

(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2016-214932

(P2016-214932A)

(43) 公開日 平成28年12月22日 (2016. 12. 22)

(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 2 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号 特願2016-164778 (P2016-164778)  
 (22) 出願日 平成28年8月25日 (2016. 8. 25)  
 (62) 分割の表示 特願2015-102218 (P2015-102218)  
 の分割  
 原出願日 平成27年5月19日 (2015. 5. 19)

(71) 出願人 000161806  
 京楽産業、株式会社  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 (74) 代理人 110001276  
 特許業務法人 小笠原特許事務所  
 (72) 発明者 藤田 恭浩  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業、株式会社内  
 (72) 発明者 古谷 一馬  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業、株式会社内  
 (72) 発明者 長谷川 岳俊  
 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号  
 京楽産業、株式会社内

最終頁に続く

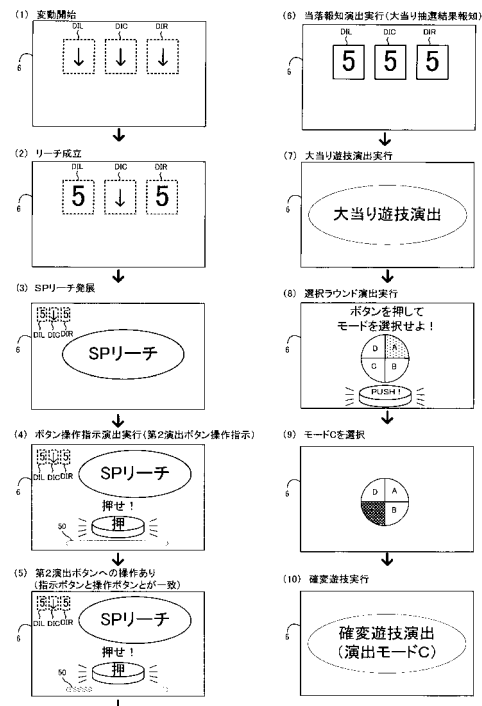
(54) 【発明の名称】 遊技機

## (57) 【要約】

【課題】遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技者によって操作可能な複数の操作手段を備え、操作手段への操作が有効となる操作有効期間に複数の操作手段のうち少なくとも1つの操作手段への操作を促す操作演出を実行可能であり、特別遊技を行うか否かの特別遊技判定の結果が特別遊技を行うものである場合、操作有効期間に操作が行われた操作手段が、操作演出で操作を促した操作手段と一致するかに応じて異なる後続演出を実行する。

【選択図】図31



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

始動条件の成立により特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、  
遊技者によって操作可能な複数の操作手段と、  
所定の操作有効期間において、前記複数の操作手段のうち少なくとも 1 つの操作手段への所定の操作を促す操作演出を画像表示手段で実行可能な操作演出実行手段と、  
前記所定の操作有効期間において、前記複数の操作手段のうちいずれに対して所定の操作がなされたかを判定する操作判定手段と、  
前記特別遊技判定手段による判定結果が肯定である場合、前記操作判定手段によって前記所定の操作がなされたと判定された前記操作手段が、前記操作演出によって所定の操作を促された前記操作手段と一致するか否かに応じて、異なる後続演出を実行可能な操作後演出実行手段とを備える、遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する当落報知演出を実行する当落報知演出実行手段をさらに備え、  
前記操作演出実行手段は、前記当落報知演出実行手段による前記当落報知演出の実行前に前記操作演出を実行し、  
前記当落報知演出制御手段は、前記操作演出における前記操作手段のいずれかに対する操作を契機に前記当落報知演出を実行する、請求項 1 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】**

20

**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技者を楽しませるために遊技者が操作可能な複数の操作手段を備えるものが多い（例えば、非特許文献 1 参照）。

**【先行技術文献】****【非特許文献】****【0003】**

30

【非特許文献 1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社ガイドワークス、2014 年 8 月 3 日発行、2014 年 8 月 3 日号、ページ 8、CR 牙狼 金色になれ、「ホラーバトルー撃」

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

上記のように、現在、遊技機には、遊技媒体（遊技機、メダル等）を獲得する楽しみの提供ばかりではなく、様々な価値（例えば、興趣性の高い演出）の提供が求められている。このため、遊技機には、遊技者の興味を惹きつけることが常に求められている。

**【0005】**

40

本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供することである。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の一局面の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。

**【0007】**

本発明の一局面に係る遊技機（1）は、

始動条件の成立により特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段（100）と

50

、  
遊技者によって操作可能な複数の操作手段（３７ａ、３７ｂ）と、  
所定の操作有効期間において、前記複数の操作手段のうち少なくとも１つの操作手段への所定の操作を促す操作演出を画像表示手段で実行可能な操作演出実行手段（４００、５００）と、

前記所定の操作有効期間において、前記複数の操作手段のうちいずれに対して所定の操作がなされたかを判定する操作判定手段（５００）と、

前記特別遊技判定手段による判定結果が肯定である場合、前記操作判定手段によって前記所定の操作がなされたと判定された前記操作手段が、前記操作演出によって所定の操作を促された前記操作手段と一致するか否かに応じて、異なる後続演出（例えば、図３１の（７）、（８）、図３２の（７）に示す大当り遊技演出（選択ラウンド演出）、図３７の（５－１）～（１０－１）、（５－２）～（８－２）に示す当落報知演出、大当り遊技演出（報知ラウンド演出）参照）を実行可能な操作後演出実行手段（４００、５００）とを備える。

#### 【０００８】

また、前記特別遊技判定手段による判定結果を報知する当落報知演出を実行する当落報知演出実行手段（４００、５００）をさらに備え、

前記操作演出実行手段は、前記当落報知演出実行手段による前記当落報知演出の実行前に前記操作演出を実行し、

前記当落報知演出制御手段は、前記操作演出における前記操作手段のいずれかに対する操作を契機に前記当落報知演出を実行してもよい。

#### 【発明の効果】

#### 【０００９】

本発明によれば、遊技者の興味を惹きつけることができる遊技機を提供することができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００１０】

【図１】本発明の第１の実施形態に係るパチンコ遊技機１の一例を示す概略正面図

【図２】図１のパチンコ遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図

【図３】図１のパチンコ遊技機１の部分平面図

【図４】パチンコ遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図

【図５】第１の実施形態に特有の遊技球通過判定処理の一例について説明するための図

【図６】第１の実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図

【図７】メイン制御部１００によって実行されるメイン処理を示すフローチャートの一例

【図８】図７のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートの一例

【図９】図７のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートの一例

【図１０】メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図１１】特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部１００のＲＡＭ１０３の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図

【図１２】特別図柄変動表示の時間をエリア１１Ａに設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例

【図１３】図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例

【図１４】図１０のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例

【図１５】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１６】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１７】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１８】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

10

20

30

40

50

【図 19】図 10 のステップ S 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 20】図 10 のステップ S 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 21】演出制御部 400 によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例

【図 22】図 21 のステップ S 11 におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 23】図 21 のステップ S 11 におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 24】図 22 のステップ S 115 における報知演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 25】画像音響制御部 500 によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例

【図 26】画像音響制御部 500 によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例

【図 27】図 23 のステップ S 121 における大当り遊技演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 28】画像音響制御部 500 によって実行されるラウンド演出処理を示すフローチャートの一例

【図 29】画像音響制御部 500 によって実行されるエンディング演出処理を示すフローチャートの一例

【図 30】図 24 の S 701 における演出モード設定処理を示すフローチャートの一例

【図 31】第 1 の実施形態に係る画像表示部 6 において表示される演出画像の一例について説明するための図

【図 32】第 1 の実施形態に係る画像表示部 6 において表示される演出画像の一例について説明するための図

【図 33】第 2 の実施形態に係る演出実行処理を示すフローチャートの一例

【図 34】第 2 の実施形態に係る演出実行処理を示すフローチャートの一例

【図 35】第 2 の実施形態に係る大当り遊技演出設定処理を示すフローチャートの一例

【図 36】第 2 の実施形態に係るラウンド演出処理を示すフローチャートの一例

【図 37】第 2 の実施形態に係る画像表示部 6 において表示される画像演出の一例について説明するための図

【発明を実施するための形態】

【0011】

[第 1 の実施形態]

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 について説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機 1 を、単に、遊技機 1 という場合がある。

【0012】

[パチンコ遊技機 1 の概略構成]

以下、図 1 ~ 図 3 を参照して、本発明の第 1 の実施形態に係るパチンコ遊技機 1 の概略構成について説明する。なお、図 1 は、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 の一例を示す概略正面図である。図 2 は、遊技機 1 に設けられた表示器 4 の一例を示す拡大図である。図 3 は、遊技機 1 の部分平面図である。

【0013】

図 1 において、遊技機 1 は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機 1 は、遊技球が打ち出される遊技盤 2 と、遊技盤 2 を囲む枠部材 5 とを備えている。枠部材 5 は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機 1 の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、枠部材 5 の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部 43 が設けられており、錠部 43 を開錠することによって枠部材 5 を開くことが可能となる。

【0014】

10

20

30

40

50

遊技盤 2 は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域 20 が形成されている。遊技領域 20 には、下方（発射装置 211；図 4 参照）から発射された遊技球が遊技盤 2 の主面に沿って上昇して遊技領域 20 の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域 20 の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。遊技者は、後述するレバー 32 の回転操作角度を調整することで遊技球の発射力を調整し、小さな発射力で遊技領域 20 の左側領域（遊技者から見て左側の領域）に向けて遊技球を発射する（以下、左打ちという）ことができるとともに、より大きな発射力で遊技領域 20 の右側領域（遊技者から見て右側の領域）に向けて遊技球を発射する（以下、右打ちという）ことができる。

#### 【0015】

また、遊技盤 2 には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部 6 が配設されている。画像表示部 6 は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当たり抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部 6 は、液晶表示装置や EL（Electro Luminescence：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤 2 の前面には、各種の演出に用いられる可動役物 7 および盤ランプ 8 が設けられている。可動役物 7 は、遊技盤 2 に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ 8 は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。

#### 【0016】

遊技領域 20 には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域 20 には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図 1 においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例として、第 1 始動口 21、第 2 始動口 22、ゲート 25、大入賞口 23、および普通入賞口 24 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 20 には、遊技領域 20 に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域 20 の外に排出する排出口 26 が配設されている。

#### 【0017】

第 1 始動口 21 および第 2 始動口 22 は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当たり抽選）が始動する。第 1 始動口 21 は、予め定められた特別電動役物（大入賞口 23）および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第 1 特別図柄表示器 4a）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第 2 始動口 22 は、上記特別電動役物および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第 2 特別図柄表示器 4b）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート 25 を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ 27 の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口 24 に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

#### 【0018】

第 2 始動口 22 は、第 1 始動口 21 の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ 27 を備えている。電動チューリップ 27 は、チューリップの花を模した一对の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部 112（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一对の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ 27 は、一对の羽根部が閉じていると、第 2 始動口 22 の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第 2 始動口 22 へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ 27 は、一对の羽根部が左右に開くと、第 2 始動口 22 の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第 2 始動口 22 へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ 27 は、ゲート 25 を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一对の羽根部が規定時間（例えば、0.10 秒間）開き、規定回数（例えば、1 回）だけ開閉する。

## 【 0 0 1 9 】

大入賞口 2 3 は、第 2 始動口 2 2 の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口 2 3 は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤 2 の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口 2 3 は、所定条件（例えば、2 9 . 5 秒経過または遊技球 1 0 個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、1 6 回）だけ繰り返す。

## 【 0 0 2 0 】

また、遊技盤 2 の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器 4 が配設されている。表示器 4 の詳細については後述する。

10

## 【 0 0 2 1 】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、1 つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第 1 始動口 2 1 および第 2 始動口 2 2 に遊技球が 1 個入賞すると 3 個の賞球、大入賞口 2 3 に遊技球が 1 個入賞すると 1 3 個の賞球、普通入賞口 2 4 に遊技球が 1 個入賞すると 1 0 個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

## 【 0 0 2 2 】

遊技機 1 の前面となる枠部材 5 には、ハンドル 3 1、レバー 3 2、停止ボタン 3 3、取り出しボタン 3 4、スピーカ 3 5、枠ランプ 3 6、第 1 演出ボタン 3 7 a、第 2 演出ボタン 3 7 b、演出キー 3 8、および皿 3 9 等が設けられている。

20

## 【 0 0 2 3 】

遊技者がハンドル 3 1 に触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、1 分間に 1 0 0 個）で、発射装置 2 1 1（図 4 参照）が遊技球を電動発射する。皿 3 9（図 3 参照）は、遊技機 1 の前方に突出して設けられ、発射装置 2 1 1 に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿 3 9 には、上述した賞球が払い出される。そして、皿 3 9 に溜められた遊技球は、遊技者のレバー 3 2 による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって 1 つずつ発射装置 2 1 1 に供給される。

30

## 【 0 0 2 4 】

停止ボタン 3 3 は、ハンドル 3 1 の下部側面に設けられ、ハンドル 3 1 に遊技者が触れてレバー 3 2 を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン 3 4 は、皿 3 9 が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿 3 9 に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

## 【 0 0 2 5 】

スピーカ 3 5 および枠ランプ 3 6 は、それぞれ遊技機 1 の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ 3 5 は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ 3 6 は、点灯 / 点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

40

## 【 0 0 2 6 】

次に、図 2 を参照して、遊技機 1 に設けられる表示器 4 について説明する。図 2 において、表示器 4 は、第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、遊技状態表示器 4 g、右打ち表示器 4 h、およびラウンド表示器 4 i を備えている。

## 【 0 0 2 7 】

第 1 特別図柄表示器 4 a は、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第 1 特別図柄表示器 4 a は、7 セグ表示装置で構成され、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示して

50

その抽選結果を表示する。また、第2特別図柄表示器4bは、第2始動口22に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第2特別図柄表示器4bも同様に、7セグ表示装置で構成され、第2始動口22に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器4eは、ゲート25を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器4eは、LED表示装置で構成され、遊技球がゲート25を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

#### 【0028】

第1特別図柄保留表示器4cは、第1始動口21に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第2特別図柄保留表示器4dは、第2始動口22に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器4fは、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第1特別図柄保留表示器4c、第2特別図柄保留表示器4d、および普通図柄保留表示器4fは、それぞれ列設されたLED表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

#### 【0029】

遊技状態表示器4gは、遊技機1の電源投入時点における遊技状態(時短状態等)を表示する。

#### 【0030】

右打ち表示器4hは、例えばLED表示装置で構成され、図1に示す遊技領域20の右側領域を遊技球が流下するように遊技球を打ち出すことが遊技者にとって有利な遊技状態であるとき(つまり、遊技機1の遊技状態が、詳細は後述する、大当たり遊技状態、確変遊技状態または時短遊技状態であるとき)に点灯されて、そのことを表示する。

#### 【0031】

ラウンド表示器4iは、例えばLED表示装置で構成され、詳細は後述する大当たり遊技が実行されているときに、大当たり遊技において実行されるラウンド数を示すパターンを表示する。

#### 【0032】

次に、図3を参照して、遊技機1に設けられる入力装置について説明する。図3において、遊技機1には、入力装置の一例として、第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bおよび演出キー38が設けられている。

#### 【0033】

第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bおよび演出キー38は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。第1演出ボタン37aは、遊技機1の前方に突出した皿39の上面脇部に設けられる。第2演出ボタン37bは、第1演出ボタン37aより遊技盤2側となる皿39の上面脇部に設けられる。演出キー38は、中央キーと略十字に配列された4つの方向キーとを有し、第1演出ボタン37aに隣接して第2演出ボタン37bより遊技者側となる皿39の上面脇部に設けられる。第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bおよび演出キー38は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで第1演出ボタン37aまたは第2演出ボタン37bを押下することによって所定の演出を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー38の4つの方向キーを操作することにより、画像表示部6に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー38の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

#### 【0034】

また、遊技機1の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿39に払い出す払出装置(払出駆動部311)が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤2の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部100(図4参照)が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域

10

20

30

40

50

20の上部へ発射する発射装置211を制御する発射制御部200(図4参照)が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部300が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部400が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部500が構成された画像制御基板、および各種のランプ(枠ランプ36、盤ランプ8)や可動役物7による演出を制御するランプ制御部600が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤2の後面には、遊技機1の電源オン/オフを切り替えるとともに、遊技機1に供給された24V(ボルト)の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

#### 【0035】

#### [パチンコ遊技機1の制御装置の構成]

次に、図4を参照して、遊技機1における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図4は、遊技機1に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

#### 【0036】

図4において、遊技機1の制御装置は、メイン制御部100、発射制御部200、払出制御部300、演出制御部400、画像音響制御部500、およびランプ制御部600等を備えている。

#### 【0037】

メイン制御部100は、CPU(Central Processing Unit; 中央処理装置)101、ROM(Read Only Memory)102、およびRAM(Random Access Memory)103を備えている。CPU101は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM102には、CPU101により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。RAM103は、CPU101の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部100の主な機能について説明する。

#### 【0038】

メイン制御部100は、第1始動口21または第2始動口22に遊技球が入賞すると特別図柄抽選(大当り抽選)を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部400に送る。

#### 【0039】

メイン制御部100は、電動チューリップ27の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部100は、遊技球が第1始動口21へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第2始動口22へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート25を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部400に送る。

#### 【0040】

メイン制御部100は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口23の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部100は、所定条件(例えば、29.5秒経過または遊技球10個の入賞)を満たすまで、大入賞口23が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数(例えば、16回)だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部100は、大入賞口23が開閉する開閉時間間隔を制御する。

#### 【0041】

メイン制御部100は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔(特別図柄が表示器4に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい)、電動チューリップ27の開閉動作等を変化させる。

#### 【0042】

メイン制御部100は、第1始動口21、第2始動口22、大入賞口23、および普通

10

20

30

40

50



入賞口 2 4 に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて 1 つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部 3 0 0 に対して指示する。なお、メイン制御部 1 0 0 は、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部 3 0 0 に指示しない。払出制御部 3 0 0 がメイン制御部 1 0 0 の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部 3 0 0 から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部 1 0 0 へ送られる。そして、メイン制御部 1 0 0 は、払出制御部 3 0 0 から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。

#### 【 0 0 4 3 】

上述した機能を実現するために、メイン制御部 1 0 0 には、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a、第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b、電動チューリップ開閉部 1 1 2、ゲートスイッチ 1 1 3、大入賞口スイッチ 1 1 4、大入賞口開閉部 1 1 5、普通入賞口スイッチ 1 1 6、表示器 4 ( 第 1 特別図柄表示器 4 a、第 2 特別図柄表示器 4 b、第 1 特別図柄保留表示器 4 c、第 2 特別図柄保留表示器 4 d、普通図柄表示器 4 e、普通図柄保留表示器 4 f、遊技状態表示器 4 g、右打ち表示器 4 h、およびラウンド表示器 4 i ) が接続されている。

#### 【 0 0 4 4 】

第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a は、第 1 始動口 2 1 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b は、第 2 始動口 2 2 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。電動チューリップ開閉部 1 1 2 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ 2 7 の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ 1 1 3 は、ゲート 2 5 を遊技球が通過したことに  
20 応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。大入賞口スイッチ 1 1 4 は、大入賞口 2 3 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。大入賞口開閉部 1 1 5 は、メイン制御部 1 0 0 から送られる制御信号に応じて、大入賞口 2 3 を開閉する。普通入賞口スイッチ 1 1 6 は、普通入賞口 2 4 へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部 1 0 0 へ送る。

#### 【 0 0 4 5 】

##### [ 第 1 の実施形態のスイッチ処理について ]

以下では、第 1 の実施形態のスイッチ処理 ( 遊技球通過判定処理 ) について、具体的に説明する。なお、この遊技球通過判定処理は、上記した第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、ゲート 2 5、大入賞口 2 3 等に遊技球が入球 ( 又は通過 ) したことを判定する場合に限らず、例えば、払い出した賞球 ( 賞球数 ) を払出制御部 3 0 0 が判定 ( カウント ) する場合等にも実行される。

#### 【 0 0 4 6 】

図 5 は、上記した第 1 始動口 2 1 等への遊技球入賞 ( 通過 ) を検出するための第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 等として設置される近接スイッチの出力信号の例、および、この出力信号を通過判定閾値 ( 5 V ) を用いて ON レベルと OFF レベルとに 2 値化した 2 値化信号の例について説明するための図である。なお、近接スイッチは、一例として、長方形のプレートに遊技球が通過する円形の貫通孔を有しており、この貫通孔を遊技球が通過する際の磁束の変化に対応した電圧の出力信号を出力する直流 2 線式電子スイッチである。図 5 の点線で示すように、近接スイッチの出力信号の電圧レベルは、遊技球が貫通孔の中心に近づくとつれて降下していき、遊技球が貫通孔の中心に達する辺りで最小 ( 極小 ) となり、遊技球が貫通孔の中心を通り過ぎて離れるにつれて上昇していく。また、図 5 に示すように、近接スイッチの出力信号は、コンパレータ ( 図示なし ) によって、電圧レベルが通過判定閾値 ( 5 V ) よりも大きいときには 2 値化信号の OFF レベルに変換され、電圧レベルが通過判定閾値 ( 5 V ) 以下のときには 2 値化信号の ON レベルに変換される。なお、図 5 の例では、判定に用いる通過判定閾値を 1 つの通過判定閾値 ( 5 V ) として説明したが、例えば、OFF レベルから ON レベルに切り替わる際には第 1 の通過判定閾値 ( 5 V ) を用いる一方で、ON レベルから OFF レベルに切り替わる際には第 2 の通過判定閾値 ( 6 V ) を用いる構成としてもよい。これにより、ノイズの影響等で通過判定閾値を跨いで近接スイッチの出力信号が上下することによって 2 値化信号が不適切に ON / OFF  
40  
50

F間で行き来することを防止できる。

【0047】

そして、図10を用いて後述するメイン制御部100により4ミリ秒(4ms)間隔で実行されるタイマ割り込み処理における各処理の一部として、図5に示す2値化信号を4ミリ秒間隔でON/OFF判定することによって、遊技球の通過判定を行う。以下、具体的に説明する。

【0048】

図5に示すように、2値化信号に対して、ONレベルであるのかOFFレベルであるかが4ミリ秒間隔で判定(ON/OFF判定)される。図5では、自然数 $n$ を用いて、ON/OFF判定の順番を表している。また、図5では、 $n-2$ 回目から $n$ 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定され、その後、 $n+1$ 回目のON/OFF判定によってONレベルと判定されている。ここで、第1の実施形態では、ONレベルと判定された場合には、このONレベルと判定したON/OFF判定の処理において、4ミリ秒間隔よりも短い所定の微小時間(例えば4マイクロ秒)が経過したタイミングで2回目のON/OFF判定を実行する。図5では、 $n+1$ 回目のタイマ割り込み処理におけるON/OFF判定で2回ともONレベルと判定されている。その後、 $n+2$ 回目から $n+4$ 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定されている。なお、2値化信号のONレベルの期間(ON期間という)が図5の場合よりも長く(つまり、遊技球が図5の場合よりも遅い速度で通過して)例えば $n+2$ 回目のON/OFF判定もON期間に実行される場合には、 $n+2$ 回目のON/OFF判定においても2回の判定を実行する。

【0049】

第1の実施形態では、図5に示すように、 $n$ 回目のON/OFF判定によってOFFレベルと判定されて、 $n+1$ 回目のON/OFF判定によって2回ONレベルと判定されると、近接スイッチの貫通孔を遊技球が1つ通過したと判定する。なお、これらのON/OFF判定は、例えば第1始動口スイッチ111aとして設置された近接スイッチに対しては、メイン制御部100(より正確にはCPU101)が実行し、例えば払出制御部300に接続された遊技球の払い出し数を検出するための近接スイッチに対しては、払出制御部300(より正確にはCPU301)が実行する(図4参照)。

【0050】

ここで、図5に示す $n+1$ 回目のON/OFF判定における上記した所定の微小時間(例えば4マイクロ秒)は、遊技球通過判定の演算処理を実行するためのソフトウェアのプログラミング内容によって予め設定される。つまり、上記した所定の微小時間は、このプログラミング内容によって任意な時間に設定できる可変時間である。遊技機1には微細周期のノイズ(例えば3~15マイクロ秒周期のノイズ)が発生する場合があります。このノイズの周期は、遊技機の機種に或る程度依存している。例えば、或る機種の遊技機には5マイクロ秒周期のノイズが発生し易く、或る機種の遊技機には9マイクロ秒周期のノイズが発生し易い。そこで、第1の実施形態では、上記した所定の微小時間をプログラミング内容によって任意な時間に設定できる構成とすることによって、微細周期のノイズによる誤判定を有効に回避することができる。なお、上記した所定の微小時間を設けるための演算処理は、遊技進行には関係しない処理であって時間を稼ぐためだけの処理である。例えば、1マイクロ秒の時間を要する処理を4回繰り返すことによって、上記した所定の微小時間として4マイクロ秒をソフト的に設けることができる。

【0051】

ところで、近年の遊技機では、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大したために、以前の遊技機では2ミリ秒であったタイマ割り込み処理の実行間隔は4ミリ秒に延長され、このため、図5を用いて説明したように、近接スイッチを用いたON/OFF判定も2ミリ秒間隔から延長されて4ミリ秒間隔で実行される。

【0052】

ここで、以前の遊技機は、 $n$ 回目のON/OFF判定でOFFレベルと判定して $n+1$ 回目のON/OFF判定でONレベルと判定して $n+2$ 回目のON/OFF判定でONレ

ベルと判定したことをもって1つの遊技球が通過したと判定していた（以下、「以前の判定方法」という）。つまり、3回のタイマ割り込み処理による3回のON/OFF判定によって遊技球通過を判定していた。なお、このように $n+1$ 回目および $n+2$ 回目でONレベルと判定するのは、ノイズにより偶然ONレベルと1回判定されたことによって遊技球が通過したと誤判定することを回避するためである。しかしながら、ON/OFF判定の間隔が4ミリ秒間隔に延長された近年の遊技機においては、上記した以前の判定方法では、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することはできない。例えば、図5に示すような2値化信号のONレベルの期間（ON期間）が非常に短くなる（例えば7ミリ秒前後）ほど、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することは困難となってしまう。そこで、第1の実施形態では、図5を用いて説明した判定方法により、1つの遊技球が通過したと判定する。このことから、第1の実施形態によれば、2回のタイマ割り込み処理によるON/OFF判定によって、ノイズによる誤判定を防止しつつ確実に遊技球通過を判定することができる。

