入る)がそれぞれ対応づけられることにより、「MODE+EVENT」の2バイトのコマンドデータが生成され、このコマンドデータが、副制御基板200に送信される制御コマンド(変動モードコマンド)となる。

【0157】

なお、ここで決定される変動モード番号には、上述した制御コマンドが副制御基板200に送信されたときに、演出表示装置40、41における演出図柄48の変動開始からリーチ成立/あるいはリーチ成立せずにハズレ停止するまでの変動態様が対応づけられており、この変動モード番号が決まると、演出表示装置40、41において演出図柄48の変動が開始してからリーチが成立するまでの変動態様、あるいは演出図柄48の変動が開始してからリーチが成立せずにハズレ図柄が停止するまでの変動態様が決まることになる。

なお、上述したように、本実施形態では、演出図柄48は主には、中央演出表示装置40において表示されるものであるが、特定の条件が成立した場合には、第1演出表示装置41においても演出図柄48が表示され得る。このため、演出図柄48が表示される演出表示装置としては、中央演出表示装置40および第1演出表示装置41の双方を含むものとして、上記のように、「演出表示装置40、41における演出図柄48の変動開始～」といったように表記する(以下同様)。

10

20

30

40

50

ここでいう、演出図柄 4 8 の変動が開始してからの変動態様とは、例えば、演出図柄 4 8 の変動の仕方だけでなく、ステップアップ演出や疑似連演出の実行の有無、背景変化等を含むものである。

【0158】

また、図 1 2 (b) に示すように、B グループ用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 9 9 であった場合に、「0 0 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブルとして第 2 変動テーブルが選択される。また、リーチモード決定乱数が 1 0 0 ~ 2 5 0 であった場合に、「0 1 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブルとして第 2 変動テーブルが選択される。

【0159】

そして、図 1 2 (c) に示すように、C グループ用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 2 5 0 であった場合に、「0 3 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブルとして第 3 変動テーブルが選択される。

【0160】

また、図 1 2 (d) に示すように、D グループ用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 8 9 であった場合に、「0 3 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブルとして第 3 変動テーブルが選択される。また、リーチモード決定乱数が 9 0 ~ 2 5 0 であった場合に、「0 4 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン抽選テーブルとして第 4 変動テーブルが選択される。

【0161】

また、大当たり用判定テーブルは、大当たりの抽選時（すなわち、大当たりの当選時）の遊技状態ごと、および、大当たりとなった場合に決定された大当たり図柄の種別ごとに複数設けられている。ここでは、非時短遊技状態において第 1 始動入賞口 2 4 に入賞した場合に参照される第 1 特図用の大当たり用判定テーブル（図 1 3 (a)）および小当たり用判定テーブル（図 1 3 (b)）について説明し、他の大当たり用判定テーブルの説明は省略する。

【0162】

非時短遊技状態において第 1 始動入賞口 2 4 に遊技球が入賞した場合であって、大当たりに当選したときには、図 1 3 (a) に示す第 1 特図用の大当たり用判定テーブルが選択される。

【0163】

そして、図 1 3 (a) に示す第 1 特図用の大当たり用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 9 9 であった場合に、「3 0 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン乱数判定テーブルとして第 3 0 変動テーブルが選択される。また、リーチモード決定乱数が 1 0 0 ~ 1 9 9 であった場合に、「3 1 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン乱数判定テーブルとして第 3 1 変動テーブルが選択される。また、リーチモード決定乱数が 2 0 0 ~ 2 5 0 であった場合に、「3 2 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン乱数判定テーブルとして第 3 2 変動テーブルが選択される。

なお、本形態に係るパチンコ機 P では、上述の如く、大当たりの抽選時の遊技状態ごと、および、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルが設けられているが、始動入賞口の種別を考慮して、大当たりの抽選時の遊技状態ごと、始動入賞口の種別ごと、および、大当たり図柄の種別ごとに大当たり用判定テーブルを設けるようにしてもよい。

【0164】

また、非時短遊技状態において第 1 始動入賞口 2 4 に遊技球が入賞した場合であって、小当たりに当選したときには、図 1 3 (b) に示す第 1 特図用の小当たり用判定テーブルが選択される。そして、図 1 3 (b) に示す第 1 特図用の小当たり用判定テーブルによれば、リーチモード決定乱数が 0 ~ 2 5 0 であった場合に、「3 3 H」という変動モード番号が決定されるとともに、変動パターン乱数判定テーブルとして第 3 3 変動テーブルが選択される。

10

20

30

40

50

【0165】

変動パターン乱数判定テーブルは、変動演出パターン（変動態様や変動時間）の決定に用いられる変動パターン番号を決定するためのものであり、多数設けられている。

ここでは、図14（a）～（d）に示すように、大当たりの抽選の結果がハズレであった場合に決定される第1変動テーブル、第2変動テーブル、第3変動テーブルおよび第4変動テーブル、図14（e）～（g）に示すように、大当たりの抽選の結果が大当たりであった場合に決定される第30変動テーブル、第31変動テーブルおよび第32変動テーブルについて説明し、他の変動パターン乱数判定テーブルの説明は省略する。

【0166】

第1始動入賞口24または第2始動入賞口26へ遊技球が入球すると、0～249の数値範囲内で1個の変動パターン乱数が取得される。この変動パターン乱数と、上述したようにリーチグループ決定乱数またはリーチモード決定乱数により決定された変動パターン乱数判定テーブルとに基づいて、変動パターン番号が決定される。

10

【0167】

例えば、図14（a）に示すように、第1変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～124であった場合に「00H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が125～249であった場合に「01H」という変動パターン番号が決定される。

【0168】

また、図14（b）に示すように、第2変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～99であった場合に「00H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が100～249であった場合に「01H」という変動パターン番号が決定される。

20

【0169】

また、図14（c）に示すように、第3変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～249であった場合に、「03H」という変動パターン番号が決定される。

【0170】

また、図14（d）に示すように、第4変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～119であった場合に「03H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が120～249であった場合に「04H」という変動パターン番号が決定される。

【0171】

また、図14（e）に示すように、第30変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～124であった場合に、「31H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が125～249であった場合に、「32H」という変動パターン番号が決定される。

30

【0172】

また、図14（f）に示すように、第31変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～29であった場合に、「30H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が30～109であった場合に「31H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が110～249であった場合に「32H」という変動パターン番号が決定される。

【0173】

また、図14（g）に示すように、第32変動テーブルによれば、変動パターン乱数が0～59であった場合に、「30H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が60～149であった場合に「31H」という変動パターン番号が決定され、変動パターン乱数が150～249であった場合に「32H」という変動パターン番号が決定される。

40

【0174】

なお、同様に、他の変動テーブルによっても、所定の変動パターン乱数に対応して、所定の変動パターン番号が決定されるようになっている（図示しない）。

【0175】

なお、上記「00H」等で示す変動パターン番号についても、上述した変動モード番号

50

と同様に、副制御基板 200 へ送信される制御コマンドを構成する EVENT データであり、この EVENT データは、1 バイトのデータで構成されている。「※※H」という表記において、※には 0～9、A～F までの数字および文字（16 進数表記）が入る。つまり、「※※H」には、「00H」～「FFH」までの 256 個の組み合わせを作成することが可能である。

なお、この EVENT データには、コマンドの分類を識別するための 1 バイトの MODE データ「※※H」（※には 0～9、A～F までの数字および文字（16 進数表記）が入る）がそれぞれ対応づけられることにより、「MODE+EVENT」の 2 バイトのコマンドデータが生成され、このコマンドデータが、副制御基板 200 に送信される制御コマンド（変動パターンコマンド）となる。

10

【0176】

なお、ここで決定される変動パターン番号には、上述した制御コマンドが副制御基板 200 に送信されたときに、演出表示装置 40 における演出図柄のリーチ成立後からの変動態様に対応づけられており、この変動パターン番号が決まると、演出表示装置 40 において、リーチ成立以降の変動態様が決まることとなる。

ここでいう、リーチ成立以降の変動態様とは、例えば、ノーマルリーチや、スーパーリーチに発展する、あるいはリーチが一旦ハズレでから再始動する逆転リーチ等を経由して大当たりとなる組み合わせまたはハズレとなる組み合わせにて演出図柄が停止するまでの変動態様のことをいう。

【0177】

20

以上のように、本形態に係るパチンコ機 P では、変動開始時に、上述のような大当たりの抽選が行われるとともに、大当たりの抽選が行われると、大当たりの抽選の結果、大当たりの抽選時の遊技状態および保留数等に応じて、変動モード番号および変動パターン番号が決定される。

【0178】

そして、変動モード番号および変動パターン番号は、変動演出パターンを特定するためのものである。本実施形態では、変動モード番号および変動パターン番号により、変動演出パターンの態様が定められ、また、変動モード番号および変動パターン番号の組み合わせに対応して、所定の変動時間が定められるようになっている。

【0179】

30

図 15 は、変動時間決定テーブルを示している。上記のように、変動モード番号が決定されると、図 15（a）に示す変動時間 1 決定テーブルにしたがって変動時間 1 が決定される。この変動時間 1 決定テーブルによれば、変動モード番号ごとに変動時間 1 が対応づけられており、決定された変動モード番号に応じて、対応する変動時間 1 が決定される。

【0180】

また、上記のように、変動パターン番号が決定されると、図 15（b）に示す変動時間 2 決定テーブルにしたがって変動時間 2 が決定される。この変動時間 2 決定テーブルによれば、変動パターン番号ごとに変動時間 2 が対応づけられており、決定された変動時間 1、変動時間 2 の合計時間が、大当たりの抽選の結果が報知されるまでの時間、すなわち、変動演出に要する時間（「変動時間」という）となる。

40

【0181】

以上のようにして、変動モード番号が決定されると、当該決定された変動モード番号に対応する変動モードコマンドが副制御基板 200 に送信され、変動パターン番号が決定されると、当該決定された変動パターン番号に対応する変動パターンコマンドが副制御基板 200 に送信される。副制御基板 200 においては、受信した変動モードコマンドに基づいて、主に変動演出の前半（リーチ成立前まで）の態様が決定され、受信した変動パターンコマンドに基づいて、主に変動演出の後半（リーチ成立後から演出図柄の変動停止まで）の態様が決定されることになる。以下では、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを総称して変動コマンドと呼ぶ場合があるが、その詳細については後述する。

【0182】

50

なお、本実施形態では、変動モードコマンドと変動パターンコマンドとにより、変動演出パターンの態様が決定されるものとしたがこれに限られない。例えば、変動パターンコマンドに基づいて変動演出パターンの前半部分の態様を決定し、変動モードコマンドに基づいて変動演出パターンの後半部分の態様を決定するようにしてもよい。

また、変動演出パターンの態様は、変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドのみならず、他のコマンドに基づいて決定してもよい。また、変動モードコマンドまたは変動パターンコマンドのいずれかのみに基づいて決定してもよい。

【0183】

図16は、当たり決定乱数判定テーブルを示している。遊技球がゲート22を通過すると、第2始動入賞口26のスライド板26bを通電制御するか否かが対応づけられた普通図柄の判定処理（以下、「普図抽選」という）が行われる。

10

【0184】

具体的に、当たり決定乱数は、ゲート22に遊技球が通過したことを契機に（ゲート検出スイッチ22aからの検出信号が主制御基板100に入力されたタイミングで）、1つの当たり決定乱数が取得される。

【0185】

この当たり決定乱数は主制御基板100内に設けられた乱数発生器等（図示しない）にて生成されるハードウェア乱数である。このハードウェア乱数は、周期的に入力されるクロック信号に基づいてカウンタの値を所定の範囲（例えば、0～65535までの範囲）で1ずつ更新させることにより生成される。

20

【0186】

非時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図16（a）に示す非時短用判定テーブルが参照される。この非時短用判定テーブルによれば、当たり決定乱数が0～1300であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、それ以外の当たり決定乱数（0、1301～65535）であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、非時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率はおよそ $1/50.41$ となる。この普図抽選において当たり図柄が決定されると、第2始動入賞口26のスライド板26bが開状態に制御され、ハズレ図柄が決定された場合には、スライド板26bが閉状態に維持される。

【0187】

30

また、時短遊技状態において普図抽選を開始する場合には、図16（b）に示す時短用判定テーブルが参照される。この時短用判定テーブルによれば、当たり決定乱数が1～65000であった場合に、普通図柄の種別として当たり図柄が決定され、それ以外の当たり決定乱数（0、65001～65535）であった場合に、普通図柄の種別としてハズレ図柄が決定される。したがって、時短遊技状態において当たり図柄が決定される確率、すなわち、当選確率はおよそ $1/1.01$ となる。このため、時短用判定テーブルを参照して抽選が行われると、ほとんどの場合、当たり図柄に当選することとなる。すなわち、時短遊技状態では、第2始動入賞口26のスライド板26bが開状態に制御される割合が、非時短遊技状態に比べて大幅に増加することとなる。

【0188】

40

図17は、普通図柄変動時間決定テーブルを示している。上記のように、普図抽選が行われると、普通図柄の変動時間が決定される。普通図柄変動時間決定テーブルは、普図抽選によって当たり図柄またはハズレ図柄が決定されたときに、当該普通図柄の変動時間を決定する際に参照されるものである。この普通図柄変動時間決定テーブルによれば、遊技状態が非時短遊技状態に設定されている場合には、変動時間が29秒に決定され、遊技状態が時短遊技状態に設定されている場合には、変動時間が3秒に決定される。このようにして変動時間が決定されると、当該決定された時間にわたって普通図柄表示装置32が変動表示（点滅表示）される。そして、当たり図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が点灯し、ハズレ図柄が決定された場合には、普通図柄表示装置32が消灯する。

【0189】

50

そして、普図抽選によって当たり図柄が決定されるとともに、普通図柄表示装置 3 2 が点灯した場合には図 1 8 に示す開閉制御パターンテーブルを参照して、第 2 始動入賞口 2 6 のスライド板 2 6 b が開閉制御される。この開閉制御パターンテーブルによれば、開放回数（スライド板 2 6 b が開状態に制御される回数）、開放時間（始動入賞口開閉ソレノイド 2 6 c の通電時間、すなわち、スライド板 2 6 b が開状態に制御される時間）、閉鎖時間（始動入賞口開閉ソレノイド 2 6 c が複数回通電制御される場合における、各開放間の通電休止時間）が、第 2 始動入賞口 2 6 の制御データとして遊技状態ごとに予め決められている。

【0190】

具体的には、遊技状態が非時短遊技状態であれば、1 回の普図当たりに対して、第 2 始動入賞口 2 6 のスライド板 2 6 b が 1 回、0.2 秒間だけ開状態に制御される。

10

【0191】

一方、遊技状態が時短遊技状態であれば、1 回の普図当たりに対して、第 2 始動入賞口 2 6 のスライド板 2 6 b が 1.2 秒間だけ開状態に制御された後、0.8 秒間のインターバル（閉鎖時間）をおいてから、再度、第 2 始動入賞口 2 6 のスライド板 2 6 b が 1.2 秒間だけ開状態に制御される。

【0192】

以上のことから、時短遊技状態では、上述したように、時短用判定テーブルを参照して抽選が行われるため、殆どの場合、普図当たりで当選し、その当選により第 2 始動入賞口 2 6 が 1.2 秒×2 回開放状態となるため、遊技者は、第 2 始動入賞口 2 6 に遊技球を比較的容易に入賞させることができる。従って、時短遊技状態においては、遊技球をあまり減らすことなく遊技を行うことができる。

20

【0193】

なお、賞球数等について、本実施形態では、第 1 始動入賞口 2 4 に 1 球の入賞（1 回の入賞）があった場合の賞球数、及び第 2 始動入賞口に 1 球の入賞（1 回の入賞）があった場合の賞球数は、それぞれ 1 個以上の遊技球を賞球として遊技者に払い出す所定の規定数として設定している。

また、第 1 始動入賞口 2 4 に係る賞球と、第 2 始動入賞口 2 6 に係る賞球とでは、1 回の入賞に対して払い出す賞球数を互いに異ならせてもよいし、上記賞球数を同数としてもよい。

30

さらに、特別図柄の当選確率（大当たりの抽選における大当たりの当選確率）や総獲得遊技球数（総獲得賞球数）の期待値（初当たりから時短遊技状態が終了するまでの一連の期間に得られる平均出球数）に基づいて、1 回の入賞に対して払い出す最低賞球数を設定するようにしてもよい。

また、特別図柄の当選確率、総獲得遊技球数の期待値、アタッカー装置 2 7 の開放回数、アタッカー装置 2 7 の開放時間、大入賞口 2 8 へ入球可能とする最大入賞個数、大入賞口 2 8 の 1 回の入賞に対して払い出す賞球数が所定の条件を満たした場合、1 回の大当たりによる獲得遊技球数が最大となる大当たりの種別に係る最大獲得遊技球数の 1/4 未満となる最低獲得遊技球数の大当たりの種別を設定してもよい。

【0194】

次に、本実施形態のパチンコ機 P における遊技の処理の手順について、フローチャートを用いて説明する。

40

【0195】

（主制御基板のメイン処理）

【0196】

図 1 9 を用いて、主制御基板 1 0 0 における CPU 初期化処理（ステップ S 1）を説明する。

【0197】

電源基板 6 0 0 により電源が供給されると、メイン CPU 1 0 0 a にシステムリセットが発生し、メイン CPU 1 0 0 a は、以下の CPU 初期化処理を行う。

50

【0198】

(ステップS2)

まず、メインCPU100aは、電源投入に応じて、初期設定処理として、メインROM100bから起動プログラムを読み込むとともに、各種処理を実行するために必要な設定処理を行う。

【0199】

(ステップS3)

次に、メインCPU100aは、タイマカウンタにウェイト処理時間を設定する。

【0200】

(ステップS4)

次に、メインCPU100aは、電源断予告信号を検出しているか否かを判定する。なお、主制御基板100には、電源断検知回路が設けられており、電源電圧が所定値以下になると、電源検知回路から電源断予告信号が出力される。電源断予告信号を検出している場合には、上記ステップS3に処理を移し、電源断予告信号を検出していない場合には、ステップS5に処理を移す。

10

【0201】

(ステップS5)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS3で設定したウェイト処理時間が経過したか否かを判定する。

このとき、ウェイト処理時間が経過していないと判定された場合には、ステップS4に処理を移し、ウェイト処理時間が経過したと判定された場合には、ステップS6に処理を移す。

20

【0202】

(ステップS6)

次に、メインCPU100aは、メインRAM100cへのアクセスを許可するために必要な処理を実行する。

【0203】

(ステップS7)

次に、メインCPU100aは、RAMクリアフラグがON(=1)しているか否かを判定する。なお、遊技盤14の背面には、図示しないRAMクリアボタンが設けられており、このRAMクリアボタンが押圧操作されると、RAMクリア検出スイッチがRAMクリアボタンの押圧操作を検出して、主制御基板100にRAMクリア信号が出力される。RAMクリアボタンが押圧操作された状態で電源が投入されると、RAMクリア信号が入力され、RAMクリアフラグがONされる。

30

このとき、RAMクリアフラグがONしていないと判定された場合には、ステップS11に処理を移し、RAMクリアフラグがONしていると判定された場合には、ステップS8に処理を移す。

【0204】

(ステップS8)

次に、メインCPU100aは、メインRAM100cのうち、電源投入時(メインRAM100cをクリアするリセット時)にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

40

【0205】

(ステップS9)

次に、メインCPU100aは、メインRAM100cがクリアされたことを、副制御基板200に伝達するためのサブコマンド(RAMクリア指定コマンド)の送信処理(このサブコマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする)を行う。

【0206】

(ステップS10)

次に、メインCPU100aは、メインRAM100cがクリアされたことを、払出・

50

発射制御基板 300 に伝達するための払出コマンド（RAM クリア指定コマンド）の送信処理（この払出コマンドを払出用伝送データ格納領域にセットに格納する）を行う。

【0207】

（ステップ S11）

次に、メイン CPU 100a は、チェックサムを算出するために必要な処理を実行する。

【0208】

（ステップ S12）

次に、メイン CPU 100a は、上記ステップ S11 で算出したチェックサムが、電源断時に保存されたチェックサムと不一致であるか否かを判定する。

このとき、両者が不一致であると判定された場合には、上記ステップ S8 に処理を移し、両者が不一致ではない（つまり、両者が一致する）と判定された場合には、ステップ S13 に処理を移す。

【0209】

（ステップ S13）

次に、メイン CPU 100a は、メイン RAM 100c のうち、電源復帰時（メイン RAM 100c をクリアせずに、電源断前のデータを維持するとき）にクリアすべきクリア対象のデータをクリアする初期化処理を行う。

【0210】

（ステップ S14）

次に、メイン CPU 100a は、電源断から復帰したことを、副制御基板 200 に伝達するためのサブコマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（この電源復帰指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする）を行う。

【0211】

（ステップ S15）

次に、メイン CPU 100a は、電源断から復帰したことを、払出・発射制御基板 300 に伝達するための払出コマンド（電源復帰指定コマンド）の送信処理（この電源復帰指定コマンドを払出用伝送データ格納領域にセットする）を行う。

【0212】

（ステップ S16）

次に、メイン CPU 100a は、例えば、特別図柄の種別を示すコマンド（電源投入時特図図柄種別指定コマンド）、第 1 保留数を示すコマンド（第 1 保留数指定コマンド）、第 2 保留数を示すコマンド（第 2 保留数指定コマンド）、記憶されている第 1 保留および第 2 保留の入賞順序を示すコマンド（特別図柄入賞順序コマンド）等、電源投入時の初期状態の演出に必要なコマンドを副制御基板 200 に送信するための電源投入時サブコマンドセット処理（コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする）を実行する。

【0213】

（ステップ S17）

次に、メイン CPU 100a は、タイマ割込みの周期を設定する。

【0214】

（ステップ S18）

次に、メイン CPU 100a は、割込みを禁止するための処理を行う。

【0215】

（ステップ S19）

次に、メイン CPU 100a は、当たり図柄乱数を更新する際に参照される当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新を行う。この当たり図柄乱数用初期値更新乱数は、当たり図柄乱数の初期値を決定するためのものであり、乱数範囲は「0～99」となっている。すなわち、当たり図柄乱数は、更新を開始する時点の当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として更新が行われる。そして、当たり図柄乱数値がその乱数範囲を 1 周すると、その時点における当たり図柄乱数用初期値更新乱数を初期値として、当たり図柄乱数の更新

10

20

30

40

50

が継続されるようになっている。

【0216】

(ステップS20)

次に、メインCPU100aは、払出・発射制御基板300から受信した受信データ（主コマンド）を解析し、この受信データに応じた種々の処理を実行する。

【0217】

(ステップS21)

次に、メインCPU100aは、送信バッファに格納されているサブコマンドを副制御基板200に送信するための処理を行う。

【0218】

(ステップS22)

次に、メインCPU100aは、割込みを許可するための処理を行う。

【0219】

(ステップS23)

次に、メインCPU100aは、変動演出パターンを決定するための乱数（以下、「変動演出乱数」という）である、リーチグループ決定乱数、リーチモード決定乱数、および、変動パターン乱数を更新する。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、ステップS18以降の処理を繰り返し行う。

【0220】

(主制御基板の電源断時退避処理)

図20を用いて、主制御基板100における電源断時の割込処理（電源断時退避処理）を説明する。

【0221】

メインCPU100aは、電源断検知回路を監視しており、電源電圧が所定値以下になると、CPU初期化処理の割込み許可期間中（上記ステップS22からステップS18の処理の間）に割り込んで電源断時退避処理を実行する。

【0222】

(ステップS31)

電源断予告信号が入力されると、メインCPU100aは、メインCPU100aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0223】

(ステップS32)

次に、メインCPU100aは、電源断予告信号をチェックする。

【0224】

(ステップS33)

次に、メインCPU100aは、電源断予告信号を検出しているか否かを判定する。

このとき、電源断予告信号を検出していると判定された場合には、ステップS36に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定された場合には、ステップS34に処理を移す。

【0225】

(ステップS34)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS31で退避した情報をメインCPU100aのレジスタを復帰させる。

【0226】

(ステップS35)

次に、メインCPU100aは、割込みを許可するための処理を行い、当該電源断時退避処理を終了する。

【0227】

(ステップS36)

次に、メインCPU100aは、出力ポートの出力を停止する出力ポートクリア処理を

10

20

30

40

50

実行する。

【0228】

(ステップS37)

次に、メインCPU100aは、チェックサムを算出して保存するチェックサム設定処理を実行する。

【0229】

(ステップS38)

次に、メインCPU100aは、メインRAM100cへのアクセスを禁止するために必要なRAMプロテクト設定処理を実行する。

【0230】

(ステップS39)

次に、メインCPU100aは、電源断発生監視時間を設定すべく、ループカウンタのカウント値に所定の電源断検出信号検出回数をセットする。

【0231】

(ステップS40)

次に、メインCPU100aは、電源断予告信号をチェックする。

【0232】

(ステップS41)

次に、メインCPU100aは、電源断予告信号を検出しているか否かを判定する。

このとき、電源断予告信号を検出していると判定された場合には、ステップS39に処理を移し、電源断予告信号を検出していないと判定された場合には、ステップS42に処理を移す。

【0233】

(ステップS42)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS39でセットしたループカウンタの値を「1」減算する。

【0234】

(ステップS43)

次に、メインCPU100aは、ループカウンタのカウント値が「0」でないか否かを判定する。

このとき、カウンタ値が「0」ではないと判定された場合には、ステップS40に処理を移し、カウンタ値が「0」であると判定された場合には、ステップS1に処理を移す(上記したCPU初期化処理に移行する)。

