

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-86880

(P2017-86880A)

(43) 公開日 平成29年5月25日(2017.5.25)

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

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2016-199946 (P2016-199946) (71) 出願人 000161806
 (22) 出願日 平成28年10月11日(2016.10.11) 京楽産業. 株式会社
 (62) 分割の表示 特願2015-219768 (P2015-219768) 愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
 の分割 (74) 代理人 110001276
 原出願日 平成27年11月9日(2015.11.9) 特許業務法人 小笠原特許事務所
 (72) 発明者 渡辺 直幸
 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
 Fターム(参考) 2C088 AA33 AA39 AA41
 2C333 AA11 CA58 CA76 CA77 EA04
 EA10 GA04

(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】先読み(事前判定情報)に基づいて大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出と、先読みに基づいて大当りの信頼度が高いことを示唆する激熱音をスピーカから出力する激熱音予告演出とを実行可能であり、激熱音予告演出を実行する場合には、大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像を表示することを規制する。

【選択図】図27

激熱音予告演出対象の保留画像の変化パターン						
(1) 保留データの数が4つの場合						
最終表示態様	変化パターン	4変動前	3変動前(取得時)	2変動前	1変動前	消化変動
非	PD1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	非
	PD2	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
	PD3	デフォルト	デフォルト	青	緑	赤
	PD4	デフォルト	青	青	青	赤
	PD5	デフォルト	青	青	緑	赤
	PD6	デフォルト	青	緑	緑	赤
	PD7	デフォルト	緑	緑	緑	赤
全	PD8	デフォルト	青	緑	緑	赤
	PD9	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PD10	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
	PD11	デフォルト	デフォルト	青	緑	赤
	PD12	デフォルト	青	青	青	赤
	PD13	デフォルト	青	青	緑	赤
	PD14	デフォルト	青	緑	緑	赤
全	PD15	デフォルト	緑	緑	緑	赤
	PD16	デフォルト	青	緑	緑	赤
(2) 保留データの数が3つの場合						
最終表示態様	変化パターン	4変動前	3変動前(取得時)	2変動前	1変動前	消化変動
非	PE1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PE2	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
	PE3	デフォルト	青	青	青	赤
	PE4	デフォルト	青	青	緑	赤
	PE5	デフォルト	緑	緑	緑	赤
	PE6	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PE7	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
全	PE8	デフォルト	青	青	青	赤
	PE9	デフォルト	青	緑	緑	赤
	PE10	デフォルト	デフォルト	緑	緑	赤
(3) 保留データの数が2つの場合						
最終表示態様	変化パターン	4変動前	3変動前	2変動前(取得時)	1変動前	消化変動
非	PF1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PF2	デフォルト	青	青	青	赤
	PF3	デフォルト	緑	緑	緑	赤
	PF4	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
全	PF5	デフォルト	青	青	青	赤
	PF6	デフォルト	緑	緑	緑	赤

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段と、
前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理により、前記始動領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段と

、
前記判定手段により前記始動領域を遊技球が通過したことが判定された場合、遊技情報を取得することが可能な取得手段と、

前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段と、

音を出力する音響出力手段を用いた演出を実行する演出制御手段とを備え、

前記演出制御手段は、

前記取得手段によって遊技情報が取得されたとき、当該遊技情報に基づく前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する特別音を前記音響出力手段から出力可能であり、

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベルよりも第 1 方向に位置すると判定する第 1 判定、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第 1 方向と反対の第 2 方向に位置すると判定する第 2 判定を行う信号レベル判定手段と、

前記信号レベル判定手段により、第 n (n は自然数) 回目の反復処理において前記第 1 判定が行われてから、第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定が複数回行われると、前記始動領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

1 回の反復処理において前記第 1 判定を行うと、当該反復処理で更なる判定は行わず

、
第 n 回目の反復処理において前記第 1 判定を行ってから第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定を行うと、当該反復処理で更に 1 回の判定を行う、遊技機。

【請求項 2】

前記演出制御手段は、

表示手段と前記音響出力手段とを用いた演出を実行可能であり、

前記取得手段によって取得された遊技情報に応じた保留図柄を前記表示手段に表示可能であり、

前記保留図柄を表示する際に、前記特別音を前記音響出力手段から出力するときがある、請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する特別表示態様で前記保留図柄を表示可能であり、

前記特別音を出力する場合、前記保留図柄の前記特別表示態様での表示を規制する、請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【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】**

現在、始動口への遊技球の入賞を検出して大当たり抽選を行う遊技機が一般的である（例

10

20

30

40

50

えば、非特許文献 1 参照)。

【先行技術文献】

【非特許文献】

【0003】

【非特許文献 1】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社白夜書房、2011 年 5 月 7 日発行、2011 年 5 月 7 日号、ページ 14、CR ぱちんこ銭形平次 with チーム Z、「保留変化予告」

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

10

近年、遊技機において、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大している。このことから、遊技機において実行される主要な演算処理であるタイマ割り込み処理の実行間隔(割り込み間隔)が長くなっている。これに伴って、タイマ割り込み処理において実行される、始動口等を遊技球が通過したことを判定するための処理の実行間隔も長くなっている。そこで、このような状況においても遊技球の通過の判定を確実に行うことができる遊技機が求められている。

【0005】

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、遊技球の通過判定の精度を向上させ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】

20

【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、

始動領域に対する遊技球の通過状態に応じたレベルの信号を出力するスイッチ手段(第1始動口スイッチ111a、第2始動口スイッチ111b)と、

前記スイッチ手段により出力される信号に基づいて、予め定められた間隔で繰り返し実行される反復処理(タイマ割り込み処理)により、前記始動領域を遊技球が通過したか否かを判定する判定手段と、

30

前記判定手段により前記始動領域を遊技球が通過したことが判定された場合、遊技情報を取得することが可能な取得手段(100)と、

前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの特別遊技判定を行う特別遊技判定手段(100)と、

前記特別遊技判定が行われる前に、前記取得手段によって取得された遊技情報に基づいて、前記特別遊技を実行するか否かの事前判定を行う事前判定手段(100)と、

音を出力する音響出力手段を用いた演出を実行する演出制御手段(400、500)とを備え、

40

前記演出制御手段は、

前記取得手段によって遊技情報が取得されたとき、当該遊技情報に基づく前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する特別音(例えば、激熱音)を前記音響出力手段から出力可能であり(例えば、図36の(1)に示す演出参照)、

前記判定手段は、

前記スイッチ手段により出力された信号のレベルが所定の閾値レベル(通過判定閾値のレベル)よりも第1方向(OFF方向)に位置すると判定する第1判定(OFF判定)、又は、当該信号のレベルが当該所定の閾値レベルまたは当該所定の閾値レベルよりも前記第1方向と反対の第2方向(ON方向)に位置すると判定する第2判定(ON判定)を行う信号レベル判定手段と、

50

前記信号レベル判定手段により、第 n (n は自然数) 回目の反復処理において前記第 1 判定が行われてから、第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定が複数回行われると、前記始動領域を遊技球が通過したと判定する通過判定手段とを有し、

前記信号レベル判定手段は、

1 回の反復処理において前記第 1 判定を行うと、当該反復処理で更なる判定は行わず

、
第 n 回目の反復処理において前記第 1 判定を行ってから第 $n + 1$ 回目の反復処理において前記第 2 判定を行うと、当該反復処理で更に 1 回の判定を行う (図 5 ご参照)。

【0008】

また、前記演出制御手段は、表示手段と前記音響出力手段とを用いた演出を実行可能であり、前記取得手段によって取得された遊技情報に応じた保留図柄を前記表示手段に表示可能であり、前記保留図柄を表示する際に、前記特別音を前記音響出力手段から出力する 때가あってもよい (図 36、図 40 参照)。

【0009】

また、前記事前判定の結果に基づいて、前記特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する特別表示態様で前記保留図柄を表示可能であり、前記特別音を出力する場合、前記保留図柄の前記特別表示態様での表示を規制してもよい (図 27、図 37 参照)。

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、遊技球の通過判定の精度を向上させ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】

【0011】

【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】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 7】図 6 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 8】図 6 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 9】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 10】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 RAM 103 の記憶エリア (作業エリア) について説明するための図

【図 11】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 12】図 9 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 13】図 9 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 14】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 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】図 9 のステップ S6 における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例

【図 19】図 9 のステップ S6 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】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 21】図 20 のステップ S11 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

10

20

30

40

50

【図 2 2】図 2 0 のステップ S 1 1 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 2 3】図 2 1 のステップ S 1 1 2 における先読み予告設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 2 4】第 1 の実施形態に係る先読み予告演出決定テーブルの一例

【図 2 5】第 1 の実施形態に係る激熱音予告演出決定テーブルの一例

【図 2 6】第 1 の実施形態に係る激熱音予告演出実行対象保留画像の最終表示態様決定テーブルの一例

【図 2 7】第 1 の実施形態に係る激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターンの一例

【図 2 8】第 1 の実施形態に係る激熱音予告演出非実行の保留変化予告演出実行対象保留画像の初期表示態様及び最終表示態様決定する際に参照される保留変化テーブルの一例

【図 2 9】第 1 の実施形態に係る激熱音予告演出非実行の保留変化予告演出実行対象保留画像の変化パターンの一例

【図 3 0】図 2 1 のステップ S 1 1 5 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 3 1】図 3 0 のステップ S 1 1 5 3 における保留画像表示態様変化設定処理を示す詳細フローチャートの一例

【図 3 2】第 1 の実施形態において画像音響制御部 5 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例

【図 3 3】第 1 の実施形態において画像音響制御部 5 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例

【図 3 4】保留画像および消化保留画像について説明するための図

【図 3 5】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 3 6】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 3 7】第 2 の実施形態に係る激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターンの一例

【図 3 8】第 2 の実施形態において画像音響制御部 5 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例

【図 3 9】第 2 の実施形態において画像音響制御部 5 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例

【図 4 0】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演出画像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】

【0 0 1 2】

[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。

【0 0 1 3】

[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。

【0 0 1 4】

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 4 3

10

20

30

40

50

が設けられており、錠部 4 3 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。

【 0 0 1 5 】

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 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、下方（発射装置 2 1 1；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 2 0 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 2 0 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。

【 0 0 1 6 】

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。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 2 0 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 2 0 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 2 1、第 2 始動口 2 2、ゲート 2 5、大入賞口 2 3、および普通入賞口 2 4 が遊技盤 2 に配設されている。さらに、遊技領域 2 0 には、遊技領域 2 0 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 2 0 の外に排出する排出口 2 6 が配設されている。

【 0 0 1 8 】

第 1 始動口 2 1 および第 2 始動口 2 2 は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当り抽選）が始動する。第 1 始動口 2 1 は、予め定められた特別電動役物（大入賞口 2 3）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 4 a）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 2 2 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 4 b）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 2 5 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 2 7 の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口 2 4 に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

【 0 0 1 9 】

第 2 始動口 2 2 は、第 1 始動口 2 1 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 2 7 を備えている。電動チューリップ 2 7 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 1 1 2（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 2 7 は、一对の羽根部が閉じていると、第 2 始動口 2 2 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 2 2 へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ 2 7 は、一对の羽根部が左右に開くと、第 2 始動口 2 2 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 2 2 へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ 2 7 は、ゲート 2 5 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 2 0 】

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

10

20

30

40

50

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 1 】

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。

【 0 0 2 2 】

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 3 】

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、演出ボタン 3 7、演出キー 3 8、および皿 3 9 等が設けられている。

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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 6 】

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。

【 0 0 2 7 】

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、および遊技状態表示器 4 g を備えている。

【 0 0 2 8 】

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その抽選結果を表示する。また、第 2 特別図柄表示器 4 b は、第 2 始動口 2 2 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 4

10

20

30

40

50

b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。

【0029】

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。

10

【0030】

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。

【0031】

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、演出ボタン37および演出キー38が設けられている。

【0032】

演出ボタン37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。演出ボタン37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。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、演出ボタン37に隣接して皿39の上面脇部に設けられる。演出ボタン37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演出ボタン37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。

20

30

【0033】

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。

40

【0034】

[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。

50

【 0 0 3 5 】

図 4 において、遊技機 1 の制御装置は、メイン制御部 1 0 0、発射制御部 2 0 0、払出制御部 3 0 0、演出制御部 4 0 0、画像音響制御部 5 0 0、およびランプ制御部 6 0 0 等を備えている。

【 0 0 3 6 】

メイン制御部 1 0 0 は、CPU (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t ; 中央処理装置) 1 0 1、ROM (R e a d O n l y M e m o r y) 1 0 2、および RAM (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 1 0 3 を備えている。CPU 1 0 1 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。ROM 1 0 2 には、CPU 1 0 1 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。RAM 1 0 3 は、CPU 1 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部 1 0 0 の主な機能について説明する。

【 0 0 3 7 】

メイン制御部 1 0 0 は、第 1 始動口 2 1 または第 2 始動口 2 2 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 4 0 0 に送る。

【 0 0 3 8 】

メイン制御部 1 0 0 は、電動チューリップ 2 7 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 1 0 0 は、遊技球が第 1 始動口 2 1 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 2 2 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 2 5 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 4 0 0 に送る。

【 0 0 3 9 】

メイン制御部 1 0 0 は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口 2 3 の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部 1 0 0 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、大入賞口 2 3 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、1 6 回) だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部 1 0 0 は、大入賞口 2 3 が開閉する開閉時間間隔を制御する。

【 0 0 4 0 】

メイン制御部 1 0 0 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 2 7 の開閉動作等を変化させる。

【 0 0 4 1 】

メイン制御部 1 0 0 は、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 2 】

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、および遊技状態表示器 4 g) が接続されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 3 】

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 の一对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。

10

【 0 0 4 4 】

[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 5 】

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につれて低下していき、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 間で行き来することを防止できる。

20

30

【 0 0 4 6 】

そして、図 9 を用いて後述するメイン制御部 1 0 0 により 4 ミリ秒（4 m s）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。

40

【 0 0 4 7 】

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 レベルであるのかが 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

50

／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。

【0048】

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）。

10

【0049】

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。

20

【0050】

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。

30

【0051】

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。

40

【0052】

50

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（5 V）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 10 V）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。

10

【0053】

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。

【0054】

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 判定したことを持って 1 つの遊技球が通過したと判定してもよい。

20

【0055】

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。

【0056】

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（5 V）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。

30

【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。

【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。

【0059】

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。

40

【0060】

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

50

、ゲート 2 5 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 4 e に表示する。メイン制御部 1 0 0 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 4 f に表示する。また、メイン制御部 1 0 0 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 4 g に表示する。

【 0 0 6 1 】

発射制御部 2 0 0 は、CPU 2 0 1、ROM 2 0 2、および RAM 2 0 3 を備えている。CPU 2 0 1 は、発射装置 2 1 1 に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ROM 2 0 2 は、CPU 2 0 1 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。RAM 2 0 3 は、CPU 2 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 6 2 】

レバー 3 2 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 3 2 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 2 0 0 に出力する。発射制御部 2 0 0 は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置 2 1 1 の発射動作を制御する。例えば、発射制御部 2 0 0 は、レバー 3 2 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 2 1 1 の動作を制御する。発射制御部 2 0 0 は、停止ボタン 3 3 が押下された信号が出力された場合、発射装置 2 1 1 が遊技球を発射する動作を停止させる。

【 0 0 6 3 】

払出制御部 3 0 0 は、CPU 3 0 1、ROM 3 0 2、および RAM 3 0 3 を備えている。CPU 3 0 1 は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ROM 3 0 2 は、CPU 3 0 1 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。RAM 3 0 3 は、CPU 3 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 6 4 】

払出制御部 3 0 0 は、メイン制御部 1 0 0 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 3 0 0 は、メイン制御部 1 0 0 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 3 1 1 を制御する。ここで、払出駆動部 3 1 1 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。

【 0 0 6 5 】

演出制御部 4 0 0 は、CPU 4 0 1、ROM 4 0 2、RAM 4 0 3、および RTC（リアルタイムクロック）4 0 4 を備えている。また、演出制御部 4 0 0 には、遊技者によって操作される演出キー 3 8 が接続され、演出制御部 4 0 0 は、遊技者による演出キー 3 8 の操作に応じて演出キー 3 8 から出力される操作データを取得する。また、演出制御部 4 0 0 は、ランプ制御部 6 0 0 を介して演出ボタン 3 7 から出力される操作データを取得する。CPU 4 0 1 は、演出を制御する際の演算処理を行う。ROM 4 0 2 は、CPU 4 0 1 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。RAM 4 0 3 は、CPU 4 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。RTC 4 0 4 は、現時点の日時を計測する。

【 0 0 6 6 】

演出制御部 4 0 0 は、メイン制御部 1 0 0 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 4 0 0 は、遊技者によって演出ボタン 3 7 または演出キー 3 8 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。

【 0 0 6 7 】

画像音響制御部 5 0 0 は、CPU 5 0 1、ROM 5 0 2、RAM 5 0 3 を備えている。CPU 5 0 1 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。ROM 5 0 2 は、CPU 5 0 1 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。RAM 5 0 3 は、CPU 5 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【 0 0 6 8 】

画像音響制御部 5 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から送られたコマンドに基づいて、画像表

10

20

30

40

50

示部 6 に表示する画像およびスピーカ 3 5 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 5 0 0 の ROM 5 0 2 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 5 0 0 の ROM 5 0 2 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 3 5 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 5 0 0 の CPU 5 0 1 は、ROM 5 0 2 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 4 0 0 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 5 0 1 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 4 0 0 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、CPU 5 0 1 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、CPU 5 0 1 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 3 5 から出力する。

10

20

30

40

50

【0069】

ランプ制御部 6 0 0 は、CPU 6 0 1、ROM 6 0 2、および RAM 6 0 3 を備えている。CPU 6 0 1 は、盤ランプ 8 や枠ランプ 3 6 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。ROM 6 0 2 は、CPU 6 0 1 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。RAM 6 0 3 は、CPU 6 0 1 の作業用メモリ等として用いられる。

【0070】

ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 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 3 6 の点灯/点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部 6 0 0 は、演出制御部 4 0 0 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 6 0 0 の ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 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 3 6 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。CPU 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 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 6 0 1 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 3 6 の発光を制御する。また、ROM 6 0 2 には、演出制御部 4 0 0 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 6 0 1 は、ROM 6 0 2 に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部 4 0 0 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 6 0 1 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。

【0071】

また、ランプ制御部 6 0 0 には、遊技者によって操作される演出ボタン 3 7 が接続され、ランプ制御部 6 0 0 は、遊技者による演出ボタン 3 7 の操作に応じて演出ボタン 3 7 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 4 0 0 に伝達する。

【0072】

なお、演出制御部 4 0 0 は、ランプ制御部 6 0 0 から伝達される演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部 5 0 0 に対して、演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 の操作状態を通知する。ここで、演出ボタン 3 7 および演出キー 3 8 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、演出ボタン 3 7 の長押しや、演出キー 3 8 左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば演出ボタン 3 7 が遊技者によって操作された場合、ランプ制御部 6 0 0 によって検出された演出ボタン 3 7 の操作状態が、演出制御部 4 0 0 を介して画像音響制御部 5 0 0 に伝達される。このため、画像音響制御部 5 0 0 は、演出制御部 4 0 0 から伝達される演出ボタン 3 7 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。

