

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2016-198145

(P2016-198145A)

(43) 公開日 平成28年12月1日(2016.12.1)

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

審査請求 未請求 請求項の数 18 O L (全 903 頁)

(21) 出願番号 特願2015-78587 (P2015-78587)
 (22) 出願日 平成27年4月7日 (2015.4.7)

(71) 出願人 597044139
 株式会社大都技研
 東京都台東区東上野一丁目1番14号
 (74) 代理人 100107102
 弁理士 吉延 彰広
 (72) 発明者 ▲高▼橋 伸之介
 東京都台東区東上野一丁目1番14号 株式会社大都技研内
 Fターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA37 AA39
 AA42 BA10 BC15 BC22 EB43
 EB44 EB45 EB53 EB56 EB68
 2C333 AA11 CA05 CA31 CA53 CA78
 EA10 FA05 FA19 GA07

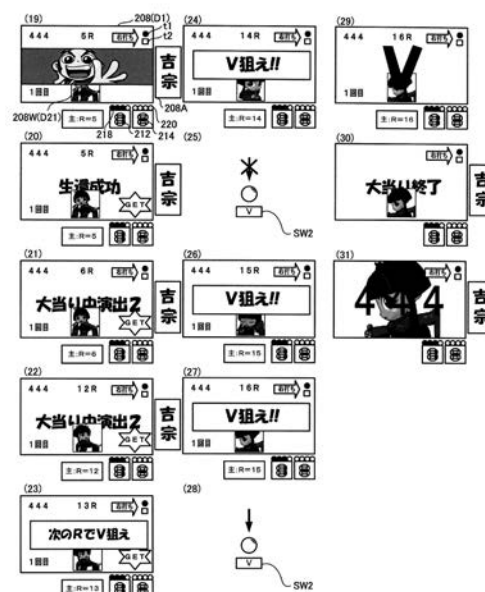
(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【要約】

【課題】 報知手段に特徴を持った遊技台を提供する。

【解決手段】 装飾図柄表示装置208は、14ラウンド目及び16ラウンド目がロング開放を行うラウンドであって、かつ、14ラウンドにおいてV通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が設けられた領域に遊技球が進入しなかった場合に、15ラウンド目で「V狙え」という打ち方指示2演出を行う。装飾図柄表示装置208は、島一斉演出の実行中に打ち方指示2演出を実行可能である。

【選択図】 図430



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

第一の可変入賞手段と、
第二の可変入賞手段と、
前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域と、
複数種類の報知を実行可能な報知手段と、
複数種類の演出を実行可能な演出手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始可能に構成されており、
第一の大当たり遊技は、複数のラウンドで構成されており、
前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド」という。）は、
前記第二の可変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり、
前記複数のラウンドのうちの前記第一のラウンドの後で開始される一のラウンド（以下、「第二のラウンド」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり、
前記複数のラウンドのうちの前記第二のラウンドの後で開始される一のラウンド（以下、「第三のラウンド」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、
前記第二のラウンドは、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、
前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、
前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知（以下、「遊技球進入促進報知」という。）であり、
前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、
前記第一のラウンドは、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドよりも長い期間であるラウンドであり、
前記第三のラウンドは、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドよりも長い期間であるラウンドであり、
前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、
前記複数種類の演出のうちの一の演出は、島一斉演出であり、
前記報知手段は、前記島一斉演出の実行中に前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技台であって、
前記島一斉演出は、前記第一の大当たり遊技の実行中以外にも実行可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 に記載の遊技台であって、
前記島一斉演出は、電源が投入されてからの時間に応じて実行可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始された後、第一の演出期間が経過した場合に終了する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 5】

請求項 1 乃至 4 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記演出手段は、表示手段を含む手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 6】

請求項 1 乃至 5 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記演出手段は、音出力手段を含む手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 7】

請求項 1 乃至 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
第一の計時手段を備え、
前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の
結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり、
前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の
結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 8】

請求項 1 乃至 7 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の大当り遊技において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該第
一の大当り遊技の終了後に第一の遊技状態が開始されるように構成されており、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【請求項 9】

請求項 8 に記載の遊技台であって、
前記第一の遊技状態は、非確変状態であり、
前記第二の遊技状態は、確変状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 10】

請求項 1 乃至 9 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域であ
る、
ことを特徴とする遊技台。

30

【請求項 11】

請求項 1 乃至 10 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第一の領域を備え、
前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 12】

請求項 1 乃至 11 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数種類の報知のうちの一の報知は、前記第一のラウンドで前記第二の領域へ遊技
球を進入させるべきことを遊技者に事前に報知する報知（以下、「遊技球進入促進事前報
知」という。）であり、
前記複数のラウンドのうちの前記第一のラウンドの前に開始される一のラウンド（以下
、「第四のラウンド」という。）は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラ
ウンドであり、
前記第四のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となるラウンドであ
り、
前記報知手段は、前記第四のラウンドで前記遊技球進入促進事前報知を実行可能な手段
である、

40

50

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 3】

請求項 1 乃至 1 2 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

第二の領域有効状態において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記第一の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態とは、前記第二の領域への遊技球の進入を有効なものとして取り扱う状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 4】

請求項 1 乃至 1 3 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

10

前記複数種類の報知のうちの一の報知は、前記第二の領域に遊技球が進入したことを報知する報知（以下、「遊技球進入報知」という。）であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記遊技球進入報知を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 5】

請求項 1 4 に記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入報知を実行する手段である、

20

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 6】

請求項 1 乃至 1 5 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおける一部の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記遊技球進入促進報知は、前記第二の領域に遊技球を進入させることを遊技者に促す報知であり、

前記第一のラウンドにおける一部の期間とは、該第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入する以前の期間のことである、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 7】

30

請求項 1 乃至 1 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

前記第一の大当り遊技は、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドを含まない大当り遊技であり、

第二の大当り遊技は、複数のラウンドで構成されており、

前記第二の大当り遊技は、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドを含む大当り遊技である、

ことを特徴とする遊技台。

【請求項 1 8】

請求項 1 乃至 1 7 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、

40

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機（パチンコ機）や回胴遊技機（スロットマシン）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機などの遊技台では、遊技盤の遊技領域に遊技球の落下の方向に変化を与える障害物や、遊技球が入賞可能な入賞口、始動口、可変入賞口などを設けているのが一般的

50

である。これらに遊技球が入賞すると賞球を払い出すなど遊技者に特典が与えられるようになっている（例えば、特許文献1等参照）。

【0003】

また、こういった遊技台では、報知手段を備えたものが知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-200302号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

10

【0005】

しかしながら、従来の遊技台では、報知手段に改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記事情に鑑み、報知手段に特徴を持った遊技台を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

上記目的を解決する本発明の遊技台は、

第一の変入賞手段と、

第二の変入賞手段と、

20

前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態を開始可能に構成されており、

第一の大当り遊技は、複数のラウンドで構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの前記第一のラウンドの後で開始される一のラウンド（以下、「第二のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり、

30

前記複数のラウンドのうちの前記第二のラウンドの後で開始される一のラウンド（以下、「第三のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第二のラウンドは、前記第一の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、

40

前記複数種類の報知のうちの一の報知は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知（以下、「遊技球進入促進報知」という。）であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記第一のラウンドは、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドよりも長い期間であるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二の状態となる期間が最も短い期間であるラウンドよりも長い期間であるラウンドであり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出は、島一斉演出であり、

50

前記報知手段は、前記島一斉演出の実行中に前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段である、
ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明の遊技台によれば、報知手段に特徴を持った遊技台を実現できる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】第1実施形態に係るパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

10

【図2】パチンコ機100を裏側から見た外観斜視図である。

【図3】遊技盤200を正面側（遊技者側）から見た略示正面図である。

【図4】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図5】（a-1）は特図1の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものであり、（a-2）は特図2の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものであり、（b）は装飾図柄の一例を示したものであり、（c）は普図の停止図柄態様（第2の図柄態様）の一例を示したものである。

【図6】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図7】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図8】（a）は普図決定用高確率テーブルを示す図であり、（b）は普図決定用低確率テーブルを示す図であり、（c）は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、（d）は当否判定用低確率テーブルを示す図であり、（e）は、特図決定用テーブルを示す図である。

20

【図9】（a）は、特図1で大当たりした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、（b）は、特図2で大当たりした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、（c）は、テーブルセットで使用されるテーブルを説明するための図であり、（d）は、タイマ番号を説明するための図である。

【図10】（a）は、テーブルセット1を説明するための図であり、（b）は、テーブルセット2を説明するための図であり、（c）～（e）は、テーブル1を示す図である。

【図11】（a）～（c）は、テーブル2を示す図であり、（d）～（f）は、テーブル3を示す図である。

30

【図12】（a）は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル4を示す図であり、（b）は、保留数に関係なく、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル4を示す図であり、（c）は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル5を示す図であり、（d）は、保留数に関係なく、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル5を示す図である。

【図13】（a）は、第二の遊技条件が成立し、かつ第三の遊技条件も成立した場合の一例を示すタイムチャートであり、（b）は、第二の遊技条件が成立し、かつ第三の遊技条件は不成立であった場合の一例を示すタイムチャートであり、（c）は、第一の遊技条件が成立した場合の一例を示すタイムチャートである。

40

【図14】（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートであり、（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートであり、（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図15】特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【図16】特図先読み処理のうち特図1に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【図17】始動入賞時サブ側先読予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【図18】（a）は、非電サポ状態の際に使用される保留変化先読み予告抽選テーブルを示す図であり、（b）は、電サポ状態の際に使用される保留変化先読み予告抽選テーブル

50

を示す図であり、(c)は、デフォルトの表示態様の保留表示(通常保留)を示す図であり、(d)は保留予告Aの表示態様を示す図であり、同図(e)は保留予告Bの表示態様を示す図である。

【図19】変動開始時サブ側予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【図20】第1実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図21】図20に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図22】図21に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図23】図22に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図24】図23に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図25】図24に示す具体的演出例の続きを示す図である。

10

【図26】図25に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図27】図26に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図28】図27に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図29】図28に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図30】第1実施形態のパチンコ機において稀におこる具体的演出例の一例を示す図である。

【図31】図30に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図32】図31に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図33】図32に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図34】図33に示す具体的演出例の続きを示す図である。

20

【図35】図34に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図36】図35(26)に示す状態から一度も大当りをせず、100回目の図柄変動表示を迎えた例を示す図である。

【図37】(a-1)は、第2実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(a-2)は、第2実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は、特図1の大当り遊技中におけるアタッカの作動をまとめた図である。

【図38】第2実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図39】図38に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図40】図39に示す具体的演出例の続きを示す図である。

30

【図41】図39(7)に示す大当り遊技の終了時から一度も大当りをせずに、50回目の図柄変動表示を迎えた例を示す図である。

【図42】図41に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図43】第2実施形態のパチンコ機において、特図1で特図Bに当選した場合の、アタッカの作動例を示す図である。

【図44】(a-1)は、第3実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(a-2)は、第3実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、(b)は、特図1の大当り遊技中におけるアタッカの作動をまとめた図であり、(c)は、特図1で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、(d)は、特図2で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。

40

【図45】(a)は、テーブルセットで使用するテーブルを説明するための図であり、(b)は、タイマ番号を説明するための図であり、(c)は、第3実施形態におけるテーブルセット1を説明するための図であり、(d)は、第3実施形態におけるテーブルセット2を説明するための図である。

【図46】第1副制御部400の装飾図柄決定処理の流れを示すフローチャートである。

【図47】(a)は、特図1用大当り装飾図柄決定テーブルを示す図であり、(b)は、特図1用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを示す図であり、(c)は、特図2用大当り装飾図柄決定テーブルを示す図であり、(d)は、特図2用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを示す図である。

50

【図４８】（a）は、特図１低確率用予告抽選テーブルを示す図であり、（b）は、特図２高確率用予告抽選テーブルを示す図である。

【図４９】（a）は、特図２低確率電サポ用予告抽選テーブルを示す図であり、（b）は、特図２低確率用予告抽選テーブルを示す図である。

【図５０】第４実施形態のパチンコ機１００Ａを正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図５１】第４実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図５２】図５１に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図５３】図５２に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図５４】図５３に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図５５】第４実施形態のパチンコ機の１５Ｒ特別大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図５６】図５５に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図５７】図５６に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図５８】第４実施形態のパチンコ機の１５Ｒ特別大当りの大当り遊技における他の演出例を示す図である。

【図５９】図５８に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図６０】図５３に示す具体的演出例の続きの他の演出例を示す図である。

【図６１】第４実施形態のパチンコ機の１５Ｒ特別大当りの大当り遊技における他の演出例を示す図である。

【図６２】図６１に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図６３】図６２に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図６４】図５３に示す具体的演出例の続きの他の演出例を示す図である。

【図６５】第４実施形態のパチンコ機の１５Ｒ大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図６６】図６５に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図６７】図６６に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図６８】第５実施形態のパチンコ機において使用されるテーブルセット選択テーブルを示す図であって、（a）は、特図１で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、（b）は、特図２で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。

【図６９】（a）は、第６実施形態のパチンコ機において使用されるテーブルセット選択テーブルを示す図であり、（b）は、テーブルセット１を説明するための図であり、（c）は、テーブルセット２を説明するための図であり、（d）は、テーブルセット３を説明するための図であり、（e）は、テーブルセット４を説明するための図であり、（f）は、テーブルセットで使用されるテーブルを説明するための図である。

【図７０】（a）は、大当りする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル６を示す図であり、（b）は、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル６を示す図であり、（c）は、大当りする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル７を示す図であり、（d）は、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル７を示す図である。

【図７１】（a）は、特図１保留表示に用いられる保留アイコンの一例を示す図であり、（b）は、特図２保留表示に用いられる保留アイコンの一例を示す図である。

【図７２】第７実施形態のパチンコ機に適用されるアタッカユニットの正面を表す図である。

【図７３】図７２に示すアタッカユニットを背面から見た図である。

【図７４】第二可変入賞口の内部構造について説明する図であって、（a）は、Ｖシャッターが閉状態となっていること示し、（b）は、Ｖシャッターが開状態となっていることを示している。

【図７５】大当り遊技の１ラウンドの開始から終了までにおける第一の可変入賞口、第二

10

20

30

40

50

の可変入賞口、および、Vシャッタの各動作タイミングを示すタイミングチャートである。

【図76】本発明の概念について説明する図である。

【図77】(a-1)は、第8実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示した図であり、(a-2)は、第8実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示した図であり、(b-1)は、特図1の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図であり、(b-2)は、特図2の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図である。

【図78】(a)は、第一の可変入賞口234aおよび第二の可変入賞口235aの外観構成を概略的に表した図であり、(b)は、第一の可変入賞口234aおよび第二の可変入賞口235aの内部構成を概略的に表した図であり、(c)は、Vシャッタ2352aが開状態となっていることを概略的に表した図であり、(d)は、Vシャッタ2352aが閉状態となっていることを概略的に表した図であり、(e)は、第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の別の態様の外観を概略的に表した図である。

【図79】(a)は、特図1において特図Bが表示されて大当り(15R大当り)となった場合の大当り遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートであり、(b)は、特図1において特図Aが表示されて大当り(16R特別大当り)となった場合の大当り遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートであり、(c)は、特図1において特図Bが表示されて大当り(15R大当り)となった場合の大当り遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図80】(a)は、第二の可変入賞口235a(第2のアタッカ)が閉状態となつてから次のラウンドで第一の可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開状態となるまでのタイミングの第一の例を示すタイミングチャートであり、(b)は、第二の可変入賞口235a(第2のアタッカ)が閉状態となつてから次のラウンドで第一の可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開状態となるまでのタイミングの第二の例を示すタイミングチャートであり、(c)は、大当り遊技において少なくとも2つのラウンドで第二の可変入賞口235a(第2のアタッカ)が開閉する場合における第二の可変入賞口235a(第2のアタッカ)の開閉パターンの一例について説明するタイミングチャートである。

【図81】大当りとなる特図の変動表示が開始されてから大当り遊技が終了するまでの動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図82】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図83】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図84】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図85】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図86】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図87】第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図88】(a-1)は、第9実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示した図であり、(a-2)は、第9実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示した図であり、(b-1)は、特図1の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図であり、(b-2)は、特図2の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図である。

【図89】(a)は、4ラウンド(実質3ラウンド)大当りにおける第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の各動作について説明する図であり、(b)は、4ラウンド特別大当りにおける第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の各動作について説明する図であり、(c)は、16ラウンド特別大当りにおける第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の各動作について説明する図であり、(d)は、16ラウンド(実質3ラウンド)大当りにおける第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の各動作について説明する図である。

。

10

20

30

40

50

【図 9 0】 4 R 特別大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図 9 1】 1 6 R 特別大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図 9 2】 1 6 R 特別大当りの大当り遊技における具体的演出例の他の例を示す図である。

【図 9 3】 4 R 大当り（実質 3 R 大当り）の大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図 9 4】 1 6 R 特別大当りの大当り遊技における具体的演出例の他の例を示す図である。

【図 9 5】 第 9 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図 9 6】（a-1）は、第 10 実施形態のパチンコ機における特図 1 の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示した図であり、（a-2）は、第 10 実施形態のパチンコ機における特図 2 の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示した図であり、（b-1）は、特図 1 の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図であり、（b-2）は、特図 2 の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示した図であり、（c）は、特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当り遊技の 1 4 ラウンド目におけるアタッカの作動態様の一例を示す図である。

【図 9 7】（a）は、特図 1 で大当りした場合に使用されるテーブルセット選択テーブルの一例を示す図であり、（b）は、特図 1 で大当りした場合に使用されるテーブルセット選択テーブルの他の例を示す図である。

【図 9 8】 1 6 R 大当り（実質 1 3 R 大当り）の大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図 9 9】 第 10 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図 1 0 0】 第 10 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図 1 0 1】（a）は、始動入賞装置の一例について説明する正面図であり、（b）は、始動入賞装置の他の例について説明する斜視図であり、（c）は、大当り発生装置の一例について説明する正面図であり、（d）は、主制御部で制御される各種表示を行うためのランプモジュールの一例について説明する図である。

【図 1 0 2】 第 10 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図 1 0 3】 一連の演出の一例を示す図である。

【図 1 0 4】 大当りとなる図柄変動における具体的演出例を示す図である。

【図 1 0 5】 大当りとなる図柄変動における具体的演出例の他の例を示す図である。

【図 1 0 6】 大当り遊技における具体的演出例を示す図である。

【図 1 0 7】 装飾図柄表示装置における視認状態を説明するための図である。

【図 1 0 8】 第 10 の実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【図 1 0 9】（a）は、連続する 4 つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、（b）は、連続する 4 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、（c）は、第二の可変入賞口 2 3 5 a が解放されるラウンドが開始されるときに設定される確変作動領域ソレノイドの動作パターン及び確変作動領域有効状態である期間の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 0】（a）は、連続する 4 つのラウンドのうちの 2 つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、（b）は、連続する 4 つのラウンドのうちの 2 つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 1】（a）は、連続する 2 つのラウンドの全てで第 1 のアタッカがロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、（b）は、連続する 3 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドのみ第 1 のアタッカがロング開放し、他のラウンドでは第 2 のアタッカが短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 2】(a) は、連続する 4 つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、(b) は、連続する 4 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 3】(a) は、小当り遊技における動作の一例を示すタイミングチャートであり、(b) は、大当り遊技における動作の一例を示すタイミングチャートである。

【図 1 1 4】(a) は、第 1 2 実施形態のパチンコ機における特別図柄の大当り停止図柄態様とラウンド毎のアタッカの動作パターンの一列を示したものであり、(b) は、大当り遊技における大入賞口（可変入賞口）の具体的動作パターンの一列を示したものである。

【図 1 1 5】(a) は、第 1 2 実施形態のパチンコ機で実行される大当り遊技での演出パターンの一列を示したものであり、(b) は、ラウンド毎の演出内容の一列を示したものである。

【図 1 1 6】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 1 7】図 1 1 6 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図 1 1 8】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 1 9】図 1 1 9 は、図 1 1 8 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図 1 2 0】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 1】図 1 2 0 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図 1 2 2】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 3】図 1 2 2 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【図 1 2 4】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 5】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 6】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 7】第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 8】第 1 3 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 2 9】第 1 3 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一列を示す図である。

【図 1 3 0】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【図 1 3 1】第 1 4 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 1 3 2】パチンコ機 1 0 0 を背面側から見た外観図である。

【図 1 3 3】パチンコ機 1 0 0 の遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 1 3 4】パチンコ機 1 0 0 の制御部の回路ブロック図である。

【図 1 3 5】パチンコ機 1 0 0 の表示図柄の一例であって、(a) は特図 1 の停止表示図柄の一例を示し、(b) は特図 2 の停止表示図柄の一例を示し、(c) は装飾図柄の一例を示し、(d) は普図の停止表示図柄の一例を示す図である。

【図 1 3 6】(a) は主制御部電源投入時処理のフローチャートであり、(b) は復帰起動処理のフローチャートであり、(c) は初期起動処理のフローチャートである。

【図 1 3 7】主制御部メインループ処理のフローチャートである。

【図 1 3 8】主制御部タイマ割込み処理のフローチャートである。

【図 1 3 9】特図状態更新処理のフローチャートである。

【図 1 4 0】(a) は特図関連抽選処理のフローチャートであり、(b) は特図当り抽選処理のフローチャートである。

【図 1 4 1】図柄変動中処理のフローチャートである。

【図 1 4 2】特図表示確定ウェイト処理のフローチャートである。

【図 1 4 3】(a) は当り開始ウェイト処理のフローチャートであり、(b) は特電役開放処理のフローチャートである。

【図 1 4 4】特電役作動処理のフローチャートである。

【図 1 4 5】特電役制御処理のフローチャートである。

【図 1 4 6】(a) は特電役動作パターンデータテーブルの内容について説明する図であ

10

20

30

40

50

り、(b)は特電役作動データテーブルの内容について説明する図である。

【図147】特電役残存球検出処理のフローチャートである。

【図148】特電役作動終了処理のフローチャートである。

【図149】当り終了表示ウエイト処理のフローチャートである。

【図150】当否判定用テーブルの内容について説明する図である。

【図151】特図決定用テーブルの内容について説明する図である。

【図152】パチンコ機100の第1副制御部400での処理の流れを示すフローチャートであり、(a)は第1副制御部メイン処理のフローチャートであり、(b)は第1副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は第1副制御部タイマ割込処理のフローチャートであり、(d)は第1副制御部画像制御処理のフローチャートである。

10

【図153】(a)は第1副制御部メイン処理で実行される演出制御処理のフローチャートであり、(b)はオーバー入賞音出力制御処理のフローチャートであり、(c)は入賞数表示制御処理のフローチャートである。

【図154】パチンコ機100の第2副制御部500での処理の流れを示すフローチャートであり、(a)は第2副制御部メイン処理のフローチャートであり、(b)は第2副制御部コマンド受信割込処理のフローチャートであり、(c)は第2副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。

【図155】第14実施形態に係るパチンコ機100の装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

20

【図156】図155に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【図157】図156(q)に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【図158】大当り遊技の開始から終了までの動作について説明するタイミングチャートである。

【図159】大当り遊技における第1可変入賞口(第1のアタッカー)と第2可変入賞口(第2のアタッカー)の動作タイミングについて説明するタイミングチャートである。

【図160】15R確変大当りでの大当り遊技の様子を段階的に示した図である。

【図161】図160に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【図162】図161に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

30

【図163】15R特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、ラウンド毎の入賞数を表示する様子について段階的に示した図である。

【図164】15R特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、大当り遊技の開始から可変入賞口への入賞した遊技球の総数に応じた表示をする様子について段階的に示した図である。

【図165】15R特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、ラウンド毎の入賞数を可変入賞口毎に表示する様子について段階的に示した図である。

【図166】15R特別大当りでの大当り遊技における別の実施態様について説明する図であって、ラウンドをまたいで第一の可変入賞口に入賞した場合の様子について段階的に示した図である。

40

【図167】図166に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【図168】図167に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【図169】大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、可変入賞口に遊技球が入賞する毎に行われる演出表示の様子を段階的に示した図である。

【図170】(k')は図169(h)に続く他の表示態様について説明する図であり、(l')は図169(h)に続く他の表示態様について説明する図である。

50

【図171】15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の開始から終了までの動作について説明するタイミングチャートである。

【図172】15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の様子を段階的に示した図である。

【図173】図172に示す15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【図174】第15実施形態に係るパチンコ機に適用されるアタッカユニットの正面を表す図である。

【図175】図174に示すアタッカユニットを背面から見た図である。

【図176】第二可変入賞口の内部構造について説明する図であって、（a）はVシャッタが閉状態となっていることを示す図であり、（b）はVシャッタが開状態となっていることを示す図である。

【図177】15R特別大当りでの大当り遊技における第1可変入賞口と第2可変入賞口の動作タイミングについて説明するタイミングチャートである。

【図178】第15実施形態に係るパチンコ機における演出の一例を段階的に示す図である。

【図179】15R特別大当りでの大当り遊技の様子を段階的に示した図である。

【図180】オーバー入賞演出の一例について説明する図である。

【図181】大当り遊技において電断復電があった場合の様子を段階的に示す図である。

【図182】第16実施形態に係るパチンコ機を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図183】パチンコ機を背面側から見た外観図である。

【図184】遊技盤を正面から見た略示正面図である。

【図185】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図186】（a）特図の停止図柄態様の一例を示したものである。（b）装飾図柄の停止図柄態様の一例を示したものである。（c）普図の停止表示図柄の一例を示したものである。

【図187】主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図188】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図189】（a）第1副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第1副制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（c）第1副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図190】（a）第2副制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。（b）第2副制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートである。（c）第2副制御部のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図191】（a）設定画面の一例を示した図である。（b）普図演出の構成の一例を示した図である。（c）～（e）設定画面と普図演出の表示態様の一例を示した図である。

【図192】（a）通常の普図演出の流れを示したタイムチャートである。（b）音出力手段から出力する音と、特図変動遊技と、普図演出と、設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。（c）特図変動遊技と、普図演出と、設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図193】普図演出と設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図194】設定画面の具体例を示した図である。

【図195】普図演出の一例を時系列で示した図である。

【図196】普図演出の一例を時系列で示した図である。

【図197】設定画面表示中の普図演出の具体例を時系列で示した図である。

【図198】設定画面表示中の普図演出の具体例を時系列で示した図である。

【図199】設定画面表示中の普図演出の具体例を時系列で示した図である。

【図200】設定画面表示中の普図演出の具体例を時系列で示した図である。

【図201】（a）～（d）可動体の移動態様の一例を示した図である。（e）可動体の

10

20

30

40

50

形状の変形例を示した図である。

【図 2 0 2】(a) 可動体 C B の移動開始契機を説明するための図である。(b) 可動体 C B の移動開始の一例を示した図である。

【図 2 0 3】可動体 C B の移動タイミングの一例を示したタイムチャートである。

【図 2 0 4】可動体の動作状態の一例を示した状態遷移図である。

【図 2 0 5】(a) ~ (k) 可動体の初期動作の具体例 1 を時系列で示した図である。(l) ~ (p) 可動体の初期動作の具体例 2 を時系列で示した図である。

【図 2 0 6】(a) ~ (k) 可動体の初期動作の具体例 3 を時系列で示した図である。

【図 2 0 7】(a) ~ (h) 可動体の初期動作の具体例 4 を時系列で示した図である。

【図 2 0 8】(a) ~ (h) 可動体の初期動作の具体例 5 を時系列で示した図である。

【図 2 0 9】各々の状態における操作手段の機能の一例を示した図である。

【図 2 1 0】操作手段の一例を示した図である。

【図 2 1 1】操作手段の構造の一例を示した図である。

【図 2 1 2】(a) 操作情報記憶領域の内部構成の一例を示した図である。(b) 操作情報キューの一例を示した図である。

【図 2 1 3】操作手段の機能の具体例を時系列で示した図である。

【図 2 1 4】操作手段の機能の具体例を時系列で示した図である。

【図 2 1 5】操作手段の変形例を説明するための図である。

【図 2 1 6】(a-1) ~ (a-4) 音量調整モードにおける表示遷移の一例を時系列で示した図である。(b-1) メニュー画面の一例を示した図である。(b-2) カスタマイズ画面の一例を示した図である。(c-1) ~ (c-2) メニュー画面の表示中に音量調整モードに移行した場合の表示遷移を時系列で示した図である。

【図 2 1 7】(a-1) ~ (a-3) 音量調整モードの終了後に扉開放音を出力した様子を時系列で示した図である。(b-1) ~ (b-4) 音量調整モード中に扉開放音を出力する様子を時系列で示した図である。

【図 2 1 8】(a-1) ~ (a-5) 音量調整中の島一斉演出を説明するための図である。(b-1) ~ (b-4)、(c-1) ~ (c-3) 音量調整中の装飾図柄変動表示を説明するための図である。

【図 2 1 9】変形例に係る普図演出を説明するための図である。

【図 2 2 0】第 1 7 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 2 2 1】パチンコ機 1 0 0 を背面側から見た外観図である。

【図 2 2 2】遊技盤 2 0 0 を正面から見た略示正面図である。

【図 2 2 3】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 2 2 4】(a) 特図 1 の停止図柄態様の一例を示したものである。(b) 特図 2 の停止図柄態様の一例を示したものである。(c) 装飾図柄の一例を示したものである。(d) 普図の停止表示図柄の一例を示したものである。

【図 2 2 5】主制御部 3 0 0 から基本回路 3 0 2 の主要部のみを抜き出して示した図である。

【図 2 2 6】(a) C P U 3 0 4 のメモリマップを示した図である。(b) C P U 3 0 4 の I / O マップを示した図である。

【図 2 2 7】初期化処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 2 8】(a) 主制御部電源投入時処理の流れを示すフローチャートである。(b) 復帰起動処理の流れを示すフローチャートである。(c) 初期起動処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 2 9】主制御部メインループ処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 3 0】主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 3 1】(a) 第 1 副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。(b) コマンド受信割込処理の流れを示すフローチャートである。(c) 1 m s タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。(d) 1 0 m s タイマ割込処理の流れを示すフロー

10

20

30

40

50

チャートである。(e) DMA割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図232】(a)第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。(b)第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。(c)第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【図233】(a)液晶制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートである。(b)液晶制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートである。(c)液晶制御部のタイマ割込み処理のフローチャートである。(d)VDPの画像制御処理のフローチャートである。

【図234】特図変動遊技が大当りの場合の一連の演出の流れの例を説明する図である。

【図235】特図変動遊技が大当りの場合の一連の演出の流れの例の続きを説明する図である。

10

【図236】特図変動遊技がはずれの場合の一連の演出の流れの例を説明する図である。

【図237】15R特別大当り遊技の様子を段階的に示した図である。

【図238】図237に示す15R特別大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【図239】パチンコ機100が電源投入後に行う各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図240】(a)複数の遊技台A、Bのうちの遊技台Aだけで電源投入報知を行っている様子を示した正面図である。(b)遊技台A、Bにおける電源投入後の各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図241】(a)複数の遊技台A、Bが同時に電源投入報知(電源投入一斉報知)を行っている様子を示した正面図である。(b)遊技台A、Bにおける電源投入から電源投入一斉報知までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

20

【図242】(a)複数の遊技台A、Bが同時にデモ画面表示(デモ画面一斉表示)を行っている様子を示した正面図である。(b)遊技台A、Bにおける電源投入からデモ画面一斉表示までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図243】(a)複数の遊技台A、Bが同時に島一斉演出を行っている様子を示した正面図である。(b)遊技台A、Bにおける電源投入から島一斉演出までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図244】パチンコ機100が電源投入後に行う各種表示の制御の流れの一例を示したタイムチャートである。

30

【図245】電源投入後の各種表示の具体例1を時系列で示した図である。

【図246】電源投入後の各種表示の具体例2を時系列で示した図である。

【図247】液晶ローディング表示の変形例1を時系列で示した図である。

【図248】液晶ローディング表示の変形例2を時系列で示した図である。

【図249】打ち方報知の制御の流れの一例を示したタイムチャートである。

【図250】遊技状態と打ち方報知の対応関係の一例を示した図である。

【図251】打ち方報知の具体例を時系列で示した図である。

【図252】遊技台C、Dが島一斉演出を開始するまでの流れの一例を示したタイムチャートである。

【図253】(a)島一斉演出を構成する演出データを模式的に示した図である。(b)島一斉演出の再開処理の流れの一例を示したタイムチャートである。(c)島一斉演出の一例を時系列で示した図である。

40

【図254】島一斉演出の再開処理の具体例を時系列で示した図である。

【図255】(a)スピーカ120から出力される音の音量(音圧)の設定値を示す音量設定テーブルの一例である。(b)第1出力設定スイッチ190の正面図である。(c)第2出力設定スイッチ194の正面図である。

【図256】特別演出(島一斉演出)中の音量設定の具体例1を時系列で示した図である。

【図257】特別演出(島一斉演出)中の音量設定の具体例2を時系列で示した図である。

50

【図 2 5 8】特別演出（デモ演出）中の音量設定の具体例 3 を時系列で示した図である。

【図 2 5 9】特別演出（島一斉演出）中の音量設定の具体例 4 を時系列で示した図である。

。

【図 2 6 0】（a）図 2 2 1 を用いて説明した設定操作部 1 9 5 を拡大して示す正面図である。設定操作部 1 9 5 に配置された省電力モード設定スイッチ 1 9 5 a を拡大して示す正面図である。

【図 2 6 1】音量輝度設定テーブルの一例を示した図である。

【図 2 6 2】（a）～（c）遊技台の発光手段から異なる輝度の光を出力した様子を示す正面図である。

【図 2 6 3】特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 1 を時系列で示した図である

10

。

【図 2 6 4】特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 1 の続きを時系列で示した図である。

【図 2 6 5】特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 1 の続きを時系列で示した図である。

【図 2 6 6】省電力モードにおける特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 2 を時系列で示した図である。

【図 2 6 7】省電力モードにおける特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 2 の続きを時系列で示した図である。

【図 2 6 8】省電力モードにおける特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例 2 の続きを時系列で示した図である。

20

【図 2 6 9】（a）省電力モード設定スイッチ 1 9 5 a による設定の他の例を示した図である。（b）音量調整画面の他の例を示した図である。

【図 2 7 0】（c）島一斉演出中に輝度調整が可能な例を時系列で示した図である。

【図 2 7 1】スロットマシン 1 0 0 0 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【図 2 7 2】（a）スロットマシン 1 0 0 0 が備える操作ボタンユニットの外観斜視図である。（b）同操作ボタンユニットの平面図である。

【図 2 7 3】本発明の一実施形態に係る表示手段における演出の一例を示す概要図である

。

【図 2 7 4】本発明の一実施形態に係る表示手段における演出の一例を示す概要図である

30

。

【図 2 7 5】本発明の一実施形態に係る演出（演出 A、演出 B を含む演出）を実行可能な演出手段の概要図である。

【図 2 7 6】本発明の一実施形態に係る計時手段の一例を示す図である。

【図 2 7 7】本発明の一実施形態に係る演出 A、演出 B の実行と他の機能との関係の一例を示すテーブルである。

【図 2 7 8】本発明の一実施形態に係る演出手段による演出 A、演出 B の実行パターンの対応関係の一例を示す表である。

【図 2 7 9】本発明の一実施形態に係る演出（演出データ）の構成例を示す概要図である

。

40

【図 2 8 0】本発明の一実施形態に係る演出 A、B の演出時間と、演出開始時間の一例を示すタイムテーブルである。

【図 2 8 1】本発明の一実施形態に係る複数の演出が設定される場合のタイムテーブルの一例である。

【図 2 8 2】本発明の一実施形態に係る演出 A と演出 B について示す図であり（a）、（b）がタイミングチャートであり、（c）がタイムテーブルである。

【図 2 8 3】本発明の一実施形態に係る演出とそれらを表示する表示領域との関係を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 4】本発明の一実施形態に係る演出とそれらを表示する表示領域との関係を示すタイミングチャートである。

50

【図 2 8 5】本発明の一実施形態に係る表示領域 D（主表示領域 D 1、副表示領域 D 2）について説明する図である。

【図 2 8 6】本発明の一実施形態に係る演出 A、演出 B の実行の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 7】本発明の一実施形態に係る演出 A、演出 B の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 8】本発明の一実施形態に係る演出 A と演出 C の実行の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 8 9】本発明の一実施形態に係る演出 B、特定遊技状態および演出 C の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

10

【図 2 9 0】本発明の一実施形態に係る演出 B、特定遊技状態および演出 C の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 1】本発明の一実施形態に係る演出 B、特定遊技状態および演出 C の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 2】本発明の一実施形態に係る演出 B、特別遊技状態、特定遊技状態および演出 C の実行の一例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 3】本発明の一実施形態に係る演出 B、特別遊技状態、特定遊技状態および演出 C の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 4】本発明の一実施形態に係る演出 B、特別遊技状態、特定遊技状態および演出 C の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

20

【図 2 9 5】本発明の一実施形態に係る演出 A と演出 B とを同時に実行する場合の実行例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 6】本発明の一実施形態に係る演出 A と演出 B とを同時に実行する場合の他の実行例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 7】本発明の一実施形態に係る演出 A と演出 B とを同時に実行する場合の他の実行例を示すタイミングチャートである。

【図 2 9 8】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）を時系列に示した図である。

【図 2 9 9】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 B、C）を時系列に示した図である。

30

【図 3 0 0】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を時系列に示した図である。

【図 3 0 1】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を時系列に示した図である。

【図 3 0 2】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 3】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 4】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

40

【図 3 0 5】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 6】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 7】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 8】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

【図 3 0 9】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A、C）の他の例を示した図である。

50

【図 3 1 0】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【図 3 1 1】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【図 3 1 2】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【図 3 1 3】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 B，C）の他の例を示した図である。

【図 3 1 4】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

10

【図 3 1 5】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，演出 B）の表示例を示した図である。

【図 3 1 6】本発明の一実施形態に係る装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，演出 C）の他の表示例を示した図である。

【図 3 1 7】本発明の一実施形態に係る可動体 2 2 4 による一斉演出の一例を示す外観斜視図である。

【図 3 1 8】遊技店内に設けられた遊技島および一斉演出の一例を示した図である。

【図 3 1 9】遊技店内に設けられた遊技島および一斉演出の一例を示した図である。

【図 3 2 0】第 1 9 実施形態に係るパチンコ機を背面側から見た外観図である。

【図 3 2 1】（a）～（e）第 1 出力設定スイッチと第 2 出力設定スイッチの一例を示した図である。

20

【図 3 2 2】制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 3 2 3】第 1 副制御部 4 0 0 の音制御回路 4 3 1 とランプ制御回路 4 2 0 の周辺回路を示すブロック図である。

【図 3 2 4】（a）上述の第 1 副制御部 4 0 0 を構成する回路のうち、音制御に用いられる各種回路（音制御関連回路）を抜き出して示したブロック図である。（b）音制御関連回路のリセット信号線の接続の一例を示したブロック図である。

【図 3 2 5】リセット信号線の接続の変形例を示したブロック図である。

【図 3 2 6】（a）音制御回路 4 3 1 を概略的に示すブロック図である。（b）音制御回路 4 3 1 の再生音出力設定における各種処理を概略的に示すブロック図である。

30

【図 3 2 7】（a）音制御回路 4 3 1 が備えるコントロール RAM のメモリマップの一例を示したものである。（b）チャンネル 1 ・コントロール RAM ～チャンネル 3 2 ・コントロール RAM と、チャンネルの対応関係を示した図である。（c）チャンネルと音の用途の対応関係を示した図である。（d）サウンドリストの一例である。

【図 3 2 8】演出実行タイミングデータの一例である。

【図 3 2 9】ランプデータの一例である。

【図 3 3 0】（a）ランプ（LED）の輝度制御について説明するための図である。（b）LED のデューティ比について説明する図である。

【図 3 3 1】（a）サウンド選択データの一例である。（b）増幅回路 4 4 2 で増幅されたサウンドデータの波形の一例を示している。

40

【図 3 3 2】（a）スピーカ 1 2 0 から出力される音の音量（音圧）および各種ランプ 4 1 8 の輝度の設定値の一例を示すテーブルである。（b）用途の一例を示したテーブルである。（c）輝度の一例を示した図である。

【図 3 3 3】ランプの輝度と時間の関係を示した図である。

【図 3 3 4】（a）第 1 副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。（b）コマンド受信割込処理の流れを示すフローチャートである。（c）1 m s タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。（d）1 0 m s タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。（e）DMA 割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 3 5】（a）遊技者設定画面表示処理の流れを示したフローチャートである。（b）サウンド制御ループ処理の流れを示したフローチャートである。（c）サウンドドライ

50

バ処理の流れを示したフローチャートである。

【図 3 3 6】(a) ボリュームスイッチ処理の流れを示したフローチャートである。(b) ボリューム値変更処理の流れを示したフローチャートである。

【図 3 3 7】管理者設定値制御処理の流れを示したフローチャートである。

【図 3 3 8】主制御部 3 0 0 による特図変動表示と第 1 副制御部 4 0 0 による装飾図柄変動表示の関係を示したタイムチャートである。

【図 3 3 9】(a) 特図変動表示とデモ画面の表示タイミングの実施例 1 を示した図である。(b) 特図変動表示とデモ画面の表示タイミングの実施例 2 を示した図である。(c) 実施例 1 のデモ画面表示前に設定画面を表示する例を示した図である。

【図 3 4 0】(a) 実施例 1 のデモ画面表示中に設定画面を表示し、デモ画面表示を中断する例を示した図である。(b) 実施例 1 のデモ画面表示中にデモ画面表示を中断することなく設定画面を表示する例を示した図である。(c) 実施例 1 のデモ画面表示の終了間際にデモ画面表示を中断することなく設定画面を表示する例を示した図である。

【図 3 4 1】(a) 特図変動表示が開始される前にボリューム調整が行われなかった例を示したタイムチャートである。(b) (c) 特図変動表示が開始される前に音量調整が行われた例を示したタイムチャートである。

【図 3 4 2】(a) 特図変動表示が開始される前に音量調整が行われた例を示したタイムチャートである。(b) 設定画面の表示中に音量調整が行われた例を示したタイムチャートである。(c) 設定画面表示が強制終了された例を示したタイムチャートである。

【図 3 4 3】(a) 設定画面表示が強制終了された例を示したタイムチャートである。(b) 設定画面の終了前に他のイベントが発生した例を示したタイムチャートである。

【図 3 4 4】(a)、(b) デモ中に設定画面が表示されボリューム調整が行われた例を示したタイムチャートである。(c) デモ中の設定画面の終了前に他のイベントが発生した例を示したタイムチャートである。

【図 3 4 5】(a)、(b) デモ中の設定画面で音量を変化させた例を示したタイムチャートである。(c) エラー発生時のタイムチャートである。

【図 3 4 6】音量調整画面と輝度調整画面を表示するまでの画面遷移の一例を時系列で示した図である。

【図 3 4 7】音量調整例 1 を時系列で示した図である。

【図 3 4 8】音量調整例 2 を時系列で示した図である。

【図 3 4 9】音量調整例 3 を時系列で示した図である。

【図 3 5 0】音量調整例 3 を時系列で示した図である。

【図 3 5 1】音量調整例 4 を時系列で示した図である。

【図 3 5 2】音量調整例 4 を時系列で示した図である。

【図 3 5 3】音量調整例 5 を時系列で示した図である。

【図 3 5 4】音量調整例 6 を時系列で示した図である。

【図 3 5 5】音量調整例 7 を時系列で示した図である。

【図 3 5 6】音量調整例 8 を時系列で示した図である。

【図 3 5 7】(a) デモ表示の一例を時系列で示した図である。(b) 音量調整後にデモ表示を最初から行なう例を示した図である。(c) 音量調整後にデモ表示を途中から行なう例を示した図である。

【図 3 5 8】(a) 複数の演出モードから特定の演出モードを選択させるための演出モード選択画面の一例である。(b) ログインの認証を行うパスワードを入力させるための会員制メニュー関連画面の一例である。(c) 音量調整画面を構成する画像の少なくとも一部にエラー表示を重ねて表示する例である。

【図 3 5 9】第 2 0 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の制御部の回路ブロック図を示したものである。

【図 3 6 0】制御部の回路ブロック図の一部を抜き出して示したものである。

【図 3 6 1】(a) パチンコ機 1 0 0 の正面図である。(b) 可動体の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 3 6 2】第一の動作と第二の動作の実行時間のパターンを示したタイムチャートである。

【図 3 6 3】可動体の初期動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 4】(a) 可動体の通常動作の一例を示したタイムチャートである。(b) 可動体の復帰動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 5】可動体の動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 6】可動体と光出力手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 7】可動体と表示手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 8】可動体と表示手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 6 9】復帰動作中の可動体と光出力手段の動作の一例を示したタイムチャートである。 10

【図 3 7 0】動作データと動作の関係の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 7 1】動作データと動作の関係の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 7 2】表示手段による複数の動作の一例を示したタイムチャートである。

【図 3 7 3】先読み演出中の可動体の動作例 1 を時系列で示した図である。

【図 3 7 4】先読み演出中の可動体の動作例 2 を時系列で示した図である。

【図 3 7 5】先読み演出中の可動体の動作例 3 を時系列で示した図である。

【図 3 7 6】島一斉演出の開始条件が成立しない場合の演出の流れの一例を時系列で示した図である。

【図 3 7 7】島一斉演出の開始条件が成立した場合の演出の流れの一例を時系列で示した図である。 20

【図 3 7 8】電源投入後の可動体の初期動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 7 9】図柄変動停止中の可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 0】前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 1】図柄変動表示中の可動体の演出動作 1 の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 2】図柄変動表示中の可動体の演出動作 2 の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 3】図柄変動表示中の可動体の演出動作 3 の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 4】操作手段による操作に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。 30

【図 3 8 5】始動口入賞に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 8 6】可動体の変形例を示した図である。

【図 3 8 7】図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【図 3 8 8】図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【図 3 8 9】図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【図 3 9 0】図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。 40

【図 3 9 1】図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【図 3 9 2】(a-1) ~ (f-1) 図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。(a-2) ~ (h-2) 図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【図 3 9 3】(a-1) ~ (f-1) 大当たり遊技中の可動体の演出動作を時系列で示した図である。(a-2) ~ (f-2) 大当たり遊技中に電断・復電が発生した場合の可動体の動作を時系列で示した図である。

【図 3 9 4】前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作後の演出動作の一例を時系列で示 50

した図である。

【図 3 9 5】可動体の復帰動作中の始動口入賞に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 9 6】演出動作中の前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【図 3 9 7】本発明の概要を説明するための図面である。

【図 3 9 8】本発明の概要を説明するための図面である。

【図 3 9 9】本発明の概要を説明するための図面である。

【図 4 0 0】第 2 1 実施形態における音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 4 0 1】本実施形態における音演出の他の例を示すタイミングチャートである。

10

【図 4 0 2】第一の演出から第三の演出までによる音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 4 0 3】第四の演出と第五の演出による音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【図 4 0 4】R T C の時間情報に基づいて開始される第四の演出の他の例を示す図である。

【図 4 0 5】本実施形態における演出モードを説明するための図である。

【図 4 0 6】電源を投入してから演出モードを選択し、装飾図柄表示装置 2 0 8 で開始される演出モードのアニメーションを示す図である。

【図 4 0 7】図 4 0 6 の続きを表す図である。

20

【図 4 0 8】図 4 0 7 の続きを表す図である。

【図 4 0 9】図 4 0 8 の続きを表す図である。

【図 4 1 0】図 4 0 9 (k) 以降の選択演出の変形例を示す図である。

【図 4 1 1】大当り遊技中の演出の一例を示す図である。

【図 4 1 2】大当り遊技中の演出の他の一例を示す図である。

【図 4 1 3】R T C の時間情報に基づく演出の一例を示す図である。

【図 4 1 4】パチンコ機 1 0 0 に電源が投入されてからの演出 B に関する動作の一例について説明するタイミングチャートである。

【図 4 1 5】本実施形態におけるリンク演出の一例としての演出 B の具体的演出例について説明する図である。

30

【図 4 1 6】図 4 1 5 に示す演出 B の具体的演出例の続きを示す図である。

【図 4 1 7】図 4 1 6 に示す演出 B の具体的演出例の続きを示す図である。

【図 4 1 8】電サポ状態である複数のパチンコ機 A, B が同調してリンク演出を行っている様子を示す図である

【図 4 1 9】(a) は演出 B の実行状態を示す第 1 の実施例を表すタイミングチャートであり、(b) は演出 B の実行状態を示す第 2 の実施例を表すタイミングチャートである。

【図 4 2 0】(a) は演出 B の実行状態を示す第 3 の実施例を表すタイミングチャートであり、(b) は演出 B の実行状態を示す第 4 の実施例を表すタイミングチャートであり、(c) は演出 B の実行状態を示す第 5 の実施例を表すタイミングチャートである。

【図 4 2 1】(a) は演出 B の実行状態を示す第 6 の実施例を表すタイミングチャートであり、(b) は演出 B の実行状態を示す第 7 の実施例を表すタイミングチャートである。

40

【図 4 2 2】(a) は演出 B の実行状態を示す第 8 の実施例を表すタイミングチャートであり、(b) は演出 B の実行状態を示す第 9 の実施例を表すタイミングチャートである。

【図 4 2 3】(a) は演出 B の実行状態を示す第 1 0 の実施例を表すタイミングチャートであり、(b) は演出 B の実行状態を示す第 1 1 の実施例を表すタイミングチャートである。

【図 4 2 4】遊技の進行に伴う動作について説明するタイミングチャートである。

【図 4 2 5】(a) は他の例のパチンコ機 1 0 0 の正面図であり、(b) は (a) に示されるパチンコ機 1 0 0 の斜視図である。

【図 4 2 6】演出 B に係る可動体による演出動作を実行するためのデータ構成例を示す概

50

念図であって、(a)は第1のデータ構成例を示し、(b)は第2のデータ構成例を示し、(c)は第3のデータ構成例を示す。

【図427】本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【図428】(a)は、第23実施形態のパチンコ機における特別図柄の大当たり停止図柄態様とラウンド毎のアタッカの動作パターンの一例を示したものであり、(b)は、大当たり遊技における大入賞口(可変入賞口)の具体的動作パターンの一例を示したものである。

【図429】可変入賞口の形状及び配置について模式的に説明する図である。

【図430】第24実施形態に係るパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台(例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機)について詳細に説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機を例に挙げて説明するが、スロットマシンにも適用可能である。

【0011】

[第1実施形態]

<全体構成>

まず、図1を用いて、本発明の第1実施形態に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側(遊技者側)から見た外観斜視図である。

【0012】

パチンコ機100は、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面(遊技者側)に備える。

【0013】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所(島設備等)へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【0014】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。このパチンコ機100を設置した店舗(遊技店)の店員は、この本体104を開閉操作することが可能であり、本体104が開いたことを検出する本体開放センサ1041が設けられている。

【0015】

前面枠扉106は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉106も開閉操作することが可能であり、前面枠扉106が開いたことを検出する前面枠扉センサ1061も設けられている。なお、この前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をLEDとするものもランプと称する。

【0016】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉108は、前面枠扉106を開放した状態で操作可能となる開放レバー1081を押すことによって開く。また、球貯留皿付扉108が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサ1082も設けられている。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球(以下、単に「球」と称

10

20

30

40

50

する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 1 1 0 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 1 2 6 と、上皿 1 2 6 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 1 2 8 と、遊技者の操作によって上皿 1 2 6 に貯留された遊技球を下皿 1 2 8 へと排出させる球抜ボタン 1 3 0 と、遊技者の操作によって下皿 1 2 8 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 1 3 2 と、遊技者の操作によって発射装置 1 1 0 へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域 1 2 4 へと打ち出す球発射ハンドル 1 3 4 と、遊技者の操作によって各種演出装置 2 0 6（図 3 参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン 1 3 6 と、チャンスボタン 1 3 6 に内蔵され、そのチャンスボタン 1 3 6 を発光させるチャンスボタンランプ 1 3 8 と、遊技店に設置されたカードユニット（C R ユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン 1 4 0 と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン 1 4 2 と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部 1 4 4 と、を備える。また、図 1 に示すパチンコ機 1 0 0 には、下皿 1 2 8 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。

【0017】

発射装置 1 1 0 は、本体 1 0 4 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 1 3 4 が遊技者に操作されることによって回動する発射杆 1 4 6 と、遊技球を発射杆 1 4 6 の先端で打突する発射槌 1 4 8 と、を備える。この発射装置 1 1 0 は、遊技者に球発射ハンドル 1 3 4 が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば 0. 6 秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域 1 2 4 へ向けて発射する。

【0018】

遊技盤 2 0 0 は、前面に遊技領域 1 2 4 を有し、本体 1 0 4 の空間部 1 1 4 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 1 0 4 に着脱自在に装着されている。遊技領域 1 2 4 は、遊技盤 2 0 0 を本体 1 0 4 に装着した後、開口部 1 1 6 から観察することができる。なお、図 1 では遊技領域 1 2 4 の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図 3 に示す。

【0019】

図 2 は、図 1 のパチンコ機 1 0 0 を背面側から見た外観図である。

【0020】

パチンコ機 1 0 0 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 1 5 0 と、この球タンク 1 5 0 の下方に位置し、球タンク 1 5 0 の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置 1 5 2 に導くためのタンクレール 1 5 4 とを配設している。

【0021】

払出装置 1 5 2 は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置 1 5 2 は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール 1 5 4 の下流端に接続する。

【0022】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 1 5 4 を通過して払出装置 1 5 2 内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 1 5 2 の下方へ 1 個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置 1 5 2 は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【0023】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部 6 0 0 へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機 1 0 0 の前面側に配設した上皿 1 2 6 に到達するように構成しており、パチンコ機 1 0 0 は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこ

10

20

30

40

50

の構成により付与する（払い出す）。

【0024】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300（図4参照）を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400（図4参照）を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500（図4参照）を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630（図4参照）を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源管理部660（図4参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。本実施形態では、第1副基板160に設定スイッチ161が備えられている。設定スイッチ161は、例えば、ダイヤル式のスイッチであり、ダイヤルの位置に応じて演出に関する各種設定を開始させることができるようになっている。

10

20

【0025】

図3は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【0026】

遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。

【0027】

遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。この演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置210と、第1特別図柄表示装置（以下、「第1特図表示装置」ということがある。）212と、第2特別図柄表示装置（以下、「第2特図表示装置」ということがある。）214と、普通図柄保留ランプ216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」と称する場合があります、特別図柄、第1特別図柄、第2特別図柄のうちの一つまたは複数を「特図」と称する場合があります。

30

【0028】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（LCD：Liquid Crystal Display）によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL（Electro-Luminescence）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

40

【0029】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セ

50

グメントLED (Light Emitting Diode) によって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。これらの第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、図柄表示手段の一例である。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置208も、図柄表示手段の一例としてもよい。

【0030】

普図保留ランプ216は、保留している第1の変動遊技（詳細は後述する普図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、4つ）まで保留することを可能としている。なお、以下の説明において、「ランプ」は発光手段の一例であり、この発光手段には、LEDやEL等の各種の発光デバイスが適用可能である。

10

【0031】

第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している第2の変動遊技（詳細は後述する特図変動遊技）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、4つ、第1特図用と第2特図用を合わせると8つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。

【0032】

20

高確中ランプ222は、現在の図柄制御状態を示す報知を行なうためのランプ（報知手段）である。この高確中ランプ222は、電源が投入されてから大当たり遊技の開始まで、現在の図柄制御状態を示す報知を行ない、それ以降は、現在の図柄制御状態を示す報知をしないように構成している。また図柄制御状態では、電源が再投入された場合には、電源が遮断される直前の図柄制御状態に復帰する。この図柄制御状態については後述するが、ここでの図柄制御状態として、通常状態、時短状態（電サボ状態）、および確変状態のうちのいずれの状態としてもよいし、特図確変ありの状態および特図確変なしの状態のうちの一方の状態としてもよい。

【0033】

なお、本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。

30

【0034】

また、この演出装置206の周囲には、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、第1可変入賞口234と、第2可変入賞口235とを配設している。

【0035】

一般入賞口226は、本実施形態では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口226に入賞した場合）、図2に示す払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、10個）の球を賞球として図1に示す上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球（遊技球）」と呼ぶ。

40

【0036】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤200の右側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に

50

入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 2 2 8 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

【0037】

第 1 特図始動口 2 3 0 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 2 に示す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。このような第 1 特図始動口 2 3 0 を、第二の領域ということがある。

【0038】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、本実施形態では第 1 特図始動口 2 3 0 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技盤 2 0 0 の中央部下方に設けられている。この第 2 特図始動口 2 3 2 の近傍には、ソレノイドによって左右に開閉自在な一对の羽根部材 2 3 2 1 が設けられており、一对の羽根部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 とを併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれる。一对の羽根部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 への入球は不可能であり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が閉じた態様は入賞困難な開閉態様である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合に一对の羽根部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 への球の入球が可能（入賞容易状態）になり、一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた開状態は入賞容易な状態である。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、入り口（遊技球の進入口）の大きさが小サイズ（第 1 の大きさに相当）と大サイズ（第 2 の大きさに相当）のうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化する、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。この大サイズの大きさは、第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさよりも大きい。一对の羽根部材 2 3 2 1 が開いた状態では、遊技領域 1 2 4 に進入した遊技球のうち、固定始動領域である第 1 特図始動口 2 3 0 に進入する遊技球よりも、可変始動領域である第 2 特図始動口 2 3 2 に進入する遊技球の方が多い。一方、小サイズの大きさは、第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさよりも小さいか、あるいは第 1 特図始動口 2 3 0 の入り口の大きさ以下である。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。このような第 2 特図始動口 2 3 2 を、第二の領域ということがある。

【0039】

第 1 可変入賞口 2 3 4 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央部下方に 1 つだけ配設している。一方、第 2 可変入賞口 2 3 5 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の右斜め下方に 1 つだけ配設している。なお、本実施形態において、第 2 可変入賞口 2 3 5 を第一の領域という場合がある。第 1 可変入賞口 2 3 4 にしても第 2 可変入賞口 2 3 5 にしても、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口はアタッカと呼ばれることがある。したがって、第 1 可変入賞口 2 3 4 は、第一の可変入賞開口と第一の扉部材 2 3 4 1 とを備え、第一のアタッカであり、第 2 可変入賞口 2 3 5 は、第二の可変入賞開口と第二の扉部材 2 3 5 1 とを備え、第二のアタッカである。以下、第 1 可変入賞口 2 3 4 と第 2 可変入賞口 2 3 5 とを特に区別せずに説明する場合は、単に、可変入賞口（2 3 4, 2 3

5) といったり、可変入賞開口といったり、扉部材(2341, 2351)といったり、アタッカといったりする。扉部材(2341, 2351)は、閉状態、およびその閉状態よりも遊技球の可変入賞開口への進入が容易な開状態のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第1の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口(234, 235)における閉状態は、扉部材(2341, 2351)が遊技盤200の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第2の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口(234, 235)における開状態は、扉部材(2341, 2351)が遊技盤200に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口(234, 235)は、後述する大当り遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、大当り遊技の1ラウンド~14ラウンドでは、第1可変入賞口234が開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返し、第2可変入賞口235は依然として閉状態を維持したままである。この第2可変入賞口235は、大当り遊技が15ラウンドに突入すると、15ラウンドの間、開状態と閉状態との間で状態変更を繰り返す。一方、15ラウンドの間は、第1可変入賞口234は閉状態を維持する。すなわち、第1可変入賞口234は、大当り遊技中の第一の期間(ここでは1ラウンド~14ラウンドの期間)に入賞可能となるものであり、第2可変入賞口235は、大当り遊技中の第二の期間(ここでは15ラウンドの期間)に入賞可能となるものである。なお、閉状態には、完全に閉塞している状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図3に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が大当り図柄を停止表示した場合に扉部材が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。可変入賞口(234, 235)への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、15個)の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口(234, 235)に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

【0040】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設していると共に、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口240を設けている。

【0041】

上皿126に収容されている球は発射レールの発射位置に供給される。このパチンコ機100では、遊技者の球発射ハンドル134の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材236や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口(一般入賞口226、可変入賞口(234, 235))や始動口(第1特図始動口230、第2特図始動口232)に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

【0042】

<演出装置206>

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。

【0043】

この演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242およびステージ244を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246(以下、扉と称する場合がある)を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208および遮蔽装置246は、ワープ装置242、およびステージ244の後方に位置することとなる。

【0044】

ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242 a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方のステージ 244 にワープ出口 242 b から排出する。

【0045】

ステージ 244 は、ワープ出口 242 b から排出された球や遊技釘 238 などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ 244 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 230 へ入球し易くなるスペシャルルート 244 a を設けている。

【0046】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246 a および右扉 246 b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面ステージ 244 の間に配設する。左扉 246 a および右扉 246 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246 a および右扉 246 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽装置 246 は、左扉 246 a および右扉 246 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246 a および右扉 246 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 208 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246 a および右扉 246 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246 a および右扉 246 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

【0047】

図 1 に示すスピーカ 120 や枠ランプ 122 等の装飾ランプ、図 3 に示す装飾図柄表示装置 208、および遮蔽装置 246 は、演出手段に相当し、これらの中でも装飾図柄表示装置 208 は演出表示手段の一例に相当する。

【0048】

<制御部>

次に、図 4 を用いて、このパチンコ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

【0049】

パチンコ機 100 の制御部は、大別すると、遊技の中枢部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源管理部 660 と、によって構成している。本実施形態では、主制御部 300、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 はそれぞれ別の回路基板からなるものであるが、これら 3 つの制御部（300、400、500）は、共通の一つの回路基板からなるものであってもよいし、第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 が、主制御部 300 の回路基板とは別の共通の一つの回路基板からなるものであってもよい。したがって、主制御部 300、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 それぞれを所定の制御手段ととらえることもできるし、これら 3 つの制御部（300、400、500）を併せた一つのものを所定の制御手段ととらえることもできるし、第 1 副制御部 400 および第 2 副制御部 500 を併せた一つのものを所定の制御手段ととらえることもできる。また、主制御部 300、第 1 副制御部 400、および第 2 副制御部 500 それぞれは、複数の基板（例えば、複数の制御基板、1 または複数の中継基板と 1 または複数の制御基板など）から構成されたものであってもよい。さらに、第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 を併せたものを副

制御手段としてとらえると、ここで説明するパチンコ機１００では、主制御部３００と、副制御手段（第１副制御部４００および第２副制御部５００）とは、別々の基板に設けられ、それら基板間を電気信号線で直接的に接続しているが、さらに別の中継基板によってそれらの基板間の電気信号の送受信を中継させる構成としてもよい。

【００５０】

＜主制御部＞

まず、パチンコ機１００の主制御部３００について説明する。

【００５１】

主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えており、この基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４とを搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよい。また、ＲＯＭ３０６には所定情報等を表す各種のデータがアドレスごとに格納されており、以降の説明でテーブルというときには、ＲＯＭ３０６内のいずれのアドレスを指定するかを決定するための条件を表形式にまとめたものをさす場合がある。これらの点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１６ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【００５２】

また、基本回路３０２には、水晶発振器３１６ａが出力するクロック信号を受信する度に０～６５５３５の範囲で数値を導出する乱数値生成回路３１８（この回路には３つの乱数値生成回路を内蔵しているものとする）と、本体開放センサ１０４１、前面枠扉センサ１０６１、球貯留皿付扉センサ１０８２、および図１に示す下皿１２８が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサや、各始動口、入賞口の入り口および可変入賞口の内部に設けた球検出センサを含む各種センサ３２０が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路３１８および基本回路３０２に出力するためのセンサ回路３２２と、第１特図表示装置２１２や第２特図表示装置２１４の表示制御を行うための駆動回路３２４と、普図表示装置２１０の表示制御を行うための駆動回路３２６と、各種状態表示部３２８（例えば、普図保留ランプ２１６、第１特図保留ランプ２１８、第２特図保留ランプ２２０、高確中ランプ２２２等）の表示制御を行うための駆動回路３３０と、第２特図始動口２３２や第１可変入賞口２３４や第２可変入賞口２３５等を開閉駆動する各種ソレノイド３３２を制御するための駆動回路３３４を接続している。

【００５３】

主制御部３００は、遊技制御を行う遊技制御手段であって、後述する当否判定手段、始動情報先読手段、および事前判定手段を有する。

【００５４】

乱数値生成回路３１８は、基本回路３０２で使用する乱数値を生成する。この乱数値生成回路３１８における乱数の生成には、大別するとカウンタモードと乱数モードとの２種類の方法がある。カウンタモードでは、所定の時間間隔でカウントアップ（ダウン）する数値を取得して、その数値を乱数として導出する。乱数モードには、さらに２つの方法がある。乱数モードにおける一つ目の方法は、乱数の種を用いて所定関数（例えばモジュラス関数）による演算を行い、この演算結果を乱数として導出する。二つ目の方法は、０～６５５３５の範囲の数値がランダムに配列された乱数テーブルから数値を読み出し、その読み出した数値を乱数として導出する。乱数値生成回路３１８では、各種センサ３２０からセンサ回路３２２に入力される信号に重畳しているホワイトノイズを利用して不規則な値を取得する。乱数値生成回路３１８は、こうして取得した値を、カウンタモードでカウントアップ（ダウン）させるカウンタの初期値として用いたり、乱数の種として用いたり

、あるいは乱数テーブルの読み出し開始位置を決定する際に用いる。

【0055】

なお、第1特図始動口230に球が入賞したことを、各種センサ320のうちの球検出センサが検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路318に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路318は、第1特図始動口230に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、第1特図始動口230に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路318は、第2特図始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第2特図始動口232に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、第2特図始動口232に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。さらに、乱数値生成回路318は、普図始動口228に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、普図始動口228に対応する乱数値生成回路のそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、乱数値生成回路318に内蔵された、普図始動口228に対応する乱数値記憶用レジスタに記憶する。

10

【0056】

また、この明細書にいう球検出センサとしては、具体的には、一般入賞口226、第1特図始動口230、第2特図始動口232、第1可変入賞口234、第2可変入賞口235など所定の入賞口に入賞した球を検出するセンサや、普図始動口228を通過する球を検出するセンサがあげられる。

20

【0057】

さらに、基本回路302には、情報出力回路336を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路336を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路350にパチンコ機100の遊技情報（例えば、制御状態を表す情報等）を出力する。

【0058】

また、主制御部300には、電源管理部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本実施形態では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。低電圧信号は、主制御部300のCPU304を動作させるための電気系統に異常があることを表す電気系統異常信号であり、電圧監視回路338は電気系統異常信号出力手段の一例に相当する。

30

【0059】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。主制御部300のCPU304は、遊技制御手段の一例に相当する。

【0060】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400および払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

40

【0061】

<副制御部>

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400

50

は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 400 の全体を制御する基本回路 402 を備えており、この基本回路 402 には、CPU 404 と、一時的にデータを記憶するための RAM 408 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 410 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 412 を搭載している。この基本回路 402 の CPU 404 は、水晶発振器 414 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路 402 には、制御プログラムや各種演出データを記憶するための ROM 406 が接続されている。なお、ROM 406 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の ROM に記憶させてもよい。

【0062】

また、基本回路 402 には、スピーカ 120（およびアンプ）の制御を行うための音源 IC 416 と、各種ランプ 418 の制御を行うための駆動回路 420 と、図 1 に示すチャンスボタン 136 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 426 と、チャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号を基本回路 402 に出力するセンサ回路 428 と、を接続している。

【0063】

さらに、第 1 副制御部 400 には、装飾図柄表示装置（液晶表示装置）208 および遮蔽装置 246 の制御を行うための第 2 副制御部 500 が接続されている。

【0064】

第 1 副制御部 400 と第 2 副制御部 500 を併せた副制御手段は、遊技制御手段である主制御部 300 からの指令信号を受信し、受信した指令信号に基づいて、装飾図柄表示装置 208 等の演出手段を制御する。

【0065】

＜払出制御部、発射制御部、電源管理部＞

次に、パチンコ機 100 の払出制御部 600、発射制御部 630、電源管理部 660 について説明する。

【0066】

払出制御部 600 は、主に主制御部 300 が送信したコマンド等の信号に基づいて図 2 に示す払出装 152 の払出モータ 602 を制御すると共に、払出センサ 604 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 606 を介して、パチンコ機 100 とは別体で設けられたカードユニット 608 との通信を行う。

【0067】

発射制御部 630 は、払出制御部 600 が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル 134 内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル 134 の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、図 1 に示す発射杆 146 および発射槌 148 を駆動する発射モータ 632 の制御や、上皿 126 から発射装置 110 に球を供給する球送り装置 634 の制御を行う。

【0068】

電源管理部 660 は、パチンコ機 100 に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給する。主制御部 300、第 1 副制御部 400、および発射制御部 630 は、払出制御部 600 から所定電圧の供給を受ける。また、電源管理部 660 は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部 300 の RAM 308 等）に所定の期間（例えば 10 日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源管理部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 1 副制御部 400 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【0069】

＜図柄の種類＞

次に、図 5（a-1）～（c）を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 212

10

20

30

40

50

、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置208、普通図柄表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【0070】

図5(a-1)は特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものである。第1特図始動口230に球が入球したことを球検出センサである第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特別図柄表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」(特図1変動遊技)を行う。そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第1特別図柄表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図1の変動表示」を開始してから特図1の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図1の図柄変動表示と称することがある。この特図1の図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。

10

【0071】

図5(a-2)は特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものである。第2特図始動口232に球が入球したことを球検出センサである第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊技が開始される。特図2変動遊技が開始されると、第2特別図柄表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」(特図2変動遊技)を行う。そして、特図2の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第2特別図柄表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図2の変動表示」を開始してから特図2の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を特図2の図柄変動表示と称することがある。この特図2の図柄変動表示は複数回、連続して行われることがある。

20

【0072】

図5(a-1)にも図5(a-2)にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図F」の6種類の特図が示されている。図5(a-1)においても図5(a-2)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0073】

本実施形態では、特図1の停止図柄態様と、特図2の停止図柄態様は共通している。しかしながら、特図1よりも特図2の方が有利なゲーム性になっており、特図2では大当り図柄はいずれも15ラウンド(R)特別大当りである。一方、特図1では「特図A」と「特図B」のみが15R特別大当りであって、「特図C」と「特図D」は、14R大当りである。

30

【0074】

ここにいうラウンドとは、所定量の遊技価値(所定球数)を獲得することができるチャンスの回数をいう。本実施形態では、可変入賞口(234, 235)の作動回数を表すものであり、15ラウンドとは、第1可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が14回続いた後、第2可変入賞口235の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が1回行われる。15ラウンドとは、第1可変入賞口234の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が14回続いた後、第2可変入賞口235の1または複数回の開閉動作を1回(1回の作動)として、この作動が1回行われることを意味する。各ラウンドは所定のラウンド終了条件(例えば所定球数(一例として10球)の遊技球の進入、所定量の遊技価値(所定球数)の獲得、ラウンド開始から所定時間の経過などのうちの1または複数)が成立することにより終了する。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当りか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当りか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当りと、特別大当りあるいは時短大当りとの違いは、次回の特図変動遊技で、大当りに当選する確率が高い(特別大当りあるいは時短大当り)か低い(大当り)かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状

40

50

態と称する。

【0075】

本実施形態では、特図2では、大当たり図柄（特図A～D）が停止表示され、15R目に開状態（例えば、30秒間の開状態）になる第2可変入賞口235に入賞すると、大当たり遊技終了後に、制御状態は特図高確率状態になり、15R目に第2可変入賞口235に入賞しないと、大当たり遊技終了後に、制御状態は特図低確率状態のままである。すなわち、本実施形態におけるパチンコ機100は、特図高確率状態への移行を第2可変入賞口235といった構造物により行うものであるということが出来る。すなわち、本実施形態では、例えば、第2可変入賞口235の内部に確率変動機能作動領域と、この確率変動機能作動領域に高確率変動決定領域スイッチ（あるいは、「確変領域スイッチ」という場合もある）とを設けて、この高確率変動決定領域スイッチへの遊技球の通過を条件に特図高確率状態へ移行するパチンコ機100が開示されているということが出来る。さらに、第2可変入賞口235が開状態となっている間に設定される高確率変動決定領域有効状態において高確率変動決定領域スイッチへの遊技球の通過を条件として特図高確率状態へ移行するようにしてもよい。一方、特図1では「特図A」又は「特図B」が停止表示され、15R目の第2可変入賞口235への入賞を条件に、大当たり遊技終了後、特図高確率状態になり、「特図C」又は「特図D」は、14R大当たりであって、15R目がないことから、特図高確率状態になることはなく、特図低確率状態のままである。すなわち、本実施形態のパチンコ機100によれば、15ラウンドの大当たりは、大当たり遊技終了後に特図高確率状態に移行する権利をもらえる大当たりであり、15ラウンド目にしか開放しない第2可変入賞口235に入賞することを条件にして、大当たり遊技終了後に特図高確率状態に移行する。

【0076】

特図低確率状態は第1の確率制御状態の一例に相当する。また、大当たり遊技終了後に特図高確率状態になることを特図確変と称することもあり、大当たり遊技終了後に大当たりに当選する確率が高くなっている状態（特図高確率状態）は、遊技者の有利度が高くなる制御状態であって第2の確率制御状態の一例に相当する。この特図高確率状態を確変状態、あるいは単に確変と称することがある。本実施形態では、確変付きの大当たりの場合には、大当たり遊技終了後、100回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率状態）が維持され、101回目には非確変状態（特図低確率状態）に移行する。なお、次回大当たりまで確変状態が維持されるようにしてもよい。

【0077】

本明細書では制御状態という遊技台（パチンコ機100）の内部における状態をさす文言を用いて説明するが、この制御状態という文言にはいわゆる遊技状態の概念が含まれる。この確率制御状態の移行は主制御部300が行い、主制御部300は、確率制御状態移行手段の一例に相当する。

【0078】

また、本実施形態では、大当たりに当選すると、大当たり遊技終了後、電チューサポート（電サポ）有りの状態（以下、電サポ状態と称する）に移行する。電サポ状態は、特図変動遊技における大当たりを終了してから、確変付きの大当たりの場合には100回の図柄変動表示が行われる間、確変無しの大当たりの場合には50回の図柄変動表示が行われる間、維持され、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。この電サポ状態は、このパチンコ機100に用意された制御状態の一つであり、時短状態と称されることもある。すなわち、電サポ状態（時短状態）は、大当たり遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグも用意されており、時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/101であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/101に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変

動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では1.2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第2特図始動口232の一对の羽根部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.3秒の電チュー開放期間が電サポ状態では1.7秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、一对の羽根部材2321は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かない一对の羽根部材2321が、電サポ状態では3回開く（例えば、1.7秒開放することを3回繰り返し、開放と開放の間の閉鎖時間は1.6秒）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第2特図始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当たり遊技中にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、大当たり遊技中に電サポ状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口（234, 235）に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第2特図始動口232に多くの遊技球が入球し、大当たり中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第2特図始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第2特図始動口232に進入し難い。上述のごとく、第2特図始動口232は、遊技球が進入する入り口の大きさが小サイズと大サイズのうちのいずれか一方のサイズからいずれか他方のサイズに変化するものである。この第2特図始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって大サイズである。

【0079】

本実施形態では、特図2では、大当たり図柄（特図A～D）が停止表示され、15R目に開状態になる第2可変入賞口235に入賞すると、大当たり遊技終了後、100回の図柄変動表示が行われる間、確変状態かつ電サポ状態（特図高確率普図高確率状態）が維持され、101回目には非確変状態かつ非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）に移行し、15R目に第2可変入賞口235に入賞しないと、大当たり遊技終了後、非確変状態のまま、50回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、51回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。このように、本実施形態では、特図2の変動遊技で大当たりとなった場合は、必ず第一の条件が成立しやすい構成となっている。

【0080】

一方、特図1では「特図A」又は「特図B」が停止表示され、15R目の第2可変入賞口235への入賞を条件に、大当たり遊技終了後、100回の図柄変動表示が行われる間、確変状態かつ電サポ状態（特図高確率普図高確率状態）が維持され、101回目には非確変状態かつ非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）に移行し、15R目に第2可変入賞口235への入賞がなかった場合には、大当たり遊技終了後、非確変状態のまま、50回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、51回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。また、特図1では、「特図C」又は「特図D」が停止表示されると、大当たり遊技終了後、非確変状態のまま、50回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、51回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。

【0081】

非電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が小サイズに維持される。一方、上述のごとく、電サポ状態では、第2特図始動口232は、入り口が大サイズになり、遊技球の進入率が高められる。すなわち、非電サポ状態では、遊技球が可変始動領域である

第2特図始動口232に第1の進入率で進入するのに対して、電サポ状態では、遊技球が第2特図始動口232に上記第1の進入率よりも進入率が高い第2の進入率で進入する。したがって、非電サポ状態が第一の進入率制御状態の一例に相当し、電サポ状態が第二の進入率制御状態の一例に相当する。

【0082】

なお、本実施形態では、小当りが用意されていないが、小当りを用意しておいてもよい。ここにいう小当りは、小当り遊技中に、第1可変入賞口234の第一の扉部材2341が所定回（例えば15回）作動し、その第一の扉部材2341は、1回の作動につき開状態を最大で1.5秒間しか維持しない。小当りにおける第一の扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば10球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われず、小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない役であり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。

【0083】

大当り遊技では、可変入賞口（234，235）が開放し、遊技者の有利度が相対的に高い状態になる。

【0084】

また、本実施形態では、ハズレ図柄も2種類用意されている。図5（a-1）および同図（a-2）に示す、特図Eは第1ハズレ図柄であり、特図Fは第2ハズレ図柄である。ハズレ図柄が停止表示されると、可変入賞口（234，235）の扉部材（2341，2351）は開閉動作を行わず、遊技者の有利度が相対的に低い状態になる。なお、「特図E」と「特図F」以外のハズレ図柄（例えば、第3のハズレ図柄等）をさらに用意しておいてもよく、本実施形態ではハズレ図柄は複数種類の図柄を含むものである。

【0085】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機100では、遊技者の有利度が高い第2の有利度の当り制御状態と、第2の有利度よりは有利度が低い第1の有利度のハズレ制御状態とが用意され、パチンコ機100は当り制御状態（第二の制御状態）とハズレ制御状態（第一の制御状態）のうちのいずれか一方の制御状態をとる。これらの制御状態の移行も主制御部300のCPU304が行い、主制御部300のCPU304は、制御状態移行手段の一例にも相当する。

【0086】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、「特図A」に対応するその他の図柄も用意されており、「特図B」等の他の図柄についても同様である。

【0087】

第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、当否判定結果（抽選結果）を報知する報知手段であって、図柄変動を開始してから当否判定の結果に対応した図柄態様（特図A～特図F）を停止表示するまでの図柄変動表示を行う図柄表示手段の一例に相当する。

【0088】

図5（b）は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組み合わせである停止図柄態様（第

2の図柄態様)を停止表示する。14R大当り(通常大当り)や15R特別大当り(確変付き大当り)を報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに、同じ装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組み合わせ1”(例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等)を停止表示する。また、図柄表示領域208a~208cに、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ“装飾図柄の組み合わせ2”(例えば「装飾3ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等)が停止表示されると、15R特別大当り(確変付き大当り)確定になる。本実施形態では、装飾図柄の組み合わせ2は、第二の組み合わせに相当する。また、装飾図柄の組み合わせ1であって、装飾図柄の組み合わせ2以外の装飾図柄の組み合わせは、第一の組み合わせに相当する。

【0089】

なお、特図1や特図2の停止図柄態様(図5(a-1),(a-2)参照)と、装飾図柄表示装置208の左中右の各図柄表示領域208a~208cに表示される一つの装飾図柄の停止図柄態様(同図(b)参照)は、装飾図柄(同図(b)参照)の方が大きい。

【0090】

図5(c)は普図の停止図柄態様(第2の図柄態様)の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、ハズレ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」(普図変動遊技)を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とハズレ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図5(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【0091】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を普図の変動停止表示と称することがある。普図表示装置210は補助図柄報知手段の一例に相当する。

【0092】

＜主制御部メイン処理＞

次に、図6を用いて、図4に示す主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【0093】

図4に示す主制御部300のRAM308には、大当り用特図1乱数カウンタ、ハズレ用特図1乱数カウンタ、およびこれらのカウンタの特図2用のカウンタが設けられている。また、そのRAM308には、特図1の保留数、特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、特図1当否判定結果、特図1決定結果、特図1変動時間、およびこれらの、保留数や乱数値や結果の特図2用のものがそれぞれが記憶される。またRAM308には、当否判定(抽選)の開始を保留することができる最大数(この例では4つ)の領域に区分けされた保留記憶部が特図1と特図2とで別々に用意されている。特図1の保留記憶部には、後述するように、特図1当選乱数値、大当り用特図1乱数値、ハズレ用特図1乱数値、および特図1変動時間決定用乱数値の5つの乱数値を1セットにしてこれら5つの乱数値が入賞順(保留順)に1セットずつ1領域ごとに格納される。

【0094】

上述したように、図4に示す主制御部300には、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図6に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0095】

10

20

30

40

50

ステップ S 1 0 1 では、初期設定 1 を行う。この初期設定 1 では、C P U 3 0 4 のスタックポインタ (S P) へのスタック初期値の設定 (仮設定)、割込マスクの設定、I / O 3 1 0 の初期設定、R A M 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、W D T 3 1 4 への動作許可および初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、W D T 3 1 4 に、初期値として 3 2 . 8 m s に相当する数値を設定する。

【 0 0 9 6 】

ステップ S 1 0 3 では、W D T 3 1 4 のカウンタの値をクリアし、W D T 3 1 4 による時間計測を再始動する。

【 0 0 9 7 】

ステップ S 1 0 5 では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路 3 3 8 が、電源制御部 6 6 0 が第 2 副制御部 5 0 0 を介して主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値が所定の値 (本実施形態では 9 v) 未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合 (C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知した場合) にはステップ S 1 0 3 に戻り、低電圧信号がオフの場合 (C P U 3 0 4 が電源の遮断を検知していない場合) にはステップ S 1 0 7 に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値 (9 V) に達しない場合にもステップ S 1 0 3 に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップ S 1 0 5 は繰り返し実行される。

【 0 0 9 8 】

ステップ S 1 0 7 では、初期設定 2 を行う。この初期設定 2 では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ 3 1 2 に設定する処理、I / O 3 1 0 の所定のポート (例えば試験用出力ポート、第 1 副制御部 4 0 0 への出力ポート) からクリア信号を出力する処理、R A M 3 0 8 への書き込みを許可する設定等を行う。

【 0 0 9 9 】

ステップ S 1 0 9 では、電源の遮断前 (電断前) の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合 (主制御部 3 0 0 の基本回路 3 0 2 を初期状態にする場合) には初期化処理 (ステップ S 1 1 3) に進む。

【 0 1 0 0 】

具体的には、最初に、図 2 に示す電源基板 1 8 2 に設けた R A M クリアスイッチ 1 8 0 を遊技店の店員などが操作した場合に送信される R A M クリア信号がオン (操作があったことを示す) であるか否か、すなわち R A M クリアが必要であるか否かを判定し、R A M クリア信号がオンの場合 (R A M クリアが必要な場合) には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。一方、R A M クリア信号がオフの場合 (R A M クリアが必要でない場合) には、R A M 3 0 8 に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路 3 0 2 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、R A M 3 0 8 の所定の領域 (例えば全ての領域) に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値 (例えば 0) であるか否か (チェックサムの結果が正常であるか否か) を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値 (例えば 0) の場合 (チェックサムの結果が正常である場合) には電断前の状態に復帰すべくステップ S 1 1 1 に進み、チェックサムの結果が特定の値 (例えば 0) 以外である場合 (チェックサムの結果が異常である場合) には、パチンコ機 1 0 0 を初期状態にすべくステップ S 1 1 3 に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップ S 1 1 3 に進む。

【 0 1 0 1 】

ステップ S 1 1 1 では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時に R A M 3 0 8 に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み

出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM 308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU 304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップS 115内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図4に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM 308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS 111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS 233において、第1副制御部400へ送信される。

10

【0102】

ステップS 113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM 308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM 308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS 113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS 233において、第1副制御部400へ送信される。

20

【0103】

ステップS 115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、大当り用特図乱数値カウンタ、およびハズレ用特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための4つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、特図1変動時間決定用乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値をそれぞれ生成するための3つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM 308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、このステップS 115の処理を繰り返し実行する。

30

【0104】

<主制御部タイマ割込処理>

次に、図7を用いて、主制御部300のCPU 304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0105】

図4に示す主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

40

【0106】

ステップS 201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU 304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0107】

ステップS 203では、WDT 314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT 314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0108】

50

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種の球検出センサを含む図4に示す各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

10

【0109】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図4に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS205では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、第1可変入賞口234、第2可変入賞口235、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口234、230やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

20

30

40

【0110】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、普図タイマ乱数、大当り用特図1乱数値、ハズレ用特

50

図 1 乱数値、特図 1 変動時間決定用乱数値、大当り用特図 2 乱数値、ハズレ用特図 2 乱数値、および特図 2 変動時間決定用乱数値それぞれを生成するための乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が 0～100 とすると、RAM 308 に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 101 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100 の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算した結果が、RAM 308 に設けた
10
所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば 7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが 1 周したことを判定するための初期値記憶領域を RAM 308 に設けている。なお、本実施形態では特図 1 に関する乱数値を取得するためのカウンタと特図 2 に関する乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。
20

【0111】

ステップ S 2 1 1 では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部 300 で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【0112】

ステップ S 2 1 3 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第 1 特図表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図 1 表示図柄更新タイマ、第 2 特図表示装置 2 1 4 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図 2 表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。
30

【0113】

ステップ S 2 1 5 では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口 2 3 4、2 3 0 や始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 に入賞があった場合に、RAM 308 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【0114】

また、ステップ S 2 1 7 では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第 1 特図始動口 2 3 0 に入賞があり、且つ、保留している特図 1 変動遊技の数が所定数（本実施形態では 4）未満である場合には、所定の始動情報を取得する。すなわち、保留数が所定数未満であれば、特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値を取得する。ここで取得した特図 1 当選乱数値は、ハードウェア乱数を加工した値（ハードウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）である。一方、大当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値は、RAM 308 に設けられたソフトウェア乱数カウンタから導出されたソフトウェア乱数を加工した値（ソフトウェア乱数の値 + R レジスタの値 + 1）である。図 4 に示す乱数値生成回路 3 1 8、RAM 308 に設けられたソフトウェア乱数カウンタ、および乱数加工を施す主制御部 300 を併せたものが、始動情報を生成して導出するものであり、始動情報導出手段（第 1 の始動情報導出手段、第 2 の始動情報導出手段）の一例に相当する。ここで取得された各種乱数値（始動情報）は、RAM 308 に設けた特図 1 の保留記憶部の、入賞順（保留順）に応じた空いている領域に、1 セットの始動情報として記憶される。こ
40
50

の特図 1 の保留記憶部は、第 1 特図始動口 2 3 0（第 1 の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第 1 上限個数（ここでは 4 個）まで記憶可能な第 1 の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）を R A M 3 0 8 に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値の特図 1 の保留記憶部に記憶してもよく、この場合、一時領域を第 1 の始動情報記憶手段としてもよいし、特図 1 の保留記憶部および一時領域を第 1 の始動情報記憶手段としてもよい。また、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 3 0 8 に記憶されている特図 1 の保留数の値に 1 を加算し、特図 1 の保留数が 1 増加する。したがって、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が保留手段の一例に相当する。また、特図 2 についても、特図 1 と同様に始動情報である各乱数値を取得し、取得した乱数値を R A M 3 0 8 に設けた特図 2 の保留記憶部に、1 セットの始動情報として同様に記憶され、さらに、R A M 3 0 8 に記憶されている特図 2 の保留数の値に 1 を加算する。特図 2 の保留記憶部は、第 2 特図始動口 2 3 2（第 2 の始動領域）に遊技球が進入した場合に取得した始動情報を所定の第 2 上限個数（ここでは 4 個）まで記憶可能な第 2 の始動情報記憶手段に相当する。このとき各種乱数値（始動情報）を R A M 3 0 8 に設けた一時領域に一旦記憶し、その一時領域に記憶された値の特図 2 の保留記憶部に記憶してもよく、この場合一時領域を第 2 の始動情報記憶手段としてもよいし、特図 2 の保留記憶部および一時領域を第 2 の始動情報記憶手段としてもよい。

10

【0115】

また、普図始動口 2 2 8 を球が通過したことを検出し、且つ、保留している普図変動遊技の数が所定数（本実施形態では 4）未満の場合には、そのタイミングにおける普図当選乱数値生成用の乱数カウンタの値を始動情報である普図当選乱数値として取得し、R A M 3 0 8 に設けた特図用とは別の乱数値記憶領域に記憶する。また、この入賞受付処理では、所定の球検出センサにより、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8、または可変入賞口（2 3 4、2 3 5）の入賞（入球）を検出した場合に、第 1 副制御部 4 0 0 に送信すべき送信情報に、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8、および可変入賞口（2 3 4、2 3 5）の入賞（入球）の有無を示す入賞受付情報を設定する。

20

【0116】

また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、確変フラグが設けられており、第 2 可変入賞口 2 3 5 の入賞（入球）を検出した場合には、この確変フラグをオンに設定する。本実施形態では、確変フラグは、第 2 可変入賞口 2 3 5 の入賞（入球）が検出されない限り、オンに設定されることはなく、オフのままである。

30

【0117】

なお、特図の始動情報にしても普図の始動情報にしても、保留数がそれぞれの所定数以上であれば始動情報を取得せずに、ステップ S 2 1 9 に進む。

【0118】

ステップ S 2 1 9 では、払出要求数送信処理を行う。図 4 に示す払出制御部 6 0 0 に出力する出力予定情報および払出要求情報は 1 バイトで構成しており、ビット 7 にストローブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 6 に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット 4 ～ 5 に暗号化のための今回加工種別（0 ～ 3）、およびビット 0 ～ 3 に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

40

【0119】

ステップ S 2 2 1 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 を構成する 7 セグメント L E D の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 2 1 0 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【0120】

50

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当り図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、ハズレ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は、当り図柄（図5（c）に示す普図A）およびハズレ図柄（図5（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

10

【0121】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。このようにして一对の羽根部材2321の開放制御を行う主制御部300のCPU304が、可変始動領域制御を行う可変始動領域制御手段の一例に相当する。一方、非電サポ状態であれば、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定するとともに、第2特図始動口232の羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）には、何ら信号を出力しない。こうすることで、羽根部材2321は閉じた状態のままになる。なお、羽根部材2321を閉じた状態に維持するための信号を必ず出力するようにしてもよい。

20

【0122】

また、電サポ状態であった場合には、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する処理では、所定の閉鎖期間（例えば0.1秒間）、羽根部材2321の開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材2321を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

30

【0123】

また、電サポ状態であった場合には、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理において、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果がハズレであれば、後述するように、普図ハズレフラグがオンされる。この普図ハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

40

【0124】

続いて、ステップS223では普図関連抽選処理を実行する。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定（普図当否判定）を行う。

【0125】

50

図 8 (a) は普図決定用高確率テーブルを示す図であり、同図 (b) は普図決定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0126】

主制御部 300 の CPU 304 は、普図当選乱数値を取得すると、時短フラグを参照し、時短フラグがオンであれば普図高確率状態であるため、普図当選乱数値（取り得る数値範囲は 0～99）が同図 (a) に示す普図決定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、普図決定結果として「当り」または「ハズレ」を導出する。普図高確率状態における当り確率は、 $99/100$ である。なお、普図高確率状態における当り確率を 100% にしてもよい。

10

【0127】

一方、時短フラグがオフであれば普図低確率状態であり、本実施形態では、普図低確率状態における当り確率は、 $1/100$ である。なお、普図低確率状態では、100% ハズレにしてもよく、こうした場合は、普図低確率状態（非電サポ状態）では、電チューは開放せず、乱数抽選を行ってもよいが、行わなくてもよい。

【0128】

普図抽選の結果、当選とする場合には RAM 308 に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、普図当否判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 210 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM 308 に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、普図当否判定を行うたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また普図当否判定に使用した乱数値を消去する。

20

【0129】

続いて、特図先読み処理（ステップ S 224）が実行される。この特図先読み処理については後述する。

【0130】

次に、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図 2 についての特図状態更新処理（特図 2 状態更新処理）を行い（ステップ S 225）、次いで、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 227）。特図 2 状態更新処理は、特図 2 の状態に応じて、次の 8 つの処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、特図 2 変動表示の途中（上述の特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における特図 2 状態更新処理では、第 2 特別図柄表示装置 214 を構成する 7 セグメント LED の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 214 は特図 2 の変動表示（特図 2 変動遊技）を行う。

30

【0131】

また、コマンド設定送信処理（ステップ S 233）で一般コマンド回転開始設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

40

【0132】

特図 2 変動表示時間が経過したタイミング（特図 2 表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、後述する特図関連抽選処理における特図決定結果（特図の停止図柄態様）に基づいて第 2 特図表示装置 214 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、RAM 308 の設定領域に特図 2 停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第 2 特別図柄表示装置 214 は、図 5 (a-2) に示す特図の停止図柄のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500 m 秒間）その表示を維持するために R

50

AM308に設けた特図2停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図2が所定期間停止表示され、特図2変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【0133】

また、後述するコマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

【0134】

また、特図2変動遊技の結果が大当たりであれば、15R大当たりフラグがオンされる。この15R大当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当たりを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図2待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド入賞演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に5Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0135】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間（例えば29秒間、または第1可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで）第1可変入賞口234の第一の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、第一の扉部材2341を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で一般コマンド大入賞口開放設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に7Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0136】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）第1可変入賞口234の第一の扉部材2341の開閉駆動用のソレノイド（332）に、第一の扉部材2341を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【0137】

また、第一の扉部材2341の開放・閉鎖制御を14回（14ラウンド分）繰り返した後、今度は、所定の開放期間（例えば30秒間、または第2可変入賞口235に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検出するまで）第2可変入賞口235の第二の扉部材2351の開閉駆動用のソレノイド（332）に、第二の扉部材2351を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【0138】

次いで、所定の開放期間が終了したタイミング（扉開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば1.5秒間）第2可変入賞口235の第二の扉部材2351の開閉駆動用のソレノイド（332）に、第二の扉部材2351を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。こ

10

20

30

40

50

うして、第二の扉部材 2 3 5 1 の開放・閉鎖制御を 1 回（1 ラウンド分）行った後で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために R A M 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。なお、本実施の形態において、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、第 1 可変入賞口 2 3 4 および第 2 可変入賞口 2 3 5（これらを特別電動役物ということがある）が開放している間に特別電動役物開放信号を出力する。また、特別電動役物の開放中および上述した閉鎖期間において特別電動役物作動信号を出力する。この特別電動役物作動信号は、上述した閉鎖期間に代えて、この閉鎖期間のうちの第 1 可変入賞口 2 3 4 および第 2 可変入賞口 2 3 5 の入賞球を処理するための有効期間に出力するように構成してもよい。また、本実施の形態において、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、大当り遊技の実行中に役物連続作動信号を出力する。すなわち、役物連続作動信号の出力中は、大当り遊技の実行中であるということができる。これら出力される信号は、情報出力回路 3 3 6 を介して外部のホールコンピュータに出力されるものであってもよいし、試験用出力ポートから出力されるものであってもよいし、また、情報出力回路 3 3 6 および試験用出力ポートの両方から出力されるものであってもよい。

10

【0 1 3 9】

以上説明したように、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、大当り遊技状態中に、可変入賞口（2 3 4、2 3 5）の扉部材（2 3 4 1、2 3 5 1）の開閉状態の変化制御を行う可変入賞制御手段の一例に相当する。なお、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、可変入賞口（2 3 4、2 3 5）の扉部材（2 3 4 1、2 3 5 1）の開閉パターンが記憶されており、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、その R O M 3 0 6 から、特図変動遊技の当否判定に応じた開閉パターンを取得する。

20

【0 1 4 0】

上述のごとく、本実施形態では、第 2 可変入賞口 2 3 5 の入賞（入球）を検出した場合には、確変フラグをオンに設定する。また、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 には、確変フラグの他に時短フラグも用意されている。さらに、R A M 3 0 8 には、回数記憶部も設けられている。本実施形態では、大当り遊技の終了と同時に、時短フラグをオンに設定する。また、確変フラグがオンに設定されていれば、回数記憶部に 1 0 0 回をセットし、確変フラグがオフのままであれば、回数記憶部に電サポ回数 5 0 回をセットする。なお、第 2 可変入賞口 2 3 5 の入賞（入球）を検出した段階で、回数記憶部に 1 0 0 回をセットしてもよい。また、第 2 可変入賞口 2 3 5 への入賞を検出したときに入賞フラグをオンにして、大当り遊技の終了のときに、入賞フラグがオンとなっていることを条件に確変フラグをオンに設定するようにしてもよい。また、本実施形態では、大当り遊技の終了後、特図高確率普図高確率状態に移行する場合には、その制御状態が 1 0 0 回の図柄変動表示が行われるまで継続し、特図低確率普図高確率状態に移行する場合には、その制御状態が 5 0 回の図柄変動表示が行われるまで継続するものであるが、特図高確率普図高確率状態に移行する場合も、特図低確率普図高確率状態に移行する場合も、例えば、1 0 0 回の図柄変動表示が行われるまで継続する等、当該制御状態が継続する図柄変動表示回数をいずれの制御状態においても同一回数に設定してもよい。

30

40

【0 1 4 1】

主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、R A M 3 0 8 に設けられた回数記憶部に値がセットされている場合には、その値が 1 以上であれば、その値から 1 を減算し、減算結果が 1 から 0 となった場合は、時短フラグをオフする。また、確変フラグがオンであった場合には、回数記憶部の減算結果が 1 から 0 となった時点で、確変フラグもオフする。

【0 1 4 2】

また、大当り遊技中にも、確変フラグと時短フラグをオフする。すなわち、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 は、大当り遊技状態中（第二の制御状態中）である場合に、非電サポ状態（第一の進入率制御状態）に移行させる。

【0 1 4 3】

50

さらに、コマンド設定送信処理（ステップ S 2 3 3）で一般コマンド終了演出設定送信処理を実行させるために上述の送信情報記憶領域に 6 Hを送信情報（コマンド種別）として追加記憶する。

【0144】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング（演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する特図 2 状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。さらに、特図 2 変動遊技の結果がハズレであれば、ハズレフラグがオンされる。このハズレフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における特図 2 状態更新処理でも、R A M 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 2 非作動中の場合における特図 2 状態更新処理では、何もせずに次の処理に移行するようにしている。

10

【0145】

特図 2 状態更新処理が終了すると、特図 1 状態更新処理を行う。特図 1 変動遊技の結果が、1 5 R 特別大当たりであれば 1 5 R 大当たりフラグをオンにし、1 4 R 大当たりであれば 1 4 R 大当たりフラグをオンにする。1 5 R 大当たりフラグがオンの場合には、上述した特図 2 状態更新処理で説明した内容の「特図 2」を「特図 1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。

【0146】

一方、1 4 R 大当たりフラグがオンの場合には、第 2 可変入賞口 2 3 5 における第二の扉部材 2 3 5 1 の開放・閉鎖制御は行わず、第 1 可変入賞口 2 3 4 における第一の扉部材 2 3 4 1 の開放・閉鎖制御を行った後で、R A M 3 0 8 の演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定し、後は、特図 2 状態更新処理で説明した制御と同じ制御を行う。したがって、確変フラグはオフのままであり、時短フラグはオンに設定されるものの、回数記憶部には電サポ回数 5 0 回がセットされる。

20

【0147】

なお、特図 2 状態更新処理と特図 1 状態更新処理の順番は逆でもよい。

【0148】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。この特図関連抽選処理を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が当否判定手段の一例に相当する。主制御部 3 0 0 は、最初に特図 2 についての処理（特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9））を行い、その後、特図 1 についての処理（特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1））を行う。このように、主制御部 3 0 0 が特図 2 関連抽選処理（ステップ S 2 2 9）を特図 1 関連抽選処理（ステップ S 2 3 1）よりも先に行うことで、同じタイミングで、第 1 特図始動口 2 3 0 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得し、かつ第 2 特図始動口 2 3 2 に遊技球が進入したことに基づいて始動情報を取得した場合や、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合や、特図 2 変動遊技の開始条件と特図 1 変動遊技の開始条件の両方が成立している場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。すなわち、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、特図 2 優先変動を行うものであり、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞に基づく抽選（特図 2 の当否判定）を、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞に基づく抽選（特図 1 の当否判定）よりも優先して行う。言い換えれば、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 では、第 1 の特別始動領域に遊技球が進入した場合に第 1 の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納し、第 2 の特別始動領域に遊技球が入賞した場合に第 2 の乱数値記憶領域に乱数値を最大保留数まで格納する入賞記憶部と、前記第 1 の乱数値記憶領域および前記第 2 の乱数値記憶領域の両方に乱数値が記憶されている場合に、前記第 1 の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期および前記第 2 の乱数値記憶領域に前記乱数値が記憶された時期とは無関係に該第 2 の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行うとともに、前記第 1 の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第 2 の

30

40

50

乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第2の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行い、前記第2の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されておらず、かつ前記第1の乱数値記憶領域に乱数値が記憶されている場合には、該第1の乱数値記憶領域に記憶されている乱数値に基づいて当否判定を行う当否判定手段を備えている。また、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214による特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、主制御部300で行われ、第2特図始動口232への入賞に基づく当否判定の結果報知が、第1特図始動口230への入賞に基づく当否判定の結果報知よりも優先して行われ、当否判定が行われていない始動情報として、特図1の始動情報と特図2の始動情報のうちの特図1の始動情報のみが残っている状態で、特図2の始動情報が新たに記憶された場合には、新たに記憶された特図2の始動情報に基づく当否判定の結果の報知が、既に記憶されていた特図1の始動情報に基づく当否判定の結果の報知よりも先に行われる。また、始動情報を取得する始動情報取得手段は、第1の始動情報記憶手段および第2の始動情報記憶手段のうちの両方に始動情報が記憶されている場合には、該第2の始動情報記憶手段から始動情報を取得し、該第1の始動情報記憶手段および該第2の始動情報記憶手段のうちの一方に始動情報が記憶されている場合には、始動情報が記憶されている始動情報記憶手段から始動情報を取得するものである。なお、ステップS225の特図2状態更新処理に続いて先に特図2関連抽選処理を行い、それから、ステップS227の特図1状態更新処理を行い、その後、特図1関連抽選処理を行うようにしてもよい。また、本実施形態のパチンコ機100は、特図2優先変動を行うものであるが、第1特図始動口230および第2特図始動口232に対して入賞した順序にしたがって当否判定（入賞順変動）を行うものであってもよい。例えば、第2特図始動口232、第1特図始動口230、第2特図始動口232の順序で入賞した場合には、入賞順変動を行うパチンコ機100にあっては、特図2の当否判定、特図1の当否判定、特図2の当否判定の順で実施することとなる。

【0149】

特図2関連抽選処理（ステップS229）では、特図2についての、当否判定（抽選）の実行、停止表示する特図の決定、ならびに変動時間の決定を行う。特図関連抽選処理を実行する主制御部300のCPU304が当否判定手段の一例に相当する。特図2関連抽選処理では、最初に、所定条件を充足したか否かを判定する。ここでの判定では、まず、所定の当否判定禁止条件が不成立であるか否かの判定を行う。すなわち、第2特図表示装置214が特図変動表示中であるか、または停止表示中であるか否かを判定し、いずれかの表示中である場合には主制御部タイマ割込処理に戻り、いずれの表示中でもない場合には、特図作動中に設定されているか特図非作動中に設定されているかを判定し、特図作動中に設定されていれば主制御部タイマ割込処理に戻り、特図非作動中に設定されていれば、当否判定禁止条件が不成立であったことになり、今度は、所定の当否判定条件が成立しているか否かの判定を行う。当否判定条件についての判定は、RAM308に設けた特図2の保留記憶部を参照し、特図2変動遊技の保留数が0より大きいかなんかを判定する。保留数が0であれば、主制御部タイマ割込処理に戻る。反対に、保留数が1以上であれば、所定の当否判定条件が成立していることになり、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、最も過去に格納した始動情報である1セット分の乱数値（特図2当選乱数値、大当たり用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）を取り出し、その保留記憶部にまだ格納されている始動情報（乱数値のセット）を、今記憶されている領域から隣の領域に移し替える。すなわち、最も過去に格納した始動情報を特図2の保留記憶部から取り出し、さらに特図2の保留記憶部に始動情報が格納されていれば、N番目に古い始動情報を特図2の保留記憶部におけるN-1番目に古い始動情報として設定したことになる。また、RAM308に記憶している保留数を1減算する。RAM308の特図2の保留記憶部から1セット分の乱数値（特図2当選乱数値、大当たり用特図2乱数値、ハズレ用特図2乱数値、および特図2変動時間決定用乱数値）を取り出す処理を行う主制御部300のCPU304が、第2の始動情報取得手段の一例に相当する。

【0150】

図 8 (c) は当否判定用高確率テーブルを示す図であり、同図 (d) は当否判定用低確率テーブルを示す図である。これらのテーブルは、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0151】

主制御部 300 の CPU 304 は、RAM 308 の保留記憶部から始動情報を取り出すと、確変フラグを参照し、確変フラグがオンであれば特図高確率状態であるため、特図 2 当選乱数値（取り得る数値範囲は 0 ～ 65535）が同図 (c) に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図 2 当否判定結果として「大当り」または「ハズレ」を導出する。特図高確率状態における大当り確率は、 $1/65.536$ である。

10

【0152】

一方、確変フラグがオフであれば特図低確率状態であるため、特図 2 当選乱数値が同図 (d) に示す当否判定用高確率テーブル内のいずれの乱数範囲に属するかに基づいて、特図 2 当否判定結果として「大当り」または「ハズレ」を導出する。特図低確率状態における大当り確率は、 $1/262.144$ である。

【0153】

次いで、特図 2 当否判定結果に基づいて特図 2 の図柄を決定する。

【0154】

図 8 (e) は、特図決定用テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。この特図決定用テーブルは、当否判定結果ごとに特図の停止図柄態様（図 5 (a-2) 参照）に対応した乱数範囲が規定されている。

20

【0155】

主制御部 300 の CPU 304 は、特図 2 当否判定結果が大当りの場合であれば、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちの大当り用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ～ 99）が、同図 (e) に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果が大当りのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 A」～「特図 D」を決定する。いずれの乱数範囲も 25% であり、振り分け確率は同じである。なお、振り分け確率が図柄毎に異なってもよい。

【0156】

また、特図 2 当否判定結果がハズレの場合であれば、RAM 308 の保留記憶部から先に取得した 1 セット分の乱数値のうちハズレ用特図 2 乱数値（取り得る数値範囲は 0 ～ 99）が、同図 (e) に示す特図決定用テーブル中の、当否判定結果がハズレのうちのいずれの乱数範囲に属するかを判定し、特図 2 決定結果として「特図 E」または「特図 F」を決定する。ここで決定した特図 2 決定結果は、第 2 特図表示装置 214 によって停止表示されることになる特図 2 の図柄態様を表す情報である。

30

【0157】

「大当り」または「ハズレ」を導出することを当否判定としてもよいが、さらに停止図柄態様の特図まで決定することを当否判定としてもよい。

【0158】

続いて、特図 2 決定結果に基づいて特図 2 の図柄変動表示における図柄変動時間（特図 2 変動時間）を決定するが、ここではまず、特図 1 関連抽選処理（ステップ S231）における特図 1 当否判定結果、および停止表示する特図 1 の決定について説明する。

40

【0159】

まず、特図 1 関連抽選処理では、RAM 308 の特図 1 の保留記憶部から 1 セット分の乱数値（特図 1 当選乱数値、大当り用特図 1 乱数値、ハズレ用特図 1 乱数値、および特図 1 変動時間決定用乱数値）を取り出し、1 セット分の乱数値（始動情報）に基づいて、特図 1 についての、当否判定（抽選）の実行、および停止表示する特図の決定を行う。当否判定の実行では、図 8 (c) および同図 (d) に示す当否判定用テーブルが用いられ、特図の決定には、同図 (d) に示す特図決定用テーブルが用いられる。特図 1 の場合には、特図 A と特図 B が 15 ラウンドの大当りであり、確変付き大当りになる可能性がある。特

50

図 1 における 15 ラウンド大当りの確率は 50 % である。ただし、15 ラウンド目に第 2 可変入賞口 235 に入賞しないと、確変付きにはならず、時短回数も 50 回に減ってしまう。

【0160】

特図 2 関連抽選処理においても、特図 1 関連抽選処理においても、停止表示する特図の図柄（特図決定結果）が決定すると、その特図決定結果に基づいて特図の図柄変動表示における図柄変動時間を決定する。なお、本実施形態では、特図 2 については、普図低確率状態ではほとんど図柄変動表示が実行される機会がないため、普図低確率状態における特図 2 にかかる図柄変動表示は総ての同一の図柄変動時間（例えば、5 秒）となるようにしてもよい。このとき、ハズレとなる図柄変動表示と大当たりとなる図柄変動表示とで図柄変動時間が異なるようにしてもよい。

10

【0161】

図 9（a）は、特図 1 で大当たりした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、同図（b）は、特図 2 で大当たりした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。これらのテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0162】

本実施形態では普図低確率状態では普図抽選は 1 / 100 の確率でしか当たらないため、電チューはほとんど開放せず、第 2 特図始動口 232 への入賞の確率は低いため、図 9（a）に示すテーブルは、普図低確率（特図低確率普図低確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図 9（a）では、参考までに、特図 1 での大当たり時の停止図柄に対応した、大当たり遊技終了後の制御状態を示している。丸印は付きを表し、バツ印は無しを表す（以下、同じ）。

20

【0163】

一方、普図高確率状態では、電チューがほとんど開放し、特図 1 における大当たりよりも特図 2 における大当たりの方が遊技者にとって有利なため、遊技者は第 2 特図始動口 232 を狙い、図 9（b）に示すテーブルは、普図高確率（特図高確率普図高確率、特図低確率普図高確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図 9（b）では、参考までに、特図 2 での大当たり時の停止図柄に対応した、大当たり遊技終了後の制御状態を示している。

【0164】

なお、図 9（a）にしても図 9（b）にしても、15 ラウンド目に開放する第 2 可変入賞口 235 に入賞しないと、確変付きにはならない。

30

【0165】

図 9（a）に示すテーブルおよび図 9（b）に示すテーブルから、特図決定結果が、第 2 特図始動口 232 が開放する大当たり（15 R 大当たり）図柄であった場合には、テーブルセット 1 が選択され、特図決定結果が、第 2 特図始動口 232 が開放しない大当たり（14 R 大当たり）図柄であった場合には、テーブルセット 2 が選択される。

【0166】

図 9（c）は、テーブルセットで使用されるテーブルを説明するための図である。

【0167】

テーブルセットでは、詳しくは後述するように、大当たり遊技が終了してからの特図の図柄変動回数に応じて、使用するテーブルを規定している。

40

【0168】

テーブルセットで使用されるテーブルには、テーブル 1～5 の 5 種類があり、テーブル 1 は、本来、特図低確率普図低確率状態で使用されるテーブルであり、テーブル 1 のデフォルトの遊技状態は特図低確率普図低確率状態になる。テーブル 2 は、本来、特図低確率普図高確率状態で使用されるテーブルであり、テーブル 2 のデフォルトの遊技状態は特図低確率普図高確率状態になる。テーブル 3 は、本来、特図高確率普図高確率状態で使用されるテーブルであり、テーブル 3 のデフォルトの遊技状態は特図高確率普図高確率状態になる。また、テーブル 4 は、本来、特図低確率普図高確率状態における転落直前状態で使

50

用されるテーブルであり、テーブル4のデフォルトの遊技状態は特図低確率普図高確率状態になる。テーブル5は、本来、特図高確率普図高確率状態における転落直前状態で使用されるテーブルであり、テーブル5のデフォルトの遊技状態は特図高確率普図高確率状態になる。このように、本実施形態では、制御状態に応じて使用されるテーブルが異なる。

【0169】

各テーブルは、詳しくは後述するように、使用する変動時間（タイマ番号）を選択する際に使用される。

【0170】

図9（d）は、タイマ番号を説明するための図である。

【0171】

図9（d）には、各タイマ番号に対応した変動時間が示されている。また、制御状態（特図低確率普図低確率状態、特図高確率普図高確率状態、特図低確率普図高確率状態）に応じて装飾図柄表示装置208（表示手段）で行われる演出態様についても参考までに示されている。本実施形態では、遊技状態に応じて、特図の変動時間（タイマ番号）と装飾図柄表示装置208の演出態様は、1対1に対応付けられている。すなわち、遊技状態が異なれば、同じタイマ番号であっても、装飾図柄表示装置208の演出態様は異なる。例えば、タイマ番号4（10秒）であっても、特図高確率普図高確率状態あるいは特図低確率普図高確率状態ではバトルガセあおり1の演出態様になり、特図低確率普図低確率状態では通常ハズレの演出態様になる。また、タイマ番号6（30秒）であっても、特図高確率普図高確率状態あるいは特図低確率普図高確率状態ではバトルA敗北の演出態様になり、特図低確率普図低確率状態ではスーパーリーチAハズレの演出態様になる。このように、普図高確率状態か普図低確率状態かによって、変動時間は同じでも、装飾図柄表示装置208における演出態様は異なる場合がある。

【0172】

主制御部300は、特図の変動時間に対応した装飾図柄表示装置208の演出態様まで決定してもよいが、本実施形態では、ここで決定された変動時間を表す情報と、現在の遊技状態を表す情報を、第1副制御部400に送信し、第1副制御部400が、遊技状態に応じて、変動時間に対応した装飾図柄表示装置208における演出態様を決定する。

【0173】

装飾図柄表示装置208における演出態様には、リーチ演出を伴う演出態様と、リーチ演出を伴わない演出態様とがある。「超短縮」「短縮」「通常」「バトルガセあおり」は、リーチ演出を伴わない演出態様であり、それら以外はリーチ演出を伴う演出態様である。なお、「バトルガセあおり」は、リーチ演出に発展しそうなことを煽る演出態様である。

【0174】

本実施形態では、リーチ演出として、ノーマルリーチとスーパーリーチ（SPリーチ）が用意されている。ノーマルリーチとは、一般に2つの図柄表示領域（例えば、図3に示す左右図柄表示領域208a、208c）が等しい装飾図柄を停止表示し、残りの1つの図柄表示領域（例えば中図柄表示領域208b）が変動表示している状態（リーチ状態）のこと、すなわち、変動表示している図柄表示領域が特定の図柄（停止表示している図柄表示領域と等しい図柄）を停止表示すれば所定の大当たり図柄の組み合わせ（図5（b）に示す“装飾図柄の組み合わせ1”や“装飾図柄の組み合わせ2”）を停止表示することとなる状態のことである。スーパーリーチは、ノーマルリーチにさらに特殊な変動表示等を加味して演出効果を向上させたリーチの一種であり、本実施形態では、スーパーリーチ（SPリーチ）A、スーパーリーチ（SPリーチ）B、バトルA、バトルBが用意されている。すなわち、バトルAもバトルBもスーパーリーチを伴う演出である。

【0175】

なお、スーパーリーチとしては、ロングリーチ、ノーマル逆転リーチ、ダブルラインリーチ等が知られており、さらには、特別マルチラインリーチ、全回転リーチ、特別全回転リーチ等のスペシャルリーチも知られている。本明細書で単にリーチというときには、ノ

ーマルリーチとスーパーリーチとスペシャルリーチを含んだ装飾図柄の変動態様を意味する。このリーチは、特図の当否判定（抽選）の結果が当りの判定結果になることを、その当否判定を行った後であってその当否判定の結果を報知する前に遊技者に予告する演出であり、リーチを行うか否かは、その当否判定を行った後に決定される。リーチなしは、特図の変動時間が相対的に短く、スーパーリーチは特図の変動時間が相対的に長く、ノーマルリーチは特図の変動時間がリーチなしとスーパーリーチの間の時間になる。

【0176】

また、図9（d）に示す“－”は禁則処理を表し、その演出態様が本来行われなことを表す。すなわち、実際の遊技状態と、変動時間選択用のテーブルのデフォルトの遊技状態が異なっている場合、実際の遊技状態に、その遊技状態に合わせた演出態様が用意されていれば、その演出態様で演出を実行するが、実際の遊技状態では禁則処理がかかっている場合には、変動時間選択用のテーブルのデフォルトの遊技状態の演出態様を代わりに用いて演出を実行する。

【0177】

ここで、本実施形態における禁則処理について詳しく説明する。

【0178】

まず、前提として、遊技状態と演出表示と変動時間が原則対応関係にある。しかし、このうち変動時間あるいは変動時間を選択するテーブル（ここではテーブルセットやテーブル1～5が相当し、以下、単にテーブルと称する）が、遊技状態の決定よりも先に決められてしまうため、変動時間やテーブルが、遊技状態や演出表示と対応関係にならない場合が生じる。すなわち、特殊状態が生じる。このとき、遊技状態と演出表示で本来行われるはずのない演出が行われる場合がある。この本来行われるはずのない演出の演出時間は、この遊技状態に対応する変動時間として禁則がかかっている時間である。例えば、ハズレの演出の場合には、基本的には、異なる装飾図柄の組み合わせを停止させるだけなので、時間に差があっても問題なく、逆に、時間の差が、遊技者の違和感を利用した特殊状態の報知になる場合がある。また、リーチ演出の場合には、別の遊技状態で使用されるリーチ演出を行い得る。本実施形態は電サポの有無で見た目上、同じ類の演出を行っている。例えば、本来は出現しないリーチBが出現することがある。この場合であっても、演出として、遊技者の違和感はないが、一方で、本来出現することがない遊技状態で出現する点では違和感を生じることがある。

【0179】

なお、本実施形態では、特図高確率状態か特図低確率状態かによって、変動時間は同じでも、装飾図柄表示装置208における演出態様が禁則処理されたりされなかったりしているが、禁則処理を解除し、演出態様が異なる場合を設けてもよい。

【0180】

図10（a）は、テーブルセット1を説明するための図である。

【0181】

テーブルセット1は、大当たり遊技終了後、確変状態に移行する場合に使用されるものである。大当たり終了後、99回目の図柄変動表示までは、特図高確率普図高確率状態用のテーブル3が使用され、100回目の図柄変動表示、すなわち確変状態かつ電サポ状態最後の図柄変動表示では、テーブル5が使用される。すなわち、遊技者の有利度が第二の有利度である状態が最後となる転落直前状態では、テーブル5が使用される。101回目の図柄変動表示が開始されるときには、非確変状態かつ非電サポ状態に移行しており、特図低確率普図低確率状態用のテーブル1が使用される。

【0182】

図10（b）は、テーブルセット2を説明するための図である。

【0183】

テーブルセット2は、大当たり遊技終了後、非確変状態のまま電サポ状態に移行する場合に使用されるものである。大当たり終了後、49回目の図柄変動表示までは、特図低確率普図高確率状態用のテーブル2が使用され、50回目の図柄変動表示、すなわち電サポ状態

最後の図柄変動表示では、テーブル4が使用される。すなわち、遊技者の有利度が第一の有利度である状態が最後となる転落直前状態では、テーブル4が使用される。なお、上述の第二の有利度は、第一の有利度よりも遊技者の有利度が高い。51回目の図柄変動表示が開始されるときには、非電サポ状態に移行しており、特図低確率普図低確率状態用のテーブル1が使用される。

【0184】

テーブル1～5は、大当たり図柄が停止表示される、すなわち大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルと、ハズレ図柄が停止表示される、すなわちハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルが用意されている。また、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルには、変動時間決定時の保留数に応じて複数種類が用意されている。本実施形態では、特図1と特図2のうち一方の特図（ここでは特図1）の保留数に基づいて変動時間を決定するが、特図1、特図2の保留数の合計数に基づいて変動時間を決定してもよい。また、特図1と特図2で共通のテーブルを用いるが、特図1と特図2で使用するテーブルを分けてもよい。

10

【0185】

変動時間の決定には、RAM308の保留記憶部から先に取得した1セット分の乱数値のうちの特図変動時間決定用乱数値（取り得る数値範囲は0～65535）が用いられる。

【0186】

図10(c)～同図(e)は、テーブル1を示す図である。これらの図10(c)～同図(e)には、図9(d)にも示す、装飾図柄表示装置208（表示手段）で行われる特図低確率普図低確率状態における演出態様が参考までに示されている。

20

【0187】

図10(c)は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル1を示す図である。

【0188】

タイマ番号1（1秒）の超短縮大当りは、1/65536の超低確率でしか選択されず、ほとんどがスーパーリーチ系の大当たりになる。すなわち、タイマ番号7（35秒）のリーチA大当たりが19999/65536の確率で選択され、タイマ番号9（65秒）のリーチB大当たりが45536/65536の確率で選択される。

30

【0189】

図10(d)は、特図1の保留数が4の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル1を示す図であり、同図(e)は、特図1の保留数が0～3の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル1を示す図である。

【0190】

普図低確率状態（非電サポ中）では、特図1がほとんど変動する（特図2の変動は低確率のため、本実施形態のテーブル1では、特図1の保留数に基づいて変動時間を決定する。なお、特図1がほぼ（例えば、99%）変動する場合であっても、特図1の保留数に基づいて変動時間を決定するようにしてもよい。

40

【0191】

なお、特図1の保留数が「0」の状態第1特図始動口230に入賞があった場合でも、特図1の保留数は一旦「1」になる。

【0192】

図10(d)に示す、特図1の保留数が4の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号3（5秒）の短縮はずれが、かなりの高確率（62000/65536）で選択され、保留の高速消化が図られる。

【0193】

一方、図10(e)に示す、特図1の保留数が0～3の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号4（10秒）の通常はずれが、高確率（55000/65536）で選択さ

50

れる。

【0194】

図11(a)～同図(c)は、テーブル2を示す図である。これらの図11(a)～同図(c)には、図9(d)にも示す、装飾図柄表示装置208(表示手段)で行われる特図低確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0195】

図11(a)は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル2を示す図である。

【0196】

タイマ番号1(1秒)の超短縮大当りは、500/65536の低確率でしか選択されず、多くの場合は、バトルを伴うスーパーリーチの大当たりになる。すなわち、普図低確率状態では、バトル演出は行われないが、普図高確率状態では、バトル演出が行われる場合がある。

10

【0197】

図11(b)は、特図2の保留数が3又は4の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル2を示す図であり、同図(c)は、特図2の保留数が1又は2の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル2を示す図である。

【0198】

普図高確率状態(電サポ中)では、ほぼ特図2が変動するため、本実施形態のテーブル2では、特図2の保留数に基づいて変動時間を決定する。

20

【0199】

また、特図2の保留数が「0」の状態第2特図始動口232に入賞があった場合でも、特図2の保留数は一旦「1」になる。

【0200】

図11(b)に示す、特図2の保留数が3又は4の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号2(2秒)の超短縮はずれが、かなりの高確率(63000/65536)で選択され、保留の高速消化が図られる。

【0201】

一方、図11(c)に示す、特図2の保留数が0～2の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号4(10秒)のバトルガセあおり1が、高確率(64150/65536)で選択される。普図高確率状態では、ハズレの場合には、バトルを伴うスーパーリーチに発展しそうなことを煽る演出が行われる場合がある。

30

【0202】

図11(d)～同図(f)は、テーブル3を示す図である。これらの図11(d)～同図(f)には、図9(d)にも示す、装飾図柄表示装置208(表示手段)で行われる特図高確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0203】

図11(d)は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル3を示す図である。

40

【0204】

特図高確率状態では、大当たりであっても、かなりの確率(30000/65536)でタイマ番号1(1秒)の超短縮大当たりが選択され、残りは、タイマ番号7(35秒)のバトルを伴うスーパーリーチの大当たりになる。

【0205】

図11(e)は、特図2の保留数が4の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル3を示す図であり、同図(f)は、特図2の保留数が1～3の場合に、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル3を示す図である。

【0206】

50

図11(e)に示す、特図2の保留数が4の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号2(2秒)の超短縮はずれが、かなりの高確率(63000/65536)で選択され、保留の高速消化が図られる。また、タイマ番号4(10秒)のバトルガセあおり1の他、や、タイマ番号6(30秒)のバトルA敗北も選択される場合がある。

【0207】

一方、図11(f)に示す、特図2の保留数が0~3の場合に用いられるテーブルでは、タイマ番号4(10秒)のバトルガセあおり1が、高確率(62500/65536)で選択され、タイマ番号6(30秒)のバトルA敗北も選択される場合がある。

【0208】

図12(a)は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル4を示す図であり、同図(b)は、保留数に関係なく、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル4を示す図である。これらのテーブル4を示す図には、図9(d)にも示す、装飾図柄表示装置208(表示手段)で行われる特図低確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0209】

上述のごとく、テーブル4は、非確変状態のまま電サポ状態に移行した後、電サポ状態最後の図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルである。

【0210】

図12(a)に示す大当たりする図柄変動表示では、長めの変動時間が必ず選択され、装飾図柄表示装置208では、バトルを伴うスーパーリーチが行われる。一方、図12(b)に示すハズレの図柄変動表示では、タイマ番号5(12秒)のバトルガセあおり2が必ず選択される。この結果、バトル演出に発展したら、大当たり確定になる。よって、バトルガセあおり2によって、遊技の興味が向上しやすい。

【0211】

図12(c)は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル5を示す図であり、同図(b)は、保留数に関係なく、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル5を示す図である。これらのテーブル5を示す図には、図9(d)にも示す、装飾図柄表示装置208(表示手段)で行われる特図高確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0212】

上述のごとく、テーブル5は、確変状態かつ電サポ状態に移行した後、確変状態かつ電サポ状態最後の図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルである。

【0213】

図12(c)に示す大当たりする図柄変動表示では、長めの変動時間が必ず選択され、装飾図柄表示装置208では、タイマ番号7(35秒)のバトルA勝利が必ず選択される。一方、図12(d)に示すハズレの図柄変動表示では、タイマ番号5(12秒)のバトルガセあおり2が必ず選択される。この結果、ここでも、バトル演出に発展したら、大当たり確定になり、バトルガセあおり2によって、遊技の興味が向上しやすい。

【0214】

なお、本実施形態において、テーブルセット1で使用されるテーブル3あるいはテーブル5によってのみ選択されうる演出があってもよいし、テーブルセット2で使用されるテーブル2あるいはテーブル4によってのみ選択され得る演出があってもよい。

【0215】

以上説明したことをまとめると、特図1では特図Aまたは特図Bに当選することが第二の遊技条件の成立の一例に相当する。また、特図2では、大当たりに当選することが第二の遊技条件の成立の一例に相当する。すなわち、特図1にしても特図2にしても、15Rの大当たりに当選することが第二の遊技条件の成立の一例に相当する。第二の遊技条件が成立すると、大当たり遊技として15ラウンド目が付与される。この15ラウンド目は、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が唯一開放するラウンドになり、第2可変入賞口235に入賞すると、大当たり遊技後に確変状態に移行する。第2可変入賞口235への入賞が

10

20

30

40

50

第三の遊技条件（以下の説明において、「第一の条件」という場合もある）の成立の一例に相当するが、第2可変入賞口235が、例えば1ラウンド目から開放する遊技台であれば、第二の遊技条件は、大当りに当選することで成立することになる。すなわち、第二の遊技条件は、第三の遊技条件を成立させるための前提条件になっており、第三の遊技条件は、第二の遊技条件が成立する前では成立せず、第二の遊技条件が成立した後に成立可能な条件である。言い換えれば、第三の遊技条件は、第二の遊技条件が成立する前よりも、第二の遊技条件が成立した後の方が成立しやすい条件である。

【0216】

また、特図1では特図Cまたは特図Dに当選することが第一の遊技条件の成立の一例に相当する。

【0217】

第二の遊技条件が成立し、かつ第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）も成立した場合には、大当り遊技後、100回の図柄変動表示が行われる間（第一の期間に相当）、確変状態かつ電サポ状態（第二の遊技状態の一例に相当）に移行し、次回大当りまで、図10（a）に示すテーブルセット1（第二のグループの一例に相当）が使用される。

【0218】

なお、本実施形態では、確変状態は100回しか継続しないが、大当り図柄の種類（大当り種別）を増やす等して、あるいは抽選等によって、確変状態の継続回数が80回の場合があったり、150回の場合があったりするようにしてもよい。また、大当り図柄等によって、あるいは抽選等によって、確変状態における電サポ状態の継続回数を変更するようにしてもよい。例えば、ある大当り図柄で大当りした場合には、確変状態は継続回数が100回である一方、電サポ状態は継続回数が50回であり、ある大当り図柄で大当りした場合には、確変状態と電サポ状態はいずれも継続回数が100回となるようなものであってもよい。また、図柄変動表示を行うごとに転落抽選を行い、転落抽選に当選した場合には、確変状態を終了させるようにしてもよい。

【0219】

図13（a）は、第二の遊技条件が成立し、かつ第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）も成立した場合の一例を示すタイムチャートである。図13においては、左から右に向かって時間が経過していく。

【0220】

一方、第二の遊技条件は成立したものの第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）は不成立の場合には、大当り遊技後、電サポ状態には移行するが、非確変状態のままである（第一の遊技状態の一例に相当）。しかしながら、第二の遊技条件が成立したことから、次回大当りまで、図10（a）に示すテーブルセット1（第二のグループの一例に相当）が使用される。第二のグループの一例に相当するテーブルセット1は、第二の遊技条件が成立した場合に使用されるテーブルセットである。なお、ここでの電サポ状態（第一の遊技状態）は、大当り遊技後、50回の図柄変動表示が行われる間（第二の期間に相当）、維持される。本実施形態では、非確変状態では電サポ状態は50回しか継続しないが、大当り図柄の種類（大当り種別）を増やす等して、あるいは抽選等によって、電サポ状態の継続回数が30回の場合があったり、70回の場合があったり、120回の場合があったりするようにしてもよい。また、図柄変動表示を行うごとに転落抽選を行い、転落抽選に当選した場合には、電サポ状態を終了させるようにしてもよい。

【0221】

図13（b）は、第二の遊技条件が成立し、かつ第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）は不成立であった場合の一例を示すタイムチャートである。

【0222】

第二の遊技状態と第一の遊技状態とは、電サポ状態（時短状態）であるか否かは関係なく、確変状態であるか否かで区別しているが、大当り図柄と大当り遊技後に移行する遊技状態との対応関係を変えて、確変状態であるか否かは関係なく、電サポ状態であるか否かで区別するようにしてもよい。すなわち、確変状態であっても非確変状態であっても電サ

10

20

30

40

50

ポ状態であれば第二の遊技状態とし、確変状態であっても非確変状態であっても非電サポ状態であれば第一の遊技状態としてもよい。このようにいずれにしても、第二の遊技状態は、第一の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。その他にも、第一の遊技状態と第二の遊技状態としては、以下の例が挙げられる。例えば、非確変状態で且つ非電サポ状態を第一の遊技状態とし、確変状態でかつ電サポ状態を第二の遊技状態とすることができる。また、非確変状態でかつ電サポ状態を第一の遊技状態とし、確変状態で且つ電サポ状態を第二の遊技状態とすることもできる。また、非確変状態で且つ非電サポ状態を第一の遊技状態とし、非確変状態で且つ電サポ状態を第二の遊技状態とすることもできる。また、確変状態で且つ非電サポ状態を第一の遊技状態とし、確変状態で且つ電サポ状態を第二の遊技状態とすることもできる。さらに、第一の遊技状態と第二の遊技状態として、以下のような場合にも適用することができる。例えば、非確変状態で且つ電サポ状態で電サポ状態の継続回数が少ないものを第一の遊技状態とし、非確変状態で且つ電サポ状態で電サポ状態の継続回数が多いものを第二の遊技状態とすることができる。また、確変状態で且つ電サポ状態で電サポ状態の継続回数が少ないものを第一の遊技状態とし、確変状態で且つ電サポ状態で電サポ状態の継続回数が多いものを第二の遊技状態とすることもできる。

10

【0223】

第一の遊技条件が成立した場合には、大当たり遊技後、50回の図柄変動表示が行われる間（第二の期間の一例に相当）、第一の遊技状態の一例に相当する電サポ状態（非確変状態）に移行し、次回大当たりまで、図10（b）に示すテーブルセット2（第一のグループの一例に相当）が使用される。第一のグループの一例に相当するテーブルセット2は、第一の遊技条件が成立した場合に使用されるテーブルセットである。

20

【0224】

図13（c）は、第一の遊技条件が成立した場合の一例を示すタイムチャートである。

【0225】

ここで、第二の遊技条件が成立した場合、遊技者が、15ラウンド目に第2可変入賞口235を狙って遊技球を発射すれば、ほとんどの場合、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）は成立可能である。しかしながら、遊技者が、15ラウンド目に第2可変入賞口235を狙わなければいけないことを知らなかったり、忘れていた場合等、何らかの理由で、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が不成立であった場合でも、遊技者は、15R大当たりに当選したこと、あるいは15ラウンド目に突入したことにより、大当たり遊技後に確変状態に移行することを期待している。しかしながら、第2可変入賞口235への入賞がなければ第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が未成立になり、確変状態に移行しない。本実施形態では、確変状態に移行した場合には、電サポ状態が100回の図柄変動表示の間（第一の期間）、維持され、確変状態に移行しない場合には、電サポ状態に移行した場合であっても50回の図柄変動表示の間（第二の期間）しか電サポ状態は維持されない。一方、15R大当たりに当選した場合には、第2可変入賞口235への入賞の有無（第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立／未成立）に関わらず、テーブルセット1が選択される。

30

40

【0226】

図13（a）および同図（b）に示すように、テーブルセット1では、大当たり遊技終了後の最初の99回の図柄変動表示はテーブル3が用いられる。このため、特図高確率普図高確率状態におけるハズレの場合は、特図2の保留が満タンであれば、ほとんどの場合、超短縮ハズレになり、保留が高速消化され、特図2の保留が満タンでなければ、ほとんどの場合、リーチ状態に発展しないバトルガセあおり1の演出が装飾図柄表示装置208では行われる。一方、図13（b）に示すように、第2可変入賞口235への入賞がなかった場合の、大当たり遊技終了後の50回目の図柄変動表示でも、特図低確率普図高確率状態であることから図9（d）および図11から、特図2の保留が満タンであれば、ほとんどの場合、超短縮ハズレになり、特図2の保留が満タンでなければ、ほとんどの場合、バト

50

ルガセあおり 1 の演出が装飾図柄表示装置 208 で行われる。このように、第 2 可変入賞口 235 への入賞の有無（第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立／未成立）に関わらず、テーブルセット 1 が共通して使用されることで、15R 大当りに当選したこと、あるいは 15 ラウンド目に突入したことを確認した遊技者には、たとえ第 2 可変入賞口 235 への入賞がなかった場合でも、第 2 可変入賞口 235 への入賞があった場合と同様に、遊技を楽しんでもらうことができる。

【0227】

一方、特図 1 において特図 C または特図 D に当選した場合（第一の遊技条件が成立した場合）には、テーブルセット 2 が選択される。遊技者の中には、大当りに当選したことだけで喜び、15R 大当りに当選したか 14R 大当りに当選したかを見落としてしまう遊技者もいる。特に、本実施形態のようにラウンド数が 15R と 14R と大差なければ、見落としがちになる。図 13（c）に示すように、テーブルセット 2 では、大当り遊技終了後の最初の 49 回はテーブル 2 が用いられる。このため、特図低確率普図高確率状態におけるハズレの場合は、特図 2 の保留が満タンであれば、ほとんどの場合、超短縮ハズレになり、保留が高速消化され、特図 2 の保留が満タンでなければ、ほとんどの場合、リーチ状態に発展しないバトルガセあおり 1 の演出が装飾図柄表示装置 208 では行われる。すなわち、テーブルセット 1 におけるテーブル 3 と、テーブルセット 2 におけるテーブル 2 では、ハズレの場合に選択される変動時間として、同じ変動時間が数多く用いられている。ここで、もっとも選択確率の高い変動時間のみを共通にしてもよい。なお、厳密には、テーブルセット 1 におけるテーブル 3 では選択されないタイマ番号 8 の 60 秒の変動時間が、テーブルセット 2 におけるテーブル 2 では選択され得る。また、もっとも選択確率の高い変動時間のみを共通にしてもよい。また、当りの場合に選択される変動時間も、テーブル 3 とテーブル 2 では、同じ変動時間が数多く用いられている。ここでも、もっとも選択確率の高い変動時間のみを共通にしてもよい。なお、厳密には、テーブルセット 1 におけるテーブル 3 では選択されないタイマ番号 9 の 65 秒の変動時間が、テーブルセット 2 におけるテーブル 2 では選択され得る。このように、テーブルセット 1（第二のグループ）に含まれる一または複数の変動時間は、テーブルセット 2（第一のグループ）に含まれる変動時間の少なくとも一部の変動時間と同じ変動時間である。こうすることで、15R 大当りに当選したか 14R 大当りに当選したかを見落としてしまった遊技者に対しても、15R 大当りであったにしても 14R 大当りであったにしても、遊技を同じように楽しんでもらうことができる。

【0228】

さらに、図 13（c）に示すように、テーブルセット 2 では、大当り遊技終了後の 50 回目の図柄変動表示では、テーブル 4 が用いられる。このため、ハズレの場合は、リーチ状態に発展しないバトルガセあおり 2 の演出が装飾図柄表示装置 208 では行われ、テーブル 3 を用いた場合と大差ない。なお、テーブル 4 でも、タイマ番号 5 に代えて、テーブル 3 で選択される可能性が高いタイマ番号 4 が 100% 選択されるようにしてもよい。すなわち、同じ変動時間が選択されやすいようにしてもよい。こうすることで、変動時間による演出の違和感が遊技者に生じることを防止することができる場合がある。すなわち、似たような変動時間、あるいは同じ変動時間を用いることにより、遊技状態と、変動時間を選択するためのテーブルの関係がイレギュラーになったとしても、違和感が遊技者に生じることを防止することができる場合がある。

【0229】

しかしながら、テーブルセット 1 におけるテーブル 3 では、スーパーリーチハズレの一種であるタイマ番号 6 も選択され得る。上述のごとく、テーブルセット 2 におけるテーブル 4 では、リーチ演出に発展すると必ず大当りになることから、大当り遊技終了後の 50 回目の図柄変動表示でリーチ演出が行われてハズレた場合には、テーブルセット 2 が使用されていると思っている遊技者には違和感が生じ、テーブルセット 1 が使用されていることに気付く場合もある。また、遊技状態と、変動時間を選択するためのテーブルの関係がイレギュラーにあることを演出に利用して、遊技の興趣を向上させることができる場合も

ある。

【0230】

なお、テーブル3とテーブル2を完全の同じテーブル、すなわち、大当り遊技終了後の確変状態における最初の第一の回数（ここでは99回）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブル（テーブル3）と、大当り遊技終了後の非確変状態における最初の第二の回数（ここでは49回）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブル（テーブル2）を共通のテーブルにして、遊技状態を変動時間や、変動時間に応じた演出ではわからなくするようにしてもよい。また、変動時間は異なるにしても、装飾図柄表示装置208における演出態様を同じにして、わからなくするようにしてもよい。

【0231】

また、上記テーブル3と、大当り遊技終了後の電サポ状態における第三の回数（ここでは50回目）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブル、すなわち電サポ状態から非電サポ状態への転落直前状態で使用されるテーブル4とは、短い変動時間（ここではタイマ番号1やタイマ番号2）が選択され得るか否かで異なっているが、テーブル4でも短い変動時間が選択されるようにしてもよい、反対に、テーブル3でも短い変動時間が選択されないようにしてもよい。

【0232】

さらに、テーブルセット1を、大当り遊技終了後の確変状態における最初の第二の回数（ここでは49回）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブルはテーブル3とするものの、第三の回数（ここでは50回目）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブルは、テーブルセット2において、電サポ状態から非電サポ状態への転落直前状態で使用されるテーブル4とし、次の回数から第一の回数（ここでは51回目～99回）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブルもテーブル3とし、大当り遊技終了後の確変状態における第四の回数（ここでは100回目）の図柄変動表示の変動時間選択で使用するテーブル、すなわち確変状態から非確変状態への転落直前状態で使用されるテーブルはテーブル5にして、大当り遊技終了後の第三の回数（ここでは50回目）に使用するテーブルを、テーブルセット2と共通のテーブル（同じテーブル）にしてもよい。

【0233】

なお、共通の時間となる第一の時間、第二の時間については、変更例として、リーチの時間のみ、共通化してもよいし、はずれの時間のみ共通化してもよい（以下の説明においても同じ）。また、一方のグループ（テーブルセット）にしか存在しない時間について、他方のグループ（テーブルセット）にしか存在しないようにしてもよいし、あるいは両方のグループ（テーブルセット1とテーブルセット2）に存在するようにしてもよい（以下の説明においても同じ）。

【0234】

また、ここでは、第二の遊技状態は確変状態かつ電サポ状態であり、第一の遊技状態は、非確変状態かつ電サポ状態であったが、この状態に限られない（以下の説明においても同じ）。すなわち、確変の有無、電サポ（時短）の有無、いわゆるSTの回数や電サポの回数の違いなどを任意に組み合わせた状態であってもよい。さらに、確変状態かつ電サポ状態と非確変状態かつ非電サポ状態との組み合わせや、確変状態かつ電サポ状態と非確変状態かつ電サポ状態との組み合わせを第二の遊技状態にしてもよいし、第一の遊技状態にしてもよい。すなわち、第二の遊技状態にしても第一の遊技状態にしても、状態移行を含めて複数の遊技状態から構成されたものであってもよい。

【0235】

以上説明したようにして、特図2関連抽選処理（ステップS229）においても、特図1関連抽選処理（ステップS231）においても、特図の図柄変動における変動時間を決定する。

【0236】

ステップS231の特図1関連抽選処理に続いて行われるステップS233では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第

10

20

30

40

50

1 副制御部 400 に送信する出力予定情報は本実施形態では 16 ビットで構成しており、ビット 15 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 11～14 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンド、特図保留増加コマンド、普図保留増加コマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0～10 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【0237】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、特図停止図柄を表す情報、制御状態を表す情報（時短フラグおよび確変フラグの設定状態を表す情報）、特図変動時間を表す情報などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを含み、入賞演出開始コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、制御状態を表す情報などを含み、当りラウンド数指定コマンドの場合であれば制御状態を表す情報、当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 230 への入賞の有無、第 2 特図始動口 232 への入賞の有無、第 1 可変入賞口 234 への入賞の有無などを含む。

【0238】

また、上述の一般コマンド回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報、特図変動時間を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0239】

上述の一般コマンド回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している、特図停止図柄を表す情報（特図決定結果）、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。

【0240】

上述の一般コマンド入賞演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。入演出開始コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、その入演出開始コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 に入賞演出制御コマンドを送信する。入賞演出制御コマンドを受信した第 2 副制御部 500 は、装飾図柄表示装置 208 に、大当り遊技が開始されることを遊技者に報知する画像を所定のオープニング演出期間（例えば 3 秒間）表示させ、大当り遊技が開始する。

【0241】

上述の一般コマンド終了演出開始設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 208・各種ランプ 418・スピーカ 120 に出力する演出制御情報、制御状態を表す情報、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。終了演出開始コマンドを受信した第 1 副制御部 400 は、その終了演出開始コマンドに基づいて第 2 副制御部 500 に終了演出制御コマンドを送信する。終了演出制御コマンドを受信した第 2 副制御部 500 は、装飾図柄表示装置 208 に大当りを終了することを遊技者に報知する画像を所定の終了演出期間（例えば 3 秒間）表示させ、大当り遊技が終了する。

【0242】

上述の一般コマンド大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している当りラウンド数、現在のラウンド数、制御状態を表す情報などを示す情報を設定する。上述の一般コマンド大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308 に記憶している現在のラウンド数、制御状態を表す情報、保留している第 1 特

10

20

30

40

50

図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【0243】

また、一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、特図保留増加コマンドのコマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、制御状態を表す情報、事前判定した特図1あるいは特図2の情報を設定する。

【0244】

さらに、一般コマンド普図保留増加処理も行われる。この一般コマンド普図保留増加処理では、普図保留増加コマンドのコマンドデータに、制御状態を表す情報等を設定する。また、主制御部300から第1副制御部400には、普図絡みのコマンドとして、普図の変動表示が開始した（する）ことを表す普図変動開始コマンドも送信される。なお、主制御部300から第1副制御部400には、普図の変動表示が停止した（する）ことを表す普図変動停止コマンドや、一对の羽根部材2321が開放を開始した（する）ことを表す電チュー開放開始コマンドや、一对の羽根部材2321が閉鎖した（する）ことを表す電チュー閉鎖コマンドを送信するようにしてもよい。

【0245】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。また、第1副制御部400では、コマンドに含まれている当りラウンド数と現在のラウンド数に基づき、当り全ラウンドが終了するまでの残りラウンド数を取得する。

【0246】

また、このコマンド設定送信処理では、図4に示す払出制御部600にもコマンドを送信する。払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【0247】

次に、図7に示す主制御部タイマ割込処理では、外部出力信号設定処理（ステップS235）を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路336を介してパチンコ機100とは別体の情報入力回路350に出力する。

【0248】

ステップS237では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、上述のステップ205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、ガラス枠開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、ガラス枠開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、図4に示す各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、第1可変入賞口234の開閉を制御したり、駆動回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップS219）で設定した出力予定情報をI/O310の出力ポートを介して第1副制御部400に出力する。

【0249】

ステップS239では、電源の遮断（電断）を検出したか否かを判定するために、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS241に進み、低電圧信号がオンの場合（電源の遮

断を検知した場合)にはステップS 2 4 3に進む。

【0 2 5 0】

ステップS 2 4 1では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 2 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割り込み許可の設定などを行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0 2 5 1】

一方、ステップS 2 4 3では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 3 0 8の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断時処理を行い、その後、図6に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0 2 5 2】

＜第1副制御部4 0 0の処理＞

図14を用いて、第1副制御部4 0 0の処理について説明する。なお、同図(a)は、第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。

【0 2 5 3】

まず、同図(a)のステップS 3 0 1では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、ステップS 3 0 1の初期設定が実行される。この初期設定では、図4に示すI/Oポート4 1 0の初期設定や、RAM 4 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0 2 5 4】

ステップS 3 0 3では、タイマ変数が1 0以上か否かを判定し、タイマ変数が1 0となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が1 0以上となったときには、ステップS 3 0 5の処理に移行する。

【0 2 5 5】

ステップS 3 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【0 2 5 6】

ステップS 3 0 7では、コマンド処理を行う。第1副制御部4 0 0のCPU 4 0 4は、主制御部3 0 0からコマンドを受信したか否かを判別する。このコマンド処理では、復電時サブ側フラグ設定処理等が行われるが、詳細については後述する。

【0 2 5 7】

ステップS 3 0 9では、演出制御処理を行う。例えば、S 3 0 7で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM 4 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。また、この演出制御処理では、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理、変動開始時サブ側予告実行処理、および復電時サブ側フラグ設定処理も行われる。これらの各処理については詳しくは後述する。

【0 2 5 8】

ステップS 3 1 1では、図1に示すチャンスボタン1 3 6の押下を検出していた場合、ステップS 3 0 9で更新した演出データをチャンスボタン1 3 6の押下に応じた演出データに変更する処理を行う。

【0 2 5 9】

ステップS 3 1 3では、S 3 0 9で読み出した演出データの中に音源IC 4 1 6への命令がある場合には、この命令を音源IC 4 1 6に出力する。

【0 2 6 0】

ステップS 3 1 5では、S 3 0 9で読み出した演出データの中に各種ランプ4 1 8の駆動回路4 2 0への命令がある場合には、この命令を駆動回路4 2 0に出力する。

【0 2 6 1】

ステップS 3 1 9では、S 3 0 9で読み出した演出データの中に第2副制御部5 0 0に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、S 3 0 3へ戻る。

【0 2 6 2】

次に、図14(b)を用いて、第1副制御部4 0 0のコマンド受信割込処理について説

10

20

30

40

50

明する。図14(b)は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS331では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶し、このコマンド受信割込処理が終了する。

【0263】

次に、図14(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。図14(c)は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

10

【0264】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS341では、図14(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS303において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS303において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【0265】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS343では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行い、このタイマ割込処理が終了する。

20

【0266】

<第2副制御部500の処理>

第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208の制御を実行する。第2副制御部500には、装飾図柄表示装置208に画像を表示する画像制御部が接続されている。この画像制御部は、VRAM（ビデオRAM）およびGPU（グラフィックス プロセッシング ユニット）を有する。GPUは、第2副制御部500のROMに記憶された絵柄情報等を第2副制御部500のCPUからの信号に基づいて読み出してVRAMの表示領域（ワークエリア）を使用して表示画像を生成し装飾図柄表示装置208に画像を表示する。

30

【0267】

より具体的に説明すると、第2副制御部500のCPUは、最初に、画像データの転送指示を行う。ここでは、まず、VRAMの表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPUは、GPUのアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROMの転送元アドレス）、VRAM座標（VRAMの転送先アドレス）などを設定した後、ROMからVRAMへの画像データの転送開始を指示する命令を設定する。GPUは、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROMからVRAMに転送する。その後、GPUは、転送終了割込信号をCPUに対して出力する。

40

【0268】

次いで、GPUからの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPUは、VRAMに転送した画像データに基づいてVRAMの表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAMの座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をGPUに指示する。GPUはアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。一方、GPUからの転送終了割込信号が未入力の場合は、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0269】

50

続いて、描画指示を行う。この描画指示では、CPUは、GPUに画像の描画開始を指示する。GPUは、CPUの指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0270】

描画指示が行われると、画像の描画終了に基づくGPUからの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が未入力の場合には、生成終了割込み信号が入力されるのを待ち、生成終了割込み信号が入力された場合には、RAMの所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタを、インクリメント（+1）して処理を終了する。

【0271】

また、第2副制御部500では、第1副制御部400から送信されてきた制御コマンドに基づいて、遮蔽装置246の制御も実行する。

【0272】

＜特図先読み処理＞

次いで、図7に示す主制御部タイマ割込処理における特図先読み処理（ステップS224）について詳述する。

【0273】

図15は、特図先読み処理のうち特図2に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【0274】

主制御部300のCPU304は、RAM308の時短フラグを参照し、電サポ中か否かを判定する（ステップS224a）。時短フラグがオフ状態にあり非電サポ中であった場合には、特図1に関する処理のステップS224iに進み、時短フラグがオン状態にあり電サポ中であった場合には、ステップS224bに進む。ステップS224bでは、第2特図始動口232に入賞があったか否かを判定する。ここでの判定では、RAM308の特図2の保留記憶部における保留が増加したか否かを判定することによって実行される。すなわち、特図2の保留記憶の上限数（ここでは4個）以内になる第2特図始動口232への入賞があったか否かを判定する。ステップS224bにおける判定で入賞があった（特図2の保留数増加）と判定されればステップS224cへ進み、入賞がなかったと判定されれば特図先読み処理は終了になる。

【0275】

ステップS224cでは、まず、RAM308に設けられた特図2の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップS217）で取得した1セットの始動情報を先読みする。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報を先読みする。したがって、最も新しい始動情報が、当該始動情報に基づく当否判定（特図2関連抽選処理）が行われる前に先読みされる。この先読みを行う主制御部300のCPU304が始動情報先読手段の一例に相当する。ここでの先読みは、入賞分（保留増加分）だけを先読みしたが総てを先読みしてもよい。なお、ここでの先読みとは始動情報を当否判定（本抽選）の前に先に読むことを意味するが、以降の説明では、先読みという言葉を用いて、先（当否判定（本抽選）の結果）を読むという意味で使うことがある。

【0276】

主制御部300のROM306には、図8（c）に示す当否判定用高確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用高確率テーブルや、同図（d）に示す当否判定用低確率テーブルの内容と同じ内容の事前判定用低確率テーブルが用意されている。ステップS224cでは、確変フラグを参照し、事前判定用高確率テーブルと事前判定用低確率テーブルのうちのいずれか一方のテーブルを選択し、選択したテーブルを用いて、先読みした始動情報のうちの特図2当選乱数値に基づいて当否判定の結果が大当りの当否判定結果（特定の当否判定結果）になるか否かを事前判定する。すなわち、第2特図始動口232への入賞を契機にして、その入賞に基づいて生成された始動情報に基づく当否判定結果が大当りの当否判定結果になるか否かを事前判定する。したがって、この事前判定は、当該始動情報に

10

20

30

40

50

基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、この事前判定を行う主制御部 300 の CPU 304 が事前判定手段の一例に相当し、ここで事前判定した結果は特図 2 当否事前判定結果として扱われる。

【0277】

事前判定の結果が大当りの当否判定結果であれば、ステップ S 2 2 4 e に進む。一方、大当りの当否判定結果でなければ、ステップ S 2 2 4 g に進む。

【0278】

主制御部 300 の ROM 306 には、図 8（e）に示す特図決定用テーブルの内容と同じ内容の特図事前判定用テーブルも用意されている。その特図事前判定用テーブルを用いて、ステップ S 2 2 4 e では、先読みした始動情報のうちの大当り用特図 2 乱数値に基づいて大当り図柄の事前判定を行い、ステップ S 2 2 4 g では、ハズレ用特図 2 乱数値に基づいてハズレ図柄の事前判定を行う。ステップ S 2 2 4 e やステップ S 2 2 4 g における特図の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図 2 事前判定結果として扱われる。

【0279】

ステップ S 2 2 4 e またはステップ S 2 2 4 g に続いて、ステップ S 2 2 4 h が実行される。主制御部 300 の ROM 306 には、図 9～図 12 に示す特図の変動時間決定用の各種のテーブルの内容と同じ内容のテーブルも用意されている。これらのテーブルを用いて、ステップ S 2 2 4 h では、先読みした始動情報のうちの特図 2 変動時間決定用乱数値に基づいて特図の変動時間の事前判定を行う。ステップ S 2 2 4 h における変動時間の事前判定も、先読みした始動情報に基づく当否判定（特図 2 関連抽選処理）が行われる前に実行され、ここで事前判定した結果は特図 2 変動時間事前判定結果として扱われる。なお、変動時間に代えて、装飾図柄表示装置 208 における演出態様（変動パターン）を事前判定してもよい。また、演出態様や変動時間をグループ分けしておき、いずれのグループに属するかを事前判定するにとどめてもよい。

【0280】

上述のごとく、本実施形態では、特図の変動時間と装飾図柄表示装置 208 の演出態様は、1 対 1 に対応付けられており、変動時間を選択しているということは変動パターンを選択しているとも見ることできる。ステップ S 2 2 4 h を実行する主制御部 300 の CPU 304 がパターン選択手段の一例に相当する。

【0281】

ステップ S 2 2 4 h の実行が完了すると、特図 2 に関する処理は終了になり、特図 1 に関する処理へ進む。

【0282】

図 16 は、特図先読み処理のうち特図 1 に関する処理の流れを示すフローチャートである。

【0283】

特図 1 に関する処理（ステップ S 2 2 4 i ～ステップ S 2 2 4 o）は、特図 2 に関する処理（ステップ S 2 2 4 b ～ステップ S 2 2 4 h）と同じ処理であるため説明は省略するが、この特図 1 に関する処理では、特図 1 の保留記憶部から、先の入賞受付処理（ステップ S 2 1 7）で取得した 1 セットの始動情報を先読みし、特図 1 当否事前判定結果、特図 1 事前判定結果、および特図 1 変動時間事前判定結果を得る。

【0284】

ここで得られた、特図 1 又は 2 当否事前判定結果（特図当否事前判定結果）、特図 1 又は 2 事前判定結果（特図事前判定結果）、および特図 1 又は 2 変動時間事前判定結果（特図変動時間事前判定結果）は、RAM 308 の所定領域に事前判定情報として特図 1 と特図 2 とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。そして、新たに記憶された事前判定情報（特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、特図変動時間事前判定結果）は、事前判定した特図 1 あるいは特図 2 の情報として特図保留増加コマンドのコマンドデータに含められ、主制御部 300 から第 1 副制御部 400 に送信される。

【0285】

主制御部300は、以上説明した特図先読み処理を実行した後、特図関連抽選処理を実行し、特図先読み処理で対象になった先読みした始動情報と同じ始動情報に基づいて、特図当否判定結果、特図決定結果、および特図の変動時間を改めて得る。

【0286】

なお、本実施形態では、主制御部300は特図事前判定結果や特図変動時間事前判定結果まで得ているが、主制御部300ではこれらの事前判定結果を得ずに、先読みした始動情報を特図保留増加コマンドのコマンドデータに含めて第1副制御部400に送信し、第1副制御部400が、必要に応じて、特図事前判定結果や特図変動時間事前判定結果を得る態様であってもよい。

【0287】

＜始動入賞時サブ側先読み予告実行処理＞

次いで、図14(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップS309）で実行される始動入賞時サブ側先読み予告実行処理について詳述する。

【0288】

図17は、始動入賞時サブ側先読み予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【0289】

図17に示す始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は、コマンド設定処理（ステップS307）において特図保留増加コマンドを受信したと判定された第1副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップS309）で実行される。第1副制御部400のRAM408には、先読み実行中フラグも用意されており、まず、ステップS3091aでは、その先読み実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定し、オンに設定されていればステップS3091gへ進み、オフのままであればステップS3091bに進む。

【0290】

上述のごとく、特図保留増加コマンドのコマンドデータには、事前判定した特図1あるいは特図2の情報として、特図当否事前判定結果、特図事前判定結果、および特図変動時間事前判定結果が含まれている。ステップS3091bでは、先のコマンド設定処理（ステップS307）において受信したと判定した特図保留増加コマンドに含まれている特図変動時間事前判定結果が所定の変動時間か否かを判定し、所定の変動時間でなければステップS3091hへ進み、所定の変動時間であればステップS3091dに進む。特図保留増加コマンドに含まれていた特図変動時間事前判定結果は、RAM408に用意された事前判定結果記憶領域に事前判定情報として特図1と特図2とに分けて上記所定の上限数だけ保留順に記憶される。

【0291】

図18(a)は、非電サポ状態の際に使用される保留変化先読み予告抽選テーブルを示す図であり、同図(b)は、電サポ状態の際に使用される保留変化先読み予告抽選テーブルを示す図である。いずれのテーブルも、第1副制御部400のROM406に記憶されている。

【0292】

ここにいう所定の変動時間は、非電サポ状態の場合には図18(a)に示すテーブルに規定されている変動時間であり、30秒、35秒、60秒、および65秒になる。一方、電サポ状態の場合には図18(b)に示すテーブルに規定されている変動時間であり、10秒、35秒、および65秒になる。なお、図18に示すテーブルには、装飾図柄表示装置208における演出態様も示されている。

【0293】

本実施形態では、装飾図柄表示装置208の演出表示領域208dの左側に特図1保留表示を行い、その右側に特図2保留表示を行う。これらの保留表示は、主制御部300におけるRAM308に設けられた特図の保留記憶部に記憶されている1セットの始動情報に対応する表示であり、保留表示の数が保留数に相当する。この保留表示における所定の表示態様（デフォルトの表示態様）は、本実施形態では、丸い図形を無模様かつ一色で表

10

20

30

40

50

示する態様になる。

【0294】

図18(c)は、デフォルトの表示態様の保留表示(通常保留)を示す図である。

【0295】

第1副制御部400は、特図保留増加コマンドを受信する度に、第2副制御部500に、後述するステップS3091gにおいて保留増加コマンドを送信し、第2副制御部500は、その保留増加コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ増加させる。一方、第1副制御部400は、図柄変動開始コマンドを受信する度に第2副制御部500に保留減少コマンドを送信し、第2副制御部500は、その保留減少コマンドに基づいて、装飾図柄表示装置208を制御し、保留表示の数を1つ減少させる。保留表示は保留アイコンと称される場合もあり、第1副制御部400と第2副制御部500と装飾図柄表示装置208を併せたものが始動保留数報知手段の一例に相当する。

【0296】

また、図18(a)に示すテーブルにも、図18(b)に示すテーブルにも、変化なし、保留予告A、保留予告Bごとに乱数範囲が規定されている。本実施形態では、主制御部300の行った事前判定結果に基づいて先読み予告を行う。この先読み予告は、図7に示す特図関連抽選処理(ステップS229, S231)が実行される前、すなわち当否判定が行われる前に、当該特図関連抽選処理で行われる当否判定の結果が大当たりになることを予告する報知である。なお、より限定して所定の大当たり(例えば、遊技者に有利な大当たり、より具体的には15Rの大当たり)になることを予告する報知であってもよい。図18(a)および同図(b)に示す“変化なし”とは、保留表示を用いた先読み予告を実行せず、保留表示の表示態様は図18(c)に示すデフォルトの表示態様のままであることを表す。また、図18(a)および同図(b)に示す“保留予告A”および“保留予告B”は、保留表示の表示態様をデフォルトの表示態様から特別な表示態様に変更し、保留表示を、その特別な表示態様で表示することで行う先読み予告である。

【0297】

図18(d)は保留予告Aの表示態様を示す図であり、同図(e)は保留予告Bの表示態様を示す図である。

【0298】

保留予告Aの表示態様は番長のキャラクタであり、保留予告Bの表示態様は主人公の殿様のキャラクタである。先読み予告を兼ねる、これらの表示態様の保留表示(保留予告A, B)は、図18(c)に示すデフォルトの表示態様よりも大きく表示されるようにしてもよい。

【0299】

図17に示すステップS3091cでは、先読み予告の、図18に示すテーブルを用いた抽選処理を行う。第1副制御部400のCPU404は、ステップS3091cを実行するタイミングで、RAM408から専用乱数(取り得る範囲は0~99)を取得し、取得した専用乱数に基づき、遊技状態(ここでは電サポ状態か非電サポ状態)に応じて抽選を行う。ここでの抽選は、特図始動口(230, 232)への入賞を契機にした抽選であって、先読み予告実行可否の抽選、および先読み予告を行う場合には複数種類の予告態様の中から1種類の予告態様を選択するための抽選になる。

【0300】

上述の説明では、先読み予告は、当否判定の結果が大当たりになることを予告する報知であると説明したが、この先読み報知には、当否判定の結果が大当たりにならなくても、大当たりになるかのように偽りで予告する偽の先読み予告も含まれる。すなわち、先読み予告は、当否判定の結果が大当たりになる可能性があることを表したり、遊技者に示唆する事前報知、あるいは当否判定の結果が大当たりになることを遊技者に期待させる事前報知であるといえる。

【0301】

本実施形態では、保留変化が生じ、その保留変化した保留表示が表す保留についての図

柄変動表示でバトル演出が開始されれば、大当たりが確定になる。

【0302】

なお、図18に示すテーブルは保留数に無関係なテーブルであるが、保留数に応じて予告実行確率や、予告態様選択確率を変えてもよい。

【0303】

ステップS3091cに続いて実行されるステップS3091dでは、ステップS3091cにおける先読み予告の抽選に当選したか否かを判定する。ここにいう当選とは、先読み予告実行可否の抽選の当選であり、先読み予告を行うことに当選したことを意味する。不当選（先読み予告を行わない）であればステップS3091gへ進み、当選（先読み予告を行う）であれば、先読み予告の実行回数の設定を行い（ステップS3091e）、ステップS3091fに進む。図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告が第一の予告報知の一例に相当する。図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告は、所定の始動情報に基づく当否判定の結果が大当たりになることを予告するための事前報知である。本実施形態では、1回の特図の図柄変動表示単位で先読み予告の実行回数を設定し、ここでは、RAM408に用意された実行回数設定領域に、保留数と同じ数を実行回数として設定する。より具体的には、電サポ状態であれば特図2の保留数が実行回数として設定され、非電サポ状態であれば特図1の保留数が実行回数として設定される。

【0304】

ステップS3091fでは、RAM408に用意された先読み実行中フラグをオンに設定する。先読み実行中フラグは、図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告の実行可否を定めるフラグであり、この先読み実行中フラグがオンに設定された状態は、図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告が行われる状態である。また、先読み実行中フラグがオフに設定されたことに基づいて、図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告は中止され、先読み実行中フラグがオフに設定されたままの状態では、図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく先読み予告は行われない。次いで、保留増加コマンドを第2副制御部500に送信し（ステップS3091g）、この始動入賞時サブ側先読み予告実行処理は終了になる。

【0305】

＜変動開始時サブ側予告実行処理＞

次いで、図14(a)に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップS309）で実行される変動開始時サブ側予告実行処理について詳述する。

【0306】

図19は、変動開始時サブ側予告実行処理の流れを示すフローチャートである。

【0307】

図19に示す変動開始時サブ側予告実行処理は、コマンド設定処理（ステップS307）において図柄変動開始コマンドを受信したと判定された第1副制御部メイン処理における演出制御処理（ステップS309）で実行される。

【0308】

ステップS3092aでは、RAM408に用意された先読み実行中フラグがオンに設定されているか否かを判定する。ここでは、先読み実行中フラグがオンに設定された状態は、図18に示すテーブルを用いた抽選に基づく、保留表示の表示態様を変化させた先読み予告が行われている状態である。先読み実行中フラグがオフのままであればステップS3092eへ進み、先読み実行中フラグがオンに設定されていればステップS3092bに進む。ステップS3092bでは、RAM408に用意された実行回数設定領域の値を1減算し、次いで、実行回数設定領域の値が0になったか否かを判定する（ステップS3092c）。実行回数設定領域の値が0になっていればステップS3092dへ進み、0になっていなければステップS3092eに進む。

【0309】

ステップS3092dでは、先読み実行中フラグをオフに設定し、ステップS3092eに進む。

【0310】

ステップS3092eでは、通常予告抽選処理を行い、ステップS3092fに進む。この通常予告抽選処理では、通常予告を実行するか否かを抽選によって決定し、実行する場合には、予告態様も抽選によって決定する。ここにいう通常予告は、今回受信した図柄変動開始コマンドで開始される図柄変動表示に関する予告である。すなわち、予告が行われる図柄変動表示で停止表示される図柄、あるいは予告が行われる図柄変動表示で報知される特図の当否判定結果を予告対象にしたものである。通常予告の実行可否抽選や、予告態様の抽選は、専用乱数を取得して行う。通常予告の予告態様としては、所定のキャラクタの表示や、音声出力や、ランプ点灯の予告態様が用意されている。

【0311】

ステップS3092fでは、通常予告のコマンドを第2副制御部500に送信する。装飾図柄表示装置208では、この通常予告のコマンドに基づいて通常予告の表示が行われる。ステップS3092fの実行が完了すると、この変動開始時サブ側予告実行処理は終了になる。

【0312】

以上説明した、図17に示す始動入賞時サブ側先読予告実行処理、図19に示す変動開始時サブ側予告実行処理を実行する第1副制御部400、第2副制御部500、および装飾図柄表示装置208を併せたものが、予告手段の一例に相当する。

【0313】

続いて、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【0314】

図20は、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【0315】

図20(1)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾7」－「装飾4」－「装飾3」が停止表示されている。また、特図1の保留を表す、第1の特図1保留表示h11と、第2の特図1保留表示h12がいずれもデフォルトの表示態様で表示されている。なお、図20には、第1特図表示装置212や第1特図保留ランプ218、および第2特図表示装置214や第2特図保留ランプ220も示されている。

【0316】

図20(2)では、特図1の保留(第1保留)が消化され、第1の特図1保留表示h11のみが表示されている。また、図20(2)に示す第1特図表示装置212は図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始されている。第1特図表示装置212は、図柄変動表示中には、7セグメントの総てが点灯し、一瞬消灯し、再び7セグメントの総てが点灯する点滅を繰り返す。また、このとき、保留が消化されて図柄変動表示が開始された後に、当該図柄変動表示に対応する1つの変動アイコンを装飾図柄表示装置208に表示させるようにしてもよい。変動アイコンの表示態様は、例えば、消化された保留表示h11の表示態様と同じであってもよいし、異なってもよい。後述する特図2の保留を消化する場合においても、同様にして変動アイコンを表示させるようにしてもよい。

【0317】

なお、特図表示装置(212, 214)による特図の図柄変動の開始と、当該図柄変動の保留を表す保留表示の減少が同時あるいは略同時に行われてもよいし、装飾図柄表示装置208による装飾図柄の変動表示の開始と、当該保留を表す保留表示の減少が同時あるいは略同時に行われてもよい。また、装飾図柄の変動表示が開始された後に、保留表示が消えてもよいし、保留表示が先に消えた後で、装飾図柄の変動表示が開始されてもよい。さらに、特図の図柄変動の開始タイミングと、装飾図柄の変動表示の開始タイミングと、保留表示が消えるタイミングとの3つのタイミングでは、特図の図柄変動の開始タイミングが他のタイミングとの同時も含めて最も早くてもよい。以上のことは、以下の具体例で

10

20

30

40

50

も同じである。

【0318】

図20(3)に示す装飾図柄表示装置208では、同図(2)で開始された特図1の図柄変動表示中に、通常予告として女の子のキャラクタが表示され、リーチに発展するかもしれないことが報知されている。

【0319】

図20(4)に示す装飾図柄表示装置208ではリーチに発展し、同図(5)に示す装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチA演出が開始されている。図20(6)に示す装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチA演出が継続しており、大当たり確定演出が表示されている。

10

【0320】

図21は、図20に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0321】

図21(7)に示す第1特図表示装置212には、特図C(図5(a-1)参照)の図柄態様が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置208には、「装飾4」-「装飾4」-「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)されるとともに、「大当たり」の文字表示もなされている。遊技者の中には、第1特図表示装置212の停止図柄態様や、装飾図柄表示装置208の装飾図柄の組み合わせから、14R大当たりにはしか当選しなかったことがわかる者もいるが、15R大当たりには当選したのか、14R大当たりには当選したのかわからない者もいる。

20

【0322】

やがて、大当たり遊技が開始され、図21(8)には12ラウンド目の装飾図柄表示装置208が示されている。なお、大当たり遊技中は、保留表示は消えている(非表示になっている)。図21(8)に示す装飾図柄表示装置208には、ボタン演出のオープニングが表示されている。ここでのボタン演出は、図1に示すチャンスボタン136を押下して番長のキャラクタが登場すれば、15ラウンドに進み、確変を獲得することができるチャンスが到来するといった演出である。なお、あくまで演出であり、14R大当たりにはしか当選していないため、実際は、15ラウンドに進むことなく14ラウンドで大当たり遊技は終了する。

【0323】

図21(9)では、13ラウンドに突入し、装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136の絵柄136aが表示され、チャンスボタン136を押下することを促す「PUSH」という文字表示がなされている。また、チャンスボタン押下の受付期間の残り時間を表す残時間表示バー136bも表示されている。

30

【0324】

図21(10)に示すタイミングでは、遊技者がチャンスボタン136を押下する。その結果、図21(10)に示す装飾図柄表示装置208には、老中のキャラクタが登場し、「残念」という文字表示もなされている。すなわち、15ラウンドに進むことがないことが報知されている。なお、ボタン操作のタイミングと、その操作に基づく演出の開始タイミングは、ボタン操作のタイミングの方が早い(以下の具体例でも同じ)。

40

【0325】

図21(11)では、最終ラウンドである14ラウンドに突入し、同図(12)に示す装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の終了演出が行われている。すなわち、ここでの大当たり遊技では、15ラウンドまで進まずに第2可変入賞口235(第2のアタック)への入賞はなかった。なお、この終了演出では、保留表示が再開され、図21(12)に示す装飾図柄表示装置208には、第1の特図1保留表示h11が復活表示されている。

【0326】

ここでは、特図Cに当選したことにより第一の遊技条件が成立しており、大当たり遊技が終了すると、50回の図柄変動表示が行われる間(第二の期間の一例に相当)、非確変状態のまま電サポ状態に移行する。また、次回大当たりまで、図10(b)に示すテーブルセ

50

ット 2（第一のグループの一例に相当）が使用される。

【0327】

図 22 は、図 21 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0328】

図 22（13）では、図 21（12）に示す第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1 が表す特図 1 の保留が消化され、第 1 特図表示装置 2 1 2 が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。この図柄変動表示を含めて 49 回分の図柄変動表示の変動時間は、図 1 1（a）～同図（c）に示すテーブル 2 を用いて決定される。また、本実施形態のパチンコ機は、図 3 に示すように、普図始動口（ゲート）2 2 8 と、第 2 可変入賞口 2 3 5 が右領域に設けられており、電サボ中と第 2 可変入賞口 2 3 5（第 2 のアタッカ）を狙う場合には右打ちを行う必要があるパチンコ機である。14 ラウンドの大当たり遊技が終了すると、電サボ状態に移行しており、電サボ状態が継続する間、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、右打ちを促す文字表示と、残回数表示がなされる。図 22（13）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 にも、右打ちを促す文字表示がなされている。また、「残り 49 回」という残回数表示もなされている。残回数表示は、遊技者の有利な状態が終了するまでの期間を表すものである。すなわち、図 22（13）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、電サボ状態が、あと 49 回の図柄変動表示の間、継続することが報知されている。

10

【0329】

図 22（13）で開始された図柄変動表示の実行中に、普図始動口（ゲート）2 2 8 を遊技球が通過し、普図の当否判定に当選したことにより、電チューが開放して、第 2 特図始動口 2 3 2 に 3 球の入賞がある。

20

【0330】

図 22（14）では、特図 2 の保留が消化され、第 2 特図表示装置 2 1 4 が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。ここでの図柄変動表示も、テーブル 2 に基づく図柄変動表示である。また、図 22（14）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、特図 2 の残った保留を表す、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 および第 2 の特図 2 保留表示 h 2 2 が、いずれもデフォルトの表示態様で表示されている。さらに、図 22（14）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 にも、右打ちを促す文字表示がなされ、「残り 48 回」という残回数表示もなされている。

30

【0331】

図 22（14）で開始された図柄変動表示の実行中にも、普図始動口（ゲート）2 2 8 を遊技球が通過し、普図の当否判定に当選したことにより、電チューが開放して、第 2 特図始動口 2 3 2 に 2 球以上の入賞があり、特図 2 の保留は満タンになる。図 22（15）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 および第 2 の特図 2 保留表示 h 2 2 の他に、第 3 の特図 2 保留表示 h 2 3 および第 4 の特図 2 保留表示 h 2 4 が、いずれもデフォルトの表示態様で表示されている。

【0332】

図 22（16）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 0」－「装飾 7」－「装飾 6」が停止表示（確定表示）されている。

40

【0333】

図 22（17）では、特図 2 の保留が消化されて保留表示は 3 つになり、第 2 特図表示装置 2 1 4 が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。ここでの図柄変動表示も、テーブル 2 に基づく図柄変動表示である。また、図 22（17）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 にも、右打ちを促す文字表示がなされ、「残り 47 回」という残回数表示もなされている。

【0334】

こうしてテーブル 2 に基づく図柄変動表示が、大当たり遊技が開始されるまで繰り返し行われる。なお、大当たり遊技中は、特図低確率普図低確率状態であるため、テーブル 1 が用いられる。この例では、図 21 に示す大当たり遊技終了後、48 回の図柄変動表示でいずれ

50

もハズレ図柄が停止表示され、図 2 2 (1 8) では、大当り遊技終了後、4 9 回目の図柄変動表示が開始されている。この図柄変動表示は、テーブル 2 に基づく最後の図柄変動表示に相当する。

【 0 3 3 5 】

図 2 3 は、図 2 2 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【 0 3 3 6 】

4 9 回目の図柄変動表示でも大当りせず、図 2 3 (1 9) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 0」－「装飾 7」－「装飾 6」が停止表示（確定表示）されている。

【 0 3 3 7 】

図 2 3 (2 0) では、大当り遊技終了後、5 0 回目の図柄変動表示が開始されている。この 5 0 回目の図柄変動表示の変動時間は、図 1 2 (a) および同図 (b) に示すテーブル 4 を用いて決定される。図 2 3 (2 0) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「ラスト」という文字表示がなされている。この「ラスト」という文字表示は、「残り 0 回」という残回数表示の一例に相当する。

【 0 3 3 8 】

図 2 3 (2 1) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、バトル演出に発展するかのうような演出が行われている。すなわち、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c では、装飾図柄が変動表示を続ける中、中図柄表示領域 2 0 8 b に女の子のキャラクターが登場し、「リーチになればバトル開始」という報知がなされている。

【 0 3 3 9 】

図 2 3 (2 2) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第 1 停止が行われ、左図柄表示領域 2 0 8 a に「装飾 5」が停止表示される。なお、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c では、装飾図柄の変動表示が続いている。

【 0 3 4 0 】

図 2 3 (2 3) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、中図柄表示領域 2 0 8 b で装飾図柄が変動表示を続ける中、右図柄表示領域 2 0 8 c で揺れ変動が起こり、「装飾 4」と「装飾 5」のいずれか一方が停止表示する演出が行われている。ここで、右図柄表示領域 2 0 8 c に「装飾 5」が停止表示すれば、リーチ状態になり、バトル演出が開始される。上述の如く、5 0 回目の図柄変動表示、すなわちテーブル 4 に基づく図柄変動表示では、スーパーリーチ演出の一種であるバトル演出が開始されれば大当り確定である。

【 0 3 4 1 】

しかしながらこの例では、リーチ状態にはならず、図 2 3 (2 4) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第 2 停止が行われ、右図柄表示領域 2 0 8 c に「装飾 4」が停止表示した様子が示されている。以上説明した、図 2 3 (2 1) ～同図 (2 3) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出は、バトルガセあおり 2 の演出である。本実施形態では、転落直前状態の図柄変動表示では、バトル演出（スーパーリーチ）に発展することを煽る演出が必ず実行される。

【 0 3 4 2 】

図 2 4 は、図 2 3 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【 0 3 4 3 】

この例における 5 0 回目の図柄変動表示では、バトルガセあおり 2 の演出が装飾図柄表示装置 2 0 8 で行われ、転落直前状態であることから大当りを期待させるものの、リーチにも発展せず、図 2 4 (2 5) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 5」－「装飾 5」－「装飾 4」が停止表示（確定表示）されている。この 5 0 回目の図柄変動表示の変動時間は、1 2 秒であり、ハズレの図柄変動であっても、超短縮変動や短縮変動に比べてある程度の変動時間を与え、遊技者は、電サポ状態の最後で、特図 2 の保留を満タンにすることができる場合がある。この例では、特図 2 の保留満タンに一步届かず、保留数は 3 つであり、図 2 4 (2 5) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1、第 2 の特図 2 保留表示 h 2 2、および第 3 の

特図 2 保留表示 h 2 3 が、いずれもデフォルトの表示態様で表示されている。

【0344】

50 回目の図柄変動表示が終了すると、遊技状態は、非電サポ状態に移行する。すなわち、特図低確率普図高確率状態から特図低確率普図低確率状態へ移行する。この特図低確率普図低確率状態（通常状態）は、次回の大当たり遊技が終了するまで継続する。

【0345】

図 2 4（26）では、大当たり遊技終了後、51 回目の図柄変動表示が開始されている。この 51 回目の図柄変動表示からは、変動時間は、図 1 0（c）～同図（e）に示すテーブル 1 を用いて決定される。電サポ状態が終了したことから、図 2 4（26）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、左打ちに戻すことを促す文字表示がなされている。なお、残回数表示は終了し、消えている。

10

【0346】

図 2 4（26）で開始された図柄変動表示の実行中には、第 1 特図始動口 2 3 0 に 1 球の入賞があり、特図 1 の保留が一つ増加する。図 2 4（27）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 8」－「装飾 5」－「装飾 0」が停止表示（確定表示）されている。また、特図 1 の第 1 保留を表す第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1 が表示されている。

【0347】

本実施形態のパチンコ機は、特図 2 の図柄変動が、特図 1 の図柄変動よりも優先して実行される特図 2 優先変動機であり、図 2 4（27）に示す第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 が先に消化され、次いで、第 2 の特図 2 保留表示 h 2 2 が消化される。非電サポ状態に移行したことにより電チューは開放せず、特図 2 の保留は貯まらず、特図 2 の保留数は 0 になる。一方、特図 2 の保留が消化されている間に、第 1 特図始動口 2 3 0 にもう 1 球の入賞があり、特図 1 の保留数は 2 になる。

20

【0348】

図 2 4（28）では、特図 2 の保留がなくなり、特図 1 の保留が消化されて保留表示は 1 つになり、第 1 特図表示装置 2 1 2 が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。ここでの図柄変動表示も、テーブル 1 に基づく図柄変動表示であり、ハズレの場合には、特図 1 の保留が満タンでないことから、ほとんど 10 秒（タイマ番号 3）の図柄変動表示になる。

30

【0349】

図 2 4（28）で開始された図柄変動表示の実行中には、第 1 特図始動口 2 3 0 に 1 球の入賞があり、特図 1 の保留が一つ増加する。図 2 4（29）に示すように、ここで増加した特図 1 の保留を表す保留表示は、保留変化して保留予告 A の表示態様で表示されている。すなわち、第 2 の特図 1 保留表示 h 1 2 は先読み予告を兼ねた保留表示である。

【0350】

図 2 4（30）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 7」－「装飾 4」－「装飾 3」が停止表示（確定表示）されている。

【0351】

図 2 5 は、図 2 4 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

40

【0352】

図 2 5（31）では、特図 1 の保留が消化され、第 1 特図表示装置 2 1 2 が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。図 2 4（30）に示されていた、先読み予告を兼ねる第 2 の特図 1 保留表示 h 1 2 は、シフト移動し、図 2 5（31）では第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1 として表示されている。

【0353】

図 2 5（32）に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 3」が停止表示（確定表示）されている。図 2 5（32）に示す装飾図柄の組み合わせは、大当たりが近いことを予告するチャンス目である。

【0354】

50

図 2 5 (3 3) では、同図 (3 2) に示す先読み予告を兼ねる第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1 が表示保留についての図柄変動表示が開始され、同図 (3 4) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、バトル演出に発展するかのような演出が行われている。すなわち、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c では、装飾図柄が変動表示を続ける中、中図柄表示領域 2 0 8 b に女の子のキャラクタが登場し、「大チャンスよ」という報知がなされている。

【 0 3 5 5 】

図 2 5 (3 5) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、左図柄表示領域 2 0 8 a と右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれに、「装飾 5」が停止表示され、リーチ状態が形成される。また、装飾図柄の変動表示が続く中図柄表示領域 2 0 8 b には、「激熱」という文字表示も

10

【 0 3 5 6 】

図 2 5 (3 6) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、スーパーリーチに発展する。スーパーリーチ状態では、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれに停止表示されていた「装飾 5」が、左下隅に小さく表示され、画面全体に主人公の殿様が登場し、勝負開始を告げる。なお、スーパーリーチ状態になると、保留表示は消えている（非表示になっている）。

【 0 3 5 7 】

図 2 6 は、図 2 5 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【 0 3 5 8 】

図 2 6 (3 7) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、主人公の殿様が敵役を倒し、勝利した画面が表示されるとともに、左上隅には「装飾 5」が 3 つ並んで表示されている。以上説明した、図 2 5 (3 4) ~ 図 2 6 (3 7) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出は、リーチ B 大当りの演出である。

20

【 0 3 5 9 】

図 2 6 (3 8) に示す第 1 特図表示装置 2 1 2 には、特図 A (図 5 (a - 1) 参照) の図柄態様が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「装飾 5」- 「装飾 5」- 「装飾 5」といった奇数の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されるとともに、「大当たり」の文字表示もなされている。本実施形態では、「装飾 5」- 「装飾 5」- 「装飾 5」といった奇数の装飾図柄の組み合わせの停止表示は、第一の演出の一例

30

【 0 3 6 0 】

やがて、大当たり遊技が開始され、図 2 6 (3 9) には 1 2 ラウンド目の装飾図柄表示装置 2 0 8 が示されている。なお、大当たり遊技中は、保留表示は消えている（非表示になっている）。図 2 6 (3 9) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、ボタン演出のオープニングが表示されている。図 2 6 (3 9) および同図 (4 0) に示すボタン演出は、図 2 1 (8) および同図 (9) に示す演出と同じであり、図 1 に示すチャンスボタン 1 3 6 を押下して番長のキャラクタが登場すれば、1 5 ラウンドに進み、確変を獲得することができるチャンスが到来するといった演出である。なお、ここでは 1 5 R 大当りに当選しているため、実際は 1 5 ラウンドに必ず進む。

40

【 0 3 6 1 】

図 2 6 (4 1) に示すタイミングでは、遊技者がチャンスボタン 1 3 6 を押下する。その結果、図 2 6 (4 1) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、番長のキャラクタが登場し、「やったぜ」という文字表示もなされている。すなわち、1 5 ラウンドに進むことが報知されている。すなわち、図 2 6 (4 1) のような表示は、第一の演出の一例とい

50

【0362】

図26(42)では、14ラウンドに突入し、同図(42)に示す装飾図柄表示装置208では、次のラウンド、すなわち15ラウンドでアタッカに入賞させることを促す報知がなされている。この報知は、確変を獲得するため、すなわち第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）を成立させるための報知である。なお、ここでは単にアタッカとしか報知されていないが、第2のアタッカ（第2可変入賞口235）に入賞させることを促す報知を行ってもよい。また、右打ちを促す報知を行ってもよい。

【0363】

図27は、図26に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0364】

図27(43)には、15ラウンド目の装飾図柄表示装置208の様子が示されている。また、図27(43)には、第2のアタッカ（第2可変入賞口235）が開放した様子も示されている。

【0365】

図27(44)では、第2のアタッカ（第2可変入賞口235）に入賞があり、装飾図柄表示装置208には、確変獲得が確定したことが報知されている。このように、図27(44)に示すような確変獲得の報知は、第五の演出の一例ということができる。すなわち、第五の演出は、大当り遊技が終了した後で第二の遊技状態となることを少なくとも報知可能な演出ということができる。

【0366】

図27(45)に示す装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の終了演出が行われている。また、この例では、図25(35)から特図1の保留が徐々に増加し、大当り遊技終了時には、特図1の保留が満タンになっている。さらに、大当り遊技中に、1/100の確率で普図当否判定に当たり、電チュー（第2特図始動口232）が開放し、特図2の保留も満タンになっている。大当り遊技の終了演出では、保留表示が再開され、図27(45)に示す装飾図柄表示装置208には、特図1の保留表示も特図2の保留表示も、4つつ表示されている（h11～h14、h21～h24）。

【0367】

ここでは、特図Aに当選したことにより第二の遊技条件が成立しており、かつ第2可変入賞口235（第2のアタッカ）への入賞もあったことから第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）も成立しており、大当り遊技が終了すると、100回の図柄変動表示が行われる間（第一の期間の一例に相当）、確変状態かつ電サポ状態に移行する。また、次回大当りまで、図10(a)に示すテーブルセット1（第二のグループの一例に相当）が使用される。