【0235】

なお、実際に電源断が発生した場合には、上記ステップS39から上記ステップS43をループしている間にパチンコ機Pの稼働が停止する。

【0236】

(主制御基板のタイマ割込処理)

図21を用いて、主制御基板100のタイマ割込処理を説明する。

【0237】

主制御基板100には、所定の周期(4ミリ秒、4ms)毎にクロックパルスを発生させるリセット用クロックパルス発生回路が設けられている。そして、リセット用クロックパルス発生回路によって、クロックパルスが発生すると、CPU初期化処理(上記ステップS1)に割り込んで、以下のタイマ割込処理が実行される。

【0238】

(ステップS50)

まず、メインCPU100aは、メインCPU100aのレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0239】

(ステップS51)

10

20

30

40

50

次に、メインCPU100aは、各種タイマカウンタを更新するタイマ更新処理を行う。この各種タイマカウンタは、特に断る場合を除いて、当該主制御基板100のタイマ割込処理の度に減算され、「0」になると減算を停止する。

【0240】

(ステップS52)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS19と同様に、当たり図柄乱数用初期値更新乱数の更新処理を行う。

【0241】

(ステップS53)

次に、メインCPU100aは、当たり図柄乱数を更新する処理を行う。具体的には、乱数カウンタを「1」加算して更新し、加算した結果が乱数範囲の最大値を超えた場合には、乱数カウンタを「0」に戻し、乱数カウンタが1周した場合には、その時の当たり図柄乱数用初期値更新乱数の値から乱数を更新する。

【0242】

(ステップS100)

次に、メインCPU100aは、スイッチ管理処理を行う。この処理において、メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ20a、ゲート検出スイッチ22a、第1始動入賞口検出スイッチ24a、第2始動入賞口検出スイッチ26a、大入賞口検出スイッチ28aの各スイッチに入力があったか否かを判定する処理を行う。このスイッチ管理処理の詳細については後述する。

【0243】

(ステップS400)

次に、メインCPU100aは、特別図柄、特別電動役物（アタッカー装置27）の制御を行うための特別遊技管理処理を行う。この特別遊技管理処理の詳細については後述する。

【0244】

(ステップS1100)

次に、メインCPU100aは、普通図柄、普通電動役物（第2始動入賞口26、可動片26bおよび始動入賞口開閉ソレノイド26c）の制御を行うための普通遊技管理処理を行う。この普通遊技管理処理の詳細については後述する。

【0245】

(ステップS54)

次に、メインCPU100aは、各種エラーの発生や解除に関する制御を行うためのエラー管理処理を行う。具体的には、ガラス扉3の開放に基づく扉開放コマンドや、下皿8の満タン状態に基づく下皿満タンコマンド等を、主制御基板100が受信した場合に、メインCPU100aは、対応するエラー指定コマンド（扉開放指定コマンド、満タン状態指定コマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。また、上述のエラー指定コマンドを主制御基板100が受信しなくなった場合に、メインCPU100aは、対応するエラー解除コマンド（扉閉鎖指定コマンド、満タン状態解除指定コマンド等）を生成して演出用伝送データ格納領域に記憶する。

【0246】

(ステップS60)

次に、メインCPU100aは、払出制御管理処理を行う。この処理において、メインCPU100aは、大入賞口28、第1始動入賞口24、第2始動入賞口26、一般入賞口20に遊技球が入賞したか否かのチェックを行い、入賞があった場合、それぞれに対応する払出個数指定コマンドを払出・発射制御基板300に送信する。

【0247】

具体的には、大入賞口検出スイッチ28a、第1始動入賞口検出スイッチ24a、第2始動入賞口検出スイッチ26a、および一般入賞口検出スイッチ20aからの検出信号がメインCPU100aに入力された場合に、メインCPU100aは、それぞれの検出信

10

20

30

40

50

号に対応して設けられている賞球カウンタ（大入賞口賞球カウンタ、第1始動入賞口賞球カウンタ、第2始動入賞口賞球カウンタ、一般入賞口賞球カウンタ、何れも図示しない）を更新するとともに、それぞれの検出信号に対応する払出個数指定コマンドを払出・発射制御基板300に送信する。その後、払出・発射制御基板300により賞球の払い出しが行われると、当該払い出しごとに主制御基板100に払出コマンドが送信され、メインCPU100aは、当該払出コマンドを受信すると、賞球カウンタを減算する。

【0248】

（ステップS70）

次に、メインCPU100aは、外部情報データ、始動入賞口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データ、記憶数指定コマンドのデータ作成処理を行う。

10

【0249】

（ステップS80）

次に、メインCPU100aは、出力制御処理を行う。この処理において、上記ステップS70で作成した外部情報データ、始動入賞口開閉ソレノイドデータ、大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第1特別図柄表示装置30、第2特別図柄表示装置31、普通図柄表示装置32、第1特別図柄保留表示器33、第2特別図柄保留表示器34および普通図柄保留表示器35の各LEDを点灯させるために、上記ステップS70で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力するLED表示出力処理を行う。さらに、メインRAM100cの演出用伝送データ格納領域にセットされているコマンドを送信するコマンド送信処理も行う。

20

【0250】

（ステップS90）

次に、メインCPU100aは、ステップS10で退避した情報をメインCPU100aのレジスタに復帰させる。

【0251】

図22を用いて、主制御基板100のスイッチ管理処理を説明する。

【0252】

（ステップS110）

まず、メインCPU100aは、ゲート検出スイッチ22aが信号を入力したか、すなわち、遊技球がゲート22を通過したか否かを判定する。さらに、メインCPU100aは、ゲート検出スイッチ22aが信号を入力した場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に「1」を加算し、当たり決定乱数として予め用意された乱数範囲（例えば、0～65535）から1つの当たり決定乱数値を抽出し、普通図柄保留記憶領域に抽出した当たり決定乱数値を記憶する。ただし、普通図柄保留数（G）記憶領域に「4」が記憶されている場合には、普通図柄保留数（G）記憶領域に「1」を加算したり、当たり決定乱数値を抽出し、普通図柄保留記憶領域に抽出した乱数値を記憶したりすることは行わない。

30

【0253】

（ステップS120）

次に、メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ20aから検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が一般入賞口20に入賞したか否かを判定する。メインCPU100aは、一般入賞口検出スイッチ20aから検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる一般入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する。

40

【0254】

（ステップS200）

次に、メインCPU100aは、第1始動入賞口検出スイッチ24aからの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第1始動入賞口24に入賞したか否かを判定して、当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。この第1始動入賞口検出スイッチ処理の詳細については後述する。

【0255】

50

(ステップ S 3 0 0)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 2 始動入賞口検出スイッチ 2 6 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が第 2 始動入賞口 2 6 に入賞したか否かを判定して、当たりの判定を行うための所定のデータをセットする。

【0 2 5 6】

(ステップ S 1 4 0)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、大入賞口検出スイッチ 2 8 a からの検出信号を入力したか、すなわち、遊技球が大入賞口 2 8 に入賞したか否かを判定する。メイン CPU 1 0 0 a は、大入賞口検出スイッチ 2 8 a から検出信号を入力した場合には、賞球のために用いる大入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新するとともに、大入賞口 2 8 に入賞した遊技球を計数するための大入賞口入球カウンタ (C) 記憶領域のカウンタを加算して更新する。

10

【0 2 5 7】

図 2 3 (a) を用いて、主制御基板 1 0 0 の第 1 始動入賞口検出スイッチ入力処理を説明する。

【0 2 5 8】

(ステップ S 2 0 1)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、第 1 始動入賞口検出スイッチ 2 4 a からの検出信号を入力したか否かを判定する。

このとき、第 1 始動入賞口検出スイッチ 2 4 a からの検出信号を入力しなかった場合には、第 1 始動入賞口検出スイッチ入力処理を終了し、第 1 始動入賞口検出スイッチ 2 4 a からの検出信号を入力した場合にはステップ S 2 0 2 に処理を移す。

20

【0 2 5 9】

(ステップ S 2 0 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、賞球のために用いる第 1 始動入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

【0 2 6 0】

(ステップ S 2 0 3)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であるか否かを判定する。

30

このとき、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満ではないと判定した場合には、第 1 始動入賞口検出スイッチ入力処理を終了し、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域にセットされているデータが 4 未満であると判定した場合には、ステップ S 2 0 4 に処理を移す。

【0 2 6 1】

(ステップ S 2 0 4)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に「1」を加算して記憶する。

【0 2 6 2】

(ステップ S 2 0 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、大当たり決定乱数値を抽出して、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した大当たり決定乱数値を記憶する。

40

【0 2 6 3】

ここで、第 1 特別図柄記憶領域は、第 1 記憶部～第 4 記憶部とから構成されており、各記憶部には、大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値および変動パターン乱数値がそれぞれ記憶されるようになっている。

【0 2 6 4】

(ステップ S 2 0 6)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、当たり図柄乱数値を抽出して、第 1 特別図柄記憶領域

50

にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した当たり図柄乱数値を記憶する。

【0265】

(ステップS207)

次に、メインCPU100aは、リーチグループ決定乱数値を抽出して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出したリーチグループ決定乱数値を記憶する。

【0266】

(ステップS208)

次に、メインCPU100aは、リーチモード決定乱数値を抽出して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出したリーチモード決定乱数値を記憶する。

【0267】

(ステップS209)

次に、メインCPU100aは、変動パターン乱数値を抽出して、第1特別図柄記憶領域にある第1記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した変動パターン乱数値を記憶する。

【0268】

以上より、上記ステップS205～ステップS209において取得された各種乱数(つまり、大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値、変動パターン乱数値)は、すべて同じ第1特別図柄記憶領域の所定の記憶部に記憶されることとなる。

【0269】

(ステップS220)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS205～ステップS209において取得された乱数値を、当該乱数値に基づく変動開始の前に、大当たりの抽選に関する各種判定を行う事前判定処理を実行する。この事前判定処理の詳細については後述する。

【0270】

(ステップS210)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS220における事前判定処理にて生成された先読み指定コマンド(先読みA指定コマンド、先読みB指定コマンド、詳細は後述する)を演出用伝送データ格納領域にセットする。この先読み指定コマンドには、少なくとも、上述した変動モード番号に係る情報および変動パターン番号に係る情報が含まれている。また、先読み指定コマンドには、第1特別図柄保留表示器33に表示される第1保留の個数を更新するために、その保留個数を示す特別図柄保留表示データも含まれている。本ステップS210の処理を終了すると、第1始動入賞口検出スイッチ入力処理が終了となる。

【0271】

以上のように、第1始動入賞口24に遊技球が入球した際に、第1特別図柄記憶領域の記憶部に空きがある場合には、各乱数値が記憶されていない記憶部の中でもっとも小さい番号の記憶部に各乱数値が記憶され、第1特別図柄記憶領域の記憶部に空きがない場合には、各乱数値が抽出(記憶)されずに第1始動入賞口検出スイッチ入力処理が終了となる。ただし、第1特別図柄記憶領域の記憶部に空きがない場合でも、第1始動入賞口24への遊技球の入球に対して賞球が払い出されることとなる。

【0272】

図23(b)を用いて、主制御基板100の第2始動入賞口検出スイッチ入力処理を説明する。

【0273】

(ステップS301)

まず、メインCPU100aは、第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号を

10

20

30

40

50

入力したか否かを判定する。

このとき、第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号を入力しなかった場合には、第2始動入賞口検出スイッチ入力処理を終了し、第2始動入賞口検出スイッチ26aからの検出信号を入力した場合にはステップS302に処理を移す。

【0274】

(ステップS302)

次に、メインCPU100aは、賞球のために用いる第2始動入賞口賞球カウンタに所定のデータを加算して更新する処理を行う。

【0275】

(ステップS303)

次に、メインCPU100aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域にセットされているデータが4未満であるか否かを判定する。

このとき、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域にセットされているデータが4未満ではないと判定した場合には、第2始動入賞口検出スイッチ入力処理を終了し、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域にセットされているデータが4未満であると判定した場合には、ステップS304に処理を移す。

【0276】

(ステップS304)

次に、メインCPU100aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に「1」を加算して記憶する。

【0277】

(ステップS305)

次に、メインCPU100aは、大当たり決定乱数値を抽出して、第2特別図柄記憶領域にある第5記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した大当たり決定乱数値を記憶する。

【0278】

ここで、第2特別図柄記憶領域は、第5記憶部～第8記憶部とから構成されており、上述した第1特別図柄記憶領域の第1記憶部～第4記憶部と同様に、各記憶部には、大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値および変動パターン乱数値がそれぞれ記憶されるようになっている。

【0279】

(ステップS306)

次に、メインCPU100aは、当たり図柄乱数値を抽出して、第2特別図柄記憶領域にある第5記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した当たり図柄乱数値を記憶する。

【0280】

(ステップS307)

次に、メインCPU100aは、リーチグループ決定乱数値を抽出して、第2特別図柄記憶領域にある第5記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出したリーチグループ決定乱数値を記憶する。

【0281】

(ステップS308)

次に、メインCPU100aは、リーチモード決定乱数値を抽出して、第2特別図柄記憶領域にある第5記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出したリーチモード決定乱数値を記憶する。

【0282】

(ステップS309)

次に、メインCPU100aは、変動パターン乱数値を抽出して、第2特別図柄記憶領域にある第5記憶部から順に空いている記憶部を検索していき、空いている記憶部に抽出した変動パターン乱数値を記憶する。

10

20

30

40

50

【0283】

以上より、上記ステップS305～ステップS309において取得された各種乱数（つまり、大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値、変動パターン乱数値）は、すべて同じ第2特別図柄記憶領域の所定の記憶部に記憶されることとなる。

【0284】

（ステップS220）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS305～ステップS309において取得された乱数値を、当該乱数値に基づく変動開始の前に、大当たりの抽選に関する各種判定を行う事前判定処理を実行する。この事前判定処理は、図23（a）に示す第1始動入賞口検出スイッチ入力処理における事前判定処理（ステップS220）と同じ内容の処理であり、詳細については後述する。

【0285】

（ステップS310）

次に、メインCPU100aは、上記ステップS220における事前判定処理にて生成された先読み指定コマンド（先読みA指定コマンド、先読みB指定コマンド）を演出用伝送データ格納領域にセットする。この先読み指定コマンドには、少なくとも、上述した変動モード番号に係る情報および変動パターン番号に係る情報が含まれている。また、先読み指定コマンドには、第2特別図柄保留表示器34に表示される第2保留の個数を更新するために、その保留個数を示す特別図柄保留表示データも含まれている。本ステップS310の処理を終了すると、第2始動入賞口検出スイッチ入力処理が終了となる。

【0286】

以上のように、第2始動入賞口26に遊技球が入球した際に、第2特別図柄記憶領域の記憶部に空きがある場合には、各乱数値が記憶されていない記憶部の中でもっとも小さい番号の記憶部に各乱数値が記憶され、第2特別図柄記憶領域の記憶部に空きがない場合には、各乱数値が抽出（記憶）されずに第2始動入賞口検出スイッチ入力処理が終了となる。ただし、第2特別図柄記憶領域の記憶部に空きがない場合でも、第2始動入賞口26への遊技球の入球に対して賞球が払い出されることとなる。

【0287】

図24を用いて、主制御基板100の事前判定処理を説明する。

【0288】

（ステップS221）

まず、メインCPU100aは、大当たり決定乱数判定テーブル（図7参照）から、現時点の遊技状態に対応するテーブルを選択し、この選択したテーブルと、上述のステップS205（またはステップS305）で取得された大当たり決定乱数値とに基づいて、大当たりの抽選の結果を判定する大当たり判定処理を実行する。その後、当該判定の結果（大当たりまたはハズレ）に係るデータをメインRAM100c内に設けられた特図データ処理領域に記憶する。

【0289】

（ステップS222）

次に、メインCPU100aは、特別図柄の種別を判定する特別図柄判定処理を実行する。具体的には、上記ステップS221における判定の結果が大当たりであった場合には、大当たり用当たり図柄乱数判定テーブル（図8（a）参照）を選択し、当該テーブルと、上述のステップS206（またはステップS306）で取得された当たり図柄乱数値とに基づいて、大当たり図柄の種別を判定する。

一方、上記ステップS221における判定の結果がハズレであった場合には、特別図柄は特別図柄0（ハズレ図柄）であると判定する。

そして、当該判定の結果（特別図柄の種別）に係るデータを、メインRAM100c内に設けられた図柄種別データ処理領域に記憶する。また、この特別図柄判定処理においては、現時点の遊技状態、すなわち、特別図柄を判定した時点の遊技状態が遊技状態バッフ

10

20

30

40

50

ァに記憶される。

【0290】

(ステップS223)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS222で判定された特別図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。

このとき、大当たり図柄ではない（つまり、ハズレ図柄である）と判定された場合には、ステップS226に処理を移し、大当たり図柄であると判定された場合には、ステップS224に処理を移す。

【0291】

(ステップS224)

次に、メインCPU100aは、現時点の遊技状態を確認する。

【0292】

(ステップS225)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS224で確認した遊技状態に基づいて、対応するリーチモード決定乱数判定テーブル（大当たり用判定テーブル、第1特別図柄に係る場合には図14参照）を選択する。本ステップS225の処理を終えると、ステップS232に処理を移す。

【0293】

(ステップS226)

一方、上記ステップS223において、特別図柄がハズレ図柄であると判定された場合には、メインCPU100aは、現時点の遊技状態、および現時点の保留数を確認する。

【0294】

(ステップS227)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS226で確認した現時点の遊技状態および保留数に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブル（第1特別図柄に係る場合には図12参照）を選択する。

【0295】

(ステップS228)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS207（またはステップS307）において取得されたリーチグループ決定乱数と、上記ステップS227で選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、に基づいて、グループの種別を判定し、当該グループの種別をメインRAM100c内に設けられたグループ種別データ処理領域に記憶する。

【0296】

(ステップS229)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS228で判定されたグループの種別が、AグループまたはBグループであるか否かを判定する。

このとき、AグループまたはBグループのいずれでもないと判定された場合には、ステップS231に処理を移し、AグループまたはBグループであると判定された場合には、ステップS230に処理を移す。

【0297】

なお、上述したように、事前判定処理において、AグループまたはBグループのいずれかが決定された場合、変動開始時においても、AグループまたはBグループのグループ種別が決定され、また、事前判定処理において、CグループまたはDグループのいずれかが決定された場合、変動開始時においても、CグループまたはDグループのグループ種別が決定される。

したがって、変動開始時においてAグループまたはBグループのいずれかが決定される場合、メインCPU100aは、本ステップS229において、必ずAグループまたはBグループであると判定する。また、変動開始時においてCグループまたはDグループのいずれかが決定される場合、メインCPU100aは、本ステップS229において、必ずCグループまたはDグループであると判定する。

10

20

30

40

50

【0298】

(ステップS230)

次に、メインCPU100aは、先読みA指定コマンド（事前判定コマンド）を生成し、事前判定処理を終了する。この先読みA指定コマンドとは、大当たりの抽選の結果がハズレであって、かつ、リーチが行われない変動演出パターンであることが情報として少なくとも含まれたコマンドである。このように、本実施形態では、AグループおよびBグループに係る変動演出パターンは、リーチが行われない変動演出パターンから構成されている。これに対して、CグループおよびDグループに係る変動演出パターンは、リーチが必ず行われる変動演出パターンから構成されている。

【0299】

(ステップS231)

一方、上記ステップS229において、AグループまたはBグループのいずれでもない判定された場合、メインCPU100aは、上記ステップS228で判定されたグループの種別（つまり、CグループまたはDグループのいずれか）に基づいて、ハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブル（第1特別図柄に係る場合には図13参照）を選択する。

【0300】

(ステップS232)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS225で選択された大当たり用判定テーブル、または、上記ステップS231で選択されたハズレ用リーチモード決定乱数判定テーブルのいずれかと、上記ステップS208（またはステップS308）で取得されたリーチモード決定乱数値と、に基づいて、変動モード番号および変動パターン決定乱数テーブルを決定し、このとき決定された変動モード番号をメインRAM100c内に設けられた変動モード番号データ処理領域に記憶する。

【0301】

(ステップS233)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS232で決定された変動パターン乱数判定テーブルを選択する。

【0302】

(ステップS234)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS209（またはステップS309）において取得した変動パターン乱数値と、上記ステップS233で選択された変動パターン乱数判定テーブルとに基づいて、変動パターン番号を決定し、この決定された変動パターン番号をメインRAM100c内に設けられた変動パターン番号データ処理領域に記憶する。

【0303】

(ステップS235)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS232で判定された変動モード番号、および、上記ステップS234で判定された変動パターン番号に対応する先読みB指定コマンド（事前判定コマンド）を生成し、事前判定処理を終了する。この先読みB指定コマンドには、大当たりの抽選の結果が大当たりまたはハズレのいずれかであって、かつ、リーチが行われる変動演出パターンであることが情報として少なくとも含まれたコマンドである。

【0304】

以上の処理により、新たに記憶された第1保留（または第2保留）について、この第1保留（または第2保留）に係る特別図柄の変動開始時に決定される変動モード番号および変動パターン番号に係る情報が、当該第1保留（または第2保留）が記憶された時点で、この情報についてのコマンドが事前に副制御基板200に送信される。

【0305】

なお、本実施形態では、第1始動入賞口検出スイッチ入力処理および第2始動入賞口検出スイッチ入力処理の双方において、同様に事前判定処理が行われるものとしたが、これ

10

20

30

40

50

に限られない。例えば、確変モードや時短モードなどの特定の遊技モードでは、第1始動入賞口検出スイッチ入力処理においては事前判定処理を実行させない形態としてもよい。

【0306】

図25を用いて、主制御基板100の特別遊技管理処理を説明する。

【0307】

(ステップS401)

まず、メインCPU100aは、実行フェーズデータの値をロードする。この実行フェーズデータは、当該特別遊技管理処理を構成する複数の機能モジュール(サブルーチン)のうち、何れを実行するかを示すものであり、特図実行フェーズデータ記憶領域に記憶されている。具体的には、この実行フェーズデータは、特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」と、特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」と、停止後処理の実行を示すデータ「02」と、特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」と、特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」と、を有している。

【0308】

(ステップS500)

メインCPU100aは、上記ステップS401でロードした実行フェーズデータの値が「00」であれば、特別図柄変動開始処理を実行する。この特別図柄変動開始処理の詳細については後述する。

【0309】

(ステップS700)

メインCPU100aは、上記ステップS401でロードした実行フェーズデータの値が「01」であれば、特別図柄変動停止処理を実行する。この特別図柄変動停止処理の詳細については後述する。

【0310】

(ステップS800)

メインCPU100aは、上記ステップS401でロードした実行フェーズデータの値が「02」であれば、停止後処理を実行する。この停止後処理の詳細については後述する。

【0311】

(ステップS900)

メインCPU100aは、上記ステップS401でロードした実行フェーズデータの値が「03」であれば、特別遊技制御処理を実行する。この特別遊技制御処理の詳細については後述する。

【0312】

(ステップS1000)

メインCPU100aは、上記ステップS401でロードした実行フェーズデータの値が「04」であれば、特別遊技終了処理を実行する。この特別遊技終了処理の詳細については後述する。

【0313】

図26を用いて、主制御基板100の特別図柄変動開始処理を説明する。

【0314】

(ステップS501)

まず、メインCPU100aは、実行フェーズデータが特別図柄変動開始処理の実行を示すデータ「00」であるか否かを判定する。

このとき、実行フェーズデータが「00」ではないと判定された場合には、特別図柄変動開始処理を終了し、実行フェーズデータが「00」と判定された場合には、ステップS502に処理を移す。

【0315】

(ステップS502)

次に、メインCPU100aは、第2特別図柄保留数(U2)記憶領域に記憶された値

10

20

30

40

50

(本ステップ S 5 0 2 が実行される時点の第 2 保留数に該当する数値、以下、「第 2 保留数値」という)が「1」以上であるか否かを判定する。

このとき、第 2 保留数値が「1」以上ではないと判定された場合には、ステップ S 5 0 4 に処理を移し、第 2 保留数値が「1」以上であると判定された場合には、ステップ S 5 0 3 に処理を移す。

【0316】

(ステップ S 5 0 3)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に記憶されている第 2 保留数値から「1」を減算して記憶する。

【0317】

(ステップ S 5 0 4)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶された値 (本ステップ S 5 0 4 が実行される時点の第 1 保留数に該当する数値、以下、「第 1 保留数値」という)が「1」以上であるか否かを判定する。

このとき、第 1 保留数値が「1」以上ではないと判定された場合には、ステップ S 5 1 3 に処理を移し、第 1 保留数値が「1」以上であると判定された場合には、ステップ S 5 0 5 に処理を移す。

【0318】

(ステップ S 5 0 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に記憶されている第 1 保留数値から「1」を減算して記憶する。

【0319】

(ステップ S 5 0 6)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 5 0 3 または上記ステップ S 5 0 5 において減算された特別図柄保留数 (U) 記憶領域に対応する特別図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。

【0320】

具体的には、第 1 特別図柄保留数 (U 1) 記憶領域に対応する第 1 特別図柄記憶領域に記憶されたデータのシフト処理が行われる場合には、第 1 特別図柄記憶領域にある第 1 記憶部～第 4 記憶部に記憶された各データを 1 つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第 1 記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域 (第 0 記憶部) にシフトさせる。このとき、第 1 記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれていたデータは第 1 特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。これにより、前回の遊技で用いた大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値および変動パターン乱数値が消去される。