【 0 0 7 3 】

[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低確率（例えば 1 / 3 0 0 ）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 / 5 0 ）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低確率（例えば 1 / 1 0 ）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 2 7 が短時間（例えば 0 . 1 0 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 2 2 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 1 0 / 1 0 ）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 2 7 が長時間（例えば 2 . 0 0 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 2 7 が頻繁に長時間開放されて第 2 始動口 2 2 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所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。大当り遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当りして）大入賞口 2 3 が開放される大当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 2 2 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。また、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、特別図柄抽選に当選すると、大当り遊技が終了してから、遊技状態は確変遊技状態または通常遊技状態で制御される。

10

20

30

【 0 0 7 4 】

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。

【 0 0 7 5 】

[メイン制御部 1 0 0 によるメイン処理]

まず、図 6 を参照しつつ、メイン制御部 1 0 0 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 1 0 0 が起動している間、継続的に実行される。

【 0 0 7 6 】

図 6 のステップ S 9 0 1 において、まず、CPU 1 0 1 は、例えば 2 0 0 0 m s 待機して、処理はステップ S 9 0 2 に移る。なお、図示はしていないが、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 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 1 0 0 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 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 の CPU 1 0 1 よりも先に、処理を開始できる状態となる。

40

【 0 0 7 7 】

ステップ S 9 0 2 において、CPU 1 0 1 は、RAM 1 0 3 へのアクセスが可能となり、処理はステップ S 9 0 3 に移る。

【 0 0 7 8 】

ステップ S 9 0 3 において、CPU 1 0 1 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 S 9 0 3 での判定が YES の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 9 0 7 に移る。

50

【 0 0 7 9 】

ステップ S 9 0 4 において、C P U 1 0 1 は、R A M クリアを行う。ここで、R A M 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、R A M 1 0 3 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 S 9 0 5 に移る。

【 0 0 8 0 】

ステップ S 9 0 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M クリア時の作業領域を設定し、処理はステップ S 9 0 6 に移る。

【 0 0 8 1 】

ステップ S 9 0 6 において、C P U 1 0 1 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 4 0 0 や払出制御部 3 0 0 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 S 9 1 0 に移る。

【 0 0 8 2 】

ステップ S 9 0 7 において、C P U 1 0 1 は、バックアップフラグが「ON」であるかを判定する。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 S 9 0 7 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 0 8 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

【 0 0 8 3 】

ステップ S 9 0 8 において、C P U 1 0 1 は、チェックサムが正常であるかを判定する。ステップ S 9 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 9 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 9 0 4 に移る。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 9 0 9 において、C P U 1 0 1 は、後述する復旧処理（図 8 参照）を実行し、処理はステップ S 9 1 0 に移る。

【 0 0 8 5 】

ステップ S 9 1 0 において、C P U 1 0 1 は、内蔵されている C T C（タイマカウンタ）の周期（4 m s）を設定する。なお、C P U 1 0 1 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 9 参照）を実行する。その後、処理はステップ S 9 1 1 に移る。

【 0 0 8 6 】

ステップ S 9 1 1 において、C P U 1 0 1 は、後述する電源遮断監視処理（図 7 参照）を実行し、処理はステップ S 9 1 2 に移る。

【 0 0 8 7 】

ステップ S 9 1 2 において、C P U 1 0 1 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 S 9 1 3 に移る。

【 0 0 8 8 】

ステップ S 9 1 3 において、C P U 1 0 1 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 S 9 1 4 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 9 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 C T C の周期（4 m s）ごとに発生するタイマ割込み処理（図 9 参照）と、その残余時間（すなわち、この所定の C T C 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 6 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 2 9 9）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、C P U 1 0 1 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

10

20

30

40

50

、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 9 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。

【 0089 】

ステップ S 914 において、CPU 101 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 S 911 に戻される。すなわち、CPU 101 は、ステップ S 911 ～ S 914 の処理を繰り返し実行する。

10

【 0090 】

[メイン制御部 100 による電源遮断監視処理]

図 7 は、図 6 のステップ S 911 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 7 のステップ S 911 において、CPU 101 は、割込処理を禁止し、処理はステップ S 9112 に移る。

【 0091 】

ステップ S 9112 において、CPU 101 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定する。ステップ S 9112 での判定が YES の場合、処理はステップ S 9114 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 9113 に移る。

20

【 0092 】

ステップ S 9113 において、CPU 101 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 6 のステップ S 912 に移る）。

【 0093 】

一方、ステップ S 9114 において、CPU 101 は、CPU 101 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 9115 に移る。

【 0094 】

ステップ S 9115 において、CPU 101 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 RAM 103 に作成後、RAM 103 の内容からチェックサムを作成して RAM 103 に格納する。なお、この処理は、メイン制御部 100 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 9112 で「YES」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 RAM 103 に記憶される。その後、処理はステップ S 9116 に移る。

30

【 0095 】

ステップ S 9116 において、CPU 101 は、バックアップフラグを「ON」に設定し、処理はステップ S 9117 に移る。

【 0096 】

ステップ S 9117 において、CPU 101 は、RAM 103 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 6 のステップ S 912 に移る）。

40

【 0097 】

[メイン制御部 100 による復旧処理]

図 8 は、図 6 のステップ S 909 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 9091 において、CPU 101 は、復旧時における RAM 103 の作業領域を設定し、処理はステップ S 9092 に移る。

【 0098 】

ステップ S 9092 において、CPU 101 は、RAM 103 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 400 に対して送信する。このように、CPU 101 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

50

態を示す復旧通知コマンドを演出制御部 400 へ送信する。このステップ S9092 の処理により、演出制御部 400 は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

【0099】

ステップ S9093 において、CPU101 は、周辺部の設定を行い、処理はステップ S9094 に移る。

【0100】

ステップ S9094 において、CPU101 は、バックアップフラグを「OFF」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図6のステップ S910 に移る）。

【0101】

[メイン制御部のタイマ割り込み処理]

次に、メイン制御部 100 において実行されるタイマ割り込み処理について説明する。図9は、メイン制御部 100 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9を参照して、メイン制御部 100 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 100 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9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9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 100 で行われる処理は、ROM102 に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【0102】

まず、ステップ S1 において、メイン制御部 100 の CPU101 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13のステップ S407 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13のステップ S408 の処理で使用される。ステップ S1 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 S2 の始動口スイッチ（SW）処理やステップ S3 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 S4 の特別図柄処理やステップ S5 の普通図柄処理で使用される。なお、このステップ S1 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 299）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 S1 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。

【0103】

次に、ステップ S2 において、CPU101 は、第1始動口スイッチ 111a 及び第2始動口スイッチ 111b の状態を監視し、第1始動口 21 又は第2始動口 22 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 U1 や第2特別図柄抽選の保留数 U2 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12を参照して後に詳述する。

【0104】

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 3 において、CPU 101 は、ゲートスイッチ 113 の状態を監視し、ゲートスイッチ 113 からの出力信号に基づいて、ゲート 25 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。

【0105】

次に、ステップ S 4 において、CPU 101 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 400 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 13

10

【0106】

次に、ステップ S 5 において、CPU 101 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 101 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 101 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 10 秒に設定し、時短状態では 0.5 秒に短縮する。また、CPU 101 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。

20

【0107】

次に、ステップ S 6 において、CPU 101 は、ステップ S 4 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（大当たりした場合）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、いわゆる大当た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、大当たり遊技（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 18 及び図 19 を参照して後に詳述する。

【0108】

次に、ステップ S 7 において、CPU 101 は、ステップ S 5 の普通図柄処理によって普通図柄表示器 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、CPU 101 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。

30

【0109】

次に、ステップ S 8 において、CPU 101 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。

【0110】

次に、ステップ S 9 において、CPU 101 は、ステップ S 2 の始動口スイッチ処理、ステップ S 4 の特別図柄処理、ステップ S 6 の大入賞口処理、ステップ S 8 の賞球処理等で RAM 103 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、CPU 101 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 RAM 103 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。

【0111】

[制御時間カウント処理について]

ここで、図 9 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

40

50

割り込み処理において、CPU 101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9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。

10

【0112】

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10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。

【0113】

図10（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10（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。

20

【0114】

「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23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23が閉塞されたにも関わらず遊技球の大入賞口23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18及び図19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23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。

30

40

【0115】

図10（1）に示すように、例えば、特図側設定データ「00H」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「01H」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、ROM102に記憶されている。

【0116】

50

図10(3)は、RAM103の記憶エリア(作業エリア)の模式図である。図10(3)に示すように、RAM103の記憶エリアには、カウント対象時間設定エリア10と、時間カウントエリア11と、単純変動表示用時間カウントエリア12とが含まれている。カウント対象時間設定エリア10は、特別図柄ゲーム側のカウント対象時間設定エリア10A(「エリア10A」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10B(「エリア10B」という)とから成る。時間カウントエリア11は、特別図柄ゲーム側の時間カウントエリア11A(「エリア11A」という)と、普通図柄ゲーム側の時間カウントエリア11B(「エリア11B」という)とから成る。単純変動表示用時間カウントエリア12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12A(「エリア12A」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12B(「エリア12B」という)とから成る。

10

【0117】

エリア11A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10Aは、図10(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11A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12Aは、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。

20

【0118】

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9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。

30

【0119】

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9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。

【0120】

なお、図10(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10(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9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10(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9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。

40

【0121】

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10(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

50

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タ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10(3)の11A参照)とは別のタイマ機能(図10(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。

【0122】

図11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11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14~図17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14~図17参照)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90秒に加算変動時間0.10秒を加算した90.10秒であり、例えば、識別番号21に対応する変動パターンは、基本変動時間8秒である。

【0123】

CPU101は、図10(3)のエリア11A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13のステップS408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、RAM103の変動時間テーブル(図11)から読み出して、読み出した時間データに250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RAM103のエリア11Aに書き込む。例えば、識別番号1に対応する変動パターン「90.10秒」を示す時間データの値をエリア11Aに設定する場合には、RAM103の変動時間テーブルから基本変動時間90秒および加算変動時間0.10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250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「22525」に変換し、変換した時間データ「22525」をRAM103のエリア11Aに書き込む。なお、図11の変動時間テーブルの横には、参考のために、250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、250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。

【0124】

以上のように、第1の実施形態によれば、ROM102に記憶されRAM103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11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250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11の変動時間テーブルの右横の部分を参照)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11の識別番号20~24参照)、ROM102およびRAM103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90.10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11参照)。ここで、

図 1 1 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 1 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、ROM 1 0 2 および RAM 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 1 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。

10

【 0 1 2 5 】

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通ゲームカウント処理について、図 1 0 を用いて説明する。

【 0 1 2 6 】

図 1 0 (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、「普通図側設定データ」という）の種類を示している。普通図側設定データは、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 0 (2) に示すように、「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。

20

【 0 1 2 7 】

「ゲート通過待ち中」は、ゲート 2 5 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 2 7 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 2 5 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 2 7 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 2 7 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 2 2 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 2 7 の開閉制御中は、一律に（つまり、電動チューリップ 2 7 が閉塞状態であっても）第 2 始動口 2 2 への遊技球入賞は有効と認められ、電動チューリップ 2 7 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 2 2 への遊技球入賞は有効と認められない。

30

【 0 1 2 8 】

図 1 0 (2) に示すように、例えば普通図側設定データ「0 0 K」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、普通図側設定データは ROM 1 0 2 に記憶されている。

40

【 0 1 2 9 】

以下、図 1 0 (3) を参照して説明する。エリア 1 1 B 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 1 0 B は、図 1 0 (2) を用いて説明した普通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 B 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 B は、普通図柄表示器 4 e（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 4 8 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 4 8 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

50

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。

【0130】

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9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。

【0131】

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9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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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。

【0135】

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。

【0136】

また、上記したように図11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11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。

【0137】

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。

【0138】

以上で、制御時間カウント処理についての説明を終わる。

【0139】

[始動口スイッチ処理]

図12は、図9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9のステップS2における始動口スイッチ処理について、図12を

10

20

30

40

50

参照して説明する。

【0140】

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。

【0141】

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。

10

【0142】

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9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。

【0143】

ステップS204において、CPU101は、第1特別図柄抽選等を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S205に移る。

20

【0144】

ステップS205において、CPU101は、事前判定処理を行い、ステップS204で取得した乱数の各セット（遊技情報）を時系列順でRAM103に格納する。具体的には、CPU101は、直近のステップS204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ROM102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13のステップS407及びS408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RAM103に格納する。なお、後述する図13のステップS409の処理によって第1特別図柄抽選の保留数U1の値が1減算される度に、RAM103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U1の値が「3」の場合、直近3回のステップS204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RAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS206に移る。

30

【0145】

ステップS206において、CPU101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RAM103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S205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9のステップS9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100から演出制御部400に通知される。その後、処理はステップS207に移る。

40

【0146】

ステップS207において、CPU101は、第2始動口スイッチ111bからの出力信号に基づいて、第2始動口22に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップS207での判定がYESの場合、処理はステップS208に移り、この判定がNOの場合、処

50

理は図9のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

【0147】

ステップS208において、CPU101は、ROM102から第2特別図柄抽選の保留数の上限値Umax2(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2特別図柄抽選の保留数U2が上限値Umax2未満であるか否かを判定する。ステップS208での判定がYESの場合、処理はステップS209に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

【0148】

ステップS209において、CPU101は、RAM103に格納されている保留数U2の値を、1加算した値に更新する。また、CPU101は、第2始動口22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9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S210に移る。

【0149】

ステップS210において、CPU101は、第2特別図柄抽選等を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S211に移る。

【0150】

ステップS211において、CPU101は、事前判定処理を行い、ステップS210で取得した乱数の各セット(遊技情報)を時系列順でRAM103に格納する。具体的には、CPU101は、直近のステップS210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ROM102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13のステップS407及びS408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RAM103に格納する。なお、後述する図13のステップS409の処理によって第2特別図柄抽選の保留数U2の値が1減算される度に、RAM103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U2の値が「3」の場合、直近3回のステップS210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RAM103に格納されていることとなる。その後、処理はステップS212に移る。

【0151】

ステップS212において、CPU101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RAM103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S211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9のステップS9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9のステップS3(ゲートスイッチ処理)に移る。

【0152】

[特別図柄処理]

図13は、図9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である。以下に、図13を参照して、図9のステップS4における特別図柄処理について説明する。

【0153】

まず、ステップS401において、メイン制御部100のCPU101は、RAM103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

10

20

30

40

50

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S401での判定がYESの場合、処理は図9のステップS5（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S402に移る。

【0154】

ステップS402において、CPU101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10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S402での判定がYESの場合、処理はステップS411に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS403に移る。

【0155】

ステップS403において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U2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S403での判定がYESの場合、処理はステップS404に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS405に移る。

【0156】

ステップS404において、CPU101は、図12のステップS210およびステップS211によって取得されてRAM103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S407に移る。

【0157】

一方、ステップS405において、CPU101は、RAM103に記憶されている保留数U1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S405での判定がYESの場合、処理はステップS406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S415に移る。

【0158】

ステップS406において、CPU101は、RAM103に格納されている図12のステップS204およびステップS205によって取得されてRAM103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S407に移る。

【0159】

以上のステップS403～S406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。

【0160】

ステップS407において、CPU101は、特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップS404の処理に続いてステップS407の処理を実行する場合、CPU101は、このステップS404の処理でRAM103から読み出した大当り乱数が、ROM102に記憶されている大当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りであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップS406の処理に続いてステップS407の処理を実行する場合、CPU101は、このステップS406の処理でRAM103から読み出した大当り乱数が、ROM102に記憶されている大当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りであるかハズレであるかを判定する。そして、CPU101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RAM103にセットする。一方、CPU101は、特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、この判定に使用した大当り乱数と共にRAM103から読み出された図柄乱数がROM102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、今回の大当りの種類を判定する。なお、第1の実施形態では、一例として、大当り遊技後に次回大当りするまで確変遊技状態に設定される確変大当りと、大当り遊技後に次回大当りするまで通常遊技状態に設定される通常大当りとがある。また、第1の実施形態では、第2特別図柄抽選の

10

20

30

40

50

方が、第1特別図柄抽選よりも、遊技者の利益が比較的大きい確変大当りの当選割合が多いものとする。具体的には、第2特別図柄抽選では7割が確変大当りであり3割が通常大当りであり、一方、第1特別図柄抽選では4割が確変大当りであり6割が通常大当りである。そして、

CPU101は、大当りしたこと及び大当りの種類を表す大当り図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてRAM103にセットする。その後、処理はステップS408に移る。

【0161】

[変動パターン選択処理]

ステップS408において、CPU101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S408において、CPU101は、通常遊技状態（非時短状態）のときには、図14及び図15に示す変動パターン決定テーブルHT1-1及びHT1-2を使用し、確変遊技状態（時短状態）のときには、図16及び図17に示す変動パターン決定テーブルHT2-1及びHT2-2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HT1-1、HT1-2、HT2-1およびHT2-2を、単に、HT1-1、HT1-2、HT2-1およびHT2-2という場合がある。

【0162】

まず、通常遊技状態（非時短状態）のときに、図14及び図15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14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。

【0163】

[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14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。

【0164】

ステップS408において、CPU101は、ステップS407の大当り判定処理で第1特別図柄抽選で大当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「大当り」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「78」である場合、HT1-1の「大当り」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りするタイプであり、「第1SPSP当り」～「

10

20

30

40

50

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。

【0165】

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。

10

【0166】

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。

【0167】

具体的には、CPU101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。

20

【0168】

そして、CPU101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、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、CPU101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。

30

【0169】

一方、CPU101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、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「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」、「

40

50

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。

【0170】

また、CPU101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、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「0～79」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。

10

【0171】

また、CPU101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。

20

【0172】

以上に図14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。

30

【0173】

[大当たり信頼度]

ここで、大当たり信頼度（大当たり期待度）について説明する。大当た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たりが報知される可能性が高い演出であり、大当た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た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「大当たり」の部分から分かるように、大当たりの場合には、「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、大当た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たり信頼度が高い一方で、大当た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

40

50

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。

【0174】

[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14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14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15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15に示すHT1-2は、図14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14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。

【0175】

[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16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14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14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16に示すHT2-1は、図14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。

【0176】

[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14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14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HT2-2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17に示すように、HT2-2は、図14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14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17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17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。

【 0 1 7 7 】

ここで、ステップ S 4 0 3 ~ S 4 0 6 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 9 のステップ S 5 及び S 7 での処理で説明したように、電動チューリップ 2 7 が頻繁に長期間開放して第 2 始動口 2 2 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、ステップ S 4 0 7 での処理で説明したように、第 2 始動口 2 2 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 2 1 への遊技球入賞による第 1 特別図柄抽選よりも、次回大当たりするまで確変遊技状態（時短状態）に制御される確変大当たり（遊技者の利益が大きい大当たり）の当選割合が大きい。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、通常遊技状態に制御されることになる通常当たり（遊技者の利益が小さい大当たり）に当選してしまう可能性が高くなってしまふと言える。第 1 の実施形態では、以上に図 1 7 の H T 2 - 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 . 0 0 秒、4 . 0 0 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（1 3 . 5 0 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 1 7 の H T 2 - 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、リーチなしの場合には長時間の変動パターン（1 3 . 5 0 秒）を必ず選択して、第 2 始動口 2 2 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。