【0368】

図27(46)では、特図2優先変動機であることから、第1の特図2保留表示h211が表す特図2の保留が消化され、第2特図表示装置214が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始されている。この図柄変動表示を含めて99回分の図柄変動表示の変動時間は、図11(d)～同図(f)に示すテーブル3を用いて決定される。また、図27(46)に示す装飾図柄表示装置208には、右打ちを促す文字表示と、確変状態であることを報知する「確変」という文字表示と、「残り99回」という残回数表示がなされている。ここでの残回数表示は、確変状態（あるいは電サポ状態）が、あと99回の図柄変動表示の間、継続することが報知されている。

【0369】

この後、テーブル3に基づく図柄変動表示が、大当り遊技が開始されるまで繰り返し行われ、この例では、大当り遊技終了後、98回の図柄変動表示でいずれもハズレ図柄が停止表示され、図27(47)では、大当り遊技終了後、99回目の図柄変動表示が開始されている。この図柄変動表示は、テーブル3に基づく最後の図柄変動表示に相当する。この99回目の図柄変動表示でも大当りせず、図27(48)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾0」－「装飾7」－「装飾6」が停

10

20

30

40

50

止表示（確定表示）されている。なお、99回目の図柄変動表示が行われている間に、第2特図始動口232に1球の入賞があり、特図2の保留が満タンになる。

【0370】

図28は、図27に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0371】

図28（49）では、大当り遊技終了後、100回目の図柄変動表示が開始されている。この100回目の図柄変動表示の変動時間は、図12（c）および同図（d）に示すテーブル5を用いて決定される。図28（49）に示す装飾図柄表示装置208には、「ラスト」という文字表示がなされている。この「ラスト」という文字表示は、「残り0回」という残回数表示の一例に相当する。また、バトル演出に発展するかのうような演出が行われている。すなわち、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄が変動表示を続ける中、中図柄表示領域208bに女の子のキャラクタが登場し、「リーチになればバトル開始」という報知がなされている。

10

【0372】

図28（50）に示す装飾図柄表示装置208では、第1停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾7」が停止表示される。なお、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄の変動表示が続いている。

【0373】

図28（51）に示す装飾図柄表示装置208では、中図柄表示領域208bで装飾図柄が変動表示を続ける中、右図柄表示領域208cで揺れ変動が起こり、「装飾7」と「装飾6」のいずれか一方が停止表示する演出が行われている。ここで、右図柄表示領域208cに「装飾7」が停止表示すれば、リーチ状態になり、バトル演出が開始される。上述の如く、100回目の図柄変動表示、すなわちテーブル5に基づく図柄変動表示では、スーパーリーチ演出の一種であるバトル演出（リーチ状態）が開始されれば大当り確定である。

20

【0374】

図28（52）に示す装飾図柄表示装置208では、右図柄表示領域208cに「装飾7」が停止表示され、リーチ状態が形成され、「バトル開始」の文字表示がなされ、大当り確定になる。図28（53）に示す装飾図柄表示装置208では、バトル演出Aが行われ、婆のキャラクタと殿様のキャラクタが登場している。また、チャンスボタン136を押下してバトルを行い、婆のキャラクタを画面上から追い出すことを促す「ボタンで婆を追い出せ」という文字表示もなされている。図28（54）に示す装飾図柄表示装置208には、装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136の絵柄136aが表示され、チャンスボタン押下の受付期間の残り時間を表す残時間表示バー136bも表示されている。

30

【0375】

図29は、図28に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0376】

図29（55）に示すタイミングでは、遊技者がチャンスボタン136を押下する。その結果、図29（55）に示す装飾図柄表示装置208では、大当り確定演出が表示され、「装飾7」が大きく表示されるとともにピースサインをする殿様のキャラクタも表示されている。以上説明した、図28（49）～図29（55）に示す装飾図柄表示装置208における演出は、バトル演出Aである。なお、図28（49）～同図28（51）はバトル演出の煽り部分として、バトル演出Aは、図28（52）～図29（55）と見ることもできる。

40

【0377】

図29（56）に示す装飾図柄表示装置208には、第3停止が行われ、「装飾7」が3つ揃って停止表示（確定表示）した様子が見られている。この100回目の図柄変動表示の変動時間は、35秒である。なお、図29（56）に示す装飾図柄表示装置208には、特図1の保留を表す特図1保留表示が4つ表示（h11～h14）され、特図2の保

50

留を表す特図 2 保留表示も、一つ増えて 4 つ表示 (h 2 1 ~ h 2 4) されている。

【0378】

次に、本実施形態のパチンコ機において稀におこる具体的演出例について説明する。

【0379】

図 30 は、本実施形態のパチンコ機において稀におこる具体的演出例の一例を示す図である。

【0380】

図 30 (1) に示す状態は、図 26 (38) に示す状態と同じく、第 1 特図表示装置 212 が、特図 A (図 5 (a-1) 参照) の図柄態様を停止表示し、装飾図柄表示装置 208 には、「装飾 5」-「装飾 5」-「装飾 5」といった奇数の装飾図柄の組み合わせが停止表示 (確定表示) されるとともに、「大当り」の文字表示もなされている状態である。なお、特図 1 の保留を表す特図 1 保留表示が 4 つ表示 (h 1 1 ~ h 1 4) され、特図 2 の保留を表す特図 2 保留表示は一つも表示されていない状態である。

【0381】

やがて、大当り遊技が開始され、図 30 (2) ~ 同図 (6) は、図 26 (39) ~ 図 27 (43) と同じであるため、説明は省略する。

【0382】

図 31 は、図 30 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0383】

図 31 (7) には、15 ラウンドの大当り遊技の様子が示されている。この図 31 (7) では、開放した第 2 のアタッカ (第 2 可変入賞口 235) が、開放時間を経過して閉鎖する直前の様子が示されている。すなわち、この例は、遊技者が、15 ラウンド目に第 2 可変入賞口 235 を狙わなければいけないことを知らなかったり、忘れていた等の何らかの理由で、第 2 可変入賞口 235 に入賞がなく、第三の遊技条件 (あるいは、第一の条件) が不成立であった例である。図 31 (7) に示す装飾図柄表示装置 208 では、番長のキャラクタ表示とともに「何やってんだ」と第三の遊技条件 (あるいは、第一の条件) が不成立であったことを示唆する文字表示もなされている。ただし、図 30 (5) において 15 ラウンド目でアタッカに入賞させることを促す報知がなされていながらも、この報知に全く気にとめなかった者や、この報知を見逃した遊技者にとっては、この文字表示は意味をなさない場合がある。このように、図 31 (7) に示すような演出は、第六の演出の一例ということができる。すなわち、第六の演出は、大当り遊技が終了した後で第一の遊技状態となることを少なくとも報知可能な演出ということができる。

【0384】

図 31 (8) に示す装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の終了演出が行われている。また、この装飾図柄表示装置 208 には、特図 1 の保留を表す特図 1 保留表示が 4 つ表示 (h 1 1 ~ h 1 4) され、特図 2 の保留を表す特図 2 保留表示も 4 つ表示 (h 2 1 ~ h 2 4) されている。

【0385】

ここでは、特図 A に当選したことにより第二の遊技条件が成立したが、第 2 可変入賞口 235 (第 2 のアタッカ) への入賞はなかったことから第三の遊技条件 (あるいは、第一の条件) は不成立であり、大当り遊技が終了すると、50 回の図柄変動表示が行われる間 (第二の期間の一例に相当)、非確変状態のまま電サポ状態に移行する。また、次回大当りまで、図 10 (a) に示すテーブルセット 1 (第二のグループの一例に相当) が使用される。このように、第二の遊技条件が成立したが第三の遊技条件 (あるいは、第一の条件) が不成立となったために、非確変状態のまま電サポ状態に移行し、しかも次回大当りまでテーブルセット 1 が使用されるような状態は第一の状態に相当する。

【0386】

図 31 (9) では、特図 2 優先変動機であることから、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 が表す特図 2 の保留が消化され、第 2 特図表示装置 214 が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。この図柄変動表示を

含めて99回分の図柄変動表示の変動時間は、図11(d)～同図(f)に示すテーブル3を用いて決定される。しかしながら、大当り遊技が終了しても非確変状態のままであって、電サポ状態も大当り遊技終了後、50回の図柄変動表示の間しか継続しない。図31(9)に示す装飾図柄表示装置208には、右打ちを促す文字表示と、「残り49回」という残回数表示がなされている。ここでの残回数表示は、電サポ状態が、あと49回の図柄変動表示の間、継続することが報知されている。なお、非確変状態であることから、「確変」という文字表示はなされていない。

【0387】

この後、テーブル3に基づく図柄変動表示が、大当り遊技が開始されるまで繰り返し行われ、この例では、大当り遊技終了後、48回の図柄変動表示でいずれもハズレ図柄が停止表示され、図31(11)では、大当り遊技終了後、49回目の図柄変動表示が開始されている。この図柄変動表示も、テーブル3に基づく図柄変動表示に相当する。

【0388】

図32は、図31に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0389】

この49回目の図柄変動表示でも大当りせず、図32(13)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾0」－「装飾7」－「装飾6」が停止表示(確定表示)されている。なお、この装飾図柄表示装置208には、特図1の保留を表す特図1保留表示が4つ表示(h11～h14)され、特図2の保留を表す特図2保留表示も4つ表示(h21～h24)されている。

【0390】

図32(14)では、大当り遊技終了後、50回目の図柄変動表示が開始されている。この50回目の図柄変動表示の変動時間も、これまでと同じくテーブル3を用いて決定される。しかしながら、電サポ状態が最後になる図柄変動表示であることから、図32(14)に示す装飾図柄表示装置208には、「ラスト」という文字表示がなされている。この「ラスト」という文字表示は、「残り0回」という残回数表示の一例に相当する。テーブル3でも、ハズレの図柄変動表示では、バトルガセあおり1が行われることもあるが、ここでの特図2の保留数は4つであるため、図11(e)に示すテーブルが使用され、多くの場合はタイマ番号2(2秒)の超短縮ハズレになる。この例でも、50回目の図柄変動表示の変動時間は2秒となり、バトルガセあおり1の演出が行われることなく、図32(15)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾5」－「装飾5」－「装飾4」が停止表示(確定表示)されている。なお、この装飾図柄表示装置208には、特図1の保留を表す特図1保留表示が4つ表示(h11～h14)され、特図2の保留を表す特図2保留表示は3つ表示(h21～h23)されている。

【0391】

図23を用いて説明したように、電サポ状態におけるゲーム性(テーブルセット2を用いたゲーム性)であれば、本来、最後(転落直前状態)の図柄変動表示では、ハズレの場合であっても、バトルガセあおりが発生する。しかしながら、特図Aに基づくテーブルセット1では、テーブル3を使用しているため、2秒の超短縮変動でハズレが確定する、違和感が残る演出が高確率で発生する。この違和感が残る演出が、所定の領域に入賞しなければ確変状態が付与されない、いわゆる構造物確変機の本来のゲーム性と異なる部分を報知する報知演出として機能することができる場合がある。

【0392】

なお、49回目の図柄変動表示が終了した時点で、特図2の保留数が3以下であれば、図11(f)に示すテーブルが使用され、ハズレの場合であっても、バトルガセあおりが発生する確率が高く、違和感のない演出を行うことができる場合がある。

【0393】

図33は、図32に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0394】

50回目の図柄変動表示が終了すると、遊技状態は、非電サポ状態に移行する。すなわ

10

20

30

40

50

ち、特図低確率普図高確率状態から特図低確率普図低確率状態へ移行する。この特図低確率普図低確率状態（通常状態）は、次回の大当り遊技が終了するまで継続する。しかしながら、図柄変動表示の変動時間は、依然としてテーブル3を用いて決定される。ただし、同じテーブル3を用いた場合でも、変動時間は同じであるが、電サポ状態（普図高確率状態）と非電サポ状態（普図低確率状態）とでは、装飾図柄表示装置208における演出態様が異なる場合がある。すなわち、図9（d）に示すように、タイマ番号4（10秒）の変動時間であれば、電サポ状態（普図高確率状態）ではバトルガセあおり1の演出態様が行われるが、非電サポ状態（普図低確率状態）であれば通常はずれの演出態様が行われる。また、タイマ番号6（30秒）の変動時間であれば、電サポ状態（普図高確率状態）ではバトルA敗北の演出態様が行われるが、非電サポ状態（普図低確率状態）であればスー
10
パーリーチAハズレの演出態様が行われる。さらに、タイマ番号7（35秒）の変動時間であれば、電サポ状態（普図高確率状態）ではバトルA勝利の演出態様が行われるが、非電サポ状態（普図低確率状態）であればリーチA大当りの演出態様が行われる。

【0395】

図33（16）では、大当り遊技終了後、51回目の図柄変動表示が開始されている。この図33（16）に示す装飾図柄表示装置208には、非電サポ状態に移行したことから、左打ちに戻すことを促す文字表示がなされている。なお、残回数表示は終了し、消えている。ここでは、3つ残った特図2の保留が順に消化されていく。この51回目の図柄変動表示は、タイマ番号4の10秒の変動時間になり、装飾図柄表示装置208では、通常ハズレの演出が行われる。
20

【0396】

図33（17）に示す装飾図柄表示装置208には、残った特図2の最後の保留についての図柄変動表示が終了し、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾0」－「装飾7」－「装飾6」が停止表示（確定表示）されている。この図33（17）に示す装飾図柄表示装置208には、特図2の保留を表す特図2保留表示は一つも表示されていないが、特図1の保留を表す特図1保留表示は4つ表示（h11～h14）されている。

【0397】

図33（18）では、第1特図表示装置212が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始され、同図（19）に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾7」－「装飾4」－「装飾3」が停止表示（確定表示）されている。ここでの装飾図柄表示装置208では、特図1保留表示が1つ減って3つ表示（h11～h13）されている。
30

【0398】

テーブル3に基づく51回目以降のハズレの図柄変動表示では、ほとんどの場合が、タイマ番号4の10秒の変動時間になり、装飾図柄表示装置208では、通常ハズレの演出が行われる。なお、特図2の保留数が4つある場合に限って、タイマ番号2の2秒の超短縮変動が行われるが、本実施形態では、普図始動口228は右領域に一つ設けられており、意図して右打ちした場合を除き、タイマ番号2が選択されることはない。実際の遊技状態が特図低確率普図低確率状態の場合には、タイマ番号2に対応した演出態様には禁則処理がかかっているため、使用したテーブルであるテーブル3のデフォルトの遊技状態（特
40
図高確率普図高確率状態）で使用される超短縮ハズレの演出態様を代わりに用いて演出を実行する。

【0399】

図34は、図33に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0400】

図34（20）には、52回目の図柄変動表示が開始されて、装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾0」－「装飾7」－「装飾6」が停止表示（確定表示）された様子が示されている。

【0401】

図34（21）では、53回目の図柄変動表示が開始され、第1特図表示装置212が
50

図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。なお、特図 1 保留表示 h 1 1 は残り 1 つになっている。

【0402】

図 34 (22) に示す装飾図柄表示装置 208 では、同図 (21) で開始された 53 回目の図柄変動表示中に、通常予告として女の子のキャラクタが表示され、リーチに発展するかもしれないことが報知されている。

【0403】

図 34 (23) に示す装飾図柄表示装置 208 ではリーチに発展し、同図 (24) に示す装飾図柄表示装置 208 では、スーパーリーチ A 演出が開始されている。この 53 回目の図柄変動表示は、タイマ番号 6 の 30 秒の図柄変動表示である。同図 (24) の段階で、第 1 特図始動口 230 に 1 球の入賞があり、特図 1 の保留数は 2 になる。

【0404】

図 34 (25) に示す装飾図柄表示装置 208 では、スーパーリーチ A 演出が継続しており、ハズレ確定演出が表示されている。この段階でも第 1 特図始動口 230 にもう 1 球の入賞があり、特図 1 の保留数は 3 になり、ハズレ確定演出が表示されている装飾図柄表示装置 208 には、特図 1 保留表示が 3 つ表示 (h 1 1 ~ h 1 3) されている。

【0405】

図 35 は、図 34 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0406】

図 35 (26) に示す装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4」-「装飾 5」-「装飾 4」が停止表示 (確定表示) された様子が示されている。また、第 1 特図始動口 230 にさらに 1 球の入賞があり、特図 1 保留表示が 4 つ表示 (h 1 1 ~ h 1 4) されている。

【0407】

図 35 (27) には、54 回目の図柄変動表示が開始されて、装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 0」-「装飾 7」-「装飾 6」が停止表示 (確定表示) された様子が示されている。

【0408】

図 35 (28) では、55 回目の図柄変動表示が開始され、第 1 特図表示装置 212 が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。なお、特図 1 保留表示 h 1 1 は残り 2 つになっている。

【0409】

図 35 (29) に示す第 1 特図表示装置 212 には、特図 A (図 5 (a-1) 参照) の図柄態様が停止表示され、装飾図柄表示装置 208 では、リーチ演出なしに、いきなり「装飾 7」-「装飾 7」-「装飾 7」といった奇数の装飾図柄の組み合わせが停止表示 (確定表示) されるとともに、「大当たり」の文字表示もなされている。すなわち、55 回目の図柄変動表示では、図 11 (d) に示すテーブル 3 に基づいてタイマ番号 1 の 1 秒といった超短縮大当たりが行われる。特図低確率普図低確率状態では、本来、図 10 (c) に示すテーブル 1 が使用され、タイマ番号 1 の超短縮大当たりの選択確率は $1/65536$ であるが、ここでは、図 11 (d) に示すテーブル 3 が使用されたことにより、その選択確率は 45% 程度に上昇する。このように、テーブル 1 を使用した場合と比較して、見た目上では、圧倒的に超短縮でいきなり大当たりする確率が高い。すなわち、通常時にほとんど見ることができない非常にレアな変動で大当たりする場合があります、確変獲得を逃して遊技の興趣が低下してしまうことを防止することができる場合がある。

【0410】

図 36 は、図 35 (26) に示す状態から一度も大当たりをせず、100 回目の図柄変動表示を迎えた例を示す図である。

【0411】

99 回目の図柄変動表示が行われ、図 36 (a) に示す第 1 特図表示装置 212 には、特図 F (図 5 (a-1) 参照) の図柄態様が停止表示され、装飾図柄表示装置 208 には

10

20

30

40

50

、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 7」－「装飾 4」－「装飾 3」が停止表示（確定表示）されている。この 99 回目の図柄変動表示は、テーブル 3 に基づく最終回の図柄変動表示である。図 36（a）に示す装飾図柄表示装置 208 には、特図 1 保留表示が 2 つ表示（h12, h12）されている。

【0412】

図 36（b）では、大当り遊技終了後、100 回目の図柄変動表示が開始されている。この 100 回目の図柄変動表示の変動時間は、図 12（c）および同図（d）に示すテーブル 5 を用いて決定される。35 秒のタイマ番号 7 が必ず選択される大当りの図柄変動表示であっても、12 秒のタイマ番号 5 が必ず選択されるハズレの図柄変動表示であっても、特図低確率普図低確率状態では、図 9（d）に示すようにリーチ演出が行われる。すなわち、特図低確率普図低確率状態では、スーパーリーチ A のリーチ演出が行われて大当りになるか、ノーマルリーチのリーチ演出が行われてハズレになるかである。

10

【0413】

図 36（c）に示す装飾図柄表示装置 208 では、リーチ状態が形成され、同図（d）に示す装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4」－「装飾 7」－「装飾 4」が停止表示（確定表示）されている。すなわち、ここでの例では、ノーマルリーチハズレの演出になる。特図低確率普図低確率状態で本来使用される、図 10（d）および同図（e）それぞれに示すテーブル 1 でも、12 秒のノーマルリーチハズレが行われ、テーブル 5 を用いながらも、遊技状態に応じて演出態様を代えることで、違和感を出さないようにすることができる場合がある。

20

【0414】

なお、大当りの場合には、図 20 に示すスーパーリーチ A のリーチ演出が必ず行われる。

【0415】

ここで、12 秒に近似した時間であれば揺れ変動等で時間調整することを採用しても構わない。揺れ変動により、ちょっとした違和感を与え、特殊状態であったことを報知できる一方、違和感を最小限に抑えているということもできる。

【0416】

〔第 2 実施形態〕

次いで、本発明の第 2 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

30

【0417】

図 37（a-1）は、第 2 実施形態のパチンコ機における特図 1 の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示したものであり、図 37（a-2）は、第 2 実施形態のパチンコ機における特図 2 の停止図柄態様（第 1 の図柄態様）の一例を示したものである。

【0418】

図 37（a-1）にも図 37（a-2）にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」の 6 種類の特図が示されている。

【0419】

第 2 実施形態でも、特図 1 の停止図柄態様と、特図 2 の停止図柄態様は共通している。また、第 2 実施形態では、大当りはいずれも 15 ラウンドの電サポ付きの大当りであるが、特図 2 では大当り図柄は総て確変獲得を予定した大当り（特別大当り）である。一方、特図 1 では「特図 A」と「特図 B」のみが確変を予定した大当り（特別大当り）であり、「特図 C」と「特図 D」は、確変獲得を予定していない大当りである。

40

【0420】

図 37（b）は、特図 1 の大当り遊技中におけるアタッカの作動をまとめた図である。

【0421】

特図 1 における特図 A は、1 ラウンド～14 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234（第 1 のアタッカ）が 2.5 秒間開放し、15 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）が 2.5 秒間開放する。

50

【0422】

特図1における特図Bは、1ラウンド～14ラウンドまで、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）が25秒間開放し、15ラウンドでは、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）が最初に0.1秒開放し、3秒の閉鎖期間を経て、24.9秒の開放を行う。

【0423】

特図1における特図CおよびDは、1ラウンド～14ラウンドまで、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）が25秒間開放し、15ラウンドでは、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）が0.1秒しか開放せず、ほとんど入賞の確率はない。

【0424】

第2実施形態でも、15ラウンド目に第2可変入賞口235（第2のアタッカ）に入賞することで、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立する。したがって、特図1の特図C、Dでは、確変獲得の可能性は0%ではないものの、その可能性は極めて低く、確変獲得を予定していない大当たりである。一方、特図1の特図A、Bでは、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあり、確変獲得を予定した大当たりである。

10

【0425】

また、特図2における特図AおよびBの場合のアタッカの作動は、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じであり、特図2における特図CおよびDの場合のアタッカの作動は、特図1における特図Bの場合のアタッカの作動と同じである。したがって、特図2の大当たり図柄（特図A～D）ではいずれも、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあり、確変獲得を予定した大当たりである。なお、特図2における特図A～Dの場合のアタッカの作動総て、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じであってもよい。

20

【0426】

また、第2実施形態におけるテーブルセットや各テーブルは、図9～図12に示すものと同じである。

【0427】

図38は、第2実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【0428】

図38（1）に示す第1特図表示装置212には、確変獲得を予定していない大当たりである特図C（図37（a-1）参照）の図柄態様が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置208には、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されるとともに、「大当たり」の文字表示もなされている。なお、図38（1）に示す装飾図柄表示装置208には、特図1保留表示が4つ表示（h11～h14）されている。このように、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されるような確変獲得を予定していない演出は、第二の演出に相当する。

30

【0429】

やがて、大当たり遊技が開始され、図38（2）には12ラウンド目の装飾図柄表示装置208が示されており、この装飾図柄表示装置208にはボタン演出のオープニングが表示されている。ここでのボタン演出は、図1に示すチャンスボタン136を押下して番長のキャラクタが登場すれば、15ラウンドに、第2のアタッカ（第2可変入賞口235）が長時間（例えば、25秒や24.9秒）開放し、確変を獲得することができるチャンスが到来するといった演出である。なお、あくまで演出であり、特図Cにしか当選していないため、実際は、第2のアタッカは長時間（例えば、25秒や24.9秒）開放することなく、短時間（ここでは0.1秒）開放ししかない。

40

【0430】

図38（3）に示すタイミングでは、遊技者がチャンスボタン136を押下する。その結果、図38（3）に示す装飾図柄表示装置208には、老中のキャラクタが登場するが、「チャンス」という文字表示にクエスチョンマークが付されて示されている。

50

【0431】

図38(4)では、14ラウンドに突入し、同図(5)では、最終ラウンドの15ラウンド目が開始される。この図38(5)では、第2のアタッカ(第2可変入賞口235)が開放した様子が示されているが、ここでの第2のアタッカの開放時間は、短時間の0.1秒であり、本来、入賞を期待することは困難である。

【0432】

しかしながら、図38(6)では、偶然にも、0.1秒間、開放している第2のアタッカに入賞があった様子が示されており、同図(6)に示す装飾図柄表示装置208には、「確変じゃ」といった確変獲得を報知する文字表示がなされている。

【0433】

このように、本実施形態では、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)は、第一の演出が行われない場合であっても成立する場合がある条件といえることができる。

【0434】

図39は、図38に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0435】

図39(7)に示す装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の終了演出が行われている。また、この例では、大当り遊技中に、1/100の確率で普図当否判定に当たり、電チュー(第2特図始動口232)が開放し、特図2の保留が満タンまで増加している。大当り遊技の終了演出では、保留表示が再開され、図39(7)に示す装飾図柄表示装置208には、特図1の保留表示も特図2の保留表示も、4つずつ表示されている(h11~h14, h21~h24)。

【0436】

ここで、特図1で特図Cに当選した場合は、第二の遊技条件は成立するが、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)は不成立になると想定し、図9(a)に示すように大当り遊技後は、図10(b)に示すテーブルセット2が使用される。また、遊技状態は、特図低確率普図高確率状態になり、大当り遊技後、50回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態が維持される。しかしながら、この例では、偶然にも第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)も成立したことにより、大当り遊技後の遊技状態は、特図高確率普図高確率状態になり、大当り遊技後、100回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態が維持される。なお、テーブルセットとしてはテーブルセット2が使用される。このように、第二の演出が行われた後に、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)が成立したために、確変状態に移行し、しかも次回大当りまでテーブルセット2が使用されるような状態は第四の状態に相当する。

【0437】

一方、図38(6)に示す状態において、第2のアタッカへの入賞がなく第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)が成立しなかった場合には、大当り遊技後、電サポ状態に移行し、図10(b)に示すテーブルセット2が使用される。このように、第二の演出が行われた後に、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)が成立せず、電サポ状態に移行して、次回大当りまでテーブルセット2が使用されるような状態は第三の状態に相当する。

【0438】

第2実施形態のパチンコ機も特図2優先変動機であり、図39(8)では、第1の特図2保留表示h211が表す特図2の保留が消化され、第2特図表示装置214が図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始されている。また、図39(8)に示す装飾図柄表示装置208には、右打ちを促す文字表示と、確変状態であることを報知する「確変」という文字表示と、「残り99回」という残回数表示がなされている。ここでの残回数表示は、確変状態(あるいは電サポ状態)が、あと99回の図柄変動表示の間、継続することが報知されている。

【0439】

また、この図柄変動表示を含めて49回分の図柄変動表示の変動時間は、図11(a)~同図(c)に示すテーブル2を用いて決定される。

【0440】

この後、テーブル2に基づく図柄変動表示が、大当たり遊技が開始されるまで繰り返し行われ、この例では、大当たり遊技終了後の最初の図柄変動表示では、図39(9)に示すように、装飾図柄表示装置208に、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾0」－「装飾7」－「装飾6」が停止表示(確定表示)されている。また、25回目の図柄変動表示でも、図39(10)に示すように、装飾図柄表示装置208に、ハズレの装飾図柄の組み合わせ(ここでは「装飾4」－「装飾0」－「装飾7」)が停止表示(確定表示)されている。

【0441】

図39(11)では、大当たり遊技終了後、26回目の図柄変動表示が開始されている。この図柄変動表示も、テーブル2に基づく図柄変動表示である。図39(12)に示す装飾図柄表示装置208では、第1停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾7」が停止表示される。なお、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄の変動表示が続いている。

10

【0442】

図40は、図39に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0443】

図40(13)に示す装飾図柄表示装置208では、中図柄表示領域208bで装飾図柄が変動表示を続ける中、右図柄表示領域208cで揺れ変動が起こり、「装飾7」と「装飾6」のいずれか一方が停止表示する演出が行われている。ここで、右図柄表示領域208cに「装飾7」が停止表示すれば、リーチ状態になり、バトル演出が開始される。

20

【0444】

図40(14)に示す装飾図柄表示装置208では、右図柄表示領域208cに「装飾7」が停止表示され、リーチ状態が形成され、「バトル開始」の文字表示がなされている。

【0445】

図40(15)に示す装飾図柄表示装置208では、バトル演出Bが開始され、殿様のキャラクタが登場し、ボーリングバトルが開始されることが報知されている。また、このボーリングバトルでは、ストライクが出れば大当たり確定であることも報知されている。

【0446】

図40(16)に示す装飾図柄表示装置208では、ボーリングバトルが開始され、同図(17)に示す装飾図柄表示装置208には、見事がストライクがとれた様子が表示されている。以上説明した、図40(14)～同図(17)に示す装飾図柄表示装置208における演出は、バトル演出Bである。このバトル演出Bは、テーブルセット1のテーブル3では、本来出現しない演出である。すなわち、テーブルセットが1が用いられる、特図1では特図Aか特図Bに当選し且つ予定通りに確変を獲得した場合には、出現しない演出である。このバトル演出Bを見た遊技者のほとんどは、違和感を感じることはないが、このパチンコ機に詳しい遊技者の中には、希少価値の演出として把握する者もあり、そのような者に対しては、特殊状態の報知として機能する場合がある。

30

【0447】

図40(18)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」といった奇数の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)されるとともに、「大当たり」の文字表示もなされている。このように、本実施形態では、15R特別大当たりとなることが確定される「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」といった奇数の装飾図柄の組み合わせを停止表示(確定表示)する演出は第一の演出の一例といえることができる。

40

【0448】

なお、本実施形態において、特図2の図柄変動表示での演出で、バトル演出のようなスーパーリーチは「装飾7」によってリーチ状態が形成される場合にのみ実行されるようにしてもよい。あるいは、「装飾7」によってリーチ状態が形成された場合に実行されるスーパーリーチは、他の装飾図柄でリーチ状態が形成されてスーパーリーチに発展した場合

50

よりも大当たりとなる信頼度が高くなるように構成してもよい。あるいは、「装飾7」によってリーチ状態が形成された場合には、必ず大当たりとなるように構成してもよい。

【0449】

図41は、図39(7)に示す大当たり遊技の終了時から一度も大当たりをせずに、50回目の図柄変動表示を迎えた例を示す図である。

【0450】

49回目の特図2の図柄変動表示が行われ、図41(a)に示す第2特図表示装置214には、特図F(図37(a-2)参照)の図柄態様が停止表示され、装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾4」-「装飾0」-「装飾7」が停止表示(確定表示)されている。この49回目の図柄変動表示は、テーブル2に基づく図柄変動表示である。なお、図41(a)に示す第1特図表示装置212には、特図C(図37(3a-1)参照)の図柄態様が停止表示されており、本来であれば非確変状態(特図低確率普図高確率状態)であるはずであるが、ここでは確変状態(特図高確率普図高確率状態)である。

【0451】

図41(a)に示す装飾図柄表示装置208には、特図1保留表示が4つ表示(h11~h14)され、特図2保留表示も4つ表示(h21~h24)されている。

【0452】

図41(b)では、大当たり遊技終了後、50回目の図柄変動表示が開始されている。この50回目の図柄変動表示の変動時間は、図12(a)および同図(b)に示すテーブル4を用いて決定される。35秒のタイマ番号7か65秒のタイマ番号9のいずれか一方が必ず選択される大当たりの図柄変動表示であっても、12秒のタイマ番号5が必ず選択されるハズレの図柄変動表示であっても、特図低確率普図高確率状態と同じく、特図高確率普図高確率状態でも、図9(d)に示すようにリーチ演出が行われる。すなわち、特図高確率普図高確率状態でも、バトル演出のスーパーリーチが行われて大当たりになるか、バトルガセあおり2の演出が行われてハズレになるかである。なお、実際の遊技状態が特図高確率普図高確率状態の場合には、タイマ番号9に対応した演出態様には禁則処理がかかっているため、使用したテーブルであるテーブル4のデフォルトの遊技状態(特図低確率普図高確率状態)で使用されるバトルB勝利の演出態様を代わりに用いて演出を実行する。

【0453】

図41(c)に示す装飾図柄表示装置208では、バトル演出に発展するかのうような演出が行われている。すなわち、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄が変動表示を続ける中、中図柄表示領域208bに女の子のキャラクターが登場し、「リーチになればバトル開始」という報知がなされている。

【0454】

図41(d)に示す装飾図柄表示装置208では、第1停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾7」が停止表示される。なお、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄の変動表示が続いている。

【0455】

図41(e)に示す装飾図柄表示装置208では、中図柄表示領域208bで装飾図柄が変動表示を続ける中、右図柄表示領域208cで揺れ変動が起こり、「装飾7」と「装飾6」のいずれか一方が停止表示する演出が行われている。ここで、右図柄表示領域208cに「装飾7」が停止表示すれば、リーチ状態になるが、図41(f)に示す装飾図柄表示装置208では、第2停止が行われ、右図柄表示領域208cに「装飾6」が停止表示され、リーチ状態は形成されない。図41(c)~同図(f)に示す装飾図柄表示装置208における演出は、バトルガセあおり2の演出である。

【0456】

図42は、図41に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0457】

この例における50回目の図柄変動表示では、ハズレの場合には、バトルガセあおり2

10

20

30

40

50

の演出が装飾図柄表示装置 208 で必ず行われ、図 42 (g) に示す装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 6」が停止表示（確定表示）されている。

【0458】

図 42 (h) では、51 回目の特図 2 の図柄変動表示が開始されている。この 51 回目の図柄変動表示からは、変動時間は、図 10 (c) ～同図 (e) に示すテーブル 1 を用いて決定される。テーブル 1 では、特図 1 の保留が満タンであれば、ハズレの図柄変動表示では、タイマ番号 3 の 5 秒の図柄変動表示になりやすい。一方、テーブル 3 を用いた場合には、特図 2 の保留数が満タンであれば、タイマ番号 2 の 2 秒の図柄変動表示になりやすく、変動時間に 3 秒の差が生じる。しかし、この 3 秒の差は、揺れ変動等によって調整することができる。また、そもそも、確変状態では、テーブル 3 に 6.5 秒の長い変動時間は用意されておらず、確率的に超短縮系の図柄変動表示を繰り返して保留を高速消化させ、遊技者に有利な状態を作り出すようになっているが、タイマ番号 3 の 5 秒の図柄変動表示が繰り返されることで、特殊状態の報知を行うことができる他、テーブルセット 1 を用いる正規ルートの確変状態（テーブル 3 を用いる場合）の方が、テーブルセット 2 を用いるイレギュラーな確変状態（テーブル 1 を用いる場合）よりも、保留の消化効率から見れば、遊技者にわずかに有利であると捉えることも可能である。

【0459】

図 42 (i) に示す装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 4」－「装飾 7」－「装飾 6」が停止表示されている。

【0460】

なお、大当たり遊技の 100 回目の図柄変動表示がハズレであれば、テーブルセット 1 を用いる場合には、テーブル 5 から、必ずタイマ番号 5 が選択され、装飾図柄表示装置 208 では、バトルガセあおり 2 の演出が行われる。一方、テーブルセット 2 を用いた場合でも、テーブル 1 から、同じ変動時間のタイマ番号 5 が選択されれば、バトルガセあおり 2 の演出が行われる（図 9 (d) 参照）。また、大当たり遊技の 100 回目の図柄変動表示が大当たりであれば、テーブルセット 1 を用いる場合には、テーブル 5 から、必ずタイマ番号 7 が選択され、装飾図柄表示装置 208 では、バトル A 勝利の演出が行われる。一方、テーブルセット 2 を用いた場合でも、テーブル 1 から、同じ変動時間のタイマ番号 7 が選択されれば、バトル A 勝利の演出が行われる（図 9 (d) 参照）。さらに、テーブル 1 で、

【0461】

図 43 は、第 2 実施形態のパチンコ機において、特図 1 で特図 B に当選した場合の、アタッカの作動例を示す図である。

【0462】

図 43 (a) ～同図 (c) は、図 38 (2) ～同図 (3) に示す例と同じであるため、説明は省略する。図 43 (d) では、最終ラウンドの 15 ラウンド目が開始される。この段階では、装飾図柄表示装置 208 には、老中のキャラクタが表示されたままであり、確変獲得を予定していない特図 C 又は特図 D の大当たりの可能性が濃厚である。この状態で、第 2 のアタッカ（第 2 可変入賞口 235）が 0.1 秒の短時間開放を一回行う。ここでの 0.1 秒開放は、特図 1 における特図 C および D の 15 ラウンドの開放ではないかと一瞬思わせる効果がある。

【0463】

第 2 のアタッカの 0.1 秒の短時間開放の後、3 秒の閉鎖期間を経て、図 45 (e) に示す装飾図柄表示装置 208 には、老中のキャラクタに代わって番長のキャラクタが登場し、第 2 のアタッカ（第 2 可変入賞口 235）が 2.4.9 秒の長時間開放を開始する。

【0464】

図 43 (f) では、開放している第 2 のアタッカに入賞があった様子が示されており、同図 (f) に示す装飾図柄表示装置 208 には、「確変」といった確変獲得を報知する文

字表示がなされている。

【0465】

〔第3実施形態〕

次いで、本発明の第3実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【0466】

図44(a-1)は、第3実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものであり、図44(a-2)は、第2実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様(第1の図柄態様)の一例を示したものである。

【0467】

図44(a-1)にも図44(a-2)にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図F」の6種類の特図が示されている。

【0468】

第3実施形態でも、特図1の停止図柄態様と、特図2の停止図柄態様は共通している。また、第2実施形態と同じく第3実施形態でも、大当りはいずれも15ラウンドの確変大当り(特別大当り)であるが、特図2では大当り図柄は総て電サポ獲得を予定した確変大当り(特別大当り)であり、第2実施形態と同じである。一方、特図1では「特図A」と「特図B」のみが電サポ獲得を予定した確変大当り(特別大当り)であり、「特図C」と「特図D」は、電サポ獲得を予定していない確変大当り(特別大当り)である。

【0469】

図44(b)は、特図1の大当り遊技中におけるアタッカの作動をまとめた図である。

【0470】

特図1における特図Aは、1ラウンド～14ラウンドまで、第1可変入賞口234(第1のアタッカ)が25秒間開放し、15ラウンドでは、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が25秒間開放する。

【0471】

特図1における特図Bは、1ラウンド～14ラウンドまで、第1可変入賞口234(第1のアタッカ)が25秒間開放し、15ラウンドでは、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が最初に0.1秒開放し、3秒の閉鎖期間を経て、24.9秒の開放を行う。

【0472】

特図1における特図CおよびDは、1ラウンド～14ラウンドまで、第1可変入賞口234(第1のアタッカ)が25秒間開放し、15ラウンドでは、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が0.1秒しか開放せず、ほとんど入賞の確率はない。

【0473】

第3実施形態では、15ラウンド目に第2可変入賞口235(第2のアタッカ)に入賞することで、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)が成立し、大当り遊技後に電サポ状態(時短状態)が付与される。したがって、特図1の特図C、Dでは、電サポ獲得の可能性は0%ではないものの、その可能性は極めて低く、電サポ獲得を予定していない大当りである。一方、特図1の特図A、Bでは、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)の開放時間が十分にあり、電サポ獲得を予定した大当りである。

【0474】

また、特図2における特図AおよびBの場合のアタッカの作動は、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じであり、特図2における特図CおよびDの場合のアタッカの作動は、特図1における特図Bの場合のアタッカの作動と同じである。したがって、特図2の大当り図柄(特図A～D)ではいずれも、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)の開放時間が十分にあり、電サポ獲得を予定した大当りである。なお、特図2における特図A～Dの場合のアタッカの作動総て、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じであってもよい。

【0475】

図44(c)は、特図1で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であ

10

20

30

40

50

り、同図（b）は、特図2で大当たりした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。これらのテーブルも、主制御部300のROM306に記憶されている。

【0476】

第3実施形態でも普図低確率状態では普図抽選は1/100の確率でしか当たらないため、電チューはほとんど開放せず、第2特図始動口232への入賞の確率は低いため、図44（c）に示すテーブルは、普図低確率（特図高確率普図低確率、特図低確率普図低確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図44（c）では、参考までに、特図1での大当たり時の停止図柄に対応した、大当たり遊技終了後の制御状態を示している。丸印は付きを表し、バツ印は無しを表す。

【0477】

一方、普図高確率状態では、電チューがほとんど開放し、特図1における大当たりよりも特図2における大当たりの方が遊技者にとって有利なため、遊技者は第2特図始動口232を狙い、図44（d）に示すテーブルは、普図高確率（特図高確率普図高確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図44（d）では、参考までに、特図2での大当たり時の停止図柄に対応した、大当たり遊技終了後の制御状態を示している。

【0478】

なお、図44（c）にしても図44（d）にしても、15ラウンド目に開放する第2可変入賞口235に入賞しないと、電サポ付きにはならない。

【0479】

図44（c）に示すテーブルおよび図44（d）に示すテーブルから、特図決定結果が、第2特図始動口232が長期間開放する大当たり図柄であった場合には、テーブルセット1が選択され、特図決定結果が、第2特図始動口232が短期間開放しかしない大当たり図柄であった場合には、テーブルセット2が選択される。

【0480】

図45（a）は、テーブルセットで使用されるテーブルを説明するための図である。

【0481】

第3実施形態では、大当たり図柄が総て確変付きのため、特図低確率普図高確率状態は存在しない。このため、テーブルセットで使用されるテーブルには、テーブル1と、テーブル3と、テーブル5との3種類しかない。テーブル3は、本来、特図高確率普図高確率状態で使用されるテーブルであり、テーブル5は、本来、特図高確率普図高確率状態における転落直前状態で使用されるテーブルである。そして、第3実施形態では、テーブル1は、本来、特図低確率普図低確率状態で使用されるテーブルであり、特図高確率普図低確率状態で使用されるテーブルでもある。

【0482】

図45（b）は、タイマ番号を説明するための図である。

【0483】

この図45（b）に示す図は、図9（d）に示す図から、特図低確率普図高確率状態の演出態様を削除した図である。また、特図高確率普図低確率状態に応じて装飾図柄表示装置208（表示手段）で行われる演出態様は、同じ非電サポ状態である特図低確率普図低確率状態に応じて装飾図柄表示装置208で行われる演出態様と共通である。

【0484】

図45（c）は、第3実施形態におけるテーブルセット1を説明するための図である。

【0485】

第3実施形態におけるテーブルセット1は、大当たり遊技終了後、電サポ状態に移行する場合に使用されるものである。大当たり終了後、99回目の図柄変動表示までは、特図高確率普図高確率状態用のテーブル3が使用され、100回目の図柄変動表示、すなわち確変状態かつ電サポ状態最後の図柄変動表示では、テーブル5が使用される。101回目の図柄変動表示が開始されるときには、非確変状態かつ非電サポ状態に移行しており、特図低確率普図低確率状態用のテーブル1が使用される。

10

20

30

40

50

【0486】

図45(d)は、第3実施形態におけるテーブルセット2を説明するための図である。

【0487】

第3実施形態におけるテーブルセット2は、大当り遊技終了後、非電サポ状態のままである場合に使用されるものである。すなわち、特図1において特図Cあるいは特図Dに当選した場合は、テーブル1を設定するだけであり、次回の大当り遊技が終了するまで、テーブル1は継続して使用される。このため、第1実施形態や第2実施形態に比べると、特殊状態中は違和感となる演出が多くなったり、演出に偏りが出たりする。

【0488】

[実施形態4]

次いで、本発明の第4実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【0489】

上述した第1～第3実施形態においては、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214に特図が停止表示されるタイミングで、当該停止表示される特図の種類に対応する装飾図柄の組み合わせが装飾図柄表示装置208に停止表示(確定表示)されるものについて説明したが、以下に説明する実施形態においては、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214に大当りとなる図柄態様(「特図A」から「特図D」)が停止表示される場合に、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214に特図が停止表示される以前に、複数種類のうちのいずれかの大当りの装飾図柄の組み合わせ(仮停止図柄)を装飾図柄表示装置208に一旦停止表示(仮停止)させた後に、装飾図柄の変動表示を再度行わせ(再変動表示)、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214に特図が停止表示されるタイミングで最終的に停止表示(確定表示)させる大当りの装飾図柄の組み合わせを導出表示する演出態様を実施可能な機能を備えたものについて説明する。

【0490】

第4実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様(第1の図柄態様)は、図37(a-1)に示すものを一例とし、特図2の停止図柄態様は、図37(a-2)に示すものを一例として以下説明する。なお、特図1における特図A～特図Dでの各大当り、特図2における特図A～特図Dでの各大当りにおける第1可変入賞口234(第1のアタッカ)および第2可変入賞口235(第2のアタッカ)の作動態様は、第2実施形態において上述した通りであるので、説明を省略する。

【0491】

<第1副制御部装飾図柄決定処理>

次に、図46を参照しながら、第1副制御部装飾図柄決定処理について説明する。

【0492】

図46は、第1副制御部400の装飾図柄決定処理の流れを示すフローチャートである。

【0493】

図46に示す第1副制御部装飾図柄決定処理は、上述したコマンド処理(図14(a):ステップS307)において図柄変動開始コマンドを受信したと判定された第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS309)で実行される処理である。

【0494】

まず、第1副制御部400のCPU404は、上述した図柄変動開始コマンドに含まれる特図停止図柄を表す情報を取得する(ステップS3093a)。

【0495】

CPU404は、ステップS3093aにおいて取得した情報が特図2の停止図柄を示す情報であるか否かを判定する(ステップS3093b)。CPU404は、取得した情報が特図2の停止図柄を示す情報であると判定しない場合、すなわち、取得した情報が特図1の停止図柄を示す情報であると判定したときは(ステップS3093b:NO)、特

図 1 用の装飾図柄決定テーブルに基づいて停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 3 0 9 3 c）。

【0 4 9 6】

図 4 7（a）は、特図 1 用大当り装飾図柄決定テーブルを示す図である。

【0 4 9 7】

C P U 4 0 4 は、特図 1 の停止図柄が「特図 A」から「特図 D」である場合には、図 4 7（a）に示される特図 1 用大当り装飾図柄決定テーブルが参照される。この特図 1 用大当り装飾図柄決定テーブルは、例えば、第 1 副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 に記憶されている。

【0 4 9 8】

C P U 4 0 4 は、例えば、R A M 4 0 8 に記憶されて 0 ～ 9 9 の範囲で数値が更新される専用の乱数値を抽出し、特図 1 の停止図柄と抽出した乱数値とから停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定する。例えば、特図 1 の停止図柄が「特図 A」、「特図 B」の場合には、装飾図柄の組み合わせとして、「装飾 0」－「装飾 0」－「装飾 0」が 8 %、「装飾 1」－「装飾 1」－「装飾 1」が 1 0 %、「装飾 2」－「装飾 2」－「装飾 2」が 8 %、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」が 1 5 %、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」が 8 %、「装飾 5」－「装飾 5」－「装飾 5」が 1 0 %、「装飾 6」－「装飾 6」－「装飾 6」が 8 %、「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」が 1 5 %、「装飾 8」－「装飾 8」－「装飾 8」が 8 %、「装飾 9」－「装飾 9」－「装飾 9」が 1 0 % の割合で選択される。すなわち、特図 1 の停止図柄が「特図 A」、「特図 B」の場合には、偶数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせ（第一の装飾図柄の組み合わせ）よりも、奇数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせ（第二の装飾図柄の組み合わせ）の方が選択されやすいように構成されている。また、例えば、特図 1 の停止図柄が「特図 C」、「特図 D」の場合には、装飾図柄の組み合わせとして、「装飾 0」－「装飾 0」－「装飾 0」が 1 8 %、「装飾 1」－「装飾 1」－「装飾 1」が 3 %、「装飾 2」－「装飾 2」－「装飾 2」が 1 8 %、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」が 0 %、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」が 1 8 %、「装飾 5」－「装飾 5」－「装飾 5」が 3 %、「装飾 6」－「装飾 6」－「装飾 6」が 1 8 %、「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」が 0 %、「装飾 8」－「装飾 8」－「装飾 8」が 1 8 %、「装飾 9」－「装飾 9」－「装飾 9」が 4 % の割合で選択される。すなわち、特図 1 の停止図柄が「特図 A」、「特図 B」の場合には、偶数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせよりも、奇数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせの方が選択されやすいように構成されており、特図 1 の停止図柄が「特図 C」、「特図 D」の場合には、奇数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせよりも、偶数の装飾図柄が 3 つ揃った組み合わせの方が選択されやすいように構成されている。これにより、遊技者は、停止表示された装飾図柄の組み合わせが奇数の装飾図柄が 3 つ揃ったものである場合には、1 5 R 特別大当りであることを大いに期待するようになる。一方、停止表示（確定表示）された装飾図柄の組み合わせが偶数の装飾図柄が 3 つ揃ったものである場合であっても、遊技者に 1 5 R 特別大当りであることの期待感を消失させることを抑制することができる。また、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」および「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせ（第三の装飾図柄の組み合わせ）は、特図 1 の停止図柄にあっては、「特図 A」および「特図 B」の場合にのみ選択されるように構成されている。したがって、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」および「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせは、大当り遊技中において第 2 可変入賞口 2 3 5（第 2 のアタッカ）に入賞することで成立する第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい組み合わせであるということが出来る。すなわち、本実施形態では、第三の装飾図柄の組み合わせは、第二の組み合わせに相当する。また、第一の装飾図柄の組み合わせは、第一の組み合わせに相当する。さらに、第二の装飾図柄の組み合わせであって、第三の装飾図柄の組み合わせ以外の装飾図柄の組み合わせは、第一の組み合わせに相当する。

【0 4 9 9】

なお、特図 1 の停止図柄が「特図 E」および「特図 F」である場合、すなわち、ハズレ

10

20

30

40

50

図柄である場合には、例えば、第1実施形態において上述したようにして決定された変動時間や装飾図柄表示装置208における演出態様に応じて、停止表示する装飾図柄の組み合わせが決定される。

【0500】

CPU404は、ステップS3093cにおいて上述したようにして停止表示（確定表示）する装飾図柄の組み合わせが決定されると、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する（ステップS3093d）。

【0501】

具体的には、停止表示する装飾図柄の組み合わせが3つ揃った装飾図柄の組み合わせであって、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせ以外の装飾図柄の組み合わせである場合には、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを、確定表示する装飾図柄の組み合わせに決定する。すなわち、仮停止図柄である装飾図柄の組み合わせが最終的に確定表示される装飾図柄と同一となるように設定される。なお、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを抽選により決定して、確定表示する装飾図柄の組み合わせと異なる場合があるように設定されるように構成されていてもよい。この場合において、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを、特図1の停止図柄が「特図A」および「特図B」の場合にのみ表示される「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせとしないようにするのが好ましいが、この限りではない。

【0502】

図47（b）は、特図1用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを示す図である。

【0503】

確定表示する装飾図柄の組み合わせが、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせである場合には、図47（b）に示される特図1用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを参照して仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する。この特図1用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルは、例えば、第1副制御部400のROM406に記憶されている。

【0504】

CPU404は、例えば、RAM408に記憶されて0～99の範囲で数値が更新される専用の乱数値を抽出し、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせと、抽出した乱数値とから仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する。例えば、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせが「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の場合には、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせとして、「装飾0」－「装飾0」－「装飾0」が1%、「装飾1」－「装飾1」－「装飾1」が2%、「装飾2」－「装飾2」－「装飾2」が1%、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」が89%、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」が1%、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」が2%、「装飾6」－「装飾6」－「装飾6」が1%、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」が0%、「装飾8」－「装飾8」－「装飾8」が1%、「装飾9」－「装飾9」－「装飾9」が2%の割合で選択される。また、例えば、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせが「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の場合には、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせとして、「装飾0」－「装飾0」－「装飾0」が1%、「装飾1」－「装飾1」－「装飾1」が2%、「装飾2」－「装飾2」－「装飾2」が1%、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」が0%、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」が1%、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」が2%、「装飾6」－「装飾6」－「装飾6」が1%、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」が89%、「装飾8」－「装飾8」－「装飾8」が1%、「装飾9」－「装飾9」－「装飾9」が2%の割合で選択される。すなわち、偶数の装飾図柄が3つ揃った組み合わせ（第一の装飾図柄の組み合わせ）で仮停止した場合よりも、奇数の装飾図柄が3つ揃った組み合わせ（第二の装飾図柄の組み合わせ）で仮停止した場合の方が

、再変動後に「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」又は「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせ（第三の装飾図柄の組み合わせ）で確定表示されやすいように構成されている。これにより、表示させる仮停止図柄の種類によって最終的に停止表示（確定表示）される装飾図柄の組み合わせに対する期待感を異ならせることができる。また、第 1 特図表示装置 2 1 2 あるいは第 2 特図表示装置 2 1 4 に特図が停止表示される以前に、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい大当り遊技となることについての期待感を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

【0505】

CPU 404 は、ステップ S 3093d において上述したようにして仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定すると、第 1 副制御部装飾図柄決定処理を終了する。

10

【0506】

一方、CPU 404 は、ステップ S 3093b において、取得した情報が特図 2 の停止図柄を示す情報であると判定した場合は（ステップ S 3093b：YES）、特図 2 用の装飾図柄決定テーブルに基づいて停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 3093e）。

【0507】

図 47（c）は、特図 2 用大当り装飾図柄決定テーブルを示す図である。

【0508】

特図 2 の停止図柄が「特図 A」から「特図 D」である場合には、図 47（c）に示される特図 2 用大当り装飾図柄決定テーブルが参照される。この特図 2 用大当り装飾図柄決定テーブルは、例えば、第 1 副制御部 400 の ROM 406 に記憶されている。

20

【0509】

CPU 404 は、例えば、RAM 408 に記憶されて 0～99 の範囲で数値が更新される専用の乱数値を抽出し、特図 2 の停止図柄と抽出した乱数値とから確定表示する装飾図柄の組み合わせを決定する。本実施形態では、特図 2 においては、「特図 A」から「特図 D」のいずれも、大当り遊技中において第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）に入賞することで成立する第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい 15R 特別大当りとなる停止図柄であるので、停止表示する装飾図柄の組み合わせが「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」又は「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」となるように構成されている。すなわち、特図 2 の停止図柄が大当りとなる停止図柄（「特図 A」から「特図 D」）となる場合には、停止表示する装飾図柄の組み合わせは必ず「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」又は「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」となるように構成されている。なお、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」および「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の選択割合は、それぞれ 50%となっているが、選択割合を異ならせるようにしてもよい。

30

【0510】

なお、特図 2 の停止図柄が「特図 E」および「特図 F」である場合、すなわち、ハズレ図柄である場合には、例えば、第 1 実施形態において上述したようにして決定された変動時間や装飾図柄表示装置 208 における演出態様に応じて、停止表示する装飾図柄の組み合わせが決定される。なお、本実施形態では、第 2 特図表示装置 214 における図柄変動表示に対応する装飾図柄表示装置 208 における装飾図柄の変動表示において、「装飾 3」又は「装飾 7」によるリーチ状態となった場合には、必ず「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」あるいは「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせが確定表示されるように構成されているため、特図 2 の停止図柄がハズレ図柄である場合には、「装飾 3」および「装飾 7」によるリーチ状態が形成されないように装飾図柄の組み合わせが決定される。

40

【0511】

CPU 404 は、ステップ S 3093e において上述したようにして確定表示する装飾図柄の組み合わせが決定されると、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する（ステップ S 3093f）。

50

【0512】

図47(d)は、特図2用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを示す図である。

【0513】

具体的には、停止表示する装飾図柄の組み合わせが、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせである場合には、図47(d)に示される特図2用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルを参照して仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する。この特図2用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブルは、例えば、第1副制御部400のROM406に記憶されている。

10

【0514】

CPU404は、例えば、RAM408に記憶されて0～99の範囲で数値が更新される専用の乱数値を抽出し、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせと、抽出した乱数値とから仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定する。例えば、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせが「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の場合には、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせとして、「装飾0」－「装飾0」－「装飾0」が4%、「装飾1」－「装飾1」－「装飾1」が10%、「装飾2」－「装飾2」－「装飾2」が4%、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」が50%、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」が4%、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」が10%、「装飾6」－「装飾6」－「装飾6」が4%、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」が0%、「装飾8」－「装飾8」－「装飾8」が4%、「装飾9」－「装飾9」－「装飾9」が10%の割合で選択される。また、例えば、最終的に停止表示される装飾図柄の組み合わせが「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の場合には、仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせとして、「装飾0」－「装飾0」－「装飾0」が4%、「装飾1」－「装飾1」－「装飾1」が10%、「装飾2」－「装飾2」－「装飾2」が4%、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」が00%、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」が4%、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」が10%、「装飾6」－「装飾6」－「装飾6」が4%、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」が50%、「装飾8」－「装飾8」－「装飾8」が4%、「装飾9」－「装飾9」－「装飾9」が10%の割合で選択される。すなわち、偶数の装飾図柄が3つ揃った組み合わせ（第一の装飾図柄の組み合わせ）で仮停止した場合よりも、奇数の装飾図柄が3つ揃った組み合わせ（第二の装飾図柄の組み合わせ）で仮停止した場合の方が、再変動後に「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせ（第三の装飾図柄の組み合わせ）が停止表示（確定表示）されやすいように構成されている。

20

30

【0515】

本実施形態では、特図2の変動表示において、「装飾3」および「装飾7」によってリーチ状態が形成されると、必ず「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」あるいは「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されることとなる。したがって、第2特図表示装置214における図柄変動表示に対応する装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示において、ハズレとなるリーチ演出を行う場合には、「装飾3」および「装飾7」以外の装飾図柄によってリーチ状態を形成する必要がある。しかしながら、特図2の停止図柄が大当たりとなる停止図柄である場合には、停止表示する装飾図柄の組み合わせは、必ず「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」となるように構成されている。そのため、本実施形態では、3つ揃った装飾図柄の組み合わせであって、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」以外の装飾図柄の組み合わせを仮停止図柄として設定可能にして、再変動表示によって「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせを導出表示させる機能を備えたことにより、特図2の停止図柄がハズレ図柄となる場合において、「装飾3」および「装飾7」以外の装飾図柄によってリーチ状態を形成するようにしても、必ずハズレとはならないような演出表

40

50

示をすることが可能となり、第2特図表示装置214における図柄変動表示での興趣の向上を図ることができる。

【0516】

CPU404は、ステップS3093fにおいて上述したようにして仮停止させるときにおける装飾図柄の組み合わせを決定すると、第1副制御部装飾図柄決定処理を終了する。

【0517】

なお、本実施形態では、特図1あるいは特図2の停止図柄と抽出した乱数値とから停止表示する装飾図柄の組み合わせを決定するようにしたが、図柄変動開始コマンドに含まれる特図変動時間を表す情報に基づいて決定するようにしてもよい。

【0518】

本実施形態では、図19に示す変動開始時サブ側予告実行処理のステップS3092eで実行される通常予告抽選処理において、通常予告の実行の可否および予告を実行する場合の予告態様を抽選するために用いられる予告抽選テーブルを備えている。予告抽選テーブルは、遊技状態（特図低確率普図低確率状態、特図低確率普図高確率状態、特図高確率普図高確率状態）および変動表示される特図表示装置（第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）に対応して複数設けられている。

【0519】

図48(a)は、特図1低確率用予告抽選テーブルを示す図である。図48(b)は、特図2高確率用予告抽選テーブルを示す図である。図49(a)は、特図2低確率電サポ用予告抽選テーブルを示す図である。図49(b)は、特図2低確率用予告抽選テーブルを示す図である。これらの予告抽選テーブルは、例えば、第1副制御部400のROM406に記憶されている。

【0520】

特図1低確率用予告抽選テーブルは、特図低確率普図低確率状態において、第1特図表示装置212における図柄変動表示が行われる際に使用されるテーブルである。特図2高確率用予告抽選テーブルは、特図高確率普図高確率状態において、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる際に使用されるテーブルである。特図2低確率電サポ用予告抽選テーブルは、特図低確率普図高確率状態において、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる際に使用されるテーブルである。特図2低確率用予告抽選

【0521】

特に、特図2低確率用予告抽選テーブルは、他の予告抽選テーブルと比較して使用される頻度が少なく、主に、電サポ状態が終了した際に残存する特図2の保留が、電サポ状態の終了後、すなわち、特図低確率普図低確率状態における特図2の保留消化に基づく図柄変動表示を行う場合に使用される。また、特図低確率普図低確率状態において、普図表示装置210に当り図柄である「普図A」が停止表示されて、第2特図始動口232の羽根部材2321が開放状態となった際に第2特図始動口232に入賞して特図2の保留が発生し、これに基づいて図柄変動表示が実行される場合にも使用される。つまり、特図2低確率用予告抽選テーブルは、特定の状況下でのみ使用され得る予告抽選テーブルとい

【0522】

CPU404は、例えば、制御状態および変動表示される特図表示装置に応じて予告抽選テーブルを選択し、RAM408に記憶されて0～99の範囲で数値が更新される専用の乱数値を抽出する。上述したように、図柄変動開始コマンドには、特図変動時間を表す情報が含まれており、特図変動時間を表す情報から特定されるタイマ番号と抽出した乱数値とから実行する予告態様（「予告P」～「予告S」からいずれか）を選択する（あるいは、予告を実行しない選択をする）。ここで、「予告P」～「予告S」の予告態様は、装飾図柄表示装置208におけるキャラ予告等の表示予告や、スピーカ120から予告音を

出力させる音予告や、各種ランプ４１８の点滅によるランプ予告や、可動体による予告等が一例として挙げられるが、種々のものが採用でき、これらの１つ、あるいは、２つ以上の組み合わせによって実行されるものであってもよい。また、上述した予告の内容は一例であってこれらに限定されるものではない。以下の説明では、「予告Ｐ」～「予告Ｓ」の予告態様を、当該変動表示中の特図に関する予告（当該変動予告）として説明するが、先読み予告に適用することも可能である。なお、図４８および図４９における各予告抽選テーブルに示されるタイマ番号に対応する変動時間および遊技状態に応じた装飾図柄表示装置２０８（表示手段）での演出の内容は、図９（ｄ）において上述したものと同様であるため、ここでの詳しい説明は省略する。ここで、タイマ番号７の変動時間がタイマ番号６の変動時間よりも５秒長く、タイマ番号９の変動時間がタイマ番号８の変動時間よりも５秒長く設定されているが、この５秒間は、タイマ番号６（あるいは、タイマ番号８）に対応する演出を行って仮停止図柄を表示した後、上述した再変動表示を実行するために設けられた時間である。

10

【０５２３】

例えば、特図低確率普図低確率状態において、第１特図表示装置２１２における図柄変動表示が行われる場合には、図４８（ａ）に示される特図１低確率用予告抽選テーブルが選択される。そして、タイマ番号と抽出された乱数値とから予告態様を選択する。具体的には、図柄変動開始コマンドにより、タイマ番号１に対応する超短縮大当たりが実行される場合には、「予告Ｒ」が１％の割合で実行され、９９％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号３に対応する短縮はずれが実行される場合には、１００％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号４に対応する通常はずれが実行される場合には、「予告Ｐ」が４０％の割合で実行され、６０％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号５に対応するノーマルリーチはずれが実行される場合には、「予告Ｐ」が２０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が３％の割合で実行され、７７％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号６に対応するＳＰリーチＡはずれが実行される場合には、「予告Ｐ」が１０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が２％の割合で実行され、８８％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号７に対応するＳＰリーチＡ大当たりが実行される場合には、「予告Ｐ」が５０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が４９％の割合で実行され、「予告Ｒ」が１％の割合で実行される。また、タイマ番号８に対応するＳＰリーチＢはずれが実行される場合には、「予告Ｐ」が６％の割合で実行され、「予告Ｑ」が４％の割合で実行され、９０％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号９に対応するＳＰリーチＢ大当たりが実行される場合には、「予告Ｐ」が７０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が２９％の割合で実行され、「予告Ｒ」が１％の割合で実行される。

20

30

【０５２４】

また、特図高確率普図高確率状態において、第２特図表示装置２１４における図柄変動表示が行われる場合には、図４８（ｂ）に示される特図２高確率用予告抽選テーブルが選択される。そして、タイマ番号と抽出された乱数値とから予告態様を選択する。具体的には、図柄変動開始コマンドにより、タイマ番号１に対応する超短縮大当たりが実行される場合には、「予告Ｓ」が１％の割合で実行され、９９％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号２に対応する超短縮はずれが実行される場合には、１００％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号４に対応するバトルガセあおり１が実行される場合には、１００％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号５に対応するバトルガセあおり２が実行される場合には、１００％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号６に対応するバトルＡ敗北が実行される場合には、「予告Ｐ」が２０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が１０％の割合で実行され、７０％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号７に対応するバトルＡ勝利が実行される場合には、「予告Ｐ」が４０％の割合で実行され、「予告Ｑ」が３０％の割合で実行され、「予告Ｓ」が２０％の割合で実行され、１０％の割合で通常予告を実行しないことが決定される。

40

50

【0525】

また、特図低確率普図高確率状態において、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる場合には、図49(a)に示される特図2低確率電サポ用予告抽選テーブルが選択される。そして、タイマ番号と抽出された乱数値とから予告態様を選択する。具体的には、図柄変動開始コマンドにより、タイマ番号1に対応する超短縮大当りが実行される場合には、「予告P」が1%の割合で実行され、「予告Q」が1%の割合で実行され、「予告S」が1%の割合で実行され、97%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号2に対応する超短縮はずれが実行される場合には、「予告P」が1%の割合で実行され、「予告Q」が1%の割合で実行され、98%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号4に対応するバトルガセあおり1が実行される場合には、100%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号5に対応するバトルガセあおり2が実行される場合には、100%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号6に対応するバトルA敗北が実行される場合には、「予告P」が20%の割合で実行され、「予告Q」が10%の割合で実行され、70%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号7に対応するバトルA勝利が実行される場合には、「予告P」が40%の割合で実行され、「予告Q」が30%の割合で実行され、「予告S」が20%の割合で実行され、10%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号8に対応するバトルB敗北が実行される場合には、「予告P」が10%の割合で実行され、「予告Q」が10%の割合で実行され、80%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号9に対応するバトルB勝利が実行される場合には、「予告P」が40%の割合で実行され、「予告Q」が30%の割合で実行され、「予告S」が20%の割合で実行され、10%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。

【0526】

また、特図低確率普図低確率状態において、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる場合には、図49(b)に示される特図2低確率用予告抽選テーブルが選択される。そして、タイマ番号と抽出された乱数値とから予告態様を選択する。具体的には、図柄変動開始コマンドにより、タイマ番号1に対応する超短縮大当りが実行される場合には、「予告R」が1%の割合で実行され、99%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号3に対応する短縮はずれが実行される場合には、100%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号4に対応する通常はずれが実行される場合には、「予告P」が40%の割合で実行され、60%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号5に対応するノーマルリーチはずれが実行される場合には、「予告P」が20%の割合で実行され、80%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号6に対応するSPリーチAはずれが実行される場合には、「予告P」が10%の割合で実行され、90%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号7に対応するSPリーチA大当りが実行される場合には、「予告P」が50%の割合で実行され、「予告Q」が49%の割合で実行され、「予告R」が1%の割合で実行される。また、タイマ番号8に対応するSPリーチBはずれが実行される場合には、「予告P」が6%の割合で実行され、94%の割合で通常予告を実行しないことが決定される。また、タイマ番号9に対応するSPリーチB大当りが実行される場合には、「予告P」が70%の割合で実行され、「予告Q」が29%の割合で実行され、「予告R」が1%の割合で実行される。

【0527】

このように、特図低確率普図低確率状態では、「予告R」が実行される場合には、必ず大当りの図柄が停止表示される。すなわち、「予告R」は大当り確定予告である。また、「予告R」は、特図低確率普図低確率状態でのみ実行され得る特殊な予告態様である。さらに、通常の遊技においては、特図低確率普図低確率状態では第2特図表示装置214における図柄変動表示はほとんど行われないため、「予告R」は、ほとんどの場合、第1特図表示装置212における図柄変動表示においてのみ実行され得る特殊な予告態様である

ということが出来る。なお、停止表示される特図の図柄態様が15R特別大当たりとなる「特図A」および「特図B」となる場合にのみ「予告R」が実施され得るようにしてもよく、この場合には、「予告R」は、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するということができる。あるいは、「予告R」は、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。

【0528】

また、特図高確率普図高確率状態および特図低確率普図高確率状態では、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる場合において、「予告S」が実行される場合には、必ず15R特別大当たりの図柄が停止表示される。すなわち、「予告S」は、15R特別大当たり確定予告であり、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するということができる。あるいは、「予告S」は、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。また、「予告S」は、普図高確率状態（電サポ状態）でのみ実行され得る特殊な予告態様である。

10

【0529】

また、「予告Q」は、特図低確率普図低確率状態で、第2特図表示装置214における図柄変動表示が行われる場合（第一の状況）にのみ、必ず15R特別大当たりの図柄が停止表示される予告態様となる。すなわち、「予告Q」は、第一の状況下においては15R特別大当たり確定予告となり、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するということができる。あるいは、「予告Q」は、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。

20

【0530】

本実施形態において、「予告R」は、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）において実行される場合がある予告であって、第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態あるいは特図低確率普図高確率状態）において実行されない第一の予告の一例である。

【0531】

また、「予告S」は、第二の遊技状態において実行される場合がある予告であって、第一の遊技状態において実行されない第二の予告の一例である。

30

【0532】

なお、本実施形態では、特図高確率普図高確率状態および特図低確率普図高確率状態においては、第1特図表示装置212における図柄変動表示がほとんど行われないことから、このような条件下においては、予告抽選テーブルを使用した通常予告の抽選を行わず、いずれの予告も実行されないように構成しているが、予告抽選テーブルを使用した通常予告の抽選を行って予告が実行されるように構成してもよい。

【0533】

また、本実施形態では、15R特別大当たりの予告（いわゆる、プレミアム予告）を実行可能に構成したが、15R特別大当たりでない15R大当たりの予告を実行可能に構成してもよい。また、本実施形態では、大当たりの種類に関係なく予告を実行可能に構成したが、15R特別大当たりの予告のみを行うようにしてもよく、また、15R特別大当たりでない15R大当たりの予告のみを行うようにしてもよい。本実施形態において、プレミアム予告でない大当たり予告は、第二の演出の一例ということができる場合がある。

40

【0534】

〔第4実施形態〕

次に、第4実施形態において用いられるパチンコ機100Aの全体構成について、図50を参照しながら説明する。本実施形態において用いられるパチンコ機100Aは、球貯留皿付扉108Aの構成が、図1に示される第1実施形態のパチンコ機100とは異なっている点で相違がある。その他の構成については、第1実施形態のパチンコ機100と同

50

様であるので、相違がある点について詳述し、その他については符号を同一にして示し、説明を省略する。なお、本実施形態のパチンコ機100Aは、上述した第1～第3実施形態においても適用可能であることは言うまでもない。

【0535】

本実施形態における球貯留皿付扉108Aは、パチンコ機100Aの前面において本体104の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉108Aは、前面枠扉106を開放した状態で操作可能となる開放レバーを押すことによって開く。また、球貯留皿付扉108Aが開いたことを検出する球貯留皿付扉センサも設けられている。球貯留皿付扉108Aは、複数の遊技球が貯留可能で且つ発射装置110（図1等参照）へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を遊技球収集容器へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域124（図3参照）へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206（図2参照）の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、球貸操作ボタンや返却操作ボタン等の各種操作ボタン137と、遊技者の操作によってパチンコ機100Aにおける遊技履歴や各種コンテンツを装飾図柄表示装置208等で閲覧するためのコンテンツ関連用操作ボタン139と、タッチパネル式表示装置209と、を備える。本実施形態における球貯留皿付扉108Aは、下皿を備えない構成となっているが、下皿を備えた構成であってもよいことは言うまでもない。

【0536】

コンテンツ関連用操作ボタン139は、例えば、上下左右キー、OKキーおよびキャンセルキーを備えており、第1副制御部400の基本回路402にセンサ回路等を介して電氣的に接続されている。コンテンツ関連用操作ボタン139は、例えば、遊技者の操作によって、装飾図柄表示装置208に表示されたカーソルの移動や、カーソルで示された項目の実行を指示することが可能である。

【0537】

タッチパネル式表示装置209は、液晶表示装置等の画像表示装置209aと、画像表示装置209aの表示パネルの表面全域に亘って被覆されるように設けられたタッチパネル209bとを備えて構成されており、例えば、第1副制御部400の基本回路に電氣的に接続されている。タッチパネル式表示装置209は、遊技者がタッチした位置をタッチパネル209bによって検出し、その検出信号を第1副制御部400に出力するとともに、第1副制御部400からの画像表示指示に応じた画像を画像表示装置209aに表示することができる。画像表示装置209aは、液晶表示装置の他、有機EL、プラズマディスプレイ、プロジェクタ等、画像を表示することができる表示デバイスであればいずれのものも適用することができる。タッチパネル209bは、抵抗膜方式や静電容量方式等、公知の検知方式を適宜採用することができる。なお、タッチパネル式表示装置209は、例えば、公知のトルクリミッタ機構を有して球貯留皿付扉108Aに対して水平方向に軸支され、遊技者の操作によって任意の角度に傾けることが可能に構成されてもよい。また、各種操作ボタン137およびコンテンツ関連用操作ボタン139を、タッチパネル式表示装置209に対する代替操作手段として機能させるようにしてもよい。

【0538】

続いて、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【0539】

図51は、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【0540】

図51（1）に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾4」－「装飾1」－「装飾6」が確定表示されている。また、特図1の保留を表す、第1の特図1保留表示h11と、第2の特図1保留表示h12がいずれもデフォルトの表示態様で表示されている。

【0541】

なお、図51には、第1特図表示装置212や第1特図保留ランプ218、および第2特図表示装置214や第2特図保留ランプ220も示されている。図51(1)では、特図1の変動表示の保留数が2つであるので、第1特図保留ランプ218における2つのランプが点灯している。

【0542】

また、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214には、それぞれハズレ図柄である「特図E」が停止表示されている。そして、装飾図柄表示装置208の右上隅部分には、第1特図表示装置212の表示状態に対応して可変表示する特図1第四図柄t1と、第2特図表示装置214の表示状態に対応して可変表示する特図2第四図柄t2とが表示されている。図51(1)では、特図1第四図柄t1は、第1特図表示装置212に停止表示されている「特図E」に対応して、例えば、ハズレ図柄である「×」が停止表示された状態となって表示されている。特図2第四図柄t2は、第2特図表示装置214に停止表示されている「特図E」に対応して、例えば、ハズレ図柄である「×」が停止表示された状態となって表示されている。なお、特図1第四図柄t1および特図2第四図柄t2は、図51以下では、説明の便宜のため、停止表示された図柄が認識できる態様で装飾図柄表示装置208に表示されているが、実際には、遊技の興趣を向上させるため、停止表示された図柄が遊技者に認識困難な態様で表示されることが好ましい。

【0543】

また、タッチパネル式表示装置209は、4×6のマトリクス状に配置されるように複数のタッチ検出領域が設定されている。本実施形態では、遊技者によるタッチ位置の検出結果から当該タッチした位置の属するタッチ検出領域の判定を行うことが可能に構成されている。図51(1)では、説明の便宜のため、各タッチ検出領域について1～24の番号を付している。なお、タッチ検出領域を設定しない構成であってもよい。

【0544】

図51(2)では、特図1の保留(第1保留)が消化され、第1の特図1保留表示h11のみが表示されている。また、図51(2)に示す第1特図表示装置212は図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始されている。このとき、各装飾図柄は、徐々に変動表示の速度が上がるように表示されている。第1特図表示装置212は、図柄変動表示中には、7セグメントの総てが点灯し、一瞬消灯し、再び7セグメントの総てが点灯する点滅を繰り返す。特図1第四図柄t1も、第1特図表示装置212の図柄変動表示に対応して、例えば、「一」の図柄が点滅する態様で変動表示が行われる。

【0545】

図51(3)は、図51(2)で開始された特図1の図柄変動表示中の様子を表している。このとき、装飾図柄表示装置208に表示された装飾図柄は高速で変動表示されており、遊技者に装飾図柄が認識困難となっている。

【0546】

図51(4)に示す装飾図柄表示装置208では、第1停止が行われ、左図柄表示領域208aに「装飾3」が停止表示される。なお、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cでは、装飾図柄の変動表示が続いている。

【0547】

図51(5)に示す装飾図柄表示装置208では、第2停止が行われ、右図柄表示領域208cに「装飾8」が停止表示される。なお、中図柄表示領域208bでは、装飾図柄の変動表示が続いている。

【0548】

図51(6)に示す装飾図柄表示装置208では、第3停止が行われ、中図柄表示領域208bに「装飾2」が停止表示される。なお、特図1の図柄変動表示は未だ続いており、第1特図表示装置212では、上述した7セグメントの点滅動作が続いている。

【0549】

図 5 2 は、図 5 1 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0550】

上述したようにして装飾図柄の第 1 停止～第 3 停止が行われると、図 5 2 (7) に示すように、左図柄表示領域 208 a、中図柄表示領域 208 b および右図柄表示領域 208 c にそれぞれ停止表示された装飾図柄が揺れ変動を開始する。

【0551】

その後、変動時間が経過するタイミングで、図 5 2 (8) に示すように、第 1 特図表示装置 212 にハズレ図柄である「特図 E」が停止表示されるとともに、特図 1 第四図柄 t1 には、第 1 特図表示装置 212 に停止表示されている「特図 E」に対応して、ハズレ図柄である「×」が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 208 には、「装飾 3」－「装飾 2」－「装飾 8」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、1 回の特図の変動遊技が終了する。このように、図 5 1 (1)～図 5 2 (8) までの装飾図柄表示装置 208 における演出表示は、10 秒の変動時間である通常はずれの演出表示例を示している。

【0552】

なお、以下の具体的演出例においては、図 5 1 (1)～図 5 2 (7) に示す順序で装飾図柄表示装置 208 において装飾図柄の変動表示が行われることを前提として説明するが、説明の便宜のため、一部の図示を省略することがある。

【0553】

続いて、図 5 2 (9) では、特図 1 の保留が消化されて保留表示はなくなり、第 1 特図表示装置 212 が図柄変動表示を開始し、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄および特図 1 第四図柄 t1 の変動表示が開始されている。

【0554】

その後、図 5 2 (10) に示すように、装飾図柄表示装置 208 に表示された装飾図柄の変動表示が高速となった後に、タッチパネル式表示装置 209 に、予告が開始されることを演出する予告開始演出として、扇子を持った子パンダのキャラクターとともに、楕円形のタッチボタンの画像と、タッチボタンへのタッチ操作を促進する「タッチで予告を出せ」という文字（文字情報）の表示が行われる。

【0555】

その後、図 5 2 (11) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、第 1 停止が行われ、左図柄表示領域 208 a に「装飾 3」が停止表示される。また、一方で、タッチパネル式表示装置 209 では、タッチボタンに対するタッチ操作を受付可能とするためのタッチ有効領域 TA1 が設定される。具体的には、図 5 1 (1) に示す 9 番～11 番および 15 番～17 番のタッチ検出領域がタッチ有効領域 TA1 として設定される。図 5 2 (11) では、タッチ有効領域 TA1 を破線で囲んで示している。なお、図 5 2 (11) において示す例では、タッチ有効領域 TA1 の形状が、タッチボタンの画像が表示されている領域とは異なる形状となっているが、タッチボタンの画像が表示されている領域と同じ形状であってもよい。

【0556】

なお、装飾図柄表示装置 208 による装飾図柄の停止表示と、タッチパネル式表示装置 209 におけるタッチ有効領域 TA1 の設定とは、同時あるいは略同時に行われてもよいし、タイミングが前後するものであってもよい。この場合において、装飾図柄の停止表示が行われた後にタッチ有効領域 TA1 が設定されてもよいし、タッチ有効領域 TA1 が設定された後に装飾図柄の停止表示が行われてもよい。以上のことは、以下の具体例でも同じである。

【0557】

その後、図 5 2 (12) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、第 2 停止が行われ、右図柄表示領域 208 c に「装飾 3」が停止表示され、リーチ状態が形成される。一方で、図 5 2 (12) では、遊技者がタッチパネル式表示装置 209 におけるタッチ有効領域 TA1 に対してタッチ操作が行われている様子が示されている。なお、遊技者による

10

20

30

40

50

タッチ操作のタイミングが、装飾図柄の第2停止のタイミングと同時であっても前後するタイミングであってもよいことは言うまでもない。

【0558】

図53は、図52に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0559】

図53(13)に示すように、装飾図柄表示装置208では、リーチ状態が形成されたことを報知する「リーチ」という文字(文字情報)の表示が行われる。一方で、タッチパネル式表示装置209では、遊技者によるタッチ有効領域TA1へのタッチ操作が行われた結果として、チャンスが到来するかもしれないことを示唆する文字情報とともに、番長のキャラクタの表示が行われる。この番長のキャラクタの表示は上述した「予告Q」の一例に相当する。

10

【0560】

なお、装飾図柄表示装置208による装飾図柄の停止表示と、タッチパネル式表示装置209におけるキャラクタの表示とは、同時あるいは略同時に行われてもよいし、タイミングが前後するものであってもよい。この場合において、装飾図柄の停止表示が行われた後にキャラクタが表示されてもよいし、キャラクタが表示された後に装飾図柄の停止表示が行われてもよい。以上のことは、以下の具体例でも同じである。

【0561】

続いて、図53(14)に示すように、装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチに発展する表示が行われる。このスーパーリーチは、例えば、SPリーチBである。スーパーリーチ状態となると、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されていた装飾図柄が、左上隅に小さく表示され、主人公の殿様と敵役の剣豪が対峙する画面が表示される。

20

【0562】

その後、図53(15)に示すように、装飾図柄表示装置208では、主人公の殿様と敵役の剣豪が対峙する画面に重畳して、主人公の殿様が勝負開始を告げるカットイン画面が表示される。

【0563】

その後、図53(16)に示すように、装飾図柄表示装置208では、主人公の殿様が敵役の剣豪を倒し、勝利した画面が表示されるとともに、装飾図柄表示装置208の略中央には、中図柄表示領域208bに停止表示する予定の「装飾3」が表示され、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示される予定であることが報知される。一方で、タッチパネル式表示装置209では、同一の装飾図柄が3つ揃うこととなることを祝福する「やったぜ」という文字(文字情報)の表示が行われる。なお、タッチパネル式表示装置209における「やったぜ」という文字の表示タイミングは、装飾図柄表示装置208における勝利した画面が表示されるのと同時であってもよいし、前後するものであってもよい。本実施形態では、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示される場合には、上述したように15R特別大当たりとなることが約束されるため、図53(16)に示すような表示は、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件(第一の条件)が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。なお、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示される場合についても同様である。

30

40

【0564】

上述したようにして、装飾図柄の第1停止～第3停止が行われると、図53(17)に示すように、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ仮停止表示された装飾図柄が揺れ変動を開始する。一方、タッチパネル式表示装置209では、再変動表示が開始されることを報知する「再変動だ」という文字(文字情報)の表示が行われる。なお、特図1の図柄変動

50

表示は未だ続いており、第1特図表示装置212では、上述した7セグメントの点滅動作が続いている。また、タッチパネル式表示装置209における「再変動だ」という文字の表示タイミングは、装飾図柄表示装置208における装飾図柄の揺れ変動の開始タイミングと同時であってもよいし、前後するものであってもよい。本実施形態では、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示されることにより、15R特別大当たりとなることが約束されるため、図53(17)に示すように、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示されたことは、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件(第一の条件)が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。なお、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示した場合についても同様である。

10

【0565】

その後、図53(18)に示すように、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにおいてそれぞれ揺れ変動されていた装飾図柄が一斉に高速変動表示する再変動表示が開始される。

【0566】

図54は、図53に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0567】

図54(19)は、装飾図柄表示装置208において、再変動表示が行われている様子を表している。このとき、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが最終的に停止表示されることが予め決定されている場合には、スピーカ120から、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることを事前に報知する昇格確定音を出力したり、枠ランプ122等の装飾ランプを一定時間全消灯させるなどの昇格確定報知を行うことがある。これらの昇格確定報知は、再変動表示の結果、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」および「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることが予定されている場合に、抽選により実行するかどうかを決定するようにしているが、必ず行うようにしてもよい。また、音声の出力やランプの点滅による報知の他、装飾図柄表示装置208およびタッチパネル式表示装置209における予告表示等、種々の手段による報知が可能であり、また、これらの1つ、あるいは、2つ以上の組み合わせによって報知を実行するものであってもよい。このように、昇格確定報知は、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが最終的に停止表示(確定表示)されることが事前に報知されて15R特別大当たりとなることが約束されるものであるため、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件(第一の条件)が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。

20

30

【0568】

その後、図54(20)に示すように、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾3」の装飾図柄を表示させて揺れ変動を開始する。一方、タッチパネル式表示装置209では、再変動表示が行われた結果、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されたことを報知する「ラッキー」という文字(文字情報)の表示が行われる。本実施形態では、このようにして昇格演出を実施する。なお、特図1の図柄変動表示は未だ続いており、第1特図表示装置212では、上述した7セグメントの点滅動作が続いている。また、タッチパネル式表示装置209における「ラッキー」という文字の表示タイミングは、装飾図柄表示装置208における装飾図柄の揺れ変動の開始タイミングと同時であってもよいし、前後するものであってもよい。本実施形態では、再変動表示が行われた結果、「装飾3」－「装飾3」－「装

40

50

飾 3」の装飾図柄の組み合わせが導出表示される昇格演出が行われることにより、15R 特別大当たりとなることが約束されるため、このような昇格演出は、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。なお、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示される昇格演出についても同様である。

【0569】

その後、変動時間が経過するタイミングで、図54（21）に示すように、第1特図表示装置212に15R大当たり図柄である「特図A」が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示されている「特図A」に対応して、15R大当たり図柄である「A」が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208には、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、1回の特図の変動遊技が終了する。このように、図52（9）～図54（21）までの装飾図柄表示装置208における演出表示は、65秒の変動時間であるSPリーチB大当たりの演出表示の一例を示している。本実施形態では、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）される場合には、15R 特別大当たりとなることが約束されるため、このような表示は、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。なお、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）される場合についても同様である。

【0570】

続いて、上述した再変動表示の他の演出例について説明する。ここで、図54（17a）～図54（20a）は、図53（17）～図54（20）に示される演出に対応する他の演出例を表している。

【0571】

図54（17a）は、特図1の保留（第1保留）が消化されて第1特図表示装置212における図柄変動表示の開始とともに装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示が開始され、上述したSPリーチB等のリーチ演出を経由して、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cに同一の装飾図柄が3つ揃った状態で揺れ変動を行っている状態を示している。この演出例では、「装飾4」が左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ停止表示されてリーチ状態となってリーチ演出を行った後に、中図柄表示領域208bに「装飾4」が停止表示され、図54（17a）に示されるように、仮停止表示状態となったことを表している。なお、図54（17a）に示す状態においては、図47を用いて上述したように、大当たりとなることは約束されているが、15R 特別大当たりとなるか否かについては未だ約束された状態とはなっていない。一方、タッチパネル式表示装置209には、再変動表示が開始されることを報知する「再変動だ」という文字（文字情報）の表示が行われる。

【0572】

その後、図54（18a）に示すように、図53（18）に示して上述したような再変動表示が開始される。

【0573】

その後、図54（20a）に示すように、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾3」の装飾図柄を表示させて揺れ変動を開始する。一方、タッチパネル式表示装置209では、再変動表示が行われた結果、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されたことを報知する「ラッキー」という文字（文字情報）の表示が行われる。本実施形態では、このようにして昇格

演出を実施することも可能である。なお、特図 1 の図柄変動表示は未だ続いており、第 1 特図表示装置 2 1 2 では、上述した 7 セグメントの点滅動作が続いている。本実施形態では、再変動表示が行われた結果、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」の装飾図柄の組み合わせが導出表示される昇格演出が行われることにより、1 5 R 特別大当たりとなることが約束されるため、このような昇格演出は、大当たり遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第 2 可変入賞口 2 3 5 へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということもできる。なお、「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示される昇格演出についても同様である。図 5 4（2 0 a）に示すような演出が行われた後は、変動時間が経過するタイミングで、図 5 4（2 1）に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 に 1 5 R 特別大当たり図柄である「特図 A」が停止表示されるとともに、特図 1 第四図柄 t 1 には、第 1 特図表示装置 2 1 2 に停止表示されている「特図 A」に対応して、1 5 R 特別大当たり図柄である「A」が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、1 回の特図の変動遊技が終了する。

10

【0 5 7 4】

なお、上述した演出例において、再変動表示の実行中に上述した昇格確定報知を行ってもよいことは言うまでもない。

【0 5 7 5】

続いて、1 5 R 特別大当たりの大当たり遊技における具体的演出例について説明する。以下の説明では、第 1 特図表示装置 2 1 2 において「特図 A」が停止表示されて開始される大当たり遊技における演出例について説明するが、第 1 特図表示装置 2 1 2 において「特図 B」が停止表示されて開始される大当たり遊技における演出について同様にして適用することができる。

20

【0 5 7 6】

図 5 5 は、1 5 R 特別大当たりの大当たり遊技における具体的演出例を示す図である。

【0 5 7 7】

上述したようにして、第 1 特図表示装置 2 1 2 において「特図 A」が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図 5 5（1）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たり遊技の 1 ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に球発射ハンドル 1 3 4 を最大限まで操作（回転）して遊技球を遊技領域 1 2 4 の右側に転動させる（以下、「右打ち」といえることがある）ように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。一方、タッチパネル式表示装置 2 0 9 では、扇子を持った子パンダのキャラクタとともに、大当たり遊技においてタッチ演出が発生すると 1 5 ラウンド目において第 2 可変入賞口 2 3 5 が入賞しやすい状態（第三の遊技条件（あるいは第一の条件）が成立しやすい状態）となるチャンスが到来する旨の文字情報が表示される。

30

【0 5 7 8】

上述したようにしてラウンドが進行し、1 2 ラウンド目となると、図 5 5（2）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たり遊技の 1 2 ラウンド目であることが表示される。

40

【0 5 7 9】

その後、図 5 5（3）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、じゃんけんゲーム演出のオープニングが表示されている。具体的には、装飾図柄表示装置 2 0 8 において、番長のキャラクタとパンダのキャラクタが並んで表示されるとともに、番長がパンダとじゃんけんして番長がじゃんけんに勝てば、1 5 ラウンド目において第 2 可変入賞口 2 3 5 が入賞しやすい状態（第三の遊技条件（あるいは第一の条件）が成立しやすい状態）となる大チャンスが到来する旨の表示が行われる。なお、このとき、右打ちを指示する表示は継続されるが、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右側上部に小さく表示されている。一方、タッチパネル式表示装置 2 0 9 では、タッチパネル 2 0 9 b に対してタッチ操作をして選択す

50

る指示である「タッチで選べ」という文字（文字情報）が表示される。なお、図 5 5（3）に示される演出は、1 2 ラウンド目となってから所定時間が経過したときに実行されるようにしてもよいし、1 2 ラウンド目となったと同時に実行されるようにしてもよい。

【0580】

続いて、1 3 ラウンド目となると、図 5 5（4）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技の 1 3 ラウンド目であることが表示される。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、タッチパネル式表示装置 2 0 9 のタッチパネル 2 0 9 b に対してタッチ操作をして選択する指示である「さあ、タッチパネルで選べ」という文字（文字情報）が表示される。一方、タッチパネル式表示装置 2 0 9 では、「ゲー」のじゃんけん図柄、「チョキ」のじゃんけん図柄および「パー」のじゃんけん図柄が表示されるとともに、各じゃんけん図柄に対するタッチ操作を受付可能とするためのタッチ有効領域 T A 2 ~ T A 4 が設定される。図 5 5（4）および図 5 5（5）において、タッチ有効領域 T A 2 ~ T A 4 をそれぞれ破線で囲んで示す。具体的には、「ゲー」のじゃんけん図柄に対応する、図 5 1（1）に示す 1 3 番、1 4 番、1 9 番および 2 0 番のタッチ検出領域がタッチ有効領域 T A 2 として設定され、「チョキ」のじゃんけん図柄に対応する、3 番、4 番、9 番および 1 0 番のタッチ検出領域がタッチ有効領域 T A 3 として設定され、「パー」のじゃんけん図柄に対応する、1 7 番、1 8 番、2 3 番および 2 4 番のタッチ検出領域がタッチ有効領域 T A 4 として設定される。

10

【0581】

なお、「さあ、タッチパネルで選べ」という文字情報の表示タイミング、各じゃんけん図柄の表示タイミング、および、タッチ有効領域 T A 2 ~ T A 4 の設定タイミングは、1 3 ラウンド目となったと同時にであってもよいし、1 3 ラウンド目となった後のタイミングであってもよい。また、これらは、すべて同時に行われるものでであってもよいし、すべて異なるタイミングで行われるものでであってもよいし、これらのうちの 2 つだけが同時に行われるものであってもよい。また、これらを実行する順序は適宜設定することができる。これらのことは、以下の説明でも同様である。

20

【0582】

その後、図 5 5（5）に示すタイミングで、遊技者がタッチパネル式表示装置 2 0 9 におけるタッチ有効領域 T A 4 に対するタッチ操作が行われる。すなわち、遊技者は、「パー」のじゃんけん図柄を選択するためにタッチ有効領域 T A 4 に対してタッチ操作を行ったのである。

30

【0583】

すると、図 5 5（6）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、遊技者が選択したじゃんけん図柄（「パー」のじゃんけん図柄）で勝負することを示す「パーで勝つぞ」の文字（文字情報）が表示される。一方、タッチパネル式表示装置 2 0 9 では、遊技者が選択したじゃんけん図柄である「パー」のじゃんけん図柄が大きく表示される。

【0584】

図 5 6 は、図 5 5 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0585】

その後、1 4 ラウンド目になると、図 5 6（7）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技の 1 4 ラウンド目であることが表示されるとともに、じゃんけんゲームが開始される旨である「じゃんけんー」の文字（文字情報）が表示される。なお、近接して並んで表示されていた番長のキャラクタとパンダのキャラクタは、離間して表示される。一方、タッチパネル式表示装置 2 0 9 では、扇子を持った子パンダのキャラクタとともに、じゃんけんゲームに勝つことに対する期待感を煽る旨の文字（文字情報）が表示される。

40

【0586】

その後、図 5 6（8）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、じゃんけんゲームが実行された旨である「ほい」の文字（文字情報）が表示されるとともに、番長のキャラクタに近接する位置に遊技者が選択した「パー」のじゃんけん図柄が表示され、パンダの

50

キャラクタに近接する位置に、「パー」に負ける「グー」のじゃんけん図柄が表示される。一方、タッチパネル式表示装置 209 では、じゃんけんゲームに勝利した旨である「勝利」の文字（文字情報）が表示される。本実施形態では、じゃんけんに勝利する演出が行われると、15 ラウンド目において第 2 可変入賞口 235 が入賞しやすい状態（第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい状態）となることが約束されるため、このような演出は、大当り遊技後に第二の状態が開始されることを示唆する第一の演出に相当するといえることができる。あるいは、第 2 可変入賞口 235 へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出に相当することということができる。

【0587】

続いて、図 56（9）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、次のラウンド、すなわち 15 ラウンド目で第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）に入賞させることを促す報知がなされる。この報知は、確変を獲得するため、すなわち第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）を成立させるための報知である。一方、タッチパネル式表示装置 209 では、遊技球の発射を止めないように指示する旨の「発射を止めないで」の文字（文字情報）が表示される。これにより、せっかく第 2 可変入賞口 235 が入賞しやすい状態となっても入賞させる機会を逸し、確変状態に移行しないという不利益を被る可能性を低減することができるようになる。

【0588】

その後、15 ラウンド目になると、図 56（10）に示すように、第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）が開放するとともに、装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の 15 ラウンド目であることが表示される。一方、タッチパネル式表示装置 209 では、第 2 のアタッカへ入賞させることを促進する旨の「アタッカ入賞させる」の文字（文字情報）が表示される。

【0589】

そして、図 56（11）に示すタイミングで、第 2 のアタッカへの入賞があると、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立して、図 56（12）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、番長のキャラクタとともに、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。一方、タッチパネル式表示装置 209 では、確変獲得が確定したことを祝福する「おめでとう」の文字（文字情報）が表示される。

【0590】

図 56 は、図 55 に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0591】

そして、15 ラウンド目が終了すると、図 57（13）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、15 ラウンド目における第 2 のアタッカへの入賞により、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立したので、大当り遊技後に 100 回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。そのため、大当り遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨の「確変突入」の文字（文字情報）の表示が行われる。なお、この場合において、次回大当りまでに使用されるテーブルセットを、例えば、第 1 実施形態において上述したようにして決定するようにしてもよい。

【0592】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、図 57（14）に示すように、装飾図柄表示装置 208 において「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示された状態で、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行される。このとき、タッチパネル式表示装置 209 では、扇子を持った子パンダのキャラクタが 2 つ表示され、確変の開始を報知する「確変開始」の文字（文字情報）とともに、「100 回」という残回数表示がなされる。なお、このとき、特図 1 の保留および特図 2 の保留のいずれも存在しないため、図柄変動表示を待機する待機状態となっている。また、装飾図柄表示装置 208 には、右打ちを促す「右打ち」の文字（文字情報）が表示されている。

【0593】

続いて、15R特別大当りの大当り遊技における他の演出例について説明する。以下説明する演出例は、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されて15R特別大当りとなることが約束されている場合に実行されることがある大当り遊技における演出例である。

【0594】

図58は、15R特別大当りの大当り遊技における他の演出例を示す図である。

【0595】

図58(1)は、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されるとともに、装飾図柄表示装置208において「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示されて大当り遊技が開始されたときの演出内容を示している。ここで、図55(1)に示される演出例と異なる点は、タッチパネル式表示装置209において、15ラウンド目で第2のアタッカへ入賞させることを促進する旨の「15Rでアタッカ入賞させろ」という文字(文字情報)が表示されている点である。このような演出表示は、13ラウンド目まで継続して行われ、図55(3)～図56(9)に示して上述したじゃんけんゲームの演出が省略される。

【0596】

その後、14ラウンド目まで遊技が進行すると、図58(2)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の14ラウンド目であることの表示が行われ、番長のキャラクタとともに、次のラウンド、すなわち15ラウンド目で第2可変入賞口235(第2のアタッカ)に入賞させることを促す旨の「準備はいいか」の文字(文字情報)が表示される。このような表示は、確変を獲得するため、すなわち第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)を成立させるための報知の一態様である。ここで表示される文字情報を、図56(9)に示すようなものとしてもよい。

【0597】

その後、15ラウンド目になると、図58(3)に示すように、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が開放し、装飾図柄表示装置208では、番長のキャラクタとともに、大当り遊技の15ラウンド目であることが表示される。一方、タッチパネル式表示装置209では、第2のアタッカへ入賞させることを促進する旨の「アタッカ入賞させろ」の文字(文字情報)が表示される。この演出例では、図56(10)において装飾図柄表示装置208に表示される表示内容とは番長のキャラクタが表示される点で異なる等、多少の相違点があるが、図56(10)に示すような表示態様であってもよい。

【0598】

図59は、図58に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0599】

そして、図58(4)に示すタイミングで、第2のアタッカへの入賞があると、図59(5)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。一方、タッチパネル式表示装置209では、確変獲得が確定したことを祝福する「おめでとう」の文字(文字情報)が表示される。この演出は、図56(12)において上述したのと同様である。

【0600】

そして、15ラウンド目が終了すると、図59(6)に示す態様で大当り遊技の終了演出が行われた後、図59(7)に示す態様で確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行される。この演出は、図57(13)および図57(14)において上述したのと同様である。

【0601】

続いて、上述した再変動表示の他の演出例について説明する。図60は、再変動表示の他の演出例を示す図である。ここで、図60(17b)～図60(21b)は、図53(17)～図54(21)に示される演出に対応する他の演出例を表している。

【0602】

図60(17b)は、特図1の保留(第1保留)が消化されて第1特図表示装置212における図柄変動表示の開始とともに装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示が開始され、上述したSPリーチB等のリーチ演出を経由して、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cに同一の装飾図柄が3つ揃った状態で揺れ変動を行っている状態を示している。この演出例では、「装飾4」が左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ停止表示されてリーチ状態となってリーチ演出を行った後に、中図柄表示領域208bに「装飾4」が停止表示され、図60(17b)に示されるように、仮停止表示状態となったことを表している。なお、図60(17b)に示す状態においては、図47を用いて上述したように、大当たりとなることは約束されているが、15R特別大当たりとなるか否かについては未だ約束された状態とはなっていない。一方、タッチパネル式表示装置209には、再変動表示が開始されることを報知する「再変動」だという文字(文字情報)の表示が行われる。

10

【0603】

その後、図60(18b)に示すように、図53(18)に示して上述したような再変動表示が開始される。

【0604】

その後、図60(20b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾4」の装飾図柄を表示させて揺れ変動を開始する。一方、タッチパネル式表示装置209では、再変動表示が行われた結果、「装飾3」―「装飾3」―「装飾3」又は「装飾7」―「装飾7」―「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されなかったことを報知する「残念」という文字(文字情報)の表示が行われる。なお、特図1の図柄変動表示は未だ続いており、第1特図表示装置212では、上述した7セグメントの点滅動作が続いている。このように、この演出例は、再変動表示が行われたが、「装飾3」―「装飾3」―「装飾3」又は「装飾7」―「装飾7」―「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されず、昇格に失敗するという昇格失敗演出を行うものであり、15R特別大当たりとなって大当たり遊技後に確変状態となることが確約されるものではなく、すなわち、大当たり遊技後に電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行することが示唆されるものである。このような昇格失敗演出は、大当たり遊技後に第一の状態が開始されることを示唆する第二の演出に相当するといえることができる。また、換言すれば、このような昇格失敗演出は、第三の遊技条件(第一の条件)が成立しにくいことを示唆する第二の演出に相当するといえることもできる。

20

30

【0605】

そして、図60(20b)に示すような演出が行われた後は、変動時間が経過するタイミングで、図60(21b)に示すように、第1特図表示装置212において特図1の停止表示が行われる。この演出例では、第1特図表示装置212には、15R特別大当たりである「特図A」が停止表示される。また、装飾図柄表示装置208における特図1第四図柄t1も、第1特図表示装置212に停止表示されている「特図A」に対応して、15R特別大当たり図柄である「A」が停止表示される。一方で、装飾図柄表示装置208には、「装飾4」―「装飾4」―「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)される。このようにして、1回の特図の変動遊技が終了する。このとき、タッチパネル式表示装置209では、大当たり遊技においてじゃんけんゲームが実施されることを示唆する「大当たり中に期待」の文字(文字情報)が表示される。

40

【0606】

このように、装飾図柄の組み合わせが3つ揃った装飾図柄の組み合わせであって、「装飾3」―「装飾3」―「装飾3」および「装飾7」―「装飾7」―「装飾7」の装飾図柄の組み合わせ以外の装飾図柄の組み合わせが停止表示される演出は、15R特別大当たりとなって大当たり遊技後に確変状態となることが確約されるものではなく、すなわち、大当たり遊技後に電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行することが示唆されるものである。よって、このような演出は、大当たり遊技後に第一の状態が開始されること(あるいは

50

、第三の遊技条件（第一の条件）が成立しにくいこと）を示唆する第二の演出に相当する
ということができる。

【0607】

続いて、15R特別大当りの大当り遊技における他の演出例について説明する。以下説明する演出例は、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されたが、第1特図表示装置212には「特図A」が停止表示されたので15R特別大当りの大当り遊技が実行される様子を示す演出例である。

【0608】

図61は、15R特別大当りの大当り遊技における他の演出例を示す図であり、図62は、図61に示す具体的演出例の続きを示す図である。

10

【0609】

図61(1)～図62(10)に示される大当り遊技における演出は、装飾図柄表示装置208の左上隅に表示されている確定表示された装飾図柄の組み合わせが異なっている点を除いて、図55(1)～図56(10)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。この演出例は、図柄変動表示において、大当り遊技後に第二の状態（確変状態）が開始されることを示唆する第一の演出（例えば、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」又は「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示される演出）が行われないうで大当り遊技が開始されたが、大当り遊技において、第一の演出（例えば、じゃんけんゲームに勝利する演出）が行われる演出例ということができる。また、換言すれば、この演出例は、図柄変動表示において、第2可変入賞口235へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいことを示唆する第一の演出が行われないうで大当り遊技が開始されたが、大当り遊技において、第一の演出が行われる演出例ということができる。

20

【0610】

図62(11)には、15ラウンド目の大当り遊技の様子が示されている。この図62(11)では、開放した第2のアタッカ（第2可変入賞口235）が、開放時間を経過して閉鎖する直前の様子が示されている。そして、第2可変入賞口235に入賞がない状態で第2可変入賞口235が閉鎖すると、図62(12)に示されるような演出が行われる。すなわち、この例は、遊技者が、15ラウンド目に第2可変入賞口235を狙わなければいけないことを知らなかったり、忘れていた等の何らかの理由で、第2可変入賞口235に入賞がなく、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が不成立であった例である。図62(12)に示すように、装飾図柄表示装置208では、番長のキャラクタ表示とともに、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が不成立であったことを示唆する「なにやってんだ」という文字（文字情報）の表示もなされている。一方、タッチパネル式表示装置209では、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が不成立であったことを惜しむ「残念」という文字（文字情報）の表示もなされている。なお、本実施形態において、図62(12)に示すような演出を行わないようにしてもよい。

30

【0611】

図63は、図62に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0612】

そして、15ラウンド目が終了すると、図63(13)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、15ラウンド目における第2のアタッカへの入賞が成立しなかったことにより、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が不成立となったので、大当り遊技後に50回の図柄変動表示が行われる間、電サボ状態（特図低確率普図高確率状態）に移行する。そのため、大当り遊技の終了演出では、電サボ状態に移行する旨の「時短突入」の文字（文字情報）の表示が行われる。なお、この場合において、次回大当りまでに使用されるテーブルセットを、例えば、第1実施形態において上述したようにして決定するようにしてもよい。また、図63(13)に示すような演出が、15R特別大当りとなったが、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）への入賞がなかったことから第三の遊技条件（あるいは、第一の条

40

50

件)が成立せず、その状態で大当り遊技が終了して電サポ状態に移行する場合(イレギュラー時短)にのみ実行される専用演出であってもよい。

【0613】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、図63(14)に示すように、装飾図柄表示装置208において「装飾4」―「装飾4」―「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで停止表示された状態で、電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行される。このとき、タッチパネル式表示装置209では、扇子を持った子パンダのキャラクタが1つだけ表示され、時短の開始を報知する「時短開始」の文字(文字情報)とともに、「50回」という残回数表示がなされる。なお、このとき、特図1の保留および特図2の保留のいずれも存在しないため、図柄変動表示を待機する待機状態となっている。また、装飾図柄表示装置208には、右打ちを促す「右打ち」の文字(文字情報)が表示されている。

10

【0614】

続いて、上述した再変動表示の他の演出例について説明する。図64は、再変動表示の他の演出例を示す図である。図64(17c)～図64(21c)に示す再変動表示の演出例は、図60(17b)～図60(21c)に示して上述した演出例と同様であるが、図64(21c)に示すように、第1特図表示装置212に15R特別大当りでない15R大当りである「特図C」が停止表示され、装飾図柄表示装置208における特図1第四図柄t1に15R大当り図柄である「C」が停止表示する点で相違する。

【0615】

このように、この演出例では、再変動表示が行われたが、「装飾3」―「装飾3」―「装飾3」又は「装飾7」―「装飾7」―「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが導出表示されず、昇格に失敗するという昇格失敗演出を行うものであり、15R特別大当りとなって大当り遊技後に確変状態となることが確約されるものではなく、すなわち、大当り遊技後に電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行することが示唆されるものである。このような昇格失敗演出は、大当り遊技後に第一の状態が開始されることを示唆する第二の演出に相当するといえることができる。また、換言すれば、このような昇格失敗演出は、第三の遊技条件(第一の条件)が成立しにくいことを示唆する第二の演出に相当するといえることができる。

20

【0616】

また、装飾図柄の組み合わせが3つ揃った装飾図柄の組み合わせであって、「装飾3」―「装飾3」―「装飾3」および「装飾7」―「装飾7」―「装飾7」以外の装飾図柄の組み合わせが停止表示される演出は、15R特別大当りとなって大当り遊技後に確変状態となることが確約されるものではなく、すなわち、大当り遊技後に電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行することが示唆されるものである。よって、このような演出は、大当り遊技後に第一の状態が開始されること(あるいは、第三の遊技条件(第一の条件)が成立しにくいこと)を示唆する第二の演出に相当するといえることができる。

30

【0617】

続いて、15R大当りの大当り遊技における具体的演出例について説明する。

【0618】

図65は、15R大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図であり、図66は、図65に示す具体的演出例の続きを示す図である。以下の説明では、第1特図表示装置212において「特図C」が停止表示されて開始される大当り遊技における演出例について説明するが、第1特図表示装置212において「特図D」が停止表示されて開始される大当り遊技における演出について同様にして適用することができる。

40

【0619】

図65(1)～図66(7)に示される大当り遊技における演出は、第1特図表示装置212において15R大当り図柄である「特図C」が停止表示され、装飾図柄表示装置208の右上隅に表示されている特図1第四図柄t1において、第1特図表示装置212に停止表示されている「特図C」に対応して、15R大当り図柄である「C」が停止表示されている点を除いて、図61(1)～図61(7)に示して上述したのと同様であるので

50

、ここでの説明は省略する。

【0620】

この演出例では、図66(7)に示されるじゃんけんゲームが開始される旨の演出が行われた後、図66(8)に示すように、装飾図柄表示装置208では、じゃんけんゲームが実行された旨である「はい」の文字(文字情報)が表示されるとともに、番長のキャラクタに近似する位置に遊技者が選択した「パー」のじゃんけん図柄が表示され、パンダのキャラクタに近似する位置に、「パー」に勝つ「チョキ」のじゃんけん図柄が表示される。一方、タッチパネル式表示装置209では、じゃんけんゲームに敗北した旨である「敗北」の文字(文字情報)が表示される。本実施形態では、じゃんけんに敗北する演出が行われると、15ラウンド目において第2可変入賞口235が入賞しやすい状態とならないので、第三の遊技条件(あるいは、第一の条件)が成立し難く、すなわち、大当り遊技後に電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行することが示唆されるものである。よって、このような演出は、大当り遊技後に第一の状態が開始されること(あるいは、第三の遊技条件(第一の条件)が成立しにくいこと)を示唆する第二の演出に相当するということができる。

10

【0621】

その後、図66(9)に示すように、15ラウンド目で第2のアタッカへの入賞を促す報知は行われず、装飾図柄表示装置208では、右打ちを指示する旨の表示が行われる。一方、タッチパネル式表示装置209では、15ラウンド目で第2可変入賞口235が入賞しやすい状態とならないことを惜しむ「残念だったね」の文字(文字情報)が表示される。

20

【0622】

図67は、図66に示す具体的演出例の続きを示す図である。

【0623】

その後、15ラウンド目になると、図67(10)に示すように、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が開放するが、ここでの第2のアタッカの開放時間は、短時間の0.1秒であり、本来、入賞を期待することは困難である。しかしながら、図67(10)に示すように、偶然にも、0.1秒間だけ開放している第2のアタッカへ入賞するイレギュラーな状態が発生している。

【0624】

すると、図67(11)に示すように、装飾図柄表示装置208では、番長のキャラクタとともに、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。一方、タッチパネル式表示装置209では、確変獲得が確定したことを祝福する「おめでとう」の文字(文字情報)が表示される。

30

【0625】

そして、15ラウンド目が終了すると、図67(12)に示すような大当り遊技の終了演出が行われ、その後、図67(13)に示すようにして、確変状態に移行する。なお、図67(12)および図67(13)に示す演出は、図57(13)および図57(14)に示す演出と同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0626】

(変形例1)

なお、上述した演出例では、15ラウンド目における第2のアタッカの開放時間が短時間であるため第2のアタッカへ入賞しやすい状態とならないので、例えば、図56(10)に示すような第2のアタッカへ入賞させることを促進する旨の表示を行わないようにしたが、このような表示を行うようにしてもよい。

40

【0627】

(変形例2)

また、上述した演出例では、第2アタッカへの入賞が発生した場合に、図67(11)に示すような表示を行うようにしたが、このような表示を行わないようにしてもよい。

【0628】

50

(変形例 3)

また、上述した演出例では、15 ラウンド目が終了したときに図 67 (12) に示すようにして確変状態に移行する旨の表示を行うようにしたが、このような表示を行わないようにしてもよい。

【0629】

(変形例 4)

また、上述した演出例では、大当り遊技の終了後、図 67 (13) に示すようにして確変の開始を報知するようにしたが、このような報知を行わないようにしてもよい。

【0630】

上述した演出例において、上述した変形例 1～4 において示した演出のうちの一つだけを実行してもよいし、二つ以上を組み合わせて実行するようにしてもよい。また、変形例 1～4 に示した演出に代えて、上述したイレギュラーな状態が生じた場合にのみ実行される特別な演出が実行されるものであってもよい。

【0631】

これまでに説明した実施形態によれば、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）は、第二の演出が行われた場合よりも第一の演出が行われた場合の方が、成立しやすい条件であるといえることができる。

【0632】

また、これまでに説明した実施形態では、例えば、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）される場合や、大当り中においてじゃんけんゲームに勝利する場合等の第一の演出が行われた後に、第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい状態（第 2 可変入賞口 235 に入賞しやすい状態）となるように構成したが、第一の演出を行わずに第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しやすい状態となるようにしてもよい。

【0633】

〔第 5 実施形態〕

次いで、本発明の第 5 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【0634】

図 68 (a) は、特図 1 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図であり、図 68 (b) は、特図 2 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。これらのテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0635】

第 5 実施形態でも普図低確率状態では普図抽選は 1 / 100 の確率でしか当たらないため、電チューはほとんど開放せず、第 2 特図始動口 232 への入賞の確率は低いため、図 68 (a) に示すテーブルは、普図低確率（特図低確率普図低確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図 68 (a) では、参考までに、特図 1 での大当り時の停止図柄および大当り遊技における第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）への入賞（以下、「V 入賞」ということがある。）の可否に対応した、大当り遊技終了後の制御状態を示している。V 入賞の欄において、丸印は V 入賞があったことを表し、バツ印は V 入賞がなかったことを表す。また、制御状態（確変、電サボ）の欄において、丸印は付きを表し、バツ印は無しを表す。

【0636】

一方、普図高確率状態では、電チューがほとんど開放し、特図 1 における大当りよりも特図 2 における大当りの方が遊技者にとって有利なため、遊技者は第 2 特図始動口 232 を狙い、図 68 (b) に示すテーブルは、普図高確率（特図高確率普図高確率、特図低確率普図高確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図 68 (b) では、参考までに、特図 2 での大当り時の停止図柄および大当り遊技における V 入賞の可否に対応した、大当り遊技終了後の制御状態を示している。

【0637】

本実施形態では、図 6 8 (a) に示すテーブルおよび図 6 8 (b) に示すテーブルから、特図決定結果にかかわらず、大当り遊技において V 入賞があった場合には、テーブルセット 1 が選択され、大当り遊技において V 入賞がなかった場合には、テーブルセット 2 が選択される。

【0638】

すなわち、本実施形態によれば、大当り遊技後に第二の遊技状態（例えば、確変状態）が開始されること（あるいは、第 2 可変入賞口 2 3 5 へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいこと）を示唆する第一の演出（例えば、「装飾 3」－「装飾 3」－「装飾 3」又は「装飾 7」－「装飾 7」－「装飾 7」の装飾図柄の組み合わせの導出表示）が行われた後で第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立（例えば、第 2 可変入賞口 2 3 5 への入賞）しなかった場合（第二の場合）に大当り後に移行する第一の遊技状態（例えば、電サポ状態（イレギュラー時短））において、第一の遊技状態に対応する演出（テーブルセット 2 を使用した演出：第二の演出）が実行される。

10

【0639】

また、本実施形態によれば、大当り遊技後に第一の遊技状態（例えば、電サポ状態）が開始されること（あるいは、第三の遊技条件（第一の条件）が成立しにくいこと）を示唆する第二の演出（例えば、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせの導出表示）が行われた後で第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立（例えば、第 2 可変入賞口 2 3 5 への入賞）した場合（第四の場合）に大当り後に移行する第二の遊技状態（例えば、確変状態（イレギュラー確変））において、第二の遊技状態に対応する演出（テーブルセット 1 を使用した演出：第四の演出）が実行される。

20

【0640】

また、本実施形態によれば、大当り遊技後に第二の遊技状態（例えば、確変状態）が開始されること（あるいは、第 2 可変入賞口 2 3 5 へ遊技球が入賞して第三の遊技条件（第一の条件）が成立しやすいこと）を示唆する第一の演出が行われた後で第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立した場合（第一の場合）に大当り後に移行する第二の遊技状態において、第二の遊技状態に対応する演出（テーブルセット 1 を使用した演出：第一の演出）が実行される。

【0641】

また、本実施形態によれば、大当り遊技後に第一の遊技状態（例えば、電サポ状態）が開始されること（あるいは、第三の遊技条件（第一の条件）が成立しにくいこと）を示唆する第二の演出が行われた後で第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立しなかった場合（第三の場合）に大当り後に移行する第一の遊技状態において、第一の遊技状態に対応する演出（テーブルセット 2 を使用した演出：第三の演出）が実行される。

30

【0642】

このように、本実施形態では、以上のようにしてテーブルセット選択テーブルが設定されているので、特図の種類と V 入賞の可否、および、大当り遊技終了後の制御状態（遊技状態）に応じて変動時間（変動時間を決定するためのテーブル）を決定することができる。

【0643】

なお、テーブルセットの内容、テーブルセットで使用される各テーブルの内容、各テーブルから選択され得る、タイマ番号に対応する変動時間および装飾図柄表示装置 2 0 8（表示手段）で行われる制御状態に応じた演出態様については、第 1 実施形態～第 3 実施形態において上述したものを適宜使用することができる。

40

【0644】

また、上述したように、テーブルセット 1 で使用されるテーブル 3 あるいはテーブル 5 によってのみ選択されうる演出があってもよいし、テーブルセット 2 で使用されるテーブル 2 あるいはテーブル 4 によってのみ選択され得る演出があってもよい。本実施形態では、1 5 R 大当りでの大当り遊技後に移行する特図低確率普図高確率状態でも、イレギュラー時短（第一の場合）での大当り遊技後に移行する特図低確率普図高確率状態でも、テ

50

ブルセット 2 が選択されるので、このような場合には、特図低確率普図高確率状態にのみ対応する演出が実行されることがある。また、一方、本実施形態では、例えば、15R 特別大当りでの大当り遊技において V 入賞した場合（第一の場合）の大当り遊技後に移行する特図高確率普図高確率状態でも、イレギュラー確変（第四の場合）での大当り遊技後に移行する特図高確率普図高確率でも、テーブルセット 1 が選択されるので、このような場合には、特図高確率普図高確率にのみ対応する演出が実行されることがある。

【0645】

〔第 6 実施形態〕

次いで、本発明の第 6 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【0646】

図 69 (a) は、特図 1 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルを示す図である。このテーブルも、主制御部 300 の ROM 306 に記憶されている。

【0647】

第 6 実施形態でも普図低確率状態では普図抽選は 1 / 100 の確率でしか当たらないため、電チューはほとんど開放せず、第 2 特図始動口 232 への入賞の確率は低いため、図 69 (a) に示すテーブルは、普図低確率（特図低確率普図低確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。図 69 (a) では、参考までに、特図 1 での大当り時の停止図柄および大当り遊技における第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）への入賞（V 入賞）の可否に対応した、大当り遊技終了後の制御状態を示している。V 入賞の欄において、丸印は V 入賞があったことを表し、バツ印は V 入賞がなかったことを表す。また、制御状態（確変、電サボ）の欄において、丸印は付きを表し、バツ印は無しを表す。

【0648】

本実施形態では、図 69 (a) に示すテーブルから、特図決定結果が、大当り遊技において第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）へ入賞（V 入賞）しやすい状態となる 15R 特別大当りであり、かつ、大当り遊技において V 入賞があった場合には、テーブルセット 1 が選択され、特図決定結果が、15R 特別大当りであり、かつ、大当り遊技において V 入賞がなかった場合（イレギュラー時短）には、テーブルセット 4 が選択され、特図決定結果が、大当り遊技において第 2 可変入賞口 235（第 2 のアタッカ）が入賞（V 入賞）しやすい状態とならない 15R 大当りであり、かつ、大当り遊技において V 入賞があった場合（イレギュラー確変）には、テーブルセット 3 が選択され、特図決定結果が、15R 大当りであり、かつ、大当り遊技において V 入賞がなかった場合には、テーブルセット 2 が選択される。

【0649】

このように、本実施形態では、以上のようにしてテーブルセット選択テーブルが設定されているので、特図の種類と V 入賞の可否、および、大当り遊技終了後の制御状態（遊技状態）に応じて変動時間（変動時間を決定するためのテーブル）を決定することができる。また、本実施形態では、上述したイレギュラー時短やイレギュラー確変のように、通常の遊技においては発生し難い状況が生じた場合には、特別なテーブルセットが選択されるようになっており、その後の制御状態（遊技状態）において、遊技者に違和感やお得感等を付与することができるようになる。

【0650】

なお、本実施形態では、特図 1 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルのみを示したが、特図 2 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルについても図 69 (a) に示されるテーブルセット選択テーブルを使用してもよいし、第 1、第 3 および第 5 実施形態におけるテーブルセット選択テーブルを使用してもよい。また、特図 2 で大当りした場合は、総てが 15R 特別大当りであるため、大当り遊技において V 入賞があった場合には、テーブルセット 1 が選択され、大当り遊技において V 入賞がなかった場合（イレギュラー時短）には、テーブルセット 4 が選択されるような構成であるテーブルセット選択

テーブルを使用するようにしてもよい。

【0651】

図69(b)は、テーブルセット1を説明するための図であり、図69(c)は、テーブルセット2を説明するための図である。テーブルセット1およびテーブルセット2の内容は、それぞれ、図10(a)および図10(b)を参照して上述したのと同様であるため、ここでの説明は省略する。

【0652】

図69(d)は、テーブルセット3を説明するための図であり、図69(e)は、テーブルセット4を説明するための図である。

【0653】

10

テーブルセット3は、上述したイレギュラー確変である大当り遊技終了後、確変状態に移行する場合に使用されるものである。大当り遊技終了後、99回目の図柄変動表示までは、特図高確率普図高確率状態用のテーブル3が使用されるが、テーブルセット3では、100回転目の図柄変動表示、すなわち、確変状態かつ電サポ状態最後の図柄変動表示では、テーブル6が使用される点において、テーブルセット1とは構成が異なっている点に特徴を有している。すなわち、テーブルセット3によれば、遊技者の有利度が第二の有利度である状態が最後となる転落直前状態では、テーブル5ではなく、テーブル6が使用される。101回目の図柄変動表示が開始されるときには、非確変状態かつ非電サポ状態に移行しており、特図低確率普図低確率状態用のテーブル1が使用される。

【0654】

20

テーブルセット4は、上述したイレギュラー時短である大当り遊技終了後、非確変状態のまま電サポ状態に移行する場合に使用されるものである。大当り終了後、49回目の図柄変動表示までは、特図低確率普図高確率状態用のテーブル2が使用されるが、テーブルセット4では、50回転目の図柄変動表示、すなわち、電サポ状態最後の図柄変動表示では、テーブル7が使用される点において、テーブルセット2とは構成が異なっている点に特徴を有している。すなわち、テーブルセット4によれば、遊技者の有利度が第一の有利度である状態が最後となる転落直前状態では、テーブル4ではなく、テーブル7が使用される。51回目の図柄変動表示が開始されるときには、非電サポ状態に移行しており、特図低確率普図低確率状態用のテーブル1が使用される。

【0655】

30

このように、本実施形態では、上述したイレギュラー時短やイレギュラー確変のように、通常の遊技においては発生し難い状況が生じた場合には、有利な制御状態からより不利な制御状態に転落する直前の図柄変動表示において、特別なテーブルが選択されるように構成されており、その結果、遊技者に違和感やお得感等を付与することができるようになる。

【0656】

図69(f)は、テーブルセットで使用されるテーブルを説明するための図である。

【0657】

本実施形態のテーブルセットで使用されるテーブルには、テーブル1~7の7種類がある。ここで、テーブル1~5については、図9(c)を参照して上述した通りであるので、ここでの説明は省略する。テーブル6は、上述したイレギュラー確変である大当り遊技終了後に移行する特図高確率普図高確率状態における転落直前状態で使用されるテーブルであり、テーブル7は、上述したイレギュラー時短である大当り遊技終了後に移行する特図低確率普図高確率状態における転落直前状態で使用されるテーブルである。

40

【0658】

本実施形態では、各テーブルから選択され得る、タイマ番号に対応する変動時間および装飾図柄表示装置208(表示手段)で行われる制御状態に応じた演出態様については、図9(d)に示すものが使用される。

【0659】

本実施形態で使用されるテーブル1~5の内容については、図10(c)~(e)、図

50

1 1 および図 1 2 を参照して上述した通りであるので、ここでの説明は省略する。

【0660】

図 7 0 (a) は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 6 を示す図であり、図 7 0 (b) は、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 6 を示す図である。これらのテーブル 6 を示す図には、図 9 (d) にも示す、装飾図柄表示装置 2 0 8 (表示手段) で行われる特図高確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0661】

上述のように、テーブル 6 は、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後、確変状態かつ電サポ状態に移行した後、確変状態かつ電サポ状態最後の図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルである。

【0662】

図 7 0 (a) に示す大当たりする図柄変動表示では、必ずタイマ番号 1 (1 秒) の超短縮大当たりが選択される。通常の遊技では、確変状態に移行するのは、1 5 R 特別大当たりにおいて V 入賞があった場合に移行されるのであり、このときに移行された確変状態においては、テーブルセット 1 が選択されるので、確変状態かつ電サポ状態最後 (1 0 0 回転目) の図柄変動表示で大当たりとなる場合には、図 1 2 (c) に示される大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 5 が選択される。そのため、通常であれば、必ずタイマ番号 7 (3 5 秒) のバトル A 勝利が選択されるが、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後に移行した確変状態では、それとは異なる演出が行われるので、演出で違和感を出しつつ、制御上において特別問題のない演出を行うことができる。

【0663】

一方、図 7 0 (b) に示すハズレの図柄変動表示では、必ずタイマ番号 6 (3 0 秒) のバトル A 敗北が選択される。テーブルセット 1 が選択される通常の遊技では、確変状態かつ電サポ状態最後 (1 0 0 回転目) の図柄変動表示でハズレとなる場合には、図 1 2 (d) に示されるハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 5 が選択される。そのため、通常であれば、必ずタイマ番号 5 (1 2 秒) のバトルガセあおり 2 が選択され、リーチ状態となることはないが、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後に移行した確変状態では、必ずリーチ状態となるので、変動時間を長く持たせることができ、確変状態および電サポ状態が終了する直前の状態において、特図 2 の保留をよりを多く発生させることができる場合がある。

【0664】

図 7 0 (c) は、大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 7 を示す図であり、図 7 0 (d) は、ハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 7 を示す図である。これらのテーブル 7 を示す図には、図 9 (d) にも示す、装飾図柄表示装置 2 0 8 (表示手段) で行われる特図低確率普図高確率状態における演出態様が参考までに示されている。

【0665】

上述のように、テーブル 7 は、イレギュラー時短である大当たり遊技終了後、非確変状態のまま電サポ状態に移行した後、電サポ状態最後の図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブルである。

【0666】

図 7 0 (c) に示す大当たりする図柄変動表示では、必ず、タイマ番号 1 (1 秒) の超短縮大当たりが選択される。通常の遊技では、電サポ状態に移行するのは、1 5 R 特別大当たりでない 1 5 R 大当たりにおいて V 入賞することなく大当たり遊技が終了した場合に移行されるのであり、このときに移行された電サポ状態においては、テーブルセット 2 が選択されるので、電サポ状態最後 (5 0 回転目) の図柄変動表示で大当たりとなる場合には、図 1 2 (a) に示される大当たりする図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル 4 が選択される。そのため、通常であれば、必ずバトルを伴うスーパーリーチが行われるが、イレギュラー時短である大当たり遊技終了後に移行した電サポ状態では、それとは異なる演出が行

われるので、演出で違和感を出しつつ、制御上において特別問題のない演出を行うことができる。

【0667】

図70(d)に示すハズレの図柄変動表示では、必ず、タイマ番号2(2秒)の超短縮ハズレが選択される。テーブルセット2が選択される通常の遊技では、電サポ状態最後(50回転目)の図柄変動表示でハズレとなる場合には、図12(b)に示されるハズレになる図柄変動表示の変動時間を決定するためのテーブル4が選択される。そのため、通常であれば、必ずタイマ番号5(12秒)のバトルガセあおり2が選択され、電サポ状態が終了する直前の状態において、特図2の保留をより多く発生させることができる場合があるが、イレギュラー時短である大当り遊技終了後に移行した電サポ状態では、電サポ状態最後の図柄変動表示の変動時間が短時間であるので、電サポ状態が終了する直前の状態において、特図2の保留が発生し難くなり、イレギュラー短縮である大当り遊技後から電サポ状態に移行した場合には遊技者に不利となる場合がある。

10

【0668】

次に、上記第1実施形態～第6実施形態において装飾図柄表示装置208に表示される保留表示として適用可能な保留アイコンについて説明する。図71(a)は、特図1保留表示に用いられる保留アイコンの一例を示す図である。図71(b)は、特図2保留表示に用いられる保留アイコンの一例を示す図である。

【0669】

図71(a)および図71(b)に示すように、制御状態や信頼度に応じて表示する保留アイコンが変化するように構成されている。

20

【0670】

例えば、特図1保留表示に用いられる保留アイコンとしては、図71(a)に示すような保留アイコンが使用される。

【0671】

すなわち、特図低確率普図低確率状態では、例えば、デフォルトの表示態様として白丸の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様としてパンダのキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として番長の顔の保留アイコンが使用される。

【0672】

また、特図低確率普図高確率状態(電サポ状態)では、例えば、デフォルトの表示態様として白丸の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として子パンダのキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として番長のキャラクタの保留アイコンが使用される。電サポ状態におけるデフォルトの保留アイコンの表示態様は、特図低確率普図低確率状態におけるデフォルトの保留アイコンと同じ表示態様となっている。

30

【0673】

また、特図高確率普図高確率状態(確変状態)では、保留アイコンの表示を行わない。

【0674】

また、イレギュラー時短である大当り遊技終了後に移行された電サポ状態では、例えば、デフォルトの表示態様として白色正形状の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として婆のキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として老中のキャラクタの保留アイコンが使用される。

40

【0675】

また、イレギュラー確変である大当り遊技終了後に移行された確変状態では、白色上向き三角形状の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様としてアフロの学生のキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として服が破けた番長のキャラクタの保留アイコンが使用される。

【0676】

このように、特図1保留表示は、保留予告の信頼度に応じて異なるキャラクタの保留ア

50

アイコンが用いられるようになっている。

【0677】

また、例えば、特図2 保留表示に用いられる保留アイコンとしては、図7 1 (b) に示すような保留アイコンが使用される。

【0678】

すなわち、特図低確率普図低確率状態では、例えば、デフォルトの表示態様として白色平行四辺形状の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として緑色平行四辺形状の保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として赤色平行四辺形状の保留アイコンが使用される。特2 保留表示では、特図低確率普図低確率状態において使用する保留アイコンの形状を同一にして信頼度に応じて色のみが異なるようになっている。

10

【0679】

また、特図低確率普図高確率状態（電サポ状態）では、例えば、デフォルトの表示態様として白丸の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として子パンダのキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として番長のキャラクタの保留アイコンが使用される。特2 保留表示で電サポ状態において使用する保留アイコンは、特1 保留表示で電サポ状態において使用する保留アイコンと同じとなっている。

【0680】

また、特図高確率普図高確率状態（確変状態）では、保留アイコンの表示を行わない。

20

【0681】

また、イレギュラー時短である大当たり遊技終了後に移行された電サポ状態では、例えば、デフォルトの表示態様として白色ひし形状の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として右側を向いたサポハニのキャラクタの保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として左側を向いたサポハニのキャラクタの保留アイコンが使用される。イレギュラー時短である大当たり遊技終了後に移行された電サポ状態では、信頼度に応じてキャラクタの向いている方向が異なるような保留予告の表示態様となっている。

【0682】

また、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後に移行された確変状態では、白色下向き三角形状の保留アイコンが使用され、信頼度低の保留予告の表示態様として「八代将軍」の保留アイコンが使用され、信頼度高の保留予告の表示態様として主人公の殿様の保留アイコンが使用される。

30

【0683】

このように、本実施形態では、イレギュラー時短である大当たり遊技終了後に移行された電サポ状態、および、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後に移行された確変状態において、保留予告アイコン（先読み保留アイコン）の表示態様が変化可能に構成されている。

【0684】

なお、本実施の形態において、信頼度高の保留予告アイコンが大当たり確定の保留予告アイコンであってもよく、また、15R 特別大当たり確定の保留予告アイコンであってもよい。この場合、15R 特別大当たり確定の保留予告アイコンは、第一の演出の一例といえることができる。

40

【0685】

また、本実施形態では、イレギュラー時短である大当たり遊技終了後に移行された電サポ状態、および、イレギュラー確変である大当たり遊技終了後に移行された確変状態において、専用の保留アイコンを使用してこれを表示するようにしたが、このような専用の保留アイコンを用いないようにしてもよい。

【0686】

また、これらの保留アイコンを、上述した変動アイコンとして使用することも可能であ

50

る。

【0687】

また、本実施形態では、特1保留表示と特2保留表示とで一部において共通の保留アイコンを用いるようにしたが、全部において共通で用いるようにしてもよく、また、特1保留表示と特2保留表示とで共通の保留アイコンがなくてもよい。

【0688】

また、特1保留表示と特2保留表示との間で、保留アイコンの表示態様の变化の法則に共通性を持たせるようにしてもよく、共通性を持たせないようにしてもよい。

【0689】

また、本実施形態では、大当り遊技において第三の遊技条件（あるいは、第一の条件）が成立したときに大当り遊技終了後に確変状態となる構成であるため、大当り遊技終了後に確変確定となる保留アイコンは出現しないように構成されている。

【0690】

また、本実施形態では、確変状態において保留アイコンの表示を行わないように構成されているが、保留アイコンの表示を行わない制御状態および保留アイコンの表示を行う制御状態については、任意に設定することができる。例えば、特図低確率普図高確率状態において保留アイコンを表示しないようにすることも可能であるし、特図高確率普図高確率状態において保留アイコンを表示するようにしてもよい。また、本実施形態では、上述したように制御状態に応じて保留アイコンを表示しないようにしていたが、制御状態にかかわらず保留アイコンの表示が行われるように構成されていてもよい。

【0691】

また、本実施形態において、変動アイコンを表示する場合において、上述した保留アイコンを使用することにより、制御状態に応じた変動アイコンを表示することもできる。また、変動アイコンを表示しない制御状態を設定することも可能である。

【0692】

また、本実施形態において、変動遊技が優先されない特図1に係る保留アイコンについて、電サポ状態と確変状態とで同じ保留アイコンを用いるようにしてもよいし、異なる保留アイコンを用いるようにしてもよい。

【0693】

〔第7実施形態〕

次いで、本発明の第7実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【0694】

図72は、アタッカユニット2340の正面を表す図であり、図73は、アタッカユニット2340を背面から見た図である。

【0695】

アタッカユニット2340は、第一の変入賞手段の一例としての第1可変入賞口234aと第二の変入賞手段の一例としての第2可変入賞口235aとを備え、図3に示される第1可変入賞口234と第2可変入賞口235に代えて、例えば、遊技盤200における遊技領域124の右下に取り付けられるものである。

【0696】

アタッカユニット2340は、例えば、平板状からなり、遊技盤200の前面に取り付けるための取付ベース2340aと、この取付ベース2340aの前面に対して所定間隔をあけて取り付けられる装飾部材2340bとを備えている。

【0697】

取付ベース2340aには、上端近傍の略中央に方形状の開口が開設されており、この開口を覆うように板状の第一の扉部材2341aが取り付けられている。第一の扉部材2341aは、その下端辺が取付ベース2340aに軸支されており、取付ベース2340aの後側に取り付けられたソレノイドSOL1の駆動によって、前方に開閉自在となっている。ソレノイドSOL1は、上述した各種ソレノイド332に含まれるものであり、駆

10

20

30

40

50

動回路 3 3 4 によって駆動される。本実施形態では、上述したようにして第 1 可変入賞口 2 3 4 a が構成されている。

【0 6 9 8】

また、取付ベース 2 3 4 0 a と装飾部材 2 3 4 0 b との間には、後述する第 2 可変入賞口 2 3 5 a が形成されている。以下に、第 2 可変入賞口 2 3 5 a の構成について、図 7 4 (a) および図 7 4 (b) を参照しながら詳述する。図 7 4 は、第 2 可変入賞口 2 3 5 a の内部構造について説明する図であって、図 7 4 (a) は、可変入球手段の一例としての V シャッタ 2 3 5 2 a が閉状態となっていること示す図であり、図 7 4 (b) は、V シャッタ 2 3 5 2 a が開状態となっていることを示す図である。なお、図 7 4 (a) および図 7 4 (b) では、第 2 可変入賞口 2 3 5 a の内部構造について容易に説明するために、装飾部材 2 3 4 0 b を透過して表している。

10

【0 6 9 9】

図 7 4 (a) および図 7 4 (b) に示すように、装飾部材 2 3 4 0 b は、底面 2 3 4 0 c と上面 2 3 4 0 d と側面 2 3 4 0 e とを有する壁面が板面 2 3 4 0 f の裏面から後方に立設されてなる。装飾部材 2 3 4 0 b は、壁面により遊技球が転動可能な第一の転動領域 S P 1 と第二の転動領域 S P 2 とが形成され、その後方の開放部分は取付ベース 2 3 4 0 a の前面によって閉塞される。

【0 7 0 0】

第一の転動領域 S P 1 は、上方が開放されており、当該開放部分を覆うように板状のシャッタ部材 2 3 5 1 a が取付ベース 2 3 4 0 a に対して奥行き方向に進退自在に設けられている。シャッタ部材 2 3 5 1 a は、ソレノイド S O L 2 (図 7 3 参照) の駆動によって変位可能に構成されている。ソレノイド S O L 2 は、上述した各種ソレノイド 3 3 2 に含まれるものであり、駆動回路 3 3 4 によって駆動される。すなわち、本実施形態では、シャッタ部材 2 3 5 1 a が取付ベース 2 3 4 0 a に対して前方に進出した状態 (閉状態) となっているときは第一の転動領域 S P 1 が閉塞されて、遊技球の第一の転動領域 S P 1 への進入が阻止され、後方に後退した状態 (開状態) となっているときは第一の転動領域 S P 1 が開放されて、遊技球の第一の転動領域 S P 1 への進入が許容される。

20

【0 7 0 1】

第一の転動領域 S P 1 と第二の転動領域 S P 2 とを連絡する位置には、遊技球の通過を検出する入賞カウントスイッチ S W 1 が配設されており、第一の転動領域 S P 1 に進入した遊技球が、底面 2 3 4 0 c 上を転動して左方向に案内されると、この入賞カウントスイッチ S W 1 を通過する。入賞カウントスイッチ S W 1 は、上述した各種センサ 3 2 0 に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路 3 2 2 に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が入賞カウントスイッチ S W 1 への遊技球の通過を検出すると、第 2 可変入賞口 2 3 5 a への入賞を検知するとともに、当該入賞に基づく賞球を払い出すための処理を行う。

30

【0 7 0 2】

入賞カウントスイッチ S W 1 を通過した遊技球は、第二の転動領域 S P 2 に案内される。第二の転動領域 S P 2 は、下方に V 通路 2 3 4 0 g (以下、第一の領域ということがある。) と一般通路 2 3 4 0 h とを左右方向に並設し、受け入れた遊技球をいずれかの通路に案内して下方に排出するように構成されている。V 通路 2 3 4 0 g には、検出手段の一例としての V 通過スイッチ S W 2 が配設されており、V 通路 2 3 4 0 g に案内された遊技球がこの V 通過スイッチ S W 2 を通過するように構成されている。このように、V 通路 2 3 4 0 g は、少なくとも第 2 可変入賞口 2 3 5 a に進入した遊技球が進入可能な位置に設けられた領域であるといえることができる。V 通過スイッチ S W 2 は、上述した各種センサ 3 2 0 に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路 3 2 2 に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過を検出すると、V 通路 2 3 4 0 g を遊技球が通過したとして上述した第三の遊技条件 (もしくは、第一の条件) が成立したと判定することができる。また、V 通路 2 3 4 0 g の上方を覆うように板状の V シャッタ 2 3 5 2 a が取付ベース 2 3 4 0 a に対して

40

50

奥行き方向に進退自在に設けられている。Vシャッタ23521aは、ソレノイドSOL3（図73参照）の駆動によって変位可能に構成されている。ソレノイドSOL3は、上述した各種ソレノイド332に含まれるものであり、駆動回路334によって駆動される。すなわち、本実施形態では、図74（a）に示すように、Vシャッタ2352aが取付ベース2340aに対して前方に進出した状態（閉状態）となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が阻止され、第二の転動領域SP2に進入した遊技球は、Vシャッタ2352aの上面を転動して一般通路2340hに案内される。一方、図74（b）に示すように、Vシャッタ2352aが取付ベース2340aに対して後方に後退した状態（開状態）となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が許容され、第二の転動領域SP2に進入した遊技球は、V通路2340gに案内される。また、一般通路2340hには、排出球検出スイッチSW3が配設されており、一般通路2340hに案内された遊技球がこの排出球検出スイッチSWを通過するように構成されている。排出球検出スイッチSW3は、上述した各種センサ320に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路322に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部300のCPU304が排出球検出スイッチSW3への遊技球の通過を検出すると、一般通路2340hを遊技球が通過したことを検知する。

10

【0703】

本実施形態では、上述したように構成することによって、例えば、入賞カウントスイッチSW1の遊技球の通過数と、V通過スイッチSW2および排出球検出スイッチSW3の通過数とで遊技球の第2可変入賞口235aへのイン／アウトを監視することにより、不正にV通路2340gへ遊技球を通過させることを監視することができる場合がある。不正な行為は、例えば、糸付き球や規定よりもサイズの大きい遊技球（いわゆる、デカ球）を利用した行為等が挙げられる。

20

【0704】

また、本実施形態では、上述した構成により、第2可変入賞口235aに進入した遊技球のみがV通路2340gに進入可能であって、第1可変入賞口234aに進入した遊技球は、V通路2340gに進入不可能に構成されている。

【0705】

続いて、上述したアタッカユニット2340を備えたパチンコ機の大当たり遊技の1ラウンドの開始から終了までにおける第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）、および、Vシャッタ2352aの各動作タイミングについて、図75を参照しながら説明する。

30

【0706】

図75は、大当たり遊技の1ラウンドの開始から終了までにおける第1可変入賞口234a、第2可変入賞口235a、および、Vシャッタ2352aの各動作タイミングを示すタイミングチャートである。

【0707】

最初に、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が開閉動作するラウンドにおける第1可変入賞口234aの動作タイミングについて説明する。

【0708】

図75（a）に示すように、ラウンドが開始すると、t0のタイミングでソレノイドSOL1がONとなって第一の扉部材2341aが閉状態（以下、第五の状態ということがある。）から開状態（以下、第六の状態ということがある。）に変位する。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、t4のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、ラウンド後閉鎖時間（第一の閉鎖時間：例えば、1.5秒）が設定される。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過してt6のタイミングとなるとラウンドが終了する。なお、第1可変入賞口234aにはVシャッタが備えられていないので、図75（b）に示すように、Vシャッタに関する作動は行われない。

40

【0709】

50

次に、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が開閉動作するラウンドであって、第2可変入賞口235aが長時間開放（例えば、最大25秒開放：ロング開放）するラウンド（例えば、上述した15R特別大当りにおける15ラウンド目）における第2可変入賞口235aおよびVシャッタ2352aの各動作タイミングについて説明する。

【0710】

図75（c）および図75（d）に示すように、ラウンドが開始すると、t0のタイミングでソレノイドSOL2がONとなってシャッタ部材2351aが閉状態（以下、第一の状態ということがある。）から開状態（以下、第二の状態ということがある。）に変位するとともに、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態（以下、第三の状態ということがある。）から開状態（以下、第四の状態ということがある。）に変位する。このとき、第一のV開放時間（例えば、0.1秒）が設定される。そして、第一のV開放時間が経過してt1のタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位する。このとき、第一のV閉鎖時間（例えば、3秒）が設定される。そして、第一のV閉鎖時間が経過してt3のタイミングになると、再び、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、t4のタイミングでソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態に変位する。このとき、第一のV開放時間（例えば、0.1秒）が設定されるとともに、ラウンド後閉鎖時間（第一の閉鎖時間）が設定される。そして、第一のV開放時間が経過してt5のタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位する。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過してt6のタイミングとなるとラウンドが終了する。上述したVシャッタ2352aの開閉動作は、例えば、主制御部300のROM406に記憶されている第一の開放パターンデータに基づいて行われている。

【0711】

次に、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が開閉動作するラウンドであって、第2可変入賞口235aが短時間開放（例えば、最大0.1秒開放：短開放）するラウンド（例えば、上述した15R大当りにおける15ラウンド目）における第2可変入賞口235aおよびVシャッタ2352aの各動作タイミングについて説明する。

【0712】

図75（e）および図75（f）に示すように、ラウンド開始すると、t0のタイミングでソレノイドSOL2がONとなってシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位するとともに、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。このとき、上述した第一のV開放時間が設定される。そして、第一のV開放時間が経過してt1のタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位するが、第2可変入賞口235aの開放時間も0.1秒であるため、同じくt1のタイミングでソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態に変位する。このとき、ラウンド後閉鎖時間（第一の閉鎖時間）が設定される。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過してt2のタイミングとなるとラウンドが終了する。なお、この場合においても、Vシャッタ2352aの開閉動作は、上述した第一の開放パターンデータに基づいて行われる。しかしながら、図75（f）に示すタイミングチャートで鎖線で示すように、Vシャッタ2352aが再び開状態となる前にt2のタイミングとなってラウンドが終了してしまうため、V通路2340gへの遊技球の通過のチャンスはラウンド開始直後の第一のV開放時間のきわめて短い期間しかない。このように、第2可変入賞口235aが短開放するラウンドにおいて、仮に遊技球が第2可変入賞口235aに入賞した場合であっても、上述したようにしてV通路2340gへの遊技球の通過を困難にして、意図しない制御状態への移行を抑制するようにしている。一方で、第2可変入賞口235aが短開放した場合であっても、Vシャッタ2352aが開状態とされるので、V通路2340gへの遊技球の通過の機会は確保される。また、第2可変入賞口235aがロング開放するラウンドであっても、短開

放するラウンドであっても、Vシャッタ2352aの開閉パターンを決定するためのデータとして同一の開放パターンデータを使用するため、例えば、特別大当りであるか否かによって使用するデータを切り替えるなどの制御負担が軽減される。

【0713】

なお、上述した動作タイミングは、可変入賞口が2つ設けられたパチンコ機に適用したものであるが、例えば、第2可変入賞口235aのようにV通路を有する可変入賞口を1つだけ設けたパチンコ機においては、例えば、V通路を通過可能にして第三の遊技条件（第一の条件）を成立させるか否かを決定するためのラウンドについては、図75（c）および（d）又は図75（e）および（f）に示すような動作を行わせ、それ以外のラウンドについては、図75（a）および（b）に示すような動作を行わせることで、同様の機能を実現させることができる。

10

【0714】

以上説明した第1実施形態～第7実施形態のパチンコ機では、変動時間の一部流用により遊技状態と、テーブルセット（変動時間を決定する際に用いるデータ）との関係がイレギュラーとなる場合であっても、違和感を低減する効果と、その効果の真逆になる、イレギュラーとなった場合でも面白い挙動を示す効果との双方の効果を奏する。

【0715】

すなわち、変動時間による演出の違和感を防止できる場合がある。より具体的には、一部の変動時間を利用することにより、遊技状態とテーブルセットとの関係がイレギュラーになったとしても、違和感がない演出を行うことができる場合がある。一方、遊技状態とテーブルセットとの関係がイレギュラーであることを演出に利用して、遊技の興趣を向上させることができる場合もある。

20

【0716】

また、大当り図柄は、遊技状態と関連するものであるため、大当り図柄と、テーブルセットを対応付けることができる。また、イレギュラーとなるテーブルセットを選択することで遊技にメリハリをつけることができる場合がある。また、大当り遊技状態中は、アタッカに遊技球を入賞させるため遊技球を発射している状態である。よって第三の条件（あるいは、第一の条件）を成立させやすい場合がある。

【0717】

なお、上記実施形態では、遊技状態が切り替わる前に専用のテーブル（例えば、テーブル5やテーブル4）を使用しているが、専用のテーブルを使用する時期は任意に設定することができ、例えば、テーブルセットにより遊技状態の切り替わり時の1回転目に専用のテーブルを使用するようにしてもよい。

30

【0718】

また、装飾図柄表示装置208（演出表示手段）による演出を例にとって説明したが、可動体や、ランプ、音声による演出に適用してもよい。

【0719】

また、専用のサブ演出モードを用い、変動時間に関する違和感をなくしつつ、特殊な状態であることを報知できる演出を行うようにしてもよい。

【0720】

また、可動体の動作確率もイレギュラー状態下では控える構成であってもよいし、逆に出現率を上げてイレギュラー状態の報知を行うようにしてもよい。すなわち、違和感なく、もしくはあえて報知して目立たせる、のいずれかの効果を優先して設定すればよい。

40

【0721】

また、電サポが付かない大当り図柄が停止されると、大当り遊技開始前の遊技状態が特図低確率普図低確率状態であった場合には、大当り遊技終了後も普図低確率状態（非電サポ状態）を維持するようにし、大当り遊技開始前の遊技状態が特図高確率普図低確率状態（電サポ状態）であった場合には、普図高確率状態に移行するようにしてもよい。また、電サポが付かない大当り図柄は、主に普図高確率状態で抽選される特図2では選ばれない図柄にしてもよい。こうする場合には、大当り図柄と大当り時の遊技状態により、大当り

50

遊技後の遊技状態を決定し（結果として異なる場合があるが）、大当たり終了後の変動時間グループ（テーブルセット）を決めるようにしてもよい。

【0722】

さらに、イレギュラーが確実に生じないように構成してもよい。例えば、第2実施形態において、第三の条件が成立し（特図1における特図C又はDの当選）、かつ第一の条件も成立（第2可変入賞口235（第2のアタッカ）への入賞）する特殊状態（イレギュラー状態）は、第2可変入賞口235（所定の入賞領域）が第一の条件下では入賞不可能な構成（例えば、開放しない、あるいは15ラウンドに到達しない等）にしてもよい。

【0723】

また、いずれの実施形態も、15ラウンドでは第2可変入賞口235（第2のアタッカ）が開放するが、この第2のアタッカを廃止し、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）のみとしてもよい。この場合には、右打ちは必要なくなり、15ラウンド目に第1可変入賞口234に入賞することで、第三の条件が成立する。また、反対に、第1のアタッカを廃止し、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）のみとしてもよい。この場合には、大当たり遊技中は、常に右打ちの必要があり、15ラウンド目に第2可変入賞口235に入賞することで、第三の条件が成立する。

【0724】

また、上記実施形態では、1～14ラウンド目に第1可変入賞口234（第1のアタッカ）を開放し、15ラウンド目に第2可変入賞口235（第2のアタッカ）を開放するように構成しているが、どのラウンドでいずれの可変入賞口を開放させるかは適宜設定することができ、例えば、第2可変入賞口235を開放させるラウンドを最後のラウンド以外のラウンドとしてもよい。また、大当たり図柄の種類に応じてどのラウンドでいずれの可変入賞口を開放させるかを決定するように構成されていてもよい。

【0725】

また、上記実施形態では、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）の開放時間を、大当たり図柄の種類により、容易に入賞できる十分な時間（例えば、25秒間）と、入賞が困難なきわめて短い時間（例えば、0.1秒間）とのいずれにするかを決定するようにしたが、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）のラウンド毎の開放時間を、大当たり図柄の種類により、容易に入賞できる十分な時間と、入賞が困難なきわめて短い時間とのいずれにするかを決定するようにしてもよい。例えば、大当たり図柄により、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）が開放するすべてのラウンドにおいて、第1可変入賞口234の開放時間をきわめて短時間（例えば、0.1秒間）にし、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）の開放時間を、容易に入賞できる十分な時間（例えば、25秒間）にして、大当たり遊技における出玉を抑えて確変状態に移行させるような仕様にする事等も可能であり、遊技設計を自由に行うことができる。

【0726】

また、上記実施形態において、15R特別大当たりではない15R大当たりにおいてほとんど入賞の可能性がない第2可変入賞口235（第2のアタッカ）に入賞した場合にエラー報知するようにしてもよい。これにより、例えば、不正入賞させたような場合に、容易にこれを遊技場の店員等に知らせることができるようになる。

【0727】

また、上記実施形態では、第1特図始動口230と第2特図始動口232とは入球ルートが異なっており、通常の遊技では、実質的に4つまでしか保留することができないように構成されたパチンコ機に適用したが、例えば、入球口を共通にして、その後のルートを第1特図始動口230と第2特図始動口232とで交互に振り分けるように構成して、通常の遊技状態においても、第1特図用と第2特図用とで合計8つの変動遊技の保留を可能にし、その上で上述した入賞順変動を実行するように構成した、通常時8個保留入賞順変動機（いわゆる、8チャンス機）にも適用することができる。

【0728】

また、上記実施形態では、第一の演出と第二の演出を行う構成のものを示したが、第二

10

20

30

40

50

の演出を行わず、第一の演出のみを行う構成としてもよい。

【0729】

また、上記実施形態において、例えば、特図低確率普図低確率状態を経由しないで大当たりが連続して発生した回数（連荘回数）を装飾図柄表示装置208等に表示するように構成してもよい。また、上述したイレギュラー時短やイレギュラー確変から移行した遊技状態（確変状態や電サポ状態）で大当たりした場合に表示される連荘回数の表示態様を特別な表示態様にすることも可能である。また、このような特別な表示態様で連荘回数の表示を行わないようにしてもよい。

【0730】

また、上記実施形態において、演出内容を説明する表示であるチュートリアル演出を行ってもよく、このチュートリアル演出を予告として機能させることもできる。この場合には、当該チュートリアル演出が第一の演出および第二の演出の一例とすることも可能である。例えば、「777で大当たりしたらVアタッカが開きやすくなるぞ」といった内容の表示や、「7のリーチは超激アツ」といった内容の表示等が行われた後に、15R特別大当たりとなった場合のこれらの表示は第一の演出として採用し得るものである。また、これらの表示と他の演出とを組み合わせることによって第一の演出および第二の演出として機能させることも可能である。例えば、第一の予告と第二の予告は、それぞれ単独で実行された場合には大当たり確定とはならないが、第一の予告および第二の予告の双方が実行されると15R特別大当たり確定となるような場合には、これらの第一の予告および第二の予告が第一の演出の一例に相当するといえることができる。また、例えば、第三の予告と第四の予告は、それぞれ単独で実行された場合には大当たり確定とはならないが、第三の予告および第四の予告の双方が実行されると15R特別大当たりではない15R大当たり確定となるような場合には、これらの第三の予告および第四の予告が第二の演出の一例に相当するといえることができる。もちろん3つ以上の予告を組み合わせることで第一の演出あるいは第二の演出とすることも可能である。

【0731】

次に、本発明の概念について、図76を参照しながら説明する。

【0732】

図76は、本発明の概念について説明する図である。

【0733】

具体的には、図76(a)は、例えば、これまでの実施形態で説明したように、装飾図柄表示装置208に、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）する等、大当たり遊技中に第三の遊技条件が成立困難であることを示唆する第一の演出Aが実行された後、例えば、図74に示される、第2可変入賞口235a内の確変領域に設けられたV通過スイッチSW2を遊技球が通過（第三の遊技条件が成立）することなく（第一の要件を満たして）、大当たり遊技が終了する（第三の要件を満たす）ことによって第一の条件が成立したときの様子を示している。なお、以下の説明において、図3に示される第2可変入賞口235への入賞があった場合に第三の遊技条件が成立するような実施態様である場合にも、同様に適用できることは言うまでもない。また、本実施形態では、V通過スイッチSW2を、確変領域スイッチと称することがある。

【0734】

このような場合には、大当たり遊技の終了演出として、大当たり遊技後に第一の遊技状態（電サポ状態：特図低確率普図高確率状態）に移行する旨の演出が実行（図76(a)においては、第一の演出Bが実行）された後、大当たり遊技が終了して第一の遊技状態に移行する。ここで、第一の演出Bに代表されるような、大当たり遊技後に第一の遊技状態に移行する旨を少なくとも示唆する演出を第一の演出といえることがある。以下の説明でも同様である。

【0735】

図76(a)について換言すれば、確変領域非通過開放パターンに関連する演出が実行された後、確変領域への遊技球の通過がないと、非確変である遊技状態に移行する旨の演

10

20

30

40

50

出（第一の演出）が行われた後、非確変の遊技状態に移行するという概念が示されているといえる。なお、本実施形態では、確変領域を高確率変動決定領域といえる。また、確率変動機能作動領域といえる。

【0736】

また、図76（b）は、例えば、これまでの実施形態で説明したように、装飾図柄表示装置208に、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）する等、大当り遊技中に第三の遊技条件が成立しやすいことを示唆する第二の演出Aが実行された後、V通過スイッチSW2を遊技球が通過（第三の遊技条件が成立）して、大当り遊技が終了したときの様子を示している。なお、第二の演出Aは、大当り遊技中に第三の遊技条件が成立しやすいことを明示的に報知する態様での演出であってもよい。

10

【0737】

このような場合には、大当り遊技の終了演出として、大当り遊技後に第二の遊技状態（確変状態：特図高確率普図高確率状態）に移行する旨の演出が実行（図76（b）においては、第二の演出Bが実行）された後、大当り遊技が終了して第二の遊技状態に移行する。ここで、第二の演出Bに代表されるような、大当り遊技後に第二の遊技状態に移行する旨を少なくとも示唆する演出を第二の演出といえる。以下の説明でも同様である。なお、第二の演出は、大当り遊技後に第二の遊技状態に移行することを表す演出を行うものであってもよい。

【0738】

20

図76（b）について換言すれば、確変領域通過開放パターンに関連する演出が実行された後、確変領域への遊技球の通過があった場合には、確変である遊技状態に移行する旨の演出（第二の演出）が行われた後、確変の遊技状態に移行するという概念が示されているといえる。

【0739】

また、図76（c）は、例えば、これまでの実施形態で説明したように、装飾図柄表示装置208に、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで停止表示（確定表示）する等、大当り遊技中に第三の遊技条件が成立困難であることを少なくとも示唆する第一の演出Aが実行された後、V通過スイッチSW2を遊技球が通過（第三の遊技条件が成立）して（第二の要件を満たして）、大当り遊技が終了することによって第二の条件が成立したときの様子を示している。なお、第一の演出Aは、大当り遊技中に第三の遊技条件が成立困難であることを表す演出であってもよい。

30

【0740】

このような場合でも、大当り遊技の終了演出として、大当り遊技後に第一の遊技状態に移行する旨の演出（第一の演出）が実行（図76（c）においては、第一の演出Bが実行）される。

【0741】

図76（c）について換言すれば、確変領域非通過開放パターンに関連する演出が実行された後は、確変領域への遊技球の通過があった場合でも、非確変である遊技状態に移行する旨の演出が行われ、その後に確変の遊技状態に移行するという概念が示されているといえる。

40

【0742】

図76（c）に示される概念が実現されることによれば、例えば、第三の遊技条件が成立困難な大当り遊技において、V通過スイッチSW2に対して遊技球を手で通過させるいわゆる手入れや、糸付き球あるいは規定の大きさよりも大きい遊技球（デカ球）を用いたゴト行為等の不正行為が行われた場合に、不正を行った遊技者に対して第三の遊技条件の成立に失敗したと思わせることができる場合がある。あるいは、不正を行った遊技者に対して、不正行為が検知されたと思わせることができる場合もある。これにより、不正行為の抑止力が働き、惹いては、遊技店の不利益を防止することができる場合がある。

【0743】

50

以下、図 7 6 を示して上述した発明の概念に適用可能な実施形態について、いくつか説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明の概念に含まれるものの一例に過ぎないものであり、発明の範囲はこれらに限定されるものではないことは言うまでもない。

【0744】

〔第 8 実施形態〕

本発明の第 8 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機 100 は、図 7 4 に示されるアタッカユニット 2340 を備えたものを例に説明するが、もちろん、図 3 に示すような遊技盤 200 を備えたパチンコ機 100 にも本実施形態を適用することもできる。

【0745】

図 7 7 (a-1) は、第 8 実施形態のパチンコ機における特図 1 の停止図柄態様 (第 1 の図柄態様) の一例を示したものであり、図 7 7 (a-2) は、第 8 実施形態のパチンコ機における特図 2 の停止図柄態様 (第 1 の図柄態様) の一例を示したものである。

【0746】

図 7 7 (a-1) にも図 7 7 (a-2) にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 F」の 6 種類の特図が示されている。

【0747】

第 8 実施形態でも、特図 1 の停止図柄態様と、特図 2 の停止図柄態様は共通している。また、第 8 実施形態では、大当りはいずれも 16 ラウンドの電サポ付きの大当りであるが、特図 2 では大当り図柄は総て確変獲得を予定した大当り (特別大当り) である。一方、特図 1 では「特図 A」と「特図 C」のみが確変を予定した大当り (特別大当り) であり、「特図 B」と「特図 D」は、確変獲得を予定していない大当りである。このように、第二の遊技状態に移行しやすい第二の大当り遊技状態が開始される特別大当りとなる特図 1 における「特図 A」と「特図 C」や特図 2 における「特図 A」～「特図 D」を第二の図柄という場合があり、確変獲得を予定していない (すなわち、第二の遊技状態に移行し難い) 第一の大当り遊技状態が開始される大当りとなる特図 1 における「特図 B」と「特図 D」を第一の図柄という場合がある。

【0748】

図 7 7 (b-1) は、特図 1 の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示したものであり、図 7 7 (b-2) は、特図 2 の大当り遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当り遊技後に移行される遊技状態について示したものである。

【0749】

特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当り遊技では、1 ラウンド～15 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a (第 1 のアタッカ) が 29.0 秒開放し、16 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a (第 2 のアタッカ) が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 1 における特図 A は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当りであることを示す図柄である。

【0750】

特図 1 において特図 B が表示されて移行される大当り遊技では、1 ラウンド～15 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a (第 1 のアタッカ) は 29.0 秒開放し、16 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a (第 2 のアタッカ) は 0.1 秒しか開放しない。すなわち、特図 1 における特図 B は、1 ラウンド～15 ラウンドまでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、16 ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質 15 ラウンド大当りであることを示す図柄である。

【0751】

特図 1 において特図 C が表示されて移行される大当り遊技では、1 ラウンド～4 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a (第 1 のアタッカ) は 29.0 秒開放するが、5 ラウンド～15 ラウンドまでは、第 1 可変入賞口 234a (第 1 のアタッカ) は 0.1 秒しか開

10

20

30

40

50

放しない。また、16ラウンドでは、第2の可変入賞口235a（第2のアタッカ）は29.0秒開放する。すなわち、特図1における特図Cは、1ラウンド～4ラウンドおよび16ラウンドでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、5ラウンド～15ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質5ラウンド大当りであることを示す図柄である。

【0752】

特図1において特図Dが表示されて移行される大当り遊技では、1ラウンド～4ラウンドまで、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）は29.0秒開放するが、5ラウンド～15ラウンドまでは、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）は0.1秒しか開放しない。また、16ラウンドでは、第2の可変入賞口235a（第2のアタッカ）は0.1秒しか開放しない。すなわち、特図1における特図Dは、1ラウンド～4ラウンドでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、5ラウンド～16ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質4ラウンド大当りであることを示す図柄である。

【0753】

特図2において特図A～Dが表示されて移行される大当り遊技では、1ラウンド～15ラウンドまで、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が29.0秒開放し、16ラウンドでは、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が29.0秒開放する。すなわち、特図2における特図A～Dは、1ラウンド～16ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な16ラウンド大当りであることを示す図柄である。

【0754】

本実施形態では、上記いずれの図柄による大当り遊技においても、16ラウンドとなって、第2可変入賞口235aの開放中に入球した遊技球が第2可変入賞口235a内の確変領域に設けられたV通過スイッチSW2を通過すると確変作動領域がONとなり、大当り遊技終了後、150回の図柄変動表示が行われる間、第二の遊技状態の一例である特図高確率普図高確率状態が維持される。一方、大当り遊技において、V通過スイッチSW2を遊技球が通過しなかった場合は、確変作動領域がONとならず（確変作動領域がOFFのままであり）、大当り遊技終了後、100回の図柄変動表示が行われる間、第一の遊技状態の一例である特図低確率普図高確率状態が維持される。

【0755】

第8実施形態では、16ラウンド目に第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）のV通過スイッチSW2を遊技球が通過することで、第三の遊技条件が成立する。したがって、特図1の特図B、Dによる大当りは、確変獲得の可能性は0%ではないものの、その可能性は極めて低く、確変獲得を予定していない大当りといえることができる。一方、特図1の特図A、Cによる大当りは、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V通過スイッチSW2への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りといえることができる。

【0756】

また、特図2において特図A～Dが表示されて移行される大当り遊技でのアタッカの作動は、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じである。したがって、特図2の大当り図柄（特図A～D）による大当りはいずれも、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V通過スイッチSW2への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りといえることができる。なお、特図2における特図A～Dによる大当りに関するアタッカの作動について、特図1における特図Aによる大当りに関するアタッカの作動態様とは異なってもよい。

【0757】

このように、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技状態を第一の大当り遊技状態といえることがあり、第三の遊技条件が成立しやすく、第一の大当り遊技状態よりも第二の遊技状態が開始されやすい大当り遊技状態を第二の大当り遊技状態といえることがある。

【0758】

図78(a)は、第1可変入賞口234aおよび第2可変入賞口235aの外観構成を概略的に表した図であり、図78(b)は、第1可変入賞口234aおよび第2可変入賞口235aの内部構成を概略的に表した図である。また、図78(c)は、Vシャッタ2352aが開状態となっていることを概略的に表した図であり、図78(d)は、Vシャッタ2352aが閉状態となっていることを概略的に表した図である。また、図78(e)は、第一の可変入賞口および第二の可変入賞口の別の態様の外観を概略的に表した図である。

【0759】

図78(a)および図78(b)に示すように、第1可変入賞口234aの内部には、第1可変入賞口234aに入球した遊技球を検出する入賞カウントスイッチSW4が設けられている。入賞カウントスイッチSW4を通過した遊技球は、排出通路に案内されてパチンコ機100外に排出されるようになっている。入賞カウントスイッチSW4は、上述した各種センサ320に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路322に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部300のCPU304が入賞カウントスイッチSW4への遊技球の通過を検出すると、第1可変入賞口234aへの入賞を検出するとともに、当該入賞に基づく賞球を払い出すための処理を行う。なお、第2可変入賞口235aの内部構成については、第7実施形態において説明したのと同様であるため、符号を同一にして説明を省略する。

【0760】

第2可変入賞口235aは、図78(c)に示すように、Vシャッタ2352aが開状態となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が許容され、入賞カウントスイッチSW1を通過して第二の転動領域SP2に進入した遊技球がV通過スイッチSW2を通過してV通路2340gに案内される。また、第2可変入賞口235aは、図78(d)に示すように、Vシャッタ2352aが閉状態となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が阻止され、入賞カウントスイッチSW1を通過して第二の転動領域SP2に進入した遊技球は、Vシャッタ2352aの上面を転動し、排出球検出スイッチSW3を通過して一般通路2340hに案内される。

【0761】

本実施形態では、第一の可変入賞口および第二の可変入賞口を上述した構成としているが、図78(e)に示されるように、第一の可変入賞口および第二の可変入賞口として、第1可変入賞口234bおよび第2可変入賞口235bを適用してもよい。

【0762】

第1可変入賞口234bの内部には、第1可変入賞口234bに入球した遊技球を検出する第一の通過検出スイッチSW5および第二の通過検出スイッチSW6が備えられている。第1可変入賞口234bに入球した遊技球は、第一の通過検出スイッチSW5および第二の通過検出スイッチSW6のいずれか一方を通過してパチンコ機100外に排出されるようになっている。

【0763】

第2可変入賞口235bの内部には、第2可変入賞口235bに入球した遊技球を検出する第三の通過検出スイッチSW7および第四の通過検出スイッチSW8が備えられている。第2可変入賞口235bに入球した遊技球は、第三の通過検出スイッチSW7および第四の通過検出スイッチSW8のいずれか一方を通過してパチンコ機100外に排出されるようになっている。

【0764】

第一の通過検出スイッチSW5～第四の通過検出スイッチSW8は、以下のようにして機能させることが可能である。

【0765】

すなわち、例えば、(1)第一の通過検出スイッチSW5～第四の通過検出スイッチSW8を入賞カウントスイッチとして機能させるとともに、第一の通過検出スイッチSW5

10

20

30

40

50

および第三の通過検出スイッチSW7を通過した遊技球を一般通路に案内するように構成する一方、第二の通過検出スイッチSW6および第四の通過検出スイッチSW8を通過した遊技球を、例えば、図78(c)および図78(d)に示すような内部構成によって、V通路および一般通路のいずれか一方に案内する構成としてもよい。なお、第二の通過検出スイッチSW6および第四の通過検出スイッチSW8の少なくともいずれか一方を一般通路に案内するように構成して、他方を図78(c)および図78(d)に示すような内部構成によって、V通路および一般通路のいずれか一方に案内する構成としてもよい。

【0766】

また、(2)第一の通過検出スイッチSW5および第三の通過検出スイッチSW7を入賞カウントスイッチとして機能させるとともに、第二の通過検出スイッチSW6および第四の通過検出スイッチSW8をV通過スイッチとして機能させる構成としてもよい。この場合、V通過スイッチとして機能する第二の通過検出スイッチSW6および第四の通過検出スイッチSW8への通過を阻止する状態と許容する状態とに変更可能な上述したようなVシャッタを備えるようにしてもよい。また、例えば、V通過スイッチとして機能する通過検出スイッチの上流側に、第1可変入賞口234bあるいは第2可変入賞口235bに入球した遊技球を1個又は複数個滞留させる状態と遊技球の滞留を解除する状態とに変化可能な滞留部材を設けるようにしてもよい。滞留部材は、例えば、遊技球の滞留を解除するタイミングを適宜設定することによって、V通過スイッチへ通過しやすくしたり、通過し難くしたりすることを可能に構成してもよい。また、V通過スイッチへの通過を促進するために遊技球を滞留させるように構成してもよい。また、V通過スイッチとして機能する第四の通過検出スイッチSW8への通過を促進するために、第2可変入賞口235bに入球した遊技球を1個又は複数個滞留させるための滞留部材を設けるようにしてもよい。なお、第二の通過検出スイッチSW6および第四の通過検出スイッチSW8のうちいずれか一方をV通過スイッチではなく入賞カウントスイッチとして機能させるようにしてもよい。また、第一の通過検出スイッチSW5および第三の通過検出スイッチSW7のうちいずれか一方を入賞カウントスイッチではなくV通過スイッチとして機能させるようにしてもよい。

【0767】

また、(3)第一の通過検出スイッチSW5～第四の通過検出スイッチSW8の総てを入賞カウントスイッチとして機能させ、V通路のような構成を備えない構成としてもよい。このような構成では、例えば、上述したようにして、第2可変入賞口235c(第2のアタッカ)への遊技球の入賞により第三の遊技条件が成立するようなパチンコ機100に適用することができる。なお、第一の通過検出スイッチSW5～第四の通過検出スイッチSW8の総てをV通過スイッチとして機能させるようにしてもよい。

【0768】

次に、本実施形態における第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)、第2可変入賞口235a(第2のアタッカ)、および、Vシャッタ2352aの各動作タイミングについて、図79を参照しながら説明する。

【0769】

図79(a)は、特図1において特図Bが表示されて大当たり(15R大当たり)となった場合の大当たり遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートであり、図79(b)は、特図1において特図Aが表示されて大当たり(16R特別大当たり)となった場合の大当たり遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートであり、図79(c)は、特図1において特図Bが表示されて大当たり(15R大当たり)となった場合の大当たり遊技における動作タイミングの一例を示すタイミングチャートである。ここで、図中A、BおよびCは、それぞれ遊技状態の種類を示しており、Aは特図低確率普図低確率状態であり、Bは特図低確率普図高確率状態であり、Cは特図高確率普図高確率状態である。

【0770】

最初に、特図1において特図Bが表示されて大当たり(15R大当たり)となった場合の大

当り遊技における動作タイミングについて説明する。

【0771】

図79(a)に示すように、t1のタイミングとなって大当り遊技が開始すると、大当り開始演出が実行される。その後、t2のタイミングで1ラウンド目が開始され、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)の第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。ここで、大当り遊技の開始タイミングであるt1から1ラウンド目において第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開状態となるタイミングであるt2までの期間のうちの一部または全部の期間を大当り開始状態といふことがある。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、ソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位すると、ラウンド後閉鎖時間(第一の閉鎖時間:例えば、1.5秒)が設定される。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過すると1ラウンド目が終了し、続いて、2ラウンド目が開始される。その後は、15ラウンド目が終了するまで同様の動作が繰り返し行われる。なお、1ラウンド目から15ラウンド目までは、Vシャッタ2352aに関する作動は行われない。ここで、第1可変入賞口234aが開状態となる1ラウンド目から15ラウンド目を第二のラウンドといふことがある。

10

【0772】

15ラウンド目が終了してt3のタイミングで16ラウンド目が開始すると、ソレノイドSOL2がONとなってシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位するとともに、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。このとき、第2可変入賞口235a(第2のアタッカ)の開放時間としての第一の開放時間(例えば、0.1秒)と、Vシャッタ2352aの開放状態としての第一のV開放時間(例えば、0.1秒)が設定される。以下の説明において、この第一の開放時間を第一の期間といふことがある。また、このように、第2可変入賞口235aが開状態となる16ラウンド目を第一のラウンドといふことがある。さらに、図示はしないが、V通過スイッチSW2への遊技球の通過を有効なものとして取り扱う状態(以下、第一の領域有効状態といふことがある。)である期間としてのV通過有効期間が設定される。ここで、第一の領域有効状態を、高確率変動決定領域有効状態という場合がある。V通過有効期間は、例えば、第一の開放時間よりもわずかに長い時間(例えば、第一の開放時間よりも0.1秒だけ長い時間)となっている。このようなV通過有効期間を第一の検出期間といふ場合がある。このように、本実施形態では、第一の検出期間は、第一の期間と少なくとも一部が重なっているといふことができる。なお、V通過有効期間は上述したものに限らず、例えば、特別電動役物(第1可変入賞口234aおよび第2可変入賞口235a)の開放中の期間をV通過有効期間としてもよい。また、例えば、特別電動役物の開放中および閉鎖期間(あるいは、この閉鎖期間のうち第1可変入賞口234aおよび第2可変入賞口235aの入賞球を処理するための有効期間)中をV通過有効期間としてもよい。また、大当り遊技が実行されている期間をV通過有効期間としてもよい。そして、第一の開放時間および第一のV開放時間が経過してt4のタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位するとともに、ソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態に変位する。このとき、図中期間Dで示されるラウンド後閉鎖時間(第一の閉鎖時間)が設定される。また、このとき、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があったか否か(すなわち、第二の要件が満たされたか否か)が主制御部300のCPU304によって判定される。なお、後述するt5のタイミングでV通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があったか否かの判定が行われてもよい。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過してt5のタイミングとなると16ラウンド目が終了する。なお、16ラウンド目で設定されるラウンド後閉鎖時間は、他のラウンドのラウンド後閉鎖時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。このように、図79(a)に示すような動作を行う大当り遊技では、第2可変入賞口235aの開放時間がきわめて短時間であるとともに、Vシャッタ2351aの開放時間もきわめて短時間であるため、仮

20

30

40

50

に遊技球が第2可変入賞口235aに入球した場合であっても、ほとんどの場合、V通路2340gに到達する前にVシャッタ2351aが閉状態となって遊技球の進入が阻止されるので、意図しない制御状態への移行を抑制できるようになっている。一方で、第2可変入賞口235aが短開放した場合であっても、Vシャッタ2352aが開状態とされるので、V通路2340gへの遊技球の通過の機会は確保される。なお、本実施形態において、Vシャッタ2352aの開放時間に対応してV通過有効期間が設定され、少なくともこのV通過有効期間以外のタイミングで遊技球のV通路2340gへの進入（すなわち、V通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出）があった場合に、エラーと判断するようにしてもよい。ここで、V通過有効期間は、シャッタ部材2351aの開放時間と少なくとも一部が重なるように設定されるようにしてもよいし、重ならないように設定されていてもよい。

10

【0773】

そして、ラウンド後閉鎖時間が経過してt5のタイミングとなると、図中期間Eで示される大当たり終了演出時間が設定される。大当たり終了演出時間では、例えば、図76を参照して上述した第一の演出Bが大当たり終了演出として実行される。

【0774】

その後、t6のタイミングで大当たり遊技が終了し、遊技状態が移行する。本実施形態では、この大当たり遊技の終了により、第三の要件を満たすこととなる。図79(a)に示す例では、大当たり遊技においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出がなかったので、t6のタイミングで、大当たり遊技状態から特図低確率普図高確率状態（第一の遊技状態）に移行する。

20

【0775】

ここで、図中期間Dおよび期間Eの一部または全部の期間を大当たり終了状態ということがある。

【0776】

次に、特図1において特図Aが表示されて大当たり（16R特別大当たり）となった場合の大当たり遊技における動作タイミングについて説明する。

【0777】

図79(b)に示すように、t1のタイミングとなって大当たり遊技が開始すると、大当たり開始演出が実行される。その後、t2のタイミングで1ラウンド目が開始され、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）の第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、ソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位すると、ラウンド後閉鎖時間（第一の閉鎖時間：例えば、1.5秒）が設定される。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過すると1ラウンド目が終了し、続いて、2ラウンド目が開始される。その後は、15ラウンド目が終了するまで同様の動作が繰り返し行われる。なお、1ラウンド目から15ラウンド目までは、Vシャッタ2352aに関する作動は行われない。

30

【0778】

15ラウンド目が終了してt3のタイミングで16ラウンド目が開始すると、ソレノイドSOL2がONとなってシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位するとともに、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。このとき、第二の開放時間（例えば、29.0秒；長時間開放（ロング開放））とともに第一のV開放時間（例えば、0.1秒）が設定される。そして、第一のV開放時間が経過してt4aのタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位する。このとき、第一のV閉鎖時間（例えば、3秒）が設定される。一方、第2可変入賞口235aは、第二の開放時間に設定されているので、Vシャッタ2352aが閉状態となった後も、引き続きシャッタ部材2351aは開状態のままである。以下の説明において、この第二の開放時間を第二の期間ということがある。そして、第一のV閉鎖時間が経過すると、再び、ソレノイドSOL3がONとな

40

50

ってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。その後、例えば、S2のタイミングで、第2可変入賞口235aに入球した遊技球がV通過スイッチSW2を通過すると、V通過スイッチSW2から検出信号が出力される。すなわち、第三の遊技条件が成立する。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、t4bのタイミングでソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態に変位する。このとき、第一のV開放時間（例えば、0.1秒）が設定されるとともに、図中期間Dで示されるラウンド後閉鎖時間（第一の閉鎖時間）が設定される。なお、図79（b）に示される大当り遊技においても、Vシャッタ2352aの開放時間に対応してV通過有効期間（第二の検出期間）が設定される。第二の検出期間は、第一の検出期間よりも長い期間となっている。そして、第一のV開放時間が経過してt4cのタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位する。また、このとき、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があったか否か（すなわち、第二の要件が満たされたか否か）が主制御部300のCPU304によって判定される。なお、後述するt5aのタイミングでV通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があったか否かの判定が行われてもよい。その後、ラウンド後閉鎖時間が経過してt5aのタイミングとなると16ラウンド目が終了する。このように、本実施形態では、長時間開放（ロング開放）に設定された第2可変入賞口235aが開状態となっている期間を第二の期間ということがある。この第二の期間は、上述した第一の期間よりも少なくとも長い期間になっていることができる。

【0779】

そして、ラウンド後閉鎖時間が経過してt5aのタイミングとなると、図中期間Eで示される大当り終了演出時間が設定される。大当り終了演出時間では、例えば、図76を参照して上述した第二の演出Bが大当り終了演出として実行される。

【0780】

その後、t6aのタイミングで大当り遊技が終了し、遊技状態が移行する。本実施形態では、この大当り遊技の終了により、第三の要件を満たすこととなる。図79（b）に示す例では、大当り遊技においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出があったので、t6aのタイミングで、大当り遊技状態から特図高確率普図高確率状態（第二の遊技状態）に移行する。一方、大当り遊技においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出がなかった場合、すなわち、少なくとも第二の検出期間にV通路2340gへ遊技球が進入したことが検出されずに第一の要件を満たした場合には、大当り遊技状態から特図低確率普図高確率状態（第一の遊技状態）に移行することとなる。

【0781】

次に、特図1において特図Bが表示されて大当り（15R大当り）となった場合の大当り遊技における動作タイミングについて、図79（c）を参照しながら説明する。図79（c）は、図79（a）と異なり、大当り遊技においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出があった場合の動作タイミングの例について示されている。以下では、図79（a）とは同一の動作については説明を省略し、異なる動作について説明する。

【0782】

図79（c）に示す例では、15ラウンド目が終了してt3のタイミングで16ラウンド目が開始し、上述のようにしてシャッタ部材2351aおよびVシャッタ2352aがそれぞれ閉状態から開状態に変位した後、シャッタ部材2351aおよびVシャッタ2352aが開状態から閉状態となるまでの間に、S1のタイミングでV通過スイッチSW2への遊技球の通過の検出が発生している。すなわち、第三の遊技条件が成立する。換言すれば、図79（c）に示される大当り遊技は、イレギュラー確変である大当り遊技である。上述したように、Vシャッタ2352aが少なくとも開状態に変位している間はV通過有効期間（第一の検出期間）が設定されており、この期間に、V通過スイッチSW2への遊技球の検出があった場合には、第二の要件を満たすこととなる。

【0783】

その後、t5のタイミングで図中期間Eで示される大当り終了演出時間が設定され、こ

の期間 E においては、大当り終了演出が実行されるが、大当り遊技終了後に第二の遊技状態に移行するにもかかわらず、第一の遊技状態に移行する旨の演出である第一の演出 B が大当り終了演出として実行されることとなる。本実施形態では、例えば、15R 大当り図柄である「特図 B」に対応して、大当り終了演出として第一の演出 B が実行される。すなわち、第一の演出 B は、第二の要件が満たされたことを条件として実行される演出ではない。換言すれば、第一の演出 B の実行条件に、第二の要件が満たされたことは含まれない。あるいは、15R 大当り図柄（例えば、「特図 B」）での大当りの大当り遊技中に実行される第一の演出 B は、V 通過スイッチ SW2 へ遊技球が通過したか否かの情報に（直接的に、あるいは、間接的に）基づいて実行されるものではなく、例えば、大当り図柄の情報に基づいて実行されるものである。なお、第一の演出 B は、15R 大当り（例えば、「特図 B」での大当り）による大当り遊技において、第二の要件が満たされた場合に、実行される場合がある演出であってもよい。

10

【0784】

その後、t6 のタイミングで大当り遊技が終了し（すなわち、第三の要件を満たし）、遊技状態が移行するが、図 79 (a) に示す例とは異なり、大当り遊技において V 通過スイッチ SW2 への遊技球の通過の検出があったので、t6 のタイミングで大当り遊技状態から特図高確率普図高確率状態（第二の遊技状態）に移行する。

【0785】

次に、ラウンド間での第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）および第 2 可変入賞口 235a の動作タイミングの一例について、図 80 を参照しながら説明する。

20

【0786】

図 80 (a) は、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が閉状態となつてから次のラウンドで第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が開状態となるまでのタイミングの第一の例を示すタイミングチャートであり、図 80 (b) は、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が閉状態となつてから次のラウンドで第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が開状態となるまでのタイミングの第二の例を示すタイミングチャートである。また、図 80 (c) は、大当り遊技において少なくとも 2 つのラウンドで第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が開閉する場合における第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）の開閉パターンの一例について説明するタイミングチャートである。ここで、図中 A、B および C は、それぞれ遊技状態の種類を示しており、A は特図低確率普図低確率状態であり、B は特図低確率普図高確率状態であり、C は特図高確率普図高確率状態である。

30

【0787】

最初に、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が閉状態となつてから次のラウンドで第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が開状態となるまでのタイミングの第一の例について説明する。

【0788】

図 80 (a) に示すように、t1 のタイミングで第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が開放するラウンドが開始すると、ソレノイド SOL1 が ON となつて第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）の第一の扉部材 2341a が閉状態から開状態に変位する。このとき、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）へ入球した遊技球の検出を確実にさせるための第 1 のアタッカへの入賞についての有効期間（アタッカ 1 有効期間）が設定される。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、t2 のタイミングでソレノイド SOL1 が OFF となつて第一の扉部材 2341a が開状態から閉状態に変位する。このとき、図中期間 F で示されるラウンド後閉鎖時間（第二の閉鎖時間：例えば、0.9 秒）が設定されるとともに、開状態において第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）へ入球した遊技球の検出を確実にさせるために、第 1 のアタッカの入賞についての有効期間が第三の時間（例えば、1 秒）だけ延長される。本実施形態では、第二の閉鎖時間よりも第三の時間の方が長く設定されているが、第二の閉鎖時間よりも第三の時間の方が短く設定されていてもよいし、同じ時間に設定されていてもよい。また、第二の閉鎖時

40

50

間および第三の時間は任意の時間に設定可能である。

【0789】

続いて、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が閉状態となった後、第二の閉鎖時間が経過してt3のタイミングとなると、次のラウンドが開始して、ソレノイドSOL2がONとなってシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位するとともに、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。このとき、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）へ入球した遊技球の検出を確実にさせるための第2のアタッカの入賞についての有効期間（アタッカ2有効期間）と、V通過スイッチSW2への遊技球の通過を有効なものとして取り扱う期間としてのV通過有効期間が設定される。また、このとき、上述した第一のV開放時間（例えば、0.1秒）が設定される。そして、第一のV開放時間が経過してt4のタイミングとなると、ソレノイドSOL3がOFFとなってVシャッタ2352aが開状態から閉状態に変位する。このとき、第一のV閉鎖時間（例えば、3秒）が設定される。また、このとき、Vシャッタ2352aが開状態の間に通過した遊技球を有効なものとして確実に検出できるように、V通過有効期間が第四の時間（例えば、0.1秒）だけ延長される。一方、t4のタイミングでは、上述したアタッカ1有効期間が終了する。なお、アタッカ1有効期間は、Vシャッタ2352aの閉状態への変位のタイミングと同一でなくてもよいことは言うまでもない。そして、その後第四の時間が経過してt5のタイミングとなると、V通過有効期間が終了する。また一方で、第2可変入賞口235aは、開放時間が29.0秒である長時間開放（ロング開放）に設定されているので、Vシャッタ2352aが閉状態となった後も、引き続きシャッタ部材2351aは開状態のままである。