【0321】

また、第 2 特別図柄保留数 (U 2) 記憶領域に対応する第 2 特別図柄記憶領域に記憶されたデータのシフト処理が行われる場合には、第 2 特別図柄記憶領域にある第 5 記憶部～第 8 記憶部に記憶された各データを 1 つ前の記憶部にシフトさせる。ここで、第 5 記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域 (第 0 記憶部) にシフトさせる。このとき、第 5 記憶部に記憶されているデータは、判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれるとともに、既に判定記憶領域 (第 0 記憶部) に書き込まれていたデータは第 2 特別図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。これにより、前回の遊技で用いた大当たり決定乱数値、当たり図柄乱数値、リーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値および変動パターン乱数値が消去される。

【0322】

なお、本実施形態では、上記ステップ S 5 0 2 ～ステップ S 5 0 5 において第 2 特別図柄記憶領域を第 1 特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせることとしたが、始動入賞口 2 4, 2 6 に入賞した順序で、第 1 特別図柄記憶領域または第 2 特別図柄記憶領域を

10

20

30

40

50

シフトさせてもよいし、第1特別図柄記憶領域を第2特別図柄記憶領域よりも優先させてシフトさせてもよい。

【0323】

(ステップS507)

次に、メインCPU100aは、現時点の遊技状態に対応する大当たり決定乱数判定テーブルを選択し、この選択したテーブルと、上記ステップS506において判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれた大当たり決定乱数値と、に基づいて大当たりの抽選の結果を導出する大当たり判定処理を実行する。

【0324】

(ステップS508)

10

次に、メインCPU100aは、特別図柄の種別を決定する特別図柄決定処理を実行する。具体的には、上記ステップS507における判定の結果が大当たりまたは小当たりであった場合には、当該判定に用いられた大当たり決定乱数値が何れの始動入賞口への遊技球の入賞によるものか(すなわち、第1始動入賞口24か、または、第2始動入賞口26か)を確認したうえで、これに応じた当たり図柄乱数判定テーブルを選択し、選択したテーブルと、上記ステップS506で判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれた当たり図柄乱数値と、に基づいて特別図柄の種別を決定する。

【0325】

一方、上記ステップS507における判定の結果がハズレであった場合には、当該判定に用いられた大当たり決定乱数値が何れの始動入賞口への遊技球の入賞によるものであっても、ハズレ図柄を決定する。

20

【0326】

このようにして決定した特別図柄に対応するデータを、メインCPU100aは、図柄種別データ処理領域に記憶する。この特別図柄決定処理においては、現時点の遊技状態、すなわち、特別図柄を決定した時点の遊技状態が遊技状態バッファに記憶される。

【0327】

(ステップS509)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS508で決定された特別図柄の種別を示す図柄決定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。これにより、決定された特別図柄の種別に係る情報が、変動演出の開始時に副制御基板200に送信されることとなる。

30

【0328】

(ステップS600)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS506において判定記憶領域(第0記憶部)に書き込まれたリーチグループ決定乱数値、リーチモード決定乱数値、および、変動パターン乱数値に基づいて、変動演出パターンの決定に係る変動演出パターン決定処理を行う。

【0329】

(ステップS510)

次に、メインCPU100aは、第1特別図柄表示装置30または第2特別図柄表示装置31において特別図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、図柄種別データ処理領域に記憶された情報が、第1保留に係る場合には、第1特別図柄表示装置30において点滅表示が開始され、第2保留に係る場合には、第2特別図柄表示装置31において点滅表示が開始される(変動表示開始処理)。

40

【0330】

(ステップS511)

次に、メインCPU100aは、デモ判定フラグに00Hをセットする。すなわち、デモ判定フラグをクリアする。

【0331】

(ステップS512)

50

次に、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において特別図柄変動停止処理が実行されるように、実行フェーズデータに「01」をセットし、特別図柄開始処理を終了する。

【0332】

(ステップS513)

上記ステップS504において、第1保留数値が「1」以上ではないと判定された場合には、メインCPU100aは、デモ判定フラグに01Hがセットされているか否かを判定する。

このとき、デモ判定フラグに01Hがセットされている場合には、メインCPU100aは特別図柄変動開始処理を終了し、デモ判定フラグに01Hがセットされていないと判定した場合には、ステップS514に処理を移す。

10

【0333】

(ステップS514)

次に、メインCPU100aは、後述するステップS515でデモ指定コマンドを何度もセットすることがないように、デモ判定フラグに01Hをセットする。

【0334】

(ステップS515)

次に、メインCPU100aは、デモ指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、特別図柄記憶判定処理を終了する。

【0335】

20

次に、図27を用いて、主制御基板100の変動演出パターン決定処理を説明する。

【0336】

(ステップS601)

まず、メインCPU100aは、上記ステップS508で決定された特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄であるか否かを判定する。

このとき、大当たり図柄または小当たり図柄の何れでもない（つまり、ハズレ図柄である）と判定された場合には、ステップS604に処理を移し、大当たり図柄または小当たり図柄の何れかであると判定された場合には、ステップS602に処理を移す。

【0337】

(ステップS602)

30

次に、メインCPU100aは、上記ステップS508で決定された特別図柄が、大当たり図柄または小当たり図柄の何れかであるか、および、現時点の遊技状態を確認する。

【0338】

(ステップS603)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS602で確認した特別図柄および遊技状態に基づいて、対応するリーチモード決定乱数判定テーブル（大当たり用判定テーブルまたは小当たり用判定テーブルの何れか）を選択する。

【0339】

(ステップS604)

上記ステップS601において大当たり図柄または小当たり図柄の何れでもないと判定された場合には、メインCPU100aは、当該抽選の判定に係る始動入賞口の種別を確認するとともに、現時点の遊技状態、および、現時点の保留数を確認する。

40

【0340】

(ステップS605)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS604で確認した始動入賞口の種別、遊技状態および保留数に基づいて、対応するリーチグループ決定乱数判定テーブルを選択する。

【0341】

(ステップS606)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS506で判定記憶領域（第0記憶部）

50

に記憶されたリーチグループ決定乱数と、上記ステップ S 6 0 5 で選択されたリーチグループ決定乱数判定テーブルと、に基づいて、グループの種別を決定し、当該グループの種別をグループ種別データ処理領域に記憶する。

【0342】

(ステップ S 6 0 7)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 0 6 で決定されたグループの種別に基づいて、リーチモード決定乱数判定テーブル（ハズレ用判定テーブル）を選択する。

【0343】

(ステップ S 6 0 8)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 0 3 で選択された大当たり用判定テーブルもしくは小当たり用判定テーブル、または、上記ステップ S 6 0 7 で選択されたハズレ用判定テーブルと、上記ステップ S 5 0 6 で判定記憶領域（第 0 記憶部）に記憶されたリーチモード決定乱数と、に基づいて、変動モード番号および変動パターン決定乱数テーブルを決定し、このとき決定された変動モード番号を変動モード番号データ処理領域に記憶する。

10

【0344】

(ステップ S 6 0 9)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 0 8 で決定された変動パターン乱数判定テーブルを選択する。

【0345】

(ステップ S 6 1 0)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 0 9 で選択した変動パターン乱数判定テーブルと、上記ステップ S 5 0 6 で判定記憶領域（第 0 記憶部）に記憶された変動パターン乱数と、に基づいて、変動パターン番号を決定し、この決定された変動パターン番号を変動パターン番号データ処理領域に記憶する。

20

【0346】

(ステップ S 6 1 1)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、変動時間決定テーブルと、上記ステップ S 6 0 8 で決定された変動モード番号、および、上記ステップ S 6 1 0 で決定された変動パターン番号と、に基づいて、変動時間を決定する。

30

【0347】

(ステップ S 6 1 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 1 1 において決定された変動時間を変動時間タイマカウンタにセットする。

【0348】

(ステップ S 6 1 3)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 6 0 8 で決定された変動モード番号に基づいて変動モードコマンドを生成し、上記ステップ S 6 1 0 で決定された変動パターン番号に基づいて変動パターンコマンドを生成する。そして、メイン CPU 1 0 0 a は、生成された変動モードコマンドおよび変動パターンコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。

40

【0349】

図 28 を用いて、主制御基板 1 0 0 の特別図柄変動停止処理を説明する。

【0350】

(ステップ S 7 0 1)

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、実行フェーズデータが特別図柄変動停止処理の実行を示すデータ「01」であるか否かを判定する。

このとき、実行フェーズデータが「01」ではないと判定された場合には、特別図柄変動停止処理を終了し、実行フェーズデータが「01」と判定された場合には、ステップ S 7 0 2 に処理を移す。

50

【0351】

(ステップS702)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS612で変動時間タイマカウンタにセットされた変動時間が経過したか否かを判定する。

このとき、当該変動時間が経過していないと判定された場合には、特別図柄変動停止処理を終了し、当該変動時間が経過したと判定された場合には、ステップS703に処理を移す。

【0352】

(ステップS703)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS508で決定された特別図柄を、第1特別図柄表示装置30または第2特別図柄表示装置31に停止表示するための停止表示データをセットし、特別図柄の停止表示を実行する。

【0353】

(ステップS704)

次に、メインCPU100aは、特別図柄が確定したことを示す図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。

【0354】

(ステップS705)

次に、メインCPU100aは、特別図柄を停止表示する停止表示時間を停止表示時間カウンタにセットする。

【0355】

(ステップS706)

次に、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において停止後処理が実行されるように、実行フェーズデータに「02」をセットして、特別図柄変動停止処理を終了する。

【0356】

図29を用いて、主制御基板100の停止後処理を説明する。

【0357】

(ステップS801)

まず、メインCPU100aは、実行フェーズデータが停止後処理の実行を示すデータ「02」であるか否かを判定する。

このとき、実行フェーズデータが「02」ではないと判定された場合には、停止後処理を終了し、実行フェーズデータが「02」であると判定された場合には、ステップS802に処理を移す。

【0358】

(ステップS802)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS705で停止表示時間カウンタにセットされた停止表示時間が経過したか否かを判定する。

このとき、停止表示時間が経過していないと判定された場合には、停止後処理を終了し、停止表示時間が経過したと判定された場合には、ステップS803に処理を移す。

【0359】

(ステップS803)

次に、メインCPU100aは、現時点の遊技状態を遊技状態バッファに記憶する。

【0360】

(ステップS804)

次に、メインCPU100aは、時短回数更新処理を実行する。具体的には、メインCPU100aは、現時点の遊技状態が時短遊技状態であることを示す時短遊技フラグがONされているか否かを判定する。

このとき、時短遊技フラグがONされていると判定された場合には、メインRAM100cに設けられた時短遊技回数(J)記憶領域における時短遊技回数(J)の値を更新する。具体的には、時短遊技回数(J)記憶領域に記憶されている時短遊技回数(J)から

10

20

30

40

50

「1」を減算するとともに、減算された結果を新たな時短遊技回数（J）として記憶し、その記憶された時短遊技回数（J）が「0」であるか否かを判定し、時短遊技回数（J）＝0であれば、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されている時短遊技フラグをOFFにする。また、時短遊技回数（J）＝0ではないと判定された場合には、メインCPU100aは、時短遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグはONのままで、本ステップS804の処理を実行する。

また、時短遊技フラグがONされていないと判定された場合には、本ステップS804においては処理を行わずに、ステップS805に処理を移す。

【0361】

（ステップS805）

次に、メインCPU100aは、高確回数更新処理を実行する。具体的には、メインCPU100aは、現時点の遊技状態が高確率遊技状態であることを示す高確率遊技フラグがONされているか否かを判定する。

このとき、高確遊技フラグがONされていると判定された場合には、メインRAM100cに設けられた高確率遊技回数（X）記憶領域における高確率遊技回数（X）の値を更新する。具体的には、高確率遊技回数（X）記憶領域に記憶されている（X）から「1」を減算するとともに、減算された結果を新たな高確率遊技回数（X）として記憶し、その記憶された高確率遊技回数（X）が「0」であるか否かを判定し、高確率遊技回数（X）＝0であると判定された場合には、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグをOFFにする。また、高確率遊技回数（X）＝0でないと判定された場合には、メインCPU100aは、高確率遊技フラグ記憶領域に記憶されているフラグはONのままで、本ステップS805の処理を実行する。

また、高確率遊技フラグがONされていないと判定された場合には、本ステップS805においては処理を行わずに、ステップS806に処理を移す。

【0362】

（ステップS806）

次に、メインCPU100aは、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄であるか否かを判定する。

このとき、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄の何れでもない（つまり、ハズレ図柄である）と判定された場合には、ステップS814に処理を移し、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄の何れかであると判定された場合には、ステップS807に処理を移す。

【0363】

（ステップS807）

次に、メインCPU100aは、大当たり当選時または小当たり当選時の遊技状態が非時短遊技状態であるか、または、時短遊技状態であるかを副制御基板200に送信するための大当たり当選時遊技状態コマンドをセットする。

【0364】

（ステップS808）

次に、メインCPU100aは、現時点の遊技状態をリセットする処理を実行する。具体的には、高確率遊技フラグ記憶領域、高確率遊技回数（X）記憶領域、時短遊技フラグ記憶領域、時短遊技回数（J）記憶領域にあるデータをクリアする。

【0365】

（ステップS809）

次に、メインCPU100aは、特別遊技の開始時に設定される待機時間であるオープニング時間をタイマカウンタにセットする。

【0366】

（ステップS810）

次に、メインCPU100aは、オープニング処理が開始されることを示すオープニングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。

10

20

30

40

50

【0367】

(ステップS811)

次に、メインCPU100aは、停止表示されている特別図柄の種別に基づいて、メインRAM100cに作動テーブル(図9参照)をセットする。具体的には、メインCPU100aは、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄であれば、その大当たり図柄の種別ごとに決められている作動テーブル(第1作動テーブル～第7作動テーブルの何れか、図9(a)～(g)参照)をセットする。また、停止表示されている特別図柄が小当たり図柄であれば、第8作動テーブル～第9作動テーブル(図9(h)～(i)参照)をセットする。

【0368】

(ステップS812)

次に、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において特別遊技制御処理が実行されるように、実行フェーズデータに「03」をセットする。

【0369】

(ステップS813)

次に、メインCPU100aは、現時点の遊技状態を確認し、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、この遊技状態指定コマンドには、上記ステップS804で更新された時短回数の情報、上記ステップS805で更新された高確回数の情報も含まれている。これにより、遊技状態指定コマンドを受信した副制御基板200において、時短回数および高確回数を把握できるようになっている。そして、停止後処理が終了となる。

【0370】

(ステップS814)

上記ステップS806において、停止表示されている特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄の何れでもない(つまり、ハズレ図柄である)と判定された場合には、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、上記ステップS813に処理を移す。

【0371】

図30を用いて、主制御基板100の特別遊技制御処理を説明する。

【0372】

(ステップS901)

まず、メインCPU100aは、実行フェーズデータが特別遊技制御処理の実行を示すデータ「03」であるか否かを判定する。

このとき、実行フェーズデータが「03」ではないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、実行フェーズデータが「03」と判定された場合には、ステップS902に処理を移す。

【0373】

(ステップS902)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS809でタイマカウンタにセットされたオープニング時間を経過したか否かを判定する。

このとき、オープニング時間を経過していないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、オープニング時間を経過したと判定された場合には、ステップS903に処理を移す。

【0374】

(ステップS903)

次に、メインCPU100aは、エンディング処理中であるか否かを判定する。このエンディング処理とは、当該特別遊技制御処理においてラウンド遊技回数(R)の残り回数が「0」になった後(大当たり遊技の場合)、または開放回数(K)が最大値に到達した後(小当たり遊技の場合)に行われる待機処理のことをいう。

10

20

30

40

50

このとき、エンディング処理中であると判定された場合には、ステップS 9 1 6に処理を移し、エンディング処理中ではないと判定された場合には、ステップS 9 0 4に処理を移す。

【0 3 7 5】

(ステップS 9 0 4)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、特別図柄の種別に応じたアタッカー装置2 7の作動テーブルに基づいて、アタッカー装置2 7の開閉を行う大入賞口開閉制御処理を実行する。この大入賞口開閉制御処理では、作動テーブルと、ラウンド遊技回数(R)におけるRの値とを参照して、当該「R回目」のラウンド遊技(以下、「第Rラウンド遊技」という)に該当するアタッカー装置の作動(開放/閉鎖)の制御を実行する。

10

なお、ラウンド遊技回数(R)記憶領域にRの値が記憶されるのは、大当たり遊技中のみとなっており、大当たり遊技が終了するごとに、Rの値は消去されるようになっている。

したがって、本ステップS 9 0 4の処理が最初に実行される場合であって、特別図柄の種別が大当たりに係るものであるときには、メインCPU 1 0 0 aは、ラウンド遊技回数(R)におけるRの値として「1」を記憶させる。すなわち、大当たり遊技の開始時点では、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に、ラウンド遊技回数(R)におけるRの値として何れの値も記憶されていない状態であるため、1回目のラウンド遊技を実行するべく、Rの値として「1」を記憶させるようにしている。

20

【0 3 7 6】

(ステップS 9 0 5)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 9 0 4において制御される特別遊技は小当たりに係るものであるか否かを判定する。

このとき、小当たりであると判定された場合には、ステップS 9 1 3に処理を移し、小当たりではないと判定された場合には、ステップS 9 0 6に処理を移す。

【0 3 7 7】

(ステップS 9 0 6)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 9 0 4の大入賞口開閉制御処理に基づいてラウンド遊技が開始された時点であるか否かを判定する。

このとき、ラウンド遊技が開始された時点ではないと判定された場合には、ステップS 9 0 8に処理を移し、ラウンド遊技が開始された時点であると判定された場合には、ステップS 9 0 7に処理を移す。

30

【0 3 7 8】

(ステップS 9 0 7)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、ラウンド遊技の開始を示すラウンド遊技開始コマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。なお、ラウンド遊技開始コマンドは、ラウンド遊技の回数ごとに設けられており、これにより、何回目のラウンド遊技が開始されたかを副制御基板2 0 0に伝達できるようになっている。

【0 3 7 9】

(ステップS 9 0 8)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、上記ステップS 9 0 4の大入賞口開閉制御処理に基づいてラウンド遊技が終了したか否かを判定する。

このとき、ラウンド遊技が終了していないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、ラウンド遊技が終了したと判定された場合には、ステップS 9 0 9に処理を移す。

40

【0 3 8 0】

(ステップS 9 0 9)

次に、メインCPU 1 0 0 aは、ラウンド遊技回数(R)記憶領域に記憶されているラウンド遊技回数(R)を「1」加算する。

【0 3 8 1】

50

(ステップ S 9 1 0)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 9 0 9 で加算したラウンド遊技回数 (R) が「最大値」であるか否かを判定する。

このとき、ラウンド遊技回数 (R) が「最大値」ではないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、ラウンド遊技回数 (R) が「最大値」とであると判定された場合には、ステップ S 9 1 1 に処理を移す。

なお、ラウンド遊技回数 (R) が「最大値」とであると判定された場合には、本ステップ S 9 1 0 において、メイン CPU 1 0 0 a は、ラウンド遊技回数 (R) 記憶領域に記憶されている R の値を消去する。

【0 3 8 2】

10

(ステップ S 9 1 1)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、特別遊技の終了時に設定される待機時間であるエンディング時間をタイマカウンタにセットする。

【0 3 8 3】

(ステップ S 9 1 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、エンディング処理が開始されることを示すエンディングコマンドを演出用伝送データ格納領域に記憶する。そして、特別遊技制御処理が終了となる。なお、エンディングコマンドは、特別図柄の種別ごとに設けられていてもよい。

【0 3 8 4】

(ステップ S 9 1 3)

20

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、開放時間が経過したか否かを判定する。ここでいう「開放時間」は、第 8 作動テーブルまたは第 9 作動テーブル (小当たり用の作動テーブル、図 9 (h)、図 9 (i) 参照) に基づくものであるため、開放時間は「0. 1 秒」となっている。

このとき、開放時間が経過していないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、開放時間が経過したと判定された場合には、ステップ S 9 1 4 に処理を移す。

【0 3 8 5】

(ステップ S 9 1 4)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、開放回数 (K) 記憶領域に記憶されている開放回数 (K) が最大であるか否かを判定する。図 9 (h) または図 9 (i) に示すように、小当たりの場合、開放回数は 2 回または 4 回となっている。すなわち、開放回数 (K) の最大値は「2」または「4」となる。

30

このとき、開放回数 (K) が最大値であると判定された場合には、上記ステップ S 9 1 1 に処理を移し、開放回数 (K) が最大値ではないと判定された場合には、ステップ S 9 1 5 に処理を移す。

【0 3 8 6】

(ステップ S 9 1 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、開放回数 (K) 記憶領域に記憶されている開放回数 (K) を「1」加算する。そして、特別遊技制御処理を終了する。

【0 3 8 7】

40

(ステップ S 9 1 6)

上記ステップ S 9 0 3 において、エンディング処理中であると判定された場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 9 1 1 でタイマカウンタにセットしたエンディング時間が経過したか否かを判定する。

このとき、当該エンディング時間が経過していないと判定された場合には、特別遊技制御処理を終了し、当該エンディング時間が経過したと判定された場合には、ステップ S 9 1 7 に処理を移す。

【0 3 8 8】

(ステップ S 9 1 7)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、特別遊技が終了したことを示す特別遊技終了コマンド

50

を演出用伝送データ格納領域に記憶する。

【0389】

(ステップS918)

次に、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において特別遊技終了処理が実行されるように、実行フェーズデータに「04」をセットする。そして、特別遊技制御処理を終了する。

【0390】

図31を用いて、主制御基板100の特別遊技終了処理を説明する。

【0391】

(ステップS1001)

まず、メインCPU100aは、実行フェーズデータが特別遊技終了処理の実行を示すデータ「04」であるか否かを判定する。

このとき、実行フェーズデータが「04」ではないと判定された場合には、特別遊技終了処理を終了し、実行フェーズデータが「04」であると判定された場合には、ステップS1002に処理を移す。

【0392】

(ステップ1002)

次に、メインCPU100aは、終了した特別遊技の実行契機となった大当たり図柄または小当たり図柄(上記ステップS508等において図柄種別データ処理領域に記憶されている)、および、大当たり当選時の遊技状態(遊技状態バッファに記憶されている)を確認するとともに、上記大当たり図柄または小当たり図柄に応じた遊技状態設定テーブル(図10参照)に基づいて、特別遊技の終了後の遊技状態を設定する。具体的には、メインCPU100aは、高確率遊技フラグ、時短遊技フラグ、高確率遊技回数(X)、時短遊技回数(J)を設定する。

【0393】

なお、終了した特別遊技の実行契機が小当たり図柄であった場合には、当該小当たり図柄が特別図柄Aまたは特別図柄Bの何れであっても、高確率遊技フラグおよび時短遊技フラグの何れも変更しない(つまり、現状のままにする)。そして、高確率遊技回数(X)および時短遊技回数(J)の何れも新たにセットすることもしない。

【0394】

(ステップS1003)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS1002で設定された遊技状態に応じて、遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。この遊技状態設定コマンドには、上記ステップS1002で設定された高確率遊技フラグのON/OFFの情報、時短遊技フラグのON/OFFの情報、高確率遊技回数(X)の情報、時短遊技回数(J)の情報が含まれている。

【0395】

(ステップS1004)

次に、メインCPU100aは、特別遊技管理処理において特別図柄変動開始処理が実行されるように、実行フェーズデータに「00」をセットする。そして、特別遊技終了処理を終了する。

【0396】

図32を用いて、主制御基板100の普通遊技管理処理を説明する。

【0397】

(ステップS1101)

まず、メインCPU100aは、普図実行フェーズデータの値をロードする。この普図実行フェーズデータは、当該普通遊技管理処理を構成する複数の機能モジュール(サブルーチン)のうち、何れを実行するかを示すものであり、普図実行フェーズデータ記憶領域に記憶されている。具体的には、この普図実行フェーズデータは、普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」と、普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」と、

10

20

30

40

50

普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」と、可動片制御処理の実行を示すデータ「13」と、を有している。

【0398】

(ステップS1200)

メインCPU100aは、上記ステップS1101でロードした実行フェーズデータの値が「10」であれば、普通図柄変動開始処理を実行する。この普通図柄変動開始処理の詳細については後述する。

【0399】

(ステップS1300)

メインCPU100aは、上記ステップS1101でロードした実行フェーズデータの値が「11」であれば、普通図柄変動停止処理を実行する。この普通図柄変動停止処理の詳細については後述する。

【0400】

(ステップS1400)

メインCPU100aは、上記ステップS1101でロードした実行フェーズデータの値が「12」であれば、普通図柄停止後処理を実行する。この普通図柄停止後処理の詳細については後述する。

【0401】

(ステップS1500)

メインCPU100aは、上記ステップS1101でロードした実行フェーズデータの値が「13」であれば、可動片制御処理を実行する。この可動片制御処理の詳細については後述する。

【0402】

図33を用いて、主制御基板100の普通図柄変動開始処理を説明する。

【0403】

(ステップS1201)

まず、メインCPU100aは、普図実行フェーズデータが普通図柄変動開始処理の実行を示すデータ「10」であるか否かを判定する。

このとき、普図実行フェーズデータが「10」ではないと判定された場合には、普通図柄変動開始処理を終了し、普図実行フェーズデータが「10」とであると判定された場合には、ステップS1202に処理を移す。

【0404】

(ステップS1202)

次に、メインCPU100aは、普通図柄保留数(G)記憶領域に記憶された普通図柄の保留数(G)が1以上であるかを判定する。

このとき、保留数(G)が「0」の場合には普通図柄の変動表示は行われなため、普通図柄変動開始処理を終了し、普通図柄の保留数(G)が「1」以上であると判定した場合には、ステップS1203に処理を移す。