10

20

30

40

50

#### 【0053】

ところで、遊技機1には、遊技機1への電源供給が遮断されたことを検知するための電源監視回路、近接スイッチの配線が断線したことを検知するための断線検知回路、および近接スイッチの配線が短絡（ショート）したことを検知するための短絡検知回路等の異常検知回路（何れも図示なし）が設けられている。これらの異常検知回路は、異常発生を判定するための閾値（異常判定レベル）を、図5に示した通過判定閾値（5V）よりも高い電圧レベルに設けることによって、断線、電源遮断、又は短絡により近接スイッチの出力信号の電圧が低下した場合に、この出力信号の電圧が通過判定閾値まで降下する前に異常を判定して、遊技球が通過したと誤判定することを防止している。このように、通過判定閾値よりも高い電圧レベルに異常判定レベルを設けているため、通過判定閾値を高い値（例えば10V）にすることによってON期間を長く取るとは困難である（図5参照）。この結果として、遊技機1において、出力信号のON期間を長く取って、上記した以前の判定方法を用いて遊技球通過を判定することは、現実的ではない。

#### 【0054】

なお、以上に説明したスイッチ処理において、ON判定されたタイマ割り込み処理の後に実行されるON判定されるタイマ割り込み処理においては、2回目のON/OFF判定は行わない構成としてもよい。

#### 【0055】

また、以上に説明したスイッチ処理において、2値化信号がONからOFFに切り替わるところを検出して遊技球の通過を判定する構成としてもよい。つまり、図5において、 $n+1$ 回目のタイマ割り込み処理で2回ON判定して $n+2$ 回目のタイマ割り込み処理でOFF判定したことをもって1つの遊技球が通過したと判定してもよい。

#### 【0056】

また、以上に説明したスイッチ処理において、1回のタイマ割り込み処理（ON検出）において、3回以上ON/OFF判定を行ってもよいし、又、1回のタイマ割り込み処理（OFF検出）において、2回以上ON/OFF判定を行ってもよい。

#### 【0057】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）を2値化信号（デジタル信号）に変換することなく遊技球通過判定を行う構成としてもよい。つまり、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）に対して通過判定閾値（5V）以下か否かを判定することによって、遊技球通過判定を行ってもよい。

#### 【0058】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号は、遊技球非検出時には低電圧レベルであり遊技球検出時に高電圧レベルになる出力信号であり、この出力信号を反転させる信号反転手段によりこの出力信号を反転させて図5の点線で示すような信号に変換する構成としてもよい。

#### 【0059】

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチ自身がアナログ信号を２値化信号に変換して出力する構成を備えて、近接スイッチから２値化信号が出力される構成としてもよい。

#### 【００６０】

以上で、第１の実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）についての説明を終了し、説明は図４に戻る。

#### 【００６１】

また、メイン制御部１００は、第１始動口２１への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第１特別図柄表示器４ａに表示する。メイン制御部１００は、第２始動口２２への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第２特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第２特別図柄表示器４ｂに表示する。メイン制御部１００は、第１特別図柄抽選を保留している保留回数を、第１特別図柄保留表示器４ｃに表示する。メイン制御部１００は、第２特別図柄抽選を保留している保留回数を、第２特別図柄保留表示器４ｄに表示する。メイン制御部１００は、ゲート２５への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器４ｅに表示する。メイン制御部１００は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器４ｆに表示する。また、メイン制御部１００は、遊技機１の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器４ｇに表示する。また、メイン制御部１００は、遊技領域２０の右側領域を遊技球が流下するように遊技球を打ち出すことが遊技者にとって有利な遊技状態であるとき（つまり、遊技機１の遊技状態が、詳細は後述する、大当たり遊技状態、確変遊技状態または時短遊技状態であるとき）に、右打ち表示器４ｈを点灯させる。また、メイン制御部１００は、詳細は後述する大当たり遊技が実行されているときに、大当たり遊技において実行されるラウンド数を示すパターンで、ラウンド表示器４ｉを点灯させる。

#### 【００６２】

発射制御部２００は、ＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３を備えている。ＣＰＵ２０１は、発射装置２１１に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ２０２は、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ２０３は、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【００６３】

レバー３２は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー３２は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部２００に出力する。発射制御部２００は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置２１１の発射動作を制御する。例えば、発射制御部２００は、レバー３２の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置２１１の動作を制御する。発射制御部２００は、停止ボタン３３が押下された信号が出力された場合、発射装置２１１が遊技球を発射する動作を停止させる。

#### 【００６４】

払出制御部３００は、ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、およびＲＡＭ３０３を備えている。ＣＰＵ３０１は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ３０２は、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【００６５】

払出制御部３００は、メイン制御部１００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部３００は、メイン制御部１００から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部３１１を制御する。ここで、払出駆動部３１１は、遊技球の貯留部（球タンク）から遊技球を送り出す駆動モータ等で構成される。

#### 【００６６】

10

20

30

40

50

演出制御部400は、CPU401、ROM402、RAM403、およびRTC（リアルタイムクロック）404を備えている。また、演出制御部400には、遊技者によって操作される演出キー38が接続され、演出制御部400は、遊技者による演出キー38の操作に応じて演出キー38から出力される操作データを取得する。また、演出制御部400は、ランプ制御部600を介して第1演出ボタン37aおよび第2演出ボタン37bから出力される操作データを取得する。CPU401は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM402は、CPU401にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM403は、CPU401の作業用メモリ等として用いられる。RTC404は、現時点の日時を計測する。

#### 【0067】

演出制御部400は、メイン制御部100から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部400は、遊技者によって第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bまたは演出キー38が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

#### 【0068】

画像音響制御部500は、CPU501、ROM502、RAM503を備えている。CPU501は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ROM502は、CPU501にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM503は、CPU501の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0069】

画像音響制御部500は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、画像表示部6に表示する画像およびスピーカ35から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部500のROM502には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部6に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部500のROM502には、画像表示部6に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ35から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部500のCPU501は、ROM502に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU501は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像表示、およびキャラクタ/アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部400から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、CPU501は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部6に表示する。また、CPU501は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ35から出力する。

#### 【0070】

ランプ制御部600は、CPU601、ROM602、およびRAM603を備えている。CPU601は、盤ランプ8や枠ランプ36の発光、および可動役物7の動作を制御する際の演算処理を行う。ROM602は、CPU601にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。RAM603は、CPU601の作業用メモリ等として用いられる。

#### 【0071】

ランプ制御部600は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ8や枠ランプ36の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部600は、演出制御部400から送られたコマンドに基づいて、可動役物7の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部600のROM602には、演出制御部400により設定される演出内容に応じた盤ランプ8や枠ランプ36での点灯/点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。CPU601は、ROM602に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応

10

20

30

40

50

したものを選択して読み出す。そして、CPU 601は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ8や枠ランプ36の発光を制御する。また、ROM 602には、演出制御部400により設定される演出内容に応じた可動役物7の動作パターンデータが記憶されている。CPU 601は、ROM 602に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部400から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、CPU 601は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物7の動作を制御する。

#### 【0072】

また、ランプ制御部600には、遊技者によって操作される第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bが接続され、ランプ制御部600は、遊技者による第1演出ボタン37aまたは第2演出ボタン37bの操作に応じて第1演出ボタン37aまたは第2演出ボタン37bから出力される操作データを取得して、当該操作データを演出制御部400に伝達する。

#### 【0073】

なお、演出制御部400は、ランプ制御部600から伝達される第1演出ボタン37aの操作データ、ランプ制御部600から伝達される第2演出ボタン37bの操作データおよび演出キー38から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部500に対して、第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bおよび演出キー38の操作状態を通知する。ここで、第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bおよび演出キー38の操作状態とは、操作が行われているか否かや、どのような操作が行われているか（例えば、第1演出ボタン37aの長押しや、演出キー38左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば第1演出ボタン37aが遊技者によって操作された場合、ランプ制御部600によって検出された第1演出ボタン37aの操作状態が、演出制御部400を介して画像音響制御部500に伝達される。このため、画像音響制御部500は、演出制御部400から伝達される第1演出ボタン37aの操作状態に基づいて、演出内容を変化させることもできる。

#### 【0074】

##### [第1の実施形態における遊技状態の概要]

次に、第1の実施形態における遊技機1の遊技状態について説明する。遊技機1の遊技状態としては、高確状態、低確状態、電サボ状態、非電サボ状態、時短状態、非時短状態、大当たり遊技状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の高確率（例えば1/300）に設定されている遊技状態であり、高確状態は、特別図柄抽選の当選確率が、低確状態よりも高確率（例えば1/50）に設定されている遊技状態である。非電サボ状態は、普通図柄抽選の当選確率が通常の高確率（例えば1/10）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても電動チューリップ27が短時間（例えば0.10秒間を1回）しか開放制御されない遊技状態であり、このため、第2始動口22に遊技球が入球し難い遊技状態である。電サボ状態は、普通図柄抽選の当選確率が非電サボ状態よりも高確率（例えば10/10）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ27が長時間（例えば2.00秒間を3回）開放されるように制御される遊技状態であり、このため、電動チューリップ27が頻繁に長時間開放されて第2始動口22に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易くなる遊技状態である。非時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が通常の設定時間である遊技状態であり、時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮される遊技状態である。大当たり遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当たりして）大入賞口23が開放される大当たり遊技が実行されている遊技状態である。なお、第1の実施形態においては、電サボ状態と時短状態とは同時に制御されるものとするが、この遊技状態においては、第2始動口22へ遊技球が入賞し易くなることにより遊技球が殆ど減ることなく、かつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。このため、電サボ状態かつ時短状態は、遊技者にとって有利な遊技状態である。したがって、遊技者は、右打ちと左打ちを使い分けて、大当たり遊技状態においては、右打ちを行うことにより容易に大入賞口23へ遊技球を入賞させ、電サボ状態かつ時

10

20

30

40

50

短状態（つまり、本実施形態では下記の確変遊技状態または時短遊技状態）においては、左打ちを行うよりも右打ちを行うことにより頻繁に第2始動口22へ遊技球を入賞させる一方で、大当り遊技状態以外の非電サボ状態かつ非時短状態（つまり、本実施形態では下記の通常遊技状態）においては、電動チューリップ27により殆どの期間閉鎖された第2始動口22ではなく、第1始動口21を狙って左打ちを行うことにより第1始動口21に遊技球を入賞させる。なお、以下では、低確状態かつ非電サボ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を通常遊技状態といい、低確状態かつ電サボ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を時短遊技状態といい、高確状態かつ電サボ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を確変遊技状態という。なお、第1の実施形態では、高確状態かつ非電サボ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態である潜伏遊技状態は設けておらず、特別図柄抽選に

10

#### 【0075】

[第1の実施形態における大当り遊技の概要]

次に、第1の実施形態における特別図柄抽選の大当り遊技の概要について、図6を参照して説明する。図6は、第1の実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図である。図6の(1)は、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示し、図6の(2)は、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示す。図6の(1)に示すように、第1始動口21への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りAの当選確率が60%であり、大当りCの当選確率が10%であり、大当りBの当選確率が30%である。また、図6の(2)に示すように、第2始動口22への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りCの当選確率が50%であり、大当りAの当選確率が20%であり、大当りBの当選確率が30%である。以下に、図6の(3)を参照して、各大当りA～Cに当選した場合の大当り遊技について説明する。

20

#### 【0076】

大当りAに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口23が閉状態から開状態にされて1ラウンド（以下、単に「R」と記載する場合がある）のラウンド遊技が開始される。1Rにおいて、大入賞口23に遊技球が10個入賞するか開放時間が29.5秒経過すると、大入賞口23が開状態から閉状態にされて1Rのラウンド遊技が終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば2秒間）が設けられた後に、1Rと同様に大入賞口23が開放されてから2Rのラウンド遊技が開始され、大入賞口23が閉鎖されて2Rのラウンド遊技が終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口23の開閉によって計4回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。ここで、遊技者は、この大当り遊技の間に約500球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が9999回実行されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。

30

#### 【0077】

大当りBに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口23の開閉によって計4回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。ここで、遊技者は、この大当り遊技の間に約500球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから80回転終了するまで（つまり、特別図柄抽選が80回実行されるまで）の間時短遊技状態に制御され、その後通常遊技状態に制御される。

40

#### 【0078】

大当りCに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口23の開閉によって計16回のラウンド

50

遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当たり遊技が終了する。ここで、遊技者は、この大当たり遊技の間に約2000球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当たり遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が9999回実行されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。

#### 【0079】

以上のように、第1の実施形態では、複数種類の大当たりが用意されているが、大当たりAまたは大当たりCに当選すると、大当たり遊技後には、確変遊技状態で遊技が制御され、大当たりBに当選すると、大当たり遊技後には、時短遊技状態（低確状態）で遊技が制御される。このため、以下では、大当たりAおよび大当たりCのことを確変大当たりといい、大当たりBのことを通常時短大当たりということがある。

10

#### 【0080】

次に、パチンコ遊技機1が実行する処理フローについて説明する。

#### 【0081】

[メイン制御部100によるメイン処理]

まず、図7を参照しつつ、メイン制御部100によって実行されるメイン処理について説明する。なお、このメイン処理は、パチンコ遊技機1の電源が投入されると開始され、メイン制御部100が起動している間、継続的に実行される。

#### 【0082】

図7のステップS901において、まず、CPU101は、例えば2000ms待機して、処理はステップS902に移る。なお、図示はしていないが、演出制御部400のCPU401は、パチンコ遊技機1の電源が投入されると、待機処理を行うことなく、メイン制御部100からの信号を受信可能な状態となる。すなわち、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100のCPU101よりも先に、処理を開始できる状態となる。

20

#### 【0083】

ステップS902において、CPU101は、RAM103へのアクセスが可能となり、処理はステップS903に移る。

#### 【0084】

ステップS903において、CPU101は、不図示のRAMクリアスイッチが「ON」であるか否かを判定する。ステップS903での判定がYESの場合、処理はステップS904に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS907に移る。

30

#### 【0085】

ステップS904において、CPU101は、RAMクリアを行う。ここで、RAMクリアは、公知の技術であるため詳細な説明は省略するが、RAM103に格納されている各種情報（例えば遊技状態を示す情報）を所定の初期状態とすることである。その後、処理はステップS905に移る。

#### 【0086】

ステップS905において、CPU101は、RAMクリア時の作業領域を設定し、処理はステップS906に移る。

40

#### 【0087】

ステップS906において、CPU101は、周辺部の初期設定を行う。ここで、周辺部とは、演出制御部400や払出制御部300等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによって行われる。その後、処理はステップS910に移る。

#### 【0088】

ステップS907において、CPU101は、バックアップフラグが「ON」であるか否かを判定する。なお、バックアップフラグとは、電源遮断時にバックアップデータの生成が正常に完了した場合、オンになるフラグであり、生成したバックアップデータに関連付けて、当該バックアップデータが有効であることを示すフラグである。ステップS90

50



7での判定がYESの場合、処理はステップS908に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS904に移る。

【0089】

ステップS908において、CPU101は、チェックサムが正常であるか否かを判定する。ステップS908での判定がYESの場合、処理はステップS909に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS904に移る。

【0090】

ステップS909において、CPU101は、後述する復旧処理（図9参照）を実行し、処理はステップS910に移る。

【0091】

ステップS910において、CPU101は、内蔵されているCTC（タイマカウンタ）の周期（4ms）を設定する。なお、CPU101は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理（図10参照）を実行する。その後、処理はステップS911に移る。

【0092】

ステップS911において、CPU101は、後述する電源遮断監視処理（図8参照）を実行し、処理はステップS912に移る。

【0093】

ステップS912において、CPU101は、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行い、処理はステップS913に移る。

【0094】

ステップS913において、CPU101は、各種の初期値乱数を更新し（カウントアップし）、処理はステップS914に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割り込み処理（図10参照）においてカウントアップ更新される各種の乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）の開始値を決定するための乱数であり、各種の乱数に対応して複数の初期値乱数が用意されている。なお、初期値乱数は、所定のCTCの周期（4ms）ごとに発生するタイマ割込み処理（図10参照）と、その残余時間（すなわち、この所定のCTCの周期からタイマ割込み処理に要する処理時間を減じた時間）に処理されるメイン処理（図7参照）の両方でカウントアップ更新され、設定されている乱数の最大値（例えば299）に達した後は再び最小値（例えば0）に戻る。また、この残余時間は、CPU101の処理状況に応じて異なるので、ランダムな時間となっており、残余時間で更新される初期値乱数の更新回数もランダムとなる。一方、詳細は後述するが、他の各種乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）は、タイマ割込み処理（図10参照）でしか更新されないため、初期値乱数とは乱数更新処理の処理周期が相違する。このように、処理周期が相違することにより、例えば、初期値乱数と大当り乱数の乱数範囲が同じ（例えば0～299）であったとしても、大当り乱数の開始値として取得される初期値乱数の値は毎回ランダムとなる。そのため、大当りを発生させる大当り乱数値が取得されるタイミングを予測することを困難にすることができる。

【0095】

ステップS914において、CPU101は、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、処理がステップS911に戻される。すなわち、CPU101は、ステップS911～S914の処理を繰り返し実行する。

【0096】

[メイン制御部100による電源遮断監視処理]

図8は、図7のステップS911における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。図8のステップS9111において、CPU101は、割込処理を禁止し、処理はステップS9112に移る。

【0097】

ステップS9112において、CPU101は、不図示の電源部から電源遮断信号が入力されたか否かに基づいて、パチンコ遊技機1に対する電源供給が遮断されたか否かを判

10

20

30

40

50

定する。ステップ S 9 1 1 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 1 1 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 1 1 3 に移る。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 9 1 1 3 において、C P U 1 0 1 は、割込処理を許可し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図 7 のステップ S 9 1 2 に移る）。

【 0 0 9 9 】

一方、ステップ S 9 1 1 4 において、C P U 1 0 1 は、C P U 1 0 1 に対して各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、処理はステップ S 9 1 1 5 に移る。

【 0 1 0 0 】

ステップ S 9 1 1 5 において、C P U 1 0 1 は、現在の遊技機 1 の遊技状態等に基づいて、バックアップデータを R A M 1 0 3 に作成後、R A M 1 0 3 の内容からチェックサムを作成して R A M 1 0 3 に格納する。なお、この処理は、メイン制御部 1 0 0 に供給される電源の電源遮断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから（ステップ S 9 1 1 2 で「Y E S」と判定されてから）電源電圧が「0」になるまでの期間に行われる。この処理によって、電源が遮断される直前の遊技状態情報等が R A M 1 0 3 に記憶される。その後、処理はステップ S 9 1 1 6 に移る。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 9 1 1 6 において、C P U 1 0 1 は、バックアップフラグを「O N」に設定し、処理はステップ S 9 1 1 7 に移る。

【 0 1 0 2 】

ステップ S 9 1 1 7 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 へのアクセスを禁止し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図 7 のステップ S 9 1 2 に移る）。

【 0 1 0 3 】

[ メイン制御部 1 0 0 による復旧処理 ]

図 9 は、図 7 のステップ S 9 0 9 における復旧処理の詳細フローチャートである。まず、図 9 のステップ S 9 0 9 1 において、C P U 1 0 1 は、復旧時における R A M 1 0 3 の作業領域を設定し、処理はステップ S 9 0 9 2 に移る。

【 0 1 0 4 】

ステップ S 9 0 9 2 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 の情報を参照して、電源遮断時における遊技状態や特別図柄抽選の保留数に関する情報を確認し、当該情報を含めた復旧通知コマンドを演出制御部 4 0 0 に対して送信する。このように、C P U 1 0 1 は、パチンコ遊技機 1 に対する電源供給が復旧したことを通知するために、電源遮断時の状態を示す復旧通知コマンドを演出制御部 4 0 0 へ送信する。このステップ S 9 0 9 2 の処理により、演出制御部 4 0 0 は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 9 0 9 3 において、C P U 1 0 1 は、周辺部の設定を行い、処理はステップ S 9 0 9 4 に移る。

【 0 1 0 6 】

ステップ S 9 0 9 4 において、C P U 1 0 1 は、バックアップフラグを「O F F」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図 7 のステップ S 9 1 0 に移る）。

【 0 1 0 7 】

[ メイン制御部のタイマ割り込み処理 ]

次に、メイン制御部 1 0 0 において実行されるタイマ割込処理について説明する。図 1 0 は、メイン制御部 1 0 0 によって行われるタイマ割り込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図 1 0 を参照して、メイン制御部 1 0 0 において行われるタイマ割り込み処理について説明する。メイン制御部 1 0 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 0 に示す一連の処理を一定時間（4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 0 以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御部 1 0 0 で行われる処理は、R O M 1 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【 0 1 0 8 】

10

20

30

40

50

まず、ステップ S 1 において、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新、および各乱数がカウントアップ更新される際の開始値となるそれぞれの初期値乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図 1 4 のステップ S 4 0 7 の処理で使用される乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図 1 4 のステップ S 4 0 8 の処理で使用される。ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、1 ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップ S 2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S 3 のゲートスイッチ（SW）処理において各乱数が取得されて、後述するステップ S 4 の特別図柄処理やステップ S 5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S 1 の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば変動パターン乱数では 2 9 9）に達した後は再び 0 に戻る（つまり、循環する）。また、ステップ S 1 の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各カウンタは、それぞれ、ループカウンタのカウントが一巡すると、その時点での各乱数に対応する初期値乱数を取得して、当該初期値乱数の値を開始値として、新たにループカウンタのカウントを開始する。なお、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の乱数範囲は、任意に設定すればよいが、それぞれを異なる範囲に設定することで、これらの乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期しないように設定することが好ましい。

10

20

30

40

50

#### 【0 1 0 9】

次に、ステップ S 2 において、CPU 1 0 1 は、第 1 始動口スイッチ 1 1 1 a 及び第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b の状態を監視し、第 1 始動口 2 1 又は第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞したと判定した時点で、第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 や第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図 1 3 を参照して後に詳述する。

#### 【0 1 1 0】

次に、ステップ S 3 において、CPU 1 0 1 は、ゲートスイッチ 1 1 3 の状態を監視し、ゲートスイッチ 1 1 3 からの出力信号に基づいて、ゲート 2 5 を遊技球が通過したと判定された時点で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば 4）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップ S 5 の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

#### 【0 1 1 1】

次に、ステップ S 4 において、CPU 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選を実行し、第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b に特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄の表示処理や、演出制御部 4 0 0 へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図 1 4 を参照して後に詳述する。

#### 【0 1 1 2】

次に、ステップ S 5 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 3 のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当り乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する。そして、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 e に普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、CPU 1 0 1 は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、非時短状態では 1 0 秒に設定し、時短状態では 0 . 5 秒に短縮する。また、CPU 1 0 1 は、普通図柄表示器 4 e に表示された普通

図柄が所定の当り図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、非電サボ状態では低確率（ $1/10$ ）に設定し、電サボ状態では高確率（ $10/10$ ）に上昇させる。

【0113】

次に、ステップS6において、CPU101は、ステップS4の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当りした場合）に、大入賞口開閉部115を制御して大入賞口23に所定の開閉動作を行わせ、また、いわゆる大当り遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部400に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当り遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図19及び図20を参照して後に詳述する。

【0114】

次に、ステップS7において、CPU101は、ステップS5の普通図柄処理によって普通図柄表示器4eに表示された普通図柄が所定の当り図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ27を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、CPU101は、非電サボ状態では電動チューリップ27を極短期間（0.10秒間を1回）開放制御し、電サボ状態では電動チューリップ27を長期間（2.00秒間を3回）開放制御する。なお、電動チューリップ27が開放状態に制御されることによって第2始動口22に遊技球が入賞可能な状態となり、第2始動口22に遊技球が入賞することで、第2特別図柄抽選が行われることとなる。

【0115】

次に、ステップS8において、CPU101は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

【0116】

次に、ステップS9において、CPU101は、ステップS2の始動口スイッチ処理、ステップS4の特別図柄処理、ステップS6の大入賞口処理、ステップS8の賞球処理等でRAM103にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部400又は払出制御部300へ出力する出力処理を実行する。なお、CPU101は、第1始動口21、第2始動口22、大入賞口23、普通入賞口24に遊技球が入賞する毎に、それぞれの入賞口に遊技球が入賞したことを通知するための入賞コマンドをRAM103にセットして、当該入賞コマンドを演出制御部400又は払出制御部300へ出力する。

【0117】

[制御時間カウント処理について]

ここで、図10を用いて上述したタイマ割り込み処理では説明を省略したが、このタイマ割り込み処理において、CPU101は、特別図柄ゲーム側の一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測する特別図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「特図ゲームカウント処理」という）、および、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測する普通図柄ゲーム側の制御時間カウント処理（「普図ゲームカウント処理」という）を実行する。特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理は、例えば、図10のステップS7の処理とステップS8の処理との間に、順番に実行される。なお、特別図柄ゲームは、始動口（21又は22）への遊技球の入賞を待機し、遊技球が入賞したことに応じて特別図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、特別図柄抽選に当選した場合には大当り遊技を実行するゲームである。また、普通図柄ゲームは、ゲート25への遊技球の通過を待機し、遊技球が通過したことに応じて普通図柄抽選を実行してその抽選結果を報知することを繰り返し、普通図柄抽選に当選した場合には電動チューリップ27の開閉制御（電チューの開放遊技）を実行するゲームである。

【0118】

以下では、まず、特図ゲームカウント処理について説明する。図11は、特図ゲームカウント処理および普図ゲームカウント処理を実行する際に使用されるデータ、および、メイン制御部100のRAM103の記憶エリア（作業エリア）について説明するための図である。

【0119】

図 1 1 ( 1 ) は、特別図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定 ( 特定 ) するためのデータ ( 「特図側設定データ」という ) の種類を示している。特図側設定データは、特別図柄ゲームの各期間 ( 時間 ) のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この特別図柄ゲームの各期間 ( 時間 ) には、図 1 1 ( 1 ) に示すように、「始動口入賞待ち中」と、「特別図柄変動表示中」と、「特別図柄停止表示中」と、「オープニング表示中」と、「ラウンド中」と、「大入賞口有効期間中」と、「エンディング表示中」とが含まれる。

#### 【 0 1 2 0 】

「始動口入賞待ち中」は、始動口入賞があると即時にこの始動口入賞に係る特別図柄抽選を実行して特別図柄の変動表示を開始できる状態 ( 期間 ) であり、典型的には、大当り遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。

「特別図柄変動表示中」は、始動口入賞に応じて特別図柄抽選を実行して表示器 4 に特別図柄の変動表示を実行している状態 ( 期間 ) である。「特別図柄停止表示中」は、表示器 4 に変動表示していた特別図柄を特別図柄抽選結果を報知する表示態様で規定時間 ( 0 . 5 秒間 ) 完全に停止表示している状態 ( 期間 ) である。「オープニング表示中」は、特別図柄抽選に当選して画像表示部 6 に大当り遊技が開始したことを報知するオープニング演出を表示している状態 ( 期間 ) である。「ラウンド中」は、大当り遊技において大入賞口 2 3 が開放されるラウンド ( ラウンド遊技 ) を実行している状態 ( 期間 ) である。「大入賞口有効期間中」は、各ラウンドの直後に配置され、ラウンドが終了して大入賞口 2 3 が閉塞されたにも関わらず遊技球の大入賞口 2 3 への入賞を有効と認める期間であり、これによって、いわゆるオーバー入賞が認められることとなる ( 図 1 9 及び図 2 0 を用いて後に詳述する大入賞口処理では、説明の簡単のため、オーバー入賞の処理内容は省略している ) 。なお、ラウンド中の期間および大入賞口有効期間を除く期間においては、遊技球の大入賞口 2 3 への入賞は有効と認められない。「エンディング表示中」は、画像表示部 6 に大当り遊技が終了することを報知するエンディング演出を表示している状態 ( 期間 ) である。