【 0 1 7 8 】

以上のようにしてステップ S 4 0 8 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 R A M 1 0 3 にセットされる。その後、処理はステップ S 4 0 9 に移る。

【 0 1 7 9 】

ステップ S 4 0 9 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 7 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 S 4 0 8 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、R A M 1 0 3 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 4 0 0 に対して、画像表示部 6 及びスピーカ 3 5 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、C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 にセットする。また、その際、ステップ S 4 0 4 の処理に続いてステップ S 4 0 7、ステップ S 4 0 8 の処理を実行した場合には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 2 を 1 減算した値に更新するとともに、ステップ S 4 0 4 で読み出した乱数セットを R A M 1 0 3 から削除する。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、ステップ S 4 0 8 の処理を実行した場合には、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に記憶されている保留数 U 1 を 1 減算した値に更新するとともに、ステップ S 4 0 6 で読み出した乱数セットを R A M 1 0 3 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 9 のステップ S 9 における出力処理によって、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 4 1 0 に移る。

【 0 1 8 0 】

ステップ S 4 1 0 において、C P U 1 0 1 は、ステップ S 4 0 9 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 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b 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 S 4 1 1 に移る。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 1 】

ステップ S 4 1 1 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 1 0 における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップ S 4 0 8 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 S 4 1 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 4 1 2 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 9 のステップ S 5 (普通図柄処理) に移る。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 4 1 2 において、CPU 1 0 1 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 RAM 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 4 1 3 に移る。なお、ステップ S 4 1 2 でセットされた報知演出停止コマンドは、図 9 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。

10

【 0 1 8 3 】

ステップ S 4 1 3 において、CPU 1 0 1 は、ステップ S 4 1 0 の処理で開始した第 1 特別図柄表示器 4 a 又は第 2 特別図柄表示器 4 b による特別図柄の変動表示を終了し、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、CPU 1 0 1 は、図柄確定コマンドを RAM 1 0 3 にセットする。その後、処理はステップ S 4 1 4 に移る。

【 0 1 8 4 】

ステップ S 4 1 4 において、CPU 1 0 1 は、停止中処理を実行する。具体的には、CPU 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、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) 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 RAM 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 9 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。

20

【 0 1 8 5 】

ステップ S 4 1 5 おいて、CPU 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 YES の場合、処理は図 9 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 1 6 に移る。

30

【 0 1 8 6 】

ステップ S 4 1 6 おいて、CPU 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 RAM 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 9 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 9 のステップ S 5 (普通図柄処理) に移る。

40

【 0 1 8 7 】

[大入賞口処理]

図 1 8 及び図 1 9 は、図 9 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 9 のステップ S 6 における大入賞口処理について、図 1 8 及び

50

図 19 を参照して説明する。

【 0 1 8 8 】

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 9 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 8 9 】

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。

【 0 1 9 0 】

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 9 のステップ S 7（電動チューリップ処理）に移る。

【 0 1 9 1 】

ステップ S 6 0 4 において、C P U 1 0 1 は、大当り遊技の全ラウンド数 R m a x と大当り遊技の大入賞口 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 にセットする。具体的には、C P U 1 0 1 は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（R m a x：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 2 3 の動作パターンを設定し、その設定情報を R A M 1 0 3 にセットする。ステップ S 6 0 4 の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数 R m a x、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 S 6 0 5 に移る。

【 0 1 9 2 】

ステップ S 6 0 5 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 に格納されている大入賞口 2 3 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 S 6 0 6 に移る。

【 0 1 9 3 】

ステップ S 6 0 6 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 S 6 0 7 に移る。

【 0 1 9 4 】

ステップ S 6 0 7 において、C P U 1 0 1 は、大入賞口開閉部 1 1 5 を制御して大入賞口 2 3 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 2 3 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 S 6 0 8 に移る。

【 0 1 9 5 】

ステップ S 6 0 8 において、C P U 1 0 1 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 R A M 1 0 3 にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図 9 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、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 S 6 0 4 で設定された全ラウンド数 R m a x を示す情報およびステップ S 6 0 6 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 S 6 1 2 に移る。

【 0 1 9 6 】

ステップ S 6 0 9 において、C P U 1 0 1 は、R A M 1 0 3 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 S

10

20

30

40

50

609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。

【0197】

ステップS610において、CPU101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9のステップS7（電動チューリップ処理）に移る。

10

【0198】

ステップS611において、CPU101は、RAM103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19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。

【0199】

ステップS612において、CPU101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。

20

【0200】

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9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22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。

30

【0201】

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。

【0202】

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9のステップS7（電動チューリップ処理）に移る。

40

【0203】

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。

【0204】

50

ステップS 6 1 7において、CPU 1 0 1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RAM 1 0 3にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図9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、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S 6 1 8に移る。

【0205】

ステップS 6 1 8において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3に格納されている現在のラウンド数Rが、ステップS 6 0 4の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数R_{max}に達したか否かを判定する。ステップS 6 1 8での判定がYESの場合、処理は図19のステップS 6 1 9に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

10

【0206】

図19のステップS 6 1 9において、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3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S 6 2 0に移る。

【0207】

ステップS 6 2 0において、CPU 1 0 1は、演出制御部4 0 0に対して大当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、RAM 1 0 3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9のステップS 9（出力処理）によって演出制御部4 0 0へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当り図柄（つまり、大当りの種類）及び大当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4 0 0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（大当り遊技演出終了後）の演出を制御する。具体的には、確変大当りを示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部4 0 0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S 6 2 1に移る。

20

【0208】

ステップS 6 2 1において、CPU 1 0 1は、ステップS 6 2 0でエンディングコマンドをRAM 1 0 3にセットした時点から図18のステップS 6 0 4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S 6 2 1での判定がYESの場合、処理はステップS 6 2 2に移り、この判定がNOの場合、処理は図9のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

30

【0209】

ステップS 6 2 2において、CPU 1 0 1は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、CPU 1 0 1は、RAM 1 0 3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S 6 2 3に移る。

【0210】

ステップS 6 2 3において、CPU 1 0 1は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、CPU 1 0 1は、ステップS 6 2 2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9のステップS 7（電動チューリップ処理）に移る。

40

【0211】

[演出制御部によるタイマ割込み処理]

図20は、演出制御部4 0 0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20を参照して、演出制御部4 0 0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4 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20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20以降のフローチャートに基づいて説明する演出制御部4 0 0で行われる処理は、ROM 4 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。

【0212】

50

まず、ステップ S 1 1 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 から図 9 のステップ S 9 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 5 0 0 等を実行指示するための各種コマンドを RAM 4 0 3 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 2 1 及び図 2 2 を参照して後に詳述する。

【 0 2 1 3 】

次に、ステップ S 1 2 において、CPU 4 0 1 は、ステップ S 1 1 の処理で RAM 4 0 3 にセットされた各種コマンドを画像音響制御部 5 0 0 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 S 1 1 の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部 5 0 0 等の実行制御により、画像表示部 6、スピーカ 3 5 および盤ランプ 8 等で実行されることとなる。

10

【 0 2 1 4 】

なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、CPU 4 0 1 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 9 のステップ S 1 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、9 9）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。

20

【 0 2 1 5 】

[コマンド受信処理]

図 2 1 および図 2 2 は、図 2 0 のステップ S 1 1 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 2 1 および図 2 2 を参照して、図 2 0 のステップ S 1 1 のコマンド受信処理について説明する。

【 0 2 1 6 】

まず、図 2 1 のステップ S 1 1 1 において、演出制御部 4 0 0 の CPU 4 0 1 は、メイン制御部 1 0 0 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 1 2 のステップ S 2 0 6 及び S 2 1 2 参照）。ステップ S 1 1 1 での判定が YES の場合、処理はステップ S 1 1 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 1 1 4 に移る。

30

【 0 2 1 7 】

また、ステップ S 1 1 1 において、CPU 4 0 1 は、第 1 保留増加コマンドを受信した場合、RAM 4 0 3 に、第 1 特別図柄抽選の保留を示すデータ（第 1 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、RAM 4 0 3 に、第 2 特別図柄抽選の保留を示すデータ（第 2 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、CPU 4 0 1 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、RAM 4 0 3 に記憶する。なお、後述するステップ S 1 1 5 の処理において、第 1 特別図柄抽選結果を報知する報知演出の実行が指示された際に最先に記憶された第 1 保留データが RAM 4 0 3 から削除され、第 2 特別図柄抽選結果を報知する報知演出の実行が指示された際に最先に記憶された第 2 保留データが RAM 4 0 3 から削除される。

40

【 0 2 1 8 】

ステップ S 1 1 2 において、CPU 4 0 1 は、先読み予告演出を実行するか否かを決定し、実行する場合には先読み予告演出の内容を設定する処理を行う。具体的には、CPU 4 0 1 は、先読み予告演出として、激熱音予告演出、保留変化予告演出を実行するか否かを決定し、実行する場合には激熱音予告演出、保留変化予告演出の内容を設定する処理を行う。ここで、激熱音演出は、図 3 6 を用いて後に具体的に説明するが、事前判定情報に基づいて、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像を大当り信頼度を示唆しない表示態様で表示させると同時に、激熱音（例えば、「ズバーン」という効果音）をスピ

50

ーカ 35 から出力して大当りの可能性（信頼度）が高いことを示唆する演出である。また、保留変化予告演出は、図 35 および図 36 を用いて後に具体的に説明するが、事前判定情報に基づいて、保留画像および変動が行われていることを示す消化保留画像（現在の変動に係る特別図柄抽選が保留されていることを示していた保留画像と同じまたは一部異なる画像）の表示態様を大当り信頼度を示唆する表示態様に变化させて大当り信頼度を示唆する演出である。先読み予告演出設定処理については、図 23 等を用いて後に詳述する。その後、処理はステップ S 113 に移る。

【0219】

ステップ S 113 において、CPU 401 は、ステップ S 111 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 に対して、特別図柄抽選の保留を示す保留画像を画像表示部 6 に表示（追加表示）させる指示を画像音響制御部 500 に行う。この画像音響制御部 500 への指示は、保留表示コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。ここで、ステップ S 112 おいて先読み予告演出（保留変化予告演出、激熱音予告演出）を実行すると決定されて先読み予告演出の内容が設定された場合には、その設定内容を示す情報（指示情報）が保留表示コマンドに含まれる。その後、処理はステップ S 114 に移る。

10

【0220】

ステップ S 114 において、CPU 401 は、図 13 のステップ S 409 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 114 での判定が YES の場合、処理はステップ S 115 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 116 に移る。

20

【0221】

ステップ S 115 において、CPU 401 は、ステップ S 114 の処理で受信した報知演出開始コマンド等に応じて、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 500 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報知する演出であり、例えば、装飾図柄 DI 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（確定停止表示）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 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 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 30 を用いて後に詳述する。その後、処理はステップ S 116 に移る。

30

【0222】

ステップ S 116 において、CPU 401 は、図 13 のステップ S 412 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 116 での判定が YES の場合、処理はステップ S 117 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 22 のステップ S 120 に移る。

【0223】

ステップ S 117 において、CPU 401 は、画像音響制御部 500 等に対して、ステップ S 115 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指示を行う。なお、この画像音響制御部 500 等への指示は、コマンドを RAM 403 にセットすることで行われる。その後、処理は図 22 のステップ S 120 に移る。

40

【0224】

図 22 のステップ S 120 において、CPU 401 は、図 13 のステップ S 414 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 120 での判定が YES の場合、処理はステップ S 121 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 122 に移る。

【0225】

ステップ S 121 において、CPU 401 は、画像音響制御部 500 等に対して、大当

50

り遊技演出のオープニング演出を開始する指示を行う。つまり、大当り遊技演出を開始させる。ここで、大当り遊技演出のオープニング演出は、大当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500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS122に移る。

【0226】

ステップS122において、CPU401は、図18のステップS608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S122での判定がYESの場合、処理はステップS123に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS124に移る。

10

【0227】

ステップS123において、CPU401は、画像音響制御部500等に対して、大当り遊技演出のラウンド演出の開始を指示する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、主人公のキャラクターが敵のキャラクターと戦っている画像等による演出である。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS124に移る。

【0228】

ステップS124において、CPU401は、図18のステップS613等の処理でセットされ、図9のステップS9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S124での判定がYESの場合、処理はステップS125に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS126に移る。

20

【0229】

ステップS125において、CPU401は、画像音響制御部500に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、入賞処理は、例えば大当り遊技中(ラウンド中)に開放される大入賞口23に入賞した遊技球に基づいて払い出された賞球数をカウントする処理であり、入賞処理の開始を指示された画像音響制御部500のCPU501は、演出制御部400を介して受信した入賞コマンドのうち、大入賞口23への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信する毎に(つまり、大入賞口23へ遊技球が1つ入賞する毎に)、大入賞口23入賞に対応する賞球数「13」を、RAM503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500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS126に移る。

30

【0230】

ステップS126において、CPU401は、図18のステップS617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S126での判定がYESの場合、処理はステップS127に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS128に移る。

【0231】

ステップS127において、CPU401は、画像音響制御部500等に対して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する指示を行う。なお、この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS128に移る。

40

【0232】

ステップS128において、CPU401は、図19のステップS620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S128での判定がYESの場合、処理はステップS129に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS130に移る。

【0233】

ステップS129において、CPU401は、画像音響制御部500等に対して、大当

50

り遊技演出のエンディング演出の開始する指示を行う。つまり、大当り遊技演出を終了させる。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。この画像音響制御部500等への指示は、コマンドをRAM403にセットすることで行われる。その後、処理はステップS130に移る。

【0234】

ステップS130において、CPU401は、図13のステップS416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S130での判定がYESの場合、処理はステップS131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20のステップS12に移る。

10

【0235】

ステップS131において、CPU401は、ステップS130で受信した客待ちコマ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に対して、停止状態処理を開始する指示を行う。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、上記した所定の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。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図20のステップS12に移る。

20

【0236】

[先読み予告演出設定処理]

次に、図23～図27を参照して、演出制御部400による先読み予告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、先読み予告演出として、保留増加コマンド（保留データ）に含まれる事前判定情報に基づいて、保留変化予告演出、激熱音予告演出を実行可能である。ここで、保留変化予告演出とは、大当り信頼度を示唆する表示態様で、保留画像および保留画像と同じ画像または一部が異なる画像を用いて変動が行われていることを示す消化保留画像を表示することにより大当り信頼度を示唆する演出である。また、激熱音予告演出は、保留データの追加時（保留画像が画像表示部6に最初に表示される時）に、保留増加コマンド（保留データ）に含まれる事前判定情報に基づいて、大当り信頼度が極めて高いことを示唆する激熱音（例えば、「ズバーン」という効果音）を出力する演出である。また、激熱音予告演出の実行対象である保留データを示す保留画像を、当該保留データの追加時に行われている変動の次の変動が開始されるまで、大当り信頼度を示唆する表示態様で表示しないように制御する。また、激熱音予告演出の実行対象である保留データを示す保留画像を、当該保留データの変動が開始されるまでは、大当り信頼度を示唆する表示態様のうち、大当り信頼度が高いことを示唆する表示態様で表示しないように制御する。また、第1の実施形態に係る遊技機1は、保留画像の表示態様毎に異なり、激熱音とも異なる保留音が用意されており、保留変化予告演出の実行対象である保留データの追加時に当該保留データを示す保留画像を大当り信頼度を示唆する表示態様で表示する場合、当該保留画像の表示態様に紐づけられた保留音をスピーカ35から出力する保留音演出を実行可能である。

30

40

【0237】

図23は、図21のステップS112の先読み予告演出設定処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図23を参照して、図21のステップS112の先読み予告演出

50

設定処理について説明する。

【0238】

まず、ステップS301において、演出制御部400のCPU401は、図21のステップS111で受信判定した保留増加コマンドに含まれる事前判定情報（つまり、保留データ）を取得する。その後、処理はステップS302に移る。

【0239】

ステップS302において、CPU401は、ステップS301で解析した今回の保留データ（以下、最新保留ということがある）よりも先に記憶された保留データに含まれる事前判定情報を確認（参照）する。言い換えると、今回の保留データの発生時に既にRAM403に記憶されている保留データの事前判定情報を確認する。その後、処理はステップS303に移る。

10

【0240】

ステップS303において、CPU401は、ステップS301で解析した今回の保留データの事前判定情報及びステップS302で確認した既に記憶されていた保留データの事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行できる所定の条件を満たすか否かを判定する。ここで、図34を用いて後述するが、第1の実施形態では、第1特別図柄抽選が主に実行される通常遊技状態（非電サボ状態かつ非時短状態）では、第1特別図柄抽選の保留を示す保留画像だけを画像表示部6に表示する。一方、第2特別図柄抽選が主に実行される確変遊技状態（電サボ状態かつ時短状態）では、第2特別図柄抽選の保留を示す保留画像だけを画像表示部6に表示する。このため、第1の実施形態では、通常遊技状態においては第2特別図柄抽選の先読み予告演出は実行せず、確変遊技状態においては第1特別図柄抽選の先読み予告演出は実行しない。なお、第1の実施形態では、通常遊技状態において、第1特別図柄抽選の先読み予告演出を実行中に、第2特別図柄抽選が行われることとなった場合、背景画像を第2特別図柄抽選が行われることを示唆する画像に変更して表示すると共に保留画像の表示を非表示にして先読み予告演出を中断させて、第2特別図柄抽選の結果を報知する報知演出を実行する。そして、第2特別図柄抽選の結果を報知する報知演出を実行した後、背景画像を第2特別図柄抽選の結果を報知する報知演出を実行する前の画像の表示に戻すとともに、保留画像を表示させ先読み予告演出を再開させる。ステップS303において、具体的には、CPU401は、ステップS301で取得した今回の保留データの事前判定情報が示す特別図柄抽選の種類（つまり、第1特別図柄抽選であるか第2特別図柄抽選であるか）が現在の遊技状態において先読み予告演出を実行可能な特別図柄抽選の種類であり（条件1）、今回表示される保留画像を含めて2つ以上の保留画像が表示され（条件2）、保留変化予告演出の実行中ではない（条件3）という条件を全て満たしているか否かを判定する。ステップS303での判定がYESの場合、処理はステップS304に移り、この判定がNOの場合、処理は図21のステップS113に移る。

20

30

【0241】

ステップS304において、CPU401は、先読み予告演出を実行するか否かを、図24に示す先読み予告演出決定テーブルを用いた演出乱数による抽選を行って決定する。例えば、CPU401は、ステップS301で解析した今回の保留データの事前判定情報が「大当り」を示すものである場合、0～99の範囲を変動する演出乱数の値を1つ取得して、図24の「大当り」の行の乱数割り振りをを用いて、取得した値が例えば「30」の場合には先読み予告演出を実行することを決定する。なお、第1の実施形態では、先読み予告演出を実行すると決定されると、先読み予告演出として保留変化予告演出を実行すると決定される。その後、処理はステップS305に移る。

40

【0242】

ステップS305において、CPU401は、ステップS304で先読み予告演出を実行すると決定されたか否かを判定する。ステップS305での判定がYESの場合、処理はステップS306に移り、この判定がNOの場合、処理は図21のステップS113に移る。