【0790】

その後、第一のV閉鎖時間が経過してt6のタイミングとなると、再び、ソレノイドSOL3がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。また、同時に、V通過有効期間も設定される。その後、例えば、t7のタイミングで、第2可変入賞口235aに入球した遊技球がV通過スイッチSW2を通過すると、V通過スイッチSW2から検出信号が出力される。すなわち、第三の遊技条件が成立する。その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、t8のタイミングでソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態に変位する。このとき、図中期間G1で示されるラウンド後閉鎖時間（第三の閉鎖時間：例えば、0.9秒）が設定されるとともに、開状態において第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）へ入球した遊技球の検出を確実にさせるために、第2のアタッカの入賞についての有効期間が第三の時間（例えば、1秒）だけ延長される。また、開状態において第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）へ入球した遊技球がV通過スイッチSW2を通過することができるよう、第二のV開放時間（例えば、1.1秒）が設定される。すなわち、図80（a）に示す例では、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が閉状態となってから0.1秒後に終了するように第二のV開放時間が設定されている。さらに、Vシャッタ2352aが開状態の間に通過した遊技球を有効なものとして確実に検出できるように、V通過有効期間が第五の時間（例えば、1.2秒）だけ延長される。すなわち、図80（a）に示す例では、Vシャッタ2352aが閉状態となってから0.1秒後に終了するようにV通過有効期間が設定されている。なお、本実施形態では、第二の閉鎖時間と第三の閉鎖時間とを同一の時間に設定したが、異なる時間に設定されていてもよい。

【0791】

そして、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が閉状態となった後、第三の閉鎖時間が経過してt9のタイミングとなると、次のラウンドが開始して、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）の第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。このとき、上述したのと同様にアタッカ1有効期間が設定される。

【0792】

一方で、第三の時間が経過してt10のタイミングとなると、上述したアタッカ2有効

期間が終了する。その後、上述したようにして設定された第二のV開放時間が経過してt 1 1のタイミングとなると、ソレノイドS O L 3がO F FとなってVシャッタ2 3 5 2 aが開状態から閉状態に変位する。続いて、第五の時間が経過してt 1 2のタイミングとなると、V通過有効期間が終了する。

【0793】

このように、図80(a)に示す例では、t 1 0～t 1 2のタイミングが第1可変入賞口2 3 4 a(第1のアタッカ)が開状態となった後のタイミングとなっており、ラウンド間のアタッカの閉鎖時間を短くしていわゆるムダ打ちによる遊技球のロスを低減させることができる場合がある。

【0794】

次に、第2可変入賞口2 3 5 a(第2のアタッカ)が閉状態となってから次のラウンドで第1可変入賞口2 3 4 a(第1のアタッカ)が開状態となるまでのタイミングの第二の例について説明する。この例では、図80(b)に示すように、t 8のタイミングで設定されるラウンド後閉鎖時間が異なる点を除いて図80(a)に示される第一の例と同一であるので、異なる点のみ説明し、同一の点については説明を省略する。

【0795】

図80(b)に示すように、第二の例では、t 8のタイミングで図中期間G 2で示されるラウンド後閉鎖時間(第四の閉鎖時間:例えば、1. 3秒)が設定され、その後、第四の閉鎖時間が経過してt 1 3のタイミングとなると、次のラウンドが開始して、ソレノイドS O L 1がO Nとなって第1可変入賞口2 3 4 a(第1のアタッカ)の第一の扉部材2 3 4 1 aが開状態から閉状態に変位する。このとき、上述したのと同様にアタッカ1有効期間が設定される。

【0796】

このように、図80(b)に示す例では、t 1 0～t 1 2のタイミングの後に次のラウンドが開始して第1可変入賞口2 3 4 a(第1のアタッカ)が開状態となるように設定されている。そのため、第2のアタッカが開放される第一のラウンドに係る処理が完了した後に、この第一のラウンドに続いて実行される第二のラウンドの処理を開始させることができるため、処理負荷が軽減できる場合がある。

【0797】

図80(c)は、大当たり遊技において少なくとも2つのラウンド(例えば、14ラウンド目と16ラウンド目)で第2可変入賞口2 3 5 a(第2のアタッカ)を開閉させる場合における第2可変入賞口2 3 5 a(第2のアタッカ)の開閉パターンの一例である。

【0798】

この例では、第1のV開放ラウンド(14ラウンド目)における第2可変入賞口2 3 5 a(第2のアタッカ)の開閉パターンと、第2のV開放ラウンド(16ラウンド目)における第2可変入賞口2 3 5 a(第2のアタッカ)の開閉パターンが異なっているが、Vシャッタ2 3 5 2 aの開閉パターンは、第1のV開放ラウンドも第2のV開放ラウンドも同一となっている。

【0799】

次に、大当たりとなる特図の変動表示が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの動作について説明する。

【0800】

図81は、大当たりとなる特図の変動表示が開始されてから大当たり遊技が終了するまでの動作の一例を示すタイミングチャートである。なお、この一例は、特図1において特図Bが表示されて実質15R大当たりとなった場合の動作を示している。ここで、図中A、BおよびCは、それぞれ遊技状態の種類を示しており、Aは特図低確率普図低確率状態であり、Bは特図低確率普図高確率状態であり、Cは特図高確率普図高確率状態である。

【0801】

図81に示すように、特図1の変動表示の開始条件が成立すると、t 1のタイミングで特図1の変動が開始される。このとき、遊技状態は、特図低確率普図低確率状態である。

10

20

30

40

50

その後、t 2 のタイミングで特図 1 の変動表示が停止して表示結果（例えば、特図 B）が導出される。続いて、t 3 のタイミングで大当り遊技が開始して大当り開始演出が実行された後、t 4 のタイミングで 1 ラウンド目が開始して第 1 可変入賞口 2 3 4 a（第 1 のアタッカ）が閉状態から開状態に変位する。その後、ラウンド終了条件が成立すると、t 5 のタイミングで第 1 可変入賞口 2 3 4 a（第 1 のアタッカ）が開状態から閉状態に変位してラウンド間演出が実行される。続いて、t 6 のタイミングとなると、2 ラウンド目が開始して第 1 可変入賞口 2 3 4 a（第 1 のアタッカ）が閉状態から開状態に変位し、ラウンド終了条件が成立すると、t 7 のタイミングで第 1 可変入賞口 2 3 4 a（第 1 のアタッカ）が開状態から閉状態に変位してラウンド間演出が実行される。上述した動作は、1 5 ラウンド目が終了するまで繰り返し行われる。その後、t 8 のタイミングで 1 6 ラウンド目が開始すると、第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）が閉状態から開状態に変位するとともに、V シャッタ 2 3 5 2 a も閉状態から開状態に変位する。この例では、第 2 のアタッカは短時間開放（例えば、0. 1 秒）となっているため、第 2 のアタッカへの遊技球の入賞の可能性はほとんどない。その後、t 9 のタイミングで第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）および V シャッタ 2 3 5 2 a はいずれも開状態から閉状態に変位して大当り遊技の終了演出が実行される。その後、t 10 のタイミングで大当り遊技が終了して、遊技状態が移行され、特図 1 の変動表示が開始される。なお、このとき、特図 2 の変動表示の開始が保留されている場合には、特図 1 に優先して特図 2 の変動表示が開始されることとなる。この例では、大当り遊技において V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過がなかったので、大当り遊技後は、特図低確率普図高確率状態に移行することとなる。

【0802】

本実施形態では、図中 H で示す期間において、一連の演出が実行可能である。一連の演出としては、例えば、図 20 ～図 36 に示される演出例、図 38 ～図 43 に示される演出例、図 51 ～図 67 に示される演出例、後述する図 82 ～図 87 に示される演出例、図 90 ～図 95 に示される演出例、図 98 ～図 100 に示される演出例、図 103 ～図 106 に示される演出例、および、図 108 に示される演出例等が適用可能である。

【0803】

続いて、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【0804】

図 82 は、第 8 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【0805】

図 82（a）に示す装飾図柄表示装置 208 には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾 3」－「装飾 4」－「装飾 1」が確定表示されている。また、特図 1 の保留を表す第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1、第 2 の特図 1 保留表示 h 1 2、第 3 の特図 1 保留表示 h 1 3 および第 4 の特図 1 保留表示 h 1 4 がいずれもデフォルトの表示態様で表示されている。

【0806】

なお、図 82 には、第 1 特図表示装置 212 や第 1 特図保留ランプ 218、および第 2 特図表示装置 214 や第 2 特図保留ランプ 220 も示されている。図 82（a）では、特図 1 の変動表示の保留数が 4 つあるので、第 1 特図保留ランプ 218 における 4 つのランプが点灯している。

【0807】

また、第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 には、それぞれハズレ図柄である「特図 E」が停止表示されている。そして、装飾図柄表示装置 208 の右上隅部分には、第 1 特図表示装置 212 の表示状態に対応して可変表示する特図 1 第四図柄 t 1 と、第 2 特図表示装置 214 の表示状態に対応して可変表示する特図 2 第四図柄 t 2 とが表示されている。図 82（a）では、特図 1 第四図柄 t 1 は、第 1 特図表示装置 212 に停止表示されている「特図 E」に対応して、例えば、ハズレ図柄である白色丸印が停止表示された状態となって表示されている。特図 2 第四図柄 t 2 は、第 2 特図表示装置 214

に停止表示されている「特図 E」に対応して、例えば、ハズレ図柄である白色四角印が停止表示された状態となって表示されている。なお、特図 1 第四図柄 t 1 および特図 2 第四図柄 t 2 は、図 8 2 以下では、説明の便宜のため、停止表示された図柄が認識できる態様で装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示されているが、実際には、停止表示された図柄が遊技者に認識困難な態様で表示されている。なお、特図 1 第四図柄 t 1 および特図 2 第四図柄 t 2 が遊技者に認識可能な態様で表示されていてもよい。

【0808】

図 8 2 (b) では、特図 1 の保留 (第 1 保留) が消化され、第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1 ~ 第 3 の特図 1 保留表示 h 1 3 のみが表示されている。また、図 8 2 (b) に示す第 1 特図表示装置 2 1 2 は図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始されている。なお、装飾図柄の変動表示において、様々な演出が可能であり、このような装飾図柄の変動表示中に実行される演出は第三の演出の一例である。第三の演出は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における表示に限らず、スピーカ 1 2 0 からの音声出力や、各種ランプ 4 1 8 の点滅等によっても実行可能である。また、第三の演出は、先読み予告演出や当該変動における予告演出等を含む場合もある。第 1 特図表示装置 2 1 2 は、図柄変動表示中には、7 セグメントの総てが点灯し、一瞬消灯し、再び 7 セグメントの総てが点灯する点滅を繰り返す。特図 1 第四図柄 t 1 も、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示に対応して、例えば、丸印内に表されている色が複数種類に変化する態様で変動表示が行われる。

【0809】

その後、図 8 2 (c) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第 1 停止および第 2 停止が行われ、左図柄表示領域 2 0 8 a および右図柄表示領域 2 0 8 c にそれぞれ「装飾 4」が停止表示され、リーチ状態が形成される。このとき、リーチ状態となったことを報知する演出を行うようにしてもよい。このようなリーチ状態となったことを報知する演出は、第三の演出の一例である。

【0810】

その後、図 8 2 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、スーパーリーチに発展する表示が行われる。スーパーリーチ状態となると、左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b および右図柄表示領域 2 0 8 c にそれぞれ表示されていた装飾図柄が、左上隅に小さく表示される。このようなスーパーリーチにおける演出は、第三の演出の一例である。

【0811】

その後、スーパーリーチが終了すると、図 8 2 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、第 3 停止が行われ、中図柄表示領域 2 0 8 b に「装飾 4」が停止表示されて、各装飾図柄が揺れ変動を開始する。すなわち、「装飾 4」-「装飾 4」-「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせで仮停止表示される。

【0812】

その後、図 8 2 (f) に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 に 1 6 R 大当たり図柄である「特図 A」が停止表示されるとともに、特図 1 第四図柄 t 1 には、第 1 特図表示装置 2 1 2 に停止表示される「特図 A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「装飾 4」-「装飾 4」-「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示 (確定表示) され、1 回の特図の変動遊技が終了する。

【0813】

第 1 特図表示装置 2 1 2 に「特図 A」が停止表示されると、大当たり遊技が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 8 2 (g) に示すような大当たり開始演出が実行される。このとき、右打ちを指示する表示も行われている。

【0814】

その後、大当たり開始演出が終了して 1 ラウンド目に移行すると、図 8 2 (h) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たり遊技の 1 ラウンド目であることが表示される。なお、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが

表示されている。また、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当り遊技は、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当り遊技であるため、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、その旨の表示である「1 回目」の表示が行われている。なお、図 82（h）の中央下部には、主制御部 300 での制御状態が表されており、大当り遊技の 1 ラウンド目の制御状態であることが示されている。

【0815】

図 82（i）は、4 ラウンド目における演出内容を示している。図 82（i）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、16 ラウンド目において第 2 可変入賞口 235a が長時間開放となって V 通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する昇格演出が行われ、その結果、昇格演出に成功した演出内容が実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技であることが報知される。なお、図 82（i）に示すように、主制御部 300 は、4 ラウンド目の制御状態となっている。

10

【0816】

その後、大当り遊技が進行して、15 ラウンド目になると、図 82（j）に示すような演出が実行される。すなわち、図 82（j）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の 15 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、次のラウンド、すなわち 16 ラウンド目で V 通過を行わせることを促す旨の「次の R で V を狙え」という表示が行われる。これにより、遊技者に V 通過を確実にに行わせることができる場合がある。なお、図 82（j）に示すように、主制御部 300 は、15 ラウンド目の制御状態となっている。

20

【0817】

その後、16 ラウンド目になると、第 2 可変入賞口 235a が開状態となるとともに、V シャッタ 2352a が開状態となって V 通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置 208 では、図 82（k）に示すように、16 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V 通過させることを促進する旨の「V 狙え」という表示が行われる。なお、図 82（k）に示すように、主制御部 300 は、16 ラウンド目の制御状態となっている。

【0818】

そして、図 82（l）に示すタイミングで、第 2 可変入賞口 235a 内の V 通過スイッチ SW2 への遊技球の通過（V 通過）があると、図 82（m）に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。すなわち、この確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示は、V 通過があったことに基いて表示されるものである。

30

【0819】

その後、16 ラウンド目が終了すると、図 82（n）に示すような態様で大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、16 ラウンド目に V 通過したことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技の終了後（第三の要件を満たした後）に 150 回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。そのため、大当り遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（第二の演出）が行われる。

40

【0820】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行し、図 82（o）に示すように、装飾図柄表示装置 208 において、確変状態である旨の「吉宗モード」の演出が実行されるとともに、大当りとなる演出表示の内容を説明する「敵を倒すと大当り」の表示が行われる。このとき、特図 2 の変動表示の保留がなく、特図 1 の変動表示の保留が 3 つであったので、特図 1 の保留（第 1 保留）が消化され、第 1 特図表示装置 212 の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄の変動表示が開始される。なお、装飾図柄は、装飾図柄表示装置 208 の左上隅において変動表示されている。また、装飾図柄表示装置 208 の中央上部には、確変状態を実行可能な図柄変動表示の残り回数が表示されており、図柄変動表示が開始される

50

毎に1ずつデクリメントされる。さらに、装飾図柄表示装置208の右側には、第1の特図2保留表示h21、第2の特図2保留表示h22、第3の特図2保留表示h23および第4の特図2保留表示h24が表示されているが、特図2の変動表示の保留がないことから、いずれもブランクである旨の表示がなされている。また、大当り遊技において表示されていた、連荘回数の表示や右打ちを指示する表示も引き続き行われている。

【0821】

その後、第1特図表示装置212の図柄変動表示の実行中に、第2特図始動口232へ少なくとも4つの遊技球の入賞があると、4つの特図2の変動表示が保留される。すると、図82(p)に示すように、第2特図保留ランプ220における保留ランプが4つとも点灯する。併せて、第1の特図2保留表示h21～第4の特図2保留表示h24においてデフォルトの表示態様での保留表示が行われる。

10

【0822】

図83は、第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図83(a)～図83(e)に示される演出は、図82(a)～図82(e)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0823】

図83(f)に示す例では、装飾図柄表示装置208に、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)されるが、第1特図表示装置212に16R大当り図柄である「特図B」が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される「特図B」に対応する青色丸印の図柄が停止表示される。

20

【0824】

第1特図表示装置212に「特図B」が停止表示されると、大当り遊技が開始され、装飾図柄表示装置208では、図83(g)に示すような大当り開始演出が実行される。なお、図83(g)および図83(h)に示される演出は、図82(g)および図82(h)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0825】

その後、4ラウンド目になると、図83(i)に示すような演出内容が実行される。すなわち、図83(i)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した昇格演出が行われた結果、昇格演出に失敗した演出内容が実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技であることが報知される。このような失敗演出は、図83(j)に示すように、15ラウンド目まで継続して行われる。

30

【0826】

その後、大当り遊技が進行して、16ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となるが、いずれもきわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図83(k)に示すように、16ラウンド目となっても上述した失敗演出が継続して行われる。

【0827】

そして、図83(l)に示すように、V通過スイッチSW2への遊技球の通過がなく、図83(m)に示すように、16ラウンド目が終了すると、図83(n)に示すような態様で大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、16ラウンド目にV通過がなかったことにより、第三の遊技条件が成立しなかったため、大当り遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、100回の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行する。大当り遊技の終了演出では、電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示(第一の演出)が行われる。

40

【0828】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行し、図83(o)に示すように、装飾図柄表示装置208において、電サポ状態

50

である旨の「探索モード」の演出が実行されるとともに、大当たりとなる演出表示の内容を説明する「姫発見で大当たり」の表示が行われる。このとき、特図2の変動表示の保留がなく、特図1の変動表示の保留が3つであったので、特図1の保留（第1保留）が消化され、第1特図表示装置212の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。なお、装飾図柄は、装飾図柄表示装置208の左上隅において変動表示されている。また、装飾図柄表示装置208の中央上部には、電サポ状態を実行可能な図柄変動表示の残り回数が表示されており、図柄変動表示が開始される毎に1ずつデクリメントされる。さらに、装飾図柄表示装置208の右側には、第1の特図2保留表示h21、第2の特図2保留表示h22、第3の特図2保留表示h23および第4の特図2保留表示h24が表示されているが、特図2の変動表示の保留がないことから、いずれもブランクである旨の表示がなされている。また、大当たり遊技において表示されていた、連荘回数の表示や右打ちを指示する表示も引き続き行われている。

10

【0829】

その後、第1特図表示装置212の図柄変動表示の実行中に、第2特図始動口232へ少なくとも4つの遊技球の入賞があると、4つの特図2の変動表示が保留される。すると、図83(p)に示すように、第2特図保留ランプ220における保留ランプが4つとも点灯する。併せて、第1の特図2保留表示h21～第4の特図2保留表示h24においてデフォルトの表示態様での保留表示が行われる。

【0830】

なお、確変状態あるいは電サポ状態において、特図1において特図B等の第三の遊技条件が成立し難い大当たりとなった場合に移行される大当たり遊技でも、この演出例による演出が実行される場合がある。あるいは、このような場合にこの演出例とは異なる特有の演出を行ってもよい。

20

【0831】

図84は、第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図84(a)～図84(h)に示される演出は、図82(a)～図82(h)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0832】

図84(i)は、4ラウンド目における演出内容を示している。すなわち、図84(i)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した昇格演出が行われた結果、昇格演出に失敗した演出内容が実行される。すなわち、この時点では、第三の遊技条件が成立し難い大当たり遊技であることが示唆される。

30

【0833】

ところが、この演出例においては、図84(j)に示すように、14ラウンド目において、復活演出が行われ、昇格演出に成功した旨の演出内容が装飾図柄表示装置208において実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立しやすい大当たり遊技であることが報知されるのである。

【0834】

その後は、図84(k)～図84(q)に示される演出が行われる。これらの演出は、図82(j)～図82(p)に示して上述したのと同様である。

40

【0835】

なお、この演出例のように、失敗演出の後に復活演出が行われる大当たり遊技と、成功演出が行われる大当たり遊技とで、例えば、第2可変入賞口235aの開放パターンを異ならせるようにしてもよく、さらに、その結果、大当たり遊技における出玉を変化させて利益に差別を設けるようにしてもよい。

【0836】

図85は、第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図85(a)～図85(k)に示される演出は、図83(a)～図83(k)に示して上述した

50

のと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0837】

図85(1)は、図83(1)に示した例とは異なり、V通過スイッチSW2へ遊技球が通過(V通過)した状態を示している。すると、図85(m)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。なお、この場合において、「V」の表示を行わないようにしてもよい。また、「V」の表示以外の特有の表示を行うようにしてもよい。また、「V」の表示に代えて、表示以外の他の報知手段(例えば、音声の出力やランプの点滅等)により報知を行うようにしてもよい。また、確変獲得が確定した旨の報知が複数種類の手段(例えば、音声出力による報知手段と表示による報知手段)により実行される場合には、一部の手段でのみ実行するようにしてもよい。

10

【0838】

そして、16ラウンド目が終了すると、図85(n)に示すような態様で大当たり遊技の終了演出が行われる。この演出例では、16ラウンド目にV通過があったものの、第三の遊技条件が成立し難い大当たり遊技において生じたもの(すなわち、イレギュラーによるV通過)であるので、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示(第二の演出)は行わず、図85(n)に示すように、電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示(第一の演出)が行われる。この場合に、電サポ状態である期間が100回の図柄変動表示が行われるまでである旨を表示するようにしてもよい。本実施形態では、この「探索モード突入」の表示を行うか否かについては、例えば、大当たり図柄の種類に基づいて決定されるものであり、V通過があったか否かに基づいて表示されるものではない。なお、「探索モード突入」の表示を行うか否かについて、第三の遊技条件が成立し難い大当たりであることを示す大当たり図柄(例えば、「特図B」)で大当たりして移行した大当たり遊技状態において、V通過があったことに基づいて決定するようにしてもよい。

20

【0839】

上述したようにして大当たり遊技が終了すると、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行し、図85(o)および図85(p)に示すような演出が実行される。なお、図85(o)および図85(p)に示される演出は、図82(o)および図82(p)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0840】

なお、上述した演出例では、確変状態における演出および電サポ状態における演出をそれぞれ一種類ずつ示したが、複数種類あってもよく、例えば、停止表示された特図の種類に応じて異ならせるようにしてもよい。また、第一の演出および第二の演出をそれぞれ一種類ずつ示したが、複数種類あってもよく、例えば、第一の演出にあっては、上述した「探索モード突入」の表示を行う演出の他、図85(q)に示すように、「冒険モード突入」の表示を行う演出が実行されるようにしてもよい。第二の演出についても同様である。

30

【0841】

なお、確変状態あるいは電サポ状態において、特図1において特図B等の第三の遊技条件が成立し難い大当たりとなった場合に移行される大当たり遊技でも、この演出例による演出が実行される場合がある。

40

【0842】

図86は、第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図86(a)~図86(k)に示される演出は、図82(a)~図82(k)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0843】

図86(1)では、図82(1)に示した例とは異なり、V通過スイッチSW2への遊技球の通過(V通過)がなく、16ラウンド目が終了した状態が示されている。すると、図86(m)に示すように、電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示(第一の演出)が行われる。この演出例では、確変状態に移行されやすい第二の大当たり遊技

50

状態となったが、16ラウンド目にV通過がなかったことにより第三の遊技条件が成立しなかったために（すなわち、イレギュラーによるV不通過であったために）、第一の演出が行われることを示している。

【0844】

上述したようにして大当たり遊技が終了すると、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）に移行し、図86（n）および図86（o）に示すような演出が実行される。なお、図86（n）および図86（o）に示される演出は、図83（o）および図83（p）に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0845】

なお、上述した演出例では、成功演出が行われた後でV通過がなかった場合について示したものであるが、図84のように、失敗演出の後に復活演出が行われ、その後にV通過がなかった場合にも同様の演出が行われる。ここで、失敗演出の後に復活演出が行われ、その後にV通過がなかった場合には、例えば、第一の演出として、図86（m）とは異なる内容の演出が行われるようにしてもよい。また、電サポ状態における演出を「探索モード」とは異なったものであってもよい。

【0846】

図87は、第8実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図87に示される演出例は、図86（m）に示される演出が図87（m）に示される演出とは異なる点を除いて、図86に示される演出例と同様であるので、異なる点についてのみ説明し、その他については説明を省略する。

【0847】

図87（m）では、図86（m）に示される演出とは異なり、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（第二の演出）が行われる。この演出例では、確変状態に移行されやすい第二の大当たり遊技状態において、16ラウンド目にV通過がなかったことにより第三の遊技条件が成立しなかった場合でも、電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示（第一の演出）を行わずに、第二の演出を行うものである。この場合において、第二の演出は、例えば、V通過があったか否かに基づいて表示するか否かを決定せずに、大当たり図柄の種類に基づいて表示するか否かを決定するようにしてもよいし、V通過があったか否かに基づいて表示するか否かを決定するようにしてもよい。

【0848】

本実施形態において、第二の大当たり遊技状態でイレギュラーによるV不通過となった場合に、図86に示される演出例および図87に示される演出例のうちのいずれか一方のみを実行するようにしてもよいし、両方を実行するようにしてもよい。

【0849】

〔第9実施形態〕

本発明の第9実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機100は、図74に示されるアタッカユニット2340を備えたものを例に説明するが、もちろん、図3に示すような遊技盤200を備えたパチンコ機100にも本実施形態を適用することもできる。

【0850】

図88（a-1）は、第9実施形態のパチンコ機における特図1の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものであり、図88（a-2）は、第9実施形態のパチンコ機における特図2の停止図柄態様（第1の図柄態様）の一例を示したものである。

【0851】

図88（a-1）にも図88（a-2）にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図E」の5種類の特図が示されている。

【0852】

第9実施形態でも、特図1の停止図柄態様と、特図2の停止図柄態様は共通している。また、第9実施形態では、大当りは16ラウンド大当たりと4ラウンド大当たりとがあり、いずれも電サポ付きの大当たりである。具体的には、特図2では大当たり図柄は総て確変獲得を

10

20

30

40

50

予定した大当たり（特別大当たり）であって、「特図 A」と「特図 B」が 16 ラウンド大当たりとなっており、「特図 C」が 4 ラウンド大当たりとなっている。一方、特図 1 では「特図 A」と「特図 B」のみが確変を予定した大当たり（特別大当たり）であり、「特図 C」は、確変獲得を予定していない大当たりであって、「特図 A」が 16 ラウンド大当たりとなっており、「特図 B」と「特図 C」が 4 ラウンド大当たりとなっている。このように、第二の遊技状態に移行しやすい第二の大当たり遊技状態が開始される特別大当たりとなる特図 1 における「特図 A」と「特図 B」や特図 2 における「特図 A」～「特図 C」を第二の図柄という場合があり、確変獲得を予定していない（すなわち、第二の遊技状態に移行し難い）第一の大当たり遊技状態が開始される大当たりとなる特図 1 における「特図 C」を第一の図柄という場合がある。

10

【0853】

図 88（b-1）は、特図 1 の大当たり遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当たり遊技後に移行される遊技状態について示したものであり、図 88（b-2）は、特図 2 の大当たり遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当たり遊技後に移行される遊技状態について示したものである。

【0854】

特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～3 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、4 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、5 ラウンド～16 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 1 における特図 A は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

20

【0855】

特図 1 において特図 B が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～3 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、4 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 1 における特図 B は、1 ラウンド～4 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 4 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

【0856】

特図 1 において特図 C が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～3 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）は 29.0 秒開放するが、4 ラウンドでは、第 2 の可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 0.1 秒しか開放しない。すなわち、特図 1 における特図 C は、1 ラウンド～3 ラウンドでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、4 ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質 3 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

30

【0857】

特図 2 において「特図 A」および「特図 B」が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～3 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、4 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、5 ラウンド～16 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 2 における特図 A および特図 B は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

40

【0858】

特図 2 において「特図 C」が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～3 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、4 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 2 における特図 C は、1 ラウンド～4 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 4 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

50

【0859】

本実施形態では、上記いずれの図柄による大当り遊技においても、4ラウンドとなって、第2可変入賞口235aの開放中に入球した遊技球が第2可変入賞口235a内の確変領域に設けられたV通過スイッチSW2を通過すると確変作動領域がONとなり、大当り遊技終了後、150回の図柄変動表示が行われる間、第二の遊技状態の一例である特図高確率普図高確率状態が維持される。一方、大当り遊技において、V通過スイッチSW2を遊技球が通過しなかった場合は、確変作動領域がONとならず（確変作動領域がOFFのままであり）、大当り遊技終了後、100回の図柄変動表示が行われる間、第一の遊技状態の一例である特図低確率普図高確率状態が維持される。

【0860】

第9実施形態では、4ラウンド目に第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）のV通過スイッチSW2を遊技球が通過することで、第三の遊技条件が成立する。したがって、特図1の特図Cによる大当りは、確変獲得の可能性は0%ではないものの、その可能性は極めて低く、確変獲得を予定していない大当りといえることができる。一方、特図1の特図A、Bによる大当りは、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V通過スイッチSW2への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りといえることができる。

【0861】

また、特図2において特図A、Bが表示されて移行される大当り遊技でのアタッカの作動は、特図1における特図Aの場合のアタッカの作動と同じである。また、特図2において特図Cが表示されて移行される大当り遊技でのアタッカの作動は、特図1における特図Bの場合のアタッカの作動と同じである。したがって、特図2の大当り図柄（特図A～C）による大当りはいずれも、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V通過スイッチSW2への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りといえることができる。なお、特図2における特図A～Cによる大当りに関するアタッカの作動について、特図1における特図Aあるいは特図Bによる大当りに関するアタッカの作動態様とは異なってもよい。

【0862】

このように、特図1における特図Cが表示されて移行される4ラウンド大当りによる大当り遊技のように、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技状態を第一の大当り遊技状態といえることがあり、特図1における特図Aや特図2における特図Aおよび特図Bが表示されて移行される16ラウンド大当りによる大当り遊技や、特図1における特図Bや特図2における特図Cが表示されて移行される4ラウンド大当りによる大当り遊技のように、第三の遊技条件が成立しやすく、第一の大当り遊技状態よりも第二の遊技状態が開始されやすい大当り遊技状態を第二の大当り遊技状態といえることがある。

【0863】

次に、本実施形態における大当り遊技での第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）および第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の各動作について、図89を参照しながら説明する。

【0864】

図89（a）は、4ラウンド（実質3ラウンド）大当りに関する第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）および第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の各動作について説明する図であり、図89（b）は、4ラウンド特別大当りに関する第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）および第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の各動作について説明する図であり、図89（c）は、16ラウンド特別大当りに関する第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）および第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の各動作について説明する図であり、図89（d）は、16ラウンド（実質3ラウンド）大当りに関する第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）および第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の各動作について説明する図である。

【0865】

本実施形態では、いずれの大当りにおいても、第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が開放するラウンドが4ラウンド目となっている。すなわち、いずれの大当りにおいても、同一のラウンドで第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）が開放し、V通過が発生し得るようになっている。

【0866】

続いて、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【0867】

図90は、4R特別大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【0868】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図B」が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図90（a）に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の1ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に右打ちをするように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当り遊技では、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当り遊技であるため、連荘回数の表示は「1回目」となっている。

【0869】

なお、この演出例では、大当り遊技が開始されたときは、16ラウンド目まで実行される16ラウンド大当りであるか否かが遊技者に認識困難である演出を行っている。すなわち、大当り遊技開始時には、4ラウンド大当りであるか16ラウンド大当りであるかが認識困難な態様で演出が行われる。

【0870】

図90（b）は、2ラウンド目における演出内容を示している。図90（b）に示すように、装飾図柄表示装置208では、4ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する昇格演出が行われ、その結果、昇格演出に成功した演出内容が実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技であることが報知される。

【0871】

その後、3ラウンド目になると、図90（c）に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の3ラウンド目であることの表示が行われるとともに、次のラウンド、すなわち4ラウンド目でV通過を行わせることを促す旨の「次のRでVを狙え」という表示が行われる。これにより、遊技者にV通過を確実に行わせることができる場合がある。

【0872】

その後、4ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となってV通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、図90（d）に示すように、4ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V通過させることを促進する旨の「V狙え」という表示が行われる。

【0873】

そして、図90（e）に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内のV通過スイッチSW2への遊技球の通過（V通過）があると、図90（f）に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。

【0874】

なお、この演出例において、大当り遊技中に5ラウンド目以降（エクストララウンド）が実行されるか否かを報知するための演出を行うようにしてもよい。この場合は、例えば、失敗演出を行って5ラウンド目以降が実行されない旨を報知してもよい。

【0875】

その後、4ラウンド目が終了すると、図90（g）に示すような態様で大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、4ラウンド目にV通過したことによ

10

20

30

40

50

り、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技後に150回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。大当り遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（第二の演出）が行われる。

【0876】

図91は、16R特別大当りの大当り遊技における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【0877】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図91(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の1ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に右打ちをするように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当り遊技では、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当り遊技であるため、連荘回数の表示は「1回目」となっている。

【0878】

この演出例でも、大当り遊技が開始されたときは、16ラウンド目まで実行される16ラウンド大当りであるか否かが遊技者に認識困難である演出を行っている。すなわち、大当り遊技開始時には、4ラウンド大当りであるか16ラウンド大当りであるかが認識困難な態様で演出が行われる。

【0879】

その後は、図91(b)～図91(f)に示される演出が行われる。これらの演出は、図90(b)～図90(f)に示して上述したのと同様である。

【0880】

この演出例では、V通過があって、図91(f)に示すような確変獲得が確定した旨の報知に続いて、図91(g)に示すように、5ラウンド目以降（エクストララウンド）が実行される旨の「エクストララウンドゲット」の表示を行う演出が行われる。すなわち、16ラウンド特別大当りであることが報知される。このとき、装飾図柄表示装置208では、左上隅に表示された装飾図柄の組み合わせの下方に、16ラウンド特別大当りである旨を示す「SUPER」の文字が表示される。

【0881】

なお、この演出例では、確変獲得が確定した旨の報知（「V」の表示）が行われた後にエクストララウンドが実行される旨の表示を行うようにしたが、エクストララウンドが実行される旨の表示が行われた後に確変獲得が確定した旨の報知を行ってもよく、また、これらが同時に行われるようにしてもよい。また、この演出例では、エクストララウンドが実行される旨の表示をV通過のタイミングとしたが、V通過以外のタイミングで表示するようにしてもよく、例えば、4ラウンド目の終了時や、4ラウンド目が開始されてから第一の報知時間が経過したとき等に実行するようにしてもよい。

【0882】

その後は、16ラウンド目まで、図91(h)に示すような大当り演出を実行した後、図91(i)に示すような態様で大当り遊技の終了演出が行われる。上述した大当り遊技においては、4ラウンド目にV通過したことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技後に150回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。大当り遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（第二の演出）が行われる。

【0883】

図92は、16R特別大当りの大当り遊技における具体的演出例の他の例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。この演出例は、図91に示される演出例とは異なり、大当り遊技が開始されたときから16ラウンド特別大当りであることが報知された態様での演出が実行されるものである。

【0884】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図92(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に右打ちをするように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。ここでは、装飾図柄の組み合わせとして、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」が停止表示されており、さらに、その下方には16ラウンド特別大当たりである旨を示す「SUPER」の文字が表示されている。すなわち、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されることにより、4ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来することが事前に報知され、「SUPER」の文字が表示されることにより、エクストララウンドが実行されることが事前に報知されるのである。なお、この演出例では、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示される場合には、大当たり遊技の開始時に必ず「SUPER」の文字が表示されてエクストララウンドの実行を事前に報知するようにしたが、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示された場合でも、「SUPER」の文字を表示せず、大当たり遊技開始時に、4ラウンド大当たりであるか16ラウンド大当たりであるかが認識困難であってもよい。装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当たり遊技では、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、連荘回数の表示は「1回目」となっている。

【0885】

その後、2ラウンド目までは、図92(b)に示すような大当たり演出が継続して行われる。この演出例では、大当たり遊技の開始時に、4ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来することが報知されているので、上述した昇格演出は行われない。なお、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されて、4ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来することが大当たり遊技の開始時に事前に報知されて場合であっても、大当たり遊技中に昇格演出を行うようにしてもよい。

【0886】

その後は、図92(c)～図92(f)に示される演出が行われる。これらの演出は、図91(c)～図91(f)に示して上述したのと同様である。

【0887】

この演出例では、上述したように、大当たり遊技の開始時にエクストララウンドが実行されることが事前に報知されているので、確変獲得が確定した旨の報知（「V」の表示）が行われた後にエクストララウンドが実行される旨の表示を行わず、図92(g)に示すように、上述した大当たり演出を実行する。この大当たり演出は、図92(h)に示すように、16ラウンド目の終了まで実行される。なお、この演出例においても、図91(g)に示すような態様で、エクストララウンドが実行される旨の表示を行う演出が実行されるようにしてもよい。

【0888】

このようにして、16ラウンド目まで大当たり演出を実行した後、図92(i)に示すような態様で大当たり遊技の終了演出が行われる。上述した大当たり遊技においては、4ラウンド目にV通過したことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当たり遊技後に150回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。大当たり遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（第二の演出）が行われる。

【0889】

図93は、4R大当たり（実質3R大当たり）の大当たり遊技における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【0890】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図C」が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図93(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に右打ちをするように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当たり遊技では、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、連荘回数の表示は「1回目」となっている。

【0891】

なお、この演出例でも、大当たり遊技が開始されたときは、16ラウンド目まで実行される16ラウンド大当たりであるか否かが遊技者に認識困難である演出を行っている。すなわち、大当たり遊技開始時には、4ラウンド大当たり（あるいは、実質3ラウンド大当たり）であるか16ラウンド大当たりであるかが認識困難な態様で演出が行われる。

【0892】

図93(b)は、2ラウンド目における演出内容を示している。図93(b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した昇格演出が行われ、その結果、昇格演出に失敗した演出内容が実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立し難い大当たり遊技であることが報知される。

【0893】

その後、3ラウンド目になると、図93(c)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した大当たり演出が実行される。

【0894】

その後、4ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となるが、いずれもきわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図93(d)に示すように、4ラウンド目となっても上述した大当たり演出が継続して行われる。

【0895】

図93(e)は、4ラウンド目においてV通過スイッチSW2へ遊技球が通過（V通過）した状態を示している。すると、図93(f)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。

【0896】

そして、4ラウンド目が終了すると、図93(g)に示すような態様で大当たり遊技の終了演出が行われる。この演出例では、4ラウンド目にV通過があったが、第三の遊技条件が成立し難い大当たり遊技において生じたもの（すなわち、イレギュラーによるV通過）であるので、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示は行われず、図93(g)に示すように、電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示（第一の演出）が行われる。

【0897】

図94は、16R特別大当たりの大当たり遊技における具体的演出例の他の例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図94(a)～図94(d)に示される演出は、図91(a)～図91(d)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【0898】

図94(e)は、図91(e)に示した例とは異なり、V通過スイッチSW2への遊技球の通過（V通過）がなく、4ラウンド目が終了した状態が示されている。すると、第2可変入賞口235aが開状態から閉状態に変位したタイミングで、図94(f)に示すように、5ラウンド目以降（エクストララウンド）が実行される旨の「エクストララウンドゲット」の表示を行う演出が行われる。すなわち、16ラウンド特別大当たりであることが報知される。このとき、装飾図柄表示装置208では、左上隅に表示された装飾図柄の組

10

20

30

40

50

み合わせの下方に、16ラウンド特別大当りである旨を示す「SUPER」の文字が表示される。

【0899】

なお、この演出例では、V通過がなく、第2可変入賞口235aが閉状態となったタイミングでエクストララウンドが実行される旨の表示を行うようにしたが、エクストララウンドが実行される旨の表示のタイミングはこれに限定されない。

【0900】

その後は、16ラウンド目まで、図94(g)に示すような大当り演出を実行した後、図94(h)に示すような態様で大当り遊技の終了演出(電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示(第一の演出))が行われる。この演出例では、確変状態に移行されやすい第二の大当り遊技状態となったが、4ラウンド目にV通過がなかったことにより第三の遊技条件が成立しなかったために(すなわち、イレギュラーによるV不通過であったために)、第一の演出が行われることを示している。

【0901】

なお、この演出例は、例えば、図92に示すように、大当り遊技が開始されたときから16ラウンド特別大当りであることが報知された態様での演出が実行される場合であっても適用可能であることは言うまでもなく、また、このような場合において、図94(f)に示すタイミングでエクストララウンドが実行される旨の演出をさらに行ってもよい。

【0902】

図95は、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。図95に示される演出例は、上述した確変状態において、特図1で大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が開始された場合に実行される演出の一例である。

【0903】

図95(a)では、上述した確変状態である旨の「吉宗モード」の演出中に、第2特図表示装置214による図柄変動表示が行われている様子が表されている。そして、これに対応して、装飾図柄表示装置208の左上隅において装飾図柄の変動表示が行われ、特図2第四図柄t2も、例えば、四角印内に表されている色が複数種類に変化する態様で変動表示が行われている。このとき、2つの特図1の変動表示が保留されており、第1特図保留ランプ218における2つのランプが点灯している。なお、本実施形態では、確変状態や電サポ状態においては、特図1の保留を表す第1の特図1保留表示h11、第2の特図1保留表示h12、第3の特図1保留表示h13および第4の特図1保留表示h14の表示を行わないようにしているが、これらの保留表示を行うようにしてもよい。一方、確変状態においては、装飾図柄表示装置208の右側に、第1の特図2保留表示h21、第2の特図2保留表示h22、第3の特図2保留表示h23および第4の特図2保留表示h24が表示されている。ここでは、特図2の変動表示の保留がないので、いずれもブランクである旨の表示がなされている。

【0904】

また、図95(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変状態を実行可能な図柄変動表示の残り回数が39回であることが表示されている。また、このとき、特図低確率普図低確率状態から初回の大当り遊技が実行され、その後、確変状態又は電サポ状態で2回の大当り遊技が実行された後に移行した確変状態であることから、装飾図柄表示装置208の左下隅には、その旨の「3回目」の表示が行われている。

【0905】

その後、第2特図表示装置214による図柄変動表示が終了すると、図95(b)に示すように、第2特図表示装置214に第1ハズレ図柄であることを示す「特図D」が表示されるとともに、装飾図柄表示装置208では、「装飾6」―「装飾2」―「装飾3」の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)してハズレであることが報知される。

【0906】

続いて、特図2の変動表示の保留がなく、特図1の変動表示の保留が2つであるので、

10

20

30

40

50

図 9 5 (c) に示すように、特図 1 の保留 (第 1 保留) が消化され、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄と特図 1 第四図柄 t 1 の変動表示が開始される。このとき、装飾図柄表示装置 2 0 8 における残り回数の表示が 1 デクリメントされて 3 8 回となっている。

【0907】

その後、図 9 5 (d) に示すように、第 1 特図表示装置 2 1 2 に 1 6 R 大当り図柄である「特図 A」が停止表示されるとともに、特図 1 第四図柄 t 1 には、第 1 特図表示装置 2 1 2 に停止表示される「特図 A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示 (確定表示) され、特図の変動遊技が終了する。

10

【0908】

そして、第 1 特図表示装置 2 1 2 に「特図 A」が停止表示されると、大当り遊技が開始され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 9 5 (e) に示すような大当り開始演出が実行される。

【0909】

その後、大当り開始演出が終了して 1 ラウンド目に移行すると、図 9 5 (f) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技の 1 ラウンド目であることが表示される。この演出例では、確変状態又は電サポ状態において、特図 2 での大当りではなく、特図 1 での大当りで大当り遊技に移行したので、連荘回数の表示が「1 回目」にリセットされている。なお、確変状態又は電サポ状態において、特図 1 での大当りで大当り遊技に移行した場合であっても連荘回数をリセットしないようにしてもよい。

20

【0910】

その後は、図 9 5 (g) ～図 9 5 (m) に示される演出が行われる。これらの演出は、図 8 2 (i) ～図 8 2 (o) に示して上述したのと同様である。

【0911】

なお、この演出例では、確変状態あるいは電サポ状態で特図 1 で大当りとなった場合に、連荘回数をリセットするものであるが、例えば、イレギュラーによる V 通過があった場合に連荘回数をリセットするようにしてもよい。また、イレギュラーによる V 通過があった場合でも連荘回数をリセットしないでインクリメントするようにしてもよい。また、イレギュラーによる V 通過があった場合には連荘回数をインクリメントせず、現状維持のまま更新しないようにしてもよい。

30

【0912】

〔第 10 実施形態〕

本発明の第 10 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機 1 0 0 は、図 7 4 に示されるアタッカユニット 2 3 4 0 を備えたものを例に説明するが、もちろん、図 3 に示すような遊技盤 2 0 0 を備えたパチンコ機 1 0 0 にも本実施形態を適用することもできる。

【0913】

図 9 6 (a-1) は、第 10 実施形態のパチンコ機における特図 1 の停止図柄態様 (第 1 の図柄態様) の一例を示したものであり、図 9 6 (a-2) は、第 10 実施形態のパチンコ機における特図 2 の停止図柄態様 (第 1 の図柄態様) の一例を示したものである。

40

【0914】

図 9 6 (a-1) にも図 9 6 (a-2) にも、図柄変動表示における停止図柄態様として「特図 A」から「特図 E」の 5 種類の特図が示されている。

【0915】

第 10 実施形態でも、特図 1 の停止図柄態様と、特図 2 の停止図柄態様は共通している。また、第 10 実施形態では、大当りはいずれも 1 6 ラウンドの電サポ付きの大当りであるが、特図 2 では大当り図柄は総て確変獲得を予定した大当り (特別大当り) である。一方、特図 1 では「特図 A」と「特図 B」のみが確変を予定した大当り (特別大当り) であり、「特図 C」は、確変獲得を予定していない大当りである。このように、第二の遊技状

50

態に移行しやすい第二の大当たり遊技状態が開始される特別大当たりとなる特図 1 における「特図 A」と「特図 B」や特図 2 における「特図 A」～「特図 C」を第二の図柄という場合があり、確変獲得を予定していない（すなわち、第二の遊技状態に移行し難い）第一の大当たり遊技状態が開始される大当たりとなる特図 1 における「特図 C」を第一の図柄という場合がある。

【0916】

図 96（b-1）は、特図 1 の大当たり遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当たり遊技後に移行される遊技状態について示したものであり、図 96（b-2）は、特図 2 の大当たり遊技中におけるアタッカの作動の一例と、大当たり遊技後に移行される遊技状態について示したものである。

10

【0917】

特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～13 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、14 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、15 ラウンドでは、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、16 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 1 における特図 A は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

【0918】

特図 1 において特図 B が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～13 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放するが、14 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 0.1 秒しか開放しない。また、15 ラウンドでは、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、16 ラウンドでは、第二の可変入賞口 325a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 1 における特図 B は、1 ラウンド～13 ラウンドおよび 15 ラウンド～16 ラウンドでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、14 ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質 15 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

20

【0919】

特図 1 において特図 C が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～13 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放するが、14 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 0.1 秒しか開放せず、15 ラウンドでは、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 0.1 秒しか開放せず、16 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 0.1 秒しか開放しない。すなわち、特図 1 における特図 C は、1 ラウンド～13 ラウンドでは、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能であるが、14 ラウンド～16 ラウンドでは、可変入賞口への入球の可能性がほとんどない実質 13 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

30

【0920】

特図 2 において特図 A～C が表示されて移行される大当たり遊技では、1 ラウンド～13 ラウンドまで、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、14 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、15 ラウンドでは、第 1 可変入賞口 234a（第 1 のアタッカ）が 29.0 秒開放し、16 ラウンドでは、第 2 可変入賞口 235a（第 2 のアタッカ）が 29.0 秒開放する。すなわち、特図 2 における特図 A～C は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。

40

【0921】

本実施形態では、上記いずれの図柄による大当たり遊技においても、14 ラウンドあるいは 16 ラウンドとなって、第 2 可変入賞口 235a の開放中に入球した遊技球が第 2 可変

50

入賞口 2 3 5 a 内の確変領域に設けられた V 通過スイッチ S W 2 を通過すると確変作動領域が O N となり、大当り遊技終了後、1 5 0 回の図柄変動表示が行われる間、第二の遊技状態の一例である特図高確率普図高確率状態が維持される。一方、大当り遊技において、V 通過スイッチ S W 2 を遊技球が通過しなかった場合は、確変作動領域が O N とならず（確変作動領域が O F F のままであり）、大当り遊技終了後、1 0 0 回の図柄変動表示が行われる間、第一の遊技状態の一例である特図低確率普図高確率状態が維持される。

【0 9 2 2】

第 1 0 実施形態では、1 4 ラウンド目又は 1 6 ラウンド目に第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）の V 通過スイッチ S W 2 を遊技球が通過することで、第三の遊技条件が成立する。したがって、特図 1 の特図 C による大当りは、確変獲得の可能性は 0 % ではないものの、その可能性は極めて低く、確変獲得を予定していない大当りということができる。一方、特図 1 の特図 A、B による大当りは、第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りということができる。

10

【0 9 2 3】

また、特図 2 において特図 A～C が表示されて移行される大当り遊技でのアタッカの作動は、特図 1 における特図 A の場合のアタッカの作動と同じである。したがって、特図 2 の大当り図柄（特図 A～C）による大当りはいずれも、第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）の開放時間が十分にあって、V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過の可能性が高く、確変獲得を予定した大当りということができる。なお、特図 2 における特図 A～C による大当りにおけるアタッカの作動について、特図 1 における特図 A による大当りにおけるアタッカの作動態様とは異なってもよく、例えば、特図 2 における特図 A～C による大当りのうちの一部または全部のアタッカの作動態様を特図 1 における特図 B による大当りにおけるアタッカの作動態様と同様にしてもよい。

20

【0 9 2 4】

このように、本実施形態では、特図 1 における特図 C が表示されて移行される 1 6 ラウンド大当りによる大当り遊技のように、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技状態を第一の大当り遊技状態ということがあり、特図 1 における特図 A、B や特図 2 における特図 A～C が表示されて移行される 1 6 ラウンド大当りによる大当り遊技のように、第三の遊技条件が成立しやすく、第一の大当り遊技状態よりも第二の遊技状態が開始されやすい大当り遊技状態を第二の大当り遊技状態ということがある。

30

【0 9 2 5】

また、特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当り遊技では、1 4 ラウンド目と 1 6 ラウンド目とでアタッカの作動態様を同じにしたが、異ならせるようにしてもよく、例えば、図 9 6（c）に示される作動態様としてもよい。図 9 6（c）は、特図 1 において特図 A が表示されて移行される大当り遊技の 1 4 ラウンド目におけるアタッカの作動態様の一例を示す図である。

【0 9 2 6】

すなわち、1 4 ラウンド目では、0. 1 秒開放した後に一旦閉鎖し、インターバルとして 3 秒が経過した後に再び 2 9. 0 秒開放する態様で第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第 2 のアタッカ）を作動させる。

40

【0 9 2 7】

図 9 7（a）は、特図 1 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルの一例を示す図であり、図 9 7（b）は、特図 1 で大当りした場合のテーブルセット選択テーブルの他の例を示す図である。

【0 9 2 8】

本実施形態では普図低確率状態では普図抽選は 1 / 1 0 0 の確率でしか当たらないため、電チューはほとんど開放せず、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の確率は低いため、図 9 7（a）および図 9 7（b）に示すテーブルは、普図低確率（特図低確率普図低確率）状態の場合に多く使用されるテーブルセット選択テーブルに相当する。

50

【0929】

図97(a)に示すテーブルセット選択テーブルは、停止表示した特図の種類と、確変作動領域がONとなったか否かによって、使用されるテーブルセットの種類が異なるように構成されている。すなわち、特図Aで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット1Aが使用される。また、特図Aで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット1Bが使用される。また、特図Bで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット2Aが使用される。また、特図Bで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット2Bが使用される。また、特図Cで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット3Aが使用される。また、特図Cで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット3Bが使用される。

10

【0930】

図97(b)に示すテーブルセット選択テーブルは、図97(a)に示されるテーブルセット選択テーブルとは異なり、大当たり遊技において確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される確変状態において使用されるテーブルセットが、停止表示した特図の種類によって異なるように構成されているが、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される電サポ状態において使用されるテーブルセットが、停止表示した特図の種類にかかわらず同一となるように構成されている。具体的には、特図Aで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット1Aが使用される。また、特図Aで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット1Bが使用される。また、特図Bで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット2Aが使用される。また、特図Bで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット1Bが使用される。また、特図Cで大当たりし、確変作動領域がONとなった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（確変状態）においてテーブルセット3Aが使用される。また、特図Cで大当たりし、確変作動領域がOFFであった場合には、大当たり遊技が終了して移行される遊技状態（電サポ状態）においてテーブルセット1Bが使用される。

20

30

【0931】

図98は、16R大当たり（実質13R大当たり）の大当たり遊技における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【0932】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図C」が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図98(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示されるとともに、遊技者に右打ちをするように指示する表示が行われる。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当たり遊技では、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、連荘回数の表示は「1回目」となっている。

40

【0933】

その後、4ラウンド目になると、図98(b)に示すような演出内容が実行される。すなわち、図98(b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、14ラウンド目およ

50

び16ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する昇格演出が行われ、その結果、昇格演出に失敗した演出内容が実行される。すなわち、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技であることが報知される。このような失敗演出は、図98(c)に示すように、13ラウンド目まで継続して行われる。

【0934】

その後、大当り遊技が進行して、14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となるが、いずれもきわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図98(d)に示すように、14ラウンド目となっても上述した失敗演出が継続して行われる。

10

【0935】

図98(e)は、14ラウンド目において、遊技球がV通過スイッチSW2を通過(V通過)した状態を示している。すると、図98(f)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。

【0936】

図98(g)は、14ラウンド目が終了したときの演出内容を示している。本実施形態では、入賞カウントスイッチSW1を通過した遊技球の数と、V通過スイッチSW2および排出球検出スイッチSW3を通過した遊技球の数をそれぞれ計数し、ラウンドの終了時にそれぞれの数が異なった場合には大入賞口エラーが発生したと判定してエラー報知をしており、この演出例では、14ラウンド目において大入賞口エラーが発生したため、図98(g)に示すように、「V」の表示に重ねて「大入賞口エラー」の表示が行われている。例えば、14ラウンド目で、入賞カウントスイッチSW1を通過させないで、V通過スイッチSW2を手入れ等の不正行為により通過させた場合にこのようなエラーが発生する。この「大入賞口エラー」の表示は、例えば、電源がOFFとなるまで継続して表示される。なお、「大入賞口エラー」の表示を行う期間は適宜設定することができ、例えば、大当り遊技の終了とともに終了させるようにしてもよい。なお、本実施形態では、「V」の表示と「大入賞口エラー」の表示を異なるタイミングで開始するようにしたが、同じタイミングで表示を開始するようにしてもよい。また、本実施形態では、「V」の表示に重ねて「大入賞口エラー」を表示するようにしたが、「大入賞口エラー」の表示に重ねて「V」の表示を行うようにしてもよい。また、本実施形態では、大入賞口エラーが発生したことを装飾図柄表示装置208にその旨を表示することにより報知するようにしたが、音声による出力や、ランプの点滅により報知するようにしてもよい。

20

30

【0937】

その後、16ラウンド目が終了すると、図98(h)に示すような態様で大当り終了演出が行われる。この演出例では、14ラウンド目にV通過があったが、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技において生じたもの(すなわち、イレギュラーによるV通過)であるので、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示は行われず、図98(h)に示すように、電サボ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示(第一の演出)が行われる。また、併せて、上述した「大入賞口エラー」の表示が継続して行われている。この「大入賞口エラー」の表示は、「探索モード突入」の表示に重ねて行われている。なお、「大入賞口エラー」の表示に重ねて「探索モード突入」の表示を行うようにしてもよい。

40

【0938】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行し、図98(i)に示すように、装飾図柄表示装置208において、確変状態である旨の「吉宗モード」の演出が実行される。このとき、特図2の変動表示の保留がなく、特図1の変動表示の保留が3つであったので、特図1の保留(第1保留)が消化され、第1特図表示装置212の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。また、このときも、上述した「大入賞口エラー」の

50

表示も継続して行われている。この「大入賞口エラー」の表示は、「吉宗モード」演出に重ねるようにして行われている。

【0939】

なお、この演出例において、14ラウンド目において、V通過しなかった場合には、大当り遊技が終了するまで失敗演出が引き続き行われるが、このようにV通過がなかった後に実行される失敗演出は、電サポ状態に移行する旨を表す第一の演出の一例といえることができる。

【0940】

図99は、第10実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【0941】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図99(a)に示すように、大当り演出が開始される。この演出例では、装飾図柄表示装置208の左下の連荘回数の表示の上方に、アタッカへの入賞により獲得した賞球数の表示が行われている。図99(a)に示されるタイミングでは、アタッカへの入賞が未だないので、賞球数の表示は「00000」となっている。なお、本実施形態では、第1可変入賞口234aおよび第2可変入賞口235aへの入賞により獲得する賞球数は15としているが、15以外の賞球数であってもよい。また、第1可変入賞口234aへの入賞により獲得する賞球数と第2可変入賞口235aへの入賞により獲得する賞球数とが同じであってもよいし、異なってもよい。

【0942】

その後、図99(b)に示すように、1ラウンド目において、第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)に10個の遊技球が入賞して、賞球数の表示が「00150」となっている。この演出例では、アタッカへ10個の遊技球の入賞があると、ラウンド終了条件が成立してアタッカが開状態から閉状態に変位してラウンドが終了するのであるが、図99(c)に示すように、アタッカが開状態から閉状態に移行している状態において、さらに1個の遊技球が第1可変入賞口234aへ入賞すると、図99(d)に示すように、賞球数の表示が「00165」となり、オーバー入賞音がスピーカ120から出力される。このとき、賞球数の表示を、図99(d)に示すように、強調表示するようにしてもよい。また、オーバー入賞があった旨の演出を音声出力により実現したが、装飾図柄表示装置208における表示やランプの点滅等により演出するようにしてもよい。また、このオーバー入賞にかかる演出は、上述した「V」の表示とともに実行される場合がある。本実施形態では、このようにしてオーバー入賞があった旨の演出を行うことにより、遊技者に対して得した気分を味わわせることができる場合がある。なお、本実施形態では、アタッカへ10個の遊技球の入賞があるとラウンド終了条件が成立するが、ラウンド終了条件が成立するアタッカへの遊技球の入賞数を9個以下としてもよく、また、11個以上としてもよい。

【0943】

また、別の演出例について説明すると、上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図99(e)に示すように、大当り演出が開始される。

【0944】

図99(f)は、2ラウンド目に移行する際の様子を示されている。そして、図99(g)に示すように、2ラウンド目となって第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開状態から閉状態に変位すると、図99(h)に示すように、2ラウンド目となったことが表示されるとともに、ラウンド開始音がスピーカ120から出力される。なお、ラウンド開始を報知する演出を音声出力により実現したが、装飾図柄表示装置208における表示やランプの点滅等により演出するようにしてもよい。また、このラウンド開始にかかる演出は、上述した「V」の表示とともに実行される場合がある。

【0945】

また、別の演出例について説明すると、例えば、第1特図表示装置212において「特

10

20

30

40

50

図 B」が停止表示されて移行した大当り遊技において、16 ラウンド目になると、第2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態となるとともに、V シャッタ 2 3 5 2 a が開状態となって V 通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 9 9 (i) に示すように、16 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V 通過させることを促進する旨の「V 狙え」という表示が行われる。

【0946】

そして、図 9 9 (j) に示すタイミングで、第2 可変入賞口 2 3 5 a 内の V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過 (V 通過) があると、図 9 9 (k) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。そして、この演出例では、「V」の表示とともに、V 入賞音がスピーカ 1 2 0 から出力される。本実施形態では、このようにして V 入賞演出が実行される。なお、V 入賞音の出力タイミングは、「V」の表示と同時であってもよいし、「V」の表示の後に V 入賞音が出力されてもよいし、V 入賞音が出力された後に「V」の表示が行われてもよい。また、「V」の表示を行わず、V 入賞音のみ出力するようにしてもよい。

10

【0947】

図 1 0 0 は、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【0948】

さらに、別の演出例について説明すると、例えば、第1 特図表示装置 2 1 2 において「特図 B」が停止表示されて移行した大当り遊技において、16 ラウンド目になると、第2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態となるとともに、V シャッタ 2 3 5 2 a が開状態となって V 通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 1 0 0 (a) に示すように、16 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V 通過させることを促進する旨の「V 狙え」という表示が行われる。

20

【0949】

そして、図 1 0 0 (b) に示すタイミングで、第2 可変入賞口 2 3 5 a 内の V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過 (V 通過) があると、図 1 0 0 (c) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V V」の表示とともに、保留連音がスピーカ 1 2 0 から出力される。この「V V」の表示は、保留された特図 1 の図柄変動表示を先読みして、大当りとなる図柄変動表示が含まれる場合に実行されるものである。本実施の形態では、このようにして先読み予告演出が可能に構成されている。なお、先読みした結果、大当りとなる図柄変動表示が含まれる場合であっても、「V V」の表示は行わず、「V」の表示を行うようにしてもよい。また、大当りとなる図柄変動表示が含まれていない場合であっても、偽の先読み予告として「V V」の表示を行うようにしてもよい。また、保留連音の出力タイミングは、「V V」の表示と同時であってもよいし、「V V」の表示の後に保留連音が出力されてもよいし、保留連音が出力された後に「V」の表示が行われてもよい。また、「V V」の表示を行わず、保留連音のみ出力するようにしてもよい。また、保留された特図 2 の図柄変動表示の先読みのみを行い、特図 1 の図柄変動表示に関する先読みを行わないようにしてもよいし、特図 1 および特図 2 のいずれの図柄変動表示についても先読みを行うようにしてもよい。

30

【0950】

さらに、別の演出例について説明すると、例えば、第1 特図表示装置 2 1 2 において大当り図柄が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図 1 0 0 (d) に示すように、大当り演出が開始される。この演出例では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左下の連荘回数の表示の上方に、アタッカへの入賞により獲得した賞球数の表示が行われている。図 1 0 0 (d) に示されるタイミングでは、アタッカへの入賞が未だないので、賞球数の表示は「0 0 0 0 0」となっている。なお、本実施形態では、第1 可変入賞口 2 3 4 a および第2 可変入賞口 2 3 5 a への入賞により獲得する賞球数は 1 5 としているが、1 5 以外の賞球数であってもよい。

40

【0951】

図 1 0 0 (e) は、7 ラウンド目における演出内容を示している。図 1 0 0 (e) に示

50

されるタイミングでは、賞球数の表示が「00990」となっている。この状態で、図100(f)に示すように、第一可変入賞口234aへ遊技球が1つ入賞すると、図100(g)に示すように、賞球数の表示が「01005」に更新表示されるとともに、装飾図柄表示装置208の中央下方に、賞球を1000獲得した旨の「GET1000pt」の表示が行われる。また、このとき、賞球1000獲得音がスピーカ120から出力される。なお、賞球を1000獲得した旨の演出を装飾図柄表示装置208における表示とスピーカ120からの音声出力により実現したが、いずれか一方のみ実施するものであってもよい。また、賞球1000獲得音の出力タイミングは、「GET1000pt」の表示と同時であってもよいし、「GET1000pt」の表示の後に賞球1000獲得音が出力されてもよいし、賞球1000獲得音が出力された後に「GET1000pt」の表示が行われてもよい。また、この賞球を1000獲得した旨の演出は、上述した「V」の表示とともに実行される場合がある。また、この演出例では、賞球を1000獲得した場合にその旨の報知を行ったが、報知を実行する賞球の獲得数はこれに限定されず、例えば、500、1500、2000、10000の賞球を獲得したとき等に報知するようにしてもよい。また、報知の回数は1回に限らず、複数回行うようにしてもよい。

10

【0952】

図100(h)～図100(k)は、図78(e)に示して上述した第1可変入賞口234bおよび第2可変入賞口235bを適用したときの演出例の一例について説明する図である。

【0953】

20

図100(h)に示す例では、第1可変入賞口234bの第一の通過検出スイッチSW5が入賞カウントスイッチとして機能し、第二の通過検出スイッチSW6がラウンド継続スイッチとして機能し、第2可変入賞口235bの第三の通過検出スイッチSW7が入賞カウントスイッチとして機能し、第四の通過検出スイッチSW8がラウンド継続スイッチとして機能している。この演出例では、アタッカの開放中にラウンド継続スイッチへの遊技球の通過を条件として次のラウンドに移行することができ、ラウンド継続スイッチへの遊技球の通過がなかった場合には、当該ラウンドで大当たり遊技が終了するように構成されている。なお、この演出例では、第1可変入賞口234bおよび第2可変入賞口235bのそれぞれにラウンド継続スイッチを設けたものであるが、いずれか一方のみ設けられた構成であってもよく、この場合、例えば、ラウンド継続スイッチが設けられていないアタッカが開放するラウンドにあっては、必ず次のラウンドに移行するようにし、ラウンド継続スイッチが設けられているアタッカが開放するラウンドにあっては、ラウンド継続スイッチへの遊技球の通過を条件に次のラウンドに移行するように構成してもよい。さらに、このような構成では、例えば、1ラウンド目をラウンド継続スイッチが設けられていないアタッカが開放するようにして、必ず2ラウンド目に移行するようにしてもよい。

30

【0954】

このような構成のパチンコ機で、第1特図表示装置212において大当たり図柄が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図100(i)に示すように、大当たり演出が開始され、第1可変入賞口234bが開放し、1ラウンド目が開始する。そして、図100(j)のタイミングで、第1可変入賞口234bに入賞し、ラウンド継続スイッチとして機能する第二の通過検出スイッチSW6を遊技球が通過すると、図100(k)に示すように、装飾図柄表示装置208の中央下部に次のラウンドに移行する条件が成立したことを示す「継続」の表示が行われるとともに、継続音がスピーカ120から出力される。なお、次のラウンドに移行する条件が成立したことを示すラウンド継続の演出を装飾図柄表示装置208における表示とスピーカ120からの音声出力により実現したが、いずれか一方のみ実施するものであってもよい。また、継続音の出力タイミングは、「継続」の表示と同時であってもよいし、「継続」の表示の後に継続音が出力されてもよいし、継続音が出力された後に「継続」の表示が行われてもよい。また、このラウンド継続の演出は、上述した「V」の表示とともに実行される場合がある。

40

【0955】

50

本実施形態において、上述した「大入賞口エラー」の表示、オーバー入賞があった旨の演出、ラウンド開始にかかる演出、V入賞演出、先読み予告演出、賞球を1000獲得した旨の演出、および、ラウンド継続の演出のうちの2以上の演出が同時に行われるようにしてもよい。

【0956】

次に、本実施形態に適用可能な種々の構成について図101を参照しながら説明する。ここで、図101(a)は、始動入賞装置の一例について説明する正面図であり、図101(b)は、始動入賞装置の他の例について説明する斜視図であり、図101(c)は、大当り発生装置の一例について説明する正面図であり、図101(d)は、主制御部で制御される各種表示を行うためのランプモジュールの一例について説明する図である。

10

【0957】

上述した実施形態において、第1特図始動口230および第2特図始動口232に代えて、例えば、図101(a)に示される始動入賞装置2300を適用することができる。

【0958】

始動入賞装置2300は、上端に遊技球が入球可能な入球口2301と、入球口2301から入球した遊技球が流下する第一の案内通路2303と第二の案内通路2304と、入球口2301から入球した遊技球を第一の案内通路2303および第二の案内通路2304のうちいずれか一方に振り分ける回転体2302とを備えている。

【0959】

回転体2302は、円盤状の本体部の背面に3つの羽根2302a、2302b、2302cが後方に向けて立設されており、これら3つの羽根2302a、2302b、2302cは、等間隔に本体部の中心から外周に向けて放射状に配置されている。羽根2302aは、回転体2302が時計方向(CW方向)に回転したときに、第二の案内通路2304の内壁に当接して回転体2302の一定以上の回転を規制する。このとき、羽根2302b、2302cで形成される第1球受部2305aが上方に向いて遊技球を受け止め可能な状態となる。また、羽根2302cは、回転体2302が反時計方向(CCW方向)に回転したときに、第一の案内通路2303の内壁に当接して回転体2302の一定以上の回転を規制する。このとき、羽根2302a、2302bで形成される第2球受部2305bが上方に向いて遊技球を受け止め可能な状態となる。

20

【0960】

第一の案内通路2303は、図示しない第1特図始動口に連通し、第一の案内通路2303に案内された遊技球は、第1特図始動口に入賞する。また、第二の案内通路2304は、図示しない第2特図始動口に連通し、第二の案内通路2304に案内された遊技球は、第2特図始動口に入賞する。

30

【0961】

始動入賞装置2300は、上述したようにして構成されているので、例えば、図101(a)に示すように、羽根2302aが第二の案内通路2304に内壁に当接して第1球受部2305aが上方を向いているときに、遊技球が入球口2301から入球すると、当該遊技球が第1球受部2305aに受け止められる。すると、遊技球の自重により、回転体2302が反時計方向に回転する。回転体2302は、羽根2302cが第一の案内通路2303の内壁に当接すると回転を停止する。第1球受部2305aは、第一の案内通路2303に臨み、第1球受部2305aに受け止められた遊技球は、第一の案内通路2303を流下して、第1特図始動口に入賞する。

40

【0962】

この状態では、第2球受部2305bは、上方を向いているので、このときに、遊技球が入球口2301から入球すると、当該遊技球が第2球受部2305bに受け止められる。すると、遊技球の自重により、回転体2302が時計方向に回転する。回転体2302は、羽根2302aが第二の案内通路2304の内壁に当接すると回転を停止する。第2球受部2305bは、第二の案内通路2304に臨み、第2球受部2305bに受け止められた遊技球は、第二の案内通路2304を流下して、第2特図始動口に入賞する。

50

【0963】

始動入賞装置2300は、このようにして、第1特図始動口と第2特図始動口とに交互に入賞させることができる。

【0964】

また、例えば、図101(b)に示される始動入賞装置2300Aを適用することもできる。

【0965】

始動入賞装置2300Aは、入球口2301Aと、第一の案内通路2303Aと、第二の案内通路2304Aと、回転体2302Aとを備えている。入球口2301A、第一の案内通路2303Aおよび第二の案内通路2304Aは、図101(a)に示される始動入賞装置2300と同様なので、ここでは、回転体2302Aの具体的構成について説明し、その他については説明を省略する。

10

【0966】

回転体2302Aは、始動入賞装置2300の回転体2302と同様に、3つの羽根(図示省略)を備えているが、回転軸の後端がモーターM1に接続されている。すなわち、回転体2302Aは、モーターM1の駆動により、反時計方向および時計方向に回転することができるようになっている。例えば、モーターM1は、周期的あるいはランダムに回転体2302Aの位置を変換することができるので、遊技球が入球口2301に入球したタイミングで第1特図始動口および第2特図始動口のうちのいずれか一方に遊技球を振り分けることができる。

20

【0967】

上述した実施形態において、例えば、図101(c)に示すような大当り発生装置2500を設けることもできる。大当り発生装置2500は、特図1あるいは特図2で図柄変動表示の結果、大当り図柄で停止表示(確定停止)した後に通過させることで、大当り遊技を開始させるための装置である。

【0968】

大当り発生装置2500は、上端に遊技球が入球可能な入球口2501と、入球口2501から入球した遊技球が流下する第一の案内通路2503と第二の案内通路2504と、入球口2501から入球した遊技球を第一の案内通路2503および第二の案内通路2504のうちのいずれか一方に振り分ける振分部材2502とを備えている。

30

【0969】

振分部材2502は、板状に形成されており、一端が回転軸に接続されて回動可能に構成されており、例えば、回転軸はモータに接続されている。これにより、振分部材2502は、周期的あるいはランダムに入球口2501と第一の案内通路2503とを連通する位置と、入球口2501と第二の案内通路2504とを連通する位置とに変更することが可能である。

【0970】

第一の案内通路2503には、大当りを発生させるための第一の大当り発生スイッチSW11が設けられており、第一の案内通路2503を流下する遊技球を検出可能としている。第一の大当り発生スイッチSW11を通過した遊技球は、例えば、下端から排出されて、遊技盤200の遊技領域124に戻される。

40

【0971】

第二の案内通路2504には、大当りを発生させるための第二の大当り発生スイッチSW12が設けられており、第二の案内通路2504を流下する遊技球を検出可能としている。第二の大当り発生スイッチSW12を通過した遊技球は、例えば、下端から排出されて、遊技盤200の遊技領域124に戻される。

【0972】

上述した実施形態において、この大当り発生装置2500を用いることで、例えば、大当り遊技を開始させるとともに、大当り遊技において実行可能なラウンド数を決定することもできる。例えば、第一の大当り発生スイッチSW11を遊技球が通過した場合には、

50

10 ラウンドの大当たり遊技を開始させる一方、第二の大当たり発生スイッチSW12を遊技球が通過した場合には、4ラウンドの大当たり遊技および16ラウンドの大当たり遊技のうちいずれか一方を抽選し、当選したラウンド数の大当たり遊技を開始させる。

【0973】

また、上述した実施形態において、例えば、第1特図表示装置、第2特図表示装置、普通図柄表示装置、普通図柄保留ランプ、第1特図保留ランプ、第2特図保留ランプ、ラウンド数表示ランプ、状態表示ランプ等を1つのモジュール上に配置したランプモジュール2000を備えて、例えば、遊技盤200の遊技領域124外に設けることができる。

【0974】

より具体的には、ランプモジュール2000は、第1特図表示ランプ2212と、第2特図表示ランプ2214と、ラウンド数表示ランプ2328と、普通図柄表示ランプ2210と、普通図柄保留ランプ2216と、第1特図保留ランプ2218と、第2特図保留ランプ2220とを備えている。

【0975】

第1特図表示ランプ2212は、8つのLEDにより構成されており、これらのLEDの点灯および消灯の組み合わせにより、特図1の停止図柄を特定することができる。

【0976】

第2特図表示ランプ2214は、8つのLEDにより構成されており、これらのLEDの点灯および消灯の組み合わせにより、特図2の停止図柄を特定することができる。

【0977】

ラウンド数表示ランプ2328は、8つのLEDにより構成されており、これらのLEDの点灯および消灯の組み合わせにより、大当たり遊技において実行されるラウンド数を特定することができる。

【0978】

普通図柄表示ランプ2210は、4つのLEDにより構成されており、これらのLEDの点灯および消灯の組み合わせにより、普図の停止図柄を特定することができる。

【0979】

普通図柄保留ランプ2216は、4つのLEDにより構成されており、普図の変動表示の保留数をLEDの点灯数により表すことができる。

【0980】

第1特図保留ランプ2218は、4つのLEDにより構成されており、特図1の変動表示の保留数をLEDの点灯数により表すことができる。

【0981】

第2特図保留ランプ2220は、4つのLEDにより構成されており、特図2の変動表示の保留数をLEDの点灯数により表すことができる。

【0982】

図102は、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【0983】

図102(a)は、例えば、図101(a)に示される始動入賞装置2300や、図101(b)に示される始動入賞装置2300Aを用いたパチンコ機100において実現可能な演出の一例を示している。この演出例では、特図2優先変動機ではなく、第1特図始動口および第2特図始動口のいずれに入賞したかにかかわらず、入賞した順序で特別図柄の変動表示を開始する8個保留入賞順変動(8保入順)機に適用したものである。

【0984】

図102(a)に示すように、第1特図表示装置212において、特図1の図柄変動表示が開始されるとともに、これに対応して装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が行われている。図102(a)では、特図1の変動表示の保留数が1つであるので、第1特図保留ランプ218における1つの保留ランプが点灯しており、特図2の変動表示の保留数が2つであるので、第2特図保留ランプ220における2つの保留ランプが点灯している。

10

20

30

40

50

【0985】

一方、この演出例では、装飾図柄表示装置208における図柄変動の保留表示を、特図1と特図2とで区別することなく行っている。すなわち、装飾図柄表示装置208には、第1の特図保留表示h01、第2の特図保留表示h02、第3の特図保留表示h03、第4の特図保留表示h04、第5の特図保留表示h05、第6の特図保留表示h06、第7の特図保留表示h07および第8の特図保留表示h08が表示されている。そして、1つの特図1の変動表示と2つの特図2の変動表示が保留されているので、第1の特図保留表示h01～第3の特図保留表示h03がそれぞれデフォルトの表示態様で表示されている。いずれも特図1の保留表示であるか特図2の保留表示であるかが特定困難な態様で表示されている。一方、第4の特図保留表示h04～第8の特図保留表示h08は、いずれも
10 ブランクである旨の表示がなされている。また、図102(a)に示す演出例では、第1の特図保留表示h01に並んで変動アイコンh00が表示されている。変動アイコンは、例えば、特図の保留表示と関連した表示態様からなり、保留表示と同様の表示態様で表示される。変動アイコンは、例えば、その表示態様によって当該変動表示の表示結果についての予告（当該変動予告）を実行可能なものである。変動アイコンは、当該変動表示の終了とともに消去される。なお、変動アイコンの消去タイミングはこれに限定されず、例えば、当該変動表示中において消去されるようにしてもよい。

【0986】

図102(b)は、図102(a)と同様の演出表示を行うものであるが、特図1の保留表示であるか特図2の保留表示であるかが特定可能な態様で表示されている。具体的には、第2の特図保留表示h02は、特図1の保留表示を示しており、第1の特図保留表示h01、第3の特図保留表示h03は、特図2の保留表示を示している。また、変動アイコンh00は、特図1の変動表示であることを示している。
20

【0987】

なお、図102(a)や図102(b)に示す演出例において、例えば、特図1の図柄変動表示とともに実行される装飾図柄の変動表示で、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが表示される場合には、第三の遊技条件が成立しやすい特別大当りであることを報知可能である一方、特図2の大当りは総て第三の遊技条件が成立しやすい特別大当りであって、特図2の図柄変動表示で大当りとなる場合には、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで必ず停止表示（確定表示）する場合に
30 おいて、「装飾7」以外の装飾図柄によってリーチ状態を形成するようにして、遊技の興趣を高めるようにしてもよい。この場合、例えば、「装飾7」以外の装飾図柄が3つ揃って仮停止表示した後に再変動表示を行って「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせで停止表示する等の演出を行うことが考えられる。

【0988】

また、特図1の図柄変動表示とともに実行される装飾図柄の変動表示と、特図2の図柄変動表示とともに実行される装飾図柄の変動表示とで同じ演出を行うようにしてもよい。このとき、例えば、「装飾7」でリーチ状態となる確率が特図1の図柄変動表示のときと、特図2の図柄変動表示のときとで異ならせるようにしてもよい。また、特図1の図柄変動表示とともに実行される装飾図柄の変動表示と、特図2の図柄変動表示とともに実行される装飾図柄の変動表示とで同じ演出を行うが、特図1の図柄変動時間を、再変動表示を行う時間だけ、特図2の図柄変動時間よりも長くするようにしてもよい。
40

【0989】

また、例えば、特図1で大当りした場合と、特図2で大当りした場合とで大当り遊技における演出内容を異ならせてもよい。また、例えば、大当り開始時において第三の遊技条件が成立しやすい大当りである旨を報知する確率を特図1で大当りした場合と、特図2で大当りした場合とで異ならせてもよい。具体的には、特図2で大当りした場合には、第三の遊技条件が成立しやすい大当りである旨の報知を少なくとも大当り遊技の開始時において100%の確率で報知するが、特図1で大当りした場合には、特別大当りである大当り遊技の開始時において90%の確率でしか報知しないようにしてもよい。
50

【0990】

図102(c)は、例えば、図101(c)に示される大当り発生装置2500を備えたパチンコ機100において実現可能な演出の一例を示している。この演出例では、特図2優先変動機および8保入順機のいずれでも適用可能である。

【0991】

図102(c)は、第1特図表示装置212に大当り図柄が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される図柄に対応する態様の第四図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208には、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されている。

10

【0992】

図102(c)に示される演出例では、第1特図表示装置212に大当り図柄が停止表示されても大当り遊技は開始されず、大当り図柄が停止表示された後、大当り発生装置2500の第一の大当り発生スイッチSW11又は第二の大当り発生スイッチSW12への遊技球の通過があったことにより大当り遊技が開始され、また、第一の大当り発生スイッチSW11および第二の大当り発生スイッチSW12のいずれを遊技球が通過したことによって大当り遊技において実行されるラウンド数が決定する。

【0993】

そのため、図102(c)に示される演出例では、第1特図表示装置212に大当り図柄が停止表示されたタイミングで、大当り発生装置2500を狙って遊技球を打ち出す旨の表示が行われる。

20

【0994】

図102(d)は、図102(c)と同様の演出表示を行うものであるが、第一の大当り発生スイッチSW11又は第二の大当り発生スイッチSW12への遊技球の通過があったことにより移行される大当り遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技である可能性が高いことを示す表示が装飾図柄表示装置208で実行されていることを示している。

【0995】

なお、図102(c)および図102(d)に示される演出例において、第一の大当り発生スイッチSW11又は第二の大当り発生スイッチSW12への遊技球の通過があったときに第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技が開始されることを示唆する演出を行うようにしてもよい。

30

【0996】

また、小当り遊技を開始可能なパチンコ機100にあっては、例えば、特図1（あるいは特図2）で大当り図柄および小当り図柄が停止表示する場合において、当該図柄変動表示が終了する前に図102(c)あるいは図102(d)に示すような演出を行うようにしてもよい。これにより、例えば、第一の大当り発生スイッチSW11又は第二の大当り発生スイッチSW12へ遊技球を通過させることにより、大当り遊技が開始されるか小当り遊技が開始されるかについて遊技者に期待を持たせることができる場合がある。なお、この場合、小当り遊技は、小当り図柄が停止表示された後は、第一の大当り発生スイッチSW11又は第二の大当り発生スイッチSW12へ遊技球を通過させることなく開始可能である。

40

【0997】

図102(e)は、例えば、上述した小当り遊技を開始可能なパチンコ機100において実現可能な演出の一例を示している。この実施形態では、例えば、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214に小当り図柄が停止表示されて小当りとなると、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.1秒だけ開状態となる動作を複数回（例えば、3回）行う小当り遊技が実行される。なお、アタッカの開閉回数は3回に限らず、1回であってもよく、2回又は4回以上であってもよい。また、小当りにおけるアタッカの開放時間は0.1秒に限らず、例えば、1又は複数の遊技球が入賞可能とするのに十分

50

な時間（例えば、1.0秒）に設定してもよい。また、大当り遊技では、1ラウンド目に第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）を、例えば、0.1秒だけ開状態となる動作を複数回（例えば、3回）行った後、29.0秒開放する動作が行われる。この動作は、一部の大当り遊技においてのみ実行されるものであってもよい。

【0998】

図102（e）に示される演出例では、第1特図表示装置212に図柄が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される図柄に対応する態様の第四図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208には、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されている。

10

【0999】

図102（e）に示される演出例では、装飾図柄表示装置208において、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）されているだけでは大当りであるか小当りであるかが遊技者に認識困難となっている。

【1000】

そのため、図102（e）に示される演出例では、大当り遊技又は小当り遊技に移行して開閉動作を行う第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）の動作に注目する旨の「アタッカがロング開放で大当り」の表示が装飾図柄表示装置208にて行われていることを示している。

【1001】

これにより、遊技者は、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）の開閉動作に注目し、例えば、3回の短時間の開閉の後、長時間の開放を確認することにより、大当り遊技となったことを認識することができる場合がある。

20

【1002】

図102（f）は、図102（e）と同様の演出表示を行うものであるが、大当り遊技に移行する場合にあっては、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技である可能性が高いことを示す表示が装飾図柄表示装置208で実行されることを示している。

【1003】

次に、本実施形態において実施される遊技履歴に関する情報の報知の一例について説明する。

30

【1004】

図102（g）は、特図1および特図2の変動表示の保留のない待機状態を示している。このとき、図102（h）に示すように、所定の操作が行われると、図102（i）に示すような遊技履歴が装飾図柄表示装置208に表示される。

【1005】

遊技履歴を表示させるための操作は、例えば、図102（h）に示すように、設定スイッチ161のダイヤルを、管理情報を表示させるための位置となるように回転させた後、チャンスボタン136を押下することにより行われる。操作方法は、これに限らず、例えば、設定スイッチ161を備えない構成であるパチンコ機100にあっては、チャンスボタン136の所定回数の操作により行われるようにしてもよい。なお、この場合において、チャンスボタン136の操作回数は、1回であってもよいし、複数回であってもよい。

40

【1006】

上述したようにして遊技履歴を表示させるための操作が行われると、図102（i）に示すように、例えば、大当り遊技における第三の遊技条件の成立回数あるいは非成立回数が大当り遊技の種類毎に装飾図柄表示装置208に表示される。なお、他の遊技履歴に関する情報を表示させるようにしてもよい。

【1007】

なお、これまでに説明した実施形態では、普図始動口228が遊技領域124の右側に配設しており、確変状態および電サポ状態でない通常の遊技状態においては、ほとんど仏始動口228を遊技球が通過することがないため、普図変動遊技が実行されることはほと

50

んどないが、普図始動口 2 2 8 を遊技領域 1 2 4 の左側にも配設して通常の遊技状態においても普図変動遊技が実行されるようにしてもよい。この場合において、例えば、普図の当り図柄の種類を複数種類設定して、第 2 特図始動口 2 3 2 が開状態となる時間を当り図柄の種類によって異ならせるようにしてもよい。また、例えば、通常の遊技状態において、特図 2 の図柄変動が行われる場合には、例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8 にキャラクタが表示される等の特殊演出を行うようにしてもよい。

【1 0 0 8】

次に、本実施形態のパチンコ機において実行される一連の演出の一例について説明する。以下に説明する演出例は、特図の変動が開始してから特図が停止表示されるまで、又は、大当り遊技が終了するまでの期間（例えば、図 8 1 中 H で示される期間）において実行可能な演出である。なお、以下に説明する演出例は、第三の遊技条件が成立したか否かにかかわらず実行される場合がある演出である。

10

【1 0 0 9】

図 1 0 3 は、一連の演出の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【1 0 1 0】

図 1 0 3 (a) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、刀を持った主人公の殿様が表示画面の左側に現れる様子が表示されている。

【1 0 1 1】

その後、図 1 0 3 (b) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 において、「剣豪見参」の表示とともに、敵役の剣豪が現れる表示が行われる。

20

【1 0 1 2】

続いて、図 1 0 3 (c) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、主人公の殿様と敵役の剣豪が対峙する画面が表示される。

【1 0 1 3】

その後、図 1 0 3 (d) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、主人公の殿様が勝負の開始を告げる「勝負じゃ」と叫ぶ画面が表示される。

【1 0 1 4】

その後、図 1 0 3 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、主人公の殿様と敵役の剣豪が互いの方向に向かっていく様子を示す画面が表示される。

30

【1 0 1 5】

その後、図 1 0 3 (f) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、勝負の結果、主人公の殿様および敵役の剣豪のうちのいずれが勝利するかについて期待させる画面が表示される。

【1 0 1 6】

続いて、図 1 0 3 (g) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、勝負が決した画面が表示される。この場合は、主人公の殿様が敵役の剣豪を打ち負かした様子を表すことにより、主人公の殿様が勝負に勝ったことを示唆する画面が表示される。反対に、敵役の剣豪が主人公の殿様を打ち負かした様子を表す場合もある。

【1 0 1 7】

その後、図 1 0 3 (h) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、敵役の剣豪が力尽き、主人公の殿様が完全勝利した様子が表示される。

40

【1 0 1 8】

次に、一連の演出の他の例について説明する。

【1 0 1 9】

図 1 0 3 (i) に示される装飾図柄表示装置 2 0 8 には、主人公の殿様が疾走する様子を表すとともに、大当り等の有利な状況に移行するための条件である「姫 or チビ姫を発見しろ」の文字が表示されている。

【1 0 2 0】

その後、図 1 0 3 (j) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、主人公の殿様が

50

姫又はチビ姫が向こう側に隠れているであろうと思われる襖を発見する様子が表示されている。

【1021】

続いて、図103(k)に示すように、装飾図柄表示装置208では、襖が開きはじめ、姫又はチビ姫が襖の向こう側にいるか否かについて期待させる画面が表示される。

【1022】

そして、図103(l)に示すように、装飾図柄表示装置208では、襖が開くと姫が現れて有利な状況に移行する旨の演出表示が行われる。なお、この場合において、姫に代えてチビ姫が現れて有利な状況に移行される旨を演出する場合もあり、また、大奥や爺が現れて有利な状況への移行とはならない旨の演出表示が行われる場合もある。

10

【1023】

なお、以上説明した一連の演出はあくまで一例に過ぎず、これらに限定されるものではないことは言うまでもない。

【1024】

次に、本実施形態のパチンコ機において実行可能な具体的演出例について説明する。

【1025】

図104は、大当たりとなる図柄変動における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【1026】

なお、図104を参照して説明する演出例では、装飾図柄表示装置208の右側にサブ演出表示装置208Aが隣接して配置されている。サブ演出表示装置208Aは、例えば、装飾図柄表示装置208よりも小さいサイズの各種の表示手段が採用可能であり、図104では、例えば、LCDが使用されている。サブ演出表示装置208Aは、例えば、リンク部材を介してモータ等のアクチュエータに接続されており、第2副制御部500の駆動制御により、装飾図柄表示装置208にオーバーラップしない第一の位置と、装飾図柄表示装置208にオーバーラップする第二の位置とに変位することができるよう構成されている。この場合において、サブ演出表示装置208Aの一部が装飾図柄表示装置208にオーバーラップするようにしてもよいし、サブ演出表示装置208Aの全部が装飾図柄表示装置208にオーバーラップするようにしてもよい。

20

【1027】

図104(a)では、第1特図表示装置212において図柄変動表示が開始された後、装飾図柄表示装置208においてスーパーリーチに発展する表示が行われている様子が示されている。

30

【1028】

ここで、特図1の変動表示の保留数が3つであるため、第1特図保留ランプ218における3つのランプが点灯している。装飾図柄表示装置208には、これに対応して、第1の特図1保留表示h11、第2の特図1保留表示h12および第3の特図1保留表示h13がいずれもデフォルトの表示態様で表示され、第4の特図1保留表示h14はブランクである旨の表示がなされている。一方、特図2の変動表示の保留はないので、第2特図保留ランプ220においてはいずれのランプも点灯していない。

40

【1029】

また、装飾図柄表示装置208では、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されていた装飾図柄が、左上隅に小さく表示されている。また、装飾図柄表示装置208では、特図1第四図柄t1が、第1特図表示装置212の図柄変動表示に対応して、上述したような態様で変動表示を行っている。

【1030】

その後、図104(b)に示すように、装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136の押下を促すチャンスボタン136の絵柄と「押せ」という文字表示が行われている。また、サブ演出表示装置208Aには、「吉宗」の文字が表示されている。この演出

50

によれば、チャンスボタン136が押下されることにより、大当たり確定の表示が行われるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。

【1031】

そして、図104(c)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図104(d)に示すように、サブ演出表示装置208Aが第一の位置から第二の位置に変位する。また、サブ演出表示装置208Aでは、「吉宗」の文字表示が行われている背景の色を変更する表示が行われている。

【1032】

その後、図104(e)に示すように、中図柄表示領域208bに「装飾4」の装飾図柄が停止表示した後、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで揺れ変動を開始する。このとき、サブ演出表示装置208Aは、第二の位置から第一の位置に変位する。

【1033】

その後、図104(f)に示すように、装飾図柄表示装置208では、再変動表示が行われて16R特別大当たりとなることが約束される装飾図柄の組み合わせに変更されるか否かについて期待させる昇格演出が行われる。具体的には、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動している左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cに表示されている各装飾図柄が再び左上隅に表示され、昇格演出が行われる旨の「昇格チャレンジ」の表示と、チャンスボタン136の押下を促すチャンスボタン136の図柄と「押せ」という文字表示が行われる。

【1034】

そして、図104(g)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図104(h)に示すように、サブ演出表示装置208Aが第一の位置から第二の位置に変位する。また、サブ演出表示装置208Aでは、「吉宗」の文字表示が行われている背景の色を変更する表示が行われている。これにより、再変動表示が行われて16R特別大当たりとなることが約束される装飾図柄の組み合わせに変更されることが確定することを報知することができる。

【1035】

その後、図104(i)に示すように、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動していた装飾図柄が、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせに変更される。このとき、サブ演出表示装置208Aは、第二の位置から第一の位置に変位する。

【1036】

その後、図104(j)に示すように、第1特図表示装置212に16R特別大当たり図柄である「特図A」が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される「特図A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208では、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、特図の変動遊技が終了する。

【1037】

その後、大当たり遊技が開始され、装飾図柄表示装置208では、図104(k)に示すような大当たり開始演出が実行される。このとき、右打ちを指示する表示も行われている。

【1038】

その後、大当たり開始演出が終了して1ラウンド目に移行すると、図104(l)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示される。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当たり遊技は、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、装飾図柄表示装置208の左下隅には、その旨の表示である「1回目」の表示が行われている。その後は、これまでに説明した実施形態と同様の要領で大当たり遊技が進行する。

【1039】

図105は、大当たりとなる図柄変動における具体的演出例の他の例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図105(a)～図105(g)に示される演出は、図104(a)～図104(g)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【1040】

図105(h)では、図104(h)とは異なり、チャンスボタン136が押下されたにもかかわらず、サブ演出表示装置208Aが第一の位置のまま移動しない。これにより、再変動表示が行われて16R特別大当たりとなることが約束される装飾図柄の組み合わせに変更されないことが報知される。

【1041】

その後、図105(i)に示すように、装飾図柄表示装置208では、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせのまま揺れ変動が継続して行われる。

【1042】

その後、図105(j)に示すように、第1特図表示装置212に16R特別大当たり図柄である「特図A」が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される「特図A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208では、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示(確定表示)され、特図の変動遊技が終了する。この演出例では、開始される大当たり遊技は、第三の遊技条件が成立しやすい16R特別大当たりであるが、遊技者には、開始される大当たり遊技が16R特別大当たりであるか否かが認識困難となっている。

【1043】

その後は、図105(k)～図105(l)に示される演出が行われる。これらの演出は、図104(k)～図105(l)に示して上述したのと同様である。

【1044】

図106は、大当たり遊技における具体的演出例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。

【1045】

上述したようにして、第1特図表示装置212において「特図A」が停止表示されて大当たり遊技が開始されると、図106(a)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり開始演出が実行される。なお、今回開始された大当たり遊技は、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで停止表示(確定表示)された後に開始された大当たり遊技であるので、遊技者には、16R特別大当たりであるか否かについては、認識困難となっている。

【1046】

その後、大当たり開始演出が終了して1ラウンド目に移行すると、図106(b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり演出が実行され、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示される。また、サブ演出表示装置208Aは、第一の位置に配置され、「吉宗」の文字が表示されている。

【1047】

図106(c)は、4ラウンド目における演出内容を示している。図106(c)に示すように、14ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する昇格演出が行われる。具体的には、図106(c)に示すように、装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136の押下を促すチャンスボタン136の絵柄とともに「押せ」という文字が表示され、チャンスボタン押下の受付期間の残り時間を表す残時間表示バーも表示されている。また、サブ演出表示装置208Aには、「吉宗」の文字が表示されている。この演出によれば、チャンスボタン136が押下されることにより、今回の大当たり遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい16R特別大当たりであることが報知されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。

10

20

30

40

50

【1048】

そして、図106(d)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図106(e)に示すように、装飾図柄表示装置208では、昇格演出に成功した演出内容が実行され、サブ演出表示装置208Aが第一の位置から第二の位置に変位する。また、サブ演出表示装置208Aでは、「吉宗」の文字表示が行われている背景の色を変更する表示が行われている。これにより、今回の大当り遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい16R特別大当りであることが報知される。

【1049】

その後、図106(f)に示すように、サブ演出表示装置208Aは、第二の位置から第一の位置に変位する。その後は、これまでに説明した実施形態と同様の要領で大当り遊技が進行する。

10

【1050】

また、別の演出例について説明すると、第1特図表示装置212において「特図C」が停止表示されて大当り遊技が開始されると、図106(g)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り開始演出が実行される。なお、今回開始された大当り遊技は、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで停止表示(確定表示)された後に開始された大当り遊技であるので、遊技者には、16R特別大当りであるか否かについては、認識困難となっている。また、今回開始された大当り遊技は、第三の遊技条件が成立し難い16R(実質13R)大当り図柄である「特図C」が停止表示されて開始された大当り遊技である。

20

【1051】

その後は、図106(h)～図106(j)に示される演出が行われる。これらの演出は、図106(b)～図106(d)に示して上述したのと同様である。

【1052】

図106(k)～図106(l)では、図106(e)～図106(f)とは異なり、装飾図柄表示装置208では、昇格演出に失敗した演出内容が実行され、サブ演出表示装置208Aが第一の位置のまま移動しない。これにより、今回の大当り遊技が、第三の遊技条件が成立し難い16R大当りであることが報知される。なお、この演出例において、その後の大当り遊技において、例えば、上述した復活演出を行い、16R特別大当りであれば、復活演出に成功する演出を行い、16R特別大当りでない16R大当りであれば、復活演出に失敗する演出をさらに行うようにしてもよい。

30

【1053】

この演出例では、その後、大当り遊技が進行して、14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となるが、いずれもきわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図106(m)に示すように、14ラウンド目となっても失敗演出が継続して行われている。

【1054】

図106(n)は、14ラウンド目において、遊技球がV通過スイッチSW2を通過(V通過)した状態を示している。すると、図106(o)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。このとき、「V」の表示は、失敗演出の表示に重ねて行われる。

40

【1055】

また、別の演出例について説明すると、大当り遊技が進行して、14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となるが、いずれもきわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図106(p)に示すように、14ラウンド目となっても失敗演出が継続して行われている。

【1056】

図106(q)は、14ラウンド目において、遊技球がV通過スイッチSW2を通過(

50

V通過)した状態を示している。この演出例では、このとき、図106(r)に示すように、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示を行わず、失敗演出のみが継続して行われている。すなわち、この演出例では、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技において、V通過があってもその旨を報知しないことにより、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することを遊技者に認識困難とさせることができる場合がある。

【1057】

次に、装飾図柄表示装置208における視認状態(視認性の程度)について説明する。図107は、装飾図柄表示装置208における視認状態を説明するための図である。ここで、同図における「オブジェクト」とは、装飾図柄表示装置208の視認状態(視認性の程度)を変化させることが可能な有体物や無体物を意味し、例えば、画像(例えば、保留アイコン、変動アイコン、保留アニメを構成するテクスチャ画像、演出に使用される各種画像、予告に使用される画像、キャラクタ画像)や、可動体(例えば、演出可動体、遮蔽装置)や、ガラス製または樹脂製の透明板部材などが少なくとも含まれる。

【1058】

同図(a)(1)に示す例は、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部を、第一のオブジェクトob1で覆うことで、装飾図柄表示装置208の表示領域のうち、少なくとも第一のオブジェクトob1によって覆われた表示領域が、正面から視認不能(または視認困難)とされる。また、本例では、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部と第一のオブジェクトob1の一部を、さらに第二のオブジェクトob2で覆うことで、装飾図柄表示装置208の表示領域のうち、第二のオブジェクトob2のみによって覆われた表示領域も、正面から視認不能(または視認困難)とされるとともに、第一のオブジェクトob1のうち、第二のオブジェクトob2によって覆われた部位も、正面から視認不能(または視認困難)とされる。

【1059】

すなわち、本例では、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部が第一のオブジェクトob1と第二のオブジェクトob2によって覆い隠されるとともに、第一のオブジェクトob1の一部も第二のオブジェクトob2によって覆い隠される。なお、図示はしないが、装飾図柄表示装置208の表示領域に、第一のオブジェクトob1と第二のオブジェクトob2が互いに重ならないように表示を行った後、同図(a)(1)に示すように、第一のオブジェクトob1の一部を第二のオブジェクトob2によって覆い隠し、さらに、同図(a)(2)に示すように、第一のオブジェクトob1のすべてを第二のオブジェクトob2によって覆い隠す表示を連続して実行してもよい。

【1060】

同図(a)(2)に示す例は、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部を、第一のオブジェクトob1で覆うとともに、この第一のオブジェクトob1全体を第二のオブジェクトob2で覆うことで、装飾図柄表示装置208の表示領域のうち、少なくとも第二のオブジェクトob2によって覆われた表示領域が、正面から視認不能(または視認困難)とされる。また、同図(a)(3)に示す例は、第二のオブジェクトob2によって覆われた表示領域が、正面から視認不能(または視認困難)とされている点で同図(a)(2)に示す例と同様であるが、同図(a)(2)に示す例よりも、第二のオブジェクトob2によって視認不能(または視認困難)とする範囲を広げている。このように、装飾図柄表示装置208の表示領域外を視認不能(または視認困難)としてもよい。また、換言すれば、同図(a)(3)に示す例は、第二のオブジェクトob2は、装飾図柄表示装置208のある辺の一部を視認不能(または視認困難)としているといえることができる。

【1061】

また、同図(b)(2)に示す例は、同図(b)(1)に示す第一のオブジェクトob1と第二のオブジェクトob2の位置関係を入れ替えている。本例では、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部を、第二のオブジェクトob2で覆うことで、装飾図柄表示装置208の表示領域のうち、少なくとも第二のオブジェクトob2によって覆われた表示

領域が、正面から視認不能（または視認困難）とされる。また、本例では、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部と第二のオブジェクト ob 2 の一部を、さらに第一のオブジェクト ob 1 で覆うことで、装飾図柄表示装置 208 の表示領域のうち、第一のオブジェクト ob 1 のみによって覆われた表示領域も、正面から視認不能（または視認困難）とされるとともに、第二のオブジェクト ob 2 のうち、第一のオブジェクト ob 1 によって覆われた部位も、正面から視認不能（または視認困難）とされる。

【1062】

すなわち、本例では、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が第一のオブジェクト ob 1 と第二のオブジェクト ob 2 によって覆い隠されるとともに、第二のオブジェクト ob 2 の一部も第一のオブジェクト ob 1 によって覆い隠される。

10

【1063】

同図（c）（1）に示す例は、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部を、第一のオブジェクト ob 1 と第三のオブジェクト ob 3 で覆うことで、装飾図柄表示装置 208 の表示領域のうち、少なくとも第一のオブジェクト ob 1 と第三のオブジェクト ob 3 によって覆われた表示領域が、正面から視認不能（または視認困難）とされる。また、本例では、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部、第一のオブジェクト ob 1 の一部、および第三のオブジェクト ob 3 の一部を、さらに第二のオブジェクト ob 2 で覆うことで、装飾図柄表示装置 208 の表示領域のうち、第二のオブジェクト ob 2 のみによって覆われた表示領域も、正面から視認不能（または視認困難）とされるとともに、第一のオブジェクト ob 1 および第三のオブジェクト ob 3 のうち、第二のオブジェクト ob 2 によって覆われた部位も、正面から視認不能（または視認困難）とされる。

20

【1064】

すなわち、本例では、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が第一のオブジェクト ob 1、第二のオブジェクト ob 2、および第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠されるとともに、第一のオブジェクト ob 1 および第三のオブジェクト ob 3 の一部も、第二のオブジェクト ob 2 によって覆い隠される。

【1065】

同図（c）（2）に示す例は、同図（c）（1）に示す例から第三のオブジェクト ob 3 の位置を変更している。本例は、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が第一のオブジェクト ob 1、第二のオブジェクト ob 2、および第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠される点は同図（c）（1）に示す例と同様であるが、第三のオブジェクト ob 3 の位置を第二のオブジェクト ob 2 によって覆われない範囲に移動しているため、第三のオブジェクト ob 3 は、正面から視認可能とされる。

30

【1066】

同図（c）（3）に示す例は、同図（c）（2）に示す例から第三のオブジェクト ob 3 の位置を変更している。本例は、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が第一のオブジェクト ob 1、第二のオブジェクト ob 2、および第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠される点は同図（c）（1）、（2）に示す例と同様であるが、第三のオブジェクト ob 3 の位置を第一のオブジェクト ob 1 を覆う位置に移動しているため、第三のオブジェクト ob 3 は、正面から視認可能とされる一方で、第一のオブジェクト ob 1 の一部が、第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠される。

40

【1067】

同図（c）（4）に示す例は、同図（c）（3）に示す例から第三のオブジェクト ob 3 の位置を変更している。本例は、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が第一のオブジェクト ob 1、第二のオブジェクト ob 2、および第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠される点は同図（c）（1）～（3）に示す例と同様であるが、第三のオブジェクト ob 3 の位置を第二のオブジェクト ob 2 を覆う位置に移動しているため、第三のオブジェクト ob 3 は、正面から視認可能とされる一方で、第二のオブジェクト ob 2 の一部が、第三のオブジェクト ob 3 によって覆い隠される。

【1068】

50

同図(c)(5)に示す例は、同図(c)(4)に示す例から第三のオブジェクトob3の位置を変更している。本例は、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部が第一のオブジェクトob1、第二のオブジェクトob2、および第三のオブジェクトob3によって覆い隠される点は同図(c)(1)~(4)に示す例と同様であるが、第三のオブジェクトob3の位置を第一のオブジェクトob1と第二のオブジェクトob2を覆う位置に移動しているため、第三のオブジェクトob3は、正面から視認可能とされる一方で、第一のオブジェクトob1と第二のオブジェクトob2の一部が、第三のオブジェクトob3によって覆い隠される。

【1069】

同図(d)は、第二のオブジェクトob2の形状のバリエーションを示した図である。第二のオブジェクトob2は、同図(d)(1)に示すように、矩形形状であってもよいし、同図(d)(2)に示すように、一部に開口部を形成することで、この開口部を通じて後方を視認可能に構成してもよい。また、同図(d)(3)に示すように、外縁の一部に切欠部を形成することで、この切欠部を通じて後方を視認可能に構成してもよいし、同図(d)(4)に示すように、開口部と切欠き部の両方を形成してもよい。

【1070】

図108は、第10実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。なお、この演出例では、第一の変入賞口および第二の変入賞口として、図78(e)に示される第1変入賞口234bおよび第2変入賞口235bを使用するものとし、第2変入賞口235b内に設けられた第四の通過検出スイッチSW8をV通過スイッチとして機能するものとして説明する。

【1071】

例えば、第1特図表示装置212において16R大当り図柄である「特図C」が停止表示されると、図108(a)に示すように、大当り演出が実行されて大当り遊技が開始される。この演出例では、装飾図柄表示装置208の左下の連荘回数の表示の上方にアタッカへの入賞により獲得した賞球数の表示が行われている。図108(a)に示されるタイミングでは、アタッカへの入賞が未だにないので、賞球数の表示は「00000」となっている。なお、本実施形態では、第1変入賞口234bおよび第2変入賞口235bへの入賞により獲得する賞球数は14としているが、14以外の賞球数であってもよい。

【1072】

図108(b)は、4ラウンド目における演出内容を示している。図108(b)に示されるタイミングでは、賞球数の表示が「00504」となっている。なお、このとき、装飾図柄表示装置208では、上述した昇格演出に失敗した失敗演出が表示されている。この失敗演出は16ラウンド目の終了まで継続して行われる。

【1073】

図108(c)は、15ラウンド目の終了時における演出内容を示している。図108(c)に示されるタイミングでは、賞球数の表示が「01988」となっている。

【1074】

その後、16ラウンド目になると、第2変入賞口235bが開状態となるが、きわめて短い時間だけの開状態であるので、V通過がきわめて困難となっている。装飾図柄表示装置208では、図108(d)に示すように、16ラウンド目となっても上述した失敗演出が継続して行われる。

【1075】

図108(e)は、16ラウンド目において、第2変入賞口235bへ1つの遊技球が入賞した様子が示されている。すると、図108(f)に示すように、装飾図柄表示装置208では、賞球数の表示が「2002」に更新されるとともに、装飾図柄表示装置208の中央下方に、賞球を2000獲得した旨の「GET2000pt」の表示が行われる。また、このとき、賞球2000獲得音がスピーカ120から出力される。なお、賞球を2000獲得した旨の演出を装飾図柄表示装置208における表示とスピーカ120からの音声出力により実現したが、いずれか一方のみ実施するものであってもよい。また、

賞球 2000 獲得音の出力タイミングは、「GET 2000 pt」の表示と同時であってもよいし、「GET 2000 pt」の表示の後に賞球 2000 獲得音が出力されてもよいし、賞球 2000 獲得音が出力された後に「GET 2000 pt」の表示が行われてもよい。

【1076】

図 108 (g) は、第 2 可変入賞口 235 b へ入賞した遊技球が V 通過スイッチとして機能する第四の通過検出スイッチ SW8 を通過した状態を示している。すると、図 108 (h) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われるとともに、V 入賞音がスピーカ 120 から出力される。このとき、装飾図柄表示装置 208 では、上述した「GET 2000 pt」の表示に重ねて「V」の表示が行われている。なお、「V」の表示に重ねて「GET 2000 pt」の表示を行うようにしてもよい。また、この演出例では、確変獲得が確定した旨の報知を装飾図柄表示装置 208 における表示とスピーカ 120 からの音声出力により実現したが、いずれか一方のみ実施するものであってもよい。また、V 入賞音の出力タイミングは、「V」の表示と同時であってもよいし、「V」の表示の後に V 入賞音が出力されてもよいし、V 入賞音が出力された後に「V」の表示が行われてもよい。

【1077】

この演出例では、賞球を獲得した旨の演出と確変獲得が確定した旨の報知とが重複して行われているものであるが、これらはあくまで演出の組み合わせの一例として説明するものであって、実行可能な演出の組み合わせは上述したものに限定されるものではない。また、複数種類の演出のうち、ある演出の組み合わせ（例えば、第一の演出の組み合わせ）については重複して実行されないようにしてもよい。また、例えば、遊技の条件に応じてある演出の組み合わせ（例えば、第一の演出の組み合わせ）が重複して実行される場合と、ある演出の組み合わせ（例えば、第一の演出の組み合わせ）が重複して実行されない場合とがあってもよく、例えば、第三の遊技条件が成立し難い大当り遊技においては、賞球を獲得した旨の演出と確変獲得が確定した旨の報知とが重複して実行されず、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技においては、賞球を獲得した旨の演出と確変獲得が確定した旨の報知とが重複して実行されるようにしてもよい。

【1078】

〔第 11 実施形態〕

本発明の第 11 実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機 100 は、図 74 に示されるアタッカユニット 2340 を備えたものを例に説明するが、もちろん、図 3 に示すような遊技盤 200 を備えたパチンコ機 100 にも本実施形態を適用することもできる。また、これまでの説明では、第 2 可変入賞口 235 や V 通路 2340 g を第一の領域の一例と定義して説明したが、以下の説明では、第 2 可変入賞口 235 や V 通路 2340 g を第二の領域の一例と定義して説明することとする。

【1079】

図 109～図 111 を参照しながら、ラウンド間での第 1 可変入賞口 234 a（第 1 のアタッカ）及び第 2 可変入賞口 235 a（第 2 のアタッカ）の動作タイミングの一例について説明する。

【1080】

図 109 (a) は、連続する 4 つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、図 109 (b) は、連続する 4 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、図 109 (c) は、第 2 可変入賞口 235 a が開放されるラウンドが開始されるときに設定される確変作動領域ソレノイドの動作パターン及び確変作動領域有効状態である期間の一例を示すタイミングチャートである。ここで、図 109 (a)～図 109 (c) のいずれの場合も大当り遊技中を示しており、特別遊技を示す信号は継続して ON の状態となっている。なお、以下に説明する、連続する 4 つのラウンド

は、最終ラウンドを含むものであってもよいし、1ラウンド目を含むものであってもよいし、最終ラウンド及び1ラウンド目のいずれも含まれないものであってもよいし、最終ラウンド及び1ラウンド目のいずれも含まれるものであってもよい。連続する3つのラウンドの場合でも、連続する2つのラウンドの場合でも同様である。

【1081】

最初に、図109(a)を参照して、連続する4つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図109(a)に示す例は、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第2のアタッカがロング開放し、3つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、4つ目のラウンドで第2のアタッカがロング開放している様子が示されている。図109(a)に示す動作パターンは、確変獲得を予定した大当たり（特別大当たり）で実行される場合がある動作パターンである。また、図109(a)に示す動作パターンを含む大当たり遊技は、第三の大当たり遊技の一例である。

【1082】

図109(a)に示すように、a01のタイミングで第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が開放するラウンド（ラウンドRA）が開始すると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234a（第一の可変入賞手段）の第一の扉部材2341aが閉状態（第一の状態）から開状態（第二の状態）に変位する。すなわち、第1可変入賞口234aは、遊技球が少なくとも入球不可能な閉状態と遊技球が少なくとも入球可能な開状態とに変化可能に構成されている。このとき、例えば、主制御部300から出力される大入賞口1開放信号、大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。ここで、大入賞口1開放信号は、ソレノイドSOL1の動作状態を示す信号である。すなわち、大入賞口1開放信号は、第1のアタッカが開状態であるか閉状態であるかを示すものである。なお、大入賞口1開放信号がソレノイドSOL1の駆動信号であってもよく、また、大入賞口1開放信号を出力しない構成であってもよい。また、大入賞口1作動中信号は、第1のアタッカに進入した遊技球を入賞カウントスイッチSW4で検出するための期間であるか否かを示す信号であり、ラウンドが開始してから後述するラウンド間インターバルが開始されるまでの期間を示すものである。また、大入賞口1有効状態の期間は、図80に示して上述したアタッカ1有効期間に相当するものであり、入賞カウントスイッチSW4を通過する遊技球を有効なものとして取り扱う期間を示すものである。なお、大入賞口1有効状態となる期間は、任意に設定することができ、例えば、電源投入後から電源が遮断されるまで常に大入賞口1有効状態の期間が設定されていてもよいし、大当たり遊技の開始から終了まで設定されていてもよいし、第2のアタッカが開状態となっている場合において少なくとも一部の期間で設定されていてもよい。また、アタッカ1有効期間外であっても入賞カウントスイッチSW4を通過する遊技球を有効なものとして取り扱うようにしてもよい。この場合、第2のアタッカの開放中は無効としてもよい。また、以下の説明では、入賞カウントスイッチSW4を第一の領域の一例ということがある。

【1083】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、a02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、所定のラウンド後閉鎖時間（例えば、1.9秒）が経過してa03のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRAが終了する。ここで、a02からa03の期間を、残存球検知期間ということがある。この残存球検知期間を設けることにより、アタッカに進入した遊技球が、次のラウンドが開始された後で入賞カウントスイッチにより検知されることを防止できる場合がある。なお、本実施形態では、後述するラウンド間インターバル時間の開始のタイミング（例えば、a03のタイミング）でラウンドが終了するものとして定義しているが、次のラウンドの開始のタイミング（例えば、a04のタイミング）でラウンドが終了するものと定義してもよい。また、ソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材23

4 1 a が閉状態に変位したタイミング（例えば、a 0 2 のタイミング）でラウンドが終了するものと定義してもよい。つまり、ラウンド間でアタッカが閉状態となっている期間の一部はラウンドに含まれないと定義してもよいし、ラウンド間でアタッカが閉状態となっている期間の全部はラウンドに含まれないと定義してもよい。また、ラウンド間でアタッカが閉状態となっている期間はいずれかのラウンドに属すると定義してもよい。

【1084】

a 0 3 のタイミングとなった後、所定のラウンド間インターバル時間（例えば、0. 1 秒）が経過すると、a 0 4 のタイミングとなって次のラウンド（ラウンド R B）が開始する。このとき、大入賞口 1 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 2 が O N となって第 2 可変入賞口 2 3 5 a（第二の可変入賞手段）のシャッタ部材 2 3 5 1 a が閉状態（第一の状態）から開状態（第二の状態）に変位する。すなわち、第 2 可変入賞口 2 3 5 a は、遊技球が少なくとも入球不可能な閉状態と遊技球が少なくとも入球可能な開状態とに変化可能に構成されている。なお、大入賞口 1 有効状態の期間は、次のラウンドが開始されるタイミングで終了するようにしたが、次のラウンドが開始された後で終了するようにしてもよい。また、大入賞口 1 有効状態の期間は、一度設定された後は、大当たり遊技が終了するまで継続するようにしてもよい。また、このとき、ソレノイド S O L 3（確変作動領域ソレノイド）が O N となって V シャッタ 2 3 5 2 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、例えば、主制御部 3 0 0 から出力される大入賞口 2 開放信号及び大入賞口 2 作動中信号が O N となり、大入賞口 2 有効状態の期間及び確変作動領域有効状態の期間が設定される。ここで、大入賞口 2 開放信号は、ソレノイド S O L 2 の動作状態を示す信号である。すなわち、大入賞口 2 開放信号は、第 2 のアタッカが開状態であるか閉状態であるかを示すものである。また、大入賞口 2 作動中信号は、第 2 のアタッカに進入した遊技球を入賞カウントスイッチ S W 1 で検出するための期間であるか否かを示す信号であり、ラウンドが開始してからラウンド間インターバルが開始されるまでの期間を示すものである。また、大入賞口 2 有効状態の期間は、図 8 0 に示して上述したアタッカ 2 有効期間に相当するものであり、入賞カウントスイッチ S W 1 を通過する遊技球を有効なものとして取り扱う期間を示すものである。なお、大入賞口 2 有効状態となる期間は、任意に設定することができ、例えば、電源投入後から電源が遮断されるまで常に大入賞口 2 有効状態の期間が設定されていてもよいし、大当たり遊技の開始から終了まで設定されていてもよいし、第 1 のアタッカが開状態となっている場合において少なくとも一部の期間で設定されていてもよい。また、確変作動領域有効状態の期間は、図 8 0 に示して上述した V 通過有効期間に相当するものであり、V 通過スイッチ S W 2（第二の領域）を通過する遊技球を有効なものとして取り扱う期間を示すものである。以下の説明において、確変作動領域有効状態を第二の領域有効状態ということがある。なお、確変作動領域有効状態となる期間は、任意に設定することができ、例えば、電源投入後から電源が遮断されるまで常に確変作動領域有効状態の期間が設定されていてもよいし、大当たり遊技の開始から終了まで設定されていてもよい。V シャッタ 2 3 5 2 a は、a 0 4 のタイミングで開状態となった後は、所定の第一のシャッタ開放時間（例えば、0. 5 秒）が経過すると一旦閉状態となり、その後、所定の第一のシャッタ閉鎖時間（例えば、3 秒）が経過すると再び開状態となるように作動する。なお、V シャッタ 2 3 5 2 a の作動パターン及び作動時間は適宜の態様とすることができる。

【1085】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、a 0 5 のタイミングでソレノイド S O L 2 が O F F となってシャッタ部材 2 3 5 1 a が開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口 2 開放信号も O F F となる。以下の説明では、例えば、a 0 4 から a 0 5 の期間のように、第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態とされている期間を第一の期間ということがある。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過して a 0 6 のタイミングになると、大入賞口 2 作動中信号が O F F となってラウンド R B が終了する。このとき、ソレノイド S O L 3 が O F F となって V シャッタ 2 3 5 2 a が開状態から閉状態に変位するとともに、確変作動領域有効状態の期間も終了する。ここでも同様に、a 0 5 から a 0 6 の期間

が残存球検知期間となっている。以下の説明において、ラウンド R B を、第一の期間を少なくとも含む第一のラウンドの一例ということがある。

【1086】

a 0 6 のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、a 0 7 のタイミングとなって次のラウンド（ラウンド R C）が開始する。このとき、大入賞口 2 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 1 が O N となって第 1 可変入賞口 2 3 4 a の第一の扉部材 2 3 4 1 a が閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号及び大入賞口 1 作動中信号が O N となり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。以降、a 0 8 ～ a 1 3 に示すタイミングで行われる動作は、それぞれ、a 0 2 ～ a 0 7 に示すタイミングで行われる動作と同様である。なお、ラウンド R D が最終ラウンドである場合には、a 1 2 のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、a 1 2 のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過して a 1 3 のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンド R D が最終ラウンドでない場合には、a 1 2 のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過して a 1 3 のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。以下の説明では、例えば、a 0 7 から a 0 8 の期間のように、第 2 可変入賞口 2 3 5 a が閉状態とされ、且つ、第 1 可変入賞口 2 3 4 a が開状態とされている期間を第二の期間ということがある。また、以下の説明では、例えば、a 1 0 から a 1 1 の期間のように、第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態とされている期間を第三の期間ということがある。また、以下の説明において、ラウンド R C を、第二の期間を少なくとも含む第二のラウンドの一例ということがあり、また、ラウンド R D を、第三の期間を少なくとも含む第三のラウンドの一例ということがある。そして、上述したように、第二の期間は、第一の期間の後で開始される期間であるということができ、また、第三の期間は、第二の期間の後で開始される期間であるということができる。また、以下の説明では、例えば、a 0 4 から a 0 5 の期間や、a 1 0 から a 1 1 の期間のように、第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態とされている期間を第六の期間ということがある。

【1087】

このように、図 1 0 9 （a）に示す動作パターンにおいて、ラウンド R B 及びラウンド R D では、第 2 のアタッカがロング開放とされるとともに、V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の進入も容易となっている。

【1088】

次に、図 1 0 9 （b）を参照して、連続する 4 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図 1 0 9 （b）に示す例は、連続する 4 つのラウンドのうちの 1 つ目のラウンドで第 1 のアタッカがロング開放し、2 つ目のラウンドで第 2 のアタッカが短開放し、3 つ目のラウンドで第 1 のアタッカが短開放し、4 つ目のラウンドで第 2 のアタッカが短開放している様子が示されている。図 1 0 9 （b）に示す動作パターンは、確変獲得を予定していない大当りで実行される場合がある動作パターンである。また、図 1 0 9 （b）に示す動作パターンを含む大当り遊技は、第一の大当り遊技の一例である。

【1089】

図 1 0 9 （b）に示すように、b 0 1 のタイミングで第 1 可変入賞口 2 3 4 a （第 1 のアタッカ）が開放するラウンド（ラウンド R A）が開始すると、ソレノイド S O L 1 が O N となって第 1 可変入賞口 2 3 4 a の第一の扉部材 2 3 4 1 a が閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号、大入賞口 1 作動中信号が O N となり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。

【1090】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、b 0 2 のタイミングでソレノイド S O L 1 が O F F となって第一の扉部材 2 3 4 1 a が開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号も O F F となる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過して b 0 3 のタイミングになると、大入賞口 1 作動中信号が O F F となってラウンド R A が

終了する。ここでも同様に、b 0 2 から b 0 3 の期間が残存球検知期間となっている。

【1 0 9 1】

b 0 3 のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、b 0 4 のタイミングとなって次のラウンド（ラウンド R B）が開始する。このとき、大入賞口 1 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 2 が O N となって第 2 可変入賞口 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイド S O L 3（確変作動領域ソレノイド）が O N となって V シャッタ 2 3 5 2 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、例えば、大入賞口 2 開放信号及び大入賞口 2 作動中信号が O N となり、大入賞口 2 有効状態の期間及び確変作動領域有効状態の期間が設定される。

10

【1 0 9 2】

ラウンド R B は短開放のラウンドであるため、ラウンド R B におけるアタッカの開放時間は、ロング開放のラウンドよりも短い時間（短開放時間）となっている（例えば、0.5 秒）。そのため、ラウンド R B の開始から短開放時間が経過すると b 0 5 のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイド S O L 2 が O F F となってシャッタ部材 2 3 5 1 a が開状態から閉状態となる。したがって、ラウンド R B は、第 2 のアタッカへの遊技球の進入が困難なラウンドということができる。ここで、V シャッタ 2 3 5 2 a を駆動するソレノイド S O L 3（確変作動ソレノイド）は、図 1 0 9（c）の破線で示されるように、b 0 4 のタイミングで開状態となった後は、上述した第一のシャッタ開放時間が経過すると一旦閉状態となり、その後、上述した第一のシャッタ閉鎖時間が経過すると再び開状態となるように作動させるための駆動設定が行われるが、短開放のラウンドでは、第一のシャッタ開放時間が経過するタイミングで（あるいは、第一のシャッタ閉鎖時間が経過する以前に）ラウンド終了条件が成立してしまうため、その後の駆動動作が行われることなくラウンドが終了することとなる。確変作動領域有効状態の期間についても同様である。したがって、ラウンド R B は、第 2 のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V 通過スイッチ S W 2 への進入も困難であるということができる。このように、b 0 4 から b 0 5 の期間を第一の期間の一例ということができる。なお、第 2 のアタッカの短開放時間は、第 1 のアタッカの短開放時間と同一の時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。この場合、第 2 のアタッカの短開放時間の方が長くてもよいし、第 1 のアタッカの短開放時間の方が長くてもよい。

20

30

【1 0 9 3】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過して b 0 6 のタイミングになると、大入賞口 2 作動中信号が O F F となってラウンド R B が終了する。このとき、ソレノイド S O L 3 は O F F のままであるので、V シャッタ 2 3 5 2 a も閉状態のままとなっている一方で、確変作動領域有効状態の期間は、このタイミングで終了する。ここでも同様に、b 0 5 から b 0 6 の期間が残存球検知期間となっている。

【1 0 9 4】

b 0 6 のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、b 0 7 のタイミングとなって次のラウンド（ラウンド R C）が開始する。このとき、大入賞口 2 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 1 が O N となって第 1 可変入賞口 2 3 4 a の第一の扉部材 2 3 4 1 a が閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号、大入賞口 1 作動中信号が O N となり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。

40

【1 0 9 5】

ラウンド R C も短開放のラウンドであるため、ラウンド R C におけるアタッカの開放時間は上述した短開放時間となっている。そのため、ラウンド R C の開始から短開放時間が経過すると b 0 8 のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイド S O L 1 が O F F となって第一の扉部材 2 3 4 1 a が開状態から閉状態となる。したがって、ラウンド R C は、第 1 のアタッカへの遊技球の進入が困難なラウンドということができる。このように、b 0 7 から b 0 8 の期間を第二の期間の一例ということができる。

50

【1096】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してb09のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRCが終了する。ここでも同様に、b08からb09の期間が残存球検知期間となっている。

【1097】

b09のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、b10のタイミングとなって次のラウンド（ラウンドRD）が開始する。以降、b10～b13に示すタイミングで行われる動作は、それぞれb04～b07に示すタイミングで行われる動作と同様である。したがって、ラウンドRDは、第2のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V通過スイッチSW2への進入も困難であるといえることができる。なお、ラウンドRDが最終ラウンドである場合には、b12のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、b12のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してb13のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンドRDが最終ラウンドでない場合には、b12のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してb13のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

【1098】

このように、b10からb11の期間を第三の期間の一例といえることができる。また、以下の説明では、例えば、b01からb02の期間や、b07からb08の期間のように、第1可変入賞口234aが開状態とされている期間を第四の期間といえることがあり、例えば、b04からb05の期間や、b10からb11の期間のように、第2可変入賞口235aが開状態とされている期間を第五の期間といえることがある。

【1099】

図110(a)は、連続する4つのラウンドのうちの2つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、図110(b)は、連続する4つのラウンドのうちの2つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。ここで、図110(a)及び図110(b)のいずれの場合も大当たり遊技中を示しており、特別遊技を示す信号は継続してONの状態となっている。

【1100】

図110(a)を参照して、連続する4つのラウンドのうちの2つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図110(a)に示す例では、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第2のアタッカが短開放し、3つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、4つ目のラウンドで第2のアタッカがロング開放している様子が示されている。図110(a)に示す動作パターンは、確変獲得を予定した大当たり（特別大当たり）で実行される場合がある動作パターンである。また、以下の説明では、図110(a)に示す動作パターンを含む大当たり遊技を第二の大当たり遊技の一例といえることがある。

【1101】

図110(a)に示すように、c01のタイミングで第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が開放するラウンド（ラウンドRA）が開始すると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号及び大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。

【1102】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、c02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してc03のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRAが終

了する。ここでも同様に、c 0 2 から c 0 3 の期間が残存球検知期間となっている。

【1 1 0 3】

c 0 3 のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、c 0 4 のタイミングとなって次のラウンド（ラウンド R B）が開始する。このとき、大入賞口 1 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 2 が O N となって第 2 可変入賞口 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイド S O L 3（確変作動領域ソレノイド）が O N となって V シャッタ 2 3 5 2 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、例えば、大入賞口 2 開放信号及び大入賞口 2 作動中信号が O N となり、大入賞口 2 有効状態の期間及び確変作動領域有効状態の期間が設定される。

10

【1 1 0 4】

ラウンド R B は短開放のラウンドであるため、ラウンド R B におけるアタッカの開放時間は短開放時間となっている。ここで、ラウンド R B に係る c 0 4 ～ c 0 7 に示すタイミングで行われる動作は、それぞれ図 1 0 9（b）における b 0 4 ～ b 0 7 に示すタイミングで行われる動作と同様である。したがって、ラウンド R B は、第 2 のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V 通過スイッチ S W 2 への進入も困難であるといえることができる。以降、c 0 7 ～ c 1 3 に示すタイミングで行われる動作は、それぞれ、図 1 0 9（a）における a 0 7 ～ a 1 3 に示すタイミングで行われる動作と同様である。

【1 1 0 5】

このように、図 1 1 0（a）に示す動作パターンにおいて、ラウンド R D では、第 2 のアタッカがロング開放とされるとともに、V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の進入も容易となっている。なお、ラウンド R D が最終ラウンドである場合には、c 1 2 のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、c 1 2 のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過して c 1 3 のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンド R D が最終ラウンドでない場合には、c 1 2 のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過して c 1 3 のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

20

【1 1 0 6】

このように、c 0 4 から c 0 5 の期間を第一の期間の一例といえることができ、c 0 7 から c 0 8 の期間を第二の期間の一例といえることができ、c 1 0 から c 1 1 の期間を第三の期間の一例といえることができる。また、本実施形態では、第三の期間（c 1 0 から c 1 1 の期間）は、第一の期間（c 0 4 から c 0 5 の期間）よりも長い期間であるといえることができ、第二の期間（c 0 7 から c 0 8 の期間）は、第一の期間（c 0 4 から c 0 5 の期間）よりも長い期間であるといえることができる。また、c 0 1 から c 0 2 の期間や、c 0 7 から c 0 8 の期間を第四の期間の一例といえることができ、c 0 4 から c 0 5 の期間や、c 1 0 から c 1 1 の期間を第五の期間の一例といえることができる。

30

【1 1 0 7】

なお、第 2 のアタッカの短開放と第 2 のアタッカのロング開放とにより特定開放を構成するといえることがある。この特定開放は、複数のラウンドによって構成される場合もあるし、同一のラウンドによって構成される場合もある。

40

【1 1 0 8】

次に、図 1 1 0（b）を参照して、連続する 4 つのラウンドのうちの 2 つ目のラウンドのみ短開放し、他のラウンドではロング開放する場合の動作の一例について説明する。図 1 1 0（b）に示す例では、ラウンド R D における動作が異なっている以外は、図 1 1 0（a）に示す例と同様となっている。すなわち、図 1 1 0（b）に示す動作パターンは、確変獲得を予定した大当り（特別大当り）で実行される場合がある動作パターンである。また、図 1 1 0（b）に示す動作パターンを含む大当り遊技を第二の大当り遊技の一例といえることができる。

【1 1 0 9】

図 1 1 0（b）に示すように、d 0 1 ～ d 1 0 に示すタイミングで行われる動作は、そ

50

れぞれ、図 1 1 0 (a) における c 0 1 ~ c 1 0 に示すタイミングで行われる動作と同様である。この演出例において、d 0 4 から d 0 5 の期間のように、第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開状態（短開放）とされている期間を第一の期間ということがある。

【1 1 1 0】

d 1 0 のタイミングとなってラウンド R D が開始されると、大入賞口 1 有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイド S O L 2 が O N となって第 2 可変入賞口 2 3 5 a のシャッタ部材 2 3 5 1 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイド S O L 3（確変作動領域ソレノイド）が O N となって V シャッタ 2 3 5 2 a が閉状態から開状態に変位する。また、このとき、大入賞口 2 開放信号及び大入賞口 2 作動中信号が O N となり、大入賞口 2 有効状態の期間及び確変作動領域有効状態の期間が設定される。ここで、シャッタ部材 2 3 5 1 a は、d 1 0 のタイミングで開状態となった後は、所定のアタッカ 2 開放時間（例えば、0. 5 秒）が経過すると一旦閉状態となり、その後、所定のアタッカ 2 閉鎖時間（例えば、2 秒）が経過すると再び開状態となるように作動する。ここで、アタッカ 2 閉鎖時間は、ラウンド終了条件が成立してアタッカが閉状態となってから、次のラウンドが開始してアタッカが開状態となるまでの期間と同じであってもよいし、アタッカ 2 閉鎖時間の方が長くてもよいし、アタッカ 2 閉鎖時間の方が短くてもよい。また、第 2 のアタッカが短開放するラウンドで第 2 のアタッカが閉状態となってから、第 2 のアタッカがロング開放するラウンドで第 2 のアタッカが開状態となるまでの時間と、アタッカ 2 閉鎖時間とが同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。このとき、アタッカ 2 閉鎖時間の方が長くてもよいし、第 2 のアタッカが短開放するラウンドで第 2 のアタッカが閉状態となってから、第 2 のアタッカがロング開放するラウンドで第 2 のアタッカが開状態となるまでの時間の方が長くてもよい。また、アタッカ 2 開放時間は、ラウンド R B における第 2 のアタッカの開放時間（短開放時間）と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。換言すれば、第 2 のアタッカが短開放とロング開放とを行うラウンドにおける短開放を行う時間と、短開放のみを行うラウンドにおけるアタッカの開放時間とが同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。このとき、アタッカ 2 開放時間の方が長くてもよいし、第 2 のアタッカの短開放時間の方が長くてもよい。一方、V シャッタ 2 3 5 2 a の動作パターンは、図 1 0 9 (a) に示したのと同様である。図 1 1 0 (b) に示す動作パターンでは、ラウンド R D で第 2 のアタッカが、短開放して一定時間の閉鎖の後にロング開放する動作を行うので、遊技者は、当該大当たり遊技が特別大当たりの大当たり遊技ではなくて残念に思っていたところ、その後に第 2 のアタッカがロング開放して結局特別大当たりであったことがわかり、大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態に対する期待感を高めることができる場合がある。なお、本実施形態では、上述したアタッカ 2 閉鎖時間（例えば、2 秒）が上述した第一のシャッタ閉鎖時間（例えば、3 秒）よりも短い時間となっているが、同じ時間であってもよいし、アタッカ 2 閉鎖時間の方が長い時間であってもよい。

【1 1 1 1】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、d 1 1 のタイミングでソレノイド S O L 2 が O F F となってシャッタ部材 2 3 5 1 a が開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口 2 開放信号も O F F となる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過して d 1 2 のタイミングになると、大入賞口 2 作動中信号が O F F となってラウンド R D が終了する。このとき、ソレノイド S O L 3 が O F F となって V シャッタ 2 3 5 2 a が開状態から閉状態に変位するとともに、確変作動領域有効状態の期間も終了する。ここでも同様に、d 1 1 から d 1 2 の期間が残存球検知期間となっている。このように、この演出例では、d 1 0 のタイミングで第 2 のアタッカが開状態となってから、上述したアタッカ 2 開放時間が経過して閉状態となるまで（短開放）の期間を第一の期間の一例ということができ、一旦第 2 のアタッカ 2 が閉状態となってからアタッカ 2 閉鎖時間が経過して再び開状態となるまでの期間を第二の期間ということができ、第 2 のアタッカが再び開状態となってから d 1 1 のタイミングとなって閉状態となるまでの期間を第三の期間ということができる。ここで、上述した d 0 4 から d 0 5 の期間及び d 1 0 のタイミングで第 2 のアタ

ッカが開状態となつてからアタッカ2開放時間が経過して閉状態となるまでの期間のいずれか一方又は両方を第一の期間ということもできる。なお、ラウンドRDが最終ラウンドである場合には、d12のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、d12のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してd13のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンドRDが最終ラウンドでない場合には、d12のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してd13のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

【1112】

なお、この演出例において、第一の期間、第二の期間及び第三の期間の各期間の間に他の期間が介在してもよい。例えば、第2のアタッカについて(1)短開放-(2)長閉鎖-(3)短開放-(4)短閉鎖-(5)長開放の動作を行う場合において、第一の期間が(1)短開放とした場合は、第二の期間は(2)長閉鎖及び(4)短閉鎖のいずれか一方ということができる。

【1113】

図111(a)は、連続する2つのラウンドの全てで第1のアタッカがロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、図111(b)は、連続する3つのラウンドのうちの1つ目のラウンドのみ第1のアタッカがロング開放し、他のラウンドでは第2のアタッカが短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。ここで、図111(a)及び図111(b)のいずれの場合も大当り遊技中を示しており、特別遊技を示す信号は継続してONの状態となっている。

【1114】

最初に、図111(a)を参照して、連続する2つのラウンドの全てで第1のアタッカがロング開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図111(a)に示す例は、連続する2つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放している様子が示されている。なお、図111(a)に示す動作パターンは、確変獲得を予定した大当り(特別大当り)及び確変獲得を予定していない大当りのいずれにおいても実行される場合がある動作パターンである。

【1115】

図111(a)に示すように、e01のタイミングで第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開放するラウンド(ラウンドRE)が開始すると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号、大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。

【1116】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、e02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してe03のタイミングとなると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドREが終了する。ここでも、e02からe03の期間が残存球検知期間となっている。

【1117】

e03のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、e04のタイミングとなって次のラウンド(ラウンドRF)が開始する。このとき、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号及び大入賞口1作動中信号がONとなる。一方、大入賞口1有効状態の期間は終了しないで継続している。

【1118】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、e05のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このと

き、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してe06のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRFが終了する。ここでも同様に、e05からe06の期間が残存球検知期間となっている。

【1119】

e06のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、e07のタイミングとなって大入賞口1有効状態の期間が終了する。なお、ラウンドRFが最終ラウンドである場合には、e07のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、e06のタイミングで大当り遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンドRFが最終ラウンドでない場合には、e06のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してe07のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

10

【1120】

次に、図111(b)を参照して、連続する3つのラウンドのうちの1つ目のラウンドのみ第1のアタッカがロング開放し、他のラウンドでは第2のアタッカが短開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図111(b)に示す例は、連続する3つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第2のアタッカが短開放し、3つ目のラウンドで第2のアタッカが短開放している様子が示されている。図111(b)に示す動作パターンは、確変獲得を予定していない大当りで実行される場合がある動作パターンである。

【1121】

20

図111(b)に示すように、f01のタイミングで第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開放するラウンド(ラウンドRG)が開始すると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号、大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。

【1122】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、f02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してf03のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRGが終了する。ここでも同様に、f02からf03の期間が残存球検知期間となっている。

30

【1123】

f03のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、f04のタイミングとなって次のラウンド(ラウンドRH)が開始する。このとき、大入賞口1有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイドSOL2がONとなって第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイドSOL3(確変作動領域ソレノイド)がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、大入賞口2開放信号及び大入賞口2作動中信号がONとなり、大入賞口2有効状態の期間及び確変作動領域有効状態の期間が設定される。

40

【1124】

ラウンドRHは短開放のラウンドであるため、ラウンドRHにおけるアタッカの開放時間は上述した短開放時間となっている。そのため、ラウンドRHの開始から短開放時間が経過するとf05のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態となる。したがって、ラウンドRHは、第2のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V通過スイッチSW2への進入も困難であるといえることができる。

【1125】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してf06のタイミングになると、大入賞口2作動中信号がOFFとなってラウンドRHが終了する。このとき、ソレノイドSOL

50

3はOFFのままであるので、Vシャッタ2352aも閉状態のままとっている一方で、確変作動領域有効状態の期間は、このタイミングで終了する。ここでも同様に、f05からf06が残存球検知期間となっている。

【1126】

f06のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、f07のタイミングとなって次のラウンド（ラウンドR1）が開始する。このとき、ソレノイドSOL2がONとなって第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイドSOL3（確変作動領域ソレノイド）がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、大入賞口2開放信号及び大入賞口2作動中信号がONとなり、確変作動領域有効状態の期間が設定される。一方、大入賞口2有効状態の期間は終了しないで継続している。

10

【1127】

ラウンドR1も短開放のラウンドであるため、ラウンドR1におけるアタッカの開放時間は上述した短開放時間となっている。そのため、ラウンドR1の開始から短開放時間が経過するとf08のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態となる。したがって、ラウンドR1は、第2のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V通過スイッチSW2への進入も困難であるといえることができる。

【1128】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してf09のタイミングとなると、大入賞口2作動中信号がOFFとなってラウンドR1が終了する。このとき、ソレノイドSOL3はOFFのままであるので、Vシャッタ2352aも閉状態のままとっている一方で、確変作動領域有効状態の期間は、このタイミングで終了する。ここでも同様に、f08からf09が残存球検知期間となっている。

20

【1129】

f09のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、f10のタイミングとなって大入賞口2有効状態の期間が終了する。なお、ラウンドR1が最終ラウンドである場合には、f10のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、f09のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンドR1が最終ラウンドでない場合には、f09のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してf10のタイミングとなったときに次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

30

【1130】

このように、図111（b）に示す演出例では、f04からf05の期間を第一の期間の一例といえることができ、f05からf07の期間を第二の期間の一例といえることができ、f07からf08の期間を第三の期間の一例といえることができる。

【1131】

次に、図112を参照しながら、ラウンド間での第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）及び第2可変入賞口235a（第2のアタッカ）の動作タイミングの一例について説明する。これまでに説明した実施形態では、大当たり遊技においてV通過スイッチSW2を遊技球が通過すると、当該大当たり遊技の終了後に確変状態に移行するように構成されていたが、図112に示す実施形態では、第2のアタッカが開放するラウンド遊技の実行中に第2のアタッカに備えられたV通過スイッチSW2を遊技球が通過することを条件として次のラウンドに移行可能とするように構成されている。すなわち、V通過スイッチSW2は、継続領域として機能する。本実施形態では、上述したラウンド終了条件が成立すると当該ラウンド遊技を終了し、当該ラウンド遊技においてV通過スイッチSW2を遊技球が通過している場合に次のラウンドに移行するように構成されているが、ラウンド遊技の実行中にV通過スイッチSW2を遊技球が通過した時点で当該ラウンド遊技を終了して次のラウンドに移行するようにしてもよい。いずれにしても、図112に示す実施形態は、少なくとも第2のアタッカ（V通過スイッチSW2を備えたアタッカ）が開放するラウン

40

50

ド遊技の実行中において、V通過スイッチSW2に遊技球が通過することなく当該ラウンド遊技が終了した場合には、次のラウンドに移行することなく大当たり遊技が終了するように構成されている。

【1132】

図112(a)は、連続する4つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートであり、図112(b)は、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例を示すタイミングチャートである。ここで、図112(a)及び図112(b)のいずれの場合も大当たり遊技中を示しており、特別遊技を示す信号は継続してONの状態となっている。また、本実施形態では、少なくとも大当たり遊技中においては、継続領域有効状態の期間が設定されている。継続領域有効状態の期間は、V通過スイッチSW2を通過する遊技球を有効なものとして取り扱う期間を示すものである。なお、継続領域有効状態の期間は、大当たり遊技以外の遊技状態においても設定されていてもよいし、第2可変入賞口235aの作動中でのみ設定されていてもよいし、大入賞口2作動中信号がONとなっている間でのみ設定されていてもよい。

10

【1133】

最初に、図112(a)を参照して、連続する4つのラウンドの全てでロング開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図112(a)に示す例は、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第2のアタッカがロング開放し、3つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、4つ目のラウンドで第2のアタッカがロング開放している様子が示されている。

20

【1134】

図112(a)に示すように、g01のタイミングで第1可変入賞口234a(第1のアタッカ)が開放するラウンド(ラウンドRJ)が開始すると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号及び大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。

【1135】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、g02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してg03のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRJが終了する。ここでも同様に、g02からg03が残存球検知期間となっている。

30

【1136】

g03のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、g04のタイミングとなって次のラウンド(ラウンドRK)が開始する。このとき、大入賞口1有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイドSOL2がONとなって第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイドSOL3(この実施形態では、継続領域ソレノイド)がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、大入賞口2開放信号及び大入賞口2作動中信号がONとなり、大入賞口2有効状態の期間が設定される。Vシャッタ2352aは、g04のタイミングで開状態となった後は、上述した第一のシャッタ開放時間が経過すると一旦閉状態となり、その後、上述した第一のシャッタ閉鎖時間が経過すると再び開状態となるように作動する。なお、Vシャッタ2352aの作動パターンは予め定められており、例えば、大当たり遊技の開始から予め定められた作動パターンでVシャッタ2352aが作動するものであってもよいし、第2のアタッカが開放するタイミングで予め定められた作動パターンでVシャッタ2352aの作動を開始するものであってもよい。また、ラウンドRKのように、第2のアタッカがロング開放するラウンドが開始されたときに、継続領域を狙わせる旨の表示を装飾図柄表示装置208に行わせるようにしてもよい。

40

50

【1137】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、g 0 5のタイミングでソレノイド S O L 2がO F Fとなってシャッタ部材 2 3 5 1 aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口 2 開放信号もO F Fとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してg 0 6のタイミングになると、大入賞口 2 作動中信号がO F Fとなってラウンド R Kが終了する。このとき、ソレノイド S O L 3がO F FとなってVシャッタ 2 3 5 2 aが開状態から閉状態に変位する。ここでも同様に、g 0 5からg 0 6の期間が残存球検知期間となっている。

【1138】

g 0 6のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過してg 0 7のタイミングとなると、大入賞口 2 有効状態の期間が終了するとともに、ラウンド R KにおいてV通過スイッチ S W 2を遊技球が通過したか否かが判定される。ラウンド R KにおいてV通過スイッチ S W 2を遊技球が通過したと判定されると、次のラウンド（ラウンド R L）が開始される。一方、ラウンド R KにおいてV通過スイッチ S W 2を遊技球が通過したと判定されない場合、すなわち、ラウンド R KにおいてV通過スイッチ S W 2を遊技球が通過しなかった場合には、ラウンド R Lに移行することなく大当たり遊技終了演出が実行され、その後、大当たり遊技が終了する。

【1139】

ラウンド R Lが開始されると、ソレノイド S O L 1がO Nとなって第1可変入賞口 2 3 4 aの第一の扉部材 2 3 4 1 aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号及び大入賞口 1 作動中信号がO Nとなり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。以降、g 0 8～g 1 3に示すタイミングで行われる動作は、それぞれ、g 0 2～g 0 7に示すタイミングで行われる動作と同様である。なお、ラウンド R Mが最終ラウンドである場合には、g 1 2のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、g 1 2のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してg 1 3のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンド R Mが最終ラウンドでない場合には、g 1 2のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してg 1 3のタイミングとなったときに、ラウンド R MにおいてV通過スイッチ S W 2を通過したことを条件として、次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

【1140】

このように、図 1 1 2（a）に示す動作パターンにおいて、ラウンド R K及びラウンド R Mでは、第2のアタッカがロング開放とされるとともに、V通過スイッチ S W 2への遊技球の進入も容易となっている。

【1141】

次に、図 1 1 2（b）を参照して、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドのみロング開放し、他のラウンドでは短開放する場合の動作の一例について説明する。すなわち、図 1 1 2（b）に示す例は、連続する4つのラウンドのうちの1つ目のラウンドで第1のアタッカがロング開放し、2つ目のラウンドで第2のアタッカが短開放し、3つ目のラウンドで第1のアタッカが短開放し、4つ目のラウンドで第2のアタッカが短開放している様子が示されている。図 1 1 2（b）に示す動作パターンでは、ほとんどの場合、2つ目のラウンド（ラウンド R K）において、V通過スイッチ S W 2への遊技球の通過が困難であるので、その後のラウンドには移行せずに大当たり遊技が終了することとなる。すなわち、図 1 1 2（b）に示す動作パターンは、実質的にラウンド R Jで大当たり遊技が終了することとなる動作パターンである。

【1142】

図 1 1 2（b）に示すように、h 0 1のタイミングで第1可変入賞口 2 3 4 a（第1のアタッカ）が開放するラウンド（ラウンド R J）が開始すると、ソレノイド S O L 1がO Nとなって第1可変入賞口 2 3 4 aの第一の扉部材 2 3 4 1 aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号及び大入賞口 1 作動中信号がO Nとなり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。

【1143】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、h02のタイミングでソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もOFFとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してh03のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRJが終了する。ここでも同様に、h02からh03の期間が残存球検知期間となっている。

【1144】

h03のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、h04のタイミングとなって次のラウンド（ラウンドRK）が開始する。このとき、大入賞口1有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイドSOL2がONとなって第2可変入賞口235aのシャッタ部材2351aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、ソレノイドSOL3（継続領域ソレノイド）がONとなってVシャッタ2352aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、例えば、大入賞口2開放信号及び大入賞口2作動中信号がONとなり、大入賞口2有効状態の期間が設定される。

10

【1145】

ラウンドRKは短開放のラウンドであるため、ラウンドRKにおけるアタッカの開放時間は短開放時間となっている。そのため、ラウンドRKの開始から短開放時間が経過するとh05のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイドSOL2がOFFとなってシャッタ部材2351aが開状態から閉状態となる。したがって、ラウンドRKは、第2のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V通過スイッチSW2への進入も困難であるといえることができる。

20

【1146】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してh06のタイミングになると、大入賞口2作動中信号がOFFとなってラウンドRKが終了する。このとき、ソレノイドSOL3はOFFのままであるので、Vシャッタ2352aも閉状態のままとなっている。ここでも同様に、h05からh06の期間が残存球検知期間となっている。

【1147】

h06のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過してh07のタイミングになると、大入賞口2有効状態の期間が終了するとともに、ラウンドRKにおいてV通過スイッチSW2を遊技球が通過したか否かが判定される。ラウンドRKにおいてV通過スイッチSW2を遊技球が通過したと判定されると、次のラウンド（ラウンドRL）が開始される。一方、ラウンドRKにおいてV通過スイッチSW2を遊技球が通過したと判定されない場合、すなわち、ラウンドRKにおいてV通過スイッチSW2を遊技球が通過しなかった場合には、ラウンドRLに移行することなく大当たり遊技終了演出が実行され、その後、大当たり遊技が終了する。

30

【1148】

ラウンドRLが開始されると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号及び大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。

40

【1149】

ラウンドRLも短開放のラウンドであるため、ラウンドRLにおけるアタッカの開放時間は上述した短開放時間となっている。そのため、ラウンドRLの開始から短開放時間が経過するとh08のタイミングでラウンド終了条件が成立してソレノイドSOL1がOFFとなって第一の扉部材2341aが開状態から閉状態となる。したがって、ラウンドRLは、第1のアタッカへの遊技球の進入が困難なラウンドといえることができる。

【1150】

その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してh09のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がOFFとなってラウンドRLが終了する。ここでも同様に、h08からh09の期間が残存球検知期間となっている。

50

【1151】

h 0 9のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、h 1 0のタイミングとなって次のラウンド（ラウンドRM）が開始する。以降、h 1 0～h 1 3に示すタイミングで行われる動作は、それぞれh 0 4～h 0 7に示すタイミングで行われる動作と同様である。したがって、ラウンドRMは、第2のアタッカへの遊技球の進入が困難であるとともに、V通過スイッチSW2への進入も困難であるといえることができる。なお、ラウンドRMが最終ラウンドである場合には、h 1 2のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。また、h 1 2のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してh 1 3のタイミングで大当たり遊技終了演出が開始されるようにしてもよい。ラウンドRMが最終ラウンドでない場合には、h 1 2のタイミングとなった後にラウンド間インターバル時間が経過してh 1 3のタイミングとなったときに、ラウンドRMにおいてV通過スイッチSW2を通過したことを条件として、次のラウンドが開始されるようにしてもよい。

10

【1152】

なお、本実施形態では、継続領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）が開放するラウンドを2ラウンド目以降としているが、1ラウンド目であってもよい。

【1153】

また、本実施形態において、継続領域を有しないアタッカ（第1のアタッカ）を短開放させる1又は複数のラウンドを実行させるようにして、何ラウンド目であるかを遊技者にわかりにくくするように構成してもよい。

20

【1154】

次に、図113を参照しながら、小当たり遊技及び大当たり遊技における第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）の動作タイミングの一例について説明する。図113（a）は、小当たり遊技における動作の一例を示すタイミングチャートであり、図113（b）は、大当たり遊技における動作の一例を示すタイミングチャートである。なお、この実施形態では、大当たり遊技においてV通過スイッチSW2を遊技球が通過すると、当該大当たり遊技の終了後に確変状態に移行するように構成されている。また、この実施形態では、第1可変入賞口234aに進入して入賞カウントスイッチSW4を通過した遊技球を排出する一般排出通路（第一の排出通路といふことがある）と、一般排出通路とは別の演出用排出通路（第二の排出通路といふことがある）とが設けられるとともに、演出用排出通路への遊技球の進入を許容する状態と進入を阻止する状態とに変位可能な演出領域シャッタが設けられている。演出領域シャッタは、例えば、演出領域ソレノイドが駆動することにより変位可能に構成されており、演出領域ソレノイドは、例えば、第一副制御部400により駆動制御されるように構成されている。

30

【1155】

最初に、図113（a）を参照して、小当たり遊技における動作の一例について説明する。すなわち、図113（a）に示す例は、小当たり遊技が開始されると、第1のアタッカが複数回（例えば、2回）だけ短開放する様子が示されている。

【1156】

図113（a）に示すように、第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214において小当たり図柄が停止表示されると、i 0 1のタイミングで小当たり遊技が開始される。このとき、特別遊技を示す信号がONとなり、例えば、小当たり遊技開始演出が開始される。

40

【1157】

その後、小当たり遊技開始演出が終了してi 0 2のタイミングとなると、ソレノイドSOL1がONとなって第1可変入賞口234aの第一の扉部材2341aが閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号及び大入賞口1作動中信号がONとなり、大入賞口1有効状態の期間が設定される。第一の扉部材2341aは、i 0 2のタイミングで開状態となった後は、所定の第一の大入賞口1開放時間（例えば、0.5秒）が経過すると一旦閉状態となり、その後、所定の第一の大入賞口1閉鎖時間（例えば、0.5秒

50

）が経過すると再び開状態となる。その後は、所定の第二の大入賞口 1 開放時間（例えば、0.5 秒）が経過すると i 0 3 のタイミングで閉状態となる。なお、第一の大入賞口 1 開放時間及び第二の大入賞口 1 開放時間は、同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。また、第一の大入賞口 1 閉鎖時間は、第一の大入賞口 1 開放時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。また、第一の大入賞口 1 閉鎖時間は、第二の大入賞口 1 開放時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。

【1158】

一方、i 0 2 のタイミングから所定の演出領域ソレノイド駆動開始時間（例えば、0.1 秒）が経過すると、演出領域ソレノイドが駆動して演出領域シャッタが演出用排出通路への遊技球の進入を許容する状態に変位する。演出領域シャッタは、所定の演出領域開放時間（例えば、0.5 秒）が経過するまで演出用排出通路への遊技球の進入を許容する状態を維持し、演出領域開放時間が経過すると演出用排出通路への遊技球の進入を阻止する状態に変位する。演出領域シャッタは、上述したように動作するので、小当り遊技においては、遊技球が第 1 可変入賞口 2 3 4 a に進入しても、当該遊技球が演出用排出通路に進入するよりも前に演出領域シャッタが演出用排出通路への進入を阻止する状態となる。

10

【1159】

i 0 3 のタイミングの後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過して i 0 4 のタイミングになると、大入賞口 1 作動中信号が OFF となる。なお、小当り遊技におけるラウンド後閉鎖時間は、大当り遊技におけるラウンド後閉鎖時間と同じ時間であってもよいし、異なる時間であってもよい。ここでも、i 0 3 から i 0 4 の期間が残存球検知期間となっている。

20

【1160】

i 0 4 のタイミングとなった後、所定の小当り終了インターバル時間（例えば、0.1 秒）が経過して i 0 5 のタイミングとなると、大入賞口 1 有効状態の期間が終了する。このとき、例えば、小当り遊技終了演出が開始される。

【1161】

その後、i 0 6 のタイミングとなると小当り遊技終了演出が終了して、小当り遊技が終了する。このとき、特別遊技を示す信号が OFF となる。

【1162】

次に、図 113（b）を参照して、大当り遊技における動作の一例について説明する。すなわち、図 113（b）に示す例は、大当り遊技が開始されると、1 ラウンド目で第 1 のアタッカが複数回（例えば、2 回）だけ短開放した後にロング開放する様子が示されている。

30

【1163】

図 113（b）に示すように、第 1 特図表示装置 212 あるいは第 2 特図表示装置 214 において大当り図柄が停止表示されると、j 0 1 のタイミングで大当り遊技が開始される。このとき、特別遊技を示す信号が ON となり、例えば、大当り遊技開始演出が開始される。ここで、開始される大当り遊技開始演出の内容は、例えば、上述した小当り遊技開始演出と同じとしてもよく、このようにすると、遊技者に、大当り遊技であるか小当り遊技であるかについての期待感を持たせて興趣を向上させることができる場合がある。

40

【1164】

その後、大当り遊技開始演出が終了して j 0 2 のタイミングとなると、1 ラウンド目（ラウンド RN）が開始し、ソレノイド SOL 1 が ON となって第 1 可変入賞口 2 3 4 a の第一の扉部材 2 3 4 1 a が閉状態から開状態に変位する。このとき、大入賞口 1 開放信号及び大入賞口 1 作動中信号が ON となり、大入賞口 1 有効状態の期間が設定される。第一の扉部材 2 3 4 1 a は、j 0 2 のタイミングで開状態となった後は、上述した第一の大入賞口 1 開放時間が経過すると一旦閉状態となり、その後、上述した第一の大入賞口 1 閉鎖時間が経過すると再び開状態となる。その後は、上述した第二の大入賞口 1 開放時間が経過すると j 0 3 のタイミングとなって閉状態となり、その後、所定の第二の大入賞口 1 閉鎖時間（例えば、3 秒）が経過して j 0 4 のタイミングとなると再び開状態となる。

50

【1165】

一方、j 0 2のタイミングから上述した演出領域ソレノイド駆動開始時間が経過すると、演出領域ソレノイドが駆動して演出領域シャッタが演出用排出通路への遊技球の進入を許容する状態に変位する。演出領域シャッタは、上述した演出領域開放時間が経過すると一旦閉状態となり、その後、j 0 4のタイミングとなって第1のアタッカが開状態となつてから上述した演出領域ソレノイド駆動開始時間が経過すると、演出領域ソレノイドが駆動して演出領域シャッタが演出用排出通路への遊技球の進入を許容する状態に再び変位する。

【1166】

その後、上述したラウンド終了条件が成立すると、j 0 5のタイミングでソレノイド S O L 1がO F Fとなって第一の扉部材2 3 4 1 aが開状態から閉状態に変位する。このとき、大入賞口1開放信号もO F Fとなる。その後、上述したラウンド後閉鎖時間が経過してj 0 6のタイミングになると、大入賞口1作動中信号がO F FとなってラウンドR Nが終了する。ここでも同様に、j 0 5からj 0 6の期間が残存球検知期間となっている。一方、演出領域シャッタは、j 0 6のタイミングから所定時間（例えば、0. 1秒）経過すると、演出領域ソレノイドがO F Fとなって演出用排出通路への遊技球の進入を阻止する状態に変位する。

【1167】

j 0 6のタイミングとなった後、上述したラウンド間インターバル時間が経過すると、j 0 7となって次のラウンド（ラウンドR O）が開始する。このとき、大入賞口1有効状態の期間が終了するとともに、ソレノイドS O L 2がO Nとなって第2可変入賞口2 3 5 aのシャッタ部材2 3 5 1 aが閉状態から開状態に変位する。また、このとき、大入賞口2開放信号及び大入賞口2作動中信号がO Nとなり、大入賞口2有効状態の期間が設定される。

【1168】

上述したように、図1 1 3（b）に示す実施形態では、演出領域シャッタが上述したように動作するので、大当り遊技において、第1可変入賞口2 3 4 aに進入した遊技球が演出用排出通路に進入しやすくなり、例えば、演出用排出通路に設けられた演出用V通過スイッチへの遊技球の通過を契機として大当りとなったことを報知する演出を実行することが可能となる。

【1169】

なお、図1 0 9～図1 1 3の説明において、各信号のO N／O F F等の各タイミング間の期間は図示したものに限られない。例えば、上記期間のうちの一の期間の長さについて、当該一の期間以外の他の期間の長さと同じものがあったとしてもよいし、当該一の期間以外の他の期間よりも長いものがあったとしてもよいし、当該一の期間以外の他の期間よりも短いものがあったとしてもよい。一の期間と当該一の期間以外の他の期間には、各タイミングが入るものとしてもよい。

【1170】

〔第12実施形態〕

本発明の第12実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機1 0 0は、図7 4に示されるアタッカユニット2 3 4 0を備えたものを例に説明するが、もちろん図3に示すような遊技盤2 0 0を備えたパチンコ機1 0 0にも本実施形態を適用することもできる。

【1171】

図1 1 4（a）は、第12実施形態のパチンコ機における特別図柄の大当り停止図柄態様とラウンド毎のアタッカの動作パターンの一例を示したものであり、図1 1 4（b）は、大当り遊技における大入賞口（可変入賞口）の具体的動作パターンの一例を示したものである。

【1172】

図1 1 4（a）に示すように、第12実施形態のパチンコ機での大当り図柄は「図柄1

10

20

30

40

50

」～「図柄 9」、「図柄 A」、「図柄 C」、「図柄 E」及び「図柄 F」から構成されている。このうち、特図 1 の大当り図柄は、「図柄 1」～「図柄 9」、「図柄 A」、「図柄 C」、「図柄 E」及び「図柄 F」であり、特図 2 の大当り図柄は、「図柄 1」である。本実施形態では、大当り図柄により大当り遊技における大入賞口の動作パターンが異なっている。その他、特図 1 及び特図 2 のいずれも、ハズレ図柄や小当り図柄の表示が可能である。なお、小当りを備えないものであってもよい。また、特図 2 の大当り図柄は、「図柄 1」以外の図柄も表示可能であってもよい。

【1173】

図 114 (b) に示すように、大入賞口の動作パターンは 9 種類用意されており、ラウンド毎の大入賞口の動作は、これらのうちのいずれかの動作パターンに基づいている。

【1174】

「図柄 1」で大当りした場合は、1 ラウンド目～13 ラウンド目及び15 ラウンド目では、第 1 可変入賞口 234a (第 1 のアタッカ) が最大 2.9 秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間 (閉鎖状態 1) として 1.9 秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間 (閉鎖状態 2) として 0.1 秒間閉鎖する (パターン 6)。14 ラウンド目及び16 ラウンド目では、第 2 可変入賞口 235a (第 2 のアタッカ) が 2.9 秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間として 1.9 秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間として 0.1 秒間閉鎖する (パターン 9)。すなわち、「図柄 1」は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14 ラウンド及び16 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチ SW2 を遊技球が通過しやすくなるため、「図柄 1」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。本実施形態では、「図柄 1」が表示されて開始された大当り遊技は、第三の大当り遊技の一例といえることができる。

【1175】

「図柄 2」で大当りした場合は、1 ラウンド目～13 ラウンド目及び15 ラウンド目では、上述したパターン 6 によるアタッカの動作が行われる。14 ラウンド目では、第 2 可変入賞口 235a (第 2 のアタッカ) が 0.5 秒間開放、3 秒間閉鎖、2.8 秒間開放する動作を行った後、ラウンド後閉鎖時間として 1.9 秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間として 0.1 秒間閉鎖する (パターン 8)。16 ラウンド目では、上述したパターン 9 によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄 2」は、1 ラウンド～16 ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な 16 ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14 ラウンド及び16 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチ SW2 が通過しやすくなるため、「図柄 2」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。

【1176】

「図柄 3」で大当りした場合は、1 ラウンド目～13 ラウンド目及び15 ラウンド目では、上述したパターン 6 によるアタッカの動作が行われる。14 ラウンド目では、第 2 可変入賞口 235a (第 2 のアタッカ) が 0.5 秒間開放開放した後、ラウンド後閉鎖時間 (閉鎖状態 1) として 1.9 秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間 (閉鎖状態 2) として 0.1 秒間閉鎖する (パターン 7)。16 ラウンド目では、上述したパターン 9 によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄 3」は、1 ラウンド～13 ラウンド、15 ラウンド及び16 ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質 15 ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、16 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチ SW2 が通過しやすくなるため、「図柄 3」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。本実施形態では、「図柄 3」が表示されて開始された大当り遊技は、第二の大当り遊技の一例といえることができる。

【1177】

「図柄 4」で大当りした場合は、1 ラウンド目～13 ラウンド目では、上述したパター

ン6によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。15ラウンド目では、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として0.1秒間閉鎖する（パターン1）。すなわち、「図柄4」は、1ラウンド～13ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質13ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドのいずれのラウンドにおいても第2のアタッカが短開放となり、V通過スイッチSW2が通過し難くなるため、「図柄4」は、確変獲得を予定していない大当りであることを示す図柄である。本実施形態では、「図柄4」が表示されて開始された大当り遊技は、第一の大当り遊技の一例といえることができる。

10

【1178】

「図柄5」で大当りした場合は、1ラウンド目及び2ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。3ラウンド目～12ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。13ラウンド目では、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として8.1秒間閉鎖する（パターン3）。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄5」は、1ラウンド、2ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質4ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄5」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。

20

【1179】

「図柄6」で大当りした場合は、1ラウンド目～6ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。7ラウンド目～11ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。12ラウンド目では、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として4.1秒間閉鎖する（パターン2）。13ラウンド目では、上述したパターン3によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄6」は、1ラウンド～6ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質8ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄6」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。

30

【1180】

「図柄7」で大当りした場合は、1ラウンド目～6ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。7ラウンド目～11ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。12ラウンド目では、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として20.1秒間閉鎖する（パターン5）。13ラウンド目では、上述したパターン3によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄7」は、1ラウンド～6ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質8ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカ

40

50

がロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄7」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。

【1181】

「図柄8」で大当たりした場合は、1ラウンド目～6ラウンド目、13ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。7ラウンド目～12ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄8」は、1ラウンド～6ラウンド、13ラウンド、15ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質9ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄8」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。

10

【1182】

「図柄9」で大当たりした場合は、1ラウンド目～6ラウンド目、13ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。7ラウンド目～12ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄9」は、1ラウンド～6ラウンド、13ラウンド及び15ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質8ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドのいずれのラウンドにおいても第2のアタッカが短開放となり、V通過スイッチSW2が通過し難くなるため、「図柄9」は、確変獲得を予定していない大当たりであることを示す図柄である。

20

【1183】

「図柄A」で大当たりした場合は、1ラウンド目～8ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。9ラウンド目～13ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄A」は、1ラウンド～8ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質10ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄A」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。

30

【1184】

「図柄C」で大当たりした場合は、1ラウンド目～11ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。12ラウンド目では、第1可変入賞口234a（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として12.1秒間閉鎖する（パターン4）。13ラウンド目では、上述したパターン3によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄C」は、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質2ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄C」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。

40

【1185】

「図柄E」で大当たりした場合は、1ラウンド目～13ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄E

50

」は、1 ラウンド～16 ラウンドのいずれのラウンドも短開放であり、実質0 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、14 ラウンド及び16 ラウンドのいずれのラウンドにおいても第2のアタッカが短開放となり、V通過スイッチSW2が通過し難くなるため、「図柄E」は、確変獲得を予定していない大当たりであることを示す図柄である。

【1186】

「図柄F」で大当たりした場合は、1 ラウンド目～8 ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われる。9 ラウンド目～13 ラウンド目及び15 ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われる。14 ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。16 ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄F」は、1 ラウンド～8 ラウンド、14 ラウンド及び16 ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質10 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、14 ラウンド及び16 ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄F」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。

【1187】

このように、本実施形態において、特図1による図柄変動表示は、特図2による図柄変動表示よりも第二の大当たり遊技が開始されやすい図柄変動表示ということができ、また、特図2による図柄変動表示は、特図1による図柄変動表示よりも第三の大当たり遊技が開始されやすい図柄変動表示といえることができる。

【1188】

図115(a)は、第12実施形態のパチンコ機で実行される大当たり遊技での演出パターンの一例を示したものであり、図115(b)は、ラウンド毎の演出内容の一例を示したものである。

【1189】

図115(a)に示すように、第12実施形態のパチンコ機100では、パターン01～パターン09の9つの演出パターンが用意されており、大当たり遊技においては、これらのパターンからいずれか1つが実行されるように構成されている。いずれの演出パターンが選択されるかは、例えば、大当たり図柄及び抽選に基づいている。

【1190】

パターン01の演出パターンは、確変獲得を予定していない大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【1191】

パターン01の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、特別大当たりであることが約束された装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾3」－「装飾3」－「装飾3」の装飾図柄の組み合わせ：確変大当たり図柄の組み合わせ）以外の大当たりの装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせ：非確変大当たり図柄の組み合わせ）での仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス1（昇格成否）演出）。

【1192】

パターン01では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（4）大当たり開始演出）、「煽り2」の演出内容として、味方キャラクターと敵キャラクターとが対決する攻防演出が行われる（（5）煽り2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクターが敵キャラクターに攻撃され、その防御に失敗して敗北する演出が行われる（（6）チャンス2（勝敗）演出）。その後、「煽り3」の演出内容として、敗北した味方キャラクターが生還に成功するか否かを演出する生還演出が行われる（（7）煽り3（生還）演出）。その後、生還演出の結果として、味方キャラクターが生還に失敗する演出が行われる（（8

10

20

30

40

50

）チャンス 3（生還成否）演出）。その後は、大当たり中演出として、大当たり中 1 の演出が行われる（（9）大当たり中演出）。大当たり中 1 の演出内容は、適宜の内容とすることができ、本実施形態では、例えば、大当たり遊技終了後には非確変状態となる可能性が高いことを示す演出内容となっている。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、大当たり終了 1 の演出が行われる（（15）大当たり終了演出）。大当たり終了 1 の演出内容は、適宜の内容とすることができ、本実施形態では、例えば、大当たり遊技終了後に電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）に移行することを報知する演出内容となっている。

【1193】

パターン 02 の演出パターンは、確変獲得を予定していない大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

10

【1194】

パターン 02 の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当たり図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り 1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り 1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス 1（昇格成否）演出）。

20

【1195】

パターン 02 では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（4）大当たり開始演出）、「煽り 2」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（5）煽り 2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に失敗して敗北する演出が行われる（（6）チャンス 2（勝敗）演出）。その後は、大当たり中演出として、上述した大当たり中 1 の演出が行われる（（9）大当たり中演出）。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、上述した大当たり終了 1 の演出が行われる（（15）大当たり終了演出）。

【1196】

パターン 03 の演出パターンは、確変獲得を予定している大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

30

【1197】

パターン 03 の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当たり図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り 1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り 1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス 1（昇格成否）演出）。

【1198】

パターン 03 では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（4）大当たり開始演出）、「煽り 2」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（5）煽り 2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に失敗して敗北する演出が行われる（（6）チャンス 2（勝敗）演出）。その後、「煽り 3」の演出内容として、上述した生還演出が行われる（（7）煽り 3（生還）演出）。その後、生還演出の結果として、味方キャラクタが生還に失敗する演出が行われる（（8）チャンス 3（生還成否）演出）。その後は、大当たり中演出として、上述した大当たり中 1 の演出が行われる（（9）大当たり中演出）。その後、復活キャラクタが登場してチャンスを獲得した旨の復活キャラ登場演出が行われる（（10）チャンス 4（復活キャラ）演出）。復活キャラ演出が行われることにより、遊技者は、実行中の大当たり遊技が特別大当たりの大当たり遊技であることを認識することができる場合がある。その後は、チャンスを獲得した旨の獲得表示が第 2 のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表

40

50

示される（（１１）チャンス獲得演出）。その後、第２のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの１つ前のラウンドにおいて、「指示１」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をＶ通路２３４０ｇに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（１２）打ち方指示１演出）。その後、第２のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示２」の演出内容として、遊技球をＶ通路２３４０ｇに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（１３）打ち方指示２演出）。その後、Ｖ通過スイッチＳＷ２を遊技球が通過すると、Ｖ入賞した旨の演出が実行される（（１４）Ｖ入賞演出）。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、大当たり終了２の演出が行われる（（１５）大当たり終了演出）。大当たり終了２の演出内容は、適宜の内容とすることができるが、本実施形態では、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行することを報知する演出内容となっている。

10

【１１９９】

パターン０４の演出パターンは、確変獲得を予定している大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【１２００】

パターン０４の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当たり図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（１）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り１」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（２）煽り１（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（３）チャンス１（昇格成否）演出）。

20

【１２０１】

パターン０４では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（４）大当たり開始演出）、「煽り２」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（５）煽り２（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に失敗して敗北する演出が行われる（（６）チャンス２（勝敗）演出）。その後は、大当たり中演出として、上述した大当たり中１の演出が行われる（（９）大当たり中演出）。その後、上述した復活キャラ登場演出が行われる（（１０）チャンス４（復活キャラ）演出）。その後は、上述した獲得表示が第２のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（１１）チャンス獲得演出）。その後、第２のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの１つ前のラウンドにおいて、「指示１」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をＶ通路２３４０ｇに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（１２）打ち方指示１演出）。その後、第２のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示２」の演出内容として、遊技球をＶ通路２３４０ｇに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（１３）打ち方指示２演出）。その後、Ｖ通過スイッチＳＷ２を遊技球が通過すると、Ｖ入賞した旨の演出が実行される（（１４）Ｖ入賞演出）。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、大当たり終了２の演出が行われる（（１５）大当たり終了演出）。

30

【１２０２】

パターン０５の演出パターンは、確変獲得を予定している大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

40

【１２０３】

パターン０５の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当たり図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（１）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り１」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（２）煽り１（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（３）チャンス１（昇格成否）演出）。

【１２０４】

パターン０５では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（４）大当たり開始演出）

50

、「煽り2」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（5）煽り2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に失敗して敗北する演出が行われる（（6）チャンス2（勝敗）演出）。その後、「煽り3」の演出内容として、上述した生還演出が行われる（（7）煽り3（生還）演出）。その後、生還演出の結果として、味方キャラクタが生還に成功する演出が行われる（（8）チャンス3（生還成否）演出）。その後は、大当たり中演出として、大当たり中2の演出が行われる（（9）大当たり中演出）。大当たり中2の演出内容は、適宜の内容とすることができるが、本実施形態では、例えば、大当たり遊技終了後には確変状態となる可能性が高いことを示す演出内容となっている。なお、大当たり中1の演出と大当たり中2の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、その後は、上述した獲得表示が第2のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（11）チャンス獲得演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの1つ前のラウンドにおいて、「指示1」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（12）打ち方指示1演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示2」の演出内容として、遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（13）打ち方指示2演出）。その後、V通過スイッチSW2を遊技球が通過すると、V入賞した旨の演出が実行される（（14）V入賞演出）。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、大当たり終了2の演出が行われる（（15）大当たり終了演出）。

10

20

【1205】

パターン06の演出パターンは、確変獲得を予定している大当たりであることを示す特図が表示されて移行された大当たり遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【1206】

パターン06の演出パターンが実行される場合には、大当たりとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当たり図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当たり図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス1（昇格成否）演出）。

30

【1207】

パターン06では、最初に、大当たり開始演出が実行された後（（4）大当たり開始演出）、「煽り2」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（5）煽り2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に成功してチャンスを獲得した旨の防御成功演出が行われる（（6）チャンス2（勝敗）演出）。この防御成功演出が行われることにより、遊技者は、実行中の大当たり遊技が特別大当たりの大当たり遊技であることを認識することができる場合がある。その後は、大当たり中演出として、上述した大当たり中2の演出が行われる（（9）大当たり中演出）。また、その後は、上述した獲得表示が第2のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（11）チャンス獲得演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの1つ前のラウンドにおいて、「指示1」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（12）打ち方指示1演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示2」の演出内容として、遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（13）打ち方指示2演出）。その後、V通過スイッチSW2を遊技球が通過すると、V入賞した旨の演出が実行される（（14）V入賞演出）。その後、大当たり遊技が終了して実行される大当たり遊技終了演出として、大当たり終了2の演出が行われる（（15）大当たり終了演出）。

40

【1208】

パターン07の演出パターンは、確変獲得を予定している大当たりであることを示す特図

50

が表示されて移行された大当り遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【1209】

パターン07の演出パターンが実行される場合には、大当りとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当り図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再度、非確変大当り図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス1（昇格成否）演出）。

【1210】

パターン07では、最初に、大当り開始演出が実行された後（（4）大当り開始演出）、「煽り2」の演出内容として、上述した攻防演出が行われる（（5）煽り2（攻防）演出）。その後、攻防演出の結果として、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃し、その攻撃に成功してチャンスを獲得した旨の攻撃成功演出が行われる（（6）チャンス2（勝敗）演出）。この攻撃成功演出が行われることにより、遊技者は、実行中の大当り遊技が特別大当りの大当り遊技であることを認識することができる場合がある。その後は、大当り中演出として、上述した大当り中2の演出が行われる（（9）大当り中演出）。また、その後は、上述した獲得表示が第2のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（11）チャンス獲得演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの1つ前のラウンドにおいて、「指示1」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（12）打ち方指示1演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示2」の演出内容として、遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（13）打ち方指示2演出）。その後、V通過スイッチSW2を遊技球が通過すると、V入賞した旨の演出が実行される（（14）V入賞演出）。その後、大当り遊技が終了して実行される大当り遊技終了演出として、大当り終了2の演出が行われる（（15）大当り終了演出）。

【1211】

パターン08の演出パターンは、確変獲得を予定している大当りであることを示す特図が表示されて移行された大当り遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【1212】

パターン08の演出パターンが実行される場合には、大当りとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、非確変大当り図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、確変大当り図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス1（昇格成否）演出）。

【1213】

パターン08では、最初に、大当り開始演出が実行された後は（（4）大当り開始演出）、大当り中演出として、大当り中3の演出が行われる（（9）大当り中演出）。大当り中3の演出内容は、適宜の内容とすることができるが、本実施形態では、例えば、大当り遊技終了後には確変状態となる可能性が高いことを示す演出内容となっている。なお、大当り中3の演出と大当り中2の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、大当り中3の演出と大当り中1の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、上述した獲得表示が第2のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（11）チャンス獲得演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの1つ前のラウンドにおいて、「指示1」の演出内容として、次のラウンドで遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（12）打ち方指示1演出）。その後、第2のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示2」の演出内容として、遊技球をV通路2340gに通過させるように指示する旨の演出が実行される（（13

）打ち方指示 2 演出）。その後、V 通過スイッチ S W 2 を遊技球が通過すると、V 入賞した旨の演出が実行される（（14）V 入賞演出）。その後、大当り遊技が終了して実行される大当り遊技終了演出として、大当り終了 2 の演出が行われる（（15）大当り終了演出）。

【1214】

パターン 09 の演出パターンは、確変獲得を予定している大当りであることを示す特図が表示されて移行された大当り遊技において実行される場合がある演出パターンである。

【1215】

パターン 09 の演出パターンが実行される場合には、大当りとなる装飾図柄の変動表示において、例えば、確変大当り図柄の組み合わせでの仮停止表示が行われる（（1）装飾図柄仮停止演出）。その後、「煽り 1」の演出内容として、上述したような昇格演出が実行される（（2）煽り 1（図柄昇格）演出）。その後、昇格演出の結果として、再び、確変大当り図柄の組み合わせでの停止表示（確定表示）が行われる（（3）チャンス 1（昇格成否）演出）。

【1216】

パターン 09 では、最初に、大当り開始演出が実行された後は（（4）大当り開始演出）、大当り中演出として、大当り中 4 の演出が行われる（（9）大当り中演出）。大当り中 4 の演出内容は、適宜の内容とすることができるが、本実施形態では、例えば、大当り遊技終了後には確変状態となる可能性が高いことを示す演出内容となっている。なお、大当り中 4 の演出と大当り中 3 の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、大当り中 4 の演出と大当り中 2 の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、大当り中 4 の演出と大当り中 1 の演出とは、同じ演出内容であってもよいし、異なる演出内容であってもよい。また、上述した獲得表示が第 2 のアタッカがロング開放されるラウンドとなるまで継続して表示される（（11）チャンス獲得演出）。その後、第 2 のアタッカが最初にロング開放となるラウンドの 1 つ前のラウンドにおいて、「指示 1」の演出内容として、次のラウンドで遊技球を V 通路 2 3 4 0 g に通過させるように指示する旨の演出が実行される（（12）打ち方指示 1 演出）。その後、第 2 のアタッカが最初にロング開放となるラウンドにおいて、「指示 2」の演出内容として、遊技球を V 通路 2 3 4 0 g に通過させるように指示する旨の演出が実行される（（13）打ち方指示 2 演出）。その後、V 通過スイッチ S W 2 を遊技球が通過すると、V 入賞した旨の演出が実行される（（14）V 入賞演出）。その後、大当り遊技が終了して実行される大当り遊技終了演出として、大当り終了 2 の演出が行われる（（15）大当り終了演出）。

【1217】

図 115（b）に示すように、ラウンド毎の演出内容はパターン 01～09 から選択されたパターンによって決定される。

【1218】

パターン 01 が選択されると、1 ラウンド目～3 ラウンド目において（5）煽り 2（攻防）演出が実行され、4 ラウンド目において（6）チャンス 2（勝敗）演出が実行され、5 ラウンド目において（7）煽り 3（生還）演出及び（8）チャンス 3（生還成否）演出が実行され、6 ラウンド目～16 ラウンド目において（9）大当り中演出が実行される。

【1219】

また、パターン 02 が選択されると、1 ラウンド目～3 ラウンド目において（5）煽り 2（攻防）演出が実行され、4 ラウンド目及び 5 ラウンド目において（6）チャンス 2（勝敗）演出が実行され、6 ラウンド目～16 ラウンド目において（9）大当り中演出が実行される。

【1220】

また、パターン 03 が選択されると、1 ラウンド目～3 ラウンド目において（5）煽り 2（攻防）演出が実行され、4 ラウンド目において（6）チャンス 2（勝敗）演出が実行され、5 ラウンド目において（7）煽り 3（生還）演出及び（8）チャンス 3（生還成否

）演出が実行され、6ラウンド目～14ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、15ラウンド目において（10）チャンス4（復活キャラ）演出及び（12）打ち方指示1演出が実行されるとともに（11）チャンス獲得演出が開始され、16ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると（14）V入賞演出が実行される。

【1221】

また、パターン04が選択されると、1ラウンド目～3ラウンド目において（5）煽り2（攻防）演出が実行され、4ラウンド目及び5ラウンド目において（6）チャンス2（勝敗）演出が実行され、6ラウンド目～14ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、15ラウンド目において（10）チャンス4（復活キャラ）演出及び（12）打ち方指示1演出が実行されるとともに（11）チャンス獲得演出が開始され、16ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると（14）V入賞演出が実行される。

10

【1222】

また、パターン05が選択されると、1ラウンド目～3ラウンド目において（5）煽り2（攻防）演出が実行され、4ラウンド目において（6）チャンス2（勝敗）演出が実行され、5ラウンド目において（7）煽り3（生還）演出及び（8）チャンス3（生還成否）演出が実行されるとともに（11）チャンス獲得演出が開始され、6ラウンド目～12ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、13ラウンド目において（12）打ち方指示1演出が実行され、14ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると16ラウンド目まで（14）V入賞演出が実行される。なお、（13）打ち方指示2演出は、V通過スイッチSW2の通過があるまではラウンドの移行にかかわらず継続して行われる。

20

【1223】

また、パターン06が選択されると、1ラウンド目～3ラウンド目において（5）煽り2（攻防）演出が実行され、4ラウンド目において（6）チャンス2（勝敗）演出が実行されるとともに（11）チャンス獲得演出が開始され、5ラウンド目～12ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、13ラウンド目において（12）打ち方指示1演出が実行され、14ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると16ラウンド目まで（14）V入賞演出が実行される。

30

【1224】

また、パターン07が選択されると、1ラウンド目～3ラウンド目において（5）煽り2（攻防）演出が実行され、4ラウンド目において（6）チャンス2（勝敗）演出が実行されるとともに（11）チャンス獲得演出が開始され、5ラウンド目～12ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、13ラウンド目において（12）打ち方指示1演出が実行され、14ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると16ラウンド目まで（14）V入賞演出が実行される。

【1225】

また、パターン08が選択されると、1ラウンド目～12ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、13ラウンド目において（12）打ち方指示1演出が実行され、14ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると16ラウンド目まで（14）V入賞演出が実行される。

40

【1226】

また、パターン09が選択されると、1ラウンド目～12ラウンド目において（9）大当たり中演出が実行され、13ラウンド目において（12）打ち方指示1演出が実行され、14ラウンド目において（13）打ち方指示2演出が実行され、V通過スイッチSW2の通過があると16ラウンド目まで（14）V入賞演出が実行される。

【1227】

続いて、本実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【1228】

50

図116は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図であり、図117は、図116に示す具体的演出例の続きを示す図である。図116～図117に示す演出例は、図115に示される9つの演出パターンの中のパターン01の演出パターンの一例を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【1229】

図116(1)では、装飾図柄表示装置208において、装飾図柄の変動表示が開始され、左図柄表示領域208a及び右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾4」が停止表示されてリーチ状態となった後、スーパーリーチに発展する表示が行われている。スーパーリーチ状態となると、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されていた装飾図柄が、左上隅に小さく表示される。なお、図116には、第一の図柄表示手段としての第1特図表示装置212や第1特図保留ランプ218、及び第二の図柄表示手段としての第2特図表示装置214や第2特図保留ランプ220も示されている。図116(1)では、特図1の変動表示の保留が3つあるので、第1特図保留ランプ218における3つのランプが点灯している。一方、特図2の変動表示の保留は0であるので、第2特図保留ランプ220ではいずれのランプも点灯していない。また、第1特図表示装置212では、上述したような変動表示が行われており、第2特図表示装置214では、ハズレ図柄が停止表示されている。また、装飾図柄表示装置208では、特図1の保留数に対応して、特図1の保留を表す第1の特図1保留表示h11、第2の特図1保留表示h12及び第3の特図1保留表示h13がいずれもデフォルトの表示態様で表示され、第4の特図1保留表示h14はブランクである旨の表示がなされている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅部には、特図1第四図柄t1及び特図2第四図柄t2が設けられている。特図1第四図柄t1は、第1特図表示装置212の図柄変動表示に対応して、例えば、丸印内に表されている色が複数種類に変化する態様で変動表示が行われる。特図2第四図柄t2は、第2特図表示装置214に停止表示されているハズレ図柄に対応して、例えば、ハズレ図柄である白色四角印が停止表示された状態となって表示されている。また、本実施形態では、装飾図柄表示装置208の右側にサブ演出表示装置208Aが隣接して配置されている。サブ演出表示装置208Aは、「吉宗」の表示が行われた状態で装飾図柄表示装置208にオーバーラップしない位置(第一の位置)となっている。