#### 【 0 1 2 1 】

図 1 1 ( 1 ) に示すように、例えば、特図側設定データ「 0 0 H 」は「始動口入賞待ち中」であることを設定するデータであり、例えば、特図側設定データ「 0 1 H 」は「特別図柄変動表示中」であることを設定するデータである。なお、これらの特図側設定データは、ROM 1 0 2 に記憶されている。

#### 【 0 1 2 2 】

図 1 1 ( 3 ) は、RAM 1 0 3 の記憶エリア ( 作業エリア ) の模式図である。図 1 1 ( 3 ) に示すように、RAM 1 0 3 の記憶エリアには、カウント対象時間設定エリア 1 0 と、時間カウントエリア 1 1 と、単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 とが含まれている。カウント対象時間設定エリア 1 0 は、特別図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア 1 0 A ( 「エリア 1 0 A」という ) と、普通図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア 1 0 B ( 「エリア 1 0 B」という ) とから成る。時間カウントエリア 1 1 は、特別図柄ゲーム側の時間カウントエリア 1 1 A ( 「エリア 1 1 A」という ) と、普通図柄ゲーム側の時間カウントエリア 1 1 B ( 「エリア 1 1 B」という ) とから成る。単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 は、特別図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 A ( 「エリア 1 2 A」という ) と、普通図柄ゲーム側の単純変動表示用時間カウントエリア 1 2 B ( 「エリア 1 2 B」という ) とから成る。

#### 【 0 1 2 3 】

エリア 1 1 A は、上記した特別図柄ゲームの各期間 ( 「特別図柄変動表示中」等 ) についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1 つの時間データを書き込んで 1 つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア 1 0 A は、図 1 1 ( 1 ) を用いて説明した特図側設定データの何れか 1 つが書き込まれることによって、エリア 1 1 A で計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア 1 2 A は、第 1 特別図柄表示器 4 a ( 又は第 2 特別図柄表示器 4 b ) に特別図柄が 7 セグ表示で変動表示され

る際に、この7セグ表示の3つの表示態様を48ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる制御を実行するにあたって、この48ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1つの時間データを書き込んで1つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。なお、上記の7セグ表示の3つの表示態様は、例えば、数字の0を示す表示態様と、数字の7を示す表示態様と、7つのセグ全てが消灯した表示態様である。

#### 【0124】

CPU101は、エリア10Aに特図側設定データを書き込むことでエリア11Aによる計測対象の期間(時間)の種類を設定すると共に、エリア11Aに計測する時間データを書き込み、図10のタイマ割り込み処理において4ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウント処理によってエリア11Aの時間データの値を1ずつ減算することで、1つのタイマ領域(エリア11A)を順番に用いて特別図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。

10

#### 【0125】

また、CPU101は、エリア11Aで特別図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア12Aに所定の時間データ(「12」)を書き込んで、図10のタイマ割り込み処理において4ミリ秒毎に実行される特図ゲームカウント処理によってエリア12Aの時間データの値を1ずつ減算して0になると再び所定の時間データ(「12」)を書き込むと共に特別図柄の表示態様を切替える。これにより、第1特別図柄表示器4a(又は第2特別図柄表示器4b)に特別図柄が7セグ表示で変動表示される際に、この7セグ表示の3つの表示態様が48ミリ秒毎に順番に切替わって循環表示されることとなる。

#### 【0126】

20

なお、図11(3)では、一例として、エリア10Aに「01H」が書き込まれていることによって、エリア11Aにおいて特別図柄変動表示の時間経過が計測されることを設定している。また、図11(3)のエリア11Aには、一例として、時間を示す値「2500」が書き込まれているが、この値は図10のタイマ割り込み処理によって4ミリ秒毎に1減算されて更新されるので、この値「2500」は10.000秒を示している。また、図11(3)のエリア12Aには、一例として、時間を示す値「12」が書き込まれているが、この値も同様に図10のタイマ割り込み処理によって4ミリ秒毎に1減算されて更新されるので、この値「12」は48ミリ秒を示している。

#### 【0127】

以上のように、第1の実施形態によれば、特別図柄ゲームの一連の制御時間を1つのタイマ機能(図11(3)の11A参照)を用いて計測する。ここで、従来の遊技機においては、特別図柄ゲームを構成する各制御時間(特別図柄変動表示の制御時間、ラウンド実行の制御時間等)をそれぞれ個別のタイマ機能を用いて計測していたので、メイン制御部のRAMの記憶エリアに特別図柄ゲームを構成する制御時間毎に個別の時間カウントエリアを設けていた。一方、第1の実施形態では、上記のように特別図柄ゲームの一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測するので、演算負荷を効果的に低減することができる。また、第1の実施形態によれば、特別図柄変動表示の実行期間において特別図柄表示器4a(又は4b)に7セグ表示の3つの表示態様を48ミリ秒毎に順番に切替えて循環表示させる際の切替え時間の計測には、上記したタイマ機能(図11(3)の11A参照)とは別のタイマ機能(図11(3)の12A参照)を用いる。このことから、第1の実施形態によれば、演算処理の複雑化を効果的に抑制できる。

30

40

#### 【0128】

図12は、特別図柄変動表示の時間をエリア11Aに設定するために用いられる変動時間テーブルの概念図の一例である。この変動時間テーブルは、ROM102に記憶されており、RAM103に読み出されて使用される。図12に示すように、変動時間テーブルは、変動パターンの識別番号と、基本変動時間(秒)を示すデータと、加算変動時間(秒)を示すデータとから成る。変動パターンの識別番号は、図15~図18を用いて後述する変動パターン決定テーブルHT1-1、HT1-2、HT2-1およびHT2-2に含まれる変動パターンを識別するための番号である。基本変動時間は、変動パターン(つまり、特別図柄変動時間)を構成する基本の変動時間である。加算変動時間は、変動パター

50

ンを構成する加算される変動時間である。基本変動時間と加算変動時間とを加算した時間が、変動パターン（図 1 5 ~ 図 1 8 参照）である。例えば、識別番号 1 に対応する変動パターンは、基本変動時間 9 0 秒に加算変動時間 0 . 1 0 秒を加算した 9 0 . 1 0 秒であり、例えば、識別番号 2 1 に対応する変動パターンは、基本変動時間 8 秒である。

#### 【 0 1 2 9 】

C P U 1 0 1 は、図 1 1 ( 3 ) のエリア 1 1 A で特別図柄変動表示の時間を計測する場合には、後述する図 1 4 のステップ S 4 0 8 の処理で決定された変動パターンに対応する時間データ（「秒」の時間を示すデータ）を、R A M 1 0 3 の変動時間テーブル（図 1 2）から読み出して、読み出した時間データに 2 5 0 を乗算して 4 ミリ秒周期で実行される時間計測処理に適応する時間データに変換し、変換した時間データを R A M 1 0 3 のエリ  
10  
ア 1 1 A に書き込む。例えば、識別番号 1 に対応する変動パターン「9 0 . 1 0 秒」を示す時間データの値をエリア 1 1 A に設定する場合には、R A M 1 0 3 の変動時間テーブルから基本変動時間 9 0 秒および加算変動時間 0 . 1 0 秒を示す時間データを読み出して加算し、この加算した時間データに 2 5 0 を乗算して 4 ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ「2 2 5 2 5」に変換し、変換した時間データ「2 2 5 2 5」を R A M 1 0 3 のエリア 1 1 A に書き込む。なお、図 1 2 の変動時間テーブルの横には、参考のために、2 5 0 を乗算して 4 ミリ秒周期の演算処理に適応させた時間データを記載しているが、2 5 0 を乗算すると自然数ではなくなるものは（括弧書きの値を参照）、四捨五入により自然数に調整して処理している。

#### 【 0 1 3 0 】

以上のように、第 1 の実施形態によれば、R O M 1 0 2 に記憶され R A M 1 0 3 に読み出される変動時間テーブルの変動パターン（特別図柄変動時間）を示す時間データを「秒」の時間を示すデータ（つまり、除算値の時間データ；図 1 2 の基本変動時間の部分を参照）とし、特別図柄変動時間を設定する際に 2 5 0 を乗算して 4 ミリ秒周期の演算処理に適応する時間データ（つまり、乗算値の時間データ；図 1 2 の変動時間テーブルの右横の部分  
20  
を参照）に変換する。このことから、第 1 の実施形態によれば、変動時間テーブルの特別図柄変動時間  
を示すデータを 1 バイト以下のデータ量に押さえられる場合があるので（図 1 2 の識別番号 2 0 ~ 2 4 参照）、R O M 1 0 2 および R A M 1 0 3 の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。また、第 1 の実施形態によれば、例えば特別図柄変動時間 9 0 . 1 0 秒のように、除算値の時間データで示してもデータ量が 1 バイトを超える特別図柄変動時間については、加算変動時間の時間データ（小数点以下の時間を示す時間データ）として分割して変動時間テーブルを構成させている（図 1 2 参照）。ここで、図 1 2 では、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、説明の便宜上、同じ時間データ値  
30  
を変動パターン毎にそれぞれ記載しているが、実際にはこのテーブルにおいて同じ時間データ値は、重複して記憶されず、1 つだけ記憶されている。例えば、加算変動時間の部分のテーブルにおいて、0 . 0 1 秒の時間データ値は、図 1 2 では説明の便宜上 3 つ記載しているが、実際は 1 つだけ記憶されている。このことから、第 1 の実施形態によれば、R O M 1 0 2 および R A M 1 0 3 の使用メモリ領域を効果的に抑制することができる。ここで、第 1 の実施形態では、説明の簡単のために、変動パターンを 2 4 個とした（図 1 2 参照）。しかし、実際の遊技機では、変動パターンは 1 0 0 0 個 ~ 1 0 0 0 0 個と膨大である。このことから、第 1 の実施形態による上記した使用メモリ領域抑制の効果は、実際の遊技機において絶大となる。  
40

#### 【 0 1 3 1 】

次に、普通図柄ゲーム側の一連の制御時間を 1 つのタイマ機能を用いて計測する普図ゲームカウント処理について、図 1 1 を用いて説明する。

#### 【 0 1 3 2 】

図 1 1 ( 2 ) は、普通図柄ゲーム側のカウント対象の時間を設定（特定）するためのデータ（以下、「普図側設定データ」という）の種類を示している。普図側設定データは、普通図柄ゲームの各期間（時間）のうち何れの期間を計測しているのかを設定するためのデータである。この普通図柄ゲームの各期間（時間）には、図 1 1 ( 2 ) に示すように、  
50

「ゲート通過待ち中」と、「普通図柄変動表示中」と、「普通図柄停止表示中」と、「電チュー開閉制御中」と、「第2始動口有効期間中」とが含まれる。

【0133】

「ゲート通過待ち中」は、ゲート25を遊技球が通過すると即時にこの通過に係る普通図柄抽選を実行して普通図柄の変動表示を開始できる状態（期間）であり、典型的には、電動チューリップ27の開閉制御中（電チューの開放遊技中）ではなく、後述する第2始動口有効期間中ではなく、普通図柄の変動表示中でも規定時間の停止表示中でもない状態である。「普通図柄変動表示中」は、遊技球のゲート25通過に応じて普通図柄抽選を実行して表示器4に普通図柄の変動表示を実行している状態（期間）である。「普通図柄停止表示中」は、表示器4に変動表示していた普通図柄を普通図柄抽選結果を報知する表示態様で規定時間（0.5秒間）完全に停止表示している状態（期間）である。「電チュー開閉制御中」は、普通図柄抽選に当選して電動チューリップ27の開閉制御（電チューの開放遊技）が実行されている状態（期間）である。「第2始動口有効期間中」は、電動チューリップ27の開閉制御が終了した直後の所定期間について例外的に第2始動口22への遊技球入賞を有効と認める期間である。なお、電動チューリップ27の開閉制御中は、一律に（つまり、電動チューリップ27が閉塞状態であっても）第2始動口22への遊技球入賞は有効と認められ、電動チューリップ27の開閉制御中および第2始動口有効期間を除く期間には、第2始動口22への遊技球入賞は有効と認められない。

10

【0134】

図11(2)に示すように、例えば普図側設定データ「00K」は「ゲート通過待ち中」であることを設定するデータである。また、普図側設定データはROM102に記憶されている。

20

【0135】

以下、図11(3)を参照して説明する。エリア11Bは、上記した普通図柄ゲームの各期間（「普通図柄変動表示中」等）についての時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1つの時間データを書き込んで1つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。エリア10Bは、図11(2)を用いて説明した普図側設定データの何れか1つが書き込まれることによって、エリア11Bで計測する時間の種類を設定するためのエリアである。エリア12Bは、普通図柄表示器4e（図2参照）に普通図柄がマルバツで変動表示される際に、このマルバツ表示の2つの表示態様（マルのみが点灯する表示態様とバツのみが点灯する表示態様）を48ミリ秒毎に切替えて交互表示させる制御を実行するにあたって、この48ミリ秒の時間経過を計測するためのタイマエリアであり、1つの時間データを書き込んで1つの時間経過について計測するためのタイマエリアである。

30

【0136】

CPU101は、エリア10Bに普図側設定データを書き込むことでエリア11Bによる計測対象の期間の種類を設定すると共に、エリア11Bに計測する時間データを書き込み、図10のタイマ割込み処理において4ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア11Bの時間データの値を1ずつ減算することで、1つのタイマ領域（エリア11B）を順番に用いて普通図柄ゲームの各期間の経過を順番に計測する。

【0137】

40

また、CPU101は、エリア11Bで普通図柄変動表示の時間が計測されているときには、エリア12Bに所定の時間データ（「12」）を書き込んで、図10のタイマ割込み処理において4ミリ秒毎に実行される普図ゲームカウント処理によってエリア12Bの時間データの値を1ずつ減算して0になると再び所定の時間データ（「12」）を書き込むと共に普通図柄の表示態様を切替える。これにより、普通図柄表示器4eに普通図柄がマルバツで変動表示される際に、このマルバツ表示の2つの表示態様が48ミリ秒毎に切替わって交互表示されることとなる。

【0138】

以上のことから、第1の実施形態によれば、既に説明した特図ゲームカウント処理と同様の効果を、普図ゲームカウント処理においても実現できる。

50



## 【 0 1 3 9 】

なお、以上に説明した特別図柄ゲームの一連の制御時間を1つのタイマ機能を用いて計測する構成において、大当り遊技の制御において大入賞口有効期間の直後に大入賞口23への入賞を有効とみなさない大入賞口休止期間を設けてもよい。

## 【 0 1 4 0 】

また、第1特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示と、第2特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示とを並行して実行可能な制御構成にして、例えば、第1特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示の制御時間と、第1特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、1つのタイマ機能を用いて計測し、一方で、第2特別図柄抽選による特別図柄変動表示および特別図柄停止表示の制御時間と、第2特別図柄抽選の当選による大当り遊技に関する制御時間とを、1つの他のタイマ機能を用いて計測してもよい。

10

## 【 0 1 4 1 】

また、特別図柄ゲームおよび普通図柄ゲームの一連の制御時間をそれぞれ1つのタイマ機能を用いて計測する際に、計測対象時間の経過を、「減算」処理ではなく、「加算」処理によって計測する構成としてもよい。この場合、例えば、特別図柄ゲーム側のタイマ(11A)の値が、計測対象時間(例えば、特別図柄停止表示の時間0.5秒)を示す時間データの値「125」に到達したか否かを判定する制御となる。

## 【 0 1 4 2 】

また、上記したように図12の加算変動時間の部分のテーブルにおいて同じ時間データ値を重複して記憶せずに1つだけ記憶することに加えて、図12の基本変動時間の部分のテーブルにおいても同じ時間データ値を重複して記憶せずに1つだけ記憶する構成にして、使用メモリ領域抑制の効果を更に高めてもよい。

20

## 【 0 1 4 3 】

また、以上に説明した方法により、演出制御部400等によって実行される各種演出の実行時間を計測してもよい。

## 【 0 1 4 4 】

以上で、制御時間カウント処理についての説明を終わる。

## 【 0 1 4 5 】

## [ 始動口スイッチ処理 ]

図13は、図10のステップS2における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図10のステップS2における始動口スイッチ処理について、図13を参照して説明する。

30

## 【 0 1 4 6 】

まず、ステップS201において、メイン制御部100のCPU101は、第1始動口スイッチ111aからの出力信号に基づいて、第1始動口21に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS201での判定がYESの場合、処理はステップS202に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

## 【 0 1 4 7 】

ステップS202において、CPU101は、ROM102から第1特別図柄抽選の保留数の上限値Umax1(第1の実施形態では「4」)を読み出し、RAM103に記憶されている第1特別図柄抽選の保留数U1が上限値Umax1未満であるか否かを判定する。ステップS202での判定がYESの場合、処理はステップS203に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS207に移る。

40

## 【 0 1 4 8 】

ステップS203において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1の値を、1加算した値に更新する。また、CPU101は、第1始動口21に遊技球が入賞したことを演出制御部400に対して通知するための入賞コマンドをRAM103にセットする。この入賞コマンドは、図10のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信される。その後、処理はステップS204に移る。

50

## 【 0 1 4 9 】

ステップ S 2 0 4 において、C P U 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する。その後、処理はステップ S 2 0 5 に移る。

## 【 0 1 5 0 】

ステップ S 2 0 5 において、C P U 1 0 1 は、事前判定処理を行い、ステップ S 2 0 4 で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順で R A M 1 0 3 に格納する。具体的には、C P U 1 0 1 は、直近のステップ S 2 0 4 の処理で取得された大当り乱数等の乱数セットの大当り乱数等が R O M 1 0 2 に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第 1 特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図 1 4 のステップ S 4 0 7 及び S 4 0 8 の処理に先立って事前判定する。その後、事前判定に用いた乱数の各セットを時系列順で R A M 1 0 3 に格納する。なお、後述する図 1 4 のステップ S 4 0 9 の処理によって第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 の値が 1 減算される度に、R A M 1 0 3 に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に 1 セットずつ削除される。このことから、例えば第 1 特別図柄抽選の保留数 U 1 の値が「3」の場合、直近 3 回のステップ S 2 0 4 の処理によって取得された直近 3 回の上記乱数セットが、時系列順で R A M 1 0 3 に格納されていることとなる。その後、処理はステップ S 2 0 6 に移る。

## 【 0 1 5 1 】

ステップ S 2 0 6 において、C P U 1 0 1 は、第 1 特別図柄抽選の保留数が 1 増加したことを通知する第 1 保留数増加コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。ここで、この第 1 保留数増加コマンドには、ステップ S 2 0 5 の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含まれている。なお、この事前判定情報を含む第 1 保留数増加コマンドが、図 1 0 のステップ S 9 の出力処理によって出力されることにより、第 1 特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第 1 特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部 1 0 0 から演出制御部 4 0 0 に通知される。その後、処理はステップ S 2 0 7 に移る。

## 【 0 1 5 2 】

ステップ S 2 0 7 において、C P U 1 0 1 は、第 2 始動口スイッチ 1 1 1 b からの出力信号に基づいて、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップ S 2 0 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 2 0 8 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 0 のステップ S 3（ゲートスイッチ処理）に移る。

## 【 0 1 5 3 】

ステップ S 2 0 8 において、C P U 1 0 1 は、R O M 1 0 2 から第 2 特別図柄抽選の保留数の上限値 U m a x 2（第 1 の実施形態では「4」）を読み出し、R A M 1 0 3 に記憶されている第 2 特別図柄抽選の保留数 U 2 が上限値 U m a x 2 未満であるか否かを判定する。ステップ S 2 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 2 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 0 のステップ S 3（ゲートスイッチ処理）に移る。

## 【 0 1 5 4 】

ステップ S 2 0 9 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている保留数 U 2 の値を、1 加算した値に更新する。また、C P U 1 0 1 は、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞したことを演出制御部 4 0 0 に対して通知するための入賞コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。この入賞コマンドは、図 1 0 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信される。その後、処理はステップ S 2 1 0 に移る。

## 【 0 1 5 5 】

ステップ S 2 1 0 において、C P U 1 0 1 は、第 2 特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得する。その後、処理はステップ S 2 1 1 に移る。

## 【 0 1 5 6 】

ステップS 2 1 1において、CPU 1 0 1は、事前判定処理を行い、ステップS 2 1 0で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でRAM 1 0 3に格納する。具体的には、CPU 1 0 1は、直近のステップS 2 1 0の処理で取得された大当り乱数等の乱数セットの大当り乱数等がROM 1 0 2に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第2特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図14のステップS 4 0 7及びS 4 0 8の処理に先立って事前判定する。その後、事前判定に用いた乱数の各セットを時系列順でRAM 1 0 3に格納する。なお、後述する図14のステップS 4 0 9の処理によって第2特別図柄抽選の保留数U 2の値が1減算される度に、RAM 1 0 3に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に1セットずつ削除される。このことから、例えば第2特別図柄抽選の保留数U 2の値が「3」の場合、直近3回のステップS 2 1 0の処理によって取得された直近3回の上記乱数セットが、時系列順でRAM 1 0 3に格納されていることとなる。その後、処理はステップS 2 1 2に移る。

10

20

30

40

50

#### 【0157】

ステップS 2 1 2において、CPU 1 0 1は、第2特別図柄抽選の保留数が1増加したことを通知する第2保留数増加コマンドをRAM 1 0 3にセットする。ここで、この第2保留数増加コマンドには、ステップS 2 1 1の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含まれている。なお、この事前判定情報を含む第2保留数増加コマンドが、図10のステップS 9の出力処理によって出力されることにより、第2特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第2特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部100から演出制御部400に通知される。その後、処理は図10のステップS 3（ゲートスイッチ処理）に移る。

#### 【0158】

##### [特別図柄処理]

図14は、図10のステップS 4における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図14を参照して、図10のステップS 4における特別図柄処理について説明する。

#### 【0159】

まず、ステップS 4 0 1において、メイン制御部100のCPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機1の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中であるか否かを判定する。ステップS 4 0 1での判定がYESの場合、処理は図10のステップS 5（普通図柄処理）に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 4 0 2に移る。

#### 【0160】

ステップS 4 0 2において、CPU 1 0 1は、第1特別図柄表示器4a又は第2特別図柄表示器4bによる特別図柄の変動表示期間中であるか否かを判定する。なお、ここでの特別図柄の変動表示期間は、図11を用いて説明した特別図柄停止表示中の期間（規定時間；0.5秒間）を含んだものである。ステップS 4 0 2での判定がYESの場合、処理はステップS 4 1 1に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 4 0 3に移る。

#### 【0161】

ステップS 4 0 3において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に記憶されている保留数U 2が1以上であるか否か（つまり第2特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップS 4 0 3での判定がYESの場合、処理はステップS 4 0 4に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 4 0 5に移る。

#### 【0162】

ステップS 4 0 4において、CPU 1 0 1は、図13のステップS 2 1 0およびステップS 2 1 1によって取得されてRAM 1 0 3に格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出す。その後、処理はステップS 4 0 7に移る。

## 【 0 1 6 3 】

一方、ステップ S 4 0 5 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 が 1 以上であるか否か（つまり第 1 特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップ S 4 0 5 での判定が YES の場合、処理はステップ S 4 0 6 に移り、この判定が NO の場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いとみなして、処理はステップ S 4 1 5 に移る。

## 【 0 1 6 4 】

ステップ S 4 0 6 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 に格納されている図 1 3 のステップ S 2 0 4 およびステップ S 2 0 5 によって取得されて RAM 1 0 3 に格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出す。その後、処理はステップ S 4 0 7 10 に移る。

## 【 0 1 6 5 】

以上のステップ S 4 0 3 ~ S 4 0 6 の処理によって、第 2 特別図柄抽選が、第 1 特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

## 【 0 1 6 6 】

ステップ S 4 0 7 において、CPU 1 0 1 は、特別図柄抽選が大当たりであるかハズレであるかを判定する大当たり判定処理を実行する。具体的には、ステップ S 4 0 4 の処理に続いてステップ S 4 0 7 の処理を実行する場合、CPU 1 0 1 は、このステップ S 4 0 4 の処理で RAM 1 0 3 から読み出した大当たり乱数が、ROM 1 0 2 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 2 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレ 20 であるかを判定する。一方、ステップ S 4 0 6 の処理に続いてステップ S 4 0 7 の処理を実行する場合、CPU 1 0 1 は、このステップ S 4 0 6 の処理で RAM 1 0 3 から読み出した大当たり乱数が、ROM 1 0 2 に記憶されている大当たりの当選値と一致するか否かに基づいて、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たりであるかハズレであるかを判定する。そして、CPU 1 0 1 は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄として RAM 1 0 3 にセットする。一方、CPU 1 0 1 は、特別図柄抽選の結果が大当たりであると判定した場合、この判定に使用した大当たり乱数と共に RAM 1 0 3 から読み出された図柄乱数が ROM 1 0 2 に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当たりの種類（図 6 に示す大当たり A ~ C のいずれか）を判定する。なお、図 6 からわかるように、第 1 の実施 30 形態では、第 2 特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）の期待値は、第 1 特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド数の期待値よりも大きい。つまり、第 2 特別図柄抽選に当選した場合の利益度合は、第 1 特別図柄抽選に当選した場合の利益度合よりも大きい。なお、利益度合は、このようにラウンド数に依存する獲得賞球数に限られるものではなく、例えば大当たり後に制御される遊技状態（大当たり後に高確状態で制御される確率や時短回数等）であってもよい。そして、CPU 1 0 1 は、大当たりしたこと及び大当たりの種類を表す大当たり図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報として RAM 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 4 0 8 40 に移る。

## 【 0 1 6 7 】

## [ 変動パターン選択処理 ]

ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、変動パターン選択処理を実行する。具体的には、ステップ S 4 0 8 において、CPU 1 0 1 は、通常遊技状態（非時短状態）のときには、図 1 5 及び図 1 6 に示す変動パターン決定テーブル HT 1 - 1 及び HT 1 - 2 を使用し、確変遊技状態（時短状態）のときには、図 1 7 及び図 1 8 に示す変動パターン決定テーブル HT 2 - 1 及び HT 2 - 2 を使用して、特別図柄抽選毎に変動パターンを決定（選択）する。ここで、この変動パターンは、表示器 4 に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間であり、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており報知演出の実行時間と同じ時間である。なお、以下では、変動パターン決定テーブル HT 1 - 1、HT 1 - 2、HT 2 - 1 および HT 2 - 2 を、 50

単に、HT1-1、HT1-2、HT2-1およびHT2-2という場合がある。

【0168】

まず、通常遊技状態（非時短状態）のときに、図15及び図16に示すHT1-1及びHT1-2を使用して変動パターンを選択する場合について、説明する。図15は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップS407の処理で第1特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。図16は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップS407の処理で第2特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。

【0169】

[ 非時短状態 / 第1特別図柄抽選での変動パターン選択処理 ]