50

【0243】

ステップS306において、CPU401は、激熱音予告演出を実行するか否かを、図25に示す激熱音予告演出決定テーブルを用いた演出乱数による抽選を行って決定する。例えば、CPU401は、ステップS301で解析した今回の保留データの事前判定情報が「大当り」を示すものである場合、0～99の範囲を変動する演出乱数の値を1つ取得して、図25の「大当り」の行の乱数割り振りをを用いて、取得した値が例えば「50」の場合には激熱音予告演出を実行することを決定する。その後、処理はステップS307に移る。

【0244】

ステップS307において、CPU401は、ステップS306で激熱音予告演出を実行すると決定されたか否かを判定する。ステップS307での判定がYESの場合、処理はステップS311に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS308に移る。

【0245】

ステップS308において、CPU401は、最新保留を示す保留画像の初期表示態様を、保留変化予告演出が実行されない場合における保留画像の表示態様（以下、デフォルト表示態様ということがある）に決定する。また、CPU401は、図27を用いて後述する保留画像の変化パターンを決定するために、図26に示す最終変化態様決定テーブルに基づいて、最新保留を示す保留画像の最終表示態様を決定する。具体的には、図26に示すように、ステップS301で解析した今回の保留データの事前判定情報が「大当り」を示すものであるか、「ハズレ」であるかに応じて、各最終表示態様が決定される抽選割合が決定されており、この抽選割合に基づいて最終表示態様が決定される。例えば、事前判定情報が「大当り」を示す場合には、最終表示態様として「青」及び「緑」が決定されることはなく、「赤」が決定される割合が60%であり、「金」が決定される割合が40%である。一方、事前判定情報が「ハズレ」を示す場合には、最終表示態様として「青」及び「緑」が決定されることはなく、「赤」が決定される割合が90%であり、「金」が決定される割合が10%である。したがって、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の最終表示態様として大当り信頼度が相対的に低い「青」、「緑」が決定されることがなく、大当り信頼度が相対的に高い「赤」、「金」が決定されることとなる。その後、処理はステップS309に移る。

【0246】

ステップS309において、CPU401は、ステップS308で最終表示態様を決定した保留画像の変化パターンを決定する。具体的には、CPU401は、ステップS308で決定された保留画像の最終表示態様に基づき、第1特別図柄抽選の保留画像だけを表示する通常遊技状態では第1特別図柄抽選の保留数（第1保留データの数）に応じて、図27に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。また、CPU401は、第2特別図柄抽選の保留画像だけを表示する確変遊技状態では第2特別図柄抽選の保留数（第2保留データの数）に応じて、図27に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。例えば、CPU401は、保留データの数が4つであり、ステップS308で最終表示態様として「金」が決定されている場合、図27の（1）の変化パターン「PD9」～「PD16」のうちの1つを決定する。この場合において、図27の（1）の変化パターン「PD13」が決定されると、保留画像は、保留画像の表示開始時（保留データ取得時）はデフォルト表示態様で表示され、次の変動（3変動前）で「青」に変化し、次の変動（2変動前）も「青」のまま表示され、その次の変動（1変動前）で「緑」に変化し、その後、消化変動で最終表示態様である「金」に変化して表示される。ここで、図27に示すように、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の変化パターンは、保留画像の表示開始時に行われている変動から次の変動が開始されるまでは、保留画像をデフォルト表示態様で表示させる（大当り信頼度を示唆する表示態様で表示されない）ことを制御するように定義されている。また、図27に示すように、激熱音予告演出の実行対象である保留

10

20

30

40

50

画像の変化パターンは、保留画像の表示開始時に行なわれている変動の次の変動が開始されてから激熱音予告演出の実行対象である保留データを用いた変動（消化変動）が開始されるまでは、大当り信頼度を示唆する表示態様のうち、大当り信頼度が相対的に高いことを示唆する「赤」、「金」の表示態様で保留画像を表示させない（保留画像の表示態様を「赤」、「金」に変化させない）ことを制御するように定義されている。なお、以下では、先読み予告演出の実行対象で保留データを用いた変動（報知演出）を消化変動という。その後、処理は、ステップS313に移る。

【0247】

ステップS310において、CPU401は、図28に示す表示態様決定テーブルに基づいて、最新保留を示す保留画像の初期表示態様及び最終表示態様（以下、組合せ態様とすることがある）を決定する。ここで、図28に示す表示態様決定テーブルについて説明する。図28の（1）に示すように、表示態様決定テーブルには、初期表示態様及び最終表示態様として、保留画像の色彩が変化する「青」、「緑」、「赤」、「金」の4つの表示態様が設定されている。そして、この表示態様決定テーブルに基づいて組合せ態様が決定される場合には、最新保留の事前判定情報に基づいて、まず最終表示態様が決定される。具体的には、図28の（2）に示すように、事前判定情報が「大当り」を示すものであるか、「ハズレ」を示すものであるかに応じて、各最終表示態様が決定される抽選割合が決定されており、この抽選割合に基づいて最終表示態様が決定される。例えば、事前判定情報が「大当り」を示す場合には、最終表示態様として「青」が決定される割合が5%であり、「緑」が決定される割合が25%であり、「赤」が決定される割合が40%であり、「金」が実行される割合が30%である。一方、事前判定情報が「ハズレ」を示す場合には、最終表示態様として「青」が決定される割合が50%であり、「緑」が決定される割合が35%であり、「赤」が決定される割合が12%であり、「金」が決定される割合が3%である。したがって、保留画像の最終表示態様として「青」が表示されると、「ハズレ」である可能性が高い。また、大当り時には、保留画像の最終表示態様として「赤」が決定される割合は高い（40%）が、ハズレ時には、「赤」が決定される割合は低い（12%）。このため、保留画像の最終表示態様として「赤」が表示されると「大当り」である可能性（大当り信頼度）が高い。反対に、ハズレ時には、「青」が決定される割合は高い（50%）が、大当り時には「青」が決定される割合は低い（5%）。このため、保留画像の最終表示態様として「青」が表示されると大当り信頼度が低い。このように、第1の実施形態では、図28の（2）に示す最終表示態様は、右に行くほど信頼度が高くなる。次に、決定された最終表示態様に基づいて、初期表示態様が決定される。具体的には、初期表示態様としては、大当たりの信頼度が最終表示態様以下となる表示態様が決定される。例えば、最終表示態様として「赤」が決定された場合には、初期表示態様としては大当たりの信頼度が「赤」以下である「青」、「緑」、「赤」のいずれかが抽選によって決定される。また、この抽選割合はどのように設定されてもよいが、例えば、現在の保留数に応じて設定されるものとしてもよい。具体的には、保留数が多いほど、保留画像の初期表示態様としては信頼度の低い表示態様が選択され易いものとして、保留が消化される毎に最終表示態様に向けて段階的に保留画像が変化し易くするものとしてもよい。上記したように、図28の（1）に示す表示態様決定テーブルが参照されて保留画像の最終表示態様と初期表示態様が決定される場合には、例えば、最終表示態様「赤」、初期表示態様「青」の組み合わせ態様「BR1」が決定される。以上のようにして、ステップS308において、保留画像の組合せ態様が決定された後に、処理はステップS311に移る。

【0248】

ステップS311において、CPU401は、ステップS310で決定された保留画像の初期表示態様に紐づけられた保留音をスピーカ35から出力する保留音演出を実行すると決定する。その後、処理は、ステップS312に移る。

【0249】

ステップS312において、CPU401は、追加される保留画像の変化パターンを決定する。具体的には、CPU401は、ステップS310で決定された保留画像の組合せ

10

20

30

40

50

態様に基づき、第1特別図柄抽選の保留画像だけを表示する通常遊技状態では第1特別図柄抽選の保留数(第1保留データの数)に応じて、図29に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。また、CPU401は、ステップS308で決定された保留画像の組合せ態様に基づき、第2特別図柄抽選の保留画像だけを表示する確変遊技状態では第2特別図柄抽選の保留数(第2保留データの数)に応じて、図29に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。例えば、CPU401は、保留データの数が3つであり、ステップS310で組合せ態様「BK1」が決定されている場合、図29の(2)の変化パターン「PB7」～「PB9」のうちの1つを決定する。この場合において、図29の(2)の変化パターン「PB9」が決定されると、保留画像は、保留画像の表示開始時(保留データ取得時)の変動から「青」(初期表示態様)で表示され、次の変動(2変動前)で「緑」に変化し、その次の変動(1変動前)で「赤」に変化し、その後、当該保留画像が示す保留データを用いた変動(消化変動)で最終表示態様である「金」に変化して表示される。このように、保留画像の表示態様は、大当り信頼度が低下しないように変化する。なお、他の実施形態では、大当り信頼度が低下するように変化する場合がありますものとしてもよい。その後、処理はステップS313に移る。

10

【0250】

ステップS313において、CPU401は、ステップS321で決定した変化パターンを、画像音響制御部500に対する指示情報として設定する。その後、処理は図21のステップS113に移り、この指示情報が保留表示コマンドに含まれることとなる。

20

【0251】

[第1の実施形態における報知演出設定処理]

次に、図30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。図30は、図21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。

【0252】

まず、図30のステップS1151において、演出制御部400のCPU401は、図21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S1152に移る。

30

【0253】

ステップS1152において、CPU401は、ステップS1151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(図14～図17参照)を選択する。その後、処理はステップS1153に移る。

40

【0254】

ステップS1153において、CPU401は、保留画像表示態様変化設定処理を行う。なお、この保留画像表示態様変化設定処理の詳細については、図31を参照して後述する。その後、処理はステップS1154に移る。

【0255】

ステップS1154において、CPU401は、画像音響制御部500等に対して、ステップS1152およびステップS1153で決定(設定)された内容で報知演出を実行するように指示を行う。この指示は、変動開始コマンドをRAM403にセットすることで行われる。

【0256】

以上のように、演出制御部400による図21及び図22に示すコマンド受信処理にお

50

いて、メイン制御部 100 から受信した各コマンドに基づいて演出内容が決定され、その決定内容が図 20 のステップ S 12 の出力処理によって画像音響制御部 500 等に通知される。これにより、画像音響制御部 500 等によって画像表示部 6 等を用いた演出が実行制御されることとなる。

【0257】

[第 1 実施形態における保留画像表示態様変化設定処理]

図 31 は、図 30 のステップ S 1153 の保留画像表示態様変化設定処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図 31 を参照して、図 30 のステップ S 1153 の保留画像表示態様変化設定処理について説明する。

【0258】

まず、図 31 のステップ S 701 において、演出制御部 400 の CPU 401 は、現在保留されている保留データの中に先読み予告対象の保留（激熱音予告演出非実行の保留変化予告演出の実行対象である保留、または、激熱音予告演出の実行対象である保留）が含まれているか否かを判定する。ステップ S 701 での判定が YES の場合、処理はステップ S 702 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 704 に移る。

【0259】

ステップ S 702 において、CPU 401 は、今回実行する報知演出において先読み予告対象の保留に対する保留画像の表示態様を変化させるか否かを判定する。具体的には、CPU 401 は、図 23 のステップ S 310 またはステップ S 312 で設定された変化パターンに基づいて、保留変化予告対象の保留に対する保留画像の表示態様を変化させるか否かを判定する。ステップ S 702 での判定が YES の場合、処理はステップ S 703 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 30 のステップ S 1154 に移る。

【0260】

ステップ S 703 において、CPU 401 は、先読み予告対象の保留データを用いた報知演出より先に実行される報知演出中に先読み予告対象の保留に対する保留画像の表示態様を変化させる複数種類の保留画像変化演出のうちいずれを実行するかを決定する。具体的には、図 30 のステップ S 1152 で決定された演出パターンに基づいて、抽選等により実行する保留画像変化演出を決定する。ここで、この保留画像変化演出としては、例えば、キャラクタ画像のアクションにより保留画像の表示態様を変化させる演出、可動役物 7 の動作を契機に保留画像の表示態様を変化させる演出および変動演出の開始タイミングで保留画像の表示態様を変化させる演出などがある。その後、処理は図 30 のステップ S 1154 に移る。

【0261】

ステップ S 704 において、CPU 401 は、今回実行する報知演出（変動）が、先読み予告対象の保留データを用いて実行する報知演出（消化変動）であるか否かを判定する。ステップ S 704 での判定が YES の場合、処理はステップ S 705 に移り、この判定が NO の場合、処理は図 30 のステップ S 1154 に移る。

【0262】

ステップ S 705 において、CPU 401 は、今回実行する報知演出の実行対象である保留画像の表示態様が、当該報知演出実行前に最終表示態様となっているか否かを判定する。具体的には、CPU 401 は、図 23 のステップ S 310 またはステップ S 312 で設定された変化パターンの内容に基づいて、今回実行する報知演出の実行対象である保留画像が示す保留データを用いた変動（消化変動）より 1 変動前での表示態様と、消化変動での表示態様とが同じであるか否かを判定する。ステップ S 705 での判定が YES の場合、処理はステップ S 707 に移り、この判定が NO の場合、処理はステップ S 706 に移る。

【0263】

ステップ S 706 において、CPU 401 は、消化保留画像変化演出を実行することと複数種類の消化保留画像変化演出のうちいずれを実行するかを決定する。ここで、消化保留画像変化演出とは、消化変動において、先読み予告演出実行対象の保留を示していた保

10

20

30

40

50

留画像と同じまたは一部異なる画像を用いて、先読み予告演出実行対象の保留データを用いた変動が行われていることを示す消化保留画像の表示態様を変化させる演出である。また、この消化保留画像変化演出によって、消化保留画像の表示態様が、図23のステップS311で決定した最終表示態様に変化される。また、CPU401は、消化保留画像変化演出を実行すると決定した場合、複数の消化保留画像変化演出のうちいずれを実行するかを決定する。ここで、この消化保留画像変化演出としては、例えば、キャラクタ画像のアクションにより保留画像の表示態様を変化させる演出、可動役物7の動作を契機に保留画像の表示態様を変化させる演出および変動演出の開始直後に保留画像の表示態様を変化させる演出などがある。その後、処理は図30のステップS1154に移る。

【0264】

ステップS707において、CPU401は、抽選等により、消化保留画像変化煽り演出を実行するか否かを決定する。また、CPU401は、消化保留画像変化煽り演出を実行すると決定した場合、複数の消化保留画像変化煽り演出のうちいずれを実行するかを決定する。ここで、この消化保留画像変化煽り演出としては、例えば、キャラクタ画像が所定のガセ動作を行うことにより消化保留画像の表示態様を変化させることを煽るが実際には変化させない演出、可動役物7の動作を契機に消化保留画像の表示態様を変化させることを煽るが実際には変化させない演出などがある。なお、消化保留画像変化煽り演出は、実際には消化保留画像の表示態様を変化させないガセ演出である。その後、処理は図30のステップS1154に移る。

【0265】

[第1の実施形態における画像音響制御部による演出制御処理]

図32及び図33は、画像音響制御部500によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例である。以下に、図32及び図33を参照して、画像音響制御部500において行われるタイマ割込み処理の一部について説明する。なお、以下では、大当り遊技演出等についての処理の説明は省略する。画像音響制御部500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32及び図33に示す一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図32以降のフローチャートに基づいて説明する画像音響制御部500で行われる処理は、ROM502に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【0266】

まず、図32のステップS801において、画像音響制御部500のCPU501は、図30のステップS1154でセットされた変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS801での判定がYESの場合、処理はステップS802に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS804に移る。

【0267】

ステップS802において、CPU501は、ステップS801で受信した変動開始コマンドの内容に基づいて、報知演出をスケジューリングして開始する。例えば、変動開始コマンドの内容がノーマルリーチを成立させてから第1SPリーチ演出を実行して最終的に大当りを報知する場合、これらの演出をスケジューリングしてから報知演出を開始する。ここで、変動開始コマンドの内容が保留画像変化演出、消化保留画像変化演出及び消化保留画像変化煽り演出を実行するものである場合、CPU501は、これらの演出の実行タイミングについてもスケジューリングする。その後、処理はステップS803に移る。なお、CPU501は、ステップS802で報知演出を開始した後は、ステップS802でのスケジューリングに従って、報知演出を進行制御する。

【0268】

ステップS803において、CPU501は、保留画像移動処理を実行する。具体的には、図34を用いて後述するが、報知演出を開始（変動開始）と共に、保留画像を移動（消化）させて、保留画像と同じまたは一部が異なる画像を用いて変動していることを示す消化保留画像を表示したり、他の保留画像を移動させて表示したりする。その後、処理はステップS804に移る。

10

20

30

40

50

【0269】

ステップS804において、CPU501は、ステップS802においてスケジュールされた保留画像変化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保留画像変化演出とは、表示されている保留画像の表示態様を変化させる演出であり、例えば、ステップS803での保留画像移動処理で保留画像が移動された直後に、保留画像の表示態様を変化させる演出（例えば、後述する図35の（4）参照）である。ステップS804での判定がYESの場合、処理はステップS805に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS806に移る。

【0270】

ステップS805において、CPU501は、保留画像変化演出を実行する。その後、処理はステップS806に移る。

10

【0271】

ステップS806において、CPU501は、ステップS802においてスケジュールされた消化保留画像変化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消化保留画像変化演出とは、表示されている消化保留画像の表示態様を変化させる演出であり、例えば、キャラクタ画像が表示され、当該キャラクタ画像が所定の動作を行うことにより消化保留画像の表示態様を変化させる演出（例えば、後述する図36の（6）、（7）参照）である。ステップS806での判定がYESの場合、処理はステップS807に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS808に移る。

【0272】

20

ステップS807において、CPU501は、消化保留画像変化演出を実行する。その後、処理はステップS808に移る。

【0273】

ステップS808において、CPU501は、ステップS802においてスケジュールされた消化保留画像変化煽り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消化保留画像変化煽り演出とは、表示されている消化保留画像の表示態様を変化させることを煽るガセ演出であり、例えば、キャラクタ画像が表示され、当該キャラクタ画像が所定のガセ動作を行うことにより消化保留画像の表示態様を変化させることを煽るが実際には変化させないガセ演出（例えば、後述する図35の（7）参照）である。ステップS808での判定がYESの場合、処理はステップS809に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS810に移る。

30

【0274】

ステップS809において、CPU501は、消化保留画像変化煽り演出を実行する。その後、処理はステップS810に移る。

【0275】

ステップS810において、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したか否かを判定する（図21のステップS117参照）。ステップS810での判定がYESの場合、処理はステップS811に移り、この判定がNOの場合、処理は図33のステップS812に移る。

【0276】

40

ステップS811において、CPU501は、実行中の報知演出において装飾図柄を確定停止させて報知演出を終了させる。なお、この確定停止の表示は規定時間（0.5秒）実行される。その後、処理は図33のステップS812に移る。

【0277】

図33のステップS812において、CPU501は、図21のステップS113でセットされた保留表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS812での判定がYESの場合、処理はステップS813に移り、この判定がNOの場合、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0278】

ステップS813において、CPU501は、ステップS812で受信判定した保留表

50

示コマンドに基づいて、保留変化予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU501は、ステップS812で受信判定した保留表示コマンドに図23のステップS308～S310またはステップS311、S312の処理で設定された保留変化予告演出の設定内容を示す指示情報が含まれている場合には、保留変化予告演出を実行すると判定する。ステップS813での判定がYESの場合、処理はステップS814に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS817に移る。