【0405】

(ステップS1203)

次に、メインCPU100aは、特別図柄保留数(G)記憶領域に記憶されている値(G)から「1」を減算した新たな保留数(G)を記憶する。

【0406】

(ステップS1204)

次に、メインCPU100aは、普通図柄保留記憶領域に記憶されたデータのシフト処理を行う。具体的には、普通図柄保留記憶領域の第1記憶部～第4記憶部に記憶された各データを1つ前の記憶部にシフトさせる。このとき、1つ前の記憶部に記憶されているデータは、普図判定記憶領域に書き込まれるとともに、普通図柄保留記憶領域からは消去されることとなる。

【0407】

10

20

30

40

50

(ステップ S 1 2 0 5)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、現時点の遊技状態に対応する当たり決定乱数判定テーブル（非時短用判定テーブルまたは時短用判定テーブルの何れか）を選択し、当該選択したテーブルと、上記ステップ S 1 2 0 4 で普図判定記憶領域に記憶された当たり決定乱数とに基づいて、普通図柄の抽選の結果を導出する当選判定処理を実行する。

【0 4 0 8】

具体的には、現在の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、非時短用判定テーブル（図 1 6 (a)）を参照して、普図判定記憶領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。また、現在の遊技状態が時短遊技状態である場合には、時短用判定テーブル（図 1 6 (b)）を参照して、普図判定記憶領域に記憶された当たり決定乱数を判定する。

10

【0 4 0 9】

(ステップ S 1 2 0 6)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 1 2 0 5 における当選判定処理の結果が当たりであるか否かを判定する。

このとき、当たりではない（つまり、ハズレである）と判定された場合には、ステップ S 1 2 0 8 に処理を移し、当たりであると判定された場合には、ステップ S 1 2 0 7 に処理を移す。

【0 4 1 0】

(ステップ S 1 2 0 7)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、当たり図柄データを普図停止図柄データ記憶領域に記憶する。

20

【0 4 1 1】

(ステップ S 1 2 0 8)

上記ステップ S 1 2 0 6 における当選判定処理の結果が当たりではない（つまり、ハズレ）と判定された場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、ハズレ図柄データを普図停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【0 4 1 2】

(ステップ S 1 2 0 9)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、現時点の遊技状態が非時短遊技状態または時短遊技状態の何れに設定されているかを確認する。

30

【0 4 1 3】

(ステップ S 1 2 1 0)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通図柄変動時間決定テーブル（図 1 7）を参照して、現時点の遊技状態に応じた普通図柄の変動時間を普図変動時間タイマカウンタにセットする。具体的には、メイン CPU 1 0 0 a は、現時点の遊技状態が非時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに「2 9 秒」をセットし、時短遊技状態である場合には、普図変動時間カウンタに「3 秒」をセットする。

【0 4 1 4】

(ステップ S 1 2 1 1)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通図柄の変動表示を開始するための変動表示データをセットする。これにより、普通図柄の変動表示が行われる場合には、普通図柄表示装置 3 2 が点滅表示を開始する（普図変動表示開始処理）。

40

【0 4 1 5】

(ステップ S 1 2 1 2)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、現時点の遊技状態を変動開始時の遊技状態として遊技状態バッファに記憶する。

【0 4 1 6】

(ステップ S 1 2 1 3)

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通遊技管理処理において普通図柄変動停止処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「1 1」をセットし、普通図柄変動開始処理

50

を終了する。

【0417】

図34を用いて、主制御基板100の普通図柄変動停止処理を説明する。

【0418】

(ステップS1301)

まず、メインCPU100aは、普図実行フェーズデータが普通図柄変動停止処理の実行を示すデータ「11」であるか否かを判定する。

このとき、普図実行フェーズデータが「11」ではないと判定された場合には、普通図柄変動停止処理を終了し、普図実行フェーズデータが「11」と判定された場合には、ステップS1302に処理を移す。

10

【0419】

(ステップS1302)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS1210で普図変動時間タイマカウンタにセットされた普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。

このとき、当該変動時間が経過していないと判定された場合には、普通図柄変動停止処理を終了し、当該変動時間が経過したと判定された場合には、ステップS1303に処理を移す。

【0420】

(ステップS1303)

次に、メインCPU100aは、普通図柄を普通図柄表示装置32に停止表示するための停止表示データをセットし、普通図柄の停止表示を実行する。

20

【0421】

(ステップS1304)

次に、メインCPU100aは、普通図柄を停止表示する普図停止表示時間を普図停止表示時間カウンタにセットする。

【0422】

(ステップS1305)

次に、メインCPU100aは、普通遊技管理処理において普通図柄停止後処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「12」をセットして、普通図柄変動停止処理を終了する。

30

【0423】

図35を用いて、主制御基板100の普通図柄停止後処理を説明する。

【0424】

(ステップS1401)

まず、メインCPU100aは、普図実行フェーズデータが普通図柄停止後処理の実行を示すデータ「12」であるか否かを判定する。

このとき、普図実行フェーズデータが「12」ではないと判定された場合には、普通図柄停止後処理を終了し、普図実行フェーズデータが「12」と判定された場合には、ステップS1402に処理を移す。

【0425】

40

(ステップS1402)

次に、メインCPU100aは、上記ステップS1304(図34参照)で普図停止表示時間カウンタにセットされた普図停止表示時間が経過したか否かを判定する。

このとき、普図停止表示時間が経過していないと判定された場合には、普通図柄停止後処理を終了し、普図停止表示時間が経過したと判定された場合には、ステップS1403に処理を移す。

【0426】

(ステップS1403)

次に、メインCPU100aは、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であるか否かを判定する。

50

このとき、停止表示されている普通図柄が当たり図柄ではない（つまり、ハズレ図柄である）と判定された場合には、ステップ S 1 4 0 5 に処理を移し、停止表示されている普通図柄が当たり図柄であると判定された場合には、ステップ S 1 4 0 4 に処理を移す。

【0427】

（ステップ S 1 4 0 4）

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通遊技管理処理において可動片制御処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「13」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0428】

（ステップ S 1 4 0 5）

上記ステップ S 1 4 0 3 において、停止表示されている普通図柄が当たり図柄ではない（つまり、ハズレ図柄である）と判定された場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、普通遊技管理処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、普通図柄停止後処理を終了する。

【0429】

図 3 6 を用いて、主制御基板 1 0 0 の可動片制御処理を説明する。

【0430】

（ステップ S 1 5 0 1）

まず、メイン CPU 1 0 0 a は、普図実行フェーズデータが可動片制御処理の実行を示すデータ「13」であるか否かを判定する。

このとき、普図実行フェーズデータが「13」ではないと判定された場合には、可動片制御処理を終了し、普図実行フェーズデータが「13」であると判定された場合には、ステップ S 1 5 0 2 に処理を移す。

【0431】

（ステップ S 1 5 0 2）

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、スライド板 2 6 b が作動制御中であるか否か、すなわち、始動入賞口ソレノイド 2 6 c が通電されているか否かを判定する。

このとき、スライド板 2 6 b が作動制御中であると判定された場合には、ステップ S 1 5 0 5 に処理を移し、スライド板 2 6 b が作動制御中ではないと判定された場合には、ステップ S 1 5 0 3 に処理を移す。

【0432】

（ステップ S 1 5 0 3）

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、普通図柄の変動開始時の遊技状態が、非時短遊技状態または時短遊技状態の何れであったかを確認する。

【0433】

（ステップ S 1 5 0 4）

次に、メイン CPU 1 0 0 a は、開放制御パターンテーブル（図 1 8）を参照し、上記ステップ S 1 5 0 3 で確認した遊技状態に応じて、始動入賞口ソレノイド 2 6 c の通電制御データ（開放データ）として、通電回数（開放回数）および通電時間（開放時間）をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

【0434】

（ステップ S 1 5 0 5）

上記ステップ S 1 5 0 2 において、可動片作動制御中であると判定された場合には、メイン CPU 1 0 0 a は、上記ステップ S 1 5 0 4 でセットされた通電時間（開放時間）を経過したか否かを判定する。

このとき、通電時間（開放時間）を経過していないと判定された場合には、可動片制御処理を終了し、通電時間を経過したと判定された場合には、ステップ S 1 5 0 6 に処理を移す。

【0435】

（ステップ S 1 5 0 6）

10

20

30

40

50

次に、メインCPU100aは、スライド板26bの作動の停止、すなわち、始動入賞口ソレノイド26cの通電の停止を実行する。

【0436】

(ステップS1507)

次に、メインCPU100aは、普通遊技管理処理において普通図柄変動開始処理が実行されるように、普図実行フェーズデータに「10」をセットする。そして、可動片制御処理を終了する。

【0437】

次に、副制御基板200におけるサブCPU200aにより実行される処理について説明する。

【0438】

(副制御基板200のメイン処理)

図37を用いて、副制御基板200のメイン処理を説明する。

【0439】

電源基板600により電源が供給されると、サブCPU200aにはシステムリセットが発生し、サブCPU200aは、以下のメイン処理を行う。

【0440】

(ステップS2000)

まず、サブCPU200aは、初期化処理を行う。この処理において、サブCPU200aは、電源投入に応じて、サブROM200bからメイン処理プログラムを読み込むとともに、サブRAM200cに記憶されるフラグなどを初期化し、設定する処理を行う。

また、メインCPU100aから送信されたRAMクリア指定コマンドや電源復帰指定コマンドを受信した場合にも、サブCPU200aは、本ステップS2000における初期化処理を行う。

なお、本ステップS2000における初期化処理により、サブRAM200cの各記憶領域に記憶されていた各種情報はクリア(消去)される。すなわち、副制御基板200への電源断(異常等の発生による電源断)の後や、所定のリセット処理(RAMクリア指定コマンドに基づく処理)の後には、本ステップS2000における初期化処理が行われるため、それまでサブRAM200cの各記憶領域に記憶されていた各種情報はクリア(消去)されることとなる。

【0441】

(ステップS2100)

次に、サブCPU200aは、変動演出用乱数更新処理を行う。この処理において、サブCPU200aは、サブRAM200cに記憶される乱数(変動演出用乱数値(変動演出A用乱数値、変動演出B用乱数値)、ボタン演出実行用乱数値、ボタン演出パターン決定用乱数値、追加抽選用乱数値、演出図柄決定用乱数値等)を更新する処理を行う。以降は、所定の割込み処理が行われるまで、上記ステップS2100の処理を繰り返し行う。

【0442】

なお、変動演出用乱数(変動演出A用乱数、変動演出B用乱数)は副制御基板200内にて生成されるソフトウェア乱数である。このソフトウェア乱数は、周期的(例えば4ミリ秒毎)に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲(例えば、0~99までの範囲)で1ずつ更新させることにより生成される。

【0443】

また、ボタン演出実行用乱数、ボタン演出パターン決定用乱数値、追加抽選用乱数値は副制御基板200内にて生成されるソフトウェア乱数である。このソフトウェア乱数は、周期的(例えば4ミリ秒毎)に入力される割り込み信号に基づいてループカウンタの値を所定の範囲(例えば、0~99までの範囲)で1ずつ更新させることにより生成される。

【0444】

(副制御基板200のタイマ割込処理)

図38を用いて、副制御基板200のタイマ割込処理を説明する。なお、図示はしない

10

20

30

40

50

が、副制御基板 200 に設けられたリセット用クロックパルス発生回路によって、所定の周期（2 ミリ秒）毎にクロックパルスが発生され、タイマ割込処理プログラムを読み込み、副制御基板のタイマ割込処理が実行される。

【0445】

（ステップ S 2200）

まず、サブ CPU 200 a は、サブ CPU 200 a のレジスタに格納されている情報をスタック領域に退避させる。

【0446】

（ステップ S 2300）

次に、サブ CPU 200 a は、副制御基板 200 で用いられる各種タイマカウンタの更新処理を行う。

【0447】

（ステップ S 3000）

次に、サブ CPU 200 a は、コマンド解析処理を行う。この処理において、サブ CPU 200 a は、サブ RAM 200 c の受信バッファに格納されているコマンドを解析する処理を行う。このコマンド解析処理の詳細については後述する。

なお、副制御基板 200 は、主制御基板 100 から送信されたコマンドを受信すると、図示しない副制御基板 200 のコマンド受信割込処理が発生し、受信したコマンドを受信バッファに格納する。その後、当該ステップ S 3000 において受信したコマンドの解析処理が行われる。

【0448】

（ステップ S 4000）

次に、サブ CPU 200 a は、タッチボタン検出スイッチ 61 a および回転操作検出スイッチ 62 a の信号のチェックを行い、演出操作装置 60 に関する演出入力制御処理を行う。

【0449】

この演出入力制御処理では、例えば、タッチボタン 61 やセレクトスイッチ 62 を用いたボタン演出が実行されている場合、このボタン演出の進行状況に応じて、タッチボタン 61 やセレクトスイッチ 62 の操作の受け付け可否を判定する。また、サブ CPU 200 a は、タッチボタン検出スイッチ 61 a や回転操作検出スイッチ 62 a からの信号が入力された場合には、演出操作装置 60 が操作されたこと示すコマンドを画像制御基板 400 やランプ制御基板 500 に送信する処理を行う。

【0450】

（ステップ S 5000）

次に、サブ CPU 200 a は、サブ RAM 200 c の送信バッファにセットされている各種データを画像制御基板 400 やランプ制御基板 500 へ送信する。

【0451】

（ステップ S 6000）

次に、サブ CPU 200 a は、上記ステップ S 2200 で退避した情報をサブ CPU 200 a のレジスタに復帰させる。

【0452】

（副制御基板のコマンド解析処理）

図 39 を用いて、副制御基板 200 のコマンド解析処理を説明する。

【0453】

（ステップ S 3001）

まず、サブ CPU 200 a は、受信バッファにコマンドが有るか否かを確認して、コマンドを受信したか否かを判定する。

このとき、サブ CPU 200 a は、受信バッファにコマンドがないと判定された場合には、コマンド解析処理を終了し、受信バッファにコマンドがあると判定された場合には、ステップ S 3002 に処理を移す。

10

20

30

40

50

【0454】

(ステップS3002)

次に、サブCPU200aは、受信バッファに格納されているコマンドが、電源復帰指定コマンドまたはRAMクリア指定コマンドの何れかであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが、電源復帰指定コマンドまたはRAMクリア指定コマンドの何れでもないとは判定された場合には、ステップS3003に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが、電源復帰指定コマンドまたはRAMクリア指定コマンドの何れかであると判定された場合には、ステップS3020に処理を移す。

【0455】

(ステップS3020)

次に、サブCPU200aは、電源復帰処理（初期化処理ともいう）を実行する。この電源復帰処理は、電源断からの復帰や電源投入時における各種演出装置（演出表示装置40、41、駆動装置50、51、演出役物装置53など）を初期化する処理である。例えば、駆動装置50、51を駆動させて、演出表示装置40、41を初期位置に復帰させる処理が行われたり、演出表示装置40、41において、画像表示を可能とするための画面の初期化をする処理が行われたり、することとなる。また、演出表示装置40、41が初期位置にある場合には、これらを初期位置から第1特定位置、さらには第2特定位置に一旦移動させた後、初期位置に復帰させるなどの動作確認を行う処理が行われる（なお、初期位置にない場合であっても、第1特定位置、さらには第2特定位置に一旦移動させた後、初期位置に復帰される位置調整を行うものとしてもよい）。

【0456】

(ステップS3003)

次に、サブCPU200aは、受信バッファに格納されているコマンドが、デモ指定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドがデモ指定コマンドではないとは判定された場合には、ステップS3004に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがデモ指定コマンドであると判定された場合には、ステップS3030に処理を移す。

【0457】

(ステップS3030)

次に、サブCPU200aは、デモ演出の内容（演出態様）を決定するデモ演出決定処理を行う。

具体的には、デモ演出パターンを決定し、決定したデモ演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定したデモ演出パターンの情報を画像制御基板400とランプ制御基板500に送信するため、決定したデモ演出パターンに基づくデータをサブRAM200cの送信バッファにセットする。

【0458】

(ステップS3004)

次に、サブCPU200aは、受信バッファに格納されているコマンドが、先読み指定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが先読み指定コマンドではないとは判定された場合には、ステップS3006に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが先読み指定コマンドであると判定された場合には、ステップS3040に処理を移す。

【0459】

(ステップS3040)

次に、サブCPU200aは、先読み指定コマンドを解析して、演出表示装置40における保留表示の保留表示態様を決定するとともに、決定した保留表示態様に対応する保留表示データを画像制御基板400とランプ制御基板500に送信する保留表示態様決定処

10

20

30

40

50

理を行う。

【0460】

この保留表示態様決定処理では、保留表示データを第1保留記憶領域にある第1記憶領域～第4記憶領域または第2保留記憶領域にある第5記憶領域～第8記憶領域のうち、第1記憶領域または第5記憶領域から順に空いている記憶領域を検索していき、空いている所定の記憶領域にある始動記憶領域に、決定した保留表示データをセットする。具体的には、第1始動入賞口24に対応する先読み指定コマンドである場合には、第1保留記憶領域にある第1記憶領域から順に空いている記憶領域を検索していき、空いている記憶領域にある始動記憶領域に決定した保留表示データをセットし、第2始動入賞口26に対応する先読み指定コマンドである場合には、第2保留記憶領域にある第5記憶領域から順に空

10

【0461】

また、本ステップS3040において、先読み指定コマンドの解析結果のうち、大当たり抽選の結果を示す「大当たり」に係る情報、あるいは「ハズレ」に係る情報は、事前判定情報として、上記記憶領域（当該保留表示データがセットされる記憶領域）に記憶される。

【0462】

なお、上記先読み指定コマンドに基づいて、保留表示の態様とは別の演出態様を決定する先読み演出設定処理を本ステップS3040と前後して実行する形態としてもよい。この先読み演出設定処理では、先読み指定コマンドに基づいて、例えば、所定の抽選を行い、先読み演出を実行させるか否かを決定したり、また、どのような態様の先読み演出を実行するかを決定したり（先読み演出の演出パターンを決定する）、といった内容の処理が行われる。そして、先読み演出を実行する場合にはその内容（先読み演出パターン）を決定する。その後、かかる先読み演出パターンに基づいて、演出表示装置40、41、駆動装置50、51、演出役物装置53、演出装飾装置55、スピーカ11、12、演出操作装置60（LED60b）等が制御されることになる。なお、先読み演出とは、当該先読み指定コマンドに係る保留が処理されるまでに、複数個の保留を使って連続的にあるいは断続的に関連した一連の内容の演出から構成された演出のことをいう。例えば、複数個の保留を使って一話から数話まで発展するようなストーリー仕立ての演出などである。

20

30

【0463】

なお、本実施形態では、先読み指定コマンドに入賞した始動入賞口に係る情報および入賞時の保留数に係る情報を含ませるものとしたが、これらの情報を上記始動入賞指定コマンドとして生成し、先読み指定コマンドとは別に送信するものとしてもよい。

【0464】

（ステップS3005）

次に、サブCPU200aは、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄決定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが図柄決定コマンドではないと判定された場合には、ステップS3006に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが図柄決定コマンドであると判定された場合には、ステップS3050に処理を移す。

40

【0465】

（ステップS3050）

次に、サブCPU200aは、受信した図柄決定コマンドの内容に基づいて、演出表示装置40、41に停止表示させる演出図柄48を決定する演出図柄決定処理を行う。

具体的には、図柄決定コマンドを解析して、大当たりの有無、大当たりの種別に応じて演出図柄48の組み合わせを構成する演出図柄データを決定し、決定された演出図柄データを演出図柄記憶領域にセットするとともに、演出図柄データを画像制御基板400とラ

50

ンプ制御基板 500 に送信するため、演出図柄データを示す情報をサブ RAM 200c の送信バッファにセットする。

なお、本実施形態では、上述したように、演出図柄 48 は主には、中央演出表示装置 40 において表示されるものであるが、特定の条件が成立した場合には、第 1 演出表示装置 41 においても演出図柄 48 が表示され得るものとなっている。

【0466】

(ステップ S3006)

次に、サブ CPU 200a は、受信バッファに格納されているコマンドが、変動パターン指定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドではないと判定された場合には、ステップ S3007 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが変動パターン指定コマンドであると判定された場合には、ステップ S3200 に処理を移す。

【0467】

(ステップ S3200)

次に、サブ CPU 200a は、受信した変動パターン指定コマンドに基づいて、演出表示装置 40 等において実行される変動演出の内容（演出態様）を決定する変動演出設定処理を実行する。

具体的には、複数の変動演出パターンの中から 1 つの変動演出パターンを決定する処理を行う。その後、かかる演出パターンに基づいて、演出表示装置 40、41、駆動装置 50、51、演出役物装置 53、演出装飾装置 55、スピーカ 11、12、演出操作装置 60 (LED 60b) 等が制御されることになる。なお、ここで決定した変動演出パターンに基づいて、演出図柄 48 の変動態様が決定されることとなる。この変動演出パターン決定処理の詳細については後述する。

【0468】

(ステップ S3060)

次に、サブ CPU 200a は、第 1 保留記憶領域および第 2 保留記憶領域に記憶されている保留表示データと先読み指定コマンドに対応するデータとをシフトさせ、シフトした後の保留表示データの情報を画像制御基板 400 とランプ制御基板 500 に送信する保留表示態様更新処理を行う。

具体的には、第 1 保留記憶領域の第 1 記憶領域、第 2 記憶領域、第 3 記憶領域、第 4 記憶領域の順番に、それぞれの記憶領域にある表示記憶領域、始動記憶領域のデータを 1 つ前の記憶領域にシフトさせる。

例えば、第 2 記憶領域のデータは第 1 記憶領域にシフトさせ、第 3 記憶領域のデータは第 2 記憶領域にシフトさせ、第 4 記憶領域のデータは第 3 記憶領域にシフトさせる。ここで、第 4 記憶領域のデータをシフトさせた後には、新たな第 4 記憶領域にはブランクデータがセットされ、第 4 記憶領域のデータがクリアされる。そして、第 1 保留記憶領域の第 1 記憶領域の始動記憶領域の保留表示データは、1 つ前の記憶領域、すなわち、第 0 記憶領域の始動記憶領域にシフトさせる。

これにより、演出表示装置 40 には、シフトした後の第 1 保留 (U1) および第 2 保留 (U2) の個数が表示されることとなる。

【0469】

(ステップ S3007)

次に、サブ CPU 200a は、受信バッファに格納されているコマンドが、図柄確定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドではないと判定された場合には、ステップ S3008 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが図柄確定コマンドであると判定された場合には、ステップ S3070 に処理を移す。

【0470】

(ステップ S 3 0 7 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、演出図柄 4 8 を停止表示させるために、上記ステップ S 3 0 5 0 で決定された演出図柄データに基づくデータと、演出図柄を停止表示させるための停止指示データをサブ R A M 2 0 0 c の送信バッファにセットする演出図柄停止処理を行う。

【 0 4 7 1 】

(ステップ S 3 0 0 8)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドではないと判定された場合には、ステップ S 3 0 0 9 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドが遊技状態指定コマンドであると判定された場合には、ステップ S 3 0 8 0 に処理を移す。

【 0 4 7 2 】

(ステップ S 3 0 8 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、受信した遊技状態指定コマンドに基づいた遊技状態を遊技状態記憶領域に記憶する(遊技状態設定処理)。これにより、現在の遊技状態を副制御基板 2 0 0 側にて認識することが可能となる。

【 0 4 7 3 】

(ステップ S 3 0 0 9)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、オープニングコマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドがオープニングコマンドではないと判定された場合には、ステップ S 3 0 1 0 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがオープニングコマンドであると判定された場合には、ステップ S 3 0 9 0 に処理を移す。

【 0 4 7 4 】

(ステップ S 3 0 9 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、大当たり遊技または小当たり遊技の開始演出の内容(演出態様)を決定する特別遊技開始演出決定処理を行う。

具体的には、オープニングコマンドおよび当該大当たりまたは小当たりに係る演出図柄(上記ステップ S 3 0 5 0 の演出図柄決定処理において決定した演出図柄)に基づいて特別遊技開始演出パターンを決定し、決定した特別遊技開始演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した特別遊技開始演出パターンの情報を画像制御基板 4 0 0 とランプ制御基板 5 0 0 に送信するため、決定した特別遊技開始演出パターンに基づくデータをサブ R A M 2 0 0 c の送信バッファにセットする。

【 0 4 7 5 】

(ステップ S 3 0 1 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、受信バッファに格納されているコマンドが、ラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド遊技開始コマンドではないと判定された場合には、ステップ S 3 0 1 1 に処理を移し、受信バッファに格納されているコマンドがラウンド遊技開始コマンドであると判定された場合には、ステップ S 3 1 0 0 に処理を移す。

【 0 4 7 6 】

(ステップ S 3 1 0 0)

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、大当たり遊技中における演出の内容(演出態様)を決定する大当たり演出決定処理を行う。

具体的には、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて大当たり演出パターンを決定し、決定した大当たり演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した大

10

20

30

40

50

当たり演出パターン of 情報を画像制御基板 400 とランプ制御基板 500 に送信するため、決定した大当たり演出パターンに基づくデータをサブRAM 200c の送信バッファにセットする。ここでいう、ラウンド遊技開始コマンドに基づく大当たり演出パターンには、例えば、ラウンド遊技ごとの演出態様や複数のラウンド遊技間を跨ぐ演出態様などが含まれる。

【0477】

(ステップ S3011)

次に、サブCPU 200a は、受信バッファに格納されているコマンドが、エンディングコマンドであるか否かを判定する。

このとき、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンドではないと判定された場合には、コマンド解析処理を終了し、受信バッファに格納されているコマンドがエンディングコマンドであると判定された場合には、ステップ S3110 に処理を移す。