【1230】

その後、図116(2)に示すように、装飾図柄表示装置208には、チャンスボタン136の押下を促すチャンスボタン136の絵柄と「押せ」という文字表示が行われている。

【1231】

そして、図116(3)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図116(4)に示すように、サブ演出表示装置208Aが第一の位置から装飾図柄表示装置208にオーバーラップする位置(第二の位置)に変位する。また、サブ演出表示装置208Aでは、「吉宗」の文字表示が行われている背景の色を変更する表示が行われている。

【1232】

その後、図116(5)に示すように、中図柄表示領域208bに「装飾4」の装飾図柄が停止表示した後、「装飾4」―「装飾4」―「装飾4」の装飾図柄の組み合わせで揺れ変動を開始する。このとき、サブ演出表示装置208Aは、第二の位置から第一の位置に変位する。

【1233】

その後、図116(6)に示すように、装飾図柄表示装置208では、再変動表示が行われて16R特別大当たりとなることが約束される装飾図柄(確変図柄)の組み合わせに変更されるか否かについて期待させる昇格演出が行われる。具体的には、装飾図柄表示装置208では、揺れ変動している左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび

右図柄表示領域 208c に表示されている各装飾図柄が再び左上隅に表示され、昇格演出が行われる旨の「昇格チャレンジ」の表示と、チャンスボタン 136 の押下を促すチャンスボタン 136 の図柄と「押せ」という文字表示が行われる。

【1234】

そして、図 116 (7) に示されるタイミングでチャンスボタン 136 が押下されたが、図 116 (8) に示すように、サブ演出表示装置 208A が第一の位置のまま移動しない。これにより、再変動表示が行われて 16R 特別大当たりとなることが約束される確変図柄の組み合わせに変更されないことが報知される。

【1235】

その後、図 116 (9) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせのまま揺れ変動が継続して行われる。

10

【1236】

その後、図 116 (10) に示すように、第 1 特図表示装置 212 に実質 13 ラウンド大当たり図柄である「図柄 4」が停止表示されるとともに、特図 1 第四図柄 t1 には、第 1 特図表示装置 212 に停止表示される「図柄 4」に対応する青色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置 208 では、「装飾 4」－「装飾 4」－「装飾 4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、特図の変動遊技が終了する。この演出例では、開始される大当たり遊技は、第三の遊技条件が成立し難い 16R 大当たり（実質 13 ラウンド大当たり）であるが、遊技者には、開始される大当たり遊技が第三の遊技条件が成立しやすい大当たりであるか否かが認識困難となっている。なお、装飾図柄及び特図の確定停止タイミングは、同時であってもよいし、装飾図柄の方が特図よりも確定停止のタイミングが早くてもよいし、特図の方が装飾図柄よりも確定停止のタイミングが早くてもよい。

20

【1237】

その後、大当たり遊技が開始され、装飾図柄表示装置 208 では、図 116 (11) に示すような大当たり開始演出が実行される。このとき、右打ちを指示する表示も行われている。なお、大当たり開始演出の開始タイミングと、右打ち指示表示の開始タイミングは同じであってもよいし、大当たり開始演出の開始タイミングが右打ち指示表示の開始タイミングよりも早くてもよいし、右打ち指示表示の開始タイミングが大当たり開始演出の開始タイミングよりも早くてもよい。

30

【1238】

その後、大当たり開始演出が終了して 1 ラウンド目に移行すると、図 116 (12) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、大当たり遊技の 1 ラウンド目であることが表示される。なお、装飾図柄表示装置 208 の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、連チャン回数が表示されている。今回の大当たり遊技は、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、その旨の表示である「1 回目」の表示が行われている。また、本実施形態では、上述した攻防演出が行われている。なお、攻防演出の開始タイミングは、1 ラウンド目の開始と同時であってもよいし、1 ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、1 ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

40

【1239】

図 116 (13) は、3 ラウンド目における演出内容を示している。図 116 (13) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、攻防演出の一部の演出として、14 ラウンド目あるいは 16 ラウンド目において第 2 可変入賞口 235a がロング開放となって V 通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する演出が行われる。具体的には、図 116 (13) に示すように、装飾図柄表示装置 208 には、チャンスボタン 136 の連打を促すチャンスボタン 136 の絵柄とともに「連打しろ」という文字が表示され、連打の達成度を表すインジケータと、チャンスボタンの押下の受付期間の残り時間を表す残時間表示バーとが表示されている。パターン 01 の演出では、このインジケータが最

50

大まで表示されることはない。この演出によれば、チャンスボタン136を連打してインジケータを最大まで表示させることにより、攻防の結果が成功する結果となるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。なお、チャンスボタン136の連打を促す演出表示の開始タイミングは、3ラウンド目の開始と同時であってもよいし、3ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、3ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

【1240】

そして、図116(14)に示すように、遊技者によってチャンスボタン136が連打された後、図116(15)に示されるタイミングとなると、装飾図柄表示装置208では、残時間表示バーが時間切れを示す表示となる。このとき、インジケータは、連打の達成度が3/5であることが示されている。

10

【1241】

図116(16)は、4ラウンド目における演出内容を示している。図116(16)に示すように、装飾図柄表示装置208では、味方キャラクタが敵キャラクタに攻撃され、その防御に失敗して敗北する内容の演出が実行される。このとき、サブ演出表示装置208Aは第一の位置のまま移動しない。これにより、今回の大当たり遊技が、第三の遊技条件が成立し難い大当たりである可能性が高いことが報知される。なお、防御に失敗して敗北する内容の演出の開始タイミングは、4ラウンド目の開始と同時であってもよいし、4ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、4ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

20

【1242】

図116(17)は、5ラウンド目における演出内容を示している。図116(17)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した生還演出が実行される。具体的には、図116(17)に示すように、装飾図柄表示装置208では、チャンスボタン136の押下を促すチャンスボタン136の絵柄とともに「押して生還させろ」という文字が表示され、チャンスボタン押下の受付期間の残り時間を表す残時間表示バーも表示されている。この演出によれば、チャンスボタン136が押下されることにより、今回の大当たり遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい特別大当たりであることが報知されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる場合がある。なお、このチャンスボタン136の押下を促す演出の開始タイミングは、5ラウンド目の開始と同時であってもよいし、5ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、5ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

30

【1243】

そして、図116(18)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図117(19)に示すように、装飾図柄表示装置208では、生還に失敗する内容の演出が実行される。これにより、今回の大当たり遊技が、第三の遊技条件が成立し難い大当たりである可能性が高いことが報知される。

【1244】

その後、6ラウンド目～16ラウンド目では、図117(20)～図117(24)に示すように、大当たり中演出としての大当たり中1演出が行われる。この大当たり中1演出は、実際には、例えば、大当たり遊技が開始されたときに実行される演出であり、図117(20)のタイミングとなるまでは装飾図柄表示装置208には表示されないが、第2副制御部500においてその演出内容が進行するように制御されている。そして、図117(20)のタイミングになると、進行後の演出内容で大当たり中1演出が装飾図柄表示装置208に表示される。すなわち、大当たり中1演出における映像が裏で進んでいることができる。このように構成されることにより、例えば、1ラウンド目～3ラウンド目では、大当たり中1演出を実行し、4ラウンド目以降で攻防演出や生還演出等の昇格演出を実行する一方で大当たり中1演出が内部で進行し、その後、8ラウンド目以降では進行後の演出内容で大当たり中1演出を再開させるようにすることもできる。なお、大当たり中1演出は、図117(20)のタイミングで開始されるようにしてもよい。後述する大当たり中2演出も

40

50

同様である。なお、本実施形態では、第2可変入賞口235aが短開放する14ラウンド目になると、図117(22)に示すように、13ラウンド目まで装飾図柄表示装置208の中央上部に表示されていたラウンド数表示が消去される。以下の説明において、ラウンド数表示は第一の演出に相当する。ここで、ラウンド数表示は、大当たりラウンドに関する演出の一例ということができる。そして、ラウンド数表示は、図117(22)～図117(24)に示すように、大当たり遊技が終了するまで継続して消去された状態となる。本実施形態では、第2可変入賞口235aが短開放するラウンドにおいてラウンド数表示を消去することにより、V通過の可能性のあるラウンドをわかりにくくさせることができ、例えば、復活演出が行われてV通過への期待感を持たせて、興趣を向上させることができる場合がある。なお、第2のアタッカが開放する14ラウンド目及び16ラウンド目でのみラウンド数表示を消去させて、15ラウンド目ではラウンド数を表示させるようにしてもよい。また、ラウンド数表示の消去を行わないようにしてもよい。また、ラウンド数表示の消去を行わない場合があってもよい。

10

【1245】

16ラウンド目が終了すると、図117(25)に示すように、上述した大当たり終了1の演出が行われる。上述した大当たり遊技においては、14ラウンド目又は16ラウンド目にV通過がなかったことにより、第三の遊技条件が成立しなかったので、大当たり遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、所定回数(例えば、100回)の図柄変動表示が行われる間、電サポ状態(特図低確率普図高確率状態)に移行する。

【1246】

20

このように、本実施形態によれば、第一の演出は、第四の期間において少なくとも実行可能な演出であるということができ、また、第一の演出は、第五の期間において少なくとも実行されない演出であるということができる。また、第一の演出は、第四の期間の少なくとも一部の期間において実行される演出であるということもできる。

【1247】

なお、第一の演出は、ラウンド数表示に限らず、大当たりラウンドに関する種々の演出を適用してもよく、例えば、ラウンド開始時の音声出力による演出等であってもよい。また、複数種類の大当たりラウンドに関する演出のうちのいずれか一つのみを第一の演出としてもよいし、複数種類の大当たりラウンドに関する演出のうちの2以上を第一の演出としてもよいし、複数種類の大当たりラウンドに関する演出のうちの全てを第一の演出としてもよい。

30

【1248】

図118は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図であり、図119は、図118に示す具体的演出例の続きを示す図である。図118～図119に示す演出例は、図115に示される9つの演出パターンの中のパターン05の演出パターンの一例を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図118(1)～図118(18)に示される演出は、図116(1)～図116(18)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図118(1)～図118(18)に示される演出例では、図118(10)に示されるように、第1特図表示装置212に16ラウンド大当たり図柄である「図柄1」が停止表示されて大当たり遊技が開始される点で、図116(1)～図116(18)に示される演出例と異なっている。

40

【1249】

上述した生還演出の実行中において、図118(18)に示されるタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図119(19)に示すように、装飾図柄表示装置208では、主人公の殿様がカットインにより表示される内容の演出が実行され、その後、図119(20)に示すように、装飾図柄表示装置208では、生還に成功した旨の演出表示が実行される。また、生還に成功した旨の演出表示が開始されると、上述した獲得表示が装飾図柄表示装置208の右下隅部に表示される。この獲得表示は、図119(20)～図119(23)に示すように、14ラウンド目が開始されるまで継続して行われる。

50

これにより、今回の大当り遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい大当りであることが報知される。なお、獲得表示の表示開始タイミングは、生還に成功した旨の演出表示の開始タイミングと同時であってもよいし、生還に成功した旨の演出表示の開始よりも後であってもよいし、生還に成功した旨の演出表示の開始よりも前であってもよい。

【1250】

その後、6ラウンド目～12ラウンド目では、図119(21)～図119(22)に示すように、大当り中演出としての大当り中2演出が行われる。なお、大当り中演出の開始タイミングは、ラウンド(例えば、6ラウンド目)の開始と同時であってもよいし、ラウンドの開始よりも後であってもよい。

【1251】

その後、大当り遊技が進行して、13ラウンド目になると、図119(23)に示すように、上述した打ち方指示1演出が実行される。すなわち、図119(23)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技の13ラウンド目であることの表示が行われるとともに、次のラウンド、すなわち14ラウンド目でV通過を行わせることを促す旨の「次のRでVを狙え」という表示が行われる。これにより、遊技者に次のラウンドでV通過を確実に行わせることができる場合がある。なお、打ち方指示1演出の開始タイミングは、13ラウンド目の開始と同時であってもよいし、13ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、13ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

【1252】

その後、14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aがロング開放し、V通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、図119(24)に示すように、14ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V通過させることを促進する旨の「V狙え」という打ち方指示2演出が実行される。なお、打ち方指示2演出の開始タイミングは、14ラウンド目の開始と同時であってもよいし、14ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、14ラウンド目の開始よりも後であってもよい。本実施形態では、14ラウンド目及び16ラウンド目がロング開放となる場合には、ラウンド数表示を消去しないようにしているので、遊技者に現在のラウンド数を確実に報知することができる場合がある。なお、14ラウンド目以降において、ラウンド数表示を消去するようにしてもよい。

【1253】

そして、図119(25)に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内のV通過スイッチSW2への遊技球の通過(V通過)があると、図119(26)に示すように、V入賞した旨の演出が実行される。すなわち、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。この演出は、図119(26)～図119(28)に示すように、16ラウンド目が終了するまで継続して行われる。なお、この演出例において、14ラウンド目でV通過があった場合には、15ラウンド目及び16ラウンド目において、上述した大当り中2演出が再開されるようにしてもよい。

【1254】

16ラウンド目が終了すると、図119(29)に示すように、上述した大当り終了2の演出が行われる。上述した大当り遊技においては、14ラウンド目においてV通過があったことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、所定回数(例えば、150回)の図柄変動表示が行われる間、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行する。

【1255】

このように、本実施形態によれば、第一の演出は、第六の期間において少なくとも実行可能な演出であるといえることができる。

【1256】

なお、図121に示される演出例において、例えば、第2可変入賞口235aが短開放する14ラウンド目においてV通過があった場合には、上述したようなV入賞した旨の演出を行わず、16ラウンド目に上述した打ち方指示2演出を実行し、第2可変入賞口235aがロング開放する16ラウンド目においてV通過があった場合に初めてV入賞した旨

10

20

30

40

50

の演出を行うようにしてもよい。また、例えば、第2可変入賞口235aが短開放する14ラウンド目においてV通過があった場合にV入賞した旨の演出を行うが、16ラウンド目に打ち方指示2演出をさらに実行するようにしてもよい。

【1257】

図120は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図であり、図121は、図120に示す具体的演出例の続きを示す図である。図120～図121に示す演出例は、図115に示される9つの演出パターンの中のパターン03の演出パターンの一例を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図120(1)～図121(22)に示される演出は、図116(1)～図117(22)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。なお、図120(1)～図121(22)に示される演出例では、図120(10)に示されるように、第1特図表示装置212に実質15ラウンド大当たり図柄である「図柄3」が停止表示されて大当たり遊技が開始される点で、図116(1)～図117(22)に示される演出例とは異なっている。また、この演出例においても、第2可変入賞口235aが短開放する14ラウンド目になると、13ラウンド目まで装飾図柄表示装置208に表示されていたラウンド数表示が消去され、大当たり遊技が終了するまで継続される。

10

【1258】

図121(23)は、15ラウンド目における演出内容を示している。図121(23)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した復活キャラ演出が実行され、その後、例えば、図119(23)に示すような打ち方指示1演出が実行される。なお、復活キャラ演出の開始タイミングは、15ラウンド目の開始と同時であってもよいし、15ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、15ラウンド目の開始よりも後であってもよい。

20

【1259】

その後、16ラウンド目になると、第2可変入賞口235aがロング開放し、V通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、図121(24)に示すように、上述した打ち方指示2演出が行われる。

【1260】

そして、図121(25)に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内のV通過スイッチSW2への遊技球の通過(V通過)があると、図121(26)に示すように、V入賞した旨の演出が実行される。すなわち、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。この演出は、16ラウンド目が終了するまで継続して行われる。なお、本実施形態では、アタッカがロング開放する15ラウンド目と16ラウンド目においてもラウンド数表示を消去するようにしたが、14ラウンド目にラウンド数表示を消去して、15ラウンド目及び16ラウンド目ではラウンド数を再表示するようにしてもよい。

30

【1261】

16ラウンド目が終了すると、図121(27)に示すように、上述した大当たり終了2の演出が行われる。上述した大当たり遊技においては、16ラウンド目においてV通過があったことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当たり遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、所定回数(例えば、150回)の図柄変動表示が行われる間、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行する。

40

【1262】

このように、本実施形態によれば、第一の演出は、第四の期間において少なくとも実行可能な演出であるということができ、また、第一の演出は、第五の期間において少なくとも実行されない演出であるということが出来る。また、第一の演出は、第四の期間の少なくとも一部の期間において実行される演出であるということもできる。

【1263】

図122は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図であり、図123は、図122に示す具体的演出例の続きを示す図である。図122～図123

50

に示す演出例は、図 1 1 5 に示される 9 つの演出パターンの中のパターン 0 5 の演出パターンの一例を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図 1 2 2 (1) ~ 図 1 2 3 (2 4) に示される演出は、図 1 1 8 (1) ~ 図 1 1 9 (2 4) に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【1 2 6 4】

図 1 2 3 (2 4) は、1 4 ラウンド目における演出内容を示している。図 1 2 3 (2 4) に示すように、1 4 ラウンド目になると、第 2 可変入賞口 2 3 5 a がロング開放し、V 通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、図 1 2 3 (2 4) に示すように、1 4 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、上述した打ち方指示 2 演出が実行される。

10

【1 2 6 5】

そして、図 1 2 3 (2 5) に示すように、V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過がなく 1 4 ラウンド目が終了した場合には、図 1 2 3 (2 6) に示すように、1 5 ラウンド目に移行しても、上述した打ち方指示 2 演出が継続して行われる。本実施形態において、複数種類のうちの少なくとも一部の演出は、ラウンドが切り替えられることをトリガーとして演出内容を切り替えているが、この演出例では、この打ち方指示 2 演出が、ラウンドが切り替えられてもこれをトリガーとして演出内容を変更しないものの一例となっている。

【1 2 6 6】

図 1 2 3 (2 7) は、1 6 ラウンド目における演出内容を示している。図 1 2 3 (2 7) に示すように、1 6 ラウンド目になると、第 2 可変入賞口 2 3 5 a がロング開放し、V 通過が容易な状態となる。一方、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、1 6 ラウンド目に移行されても、上述した打ち方指示 2 演出は継続して行われたままである。

20

【1 2 6 7】

そして、図 1 2 3 (2 8) に示すタイミングで、第 2 可変入賞口 2 3 5 a 内の V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過 (V 通過) があると、図 1 2 3 (2 9) に示すように、V 入賞した旨の演出が実行される。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。この演出は、1 6 ラウンド目が終了するまで継続して行われる。

【1 2 6 8】

1 6 ラウンド目が終了すると、図 1 2 3 (3 0) に示すように、上述した大当たり終了 2 の演出が行われる。上述した大当たり遊技においては、1 4 ラウンド目において V 通過がなかったものの、1 6 ラウンド目において V 通過があったことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当たり遊技の終了後 (第三の要件を満たした後) に、所定回数 (例えば、1 5 0 回) の図柄変動表示が行われる間、確変状態 (特図高確率普図高確率状態) に移行する。

30

【1 2 6 9】

図 1 2 4 は、第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図 1 2 4 に示す演出例は、図 1 1 5 に示される 9 つの演出パターンの中のパターン 0 7 の演出パターンの一例を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図 1 2 4 (1) ~ 図 1 2 4 (1 1) に示される演出は、図 1 1 8 (1) ~ 図 1 1 8 (1 1) に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

40

【1 2 7 0】

図 1 2 4 (1 2) は、1 ラウンド目における演出内容を示している。すなわち、大当たり開始演出が終了して 1 ラウンド目に移行すると、図 1 2 4 (1 2) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、上述した攻防演出が行われる。

【1 2 7 1】

図 1 2 4 (1 3) は、3 ラウンド目における演出内容を示している。図 1 2 4 (1 3) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、攻防演出として、味方キャラクタが敵キャラクタを攻撃する演出が行われる。このとき、サブ演出表示装置 2 0 8 A が第一の位置か

50

ら第二の位置に変位する。また、サブ演出表示装置 208 Aでは、「吉宗」の文字表示が行われている背景の色を変更する表示が行われている。なお、攻防演出の開始タイミングは、3ラウンド目の開始と同時にであってもよいし、3ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、3ラウンド目の開始よりも後であってもよい。また、サブ演出表示装置 208 Aの動作開始タイミングは、攻防演出の開始と同時にであってもよいし、攻防演出の開始よりも前であってもよいし、攻防演出の開始よりも後であってもよい。

【1272】

図124(14)は、4ラウンド目における演出内容を示している。図124(14)に示すように、装飾図柄表示装置208では、上述した攻撃成功演出が行われるとともに、上述した獲得表示が右下隅部に表示される。これにより、今回の大当り遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい大当りであることが報知される。なお、攻撃成功演出の開始タイミングは、4ラウンド目の開始と同時にであってもよいし、4ラウンド目の開始よりも前であってもよいし、4ラウンド目の開始よりも後であってもよい。また、獲得表示の表示開始タイミングは、攻撃成功演出の開始と同時にであってもよいし、攻撃成功演出の開始よりも前であってもよいし、攻撃成功演出の開始よりも後であってもよい。

【1273】

その後、5ラウンド目～12ラウンド目では、図124(15)に示すように、上述した大当り中2の演出が行われる。その後は、例えば、図119(21)～図119(29)と同様の演出が行われる。

【1274】

このように、本実施形態では、第三の遊技条件が成立しやすい特別大当りであることが報知されるタイミングによって演出の実行の有無や演出の実行態様が異なっている。例えば、特別大当りであることが報知されるタイミングによって役物が可動する場合と、可動しない場合とがあり、また、可動する役物の種別が異なる場合もある。また、特別大当りであることが報知されるタイミングによってチャンスボタン136の操作を行う演出が実行される場合と、実行されない場合とがある。

【1275】

図125は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図125に示す演出例は、例えば、16R特別大当りにおいて確変状態のときに表示される敵キャラクタを選択する様子を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【1276】

図125(1)は、16ラウンド特別大当りの大当り遊技が実行されている様子が示されている。図125(1)は、10ラウンド目における演出内容を示している。本実施形態では、10ラウンド目になると、確変状態において表示される敵キャラクタを選択することができるようになる。図125(1)に示すように、装飾図柄表示装置208では、右下隅部に上述した獲得表示が表示されており、今回の大当り遊技が、第三の遊技条件が成立しやすい大当り遊技であることが報知されている。そして、本実施形態では、図125(1)に示すように、装飾図柄表示装置208では、敵キャラクタの選択を促進する旨の「キャラを選択してください」の文字表示が行われるとともに、その左側には、キャラクタリストC Lが表示されている。キャラクタリストC Lには、キャラA、キャラB及びキャラCの各項目が上下方向に並べてリスト表示されており、遊技者は、例えば、図示しないカーソルキー等を操作してカーソルC S Lを移動させることができる。なお、カーソルC S Lの示す項目を所定時間毎に変更するようにしてもよい。図125(1)では、カーソルC S LはキャラAを示しており、キャラAの項目は強調表示されている。なお、敵キャラクタの選択演出の開始タイミングは任意に設定することができる。

【1277】

そして、図125(2)に示すタイミングでチャンスボタン136が押下されると、図125(3)に示すように、装飾図柄表示装置208では、キャラAが選択された旨のキャラクタ選択演出が実行される。このとき、スピーカ120からキャラAが選択されたこ

とを報知する音声出力される。なお、キャラAが選択された旨のキャラクタ選択演出の開始タイミングと、キャラAが選択されたことを報知する音声の出力タイミングは、同じであってもよいし、異なってもよい。また、音声出力を行わないようにしてもよい。キャラクタ選択演出は、図125(3)～図125(8)に示すように、大当り遊技が終了するまで継続して行われる。

【1278】

その後、大当り遊技が進行して14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aがロング開放し、V通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、図125(4)に示すように、14ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V通過させることを促進する旨の「V狙え」という打ち方指示2演出が実行される。キャラクタ選択演出の実行中における打ち方指示2演出は、図119(24)とは異なり、装飾図柄表示装置208の中央下部に「V狙え」という文字表示が小さく表示された態様となっている。

【1279】

そして、図125(5)に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内のV通過スイッチSW2への遊技球の通過(V通過)があると、図125(6)に示すように、V入賞した旨の演出が、キャラクタ選択演出に割り込んで実行される。すなわち、装飾図柄表示装置208では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。このとき、スピーカ120からV入賞したことを報知する音声出力される。なお、V入賞した旨の演出の開始タイミングと、V入賞したことを報知する音声の出力タイミングとは、同じであってもよいし、異なってもよい。また、音声出力を行わないようにしてもよい。また、V入賞した旨の演出は、キャラクタ選択演出にオーバーラップして表示するようにしてもよい。

【1280】

その後、15ラウンド目になると、図125(7)に示すように、キャラクタ選択演出が再開される。このとき、キャラクタ選択演出は、例えば、V入賞した旨の演出が行われている間も制御上では進行しており、15ラウンド目になったときに、進行後の時点での内容で再開されるようになっている。なお、キャラクタ選択演出が再開された時には、演出の最初から行うようにしてもよい。キャラクタ選択演出は、図125(8)に示すように、16ラウンド目が終了するまで(大当り遊技が終了するまで)実行される。

【1281】

16ラウンド目が終了すると、図125(9)に示すように、上述した大当り終了2の演出が行われる。上述した大当り遊技においては、14ラウンド目においてV通過があったことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行する。

【1282】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行し、図125(10)に示すように、装飾図柄表示装置208において、確変状態である旨の「吉宗モード」の演出が実行されるとともに、大当りとなる演出表示の内容を説明する「敵を倒すと大当り」の表示が行われ、倒す対象の敵キャラクタであるキャラAが表示されている。このとき、特図2の変動表示の保留がなく、特図1の変動表示の保留が3つであったので、特図1の保留(第1保留)が消化され、第1特図表示装置212の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始される。なお、装飾図柄は、装飾図柄表示装置208の左上隅において変動表示されている。また、装飾図柄表示装置208の中央上部には、確変状態を実行可能な図柄変動表示の残り回数が表示されており、図柄変動表示が開始される毎に1ずつデクリメントされる。また、図125(10)に示すタイミングでは、図柄変動表示の開始後に、第2特図始動口232へ少なくとも4つの遊技球の入賞があり、4つの特図2の変動表示が保留された状態となっているので、第2特図保留ランプ220における保留ランプが4つとも点灯している。また、装飾図柄表示装置208の右側には、第1の特図2保留表示h21、第2の特図2保留表示h22、第3の特図2保留表示h23および第4の特図2保留表

示 h 2 4 が設けられている。図 1 2 5 (1 0) に示すタイミングでは、4 つの特図 2 の変動表示が保留されているので、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 ~ 第 4 の特図 2 保留表示 h 2 4 はいずれもデフォルトの表示態様での保留表示が行われている。また、大当たり遊技において表示されていた、連チャン回数の表示や右打ちを指示する表示も引き続き行われている。

【 1 2 8 3 】

図 1 2 6 は、第 1 2 実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図 1 2 6 に示す演出例は、例えば、1 6 R 特別大当たりにおいて確変状態のときに表示される敵キャラクタを選択する様子を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

10

【 1 2 8 4 】

図 1 2 6 (1) は、1 6 ラウンド特別大当たりの大当たり遊技が実行されている様子が示されている。なお、図 1 2 6 (1) に示される演出は、図 1 2 5 (1) に示して上述したのと同様である。

【 1 2 8 5 】

図 1 2 6 (2) は、大当たり遊技が進行して 1 4 ラウンド目となったときの演出内容を示している。この演出例では、敵キャラクタの選択が未だ行われておらず、そのため、図 1 2 6 (1) に示される演出が引き続き実行されている。1 4 ラウンド目では、第 2 可変入賞口 2 3 5 a がロング開放し、V 通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、上述した打ち方指示 2 演出が実行される。この打ち方指示 2 演出は、引き続き行われている敵キャラクタの選択画面の中央下部に「V 狙え」という文字表示が小さく表示された態様となっている。

20

【 1 2 8 6 】

そして、図 1 2 6 (3) に示すタイミングで、第 2 可変入賞口 2 3 5 a 内の V 通過スイッチ S W 2 への遊技球の通過 (V 通過) があると、図 1 2 6 (4) に示すように、V 入賞した旨の演出が、敵キャラクタの選択画面に割り込んで実行される。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。このとき、スピーカ 1 2 0 から V 入賞したことを報知する音声が出力される。また、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 では、V 入賞した旨の演出の実行中であっても、敵キャラクタの選択に関するカーソルキーやチャンスボタン 1 3 6 の操作を受付可能とされている。すなわち、敵キャラクタの選択画面が装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示されていない状態であっても、カーソルキー等によりカーソル C S L の位置を内部制御により変更させることができ、チャンスボタン 1 3 6 の操作により内部制御により示されている項目を選択することができるようになっている。なお、V 入賞した旨の演出を、敵キャラクタの選択画面にオーバーラップして表示するようにしてもよい。

30

【 1 2 8 7 】

その後、装飾図柄表示装置 2 0 8 には表示されていないが、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 による内部制御においてカーソル C S L がキャラ A を示している状態で、図 1 2 6 (5) に示すタイミングでチャンスボタン 1 3 6 が押下されると、図 1 2 6 (6) に示すように、スピーカ 1 2 0 からキャラ A が選択された旨のキャラクタ選択演出が実行される。一方、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、チャンスボタン 1 3 6 が操作されたにもかかわらず、V 入賞した旨の演出が引き続き行われている。なお、V 入賞した旨の演出を、キャラクタ選択演出にオーバーラップして表示するようにしてもよい。また、チャンスボタン 1 3 6 が押下されたときに、V 入賞した旨の演出からキャラクタ選択演出に表示が切り替わるようにしてもよい。

40

【 1 2 8 8 】

その後は、図 1 2 6 (7) ~ 図 1 2 6 (1 0) に示すような演出が行われる。なお、図 1 2 6 (7) ~ 図 1 2 6 (1 0) に示される演出は、図 1 2 5 (7) ~ 図 1 2 5 (1 0) に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【 1 2 8 9 】

50

図127は、第12実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図127に示す演出例は、例えば、16R特別大当りにおいて確変状態のときに表示される敵キャラクタを選択する様子を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。なお、図127(1)～図127(6)に示される演出は、図126(1)～図126(6)に示して上述したのと同様であるので、ここでの説明は省略する。

【1290】

図127(7)は、15ラウンド目における演出内容を示している。この演出例では、V入賞した旨の演出が行われた後は、図127(7)～図127(8)に示すように、16ラウンド目が終了するまで(大当り遊技が終了するまで)継続して行われ、上述したキャラクタ選択演出は実行されない。

10

【1291】

16ラウンド目が終了すると、図127(9)に示すように、上述した大当り終了2の演出が行われる。上述した大当り遊技においては、14ラウンド目においてV通過があったことにより、第三の遊技条件が成立したので、大当り遊技の終了後(第三の要件を満たした後)に、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行する。

【1292】

上述したようにして大当り遊技が終了すると、確変状態(特図高確率普図高確率状態)に移行し、図127(10)に示すような演出が実行される。なお、図127(10)に示される演出は、図125(10)に示して上述したのと同様である。

20

【1293】

[第13実施形態]

本発明の第13実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機100は、図74に示されるアタッカユニット2340を備えたものを例に説明するが、もちろん図3に示すような遊技盤200を備えたパチンコ機100にも本実施形態を適用することができる。また、本実施形態では、第1可変入賞口234aに進入して入賞カウントスイッチSW4を通過した遊技球を排出する一般排出通路(第一の排出通路)と、一般排出通路とは別の演出用排出通路(第二の排出通路)とが設けられるとともに、演出用排出通路への遊技球を進入を許容する状態と進入を阻止する状態とに変位可能な演出領域シャッタが設けられている。演出領域シャッタは、例えば、演出領域ソレノイドが駆動することにより変位可能に構成されており、演出領域ソレノイドは、例えば、第1副制御部400により駆動制御されるように構成されている。また、演出用排出通路には、演出用V通過スイッチSW9が設けられており、演出用排出通路に進入した遊技球が通過するように構成されている。また、本実施形態では、小当りが用意されており、第1特図表示装置212及び第2特図表示装置214のいずれかにおいて、小当り図柄が表示されると、小当り遊技に移行するように制御可能に構成されている。小当り遊技では、例えば、図113(a)に示して上述したような動作が行われる。また、複数種類の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、1ラウンド目において、例えば、図113(b)に示して上述したような動作を実行可能に構成されている。

30

40

【1294】

図128は、第13実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【1295】

図128(a1)は、第1特図表示装置212に大当りの図柄態様(例えば、16R特別大当りの図柄態様)が停止表示され、装飾図柄表示装置208には、「装飾1」－「装飾星印」－「装飾1」といった装飾図柄(チャンス図柄)の組み合わせが停止表示(確定表示)されている。また、特図1第四図柄t1は、第1特図表示装置212に停止表示結果に対応して、例えば、赤色丸印の図柄で停止表示されている。なお、図128(a1)に示される装飾図柄の組み合わせは、大当りである場合に表示される場合があり、また、

50

小当りである場合に表示される場合もある。装飾図柄及び特図の確定停止のタイミングは、同時であってもよいし、同時でなくてもよい。なお、特図 1 は変動表示の保留が 3 つであるので、第 1 特図保留ランプ 2 1 8 における 3 つのランプが点灯しており、第 1 の特図 1 保留表示 h 1 1、第 2 の特図 1 保留表示 h 1 2 及び第 3 の特図 1 保留表示 h 1 3 はいずれもデフォルトの表示態様で表示されている。一方、第 2 特図表示装置 2 1 4 には、ハズレ図柄が停止表示されており、特図 2 第四図柄 t 2 もこれに対応して、例えば、白色四角の図柄で停止表示されている。また、特図 2 の変動表示の保留は 0 であるので、第 2 特図保留ランプ 2 2 0 ではいずれのランプも点灯していない。

【1296】

大当り遊技が開始されて 1 ラウンド目に移行すると、図 1 2 8 (a 2) に示すように、演出用 V 通過スイッチ S W 9 を遊技球が通過したら大当りであることが報知される旨の大当り獲得チャンス演出が実行され、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、例えば、「V に球が入ったらチャンスゲット」の文字情報とともに、第 1 可変入賞口 2 3 4 a (第 1 のアタッカ) が配置されている方向を指し示す矢印の表示が行われる。なお、1 ラウンド目では、第 1 可変入賞口 2 3 4 a は、複数回の短開放を行った後にロング開放を行い、また、第 1 可変入賞口 2 3 4 a に進入した遊技球が演出用排出通路に進入しやすくなるように、演出領域シャッタが駆動制御される。

【1297】

そして、図 1 2 8 (a 3) に示すタイミングで、第 1 可変入賞口 2 3 4 a 内の演出用 V 通過スイッチ S W 9 への遊技球の通過 (演出 V 通過) があると、図 1 2 8 (a 4) に示すように、演出 V 通過した旨の演出が実行される。すなわち、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、1 6 R 特別大当りの大当り遊技に移行された旨の報知である「V」の表示が行われる。

【1298】

図 1 2 8 (b 1) も、第 1 特図表示装置 2 1 2 に大当りの図柄態様 (例えば、1 6 R 特別大当りの図柄態様) が停止表示された様子が示されている。なお、図 1 2 8 (b 1) に示される演出は、図 1 2 8 (a 1) に示して上述したのと同様である。

【1299】

大当り遊技が開始されて 1 ラウンド目に移行すると、図 1 2 8 (b 2) に示すように、上述した大当り獲得チャンス演出が実行される。

【1300】

そして、図 1 2 8 (b 3) ~ 図 1 2 8 (b 4) に示すように、演出用 V 通過スイッチ S W 9 への遊技球の通過がなく所定時間 (例えば、1 0 秒) が経過した場合にも、図 1 2 8 (b 5) に示すように、演出 V 通過した旨の演出が実行される。すなわち、大当りの図柄態様が停止表示されて移行した大当り遊技では、演出用 V 通過スイッチ S W 9 に遊技球が通過した場合であっても、通過しなかった場合であっても、演出 V 通過した旨の演出が実行され、遊技者に 1 6 R 特別大当りの大当り遊技に移行された旨が報知される。

【1301】

図 1 2 8 (c 1) は、第 1 特図表示装置 2 1 2 に小当りの図柄態様が停止表示され、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「装飾 1」-「装飾星印」-「装飾 1」といった装飾図柄 (チャンス図柄) の組み合わせが停止表示 (確定表示) されている。また、特図 1 第四図柄 t 1 は、第 1 特図表示装置 2 1 2 に停止表示結果に対応して、例えば、緑色丸印の図柄で停止表示されている。装飾図柄及び特図の確定停止のタイミングは、同時であってもよいし、同時でなくてもよい。

【1302】

小当り遊技が開始されると、図 1 2 8 (c 2) に示すように、上述した大当り獲得チャンス演出が実行される。なお、小当り遊技では、第 1 可変入賞口 2 3 4 a は、複数回の短開放のみが行われ、ロング開放は行われない。また、演出領域シャッタは、第 1 可変入賞口 2 3 4 a に進入した遊技球が演出用排出通路に進入し難いように駆動制御される。

【1303】

そして、図 1 2 8 (c 3) に示すように、演出用 V 通過スイッチ S W 9 への遊技球の通

10

20

30

40

50

過がなく小当り遊技が終了すると、図128(c4)に示すような小当り遊技終了演出が実行される。小当り遊技終了演出では、大当り遊技に移行しなかった旨の「残念」の文字表示が行われる。

【1304】

図129は、第13実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。図129に示す演出例は、例えば、16R特別大当りでの大当り遊技の様子を示している。以下の図では、括弧書きの数字順に演出が進んでいく様子を示す。

【1305】

図129(a1)は、16R特別大当りの大当り遊技が実行されている様子が示されている。図129(a1)は、6ラウンド目における演出内容を示している。また、図129(a1)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り中演出が行われている。なお、本実施形態では、6ラウンド目は、第1可変入賞口234aが開放するラウンドとなっている。ここで、第2可変入賞口235aが開放するラウンドであってもよい。

【1306】

その後、上述したラウンド終了条件が成立して第1可変入賞口234aが閉鎖すると、図129(a2)に示すように、装飾図柄表示装置208では、ラウンド間インターバル演出が行われる。ラウンド間インターバル演出では、例えば、装飾図柄表示装置208の中央上部に表示されているラウンド数表示の一部が消去され、「R」の文字のみが表示されている。なお、ラウンド数表示の全部が消去される態様であってもよい。また、ラウンド数表示が認識困難な態様で表示するようにしてもよく、例えば、6ラウンド目であることを示す「6R」から7ラウンド目である「7R」へ表示態様を徐々に変化させるようにしてもよい。その後、7ラウンド目が開始されると、図129(a3)に示すように、装飾図柄表示装置208では、7ラウンド目である旨の「7R」の表示が行われる。

【1307】

図129(b1)は、16R特別大当りの大当り遊技が実行されている様子が示されている。図129(b1)は、6ラウンド目における演出内容を示している。また、図129(b1)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当り中演出が行われている。この演出例では、装飾図柄表示装置208の中央下部に、大当り遊技においてアタッカへの入賞により獲得した賞球数の表示が行われている。図129(b1)に示されるタイミングでは、795個の賞球数を獲得した旨の「795pt」の文字表示が行われている。

【1308】

その後、16ラウンド目が終了すると、図129(b2)に示すように、大当り終了演出が行われる。今回の大当りにおいて、アタッカへの入賞により獲得した賞球数は2430個であるため、装飾図柄表示装置208の右下隅部には、その旨の「TOTAL:2430pt」の文字表示が行われている。また、今回の大当りにおいて、アタッカへの入賞により獲得した賞球数が2400個を超えたので、装飾図柄表示装置208の上部に「2400pt GET」の文字表示が行われている。

【1309】

図130は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【1310】

図130に示す封入式のパチンコ機900では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段901から遊技領域902に発射された遊技媒体が、遊技領域902から排出されて再び発射手段901へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段903が遊技台前面の遊技領域902の下方に配設されており、図1に示す上皿126や下皿128は設けられていない。

【1311】

以上説明したように、図130に示すパチンコ機900は、球を封入し、封入した球をパチンコ機内で循環させて使用するものであって、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。

【1312】

なお、これまでに説明した実施形態では、第2のアタッカが短開放する大当たり遊技が実行される特別大当たりと、第2のアタッカの短開放を行わない大当たり遊技が実行される特別大当たりとを実行可能に構成されているが、第2のアタッカが短開放する大当たり遊技のみが実行されるように構成されたものであってもよい。換言すれば、大当たり遊技では、第2のアタッカが必ず短開放するように構成されたものであってもよい。

【1313】

また、これまでに説明した実施形態において、特定開放の前に第1のアタッカが開放するラウンドが含まれていてもよいし、含まれなくてもよく、第1のアタッカが開放するラウンドが含まれる場合に設定されるラウンド数は1つであってもよいし複数であってもよい。また、特定開放の後に第1のアタッカが開放するラウンドが含まれていてもよいし、含まれていなくてもよく、第1のアタッカが開放するラウンドが含まれる場合に設定されるラウンド数は1つであってもよいし複数であってもよい。また、特定開放における第2のアタッカの短開放と第2のアタッカのロング開放との間に第1のアタッカが開放するラウンドが含まれていてもよいし、含まれなくてもよく、第1のアタッカが開放するラウンドが含まれる場合に設定されるラウンド数は1つであってもよいし複数であってもよい。

【1314】

また、これまでに説明した実施形態において、第1のアタッカが同一ラウンドで短開放とロング開放とを行わないものであってもよい。また、第1のアタッカが短開放するラウンドにあっては、複数回の短開放が行われるようにしてもよいし、1つのラウンドにおいて複数回の短開放を行わないものであってもよい。また、第1のアタッカが短開放するラウンドは1つのみであってもよいし、複数であってもよい。また、第1のアタッカが同一のラウンドで短開放とロング開放とを行うものであってもよい。また、第1のアタッカが短開放とロング開放とを行うラウンドと、短開放のみを行うラウンドと、ロング開放のみを行うラウンドとにより構成された大当たり遊技を実行可能に構成されてもよい。また、第1のアタッカの短開放を行わないようにしてもよい。

【1315】

また、これまでに説明した実施形態において、非電サポ中の第2特図始動口232の開放パターンと、電サポ中の第2特図始動口232の開放パターンとが同じであってもよいし、異なってもよい。また、非電サポ中の第2特図始動口232の開放時間と、電サポ中の第2特図始動口232の開放時間とが同じであってもよいし、異なってもよい。

【1316】

また、これまでに説明した実施形態において、確変作動領域への遊技球の通過を大入賞口2有効状態の期間内の一部又は全部において有効とし、期間外では無効とするようにしてもよいし、期間外においても有効としてもよい。この場合、第1のアタッカの開放中は無効としてもよい。

【1317】

また、これまでに説明した実施形態において、1回の大当たり遊技でアタッカへの入賞球数が所定個数以上（例えば、1ラウンドにつき10個のアタッカへの入賞があったときにラウンド終了条件が成立し、1回の大当たり遊技で16ラウンドのラウンド遊技が可能なパチンコ機にあっては、30個の余剰入賞となる180個以上）あった場合に、余剰入賞エラー（オーバー入賞エラー）と判定し、その旨の報知を行うようにしてもよい。このとき、所定個数以上の入賞があったときにエラー報知してもよいし、大当たり遊技の終了時に報知するようにしてもよい。また、例えば、図99（d）に示すようなオーバー入賞があった旨の演出が開始されるタイミングでエラー報知するようにしてもよい。

【1318】

また、これまでに説明した実施形態において、小当たり遊技では、大当たり遊技の1ラウンド目に開放するアタッカと同じアタッカを開放するようにしたが、異なるアタッカを開放するようにしてもよい。例えば、大当たり遊技の1ラウンド目に開放するアタッカがV通過

スイッチSW2を備えていない第1のアタッカである場合には、小当り遊技では、V通過スイッチSW2を備えた第2のアタッカを開放するようにしてもよい。この場合、遊技球がV通過スイッチSW2に進入した場合に、小当り遊技の終了後に確変状態に移行するようにしてもよい。このとき、小当り遊技終了演出の実行時間が大当り遊技終了演出の実行時間よりも短い場合には、例えば、遊技者に違和感のある小当り遊技終了演出を実行するようにしてもよく、また、大当り遊技終了演出と同じ演出を実行するが、演出の途中で終了するようにしてもよい。また、小当り遊技において遊技球がV通過スイッチSW2に進入した場合でも確変状態に移行しないようにしてもよい。また、小当り遊技におけるアタッカの開閉パターンは、大当り遊技におけるアタッカの開閉パターンと同じであってもよいし、異なってもよい。

10

【1319】

また、これまでに説明した実施形態において、第1のアタッカ及び第2のアタッカが設けられる位置はそれぞれ遊技領域のいずれの位置であってもよいし、また、第1のアタッカ及び第2のアタッカの形状は適宜の形状とすることができる。例えば、遊技盤200の盤面と水平方向又は交差する方向に移動するシャッタ形状等の開閉扉が適用されたアタッカであってもよいし、遊技盤200の盤面と水平方向又は交差する方向を回動軸として傾動する扉形状等の開閉扉が適用されたアタッカであってもよい。

【1320】

また、これまでに説明した実施形態において、全ての大当りが確変獲得を予定した特別大当りであってもよい。また、特図2での大当りのうちの一部の大当りが確変獲得を予定していない大当りであってもよい。

20

【1321】

また、これまでに説明した実施形態において、確変獲得を予定した特別大当りでの大当り遊技の場合には、ラウンド数表示の消去を行わず、確変獲得を予定していない大当りでの大当り遊技の場合には、ラウンド数表示の消去を行うようにしてもよい。また、V通過スイッチSW2を備えたアタッカ（例えば、第2のアタッカ）が短開放するラウンドでラウンド数表示の消去を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。また、V通過スイッチSW2を備えたアタッカ（例えば、第2のアタッカ）がロング開放するラウンドでラウンド数表示の消去を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。また、V通過スイッチSW2を備えないアタッカ（例えば、第1のアタッカ）が短開放するラウンドでラウンド数表示の消去を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。また、V通過スイッチSW2を備えないアタッカ（例えば、第1のアタッカ）がロング開放するラウンドでラウンド数表示の消去を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。

30

【1322】

また、これまでに説明した実施形態において、第2のアタッカが開放するラウンドが1つのみである大当り遊技を実行可能としてもよい。この場合、例えば、第2のアタッカがロング開放するラウンドを含む特別大当りの大当り遊技を実行する場合には、当該第2のアタッカが開放するラウンドにおいてラウンド数表示を行い、第2のアタッカが短開放とロング開放とを行うラウンドを含む特別大当りの大当り遊技を実行する場合には、当該第2のアタッカが開放するラウンドにおいてラウンド数表示を消去し、第2のアタッカが短開放のみを行うラウンドを含む特別大当りでない大当りの大当り遊技を実行する場合には、当該第2のアタッカが開放するラウンドにおいてラウンド数表示を消去するようにしてもよい。ここで、第2のアタッカが短開放とロング開放とを行うラウンドを含む特別大当りの大当り遊技を実行する場合に、当該第2のアタッカが開放するラウンドにおいて、第2のアタッカが短開放するときにラウンド数表示を消去し、その後、第2のアタッカがロング開放するときにラウンド数が再表示されるようにしてもよい。

40

【1323】

また、これまでに説明した実施形態は、上述した入賞順変動を実行可能なパチンコ機に適用することも可能である。この場合、例えば、特図1で大当りして実行される大当り遊

50

技であって、第2のアタッカが短開放するラウンドと、第2のアタッカがロング開放するラウンドを含む特別大当りの大当り遊技を実行する場合には、第2のアタッカが短開放するラウンド及び第2のアタッカがロング開放するラウンドのいずれにおいてもラウンド数表示を消去し、特図1で大当りして実行される大当り遊技であって、第2のアタッカが短開放する2つのラウンドを含む特別大当りでない大当りの大当り遊技を実行する場合には、当該2つのラウンドのいずれにおいてもラウンド数表示を消去し、特図2で大当りして実行される大当り遊技であって、第2のアタッカがロング開放する2つのラウンドを含む特別大当りの大当り遊技を実行する場合には、当該2つのラウンドのいずれにおいてもラウンド数表示の消去を行わないようにしてもよい。

【1324】

また、これまでに説明した実施形態において、ラウンド数の表示は、現在のラウンド数のみを表示するものであってもよいし、残りラウンド数を表示するものであってもよいし、最大ラウンド数と現在のラウンド数を併記して表示するものであってもよい。

【1325】

また、これまでに説明した実施形態において、大当り遊技において表示される大当りの装飾図柄の表示態様が、図柄変動表示中に表示される装飾図柄の表示態様と同じであってもよいし、異なるものであってもよい。

【1326】

また、これまでに説明した実施形態において、大当り遊技にアタッカへの入賞により獲得した賞球数を表示する場合に、表示する賞球数が、当該大当り遊技においてのみ獲得した賞球数であってもよいし、初回の大当りを含め、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）を経由しないで発生した全ての大当りの大当り遊技において獲得した賞球数（総獲得賞球数）であってもよい。この場合において、上述したオーバー入賞により獲得した賞球数を含むようにしてもよいし、含まないようにしてもよい。

【1327】

また、これまでに説明した実施形態において、大当り遊技中に右打ち指示する旨の表示を行うようにしてもよいし、行わないようにしてもよい。

【1328】

また、これまでに説明した実施形態において、キャラクタ選択演出に代えて又はキャラクタ選択演出とともに、大当り遊技及び確変状態の少なくともいずれかにおけるBGMとして出力する楽曲を選択する楽曲選択演出を行うようにしてもよい。また、キャラクタ選択演出や楽曲選択演出は、特別大当りの大当り遊技であることが少なくとも報知された後で実行されてもよいし、特別大当りの大当り遊技であることが報知される前に実行されてもよい。また、特別大当りでない大当りの大当り遊技において実行されてもよい。

【1329】

また、これまでに説明した実施形態において、第2のアタッカが開放するラウンドを3つ以上含む大当り遊技を実行可能としてもよい。この場合、例えば、第2のアタッカが開放するラウンドを3つ含む大当り遊技を実行可能なパチンコ機であって、特図1で大当りして実行される大当り遊技では、第2のアタッカが開放する3つのラウンドのうちの1つのラウンドで第2のアタッカをロング開放させ、他の2つのラウンドで第2のアタッカを短開放させる一方、特図2で大当りして実行される大当り遊技では、第2のアタッカが開放する3つのラウンドの全てで第2のアタッカをロング開放させるようにしてもよい。

【1330】

また、これまでに説明した実施形態において、特図1で大当りして移行した大当り遊技と特図2で大当りして移行した大当り遊技とでラウンドの構成が異なってもよい。すなわち、例えば、第2のアタッカが開放するラウンドが、特図1で大当りして移行した大当り遊技と特図2で大当りして移行した大当り遊技とで異なってもよい。また、特図1で大当りして移行した大当り遊技と特図2で大当りして移行した大当り遊技とでラウンドの構成が同じである場合において、アタッカを短開放させるラウンドを異ならせて第2のアタッカが実質的に開放するラウンドを異ならせるようにしてもよい。

10

20

30

40

50

【1331】

また、これまでに説明した実施形態において、残存球検知期間の経過後、次のラウンドとなってアタッカが開放されるまでの間に入賞カウントスイッチを通過した場合に、上述したオーバー入賞があった旨の演出やアタッカに入賞した旨の演出を行うようにしてもよい。また、残存球検知期間の経過後、次のラウンドとなってアタッカが開放されるまでの間にV通過スイッチSW2を通過した場合にはV入賞した旨の演出を行わないようにしてもよい。さらに、V入賞を無効としてもよい。

【1332】

また、これまでに説明した実施形態において、残存球検知期間に入賞カウントスイッチを通過した場合に、上述したオーバー入賞があった旨の演出やアタッカに入賞した旨の演出を行うようにしてもよい。さらに、残存球検知期間にV通過スイッチSW2を通過した場合にはV入賞した旨の演出を行うようにしてもよい。

10

【1333】

また、これまでに説明した実施形態において、特図2で大当たりして実行される大当たり遊技においては、ラウンド数表示の消去を必ず行わないようにしてもよい。換言すれば、大当たり遊技中の全てのラウンドにおいてラウンド数の表示を必ず行うようにしてもよい。また、連チャン中であっても、特図1で大当たりして実行される大当たり遊技においては、ラウンド数表示の消去を行う場合があってもよい。また、ラウンド数表示の消去は、複数のラウンドに亘って連続的に行ってもよいし、断続的に行うようにしてもよい。

20

【1334】

また、これまでに説明した実施形態において、上述した確変作動領域及び上述した継続領域の両方を備えるように構成されていてもよい。この場合において、確変作動領域を有しないアタッカ（第1のアタッカ）に継続領域を有するようにしてもよいし、確変作動領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）に継続領域を有するようにしてもよい。

【1335】

確変作動領域を有しないアタッカ（第1のアタッカ）に継続領域を有する構成とした場合には、1ラウンド目に確変作動領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）を開放させるようにしてもよい。この場合、例えば、第2のアタッカに進入した遊技球が確変作動領域を通過させたくない場合には、第2のアタッカを短開放させるようにしてもよい。また、大当たり遊技の最後に実行されるラウンド（最終ラウンド）に確変作動領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）をロング開放させてV入賞させるように構成してもよい。

30

【1336】

また、確変作動領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）に継続領域を有する構成とした場合には、1ラウンド目に確変作動領域を有しないアタッカ（第1のアタッカ）をロング開放させるようにしてもよい。この場合には、1ラウンド目に確変作動領域に遊技球を通過させることはできない。また、確変作動領域を有するアタッカ（第2のアタッカ）を開放するラウンドでは、確変作動領域及び継続領域のいずれにも遊技球を通過させることができるようにしてもよいし、確変作動領域及び継続領域のいずれか一方のみ遊技球を通過させることができるようにしてもよいし、確変作動領域及び継続領域のいずれにも遊技球を通過させることができないようにしてもよい。

40

【1337】

また、継続領域を通過したときにその旨の報知を行う継続演出を実行してもよく、この場合、上述したV入賞した旨の演出と同時に実行されてもよいし、継続演出が実行された後でV入賞した旨の演出が実行されるようにしてもよいし、V入賞した旨の演出が実行された後で継続演出が実行されるようにしてもよい。また、このとき、上述したオーバー入賞演出や獲得賞球数の表示が同時に行われてもよい。

【1338】

また、これまでの説明では、第2のアタッカを短開放及びロング開放させる実施形態について説明するものであったが、第2のアタッカはロング開放とされとともに、Vシャッタ2352aを短開放及びロング開放させるものについても同様にして適用することが

50

可能である。すなわち、第2のアタッカの動作例については、Vシャッタについても同様にして適用することが可能である。

【1339】

以上の記載では、

『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）と、

複数の変動時間（例えば、タイマ番号）の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段（例えば、特図関連抽選処理（ステップS229、231）を実行する主制御部300のCPU304）と、

複数の変動時間テーブルと、

を備えた遊技台であって、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

前記複数の変動時間テーブルのうちの少なくとも一つは、第一の変動時間テーブル（例えば、テーブルセット2あるいはテーブル2）であり、

前記複数の変動時間テーブルのうちの少なくとも一つは、第二の変動時間テーブル（例えば、テーブルセット1あるいはテーブル3）であり、

複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であり、

前記第一の遊技状態は、第一の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第二の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動が行われる期間）における前記第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）では、前記第一の変動時間テーブル（例えば、テーブル2）から前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから50回の図柄変動が行われる期間）における前記第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）では、前記第二の変動時間テーブル（例えば、テーブル3）から前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【1340】

従来の遊技台によれば、遊技状態と、図柄変動の変動時間とのバランスを取ることが難しく、同じ遊技状態における同じ期間であっても、遊技者が、自分が予想する現在の状況にしては、変動時間が長すぎる、あるいは短すぎる、といった違和感を感じたり、遊技者が、間違った状況を予想し続けてしまうことがある。

【1341】

この遊技台によれば、同じ遊技状態における同じ期間であっても、他の条件によって、変動時間を決定する際に用いるテーブルが異なる場合がある。しかしながら、テーブルが異なっても、テーブルに含まれる変動時間を同じ時間や似たような時間にしておくことで、変動時間やその変動時間に応じた演出内容の差異に対して、遊技者の違和感を生じにくくすることができる。一方、テーブルに含まれる変動時間を差異がわかる程度に異ならせておくと、他の条件の成立の有無を、遊技者に気付かせることができる場合もある。

【1342】

また、『前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間（例えば、タイマ番号6）であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間（例えば、タイマ番号8）であり、

前記第一の変動時間（例えば、タイマ番号6）は、前記第一の変動時間テーブル（例えば、テーブル2）に少なくとも含まれるものであり、

前記第一の変動時間（例えば、タイマ番号６）は、前記第二の変動時間テーブル（例えば、テーブル３）に少なくとも含まれるものであり、

前記第二の変動時間（例えば、タイマ番号８）は、前記第一の変動時間テーブル（例えば、テーブル２）に少なくとも含まれるものであり、

前記第二の変動時間（例えば、タイマ番号８）は、前記第二の変動時間テーブル（例えば、テーブル３）に少なくとも含まれないものである、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【１３４３】

また、『前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）であり、

前記第二の遊技状態は、第三の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第四の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記変動時間決定手段は、前記第三の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）における前記第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）では、前記第一の変動時間テーブル（例えば、テーブル２）から前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第四の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）における前記第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）では、前記第二の変動時間テーブル（例えば、テーブル３）から前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【１３４４】

また、『前記第一の遊技状態は、第一の条件（例えば、特図Ｃ又はＤの大当たりに当選）が成立した後で、第三の条件（例えば、１５Ｒ目に第二のアタッカに入賞）が成立しなかった場合に、前記第一の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから５０回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第二の条件（例えば、特図Ａ又はＢの大当たりに当選）が成立した後で、前記第三の条件（例えば、１５Ｒ目に第二のアタッカに入賞）が成立しなかった場合に、前記第二の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから５０回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）は、前記第一の条件（例えば、特図Ｃ又はＤの大当たりに当選）が成立した後で、前記第三の条件（例えば、１５Ｒ目に第二のアタッカに入賞）が成立した場合に、前記第三の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）は、前記第二の条件（例えば、特図Ａ又はＢの大当たりに当選）が成立した後で、前記第三の条件（例えば、１５Ｒ目に第二のアタッカに入賞）が成立した場合に、前記第四の期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）において少なくとも実行可能な遊技状態であり、

前記第一の条件は、前記第二の条件と異なる条件であり、

前記第一の期間は、前記第二の期間と同じ期間（例えば、大当たり遊技が終了してから５０回の図柄変動が行われる期間）であり、

前記第三の期間は、前記第四の期間と同じ期間（例えば、大当たり遊技が終了してから１００回の図柄変動が行われる期間）である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【１３４５】

また、『前記遊技台は、パチンコ機であり、

10

20

30

40

50

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理（ステップ S 2 2 9, 2 3 1）を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4）を備え、

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後で、前記当否判定の結果に応じた図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第一の図柄態様（例えば、特図 C 又は D）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第二の図柄態様（例えば、特図 A 又は B）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記第二の図柄態様は、前記第一の図柄態様と少なくとも異なる図柄態様であり、

前記第一の条件は、前記第一の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件（例えば、特図 C 又は D の大当りに当選）であり、

前記第二の条件は、前記第二の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件（例えば、特図 A 又は B の大当りに当選）であり、

前記第三の条件は、大当り遊技の実行中において少なくとも成立可能な条件（例えば、1 5 R 目に第二のアタッカに入賞）である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1 3 4 6】

また、『前記大当り遊技の実行中における第五の期間（例えば、所定ラウンドの期間であって実施形態では 1 5 ラウンドの期間）に遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領域（例えば、第 2 可変入賞口 2 3 5（第 2 のアタッカ））を備え、

前記第三の条件は、前記第五の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立するものであり、

前記第三の条件は、前記第五の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しないものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1 3 4 7】

また、『前記第三の条件（例えば、1 5 R 目に第二のアタッカに入賞）は、前記第一の条件（例えば、特図 C 又は D の大当りに当選）が成立した後よりも前記第二の条件（例えば、1 5 R 目に第二のアタッカに入賞）が成立した後の方が成立しやすい条件である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1 3 4 8】

また、『図柄変動を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第 1 特図表示装置 2 1 2, 第 2 特図表示装置 2 1 4）と、

前記図柄変動の時間（以下、「変動時間」という。）を複数のグループに分けて少なくとも記憶可能な記憶手段（例えば、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6）と、

前記記憶手段に記憶されている変動時間の中から一の変動時間を決定する変動時間決定手段（例えば、特図関連抽選処理（ステップ S 2 2 9, 2 3 1）を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4）と、

複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段（例えば、特図状態更新処理（ステップ S 2 2 5, 2 2 7）を実行する主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4）と、
を備え、

前記複数のグループそれぞれは、一または複数の変動時間（例えば、タイマ番号）を含むものであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第二のグループ（例えば、テーブルセット 1）であり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第一のグループ（例えば、テーブルセット 2）であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）であり、

10

20

30

40

50

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは少なくとも異なる遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第二の条件（例えば、特図 A 又は B の大当りに当選）および第三の条件（例えば、15R目に第二のアタッカに入賞）が成立した場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立しなかった場合（以下、この場合の状態を「第一の特殊状態」という。）に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第一の条件（例えば、特図 C 又は D の大当りに当選）が成立した場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第七の期間（例えば、大当り遊技が終了してから100回の図柄変動が行われる期間）、継続可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第六の期間（例えば、大当り遊技が終了してから50回の図柄変動が行われる期間）、継続可能な遊技状態であり、

前記第六の期間は、前記第七の期間の少なくとも一部の期間であり、

前記第三の条件は、前記第二の条件が成立する前よりも、前記第二の条件が成立した後の方が成立しやすい条件であり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の条件の成立による前記第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）では、前記第一のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の特殊状態（例えば、特図 A 又は B の大当りでありながらも15R目に第二のアタッカに未入賞の状態）を経由した前記第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記第二のグループに含まれる一または複数の変動時間（例えば、テーブル3に含まれるタイマ番号）は、前記第一のグループに含まれる変動時間（例えば、テーブル2に含まれるタイマ番号）のうちの少なくとも一部の変動時間と同じ変動時間である、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1349】

ここで、前記変動時間決定手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものであってもよい。すなわち、前記変動時間決定手段は、前記第二の条件の成立の有無に関わらず、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである。

【1350】

また、前記変動時間決定手段は、前記第三の条件が不成立による前記第一の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであってもよい。

【1351】

さらに、前記第六の期間は、前記第七の期間よりも短い期間であってもよい。

【1352】

また、『前記第一の遊技状態は、前記第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立しなかった場合（例えば、特図 C 又は D の大当りに当選し、かつ15R目に第二のアタッカに未入賞）に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立した場合（以下、この場合の状態を「第二の特殊状態」という。）に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第三の条件は、前記第一の条件が成立した後よりも、前記第二の条件が成立した後の方が成立しやすい条件であり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の特殊状態（例えば、特図C又はDの大当たりでありながらも15R目に第二のアタッカに入賞の状態）を経由した前記第二の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1353】

ここで、「図柄変動を少なくとも表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄変動の時間（以下、「変動時間」という。）を複数のグループに分けて少なくとも記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている変動時間の中から一の変動時間を決定する変動時間決定手段と、

複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、を備え、

前記複数のグループそれぞれは、一または複数の変動時間を含むものであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第二のグループであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第一のグループであり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態とは少なくとも異なる遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第二の条件および第三の条件が成立した場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立しなかった場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立した場合（以下、この場合の状態を「特殊状態」という。）に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第七の期間、継続可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第六の期間、継続可能な遊技状態であり、

前記第六の期間は、前記第七の期間の少なくとも一部の期間であり、

前記第三の条件は、前記第一の条件が成立した後よりも、前記第二の条件が成立した後の方が成立しやすい条件であり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記特殊状態を経由した前記第二の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、

前記変動時間決定手段は、前記第一の遊技状態では、前記第一のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記第二のグループに含まれる一または複数の変動時間は、前記第一のグループに含まれる変動時間の少なくとも一部の変動時間と同じ変動時間である、ことを特徴とする遊技台。」であってもよい。

【1354】

また、『複数種類の当否判定結果のうちの一の当否判定結果を少なくとも導出可能な当否判定手段（例えば、特図関連抽選処理（ステップS229, 231）を実行する主制御部300のCPU304）と、

前記当否判定結果に応じた図柄態様を少なくとも決定可能な図柄決定手段（例えば、特図関連抽選処理（ステップS229, 231）を実行する主制御部300のCPU304）と、

を備え、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動を表示した後で、前記図柄決定手段が決定した図柄

10

20

30

40

50

態様を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記複数種類の当否判定結果のうちの一の当否判定結果は、大当りの当否判定結果であり、

前記制御手段は、前記図柄表示手段に前記大当りの当否判定結果に応じた大当り図柄態様が停止表示された後で、大当り遊技状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記大当り図柄態様として、複数種類の図柄態様が用意されており、

前記複数種類の図柄態様のうちの少なくとも一の図柄態様は、第二の図柄態様（例えば、図5（a-1）に示す特図A又はB）であり、

前記複数種類の図柄態様のうちの少なくとも一の図柄態様は、第一の図柄態様（例えば、図5（a-1）に示す特図C又はD）であり、

前記第二の図柄態様は、前記第一の図柄態様とは異なる図柄態様であり、

前記第二の条件は、前記図柄決定手段が前記第二の図柄態様を決定することを少なくとも一つの成立要件として、成り立つものであり、

前記第一の条件は、前記図柄決定手段が前記第一の図柄態様を決定することを少なくとも一つの成立要件として、成り立つものであり、

前記第三の条件は、前記大当り遊技状態の継続中に少なくとも成立可能とされる条件である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1355】

なお、前記第六の期間は、当否判定の結果によっては短くなる場合があってもよい。

【1356】

また、『前記大当り遊技状態の継続中のうちの少なくとも一部の期間に限って入賞が許容される入賞領域（例えば、第2可変入賞口235（第2のアタッカ））を備え、

前記第三の条件は、前記入賞領域に遊技球が少なくとも入賞したことを少なくとも一つの成立要件として、成り立つものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1357】

また、『前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1358】

また、『前記図柄表示手段は、複数の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）であり、

前記第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動（例えば、特図1の図柄変動）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動（例えば、特図2の図柄変動）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の図柄変動は、前記第一の図柄変動よりも優先して実行可能な図柄変動であり、

前記第二の遊技状態は、少なくとも電サボ状態であり、

前記第二の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも電サボ状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも非確変状態であり、

前記第七の期間は、前記大当り遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間であり、

前記第六の期間は、前記大当り遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技台（例えば、第 1 実施形態の遊技台）。』についても説明した。

【1359】

ここで、前記確変状態は、前記当否判定手段が前記大当りの当否判定結果を、前記非確変状態よりも導出しやすい状態であってもよい。

【1360】

また、遊技球の入賞が容易な入賞容易状態と遊技球の入賞が困難な入賞困難状態との間で入賞開口の大きさを変えることが可能な可変始動領域を備え、

前記電サポ状態は、前記可変始動領域が前記入賞容易状態に、前記非電サポ状態よりもなりやすい状態であってもよい。

【1361】

また、『前記図柄表示手段は、複数の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第一の図柄表示手段（例えば、第 1 特図表示装置 212）であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第二の図柄表示手段（例えば、第 2 特図表示装置 214）であり、

前記第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動（例えば、特図 1 の図柄変動）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動（例えば、特図 2 の図柄変動）を少なくとも表示可能なものであり、

前記第二の図柄変動は、前記第一の図柄変動よりも優先して実行可能な図柄変動であり

10

、
前記第二の遊技状態は、少なくとも電サポ状態であり、

前記第二の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも非電サポ状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第七の期間は、前記大当り遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間であり、

前記第六の期間は、前記大当り遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間である、

ことを特徴とする遊技台（例えば、第 3 実施形態の遊技台）。』についても説明した。

30

【1362】

また、『前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第三の遊技状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であり、

前記第三の遊技状態は、少なくとも非電サポ状態であり、

前記第三の遊技状態は、少なくとも非確変状態であり、

前記制御手段は、前記第七の期間が終了した場合に、前記第三の遊技状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記制御手段は、前記第六の期間が終了した場合に、前記第三の遊技状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の遊技状態を経由して前記第三の遊技状態が開始された場合に、前記第二のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

40

前記変動時間決定手段は、前記第一の遊技状態を経由して前記第三の遊技状態が開始された場合に、前記第一のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1363】

また、『遊技領域と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
を備え、

前記遊技領域は、第一の領域（例えば、右領域）を有するものであり、

前記遊技領域は、第二の領域（例えば、左領域）を有するものであり、

50

電サポ状態は、前記第一の領域に向けて遊技球を発射することを推奨する状態であり、非電サポ状態は、前記第二の領域に向けて遊技球を発射することを推奨する状態である

、
ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1364】

すなわち、前記第一の領域に向けて遊技球を発射する第一の打ち方（例えば、右打ち）と、前記第二の領域に向けて遊技球を発射する第二の打ち方（例えば、左打ち）とが用意された遊技台であってもよい。

【1365】

また、前記第二の領域は、前記遊技領域の全領域であってもよい。

10

【1366】

また、演出を少なくとも表示可能な演出表示手段を備え、

前記演出表示手段は、前記第一の領域と前記第二の領域との間に配置されたものであってもよい。

【1367】

さらに、前記入賞領域は、前記第一の領域に設けられたものであってもよい。

【1368】

また、以上の記載では、

『第一の演出（例えば、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」といった奇数の装飾図柄の組み合わせを停止表示（確定表示）する演出）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

20

複数の状態のうちの一の状態を少なくとも開始可能な制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、

を備えた遊技台であって、

前記複数の状態のうちの一つは、第一の状態（例えば、特図低確率普図高確率状態でかつテーブルセット1が使用される状態）であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第二の状態（例えば、特図高確率普図高確率状態でかつテーブルセット1が使用される状態）であり、

前記第一の状態は、第一の条件（例えば、第2可変入賞口235への入賞）が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

30

前記第二の状態は、前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態であり

、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも有利な状態であり、

前記第一の条件は、前記第一の演出が行われた後に、少なくとも成立する場合がある条件であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出（例えば、図26（38）に示す演出）である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1369】

40

従来の遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1370】

ここで、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出以外の演出をさらに実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1371】

また、制御手段は、複数の状態のうちの一の状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数の状態のうちの一の状態を必ず開始するものであってもよい。

【1372】

50

また、第一の状態は、第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始される状態であってもよいし、第一の条件が成立しなかった場合にのみ開始される状態であってもよい。また、第一の状態は、第一の条件が成立しなかった場合に開始されないことがあってもよい。さらに、第一の状態は、第一の条件が成立せず、かつ他の条件が成立した場合に開始される状態であってもよい。

【1373】

また、第二の状態は、第一の条件が成立した場合に必ず開始される状態であってもよいし、第一の条件が成立した場合にのみ開始される状態であってもよい。また、第二の状態は、第一の条件が成立した場合に開始されないことがあってもよい。さらに、第二の状態は、第一の条件が成立し、かつ他の条件が成立した場合に開始される状態であってもよい。

10

【1374】

また、第一の条件は、第一の演出が行われた後に、必ず成立するものであってもよいし、必ずしも成立しないことがあってもよい。

【1375】

また、第一の演出は、第一の条件が成立しやすいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しやすいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1376】

また、第一の条件は、第二の演出が行われた後よりも、第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件であってもよい。

20

【1377】

また、第一の条件は、大当り遊技中に成立する条件であってもよいし、大当り遊技以外において成立する条件であってもよい。

【1378】

また、『前記制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）であり、

30

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の状態に少なくとも含まれる遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第二の状態に少なくとも含まれる遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1379】

ここで、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の状態を必ず開始するものであってもよい。

【1380】

また、第一の遊技状態は、第一の状態のみが含まれる遊技状態であってもよいし、第一の状態以外の状態がさらに含まれる遊技状態であってもよい。

40

【1381】

また、第二の遊技状態は、第二の状態のみが含まれる遊技状態であってもよいし、第二の状態以外の状態がさらに含まれる遊技状態であってもよい。

【1382】

また、『前記演出手段は、第二の演出（例えば、図21（7）に示す、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせを停止表示（確定表示）する演出）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第三の状態（例えば、特図低確率普図高確

50

率状態でかつテーブルセット 2 が使用される状態) であり、

前記第三の状態は、前記第二の状態よりも不利な状態であり、

前記第三の状態は、前記第一の状態とは異なる状態であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後に少なくとも成立する場合がある条件であり、

前記第三の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1383】

この遊技台によれば、イレギュラーとなる第二の状態が開始された場合であっても遊技の興趣を損なわない場合がある。

【1384】

ここで、演出手段は、第二の演出のみを実行するものであってもよいし、第二の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1385】

また、第一の条件は、第二の演出が行われた後に必ず成立する条件であってもよいし、必ずしも成立しない条件であってもよい。

【1386】

また、第三の状態は、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合にのみ開始されるものであってもよく、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始されるものであってもよい。

【1387】

また、第二の演出は、第一の条件が成立しにくいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しにくいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1388】

また、第一の条件は、第一の演出が行われた後よりも、第二の演出が行われた後の方が成立しにくい条件であってもよい。

【1389】

また、『前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第四の状態（例えば、特図高確率普図高確率状態でかつテーブルセット 2 が使用される状態）であり、

前記第四の状態は、前記第一の状態よりも有利な状態であり、

前記第四の状態は、前記第二の状態とは異なる状態であり、

前記第四の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1390】

この遊技台によれば、第二の演出が行われた場合でも有利な状態を期待することができる場合がある。

【1391】

ここで、第四の状態は、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合にのみ開始されるものであってもよく、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合に必ず開始されるものであってもよい。

【1392】

また、『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214）と、

10

20

30

40

50

複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段（例えば、主制御部 300 の CPU 304）と、
を備え、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間（例えば、図 10～図 12 に示す、1 秒、2 秒、10 秒、12 秒、30 秒、35 秒、60 秒、65 秒）であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間（例えば、図 10～図 12 に示す、1 秒、2 秒、10 秒、12 秒、30 秒、35 秒）であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第一の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第二の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第三の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第四の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1393】

この遊技台によれば、変動時間と遊技状態とによりイレギュラーが起きる状態（例えば、第一の状態および第四の状態）では特殊の演出を行うことができる場合がある。

【1394】

ここで、図柄表示手段は、図柄変動表示のみを実行するものであってもよいし、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1395】

また、変動時間決定手段は、複数の変動時間の中から一の変動時間のみを決定可能なものであってもよいし、複数の変動時間の中から一の変動時間を必ず決定するものであってもよい。

【1396】

また、第一の変動時間は、第一の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第一の遊技状態とは異なる遊技状態にも対応する変動時間であってもよいし、第一の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1397】

また、第二の変動時間は、第二の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第二の遊技状態とは異なる遊技状態にも対応する変動時間であってもよいし、第二の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1398】

また、第一の状態は、変動時間決定手段が第二の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1399】

また、第二の状態は、変動時間決定手段が第二の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1400】

また、第三の状態は、変動時間決定手段が第一の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1401】

また、第四の状態は、変動時間決定手段が第一の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1402】

また、『装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段（装飾図柄表示装置208）を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当たりである場合には、第二の組み合わせ（例えば、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1403】

この遊技台によれば、装飾図柄の変動表示の時点で遊技者に第一の条件の成立を期待させることができる場合がある。

【1404】

ここで、表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を必ず実行するものであってもよい。

20

【1405】

また、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせでのみ装飾図柄を確定表示可能であってもよいし、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせで必ず装飾図柄を確定表示するものであってもよい。

【1406】

第一の演出は、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

30

【1407】

第二の演出は、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1408】

また、『前記制御手段は、大当たり遊技（例えば、15R特別大当たり遊技（第一の大当たり遊技）又は15R大当たり遊技（第二の大当たり遊技））を少なくとも開始可能な手段であって、

前記第一の演出（例えば、図56（8）に示される、じゃんけんゲームに勝利した旨の演出）は、前記大当たり遊技（例えば、15R特別大当たり）の実行中に開始可能な演出であり、

40

前記第二の演出（例えば、図66（8）に示される、じゃんけんゲームに敗北した旨の演出）は、前記大当たり遊技（例えば、15R大当たり）の実行中に開始可能な演出であり、

前記第一の条件は、前記大当たり遊技の実行中に成立する場合がある条件である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1409】

この遊技台によれば、大当たり遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1410】

50

ここで、制御手段は、大当り遊技を必ず開始可能な手段であってもよい。

【1411】

また、第一の演出は、大当り遊技の実行中にのみ開始可能な演出であってもよいし、大当り遊技の実行中に必ず開始される演出であってもよい。

【1412】

また、第二の演出は、大当り遊技の実行中にのみ開始可能な演出であってもよいし、大当り遊技の実行中に必ず開始される演出であってもよい。

【1413】

また、第一の条件は、大当り遊技の実行中にのみ成立するものでであってもよいし、大当り遊技の実行中に必ず成立するものでであってもよい。

10

【1414】

また、『前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後よりも前記第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1415】

なお、前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後には成立しない条件であってもよい。

【1416】

また、『前記第二の演出は、前記第三の状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【1417】

ここで、第二の演出は、第三の状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第三の状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1418】

また、『前記第二の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態であり、

30

前記第一の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1419】

ここで、第二の状態は、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合に必ず開始する状態であってもよい。

【1420】

また、第一の状態は、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始する状態であってもよい。

40

【1421】

また、『遊技球が少なくとも入球可能な入球領域（例えば、第2可変入賞口235）を備え、

前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1422】

この遊技台によれば、遊技球の入球の有無で第一の条件の成立が決定される遊技球の動

50

きに注目させることができる場合がある。

【1423】

ここで、入球領域は、遊技球のみが入球可能なものであってもよいし、遊技球が必ず入球するものであってもよい。

【1424】

また、第一の条件は、入球領域に遊技球が入球することのみで成立するものであってもよいし、入球領域に遊技球が入球することで必ず成立するものであってもよい。

【1425】

なお、入球領域は、遊技球の進入領域であってもよい。

【1426】

また、『前記第一の演出は、前記第二の状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1427】

ここで、第一の演出は、第二の状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第二の状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1428】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1429】

また、以上の記載では、

『第一の演出（例えば、図26（38）に示す、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」といった奇数の装飾図柄の組み合わせを停止表示（確定表示）する演出）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）を少なくとも開始可能な制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、
を備えた遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、第一の条件（例えば、第2可変入賞口235への入賞）が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の条件は、前記第一の演出が行われた後で少なくとも成立する場合がある条件であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の条件は、前記第一の演出が行われない場合であっても成立する場合がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1430】

従来遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1431】

ここで、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出以外の演出をさらに実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1432】

また、制御手段は、第二の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、第二の遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

10

20

30

40

50

【1433】

また、第二の遊技状態は、第一の条件が成立した場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の条件が成立した場合に必ず開始する遊技状態であってもよい。

【1434】

また、第一の条件は、第一の演出が行われた後で必ず成立する条件であってもよい。

【1435】

また、第一の演出は、第一の条件が成立しやすいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しやすいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1436】

また、第一の条件は、第二の演出が行われた後よりも、第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件であってもよい。

【1437】

また、第一の条件は、大当り遊技中に成立する条件であってもよいし、大当り遊技以外において成立する条件であってもよい。

【1438】

また、『前記演出手段は、第二の演出（例えば、図38（1）に示す、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせを停止表示（確定表示）する演出）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後で少なくとも成立する場合がある条件であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後よりも前記第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1439】

この遊技台によれば、第一の演出が行われることに注目（期待）させることができる場合がある。

【1440】

ここで、演出手段は、第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第二の演出以外の演出をさらに実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第二の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1441】

また、制御手段は、第一の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、第一の遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1442】

また、第一の遊技状態は、第一の条件が成立しなかった場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始する遊技状態であってもよい。

【1443】

また、第二の演出は、第一の条件が成立しにくいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しにくいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1444】

また、第一の条件は、第二の演出が行われた後でのみ成立する条件であってもよいし、第二の演出が行われた後で必ず成立する条件であってもよい。

【1445】

また、第一の条件は、第一の演出が行われた後よりも、第二の演出が行われた後の方が成立しにくい条件であってもよい。

【1446】

また、『前記制御手段は、大当り遊技（例えば、15R特別大当り遊技（第一の大当り遊技）又は15R大当り遊技（第二の大当り遊技））を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第一の演出は、前記大当り遊技（例えば、15R特別大当り遊技（第一の大当り遊技））が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記大当り遊技（例えば、15R大当り遊技（第二の大当り遊技））が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第一の条件は、前記大当り遊技（例えば、15R特別大当り遊技（第一の大当り遊技）および15R大当り遊技（第二の大当り遊技））の実行中に成立する場合がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1447】

この遊技台によれば、大当り遊技の開始前から大当り遊技終了後の遊技状態に期待させることができる場合がある。

【1448】

ここで、制御手段は、大当り開始条件が成立した場合に大当り遊技のみを開始可能な手段であってもよく、また、大当り遊技を必ず開始する手段であってもよい。

【1449】

また、第一の演出は、大当り遊技が開始される前にのみ開始される演出であってもよいし、大当り遊技が開始される前に必ず開始される演出であってもよい。

【1450】

また、第二の演出は、大当り遊技が開始される前にのみ開始される演出であってもよいし、大当り遊技が開始される前に必ず開始される演出であってもよい。

【1451】

また、第一の条件は、大当りの遊技の実行中にのみ成立する条件であってもよいし、大当りの遊技の実行中に必ず成立する条件であってもよい。

【1452】

また、『装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当りである場合には、第二の組み合わせ（例えば、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」といった奇数の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

20

30

40

50

【1453】

この遊技台によれば、装飾図柄の変動表示の時点で遊技者に第一の条件の成立を期待させることができる場合がある。

【1454】

ここで、表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1455】

また、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせでのみ装飾図柄を確定表示可能であってもよいし、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせで必ず装飾図柄を確定表示するものであってもよい。

10

【1456】

第一の演出は、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1457】

第二の演出は、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1458】

また、『前記制御手段は、大当たり遊技を少なくとも開始可能な手段であり、
前記第一の演出（例えば、図56（8）に示される、じゃんけんゲームに勝利した旨の演出）は、前記大当たり遊技の実行中に開始可能な演出であり、
前記第二の演出（例えば、図66（8）に示される、じゃんけんゲームに敗北した旨の演出）は、前記大当たり遊技の実行中に開始可能な演出であり、
前記第一の条件は、前記大当たり遊技の実行中に成立する場合がある条件である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【1459】

この遊技台によれば、大当たり遊技中の演出に記載させることができる場合がある。

30

【1460】

ここで、制御手段は、大当たり遊技のみを開始可能な手段であってもよく、また、大当たり遊技を必ず開始する手段であってもよい。

【1461】

また、第一の演出は、大当たり遊技の実行中にのみ開始する演出であってもよいし、大当たり遊技の実行中に必ず開始する演出であってもよい。

【1462】

また、第二の演出は、大当たり遊技の実行中にのみ開始する演出であってもよいし、大当たり遊技の実行中に必ず開始する演出であってもよい。

【1463】

また、第一の条件は、大当たりの遊技の実行中にのみ成立する条件であってもよいし、大当たりの遊技の実行中に必ず成立する条件であってもよい。

40

【1464】

また、『装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当たりである場合には、第二の組み合わせ（例えば、「装飾5」－「装飾5」－「装飾5」といった奇数の装飾図柄の組

50

み合わせ)で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、
前記演出手段は、第三の演出を少なくとも実行可能な手段であり、
前記演出手段は、第四の演出を少なくとも実行可能な手段であり、
前記第三の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、
前記第四の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、
前記第三の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、
前記第四の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、
前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせであり、
前記第一の演出は、前記第三の演出が行われた後で実行される演出であり、
前記第一の演出は、前記第四の演出が行われた後で実行される場合がある演出であり、
前記第二の演出は、前記第四の演出が行われた後で実行される演出であり、
前記第二の演出は、前記第三の演出が行われた後では実行されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1465】

この遊技台によれば、装飾図柄の変動表示で不利な装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせ）が表示された場合であっても、第一の条件が成立しやすい第一の演出が行われることを期待させることができる場合がある。

20

【1466】

ここで、表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1467】

また、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせでのみ装飾図柄を確定表示可能であってもよいし、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせで必ず装飾図柄を確定表示するものであってもよい。

【1468】

30

また、演出手段は、第三の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第三の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1469】

また、演出手段は、第四の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第四の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1470】

また、第三の演出および第四の演出は、大当り遊技が開始される前にのみ開始可能な演出であってもよいし、大当り遊技が開始される前に必ず開始する演出であってもよい。

【1471】

40

また、第三の演出は、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1472】

また、第四の演出は、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1473】

また、第一の演出は、第四の演出が行われた後で必ず実行されてもよいし、第四の演出が行われた後で実行されないものであってもよい。

【1474】

50

また、『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）と、

複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、
を備え、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒、60秒、65秒）であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒）であり、

10

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記制御手段は、複数の状態のうちの一の状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第一の状態であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第二の状態であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第三の状態であり、

前記複数の状態のうちの一つは、第四の状態であり、

前記第一の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第二の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

20

前記第三の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第四の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第一の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第二の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第三の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

30

前記第四の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1475】

この遊技台によれば、変動時間と遊技状態によりイレギュラーが起きる状態（例えば、第一の状態、第四の状態）では特殊な演出を行うことができる場合がある。

【1476】

ここで、図柄表示手段は、図柄変動表示のみを実行するものであってもよいし、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよい。

40

【1477】

また、変動時間決定手段は、複数の変動時間の中から一の変動時間のみを決定可能なものであってもよいし、複数の変動時間の中から一の変動時間を必ず決定するものであってもよい。

【1478】

また、第一の変動時間は、第一の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第一の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1479】

また、第二の変動時間は、第二の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、

50

第二の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1480】

また、第一の状態は、変動時間決定手段が第二の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1481】

また、第二の状態は、変動時間決定手段が第二の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1482】

また、第三の状態は、変動時間決定手段が第一の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1483】

また、第四の状態は、変動時間決定手段が第一の変動時間を必ず決定する状態であってもよい。

【1484】

また、第一の状態は、第一の演出が行われた後で第一条件が成立しなかった場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始される状態であってもよい。

【1485】

また、第二の状態は、第一の演出が行われた後で第一条件が成立した場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第一の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合に必ず開始される状態であってもよい。

【1486】

また、第三の状態は、第二の演出が行われた後で第一条件が成立しなかった場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立しなかった場合に必ず開始される状態であってもよい。

【1487】

また、第四の状態は、第二の演出が行われた後で第一条件が成立した場合にのみ開始可能な状態であってもよいし、第二の演出が行われた後で第一の条件が成立した場合に必ず開始される状態であってもよい。

【1488】

なお、第一の状態～第四の状態のいずれの状態も制御状態（遊技状態）とは無関係な状態であってもよいし、制御状態と関係する状態であってもよい。

【1489】

また、『前記第二の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1490】

ここで、第二の演出は、第一の遊技状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の遊技状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1491】

また、『前記演出手段は、第五の演出（例えば、図31（7）に示すような演出）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、第六の演出（例えば、図27（44）に示すような演出）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第五の演出は、前記第一の条件が成立しなかったことを報知する演出であり、

前記第六の演出は、前記第一の条件が成立したことを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

20

30

40

50

【1492】

この遊技台によれば、報知演出により遊技状態を容易に認識できる場合がある。

【1493】

ここで、演出手段は、第五の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第五の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1494】

また、演出手段は、第六の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第六の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1495】

また、演出手段は、第六の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第六の演出を必ず実行するものであってもよい。

10

【1496】

また、『前記第一の演出は、前記第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1497】

ここで、第一の演出は、第二の遊技状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第二の遊技状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

20

【1498】

また、『遊技球が少なくとも入球可能な入球領域（例えば、第2可変入賞口235）を備え、

前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1499】

ここで、入球領域は、遊技球のみが入球可能なものであってもよいし、遊技球が必ず入球するものであってもよい。

【1500】

30

また、第一の条件は、入球領域に遊技球が入球することのみで成立するものであってもよいし、入球領域に遊技球が入球することで必ず成立するものであってもよい。

【1501】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1502】

また、以上の記載では、

『第一の演出（例えば、図56（8）に示される、じゃんけんゲームに勝利した旨の演出、あるいは、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせの停止表示）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

40

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、
を備えた遊技台であって、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）であり、

前記第一の演出は、第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件（例えば、第2

50

可変入賞口235への入賞)が成立した場合(以下、「第一の場合」という。)に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合(以下、「第二の場合」という。)に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記演出手段は、前記第一の場合に前記第二の遊技状態に対応する演出[例えば、特図高確率普図高確率状態にのみ対応する演出]を実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第二の場合に前記第一の遊技状態に対応する演出[例えば、特図低確率普図高確率状態にのみ対応する演出]を実行可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

10

【1503】

従来の遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1504】

また、イレギュラーが起こった場合であっても遊技者に演出の違和感を与えない場合がある。

【1505】

ここで、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出以外の演出をさらに実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出を必ず実行するものであってもよい。

20

【1506】

また、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1507】

また、第一の演出は、第一の条件が成立しやすいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しやすいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1508】

また、第二の遊技状態は、第一の場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の場合とは異なる場合であっても開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

30

【1509】

また、第一の遊技状態は、第二の場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第二の場合とは異なる場合であっても開始可能な遊技状態であってもよいし、第二の場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

【1510】

また、演出手段は、第一の場合に第二の遊技状態に対応する演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の場合に第二の遊技状態に対応する演出を必ず実行するものであってもよい。

【1511】

また、演出手段は、第二の場合に第一の遊技状態に対応する演出のみを実行可能なものであってもよいし、第二の場合に第一の遊技状態に対応する演出を必ず実行するものであってもよい。

40

【1512】

また、第一の場合とは、第一の条件が成立した場合であってもよいし、第一の演出が行われた後で且つ第一の条件が成立した場合であってもよい。

【1513】

また、第二の場合とは、第一の条件が成立しなかった場合であってもよいし、第一の演出が行われた後で且つ第一の条件が成立しなかった場合であってもよい。

【1514】

50

また、第一の条件は、第二の演出が行われた後よりも、第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件であってもよい。

【1515】

また、第一の条件は、大当り遊技中に成立する条件であってもよいし、大当り遊技以外において成立する条件であってもよい。

【1516】

また、『前記演出手段は、第二の演出（例えば、図66（8）に示す、じゃんけんゲームに敗北した旨の演出、あるいは、偶数の装飾図柄の組み合わせの停止表示（確定表示）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合（以下、「第三の場合」という。）に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合（以下、「第四の場合」という。）に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記演出手段は、前記第三の場合に前記第一の遊技状態に対応する演出〔例えば、特図低確率普図高確率状態にのみ対応する演出〕を実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第四の場合に前記第二の遊技状態に対応する演出〔例えば、特図高確率普図高確率状態にのみ対応する演出〕を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1517】

従来遊の遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1518】

また、イレギュラーが起こった場合であっても遊技者に演出の違和感を与えない場合がある。

【1519】

ここで、演出手段は、第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第二の演出以外の演出をさらに実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、第二の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1520】

また、第二の演出は、第一の条件が成立しにくいことの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の条件が成立しにくいことを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1521】

また、第一の遊技状態は、第三の場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第三の場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

【1522】

また、第一の遊技状態は、第四の場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第四の場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

【1523】

また、演出手段は、第三の場合に第一の遊技状態に対応する演出のみを実行可能なものであってもよいし、第三の場合に第一の遊技状態に対応する演出を必ず実行するものであってもよい。

【1524】

また、演出手段は、第四の場合に第二の遊技状態に対応する演出のみを実行可能なものであってもよいし、第四の場合に第二の遊技状態に対応する演出を必ず実行するものであってもよい。

【1525】

10

20

30

40

50

また、第三の場合とは、第一の条件が成立しなかった場合であってもよいし、第二の演出が行われた後で且つ第一の条件が成立しなかった場合であってもよい。

【1526】

また、第四の場合とは、第一の条件が成立した場合であってもよいし、第二の演出が行われた後で且つ第一の条件が成立した場合であってもよい。

【1527】

また、第一の条件は、第一の演出が行われた後よりも、第二の演出が行われた後の方が成立しにくい条件であってもよい。

【1528】

また、『前記第一の条件は、大当り遊技の実行中に成立する場合がある条件であり、前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた場合よりも前記第一の演出が行われた場合の方が成立しやすい条件である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1529】

この遊技台によれば、第一の演出が行われることに注目（期待）させることができる場合がある。また、大当り遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1530】

なお、前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後には成立しない条件であってもよい。

【1531】

また、『装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ（例えば、「装飾4」－「装飾4」－「装飾4」といった偶数の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当りである場合には、第二の組み合わせ（例えば、「装飾7」－「装飾7」－「装飾7」の装飾図柄の組み合わせ）で前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1532】

この遊技台によれば、装飾図柄の変動表示の時点で遊技者に第一の条件の成立を期待させることができる場合がある。

【1533】

ここで、表示手段は、装飾図柄の変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、装飾図柄の変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1534】

また、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせでのみ装飾図柄を確定表示可能であってもよいし、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせ又は第二の組み合わせで必ず装飾図柄を確定表示するものであってもよい。

【1535】

また、第一の演出は、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第二の組み合わせが確定表示され

10

20

30

40

50

る演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1536】

また、第二の演出は、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出のみであってもよく、装飾図柄の変動表示において第一の組み合わせが確定表示される演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1537】

また、『前記第二の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1538】

ここで、第二の演出は、第一の遊技状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の遊技状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【1539】

また、『図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214）を備え、

前記制御手段は、複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な手段であり、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

20

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒、60秒、65秒）であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒）であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1540】

この遊技台によれば、遊技状態にイレギュラーがあった場合でも図柄変動表示の実行時間において違和感を与えない場合がある。特に、例えば、第一の遊技状態と第二の遊技状態との差異に電サポの有無が含まれている場合に有利な場合がある。

30

【1541】

ここで、図柄表示手段は、図柄変動表示のみを実行するものであってもよいし、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1542】

また、複数の変動時間の中から一の変動時間のみを決定可能なものであってもよいし、複数の変動時間の中から一の変動時間を必ず決定するものであってもよい。

【1543】

また、第一の変動時間は、第一の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第一の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

40

【1544】

また、第二の変動時間は、第二の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第二の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1545】

また、『前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1546】

また、『複数種類の予告を少なくとも実行可能な予告手段を備え、

50

前記複数種類の予告のうちの少なくとも一つは、第一の予告（例えば、図４８～図４９に示す予告Ｒ、図７１に示す老中のアイコン）であり、

前記複数種類の予告のうちの少なくとも一つは、第二の予告（例えば、図４８～図４９に示す予告Ｓ、図７１に示す服が破けた番長のアイコン）であり、

前記第二の予告は、前記第一の予告と異なる予告であり、

前記第一の予告は、前記第一の遊技状態において実行される場合がある予告であり、

前記第一の予告は、前記第二の遊技状態において実行されない予告であり、

前記第二の予告は、前記第二の遊技状態において実行される場合がある予告であり、

前記第二の予告は、前記第一の遊技状態において実行されない予告である、

ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【１５４７】

この遊技台によれば、遊技状態に対応した予告により各遊技状態の遊技を盛り上げることができる場合がある。

【１５４８】

ここで、予告手段は、複数種類の予告のうちの一つの予告のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の予告のうちの一つの予告を必ず実行するものであってもよい。

【１５４９】

また、第一の予告は、第一の遊技状態においてのみ実行されるものであってもよいし、第一の遊技状態において必ず実行されるものであってもよいし、第一の遊技状態において実行されない場合があってもよい。

20

【１５５０】

また、第二の予告は、第二の遊技状態においてのみ実行されるものであってもよいし、第二の遊技状態において必ず実行されるものであってもよいし、第二の遊技状態において実行されない場合があってもよい。

【１５５１】

また、『前記第一の予告は、保留アイコンによる先読み予告であり、

前記第二の予告は、保留アイコンによる先読み予告である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【１５５２】

また、『前記第一の演出は、前記第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１５５３】

ここで、第一の演出は、第二の遊技状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第二の遊技状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

【１５５４】

40

また、『遊技球が少なくとも入球可能な入球領域を備え、

前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１５５５】

ここで、入球領域は、遊技球のみが入球可能なものであってもよいし、遊技球が必ず入球するものであってもよい。

【１５５６】

また、第一の条件は、入球領域に遊技球が入球することのみで成立するものであってもよいし、入球領域に遊技球が入球することで必ず成立するものであってもよい。

50

【1557】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1558】

また、以上の記載では、
『複数種類の演出を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段（例えば、主制御部300のCPU304）と、
を備えた遊技台であって、

10

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態（例えば、特図低確率
普図高確率状態）であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態（例えば、特図高確率
普図高確率状態）であり、

前記第一の遊技状態は、第一の条件（例えば、第一の要件を満たした後の大当たり遊技の
終了）が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第二の条件（例えば、第二の要件を満たした後の大当たり遊技の
終了）が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の条件は、第一の要件（例えば、V通過有効期間においてV通過スイッチSW
2への遊技球の通過がなかったこと）を少なくとも含んで成立する条件であり、

20

前記第二の条件は、第二の要件（例えば、確変獲得を予定していない大当たり遊技におい
て、V通過有効期間にV通過スイッチSW2への遊技球の通過があったこと）を少なく
とも含んで成立する条件であり、

前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の演出（例えば、図85（n）に
示す電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示）であり、

前記第一の演出は、前記第一の要件を満たした後に、実行される場合がある演出であり
（例えば、図83や図86に示すように、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2
への遊技球の通過がなかった場合に、大当たり遊技の終了演出において実行される演出）、

前記第一の演出は、前記第二の要件を満たした後に、実行される場合がある演出である
（例えば、図85に示すように、確変獲得を予定していない大当たり遊技において、V通過
有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があった場合に、大当たり遊技の
終了演出において実行される演出）、

30

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1559】

従来遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出
手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1560】

また、例えば、確変獲得を予定していない大当たり遊技において、手入れによりV通過さ
せて確変を獲得する等の不正行為を行った場合に、当該行為が失敗に終わったと不正を行
った者に思わせて、不正行為を抑制し、惹いては、遊技店の不利益を防止することができ
る場合がある。

40

【1561】

ここで、演出手段は、複数種類の演出のうちの一つの演出のみを実行可能なものであっ
てもよいし、複数種類の演出のうちの一つの演出を必ず実行するものであってもよい。

【1562】

また、制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態のみを開始可能なものであっ
てもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1563】

50

また、第一の遊技状態は、第一の条件が成立した場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の条件とは異なる場合であっても開始可能な遊技状態であってもよいし、第一の条件が成立した場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

【1564】

また、第二の遊技状態は、第二の条件が成立した場合にのみ開始可能な遊技状態であってもよいし、第二の条件とは異なる場合であっても開始可能な遊技状態であってもよいし、第二の条件が成立した場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。

【1565】

また、第一の条件は、第一の要件のみで成立する条件であってもよいし、第一の要件と一又は複数の他の要件とで成立する条件であってもよい。

10

【1566】

また、第二の条件は、第二の要件のみで成立する条件であってもよいし、第二の要件と一又は複数の他の要件とで成立する条件であってもよい。

【1567】

また、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1568】

また、第一の演出は、第一の要件を満たした後に必ず実行されてもよいし、第一の要件を満たした後で実行されないものであってもよい。

【1569】

20

また、第一の演出は、第二の要件を満たした後に必ず実行されてもよいし、第二の要件を満たした後で実行されないものであってもよい。

【1570】

また、『遊技球が少なくとも進入可能な第一の領域（例えば、V通路2340g）と、前記第一の領域へ遊技球が進入したことを少なくとも検出可能な検出手段（例えば、V通過スイッチSW2）と、を備え、

前記第二の要件とは、少なくとも第一の検出期間（例えば、第一の開放時間（例えば、0.1秒）だけ第2可変入賞口235aが開状態となる第二のラウンド（例えば、16ラウンド目）におけるV通過有効期間（例えば、第一の開放時間よりも0.1秒長い時間（例えば、0.2秒））に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出された要件のことである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【1571】

ここで、第一の領域は、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球が必ず進入可能なものであってもよい。

【1572】

また、検出手段は、第一の領域へ遊技球が進入したことを検出可能であってもよいし、第一の領域へ遊技球が進入したことを必ず検出するものであってもよい。

40

【1573】

また、『前記制御手段は、複数種類の大当たり遊技状態のうちの一の大当たり遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記複数種類の大当たり遊技状態のうちの一つは、第一の大当たり遊技状態（例えば、16R大当たりとなって開始される大当たり遊技状態）であり、

前記複数種類の大当たり遊技状態のうちの一つは、第二の大当たり遊技状態（例えば、16R特別大当たりとなって開始される大当たり遊技状態）であり、

前記第二の大当たり遊技状態は、前記第一の大当たり遊技状態よりも前記第二の遊技状態が開始されやすい大当たり遊技状態であり、

前記第二の要件は、少なくとも前記第一の大当たり遊技状態において成立する場合がある

50

要件である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1574】

ここで、制御手段は、複数種類の大当り遊技状態のうちの一つの大当り遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数種類の大当り遊技のうちの一つの大当り遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1575】

また、第二の大当り遊技状態は、第二の遊技状態が必ず開始される大当り遊技状態であってもよく、第一の大当り遊技状態は、第二の遊技状態が必ず開始されない大当り遊技状態であってもよい。

10

【1576】

また、第二の要件は、第一の大当り遊技状態においてのみ成立する条件であってもよいし、第一の大当り遊技状態以外の大当り遊技状態において成立する条件であってもよいし、第一の大当り遊技状態において必ず成立する条件であってもよい。

【1577】

また、『第一の変入賞手段（例えば、図74に示される第2変入賞口235a）を備え、

前記第一の変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第一の状態（例えば、閉状態）および第二の状態（例えば、開状態）のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

20

前記第一の変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第一の状態および前記第二の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第二の状態とは、前記第一の状態よりも遊技球が前記第一の変入賞手段に進入しやすい状態のことであり、

前記第一の領域は、少なくとも前記第一の変入賞手段に進入した遊技球が進入可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1578】

30

ここで、第一の変入賞手段は、第一の大当り遊技状態において、第一の状態および第二の状態のうちいずれか一方から他方に必ず変更するものであってもよく、第二の大当り遊技状態において、第一の状態および第二の状態のうちいずれか一方から他方に必ず変更するものであってもよい。また、第一の変入賞手段は、第一の大当り遊技状態および第二の大当り遊技状態以外の遊技状態（例えば、小当り遊技状態）において、第一の状態および第二の状態のうちいずれか一方から他方に変更可能であってもよい。

【1579】

また、第一の領域は、第一の変入賞手段に進入した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、第一の変入賞手段に進入した遊技球が進入しない場合があってもよいし、第一の変入賞手段に進入した遊技球が必ず進入する領域であってもよい。

40

【1580】

また、『前記第一の変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第一の期間（例えば、第一の開放時間（例えば、0.1秒））に少なくとも前記第二の状態となる手段であり、

前記第一の検出期間は、前記第一の期間と少なくとも一部が重なる期間である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1581】

ここで、第一の変入賞手段は、第一の大当り遊技状態において、第一の期間以外の期間に第二の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第一の期

50

間でのみ第二の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第一の期間に必ず第二の状態になるものであってもよい。

【1582】

また、第一の検出期間は、第一の期間と同じ期間であってもよいし、第一の期間よりも長い期間であってもよいし、第一の期間よりも短い期間であってもよい。また、第一の検出期間は、第一の期間と全部が重なる期間であってもよいし、第一の期間と一致する期間であってもよい。また、第一の期間は、第一の検出期間と全部が重なる期間であってもよい。

【1583】

また、『前記第一の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第一の期間よりも少なくとも長い第二の期間（例えば、第二の開放時間（例えば、29.0秒））に少なくとも前記第二の状態となる手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1584】

ここで、第一の可変入賞手段は、第二の大当り遊技状態において、第二の期間以外の期間に第二の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第二の期間でのみ第二の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第二の期間に必ず第二の状態になるものであってもよい。

【1585】

また、『複数の状態に変更可能な可変入球手段（例えば、Vシャッタ2352a）を備え、

前記可変入球手段は、第三の状態（例えば、閉状態）および第四の状態（例えば、開状態）のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第四の状態とは、前記第一の可変入賞手段に進入した遊技球が前記第三の状態よりも前記第一の領域へ進入しやすい状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1586】

ここで、可変入球手段は、第三の状態および第四の状態のうちいずれか一方から他方にのみ変更するものであってもよいし、第三の状態および第四の状態のうちいずれか一方から他方に必ず変更するものであってもよい。

【1587】

また、『第二の可変入賞手段（例えば、第1可変入賞口234a）を備え、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第五の状態（例えば、閉状態）および第六の状態（例えば、開状態）のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第五の状態および前記第六の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第六の状態とは、前記第五の状態よりも遊技球が前記第二の可変入賞手段に進入しやすい状態のことであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、少なくとも第一のラウンド（例えば、16ラウンド目）で前記第二の状態となる手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、少なくとも第二のラウンド（例えば、1ラウンド目～15ラウンド目）で前記第六の状態となる手段であり、

前記第二のラウンドとは、前記第一のラウンドとは異なるラウンドのことであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、少なくとも前記第一のラウンドで前記第二の状態となる手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、少なくとも前記第二のラウンドで前記第六の状態となる手段であり、

10

20

30

40

50

前記第一の領域は、前記第二の可変入賞手段に進入した遊技球が少なくとも進入不可能な領域である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1588】

ここで、第二の可変入賞手段は、第一の大当り遊技状態において、第五の状態および第六の状態のうちいずれか一方から他方に必ず変更するものであってもよく、第二の大当り遊技状態において、第五の状態および第六の状態のうちいずれか一方から他方に必ず変更するものであってもよい。また、第二の可変入賞手段は、第一の大当り遊技状態および第二の大当り遊技状態以外の遊技状態（例えば、小当り遊技状態）において、第五の状態および第六の状態のうちいずれか一方から他方に変更可能であってもよい。

10

【1589】

また、第一の可変入賞手段は、第一の大当り遊技状態において、第一のラウンド以外のラウンド（例えば、第二のラウンド）で第二の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第一のラウンドでのみ第二の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第一のラウンドで必ず第二の状態となるものであってもよい。

【1590】

また、第二の可変入賞手段は、第一の大当り遊技状態において、第二のラウンド以外のラウンド（例えば、第一のラウンド）で第六の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第二のラウンドでのみ第六の状態となるものであってもよいし、第一の大当り遊技状態において、第二のラウンドで必ず第六の状態となるものであってもよい。

20

【1591】

また、第一の可変入賞手段は、第二の大当り遊技状態において、第一のラウンド以外のラウンド（例えば、第二のラウンド）で第二の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第一のラウンドでのみ第二の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第一のラウンドで必ず第二の状態となるものであってもよい。

【1592】

また、第二の可変入賞手段は、第二の大当り遊技状態において、第二のラウンド以外のラウンド（例えば、第一のラウンド）で第六の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第二のラウンドでのみ第六の状態となるものであってもよいし、第二の大当り遊技状態において、第二のラウンドで必ず第六の状態となるものであってもよい。

30

【1593】

また、第一の領域は、第二の可変入賞手段に進入した遊技球が必ず進入不可能である領域であってもよいし、第二の可変入賞手段に進入した遊技球のみが進入不可能である領域であってもよい。

【1594】

また、『複数種類の図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）を備え、

40

前記複数種類の図柄のうちの少なくとも一つは、第一の図柄（例えば、図77（a-1））に示す「特図B」や「特図D」）であり、

前記複数種類の図柄のうちの少なくとも一つは、第二の図柄（例えば、図77（a-1））に示す「特図A」や「特図C」）であり、

前記制御手段は、前記第一の図柄が表示された場合に前記第一の大当り遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記制御手段は、前記第二の図柄が表示された場合に前記第二の大当り遊技状態を少なくとも開始可能な手段である、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1595】

ここで、図柄表示手段は、複数種類の図柄を必ず表示するものであってもよいし、複数種類の図柄のみを表示するものであってもよい。

【1596】

また、制御手段は、第一の図柄が表示された場合にのみ第一の大当り遊技状態を開始可能であってもよいし、第一の図柄以外の図柄が表示された場合にも第一の大当り遊技状態を開始可能であってもよいし、第一の図柄が表示された場合に第一の大当り遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

10

【1597】

また、制御手段は、第二の図柄が表示された場合にのみ第二の大当り遊技状態を開始可能であってもよいし、第二の図柄以外の図柄が表示された場合にも第二の大当り遊技状態を開始可能であってもよいし、第二の図柄が表示された場合に第二の大当り遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1598】

また、『複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段（例えば、主制御部300のCPU304）を備え、

前記図柄表示手段は、図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示を実行する時間のことであり、

20

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒、60秒、65秒）であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間（例えば、図10～図12に示す、1秒、2秒、10秒、12秒、30秒、35秒）であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態において、前記第一の変動時間を決定可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【1599】

ここで、変動時間決定手段は、複数の変動時間の中から一の変動時間のみを決定可能なものであってもよいし、複数の変動時間の中から一の変動時間を必ず決定するものであってもよい。

【1600】

また、図柄表示手段は、図柄変動表示のみを実行するものであってもよいし、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよい。

【1601】

また、第一の変動時間は、第一の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第一の遊技状態とは異なる遊技状態にも対応する変動時間でもあってもよいし、第一の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

40

【1602】

また、第二の変動時間は、第二の遊技状態にのみ対応する変動時間であってもよいし、第二の遊技状態とは異なる遊技状態にも対応する変動時間でもあってもよいし、第二の遊技状態に必ず対応する変動時間であってもよい。

【1603】

また、変動時間決定手段は、第二の条件が成立して開始された第二の遊技状態においてのみ第一の変動時間を決定可能なものであってもよいし、第二の条件が成立して開始された第二の遊技状態において必ず第一の変動時間を決定するものであってもよい。また、変動時間決定手段は、第二の条件が成立して開始された第二の遊技状態とは異なる遊技状態

50

においても第一の変動時間を決定可能なものであってもよいし、第二の条件が成立して開始された第二の遊技状態において、第一の変動時間とは異なる変動時間を決定可能なものであってもよい。

【1604】

また、『前記第一の要件とは、前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1605】

また、『前記第一の要件とは、少なくとも前記第一の検出期間に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1606】

ここで、第一の要件は、第一の検出期間とは異なる期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合にも成立するものであってもよいし、第一の検出期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合にのみ成立するものであってもよいし、第一の検出期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合に必ず成立するものであってもよい。

【1607】

また、『前記第一の要件とは、少なくとも第二の検出期間（例えば、図79（b）に示す16R特別大当りでVシャッタ2352aの開放時間に対応して設定されるV通過有効期間）に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことであり、
前記第二の検出期間は、前記第一の検出期間よりも少なくとも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【1608】

ここで、第一の要件は、第二の検出期間とは異なる期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合にも成立するものであってもよいし、第二の検出期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合にのみ成立するものであってもよいし、第二の検出期間に第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった場合に必ず成立するものであってもよい。

30

【1609】

また、第二の検出期間は、第一の検出期間よりも必ず長い期間であってもよい。

【1610】

また、『前記第一の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1611】

ここで、第一の演出は、第一の遊技状態が開始されることの示唆のみをする演出であってもよいし、第一の遊技状態が開始されることを示唆する演出以外の演出をさらに含むものであってもよい。

40

【1612】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機（例えば、パチンコ機100）である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1613】

また、以上の記載では、
『遊技球が少なくとも進入可能な第一の領域（例えば、V通路2340g）と、

50

複数種類の演出を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）と、
を備えた遊技台であって、

複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態（例えば、時短遊技状態：
特図低確率普図高確率状態）であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態（例えば、確変遊技状態：
特図高確率普図高確率状態）であり、

前記第一の遊技状態は、第一の条件（例えば、第一の要件を満たした後の大当たり遊技の
終了）の成立があった場合に、開始される遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、第二の条件（例えば、第二の要件を満たした後の大当たり遊技の
終了）の成立があった場合に、開始される遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の条件の成立要件は、第一の要件（例えば、V 通過有効期間において V 通過ス
イッチ SW 2 への遊技球の通過がなかったこと）を少なくとも含む要件であり、

前記第二の条件の成立要件は、第二の要件（例えば、確変獲得を予定していない大当たり
遊技において、V 通過有効期間に V 通過スイッチ SW 2 への遊技球の通過があったこと）
を少なくとも含む要件であり、

前記第二の要件とは、第一の領域有効状態（例えば、V 通過スイッチ SW 2 への遊技球
の通過を有効なものとして取り扱う状態）において前記第一の領域に遊技球が進入した要
件のことであり、

前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出（例えば、図 85（n）に
示す電サポ状態に移行する旨を表す「探索モード突入」の表示）であり、

前記第一の演出は、前記第一の要件が満たされた後に、実行される演出（例えば、図 8
3 や図 86 に示すように、V 通過有効期間において V 通過スイッチ SW 2 への遊技球の通
過がなかった場合に、大当たり遊技の終了演出において実行される演出）であり、

前記第一の演出は、前記第二の要件が満たされた後に、実行される場合がある演出（例
えば、図 85 に示すように、確変獲得を予定していない大当たり遊技において、V 通過有効
期間において V 通過スイッチ SW 2 への遊技球の通過があった場合に、大当たり遊技の終了
演出において実行される演出）である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1614】

従来遊技台によれば、演出手段に改善の余地があったが、この遊技台によれば、演出
手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1615】

また、例えば、確変獲得を予定していない大当たり遊技において、ゴト行為等により V 通
過させて確変を獲得する等の不正行為を行った場合に、当該行為が失敗に終わったと不正
を行った者に思わせて、不正行為を抑制し、惹いては、遊技店の不利益を防止することが
できる場合がある。

【1616】

ここで、第一の領域は、遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、遊技球が必ず
進入可能なものであってもよい。

【1617】

また、演出手段は、複数種類の演出のうちの一つの演出のみを実行可能なものであつ
てもよいし、複数種類の演出のうちの一つの演出を必ず実行するものであつてもよい。

【1618】

また、第一の遊技状態は、第一の条件の成立があった場合にのみ開始される遊技状態であ
つてもよいし、第一の条件とは異なる条件の成立があった場合であっても開始される遊
技状態であってもよいし、第一の条件の成立があった場合に必ず開始される遊技状態であ
つてもよい。また、第一の遊技状態は、第二の条件の成立があった場合に、開始されない
遊技状態であってもよいし、第二の条件の成立があった場合に必ず開始されない遊技状態

であってもよいし、第二の条件の成立があった場合にのみ開始されない遊技状態であってもよい。

【1619】

また、第二の遊技状態は、第二の条件の成立があった場合にのみ開始される遊技状態であってもよいし、第二の条件とは異なる条件の成立があった場合であっても開始される遊技状態であってもよいし、第二の条件の成立があった場合に必ず開始される遊技状態であってもよい。また、第二の遊技状態は、第一の条件の成立があった場合に、開始されない遊技状態であってもよいし、第一の条件の成立があった場合に必ず開始されない遊技状態であってもよいし、第一の条件の成立があった場合にのみ開始されない遊技状態であってもよい。

10

【1620】

また、第一の条件は、第一の要件のみで成立する条件であってもよいし、第一の要件と一又は複数の他の要件とで成立する条件であってもよい。また、第一の条件の成立要件は、第二の要件を含まない要件であってもよい。

【1621】

また、第二の条件は、第二の要件のみで成立する条件であってもよいし、第二の要件と一又は複数の他の要件とで成立する条件であってもよい。また、第二の条件の成立要件は、第一の要件を含まない要件であってもよい。

【1622】

また、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出を必ず実行するものであってもよい。

20

【1623】

また、第一の演出は、第一の要件が満たされた後に必ず実行されてもよいし、第一の要件が満たされた後で実行されないものであってもよい。

【1624】

また、第一の演出は、第二の要件が満たされた後に必ず実行されてもよいし、第二の要件が満たされた後で実行されないものであってもよい。

【1625】

また、『前記第一の要件とは、前記第一の領域有効状態において前記第一の領域に遊技球が進入しなかった要件のことである、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

30

【1626】

ここで、第一の要件は、第一の領域有効状態とは異なる状態において第一の領域へ遊技球が進入しなかった場合にも成立する要件であってもよいし、第一の領域有効状態において第一の領域へ遊技球が進入しなかった場合にのみ成立するものであってもよいし、第一の領域有効状態において第一の領域へ遊技球が進入しなかった場合に必ず成立するものであってもよい。

【1627】

また、『前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第三の遊技状態（例えば、16R大当たりとなって開始される大当たり遊技状態）であり、

40

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第四の遊技状態（例えば、16R特別大当たりとなって開始される大当たり遊技状態）であり、

前記第一の遊技状態は、時短遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、確変遊技状態であり、

前記第三の遊技状態は、大当たり遊技状態であり、

前記第四の遊技状態は、前記大当たり遊技状態であり、

前記第一の要件は、前記第三の遊技状態において満たされる場合がある要件であり、

前記第一の要件は、前記第四の遊技状態において満たされる場合がある要件であり、

前記第二の要件は、前記第三の遊技状態において満たされる場合がある要件であり、

50

前記第二の要件は、前記第四の遊技状態において満たされる場合がある要件であり、
前記第四の遊技状態は、前記第三の遊技状態よりも前記第二の要件が満たされやすい遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1628】

ここで、第四の遊技状態は、第二の要件が必ず満たされる遊技状態であってもよく、第三の遊技状態は、第二の要件が必ず満たされない遊技状態であってもよい。また、第四の遊技状態は、第三の遊技状態よりも第一の要件が満たされにくい遊技状態であってもよく、第四の遊技状態は、第一の要件が必ず満たされない遊技状態であってもよい。

10

【1629】

また、『前記第三の遊技状態における前記第一の領域有効状態の期間は、第一の期間（例えば、図79（a）に示す16R大当りでVシャッタ2352aの開放時間に対応して設定されるV通過有効期間）であり、

前記第四の遊技状態における前記第一の領域有効状態の期間は、第二の期間（例えば、図79（b）に示す16R特別大当りでVシャッタ2352aの開放時間に対応して設定されるV通過有効期間）であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【1630】

ここで、第二の期間は、第一の期間よりも必ず長い期間であってもよい。

【1631】

また、『前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第二の演出（例えば、図82（n）に示す確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示）であり、

前記第二の演出は、前記第二の要件が満たされた後に、実行される場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【1632】

ここで、演出手段は、第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第二の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1633】

また、第二の演出は、第二の要件が満たされた後にのみ実行されてもよいし、第二の要件が満たされた後に必ず実行されてもよいし、第二の要件が満たされた後に実行されない場合があってもよい。

【1634】

また、『前記第一の演出は、前記第三の遊技状態において前記第二の要件が満たされた後に、実行される演出（例えば、図85に示すように、確変獲得を予定していない大当り遊技において、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があった場合に、大当り遊技の終了演出において実行される演出）であり、

40

前記第二の演出は、前記第四の遊技状態において前記第二の要件が満たされた後に、実行される演出（例えば、図82に示すように、確変獲得を予定している大当り遊技において、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過があった場合に、大当り遊技の終了演出において実行される演出）である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1635】

ここで、第一の演出は、第三の遊技状態において第二の要件が満たされた後に必ず実行される演出であってもよいし、第三の遊技状態において第二の要件が満たされた後にのみ

50

実行される演出であってもよい。

【1636】

また、第二の演出は、第四の遊技状態において第二の要件が満たされた後に必ず実行される演出であってもよいし、第四の遊技状態において第二の要件が満たされた後にのみ実行される演出であってもよい。

【1637】

また、『第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、
第二の制御手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500）と、
を備え、

前記第一の制御手段は、前記複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた演出を少なくとも実行可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記コマンドに応じて、前記演出手段の制御を少なくとも実行可能な制御手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1638】

ここで、第一の制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態のみを開始可能なものであってもよいし、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を必ず開始するものであってもよい。

【1639】

また、第二の制御手段は、第一の制御手段からのコマンドに応じた演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の制御手段からのコマンドに応じた演出を必ず実行するものであってもよい。

【1640】

また、第二の制御手段は、コマンドに応じて、演出手段の制御のみを実行可能なものであってもよいし、コマンドに応じて、演出手段の制御を必ず実行するものであってもよい。

【1641】

また、『前記第二の制御手段は、第一の演出条件（例えば、確変獲得を予定していない大当たり遊技において、終了演出開始コマンドを受信したことや、確変獲得を予定している大当たり遊技において、V通過有効期間においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過がなく、且つ、終了演出開始コマンドを受信したこと）の成立があった場合に、前記演出手段に前記第一の演出を実行させる制御を実行する制御手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1642】

ここで、第二の制御手段は、第一の演出条件の成立があった場合にのみ、演出手段に第一の演出を実行させる制御を少なくとも実行するものであってもよいし、第一の演出条件の成立があった場合に、演出手段に第一の演出を実行させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出条件の成立があった場合に、演出手段に第一の演出を実行させる制御を少なくとも実行するものであってもよい。また、第二の制御手段は、第一の演出条件の成立があった場合にのみ、演出手段に第一の演出を実行させる制御を実行可能なものであってもよいし、第一の演出条件の成立があった場合にのみ、演出手段に第一の演出を実行させる制御のみを実行可能なものであってもよい。

【1643】

また、『前記第一の演出条件の成立要件に、前記第二の要件が満たされたことは含まれない、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1644】

また、『複数の制御基板を備え、

前記複数の制御基板のうちの少なくとも一つは、第一の制御基板（例えば、主基板156）であり、

前記複数の制御基板のうちの少なくとも一つは、第二の制御基板（例えば、第1副基板160、第2副基板164）であり、

前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を少なくとも含んで構成される制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を少なくとも含んで構成される制御手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1645】

ここで、第一の制御手段は、第一の制御基板のみで構成されるものであってもよい。

【1646】

また、第二の制御手段は、第二の制御基板のみで構成されるものであってもよい。

【1647】

また、『前記第一の演出は、前記第二の要件が満たされたか否かが判定された後に、実行される場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1648】

ここで、第一の演出は、第二の要件が満たされたか否かが判定された後に、必ず実行される演出であってもよいし、第二の要件が満たされたか否かが判定された後に、実行されない場合がある演出であってもよい。

【1649】

また、『前記第一の演出は、前記第一の領域有効状態において前記第一の領域に遊技球が進入した要件が満たされた後に、実行される場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1650】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1651】

また、以上の記載では、

『第二の可変入賞手段（例えば、第2可変入賞口235a）と、

前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な第二の領域（例えば、V通路2340g）と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態（例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態）が開始可能に構成されており、

第二の大当り遊技（例えば、図114（a）に示される「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技）における一部の期間（以下、「第一の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となる期間）」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第二の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における15ラウンド目で第

10

20

30

40

50

2 可変入賞口 2 3 5 a が閉状態となる期間)」という。) は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間 (以下、「第三の期間 (例えば、図 1 1 4 に示すように、「図柄 3」が表示されて開始される大当り遊技における 1 6 ラウンド目で第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開放状態となる期間)」という。) は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態 (例えば、閉状態) であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態 (例えば、開状態) であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第二の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1 6 5 2】

従来の遊技台によれば、大当り遊技に改良の余地があったが、この遊技台によれば、大当り遊技に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1 6 5 3】

また、例えば、第一の期間において第二の可変入賞手段で球詰まりが発生して第二の領域を通過させることができない場合に、第三の期間で第二の可変入賞手段が開放するまでの間に店員を呼び出して球詰まりを解消させるための時間を確保することができる場合がある。

【1 6 5 4】

また、第一の期間において、第二の可変入賞手段への入球が困難であったことにより残念に思わせておいた後、第三の期間において、第二の可変入賞手段への入球を容易にすることにより第二の遊技状態が開始されることへの安心感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1 6 5 5】

また、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間を短期間にして第二の遊技状態を開始させる条件である第二の領域を通過させるためのラウンドがいつであるかについてわかりにくくさせることができ、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間が長期間であるラウンドに対する期待感を持たせて遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1 6 5 6】

ここで、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものがある場合であってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合がある場合であってもよい。

【1 6 5 7】

また、第二の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態とは別の遊技状態 (例えば、第一の遊技状態) も実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1 6 5 8】

また、第二の領域を遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1 6 5 9】

また、第二の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技とは別の大当り遊技 (例えば、第一の大当り遊技や第三の大当り遊技) も実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1 6 6 0】

また、第二の大当り遊技における期間は、第一の期間以外の期間が含まれていてもよい。また、第一の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1661】

また、第二の大当り遊技における期間は、第二の期間以外の期間が含まれていてもよい。また、第二の期間は、第二の可変入賞手段が第二の状態から第一の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1662】

また、第二の期間は、一のラウンドにおいて第二の可変入賞手段が第一の状態となっている期間を含んでもよいし、ラウンド間で第二の可変入賞手段が第一の状態となっている期間を含んでもよい。

10

【1663】

また、第二の大当り遊技における期間は、第三の期間以外の期間が含まれていてもよい。また、第三の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1664】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【1665】

また、第二の状態は、遊技球のみが入球可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず入球する状態であってもよいし、遊技球が入球不可能な場合がある状態であってもよい。

20

【1666】

また、第一の期間に連続して第二の期間が開始されてもよいし、第一の期間の後、第一の期間とは異なる期間が第二の期間の前で開始されてもよい。

【1667】

また、第二の期間に連続して第三の期間が開始されてもよいし、第二の期間の後、第二の期間とは異なる期間が第三の期間の前で開始されてもよい。

【1668】

また、第三の期間が第一の期間よりも必ず長い期間であってもよいし、第三の期間が第一の期間と同じ長さの期間である場合があってもよいし、第三の期間が第一の期間よりも短い長さの期間である場合があってもよい。

30

【1669】

また、『前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態（例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態）が開始可能に構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1670】

ここで、第一の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態とは別の遊技状態も実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよい。

40

【1671】

また、第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態が開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第一の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1672】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確

50

率状態)であってもよいし、非電サボ状態(特図低確率普図低確率状態)であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

【1673】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態(例えば、特図低確率普図高確率状態)であり、

前記第二の遊技状態は、確変状態(例えば、特図高確率普図高確率状態)である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【1674】

ここで、第一の遊技状態は、電サボ状態(例えば、特図低確率普図高確率状態)であっても非電サボ状態(例えば、特図低確率普図低確率状態)であってもよい。

【1675】

ここで、第二の遊技状態は、電サボ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図低確率普図高確率状態であってもよい。また、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

【1676】

また、『前記第二の大当たり遊技は、複数のラウンド(例えば、16ラウンド)で少なくとも構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第一のラウンド(例えば、14ラウンド目)」という。)は、前記第一の期間を少なくとも含むラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第三のラウンド(例えば、16ラウンド目)」という。)は、前記第三の期間を少なくとも含むラウンドである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1677】

ここで、第二の大当たり遊技は、複数のラウンドでのみ実行可能なものであってもよいし、複数のラウンドを必ず実行するものであってもよいし、複数のラウンドを実行しない場合があってもよい。

【1678】

また、第一のラウンドは、第一の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第一の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第一の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【1679】

また、第三のラウンドは、第三の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第三の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第三の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【1680】

また、『第一の変入賞手段(例えば、第1変入賞口234a)を備え、

前記第二の期間は、前記第一の変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第二のラウンド(例えば、15ラウンド目)」という。)は、前記第二の期間を少なくとも含むラウンドである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1681】

ここで、第二のラウンドは、第二の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第二の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第二の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【1682】

また、『前記第二の領域は、前記第一の変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な

10

20

30

40

50

領域である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1683】

ここで、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入不可能なものがあってもよい。

【1684】

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な第一の領域（例えば、入賞カウントスイッチSW4）を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1685】

ここで、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合があるものであってもよい。

【1686】

また、『前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドである、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1687】

ここで、第一のラウンドに連続して第二のラウンドが開始されてもよいし、第一のラウンドの後、第一のラウンドとは異なるラウンドが第二のラウンドの前で開始されてもよい。

【1688】

また、第二のラウンドに連続して第三のラウンドが開始されてもよいし、第二のラウンドの後、第二のラウンドとは異なるラウンドが第三のラウンドの前で開始されてもよい。

【1689】

また、『第二の領域有効状態（例えば、図110（a）に示される確変作動領域有効状態）において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記第二の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1690】

ここで、第二の遊技状態は、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ、第二の大当り遊技の終了後に、開始可能なものであってもよいし、第二の領域有効状態とは別の状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にも、第二の大当り遊技の終了後に、開始可能なものであってもよいし、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の大当り遊技の終了後に、必ず開始するものであってもよいし、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合でも、第二の大当り遊技の終了後に、開始されない場合があるものであってもよい。

【1691】

また、『前記第二の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1692】

ここで、第二の期間が第一の期間よりも必ず長い期間であってもよいし、第二の期間が

10

20

30

40

50

第一の期間と同じ長さの期間である場合があってもよいし、第二の期間が第一の期間よりも短い長さの期間である場合があってもよい。

【1693】

また、『第一の図柄変動表示（例えば、特図1の図柄変動表示）を実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）と、

第二の図柄変動表示（例えば、特図2の図柄変動表示）を実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、

を備え、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1694】

ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【1695】

また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【1696】

また、第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも優先して必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示よりも優先して実行しない場合があってもよい。

【1697】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1698】

また、以上の記載では、

『第一の可変入賞手段（例えば、第1可変入賞口234a）と、

第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第二の可変入賞手段（例えば、第2可変入賞口235a）と、

第二の領域（例えば、V通路2340g）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態（例えば、閉状態）であり、

前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態（例えば、開状態）であり、

前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可能な領域であり、

前記第二の領域は、前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な領域であり、

第二の大当り遊技（例えば、図114（a）に示される「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技）の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第二の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態（例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態）が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間（以下、「第一の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目で第2可変入賞口235aが開状態となる期間）」という。）であり、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間（以下、「第二の期間（例えば、図114に示すように、「図柄

10

20

30

40

50

3」が表示されて開始される大当り遊技における15ラウンド目で第1可変入賞口234aが開状態となるとともに第2可変入賞口235aが閉状態となる期間)」という。)であり、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間(以下、「第三の期間(例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における16ラウンド目で第2可変入賞口235aが開状態となる期間)」という。)であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第二の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【1699】

従来の遊技台によれば、大当り遊技に改良の余地があったが、この遊技台によれば、大当り遊技に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1700】

また、例えば、第一の期間において第二の可変入賞手段で球詰まりが発生して第二の領域を通過させることができない場合に、第三の期間で第二の可変入賞手段が開放するまでの間に店員を呼び出して球詰まりを解消させるための時間を確保することができる場合がある。

【1701】

また、第一の期間において、第二の可変入賞手段への入球が困難であったことにより残念に思わせておいた後、第三の期間において、第二の可変入賞手段への入球を容易にすることにより第二の遊技状態が開始されることへの安心感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1702】

また、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間を短期間にして第二の遊技状態が開始させる条件である第二の領域を通過させるためのラウンドがいつであるかについてわかりにくくさせることができ、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間が長期間であるラウンドに対する期待感を持たせて遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1703】

ここで、第二の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【1704】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【1705】

また、第二の状態は、遊技球のみが入球可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず入球する状態であってもよいし、遊技球が入球不可能な場合がある状態であってもよい。

【1706】

また、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入不可能なものがあってもよい。

【1707】

また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合があるものであってもよい。

10

20

30

40

50

【1708】

また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に設けられたものであってもよいし、第二の可変入賞手段に設けられていないものであってもよい。

【1709】

また、第二の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技とは別の大当り遊技（例えば、第一の大当り遊技や第三の大当り遊技）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1710】

また、第二の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態とは別の遊技状態（例えば、第一の遊技状態）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が実行されない場合がある構成であってもよい。

10

【1711】

また、第二の大当り遊技の実行中に第二の領域へ遊技球が進入した場合に、当該第二の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1712】

また、第二の大当り遊技における期間は、第一の期間のみからなる期間であってもよいし、第一の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第一の期間が必ず含まれる期間であってもよい。また、第一の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

20

【1713】

また、第二の大当り遊技における期間は、第二の期間のみからなる期間であってもよいし、第二の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第二の期間が必ず含まれる期間であってもよい。また、第二の期間は、第二の可変入賞手段が第二の状態から第一の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1714】

また、第二の期間は、一のラウンドにおいて第二の可変入賞手段が第一の状態となっている期間を含んでもよいし、ラウンド間で第二の可変入賞手段が第一の状態となっている期間を含んでもよい。

30

【1715】

また、第二の大当り遊技における期間は、第三の期間のみからなる期間であってもよいし、第三の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第三の期間が必ず含まれる期間であってもよい。また、第三の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1716】

また、第一の期間に連続して第二の期間が開始されてもよいし、第一の期間の後、第一の期間とは異なる期間が第二の期間の前で開始されてもよい。

40

【1717】

また、第二の期間に連続して第三の期間が開始されてもよいし、第二の期間の後、第二の期間とは異なる期間が第三の期間の前で開始されてもよい。

【1718】

また、第三の期間が第一の期間よりも必ず長い期間であってもよいし、第三の期間が第一の期間と同じ長さの期間である場合があってもよいし、第三の期間が第一の期間よりも短い長さの期間である場合があってもよい。

【1719】

また、『前記第二の大当り遊技は、複数のラウンド（例えば、16ラウンド）を少なく

50

とも実行可能な大当り遊技であり、

前記複数のラウンドのうちの第一のラウンド（例えば、１４ラウンド目）は、前記第一の期間を少なくとも含むラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの第三のラウンド（例えば、１６ラウンド目）は、前記第三の期間を少なくとも含むラウンドである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１７２０】

ここで、第二の大当り遊技は、複数のラウンドでのみ実行可能なものであってもよいし、複数のラウンドを必ず実行するものであってもよいし、複数のラウンドを実行しない場合があってもよい。

【１７２１】

また、第一のラウンドは、第一の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第一の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第一の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【１７２２】

また、第三のラウンドは、第三の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第三の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第三の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【１７２３】

また、『前記第一の可変入賞手段は、前記第一の状態及び前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な可変入賞手段であり、

前記第二の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記複数のラウンドのうちの第二のラウンド（例えば、１５ラウンド目）は、前記第二の期間を少なくとも含むラウンドである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１７２４】

ここで、第一の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【１７２５】

また、第二のラウンドは、第二の期間のみを含むラウンドであってもよいし、第二の期間以外の期間が含まれるラウンドであってもよいし、第二の期間を必ず含むラウンドであってもよい。

【１７２６】

また、『前記第二の遊技状態は、確変状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１７２７】

ここで、第二の遊技状態は、電サポ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図低確率普図高確率状態であってもよい。また、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

【１７２８】

また、『前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技における第二の領域有効状態（例えば、図１１０（a）に示される確変作動領域有効状態）において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に少なくとも開始可能な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1729】

ここで、第二の遊技状態は、第二の大当り遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の大当り遊技における第二の領域有効状態とは別の状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にも開始可能なものであってもよいし、第二の大当り遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合に必ず開始するものであってもよいし、第二の大当り遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合でも開始されない場合があるものであってもよい。

10

【1730】

また、『前記第二の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1731】

ここで、第二の期間が第一の期間よりも必ず長い期間であってもよいし、第二の期間が第一の期間と同じ長さの期間である場合があってもよいし、第二の期間が第一の期間よりも短い長さの期間である場合があってもよい。

【1732】

また、『前記第二の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態（例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態）が少なくとも開始可能に構成されており、

20

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1733】

ここで、第一の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態とは別の遊技状態も実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよい。

【1734】

30

また、第二の大当り遊技の実行中に第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、当該第二の大当り遊技の終了後に、第一の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態が開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第一の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1735】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

40

【1736】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1737】

ここで、第一の遊技状態は、電サポ状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であっても非電サポ状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であってもよい。

【1738】

50

また、『第一の図柄変動表示（例えば、特図 1 の図柄変動表示）を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、第 1 特図表示装置 2 1 2）と、

第二の図柄変動表示（例えば、特図 2 の図柄変動表示）を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第 2 特図表示装置 2 1 4）と、
を備え、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第一の図柄変動表示は、前記第二の図柄変動表示よりも前記第二の大当り遊技が開始されやすい図柄変動表示である（例えば、実質 1 5 ラウンドの大当り遊技が開始される「図柄 3」は、特図 1 では選択される場合があるが、特図 2 では選択されない）、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1739】

ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【1740】

また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

20

【1741】

また、第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも優先して必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示よりも優先して実行しない場合があってもよい。

【1742】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1743】

また、『前記制御手段は、第一の保留条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段の作動を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

30

前記制御手段は、第二の保留条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段の作動を保留する制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、第一の保留消化条件の成立があった場合に、前記第一の図柄表示手段を作動させる制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記制御手段は、第二の保留消化条件の成立があった場合に、前記第二の図柄表示手段を作動させる制御を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含むものであり、

前記第一の保留消化条件は、前記第二の図柄表示手段の作動が保留されておらず、かつ前記第一の図柄表示手段の作動が保留されていることを少なくとも含むものである、
ことを特徴とする遊技台。』

40

についても説明した。

【1744】

また、以上の記載では、

『第一の変入賞手段（例えば、第 1 変入賞口 2 3 4 a）と、

第二の変入賞手段（例えば、第 2 変入賞口 2 3 5 a）と、

前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な第二の領域（例えば、V 通路 2 3 4 0 g）と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、
を備えた遊技台であって、

50

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態（例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態）が開始可能に構成されており、

第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第四の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における1ラウンド目～13ラウンド目及び15ラウンド目で第1可変入賞口234aが開放状態となる期間）」という。）は、前記第一の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第五の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目及び16ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となる期間）」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第一の演出」という。）は、大当りラウンドに関する演出（例えば、ラウンド数表示）であり、

前記第一の演出は、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行される演出であり（例えば、図120（12）～図121（21）に示すように、1ラウンド目～13ラウンド目では、装飾図柄表示装置208の中央上部にラウンド数表示が行われる）、

前記第一の演出は、前記第五の期間において実行されない演出である（例えば、図121（22）～図121（26）に示すように、14ラウンド目及び16ラウンド目では、装飾図柄表示装置208の中央上部に表示されていたラウンド数表示が消去される）、ことを特徴とする遊技台。』

【1745】

従来 of 遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、大当り遊技に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【1746】

また、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間（ラウンド）をわかりにくくして、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間（ラウンド）に対する期待感を持たせて遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【1747】

また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものがある場合であってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合がある場合であってもよい。

【1748】

また、演出手段は、複数種類の演出を必ず実行するものであってもよい。

【1749】

また、第二の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態とは別の遊技状態（例えば、第一の遊技状態）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1750】

また、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1751】

また、第二の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技とは別の大当り遊技（例えば、第一の大当り遊技や第三の大当り遊技）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1752】

また、第二の大当り遊技における期間は、第四の期間以外の期間が含まれていてもよい。また、第四の期間は、第一の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1753】

また、第二の大当り遊技における期間は、第五の期間以外の期間が含まれていてもよい。また、第五の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1754】

また、第一の演出は、第四の期間においてのみ実行されているものであってもよいし、第四の期間以外の期間においても実行されているものであってもよいし、第四の期間において必ず実行されているものであってもよいし、第四の期間において実行されていない場合があってもよい。また、第一の演出は、第四の期間の一部の期間で実施されているものであってもよいし、第四の期間の全部の期間で実施されているものであってもよい。なお、第四の期間の開始タイミングと第一の演出の開始タイミングは必ずしも一致しないような場合も本発明に含めることが可能である。例えば、第四の期間が開始されるタイミングと第一の演出が開始されるタイミングとに、コマンドの送受信やコマンド解析等によるタイムラグが生じる場合があるが、このような場合も本発明に含めることが可能である。

【1755】

また、第一の演出は、第五の期間においてのみ実行されないものであってもよいし、第五の期間以外の期間においても実行されないものであってもよい。

【1756】

また、『第三の大当り遊技（例えば、図114（a）に示される「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技）における少なくとも一部の期間（以下、「第六の期間（例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目及び16ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となる期間）」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記第一の演出は、前記第六の期間において少なくとも実行される演出である（例えば、図119（24）～図119（28）に示すように、14ラウンド目及び16ラウンド目では、装飾図柄表示装置208の中央上部にラウンド数表示が行われる）、ことを特徴とする遊技台。』

【1757】

ここで、第三の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第三の大当り遊技とは別の大当り遊技（例えば、第一の大当り遊技や第二の大当り遊技）も実行可能に構成されていてもよいし、第三の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第三の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1758】

また、第三の大当り遊技における期間は、第六の期間以外の期間が含まれていてもよい。

【1759】

また、第一の演出は、第六の期間においてのみ実行されているものであってもよいし、第六の期間以外の期間においても実行されているものであってもよいし、第六の期間において必ず実行されているものであってもよい。なお、第六の期間の開始タイミングと第一の演出の開始タイミングは必ずしも一致しないような場合も本発明に含めることが可能である。例えば、第六の期間が開始されるタイミングと第一の演出が開始されるタイミングとに、コマンドの送受信やコマンド解析等によるタイムラグが生じる場合があるが、このような場合も本発明に含めることが可能である。

【1760】

また、『前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態（例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態）が開始可能に構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1761】

ここで、第一の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態とは別の遊技状態も実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよい。

【1762】

また、第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態が開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第一の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

10

【1763】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

【1764】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であり、

20

前記第二の遊技状態は、確変状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1765】

ここで、第一の遊技状態は、電サポ状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であっても非電サポ状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であってもよい。

【1766】

また、第二の遊技状態は、電サポ状態であってもよいし、非電サポ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

30

【1767】

また、『第二の領域有効状態（例えば、図110（a）に示される確変作動領域有効状態）において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記第二の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記第三の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されている、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1768】

40

また、『前記第五の期間は、前記第四の期間の後で開始される期間である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1769】

ここで、第四の期間に連続して第五の期間が開始されてもよいし、第四の期間の後、第四の期間とは異なる期間が第五の期間の前で開始されてもよい。

【1770】

また、『前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第七の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における6ラウンド目から7ラウンド目にかけて第1可変入賞口234aが閉状態となる期間）」という。）

50

は、前記第一の可変入賞手段が第一の状態となる期間であり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、

前記第一の演出は、前記第七の期間において実行されない演出である（例えば、図129(a1)～図129(a3)に示すように、6ラウンド目から7ラウンド目にかけて、第1可変入賞口234aが閉状態となっている期間は、装飾図柄表示装置208の中央上部に表示されていたラウンド数表示が消去される）、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1771】

ここで、第二の大当り遊技における期間は、第七の期間以外の期間が含まれていてもよい。なお、第七の期間の開始タイミングと第一の演出の終了タイミングは必ずしも一致しないような場合も本発明に含めることが可能である。例えば、第七の期間が開始されるタイミングと第一の演出が終了されるタイミングとに、コマンドの送受信やコマンド解析等によるタイムラグが生じる場合があるが、このような場合も本発明に含めることが可能である。

【1772】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【1773】

また、第一の演出は、第七の期間においてのみ実行されないものであってもよいし、第七の期間以外の期間においても実行されないものであってもよい。

【1774】

また、『前記第七の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における13ラウンド目から14ラウンド目にかけて第1可変入賞口234aが閉状態となる期間）は、前記第四の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における13ラウンド目において第1可変入賞口234aが開状態となる期間）の後で開始される期間であり、

前記第五の期間（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目において第2可変入賞口235aが開状態となる期間）は、前記第七の期間の後で開始される期間である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1775】

ここで、第四の期間に連続して第七の期間が開始されてもよいし、第四の期間の後、第四の期間とは異なる期間が第七の期間の前で開始されてもよい。

【1776】

また、第七の期間に連続して第五の期間が開始されてもよいし、第七の期間の後、第七の期間とは異なる期間が第五の期間の前で開始されてもよい。

【1777】

また、『第一の図柄変動表示（例えば、特図1の図柄変動表示）を実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、第1特図表示装置212）と、

第二の図柄変動表示（例えば、特図2の図柄変動表示）を実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第2特図表示装置214）と、

を備え、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1778】

ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであっても

10

20

30

40

50

よいし、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【1779】

また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【1780】

また、第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも優先して必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示よりも優先して実行しない場合があってもよい。

【1781】

また、『前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1782】

ここで、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入不可能なものがあってもよい。

【1783】

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な第一の領域（例えば、入賞カウントスイッチSW4）を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1784】

ここで、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合があるものであってもよい。

【1785】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1786】

また、以上の記載では、

『第一の状態および第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第一の可変入賞手段（例えば、第1可変入賞口234a）と、

前記第一の状態および前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第二の可変入賞手段（例えば、第2可変入賞口235a）と、

第二の領域（例えば、V通路2340g）と、

複数種類の演出を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態（例えば、閉状態）であり、

前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態（例えば、開状態）であり、

前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可能な領域であり、

前記第二の領域は、前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な領域であり、

第二の大当たり遊技（例えば、図114（a）に示される「図柄3」が表示されて開始される大当たり遊技）の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第二の大当たり

10

20

30

40

50

遊技の終了後に、第二の遊技状態（例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態）が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の大当たり遊技における少なくとも一部の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間（以下、「第四の期間（例えば、図１１４に示すように、「図柄３」が表示されて開始される大当たり遊技における１ラウンド目～１３ラウンド目及び１５ラウンド目で第１可変入賞口２３４aが開放状態となる期間）」という。）であり、

前記第二の大当たり遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間（以下、「第五の期間（例えば、図１１４に示すように、「図柄３」が表示されて開始される大当たり遊技における１４ラウンド目及び１６ラウンド目で第２可変入賞口２３５aが開放状態となる期間）」という。）であり、

前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出（例えば、ラウンド数表示）であり、

前記第一の演出は、前記第四の期間において少なくとも実行可能な演出であり（例えば、図１２０（１２）～図１２１（２１）に示すように、１ラウンド目～１３ラウンド目では、装飾図柄表示装置２０８の中央上部にラウンド数表示が行われる）、

前記第一の演出は、前記第五の期間において少なくとも実行されない演出である（例えば、図１２１（２２）～図１２１（２６）に示すように、１４ラウンド目及び１６ラウンド目では、装飾図柄表示装置２０８の中央上部に表示されていたラウンド数表示が消去される）、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【１７８７】

従来 of 遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、大当たり遊技に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【１７８８】

また、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間（ラウンド）をわかりにくくして、第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間（ラウンド）に対する期待感を持たせて遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【１７８９】

ここで、第一の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【１７９０】

また、第二の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【１７９１】

また、演出手段は、複数種類の演出のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の演出を必ず実行するものであってもよい。

【１７９２】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【１７９３】

また、第二の状態は、遊技球のみが入球可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず入球する状態であってもよいし、遊技球が入球不可能な場合がある状態であってもよい。

【1794】

また、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入不可能なものであってもよい。

【1795】

また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、遊技球の他に進入可能なものであってもよいし、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球が進入不可能な場合があるものであってもよい。

【1796】

また、第二の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技とは別の大当り遊技（例えば、第一の大当り遊技や第三の大当り遊技）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

10

【1797】

また、第二の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態とは別の遊技状態（例えば、第一の遊技状態）も実行可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が実行されない場合がある構成であってもよい。

【1798】

また、第二の大当り遊技の実行中に第二の領域へ遊技球が進入した場合に、当該第二の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

20

【1799】

また、第二の大当り遊技における期間は、第四の期間のみからなる期間であってもよいし、第四の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第四の期間が必ず含まれる期間であってもよい。また、第四の期間は、第一の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

【1800】

また、第二の大当り遊技における期間は、第五の期間のみからなる期間であってもよいし、第五の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第五の期間が必ず含まれる期間であってもよい。また、第五の期間は、第二の可変入賞手段が第一の状態から第二の状態に変化するタイミングと必ずしも一致しない場合も含まれるものとする。

30

【1801】

また、演出手段は、第一の演出のみを行うものであってもよいし、第一の演出以外の演出（例えば、第二の演出）も行うものであってもよいし、第一の演出を必ず行うものであってもよい。

【1802】

また、第一の演出は、第四の期間においてのみ実行されるものであってもよいし、第四の期間以外の期間においても実行されるものであってもよいし、第四の期間において必ず実行されるものであってもよいし、第四の期間において実行されない場合があってもよい。

40

【1803】

また、第一の演出は、第五の期間においてのみ実行されないものであってもよいし、第五の期間以外の期間においても実行されないものであってもよい。

【1804】

また、『第三の大当り遊技（例えば、図114（a）に示される「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技）の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第三の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、前記第三の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が少

50

なくとも前記第二の状態となる期間（以下、「第六の期間（例えば、図１１４に示すように、「図柄１」が表示されて開始される大当り遊技における１４ラウンド目及び１６ラウンド目で第２可変入賞口２３５aが開放状態となる期間）」という。）であり、

前記第一の演出は、前記第六の期間において少なくとも実行される演出である（例えば、図１１９（２４）～図１１９（２８）に示すように、１４ラウンド目及び１６ラウンド目では、装飾図柄表示装置２０８の中央上部にラウンド数表示が行われる）、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８０５】

ここで、第三の大当り遊技のみが実行可能に構成されていてもよいし、第三の大当り遊技とは別の大当り遊技（例えば、第一の大当り遊技や第二の大当り遊技）も実行可能に構成されていてもよいし、第三の大当り遊技が必ず実行されるように構成されていてもよいし、第三の大当り遊技が実行されない場合がある構成であってもよい。

【１８０６】

また、第三の大当り遊技の実行中に第二の領域へ遊技球が進入した場合に、当該第三の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されていてもよいし、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第二の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【１８０７】

また、第三の大当り遊技における期間は、第六の期間のみからなる期間であってもよいし、第六の期間以外の期間が含まれていてもよいし、第六の期間が必ず含まれる期間であってもよい。

【１８０８】

また、第一の演出は、第六の期間においてのみ実行されるものであってもよいし、第六の期間以外の期間においても実行されるものであってもよいし、第六の期間において必ず実行されるものであってもよい。

【１８０９】

また、『第一の図柄変動表示（例えば、特図１の図柄変動表示）を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段（例えば、第１特図表示装置２１２）と、

第二の図柄変動表示（例えば、特図２の図柄変動表示）を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段（例えば、第２特図表示装置２１４）と、を備え、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも前記第三の大当り遊技が開始されやすい図柄変動表示である（例えば、１６ラウンドの大当り遊技が開始される「図柄１」は、特図２では大当りとなる場合に１００％の確率で選択されるが、特図１では大当りとなる場合に１００％未満の確率で選択される）、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【１８１０】

ここで、第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【１８１１】

また、第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、第二の図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、第二の図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。

【１８１２】

また、第二の図柄変動表示は、第一の図柄変動表示よりも優先して必ず実行するものであってもよいし、第一の図柄変動表示よりも優先して実行しない場合があってもよい。

【1813】

また、『前記第一の図柄変動表示は、前記第二の図柄変動表示よりも前記第二の大当たり遊技が開始されやすい図柄変動表示である（例えば、実質15ラウンドの大当たり遊技が開始される「図柄3」は、特図1では選択される場合があるが、特図2では選択されない）

、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1814】

また、『前記第一の演出は、大当たりラウンド（例えば、ラウンド数表示）に関する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1815】

ここで、第一の演出は、大当たりラウンドに関するもの以外の演出であってもよいし、大当たりラウンドに関する演出及び大当たりラウンドに関するもの以外の演出の両方を含むものであってもよい。

【1816】

また、『前記第二の遊技状態は、確変状態（例えば、特図高確率普図高確率状態）である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1817】

ここで、第二の遊技状態は、電サポ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図低確率普図高確率状態であってもよい。また、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

【1818】

また、『前記第二の遊技状態は、前記第二の大当たり遊技における第二の領域有効状態（例えば、図110（a）に示される確変作動領域有効状態）において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に少なくとも開始可能な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1819】

ここで、第二の遊技状態は、第二の大当たり遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の大当たり遊技における第二の領域有効状態とは別の状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にも開始可能なものであってもよいし、第二の大当たり遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合に必ず開始するものであってもよいし、第二の大当たり遊技における第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合でも開始されない場合があるものであってもよい。

【1820】

また、『前記第二の大当たり遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態（例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態）が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1821】

ここで、第一の遊技状態のみが実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態と

10

20

30

40

50

は別の遊技状態も実行可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず実行されるように構成されていてもよい。

【1822】

また、第二の大当たり遊技の実行中に第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、当該第二の大当たり遊技の終了後に、第一の遊技状態のみが開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態以外の遊技状態が開始可能に構成されていてもよいし、第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第一の遊技状態が開始されない場合がある構成であってもよい。

【1823】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

【1824】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1825】

ここで、第一の遊技状態は、電サポ状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であっても非電サポ状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であってもよい。

【1826】

また、『前記第一の演出は、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行される演出である（例えば、図120（12）～図121（21）に示すように、1ラウンド目～13ラウンド目では、装飾図柄表示装置208の中央上部にラウンド数表示が行われるが、図121（23）に示すように、15ラウンド目ではラウンド数表示が行われない）、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1827】

ここで、第一の演出は、第四の期間のうちの一部の期間でのみ実行される演出であってもよいし、第四の期間のうちの全部の期間で実行される演出であってもよい。

【1828】

また、『前記第二の大当たり遊技は、複数のラウンド（例えば、16ラウンド）を少なくとも実行可能な大当たり遊技であり、

前記複数のラウンドのうちの第一のラウンド（例えば、14ラウンド目）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの第三のラウンド（例えば、16ラウンド目）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第三のラウンドよりも実行期間が短いラウンドである（例えば、図114に示すように、「図柄3」が表示されて開始される大当たり遊技における14ラウンド目は、第2可変入賞口235aが短開放するラウンドであり、16ラウンド目は、第2可変入賞口235aがロング開放するラウンドである）、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1829】

ここで、第二の大当たり遊技は、複数のラウンドでのみ実行可能なものであってもよいし、複数のラウンドを必ず実行するものであってもよいし、複数のラウンドを実行しない場

10

20

30

40

50

合があってもよい。

【1830】

また、第一のラウンドに連続して第三のラウンドが開始されてもよいし、第一のラウンドの後、第一のラウンドとは別のラウンドが第三のラウンドの前で開始されてもよい。

【1831】

また、第一のラウンドが第三のラウンドよりも実行期間が必ず短いものであってもよいし、第一のラウンドが第三のラウンドと実行期間が同じである場合があってもよいし、第一のラウンドが第三のラウンドよりも実行期間が長い場合があってもよい。

【1832】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1833】

また、以上の記載では、
『第二の可変入賞手段〔例えば、第2可変入賞口235a〕と、
前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域〔例えば、V通路2340g〕と、
複数種類の報知を実行可能な報知手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態〔例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態〕が開始可能に構成されており、

20

大当り遊技〔例えば、図114(a)に示される「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技〕における一部の期間（以下、「第一の大当り期間〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となる期間（段落1174参照）〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記大当り遊技における一部の期間（以下、「第二の大当り期間〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技における14ラウンド目で第2可変入賞口235aが閉鎖状態となってから16ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となるまでの期間（段落1174参照）〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となる期間であり、

30

前記大当り遊技における一部の期間（以下、「第三の大当り期間〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技における16ラウンド目で第2可変入賞口235aが開放状態となる期間（段落1174参照）〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態〔例えば、閉状態〕であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態〔例えば、開状態〕であり、

前記第二の大当り期間は、前記第一の大当り期間の後で開始される期間であり、

前記第三の大当り期間は、前記第二の大当り期間の後で開始される期間であり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進報知〔例えば、図123(24)に示される「V狙え」という打ち方指示2演出（段落1264参照）〕」という。）は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

40

前記報知手段は、前記第一の大当り期間で前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記報知手段は、前記第一の大当り期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二の大当り期間で前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段である、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1834】

また、『前記大当り遊技において、前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、

50

該大当り遊技の終了後に第一の遊技状態〔例えば、電サボ状態：特図低確率普図高確率状態〕が開始されるように構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1835】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態〔例えば、特図低確率普図高確率状態〕であり、

前記第二の遊技状態は、確変状態〔例えば、特図高確率普図高確率状態〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【1836】

また、『前記大当り遊技は、複数のラウンド〔例えば、16ラウンド〕で構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド〔例えば、14ラウンド目〕」という。）は、前記第一の大当り期間を含むラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第三のラウンド〔例えば、16ラウンド目〕」という。）は、前記第三の大当り期間を含むラウンドである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

20

【1837】

また、『第一の可変入賞手段〔例えば、第1可変入賞口234a〕を備え、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第二のラウンド〔例えば、15ラウンド目〕」という。）は、前記第二の大当り期間の一部で実行されるラウンドであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二のラウンドで前記第二の状態となる可変入賞手段である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1838】

また、『前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【1839】

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第一の領域〔例えば、入賞カウンスイッチSW4〕を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

【1840】

また、『前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1841】

また、『前記大当り遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンド〔例えば、図114（b）に示すように、第1可変入賞口234a又は第2可変入賞口235aが最大29秒間のロング開放を行うラウンド（

50

段落 1 1 7 3～段落 1 1 8 6 参照)] と、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンド [例えば、図 1 1 4 (b) に示すように、第 1 可変入賞口 2 3 4 a 又は第 2 可変入賞口 2 3 5 a が最大 0.5 秒の短開放を行うラウンド (段落 1 1 7 3～段落 1 1 8 6 参照)] のいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンドと前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドであって、且つ、前記第一の大当たり期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段である [例えば、図 1 2 3 (2 4) ～同図 (2 9) に示すように、1 4 ラウンド目と 1 6 ラウンド目で第 2 可変入賞口 2 3 5 a がロング開放し、且つ、1 4 ラウンド目において V 通過スイッチ SW 2 への遊技球の通過がなかった場合には、1 5 ラウンド目に移行しても打ち方指示 2 演出が行われる。一方、図 1 1 7 (2 2) ～同図 (2 4) に示すように、1 4 ラウンド目と 1 6 ラウンド目で第 2 可変入賞口 2 3 5 a が短開放する場合には、1 4 ラウンド目において V 通過スイッチ SW 2 への遊技球の通過がなかった場合でも、1 5 ラウンド目において打ち方指示 2 演出は行われない (段落 1 2 6 5、段落 1 2 4 4 参照)。]、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1 8 4 2】

また、『前記大当たり遊技における一部の期間 (以下、「第四の大当たり期間 [例えば、図 1 1 4 に示すように、「図柄 1」が表示されて開始される大当たり遊技における 1 ラウンド目が開始されてから 1 4 ラウンド目で第 2 可変入賞口 2 3 5 a が開放状態となるまでの期間 (段落 1 1 7 4 参照)] 」という。) は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間であり、

前記第一の大当たり期間は、前記第四の大当たり期間の後で開始される期間であり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド (以下、「第四のラウンド [例えば、図 1 1 4 (a) に示される「図柄 1」が表示されて開始される大当たり遊技における 1 3 ラウンド目] 」という。) は、前記第四の大当たり期間の一部で実行されるラウンドであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第四のラウンドで前記第二の状態となる可変入賞手段であり、

前記第一のラウンドは、前記第四のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知 (以下、「遊技球進入促進事前報知 [例えば、図 1 2 3 (2 3) に示される「次の R で V を狙え」という打ち方指示 1 演出 (段落 1 2 6 3、段落 1 2 5 1 参照)] 」という。) は、前記第一のラウンドで前記第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを事前に報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第四のラウンドで前記遊技球進入促進事前報知を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 8 4 3】

また、『第二の領域有効状態 [例えば、図 1 1 0 (a) に示される確変作動領域有効状態 (段落 1 0 8 4 等参照)] において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記大当たり遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態とは、前記第二の領域への遊技球の進入を有効なものとして取り扱う状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1 8 4 4】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知 (以下、「遊技球進入報知 [例えば、図 1 1 9 (2 6) に示される、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示 (段落 1 2 5 3 参照)] 」という。) は、前記第二の領域に遊技球が進入したことを報知する報知であり、

10

20

30

40

50

前記報知手段は、前記第一の大当たり期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記遊技球進入報知を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1845】

また、『前記報知手段は、前記第一の大当たり期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第二の大当たり期間で前記遊技球進入報知を実行する手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1846】

また、『前記報知手段は、前記第一の大当たり期間における一部の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記第一の大当たり期間における一部の期間とは、該第一の大当たり期間において前記第二の領域に遊技球が進入する以前の期間のことである〔例えば、図119(24)～同図(26)に示すように、14ラウンド目が開始されて打ち方指示2演出が開始された後、V通過スイッチSW2への遊技球の通過があると、V入賞した旨の演出が実行される(段落1252～1253参照)。〕、
ことを特徴とする遊技台。』

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1847】

また、以上の記載では、
『第一の変入賞手段〔例えば、第1変入賞口234a〕と、
第二の変入賞手段〔例えば、第2変入賞口235a〕と、
前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域〔例えば、V通路2340g〕と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態〔例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態〕が開始可能に構成されており、

大当たり遊技〔例えば、図114(a)に示される「図柄1」が表示されて開始される大当たり遊技〕は、複数のラウンド〔例えば、16ラウンド〕で構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第一のラウンド〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当たり遊技における14ラウンド目(段落1174参照)〕」という。)は、前記第二の変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第二のラウンド〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当たり遊技における15ラウンド目(段落1174参照)〕」という。)は、前記第二の変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド(以下、「第三のラウンド〔例えば、図114に示すように、「図柄1」が表示されて開始される大当たり遊技における16ラウンド目(段落1174参照)〕」という。)は、前記第二の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態〔例えば、閉状態〕であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態〔例えば、開状態〕であり、

前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知(以下、「遊技球進入促進報知〔例えば、図12

10

20

30

40

50

3 (24) に示される「V狙え」という打ち方指示2演出(段落1264参照)] 」という。)は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二のラウンドで前記第二の状態となる可変入賞手段であり、

前記大当り遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンド [例えば、図114 (b) に示すように、第1可変入賞口234 a又は第2可変入賞口235 aが最大28秒間(大入賞口動作パターン8)や最大29秒間(大入賞口動作パターン6, 9)のロング開放を行うラウンド(段落1173~段落1186参照)や、] と、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンド [例えば、図114 (b) に示すように、第1可変入賞口234 a又は第2可変入賞口235 aが最も短い開放時間である最大0.5秒間(大入賞口動作パターン1~5, 7)の短開放を行うラウンド(段落1173~段落1186参照)] のいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンドと前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドであって、且つ、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行する手段である [例えば、図123 (24) ~同図(29) に示すように、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235 aがロング開放し、且つ、14ラウンド目においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過がなく14ラウンド目が終了した場合には、15ラウンド目に移行しても打ち方指示2演出が継続して行われる。すなわち、14ラウンド目から15ラウンド目に亘って継続して打ち方指示2演出が行われる。一方、図117 (22) ~同図(24) に示すように、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235 aが短開放する場合には、14ラウンド目においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過がなかった場合でも、15ラウンド目において打ち方指示2演出は行われない(段落1265、段落1244参照)。] 、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【1848】

また、『前記大当り遊技において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該大当り遊技の終了後に第一の遊技状態 [例えば、電サボ状態：特図低確率普図高確率状態] が開始されるように構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1849】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態 [例えば、特図低確率普図高確率状態] であり、

前記第二の遊技状態は、確変状態 [例えば、特図高確率普図高確率状態] である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1850】

また、『前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1851】

10

20

30

40

50

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第一の領域〔例えば、入賞カウントスイッチSW4〕を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【1852】

また、『前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第四のラウンド〔例えば、図114（a）に示される「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技における13ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となるラウンド

10

であり、
前記第一のラウンドは、前記第四のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第四のラウンドで前記第二の状態となる可変入賞手段であり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進事前報知〔例えば、図123（23）に示される「次のRでVを狙え」という打ち方指示1演出（段落1263、段落1251参照）〕」という。）は、前記第一のラウンドで前記第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを遊技者に事前に報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第四のラウンドで前記遊技球進入促進事前報知を実行可能な手段である、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1853】

また、『第二の領域有効状態〔例えば、図110（a）に示される確変作動領域有効状態（段落1084等参照）〕において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態とは、前記第二の領域への遊技球の進入を有効なものとして取り扱う状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【1854】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入報知〔例えば、図119（26）に示される、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示（段落1253参照）〕」という。）は、前記第二の領域に遊技球が進入したことを報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記遊技球進入報知を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1855】

40

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入報知を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【1856】

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおける一部の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記遊技球進入促進報知は、前記第二の領域に遊技球を進入させることを遊技者に促す報知であり、

前記第一のラウンドにおける一部の期間とは、該第一のラウンドにおいて前記第二の領

50

域に遊技球が進入する以前の期間のことである〔例えば、図１１９（２４）～同図（２６）に示すように、１４ラウンド目が開始されて打ち方指示２演出が開始された後、Ｖ通過スイッチＳＷ２への遊技球の通過があると、Ｖ入賞した旨の演出が実行される（段落１２５２～１２５３参照）。〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【１８５７】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【１８５８】

続いて、本発明の技術的思想を適用することができる適用可能形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機等の弾球遊技台やスロット機等の回胴遊技台）について詳細に説明する。なお、図１３１～図１８１に示す符号は、原則として以下に説明する適用可能形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、以下の説明では図１３１～図１８１に示す符号を優先する。

【１８５９】

以下、図面を用いて、本発明に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【１８６０】

20

〔第１４実施形態〕

<全体構成>

まず、図１３１を用いて、本発明の第１４実施形態に係るパチンコ機１００の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機１００を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【１８６１】

パチンコ機１００は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠１０２と、本体１０４と、前面枠扉１０６と、球貯留皿付扉１０８と、発射装置１１０と、遊技盤２００と、をその前面（遊技者側）に備える。

【１８６２】

30

外枠１０２は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【１８６３】

本体１０４は、外枠１０２の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部１１２を介して外枠１０２に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体１０４は、枠状に形成され、内側に空間部１１４を有している。このパチンコ機１００を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体１０４を開閉操作することが可能であり、本体１０４が開いたことを検出する本体開放センサ１０４１が設けられている。

【１８６４】

40

前面枠扉１０６は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機１００の前面側となる本体１０４の前面に対しヒンジ部１１２を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部１１６とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉１０６も開閉操作することが可能であり、前面枠扉１０６が開いたことを検出する前面枠扉センサ１０６１も設けられている。なお、この前面枠扉１０６には、開口部１１６にガラス製又は樹脂製の透明板部材１１８が設けられ、前面側には、スピーカ１２０や枠ランプ１２２が取り付けられている。前面枠扉１０６の後面と遊技盤２００の前面とで遊技領域１２４が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をＬＥＤとするものもランプと称する。

【１８６５】

50

球貯留皿付扉 108 は、パチンコ機 100 の前面において本体 104 の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉 108 は、前面枠扉 106 を開放した状態で操作可能となる不図示の開放レバーを押すことによって開く。なお、球貯留皿付扉 108 が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサを設けてもよい。球貯留皿付扉 108 は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置 110 へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿 126 と、上皿 126 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 128 と、遊技者の操作によって上皿 126 に貯留された遊技球を下皿 128 へと排出させる球抜ボタン 130 と、遊技者の操作によって下皿 128 に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー 132 と、遊技者の操作によって発射装置 110 へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へと打ち出す球発射ハンドル 134 と、遊技者の操作によって各種演出装置 206（図 133 参照）の演出態様に変化を与える演出ボタン 136 と、演出ボタン 136 に内蔵され、その演出ボタン 136 を発光させるチャンスボタンランプ 138 と、遊技店に設置されたカードユニット（CR ユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン 140 と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン 142 と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部（不図示）と、を備える。また、図 131 に示すパチンコ機 100 には、下皿 128 が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ（不図示）が設けられている。さらに、操作キーユニット 137 も備えている。

【1866】

発射装置 110 は、本体 104 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 134 が遊技者に操作されることによって回動する発射杆 146 と、遊技球を発射杆 146 の先端で打突する発射槌 148 と、を備える。この発射装置 110 は、遊技者に球発射ハンドル 134 が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間（例えば 0.6 秒）の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域 124 へ向けて発射し、発射手段の一例に相当する。なお、球発射ハンドル 134 が操作された状態で押下操作されることにより発射強度を最大にすることが可能な右打ちボタンを備えてもよい。

【1867】

遊技盤 200 は、前面に遊技領域 124 を有し、本体 104 の空間部 114 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 104 に着脱自在に装着されている。遊技領域 124 は、遊技盤 200 を本体 104 に装着した後、開口部 116 から観察することができる。なお、図 131 では遊技領域 124 の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図 133 に示す。

【1868】

図 132 は、図 131 のパチンコ機 100 を背面側から見た外観図である。

【1869】

パチンコ機 100 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 150 と、この球タンク 150 の下方に位置し、球タンク 150 の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面視右側に位置する払出装置 152 に導くためのタンクレール 154 とを配設している。

【1870】

払出装置 152 は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。この払出装置 152 は、着脱自在なものであり、所定位置に装着されると、タンクレール 154 の下流端に接続する。

【1871】

スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 154 を通過して払出装置 152 内に流入した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 152 の下方へ 1 個ずつ送り出すように構成している。すなわち、払出装置 152 は、遊技球に駆動力を与えてその遊技球を搬送する球送り装置の一種である。

【1872】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の前面側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、所定の付与条件が成立したことに基づいて遊技者にその付与条件に応じた量の遊技価値（遊技球）をこの構成により付与する（払い出す）。

【1873】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300（図134参照）を構成する主基板156を収納する主基板ケース158、主制御部300が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第1副制御部400（図134参照）を構成する第1副基板160を収納する第1副基板ケース162、第1副制御部400が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第2副制御部500（図134参照）を構成する第2副基板164を収納する第2副基板ケース166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部600（図134参照）を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ168を備える払出基板170を収納する払出基板ケース172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部630（図134参照）を構成する発射基板174を収納する発射基板ケース176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部660（図134参照）を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ178と電源投入時に操作されることによってRAMクリア信号を主制御部300に出力するRAMクリアスイッチ180とを備える電源基板182を収納する電源基板ケース184、および払出制御部600とカードユニットとの信号の送受信を行うCRインターフェース部186を配設している。

【1874】

図133は、遊技盤200を正面から見た略示正面図である。

【1875】

遊技盤200には、外レール202と内レール204とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域124を区画形成している。遊技領域124の略中央には、演出装置206を配設している。演出装置206には、略中央に装飾図柄表示装置208を配設している。演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【1876】

本実施形態に係る遊技盤200はいわゆる右打ち機用の遊技盤である。右打ち機では、球発射ハンドル134の操作によって遊技球の打ち出し強度を変化させることにより、遊技球の落下経路を演出装置206よりも右側の右側経路と演出装置206よりも左側の左側経路とに打ち分けることができる。本実施形態では、後述する普図始動口228、第1特図始動口230、第2特図始動口232、第1可変入賞口234、第2可変入賞口235等への入球のし易さは、右側経路を落下する遊技球と左側経路を落下する遊技球とで異なる。

【1877】

普図始動口228、第2特図始動口232、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235のそれぞれについては、これらの普図始動口228、第2特図始動口232、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235が右側経路上に配置されているため、右側経路を落下する遊技球の入球は相対的に容易であり、左側経路を落下する遊技球の入球は相対的に困難または不可能である。これに対し、第1特図始動口230については、遊技釘238の配列パターンやワープ装置242等の存在の影響によって、左側経路を落下する遊技球の入球は相対的に容易であり、右側経路を落下する遊技球の入球は相対的に困難である。なお、本実施形態では右打ち機を例に挙げているが、右打ち機以外であってもよい。

10

20

30

40

50

【1878】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な画像（動画像または静止画像）を表示するための表示装置であり、本実施形態では液晶表示装置（Liquid Crystal Display）によって構成する。装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL（Electro-Luminescence）表示装置、リール（ドラム）式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。本実施形態において、装飾図柄表示装置208は、複数種類の演出を実行可能な演出手段の一例として機能している。また、装飾図柄表示装置208は、複数種類の演出表示を実行可能な表示手段の一例としても機能している。

10

【1879】

遊技領域124の下部には、第1特別図柄表示装置（以下、「第1特図表示装置」ということがある。）212と、第2特別図柄表示装置（以下、「第2特図表示装置」ということがある。）214と、普通図柄表示装置（以下、「普図表示装置」ということがある。）210と、第1特別図柄保留ランプ（以下、「特図1保留ランプ」ということがある。）218と、第2特別図柄保留ランプ（以下、「特図2保留ランプ」ということがある。）220と、普通図柄保留ランプ（以下、「普図保留ランプ」ということがある。）216と、高確中ランプ222とを配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄を「特図1」、第2特別図柄を「特図2」と称する場合がある。

20

【1880】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLED（Light Emitting Diode）によって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施形態では7セグメントLEDによって構成する。これらの第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、図柄表示手段の一例である。なお、装飾図柄表示装置208に表示される装飾図柄は、第1特図表示装置212や第2特図表示装置214に表示される図柄を、演出を高めた形で表す図柄であり、装飾図柄表示装置208も、図柄表示手段の一例としてもよい。

30

【1881】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、普図変動遊技を所定数（例えば、4つ）まで保留することを可能としている。特図1保留ランプ218および特図2保留ランプ220は、保留している特図変動遊技（詳細は後述）の数を示すためのランプであり、本実施形態では、特図変動遊技を所定数（例えば、4つ、第1特図用と第2特図用とを合わせると8つ）まで保留することを可能としている。ここにいう保留とは、後述する始動情報に基づく各種判定処理（抽選処理等）の開始を保留することを意味する。高確中ランプ222は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態が大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

40

【1882】

また、演出装置206の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、第1可変入賞口

50

2 3 4 と、第 2 可変入賞口 2 3 5 とを配設している。

【1 8 8 3】

一般入賞口 2 2 6 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 に複数配設しており、一般入賞口 2 2 6 への入球を所定の球検出センサ（図示省略）が検出した場合（一般入賞口 2 2 6 に入賞した場合）、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、1 0 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出する。上皿 1 2 6 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 2 2 6 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施形態では、遊技球には、入賞の対価として遊技者に払い出す球（以下、「賞球」と呼ぶ場合がある）と、遊技者に貸し出す球（以下、「貸球」と呼ぶ場合がある）とが含まれる。

10

【1 8 8 4】

普図始動口 2 2 8 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 1 2 4 の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の右側に 1 つ配設している。普図始動口 2 2 8 を通過した球は一般入賞口 2 2 6 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 2 2 8 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 1 0 0 は、普図表示装置 2 1 0 による普図変動遊技を開始する。

【1 8 8 5】

第 1 特図始動口 2 3 0 は、本実施形態では遊技盤 2 0 0 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、遊技球が進入する入り口の大きさが変化しない第一の始動領域である。第 1 特図始動口 2 3 0 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、図 1 3 2 に示す払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 2 1 2 による特図変動遊技（以下、「特図 1 変動遊技」ということがある。）を開始する。なお、第 1 特図始動口 2 3 0 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。この第 1 特図始動口 2 3 0 は、始動領域の一つであり、自身の大きさが変化しない固定始動領域の一例に相当する。

20

【1 8 8 6】

第 2 特図始動口 2 3 2 は、本実施形態では普図始動口 2 2 8 の下側に 1 つだけ配設している。すなわち、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技盤 2 0 0 の右側に設けられている。この第 2 特図始動口 2 3 2 は、ソレノイドによって開閉自在なベロ部材 2 3 2 1 が設けられており、このベロ部材 2 3 2 1 と第 2 特図始動口 2 3 2 を併せたものが、可変始動手段に相当し、一般には、電動チューリップ（電チュー）とも呼ばれる。ベロ部材 2 3 2 1 は、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の難易度を変更する部材である。すなわち、ベロ部材 2 3 2 1 が閉じたままでは第 2 特図始動口 2 3 2 への入球は不可能であり、ベロ部材 2 3 2 1 が閉じた状態は入賞困難な開閉状態である。一方、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 2 1 0 が当り図柄を停止表示した場合にベロ部材 2 3 2 1 が所定の時間間隔、所定の回数で開閉し、第 2 特図始動口 2 3 2 への球の入球が可能になる。すなわち、ベロ部材 2 3 2 1 が閉じた状態（第一の状態）は遊技球の進入困難状態であり、ベロ部材 2 3 2 1 が開いた開状態（第二の状態）は遊技球の進入容易状態である。換言すれば、第 2 特図始動口 2 3 2 は、遊技球の進入のしやすさが可変の可変始動領域であって、第二の始動領域の一例に相当する。第 2 特図始動口 2 3 2 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 1 5 2 を駆動し、所定の個数（例えば、2 個）の球を賞球として上皿 1 2 6 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 2 1 4 による特図変動遊技（以下、「特図 2 変動遊技」という場合がある。）を開始する。なお、第 2 特図始動口 2 3 2 に入球した球は、パチンコ機 1 0 0 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

40

【1 8 8 7】

第 1 可変入賞口 2 3 4 および第 2 可変入賞口 2 3 5 は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施形態では、上下に並んで遊技盤 2 0 0 の右斜め下方に配設されている。すなわ

50

ち、第1可変入賞口234は、第2可変入賞口235よりも遊技球の流下方向の上流側の位置に配置されているといえることができる。また、本実施形態では、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235との間に遊技釘238が配置されていないので、第2可変入賞口235は、第1可変入賞口234に入球することなく第1可変入賞口234の前方を通過した遊技球が遊技釘238に接触せずに入球可能な位置に配置されているといえることができる。なお、本実施形態において、第2特図始動口232を第2可変入賞口235よりも下方に配置してもよい。このように構成した場合には、第1可変入賞口234よりも遊技球の流下方向の上流側に他の入賞口を設けない態様となる。第1可変入賞口234にしても第2可変入賞口235にしても、可変入賞開口と、ソレノイドによってその可変入賞開口を開閉自在な扉部材とを備えている。可変入賞開口は大入賞口と呼ばれることがあり、可変入賞口はアタッカと呼ばれることがある。したがって、第1可変入賞口234は、第1可変入賞開口と第1扉部材2341とを備えた第1アタッカであり、第2可変入賞口235は、第2可変入賞開口と第2扉部材2351とを備えた第2アタッカである。以下、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235とを特に区別せずに説明する場合は、単に、可変入賞口(234, 235)といったり、可変入賞開口といったり、扉部材(2341, 2351)といったり、アタッカといったりする。扉部材(2341, 2351)は、閉状態(入球困難状態、入賞困難状態及び入賞不可能状態といえることがある。)、およびその閉状態よりも遊技球の可変入賞開口への進入が容易な開状態(入球容易状態、入賞容易状態及び入賞可能状態といえることがある。))のうちのいずれか一方の状態からいずれか他方の状態に状態変更する。閉状態および開状態はともに静止状態であり、閉状態は所定の第1の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口(234, 235)における閉状態は、扉部材(2341, 2351)が遊技盤200の遊技者側の面と一致した静止状態である。一方、開状態は所定の第2の静止状態であり、本実施形態の可変入賞口(234, 235)における開状態は、扉部材(2341, 2351)が遊技盤200に対して略垂直になるまで遊技者側に回動した静止状態である。可変入賞口(234, 235)は、後述する大当たり遊技が開始されるまでは閉状態を維持し、例えば、大当たり遊技の奇数ラウンド(例えば、1ラウンド、3ラウンド・・・)では、第1可変入賞口234が開状態となり、偶数ラウンド(例えば、2ラウンド、4ラウンド・・・)では、第2可変入賞口235が開状態となる。本実施形態では、第1可変入賞口234および第2可変入賞口235が同時に開状態となることはない。なお、閉状態には、完全に閉塞している状態の他、遊技球の進入が実質的に不可能な程度に少し開いている状態であってもよい。また、開状態には、完全に開放している状態の他、遊技球の進入が可能な程度に少し閉まっている状態であってもよい。また、可変入賞口は、遊技球が通過したり入り込んだりすること等によって遊技球の入賞となるものであればよく、図133に示すものに限定されない。特図変動遊技に当選して第1特図表示装置212あるいは第2特図表示装置214が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第1可変入賞口234に入球した球は、所定の排出通路によってパチンコ機100の裏側に誘導された後、遊技島側に排出される。この排出通路(第1排出通路)における所定の通過領域(第1通過領域)を遊技球が通過すると、第1カウントスイッチSW1により検出される。後述する有効期間内において遊技球の通過が第1カウントスイッチSW1により検出された場合、払出装置152が駆動し、所定の個数(例えば、15個)の球が賞球として上皿126に排出される。また、第2可変入賞口235に入球した球は、所定の排出通路によってパチンコ機100の裏側に誘導された後、遊技島側に排出される。この排出通路(第2排出通路)における所定の通過領域(第2通過領域)を遊技球が通過すると、第2カウントスイッチSW2により検出される。後述する有効期間内において遊技球の通過が第2カウントスイッチSW2により検出された場合、払出装置152が駆動し、所定の個数(例えば、15個)の球が賞球として上皿126に排出される。このように、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235は、遊技球が入球容易な入球容易状態と、遊技球が入球困難な入球困難状態とに変化可能な可変入賞手段の一例として機能している。また、第1の通過領域及び第2の通過領域は、可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な通過領域

10

20

30

40

50

の一例として機能している。なお、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235が電動チューリップ（電チュー）の形態であってもよい。

【1888】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設しているとともに、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口240を設けている。

【1889】

パチンコ機100は、遊技者が上皿126に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の球発射ハンドル134の操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材236や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口226、可変入賞口234、235）や始動口（第1特図始動口230、第2特図始動口232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

【1890】

次に、パチンコ機100の演出装置206について説明する。演出装置206の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置242および前面ステージ244を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体224を配設している。また、演出装置206の背面側には、装飾図柄表示装置208を配設している。すなわち、演出装置206において、装飾図柄表示装置208は、ワープ装置242、前面ステージ244、および演出可動体224の後方に位置することとなる。ワープ装置242は、演出装置206の左側中央に配置されたワープ入口242aと、ワープ入口242aに入った遊技球を演出装置206の前面下方の前面ステージ244に排出するワープ出口242bとを備えている。前面ステージ244は、ワープ出口242bから排出された球や遊技盤200の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、前面ステージ244の中央部には、通過した球が第1特図始動口230へ入球し易くなるスペシャルルート244aを設けている。

【1891】

本実施形態の演出可動体224は、パチンコ機100の機種名等が表示されるやや楕円形状のパネルを備えている。演出可動体224は、不図示のステッピングモータで駆動されることにより、装飾図柄表示装置208の前方を表示画面に略平行な面内で上下方向に移動可能になっている。

【1892】

また、本実施形態では、格子状の左扉および右扉からなる遮蔽装置246（図134参照）が、装飾図柄表示装置208および前面ステージ244の間に配設されている。この遮蔽装置246は、左扉および右扉を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置208を視認し難いように遮蔽する。左扉および右扉を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置208の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置208の表示の全てを視認可能である。また、左扉および右扉は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉および右扉は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置208の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置208による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置208を全く視認不可にしてもよい。また、遮蔽装置246は、左扉および右扉を閉じた状態においても装飾図柄表示装置208の表示画面の下端部を露出させるように構成してもよい。

【1893】

次に、図134を用いて、このパチンコ機100の制御部の回路構成について詳細に説

明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機１００の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部３００と、主制御部３００が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」という）に応じて主に演出の制御を行う第１副制御部４００と、第１副制御部４００より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第２副制御部５００と、主制御部３００が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払出しに関する制御を行う払出制御部６００と、遊技球の発射制御を行う発射制御部６３０と、パチンコ機１００に供給される電源を制御する電源制御部６６０とを備えて構成されている。

【１８９４】

まず、パチンコ機１００の主制御部３００について説明する。主制御部３００は、主制御部３００の全体を制御する基本回路３０２を備えている。基本回路３０２には、ＣＰＵ３０４と、制御プログラムや各種データを記憶するためのＲＯＭ３０６と、一時的にデータを記憶するためのＲＡＭ３０８と、各種デバイスの入出力を制御するためのＩ／Ｏ３１０と、時間や回数等を計測するためのタイマ回路３１２と、プログラム処理の異常を監視するＷＤＴ３１４と、を搭載している。なお、ＲＯＭ３０６やＲＡＭ３０８については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第１副制御部４００や第２副制御部５００についても同様である。この基本回路３０２のＣＰＵ３０４は、水晶発振器３１６ｂが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【１８９５】

また、基本回路３０２には、水晶発振器３１６ａが出力するクロック信号を受信する度に０～６５５３５の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数値生成回路（カウンタ回路）３１８（この回路には２つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサ（第１カウントスイッチＳＷ１や、第２カウントスイッチＳＷ２を含む）や、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ３２０が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果を乱数値生成回路３１８および基本回路３０２に出力するためのセンサ回路３２２と、所定の図柄表示装置、例えば第１特図表示装置２１２や第２特図表示装置２１４の表示制御を行うための駆動回路３２４と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置２１０の表示制御を行うための駆動回路３２６と、各種状態表示部３２８（例えば、普図保留ランプ２１６、特図１保留ランプ２１８、特図２保留ランプ２２０、高確中ランプ２２２等）の表示制御を行うための駆動回路３３０と、所定の可動部材、例えば第２特図始動口２３２のペロ部材２３２１や可変入賞口２３４、２３５の扉部材２３４１、２３４２等を開閉駆動する各種ソレノイド３３２を制御するための駆動回路３３４と、を接続している。本例では水晶発振器３１６ａと乱数値生成回路３１８とが別に設けられているが、水晶発振器３１６ａは乱数値生成回路３１８に含まれていてもよい。

【１８９６】

なお、第１特図始動口２３０に球が入賞したことを球検出センサ３２０が検出した場合には、センサ回路３２２は球を検出したことを示す信号を乱数値生成回路３１８に出力する。この信号を受信した乱数値生成回路３１８は、第１特図始動口２３０に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第１特図始動口２３０に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、乱数値生成回路３１８は、第２特図始動口２３２に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第２特図始動口２３２に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第２特図始動口２３２に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【１８９７】

さらに、基本回路３０２には、情報出力回路３３６を接続しており、主制御部３００は、この情報出力回路３３６を介し、外部端子版３４９を経由して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路３５０にパチンコ機１００の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

10

20

30

40

50

【1898】

また、主制御部300には、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【1899】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

10

【1900】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースとをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。ただし、主制御部300と第1副制御部400との情報通信が双方向通信により行われるように構成してもよい。また、払出制御部600は、主制御部300にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、払出制御部600から主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成してもよい。

20

【1901】

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えている。基本回路402には、CPU404と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412とを搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発振器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路402には、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406が設けられている。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