【0279】

ステップS814において、CPU501は、ステップS812で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、激熱音予告演出を実行するか否かを判定する。具体的には、CPU501は、ステップS812で受信判定した保留表示コマンドに図23のS306の処理で決定された激熱音予告演出の実行を示す指示情報が含まれている場合には、激熱音予告演出を実行すると判定する。ステップS814での判定がYESの場合、処理はステップS815に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS816に移る。

【0280】

ステップS815において、CPU501は、デフォルト表示態様で保留画像を表示すると共に、激熱音予告演出を実行する（後述する、図36の（1）参照）。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0281】

ステップS816において、CPU501は、ステップS812で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、予め決定された初期表示態様で保留画像を表示するとともに、当該保留画像の初期表示態様に応じた保留音演出を実行する（後述する、図35の（1）参照）。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0282】

ステップS817において、CPU501は、デフォルト表示態様で保留画像を表示する。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0283】

なお、図示を省略しているが、図32のステップS802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S802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。

【0284】

[装飾図柄および保留画像の表示の概要]

次に図34を用いて、第1の実施形態における装飾図柄及び保留画像の表示の要について説明する。図34は、装飾図柄及び保留画像の表示の概要について説明するための具体図である。まず、図34を用いて、特別図柄抽選が行われてその結果を報知するために装飾図柄DIが変動表示されてから停止表示される様子を説明する。装飾図柄DIは、特別図柄抽選の判定結果を演出的に報知するための図柄であり、第1の実施形態では3つの装飾図柄DI1～DI3の列を用いて特別図柄抽選の結果等を演出的に報知する。このように、装飾図柄DIが変動表示されてから停止表示されることによって特別図柄抽選の結果を報知する演出を報知演出（「変動演出」または単に「変動」）という。また、報知演出は、様々な演出画像の表示や様々な演出音声の出力等を含む場合がある。なお、図34以降では、装飾図柄DIが上から下に変動している様子を矢印で表現している。また、説明の便宜上、図34以降に示した一例では、第1特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像RIのみを記載し、第2特別図柄の抽選が保留されていることを示す保留画像については表示しない。なお、図示しないが、第2特別図柄抽選が保留されて第2特別図柄抽選が行われるとなった場合、背景画像を第2特別図柄抽選が行われることを示唆する画像に変更して表示すると共に保留画像の表示を非表示にして第2特別図柄抽選の結果を報知する報知演出を実行する。また、以下では、第1特別図柄抽選が行われて、保留画像RIとして第1特別図柄が保留されていることを示す場合を例に説明するが、第2特別図柄

抽選が行われて、保留画像 R I として第 2 特別図柄が保留されていることを表示する場合も同様である。

【 0 2 8 5 】

まず、図 3 4 の (1) に示すように、画像表示部 6 には、装飾図柄 D I (D I 1 ~ D I 3)、保留画像 R I (R I 1 ~ R I 4)、消化保留画像 K I、ステージ S T (S T 0 ~ S T 4) が表示される。装飾図柄 D I は、3 つの (3 列の) 装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 から構成されて画像表示部 6 に表示される。より具体的には、左側に左装飾図柄 D I 1 が表示され、右側に右装飾図柄 D I 2 が表示され、中央に中装飾図柄 D I 3 が表示される。この左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 は、特別図柄の変動表示に応じて (変動表示に同期して) 変動表示される。

10

【 0 2 8 6 】

特別図柄の変動表示が表示器 4 により開始すると (つまり、報知演出が開始されると)、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が変動表示される。その後、図 3 4 の (1) に示すように、左装飾図柄 D I 1 として、例えば数字「 1 」が描かれた図柄が仮停止する。その後、図 3 4 の (2) に示すように、右装飾図柄 D I 2 として、例えば数字「 6 」が描かれた図柄が仮停止する。そして、図 3 4 の (3) に示すように、中装飾図柄 D I 3 として、例えば数字「 2 」が描かれた図柄が仮停止した後、3 つの装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が完全に停止する (確定停止表示される)。このタイミングで今回の特別図柄の変動表示が終了 (つまり、今回の報知演出が終了) して、第 1 特別図柄抽選の結果が遊技者に報知される。具体的には、装飾図柄 D I が、当り目となる特定の図柄パターン (典型的にはゾロ目「 7 7 7 」等) で揃うことで第 1 特別図柄抽選の結果が大当りであることが報知され、特定の図柄で揃わないこと (ハズレ目 : 典型的にはバラケ目「 2 5 4 」等) で、第 1 特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知される。そして、図 3 4 の (4) に示すように、以降同様に次の特別図柄の変動表示に応じて装飾図柄 D I の変動表示が開始される。

20

【 0 2 8 7 】

保留画像 R I は、遊技者に第 1 特別図柄抽選が保留されている数を示すための画像である。また、画像表示部 6 には、保留画像 R I がそれぞれ表示される位置となる複数のステージ S T 1 ~ S T 4 が表示される。図 3 4 に示した一例では、画像表示部 6 の下部領域に左右方向にそれぞれ列設された複数のステージ S T 1 ~ S T 4 の上方となる位置に、第 1 特別図柄抽選が保留されている回数それぞれに対応する保留画像 R I (R I 1 ~ R I 4) が表示される。

30

【 0 2 8 8 】

消化保留画像 K I は、保留画像と同じまたは一部が異なる画像を用いて特別図柄抽選の保留が消化されて、この消化された保留の特別図柄抽選が実行されてその抽選結果を報知する報知演出 (装飾図柄の変動表示) が行われていることを示すための画像である。また、画像表示部 6 には、ステージ S T 1 の右側に、消化保留画像 K I が表示される位置となるステージ S T 0 が表示される。消化保留画像 K I は、第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動が開始されてから少なくとも所定時間が経過するまでは表示される。また、上述したように保留画像 R I 及び消化保留画像 K I の表示態様として、デフォルト表示態様 (大当り信頼度を示唆する表示態様とは異なる表示態様、例えば白色の表示態様)、青色、緑色、赤色及び金色の表示態様で表示されるが、図 3 4 以降では、図示都合上、「デ」の文字を付してデフォルト表示態様を表し、「青」の文字を付して青色の表示態様を表し、「緑」の文字を付して緑色の表示態様を表し、「赤」の文字を付して赤色の表示態様を表し、「金」の文字を付して金色の表示態様を表すこととする。

40

【 0 2 8 9 】

図 3 4 の (1) に示すように、ステージ S T 0 には、現時点において第 1 特別図柄抽選における特別図柄の変動中 (装飾図柄の変動中) となっていることを示す消化保留画像 K I が表示される。また、ステージ S T 0 の左隣に配置されているステージ S T 1 には、第 1 特別図柄抽選が保留されており、次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留 (第 1 保留) に対応する保留画像 R I 1 が表示される。また、ステージ S T 1 の左隣に

50

配置されているステージ S T 2 には、上記第 1 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第 2 保留）に対応する保留画像 R I 2 が表示される。また、ステージ S T 2 の左隣に配置されているステージ S T 3 には、上記第 2 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第 3 保留）に対応する保留画像 R I 3 が表示される。また、ステージ S T 3 の左隣に配置されているステージ S T 4 には、上記第 3 保留の次に第 1 特別図柄抽選が行われる予定となっている保留（第 4 保留）に対応する保留画像 R I 4 が表示される。

【 0 2 9 0 】

ステージ S T 1 ~ S T 4 にそれぞれ表示された保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選が終了するごとに、順次表示位置を変更する（つまり、シフト移動する）。以下、具体的に説明する。まず、図 3 4 の（ 1 ） ~ （ 3 ）に示す装飾図柄 D I の変動表示（報知演出）において、この変動表示に対応する消化保留画像 K I がステージ S T 0 上に表示されている。そして、図 3 4 の（ 1 ） ~ （ 3 ）に示す装飾図柄 D I の変動表示が終了すると、この変動表示に対応する消化保留画像 K I がステージ S T 0 上から消去される。そして、図 3 4 の（ 4 ）に示すように、装飾図柄 D I の次の変動表示（次の報知演出）が開始されると共に、ステージ S T 1 に表示されていた保留画像 R I 1 は消去して、消化保留画像 K I としてステージ S T 0 へ移動して表示される。より正確には、報知演出の開始に応じて保留画像 R I 1 が消化すると共に、この報知演出の変動表示が行われていることを示す消化保留画像 K I がステージ S T 0 上に表示される。同様に、ステージ S T 2 ~ S T 4 に表示されていた保留画像 R I 2 ~ R I 4 は、それぞれ、ステージ S T 2 ~ S T 4 からステージ S T 1 ~ S T 3 へ移動する。このように、保留画像 R I は、第 1 特別図柄抽選の保留が消化されるごとに、順次ステージ S T を移動して表示される。

【 0 2 9 1 】

ここで、図 3 4 の（ 4 ）の消化保留画像 K I は、保留画像 R I 1 に対応する保留データが消化されて実行される特別図柄抽選の結果を報知する報知演出が実行されていることを示す消化保留画像であるため、消化保留画像 K I （ R I 1 ）と呼んでもよい。以下では、この様な呼び方で消化保留画像 K I を区別して呼ぶ場合がある。

【 0 2 9 2 】

[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 の実施形態により実行される演出例について、図 3 5 および図 3 6 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、先読み予告演出として、保留増加コマンド（保留データ）に含まれる事前判定情報に基づいて、大当たり信頼度を示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出を実行可能であり、保留データの取得時（保留画像が画像表示部 6 に最初に表示される時）に、保留増加コマンド（保留データ）に含まれる事前判定情報に基づいて、大当たり信頼度が極めて高いことを示唆する激熱音を出力する激熱音予告演出と大当たり信頼度を示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出とを組み合わせる場合と、大当たり信頼度を示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出と保留変化予告演出実行対象保留画像の表示態様（初期表示態様）に対応する保留音を出力する保留音演出とを組み合わせる場合とがある。図 3 5 および図 3 6 を用いて、これらの場合において、実行される演出及び保留画像の表示の例を説明する。

【 0 2 9 3 】

次に、図 3 5 は、保留変化予告演出と保留音演出とが行われ、激熱音予告演出が行われない場合の一例について説明するための図である。まず、保留が 1 つある状態で、2 つ目の保留が追加される。次に、この 2 つ目に追加された保留に対して先読み予告演出として図 2 9 に示す変化パターン P C 3 に基づいて保留変化予告演出を実行する。2 つ目の保留が追加されたときに（2 つ目の保留に対する保留画像を表示するときに）、大当たり信頼度を示唆する表示態様で保留画像を表示される。またこのとき同時にこの表示態様に紐づいた保留音をスピーカ 3 5 から出力させる保留音演出が実行される。次に、2 つ目の保留が

追加されたときに行われていた変動の次の変動において、変動の開始直後に保留画像の表示態様を変化させる保留画像変化演出が行われ、2つ目の保留に対する保留画像の表示態様を変化させる。次に、2つ目の保留に対する変動中に、2つ目の保留に対する保留画像と同じまたは一部が異なる画像を用いて2つ目の保留に対する変動が行われていることを示す消化保留画像の表示態様を変化させることを煽るガセ演出が行われる。ガセ演出はキャラクタ画像が所定のガセ動作を行う演出が実行される。上述した一連の演出が実行される例について図35を用いて説明する。

【0294】

まず、図35の(1)に示すように、画像表示部6において、消化保留画像KI(RI0)に対応する変動中(報知演出実行中)に、第1始動口21に遊技球が入賞して第1特別図柄抽選の保留画像RI2(先読み予告演出を実行すると決定され、保留画像の変化パターンとして図29に示す変化パターンPC3が選択された保留画像)が青色の表示態様でステージST2に表示される。また、画像表示部6に保留画像RI2が表示されると同時に、保留画像の表示態様毎に用意されている保留音の中から、保留画像RI2の表示態様(青色の表示態様)に紐づけられた保留音(第1の実施形態では、青色の表示態様に紐づけられた「チロン」という音)がスピーカ35から出力される(つまり、保留音演出が実行される)。

10

【0295】

次に、図35の(2)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3がハズレであることを示す図柄の組み合わせ(いわゆるハズレ目)で停止表示される(例えば、「254」)ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像KI(RI0)に対応する変動が終了される。

20

【0296】

次に、図35の(3)に示すように、保留画像RI1に対する保留データが消化されて保留画像RI1を用いて表示される消化保留画像KI(RI1)に対応する変動が開始され、図35の(4)に示すように、消化保留画像KI(RI1)に対応する変動の開始直後に、保留画像変化演出が実行されて、保留画像RI2の表示態様が緑色の表示態様に変化される。

【0297】

次に、図35の(5)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3がハズレであることを示す図柄の組み合わせで停止表示される(例えば、「382」)ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像KI(RI1)に対応する変動が終了される。

30

【0298】

次に、図35の(6)に示すように、保留画像RI2に対する保留データが消化されて保留画像RI2を用いて表示される消化保留画像KI(RI2)に対応する変動が開始される。

【0299】

そして、図35の(7)に示すように、消化保留画像KI(RI2)付近にキャラクタ画像CIが表示され、消化保留画像KI(RI2)に対してキャラクタ画像CIが所定のガセ動作を行い、消化保留画像KI(RI2)の表示態様を変化させる煽りを行って実際には変化させない演出(消化保留画像変化煽り演出)が実行される。

40

【0300】

次に、左装飾図柄DI1と右装飾図柄DI2が同じ数字図柄(例えば「4」)で仮停止表示されることによりリーチ状態となり(図示なし)、そして、図35の(8)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3がハズレであることを示す図柄の組み合わせで停止表示される(例えば、「454」)ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像KI(RI2)に対応する変動が終了される。なお、上記において、リーチ状態となった後、SPリーチ、SPSPリーチに発展してもよい。

【0301】

50

次に、図 3 6 は、保留変化予告演出及び激熱音予告演出が行われる場合の一例について説明するための図である。まず、保留が 1 つある状態で、2 つ目の保留が追加される。次に、この 2 つ目に追加された保留に対する保留画像が表示されると同時に、先読み予告演出として激熱音予告演出を実行する。また、先読み予告演出として図 2 7 に示す保留画像の変化パターン P F 4 に基づいて、保留変化予告演出を実行する。つまり、保留画像の表示態様激熱音予告演出実行対象保留の変動が開始されるまで、保留画像の表示態様は変化されず、激熱音予告演出実行対象保留の変動において、消化保留画像変化演出が行われ、消化保留画像の表示態様を変化させる。また、消化保留画像変化演出としてキャラクタ画像が所定の動作を行うことにより保留画像の表示態様を変化させる演出が実行される。上述した一連の演出が実行される例について図 3 6 を用いて説明する。

10

【 0 3 0 2 】

まず、図 3 6 の (1) に示すように、画像表示部 6 において、消化保留画像 K I (R I 0) に対応する変動中に、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞して第 1 特別図柄抽選の保留画像 R I 2 (激熱音予告演出を実行すると決定され、保留画像の変化パターンとして図 2 7 に示す変化パターン P F 4 が選択された保留画像) がデフォルト表示態様でステージ S T 2 に表示される。また、画像表示部 6 に保留画像 R I 2 が表示されると同時に、大当り信頼度が高いことを示唆する激熱音 (第 1 の実施形態では、「ズバーン」という効果音) がスピーカ 3 5 から 1 回出力される (つまり、激熱音予告演出が実行される) 。

【 0 3 0 3 】

次に、図 3 6 の (2) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 がハズレであることを示す図柄の組み合わせ (いわゆるハズレ目) で停止表示される (例えば、「 2 5 4 」) ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像 K I (R I 0) に対応する変動が終了される。

20

【 0 3 0 4 】

次に、図 3 6 の (3) に示すように、保留画像 R I 1 に対する保留データが消化されて保留画像 R I 1 を用いて表示される消化保留画像 K I (R I 1) に対応する変動が開始され、その後、図 3 6 の (4) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 がハズレであることを示す図柄の組み合わせで停止表示される (例えば、「 3 8 2 」) ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像 K I (R I 1) に対応する変動が終了される。

30

【 0 3 0 5 】

次に、図 3 6 の (5) に示すように、保留画像 R I 2 に対する保留データが消化されて保留画像 R I 2 を用いて表示される消化保留画像 K I (R I 2) に対応する変動が開始される。

【 0 3 0 6 】

次に、図 3 6 の (6)、(7) に示すように、消化保留画像 K I (R I 2) 付近にキャラクタ画像 C I が表示され、消化保留画像 K I (R I 2) に対してキャラクタ画像 C I が所定の動作を行い、消化保留画像 K I (R I 2) の表示態様を変化させる演出 (消化保留画像変化演出) が実行され、消化保留画像 K I (R I 2) の表示態様が金色の表示態様に変化される。

40

【 0 3 0 7 】

次に、左装飾図柄 D I 1 と右装飾図柄 D I 2 が同じ数字図柄 (例えば「 5 」) で仮停止表示されることによりリーチ状態となり (図示なし)、そして、図 3 6 の (8) に示すように、左右中装飾図柄 D I 1 ~ D I 3 が大当りであることを示す図柄の組み合わせ (例えば、「 5 5 5 」のゾロ目) で停止表示されることにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像 K I (R I 2) に対応する変動が終了される。なお、上記において、リーチ状態となった後、S P リーチ、S P S P リーチに発展してもよい。

【 0 3 0 8 】

なお、第 1 の実施形態では、激熱音予告演出は、激熱音 (例えば、「ズバーン」との効果音) をスピーカ 3 5 から 1 回出力する演出であるとしたが、これに限られるものではな

50

く、激熱音予告演出は、激熱音予告演出実行対象の保留に対する保留画像が表示開始されてから、激熱音予告演出実行対象の保留に対する変動中に消化保留画像変化演出が実行されるまで、激熱音をスピーカ35から出力する演出であってもよい。

【0309】

[第2の実施形態]

以下、図37～図40を用いて、第2の実施形態について、具体的に説明する。

【0310】

[第2の実施形態における激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターン決定処理]

第2の実施形態に係る遊技機1は、激熱音予告演出の実行対象である保留に対する保留画像の表示を、激熱音演出が実行されてから所定時間経過するまでは大当り信頼度を示唆する表示態様で表示されないように制御する。また、激熱音予告演出が実行されてから所定時間経過後から、激熱音予告演出の実行対象である保留に対する変動が開始する前に、大当り信頼度が高いことを示唆する表示態様（最終表示態様）で保留画像を表示するように制御する。

【0311】

第2の実施形態に係る演出制御部400による先読み予告演出設定処理は、図23のステップS312で激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターンを決定する際に、CPU401は、図27に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照する代わりに、図37に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照する以外は、第1の実施形態において、図23～図27を参照して上記で説明した処理と同様の処理を行うため説明を省略する。以下、図39を参照して、第2の実施形態における、激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターン決定処理（図23のステップS312）について説明する。図39は、激熱音予告演出実行対象保留画像の変化パターンとして、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを示す図である。