【0478】

(ステップ S3110)

次に、サブCPU 200a は、大当たり遊技または小当たり遊技の終了演出の内容(演出態様)を決定する特別遊技終了演出決定処理を行う。

具体的には、エンディングコマンドに基づいて特別遊技終了演出パターンを決定し、決定した特別遊技終了演出パターンを演出パターン記憶領域にセットするとともに、決定した特別遊技終了演出パターンの情報を画像制御基板 400 とランプ制御基板 500 に送信するため、決定した特別遊技終了演出パターンに基づくデータをサブRAM 200c の送信バッファにセットする。本処理を終了すると、コマンド解析処理が終了する。

【0479】

次に、図 40 を用いて、変動演出設定処理について説明する。

【0480】

(ステップ S3201)

まず、サブCPU 200a は、上記ステップ S2100 で更新された変動演出用乱数値(変動演出 A 用乱数値、変動演出 B 用乱数値)、ボタン演出実行用乱数値、ボタン演出パターン決定用乱数値、追加抽選用乱数値を取得する。

【0481】

(ステップ S3202)

次に、サブCPU 200a は、受信バッファに格納されている変動パターン指定コマンドを確認するとともに当該コマンドを解析する。ここで解析された結果に基づいて、ステップ S3203 以降の処理が行われる。

【0482】

(ステップ S3203)

次に、サブCPU 200a は、上記ステップ S3201 において取得した変動演出 A 用乱数値と、上記ステップ S3202 における解析結果に基づいて、前半の変動演出の態様を決定する。すなわち、変動演出 A 用乱数値は、前半の変動演出の態様を決定するために用いられる乱数値である。

【0483】

具体的には、変動パターン指定コマンドに含まれる変動モードコマンドの解析結果に基づいて、サブROM 200b に格納されている複数の前半変動演出決定テーブル(図示しない)から 1 つのテーブルを選択する。このテーブルは、変動演出 A 用乱数値のとり得る乱数範囲内で対応付けられた複数の演出パターンから構成されている。この複数の演出パターンには、リーチ成立前までの演出態様が対応付けられている。したがって、当該テーブルと上記ステップ S3201 で取得した変動演出 A 用乱数値とを照合させることにより 1 つの前半用の演出パターンを決定することができる。

【0484】

(ステップ S3204)

10

20

30

40

50

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3201において取得した変動演出B用乱数値と、上記ステップS3202における解析結果に基づいて、後半の変動演出の態様を決定する。すなわち、変動演出B用乱数値は、後半の変動演出の態様を決定するために用いられる乱数値である。

【0485】

具体的には、変動パターン指定コマンドに含まれる変動パターンコマンドの解析結果に基づいて、サブROM200bに格納されている複数の後半変動演出決定テーブル（図示しない）から1つのテーブルを選択する。このテーブルは、変動演出B用乱数値のとり得る乱数範囲内で対応付けられた複数の演出パターンから構成されている。この複数の演出パターンには、リーチ成立後から演出図柄停止までの演出態様が対応づけられている。したがって、当該テーブルと上記ステップS3201で取得した変動演出B用乱数値とを照合させることにより1つの後半用の演出パターンを決定することができる。

10

【0486】

なお、上記前半変動演出決定テーブルおよび後半変動演出決定テーブルには、中央演出表示装置40および／または第1演出表示装置41を動作制御させる演出パターンも含まれている。

【0487】

（ステップS3205）

次に、サブCPU200aは、ボタン演出を実行させるか否かを決定するボタン演出実行抽選を実行する。詳細は後述するが、ボタン演出は、1回～複数回の押下演出から構成されており、この押下演出はさらに、遊技者によるタッチボタン61の押下操作を促す促進演出態様と、タッチボタン61の押下操作が受け付けられた場合に表示される発展演出態様と、から構成されている。すなわち、ボタン演出を実行することが決定すると、1回の変動演出の中において、当該ボタン演出に対応した回数（1回～複数回）だけ押下演出が行われることとなる。そして、1回の押下演出ごとに、タッチボタン61の押下操作に基づいて何らかの演出態様が発生しうることとなる（発展演出態様）。そして、ボタン演出は、行われる押下演出の回数に比例して大当たりの当選期待度が高くなるように設定したり、発展演出態様の内容が大当たりの当選期待度を示唆するように設定したり、することが可能である。これにより、ボタン演出は、行われる押下演出の回数や、押下演出における発展演出態様の内容などから、大当たりに当選している可能性を遊技者に示唆させることが可能な態様の演出となっている。

20

30

【0488】

また、促進演出態様とは、タッチボタン61の押下操作を遊技者に促すための演出態様である。例えば、タッチボタン61を模した画像（ボタン画像）を表示し、このボタン画像に「PUSH」などの文字を表示する演出態様が一例として挙げられる。

また、発展演出態様とは、それまで実行されている演出画像に重畳させて、キャラクタ画像やエフェクト画像を表示させる、いわゆる、カットイン画像を表示（挿入）させる演出態様が一例として挙げられる。

【0489】

具体的には、上記ステップS3202における解析結果が大当たりに係るものであった場合には、所定の第1確率（例えば、60%）でボタン演出を実行することが決定される。また、上記ステップS3202における解析結果がハズレに係るものであった場合には、所定の第2確率（例えば、20%）でボタン演出を実行することが決定される。

40

【0490】

このボタン演出実行抽選は、上記ステップS3201において取得したボタン演出実行用乱数値により判定されるものである。図示はしないが、上記ステップS3202における解析結果が大当たりに係るものであった場合には、ボタン演出実行用乱数値が40～99であれば、ボタン演出実行抽選に当選となり、ボタン演出を実行することが決定する。一方、ボタン演出実行用乱数値が0～39の場合にはボタン演出実行抽選に非当選となり、ボタン演出を実行しないことが決定する。

50

【0491】

また、上記ステップ3202における解析結果がハズレに係るものであった場合には、ボタン演出実行用乱数値が80～99であれば、ボタン演出実行抽選に当選となり、ボタン演出を実行することが決定する。一方、ボタン演出実行用乱数値が0～79の場合にはボタン演出実行抽選に非当選となり、ボタン演出を実行しないことが決定する。

【0492】

(ステップS3206)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3205のボタン演出実行抽選の結果、ボタン演出を実行することが決定したか否かを判定する。

このとき、ボタン演出を実行しない場合（つまり、上記ステップS3205のボタン演出実行抽選において非当選となり、ボタン演出を実行しないことが決定した場合）には、ステップS3211に処理を移し、ボタン演出を実行する場合（つまり、上記ステップS3205のボタン演出実行抽選において当選となり、ボタン演出を実行することが決定した場合）には、ステップS3207に処理を移す。

【0493】

(ステップS3207)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3201において取得したボタン演出パターン決定用乱数値と、ボタン演出パターン決定テーブル（図42）と、に基づいて、1つのボタン演出パターンを決定する。これにより、当該ボタン演出の内容が決定する。

また、本ステップS3207において、サブCPU200aは、決定したボタン演出パターンにおけるNの最大値を、サブRAM200c内に設けられた最大値N記憶領域に記憶する。この「Nの最大値」とは、当該ボタン演出パターンに基づくボタン演出において行われる押下演出の回数（最大回数）のことを意味する。つまり、「N」とは、押下演出の行われる回数を示す変数N（回数Nとも表記する）ということになる。例えば、N＝6であれば、ボタン演出において押下演出が最大で6回まで行われ得ることとなる。また、N＝4であれば、ボタン演出において押下演出が最大で4回まで行われ得ることとなる。

【0494】

図42に示す、ボタン演出パターン決定テーブルは、複数種類のボタン演出パターンが含まれたテーブルとなっており、これらのボタン演出パターンは、大当たりの場合（上記ステップS3202における解析結果が大当たりに係るものであった場合）に参照される大当たり用ボタン演出パターン（図42（a））と、ハズレの場合（上記ステップ3202における解析結果がハズレに係るものであった場合）に参照されるハズレ用のボタン演出パターン（図42（b））とに大別されている。

さらに、大当たり用ボタン演出パターンおよびハズレ用ボタン演出パターンには、それぞれ、押下演出が6回まで行われ得る演出パターン（つまり、押下演出が行われ得る回数Nの最大値が6）と、押下演出が5回まで行われ得る演出パターン（つまり、押下演出が行われる回数Nの最大値が5）とが設けられている。

【0495】

図42（a）に示す、大当たり用ボタン演出パターン決定テーブル（一部抜粋）では、パターン1～パターン9までのボタン演出パターンが設けられている。

【0496】

図42に示すボタン演出パターン決定テーブルにより決定されるボタン演出パターンに基づくボタン演出の概要は、以下のとおりである。なお、図44および図45は、ボタン演出が実行される場合における演出表示装置40、41の様子を示しており、適宜参照しながら説明する。

まず、当該ボタン演出の冒頭において、これから行われる押下演出の回数を示唆する演出態様として、1～複数個のタッチボタン61を模した画像（ストックボタン）が表示される。このストックボタンは、決定したボタン演出パターンにおける「初期ボタン数」に対応した数だけ表示される。例えば、ボタン演出パターンとしてパターン2が決定された場合には、「初期ボタン数」は「3」であるため、ストックボタンが3個表示されること

となる。例えば、図 4 4 では、パターン 2 が決定された場合を示しており、図 4 4 (a) ~ 図 4 4 (b) に示すように、ボタン演出の冒頭において、3 個のストックボタン（ストックボタン S B 1、ストックボタン S B 2、ストックボタン S B 3）が中央演出表示装置 4 0（表示画面 4 0 a）に表示される。

【0 4 9 7】

そして、図 4 4 (b) において、中央演出表示装置 4 0（表示画面 4 0 a）に表示されているストックボタンのうち、1 個のストックボタン（ストックボタン S B 1）が第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）に移動すると、図 4 4 (c) に示すように、促進表示態様 P B 1（タッチボタン 6 1 に P U S H という文字が書かれた画像）へと変化する。すなわち、ストックボタンを 1 個消費することにより、押下演出が 1 回行われることとなる。そして、押下演出は、ストックボタンを全て消費する（使い切る）まで行われる。

10

【0 4 9 8】

例えば、大当たり用ボタン演出パターンにおけるパターン 1 の詳細について説明する。この場合、初期ボタン数は「6」であるため、まず、当該ボタン演出の冒頭において、ストックボタンが 6 個表示される。すなわち、遊技者には、押下演出を 6 回行うことができるということが示唆される。

そして、1 回目（N = 1）の押下演出では、促進演出態様として、「P U S H」という文字が書かれた通常サイズのタッチボタン 6 1 を模した画像（「通常プッシュボタン」という）が表示される。なお、図 4 4 (c) には、第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）に、通常プッシュボタン P B 1（促進演出態様 P B 1 ともいう）が表示されたときの様子が示されている。また、この 1 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、図 4 4 (d) に示すように、弱カットイン J C（発展演出態様 J C ともいう）が表示される。

20

次いで、2 回目（N = 2）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される。なお、図 4 4 (e) には、第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）に、通常プッシュボタン P B 2（促進演出態様 P B 2 ともいう）が表示されたときの様子が示されている。また、この 2 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、弱カットイン J C が表示される。

さらに、3 回目（N = 3）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される（図 4 4 (c) や図 4 4 (e) と同様）。また、この 3 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、図 4 4 (f) に示すように、中カットイン T C（発展演出態様 T C ともいう）が表示される。

30

さらに、4 回目（N = 4）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される（図 4 4 (c) や図 4 4 (e) と同様）。また、この 4 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、強カットイン K C（発展演出態様 K C ともいう、図示しない）が表示される。なお、この強カットイン K C は、中カットイン T C よりもエフェクト画像等が派手および／または大きい態様であるとともに、後述する最強カットイン S C に比べると、エフェクト画像等が地味および／または小さい態様のものとなっている。

さらに、5 回目（N = 5）の押下演出では、通常プッシュボタンよりも極めて大きなサイズのタッチボタン 6 1 の画像（「特大プッシュボタン」という）が表示される。なお、図 4 5 (g) には、第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）に、特大プッシュボタン P B 3（促進演出態様 P B 3 ともいう）が表示されたときの様子が示されている。また、この 5 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、図 4 5 (h) に示すように、最強カットイン S C（発展演出態様 S C ともいう）が表示される。

40

最後に、6 回目（N = 6）の押下演出では、当該ボタン演出における押下演出の最終回であることが示される。なお、図 4 5 (k) には、第 1 演出表示装置 4 1（表示画面 4 1 a）に「最終ジャッジ」というメッセージ J M が表示されるとともに、中央演出表示装置 4 0（表示画面 4 0 a）に、通常プッシュボタンよりもサイズが大きく、特大プッシュボ

50

タンよりもサイズの小さいタッチボタン61の画像PB4（「ジャッジボタンPB4」という）および「押して！」というメッセージPMが表示される。そして、この6回目のボタン押下演出において、タッチボタン61の押下操作があったと判定されると、発展演出態様として、図45（1）に示すように、ジャッジ結果（この場合は、大当たり）が表示される。この図45（1）の例では、第1演出表示装置41（表示画面41a）に「大当たり」というメッセージOMが表示されるとともに、中央演出表示装置40（表示画面40a）では、演出図柄48が「7-7-7」と揃って停止表示している様子が示されている。

なお、ジャッジ結果における「大当たり」とは、当該変動演出が大当たりであることを示唆（告知）する内容の表示態様のことをいう。また、図45（1）では、演出図柄48を停止表示させる例を説明したが、例えば、最終ジャッジ（押下演出の最終回）が終了した時点で、当該変動表示が終了するは限らないため、ジャッジ結果としては、演出図柄48を停止表示させることに限られない。すなわち、ジャッジ結果としては、当該変動演出が大当たりであることを遊技者に示唆するに十分な態様であればよい。

また、パターン1において、1回目～6回目までの押下演出の演出時間はそれぞれ「10秒」となっている。

このように、本実施形態では、N=1～6といったように、複数回の押下演出はそれぞれ独立して行われるものであって、それぞれの押下演出ごとに演出時間が設けられている。言い換えれば、複数の押下演出が同時期に行われることはなく、1つの押下演出が終了してから、他の押下演出が行われるものとなっている。

【0499】

同様に、大当たり用ボタン演出パターンにおけるパターン2の詳細について説明する。パターン2では、当該ボタン演出の冒頭において、ストックボタンが3個表示される。すなわち、遊技者には、これから押下演出が3回行われるということが示唆される。

そして、1回目（N=1）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される（図44（c）等参照）。また、この1回目の押下演出において、タッチボタン61の押下操作があったと判定されると、弱カットイン（図44（d）参照）が表示される。

次いで、2回目（N=2）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される（図44（c）等参照）。また、この2回目の押下演出において、タッチボタン61の押下操作があったと判定されると、中カットイン（図44（f）参照）が表示される。

その後、3回目（N=3）～5回目（N=5）までは、押下演出は行われず、最後の6回目（N=6）の押下演出では、当該ボタン演出の最終回であることが示される（図45（k）参照）。そして、この6回目の押下演出において、タッチボタン61の押下操作があったと判定されると、ジャッジ結果（この場合は、逆転）が表示される。なお、ジャッジ結果における「逆転」とは、ハズレであることを示唆（告知）する表示が一旦なされた後に、大当たりであることを示唆（告知）する表示に変わる内容の表示態様のことをいう。

また、パターン2において、1回目～6回目までの押下演出の演出時間はそれぞれ「10秒」となっている。

【0500】

同様に、大当たり用ボタン演出パターンにおけるパターン3の詳細について説明する。パターン3では、当該ボタン演出の冒頭において、ストックボタンが4個表示される。すなわち、遊技者には、これから押下演出が4回行われるということが示唆される。

そして、1回目（N=1）の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される（図44（c）等参照）。また、この1回目の押下演出において、タッチボタン61の押下操作があったと判定されると、中カットイン（図44（f）参照）が表示される。

次いで、2回目（N=2）の押下演出では、特大プッシュボタンが表示される（図45（g）参照）。また、この2回目の押下演出において、タッチボタン61の押下があったと判定されると、最強カットイン（図45（h）参照）が表示される。

その後、3回目（N=3）～4回目（N=4）までは、押下演出は行われず、5回目（

10

20

30

40

50

N = 5) の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される (図 4 4 (c) 等参照)。また、この 5 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、上述した各カットインとは異なる態様の表示 (全画面メッセージ) が表示される。なお、図 4 5 (1) には、中央演出表示装置 4 0 および第 1 演出表示装置 4 1 の双方において「きっと当たってしまいそう」というメッセージ Z M (全画面メッセージの一例に該当する) が表示されている。

さらに、最後の 6 回目 (N = 6) の押下演出では、当該ボタン演出の最終回であることが示される (図 4 5 (k) 参照)。そして、この 6 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、ジャッジ結果 (この場合は、期待度) が表示される。なお、ジャッジ結果における「期待度」とは、当該変動演出が大当たりである可能性を「○△%」といった数値により示唆 (告知) する表示態様のことをいう。例えば、パターン 3 では、期待度として「90%」といった表示がなされるものとなっている。

また、パターン 3 において、1 回目 ~ 6 回目までの押下演出の演出時間はそれぞれ「10 秒」となっている。

【0501】

同様に、大当たり用ボタン演出パターンにおけるパターン 6 の詳細について説明する。パターン 6 では、当該ボタン演出の冒頭において、ストックボタンが 5 個表示される。すなわち、遊技者には、これから押下演出が 5 回行われるということが示唆される。

そして、1 回目 (N = 1) の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される (図 4 4 (c) 等参照)。また、この 1 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、弱カットイン (図 4 4 (d) 参照) が表示される。

次いで、2 回目 (N = 2) の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される (図 4 4 (c) 等参照)。また、この 2 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、中カットイン (図 4 4 (f) 参照) が表示される。

さらに、3 回目 (N = 3) の押下演出では、通常プッシュボタンが表示される (図 4 4 (c) 等参照)。また、この 3 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、強カットインが表示される。

さらに、4 回目 (N = 4) の押下演出では、特大プッシュボタンが表示される (図 4 5 (g) 参照)。また、この 4 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、最強カットイン (図 4 5 (h) 参照) が表示される。

最後に、5 回目 (N = 5) の押下演出では、当該ボタン演出の最終回であることが示される (図 4 5 (k) 参照)。そして、この 5 回目の押下演出において、タッチボタン 6 1 の押下操作があったと判定されると、ジャッジ結果 (この場合は、大当たり) が表示される (図 4 5 (1) 参照)。

また、パターン 6 において、1 回目 ~ 5 回目までの押下演出の演出時間はそれぞれ「10 秒」となっている。

【0502】

なお、その他のパターンについての詳細な説明は省略するが、例えば、ジャッジ結果における「期待度」が表示されるパターンは、上記パターン 3 以外にも設けられている。また、これらの中には、期待度として表示される「○△%」の数値がパターン 3 と同じものもあれば、異なるものもある。

また、上述したボタン演出パターンでは、1 回目 ~ N 回目までの押下演出の演出時間を全て「10 秒」としているが、これに限られない。例えば、N = 1 では、押下演出の演出時間を「10 秒」とし、N = 2 では、押下演出の演出時間を「12 秒」とし、・・・、N = 6 では、押下演出の演出時間を「18 秒」とする、といったように、「N」の値に対応して、押下演出の演出時間を一部または全部異ならせるものとしてもよい。

【0503】

また、図 4 2 (b) のハズレ用ボタン演出パターンについても、パターン 11 ~ パターン 19 における N の最大値、初期ボタン数、演出の概要等の構成が、上述した大当たり用ボタン演出パターン (図 4 2 (a)) と異なるだけであるため、詳細な説明は省略する。

ただし、本実施形態では、ボタン演出パターンにおいて、大当たりの場合（大当たり用ボタン演出パターン）には、Nの最大値として「6」が決定される割合が最も高く（パターン1～パターン5までの選択割合は60%）、ハズレの場合（ハズレ用ボタン演出パターン）には、Nの最大値として、「5」が決定される割合が最も高く（パターン16～パターン19までの選択割合は75%）なるように設定されている。すなわち、大当たりの場合には、ボタン演出において押下演出が実行され得る最大回数が、ハズレの場合に比べて多くなりやすいように設定されている。これにより、押下演出の回数が多いほど、大当たりに当選している可能性（期待度）を高めることが可能となる。

【0504】

（ステップS3208）

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3207において決定したボタン演出パターンにおけるN回目の押下演出に係る演出時間（「N回目押下演出時間」）をボタン演出時間タイマカウンタにセットし、このボタン演出時間タイマカウンタをスタートさせる。すなわち、N回目の押下演出に係る演出時間の計測が開始される。なお、N回目押下演出時間は、図42に示す通りである（本実施形態では、各々10秒）。また、このN回目押下演出時間とは、当該N回目の押下演出におけるタッチボタン61の押下操作が有効と判定される有効時間（判定可能期間）と同意である。

【0505】

ここで、本ステップS3208における処理が実行される時点は、上記ステップS3205のボタン演出実行抽選においてボタン演出パターンが決定された直後であるため、未だに押下演出は1回も実行されていない状態である。このため、本ステップS3208でセットされるN回目押下演出時間は、1回目（N=1の場合）の押下演出に係る演出時間となる。すなわち、本ステップS3208では、1回目押下演出時間がセットされることになる。

【0506】

（ステップS3209）

次に、サブCPU200aは、N回目の押下演出が実行中であることを示すフラグ（N回目押下演出実行中フラグ）をON（=1）にする。このN回目押下演出実行中フラグは、サブRAM200c内に設けられたN回目押下演出実行中フラグ記憶領域においてON/OFFされるものである。

【0507】

また、本ステップS3209では、上記ステップS3208で説明した理由から、1回目（N=1）の押下演出が実行中であることを示す1回目押下演出実行中フラグがONされることとなる。

【0508】

（ステップS3210）

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3207において決定したボタン演出パターンにおけるN回目の押下演出を実行させるべく、画像制御基板400とランプ制御基板500に伝達するためのN回目押下演出実行コマンドを生成し、当該N回目押下演出実行コマンドをサブRAM200cの送信バッファにセットする。なお、N回目押下演出実行コマンドが画像制御基板400およびランプ制御基板500に送信されると、このN回目押下演出実行コマンドに基づいて演出表示装置40、41、スピーカ11、12、演出装飾装置55、演出操作装置60（LED60b）等が制御される。

【0509】

また、本ステップS3210においても、上記ステップS3208で説明した理由と同様に、1回目（N=1）の押下演出を実行させるための1回目押下演出実行コマンドが生成されることになる。

【0510】

（ステップS3211）

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3203およびステップS3204にお

10

20

30

40

50

いて決定した前半用の演出パターンおよび後半用の演出パターンを、画像制御基板400およびランプ制御基板500に伝達すべく、演出実行コマンドを生成し、この演出実行コマンドをサブRAM200cの送信バッファにセットする。これにより、変動演出設定処理が終了となる。なお、演出実行コマンドが画像制御基板400およびランプ制御基板500に送信されると、この演出実行コマンドに基づいて演出表示装置40、41、駆動装置50、51、演出役物装置53、演出装飾装置55、スピーカ11、12、演出操作装置60(LED60b)等が制御される。

【0511】

なお、本実施形態では、上記ステップS3210におけるN回目押下演出実行コマンド(1回目押下演出実行コマンド)と、上記ステップS3211における演出実行コマンドとを、別々に生成して、サブRAM200cの送信バッファにセットするものとしたが、これら両者を1つの演出実行コマンドとして生成する形態としてもよい。

10

【0512】

次に、図41を用いて、演出入力制御処理を説明する。

【0513】

(ステップS4001)

まず、サブCPU200aは、N回目押下演出実行中フラグがON(=1)されているか否かを判定する。このときの「N」の値(Nには、1~6までの何れかの自然数が該当する)は、サブRAM200c内に設けられた現在値N記憶領域において記憶/更新された「N(現在値N)」の値に対応している。

20

このとき、N回目押下演出実行中フラグがONされていないと判定された場合には、ステップS4006に処理を移し、N回目押下演出実行中フラグがONされていると判定された場合には、ステップS4002に処理を移す。

【0514】

(ステップS4002)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS3208においてセットされたN回目押下演出時間(N=1の場合)、または後述するステップS4013においてセットされたN回目押下演出時間(N≠1の場合)が経過したか否かを判定する。

このとき、N回目押下演出時間が経過した(N回目押下演出時間が終了した)と判定された場合には、ステップS4006に処理を移し、N回目押下演出時間が経過していない(未だN回目押下演出時間中である)と判定された場合には、ステップS4003に処理を移す。

30

【0515】

(ステップS4003)

次に、サブCPU200aは、タッチボタン検出スイッチ61aからのON入力信号を受信したか否かを判定する。このON入力信号は、遊技者等によりタッチボタン61が押下操作されたときに、タッチボタン検出スイッチ61aから副制御基板200に送信される。

このとき、タッチボタン検出スイッチ61aからON入力信号を受信していない場合には、演出入力制御処理を終了し、タッチボタン検出スイッチ61aからON入力信号を受信した場合には、ステップS4004に処理を移す。

40

【0516】

(ステップS4004)

次に、サブCPU200aは、上記ステップS2100で更新された追加抽選用乱数値を取得する。この追加抽選用乱数値は、上記ステップS4003において、タッチボタン検出スイッチ61aからのON入力信号を受信したときに取得される。すなわち、追加抽選用乱数値は、遊技者がタッチボタン61を押下操作したタイミングにより取得される。

【0517】

(ステップS4005)