30

【1902】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC（S-ROM）416と、各種ランプ418（例えば、チャンスボタンランプ138）の制御を行うための駆動回路420と、遮蔽装置246の駆動制御を行うための駆動回路432と、遮蔽装置246の現在位置を検出する遮蔽装置センサ430と、チャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタンセンサ426と、スピーカ120から出力される音量を調整する音量調整スイッチ（不図示）と、設定操作部137の各ボタンの押下を検出する操作部センサ（不図示）と、これらのセンサからの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、CPU404からの信号に基づいてROM406に記憶された画像データ等を読み出してVRAM436のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置208に画像を表示するVDP（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）434と、を接続している。

40

【1903】

次に、パチンコ機100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えている。基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測す

50

るためのカウンタタイマ512とを搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。また、基本回路502には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラムおよびデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506が設けられている。

【1904】

また、基本回路502には、演出可動体224の駆動制御を行うための駆動回路516と、演出可動体224の現在位置を検出する演出可動体センサ424と、演出可動体センサ424からの検出信号を基本回路502に出力するセンサ回路518と、遊技盤用ランプ532の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路530と、遊技台枠用ランプ542の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路540と、遊技盤用ランプ駆動回路530および遊技台枠用ランプ駆動回路540との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路520と、を接続している。

【1905】

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源制御部660について説明する。払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装152の払出モータ602を制御するとともに、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払出しが完了したか否かを検出する。また払出制御部600は、インタフェース部606を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。また、払出制御部600は、所定個数（例えば、10個）の賞球の払出しが行われたことを示す賞球情報や、所定個数（例えば、25個）の貸球の払出しが行われたことを示す貸球情報等を、外部端子板349を経由して、情報入力回路350に出力する。また、払出制御部600には、枠センサ605が接続されている。枠センサ605は、前面枠扉106が開放されている場合にこれを検知し、開放信号を出力するものである。払出制御部600は、枠センサ605からの開放信号を出力すると、主制御部300に扉開放情報を出力する。

【1906】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

【1907】

電源制御部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装152等の各装置に供給する。さらに、電源制御部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧の電源を供給し、払出制御部600から主制御部300と第2副制御部500と発射制御部630に所定電圧の電源を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧の電源を供給してもよい。

【1908】

次に、図135（a）～（d）を用いて、パチンコ機100の第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置208、普図表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【1909】

第1特図始動口230に球が入球したことを球検出センサである第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、第2特図始動口232に球が入球したことを球検出センサである第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊

技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特図表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特図表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第1特図表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示し、特図2の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第2特図表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの変動表示を特図の変動表示と称することがある。この特図の変動表示は複数回、連続して行われることがある。

10

【1910】

図135(a)は、特図1の停止図柄態様の一例を示したものである。この図135(a)には、「特図A」から「特図I」の9種類の特図が示されている。図135(a)においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【1911】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、7種類の大当たり図柄（「特図A」から「特図G」）が用意されている。「特図A」は15ラウンド(R)大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15R確変大当たり図柄であり、「特図B」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの5つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質5R確変大当たり図柄であり、「特図C」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15Rーランクアップボーナス(RUB)図柄であり、「特図D」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの8つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質8RーRUBであり、「特図E」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの4つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質4RーRUBであり、「特図F」は5R通常大当たり図柄であり、「特図G」は2R大当たり図柄であって、いずれのラウンドにおいても出玉の獲得が期待できない潜伏確変あるいは隠れ確変と称される2R確変大当たり図柄である。ここで、ランクアップボーナスとは、例えば、大当たりの開始時には出玉の獲得が期待できるラウンドがいつまで続くのかが遊技者に特定困難な態様で演出する大当たりであり、特定のラウンド（例えば、5ラウンド目や9ラウンド目）となったときに、出玉の獲得が期待できるラウンドが継続するか否かを遊技者に煽る態様で演出する大当たりである。

20

30

【1912】

本実施形態のパチンコ機100では、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。通常大当たりと確変大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い（確変大当たり）か低い（通常大当たり）かの違いである。以下、この大当たりに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態（以下、「特図確変」または単に「確変」という場合がある）と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、大当たり遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）に移行する場合がある。ここで、電サポ状態とは、特図変動遊技における大当たりを終了してから、次の大当たりを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態（以下、「普図確変」という場合がある）と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。このように、電サポ状態（時短状態）は、大当たり遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ

40

50

状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では $1/100$ であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では $99/100$ に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では 10 秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では 2 秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、第 2 特図始動口 232 のペロ部材 2321 の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では 0.5 秒の電チュー開放期間が電サポ状態では 2 秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、ペロ部材 2321 は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口 228 への 1 回の入賞につき非電サポ状態では 1 回しか開かないペロ部材 2321 が、電サポ状態では 2 回開く（2 秒開放して 1 秒閉鎖してまた 2 秒開放）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、第 2 特図始動口 232 に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当たり遊技中にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、特に大当たり遊技において賞球数の少ない電チューに遊技球が拾われてしまい、可変入賞口（アタッカ）234、235 への遊技球の入賞が減ってしまうと遊技者に不利益が生じる場合があるからである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、第 2 特図始動口 232 に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が第 2 特図始動口 232 に進入し難い。上述のごとく、第 2 特図始動口 232 は、遊技球が進入し難い入賞困難状態と遊技球が進入しやすい入賞容易状態とに変化するものである。この第 2 特図始動口 232 は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって入賞容易状態となる。本実施形態では、「特図 A」～「特図 E」が停止表示されると、その後に行われる大当たり遊技終了後、次に大当たり遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、「特図 F」が停止表示されると、その後に行われる大当たり遊技終了後、特図変動遊技が 100 回行われる間、電サポ状態が維持され、101 回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当たり（「特図 G」）に当選した場合には、大当たり遊技終了後に電サポ状態に移行しない。

【1913】

このように、本実施形態では、「特図 A」～「特図 E」が停止表示されると、大当たり遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図高確率状態になる。また、「特図 F」が停止表示されると、大当たり遊技が終了した後、制御状態が特図低確率普図高確率状態になる。また、「特図 G」が停止表示されると、大当たり遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。

【1914】

また、本実施形態では、大当たり図柄の他に小当たり図柄として 1 種類の停止図柄が用意されている。小当たり遊技では、可変入賞口 234 の扉部材 2341 が所定回（例えば 2 回）作動し、その扉部材 2341 は、1 回の作動につき開状態を最大で 0.1 秒間しか維持しない。なお、小当たりにおける扉部材 2341 の開放では、例えば、1 回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば 10 球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2 回目以降の開放は行われず、小当たり遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当たりは、小当たり遊技前後で制御状態が変化しない当たりであり、小当たり遊技終了後には小当たり遊技開始前の制御状態に復帰する。図 135 (a) に示す、「特図 H」は小当たり図柄である。本実施形態では、小当たり遊技における可変入賞口 234 の開閉態様（開閉回数及び開放時間）と、「特図 G」が停止表示されて移行される大当たり遊技における可変入賞口 234 の開閉態様（開放回数及び開放時間）とを略同じにし

たが、異ならせるようにしてもよく、例えば、開放回数及び開放時間の少なくともいずれか一方が異なっているようによい。

【1915】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図I」はハズレ図柄である。

【1916】

図135(b)は、特図2の停止図柄態様の一例を示したものである。この図135(b)には、「特図a」～「特図f」の6種類の特図が示されており、そのうち5種類の特図が大当たり図柄(「特図a」～「特図e」)となっている。「特図a」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15R確変大当たり図柄であり、「特図b」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15R-RUB図柄であり、「特図c」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの8つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質8R-RUBであり、「特図d」は15R大当たり図柄であって、15ラウンドのうちの4つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質4R-RUBであり、「特図e」は2R通常大当たり図柄である。

【1917】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図f」はハズレ図柄である。

【1918】

図135(c)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。

【1919】

実質5R確変大当たり(「特図B」)、5R通常大当たり(「特図F」)、2R通常大当たり(「特図e」)を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3-装飾3」及び「装飾7-装飾7-装飾7」以外の同じ数字の装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組み合わせ(例えば、「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾4-装飾4-装飾4」等)を停止表示する。また、15R確変大当たり(「特図A」及び「特図a」)を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3-装飾3-装飾3」又は「装飾7-装飾7-装飾7」を停止表示する。さらに、15R-RUB、実質8R-RUB及び実質4R-RUBを報知する場合には、左図柄表示領域208a及び右図柄表示領域208cに同じ数字の装飾図柄であり、中図柄表示領域208bが殿様の装飾図柄である装飾図柄の組み合わせ(例えば、「装飾1-殿様-装飾1」や「装飾4-殿様-装飾4」等)を停止表示する。また、2Rの大当たりである隠れ確変(「特図G」)、あるいは小当たり(「特図H」)を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾1-装飾2-装飾3」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。「装飾1-装飾2-装飾3」といった装飾図柄の組合せは、チャンス目と称することがある。また、「特図I」や「特図f」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ(例えば、ばらけ目)を停止表示する。

【1920】

以下、装飾図柄表示装置208において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を装飾図柄の変動表示と称することがある。装飾図柄の変動表示は、第1副制御部400が制御することによって行われる。

【1921】

図135(d)は普図の停止図柄態様の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図A」と、はずれ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図A」とはずれ図柄である「普図B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図135(d)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

10

【1922】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。

【1923】

次に、図136を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部電源投入時処理について説明する。図136(a)は主制御部電源投入時処理のフローチャートであり、図136(b)は復帰起動処理のフローチャートであり、図136(c)は初期起動処理のフローチャートである。上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って主制御部メイン処理を実行する。

20

【1924】

まずステップS101では、スタックポインタ初期設定を行う。このスタックポインタ初期設定では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）を行う。

30

【1925】

続いて、ステップS102では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値（本例では9V）以上であるか否かを判定する。電源の電圧値が所定値未満である場合には（ステップS102：No）、電源の電圧値が所定値以上になるまでウェイトし、所定値以上となった場合には（ステップS102：Yes）、ステップS103に進む。

【1926】

ステップS103では、内部レジスタ初期設定を行う。この内部レジスタ初期設定では、WDT314の起動や、RAM308のアクセス許可や、後述する主制御部タイマ割込処理の実行周期を決める数値をタイマ回路312の各レジスタへ設定する処理や、主制御部300と払出制御部600との間のシリアル通信の初期設定や、ハードウェア乱数の最大値設定等の処理を行った後にステップS104に進む。

40

【1927】

ステップS104では、電源基板に設けたRAMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否かを判定する。すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には（ステップS104：Yes）、基本回路302を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実行する。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には（ステップS104：No）、ステップS105に進む。

50

【1928】

ステップS105では、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には（ステップS105：No）、基本回路302を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実行する。一方、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には（ステップS105：Yes）、ステップS106に進む。

【1929】

ステップS106では、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には（ステップS106：Yes）、電断前の状態に復帰すべくステップS107に進み復帰起動処理を実行する。一方、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には（ステップS106：No）、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実行する。

【1930】

ここで、図136（b）を参照して、復帰起動処理について説明する。復帰起動処理が開始されると、ステップS201では、復帰起動時の初期設定を行う。具体的には、電源ステータスの情報に「復帰起動」を示す情報を設定する処理や、磁気検知異常フラグをオフに設定する処理や、デバイスエラー（磁気検知や入賞異常等によるエラーのフラグ）をクリアする処理や、前回デバイスエラーステータスをクリアする処理や、セキュリティ信号用のデバイスエラーステータスをクリアする処理等を行う。

【1931】

続いて、ステップS202では、ステップS201で初期設定を行った記憶領域以降のアドレスを、RAMクリアを開始するアドレスとして設定した後に、復帰起動処理を終了する。

【1932】

その他、復帰起動処理では、例えば、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。また、主制御部300のRAM308には、送信情報記憶領域が設けられており、この送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるサブコマンド送信処理において、第1副制御部400へ送信される。

【1933】

次に、図136（c）を参照して、初期起動処理について説明する。初期起動処理が開始されうと、ステップS301では、ソフト乱数の初期設定を行う。具体的には、特図や普図の抽選で使用されるソフト乱数の初期設定を行う。

【1934】

続いて、ステップS302では、ステップS301で初期設定を行った記憶領域以降のアドレスを、RAMクリアを開始するアドレスとして設定した後に、初期起動処理を終了する。

【1935】

その他、初期起動処理では、例えば、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）等を行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設け

10

20

30

40

50

られた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期起動処理が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理（ステップS405）において、第1副制御部400へ送信される。

【1936】

図136（a）に示すように、復帰起動処理又は初期起動処理が実行された後、ステップS109では、RAMクリア処理を行う。このRAMクリア処理では、上述したようにして設定されたRAMクリア開始アドレス以降のRAM308の記憶領域についてクリア（初期化）を行う。

【1937】

続いて、ステップS110では、サブ制御関連起動設定を行う。このサブ制御関連起動設定では、第1副制御部400の起動待ちカウンタの設定等を行うとともに、本実施形態では、主制御部300から第1副制御部400にサブコマンドを3回送信する構成としているため、RAM308に記憶しているサブ制御コマンド連続送信カウンタの初期値を設定する処理等も行う。

【1938】

ステップS111では、出力ポート設定を行う。この出力ポート設定では、図柄データ、発射位置指定信号、エラー状態信号、賞球信号、普図当り信号、普通電動役物（第2特図始動口232、電チュー）作動中信号、普図作動中信号、入賞容易状態信号、特図当り信号、特図小当り信号（但し、小当り搭載機種に限る）、特図変動中信号、特図変動時間短縮状態信号、特別電動役物（可変入賞口234、235、アタッカ）作動中信号、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、大入賞口ソレノイド信号、普通電動役物ソレノイド信号、図柄LEDデータ、外部端子板信号等が設定される出力ポートの設定等を行う。また、このステップS111の処理を終えた後は、主制御部メインループ処理に移行する。ここで、入賞容易状態とは、電サポ状態のことを示していてもよい。

【1939】

次に、図137を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メインループ処理について説明する。主制御部メインループ処理のフローチャートである。

【1940】

主制御部300は、上述の主制御電源投入時処理の実行を終了すると、次に、この主制御部メインループ処理の実行を開始する主制御部メインループ処理のステップS401では、割込禁止の設定を行った後、ステップS402では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動（リスタート）する。ステップS403では、基本乱数初期値更新処理を行う（ステップS403）。この基本乱数初期値更新処理では、特図決定用乱数カウンタの初期値や普図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する処理等を行う。初期値生成用乱数カウンタの更新は、例えば、基本乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。

【1941】

ステップS404では、割込許可の設定を行った後、ステップS405では、サブコマンド送信処理を行う。このサブコマンド送信処理では、第1副制御部400に送信すべきコマンドがあるか否かを確認し、送信すべきコマンドがある場合には当該コマンドを送信する処理等を行う。ステップS406では、その他判定乱数更新処理を行った後、ステップS407に進む。その他判定乱数更新処理では、特図変動時間判定用乱数と普図変動時間判定用乱数の更新等の処理を行う。

【1942】

ステップS407では、電源制御部660から主制御部300に供給されている電源の電圧値が所定値（例えば、9V）以上であるか否かを判定し、所定値以上の場合には（ス

10

20

30

40

50

テップ S 4 0 7 : Y e s) 、ステップ S 4 0 1 に戻って主制御部メインループ処理を継続し、所定値未満の場合には (ステップ S 4 0 7 : N o) 、ステップ S 4 0 8 に進む。ステップ S 4 0 8 では、電断処理を行う。この電断処理では、割込禁止に設定した後、電源ステータス情報を「サスペンド」に設定する。また、R A M 3 0 8 の所定の領域 (例えば全ての領域) に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出して R A M 3 0 8 の所定の記憶領域に記憶する。その後、R A M 3 0 8 へのアクセスを禁止する設定を行った後に、H A L T 状態となる。

【1943】

次に、図 1 3 8 を参照して、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図 1 3 8 は、主制御部タイマ割込処理のフローチャートである。

【1944】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期 (本実施形態では約 2 m s に 1 回) でタイマ割込信号を発生するタイマ回路 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。ステップ S 5 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理等を行う。

【1945】

ステップ S 5 0 2 及びステップ S 5 0 3 では、基本乱数初期値更新処理及び基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップ S 4 0 3 で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部 3 0 0 で使用する、特図決定用乱数カウンタ、特図変動時間決定用乱数カウンタ、および普図変動期間決定用乱数カウンタを更新する。例えば、ある乱数値として取り得る数値範囲が 0 ~ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けたその乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0 ~ 1 0 0 の数値範囲で変動する乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算した結果が、R A M 3 0 8 に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値 (例えば 7) である場合に、その乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、その乱数カウンタにセットすると共に、その乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。なお、本実施形態において、特図 1 の乱数値を取得するためのカウンタと特図 2 の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けるようにしてもよい。

【1946】

ステップ S 5 0 4 では、割込機能限定中か否か (第 1 副制御部 4 0 0 が起動しているか否か) を判定し、割込機能限定中の場合 (第 1 副制御部 4 0 0 が起動していない場合) には (ステップ S 5 0 4 : Y e s) 、ステップ S 5 1 9 に進み、割込機能限定中ではない場合 (第 1 副制御部 4 0 0 が起動している場合) には (ステップ S 5 0 4 : N o) 、ステップ S 5 0 5 に進む。ここで、割込機能限定中とは、電源投入時処理のステップ S 1 1 0 で設定された第 1 副制御部 4 0 0 の起動待ちカウンタが 0 になっていないことであり、すなわち、ステップ S 5 0 4 において、第 1 副制御部 4 0 0 の起動待ちカウンタが 0 になっていると判定した場合には、第 1 副制御部 4 0 0 が起動したと判断して、ステップ S 5 0 5 に進む。なお、第 1 副制御部 4 0 0 と双方向通信可能に構成されている場合には、第 1 副制御部 4 0 0 に起動しているか否かを確認するためのコマンドを送信し、第 1 副制御部 4 0 0 から確認コマンドの返信があれば第 1 副制御部 4 0 0 が起動したと判断するようにしてもよい。ステップ S 5 0 5 では、特定のエラー (本実施形態では、磁気検知エラー) の

発生中であるか否かを判定し、特定のエラーの発生中の場合には（ステップS505：Yes）、ステップS520に進み、特定のエラーの発生中ではない場合には（ステップS505：No）、ステップS506に進む。

【1947】

ステップS506では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普図表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特図表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放期間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する。

10

【1948】

ステップS507では、入力ポート状態更新等処理を行う。この入力ポート状態更新等処理では、I/O310の入力ポートを介して、特図始動口（第1特図始動口230、第2特図始動口232）、普図始動口228、アウト口240、第1可変入賞口（第1アタッカ）234、第2可変入賞口（第2アタッカ）235、入賞口（一般入賞口226）などのスイッチに関する信号の入力の有無を監視し、RAM308に設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【1949】

球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。また、始動口、入賞口への入賞が異常であると判定した場合には、当該入賞は無効であるとして信号状態記憶領域に記憶した情報を消去する。

20

【1950】

また、ステップS508では、入賞口入賞処理を行う。この入賞口入賞処理では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。

30

【1951】

一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS507では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号が入力されてから所定時間（例えば100μs）継続して検出ありとなった場合には、入賞があったと判定する。なお、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定するようにしてもよい。

40

【1952】

主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS507では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号

50

の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口 2 2 6、可変入賞口 2 3 4、第 1 特図始動口 2 3 0、および第 2 特図始動口 2 3 2 への入球、または普図始動口 2 2 8 の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口 2 2 6、2 3 4 やこれらの始動口 2 3 0、2 3 2、2 2 8 への入賞があったと判定する。

【1953】

例えば、一般入賞口 2 2 6 への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口 2 2 6 へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行うが、過去 3 回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口 2 2 6 への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。

【1954】

なお、主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去 3 回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【1955】

また、ステップ S 5 0 8 の入賞口入賞処理では、入賞口カウンタ更新処理も行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口 2 2 6、第 1 可変入賞口 2 3 4、第 2 可変入賞口 2 3 5、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞があった場合に、R A M 3 0 8 に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1 を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【1956】

また、ステップ S 5 0 8 の入賞口入賞処理では、入賞受付処理も行う。この入賞受付処理では、第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2、普図始動口 2 2 8 および第 1 可変入賞口 2 3 4、第 2 可変入賞口 2 3 5 への入賞があったか否かを、入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。第 1 特図始動口 2 3 0 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路 3 1 8 の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図 1 当選乱数値として取得するとともに特図 1 乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図 1 乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。

【1957】

また、第 2 特図始動口 2 3 2 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路 3 1 8 の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図 2 当選乱数値として取得するとともに特図 2 乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図 2 乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。普図始動口 2 2 8 へ入賞があった場合且つ R A M 3 0 8 に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。第 1 可変入賞口 2 3 4 へ入賞があった場合には、第 1 可変入賞口用の入賞記憶領域に、第 1 可変入賞口 2 3 4 に球が入球したことを示す情報を格納する。第 2 可変入賞口 2 3 5 についても同様である。なお、特図の乱数が取得された場合は、特図先読み処理（当否判定、図柄、変動時間の先読み抽選）も行う。

【1958】

ステップ S 5 0 9 では、入賞関連エラーチェック処理を行う。この入賞関連エラーチェック処理では、入賞関連の異常を確認・監視し、処理の結果に応じて異常を設定する処理などを行う。なお、スイッチによっては、異常を検出しないものであってもよい。ステップ S 5 1 0 では、アウトスイッチ入力更新処理を行う。このアウトスイッチ入力更新処理

では、アウト口 240 に設けられたセンサを通過した遊技球の数を検出し、更新する処理などを行う。このアウトスイッチの入力結果は、主に演出に使用される。

【1959】

ステップ S511 では、シリアルコマンド管理処理を行う。このシリアルコマンド管理処理では、払出制御部 600 からのコマンドを受信する処理や、払出制御部 600 にコマンドを送信する処理などを行う。なお、主制御部 300 が払出制御部 600 に送信するコマンドとしては、電源投入後の第 1 副制御部 400 の起動待ち時間の経過後に送信される通信確認コマンド（払出制御部 600 との通信状態の確認、主制御部 300 の起動方法（初期起動、復帰起動）を通知するコマンド）や、指定賞球分の遊技球の払出しを指示する賞球数コマンドなどがある。

10

【1960】

また、主制御部 300 が払出制御部 600 から受信するコマンドとしては、通信確認戻りコマンド（主制御部 300 からのコマンドを払出制御部 600 が受信したことを示す応答用コマンド）や、試射試験信号用のコマンド（賞球信号出力要求）や、払出系エラーの発生状況（エラーなしを含む）の情報を含むコマンドや、賞球払出動作状態コマンド（賞球の払出の動作中／非動作中を示すコマンドや、払出中であることを示す表示（LED など点灯・非点灯）を第 1 副制御部 400 に指示する）がある。

【1961】

次いで、ステップ S512 では、特図 1 および特図 2 についての特図状態更新処理を行う。特図状態更新処理は、特図の処理状態に応じて次の 8 つの処理のうちの 1 つの処理を実行する。特図状態更新処理については、図 139 を参照して後述する。

20

【1962】

ステップ S513 では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの 1 つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が 1 以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント LED の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 210 は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【1963】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当たり図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、外れ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置 210 を構成する 7 セグメント LED の点灯・消灯駆動制御を行う。

30

【1964】

また、主制御部 300 の RAM 308 には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置 210 は、当り図柄および外れ図柄のうちいずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば 500 ms の間）、その表示を維持するために RAM 308 に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

40

【1965】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM 308 の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば 2 秒間）、第 2 特図始動口 232 のペロ部材 2321 の開閉駆動用のソレノイド（

50

3 3 2) に、ペロ部材 2 3 2 1 を開放状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【1 9 6 6】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば 5 0 0 m 秒間）、ペロ部材 2 3 2 1 の開閉駆動用のソレノイド 3 3 2 に、ペロ部材 2 3 2 1 を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、R A M 3 0 8 に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【1 9 6 7】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、R A M 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外れフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング）における普図状態更新処理でも、R A M 3 0 8 の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 5 1 4 に移行するようにしている。

【1 9 6 8】

また、ステップ S 5 1 3 では、普図関連抽選処理も行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第 2 特図始動口 2 3 2 の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が 1 以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合には R A M 3 0 8 に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置 2 1 0 に普図を変動表示する時間を 1 つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、R A M 3 0 8 に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、R A M 3 0 8 に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から 1 を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【1 9 6 9】

ステップ S 5 1 4 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ S 5 0 7 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無を監視し、所定のエラーを検出した場合に、第 1 副制御部 4 0 0 に送信すべき送信情報に、エラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド 3 3 2 を駆動して第 2 特図始動口 2 3 2 や、可変入賞口 2 3 4、2 3 5 の開閉を制御したり、表示回路 3 2 4、3 2 6、3 3 0 を介して普通図柄表示装置 2 1 0、第 1 特別図柄表示装置 2 1 2、第 2 特別図柄表示装置 2 1 4、各種状態表示部 3 2 8 などに出力する表示データを、I / O 3 1 0 の出力ポートに設定する。

【1 9 7 0】

ステップ S 5 1 5 では、外部出力信号管理処理を行う。この外部出力信号管理処理では、外部端子板信号を送信する準備を行う処理などを行う。ステップ S 5 1 6 では、サブコマンド管理処理を行う。このサブコマンド管理処理では、各種のコマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に送信する準備を行う。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報（サブコマンド）は、例えば 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たり開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド

10

20

30

40

50

、復電コマンド、RAMクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報)、ビット0～10はコマンドデータ(コマンド種別に対応する所定の情報)で構成している。

【1971】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、15R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口230への入賞の有無、第2特図始動口232への入賞の有無、可変入賞口234、235への入賞の有無などを含む。本実施形態では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への入賞があった場合には、大入賞口入賞コマンドが設定される。

10

【1972】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している、15R大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

20

【1973】

また、上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップS516では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報(特図1または特図2を示す情報)、予告情報(事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか)を設定する。

30

【1974】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

40

【1975】

ステップS517では、表示器表示設定処理を行う。この表示器表示設定処理では、普図および特図の「保留球数、図柄組合せ」、状態(電サボ中、または非電サボ中)、右打ち状態などの表示(LEDの点灯パターン)について、出力するデータを設定する処理などを行う。ステップS518では、出力管理処理を行う。この出力管理処理では、各処理で設定された制御信号をソレノイドやLEDに出力する処理や、準備されたコマンドを第1副制御部400や払出制御部600に向けて送信する処理などを行う。

50

【1976】

ステップS519では、サブ制御起動待ちウェイト処理を行う。このサブ制御起動待ちウェイト処理では、第1副制御部400が起動して通信可能状態になるのを待つために、サブ制御の起動待ちカウンタを1つ減算し、この起動待ちカウンタが0になった場合は、所定のコマンドを送信する準備を行う。なお、所定のコマンドとしては、電源投入コマンドや、払出制御部600に関するコマンドのうちのいずれか1以上のコマンド（例えば、全エラー解除状態であることを示すコマンド、下皿満タンエラーが発生状態であることを示すコマンド、払出球数不足エラーが発生状態であることを示すエラー、主制御通信エラーコマンド（払出制御部600との通信が異常状態であることを示すコマンド）、CRユニット未接続エラーが発生状態であることを示すコマンド、発射位置コマンド（状態に応じて発射位置を報知するためのコマンド）などがある。

10

【1977】

ステップS520では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS501で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、主制御部メインループ処理に復帰する。

【1978】

次に、図139を参照して、主制御部タイマ割込処理における特図状態更新処理（ステップS512）について説明する。図139は、特図状態更新処理のフローチャートである。

【1979】

ステップS601では、特図処理状態アドレスの取得・保存を行い、次のステップS602では、RAM308に記憶している特図処理状態が示す値に応じた処理を実行する。具体的には、ここでは、特図処理状態が示す値に基づいて、後述する、図140(a)に示す特図関連抽選処理、図141に示す図柄変動中処理、図142に示す特図表示確定ウェイト処理、図143(a)に示す当り開始ウェイト処理、図144に示す特電役作動処理、図147に示す特電役残存球検出処理、図148に示す特電役作動終了処理、図149に示す当り終了表示ウェイト処理、のいずれかの処理を実行する。

20

【1980】

ステップS603では、入賞容易ステータスをONに設定する。また、ステップS604では、特図処理状態の状態変化を判定し、次のステップS605では、特図処理状態の状態変化（特図処理状態が示す値の変化）の有無を判定し、特図処理状態の状態変化がなかった場合（特図処理状態が示す値が変化していない場合）には（ステップS605：No）、特図状態更新処理を終了し、特図処理状態の状態変化があった場合（特図処理状態が示す値が変化している場合）には（ステップS605：Yes）、ステップS606に進む。

30

【1981】

ステップS606では、特図処理状態が「変動待ち状態」に設定されているか否かを判定し、該当する場合には（ステップS606：Yes）、ステップS608に進み、該当しない場合には（ステップS606：No）、ステップS607に進む。ステップS607では、特図処理状態が「当り開始表示ウェイト状態」に設定されているか否かを判定し、該当する場合には（ステップS607：Yes）、ステップS608に進み、該当しない場合には（ステップS607：No）、特図状態更新処理を終了する。

40

【1982】

ステップS608では、サブコマンドの送信要求を設定（本実施形態では、特図および普図の遊技状態を含む遊技状態コマンドの送信要求を設定した後に、右打ち状態か否かの情報を含む発射位置コマンドの送信要求を設定）した後に特図状態更新処理を終了する。なお、サブコマンドの送信要求の順番は、本例に限定されず、送信要求の順番を逆にしてもよいし、一の処理で複数のコマンドの送信要求を一度にまとめて行ってもよい。

【1983】

続いて、図140(a)を参照して特図状態更新処理について説明する。図140(a)

50

）は、特図状態更新処理において実行される特図関連抽選処理のフローチャートである。

【1984】

この特図関連抽選処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「変動待ち状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【1985】

特図関連抽選処理のステップS701では、RAM308に記憶している特図2保留球数を取得し、次のステップS702では、取得した特図2保留球数が0か否かを判定し、0の場合（特図2変動遊技の保留が無い場合）には（ステップS702：Yes）、ステップS703に進み、0以外の場合（特図2変動遊技の保留が有る場合）には（ステップS702：No）、特図2に関する処理を実行すべく、ステップS705に進む。

10

【1986】

ステップS703では、RAM308に記憶している特図1保留球数を取得し、次のステップS704では、取得した特図1保留球数が0か否かを判定し、0の場合（特図1変動遊技の保留が無い場合）には（ステップS704：Yes）、特図関連抽選処理を終了し、0以外の場合（特図1変動遊技の保留が有る場合）には（ステップS704：No）、特図1に関する処理を実行すべく、ステップS705に進む。

【1987】

ステップS705では、特図2に関する処理を実行する場合には、RAM308に記憶している特図2保留球数の値を1つ減算し、特図1に関する処理を実行する場合には、RAM308に記憶している特図1保留球数の値を1つ減算する。ステップS706では、特図乱数移行処理を実行する。この特図乱数移行処理では、特図2に関する処理を実行する場合には、特図2の保留2～4に対応する乱数記憶領域に記憶している乱数値を、特図2の保留1～3に対応する乱数記憶領域にシフトするとともに、特図2の保留4に対応する乱数記憶領域をクリアし、特図1に関する処理を実行する場合には、特図1の保留2～4に対応する乱数記憶領域に記憶している乱数値を、特図1の保留1～3に対応する乱数記憶領域にシフトするとともに、特図1の保留4に対応する乱数記憶領域をクリアする。このように、本実施形態における遊技台（パチンコ機）は、特図2優先変動機である。また、特図2及び特図1はそれぞれ4つまで保留を記憶することができる。

20

【1988】

ステップS707では、特図当り抽選処理を行う。詳細は後述するが、この特図当り抽選処理では、特図2変動遊技（または、特図1変動遊技）の当否判定などを行う。ステップS708では、表示図柄抽選処理を行う。この表示図柄抽選処理では、特図2図柄決定用テーブル（または、特図1図柄決定用テーブル）を参照し、ステップS707の特図当り抽選処理の結果と乱数値に基づいて、第2特図表示装置214（または、第1特図表示装置212）に停止表示する特図表示図柄データの抽選を行う。

30

【1989】

図151（a）は特図1図柄決定用テーブルの一例を示した図であり、図151（b）は特図2図柄決定用テーブルの一例を示した図である。ステップS708の表示図柄抽選処理において特図1の表示図柄データを決定する場合には、図151（a）に示す特図1図柄決定用テーブルを参照し、ステップS707の特図当り抽選処理による特図1の当否結果と、乱数値の数値範囲に基づいて、特図1の表示図柄データを選択する。本実施形態では、特図1の当否結果が大当りの場合には、特図A～特図Gのうちからいずれか一つが選択され、特図1の当否判定結果が小当りの場合には、特図Hが選択され、特図1の当否結果がハズレの場合には、特図Iが選択される。

40

【1990】

また、ステップS708の表示図柄抽選処理において特図2の表示図柄データを決定する場合には、図151（b）に示す特図2図柄決定用テーブルを参照し、ステップS707の特図当り抽選処理による特図2の当否結果と、乱数値の数値範囲に基づいて、特図2の表示図柄データを抽選する。本実施形態では、特図2の当否結果が大当りの場合には、

50

特図 a～特図 e のうちからいずれか一つが選択され、特図 2 の当否結果がハズレの場合には、特図 f が選択される。表示される図柄が決定された後、特図表示装置に表示される図柄データを設定する。ここで設定された図柄データは、主制御部タイマ割込処理内の表示器表示設定処理（ステップ S 5 1 7）にて再度取得され、特図表示装置へ表示させる制御が行われる。図柄データが設定された後、決定した図柄（図柄種別情報）を判定し、ハズレであれば本処理は終了する。

【1991】

決定した図柄（図柄種別情報）が大当たりまたは小当りの図柄の場合、当り終了に設定されるデータを設定する処理（当り終了後データ設定処理）が行われる。当り終了後データ設定処理は、抽選によって決定された図柄に応じて、当り後に設定される遊技状態を設定する処理である。

10

【1992】

図 1 4 0（a）に戻って、ステップ S 7 0 9 では、特図変動時間抽選処理を行う。この特図変動時間抽選処理では、不図示の変動時間テーブルを参照し、ステップ S 7 0 7 の特図当り抽選処理による特図 2（または、特図 1）の当否結果と、乱数値の数値範囲に基づいて、特図変動時間のタイマを選択した後、特図関連抽選処理を終了する。

【1993】

<特図当り抽選処理>

次に、図 1 4 0（b）を参照して、特図当り抽選処理（ステップ S 7 0 7）について説明する。図 1 4 0（b）は、特図関連抽選処理における特図当り抽選処理（ステップ S 7 0 7）のフローチャートである。

20

【1994】

この特図当り抽選処理のステップ S 8 0 1 では、当否判定用テーブルを参照し、特図当り抽選を行う。本実施形態では、特図 1 及び特図 2 のいずれも同じ当否判定用テーブルを用いて特図当り抽選を行うようにしたが、特図 1 と特図 2 とで別々の当否判定用テーブルを用意するようにしてもよい。

【1995】

図 1 5 0（a）は、当否判定用高確率テーブルの一例を示した図であり、図 1 5 0（b）は、当否判定用低確率テーブルの一例を示した図である。ステップ S 8 0 1 の特図当り抽選処理において特図 1 の当否判定を行う場合には、特図高確率状態である場合には、図 1 5 0（a）に示す当否判定用高確率テーブルを参照し、特図低確率状態である場合には、図 1 5 0（b）に示す当否判定用低確率テーブルを参照する。そして、参照した当否判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図 1 変動遊技の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図 1 変動遊技の場合には、当否判定結果として大当たり、小当たり又はハズレが選択される。

30

【1996】

また、ステップ S 8 0 1 の特図当り抽選処理において特図 2 の当否判定を行う場合も同様に、特図高確率状態である場合には、図 1 5 0（a）に示す当否判定用高確率テーブルを参照し、特図低確率状態である場合には、図 1 5 0（b）に示す当否判定用低確率テーブルを参照する。そして、参照した当否判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図 2 変動遊技の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図 2 変動遊技の場合には、当否判定結果として大当たり又はハズレが選択される。

40

【1997】

図 1 4 0（b）に戻って、ステップ S 8 0 2 では、ステップ S 8 0 1 の特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）が「大当たり」以外かどうかを判定し、「大当たり」以外の場合には（ステップ S 8 0 2：Yes）、ステップ S 8 0 3 に進み、「大当たり」の場合には（ステップ S 8 0 2：No）、ステップ S 8 0 4 に進む。ステップ S 8 0 3 では、小当たり判定用テーブルを用いて、特図小当たり抽選処理を行う。

【1998】

図 1 5 0（c）は、小当たり判定用テーブルの一例を示した図である。ステップ S 8 0 3

50

の特図小当り抽選処理では、図150(c)に示す小当り判定用テーブルを参照し、参照した小当り判定用テーブルの示す数値範囲と取得した乱数値とに基づいて、特図小当り抽選の当否判定結果を選択する。本実施形態では、特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）が特図1の場合には、当否判定結果として2000/65536の確率で小当りが選択され、63536/65536の確率でハズレが選択されるが、特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）が特図2の場合には、小当りが選択されることはない。

【1999】

図140(b)に戻って、ステップS804では、ステップS801の特図当り抽選の当否判定結果（抽選結果）やステップS803の特図小当り抽選の当否判定結果（抽選結果）に基づいて、RAM308に記憶している当否判定種別に、「大当り」、「小当り」及び「ハズレ」のうちのいずれかの情報を設定する。次のステップS805では、特図処理状態に「特図変動中」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図141に示す図柄変動中処理が呼び出されて実行される。

【2000】

ステップS806では、RAM308に記憶している特図判定乱数の値をクリアし、次のステップS807では、サブコマンド（特図変動開始コマンド）の送信要求を設定し、次のステップS808では、特図2（または特図1）の変動中であることを示す基本信号情報（試験用）を設定した後に、特図当り抽選処理を終了する。

【2001】

次に、図141を参照して、特図状態更新処理において実行される図柄変動中処理について説明する。図141は、特図状態更新処理において実行される図柄変動中処理のフローチャートである。この図柄変動中処理は、特図状態更新処理のステップ602において、特図処理状態に設定されている情報が「特図変動中」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2002】

図柄変動中処理のステップS901では、RAM308に記憶している特図作動種別（特図1又は特図2）を取得し、この特図作動種別に応じて、更新対象のRAMのアドレスを算出する。

【2003】

ステップS902では、ステップS901で算出したアドレス先を参照することで、特図関連抽選処理のステップS709で設定した特図変動時間のタイマを取得し、この特図変動時間のタイマが0であるか否かを判定する。判定の結果、特図変動時間のタイマが0の場合（設定した特図変動時間が経過した場合）には（ステップS902：Yes）、ステップS905に進み、0でない場合（設定した特図変動時間が経過していない場合）には（ステップS902：No）、ステップS903に進む。ステップS903では、特図表示図柄の更新タイミングでないかどうかを判定し、更新タイミングでない場合には（ステップS903：Yes）、図柄変動中処理を終了し、更新タイミングの場合には（ステップS903：No）、ステップS904に進む。ステップS904では、特図表示図柄データの更新を行った後に、図柄変動中処理を終了する。

【2004】

この特図表示図柄データの更新処理により、特図1の場合には、第1特図表示装置212を用いて、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」が行われ、特図2の場合には、第2特別図柄表示装置214を用いて、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」が行われる。

【2005】

ステップS905では、特図関連抽選処理のステップS708で選択した特図表示図柄データを取得して設定し、次のステップS906では、特図処理状態に「特図表示ウェイト状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図142に示す特図表示確定ウェイト処理が呼び出されて実行される。

【2006】

ステップS907では、表示図柄更新データをクリアし、次のステップS908では、特図2（または特図1）の変動停止中であることを示す基本信号情報（試験用）を設定し、次のステップS909では、RAM308に記憶している図柄確定回数情報信号をONに設定することで、外部端子板349から図柄確定回数情報信号を出力する。

【2007】

ステップS910では、サブコマンド（特図変動停止コマンド）の送信要求を設定し、次のステップS911では、RAM308に記憶している図柄種別情報（図135（a）に示す特図1の図柄、または図135（b）に示す特図2の図柄のいずれか）を取得し、この図柄種別情報に基づいて、特図の停止表示を維持する時間を示す特図表示確定タイマを設定した後に、図柄変動中処理を終了する。

10

【2008】

次に、図142を参照して、特図状態更新処理において実行される特図表示確定ウェイト処理について説明する。図142は、特図状態更新処理において実行される特図表示確定ウェイト処理のフローチャートである。この特図表示確定ウェイト処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「特図表示ウェイト状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2009】

特図表示確定ウェイト処理のステップS1001では、図柄変動中処理のステップS911で設定した特図表示確定タイマが0よりも大きいかなかを判定し、0よりも大きい場合（特図表示確定時間が経過していない場合）には（ステップS1001：Yes）、特図表示確定ウェイト処理を終了し、そうでない場合（特図表示確定時間が経過した場合）には（ステップS1001：No）、ステップS1002に進む。

20

【2010】

ステップS1002では、図柄変動中処理のステップS909で設定した図柄確定回数情報信号をクリアし（OFFに設定し）、次のステップS1003では、図柄停止時の特図変動時間短縮ステータス（特図変動遊技の状態（本実施形態では、通常遊技状態、確変遊技状態及び時短遊技状態のいずれかの遊技状態）を示すステータス）を、後述する保存特図変動時間短縮ステータスとしてRAM308に保存する。

【2011】

ステップS1004では、特図関連抽選処理のステップS804で設定した当否判定種別を取得し、次のステップS1005では、取得した当否判定種別が「大当たり」であるかなかを判定する。この判定の結果、当否判定種別が「大当たり」の場合には（ステップS1005：Yes）、ステップS1010に進み、当否判定種別が「大当たり」以外の場合には（ステップS1005：No）、ステップS1006に進み、RAM308に記憶している特図の時短回数を更新（時短回数を1つ減算）する。

30

【2012】

ステップS1007では、特図関連抽選処理のステップS804で設定した当否判定種別を取得し、次のステップS1008では、取得した当否判定種別が「小当たり」であるかなかを判定する。この判定の結果、当否判定種別が「小当たり」の場合には（ステップS1008：Yes）、ステップS1010に進み、当否判定種別が「小当たり」以外の場合には（ステップS1008：No）、ステップS1009に進み、特図処理状態に「変動待ち状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図140（a）に示す特図関連抽選処理が呼び出されて実行される。

40

【2013】

ステップS1010では、特図当否種別や図柄種別を示す基本信号情報（試験用）を設定し、次のステップS1011では、指定された範囲のRAMクリアを実行する。ここでは、当否種別、特電役の作動回数、大入賞口（第1可変入賞口234、第2可変入賞口235）の入賞数、特電役の動作パターン、特電役作動状態、当たりトータル入賞数、大入賞口の入賞異常に関するフラグ、当たり終了表示タイマ種別などの情報をクリアするとともに

50

、大当たり時には、さらに入賞容易ステータス、特図普図ステータスをクリアする。

【2014】

ステップS1012では、特図処理状態に「当り開始表示ウェイト状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図143(a)に示す当り開始ウェイト処理が呼び出されて実行される。ステップS1013では、当りトータル入賞数を0に設定し、次のステップS1014では、サブコマンド（当り開始コマンド）の送信要求を設定する。

【2015】

ステップS1015では、図柄種別情報を設定し、ステップS1016では、ステップS1015で設定した図柄種別情報に応じた当り開始表示タイマを設定し、ステップS1017では、ステップS1015で設定した図柄種別情報に応じた、その他の情報信号設定種別を設定した後に、特図表示確定ウェイト処理を終了する。

【2016】

次に、図143(a)を参照して特図状態更新処理において実行される当り開始ウェイト処理について説明する。図143(a)は、特図状態更新処理において実行される当り開始ウェイト処理のフローチャートである。この当り開始ウェイト処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「当り開始表示ウェイト状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2017】

当り開始ウェイト処理のステップS1101では、特図表示確定ウェイト処理のステップS1016で設定した当り開始表示タイマが0よりも大きいか否かを判定し、0よりも大きい場合（特図表示確定時間が経過していない場合）には（ステップS1101：Yes）、当り開始ウェイト処理を終了し、そうでない場合（特図表示確定時間が経過した場合）には（ステップS1101：No）、ステップS1102に進む。

【2018】

ステップS1102では、後述する特電役開放処理を実行した後、当り開始ウェイト処理を終了する。

【2019】

次に、図143(b)を参照しながら、当り開始ウェイト処理における特電役開放処理（ステップS1102）について説明する。図143(b)は、当り開始ウェイト処理における特電役開放処理（ステップS1102）のフローチャートである。

【2020】

この特電役開放処理のステップS1201では、特図処理状態に「特電役作動状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図144に示す特電役作動処理が呼び出されて実行される。

【2021】

ステップS1202では、RAM308における大入賞口の入賞数（以下、「主制御部入賞カウンタ」ということがある。）の値と特電役の作動状態をクリアし、次のステップS1203では、サブコマンド（特電役開放コマンド）の送信要求を設定する。これにより、第1副制御部400では、ラウンドが開始されたことを認識することができる。なお、ステップS1202においてクリアされる主制御部入賞カウンタは、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235のうちの開放する可変入賞口に対応する主制御部入賞カウンタの値のみがクリアされ、開放しない可変入賞口に対応する主制御部入賞カウンタの値は維持されたままとなる。なお、いずれの主制御部入賞カウンタの値もクリアするようにしてもよい。ステップS1204では、特図表示確定ウェイト処理のステップS1015で設定した図柄種別情報を取得し、次のステップS1205では、取得した図柄種別情報に基づいて、特電役動作パターンデータテーブルを設定する。特電役動作パターンデータテーブルは、例えば、図146(a-1)～同図(a-3)に示すように、大当たり及び小当たりとなる特図の種類の数だけ用意されている。なお、図146はそのうちの一部だけ例示的に示している。特電役動作パターンデータテーブルは、ラウンド毎の第1可変入賞口

10

20

30

40

50

2 3 4 及び第 2 可変入賞口 2 3 5 の開閉パターンを示す特電役作動データが格納されている。特電役作動データは、図 1 4 6 (b-1) ~ 同図 (b-3) に示すように、第 1 可変入賞口 2 3 4 又は第 2 可変入賞口 2 3 5 の開閉状態を示す情報 (開放タイマパターン、閉鎖タイマパターン) と、開放状態又は閉鎖状態を維持する時間の情報 (特電役開閉タイマ) とからなるタイマパターンデータが 1 又は複数格納されて構成されている。これにより、1 ラウンド中における第 1 可変入賞口 2 3 4 および第 2 可変入賞口 2 3 5 の開閉動作にさまざまなバリエーションを与えることができるようになる。

【2022】

例えば、特図 A で大当たりした場合の大当たり遊技では、図 1 4 6 (a-1) に示すように、1 R 目 ~ 1 5 R 目では、図 1 4 6 (b-1) に示される特電役作動データ 1 が参照され、開放タイマパターン 2 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 (第 2 可変入賞口 2 3 5) が 2 9 5 0 0 m s 開放した後、閉鎖タイマパターン 3 によって、第 1 可変入賞口 2 3 4 が閉鎖して動作が終了するように制御される。なお、本実施形態では、第 1 可変入賞口 2 3 4 と第 2 可変入賞口 2 3 5 とがラウンド毎に交互に開放されるように構成されている。

【2023】

また、特図 C で大当たりした場合の大当たり遊技では、図 1 4 6 (a-2) に示すように、1 R 目 ~ 4 R 目、6 R 目 ~ 8 R 目、1 0 R 目 ~ 1 5 R 目では、上述した特電役作動データ 1 が参照されて上述したような動作を行う一方、5 R 目、9 R 目では、図 1 4 6 (b-3) に示される特電役作動データ 4 が参照されて、第 1 可変入賞口 2 3 4 の開閉動作が制御される。すなわち、5 R 目及び 9 R 目では、最初に開放タイマパターン 1 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 が 1 8 0 m s だけ開放した後、閉鎖タイマパターン 1 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 が 2 8 2 0 m s だけ閉鎖状態が維持される動作を 4 回実行した後、開放タイマパターン 3 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 が 1 7 5 0 0 m s だけ開放し、その後、閉鎖タイマパターン 3 によって、第 1 可変入賞口 2 3 4 が閉鎖して動作が終了するように制御される。

【2024】

また、特図 E で大当たりした場合の大当たり遊技では、図 1 4 6 (a-3) に示すように、1 R 目 ~ 4 R 目では、上述した特電役作動データ 1 が参照されて上述したような動作を行う一方、5 R 目 ~ 1 5 R 目では、図 1 4 6 (b-2) に示される特電役作動データ 2 が参照されて、第 1 可変入賞口 2 3 4 あるいは第 2 可変入賞口 2 3 5 の開閉動作が制御される。すなわち、5 R 目 ~ 1 5 R 目では、最初に開放タイマパターン 1 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 (第 2 可変入賞口 2 3 5) が 1 8 0 m s だけ開放した後、閉鎖タイマパターン 1 によって第 1 可変入賞口 2 3 4 (第 2 可変入賞口 2 3 5) が 2 8 2 0 m s だけ閉鎖状態が維持され、その後、閉鎖タイマパターン 3 によって、第 1 可変入賞口 2 3 4 (第 2 可変入賞口 2 3 5) がそのまま閉鎖状態を維持されて動作が終了するように制御される。なお、閉鎖パターンタイマ 3 が設定される前に、他の閉鎖パターンタイマ (例えば、閉鎖パターンタイマ 1 等) を設定してもよい。

【2025】

ステップ S 1 2 0 6 では、特電役の作動回数 (ラウンド回数) を取得し、次のステップ S 1 2 0 7 では、取得した特電役の作動回数 (ラウンド回数) を更新する。続いて、ステップ S 1 2 0 8 では、更新後の特電役の作動回数 (ラウンド回数) に対応する特電役作動データを読み出して特電役の動作パターンを設定する。そして、ステップ S 1 2 0 9 では、特電役制御処理 (詳細は後述) を行い、次のステップ S 1 2 1 0 では、特電役の入賞検出タイマをクリアした後に、特電役開放処理を終了する。

【2026】

次に、図 1 4 4 を参照して、特図状態更新処理において実行される特電役作動処理について説明する。図 1 4 4 は、特図状態更新処理において実行される特電役作動処理のフローチャートである。この特電役作動処理は、特図状態更新処理のステップ S 6 0 2 において、特図処理状態に設定されている情報が「特電役作動状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2027】

特電役作動処理のステップS1301では、RAM308に記憶している最大入賞数を取得し、ステップS1302では、RAM308に記憶している入賞数を取得する。ステップS1303では、取得した最大入賞数と入賞数とを比較し、入賞数が最大入賞数よりも小さいか否かを判定し、小さい場合（入賞数<最大入賞数の場合）には（ステップS1303：Yes）、ステップS1304に進み、そうでない場合（入賞数≥最大入賞数の場合）には（ステップS1303：No）、ステップS1308に進む。

【2028】

ステップS1304では、特電役開放処理のステップS1208で設定された、実行中の開放タイマパターンあるいは閉鎖タイマパターンに対応する特電役開閉タイマが0よりも大きいかなんかを判定し、大きい場合（特電役開閉タイマが経過していない場合）には（ステップS1304：Yes）、特電役作動処理を終了し、そうでない場合（特電役開閉タイマが経過した場合）には（ステップS1304：No）、ステップS1305に進む。ステップS1305では、特電役制御処理（詳細は後述）を行い、次のステップS1306では、特電役開閉タイマパターンを取得し、次のステップS1307では、取得した特電役開閉タイマパターンのうちの閉鎖タイマパターンを参照し、特電役作動中であるかなんか（閉鎖タイマパターンが動作終了を示す情報（閉鎖タイマパターン3）に設定されていないかどうか）を判定する。

【2029】

判定の結果、特電役作動中の場合（閉鎖タイマパターンが動作終了を示す情報（閉鎖タイマパターン3）に設定されていない場合）には（ステップS1307：Yes）、特電役作動処理を終了し、特電役作動中でない場合（閉鎖タイマパターンが動作終了を示す情報（閉鎖タイマパターン3）に設定されている場合）には（ステップS1307：No）、ステップS1308に進む。ステップS1308では、特図処理状態に「残存球検出状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図147に示す特電役残存球検出処理が呼び出されて実行される。

【2030】

ステップS1309では、RAM308に記憶している特電役作動間隔タイマを設定し、ステップS1310では、その他の情報信号送信判定タイマをクリアし、ステップS1311では、サブコマンド（大入賞口閉鎖コマンド）の送信要求を設定する。

【2031】

ステップS1312では、RAM308に記憶している特電役入賞検出タイマを設定する。ここで、特電役入賞検出タイマとは、大入賞口（第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235）の閉鎖後に、大入賞口（第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235）の内部に残存する遊技球を有効に検出するためのタイマのことである。ステップS1313では、大入賞口（第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235）のソレノイド（332）を駆動するための駆動信号（大入賞口ソレノイド信号）をOFFに設定した後に、特電役作動処理を終了する。

【2032】

このように、本実施形態では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235は、入球容易状態となった後で、通過領域への最大入賞数の遊技球の通過があった場合に、入球困難状態に変化する可変入賞手段の一例として機能している。

【2033】

次に、図145を参照しながら、特電役開放処理及び特電役作動処理において実行される特電役制御処理（ステップS1209、ステップS1305）について説明する。図145は、特電役開放処理及び特電役作動処理において実行される特電役制御処理のフローチャートである。

【2034】

ステップS1401では、ROM306に記憶している特電役制御データを取得する。具体的には、特電役開放処理のステップS1208において特電役作動データが読み出さ

10

20

30

40

50

れて設定された、実行される特電役の動作パターンのうち、今回実行する対象となる動作パターンの制御データを取得する。例えば、特電役作動データ1に示される特電役の動作パターンが設定されており、ラウンドの開始時であれば、図146(b-1)の「(1)」に示される「開放タイマパターン2」の制御データが取得されることとなる。また、図146(b-1)の「(1)」に示される制御データに示される動作パターンが終了した後では、図146(b-1)の「(2)」に示される「閉鎖タイマパターン3」の制御データが取得されることとなる。

【2035】

続いて、ステップS1402では、取得した特電役の動作パターンの制御データに基づいて、可変入賞口（第1可変入賞口234、第2可変入賞口235）を開放させるか閉鎖させるかを示す開閉情報を取得する。例えば、「開放タイマパターン」であれば、第1可変入賞口234又は第2可変入賞口235を開放するためのデータ（開放情報）を取得し、「閉鎖タイマパターン」であれば、第1可変入賞口234又は第2可変入賞口235を閉鎖するためのデータ（閉鎖情報）を取得する。なお、本実施形態では、奇数ラウンドでは第1可変入賞口234が開放可能なラウンドとなっており、偶数ラウンドでは第2可変入賞口235が開放可能なラウンドとなっている。

【2036】

そして、ステップS1403では、ステップS1401で取得した特電役の動作パターンの制御データと、ステップS1402で取得した開閉情報とに基づいて、特電役の開閉タイマを取得する。例えば、「開放タイマパターン2」が取得され、開閉情報が「開放情報」である場合には、29500msの開閉タイマが取得される。また、「閉鎖タイマパターン1」が取得され、開閉情報が「閉鎖情報」である場合には、2820msの開閉タイマが取得される。

【2037】

ステップS1404では、RAM308に記憶している特電役入賞可否状態に受付可能を示す情報を設定する。特電役入賞可否状態が受付可能を示す情報が設定されている場合に、遊技球が可変入賞口内に設けられた球検出センサ（第1可変入賞口234の第1カウントスイッチSW1や第2可変入賞口235の第2カウントスイッチSW2）を通過したことを受付可能であり、受付不可を示す情報が設定されている場合は、遊技球が可変入賞口内に設けられた球検出センサ（第1カウントスイッチSW1や第2カウントスイッチSW2）を通過しても無効となる。ここでは、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235のうちの開放する可変入賞口に対応するカウントスイッチだけが受付可能に設定される。ステップS1405では、特電役信号情報（試験用信号）を設定し、ステップS1406では、大入賞口ソレノイド信号の更新準備を行う。具体的には、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に対応する大入賞口ソレノイドのbitのみをクリアし、駆動する大入賞口ソレノイドのbitに対して駆動データを設定する。この処理で、大入賞口ソレノイドの駆動に対する準備を行い、上述したタイマ割込処理における出力管理処理（ステップS518）で駆動信号が出力されることとなる。ステップS1407では、特電役開閉タイマのうちの特電役開放タイマまたは特電役閉鎖タイマを設定した後、特電役制御処理を終了する。すなわち、この処理では、ステップS1403で取得された開放タイマ又は閉鎖タイマがセットされる。

【2038】

次に、図147を参照して、特図状態更新処理において実行される特電役残存球検出処理について説明する。図147は、特図状態更新処理において実行される特電役残存球検出処理のフローチャートである。この特電役残存球検出処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「残存球検出状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2039】

特電役残存球検出処理のステップS1501では、特電役作動処理のステップS1309で設定した特電役作動間隔タイマが作動中であるか否かを判定し、作動中の場合（特電

10

20

30

40

50

役作動間隔時間が経過していない場合)には(ステップS1501:Yes)、特電役残存球検出処理を終了し、そうでない場合(特電役作動間隔時間が経過した場合)には(ステップS1501:No)、ステップS1502に進む。

【2040】

ステップS1502では、RAM308に記憶している特電役作動遅延タイマを設定し、ステップS1503では、特図処理状態に「特電役作動終了状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図148に示す特電役作動終了処理が呼び出されて実行される。すなわち、ラウンド間インターバルの状態となる。

【2041】

ステップS1504では、特電役信号情報(試験用信号)をクリアした後に、特電役残存球検出処理を終了する。なお、特電役信号情報をクリアした後にサブコマンドの送信要求(例えば、ラウンド間インターバル開始コマンド)を設定してもよい。

【2042】

次に、図148を参照して、特図状態更新処理において実行される特電役作動終了処理について説明する。図148は、特図状態更新処理において実行される特電役作動終了処理のフローチャートである。この特電役作動終了処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「特電役作動終了状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2043】

特電役作動終了処理のステップS1601では、特電役残存球検出処理のステップS1502で設定した特電役作動遅延タイマが作動中であるか否かを判定し、作動中の場合には(ステップS1601:Yes)、特電役作動終了処理を終了し、そうでない場合には(ステップS1601:No)、ステップS1602に進む。ステップS1602では、図柄種別情報を取得して、特図当否種別が小当りであるか否かを判定し、小当りである場合には(ステップS1602:Yes)、ステップS1603で小当りに対応する当り終了表示タイマを取得した後、ステップS1608に進む。一方、特図当否種別が小当りでない場合には(ステップS1602:No)、ステップS1604に進み、RAM308に記憶している大入賞口最大開放回数に所定回数を設定する。ステップS1605では、大入賞口最大開放回数と特電役開放回数を比較し、特電役開放回数が大入賞口最大開放回数よりも少ない回数であるか、すなわち、当りが終了でないか否かを判定する。当りが終了していない場合には(ステップS1605:Yes)、ステップS1606に進んで上述した特電役開放処理を実行し、特電役作動終了処理を終了する。すなわち、次のラウンドを開始させるための処理が行われる。一方、当りが終了した場合には(ステップS1605:No)、ステップS1607に進む。

【2044】

ステップS1607では、図柄種別情報に応じた当り終了表示タイマを取得し、ステップS1608では、ステップS1603またはステップS1607で取得した当り終了表示タイマを設定する。ステップS1609では、特図処理状態に「当り終了表示ウェイト状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS602では、図149に示す当り終了表示ウェイト処理が呼び出されて実行される。ステップS1610では、サブコマンド(当り終了コマンド)の送信要求を設定した後に、特電役作動終了処理を終了する。

【2045】

次に、図149を参照しながら、特図状態更新処理において実行される当り終了表示ウェイト処理について説明する。図149は、特図状態更新処理において実行される当り終了表示ウェイト処理のフローチャートである。この当り終了表示ウェイト処理は、特図状態更新処理のステップS602において、特図処理状態に設定されている情報が「当り終了表示ウェイト状態」を示している場合に呼び出されて実行される処理である。

【2046】

当り終了表示ウェイト処理のステップS 1 7 0 1では、特電役動作終了処理のステップS 1 6 0 8で設定した当り終了表示タイマが作動中であるか否かを判定し、作動中の場合には（ステップS 1 7 0 1：Y e s）、当り終了表示ウェイト処理を終了し、そうでない場合には（ステップS 1 7 0 1：N o）、ステップS 1 7 0 2に進む。ステップS 1 7 0 2では、R A M 3 0 8の所定の領域に記憶されている図柄種別情報をスタックエリアに退避し、ステップS 1 7 0 3では、基本信号情報（試験用）をクリアし、ステップS 1 7 0 4では、特図処理状態に「変動待ち状態」を示す情報を設定する。これにより、次回の特図状態更新処理のステップS 6 0 2では、図1 4 0（a）に示す特図関連抽選処理が呼び出されて実行される。

【2 0 4 7】

ステップS 1 7 0 5～ステップS 1 7 0 7では、表示図柄データ、図柄種別情報、当りトータル入賞数を、それぞれクリアする。ステップS 1 7 0 8では、退避した図柄種別情報を再設定し、ステップS 1 7 0 9では、小当りで終了したかどうかを判定し、小当りで終了した場合には（ステップS 1 7 0 9：Y e s）、当り終了表示ウェイト処理を終了し、小当り以外で終了した場合（大当りで終了した場合）には（ステップS 1 7 0 9：N o）、ステップS 1 7 1 0に進む。

【2 0 4 8】

ステップS 1 7 1 0では、当り終了後設定データ（確変、時短、隠れ確変）を取得し、ステップS 1 7 1 1では、当り終了後設定データに応じたデータ（確変ステータス（特図確率状態ステータス、普図確率状態ステータス）、時短回数（特図変動時間短縮変動回数、変動時間補正変動回数、入賞容易状態変動回数）、時短ステータス（特図変動時間短縮ステータス、普図変動時間短縮ステータス、開放延長ステータス）、変動時間抽選状態（変動時間抽選テーブルを決定するための情報等）を設定するとともに、当り終了後設定データをクリアした後に、当り終了表示ウェイト処理を終了する。

【2 0 4 9】

このように、本実施形態では、主制御部3 0 0のC P U 3 0 4は、大当り遊技を実行可能な遊技制御手段の一例として機能している。

【2 0 5 0】

次に、第1副制御部4 0 0の処理について説明する。図1 5 2（a）は、第1副制御部4 0 0のC P U 4 0 4が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図1 5 2（a）のステップS 1 8 0 1では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS 1 8 0 1で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、R A M 4 0 8内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【2 0 5 1】

ステップS 1 8 0 1の次のステップS 1 8 0 3では、タイマ変数が1 0以上か否かを判定し、タイマ変数が1 0となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が1 0以上となったときには、ステップS 1 8 0 5の処理に移行する。ステップS 1 8 0 5では、タイマ変数に0を代入する。

【2 0 5 2】

ステップS 1 8 0 5の次のステップS 1 8 0 7では、コマンド処理を行う。第1副制御部4 0 0のC P U 4 0 4は、主制御部3 0 0からコマンドを受信したか否かを判別する。

【2 0 5 3】

ステップS 1 8 0 7の次のステップS 1 8 0 9では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS 1 8 0 7で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをR O M 4 0 6から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。演出制御処理については、後述する。

【2 0 5 4】

ステップS 1 8 0 9の次のステップS 1 8 1 1では、チャンスボタン制御処理を行う。チャンスボタン制御処理では、チャンスボタン1 3 6の押下を検出していた場合、ステップS 1 8 0 9で更新した演出データをチャンスボタン1 3 6の押下に応じた演出データに

10

20

30

40

50

変更する処理を行う。

【2055】

ステップS1811の次のステップS1813では、画像制御処理を行う。画像制御処理では、ステップS1809で読み出した演出データの中にVDP434への命令がある場合には、この命令をVDP434に出力する（詳細は後述）。

【2056】

ステップS1813の次のステップS1815では、音制御処理を行う。音制御処理では、ステップS1809で読み出した演出データの中に音源IC416への命令がある場合には、この命令を音源IC416に出力する。

【2057】

ステップS1815の次のステップS1817では、ランプ制御処理を行う。ランプ制御処理では、ステップS1809で読み出した演出データの中に各種ランプ418への命令がある場合には、この命令を駆動回路420に出力する。

【2058】

ステップS1817の次のステップS1819では、シャッタ制御処理を行う。シャッタ制御処理では、ステップS1809で読み出した演出データの中に遮蔽装置246への命令がある場合には、この命令を駆動回路432に出力する。

【2059】

ステップS1819の次のステップS1821では、情報送信処理を行う。情報送信処理では、ステップS1809で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行う。その後、ステップS1803に戻る。

【2060】

図152（b）は、第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部コマンド受信割込処理（ストロブ割込処理）のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が主制御部300からのストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS1901では、主制御部300から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【2061】

図152（c）は、第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部タイマ割込処理のフローチャートである。第1副制御部400は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。第1副制御部タイマ割込処理のステップS2001では、第1副制御部メイン処理のステップS1803において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップS1803において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【2062】

ステップS2001の次のステップS2003では、第1副制御部メイン処理の情報送信処理（ステップS1821）で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、その他演出用乱数値の更新処理等を行う。

【2063】

図152（d）は、第1副制御部メイン処理のステップS1813における画像制御処理のフローチャートである。ステップS2101では、画像データ（後述するムービーデータやテクスチャデータ）の転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436のフレームバッファ1とフレームバッファ2の描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていないフレームバッファに記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM406の転送

10

20

30

40

50

元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

【2064】

ステップS2101の次のステップS2103では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合は(ステップS2103:Yes)、ステップS2105に進み、そうでない場合は(ステップS2103:No)、転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

10

【2065】

ステップS2105では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップS2101でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436のフレームバッファ1または2に表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434は、アトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【2066】

ステップS2105の次のステップS2107では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

20

【2067】

ステップS2107の次のステップS2109では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合は、(ステップS2109:Yes)、ステップS2111に進み、そうでない場合は(ステップS2109:No)、生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【2068】

ステップS2111では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

30

【2069】

続いて、図152に示す第1副制御部メイン処理における演出制御処理(ステップS1809)について説明する。図153(a)は、第1副制御部400のCPU404が実行する演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

【2070】

演出制御処理のステップS2201では、オーバー入賞音出力制御処理を行い、その次のステップS2203では、入賞数表示制御処理を行う。オーバー入賞音出力制御処理及び入賞数表示制御処理の詳細については後述する。ステップS2203の次のステップS2205では、その他の演出制御処理を行う。

40

【2071】

図153(b)は、オーバー入賞音出力制御処理のフローチャートである。まず、オーバー入賞音出力制御処理のステップS2301では、実行中のラウンドの可変入賞口(第1可変入賞口234あるいは第2可変入賞口235)への入賞数を取得する。続いて、ステップS2303では、取得した入賞数が最大入賞数を超過しているか否かを判定し、超過している場合には(ステップS2303:Yes)、ステップS2305に進み、スピーカ120から所定のオーバー入賞音が出力されるように演出データを更新した後、オーバー入賞音出力制御処理を終了する。具体的には、第1副制御部400のCPU404は、ラウンドが開始してから、主制御部300から送信された大入賞口入賞コマンドを受信した数を計数し、その結果をRAM408に更新記憶している。そして、その計数結果が1ラ

50

ウンドにおける最大入賞数（例えば、10個）を超えている場合には、第1副制御部メイン処理のステップS1809で更新した演出データをオーバー入賞音出力される演出データに変更する処理を行う。一方、取得した入賞数が最大入賞数を超えていない場合には（ステップS2303：No）、ステップS2305の処理を実行することなく、オーバー入賞音出力制御処理を終了する。

【2072】

図153（c）は、入賞数表示制御処理のフローチャートである。まず、入賞数表示制御処理のステップS2401では、ラウンドの開始のタイミングであるか否かを判定する。ラウンドの開始のタイミングであるか否かについては、主制御部300から特電役開放コマンドを受信したか否かを判定することにより行われる。ラウンドの開始のタイミングである場合には（ステップS2401：Yes）、ステップS2403に進み、RAM408における大入賞口の入賞数（以下、「副制御部入賞カウンタ」ということがある。）の値をクリアする。なお、クリアされる副制御部入賞カウンタは、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235のうちの開放する可変入賞口に対応する副制御部入賞カウンタの値のみがクリアされ、開放しない可変入賞口に対応する副制御部入賞カウンタの値は維持されたままとなる。なお、いずれの副制御部入賞カウンタの値もクリアするようにしてもよい。一方、ラウンドの開始のタイミングでない場合には（ステップS2401：No）、ステップS2403の処理を実行することなく、ステップS2405に進む。

【2073】

ステップS2405では、ラウンド中であるか否かを判定し、ラウンド中である場合には（ステップS2405：Yes）、ステップS2407に進んで、開放中の可変入賞口（第1可変入賞口234あるいは第2可変入賞口235）に対応する副制御部入賞カウンタの値を取得する。すなわち、開放中の大入賞口の入賞数を取得する。続いて、ステップS2409では、取得した入賞数に応じた表示が行われるように演出データを更新した後、入賞数表示制御処理を終了する。この処理が実行されることにより、大当り遊技のラウンド中において、入賞数に応じた演出表示（例えば、入賞数表示や入賞演出等）が行われる。

【2074】

次に、第2副制御部500の処理について説明する。図154（a）は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。まず、図154（a）のステップS2501では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS2501で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【2075】

ステップS2501の次のステップS2503では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS2505の処理に移行する。ステップS2505では、タイマ変数に0を代入する。

【2076】

ステップS2505の次のステップS2507では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400からコマンドを受信したか否かを判別する。

【2077】

ステップS2507の次のステップS2509では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS2507で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データ（演出可動体224による演出データやランプによる演出データ）をROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【2078】

ステップS2509の次のステップS2511では、ランプ制御処理を行う。例えば、

10

20

30

40

50

第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。

【2079】

ステップS2511の次のステップS2513では、可動体制御処理を行う。例えば、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力する。その後、ステップS2503に戻る。

【2080】

図154(b)は、第2副制御部500のCPU504が実行するコマンド受信割込処理のフローチャートである。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が第1副制御部400からのストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS2601では、第1副制御部400から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【2081】

図154(c)は、第2副制御部500のCPU504が実行するタイマ割込処理のフローチャートである。第2副制御部500は、所定の周期(本実施形態では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。タイマ割込処理のステップS2601では、第2副制御部メイン処理のステップS2503において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。したがって、ステップS2503において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。ステップS2601の次のステップS2603では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【2082】

次に、本実施形態に係るパチンコ機100において実行される演出の具体例について説明する。

【2083】

図155は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【2084】

図155には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【2085】

図155(a)に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。なお、ここでの背景は非表示であるが、後述するデフォルトの背景画像が表示されている。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像(例えば、モードに応じた背景画像等)を表示してもよい。

【2086】

装飾図柄表示装置208には、右上隅に、第4図柄表示領域284が設けられている。第4図柄表示領域284は、図柄変動中(あるいは図柄停止中)か否かを報知するための領域であり、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図1の図柄変動中報知領域、特図2の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が点灯表示されるが、普図の図柄変動中には、その四角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図1の図柄停止中には、丸形の図形が点灯表示されるが、特図1の図柄変動中には、その丸形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図2の図柄停止中には、三角形の図形が点灯表示されるが、特図2の図柄変動中には、その三角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。このように、第4図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様(ここでは形状)も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、第4図

10

20

30

40

50

柄の表示態様や点灯態様や点滅態様を変化させることで、先読み予告を行ってもよい。

【2087】

また、装飾図柄表示装置208には、演出表示領域208dの中央下部に変動アイコン表示領域280が設けられている。

【2088】

さらに、図155に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）である。この非電サポ状態における装飾図柄表示装置208には、変動アイコン表示領域280の左横に特図1の保留アイコン表示領域281が設けられている。また、非電サポ状態における装飾図柄表示装置208の右端には、特図2の保留アイコン表示領域282が設けられる。

【2089】

特図1の保留アイコン表示領域281には、特図1の保留を表す保留アイコンが表示され、特図2の保留アイコン表示領域282には、特図2の保留を表す保留アイコンが表示される。特図1の保留数は、特図1保留ランプ218の点灯数の他、特図1の保留アイコンの数によっても表され、特図2の保留数は、特図2保留ランプ220の点灯数の他、特図2の保留アイコンの数によっても表されている。すなわち、保留アイコンは、主制御部300のRAM308に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図1の保留アイコン表示領域281では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになり、特図2の保留アイコン表示領域282では、保留アイコンが縦並びに表示され、下側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【2090】

図155（a）には、特図1の保留アイコン表示領域281に2つの特図1の保留アイコンh11、h12が表示されており、これら2つの特図1の保留アイコンh11、h12はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図1のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図155（a）では、特図1の保留アイコン表示領域281に4つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【2091】

一方、特図2の保留アイコン表示領域282には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図155に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）であるため、電チューが開きにくく第2特図始動口232への入賞が困難な状態であるためである。なお、特図2の保留アイコン表示領域282、すなわち装飾図柄表示装置208の右端に設けられる保留アイコン表示領域は、実際には領域を画定する線は表示されないが、図155（a）では、領域をわかりやすくするために点線で示してある。なお、領域を画定する線が設けられていてもよいし、保留アイコンが表示される場合に領域を画定する線も表示されるようにしてもよい。また、特図2の保留アイコン表示領域282に4つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

【2092】

本実施形態のパチンコ機100では、制御状態（遊技状態）に応じて、特図1と特図2で入賞しやすい方の特図の保留アイコン表示領域が、変動アイコン表示領域280の左横（演出表示領域208d）に表示され、もう一方の特図の保留アイコン表示領域は右端に表示される。すなわち、制御状態が非電サポ状態である場合には、図155（a）に示すように、特図1の保留アイコン表示領域281が演出表示領域208dに表示され、特図2の保留アイコン表示領域282が右端に表示される。制御状態が電サポ状態である場合には、反対に、特図2の保留アイコン表示領域282が演出表示領域208dに表示され

10

20

30

40

50

、特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が右端に表示される。

【2093】

ここでは不図示であるが、特図 2 の保留アイコンのデフォルトの表示態様は、四角形の無模様かつ白色の表示態様であり、特図 1 の保留アイコンと表示位置が異なるばかりか、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、特図 1 の保留アイコンのデフォルトの表示態様と、特図 2 の保留アイコンのデフォルトの表示態様とが同じであってもよい。

【2094】

本実施形態では、特図の図柄変動表示の開始は、特図表示装置における変動開始→第 4 図柄の点滅開始又は消灯→保留アイコンの移動アニメーション開始又は消去→装飾図柄の変動開始の順で行われるが、この順番は前後してもよい。

10

【2095】

図 1 5 5（b）では、特図 1 の図柄変動表示が開始され、第 1 特図表示装置 2 1 2 における図柄変動が開始され、さらに第 4 図柄の消灯までが行われているが、保留アイコンや装飾図柄に変化は未だ生じていない。

【2096】

図 1 5 5（c）では、特図 1 の保留アイコン h 1 1、h 1 2 の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置にあった保留アイコン（今回の図柄変動の対象保留アイコン）が変動アイコン表示領域 2 8 0 に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコン h 1 2 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置へ向けて移動を開始する。この段階では、装飾図柄の変動表示は開始されていない。

20

【2097】

図 1 5 5（d）では、移動アニメーションが続き、同図（e）では、変動開始前まで第一の保留アイコン h 1 1 であった保留アイコンが変動アイコン表示領域 2 8 0 に到達し、変動アイコン h 0 として表示されるとともに、変動開始前まで第二の保留アイコン h 1 2 であった保留アイコンが第一の保留アイコン h 1 1 の表示位置に到達し、第一の保留アイコン h 1 1 として表示されているが、この段階でも依然として、装飾図柄の変動表示は開始されていない。なお、第 1 特図表示装置 2 1 2 における図柄変動が開始された時点で、それまで第一の保留アイコン h 1 1 であった保留アイコンを変動アイコン h 0 として見てもよいし、それまで第二の保留アイコン h 1 2 であった保留アイコンを第一の保留アイコン h 1 1 として見てもよい。

30

【2098】

そして、図 1 5 5（f）で装飾図柄の変動表示が開始される。

【2099】

装飾図柄の変動表示が開始された装飾図柄表示装置 2 0 8 には、図 1 5 5（g）に示すように、演出ボタン 1 3 6 を有効期間内に押下することを促す操作促進報知画像 1 3 6 P が表示される。この操作促進報知画像 1 3 6 P では、主人公のキャラクタ画像の右横に、演出ボタン 1 3 6 の画像 1 3 6 P 1 と、上記有効期間の残時間を表す残時間表示バー 1 3 6 P 2 が表示されている。装飾図柄の変動表示は、操作促進報知画像 1 3 6 P によって隠されてしまっているが、遊技者は、第 4 図柄 2 8 4 等によって特図が変動中であることを認識することができる。なお、装飾図柄が隠されないように、装飾図柄の表示位置を操作促進報知画像 1 3 6 P とは重ならない位置に移動させるようにしてもよい。

40

【2100】

図 1 5 5（h）に示す残時間表示バー 1 3 6 P 2 では、上記有効期間が減っており、同図（i）では、遊技者が、演出ボタン 1 3 6 を押下している。演出ボタン 1 3 6 が上記有効期間内に押下されると、図 1 5 5（j）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、操作促進報知画像 1 3 6 P に代えてリーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 が表示される。リーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 では、主人公のキャラクタ画像の右横に、「チャンスだ」という文字表示がなされている。

50

【2101】

図155(k)では、リーチ状態突入予告画像2071が消え、装飾図柄の変動表示が視認可能になり、その後、同図(1)に示すようにリーチ状態に突入する。なお、リーチ状態突入予告画像207が表示されても、リーチ状態に突入しない場合もあるが、必ず突入するようにしてもよい。

【2102】

以上説明したように、操作促進報知画像136Pの出現は、現在行われている図柄変動表示に関する予告の契機となる演出に相当する。

【2103】

図155(m)では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281が消えている。なお、第4図柄表示領域284は表示されている。また、これまで左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cそれぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図155(n)では、スーパーリーチ(剣豪リーチ)に発展している。図155(n)に示す装飾図柄表示装置208には、敵役の剣豪の画像が大きく表示され、続く同図(o)に示す装飾図柄表示装置208では、主人公の殿様と敵役の剣豪との決闘シーンのアニメーションが表示されている。

【2104】

なお、リーチ状態突入予告画像2071は、リーチ状態に突入することの予告に留まらず、スーパーリーチまで発展することの予告であってもよい。

【2105】

図156は、図155に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【2106】

図155(o)から続く図156(p)では、決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図156(s)まで続く。図156(s)では、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図(t)では、第4図柄表示領域284を残して一旦全てが非表示になる。なお、非表示に代えてこれまでとは異なる背景画像を表示してもよい。やがて、同図(u)に示すように、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。ここでの背景は、非表示であってもよいし、これまでとは異なる背景画像であってもよい。また、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281の表示は消えたままであり、第4図柄表示領域284のみ表示されている。

【2107】

図156(v)に示す装飾図柄表示装置208では、「装飾7ー装飾7ー装飾7」の15R確変大当たり確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図156(v)に示す特図1の第4図柄(丸形の図形)は点灯している。この図156(v)では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図156(w)では、大当たり遊技開始演出として、大当たりを祝う背景画像(ここでは省略)とともに「確変大当たり」の文字表示がなされている。

【2108】

一方、図155(1)で異なる装飾図柄(実質5R確変大当たり、5R通常大当たり、2R通常大当たりとなる図柄組合せ)でリーチ状態となった場合、図156(t)から続く、別の場合の図156(u')では、「装飾6ー装飾6ー装飾6」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示され、図156(u')に続く図156(v')では、「装飾6ー装飾6ー装飾6」の大当たりの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。そして、図156(v')に続く図156(w')では、大当たり遊技開始演出として、大当たりを祝う背景画像(ここでは省略)とともに「大当たり」の文字表示がなされている。

【2109】

図157は、図156(q)に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【2110】

図157(a)では、図155(o)で開始された決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図157(b)まで続く。図157(b)では、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、同図(c)では、図156(t)と同じく、第4図柄表示領域284を残して一旦全てが非表示になる。やがて、図157(d)では、「装飾7ー装飾6ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が開始される。ここでは、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281の表示が復活し、変動アイコンh0と特図1の第一の保留アイコンh11が表示されている。

【2111】

図157(e)に示す装飾図柄表示装置208では、特図1の第4図柄(丸形の図形)が点灯し、「装飾7ー装飾6ー装飾7」のハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。次いで、特図1の確定表示の期間中に、変動アイコン表示領域280では、変動アイコンh0の消去アニメーションが実行される。同図(f)では、変動アイコンh0の消去アニメーションが開始され、同図(g)でもその消去アニメーションは継続し、同図(h)で変動アイコンh0が完全に消えている。なお、特図1の確定表示が行われる前に、変動アイコンh0の消去アニメーションを実行してもよい。

【2112】

続いて、大当たり遊技について詳しく説明する。

【2113】

図158は、大当たり遊技の開始から終了までの動作について説明するタイミングチャートである。

【2114】

この図158では、上から順番に、特図1の変動状態、特図2の変動状態、第1可変入賞口234の開閉駆動をする大入賞口1ソレノイドの状態、第2可変入賞口235の開閉駆動をする大入賞口2ソレノイドの状態、特図変動時間短縮ステータス、時短の残り回数が示されている。また、図158中、「α」で示された期間は、上述した特図表示確定タイマが設定されることにより、特図表示確定状態である期間を示しており、「β」で示された期間は、上述した当り開始表示タイマが設定されて大当たり(小当たり)開始演出が行われる期間を示しており、「δ」で示された期間は、上述した特電役作動間隔タイマが設定されることにより、残存球検出状態である期間を示しており、「ε」で示された期間は、上述した特電役作動遅延タイマが設定されてラウンド間インターバル演出が行われる期間を示しており、「ζ」で示された期間は、上述した当り終了表示タイマが設定されて大当たり終了演出が行われる期間を示している。また、特図変動時間短縮ステータスは、「0」である場合は特図低確率普図低確率状態(通常遊技状態)であることを示し、「1」である場合は特図低確率普図高確率状態(時短状態)であることを示し、「2」である場合は特図高確率普図高確率状態(確変状態)であることを示している。

【2115】

図158に示すように、ta01のタイミングとなって特図1の図柄変動が開始された後、ta02のタイミングで特図1の図柄変動が終了する。このとき、特図1には、5R通常大当たりとなる図柄(例えば、「特図F」)が停止すると、特図表示確定タイマにより設定された期間(α1)が経過した後、ta03のタイミングで大当たり開始演出が開始され、当り開始表示タイマにより設定された期間(β1)が経過するまでこの大当たり開始演出が行われる。

【2116】

大当たり開始演出が終了してta04のタイミングとなると1ラウンド目が開始され、奇数ラウンドであるので、大入賞口1ソレノイドが駆動して第1可変入賞口234が開放状態となる。その後、第1可変入賞口234への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データ(例えば、「特図F」で大当たりした場合の1ラウンド目に設定される「特電役作動データ1」)によって設定される開放タイマが経過すると、ta05のタイミングで大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234が閉鎖状態となる。

【2117】

すると、t a 0 5のタイミングで特電役作動間隔タイマが設定され、設定された期間（ $\delta 1$ ）が経過してt a 0 6のタイミングとなると1ラウンド目が終了し、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ $\varepsilon 1$ ）が経過してt a 0 7のタイミングとなると2ラウンド目が開始される。本実施形態では、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ $\varepsilon 1$ ）をラウンド間インターバルの期間としている。ここで、ラウンド間インターバルの期間は、同図中Aで示す期間としてもよいし、同図中Bで示す期間としてもよい。すなわち、Aで示す期間は、第1副制御部400が主制御部300から大入賞口閉鎖コマンドを受信してから次のラウンドで大入賞口開放コマンドを受信するまでの期間であり、また、大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234が閉鎖状態となつてから次のラウンドで大入賞口2ソレノイドが駆動して第2可変入賞口235が開放状態となるまでの期間でもある。また、Bで示す期間は、後述する特電役1が作動状態から未作動状態となつてから次のラウンドで特電役2が未作動状態から作動状態となるまでの期間であり、また、主制御部300がラウンド間インターバル開始コマンドを送信可能な構成とした場合には、第1副制御部400が主制御部300からラウンド間インターバル開始コマンドを受信してから次のラウンドで大入賞口開放コマンドを受信するまでの期間でもある。

10

【2118】

t a 0 7のタイミングで2ラウンド目が開始されると、今度は偶数ラウンドであるので、大入賞口2ソレノイドが駆動して第2可変入賞口235が開放状態となる。その後、第2可変入賞口235への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データ（例えば、「特図F」で大当たりした場合の2ラウンド目に設定される「特電役作動データ1」）によって設定される開放タイマが経過すると、t a 0 8のタイミングで大入賞口2ソレノイドの駆動が停止して第2可変入賞口235が閉鎖状態となる。

20

【2119】

すると、t a 0 8のタイミングで特電役作動間隔タイマが設定され、設定された期間（ $\delta 2$ ）が経過してt a 0 9のタイミングとなると2ラウンド目が終了し、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ $\varepsilon 2$ ）が経過してt a 1 0のタイミングとなると3ラウンド目が開始される。以降は、5ラウンド目が終了するまで、上述した動作が繰り返し実行される（t a 1 0～t a 1 6）。

30

【2120】

このようにして大当たり遊技が行われて、t a 1 6のタイミングとなると大当たり終了演出が開始され、当り終了表示タイマにより設定された期間（ $\zeta 1$ ）が経過するまでこの大当たり終了演出が行われる。

【2121】

大当たり終了演出が終了してt a 1 7のタイミングとなると大当たり遊技が終了し、特図1の図柄変動が開始される。このとき、遊技状態は特図低確率普図高確率状態（時短状態）に移行するため、特図変動時間短縮ステータスは、特図の変動短縮が許可される「1」となり、時短回数が「100」に設定される。

【2122】

大当たり遊技の開始タイミングは、特図が停止表示したタイミングであってもよいし、可変入賞口（アタッカ）が最初の開放を開始したタイミングであってもよいし、大入賞口ソレノイドが最初にオンになったタイミングであってもよい。

40

【2123】

一方、大当たり遊技の終了タイミングは、最後に可変入賞口（アタッカ）が「開放」から「閉鎖」になったタイミングであってもよいし、最後に大入賞口ソレノイド信号がオンからオフになったタイミングであってもよい。

【2124】

図159は、大当たり遊技における第1可変入賞口（第1のアタッカー）と第2可変入賞口（第2のアタッカー）の動作タイミングについて説明するタイミングチャートである。

50

【2125】

この図159では、上から順番に、特図1の変動状態、役物連続作動装置及び条件装置の作動状態、第1可変入賞口234の開閉駆動をする大入賞口1ソレノイドの状態、第1可変入賞口234に係る特別電動役物（特電役1）の作動状態、第1可変入賞口234に係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）の設定状態、第1カウントスイッチSW1の有効／無効状態、第2可変入賞口235の開閉駆動をする大入賞口2ソレノイドの状態、第2可変入賞口235に係る特別電動役物（特電役2）の作動状態、第2可変入賞口235に係る特電役入賞検出タイマ（特電役2入賞検出タイマ）の設定状態、第2カウントスイッチSW2の有効／無効状態が示されている。ここで、役物連続作動装置とは、特別電動役物（本実施形態では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235）を連続して作動させることができる特別の装置をいい、条件装置とは、その作動が役物連続作動装置の作動に必要な条件とされている装置で、特定の図柄の組合せが表示され、又は遊技球（役物連続作動装置が作動している時にその入口が開き、又は拡大した大入賞口に入賞したものを除く。）が大入賞口内の特定の領域を通過した場合に作動するものをいうが、本実施形態では、役物連続作動装置も条件装置も作動が開始するタイミングと終了するタイミングが一致するので、同一のタイミングチャートにて表している。

10

【2126】

図159に示すように、特図1が図柄変動し、その後、tb01のタイミングとなって特図1の図柄変動が終了して、15R確変大当たりとなる図柄（例えば、「特図A」）が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（ $\alpha 1$ ）が経過した後、tb02のタイミングで条件装置及び役物連続作動装置が未作動状態から作動状態となる。すなわち、tb02のタイミングで大当たり遊技が開始される。そして、このタイミングで大当たり開始演出が開始され、当たり開始表示タイマにより設定された期間（ $\beta 1$ ）が経過するまでこの大当たり開始演出が行われる。

20

【2127】

大当たり開始演出が終了してtb03のタイミングとなると1ラウンド目が開始され、奇数ラウンドであるので、特電役1が未作動状態から作動状態となる。そして、第1可変入賞口234は、1ラウンド目の開始から開放されるため、大入賞口1ソレノイドもこのときに駆動して第1可変入賞口234が開放状態となる。また、第1カウントスイッチSW1は、特電役1が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過したときにこれを有効に検出し、第1可変入賞口234へ有効に入賞したものと取り扱うことができるようになる。なお、第1カウントスイッチSW1は、ラウンドが開始して最初に第1可変入賞口234が開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態になるようにしてもよい。

30

【2128】

その後、第1可変入賞口234への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データ（例えば、「特図A」で大当たりした場合の1ラウンド目に設定される「特電役作動データ1」）によって設定される開放タイマが経過すると、tb04のタイミングで大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234が閉鎖状態となる。このとき、特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第1可変入賞口234に係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）に所定時間（例えば、3秒）が設定される。この特電役1入賞検出タイマによって設定された期間を第一の有効期間ということがある。本実施形態では、この特電役1入賞検出タイマが設定されている状態では、特電役1が非作動状態となった後も第1カウントスイッチSW1が有効な状態に維持される。なお、特電役1は、第1可変入賞口234が閉鎖状態となった後も、ラウンドが終了するまで、すなわち、特電役作動間隔タイマによって設定された期間（ $\delta 1$ ）が経過するまでは作動状態となっている。

40

【2129】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間（ $\delta 1$ ）が経過してtb05のタイミン

50

グとなると1ラウンド目が終了し、特電役1が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間(ε1)が経過してtb06のタイミングとなると2ラウンド目が開始され、今度は偶数ラウンドであるので、特電役2が未作動状態から作動状態となる。なお、本実施形態では、特電役1と特電役2とが同時に作動することはない。そして、第2可変入賞口235は、2ラウンド目の開始から開放されるため、大入賞口2ソレノイドもこのときに駆動して第2可変入賞口235が開放状態となる。また、第2カウントスイッチSW2は、特電役2が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、第2可変入賞口235に入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過したときにこれを有効に検出し、第2可変入賞口235へ有効に入賞したものと取り扱うことができるようになる。本実施形態では、第2可変入賞口235が開放状態となった後も特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまでは第1カウントスイッチSW1が有効状態となっているので、第2可変入賞口235が開放状態となっていてときに前のラウンドで第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過して入賞と検出される場合がある。なお、第2カウントスイッチSW2は、ラウンドが開始して最初に第2可変入賞口235が開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態になるようにしてもよい。

10

【2130】

その後、特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過すると、tb07のタイミングで、第1カウントスイッチSW1が無効状態となる。

20

【2131】

その後、第2可変入賞口235への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データ(例えば、「特図A」で大当たりした場合の2ラウンド目に設定される「特電役作動データ1」)によって設定される開放タイマが経過すると、tb08のタイミングで大入賞口2ソレノイドの駆動が停止して第2可変入賞口235が閉鎖状態となる。このとき、特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第2可変入賞口235に係る特電役入賞検出タイマ(特電役2入賞検出タイマ)に所定時間(例えば、3秒)が設定される。この特電役2入賞検出タイマによって設定された期間を第二の有効期間ということがある。本実施形態では、この特電役2入賞検出タイマが設定されている状態では、特電役2が非作動状態となった後も第2カウントスイッチSW2が有効な状態に維持される。なお、特電役2は、第2可変入賞口235が閉鎖状態となった後も、ラウンドが終了するまで、すなわち、特電役作動間隔タイマによって設定された期間(δ2)が経過するまでは作動状態となっている。

30

【2132】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間(δ2)が経過してtb09のタイミングとなると2ラウンド目が終了し、特電役2が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間(ε2)が経過してtb10のタイミングとなると3ラウンド目が開始され、今度は奇数ラウンドであるので、特電役1が未作動状態から作動状態となる。そして、第1可変入賞口234は、3ラウンド目の開始から開放されるため、大入賞口1ソレノイドもこのときに駆動して第1可変入賞口234が開放状態となる。また、第1カウントスイッチSW1は、特電役1が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。本実施形態では、第1可変入賞口234が開放状態となった後も特電役2入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまでは第2カウントスイッチSW2が有効状態となっているので、第1可変入賞口234が開放状態となっていてときに前のラウンドで第2可変入賞口235に入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過して入賞と検出される場合がある。本実施形態では、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235とで同じ特電役作動データ(「特電役作動データ1」)を使用しているため、第1可変入賞口234の開放時間と第2可変入賞口235の開放時間とが同じ時間となっているが、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235とでそれぞれ異なる特電役作動データを設定するようにしてもよい

40

50

。また、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235のうち、いずれか一方でのみ使用される特電役作動データが用意されていてもよい。

【2133】

その後、特電役2入賞検出タイマによって設定された期間が経過すると、tb11のタイミングで、第2カウントスイッチSW2が無効状態となる。

【2134】

その後、第1可変入賞口234への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、tb12のタイミングで大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234が閉鎖状態となる。以下、最終ラウンドである15ラウンドが終了するまで、上述した動作が繰り返し行われる。

10

【2135】

次に、本実施形態に係るパチンコ機100において実行される演出の具体例について説明する。

【2136】

図160は、15R特別大当りでの大当り遊技の様子を段階的に示した図であり、図161は、図160に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図であり、図162は、図161に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【2137】

図160には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220及び普図保留ランプ216が示されている。また、図160には、第1アタッカである第1可変入賞口234と、第2アタッカである第2可変入賞口235も示されており、第1可変入賞口234に対応して、第1可変入賞口234への入球数、主制御部入賞カウンタ1、副制御部入賞カウンタ1と、第2可変入賞口235に対応して、第2可変入賞口235への入球数、主制御部入賞カウンタ2、副制御部入賞カウンタ2とが示されている。ここで、入球数は、1ラウンドにおける第1可変入賞口234（第2可変入賞口235）に受け入れられた遊技球の数を示しており、第1カウントスイッチSW1（第2カウントスイッチSW2）を通過したか否かについては問わないものである。また、主制御部入賞カウンタ1及び主制御部入賞カウンタ2は、主制御部300のRAM308で記憶してある、1ラウンドにおける第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への入賞数を示すカウンタである。副制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ2は、副制御部400のRAM308で記憶してある、1ラウンドにおける第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への入賞数を示すカウンタである。副制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ2は、主制御部300からの大入賞口入賞コマンドの受信があったときに計数される。さらに、本実施形態では、図160には、スピーカ120も示されている。

20

30

【2138】

図160(a)には、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「確変大当り」の文字表示がなされている。なお、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281や第4図柄表示領域284の表示は消えている。

40

【2139】

図160(b)では、15ラウンド大当り遊技のうちの最初のラウンドである1ラウンド目が開始される。図160(b)に示す第1可変入賞口234は開放し、第1可変入賞口234が開放状態維持中になる。また、図160(b)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、1Rの文字表示（ラウンド数表示）がなされている。なお、ラウンド数表示は、第1可変入賞口234が開放した後のタイミングで開始されるが、同じタイミングで開始されてもよい。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出としてサボテンを模した埴輪のキャラクタC1が登場し、そのキャラクタC1を含めた1ラウンド目

50

専用の演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置 208 の右上隅には「装飾 7」が表示されている。この「装飾 7」は大当り遊技終了演出が開始されるまで表示され続ける。

したがって、ラウンド間インターバルでも表示され続ける。また、図 160 (b) では、第 1 可変入賞口 234 への 1 つの遊技球が有効に入賞した状態が示されている。なお、「装飾 7」の表示を、ラウンド間インターバルの期間においては消去するようにしてもよい。

【2140】

図 160 (c) でも、第 1 可変入賞口 234 は開放しており、第 1 可変入賞口 234 は開放状態維持中である。また、装飾図柄表示装置 208 の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、1 ラウンド目専用の演出表示も継続している。また、図 160 (c) では、第 1 可変入賞口 234 への 9 つの遊技球が有効に入賞し、さらに、2 つの遊技球が第 1 可変入賞口 234 に受け入れられ、未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していない状態が示されている。

【2141】

図 160 (d) では、主制御部入賞カウンタ 1 が「10」となり、第 1 可変入賞口 234 への入賞数が最大入賞数となったので、第 1 可変入賞口 234 が閉鎖し、第 1 可変入賞口 234 は閉鎖状態維持中になる。一方、装飾図柄表示装置 208 では、依然として、左上隅に 1 R の文字表示がなされるとともに右上隅には「装飾 7」が表示されている。さらに、1 ラウンド目専用の演出表示も継続している。すなわち、図 160 (d) では、残存球検出状態であることが示されている。図 160 (d) に示す、キャラクタ C1 を含めた 1 ラウンド目専用の演出表示の一シーン（輝きの画像 b r の数が異なる一シーン）は、1 ラウンド目のアタッカの開放終了演出に相当する。また、図 160 (d) では、第 1 可変入賞口 234 に受け入れられたが、未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していない 1 つの遊技球（残存球）が第 1 可変入賞口 234 内で転動している様子が示されている。この遊技球は、第 1 可変入賞口 234 への 11 個目の入賞となる遊技球であり、最大入賞数を超えて入賞（オーバー入賞）することとなる遊技球ということができる。

【2142】

やがて、図 160 (e) に示すように、残存球検出状態が終了してラウンド間インターバルとなると、装飾図柄表示装置 208 の左上隅の 1 R の文字表示が消える。このとき、ラウンド間インターバル特有の演出を行うようにしてもよい。本実施形態では、第 1 可変入賞口 234 が閉鎖した後のタイミングでラウンド数表示を消去するようにしたが、第 1 可変入賞口 234 が閉鎖したタイミングでラウンド数表示を消去するようにしてもよい。また、次のラウンド（例えば、2 ラウンド目）が開始するまでラウンド数表示が継続して表示されるようにしてもよい。また、図 160 (e) では、図 160 (d) において第 1 可変入賞口 234 内を転動中の遊技球が未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。なお、本実施形態において、図 160 (e) の期間がラウンド間インターバルであってもよいし、図 160 (d) ~ 同図 (e) に示すキャラクタ C1 を含めた演出表示をラウンド間インターバルの演出と見て、図 160 (d) ~ 同図 (e) の期間をラウンド間インターバルとしてもよい。このように、本実施形態では、装飾図柄表示装置 208 は、大当り遊技における第一のラウンドが終了してから該第一のラウンドの次に開始される第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出を実行可能な第二の演出手段の一例として機能しているということができる。

【2143】

続いて、図 161 (f) では、2 ラウンド目が開始される。同図 (f) に示す第 2 可変入賞口 235 は開放し、第 2 可変入賞口 235 が開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置 208 では、キャラクタ C1 を含めた 2 ラウンド目専用の演出表示（輝きの画像 b r の数が異なっている演出表示）が開始され、装飾図柄表示装置 208 の左上隅には、2 R の文字表示（ラウンド数表示）がなされている。また、図 161 (f) では、第 2 可変入賞

口 2 3 5 への入賞は未だない。一方、図 1 6 1 (f) では、図 1 6 0 (d) において第 1 可変入賞口 2 3 4 内を転動中の遊技球が未だ第 1 カウントスイッチ S W 1 を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。このように、本実施形態では、ラウンド (2 ラウンド目) が開始された後であっても、前のラウンド (1 ラウンド目) において第 1 可変入賞口 2 3 4 に入球した遊技球が未だ入賞となっていない状態となる場合がある。

【 2 1 4 4 】

図 1 6 1 (g) でも、第 2 可変入賞口 2 3 5 は開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、2 ラウンド目専用の演出表示も継続している。また、図 1 6 1 (g) では、第 2 可変入賞口 2 3 5 への 1 つの遊技球が有効に入賞し、さらに、1 つの遊技球が第 2 可変入賞口 2 3 5 に受け入れられ、未だ第 2 カウントスイッチ S W 2 を通過していない状態が示されている。一方、図 1 6 1 (g) では、図 1 6 1 (f) において第 1 可変入賞口 2 3 4 内を転動していた遊技球が第 1 カウントスイッチ S W 1 を通過した様子が示されている。このとき、特電役 1 入賞検出タイマが設定されており、第 1 カウントスイッチ S W 1 への遊技球の通過が有効に取り扱われているので、第 1 可変入賞口 2 3 4 への有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ 1 及び副制御部入賞カウンタ 1 はいずれも 1 1 個目の入賞である「 1 1 」が計数される。そして、第 1 可変入賞口 2 3 4 への 1 1 個目の入賞によりオーバー入賞が発生し、図 1 6 1 (g) に示すように、スピーカ 1 2 0 からは、その旨を報知するオーバー入賞音 (第一のオーバー入賞音) が出力される。

10

20

【 2 1 4 5 】

図 1 6 1 (h) では、特電役 1 入賞検出タイマにより設定された時間が経過し、第 1 カウントスイッチ S W 1 が無効になった様子が示されている。これにより、その後、再び、特電役 1 が作動するまで第 1 カウントスイッチ S W 1 を遊技球が通過しても当該遊技球の第 1 可変入賞口 2 3 4 への入賞は無効と判定されることとなる。なお、第 1 カウントスイッチ S W 1 による遊技球の通過を検出しないようにしてもよい。さらに、第 1 カウントスイッチ S W 1 が無効となっている状態で第 1 カウントスイッチ S W 1 に遊技球が通過した場合には、エラーと判定するようにしてもよい。また、本実施形態では、主制御部入賞カウンタ 1 及び副制御部入賞カウンタ 1 は、次に第 1 可変入賞口 2 3 4 が開放するまで、主制御部 3 0 0 の R A M 3 0 8 及び第 1 副制御部 4 0 0 の R A M 4 0 8 にそれぞれ記憶保持され、第 1 可変入賞口 2 3 4 が再び開放するタイミングでクリアされる。また、図 1 6 1 (h) では、図 1 6 1 (g) に示されたタイミングで第 2 可変入賞口 2 3 5 に入球した遊技球が第 2 カウントスイッチ S W 2 を通過して有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ 2 及び副制御部入賞カウンタ 2 がそれぞれ 2 個目の入賞である「 2 」が計数されるとともに、さらに 1 つの遊技球が第 2 可変入賞口 2 3 5 に受け入れられ、未だ第 2 カウントスイッチ S W 2 を通過していない状態が示されている。

30

【 2 1 4 6 】

続いて、図 1 6 2 (i) では、主制御部入賞カウンタ 2 が「 1 0 」となり、第 2 可変入賞口 2 3 4 への入賞数が最大入賞数となって第 2 可変入賞口 2 3 5 が閉鎖し、その後、残存球検出状態が終了してラウンド間インターバルとなった様子が示されている。図 1 6 2 (i) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅に表示されていた 2 R の文字表示が消えている。また、図 1 6 2 (i) では、第 2 可変入賞口 2 3 5 に受け入れられたが、未だ第 2 カウントスイッチ S W 2 を通過していない 1 つの遊技球 (残存球) が第 2 可変入賞口 2 3 5 内で転動している様子が示されている。この遊技球は、第 2 可変入賞口 2 3 5 への 1 1 個目の入賞となる遊技球であり、オーバー入賞することとなる遊技球ということができる。

40

【 2 1 4 7 】

続いて、図 1 6 2 (j) では、3 ラウンド目が開始される。同図 (j) に示す第 1 可変入賞口 2 3 4 は開放し、第 1 可変入賞口 2 3 4 が開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、キャラクタ C 1 を含めた 3 ラウンド目専用の演出表示 (輝きの画像 b r の

50

数が異なっている演出表示)が開始され、装飾図柄表示装置208の左上隅には、3Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。また、図162(j)では、第1可変入賞口234への入賞は未だない。一方、図162(j)では、図162(i)において第2可変入賞口235内を転動中の遊技球が未だ第2カウントスイッチSW2を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。このように、本実施形態では、ラウンド(3ラウンド目)が開始された後であっても、前のラウンド(2ラウンド目)において第2可変入賞口235に入球した遊技球が未だ入賞となっていない状態となる場合がある。

【2148】

図162(k)でも、第1可変入賞口234は開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置208の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、3ラウンド目専用の演出表示も継続している。また、図162(k)では、1つの遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。一方、図162(k)では、図162(j)において第2可変入賞口235内を転動していた遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過した様子が示されている。このとき、特電役2入賞検出タイマが設定されており、第2カウントスイッチSW2への遊技球の通過が有効に取り扱われているので、第2可変入賞口235への有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ2及び副制御部入賞カウンタ2はいずれも11個目の入賞である「11」が計数される。そして、第2可変入賞口235への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生し、図162(k)に示すように、スピーカ120からは、その旨を報知するオーバー入賞音(第二のオーバー入賞音)が出力される。なお、第1可変入賞口234に対応するオーバー入賞音と第2可変入賞口235に対応するオーバー入賞音とは同じ音声であってもよいし、異なる音声であってもよい。

【2149】

以降、3~15ラウンドも上述した要領で消化される。

【2150】

このように、本実施形態では、スピーカ120は、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球した場合に、オーバー入賞演出を実行可能な第一の演出手段として機能している。

【2151】

また、本実施形態における主制御部300のRAM308や第1副制御部400のRAM408では、可変入賞口234、235毎に入賞数を記憶する領域を分けたので、第1カウントスイッチSW1が有効である期間と第2カウントスイッチSW2が有効である期間とが重複する期間に第1可変入賞口234に遊技球が入賞しても、第1副制御部400が第1可変入賞口234に入賞したと判定できるので、主制御部300からの情報通りに演出を行うことができ、遊技者を安心させることができる場合がある。

【2152】

<第1の変形例>

次に、本実施形態に係るパチンコ機100における第1の変形例について、図163を参照しながら説明する。図163は、15R特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、ラウンド毎の入賞数を表示する様子について段階的に示した図である。

【2153】

図163(b)、同図(c)、同図(e)、同図(f)及び同図(g)は、それぞれ、図160(b)、同図(c)、同図(e)、図161(f)及び同図(g)に対応するものであるが、ラウンド毎の入賞数を示す入賞数表示が装飾図柄表示装置208の右下に表示されている点で異なっている。この入賞数表示は、副制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ2の示すカウンタ値に応じて変化するものであり、入賞演出の一例といえることができる。また、この入賞数表示は、大当り遊技における一のラウンドが開始してから該ラウンドが終了するまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数に応じて変化する入賞

演出の一例ということもできる。

【2154】

この演出例では、図163(e)において、ラウンド数表示は、入賞数表示に最大入賞数である「10」が表示された後のタイミングで消去されることとなる。また、入賞数表示は、ラウンド間インターバルの期間においても継続して表示されている。なお、ラウンド数表示を、入賞数表示と同じタイミングで消去させるようにしてもよいし、入賞数表示をラウンド間インターバルの期間が開始する前に消去させるようにしてもよい。

【2155】

この演出例において、入賞数表示は、第1可変入賞口234への入賞数に対応するものと第2可変入賞口235への入賞数に対応するものの両方を兼用するものである。そのため、図163(f)に示すように、ラウンドが開始して第2可変入賞口235が開放するタイミングで、入賞数表示がクリアされて「0」となり、入賞数表示は、第1可変入賞口234への入賞球数に対応する表示であったものから、第2可変入賞口235への入賞球数に対応する表示であるものとなる。なお、ラウンド数表示の開始のタイミングと入賞数表示がクリアされるタイミングは同じであってもよいし、入賞数表示がクリアされた後のタイミングでラウンド数表示が開始してもよい。また、ラウンド数表示が開始した後のタイミングで入賞数表示がクリアされてもよい。また、入賞数表示の表示態様は数字によって表示するものに限らず、例えば、図柄の表示数によって表してもよいし、文字によって表してもよいし、アイコンの数によって表してもよい。また、入賞数表示を単に数字によって表すものに限らず、例えば、「1GET」、「2GET」等といった文字情報と組み合わせた態様であってもよい。また、本実施形態では、入賞数表示をカウントアップの態様で表示するようにしたが、カウントダウンの態様で表示するようにしてもよい。この演出例では、第1可変入賞口234が開状態から閉状態となった後で、第2可変入賞口235が開状態となった場合について説明したが、第2可変入賞口235が開状態から閉状態となった後で、第1可変入賞口234が開状態となった場合には、第1可変入賞口234が開放するタイミングで、入賞数表示がクリアされて「0」となり、入賞数表示は、第2可変入賞口235への入賞球数に対応する表示であったものから、第1可変入賞口234への入賞球数に対応する表示であるものとなる。

【2156】

このように、装飾図柄表示装置208は、可変入賞手段に入球した遊技球の数に応じて変化する入賞演出を実行可能な第二の演出手段の一例として機能している。

【2157】

<第2の変形例>

次に、本実施形態に係るパチンコ機100における第2の変形例について、図164を参照しながら説明する。図164は、15R特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であって、大当り遊技の開始から可変入賞口への入賞した遊技球の総数に応じた表示をする様子について段階的に示した図である。

【2158】

図164(b)、同図(c)、同図(e)、同図(f)及び同図(g)は、それぞれ、図160(b)、同図(c)、同図(e)、図161(f)及び同図(g)に対応するものであるが、大当り遊技における可変入賞口への入賞総数に対応する表示(入賞総数表示)が装飾図柄表示装置208の右側の中央に表示されている点で異なっている。この演出例では、入賞総数表示として、当該大当り遊技において可変入賞口への入賞により獲得できる賞球の総数(獲得可能総賞球数)と、当該大当り遊技の開始から現在までの間に可変入賞口への入賞により獲得した賞球数(獲得賞球数)とを特定可能な態様での表示を行う。例えば、この演出例では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への1つの遊技球の入賞により獲得できる賞球数は15個であり、1ラウンドにおける最大入賞数が10個であり、15ラウンドの全てにおいて10個の遊技球が可変入賞口234、235に入賞できた場合には、2250個の賞球を獲得することができるので、獲得可能総賞球数の表示として「2250」が表示されるとともに、当該大当り遊技の開始から現在まで

の間に可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 に入賞した遊技球の数に賞球数 1 5 個を乗じた値を、獲得賞球数として表示される。なお、獲得した賞球数ではなく、可変入賞口に入賞した遊技球の数を表示するようにしてもよい。また、この演出例では、オーバー入賞した分については、獲得した賞球数（大当り遊技における可変入賞口への入賞総数）には含めないようにしているが、含めるようにしてもよい。

【2 1 5 9】

この演出例では、図 1 6 4 (e) に示すように、ラウンド間インターバルの期間においても入賞総数表示が継続して行われている。なお、ラウンド間インターバルの期間において入賞総数表示が消去されるようにしてもよい。

【2 1 6 0】

また、この演出例では、上述したようにオーバー入賞した分については、獲得した賞球数には含めないようにしているので、図 1 6 4 (g) では、可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 への遊技球の入賞数は 1 2 個であるのに対し、入賞総数表示は、1 1 個に対応する「1 6 5」が表示されている。このように、本実施形態では、装飾図柄表示装置 2 0 8 は、可変入賞手段が入球容易状態となつてから入球困難状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで変化することが可能な入賞演出を実行可能な第二の演出手段の一例として機能している。なお、オーバー入賞した分も含めて、入賞総数表示を、1 2 個に対応する「1 8 0」としてもよい。また、入賞総数表示の表示態様は数字によって表示するものに限らず、例えば、図柄の表示数によって表してもよいし、文字によって表してもよいし、アイコンの数によって表してもよい。また、入賞数表示を単に数字によって表すものに限らず、例えば、「1 0 0 0 G E T」、「2 0 0 0 G E T」等といった文字情報と組み合わせた態様であってもよい。また、本実施形態では、入賞総数表示をカウントアップの態様で表示するようにしたが、カウントダウンの態様で表示するようにしてもよい。

【2 1 6 1】

なお、この演出例において、オーバー入賞した分について獲得賞球数に含めて表示する場合に、獲得可能総賞球数よりも獲得賞球数の方が多くなるような表示（例えば、「2 2 8 0 / 2 2 5 0 p t」といった表示）がされてもよいし、獲得可能総賞球数を獲得賞球数に合わせて変更するような表示（例えば、本来の獲得可能総賞球数の表示が「2 2 5 0 p t」で、獲得賞球数が「2 2 8 0」である場合には、「2 2 8 0 / 2 2 8 0 p t」といった表示）がなされてもよい。また、この演出例では、獲得賞球数を増加させる表示を行っているが、例えば、獲得可能総賞球数から減少させる表示（例えば、「残り 2 2 5 0 p t」といった表示）がなされてもよい。この場合、オーバー入賞した分を含めないようにしてもよいし、含めるようにしてもよい。ここで、オーバー入賞した分を含めない場合には、大当り遊技の開始から終了までの全てのラウンドでそれぞれ最大入賞数だけ可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 への遊技球の入賞があった場合には、例えば、「残り 0 p t」と表示されることとなる。また、オーバー入賞した分を含める場合には、あるラウンド（例えば、1 5 ラウンド目）が終了するよりも前に「残り 0 p t」と表示される場合があるが、さらに可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 への遊技球の入賞があった場合には、「残り 0 p t」の表示を継続して行うようにしてもよいし、例えば、「残り - 3 0 p t」等のマイナスを用いた表示や、「残り 0 p t + ボーナスポイント 3 0 p t」や「ボーナスポイント 3 0 p t」といったオーバー入賞によって追加して獲得された賞球数が認識できるような表示を行ってもよいし、「残り、大盤振舞中」や「大盤振舞中」といったオーバー入賞したことが認識できるような表示（獲得賞球数が本来獲得できる賞球数よりも多いことを示す表示）が行われるようにしてもよい。

【2 1 6 2】

< 第 3 の変形例 >

次に、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 における第 3 の変形例について、図 1 6 5 を参照しながら説明する。図 1 6 5 は、1 5 R 特別大当りでの大当り遊技における他の表示態様について説明する図であつて、ラウンド毎の入賞数を可変入賞口毎に表示する様子に

ついて段階的に示した図である。

【2163】

図165(b)、同図(c)、同図(e)、同図(f)及び同図(g)は、それぞれ、図160(b)、同図(c)、同図(e)、図161(f)及び同図(g)に対応するものであるが、ラウンド毎の入賞数を示す可変入賞口毎の入賞数表示が装飾図柄表示装置208の右下に表示されている点で異なっている。具体的には、図165(b)に示すように、第1可変入賞口234に対応する入賞数が「上アタッカ」の欄に表示され、第2可変入賞口235に対応する入賞数が「下アタッカ」の欄に表示されている。また、この演出例では、オーバー入賞した分については、入賞数には含めないようにして入賞数表示が行われているが、入賞数に含めて入賞数表示が行われるようにしてもよい。

10

【2164】

この演出例では、図165(e)に示すように、ラウンド間インターバルの期間においても入賞数表示が継続して行われている。なお、ラウンド間インターバルの期間において入賞数表示が消去されるようにしてもよい。

【2165】

また、この演出例では、図165(f)に示すように、2ラウンド目が開始して第2可変入賞口235が開放しても、第1可変入賞口234に対応する入賞数表示は、10個入賞したことを示す「10」となったまま維持され、次に第1可変入賞口234が開放するまで継続する。

【2166】

また、この演出例では、上述したようにオーバー入賞した分については、獲得した賞球数には含めないようにしているので、図165(g)では、第1可変入賞口234への遊技球の入賞数は11個であるのに対し、第1可変入賞口234に対応する入賞数表示は10個入賞したことを示す「10」となったまま維持されている。すなわち、本実施形態では、装飾図柄表示装置208は、可変入賞手段が入球容易状態となってから入球困難状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで変化することが可能な入賞演出を実行可能な第二の演出手段の一例として機能している。なお、オーバー入賞した分も含めて、第1可変入賞口234に対応する入賞数表示を11個入賞したことを示す「11」としてもよい。この演出例では、第1可変入賞口234が開状態から閉状態となった後で、第2可変入賞口235が開状態となった場合について説明したが、第2可変入賞口235が開状態から閉状態となった後で、第1可変入賞口234が開状態となった場合には、第1可変入賞口234が開放しても、第2可変入賞口235に対応する入賞数表示は維持され、次に第2可変入賞口235が開放するまで継続されるものとする。

20

30

【2167】

<第4の変形例>

次に、本実施形態に係るパチンコ機100における第4の変形例について説明する。この変形例では、第1副制御部400のRAM408における副制御部入賞カウンタを第1可変入賞口234に対応するものと第2可変入賞口235に対応するものとで共通で使用している点で、上述した実施形態とは異なっている。

40

【2168】

図166は、15R特別大当りでの大当り遊技における別の実施態様について説明する図であって、ラウンドをまたいで第一の可変入賞口に入賞した場合の様子について段階的に示した図であり、図167は、図166に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図であり、図168は、図167に示す15R特別大当りでの大当り遊技の続きを段階的に示す図である。

【2169】

図166には、上述した実施形態と同様に、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220及び普図保留ランプ216が示されている。また、図166には、

50

第1アタッカである第1可変入賞口234と、第2アタッカである第2可変入賞口235も示されており、第1可変入賞口234に対応して、第1可変入賞口234への入球数、主制御部入賞カウンタ1と、第2可変入賞口235に対応して、第2可変入賞口235への入球数、主制御部入賞カウンタ2とが示されている。また、本実施形態では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の双方に対応する1つの副制御部入賞カウンタが示されており、副制御部400のRAM308に設けられている。副制御部入賞カウンタは、主制御部300からの大入賞口入賞コマンドの受信があったときに計数される。なお、図166では、スピーカ120の図示は省略されている。

【2170】

図166(a)には、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像(ここでは省略)とともに「確変大当り」の文字表示がなされている。なお、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281や第4図柄表示領域284の表示は消えている。

【2171】

図166(b)では、15ラウンド大当り遊技のうちの最初のラウンドである1ラウンド目が開始される。図166(b)に示す第1可変入賞口234は開放し、第1可変入賞口234が開放状態維持中になる。また、図166(b)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、1Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。なお、ラウンド数表示は、第1可変入賞口234が開放した後のタイミングで開始されるが、同じタイミングで開始されてもよい。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出としてサボテンを模した埴輪のキャラクタC1が登場し、そのキャラクタC1を含めた1ラウンド目専用の演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅には「装飾7」が表示されている。この「装飾7」は大当り遊技終了演出が開始されるまで表示され続ける。したがって、ラウンド間インターバルでも表示され続ける。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、ラウンド毎の入賞数を示す入賞数表示が装飾図柄表示装置208の右下に表示されている。この入賞数表示は、副制御部入賞カウンタが示す値に基づいて表示される。また、図166(b)では、第1可変入賞口234への1つの遊技球が有効に入賞した状態が示されており、入賞数表示は「1」となっている。

【2172】

図166(c)でも、第1可変入賞口234は開放しており、第1可変入賞口234は開放状態維持中である。また、装飾図柄表示装置208の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、1ラウンド目専用の演出表示も継続している。また、図166(c)では、第1可変入賞口234への7つの遊技球が有効に入賞し、さらに、1つの遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。したがって、入賞数表示は「7」となっている。

【2173】

図166(d)では、上述したようにして設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、第1可変入賞口234への入賞数が最大入賞数とならない場合であっても第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中となる。一方、装飾図柄表示装置208では、依然として、左上隅に1Rの文字表示がなされるとともに右上隅には「装飾7」が表示されている。さらに、1ラウンド目専用の演出表示も継続している。すなわち、図166(d)では、残存球検出状態であることが示されている。図166(d)に示す、キャラクタC1を含めた1ラウンド目専用の演出表示の一シーン(輝きの画像brの数が異なる一シーン)は、1ラウンド目のアタッカの開放終了演出に相当する。また、図166(d)では、第1可変入賞口234に受け入れられたが、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない1つの遊技球(残存球)が第1可変入賞口234内で転動している様子が示されている。この遊技球は、第1可変入賞口234への8個目の入賞となる遊技球である。すなわち、この演出例における1ラウンド目では、オーバー入賞は発生していないが、入賞数表示は行われているといえる。このように、本実施形態では、装飾図柄表示装置208は、オーバー入賞演出が実

行されない場合であっても入賞演出を実行可能な第二の演出手段の一例として機能している。

【2174】

やがて、図166(e)に示すように、残存球検出状態が終了してラウンド間インターバルとなると、装飾図柄表示装置208の左上隅の1Rの文字表示が消える。このとき、ラウンド間インターバル特有の演出を行うようにしてもよい。本実施形態では、第1可変入賞口234が閉鎖した後のタイミングでラウンド数表示を消去するようにしたが、第1可変入賞口234が閉鎖したタイミングでラウンド数表示を消去するようにしてもよい。また、図166(e)では、図166(d)において第1可変入賞口234内を転動中の遊技球が未だ第1カウントスイッチSW1を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。なお、本実施形態において、図166(e)の期間がラウンド間インターバルであってもよいし、図166(d)～同図(e)に示すキャラクタC1を含めた演出表示をラウンド間インターバルの演出と見て、図166(d)～同図(e)の期間をラウンド間インターバルとしてもよい。

10

【2175】

続いて、図167(f)では、2ラウンド目が開始される。同図(f)に示す第2可変入賞口235は開放し、第2可変入賞口235が開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置208では、キャラクタC1を含めた2ラウンド目専用の演出表示(輝きの画像brの数が異なっている演出表示)が開始され、装飾図柄表示装置208の左上隅には、2Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。このとき、副制御部入賞カウンタの値はクリアされ、入賞数表示も「0」となっている。また、図167(f)では、第2可変入賞口235への入賞は未だない。一方、図167(f)では、図166(d)において第1可変入賞口234内を転動中の遊技球が未だ第1カウントスイッチSW1を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。このように、本実施形態では、ラウンド(2ラウンド目)が開始された後であっても、前のラウンド(1ラウンド目)において第1可変入賞口234に入球した遊技球が未だ入賞となっていない状態となる場合がある。

20

【2176】

図167(g)でも、第2可変入賞口235は開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置208の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、2ラウンド目専用の演出表示も継続している。また、図167(g)では、第2可変入賞口235への入球が未だない状態が示されている。一方、図167(g)では、図167(f)において第1可変入賞口234内を転動していた遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過した様子が示されている。このとき、特電役1入賞検出タイマが設定されており、第1カウントスイッチSW1への遊技球の通過が有効に取り扱われているので、第1可変入賞口234への有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ1は8個目の入賞である「8」が計数されるが、副制御部400では、2ラウンド目が開始してから1つ目の可変入賞口への入賞があったと扱われるため、副制御部入賞カウンタは1個目の入賞である「1」が計数される。そのため、入賞数表示も「1」となっている。

30

【2177】

図167(h)では、特電役1入賞検出タイマにより設定された時間が経過し、第1カウントスイッチSW1が無効になった様子が示されている。これにより、その後、再び、特電役1が作動するまで第1カウントスイッチSW1を遊技球が通過しても当該遊技球の第1可変入賞口234への入賞は無効と判定されることとなる。また、本実施形態では、主制御部入賞カウンタ1は、次に第1可変入賞口234が開放するまで、主制御部300のRAM308に記憶保持され、第1可変入賞口234が再び開放するタイミングでクリアされる。また、図167(h)では、第2可変入賞口235に3つの遊技球が入球し、そのうちの2つの遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過して有効な入賞と取り扱われ、主制御部入賞カウンタ2は「2」が計数されていることが示されている。なお、残りの1つの遊技球は第2カウントスイッチSW2を未だ通過していない状態となっている。

40

50

そして、本実施形態では、上述したように、２ラウンド目が開始してから１つの遊技球が第１カウントスイッチＳＷ１を通過したことで、副制御部入賞カウンタは既に「１」が計数されており、この状態で、２つの遊技球が入賞したため、副制御部入賞カウンタは「３」が計数されることとなり、そのため、入賞数表示も「３」となっている。

【２１７８】

続いて、図１６７（ｉ）では、第２可変入賞口２３５に１０個の遊技球が入球し、そのうちの９つの遊技球が第２カウントスイッチＳＷ２を通過して有効な入賞と取り扱われ、主制御部入賞カウンタ２は「９」が計数されていることが示されている。なお、残りの１つの遊技球は第２カウントスイッチＳＷ２を未だ通過していない状態となっている。そして、副制御部入賞カウンタは、上述したように、２ラウンド目が開始した後での第１カウントスイッチＳＷ１への１つの遊技球の通過を含めて「１０」が計数されており、そのため、入賞数表示も「１０」となっている。しかしながら、主制御部入賞カウンタ２の値は「９」を示しており、２ラウンド目においては、第２可変入賞口２３５への遊技球の入賞数が未だ最大入賞数に達していないため、第２可変入賞口２３５は開放状態が維持されることとなる。すなわち、図１６７（ｉ）では、装飾図柄表示装置２０８における表示上では、入賞数が「１０」を示しているが、未だ２ラウンド目が終了していない様子が示されている。

10

【２１７９】

続いて、図１６７（ｊ）では、主制御部入賞カウンタ２が「１０」となり、第２可変入賞口２３４への入賞数が最大入賞数となったので、第２可変入賞口２３５が閉鎖し、第２可変入賞口２３５は閉鎖状態維持中になる。一方、装飾図柄表示装置２０８では、依然として、左上隅に２Ｒの文字表示がなされるとともに右上隅には「装飾７」が表示されている。さらに、２ラウンド目専用の演出表示も継続している。すなわち、図１６７（ｊ）では、残存球検出状態であることが示されている。図１６７（ｊ）に示す、キャラクタＣ１を含めた２ラウンド目専用の演出表示の一シーン（輝きの画像ｂｒの数が異なる一シーン）は、２ラウンド目のアタッカの開放終了演出に相当する。また、図１６７（ｊ）では、第２可変入賞口２３５への最大入賞数を超えた遊技球の入球はない。また、図１６７（ｊ）では、副制御部入賞カウンタは、上述したように、２ラウンド目が開始した後での第１カウントスイッチＳＷ１への１つの遊技球の通過を含めて「１１」が計数されているが、入賞数表示は「１０」のままである。このように、本実施形態では、２ラウンド目では、第２可変入賞口２３５への遊技球の入賞数は１０であり、実質的なオーバー入賞は発生していないが、２ラウンド目が開始してから第１可変入賞口２３４への１つの遊技球の入賞が発生したため、見た目のオーバー入賞が発生しているということが出来る。なお、この場合に、入賞数表示に「１１」を表示するようにしてもよい。

20

30

【２１８０】

やがて、図１６８（ｋ）に示すように、残存球検出状態が終了してラウンド間インターバルとなると、装飾図柄表示装置２０８の左上隅の２Ｒの文字表示が消える。このとき、ラウンド間インターバル特有の演出を行うようにしてもよい。本実施形態では、第２可変入賞口２３５が閉鎖した後のタイミングでラウンド数表示を消去するようにしたが、第２可変入賞口２３５が閉鎖したタイミングでラウンド数表示を消去するようにしてもよい。なお、本実施形態において、図１６８（ｋ）の期間がラウンド間インターバルであってもよいし、図１６７（ｊ）～図１６８（ｋ）に示すキャラクタＣ１を含めた演出表示をラウンド間インターバルの演出と見て、図１６７（ｊ）～図１６８（ｋ）の期間をラウンド間インターバルとしてもよい。

40

【２１８１】

続いて、図１６８（ｌ）では、３ラウンド目が開始される。同図（ｌ）に示す第１可変入賞口２３４は開放し、第１可変入賞口２３４が開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置２０８では、キャラクタＣ１を含めた３ラウンド目専用の演出表示（輝きの画像ｂｒの数が異なっている演出表示）が開始され、装飾図柄表示装置２０８の左上隅には、３Ｒの文字表示（ラウンド数表示）がなされている。また、図１６８（ｌ）では、第１可変入賞

50

口 2 3 4 への入賞は未だない。

【2 1 8 2】

なお、図 1 6 8 (i ') 及び同図 (j ') は、図 1 6 7 (i) 及び同図 (j) と同様であるが、スピーカ 1 2 0 が示され、オーバー入賞音が出力される点で異なっている。図 1 6 8 (i ') に続き、図 1 6 8 (j ') では、図 1 6 7 (j) を参照して上述したように、実質的なオーバー入賞は発生していないが、副制御部入賞カウンタが「1 1」を示しており、見た目のオーバー入賞が発生した場合には、スピーカ 1 2 0 からオーバー入賞音出力される。なお、実質的なオーバー入賞が発生したときに出力されるオーバー入賞音と、見た目のオーバー入賞が発生したときに出力されるオーバー入賞音とは同じであってもよいし、異ならせるようにしてもよい。また、図 1 6 8 (j ' ') に示すように、入賞数表示を、ラウンドの開始からの可変入賞口への入賞数／最大入賞数（例えば、図 1 6 8 (j ' ') に示す例では、「1 0 / 1 0」）のように表示してもよい。

10

【2 1 8 3】

なお、本実施形態では、見た目のオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞音を出力するようにしたが、例えば、可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 に 1 1 個の遊技球の入球があり、次のラウンドが開始して可変入賞口 2 3 4, 2 3 5 が開放するよりも前の残存球検出状態やラウンド間インターバルの期間においてオーバー入賞が発生（実質的なオーバー入賞が発生）した場合にも、オーバー入賞音を出力するようにしてもよい。ここで、次のラウンドが開始された後に 1 1 個目の遊技球の入賞があった場合、副制御部入賞カウンタの値は第 2 可変入賞口 2 3 5 が開放状態となったときにクリアされるので、1 1 個目の遊技球が次のラウンドが開始された後に入賞した場合には、オーバー入賞音は出力されない。

20

【2 1 8 4】

また、この演出例では、第 1 可変入賞口 2 3 4 が開状態から閉状態となった後で、第 2 可変入賞口 2 3 5 が開状態となった後で第 1 可変入賞口 2 3 4 への入賞が発生した場合について説明したが、第 2 可変入賞口 2 3 5 が開状態から閉状態となった後で、第 1 可変入賞口 2 3 4 が開状態となった後で第 2 可変入賞口 2 3 5 への入賞が発生した場合についても同様にして適用することができることは言うまでもない。

【2 1 8 5】

また、この演出例において、副制御部入賞カウンタを、上述した実施形態のように、第 1 可変入賞口 2 3 4 に対するもの（副制御部入賞カウンタ 1）と、第 2 可変入賞口 2 3 5 に対するもの（副制御部入賞カウンタ 2）とに別々に分けて設けて、それぞれ、第 1 可変入賞口 2 3 4 に入賞した遊技球の数を副制御部入賞カウンタ 1 が計数し、第 2 可変入賞口 2 3 5 に入賞した遊技球の数を副制御部入賞カウンタ 2 が計数するように構成してもよい。この場合において、例えば、2 ラウンド目が開始して第 2 可変入賞口 2 3 5 が閉状態から開状態となると、装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示された入賞数表示は「0」となり、第 2 可変入賞口 2 3 5 に対する入賞数表示が開始されるが、その後に、第 1 カウントスイッチ S W 1 を遊技球が通過して、第 1 可変入賞口 2 3 4 への有効な入賞と扱われた場合には、入賞数表示がカウントアップされて表示されるように構成されてもよい。

30

【2 1 8 6】

< 第 5 の変形例 >

40

次に、本実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 における第 5 の変形例について、図 1 6 9 及び図 1 7 0 を参照しながら説明する。図 1 6 9 は、大当たり遊技における他の表示態様について説明する図であって、可変入賞口に遊技球が入賞する毎に行われる演出表示の様子を段階的に示した図であり、図 1 7 0 (k ') は図 1 6 9 (h) に続く他の表示態様について説明する図であり、図 1 7 0 (l ') は図 1 6 9 (j) に続く他の表示態様について説明する図である。

【2 1 8 7】

図 1 6 9 には、装飾図柄表示装置 2 0 8 が示されており、第 1 可変入賞口 2 3 4 に対応する第 1 可変入賞口 2 3 4 への入球数、主制御部入賞カウンタ 1 と、第 2 可変入賞口 2 3 5 に対応する第 2 可変入賞口 2 3 5 への入球数、主制御部入賞カウンタ 2 とが示されている。

50

る。

【2188】

図169(a)では、大当り遊技における最初のラウンドである1ラウンド目が開始され、第1可変入賞口234が開放した後、第1可変入賞口234に1つの遊技球が入球した様子が示されている。なお、図169(a)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、1Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。なお、ラウンド数表示は、第1可変入賞口234が開放した後のタイミングで開始されてもよいし、同じタイミングで開始されてもよい。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出として、表示画面の左側にボクシンググローブをはめて待機している殿様のキャラクタC2が表示されるとともに、サボテンを模した複数の埴輪のキャラクタC3が表示画面の右側から左側に向かって整列して歩く様子を示す演出表示が行われている。ここで、登場する埴輪のキャラクタC3の数は、最大入賞数と同じ数(例えば、10体)となっている。この埴輪のキャラクタC3は、第1可変入賞口234が開放するラウンド(すなわち、奇数ラウンド)で出現するキャラクタである。

10

【2189】

図169(b)では、第1可変入賞口234への1つの遊技球が有効に入賞し、さらに1つの遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。図169(b)に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1可変入賞口234への遊技球の入賞に対応して、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが先頭(1体目)の埴輪のキャラクタC3に当たるとともに、その旨の「Hit」の効果表示が当該先頭の埴輪のキャラクタC3に重ねて表示されている。なお、「Hit」の効果表示は、埴輪のキャラクタC3とは重ならない位置に表示されてもよいし、「Hit」の効果表示を行わないようにしてもよい。

20

【2190】

その後、図169(c)~同図(d)に示すように、殿様のキャラクタC2にパンチされた先頭の埴輪のキャラクタC3は消去され、後続の複数の埴輪のキャラクタC3が表示画面の左側に向かって(すなわち、殿様のキャラクタC2に向かって)整列して歩く様子の演出表示が行われている。

【2191】

第1可変入賞口234への2個目の入賞から8個目の入賞についても同様の演出が行われ、その後、第1可変入賞口234への9個目の入賞があると、図169(e)に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1可変入賞口234への9個目の入賞に対応して、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが9体目の埴輪のキャラクタC3に当たるとともに、その旨の「Hit」の効果表示が当該9体目の埴輪のキャラクタC3に重ねて表示される。なお、図169(e)では、10個目の遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられたが、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない様子が示されている。

30

【2192】

その後、図169(f)~同図(g)に示すように、殿様のキャラクタC2にパンチされた9体目の埴輪のキャラクタC3は消去され、後続の1体の埴輪のキャラクタC3が殿様のキャラクタC2に向かって歩く様子の演出表示が行われている。

40

【2193】

その後、第1可変入賞口234への10個目の入賞があると、図169(h)に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1可変入賞口234への10個目の入賞に対応して、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが10体目の埴輪のキャラクタC3に当たるとともに、その旨の「Hit」の効果表示が当該10体目の埴輪のキャラクタC3に重ねて表示される。なお、図169(h)では、11個目の遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられたが、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない様子が示されている。なお、第1可変入賞口234は、10個目の入賞があったときに、閉鎖状態となる。

50

【2194】

図169(i)は、残存球検出状態における様子が示されている。図169(i)では、図169(h)において第1可変入賞口234に入球し、第1可変入賞口234内で転動していた遊技球が残存球検出状態である期間において第1カウントスイッチSW1を通過し、主制御部入賞カウンタ1が11個目の入賞である「11」が計数されている様子が示されている。そして、第1可変入賞口234への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生し、装飾図柄表示装置208では、1体の埴輪のキャラクタC3が新たに出現するとともに、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが新たな11体目の埴輪のキャラクタC3に当たると、図169(j)に示すように、当該11体目の埴輪のキャラクタC3が表示画面の右側に吹っ飛び、画面外へ消えていく様子の演出表示が行われる。なお、本実施形態では、図169(i)～同図(j)に示すように、残存球検出状態になると、装飾図柄表示装置208の左上隅に表示されていた1Rのラウンド数表示が消去されるが、ラウンド数表示を消去せず、継続して表示させてもよい。

10

【2195】

その後、ラウンド間インターバルとなると、図169(k)に示すように、装飾図柄表示装置208では、殿様のキャラクタC2が埴輪のキャラクタC3に勝利したことを喜ぶ演出表示が行われる。

【2196】

続いて、図169(l)では、2ラウンド目が開始され、第2可変入賞口234が開放した様子が示されている。なお、図169(l)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、2Rのラウンド数表示が行われている。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出として、表示画面の左側に殿様のキャラクタC2が引き続き表示されるとともに、サボテンを模した複数の埴輪のキャラクタC4が表示画面の右側から左側に向かって整列して歩く様子を示す演出表示が行われている。ここで、登場する埴輪のキャラクタC4の数は、最大入賞数と同じ数（例えば、10体）となっている。この埴輪のキャラクタC4は、第2可変入賞口235が開放するラウンド（すなわち、偶数ラウンド）で出現するキャラクタであり、図169(a)に示される埴輪のキャラクタC3とは、柄が異なっている。

20

【2197】

次に、ラウンド間インターバルにおいて、オーバー入賞が発生したときに行われる演出について図170(k')を参照しながら説明する。

30

【2198】

図170(k1')では、第1可変入賞口234が閉鎖状態となり、残存球検出状態である期間が経過してラウンド間インターバルとなった様子が示されている。そして、図170(k1')では、11個目の遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられたが、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない様子が示されている。なお、図170(k1')に示すように、装飾図柄表示装置208における演出表示の内容は、図169(k)と同様である。

【2199】

図170(k2')では、第1可変入賞口234内で転動していた遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過し、主制御部入賞カウンタ1が11個目の入賞である「11」が計数されている様子が示されている。そして、第1可変入賞口234への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生すると、図170(k2')～同図(k3')に示すように、装飾図柄表示装置208では、大量の小判が収容された千両箱画像C5が表示画面の上方から落下してくる様子の演出表示が行われる。このように、本実施形態では、残存球検出状態の期間においてオーバー入賞が発生した場合と、ラウンド間インターバルの期間においてオーバー入賞が発生した場合とで演出内容が異なっているが、演出内容が一部又は全部同じであってもよい。

40

【2200】

このように、本実施形態では、装飾図柄表示装置208は、ラウンド間インターバル演

50

出の実行中にオーバー入賞演出が開始可能な第一の演出の一例として機能している。

【2201】

次に、次のラウンドが開始した後でオーバー入賞が発生したときに行われる演出について図170(1')を参照しながら説明する。

【2202】

図170(11')では、2ラウンド目が開始され、第2可変入賞口235が開放した様子が示されている。図170(11')では、1ラウンド目で11個目の遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられたが、2ラウンド目が開始して第2可変入賞口235が開放した後になっても、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない様子が示されている。なお、図170(11')に示されるように、装飾図柄表示装置208では、図169(1)と同様の表示が行われている。なお、図170(11')では、第2可変入賞口235に1つの遊技球が入球したが、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。

10

【2203】

その後、図170(12-1')のタイミングで、第1可変入賞口234内で転動していた遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過し、主制御部入賞カウンタ1が11個目の入賞である「11」が計数されるとともに、図170(11')において第2可変入賞口235に入球した遊技球が、第2カウントスイッチSW2を通過し、主制御部入賞カウンタ2が1個目の入賞である「1」が計数される様子が示されている。そして、図170(12-1')に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1可変入賞口234への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生したことによって、殿様のキャラクタC2の上方で「Hit」の効果表示が行われるとともに、第2可変入賞口235への遊技球の入賞に対応して、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが先頭(1体目)の埴輪のキャラクタC4に当たるとともに、その旨の「Hit」の効果表示が当該先頭の埴輪のキャラクタC4に重ねて表示されている。すなわち、図170(12-1')では、第1可変入賞口234へのオーバー入賞に応じた演出と、第2可変入賞口235への入賞に応じた演出が同時に行われていることが示されている。

20

【2204】

また、図170(12-2')では、第1可変入賞口234内で転動していた遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過し、主制御部入賞カウンタ1が11個目の入賞である「11」が計数される一方、図170(11')において第2可変入賞口235に入球した遊技球は、未だ第2カウントスイッチSW2を通過していない様子が示されている。そして、図170(12-2')に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1可変入賞口234への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生したことによって、殿様のキャラクタC2の上方で「Hit」の効果表示が行われるが、先頭の埴輪のキャラクタC4にパンチする演出は行われていない。その後、図170(12-3')に示すように、第2可変入賞口235に入球した遊技球が、第2カウントスイッチSW2を通過して、主制御部入賞カウンタ2が1個目の入賞である「1」が計数されると、これに応じて、装飾図柄表示装置208では、殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出し、そのパンチが先頭(1体目)の埴輪のキャラクタC4に当たるとともに、その旨の「Hit」の効果表示が当該先頭の埴輪のキャラクタC4に重ねて表示される。このように、第1可変入賞口234へのオーバー入賞に応じた演出と、第2可変入賞口235への入賞に応じた演出が前後して行われることもある。

30

40

【2205】

このように、本実施形態では、装飾図柄表示装置208は、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球した場合に、オーバー演出を実行可能な第一の演出手段の一例として機能している。

【2206】

<第6の変形例>

次に、本実施形態に係るパチンコ機100における第6の変形例について、図171～

50

173を参照しながら説明する。第6の変形例は、上述したランクアップボーナスの変形例である。ここで、図171は、15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の開始から終了までの動作について説明するタイミングチャートであり、図172は、15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の様子を段階的に示した図であり、図173は、図172に示す15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技の続きを段階的に示す図である。第6の変形例における大当り遊技では、1ラウンド目～4ラウンド目及び6ラウンド目～8ラウンド目に第1可変入賞口234が開放し、5ラウンド目及び9ラウンド目～15ラウンド目に第2可変入賞口235が開放するように構成されている。

【2207】

最初に、図171を参照して、本実施形態のパチンコ機100で実行される大当り遊技におけるラウンド間での第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の動作タイミングの一例について説明する。

【2208】

この図171では、上から順番に、特図1の変動状態、役物連続作動装置及び条件装置の作動状態、第1可変入賞口234の開閉駆動をする大入賞口1ソレノイドの状態、第1可変入賞口234に係る特別電動役物（特電役1）の作動状態、第1可変入賞口234に係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）の設定状態、第1カウントスイッチSW1の有効／無効状態、第2可変入賞口235の開閉駆動をする大入賞口2ソレノイドの状態、第2可変入賞口235に係る特別電動役物（特電役2）の作動状態、第2可変入賞口235に係る特電役入賞検出タイマ（特電役2入賞検出タイマ）の設定状態、第2

【2209】

図171に示すように、15R大当り（実質8R-RUB）での大当り遊技が開始され、1ラウンド目～7ラウンド目まで第1可変入賞口234の開閉動作が行われ、その後、8ラウンド目で第1可変入賞口234が開放した後、第1可変入賞口234への最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、td01のタイミングで大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234が閉鎖状態となる。このとき、上述した特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第1可変入賞口234に係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）に所定時間（例えば、3秒）が設定される。本実施形態では、この特電役1入賞検出タイマが設定されている状態では、特電役1が非作動状態となった後も第1カウントスイッチSW1が有効な状態に維持される。なお、特電役1は、第1可変入賞口234が閉鎖状態となった後も、ラウンドが終了するまで、すなわち、特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ1）が経過するまで作動状態となっている。

【2210】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ1）が経過してtd02のタイミングとなると8ラウンド目が終了し、特電役1が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ε1）が経過してtd3のタイミングとなると9ラウンド目が開始され、特電役2が未作動状態から作動状態となる。なお、本実施形態においても、特電役1と特電役2とが同時に作動することはない。そして、第2可変入賞口235は、ラウンドの開始から開放されるため、大入賞口2ソレノイドもこのときに駆動して第2可変入賞口235が開放状態となる。また、第2カウントスイッチSW2は、特電役2が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、第2可変入賞口235に入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過したときにこれを有効に検出し、第2可変入賞口235へ有効に入賞したものと取り扱うことができるようになる。なお、本実施形態では、実質8Rの大当りであるので、9ラウンド目～15ラウンド目までの可変入賞口の開放時間はきわめて短く（例えば、0.2秒）、短開放となっており、第2可変入賞口235への遊技球の入賞は殆ど期待できないものとなっている。本実施形態では、第2可変入賞口235が開放状態となった後でも特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまでは

第1カウントスイッチSW1が有効状態となっているので、第2可変入賞口235が開放状態となっているときに前のラウンドで第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過して入賞と検出される場合がある。なお、第2カウントスイッチSW2は、ラウンドが開始して最初に第2可変入賞口235が開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態になるようにしてもよい。

【2211】

その後、第2可変入賞口235への最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、t04のタイミングで大入賞口2ソレノイドの駆動が停止して第2可変入賞口235が閉鎖状態となる。なお、9ラウンド目は、短開放のラウンドであるので、実質的には最大入賞数の遊技球の入賞で第2可変入賞口235が閉鎖状態となることはなく、開放タイマの経過で第2可変入賞口235が閉鎖状態となる。このとき、上述した特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第2可変入賞口235に係る特電役入賞検出タイマ（特電役2入賞検出タイマ）に所定時間（例えば、3秒）が設定される。なお、本実施形態では、特電役作動間隔タイマにより設定される時間は、可変入賞口が短開放のラウンドにあっては、可変入賞口が長開放のラウンド（例えば、上述した8ラウンド目）で設定される時間よりも短い時間（例えば、0.2秒）となっているが、可変入賞口が長開放のラウンドで設定される時間よりも長い時間としてもよい。

【2212】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ2）が経過してtd05のタイミングとなると9ラウンド目が終了し、特電役2が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。なお、本実施形態では、特電役作動遅延タイマにより設定される時間は、可変入賞口が短開放のラウンドにあっては、可変入賞口が長開放のラウンド（例えば、上述した8ラウンド目）で設定される時間よりも短い時間（例えば、0.3秒）となっているが、可変入賞口が長開放のラウンドで設定される時間よりも長い時間としてもよい。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ε2）が経過してtd06のタイミングとなると10ラウンド目が開始され、特電役2が未作動状態から作動状態となる。このとき、第2カウントスイッチSW2は、特電役2が作動状態となるタイミングで有効状態となるように構成されているため、特電役2入賞検出タイマにより設定された時間をカウントする必要がないため、特電役2入賞検出タイマはクリアされ、未設定状態とされる。本実施形態では、9ラウンド目が終了して10ラウンド目が開始した後も特電役1入賞検出タイマによって設定された期間は経過しておらず、2ラウンド以上に亘って第1カウントスイッチSW1が有効とされることとなる。

【2213】

以降は、15ラウンド目が終了するまで、上述した動作が繰り返し実行される（td06～td16）。

【2214】

このようにして大当り遊技が行われて、td16のタイミングとなると大当り終了演出が開始され、当り終了表示タイマにより設定された期間（ζ1）が経過するまでこの大当り終了演出が行われる。

【2215】

大当り終了演出が終了してtd17のタイミングとなると大当り遊技が終了し（役物連続作動装置及び条件装置が作動状態から未作動状態となり）、その後、td18のタイミングで保留されている特図1の図柄変動が開始される。本実施形態では、大当り終了演出が終了して特図1の図柄変動が開始された後も特電役2入賞検出タイマによって設定された期間は経過しておらず、大当り遊技が終了して図柄変動が開始された後においても第2カウントスイッチSW2が有効とされることとなる。

【2216】

その後、特電役2入賞検出タイマによって設定された期間が経過すると、td19のタイミングで、第2カウントスイッチSW2が無効状態となる。

【2217】

次に、具体的演出例について、図172～図173を参照しながら説明する。

【2218】

図172には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220及び普図保留ランプ216が示されている。また、図172には、第1アタッカである第1可変入賞口234と、第2アタッカである第2可変入賞口235も示されており、第1可変入賞口234に対応して、第1可変入賞口234への入球数、主制御部入賞カウンタ1、副制御部入賞カウンタ1と、第2可変入賞口235に対応して、第2可変入賞口235への入球数、主制御部入賞カウンタ2、副制御部入賞カウンタ2とが示されている。また、主制御部入賞カウンタ1及び主制御部入賞カウンタ2は、主制御部300のRAM308で記憶してある、1ラウンドにおける第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への入賞数を示すカウンタである。副制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ2は、副制御部400のRAM308で記憶してある、1ラウンドにおける第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235への入賞数を示すカウンタである。副制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ2は、主制御部300からの大入賞口入賞コマンドの受信があったときに計数される。さらに、本実施形態では、図172には、スピーカ120も示されている。

10

【2219】

図172(a)には、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「ランクアップボーナス」の文字表示がなされている。なお、変動アイコン表示領域280や特図1の保留アイコン表示領域281や第4図柄表示領域284の表示は消えている。

20

【2220】

図172(b)では、15ラウンド大当り（実質8ラウンド大当り）遊技のうちの最初のラウンドである1ラウンド目が開始されている。図172(b)に示す第1可変入賞口234は開放し、第1可変入賞口234が開放状態維持中になる。また、図172(b)に示す装飾図柄表示装置208の右上には、入賞総数表示が表示されている。この演出例におけるランクアップボーナスにおいて、少なくとも大当り遊技の開始した時点では、出玉の期待できるラウンドが4ラウンドまで続くか、8ラウンドまで続くか、15ラウンドまで続くかが遊技者には特定困難であるので、図172(b)では、獲得可能総賞球数としては、少なくとも4ラウンドまでは出玉が期待できるラウンドが継続するとして、600個（可変入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数（15個）×1ラウンドにおける最大入賞数（10個）×ラウンド数（4ラウンド））に対応する「600pt」が表示されている。また、図172(b)では、第1可変入賞口234への1つの遊技球が有効に入賞した状態が示されており、獲得賞球数（15個）に対応する表示「15」が装飾図柄表示装置208の入賞総数表示によって示されている。また、図172(b)に示す装飾図柄表示装置208の下方には、入賞数を示す入賞アイコンが上段に10個、下段に10個の合計20個が整列して表示されている。この入賞アイコンは、可変入賞口234、235に2個の遊技球が入賞する毎に、左上から右に向かって1つずつ表示態様が未入賞の表示態様から入賞済みの表示態様に変化するようになっている。すなわち、これらの20個のアイコンにより、1ラウンド目～4ラウンド目までに可変入賞口234、235に入賞した遊技球の数が示されている。

30

40

【2221】

図172(c)では、4ラウンド目が実行されている様子が示されている。図172(c)に示すように、第1可変入賞口234は開放しており、第1可変入賞口234は開放状態維持中である。また、図172(b)では、第1可変入賞口234への9つの遊技球が有効に入賞し、さらに、1つの遊技球が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。そして、図172(b)では、大当り遊技の開始からの可変入賞口への入賞個数が39個なので、獲得賞球数は

50

39個×15個＝585個となる。そのため、装飾図柄表示装置208では、入賞総数表示として、585個の賞球数に対応する表示「585」が表示されている。また、入賞アイコンは、最右列の下段に表示されたアイコンを除き、表示態様が全て入賞済みの表示態様に変化している。表示態様に変化したアイコンのうちの11個の入賞アイコンは、千両箱の図柄の表示態様となっており、残りの8つの入賞アイコンは、デフォルト（黒丸）の表示態様となっている。この演出例では、入賞済みの表示態様として千両箱の図柄の表示態様に変化した入賞アイコンが多いほど、出玉が期待できるラウンドが4ラウンド目以降も継続する期待度が高いことを示唆することができる。すなわち、15R大当り（実質8R－RUB）や、15R大当り（15R－RUB）の場合には、千両箱の図柄の表示態様に変化しやすくなっている。一方、15R大当り（実質4R－RUB）の場合には、デフォルトの表示態様に変化しやすくなっている。

10

【2222】

図172（d）では、主制御部入賞カウンタ1が「10」となり、第1可変入賞口234の入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中になる。そして、装飾図柄表示装置208では、入賞総数表示として、600個の賞球数に対応する表示「600」が表示されている。また、最右列の下段に表示された入賞アイコンは、未入賞の表示態様から千両箱の図柄の表示態様に変化している。なお、この演出例では、オーバー入賞が発生しても「600」を超えた表示は行われませんが、オーバー入賞数分も加算して表示するようにしてもよい。

【2223】

20

図172（e）は、5ラウンド目が実行されている様子が示されている。5ラウンド目が開始されると、第2可変入賞口235は、例えば、短開放（例えば、0.2秒の開放）を複数回（例えば、10回）行う。そして、装飾図柄表示装置208では、演出ボタン136を模したボタン画像とともに、出玉を期待できるラウンドが5ラウンド目以降も続くのか否かについて遊技者に期待させる旨の「継続なのか」という文字表示（継続可否表示）がなされている。また、演出ボタン136の操作の受付期間の残り時間を表す残時間表示バーも表示されている。なお、15R大当り（実質4R－RUB）による大当り遊技では、第1可変入賞口234又は第2可変入賞口235を1回だけ短開放する動作が5ラウンド目～15ラウンド目においてそれぞれ行われる。

【2224】

30

図173（f）は、5ラウンド目において、第2可変入賞口235により10回の短開放が行われた後、長開放（例えば、17秒の開放）が行われている様子が示されている。すなわち、第2可変入賞口235は開放しており、第2可変入賞口235は開放状態維持中である。また、この演出例では、15R大当り（実質8R－RUB）の大当り遊技であるので、装飾図柄表示装置208では、出玉を期待できるラウンドが5ラウンド目以降も続くことを報知する「そうだ」の文字表示（継続表示）がなされている。これにより、遊技者は、今回の大当りが15R大当り（15R－RUB）及び15R大当り（実質8R－RUB）のいずれかであることを認識することができる場合がある。この継続表示は、演出ボタン136が操作されたタイミング又は演出ボタン136の操作の受付期間が経過したタイミングで実行される。そして、第2可変入賞口235が長開放するタイミングは、予め定められているので、演出ボタン136による操作のタイミングが演出ボタン136の操作の受付期間の経過のタイミングよりもかなり前のタイミングである場合は、第2可変入賞口235の長開放が開始するまで図173（f）に示される継続表示を表示したまま待機する状態となる。なお、15R大当り（実質4R－RUB）による大当り遊技では、後述する「残念。。。という文字表示（終了表示）が行われた後、大当り遊技が終了することとなる。また、上述した継続表示や継続可否表示が行われているときにオーバー入賞が発生した場合には、スピーカ120からオーバー入賞音を出力するようにしてもよいし、出力しないようにしてもよい。

40

【2225】

図173（g）では、5ラウンド目において、継続表示が終了した後の様子が示されて

50

いる。図173(g)では、入賞総数表示の表示内容が変更されている。図173(g)に示されるタイミングでは、少なくとも8ラウンドまで続くことが遊技者に認識可能となるので、獲得可能総賞球数としては、少なくとも8ラウンドまでは出玉が期待できるラウンドが継続するとして、1200個(可変入賞口への1個の遊技球の入賞に対する賞球数(15個)×1ラウンドにおける最大入賞数(10個)×ラウンド数(8ラウンド))に対応する「1200pt」が表示されている。また、図173(g)に示す装飾図柄表示装置208に表示された入賞アイコンは、全て入賞済みの表示態様から未入賞の表示態様に変更されている。これにより、5ラウンド目~8ラウンド目までに可変入賞口234, 235に入賞した遊技球の数を示すことができるようになる。なお、図172(e)に示すように、5ラウンド目において複数回の短開放が行われている期間では、通常では第2可変入賞口235への遊技球の入賞はほとんど期待できないが、仮にこの期間で第2可変入賞口235に遊技球が入賞した場合には、図173(g)における獲得賞球数の表示では、最初から「615/1200pt」と表示してもよいし、「600/1200pt」と表示してもよい。また、図172(d)に示すタイミングですでに1球分のオーバー入賞が発生しており、オーバー入賞した分を獲得賞球数に含めない態様で表示(例えば、「600/600pt」で表示)されている場合において、獲得可能総賞球数が増加する表示(例えば、「600pt」から「1200pt」に変更する表示)を行っても、オーバー入賞した分を含めないで獲得賞球数を表示(例えば、「600/1200pt」の表示)するようにしてもよいし、オーバー入賞した分を含めて獲得賞球数を表示(例えば、「615/1200pt」の表示)するようにしてもよい。あるいは、図172(d)に示すタイミングにおいて、例えば、「615/600pt」といったように、すでにオーバー入賞した分を獲得賞球数に含めている場合には、図173(g)に示すタイミングにおいて、「615/1200pt」と表示されるようにしてもよいし、オーバー入賞を含めず、「600/1200pt」と表示されるようにしてもよい。

【2226】

図173(h)では、8ラウンド目の実行中において、主制御部入賞カウンタ1が「10」となり、第1可変入賞口234の入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖された様子が示されている。そして、装飾図柄表示装置208では、入賞総数表示として、1200個の賞球数に対応する表示「1200」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208に表示された入賞アイコンは、全て入賞済みの表示態様に変化しており、表示態様が変化したアイコンのうちの3つの入賞アイコンは、千両箱の図柄の表示態様となっており、残りの17個の入賞アイコンは、デフォルト(黒丸)の表示態様となっている。すなわち、遊技者には、出玉を期待できるラウンドが9ラウンド目以降も続く期待度が低いことが認識される場合がある。また、図173(h)では、5ラウンド目に第2可変入賞口235が開放されて10個の遊技球が入賞し、その後、第2可変入賞口235が開放状態となっていない、主制御部入賞カウンタ2及び副制御部入賞カウンタ2はいずれもクリアされず、「10」を示したままとなっている。また、図173(h)では、第1可変入賞口234に受け入れられたが、未だ第1カウンスイッチSW1を通過していない1つの遊技球(残存球)が第1可変入賞口234内で転動している様子が示されている。この遊技球h、第1可変入賞口234への11個目の入賞となる遊技球であり、最大入賞数を超えて入賞(オーバー入賞)することとなる遊技球ということができる。

【2227】

8ラウンド目が終了してラウンド間インターバルが開始されると、装飾図柄表示装置208では、上述した図172(e)に示す表示を行った後、図173(i)に示すように、出玉の期待できるラウンドが8ラウンド目で終了したことを示す「残念。。。の文字表示が行われる。これにより、実質8Rのランクアップボーナスであったことを遊技者に認識させることができる場合がある。その後は、第2可変入賞口235を1回だけ短開放する動作が9ラウンド目~15ラウンド目においてそれぞれ行われることとなる。なお、図173(i)では、8ラウンド目において第1可変入賞口234に入球した遊技球が未

だ第1カウントスイッチSW1を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。なお、ラウンド間インターバルの期間において第1カウントスイッチSW1を遊技球が通過してオーバー入賞が発生した場合には、ラウンド間インターバルの期間にオーバー入賞が出力される。

【2228】

図173(j)は、大当り終了演出が行われる様子が示されている。図173(j)に示される装飾図柄表示装置208では、実質8Rのランクアップボーナスだったので、獲得賞球数が1200個であったことを報知する「1200pt GET 確変突入」の文字表示が行われている。一方、図173(j)では、図173(i)において第1可変入賞口234内を転動していた遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過した様子が示されている。このとき、特電役1入賞検出タイマが設定されており、第1カウントスイッチSW1への遊技球の通過が有効に取り扱われているので、第1可変入賞口234への有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ1はいずれも11個目の入賞である「11」が計数される。そして、第1可変入賞口234への11個目の入賞によりオーバー入賞が発生し、図161(g)に示すように、スピーカ120からは、その旨を報知するオーバー入賞音が出力される。このように、オーバー入賞音は、可変入賞口が開放状態であるか閉鎖状態であるかにかかわらず、特電役1入賞検出タイマが設定されている期間である場合には、可変入賞口への遊技球があったときに出力される。なお、本実施形態では、上述した獲得賞球数の表示にオーバー入賞分を含めないようにしているが、オーバー入賞分を含めるようにしてもよい。また、この演出例において、例えば、大当り終了演出の実行中や、図柄変動表示の実行中や、図柄変動が行われておらず保留もない待機状態での演出表示の実行中等、特定の演出の実行中である場合には、オーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。また、オーバー入賞音を出力するためのデータはセットされているが、例えば、他の演出音を出力するためのデータにより上書きされるように構成されてもよい。

【2229】

以上の説明では、第1可変入賞口234へのオーバー入賞が発生したときに行われる演出について説明したが、第2可変入賞口235へのオーバー入賞が発生した場合にも、同様の演出を実行可能であることは言うまでもない。

【2230】

また、上述した実施形態では、オーバー入賞演出は、入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ、特電役2入賞検出タイマ）が設定されている間であれば実行可能に構成されているが、入賞検出タイマが設定されている場合でも所定条件が成立している場合にはオーバー入賞演出が実行されない場合があってもよい。例えば、当り終了コマンドを第1副制御部400が受信した後や、主制御部300で当り終了表示タイマがセットされた後では、入賞検出タイマが設定されている場合でもオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。また、例えば、大当り遊技が終了して変動待ちコマンドを第1副制御部400が受信した後や、主制御部300で当り終了表示タイマがタイムアウトした後では、入賞検出タイマが設定されている場合でもオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。また、大当り遊技が終了してから最初の変動開始コマンドを第1副制御部400が受信した後では、入賞検出タイマが設定されている場合でもオーバー入賞演出を実行しないようにしてもよい。

【2231】

〔第15実施形態〕

次いで、本発明の第15実施形態について説明する。以下、これまで説明した実施形態との相違点を中心に説明する。

【2232】

図174は、アタッカユニット2340の正面を表す図であり、図175は、アタッカユニット2340を背面から見た図である。

【2233】

アタッカユニット 2340 は、第一の可変入賞手段の一例としての第 1 可変入賞口 234a と第二の可変入賞手段の一例としての第 2 可変入賞口 235a とを備え、図 133 に示される第 1 可変入賞口 234 と第 2 可変入賞口 235 に代えて、例えば、遊技盤 200 における遊技領域 124 の右下に取り付けられるものである。

【2234】

アタッカユニット 2340 は、例えば、平板状からなり、遊技盤 200 の前面に取り付けるための取付ベース 2340a と、この取付ベース 2340a の前面に対して所定間隔をあけて取り付けられる装飾部材 2340b とを備えている。

【2235】

取付ベース 2340a には、上端近傍の略中央に方形状の開口が開設されており、この開口を覆うように板状の第一の扉部材 2341a が取り付けられている。第一の扉部材 2341a は、その下端辺が取付ベース 2340a に軸支されており、取付ベース 2340a の後側に取り付けられたソレノイド SOL1 の駆動によって、前方に開閉自在となっている。ソレノイド SOL1 は、上述した各種ソレノイド 332 に含まれるものであり、駆動回路 334 によって駆動される。本実施形態では、上述したようにして第 1 可変入賞口 234a が構成されている。取付ベース 2340a の裏側には、第 1 可変入賞口 234a に入球した遊技球を下方に排出する入賞通路が形成されており、入賞通路の所定位置には、遊技球の通過を検出する第 1 カウントスイッチ SW1 が設けられている。

【2236】

また、取付ベース 2340a と装飾部材 2340b との間には、後述する第 2 可変入賞口 235a が形成されている。以下に、第 2 可変入賞口 235a の構成について、図 176(a) および図 176(b) を参照しながら詳述する。図 176 は、第 2 可変入賞口 235a の内部構造について説明する図であって、図 176(a) は、可変入球手段の一例としての V シャッタ 2352a が閉状態となっていること示す図であり、図 176(b) は、V シャッタ 2352a が開状態となっていることを示す図である。なお、図 176(a) および図 176(b) では、第 2 可変入賞口 235a の内部構造について容易に説明するために、装飾部材 2340b を透過して表している。

【2237】

図 176(a) および図 176(b) に示すように、装飾部材 2340b は、底面 2340c と上面 2340d と側面 2340e とを有する壁面が板面 2340f の裏面から後方に立設されてなる。装飾部材 2340b は、壁面により遊技球が転動可能な第一の転動領域 SP1 と第二の転動領域 SP2 とが形成され、その後方の開放部分は取付ベース 2340a の前面によって閉塞される。

【2238】

第一の転動領域 SP1 は、上方が開放されており、当該開放部分を覆うように板状のシャッタ部材 2351a が取付ベース 2340a に対して奥行き方向に進退自在に設けられている。シャッタ部材 2351a は、ソレノイド SOL2 (図 175 参照) の駆動によって変位可能に構成されている。ソレノイド SOL2 は、上述した各種ソレノイド 332 に含まれるものであり、駆動回路 334 によって駆動される。すなわち、本実施形態では、シャッタ部材 2351a が取付ベース 2340a に対して前方に進出した状態 (閉状態) となっているときは第一の転動領域 SP1 が閉塞されて、遊技球の第一の転動領域 SP1 への進入が阻止され、後方に後退した状態 (開状態) となっているときは第一の転動領域 SP1 が開放されて、遊技球の第一の転動領域 SP1 への進入が許容される。

【2239】

第一の転動領域 SP1 と第二の転動領域 SP2 とを連絡する位置には、遊技球の通過を検出する第 2 カウントスイッチ SW2 が配設されており、第一の転動領域 SP1 に進入した遊技球が、底面 2340c 上を転動して左方向に案内されると、この第 2 カウントスイッチ SW2 を通過する。第 2 カウントスイッチ SW2 は、上述した各種センサ 320 に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路 322 に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部 300 の CPU 304 が第 2 カウントスイッチ SW2 への遊技球

の通過を検出すると、第2可変入賞口235aへの入賞を検知するとともに、当該入賞に基づく賞球を払い出すための処理を行う。

【2240】

第2カウントスイッチSW2を通過した遊技球は、第二の転動領域SP2に案内される。第二の転動領域SP2は、下方にV通路2340gと一般通路2340hとを左右方向に並設し、受け入れた遊技球をいずれかの通路に案内して下方に排出するように構成されている。V通路2340gには、V通過スイッチSW3が配設されており、V通路2340gに案内された遊技球がこのV通過スイッチSW3を通過するように構成されている。このように、V通路2340gは、少なくとも第2可変入賞口235aに進入した遊技球が進入可能な位置に設けられた領域であるといえることができる。V通過スイッチSW3は、上述した各種センサ320に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路322に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部300のCPU304がV通過スイッチSW3への遊技球の通過を検出すると、V通路2340gを遊技球が通過したと判定することができる。また、V通路2340gの上方を覆うように板状のVシャッタ2352aが取付ベース2340aに対して奥行き方向に進退自在に設けられている。Vシャッタ23521aは、ソレノイドSOL3（図175参照）の駆動によって変位可能に構成されている。ソレノイドSOL3は、上述した各種ソレノイド332に含まれるものであり、駆動回路334によって駆動される。すなわち、本実施形態では、図176（a）に示すように、Vシャッタ2352aが取付ベース2340aに対して前方に進出した状態（閉状態）となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が阻止され、第二の転動領域SP2に進入した遊技球は、Vシャッタ2352aの上面を転動して一般通路2340hに案内される。一方、図176（b）に示すように、Vシャッタ2352aが取付ベース2340aに対して後方に後退した状態（開状態）となっているときは、V通路2340gへの遊技球の進入が許容され、第二の転動領域SP2に進入した遊技球は、V通路2340gに案内される。以下の説明において、ソレノイドSOL3を確変作動領域ソレノイドということがある。また、一般通路2340hには、排出球検出スイッチSW4が配設されており、一般通路2340hに案内された遊技球がこの排出球検出スイッチSW4を通過するように構成されている。排出球検出スイッチSW4は、上述した各種センサ320に含まれるものであり、検出信号がセンサ回路322に入力されるように構成されている。本実施形態では、主制御部300のCPU304が排出球検出スイッチSW4への遊技球の通過を検出すると、一般通路2340hを遊技球が通過したことを検知する。

【2241】

本実施形態では、上述したように構成することによって、例えば、第2カウントスイッチSW2の遊技球の通過数と、V通過スイッチSW3および排出球検出スイッチSW4の通過数とで遊技球の第2可変入賞口235aへのイン／アウトを監視することにより、不正にV通路2340gへ遊技球を通過させることを監視することができる場合がある。具体的には、第2可変入賞口235aの第2カウントスイッチSW2により検知された遊技球の数を第2可変入賞口235aに受け入れられた数（IN数）としてカウントし、RAM308に記憶する。一方、V通過スイッチSW3と排出球検出スイッチSW4のそれぞれにより検知された遊技球の数の合計数を、第2可変入賞口235aから排出された数（OUT数）としてカウントし、RAM308に記憶する。そして、これらのIN数とOUT数について、例えば、上述した特電役残存球検出処理において、IN数とOUT数とが一致しているかを確認する処理を実行し、IN数>OUT数の場合には、入賞超過状態と判定し、IN数<OUT数の場合には、排出超過状態と判定することにより入賞エラー判定を行うことができる。不正な行為は、例えば、糸付き球や規定よりもサイズの大きい遊技球（いわゆる、デカ球）を利用した行為等が挙げられる。

【2242】

また、本実施形態では、上述した構成により、第2可変入賞口235aに進入した遊技球のみがV通路2340gに進入可能であって、第1可変入賞口234aに進入した遊技

球は、V通路2340gに進入不可能に構成されている。

【2243】

本実施形態では、例えば、大当り遊技においてV通過スイッチSW3を遊技球が通過したことを条件に、大当り遊技の終了後に特図高確率普図高確率状態（確変状態）に移行し、大当り遊技においてV通過スイッチSW3を遊技球が通過しなかった場合には、大当り遊技の終了後に特図低確率普図高確率状態（時短状態）に移行する構成とすることが可能である。

【2244】

また、例えば、小当り遊技の開始から終了までの間（小当り遊技の期間中）に、第2可変入賞口235aに入球した遊技球がV通過スイッチSW3を通過した場合に、第1可変入賞口234aを所定の特電役動作パターンで開閉させる大当り遊技を行うようにしてもよい。

【2245】

次に、本実施形態のパチンコ機100で実行される大当り遊技におけるラウンド間での第1可変入賞口234a及び第2可変入賞口235aの動作タイミングの一例について、図177を参照しながら説明する。図177は、15R特別大当りでの大当り遊技における第1可変入賞口と第2可変入賞口の動作タイミングについて説明するタイミングチャートである。ここで、15R特別大当りとは、第2可変入賞口235aへの入球が容易となつて、V通過スイッチSW3への遊技球の通過が期待でき、その結果、大当り遊技の終了後に確変状態に移行することが期待できる大当りである。

【2246】

この図177では、上から順番に、役物連続作動装置及び条件装置の作動状態、第1可変入賞口234aの開閉駆動をする大入賞口1ソレノイドの状態、第1可変入賞口234aに係る特別電動役物（特電役1）の作動状態、第1可変入賞口234aに係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）の設定状態、第1カウントスイッチSW1の有効／無効状態、第2可変入賞口235aの開閉駆動をする大入賞口2ソレノイドの状態、第2可変入賞口235に係る特別電動役物（特電役2）の作動状態、第2可変入賞口235aに係る特電役入賞検出タイマ（特電役2入賞検出タイマ）の設定状態、第2カウントスイッチSW2の有効／無効状態、Vシャッタ2352aの開閉駆動をする確変作動領域ソレノイドSOL3の状態、V通過スイッチ（確変作動領域）SW3の有効／無効状態、確変作動領域への遊技球の通過の検出の有無が示されている。

【2247】

図177に示すように、15R特別大当りの大当り遊技が開始された後、tc01のタイミングとなると所定の第1のラウンド（例えば、12ラウンド目）が開始され、特電役1が未作動状態から作動状態となる。そして、第1可変入賞口234aは、ラウンドの開始から開放されるため、大入賞口1ソレノイドもこのときに駆動して第1可変入賞口234aが開放状態となる。また、第1カウントスイッチSW1は、特電役1が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過したときにこれを有効に検出し、第1可変入賞口234aへ有効に入賞したものと取り扱うことができるようになる。

【2248】

その後、第1可変入賞口234aへの上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、tc02のタイミングで大入賞口1ソレノイドの駆動が停止して第1可変入賞口234aが閉鎖状態となる。このとき、上述した特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第1可変入賞口234aに係る特電役入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ）に所定時間（例えば、3秒）が設定される。本実施形態では、この特電役1入賞検出タイマが設定されている状態では、特電役1が非作動状態となった後も第1カウントスイッチSW1が有効な状態に維持される。なお、特電役1は、第1可変入賞口234aが閉鎖状態となった後も、ラウンドが終了するまで、すなわち、特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ1）が経

過するまで作動状態となっている。

【2249】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間（ $\delta 1$ ）が経過して $t c 0 3$ のタイミングとなると第1のラウンドが終了し、特電役1が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ $\varepsilon 1$ ）が経過して $t c 0 4$ のタイミングとなると第1のラウンドに続く第2のラウンド（例えば、13ラウンド目）が開始され、特電役2が未作動状態から作動状態となる。なお、本実施形態では、特電役1と特電役2とが同時に作動することはない。そして、第2可変入賞口235aは、ラウンドの開始から開放されるため、大入賞口2ソレノイドもこのときに駆動して第2可変入賞口235aが開放状態となる。また、第2カウントスイッチSW2は、特電役2が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、第2可変入賞口235aに入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過したときにこれを有効に検出し、第2可変入賞口235aへ有効に入賞したものと取り扱うことができるようになる。本実施形態では、第2可変入賞口235aが開放状態となった後も特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまでは第1カウントスイッチSW1が有効状態となっているので、第2可変入賞口235aが開放状態となるときに前のラウンドで第1可変入賞口234aに入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過して入賞と検出される場合がある。なお、第2カウントスイッチSW2は、ラウンドが開始して最初に第2可変入賞口235aが開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態になるようにしてもよい。特電役2が作動状態となるタイミングで、確変作動領域ソレノイドSOL3が駆動してVシャッタ2352aが開放状態となる。なお、Vシャッタ2352aは、例えば、第一のV開放時間（例えば、1秒）が経過するまで開放状態とされる。また、確変作動領域もVシャッタ2352aが開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。これにより、V通過スイッチ（確変作動領域）SW3を通過したときにこれを有効に検出し、確変作動領域を遊技球が有効に通過したものと取り扱うことができるようになる。なお、このとき、Vシャッタ2352aが開放状態の間に通過した遊技球を有効なものとして確実に検出できるように、第一のV通過有効時間（例えば、1.5秒）が設定される。すなわち、第一のV通過有効時間は、第一のV開放時間よりも長い時間が設定される。なお、本実施形態では、図177に示すように、 $t c 0 4$ のタイミングの後のタイミングで、遊技球が確変作動領域を通過している。

【2250】

その後、特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過すると、 $t c 0 5$ のタイミングで、第1カウントスイッチSW1が無効状態となる。また、上述した第一のV開放時間が経過して $t c 0 5$ のタイミングとなると、確変作動領域SOL3の駆動が停止してVシャッタ2352aが閉鎖状態となる。Vシャッタ2352aは、例えば、第一のV閉鎖時間（例えば、3秒）が経過するまで閉鎖状態が維持される。なお、第1カウントスイッチSW1が無効状態となるタイミングと、確変作動領域SOL3の駆動が停止してVシャッタ2352aが閉鎖状態となるタイミングとは、同じタイミングであってもよい、異なるタイミングであってもよい。

【2251】

その後、第一のV通過有効時間が経過すると、確変作動領域が有効状態から無効状態となる。これにより、確変作動領域に遊技球を不正に通過させることを抑制することができる場合がある。

【2252】

その後、第一のV閉鎖時間が経過して $t c 0 7$ のタイミングとなると、確変作動領域ソレノイドSOL3が再び駆動してVシャッタ2352aが閉鎖状態から開放状態になる。なお、Vシャッタ2352aは、例えば、最大で第二のV開放時間（例えば、20秒）が経過するまで開放状態とされる。また、確変作動領域もVシャッタ2352aが開放状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。確変作動領域は、例えば、最大で第二のV通過有効時間（例えば、20.5秒）が経過するまで有効状態が維持される。

【2253】

その後、第2可変入賞口235への上述した最大入賞数の遊技球の入賞、又は、設定された特電役作動データによって設定される開放タイマが経過すると、tc08のタイミングで大入賞口2ソレノイドの駆動が停止して第2可変入賞口235aが閉鎖状態となる。このとき、特電役作動間隔タイマが設定されるとともに、第2可変入賞口235aに係る特電役入賞検出タイマ（特電役2入賞検出タイマ）に所定時間（例えば、3秒）が設定される。本実施形態では、この特電役2入賞検出タイマが設定されている状態では、特電役2が非作動状態となった後も第2カウントスイッチSW2が有効な状態に維持される。なお、特電役2は、第2可変入賞口235aが閉鎖状態となった後も、ラウンドが終了するまで、すなわち、特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ2）が経過するまで作動状態となっている。また、本実施形態では、tc08のタイミングで、第二のV開放時間が経過していない場合でも、新たに第三のV開放時間（例えば、2.5秒）が設定され、この第三のV開放時間が経過するまでVシャッタ2352aの開放状態が維持される。また、tc08のタイミングで、第二のV通過有効時間が経過していない場合でも、新たに第三のV通過有効時間（例えば、3.5秒）が設定され、この第三のV通過有効時間が経過するまで、確変作動領域が有効な状態に維持される。

10

【2254】

特電役作動間隔タイマによって設定された期間（δ2）が経過してtc09のタイミングとなると第2のラウンドが終了し、特電役2が作動状態から未作動状態になり、特電役作動遅延タイマが設定される。その後、特電役作動遅延タイマにより設定された期間（ε2）が経過してtc10のタイミングとなると第3のラウンドが開始され、特電役1が未作動状態から作動状態となる。そして、第1可変入賞口234aは、第3のラウンドの開始から開放されるため、大入賞口1ソレノイドもこのときに駆動して第1可変入賞口234aが開放状態となる。また、第1カウントスイッチSW1は、特電役1が作動状態となるタイミングで無効状態から有効状態となる。本実施形態では、第1可変入賞口234aが開放状態となった後も特電役2入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまでは第2カウントスイッチSW2が有効状態となっているので、第1可変入賞口234aが開放状態となっていたときに前のラウンドで第2可変入賞口235aに入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2を通過して入賞と検出される場合がある。

20

【2255】

その後、第三のV開放時間が経過してtc11のタイミングとなると、確変作動領域ソレノイドSOL3の駆動が停止してVシャッタ2352aが開放状態から閉鎖状態となる。その後、特電役2入賞検出タイマによって設定された期間が経過すると、tc12のタイミングで、第2カウントスイッチSW2が無効状態となる。そして、その後、第三のV通過有効時間が経過してtc13のタイミングとなると、確変作動領域が有効状態から無効状態となる。

30

【2256】

続いて、第15実施形態のパチンコ機における具体的演出例について説明する。

【2257】

図178は、第15実施形態のパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。以下の図では、括弧書きのアルファベット順に演出が進んでいく様子を示す。なお、本実施形態では、1ラウンド～14ラウンドは第1可変入賞口234aが開放するラウンドであり、15ラウンドは第2可変入賞口235aが開放するラウンドとしているが、第1可変入賞口234aが開放するラウンド、及び、第2可変入賞口235aが開放するラウンドは任意に設定することができる。この演出例では、15R特別大当たりとなった場合の具体的演出例を示している。

40

【2258】

図178(a)に示す装飾図柄表示装置208には、ハズレの装飾図柄の組み合わせである「装飾3－装飾4－装飾1」が確定表示されている。また、特図1の保留を表す第1の特図1保留表示h11、第2の特図1保留表示h12、第3の特図1保留表示h13お

50

よび第4の特図1保留表示h14がいずれもデフォルトの表示態様で表示されている。

【2259】

なお、図178には、第1特図表示装置212や特図1保留ランプ218、および第2特図表示装置214や特図2保留ランプ220も示されている。図178(a)では、特図1の変動表示の保留数が4つあるので、特図1保留ランプ218における4つのランプが点灯している。

【2260】

また、第1特図表示装置212には、ハズレ図柄である「特図I」が停止表示され、第2特図表示装置214には、ハズレ図柄である「特図f」が停止表示されている。そして、装飾図柄表示装置208の右上隅部分には、第1特図表示装置212の表示状態に対応して可変表示する特図1第四図柄t1と、第2特図表示装置214の表示状態に対応して可変表示する特図2第四図柄t2とが表示されている。図178(a)では、特図1第四図柄t1は、第1特図表示装置212に停止表示されている「特図I」に対応して、例えば、ハズレ図柄である白色丸印が停止表示された状態となって表示されている。特図2第四図柄t2は、第2特図表示装置214に停止表示されている「特図f」に対応して、例えば、ハズレ図柄である白色四角印が停止表示された状態となって表示されている。なお、特図1第四図柄t1および特図2第四図柄t2は、図178以下では、説明の便宜のため、停止表示された図柄が認識できる態様で装飾図柄表示装置208に表示されているが、実際には、停止表示された図柄が遊技者に認識困難な態様で表示されている。なお、特図1第四図柄t1および特図2第四図柄t2が遊技者に認識可能な態様で表示されてい

10

20

【2261】

図178(b)では、特図1の保留(第1保留)が消化され、第1の特図1保留表示h11~第3の特図1保留表示h13のみが表示されている。また、図178(b)に示す第1特図表示装置212は図柄変動表示を開始しており、装飾図柄表示装置208でも装飾図柄の変動表示が開始されている。なお、装飾図柄の変動表示において、様々な演出が可能であり、このような装飾図柄の変動表示中に実行される演出は図柄変動演出の一例である。図柄変動演出は、装飾図柄表示装置208における表示に限らず、スピーカ120からの音声出力や、各種ランプ418の点滅等によっても実行可能である。また、図柄変動演出は、先読み予告演出や当該変動における予告演出等を含む場合もある。第1特図表示装置212は、図柄変動表示中には、7セグメントの総てが点灯し、一瞬消灯し、再び7セグメントの総てが点灯する点滅を繰り返す。特図1第四図柄t1も、第1特図表示装置212の図柄変動表示に対応して、例えば、丸印内に表されている色が複数種類に変化する態様で変動表示が行われる。

30

【2262】

その後、図178(c)に示すように、装飾図柄表示装置208では、第1停止および第2停止が行われ、左図柄表示領域208aおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ「装飾4」が停止表示され、リーチ状態が形成される。このとき、リーチ状態となったことを報知する演出を行うようにしてもよい。このようなリーチ状態となったことを報知する演出は、リーチ演出の一例であり、また、図柄変動演出の一例ということもできる。

40

【2263】

その後、図178(d)に示すように、装飾図柄表示装置208では、スーパーリーチに発展する表示が行われる。スーパーリーチ状態となると、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cにそれぞれ表示されていた装飾図柄が、左上隅に小さく表示される。このようなスーパーリーチにおける演出は、スーパーリーチ演出の一例であり、また、図柄変動演出の一例ということもできる。

【2264】

その後、スーパーリーチが終了すると、図178(e)に示すように、装飾図柄表示装置208では、第3停止が行われ、中図柄表示領域208bに「装飾4」が停止表示されて、各装飾図柄が揺れ変動を開始する。すなわち、「装飾4ー装飾4ー装飾4」の装飾図

50

柄の組み合わせで仮停止表示される。

【2265】

その後、図178(f)に示すように、第1特図表示装置212に15R特別大当たり図柄である「特図A」が停止表示されるとともに、特図1第四図柄t1には、第1特図表示装置212に停止表示される「特図A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示される。これに合わせて、装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾4ー装飾4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示（確定表示）され、1回の特図の変動遊技が終了する。

【2266】

第1特図表示装置212に「特図A」が停止表示されると、大当たり遊技が開始され、装飾図柄表示装置208では、図178(g)に示すような大当たり開始演出が実行される。このとき、右打ちを指示する表示も行われている。

10

【2267】

その後、大当たり開始演出が終了して1ラウンド目に移行すると、図178(h)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の1ラウンド目であることが表示される。なお、装飾図柄表示装置208の左上隅には、確定表示された装飾図柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置208の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当たり遊技は、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当たり遊技であるため、装飾図柄表示装置208の左下隅には、その旨の表示である「1回目」の表示が行われている。なお、図178(h)の中央下部には、主制御部300での制御状態が表されており、大当たり遊技の1ラウンド目の制御状態であることが示されている。

20

【2268】

図178(i)は、4ラウンド目における演出内容を示している。図178(i)に示すように、装飾図柄表示装置208では、15ラウンド目において第2可変入賞口235aが長時間開放となってV通過しやすい状態となる大チャンスが到来するか否かを示唆する昇格演出が行われ、その結果、昇格演出に成功した演出内容が実行される。すなわち、確変移行条件が成立しやすい大当たり遊技であることが報知される。なお、図178(i)に示すように、主制御部300は、4ラウンド目の制御状態となっている。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、可変入賞口への遊技球の入賞数が示されており、図178(i)では、第1可変入賞口234aに3つの遊技球が入賞したことが示されている。

30

【2269】

その後、大当たり遊技が進行して、14ラウンド目になると、図178(j)に示すような演出が実行される。すなわち、図178(j)に示すように、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技の14ラウンド目であることの表示が行われるとともに、次のラウンド、すなわち15ラウンド目でV通過を行わせることを促す旨の「次のRでVを狙え」という表示が行われる。これにより、遊技者にV通過を確実に行わせることができる場合がある。なお、図178(j)に示すように、主制御部300は、14ラウンド目の制御状態となっている。また、図178(j)では、第1可変入賞口234aに7つの遊技球が入賞したことが示されている。

40

【2270】

その後、15ラウンド目になると、第2可変入賞口235aが開状態となるとともに、Vシャッタ2352aが開状態となってV通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、図178(k)に示すように、15ラウンド目であることの表示が行われるとともに、V通過させることを促進する旨の「V狙え」という表示が行われる。なお、図178(k)に示すように、主制御部300は、15ラウンド目の制御状態となっている。また、図178(k)に示すように、第2可変入賞口235aへの遊技球の入賞数は0である。

【2271】

そして、図178(l)に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内の確変作動領域への遊技球の通過（V通過）があると、図178(m)に示すように、装飾図柄表示装

50

置 2 0 8 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。すなわち、この確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示は、V 通過があったことに基づいて表示されるものである。なお、図 1 7 8 (m) では、第 2 可変入賞口 2 3 5 a に 1 1 個の遊技球が入賞したことが示されている。すなわち、図 1 7 8 (m) に示されるタイミングでは、オーバー入賞が発生している。

【 2 2 7 2 】

その後、1 5 ラウンド目が終了すると、図 1 7 8 (n) に示すような態様で大当たり遊技の終了演出が行われる。上述した大当たり遊技においては、1 5 ラウンド目に V 通過したことにより、確変移行条件が成立したので、大当たり遊技の終了後に 1 5 0 回の図柄変動表示が行われる間、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行する。そのため、大当たり遊技の終了演出では、確変状態に移行する旨を表す「吉宗モード突入」の表示（確変中演出）が行われる。