【0312】

第2の実施形態では、図23のステップS309において、CPU401は、ステップS308で決定された保留画像の最終表示態様に基づき、第1特別図柄抽選の保留画像だけを表示する通常遊技状態では第1特別図柄抽選の保留数（第1保留データの数）に応じて、図37に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。また、CPU401は、第2特別図柄抽選の保留画像だけを表示する確変遊技状態では第2特別図柄抽選の保留数（第2保留データの数）に応じて、図37に示す、保留データの数毎に複数の変化パターンが定義された照会テーブルを参照して、演出乱数による抽選によって変化パターンを決定する。例えば、CPU401は、保留データの数が4つであり、ステップS311で最終表示態様として「金」が決定されている場合、図37の(1)の変化パターン「PG2」～「PG5」のうちの1つを決定する。この場合において、図37の(1)の変化パターン「PG3」が決定されると、保留画像は、表示開始時（保留データ取得時）にはデフォルト表示態様で表示され、激熱音予告演出が実行されてから所定時間経過すると「赤」に変化し、次の変動（3変動前）で最終表示態様である「金」に変化して表示される。ここで、図37に示すように、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の変化パターンは、表示開始時（保留データ取得時）から激熱音予告演出が実行後所定時間経過するまでは、保留画像をデフォルト表示態様で表示させる（大当り信頼度を示唆する表示態様で表示されない）ことを制御するように定義されている。また、図37に示すように、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の変化パターンは、激熱音予告演出の実行対象である保留データを用いた変動が開始されるまでには、最終表示態様（つまり、大当り信頼度が相対的に高いことを示唆する表示態様である「赤」、「金」の表示態様；図26参照）で保留画像を表示させることを制御するように定義されている。その後、処理は、ステップS313に移る。

【0313】

[第 2 の実施形態における画像音響制御部による演出制御処理]

図 3 8 及び図 3 9、第 2 の実施形態における、画像音響制御部 5 0 0 によって行われるタイマ割込み処理の一部を示すフローチャートの一例である。以下に、図 3 8 及び図 3 9 を参照して、第 2 の実施形態における画像音響制御部 5 0 0 において行われるタイマ割込み処理の一部について説明する。なお、説明を簡略化するため、第 1 の実施形態で図 3 2 及び図 3 3 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することがある。

【 0 3 1 4 】

まず、図 3 8 のステップ S 8 0 0 1 において、画像音響制御部 5 0 0 の C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 0 1 と同様に、図 3 0 のステップ S 1 1 5 4 でセットされた変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 8 0 0 1 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 0 2 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 0 0 4 に移る。

10

【 0 3 1 5 】

ステップ S 8 0 0 2 において、C P U 5 0 1 は、ステップ S 8 0 0 1 で受信した変動開始コマンドの内容に基づいて、図 3 2 のステップ S 8 0 2 と同様に、報知演出をスケジューリングして開始する。その後、処理はステップ S 8 0 0 3 に移る。

【 0 3 1 6 】

ステップ S 8 0 0 3 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 0 3 と同様に、保留画像移動処理を実行する。その後、処理はステップ S 8 0 0 4 に移る。

【 0 3 1 7 】

20

ステップ S 8 0 0 4 において、C P U 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保留画像変化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 0 4 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 0 5 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 0 0 6 に移る。

【 0 3 1 8 】

ステップ S 8 0 0 5 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 0 5 と同様に、保留画像変化演出を実行する。その後、処理はステップ S 8 0 0 6 に移る。

【 0 3 1 9 】

ステップ S 8 0 0 6 において、C P U 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消化保留画像変化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 0 6 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 0 7 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 0 0 8 に移る。

30

【 0 3 2 0 】

ステップ S 8 0 0 7 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 0 7 と同様に、消化保留画像変化演出を実行する。その後、処理はステップ S 8 0 0 8 に移る。

【 0 3 2 1 】

ステップ S 8 0 0 8 において、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消化保留画像変化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 0 8 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 0 9 に移り、この判定が N O の場合、処理はステップ S 8 0 1 0 に移る。

40

【 0 3 2 2 】

ステップ S 8 0 0 9 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 0 9 と同様に、消化保留画像変化演出を実行する。その後、処理はステップ S 8 0 1 0 に移る。

【 0 3 2 3 】

ステップ S 8 0 1 0 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 1 0 と同様に、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。ステップ S 8 0 1 0 での判定が Y E S の場合、処理はステップ S 8 0 1 1 に移り、この判定が N O の場合、処理は図 3 9 のステップ S 8 0 1 2 に移る。

【 0 3 2 4 】

ステップ S 8 0 1 1 において、C P U 5 0 1 は、図 3 2 のステップ S 8 1 1 と同様に、

50

実行中の報知演出において装飾図柄を確定停止させて報知演出を終了させる。その後、処理は図39のステップS8012に移る。

【0325】

図39のステップS8012において、CPU501は、図33のステップS812と同様に、図21のステップS113でセットされた保留表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS8012での判定がYESの場合、処理はステップS8013に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8016に移る。

【0326】

ステップS8013において、CPU501は、ステップS8012で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、図33のステップS813と同様に、保留変化予告演出を実行するか否かを判定する。ステップS8013での判定がYESの場合、処理はステップS8014に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8019に移る。

10

【0327】

ステップS8014において、CPU501は、ステップS8012で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、図33のステップS814と同様に、激熱音予告演出を実行するか否かを判定する。ステップS8014での判定がYESの場合、処理はステップS8015に移り、この判定がNOの場合、処理はステップS8018に移る。

【0328】

ステップS8015において、CPU501は、図33のステップS815と同様に、デフォルト表示態様で保留画像を表示すると共に、激熱音予告演出を実行する。その後、処理はステップS8016に移る。

20

【0329】

ステップS8016において、CPU501は、図32のステップS8002でスケジュールされた保留画像変化タイミングが到来したか否か（ステップS8015で激熱音予告演出が実行されてから予め定められた所定時間が経過したか否か）を判定する。ステップS8016での判定がYESの場合、処理はステップS8017に移り、この判定がNOの場合、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0330】

ステップS8017において、CPU501は、ステップS8012で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、予め決定された表示態様に保留画像の表示態様を変化させて表示する。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

30

【0331】

ステップS8018において、CPU501は、ステップS8012で受信判定した保留表示コマンドに基づいて、図33のステップS8016と同様に、予め決定された初期表示態様で保留画像を表示するとともに、当該保留画像の初期表示態様に応じた保留音演出を実行する。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

【0332】

ステップS8019において、CPU501は、図33のステップS817と同様に、デフォルト表示態様で保留画像を表示する。そして、CPU501は、タイマ割込み処理を終了する。

40

【0333】

なお、図示を省略しているが、図38のステップS802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。

【0334】

[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の実施形態により実行される演出例について、図40を用いて具体的に説明する。図40は、保留変化

50

予告演出及び激熱音予告演出が行われる場合の一例について説明するための図である。まず、保留が1つある状態で、2つ目の保留が追加される。次にこの2つ目に追加された保留に対する保留画像が表示されると同時に、先読み予告演出として激熱音予告演出を実行する。また、先読み予告演出として図37に示す変化パターンPI3に基づいて、保留変化予告演出を実行する。つまり、激熱音予告演出が実行されてから所定の時間経過後であり、2つ目の保留が追加されたときに実行されている変動が終了する前に保留画像の表示態様を赤色の表示態様に変化させる。次に、2つ目の保留が追加されたときに行われていた変動の次の変動において、変動演出の開始直後に保留画像の表示態様を変化させる保留画像変化演出が行われる。上述した一連の演出が実行される例について図40を用いて説明する。

10

【0335】

まず、図40の(1)に示すように、画像表示部6において、消化保留画像KI(RI0)に対応する変動中に、第1始動口21に遊技球が入賞して第1特別図柄抽選の保留画像RI2(激熱音予告演出を実行すると決定され、保留画像の変化パターンとして図37に示す変化パターンPI3が選択された保留画像)がデフォルト表示態様でステージST2に表示される。また、画像表示部6に保留画像RI2が表示されると同時に、大当たり信頼度が高いことを示唆する激熱音(第2の実施形態では、「ズバーン」という効果音)がスピーカ35から1回出力される(つまり、激熱音予告演出が実行される)。

【0336】

次に、激熱音予告演出が行われてから所定時間経過すると、図40の(2)に示すように、保留画像RI2の表示態様が赤色の表示態様に変化される。

20

【0337】

次に、図40の(3)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3がハズレであることを示す図柄の組み合わせ(いわゆるハズレ目)で停止表示される(例えば、「254」)ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、保留画像RI0が消化した消化保留画像KIの変動が終了される。

【0338】

次に、図40の(4)に示すように、保留画像RI1に対する保留データが消化されて保留画像RI1を用いて表示される消化保留画像KI(RI1)に対応する変動が開始され、図40の(5)に示すように、消化保留画像KIに対応する変動が開始された直後に、保留画像RI2の表示態様が金色の表示態様に変化される(つまり、保留画像変化演出が実行される)。

30

【0339】

次に、図40の(6)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3がハズレであることを示す図柄の組み合わせで停止表示される(例えば、「382」)ことにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像KI(RI1)に対応する変動が終了される。

【0340】

次に、図40の(7)に示すように、保留画像RI2に対する保留データが消化されて保留画像RI2を用いて表示される消化保留画像KI(RI2)に対応する変動が開始される。

40

【0341】

次に、左装飾図柄DI1と右装飾図柄DI2が同じ数字図柄(例えば「5」)で仮停止表示されることによりリーチ状態となり(図示なし)、そして、図40の(8)に示すように、左右中装飾図柄DI1~DI3が大当たりであることを示す図柄の組み合わせ(例えば、「555」のゾロ目)で停止表示されることにより、特別図柄抽選の結果が遊技者に確定報知され、消化保留画像KI(RI2)に対応する変動が終了される。なお、上記において、リーチ状態となった後、SPリーチ、SPSPリーチに発展してもよい。

【0342】

なお、第2の実施形態では、激熱音予告演出の実行対象である保留データを用いた変動

50

が開始されるまでに、激熱音予告演出の実行対象である保留画像を最終表示態様で表示するように制御するものとしたが、激熱音予告演出の実行対象である保留画像に対する保留データを用いた変動が開始されるまでに、保留画像を大当り信頼度が相対的に高い赤色の表示態様で表示するように制御し、激熱音予告演出の実行対象である保留データを用いた変動開始後に、消化保留画像の表示態様を最終表示態様に变化させるように制御するものとしてもよい。例えば、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の最終表示態様が金色の表示態様に決定されている場合、激熱音予告演出の実行対象である保留データを用いた変動が開始されるまでに、保留画像を赤色の表示態様に变化させて表示し、激熱音予告演出の実行対象である保留画像に対する保留データを用いた変動において、当該保留画像を用いて表示された消化保留画像の表示態様を金色の表示態様に变化させて表示させるように制御可能としてもよい。

10

【0343】

また、第2の実施形態では、激熱音予告演出が行われてから所定時間経過すると、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の表示態様を赤色または金色の表示態様とするものとしたが、これに限られるものではなく、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の表示態様が、青色または緑色の表示態様となるようにしてもよい。なお、この場合、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の表示態様が、赤色または金色の表示態様となる確率よりも低確率で行われるようにすることが好ましい。

【0344】

また、第2の実施形態では、激熱音予告演出実行後、所定時間経過してから、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の表示態様を赤色または金色の表示態様に变化させることとしたが、これに限られるものではなく、激熱音予告演出での終了と同時に（例えば、「ズバーン」という効果音のスピーカ35からの出力終了と同時に）、保留画像の表示態様を变化させるようにしてもよい。

20

【0345】

また、第1及び第2の実施形態では、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の初期表示態様をデフォルト表示態様とするものとしたが、これに限られるものではなく、激熱音予告演出の実行対象である保留画像の初期表示態様を激熱音予告演出が実行されたことを示唆するが大当り信頼度を示唆しない表示態様（例えば、スピーカを模した表示態様）としてもよい。

30

【0346】

また、第1及び第2の実施形態では、特別図柄抽選が保留されていることや現在の変動で消化された保留を示すために保留画像及び消化保留画像を画像表示部6に表示させるものとしたが、これに限られるものではない。例えば、保留ランプを設け、特別図柄抽選が保留されていることや現在の変動で消化された保留を示すために、保留ランプを点灯させるようにしてもよい。なお、この場合、ランプの点灯色や点灯態様を変えることにより大当り信頼度を示唆するようにすればよい。

【0347】

以上に説明したように、第1の実施形態では、先読み（事前判定情報）に基づいて、大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出と、先読みに基づいて大当りの信頼度が高いことを示唆する激熱音をスピーカ35から出力する激熱音予告演出とを実行可能であり、激熱音予告演出を実行する場合には、保留画像を大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で表示しないように、当該保留画像に対応する保留データを用いた変動が開始されるまで制御されている。このように、激熱音予告演出の実行対象である保留画像に対応する保留データを用いた変動が開始されてから、当該保留画像を用いた消化保留画像の表示態様が大当り信頼度が高いことを示す表示態様に变化されるため、遊技者に意外な期待感を与えることができる。また、激熱音予告演出の実行対象である保留画像に対応する保留データを用いた変動が開始されるまで、保留画像はデフォルト表示態様で表示されるため、遊技者はどの保留画像に対して大当り信頼度が高いことが示唆されたのかがわかりにくくなっているため、遊技者に意外な期待感を与え

40

50

ることができる。それ故に、第 1 の実施形態によれば、遊技者の興味を惹く、斬新な演出を行う遊技機を実現できる。

【 0 3 4 8 】

また、第 2 の実施形態では、先読み（事前判定情報）に基づいて、大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像を表示する保留変化予告演出と、先読みに基づいて大当りの信頼度が高いことを示唆する激熱音をスピーカ 3 5 から出力する激熱音予告演出とを実行可能であり、激熱音予告演出を実行する場合には、保留画像を大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で表示しないように、激熱音予告演出を実行してから所定時間が経過されるまで制御されている。このようにすることにより、激熱音予告演出が実行されたときには保留画像の表示態様の変化されないため、どの保留画像に対して大当り信
10
頼度が高いことが示唆されているかわからないが、激熱音予告演出が実行されてから所定時間が経過すると、保留画像の表示態様が大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様に変化されるため、遊技者に大当りするのではないかという期待感を好適に与えることができる。それ故に、第 2 の実施形態によれば、遊技者の興味を惹く、斬新な演出を行う遊技機を実現できる。

【 0 3 4 9 】

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、激熱音予告演出が実行されずに大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像が表示されるときよりも、激熱音予告演出が実行されて保留画像がデフォルト表示態様で表示されるときの方の大当り信頼度を高くしている。このことにより、大当り信頼度が高い表示態様で保留画像が表示されずに激熱音予告
20
演出が実行されたことで、意外な期待感を抱いたにも関わらずハズレとなって遊技者が落胆することを低減することができる。

【 0 3 5 0 】

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、激熱音予告演出が実行されずに大当りの信頼度が高いことを示唆する表示態様で保留画像が表示される場合、保留画像の表示態様に応じた保留音をスピーカ 3 5 出力可能となっている。

【 0 3 5 1 】

また、第 1 及び第 2 の実施形態では、保留画像の表示態様を変化させる保留画像変化演出及び消化保留画像の表示態様を変化させる消化保留画像変化演出を実行可能であり、激熱音予告演出が実行されなかった保留の保留画像よりも、激熱音予告演出が実行された保
30
留の保留画像の方が、保留画像変化演出または消化保留画像変化演出において、特別遊技が実行される可能性が高いことを示唆する表示態様に変更されやすくしている。このことにより、大当り信頼度が高い表示態様で保留画像が表示されずに激熱音予告演出が実行されたことで、意外な期待感を抱いた遊技者に対して大当りするかもしれないという期待感を更に効果的に抱かせることができる。

【 0 3 5 2 】

また、第 2 の実施形態では、激熱音予告演出を実行した後に、激熱音予告演出実行対象の保留画像の表示態様を大当り信頼度の高い表示態様に変化させることが可能である。このことにより、大当り信頼度が高い表示態様で保留画像が表示されずに激熱音予告演出が
40
実行されたことで、意外な期待感を抱いた遊技者に対して、即時的に大当りするかもしれないという期待感を抱かせることができる。

【 0 3 5 3 】

[変形例]

なお、上記した実施形態では、激熱音予告演出実行対象保留画像の最終表示態様が赤色または金色の表示態様であるものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、激熱音予告演出実行対象保留画像の最終表示態様が低確率で（例えば、1 % の割合で）青色または緑色の表示態様となるようにしてもよい。

【 0 3 5 4 】

また、上記した実施形態では、先読み予告演出（保留変化予告演出）を実行すると決定し、激熱音予告演出を実行しないと決定した場合、保留画像の初期表示態様に紐づけられ
50

た保留音をスピーカ 35 から出力する保留音演出をするものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、激熱音予告演出を実行しないで保留変化予告演出を実行するとき、保留音演出が実行されない場合があってもよい。このようにすることにより、演出の多様性を実現することができる。

【0355】

また、上記した実施形態では、1 回の変動内で、消化保留画像変化演出または消化保留画像変化煽り演出のいずれかが 1 回行われるものとした。しかしながら、これに限られるものではなく、1 回の変動内で、消化保留画像変化演出及び消化保留画像変化煽り演出は複数回行われるようにしてもよい。例えば、1 回の変動内で、消化保留画像変化演出が 2 回行われるようにし、1 回目の消化保留画像変化演出が行われて消化保留画像を緑色から赤色の表示態様に変化させて表示させるようにし、2 回目の消化保留画像変化演出が行われて消化保留画像を赤色から金色の表示態様に変化させて表示させるようにしてもよい。また、1 回の変動内で、消化保留画像変化演出及び消化保留画像変化煽り演出が 1 回ずつ行われるようにし、まず、消化保留画像変化演出が行われて消化保留画像を緑色から赤色の表示態様に変化させて表示させるようにし、次に消化保留画像変化煽り演出を行い消化保留画像の表示態様を赤色の表示態様から変化させずに表示するようにしてもよい。このような構成にすることにより、消化保留画像の表示態様変化させるタイミングの数を増やすことにより、演出の多様性を高めることができ、遊技者の関心を効果的に惹きつけることができる。

【0356】

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。

【0357】

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。

【0358】

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。

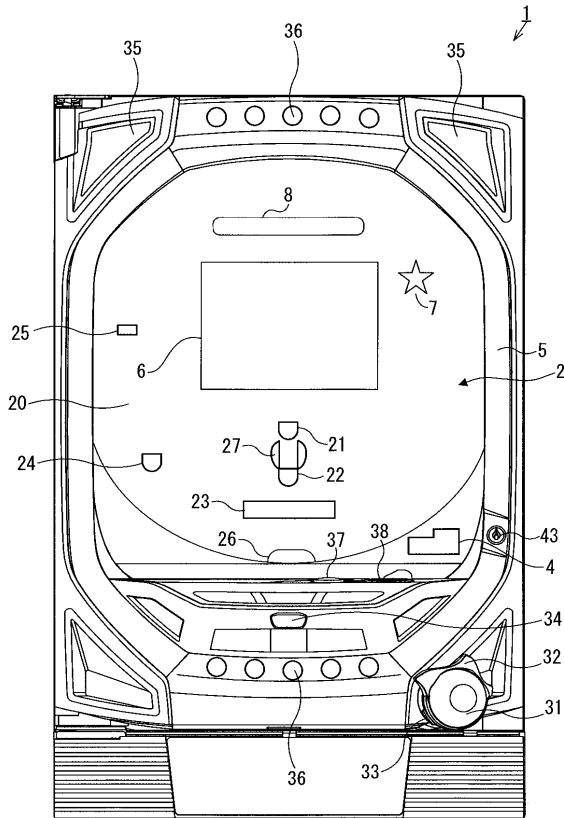
【符号の説明】

【0359】

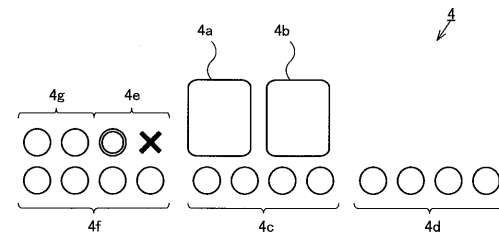
- 1 ... 遊技機
- 2 ... 遊技盤
- 4 ... 表示器
- 5 ... 枠部材
- 6 ... 画像表示部
- 7 ... 可動役物
- 8 ... 盤ランプ
- 20 ... 遊技領域
- 21 ... 第 1 始動口
- 22 ... 第 2 始動口
- 23 ... 大入賞口