次に、サブCPU200aは、発展演出態様挿入処理を実行する。この発展演出態様挿

50

入処理では、タッチボタン61が押下操作されたこと（タッチボタン検出スイッチ61aからのON入力信号を受信したこと）を条件として、当該N回目の押下演出に対応した発展演出態様を挿入させる（当該押下演出の結果として発生させる）ための発展演出態様実行コマンドをサブRAM200cの送信バッファにセットする。すなわち、この発展演出態様実行コマンドは画像制御基板400およびランプ制御基板500に送信され、この発展演出態様実行コマンドに基づいて演出表示装置40、41、駆動装置50、51、演出役物装置53、演出装飾装置55、スピーカ11、12、演出操作装置60（LED60b）等が制御される。例えば、ボタン演出パターンとしてパターン1が決定されており、Nの値が5である場合には、発展演出態様として最強カットインが挿入される（最強カットインが発生する、表示される）こととなる。

10

【0518】

（ステップS4006）

次に、サブCPU200aは、N回目押下演出実行中フラグをOFF（=0）にする。すなわち、当該N回目の押下演出が終了することとなる。

【0519】

（ステップS4007）

次に、サブCPU200aは、Nの値が最大値であるか否かを判定する。すなわち、サブCPU200aは、現在値N記憶領域に記憶されているNの値（「現在値N」という）と、最大値N記憶領域に記憶されているNの値（「最大値N」という）とを比較して、この両者が等しいか否かを判定する。そして、現在値Nと最大値Nが等しいと判定されることは、Nの値が最大値であることを意味する。

20

このとき、現在値Nと最大値Nが等しいと判定された場合には、演出入力制御処理を終了し、現在値Nと最大値Nが等しくない（つまり、現在値Nは最大値N未満である）と判定された場合には、ステップS4008に処理を移す。

【0520】

（ステップS4008）

次に、サブCPU200aは、現在値N記憶領域に記憶されているNの値を、「1」加算して、新たなNの値として更新／記憶する。これにより、本ステップS4008以降では、更新されたNの値（更新した後も現在値Nには変わらないが、上記ステップS4001～ステップS4007までに現在値Nとは異なる値であるため、便宜的に「次回値N」という）に基づいて各処理が実行される。すなわち、上記ステップS4001～ステップS4007におけるNの値が「1」加算された、新たなNの値に基づいて、ステップS4007以降の処理が実行されることとなる。

30

このように、本ステップS4008において、現在値Nを（次回値Nに）更新することにより、次に上記ステップS4001以降の処理が行われる際に、当該「N回目」の押下演出が何回目の押下演出であるかを正確に把握することができるようになっている。

【0521】

（ステップS4009）

次に、サブCPU200aは、当該決定されたボタン演出パターンでは、次回値Nに基づくN回目には押下演出が実行されるか否かを判定する。すなわち、次回の押下演出が実行されるか否かが判定される。

40

このとき、次回の押下演出が実行されると判定された場合には、ステップS4012に処理を移し、次回の押下演出が実行されないと判定された場合には、ステップS4010に処理を移す。例えば、ボタン演出パターンとしてパターン2が決定されており、次回値Nの値が4である場合には、対応付けられた押下演出が「無し」であるため、次回の押下演出は実行されないと判定されることとなる。

【0522】

（ステップS4010）

次に、サブCPU200aは、押下演出追加抽選を実行する。この押下演出追加抽選は、本来は実行されないはずである回数目においても、押下演出を追加して実行するか否か

50

を決定する抽選である。

具体的には、ステップ S 4 0 0 4 において取得した追加抽選用乱数値と、追加抽選テーブル（図 4 3）と、に基づいて、大当たりの場合には追加パターン 1 ～ 6 の何れかを決定する。また、ハズレの場合には追加パターン 1 1 ～ 1 6 の何れかを決定する。そして、追加パターン 1 および追加パターン 1 1 を除く何れかの追加パターンが決定された場合には、押下演出が追加して行われることとなる。一方、追加パターン 1 または追加パターン 1 1 が決定された場合には、押下演出が追加して行われることはない（押下演出が追加して行われない追加パターンであるため）。

また、追加して行われる押下演出の概要（促進演出態様や発展演出態様の内容、演出時間）は、図 4 3 に示すように、上記図 4 2 で説明した押下演出の概要と同様のものとなっている。

10

【0 5 2 3】

そして、本ステップ S 4 0 1 0 の押下演出追加抽選において、追加パターン 1 および追加パターン 1 1 を除く何れかの追加パターンが決定された場合（追加パターン 2 ～ 6 , 1 2 ～ 1 6 のうちの何れかが決定された場合）には、サブ C P U 2 0 0 a は、このとき決定した追加パターンに基づいて、N 回目押下演出実行コマンドを生成する。

【0 5 2 4】

（ステップ S 4 0 1 1）

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 4 0 1 0 の押下演出追加抽選において押下演出を追加して実行することになったか否かを判定する。

20

このとき、押下演出を追加して実行しない場合には、演出入力制御処理を終了し、押下演出を追加して実行する場合には、ステップ S 4 0 1 2 に処理を移す。

【0 5 2 5】

（ステップ S 4 0 1 2）

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、N 回目押下演出実行中フラグを O N（＝ 1）にする。なお、上述した通り、この場合、N の値には 2 ～ 6 までの何れかが該当することとなる（N ≠ 1）。

【0 5 2 6】

（ステップ S 4 0 1 3）

次に、サブ C P U 2 0 0 a は、上記ステップ S 3 2 0 7 において決定したボタン演出パターンにおける N 回目押下演出時間（N 回目の押下演出に係る演出時間）、または上記ステップ S 4 0 1 0 において決定した追加パターンにおける N 回目押下演出時間をボタン演出時間タイマカウンタにセットし、このボタン演出時間タイマカウンタをスタートさせる。なお、上述した通り、この場合、N の値には 2 ～ 6 までの何れかが該当することとなる（N ≠ 1）。

30

【0 5 2 7】

（ステップ S 4 0 1 4）

上記ステップ S 4 0 0 9 において、次回の押下演出が実行されると判定された場合には、サブ C P U 2 0 0 a は、次回の押下演出を実行するために、画像制御基板 4 0 0 とランプ制御基板 5 0 0 に送信する N 回目押下演出実行コマンドを生成し、当該 N 回目押下演出実行コマンドをサブ R A M 2 0 0 c の送信バッファにセットする。

40

また、上記ステップ S 4 0 1 0 において押下演出を追加して実行することが決定している場合には、上記ステップ S 4 0 1 0 において生成した N 回目押下演出実行コマンドをサブ R A M 2 0 0 c の送信バッファにセットする。

なお、N 回目押下演出実行コマンドが画像制御基板 4 0 0 およびランプ制御基板 5 0 0 に送信されると、この N 回目押下演出実行コマンドに基づいて演出表示装置 4 0 , 4 1、スピーカ 1 1 , 1 2、演出装飾装置 5 5、演出操作装置 6 0（L E D 6 0 b）等が制御される。なお、上述した通り、この場合、N の値には 2 ～ 6 までの何れかが該当することとなる（N ≠ 1）。

【0 5 2 8】

50

最後に、ボタン演出が実行される場合の中央演出表示装置 40（表示画面 40a）および第 1 演出表示装置 41（表示画面 41a）における演出画像の一例について、図 44 および図 45 を用いて説明する。

【0529】

図 44（a）は、ボタン演出が実行される変動演出の開始時点の演出表示装置 40、41 の様子を示している。このとき、中央演出表示装置 40 では、表示画面 40a において演出図柄 48 の変動表示が開始され、第 1 演出表示装置 41 では、表示画面 41a の画面中央から「もやもやした形状の物体 A」が手前側に（表示画面 41a を正面視している遊技者に向かって）近づいてくる様子が示される。

【0530】

上記図 44（a）に次いで、上記物体 A が手前側にさらに近づいてくると、図 44（b）に示すように、物体 A が表示画面 41a の画面に大きく映し出される。そして、物体 A には、「ボタンストック」というメッセージ MA が書かれているのがはっきりと視認可能になる。このとき、表示画面 40a（中央演出表示装置 40）では、タッチボタン 61 を模した画像である上述したストックボタン SB1、SB2、SB3 が表示されるとともに、未だ変動表示中である演出図柄 48 は、表示画面 40a の右上の一角付近に縮小して表示される。なお、演出図柄 48 は、これ以降、当該ボタン演出が終了するまで、この位置（表示画面 40a の右上の一角付近）にて変動表示／停止表示するようになっている。

【0531】

その後、図 44（c）に示すように、ストックボタン SB1 が表示画面 41a（第 1 演出表示装置 41）に移動して、通常プッシュボタン PB1（促進演出態様 PB1）に変化した様子が示される。すなわち、1 回目の押下演出が実行されることとなる。

【0532】

そして、1 回目の押下演出によりタッチボタン 61 の押下操作が受け付けられると、図 44（d）に示すように、発展演出態様として、例えば、弱カットイン JC が表示される。なお、弱カットイン JC は、表示画面 40a および表示画面 41a を跨いで表示される。このとき、ストックボタン SB2、SB3 は、表示画面 40a の左下の一角にやや縮小して表示される。

【0533】

さらに、その後、図 44（e）に示すように、ストックボタン SB2 が表示画面 41a（第 1 演出表示装置 41）に移動して、通常プッシュボタン PB2（促進演出態様 PB2）に変化した様子が示される。すなわち、2 回目の押下演出が実行されることとなる。

【0534】

そして、2 回目の押下演出によりタッチボタン 61 の押下操作が受け付けられると、図 44（f）に示すように、発展演出態様として、例えば、中カットイン TC が表示される。なお、中カットイン TC は、弱カットイン JC と同様に、表示画面 40a および表示画面 41a を跨いで表示されるものであるが、図示のように、弱カットイン JC に比べて、エフェクト画像等が派手および／または猫を模ったキャラクタが大きい、といった態様となっている。また、このとき、ストックボタン SB3 は、表示画面 40a の左下の一角にやや縮小して表示される。

【0535】

さらに、その後、図 45（g）に示すように、ストックボタン SB3 が表示画面 41a（第 1 演出表示装置 41）に移動して、特大プッシュボタン PB3（促進演出態様 PB3）に変化した様子が示される。すなわち、3 回目の押下演出が実行されることとなる。

【0536】

そして、3 回目の押下演出によりタッチボタン 61 の押下操作が受け付けられると、図 45（h）に示すように、発展演出態様として、例えば、最強カットイン SC が表示される。なお、最強カットイン SC は、弱カットイン JC や中カットイン TC と同様に、表示画面 40a および表示画面 41a を跨いで表示されるものであるが、図示のように、弱カットイン JC や中カットイン TC および図示しない強カットイン KC に比べて、エフェク

10

20

30

40

50

ト画像等が派手および／または猫を模ったキャラクタが大きい、といった態様となっている。つまり、本実施形態では、カットイン画像の中において、最強カットインSCが、最も派手な発展演出態様（遊技者の注目を最も惹きつけやすい態様、大当たりに当選している可能性が最も高いと示唆させる態様）として位置づけされている。

【0537】

図45(i)は、発展演出態様として、上述したカットイン画像ではなく、全画面メッセージが表示される場合の一例を示している。この場合、押下演出において、タッチボタン61の押下操作が受け付けられると、図示のように、「きっと当たってしまいそう」というメッセージZMが、表示画面40aおよび表示画面41aの双方を使って表示される。

10

【0538】

図45(j)は、追加抽選に当選した場合の一例を示している。追加抽選に当選すると、例えば、N回目の押下演出の開始時点において、表示画面41a（第1演出表示装置41）に、ストックボタンSB4が新たに表示されるとともに、表示画面40a（中央演出表示装置40）には、「ボタンストック追加+1」といったメッセージTMが表示される。

【0539】

図45(k)は、ボタン演出における最後（最終回目、最大値Nに該当する回数目）の押下演出が行われる場合の一例を示している。このとき、表示画面40a（中央演出表示装置40）には、ジャッジボタンPB4（促進演出態様PB4）および「押して!」というメッセージPMが表示される。このとき、表示画面41a（第1演出表示装置41）には、「最終ジャッジ」というメッセージJMが表示される。

20

【0540】

上記図45(k)において、当該変動演出が大当たりに係るものである場合には、タッチボタン61の押下操作が受け付けられると、図45(l)に示すように、最後の押下演出（最終ジャッジ）の結果が、大当たりであることが示される。例えば、表示画面41a（第1演出表示装置41）には、当該変動演出が大当たりであることを示唆（告知）する「大当たり」というメッセージOMが表示され、表示画面40a（中央演出表示装置40）では、演出図柄48が大当たりに該当する組み合わせ（この例では、「7-7-7」）で停止表示する。

30

【0541】

以上のように、本実施形態によれば、ボタン演出が実行されるにあたり、当該ボタン演出において何回の押下演出が行われるかが、事前に遊技者に示唆される。すなわち、ボタン演出が開始されるときに、当該ボタン演出において何回の押下演出を行うことができるのかを、押下演出の回数に対応する画像（ストックボタン）を表示させることにより、その回数を遊技者に認識させることを可能としている。したがって、遊技者は、予め、ボタン演出において押下演出が何回行われるかを知ったうえで、当該ボタン演出を楽しむことができる。これにより、少なくとも複数回の押下演出が行われることが事前に示唆されるため、押下演出が行われる期間を分散させることができる。すなわち、従来の遊技機のように、遊技者の期待感、高揚感が高まっている一点に押下演出を集中するといったことがないため、遊技者の抱いていた期待感、高揚感を一気に低下させてしまうような事態を招きづらくすることができる。したがって、タッチボタン61（演出用ボタン）による演出効果を十分に発揮することのできる遊技機を提供することができる。

40

【0542】

また、本実施形態によれば、事前に押下演出の回数が示唆されるので、従来の遊技機のように、押下演出が何回行われるか分からない状態で、結局、押下演出が1回しか行われず、かつ、その押下演出の結果が大当たりの当選の期待度の低い発展演出態様であった場合に、遊技者が一気に当該変動演出に対する期待感を消失させてしまうといった事態を回避させることができる。

【0543】

50

また、本実施形態は、ボタン演出の冒頭（開始時点）において、予め押下演出の回数を示唆するものであるが、追加抽選を実行することが可能であるため、上記冒頭において示唆された回数を超えて押下演出を実行することができる場合がある。これにより、たとえ事前に示唆された回数が少ない回数（1～2回程度）であったとしても、遊技者は、押下演出が追加されるかもしれないという期待感を当該ボタン演出が終了するまで持ち続けることができる。したがって、ボタン演出の冒頭では、少ない回数しか押下演出が実行されないことが示唆された場合であっても、遊技者は、期待感を損なわずに当該ボタン演出を最後まで楽しむことができる。したがって、タッチボタン61（演出用ボタン）による演出効果を十分に発揮することのできる遊技機を提供することができる。

【0544】

また、本実施形態によれば、上述した通り、追加抽選を実行可能としているため、ボタン演出パターンテーブルに含めるボタン演出パターンの総数を極力抑えることが可能である。すなわち、図42で説明したように、Nの最大値が同じであっても、初期ボタン数を異ならせることにより、初期の設定（追加抽選の当選を考慮しない場合）において1回～N回の押下演出が行われるようにすることが可能である。具体的には、Nの最大値を「6」のみとした場合であっても、初期ボタン数を「1」～「6」までの全パターンを設けておく。このようにすると、例えば、追加抽選に当選する条件を厳しく（困難に）すれば、Nの最大値は全て「6」であるにも関わらず、ボタン演出において、押下演出が1回（しか）行われないパターン、・・・、押下演出が6回行われるパターンまでを作り出すことが可能となる。反対に、追加抽選に当選する条件を容易にすれば、どんなボタン演出パターンが決定された場合であっても、押下演出が5回～6回（まで）行われやすいといったゲーム性を作り出すことが可能となる。このようなことから、本実施形態によれば、演出制御に係るデータの削減を図る（演出制御に係るデータ容量の抑制を図る）ことが可能となる。

【0545】

（その他の実施形態についての言及）

上記実施形態は、本発明のパチンコ機Pの一形態であり、本発明は、説明された実施形態に限定されるものではなく、特許請求の範囲に示される技術的思想の範囲を逸脱しない限り様々な形態に変更することができる。

【0546】

なお、上記実施形態では、中央演出表示装置40、第1演出表示装置41という2個の演出表示装置を有する場合を例にとって説明したが、演出表示装置は1個であってもよいし、3個以上であってもよい。また、中央演出表示装置40および／または第1演出表示装置41は、可動可能な構成でなくてもよい。

【0547】

また、上記実施形態では、ボタン演出を実行する場合には、変動演出が開始された直後からボタン演出を開始可能な形態としたが、ボタン演出を開始させるタイミングはこれに限られない。例えば、当該変動演出が開始され、一部の演出図柄48が停止表示されてから（例えば、リーチ演出において一部の演出図柄48が停止表示してリーチ形態になってから）、ボタン演出を開始させるものとしてもよいし、リーチ形態がさらに発展してスーパーリーチ形態に展開（遷移）するタイミング、あるいは、このスーパーリーチ形態に展開してから、ボタン演出を開始させるものとしてもよい。

【0548】

また、上記実施形態では、ボタン演出パターンにおいて、例えば、図42（a）のパターン2に示すように、初期ボタン数が「3」であって、予め設定された押下演出も「3」、といったように、初期ボタン数と、少なくとも行われる（追加抽選が全て非当選であった場合にも行われる）押下演出の回数とが同数となるようにしたが、これに限られない。例えば、初期ボタン数が「2」であって、予め設定された押下演出が「3」、といったように、初期ボタン数と、少なくとも行われる押下演出の回数とが同数にならないパターンを設けてもよい。このようにすると、初期ボタン数として表示されたストックボタンの総

数よりも多い回数の押下演出を必ず行うことが可能な状態を作り出すことができる。例えば、演出態様として、1回の押下演出が行われたにも関わらず、ストックボタンの総数は減少していない、すなわち、この押下演出に対応して1個のストックボタンが消費されるはずにも関わらず、消費されていないかのように見せかけることが可能となる。

【0549】

なお、上記実施形態におけるタッチボタン61、タッチボタン検出スイッチ61aは、本発明の操作手段の一例に該当する。

また、上記実施形態における副制御基板200は、本発明の演出制御手段、回数決定手段、回数教示手段、追加回数教示決定手段の一例に該当する。

また、上記実施形態における主制御基板100は、本発明の判定手段の一例に該当する 10

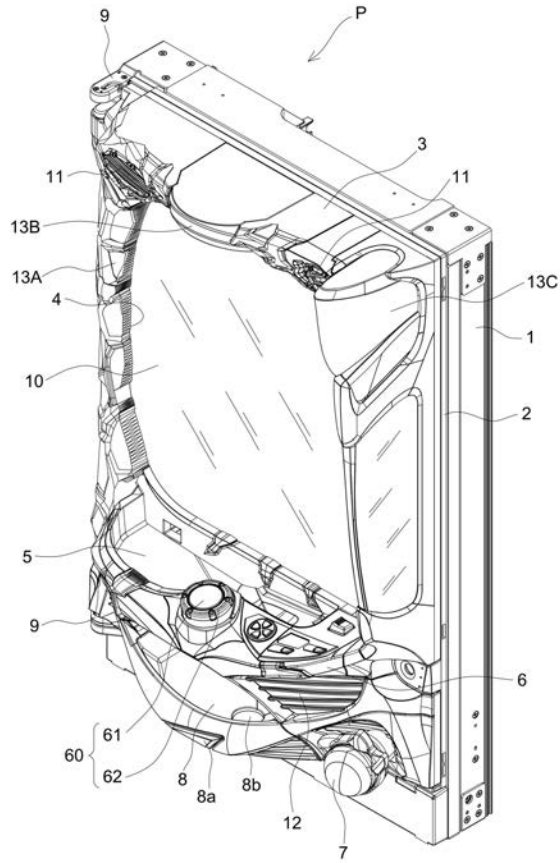
【符号の説明】

【0550】

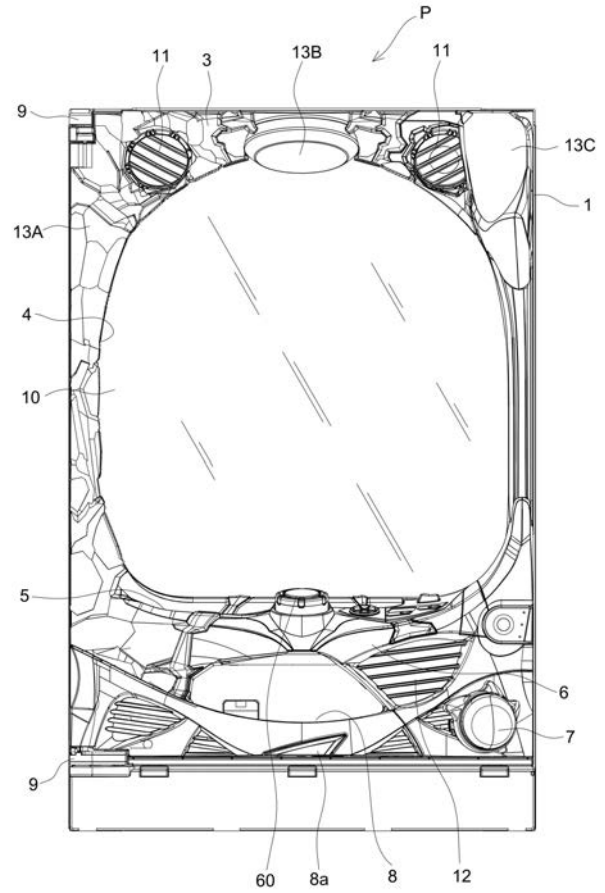
P	パチンコ機	
7	ハンドル	
7a	タッチセンサ	
7b	発射ボリューム	
7c	発射用ソレノイド	
8	下皿	
8a	玉抜レバー	20
8b	玉抜き孔	
11	上部スピーカ	
12	下部スピーカ	
14	遊技盤	
15	遊技領域	
16a	ガイドレール	
16b	遊技球規制レール	
17	遊技釘	
18	左打ち領域	
19	右打ち領域	30
20	一般入賞口	
20a	一般入賞口検出スイッチ	
22	ゲート	
22a	ゲート検出スイッチ	
24	第1始動入賞口	
24a	第1始動入賞口検出スイッチ	
26	第2始動入賞口	
26a	第2始動入賞口検出スイッチ	
26b	スライド板	
26c	始動入賞口開閉ソレノイド	40
27	アタッカー装置	
27a	蓋部材	
27c	大入賞口開閉ソレノイド	
28	大入賞口	
28a	大入賞口検出スイッチ	
29	アウト口	
30	第1特別図柄表示装置	
31	第2特別図柄表示装置	
32	普通図柄表示装置	
33	第1特別図柄保留表示器	50

3 4	第 2 特別図柄保留表示器	
3 5	普通図柄保留表示器	
4 0	中央演出表示装置（メイン液晶）	
4 1	第 1 演出表示装置（サブ液晶）	
4 3	第 1 保留表示領域	
4 3 a ～ 4 3 d	表示領域	
4 4	第 2 保留表示領域	
4 4 a ～ 4 4 d	表示領域	
4 5	処理表示領域	
4 8（4 8 a、4 8 b、4 8 c）	演出図柄	10
5 3	演出役物装置	
5 4	ステージ	
5 5	演出装飾装置	
5 6	溝	
6 0	演出操作装置	
6 0 b	L E D	
6 1	タッチボタン	
6 1 a	タッチボタン検出スイッチ	
6 2	セレクトスイッチ	
6 2 a	回転操作検出スイッチ	20
1 0 0	主制御基板	
1 0 0 a	メイン C P U	
1 0 0 b	メイン R O M	
1 0 0 c	メイン R A M	
2 0 0	副制御基板	
2 0 0 a	サブ C P U	
2 0 0 b	サブ R O M	
2 0 0 c	サブ R A M	
2 0 0 d	タイマカウンタ	
3 0 0	払出・発射制御基板	30
3 0 0 a	払出 C P U	
3 0 0 b	払出・発射 R O M	
3 0 0 c	払出・発射 R A M	
3 0 1	払出モータ	
3 0 2	払出球計数スイッチ	
3 0 3	扉開放スイッチ	
3 0 4	下皿満タン検出スイッチ	
3 0 8	遊技情報出力端子板	
4 0 0	画像制御基板	
5 0 0	ランプ制御基板	40
6 0 0	電源基板	
6 0 1	電源プラグ	
7 0 0	ホールコンピュータ	