以下に、図15を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップS407の処理で第1特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。

【0170】

ステップS408において、CPU101は、ステップS407の大当たり判定処理で第1特別図柄抽選で大当たりしたと判定した場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。具体的には、CPU101は、ステップS407の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数（0～299のうちの何れか1つ）が、HT1-1の「大当たり」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、CPU101は、ステップS407の大当たり判定処理で使用した大当たり乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数が「78」である場合、HT1-1の「大当たり」の部分の変動パターン「90.03秒」に割り振られた乱数値「75～124」に含まれるので、変動パターンとして「90.03秒」を決定する。ここで、HT1-1に示すように、「大当たり」の部分の変動パターン「15.01秒」、「40.01秒」、「40.02秒」、「40.03秒」、「90.01秒」、「90.02秒」、「90.03秒」、「90.04秒」及び「90.05秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「第3SP当り」、「第2SP当り」、「第1SP当り」、「第5SPSP当り」、「第4SPSP当り」、「第3SPSP当り」、「第2SPSP当り」及び「第1SPSP当り」に対応する。また、「リーチ当り」はリーチ成立した後に大当たりするタイプであり、「第1SP当り」～「第3SP当り」は最終的にSPリーチに発展した後に大当たりするタイプであり、「第1SPSP当り」～「第5SPSP当り」は最終的にSPSPリーチに発展した後に大当たりするタイプである。

【0171】

なお、リーチ（リーチ演出）とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄のうち最後に停止される変動中の装飾図柄が、特定の図柄で停止表示された場合には、既に停止中の他の図柄と合わせて大当たりの図柄パターンとなることを期待させる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄が同じ図柄（例えば7）で停止しており、最後に停止される中央の装飾図柄が、同じ図柄（例えば7）で停止する（つまり、ゾロ目777となる）ことを期待させて変動表示される演出である。また、SPリーチとは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当たりすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタがミニゲームを行う動画像の演出である。また、SPSPリーチとは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、SPリーチ演出よりも大当たりすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う動画像の演出である。

【0172】

また、ステップS408において、CPU101は、ステップS407の大当たり判定処理で第1特別図柄抽選でハズレと判定した場合、第1特別図柄抽選の保留数（U1）、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 3 】

具体的には、CPU 101は、第1特別図柄抽選の保留数が「1」又は「2」である場合、ステップS407の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM103から読み出されたリーチ乱数（0～99のうちの何れか1つ）が、HT1-1の「ハズレ」の保留数「1、2」の部分のリーチ乱数値範囲「0～69」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「70～99」に含まれるのかを判定する。

## 【 0 1 7 4 】

そして、CPU 101は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「0～69」に含まれる場合、ステップS407の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数（0～299のうちの何れか1つ）が、変動パターン乱数値範囲「0～59」に含まれるのか変動パターン乱数値範囲「60～299」に含まれるのかを判定する。そして、CPU 101は、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「0～59」に含まれる場合には変動パターンとして「8.00秒」を決定し、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「60～299」に含まれる場合には変動パターンとして「13.50秒」を決定する。ここで、HT1-1に示すように、変動パターン「8.00秒」及び「13.50秒」は、何れも、報知演出の演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応する。なお、「即ハズレ」は、リーチ成立もなく即ハズレる演出パターンのタイプである。

## 【 0 1 7 5 】

一方、CPU 101は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「70～99」に含まれる場合、ステップS407の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数（0～299のうちの何れか1つ）が、HT1-1の上記したリーチ乱数値範囲「70～99」の部分の各変動パターンに割り振られた変動パターン乱数値範囲の何れに含まれるかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、CPU 101は、ステップS407の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にRAM103から読み出された変動パターン乱数が「260」である場合、変動パターン「40.05秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「256～271」に含まれるので、変動パターンとして「40.05秒」を決定する。ここで、HT1-1に示すように、HT1-1の上記したリーチ乱数値範囲「70～99」の部分の変動パターン「15.02秒」、「40.04秒」、「40.05秒」、「40.06秒」、「90.06秒」、「90.07秒」、「90.08秒」、「90.09秒」及び「90.10秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチハズレ」、「第3SPハズレ」、「第2SPハズレ」、「第1SPハズレ」、「第5SPSPハズレ」、「第4SPSPハズレ」、「第3SPSPハズレ」、「第2SPSPハズレ」及び「第1SPSPハズレ」に対応する。また、「リーチハズレ」はリーチ成立した後にハズレるタイプであり、「第1SPハズレ」～「第3SPハズレ」は最終的にSPリーチに発展した後にハズレるタイプであり、「第1SPSPハズレ」～「第5SPSPハズレ」は最終的にSPSPリーチに発展した後にハズレるタイプである。

## 【 0 1 7 6 】

また、CPU 101は、第1特別図柄抽選の保留数が「3」の場合、上記した第1特別図柄抽選の保留数が「1」又は「2」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第1特別図柄抽選の保留数が「3」の場合には、CPU 101は、HT1-1に示すように、上記した第1特別図柄抽選の保留数が「1」又は「2」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「0～69」を「0～79」に置き換え、リーチ乱数値範囲「70～99」を「80～99」に置き換え、又、変動パターン「8.00秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「0～59」を「0～209」に置き換え、変動パターン「13.50秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「60～299」を「210～299」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

## 【 0 1 7 7 】

また、CPU 101は、第1特別図柄抽選の保留数が「4」の場合、上記した第1特別

図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「４」の場合には、ＣＰＵ１０１は、ＨＴ１－１に示すように、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「０～６９」を「０～８４」に置き換え、リーチ乱数値範囲「７０～９９」を「８５～９９」に置き換え、又、変動パターン「８．００秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「０～５９」を「２１０～２６９」に置き換え、変動パターン「１３．５０秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」を「２７０～２９９」に置き換え、更に、演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応し変動パターン乱数値範囲「０～２０９」が割り振られた変動パターン「３．００秒」が加えられた内容の乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

10

#### 【０１７８】

以上に図１５に示す変動パターン決定テーブルＨＴ１－１を用いて説明したように、通常遊技状態（非時短状態）において第１特別図柄抽選でハズレた場合には、第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど、リーチありの変動パターンが選択され易く、又、リーチなしの変動パターンが選択された場合には第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど長い変動パターンが選択され易い。

#### 【０１７９】

##### [ 大当り信頼度 ]

ここで、大当り信頼度（大当り期待度）について説明する。大当り信頼度が高い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が高い演出であり、大当り信頼度が低い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が低い演出である。以下、図１５に示すＨＴ１－１を用いて具体的に説明する。ＨＴ１－１の「大当り」の部分から分かるように、大当りの場合には、「リーチ当り」、「第３ＳＰ当り」、「第２ＳＰ当り」、「第１ＳＰ当り」、「第５ＳＰＳＰ当り」、「第４ＳＰＳＰ当り」、「第３ＳＰＳＰ当り」、「第２ＳＰＳＰ当り」、「第１ＳＰＳＰ当り」の順で、変動パターン乱数値範囲が大きくなっている（一部同一あり）。一方で、ＨＴ１－１の「ハズレ」の部分から分かるように、ハズレの場合には、「リーチハズレ」、「第３ＳＰハズレ」、「第２ＳＰハズレ」、「第１ＳＰハズレ」、「第５ＳＰＳＰハズレ」、「第４ＳＰＳＰハズレ」、「第３ＳＰＳＰハズレ」、「第２ＳＰＳＰハズレ」、「第１ＳＰＳＰハズレ」の順で、変動パターン乱数値範囲が小さくなっている（一部同一あり）。以上から分かるように、大当りの場合に実行され易くハズレの場合に実行され難い演出は大当り信頼度が高い一方で、大当りの場合に実行され難くハズレの場合に実行され易い演出は大当り信頼度が低い。つまり、「リーチ演出」、「第３ＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰリーチ演出」、「第５ＳＰＳＰリーチ演出」、「第４ＳＰＳＰリーチ演出」、「第３ＳＰＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰＳＰリーチ演出」の順で大当り信頼度が高くなる。

20

30

#### 【０１８０】

##### [ 非時短状態 / 第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理 ]

以下に、図１６を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１６に示すＨＴ１－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１６に示すＨＴ１－２は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わった点で異なるのみである。つまり、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。

40

#### 【０１８１】

50

## 〔時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理〕

以下に、図１７を用いて、確変遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１７に示すＨＴ２－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１７に示すＨＴ２－１は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「ハズレ」においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合において、第１特別図柄抽選の保留数に関わらず一律に変動パターン「１３．５０秒」（即ハズレに対応）が選択される点で異なる。

10

## 【０１８２】

## 〔時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理〕

以下に、図１８を用いて、確変遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ステップＳ４０８において、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１８に示すＨＴ２－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１８に示すように、ＨＴ２－２は、図１５に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わっている。つまり、図１５を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。また、図１８に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「１」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、一律に変動パターン「１３．５０秒」が決定される。また、図１８に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「２～４」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、変動パターン乱数値範囲「０～２３９」において変動パターン「２．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２４０～２６９」において変動パターン「４．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２７０～２９９」において変動パターン「１０．００秒」が決定される。

20

30

## 【０１８３】

ここで、ステップＳ４０３～Ｓ４０６での処理で説明したように、第１の実施形態では、第２特別図柄抽選の保留が、第１特別図柄抽選の保留よりも優先して消化される。また、確変遊技状態（時短状態）では、図１０のステップＳ５及びＳ７での処理で説明したように、電動チューリップ２７が頻繁に長期間開放して第２始動口２２に遊技球が頻繁に入賞するので、第２特別図柄抽選が頻繁に連続して実行される。また、図６に示したように、第２始動口２２への遊技球入賞による第２特別図柄抽選の方が、第１始動口２１への遊技球入賞による第１特別図柄抽選よりも、遊技者の利益が大きい。このことから、逆に言えば、確変遊技状態（時短状態）において、第１特別図柄抽選が実行されると、遊技者にとって不利益と言える。第１の実施形態では、以上に図１８のＨＴ２－２を用いて説明したように、確変遊技状態（時短状態）においては、第２特別図柄抽選の保留数が２～４でリーチなしの場合には短時間の変動パターン（２．００秒、４．００秒）を選択し易くして第２特別図柄抽選の保留が高速で消化されるようにしてスピード感のある遊技を実行する一方で、第２特別図柄抽選の保留数が１でリーチなしの場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行され難く制御している。更に、第１の実施形態では、以上に図１７のＨＴ２－１を用いて説明したように、確変遊技状態（時短状態）においては、遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行されたとしても、第１特別図柄抽選の保留数が１～４の全てにおいて、リーチなし

40

50



の場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して、第２始動口２２に遊技球が入賞して遊技者に比較的有利な第２特別図柄抽選が実行されるための時間を稼ぐように制御している。

#### 【０１８４】

以上のようにしてステップＳ４０８において決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間：報知演出の演出パターンのタイプの情報とも言える）は、設定情報としてＲＡＭ１０３にセットされる。その後、処理はステップＳ４０９に移る。

#### 【０１８５】

ステップＳ４０９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当たり判定処理によってセットされた設定情報、及びステップＳ４０８の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、ＲＡＭ１０３にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部４００に対して、画像表示部６及びスピーカ３５等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。また、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（例えば、確変遊技状態）を示す遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。また、その際、ステップＳ４０４の処理に続いてステップＳ４０７、ステップＳ４０８の処理を実行した場合には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２を１減算した値に更新するとともに、ステップＳ４０４で読み出した乱数セットをＲＡＭ１０３から削除する。一方、ステップＳ４０６の処理に続いてステップＳ４０７、ステップＳ４０８の処理を実行した場合には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１を１減算した値に更新するとともに、ステップＳ４０６で読み出した乱数セットをＲＡＭ１０３から削除する。また、上記した報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドは、図１０のステップＳ９における出力処理によって、演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ４１０に移る。

#### 【０１８６】

ステップＳ４１０において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０９の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップＳ４１１に移る。

#### 【０１８７】

ステップＳ４１１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップＳ４０８の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ４１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

#### 【０１８８】

ステップＳ４１２において、ＣＰＵ１０１は、画像表示部６等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１３に移る。なお、ステップＳ４１２でセットされた報知演出停止コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。

#### 【０１８９】

ステップＳ４１３において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０の処理で開始した第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を終了し、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂに、特別図柄抽選結果を報知する図柄を停止した状態で所定時間（０．５秒間）表示させる。なお、このとき、ＣＰＵ１０１は、図柄確定コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１４に移る。

#### 【０１９０】

ステップＳ４１４において、ＣＰＵ１０１は、停止中処理を実行する。具体的には、Ｃ

10

20

30

40

50

P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 の大当たり判定処理で大当たりしたと判定した場合、R A M 1 0 3 に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当たり遊技中（大当たり遊技状態）であることを示すものに変更し、大当たり遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドを R A M 1 0 3 にセットする。なお、このオープニングコマンドは、ステップ S 4 1 3 の処理で特別図柄の停止表示が開始された時点から所定時間（0 . 5 秒間）経過時に、図 1 0 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、大当たり遊技演出が開始される。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 4 1 5 おいて、C P U 1 0 1 は、客待ちコマンドおよび現在の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを、ステップ S 4 1 6 の処理（後述）で既に送信済みであるか否かを判定する。ここで、客待ちコマンドとは、特別図柄の停止表示が終了した時点において、特別図柄抽選の保留が存在しない場合に送信されるコマンドであり、特別図柄抽選の抽選結果を報知する報知演出が実行されていない状態（いわゆる客待ち状態）になったことを通知するコマンドである。ステップ S 4 1 5 での判定が Y E S の場合、処理は図 1 0 のステップ S 5 （普通図柄処理）に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 4 1 6 に移る。

10

【 0 1 9 2 】

ステップ S 4 1 6 おいて、C P U 1 0 1 は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを R A M 1 0 3 にセットする。この客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドは図 1 0 のステップ S 9 の出力処理によって演出制御部 4 0 0 へ送信され、当該客待ちコマンドに基づいて、所定の停止演出（例えば装飾図柄停止表示の演出）が開始される。なお、上記した停止演出が開始されてから所定時間（例えば 9 0 秒）が経過すると、客待ち演出が開始される。ここで、客待ち演出は、例えば、遊技機 1 の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部 6 に表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部 6 に表示させる演出である。その後、処理は図 1 0 のステップ S 5 （普通図柄処理）に移る。

20

【 0 1 9 3 】

[ 大入賞口処理 ]

図 1 9 及び図 2 0 は、図 1 0 のステップ S 6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 1 0 のステップ S 6 における大入賞口処理について、図 1 9 及び図 2 0 を参照して説明する。

30

【 0 1 9 4 】

まず、ステップ S 6 0 1 において、メイン制御部 1 0 0 の C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 2 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 1 0 のステップ S 7 （電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 0 2 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている情報に基づいて、遊技機 1 の状態が大当たり遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップ S 6 0 2 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 3 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 6 0 9 に移る。

40

【 0 1 9 6 】

ステップ S 6 0 3 において、C P U 1 0 1 は、オープニング演出の実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップ S 6 0 3 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 6 0 4 に移り、この判定が N O の場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図 1 0 のステップ S 7 （電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 9 7 】

ステップ S 6 0 4 において、C P U 1 0 1 は、大当たり遊技の全ラウンド数 R m a x と大当たり遊技の大入賞口 2 3 の動作パターンとを設定し、その設定情報を R A M 1 0 3 にセッ

50

トする。具体的には、CPU 101は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量(Rmax:第1の実施形態では「4」又は「16」)と大当り遊技中の大入賞口23の動作パターンを設定し、その設定情報をRAM 103にセットする。ステップS604の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数Rmax、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップS605に移る。

【0198】

ステップS605において、CPU 101は、RAM 103に格納されている大入賞口23への遊技球の入賞数Cを「0」にリセットする。その後、処理はステップS606に移る。

10

【0199】

ステップS606において、CPU 101は、RAM 103に格納されている大当り遊技のラウンド数Rを、1加算した値に更新する。その後、処理はステップS607に移る。

【0200】

ステップS607において、CPU 101は、大入賞口開閉部115を制御して大入賞口23の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド(ラウンド遊技)が開始されて大入賞口23の開放動作(1回の開放動作)が開始される。その後、処理はステップS608に移る。

【0201】

20

ステップS608において、CPU 101は、ラウンド開始(ラウンド遊技開始)を通知するラウンド開始通知コマンドをRAM 103にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図10のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、ラウンド演出が開始されることとなる。なお、このラウンド開始通知コマンドには、ステップS604で設定された全ラウンド数Rmaxを示す情報およびステップS606の処理により更新された現在のラウンド数Rを示す情報が含まれている。その後、処理はステップS612に移る。

【0202】

ステップS609において、CPU 101は、RAM 103に格納された情報に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップS609での判定がYESの場合、処理はステップS610に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS611に移る。

30

【0203】

ステップS610において、CPU 101は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口23が閉塞された時点から、ステップS604の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップS610での判定がYESの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップS605に移り、この判定がNOの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図10のステップS7(電動チューリップ処理)に移る。

40

【0204】

ステップS611において、CPU 101は、RAM 103に格納された情報に基づいて、遊技機1の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。ステップS611での判定がYESの場合、処理は図20のステップS621に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS612に移る。

【0205】

ステップS612において、CPU 101は、遊技機1の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ114からの出力信号に基づいて、大入賞口23に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS612での判定がYESの場合、処理はステップS613に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS614に移る。

50

## 【0206】

ステップS613において、CPU101は、大入賞口23への遊技球の入賞を検出したと判断して、RAM103に格納されている遊技球の入賞数Cを、1加算した値に更新する。ステップS613の処理が大入賞口23に遊技球が入賞する毎に実行されることで、1つのラウンド中に大入賞口23に入賞した遊技球の総数(入賞数C)がRAM103に累積記憶されていく。また、CPU101は、大入賞口23に遊技球が入賞したことを演出制御部400に対して通知するための入賞コマンドをRAM103にセットする。この入賞コマンドは、図10のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、図23のステップS125の入賞処理指示が実行されることとなる。その後、処理はステップS614に移る。

10

## 【0207】

ステップS614において、CPU101は、ステップS607の処理で大入賞口23の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間(第1の実施形態では29.5秒間)が経過したか否かを判定する。ステップS614での判定がYESの場合、処理はステップS616に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS615に移る。

## 【0208】

ステップS615において、CPU101は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Cが、大入賞口23が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Cmax(第1の実施形態では「10」)となったか否かを判定する。ステップS615での判定がYESの場合、処理はステップS616に移り、この判定がNOの場合、処理は図10のステップS7(電動チューリップ処理)に移る。

20

## 【0209】

ステップS616において、CPU101は、大入賞口開閉部115を制御して、ステップS607で開始した大入賞口23の開放制御を終了する。このように、CPU101は、大当たり遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口23を開放してから29.5秒が経過するまでに大入賞口スイッチ114によって検出された遊技球の総数(入賞数C)が10個(Cmax)に達したこと、又は大入賞口23を開放してから10個の遊技球が入賞することなく29.5秒が経過したことを条件として大入賞口23を閉塞する。その後、処理はステップS617に移る。

## 【0210】

ステップS617において、CPU101は、ラウンド終了(ラウンド遊技終了)を通知するラウンド終了通知コマンドをRAM103にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図10のステップS9の出力処理によって演出制御部400へ送信され、ラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップS618に移る。

30

## 【0211】

ステップS618において、CPU101は、RAM103に格納されている現在のラウンド数Rが、ステップS604の処理で設定された大当たり遊技の最大ラウンド数Rmaxに達したか否かを判定する。ステップS618での判定がYESの場合、処理は図20のステップS619に移り、この判定がNOの場合、処理は図10のステップS7(電動チューリップ処理)に移る。

40

## 【0212】

図20のステップS619において、CPU101は、RAM103に格納されているラウンド数Rを「0」にリセットする。その後、処理はステップS620に移る。

## 【0213】

ステップS620において、CPU101は、演出制御部400に対して大当たり遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、RAM103にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図10のステップS9(出力処理)によって演出制御部400へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当たり図柄および大当たり遊技終了後に制御される遊技状態に対応したコマンドが送信され、演出制御部400は、このエンディングコマンドに基づいて、エンディング演出終了後(

50

大当り遊技演出終了後)の演出を制御する。具体的には、大当り後に確変遊技状態で制御される大当り(例えば、図6に示す大当りA)を示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドである場合には、大当り遊技終了後に確変遊技状態に制御されることを示すエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部400は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、確変遊技状態を示す演出モードの演出を実行する。その後、処理はステップS621に移る。

#### 【0214】

ステップS621において、CPU101は、ステップS620でエンディングコマンドをRAM103にセットした時点から図19のステップS604の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップS621での判定がYESの場合、処理はステップS622に移り、この判定がNOの場合、処理は図10のステップS7(電動チューリップ処理)に移る。

10

#### 【0215】

ステップS622において、CPU101は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、CPU101は、RAM103に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報(典型的には、フラグによる情報)を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップS623に移る。

#### 【0216】

ステップS623において、CPU101は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、CPU101は、ステップS622で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類(大当り図柄)に応じて遊技状態を切り替える(つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ27の開放設定を切り替える)。その後、処理は図10のステップS7(電動チューリップ処理)に移る。

20

#### 【0217】

##### [演出制御部によるタイマ割込み処理]

図21は、演出制御部400によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図21を参照して、演出制御部400において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部400は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図21に示す一連の処理を一定時間(4ミリ秒)毎に繰り返し実行する。なお、図21以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部400で行われる処理は、ROM402に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

30

#### 【0218】

まず、ステップS11において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から図10のステップS9の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部500等を実行指示するための各種コマンドをRAM403にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図22及び図23を参照して後に詳述する。

#### 【0219】

次に、ステップS12において、CPU401は、ステップS11の処理でRAM403にセットされた各種コマンドを画像音響制御部500等に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップS11の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部500等の実行制御により、画像表示部6、スピーカ35および盤ランプ8等で実行されることとなる。

40

#### 【0220】

なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、CPU401は、演出の決定に使用する各種演出乱数を更新する乱数更新処理を行う。この乱数更新処理においても、図10のステップS1の乱数更新処理と同様に、典型的にはループカウンタが用いられ、そのカウント値(更新された乱数値)は、最大値(例えば、99)に達した後は再び0に戻る(つまり、循環する)。また、この乱数更新処理において、各演出乱数のカウンタは、それぞ

50

れ、1回循環するとランダムに初期値（循環の起点となる値）を更新する。このことによって、これらの演出乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期することを回避できる。

#### 【0221】

##### [ コマンド受信処理 ]

図22および図23は、図21のステップS11のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図22および図23を参照して、図21のステップS11のコマンド受信処理について説明する。

#### 【0222】

まず、図22のステップS111において、演出制御部400のCPU401は、メイン制御部100から保留増加コマンド（第1保留数増加コマンド又は第2保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図13のステップS206及びS212参照）。ステップS111での判定がYESの場合、処理はステップS112に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS114に移る。

#### 【0223】

ステップS112において、CPU401は、ステップS111の処理で受信した保留増加コマンドに応じて、画像音響制御部500に指示して、画像表示部6に特別図柄抽選の保留を示す保留画像の追加表示処理や、保留画像を先読み表示態様に変化させる保留画像表示処理を行う。なお、表示された保留画像は、後述するステップS115の処理に基づいて報知演出が開始される際に順番に消去される。また、この画像音響制御部500への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。また、CPU401は、第1保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第1特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させ、一方、第2保留数増加コマンドを受信した場合、RAM403に、第2特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で1つ累積記憶させる。また、その際に、CPU401は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、RAM403に記憶する。その後、処理はステップS113に移る。

#### 【0224】

ステップS113において、CPU401は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的には、CPU401は、RAM403に記憶されている特別図柄抽選の保留数（保留データの数）が、ステップS112で追加された保留を含めて2以上である場合、直近にRAM403に記憶された（つまり、直近の保留データに含まれる）事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。例えば、CPU401は、事前判定情報が、「大当たり」を示すものである場合、「ハズレ」かつ「リーチ演出あり」を示すもの（リーチありハズレ）である場合、または、「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合のそれぞれにおいて、先読み乱数（演出乱数）を取得し、当該先読み乱数が所定の先読み当選値に一致した場合に、先読み予告演出を実行すると決定する。なお、この先読み当選値は、事前判定情報が「大当たり」の場合と、「リーチありハズレ」の場合と、「リーチなしハズレ」の場合とで、それぞれ異なる個数が設定されるものとしてもよい。具体的には、「大当たり」の場合の先読み当選値の個数は、「リーチありハズレ」の場合の先読み当選値の個数よりも多く設定することにより、「大当たり」時には先読み予告演出が実行され易いものとしてもよい。そして、先読み予告演出を実行すると決定した場合、CPU401は、この事前判定情報の条件（大当たりしたか否かの条件等）を満たす多数の先読み予告演出のパターンから、抽選等によって、実行する先読み予告演出の内容を設定する。つまり、先読み予告演出として、各報知演出においてどのような予告演出を行うかを設定する。なお、先読み予告演出は、例えば複数の報知演出に亘って大当たりの可能性を示唆する予告演出である。その後、処理はステップS114に移る。

#### 【0225】

ステップS114において、CPU401は、図14のステップS409でセットされ

た報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 1 4での判定がYESの場合、処理はステップS 1 1 5に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 1 6に移る。

【0226】

ステップS 1 1 5において、CPU 4 0 1は、ステップS 1 1 4の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、画像表示部6等による報知演出の演出内容を設定し、設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部5 0 0等に指示して開始させる報知演出設定処理を行う。ここで、報知演出(変動演出)は、特別図柄の変動表示に応じて画像表示部6等において実行されて特別図柄抽選の結果を示唆する演出であり、例えば、装飾図柄が変動表示され、当該変動表示された装飾図柄が停止表示されることにより特別図柄抽選の結果が報知される演出である。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。この報知演出設定処理については、図24を用いて後に詳述する。その後、処理はステップS 1 1 6に移る。

10

【0227】

ステップS 1 1 6において、CPU 4 0 1は、図14のステップS 4 1 2の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 1 6での判定がYESの場合、処理はステップS 1 1 7に移り、この判定がNOの場合、処理は図23のステップS 1 2 0に移る。

【0228】

ステップS 1 1 7において、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0等に指示して、ステップS 1 1 5の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて(規定時間(0.5秒間)確定停止表示させて)特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理は図23のステップS 1 2 0に移る。

20

【0229】

図23のステップS 1 2 0において、CPU 4 0 1は、図14のステップS 4 1 4の停止中処理でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 0での判定がYESの場合、処理はステップS 1 2 1に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 2 3に移る。

30

【0230】

ステップS 1 2 1において、CPU 4 0 1は、画像表示部6等により実行される大当たり遊技演出の内容を設定する大当たり遊技演出設定処理を行う。なお、大当たり遊技演出は、大当たり遊技の実行中に実行される演出であり、オープニング演出、ラウンド演出およびエンディング演出から成る。ここで、第1の実施形態では、CPU 4 0 1は、この大当たり遊技演出のラウンド演出の内容を設定する。この大当たり遊技演出設定処理については、図27を用いて後に詳述する。その後、処理はステップS 1 2 2に移る。