2 4 ... 普通入賞口	
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	10
3 7 ... 演出ボタン	
3 8 ... 演出キー	
3 9 ... 皿	
4 3 ... 錠部	
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	
1 1 1 b ... 第 2 始動口スイッチ	20
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	
4 0 0 ... 演出制御部	30
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	
C I ... キャラクタ画像	
D I ... 装飾図柄	

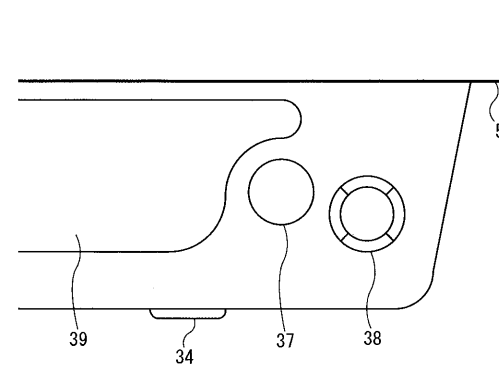
【図1】



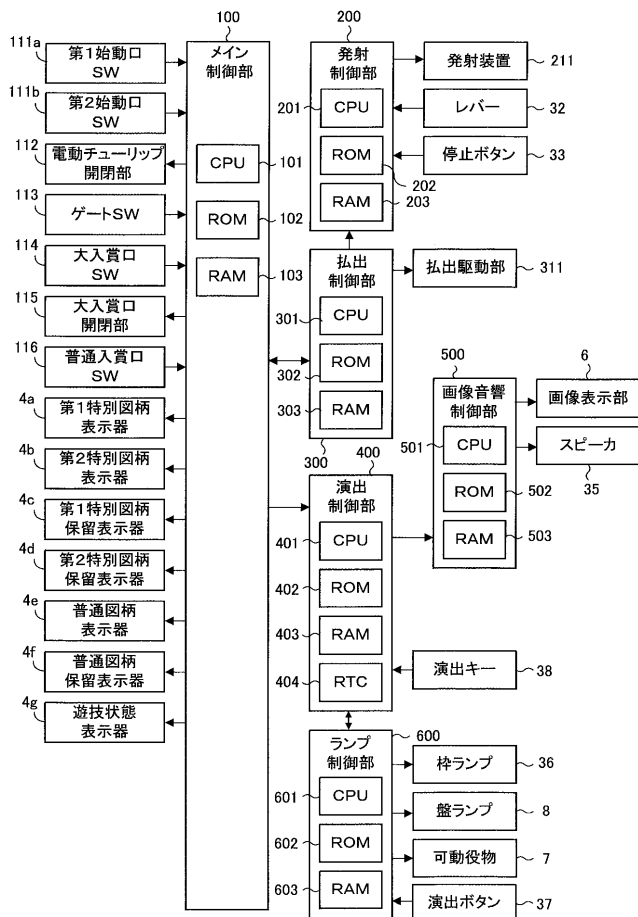
【図2】



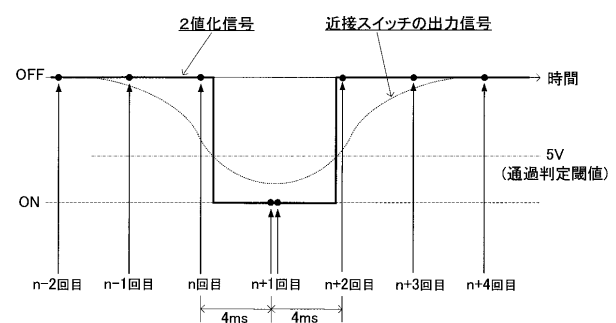
【図3】



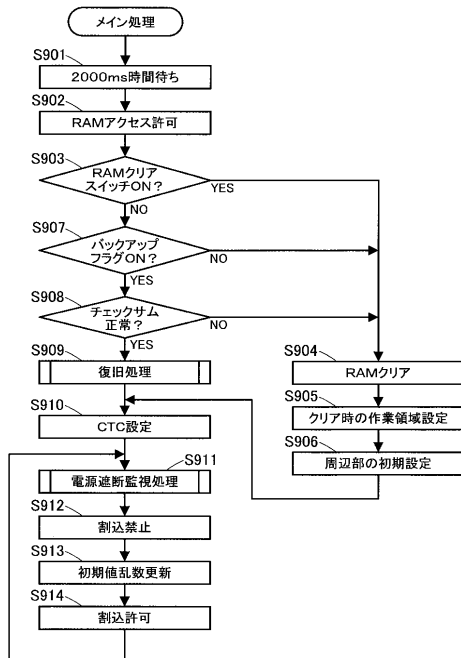
【図4】



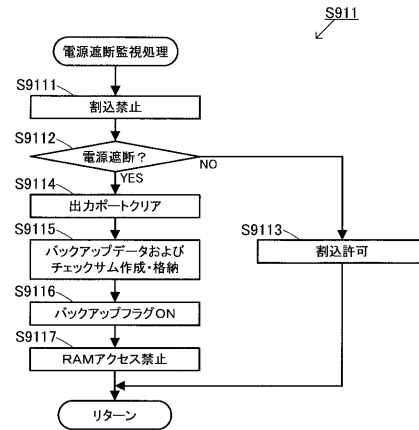
【図5】



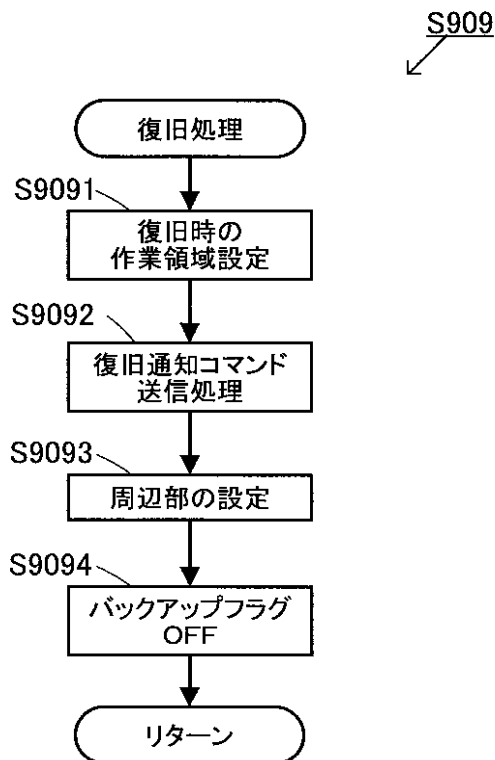
【図 6】



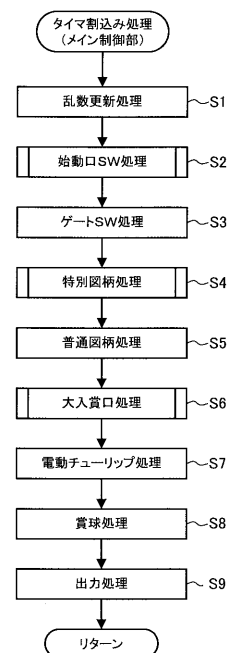
【図 7】



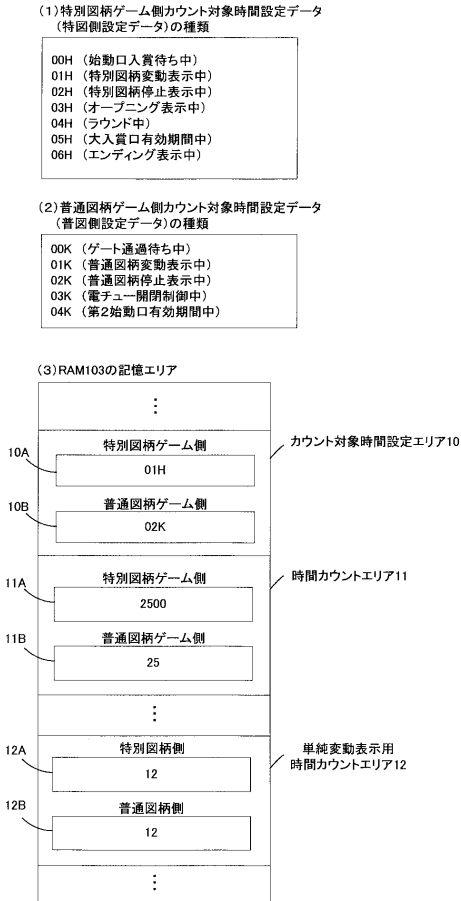
【図 8】



【図 9】



【図 10】

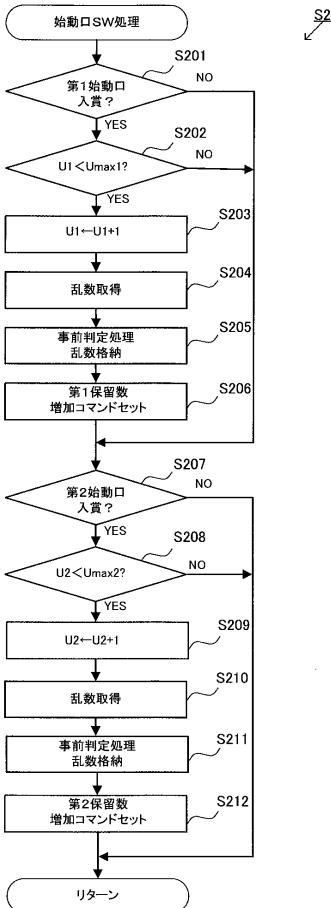


【図 11】

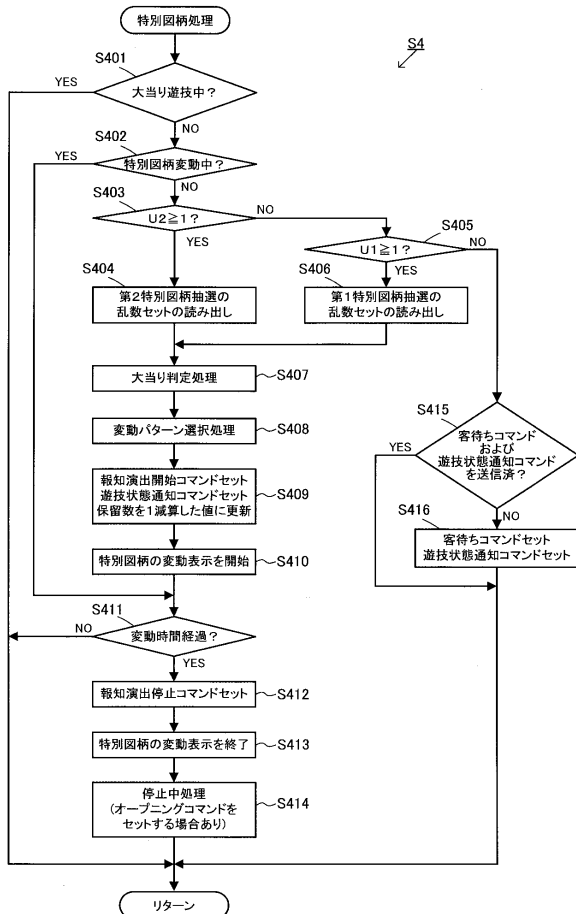
変動時間テーブル

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 12】



【図 13】



【 図 1 5 】

変動パターン決定テーブルHT1-2(非時短、第2特別図柄抽選用)

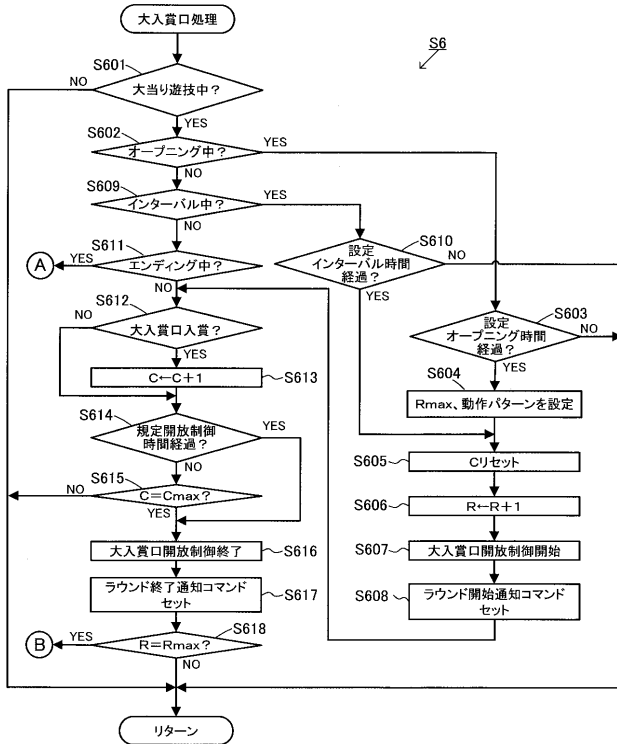
	第2特別図柄 抽選の保留数 (1~4)	リーチ乱数 (0~99)	変動パターン 乱数 (0~299)	変動パターン (特別図柄変動時 間、秒)	対応する 演出パターン のタイプ	
大 当 り			212~299	90.05	第1SPSP当り	
			125~211	90.04	第2SPSP当り	
			75~124	90.03	第3SPSP当り	
			45~74	90.02	第4SPSP当り	
			15~44	90.01	第5SPSP当り	
			8~14	40.03	第1SP当り	
			3~7	40.02	第2SP当り	
			1~2	40.01	第3SP当り	
			0	15.01	リーチ当り	
非 時 短	1、2	70~99 (リーチあり)	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	
			0~69 (リーチなし)	60~299	13.50	脚ハズレ
		0~59	8.00			
	ハズ レ	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	13.50	脚ハズレ
	0~209	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	13.50	脚ハズレ
	210~269	8.00				
	0~209	3.00				

【 ㄨ 1 7 】

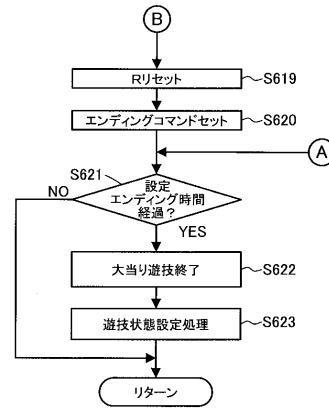
変動パターン決定テーブルHT2-2(時短、第2特別図柄抽選用)

変動パターン決定テーブル(112～21時短、第2特別図柄抽選用)					
	第2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 (特選変動 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
			時短	1	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			
287～281	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)	0～299	13.50			
ハズレ	2～4	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)	270～299	10.00
240～269	4.00				
0～239	2.00				

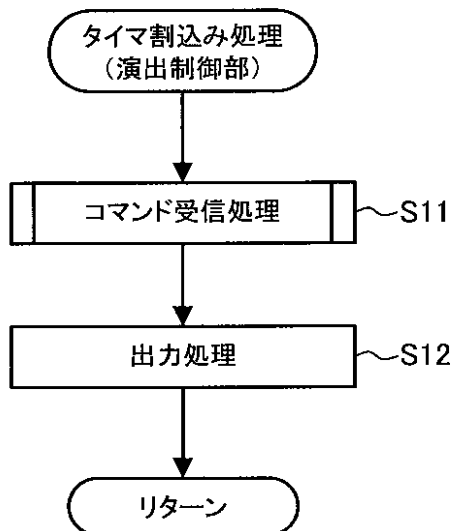
【図 18】



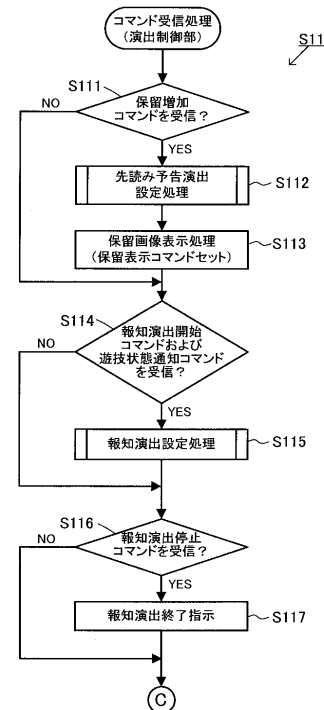
【図 19】



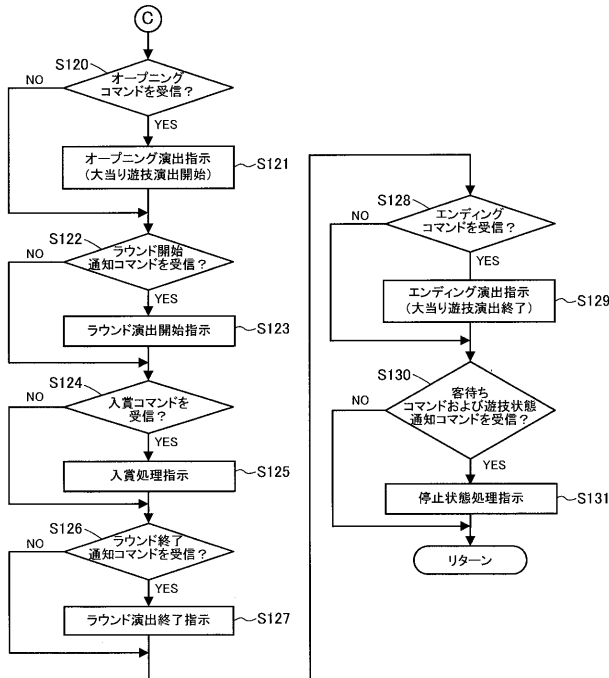
【図 20】



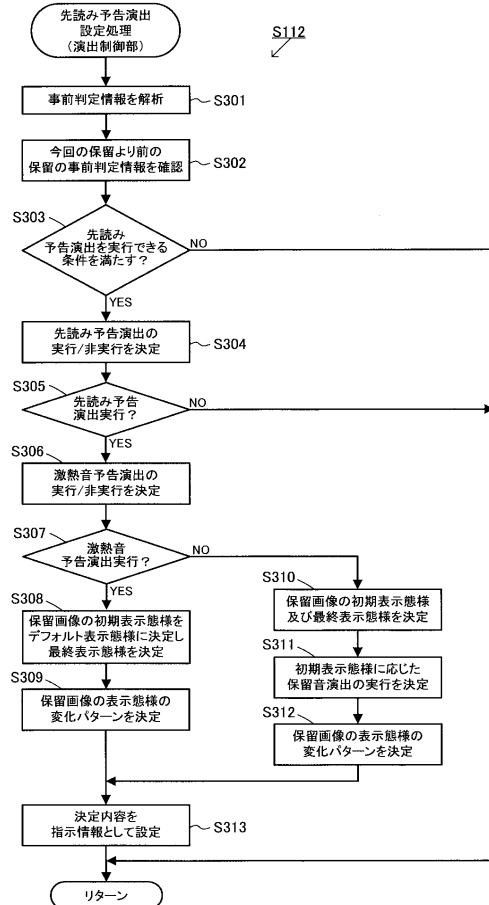
【図 21】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