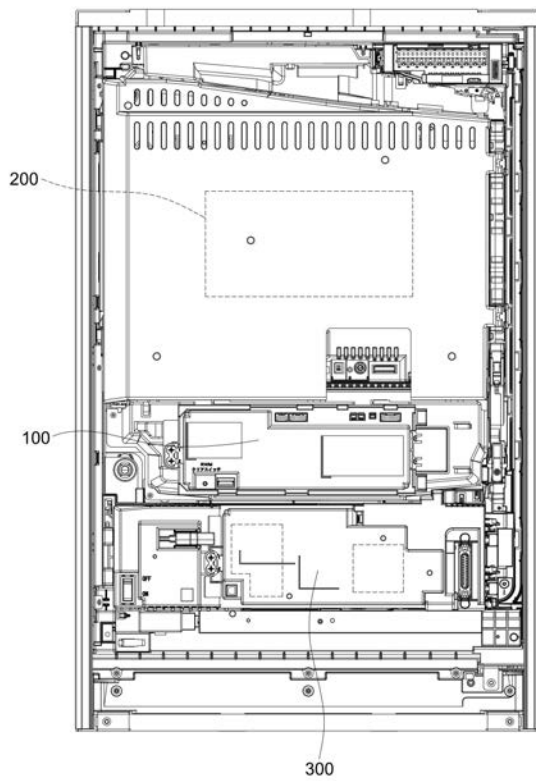
【図 1】



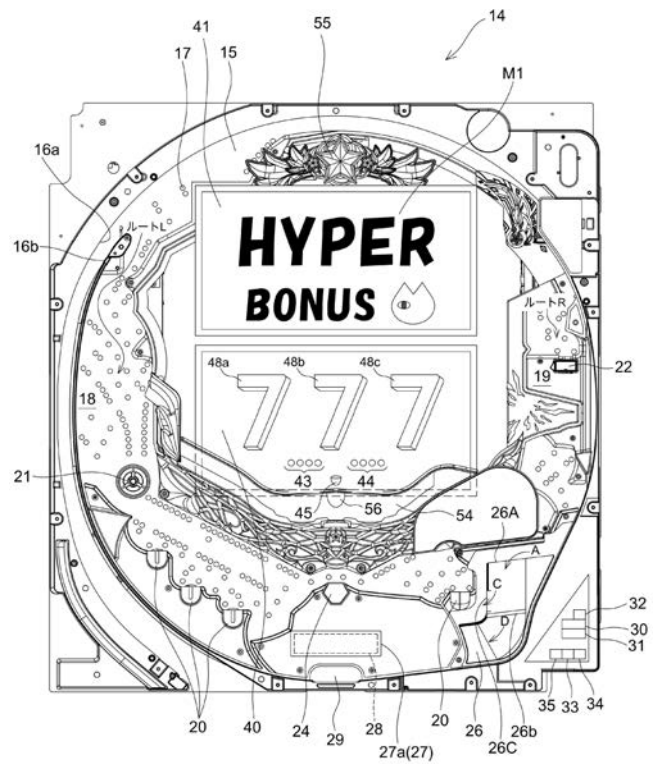
【図 2】



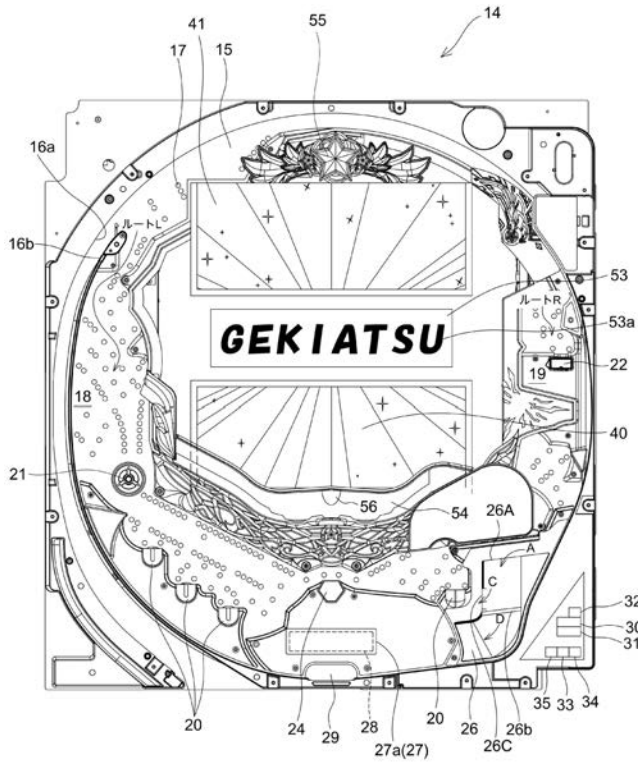
【図 3】



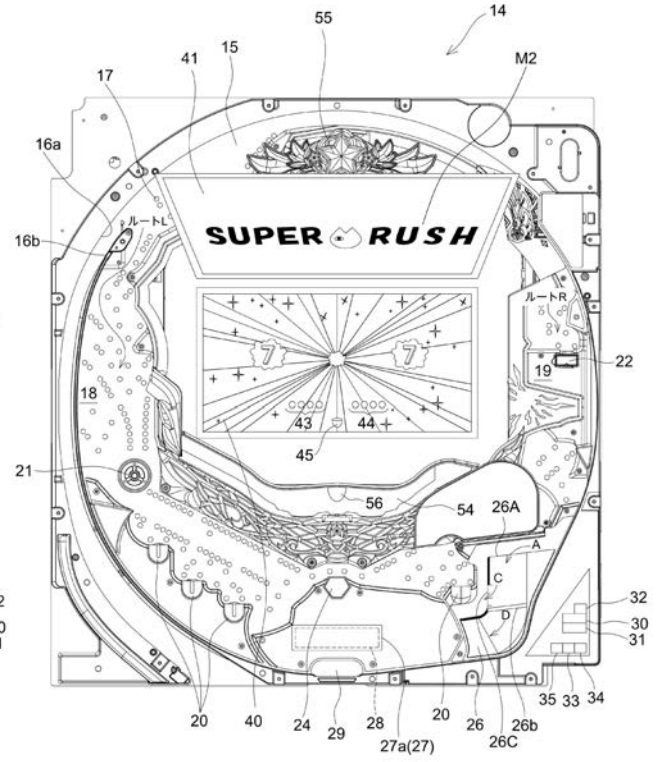
【図 4 (a)】



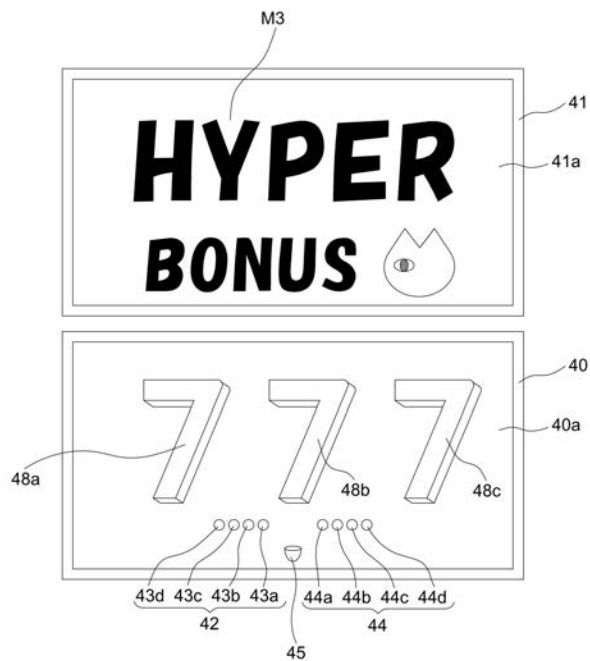
【図 4 (b)】



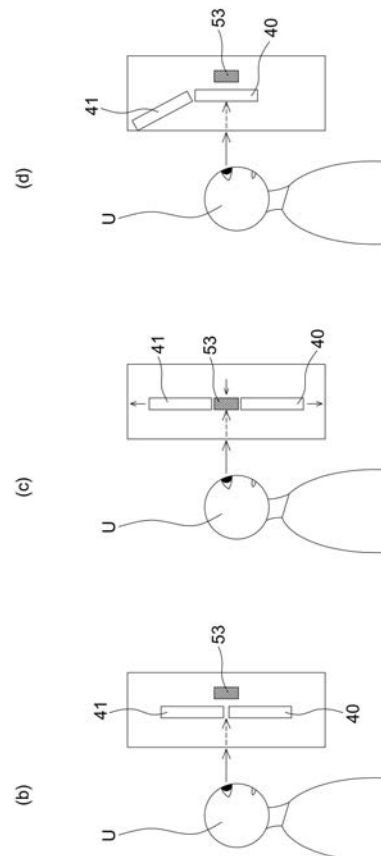
【図 4 (c)】



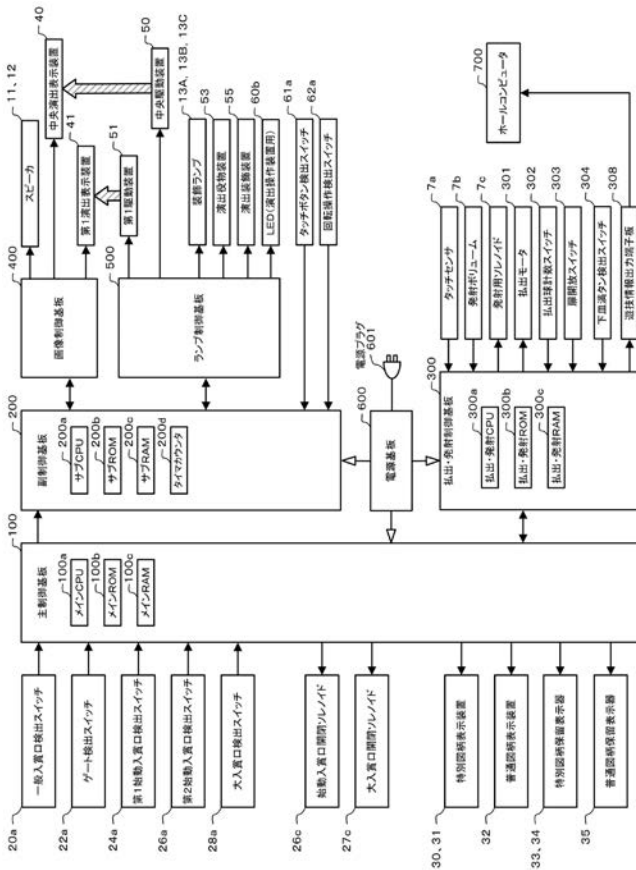
【図 5 (a)】



【図 5 (b)】



【図 6】



【図 7】

(a) 低確率判定テーブル(第1特図、第2特図共通)

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	※割合(参考)
10001~10164	大当たり	164/65536=1/399.6
20001~20164	小当たり	164/65536=1/399.6
上記以外	ハズレ	—

(b) 高確率判定テーブル(第1特図、第2特図共通)

大当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	※割合(参考)
10001~11640	大当たり	1640/65536=1/39.96
20001~20164	小当たり	164/65536=1/399.6
上記以外	ハズレ	—

【図 8】

(a) 第1特図大当たり用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄の種類	特別図柄の組み合わせ	※割合(参考)
0~9	特別図柄1	12R特定1図柄	10/100(10%)
10~59	特別図柄2	12R特定2図柄(実質4R)	50/100(50%)
60~74	特別図柄3	4R特定1図柄(実質0R)	15/100(15%)
75~89	特別図柄4	4R通常1図柄	25/100(25%)

(b) 第1特図小当たり用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄の種類	特別図柄の組み合わせ	※割合(参考)
0~99	特別図柄A	小当たりA図柄	100/100(100%)

(c) 第2特図大当たり用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄の種類	特別図柄の組み合わせ	※割合(参考)
0~59	特別図柄5	16R特定1図柄	60/100(60%)
60~69	特別図柄6	4R特定2図柄	10/100(10%)
70~74	特別図柄7	2R特定1図柄(実質0R)	5/100(5%)
75~99	特別図柄8	2R通常1図柄(実質0R)	25/100(25%)

(d) 第2特図小当たり用当たり図柄乱数判定テーブル

当たり図柄乱数 (0~99)	特別図柄の種類	特別図柄の組み合わせ	※割合(参考)
0~99	特別図柄B	小当たりB図柄	100/100(100%)

【図 9】

(a) 第1作動テーブル(特別図柄1)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~12回目	1回	29.0秒	2.0秒

(b) 第2作動テーブル(特別図柄2)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~4回目	1回	29.0秒	2.0秒
5~12回目	1回	0.1秒	2.0秒

(c) 第3作動テーブル(特別図柄3)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~4回目	1回	0.1秒	2.0秒

(d) 第4作動テーブル(特別図柄4)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~4回目	1回	29.0秒	2.0秒

(e) 第5作動テーブル(特別図柄5)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~16回目	1回	29.0秒	2.0秒

(f) 第6作動テーブル(特別図柄6)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~4回目	4回	5.0秒	2.0秒

(g) 第7作動テーブル(特別図柄7、特別図柄8)

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
1~2回目	1回	0.1秒	2.0秒

(h) 第8作動テーブル(特別図柄A)・・・第3作動テーブルに類似

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
—	4回	0.1秒	2.0秒

(i) 第9作動テーブル(特別図柄B)・・・第7作動テーブルに類似

ラウンド遊技回数(R)	開放回数(K)	開放時間	閉鎖時間 (インターバル時間)
—	2回	0.1秒	2.0秒

【図 10】

大当たり遊技終了後の遊技状態設定テーブル

特別図柄の種類	大当たり当選時の遊技状態	大当たり後に設定される高確率遊技回数(X)	大当たり後に設定される時短遊技回数(J)
特別図柄1 特別図柄2 特別図柄5 特別図柄6 特別図柄7	低確モード (低確・非時短)	10000	10000
	時短モード (低確・時短)	10000	10000
	高確モード (高確・非時短)	10000	10000
	確変モード (高確・時短)	10000	10000
	低確モード (低確・非時短)	10000	0
特別図柄3	時短モード (低確・時短)	10000	10000
	高確モード (高確・非時短)	10000	10000
	確変モード (高確・時短)	10000	10000
	低確モード (低確・非時短)	0	100
	時短モード (低確・時短)	0	100
特別図柄4 特別図柄8	高確モード (高確・非時短)	0	100
	確変モード (高確・時短)	0	100
	高確モード (高確・非時短)	0	100

(※)小当たり遊技終了後の遊技状態の設定

特別図柄A 特別図柄B	低確モード (低確・非時短)	変化なし	変化なし
	時短モード (低確・時短)	変化なし	変化なし
	高確モード (高確・非時短)	変化なし	変化なし
	確変モード (高確・時短)	変化なし	変化なし
	高確モード (高確・非時短)	変化なし	変化なし

【図 11】

(a) 第1判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

保留数	リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
0、1	0~3999	Aグループ
	4000~8999	Bグループ
	9000~9899	Cグループ
	9900~10006	Dグループ

(b) 第2判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

保留数	リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
2、3	0~5999	Aグループ
	6000~8999	Bグループ
	9000~9899	Cグループ
	9900~10006	Dグループ

(c) 第3判定テーブル(非時短遊技状態、第2特図用)

保留数	リーチグループ決定乱数 (0~10006)	グループ種別
0、1、 2、3	0~7999	Aグループ
	8000~10006	Bグループ

【図 12】

(a) Aグループ用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~250	00H	第1変動テーブル

(b) Bグループ用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~99	00H	第2変動テーブル
100~250	01H	第2変動テーブル

(c) Cグループ用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~250	03H	第3変動テーブル

(d) Dグループ用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~89	03H	第3変動テーブル
90~250	04H	第4変動テーブル

【図 13】

(a) 大当たり用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~99	30H	第30変動テーブル
100~199	31H	第31変動テーブル
200~250	32H	第32変動テーブル

(b) 小当たり用判定テーブル(非時短遊技状態、第1特図用)

リーチモード決定乱数 (0~250)	変動モード番号	変動パターン乱数判定テーブル
0~250	33H	第33変動テーブル

【図 14】

(a) 第1変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~124	00H
125~249	01H

(b) 第2変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~99	00H
100~249	01H

(c) 第3変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~249	03H

(d) 第4変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~119	03H
120~249	04H

(e) 第30変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~124	31H
125~249	32H

(f) 第31変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~29	30H
30~109	31H
110~249	32H

(g) 第32変動テーブル	
変動パターン乱数 (0~249)	変動パターン番号
0~59	30H
60~149	31H
150~249	32H

【図 15】

(a) 変動時間1決定テーブル	
変動モード番号	変動時間
00H	4秒
01H	8秒
02H	13秒
03H	16秒
04H	20秒
⋮	⋮

(b) 変動時間2決定テーブル	
変動パターン番号	変動時間
00H	0秒
01H	8秒
02H	16秒
03H	45秒
04H	60秒
⋮	⋮

【図 16】

(a) 非時短用判定テーブル			
当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	普通図柄の種類	※割合(参考)
1~1300	当たり	当たり図柄	1300/65536=1/50.41
上記以外	ハズレ	ハズレ図柄	—

(b) 時短用判定テーブル			
当たり決定乱数 (0~65535)	判定結果	普通図柄の種類	※割合(参考)
1~65000	当たり	当たり図柄	65000/65536=1/1.01
上記以外	ハズレ	ハズレ図柄	—