【0231】

ステップS 1 2 2において、CPU 4 0 1は、オープニング演出指示を行う。具体的には、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0に対して、大当たり遊技演出のオープニング演出の開始を指示する。ここで、オープニング演出は、大当たり遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、大入賞口23に向けて遊技球を発射するように遊技者に促す画像演出である。この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理はステップS 1 2 3に移る。

40

【0232】

ステップS 1 2 3において、CPU 4 0 1は、図19のステップS 6 0 8の処理でセットされたラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 3での判定がYESの場合、処理はステップS 1 2 4に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 2 5に移る。

【0233】

50

ステップS 1 2 4において、CPU 4 0 1は、ラウンド演出開始指示を行う。具体的には、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0に対して、大当り遊技演出のラウンド演出処理の開始を指示する。ここで、演出制御部4 0 0からの指示を受けた画像音響制御部5 0 0が実行するラウンド演出処理については図2 8を用いて後に詳述する。その後、処理はステップS 1 2 5に移る。

【0 2 3 4】

ステップS 1 2 5において、CPU 4 0 1は、図1 9のステップS 6 1 3等の処理でセットされ、図1 0のステップS 9の出力処理によって出力された入賞コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 5での判定がYESの場合、処理はステップS 1 2 6に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 2 7に移る。

10

【0 2 3 5】

ステップS 1 2 6において、CPU 4 0 1は、入賞処理指示を行う。具体的にはCPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、演出制御部4 0 0からの入賞処理の開始の指示を受けた画像音響制御部5 0 0のCPU 5 0 1は、演出制御部4 0 0を介して受信した入賞コマンドに基づいて、各入賞口（第1始動口2 1、第2始動口2 2、大入賞口2 3、普通入賞口2 4）への遊技球の入賞数をカウントして、RAM 5 0 3に記憶する。また、CPU 5 0 1は、大入賞口2 3への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信すると（すなわち、大入賞口2 3へ遊技球が1つ入賞すると）、大入賞口2 3に対応する賞球数「1 3」を、RAM 5 0 3に記憶された賞球総数に加算して更新し、更新された賞球総数を画像表示部6に表示する。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理はステップS 1 2 7に移る。

20

【0 2 3 6】

ステップS 1 2 7において、CPU 4 0 1は、図1 9のステップS 6 1 7の処理でセットされたラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 7での判定がYESの場合、処理はステップS 1 2 8に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 2 9に移る。

【0 2 3 7】

ステップS 1 2 8において、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。なお、この画像音響制御部5 0 0等への指示は、コマンドをRAM 4 0 3にセットすることで行われる。その後、処理はステップS 1 2 9に移る。

30

【0 2 3 8】

ステップS 1 2 9において、CPU 4 0 1は、図2 0のステップS 6 2 0の処理でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 2 9での判定がYESの場合、処理はステップS 1 3 0に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 1 3 1に移る。

【0 2 3 9】

ステップS 1 3 0において、CPU 4 0 1は、エンディング演出指示を行う。具体的には、CPU 4 0 1は、画像音響制御部5 0 0に対して、大当り遊技演出のエンディング演出の開始を指示する。ここで、演出制御部4 0 0からの指示を受けた画像音響制御部5 0 0が実行するエンディング演出処理については図2 9を用いて後に詳述する。その後、処理はステップS 1 3 1に移る。

40

【0 2 4 0】

ステップS 1 3 1において、CPU 4 0 1は、図1 4のステップS 4 1 6の処理でセットされた客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS 1 3 1での判定がYESの場合、処理はステップS 1 3 2に移り、この判定がNOの場合、コマンド受信処理を終了し、処理は図2 1のステップS 1 2に移る。

【0 2 4 1】

ステップS 1 3 2において、CPU 4 0 1は、ステップS 1 3 0で受信した客待ちコマ

50



ンドおよび遊技状態通知コマンドに基づいて、画像音響制御部500に指示して、停止状態処理を開始させる。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図21のステップS12に移る。ここで、停止状態処理は、いわゆる客待ち状態になることを契機に開始される処理であり、停止状態処理の開始を指示された画像音響制御部500のCPU501は、遊技状態に応じた所定の停止演出（例えば、装飾図柄の全てが停止表示された演出）を画像表示部6に表示する。なお、CPU501は、上記した停止演出を開始してから、所定時間（例えば90秒）が経過したときに、CPU401から、他の演出の指示を受けない場合、客待ち演出を開始する。なお、客待ち演出は、例えば、遊技機1の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部6に表示させる演出や、遊技中において実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部6に表示させる演出である。この画像音響制御部500への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。ただし、CPU501は、ゲート25を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口に遊技球が入賞したことを示す情報を通知された場合には、停止状態処理を終了せずに継続する。

10

20

30

40

50

#### 【0242】

##### [第1の実施形態における報知演出設定処理]

次に、図24を参照して、演出制御部400による報知演出設定処理について説明する。ここで、第1の実施形態の概略を説明すると、第1の実施形態に係る遊技機1は、報知演出において、特別図柄抽選の結果を最終的に報知（当落報知演出を実行）する前に、第1演出ボタン37aまたは第2演出ボタン37bの操作を遊技者に促す操作演出を実行可能であり、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合、この操作演出で操作することを促された演出ボタンと遊技者によって操作された演出ボタンとが一致するか否かに応じて異なる大当たり遊技演出を当落報知演出に後続して実行可能である。具体的には、第1演出ボタン37aおよび第2演出ボタン37bへの操作も有効とみなされる操作有効期間が設定されており、第2演出ボタン37bへの操作を促す操作演出が当落報知演出実行前に実行され、操作有効期間内に、第1演出ボタン37aと第2演出ボタン37bとのうちいずれの演出ボタンが遊技者によって操作されたかに応じて、異なる大当たり遊技が実行される。なお、特別図柄抽選の結果が大当たりでない（ハズレである）場合、操作有効期間内に第1演出ボタン37aまたは第2演出ボタン37bのいずれが操作されたかに関わらず、特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する共通の演出が実行される。

#### 【0243】

図24は、図22のステップS115の報知演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。

#### 【0244】

まず、図24のステップS701において、演出制御部400のCPU401は、演出モード設定処理を行う。この演出モード設定処理については、図30を用いて後に詳述する。

#### 【0245】

ステップS702において、演出制御部400のCPU401は、図22のステップS114で受信した報知演出開始コマンドを解析して、報知演出開始コマンドに含まれている設定情報を取得する。その後、処理はステップS703に移る。

#### 【0246】

ステップS703において、CPU401は、ステップS701で取得した設定情報に基づいて、報知演出の演出パターンを決定する。具体的には、CPU401は、この設定情報の条件（大当たりしたか否かの条件、報知演出時間の条件等）を満たす多数の報知演出の演出パターンから抽選等によって、実行する報知演出の演出パターンを決定する。例えば、取得した設定情報に含まれている変動パターン（特別図柄変動時間）が90.05秒である場合、CPU401は、複数あるSPSPリーチ演出のうち第1SPSPリーチ演出まで実行し、特別図柄抽選に当選したことを報知する演出パターンを選択する。その後、処理はステップS704に移る。

## 【 0 2 4 7 】

ステップ S 7 0 4 において、CPU 4 0 1 は、特別図柄抽選の結果を最終的に報知する演出である当落報知演出の実行前に操作演出を実行するか否かを抽選等により決定する。なお、CPU 4 0 1 は、当落報知演出の実行前に操作演出を実行すると決定した場合、操作演出において第 1 演出ボタン 3 7 a、第 2 演出ボタン 3 7 b のいずれのボタンの操作を促すかを抽選等により決定する。その後、処理はステップ S 7 0 5 に移る。

## 【 0 2 4 8 】

ステップ S 7 0 5 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 に指示して、ステップ S 7 0 1 ~ S 7 0 4 において決定された演出内容の報知演出を実行させる。なお、この画像音響制御部 5 0 0 への指示は、コマンドを RAM 4 0 3 にセットすることで行われる。その後、処理は図 2 2 のステップ S 1 1 6 に移る。

10

## 【 0 2 4 9 】

[ 第 1 の実施形態における演出実行処理 ]

次に、演出制御部 4 0 0 からの報知演出の実行指示（図 2 4 のステップ S 7 0 5 参照）に応じて画像音響制御部 5 0 0 が実行する演出実行処理について、図 2 5、図 2 6 を参照して説明する。図 2 5、図 2 6 は、画像音響制御部 5 0 0 によって行われる演出実行処理の一例を示すフローチャートである。図 2 5、図 2 6 のフローチャートに基づいて説明する画像音響制御部 5 0 0 で行われる処理は、ROM 5 0 2 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。また、図 2 5、図 2 6 に示すフローチャートでは、本実施形態で特徴的な演出以外の部分については、その説明を簡略化している。

20

## 【 0 2 5 0 】

まず、ステップ S 8 0 1 において、画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 から報知演出の実行を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図 2 4 のステップ S 7 0 5 参照）。ステップ S 8 0 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 8 0 2 に移り、この判定が NO の場合、処理を終了する。

## 【 0 2 5 1 】

ステップ S 8 0 2 において、CPU 5 0 1 は、ステップ S 8 0 1 で受信したコマンドに設定された各演出の実行順序及び実行タイミングに基づいて、報知演出の開始後に実行する演出のスケジュールを作成する。その後、処理はステップ S 8 0 3 に移る。

## 【 0 2 5 2 】

ステップ S 8 0 3 において、CPU 5 0 1 は、報知演出を開始させる。その後、処理はステップ S 8 0 4 に移る。

30

## 【 0 2 5 3 】

ステップ S 8 0 4 において、CPU 5 0 1 は、ステップ S 8 0 2 においてスケジュールされた当落報知演出実行前の操作演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ここで、第 1 の実施形態における操作演出とは、第 2 演出ボタン 3 7 b への操作を遊技者に促す演出である。具体的には、「押せ！」との文字画像や、第 2 演出ボタン 3 7 b を模した画像等が画像表示部 6 に表示される演出である（例えば、後述する図 3 1 の（4）参照）。ステップ S 8 0 4 での判定が YES の場合、処理はステップ S 8 0 5 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 8 0 6 に移る。

40

## 【 0 2 5 4 】

ステップ S 8 0 5 において、CPU 5 0 1 は、操作演出を開始する。また、CPU 5 0 1 は、操作演出を開始するとともに、画像表示部 6 にゲージ画像 5 0（例えば、後述する図 3 1 の（4）参照）の表示を開始させる。ここで、ゲージ画像 5 0 は、第 1 演出ボタン 3 7 a および第 2 演出ボタン 3 7 b への操作が有効となる期間（「操作有効期間」という）を示唆する画像であり、例えば、左右方向を長手方向とする棒形状の画像であり、操作有効期間全体の長さや、操作有効期間の経過時間及びその残余時間を視覚的に把握できるようにしたものである。その後、処理はステップ S 8 0 6 に移る。

## 【 0 2 5 5 】

ステップ S 8 0 6 において、CPU 5 0 1 は、ステップ S 8 0 2 においてスケジュール

50

された操作有効期間の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS 8 0 6での判定がY E Sの場合、処理はステップS 8 0 7に移り、この判定がN Oの場合、処理は図2 6のステップS 8 0 8に移る。

【0 2 5 6】

ステップS 8 0 7において、C P U 5 0 1は、報知演出の開始時からの経過時間を計時するタイマの計時値に基づいて、ゲージ画像5 0の表示態様を遷移させる。ここで、ゲージ画像5 0において、操作有効期間全体の長さは、ゲージ画像5 0全体の長手方向の長さによって示唆され、操作有効期間の経過時間は、例えば、ゲージ画像5 0のうち、赤色の表示態様で示される部分（図3 1の（5）に示す斜線部）の長手方向の長さによって示唆され、操作有効期間の残余時間は、ゲージ画像5 0のうち、黄色の表示態様で示される部分（図3 1の（5）に示す非斜線部）の長手方向の長さによって示唆される。したがって、ゲージ画像5 0が、画像表示部6に表示が開始された時点では、操作有効期間の残余時間は操作有効期間全体の長さに等しいため、ゲージ画像5 0の全体は、黄色の表示態様（始期態様、例えば、後述する図3 1の（4）参照）で表示される。このようにして、第1の実施形態では、操作演出が開始されるとともに、ゲージ画像5 0が画像表示部6に表示されることにより、遊技者に第2演出ボタン3 7 bへの操作を促すとともに操作有効期間を示唆することができる。なお、操作有効期間とは、遊技者による第1演出ボタン3 7 aおよび第2演出ボタン3 7 bへの操作が有効となる（有効な操作とみなされる）期間であり、第1演出ボタン3 7 aおよび第2演出ボタン3 7 bへの操作は、ランプ制御部6 0 0及び演出制御部4 0 0を介して画像音響制御部5 0 0に通知されるが、操作有効期間外においては有効な操作とみなされない。そして、C P U 5 0 1は、操作有効期間が開始されると、タイマの計時値に基づいて（時間経過と共に）、ゲージ画像5 0のうち、黄色の表示態様で示される部分が長手方向に減少し（つまり、残余時間が減少し）、ゲージ画像5 0のうち、赤色の表示態様で示される部分が長手方向に増加する（つまり、経過時間が増加する：後述する図3 1の（5）参照）ようにゲージ画像5 0の表示態様を遷移させる。なお、第1演出ボタン3 7 aまたは第2演出ボタン3 7 bへの操作が行われずに操作有効期間が終了すると、操作有効期間の残余時間は0となるため、ゲージ画像5 0の表示態様は、その終期態様として全体が赤色で表示される（図示なし）。このように第1の実施形態では、ゲージ画像5 0の表示態様が、タイマの計時値に基づいて（時間経過と共に）、黄色（始期態様）から赤色（終期態様）に長手方向に遷移されることにより、操作有効期間の経過時間及びその残余時間を、遊技者に視認させることができる。その後、処理は図2 6のステップS 8 0 8に移る。

【0 2 5 7】

図2 6のステップS 8 0 8において、C P U 5 0 1は、操作有効期間中であるか否かを判定する。具体的には、C P U 5 0 1は、報知演出の開始時からの経過時間を計時するタイマの計時値に基づいて、図2 5のS 8 0 2においてスケジュールされた操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップS 8 0 8での判定がY E Sの場合、処理はステップS 8 0 9に移り、この判定がN Oの場合、処理はステップS 8 1 5に移る。

【0 2 5 8】

ステップS 8 0 9において、C P U 5 0 1は、遊技者によって第1演出ボタン3 7 aまたは第2演出ボタン3 7 bへの操作が行われたか否かを判定する。具体的には、C P U 5 0 1は、ランプ制御部6 0 0、演出制御部4 0 0を介して第1演出ボタン3 7 aまたは第2演出ボタン3 7 bから出力される操作データを受信したか否かを判定する。また、第1の実施形態では、操作有効期間における演出ボタンへの1回の押下操作を促すものであるため、操作有効期間内における第1演出ボタン3 7 aまたは第2演出ボタン3 7 bへの有効な操作は1回で足りる。このため、第1演出ボタン3 7 aまたは第2演出ボタン3 7 bに対して1回有効な操作があったと判定されると、これ以上の操作を必要としないため、操作有効期間は終了したものとみなされる。したがって、第1の実施形態では、操作有効期間内に有効な操作があった場合には、操作有効期間を満了することなく当該操作が行われたタイミングで操作有効期間が終了することになる。ステップS 8 0 9での判定がY E

S の場合、処理はステップ S 8 1 0 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 1 3 に移る。

【 0 2 5 9 】

ステップ S 8 1 0 において、C P U 5 0 1 は、操作演出を終了する。また、C P U 5 0 1 は、操作演出を終了するとともに、上述したように、操作有効期間において、第 1 演出ボタン 3 7 a または第 2 演出ボタン 3 7 b への有効な操作が 1 回行われた場合には、これ以上の操作は必要とされず、操作有効期間は終了したものとみなされるため、操作有効期間を示唆するゲージ画像 5 0 の表示を終了する。その後、処理はステップ S 8 1 1 に移る。

【 0 2 6 0 】

ステップ S 8 1 1 において、C P U 5 0 1 は、第 1 演出ボタン 3 7 a、第 2 演出ボタン 3 7 b のいずれのボタンが操作されたのかを判定する。具体的には、C P U 5 0 1 は、ステップ S 8 0 9 において受信した操作データが、第 1 演出ボタン 3 7 a または第 2 演出ボタン 3 7 b のいずれから出力されたものであるかを判定する。その後、処理はステップ S 8 1 2 に移る。

【 0 2 6 1 】

ステップ S 8 1 2 において、図 2 5 のステップ S 8 0 5 で開始した操作演出において操作を促した演出ボタンと、ステップ S 8 1 1 で操作されたと判定された演出ボタンとが一致しているか否かを判定する。具体的には、操作演出において第 2 演出ボタン 3 7 b への操作を促した場合、ステップ S 8 1 1 での判定結果が、第 2 演出ボタン 3 7 b が操作されたとするものか否かを判定する。詳細は後述するが、第 1 の実施形態では、ステップ S 8 1 2 での処理における判定結果（操作演出で促された演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致しているか否か）に応じて、異なる大当り遊技演出を後続して実行する。また、C P U 5 0 1 は、この判定結果を演出制御部 4 0 0 に通知する。その後、処理はステップ S 8 1 5 に移る。

【 0 2 6 2 】

ステップ S 8 1 3 において、C P U 5 0 1 は、図 2 5 のステップ S 8 0 2 においてスケジュールされた操作有効期間の終了タイミングが到来したか否かを判定する。ステップ S 8 1 3 での判定が Y E S の場合、処理は S 8 1 4 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 1 5 に移る。

【 0 2 6 3 】

ステップ S 8 1 4 において、C P U 5 0 1 は、操作有効期間が終了したため、操作演出を終了するとともにゲージ画像 5 0 の表示を終了する。その後、処理はステップ S 8 1 5 に移る。

【 0 2 6 4 】

ステップ S 8 1 5 において、C P U 5 0 1 は、図 2 5 のステップ S 8 0 2 においてスケジュールされた当落報知演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップ S 8 1 5 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 1 6 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 1 7 に移る。

【 0 2 6 5 】

ステップ S 8 1 6 において、C P U 5 0 1 は、特別図柄抽選の結果を最終的に報知する当落報知演出（例えば、装飾図柄を当り目「 5 」 「 5 」 「 5 」 で停止させる演出）を実行する。その後、処理はステップ S 8 1 7 に移る

【 0 2 6 6 】

ステップ S 8 1 7 において、C P U 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 から報知演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図 2 2 のステップ S 1 1 7 参照）。ステップ S 8 1 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 1 8 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 2 5 のステップ S 8 0 4 に戻される。つまり、C P U 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 から報知演出の終了を指示するコマンドを受信するまで、図 2 5 のステップ S 8 0 4 ~ S 8 1 7 の処理を繰り返し実行する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 6 7 】

ステップ S 8 1 8 において、C P U 5 0 1 は、報知演出を終了して処理を終了する。

## 【 0 2 6 8 】

なお、図示を省略しているが、図 2 5 のステップ S 8 0 2 で作成したスケジュールに、操作演出、当落報知演出以外の演出（例えば、リーチ演出、S P リーチ演出、S P S P リーチ演出、カットイン予告演出、群予告演出など）の実行が含まれている場合は、C P U 5 0 1 は、ステップ S 8 0 2 においてスケジュールされた各演出の実行タイミングが到来したときに各演出を実行する。

## 【 0 2 6 9 】

[ 第 1 の実施形態における大当り遊技演出設定処理 ]

10

次に、図 2 7 を参照して、演出制御部 4 0 0 による大当り遊技演出設定処理について説明する。図 2 7 は、図 2 3 のステップ S 1 2 1 の大当り遊技演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 2 7 0 】

まず、図 2 7 のステップ S 1 2 1 0 において、演出制御部 4 0 0 の C P U 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 から、操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致しているか否かを示すボタン操作判定結果が通知されたか否かを判定する（図 2 6 のステップ S 8 1 2 参照）。ステップ S 1 2 1 0 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 2 1 1 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 2 1 2 に移る。

20

## 【 0 2 7 1 】

ステップ S 1 2 1 1 において、C P U 4 0 1 は、ステップ S 1 2 1 0 で通知されたボタン操作判定結果が肯定である（操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致している）か否かを判定する。ステップ S 1 2 1 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 2 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 2 1 3 に移る。

## 【 0 2 7 2 】

ステップ S 1 2 1 2 において、C P U 4 0 1 は、大当り遊技後の遊技状態において実行される演出モードをラウンド演出で選択することができる、大当り遊技演出の実行を設定する。その後、大当り遊技演出設定処理は終了する（処理は図 2 3 のステップ S 1 2 2 に移る）。

30

## 【 0 2 7 3 】

ステップ S 1 2 1 3 において、C P U 4 0 1 は、大当り遊技後の遊技状態において実行される演出モードをラウンド演出で選択することができない、大当り遊技演出の実行を設定する。その後、大当り遊技演出設定処理は終了する（処理は図 2 3 のステップ S 1 2 2 に移る）。

## 【 0 2 7 4 】

上述のステップ S 1 2 1 0 ~ S 1 2 1 3 の処理によって、報知演出において操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致しているか否かに応じて、異なる大当り遊技演出（ラウンド演出）が後続して実行されるように設定されている。なお、第 1 の実施形態では、ボタン操作判定結果が通知されなかった場合（つまり、操作演出の操作有効期間内に第 1 演出ボタン 3 7 a および第 2 演出ボタン 3 7 b への操作が行われなかった場合）、操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間内に操作された演出ボタンとが一致している場合と同様の大当り遊技演出が行われるように設定されている。

40

## 【 0 2 7 5 】

[ 第 1 の実施形態におけるラウンド演出実行処理 ]

次に、図 2 7 を用いて上述した大当り遊技設定処理によって設定された大当り遊技演出におけるラウンド演出を実行するラウンド演出処理について、図 2 8 を参照して説明する。図 2 8 は、演出制御部 4 0 0 からの指示を受けた画像音響制御部 5 0 0 が実行するラウ

50

ンド演出処理の一例を示すフローチャートである。

【0276】

まず、図28のステップS1240において、演出制御部400からの指示を受けた画像音響制御部500のCPU501は、演出制御部400を介して受信したラウンド開始通知コマンドに含まれる現在のラウンド数Rを示す情報に基づいて、現在のラウンド数を画像表示部6に表示する。その後、処理はステップS1241に移る。

【0277】

ステップS1241において、CPU501は、演出制御部400を介して受信したラウンド開始通知コマンドが、大当り遊技演出終了後の遊技状態において実行する演出モードの選択を行うラウンド（選択ラウンド）の開始を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップS1241での判定がYESの場合、処理はステップS1242に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS1245に移る。

【0278】

ステップS1242において、CPU501は、大当り遊技演出終了後の遊技状態において実行する演出モードの選択を促す選択ラウンド演出を開始する。具体的には、CPU501は、まず、予め用意されている演出モードの選択肢画像を画像表示部6の所定の領域に並べて表示させ、いずれか1つの選択肢画像を他の選択肢画像よりも目立つように表示させる。例えば、大当り遊技終了後に確変遊技状態で遊技が制御される場合、第1の実施形態では、予め確変遊技状態において実行可能な演出モードとして演出モードA～演出モードDの4つの演出モードが用意されており、各々の演出モードの選択肢画像である「A」画像～「D」画像を画像表示部6の所定の領域に表示させ、「A」画像を「B」画像～「D」画像よりも目立つように点灯表示させる（例えば、後述する図31の（8）参照）。また、CPU501は、遊技者に演出モードの選択を促す画像を画像表示部6に表示する。例えば、CPU501は、「ボタンを押してモードを選択せよ！」との文字画像と、第1演出ボタン37aを模した画像とを画像表示部6に表示させる。次に、CPU501は、第1演出ボタン37aが押下されると、点灯表示された選択肢画像を順に変更する。このことにより、現在どの演出モードが選択されているかを遊技者に示唆することができ。なお、CPU501は、選択肢画像の表示態様を変更する（点灯表示させる）ことに代えて、選択肢画像を特定するカーソル等を用いて選択ラウンド演出を行ってもよい。

【0279】

ステップS1243において、CPU501は、演出制御部400からラウンド演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図23のステップS128参照）。ステップS1243での判定がYESの場合、処理はステップS1244に移り、この判定がNOの場合、所定のインターバル時間の経過後に、再度ステップS1243の処理を行う。

【0280】

ステップS1244において、CPU501は、選択ラウンド演出を終了するとともに、選択ラウンド演出終了時に選択されている演出モードを大当り遊技終了後に実行する演出モードに設定する。また、CPU501は、設定した演出モードを示す演出モード設定情報を演出制御部400に通知する。その後、ラウンド演出処理を終了する。

【0281】

ステップS1245において、CPU501は、大当り遊技演出終了後の遊技状態において実行する演出モードの選択を促さない通常ラウンド演出を開始する。ここで、通常ラウンド演出は、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦っている画像等により演出である。その後、処理はステップS1246に移る。

【0282】

ステップS1246において、CPU501は、演出制御部400からラウンド演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する（図23のステップS128参照）。ステップS1246での判定がYESの場合、処理はステップS1247に移り、この判定がNOの場合、所定のインターバル時間の経過後に、再度ステップS1246の処理

10

20

30

40

50

を行う。

【 0 2 8 3 】

ステップ S 1 2 4 7 において、CPU 5 0 1 は、通常ラウンド演出を終了してラウンド演出処理を終了する。

【 0 2 8 4 】

[ 第 1 の実施形態におけるエンディング演出処理 ]

次に、演出制御部 4 0 0 からの指示を受けた画像音響制御部 5 0 0 が実行するエンディング演出処理について、図 2 9 を参照して説明する。図 2 9 は、演出制御部 4 0 0 からの指示を受けた画像音響制御部 5 0 0 が実行するエンディング演出処理の一例を示すフローチャートである。

10

【 0 2 8 5 】

まず、図 2 9 のステップ S 1 3 0 0 において、演出制御部 4 0 0 からの指示を受けた画像音響制御部 5 0 0 の CPU 5 0 1 は、エンディング演出を実行する。ここで、エンディング演出は、大当り遊技の終了を報知する演出であり、典型的には、遊技機 1 のメーカーのマークを表示させる演出である。その後、処理はステップ S 1 3 0 1 に移る。

【 0 2 8 6 】

ステップ S 1 3 0 1 において、CPU 5 0 1 は、エンディング演出後（すなわち、大当り遊技演出の終了後）に実行される演出モード（例えば、確変遊技状態において実行される演出モード C）の背景表示を、画像表示部 6 に表示されるエンディング演出の下層レイヤで事前に実行する。具体的には、CPU 5 0 1 は、客待ちコマンドあるいは報知演出開始コマンドに伴って送信される遊技状態通知コマンドを受信する前に、大当り遊技終了後に実行すると設定された演出モード（図 2 8 のステップ S 1 2 4 4 参照）または大当り遊技において演出モードが選択されなかった場合には予め設定されている演出モードの背景表示を事前に実行する。このことにより、エンディング演出が終了するタイミングで即座に演出モードの背景表示を開始させることができる。そして、CPU 5 0 1 は、エンディング演出を終了する。