先読み予告演出決定テーブル

抽選結果	演出乱数 (0~99)	対応する演出内容
大当り	0~79	先読み予告演出実行
	80~99	先読み予告演出非実行
ハズレ	0~69	先読み予告演出実行
	70~99	先読み予告演出非実行

【図 2 7】

激熱音予告演出実行対象の保留画像の変化パターン

(1) 保留データの数が4つの場合		4変動前 (取得時)	3変動前	2変動前	1変動前	消化変動
最終表示態様	変化パターン					
赤	PD1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PD2	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
	PD3	デフォルト	デフォルト	青	緑	赤
	PD4	デフォルト	青	青	青	赤
	PD5	デフォルト	青	青	緑	赤
	PD6	デフォルト	青	緑	緑	赤
	PD7	デフォルト	青	緑	緑	赤
	PD8	デフォルト	青	緑	緑	赤
金	PD9	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	金
	PD10	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	金
	PD11	デフォルト	デフォルト	青	緑	金
	PD12	デフォルト	青	青	青	金
	PD13	デフォルト	青	青	緑	金
	PD14	デフォルト	青	緑	緑	金
	PD15	デフォルト	緑	緑	緑	金
	PD16	デフォルト	青	緑	緑	金

【図 2 5】

激熱音予告演出決定テーブル

抽選結果	演出乱数 (0~99)	対応する演出内容
大当り	0~52	激熱音予告演出実行
	53~99	激熱音予告演出非実行
ハズレ	0~9	激熱音予告演出実行
	10~99	激熱音予告演出非実行

(2) 保留データの数が3つの場合

最終表示態様	変化パターン	4変動前	3変動前 (取得時)	2変動前	1変動前	消化変動
赤	PE1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PE2	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	赤
	PE3	デフォルト	デフォルト	青	青	赤
	PE4	デフォルト	青	青	緑	赤
	PE5	デフォルト	デフォルト	緑	緑	赤
金	PE6	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	金
	PE7	デフォルト	デフォルト	デフォルト	青	金
	PE8	デフォルト	デフォルト	青	青	金
	PE9	デフォルト	青	青	緑	金
	PE10	デフォルト	デフォルト	緑	緑	金

(3) 保留データの数が2つの場合

最終表示態様	変化パターン	4変動前	3変動前	2変動前 (取得時)	1変動前	消化変動
赤	PF1	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	赤
	PF2	デフォルト	デフォルト	青	青	赤
	PF3	デフォルト	デフォルト	緑	緑	赤
金	PF4	デフォルト	デフォルト	デフォルト	デフォルト	金
	PF5	デフォルト	デフォルト	青	青	金
	PF6	デフォルト	デフォルト	緑	緑	金

【図 2 6】

	最終表示態様			
	青 (1)	緑 (2)	赤 (3)	金 (4)
大当り	0%	0%	60%	40%
ハズレ	0%	0%	90%	10%

【図 2 8】

(1)

		最終表示態様			
		青 (1)	緑 (2)	赤 (3)	金 (4)
初期表示態様	青 (1)	BB1	BG1	BR1	BK1
	緑 (2)		GG1	GR1	GK1
	赤 (3)			RR1	RK1
	金 (4)				KK1

(2)

	最終表示態様			
	青 (1)	緑 (2)	赤 (3)	金 (4)
大当り	5%	25%	40%	30%
ハズレ	50%	35%	12%	3%

【図 29】

激熱音予告演出非実行の保留画像の変化パターン

(1) 保留データの数が4つの場合

組合せ形態	変化パターン	4変動前(取得時)	3変動前	2変動前	1変動前	消化変動
BB1	PA1	青	青	青	青	青
BG1	PA2	青	青	青	青	緑
	PA3	青	青	青	緑	緑
BR1	PA4	青	青	青	青	赤
	PA5	青	青	青	緑	赤
	PA6	青	青	緑	赤	赤
BK1	PA7	青	青	緑	赤	金
	PA8	青	青	緑	赤	金
	PA9	青	赤	赤	金	金
	PA10	青	緑	赤	金	金
GG1	PA11	緑	緑	緑	緑	緑
GR1	PA12	緑	緑	緑	赤	赤
	PA13	緑	緑	赤	赤	赤
	PA14	緑	緑	緑	赤	金
GK1	PA15	緑	緑	緑	赤	金
	PA16	緑	赤	赤	金	金
RR1	PA17	赤	赤	赤	赤	赤
RK1	PA18	赤	赤	赤	赤	金
	PA19	赤	赤	赤	赤	金
KK1	PA20	金	金	金	金	金

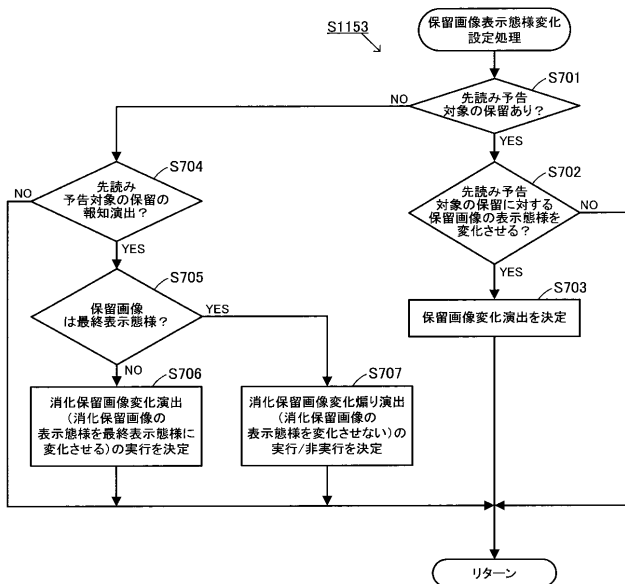
(2) 保留データの数が3つの場合

組合せ形態	変化パターン	4変動前	3変動前(取得時)	2変動前	1変動前	消化変動
BB1	PB1		青	青	青	青
BG1	PB2		青	青	青	緑
	PB3		青	青	緑	緑
BR1	PB4		青	青	青	赤
	PB5		青	青	緑	赤
	PB6		青	緑	赤	赤
BK1	PB7		青	青	緑	金
	PB8		青	青	赤	金
	PB9		青	緑	赤	金
GG1	PB10		緑	緑	緑	緑
GR1	PB11		緑	緑	緑	赤
	PB12		緑	緑	赤	赤
	PB13		緑	緑	緑	金
GK1	PB14		緑	緑	赤	金
	PB15		緑	赤	金	金
RR1	PB16		赤	赤	赤	赤
RK1	PB17		赤	赤	赤	金
	PB18		赤	赤	赤	金
KK1	PB19		金	金	金	金

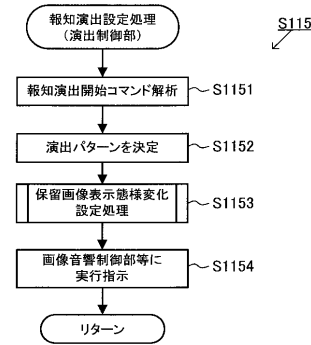
(3) 保留データの数が2つの場合

組合せ形態	変化パターン	4変動前	3変動前	2変動前(取得時)	1変動前	消化変動
BB1	PC1			青	青	青
BG1	PC2			青	青	緑
	PC3			青	青	緑
	PC4			青	青	赤
BR1	PC5			青	緑	赤
	PC6			青	赤	赤
BK1	PC7			青	緑	金
	PC8			青	赤	金
GG1	PC9			緑	緑	緑
GR1	PC10			緑	緑	赤
	PC11			緑	赤	赤
	PC12			緑	赤	金
GK1	PC13			緑	赤	金
	PC14			緑	金	金
RR1	PC15			赤	赤	赤
RK1	PC16			赤	赤	金
	PC17			赤	赤	金
KK1	PC18			金	金	金

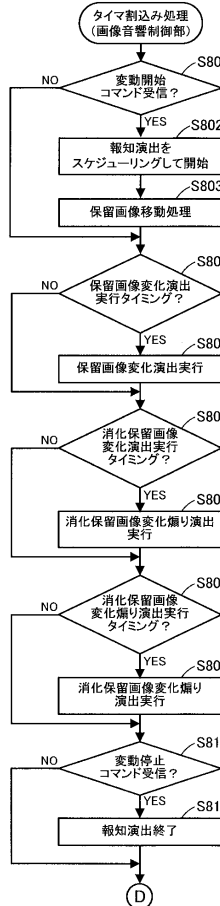
【図 31】



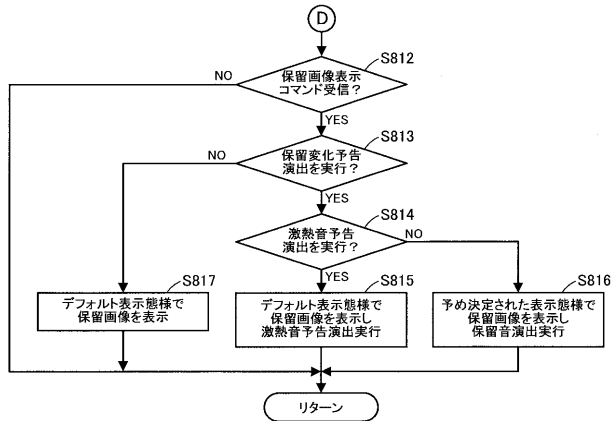
【図 30】



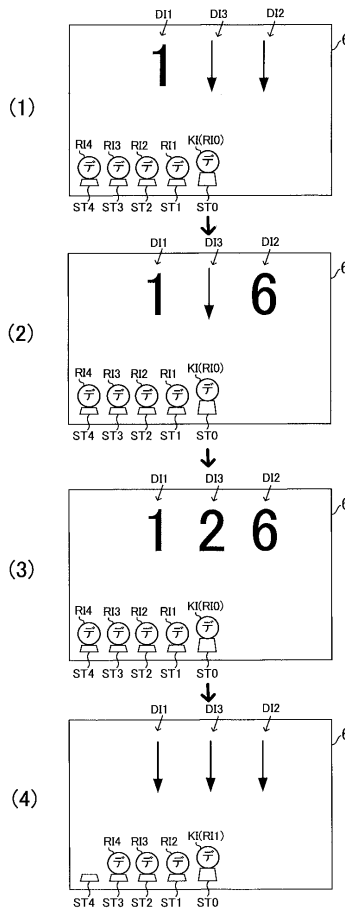
【図 32】



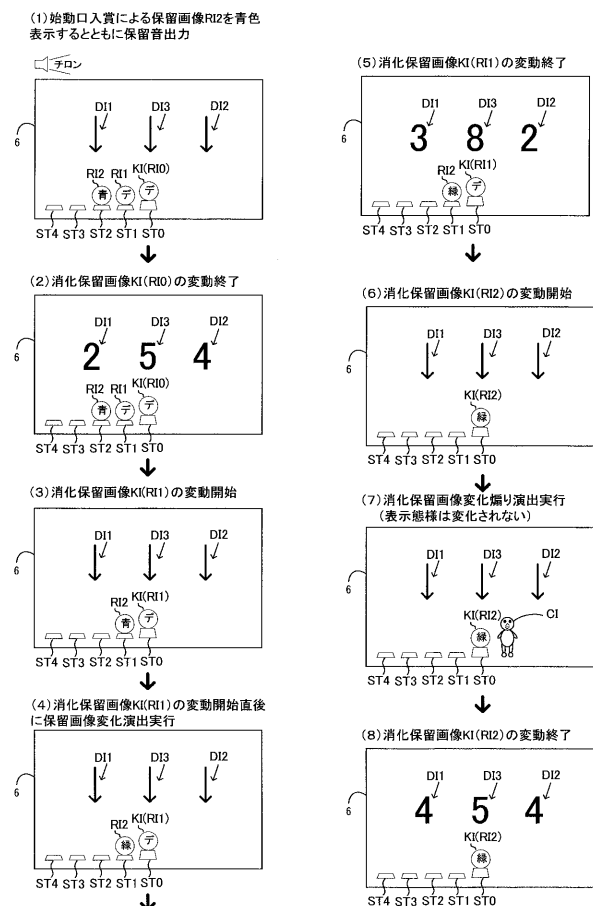
【図 3 3】



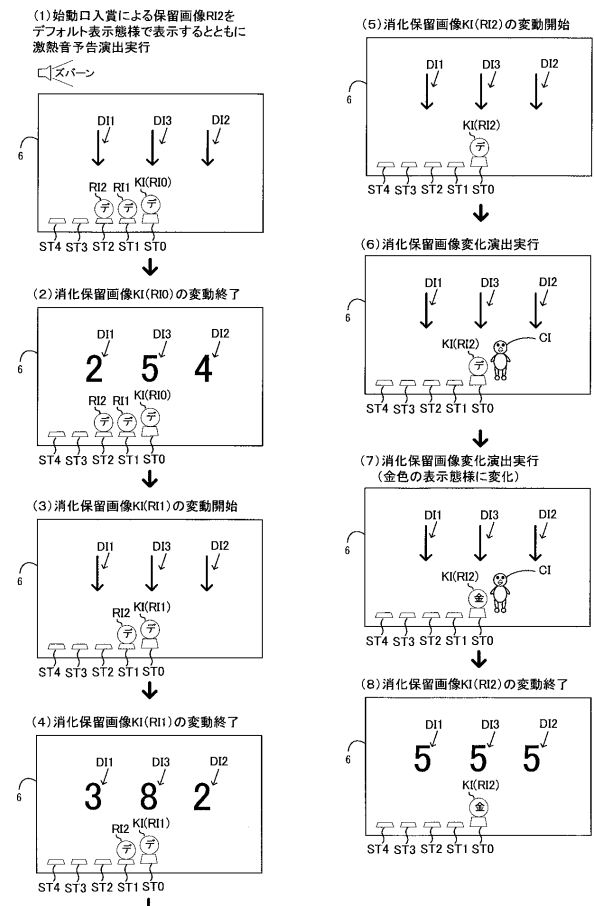
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 37】

激熱音予告演出実行対象の保留画像の変化パターン

(1) 保留データの数が4つの場合

最終表示態様	変化パターン	入賞時	激熱音予告演出実行後	3変動前	2変動前	1変動前	消化変動
赤	PG1	デフォルト	赤	赤	赤	赤	赤
金	PG2	デフォルト	金	金	金	金	金
	PG3	デフォルト	赤	金	金	金	金
	PG4	デフォルト	赤	赤	金	金	金
	PG5	デフォルト	赤	赤	赤	金	金

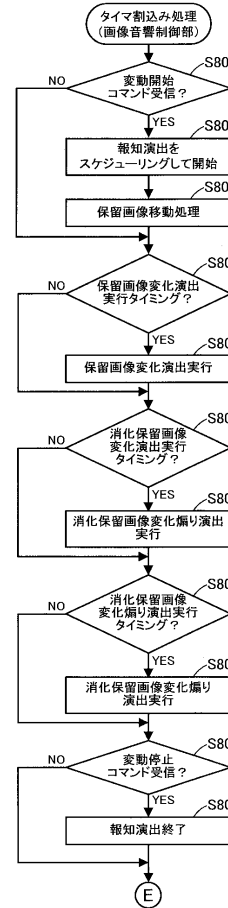
(2) 保留データの数が3つの場合

最終表示態様	変化パターン	入賞時	激熱音予告演出実行後	3変動前	2変動前	1変動前	消化変動
赤	PH1	デフォルト	赤	赤	赤	赤	赤
金	PH2	デフォルト	金	金	金	金	金
	PH3	デフォルト	赤	金	金	金	金
	PH4	デフォルト	赤	赤	金	金	金

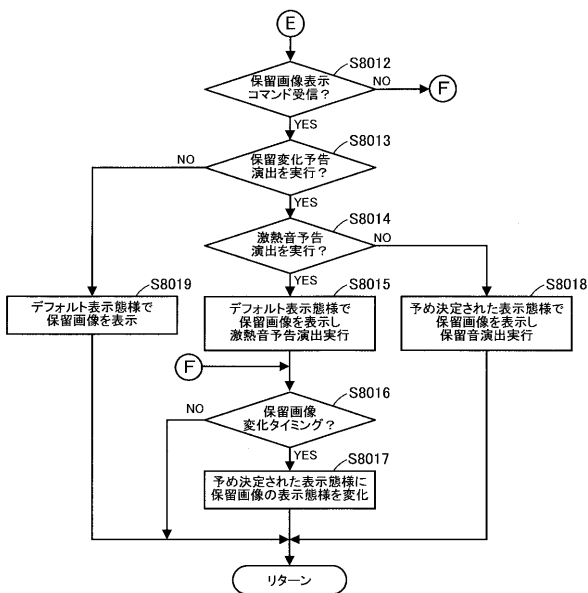
(3) 保留データの数が2つの場合

最終表示態様	変化パターン	入賞時	激熱音予告演出実行後	3変動前	2変動前	1変動前	消化変動
赤	PI1	デフォルト	赤	赤	赤	赤	赤
金	PI2	デフォルト	金	金	金	金	金
	PI3	デフォルト	赤	金	金	金	金

【図 38】

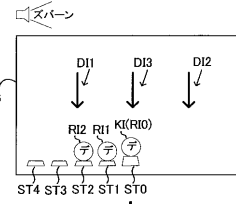


【図 39】

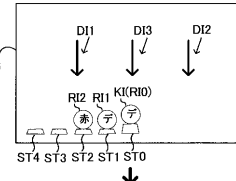


【図 40】

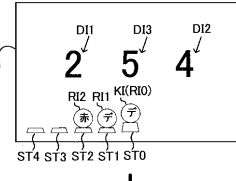
(1) 始動口入賞による保留画像RI2をデフォルト表示態様で表示するとともに激熱音予告演出実行



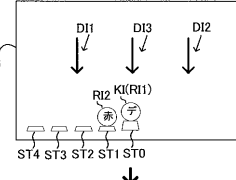
(2) 保留画像RI2の表示態様変化



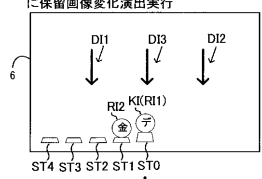
(3) 消化保留画像KI(RI0)の変動終了



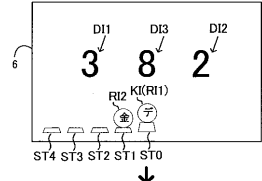
(4) 消化保留画像KI(RI1)の変動開始



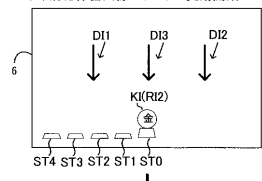
(5) 消化保留画像KI(RI1)の変動開始直後に保留画像変化演出実行



(6) 消化保留画像KI(RI1)の変動終了



(7) 消化保留画像KI(RI2)の変動開始



(8) 消化保留画像KI(RI2)の変動終了