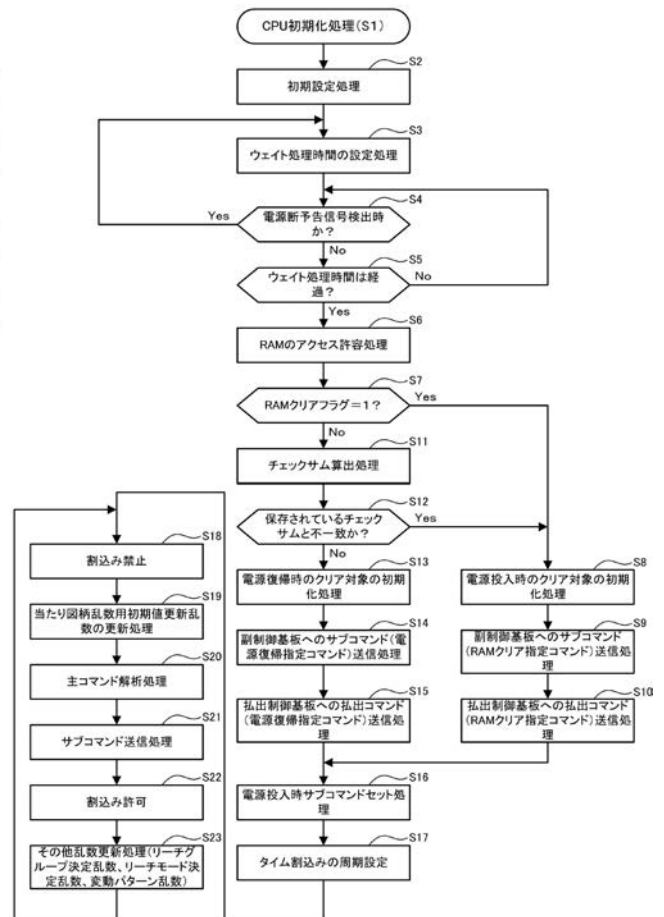
【図 17】

遊技状態	変動時間
非時短遊技状態	29秒
時短遊技状態	3秒

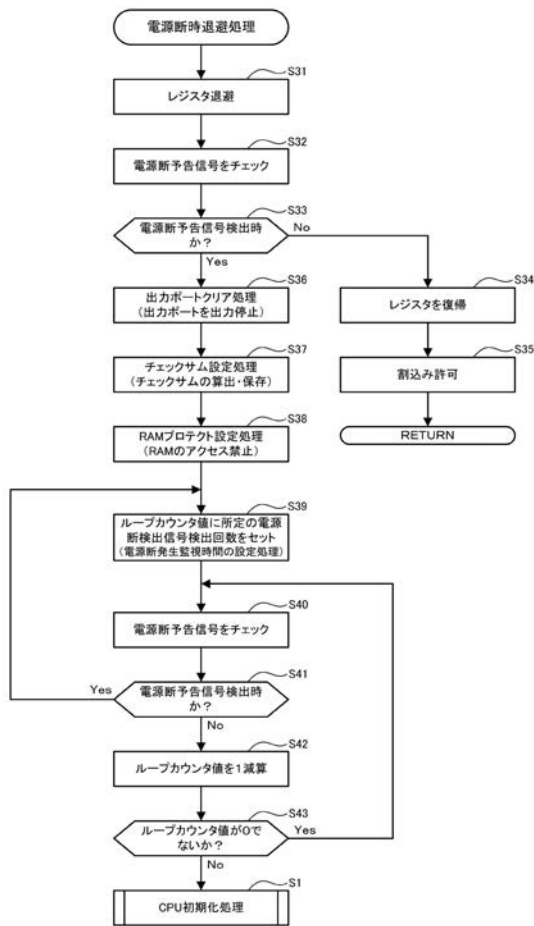
【図 18】

遊技状態	開放回数	開放時間	閉鎖時間(インターバル)
非時短遊技状態	1回	0.2秒	—
時短遊技状態	1回目	1.2秒	0.8秒
	2回目	1.2秒	

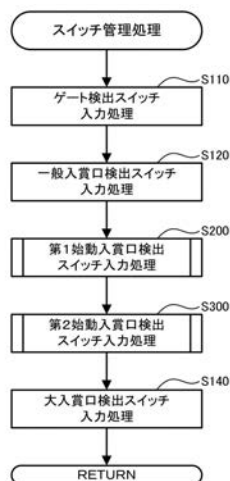
【図 19】



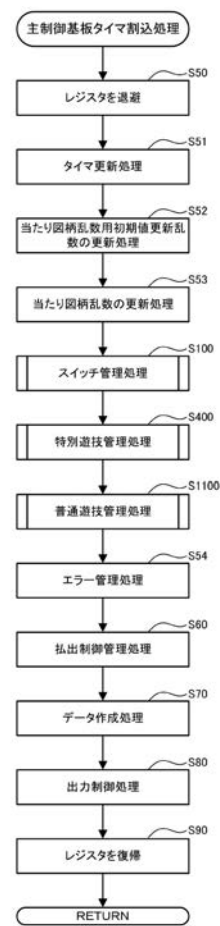
【図 20】



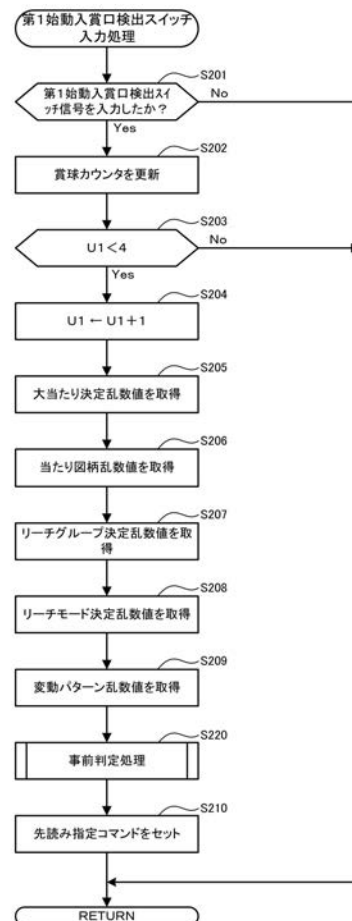
【図 22】



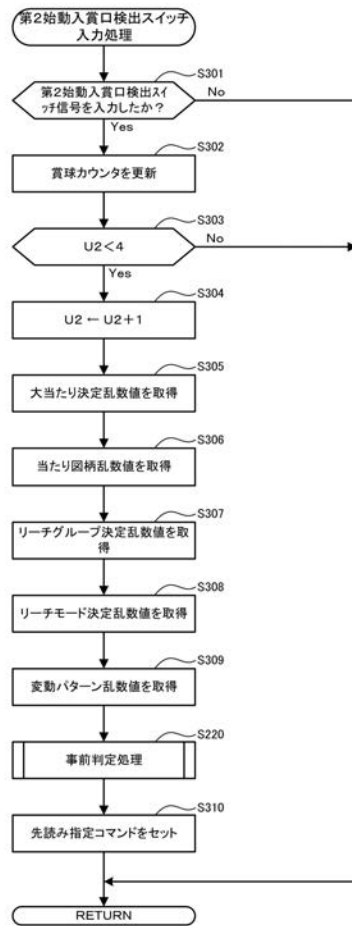
【図 21】



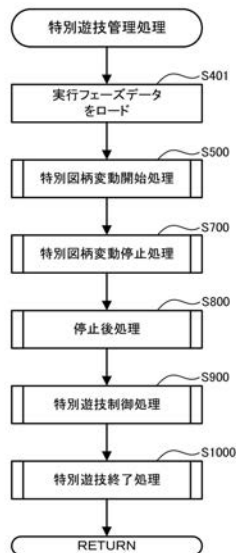
【図 23 (a)】



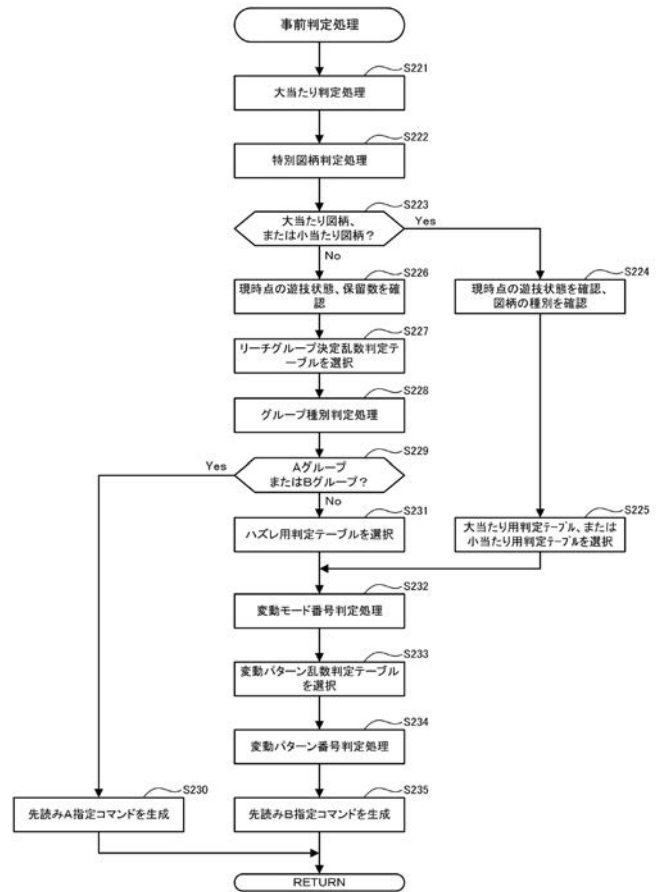
【図 23 (b)】



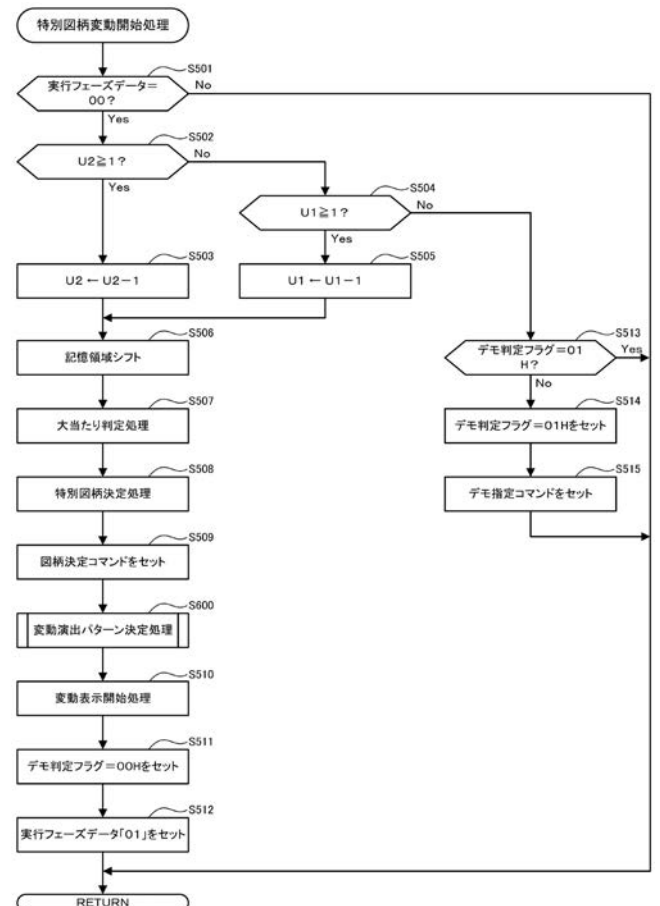
【図 25】



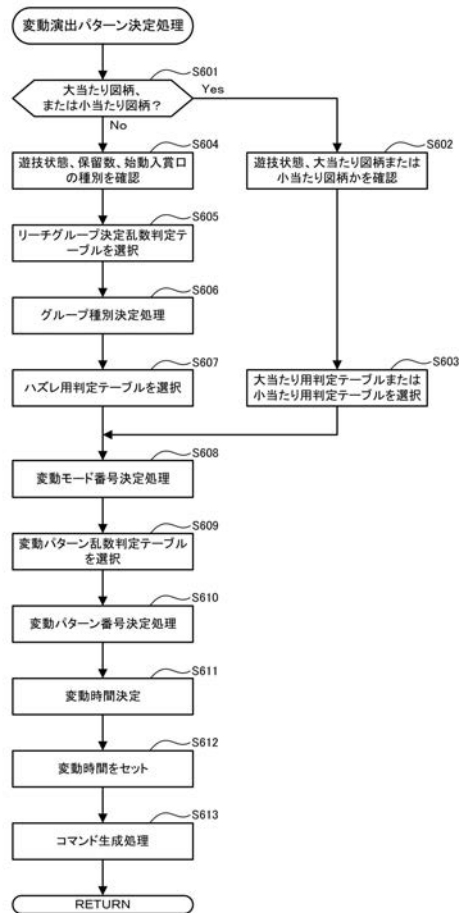
【図 24】



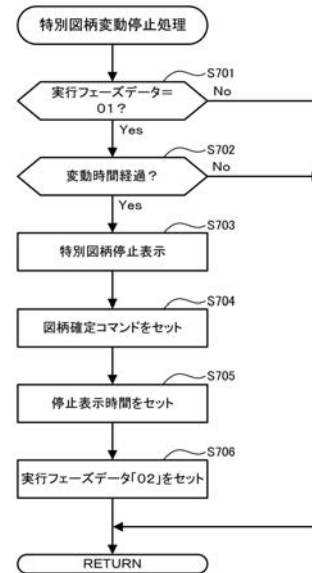
【図 26】



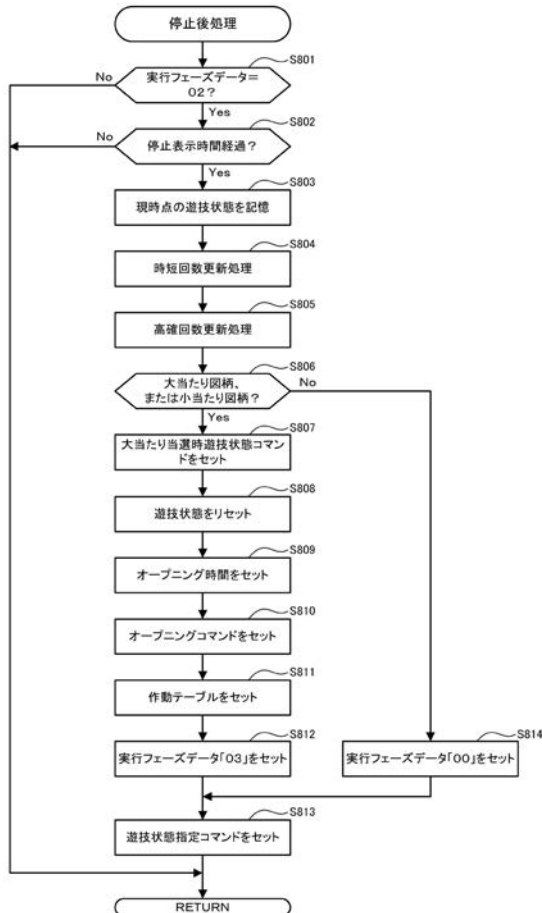
【図 27】



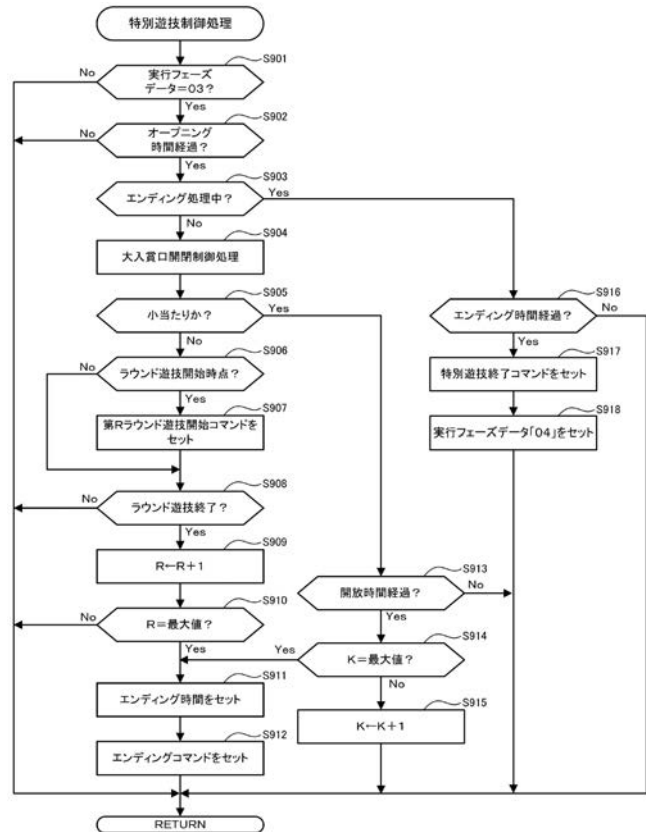
【図 28】



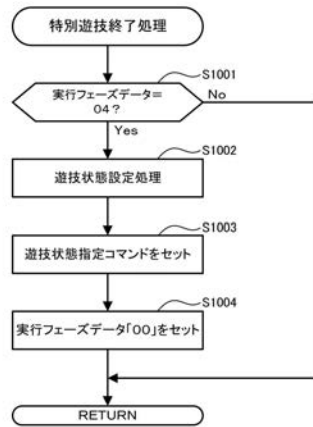
【図 29】



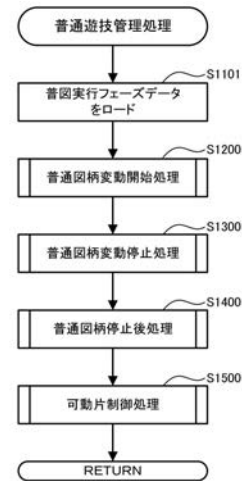
【図 30】



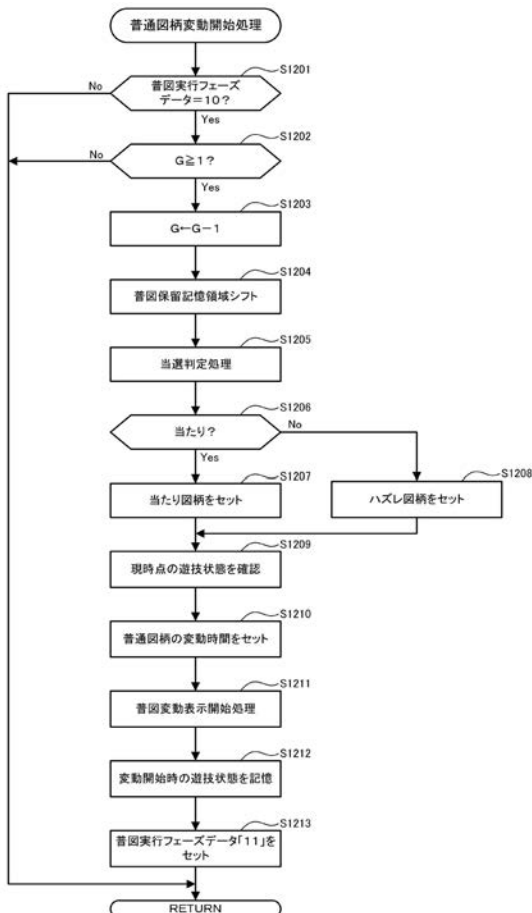
【図 3 1】



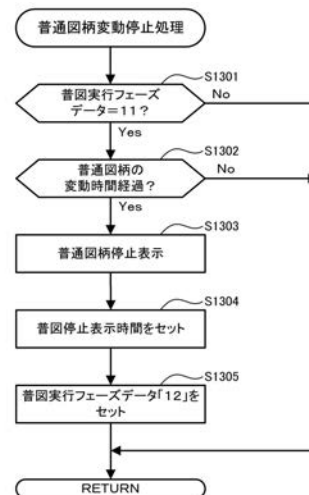
【図 3 2】



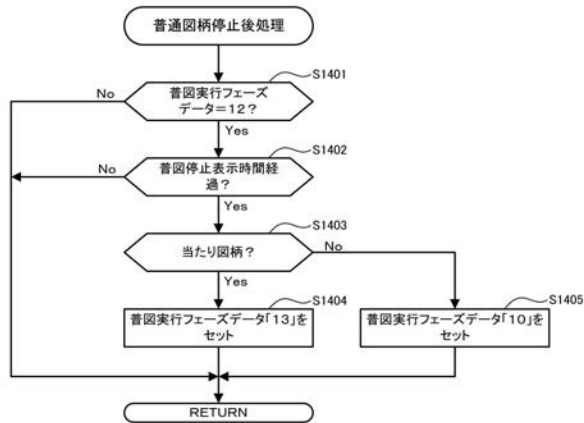
【図 3 3】



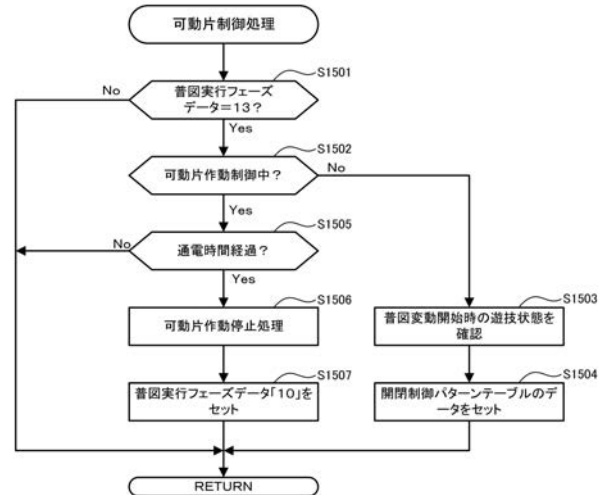
【図 3 4】



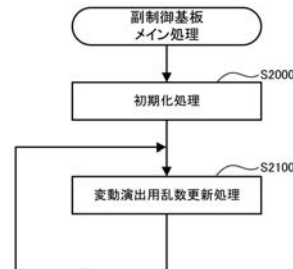
【図 35】



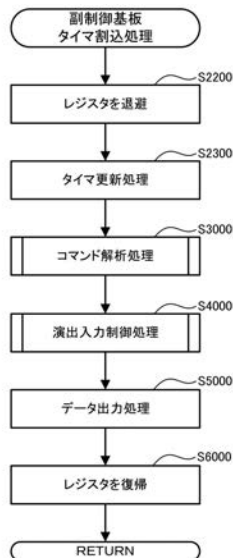
【図 36】



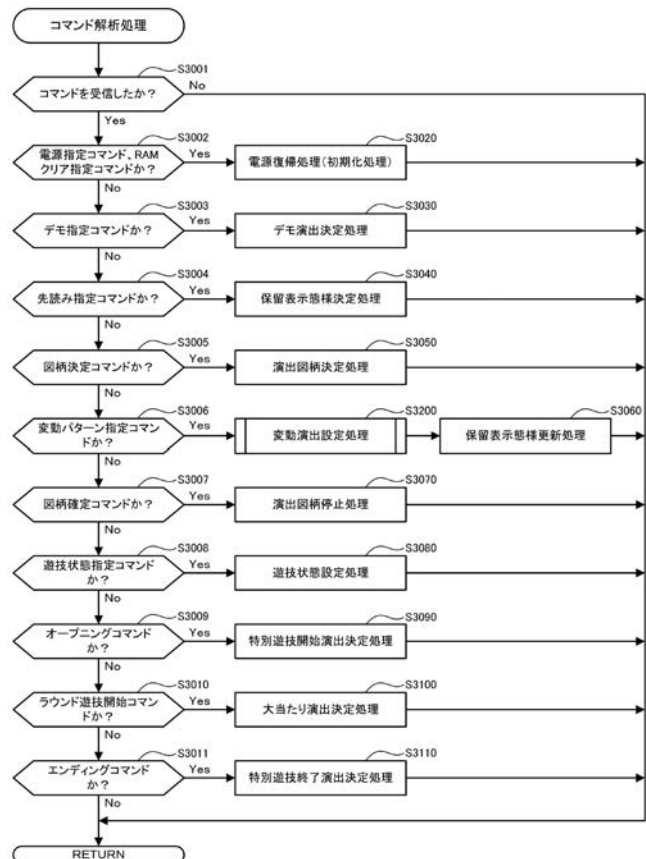
【図 37】



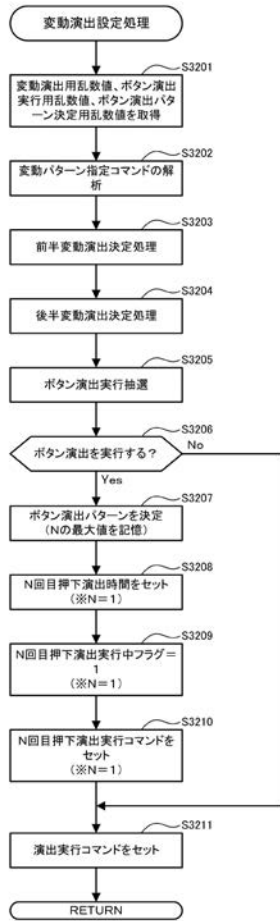
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 42】

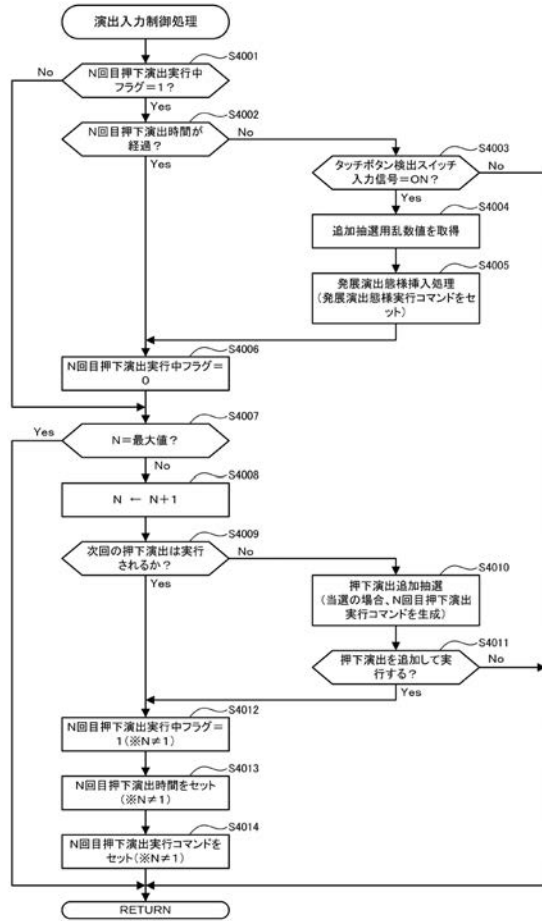
(a) 大当たり用ボタン演出パターン決定テーブル

ボタン演出パターン決定用乱数	パターンNo.	Nの最大値	N回目の押下演出の概要		演出時間(秒)
			初期ボタン数	促進演出態様 / 発展演出態様	
0~19	パターン1	6	6	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=2: 10
				N=3: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=3: 10
				N=4: 通常プッシュボタン / 強カットイン	N=4: 10
				N=5: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(大当たり)	N=6: 10
20~29	パターン2	6	3	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=2: 10
				N=3: 無し / 無し	N=3: 10
				N=4: 無し / 無し	N=4: 10
				N=5: 無し / 無し	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(逆転)	N=6: 10
30~39	パターン3	6	4	N=1: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=1: 10
				N=2: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=2: 10
				N=3: 無し / 無し	N=3: 10
				N=4: 無し / 無し	N=4: 10
				N=5: 通常プッシュボタン / 全面面メッセージ	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(期待度90%)	N=6: 10
40~49	パターン4	...	...	...	...
50~59	パターン5	6	...	...	...
60~69	パターン6	5	5	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=2: 10
				N=3: 通常プッシュボタン / 強カットイン	N=3: 10
				N=4: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=4: 10
				N=5: ジャッジボタン / 結果(大当たり)	N=5: 10
				...	...
70~79	パターン7	...	...	...	...
80~89	パターン8	...	...	...	...
90~99	パターン9	5	2	...	...

(b) ハズレ用ボタン演出パターン決定テーブル(小当たりの場合も含む)

ボタン演出パターン決定用乱数	パターンNo.	Nの最大値	N回目の押下演出の概要		演出時間(秒)
			初期ボタン数	促進演出態様 / 発展演出態様	
0~4	パターン11	6	6	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=2: 10
				N=3: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=3: 10
				N=4: 通常プッシュボタン / 強カットイン	N=4: 10
				N=5: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(期待度30%)	N=6: 10
5~9	パターン12	6	4	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=2: 10
				N=3: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=3: 10
				N=4: 無し / 無し	N=4: 10
				N=5: 無し / 無し	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(ハズレ)	N=6: 10
10~14	パターン13	6	3	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=2: 10
				N=3: なし	N=3: 10
				N=4: なし	N=4: 10
				N=5: なし	N=5: 10
				N=6: ジャッジボタン / 結果(期待度50%)	N=6: 10
15~19	パターン14	...	...	...	...
20~24	パターン15	6	...	...	...
25~49	パターン16	5	5	N=1: 通常プッシュボタン / 弱カットイン	N=1: 10
				N=2: 通常プッシュボタン / 中カットイン	N=2: 10
				N=3: 通常プッシュボタン / 強カットイン	N=3: 10
				N=4: 特大プッシュボタン / 最強カットイン	N=4: 10
				N=5: ジャッジボタン / 結果(期待度20%)	N=5: 10
				...	...
50~69	パターン17	...	...	...	...
70~89	パターン18	...	...	...	...
90~99	パターン19	5	1	...	...

【図 41】



【図 43】

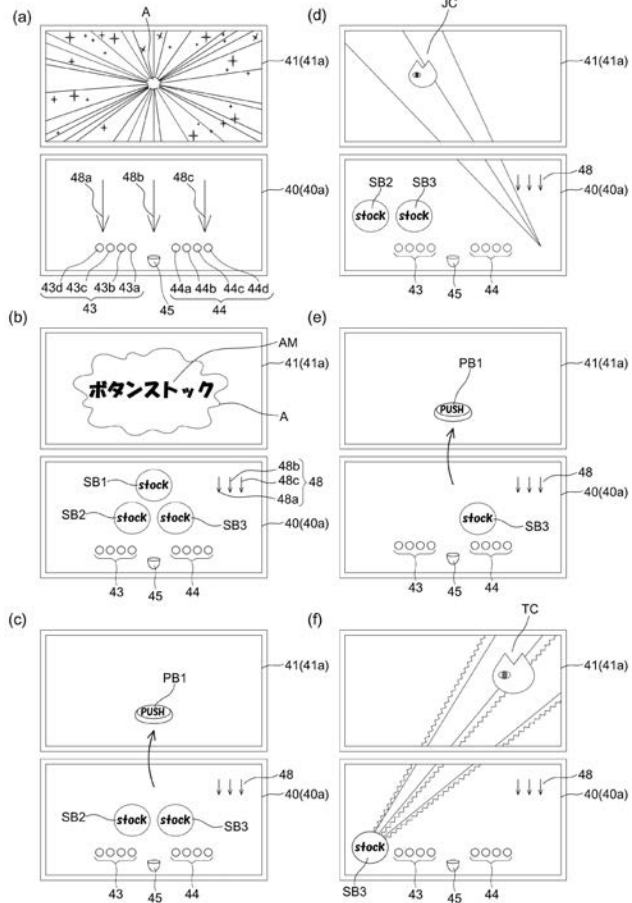
(a) 大当たり用追加抽選テーブル

追加抽選用乱数	追加パターンNo.	追加される押下演出の概要 促進演出態様 / 発展演出態様	演出時間(秒)
0~49	追加パターン1	—	—
50~59	追加パターン2	通常プッシュボタン / 弱カットイン	10
60~69	追加パターン3	通常プッシュボタン / 中カットイン	10
70~79	追加パターン4	通常プッシュボタン / 強カットイン	10
80~89	追加パターン5	特大プッシュボタン / 最強カットイン	10
90~99	追加パターン6	通常プッシュボタン / 全面面メッセージ	10

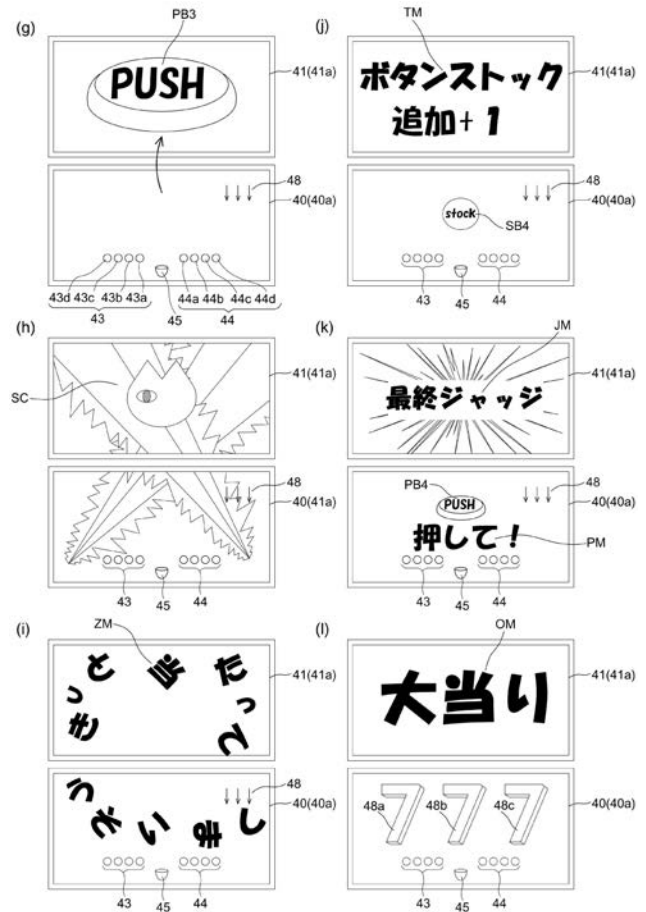
(b) ハズレ用追加抽選テーブル(小当たりの場合も含む)

追加抽選用乱数	追加パターンNo.	追加される押下演出の概要 促進演出態様 / 発展演出態様	演出時間(秒)
0~49	追加パターン11	—	—
50~69	追加パターン12	通常プッシュボタン / 弱カットイン	10
70~89	追加パターン13	通常プッシュボタン / 中カットイン	10
90~94	追加パターン14	通常プッシュボタン / 強カットイン	10
95~97	追加パターン15	特大プッシュボタン / 最強カットイン	10
98~99	追加パターン16	通常プッシュボタン / 全面面メッセージ	10

【図 44】



【図 45】



フロントページの続き

- (72)発明者 原 浩一
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 大岩 剛
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- (72)発明者 白石 和彦
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社平和内
- Fターム(参考) 2C333 AA05 AA11 CA49 CA53 FA05 FA09 FA17