20

【 0 2 8 7 】

[ 第 1 の実施形態における演出モード設定処理 ]

次に、図 3 0 を参照して、演出制御部 4 0 0 による演出モード設定処理について説明する。図 3 0 は、図 2 4 のステップ S 7 0 1 の演出モード設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 2 8 8 】

まず、図 3 0 のステップ S 7 0 1 0 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、遊技状態通知コマンド（図 2 2 のステップ S 1 1 4 で CPU 4 0 1 が受信した遊技状態通知コマンド）が示す遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態であるか否かを判定する。なお、第 1 の実施形態では図 6 に示す大当り A または大当り C の大当り遊技終了後、次に大当りに当選するまでの変動表示において、遊技状態が確変遊技状態で制御され、大当り B の大当り遊技終了後、1 0 0 回転までの変動表示において、遊技状態が時短遊技状態で制御される。ステップ S 7 0 1 0 での判定が YES の場合、処理はステップ S 7 0 1 1 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 7 0 1 4 に移る。

40

【 0 2 8 9 】

ステップ S 7 0 1 1 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 から、先の大当り遊技演出（ラウンド演出）において、演出モード設定情報が通知されたか否かを判定する（図 2 8 のステップ S 1 2 4 4 参照）。ステップ S 7 0 1 1 の判定が YES の場合、処理はステップ S 7 0 1 2 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 7 0 1 3 に移る。

【 0 2 9 0 】

ステップ S 7 0 1 2 において、CPU 4 0 1 は、画像音響制御部 5 0 0 から通知された演出モード設定情報に含まれている演出モードのモード背景を画像表示部 6 に表示される背景画像として設定する。なお、背景画像は、報知演出の背景として表示される画像（動

50

画像または静止画像)であり、モード背景が表示されることにより、現在実行されている演出モードが示唆される。その後、演出モード設定処理を終了し、処理は図24のステップS702に移る。

#### 【0291】

ステップS7013において、CPU401は、画像音響制御部500から演出モード設定情報が通知されなかった場合に確変遊技状態または時短遊技状態において実行すると予め設定されている演出モードを示す情報がROM402に格納されており、このROM402に格納されている情報が示す演出モードのモード背景を画像表示部6に表示される背景画像として設定する。その後、演出モード設定処理を終了し、処理は図24のステップS702に移る。

10

#### 【0292】

ステップS7014において、CPU401は、画像表示部6に表示される背景画像として通常背景を設定する。そして、この通常背景画像が表示されることにより、現在の遊技状態が通常遊技状態であることが示唆される。その後、演出モード設定処理を終了し、処理は図24のステップS702に移る。

#### 【0293】

[第1の実施形態による特徴的動作]

次に、以上のフローチャートを用いて説明した制御により実行される第1の実施形態による特徴的動作について、図31および図32を用いて具体的に説明する。上述したように、第1の実施形態に係る遊技機1では、報知演出中に実行する操作演出において、操作演出で操作するよう促された演出ボタンと実際に操作されたボタンとが一致するか否かに応じて、異なる大当り遊技演出(ラウンド演出)が行われる。図31及び図32を用いて、操作演出で操作するよう促された演出ボタンと実際に操作された演出ボタンとが一致していると、ラウンド演出として大当り遊技終了後に実行される演出モードを選択可能な選択ラウンド演出を実行し、操作演出で操作するよう促された演出ボタンと実際に操作された演出ボタンとが一致していないと、選択ラウンド演出を実行しない例を説明する。

20

#### 【0294】

図31は、第1の実施形態における特徴的な演出について説明するための図である。遊技機1では、特別図柄抽選が行われてその結果を報知するために3つの装飾図柄DIを変動表示させてから、全ての装飾図柄DIを停止表示させることにより1回の特別図柄抽選の結果を報知するために特別図柄の変動表示に合わせた報知演出が実行され、特別図柄抽選の結果が大当りであると大当り遊技が行われる大当り遊技演出が後続して実行される。図31では、一例として、1回の報知演出中に特別図柄抽選の結果が大当りしていることを最終的に報知する当落報知演出の実行前に、第2演出ボタン37bの操作を促す操作演出が実行され、この操作演出の操作有効期間中に第2演出ボタン37bへの操作が行われることにより(操作を促した演出ボタンと操作された演出ボタンが一致していることにより)、大当り遊技終了後に実行される演出モードを選択する選択ラウンド演出を含む大当り遊技演出が報知演出に後続して実行される例を説明する。

30

#### 【0295】

まず、特別図柄の変動が開始されると、図31の(1)に示すように、画像表示部6において、3つの装飾図柄DI(DIL、DIC、DIR)の変動表示が開始される。

40

#### 【0296】

次に、変動表示が開始されてから予め定められた規定時間経過すると、図31の(2)に示すように、左装飾図柄DILとして、例えば数字図柄「5」が仮停止表示され、右装飾図柄DIRとして、左装飾図柄DILと同一の数字図柄「5」が仮停止表示されることにより、リーチ成立となる演出が実行される。なお、仮停止とは、装飾図柄DIの変動が停止したと遊技者が認識できる態様で停止されることをいい、完全に停止しているわけではなく、例えば、上下に僅かに変動した状態で表示される状態である。

#### 【0297】

次に、リーチ成立した後、図31の(3)に示すように、リーチ状態からSPリーチに

50



発展し、S P リーチ演出が実行される。なお、S P リーチ演出の実行中において、装飾図柄 D I は画像表示部 6 の上部領域の遊技者から見た左側に縮小表示される。

【0298】

次に、図 3 1 の ( 4 ) に示すように、S P リーチに発展してから所定時間経過すると、画像表示部 6 に、「押せ！」との文字画像や、第 2 演出ボタン 3 7 b を模した画像が表示され、遊技者に第 2 演出ボタン 3 7 b への 1 回の押下操作を促す操作演出が実行される。また、操作演出が実行されるとともに、画像表示部 6 には、操作有効期間を示唆するゲージ画像 5 0 の表示が開始される。なお、図 3 1 の ( 4 ) で実行された操作演出の操作有効期間内においては、第 2 演出ボタン 3 7 b のみでなく、第 1 演出ボタン 3 7 a への操作も有効とみなされるようになっている。

10

【0299】

次に、図 3 1 の ( 5 ) に示すように、操作有効期間内に、第 1 演出ボタン 3 7 a、第 2 演出ボタン 3 7 b のうち、第 2 演出ボタン 3 7 b への操作が検知されると、操作指示演出で操作を促した演出ボタンと遊技者によって操作された演出ボタンとが一致していることに応じて、報知演出に後続して行われる大当り遊技演出として大当り遊技終了後に実行される演出モードを選択可能な選択ラウンド演出を含む大当り遊技演出を実行することが決定される ( 図 2 6、図 2 7 参照 )。なお、第 1 の実施形態では、第 2 演出ボタン 3 7 b への有効な操作が 1 回検知されると、これ以上の第 2 演出ボタン 3 7 b および第 1 演出ボタン 3 7 a への操作は必要とされないの、操作有効期間は終了したとみなされ、「押せ！」の文字画像と、第 2 演出ボタン 3 7 b を模した画像と、ゲージ画像 5 0 との画像表示部 6 への表示は終了される。

20

【0300】

次に、第 2 演出ボタン 3 7 b への操作が行われた後 ( 操作演出が終了した後 )、当落報知演出が実行される ( 特別図柄抽選結果が報知される )。具体的には、図 3 1 の ( 6 ) に示すように、第 2 演出ボタン 3 7 b への操作が行われた後、装飾図柄 D I の表示サイズ及び表示位置は S P リーチ演出に発展する前の表示サイズ及び表示位置に戻し、中装飾図柄 D I C として左右装飾図柄 D I L、D I R と同一の数字図柄「5」が本停止表示 ( 装飾図柄 D I の変動が完全に停止表示 ) されると共に、左右装飾図柄 D I L、D I R が数字図「5」のまま本停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選結果が大当り ( 図示しないが確変大当り ) であることを報知している。

30

【0301】

次に、当落報知演出が終了した後 ( 報知演出が終了した後 )、図 3 1 の ( 7 ) に示すように、大当り遊技演出が実行される。

【0302】

次に、図 3 1 の ( 8 ) に示すように、大当り遊技演出において、大当り遊技終了後に行われる確変遊技状態の演出モードを選択可能な選択ラウンドが開始されると、画像表示部 6 において、選択ラウンド演出が実行される。例えば、確変遊技状態の演出モードとして演出モード A ~ 演出モード D の 4 種類のモードが予め用意されており、画像表示部 6 には、演出モード A を示す「A」画像と、演出モード B を示す「B」画像と、演出モード C を示す「C」画像と、演出モード D を示す「D」画像とによってルーレットを形成するようにそれぞれ所定の領域に表示されると共に、「A」画像が点灯表示される。また、画像表示部 6 には、「ボタンを押してモードを選択せよ！」との文字画像と、第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像とが表示される。その後、第 1 演出ボタン 3 7 a へ押下操作が行われるごとに、「A」画像 「B」画像 「C」画像 「D」画像 「A」画像の順に点灯表示され、現在どの演出モードが選択されているかを示唆する演出が行われる。

40

【0303】

次に、選択ラウンドが終了すると、図 3 1 の ( 9 ) に示すように、「ボタンを押してモードを選択せよ！」との文字画像と、第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像との画像表示部 6 への表示を終了させ、選択ラウンドが終了した際に選択されていた「C」画像を、「A」画像、「B」画像、「C」画像とは異なる表示態様で表示することにより、「C」画像

50

が確定表示される。このように演出モードを示す画像（「C」画像）を確定表示することにより、図31の例では、大当り遊技終了後に行われる確変遊技を演出モードCで行うことを選択されたことが報知されている。

【0304】

次に、図31の(10)に示すように、大当り遊技演出が終了した後、画像表示部6において演出モードCの確変遊技演出が実行される。

【0305】

次に、図32は、第1の実施形態における特徴的演出の他の一例について説明するための図である。図31では、操作演出で操作を促した演出ボタンと操作された演出ボタンが一致しておらず、大当り遊技終了後に実行される演出モードを選択不可能な大当り遊技演出が報知演出に後続して実行される点で図31とは異なっている。なお、説明を簡略化するため、図31で説明した演出と共通する点については説明を省略することがある。

10

【0306】

まず、特別図柄の変動表示が開始されると、図31の(1)～(3)で説明したのと同様に、図32の(1)に示すように、画像表示部6において、装飾図柄DIの返送表示が開始され、図32の(2)に示すようにリーチ成立となる演出が実行される。その後、図32の(3)に示すように、リーチ状態からSPリーチに発展し、SPリーチ演出が実行される。

【0307】

次に、図32の(4)に示すように、第2演出ボタン37bへの1回の操作を促す操作演出が、図31の(4)で説明したのと同様に実行される。なお、図32の(4)で実行された操作演出の操作有効期間内においては、第2演出ボタン37bのみでなく、第1演出ボタン37aへの操作も有効とみなされている。

20

【0308】

次に、図32の(5)に示すように、操作有効期間内において、第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bのうち、第1演出ボタン37aへの操作が検知されると、操作指示演出で操作を促した演出ボタンと遊技者によって操作された演出ボタンとが一致していないことに応じて、報知演出に後続して行われる大当り遊技演出として大当り遊技終了後に実行される演出モードを選択不可能な大当り遊技演出を実行することが決定される（図26、図27参照）。なお、図31の(5)で説明したのと同様に、第1演出ボタン37aへの有効な操作が1回検知されると、これ以上の第1演出ボタン37aおよび第2演出ボタン37bへの操作は必要とされないのので、「押せ！」の文字画像と、第2演出ボタン37bを模した画像と、ゲージ画像50との画像表示部6への表示は終了される。

30

【0309】

次に、第1演出ボタン37aへの操作が行われた後（操作演出が終了した後）、図31の(6)で説明したのと同様に、当落報知演出が実行される（特別図柄抽選結果が報知（図示しないが確変大当りであることが報知）される）。

【0310】

次に、当落報知演出が終了した後（報知演出が終了した後）、図32の(7)に示すように、大当り遊技演出が実行される。なお、上述したように、図32の例では、大当り遊技演出として、大当り遊技終了後に実行される演出モードが選択不可能な大当り遊技演出が実行されるため、選択ラウンド演出は実行されない。

40

【0311】

次に、図32の(8)に示すように、大当り遊技終了後に実行される演出モードが選択不可能な大当り遊技演出が終了した後、画像表示部6において、予め設定されている演出モード（第1の実施形態では演出モードA）の確変遊技演出が実行される。

【0312】

なお、図31及び図32では、SPリーチ演出において操作演出を実行する場合を例として説明したが、SPリーチ演出ではなくSPSPリーチ演出に発展後に操作演出が実行されてもよく、SPリーチ、SPSPリーチに発展することなく、リーチ演出において操

50

作演出が実行されてもよい。

【0313】

また、第1の実施形態では、確変大当たりした場合を例として説明したが、通常時短大当たりの場合に、操作演出を実行し、操作演出において促された演出ボタンと操作された演出ボタンが一致するか否かに応じて、大当たり遊技終了後に実行される時短遊技状態の演出モードを選択可能な大当たり遊技演出を実行するか、大当たり遊技終了後に実行される時短遊技状態の演出モードを選択不可能な大当たり遊技演出を実行するかを決定するようにしてもよい。

【0314】

また、第1の実施形態では、操作演出において促された演出ボタンと操作された演出ボタンが一致するか否かに応じて、大当たり遊技終了後の遊技状態の演出モードを大当たり遊技中に選択可能となり、大当たり遊技後に当該選択された演出モードの遊技演出が行われることを説明した。しかしながら、演出モードを選択後、電源遮断が発生した場合、いずれの演出モードが選択されていたか否かに関わらず電源供給が復旧した後は、予め設定されている演出モードの遊技演出が行われることとなる。

10

【0315】

[第2の実施形態]

以下、図33～図37を用いて、第2の実施形態について、具体的に説明する。

【0316】

[第2の実施形態における演出実行処理]

20

第2の実施形態に係る遊技機1は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に、当落報知演出の実行前に実行される操作演出において促された演出ボタンと操作された演出ボタンが一致するか否かに応じて、この大当たりが確変大当たりか否か及びラウンド数を一発報知する当落報知演出か、この大当たりが確変大当たりか否か及びラウンド数を一発報知しない当落報知演出のいずれかを行う。

【0317】

以下、図33、図34を参照して、第2の実施形態に係る画像音響制御部500によって行われる演出実行処理について説明する。図33、図34は、第2の実施形態に係る演出実行処理の一例を示す詳細フローチャートである。なお、説明を簡略化するため、第1の実施形態で図25及び図26を用いて説明した処理と共通する点については説明を省略

30

【0318】

まず、図33のステップS8001において、画像音響制御部500のCPU501は、図25のステップS801と同様に、演出制御部400から報知演出の実行を指示するコマンドを受信したか否かを判定する(図24のステップS705参照)。ステップS8001での判定がYESの場合、処理はステップS8002に移り、この判定がNOの場合、処理を終了する。

【0319】

ステップS8002において、CPU501は、ステップS8001で受信したコマンドに設定された各演出の実行順序及び実行タイミングに基づいて、報知演出の開始後に実行する演出のスケジュールを作成する。その後、処理はステップS8003に移る。

40

【0320】

ステップS8003において、CPU501は、図25のステップS803と同様に、報知演出を開始させる。その後、処理はステップS8004に移る。

【0321】

ステップS8004において、CPU501は、ステップS8002においてスケジュールされた当落報知演出実行前の操作演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS8004での判定がYESの場合、処理はステップS8005に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8006に移る。

【0322】

50

ステップS 8 0 0 5において、CPU 5 0 1は、図 2 5のステップS 8 0 5と同様に、操作演出を開始する。また、CPU 5 0 1は、操作演出を開始するとともに、画像表示部 6にゲージ画像 5 0の表示を開始させる。その後、処理はステップS 8 0 0 6に移る。

【 0 3 2 3 】

ステップS 8 0 0 6において、CPU 5 0 1は、ステップS 8 0 0 2においてスケジュールされた操作有効期間の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS 8 0 0 6での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 0 7に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 0 8に移る。

【 0 3 2 4 】

ステップS 8 0 0 7において、CPU 5 0 1は、図 2 5のステップS 8 0 7と同様に、報知演出の開始時からの経過時間を計時するタイマの計時値に基づいて、ゲージ画像 5 0の表示態様を遷移させる。その後、処理はステップS 8 0 0 8に移る。

【 0 3 2 5 】

ステップS 8 0 0 8において、CPU 5 0 1は、図 2 6のステップS 8 0 8と同様に、操作有効期間中であるか否かを判定する。ステップS 8 0 0 8での判定がYESの場合、処理は図 3 4のステップS 8 0 0 9に移り、この判定がNOの場合、処理は図 3 4のステップS 8 0 1 9に移る。

【 0 3 2 6 】

図 3 4のステップS 8 0 0 9において、CPU 5 0 1は、図 2 6のステップS 8 0 9と同様に、遊技者によって第 1 演出ボタン 3 7 aまたは第 2 演出ボタン 3 7 bへの操作が行われたか否かを判定する。ステップS 8 0 0 9での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 1 0に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 1 6に移る。

【 0 3 2 7 】

ステップS 8 0 1 0において、CPU 5 0 1は、図 2 6のステップS 8 1 0と同様に、操作演出を終了するとともに、ゲージ画像 5 0の表示を終了する。その後、処理はステップS 8 0 1 1に移る。

【 0 3 2 8 】

ステップS 8 0 1 1において、CPU 5 0 1は、図 2 6のステップS 8 1 1と同様に、第 1 演出ボタン 3 7 a、第 2 演出ボタン 3 7 bのいずれのボタンが操作されたのかを判定する。その後、処理はステップS 8 0 1 2に移る。

【 0 3 2 9 】

ステップS 8 0 1 2において、CPU 5 0 1は、実行中の報知演出が大当りに対応する演出であるか否かを判定する。具体的には、CPU 5 0 1は、図 3 3のステップS 8 0 0 1で受信した報知演出の実行を指示するコマンドが、大当りに対応する報知演出の実行を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップS 8 0 1 2での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 1 3に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 1 8に移る。

【 0 3 3 0 】

ステップS 8 0 1 3において、CPU 5 0 1は、図 3 3のステップS 8 0 0 5で開始した操作演出において操作を促した演出ボタンと、ステップS 8 0 1 1で操作されたと判定された演出ボタンとが一致しているか否かを判定する。具体的には、操作演出において第 2 演出ボタン 3 7 bへの操作を促した場合、ステップS 8 0 1 1での判定結果が、第 2 演出ボタン 3 7 bが操作されたとするものか否かを判定する。ステップS 8 0 1 3での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 1 4に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 1 5に移る。

【 0 3 3 1 】

ステップS 8 0 1 4において、CPU 5 0 1は、特別図柄抽選の結果が大当りであることは報知するが、確変大当りであるか否か及び大当り遊技において実行されるラウンド数を一発報知しない当落報知演出の実行を設定する。つまり、CPU 5 0 1は、特別図柄抽選の結果が大当りはしているが、大当りの種類(図 6に示す大当りA~Cのいずれか)を

10

20

30

40

50

報知しない当落報知演出の実行を設定する。その後、処理はステップS 8 0 1 9に移る。

【0332】

ステップS 8 0 1 5において、CPU 5 0 1は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを報知するとともに、確変大当たりであるか否か及び大当たり遊技において実行されるラウンド数を一発報知する当落報知演出の実行を設定する。つまり、CPU 5 0 1は、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、大当たりの種類（図6に示す大当たりA～Cのいずれか）を報知する当落報知演出の実行を設定する。その後、処理はステップS 8 0 1 9に移る。

【0333】

ステップS 8 0 1 6において、CPU 5 0 1は、図33のステップS 8 0 0 2においてスケジュールされた操作有効期間の終了タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS 8 0 1 6での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 1 7に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 2 1に移る。

10

【0334】

ステップS 8 0 1 7において、CPU 5 0 1は、操作有効期間が終了したため、操作演出を終了するとともにゲージ画像50の表示を終了する。その後、処理はステップS 8 0 1 8に移る。

【0335】

ステップS 8 0 1 8において、CPU 5 0 1は、ステップS 8 0 1 2と同様に、実行中の報知演出が大当たりに対応する演出であるか否かを判定する。ステップS 8 0 1 8での判定がYESの場合、第2の実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、当落報知演出の実行前の操作演出における操作有効期間内で第1演出ボタン37aおよび第2演出ボタン37bの操作が行われなかった場合に、操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致している場合と同様の当落報知演出が後続して行われるようにするため、処理はステップS 8 0 1 4に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 1 9に移る。

20

【0336】

ステップS 8 0 1 9において、CPU 5 0 1は、図33のステップS 8 0 0 2においてスケジュールされた当落報知演出の開始タイミングが到来したか否かを判定する。ステップS 8 0 1 9での判定がYESの場合、処理はステップS 8 0 2 0に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS 8 0 2 1に移る。

30

【0337】

ステップS 8 0 2 0において、CPU 5 0 1は、特別図柄抽選の結果を最終的に報知する当落報知演出を実行する。具体的には、ステップS 8 0 1 4の処理に続いてステップS 8 0 2 0の処理を実行する場合、CPU 5 0 1は、装飾図柄を当り目（例えば、「2」「2」「2」）で停止させることにより特別図柄抽選の結果が大当たりであることを報知するが、今回の特別図柄抽選の結果が確変大当たりであるか否か及びラウンド数を報知しない当落報知演出を実行する（例えば、後述する図37の（6-1）参照）。一方、ステップS 8 0 1 5の処理に続いてステップS 8 0 2 0の処理を実行する場合、CPU 5 0 1は、装飾図柄を当り目（例えば、「2」「2」「2」）で停止させることにより特別図柄抽選の結果が大当たりであることを報知するとともに、今回の特別図柄抽選の結果が確変大当たりであるか否か及びラウンド数を報知する当落報知演出を実行する（例えば、後述する図37の（6-2）参照）。また、ステップS 8 0 1 2またはステップS 8 0 1 8での処理でNOと判定された後に続いてステップS 8 0 2 0の処理を実行する場合、CPU 5 0 1は、装飾図柄をハズレ目（例えば、「2」「5」「6」）で停止させることにより特別図柄抽選の結果がハズレであることを報知する当落演出を実行する（図示なし）。その後、処理はステップS 8 0 2 1に移る。

40

【0338】

上述のステップS 8 0 0 9～S 8 0 1 4、ステップS 8 0 1 9、ステップS 8 0 2 0の処理によって、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合、報知演出において操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間において操作された演出ボタンとが一致しているか

50

否かに応じて、異なる当落報知演出が後続して実行されるように設定されている。なお、第2の実施形態では、ステップS8009、ステップS8014、ステップS8016～S8020の処理によって、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、操作演出の操作有効期間内に第1演出ボタン37aおよび第2演出ボタン37bへの操作が行われなかった場合、操作演出で操作を促した演出ボタンと操作有効期間内に操作された演出ボタンとが一致している場合と同様の当落報知演出が行われるように設定されている

#### 【0339】

ステップS8021において、CPU501は、図26のステップS817と同様に、演出制御部400から報知演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS8021での判定がYESの場合、処理はステップS8022に移り、この判定がNOの場合、処理は図33のステップS8004に戻される。つまり、CPU501は、演出制御部400から報知演出の終了を指示するコマンドを受信するまで、図33のステップS8004～S8021の処理を繰り返し実行する。

10

#### 【0340】

ステップS8022において、CPU501は、図26のステップS818と同様に、報知演出を終了して処理を終了する。

#### 【0341】

なお、図示を省略しているが、図33のステップS8002で作成したスケジュールに、操作演出、当落報知演出以外の演出（例えば、リーチ演出、SPリーチ演出、SPSPリーチ演出、カットイン予告演出、群予告演出など）の実行が含まれている場合は、CPU501は、ステップS8002においてスケジュールされた各演出の実行タイミングが到来したときに各演出を実行する。

20

#### 【0342】

[第2の実施形態における大当たり遊技演出設定処理]

次に、図35を参照して、第2の実施形態における演出制御部400による大当たり遊技演出設定処理について説明する。図35は、図23のステップS121における第2の実施形態に係る大当たり遊技演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

#### 【0343】

まず、図35のステップS121Aにおいて、演出制御部400のCPU401は、特別図柄抽選の結果が大当たりであることを報知した当落報知演出において、確変大当たりであるか否か及びラウンド数を、報知したか否かを判定する。具体的には、CPU401は、画像音響制御部500から当落報知演出の設定状況を示す情報を取得して、当落報知演出において確変大当たりであるか否か及びラウンド数を報知したか否かを判定する。ステップS121Aでの判定がYESの場合、処理はステップS121Bに移り、この判定がNOの場合、処理はステップS121Cに移る。

30

#### 【0344】

ステップS121Bにおいて、CPU401は、大当たり遊技の実行中に、確変大当たりであるか否か及びラウンド数の報知をラウンド演出で行わない大当たり遊技演出の実行を設定する。その後、大当たり遊技演出設定処理は終了する（処理は図23のステップS122に移る）。

40

#### 【0345】

ステップS121Cにおいて、CPU401は、大当たり遊技の実行中に、確変大当たりであるか否か及びラウンド数の報知をラウンド演出で行う大当たり遊技演出の実行を設定する。その後、大当たり遊技演出設定処理は終了する（処理は図23のステップS122に移る）。

#### 【0346】

[第2の実施形態におけるラウンド演出実行処理]

次に、図35を用いて上述した大当たり遊技演出設定処理によって設定された大当たり遊技演出のラウンド演出処理について、図36を参照して説明する。図36は、演出制御部400からの指示を受けた画像音響制御部500が実行する第2の実施形態に係るラウンド

50

演出処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 3 4 7 】

まず、図 3 6 のステップ S 1 2 4 A において、演出制御部 4 0 0 からの指示を受けた画像音響制御部 5 0 0 の C P U 5 0 1 は、図 2 8 のステップ S 1 2 4 0 と同様に、演出制御部 4 0 0 を介して受信したラウンド開始通知コマンドに含まれる現在のラウンド数 R を示す情報に基づいて、現在のラウンド数を画像表示部 6 に表示する。その後、処理はステップ S 1 2 4 B に移る。

【 0 3 4 8 】

ステップ S 1 2 4 B において、C P U 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 を介して受信したラウンド開始通知コマンドが、この大当りが確変大当りであるか否か及びこの大当り遊技で実行されるラウンド数の報知を行うラウンド（報知ラウンド）の開始を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップ S 1 2 4 B での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 2 4 C に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 2 4 D に移る。