10

【 2 2 7 3 】

上述したようにして大当たり遊技が終了すると、確変状態（特図高確率普図高確率状態）に移行し、図 1 7 8 (o) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 において、確変状態である旨の「吉宗モード」の演出が実行されるとともに、大当たりとなる演出表示の内容を説明する「敵を倒すと大当たり」の表示が行われる。このとき、特図 2 の変動表示の保留がなく、特図 1 の変動表示の保留が 3 つであったので、特図 1 の保留（第 1 保留）が消化され、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示が開始されるとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 でも装飾図柄の変動表示が開始される。なお、装飾図柄は、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅において変動表示されている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央上部には、確変状態を実行可能な図柄変動表示の残り回数が表示されており、図柄変動表示が開始される毎に 1 ずつデクリメントされる。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右側には、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1、第 2 の特図 2 保留表示 h 2 2、第 3 の特図 2 保留表示 h 2 3 および第 4 の特図 2 保留表示 h 2 4 が表示されているが、特図 2 の変動表示の保留がないことから、いずれもブランクである旨の表示がなされている。また、大当たり遊技において表示されていた、連荘回数の表示や右打ちを指示する表示も引き続き行われている。

20

【 2 2 7 4 】

その後、第 1 特図表示装置 2 1 2 の図柄変動表示の実行中に、第 2 特図始動口 2 3 2 へ少なくとも 4 つの遊技球の入賞があると、4 つの特図 2 の変動表示が保留される。すると、図 1 7 8 (p) に示すように、特図 2 保留ランプ 2 2 0 における保留ランプが 4 つとも点灯する。併せて、第 1 の特図 2 保留表示 h 2 1 ~ 第 4 の特図 2 保留表示 h 2 4 においてデフォルトの表示態様での保留表示が行われる。

30

【 2 2 7 5 】

図 1 7 9 は、1 5 R 特別大当たりでの大当たり遊技の様子を段階的に示した図である。

【 2 2 7 6 】

図 1 7 9 には、装飾図柄表示装置 2 0 8、第 1 アタッカである第 1 可変入賞口 2 3 4 a と、第 2 アタッカである第 2 可変入賞口 2 3 5 a が示されており、第 1 可変入賞口 2 3 4 a に対応して、第 1 可変入賞口 2 3 4 a への入球数、主制御部入賞カウンタ 1、副制御部入賞カウンタ 1 と、第 2 可変入賞口 2 3 5 a に対応して、第 2 可変入賞口 2 3 5 への入球数、主制御部入賞カウンタ 2、副制御部入賞カウンタ 2 とが示されている。さらに、図 1 7 9 には、スピーカ 1 2 0 も示されている。なお、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普図表示装置 2 1 0、特図 1 保留ランプ 2 1 8、特図 2 保留ランプ 2 2 0 及び普図保留ランプ 2 1 6 については、図示を省略している。

40

【 2 2 7 7 】

図 1 7 9 (a) は、1 5 R 特別大当たりでの大当たり遊技における 1 4 ラウンド目の実行中であることが示されている。図 1 7 9 (a) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当たり遊技の 1 4 ラウンド目であることの表示が行われるとともに、次のラウンド、すなわち 1 5 ラウンド目で V 通過を行わせることを促す旨の「次の R で V を狙え」という表示が行われている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅には、確定表示された装飾図

50

柄の組み合わせが表示されている。また、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、連荘回数が表示されている。今回の大当り遊技は、特図低確率普図低確率状態（通常の遊技状態）から移行した初回の大当り遊技であるため、装飾図柄表示装置 208 の左下隅には、その旨の表示である「1 回目」の表示が行われている。また、特図 1 第四図柄 t 1 には、第 1 特図表示装置 212 に停止表示される「特図 A」に対応する黒色丸印の図柄が停止表示されている。また、図 179 (a) では、第 1 可変入賞口 234 a への 7 つの遊技球が有効に入賞し、さらに、1 つの遊技球が第 1 可変入賞口 234 a に受け入れられ、未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していない状態が示されている。装飾図柄表示装置 208 の右下隅には、可変入賞口への遊技球の入賞数（入賞数表示）が示されており、図 179 (a) では、第 1 可変入賞口 234 a への 7 つの遊技球が入賞したことに对应して「7」が表示されている。

10

【2278】

図 179 (b) では、主制御部入賞カウンタ 1 が「10」となり、第 1 可変入賞口 234 a への入賞数が最大入賞数となったので、第 1 可変入賞口 234 a が閉鎖し、第 1 可変入賞口 234 a は閉鎖状態維持中になる。一方、装飾図柄表示装置 208 では、依然として、14R の文字表示がなされている。すなわち、図 179 (b) では、上述した残存球検出状態であることが示されている。また、副制御部入賞カウンタ 1 の値は「10」であるので、装飾図柄表示装置 208 の右下隅に表示されている入賞数表示は、「10」を示している。図 179 (b) では、第 1 可変入賞口 234 a に受け入れられたが、未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していない 1 つの遊技球（残存球）が第 1 可変入賞口 234 a 内で転動している様子が示されている。この遊技球は、第 1 可変入賞口 234 a への 11 個目の入賞となる遊技球であり、最大入賞数を超えて入賞（オーバー入賞）することとなる遊技球ということができる。

20

【2279】

やがて、図 179 (c) に示すように、残存球検出状態が終了してラウンド間インターバルとなると、装飾図柄表示装置 208 に表示されていた 14R の文字表示が消える。本実施形態では、第 1 可変入賞口 234 a が閉鎖した後のタイミングでラウンド数表示を消去するようにしたが、第 1 可変入賞口 234 a が閉鎖したタイミングでラウンド数表示を消去するようにしてもよい。また、図 179 (c) では、図 179 (b) において第 1 可変入賞口 234 a 内を転動中の遊技球が未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。

30

【2280】

続いて、図 179 (d) では、15 ラウンド目が開始される。図 179 (d) に示す第 2 可変入賞口 235 a は開放し、第 2 可変入賞口 235 a が開放状態維持中になる。また、このとき、V シャッタ 235 2 a が開状態となって V 通過が容易な状態となっている。そして、装飾図柄表示装置 208 では、図 179 (d) に示すように、15 ラウンド目であることの示す 15R の文字表示が行われるとともに、V 通過させることを促進する旨の「V 狙え」という表示も行われる。また、図 179 (d) においても、第 1 可変入賞口 234 a 内を転動中の遊技球が未だ第 1 カウントスイッチ SW1 を通過していないで、依然として転動中であることが示されている。このように、本実施形態においても、ラウンド（15 ラウンド目）が開始された後であっても、前のラウンド（14 ラウンド目）において第 1 可変入賞口 234 a に入球した遊技球が未だ入賞となっていない状態となる場合がある。なお、図 179 (d) では、第 2 可変入賞口 235 a への 1 つの遊技球が入球したが、未だ第 2 カウントスイッチ SW2 を通過していない状態が示されている。

40

【2281】

そして、図 179 (e) に示すように、図 179 (d) に示されるタイミングで第 2 可変入賞口 235 a に入球した遊技球が第 2 カウントスイッチ SW2 を通過した後、V 通過スイッチ SW3 を通過すると、図 179 (f) に示すように、装飾図柄表示装置 208 では、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示が行われる。一方、図 179 (f) では、図 179 (d) において第 1 可変入賞口 234 a 内を転動していた遊技球が第 1 カ

50

ウントスイッチSW1を通過した様子が示されている。このとき、特電役1入賞検出タイマが設定されており、第1カウントスイッチSW1への遊技球の通過が有効に取り扱われているので、第1可変入賞口234aへの有効な入賞と扱われ、主制御部入賞カウンタ1及び副制御部入賞カウンタ1はいずれも11個目の入賞である「11」が計数される。そして、第1可変入賞口234aへの11個目の入賞によりオーバー入賞が発生し、図179(f)に示すように、スピーカ120からは、その旨を報知するオーバー入賞音が出力される。すなわち、図179(f)に示す演出例では、確変作動領域への遊技球の通過により行われる演出(V通過演出)と、第1可変入賞口234aへのオーバー入賞により行われる演出(オーバー入賞演出)とが重畳して行われている様子が示されている。なお、確変作動領域への遊技球の通過のタイミングと、オーバー入賞の発生のタイミングとにより、V通過演出が行われた後でオーバー入賞演出が行われる場合もあるし、オーバー入賞演出が行われた後でV通過演出が行われる場合もあるし、V通過演出とオーバー入賞演出とが同時に開始される場合もある。また、V通過演出の実行中に第1可変入賞口234aへのオーバー入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出を行わないようにしてもよい。また、第2可変入賞口235aに対するオーバー入賞が発生した場合にオーバー入賞演出を実行してもよいことは言うまでもない。

10

【2282】

<他の実施形態>

次に、本発明に適用可能な他の実施形態について、図180及び図181を参照しながら説明する。ここで、図180は、オーバー入賞演出の一例について説明する図であり、図181は、大当たり遊技において電断復電があった場合の様子を段階的に示す図である。

20

【2283】

図180(a-1)では、大当たり遊技における8ラウンド目を実行中である様子が示されており、第1可変入賞口234が開放状態である様子が示されている。また、図180(a-1)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、8Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技演出として埴輪のキャラクタC1が登場し、そのキャラクタC1を含めた大当たり演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅には「装飾7」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、ラウンド毎の最大入賞数と、当該ラウンドが開始してから第1可変入賞口234に入賞した遊技球の数とを示す入賞数表示が表示されている。なお、図180に示す演出例では、スピーカ120も示されている。図180(a-1)では、8ラウンド目において第1可変入賞口234への9つの遊技球が有効に入賞しており、さらに、2つの遊技球(10個目及び11個目)が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。

30

【2284】

その後、第1可変入賞口234への遊技球の入賞が10個となり、第1可変入賞口234への入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中になる。このとき、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球は未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない。その後、残存球検出状態である期間あるいはラウンド間インターバルの期間において、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過してオーバー入賞が発生すると、図180(a-2)に示すように、スピーカ120からオーバー入賞音が出力される。一方、装飾図柄表示装置208では、入賞数表示にオーバー入賞した分の遊技球の数を計数して表示せず、当該ラウンドが開始してから第1可変入賞口234に入賞した遊技球の数として「10/10」が表示されている。

40

【2285】

図180(b-1)では、大当たり遊技における8ラウンド目を実行中である様子が示されており、第1可変入賞口234が開放状態である様子が示されている。また、図180(b-1)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、8Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当たり遊技演出として埴輪

50

のキャラクタC 1が登場し、そのキャラクタC 1を含めた大当り演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅には「装飾7」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、当該大当り遊技の開始から現在までの間に可変入賞口への入賞により獲得した賞球数を特定可能な入賞総数表示が表示されている。すなわち、図180(b-1)では、大当り遊技の開始から現在までの間に第1可変入賞口234に79個の遊技球が入賞しているので、この演出例では、第1可変入賞口234への入賞に対する賞球数が15個で、1ラウンドにおける最大入賞数が10個であるため、獲得した賞球数は1185となり、入賞総数表示としてその旨を示す「1185 pt」が表示されている。そして、図180(b-1)では、8ラウンド目において第1可変入賞口234への9つの遊技球が有効に入賞しており、さらに、2つの遊技球(10個目及び11個目)が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。

10

【2286】

その後、第1可変入賞口234への遊技球の入賞が10個となり、第1可変入賞口234への入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中になる。このとき、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球は未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない。その後、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過してオーバー入賞が発生すると、図180(b-2)に示すように、スピーカ120からオーバー入賞音が出力される。一方、装飾図柄表示装置208では、入賞総数表示にオーバー入賞した分の遊技球の数を計数して表示せず、当該大当り遊技が開始してから第1可変入賞口234に入賞したことにより獲得した賞球の数を1200個として、入賞総数表示としてその旨を示す「1200 pt」が表示されている。

20

【2287】

図180(c-1)では、大当り遊技における8ラウンド目を実行中である様子が示されており、第1可変入賞口234が開放状態である様子が示されている。また、図180(c-1)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、8Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出として埴輪のキャラクタC 1が登場し、そのキャラクタC 1を含めた大当り演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅には「装飾7」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、ラウンド毎の最大入賞数と、当該ラウンドが開始してから第1可変入賞口234に入賞した遊技球の数とを示す入賞数表示が表示されている。図180(c-1)では、8ラウンド目において第1可変入賞口234への9つの遊技球が有効に入賞しており、さらに、2つの遊技球(10個目及び11個目)が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。

30

【2288】

その後、第1可変入賞口234への遊技球の入賞が10個となり、第1可変入賞口234への入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中になる。このとき、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球は未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない。その後、図180(c-2)に示すように、ラウンド間インターバルとなり、装飾図柄表示装置208では、ラウンド間インターバル表示が行われる。このとき、入賞数表示は消去される。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第一のラウンド(8ラウンド目)が終了した場合に、入賞演出(入賞数表示)に換えてラウンド間インターバル演出を開始する第二の演出手段の一例として機能している。また、この演出例では、ラウンド間インターバルにおいて、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過してオーバー入賞が発生し、スピーカ120では、これに応じてオーバー入賞音が出力される。

40

【2289】

このように、本実施形態では、スピーカ120は、ラウンド間インターバル演出の実行

50

中にオーバー入賞演出を開始可能な第一の演出手段の一例として機能しているといえることができる。

【2290】

図181(a)では、大当り遊技における8ラウンド目を実行中である様子が示されており、第1可変入賞口234が開放状態である様子が示されている。また、図181(a)に示す装飾図柄表示装置208の左上隅には、8Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。さらに、装飾図柄表示装置208では、大当り遊技演出として埴輪のキャラクタC1が登場し、そのキャラクタC1を含めた大当り演出が行われている。また、装飾図柄表示装置208の右上隅には「装飾7」が表示されている。また、装飾図柄表示装置208の右下隅には、当該大当り遊技の開始から現在までの間に可変入賞口への入賞により獲得した賞球数を特定可能な入賞総数表示が表示されている。すなわち、図181(a)では、大当り遊技の開始から現在までの間に第1可変入賞口234に79個の遊技球が入賞しているので、この演出例では、第1可変入賞口234への入賞に対する賞球数が15個で、1ラウンドにおける最大入賞数が10個であるため、獲得した賞球数は1185となり、入賞総数表示としてその旨を示す「1185 pt」が表示されている。そして、図181(a)では、8ラウンド目において第1可変入賞口234への9つの遊技球が有効に入賞しており、さらに、2つの遊技球(10個目及び11個目)が第1可変入賞口234に受け入れられ、未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない状態が示されている。

【2291】

その後、第1可変入賞口234への遊技球の入賞が10個となり、第1可変入賞口234への入賞数が最大入賞数となったので、第1可変入賞口234が閉鎖し、第1可変入賞口234は閉鎖状態維持中になる。このとき、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球は未だ第1カウントスイッチSW1を通過していない。その後、11個目に第1可変入賞口234に入球した遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過してオーバー入賞が発生すると、図181(b)に示すように、スピーカ120からオーバー入賞音が出力される。一方、図181(b)に示される装飾図柄表示装置208では、入賞総数表示にオーバー入賞した分の遊技球の数も計数して表示されている。すなわち、当該大当り遊技が開始してから第1可変入賞口234に入賞したことにより獲得した賞球の数を1215個として、入賞総数表示としてその旨を示す「1215 pt」が表示されている。

【2292】

続いて、図181(c)では、9ラウンド目が開始される。同図(c)に示す第1可変入賞口234は開放し、第1可変入賞口234が開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置208では、キャラクタC1を含めた大当り演出表示が継続して行われ、装飾図柄表示装置208の左上隅には、9Rの文字表示(ラウンド数表示)がなされている。また、図181(c)では、第1可変入賞口234への入賞は未だなく、入賞総数表示は「1215 pt」のまま変更されていない。

【2293】

図181(d)では、9ラウンド目が開始された後で、何らかの理由により電断が発生した様子が示されている。電断が発生すると、上述した主制御部メインループ処理の電断処理(ステップS408)が実行されて、I/O310における出力ポートがクリアされるので、第1可変入賞口234を駆動する大入賞口1ソレノイドの駆動が停止し、第1可変入賞口234は開放状態から閉鎖状態となる。

【2294】

図181(e)では、電源が復旧して主制御部電源投入時処理における復帰起動処理が実行されて電断前の状態に復帰した直後の様子が示されている。図181(e)に示す装飾図柄表示装置208では、復帰表示である「電源復旧中」という文字表示がなされている。また、主制御部300では、大当り遊技の制御処理を実行可能に復帰したため、大入賞口1ソレノイドの駆動を再開し、第1可変入賞口234が閉鎖状態から開放状態となる。なお、図181(e)は、9ラウンド目が実行されている様子が示されている。

【2295】

その後、主制御部300から副制御部400への所定のコマンド（例えば、ラウンド間インターバル開始コマンド）が送信されることにより、図181（f）に示すように、装飾図柄表示装置208では、ラウンド間インターバル演出が行われる。なお、大当り遊技の実行中に電断・復電が発生した場合には、副制御部400のRAM408に記憶されている副制御部入賞カウンタのデータはクリアされる。そのため、図181（f）に示すように、電源復旧後の入賞総数表示も「0pt」となる。本実施形態では、電源復旧後は、大当り遊技が終了するまで、可変入賞口への遊技球の入賞があっても入賞総数表示が「0pt」から更新されることはない。また、図181（f）に示すように、電源復旧後は、ラウンド数表示や「装飾7」の表示も行われていない。また、図181（f）では、9ラウンド目の第1可変入賞口234の開放中において、第1可変入賞口234への11個目の遊技球の入球があったが、未だ第1カウンスイッチSW1を通過しておらず、第1可変入賞口234内で転動している様子が示されている。すなわち、この遊技球は、最大入賞数を超えて入賞（オーバー入賞）することとなる遊技球ということができる。

10

【2296】

やがて、図181（g）に示すように、第1可変入賞口234を転動していた遊技球が第1カウンスイッチSW1を通過してオーバー入賞が発生すると、その旨を報知するオーバー入賞音が出力される。

【2297】

なお、本実施形態において、大当り遊技の実行中に電断・復電が発生した場合であっても、副制御部400のRAM408に記憶されている副制御部入賞カウンタのデータはクリアされず、電源復旧後の入賞総数表示が電断前と同様の表示（「1215pt」の表示）が行われるようにしてもよい。

20

【2298】

また、本実施形態では、電断・復電が発生した場合に、副制御部（第1副制御部400、第2副制御部500、装飾図柄表示装置208の制御回路等も含む）の復帰処理が完了していない状態であっても、主制御部300の復帰処理が完了していれば、主制御部300は各種制御が実行可能に構成されている。そのため、電源復旧中であることを示す画面（例えば、「電源復旧中」の表示）が行われていても、主制御部300は、復帰処理が完了していれば各種制御（本実施形態では、大当り制御）が実行可能である。ここで、電源復旧中に大入賞口（第1可変入賞口234、第2可変入賞口）への入賞が検出された場合に、入賞総数表示が電源復旧中に入賞した分も含めて表示されるようにしてもよく、また、電断前と同様の表示がなされるようにしてもよい。

30

【2299】

上述した実施形態では、大当り遊技においてオーバー入賞が発生した場合にオーバー入賞演出を実行する内容について説明したが、小当り遊技においてオーバー入賞が発生した場合にもオーバー入賞演出を実行するようにしてもよい。

【2300】

また、上述した実施形態において、複数の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ120、各種ランプ418、532、542、演出可動体224及び遮蔽装置246のうちの2以上の演出手段）によってオーバー入賞演出が行われるように構成してもよく、この場合において、タイミングによらず入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ、特電役2入賞検出タイマ）が設定されている状態であれば、複数の演出手段によってオーバー入賞演出が行われるようにしてもよい。この場合、複数の演出手段による演出（例えば、「装飾図柄表示装置208によるアニメーション演出（例えば、殿様のキャラクターの決めポーズアニメーション等）」と「スピーカから出力される“キーン”等の効果音」）は、例えば、オーバー入賞演出に対応する表示コマンドと音声の出力とが一对一となるようにデータを管理したり、表示コマンドと音声の出力とを別々に管理して出力タイミングだけを合わせるように構成するなどして、タイミングが同期するように実行されるようにしてもよいし、タイミングが同期していなくてもよい。

40

50

【2301】

また、複数の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ120、各種ランプ418、532、542、演出可動体224及び遮蔽装置246のうちの2以上の演出手段）によってオーバー入賞演出が行われる場合において、入賞検出タイマ（特電役1入賞検出タイマ、特電役2入賞検出タイマ）が設定されていても、タイミングによって一部の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208及びスピーカ120のうちのスピーカ120）のみがオーバー入賞演出（例えば、“キーン”という効果音の出力）を行い、それ以外の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208）についてはオーバー入賞演出（例えば、殿様のキャラクタの決めポーズアニメーション等）を行わないようにしてもよい。

【2302】

より具体的には、ラウンド間インターバルでオーバー入賞が発生した場合は、複数の演出手段によるオーバー入賞演出が実行され、次のラウンドが開始されてから入賞検出タイマが未設定となるまでの間にオーバー入賞が発生した場合は、一部の演出手段によるオーバー入賞演出が実行されてもよいし、ラウンド間インターバルでオーバー入賞が発生した場合は、複数の演出手段のうちの一部の演出手段によるオーバー入賞演出が実行され、次のラウンドが開始されてから入賞検出タイマが未設定となるまでの間にオーバー入賞が発生した場合は、複数の演出手段によるオーバー入賞演出が実行されてもよい。また、例えば、入賞検出タイマが設定されている場合であって、当り終了コマンドを第1副制御部400が受信した後や、主制御部300で当り終了表示タイマがセットされた後でオーバー入賞が発生した場合には、一部の演出手段によるオーバー入賞演出が実行されるようにしてもよい。また、例えば、入賞検出タイマが設定されている場合であって、大当り遊技が終了して変動待ちコマンドを第1副制御部400が受信した後や、主制御部300で当り終了表示タイマがタイムアウトした後でオーバー入賞が発生した場合には、一部の演出手段によるオーバー入賞演出が実行されるようにしてもよい。また、例えば、入賞検出タイマが設定されている場合であって、大当り遊技が終了してから最初の変動開始コマンドを第1副制御部400が受信した後でオーバー入賞が発生した場合には、一部の演出手段によるオーバー入賞演出が実行されるようにしてもよい。また、上記以外でオーバー入賞が発生した場合は、複数の演出手段でオーバー入賞演出が実行されてもよい。なお、これらとは逆の動作を行うものであってもよい。

【2303】

また、複数の演出手段は、2種類以上の演出手段であってもよく、例えば、表示手段、音出力手段、発光手段、演出可動手段等のうちの2種類以上によって演出手段を構成してもよい。ここで、発光手段は、1つの発光体（LEDやランプ）のことであってもよいし、1つの基盤に実装された複数の発光体（LEDやランプ）により構成されていてもよいし、複数の基盤に発光体が一又は複数個ずつ実装され、一つのユニットとして構成されているものでもよい。また、演出可動手段は、扉体や、遊技盤200等に設けられたものであってもよい。ここで、扉体は、内枠（例えば、本体102）を含んでもよく、含んでいなくてもよい。

【2304】

また、複数の演出手段は、2以上の同一の演出手段により構成されてもよく、例えば、遊技盤200に設けられた3つの演出可動手段により構成されてもよい。

【2305】

以上の説明において、オーバー入賞演出を、スピーカ120によるオーバー入賞音の出力と、装飾図柄表示装置208によるオーバー入賞演出表示により実現したが、例えば、ランプ等の発光手段や、演出可動体等の可動部材により実現することも可能である。

【2306】

このように、本実施形態では、第2可変入賞口235が開放状態であるか閉鎖状態であるかによらず、特電役1入賞検出タイマにより設定された期間（第一の有効期間）であれば、第一のオーバー入賞音が出力される場合があるので、遊技者にお得感を与え、遊技の

10

20

30

40

50

興趣を向上させることができる場合がある。

【2307】

以上の記載では、

『第一の演出手段〔例えば、スピーカ120、装飾図柄表示装置208〕と、

第二の演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、

遊技球が入球容易な入球容易状態〔例えば、開放状態〕と、遊技球が入球困難な入球困難状態〔例えば、閉鎖状態〕とに変化可能な可変入賞手段〔例えば、第1可変入賞口234、第2可変入賞口235〕と、

前記可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な通過領域〔例えば、第1通過領域、第2通過領域〕と、

を備えた遊技台であって、

前記可変入賞手段は、前記入球容易状態となった後で、前記通過領域への最大入賞数〔例えば、10個〕の遊技球の通過があった場合に、前記入球困難状態に変化する手段であり、

前記第一の演出手段は、前記最大入賞数を超えて前記可変入賞手段に遊技球が入球した場合に、オーバー入賞演出〔例えば、図164（g）及び図165（g）に示されるオーバー入賞音や、図169（i）～同図（j）に示す新たに出現した埴輪のキャラクタC3に殿様のキャラクタC2がパンチを繰り出す演出表示や、図170（k2'）～同図（k3'）に示す千両箱画像C5が表示画面の上方から落下してくる演出表示〕を実行可能な演出手段であり、

前記第二の演出手段は、前記可変入賞手段に入球した遊技球の数に応じて変化する演出（以下、「入賞演出〔例えば、図163、図165～図168に示す入賞数表示や、図164に示す入賞総数表示〕」という。）を実行可能な演出手段であり、

前記入賞演出は、前記可変入賞手段が前記入球容易状態となってから前記入球困難状態となるまでに該可変入賞手段に入球した遊技球の数が前記最大入賞数に対応する数〔例えば、10〕となるまで変化することが可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【2308】

従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【2309】

また、この遊技台によれば、オーバー入賞演出に気づいた遊技者に優越感を与えることができる場合がある。

【2310】

また、この遊技台によれば、入賞数に応じて変化する演出について、オーバー入賞分については演出に含めないようにすることができるので、遊技者に可変入賞手段への入賞数に関する演出について違和感を感じさせることがなく、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2311】

ここで、第一の演出手段は、スピーカ等の音声の出力により演出を行う手段の他、表示装置等の画像の表示により演出を行う手段や、LED等の発光手段であってもよいし、演出用の可動体といった可動手段であってもよいし、球発射ハンドルや演出ボタンといった遊技者が直接操作する部材を振動させる手段等であってもよい。

【2312】

また、第二の演出手段は、表示装置等の画像の表示により演出を行う手段の他、スピーカ等の音声の出力により演出を行う手段や、LED等の発光手段であってもよいし、演出用の可動体といった可動手段であってもよいし、球発射ハンドルや演出ボタンといった遊技者が直接操作する部材を振動させる手段等であってもよい。

【2313】

また、第一の演出手段と第二の演出手段とは、異なる種類の演出手段であってもよいし、同じ種類の演出手段であってもよい。また、第一の演出手段と第二の演出手段とが同一の演出手段（例えば、第一の演出手段も第二の演出手段も表示手段により実現）であってもよい。

【2314】

また、オーバー入賞演出は、オーバー入賞ではない入賞を示す演出（例えば、1～10個目の遊技球が可変入賞手段に入賞したときに実行される演出）とは異なってもよいし、同じであってもよい。

【2315】

また、第二の演出手段は、オーバー入賞演出が実行されている期間にオーバー入賞演出や入賞演出とは異なる第三の演出を実行可能な手段であり、第三の演出とは、オーバー入賞を示す演出であってもよいし、第三の演出が、電断・復電が発生する前の大当たり遊技が実行されている期間に実行可能な演出であってもよい。

【2316】

また、オーバー入賞演出が実行されている期間における入賞演出は、電断・復電が発生した後の大当たり遊技の実行期間において実行可能な演出であってもよい。

【2317】

また、オーバー入賞が1つだけあった場合の演出と、オーバー入賞が2つだけあった場合の演出とは、同じであってもよいし、異なってもよい。また、オーバー入賞数に応じて演出内容をそれぞれ異ならせてもよいし、全てのオーバー入賞数において同じ演出であってもよい。

【2318】

また、オーバー入賞数が所定の数（例えば、1回の大当たりの遊技において90個以上、一のラウンドにおいて6個以上）となった場合は、エラーと判定してもよい。このとき、遊技者や遊技店に報知するようにしてもよい。

【2319】

また、可変入賞手段は、入球容易状態と入球困難状態とにのみ変化可能なものであってもよいし、入球容易状態及び入球困難状態以外の状態にも変化可能なものであってもよい。また、可変入賞手段は、入球容易状態と入球困難状態とに必ず変化するものであってもよいし、入球容易状態と入球困難状態とに変化しない場合があってもよい。

【2320】

また、通過領域は、可変入賞手段に入球した遊技球のみ通過可能なものであってもよいし、可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も通過可能なものであってもよい。また、通過領域は、可変入賞手段に入球した遊技球が必ず通過するものであってもよいし、可変入賞手段に入球した遊技球が通過しない場合があってもよい。

【2321】

また、第一の演出手段は、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球した場合にのみオーバー入賞演出を実行可能なものであってもよいし、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球した場合以外にもオーバー入賞演出を実行可能なものであってもよい。また、第一の演出手段は、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球した場合にオーバー入賞演出を必ず実行するものであってもよいし、最大入賞数を超えて可変入賞手段に遊技球が入球してもオーバー入賞演出を実行しない場合があってもよい。

【2322】

また、第二の演出手段は、入賞演出のみを実行可能なものであってもよいし、入賞演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、第二の演出手段は、入賞演出を必ず実行するものであってもよいし、入賞演出を実行しない場合があってもよい。

【2323】

また、入賞演出は、可変入賞手段が入球容易状態となってから入球困難状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで変化することのみが可能なものであってもよいし、可変入賞手段が入球容易状態となってから入球困難

10

20

30

40

50

状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで変化すること以外にも可能なものであってもよい。また、入賞演出は、可変入賞手段が入球容易状態となつてから入球困難状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで必ず変化するものであってもよいし、可変入賞手段が入球容易状態となつてから入球困難状態となるまでに可変入賞手段に入球した遊技球の数が最大入賞数に対応する数となるまで変化しない場合があってもよい。

【2324】

また、『前記第二の演出手段は、前記オーバー入賞演出が実行されない場合であっても前記入賞演出を実行可能な演出手段である〔例えば、図166に示すように、1ラウンド目において入賞した遊技球の数が最大入賞数よりも少なくてもオーバー入賞音を出力しない場合であっても入賞数表示が行われている〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【2325】

ここで、第二の演出手段は、オーバー入賞演出が実行されない場合であっても入賞演出のみ実行可能なものであってもよいし、オーバー入賞演出が実行されない場合であっても入賞演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、第二の演出手段は、オーバー入賞演出が実行されない場合であっても入賞演出を必ず実行するものであってもよいし、オーバー入賞演出が実行されない場合であっても入賞演出を実行しない場合があってもよい。

20

【2326】

また、『大当り遊技を実行可能な遊技制御手段〔例えば、主制御部300のCPU304〕を備え、

前記入賞演出は、前記大当り遊技における一のラウンドが開始してから該ラウンドが終了するまでに前記可変入賞手段に入球した遊技球の数に応じて変化する演出である〔例えば、図163や図165に示される入賞数表示〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2327】

この遊技台によれば、ラウンド中において入賞した遊技球の数を容易に把握することができる場合がある。

30

【2328】

また、『大当り遊技を実行可能な遊技制御手段〔例えば、主制御部300のCPU304〕を備え、

前記入賞演出は、前記大当り遊技が開始してから前記大当り遊技が終了するまでに前記可変入賞手段に入球した遊技球の数に応じて変化する演出である〔例えば、図164に示される入賞総数表示〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2329】

この遊技台によれば、大当り遊技中に可変入賞手段に入賞した遊技球の数を容易に把握することができる場合がある。

40

【2330】

また、『前記第二の演出手段は、前記大当り遊技における第一のラウンドが終了してから該第一のラウンドの次に開始される第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出〔例えば、図160(e)や図170(k1')~同図(k3')や図180(c-2)等)に示されるラウンド間インターバル演出〕を実行可能な演出手段であり、

前記オーバー入賞演出は、前記ラウンド間インターバル演出の実行中に開始可能な演出である〔例えば、図170(k2')に示すように、ラウンド間インターバル演出の実行

50

中にオーバー入賞があると、千両箱画像 C 5 が表示画面の上方から落下してくる様子の演出表示が行われる」、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2331】

この遊技台によれば、ラウンド間インターバル演出中にオーバー入賞があったことを演出することで、遊技者にお得感を与えて遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2332】

ここで、第二の演出手段は、大当り遊技における第一のラウンドが終了してから第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出のみを実行可能なものであってもよいし、大当り遊技における第一のラウンドが終了してから第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、第二の演出手段は、大当り遊技における第一のラウンドが終了してから第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出を必ず実行するものであってもよいし、大当り遊技における第一のラウンドが終了してから第二のラウンドが開始されるまでの期間で、ラウンド間インターバル演出を実行しない場合があってもよい。

【2333】

また、オーバー入賞演出は、ラウンド間インターバル演出の実行中にのみ開始可能なものであってもよいし、ラウンド間インターバル演出の実行中以外にも開始可能なものであってもよい。また、オーバー入賞演出は、ラウンド間インターバル演出の実行中に必ず開始するものであってもよいし、ラウンド間インターバル演出の実行中に開始しない場合があってもよい。

【2334】

また、『前記第二の演出手段は、前記第一のラウンドが終了した場合に、前記入賞演出に換えて前記ラウンド間インターバル演出を開始する演出手段である〔例えば、図180(c-2)に示すように、ラウンド間インターバル演出が行われるとき、入賞数表示が消去される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2335】

この遊技台によれば、ラウンドが移行することを容易に認識することができるようになる場合がある。

【2336】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100〕である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2337】

また、以上の記載では、

『音出力手段〔例えば、スピーカ120〕と、

第一のアタッカ〔例えば、第1可変入賞口234(第2可変入賞口235)〕と、

第二のアタッカ〔例えば、第2可変入賞口235(第1可変入賞口234)〕と、

前記第一のアタッカに入球した遊技球が通過可能な第一の通過領域〔例えば、第1通過領域〕と、

を備えた遊技台であって、

前記第一のアタッカは、開状態となった後で、前記第一の通過領域への第一の最大入賞数〔例えば、10個〕の遊技球の通過があった場合に、閉状態となるアタッカであり、

前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態に変化してから第一の有効期間〔例えば、特電役1入賞検出タイマによって設定される時間(例えば、3秒)〕が経過するまで

10

20

30

40

50

、前記第一の通過領域への遊技球の通過が有効とされるように構成されており、

前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態となり、続いて前記第二のアタッカが前記開状態に変化した後で、前記第一の有効期間が経過するまでに遊技球が前記第一の通過領域を通過することで、前記音出力手段により第一のオーバー入賞音が出力される場合がある〔例えば、図161(g)に示されるように、1ラウンド目において第1可変入賞口234に入球した11個目の遊技球が2ラウンド目が開始された後で入賞となり、オーバー入賞音がスピーカ120から出力される〕、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【2338】

従来の遊技台によれば、音出力手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、音出力手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【2339】

また、この遊技台によれば、第二のアタッカの開閉状態にかかわらず、第一の有効期間であれば第一のオーバー入賞音出力される場合があるので、遊技者にお得感を与え、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2340】

ここで、第一の通過領域は、第一のアタッカに入球した遊技球のみが通過可能なものであってもよいし、第一のアタッカに入球した遊技球以外の遊技球も通過可能なものであってもよい。また、第一の通過領域は、第一のアタッカに入球した遊技球が必ず通過するのであってもよいし、第一のアタッカに入球した遊技球が通過しない場合があってもよい。

【2341】

また、第一のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第二のアタッカが開状態に変化した後で、第一の有効期間が経過するまでに遊技球が第一の通過領域を通過することで、音出力手段により第一のオーバー入賞音が必ず出力されるように構成されてもよいし、第一のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第二のアタッカが開状態に変化した後で、第一の有効期間が経過するまでに遊技球が第一の通過領域を通過することで、音出力手段により第一のオーバー入賞音が出力されない場合があってもよい。

【2342】

また、『前記第一のアタッカが前記開状態である期間も、前記第一の通過領域への遊技球の通過が有効とされるように構成されている〔例えば、図159に示すように、特電役1が作動するときは、第1カウントスイッチSW1が有効な状態に変更され、特電役2が作動するときは、第2カウントスイッチSW2が有効な状態に変更される〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2343】

この遊技台によれば、第一のアタッカが開状態である場合には、第一の通過領域への遊技球の通過が確実に有効とされることができる場合がある。

【2344】

また、『前記第一の最大入賞数の遊技球が前記第一の通過領域を通過することで、前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態となり、続いて前記第二のアタッカが前記開状態に変化した後であっても、前記第一の有効期間の期間中であれば、遊技球が前記第一の通過領域を通過することで、前記音出力手段により前記第一のオーバー入賞音が出力されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2345】

この遊技台によれば、第二のアタッカの開閉状態にかかわらず、第一の有効期間であれば第一のオーバー入賞音が必ず出力されるので、遊技者にお得感をより効果的に与え、遊

10

20

30

40

50

技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2346】

また、『前記第二のアタッカに入球した遊技球が通過可能な第二の通過領域〔例えば、第2通過領域〕を備え、

前記第二のアタッカは、前記開状態となった後で、前記第二の通過領域への第二の最大入賞数〔例えば、10個〕の遊技球の通過があった場合に、前記閉状態に変化するアタッカであり、

前記第二のアタッカが前記開状態である期間では、前記第二の通過領域への遊技球の通過が有効とされるように構成されている〔例えば、図159に示すように、特電役2が作動するときは、第2カウントスイッチSW2が有効な状態に変更され、特電役1が作動するときは、第1カウントスイッチSW1が有効な状態に変更される〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2347】

この遊技台によれば、第二のアタッカが開状態である場合には、第二の通過領域への遊技球の通過が確実に有効とされることができる場合がある。

【2348】

ここで、第二の通過領域は、第二のアタッカに入球した遊技球のみが通過可能なものであってもよいし、第二のアタッカに入球した遊技球以外の遊技球も通過可能なものであってもよい。また、第二の通過領域は、第二のアタッカに入球した遊技球が必ず通過するものであってもよい、第二のアタッカに入球した遊技球が通過しない場合があってもよい。

【2349】

また、『前記第二のアタッカが前記開状態から前記閉状態に変化してから第二の有効期間〔例えば、特電役2入賞検出タイマによって設定される時間（例えば、3秒）〕が経過するまで、前記第二の通過領域への遊技球の通過が有効とされるように構成されており、

前記第二のアタッカが前記開状態から前記閉状態となり、続いて前記第一のアタッカが前記開状態に変化した後で、前記第二の有効期間が経過するまでに遊技球が前記第二の通過領域を通過することで、前記音出力手段により第二のオーバー入賞音出力される場合がある〔例えば、図162（k）に示されるように、2ラウンド目において第2可変入賞口235に入球した11個目の遊技球が3ラウンド目が開始された後で入賞となり、オーバー入賞音がスピーカ120から出力される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2350】

この遊技台によれば、それぞれのアタッカについて、オーバー入賞音出力されるので、遊技者がオーバー入賞音を聞くことができる機会を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2351】

ここで、第二のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第一のアタッカが開状態に変化した後で、第二の有効期間が経過するまでに遊技球が第二の通過領域を通過することで、音出力手段により第二のオーバー入賞音が必ず出力されるように構成されてもよいし、第二のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第一のアタッカが開状態に変化した後で、第二の有効期間が経過するまでに遊技球が第二の通過領域を通過することで、音出力手段により第二のオーバー入賞音出力されない場合があってもよい。

【2352】

また、『複数種類の演出表示を実行可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を備え、

前記表示手段は、前記第一の通過領域を通過した遊技球の数に応じて変化する表示（以下、「第一の通過表示〔例えば、図163（b）に示される1ラウンド目における入賞数表示や、図165に示される上アタッカの欄に表示される入賞数表示〕」という。）を表

示可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第二の通過領域を通過した遊技球の数に応じて変化する表示（以下、「第二の通過表示〔例えば、図163（f）に示される2ラウンド目における入賞数表示や、図165に示される下アタッカの欄に表示される入賞数表示〕」という。）を表示可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第一のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第一の通過表示の表示を開始可能な手段であり〔例えば、図163（b）や図165（b）に示すように、第1可変入賞口234が開放すると、第1可変入賞口234への入賞球数に対応する入賞数表示を開始する〕、

前記表示手段は、前記第二のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第二の通過表示の表示を開始可能な手段である〔例えば、図163（f）や図165（f）に示すように、第2可変入賞口235が開放すると、第2可変入賞口235への入賞球数に対応する入賞数表示を開始する〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2353】

この遊技台によれば、第一のアタッカが開状態となったときに第一の通過表示が開始され、第二のアタッカが開状態となったときに第二の通過表示が開始されるので、遊技者は各アタッカへの入賞数を容易に把握することができる場合がある。

【2354】

また、この遊技台によれば、第二の通過表示が行われている状態で第一のオーバー入賞音が出力される場合があるので、遊技者によりお得感を感じさせ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【2355】

ここで、表示手段は、複数種類の演出表示のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の演出表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数種類の演出表示を必ず実行するものであってもよいし、複数種類の演出表示を実行しない場合があってもよい。

【2356】

また、表示手段は、第一の通過表示及び第二の通過表示のみを表示可能なものであってもよいし、第一の通過表示及び第二の通過表示以外の表示を表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の通過表示及び第二の通過表示を必ず表示するものであってもよいし、第一の通過表示及び第二の通過表示を表示しない場合があってもよい。

【2357】

また、表示手段は、第一のアタッカが開状態となった場合に、第一の通過表示の表示のみを開始可能なものであってもよいし、第一のアタッカが開状態となった場合に、第一の通過表示の表示以外の表示も開始可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一のアタッカが開状態となった場合に、第一の通過表示の表示を必ず開始するものであってもよいし、第一のアタッカが開状態となった場合に、第一の通過表示の表示を開始しない場合があってもよい。

【2358】

また、表示手段は、第二のアタッカが開状態となった場合に、第二の通過表示の表示のみを開始可能なものであってもよいし、第二のアタッカが開状態となった場合に、第二の通過表示の表示以外の表示も開始可能なものであってもよい。また、表示手段は、第二のアタッカが開状態となった場合に、第二の通過表示の表示を必ず開始するものであってもよいし、第二のアタッカが開状態となった場合に、第二の通過表示の表示を開始しない場合があってもよい。

【2359】

また、『前記表示手段は、前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態となった後で、前記第二のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第一の通過表示に換えて前記

10

20

30

40

50

第二の通過表示の表示を開始する手段である〔例えば、図163(f)に示されるように、第2可変入賞口235が開放するタイミングで、入賞数表示がクリアされて「0」となり、入賞数表示は、第1可変入賞口234への入賞数に対応する表示であったものから、第2可変入賞口235への入賞球数に対応する表示であるものとなる〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2360】

この遊技台によれば、第一のアタッカへの入賞球数であるのか第二のアタッカへの入賞球数であるのが容易に認識できる場合がある。

【2361】

また、『前記表示手段は、前記第二のアタッカが前記開状態から前記閉状態となった後で、前記第一のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第二の通過表示に換えて前記第一の通過表示の表示を開始する手段である〔例えば、第1可変入賞口234が開放するタイミングで、入賞数表示がクリアされて「0」となり、入賞数表示は、第2可変入賞口235への入賞数に対応する表示であったものから、第1可変入賞口234への入賞球数に対応する表示であるものとなる〕、
ことを特徴とする遊技台。』

【2362】

この遊技台によれば、第一のアタッカへの入賞球数であるのか第二のアタッカへの入賞球数であるのが容易に認識できる場合がある。

【2363】

また、『前記表示手段は、前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態となった後で、前記第二のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第一の通過表示を表示したまま前記第二の通過表示の表示を開始する手段である〔例えば、図165(f)に示されるように、第2可変入賞口235が開放しても、第1可変入賞口234に対応する入賞数表示は、10個入賞したことを示す「10」となったまま維持されるとともに、第2可変入賞口235に対応する入賞数表示を開始する〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2364】

この遊技台によれば、第一のアタッカへの入賞数と第二アタッカへの入賞数が明確に認識することができる場合がある。

【2365】

また、『前記表示手段は、前記第二のアタッカが前記開状態から前記閉状態となった後で、前記第一のアタッカが前記開状態となった場合に、前記第二の通過表示を表示したまま前記第一の通過表示の表示を開始する手段である〔例えば、第1可変入賞口234が開放しても、第2可変入賞口235に対応する入賞数表示は維持されるとともに、第1可変入賞口234に対応する入賞数表示を開始する〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2366】

この遊技台によれば、第一のアタッカへの入賞数と第二アタッカへの入賞数が明確に認識することができる場合がある。

【2367】

また、『大当り遊技を実行可能な遊技制御手段〔例えば、主制御部300のCPU304〕と、

複数種類の演出表示を実行可能な表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、
を備え、

前記表示手段は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を通過した遊技球及び前記第二の通過領域を通過した遊技球の合計数に応じて変化する表示（以下、「

10

20

30

40

50

第三の通過表示」という。)を表示可能な手段である[例えば、図164に示すように、入賞総数表示を表示することにより、当該大当り遊技の開始から現在までの間に可変入賞口234、235への入賞により獲得した賞球数を特定可能な態様で表示する]、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2368】

この遊技台によれば、第二のアタッカが開状態であっても、第三の通過表示が継続して表示されるので、遊技者が見逃してしまうことを防ぐことができる場合がある。

【2369】

また、この遊技台によれば、大当り遊技の開始からどのくらいアタッカに入賞させることができたのかを認識させることができる場合がある。

10

【2370】

ここで、遊技制御手段は、大当り遊技のみを実行可能なものであってもよいし、大当り遊技以外についても実行可能なものであってもよい。また、遊技制御手段は、大当り遊技を必ず実行するものであってもよいし、大当り遊技を実行しない場合があってもよい。

【2371】

また、表示手段は、複数種類の演出表示のみを実行可能なものであってもよいし、複数種類の演出表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、表示手段は、複数種類の演出表示を必ず実行するものであってもよいし、複数種類の演出表示を実行しない場合があってもよい。

20

【2372】

また、表示手段は、大当り遊技の実行中において、第三の通過表示のみを表示可能なものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第三の通過表示以外の表示も表示可能なものであってもよい。また、表示手段は、大当り遊技の実行中において、第三の通過表示を必ず表示するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第三の通過表示を表示しない場合があってもよい。

【2373】

また、『前記第二のアタッカは、前記第一のアタッカが前記開状態である期間には前記閉状態となっているアタッカであり[例えば、図159に示すように、特電役1の作動中は特電役2は未作動状態となっている]、

30

前記第一のアタッカは、前記第二のアタッカが前記開状態である期間には前記閉状態となっているアタッカである[例えば、図159に示すように、特電役2の作動中は特電役1は未作動状態となっている]、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【2374】

この遊技台によれば、第一のアタッカが閉状態となり、第二のアタッカが開状態となっても、第一の有効期間中であれば、第一のオーバー入賞音が出力可能であるので、第二のアタッカーが開状態なのに第一のオーバー入賞音が出力されているように思わせることができ、遊技者にお得感を感じさせることができる場合がある。

40

【2375】

また、『第一の制御手段[例えば、主制御部300]と、
前記音出力手段の制御を実行可能な第二の制御手段[例えば、第1副制御部400]と、
を備え、

前記第一の制御手段は、前記第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一の通過情報[例えば、大入賞口入賞コマンド]を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、第一の記憶領域[例えば、第1副制御部400のRAM408における副制御部入賞カウンタ1]を有する制御手段であり、

50

前記第二の制御手段は、前記第一のアタッカが前記開状態となってから前記第一の有効期間が経過するまでに前記第一の通過情報を受信した回数（以下、「第一の通過回数」という。）を計数可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、計数した前記第一の通過回数を前記第一の記憶領域に記憶可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第一の記憶領域に記憶された前記第一の通過回数の示す値が前記第一の最大入賞数を超えた場合に、前記音出力手段に前記第一のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能な制御手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

【2376】

この遊技台によれば、第一のアタッカに対応する入賞数を記憶する領域を設けたので、第二のアタッカが開放状態となった後でも第一のアタッカへの入賞数を確実に把握することができるので、第一の制御手段からの情報通りに演出を行うことができ、遊技者を安心させることができる場合がある。

【2377】

ここで、第二の制御手段は、音出力手段の制御のみを実行可能なものであってもよいし、音出力手段の制御以外の手段の制御も実行可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、音出力手段の制御を必ず実行するものであってもよいし、音出力手段の制御を実行しない場合があってもよい。

20

【2378】

また、第一の制御手段は、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一の通過情報を第二の制御手段にのみ送信可能なものであってもよいし、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一の通過情報を第二の制御手段以外の制御手段にも送信可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合にのみ、第一の通過情報を第二の制御手段に送信可能なものであってもよいし、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合以外にも、第一の通過情報を第二の制御手段以外の制御手段にも送信可能なものであってもよい。また、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一の通過情報を第二の制御手段に必ず送信するものであってもよいし、第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一の通過情報を第二の制

30

【2379】

また、第二の制御手段は、第一の通過回数のみを計数可能なものであってもよいし、第一の通過回数以外の回数も計数可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、第一の通過回数を必ず計数するものであってもよいし、第一の通過回数を計数しない場合があってもよい。

【2380】

また、第二の制御手段は、計数した第一の通過回数を第一の記憶領域にのみ記憶可能なものであってもよいし、計数した第一の通過回数を第一の記憶領域以外の領域にも記憶可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、計数した第一の通過回数を第一の記憶領域に必ず記憶するものであってもよいし、計数した第一の通過回数を第一の記憶領域に記憶しない場合があってもよい。

40

【2381】

また、第二の制御手段は、第一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、第一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合にのみ、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能なものであってもよいし、第

50

一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合以外の場合にも、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能なものであってもよい。また、第一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の記憶領域に記憶された第一の通過回数の示す値が第一の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第一のオーバー入賞音を出力させる制御を実行しない場合があってもよい。

【2382】

なお、第一の制御手段は、主制御部300に限らず、払出制御部600であってもよいし、主制御部300のみからなるものでもよいし、主制御部300と払出制御部600とによって構成されたものであってもよい。すなわち、第一の制御手段が複数の制御手段によって構成されたものであってもよい。

【2383】

また、『前記第一の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第一の通過検出手段〔例えば、第1カウントスイッチSW1（第2カウントスイッチSW2）〕を備え、

前記第一のアタッカは、前記開状態となった後で、前記第一の通過検出手段により前記第一の最大入賞数の遊技球の通過が検出された場合に、前記閉状態となるアタッカであり、

前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態に変化してから前記第一の有効期間が経過するまで、前記第一の通過検出手段による遊技球の通過が検出可能とされるように構成されており〔例えば、図159に示すように、特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過するまで第1カウントスイッチSW1が有効な状態に維持される〕、

前記第一のアタッカが前記開状態から前記閉状態となり、続いて前記第二のアタッカが前記開状態に変化した後で、前記第一の有効期間が経過するまでに前記第一の通過検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記音出力手段により前記第一のオーバー入賞音出力される場合がある〔例えば、図161（g）に示されるように、1ラウンド目において第1可変入賞口234に入球した11個目の遊技球が2ラウンド目が開始された後、特電役1入賞検出タイマによって設定された期間が経過する前に入賞となり、オーバー入賞音がスピーカ120から出力される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2384】

この遊技台によれば、第一のアタッカが閉状態となり、第二のアタッカが開状態となっても、第一の有効期間中であれば第一のオーバー入賞音出力可能であるので、第二のアタッカが開状態なのに第一のオーバー入賞音出力されているように思わせ、遊技者にお得感を感じさせることができる場合がある。

【2385】

ここで、第一のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第二のアタッカが開状態に変化した後で、第一の有効期間が経過するまでに第一の通過検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、音出力手段により第一のオーバー入賞音必ず出力されるものであってもよいし、第一のアタッカが開状態から閉状態となり、続いて第二のアタッカが開状態に変化した後で、第一の有効期間が経過するまでに第一の通過検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、音出力手段により第一のオーバー入賞音出力されない場合があってもよい。

【2386】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100〕である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2387】

また、以上の説明では、

『複数種類の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置 208〕と、遊技球が入球容易な入球容易状態と、遊技球が入球困難な入球困難状態とに変化可能な第一の変入賞手段〔例えば、第 1 変入賞口 234〕と、

前記入球容易状態と前記入球困難状態とに変化可能な第二の変入賞手段〔例えば、第 2 変入賞口 235〕と、

前記第一の変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第一の通過領域〔例えば、第 1 通過領域〕と、

を備えた遊技台であって、

前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の入賞演出〔例えば、図 166 (b) に示される第 1 変入賞口 234 に係る入賞数表示〕であり、

前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の入賞演出〔例えば、図 167 (f) に示される第 2 変入賞口 235 に係る入賞数表示〕であり、

前記第一の入賞演出は、大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に開始可能な入賞演出であり〔例えば、図 166 (b) に示すように、第 1 変入賞口 234 への遊技球の入賞が有効である場合に、第 1 変入賞口 234 に係る入賞数表示が更新表示される〕、

前記第二の入賞演出は、前記大当り遊技の実行中において、前記第二の変入賞手段に遊技球が入賞した場合に開始可能な入賞演出であり〔例えば、図 167 (h) に示すように、第 2 変入賞口 235 への遊技球の入賞が有効である場合に、第 2 変入賞口 235 に係る入賞数表示が更新表示される〕、

前記第二の入賞演出は、前記第二の変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合にも開始可能な入賞演出である〔例えば、図 167 (g) に示すように、次のラウンドが開始した後に第 1 変入賞口 234 への遊技球の入賞が有効とされた場合には、第 2 変入賞口 235 に係る入賞数表示が更新表示される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【2388】

従来の遊技台によれば、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【2389】

また、この遊技台によれば、第一の変入賞手段に入球したにもかかわらず、第二の変入賞手段の入球演出として演出手段が実行するので、遊技者に違和感を与え、第一の変入賞手段及び第二の変入賞手段に注視させることができる場合がある。

【2390】

ここで、演出手段は、第一の入賞演出及び第二の入賞演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の入賞演出及び第二の入賞演出以外の演出も実行可能であってもよい。また、演出手段は、第一の入賞演出及び第二の入賞演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の入賞演出及び第二の入賞演出を実行しない場合があってもよい。

【2391】

また、第一の変入賞手段は、入球容易状態及び入球困難状態にのみ変化可能なものであってもよいし、入球容易状態及び入球困難状態以外の状態にも変化可能なものであってもよい。また、第一の変入賞手段は、入球容易状態と入球困難状態とに必ず変化するのであってもよいし、入球容易状態と入球困難状態とに変化しない場合があってもよい。

【2392】

また、第二の変入賞手段は、入球容易状態及び入球困難状態にのみ変化可能なものであってもよいし、入球容易状態及び入球困難状態以外の状態にも変化可能なものであってもよい。また、第二の変入賞手段は、入球容易状態と入球困難状態とに必ず変化するのであってもよいし、入球容易状態と入球困難状態とに変化しない場合があってもよい。

【2393】

また、第一の通過領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが通過可能なものであってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も通過可能なものであってもよい。また、第一の通過領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が必ず通過するものであってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が通過しない場合があってもよい。

【2394】

また、第一の入賞演出は、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第一の入賞演出は、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に必ず開始するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に開始しない場合があってもよい。

10

【2395】

また、第二の入賞演出は、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第二の入賞演出は、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に必ず開始するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に開始しない場合があってもよい。

20

【2396】

また、第二の入賞演出は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で第一の通過領域を遊技球が通過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で第一の通過領域を遊技球が通過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第二の入賞演出は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で第一の通過領域を遊技球が通過した場合に必ず開始するものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で第一の通過領域を遊技球が通過した場合に開始しない場合があってもよい。

【2397】

なお、演出手段は、音声を出力する音出力手段や、演出表示が可能な表示手段や、発光手段等により実現することが可能である。例えば、演出手段が音出力手段であれば、第一可変入賞手段や第二可変入賞手段への入賞に応じた入賞音を出力させることにより実現することができる。

30

【2398】

また、第一の入賞演出の態様と第二の入賞演出の態様とが同じであってもよいし、異なっている場合もある。

【2399】

また、『前記第一の入賞演出は、前記第一の通過領域を遊技球が通過した数に応じて変化する入賞演出〔例えば、図163(b)に示される1ラウンド目における入賞数表示や、図165に示される上アタッカの欄に表示される入賞数表示〕であり、

前記第二の入賞演出は、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した数に応じて変化する入賞演出〔例えば、図163(f)に示される2ラウンド目における入賞数表示や、図165に示される下アタッカの欄に表示される入賞数表示〕である、ことを特徴とする遊技球。』についても説明した。

40

【2400】

この遊技台によれば、第一の入賞演出及び第二の入賞演出により、第一の可変入賞手段への入賞数と第二の可変入賞手段への入賞数をそれぞれ容易に把握することができる場合がある。

【2401】

また、『前記演出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困

50

難状態となった後で、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第一の入賞演出を終了して前記第二の入賞演出を開始する手段である〔例えば、図163(f)に示されるように、第2可変入賞口235が開放するタイミングで、入賞数表示がクリアされて「0」となり、入賞数表示は、第1可変入賞口234への入賞数に対応する表示であったものから、第2可変入賞口235への入賞球数に対応する表示であるものとなる〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2402】

この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が入球容易状態となった後は、第一の可変入賞手段に遊技球が入賞しても第一の入賞演出が実行されず、第二の入賞演出が実行されるので、遊技者に違和感を与え、第一の可変入賞手段及び第二の可変入賞手段を注視させることができる場合がある。

10

【2403】

また、『前記第一の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第一の通過検出手段〔例えば、第1カウントスイッチSW1〕を備え、

前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態に変化してから第一の有効期間〔例えば、特電役1入賞検出タイマによって設定される時間（例えば、3秒）〕が経過するまで、前記第一の通過検出手段による遊技球の通過が検出可能とされるように構成されており、

20

前記第二の入賞演出は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となり、続いて前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の有効期間が経過するまでに前記第一の通過検出手段により遊技球の通過が検出された場合に、前記第一の入賞演出に換えて開始される入賞演出である〔例えば、図166(c)～同図(d)に示すように、第1可変入賞口234が閉鎖状態となり、続いて図167(f)～同図(g)に示すように、第2可変入賞口235が開放状態となった後で、特電役1入賞検出タイマによって設定された時間が経過するまでに第1カウントスイッチSW1により遊技球の通過が検出された場合に、第2可変入賞口235に係る入賞数表示が計数されて表示される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

【2404】

この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が入球容易状態となった後で、第一の有効期間であれば第一の通過検出手段により遊技球が通過が検出されて第一の可変入賞手段への遊技球の入賞を検出した場合に、第二の入賞演出が開始されるので、遊技者に違和感を与え、第一の可変入賞手段及び第二の可変入賞手段をより注視させることができる場合がある。

【2405】

また、『前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間も、前記第一の通過検出手段による遊技球の通過が検出可能とされるように構成されている〔例えば、図159に示すように、特電役1が作動するときは、第1カウントスイッチSW1が有効な状態に変更され、特電役2が作動するときは、第2カウントスイッチSW2が有効な状態に変更される〕、

40

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2406】

この遊技台によれば、第一の可変入賞手段が入球容易状態である場合には、第一の通過検出手段による遊技球の通過の検出を確実にに行わせることができる場合がある。

【2407】

また、『前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第二の通過領域〔例え

50

ば、第2カウントスイッチSW2」を備え、

前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間（以下、「第四の有効期間」という。）に、前記第二の通過領域への遊技球の通過があった場合に入賞とされるように構成されている〔例えば、図159に示すように、特電役2が作動するときは、第2カウントスイッチSW2が有効な状態に変更され、特電役1が作動するときは、第1カウントスイッチSW1が有効な状態に変更される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2408】

この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が入球容易状態である場合には、第二の通過
10 検出手段による遊技球の通過の検出を確実に行わせることができる場合がある。

【2409】

また、『前記第二の入賞演出は、前記第一の有効期間と前記第四の有効期間とが重複する期間において、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、前記第一の入賞演出に
換えて実行される入賞演出である〔例えば、図159に示すように、特電役1入賞検出タイマが設定されていて第1カウントスイッチSW1が有効となっている期間と第2カ
ウントスイッチSW2が有効な状態となっている期間とが重複する期間において、図167（
g）に示されるタイミングで遊技球が第1カウントスイッチSW1を通過した場合に、第
2可変入賞口235に係る入賞数表示が計数されて表示される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2410】

この遊技台によれば、第一の有効期間と第四の有効期間とが重複する期間であれば、第
一の可変入賞手段に遊技球が入賞しても第一の入賞演出が行われず、第二の入賞演出が行
われるので、遊技者に違和感を与え、第一の可変入賞手段及び第二の可変入賞手段をより
注視させることができるようになる。

【2411】

また、『前記複数種類の演出のうちの一つは、第三の入賞演出〔例えば、入賞総数表示
30 〕であり、

前記第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に入賞とされるように構成されてお
り、

前記第三の入賞演出は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の可変入賞手段に
入賞した遊技球及び前記第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の合計数に応じて変化する
入賞演出である〔例えば、図164に示すように、入賞総数表示を表示することにより、
当該大当り遊技の開始から現在までの間に可変入賞口234、235への入賞により獲得
した賞球数を特定可能な態様で表示する〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2412】

この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が開状態であっても、第三の入賞演出が継続
40 して表示されるので、遊技者が見逃してしまうことを防ぐことができる場合がある。

【2413】

また、『前記演出手段は、複数種類の演出表示を実行可能な表示手段〔例えば、装飾図
柄表示装置208〕であり、

前記第一の入賞演出は、前記複数種類の演出表示のうちの第一の入賞演出表示〔例えば
、図166（b）に示される第1可変入賞口234に係る入賞数表示〕であり、

前記第二の入賞演出は、前記複数種類の演出表示のうちの第二の入賞演出表示〔例えば
、図167（f）に示される第2可変入賞口235に係る入賞数表示〕であり、

前記第一の入賞演出表示は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を
遊技球が通過した場合に開始可能な入賞演出表示であり〔例えば、図166（b）に示す
50

ように、第1可変入賞口234への遊技球の入賞が有効である場合に、第1可変入賞口234に係る入賞数表示が更新表示される」、

前記第二の入賞演出表示は、前記大当り遊技の実行中において、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に開始可能な入賞演出表示であり〔例えば、図167(h)に示すように、第2可変入賞口235への遊技球の入賞が有効である場合に、第2可変入賞口235に係る入賞数表示が更新表示される〕、

前記第二の入賞演出表示は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合にも開始可能な入賞演出表示である〔例えば、図167(g)に示すように、次のラウンドが開始した後に第1可変入賞口234への遊技球の入賞が有効とされた場合には、第2可変入賞口235に係る入賞数表示が更新表示される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2414】

この遊技台によれば、第一の可変入賞手段に入球したにもかかわらず、第二の可変入賞手段の入球演出として表示手段が実行するので、遊技者に違和感を与え、第一の可変入賞手段及び第二の可変入賞手段に注視させることができる場合がある。

【2415】

ここで、表示手段は、第一の入賞演出表示及び第二の入賞演出表示のみを実行可能なものであってもよいし、第一の入賞演出表示及び第二の入賞演出表示以外の表示も実行可能なものであってもよい。また、表示手段は、第一の入賞演出表示及び第二の入賞演出表示を必ず実行するものであってもよいし、第一の入賞演出表示及び第二の入賞演出表示を実行しない場合があってもよい。

【2416】

また、第一の入賞演出表示は、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に必ず開始するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に実施しない場合があってもよい。

【2417】

また、第二の入賞演出表示は、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第二の入賞演出表示は、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に必ず開始するものであってもよいし、大当り遊技の実行中において、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に開始しない場合があってもよい。

【2418】

また、第二の入賞演出表示は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で、第一の通過領域を遊技球が通過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で、第一の通過領域を遊技球が通過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第二の入賞演出表示は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に必ず開始するものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に開始しない場合があってもよい。

【2419】

なお、第一の入賞演出表示の表示態様と第二の入賞演出表示の表示態様とが同じであってもよいし、異なってもよい。

【2420】

また、『前記第二の可変入賞手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態であ

10

20

30

40

50

る期間には前記入球困難状態となっている可変入賞手段であり〔例えば、図159に示すように、特電役1の作動中は特電役2は未作動状態となっている〕、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間には前記入球困難状態となっている可変入賞手段である〔例えば、図159に示すように、特電役2の作動中は特電役1は未作動状態となっている〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2421】

この遊技台によれば、第一の可変入賞手段が閉状態となり、第二の可変入賞手段が開状態となっても、第一の有効期間中であれば、第一の可変入賞手段への入賞により、実際に第二の可変入賞手段に入賞しているように表示されるので、遊技者にお得感を感じさせることができる場合がある。

【2422】

また、『音出力手段〔例えば、スピーカ120〕と、

前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した場合に、該第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数を開始可能な計数手段〔例えば、第1副制御部400のRAM408に設けられた副制御部入賞カウンタ〕と、

を備え、

前記第二の可変入賞手段は、前記入球容易状態となった後で、第二の最大入賞数〔例えば、10個〕の遊技球の入賞があった場合に、前記入球困難状態に変化する可変入賞手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合にも、該第二の可変入賞手段に入球した遊技球として計数する手段であり〔例えば、図167(g)に示すように、次のラウンドが開始した後に第1カウントスイッチSW1への遊技球の通過が検出された場合には、第2可変入賞口235に係る入賞数表示として計数していた副制御部入賞カウンタに計数される〕、

前記計数手段によって計数された遊技球の数が前記第二の最大入賞数を超えた場合に、前記音出力手段により第三のオーバー入賞音が出力される場合がある〔例えば、図168(j')に示すように、副制御部入賞カウンタの値が「11」となって最大入賞数を超えた場合に（見た目のオーバー入賞が発生した場合に）、スピーカ120からオーバー入賞音が出力される。〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【2423】

この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が開状態となってから第一の可変入賞手段へ入賞した遊技球の数も含めて、第二の可変入賞手段への入賞数が最大入賞数を超えて見た目のオーバー入賞が発生した場合に、第三のオーバー入賞音が出力されるので、遊技者にお得感を感じさせることができる場合がある。

【2424】

また、この遊技台によれば、第二の可変入賞手段が開状態となってから第一の可変入賞手段へ入賞した場合でもオーバー入賞と判定されず、オーバー入賞音が出力されないのので、遊技者に違和感を与え、第一の可変入賞手段及び第二の可変入賞手段を注視させることができる場合がある。

【2425】

ここで、計数手段は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合に、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数のみを開始可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合に、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数以外のことも開始可能なものであってもよい。計数手段は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合にのみ、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数を開始可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合

以外にも、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数以外のことも開始可能なものであってもよい。また、計数手段は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合に、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数を必ず開始するものであってもよいし、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合に、第二の可変入賞手段に入賞した遊技球の数の計数を開始しない場合があってもよい。

【2426】

また、計数手段によって計数された遊技球の数が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段により第三のオーバー入賞音が必ず出力されてもよいし、計数手段によって計数された遊技球の数が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段により第三のオーバー入賞音が出力されない場合があってもよい。

10

【2427】

また、『第一の制御手段〔例えば、主制御部300〕と、前記音出力手段の制御を実行可能な第二の制御手段〔例えば、第1副制御部400〕と、を備え、

前記第一の制御手段は、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情報〔例えば、大入賞口入賞コマンド〕を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

前記第一の制御手段は、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、第二の通過情報〔例えば、大入賞口入賞コマンド〕を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

20

前記第二の制御手段は、第三の記憶領域〔例えば、第1副制御部400のRAM408における副制御部入賞カウンタ〕を有する制御手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化してからの前記第二の通過情報を前記第二の制御手段が受信した回数を計数する手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の通過情報を受信した回数も計数する手段であり、

前記第二の制御手段は、前記計数手段の計数結果を前記第三の記憶領域に記憶可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第三の記憶領域に記憶された前記計数手段の計数結果を示す値が前記第二の最大入賞数〔例えば、10個〕を超えた場合に、前記音出力手段に前記第三のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能な制御手段である〔例えば、図168(j')に示すように、副制御部入賞カウンタの値が「11」を示しており、見た目のオーバー入賞が発生した場合には、スピーカ120からオーバー入賞音が出力される〕、ことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

【2428】

この遊技台によれば、第一の可変入賞手段へ入賞した遊技球の数と第二の可変入賞手段へ入賞した遊技球の数とを一つの記憶領域で管理するので、処理を簡略化することができる場合がある。

40

【2429】

また、この遊技台によれば、第一の可変入賞手段が閉状態となり、第二の可変入賞手段が開状態となっても第一の有効期間中であれば、入球困難状態となった第一の可変入賞手段に入賞した遊技球に関連して違和感のある演出を実行させることができ、遊技者を遊技に集中させることができる場合がある。

【2430】

ここで、第二の制御手段は、音出力手段の制御のみを実行可能なものであってもよいし、音出力手段の制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、音出力手段の制御を必ず実行するものであってもよいし、音出力手段の制御を実行しない場合があってもよい。

50

【2431】

また、第一の制御手段は、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情報を第二の制御手段にのみ送信可能なものであってもよいし、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情報を第二の制御手段以外にも送信可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第一の通過領域を遊技球が通過した場合にのみ、第一の通過情報を第二の制御手段に送信可能なものであってもよいし、第一の通過領域を遊技球が通過した場合以外にも、第一の通過情報を第二の制御手段に送信可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情報を第二の制御手段に必ず送信するものであってもよいし、第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情報を第二の制御手段に送信しない場合があってもよい。

10

【2432】

また、第一の制御手段は、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、第二の通過情報を第二の制御手段にのみ送信可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、第二の通過情報を第二の制御手段以外にも送信可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合にのみ、第二の通過情報を第二の制御手段に送信可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合以外にも、第二の通過情報を第二の制御手段に送信可能なものであってもよい。また、第一の制御手段は、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、第二の通過情報を第二の制御手段に必ず送信するものであってもよいし、第二の可変入賞手段に遊技球が入賞した場合に、第二の通過情報を第二の制御手段に送信しない場合があってもよい。

20

【2433】

また、第二の制御手段は、計数手段の計数結果を第三の記憶領域にのみ記憶可能なものであってもよいし、計数手段の計数結果を第三の記憶領域以外の領域にも記憶可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、計数手段の計数結果を第三の記憶領域に必ず記憶するものであってもよいし、計数手段の計数結果を第三の記憶領域に記憶しない場合があってもよい。

【2434】

また、第二の制御手段は、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、第二の制御手段は、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合にのみ、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能なものであってもよいし、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合以外にも、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能なものであってもよい。また、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第三の記憶領域に記憶された計数手段の計数結果を示す値が第二の最大入賞数を超えた場合に、音出力手段に第三のオーバー入賞音を出力させる制御を実行しない場合があってもよい。

30

40

【2435】

また、計数手段は、第一の可変入賞手段が入球容易状態に変化した場合に、第一の通過領域を遊技球が通過した遊技球の数の計数を開始可能であってもよい。この場合において、計数手段は、第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で、第一の通過領域を遊技球が通過した場合には、該第一の通過領域を遊技球が通過した遊技球として計数してもよい。そして、第二の可変入賞手段に入球した遊技球の数と、該第二の可変入賞手段が入球容易状態に変化した後で第一の通過領域を通過した遊技球の数と、の合計が第二の最大入賞数を超えた場合に第三のオーバー入賞音を出力される場合があってもよい。

50

【2436】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100〕である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【2437】

続いて、本発明の技術的思想を適用することができる適用可能形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機等の弾球遊技台やスロット機等の回胴遊技台）について詳細に説明する。なお、図182～図427に示す符号は、原則として以下に説明する適用可能形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、以下の説明では図182～図427に示す符号を優先する。

10

【2438】

〔第16実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第16実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。

【2439】

<全体構成>

まず、図182を用いて、本発明の第16実施形態に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【2440】

パチンコ機100は、外部的構造として、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面に備える。外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。本体104は、内枠と呼ばれ、外枠102の内部に備えられ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。また、本体104が開放された場合、本体104の開放を検出する不図示の内枠開放センサを備える。

20

【2441】

前面枠扉106は、ロック機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部とした扉部材である。なお、この前面枠扉106には、開口部にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124を区画形成する。また、前面枠扉106が開放された場合、前面枠扉106の開放を検出する不図示の前面枠扉開放センサを備える。

30

【2442】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、ロック機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合がある）が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器（俗称、ドル箱）へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤200の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206の演出態様に変化を与えるチャンスボタン136と、チャンスボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット（CRユニット）に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態

40

50

を表示する球貸表示部 144 と、を備える。また、下皿 128 が満タンであることを検出する不図示の下皿満タンセンサを備える。

【2443】

発射装置 110 は、本体 104 の下方に取り付けられ、球発射ハンドル 134 が遊技者に操作されることによって回転する発射杆 146 と、遊技球を発射杆 146 の先端で打突する発射槌 148 と、を備える。遊技盤 200 は、前面に遊技領域 124 を有し、本体 104 の空間部 114 に臨むように、所定の固定部材を用いて本体 104 に着脱自在に装着されている。なお、遊技領域 124 は、遊技盤 200 を本体 104 に装着した後、開口部から観察することができる。

【2444】

<遊技台背面>

図 183 は、図 182 のパチンコ機 100 を背面側から見た外観図である。パチンコ機 100 の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク 150 と、この球タンク 150 の下方に位置し、球タンク 150 の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置 152 に導くためのタンクレール 154 とを配設している。払出装置 152 は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール 154 を通過して払出装置 152 内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置 152 の下方へ 1 個ずつ送り出すように構成している。

【2445】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部 600 へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機 100 の表側に配設した上皿 126 に到達するように構成しており、パチンコ機 100 は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【2446】

払出装置 152 の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部 300 を構成する主基板 156 を収納する主基板ケース 158、主制御部 300 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 400 を構成する第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162、第 1 副制御部 400 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 500 を構成する第 2 副基板 164 を収納する第 2 副基板ケース 166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部 600 を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 168 を備える払出基板 170 を収納する払出基板ケース 172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 630 を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊技機器に電源を供給する電源制御部 660 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インターフェース部 186 を配設している。

【2447】

<遊技盤正面>

図 184 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。遊技盤 200 には、外レール 202 と内レール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【2448】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 に

10

20

30

40

50

は、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ 216 と、第 1 特別図柄保留ランプ 218 と、第 2 特別図柄保留ランプ 220 と、高確中ランプ 222 を配設している。なお、以下、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」と称する場合がある。演出装置 206 は、演出可動体 224 を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【2449】

装飾図柄表示装置 208 は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置 (Liquid Crystal Display) によって構成する。この装飾図柄表示装置 208 は、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b、右図柄表示領域 208c および演出表示領域 208d の 4 つの表示領域に分割し、左図柄表示領域 208a、中図柄表示領域 208b および右図柄表示領域 208c はそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域 208d は演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域 208a、208b、208c、208d の位置や大きさは、装飾図柄表示装置 208 の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置 208 として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7 セグメント表示装置、有機 EL (Electro Luminescence) 表示装置、リール (ドラム) 式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【2450】

普図表示装置 210 は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。第 1 特図表示装置 212 および第 2 特図表示装置 214 は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では 7 セグメント LED によって構成する。

【2451】

普図保留ランプ 216 は、保留している普図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数 (例えば、2 つ) まで保留することを可能としている。第 1 特図保留ランプ 218 および第 2 特図保留ランプ 220 は、保留している特図変動遊技 (詳細は後述) の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数 (例えば、4 つ) まで保留することを可能としている。高確中ランプ 222 は、遊技状態が大当たりが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態を大当たりが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【2452】

また、この演出装置 206 の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口 226 と、普図始動口 228 と、第 1 特図始動口 230 と、第 2 特図始動口 232 と、可変入賞口 234 を配設している。

【2453】

一般入賞口 226 は、本実施例では遊技盤 200 に複数配設しており、この一般入賞口 226 への入球を所定の球検出センサ (図示省略) が検出した場合 (一般入賞口 226 に入賞した場合)、払出装置 152 を駆動し、所定の個数 (例えば、10 個) の球を賞球として上皿 126 に排出する。上皿 126 に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口 226 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「球 (遊技球)」と呼ぶ。

【2454】

普図始動口 228 は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域 124 の所定の

領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤 200 の左側に 1 つ配設している。普図始動口 228 を通過した球は一般入賞口 226 に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口 228 を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機 100 は、普図表示装置 210 による普図変動遊技を開始する。

【2455】

第 1 特図始動口 230 は、本実施例では遊技盤 200 の中央に 1 つだけ配設している。この第 1 特図始動口 230 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、3 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 1 特図表示装置 212 による特図変動遊技を開始する。なお、第 1 特図始動口 230 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【2456】

第 2 特図始動口 232 は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では第 1 特図始動口 230 の真下に 1 つだけ配設している。この第 2 特図始動口 232 は、左右に開閉自在な羽根部材 232a を備え、羽根部材 232a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置 210 が当たり図柄を停止表示した場合に羽根部材 232a が所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第 2 特図始動口 232 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、4 個）の球を賞球として上皿 126 に排出するとともに、第 2 特図表示装置 214 による特図変動遊技を開始する。なお、第 2 特図始動口 232 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【2457】

可変入賞口 234 は、大入賞口またはアタッカーと呼ばれ、本実施例では遊技盤 200 の中央部下方に 1 つだけ配設している。この可変入賞口 234 は、開閉自在な扉部材 234a を備え、扉部材 234a の閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材 234a が所定の時間間隔（例えば、開放時間 2.9 秒、閉鎖時間 1.5 秒）、所定の回数（例えば 15 回）で開閉する。可変入賞口 234 への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置 152 を駆動し、所定の個数（例えば、15 個）の球を賞球として上皿 126 に排出する。なお、可変入賞口 234 に入球した球は、パチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【2458】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材 236 や、遊技釘 238 を複数個、配設していると共に、内レール 204 の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機 100 の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口を設けている。

【2459】

このパチンコ機 100 は、遊技者が上皿 126 に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆 146 および発射槌 148 によって外レール 202、内レール 204 を通過させて遊技領域 124 に打ち出す。そして、遊技領域 124 の上部に到達した球は、打球方向変換部材 236 や遊技釘 238 等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口 226、可変入賞口 234）や始動口（第 1 特図始動口 230、第 2 特図始動口 232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口 228 を通過するのみでアウト口 240 に到達する。

40

【2460】

<演出装置 206>

次に、パチンコ機 100 の演出装置 206 について説明する。この演出装置 206 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 242 およびステージ 244 を配設し、

50

遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 224 を配設している。また、演出装置 206 の背面側には、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 206 において、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽手段は、ワープ装置 242、ステージ 244、および演出可動体 224 の後方に位置することとなる。

【2461】

ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方のステージ 244 にワープ出口 242b から排出する。

【2462】

ステージ 244 は、ワープ出口 242b から排出された球や遊技盤 200 の釘などによって乗り上げた球などが転動可能であり、ステージ 244 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 230 へ入球し易くなるスペシャルルート 244a を設けている。

【2463】

演出可動体 224 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 224a と前腕部 224b とからなり、肩の位置に上腕部 224a を回転させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224b を回転させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 224 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 208 の前方を移動する。

【2464】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246a および右扉 246b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面ステージ 244 の間に配設する。左扉 246a および右扉 246b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246a および右扉 246b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉 246a および右扉 246b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246a および右扉 246b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 208 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246a および右扉 246b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246a および右扉 246b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

【2465】

<制御部>

次に、図 185 を用いて、このパチンコ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。パチンコ機 100 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源制御部 660 と、によって構成している。

【2466】

<主制御部>

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的に

データを記憶するためのRAM 308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O 310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、プログラム処理の異常を監視するWDT 314を搭載している。なお、ROM 306やRAM 308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400についても同様である。この基本回路302のCPU 304は、水晶発振器316bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

【2467】

また、基本回路302には、水晶発振器316aが出力するクロック信号を受信する度に0~65535の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路318（この回路には2つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサや、前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサを含む各種センサ320が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路318および基本回路302に出力するためのセンサ回路322と、所定の図柄表示装置、例えば第1特図表示装置212や第2特図表示装置214の表示制御を行うための駆動回路324と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置210の表示制御を行うための駆動回路326と、各種状態表示部328（例えば、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、高確中ランプ222等）の表示制御を行うための駆動回路330と、所定の可動部材、例えば第2特図始動口232の羽根部材232aや可変入賞口234の扉部材234a等を開閉駆動する各種ソレノイド332を制御するための駆動回路334を接続している。

【2468】

なお、第1特図始動口230に球が入賞したことを球検出センサ320が検出した場合には、センサ回路322は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路318に出力する。この信号を受信したカウンタ回路318は、第1特図始動口230に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第1特図始動口230に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路318は、第2特図始動口232に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第2特図始動口232に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第2特図始動口232に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

【2469】

さらに、基本回路302には、情報出力回路336を接続しており、主制御部300は、この情報出力回路336を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路350にパチンコ機100の遊技情報（例えば、遊技状態）を出力する。

【2470】

また、主制御部300には、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路338を設けており、この電圧監視回路338は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では9V）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路302に出力する。

【2471】

また、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けており、CPU 304は、この起動信号出力回路340から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

【2472】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。なお、主制御部300と第1副制御部400および払出制御部600との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400および払出制御

部 6 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 4 0 0 および払出制御部 6 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【 2 4 7 3 】

< 副制御部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等に基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 には、C P U 4 0 4 と、制御プログラムや各種演出データを記憶するための R O M 4 0 6 と、一時的にデータを記憶するための R A M 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。この基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、水晶発信器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。なお、R O M 4 0 6 は、制御プログラムと各種演出データとを別々の R O M に記憶させてもよい。

【 2 4 7 4 】

また、基本回路 4 0 2 には、スピーカ 1 2 0 (およびアンプ) の制御を行うための音源 I C 4 1 6 と、各種ランプ 4 1 8 (例えば、チャンスボタンランプ 1 3 8) の制御を行うための駆動回路 4 2 0 と、遮蔽装置 2 4 6 の駆動制御を行うための駆動回路 4 3 2 と、遮蔽装置 2 4 6 の現在位置を検出する遮蔽装置センサ 4 3 0 と、チャンスボタン 1 3 6 の押下を検出するチャンスボタン検出センサ 4 2 6 と、遮蔽装置センサ 4 3 0 やチャンスボタン検出センサ 4 2 6 からの検出信号を基本回路 4 0 2 に出力するセンサ回路 4 2 8 と、C P U 4 0 4 からの信号に基づいて R O M 4 0 6 に記憶された画像データ等を読み出して V R A M 4 3 6 のワークエリアを使用して表示画像を生成して装飾図柄表示装置 2 0 8 に画像を表示する V D P 4 3 4 (ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ) と、を接続している。

【 2 4 7 5 】

次に、パチンコ機 1 0 0 の第 2 副制御部 5 0 0 について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御する基本回路 5 0 2 を備えており、この基本回路 5 0 2 は、C P U 5 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 5 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 5 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 5 1 2 を搭載している。基本回路 5 0 2 の C P U 5 0 4 は、水晶発振器 5 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第 2 副制御部 5 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶された R O M 5 0 6 が設けられている。

【 2 4 7 6 】

また、基本回路 5 0 2 には、演出可動体 2 2 4 の駆動制御を行うための駆動回路 5 1 6 と、演出可動体 2 2 4 の現在位置を検出する演出可動体センサ 4 2 4 と、演出可動体センサ 4 2 4 からの検出信号を基本回路 5 0 2 に出力するセンサ回路 5 1 8 と、遊技盤用ランプ 5 3 2 の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と、遊技台枠用ランプ 5 4 2 の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 と、遊技盤用ランプ駆動回路 5 3 0 と遊技台枠用ランプ駆動回路 5 4 0 との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路 5 2 0 と、を接続している。

【 2 4 7 7 】

< 払出制御部、発射制御部、電源制御部 >

次に、パチンコ機 1 0 0 の払出制御部 6 0 0 、発射制御部 6 3 0 、電源制御部 6 6 0 について説明する。払出制御部 6 0 0 は、主に主制御部 3 0 0 が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装置 1 5 2 の払出モータ 6 0 2 を制御すると共に、払出センサ 6 0 4 が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部 6 0 6 を介して、パチンコ機 1 0 0 とは別体で設けられたカードユニ

10

20

30

40

50

ット608との通信を行う。

【2478】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

【2479】

電源制御部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装置152等の各装置に供給する。さらに、電源制御部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態では、電源制御部660から払出制御部600と第2副制御部500に所定電圧を供給し、払出制御部600から主制御部300と第2副制御部500と発射制御部630に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【2480】

<図柄の種類>

次に、図186(a)～(c)を用いて、パチンコ機100の第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214、装飾図柄表示装置208、普通図柄表示装置210が停止表示する特図および普図の種類について説明する。同図(a)は特図の停止図柄態様の一例を示したものである。

【2481】

第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したことを条件として特図1変動遊技が開始され、第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件として特図2変動遊技が開始される。特図1変動遊技が開始されると、第1特別図柄表示装置212は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図1の変動表示」を行う。また、特図2変動遊技が開始されると、第2特別図柄表示装置214は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「特図2の変動表示」を行う。これらの「特図1の変動表示」および「特図2の変動表示」が本発明にいう図柄の変動表示の一例に相当する。

【2482】

そして、特図1の変動開始前に決定した変動時間（本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第1特別図柄表示装置212は特図1の停止図柄態様を停止表示し、特図2の変動開始前に決定した変動時間（これも本発明にいう変動時間が相当）が経過すると、第2特別図柄表示装置214は特図2の停止図柄態様を停止表示する。したがって、「特図1の変動表示」を開始してから特図1の停止図柄態様を停止表示するまで、あるいは「特図2の変動表示」を開始してから特図2の停止図柄態様を停止表示するまでが本発明にいう図柄変動停止表示の一例に相当し、以下、この「特図1又は2の変動表示」を開始してから特図1又は2の停止図柄態様を停止表示するまでの一連の表示を図柄変動停止表示と称する。後述するように、図柄変動停止表示は複数回、連続して行われることがある。同図(a)には、図柄変動停止表示における停止図柄態様として「特図A」から「特図J」までの10種類の特図が示されており、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【2483】

「特図A」は15ラウンド(15R)特別大当たり図柄であり、「特図B」は15R大当たり図柄である。本実施形態のパチンコ機100では、後述するように、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。大当たりと特別大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選する確率が高い(特別大当たり)か低い(大当たり)かの違いで

ある。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、15R特別大当たり遊技終了後および15R大当たり遊技終了後はいずれも時短状態に移行する。時短については詳しくは後述するが、時短状態に移行する状態のことを普図高確率状態と称し、時短状態に移行しない状態のことを普図低確率状態と称する。15R特別大当たり図柄である「特図A」は、特図高確率普図高確率状態であり、15R大当たり図柄である「特図B」は、特図低確率普図高確率状態である。これらの「特図A」および「特図B」は、遊技者に付与する利益量が相対的に大きな利益量になる図柄である。

【2484】

「特図C」は突然確変と称される2R大当たり図柄であり、特図高確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図A」と比べて、「特図C」は2Rである点が異なる。「特図D」は突然時短と称される2R大当たり図柄であり、特図低確率普図高確率状態である。すなわち、15Rである「特図B」と比べて、「特図D」は2Rである点が異なる。

【2485】

「特図E」は隠れ確変と称される2R大当たり図柄であり、特図高確率普図低確率状態である。「特図F」は突然通常と称される2R大当たり図柄であり、特図低確率普図低確率状態である。これら「特図E」および「特図F」はいずれも、2Rであるとともに、時短状態に移行しない状態である。

【2486】

「特図G」は第1小当たり図柄であり、「特図H」は第2小当たり図柄であり、何れも特図低確率普図低確率状態である。ここにいう小当たりは、2R時短無し大当たりと同じものに相当する。すなわち、この「特図G」、「特図H」は「特図F」と同じ状態であるが、両者では装飾図柄表示装置208に表示される演出が異なり、あえて、同じ状態でも「特図G」、「特図H」と「特図F」を設けておくことで、遊技の興趣を高めている。また、「特図I」は第1はずれ図柄であり、「特図J」は第2はずれ図柄であり、遊技者に付与する利益量が相対的に小さな利益量になる図柄である。

【2487】

なお、本実施形態のパチンコ機100には、15R特別大当たり図柄として「特図A」以外の図柄も用意されており、15R大当たり図柄等の他の図柄についても同様である。

【2488】

図186(b)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。第1特図始動口230または第2特図始動口232に球が入賞したこと、すなわち、第1特図始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは第2特図始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。そして、「特図B」の15R大当たりを報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに15R大当たりに対応する、同じ装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾1ー装飾1ー装飾1」や「装飾2ー装飾2ー装飾2」等）を停止表示する。「特図A」の15R特別大当たりを報知する場合には、同じ奇数の装飾図柄が3つ並んだ図柄組合せ（例えば「装飾3ー装飾3ー装飾3」や「装飾7ー装飾7ー装飾7」等）を停止表示する。

【2489】

また、「特図E」の隠れ確変と称される2R大当たり、「特図F」の突然通常と称される2R大当たり、あるいは「特図G」の第1小当たり、「特図H」の第2小当たりを報知する場合には、「装飾1ー装飾2ー装飾3」を停止表示する。さらに、「特図C」の突然確変と称される2R大当たり、あるいは「特図D」の突然時短と称される2R大当たりを報知する場合には、「装飾1ー装飾3ー装飾5」を停止表示する。

【2490】

一方、「特図I」の第1はずれ、「特図J」の第2はずれを報知する場合には、図柄表示領域208a~208cに同図(b)に示す図柄組合せ以外の図柄組合せを停止表示する。

【2491】

図186(c)は普図の停止表示図柄の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当たり図柄である「普図A」と、外れ図柄である「普図B」の2種類がある。普図始動口228を球が通過したことを上述のゲートセンサが検出したことに基づいて、普通図柄表示装置210は、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」を行う。そして、普図変動遊技の当選を報知する場合には「普図A」を停止表示し、普図変動遊技の外れを報知する場合には「普図B」を停止表示する。この同図(c)においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

10

【2492】

<主制御部メイン処理>

次に、図187を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【2493】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号(リセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って図187に示す主制御部メイン処理を実行する。

20

【2494】

ステップS101では、初期設定1を行う。この初期設定1では、CPU304のスタックポインタ(SP)へのスタック初期値の設定(仮設定)、割込マスクの設定、I/O310の初期設定、RAM308に記憶する各種変数の初期設定、WDT314への動作許可及び初期値の設定等を行う。なお、本実施形態では、WDT314に、初期値として32.8msに相当する数値を設定する。ステップS103では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動する。

30

【2495】

ステップS105では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値(本実施形態では9V)未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を出力しているか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合(CPU304が電源の遮断を検知した場合)にはステップS103に戻り、低電圧信号がオフの場合(CPU304が電源の遮断を検知していない場合)にはステップS107に進む。なお、電源が投入された直後で未だ上記所定の値(9V)に達しない場合にもステップS103に戻り、供給電圧がその所定の値以上になるまで、ステップS105は繰り返し実行される。

40

【2496】

ステップS107では、初期設定2を行う。この初期設定2では、後述する主制御部タイマ割込処理を定期毎に実行するための周期を決める数値をカウンタタイマ312に設定する処理、I/O310の所定のポート(例えば試験用出力ポート、第1副制御部400への出力ポート)からクリア信号を出力する処理、RAM308への書き込みを許可する設定等を行う。

【2497】

ステップS109では、電源の遮断前(電断前)の状態に復帰するか否かの判定を行い、電断前の状態に復帰しない場合(主制御部300の基本回路302を初期状態にする場合)には初期化処理(ステップS113)に進む。

50

【2498】

具体的には、最初に、電源基板に設けたRWMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否か、すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進む。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には、基本回路302を初期状態にすべくステップS113に進み、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には電断前の状態に復帰すべくステップS111に進み、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS113に進む。同様に電源ステータスの情報が「サスペンド」以外の情報を示している場合にもステップS113に進む。

10

【2499】

20

ステップS111では、復電時処理を行う。この復電時処理では、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。すなわち、電断直前にタイマ割込処理（後述）に分岐する直前に行った（ステップS115内の所定の）命令の次の命令から処理を再開する。また、図185に示す主制御部300における基本回路302に搭載されているRAM308には、送信情報記憶領域が設けられている。このステップS111では、その送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

30

【2500】

ステップS113では、初期化処理を行う。この初期化処理では、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）、RAM308の全ての記憶領域の初期化などを行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期化処理（ステップS113）が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるステップS233において、第1副制御部400へ送信される。

40

【2501】

ステップS115では、割込禁止の設定を行った後、基本乱数初期値更新処理を行う。この基本乱数初期値更新処理では、普図当選乱数カウンタ、および特図乱数値カウンタの初期値をそれぞれ生成するための2つの初期値生成用乱数カウンタと、普図タイマ乱数値、および特図タイマ乱数値それぞれを生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図タイマ乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図タイマ乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。他の初期

50

値生成用乱数カウンタ、乱数カウンタもそれぞれ同様に更新する。なお、初期値生成用乱数カウンタは、後述するステップS207でも更新する。主制御部300は、所定の周期ごとに開始するタイマ割込処理を行っている間を除いて、ステップS115の処理を繰り返し実行する。

【2502】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図188を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【2503】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。ステップS201では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【2504】

ステップS203では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDTを定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【2505】

ステップS205では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、上述の前面枠扉開放センサや内枠開放センサや下皿満タンセンサ、各種の球検出センサを含む各種センサ320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ320ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約4ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報をRAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約2ms前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、RAM308に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。

【2506】

また、ステップS205では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約2msという非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップS205では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号無しの後に検出信号が連続して2回記憶されている場合には、入賞があったと判定する。図185に示す主制御部300のROM306には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS2

10

20

30

40

50

05では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するかどうかの判定を行う。

【2507】

ステップS207およびステップS209では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップS115で行った初期値生成用乱数カウンタの値の更新を行い、次に主制御部300で使用する、普図当選乱数値、特図1乱数値、および特図2乱数値をそれぞれ生成するための2つの乱数カウンタを更新する。例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が0～100とすると、RAM308に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が101であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に1を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。例えば、0～100の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に1を加算した結果が、RAM308に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に1周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが1周したことを判定するための初期値記憶領域をRAM308に設けている。なお、本実施形態では特図1の乱数値を取得するためのカウンタと特図2の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

【2508】

ステップS211では、演出乱数更新処理を行う。この演出乱数更新処理では、主制御部300で使用する演出用乱数値を生成するための乱数カウンタを更新する。

【2509】

ステップS213では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置210に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第1特別図柄表示装置212に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図1表示図柄更新タイマ、第2特図表示装置214に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図2表示図柄更新タイマ、所定の入賞演出時間、所定の開放時間、所定の閉鎖時間、所定の終了演出期間などを計時するためのタイマなどを含む各種タイマを更新する

。

【2510】

ステップS215では、入賞口カウンタ更新処理を行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【2511】

また、ステップS217では、入賞受付処理を行う。この入賞受付処理では、第1特図始動口230、第2特図始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを判定する。ここでは、ステップS203における入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。第1特図始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図1当選乱数値として取得するとともに特図1乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図1乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。第2特図始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図2当選乱数値として取得するとともに特図2乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図2乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。

【2512】

ステップS219では、払出要求数送信処理を行う。なお、払出制御部600に出力する出力予定情報および払出要求情報は、例えば1バイトで構成しており、ビット7にストロープ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット6に電源投入情報（オンの場合、電源投入後一回目のコマンド送信であることを示す）、ビット4～5に暗号化のための今回加工種別（0～3）、およびビット0～3に暗号化加工後の払出要求数を示すようにしている。

【2513】

ステップS221では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

【2514】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当たり図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、外れ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は、当り図柄（図186（c）に示す普図A）および外れ図柄（図186（c）に示す普図B）いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定

する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【2515】

また、普図変動遊技の結果が当たりであれば、後述するように、普図当たりフラグがオンされる。この普図当たりフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口232の羽根部材232aの開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材232aを開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

10

【2516】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば500m秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【2517】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外れフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS223に移行するようにしている。

20

【2518】

ステップS223では、普図関連抽選処理を行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当たり判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当たりフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当たりフラグにオフを設定する。また、当たり判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当たり判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当たり判定に使用した乱数値を消去する。

30

40

【2519】

次いで、特図1および特図2それぞれについての特図状態更新処理を行うが、最初に、特図2についての特図状態更新処理（特図2状態更新処理）を行う（ステップS225）。この特図2状態更新処理は、特図2の状態に応じて、次の8つの処理のうちの1つの処理を行う。例えば、特図2変動表示の途中（上述の特図2表示図柄更新タイマの値が1以上）における特図2状態更新処理では、第2特別図柄表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、第2特別図柄表示装置214は特図2の変動表示（特図2変動遊技）を行う。

【2520】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転開始設定送信処理を実行させ

50

ることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶してから処理を終了する。

【2521】

また、主制御部300のRAM308には、15R大当りフラグ、2R大当たりフラグ、第1小当たりフラグ、第2小当たりフラグ、第1はずれフラグ、第2はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されている。特図2変動表示時間が経過したタイミング（特図2表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には図186(a)に示す特図A、15R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図B、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグもオンの場合には特図C、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグはオンの場合には特図D、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグもオン、普図確率変動フラグはオンの場合には特図E、2R大当りフラグはオン、特図確率変動フラグはオフ、普図確率変動フラグもオフの場合には特図F、第1小当たりフラグがオンの場合には特図G、第2小当たりフラグがオンの場合には特図H、第1はずれフラグがオンの場合には特図I、第2はずれフラグがオンの場合には特図Iそれぞれの態様となるように、第2特別図柄表示装置214を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、RAM308の設定領域に特図2停止表示中であることを表す設定を行う。この制御を行うことで、第2特別図柄表示装置214は、15R特別大当たり図柄（特図A）、15R大当たり図柄（特図B）、突然確変図柄（特図C）、突然時短図柄（特図D）、隠れ確変図柄（特図E）、突然通常図柄（特図F）、第1小当たり図柄（特図G）、第2小当たり図柄（特図H）、第1はずれ図柄（特図I）、および第2はずれ図柄（特図J）のいずれか一つの図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）その表示を維持するためにRAM308に設けた特図2停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された特図2が所定期間停止表示され、特図2変動遊技の結果が遊技者に報知される。また、RAM308に設けられた時短回数記憶部に記憶された時短回数が1以上であれば、その時短回数から1を減算し、減算結果が1から0となった場合は、特図確率変動中（詳細は後述）でなければ、時短フラグをオフする。さらに、大当り遊技中（特別遊技状態中）にも、時短フラグをオフする。

【2522】

また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で回転停止設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶するとともに、変動表示を停止する図柄が特図2であることを示す特図2識別情報を、後述するコマンドデータに含める情報としてRAM308に追加記憶してから処理を終了する。

【2523】

また、特図2変動遊技の結果が大当りであれば、後述するように、大当りフラグがオンされる。この大当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（特図2停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における特図2状態更新処理では、RAM308の設定領域に特図2作動中を設定するとともに、所定の入賞演出期間（例えば3秒間）すなわち装飾図柄表示装置208による大当りを開始することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するためにRAM308に設けた特図2待機時間管理用タイマの記憶領域に入賞演出期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理（ステップS233）で入賞演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【2524】

また、所定の入賞演出期間が終了したタイミング（特図2待機時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する特図2状態更新処理では、所定の開放期間（例えば29秒間、または可変入賞口234に所定球数（例えば10球）の遊技球の入賞を検

出するまで) 可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド (3 3 2) に、扉部材 2 3 4 a を開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8 に設けた扉開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で大入賞口開放設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【2 5 2 5】

また、所定の開放期間が終了したタイミング (扉開放時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する特図 2 状態更新処理では、所定の閉鎖期間 (例えば 1.5 秒間) 可変入賞口 2 3 4 の扉部材 2 3 4 a の開閉駆動用のソレノイド (3 3 2) に、扉部材 2 3 4 a を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM 3 0 8 に設けた扉閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。また、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で大入賞口閉鎖設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【2 5 2 6】

また、この扉部材の開放・閉鎖制御を所定回数 (本実施例では 1 5 ラウンドか 2 ラウンド) 繰り返し、終了したタイミングで開始する特図 2 状態更新処理では、所定の終了演出期間 (例えば 3 秒間) すなわち装飾図柄表示装置 2 0 8 による大当りを終了することを遊技者に報知する画像を表示している期間待機するように設定するために RAM 3 0 8 に設けた演出待機時間管理用タイマの記憶領域に演出待機期間を示す情報を設定する。また、普図確率変動フラグがオンに設定されていれば、この大当たり遊技の終了と同時に、RAM 3 0 8 に設けられた時短回数記憶部に時短回数 1 0 0 回をセットするとともに、RAM 3 0 8 に設けられた時短フラグをオンする。なお、その普図確率変動フラグがオフに設定されていれば、時短回数記憶部に時短回数をセットすることなく、また時短フラグをオンすることもない。ここにいう時短とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くするため、パチンコ機が遊技者にとって有利な状態になることをいう。この時短フラグがオンに設定されていると、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に大当たりする可能性が高い。また、普図高確率状態の方が、普図低確率状態に比べて普図変動遊技の変動時間および特図変動遊技の変動時間は短くなる。さらに、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、第 2 特別始動口 2 3 2 の一对の羽根部材 2 3 2 a の 1 回の開放における開放時間が長くなりやすい。加えて、普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、一对の羽根部材 2 3 2 a は多く開きやすい。また、上述のごとく、時短フラグは、大当たり遊技中 (特別遊技状態中) にはオフに設定される。したがって、大当たり遊技中には、普図低確率状態が維持される。これは、大当たり遊技中に普図高確率状態であると、大当たり遊技中に可変入賞口 2 3 4 に所定の個数、遊技球が入球するまでの間に第 2 特図始動口 2 3 2 に多くの遊技球が入球し、大当たり中に獲得することができる遊技球の数が多くなってしまい射幸性が高まってしまうという問題があり、これを解決するためのものである。

【2 5 2 7】

さらに、コマンド設定送信処理 (ステップ S 2 3 3) で終了演出設定送信処理を実行させることを示す所定の送信情報を上述の送信情報記憶領域に追加記憶する。

【2 5 2 8】

また、所定の終了演出期間が終了したタイミング (演出待機時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) で開始する特図 2 状態更新処理では、RAM 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。さらに、特図 2 変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、はずれフラグがオンされる。このはずれフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング (特図 2 停止時間管理用タイマの値が 1 から 0 になったタイミング) における特図 2 状態更新処理でも、RAM 3 0 8 の設定領域に特図 2 非作動中を設定する。特図 2 非作動中の場合における特図 2 状態更新処理では、何もせずに次のステップ S 2 2 7 に移行するようにしている。

【2 5 2 9】

続いて、特図 1 についての特図状態更新処理（特図 1 状態更新処理）を行う（ステップ S 2 2 7）。この特図 1 状態更新処理では、特図 1 の状態に応じて、上述の特図 2 状態更新処理で説明した各処理を行う。この特図 1 状態更新処理で行う各処理は、上述の特図 2 状態更新処理で説明した内容の「特図 2」を「特図 1」と読み替えた処理と同一であるため、その説明は省略する。なお、特図 2 状態更新処理と特図 1 状態更新処理の順番は逆でもよい。

【2530】

ステップ S 2 2 5 およびステップ S 2 2 7 における特図状態更新処理が終了すると、今度は、特図 1 および特図 2 それぞれについての特図関連抽選処理を行う。ここでも先に、特図 2 についての特図関連抽選処理（特図 2 関連抽選処理）を行い（ステップ S 2 2 9）、その後で、特図 1 についての特図関連抽選処理（特図 1 関連抽選処理）を行う（ステップ S 2 3 1）。これらの特図関連抽選処理についても、主制御部 3 0 0 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 による、特図変動遊技の大当たり判定の結果の報知は、第 1 副制御部 4 0 0 によって行われ、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

【2531】

ステップ S 2 3 3 では、コマンド設定送信処理を行い、各種のコマンドが第 1 副制御部 4 0 0 に送信される。なお、第 1 副制御部 4 0 0 に送信する出力予定情報は例えば 1 6 ビットで構成しており、ビット 1 5 はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット 1 1 ~ 1 4 はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当たりラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAM クリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット 0 ~ 1 0 はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【2532】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、1 5 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、1 5 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当たりラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当たりラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第 1 特図始動口 2 3 0 への入賞の有無、第 2 特図始動口 2 3 2 への入賞の有無、可変入賞口 2 3 4 への入賞の有無などを含む。

【2533】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、1 5 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図 1 関連抽選処理および特図 2 関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータに RAM 3 0 8 に記憶している、1 5 R 大当たりフラグや 2 R 大当たりフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 3 0 8 に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・スピーカ 1 2 0 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 3 0 8 に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置 2 0 8 ・各種ランプ 4 1 8 ・ス

ピーカ 120 に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータに RAM 308 に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第 1 特図変動遊技または第 2 特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップ S 233 では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータに RAM 308 の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図 1 または特図 2 を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

10

【2534】

第 1 副制御部 400 では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部 300 における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【2535】

ステップ S 235 では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM 308 に記憶している遊技情報を、情報出力回路 336 を介してパチンコ機 100 とは別体の情報入力回路 350 に出力する。

20

【2536】

ステップ S 237 では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップ S 205 において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無、例えば前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無などを監視し、前面枠扉開放エラーまたは下皿満タンエラーを検出した場合に、第 1 副制御部 400 に送信すべき送信情報に、前面枠扉開放エラーの有無または下皿満タンエラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド 332 を駆動して第 2 特図始動口 232 や、可変入賞口 234 の開閉を制御したり、表示回路 324、326、330 を介して普通図柄表示装置 210、第 1 特別図柄表示装置 212、第 2 特別図柄表示装置 214、各種状態表示部 328 などに出力する表示データを、I/O 310 の出力ポートに設定する。また、払出要求数送信処理（ステップ S 219）で設定した出力予定情報を出力ポート（I/O 310）を介して第 1 副制御部 400 に出力する。

30

【2537】

ステップ S 239 では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップ S 243 に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップ S 241 に進む。

【2538】

ステップ S 241 では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップ S 201 で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、図 187 に示す主制御部メイン処理に復帰する。

40

【2539】

一方、ステップ S 243 では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとして RAM 308 の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、上述の主制御部メイン処理に復帰する。

【2540】

＜第 1 副制御部 400 の処理＞

次に、図 189 を用いて、第 1 副制御部 400 の処理について説明する。なお、同図（a）は、第 1 副制御部 400 の CPU 404 が実行するメイン処理のフローチャートである。同図（b）は、第 1 副制御部 400 のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図（c）は、第 1 副制御部 400 のタイマ割込処理のフローチャートである。同図（

50

d) は、第 1 副制御部 400 の画像制御処理のフローチャートである。

【2541】

まず、同図 (a) のステップ S301 では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップ S301 で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408 内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップ S303 では、タイマ変数が 10 以上か否かを判定し、タイマ変数が 10 となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が 10 以上となったときには、ステップ S305 の処理に移行する。ステップ S305 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【2542】

ステップ S307 では、コマンド処理を行う。第 1 副制御部 400 の CPU404 は、主制御部 300 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【2543】

ステップ S309 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S307 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを ROM406 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【2544】

ステップ S311 では、ボタン制御処理を行う。詳細は後述するが、このボタン制御処理では、操作手段による操作を検出した場合に、操作手段に対応する各種処理を行う。例えば、チャンスボタン 136 による操作を検出した場合には、ステップ S309 で更新した演出データをチャンスボタン 136 の押下に応じた演出データに変更する処理等を行う。ステップ S313 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に VDP434 への命令がある場合には、この命令を VDP434 に出力する (詳細は後述)。

【2545】

ステップ S315 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に音源 IC416 への命令がある場合には、この命令を音源 IC416 に出力する。ステップ S317 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に各種ランプ 418 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 420 に出力する。

【2546】

ステップ S319 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に遮蔽装置 246 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 432 に出力する。ステップ S321 では、ステップ S309 で読み出した演出データの中に第 2 副制御部 500 に送信する制御コマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップ S303 へ戻る。

【2547】

次に、同図 (b) を用いて、第 1 副制御部 400 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 400 が、主制御部 300 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S401 では、主制御部 300 が出力したコマンドを未処理コマンドとして RAM408 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【2548】

次に、同図 (c) を用いて、第 1 副制御部 400 の CPU404 によって実行する第 1 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 1 副制御部 400 は、所定の周期 (本実施例では 2ms に 1 回) でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【2549】

第 1 副制御部タイマ割込処理のステップ S501 では、第 1 副制御部メイン処理におけるステップ S303 において説明した RAM408 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S303 において、タイマ変数の値が 10 以上と判定されるのは 20ms 毎 (2ms × 10) となる。

【2550】

第1副制御部タイマ割込処理のステップS503では、ステップS319で設定された第2副制御部500への制御コマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【2551】

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のメイン処理におけるステップS313の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【2552】

ステップS601では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU404は、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。次に、CPU404は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標(ROM406の転送元アドレス)、VRAM座標(VRAM436の転送先アドレス)などを設定した後、ROM406からVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM406からVRAM436に転送する。その後、VDP436は、転送終了割込信号をCPU404に対して出力する。

【2553】

ステップS603では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS605に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS605では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU404は、ステップS601でVRAM436に転送した画像データに基づいてVRAM436の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報(VRAM436の座標軸、画像サイズ、VRAM座標(配置座標)など)をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【2554】

ステップS607では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU404は、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPU404の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【2555】

ステップS609では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS611に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS611では、RAM408の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【2556】

<第2副制御部500の処理>

次に、図190を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【2557】

まず、同図(a)のステップS701では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS701で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS703では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS705の処理に移行する。

【2558】

10

20

30

40

50

ステップ S 7 0 5 では、タイマ変数に 0 を代入する。

【 2 5 5 9 】

ステップ S 7 0 7 では、コマンド処理を行う。第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 は、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 からコマンドを受信したか否かを判別する。

【 2 5 6 0 】

ステップ S 7 0 9 では、演出制御処理を行う。例えば、ステップ S 7 0 7 で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データを R O M 5 0 6 から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【 2 5 6 1 】

ステップ S 7 1 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 からの遊技盤用ランプ 5 3 2 や遊技台枠用ランプ 5 4 2 への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路 5 2 0 に出力する。ステップ S 7 1 3 では、第 1 副制御部 4 0 0 からの演出可動体 2 2 4 への命令がある場合には、この命令を駆動回路 5 1 6 に出力し、ステップ S 7 0 3 に戻る。

【 2 5 6 2 】

次に、同図 (b) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第 2 副制御部 5 0 0 が、第 1 副制御部 4 0 0 が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップ S 8 0 1 では、第 1 副制御部 4 0 0 が出力したコマンドを未処理コマンドとして R A M 5 0 8 に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【 2 5 6 3 】

次に、同図 (c) を用いて、第 2 副制御部 5 0 0 の C P U 5 0 4 によって実行する第 2 副制御部タイマ割込処理について説明する。第 2 副制御部 5 0 0 は、所定の周期 (本実施例では 2 m s に 1 回) でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【 2 5 6 4 】

第 2 副制御部タイマ割込処理のステップ S 9 0 1 では、図 1 8 9 (a) に示す第 2 副制御部メイン処理におけるステップ S 7 0 3 において説明した R A M 5 0 8 のタイマ変数記憶領域の値に、1 を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップ S 7 0 3 において、タイマ変数の値が 1 0 以上と判定されるのは 2 0 m s 毎 (2 m s × 1 0) となる。第 2 副制御部タイマ割込処理のステップ S 9 0 3 では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【 2 5 6 5 】

< 設定画面 >

次に、図 1 9 1 (a) を用いて、本実施形態に係る遊技台が表示可能な「設定画面」の基本概念について説明する。なお、図 1 9 1 (a) は、設定画面の一例を示した図である。

【 2 5 6 6 】

本実施形態に係る設定画面とは、一つまたは複数の表示部によって構成される画面 (表示) であって、表示手段 (例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8) に表示される画面 (表示) のことである。この設定画面を構成する表示部としては、例えば、図 1 9 1 (a) (1) 、同図 (a) (2) に示すように、設定画面の内容や目的 (例えば、音量調整、光量調整、キャラクタ選択、B G M 選択など) を表すタイトル部 T P、遊技者に入力情報 (例えば、パスワードや数字など) を入力させるための入力部 I P、操作手段 (例えば、チャンスボタン 1 3 6) による操作によって選択が可能な選択部 S P などが一例として挙げられる。

【 2 5 6 7 】

また、本実施形態に係る設定画面としては、例えば、遊技台の音出力手段 (例えば、スピーカ 1 2 0) の音量調整を行うための音量調整設定画面や、遊技台の光出力手段 (例えば、ランプ) の光量調整を行うための光量調整設定画面や、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタや B G M を選択するための選択画面や、遊技台におけ

10

20

30

40

50

る遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面などが一例として挙げられる。

【2568】

設定画面の表示を開始する表示開始条件は、特に限定されないが、例えば、後述する節電モードにおいて第一の操作手段による操作があった場合に設定画面の表示を開始してもよく、第一の画面（例えば、デモ画面）の表示中に第一の操作手段による操作があった場合に設定画面の表示を開始してもよく、第一の操作手段による操作があった場合に第一の設定画面（例えば、メニュー画面）の表示を開始し、この第一の設定画面の表示中に第二の操作があった場合に第二の設定画面（例えば、音量調整設定画面や光量調整設定画面）の表示を開始してもよい。

【2569】

また、設定画面における表示部のレイアウトは、特に限定されないが、例えば、図191(a)(1)に示すように、タイトル部TP、入力部IP、選択部SPを、ほぼ等間隔に垂直方向に配置してもよいし、同図(a)(2)に示すように、タイトル部TP、入力部IP、選択部SPを、ほぼ等間隔に水平方向に配置してもよい。また、各表示部の表示領域の大きさも特に限定されない。

【2570】

<普図演出>

次に、図191(b)を用いて、本実施形態に係る遊技台が実行可能な「普図演出」の基本概念について説明する。なお、図191(b)は、普図演出の構成の一例を示した図である。

【2571】

本実施形態に係る普図演出とは、表示装置を用いた表示による演出を少なくとも含む演出であって、普図始動口228への入球や、普図表示装置210による普図変動遊技の開始や、普図変動遊技の当否判定の先読み等を契機として実行される演出（普図に関連する演出）のことである。このような普図演出としては、表示による演出の他、例えば、音出力手段（例えば、スピーカ120）から出力される音による演出、光出力手段（例えば、ランプ）から出力される光による演出、可動体（例えば、演出可動体224）の動きによる演出などのいずれか一つ、複数、または、全ての演出が一例として挙げられる。

【2572】

また、普図演出の態様は、特に限定されないが、例えば、図191(b)に示すように、普図本演出を実行するか否かを表現する普図導入演出NP1と、普図変動遊技の当否判定結果を示唆または明示する普図本演出NP2と、普図の当否判定結果が当りの場合に第2特図始動口232（電チュー）に関する表示を行う普図結果演出NP3と、を少なくとも含む複数の演出によって構成し、この順番で演出を実行してもよい。なお、普図結果演出NP3としては、例えば、第2特図始動口232が開放されることを事前に示唆または明示する演出や、第2特図始動口232が開放中であることを示唆または明示する演出などが一例として挙げられる。

【2573】

また、普図演出と特図変動遊技に係り性を持たせてもよく、例えば、普図演出を実行した後の特図2変動遊技においては特別な演出を実行してもよく、特図変動遊技以外の期間中（例えば、設定画面の表示中）の第2特図始動口232（電チュー）への入賞による特図2変動遊技中は、特別な演出を実行しないように構成してもよい。また、特図変動遊技以外の期間中は、普図演出に含まれる表示による演出だけを実行してもよく、特図変動遊技以外の期間中は、先の例の普図結果演出NP3だけを実行してもよい。

【2574】

また、普図変動遊技の当りが複数種類あり、複数種類の当りのうちの一つが第一の当り（例えば、第2特図始動口232を第一の期間だけ開放する当り）であり、複数種類の当りのうちの一つが第二の当り（例えば、第2特図始動口232を第一の期間よりも長い第二の期間だけ開放する当り）である場合に、普図変動遊技の当否判定結果が第二の当りの場合の普図演出の実行頻度が、普図変動遊技の当否判定結果が第一の当りの場合よりも高

10

20

30

40

50

くてもよい。また、普図演出を実行する表示領域において、特図変動遊技の予告や先読み演出など、他の演出を実行してもよい。この場合、他の演出に使用する画像の少なくとも一部（例えば、キャラクタ画像）を普図演出で使用することで、画像データの容量を削減してもよい。

【2575】

また、普図演出を表示と音を用いて行う場合に、表示と音と同時に開始してもよいし、表示の開始後、所定時間の経過後に音の出力を開始してもよいし、音の出力の開始後、所定時間の経過後に表示を開始してもよい。

【2576】

＜設定画面と普図演出の表示態様＞

次に、図191(c)～同図(e)を用いて、本実施形態に係る設定画面と普図演出の表示態様について説明する。なお、図191(c)～(e)は、設定画面と普図演出の表示態様の一例を示した図である。

【2577】

図191(c)(1)に示す例は、装飾図柄表示装置208に表示した矩形状の設定画面STP2の少なくとも一部を、普図演出NPの少なくとも一部が覆い隠すように普図演出NPを表示することで（設定画面STP2の少なくとも一部に、普図演出NPの少なくとも一部をオーバーラップさせて表示することで）、設定画面STP2の少なくとも一部が、正面から視認不能（または、普図演出NPを実行していない場合に比べて視認困難）となっている。

【2578】

また、図191(c)(2)に示す例は、装飾図柄表示装置208に表示した矩形状の設定画面STP2の少なくとも一部を、普図演出NPの少なくとも一部が覆い隠すように普図演出NPを表示する点は同図(c)(1)に示す例と同じであるが、本例では普図演出NPの一部（設定画面STP2を覆い隠している部分）を透過させることで、設定画面STP2の少なくとも一部が、正面から視認可能となっている。

【2579】

また、図191(d)(1)に示す例は、装飾図柄表示装置208に表示した設定画面STP1（タイトル部TP、入力部IP、選択部SPを、ほぼ等間隔に垂直方向に配置して構成した設定画面）の少なくとも一部（本例では、タイトル部TPと入力部IPの一部）を、普図演出NPの少なくとも一部が覆い隠すように普図演出NPを表示することで（設定画面STP1の少なくとも一部に、普図演出NPの少なくとも一部をオーバーラップさせて表示することで）、設定画面STP2の少なくとも一部（本例では、タイトル部TPと入力部IPの一部）が、正面から視認不能（または、普図演出NPを実行していない場合に比べて視認困難）となっている。

【2580】

なお、所定の条件が成立したこと（例えば、操作手段による操作を検出したこと）を契機として、図191(d)(1)に示す設定画面STP1を、同図(d)(2)に示す設定画面STP2に変更してもよい。このような表示制御を行えば、普図演出NPによって覆い隠される設定画面の表示領域を変化させることができ、表示にバリエーションを持たせることができる場合がある。

【2581】

また、図191(e)に示す例は、上記図191(c)(1)に示す例と同じ表示を行った後に、普図演出NPを一時的に消去することで、設定画面STP2の全ての表示領域が正面から視認可能となった後、再び、設定画面STP2の少なくとも一部を、普図演出NPの少なくとも一部が覆い隠すように普図演出NPを表示することで（設定画面STP2の少なくとも一部に、普図演出NPの少なくとも一部をオーバーラップさせて表示することで）、設定画面STP2の少なくとも一部が、正面から視認不能（または、普図演出NPを実行していない場合に比べて視認困難）となっている。このような表示制御を行えば、普図演出NPによって覆い隠される設定画面の表示領域を変化させることができ、表

10

20

30

40

50

示にバリエーションを持たせることができる場合がある。

【2582】

＜設定画面と普図演出の表示タイミングの概要＞

次に、図192を用いて、設定画面と普図演出の表示タイミングの概要について説明する。図192(a)は、通常の普図演出の流れを示したタイムチャートである。

【2583】

なお、以降の図面における「普図変動」（または、「特図変動」）に対応する線は、普図変動遊技（または、特図変動遊技）が実行中であるか否かを示したものであり、本例では、普図変動遊技実行中（または、特図変動遊技実行中）の状態をハイレベルの線（上側の線）で示し、普図変動遊技非実行中（または、特図変動遊技非実行中）の状態をローレベルの線（下側の線）で示している。また、以降の図面における「普図演出」に対応する線は、普図演出が実行中であるか否かを示したものであり、本例では、普図演出実行中の状態をハイレベルの線で示し、普図演出非実行中の状態をローレベルの線で示している。

【2584】

また、以降の図面における「電チュー開放」に対応する線は、第2特図始動口232（電チュー）が開放中であるか否かを示したものであり、本例では、電チュー開放中の状態をハイレベルの線で示し、電チュー閉鎖中の状態をローレベルの線で示している。なお、電チューの開放／閉鎖のパターンは特に限定されず、例えば、第一の時間の開放と第一の時間の閉鎖を1回だけ行ったり複数回行ったりしてもよく、第二の時間の開放と第二の時間よりも長い第三の時間（または、第二の時間よりも短い第四の時間）の閉鎖を1回だけ行ったり複数回行ったりしてもよい。

【2585】

また、以降の図面における「音出力」に対応する線は、音出力手段（スピーカ120）から音を出力中であるか否かを示したものであり、本例では、音を出力している状態をハイレベルの線で示し、音を出力していない状態をローレベルの線で示している。

【2586】

例えば、図192(a)において符号a1で示す普図変動遊技では、普図変動遊技の実行中は普図演出を実行せず、同図(a)において符号a2で示す普図変動遊技では、普図変動遊技の開始と同時に普図演出の実行を開始した後、普図変動遊技の終了前に普図演出を終了している。また、同図(a)において符号a3で示す普図変動遊技では、普図変動遊技の開始と同時に普図演出の実行を開始した後、普図変動遊技の終了と同時に普図演出を終了し、同図(a)において符号a4で示す普図変動遊技では、普図変動遊技の開始と同時に普図演出の実行を開始した後、普図変動遊技の終了と同時に普図演出を終了し、その後、電チューを1回開放している。また、同図(a)において符号a5で示す普図変動遊技では、普図変動遊技の開始と同時に普図演出の実行を開始した後、普図変動遊技の終了後も普図演出を継続し、電チューの閉鎖と同時に普図演出を終了している。

【2587】

図192(b)は、音出力手段から出力する音と、特図変動遊技と、普図演出と、設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。図192(a)において符号b1で示す特図変動遊技では、当該特図変動遊技の開始から終了までの全ての期間に亘って音を出力している状態である。また、同図(a)において符号b2で示す特図変動遊技では、当該特図変動遊技の開始から終了までの全ての期間に亘って音を出力している状態であり、当該特図変動遊技終了後の所定時間の経過後に、設定画面の表示を開始している。

【2588】

また、同図(a)において符号b3で示す特図変動遊技では、当該特図変動遊技終了後の所定時間の経過後に、設定画面の表示を開始し、音を出力していない状態に移行した後、普図演出の開始と同時に音を出力する状態に移行している。なお、設定画面表示中の普図演出の実行頻度と、設定画面表示中以外の普図演出の実行頻度を異ならせてもよく、例えば、前者の実行頻度よりも後者の実行頻度を高くしてもよいし、低くしてもよい。

【2589】

図192(c)は、特図変動遊技と、普図演出と、設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。図192(c)に示す例では、設定画面の表示を開始した後に普図演出を開始し、当該普図演出の実行中に特図変動遊技の開始と同時に設定画面の表示を消去し、当該特図変動遊技後の所定時間の経過後に、設定画面を再表示している。

【2590】

＜設定画面と普図演出の表示タイミングの詳細＞

次に、図193を用いて、設定画面と普図演出の表示タイミングの詳細について説明する。図193は、普図演出と設定画面の流れの一例を示したタイムチャートである。

【2591】

なお、以降の図面における「普図ゲート通過」に対応する線は、普図始動口228を球が通過したタイミングを示したものであり、本例では、通過したタイミングを縦の太線で示している。また、以降の図面における「設定画面表示開始操作」に対応する線は、操作手段（本例では、チャンスボタン136）による操作を検出したタイミングを示したものであり、本例では、操作を検出したタイミングを縦の太線で示している。

【2592】

図193において符号T1で示すタイミングでは、操作手段（チャンスボタン136）の操作を受け付けたことに基づいて、設定画面の表示を開始し、続く符号T2で示すタイミングでは、設定画面の表示中に普図始動口220を球が通過したことに基づいて、普図変動遊技と普図演出を開始している。

【2593】

また、符号T3で示すタイミングでは、設定画面の表示を行っていない期間中に普図始動口220を球が通過したことに基づいて、普図変動遊技と普図演出を開始し、続く符号T4で示すタイミングでは、普図変動遊技および普図演出の実行中に操作手段（チャンスボタン136）の操作を受け付けたことに基づいて、設定画面の表示を開始している。

【2594】

また、符号T5で示すタイミングでは、操作手段（チャンスボタン136）の操作を受け付けたことに基づいて、設定画面の表示を開始し、続く符号T6で示すタイミングでは、設定画面の表示中に普図始動口220を球が通過したことに基づいて、普図変動遊技と普図演出を開始している。また、続く符号T7で示すタイミングでは、設定画面の表示を終了し、続く符号T8で示すタイミングでは、再び操作手段（チャンスボタン136）の操作を受け付けたことに基づいて、設定画面の表示を開始している。

【2595】

＜設定画面の具体例＞

次に、図194を用いて、設定画面の具体例について説明する。なお、図194は、設定画面の具体例を示した図である。

【2596】

＜設定画面の具体例1＞

図194(a-1)～(a-3)は、設定画面の遷移の具体例1を示した図である。本例では、同図(a-1)に示すように、遊技中に所定の条件が成立したこと（例えば、特図変動遊技の保留数が0になったこと）に基づいて「ボタン演出」を行う。ここで、ボタン演出とは、所定の操作手段による操作の受け付けが可能であることを示唆または明示する演出のことである。本例では、ボタン演出として、チャンスボタン136の外観を模した画像と、「でメニュー画面表示」という文字の表示を、装飾図柄表示装置208の表示領域の上方で行うことで、チャンスボタン136による操作の受け付けが可能であることを示唆している。

【2597】

また、本例では、ボタン演出の実行中に操作手段（チャンスボタン136）による操作を受け付けた場合に、同図(a-2)に示すような第一の設定画面（メニュー画面）STP1を表示し、この第一の設定画面（メニュー画面）において操作手段（チャンスボタン136）による操作を受け付けた場合に、同図(a-3)に示すような第二の設定画面（

調整画面) S T P 2 を表示する。

【2598】

第一の設定画面(メニュー画面) S T P 1 による表示内容は特に限定されないが、本例では、図194(a-2)に示すように、上述のタイトル部 T P として、「メニュー画面」という文字が施されたタイトルバー T P a 1 の表示を行うとともに、上述の選択部 S P として、スピーカ 120 から出力する音の音量調整やランプが発光する光の光量調整を行うための調整画面に移行させる選択ボタン S P a 1 (本例では、「音量光量調整」の文字が施された画像)と、会員登録を行うための会員登録画面に移行させる選択ボタン S P a 2 (本例では、「会員登録」の文字が施された画像)と、当該遊技台における過去の遊技履歴を閲覧可能な閲覧画面に移行させる選択ボタン S P a 3 (本例では、「遊技履歴」の文字が施された画像)と、操作手段の操作説明を表す説明部 M P 1 を、それぞれ、第一の設定画面(メニュー画面) S T P 1 に表示している。

10

【2599】

また、第二の設定画面(調整画面) S T P 2 による表示内容も特に限定されないが、本例では、図194(a-3)に示すように、上述のタイトル部 T P として、「調整画面」という文字が施されたタイトルバー T P a 2 の表示を行うとともに、上述の選択部 S P として、スピーカ 120 から出力する音の音量調整を行うための音量レベル表示 S P a 4 と、ランプが発光する光の光量調整を行うための光量レベル表示 S P a 5 と、操作手段の操作説明を表す説明部 M P 2 を、それぞれ第二の設定画面(調整画面) S T P 2 に表示している。

20

【2600】

＜設定画面の具体例2＞

図194(b)は、設定画面の具体例2を示した図である。本例では、遊技中に所定の条件が成立したこと(例えば、会員のみが閲覧または設定可能な会員用設定画面にログインするための操作を受け付けたこと)に基づいて、同図(b)に示すような設定画面(パスワード入力画面) S T P 3 を表示する。この設定画面(パスワード入力画面) S T P 3 による表示内容は特に限定されないが、本例では、図194(b)に示すように、設定画面 S T P 3 に、上述のタイトル部 T P として、「パスワードを入力してください」という文字が施されたタイトルバー T P b 1 を表示し、上述の選択部 S P として、操作手段(例えば、決定ボタン、右ボタン、左ボタン)による操作によって文字の選択が可能な文字選択部 S P 1 を表示し、上述の入力部 I P として、文字選択部 S P を用いてパスワードを一文字ずつ入力することが可能なパスワード入力欄 I P 1 を表示している。

30

【2601】

＜設定画面の具体例3＞

図194(c)は、設定画面の具体例3を示した図である。本例では、遊技中に所定の条件が成立したこと(例えば、特図変動遊技において大当りに当選したこと)に基づいて、同図(c)に示すような設定画面(キャラクタ選択画面) S T P 4 を表示する。この設定画面(キャラクタ選択画面) S T P 4 による表示内容は特に限定されないが、本例では、図194(c)に示すように、上述のタイトル部 T P として、「お気に入り選択画面」という文字が施されたタイトルバー T P c 1 の表示を行うとともに、上述の選択部 S P として、キャラクタ A を選択するための選択ボタン S P c 1 と、キャラクタ B を選択するための選択ボタン S P c 2 と、キャラクタ C を選択するための選択ボタン S P c 3 を、それぞれ、設定画面(キャラクタ選択画面) S T P 4 に表示している。

40

【2602】

＜設定画面の具体例4＞

図194(d)は、設定画面の具体例4を示した図である。本例では、遊技中に所定の条件が成立したこと(例えば、遊技者に所定の特典を付与する条件が成立したこと)に基づいて、同図(d)に示すような設定画面(コード発行画面) S T P 5 を表示する。この設定画面(コード発行画面) S T P 5 による表示内容は特に限定されないが、本例では、上述のタイトル部 T P として、「コード発行画面」という文字が施されたタイトルバー T

50

P d 1 の表示を行うとともに、所定のコード（バーコード、Q Rコード（登録商標）など）を、それぞれ、設定画面 S T P 5 に表示している。

【2603】

＜設定画面の具体例5＞

図194（e）は、設定画面の具体例5を示した図である。本例では、遊技中に所定の条件が成立したこと（例えば、会員のみが閲覧可能な会員用画面にログインして遊技のカスタマイズを行う機能が選択されたこと）に基づいて、同図（e）に示すような設定画面（カスタマイズ画面）S T P 6を表示する。この設定画面（カスタマイズ画面）S T P 6による表示内容は特に限定されないが、本例では、上述のタイトル部T Pとして、「カスタマイズ画面」という文字が施されたタイトルバーT P e 1の表示を行うとともに、上述の選択部S Pとして、機能1を選択するための選択ボタンS P e 1と、機能2を選択するための選択ボタンS P e 2と、機能3を選択するための選択ボタンS P e 3を（その他の選択ボタンは省略）、それぞれ、設定画面（キャラクタ選択画面）S T P 6に表示している。

10

【2604】

＜設定画面のその他の具体例＞

なお、本実施形態に係る設定画面は、具体例1～5で説明した設定画面に限定されず、例えば、図194（a-1）～（a-3）を用いて説明した具体例1においては、図194（f-1）に示すボタン演出の実行中に操作手段（チャンスボタン136）による操作を受け付けた場合に、第一の設定画面（メニュー画面）S T P 1を表示することなく、同図（f-2）に示すような第二の設定画面（調整画面）S T P 2を表示するように構成してもよい。また、ボタン演出を行うこと無く、遊技中に所定の条件が成立したことに基

20

【2605】

また、図194（c）を用いて説明した具体例3においては、遊技中に所定の条件が成立したこと（例えば、特図変動遊技において大当りに当選したこと）に基づいて、図194（h）に示すような設定画面（曲選択画面）S T P 7を表示してもよい。この設定画面（曲選択画面）S T P 7では、上述の選択部S Pとして、曲Aを選択するための選択ボタンS P h 1と、曲Bを選択するための選択ボタンS P h 2と、曲Cを選択するための選択ボタンS P h 3を、それぞれ、設定画面（曲選択画面）S T P 7に表示している。

30

【2606】

＜普図演出の具体例＞

次に、普図演出の具体例について説明する。図195および図196は、普図演出の一例を時系列で示した図である。なお、各々の画像は一連の普図演出の一部を抜粋して示したものであり、各々の画像の表示間隔は必ずしも一定ではない。

【2607】

＜普図演出の具体例1＞

図195（a）に示す状態は、変動遊技の開始前の状態である。ここでは、第1特図保留ランプ218を1つ点灯することで、特図1変動遊技の保留数が1であることを報知し、第2特図保留ランプ220をすべて消灯することで、特図2変動遊技の保留数が0であることを報知し、普図保留ランプ216をすべて消灯することで、普図変動遊技の保留数が0であることを報知している。

40

【2608】

また、第1特図表示装置212のセグメントをハズレ図柄に対応する点灯態様で点灯することで、直前の特図1変動遊技の当否判定の結果がハズレ図柄であったことを報知し、第2特図表示装置214のセグメントをハズレ図柄に対応する点灯態様で点灯することで、直前の特図2変動遊技の当否判定の結果がハズレ図柄であったことを報知するとともに、装飾図柄表示装置208の右上隅に、特図変動停止中を表す特図用第4図柄208e（本例では、無色の丸印の画像）を表示することで、特図変動停止中であることを報知して

50

いる。

【2609】

また、普図表示装置210のセグメントをハズレ図柄に対応する点灯態様で点灯することで、直前の普図変動遊技の当否判定の結果がハズレ図柄であったことを報知するとともに、装飾図柄表示装置208の右上隅に、普図変動停止中を表す普図用第4図柄208f（本例では、無色の四角の画像）を表示することで、普図変動停止中であることを報知している。

【2610】

続く図195（b）に示す状態は、特図の変動遊技の開始直後の状態である。ここでは、第1特図表示装置212において、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返すことで、「特図1の変動表示」を開始しているとともに、装飾図柄表示装置208の左上隅の3つの表示領域の各々に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・を順番に表示することで、「装飾図柄の変動表示」を開始している。また、特図変動中を表す特図用第4図柄208e（本例では、有色の丸印の画像）を表示することで、特図変動中であることを報知している。また、第1特図保留ランプ218を1つ消灯することで、特図1変動遊技の保留数が1から0に減少したことを報知し、普図保留ランプ216を1つ点灯することで、普図変動遊技の保留数が0から1に増加したことを報知している。

【2611】

続く図195（c）に示す状態は、普図の変動遊技の開始直後の状態である。ここでは、普図表示装置210において、7個のセグメントの全点灯と、中央の1個のセグメントの点灯を繰り返すことで、「普図の変動表示」を開始している。また、普図変動中を表す普図用第4図柄208f（本例では、有色の四角の画像）を表示することで、普図変動中であることを報知している。また、普図保留ランプ216を1つ消灯することで、普図変動遊技の保留数が1から0に減少したことを報知している。

【2612】

続く図195（d）に示す状態は、同図（c）に示すタイミングで普図変動遊技を開始したことに基づいて、普図演出を開始した状態である。ここでは、普図演出として、殿のキャラクタ画像NP11の表示と、「狙え！！」という文字を含む吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示を行い、的の画像NP13に、普図変動中であることを示す下向きの矢印（↓）を表示している。

【2613】

続く図195（e）～同図（f）に示す状態は、普図演出の続きを実行している状態である。ここでは、普図演出の続きとして、吹き出しNP12の表示を消去した後、矢の画像NP14が、殿のキャラクタ画像NP11からの的の画像NP13に向かって移動するアニメーションを表示している。また、図195（f）に示す状態では、矢の画像NP14を的の画像NP13に接触させるとともに、的の画像NP13に、普図変動遊技の当否判定の結果（本例では、ハズレ）を示唆する表示（本例では、×印）を表示している。

【2614】

続く図195（g）に示す状態は、普図の変動遊技の終了に伴って普図演出を終了した状態である。ここでは、普図表示装置210のセグメントをハズレ図柄に対応する点灯態様で点灯することで、直前の普図変動遊技の当否判定の結果がハズレであったことを報知するとともに、装飾図柄表示装置208の右上隅に、普図変動停止中を表す普図用第4図柄208f（本例では、無色の四角の画像）を表示することで、普図変動停止中であることを報知している。なお、本例では、普図変動遊技の当否判定の結果がハズレであるため、第2特図始動口232（電チュー）の羽根部材232aを開放する制御は行わない。

【2615】

また、図195（j）～同図（l）は、普図変動遊技の当否判定の結果が当りの場合に行う普図演出の一例を時系列で示した図である。例えば、上記図195（c）で開始された普図変動遊技の当否判定の結果が当りの場合、上記図195（e）に続いて、図195

10

20

30

40

50

(j) ~ 同図 (1) に示す普図演出を行う。

【2616】

具体的には、図195(j)に示すタイミングでは、矢の画像NP14を的の画像NP13に接触させるとともに、的の画像NP13に、普図変動遊技の当否判定の結果(本例では、当り)を示唆する表示(本例では、二重丸)を表示している。

【2617】

また、続く図195(k)に示すタイミングでは、「おめでとう!!」という文字を含む吹き出しの表示NP12'の表示を行い、続く図195(l)に示すタイミングでは、第2特図始動口232(電チュー)への入球を狙って球の打ち出しを行うことを遊技者に促す操作関連表示(本例では、「電チューを狙え!!」という文字の表示と、下向きの2つの矢印(↓↓)の表示)を行っている。続いて、本例では、普図変動遊技の当否判定の結果が当りであるため、第2特図始動口232(電チュー)の羽根部材232aを開放する制御を行う。

【2618】

< 普図演出の具体例2 >

図196(a)に示す状態は、特図変動中の状態である。ここでは、第1特図表示装置212において「特図1の変動表示」を行っているとともに、装飾図柄表示装置208において「装飾図柄の変動表示」を行っている。また、特図変動中を表す特図用第4図柄208e(本例では、有色の丸印の画像)を装飾図柄表示装置208に表示することで、特図変動中であることを報知し、普図変動停止中を表す普図用第4図柄208f(本例では、無色の四角の画像)を装飾図柄表示装置208に表示することで、普図変動停止中であることを報知している。

【2619】

また、第1特図保留ランプ218を2つ点灯することで、特図1変動遊技の保留数が2であることを報知し、第2特図保留ランプ220をすべて消灯することで、特図2変動遊技の保留数が0であることを報知し、普図保留ランプ216を2つ点灯することで、普図変動遊技の保留数が2であることを報知している。

【2620】

続く図196(b)に示す状態は、普図の変動遊技の開始直後の状態である。ここでは、普図表示装置210において「普図の変動表示」を開始するとともに、普図変動中を表す普図用第4図柄208f(本例では、有色の四角の画像)を装飾図柄表示装置208に表示することで、普図変動中であることを報知している。また、普図保留ランプ216を1つ消灯することで、普図変動遊技の保留数が2から1に減少したことを報知している。

【2621】

続く図196(c)に示す状態は、同図(b)に示すタイミングで普図変動遊技を開始したことに基いて、普図演出を開始した状態である。ここでは、普図演出として、殿のキャラクタ画像NP11の表示と、「狙え!!」という文字を含む吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示を行い、的の画像NP13に、普図変動中であることを示す下向きの矢印(↓)を表示している。

【2622】

続く図196(d) ~ 同図(e)に示す状態は、普図演出の続きを実行している状態である。ここでは、普図演出の続きとして、吹き出しNP12の表示を消去した後、矢の画像NP14が、殿のキャラクタ画像NP11からの的の画像NP13に向かって移動するアニメーションを表示している。また、図196(e)に示す状態では、矢の画像NP14が的の画像NP13に接触するとともに、的の画像NP13に、変動中の特図変動遊技の当否判定の結果(本例では、大当り)を示唆する表示(本例では、「激アツ」の文字)を表示している。

【2623】

続く図196(f)に示す状態は、普図の変動遊技の終了に伴って普図演出を終了した状態である。ここでは、普図表示装置210のセグメントをハズレ図柄に対応する点灯態

10

20

30

40

50

様で点灯することで、直前の普図変動遊技の当否判定の結果がハズレであったことを報知するとともに、装飾図柄表示装置 208 の右上隅に、普図変動停止中を表す普図用第 4 図柄 208 f (本例では、無色の四角の画像)を表示することで、普図変動停止中であることを報知している。なお、本例では、普図変動遊技の当否判定の結果がハズレであるため第 2 特図始動口 232 (電チュー)の羽根部材 232 a を開放する制御は行わない。

【2624】

続く図 196 (g) に示す状態は、特図変動中のスーパーリーチ (SP) 演出を開始した状態である。この SP リーチ演出は、特図変動遊技の当否判定の結果 (本例では、大当り)を示唆する演出の一つである。

【2625】

なお、本発明に係る「普図演出」の表示態様は、特に限定されるものではなく、図 196 (j) ~ 同図 (l) に示すように、普図変動遊技中の任意の期間 (普図変動遊技の全ての期間、または一部の期間)において、的の画像の表示 NP13 だけを行ってもよい。

【2626】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例＞

次に、設定画面表示中の普図演出の具体例について説明する。図 197 ~ 図 200 は、設定画面表示中の普図演出の具体例を時系列で示した図である。

【2627】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例 1＞

図 197 は、設定画面表示中の普図演出の具体例 1 を時系列で示した図である。図 197 (a) に示す状態は、特図変動中の状態である。ここでは、第 1 特図表示装置 212 において「特図 1 の変動表示」を行っているとともに、装飾図柄表示装置 208 において「装飾図柄の変動表示」を行っている。また、特図変動中を表す特図用第 4 図柄 208 e (本例では、有色の丸印の画像)を装飾図柄表示装置 208 に表示することで、特図変動中であることを報知し、普図変動停止中を表す普図用第 4 図柄 208 f (本例では、無色の四角の画像)を装飾図柄表示装置 208 に表示することで、普図変動停止中であることを報知している。

【2628】

また、第 1 特図保留ランプ 218 をすべて消灯することで、特図 1 変動遊技の保留数が 0 であることを報知し、第 2 特図保留ランプ 220 をすべて消灯することで、特図 2 変動遊技の保留数が 0 であることを報知し、普図保留ランプ 216 を 2 つ点灯することで、普図変動遊技の保留数が 2 であることを報知している。

【2629】

続く図 197 (b) に示す状態は、普図の変動遊技の開始直後の状態である。ここでは、普図表示装置 210 において「普図の変動表示」を開始するとともに、普図変動中を表す普図用第 4 図柄 208 f (本例では、有色の四角の画像)を装飾図柄表示装置 208 に表示することで、普図変動中であることを報知している。また、普図保留ランプ 216 を 1 つ消灯することで、普図変動遊技の保留数が 2 から 1 に減少したことを報知している。

【2630】

続く図 197 (c) に示す状態は、遊技中に所定の条件が成立したこと (本例では、特図変動遊技の保留数が 0 になったこと)に基づいて「ボタン演出」を行っている状態である。ここでは、ボタン演出の実行中に操作手段 (チャンスボタン 136) による操作を受け付けたことに基づいて、図 197 (c) に示す設定画面 (メニュー画面) STP1 を表示し、この設定画面 (メニュー画面) STP1 において操作手段 (チャンスボタン 136) による操作を受け付けたことに基づいて、図 197 (d) に示す設定画面 (パスワード入力画面) STP3 を表示している。

【2631】

続く図 197 (e) に示す状態は、同図 (b) に示すタイミングで普図変動遊技を開始したことに基づいて、普図演出を開始した状態である。ここでは、普図演出として、殿のキャラクタ画像 NP11 の表示と、「狙え!!」という文字を含む吹き出し NP12 の表

10

20

30

40

50

示と、的の画像NP13の表示を行い、的の画像NP13に、普図変動中であることを示す下向きの矢印（↓）を表示している。

【2632】

このタイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成するタイトルバーTPb1の表示の一部が、普図演出を構成する吹き出しNP12の表示の一部で覆い隠されることで（吹き出しNP12の表示が、タイトルバーTPb1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、タイトルバーTPb1の表示の一部が、視認不能（または、吹き出しNP12の表示が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2633】

一方、同タイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成するパスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示は、吹き出しNP12の表示で覆い隠されることがないため（吹き出しNP12の表示は、パスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、パスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示のすべてが視認可能である。

【2634】

続く図197（f）～同図（g）に示す状態は、普図演出の続きを実行している状態である。ここでは、普図演出の続きとして、吹き出しNP12の表示を消去した後、矢の画像NP14の表示が、殿のキャラクタ画像NP11からの的の画像NP13に向かって移動するアニメーションを表示している。また、図197（g）に示す状態では、矢の画像NP14が的の画像NP13に接触するとともに、的の画像NP13に、普図変動遊技の当否判定の結果（本例では、ハズレ）を示唆する表示（本例では、×印）を表示している。

【2635】

図197（f）～同図（g）に示す期間中は、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成するパスワード入力欄IP1の一部が、普図演出を構成する、矢の画像NP14の表示の一部で覆い隠されることで（矢の画像NP14の表示が、パスワード入力欄IP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、パスワード入力欄IP1の表示の一部が、視認不能（または、矢の画像NP14の表示が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2636】

一方、同期間中は、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成するタイトルバーTPb1や文字選択部SP1の表示は、矢の画像NP14の表示で覆い隠されることがないため（矢の画像NP14の表示は、タイトルバーTPb1や文字選択部SP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、タイトルバーTPb1や文字選択部SP1の表示のすべてが視認可能である。

【2637】

続く図197（h）に示す状態は、普図の変動遊技の終了に伴って普図演出を終了した状態である。ここでは、普図演出の終了に伴って普図演出を構成する表示をすべて消去しているため、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成する表示（タイトルバーTPb1、パスワード入力欄IP1、および文字選択部SP1の表示）のすべてが視認可能となっている。

【2638】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例2＞

図198は、設定画面表示中の普図演出の具体例2を時系列で示した図である。なお、図198（a）～同図（f）に示す各図は、図197（a）～同図（f）に示す各図と同一であるため、その説明は省略し、以下、図198（g）以降の各図について説明する。

【2639】

図198（g）に示すタイミングでは、的の画像NP13に、普図変動遊技の当否判定の結果（本例では、当り）を示唆する表示（本例では、二重丸）を表示している。また、続く図198（h）に示すタイミングでは、「おめでとう！！」という文字を含む吹き出

10

20

30

40

50

しNP12'の表示の表示を行い、続く図198(i)に示すタイミングでは、第2特図始動口232(電チュー)への入球を狙って球の打ち出しを行うことを遊技者に促す操作関連表示NP15(本例では、「電チューを狙え!!」という文字の表示と、下向きの2つの矢印(↓↓)の表示)を行っている。続いて、本例では、普図変動遊技の当否判定の結果が当たりであるため、第2特図始動口232(電チュー)の羽根部材232aを開放する制御を行う。

【2640】

図198(h)に示すタイミングでは、設定画面(パスワード入力画面)STP3を構成するタイトルバーTPb1の表示の一部が、普図演出を構成する吹き出しNP12'の表示の一部で覆い隠されることで(吹き出しNP12'の表示が、タイトルバーTPb1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで)、タイトルバーTPb1の表示の一部が、視認不能(または、吹き出しNP12'の表示が表示されていない場合に比べて視認困難)となっている。

10

【2641】

一方、同タイミングでは、設定画面(パスワード入力画面)STP3を構成するパスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示は、吹き出しNP12'の表示で覆い隠されることがないため(吹き出しNP12'の表示は、パスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため)、パスワード入力欄IP1や文字選択部SP1の表示のすべてが視認可能である。

【2642】

20

また、図198(i)に示すタイミングでは、設定画面(パスワード入力画面)STP3を構成する文字選択部SP1の一部が、普図演出を構成する操作関連表示NP15の一部で覆い隠されることで(操作関連表示NP15が、文字選択部SP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで)、選択部SP1の表示の一部が、視認不能(または、操作関連表示NP15が表示されていない場合に比べて視認困難)となっている。

【2643】

一方、同タイミングでは、設定画面(パスワード入力画面)STP3を構成するタイトルバーTPb1やパスワード入力欄IP1の表示は、操作関連表示NP15で覆い隠されることがないため(操作関連表示NP15は、タイトルバーTPb1やパスワード入力欄IP1の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため)、タイトルバーTPb1やパスワード入力欄IP1の表示のすべてが視認可能である。

30

【2644】

続く図198(j)~同図(k)では、第2特図始動口232(電チュー)の羽根部材232aを開放する制御に合わせて、当該制御時のみに実行する専用演出を行っている。なお、この専用演出は必須の演出ではなく、行わない場合があってもよい。

【2645】

<設定画面表示中の普図演出の具体例3>

図199(a)~(g)は、設定画面表示中の普図演出の具体例3を時系列で示した図である。なお、図199(a)~同図(f)に示す各図は、図197(a)~同図(f)に示す各図と同一であるため、その説明は省略し、以下、図199(g)以降の各図について説明する。

40

【2646】

図199(g)は、同図(f)に示す設定画面(パスワード入力画面)STP3の表示中に、第1特図始動口230への入球を検出し、第1特図表示装置212による特図変動表示を開始した状態である。ここでは、特図変動表示の開始を契機として、設定画面(パスワード入力画面)STP3を構成する表示(タイトルバーTPb1、パスワード入力欄IP1、および文字選択部SP1の表示)をすべて消去し、装飾図柄表示装置208による装飾図柄の変動表示を開始している。

【2647】

50

図199 (g) に示すタイミングでは、変動中の装飾図柄の一部（本例では、正面視左側の装飾図柄）が、普図演出を構成する、矢の画像表示NP14の一部で覆い隠されることで（矢の画像NP14の表示が装飾図柄（正面視左側の装飾図柄）の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、装飾図柄（正面視左側の装飾図柄）の一部が、視認不能（または、矢の画像NP14の表示が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2648】

一方、同タイミングでは、変動中の装飾図柄の他の一部（本例では、正面視右側および正面視中央の装飾図柄）は、矢の画像NP14の表示で覆い隠されることがないため（矢の画像NP14の表示は、変動中の装飾図柄（正面視右側および正面視中央の装飾図柄）の他の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、変動中の装飾図柄（正面視右側および正面視中央の装飾図柄）の他の一部のすべてが視認可能である。

【2649】

なお、普図演出を構成する表示によって覆い隠す装飾図柄は、正面視左側の装飾図柄に限定されず、正面視右側または正面視中央の装飾図柄でもよいし、これらの複数の装飾図柄のうちの一つ、複数、またはすべてでもよい。普図演出を構成する表示によって覆い隠す装飾図柄は、変動表示中の装飾図柄に限定されず、複数の装飾図柄のうちの一つ、複数、またはすべてが停止していてもよい。また、装飾図柄を覆い隠す表示は、普図演出を構成する複数の表示の一つ、複数、またはすべてであればよく、矢の画像NP14の表示以外の表示であってもよい。

【2650】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例4＞

図199 (j) ～ (l) は、設定画面表示中の普図演出の具体例4を時系列で示した図である。図199 (j) に示す状態は、所定条件が成立したこと（例えば、特図変動遊技の終了後、特図変動遊技の保留数が0の状態です所定時間が経過したこと）に基づいて節電モードに移行した状態である。この節電モードでは、装飾図柄変動表示装置208の表示領域の背景色を黒色に変更し、「節電モード」という文字表示のみを行うことによって、装飾図柄表示装置208によって消費される電力を節約するようにしている。

【2651】

続く図199 (k) に示すタイミングでは、節電モードにおいて普図変動遊技を開始し、続く図199 (l) に示すタイミングでは、普図変動遊技を開始したことに基づいて、節電モードを解除し、装飾図柄表示装置208の表示を節電モードに移行する前の表示に復帰させるとともに、普図演出を開始している。

【2652】

本例では、節電モードに移行する前の表示として、装飾図柄の停止表示とボタン演出の表示を行い、節電モードを解除した後の普図演出として、殿のキャラクタ画像NP11の表示と、「狙え！！」という文字を含む吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示を行っている。

【2653】

図199 (l) に示すタイミングでは、停止表示中の装飾図柄（本例では、正面視右側および正面視中央の装飾図柄）の一部とボタン演出の一部が、普図演出を構成する、吹き出しNP12の表示の一部で覆い隠されることで（吹き出しNP12の表示が装飾図柄（正面視右側および正面視中央の装飾図柄）の一部とボタン演出の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、装飾図柄（正面視右側および正面視中央の装飾図柄）の一部とボタン演出の一部が、視認不能（または、吹き出しNP12の表示が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2654】

一方、同タイミングでは、変動中の装飾図柄の他の一部（本例では、正面視左側の装飾図柄）は、吹き出しNP12の表示で覆い隠されることがないため（吹き出しNP12の表示は、変動中の装飾図柄の他の一部（正面視左側の装飾図柄）に重なるようにオーバー

10

20

30

40

50

ラップ表示されないため)、変動中の装飾図柄(正面視左側の装飾図柄)の他の一部のすべてが視認可能である。

【2655】

続く図199(m)に示すタイミングでは、ボタン演出の実行中に操作手段(チャンスボタン136)による操作を受け付けたことに基づいて、設定画面(メニュー画面)STP1を表示している。

【2656】

図199(m)に示すタイミングでは、設定画面(メニュー画面)STP1を構成する選択部SPの一部が、普図演出を構成する、キャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示の一部で覆い隠されることで(キャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示が、選択部SPの一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで)、選択部SPの一部が、視認不能(または、キャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示が表示されていない場合に比べて視認困難)となっている。

【2657】

一方、同タイミングでは、設定画面(メニュー画面)STP1を構成するタイトル部TPや説明部MPは、キャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示で覆い隠されることがないため(キャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示は、タイトル部TPや説明部MPに重なるようにオーバーラップ表示されないため)、タイトル部TPや説明部MPのすべてが視認可能である。

【2658】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例5＞

図200(a)～(d)は、設定画面表示中の普図演出の具体例5を時系列で示した図である。図200(a)に示す状態は、遊技中に所定の条件が成立したこと(本例では、特図変動遊技の保留数が0になったこと)に基づいて「ボタン演出」を行っている状態である。また、本例では、装飾図柄表示装置208の表示領域に、特図変動遊技の保留数を数字で表す第1特図保留表示領域208h1と、特図変動遊技の保留数を表すアイコンの数で表す第2特図保留表示領域208h2を設けている。なお、本例では、第1特図保留表示領域208h1に数字の0を表示するとともに、第2特図保留表示領域208h2に保留アイコンを表示しないことで、特図変動遊技の保留数が0であることを報知している。

【2659】

続く図200(b)に示す状態は、同図(a)に示すボタン演出の実行中に操作手段(チャンスボタン136)による操作を受け付けたことに基づいて、設定画面(パスワード入力画面)STP3を表示した状態である。

【2660】

同タイミングでは、停止表示中の装飾図柄と背景画像の表示が、設定画面(パスワード入力画面)STP3の全体で覆い隠されることで(設定画面(パスワード入力画面)STP3の全体が、停止表示中の装飾図柄と背景画像の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで)、停止表示中の装飾図柄と背景画像の表示の一部が、視認不能(または、設定画面(パスワード入力画面)STP3が表示されていない場合に比べて視認困難)となっている。

【2661】

一方、同タイミングでは、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2は、設定画面(パスワード入力画面)STP3の全体で覆い隠されることがないため設定画面(パスワード入力画面)STP3は、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため)、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2の表示のすべてが視認可能である。

【2662】

このため、設定画面（パスワード入力画面）STP3の表示中に特図変動遊技の保留数を報知することができ、遊技者は設定画面（パスワード入力画面）STP3の表示であっても特図変動遊技の保留数を把握することが可能となる。

【2663】

続く図200（c）に示す状態は、普図変動遊技を開始したことに基づいて普図演出を開始した状態である。ここでは、設定画面（パスワード入力画面）STP3の背面において、普図演出として、殿のキャラクタ画像の表示NP11と、「狙え！！」という文字を含む吹き出しの表示NP12と、的の画像の表示NP13を行っている。

【2664】

しかしながら、同タイミングでは、殿のキャラクタ画像NP11の表示の一部と、吹き出しNP12の表示の全体と、的の画像NP13の表示の一部が、設定画面（パスワード入力画面）STP3の全体で覆い隠されることで設定画面（パスワード入力画面）STP3が、殿のキャラクタ画像NP11の表示の一部と、吹き出しNP12の表示の全体と、的の画像NP13の表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで、普図演出の一部が、視認不能（または、設定画面（パスワード入力画面）STP3が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2665】

一方、同タイミングでは、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2は、普図演出を構成する表示で覆い隠されることがないため（普図演出を構成する表示は、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、第1特図保留表示領域208h1と第2特図保留表示領域208h2の表示のすべてが視認可能である。

【2666】

続く図200（d）に示すタイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）STP3が消去されることで、殿のキャラクタ画像NP11の表示と、吹き出しNP12の表示と、的の画像NP13の表示と、矢の画像NP14の表示が視認可能となっているが、装飾図柄の一部が、矢の画像NP14の表示によって視認困難となっている。

【2667】

<設定画面表示中の普図演出の具体例6>

図200（f）、（g）は、設定画面表示中の普図演出の具体例6を時系列で示した図である。本例に係る遊技台は、第一の表示装置2081と第二の表示装置2082の2つの表示手段を備えている。図200（f）で示すタイミングでは、設定画面（調整画面）STP2の一部（タイトルバーTP、音量レベル表示SP1、および光量レベル表示SP2）を第一の表示装置2081に表示しているとともに、設定画面（調整画面）STP2の他の一部である操作部MPを、第二の表示装置2082に表示している。

【2668】

続く図200（g）に示す状態は、普図演出を開始した状態である。同タイミングでは、設定画面（調整画面）STP2を構成するタイトルバーTPや音量レベル表示SP1の一部が、普図演出を構成する吹き出しNP12の表示、的の画像NP13の表示、および矢の画像NP14の表示の一部で覆い隠されることで（吹き出しNP12の表示、的の画像NP13の表示、および矢の画像NP14の表示が、タイトルバーTPb1や音量レベル表示SP1の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、タイトルバーTPb1や音量レベル表示SP1の一部が、視認不能（または、吹き出しNP12の表示、的の画像NP13の表示、および矢の画像NP14の表示が表示されていない場合に比べて視認困難）となっている。

【2669】

一方、同タイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）STP3を構成する光量レベル表示SP2や説明部MPの表示は、吹き出しNP12の表示、的の画像NP13の表示、および矢の画像NP14の表示で覆い隠されることがないため（吹き出しNP12の

10

20

30

40

50

表示、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示は、音量レベル表示S P 2や説明部M Pの表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、音量レベル表示S P 2や説明部M Pの表示のすべてが視認可能である。

【2670】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例7＞

図200（f）、（g'）は、設定画面表示中の普図演出の具体例7を時系列で示した図である。図200（g'）に示すタイミングでは、設定画面（調整画面）S T P 2を構成する音量レベル表示S P 1の一部が、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示の一部で覆い隠されることで（的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示が、音量レベル表示S P 1の一部に重なるようにオーバーラップ表示されること
10

【2671】

一方、同タイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）S T P 3を構成するタイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの表示は、キャラクタ画像N P 1 1の表示、吹き出しN P 1 2の表示、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示で覆い隠されることがないため（キャラクタ画像N P 1 1の表示、吹き出しN P 1 2の表示、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示は、タイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、タイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの
20

【2672】

＜設定画面表示中の普図演出の具体例8＞

図200（h）は、設定画面表示中の普図演出の具体例8を時系列で示した図である。本例に係る遊技台は、第一の表示装置2081と第二の表示装置2083の2つの表示手段を備えており、第二の表示装置2083は、第一の表示装置2081と所定の間隔を置いて配置された操作手段2085の一部に組み込まれている。

【2673】

図200（h）に示すタイミングでは、設定画面（調整画面）S T P 2を構成する音量レベル表示S P 1の一部が、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示の一部で覆い隠されることで（的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示が、音量レベル表示S P 1の一部に重なるようにオーバーラップ表示されることで）、音量
30

【2674】

一方、同タイミングでは、設定画面（パスワード入力画面）S T P 3を構成するタイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの表示は、キャラクタ画像N P 1 1の表示、吹き出しN P 1 2の表示、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示で覆い隠されることがないため（キャラクタ画像N P 1 1の表示、吹き出しN P 1 2の表示、的の画像N P 1 3の表示、および矢の画像N P 1 4の表示は、タイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの表示の一部に重なるようにオーバーラップ表示されないため）、タイトルバーT P、音量レベル表示S P 2、および説明部M Pの
40

【2675】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（パチンコ機100）は、始動領域（例えば、第2特図始動口232）と、第一の表示手段（例えば、普図表示装置210）と、第二の表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）と、を備えた遊技台であって、前記第一の表示手段は、図柄変動表示（例えば、普図変動表示）を少なくとも実行可能な手段であり、前記第二の表示手段は、複数種類の表示（例えば、設定画面表示）を少なくとも
50

り、前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、前記始動領域は、前記第一の表示手段に第一の図柄態様（例えば、当り図柄）が停止表示された後で、当り動作を少なくとも実行開始する領域であり、前記当り動作は、前記始動領域を開放する動作を少なくとも含む動作であり、前記第一の表示は、演出設定に関連する表示（以下、「設定表示」という。）であり、前記第二の表示は、前記当り動作に関連する表示（以下、「演出表示」という。）であり、前記第二の表示手段は、前記第一の表示の実行中に、前記第二の表示を少なくとも実行開始可能な手段である、ことを特徴とする遊技台である。

【2676】

本実施形態に係る遊技台によれば、演出設定に関連する表示を行っている期間中であっても、当り動作に関連する表示を行うことができるため、遊技者に不利益を与えてしまうような事態を未然に防止することができ、表示手段に特徴のある遊技台を提供することができる場合がある。

【2677】

また、前記第二の表示手段は、第一の表示領域に前記設定表示を少なくとも実行可能な手段であり、前記第二の表示手段は、第二の表示領域に前記演出表示を少なくとも実行可能な手段であり、前記第二の表示領域の少なくとも一部の表示領域は、前記第一の表示領域の少なくとも一部の表示領域と重なる表示領域であってもよい。

【2678】

このような構成とすれば、演出設定に関連する表示と、当り動作に関連する表示の両方を視認することが可能となり、遊技者の利便性を確保しつつ、遊技者に不利益を与えてしまうような事態を未然に防止することができる場合がある。

【2679】

また、前記設定表示は、複数種類の表示部（例えば、図191（a）（1）、同図（a）（2）に示すように、設定画面の内容や目的（例えば、音量調整、光量調整、キャラクタ選択、BGM選択など）を表すタイトル部TP、遊技者に入力情報（例えば、パスワードや数字など）を入力させるための入力部IP、操作手段（例えば、チャンスボタン136）による操作によって選択が可能な選択部SP、普図演出の表示の一部）によって少なくとも構成される表示であり、前記複数種類の表示部のうちの少なくとも一つは、第一の表示部であり、前記複数種類の表示部のうちの少なくとも一つは、第二の表示部であり、前記第一の表示部は、前記第一の表示領域のうちの第三の表示領域に表示される表示部であり、前記第二の表示部は、前記第一の表示領域のうちの第四の表示領域に表示される表示部であり、前記第三の表示領域の少なくとも一部の表示領域は、前記第一の表示領域の少なくとも一部の表示領域と重なる表示領域であってもよい。

【2680】

また、前記演出表示は、複数種類の演出部によって少なくとも構成される表示であり、前記複数種類の演出部のうちの少なくとも一つは、第一の演出部であり、前記複数種類の演出部のうちの少なくとも一つは、第二の演出部であり、前記第一の演出部は、第一の期間に亘って実行される演出であり、前記第二の演出部は、第二の期間に亘って実行される演出であり、前記第二の期間は、前記第一の期間とは異なる期間であってもよい。

【2681】

また、前記図柄変動表示は、普通図柄の図柄変動表示であり、前記演出表示は、前記図柄変動表示に少なくとも関連する演出表示であってもよい。

【2682】

また、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ120）を備え、前記設定表示は、前記音の音量の調整に関連する表示を少なくとも含む表示であってもよい。また、光を出力可能な光出力手段（例えば、ランプ、液晶表示装置）を備え、前記設定表示は、前記光の光量の調整に関連する表示を少なくとも含む表示であってもよい。また、前記設定表示は、第二の状態である場合に、第一の状態よりも視認性が少なくとも低くなる表示であってもよい。また、前記第二の状態は、前記演出表示の少なくとも一部が前記設定表示の

少なくとも一部にオーバーラップしている状態であり、前記第一の状態は、前記演出表示の少なくとも一部が前記設定表示の少なくとも一部にオーバーラップしていない状態であってもよい。

【2683】

また、図柄表示手段と、表示手段と、を備えた遊技台であって、図柄表示手段は、図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、前記表示手段は、複数種類の表示を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第一の表示であり、前記複数種類の表示のうちの少なくとも一つは、第二の表示であり、前記第一の表示は、遊技に関する設定を少なくとも行うことが可能な設定画面表示であり、前記第二の表示は、前記図柄変動表示に少なくとも関連する演出表示であり、前記第二の表示は、
10 第一の期間のなかで、少なくとも実行される表示であり、前記第一の期間は、前記設定画面表示が少なくとも実行されている期間であってもよい。

【2684】

また、前記設定画面表示の少なくとも一部は、前記演出表示の少なくとも一部によってオーバーラップされる表示であってもよい。また、前記設定画面表示は、複数種類の表示部によって少なくとも構成される表示であり、前記複数種類の表示部のうちの少なくとも一つは、第一の表示部であり、前記複数種類の表示部のうちの少なくとも一つは、第二の表示部であり、前記第一の表示部の少なくとも一部は、前記演出表示の少なくとも一部によってオーバーラップされる表示であり、前記第二の表示部は、前記演出表示の少なくとも一部によってオーバーラップされない表示であってもよい。
20

【2685】

また、記演出表示は、複数種類の演出部によって少なくとも構成される表示であり、前記複数種類の演出部のうちの少なくとも一つは、第一の演出部であり、前記複数種類の演出部のうちの少なくとも一つは、第二の演出部であり、前記第一の演出部は、第一の期間に亘って実行される演出であり、前記第二の演出部は、第二の期間に亘って実行される演出であり、前記第二の期間は、前記第一の期間とは異なる期間であり、前記設定画面表示の少なくとも一部は、前記第一の演出部によってオーバーラップされる表示であり、前記設定画面表示は、前記第二の演出部によってオーバーラップされない表示であってもよい。
30

【2686】

また、前記図柄変動表示は、普通図柄の図柄変動表示であり、前記演出表示は、前記普通図柄の図柄変動表示に少なくとも関連する演出表示であってもよい。また、当否判定手段を備え、前記当否判定手段は、前記普通図柄の変動遊技の当否判定を少なくとも実行可能な手段であり、前記演出表示は、前記当否判定の結果が第一の当否判定結果である場合に、第一の頻度で実行される演出表示であり、前記演出表示は、前記当否判定の結果が第二の当否判定結果である場合に、第二の頻度で実行される演出表示であり、前記第二の当否判定結果は、前記第一の当否判定結果とは異なる当否判定結果であり、前記第二の頻度は、前記第一の頻度とは異なる頻度であってもよい。
40

【2687】

また、音を出力可能な音出力手段を備え、前記演出表示は、前記音による演出を少なくとも含む演出表示であってもよい。また、光を出力可能な光出力手段を備え、前記演出表示は、前記光による演出を少なくとも含む演出表示であってもよい。また、音を出力可能な音出力手段を備え、前記設定画面表示は、前記音の音量を少なくとも調整可能な表示であってもよい。また、光を出力可能な光出力手段を備え、前記設定画面表示は、前記光の光量を少なくとも調整可能な表示であってもよい。
50

【2688】

<非可動体と可動体>

次に、図201を用いて、本実施形態に係る遊技台が備える非可動体と可動体の基本概念について説明する。なお、図201(a)～同図(d)は、可動体の移動態様の一例を示した図であり、同図(e)は、可動体の形状の変形例を示した図である。

【2689】

本実施形態の遊技台が備える「可動体」とは、移動可能に構成された物体のことであり、例えば、遮蔽装置246や演出可動体224等の役物が該当する。また、本実施形態の遊技台が備える「非可動体」とは、移動可能に構成されていない物体のことであり、例えば、外枠102等が該当する。

【2690】

図201(a)(1)に示す状態は、可動体CBが第一の位置に移動している状態である。この第一の位置は、可動体CBと非可動体NCBとが正面視において重なり合わない位置である。また、図201(a)(2)に示す状態は、可動体CBが第二の位置に移動している状態である。この第二の位置は、可動体CBの少なくとも一部と非可動体NCBの少なくとも一部が正面視において重なり合う位置である。

10

【2691】

本例の可動体CBは、図示しないモータやプーリ等によって、図201(a)(1)に示す第一の位置と図201(a)(2)に示す第二の位置との間を少なくとも移動可能に構成された物体である。可動体CBが第一の位置に移動した状態では、可動体CBと非可動体NCBとが正面視において重なり合わないため、非可動体NCBは、可動体CBによって視認不能（または、可動体CBが第二の位置に移動している場合に比べて視認困難）になることはない。

【2692】

一方、可動体CBが第二の位置に移動した状態では、可動体CBと非可動体NCBとが正面視において重なり合うため、非可動体NCBの少なくとも一部は、可動体CBの少なくとも一部によって視認不能（または、可動体CBが第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。また、図201(a)(2)に示すように、非可動体NCBが液晶表示装置であり、この液晶表示装置に矩形状の画像CGを表示した場合、可動体CBが第二の位置に移動した状態では、可動体CBと画像CGとが正面視において重なり合うため、画像CGの少なくとも一部は、可動体CBの少なくとも一部によって視認不能（または、可動体CBが第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

20

【2693】

図201(b)(1)に示す状態は、可動体CBが第一の位置よりも僅かに第二の位置に近い第三の位置に移動している状態である。この第三の位置は、可動体CBの少なくとも一部と非可動体NCBの少なくとも一部が正面視において重なり合う位置である。このため、可動体CBが第三の位置に移動した状態では、可動体CBと非可動体NCBとが正面視において重なり合うため、非可動体NCBの少なくとも一部は、可動体CBの少なくとも一部によって視認不能（または、可動体CBが第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

30

【2694】

ただし、可動体CBが第三の位置に移動した場合に視認不能（または、視認困難）となる非可動体NCBの領域の大きさは、可動体CBが第二の位置に移動した場合に視認不能（または、視認困難）となる非可動体NCBの領域の大きさよりも小さい。

【2695】

また、図201(b)(2)に示すように、非可動体NCBが液晶表示装置であり、この液晶表示装置に矩形状の画像CGを表示した場合、可動体CBが第三の位置に移動した状態では、可動体CBと画像CGとが正面視において重なり合うため、画像CGの少なくとも一部は、可動体CBの少なくとも一部によって視認不能（または、可動体CBが第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

40

【2696】

ただし、可動体CBが第三の位置に移動した場合に視認不能（または、視認困難）となる画像CGの領域の大きさは、可動体CBが第二の位置に移動した場合に視認不能（または、視認困難）となる画像CGの領域の大きさよりも小さい。

【2697】

50

図 201 (c) に示す例は、第一の可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 の 2 つの可動体を備えている。本例の第一の可動体 C B 1 は、図 201 (a)、(b) に示した可動体 C B と同じ物体である。また、本例の第二の可動体 C B は、図示しないモータやプーリ等によって、図 201 (c) (1) に示す第四の位置と図 201 (c) (2) に示す第五の位置との間を少なくとも移動可能に構成された物体である。第二の可動体 C B が第四の位置に移動した状態では、第二の可動体 C B 2 と非可動体 N C B とが正面視において重なり合わないため、非可動体 N C B は、第二の可動体 C B 2 によって視認不能（または、第二の可動体 C B が第五の位置に移動している場合に比べて視認困難）になることはない。

【2698】

一方、第二の可動体 C B 2 が第五の位置に移動した状態では、第二の可動体 C B と非可動体 N C B とが正面視において重なり合うため、非可動体 N C B の少なくとも一部は、第二の可動体 C B の少なくとも一部によって視認不能（または、第二の可動体 C B 2 が第四の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。なお、図 201 (c) (1) に示す状態では、非可動体 N C B の一部が、第一の可動体 C B 1 によって視認不能（または、第一の可動体 C B 1 が第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になることに加えて、非可動体 N C B の他の一部が、第二の可動体 C B 2 によって視認不能（または、第二の可動体 C B 2 が第四の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

【2699】

また、図 201 (d) (1) に示すように、非可動体 N C B が液晶表示装置であり、この液晶表示装置に矩形状の画像 C G を表示した場合、可動体 C B が第一の位置に移動した状態では、可動体 C B と画像 C G とが正面視において重なり合わないため、画像 C G は、可動体 C B によって視認不能（または、可動体 C B が第二の位置に移動している場合に比べて視認困難）になることはない。一方、図 201 (d) (2) に示すように、可動体 C B が第二の位置に移動した状態では、可動体 C B と画像 C G とが正面視において重なり合うため、画像 C G の少なくとも一部は、可動体 C B の少なくとも一部によって視認不能（または、可動体 C B が第一の位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

【2700】

なお、可動体 C B の形状は、特に限定されるものではなく、例えば、図 201 (e) (1) に示すように、可動体 C B の一部に矩形状の開口部 C B e 1 を形成したり、図 201 (e) (2) に示すように、可動体 C B の外縁に矩形状の切り欠き部 C B e 2 を形成すれば、可動体 C B と非可動体 N C B （または画像 C G ）が正面視において重なり合う場合でも、開口部 C B e 1 や切り欠き部 C B e 2 を通して、背面側の非可動体 N C B （または画像 C G ）の一部を視認できる場合がある。

【2701】

<可動体の移動開始契機>

次に、図 202 を用いて、本実施形態に係る可動体 C B の移動開始契機について説明する。図 202 (a) は、可動体 C B の移動開始契機を説明するための図である。

【2702】

本実施形態に係る可動体 C B が移動を開始する契機としては、例えば、パチンコ機 100 に電源が投入された場合、各制御部（例えば、主制御部 100、第 1 副制御部 400、第 2 副制御部 500、液晶制御部（VDP）434）の初期設定が終了した場合、球発射ハンドル 134 による操作を受け付けた場合、チャンスボタン 136 による操作を受け付けた場合、遊技球 131 が始動口や入賞口に入球（または通過）した場合、装飾図柄表示装置 208 の初期動作が終了した場合、各種操作部（例えば、球貸操作ボタン 140、返却操作ボタン 142）による操作を受け付けた場合、などが挙げられる。

【2703】

図 202 (b) は、可動体 C B の移動開始の一例を示した図である。本例では、パチンコ機 100 への電源投入を契機として、初期位置に移動している第一の可動体 C B 1 を下方に移動し、第一の可動体 C B 1 の下方に配置された装飾図柄表示装置 208 の一部を覆い隠すことで、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部が、第一の可動体 C B 1 によ

10

20

30

40

50

て視認不能（または、第一の可動体 C B 1 が初期位置に移動している場合に比べて視認困難）になる。

【2704】

また、第一の可動体 C B 1 の移動中（第一の初期動作中）に、パチンコ機 100 が備える複数の操作手段のうちの一つの操作手段（例えば、チャンスボタン 136）による操作手段を受け付けたことを契機として、初期位置に移動している平面視三角形の第二の可動体 C B 2 が、一辺を支点として回転する（第二の初期動作を行う）ことで、第二の可動体 C B 2 によって覆い隠されていた遊技盤 200 の一部が視認可能となる。また、初期位置に移動している平面視扇形状の第三の可動体 C B 3 が、一点を支点として回転する（第二の初期動作を行う）ことで、第三の可動体 C B 3 によって覆い隠されていた遊技盤 200 の一部も視認可能となる。

10

【2705】

＜可動体の移動タイミング＞

次に、図 203 を用いて、本実施形態に係る可動体 C B の移動タイミングについて説明する。図 203 は、可動体 C B の移動タイミングの一例を示したタイムチャートである。

【2706】

図 203（a）（1）に示す例では、遊技台への電源投入を契機として、第一の可動体の移動（初期動作）を開始し、所定時間後に第一の可動体の移動を終了しているが、第二の可動体の移動（初期動作）は行っていない。また、図 203（a）（2）に示す例では、第一の可動体の移動（初期動作）終了後に操作手段による操作を受け付けたこと（操作手段からの操作検出信号がセンサに入力されたこと）を契機として、第二の可動体の移動（初期動作）を開始し、所定時間後に第二の可動体の移動（初期動作）を終了している。

20

【2707】

また、図 203（a）（3）に示す例では、第一の可動体の移動（初期動作）中に操作手段による操作を受け付けたこと（操作手段からの操作検出信号がセンサに入力されたこと）を契機として、第一の可動体の移動（初期動作）を継続しながら第二の可動体の移動（初期動作）を開始し、所定時間後に第一の可動体の移動（初期動作）を終了した後に第二の可動体の移動（初期動作）を終了している。

【2708】

図 203（b）（1）に示す例では、遊技台への電源投入を契機として、第一の可動体の移動（初期動作）を開始し、所定時間後に第一の可動体の移動（初期動作）を終了しているが、演出（装飾図柄表示装置 208 による表示、LED による発光、スピーカによる出音等）は行っていない。また、図 203（b）（2）に示す例では、第一の可動体の移動（初期動作）終了後に操作手段による操作を受け付けたこと（操作手段からの操作検出信号がセンサに入力されたこと）を契機として、演出を開始し、所定時間後に演出を終了している。また、図 203（b）（3）に示す例では、第一の可動体の移動（初期動作）中に操作手段による操作を受け付けたこと（操作手段からの操作検出信号がセンサに入力されたこと）を契機として、第一の可動体の移動（初期動作）を継続しながら演出を開始し、所定時間後に可動体の移動（初期動作）を終了した後に演出を終了している。

30

【2709】

＜電源投入を契機とした可動体の移動＞

次に、図 204 を用いて、電源投入を契機とした可動体の移動について説明する。なお、図 204 は、可動体の動作状態の一例を示した状態遷移図である。

【2710】

上述のとおり、本実施形態に係る可動体 C B の移動開始契機は、パチンコ機 100 への電源投入に限定されるものではないが、ここでは、一例として、電源投入を契機とした可動体 C B の移動について説明する。パチンコ機 100 に電源が投入されると、各制御部（主制御部 300、第 1 副制御部 400、第 2 副制御部 500、液晶制御部（VDP）434 等）に電力が供給され、各制御部のメイン処理（図 187 に示す主制御部メイン処理、図 189（a）に示す第 1 副制御部メイン処理、図 190（a）に示す第 2 副制御部メイン

40

50

処理、液晶制御部（VDP）434のメイン処理等）の実行が開始される。

【2711】

各制御部のメイン処理では、初期設定における処理の一つとして可動体CBの初期動作を開始し、各制御部は、電源投入初期動作状態S1に移行する。例えば、上記図202（b）を用いて説明した例では、この初期動作として、初期位置に移動している第一の可動体CB1を下方に移動する。

【2712】

続いて、初期動作が正常に終了した制御部は、動作待機状態S2に移行する。この動作待機状態S2では、各制御部に接続された各種センサから入力する検出信号の検出を行う。ここで、主制御部300に接続されるセンサとしては、上述の球検出センサ、前面枠扉開放センサ、内枠開放センサ等が挙げられる。また、第1副制御部400に接続されるセンサとしては、上述の遮蔽装置センサ430、チャンスボタン検出センサ426等が挙げられる。また、第2副制御部500に接続されるセンサとしては、上述の演出可動体センサ424などが挙げられる。

【2713】

一方、初期動作が正常に終了しなかった制御部は、エラー状態S4に移行する。このエラー状態S4では、初期動作を所定回数繰り返した後（リトライを行った後）、リトライに失敗した場合には、動作禁止状態S5に移行して、可動体CBの動作を禁止し、リトライに成功した場合には、動作待機状態S2に移行する。

【2714】

また、動作待機状態S2においてセンサからの信号を検出した制御部は、動作中状態S3に移行する。この動作中状態S3では、可動体CB毎に予め決められた動作（直線移動、回転移動等）を実行し、動作が終了した場合に、動作待機状態S2に移行する。例えば、上記図202（b）を用いて説明した例では、この動作待機状態における動作として、チャンスボタン検出センサ426からの信号の検出を契機に、平面視三角形の第二の可動体CB2を、一辺を支点として回動させるとともに、平面視扇形状の第三の可動体CB3を、一点を支点として回動させる。

【2715】

＜可動体の初期動作の具体例＞

次に、図205～図208を用いて、可動体の初期動作の具体例について説明する。なお、本例では、可動体の移動制御とチャンスボタン136による操作の検出を第1副制御部400が行い、装飾図柄表示装置208の表示制御を液晶制御部（VDP）434が行うものとして説明を行う。

【2716】

なお、可動体の初期動作（復帰動作）とは、可動体の現在の位置をセンサなどを用いて検出し、現在の位置が初期位置と一致しない場合に、可動体を初期位置まで移動させる動作のことである。例えば、複数の可動体が初期位置に位置していない場合に、特図（または普図）の1回の変動に対して可動体を1つずつ初期位置まで移動させる動作や、複数の可動体のうちの一つの可動体が初期位置に位置している場合であっても、当該可動体を含む全ての可動体を初期位置まで移動させる動作なども含まれる。

【2717】

＜可動体の初期動作の具体例1＞

図205（a）～同図（k）は、可動体の初期動作の具体例1を時系列で示した図である。図205（a）に示す状態は、パチンコ機100に電源が投入された直後の状態であり、各制御部は、メイン処理において初期設定を開始するとともに、電源投入初期動作状態S1に移行する。

【2718】

本例では、第1副制御部400は、第1副制御部メイン処理において、第一の可動体CB1の初期動作を開始するとともに、電源投入初期動作状態S1に移行し、液晶制御部434は、液晶制御部メイン処理において、装飾図柄表示装置208の初期動作を開始する

とともに、電源投入初期動作状態 S 1 に移行する。

【2719】

続く図 205 (b) ~ 同図 (c) に示す状態は、各制御部が電源投入初期動作状態 S 1 に移行し、初期動作を実行している状態である。ここでは、第 1 副制御部 400 は、電源投入初期動作状態 S 1 に移行し、第一の可動体 C B 1 を水平方向左側に移動する制御を行うとともに、液晶制御部 434 は、電源投入初期動作状態 S 1 に移行し、装飾図柄表示装置 208 を用いて「起動中」の文字表示を行う。

【2720】

続く図 205 (d) に示す状態は、液晶制御部 434 が初期動作を正常に終了し、動作待機状態 S 2 に移行した状態である。ここでは、液晶制御部 434 が初期動作を正常に終了したことにより、装飾図柄表示装置 208 の「起動中」の文字を消去するとともに、装飾図柄を停止表示して動作待機状態 S 2 に移行している。

10

【2721】

一方、第 1 副制御部 400 は、電源投入初期動作状態 S 1 を維持し、図 205 (d) に示すように、第一の可動体 C B 1 を水平方向左側に移動する制御を継続した後、図 205 (e) ~ 同図 (g) に示すように、第一の可動体 C B 1 を水平方向右側に移動する制御を行う。図 205 (g) に示す状態は、第 1 副制御部 400 が初期動作を正常に終了し、動作待機状態 S 2 に移行した状態である。

【2722】

続く図 205 (h) は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 を維持し、液晶制御部 434 に対して、特図変動開始を指示した状態である。ここでは、液晶制御部 434 は、第 1 副制御部 400 から特図変動開始の指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を用いて装飾図柄の変動表示を開始している。

20

【2723】

続く図 205 (i) は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 を維持し、液晶制御部 434 に対して、スーパー (S P) リーチ演出の実行を指示した状態である。ここでは、液晶制御部 434 は、第 1 副制御部 400 からスーパーリーチ演出の実行指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を用いてスーパーリーチ演出を開始している。

【2724】

続く図 205 (j) は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 を維持し、液晶制御部 434 に対して、ボタン演出の実行を指示した状態である。ここでは、液晶制御部 434 は、第 1 副制御部 400 からボタン演出の実行指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を用いてボタン演出 (本例では、「ボタンを押せ」という文字表示) を開始している。

30

【2725】

続く図 205 (k) に示す状態は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 においてチャンスボタン 136 による操作の検出 (チャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号) を受け付けた状態である。ここでは、第 1 副制御部 400 は、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて、第一の可動体 C B 1 を水平方向左側に移動する制御を行う。

【2726】

< 可動体の初期動作の具体例 2 >

図 205 (l) ~ 同図 (p) は、可動体の初期動作の具体例 2 を時系列で示した図である。図 205 (l) ~ 同図 (o) に示す状態は、図 205 (g) ~ 同図 (j) に示す状態と類似するが、本例では、第一の可動体 C B 1 に加えて、第二の可動体 C B 2 を備えている点が異なっている。

【2727】

図 205 (p) に示す状態は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 においてチャンスボタン 136 による操作の検出 (チャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号) を受け付けた状態である。ここでは、第 1 副制御部 400 は、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて、第二の可動体 C B 2 を垂直方向上側に移動する制御を行い、第一

40

50

の可動体 C B 1 を移動させる制御は行わない。

【2728】

＜可動体の初期動作の具体例 3＞

図 206 (a)～(k) は、可動体の初期動作の具体例 3 を時系列で示した図である。図 206 (a)～同図 (g) に示す状態は、図 205 (a)～同図 (g) に示す状態と類似するが、本例では、第一の可動体 C B 1 に加えて、第二の可動体 C B 2 を備えている点が異なっている。

【2729】

図 206 (h) に示す状態は、第 1 副制御部 400 が動作待機状態 S 2 においてチャンスボタン 136 による操作の検出 (チャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号) を受け付けた状態である。ここでは、第 1 副制御部 400 は、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて、図 206 (h)～同図 (i) に示すように、第二の可動体 C B 2 を垂直方向上側に移動する制御を行った後、図 206 (j)～同図 (k) に示すように、第二の可動体 C B 2 を垂直方向下側に移動する制御を行う。

【2730】

なお、本例では、第 1 副制御部 400 が、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて第二の可動体 C B 2 を移動する例を示したが、例えば、図 206 (l) に示すように、第 1 副制御部 400 が、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて液晶制御部 434 に所定の表示 (本例では、操作に基づく画像の表示) を指示し、液晶制御部 434 が、第 1 副制御部 400 から所定の表示の実行指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を用いて所定の表示を行うように構成してもよい。

【2731】

＜可動体の初期動作の具体例 4＞

図 207 (a)～同図 (h) は、可動体の初期動作の具体例 4 を時系列で示した図である。なお、図 207 (a)～同図 (d) に示す状態は、図 205 (a)～同図 (d) に示す状態と同一であるため、その説明は省略する。

【2732】

図 207 (e) に示す状態は、第 1 副制御部 400 が電源投入初期動作状態 S 1 を維持し、第一の可動体 C B 1 を水平方向左側に移動する制御を継続している期間中に、チャンスボタン 136 による操作の検出 (チャンスボタン検出センサ 426 からの検出信号) を受け付けた状態である。ここでは、第 1 副制御部 400 は、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて、図 207 (e)～同図 (g) に示すように、第二の可動体 C B 2 を垂直方向上側に移動する制御 (第二の可動体 C B 2 の初期動作) を行うとともに、第一の可動体 C B 1 の移動制御を継続する。