【 0 3 4 9 】

ステップ S 1 2 4 C において、C P U 5 0 1 は、この大当りが確変大当りであるか否か及びこの大当り遊技で実行されるラウンド数の報知を行う報知ラウンド演出を開始する。具体的には、C P U 5 0 1 は、まず、「ボタンを押せ！」との文字画像と、第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像とを画像表示部 6 に表示させる。次に、C P U 5 0 1 は、第 1 演出ボタン 3 7 a が押下されると、「ボタンを押せ！」との文字画像と第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像とを画像表示部 6 から消去するとともに、「確変、1 6 R ゲット！！」との文字画像を画像表示部 6 に表示させる演出を行うことにより、この大当りが確変大当りであることと大当り遊技において実行されるラウンド数とを遊技者に報知する。なお、報知ラウンド演出において、第 1 演出ボタン 3 7 a への操作が行われなかった場合、C P U 5 0 1 は、「ボタンを押せ！」との文字画像と、第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像とを画像表示部 6 に表示してから所定期間経過すると、「ボタンを押せ！」との文字画像と第 1 演出ボタン 3 7 a を模した画像とを画像表示部 6 から消去するとともに、「確変、1 6 R ゲット！！」との文字画像を画像表示部 6 に表示させる演出を行う。その後、処理はステップ S 1 2 4 E に移る。

【 0 3 5 0 】

ステップ S 1 2 4 D において、C P U 5 0 1 は、この大当りが確変大当りであるか否か及びこの大当り遊技で実行されるラウンド数の報知を行わない通常ラウンド演出を開始する。ここで、通常ラウンド演出は、図 2 8 のステップ S 1 2 4 5 と同様に、例えば、主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦っている画像等により演出である。その後、処理はステップ S 1 2 4 E に移る。

【 0 3 5 1 】

ステップ S 1 2 4 E において、C P U 5 0 1 は、演出制御部 4 0 0 からラウンド演出の終了を指示するコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 2 4 E における判定が Y E S の場合、処理はステップ S 1 2 4 F に移り、この判定が N O の場合、所定のインターバル時間の経過後に、再度ステップ S 1 2 4 E の処理を行う。

【 0 3 5 2 】

ステップ S 1 2 4 F において、C P U 5 0 1 は、報知ラウンド演出及び通常ラウンド演出を終了してラウンド演出処理を終了する。

【 0 3 5 3 】

[ 第 2 の実施形態による特徴的動作 ]

次に、以上のフローチャートを用いて説明した制御により実行される第 2 の実施形態による特徴的動作について、図 3 7 を用いて具体的に説明する。

【 0 3 5 4 】

図 3 7 は、第 2 の実施形態における特徴的な演出について説明するための図である。図 3 7 では、一例として、1 回の報知演出中に特別図柄抽選の結果が大当りしていることを報知する当落報知演出の実行前に、第 2 演出ボタン 3 7 b の操作を促す操作演出が実行さ

10

20

30

40

50

れ、この操作演出の操作有効期間中に第2演出ボタン37bへの操作が行われた場合（操作を促した演出ボタンと操作された演出ボタンが一致している場合）、この大当りが確変大当りであるか否か及び実行されるラウンド数は報知されない当落報知演出が実行され、この大当りが確変大当りであるか否か及び実行されるラウンド数がラウンド演出によって報知される大当り遊技演出が実行される一方で、操作演出の操作有効期間中に第1演出ボタン37aへの操作が行われる場合（操作を促した演出ボタンと操作された演出ボタンが一致していない場合）、この大当りが確変大当りであるか否か及び実行されるラウンド数が報知される当落報知演出が実行され、この大当りが確変大当りであるか否か及び実行されるラウンド数が報知されない大当り遊技演出が実行される例を説明する。

#### 【0355】

10

まず、特別図柄の変動が開始されると、画像表示部6において、3つの装飾図柄DI（DIL、DIC、DIR）の変動表示が開始され（図37の（1）参照）、規定時間経過すると、左装飾図柄DILと右装飾図柄DIRとが同一の数字図柄（例えば、「2」）が仮停止表示されリーチ成立となる演出が実行される（図37の（2）参照）。次に、リーチ状態からSPリーチに発展し、SPリーチ演出が実行される（図37の（3）参照）。なお、SPリーチ演出の実行中において、装飾図柄DIは画像表示部6の上部領域の遊技者から見た左側に縮小表示される。

#### 【0356】

次に、SPリーチに発展してから所定時間経過すると、画像表示部6に、「押せ！」との文字画像や、第2演出ボタン37bを模した画像が表示され、遊技者に第2演出ボタン37bへの1回の押下操作を促す操作演出が実行される。また、操作演出が実行されるとともに、画像表示部6には、操作有効期間を示唆するゲージ画像50の表示が開始される（図37の（4）参照）。なお、図37の（4）で実行された操作演出の操作有効期間内においては、第2演出ボタン37bのみでなく、第1演出ボタン37aへの操作も有効とされている。

20

#### 【0357】

次に、図37の（5-1）に示すように、操作有効期間内に、第1演出ボタン37a、第2演出ボタン37bのうち、第2演出ボタン37bへの操作が検知されると、操作指示演出で操作を促した演出ボタンと遊技者によって操作された演出ボタンとが一致していることに応じて、操作演出が終了した後、特別図柄抽選結果が大当りであることを報知するが、この大当りが確変大当りであるか否か及びラウンド数は報知されない当落報知演出が実行される。具体的には、図37の（6-1）に示すように、第2演出ボタン37bへの操作が行われた後、装飾図柄DIの表示サイズ及び表示位置はSPリーチ演出に発展する前の表示サイズ及び表示位置に戻し、中装飾図柄DICとして左右装飾図柄DIL、DIRと同一の数字図柄「2」が本停止表示（装飾図柄DIの変動が完全に停止表示）されると共に、左右装飾図柄DIL、DIRが数字図「2」のまま本停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選結果が大当りであることが報知されているが、確変大当りであるか否か及びラウンド数は報知されないようにしている。

30

#### 【0358】

次に、当落報知演出が終了した後（報知演出が終了した後）、大当り遊技演出が実行される（図37の（7-1）参照）。

40

#### 【0359】

次に、図37の（8-1）に示すように、大当り遊技演出において、この大当りが確変大当りであるか否か及び実行されるラウンド数を報知する報知ラウンドが開始されると、画像表示部6において、報知ラウンド演出が実行される。例えば、画像表示部6には、「ボタンを押せ！」との文字画像と、第1演出ボタン37aを模した画像とが表示される。その後、第1演出ボタン37aへの操作が行われると、図37の（9-1）に示すように、画像表示部6において、「ボタンを押せ！」との文字画像と第1演出ボタン37aを模した画像とが消去され、「確変、16Rゲット！！」との文字画像が表示される。このことにより、この大当りが確変大当りであることと実行されるラウンド数とを遊技者に報知

50



している。

【0360】

次に、大当り遊技演出が終了した後、画像表示部6において、確変遊技演出が実行される(図37の(10-1)参照)。

【0361】

一方、図37の(5-2)に示すように、操作有効期間内に、第1演出ボタン37aへの操作が検知されると、操作指示演出で操作を促した演出ボタンと遊技者によって操作された演出ボタンとが一致していないことに応じて、操作演出が終了した後、特別図柄抽選結果が大当りであるとともに、この大当りが確変大当りであるか否か及びラウンド数が報知される当落報知演出が実行される。具体的には、図37の(6-2)に示すように、第1演出ボタン37aへの操作が行われた後、装飾図柄DIの表示サイズ及び表示位置はSPリーチ演出に発展する前の表示サイズ及び表示位置に戻し、中装飾図柄DICとして左右装飾図柄DIL、DIRと同一の数字図柄「2」が本停止表示(装飾図柄DIの変動が完全に停止表示)されると共に、左右装飾図柄DIL、DIRが数字図「2」のまま本停止表示されることにより、遊技者に特別図柄抽選結果が大当りであることが報知されている。また、「確変、16Rゲット!!」との文字画像が画像表示部6に表示されることにより、遊技者にこの大当りは確変大当りであることと大当り遊技で実行されるラウンド数とが報知されている。

10

【0362】

次に、当落報知演出が終了した後(報知演出が終了した後)、大当り遊技演出が実行される(図37の(7-2)参照)。なお、この大当り遊技演出では、当落報知演出において既に確変大当りであることと、実行されるラウンド数とが遊技者に報知されているので、ラウンド演出として報知ラウンド演出は実行されない。

20

【0363】

次に、大当り遊技演出が終了した後、画像表示部6において、確変遊技演出が実行される(図37の(8-2)参照)。

【0364】

なお、図37では、SPリーチ演出において操作演出を実行する場合を例として説明したが、SPリーチ演出ではなくSPSPリーチ演出に発展後に操作演出が実行されてもよく、SPリーチ、SPSPリーチに発展することなく、リーチ演出において操作演出が実行されてもよい。

30

【0365】

また、第2の実施形態では、大当り遊技演出のラウンド演出において、確変大当りであるか及びラウンド数を報知するものとしたが、これに限られるものではなく、大当り遊技演出のオープニング演出において、確変大当りであるか及びラウンド数を報知するようにしてもよい。

【0366】

また、第2の実施形態では、報知ラウンドにおいて、第1演出ボタン37aへの押下操作が行われることを契機に確変大当りであるか及びラウンド数を報知するものとしたが、これに限られるものではなく、大当り遊技演出において第1演出ボタン37aへの押下操作を促すことなく、所定のタイミングが到来したことを契機に確変大当りであるか及びラウンド数を報知が行われるようにしてもよい。

40

【0367】

また、第1及び第2の実施形態における操作演出の操作有効期間において、操作が促されている演出ボタン(第2演出ボタン37b)とは異なる演出ボタン(第1演出ボタン37a)への操作が有効であり、操作が促されている演出ボタンとは異なる演出ボタンを操作することにより異なる後続演出(当落報知演出及び/または大当り遊技演出)が実行されることは、隠しアイテム機能である裏ボタン機能としてもよいし、遊技情報を報知する演出で遊技者に報知してもよい。

【0368】

50

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、操作演出において「押せ！」との文字画像や、操作を促す演出ボタン（第 2 演出ボタン 37b）を模した画像等が画像表示部 6 に表示されることを説明したが、これに加えて、操作演出において、操作を促す演出ボタン（第 2 演出ボタン 37b）のランプと、操作を促す演出ボタンとは異なる演出ボタン（第 1 演出ボタン 37a）のランプとを点灯させてもよい。このことにより、操作演出において操作が促されている演出ボタンとは異なる演出ボタンの操作が有効であることを遊技者に示唆することができる。

#### 【0369】

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、当落報知演出の実行前に実行される操作演出の操作有効期間において、操作が促されている演出ボタン（第 2 演出ボタン 37b）とは異なる演出ボタン（第 1 演出ボタン 37a）への操作も有効となるようにしているが、当落報知演出の実行前以外に実行される操作演出（例えば、台詞予告演出の実行前に実行される操作演出など）の操作有効期間においては、操作が促されている演出ボタン以外への操作は有効とならないように（無効に）している。このことにより、当落報知演出の実行前に実行される操作演出の操作有効期間において、操作が促されている演出ボタンとは異なる演出ボタンへの操作が有効となっていることや、操作が促されている演出ボタンとは異なる演出ボタンへの操作を行うことにより異なる後続演出が実行されることに対して、遊技者に効果的に驚きを与えることができる。

10

#### 【0370】

また、第 1 及び第 2 実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、第 1 演出ボタン 37a、第 2 演出ボタン 37b の演出ボタンを一例として説明した。しかしながら、これに限られるものではなく、遊技者が接触操作可能なタッチパネルであってもよい。

20

#### 【0371】

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、第 1 演出ボタン 37a 及び第 2 演出ボタン 37b は、入力装置の一例であるとして説明した。しかしながら、これに限られるものではなく、入力装置であると共に、各種の演出に用いられる役物の一例として、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に振動したり、回転したりするものであってもよい。

#### 【0372】

以上に説明したように、第 1 及び第 2 の実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりしている場合に、第 1 演出ボタン 37a、第 2 演出ボタン 37b のうちいずれかに対して操作を促す操作演出において、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出（当落報知演出及び/または大当たり遊技演出）を実行可能である。このことによって、本実施形態によれば、特別図柄抽選の結果が大当たりしている場合に、多様な後続演出を実行することができる。それ故に第 1 及び第 2 の実施形態によれば、遊技者の興味を惹く、斬新な演出を行うことができる。

30

#### 【0373】

##### [ 変形例 ]

なお、上記した実施形態では、操作演出により遊技者に促す第 1 演出ボタン 37a または第 2 演出ボタン 37b の操作を 1 回の押下操作とした。しかしながら、これに限られるものではなく、遊技者に促す第 1 演出ボタン 37a または第 2 演出ボタン 37b の操作は、連打操作、長押し操作等の他の操作であってもよい。

40

#### 【0374】

また、上記した実施形態では、操作演出における操作有効期間内において、第 1 演出ボタン 37a 及び第 2 演出ボタン 37b のいずれか一方のみが操作されるものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、第 1 演出ボタン 37a 及び第 2 演出ボタン 37b の両方が操作される場合がある（同時に両方が操作される場合を含む）。この場合、第 1 演出ボタン 37a 及び第 2 演出ボタン 37b のいずれか一方を優先して操作されたものとみなしてもよい。また、上記した実施形態では、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出を実行

50

するものとしたが、これに加えて第 1 演出ボタン 37 a 及び第 2 演出ボタン 37 b の両方が操作されたことに応じて異なる後続演出が実行されるようにしてもよい。このことにより、より多様な後続演出を実行させることができ、遊技者の興味を惹く斬新な演出を実行することができる。

#### 【0375】

また、上記した実施形態では、遊技機 1 の遊技状態に関係なく、特別図柄抽選の結果が大当たりしている場合に、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出を実行するものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、特別図柄抽選に大当たりしたときの遊技機 1 の遊技状態によって、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態においては、特別図柄抽選に大当たりした場合、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて異なる演出が実行されるが、その他の遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態など）においては、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて異なる演出が実行されないようにしてもよい。

#### 【0376】

また、上記した実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当たりしている場合に、大当たりの種類に関係なく、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出を実行するものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、大当たりの種類によって、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、異なる後続演出が実行される場合と、実行されない場合とがあるようにしてもよい。例えば、上記した実施形態において、大当たりの種類が 16 ラウンドの大当たり（つまり大当たり A）である場合、必ず大当たり後の遊技状態が確変遊技状態となるため、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、後続演出として、大当たり遊技後の遊技状態（確変遊技状態）において実行される演出モードを選択可能な大当たり遊技か、当該演出モードを選択できない大当たり遊技のいずれかを実行するものとし、大当たりの種類が 4 ラウンドの大当たり（つまり大当たり B または C）である場合、大当たり後の遊技状態が確変遊技状態となるか時短遊技状態となるかわからない（つまり、大当たり B または C のいずれに当選したかわからない）ため、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに関わらず、後続演出として、大当たり遊技後の遊技状態が確変遊技状態となるか時短遊技状態となるかを煽る演出が行われる大当たり遊技演出が実行されるようにしてもよい。このようにすることにより、遊技の多様性を高めることができ、遊技者が遊技に対して飽きを覚えることを防止することができる。

#### 【0377】

また、上記した第 1 の実施形態では、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致する場合に、大当たり遊技後の遊技状態の演出モードを選択可能な大当たり遊技を実行し、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが不一致である場合に、大当たり遊技後の遊技状態の演出モードを選択不可能な大当たり遊技を実行するものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致する場合に、大当たり遊技後の遊技状態の演出モードを選択不可能な大当たり遊技を実行し、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが不一致である場合に、大当たり遊技後の遊技状態の演出モードを選択可能な大当たり遊技を実行するものとしてもよい。また、上記した第 2 の実施形態では、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致する場合に、確変大当たりであるか否か及びラウンド数が報知されない当落報知演出を実行し、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが不一致である場合に、確変大当たりであるか否か及びラウンド数が報知される当落報知演出を実行するものとした。しかしながら、これに限られる

ものではなく、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致する場合に、確変大当りであるか否か及びラウンド数が報知される当落報知演出を実行し、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが不一致である場合に、確変大当りであるか否か及びラウンド数が報知されない当落報知演出を実行するものとしてもよい。これらのようにすることによっても、遊技者の興味を惹く、斬新な演出を行うことができる。

#### 【0378】

また、上記した第1の実施形態では、特別図柄抽選の結果が大当りしている場合に、操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、後続演出として、大当り遊技後の遊技状態において実行される演出モードを選択可能な大当り遊技か、当該演出モードを選択できない大当り遊技のいずれかを実行するものとした。また、第2の実施形態では、当落報知演出の実行前に実行された操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、後続演出として、大当りの種類を一発報知する当落報知演出か、大当りの種類を一発報知しない当落報知演出のいずれかを実行するものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、特別図柄抽選の結果が大当りしている場合に、当落報知演出の実行前に実行された操作演出によって操作が促された演出ボタンと操作が行われた演出ボタンとが一致するか否かに応じて、大当り遊技中または大当り遊技後の遊技状態で再生される楽曲を選択可能な大当り遊技か、当該楽曲を選択できない大当り遊技のいずれかを実行するものとしてもよい。このようにすることにより、後続演出の多様性を高めることができ、遊技者が遊技に対して飽きを覚えることを防止することができる。

10

20

#### 【0379】

また、上記した実施形態では、特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、所定の割合（例えば70%）で、次回大当りするまで（正確には特別図柄の変動表示が9999回に達するまで）確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるループ機）を一例に挙げて説明した。しかし、これには限られず、例えば特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、所定の割合で、その後に特別図柄の変動表示が所定の回転数（例えば80回）実行されるまで確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるST機）であってもよい。

#### 【0380】

また、以上に第1および第2の実施形態の特徴やその変形例の特徴等について説明したが、これらの特徴を適切に組み合わせてもよいことは言うまでもない。

30

#### 【0381】

また、上述したパチンコ遊技機1に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

#### 【0382】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

40

#### 【符号の説明】

#### 【0383】

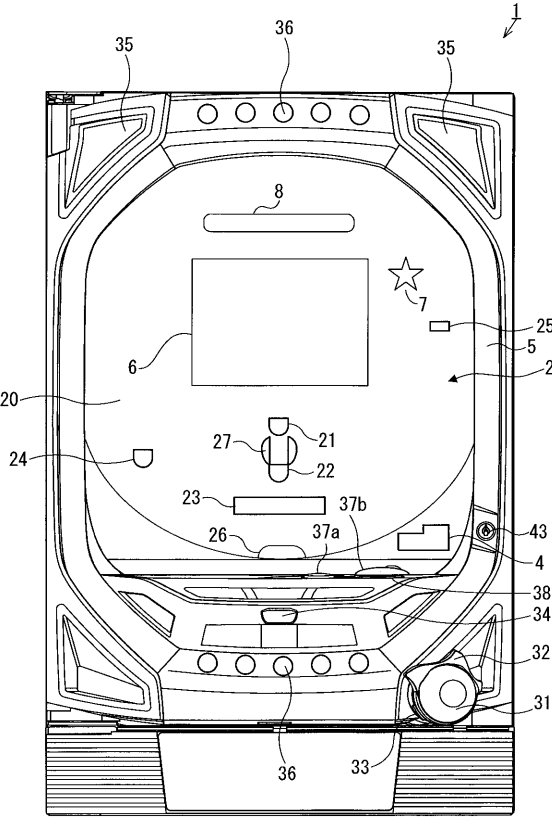
1 ... 遊技機

2 ... 遊技盤

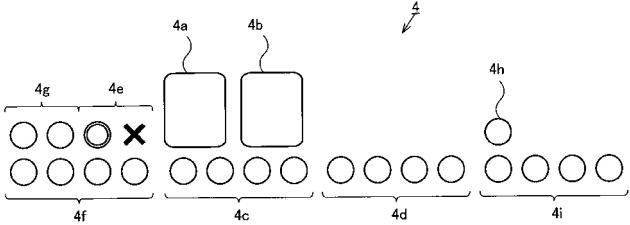
50

4 ... 表示器	
5 ... 枠部材	
6 ... 画像表示部	
7 ... 可動役物	
8 ... 盤ランプ	
2 0 ... 遊技領域	
2 1 ... 第 1 始動口	
2 2 ... 第 2 始動口	
2 3 ... 大入賞口	
2 4 ... 普通入賞口	10
2 5 ... ゲート	
2 6 ... 排出口	
2 7 ... 電動チューリップ	
3 1 ... ハンドル	
3 2 ... レバー	
3 3 ... 停止ボタン	
3 4 ... 取り出しボタン	
3 5 ... スピーカ	
3 6 ... 枠ランプ	
3 7 a ... 第 1 演出ボタン	20
3 7 b ... 第 2 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	
3 9 ... 皿	
4 3 ... 錠部	
5 0 ... ゲージ画像	
1 0 0 ... メイン制御部	
1 0 1、2 0 1、3 0 1、4 0 1、5 0 1、6 0 1 ... C P U	
1 0 2、2 0 2、3 0 2、4 0 2、5 0 2、6 0 2 ... R O M	
1 0 3、2 0 3、3 0 3、4 0 3、5 0 3、6 0 3 ... R A M	
1 1 1 a ... 第 1 始動口スイッチ	30
1 1 1 b ... 第 2 始動口スイッチ	
1 1 2 ... 電動チューリップ開閉部	
1 1 3 ... ゲートスイッチ	
1 1 4 ... 大入賞口スイッチ	
1 1 5 ... 大入賞口開閉部	
1 1 6 ... 普通入賞口スイッチ	
2 0 0 ... 発射制御部	
2 1 1 ... 発射装置	
3 0 0 ... 払出制御部	
3 1 1 ... 払出駆動部	40
4 0 0 ... 演出制御部	
4 0 4 ... R T C	
5 0 0 ... 画像音響制御部	
6 0 0 ... ランプ制御部	
D I ... 装飾図柄	

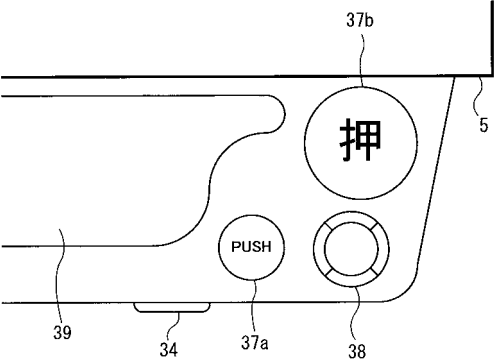
【図 1】



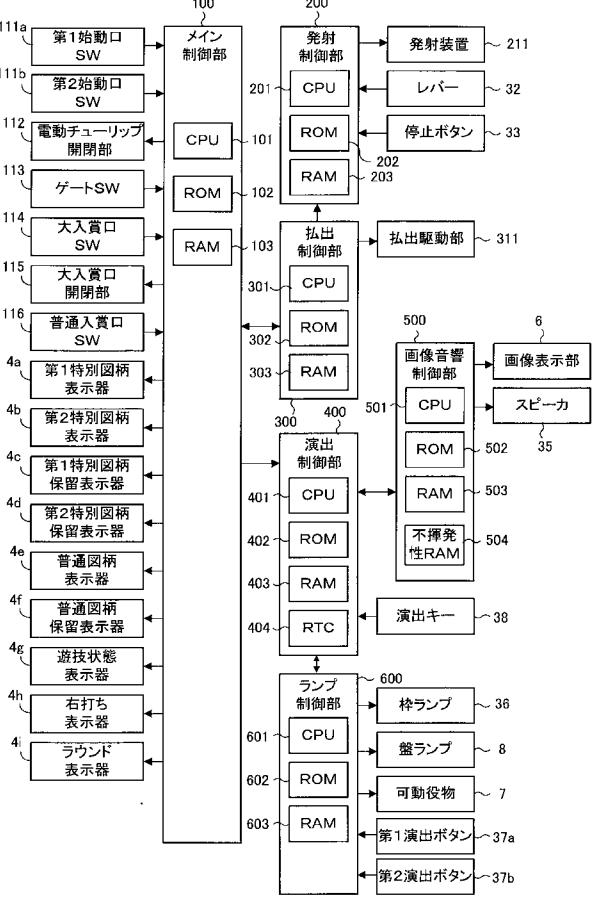
【図 2】



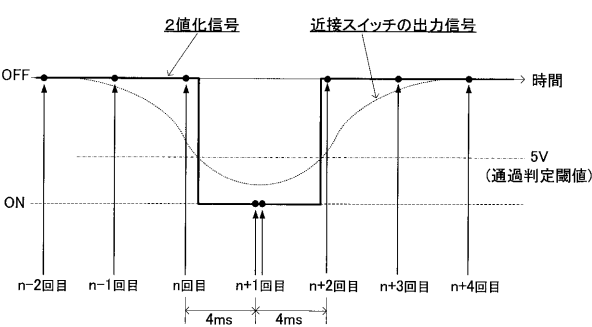
【図 3】



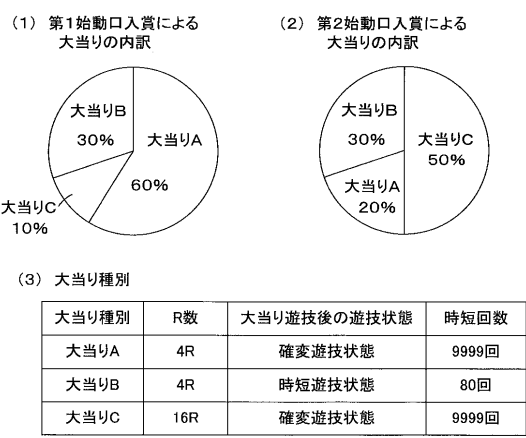
【図 4】



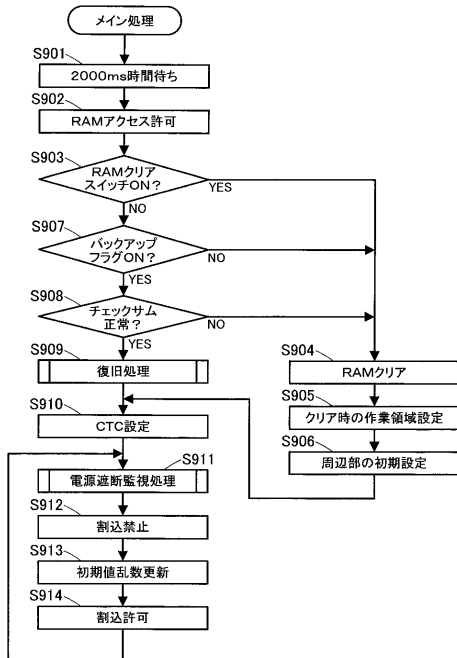
【図 5】



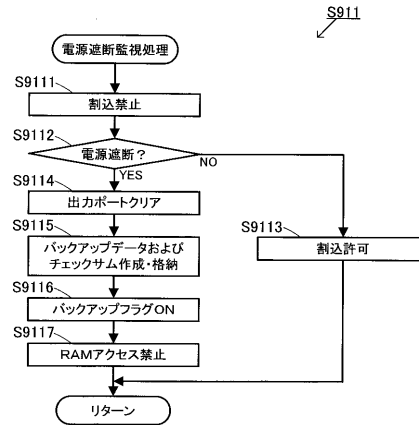
【図 6】



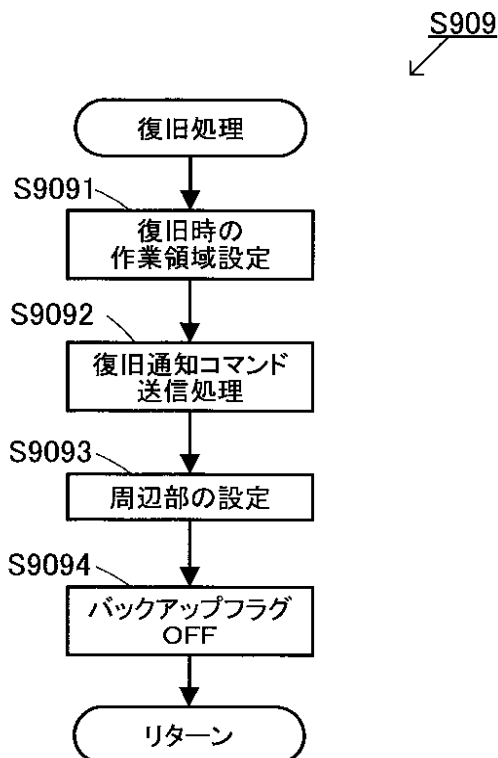
【図 7】



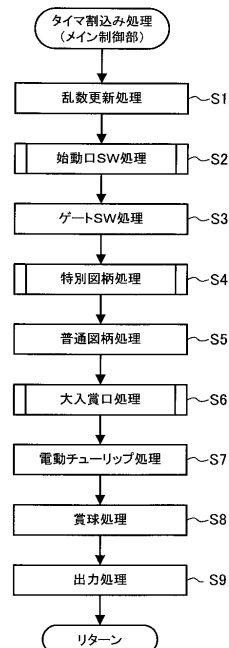
【図 8】



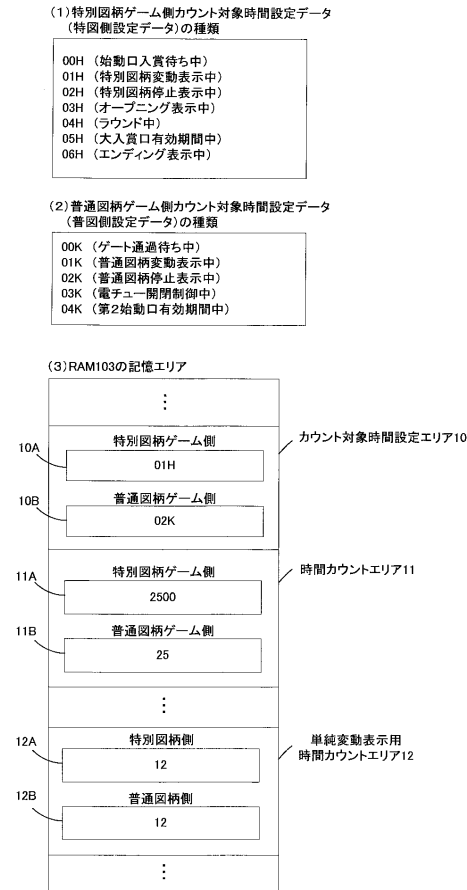
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】