【2733】

続く図 207 (g)～同図 (h) に示す期間では、第 1 副制御部 400 は、第一の可動体 C B 1 の移動制御を終了するが、電源投入初期動作状態 S 1 を維持し、第二の可動体 C B 2 を垂直方向下側に移動する制御 (第二の可動体 C B 2 の初期動作) を継続している。

【2734】

なお、本例では、第 1 副制御部 400 が、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて第二の可動体 C B 2 を移動する例を示したが、例えば、図 207 (i) に示すように、第 1 副制御部 400 が、第一の可動体 C B 1 を移動する制御 (第一の可動体 C B 1 の初期動作) を行うとともに、チャンスボタン 136 による操作の検出に基づいて液晶制御部 434 に所定の表示 (本例では、操作に基づく画像の表示) を指示し、液晶制御部 434 が、第 1 副制御部 400 から所定の表示の実行指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 208 を用いて所定の表示を行うように構成してもよい。

【2735】

このような構成とすれば、第一の可動体 C B 1 が装飾図柄表示装置 208 の表示領域上に移動した状態では、第一の可動体 C B 1 と所定の表示とが正面視において重なり合うため、所定の表示の少なくとも一部は、第一の可動体 C B 1 の少なくとも一部によって視認

不能（または、第一の可動体 C B 1 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域外に移動している場合に比べて視認困難）になる。このため、所定の表示の視認状態を容易に変化させることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【2736】

＜可動体の初期動作の具体例 5＞

図 2 0 8 (a) ～ (h) は、可動体の初期動作の具体例 5 を時系列で示した図である。なお、図 2 0 8 (a) ～ 同図 (g) に示す状態は、図 2 0 6 (a) ～ 同図 (g) に示す状態と同一であるため、その説明は省略する。

【2737】

図 2 0 8 (h) に示す状態は、第 1 副制御部 4 0 0 が動作待機状態 S 2 においてチャンスボタン 1 3 6 による操作の検出（チャンスボタン検出センサ 4 2 6 からの検出信号）を受け付けた状態である。ここでは、第 1 副制御部 4 0 0 は、第二の可動体 C B 2 を移動する制御を行うとともに、チャンスボタン 1 3 6 による操作の検出に基づいて液晶制御部 4 3 4 に、上述の設定画面の表示を指示し、液晶制御部 4 3 4 が、第 1 副制御部 4 0 0 から設定画面の表示の実行指示を受けたことに基づいて、装飾図柄表示装置 2 0 8 を用いて設定画面の表示を行う。

【2738】

このような構成とすれば、第二の可動体 C B 2 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域上に移動した状態では、第二の可動体 C B 2 と設定画面の表示とが正面視において重なり合うため、設定画面の少なくとも一部は、第二の可動体 C B 2 の少なくとも一部によって視認不能（または、第二の可動体 C B 2 が装飾図柄表示装置 2 0 8 の表示領域外に移動している場合に比べて視認困難）になる。このため、設定画面の表示の視認状態を容易に変化させることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【2739】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0）は、操作手段（例えば、図 2 0 2 (b) に示すチャンスボタン 1 3 6）と、複数の可動体（例えば、図 2 0 2 (b) に示す第一の可動体 C B 1、第二の可動体 C B 2、第三の可動体 C B 3）と、制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）と、を備えた遊技台であって、前記複数の可動体のうちの少なくとも一つは、第一の可動体（例えば、図 2 0 2 (b) に示す、第一の可動体 C B 1）であり、前記制御手段は、複数種類の処理を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数種類の処理のうちの少なくとも一つは、第一の処理（例えば、図 2 0 2 (b) に示す、第二の可動体 C B 2、第三の可動体 C B 3 を回動させる処理）であり、前記複数種類の処理のうちの少なくとも一つは、第二の処理であり、前記第二の処理は、前記第一の可動体を初期動作させる処理（例えば、第一の可動体 C B 1 を下方に移動させる処理）を少なくとも含む処理であり、前記制御手段は、第一の条件の成立があった場合に、前記第一の処理を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の条件は、前記操作手段の操作があった場合に、成立する場合がある条件であり、前記制御手段は、前記第二の処理の実行中に、前記第一の処理を少なくとも実行開始可能な手段である、ことを特徴とする遊技台である。

【2740】

本実施形態に係る遊技台によれば、操作手段による操作に基づいて第一の可動体を初期動作させることができるため、操作を行う者（例えば、遊技店の店員）の意思に基づいて第一の可動体の初期動作確認を行うことができ、従来よりも安全に動作確認を行うことができる場合があり、初期動作に特徴のある遊技台を提供することができる。

【2741】

なお、本発明に係る「第一の条件」は、所定時間が経過した後には成立しない場合があってもよく、R A M クリアを伴わない電断復帰後は成立しない場合があってもよく、所定時間が経過する前であっても条件が一回成立した場合には当該所定時間内には条件が再度成立しない場合があってもよく、図柄変動が開始した場合には成立しない場合があってもよい。

【2742】

また、前記複数の可動体のうちの少なくとも一つは、第二の可動体（例えば、図202（b）に示す第二の可動体CB2、または第三の可動体CB3）であり、前記第一の処理は、前記第二の可動体を動作させる処理を少なくとも含む処理であってもよい。

【2743】

このような構成とすれば、第一の可動体の初期動作に加えて、第二の可動体を動作させることができるため、第一、第二の可動体の動作確認を同時に行うことができ、利便性を高めることができる場合がある。なお、第一の可動体と第二の可動体を同時に動作させる場合に、両者が接触可能であってもよいし、両者が接触不可能であってもよい。

【2744】

また、前記第一の可動体は、遊技者が接触不可能な位置（例えば、ガラス枠の内側）に設けられた可動体であり、前記第二の可動体は、遊技者が接触可能な位置（例えば、ガラス枠の外側、下皿の上）に設けられた可動体であってもよい。

【2745】

また、前記第二の可動体は、第二の操作手段（例えば、球発射ハンドル134、球貸操作ボタン140、返却操作ボタン142、チャンスボタン136とは別体の第二のチャンスボタン）であってもよい。また、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208）を備え、前記第一の処理は、前記表示手段に第一の表示（例えば、チャンスボタン136による操作に応じた表示、タッチパネルへのタッチ操作に応じた表示）を実行させる処理を少なくとも含む処理であってもよい。

【2746】

また、前記複数種類の処理のうちの少なくとも一つは、第三の処理であり、前記制御手段は、第三の条件の成立があった場合に、前記第三の処理を少なくとも実行開始する手段であり、前記第三の条件は、前記操作手段の操作があった場合に、成立する場合がある条件であり、前記第三の処理は、演出に関連する処理であってもよい。

【2747】

また、前記制御手段は、第二の条件の成立があった場合に、前記第二の処理を少なくとも実行開始する手段であり、前記第二の条件は、前記制御手段に電力が供給された場合に、成立する場合がある条件であってもよい。また、前記制御手段は、他の制御手段から受信するコマンドに基づいて前記初期動作を開始してもよいし、電力が供給された場合には他の制御手段からのコマンドの受信を待たずに前記初期動作を開始してもよい。また、前記操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置（例えば、パチンコ機やスロットマシンの前面側）に設けられた手段であってもよい。

【2748】

なお、制御手段を備えた遊技台であって、前記制御手段は、複数の処理を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数の処理のうちの少なくとも一つは、第一の処理であり、前記複数の処理のうちの少なくとも一つは、第二の処理であり、前記第一の処理は、初期動作を少なくとも実行する処理であり、前記第二の処理は、動作を少なくとも実行する処理であり、前記制御手段は、第一の期間のなかで、前記第二の処理を少なくとも開始する手段であり、前記第一の期間は、前記第一の処理を実行している期間であってもよい。

【2749】

また、操作手段を備え、前記操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の処理は、第一の条件が成立した場合に開始される動作であり、前記第一の条件は、前記操作手段による操作を受け付けた場合に成立する場合がある条件であってもよい。

【2750】

また、検出手段を備え、前記検出手段は、遊技者が少なくとも接触可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の処理は、第二の条件が成立した場合に開始される動作であり、前記第二の条件は、前記検出手段への接触を検知した場合に成立する場合がある条件であってもよい。

10

20

30

40

50

【2751】

また、複数の可動手段を備え、前記複数の可動手段のうちの少なくとも一つは、第一の可動手段であり、前記第一の可動手段は、遊技者が少なくとも接触可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の処理は、前記第一の可動手段を動かす動作であってもよい。

【2752】

また、前記複数の可動手段のうちの少なくとも一つは、第二の可動手段であり、前記第二の可動手段は、遊技者が接触不可能な位置に設けられた手段であり、前記第一の処理は、前記第二の可動手段を動かす動作であってもよい。

【2753】

また、前記第一の処理は、第三の条件が成立した場合に開始される処理であり、前記第三の条件は、前記制御手段に電力が供給された場合に成立する場合がある条件であってもよい。また、前記第二の処理は、初期動作であってもよい。また、前記第二の処理は、演出であってもよい。また、前記初期動作は、電断からの復帰した後の復帰動作を少なくとも含む動作であってもよい。

【2754】

<操作手段の機能>

次に、図209および図210を用いて、本実施形態に係る遊技台が備える操作手段の機能の基本概念について説明する。なお、図209は、各々の状態における操作手段の機能の一例を示した図であり、図210は、操作手段の一例を示した図である。

【2755】

本実施形態に係る遊技台は、第一の操作手段と、第二の操作手段と、を少なくとも含む、複数の操作手段を有して構成される。操作手段とは、少なくとも遊技者による操作が可能な手段のことである。操作手段の一例としては、例えば、図210に示すように、チャンスボタン136、設定操作部137、球発射ハンドル134、球抜ボタン130、タッチパネル139のほか、図示しない球排出レバー、球貸操作ボタン、返却操作ボタン、前面枠扉106に設けたタッチパネルなどが挙げられる。

【2756】

なお、操作手段は、設定操作部137のように、複数の操作部（本例では、上下左右の4つのボタンと1つの決定ボタン）によって構成されていてもよく、この場合、複数の操作部のすべて（上下左右の4つのボタンと1つの決定ボタン）を操作手段として定義してもよいし、複数の操作部のうちの少なくとも一つ（例えば、上下の2つのボタン、または、1つの決定ボタン）を操作手段として定義してもよい。

【2757】

図209（a）に示す例は、遊技台が第一の状態であるとき（例えば、設定画面の表示中のとき）には、第一の操作手段による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（設定画面における）音量調整の機能）を実行し、第二の操作手段による操作を受け付けた場合に何も実行しないことを示している。また、遊技台が第二の状態であるとき（例えば、大当り遊技中のとき）には、第一の操作手段による操作を受け付けた場合に何も実行せず、第二の操作手段による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（大当り遊技中における）音量調整の機能）を実行することを示している。

【2758】

図209（b）に示す例は、遊技台が第一の状態であるとき（例えば、設定画面の表示中のとき）には、第一の操作手段による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（設定画面における）音量調整の機能）を実行し、第二の操作手段による操作を受け付けた場合に何も実行しないことを示している。また、遊技台が第二の状態であるとき（例えば、大当り遊技中のとき）には、第一の操作手段による操作を受け付けた場合に第二の機能（例えば、（大当り遊技中における）光量調整の機能）を実行し、第二の操作手段による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（大当り遊技中における）音量調整の機能）を実行することを示している。

【2759】

図 209 (c) に示す例は、遊技台が第一の状態であるとき（例えば、設定画面の表示中のとき）には、第一の操作手段（または第二の操作手段）による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（設定画面における）音量調整の機能）を実行することを示している。なお、遊技台が第二の状態であるとき（例えば、大当り遊技中のとき）は、図 209 (b) に示した例と同一である。

【2760】

図 209 (d) に示す例は、遊技台が第一の状態であるとき（例えば、設定画面の表示中のとき）には、第一の操作手段による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（設定画面における）音量調整の機能）を実行し、第二の操作手段による操作を受け付けた場合に第三の機能（例えば、（設定画面における）項目の選択機能）を実行することを示している。なお、遊技台が第二の状態であるとき（例えば、大当り遊技中のとき）は、図 209 (b) に示した例と同一である。

【2761】

図 209 (e) に示す例は、遊技台が第三の状態であるとき（例えば、特図の変動表示中のとき）には、第一の操作手段（または第二の操作手段）による操作を受け付けた場合に何も実行しないことを示している。また、遊技台が第四の状態であるとき（例えば、特図の停止表示中のとき）には、第一の操作手段（または第二の操作手段）による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、設定画面を表示する機能）を実行することを示している。

【2762】

図 209 (f) に示す例は、遊技台が第一の状態であるとき（例えば、設定画面の表示中のとき）には、第一の操作手段（または第三の操作手段）による操作を受け付けた場合に第一の機能（例えば、（設定画面における）音量調整の機能）を実行することを示している。また、遊技台が第二の状態であるとき（例えば、大当り遊技中のとき）には、第二の操作手段（または第三の操作手段）による操作を受け付けた場合に第一の機能を実行することを示している。

【2763】

なお、特図変動遊技中（または普図変動遊技中）に音量調整操作を受け付けた場合に、特図変動遊技中（または普図変動遊技中）の音量調整操作は受け付けないが、特図変動遊技（または普図変動遊技）の終了後に、音量調整操作の受付が開始されたことを示唆する表示（例えば、「チャンスボタンを押してね」といった文字表示）を行うように構成してもよい。また、この場合、音量調整操作の受付が開始されたことを示唆する表示を開始する前に音量調整操作を受け付けるようにしてもよいし、音量調整操作の受付が開始されたことを示唆する表示を開始する前は音量調整操作を無効にしてもよい。また、電サポ中などの特定の遊技状態においては、音量調整操作の受付が開始されたことを示唆する表示が行わないが、音量調整操作を有効にしてもよい。また、この場合、音量調整の終了後に、音量調整操作の受付が開始されたことを示唆する表示を行ってもよい。

【2764】

<操作手段の構造の具体例>

次に、図 211 を用いて、本実施形態に係る操作手段の構造の具体例について説明する。なお、図 211 は、操作手段の構造の一例を示した図である。

【2765】

図 211 (a) は、第一の操作手段として、「PUSH」の文字が施された演出ボタン 602 a を備え、第二の操作手段として、決定ボタン 602 a の右側に配置された右ボタン 602 b と、決定ボタン 602 a の左側に配置された左ボタン 602 c を備えた例である。なお、右ボタン 602 b と左ボタン 602 c の一方を第二の操作手段として定義し、右ボタン 602 b と左ボタン 602 c の他方を第三の操作手段として定義してもよい。

【2766】

図 211 (b) は、第一の操作手段として、演出ボタン 604 a を備え、第二の操作手段として、演出ボタン 604 a に対して所定の間隔を空けて配置された、決定ボタン 60

10

20

30

40

50

4 b、右ボタン604 c、および左ボタン604 dを備えた例を示したものである。なお、決定ボタン604 b、右ボタン604 c、および左ボタン604 dのうちの一つを第一の操作手段、他の一つを第二の操作手段、残りの一つを第三の操作手段として定義してもよいし、決定ボタン604 bだけを第二の操作手段、右ボタン602 bと左ボタン602 cを第三の操作手段として定義してもよい。

【2767】

図211(c)は、第一の操作手段として、演出ボタン606 a、右ボタン606 b、および左ボタン606 cを備え、第二の操作手段として、演出ボタン604 aに対して所定の間隔を空けて配置された第二の演出ボタン606 dを備えた例を示したものである。なお、演出ボタン606 a、右ボタン606 b、および左ボタン606 cのうちの一つを第一の操作手段、他の一つを第三の操作手段、残りの一つを第四の操作手段として定義してもよいし、決定ボタン604 bだけを第一の操作手段、右ボタン602 bと左ボタン602 cを第三の操作手段として定義してもよい。

10

【2768】

図211(d)は、第一の操作手段として、上ボタン608 a、右ボタン608 b、下ボタン608 c、および左ボタン608 dを備え、第二の操作手段として、これらのボタンに対して所定の間隔を空けて配置された演出ボタン608 eを備えた例を示したものである。なお、上ボタン608 a、右ボタン608 b、下ボタン608 c、および左ボタン608 dのうちの一つを第一の操作手段、他の一つを第三の操作手段、他の一つを第四の操作手段、残りの一つを第五の操作手段として定義してもよいし、上ボタン608 aと下ボタン608 cの組合せを第一の操作手段、右ボタン608 bと左ボタン608 dの組合せを第三の操作手段として定義してもよい。

20

【2769】

図211(e)は、第一の操作手段として、演出ボタン610 aを備え、第二の操作手段として、タッチパネルで構成された上下左右ボタン610 bと決定ボタン610 cを備え、第三の操作手段として、上ボタン610 d、右ボタン610 e、下ボタン610 f、左ボタン610 g、および決定ボタン610 hを備えた例を示したものである。なお、タッチパネルで構成された上下左右ボタン610 bを第二の操作手段として定義し、タッチパネルで構成された決定ボタン610 cを第四の操作手段として定義してもよい。また、上ボタン610 d、右ボタン610 e、下ボタン610 f、左ボタン610 g、および決定ボタン610 hのうちの一つを第三の操作手段、他の一つを第四の操作手段、他の一つを第五の操作手段、他の一つを第六の操作手段、残りの一つを第七の操作手段として定義してもよい。

30

【2770】

図211(f)は、第一の操作手段として、第一の厚みを有するボタン612 aを備え、第二の操作手段として、第一の厚みよりも薄い第二の厚みを有するボタン612 bを備えた例を示したものである。本例によれば、遊技者は、厚みの違いによって（触感によって）、第一、第二の操作手段の違いを容易にすることができ、操作ミスを未然に防止できる場合がある。

【2771】

40

＜操作手段による操作の検出方法＞

次に、図212を用いて、本実施形態に係る操作手段による操作の検出方法について説明する。なお、図212(a)は、操作情報記憶領域の内部構成の一例を示した図であり、図212(b)は、操作情報キューの一例を示した図である。

【2772】

上述の第1副制御部タイマ割込処理の各種更新処理（ステップS503）では、各々の操作手段から入力される検出信号の有無の情報を、RAM408に設けた操作情報記憶領域に操作情報として記憶するとともに、検出信号に変化があった場合に、当該操作情報を、RAM408に設けた操作情報キューに格納する。

【2773】

50

上下左右の4つのボタンと1つの決定ボタンを備えた操作手段の検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理で検出した操作手段のボタン（上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタン、決定ボタン）の検出信号の有無の情報（操作情報）を、RAM 408に設けた前回操作情報記憶領域から読み出し、この操作情報を、RAM 408に設けた前々回操作情報記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理で検出した操作手段のボタンの操作情報を、RAM 408に設けた今回操作情報記憶領域から読み出し、この操作情報を上述の前回操作情報記憶領域に記憶する。また、今回検出した操作手段のボタンの操作情報を、上述の今回操作情報記憶領域に記憶する。

【2774】

また、上述の第1副制御部メイン処理のボタン制御処理（ステップS311）では、操作情報キューを監視し、操作情報キューに操作情報が格納されている場合には、操作情報キューの中から一番古い（一番先に格納された）操作情報を取り出し、当該操作情報に対応する処理を行う。この操作手段制御処理では、上述の前々回操作情報記憶領域、前回操作情報記憶領域、および今回操作情報記憶領域に記憶した各々の操作手段のボタンの操作情報を比較し、各々のボタンにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が所定の判定パターン情報（例えば、前々回操作情報が1（ON）、前回操作情報が1（ON）、今回操作情報が0（OFF）であることを示す情報）と一致するか否かを判定する。そして、各々のボタンにおける過去3回分の検出信号の有無の情報が所定の判定パターン情報と一致した場合に、当該操作情報に対応する処理（例えば、音量調整、光量調整など）を行う。

【2775】

<操作手段の機能の具体例>

次に、図213～図215を用いて、操作手段の機能の具体例について説明する。なお、図213～図215は、操作手段の機能の具体例を時系列で示した図である。

【2776】

図213（a-1）～同図（a-3）に示す例では、第1副制御部400は、設定画面の表示中に右ボタン620による操作を1回、検出したことに基づいて、音出力手段（スピーカ12）の音量を1段階、上げる処理を実行するとともに、液晶制御部434に対して、音量を示すレベル表示を一目盛、増加させる表示を行うように指示している。

【2777】

図213（b-1）～同図（a-5）に示す例では、第1副制御部400は、図213（b-2）に示す特図変動遊技中に、右ボタン620による1回目の操作を検出したことに基づいて、音出力手段（スピーカ12）の音量を1段階、上げる処理を実行するとともに、液晶制御部434に対して、音量を示すレベル表示を一目盛、増加させる表示を行うように指示している。また、本例では、第1副制御部400は、図213（b-4）に示す特図変動遊技中に、右ボタン620による2回目の操作を検出したことに基づいて、音出力手段（スピーカ12）の音量をさらに1段階、上げる処理を実行するとともに、液晶制御部434に対して、音量を示すレベル表示をさらに一目盛、増加させる表示を行うように指示している。

【2778】

図213（c-1）～同図（c-5）に示す例では、第1副制御部400は、図213（c-2）に示す大当り遊技中に、下ボタン622による1回目の操作を検出したことに基づいて、音出力手段（スピーカ12）の音量を1段階、上げる処理を実行するとともに、液晶制御部434に対して、音量を示すレベル表示を一目盛、増加させる表示を行うように指示している。また、本例では、第1副制御部400は、図213（c-4）に示す大当り遊技中に、下ボタン622による2回目の操作を検出したことに基づいて、音出力手段（スピーカ12）の音量をさらに1段階、上げるとともに、液晶制御部434に対して、音量を示すレベル表示をさらに一目盛、増加させる表示を行うように指示している。

【2779】

図214（a）～同図（1）に示す例では、第1副制御部400は、図214（c）に示す大当り遊技中のキャラクタ選択演出において、右ボタン620の操作を検出したこと

10

20

30

40

50

に基づいて、液晶制御部 4 3 4 に対して、仮選択しているキャラクタを指し示す下向きの矢印を、キャラ A からキャラ B に移動させる表示を行うように指示している。続いて、第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 1 4 (e) に示す大当り遊技中のキャラクタ選択演出において、下ボタン 6 2 2 の操作を検出しているが、大当り遊技中のキャラクタ選択演出では下ボタン 6 2 2 に機能を持たせていないため、下ボタン 6 2 2 に対応する処理は何も行っていない。

【2 7 8 0】

続いて、第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 1 4 (h) に示す大当り終了後において、下ボタン 6 2 2 の操作を検出しているが、大当り遊技終了後では下ボタン 6 2 2 に機能を持たせていないため、下ボタン 6 2 2 に対応する処理は何も行っていない。続いて、第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 1 4 (k) に示す大当り終了後の特図変動遊技中に、左ボタン 6 2 4 の操作を検出したことに基づいて、音出力手段 (スピーカ 1 2) の音量を 1 段階、下げる処理を実行するとともに、液晶制御部 4 3 4 に対して、音量を示すレベル表示を一目盛、減少させる表示を行うように指示している。

【2 7 8 1】

< 操作手段の変形例 >

次に、操作手段の変形例について説明する。図 2 1 5 は、操作手段の変形例を説明するための図である。

【2 7 8 2】

図 2 1 5 (a) に示す例では、音量調整の機能を有する操作手段を複数種類備えている。複数種類の操作手段のうちの一つである第一の操作手段 6 3 0 は、遊技者が操作することができない位置に設けられるロータリースイッチであり、例えば、遊技台の背面等に配設される。一方、複数種類の操作手段のうちの一つである第二の操作手段 6 3 2 は、遊技者が操作することができる位置に設けられるボタンであり、例えば、遊技台の正面等に配設される。

【2 7 8 3】

音量調整は、第一の操作手段 6 3 0 による操作、および第二の操作手段 6 3 2 による操作のいずれでも可能であるが、本例では、第一の操作手段 6 3 0 による操作 (例えば、遊技店の店員等による操作) によって調整された音量は、第二の操作手段 6 3 2 による操作 (例えば、遊技者による操作) によって変更可能である。なお、音量調整に加えて (または代えて)、光量調整の機能を持たせてもよい。

【2 7 8 4】

図 2 1 5 (b) に示す例では、操作手段による機能を報知するように構成している。例えば、図 2 1 3 を用いて説明した < 操作手段の機能の具体例 > において、図 2 1 3 (b-5) に示す大当り遊技の開始前のタイミングで、大当り中は上下ボタンによって音量調整が可能な旨を報知するようにしてもよいし、図 2 1 3 (c-3) に示す大当り遊技中に、大当り中は上下ボタンによって音量調整が可能な旨を報知するようにしてもよい。このような構成とすれば、遊技者の利便性を高めることができる場合がある。

【2 7 8 5】

図 2 1 5 (c) に示す例は、オートボタン機能を備えた遊技台の例である。ここで、オートボタン機能とは、遊技者による操作手段の操作がない場合でも、所定の条件を契機として操作手段の操作を受け付けた場合と同じ処理を行う機能である。本例では、オートボタン機能の作動中は、「オートボタン設定中」の表示を行うとともに、操作手段による操作を受け付けた場合でも、音量調整ができないように構成している。このような構成とすれば、オートボタン機能によって遊技者の意思に反して音量調整がされてしまうような事態を未然に防止できる場合がある。

【2 7 8 6】

図 2 1 5 (d) に示す例は、操作手段の並び方向と音量調整のレベル表示の向きを同一にした例である。上段に示す例では、左ボタンと右ボタンの並びが水平方向であり、音量調整のレベル表示も水平方向に増減するように構成している。一方、下段に示す例では、

10

20

30

40

50

上ボタンと下ボタンの並びが垂直方向であり、音量調整のレベル表示も垂直方向に増減するように構成している。このような構成とすれば、音量調整のレベル表示を手がかりにして、音量調整の機能を有する操作手段を推測することが可能で、遊技者の利便性を高めることができる場合がある。

【2787】

図215(e)に示す例は、表示手段を複数種類備えた遊技台の例である。複数種類のうちの第一の表示手段634は、第一の大きさの液晶表示装置であり、複数種類のうちの第二の表示手段636は、第一の大きさよりも小さな第二の大きさの液晶表示装置である。本例では、第二の表示手段636において音量調整の機能を有する操作手段を示唆する一方で、第二の表示手段636とは別体の第一の表示手段634において音量調整のレベル表示を行っている。

10

【2788】

<音量調整モードとメニュー画面>

次に、図216を用いて、音量調整モードとメニュー画面について説明する。本例では、遊技中に操作手段702の決定ボタン702eの押下操作を受け付けた場合には、図216(b-1)に示すメニュー画面に移行可能であるとともに、遊技中に操作手段702の右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、図216(b-1)に示すメニュー画面を経由することなく、図216(a-2)に示す音量調整モードに移行可能である。

20

【2789】

<音量調整モード>

次に、音量調整モードについて説明する。図216(a-1)～同図(a-4)は、音量調整モードにおける表示遷移の一例を時系列で示した図である。

【2790】

図216(a-1)に示す状態は、装飾図柄の停止表示中の状態である。この状態では、装飾図柄表示装置208の上方の表示領域において、決定ボタン702eの押下操作によってメニュー画面への移行が可能であることを示唆する表示（本例では、決定ボタン702eを模した画像表示と、「でメニュー画面表示」という文字表示）を行うとともに、装飾図柄表示装置208の下方の表示領域において、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作によって音量調整モードへの移行が可能であることを示唆する表示（本例では、右ボタン702bまたは左ボタン702dを模した画像表示と、「で音量変更」という文字表示）を行っている。

30

【2791】

続く図216(a-2)に示す状態は、図216(a-1)に示す状態において右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けたことを契機として音量調整モードに移行し、メーター表示を含む音量調整設定画面を表示している状態である。音量調整設定画面の表示態様は特に限定されないが、本例では、装飾図柄表示装置208の下方の表示領域において、RAM308に音量設定値として記憶されている音量（本例では、レベル5）を表すメーター表示を表示している。

【2792】

また、この状態では、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかが押下操作されたことを報知する操作音を、音量設定値として記憶されている音量（本例では、レベル5）でスピーカ120から出力している。なお、同図における「操作音5」の記載は、操作音をレベル5の音量で出力していることを示している。

40

【2793】

なお、本例では、音量調整モードに移行した場合に、メーター表示を含む音量調整設定画面を表示するとともに、音量設定値として記憶されている音量で操作音を出力しているが、本発明は、本例に限定されるものではない。

【2794】

したがって、例えば、右ボタン702bの押下操作によって音量調整モードへ移行した

50

場合には、RAM 308に音量設定値として記憶されている第一の音量（例えば、レベル5）を一段階上げて第二の音量（例えば、レベル6）に変更した後、変更後の第二の音量（レベル6）を表すメーター表示を含む音量調整設定を、装飾図柄表示装置208に表示するとともに、右ボタン702bが押下操作されたことを報知する操作音を、変更後の音量（レベル6）でスピーカ120から出力するように構成してもよい。

【2795】

また、この場合に、第一の音量が予め定められた最大音量に設定されている場合には、最大音量を維持しつつ（音量変更を行わずに）、最大音量を表すメーター表示を、装飾図柄表示装置208に表示してもよいし、音量調整ができないことを示す警告表示や警告音の出力を行ってもよい。

10

【2796】

また、例えば、左ボタン702dの押下操作によって音量調整モードへ移行した場合には、RAM 308に音量設定値として記憶されている第一の音量（例えば、レベル5）を一段階下げて第三の音量（例えば、レベル4）に変更した後、変更後の第三の音量（レベル4）を表すメーター表示を、装飾図柄表示装置208に表示するとともに、左ボタン702dが押下操作されたことを報知する操作音を、変更後の音量（レベル4）でスピーカ120から出力するように構成してもよい。

【2797】

また、この場合に、第一の音量が予め定められた最小音量に設定されている場合には、最小音量を維持しつつ（音量変更を行わずに）、最小音量を表すメーター表示を、装飾図柄表示装置208に表示してもよいし、音量調整ができないことを示す警告表示や警告音の出力を行ってもよい。

20

【2798】

また、図216（a-3）に示す状態は、図216（a-2）に示す状態において、右ボタン702bの押下操作を受け付けた状態である。この状態では、RAM 308に音量設定値として記憶されている第一の音量（本例では、レベル5）を一段階上げて第二の音量（本例では、レベル6）に変更した後、変更後の第二の音量（レベル6）を表すメーター表示を、装飾図柄表示装置208に表示するとともに、右ボタン702bが押下操作されたことを報知する操作音を、変更後の音量（レベル6）でスピーカ120から出力している。

30

【2799】

続く図216（a-4）に示す状態は、図216（a-3）に示す状態において、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を所定時間（例えば、5秒間）、受け付けなかった状態である。この状態では、所定時間の経過を条件として音量調整モードを終了するとともに、メーター表示を含む音量調整設定画面を消去した後、装飾図柄表示装置208の下方の表示領域において、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作によって音量調整モードへの移行が可能なことを示唆する表示を行い、図216（a-1）に示す状態と同じ状態に移行している。

【2800】

なお、本例では、遊技台の音出力手段（例えば、スピーカ120）の音量調整の例を示したが、遊技台の光出力手段（例えば、ランプ、LED）の光量調整についても、音出力手段（スピーカ120）を、光出力手段（ランプやLED）に置き換えて、同様の処理を適用してもよい。

40

【2801】

また、ここでは、音量調整設定画面の表示を開始した後、所定時間（5秒間）の経過を条件として音量調整設定画面を消去する例を示したが、所定時間は5秒間に限定されないことは言うまでも無い。また、後述するメニュー画面に含まれる複数の項目（例えば、キャラ選択など）の一つ、複数、または全ては、所定時間と同一の時間（例えば、5秒）、または、所定時間よりも長い時間（例えば、10秒間）の経過を条件として表示を消去してもよいし、消去しなくてもよい。また、所定時間と同一の時間（例えば、5秒）内、ま

50

たは、所定時間よりも長い時間（例えば、10秒間）内に操作手段による操作を受け付けなかったことを条件として表示を消去してもよいし、消去しなくてもよい。

【2802】

また、後述する第2出力設定スイッチ194による設定によって、第1出力設定スイッチ190による音量調整（遊技者による音量調整）が禁止されている場合には、図216（a-1）に示す状態において右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合であっても、音量調整モードに移行せず、音量調整画面を表示しないように構成してもよい。

【2803】

一方、第2出力設定スイッチ194による設定によって、第1出力設定スイッチ190による音量調整（遊技者による音量調整）が禁止されている場合であっても、図216（a-1）に示す状態において右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整モードに移行して音量調整画面を表示するように構成してもよい。また、この場合、第1出力設定スイッチ190による音量調整（遊技者による音量調整）が禁止されていない場合と、そうでない場合で、メーター表示の表示態様（例えば、色、模様、または形状）を異ならせてもよい（例えば、前者がカラーで、後者がモノクロなど）。

【2804】

また、第2出力設定スイッチ194による設定によって、第1出力設定スイッチ190による音量調整（遊技者による音量調整）が禁止されている場合に、上ボタン702aまたは下ボタン702cのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整モードに移行せず、音量調整画面を表示しないように構成してもよいし、音量調整モードに移行して音量調整画面を表示するように構成してもよい。また、音量調整モードに移行して音量調整画面を表示する場合であっても、音量調整ができないように構成してもよい。

【2805】

<メニュー画面>

次に、メニュー画面について説明する。図216（b-1）は、メニュー画面の一例を示した図であり、同図（b-2）は、カスタマイズ画面の一例を示した図である。

【2806】

図216（b-1）に示すように、本例のメニュー画面には、パスワードを含む会員情報などを入力することが可能な「会員登録」、各種機能を取捨選択することが可能な「カスタマイズ」や、各種演出に用いるキャラクタ画像を選択することが可能な「キャラ選択」や、遊技台における遊技の履歴を参照することが可能な「遊技履歴」が少なくとも含まれ、いずれか一つの項目を、上ボタン702aまたは下ボタン702cによって自由に選択することが可能である。

【2807】

<メニュー画面／キャラ選択>

メニュー画面に含まれる複数の項目のうち、「キャラ選択」を選択した場合に表示されるキャラ選択設定画面では、複数種類のキャラクタ画像の中から、上述の普図演出に用いるキャラクタ画像（例えば、図195（e）に示す殿のキャラクタ画像NP11）を選択することが可能である。

【2808】

なお、「キャラ選択」によって選択可能なキャラクタは、普図演出に用いられる（普図演出に登場する）キャラクタの画像に限定されず、普図演出以外の演出や、その他の各種表示（例えば、エラー表示）に用いられる画像や音声を選択可能としてもよい。したがって、例えば、特定の演出におけるカットイン表示の際に表示されるキャラクタを選択可能にしてもよいし、下皿満タンエラーなどのエラー表示の際に出力される音声（キャラクタの声）を選択可能にしてもよい。

【2809】

また、普図演出に用いるキャラクタ画像を、キャラ選択設定画面で選択したキャラクタ

画像に変更するタイミングは、特に限定されないが、例えば、キャラ選択設定画面でキャラクタ画像を変更した直後であってもよいし、普図演出の実行中にキャラ選択設定画面を呼び出してキャラクタ画像を変更した場合には、当該普図演出の実行が終了した後の次の普図演出の実行時にキャラクタ画像を変更してもよい。

【2810】

また、本例では、キャラクタ画像を選択する例を示したが、普図演出に用いるBGM、効果音、背景などを選択することが可能な選択設定画面を表示可能に構成してもよいし、普図演出以外の演出（例えば、大当り遊技中に実行される大当り演出）に用いるキャラクタ画像、BGM、効果音、背景などを選択することが可能な選択設定画面を表示可能に構成してもよい。

10

【2811】

<メニュー画面／カスタマイズ>

メニュー画面に含まれる複数の項目のうち、「カスタマイズ」を選択した場合に表示される機能選択設定画面では、図216（b-2）に示すように、普図演出に用いるキャラクタ画像を選択することはできないが、遊技台が有する複数種類の機能のうちの一つ、複数、または全ての機能を有効にするか無効にするかの選択が可能である。

【2812】

<メニュー画面／メニュー画面の表示中の音量調整設定画面>

図216（c-1）～同図（c-2）は、メニュー画面の表示中に音量調整モードに移行した場合の表示遷移を時系列で示した図である。本例では、メニュー画面の表示中に操作手段702の右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整モードに移行し、メーター表示を含む音量調整設定画面を表示することが可能である。

20

【2813】

また、本例では、メニュー画面の少なくとも一部（本例では、操作手段による操作を示唆する表示の一部）を、メーター表示を含む音量調整設定画面によって覆い隠すことで、音量調整設定画面がメニュー画面にオーバーラップして表示されるように構成している。

【2814】

なお、音量調整設定画面が、メニュー画面の少なくとも一部にオーバーラップされないように構成してもよい。また、音量調整設定画面が、普図演出を構成する画像の少なくとも一部にオーバーラップして表示されるように構成してもよいし、普図演出を構成する画像の少なくとも一部にオーバーラップ表示されないように構成してもよい。また、反対に、普図演出を構成する画像が、音量調整設定画面の少なくとも一部にオーバーラップして表示されるように構成してもよいし、音量調整設定画面の少なくとも一部にオーバーラップ表示されないように構成してもよい。

30

【2815】

<報知音>

次に、図217を用いて、報知音について説明する。ここで、報知音とは、遊技台において発生した異常（エラー）や状態変化などを報知するための音のことであり、例えば、前面枠扉開放エラーの発生を報知するための扉開放音や、下皿満タンエラーの発生を報知するための球抜き報知音などが該当する。

40

【2816】

<報知音／音量調整終了後の報知音>

図217（a-1）～同図（a-3）は、音量調整モードの終了後に扉開放音を出力した様子を時系列で示した図である。図217（a-2）に示す状態では、図217（a-1）に示す状態において右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けたことを条件として、音量調整モードに移行し、メーター表示を含む音量調整設定画面を表示している。

【2817】

また、続く図217（a-3）に示す状態では、前面扉の開放を検出したことを条件と

50

して、前面枠扉開放エラーの発生を報知するための扉開放表示（本例では、「扉が開いています」という文字表示）を、装飾図柄表示装置 208 に表示するとともに、前面枠扉開放エラーの発生を報知するための扉開放音を、音量設定値として記憶されている音量（例えば、レベル 5）とは異なる報知音用の音量（例えば、予め定められた最大音量であるレベル 10）でスピーカ 120 から出力している。なお、扉開放音を、音量設定値として記憶されている音量と同じ音量（本例では、レベル 5）でスピーカ 120 から出力してもよい。

【2818】

＜報知音／音量調整中の報知音＞

図 217（b-1）～同図（b-4）は、音量調整モード中に扉開放音を出力する様子を時系列で示した図である。図 217（b-3）に示す状態では、音量調整モードにおいてメーター表示を含む音量調整設定画面の表示を行っている途中で、前面枠扉開放エラーが発生したことを条件として、スピーカ 120 から扉開放音を出力しているとともに、メーター表示を含む音量調整設定画面の表示は継続しつつ、扉開放表示（「扉が開いています」という文字表示）を行っている。

10

【2819】

また、続く図 217（b-4）に示す状態は、前面枠扉開放エラーの発生中に音量調整を行っている状態である。本例では、前面枠扉開放エラーの発生中であっても音量調整を行うことが可能であり、変更後の音量を表すメーター表示を含む音量調整設定画面の表示も可能である。一方、スピーカ 120 からは扉開放音を出力しているため、操作手段 700 による操作が受け付けられているか否かを操作音で確認することはできない。

20

【2820】

なお、操作音の音量を小さくして扉開放音とともにスピーカ 120 から出力してもよいし、操作音を消音（ミュート）して扉開放音のみをスピーカから出力してもよい。また、装飾図柄表示装置 208 を用いて扉開放表示のみを行い、操作音と扉開放音の両方をスピーカ 120 から出力しないように構成してもよい。

【2821】

また、音量調整モードにおいてメーター表示を含む音量調整設定画面の表示を行っている途中で、前面枠扉開放エラーが発生したことを条件として、スピーカ 120 から扉開放音を出力するとともに扉開放表示（「扉が開いています」という文字表示）を行う一方で、メーター表示を含む音量調整設定画面の表示を強制的に消去してもよい。

30

【2822】

また、扉開放音の最大出力時間（例えば、30 秒）が予め決まっている場合は、扉開放音の出力中のみ操作音を消音し（または、音量を下げ）、扉開放音の出力を停止した後は操作音を出力する（または、音量を上げる）ように構成してもよい。また、扉開放表示とメーター表示の一方を他方で覆い隠すことで、オーバーラップ表示を行ってもよい。

【2823】

また、扉の閉鎖を検出した場合に、扉開放音と同じ（または異なる）扉閉鎖音を出力してもよく、この場合、扉閉鎖音の最大出力時間（例えば、10 秒）が予め決まっている場合は、扉閉鎖音の出力中のみ操作音を消音し（または、音量を下げ）、扉閉鎖音の出力を停止した後は操作音を出力する（または、音量を上げる）ように構成してもよい。

40

【2824】

また、扉閉鎖時に扉閉鎖表示（例えば、「扉が閉まりました」という文字表示）を行ってもよいし、行わなくてもよい。この場合、扉閉鎖表示とメーター表示の一方を他方で覆い隠すことで、オーバーラップ表示を行ってもよいし、行わなくてもよい。

【2825】

また、扉開放音の出力を開始した場合には、扉の閉鎖を検出した場合であっても予め定めた時間（例えば、30 秒）が経過するまでは扉開放音の出力を継続してもよい。また、扉開放音の出力を開始した後に扉の閉鎖を検出した場合には、予め定めた時間（例えば、30 秒）が経過するまでは、扉開放音に代えて扉閉鎖音を出力してもよい。

50

【2826】

＜音量調整中の島一斉演出＞

次に、図218（a-1）～同図（a-5）を用いて、音量調整中の島一斉演出について説明する。

【2827】

図218（a-3）に示す状態は、図218（a-2）に示すタイミングで移行した音量調整モード中に、島一斉演出を開始した状態である。本例では、音量調整モード中（音量調整設定画面の表示中）に、島一斉演出を開始する条件（島一斉演出開始条件）が成立した場合に、音量調整設定画面の表示を継続しつつ島一斉演出を開始（実行）することが可能である。一方、音量調整モード中（音量調整設定画面の表示中）に、島一斉演出を開始する条件（島一斉演出開始条件）が成立した場合に、スピーカ120からは、操作音に優先して島一斉演出音（島一斉演出の効果音）を出力する。

10

【2828】

ここで、「島一斉演出」とは、計時手段（例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC（リアルタイムクロック）など）の計時開始から固定時間（例えば、1時間）の経過があったことを条件に開始される演出や、島一斉演出開始条件（例えば、電源投入コマンドなどの主制御部からのコマンドが送信されたこと、大当たり、電サポ状態等が開始または終了、および島一斉演出用のモード等が開始されること等）があった場合に開始される演出や、遊技島を最小単位として実行される演出を含み、例えば、図242（a）に示す島一斉演出が該当する。

20

【2829】

なお、島一斉演出は、複数の遊技台による島一斉演出によって構成される演出のことであってもよい。例えば、遊技台Aが島一斉演出Aを実行可能であり、遊技台Bが島一斉演出Bを実行可能であり、遊技台Aにより島一斉演出Aを実行中に、遊技台Bにより島一斉演出Bが実行されることで構成される演出のことを示していてもよい。また、遊技台Aにより島一斉演出Aが実行されている期間に遊技台Bにより島一斉演出Bが実行されていなくてもよく、その場合であっても島一斉演出といってもよい。また、遊技台Bによる島一斉演出Bについても同様であってもよい。

30

【2830】

＜音量調整中の装飾図柄変動表示＞

次に、図218（b-1）～同図（b-4）を用いて、音量調整中の装飾図柄変動表示について説明する。

【2831】

図218（b-2）に示す状態は、図218（b-1）に示すタイミングで移行した音量調整モード中に、装飾図柄の変動表示を開始した状態である。本例では、音量調整モード中（音量調整設定画面の表示中）に装飾図柄の変動表示を開始する条件が成立した場合（例えば、特図始動口に遊技球が入球した場合）に、音量調整設定画面の表示を継続しつつ装飾図柄の変動表示を開始（実行）することが可能である。

【2832】

ただし、本例では、装飾図柄の停止表示中と、装飾図柄の変動表示中とで、音量調整設定画面の表示態様を異ならせており、より詳細には、装飾図柄の停止表示中と、装飾図柄の変動表示開始後の第一の期間中と、装飾図柄の変動表示開始後の第一の期間の経過後の第二の期間中とで、音量調整設定画面の表示態様を異ならせている。

40

【2833】

具体的には、図218（b-1）に示すように、装飾図柄の停止表示中は、現在の音量（本例では、レベル6）を表すメーター表示を行い、図218（b-2）～同図（b-3）に示すように、装飾図柄の変動表示開始後の第一の期間中は、現在の音量（本例では、レベル6）を表すメーター表示を継続した後に当該メーター表示を消去し、図218（b-4）に示すように、装飾図柄の変動表示開始後の第一の期間の経過後の第二の期間中は

50

、現在の音量（本例では、レベル6）を文字で表す表示（本例では、「音量：6」という文字表示）を行うように構成している。

【2834】

例えば、音量調整モードに移行して音量調整設定画面の表示を開始した後は、少なくとも予め定めた期間中（例えば、5秒間）は音量調整設定画面の表示を継続するため、当該期間中に装飾図柄の変動表示が開始されることがある。この場合、当該期間中は、音量調整設定画面を「装飾図柄の停止表示中」の表示態様とする。また、当該期間が経過した後に右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整設定画面を「装飾図柄の変動表示中」の表示態様とする。

【2835】

なお、図218（c-1）～同図（c-3）に示すように、装飾図柄の変動表示開始後の第一の期間中においてメーター表示を行っている期間中（図218（b-2）に示す期間）に、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整が可能であるとともに、変更後の音量を表すメーター表示を含む音量調整設定画面が表示可能であってもよい。また、この場合、音量調整設定画面の表示を開始した後は、少なくとも予め定めた期間中（例えば、5秒間）は音量調整設定画面の表示を継続するように構成してもよい。

【2836】

また、第一の期間中においてメーター表示を行っている期間中（図218（b-2）に示す期間）に、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、音量調整設定画面を「装飾図柄の停止表示中」の表示態様から「装飾図柄の変動表示中」の表示態様に変更してもよい。

【2837】

＜普図演出の変形例＞

次に、図219を用いて、普図演出の変形例について説明する。図219は、変形例に係る普図演出を説明するための図である。

【2838】

＜普図演出の変形例／変形例1＞

図219（a-1）に示すように、装飾図柄の停止表示中に普図演出を開始した場合には、装飾図柄を、普図演出に関する各種画像の手前側に表示する一方で、図219（a-2）に示すように、装飾図柄の変動表示中に普図演出を開始した場合には、普図演出に関する各種画像を、装飾図柄の手前側に表示するように構成してもよい。

【2839】

このような構成とすれば、停止表示中の装飾図柄の視認性を高めることができ、装飾図柄による遊技情報を遊技者に確実に提供することができる場合がある。

【2840】

＜普図演出の変形例／変形例2＞

詳細は後述するが、本実施形態に係る遊技台は、省電力モード設定スイッチとして機能するDIPスイッチを配置している。この省電力モード設定スイッチは、遊技台の省電力モードのONとOFFを切り替えるための操作手段である。

【2841】

本例では、省電力モード設定スイッチのツマミが上側にスライドされている場合には、遊技台に第一の検出信号（例えば、ハイレベルの信号）が入力されることで、遊技台の省電力モードがONに設定され、省電力モード設定スイッチのツマミが下側にスライドされている場合には、遊技台に第二の検出信号（例えば、ローレベルの信号）が入力されることで、遊技台の省電力モードがOFFに設定されるように構成されている。

【2842】

また、省電力モードがONに設定されている状態において節電モード移行条件が成立した場合には、遊技台が通常モードから節電モードに移行するように構成している。ここで、節電モードとは、遊技台における消費電力を節約するために、光出力手段（LED、ラ

10

20

30

40

50

ンプ)の光量や音出力手段(スピーカ)の音量を下げたり、光量や音量を調整不可能にするモードのことである。

【2843】

なお、光出力手段(LED、ランプ)の光出力パターンを変更したり(例えば、発光態様を点灯から点滅に変更する、点滅における消灯時間を長くする、フルカラーLEDにおいて単色点灯に切り替える、など)、液晶表示装置のバックライトを暗くしたりすることで、節電モードを実現してもよい。

【2844】

図219(b-1)に示すように、節電モードに移行した後の節電モード中において普図演出を開始(実行)してもよく、この場合、普図演出に関する表示(キャラクタ画像の表示など)を行う一方で、普図演出に関する音(効果音、BGMなど)を出力しないように構成してもよいし、光出力手段(LED、ランプ)の光量や音出力手段(スピーカ)の音量を下げた状態で普図演出を実行してもよい。このような構成とすれば、普図演出を実行しつつ、遊技台における消費電力を低減することができる。

【2845】

＜普図演出の変形例／変形例3＞

図219(c-1)に示すようなデモ演出(装飾図柄の変動停止から所定時間(例えば、1分)の経過を条件として開始される演出)の実行中に、同図(b-1)に示すような普図演出を実行してもよい。また、メニュー画面において選択可能なガイダンス演出(例えば、遊技方法などを報知する演出)において、同図(b-1)に示すような普図演出を実行してもよい。また、デモ演出(または、ガイダンス演出)の実行中に、右ボタン702bまたは左ボタン702dのいずれかの押下操作を受け付けた場合には、デモ演出(または、ガイダンス演出を終了し、図218(b-1)に示すような表示を開始してもよい。

【2846】

＜普図演出の変形例／変形例4＞

図219(d-1)に示すように、装飾図柄の変動中に普図演出が開始され、この普図演出においてボタン演出(操作手段による操作を示唆する演出)が発生し、このボタン演出に従って操作手段による操作が行われた場合に、続く図219(d-2)に示すように、遊技者に付与される利益を示唆する表示(本例では、電チュー開放に当選したことを示唆する「助」という文字表示)を行ってもよい。なお、操作手段による操作が行われなかった場合でも、所定時間(例えば、10秒)の経過を条件として遊技者に付与される利益を示唆する表示(電チュー開放に当選したことを示唆する「助」という文字表示)を行ってもよい。

【2847】

＜普図演出の変形例／変形例5＞

図219(e-1)に示すように、装飾図柄の停止表示中に普図演出が開始され、この普図演出においてボタン演出(操作手段による操作を示唆する演出)が発生し、このボタン演出に従って操作手段による操作が行われた場合に、続く図219(e-2)に示すように、遊技者に付与される利益を示唆する表示(本例では、電チュー開放に当選したことを示唆する「助」という文字表示)とともにメニュー画面を表示してもよい。なお、操作手段による操作が行われなかった場合でも、所定時間(例えば、10秒)の経過を条件として遊技者に付与される利益を示唆する表示(電チュー開放に当選したことを示唆する「助」という文字表示)とメニュー画面の表示を行ってもよい。

【2848】

＜普図演出の変形例／変形例6＞

図219(f-1)～同図(f-2)に示すように、表示手段A(メイン液晶)208aと表示手段B(サブ液晶)208bを備え、表示手段A(メイン液晶)208aにおいて音量調整を行っている期間中に表示手段A(メイン液晶)208aにおいて装飾図柄の変動表示が開始された場合に、表示手段B(サブ液晶)208bにおける音量調整を終了

10

20

30

40

50

させてもよい。なお、本明細書における第一、第二、第三、第四の表示手段の各々は、表示手段A（メイン液晶）と表示手段B（サブ液晶）の両方を含む概念（複数の表示手段を含む概念）であってもよいし、いずれか一方のみを含む概念であってもよい。

【2849】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100）は、複数種類の表示を実行可能な第三の表示手段（例えば、第1副制御部400、図218（a-1）に示す装飾図柄表示装置208、図219（e-1）に示すメイン液晶208a、サブ液晶208b、タッチパネル）を備えた遊技台であって、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出表示（以下、「第一の表示」という。例えば、図218（a-3）～（a-5）に示す島一斉演出、図242（a）に示す島一斉演出、図219（c-1）に示すデモ演出（静止画または動画）、図219（c-3）に示すチュートリアル表示やガイドダンス表示）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、装飾図柄の図柄変動表示（以下、「第二の表示」という。例えば、図218（b-2）～（b-4）に示す装飾図柄の変動表示）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出設定に関連する表示（以下、「第四の表示」という。例えば、図218（a-2）～（a-5）に示すメーター表示（音量調整設定画面）、図216（b-1）に示すメニュー表示、遊技台の光出力手段（例えば、ランプ）の光量調整を行うための光量調整設定画面、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタやBGMを選択するための選択画面や、遊技台における遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面）であり、前記第一の表示は、電源が投入されてからの時間に応じて（例えば、計時手段（例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC（リアルタイムクロック）など）による計時が開始されてから第一の時間が経過した場合に）実行可能な表示であり、前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態（例えば、特図変動遊技が発生していない状態、大当り遊技中）で開始可能な表示であり（前記第一の表示の開始条件の一つが前記第二の表示が実行されていない状態であり）、前記第四の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第四の表示が実行されている状態で前記第一の表示が開始される場合、該第四の表示が終了することなく該第一の表示が開始されるように構成されており、前記第四の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第四の表示が終了して該第二の表示が開始されるように構成されている、ことを特徴とする遊技台である。

【2850】

本実施形態に係る遊技台によれば、第四の表示（演出設定に関連する表示）が実行されている状態で第一の表示（演出表示）が開始される場合、該第四の表示（演出設定に関連する表示）が終了することなく該第一の表示（演出表示）が開始されるため、第一の表示（演出表示）を開始しつつ、第四の表示（演出設定に関連する表示）を継続させることができ、遊技者の利便性を高めることができ、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる場合がある。

【2851】

なお、本発明に係る「前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり」とは、「前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で少なくとも開始可能な表示であり」、「前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で必ず開始する表示であり」、「前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態でのみ少なくとも開始可能な表示であり」、および「前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態でのみ必ず開始する表示であり」のそれぞれの意味をいずれも含む概念である。

【2852】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100）は、複数種類の表示を実行可能な第三の表示手段（例えば、第1副制御部400、図218（a-1）に示す装飾図柄表示装置208、図219（e-1）に示すメイン液晶208a、サブ液晶208b

、タッチパネル)を備えた遊技台であって、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出表示(以下、「第二の表示」という。例えば、図218(b-2)~(b-4)に示す装飾図柄の変動表示)であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出設定(第一の演出設定)に関連する表示(以下、「第三の表示」という。例えば、図218(a-2)~(a-5)に示すメーター表示(音量調整設定画面)、図216(b-1)に示すメニュー表示、遊技台の光出力手段(例えば、ランプ)の光量調整を行うための光量調整設定画面、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタやBGMを選択するための選択画面や、遊技台における遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面のうちの一つ)であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出設定(第二の演出設定)に関連する表示(以下、「第四の表示」という。例えば、図218(a-2)~(a-5)に示すメーター表示(音量調整設定画面)、図216(b-1)に示すメニュー表示、遊技台の光出力手段(例えば、ランプ)の光量調整を行うための光量調整設定画面、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタやBGMを選択するための選択画面や、遊技台における遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面のうちの一つ)であり、前記第三の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第四の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第三の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第三の表示が終了して該第二の表示が開始されるように構成されており、前記第四の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第四の表示が終了することなく該第二の表示が開始されるように構成されている、ことを特徴とする遊技台である。

10

20

【2853】

本実施形態に係る遊技台によれば、第四の表示(演出設定に関連する表示)が実行されている状態で第二の表示(演出表示)が開始される場合、該第四の表示(演出設定に関連する表示)が終了することなく該第二の表示(演出表示)が開始されるため、第二の表示(演出表示)を開始しつつ、第四の表示(演出設定に関連する表示)を継続させることができ、遊技者の利便性を高めることができ、表示手段に特徴を持った遊技台を提供することができる場合がある。

【2854】

なお、音を出力可能な音出力手段(例えば、スピーカ120)を備え、前記第四の表示は、前記音の音量の調整に関連する表示であってもよい。また、前記第一の表示が実行されている状態で前記第四の表示が開始される場合、該第一の表示が終了することなく該第四の表示が開始されるように構成されていてもよい。また、前記第一の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第一の表示が終了することなく該第二の表示が開始されるように構成されていてもよい。

30

【2855】

また、前記第一の表示は、島一斉演出(例えば、計時手段(例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC(リアルタイムクロック)など)の計時開始から固定時間(例えば、1時間)の経過があったことを条件に開始される演出や、島一斉演出開始条件(例えば、電源投入コマンドなどの主制御部からのコマンドが送信されたこと、大当たり、電サポ状態等が開始または終了、および島一斉演出用のモード等が開始されること等)があった場合に開始される演出や、遊技島を最小単位として実行される演出)であってもよい。また、前記島一斉演出は、音による演出を含む演出であってもよい。

40

【2856】

また、前記第三の表示手段は、第一の表示領域(例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部)において前記第一の表示を実行可能な手段であり、前記第三の表示手段は、第二の表示領域(例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部)において前記第四の表示を実行可能な手段であり、前記第二の表示領域の少なくとも一部の表示領域は、前記第一の表示領域の少なくとも一部の表示領域と重なる表示領域であってもよい。

【2857】

50

また、第一の制御手段（例えば、図 185 に示す主制御部 300）と、第二の制御手段（例えば、図 185 に示す第 1 副制御部 400）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、前記第二の制御手段は、前記コマンドに応じて、前記第三の表示手段の制御を実行可能な手段であってもよい。

【2858】

また、複数の制御基板（例えば、図 2 に示す主基板 156、第 1 副基板 160、第 2 副基板 164）を備え、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板（例えば、図 2 に示す主基板 156）は、第一の制御基板であり、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板は、第二の制御基板（例えば、図 2 に示す第 1 副基板 160）であり、前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を含んで構成される手段であり、前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を含んで構成される手段であってもよい。

【2859】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機 100）は、複数種類の表示を実行可能な第三の表示手段（例えば、第 1 副制御部 400、図 218（a-1）に示す装飾図柄表示装置 208、図 219（e-1）に示すメイン液晶 208a、サブ液晶 208b、タッチパネル）を備えた遊技台であって、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出表示（以下、「第一の表示」という。例えば、図 218（a-3）～（a-5）に示す島一斉演出、図 242（a）に示す島一斉演出、図 219（c-1）に示すデモ演出（静止画または動画）、図 219（c-3）に示すチュートリアル表示やガイダンス表示）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、装飾図柄の図柄変動表示（以下、「第二の表示」という。例えば、図 218（b-2）～（b-4）に示す装飾図柄の変動表示）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第一の演出設定に関連する表示（以下、「第三の表示」という。例えば、図 218（a-2）～（a-5）に示すメーター表示（音量調整設定画面）、図 216（b-1）に示すメニュー表示、遊技台の光出力手段（例えば、ランプ）の光量調整を行うための光量調整設定画面、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタや BGM を選択するための選択画面や、遊技台における遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面のうちの一つ）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、第二の演出設定に関連する表示（以下、「第四の表示」という。例えば、図 218（a-2）～（a-5）に示すメーター表示（音量調整設定画面）、図 216（b-1）に示すメニュー表示、遊技台の光出力手段（例えば、ランプ）の光量調整を行うための光量調整設定画面、パスワードを入力するためのパスワード設定画面や、キャラクタや BGM を選択するための選択画面や、遊技台における遊技履歴を参照するための遊技履歴参照画面のうちの一つ）であり、前記第一の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第三の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第四の表示は、前記第二の表示が実行されていない状態で開始可能な表示であり、前記第三の表示が実行されている状態で前記第一の表示が開始される場合、該第三の表示が終了することなく該第一の表示が開始されるように構成されており、前記第三の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第三の表示が終了して該第二の表示が開始されるように構成されており、前記第四の表示が実行されている状態で前記第一の表示が開始される場合、該第四の表示が終了することなく該第一の表示が開始されるように構成されており、前記第四の表示が実行されている状態で前記第二の表示が開始される場合、該第四の表示が終了することなく該第二の表示が開始されるように構成されている、ことを特徴とする遊技台である。

【2860】

本実施形態に係る遊技台によれば、第四の表示（演出設定に関連する表示）が実行されている状態で第二の表示（演出表示）が開始される場合、該第四の表示（演出設定に関連する表示）が終了することなく該第二の表示（演出表示）が開始されるため、第二の表示（演出表示）を開始しつつ、第四の表示（演出設定に関連する表示）を継続させることができ、遊技者の利便性を高めることができ、表示手段に特徴を持った遊技台を提供するこ

とができる場合がある。

【2861】

なお、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ120）を備え、前記第四の表示は、前記音の音量の調整に関連する表示であってもよい。また、前記第四の表示は、前記第二の表示の実行中においては第一の態様で表示可能な（または、第一の態様で表示する）表示であり、前記第四の表示は、前記第二の表示の非実行中においては第二の態様で表示可能な（または、第二の態様で表示する）表示であり、前記第二の態様は、前記第一の態様とは異なる態様であってもよい。

【2862】

また、前記第四の表示は、前記第二の表示が開始された後に表示態様が変化する表示であってもよい。また、前記第四の表示は、前記第二の表示が開始された後であっても表示態様に変化しない表示であってもよい。また、光を出力可能な光出力手段（例えば、LED、ランプ）を備え、前記第三の表示は、前記光の光量の調整に関連する表示であってもよい。また、前記第二の表示は、装飾図柄の図柄変動表示であってもよい。

【2863】

また、前記第三の表示手段は、第一の表示領域（例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部）において前記第一の表示を実行可能な手段であり、前記第三の表示手段は、第二の表示領域（例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域の一部）において前記第四の表示を実行可能な手段であり、前記第二の表示領域の少なくとも一部の表示領域は、前記第一の表示領域の少なくとも一部の表示領域と重なる表示領域であってもよい。

【2864】

また、第一の制御手段（例えば、図185に示す主制御部300）と、第二の制御手段（例えば、図185に示す第1副制御部400）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、前記第二の制御手段は、前記コマンドに応じて、前記第三の表示手段の制御を実行可能な手段であってもよい。

【2865】

また、複数の制御基板（例えば、図2に示す主基板156、第1副基板160、第2副基板164）を備え、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板（例えば、図2に示す主基板156）は、第一の制御基板であり、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板は、第二の制御基板（例えば、図2に示す第1副基板160）であり、前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を含んで構成される手段であり、前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を含んで構成される手段であってもよい。

【2866】

また、本実施形態に係る遊技台（パチンコ機100）は、本実施形態に係る遊技台（パチンコ機100）は、第一の表示手段（例えば、図199に示す普図表示装置210）と、第二の表示手段（例えば、図199に示す第1特図表示装置212や第2特図表示装置214）と、第三の表示手段（例えば、図199に示す装飾図柄表示装置208）と、第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、第二の制御手段（例えば、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、前記第一の表示手段は、普通図柄の図柄変動表示（以下、「普通図柄変動表示」という。）を実行する手段であり、前記第二の表示手段は、特別図柄の図柄変動表示（以下、「特別図柄変動表示」という。）を実行する手段であり、前記第三の表示手段は、複数種類の表示を少なくとも実行可能な手段であり、前記第一の制御手段は、前記第一の表示手段に当り図柄態様（例えば、当り図柄）が停止表示された後に、当り動作（以下、「第一の当り動作」という。例えば、第2特図始動口232の開閉動作）を実行開始する手段であり、前記第一の制御手段は、前記第二の表示手段に当り図柄態様（例えば、当り図柄）が停止表示された後に、当り動作（以下、「第二の当り動作」という。例えば、可変入賞口234の開閉動作）を実行開始する手段であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、前記普通図柄変動表示の開始から前記第一の当り動作の終了までの期間のうちの少なくとも一部の期間（以下、「第一の期間」という。）に

において実行される場合がある表示（以下、「第一の表示」という。例えば、普図演出）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、前記特別図柄変動表示の開始から前記第二の当り動作の終了までの期間のうちの少なくとも一部の期間（以下、「第二の期間」という。）において実行される表示（以下、「第二の表示」という。例えば、装飾図柄の変動表示）であり、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、演出設定に関連する表示（以下、「第三の表示」という。例えば、設定画面の表示）であり、前記第一の表示は、前記第一の当り動作に関連する表示であり、前記第二の表示は、前記第二の当り動作に関連する表示であり、前記第二の制御手段は、前記第一の表示の開始条件の成立があった場合に、前記第三の表示が実行されていても、該第三の表示を終了することなく該第一の表示を開始する手段であり（前記第二の制御手段は、前記第一の表示の開始条件の成立があった場合に、該第一の表示を開始する手段でもあり）、前記第二の制御手段は、前記第二の表示の開始条件の成立があった場合に、前記第三の表示が実行されていれば、該第三の表示を終了して該第二の表示を開始する手段であり、前記第三の表示の実行中における前記第一の表示の表示態様（例えば、図195（d）に示す「普図演出」の表示態様）は、前記第三の表示の非実行中における前記第一の表示の表示態様（例えば、図197（e）に示す「普図演出」の表示態様）と同一である、ことを特徴とする遊技台である。

【2867】

本実施形態に係る遊技台によれば、演出設定に関する表示（第三の表示）中に第二の当り動作が実行可能になった場合には、当該演出設定に関する表示に替えて、第二の当り動作に関連する第二の表示を行うことができるため、演出設定に関する表示中であっても、遊技者にとって有利な情報を確実に提供することができる。その上、一般に、遊技者が得ることができる利益は、第一の当り動作よりも第二の当り動作の方が相対的に大きいため、演出設定に関する表示を第二の表示に切り替えることで、遊技者の期待感を一気に高めることができる。また、演出設定に関する表示中に第二の当り動作よりも相対的に利益の小さい第一の当り動作が実行可能になった場合には、当該演出設定に関する表示を継続したまま第一の当り動作に関連する第一の表示を行うことができるため、遊技者の利便性を確保しつつ、第一の表示によって、遊技者にとって有利な情報を提供することもできる。その上、演出設定に関する表示の実行中における第一の表示の表示態様は、演出設定に関する表示の非実行中における第一の表示の表示態様と同一であるため、演出設定に関する表示の実行／非実行とは無関係に、第一の表示を同じ表示態様で表示させることができ、第一の表示による第一の当り動作に関する情報を遊技者に分かりやすく提供でき、演出設定に関する表示の実行によって遊技者が不利益を被るような事態を回避できる場合がある。

【2868】

なお、前記第二の制御手段は、前記第一の表示を実行している場合に、該第一の表示を終了することなく前記第三の表示を開始することが可能となるように構成されている手段であり、前記第二の制御手段は、前記第二の表示を実行している場合に、該第二の表示を終了することなく前記第三の表示を開始することが可能とならないように構成されている手段であってもよい。また、操作手段を備え、前記第二の制御手段は、前記第三の表示を実行している場合に、前記操作手段の操作を有効として受付ける場合がある手段であり、前記第二の制御手段は、前記第二の表示を実行している場合に、前記操作手段の操作を有効として受付ける場合がある手段であってもよい。

【2869】

また、前記複数種類の表示のうちの一の表示は、前記第二の期間において実行される場合がある表示（以下、「第四の表示」という。）であり、前記第四の表示は、前記第二の当り動作に関連する予告表示であり、前記第一の表示は、第一の画像の表示を含む表示であり、前記第四の表示は、前記第一の画像の表示を含む表示であってもよい。また、前記第一の表示は、前記普通図柄変動表示の結果がハズレとなる場合であっても、実行される場合がある表示であってもよい。また、前記第二の表示は、前記特別図柄変動表示の結果がハズレとなる場合であっても、実行される表示であってもよい。また、前記第二の表示

は、装飾図柄の図柄変動表示であってもよい。また、前記第三の表示は、遊技結果に関連する識別コードの表示であってもよい。

【2870】

また、前記第二の制御手段は、前記第一の制御手段からのコマンドに応じた制御を実行可能な手段であり、前記第二の制御手段は、前記コマンドに応じて、前記第三の表示手段の制御を実行可能な手段であってもよい。また、複数の制御基板を備え、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板は、第一の制御基板であり、前記複数の制御基板のうちの一の制御基板は、第二の制御基板であり、前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を含んで構成される手段であり、前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を含んで構成される手段であってもよい。

10

【2871】

また、本実施形態に係る遊技台（パチンコ機100）は、複数の操作手段（例えば、左右ボタン、上下ボタン）と、制御手段（例えば、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第一の操作手段（例えば、左右ボタン）であり、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第二の操作手段（例えば、上下ボタン）であり、前記制御手段は、複数種類の状態に少なくとも移行可能な手段であり、前記複数種類の状態のうちの少なくとも一つは、第一の状態（例えば、設定画面による演出設定中）であり、前記複数種類の状態のうちの少なくとも一つは、第二の状態（例えば、大当り遊技中）であり、前記第一の状態は、前記第一の操作手段の操作があった場合に、第一の制御を少なくとも実行することが可能な状態であり、前記第二の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、前記第一の制御を少なくとも実行することが可能な状態であり、前記第一の制御は、演出設定に関連する制御（例えば、音量調整、光量調整）である、ことを特徴とする遊技台である。

20

【2872】

本実施形態に係る遊技台によれば、演出設定に関連する制御を実行する場合に、操作手段による操作を分かりやすくすることができるため、操作ミス未然に防止することが可能で、操作手段に特徴のある遊技台を提供することができる場合がある。

【2873】

また、前記第二の状態は、前記第一の操作手段の操作があった場合に、第二の制御（例えば、キャラクタ選択に関連する制御）を少なくとも実行することが可能な状態であり、前記第二の制御は、前記第一の制御とは異なる制御であってもよい。また、前記第一の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、前記第二の制御を少なくとも実行しない状態であってもよい。

30

【2874】

また、前記第一の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、第三の制御（例えば、パスワード設定に関連する制御）を少なくとも実行することが可能な状態であり、前記第三の制御は、前記第一の制御とは異なる制御であり、前記第三の制御は、前記第二の制御とは異なる制御であってもよい。

【2875】

また、前記複数種類の状態のうちの少なくとも一つは、第三の状態（例えば、特図変動中）であり、前記第三の状態は、前記第一の操作手段の操作があった場合に、前記第一の制御を少なくとも実行しない状態であり、前記第三の状態は、前記第一の操作手段の操作があった場合に、前記第二の制御を少なくとも実行しない状態であり、前記第三の状態は、前記第一の操作手段の操作があった場合に、前記第三の制御を少なくとも実行しない状態であり、前記第三の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、前記第一の制御を少なくとも実行しない状態であり、前記第三の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、前記第二の制御を少なくとも実行しない状態であり、前記第三の状態は、前記第二の操作手段の操作があった場合に、前記第三の制御を少なくとも実行しない状態であってもよい。

40

【2876】

50

また、音を出力可能な音出力手段（例えば、スピーカ１２０）を備え、前記演出設定は、前記音の音量の調整に関連する設定であってもよい。また、前記の第一の操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置（例えば、パチンコ機やスロットマシンの前面側）に設けられた手段であってもよいし、前記の第二の操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置（例えば、パチンコ機やスロットマシンの前面側）に設けられた手段であってもよい。

【２８７７】

また、複数の操作手段と、制御手段と、を備えた遊技台であって、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第一の操作手段であり、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第二の操作手段であり、前記の第一の操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置に設けられた手段であり、前記の第二の操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置に設けられた手段であり、前記制御手段は、前記第一の操作手段による操作を受け付け可能な手段であり、前記制御手段は、前記第二の操作手段による操作を受け付け可能な手段であり、前記制御手段は、複数の状態をとることが少なくとも可能な手段であり、前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第一の状態であり、前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第二の状態であり、前記制御手段は、前記第一の状態において前記第一の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも第一の機能を実行することが可能な手段であり、前記制御手段は、前記第二の状態において前記第二の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも前記第一の機能を実行することが可能な手段であってもよい。

【２８７８】

また、前記制御手段は、前記第一の状態において前記第二の操作手段による操作を受け付けた場合に、前記第一の機能を実行しない手段であり、前記制御手段は、前記第二の状態において前記第一の操作手段による操作を受け付けた場合に、前記第一の機能を実行しない手段であってもよい。

【２８７９】

また、前記制御手段は、前記第二の状態において前記第一の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも第二の機能を実行することが可能な手段であり、前記第二の機能は、前記第一の機能とは異なる機能であってもよい。

【２８８０】

また、前記制御手段は、前記第一の状態において前記第二の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも第三の機能を実行することが可能な手段であり、前記第三の機能は、前記第一の機能とは異なる機能であり、前記第三の機能は、前記第二の機能とは異なる機能であってもよい。

【２８８１】

また、前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第三の状態であり、前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第四の状態であり、前記制御手段は、前記第四の状態において前記第一の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも前記第一の機能を実行することが可能な手段であり、前記制御手段は、前記第四の状態において前記第二の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも前記第一の機能を実行することが可能な手段であってもよい。

【２８８２】

また、前記制御手段は、前記第三の状態において前記第一の操作手段による操作を受け付けた場合に、前記第一の機能を実行しない手段であり、前記制御手段は、前記第三の状態において前記第二の操作手段による操作を受け付けた場合に、前記第一の機能を実行しない手段であってもよい。

【２８８３】

また、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第三の操作手段であり、前記の第三の操作手段は、遊技者から少なくとも操作可能な位置に設けられた手段であり、前記制御手段は、前記第三の操作手段による操作を受け付け可能な手段であり、前記制御手段

は、前記第一の状態において前記第三の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも第四の機能を実行することが可能な手段であり、前記制御手段は、前記第二の状態において前記第三の操作手段による操作を受け付けた場合に、少なくとも前記第四の機能を実行することが可能な手段であってもよい。

【2884】

また、音を出力可能な音出力手段を備え、前記第一の機能は、前記音の音量を少なくとも調整可能な機能であってもよい。また、光を出力可能な光出力手段を備え、前記第一の機能は、前記光の光量を少なくとも調整可能な機能であってもよい。

【2885】

〔第17実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第17実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。なお、図220～図270に示す符号は、原則として第17実施形態の説明にのみ用いることとし、重複する符号が他の図面に示されている場合であっても、第17実施形態の説明では図220～図270に示す符号を優先する。

【2886】

<全体構成>

まず、図220を用いて、本発明の第17実施形態に係るパチンコ機100の全体構成について説明する。なお、同図はパチンコ機100を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。

【2887】

パチンコ機100は、所定条件が成立すると遊技者が利益を獲得することができる遊技台であって、外枠102と、本体104と、前面枠扉106と、球貯留皿付扉108と、発射装置110と、遊技盤200と、をその前面（遊技者側）に備える。

【2888】

外枠102は、遊技機設置営業店に設けられた設置場所（島設備等）へと固定させるための縦長形状から成る木製の枠部材である。

【2889】

本体104は、外枠102の内部に備えられ、施錠機能付きで且つ、ヒンジ部112を介して外枠102に回動自在に装着された縦長形状の遊技機基軸体となる扉部材である。また、本体104は、枠状に形成され、内側に空間部114を有している。このパチンコ機100を設置した店舗（遊技店）の店員は、この本体104を開閉操作することが可能であり、本体104が開いたことを検出する本体開放センサ1041が設けられている。

【2890】

前面枠扉106は、施錠機能付きで且つ開閉自在となるようにパチンコ機100の前面側となる本体104の前面に対しヒンジ部112を介して装着され、枠状に構成されることでその内側を開口部116とした扉部材である。遊技店の店員は、この前面枠扉106も開閉操作することが可能であり、前面枠扉106が開いたことを検出する前面枠扉センサ1061も設けられている。なお、この前面枠扉106には、開口部116にガラス製又は樹脂製の透明板部材118が設けられ、前面側には、スピーカ120や枠ランプ122が取り付けられている。前面枠扉106の後面と遊技盤200の前面とで遊技領域124が設けられる空間を区画形成する。なお、本実施形態では、光源をLEDとするものもランプと称する。

【2891】

球貯留皿付扉108は、パチンコ機100の前面において本体104の下側に対して、施錠機能付きで且つ開閉自在となるように装着された扉部材である。この球貯留皿付扉108は、前面枠扉106を開放した状態で操作可能となる不図示の開放レバーを押すことによって開く。なお、球貯留皿付扉108が開いたことを検出する球貯留皿付扉センサを設けてもよい。球貯留皿付扉108は、複数の遊技球（以下、単に「球」と称する場合が

10

20

30

40

50

ある)が貯留可能で且つ発射装置110へと遊技球を案内させる通路が設けられている上皿126と、上皿126に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿128と、遊技者の操作によって上皿126に貯留された遊技球を下皿128へと排出させる球抜ボタン130と、遊技者の操作によって下皿128に貯留された遊技球を遊技球収集容器(俗称、ドル箱)へと排出させる球排出レバー132と、遊技者の操作によって発射装置110へと案内された遊技球を遊技盤の遊技領域124へと打ち出す球発射ハンドル134と、遊技者の操作によって各種演出装置206(図222参照)の演出態様に変化を与える演出ボタン136と、演出ボタン136に内蔵され、その演出ボタン136を発光させるチャンスボタンランプ138と、遊技店に設置されたカードユニット(CRユニット)に対して球貸し指示を行う球貸操作ボタン140と、カードユニットに対して遊技者の残高の返却指示を行う返却操作ボタン142と、遊技者の残高やカードユニットの状態を表示する球貸表示部(不図示)と、を備える。また、図220に示すパチンコ機100には、下皿128が遊技球によって満タンになったことを検知する下皿満タン検知センサ(不図示)が設けられている。さらに、操作キーユニット137も備えている。

10

【2892】

発射装置110は、本体104の下方に取り付けられ、球発射ハンドル134が遊技者に操作されることによって回動する発射杆146と、遊技球を発射杆146の先端で打突する発射槌148と、を備える。この発射装置110は、遊技者に球発射ハンドル134が継続的に発射操作されている間は、所定の発射期間(例えば0.6秒)の経過ごとに遊技球を遊技盤の遊技領域124へ向けて発射し、発射手段の一例に相当する。なお、球発射ハンドル134が操作された状態で押下操作されることにより発射強度を最大にすることが可能な右打ちボタンを備えてもよい。

20

【2893】

遊技盤200は、前面に遊技領域124を有し、本体104の空間部114に臨むように、所定の固定部材を用いて本体104に着脱自在に装着されている。遊技領域124は、遊技盤200を本体104に装着した後、開口部116から観察することができる。なお、図220では遊技領域124の具体的構成は図示省略してあり、その具体的構成は図222に示す。

【2894】

<遊技台の背面>

30

図221は、図220のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。パチンコ機100の背面上部には、上方に開口した開口部を有し、遊技球を一時的に貯留するための球タンク150と、この球タンク150の下方に位置し、球タンク150の底部に形成した連通孔を通過して落下する球を背面右側に位置する払出装置152に導くためのタンクレール154とを配設している。

【2895】

払出装置152は、筒状の部材からなり、その内部には、不図示の払出モータとスプロケットと払出センサとを備えている。スプロケットは、払出モータによって回転可能に構成されており、タンクレール154を通過して払出装置152内に流下した遊技球を一時的に滞留させると共に、払出モータを駆動して所定角度だけ回転することにより、一時的に滞留した遊技球を払出装置152の下方へ1個ずつ送り出すように構成している。

40

【2896】

払出センサは、スプロケットが送り出した遊技球の通過を検知するためのセンサであり、遊技球が通過しているときにハイまたはローの何れか一方の信号を、遊技球が通過していないときはハイまたはローの何れか他方の信号を払出制御部600へ出力する。なお、この払出センサを通過した遊技球は、不図示の球レールを通過してパチンコ機100の表側に配設した上皿126に到達するように構成しており、パチンコ機100は、この構成により遊技者に対して球の払い出しを行う。

【2897】

払出装置152の図中左側には、遊技全般の制御処理を行う主制御部300を構成する

50

主基板 156 を収納する主基板ケース 158、主制御部 300 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 1 副制御部 400 を構成する第 1 副基板 160 を収納する第 1 副基板ケース 162、第 1 副制御部 400 が生成した処理情報に基づいて演出に関する制御処理を行う第 2 副制御部 500 を構成する第 2 副基板 164 を収納する第 2 副基板ケース 166、遊技球の払出に関する制御処理を行う払出制御部 600 を構成するとともに遊技店員の操作によってエラーを解除するエラー解除スイッチ 168 を備える払出基板 170 を収納する払出基板ケース 172、遊技球の発射に関する制御処理を行う発射制御部 630 を構成する発射基板 174 を収納する発射基板ケース 176、各種電氣的遊技台器に電源を供給する電源制御部 660 を構成するとともに遊技店員の操作によって電源をオンオフする電源スイッチ 178 と電源投入時に操作されることによって RWM クリア信号を主制御部 300 に出力する RWM クリアスイッチ 180 とを備える電源基板 182 を収納する電源基板ケース 184、および払出制御部 600 とカードユニットとの信号の送受信を行う C R インタフェース部 186 を配設している。

10

【2898】

RWM クリアスイッチ 180 は、操作を行いながらパチンコ機 100 の電源投入を行うことで、RWM クリア (RAM の初期化) を行うことができるスイッチである。なお、RAM クリアスイッチ 180 は、操作を行いながらパチンコ機 100 の電源投入を行った場合に、所定の報知 (例えば、「RAM クリアする場合はもう一度押してください」という文字表示や音、または、文字表示と音の両方) を行い、再度、操作を行った場合に、RAM クリアを行うように構成してもよい。

20

【2899】

また、第 1 副基板ケース 162 の左上には、第 2 出力設定スイッチ (第二の操作手段) 194 を配設している。この第 2 出力設定スイッチ 194 は、パチンコ機 100 のスピーカ (音出力手段) 120 から出力する音 (例えば、BGM、効果音、エラー音等) の音量 (音圧) や、各種 LED・各種ランプ (光出力手段) の輝度 (光量) を調整するためのスイッチである。第 2 出力設定スイッチ 194 は、パチンコ機 100 の背面に配設されているため、前面枠扉 106 の施解錠を行うことができる者 (例えば、遊技店の店員等) は前面枠扉 160 を開放することで操作を行うことができるが、前面枠扉 106 の施解錠を行うことができない者 (例えば、遊技者) は操作を行うことができないように構成されている。

30

【2900】

また、第 2 出力設定スイッチ 194 の背面視右横には、複数の DIP スwitch で構成された設定操作部 195 を配設している。設定操作部 195 の各々の DIP スwitch は、遊技台に関する各種設定が可能な操作手段である。本例では、複数種類の島一斉演出 (詳細は後述) の中から遊技台において実行する特定の島一斉演出を選択するための DIP スwitch や、スピーカ 120 から出力する音の音量設定のモード (詳細は後述するが、本例では、通常営業用モード (通常モード)、省電力モード A 用、省電力モード B 用、開発および販促用、申請用) の切り替えが可能な DIP スwitch などを備えている。なお、本例では、設定操作部 195 の DIP スwitch によって島一斉演出の種類や音量設定のモードを設定するように構成しているが、他の操作手段によって設定できるように構成してもよい。

40

【2901】

<遊技盤の正面>

図 222 は、遊技盤 200 を正面から見た略示正面図である。遊技盤 200 には、外ルール 202 と内ルール 204 とを配設し、遊技球が転動可能な遊技領域 124 を区画形成している。

【2902】

遊技領域 124 の略中央には、演出装置 206 を配設している。この演出装置 206 には、略中央に装飾図柄表示装置 208 を配設し、その周囲に、普通図柄表示装置 210 と、第 1 特別図柄表示装置 212 と、第 2 特別図柄表示装置 214 と、普通図柄保留ランプ

50

216と、第1特別図柄保留ランプ218と、第2特別図柄保留ランプ220と、高確中ランプ222を配設している。なお、以下、第1特別図柄表示装置212および第2特別図柄表示装置214を「特図表示装置」、普通図柄を「普図」、特別図柄を「特図」、第1特別図柄表示装置212によって表示される特図を「特図1」、第2特別図柄表示装置212によって表示される特図を「特図2」と称する場合がある。演出装置206は、演出可動体224を動作して演出を行うものであり、詳細については後述する。

【2903】

装飾図柄表示装置208は、装飾図柄ならびに演出に用いる様々な表示を行うための表示装置であり、本実施例では液晶表示装置(Liquid Crystal Display)によって構成する。この装飾図柄表示装置208は、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cおよび演出表示領域208dの4つの表示領域に分割し、左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208bおよび右図柄表示領域208cはそれぞれ異なった装飾図柄を表示し、演出表示領域208dは演出に用いる画像を表示する。さらに、各表示領域208a、208b、208c、208dの位置や大きさは、装飾図柄表示装置208の表示画面内で自由に変更することを可能としている。なお、装飾図柄表示装置208として液晶表示装置を採用しているが、液晶表示装置でなくとも、種々の演出や種々の遊技情報を表示可能に構成されていればよく、例えば、ドットマトリクス表示装置、7セグメント表示装置、有機EL(Electro Luminescence)表示装置、リール(ドラム)式表示装置、リーフ式表示装置、プラズマディスプレイ、プロジェクタを含む他の表示デバイスを採用してもよい。

【2904】

普図表示装置210は、普図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。第1特図表示装置212および第2特図表示装置214は、特図の表示を行うための表示装置であり、本実施例では7セグメントLEDによって構成する。また、本実施例では、不図示の右打ちランプを搭載している。右打ちランプは後述する主制御部300の特図状態更新処理にて設定された遊技状態(例えば、大当り遊技状態や確変状態かつ時短状態、時短状態)に応じ、後述する表示器表示設定処理にて点灯する制御が行われる。

【2905】

普図保留ランプ216は、保留している普図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、普図変動遊技を所定数(例えば、2つ)まで保留することを可能としている。第1特図保留ランプ218および第2特図保留ランプ220は、保留している特図変動遊技(詳細は後述)の数を示すためのランプであり、本実施例では、特図変動遊技を所定数(例えば、4つ)まで保留することを可能としている。高確中ランプ222は、遊技状態が大当りが発生し易い高確率状態であること、または高確率状態になることを示すためのランプであり、遊技状態が大当りが発生し難い低確率状態から高確率状態にする場合に点灯し、高確率状態から低確率状態にする場合に消灯する。

【2906】

また、この演出装置206の周囲には、所定の球進入口、例えば、一般入賞口226と、普図始動口228と、第1特図始動口230と、第2特図始動口232と、可変入賞口234を配設している。

【2907】

一般入賞口226は、本実施例では遊技盤200に複数配設しており、この一般入賞口226への入球を所定の球検出センサ(図示省略)が検出した場合(一般入賞口226に入賞した場合)、払出装置152を駆動し、所定の個数(例えば、10個)の球を賞球として上皿126に排出する。上皿126に排出した球は遊技者が自由に取り出すことが可能であり、これらの構成により、入賞に基づいて賞球を遊技者に払い出すようにしている。なお、一般入賞口226に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。本実施例では、入賞の対価として遊技者に払い出す球を「賞球」、遊技者に貸し出す球を「貸球」と区別して呼ぶ場合があり、「賞球」と「貸球」を総称して「

球（遊技球）」と呼ぶ。

【2908】

普図始動口228は、ゲートやスルーチャッカーと呼ばれる、遊技領域124の所定の領域を球が通過したか否かを判定するための装置で構成しており、本実施例では遊技盤200の左側に1つ配設している。普図始動口228を通過した球は一般入賞口226に入球した球と違って、遊技島側に排出することはない。球が普図始動口228を通過したことを所定の球検出センサが検出した場合、パチンコ機100は、普図表示装置210による普図変動遊技を開始する。

【2909】

第1特図始動口230は、本実施例では遊技盤200の中央に1つだけ配設している。この第1特図始動口230への入球を所定の球検出センサが検出した場合、後述する払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、3個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第1特図表示装置212による特図変動遊技を開始する。なお、第1特図始動口230に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

10

【2910】

第2特図始動口232は、電動チューリップ（電チュー）と呼ばれ、本実施例では第1特図始動口230の真下に1つだけ配設している。この第2特図始動口232は、左右に開閉自在な羽根部材232aを備え、羽根部材232aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、普図変動遊技に当選し、普図表示装置210が当たり図柄を停止表示した場合に羽根部材232aが所定の時間間隔、所定の回数で開閉する。第2特図始動口232への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、4個）の球を賞球として上皿126に排出するとともに、第2特図表示装置214による特図変動遊技を開始する。なお、第2特図始動口232に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

20

【2911】

可変入賞口234は、大入賞口またはアタッカと呼ばれ、本実施例では遊技盤200の中央部下方に1つだけ配設している。この可変入賞口234は、開閉自在な扉部材234aを備え、扉部材234aの閉鎖中は球の入球が不可能であり、特図変動遊技に当選して特図表示装置が大当たり図柄を停止表示した場合に扉部材234aが所定の時間間隔（例えば、開放時間29秒、閉鎖時間1.5秒）、所定の回数（例えば15回）で開閉する。可変入賞口234への入球を所定の球検出センサが検出した場合、払出装置152を駆動し、所定の個数（例えば、15個）の球を賞球として上皿126に排出する。なお、可変入賞口234に入球した球は、パチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出する。

30

【2912】

さらに、これらの入賞口や始動口の近傍には、風車と呼ばれる円盤状の打球方向変換部材236や、遊技釘238を複数個、配設していると共に、内レール204の最下部には、いずれの入賞口や始動口にも入賞しなかった球をパチンコ機100の裏側に誘導した後、遊技島側に排出するためのアウト口を設けている。

40

【2913】

このパチンコ機100は、遊技者が上皿126に貯留している球を発射レールの発射位置に供給し、遊技者の操作ハンドルの操作量に応じた強度で発射モータを駆動し、発射杆146および発射槌148によって外レール202、内レール204を通過させて遊技領域124に打ち出す。そして、遊技領域124の上部に到達した球は、打球方向変換部材236や遊技釘238等によって進行方向を変えながら下方に落下し、入賞口（一般入賞口226、可変入賞口234）や始動口（第1特図始動口230、第2特図始動口232）に入賞するか、いずれの入賞口や始動口にも入賞することなく、または普図始動口228を通過するのみでアウト口240に到達する。

【2914】

50

＜演出装置 206＞

次に、パチンコ機 100 の演出装置 206 について説明する。この演出装置 206 の前面側には、遊技球の転動可能な領域にワープ装置 242 およびステージ 244 を配設し、遊技球の転動不可能な領域に演出可動体 224 を配設している。また、演出装置 206 の背面側には、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽装置 246（以下、扉と称する場合がある）を配設している。すなわち、演出装置 206 において、装飾図柄表示装置 208 および遮蔽手段は、ワープ装置 242、ステージ 244、および演出可動体 224 の後方に位置することとなる。

【2915】

ワープ装置 242 は、演出装置 206 の左上方に設けたワープ入口 242 a に入った遊技球を演出装置 206 の前面下方のステージ 244 にワープ出口 242 b から排出する。

10

【2916】

ステージ 244 は、ワープ出口 242 b から排出された球や遊技盤 200 の釘などによって乗上げた球などが転動可能であり、ステージ 244 の中央部には、通過した球が第 1 特図始動口 230 へ入球し易くなるスペシャルルート 244 a を設けている。

【2917】

演出可動体 224 は、本実施形態では人間の右腕の上腕と前腕を模した上腕部 224 a と前腕部 224 b とからなり、肩の位置に上腕部 224 a を回転させる不図示の上腕モータと肘の位置に前腕部 224 b を回転させる不図示の前腕モータを備える。演出可動体 224 は、上腕モータと前腕モータによって装飾図柄表示装置 208 の前方を移動する。

20

【2918】

遮蔽装置 246 は、格子状の左扉 246 a および右扉 246 b からなり、装飾図柄表示装置 208 および前面ステージ 244 の間に配設する。左扉 246 a および右扉 246 b の上部には、不図示の 2 つのプーリに巻き回したベルトをそれぞれ固定している。すなわち、左扉 246 a および右扉 246 b は、モータによりプーリを介して駆動するベルトの動作に伴って左右にそれぞれ移動する。遮蔽手段は、左扉 246 a および右扉 246 b を閉じた状態ではそれぞれの内側端部が重なり、遊技者が装飾図柄表示装置 208 を視認し難いように遮蔽する。左扉 246 a および右扉 246 b を開いた状態ではそれぞれの内側端部が装飾図柄表示装置 208 の表示画面の外側端部と若干重なるが、遊技者は装飾図柄表示装置 208 の表示の全てを視認可能である。また、左扉 246 a および右扉 246 b は、それぞれ任意の位置で停止可能であり、例えば、表示した装飾図柄がどの装飾図柄であるかを遊技者が識別可能な程度に、装飾図柄の一部だけを遮蔽するようなことができる。なお、左扉 246 a および右扉 246 b は、格子の孔から後方の装飾図柄表示装置 208 の一部を視認可能にしてもよいし、格子の孔の障子部分を半透明のレンズ体で塞ぎ、後方の装飾図柄表示装置 208 による表示を漠然と遊技者に視認させるようにしてもよいし、格子の孔の障子部分を完全に塞ぎ（遮蔽し）、後方の装飾図柄表示装置 208 を全く視認不可にしてもよい。

30

【2919】

＜制御部＞

次に、図 223 を用いて、このパチンコ機 100 の制御部の回路構成について詳細に説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。

40

【2920】

パチンコ機 100 の制御部は、大別すると、遊技の中核部分を制御する主制御部 300 と、主制御部 300 が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて主に演出の制御を行う第 1 副制御部 400 と、第 1 副制御部 400 より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第 2 副制御部 500 と、主制御部 300 が送信するコマンドに応じて主に遊技球の払い出しに関する制御を行う払出制御部 600 と、遊技球の発射制御を行う発射制御部 630 と、パチンコ機 100 に供給される電源を制御する電源制御部 660 と、によって構成している。

【2921】

50

＜主制御部＞

まず、パチンコ機 100 の主制御部 300 について説明する。主制御部 300 は、主制御部 300 の全体を制御する基本回路 302 を備えており、この基本回路 302 には、CPU 304 と、制御プログラムや各種データを記憶するための ROM 306 と、一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、各種デバイスの入出力を制御するための I/O 310 と、時間や回数等を計測するためのタイマ回路 312 と、プログラム処理の異常を監視する WDT 314 を搭載している。なお、ROM 306 や RAM 308 については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第 1 副制御部 400 についても同様である。この基本回路 302 の CPU 304 は、水晶発振器 316 b が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。

10

【2922】

また、基本回路 302 には、水晶発振器 316 a が出力するクロック信号を受信する度に 0～65535 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用しているカウンタ回路 318（この回路には 2 つのカウンタを内蔵しているものとする）と、所定の球検出センサ、例えば各始動口、入賞口、可変入賞口を通過する遊技球を検出するセンサを含む各種センサ 320 が出力する信号を受信し、増幅結果や基準電圧との比較結果をカウンタ回路 318 および基本回路 302 に出力するためのセンサ回路 322 と、所定の図柄表示装置、例えば第 1 特図表示装置 212 や第 2 特図表示装置 214 の表示制御を行うための駆動回路 324 と、所定の図柄表示装置、例えば普図表示装置 210 の表示制御を行うための駆動回路 326 と、各種状態表示部 328（例えば、普図保留ランプ 216、第 1 特図保留ランプ 218、第 2 特図保留ランプ 220、高確中ランプ 222 等）の表示制御を行うための駆動回路 330 と、所定の可動部材、例えば第 2 特図始動口 232 の羽根部材 232 a や可変入賞口 234 の扉部材 234 a 等を開閉駆動する各種ソレノイド 332 を制御するための駆動回路 334 を接続している。

20

【2923】

なお、第 1 特図始動口 230 に球が入賞したことを球検出センサ 320 が検出した場合には、センサ回路 322 は球を検出したことを示す信号をカウンタ回路 318 に出力する。この信号を受信したカウンタ回路 318 は、第 1 特図始動口 230 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 1 特図始動口 230 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。また、カウンタ回路 318 は、第 2 特図始動口 232 に球が入賞したことを示す信号を受信した場合も同様に、第 2 特図始動口 232 に対応するカウンタのそのタイミングにおける値をラッチし、ラッチした値を、第 2 特図始動口 232 に対応する内蔵のカウンタ値記憶用レジスタに記憶する。

30

【2924】

さらに、基本回路 302 には、情報出力回路 336 を接続しており、主制御部 300 は、この情報出力回路 336 と外部端子板 349 を介して、外部の遊技用装置（例えば、データ表示器やホールコンピュータ）が備える情報入力回路 350 に、パチンコ機 100 の遊技情報などを示す外部端子板信号を出力する。なお、符号 349 を付した「外部端子板」は、スロットマシンにおいては「外部集中端子板」と称される場合があり、「外部端子板」の名称に限定されるものではない。

40

【2925】

また、主制御部 300 には、電源制御部 660 から主制御部 300 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 338 を設けており、この電圧監視回路 338 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 302 に出力する。

【2926】

また、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340 を設けており、CPU 304 は、この起動信号出力回路 340 から起動信号を入力した場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。

50

【2927】

また、主制御部300は、第1副制御部400にコマンドを送信するための出力インタフェースと、払出制御部600にコマンドを送信するための出力インタフェースをそれぞれ備えており、この構成により、第1副制御部400および払出制御部600との通信を可能としている。

【2928】

主制御部300と第1副制御部400との情報通信は一方向の通信であり、主制御部300は第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第1副制御部400からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成している。一方、主制御部300と払出制御部600との情報通信は双方向の通信であり、主制御部300は払出制御部600にコマンド等の信号を送信でき、払出制御部600からも主制御部300にコマンド等の信号を送信できるように構成している。

【2929】

なお、主制御部300と払出制御部600の情報通信が一方向の通信であってもよく、その場合、主制御部300は払出制御部600にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、払出制御部600からは主制御部300にコマンド等の信号を送信できないように構成されていてもよい。また、主制御部300と第1副制御部400との情報通信は両方向の通信であってもよい。

【2930】

なお、主制御部300は、払出制御部600に「複数種類のコマンド（以下、送信コマンド）」を送信してもよい。また、ここでいう送信コマンドとは、通信確認コマンドや賞球数コマンドなどのコマンドのことであってもよい。また、払出制御部600は、主制御部300に「複数種類のコマンド（以下、受信コマンド）」を送信してもよい。また、ここでいう受信コマンドとは、通信確認コマンドや賞球信号出力要求コマンド（試射試験用のコマンド）、各種エラーに関するコマンド（各種エラーの解除・発生に関するコマンド）、払出し動作中コマンドなどのコマンドのことであってもよい。また、払出系のコマンド以外のコマンド（特に、払出以外のエラーのコマンドなど）が含まれないように構成してもよい。

【2931】

<副制御部>

次に、パチンコ機100の第1副制御部400について説明する。第1副制御部400は、主に主制御部300が送信したコマンド等に基づいて第1副制御部400の全体を制御する基本回路402を備えており、この基本回路402には、CPU404と、制御プログラムや各種演出データを記憶するためのROM406と、一時的にデータを記憶するためのRAM408と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O410と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ412を搭載している。この基本回路402のCPU404は、水晶発信器414が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。なお、ROM406は、制御プログラムと各種演出データとを別々のROMに記憶させてもよい。

【2932】

また、基本回路402には、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音源IC416と、各種ランプ418（例えば、チャンスボタンランプ138）の制御を行うための駆動回路420と、遮蔽装置246の駆動制御を行うための駆動回路432と、遮蔽装置246の現在位置を検出する遮蔽装置センサ430と、チャンスボタン136の押下を検出するチャンスボタン検出センサ426と、遮蔽装置センサ430，チャンスボタン検出センサ426，第1出力設定スイッチ190、および第2出力設定スイッチ194からの検出信号を基本回路402に出力するセンサ回路428と、不図示の液晶制御部と、この液晶制御部を介してVDP434（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）と、を接続している。

【2933】

詳細は後述するが、第1副制御部400と液晶制御部との情報通信は双方向の通信であり、第1副制御部400は液晶制御部にコマンド等の信号を送信でき、液晶制御部からも第1副制御部400にコマンド等の信号を送信できるように構成している。

【2934】

次に、パチンコ機100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作し、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されたROM506が設けられている。

10

【2935】

また、基本回路502には、演出可動体224の駆動制御を行うための駆動回路516と、演出可動体224の現在位置を検出する演出可動体センサ424と、演出可動体センサ424からの検出信号を基本回路502に出力するセンサ回路518と、遊技盤用ランプ532の制御を行うための遊技盤用ランプ駆動回路530と、遊技台枠用ランプ542の制御を行うための遊技台枠用ランプ駆動回路540と、遊技盤用ランプ駆動回路530と遊技台枠用ランプ駆動回路540との間でシリアル通信による点灯制御を行うシリアル通信制御回路520と、を接続している。

20

【2936】

＜払出制御部、発射制御部、電源制御部＞

次に、パチンコ機100の払出制御部600、発射制御部630、電源制御部660について説明する。

【2937】

払出制御部600は、主に主制御部300が送信したコマンド等の信号に基づいて払出装152の払出モータ602を制御すると共に、払出センサ604が出力する制御信号に基づいて賞球または貸球の払い出しが完了したか否かを検出すると共に、インタフェース部606を介して、パチンコ機100とは別体で設けられたカードユニット608との通信を行う。また、払出制御部600は、前面枠開放センサ、内枠開放センサ、および下皿満タンセンサを含む枠センサ605が出力する制御信号に基づいて、前面枠106と本体（内枠）104の開放／閉鎖の検知を行う。なお、枠センサ605は、各種センサ320に含まれていてもよい。

30

【2938】

また、払出制御部600は、外部端子板349を介して、外部の遊技用装置（例えば、データ表示器やホールコンピュータ）が備える情報入力回路350に、パチンコ機100の遊技情報などを示す外部端子板信号を出力する。

【2939】

発射制御部630は、払出制御部600が出力する、発射許可または停止を指示する制御信号や、球発射ハンドル134内に設けた発射強度出力回路が出力する、遊技者による球発射ハンドル134の操作量に応じた発射強度を指示する制御信号に基づいて、発射杆146および発射槌148を駆動する発射モータ632の制御や、上皿126から発射装置110に球を供給する球送り装置634の制御を行う。

40

【2940】

電源制御部660は、パチンコ機100に外部から供給される交流電源を直流化し、所定の電圧に変換して主制御部300、第1副制御部400等の各制御部や払出装152等の各装置に供給する。さらに、電源制御部660は、外部からの電源が断たれた後も所定の部品（例えば主制御部300のRAM308等）に所定の期間（例えば10日間）電源を供給するための蓄電回路（例えば、コンデンサ）を備えている。なお、本実施形態で

50

は、電源制御部 660 から払出制御部 600 と第 2 副制御部 500 に所定電圧を供給し、払出制御部 600 から主制御部 300 と第 2 副制御部 500 と発射制御部 630 に所定電圧を供給しているが、各制御部や各装置に他の電源経路で所定電圧を供給してもよい。

【2941】

<図柄の種類>

次に、図 224 (a) ~ (d) を用いて、パチンコ機 100 の第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、装飾図柄表示装置 208、普図表示装置 210 が停止表示する特図および普図の種類について説明する。

【2942】

特図 1 始動口 230 に球が入球したことを球検出センサである第 1 始動口センサが検出したことを条件として特図 1 変動遊技が開始され、特図 2 始動口 232 に球が入球したことを球検出センサである第 2 始動口センサが検出したことを条件として特図 2 変動遊技が開始される。特図 1 変動遊技が開始されると、第 1 特図表示装置 212 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 1 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。また、特図 2 変動遊技が開始されると、第 2 特図表示装置 214 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「特図 2 の変動表示」（特図変動遊技）を行う。そして、特図 1 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 1 特図表示装置 212 は特図 1 の停止図柄態様を停止表示し、特図 2 の変動開始前に決定した変動時間が経過すると、第 2 特図表示装置 214 は特図 2 の停止図柄態様を停止表示する。以下、この「特図 1 又は 2 の変動表示」を開始してから特図 1 又は 2 の停止図柄態様を停止表示するまでの変動表示を特図の変動表示と称することがある。この特図の変動表示は複数回、連続して行われることがある。

【2943】

図 224 (a) は、特図 1 の停止図柄態様の一例を示したものである。この図 224 (a) には、「特図 A」から「特図 I」の 9 種類の特図が示されている。図 224 (a) においては、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

【2944】

本実施形態では、特図の停止図柄態様として、7 種類の大当たり図柄（「特図 A」から「特図 G」）が用意されている。「特図 A」は 15 ラウンド (R) 大当たり図柄であって、15 ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる 15 R 確変大当たり図柄であり、「特図 B」は 15 R 大当たり図柄であって、15 ラウンドのうちの 5 つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質 5 R 確変大当たり図柄であり、「特図 C」は 15 R 大当たり図柄であって、15 ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる 15 R ランクアップボーナス (RUB) 図柄であり、「特図 D」は 15 R 大当たり図柄であって、15 ラウンドのうちの 8 つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質 8 R - RUB であり、「特図 E」は 15 R 大当たり図柄であって、15 ラウンドのうちの 4 つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質 4 R - RUB であり、「特図 F」は 5 R 通常大当たり図柄であり、「特図 G」は 2 R 大当たり図柄であって、いずれのラウンドにおいても出玉の獲得が期待できない潜伏確変あるいは隠れ確変と称される 2 R 確変大当たり図柄である。ここで、ランクアップボーナスとは、例えば、大当たりの開始時には出玉の獲得が期待できるラウンドがいつまで続くのかが遊技者に特定困難な態様で演出する大当たりであり、特定のラウンド（例えば、5 ラウンド目や 9 ラウンド目）となったときに、出玉の獲得が期待できるラウンドが継続するか否かを遊技者に煽る態様で演出する大当たりである。

【2945】

本実施形態のパチンコ機 100 では、特図変動遊技における大当たりか否かの決定はハードウェア乱数の抽選によって行い、特別大当たりか否かの決定はソフトウェア乱数の抽選によって行う。通常大当たりと確変大当たりの違いは、次回の特図変動遊技で、大当たりに当選す

る確率が高い（確変大当り）か低い（通常大当り）かの違いである。以下、この大当りに当選する確率が高い状態のことを特図高確率状態（以下、「特図確変」または単に「確変」という場合がある）と称し、その確率が低い状態のことを特図低確率状態と称する。また、大当り遊技の終了後に時短状態（電サポ状態）に移行する場合がある。ここで、電サポ状態とは、特図変動遊技における大当りを終了してから、次の大当りを開始するまでの時間を短くする等して、遊技者の有利度が非電サポ状態より高い所定状態のことをいう。時短については詳しくは後述するが、時短状態のことを普図高確率状態（以下、「普図確変」という場合がある）と称し、時短状態でない状態のことを普図低確率状態と称する。このように、電サポ状態（時短状態）は、大当り遊技の終了を条件に開始される。なお、厳密に言えば、「電サポ状態」はあくまでも普図がらみの状態であり、「時短状態」は特図がらみの状態または普図および特図がらみの状態である。主制御部300のRAM308には時短フラグが用意されており、その時短フラグがオンに設定されていると、電サポ状態であり、普図高確率状態である。普図高確率状態では普図低確率状態に比べて、普図変動遊技に当選しやすくなる（普図確変）。例えば、普図変動遊技の当選確率が、普図低確率状態（非電サポ状態）では1/100であるのに対し、普図高確率状態（電サポ状態）では99/100に上昇する。また、電サポ状態の方が、非電サポ状態に比べて普図変動遊技の変動時間は短くなる（普図変短）。例えば、非電サポ状態では10秒の普図変動遊技の変動時間が電サポ状態では2秒に短縮される。また、電サポ状態では、非電サポ状態に比べて、特図2始動口232のペロ部材2321の1回の開放における開放時間が長くなりやすい（電チュー開放期間延長）。例えば、非電サポ状態では0.5秒の電チュー開放期間が電サポ状態では2秒に延長される。さらに、電サポ状態では非電サポ状態に比べて、ペロ部材2321は多く開きやすい（電チュー開放回数増加）。例えば、普図始動口228への1回の入賞につき非電サポ状態では1回しか開かないペロ部材2321が、電サポ状態では2回開く（2秒開放して1秒閉鎖してまた2秒開放）。電チュー開放期間延長や電チュー開放回数増加により、特図2始動口232に入球する確率が高まる。なお、時短フラグは、大当り遊技中にはオフに設定される。したがって、大当り遊技中には、非電サポ状態が維持される。これは、特に大当り遊技において賞球数の少ない電チューに遊技球が拾われてしまい、可変入賞口（アタッカ）234、235への遊技球の入賞が減ってしまうと遊技者に不利益が生じる場合があるからである。なお、本実施形態では、電サポ状態（時短状態）では、普図確変、普図変短、電チュー開放期間延長、および電チュー開放回数増加の総てが行われるが、これらのうちの少なくともいずれか一つが行われれば、遊技者の有利度が高い状態になり、電サポ状態（時短状態）としてもよい。あるいは、特図2始動口232に入球する確率が高まる、電チュー開放期間延長または電チュー開放回数増加のうちのいずれか一方が行われれば、電サポ状態（時短状態）としてもよい。非電サポ状態では、電サポ状態よりも遊技球が特図2始動口232に進入し難い。上述のごとく、特図2始動口232は、遊技球が進入し難い入賞困難状態と遊技球が進入しやすい入賞容易状態とに変化するものである。この特図2始動口232は、入り口が、電サポ状態では非電サポ状態よりも長期間にわたって入賞容易状態となる。本実施形態では、「特図A」～「特図E」が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、次に大当り遊技が開始されるまで電サポ状態（普図高確率状態）が維持され、「特図F」が停止表示されると、その後に行われる大当り遊技終了後、特図変動遊技が100回行われる間、電サポ状態が維持され、101回目には非電サポ状態（普図低確率状態）に移行する。一方、電サポ無しの大当り（「特図G」）に当選した場合には、大当り遊技終了後に電サポ状態に移行しない。

【2946】

このように、本実施形態では、「特図A」～「特図E」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図高確率状態になる。また、「特図F」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図低確率普図高確率状態になる。また、「特図G」が停止表示されると、大当り遊技が終了した後、制御状態が特図高確率普図低確率状態になる。

10

20

30

40

50

【2947】

また、本実施形態では、大当り図柄の他に小当り図柄として1種類の停止図柄が用意されている。小当り遊技では、可変入賞口234の扉部材2341が所定回（例えば2回）作動し、その扉部材2341は、1回の作動につき開状態を最大で0.1秒間しか維持しない。なお、小当りにおける扉部材2341の開放では、例えば、1回目の開放で、遊技球が所定球数（例えば10球）進入してしまうと、あるいは所定量の遊技価値（所定球数）を獲得してしまうと、2回目以降の開放は行われず、小当り遊技中には、特図低確率普図低確率状態へ移行する。小当りは、小当り遊技前後で制御状態が変化しない当りであり、小当り遊技終了後には小当り遊技開始前の制御状態に復帰する。図186(a)に示す、「特図H」は小当り図柄である。本実施形態では、小当り遊技における可変入賞口234の開閉態様（開閉回数及び開放時間）と、「特図G」が停止表示されて移行される大当り遊技における可変入賞口234の開閉態様（開放回数及び開放時間）とを略同じにしたが、異ならせるようにしてもよく、例えば、開放回数及び開放時間の少なくともいずれか一方が異なっているようにしてもよい。

10

【2948】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図I」はハズレ図柄である。

【2949】

図224(b)は、特図2の停止図柄態様の一例を示したものである。この図224(b)には、「特図a」～「特図f」の6種類の特図が示されており、そのうち5種類の特図が大当り図柄（「特図a」～「特図e」）となっている。「特図a」は15R大当り図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15R確変大当り図柄であり、「特図b」は15R大当り図柄であって、15ラウンドのうちの全てのラウンドで出玉の獲得が期待できる15R-RUB図柄であり、「特図c」は15R大当り図柄であって、15ラウンドのうちの8つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質8R-RUBであり、「特図d」は15R大当り図柄であって、15ラウンドのうちの4つのラウンドで出玉の獲得が期待できる一方、残りのラウンドでは出玉の獲得が期待できない実質4R-RUBであり、「特図e」は2R通常大当り図柄である。

20

【2950】

さらに、本実施形態では、ハズレ図柄として1種類の停止図柄が用意されている。「特図f」はハズレ図柄である。

30

【2951】

図224(c)は装飾図柄の一例を示したものである。本実施形態の装飾図柄には、「装飾1」～「装飾10」の10種類がある。特図1始動口230または特図2始動口232に球が入賞したこと、すなわち、特図1始動口230に球が入球したことを第1始動口センサが検出したこと、あるいは特図2始動口232に球が入球したことを第2始動口センサが検出したことを条件にして、装飾図柄表示装置208の左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、右図柄表示領域208cの各図柄表示領域に、「装飾1」→「装飾2」→「装飾3」→・・・「装飾9」→「装飾10」→「装飾1」→・・・の順番で表示を切り替える「装飾図柄の変動表示」を行う。すなわち、装飾図柄表示装置208は、第1特図表示装置212および第2特図表示装置214とは別に、装飾図柄を変動表示するものである。そして、装飾図柄の組合せである停止図柄態様を停止表示する。

40

【2952】

実質5R確変大当り（「特図B」）、5R通常大当り（「特図F」）、2R通常大当り（「特図e」）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3-装飾3-装飾3」及び「装飾7-装飾7-装飾7」以外の同じ数字の装飾図柄が3つ並んだ装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾1-装飾1-装飾1」や「装飾4-装飾4-装飾4」等）を停止表示する。また、15R確変大当り（「特図A」及び「特図a」）を報知する場合には、図柄表示領域208a～208cに、「装飾3-装飾3-装飾3」又は「

50

装飾 7－装飾 7－装飾 7」を停止表示する。さらに、15R－RUB、実質 8R－RUB 及び実質 4R－RUB を報知する場合には、左図柄表示領域 208a 及び右図柄表示領域 208c に同じ数字の装飾図柄であり、中図柄表示領域 208b が殿様の装飾図柄である装飾図柄の組み合わせ（例えば、「装飾 1－殿様－装飾 1」や「装飾 4－殿様－装飾 4」等）を停止表示する。また、2R の大当りである隠れ確変（「特図 G」）、あるいは小当り（「特図 H」）を報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に、「装飾 1－装飾 2－装飾 3」といった装飾図柄の組合せを停止表示する。「装飾 1－装飾 2－装飾 3」といった装飾図柄の組合せは、チャンス目と称することがある。また、「特図 I」や「特図 f」のハズレ図柄を報知する場合には、図柄表示領域 208a～208c に、これまで説明した装飾図柄の組合せ以外の装飾図柄の組合せ（例えば、ばらけ目）を停止表示する。

10

【2953】

以下、装飾図柄表示装置 208 において、この「装飾図柄の変動表示」を開始してから装飾図柄の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を装飾図柄の変動表示と称することがある。装飾図柄の変動表示は、第 1 副制御部 400 が制御することによって行われる。

【2954】

図 224（d）は普図の停止図柄態様の一例を示したものである。本実施形態の普図の停止表示態様には、当り図柄である「普図 A」と、はずれ図柄である「普図 B」の 2 種類がある。普図始動口 228 を球が通過したことを球検出センサであるゲートセンサが検出したことに基づいて、普図表示装置 210 は、7 個のセグメントの全点灯と、中央の 1 個のセグメントの点灯を繰り返す「普図の変動表示」（普図変動遊技）を行う。そして、変動時間が経過した後に、当り図柄である「普図 A」とはずれ図柄である「普図 B」の内のいずれか一方の図柄を停止表示する。この図 186（d）においても、図中の白抜きの部分が消灯するセグメントの場所を示し、黒塗りの部分が点灯するセグメントの場所を示している。

20

【2955】

以下、この「普図の変動表示」を開始してから普図の停止図柄態様を停止表示するまでの表示を普図の変動表示と称することがある。

【2956】

<主制御部の基本回路>

次に、上述の主制御部 300 の基本回路 302 について詳細に説明する。図 225 は、主制御部 300 から基本回路 302 の主要部のみを抜き出して示した図である。

30

【2957】

主制御部 300 の基本回路 302 は、主制御部 300 全体の制御を行う CPU 304 と、CPU 304 が実行する制御プログラムや CPU 304 が参照する各種データを記憶するための ROM 306 と、CPU 304 が一時的にデータを記憶するための RAM 308 と、を有している。

【2958】

<主制御部の CPU の内蔵レジスタ>

CPU 304 は、カウンタ回路、タイマ回路、シリアル通信回路、乱数回路、演算回路、リセット／割込みコントローラ等を制御するための制御レジスタのほか、CPU 304 が制御プログラムを実行する際に使用するレジスタなどの内蔵レジスタを備える。

40

【2959】

内蔵レジスタには、Tレジスタ（特殊レジスタ）と、汎用レジスタと、プログラムカウンタ（PC）、命令レジスタ等が含まれる。汎用レジスタの種類は特に限定されないが、本実施形態では、Iレジスタ、Aレジスタ、Fレジスタ、Bレジスタ、Cレジスタ、Dレジスタ、Eレジスタ、Hレジスタ、Lレジスタの 8 ビットレジスタを備えており、Bレジスタと Cレジスタ、Dレジスタと Eレジスタ、Hレジスタと Lレジスタは、それぞれ、16 ビット長の演算が可能な BCレジスタ、DEレジスタ、HLレジスタの 16 ビットレジスタ（ペアレジスタ）としても機能するように構成されている。

50

【2960】

また、本実施形態では、内蔵デバイスが出力する割込みベクタ（所定のデバイスから読み込んだ割込みベクタ）の値を下位8ビット、Iレジスタ（割込みベクタレジスタ、インタラプトレジスタ）の内容を上位8ビットとした合計16ビットのアドレスを、割込処理のアドレスとして読み込んで、後述する主制御部タイマ割込処理に分岐（ジャンプ）するように構成している。

【2961】

例えば、Iレジスタの値が00H、割込みベクタの値が60Hのときに割込処理の要求が発生した場合には、0060H（上位バイトがIレジスタの00H、下位バイトが割込みベクタの60H）で示されるアドレスに記憶された値（例えば、12H）を下位バイト、続く0061Hで示されるアドレスに記憶された値（例えば、04H）を上位バイトとする2バイトのアドレス（例えば、0412H）がPCにロードされ、このアドレスを先頭アドレスとする割込処理に分岐（ジャンプ）するように構成している。

【2962】

Fレジスタは、命令が実行されると、その実行結果に従ってFレジスタ内のビット7から順にSフラグ（サインフラグ）、Zフラグ（ゼロフラグ）、SZフラグ（セカンドゼロフラグ）、Hフラグ（ハーフキャリフラグ）、ビット3（空きビット）、P/Vフラグ（パリティ／オーバフローフラグ）、Nフラグ（サブトラクトフラグ）、Cフラグ（キャリーフラグ）の各フラグが、1または0に変化したり、あるいは変化しなかったりする。SZフラグは、Zフラグが変化する命令では一部の命令（例えば、CPI命令、CPIR命令、CPD命令、CPDR命令）を除いてZフラグ同様に変化するとともに、Z80互換命令の全てのLD命令、全ての16ビット算術演算命令（INC命令、DEC命令も含む）、ローテートシフト命令のRLCA命令、RLA命令、RRC命令、RRA命令、「IN A, (n)」命令、INCTENSOU命令、TENSOUINC命令で変化する。

【2963】

なお、16ビット演算命令のADD命令ではZフラグは変化せず、16ビット演算命令の全てでSZフラグは変化する。また、「IN A, (n)」命令は、SZフラグが変化し、Zフラグが変化しない。Fレジスタ内のSZフラグや空きビットの位置は上記したビット以外のビットであってもよい。なお、特殊命令の場合にSZフラグが変化しないようにしてもよい。

【2964】

また、本実施形態では、A、F、B、C、D、E、H、Lの各汎用レジスタ（主レジスタ）に対応する補助レジスタ（裏レジスタ）として、A'、F'、B'、C'、D'、E'、H'、L'の各汎用レジスタを備えているが、特殊レジスタであるTレジスタのみ補助レジスタを備えていない。よって、Tレジスタの使用用途は限定され、Tレジスタの使用頻度は汎用レジスタに比べて低くなるため、不用意にTレジスタの値が書き換えられてしまうような事態（Tレジスタの内容が破壊されてしまうような事態）を未然に防止できる場合がある。

【2965】

なお、補助レジスタの値は各種命令によって直接読み書きすることができず、特殊な交換命令（EX命令、EXX命令）によって主レジスタの値と補助レジスタの値を交換することのみが許されている。ここでは、説明の便宜上、レジスタの値をPUSH命令・POP命令等の命令で変更し易いレジスタを汎用レジスタとしたが、これに限らず、Aレジスタ（アキュムレータ）とFレジスタ（フラグレジスタ）など特別な役割を持つレジスタを汎用レジスタに含めなくてもよい。

【2966】

また、ここでは、TレジスタをCPU304に内蔵する例を示したが、例えば、CPU304の外部に設けてもよいし、CPU304とは別体のRAM308の一部に設けてもよい。すなわち、Tレジスタは、制御プログラムを記憶するための記憶手段（本実施形態

10

20

30

40

50

ではROM 306)と物理的に異なる場所に設けられていることが好ましい。さらには、Tレジスタに(後述する)特定の値を書き込む処理を行う制御部と、ROM 306から制御プログラムを読み出して遊技制御を行う制御部と、が異なることが好ましい。制御部を異ならせることで、制御プログラムの改造と特定の値の不正取得の両方を行うことを困難にすることができるためである。

【2967】

＜主制御部のCPUのメモリ空間とI/O空間＞

次に、図226を用いて、主制御部300のCPU304のメモリ空間とI/O空間について説明する。なお、同図(a)はCPU304のメモリマップを示した図であり、同図(b)はCPU304のI/Oマップを示した図である。

10

【2968】

主制御部300のCPU304は、上述の内蔵レジスタ、ROM 306、RAM 308などにアクセスするためのメモリ空間と、上述のI/O 310との間で制御信号の入出力を行うためのI/O空間を有している。具体的には、同図(a)のメモリマップに示すように、主制御部300のROM 306のアドレス/データ信号線は、メモリ空間のROM領域(本実施形態では、0000H~2FFFFH(Hは16進数を示す。以下、同じ)のうち、0000H~2FBFH。2FC0H~2FFFFHはプログラム管理エリア)に割り当てられ、CPU304は、このROM領域を指定してROM 306からのデータの読み出しを行う。

【2969】

また、内蔵レジスタのアドレス/データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア(本実施形態では、FE00H~FEBFH)に割り当てられ、CPU304は、このレジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

20

【2970】

また、RAM 308のアドレス/データ信号線は、メモリ空間のRWM領域(本実施形態では、F000H~F3FFFH)に割り当てられ、CPU304は、このRWM領域を指定してRAM 308からのデータの読み出しやRAM 308へのデータの書き込みを行う。なお、メモリ空間の他の領域(本実施形態では、3000H~EFFFFH、F4000H~FDDFFH、FEC0H~FFFFFFH)は非使用領域とされている。

30

【2971】

また、同図(b)のI/Oマップに示すように、主制御部300のI/O 310は、I/O空間のワークエリア(本実施形態では、00H~BFH)に割り当てられ、CPU304は、このI/O空間を介して、I/O 310との間で制御信号の入出力を行う。なお、I/O空間の他の領域(本実施形態では、0C0H~FFH)は非使用領域とされている。

【2972】

＜初期化処理＞

次に、図227を用いて、主制御部300の初期化処理について説明する。なお、図227は、初期化処理の流れを示すフローチャートである。

40

【2973】

上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号(システムリセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、後述するセキュリティモードまたはユーザモードに移行する前に、この初期化処理を実行する。

【2974】

具体的には、ステップS51では、CPU304に内蔵されたTレジスタに、特定の値(本実施形態では、上述のRWM領域の先頭アドレスF000Hの上位バイトであるF0H)を記憶する。ステップS52では、Tレジスタ以外の他のレジスタに初期値をセットした後にステップS53に進み、後述する主制御部電源投入時処理を実行する。

50

【2975】

なお、Tレジスタに記憶する特定の値はF0Hに限定されないことは言うまでもなく、例えば、上述のレジスタエリアの先頭アドレス（本実施形態ではFE00H）の上位バイトであるFEHをTレジスタに記憶するように構成すれば、RAM308へのアクセスと同様の原理で、内蔵レジスタへのアクセス効率を高めることができる場合がある。また、第一のタイミングではTレジスタにRWM領域の先頭アドレスの上位バイトを設定し、その後（または、その前）の第二のタイミングでTレジスタにレジスタエリアの先頭アドレスの上位バイトを設定するように構成してもよい。また、所定条件が成立している場合（例えば、所定の端子にLレベルの信号が入力されている場合）にはTレジスタにRWM領域の先頭アドレスの上位バイトを設定し、所定条件が成立していない場合には、Tレジスタにレジスタエリアの先頭アドレスの上位バイトを設定するように構成してもよい。

10

【2976】

また、この初期化処理において制御プログラムによらずに（自動的に）TレジスタにRWM領域の先頭アドレスの上位バイトを設定（または／およびTレジスタにレジスタエリアの先頭アドレスの上位バイトを設定）し、この初期化処理後に制御プログラム（例えば、後述するステップS103の内部レジスタ初期設定など）によって（手動で）Tレジスタにレジスタエリアの先頭アドレスの上位バイトを設定（または／およびTレジスタにRWM領域の先頭アドレスの上位バイトを設定）するように構成してもよい。

【2977】

ここで、上述のリセット割込みには、システムリセット割込み（システムリセット端子に一定期間のリセット信号を入力するなど、外部イベントが要因となって行われるリセット割込み）と、ユーザリセット割込み（ユーザリセット端子に一定期間のリセット信号を入力するなど、外部イベントが要因となって行われるリセット割り込みや、WDTのタイムアウトや指定エリア外のアクセスなど、内部イベントが要因となって行われるリセット割込み）の2種類の割込みがある。システムリセット割込みによるリセットでは、制御レジスタや汎用レジスタを含む全ての内部回路が初期化され（例えば、レジスタに応じた初期値（例えばIレジスタに00Hがセットされる））、ユーザリセット割込みによるリセットでは、内部回路の一部が初期化される。

20

【2978】

なお、システムリセットによる初期化処理を実行した後は、所定条件が成立している場合（例えば、所定の端子にLレベルの信号が入力されている場合）はセキュリティモードに移行し、所定条件が成立していない場合はユーザモードに移行する。ここで、セキュリティモードは、ユーザプログラムの認証を行うモードである。具体的には、システムリセット入力時にユーザプログラムを基に計算された認証コードが正しいかどうかの再計算を行い、結果（セキュリティチェックの結果）がOK（異常なし）の場合、このモードを終了して自動的にユーザモードに移行し、セキュリティチェックの結果がNG（異常あり）の場合、CPU304が停止するように構成している。なお、認証コードは、ROM書き込み時にユーザプログラム（以下、「制御プログラム」と称する場合がある）とともにROM306に書き込まれる。

30

【2979】

また、ユーザモードは、ROMのリセットアドレス（上述のROM領域の先頭アドレスである0000H）からユーザプログラムを実行するモードであり、後述する主制御部電源投入時処理が開始される。なお、本実施形態では、CPU304がユーザプログラムを実行する際に1回の処理（1ステート）で命令レジスタに読みこむデータのバイト長を1バイト（8ビット）長としているが、1ステート当りのデータ長は特に限定されず、例えば、16ビット長や32ビット長でもよい。

40

【2980】

また、本実施形態では、上述の初期化処理はセキュリティモードやユーザモードへの移行前に（自動的に（制御プログラムによらずに））実行されるように構成しているが、セキュリティモードやユーザモードへの移行後に実行されるよう構成してもよい。また、リ

50

セットの種類（ユーザリセット割込みの場合には割込み要因の種類）によって、初期化処理の実行タイミングが異なるように構成してもよい。

【2981】

具体的には、直前に発生したりセット要因を管理するためのレジスタ（内蔵レジスタのうちの一つである）を参照して、直前に発生したりセット要因が（１）システムリセットであるか否か、（２）WDTのタイムアウトによるユーザリセットであるか否か、（３）指定エリア外のアクセスによるユーザリセットであるか否か、を判定し、判定結果に応じて初期化処理の実行タイミングを決定するように構成してもよい。また、初期化処理でセットされる特定の値と初期値は、リセットの種類やレジスタの種類によって異なるように構成してもよい（例えば、汎用レジスタはシステムリセットでもユーザリセットでも初期値として00Hがセットされ、Tレジスタはシステムリセット時は特定の値としてF0Hがセットされるがユーザリセット時は初期化されないように構成してもよい）。

10

【2982】

また、セキュリティモードの時間は、設定した時間分だけ延長することも、ランダムな時間分だけ延長することも可能である。ランダムな時間分だけ延長することにより、不正行為者はユーザプログラムの開始タイミングが狙いにくくなる場合がある。また、ユーザリセット（例えばWDTのタイムアウトによるリセット）からユーザプログラムの実行開始までの時間をランダムな時間に設定可能な構成としてもよい。このような構成とすれば、ユーザプログラムの開始タイミングを狙った不正行為を未然に防止できる場合がある。

【2983】

次に、図228を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部電源投入時処理について説明する。図228（a）は主制御部電源投入時処理のフローチャートであり、図228（b）は復帰起動処理のフローチャートであり、図228（c）は初期起動処理のフローチャートである。上述したように、主制御部300には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）340を設けている。この起動信号を入力した基本回路302のCPU304は、リセット割込によりリセットスタートしてROM306に予め記憶している制御プログラムに従って主制御部メイン処理を実行する。

20

【2984】

まずステップS101では、スタックポインタ初期設定を行う。このスタックポインタ初期設定では、CPU304のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定（仮設定）を行う。

30

【2985】

続いて、ステップS102では、低電圧信号がオンであるか否か、すなわち、電圧監視回路338が、電源制御部660から主制御部300に供給している電源の電圧値が所定の値（本例では9V）以上であるか否かを判定する。電源の電圧値が所定値未満である場合には（ステップS102：No）、電源の電圧値が所定値以上になるまでウェイトし、所定値以上となった場合には（ステップS102：Yes）、ステップS103に進む。

【2986】

ステップS103では、内部レジスタ初期設定を行う。この内部レジスタ初期設定では、WDT314の起動や、RAM308のアクセス許可や、後述する主制御部タイマ割込処理の実行周期を決める数値をタイマ回路312の各レジスタへ設定する処理や、主制御部300と払出制御部600との間のシリアル通信の初期設定や、ハードウェア乱数の最大値設定等の処理を行った後にステップS104に進む。

40

【2987】

ステップS104では、電源基板に設けたRAMクリアスイッチ180を遊技店の店員などが操作した場合に送信されるRAMクリア信号がオン（操作があったことを示す）であるか否かを判定する。すなわちRAMクリアが必要であるか否かを判定し、RAMクリア信号がオンの場合（RAMクリアが必要な場合）には（ステップS104：Yes）、基本回路302を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実

50

行する。一方、RAMクリア信号がオフの場合（RAMクリアが必要でない場合）には（ステップS104：No）、ステップS105に進む。

【2988】

ステップS105では、RAM308に設けた電源ステータス記憶領域に記憶した電源ステータスの情報を読み出し、この電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報であるか否かを判定する。そして、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報でない場合には（ステップS105：No）、基本回路302を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実行する。一方、電源ステータスの情報がサスペンドを示す情報である場合には（ステップS105：Yes）、ステップS106に進む。

【2989】

ステップS106では、RAM308の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している1バイトデータを初期値が0である1バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出し、算出したチェックサムの結果が特定の値（例えば0）であるか否か（チェックサムの結果が正常であるか否か）を判定する。そして、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）の場合（チェックサムの結果が正常である場合）には（ステップS106：Yes）、電断前の状態に復帰すべくステップS107に進み復帰起動処理を実行する。一方、チェックサムの結果が特定の値（例えば0）以外である場合（チェックサムの結果が異常である場合）には（ステップS106：No）、パチンコ機100を初期状態にすべくステップS108に進み、後述する初期起動処理を実行する。

【2990】

ここで、図228（b）を参照して、復帰起動処理について説明する。復帰起動処理が開始されると、ステップS201では、復帰起動時の初期設定を行う。具体的には、電源ステータスの情報に「復帰起動」を示す情報を設定する処理や、磁気検知異常フラグをオフに設定する処理や、デバイスエラー（磁気検知や入賞異常等によるエラーのフラグ）をクリアする処理や、前回デバイスエラーステータスをクリアする処理や、セキュリティ信号用のデバイスエラーステータスをクリアする処理等を行う。

【2991】

続いて、ステップS202では、ステップS201で初期設定を行った記憶領域以降のアドレスを、RAMクリアを開始するアドレスとして設定した後に、復帰起動処理を終了する。

【2992】

その他、復帰起動処理では、例えば、電断時にRAM308に設けられたスタックポインタ退避領域に記憶しておいたスタックポインタの値を読み出し、スタックポインタに再設定（本設定）する。また、電断時にRAM308に設けられたレジスタ退避領域に記憶しておいた各レジスタの値を読み出し、各レジスタに再設定した後、割込許可の設定を行う。以降、CPU304が、再設定後のスタックポインタやレジスタに基づいて制御プログラムを実行する結果、パチンコ機100は電源断時の状態に復帰する。また、主制御部300のRAM308には、送信情報記憶領域が設けられており、この送信情報記憶領域に、復電コマンドをセットする。この復電コマンドは、電源断時の状態に復帰したことを表すコマンドであり、後述する、主制御部300のタイマ割込処理におけるサブコマンド送信処理において、第1副制御部400へ送信される。

【2993】

次に、図228（c）を参照して、初期起動処理について説明する。初期起動処理が開始されうと、ステップS301では、ソフト乱数の初期設定を行う。具体的には、特図や普図の抽選で使用するソフト乱数の初期設定を行う。

【2994】

続いて、ステップS302では、ステップS301で初期設定を行った記憶領域以降のアドレスを、RAMクリアを開始するアドレスとして設定した後に、初期起動処理を終了する。

【2995】

10

20

30

40

50

その他、初期起動処理では、例えば、割込禁止の設定、スタックポインタへのスタック初期値の設定（本設定）等を行う。さらにここで、主制御部300のRAM308に設けられた送信情報記憶領域に正常復帰コマンドをセットする。この正常復帰コマンドは、主制御部300の初期起動処理が行われたことを表すコマンドであり、復電コマンドと同じく、主制御部300のタイマ割込処理におけるコマンド設定送信処理（ステップS405）において、第1副制御部400へ送信される。

【2996】

図228(a)に示すように、復帰起動処理又は初期起動処理が実行された後、ステップS109では、RAMクリア処理を行う。このRAMクリア処理では、上述したようにして設定されたRAMクリア開始アドレス以降のRAM308の記憶領域についてクリア（初期化）を行う。

10

【2997】

続いて、ステップS110では、サブ制御関連起動設定を行う。このサブ制御関連起動設定では、第1副制御部400の起動待ちカウンタの設定等を行うとともに、本実施形態では、主制御部300から第1副制御部400にサブコマンドを3回送信する構成としているため、RAM308に記憶しているサブ制御コマンド連続送信カウンタの初期値を設定する処理等も行う。

【2998】

ステップS111では、出力ポート設定を行う。この出力ポート設定では、図柄データ、発射位置指定信号、エラー状態信号、賞球信号、普図当り信号、普通電動役物（第2特図始動口232、電チュー）作動中信号、普図作動中信号、入賞容易状態信号、特図当り信号、特図小当り信号（但し、小当り搭載機種に限る）、特図変動中信号、特図変動時間短縮状態信号、特別電動役物（可変入賞口234、235、アタッカ）作動中信号、条件装置作動中信号、役物連続作動装置作動中信号、大入賞口ソレノイド信号、普通電動役物ソレノイド信号、図柄LEDデータ、外部端子板信号等が設定される出力ポートの設定等を行う。また、このステップS111の処理を終えた後は、主制御部メインループ処理に移行する。ここで、入賞容易状態とは、電サポ状態のことを示していてもよい。

20

【2999】

次に、図229を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部メインループ処理について説明する。主制御部メインループ処理のフローチャートである。

30

【3000】

主制御部300は、上述の主制御電源投入時処理の実行を終了すると、次に、この主制御部メインループ処理の実行を開始する主制御部メインループ処理のステップS401では、割込禁止の設定を行った後、ステップS402では、WDT314のカウンタの値をクリアし、WDT314による時間計測を再始動（リスタート）する。ステップS403では、基本乱数初期値更新処理を行う（ステップS403）。この基本乱数初期値更新処理では、特図決定用乱数カウンタの初期値や普図決定用乱数カウンタの初期値を生成するための初期値生成用乱数カウンタを更新する処理等を行う。初期値生成用乱数カウンタの更新は、例えば、基本乱数値として取り得る数値範囲が0～20とすると、RAM308に設けた乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に1を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に1を加算した結果が21であれば0を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。

40

【3001】

ステップS404では、割込許可の設定を行った後、ステップS405では、サブコマンド送信処理を行う。このサブコマンド送信処理では、第1副制御部400に送信すべきコマンドがあるか否かを確認し、送信すべきコマンドがある場合には当該コマンドを送信する処理等を行う。ステップS406では、その他判定乱数更新処理を行った後、ステップS407に進む。その他判定乱数更新処理では、特図変動時間判定用乱数と普図変動時間判定用乱数の更新等の処理を行う。

【3002】

50

ステップ S 4 0 7 では、電源制御部 6 6 0 から主制御部 3 0 0 に供給されている電源の電圧値が所定値（例えば、9 V）以上であるか否かを判定し、所定値以上の場合には（ステップ S 4 0 7：Y e s）、ステップ S 4 0 1 に戻って主制御部メインループ処理を継続し、所定値未満の場合には（ステップ S 4 0 7：N o）、ステップ S 4 0 8 に進む。ステップ S 4 0 8 では、電断処理を行う。この電断処理では、割込禁止に設定した後、電源ステータス情報を「サスペンド」に設定する。また、R A M 3 0 8 の所定の領域（例えば全ての領域）に記憶している 1 バイトデータを初期値が 0 である 1 バイト構成のレジスタに全て加算することによりチェックサムを算出して R A M 3 0 8 の所定の記憶領域に記憶する。その後、R A M 3 0 8 へのアクセスを禁止する設定を行った後に、H A L T 状態となる。

10

【3003】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に、図 2 3 0 を用いて、主制御部 3 0 0 の C P U 3 0 4 が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。図 2 3 0 は、主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3004】

主制御部 3 0 0 は、所定の周期（本実施形態では約 4 m s に 1 回）でタイマ割込信号を発生するタイマ回路 3 1 2 を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。ステップ S 5 0 1 では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、C P U 3 0 4 の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

20

【3005】

ステップ S 5 0 2 およびステップ S 5 0 3 では、基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理を行う。これらの基本乱数初期値更新処理および基本乱数更新処理では、上記ステップ S 4 0 3 で行った特図当り乱数および普図当り乱数の初期値の更新を行い、次に主制御部 3 0 0 で使用する、普図当選乱数値、特図 1 乱数値、および特図 2 乱数値をそれぞれ生成するための 2 つの乱数カウンタを更新する。

【3006】

例えば、普図当選乱数値として取り得る数値範囲が 0 ～ 1 0 0 とすると、R A M 3 0 8 に設けた普図当選乱数値を生成するための乱数カウンタ記憶領域から値を取得し、取得した値に 1 を加算してから元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。このとき、取得した値に 1 を加算した結果が 1 0 1 であれば 0 を元の乱数カウンタ記憶領域に記憶する。また、取得した値に 1 を加算した結果、乱数カウンタが一周していると判定した場合にはそれぞれの乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタの値を取得し、乱数カウンタの記憶領域にセットする。

30

【3007】

また、例えば、0 ～ 1 0 0 の数値範囲で変動する普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を取得し、取得した値に 1 を加算した結果が、R A M 3 0 8 に設けた所定の初期値記憶領域に記憶している前回設定した初期値と等しい値（例えば 7）である場合に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタに対応する初期値生成用乱数カウンタから値を初期値として取得し、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタにセットすると共に、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するために、今回設定した初期値を上述の初期値記憶領域に記憶しておく。また、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタが次に 1 周したことを判定するための上述の初期値記憶領域とは別に、特図乱数生成用の乱数カウンタが 1 周したことを判定するための初期値記憶領域を R A M 3 0 8 に設けている。なお、本実施形態では特図 1 の乱数値を取得するためのカウンタと特図 2 の乱数値を取得するためのカウンタとを別に設けたが、同一のカウンタを用いてもよい。

40

【3008】

ステップ S 5 0 4 では、割込機能限定中か否か（第 1 副制御部 4 0 0 が起動しているか否か）を判定し、割込機能限定中の場合（第 1 副制御部 4 0 0 が起動していない場合）に

50

は、ステップ S 5 1 9 に進み、割込機能限定中ではない場合（第 1 副制御部 4 0 0 が起動している場合）には、ステップ S 5 0 5 に進む。ステップ S 5 0 5 では、特定のエラー（本例では、磁気検知エラー）の発生中か否かを判定し、特定のエラーの発生中の場合には、ステップ S 5 2 0 に進み、特定のエラーの発生中ではない場合には、ステップ S 5 0 6 に進む。

【3 0 0 9】

ステップ S 5 0 6 では、タイマ更新処理を行う。このタイマ更新処理では、普通図柄表示装置 2 1 0 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための普図表示図柄更新タイマ、第 1 特別図柄表示装置 2 1 2 に図柄を変動・停止表示する時間を計時するための特図 1 表示図柄更新タイマ、第 2 特図表示装置 2 1 4 に図柄を変動・停止表示する時間を計時する

10

【3 0 1 0】

ステップ S 5 0 7 では、入力ポート状態更新等処理を行う。この入力ポート状態更新等処理では、I / O 3 1 0 の入力ポートを介して、特図始動口（第 1 特図始動口 2 3 0、第 2 特図始動口 2 3 2）、普図始動口 2 2 8、アウト口 2 4 0、可変入賞口（アタッカ）2 3 4、入賞口（一般入賞口 2 2 6）などのスイッチに関する信号の入力の有無を監視し、R A M 3 0 8 に設けた信号状態記憶領域に記憶する。

【3 0 1 1】

球検出センサの検出信号を例にして説明すれば、前々回のタイマ割込処理（約 4 m s 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた前々回検出信号記憶領域に記憶し、前回のタイマ割込処理（約 2 m s 前）で検出した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を、R A M 3 0 8 に各々の球検出センサごとに区画して設けた今回検出信号記憶領域から読み出し、この情報を上述の前回検出信号記憶領域に記憶する。また、今回検出した各々の球検出センサの検出信号を、上述の今回検出信号記憶領域に記憶する。また、始動口、入賞口への入賞が異常であると判定した場合には、信号状態記憶領域に記憶した情報を消去する。

20

30

【3 0 1 2】

また、ステップ S 5 0 7 では、入賞口入賞処理を行う。この入賞口入賞処理では、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域の各記憶領域に記憶した各々の球検出センサの検出信号の有無の情報を比較し、各々の球検出センサにおける過去 3 回分の検出信号の有無の情報が入賞判定パターン情報と一致するか否かを判定する。

【3 0 1 3】

一個の遊技球が一つの球検出センサを通過する間に、約 4 m s という非常に短い間隔で起動を繰り返すこの主制御部タイマ割込処理は何回か起動する。このため、主制御部タイマ割込処理が起動する度に、上述のステップ S 5 0 6 では、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号を確認することになる。この結果、上述の前々回検出信号記憶領域、前回検出信号記憶領域、および今回検出信号記憶領域それぞれに、同じ遊技球が同じ球検出センサを通過したことを表す検出信号が記憶される。すなわち、遊技球が球検出センサを通過し始めたときには、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りになる。本実施形態では、球検出センサの誤検出やノイズを考慮して、検出信号が入力されてから所定時間（例えば 1 0 0 μ s）継続して検出ありとなった場合には、入賞があったと判定する。なお、検出信号無しの後に検出信号が連続して 2 回記憶されている場合には、入賞があったと判定するようにしてもよい。

40

【3 0 1 4】

主制御部 3 0 0 の R O M 3 0 6 には、入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回

50

検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）が記憶されている。このステップS507では、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、予め定めた入賞判定パターン情報（本実施形態では、前々回検出信号無し、前回検出信号有り、今回検出信号有りであることを示す情報）と一致した場合に、一般入賞口226、可変入賞口234、第1特図始動口230、および第2特図始動口232への入球、または普図始動口228の通過があったと判定する。すなわち、これらの入賞口226、234やこれらの始動口230、232、228への入賞があったと判定する。

【3015】

例えば、一般入賞口226への入球を検出する一般入賞口センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致した場合には、一般入賞口226へ入賞があったと判定し、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行うが、過去3回分の検出信号の有無の情報が上述の入賞判定パターン情報と一致しなかった場合には、以降の一般入賞口226への入賞に伴う処理を行わずに後続の処理に分岐する。

【3016】

なお、主制御部300のROM306には、入賞判定クリアパターン情報（本実施形態では、前々回検出信号有り、前回検出信号無し、今回検出信号無しであることを示す情報）が記憶されている。入賞が一度あったと判定した後は、各々の球検出センサにおいて過去3回分の検出信号の有無の情報が、その入賞判定クリアパターン情報に一致するまで入賞があったとは判定せず、入賞判定クリアパターン情報に一致すれば、次からは上記入賞判定パターン情報に一致するか否かの判定を行う。

【3017】

また、ステップS508の入賞口入賞処理では、入賞口カウンタ更新処理も行う。この入賞口カウンタ更新処理では、入賞口226、234や始動口230、232、228に入賞があった場合に、RAM308に各入賞口ごと、あるいは各始動口ごとに設けた賞球数記憶領域の値を読み出し、1を加算して、元の賞球数記憶領域に設定する。

【3018】

また、ステップS508の入賞口入賞処理では、入賞受付処理も行う。この入賞受付処理では、第1特図始動口230、第2特図始動口232、普図始動口228および可変入賞口234への入賞があったか否かを、入賞判定パターン情報と一致するか否かの判定結果を用いて判定する。第1特図始動口230へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図1当選乱数値として取得するとともに特図1乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図1乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。

【3019】

また、第2特図始動口232へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、カウンタ回路318の当選用カウンタ値記憶用レジスタから値を特図2当選乱数値として取得するとともに特図2乱数値生成用の乱数カウンタから値を特図2乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。普図始動口228へ入賞があった場合且つRAM308に設けた対応する保留数記憶領域が満タンでない場合、普図当選乱数値生成用の乱数カウンタから値を普図当選乱数値として取得して対応する乱数値記憶領域に格納する。可変入賞口234へ入賞があった場合には、可変入賞口用の入賞記憶領域に、可変入賞口234に球が入球したことを示す情報を格納する。なお、特図の乱数が取得された場合は、特図先読み処理（当否判定、図柄、変動時間の先読み抽選）も行う。

【3020】

ステップS509では、入賞関連エラーチェック処理を行う。この入賞関連エラーチェック処理では、入賞関連の異常を確認・監視し、処理の結果に応じて異常を設定する処理などを行う。なお、スイッチによっては、異常を検出しないものであってもよい。ステップS510では、アウトスイッチ入力更新処理を行う。このアウトスイッチ入力更新処理

では、アウト口 240 に設けられたセンサを通過した遊技球の数を検出し、更新する処理などを行う。

【3021】

ステップ S511 では、シリアルコマンド管理処理を行う。このシリアルコマンド管理処理では、払出制御部 600 からのコマンドを受信する処理や、払出制御部 600 にコマンドを送信する処理などを行う。なお、主制御部 300 が払出制御部 600 に送信するコマンドとしては、電源投入後の第 1 副制御部 400 の起動待ち時間の経過後に送信される通信確認コマンド（払出制御部 600 との通信状態の確認、主制御部 300 の起動方法（初期起動、復帰起動）を通知するコマンド）や、指定賞球分の遊技球の払出しを指示する賞球数コマンドなどがある。

10

【3022】

また、主制御部 300 が払出制御部 600 から受信するコマンドとしては、通信確認戻りコマンド（主制御部 300 からのコマンドを払出制御部 600 が受信したことを示す応答用コマンド）や、試射試験信号用のコマンド（賞球信号出力要求）や、払出系エラーの発生状況（エラーなしを含む）の情報を含むコマンドや、賞球払出動作状態コマンド（賞球の払出の動作中／非動作中を示すコマンド。払出中であることを示す表示（LED など点灯・非点灯）を第 1 副制御部 400 に指示する）がある。

【3023】

次いで、ステップ S512 では、特図 1 および特図 2 についての特図状態更新処理を行う。特図状態更新処理は、特図の処理状態に応じて次の 8 つの処理のうちの 1 つの処理を実行する。

20

【3024】

特図処理状態が変動待ち状態であれば、特図関連抽選処理を実行する。特図 1 および 2 の保留球数の有無を判定し、保留がある場合に保留球数を減算し、取得した乱数の移行処理を行う。その後、特図大当り抽選処理にて、特図の大当り抽選を実行する。その際、特図確率変動フラグの設定状態に応じて異なるテーブルで抽選される。特図大当り抽選にて大当り以外となった場合には、特図小当り抽選を行う。ここで、主制御部 300 の RAM 308 には、大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグ、はずれフラグ、特図確率変動フラグ、および普図確率変動フラグそれぞれのフラグが用意されており、特図大当り抽選および特図小当り抽選の結果に応じて、大当りフラグ、小当りフラグ、はずれフラグのいずれの特図当り種別フラグが設定される。特図当り種別フラグの設定後、特図変動時間抽選処理を行う。特図変動時間抽選処理では、特図当り種別フラグと特図変動時間乱数に応じて特図変動時間タイマの設定が行われる。これらの抽選処理後、特図処理状態を特図変動中状態に更新し、本処理は終了する。一方で、特図 1 および 2 の保留球数の有無を判定し、特図 1 および特図 2 の保留が共にない場合には、本処理を終了させる。なお、本実施例では、主制御部 300 が特図 2 関連抽選処理を特図 1 関連抽選処理よりも先に行うことで、特図 2 変動遊技の開始条件と、特図 1 変動遊技の開始条件が同時に成立した場合でも、特図 2 変動遊技が先に変動中となるため、特図 1 変動遊技は変動を開始しない。また、装飾図柄表示装置 208 による、特図変動遊技の大当り判定の結果の報知は、第 1 副制御部 400 によって行われ、第 2 特図始動口 232 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知が、第 1 特図始動口 230 への入賞に基づく抽選の抽選結果の報知よりも優先して行われる。

30

40

【3025】

特図処理状態が特図変動中状態であれば、特図変動中処理を実行する。変動時間タイマをチェックし、特図変動中であると判定された場合は、変動させる対象の特図（特図 1 または特図 2）に応じて、特図表示装置を構成する 7 セグメント LED の点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。一方で、変動時間タイマをチェックし、特図停止中であると判定された場合は、特図表示装置に表示する図柄データを設定する。その後特図処理状態を特図表示確定ウェイト状態に更新し、特図表示確定タイマを設定し、本処理を終了させる。

50

【3026】

特図処理状態が特図表示確定ウェイト状態であれば、特図表示確定ウェイト処理を実行する。特図変動中処理にて設定された特図表示確定タイマの作動中は、本処理を終了させる（特図表示確定ウェイト状態となる）。特図表示確定タイマのタイムアウトが発生した場合は、特図の抽選結果に応じて以下の処理を実行する。特図の抽選結果がはずれの場合は、後述する特図変動回数更新処理を実行した後、特図処理状態を変動待ち状態にし、本処理を終了する。特図の抽選結果が小当りの場合は、後述する特図変動回数更新処理を実行した後、特図表示確定ウェイト処理にて設定されたRAMクリア開始アドレスをRAMクリアの開始アドレスとして設定した後に、設定したRAMクリア開始アドレスからRAMクリア終了アドレスまでの記憶領域についてRAMクリアを行う。RAMクリアを行う記憶領域は、特図当否種別（はずれ、大当り、小当り）、特電役作動回数、大入賞口入賞数、特電役動作パターン、特電作動状態、当り時のトータル入賞数、大入賞口に関する異常フラグ、当り終了タイマ種別などの記憶領域が挙げられる。RAMクリアの終了後、特図処理状態を当り開始表示ウェイト状態にし、当り開始表示タイマ（当りであることを表示する期間用のタイマ）を設定し、本処理を終了させる。特図の抽選結果が大当りの場合は、特図表示確定ウェイト処理にて設定されたRAMクリア開始アドレスをRAMクリアの開始アドレスとして設定した後に、設定したRAMクリア開始アドレスからRAMクリア終了アドレスまでの記憶領域についてRAMクリアを行う。RAMクリアを行う記憶領域は、特図当否種別（はずれ、大当り、小当り）、特電役作動回数、大入賞口入賞数、特電役動作パターン、特電作動状態、当り時のトータル入賞数、大入賞口に関する異常フラグ、当り終了タイマ種別、入賞容易ステータス、特図および普図のステータス、特図変動時間短縮ステータス、変動時間抽選状態、普図変動時間短縮ステータス、開放延長ステータスなどの記憶領域が挙げられる。RAMクリアの終了後、特図処理状態を当り開始表示ウェイト状態にした後、当り開始表示タイマを設定し、本処理を終了させる。

10

20

【3027】

ここで、特図変動時間更新処理について説明する。特図変動時間更新処理では、特図高確率変動回数のカウンタ、変動時間短縮回数のカウンタ、入賞容易状態回数（電サポ状態の回数）のカウンタを1減算し、各種カウンタが0になった場合に特図のステータス（特図高確率ステータス（特図が高確率または低確率の設定を行うステータス）、特図時短ステータス（特図の変動時間短縮状態か否かのステータス））及び普図のステータス（普図時短ステータス（普図の変動時間短縮状態か否かのステータス）、普図確変ステータス（普図が高確率または低確率の設定を行うステータス）、開放延長ステータス（普図電動役物の開放時間の延長状態か否かを設定するステータス。開放延長状態であると電チューの開放期間が、非開放延長状態よりも長くなる））を更新する。なお、特図および普図の状態によらず特図変動時間の更新処理は実行される。

30

【3028】

特図処理状態が当り開始表示ウェイト状態であれば、当り開始表示ウェイト処理を実行する。特図表示確定ウェイト処理にて設定された当り開始表示タイマの作動中は、本処理を終了させる（当り開始表示ウェイト状態となる）。当り開始表示タイマのタイムアウトが発生した場合は、後述する特電役開放処理を実行する。特電役開放処理の終了後、特図処理状態の特電役作動状態にし、本処理を終了させる。

40

【3029】

特図処理状態が特電役作動状態であれば、特電役作動処理を実行する。まず、アタッカの最大入賞数とアタッカへの入賞数を取得し、入賞数が最大入賞数に達していない場合は、特電役作動タイマをチェックする。特電役作動タイマのチェックによりアタッカが開放中と判定された場合は特図処理状態の特電役作動状態のままで本処理を終了させる。一方、アタッカが閉鎖中と判定された場合は、特電役の動作パターン（アタッカの開放パターン）に応じて特電役の開閉制御を実行する。ここで特電役の動作パターンは1ラウンド内における特電役の開閉パターンであり、1ラウンド内で高速開閉を行うパターン（パカパカ）や、1ラウンド内の開放時間が長いパターン（例えば、29s開放するパターン）な

50

どが挙げられる。特電役の開閉制御の終了後、特電役が作動中であると判定された場合は特図処理状態を特電役作動状態のままで本処理を終了させる。入賞数が最大入賞数に達している場合、または大入賞口が閉鎖中であって、特電役が非作動中である場合は、特図処理状態を特電役残存球検出状態にする。その後、特電役入賞検出タイマを設定し、本処理を終了させる。

【3030】

特図処理状態が特電役残存球検出状態であれば、特電役残存球検出処理を実行する。特電役作動処理にて設定された特電役入賞検出タイマの作動中は、本処理を終了させる（残存球検出時間が経過するまでウェイトする）。特電役入賞検出タイマのタイムアウトが発生した場合は、特電役作動遅延タイマ（今回のラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでのタイマ）を設定し、特図処理状態を特電役作動終了状態にし、本処理を終了させる。

10

【3031】

特図処理状態が特電役作動終了状態であれば、特電役作動終了処理を実行する。特電役残存球検出処理にて設定された特電役作動遅延タイマの作動中は、本処理を終了させる。特電役作動遅延タイマのタイムアウトが発生した場合は、特電役の作動回数（大入賞口の最大開放回数）を取得し、当り終了の判定を行う。当り終了と判定された場合は、当り終了表示タイマを設定し、特図処理状態を当り終了表示ウェイト状態にし、本処理を終了させる。一方で、当り継続と判定された場合は、特電役開放処理を実行する。

【3032】

ここで、特電役開放処理について説明する。まず、大入賞口開放時の処理として、特図処理状態を特電役作動状態にし、大入賞口入賞数および特電役の作動状態をクリアする。さらに、第一副制御部400へ送信するコマンドの送信要求を設定する。大入賞口開放時の処理の実行後、当り種別情報（本実施例の場合、特図A、特図B、特図a、特図b）及びこれから開始されるラウンド数に応じて特電役動作パターン（アタッカ開放パターン）を取得する。その後、特電役の作動回数を更新（ラウンド数を更新）し、本処理を終了する。

20

【3033】

特図処理状態が当り終了表示ウェイト状態であれば当り終了表示ウェイト処理を実行する。特電役作動終了処理にて設定された当り終了表示タイマの作動中は、本処理を終了させる。当り終了表示タイマのタイムアウトが発生した場合は、当り種別情報（本実施例では、大当りまたは小当り）に応じて当り終了時のデータ設定を行う。本実施例では当り種別情報が大当りまたは小当りである場合は、特図処理状態を変動待ち状態にし、各種大当り用情報（表示図柄データ、図柄種別データ、大当り中の入賞数の合計数など）をクリアし、本処理を終了させる。

30

【3034】

上記8つの処理のうちの1つの処理の終了後、特図の遊技状態の設定を行う。まず、普図確率変動フラグ、普図確率変動フラグ、第2特別始動口232の一对の羽根部材232aの1回の開放に関する開放時間延長フラグに応じて入賞容易ステータス情報を生成し、上記8つの処理で生成された特図ステータスと合成する。次に、特図処理状態の状態変化を判定し、当り（大当りまたは小当り）時は当り動作の終了を、それ以外の時は1遊技の終了を判定する。その後、第一副制御部400へ送信するコマンドの送信要求を設定し、処理を終了させる。

40

【3035】

ステップS513では、普図状態更新処理を行う。この普図状態更新処理は、普図の状態に対応する複数の処理のうちの1つの処理を行う。例えば、普図変動表示の途中（上述する普図表示図柄更新タイマの値が1以上）における普図状態更新処理では、普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯と消灯を繰り返す点灯・消灯駆動制御を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は普図の変動表示（普図変動遊技）を行う。

50

【3036】

また、普図変動表示時間が経過したタイミング（普図表示図柄更新タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、当りフラグがオンの場合には、当たり図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行い、当りフラグがオフの場合には、外れ図柄の表示態様となるように普通図柄表示装置210を構成する7セグメントLEDの点灯・消灯駆動制御を行う。

【3037】

また、主制御部300のRAM308には、普図状態更新処理に限らず各種の処理において各種の設定を行う設定領域が用意されている。ここでは、上記点灯・消灯駆動制御を行うとともに、その設定領域に普図停止表示中であることを示す設定を行う。この制御を行うことで、普通図柄表示装置210は、当り図柄および外れ図柄いずれか一方の図柄の確定表示を行う。さらにその後、所定の停止表示期間（例えば500m秒間）、その表示を維持するためにRAM308に設けた普図停止時間管理用タイマの記憶領域に停止期間を示す情報を設定する。この設定により、確定表示された図柄が所定期間停止表示され、普図変動遊技の結果が遊技者に報知される。

【3038】

また、普図変動遊技の結果が当りであれば、後述するように、普図当りフラグがオンされる。この普図当りフラグがオンの場合には、所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図作動中を設定するとともに、所定の開放期間（例えば2秒間）、第2特図始動口232の羽根部材232aの開閉駆動用のソレノイド（332）に、羽根部材232aを開放状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根開放時間管理用タイマの記憶領域に開放期間を示す情報を設定する。

【3039】

また、所定の開放期間が終了したタイミング（羽根開放時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、所定の閉鎖期間（例えば500m秒間）、羽根部材の開閉駆動用のソレノイド332に、羽根部材を閉鎖状態に保持する信号を出力するとともに、RAM308に設けた羽根閉鎖時間管理用タイマの記憶領域に閉鎖期間を示す情報を設定する。

【3040】

また、所定の閉鎖期間が終了したタイミング（羽根閉鎖時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）で開始する普図状態更新処理では、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。さらに、普図変動遊技の結果が外れであれば、後述するように、普図外れフラグがオンされる。この普図外れフラグがオンの場合には、上述した所定の停止表示期間が終了したタイミング（普図停止時間管理用タイマの値が1から0になったタイミング）における普図状態更新処理でも、RAM308の設定領域に普図非作動中を設定する。普図非作動中の場合における普図状態更新処理では、何もせずに次のステップS B23に移行するようにしている。

【3041】

また、ステップS513では、普図関連抽選処理も行う。この普図関連抽選処理では、普図変動遊技および第2特図始動口232の開閉制御を行っておらず（普図の状態が非作動中）、且つ、保留している普図変動遊技の数が1以上である場合に、上述の乱数値記憶領域に記憶している普図当選乱数値に基づいた乱数抽選により普図変動遊技の結果を当選とするか、不当選とするかを決定する当り判定をおこない、当選とする場合にはRAM308に設けた当りフラグにオンを設定する。不当選の場合には、当りフラグにオフを設定する。また、当り判定の結果に関わらず、次に上述の普図タイマ乱数値生成用の乱数カウンタの値を普図タイマ乱数値として取得し、取得した普図タイマ乱数値に基づいて複数の変動時間のうちから普図表示装置210に普図を変動表示する時間を1つ選択し、この変動表示時間を、普図変動表示時間として、RAM308に設けた普図変動時間記憶領域に

10

20

30

40

50

記憶する。なお、保留している普図変動遊技の数は、RAM 308に設けた普図保留数記憶領域に記憶するようにしており、当り判定をするたびに、保留している普図変動遊技の数から1を減算した値を、この普図保留数記憶領域に記憶し直すようにしている。また当り判定に使用した乱数値を消去する。

【3042】

ステップS514では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、ステップS517において信号状態記憶領域に記憶した各種センサの信号状態を読み出して、所定のエラーの有無を監視し、所定のエラーを検出した場合に、第1副制御部400に送信すべき送信情報に、エラーの有無を示すデバイス情報を設定する。また、各種ソレノイド332を駆動して第2特図始動口232や、可変入賞口234の開閉を制御したり、表示回路324、326、330を介して普通図柄表示装置210、第1特別図柄表示装置212、第2特別図柄表示装置214、各種状態表示部328などに出力する表示データを、I/O310の出力ポートに設定する。

【3043】

ステップS515では、外部出力信号管理処理を行う。この外部出力信号管理処理では、外部端子板信号を送信する準備を行う処理などを行う。ステップS516では、サブコマンド管理処理を行う。このサブコマンド管理処理では、各種のコマンドを第1副制御部400に送信する準備を行う。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報（サブコマンド）は、例えば16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、図柄変動開始コマンド、図柄変動停止コマンド、入賞演出開始コマンド、終了演出開始コマンド、大当り開始コマンド、大当りラウンド数指定コマンド、復電コマンド、RAMクリアコマンドなどコマンドの種類を特定可能な情報）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成している。

【3044】

具体的には、ストロブ情報は上述のコマンド送信処理でオン、オフするようにしている。また、コマンド種別が図柄変動開始コマンドの場合であればコマンドデータに、15R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図関連抽選処理で選択したタイマ番号などを示す情報を含み、図柄変動停止コマンドの場合であれば、15R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを含み、入賞演出コマンドおよび終了演出開始コマンドの場合であれば、特図確率変動フラグの値などを含み、大当りラウンド数指定コマンドの場合であれば特図確率変動フラグの値、大当りラウンド数などを含むようにしている。コマンド種別が基本コマンドを示す場合は、コマンドデータにデバイス情報、第1特図始動口230への入賞の有無、第2特図始動口232への入賞の有無、可変入賞口234への入賞の有無などを含む。

【3045】

また、上述の回転開始設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している、15R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値、特図1関連抽選処理および特図2関連抽選処理で選択したタイマ番号、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の回転停止設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している、15R大当りフラグの値、特図確率変動フラグの値などを示す情報を設定する。上述の入賞演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、入賞演出期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。

【3046】

また、上述の終了演出設定送信処理では、コマンドデータに、RAM 308に記憶している、演出待機期間中に装飾図柄表示装置208・各種ランプ418・スピーカ120に出力する演出制御情報、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口開放設定送信処理では

、コマンドデータにRAM 308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。上述の大入賞口閉鎖設定送信処理では、コマンドデータにRAM 308に記憶している大当たりラウンド数、特図確率変動フラグの値、保留している第1特図変動遊技または第2特図変動遊技の数などを示す情報を設定する。また、このステップS B 3 3では一般コマンド特図保留増加処理も行われる。この一般コマンド特図保留増加処理では、コマンドデータにRAM 308の送信用情報記憶領域に記憶している特図識別情報（特図1または特図2を示す情報）、予告情報（事前予告情報、偽事前予告情報、または事前予告無情報のいずれか）を設定する。

【3047】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【3048】

ステップS 5 1 7では、表示器表示設定処理を行う。この表示器表示設定処理では、普図および特図の「保留球数、図柄組合せ」、状態（電サボ中、または非電サボ中）、右打ち状態などの表示（LEDの点灯パターン）について、出力するデータを設定する処理などを行う。ステップS 5 1 8では、出力管理処理を行う。この出力管理処理では、各処理で設定された制御信号をソレノイドやLEDに出力する処理や、準備されたコマンドを第1副制御部400や払出制御部600に向けて送信する処理などを行う。

【3049】

ステップS 5 1 9では、サブ制御起動待ちウェイト処理を行う。このサブ制御起動待ちウェイト処理では、第1副制御部400が起動して通信可能状態になるのを待つために、サブ制御の起動待ちカウンタを1つ減算し、この起動待ちカウンタが0になった場合は、所定のコマンドを送信する準備を行う。なお、所定のコマンドとしては、電源投入コマンドや、払出制御部600に関するコマンドのうちのいずれか1以上のコマンド（例えば、全エラー解除状態であることを示すコマンド、下皿満タンエラーが発生状態であることを示すコマンド、払出球数不足エラーが発生状態であることを示すエラー、主制御通信エラーコマンド（払出制御部600との通信が異常状態であることを示すコマンド）、CRユニット未接続エラーが発生状態であることを示すコマンド、発射位置コマンド（状態に応じて発射位置を報知するためのコマンド）などがある。

【3050】

ステップS 5 2 0では、タイマ割込終了処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 5 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定したり、割込許可の設定などを行い、その後、主制御部メインループ処理に復帰する。

【3051】

＜第1副制御部400の処理＞

次に、図231（a）を用いて、第1副制御部400のCPU 404が実行する第1副制御部メイン処理について説明する。なお、図231（a）は、第1副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【3052】

第1副制御部300には、電源が投入されると起動信号（システムリセット信号）を出力する不図示の起動信号出力回路（リセット信号出力回路）を設けている。第1副制御部400は、起動信号出力回路（リセット信号出力回路）から起動信号（システムリセット信号）を入力した場合に、初期化処理を実行した後、リセット割込によりリセットスタートして第1副制御部メイン処理を開始する。まず、ステップS 6 0 1では、初期設定を行う。この初期設定では、入出力ポートの初期設定や、各種変数の初期化処理（後述する変数CNTを0に初期化する処理も含む）などを行う。

【3053】

ステップ S 6 0 2 では、R A M 4 0 8 に記憶している変数 C N T が 3 3 以上であるか否かを判定し、該当する場合にはステップ S 6 0 3 に進み、該当しない場合にはステップ S 6 0 2 の判定処理を繰り返し実行する。ここで、変数 C N T は、後述する 1 m s タイマ割込処理において 1 m s ごとに加算される変数である。したがって、ステップ S 6 0 2 で変数 C N T が 3 3 以上であるか否かを判定する処理は、ステップ S 6 0 1 またはステップ S 6 0 3 において変数 C N T を 0 に初期化してから、3 3 m s の時間が経過したか否かを判定する処理と同義である。ステップ S 6 0 3 では、変数 C N T を 0 に初期化した後にステップ S 6 0 4 に進む。なお、ステップ S 6 0 2 の処理は本例に限定されず、例えば、1 0 0 m s に 3 回（1 秒間に 3 0 回）、メインループ処理（ステップ S 6 0 2 ～ S 6 1 2）を実行するように構成してもよい。

10

【3054】

ステップ S 6 0 4 では、液晶制御データ解析処理を行う。この液晶制御データ解析処理では、液晶制御部から受信したコマンドの処理などを行う。ステップ S 6 0 5 では、演出制御データ解析処理を行う。この演出制御データ解析処理では、第 2 副制御部 5 0 0 から受信したコマンドの処理などを行う。

【3055】

ステップ S 6 0 6 では、演出制御メインループ処理を行う。この演出制御メインループ処理では、後述するコマンド受信割込処理によって受信した未処理コマンドを、R A M 4 0 8 に設けたコマンド記憶領域から取得し、当該未処理コマンドに対応する処理を行い、例えば、演出実行タイミングデータに基づいてランプや音の制御等を行う。

20

【3056】

ステップ S 6 0 7 では、ランプ制御メインループ処理を行う。このランプ制御メインループ処理では、ステップ S 6 0 6 の演出制御メインループ処理で設定されたランプデータに基づいてランプに関連する制御を行う。ステップ S 6 0 8 では、サウンド制御メインループ処理を行う。このサウンド制御メインループ処理では、ステップ S 6 0 6 の演出制御メインループ処理で設定されたサウンドデータに基づいてサウンド（音）に関連する制御を行う。

【3057】

ステップ S 6 0 9 では、ランプドライバ処理を行う。このランプドライバ処理では、ステップ S 6 0 7 のランプ制御メインループ処理で設定されたランプ制御情報に基づいて、各種ランプ 4 1 8、4 4 0 から出力する光の制御を行う。ステップ S 6 1 0 では、サウンドドライバ処理を行う。このサウンドドライバ処理では、ステップ S 6 0 8 のサウンド制御メインループ処理で設定されたサウンド制御情報に基づいて、音制御回路 4 3 1 を介してスピーカ 1 2 0 から出力する音の制御を行う。

30

【3058】

ステップ S 6 1 1 では、液晶制御通信ドライバ処理を行う。この液晶制御通信ドライバ処理では、液晶制御部にコマンドを送信する処理などを行う。ステップ S 6 1 2 では、演出制御通信ドライバ処理を行う。この演出制御通信ドライバ処理では、第 2 副制御部 5 0 0 にコマンドを送信する処理などを行った後にステップ S 6 0 2 に進む。

【3059】

第 1 副制御部 4 0 0 は、後述するコマンド受信割込処理、1 m s タイマ割込処理、1 0 m s タイマ割込処理、または、D M A 割込処理による中断を除いて、ステップ S 6 0 2 ～ S 6 1 2 の処理を繰り返し実行する。

40

【3060】

<コマンド受信割込処理>

次に、図 2 3 1（b）を用いて、第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 が実行するコマンド受信割込処理について説明する。なお、図 2 3 1（b）は、コマンド受信割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3061】

このコマンド受信割込処理は、第 1 副制御部 4 0 0 が、主制御部 3 0 0 からのコマンド

50

を受信した場合に発生するコマンド受信割込みを契機として実行する処理である。ステップS701では、主制御部300から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶した後に処理を終了する。

【3062】

<1msタイマ割込処理>

次に、図231(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行する1msタイマ割込処理について説明する。なお、図231(c)は、1msタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3063】

第1副制御部400は、所定時間（本例では、1ms）に1回、タイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、1msタイマ割込処理を実行する。ステップS801では、RAM406に設けた変数CNTに1を加算する処理を行った後に処理を終了する。

【3064】

<10msタイマ割込処理>

次に、図231(d)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行する10msタイマ割込処理について説明する。なお、図231(d)は、10msタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3065】

第1副制御部400は、所定時間（本例では、10ms）に1回、タイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、10msタイマ割込処理を実行する。ステップS901では、第一のセンサ読み取り処理を行い、次のステップS902では、第二のセンサ読み取り処理を行った後に処理を終了する。ここで、第一のセンサ読み取り処理では、例えば、センサ回路428（図223参照）を介して第1出力設定スイッチ190の検出信号を取得し、取得した検出信号を、遊技者設定値としてRAM408に記憶する処理や、センサ回路428（図223参照）を介して第2出力設定スイッチ194の検出信号を取得し、取得した検出信号を、管理者設定値としてRAM408に記憶する処理などを行う。また、第二のセンサ読み取り処理では、他のスイッチ類の検出信号を取得し、取得した検出信号をRAM408に記憶する処理などを行う。

【3066】

<DMA割込処理>

次に、図231(e)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行するDMA割込処理について説明する。なお、図231(e)は、DMA割込処理の流れを示すフローチャートである。

【3067】

第1副制御部400は、DMA転送の終了を知らせるDMA割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このDMA割込を契機として、DMA割込処理を実行する。ステップS1001では、DMA転送の終了に伴う各種処理を行った後に処理を終了する。

【3068】

<第2副制御部500の処理>

次に、図232を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、同図(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。同図(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。同図(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。

【3069】

まず、同図(a)のステップS1201では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS1201で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。ステップS1203では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS1205の処理に移

10

20

30

40

50

行する。

【3070】

ステップS1205では、タイマ変数に0を代入する。ステップS1207では、コマンド処理を行う。第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【3071】

ステップS1209では、演出制御処理を行う。例えば、ステップS1207で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行う。

【3072】

ステップS1211では、第1副制御部400からの遊技盤用ランプ532や遊技台枠用ランプ542への命令がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路520に出力する。ステップS1213では、第1副制御部400からの演出可動体224への命令がある場合には、この命令を駆動回路516に出力し、ステップS1203に戻る。

【3073】

次に、同図(b)を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS1301では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【3074】

次に、同図(c)を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期(本実施例では2msに1回)でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【3075】

第2副制御部タイマ割込処理のステップS1401では、第2副制御部メイン処理におけるステップS1203において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS1203において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎(2ms×10)となる。第2副制御部タイマ割込処理のステップS1403では、演出用乱数値の更新処理等を行った後に処理を終了する。

【3076】

<液晶制御部の処理>

次に、図233を用いて、液晶制御部の処理について説明する。なお、同図(a)は、液晶制御部のCPUが実行するメイン処理のフローチャートであり、同図(b)は、液晶制御部のコマンド受信割込処理のフローチャートである。また、同図(c)は、液晶制御部のタイマ割込処理のフローチャートであり、同図(d)はVDPの画像制御処理のフローチャートである。

【3077】

液晶制御部には、電源が投入されると起動信号(システムリセット信号)を出力する不図示の起動信号出力回路(リセット信号出力回路)を設けている。液晶制御部500は、起動信号出力回路(リセット信号出力回路)から起動信号(システムリセット信号)を入力した場合に、初期化処理を実行した後、リセット割込によりリセットスタートして液晶制御部メイン処理を開始する。

【3078】

まず、液晶制御部メイン処理のステップS1501では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS1501で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM内の記憶領域の初期化処理や、液晶ローディング処理等を行う。

10

20

30

40

50

【3079】

ここで、ステップS1501で実行される「液晶ローディング処理」とは、予めROMなどに固定的に記憶されている静止画や動画などの画像データを、作業記憶領域（例えば、RAM）に転送する処理をいう。本例に係る液晶ローディング処理は、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（CGROM（図示省略）の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM436の転送先アドレス）などを設定するとともに、CGROMからVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定してから、VDP434がアトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをCGROMからVRAM436に転送し、転送が終了したことを示す転送終了割込信号を液晶制御部のCPUに対して出力するまでの処理のことである。

10

【3080】

ステップS1503では、タイマ変数CNTが33以上か否かを判定し、タイマ変数CNTが33となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数CNTが33以上となったときには、ステップS1505の処理に移行する。なお、タイマ変数記憶領域のタイマ変数CNTの値は、ステップS1503の処理からステップS1505の処理への移行毎に33、33、34のように変化させてもよい。ステップS1505では、タイマ変数CNTに0を代入する。

【3081】

ステップS1507では、コマンド処理を行う。液晶制御部のCPUは、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。ステップS1509では、VDPコマンド送信処理を行う。例えば、第1副制御部400から画像表示の指示があった場合は、VDP434に画像制御処理を行わせるため、VDP434に対してコマンドを送信する。

20

【3082】

ステップS1511では戻りコマンド送信処理を行う。液晶制御部は、装飾図柄表示装置208を制御して要求された画像を表示した場合は、戻りコマンドを第1副制御部400に送信して、ステップS1503に戻る。

【3083】

次に、同図（b）を用いて、液晶制御部のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、液晶制御部が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS1601では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAMに設けたコマンド記憶領域に記憶する。

30

【3084】

次に、同図（c）を用いて、液晶制御部のCPUによって実行するタイマ割込処理について説明する。液晶制御部は、所定の周期（本実施例では1msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【3085】

液晶制御部タイマ割込処理のステップS1701では、RAMのタイマ変数記憶領域のタイマ変数CNTの値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS1503において、タイマ変数の値が33以上と判定されるのは33ms毎となる。液晶制御部タイマ割込処理のステップS1703では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

40

【3086】

次に、同図（d）を用いて、VDP434の画像制御処理について説明する。同図（d）は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示した図である。

【3087】

ステップS1801では、画像データの転送指示を行う。ここでは、液晶制御部のCPUは、まず、VRAM436の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする

50

。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が装飾図柄表示装置208に表示される。

【3088】

次に、CPUは、VDP434のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（CGROM（図示省略）の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM436の転送先アドレス）などを設定した後、CGROMからVRAM436への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP434は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをCGROMからVRAM436に転送する。その後、VDP434は、転送終了割込信号をCPUに対して出力する。

【3089】

ステップS1803では、VDP434からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS1805に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。ステップS1805では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPUは、ステップS1801でVRAM434に転送した画像データに基づいてVRAM434の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM434の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）など）をVDP434に指示する。VDP434はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従ったパラメータ設定を行う。

【3090】

ステップS1807では、描画指示を行う。この描画指示では、CPUは、VDP434に画像の描画開始を指示する。VDP434は、CPUの指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。ステップS1809では、画像の描画終了に基づくVDP434からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS1811に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。ステップS1811では、RAMの所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント（+1）して処理を終了する。

【3091】

次に、本実施形態に係るパチンコ機100において実行される演出の具体例について説明する。

【3092】

図234は、本実施形態のパチンコ機の装飾図柄表示装置208を中心とした演出の一例を段階的に示す図である。

【3093】

図234には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普通図柄表示装置210、特図1保留ランプ218、特図2保留ランプ220、および普図保留ランプ216が示されている。

【3094】

図234（a）に示す装飾図柄表示装置208には、「装飾4ー装飾1ー装飾7」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。なお、ここでの背景は非表示であるが、後述するデフォルトの背景画像が表示されている。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像（例えば、モードに応じた背景画像等）を表示してもよい。

【3095】

装飾図柄表示装置208には、右上隅に、第4図柄表示領域284が設けられている。第4図柄表示領域284は、図柄変動中（あるいは図柄停止中）か否かを報知するための領域であり、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図1の図柄変動中報知領域、特図2の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が点灯表示されるが

10

20

30

40

50

、普図の図柄変動中には、その四角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 1 の図柄停止中には、丸形の図形が点灯表示されるが、特図 1 の図柄変動中には、その丸形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 2 の図柄停止中には、三角形の図形が点灯表示されるが、特図 2 の図柄変動中には、その三角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。このように、第 4 図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、第 4 図柄の表示態様や点灯態様や点滅態様を変化させることで、先読み予告を行ってもよい。

【3096】

また、装飾図柄表示装置 208 には、演出表示領域 208d の中央下部に変動アイコン表示領域 280 が設けられている。

10

【3097】

さらに、図 234 に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）である。この非電サポ状態における装飾図柄表示装置 208 には、変動アイコン表示領域 280 の左横に特図 1 の保留アイコン表示領域 281 が設けられている。また、非電サポ状態における装飾図柄表示装置 208 の右端には、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 が設けられる。

【3098】

特図 1 の保留アイコン表示領域 281 には、特図 1 の保留を表す保留アイコンが表示され、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 には、特図 2 の保留を表す保留アイコンが表示される。特図 1 の保留数は、特図 1 保留ランプ 218 の点灯数の他、特図 1 の保留アイコンの数によっても表され、特図 2 の保留数は、特図 2 保留ランプ 220 の点灯数の他、特図 2 の保留アイコンの数によっても表されている。すなわち、保留アイコンは、主制御部 300 の RAM 308 に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2 番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図 1 の保留アイコン表示領域 281 では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになり、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 では、保留アイコンが縦並びに表示され、下側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

20

【3099】

図 234 (a) には、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 に 2 つの特図 1 の保留アイコン h11, h12 が表示されており、これら 2 つの特図 1 の保留アイコン h11, h12 はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図 1 のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、図 234 (a) では、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 に 4 つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

30

【3100】

一方、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 には、一つも保留アイコンが表示されていない。これは、上述のごとく、図 206 に示す制御状態（遊技状態）は、非電サポ状態（非時短状態）であるため、電チューが開きにくく特図 2 始動口 232 への入賞が困難な状態であるためである。なお、特図 2 の保留アイコン表示領域 282、すなわち装飾図柄表示装置 208 の右端に設けられる保留アイコン表示領域は、実際には領域を画定する線は表示されないが、図 234 (a) では、領域をわかりやすくするために点線で示してある。なお、領域を画定する線が設けられていてもよいし、保留アイコンが表示される場合に領域を画定する線も表示されるようにしてもよい。また、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 に 4 つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

40

【3101】

本実施形態のパチンコ機 100 では、制御状態（遊技状態）に応じて、特図 1 と特図 2

50

で入賞しやすい方の特図の保留アイコン表示領域が、変動アイコン表示領域 280 の左横（演出表示領域 208 d）に表示され、もう一方の特図の保留アイコン表示領域は右端に表示される。すなわち、制御状態が非電サポ状態である場合には、図 234（a）に示すように、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 が演出表示領域 208 d に表示され、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 が右端に表示される。制御状態が電サポ状態である場合には、反対に、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 が演出表示領域 208 d に表示され、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 が右端に表示される。

【3102】

ここでは不図示であるが、特図 2 の保留アイコンのデフォルトの表示態様は、四角形の無模様かつ白色の表示態様であり、特図 1 の保留アイコンと表示位置が異なるばかりか、表示態様（ここでは形状）も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、特図 1 の保留アイコンのデフォルトの表示態様と、特図 2 の保留アイコンのデフォルトの表示態様とが同じであってもよい。

10

【3103】

本実施形態では、特図の図柄変動表示の開始は、特図表示装置における変動開始→第 4 図柄の点滅開始又は消灯→保留アイコンの移動アニメーション開始又は消去→装飾図柄の変動開始の順で行われるが、この順番は前後してもよい。

【3104】

図 234（b）では、特図 1 の図柄変動表示が開始され、第 1 特図表示装置 212 における図柄変動が開始され、さらに第 4 図柄の消灯までが行われているが、保留アイコンや装飾図柄に変化は未だ生じていない。

20

【3105】

図 234（c）では、特図 1 の保留アイコン h11、h12 の移動アニメーションが開始されている。ここでの移動アニメーションは、第一の保留アイコン h11 の表示位置にあった保留アイコン（今回の図柄変動の対象保留アイコン）が変動アイコン表示領域 280 に向けて移動を開始するとともに、第二の保留アイコン h12 の表示位置にあった保留アイコンが特図 1 の第一の保留アイコン h11 の表示位置へ向けて移動を開始する。この段階では、装飾図柄の変動表示は開始されていない。

【3106】

図 234（d）では、移動アニメーションが続き、同図（e）では、変動開始前まで第一の保留アイコン h11 であった保留アイコンが変動アイコン表示領域 280 に到達し、変動アイコン h0 として表示されるとともに、変動開始前まで第二の保留アイコン h12 であった保留アイコンが第一の保留アイコン h11 の表示位置に到達し、第一の保留アイコン h11 として表示されているが、この段階でも依然として、装飾図柄の変動表示は開始されていない。なお、第 1 特図表示装置 212 における図柄変動が開始された時点で、それまで第一の保留アイコン h11 であった保留アイコンを変動アイコン h0 として見てもよいし、それまで第二の保留アイコン h12 であった保留アイコンを第一の保留アイコン h11 として見てもよい。

30

【3107】

そして、図 234（f）で装飾図柄の変動表示が開始される。

40

【3108】

装飾図柄の変動表示が開始された装飾図柄表示装置 208 には、図 234（g）に示すように、演出ボタン 136 を有効期間内に押下することを促す操作促進報知画像 136 P が表示される。この操作促進報知画像 136 P では、主人公のキャラクタ画像の右横に、演出ボタン 136 の画像 136 P1 と、上記有効期間の残時間を表す残時間表示バー 136 P2 が表示されている。装飾図柄の変動表示は、操作促進報知画像 136 P によって隠されてしまっているが、遊技者は、第 4 図柄 284 等によって特図が変動中であることを認識することができる。なお、装飾図柄が隠されないように、装飾図柄の表示位置を操作促進報知画像 136 P とは重ならない位置に移動させるようにしてもよい。

【3109】

50

図 2 3 4 (h) に示す残時間表示バー 1 3 6 P 2 では、上記有効期間が減っており、同図 (i) では、遊技者が、演出ボタン 1 3 6 を押下している。演出ボタン 1 3 6 が上記有効期間内に押下されると、図 2 3 4 (j) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、操作促進報知画像 1 3 6 P に代えてリーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 が表示される。リーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 では、主人公のキャラクタ画像の右横に、「チャンスだ」という文字表示がなされている。

【3 1 1 0】

図 2 3 4 (k) では、リーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 が消え、装飾図柄の変動表示が視認可能になり、その後、同図 (l) に示すようにリーチ状態に突入する。なお、リーチ状態突入予告画像 2 0 7 が表示されても、リーチ状態に突入しない場合もあるが、必ず突入するようにしてもよい。

10

【3 1 1 1】

以上説明したように、操作促進報知画像 1 3 6 P の出現は、現在行われている図柄変動表示に関する予告の契機となる演出に相当する。

【3 1 1 2】

図 2 3 4 (m) では、背景画像が、デフォルトの背景画像から非表示に切り替わり、変動アイコン表示領域 2 8 0 や特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 が消えている。なお、第 4 図柄表示領域 2 8 4 は表示されている。また、これまで左図柄表示領域 2 0 8 a、中図柄表示領域 2 0 8 b、右図柄表示領域 2 0 8 c それぞれで行われていた装飾図柄の変動表示が、右下隅に移動し、縮小表示され、図 2 3 4 (n) では、スーパーリーチ（剣豪リーチ）に発展している。図 2 3 4 (n) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 には、敵役の剣豪の画像が大きく表示され、続く同図 (o) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、主人公の殿様と敵役の剣豪との決闘シーンのアニメーションが表示されている。