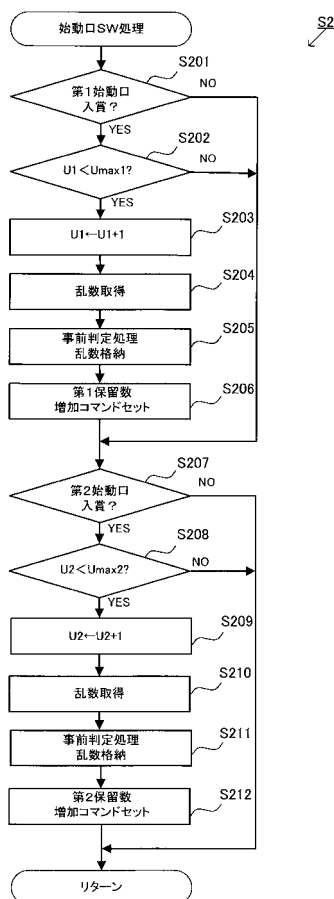


【図 1 2】

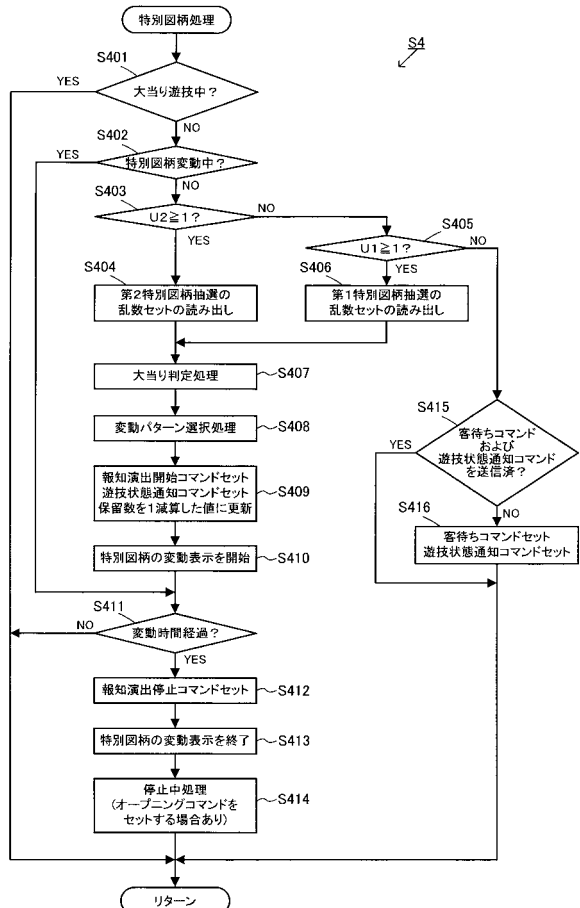
変動時間テーブル

変動パターンの 識別番号 (変動パターン: 秒)	基本 変動時間 (秒)	加算 変動時間 (秒)	4m秒周期の演算処理で使用 するために250を乗算した値 (参考)
1 (90.10)	90	0.10	22525
2 (90.09)	90	0.09	22523 (22522.5)
3 (90.08)	90	0.08	22520
4 (90.07)	90	0.07	22518 (22517.5)
5 (90.06)	90	0.06	22515
6 (90.05)	90	0.05	22513 (22512.5)
7 (90.04)	90	0.04	22510
8 (90.03)	90	0.03	22508 (22507.5)
9 (90.02)	90	0.02	22505
10 (90.01)	90	0.01	22503 (22502.5)
11 (40.06)	40	0.06	10015
12 (40.05)	40	0.05	10013 (10012.5)
13 (40.04)	40	0.04	10010
14 (40.03)	40	0.03	10008 (10007.5)
15 (40.02)	40	0.02	10005
16 (40.01)	40	0.01	10003 (10002.5)
17 (15.02)	15	0.02	3755
18 (15.01)	15	0.01	3753 (3752.5)
19 (13.50)	13	0.50	3375
20 (10.00)	10		2500
21 (8.00)	8		2000
22 (4.00)	4		1000
23 (3.00)	3		750
24 (2.00)	2		500

【図 1 3】



【図 1 4】



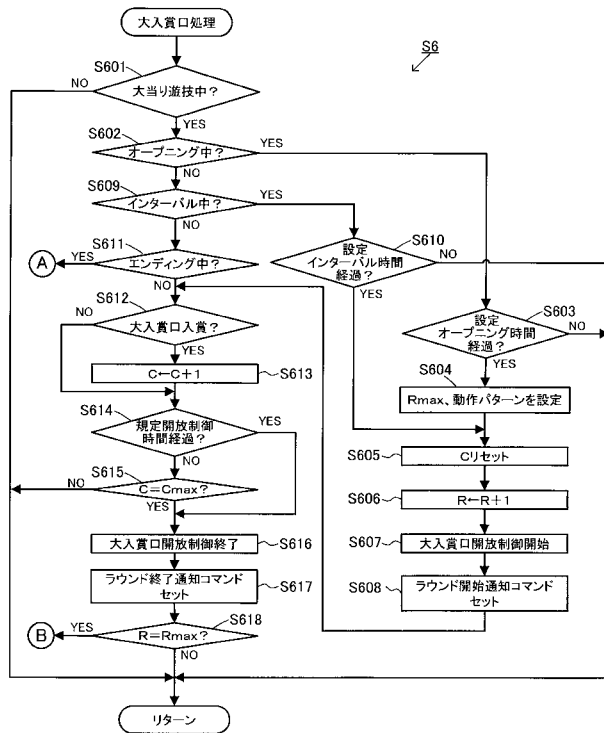


【 図 1 5 】

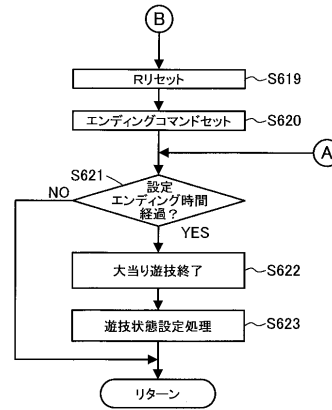
変動パターン決定テーブルHT1-1(非時短/第1特別図柄抽選用)

	第1特別図柄 抽選の保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~99)	変動パターン 乱数 (0~299)	変動パターン (特別図柄変動 時間:秒)	対応する 演出(パターン)の タイプ
大 当 り			212~299	90.05	第1SPSP当り
			125~211	90.04	第2SPSP当り
			75~124	90.03	第3SPSP当り
			45~74	90.02	第4SPSP当り
			15~44	90.01	第5SPSP当り
			8~14	40.03	第1SP当り
			3~7	40.02	第2SP当り
			1~2	40.01	第3SP当り
			0	15.01	リーチ当り
			非 時 短	1、2	70~99 (リーチあり)
296~297	90.09	第2SPSPハズレ			
292~295	90.08	第3SPSPハズレ			
287~291	90.07	第4SPSPハズレ			
282~286	90.06	第5SPSPハズレ			
272~281	40.06	第1SPハズレ			
256~271	40.05	第2SPハズレ			
210~255	40.04	第3SPハズレ			
0~209	15.02	リーチハズレ			
0~69 (リーチなし)	60~299 0~59	13.50 8.00			
3	80~99 (リーチあり)	298~299		90.10	第1SPSPハズレ
		296~297		90.09	第2SPSPハズレ
		292~295		90.08	第3SPSPハズレ
		287~291		90.07	第4SPSPハズレ
		282~286		90.06	第5SPSPハズレ
		272~281		40.06	第1SPハズレ
		256~271		40.05	第2SPハズレ
		210~255		40.04	第3SPハズレ
		0~209		15.02	リーチハズレ
		0~79 (リーチなし)		210~299 0~209	13.50 8.00
4	85~99 (リーチあり)	298~299		90.10	第1SPSPハズレ
		296~297		90.09	第2SPSPハズレ
		292~295		90.08	第3SPSPハズレ
		287~291		90.07	第4SPSPハズレ
		282~286		90.06	第5SPSPハズレ
		272~281		40.06	第1SPハズレ
		256~271	40.05	第2SPハズレ	
		210~255	40.04	第3SPハズレ	
		0~209	15.02	リーチハズレ	
		0~84 (リーチなし)	270~299 210~269 0~209	13.50 8.00 3.00	脚ハズレ

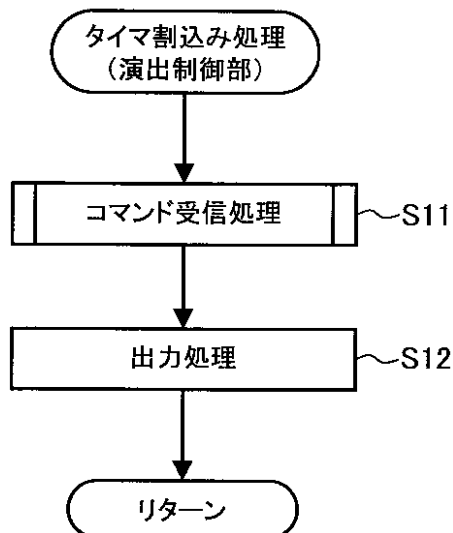
【図 19】



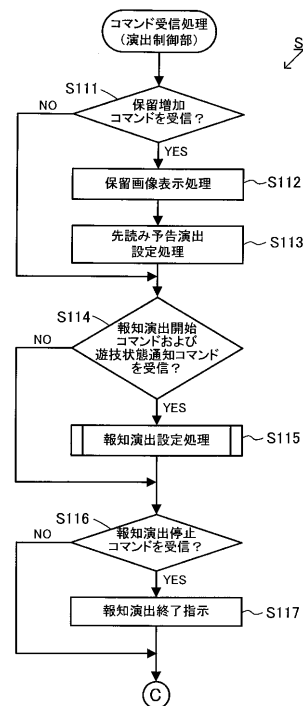
【図 20】



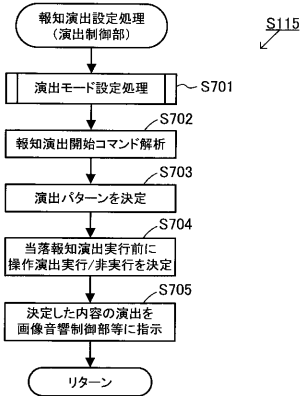
【図 21】



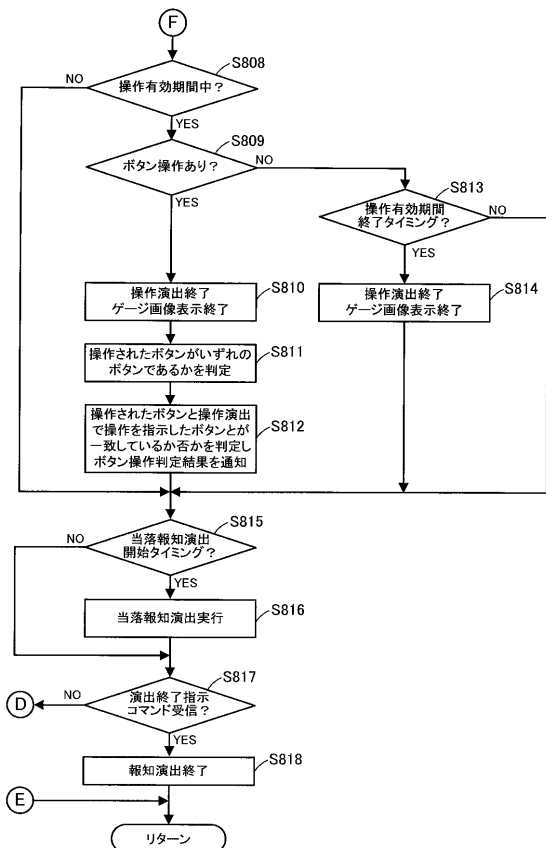
【図 22】



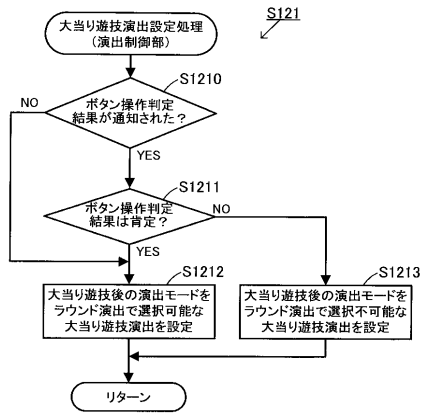
【 図 2 4 】



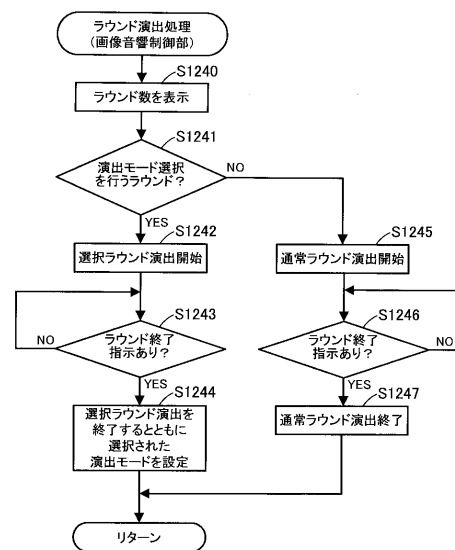
【 図 2 6 】



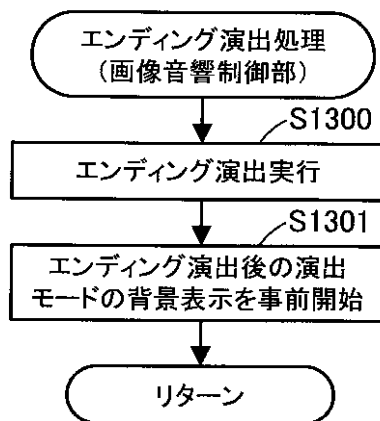
【図 27】



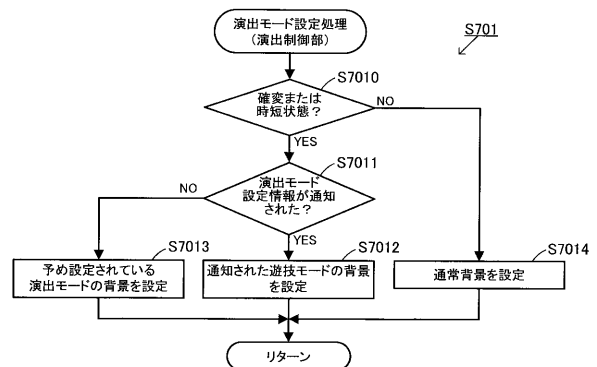
【図 28】



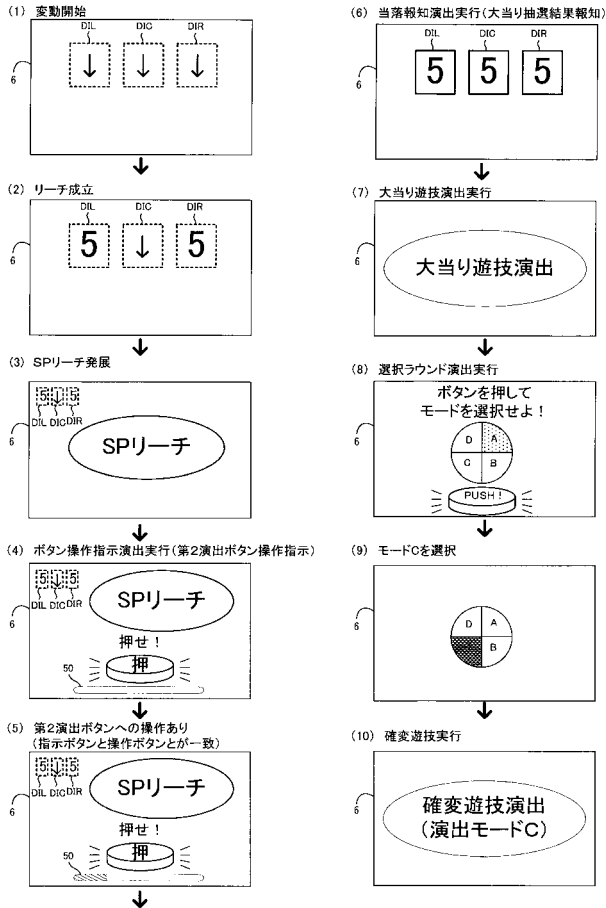
【図 29】



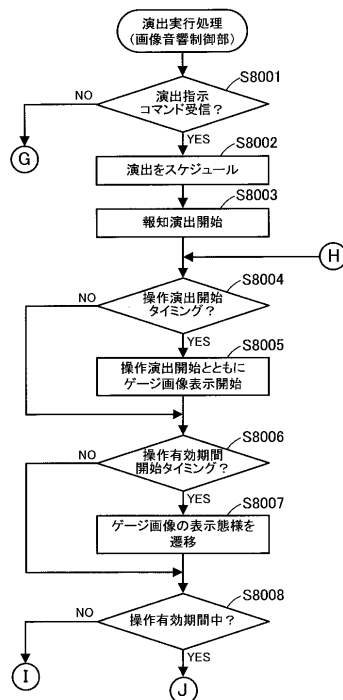
【図 30】



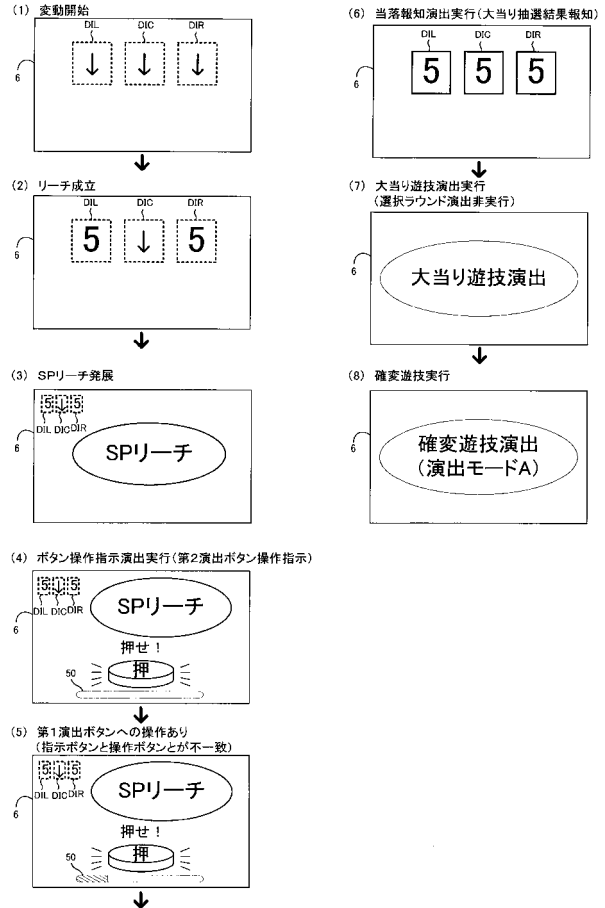
【図 3 1】



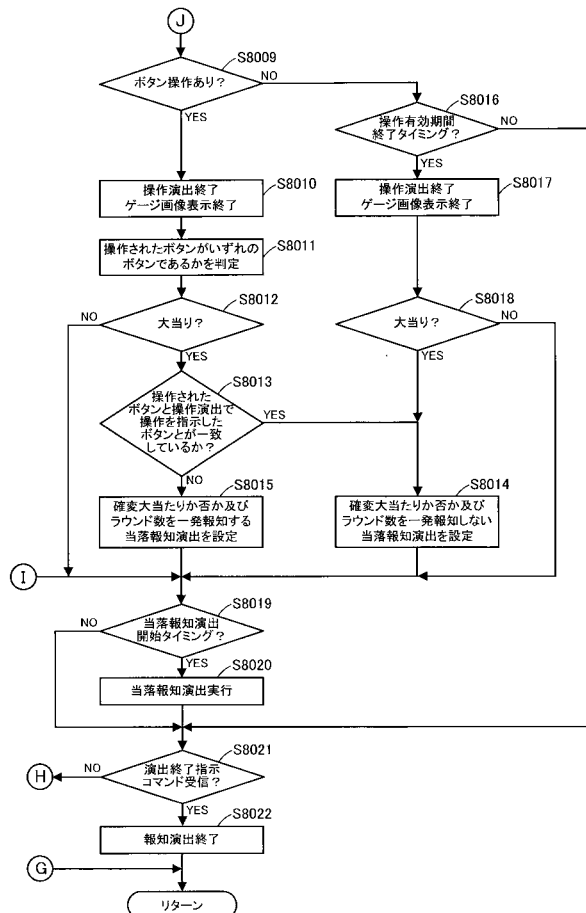
【図 3 3】



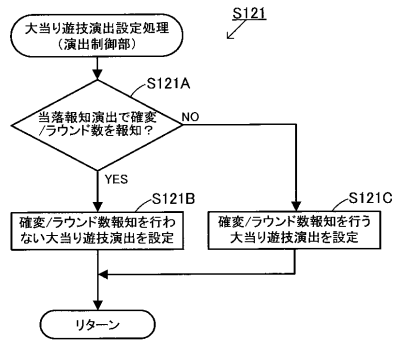
【図 3 2】



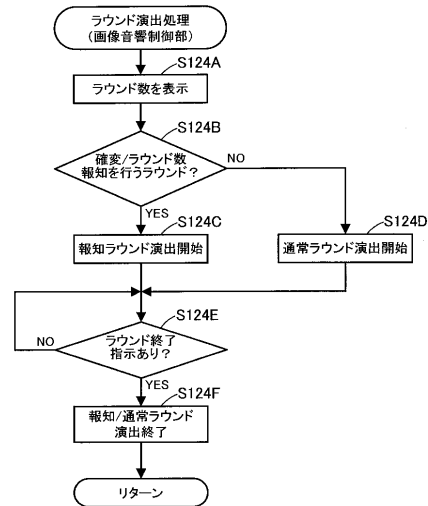
【図 3 4】



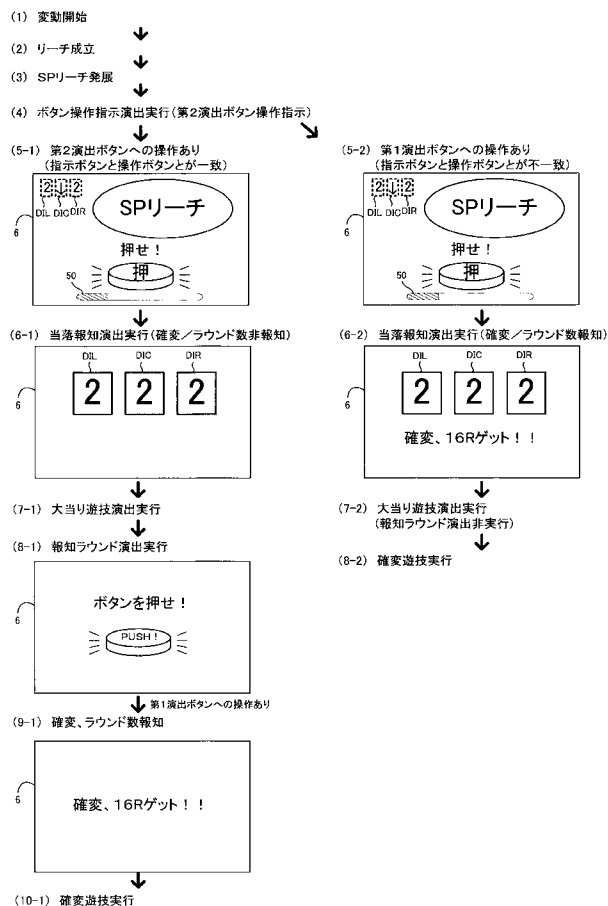
【図 35】



【図 36】



【図 37】



---

フロントページの続き

(72)発明者 若松 慎吾

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業、株式会社内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA53 FA05 FA09 FA17 FA19