20

【3 1 1 3】

なお、リーチ状態突入予告画像 2 0 7 1 は、リーチ状態に突入することの予告に留まらず、スーパーリーチまで発展することの予告であってもよい。

【3 1 1 4】

図 2 3 5 は、図 2 3 4 に示す演出の一例の続きを段階的に示す図である。

【3 1 1 5】

図 2 3 4 (o) から続く図 2 3 5 (p) では、決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図 2 3 5 (s) まで続く。図 2 3 5 (s) では、主人公の殿様が敵役の剣豪に勝利し、同図 (t) では、第 4 図柄表示領域 2 8 4 を残して一旦全てが非表示になる。なお、非表示に代えてこれまでとは異なる背景画像を表示してもよい。やがて、同図 (u) に示すように、「装飾 7－装飾 7－装飾 7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示される。ここでの背景は、非表示であってもよいし、これまでとは異なる背景画像であってもよい。また、変動アイコン表示領域 2 8 0 や特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 の表示は消えたままであり、第 4 図柄表示領域 2 8 4 のみ表示されている。

30

【3 1 1 6】

図 2 3 5 (v) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、「装飾 7－装飾 7－装飾 7」の 1 5 R 確変大当り確定の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、図 2 3 5 (v) に示す特図 1 の第 4 図柄（丸形の図形）は点灯している。この図 2 3 5 (v) では、背景は非表示になっているが、実際には、デフォルトとは異なる背景画像が表示されている。やがて、図 2 3 5 (w) では、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「確変大当り」の文字表示がなされている。

40

【3 1 1 7】

一方、図 2 3 4 (l) で異なる装飾図柄（実質 5 R 確変大当り、5 R 通常大当り、2 R 通常大当りとなる図柄組合せ）でリーチ状態となった場合、図 2 3 5 (t) から続く、別の場合の図 2 3 5 (u') では、「装飾 6－装飾 6－装飾 6」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が表示され、図 2 3 5 (u') に続く図 2 3 5 (v') では、「装飾 6－装飾 6

50

一装飾 6」の大当りの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。そして、図 2 3 5 (v') に続く図 2 3 5 (w') では、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「大当り」の文字表示がなされている。

【3 1 1 8】

図 2 3 6 は、図 2 3 5 (q) に続く別の場合の演出の一例を段階的に示す図である。

【3 1 1 9】

図 2 3 6 (a) では、図 2 3 4 (o) で開始された決闘シーンのアニメーションが継続しており、このアニメーションは、図 2 3 6 (b) まで続く。図 2 3 6 (b) では、主人公の殿様が敵役の剣豪に敗れ、同図 (c) では、図 2 3 5 (t) と同じく、第 4 図柄表示領域 2 8 4 を残して一旦全てが非表示になる。やがて、図 2 3 6 (d) では、「装飾 7 - 装飾 6 - 装飾 7」の装飾図柄の組み合わせの揺れ変動が開始される。ここでは、変動アイコン表示領域 2 8 0 や特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 の表示が復活し、変動アイコン h 0 と特図 1 の第一の保留アイコン h 1 1 が表示されている。

10

【3 1 2 0】

図 2 3 6 (e) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 では、特図 1 の第 4 図柄（丸形の図形）が点灯し、「装飾 7 - 装飾 6 - 装飾 7」のハズレの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。次いで、特図 1 の確定表示の期間中に、変動アイコン表示領域 2 8 0 では、変動アイコン h 0 の消去アニメーションが実行される。同図 (f) では、変動アイコン h 0 の消去アニメーションが開始され、同図 (g) でもその消去アニメーションは継続し、同図 (h) で変動アイコン h 0 が完全に消えている。なお、特図 1 の確定表示が行われる前に、変動アイコン h 0 の消去アニメーションを実行してもよい。

20

【3 1 2 1】

＜特別大当り遊技の一例＞

次に、図 2 3 7 および図 2 3 8 を用いて、特別大当り遊技の一例について説明する。なお、図 2 3 7 は、1 5 R 特別大当り遊技の様子を段階的に示した図である。図 2 3 7 には、装飾図柄表示装置 2 0 8、第 1 特図表示装置 2 1 2、第 2 特図表示装置 2 1 4、普通図柄表示装置 2 1 0、第 1 特別図柄保留ランプ 2 1 8、第 2 特別図柄保留ランプ 2 2 0、および普通図柄保留ランプ 2 1 6 が示されている。また、図 2 3 7 には、アタッカである可変入賞口 2 3 4 と、扉部材 2 3 4 a も示されている。

【3 1 2 2】

30

図 2 3 7 (a) には、大当り遊技開始演出として、大当りを祝う背景画像（ここでは省略）とともに「確変大当り」の文字表示がなされている。なお、変動アイコン表示領域 2 8 0 や特図 1 の保留アイコン表示領域 2 8 1 や第 4 図柄表示領域 2 8 4 の表示は消えている。

【3 1 2 3】

図 2 3 7 (b) では、1 5 ラウンド大当り遊技の内の最初のラウンドである 1 ラウンドが開始される。図 2 3 7 (b) に示す扉部材 2 3 4 a は開放し、アタッカが開放状態維持中になる。また、図 2 3 7 (b) に示す装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅には、1 R の文字表示（ラウンド数表示）がなされている。さらに、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、大当り遊技演出としてサボテンを模した埴輪のキャラクタ C 1 が登場し、そのキャラクタ C 1 を含めた 1 ラウンド目専用の演出表示が行われている。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右上隅には「装飾 7」が表示されている。この「装飾 7」は大当り遊技終了演出が開始されるまで表示され続ける。したがって、ラウンド間インターバルでも表示され続ける。

40

【3 1 2 4】

図 2 3 7 (c) でも、扉部材 2 3 4 a は開放しており、アタッカは開放状態維持中である。また、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅ではラウンド数表示が継続しており、1 ラウンド目専用の演出表示も継続している。

【3 1 2 5】

図 2 3 7 (d) では、扉部材 2 3 4 a が閉鎖し、アタッカは閉鎖状態維持中になる。しかしながら、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、依然として、左上隅に 1 R の文字表示がなさ

50

れるとともに右上隅には「装飾 7」が表示されている。さらに、1 ラウンド目専用の演出表示も継続している。この図 2 3 7 (d) に示す、キャラクタ C 1 を含めた 1 ラウンド目専用の演出表示の一シーン（輝きの画像 b r の数が異なる一シーン）は、1 ラウンド目のアタッカの開放終了演出に相当する。

【3 1 2 6】

やがて、図 2 3 7 (e) に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅の 1 R の文字表示が消え、同図 (f) では、2 ラウンド目が開始される。同図 (f) に示す扉部材 2 3 4 a は開放し、アタッカが開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、キャラクタ C 1 を含めた 2 ラウンド目専用の演出表示（輝きの画像 b r の数が異なっている演出表示）が開始されている。ただし、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅におけるラウンド数表示は開始されていない。図 2 3 7 (e) の期間がラウンド間インターバルとしてもよいし、図 2 3 7 (d) ~ 同図 (e) に示すキャラクタ C 1 を含めた演出表示をラウンド間インターバルの演出と見て、図 2 3 7 (d) ~ 同図 (e) の期間をラウンド間インターバルとしてもよい。

【3 1 2 7】

図 2 3 7 (g) でも、アタッカは開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅ではラウンド数表示が開始されている。

【3 1 2 8】

以降、3 ~ 5 ラウンドも同様に消化され、図 2 3 7 (h) では、5 回目のアタッカ開放状態維持中が終了してアタッカは閉鎖状態維持中であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅のラウンド数表示も消えている。同図 (i) では、6 ラウンド目が開始され、アタッカは開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、キャラクタ C 1 を含めた 6 ラウンド目専用の演出表示が開始されている。同図 (j) でも、アタッカは開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅では 6 R の文字表示が開始されている。

【3 1 2 9】

図 2 3 8 は、図 2 3 7 に示す 1 5 R 特別大当たり遊技の続きを段階的に示す図である。図 2 3 7 (j) に続く図 2 3 8 (k) では、6 ラウンド目の大当たり遊技が行われており、図 2 3 8 (l) では、6 回目のアタッカ開放状態維持中が終了してアタッカは閉鎖状態維持中になり、図 2 3 8 (m) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅のラウンド数表示も消えている。

【3 1 3 0】

図 2 3 8 (n) では、7 ラウンド目が開始され、アタッカは開放状態維持中になり、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、キャラクタ C 1 を含めた 7 ラウンド目専用の演出表示が開始されている。同図 (o) でも、アタッカは開放状態維持中であり、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅では 7 R の文字表示が開始されている。

【3 1 3 1】

以降、8 ~ 1 4 ラウンドも同様に消化され、図 2 3 8 (p) では、最終ラウンドである 1 5 ラウンド目の大当たり遊技が行われており、アタッカ開放状態維持中であって、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅には 1 5 R の文字表示がなされ、1 5 ラウンド目専用の演出表示も行われている。

【3 1 3 2】

図 2 3 8 (q) では、扉部材 2 3 4 a が閉鎖し、アタッカは閉鎖状態維持中になり、同図 (r) では、装飾図柄表示装置 2 0 8 の左上隅の 1 5 R の文字表示が消え、同図 (s) では、大当たり遊技終了演出が開始されている。この大当たり遊技終了演出では、専用の背景画像（ここでは省略）に、主人公の殿様のキャラクタが登場し、「確率変動突入」の文字表示がなされている。この文字表示は、この大当たり遊技が終了すると、制御状態は特図高確率普図高確率状態（確変状態且つ電サポ状態）に移行することを報知するものである。

【3 1 3 3】

図 2 3 8 (t) は、特図の変動表示開始待ち時間における装飾図柄表示装置 2 0 8 を示すものであり、制御状態は、確変状態且つ電サポ状態に移行している。同図 (t) に示す

10

20

30

40

50

装飾図柄表示装置 208 には、左上に「確変中」という文字表示がなされ、変動アイコン表示領域 280 や第 4 図柄表示領域 284 の表示が復活している。また、電サポ状態に移行したことにより、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 が、演出表示領域 208 d (変動アイコン表示領域 280 の左横) に表示されている。この図 238 (t) では、特図 2 の保留数は、第 2 特別図柄保留ランプ 220 の点灯数からわかるように 0 であるが、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 に 4 つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンをデフォルトの表示態様で点線によって示してある。

【3134】

なお、上述のごとく、装飾図柄表示装置 208 の右端に設けられる保留アイコン表示領域は、実際には領域を画定する線は表示されないが、図 238 (t) では、領域をわかりやすくするために点線で示してあり、この領域は、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 に相当する。図 238 (t) では、特図 1 の保留数は、第 1 特別図柄保留ランプ 218 の点灯数からわかるように 4 つであり、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 には 4 つの保留アイコン h11 ~ h14 が表示されている。

【3135】

<電源投入後の各種処理>

次に、図 239 ~ 図 243 を用いて、パチンコ機 100 が電源投入後に行う各種処理について説明する。図 239 は、パチンコ機 100 が電源投入後に行う各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【3136】

<電源投入後の各種処理／主制御部>

最初に、主制御部 300 における電源投入後の処理について説明する。上述のとおり、主制御部 300 には、電源が投入されると起動信号 (システムリセット信号) を出力する起動信号出力回路 (リセット信号出力回路) 340 を設けている。この起動信号出力回路 340 に電源制御部 660 から所定の電圧値の電圧が供給されると、起動信号出力回路 340 は、基本回路 302 に向けて起動信号を出力する。

【3137】

この起動信号を入力した主制御部 300 の CPU 304 は、最初に初期化処理 (図 227 参照) を実行した後、所定条件が成立している場合 (例えば、所定の端子に L レベルの信号が入力されている場合) はセキュリティモードに移行し、所定条件が成立していない場合はユーザモードに移行する。図 239 には、初期化処理の実行後に所定条件が成立した (所定の端子に L レベルの信号が入力された) ことにより、セキュリティモードに移行している例を示している。

【3138】

また、セキュリティモードの時間は、予め設定した時間 (固定時間) の分だけ延長することも、ランダムな時間 (ランダム延長時間) の分だけ延長すること (ランダム遅延を行うこと) も可能である。図 239 において符号 T2 で示す時間が、セキュリティモードの固定時間であり、同一の CPU 304 を搭載した遊技台であれば、全ての遊技機で同一の時間となる。一方、図 239 において符号 T3 で示す時間が、セキュリティモードのランダム時間であり、同一の CPU 304 を搭載した遊技台であっても、遊技機毎に異なる時間となる場合がある。なお、ランダム遅延の問題点については後述する。

【3139】

セキュリティモードが終了すると、主制御部 300 は、ユーザモード (ユーザプログラムを実行するモード) に移行し、主制御部電源投入時処理 (図 228 (a) 参照) の実行を開始する。この主制御部電源投入時処理では、ステップ S101 ~ S109 の処理を終了した後、ステップ S110 (サブ制御関連起動設定) において、第 1 副制御部 400 に向けてサブコマンド (電源投入コマンド) を送信する。図 239 において符号 T4 で示す時間は、ユーザモードの開始 (主制御部電源投入時処理の実行開始) から、ステップ S110 (サブ制御関連起動設定) において第 1 副制御部 400 に向けてサブコマンド (電源

投入コマンド)を送信するまでの時間であり、本例では、一定時間である。

【3140】

＜電源投入後の各種処理／第1副制御部＞

次に、第1副制御部400における電源投入後の処理について説明する。上述のとおり、第1副制御部400には、電源が投入されると起動信号(システムリセット信号)を出力する起動信号出力回路(リセット信号出力回路)を設けている。この起動信号出力回路に電源制御部660から所定の電圧値の電圧が供給されると、起動信号出力回路は、基本回路402に向けて起動信号を出力する。

【3141】

この起動信号を入力した第1副制御部400のCPU404は、最初に初期化処理を実行した後、ユーザモード(ユーザプログラムを実行するモード)に移行し、第1副制御部メイン処理(図231(a)参照)の実行を開始する。この第1副制御部メイン処理では、ステップS606(演出制御メインループ処理)において、コマンド受信割込処理(図231(b)参照)によって受信したサブコマンド(電源投入コマンド)に対応する処理(本例では、電源投入報知用のランプデータやサウンドデータを設定する処理など)を行う。

10

【3142】

続いて、第1副制御部400は、ステップS607(ランプ制御メインループ処理)において、ステップS606(演出制御メインループ処理)で設定された電源投入報知用のランプデータに基づいて、ランプに関連する制御を行った後、ステップS608(サウンド制御メインループ処理)において、ステップS606(演出制御メインループ処理)で設定された電源投入報知用のサウンドデータに基づいて、サウンド(音)に関連する制御を行う。

20

【3143】

続いて、第1副制御部400は、ステップS609(ランプドライバ処理)において、ステップS607(ランプ制御メインループ処理)で設定されたランプ制御情報に基づいて、各種ランプ418、440から出力する光の制御を行った後、ステップS610(サウンドドライバ処理)において、ステップS608(サウンド制御メインループ処理)で設定されたサウンド制御情報に基づいて、音制御回路431を介してスピーカ120から出力する音の制御を行う。これにより、各種ランプ418、440やスピーカ120を用いた電源投入報知(音・発光)が行われる。

30

【3144】

図239において符号T1で示す時間は、ユーザモードの開始(第1副制御部メイン処理の実行開始)から電源投入報知(音・発光)を開始するまでの時間である。また、図239において符号T5で示す時間は、電源投入報知(音・発光)を開始してから同報知を終了するまでの時間である。

【3145】

＜電源投入後の各種処理／ランダム遅延の問題点＞

次に、図240を用いて、上述のランダム遅延の問題点について説明する。図240(a)は、複数の遊技台A、Bのうちの遊技台Aだけで電源投入報知を行っている様子を示した正面図であり、同図(b)は、遊技台A、Bにおける電源投入後の各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

40

【3146】

本例では、遊技台A、Bの電源投入を同時に行うことで、遊技台A、Bのそれぞれの主制御部300や第1副制御部300に、起動信号を同時に入力している。図240(b)の上段に示すように、起動信号を入力した遊技台Aの主制御部300は、初期化処理を実行した後にセキュリティモードに移行し、このセキュリティモードにおいて、予め設定した固定時間 α の分だけウェイトした後、さらにランダム延長時間 β の分だけウェイトしている。また、セキュリティモードの終了後は、ユーザモードに移行し、このユーザモードにおいて、第1副制御部400に向けて電源投入コマンドを送信している。

50

【3147】

また、起動信号を入力した遊技台Aの第1副制御部400は、初期化処理を実行した後にユーザモードに移行し、このユーザモードにおいて、主制御部300から電源投入コマンドを受信したことを契機として電源投入報知を開始している。

【3148】

一方、図240(b)の下段に示すように、起動信号を入力した遊技台Bの主制御部300は、初期化処理を実行した後にセキュリティモードに移行し、このセキュリティモードにおいて、予め設定した固定時間 α の分だけウェイトした後、さらにランダム延長時間 β' (=遊技台Aのランダム遅延時間 β +時間T6)の分だけウェイトしている。また、セキュリティモードの終了後は、ユーザモードに移行し、このユーザモードにおいて、第1副制御部400に向けて電源投入コマンドを送信している。

10

【3149】

また、起動信号を入力した遊技台Bの第1副制御部400は、初期化処理を実行した後にユーザモードに移行し、このユーザモードにおいて、主制御部300から電源投入コマンドを受信したことを契機として電源投入報知を開始している。

【3150】

本例では、遊技台Bの主制御部300のランダム遅延時間 β' が、遊技台Aの主制御部300のランダム遅延時間 β よりも時間T6の分だけ長いために、遊技台Bの主制御部300が第1副制御部400に向けて電源投入コマンドを送信するタイミングが、遊技台Aの主制御部300が第1副制御部400に向けて電源投入コマンドを送信するタイミングよりも時間T7(=T6)の分だけ遅れている。

20

【3151】

この結果、遊技台Bにおける電源投入報知の開始タイミングが、遊技台Aにおける電源投入報知(の開始タイミングよりも時間T7(=T6)の分だけ遅れることになり、図240(a)に示すように、遊技台A、Bのうちの遊技台Aにおいては電源投入報知が行われる一方で、遊技台Bにおいては電源投入報知が行われなかった状況となる場合がある。

【3152】

すなわち、本例のように、複数の遊技台がユーザプログラムの開始時間をランダムに遅延させるランダム遅延の機能を有する場合、各々の遊技台におけるユーザプログラムの開始タイミングにズレが生じる結果、各々の遊技台における電源投入後の演出(本例では、電源投入報知)の開始タイミングが一致しないため、遊技店の店員や遊技者に違和感を与える場合があるといった問題が発生する。

30

【3153】

<電源投入後の各種処理／ランダム遅延の問題点の解決策>

次に、図241を用いて、上述のランダム遅延の問題点の解決策について説明する。図241(a)は、複数の遊技台A、Bが同時に電源投入報知(電源投入一斉報知)を行っている様子を示した正面図であり、同図(b)は、遊技台A、Bにおける電源投入から電源投入一斉報知までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【3154】

40

以降に説明する遊技台(パチンコ機100)は、電源が投入されると計時を行う計時手段(例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC(リアルタイムクロック)など)を備え、「演出の開始条件(本例では、電源投入報知の開始条件)の成立があり、かつ、計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過したこと」を、第1副制御部400において島一斉演出(本例では、電源投入一斉報知)を開始する条件としている。

【3155】

このため、本例では、図241(b)に示すように、遊技台A、Bの第1副制御部400は、主制御部300から電源投入コマンドを受信したことにより電源投入報知の開始条件が成立した場合であっても、当該条件の成立だけを契機として電源投入報知を開始する

50

ことはなく、計時手段による計時が開始されてから第一の時間（本例では、図 2 4 1（b）において符号 T 1 で示す時間）が経過した場合に、電源投入一斉報知を開始する。

【3 1 5 6】

本例に係る遊技台によれば、複数の遊技台がランダム遅延の機能を有し、各々の制御手段におけるユーザプログラムの開始タイミングにズレが生じる場合であっても、各々の遊技台における電源投入報知の開始タイミングを一致させることができ、図 2 4 1（a）に示すように、複数の遊技台 A，B において同時に電源投入報知（電源投入一斉報知）を開始することができる。

【3 1 5 7】

なお、図 2 4 1（a）に示す状態では、装飾図柄表示装置 2 0 8 を用いて、後述する液晶ローディング表示を行っている。また、計時手段による計時が開始されてから第一の時間（本例では、図 2 4 1（b）において符号 T 1 で示す時間）が経過するまでに電源投入コマンドを受信せず、第一の時間（T 1）からさらに時間が経過した後（例えば、T 1（秒）+ 3 秒の経過後）に電源投入コマンドを受信した場合は、受信後すぐに処理する（例えば、コマンド受信割込処理にて電源投入コマンドを未処理コマンドとして R A M 4 0 8 へ記憶し、該コマンド受信割込処理の終了後に実行される第 1 副制御部メイン処理内の演出制御メインループ処理にて処理する）ようにしてもよい。

【3 1 5 8】

＜電源投入後の各種処理／ランダム遅延後のデモ画面一斉表示＞

図 2 4 2（a）は、複数の遊技台 A，B が同時にデモ画面表示（デモ画面一斉表示）を行っている様子を示した正面図であり、同図（b）は、遊技台 A，B における電源投入からデモ画面一斉表示までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【3 1 5 9】

本例に係る遊技台は、上述の計時手段を備え、「演出の開始条件（本例では、デモ画面表示の開始条件）の成立があり、かつ、計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過した後に、この第一の時間とは別の第三の時間が経過したこと」を、第 1 副制御部 4 0 0 において島一斉演出（本例では、デモ画面一斉表示）を開始する条件としている。

【3 1 6 0】

このため、本例では、図 2 4 2（b）に示すように、遊技台 A，B の第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 から電源投入コマンドを受信した後に所定時間（例えば、3 0 秒）が経過したことによりデモ画面表示の開始条件が成立した場合であっても、当該条件の成立だけを契機としてデモ画面表示を開始することではなく、計時手段による計時が開始されてから第一の時間（本例では、図 2 4 2（b）において符号 T 8 で示す時間）が経過した後に、この第一の時間とは別の第三の時間（本例では、図 2 4 2（b）において符号 T 9 で示す時間）が経過した場合に、デモ画面一斉表示を開始する。

【3 1 6 1】

本例に係る遊技台によれば、複数の遊技台がランダム遅延の機能を有し、各々の制御手段におけるユーザプログラムの開始タイミングにズレが生じる場合であっても、各々の遊技台におけるデモ画面表示の開始タイミングを一致させることができ、図 2 4 2（a）に示すように、複数の遊技台 A，B において同時にデモ画面表示（デモ画面一斉表示）を開始することができる。

【3 1 6 2】

＜電源投入後の各種処理／ランダム遅延後の島一斉演出＞

図 2 4 3（a）は、複数の遊技台 A，B が同時に島一斉演出を行っている様子を示した正面図であり、同図（b）は、遊技台 A，B における電源投入から島一斉演出までの各種処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【3 1 6 3】

本例に係る遊技台は、上述の計時手段を備え、「演出の開始条件（本例では、島一斉演出の開始条件）の成立があり、かつ、計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過した後に、この第一の時間とは別の第三の時間が経過したこと」を、第 1 副制御部 4

10

20

30

40

50

00において島一斉演出を開始する条件としている。

【3164】

このため、本例では、図243(b)に示すように、遊技台A、Bの第1副制御部400は、主制御部300から電源投入コマンドを受信した後に所定時間(例えば、10分)が経過したことにより島一斉演出の開始条件が成立した場合であっても、当該条件の成立だけを契機として島一斉演出を開始することはなく、計時手段による計時が開始されてから第一の時間(本例では、図243(b)において符号T8で示す時間)が経過した後に、この第一の時間とは別の第三の時間(本例では、図243(b)において符号T9で示す時間)が経過した場合に、島一斉演出を開始する。

【3165】

本例に係る遊技台によれば、複数の遊技台がランダム遅延の機能を有し、各々の制御手段におけるユーザプログラムの開始タイミングにズレが生じる場合であっても、各々の遊技台における島一斉演出の開始タイミングを一致させることができ、図243(a)に示すように、複数の遊技台A、Bにおいて同時に島一斉演出を開始することができる。なお、本例では、遊技台Aでは通常遊技中に島一斉演出を開始し、遊技台Bでは特別遊技中(本例では、大当たり遊技の6ラウンド実行中)に島一斉演出を開始している。

【3166】

以上説明したように、図239～図243を用いて説明した遊技台(パチンコ機100)は、演出手段(例えば、図241(a)に示す装飾図柄表示装置208、スピーカ120)と、計時手段(電源が投入された際に計時を開始する手段であり、例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC(リアルタイムクロック)など)と、を備えた遊技台であって、前記演出手段は、複数の演出を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数の演出のうちの一つは、島一斉演出であり、前記演出手段は、前記島一斉演出を少なくとも実行可能な手段であり、前記遊技台は、前記島一斉演出を単独で実行可能なものであり、前記島一斉演出の開始が許可される期間(以下、「演出開始許可期間」という。)(例えば、主制御部300から電源投入コマンドを受信したことで開始される期間、計時手段により計時されてから固定時間(例えば、1時間)が経過したことで開始される期間)が開始され、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから第一の時間(例えば、図241(b)において符号T1で示す時間)が経過すると、前記演出手段により前記島一斉演出が開始される、ことを特徴とする遊技台である。

【3167】

このような遊技台によれば、島一斉演出の開始タイミングが異なった場合に、異常が発生している可能性があることを店員が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【3168】

なお、「島一斉演出開始許可期間が開始される条件が成立する要件」とは、島一斉演出開始条件(島一斉演出が開始可能となる条件。以下、同じ)が成立することを含む要件のことであってもよい。また、本明細書における「Aを含む要件」とは、「Aのみ(だけ)の要件」であってもよい。また、「演出手段が前記島一斉演出を開始する条件が成立する要件」とは、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過したことを含む要件であってもよい。なお、本明細書における「A、かつ、Bを含む要件」とは、「A、かつ、Bのみ(だけ)の要件」であってもよい。

【3169】

また、前記演出手段は、非島一斉演出(例えば、装飾図柄変動用の演出、リーチ中演出、大当たり演出等)を実行可能な手段であってもよい。また、「前記演出手段が前記島一斉演出を開始する条件は、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過したことであり」とは、計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過してかつ、島一斉演出開始条件の成立があった場合にのみ島

10

20

30

40

50

一斉演出が開始されることを示しているが、計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過してかつ、島一斉演出開始条件を含む二以上の条件（例えば、「電源投入コマンドが送信されていること」および「島一斉演出の実行が許可されている期間であること」の2つの条件）が成立した場合に島一斉演出が開始されるようにしてもよい。

【3170】

なお、「島一斉演出の実行が許可されている期間」とは、上述の第三の時間が経過して開始される期間であってもよく、液晶ローディング表示が終了してから開始される期間であってもよく、液晶ローディング処理が終了してから開始される期間であってもよく、液晶ローディング表示の終了後に表示される復帰中表示が終了してから開始される期間であってもよく、復帰中表示が終了して、かつ島一斉演出再開契機となった際に開始される期間であってもよい。

10

【3171】

また、本実施例では、液晶ローディング表示中であっても、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過すると、島一斉演出が開始されるが、液晶ローディング表示中は、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過しても島一斉演出が開始されずに、液晶ローディング表示が終了した後に島一斉演出が開始されるようにしてもよい。また、液晶ローディング表示中に島一斉演出開始条件の成立があり、かつ計時手段による計時が開始されてから第一の時間が経過しても島一斉演出を開始せずに、該第一の時間が経過してからさらに第一の時間が経過した後に島一斉演出を開始するようにしてもよい。

20

【3172】

また、本発明に係る「島一斉演出」とは、計時手段の計時開始から固定時間（例えば、1時間）の経過があったことを条件に開始される演出のことであってもよい。また、島一斉演出とは、島一斉演出開始条件（例えば、電源投入コマンドなどの主制御部からのコマンドが送信されたこと、大当り、電サポ状態等が開始または終了、および島一斉演出用のモード等が開始されること等）があった場合に開始される演出であってもよい。

【3173】

また、本発明に係る「島一斉演出」とは、複数の遊技台による島一斉演出によって構成される演出のことであってもよい。例えば、遊技台Aが島一斉演出Aを実行可能であり、遊技台Bが島一斉演出Bを実行可能であり、遊技台Aにより島一斉演出Aを実行中に、遊技台Bにより島一斉演出Bが実行されることで構成される演出のことを示していてもよい。また、遊技台Aにより島一斉演出Aが実行されている期間に遊技台Bにより島一斉演出Bが実行されていなくてもよく、その場合であっても島一斉演出といってもよい。また、遊技台Bによる島一斉演出Bについても同様であってもよい。

30

【3174】

また、前記島一斉演出は、前記遊技台とは別の遊技台の演出手段による島一斉演出と関連する演出であり、前記計時手段による計時が開始されてから前記第一の時間が経過する前に前記演出開始許可期間が開始されても、該第一の時間が経過した後に前記演出手段が前記島一斉演出を開始するものであってもよい。

【3175】

このような構成とすれば、島一斉演出が第一の時間よりも前に実行されないで、異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、前記島一斉演出開始条件が成立する前に第一の時間が経過した場合に、前記島一斉演出開始条件の成立があった際に前記島一斉演出が開始されるようにしてもよい。

40

【3176】

なお、島一斉演出開始許可期間が開始され、かつ、第一の時間が経過した後にのみ、演出手段島一斉演出を実行してもよい。また、前記演出手段は、前記島一斉演出開始条件の成立があった場合に、前記計時手段による計時が開始されてから前記第一の時間が経過することで前記島一斉演出を開始する手段であってもよい。

50

【 3 1 7 7 】

また、演出制御手段（例えば、第１副制御部４００）を備え、前記演出制御手段は、前記演出手段の制御を少なくとも実行可能な手段であり、前記計時手段は、前記演出制御手段に電源が投入された際に計時を開始する手段であり、前記演出制御手段は、演出開始条件の成立があった場合に、前記島一斉演出を開始する制御を実行可能な手段であってもよい。

【 3 1 7 8 】

このような構成とすれば、電源が投入された際に計時を開始するので、島一斉演出が第一の期間よりも前に実行されると計時手段または電源投入に異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【 3 1 7 9 】

なお、前記計時手段は、前記演出制御手段に電源が投入された際に計時を開始する手段であってもよい。

【 3 1 8 0 】

なお、前記演出制御手段は、演出制御基板（例えば、液晶制御以外の演出制御を実行する副制御部を構成する基板）と表示制御基板（例えば、液晶制御部を構成する基板）から構成される手段であってもよいし、主制御手段からのコマンドを受信する手段であってもよい。また、前記演出制御手段は、表示制御手段へコマンドを送受信する手段であってもよい。また、前記計時手段は、前記演出制御手段による特定の処理（例えば、第1副制御部メインループ処理内の各処理）が開始された際に計時が開示される手段のことであったとしてもよい。また、前記計時手段は、前記演出制御手段に設けられた計時手段のことであり、該演出制御手段に電源が投入されたことで計時が開始される手段のことであったとしてもよい。

【 3 1 8 1 】

また、主制御手段（例えば、主制御部３００）を備え、前記主制御手段は、前記演出制御手段に複数種類のコマンド（例えば、サブコマンド）を少なくとも送信可能な手段であり、前記主制御手段は、電源が投入された後に、前記演出制御手段に前記複数種類のコマンドのうちの少なくとも一つのコマンド（以下、「第一のコマンド」という。例えば、電源投入コマンド）を送信する制御を実行する手段であり、前記演出開始条件とは、前記演出制御手段が前記第一のコマンドを受信したことを含む条件のことであってもよい。

【 3 1 8 2 】

このような構成とすれば、主制御手段からのコマンドを受信することを島一斉演出開始条件に含むことで、主制御手段と演出制御手段の通信が正常に行われていることを遊技店の店員等が認識しやすくすることができる場合がある。

【 3 1 8 3 】

なお、前記主制御手段は、演出制御手段に第一のコマンドと異なる第二のコマンドを送信する制御を実行してもよい。また、前記主制御手段は、演出制御手段に複数種類のコマンドを送信する制御を含む「遊技の制御（例えば、主制御部メインループ処理や、主制御部タイマ割込処理）」を行う手段であってもよい。

【 3 1 8 4 】

ここで、第二のコマンドとしては、遊技状態コマンド（特図の処理状態、変動パターンテーブル、特図の高確、時短等の状態、普図の高確、時短、普電役（電チュー）の開放延長状態等の変化に応じて送信するコマンド）、入賞口の入賞コマンド（始動口、入賞口、大入賞口の入賞やゲートの通過に応じて送信するコマンド）、発射位置コマンド（発射位置が変化した際に送信するコマンド）、アウト球コマンド（アウト口に検知された遊技球が一定個数になった際に送信するコマンド）、エラーコマンド（各種エラーが発生した際およびエラーが解除された際に送信されるコマンド）、特図先読みコマンド（特図１と特図２で異なるコマンド）、特図変動開始コマンド、特図変動停止コマンド、特図当り開始コマンド、特図当り終了コマンド、大入賞口開放コマンド、大入賞口閉鎖コマンド、普図変動開始コマンド、普図変動停止コマンド、普電役閉鎖コマンド等が挙げられる。

【3185】

また、前記主制御手段は、前記第一のコマンドを送信する制御を含む遊技制御（例えば、図229に示す主制御部メインループ処理、図230に示す主制御部タイマ割込処理、図239に示すユーザプログラムによる制御）を少なくとも実行可能な手段であり、前記主制御手段は、非遊技制御（例えば、図239に示す初期化処理やセキュリティモードの制御）を少なくとも実行可能な手段であり、前記主制御手段は、電源が投入された際に前記非遊技制御を開始する手段であり、前記主制御手段は、前記非遊技制御が終了した後に前記遊技制御を実行する手段であり、前記主制御手段によって前記非遊技制御が実行される期間（例えば、初期化処理に要する時間＋セキュリティモードの固定時間＋ランダム延長時間）が可変であってもよい。

10

【3186】

このような構成とすれば、島一斉演出開始条件の成立時に計時開始から第一の時間が経過すると島一斉演出が開始されるので、非遊技制御の終了タイミングおよび遊技制御の開始タイミングをわかりにくくし、不正行為に対するセキュリティ面を向上させることができる場合がある。

【3187】

なお、前記非遊技制御とは、主制御手段を構成するCPUにより実行される処理（例えば、ユーザプログラムによらずに実行される初期化処理やセキュリティモードの処理）のことであり、電源が投入された際に必ず開始される処理のことであったとしてもよい。また、非遊技制御による処理の完了から該非遊技制御の終了までの時間（各々のCPUにおけるユーザプログラムの開始タイミング）を可変にしてもよい。

20

【3188】

また、前記演出手段とは、音出力手段（例えば、図241に示すスピーカ120）のことであり、前記島一斉演出とは、島一斉演出音のことであったとしてもよい。

【3189】

このような構成とすれば、島一斉演出表示の開始タイミングが異なった場合に異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等に気づきやすくし、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、島一斉演出は、一の演出手段（例えば、音出力手段、表示手段）のみで実行される演出のことであったとしてもよい。

【3190】

また、前記演出手段とは、表示手段（例えば、図241に示す装飾図柄表示装置）のことであり、前記島一斉演出とは、島一斉演出表示のことであったとしてもよい。

30

【3191】

このような構成とすれば、島一斉演出表示の開始タイミングが異なった場合に異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等に気づきやすくし、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【3192】

また、前記演出手段とは、報知手段のことであり、前記島一斉演出とは、電源投入報知（例えば、電源投入音）のことであり、前記電源投入報知とは、電源が投入されたことを示す報知のことであったとしてもよい。また、前記島一斉演出開始条件とは、電源投入報知実行条件のことであったとしてもよい。

40

【3193】

また、前記演出手段（以下、「第一の演出手段」という。）とは別の第二の演出手段を備え、前記第二の演出手段は、複数の演出を少なくとも実行可能な手段であり、前記島一斉演出とは、第一の島一斉演出のことであり、前記第二の演出手段による前記複数の演出のうちの一つは、前記第一の島一斉演出とは別の第二の島一斉演出であり、前記演出開始許可期間が開始され、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから前記第一の時間が経過すると、前記第二の演出手段により前記第二の島一斉演出が開始され、前記第二の演出手段による前記第二の島一斉演出が、前記第一の演出手段による前記第一の島一斉演出と連動するものであったとしてもよい。

50

【3194】

このような構成とすれば、第一の演出手段による第一の島一斉演出の開始タイミングが異なった場合に、異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。また、第一の島一斉演出と第二の島一斉演出がずれている場合に、いずれかの演出手段に異常が発生している可能性があることにも店員が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。また、第一の島一斉演出と連動して第二の島一斉演出が行われるので、演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【3195】

なお、島一斉演出は、第一の演出手段（例えば、音出力手段）による第一の島一斉演出（例えば、島一斉演出音）と、第二の演出手段（例えば、表示手段）による第二の島一斉演出（例えば、島一斉演出表示）から構成される演出のことであってもよい。また、島一斉演出は、第一の演出手段および第二の演出手段とは別の第三の演出手段（例えば、発光手段）による第三の島一斉演出表示（島一斉演出用の発光）も含まれて構成されていてもよい。

10

【3196】

また、前記島一斉演出とは、第一の島一斉演出のことであり、前記演出開始許可期間とは、第一の演出開始許可期間のことであり、前記演出手段による前記複数の演出のうちの一つは、前記島一斉演出とは別の第二の島一斉演出であり、第二の演出開始許可期間が開始されると、前記演出手段により前記第二の島一斉演出が開始されるものでもよい。

20

【3197】

このような構成とすれば、一の演出手段により複数の島一斉演出が行われるので、演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。なお、前記演出手段は、第一の島一斉演出および第二の島一斉演出とは異なる第三の島一斉演出を実行可能な手段であってもよい。

【3198】

なお、第二の島一斉演出開始許可期間は、第二の島一斉演出開始条件の成立があった場合に開始される期間であってもよい。また、前記演出手段が前記第二の島一斉演出を開始する条件は、前記島一斉演出開始条件（以下、「第一の島一斉演出開始条件」という。）とは別の第二の島一斉演出開始条件の成立があったことであってもよい。

30

【3199】

また、前記第二の演出開始許可期間は、前記計時手段による計時が開始されてから前記第一の時間とは別の第三の時間（例えば、図243（b）において符号T8で示す時間と符号T9で示す時間の合計時間）が経過すると開始される期間であってもよい。

【3200】

このような構成とすれば、異なる島一斉演出が異なるタイミングで開始されるので、遊技者が島一斉演出を体験できる機会を増やすことができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。また、島一斉演出が異なるタイミングで開始されるので、店員が島一斉演出の開始タイミングが異なることに気づく機会を増やし、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

40

【3201】

なお、第二の島一斉演出開始条件が成立する要件は、前記計時手段による計時が開始されてから前記第一の時間とは別の第三の時間が経過したことを含む要件であってもよい。また、前記第三の時間は、前記第一の時間よりも長い時間のことであるが、該第一の時間よりも短い時間のことであってもよい。

【3202】

また、前記計時手段（以下、「第一の計時手段」という。例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ）とは別の第二の計時手段（例えば、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ）を備え、前記第二の演出開始許可期間は、前記第二の計時手段の計時が開始されてから第二の時間（例えば、図242（b）におい

50

て符号 T 9 で示す時間) が経過したことで開始される期間であってもよい。

【3203】

このような構成とすれば、複数の計時手段を備えることで、島一斉演出が開始されるタイミングにバリエーションを持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。なお、前記第一の計時手段および前記第二の計時手段とは異なる計時手段が設けられていてもよい。

【3204】

また、前記演出手段とは、報知手段(例えば、スピーカ 120、各種 LED、各種ランプ)のことであり、前記島一斉演出とは、電源投入報知(例えば、図 241(a)、(b)に示す電源投入報知)のことであり、前記電源投入報知とは、電源が投入されたことを示す報知のことであり、前記島一斉演出開始条件とは、電源投入報知実行条件のことであ

10

【3205】

このような構成とすれば、電源投入報知の開始タイミングが異なった場合に、異常が発生している可能性があることを電源投入のタイミングで店員が気づきやすくし、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【3206】

なお、電源投入報知実行条件とは、主制御手段から送信された電源投入コマンドを受信したことであったとしてもよい。また、報知手段とは別の第二の報知手段を備え、第二の報知手段による第二の電源投入報知と、報知手段(以下、「第一の報知手段」という。)による電源投入報知(以下、「第一の電源投入報知」という。)の両方により電源投入があったことを報知するようにしてもよい。なお、一方の電源投入報知が開始されるタイミングが他方の電源投入報知が開始されるタイミングと異なるようにしてもよく、同時であってもよい。

20

【3207】

また、電源投入報知とは、主制御手段が電源投入されたことを示す報知のことであり、演出制御手段が電源投入コマンドを受信したことで報知が開始される報知のことであったとしてもよい。なお、電源投入報知とは、演出制御手段の電源が投入されたことを示す報知のことであったとしてもよく、表示制御手段の電源が投入されたことを示す報知のことであったとしてもよい。

30

【3208】

また、二以上の報知手段が設けられていてもよいが、主制御手段の電源が投入されたことを示す電源投入報知を行わない報知手段があってもよい。例えば、音出力手段によって主制御手段の電源が投入されたことを示す電源投入音が出力されるが、表示手段は主制御手段の電源が投入されたことを示す電源投入表示を行わず、表示制御手段(または、演出制御手段)の電源が投入されたことを示す報知を表示するようにしてもよい。ここで、電源が投入されたことを示す報知とは、各制御手段による電源投入制御が実行されていることを示す報知であってよく、各制御手段による電源投入制御が完了したことを示す報知であってよい。

【3209】

また、報知手段とは、音出力手段のことであり、電源投入報知とは、電源投入音のことであったとしてもよいし、報知手段とは、表示手段のことであり、電源投入報知とは、電源投入表示のことであったとしてもよい。また、報知手段とは、発光手段のことであり、電源投入報知とは、電源投入用の発光のことであったとしてもよい。また、前記遊技台は、ぱちんこ機であってもよいし、スロットマシンであってもよい。

40

【3210】

また、本実施形態に係る遊技台が設置可能な島設備は、複数の遊技台(例えば、パチンコ機 100)を設置可能な島設備であって、前記遊技台とは、演出手段(例えば、図 241(a)に示す装飾図柄表示装置 208、スピーカ 120)および計時手段(例えば、制御手段の CPU が備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現

50

されるソフトウェアタイマ、R T C（リアルタイムクロック）を少なくとも備えたもののことであり、前記島設備は、一の操作により前記複数の遊技台に電源を投入することが可能に構成された島設備であり、前記遊技台における前記演出手段は、複数の演出を少なくとも実行可能な手段であり、前記遊技台の前記演出手段による前記複数の演出のうちの一つは、島一斉演出であり、前記遊技台における前記演出手段が前記島一斉演出を開始する条件は、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから第一の時間（例えば、図 2 4 1 において符号 T 1 で示す時間）が経過したことであり、前記複数の遊技台のそれぞれが前記島一斉演出を実行すると、前記複数の遊技台のそれぞれによって実行される該島一斉演出が揃うように構成されている、ことを特徴とする島設備であってもよい。

10

【3 2 1 1】

このような島設備によれば、複数の遊技台の中で島一斉演出の開始タイミングが異なる遊技台があった場合に、その遊技台に異常が発生している可能性があることを店員が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、本発明に係る「島設備」は、ぱちんこ機だけを設置可能な島設備でもよいし、スロットマシンだけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンの両方を設置可能な島設備でもよい。また、他の種類の遊技台だけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンと他の種類の遊技台を設置可能な島設備でもよい。また、前記島設備は、前記複数の遊技台の各々の電源を個々に投入することが可能に構成された島設備であってもよい。

【3 2 1 2】

また、前記遊技台における前記島一斉演出は、前記遊技台とは別の遊技台の演出手段による島一斉演出と関連する演出であり、前記遊技台とは別の遊技台とは、該遊技台と同じ種類の遊技台（以下、「第一の種類の遊技台」という。例えば、図 2 4 1（a）、（b）に示す遊技台 A であって、該遊技台とは別の遊技台のことであり、前記複数の遊技台は、前記第一の種類の遊技台とは別の第四の種類の遊技台（例えば、図 2 4 1（a）、（b）に示す遊技台 B を含む遊技台であり、前記第四の種類の遊技台の演出手段は、複数の演出のうちの前記島一斉演出（以下、「第一の一斉演出」という。）とは別の第四の島一斉演出を少なくとも実行可能な手段であり、前記第四の種類の遊技台の演出手段が前記第四の一斉演出を開始される条件は、前記一斉演出開始条件とは別の第四の一斉演出開始条件の成立があったことであり、前記第四の種類の遊技台の演出手段が前記第四の一斉演出を開始する条件は、前記島一斉演出開始条件とは別の第四の島一斉演出開始条件の成立があったことであり、前記第一の種類の遊技台による前記第一の島一斉演出の開始タイミングが、前記第四の種類の遊技台による前記第四の島一斉演出の開始タイミングと異なるものでもよい。

20

30

【3 2 1 3】

このような構成とすれば、複数の遊技台の中で第一の種類の遊技台の島一斉演出の開始タイミングをずらすことで、島一斉演出が開始されたことを目立たせることができ、第一の種類の遊技台へ興味を持たせることができる場合がある。

【3 2 1 4】

＜電源投入後の各種表示の制御＞

次に、図 2 4 4 を用いて、パチンコ機 1 0 0 が電源投入後に行う各種表示の制御について説明する。図 2 4 4 は、パチンコ機 1 0 0 が電源投入後に行う各種表示の制御の流れの一例を示したタイムチャートである。

40

【3 2 1 5】

＜電源投入後の各種表示の制御／第 1 副制御部＞

最初に、第 1 副制御部 4 0 0 における電源投入後の処理について説明する。上述のとおり、起動信号を入力した第 1 副制御部 4 0 0 の C P U 4 0 4 は、最初に初期化処理を実行した後、ユーザモード（ユーザプログラムを実行するモード）に移行し、第 1 副制御部メイン処理（図 2 3 1（a）参照）の実行を開始する。なお、図 2 4 4 において符号 t 1 1 で示すタイミングが、ユーザモード（ユーザプログラムを実行するモード）に移行し、第

50

1 副制御部メイン処理の実行を開始したタイミングである。この第1副制御部メイン処理では、ステップS604（液晶受信ドライバ処理）において、液晶制御部から受信したコマンド（例えば、戻りコマンド）の処理を行う。

【3216】

また、ステップS611（液晶通信ドライバ処理）では、液晶制御部にコマンドを送信する処理などを行う。例えば、主制御部300からサブコマンド（電源投入コマンド）を受信していない場合や、特図変動中である場合や、大当たり中である場合や、第1副制御部メイン処理の実行を開始して第四の時間（図244において符号T11で示す時間。例えば、30秒）が経過した場合には、液晶制御部に復帰中表示開始コマンド（復帰中表示の開始を指示するコマンド）を送信するとともに、復帰制御の実行を開始する。ここで、「復帰制御」とは、遊技情報に基づいて装飾図柄表示装置208において通常表示を開始するか否かを判定する制御のことである。本例に係る復帰制御では、第1副制御部400が、主制御部300から受信したコマンドの内容に基づいて、液晶制御部に復帰中表示終了コマンドを送信する否か（復帰中表示を通常表示に切り替えるか否か）を判定する制御を行う。

10

【3217】

また、復帰制御の実行中（例えば、特図変動中や大当たり中）に復帰中表示非表示条件が成立した場合（例えば、主制御部300から次回の特図変動開始コマンドを受信した場合）には、復帰制御の実行を終了するとともに、液晶制御部に復帰中表示終了コマンド（復帰中表示の終了を指示するコマンド）を送信する。

20

【3218】

＜電源投入後の各種表示の制御／液晶制御部＞

次に、液晶制御部における電源投入後の処理について説明する。上述のとおり、液晶制御部には、電源が投入されると起動信号（システムリセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）を設けている。この起動信号出力回路に電源制御部660から所定の電圧値の電圧が供給されると、起動信号出力回路は、液晶制御部のCPUに向けて起動信号を出力する。

【3219】

この起動信号を入力した液晶制御部のCPUは、最初に初期化処理を実行した後、ユーザモード（ユーザプログラムを実行するモード）に移行し、液晶制御部メイン処理（図233（a）参照）の実行を開始する。なお、図244において符号t11で示すタイミングが、ユーザモード（ユーザプログラムを実行するモード）に移行し、液晶制御部メイン処理の実行を開始したタイミングである。

30

【3220】

この液晶制御部メイン処理では、ステップS1501（初期設定）において、上述の液晶ローディング処理を実行する。なお、図244において符号T12で示す時間が、液晶ローディング処理の実行時間である。

【3221】

また、液晶制御部メイン処理のステップS1509（VDPコマンド送信処理）では、液晶ローディングを開始した場合に、液晶ローディング表示（液晶ローディング処理の実行中であることを示唆する表示）を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信する。これにより、装飾図柄表示装置208に、液晶ローディング表示（例えば、図245（c）～同図（e）参照）が表示される。

40

【3222】

また、本処理では、液晶ローディング処理の終了後も液晶ローディング表示を第四の時間（例えば、液晶制御部のメイン処理が開始されてから35秒間）継続して表示させるために、本処理内にて計時を行う。つまり、本例では、液晶ローディング処理が完了した場合であっても、第四の時間が経過するまでは液晶ローディング表示を継続して表示する。

【3223】

また、液晶制御部メイン処理のステップS1511（戻りコマンド送信処理）では、液

50

晶ローディング処理が完了した場合に、液晶ローディング処理が完了したことを示す戻りコマンドを第1副制御部400に向けて送信する。なお、図244において符号t12で示すタイミングが、液晶制御部が第1副制御部400に戻りコマンドを送信したタイミングであり、液晶制御部と第1副制御部400とのコマンドの送受信ができる状態である。

【3224】

なお、本例では、液晶制御部にて計時を行っていたが、第1副制御部400にて計時を行い、例えば復帰中表示開始コマンド（復帰中表示の開始を指示するコマンド）を液晶制御部が受信することで、液晶ローディング表示を終了し、復帰中表示を表示するようにしても良い。また、液晶ローディング表示の終了後において液晶制御部メイン処理のステップS1509（VDPコマンド送信処理）では、復帰中表示（第1副制御部400において復帰制御が実行されていることを示す表示）を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信する。

【3225】

ここで、第1副制御部400から復帰中表示開始コマンドを受信した場合に、復帰中表示（例えば、図245（f）参照）が継続して表示される。なお、図244において符号t13で示すタイミングが、第1副制御部400が液晶制御部に復帰中表示開始コマンドを送信したタイミングである。一方で、液晶制御部メイン処理のステップS1509（VDPコマンド送信処理）では、復帰中表示に第1副制御部400から復帰中表示終了コマンド（復帰中表示の終了を指示するコマンド）を受信した場合に、通常表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信する。これにより、装飾図柄表示装置208に表示中の復帰中表示が消去され、通常表示（例えば、図245（g）参照）が表示される。なお、図244において符号t14で示すタイミングが、第1副制御部400が液晶制御部に復帰中表示終了コマンドを送信したタイミングであり、符号T13で示す時間が、復帰中表示の表示時間である。

【3226】

このように、本例では、第1副制御部400による復帰処理の実行の有無に関わらず、液晶制御部により復帰中表示が表示される。なお、液晶ローディング表示が終了した後に第1副制御部400から復帰中表示開始コマンドを受信したときのみ復帰中表示が表示されるようにしてもよい。

【3227】

本例では、液晶制御部において液晶ローディング処理中であっても、主制御部300において初期化処理が完了し、主制御部300が遊技の制御が可能な状態に移行していれば、遊技を進行させることが可能である。なお、液晶制御部において液晶ローディング処理中の場合には、主制御部300が遊技の制御が可能な状態に移行していても、遊技を進行させないように構成してもよい。

【3228】

＜電源投入後の各種表示／具体例1＞

次に、図245を用いて、電源投入後の各種表示の具体例1について説明する。図245は、電源投入後の各種表示の具体例1を時系列で示した図である。

【3229】

図245（a）は、パチンコ機100に電源が投入される前の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400および液晶制御部に起動信号が入力されておらず、装飾図柄表示装置208に対する表示制御が行われていない状態であり、例えば、上記図244において符号t15で示すタイミングが該当する。

【3230】

続く図245（b）は、パチンコ機100に電源が投入された直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400および液晶制御部に起動信号が入力され、第1副制御部400および液晶制御部による初期化処理が開始された状態であり、例えば、上記図244において符号t16で示すタイミングが該当する。また、主制御部300は、主制御部電源投入時処理において初期起動処理などを行った後、主制

10

20

30

40

50

御部メインループ処理や主制御部タイマ割込処理を開始し、主制御部タイマ割込処理のステップS504では、割込機能限定中（第1副制御部400が起動していない状態）であると判定され、割込機能が限定された状態となる。

【3231】

続く図245（c）は、液晶制御部が液晶ローディング処理を開始した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、液晶制御部が、液晶ローディングを開始し、液晶ローディング表示（本例では、「Now Loading」という文字表示）を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信した状態であり、例えば、上記図244において符号t11で示すタイミングが該当する。また、液晶ローディング処理の開始から第四の時間（例えば、35秒）まで計時を行う。

10

【3232】

続く図245（d）は、液晶制御部が液晶ローディング処理を完了した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、液晶制御部が、液晶ローディングを完了し、液晶ローディング処理が完了したことを示す戻りコマンドを第1副制御部400に向けて送信した状態であり、例えば、上記図244において符号t12で示すタイミングが該当する。上述のとおり、本例では、液晶ローディング処理が完了した場合であっても、液晶制御部による第四の時間（例えば、35秒）の計時が終わっていない場合は、液晶ローディング表示を継続して行う。

【3233】

続く図245（e）は、主制御部300の割込機能限定が解除されたときの装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、液晶制御部からの戻りコマンドに基づいて第1副制御部400が起動したことにより、主制御部300の主制御部タイマ割込処理のステップS504において、割込機能限定中ではないと判定され（割込機能限定が解除され）、主制御部300による遊技制御が開始された状態であり、例えば、上記図244において符号t17で示すタイミングが該当する。なお、第1副制御部400の起動や液晶制御部の液晶ローディングの完了を待たずに、主制御部300による遊技制御が開始されるように構成してもよい。

20

【3234】

続く図245（f）は、液晶制御部が復帰中表示を開始した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、液晶制御部によって第四の時間（上記図244において符号T11で示す時間。例えば、35秒）が経過したと判定して復帰中表示（本例では、「準備中」という文字表示）を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信した状態であり、例えば、上記図244において符号t13で示すタイミングが該当する。なお、特図停止中は、復帰中表示を行わないように構成してもよい。ここで、図245（f）より前の表示が電源投入表示に該当する。

30

【3235】

続く図245（g）は、液晶制御部が通常表示（本例では、装飾図柄の停止表示）を開始した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400が、液晶制御部に復帰中表示終了コマンドを送信し、復帰中表示終了コマンドを受信した液晶制御部が、復帰中表示を消去して通常表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信した状態であり、例えば、上記図244において符号t14で示すタイミングが該当する。

40

【3236】

続く図245（h）は、液晶制御部がデモ表示を開始した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400が、液晶制御部にデモ表示を指示し、デモ表示の指示を受けた液晶制御部が、デモ表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信した状態である。なお、このデモ表示を行う順番と、図245（g）に示す通常表示（装飾図柄の停止表示）を行う順番を入れ替えてもよい。

50

【3237】

なお、主制御部300による遊技制御は、図245(b)の状態を開始されないように構成されているが、開始されるように構成されていてもよい。また、主制御部300による遊技制御が図245(c)～図245(f)に示す状態になる前までに開始されてもよい。また、図245(f)に示す状態で、主制御部300による遊技制御が開始されるように構成されていてもよい。

【3238】

なお、液晶ローディング表示の表示中に時刻設定や節電力モードなどの店員による設定ができるように構成し、装飾図柄表示装置208に店員による設定用の画面表示を表示してもよい。また、液晶ローディング表示の終了後に時刻設定や節電力モードなどの店員による設定ができるように構成し、装飾図柄表示装置208に店員による設定用の画面表示を表示してもよい。ここで液晶ローディング表示の終了後に店員による設定用の画面表示中は、主制御部300の遊技制御が実行されているが、店員による設定用の画面表示の終了までは遊技制御を実行しないようにしてもよい。

【3239】

また、液晶ローディング表示が終了してから復帰中表示が表示可能な期間が開始される場合があるが、店員による設定用の画面表示の表示が表示される期間と重複していてもよい。例えば、店員による設定用の画面表示の表示が表示される期間が先に終了し、かつ、復帰中表示が表示可能な期間が継続している場合は、店員による設定用の画面表示が非表示となった後(直後)に復帰中表示を表示するようにしてもよいが、復帰中表示を表示しないようにしてもよい。また、復帰中表示が表示可能な期間が終了し、その後に店員による設定用の画面表示が終了した場合は、設定用の画面表示が非表示となった後(直後)に復帰中表示を表示せず、通常表示を表示するようにしてもよいが、一度復帰中表示を表示し、復帰表示を非表示にした後(直後)に通常表示を表示するようにしてもよい。これらの場合において、店員による設定用の画面表示は、液晶ローディング表示に含めてもよいが、含めないようにしてもよい。

【3240】

また、復帰中表示は、主制御部300による復帰起動処理が行われた場合にのみ表示され、初期起動処理がされた場合には表示されないように構成されていてもよいが、初期起動処理がされた場合も復帰中表示が表示されるように構成されていてもよい。

【3241】

＜電源投入後の各種表示／具体例2＞

次に、図246を用いて、電源投入後の各種表示の具体例2について説明する。図246は、電源投入後の各種表示の具体例2を時系列で示した図である。

【3242】

図246(a)は、通常遊技中(本例では、リーチ演出中)の装飾図柄表示装置208の状態を示している。また、続く図246(b)は、停電などによってパチンコ機100の電源が遮断されたときの装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、主制御部300が、電源制御部660から供給されている電源の電圧値が所定値(本例では、9V)未満になったと判定し、電断処理を行い、第1副制御部400や液晶制御部などへの電力供給が停止されており、装飾図柄表示装置208に対する表示制御が行われていない状態である。

【3243】

続く図246(c)は、パチンコ機100に電源が投入された直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400および液晶制御部に起動信号が入力され、第1副制御部400および液晶制御部による初期化処理が開始された状態である。また、主制御部300は、主制御部電源投入時処理において復帰起動処理などを行った後、主制御部メインループ処理や主制御部タイマ割込処理を開始し、主制御部タイマ割込処理のステップS504では、割込機能限定中(第1副制御部400が起動していない状態)であると判定され、割込機能が限定された状態となる。

【3244】

続く図246(d)～同図(g)は、上記図245(c)～同図(f)と同じ状態であるため、その詳細な説明は省略するが、図246(d)～同図(f)では液晶ローディング表示(本例では、「Now Loading」という文字表示)を行い、続く図246(g)では復帰中表示(本例では、「準備中」という文字表示)を行っている。

【3245】

図246(h)は、液晶制御部が復帰中表示を行っている装飾図柄表示装置208の状態を示し、続く図246(i)は、液晶制御部が通常表示(本例では、装飾図柄の変動表示)を行っている装飾図柄表示装置208の状態を示している。

【3246】

図246(i)に示す状態は、第1副制御部400が、図246(h)に示すタイミングで主制御部300から特図変動停止コマンドを受信するとともに、次回の特図変動開始コマンドを受信した状態である。次回の特図変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、液晶制御部に復帰中表示終了コマンドを送信し、復帰中表示終了コマンドを受信した液晶制御部が、復帰中表示を消去して通常表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信している。

【3247】

＜電源投入後の各種表示／液晶ローディング表示の変形例＞

次に、図247および図248を用いて、液晶ローディング表示の変形例について説明する。図247は、液晶ローディング表示の変形例1を時系列で示した図であり、図248は、液晶ローディング表示の変形例2を時系列で示した図である。

【3248】

図247に示す例では、上記図246(d)～同図(f)に示す液晶ローディング表示に代えて、図247(d)′～同図(f)′に示す液晶ローディング表示を適用する。この液晶ローディング表示は、液晶ローディング処理の開始時点を0%、液晶ローディング処理の完了時点を100%とし、液晶ローディング処理の進行度合いをパーセンテージ(%)で表現することが可能である。なお、本例では、液晶制御部は、図247(e)′に示すタイミングで液晶ローディング処理を完了し、液晶ローディング処理が完了したことを示唆する「Now Loading 100%」の表示を行っているが、第1副制御部400から復帰中表示開始コマンドを受信して復帰中表示を開始するまでは、続く図247(f)′に示すように、「Now Loading 100%」の液晶ローディング表示を継続している。

【3249】

なお、液晶ローディング処理の進行度合いと液晶ローディング表示のパーセンテージ表示は対応していてもよく、例えば、0%～100%まで1%ずつ増加していく連続的な表示や、0%、10%・・・、90%、100%のように10%ずつ増加していく段階的な表示を表示してもよい。また、液晶ローディング処理の進行度合いと液晶ローディング表示の表示は必ずしも一致していなくてもよい。

【3250】

また、図248に示す例では、上記図246(d)～同図(f)に示す液晶ローディング表示に代えて、図248(d)′～同図(f)′に示す液晶ローディング表示を適用する。この液晶ローディング表示は、遊技台の各種設定に関する説明表示(チュートリアル表示)を行うことが可能であり、本例では、説明表示として、設定操作部195の複数のDIPスイッチのうち、音量設定のモード(節電力モード)を切り替えるためのDIPスイッチの設定方法を図示するとともに、切り替えを行うタイミングを示唆する表示(本例では、「操作は電源OFF時に行ってください」という文字表示)を行っている。

【3251】

このように、液晶ローディング表示中に液晶ローディング処理と関係しない表示を行ってもよい。また、説明表示に限らず、現在の時刻や第2出力設定スイッチ194の設定状況(0～Fでの表示や、音量や輝度のユーザーボリューム値の初期値の表示)、設定操作

10

20

30

40

50

部 1 9 5 の操作状況（島一斉演出や節電力モードの設定状況）などを表示してもよい。

【3 2 5 2】

以上説明したように、図 2 4 4～図 2 4 8 を用いて説明した遊技台（パチンコ機 1 0 0）は、表示制御手段（例えば、図 2 4 4 に示す液晶制御部）と、表示手段（例えば、図 2 4 5 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8）と、を備えた遊技台であって、前記表示制御手段は、前記表示手段の制御を少なくとも実行可能な手段であり、前記表示制御手段は、電源が投入されることで電源投入制御（例えば、予め R O M などに固定的に記憶されている静止画や動画などの画像データを、作業記憶領域（例えば、R A M）に転送する液晶ローディング処理）を開始する手段であり、前記表示手段は、複数種類の表示を少なくとも表示可能な手段であり、前記複数種類の表示のうちの一つは、前記電源投入制御が実行されている間に表示される表示（以下、「電源投入表示」という。例えば、図 2 4 4 や図 2 4 5（c）～（e）に示す液晶ローディング表示）であり、前記表示手段は、前記表示制御手段による前記電源投入制御が開始されてから少なくとも第四の時間（例えば、図 2 4 4 において符号 T 1 1 で示す時間）が経過するまで、前記電源投入表示を少なくとも表示する手段であり、前記表示手段は、第一の非表示条件の成立があった場合に、前記電源投入表示を少なくとも非表示にする手段であり、前記第一の非表示条件が成立する要件は、前記電源投入制御が終了し、かつ、該電源投入制御の開始から前記第四の時間が経過していることを含む要件である、ことを特徴とする遊技台である。なお、本明細書における「A、かつ、Bを含む要件」とは、「A、かつ、Bのみ（だけ）の要件」であってもよい。

10

【3 2 5 3】

このような遊技台によれば、電源投入表示が第四の時間よりも前に表示されないのので、第四の時間よりも前に表示された場合には表示制御手段の異常が発生している可能性があることを遊技店の店員等が気づきやすく、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

20

【3 2 5 4】

なお、本発明に係る「第 M（M は正の数）の時間」に相当する時間は、他の発明に係る「第 N（N は正の整数）の時間」に相当する時間と同一であってもよく、例えば、第四の時間と第一の時間に相当する時間が、電源投入後から 1 0 秒後であってもよい。また、計時手段（以下、「第三の計時手段」という。）を備え、該第三の計時手段は電源が投入されたことを条件に計時を開始し、該第三の計時手段による計時が開始されてから前記第四の時間が経過したことを条件に、前記表示手段による電源投入表示が非表示となるように構成してもよい。

30

【3 2 5 5】

また、前記表示手段は、前記電源投入制御が開始されてから前記第四の時間が経過する前に該電源投入制御が終了した場合であっても、該電源投入制御が開始されてから該第四の時間が経過するまでは前記電源投入表示を継続して表示する手段であり、前記電源投入表示は、前記電源投入制御の開始から終了まで、かつ、該電源投入制御の開始から前記第四の時間が経過するまでの間、継続して表示される表示であってもよい。

【3 2 5 6】

このような構成とすれば、電源投入制御が終わっても第四の時間が経過するまでは電源投入表示を表示させるので、第四の時間よりも前に電源投入表示が表示されることがなく、遊技店の店員等が第四の時間よりも前に電源投入表示が表示されたか否かを確認することで表示制御手段の異常が発生しているか否かを判断することができ、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、電源投入制御が終了する前に前記第四の時間が経過した場合に、前記電源投入制御が終了した際に前記電源投入表示が非表示となるように構成してもよい。

40

【3 2 5 7】

また、前記電源投入制御は、前記第四の時間が経過する前に終了する制御であり、前記電源投入表示は、前記電源投入制御の開始から終了までの間、前記電源投入制御の進捗状況に対応した進捗表示（例えば、図 2 4 7 に示す、液晶ローディング処理の進行度合いを

50

表す表示)を表示し、前記電源投入表示は、前記電源投入制御の終了から前記第四の時間が経過するまでの間、該電源投入制御の終了時の前記進捗表示を継続して表示するものでもよい。

【3258】

このような構成とすれば、電源投入制御の進捗を確認することができ、メンテナンス性を高めることができる場合がある。

【3259】

また、第四図柄表示手段(例えば、図234や図245に示す各第四図柄表示領域208e~208g)を備え、前記第四図柄表示手段は、図柄の変動(例えば、特図の変動)が開始されることで、第四図柄の変動表示を開始する場合がある手段であり、前記第四図柄表示手段は、前記表示手段による前記電源投入表示が表示されている期間中において前記図柄の変動が開始された場合には、前記第四図柄の変動表示を開始しない手段であってもよい。

10

【3260】

このような構成とすれば、電源投入表示の表示中は第四図柄の変動表示が表示されないのので、安定した制御状態となってから第四図柄を表示させることができる場合がある。なお、前記第四図柄表示手段は、表示手段のことであり、表示手段の一部に第四図柄が表示されてもよい。また、前記第四図柄表示手段は、第一の表示手段とは別に設けられた第二の表示手段であってもよい。また、前記電源投入表示中は、前記第四図柄の変動表示とは別の表示(例えば、エラー表示、装飾図柄の表示、演出表示、ユーザー設定用の表示、デモ表示など)を表示しないが、表示するようにしてもよい。

20

【3261】

なお、第四図柄表示の表示条件が成立した場合に、第四図柄の変動表示が表示され、第四図柄表示の表示条件が成立する要件とは、電源投入表示が表示されていない期間であることを含む要件である。また、「…第四図柄の変動表示を開始しない手段である」とは、「第四図柄表示手段は、表示手段による前記電源投入表示が表示されている期間でない場合にのみ、前記第四図柄の変動表示(または停止表示)を開始可能(表示可能)な手段である」ことを示していてもよい。

【3262】

また、前記表示手段は、エラーが発生したことを報知する表示(以下、「エラー表示」という。)を少なくとも表示可能な手段であり、前記表示手段は、第一のエラー表示表示条件の成立があった場合に、前記エラー表示を表示する手段であり、前記表示手段は、前記電源投入制御が終了する前において前記第一のエラー表示表示条件の成立があった場合に、該電源投入制御が終了した後に前記エラー表示を表示する手段であってもよい。

30

【3263】

このような構成とすれば、表示制御手段による電源投入制御が完了した後にエラーを表示するので、表示制御手段に異常があるとエラー表示が表示されないため、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【3264】

なお、電源投入制御中にエラー表示を表示してもよいし、電源投入表示中にエラー表示を表示しないようにしてもよい。また、電源投入表示中にエラー表示を表示してもよいし、電源投入制御の終了後であって、前記表示手段に電源投入表示が表示されている期間はエラー表示を表示してもよい。また、電源投入制御の終了後であって、前記表示手段に電源投入表示が表示されている期間もエラー表示を表示しないようにしてもよい。

40

【3265】

また、演出制御手段(例えば、第1副制御部400)を備え、前記表示手段は、復帰中表示(例えば、図244や図245(f)に示す復帰中表示)を表示する期間において、該復帰中表示を少なくとも表示可能な手段であり、前記表示手段は、第二の表示条件の成立があった場合に、前記復帰中表示を表示する手段であり、前記第二の表示条件が成立する要件の一つは、前記電源投入表示が非表示になったことを含む要件であってもよい。こ

50

のような構成とすれば、演出制御手段による復帰制御が実行されていることを確認しやすくし、店員や遊技者を安心させることができる場合がある。

【3266】

なお、復帰中表示表示条件（以下、「第一の復帰中表示表示条件」という）が成立する要件の一つ（以下、「第一の要件」という。）が、図柄変動中であることを含む要件であってもよい。また、第一の復帰中表示表示条件が成立する第一の要件とは別の要件（以下、「第三の要件」という。）があってもよい。また、第一の復帰中表示表示条件が成立するための要件が3以上であってもよく、第一の要件および第三の要件のみであってもよい。また、第一の要件のみの成立で第一の復帰中表示表示条件が成立してもよい。ここで、第三の要件とは、電源投入コマンドを演出制御手段が受信したことであってもよい。

10

【3267】

また、復帰中表示表示条件（以下、「第二の復帰中表示表示条件」という）が成立する要件の一つ（以下、「第二の要件」という。）が、大当たり中であることを含む要件であってもよい。なお、第一の復帰中表示表示条件に記載したことを適用可能である。ここで、第二の復帰中表示表示条件が成立する第二の要件とは別の要件とは、第三の要件とは別の第四の要件であってもよい。

【3268】

また、第一の復帰中表示表示条件と第二の復帰中表示表示条件は別の条件であってもよい。また、復帰中表示表示条件は、第一の要件および第二の要件を含む複数の要件が成立することで成立する条件のことであってもよい。なお、複数の要件は、第一の要件および第二の要件の2つの要件のこののみを示してもよく、該2つの要件を含む3以上の要件の成立で条件が成立してもよい。

20

【3269】

また、表示手段に復帰中表示が表示されている期間中において、図柄の変動が開始されても、第四図柄の変動表示を表示しないようにしてもよいが、第四図柄の変動表示を表示するようにしてもよい。また、表示手段に復帰中表示が表示されている期間中において、図柄の変動が開始されても、第四図柄の変動表示を表示しないようにしてもよいが、第四図柄の変動表示を表示するようにしてもよい。

【3270】

また、復帰中表示が表示されている期間中にエラー表示表示条件の成立があっても、表示手段にエラー表示を表示せず、復帰中表示の終了後にエラー表示を表示するようにしてもよい。また、復帰中表示が表示されている期間中もエラー表示表示条件の成立があったら、エラー表示を表示するようにしてもよい。

30

【3271】

また、復帰中表示の表示中において、一または複数の打ち方表示を表示してもよい。また、演出制御手段は、演出制御基板と表示制御基板から構成される手段のことであってもよい。また、演出制御手段は、表示制御手段を含む制御手段のことであってもよい。また、第四図柄表示手段は、演出制御手段により制御される手段であるが、主制御手段により制御される手段であってもよく、表示制御手段により制御される手段であってもよい。

【3272】

また、前記表示手段は、通常表示（例えば、図244や図245（g）に示す通常表示）を少なくとも表示可能な手段であり、前記通常表示とは、前記電源投入表示および前記復帰中表示と異なる表示のことであり、前記復帰中表示とは、前記通常表示に復帰していないことを示す表示のことであり、前記表示手段は、前記復帰中表示の表示中に前記第二の表示条件の成立があった場合に、該復帰中表示を非表示とし、前記通常表示の表示を開始する手段であってもよい。

40

【3273】

このような構成とすれば、演出制御手段による復帰制御が終了したことを確認しやすくし、店員や遊技者を安心させることができる場合がある。なお、通常表示とは、遊技状態に応じた表示（例えば、図柄の変動が開始されれば装飾図柄の変動表示、大当たりが開始さ

50

れば大当り表示、図柄が停止中であれば装飾図柄の停止表示（デモ表示）のことを示していてもよい。

【3274】

また、前記演出制御手段は、前記表示制御手段にコマンドを少なくとも送信可能な手段であり、前記表示制御手段は、前記演出制御手段にコマンドを少なくとも送信可能な手段であってもよい。このような構成とすれば、演出制御手段による復帰制御が終了したことを確認しやすくし、店員や遊技者を安心させることができる場合がある。また、演出制御手段と表示制御手段の通信状態を確認しやすくすることができる場合がある。

【3275】

また、前記電源投入表示は、店員への説明表示（例えば、図248に示す説明表示）を含む表示であってもよい。このような構成とすれば、電源投入制御が終了しても第四の時間が経過するまでは電源投入表示を表示しないので、遊技店の店員等への説明表示を確認しやすくし、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、店員への説明表示とは、店員が設定するもの（例えば、第2出力設定スイッチ194（店員側の音量用のつまみ）や設定操作部195（DIPスイッチ）など）に関する説明のことであってもよい。

【3276】

＜打ち方報知＞

次に、図249および図250を用いて、パチンコ機100が行う打ち方報知について説明する。

【3277】

＜打ち方報知の制御＞

図249は、打ち方報知の制御の流れの一例を示したタイムチャートである。図249において符号t20で示すタイミングでは、液晶制御部は、液晶ローディング処理を開始し、液晶ローディング表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信することで、装飾図柄表示装置208を用いて液晶ローディング表示を行っている。

【3278】

また、本例では、第1副制御部400は、液晶制御部からの戻りコマンドを受信するのを待つこと無く、ユーザモードへの移行とともに起動状態となり、主制御部300は、第1副制御部400が起動状態になるのを待つこと無く、ユーザモードへの移行し、タイマ割込処理が開始されてから固定時間（図239において符号T4で示す時間）が経過すると割込機能限定を解除し、遊技制御を開始するように構成している。

【3279】

そして、主制御部300は、主制御部タイマ割込処理のサブ制御起動待ちウェイト処理（ステップS519）において、起動待ちカウンタが0になった場合に第1副制御部400に向けて、電源が投入されたことを示すサブコマンド（電源投入コマンド）を送信した後、現在の遊技状態を示すサブコマンド（遊技状態コマンド）や、球発射ハンドル134の発射位置を報知するサブコマンド（発射位置コマンド）などを送信している。

【3280】

また、第1副制御部400は、主制御部300から受信した遊技状態コマンドと発射位置コマンドの情報に基づいて、液晶制御部に向けて、打ち方報知（右打ち表示、左打ち警告表示、または、右打ち警告表示）を指示する打ち方報知コマンドを送信する。

【3281】

図250は、遊技状態と打ち方報知の対応関係の一例を示した図である。図250において「○」で示す項目は、対応する遊技状態になった場合に、対応する打ち方報知を行うことを示している。例えば、主制御部300から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態が時短状態（特図高確率普図低確率状態）、確変状態（特図高確率普図低確率状態）、または、大当り状態の場合には、右打ち表示に対応する項目が「○」であるため、液晶制御部に向けて、右打ち表示を指示する打ち方報知コマンドを送信する。

10

20

30

40

50

【3282】

また、主制御部300から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態が電源投入時（通常状態以外）の場合には、右打ち表示と左打ち警告表示に対応する項目が「○」であるため、液晶制御部に向けて、右打ち表示と左打ち警告表示を指示する打ち方報知コマンドを送信する。また、右打ち警告表示に対応する項目が「×」のため、液晶制御部に打ち方報知コマンドを送信することはない（右打ち警告表示は行われない）。なお、電源投入時（通常状態以外）の場合に右打ち警告表示を表示してもよい。

【3283】

また、主制御部300から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態が通常状態（特図低確率普図低確率状態）や電源投入時（通常状態）の場合には、右打ち表示や左打ち警告表示に対応する項目が「×」であるため、液晶制御部に向けて打ち方報知コマンドを送信することはない（右打ち表示や左打ち警告表示は行われない）。その他の「×」で示す項目も同様である。

【3284】

また、主制御部300から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態が通常状態（特図低確率普図低確率状態）の場合には、右打ち警告表示に対応する項目が「△」であるため、発射位置コマンドの情報に基づいて遊技状態に適した打ち方がされているか否かを判定する。そして、遊技状態に適した打ち方がされていないと判定した場合（例えば、通常遊技のように遊技盤200の正面視左側を狙う左打ちが適している遊技状態において、遊技盤200の正面視右側に配置された入賞口や始動口で入球を検知した場合）に、液晶制御部に向けて、右打ち警告表示（右打ちを中止するように警告を行う表示）を指示する打ち方報知コマンドを送信する。

【3285】

また、主制御部300から受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態が時短状態（特図高確率普図低確率状態）、確変状態（特図高確率普図低確率状態）、または、大当たり状態の場合には、左打ち警告表示に対応する項目が「△」であるため、発射位置コマンドの情報に基づいて遊技状態に適した打ち方がされているか否かを判定する。そして、遊技状態に適した打ち方がされていないと判定した場合（例えば、時短状態、確変状態、または、大当たり状態のように遊技盤200の正面視右側を狙う右打ちが適している遊技状態において、遊技盤200の正面視左側に配置された入賞口や始動口で入球を検知した場合）に、液晶制御部に向けて、左打ち警告表示（左打ちを中止するように警告を行う表示）を指示する打ち方報知コマンドを送信する。

【3286】

図249に戻って、符号t21で示すタイミングでは、液晶制御部は、液晶ローディング処理を完了し、復帰中表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信することで、装飾図柄表示装置208を用いて復帰中表示を行っている。また、液晶制御部は、第1副制御部400から、右打ち表示を指示する打ち方報知コマンドを受信したことにより、右打ち表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信することで、装飾図柄表示装置208を用いて右打ち表示（例えば、図251（g）参照）を行っている。

【3287】

さらに、液晶制御部は、第1副制御部400から、左打ち警告表示を指示する打ち方報知コマンドを受信したことにより、左打ち警告表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信することで、装飾図柄表示装置208を用いて左打ち警告表示（例えば、図251（g）参照）を行っている。

【3288】

なお、本例では、第1副制御部400が、遊技状態や発射位置に応じて打ち方報知の種類を液晶制御部に指示する例を示したが、液晶制御部に遊技状態や発射位置の情報を送信し、液晶制御部が、遊技状態や発射位置に応じて打ち方報知の種類を決定するように構成してもよい。

【3289】

なお、本実例では、左打ちに関する表示は一つ（右打ち警告表示）であったが、左打ちの際に表示される表示が複数あってもよく、右打ちに関する表示と同様に電源投入時に打ち方報知を行うようにしてもよい。また、右打ちに関する表示（右打ち表示、左打ち警告表示）は、電源投入時であっても主制御部300による初期起動処理が行われた際には復帰表示中であっても表示されず、復帰起動処理が行われた際にのみ表示されるようにしてもよい。

【3290】

また、復帰中表示の表示中に、右打ち表示のみが常に表示され、遊技状態に適した打ち方がされていないと判定された場合に右打ち警告表示が表示されるように構成されていてもよいが、遊技状態に適した打ち方がされていないと判定された場合であっても表示されないように構成されていてもよい。

10

【3291】

＜打ち方報知の具体例＞

次に、図251を用いて、打ち方報知の具体例について説明する。図251は、打ち方報知の具体例を時系列で示した図である。

【3292】

図251(a)は、確変状態中（本例では、リーチ演出中）の装飾図柄表示装置208の状態を示している。ここでは、遊技状態が確変状態であるため、主制御部300は、遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドを第1副制御部400に向けて送信しているとともに、遊技者が右打ちを行っており、球発射ハンドル134の回転角度が右打ちに適した回転角度になっていることを示す発射位置コマンドを第1副制御部400に向けて送信している。

20

【3293】

この結果、第1副制御部400は、液晶制御部に向けて、右打ち表示を指示する打ち方報知コマンドを送信しており、これにより、装飾図柄表示装置208の右上の表示領域において、右打ち表示（本例では、「右打ち→→→」という文字表示）が行われている。

【3294】

続く図251(b)は、停電などによってパチンコ機100の電源が遮断されたときの装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、主制御部300が、電源制御部660から供給されている電源の電圧値が所定値（本例では、9V）未満になったと判定し、電断処理を行い、第1副制御部400や液晶制御部などへの電力供給が停止されており、装飾図柄表示装置208に対する表示制御が行われていない状態である。

30

【3295】

続く図251(c)は、パチンコ機100に電源が投入された直後の装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態は、第1副制御部400および液晶制御部に起動信号が入力され、第1副制御部400および液晶制御部による初期化処理が開始された状態である。また、主制御部300は、主制御部電源投入時処理において復帰起動処理などを行った後、主制御部メインループ処理や主制御部タイマ割込処理を開始し、主制御部タイマ割込処理のステップS504では、割込機能限定中（第1副制御部400が起動していない状態）であると判定され、割込機能が限定された状態となる。

40

【3296】

続く図251(d)～同図(f)は、上記図245(c)～同図(e)と同じ状態であるため、その詳細な説明は省略するが、図251(d)～同図(f)では液晶ローディング表示（本例では、「Now Loading」という文字表示）を行っている。

【3297】

続く図251(g)～同図(h)は、復帰中表示を行っている装飾図柄表示装置208の状態を示している。この状態では、液晶制御部は、液晶ローディング処理を完了し、復帰中表示を装飾図柄表示装置208に表示させるためのVDPコマンドをVDP434に向けて送信することで、装飾図柄表示装置208を用いて復帰中表示を行っている状態で

50

あり、例えば、上記図 2 4 9 において符号 t 2 1 で示すタイミングが該当する。

【3 2 9 8】

また、ここでは、遊技状態が確変状態であるため、主制御部 3 0 0 は、遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に向けて送信しているとともに、（復帰中表示が行われているために）遊技者が右打ちを行っておらず、球発射ハンドル 1 3 4 の回転角度が右打ちに適した回転角度になっていないことを示す発射位置コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に向けて送信している。

【3 2 9 9】

この結果、第 1 副制御部 4 0 0 は、液晶制御部に向けて、右打ち表示と左打ち警告表示を指示する打ち方報知コマンドを送信しており、これにより、装飾図柄表示装置 2 0 8 の右上の表示領域において、右打ち表示（本例では、「右打ち→→→」という文字表示）を行っていると同時に、装飾図柄表示装置 2 0 8 の下方の表示領域において、左打ち警告表示（本例では、「右打ちしてください！！」という文字表示）を行っている。

【3 3 0 0】

続く図 2 5 1（i）は、通常表示（本例では、装飾図柄の停止表示）を行っている装飾図柄表示装置 2 0 8 の状態を示している。この状態は、第 1 副制御部 4 0 0 から復帰中表示終了コマンドを受信した液晶制御部が、復帰中表示を消去して通常表示を装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示させるための VDP コマンドを VDP 4 3 4 に向けて送信した状態であり、例えば、上記図 2 4 9 において符号 t 2 2 で示すタイミングが該当する。

【3 3 0 1】

また、ここでは、遊技状態が確変状態であるため、主制御部 3 0 0 は、遊技状態が確変状態であることを示す遊技状態コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に向けて送信しているとともに、（復帰中表示が通常表示に変化したため）遊技者が右打ちを行っており、球発射ハンドル 1 3 4 の回転角度が右打ちに適した回転角度になっていることを示す発射位置コマンドを第 1 副制御部 4 0 0 に向けて送信している。この結果、第 1 副制御部 4 0 0 は、液晶制御部に向けて、左打ち警告表示の消去を指示するコマンドを送信するとともに、右打ち表示を指示する打ち方報知コマンドを送信しているが、ここでは、右打ち表示を一時的に消去している。

【3 3 0 2】

続く図 2 5 1（j）は、通常表示（本例では、装飾図柄の停止表示）と右打ち表示を行っている装飾図柄表示装置 2 0 8 の状態を示している。この状態は、液晶制御部が、通常表示を開始してから所定時間が経過したことを契機として、右打ち表示を装飾図柄表示装置 2 0 8 に表示させるための VDP コマンドを VDP 4 3 4 に向けて送信した状態であり、例えば、上記図 2 4 9 において符号 t 2 3 で示すタイミングが該当する。

【3 3 0 3】

なお、本例では、図 2 5 1（i）に示すタイミングで、右打ち表示を一時的に消去した後、図 2 5 1（j）に示すタイミングで、右打ち表示を再び表示している。このような構成とすれば、右打ち表示を継続する場合に比べて、右打ち表示に遊技者の注目を集めることができる場合がある。なお、遊技者の注目を集める必要がない場面においては、右打ち表示を一時的に消去することなく継続して表示してもよい。

【3 3 0 4】

以上説明したように、図 2 4 9～図 2 5 1 を用いて説明した遊技台（パチンコ機 1 0 0）は、演出制御手段（例えば、第 1 副制御部 4 0 0）と、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 2 0 8）と、を備えた遊技台であって、前記表示手段は、遊技球の発射位置が右打ちであることを示す第一の右打ち表示（例えば、図 2 4 9 や図 2 5 1（g）、（h）に示す左打ち警告表示）を少なくとも表示可能な手段であり、前記表示手段は、遊技球の発射位置が右打ちであることを示す第二の右打ち表示（例えば、図 2 4 9 や図 2 5 1（g）、（h）に示す右打ち表示）を少なくとも表示可能な手段であり、前記表示手段は、復帰中表示（例えば、図 2 4 9 や図 2 5 1（g）、（h）に示す復帰中表示）を表示する期間（例えば、図 2 4 9 において符号 T 2 2 で示す期間）において、前記第一の右打ち表示を表

10

20

30

40

50

示する場合がある手段であり、前記表示手段は、前記復帰中表示を表示する期間において、前記第二の右打ち表示を表示する場合がある手段であり、前記第一の右打ち表示は、前記第二の右打ち表示と異なる表示であり、前記表示手段は、復帰した遊技状態に応じた発射位置が右打ちであることを条件に、前記復帰中表示を表示する期間において、前記第一の右打ち表示および前記第二の右打ち表示を表示可能である、ことを特徴とする遊技台である。

【3305】

このような遊技台によれば、復帰中表示が表示されている期間中に遊技者が右打ち以外の打ち方をするのを防ぐことができる場合がある。また、復帰した遊技状態が右打ち中であることをわかりやすくするので、遊技者を安心させることができる場合がある。

10

【3306】

なお、表示手段は、第一の表示手段と第二の表示手段から構成される手段で、第一の表示手段（例えば、主制御により制御された表示手段や演出制御手段により制御された表示手段）が第一の右打ち表示および第二の右打ち表示のうちの一方を表示し、第二の表示手段（例えば、演出制御手段により制御された表示手段）が第一の右打ち表示および第二の右打ち表示のうちの他方を表示するように構成されていてもよい。

【3307】

また、前記表示手段は、電断する前の状態で前記第一の右打ち表示または前記第二の右打ち表示のうちのいずれか一方を少なくとも表示する手段であってもよい。

【3308】

このような構成とすれば、復帰した遊技状態が右打ち中であることをわかりやすくするので、遊技者を安心させることができる場合がある。なお、電断する前の状態で前記第一の右打ち表示または前記第二の右打ち表示のうちの一方のみを表示（一方を表示、他方を非表示）する手段であってもよい。

20

【3309】

また、前記表示手段は、前記演出制御手段による前記復帰中表示を表示する期間が終了した場合に、前記復帰中表示を非表示とした後に、遊技状態に応じた表示（以下、「通常表示」という。例えば、図249や図251（i）、（j）に示す通常表示）を表示する手段であり、前記復帰中表示（例えば、図249や図251（g）、（h）に示す復帰中表示）とは、前記通常表示に復帰していないことを示す表示のことであり、前記表示手段は、前記通常表示を表示した場合に、前記第一の右打ち表示および前記第二の右打ち表示のうちのいずれか一方（例えば、図249や図251（j）に示す右打ち表示）を少なくとも表示する手段であってもよい。

30

【3310】

このような構成とすれば、復帰制御が正常に完了したことをわかりやすくすることができ、遊技者を安心させることができる場合がある。なお、前記表示手段は、前記演出制御手段による前記復帰制御が終了した場合に、前記復帰中表示を非表示とした後に、遊技状態に応じた表示を表示する手段であり、前記表示手段は、前記通常表示を表示した場合に、前記第一の右打ち表示または前記第二の右打ち表示のうちのいずれか一方のみを表示する手段であってもよい。

40

【3311】

また、前記表示手段は、遊技状態に応じた発射位置（以下、「第一の発射位置」という。）と異なる発射位置（以下、「第二の発射位置」という。）でなければ検知されない領域（右打ちの場合には、遊技盤面における正面視左側の領域。左打ちの場合には、遊技盤面における正面視右側の領域）に遊技球が進入したことが検知された際に、前記第一の右打ち表示（例えば、図249や図251（g）、（h）に示す左打ち警告表示）を少なくとも表示する手段であり、前記表示手段は、前記遊技状態における発射位置が前記第一の発射位置である際に、前記第二の右打ち表示（例えば、図249や図251（g）、（h）に示す右打ち表示）を少なくとも表示する手段であり、前記表示手段が前記第一の右打ち表示を表示する条件は、前記復帰中表示が表示され、かつ、前記遊技状態に応じた発

50

射位置が前記第一の発射位置であることであってもよい。

【3312】

このような構成とすれば、復帰制御の終了においては異なる契機でそれぞれの打ち方報知表示が表示されるので、復帰中表示の表示中が特別な状態であることを遊技者が気づきやすく、発射位置の確認を促すことができる場合がある。

【3313】

なお、前記第二の右打ち表示は前記第一の発射位置にある場合に必ず表示される表示であり、前記第一の右打ち表示は、前記第一の発射位置にない場合に表示される場合がある表示であってもよい。また、復帰中表示が表示される期間において、遊技状態に応じた発射位置が第一の発射位置である場合に、表示手段に第一の打ち方報知表示が必ず表示されるが、復帰中表示が表示される期間であっても、第二の発射位置に遊技球が発射されたことを検知した場合のみ第一の打ち方報知表示が表示されるようにしてもよい。

10

【3314】

また、前記復帰中表示が表示される期間中において、前記第一の右打ち表示および前記第二の右打ち表示のうちのいずれか一方のみが表示される場合があってもよい。また、復帰中表示が表示される期間中において、第一の右打ち表示および第二の右打ち表示のうちのいずれか一方が必ず表示され、第一の右打ち表示および第二の右打ち表示のうちの他方の表示は表示される場合とされない場合があってもよい。また、一方の表示は必ず表示され、他方の表示は表示されないようにしてもよい。また、前記復帰中表示が表示される期間において、前記第一の右打ち表示および前記第二の右打ち表示の両方が必ず表示されるように構成されていてもよい。

20

【3315】

また、主制御手段（例えば、主制御部300）を備え、前記主制御手段は、前記演出制御手段に複数種類のコマンドのうちの第三のコマンド（例えば、左打ち状態であることを示す発射位置コマンド）を送信可能な手段であり、前記主制御手段は、前記演出制御手段に前記複数種類のコマンドのうちの第四のコマンド（例えば、通常遊技を示す遊技状態コマンド）を送信可能な手段であり、前記表示手段は、前記演出制御手段が前記第三のコマンドを受信した場合に、前記第一の右打ち表示を表示する手段であり、前記表示手段は、前記演出制御手段が前記第四のコマンドを受信した場合に、前記第二の右打ち表示を表示する手段であってもよい。

30

【3316】

このような構成とすれば、主制御からの異なるコマンドによって打ち方報知表示が表示されるので、復帰時に一方のコマンドを受信できなかった場合であっても他方のコマンドを受信すれば打ち方報知表示が表示されるので、遊技者が発射位置を間違えることを防ぐことができる場合がある。

【3317】

また、前記主制御手段は、起動信号（例えば、システムリセット信号）が入力されることによって、遊技制御（例えば、主制御部メインループ処理や主制御部タイマ割込処理）を少なくとも開始可能な手段であり、前記主制御手段は、低電圧信号が入力された後に前記起動信号が入力されることによって、該低電圧信号が出力された際の制御状態（以下、「復帰前制御状態」という。）に復帰可能な手段であり、前記主制御手段は、前記演出制御手段に前記複数種類のコマンドのうちの遊技状態に関するコマンド（以下、「遊技状態コマンド」という。）を送信可能な手段であり、前記主制御手段は、前記演出制御手段に前記複数種類のコマンドのうちの発射位置に関するコマンド（以下、「発射位置コマンド」という。）を送信可能な手段であり、前記遊技状態コマンドは、時短状態であることを示すコマンド（以下、「第一の遊技状態コマンド」という。）を含むコマンドであり、前記遊技状態コマンドは、大当たり状態であることを示すコマンド（以下、「第二の遊技状態コマンド」という。）を含むコマンドであり、前記発射位置コマンドは、前記大当たり状態および前記時短状態のうちのいずれか一方の状態である場合に、発射位置が右打ちであることを示すコマンド（以下、「右打ちコマンド」という。）であり、前記表示手段は、前

40

50

記演出制御手段が前記第一の遊技状態コマンドおよび前記第二の遊技状態コマンドのうちの一方を受信した場合に、前記第一の右打ち表示を表示する手段であり、前記表示手段は、前記演出制御手段が前記右打ちコマンドを受信した場合に、前記第一の右打ち表示を表示する手段であってもよい。

【3318】

このような構成とすれば、主制御からの異なるコマンドによって打ち方報知表示が表示されるので、復帰時に一方のコマンドを受信できなかった場合であっても他方のコマンドを受信すれば打ち方報知表示が表示されるので、遊技者が発射位置を間違えることを防ぐことができる場合がある。

【3319】

なお、前記大当たり状態および前記時短状態のうちの他方の状態であっても右打ちコマンドが送信されてもよい。また、遊技状態が時短状態および大当たり状態でない場合には、第一の遊技状態コマンドおよび第二の遊技状態コマンドと異なる第三の遊技状態コマンドが送信されてもよい。また、発射位置が右打ちでない場合には、右打ちでないことを示す発射位置コマンド（例えば、左打ちコマンドや非右打ちコマンド等）を送信してもよい。

【3320】

また、電断前における第一の右打ち表示および第二の右打ち表示と、復電後における第一の右打ち表示および第二の右打ち表示が異なる表示であってもよいし、同じ表示であってもよい。

【3321】

＜島一斉演出の再開処理＞

次に、図252を用いて、島一斉演出の再開処理について説明する。図252は、遊技台C、Dが島一斉演出を開始するまでの流れの一例を示したタイムチャートである。

【3322】

本例に係る遊技台C、Dは、各々の第1副制御部400が上述の計時手段を備え、「計時手段による計時が開始されてから第五の時間が経過したこと」を、島一斉演出を開始する条件としている。このため、遊技台C、Dは、図252において符号t31で示すタイミングから第五の時間（本例では、図252において符号T31で示す時間）が経過した場合に、同時に島一斉演出を開始し、図252において符号T32で示す演出時間に亘って島一斉演出を継続している。なお、遊技台Cが上述の遊技台A、Bのいずれかであってもよく、遊技台Dが上述の遊技台A、Bのいずれかであってもよい。

【3323】

図253（a）は、島一斉演出を構成する演出データを模式的に示した図であり、同図（b）は、島一斉演出の再開処理の流れの一例を示したタイムチャートである。

【3324】

図253（a）に示すように、本例に係る島一斉演出は、データ1～データ4の4つの演出データで構成されており、データ1を用いた演出→データ2を用いた演出→データ3を用いた演出→データ4を用いた演出の順番で演出を行うことで、島一斉演出が実行される。なお、島一斉演出を構成する演出データの数は4に限定されないことは言うまでも無い。

【3325】

図253（b）において符号t32で示すタイミングは、遊技台C、Dが同時に島一斉演出を開始した状態である。遊技台Dは、データ1を用いた演出→データ2を用いた演出→データ3を用いた演出→データ4を用いた演出の順番で演出を行うことで、符号T32で示す演出時間に亘って島一斉演出を実行している。すなわち、本例に係る島一斉演出は、該島一斉演出が開始された後、第一の演出期間（T32）が経過した場合に終了する演出であるということができる。

【3326】

一方、遊技台Cは、データ2を用いた演出を実行している途中で、第1副制御部400への電力供給が一時的に遮断された後に、再度電源が投入された結果、起動信号を入力し

10

20

30

40

50

ている。起動信号を入力した遊技台 C の第 1 副制御部 400 は、最初に初期化処理を実行した後、ユーザモード（ユーザプログラムを実行するモード）に移行し、第 1 副制御部メイン処理の実行を開始する。

【3327】

第 1 副制御部メイン処理を開始した第 1 副制御部 400 は、液晶制御部から受信した戻りコマンドの処理や、液晶制御部に復帰中表示開始コマンドや復帰中表示終了コマンドを送信する処理などを行う。また、液晶制御部は、液晶ローディング表示や復帰中表示を含む電源投入表示を行った後に、データ 3 を用いた演出の演出開始タイミングが到来するまで待機表示（例えば、図 254（g）、（h）参照）を行う。

【3328】

図 253（c）は、島一斉演出の一例を時系列で示した図である。図 253（c）の左図は、島一斉演出を開始した直後の装飾図柄表示装置 208 の状態を示しており、例えば、図 253（b）において符号 t32 で示すタイミングが該当する。

【3329】

この状態では、遊技台 C は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、特図や装飾図柄の変動表示や、特図変動遊技の保留表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ 1 を用いた演出）を行っている。一方、遊技台 D は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、装飾図柄の停止表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ 1 を用いた演出）を行っている。この状態では、遊技台 C における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）と遊技台 D における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）は、共に島一斉演出のデータ 1 を用いた演出であり、一致している。

【3330】

続く図 253（c）の中央図は、遊技台 C において電源の投入が行われたタイミングでの装飾図柄表示装置 208 の状態を示しており、例えば、図 253（b）において符号 t35 で示すタイミングが該当する。

【3331】

この状態では、遊技台 C は、第一の種類の表示（遊技に関する表示）として液晶ローディング処理の実行中であることを示す液晶ローディング表示を行っているが、第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）は行っていない。一方、遊技台 D は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、装飾図柄の停止表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ 2 を用いた演出）を行っている。この状態では、遊技台 C における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）と遊技台 D における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）は一致していない。

【3332】

続く図 253（c）の右図は、遊技台 C において島一斉演出が再開されたタイミングでの装飾図柄表示装置 208 の状態を示しており、例えば、図 253（b）において符号 t36 で示すタイミングが該当する。

【3333】

この状態では、遊技台 C は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、特図や装飾図柄の変動表示や、特図変動遊技の保留表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ 3 を用いた演出）を行っている。一方、遊技台 D は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、装飾図柄の停止表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ 3 を用いた演出）を行っている。この状態では、遊技台 C における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）と遊技台 D における第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）は、共に島一斉演出のデータ 3 を用いた演出であり、一致している。

10

20

30

40

50

【3334】

本例に係る遊技台によれば、島一斉演出の途中で電源の遮断・復帰があった場合でも、島一斉演出において複数の遊技台間の同期を取り直すことができ、島一斉演出による演出効果を持続できる場合がある。

【3335】

＜島一斉演出の再開処理／具体例＞

次に、図254を用いて、島一斉演出の再開処理の具体例について説明する。図254は、島一斉演出の再開処理の具体例を時系列で示した図である。

【3336】

図254(a)は、島一斉演出を開始した直後の装飾図柄表示装置208の状態を示しており、例えば、図253(b)において符号t32で示すタイミングが該当する。この状態では、遊技台は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、特図や装飾図柄の変動表示や、特図変動遊技の保留表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ1を用いた演出）を行っている。ここでは、島一斉演出のデータ1を用いた演出を開始することにより、装飾図柄表示装置208による表示とスピーカ120による音声出力が同時に開始されている。

10

【3337】

続く図254(b)は、島一斉演出を実行している装飾図柄表示装置208の状態を示しており、続く図254(c)は、第1副制御部400への電力供給が一時的に遮断された状態を示している。ここでは、電力供給の遮断により、装飾図柄表示装置208による表示とスピーカ120による音声出力が中断されている。

20

【3338】

続く図254(d)は、電源の投入が行われたタイミングでの装飾図柄表示装置208の状態を示しており、例えば、図253(b)において符号t35で示すタイミングが該当する。この状態では、遊技台は、第一の種類の表示（遊技に関する表示）として液晶ローディング処理の実行中であることを示す液晶ローディング表示を行っているが、第二の種類の表示（島一斉演出に関する表示）は行っていない。

【3339】

続く図254(e)～同図(f)は、復帰中表示（本例では、「準備中」という文字表示）を行っている装飾図柄表示装置208の状態を示しており、続く図254(g)～同図(h)は、液晶制御部が待機表示（本例では、装飾図柄の変動表示）を行っている装飾図柄表示装置208の状態を示している。

30

【3340】

続く図254(i)は、遊技台において島一斉演出が再開されたタイミングでの装飾図柄表示装置208の状態を示しており、例えば、図253(b)において符号t36で示すタイミングが該当する。

【3341】

この状態では、遊技台は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、特図や装飾図柄の変動表示や、特図変動遊技の保留表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ3を用いた演出）を行っている。ここでは、島一斉演出のデータ3を用いた演出を開始することにより、装飾図柄表示装置208による表示とスピーカ120による音声出力が同時に再開されている。

40

【3342】

続く図254(j)は、遊技台において島一斉演出が終了する直前のタイミングでの装飾図表示装置208の状態を示しており、例えば、図252、図253(b)において符号t33の直前（データ4を用いた演出が終了するT33秒（例えば、5秒前））のタイミングが該当する。装飾図表示装置208は、島一斉演出の終了演出（本例では、「姫LIVE終了 次回もお楽しみに！」という文字表示）を表示している。

【3343】

50

この状態では、遊技台は、第一の種類の表示として、遊技に関する表示（本例では、特図や装飾図柄の変動表示や、特図変動遊技の保留表示）を行うとともに、第二の種類の表示として、島一斉演出に関する表示（本例では、島一斉演出のデータ4を用いた演出）を行っている。なお、本例では、図252、図253（b）において符号t33で示すタイミングで島一斉演出の終了契機（例えば、図柄停止、次変動の開始、大当りの終了、大当たり中の現在のラウンドの終了、大当たり中の次ラウンドの開始など）が到来した場合には、島一斉演出を終了するが、島一斉演出の終了契機が到来していない場合には、符号T33で示す時間が経過しても、島一斉演出の終了契機が到来するまでは島一斉演出の終了演出を継続して表示する。

【3344】

以上説明したように、図252～図254を用いて説明した遊技台（パチンコ機100）は、表示手段（例えば、図254に示す装飾図柄表示装置208）と、計時手段（例えば、制御手段のCPUが備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC（リアルタイムクロック）など）と、演出制御手段（例えば、第1副制御部400）と、表示制御手段（例えば、液晶制御部）と、を備えた遊技台であって、前記表示手段は、複数種類の表示のうちの遊技に関する表示（以下、「第一の種類の表示」という。例えば、図253（c）に示す装飾図柄の停止表示）を表示可能な手段であり、前記表示手段は、前記複数種類の表示のうちの島一斉演出に関する表示（以下、「第二の種類の表示」という。例えば、図253（c）に示す島一斉演出のデータ2を用いた演出）を表示可能な手段であり、前記遊技台は、前記島一斉演出を単独で実行可能なものであり、前記演出制御手段が前記島一斉演出を開始する条件は、前記計時手段による計時が開始されてから第五の時間（例えば、図252において符号T31で示す時間）が経過したことであり、前記演出制御手段は、前記島一斉演出が実行されている期間において、前記表示制御手段が低電圧状態となった場合に、前記島一斉演出を中断する手段であり、前記表示制御手段は、該表示制御手段が前記低電圧状態から再度電源が投入された状態となった後に、復帰制御を実行する手段であり、前記表示制御手段は、復帰中表示を表示する期間において、該復帰中表示（例えば、図254（e）、（f）に示す復帰中表示）を少なくとも表示する手段であり、前記表示制御手段は、前記復帰中表示を表示する期間が終了した場合に、前記表示手段による前記復帰中表示を非表示とする手段であり、前記島一斉演出が再開することで、前記表示手段に前記第二の種類の表示が表示され、前記復帰中表示が非表示にされた後であって、前記島一斉演出が再開される契機（以下、「再開契機」という。）が到来した場合に、前記島一斉演出が再開する、ことを特徴とする遊技台である。

【3345】

このような遊技台によれば、表示制御手段が低電圧状態となっても島一斉演出に関する表示が途中から再開されるので、別の遊技台との関連性を損なうのを防ぎ、演出効果を高めることができる場合がある。

【3346】

なお、前記計時手段は、電力が供給された場合に計時を行う手段であってもよいし、前記演出制御手段に設けられた手段であってもよい。また、前記表示制御手段が低電圧状態であっても、前記計時手段による計時を継続してもよい。この場合、島一斉演出が再開されるタイミングは、島一斉演出が中断したタイミングと異なるタイミングであるが、島一斉演出が中断したタイミングと同じタイミングから再開されてもよい。また、前記表示制御手段が低電圧状態である場合は、計時手段による計時を中断するように構成してもよい。この場合、再開されるタイミングは、島一斉演出が中断したタイミングであってもよいが、島一斉演出を最初から開始するようにしてもよい。また、「一斉演出再開契機が到来した場合」とは、「一斉演出再開契機として、一斉演出の再開タイミングが到来した場合」のことを示していてもよい。

【3347】

また、前記島一斉演出とは、前記遊技台とは別の遊技台と関連する演出のことであり、

前記表示制御手段は、前記復帰中表示を非表示にした後に、遊技状態に応じた表示（以下、「通常表示」という。例えば、図 2 5 4（i）に示す通常表示）を表示する手段であり、前記復帰中表示とは、前記通常表示に復帰していないことを示す表示のことであり、前記表示制御手段は、前記通常表示の表示を開始した後において、前記再開契機が到来していない場合に、前記表示手段に前記第一の種類の表示を表示する手段であってもよい。

【3 3 4 8】

このような構成とすれば、島一斉演出が再開されるまで待たずに遊技に関する表示を先に表示するので、遊技者に遊技ができる状態であることを認識させることができ、遊技者に安心して遊技を行わせることができる場合がある。なお、通常表示の表示が開始された後において、島一斉演出再開契機でない場合に、表示手段に第一の種類の表示のみが表示されるようにしてもよいが、第一の種類の表示と異なる種類の表示（例えば、ユーザーによる音量や輝度の設定表示や、オリジナルモードが設定中であることを表示する表示（例えば、レベル表示や「オリジナルモード設定中」表示など））が表示されるようにしてもよい。

10

【3 3 4 9】

また、前記表示制御手段は、前記再開契機が到来するよりも前に表示された前記第一の種類の表示を、該再開契機が到来した後も継続して表示する手段であってもよい。

【3 3 5 0】

このような構成とすれば、島一斉演出が再開された後も遊技に関する表示を継続して表示するので、遊技者を安心させることができる場合がある。なお、島一斉演出再開契機前に第一の種類の表示の表示が開始されており、その後島一斉演出再開契機となった際には、該第一の種類の表示を一度非表示にしてから、再度表示するようにしてもよい。ここで、第一の種類の表示の再表示は、第二の種類の表示の表示と同時に開始されてもよく、第一の種類の表示および第二の種類の表示のうちのいずれか一方が表示された、後に他方の表示が表示されるようにしてもよい。また、他方と一方の関係が反対であってもよい。

20

【3 3 5 1】

また、音出力手段（例えば、図 2 5 4 に示すスピーカ 1 2 0）を備え、前記音出力手段は、前記島一斉演出に関する音（以下、「島一斉演出音」という。）を少なくとも出力可能な手段であり、前記音出力手段は、前記島一斉演出が実行されている期間において、前記表示制御手段が低電圧状態となった場合に、前記島一斉演出音の出力を中断する手段であり、前記音出力手段は、前記再開契機が到来した場合にのみ、前記島一斉演出音の出力を再開する手段であってもよい。

30

【3 3 5 2】

このような構成とすれば、島一斉演出に関する表示が再開されるまでは島一斉演出に関する音も出力しないので、演出効果を高めることができる場合がある。なお、復帰中表示から通常表示となったことを条件に、島一斉演出音の出力を再開してもよい。また、第二の種類の表示が表示された後に島一斉演出音が再開されてもよい。

【3 3 5 3】

また、発光手段（例えば、各種 L E D や各種ランプ）を備え、前記発光手段は、前記島一斉演出に関する発光（以下、「島一斉演出用発光」という。）を少なくとも出力可能な手段であり、前記発光手段は、前記島一斉演出が実行されている期間において、前記表示制御手段が低電圧状態となった場合に、前記島一斉演出用発光の出力を中断する手段であり、前記発光手段は、前記再開契機が到来した場合にのみ、前記島一斉演出用発光の出力を再開する手段であってもよい。

40

【3 3 5 4】

このような構成とすれば、島一斉演出に関する表示が再開されるまでは島一斉演出に関する発光も出力しないので、演出効果を高めることができる場合がある。

【3 3 5 5】

また、前記第二の種類の表示は、複数の島一斉演出に関する映像表示（以下、「複数の島一斉演出映像表示」という。）を含み、前記表示手段は、前記島一斉演出が開始される

50

と、前記複数の島一斉演出映像表示のうちの一の映像表示（以下、「第一の島一斉演出映像表示」という。）を表示する手段であり、前記表示手段は、前記第一の島一斉演出映像表示が表示される期間において、該第一の島一斉演出映像表示以外の前記複数の島一斉演出映像表示に含まれる映像表示は表示しない手段であり、前記第一の島一斉演出映像表示は、複数の映像データ（例えば、図 2 5 3（a）に示すデータ 1～データ 4）から構成されており、前記再開契機とは、前記複数の映像データに含まれる第一の映像データ（例えば、図 2 5 3（a）に示すデータ 1）が終了し、該複数の映像データに含まれる第二の映像データ（例えば、図 2 5 3（a）に示すデータ 2）が開始される契機であってもよい。

【3 3 5 6】

このような構成とすれば、1つの島一斉演出表示のデータを複数に分けて設けるので、データの再開契機を増やすことができる場合がある。また、途中再生機能を有さない制御手段であっても島一斉演出表示を途中から再生できるので、表示制御手段が低電圧状態となっても遊技者が途中から島一斉演出を楽しめる機会を増やすことができる場合がある。

【3 3 5 7】

また、前記表示手段は、前記復帰中表示が表示されている期間において、前記第一の種類の表示を表示しない手段であり、前記表示手段は、前記復帰中表示が表示されている期間において、前記第二の種類の表示を表示しない手段であってもよい。

【3 3 5 8】

このような構成とすれば、表示制御手段が低電圧状態となったことを店員に把握させやすくすることができる場合がある。なお、前記復帰中表示が表示されている期間において、第一の種類の表示および第二の種類の表示とは異なる他の種類の表示が表示される場合があってもよい。

【3 3 5 9】

また、本実施形態に係る遊技台が設置可能な島設備は、複数の遊技台（例えば、パチンコ機 1 0 0）を設置可能な島設備であって、前記遊技台とは、表示手段（例えば、図 2 5 4 に示す装飾図柄表示装置 2 0 8）および計時手段（例えば、制御手段の CPU が備えるハードウェアタイマ、制御手段のユーザプログラムによって実現されるソフトウェアタイマ、RTC（リアルタイムクロック）など）を少なくとも備えたもののことであり、前記島設備は、一の操作により前記複数の遊技台に電源を投入することが可能に構成された島設備であり、前記遊技台における前記表示手段は、複数種類の表示のうちの遊技に関する表示（以下、「第一の種類の表示」という。例えば、図 2 5 3（c）に示す装飾図柄の停止表示）を表示可能な手段であり、前記遊技台における前記表示手段は、前記複数種類の表示のうちの島一斉演出に関する表示（以下、「第二の種類の表示」という。例えば、図 2 5 3（c）に示す島一斉演出のデータ 2 を用いた演出）を表示可能な手段であり、前記遊技台における前記島一斉演出とは、該遊技台とは別の遊技台と関連する演出のことであり、前記遊技台における前記演出制御手段が前記島一斉演出を開始する条件は、島一斉演出開始条件の成立があり、かつ、前記計時手段による計時が開始されてから第五の時間（例えば、図 2 5 2 において符号 T 3 1 で示す時間）が経過したことであり、前記複数の遊技台のそれぞれが前記島一斉演出を実行すると、前記複数の遊技台のそれぞれによって実行される該島一斉演出が揃い、前記遊技台における前記演出制御手段は、前記島一斉演出が実行されている期間において、前記表示制御手段が低電圧状態となった場合に、前記島一斉演出を中断する手段であり、前記遊技台における前記表示制御手段は、該表示制御手段が前記低電圧状態から再度電源が投入された状態となった後に、復帰制御を実行する手段であり、前記遊技台における前記表示制御手段は、復帰中表示を表示する期間において、該復帰中表示。例えば、図 2 5 4（e）、（f）に示す復帰中表示）を少なくとも表示する手段であり、前記遊技台における前記表示制御手段は、前記復帰中表示を表示する期間が終了した場合に、前記表示手段による前記復帰中表示を非表示とする手段であり、前記遊技台における前記表示制御手段は、前記復帰中表示を非表示にした後であって、前記島一斉演出が再開される契機（以下、「再開契機」という。）が到来した場合にのみ、前記表示手段に前記第二の種類の表示を表示する手段であり、前記遊技台において前記再開

10

20

30

40

50

契機が到来した場合に、前記表示手段に表示された前記第二の種類の表示が、該遊技台以外の前記複数の遊技台のそれぞれが実行する前記島一斉演出と揃う、ことを特徴とする島設備であってもよい。

【3360】

このような島設備によれば、表示制御手段が低電圧状態となっても他の遊技台の島一斉演出とずれないので、表示制御手段が低電圧状態となった遊技台の遊技者を楽しませることがある場合がある。また、表示制御手段が低電圧状態となった遊技台があっても島全体の演出効果を損なわないようにすることができる場合がある。なお、本発明に係る「島設備」は、ぱちんこ機だけを設置可能な島設備でもよいし、スロットマシンだけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンの両方を設置可能な島設備でもよい。また、他の種類の遊技台だけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンと他の種類の遊技台を設置可能な島設備でもよい。また、前記遊技台における前記計時手段は、電力が供給された場合に計時を行う手段であってもよい。

10

【3361】

＜特別演出中の音量設定＞

次に、図255～図259を用いて、特別演出中（例えば、島一斉演出やデモ演出）の音量設定について説明する。

【3362】

＜特別演出中の音量設定／音量設定テーブル＞

図255(a)は、スピーカ120から出力される音の音量（音圧）の設定値を示す音量設定テーブルの一例である。この音量設定テーブルは、遊技台の記憶手段（本例では、第1副制御部400のROM406）に予め記憶されるテーブルである。

20

【3363】

第1副制御部400は、第1副制御部メイン処理のステップS608（サウンド制御メインループ処理）において、この音量設定テーブルを参照するとともに、第2出力設定スイッチ192による設定値に基づいて、音量の初期値や音量の調整可能範囲の設定を行う。

【3364】

なお、遊技機が出力する音の音量の測定方法は特に限定されないが、例えば、音量を測定するためのマイクロフォンを遊技機の正面中心部、かつ、ガラス面の上方約500mmの位置に取り付けて測定を行ってもよい。また、平均的な身長を有する遊技者の頭部に近い位置（座席の上方約700mmの位置）に取り付けて測定を行ってもよい。

30

【3365】

音量（音圧）は、第2出力設定スイッチ194の操作によって管理者設定値（目盛り0～F）を変更するか、設定値調整モードにおいて、第1出力設定スイッチ190の操作によって遊技者設定値（目盛り0～5）を変更することにより調整可能である。

【3366】

本例では、第2出力設定スイッチ194による設定のうち「1」～「F」は通常営業用（通常モード）や開発および販促用に使用され、「0」は申請用に使用される。

【3367】

設定が「F」～「D」であるときには、音圧の初期値は181dBに設定され、音量設定の初期位置は5に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量の設定値はデフォルトとして目盛り5（音圧181dB）に設定される。なお、同図では、各設定における目盛り（音圧）のデフォルト値を太い枠線で囲っている。設定「F」～「D」では、設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧は0dB、72dB、144dB、152dB、161dB、および181dBの各レベルに調整可能である。

40

【3368】

設定が「C」～「A」であるときには、音圧の初期値は161dBに設定され、音量設定の初期位置は4に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量のユ

50

ーザー設定値はデフォルトとして目盛り4（音圧161dB）に設定される。設定「C」～「A」では、設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧は0dB、72dB、144dB、152dB、161dB、および181dBの各レベルに調整可能である。

【3369】

設定が「9」～「7」であるときには、音圧の初期値は128dBに設定され、音量設定の初期位置は3に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り3（音圧128dB）に設定される。また、設定「9」～「7」のときには、設定「A」～「F」のときと比較して、音量調整画面で調整可能な音圧レベルの範囲が全体的に狭くなっており、設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧0dB、72dB、114dB、128dB、144dB、および152dBの各レベル調整可能である。

10

【3370】

なお、音量調整画面の外観は、デフォルトの目盛り数を除いて設定「A」～「F」のときと同じである。したがって、設定「9」～「7」のときには、例えば、音量調整画面で音量のユーザー設定値を最大の目盛り5に設定したとしても、音圧レベルは設定「A」～「F」のときのように181dBには設定されず、それよりも低い152dBに設定される。

【3371】

設定が「6」であるときには、音圧の初期値は114dBに設定され、音量設定の初期位置は2に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り2（音圧114dB）に設定される。設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧0dB、72dB、114dB、128dB、144dB、および152dBの各レベルに調整可能である。

20

【3372】

設定が「5」～「4」であるときには、音圧の初期値は91dBに設定され、音量設定の初期位置は2に設定される。すなわち、調整値設定モードに遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り2（音圧91dB）に設定される。また、設定「5」～「4」のときには、設定「9」～「6」のときと比較して、音量調整画面で調整可能な音圧レベルの範囲が全体的に狭くなっており、設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧が0dB、72dB、91dB、102dB、108dB、および114dBの各レベルに調整可能である。

30

【3373】

設定が「3」であるときには、音圧の初期値は、設定「4」のときの音圧91dBよりもさらに低い72dBに設定される。設定が「2」（開発および販促用）であるときには、音圧の初期値は72dBに設定され、音量設定の初期位置は1に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り1（72dB）に設定される。設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧0dB、72dB、91dB、102dB、108dB、および114dBに調整可能である。

40

【3374】

設定が「1」であるときには、音圧の初期値は12dBに設定され、音量設定の初期位置は1に設定される。すなわち、設定値調整モードに遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り1（12dB）に設定される。設定値調整モードにおける第1出力設定スイッチ190の操作により、音量調整画面の目盛り0～5のそれぞれに対応して、音圧が0dB、12dB、91dB、102dB、108dB、および114dBの各レベルに調整可能である。設定が「0」（申請用）であるときには、音圧の初期値は

50

0 d Bに設定され、音量設定の初期位置は0に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り0（0 d B）に設定される。なお、設定「0」のときには、音圧は0 d B（消音）で固定のため、音圧を変更することはできない。

【3375】

なお、設定が「F」～「0」であるときには、輝度設定の初期値は「明（デューティ比100%）」に設定される。輝度の設定は、設定値調整モードにおいて調整可能である。

【3376】

なお、設定値に合わせて輝度設定の初期値が設定されてもよく、例えば、設定が「F」～「A」であるときには、輝度設定の初期値は「明（デューティ比100%）」に設定され、設定が「9」～「8」であるときには、輝度設定の初期値は「中（デューティ比70%）」に設定され、設定が「7」～「5」であるときには、輝度設定の初期値は「暗（デューティ比40%）」に設定され、設定が「4」であるときには、「暗（デューティ比40%）」よりもさらに低い「極暗（デューティ比10%）」に設定され、設定が「3」であるときには、「極暗（デューティ比10%）」よりもさらに低い「消灯（デューティ比0%）」に設定されるようにしてもよい。また、輝度調整画面に遷移したときには、輝度のユーザー設定値はデフォルトとして、最も輝度が高い「明（デューティ比100%）」に設定されるように構成してもよい。

【3377】

＜特別演出中の音量設定／第1、第2出力設定スイッチ＞

次に、図255（b）、（c）を用いて、上述の第1出力設定スイッチ190と第2出力設定スイッチ192について説明する。

【3378】

＜特別演出中の音量設定／出力設定スイッチ／第1出力設定スイッチ＞

図255（b）は、第1出力設定スイッチ190の正面図である。上述のとおり、この第1出力設定スイッチ190は、パチンコ機100のスピーカ（音出力手段）120から出力する音（例えば、BGM、効果音、エラー音等）の音量（音圧）や、各種LED・各種ランプ（光出力手段。以下、「発光手段」と称する場合がある）の輝度（光量）を調整するための操作手段である。

【3379】

なお、本実施形態における「エラー音」は、操作手段によって音量（音圧）を調整することができる第一の種類のエラー音と、操作手段によって音量（音圧）を調整することができない第二の種類のエラー音で構成されていてもよい。このような構成とすれば、軽度の異常（例えば、遊技媒体の補充が必要なことを報知するエラー）を第一の種類のエラー音に割り当て、重度の異常（例えば、磁気エラーなどの不正行為を報知するエラー）を第二の種類のエラー音に割り当てることで、重度の異常を遊技店の店員などに確実に報知できる場合がある。

【3380】

上記図220に示すように、第1出力設定スイッチ190は、パチンコ機100の正面に配設されているため、第2出力設定スイッチ194とは異なり、遊技者による操作が可能な操作手段である。本例の第1出力設定スイッチ190は、中央に配置された決定ボタン190aと、この決定ボタン190aの上下左右に配設された上ボタン190b、下ボタン190c、左ボタン190d、および右ボタン190eと、右下に配置されたクリアボタン190fと、を有して構成されている。なお、以降の説明においては、第1出力設定スイッチ190を、図255（b）の右図に示すように簡略化して図示することとする。

【3381】

＜特別演出中の音量設定／出力設定スイッチ／第2出力設定スイッチ＞

図255（c）は、第2出力設定スイッチ194の正面図である。上述のとおり、この第2出力設定スイッチ194は、パチンコ機100のスピーカ（音出力手段）120から

出力する音（例えば、BGM、効果音、エラー音等）の音量（音圧）や、各種LED・各種ランプ（光出力手段。以下、「発光手段」と称する場合がある）の輝度（光量）を調整するための操作手段である。

【3382】

上記図221に示すように、第2出力設定スイッチ194は、パチンコ機100の背面に配設されているため、前面枠扉106の施解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面枠扉160を開放することで操作を行うことができるが、前面枠扉106の施解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。

【3383】

本例の第2出力設定スイッチ194は、16個の接点を有して回転可能に構成されたりング形状の回転部194aと、この回転部194aに形成された切欠き窓194bと、を有する。また、回転部194aの奥側には、回転部194aの16個の接点の各々に対応して、16個の数字（本例では、0～Fの16進数）が施されている。

【3384】

この第2出力設定スイッチ194は、切欠き窓194bから見える数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、図255（c）に示すように、切欠き部194bから見える数値が「F」である場合には、16進数のFの数値情報を2進数4ビットの検出信号（0b1111）として出力可能である。したがって、制御手段（例えば、第1副制御部400）は、この検出信号を入力することで、第2出力設定スイッチ194の切欠き部194bから見える数値（本例では、16進数の0～Fの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【3385】

＜特別演出中の音量設定／具体例1＞

次に、図256を用いて、特別演出（本例では、島一斉演出）中の音量設定の具体例1について説明する。図256は、特別演出（島一斉演出）中の音量設定の具体例1を時系列で示した図である。

【3386】

ここで、以降の具体例に係る遊技台は、通常遊技中に設定値調整モードに移行することが可能である。本例では、通常遊技中の第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dまたは右ボタン190eの操作によって、設定値調整モードに移行し、音量調整画面の表示（本例では、「音量調整」という文字表示と、現在の音量設定値を表す目盛り表示）を行う。また、通常遊技中の第1出力設定スイッチ190の上ボタン190bまたは下ボタン190cの操作によって、設定値調整モードに移行し、輝度調整画面（本例では、「輝度調整」という文字表示と、現在の輝度設定値を表す目盛り表示）の表示を行う。

【3387】

また、設定値調整モードにおける音量調整画面の表示中には、第1出力設定スイッチ190の右ボタン190dの操作を1回受け付けるたびに、音量（音圧）を1段階上げる設定を行うとともに、音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行い、第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dの操作を1回受け付けるたびに、音量（音圧）を1段階下げる設定を行うとともに、音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行う。

【3388】

また、設定値調整モードにおける輝度調整画面の表示中には、第1出力設定スイッチ190の上ボタン190bの操作を1回受け付けるたびに、輝度を1段階上げる設定を行うとともに、輝度調整後の輝度設定値を表す目盛り表示を行い、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cの操作を1回受け付けるたびに、輝度を1段階下げる設定を行うとともに、輝度調整後の輝度設定値を表す目盛り表示を行う。

【3389】

図256（a）は、設定値調整モードに移行する前の通常遊技中の状態を示しており、続く図256（b）は、同通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の左ボタン190d

10

20

30

40

50

の操作が行われた状態を示している。

【3390】

また、続く図256(c)は、装飾図柄表示装置208に音量調整画面の表示を行っている状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、図256(b)に示す状態(設定値調整モードの移行前の状態)において、第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dの操作を受け付けたことに基づいて、音量調整画面の表示(本例では、「音量調整」という文字表示と、現在の音量設定値を表す目盛り表示)を行っている。

【3391】

なお、本例では、現在の音量設定値は、目盛り3に対応する音量に設定されており、例えば、第2出力設定スイッチ194による設定が「7」であるときには、現在の音量設定値が、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量に設定されていることを示している。

10

【3392】

続く図256(d)は、装飾図柄表示装置208で音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行っている状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、図256(c)に示す設定値調整モードにおいて、第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dの操作を受け付けたことに基づいて、音量を1段階下げる設定を行うとともに、音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行っている。なお、ここでは、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量を、目盛り2に対応する114dBの音量に下げているとともに、目盛り表示を3から2に変更している。

20

【3393】

続く図256(e)は、設定値調整モードを終了した通常遊技中の状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、図256(d)に示す設定値調整モードにおいて、第1出力設定スイッチ190の決定ボタン190aの操作を受け付けたことに基づいて、設定値調整モードを終了し、音量調整画面を消去している。

【3394】

続く図256(f)は、音量調整後の音量で図柄変動用のBGMを出力している状態を示している。ここでは、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量で図柄変動用のBGMを出力している。なお、図において「ユーザーボリューム値」として示す目盛り表示は、第1出力設定スイッチ190(遊技者操作)によって設定されている音量を表している。

30

【3395】

続く図256(g)は、島一斉演出を開始した状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量設定値の音量(第一の音量)を、現在の音量値設定において第1出力設定スイッチ190(遊技者操作)によって設定することが可能な最大音量(第二の音量。本例では、目盛り5に対応する音量)に変更している。

【3396】

なお、ここでは、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量(第一の音量)を、設定「7」において第1出力設定スイッチ190(遊技者操作)によって設定することが可能な最大音量(目盛り5に対応する152dB)の音量(第二の音量)に変更している。また、第1副制御部400は、音量調整後の音量(ここでは、152dB)に設定された音を用いて島一斉演出を開始している。なお、図において「出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、島一斉演出に用いられている音の音量を表している。

40

【3397】

続く図256(h)は、島一斉演出を終了する直前の状態を示しており、続く図256(i)は、島一斉演出を終了した直後の状態を示している。第1副制御部400は、島一斉演出の終了条件が成立したこと(本例では、実行中の特図変動遊技が終了したこと。なお、大当り遊技中の場合は、次のラウンドの開始または当該大当り遊技が終了したこと)を契機として、現在の音量設定値の音量(第二の音量)を、島一斉演出開始前の音量値

50

設定の音量（第一の音量）に変更している（戻している）。

【3398】

ここでは、設定「7」の目盛り5に対応する152dBの音量（第二の音量）を、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量（第一の音量）に変更している（戻している）。また、第1副制御部400は、音量調整後の音量（本例では、114dB）に設定された音を用いて、次回の特図変動遊技の図柄変動用のBGMを出力している。なお、（a）工場出荷時の設定（例えば、「1」）である場合、または、（b）工場出荷時の設定（例えば、「1」）であり、且つ、電源が投入されてから遊技者によるボリュームの変更が1回も行われていない場合、または、（c）電源が投入されてから遊技者によるボリュームの変更が1回も行われていない場合は、島一斉演出における音量を最大値にせず設定値のままにし、輝度のみを最大値に変更するようにしてもよいが、音量及び輝度の両方が最大にならないようにしてもよく、輝度を最大値にせず設定値のままにし、音量のみを最大値に変更するようにしてもよい。また、すでに遊技店の島に設置されているパチンコ機の第2出力設定スイッチの目盛が工場出荷時と同じ設定となっている場合も上記と同様にしてもよいが、遊技店の島に設置されたことが確認できれば（例えば、DIPスイッチによる設定や遊技店用の操作（店舗名の設定等）を一度行ったことを記憶する等）、設置後に工場出荷時と同じ設定になっていても、島一斉演出中に音量及び／または輝度が最大値にならないといった状況を防ぐことができる場合がある。

10

【3399】

＜特別演出中の音量設定／具体例2＞

20

次に、図257を用いて、特別演出（本例では、島一斉演出）中の音量設定の具体例2について説明する。図257は、特別演出（島一斉演出）中の音量設定の具体例2を時系列で示した図である。

【3400】

図257（a）は、島一斉演出を開始した状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量設定値の音量（第一の音量）を、現在の音量値設定において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り5に対応する音量）に変更している。

【3401】

30

なお、ここでは、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量（第一の音量）を、設定「7」において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（目盛り5に対応する152dB）の音量（第二の音量）に変更している。また、第1副制御部400は、音量調整後の音量（ここでは、152dB）に設定された音を用いて島一斉演出を開始している。なお、図において「演出用出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、島一斉演出に用いられている音の音量を表している。

【3402】

続く図257（b）は、島一斉演出中の状態を示しており、続く図257（c）～同図（d）は、島一斉演出中にエラーが発生した状態を示している。第1副制御部400は、予め定めたエラー（本例では、前面枠扉106が開放されたことを示す扉開放エラー）が発生したことを契機として、演出に用いる音（第一の種類の音）の音量を消音するとともに、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量を、現在の音量設定値の音量（第一の音量。本例では、0dB）から、現在の音量値設定において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り5に対応する音量）に変更している。

40

【3403】

なお、ここでは、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量（第一の音量）である0dBを、設定「7」において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（目盛り5に対応する152dB）の音量（第二の音量）に変更している。また、第1副制御部400は、音量調整後の音量（ここでは、152dB

50

）に設定された音を用いてエラー報知を行っている。なお、図において「エラー出力用出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、エラー報知に用いられている音の音量を表している。

【3404】

続く図257（e）は、エラーが解除された直後の状態を示している。第1副制御部400は、エラーが解除されたこと（本例では、前面枠扉106が閉鎖されたこと）を契機として、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量（第二の音量）を、エラー発生前の音量値設定の音量（第一の音量）に変更する（戻す）とともに、演出に用いる音（第一の種類の音）の音量をエラー発生前の音量値設定の音量（第二の音量）に変更している（戻している）。

10

【3405】

ここでは、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量（第二の音量）を0dBに変更する（戻す）とともに、演出に用いる音（第一の種類の音）の音量を、0dBの音量から設定「7」の目盛り5に対応する152dBの音量（第二の音量）に変更している（戻している）。また、第1副制御部400は、変更後の音量（ここでは、152dB）に設定された音を用いて、島一斉演出を再開している。

【3406】

なお、本例では、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量（第一の音量）を、第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量の音量（第二の音量）に変更する例を示したが、エラー報知に用いる音（第二の種類の音）の音量（第一の音量）を第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが不可能な音量（例えば、設定「7」では設定することができないが、第2出力設定スイッチ194の操作によって設定「F」～「A」に変更すれば設定が可能となる範囲の音量）に変更可能としてもよい。

20

【3407】

＜特別演出中の音量設定／具体例3＞

次に、図258を用いて、特別演出（本例では、デモ演出）中の音量設定の具体例3について説明する。図258は、特別演出（デモ演出）中の音量設定の具体例3を時系列で示した図である。

【3408】

図258（a）～同図（c）は、デモ演出中の状態を示している。第1副制御部400は、デモ演出の開始条件が成立したこと（例えば、特図や普図の停止表示から所定時間（例えば、3分）が経過したこと）を契機として、現在の音量設定値の音量（第一の音量）を、現在の音量値設定において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り5に対応する音量）に変更している。

30

【3409】

なお、ここでは、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量（第一の音量）を、設定「7」において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（目盛り5に対応する152dB）の音量（第二の音量）に変更している。また、第1副制御部400は、音量調整後の音量（本例では、152dB）に設定された音を用いてデモ演出を開始している。なお、図において「演出用出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、デモ演出に用いられている音の音量を表している。

40

【3410】

なお、特図や普図の停止表示から所定時間が経過したことを契機として、現在の音量設定値の音量（第一の音量）を0dBに設定することで演出表示に用いられている音を消音してもよいし、特図や普図の停止表示の開始を契機として、現在の音量設定値の音量（第一の音量）を0dBに設定することでデモ演出に用いられている音を消音してもよい。

【3411】

続く図258（d）は、デモ演出中に第1出力設定スイッチ190の左ボタン190d

50

の操作が行われた状態を示し、続く図 2 5 8 (e) は、装飾図柄表示装置 2 0 8 に音量調整画面の表示を行っている状態を示している。第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 5 8 (d) に示す状態 (設定値調整モードの移行前の状態) において、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の左ボタン 1 9 0 d の操作を受け付けたことに基づいて、音量調整画面の表示 (本例では、「音量調整」という文字表示と、現在の音量設定値を表す目盛り表示) を行っている。

【3 4 1 2】

なお、本例では、現在の音量設定値は、目盛り 2 に対応する音量に設定されており、例えば、第 2 出力設定スイッチ 1 9 4 による設定が「7」であるときには、現在の音量設定値が、設定「7」の目盛り 2 に対応する 1 1 4 d B の音量に設定されていることを示している。

10

【3 4 1 3】

続く図 2 5 8 (f) ~ 同図 (g) は、装飾図柄表示装置 2 0 8 で音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行っている状態を示している。第 1 副制御部 4 0 0 は、図 2 5 8 (e) に示す設定値調整モードにおいて、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の右ボタン 1 9 0 e の操作を受け付けたことに基づいて、R A M 4 0 8 に記憶している遊技者設定値 (音量) を 1 段階上げる設定を行うとともに、音量調整後の音量設定値を表す目盛り表示を行っているが、実際の音量は変更していない。

【3 4 1 4】

続く図 2 5 6 (h) は、デモ演出に続いて島一斉演出を開始した状態を示している。この状態では、第 1 副制御部 4 0 0 は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量設定値の音量 (第一の音量) を、現在の音量値設定において第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 (遊技者操作) によって設定することが可能な最大音量 (第二の音量。本例では、目盛り 5 に対応する音量) に変更している。

20

【3 4 1 5】

なお、本例では、デモ演出において、音量を第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 (遊技者操作) によって設定することが可能な最大音量 (本例では、設定「7」の目盛り 5 に対応する 1 5 2 d B) の音量 (第二の音量) に変更しているため、第 1 副制御部 4 0 0 は、デモ表示中の音量 (本例では、1 5 2 d B) に設定された音を用いて島一斉演出を開始している。なお、図において「演出用出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、島一斉演出に用いられている音の音量を表している。

30

【3 4 1 6】

＜特別演出中の音量設定／具体例 4＞

次に、図 2 5 9 を用いて、特別演出 (本例では、島一斉演出) 中の音量設定の具体例 4 について説明する。図 2 5 9 は、特別演出 (島一斉演出) 中の音量設定の具体例 4 を時系列で示した図である。

【3 4 1 7】

図 2 5 9 (a) は、島一斉演出を開始した状態を示している。この状態では、第 1 副制御部 4 0 0 は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量設定値の音量 (第一の音量) を、現在の音量値設定において第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 (遊技者操作) によって設定することが可能な最大音量 (第二の音量。本例では、目盛り 5 に対応する音量) に変更している。

40

【3 4 1 8】

なお、本例では、設定「9」の目盛り 2 に対応する 1 1 4 d B の音量 (第一の音量) を、設定「9」において第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 (遊技者操作) によって設定することが可能な最大音量 (目盛り 5 に対応する 1 5 2 d B) の音量 (第二の音量) に変更している。また、第 1 副制御部 4 0 0 は、音量調整後の音量 (本例では、1 5 2 d B) に設定された音を用いて島一斉演出を開始している。なお、図において「演出用出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、島一斉演出に用いられている音の音量を表している。

【3 4 1 9】

続く図 2 5 9 (b) は、島一斉演出中の状態を示しており、続く図 2 5 9 (c) は、島

50

一斉演出中に第2出力設定スイッチ194によって音量の設定値が変更された状態を示している。第1副制御部400は、第2出力設定スイッチ194（遊技店の店員操作）によって音量の設定値が「9」から「A」に変更されたことを契機として、RAM408に記憶している管理者設定値（音量）を1段階上げて「9」から「A」に変更する設定を行うとともに、RAM408に記憶している遊技者設定値（音量）を設定「A」の初期値である4（161dB）に変更する設定を行っている。

【3420】

この結果、本例では、変更前の設定「9」において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（目盛り5に対応する152dB）の音量（第一の音量）が、変更後の設定「A」において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（目盛り5に対応する181dB）の音量（第二の音量）に変更されており、第1副制御部400は、設定「A」に対応する最大音量（本例では、181dB）に設定された音を用いて島一斉演出を継続している。これにより、島一斉演出に用いられる音の音量が152dBから181dBに上昇している。

【3421】

以上説明したように、図255～図259を用いて説明した遊技台（パチンコ機100）は、音出力手段（例えば、図256や図257に示すスピーカ20）を備えた遊技台であって、遊技者による音量設定操作により、前記音出力手段から出力される音が第一の音量（例えば、図256（f）に示す、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量）で設定可能であり、島一斉演出の期間中において、前記音量設定操作により前記第一の音量が設定されていても、第二の音量（例えば、図256（g）に示す、設定「7」の目盛り5に対応する152dB）が設定され、前記遊技台は、前記島一斉演出を単独で実行可能であり、前記島一斉演出の期間中において、遊技者による前記音量設定操作により前記第一の音量で設定されていても、前記音出力手段から出力される音が前記第二の音量となる、ことを特徴とする遊技台である。

【3422】

このような遊技台によれば、特別演出が開始されたことを音量が変化したことで気づかせることができ、特別演出に注目させることができる場合がある。なお、店員による音量設定操作があることで、前記音出力手段から出力される音の音量が変更されてもよい。また、前記第二の音量は、店員による音量設定操作（例えば、音量変更用のつまみの操作）でも変更可能な音の音量であってもよいが、遊技者による音量設定操作でのみ設定可能な音の音量であってもよい。

【3423】

また、前記島一斉演出は、前記遊技台とは別の遊技台の音出力手段による島一斉演出と関連する演出であり、前記島一斉演出が開始されても、前記音出力手段から出力される音の音量設定に関する表示（以下、「音量設定表示」という。）が少なくとも表示可能であり、遊技者による音量設定操作により、前記音出力手段から出力される音が第三の音量で設定可能であり、前記第三の音量は、前記第一の音量と異なる大きさの音量であり、前記音量設定表示は、前記第一の音量であることを示す表示（以下、「第一の音量表示」という。）を少なくとも含む表示であり、前記音量設定表示は、前記第三の音量であることを示す表示（以下、「第三の音量表示」という。）を少なくとも含む表示であり、前記島一斉演出の実行中であっても、遊技者による前記音量設定操作により前記第一の音量から前記第三の音量へ設定を変更することが可能であり、前記第一の音量から前記第三の音量へ設定を変更することで、前記音量設定表示が前記第一の音量表示から前記第三の音量表示へ変化し、前記島一斉演出の実行中において、遊技者による前記音量設定操作により前記第一の音量から前記第三の音量へ設定を変更しても、前記音出力手段から出力される音が前記第二の音量となるものであってもよい。

【3424】

また、第一の操作手段（例えば、図255（b）に示す第1出力設定スイッチ190）と、第二の操作手段（例えば、図255（c）に示す第2出力設定スイッチ194）と、

を備え、前記第一の操作手段は、前記音量設定操作（以下、「第一の音量設定操作」という。）を受付可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の操作手段は、店員による音量設定操作（以下、「第二の音量設定操作」という。）を受付可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の操作手段は、前記第一の操作手段と異なる操作手段であり、前記島一斉演出が開始されても、前記第二の音量設定操作があったことにより前記第一の音量が変更され、前記第二の音量設定操作により、前記第一の音量設定操作で設定可能な音量の範囲が決定されるものでもよい。

【3425】

このような構成とすれば、特別演出の実行中であっても店員操作による音量変更ができるので、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。なお、第二の操作手段は、扉（前扉および／または内枠）を開放することで店員が操作可能となる位置に設けられていてもよい。また、前記第一の操作手段は、扉（前扉および／または内枠）を開放しなくても（扉が閉鎖されていても）操作可能となる位置に設けられていてもよい。

【3426】

また、前記島一斉演出が実行されていない期間にのみ、前記音量設定操作によって設定された音量が前記音出力手段から出力されてもよい。

【3427】

このような構成とすれば、特別演出が実行されている期間は音量設定操作ができないので、遊技者を特別演出に集中させることができる場合がある。なお、特別演出の実行中も音量設定操作ができてよい。

【3428】

また、前記島一斉演出が終了すると、前記音出力手段から出力される音の音量が、該島一斉演出が開始される前に遊技者によって設定されていた音の音量（例えば、図256（i）に示す、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量）に戻すように構成されていてもよい。

【3429】

このような構成とすれば、特別演出の終了後は元々設定していた音量に戻るため、遊技者が音量を好みの音量に再度変更しなくともよく、音量変更の利便性を向上させることができる場合がある。なお、特別演出が開始される前の音を第二の音量で設定している場合は、特別演出の終了後は第二の音量であってもよい。

【3430】

また、前記島一斉演出が開始されても、前記音出力手段から出力される音の音量設定に関する表示（以下、「音量設定表示」という。例えば、図256（c）～（d）に示す音量調整画面）が可能であり、前記一斉演出の実行中における前記音量設定表示は、前記第三の音量を示す表示を少なくとも含む表示であってもよい。

【3431】

このような構成とすれば、特別演出の実行中であっても調整後の音量を確認することができるので、メンテナンス性を向上させることができる場合がある。

【3432】

また、前記第二の音量は、遊技者による前記音量設定操作により設定可能な音量であってもよい。

【3433】

このような構成とすれば、遊技者が音量を自身の好みに合わせることができるので、遊技者の満足度を高めることができる場合がある。

【3434】

また、前記第二の音量は、前記音量設定操作により設定可能な音量の最大値であってもよい。

【3435】

このような構成とすれば、特別演出が開始されたことを遊技者が設定可能な音量の最大量にすることにより、特別演出が開始されたことに気づきやすくし、特別演出へ注目させ

10

20

30

40

50

ることができる場合がある。

【3436】

また、前記音出力手段から出力される音の音量設定に関する表示（以下、「音量設定表示」という。例えば、図256（c）～（d）に示す音量調整画面）が可能であり、前記島一斉演出が開始された場合に、該音量設定表示を非表示にするように構成されていてもよい。

【3437】

このような構成とすれば、特別演出が開始されたことに気づきやすくし、特別演出へ注目させることができる場合がある。

【3438】

また、演出制御手段（例えば、第1副制御部400）を備え、前記演出制御手段は、前記音量設定操作があったことにより前記第一の音量を変更する制御（以下、「第一の音量変更制御」という。）を少なくとも実行する手段であり、前記演出制御手段は、前記島一斉演出が開始された場合に、前記第二の音量に変更する制御（以下、「第二の音量変更制御」という。）を少なくとも実行する手段であり、前記第二の音量変更制御は、前記第一の音量変更制御と別の音量変更制御であり、前記第二の音量は、前記第一の音量変更制御により変更可能な音の音量であってもよい。

【3439】

このような構成とすれば、演出制御手段の第二の音量変更制御によって特別演出が開始された際に自動で音量が変更されるので、特別演出が開始されたことに気づきやすくし、特別演出へ注目させることができる場合がある。

【3440】

また、本実施形態に係る遊技台が設置可能な島設備は、複数の遊技台（例えば、パチンコ機100）を設置可能な島設備であって、前記島設備は、一の操作により前記複数の遊技台に電源を投入することが可能に構成された島設備であり、前記遊技台とは、音出力手段（例えば、スピーカ120）を少なくとも備えたもののことであり、遊技者による音量設定操作により、前記遊技台の前記音出力手段から第一の音量（例えば、図256（f）に示す、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量）で音が出力され、前記遊技台による島一斉演出の期間中において、前記音量設定操作により前記第一の音量が設定されていても、第二の音量（例えば、図256（g）に示す、設定「7」の目盛り5に対応する152dB）が設定され、前記島一斉演出は、前記遊技台とは別の遊技台の音出力手段による島一斉演出と関連する演出であり、前記複数の遊技台のそれぞれが前記島一斉演出を開始すると、前記複数の遊技台のそれぞれの音出力手段から出力される音の音量が第二の音量になる、ことを特徴とする島設備であってもよい。

【3441】

このような島設備とすれば、島に設けられた特別演出が行われる各遊技台において、特別演出中の音の音量が同じ音量に設定されるので、どこかの遊技台で特別演出開始されたことをそれぞれの遊技台でプレイしている遊技者がわかりやすくすることができる場合がある。なお、本発明に係る「島設備」は、ぱちんこ機だけを設置可能な島設備でもよいし、スロットマシンだけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンの両方を設置可能な島設備でもよい。また、他の種類の遊技台だけを設置可能な島設備でもよいし、ぱちんこ機とスロットマシンと他の種類の遊技台を設置可能な島設備でもよい。

【3442】

なお、島一斉演出は、遊技状態が有利な状態で行われる島一斉演出（島一斉演出A）と、遊技状態に関係なく実行される島一斉演出（島一斉演出B）があってもよい。ここで、島一斉演出Aが開始されても、遊技者による音量設定操作により音量を設定可能であるが、島一斉演出Bが開始されると、遊技者による音量設定操作があっても、遊技者が設定可能な音量のうちの一の音量（例えば、第二の音量、設定可能な音量の最大値）に強制的に設定されるようにしてもよい。また、強制的に音量が設定される島一斉演出が島一斉演出Aと島一斉演出Bで逆であってもよく、島一斉演出Aおよび島一斉演出Bの両方について

、それぞれが開始されると遊技者が設定可能な音量のうちの一の音量に強制的に設定されるようにしてもよい。

【3443】

＜特別演出中の音量・輝度設定＞

次に、図260～図270を用いて、特別演出中（例えば、島一斉演出やデモ演出）の音量設定と輝度設定について説明する。

【3444】

＜特別演出中の音量・輝度設定／省電力モード設定スイッチ＞

図260（a）は、図221を用いて説明した設定操作部195を拡大して示す正面図であり、同図（b）は、設定操作部195に配置された省電力モード設定スイッチ195aを拡大して示す正面図である。

10

【3445】

本例に係る遊技台は、設定操作部195の正面視左上に、省電力モード設定スイッチ195aとして機能するDIPスイッチを配置している。この省電力モード設定スイッチ195aは、遊技台の省電力モードのONとOFFを切り替えるための操作手段である。

【3446】

本例では、図260（b）に拡大して示すように、省電力モード設定スイッチ195aのツマミが上側にスライドされている場合には、遊技台に第一の検出信号（例えば、ハイレベルの信号）が入力されることで、遊技台の省電力モードがONに設定され、省電力モード設定スイッチ195aのツマミが下側にスライドされている場合には、遊技台に第二の検出信号（例えば、ローレベルの信号）が入力されることで、遊技台の省電力モードがOFFに設定されるように構成されている。なお、以降の説明では、省電力モードがONに設定されていることを、単に「設定あり」、省電力モードがOFFに設定されていることを、単に「設定なし」と称する場合がある。

20

【3447】

また、本実施形態では、省電力モード設定スイッチ195aの他に、演出パート設定スイッチ195b、195c、島一斉演出実行スイッチ195d、島設置位置設定スイッチ195e～195hが設定操作部195に設けられている。これらのスイッチもDIPスイッチにより構成されている。

【3448】

演出パート設定スイッチ195b、195cは、これらのスイッチのON／OFFの組み合わせにより、島一斉演出や後述するリンク演出において実行する演出内容を4種類のうちから選択することができる。例えば、演出パート設定スイッチ195b、195cの組み合わせにより、登場するキャラクタを殿様、爺、姫、奥方からいずれかを選択することや、男性パートと女性パートの切り換え等ができる。

30

【3449】

また、島一斉演出実行スイッチ195dは、スイッチのON／OFFにより、島一斉演出や後述するリンク演出を実行するか否かを選択することができる。例えば、島一斉演出実行スイッチ195dをOFFにすると、島一斉演出の開始タイミングとなっても島一斉演出を開始しないで通常演出を継続して行わせるようにすることができる。この島一斉演出実行スイッチ195dは、例えば、遊技場のバラエティコーナーに1台だけ設置されたような場合等、島一斉演出の演出効果を奏し難いような状況において、利用価値がある。

40

【3450】

また、島設置位置設定スイッチ195e～195hは、これらのスイッチのON／OFFの組み合わせにより、遊技島における当該パチンコ機100が設置された位置を認識させることができる。これにより、例えば、島一斉演出を実行する際に、島設置位置設定スイッチ195e～195hの組み合わせに応じてランプの発光タイミングを少しずつずらす等して遊技島に設置された複数台のパチンコ機100で光が流れるような演出を行わせることができるようになる。

【3451】

50

<特別演出中の音量・輝度設定／音量輝度設定テーブル>

図261は、音量輝度設定テーブルの一例を示した図である。この音量輝度設定テーブルは、遊技台の音出力手段（例えば、図223に示すスピーカ120など）から出力される音の音量（音圧）と、遊技台の発光手段（例えば、図223に示す各種ランプ418、440、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542など）から出力される光の輝度の設定値を規定したテーブルであり、遊技台の記憶手段（例えば、図223に示す第1副制御部400のROM406）に予め記憶されるテーブルである。

【3452】

本例では、省電力モード設定スイッチ195aが「設定なし」の場合には、音量輝度設定テーブルの上半分に示す出力設定スイッチ（管理者設定値）F～0に対応する音量や輝度が設定される。一方、省電力モード設定スイッチ195aが「設定あり」の場合には、音量輝度設定テーブルの下半分に示す出力スイッチ（管理者設定値）F～0に対応する音量や輝度が設定される。なお、音量の設定値は、省電力モードのON／OFFで共通であり、上記図255に示す音量の設定値と同一であるため、音量の設定値に関する詳細な説明は省略する。

【3453】

なお、音量輝度設定テーブルは本例に限定されず、例えば、出力設定スイッチ（管理者設定値）が0に設定されているときには、音量・輝度ともに設定できないように構成されていてもよい。また、この場合、出力設定スイッチ（管理者設定値）が1～Fのいずれかに設定されているときには、遊技者により音量または輝度の設定操作がされると、音量または輝度の設定画面が表示された後（直後または同時）に決定ボタン（例えば、決定ボタン190a）が点灯するように構成されていてもよい。また、出力設定スイッチ（管理者設定値）が0に設定されているときには、遊技者により音量または輝度の設定操作がされると、音量または輝度の調整画面が表示されないが、決定ボタンが点灯するように構成されていてもよいが、出力設定スイッチが0で設定されているときには、決定ボタンが点灯しないように構成されていてもよい。また、決定ボタンの代わりに、音量または輝度の設定を行うための各種操作手段を適用可能である。

【3454】

なお、本例では、目盛0も遊技者により設定可能となる構成であり、遊技者によって音量を0にすることができるようになっているが、目盛0をテーブルに含まず、遊技者によって音量を0にすることができないように構成してもよい。

【3455】

また、本例では音圧の初期値と音量設定初期位置の音圧を一致させているが、音圧の初期値と音量設定初期位置の音圧が異なってもよい。これにより、1回音量設定を行うと、電源をOFFにする、または出力設定スイッチを設定し直す（例えば、Fで設定されていたら、一度Eに設定した後にFで再度設定する）以外には音圧の初期値に戻すことができないように構成される。

【3456】

<特別演出中の音量・輝度設定／音量調整>

第1副制御部400は、第1副制御部メイン処理のステップS608（サウンド制御メインループ処理）において、図261に示す音量輝度設定テーブルを参照するとともに、第1出力設定スイッチ190や第2出力設定スイッチ192による設定値に基づいて、音出力手段（例えば、スピーカ120）から出力する音の音量の初期値の設定や音量の調整などを行う。

【3457】

詳細には、第2出力設定スイッチ194の操作によって管理者設定値（目盛F～0）が変更された場合には、音量の初期値を、管理者設定値（目盛F～0）に対応した初期値に設定する。また、設定値調整モードにおいて、第1出力設定スイッチ190の操作によって音量の遊技者設定値（以下、「ユーザーボリューム値」と称する場合がある）が変更された場合には、音量調整前の音量を、管理者設定値（目盛0～F）に対応する調整可能範

囲内において、音量の遊技者設定値（目盛 0 ～ 5）に対応する音量に設定する。なお、音量の初期値や音量の調整可能範囲は、本例に限定されるものではない。

【 3 4 5 8 】

＜特別演出中の音量・輝度設定／輝度調整＞

また、第 1 副制御部 4 0 0 は、第 1 副制御部メイン処理のステップ S 6 0 7（ランプ制御メインループ処理）において、図 2 6 1 に示す音量輝度設定テーブルを参照するとともに、省電力モード設定スイッチ 1 9 5 a による設定や第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 による設定値に基づいて、発光手段（例えば、各種ランプ 4 1 8，4 4 0 など）から出力する光の輝度の初期値の設定や輝度の調整を行う。

【 3 4 5 9 】

また、第 2 副制御部 5 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 からの遊技盤用ランプ 5 3 2 や遊技台枠用ランプ 5 4 2 への命令（輝度の初期値の設定や輝度の調整に関する命令）がある場合には、この命令をシリアル通信制御回路 5 2 0 に出力することで、発光手段（例えば、遊技盤用ランプ 5 3 2、遊技台枠用ランプ 5 4 2）から出力する光の輝度の初期値の設定や輝度の調整を行う。

【 3 4 6 0 】

詳細には、省電力モード設定スイッチ 1 9 5 a の操作によって遊技台の省電力モードが ON に設定された場合には、輝度の初期値を、「設定なし」に対応する初期値（本例では、明）に設定し、省電力モード設定スイッチ 1 9 5 a の操作によって遊技台の省電力モードが OFF に設定された場合には、輝度の初期値を、「設定あり」に対応する初期値（本例では、暗）に設定する。

【 3 4 6 1 】

また、省電力モードが OFF に設定され、かつ、設定値調整モードにおいて、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の操作によって輝度の遊技者設定値（以下、「ユーザー設定値」と称する場合がある）が変更された場合には、輝度調整前の輝度を、「設定なし」に対応する調整可能範囲内において、遊技者設定値（目盛 3 ～ 1）に対応する輝度（本例では、明、中、または暗の 3 段階）に設定する。一方、省電力モードが ON に設定されている場合には、輝度は、「設定あり」に対応する初期値の輝度（本例では、暗）に維持され、調整不能である。なお、輝度の初期値や輝度の調整可能範囲は本例に限定されるものではない。

【 3 4 6 2 】

＜特別演出中の音量・輝度設定／発光手段の一例＞

図 2 6 2（a）～（c）は、遊技台の発光手段から異なる輝度の光を出力した様子を示す正面図である。本例の遊技台は、遊技盤用ランプ 5 3 2 として、1 つの盤側照明基板 5 3 2 a を備えるとともに、遊技台枠用ランプ 5 4 2 として、3 つの枠側照明基板 5 4 2 a ～ 5 4 2 c を備える。なお、盤側照明基板 5 3 2 a や枠側照明基板 5 4 2 a ～ 5 4 2 c の個数や配置場所は、本例に限定されるものではない。

【 3 4 6 3 】

盤側照明基板 5 3 2 a は、不図示の第一の LED ドライバと、この第一の LED ドライバによって制御される複数の LED 群によって構成され、第一の発光態様で複数の LED 群を発光させることが可能な基板である。3 つの枠側照明基板 5 4 2 a ～ 5 4 2 c は、不図示の第二～第四の LED ドライバと、これらの第二～第四の LED ドライバの各々によって個別に制御される複数の LED 群によって構成され、第一の発光態様とは異なり、かつ各々の発光態様が異なる第二～第四の発光態様で複数の LED 群を発光させることが可能な基板である。

【 3 4 6 4 】

なお、1 種類の LED ドライバによって盤側照明基板 5 3 2 a および枠側照明基板 5 4 2 a ～ 5 4 2 c の複数または全ての LED 群を制御してもよいし、盤側照明基板 5 3 2 a および枠側照明基板 5 4 2 a ～ 5 4 2 c の LED 群の複数または全ての発光態様を同一にしてもよい。

【 3 4 6 5 】

10

20

30

40

50

図 2 6 2 (a) は、盤側照明基板 5 3 2 a および枠側照明基板 5 4 2 a ~ 5 4 2 c の L E D 群の輝度を全て「明 (デューティ比 1 0 0 %)」に設定した場合の発光態様を模式的に示した図であり、同図 (b) は、同 L E D 群の輝度を全て「中 (デューティ比 7 0 %)」に設定した場合の発光態様を模式的に示した図であり、同図 (c) は、同 L E D 群の輝度を全て「暗 (デューティ比 2 0 %)」に設定した場合の発光態様を模式的に示した図である。

【3 4 6 6】

ここで、本例に係る遊技台では、発光手段をデューティ制御方式 (一定の順電流で点灯している L E D を高速で点滅させることにより、見た目の明るさを制御する方式) で制御しており、「デューティ比」とは、点滅周期に対する点灯時間の割合を百分率で示したものである。

10

【3 4 6 7】

なお、発光手段の輝度の制御方法は、デューティ制御方式に限定されず、例えば、P W M 調光 (パルス幅を変化させることで、L E D の輝度を制御する方法) や、位相制御方式 (電力制御素子を使用し、負荷に供給する電力を制御する方式) などを適用してもよい。また、本例では、発光手段の輝度を調整可能としているが、発光手段の発光態様を調整可能であればよく、例えば、発光手段の調光、階調、明るさ、照度、色合いなどを調整可能としてもよい。

【3 4 6 8】

本例に係る遊技台では、デューティ制御方式における輝度の分解能を 8 ビットに設定しているため、輝度のデューティ比を 0 % ($= 0 / 127 \times 100\%$) ~ 1 0 0 % ($= 127 / 127 \times 100\%$) の数値範囲内で、約 0.78 % ($= 1 / 127 \times 100\%$) 単位で調整することが可能である。したがって、輝度の設定値として 10 進数の 127 を L E D ドライバに設定することで、デューティ比 1 0 0 % ($= 100\% \times 127 / 127$) の輝度 (明) が設定可能であり、輝度の設定値として 10 進数の 88 を L E D ドライバに設定することで、デューティ比約 7 0 % ($= 88 / 127 \times 100\%$) の輝度 (中) が設定可能であり、輝度の設定値として 10 進数の 25 を L E D ドライバに設定することで、デューティ比約 2 0 % ($= 25 / 127 \times 100\%$) の輝度 (暗) が設定可能である。

20

【3 4 6 9】

なお、本例では、輝度を明、中、暗の 3 段階のいずれかに調整可能としているが、輝度の調整は 1 段階、2 段階、または 4 段階以上であってもよく、明、中、暗のデューティ比も 1 0 0 %、7 0 %、2 0 % の 3 種類に限定されるものではなく、その他の数値であってもよい。また、輝度の分解能も 8 ビットに限定されず、8 ビット未満、または、8 ビットよりも大きな分解能であってもよい。

30

【3 4 7 0】

また、輝度の設定方法は、10 進数の設定値を L E D ドライバなどに設定する方法に限定されず、例えば、輝度の調整時に制御手段によってデューティ比を算出し、当該デューティ比を L E D ドライバなどに設定する方法でもよいし、デューティ比に対応する数値を予めテーブルとして記憶し、当該数値を輝度の調整時に指定することでデューティ比を L E D ドライバなどに設定する方法でもよい。

40

【3 4 7 1】

< 特別演出中の輝度設定 / 具体例 1 >

次に、図 2 6 3 ~ 図 2 6 5 を用いて、特別演出 (本例では、島一斉演出) 中の輝度設定の具体例 1 について説明する。図 2 6 3 ~ 図 2 6 5 は、特別演出 (島一斉演出) 中の輝度設定の具体例 1 を時系列で示した図である。

【3 4 7 2】

< 特別演出中の輝度設定 / 具体例 1 / 設定値調整モード >

ここで、以降の具体例に係る遊技台は、通常遊技中に設定値調整モードに移行することが可能である。本例では、通常遊技中に第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の上ボタン 1 9 0 b、下ボタン 1 9 0 c、左ボタン 1 9 0 d、または右ボタン 1 9 0 e のいずれかの操作を受

50

け付けた場合に、設定値調整モードに移行する。また、装飾図柄表示装置 208 の正面視右側の表示領域において、設定値モードに移行して音量・輝度の調整が可能となったことを報知する表示（本例では、スピーカ 120 を模した画像と「左右キーで音量変更」という文字からなるアイコンの表示と、発光手段（LED）を模した画像と「上下キーで輝度変更」という文字からなるアイコンの表示）を行う。

【3473】

なお、通常遊技とは、大当たり遊技以外の遊技のことを示しており、例えば、保留0かつ特図停止状態や、デモ画面が表示された状態、図柄変動表示の表示中や、保留1以上かつ特図停止状態、リーチ演出の表示中、図柄確定表示（図柄停止表示）の表示中、揺れ変動の表示中などが挙げられる。

10

【3474】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／音量調整画面、輝度調整画面＞

また、設定値調整モードの移行後に第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dまたは右ボタン190eの操作を受け付けた場合に、音量の調整を行うための音量調整画面の表示（本例では、「音量調整」という文字表示と、現在の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示）を行う。また、設定値調整モードの移行後に第1出力設定スイッチ190の上ボタン190bまたは下ボタン190cの操作を受け付けた場合に、輝度の調整を行うための輝度調整画面（本例では、「輝度調整」という文字表示と、現在の輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示）の表示を行う。

【3475】

20

なお、通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の上ボタン190b、または下ボタン190cの操作を受け付けた場合に、設定値調整モードに移行するとともに音量調整画面の表示を行ってもよい。また、通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の左ボタン190d、または右ボタン190eの操作を受け付けた場合に、設定値調整モードに移行するとともに輝度調整画面の表示を行ってもよい。

【3476】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／音量調整、輝度調整＞

また、本例では、設定値調整モードにおける音量調整画面の表示中には、第1出力設定スイッチ190の右ボタン190dの操作を1回受け付けるたびに、音量（音圧）を1段階上げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行い、第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dの操作を1回受け付けるたびに、音量（音圧）を1段階下げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行う。

30

【3477】

以降の図面において「ユーザーボリューム値」として示す目盛り表示は、音量の遊技者設定値を表しており、「出力ボリューム値」として示す目盛り表示は、スピーカ120から実際に出力される音の音量を表している。

【3478】

なお、通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の上ボタン190b、または下ボタン190cの操作を受け付けた場合に、設定値調整モードに移行するとともに音量調整画面の表示を行い、かつ、音量（音圧）を1段階調整できるように構成してもよい。

40

【3479】

また、設定値調整モードにおける輝度調整画面の表示中には、第1出力設定スイッチ190の上ボタン190bの操作を1回受け付けるたびに、輝度を1段階上げる設定を行うとともに、変更後の輝度後の遊技者設定値を表す目盛り表示を行い、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cの操作を1回受け付けるたびに、輝度を1段階下げる設定を行うとともに、変更後の輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示を行う。

【3480】

以降の図面において「ユーザー設定値」として示す表示は、輝度の遊技者設定値を表しており、「LEDの輝度」として示す表示は、盤側照明基板532aおよび枠側照明基板

50

5 4 2 a～5 4 2 cなどの発光手段から実際に出力される光の輝度を表している。

【3 4 8 1】

なお、通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の左ボタン190 d、または右ボタン190 eの操作を受け付けた場合に、設定値調整モードに移行するとともに輝度調整画面の表示を行い、かつ、輝度を1段階調整できるように構成してもよい。

【3 4 8 2】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／遊技者による輝度調整＞

図263(a)は、通常遊技中(本例では、保留0かつ特図停止状態)に音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示(本例では、スピーカ120を模した画像と「左右キーで音量変更」という文字の表示と、発光手段(LED)を模した画像と「上下キーで輝度変更」という文字の表示)を行っている。

10

【3 4 8 3】

なお、本例では、保留0かつ特図停止状態となってから一定時間(例えば、5秒)が経過すると音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示を表示するが、保留0かつ特図停止状態となった直後に表示開始するようにしてもよい。また、後述する輝度設定画面(前述の音量設定画面であってもよい)が非表示になってから、一定時間(例えば、5秒。特図が停止してから計測される一定時間とは異なる時間であってもよい)が経過すると再度音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示を表示するようにしてもよいが、輝度設定画面(前述の音量設定画面であってもよい)が非表示となった後は再度表示されないように構成されていてもよい。

20

【3 4 8 4】

また、通常遊技中に第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作が行われると、第1副制御部400が、設定値調整モードの移行前の通常状態において、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作を受け付けたことに基づいて、設定値モードに移行して音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示を表示するようにしてもよい。

【3 4 8 5】

図263(b)は、図263(a)に示す状態において第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作を受け付けた状態を示しており、続く図263(c)は、装飾図柄表示装置208に輝度調整画面の表示を行っている状態を示している。ここでは、第1副制御部400は、図263(b)に示す設定値調整モードの移行後の状態において、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作を受け付けたことに基づいて、図263(c)に示す輝度調整画面の表示(本例では、「輝度調整」という文字表示と、現在の輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示)を行っている。

30

【3 4 8 6】

ここで、本例では、省電力モード設定スイッチ195 aによる省電力モードは「設定なし」、第2出力設定スイッチ194による管理者設定値は「7」に設定されている。また、音量・輝度の調整前の状態では、音量の遊技者設定値(ユーザーボリューム値)は、設定「7」の目盛り3に対応する128 dBの音量に設定されており、スピーカ120から出力される音の音量は128 dBとなる。また、音量・輝度の調整前の状態では、輝度の遊技者設定値(ユーザー設定値)は、目盛り3に対応するデューティ比100%の輝度に設定されており、盤側照明基板532 aや枠側照明基板542 a～542 cのLEDから出力される光の輝度は、明(デューティ比100%)となる。

40

【3 4 8 7】

図263(c)は、輝度調整画面の表示中に下ボタン190 cによる操作を受け付けた状態を示している。ここでは、第1副制御部400は、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作を受け付けたことに基づいて、図263(d)に示すように、輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示を3から2に変更している。また、図263(c)に示すタイミングでは、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190 cの操作を受け付けたことに基づいて、設定「7」の目盛り3に対応する128 dBの音量で、輝度の調整を受

50

け付けたことを示唆する輝度設定音（第一の音）をスピーカ120から出力している。なお、輝度設定音（第一の音）を出力しないように構成してもよい。

【3488】

図263(d)は、輝度調整画面の表示中に決定ボタン190aによる操作を受け付けた状態を示している。ここでは、第1副制御部400は、第1出力設定スイッチ190の決定ボタン190aの操作を受け付けたことに基づいて、輝度の遊技者設定値を「明」から「中」に1段階下げ、変更後の輝度をLEDドライバなどに設定している。これにより、盤側照明基板532aや枠側照明基板542a～542cのLEDから出力される光の輝度は、目盛り3に対応する明（デューティ比100%）の輝度から、目盛り2に対応する中（デューティ比70%）の輝度に変更される。また、図263(d)に示すタイミングでは、第1出力設定スイッチ190の決定ボタン190aの操作を受け付けたことに基づいて、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量で、輝度が確定したことを示唆する輝度確定音（第二の音）をスピーカ120から出力している。なお、輝度確定音（第二の音）を出力しないように構成してもよい。

10

【3489】

なお、本例では、下ボタン190cの操作より輝度に変更された後に、輝度調整画面の表示が下ボタン190cの操作に応じた表示に変更されているが、下ボタン190cの操作により輝度の変更されると同時に、輝度調整画面の表示が下ボタン190cの操作に応じた表示に変更されるように構成していてもよい。

20

【3490】

図264(e)は、輝度調整画面を消去した状態を示しており、続く図264(f)は、図柄の変動表示を行うとともに図柄変動用のBGMを出力している状態を示している。図264(f)に示すタイミングでは、音の遊技者設定値に基づいて、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量で、図柄変動用のBGMを出力している。

【3491】

なお、本例では、図柄の変動が開始されると、音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示を消去しているが、図柄の変動が開始されても音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示を継続して表示していてもよい。また、遊技者による操作手段の操作（例えば、決定ボタン190aや上下左右ボタン190b～190eの操作）で音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示の表示・消去を行えるように構成されていてもよい。

30

【3492】

また、輝度の調整を行うための操作（本例では、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cまたは上ボタン190bによる操作）を受け付けるたびに、発光手段の輝度を変更するための設定（例えば、LEDドライバの設定）を行ってもよい。また、輝度の調整を行うための操作を受け付けた場合には、輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示を変化させる処理だけを行って発光手段の輝度を変更するための設定を行わず、その後に輝度を確定するための操作（本例では、決定ボタン190aによる操作）を受け付けた場合に、発光手段の輝度を変更するための設定を行うように構成してもよい。

【3493】

また、音量についても同様に、音量の調整を行うための操作（本例では、第1出力設定スイッチ190の左ボタン190dまたは右ボタン190eによる操作）を受け付けるたびに、音出力手段の音量を変更するための設定（例えば、サウンドドライバの設定）を行ってもよい。また、音量の調整を行うための操作を受け付けた場合には、音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を変化させる処理だけを行って音出力手段の音量を変更するための設定を行わず、その後に音量を確定するための操作（本例では、決定ボタン190aによる操作）を受け付けた場合に、音出力手段の音量を変更するための設定を行うように構成してもよい。

40

【3494】

また、音量調整画面や輝度調整画面の表示中に図柄変動表示が開始された場合には、図

50

柄変動表示の開始時の調整中の音量や輝度に変更した後、設定値モードを強制的に終了してもよいし、未確定の音量や輝度を遊技者設定値として設定せずに、遊技者設定値に設定済みの音量や輝度を採用してもよい。また、輝度調整画面の表示中に輝度の調整を行うための操作とは異なる操作（例えば、音量の調整を行うための操作）があった場合は、当該操作を受け付けないように構成してもよく、当該操作を輝度の調整を行うための操作として受け付けてもよく、当該操作を受け付けたことに基づいて、輝度調整画面の表示に代えて音量調整画面を表示してもよい。

【3495】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／島一斉演出開始による音量・輝度調整＞

図264（g）は、島一斉演出を開始した状態を示している。ここでは、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量（第一の音量。本例では、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量）を、管理者設定値（設定「7」）において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り5に対応する152dBの音量）に変更している。

10

【3496】

また、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の輝度（第一の輝度。本例では、目盛り2に対応する中（デューティ比70%）の輝度）を、管理者設定値（設定「7」）において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大輝度（第二の輝度。本例では、設定「7」の目盛り3に対応する明（デューティ100%）の輝度）に変更している。なお、本例では、遊技者操作によって設定することが可能な最大輝度を輝度の初期値に設定しているため、本例の島一斉演出が開始された際に設定される輝度は、最大輝度、かつ、輝度の初期値である。

20

【3497】

第1副制御部400は、音量と輝度の設定を変更した直後（または、変更と同時に）、変更後の音量（ここでは、152dBの音量）に設定された音と、変更後の輝度（ここでは、明（デューティ100%）の輝度）に設定された光を用いて島一斉演出を開始している。

【3498】

なお、本例では、島一斉演出が開始された際に設定される輝度を、最大輝度、かつ、輝度の初期値としているが、島一斉演出が開始された際に設定される輝度は、最大輝度であって輝度の初期値ではない輝度でもよいし、輝度の初期値であって最大輝度ではない輝度でもよい。また、最大輝度と初期値の輝度が異なる値であってもよい。

30

【3499】

なお、本例の島一斉演出が開始された際に設定される輝度は、遊技者操作によって設定することが可能な輝度であるが、遊技者操作によって設定できない輝度であってもよい。また、遊技者操作によって設定できない輝度は、遊技者操作によって設定可能な輝度の最大値よりも高くてもよく、遊技者操作によって設定可能な輝度の最大値よりも低くてもよく、遊技者操作によって設定可能な輝度の最小値よりも低くてもよく、遊技者操作によって設定可能な輝度の最小値よりも高くてもよい。

40

【3500】

また、本例では、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、音量を第一の音量から第二の音量に変更するとともに、輝度を第一の輝度から第二の輝度に変更しているが、音量を第一の音量に維持したまま、輝度だけを第一の輝度から第二の輝度に変更してもよい。また、反対に、輝度を第一の輝度に維持したまま、音量だけを第一の音量から第二の音量に変更してもよい。また、島一斉演出の開始の開始から終了までの期間中は、遊技者による音量および／または輝度の調整操作を受け付けないように構成してもよい。

【3501】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／島一斉演出終了による音量・輝度調整＞

図265（i）は、島一斉演出を終了する直前の状態を示しており、続く図265（j

50

）は、島一斉演出を終了した直後の状態を示している。第1副制御部400は、島一斉演出の終了条件が成立したこと（本例では、実行中の特図変動遊技が終了したこと。なお、大当り遊技中の場合は、次のラウンドの開始または当該大当り遊技が終了したこと）を契機として、現在の音量設定値の音量（第二の音量。本例では、設定「7」の目盛り5に対応する152dBの音量）を、島一斉演出開始前の音量値設定の音量（第一の音量。本例では、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量）に変更している（戻している）。

【3502】

また、第1副制御部400は、島一斉演出の終了条件が成立したことを契機として、現在の輝度（第二の輝度。本例では、明（デューティ比100%）の輝度）を、島一斉演出開始前の輝度（第一の輝度。本例では、中（デューティ比70%）の輝度）に変更している（戻している）。

10

【3503】

続いて、第1副制御部400は、島一斉演出を終了した後から次の特図変動遊技の開始条件が成立するまでの期間中、スピーカ120を消音状態に維持するとともに、島一斉演出の終了演出用の発光態様で盤側照明基板532aや枠側照明基板542a～542cのLEDの点灯を行う。なお、島一斉演出を終了した後から次の特図変動遊技の開始条件が成立するまでの期間中、盤側照明基板532aや枠側照明基板542a～542cのLEDを消灯してもよい。

【3504】

20

続いて、第1副制御部400は、次の特図変動遊技の開始条件が成立した場合に、図265（j）に示すように、変更後の音量（本例では、114dB）に設定された音を用いて、次の特図変動遊技の図柄変動用のBGMを出力するとともに、変更後の輝度（本例では、中（デューティ比70%）の輝度）に設定された光を用いて、次の特図変動遊技の図柄変動用の演出を行う。

【3505】

一方、島一斉演出の終了条件が成立した際に特図変動遊技の保留数が0のときは、島一斉演出の終了演出の終了（例えば、「次回もお楽しみに！」という文字表示を消去した後）から一定時間（例えば、10秒）経過後に、装飾図柄の停止表示を行う。なお、該一定時間の経過後にデモ表示を表示してもよいし、次の特図変動遊技の開始条件が成立するまでは島一斉演出を継続（例えば、「次回もお楽しみに！」という文字表示をそのまま継続して表示）してもよい。

30

【3506】

＜特別演出中の輝度設定／具体例2＞

次に、図266～図268を用いて、省電力モードにおける特別演出（本例では、島一斉演出）中の輝度設定の具体例2について説明する。図266～図268は、省電力モードにおける特別演出（島一斉演出）中の輝度設定の具体例2を時系列で示した図である。

【3507】

本例の遊技台は、電源OFF時に省電力モード設定スイッチ195aを「設定あり」に切り替えることで、電源投入後に省電力モードに移行する。なお、本例では、電源投入後は省電力モード設定スイッチ195aによる省電力モードの切り替えを受け付けないように構成している。このような構成とすれば、経験の少ない遊技店の店員等が、誤って省電力モードをONに設定してしまうようなミス未然に防止できる場合がある。なお、電源投入後も省電力モードの切り替えを受け付けるように構成してもよい。

40

【3508】

上述のとおり、省電力モードがONに設定されている場合には、輝度は、初期値（本例では、暗（デューティ比20%））に維持され、調整は不能である。また、遊技台が遊技の開始待ちになっている状態（例えば、アニメーションによるデモ画面の表示中や、特図変動遊技の保留数が0で特図変動の停止表示中）では、遊技台が省電力モードであることを示唆する省電力モード表示を行う。なお、省電力モードにおいても輝度の調整を可能に

50

してもよいし、省電力モードであっても省電力モード表示を行わなくてもよい。

【3509】

図266(a)は、遊技台の電源OFF時の状態を示しており、図266(b)は、電源投入後に省電力モードに移行した後の状態を示している。図266(b)に示す状態では、第1副制御部400は、装飾図柄表示装置208を用いて、装飾図柄の停止表示と、省電力モード表示を行っている。

【3510】

省電力モード表示の表示態様は特に限定されないが、ここでは、省電力モード表示として、「省電力モード中」という文字表示と、音量・輝度の調整が可能であることを報知する表示（本例では、スピーカ120を模した画像と「左右キーで音量変更」という文字からなるアイコンの表示と、発光手段(LED)を模した画像と「上下キーで輝度変更」という文字からなるアイコンの表示）を行っている。なお、本例では、輝度が調整不能であることから、輝度の調整が可能であることを示唆する表示（本例では、発光手段(LED)を模した画像と「上下キーで輝度変更」という文字からなるアイコンの表示）を行わなくてもよい。

【3511】

＜特別演出中の輝度設定／具体例2／遊技者による輝度調整＞

図266(c)は、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cの操作を受け付けた状態を示しており、続く図266(d)は、装飾図柄表示装置208に輝度調整画面の表示を行っている状態を示している。

【3512】

ここでは、第1副制御部400は、図266(b)に示す設定値調整モードの移行後の状態において、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cの操作を受け付けたことに基づいて、図266(c)に示す輝度調整画面の表示（本例では、「省電力モード中」という文字表示と、輝度の変更ができないことを示唆する表示（本例では、「輝度の変更はできません」という文字表示と、現在の輝度の遊技者設定値を表す目盛り表示）を行っている。

【3513】

また、図266(d)に示すタイミングでは、第1出力設定スイッチ190の下ボタン190cの操作を受け付けたことに基づいて、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量で、スピーカ120から、輝度の変更ができないことを示唆する警告音（第三の音）を出力している。なお、警告音（第三の音）を出力しないように構成してもよい。

【3514】

図267(e)は、輝度調整画面の表示中に決定ボタン190aによる操作を受け付けた状態を示している。この状態では、第1副制御部400は、第1出力設定スイッチ190の決定ボタン190aの操作を受け付けたことに基づいて、図267(f)に示すように、輝度調整画面を消去するとともに、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量で、輝度を確定したことを示唆する輝度確定音（第二の音）をスピーカ120から出力している。なお、輝度確定音（第二の音）を出力しないように構成してもよいし、輝度確定音として第二の音とは異なる第四の音を出力してもよい。

【3515】

図267(f)は、輝度調整画面を消去した状態を示しており、続く図267(g)は、図柄の変動表示を行うとともに図柄変動用のBGMを出力している状態を示している。図267(f)に示すタイミングでは、音量の遊技者設定値に基づいて、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量で、図柄変動用のBGMをスピーカ120から出力している。

【3516】

＜特別演出中の輝度設定／具体例2／島一斉演出開始による音量・輝度調整＞

図267(h)は、島一斉演出を開始した状態を示している。ここでは、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量（第一の音量

10

20

30

40

50

。本例では、設定「7」の目盛り2に対応する114dBの音量を、管理者設定値（設定「7」）において第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り5に対応する152dBの音量）に変更している。

【3517】

また、第1副制御部400は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の輝度（第一の輝度。本例では、初期値である暗（デューティ比20%）の輝度）を、第1出力設定スイッチ190（遊技者操作）によって設定することが不可能な輝度（第二の輝度。本例では、明（デューティ100%）の輝度）に変更している。

【3518】

第1副制御部400は、音量と輝度の設定を変更した直後（または、変更と同時に）、変更後の音量（ここでは、152dBの音量）に設定された音と、変更後の輝度（ここでは、明（デューティ100%）の輝度）に設定された光を用いて島一斉演出を開始している。

【3519】

＜特別演出中の輝度設定／具体例1／島一斉演出終了による音量・輝度調整＞

図268（i）は、島一斉演出を終了する直前の状態を示しており、続く図268（j）は、島一斉演出を終了した直後の状態を示している。第1副制御部400は、島一斉演出の終了条件が成立したこと（本例では、実行中の特図変動遊技が終了したこと。なお、大当り遊技中の場合は、次のラウンドの開始または当該大当り遊技が終了したこと）を契機として、現在の遊技者設定値の音量（第二の音量。本例では、設定「7」の目盛り5に対応する152dBの音量）を、島一斉演出開始前の遊技者設定値の音量（第一の音量。本例では、設定「7」の目盛り3に対応する128dBの音量）に変更している（戻している）。

【3520】

また、第1副制御部400は、島一斉演出の終了条件が成立したことを契機として、現在の輝度（第二の輝度。本例では、明（デューティ比100%）の輝度）を、島一斉演出開始前の輝度（第一の輝度。本例では、暗（デューティ比20%）の輝度）に変更している（戻している）。

【3521】

続いて、第1副制御部400は、島一斉演出を終了した後から次の特図変動遊技の開始条件が成立するまでの期間中、スピーカ120を消音状態に維持するとともに、島一斉演出の終了演出用の発光態様で盤側照明基板532aや枠側照明基板542a～542cのLEDの点灯を行う。また、第1副制御部400は、次の特図変動遊技の開始条件が成立した場合に、変更後の音量（本例では、128dB）に設定された音を用いて、次の特図変動遊技の図柄変動用のBGMを出力するとともに、変更後の輝度（本例では、暗（デューティ比20%）の輝度）に設定された光を用いて、次の特図変動遊技の図柄変動用の演出を行う。

【3522】

＜特別演出中の輝度設定／その他の例＞

次に、図269および図270を用いて、輝度設定のその他の例について説明する。

【3523】

図269（a）は、省電力モード設定スイッチ195aによる設定の他の例を示した図である。本例では、遊技台の電源ON時に省電力モード設定スイッチ195aをOFFからONに設定した場合でも、遊技台が、電源投入後に省電力モードに移行するように構成している。このような構成とすれば、遊技点の店員等が電源投入後に省電力モードを設定していないことに気づいたとしても、電源をOFFにせず設定することができ、メンテナンス性が向上させることができる場合がある。

【3524】

図269（b）は、音量調整画面の他の例を示した図である。本例では、図柄変動停止

10

20

30

40

50

中、かつ、保留数 0 の場合には、第一の表示態様の音量調整画面（例えば、図 2 5 6（c）、（d）に示す音量調整画面）を表示する一方で、図柄変動停止中、かつ、保留数 0 以外の場合（例えば、図柄変動表示中）には、図 2 6 9（b）に示すような、第一の表示態様とは異なる第二の表示態様の音量調整画面を表示するように構成している。このような構成とすれば、音量調整画面の表示態様の違いによって音量調整時の遊技状態を把握することが可能となる上に、各々の遊技状態に合わせて音量調整画面の表示態様を変更することができ、例えば、音量調整画面を表示することで後方の図柄変動表示の視認性が低下してしまうような事態を回避できる場合がある。

【3 5 2 5】

なお、本例においては、第一の表示態様は、第二の表示態様と同じ表示態様であってもよい。また、所定の期間、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 による操作を受け付けなかった場合に、音量調整画面を消去するように構成してもよい。

【3 5 2 6】

また、本例では、第一の表示態様の音量調整画面の表示中は、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の上ボタン 1 9 0 b の操作を 1 回受け付けるたびに、音量を 1 段階上げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行い、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の下ボタン 1 9 0 c の操作を 1 回受け付けるたびに、音量を 1 段階下げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行う。

【3 5 2 7】

一方、第二の表示態様の音量調整画面の表示中は、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の右ボタン 1 9 0 e の操作を 1 回受け付けるたびに、音量を 1 段階上げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行い、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の左ボタン 1 9 0 c の操作を 1 回受け付けるたびに、音量を 1 段階下げる設定を行うとともに、変更後の音量の遊技者設定値を表す目盛り表示を行う。

【3 5 2 8】

なお、第二の表示態様の音量調整画面の表示中は、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の右ボタン 1 9 0 e の操作と、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の左ボタン 1 9 0 c の操作を受け付けないように構成してもよいし、第一の表示態様の音量調整画面の表示中は、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の上ボタン 1 9 0 b の操作と、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の下ボタン 1 9 0 c の操作を受け付けないように構成してもよい。

【3 5 2 9】

また、本例では、図柄停止中、かつ保留数 0 の場合にのみ、輝度調整画面の表示が可能であり、当該輝度調整画面の表示中は、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の左ボタン 1 9 0 d または右ボタン 1 9 0 e を操作することで輝度の調整が可能である。なお、図柄停止中、かつ保留数 0 以外の場合に輝度を調整可能にしてもよいが、この場合、図柄変動停止中、かつ保留数 0 の場合とは異なる操作手段による操作（本例では、第 1 出力設定スイッチ 1 9 0 の上ボタン 1 9 0 b または下ボタン 1 9 0 c による操作）によって輝度を変更可能にすることが好ましいが、同じ操作手段による操作で輝度を変更可能にしてもよい。

【3 5 3 0】

図 2 7 0（c）は、島一斉演出中に輝度調整が可能な例を時系列で示した図である。最初に、第 1 副制御部 4 0 0 は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の音量（第一の音量。本例では、設定「7」の目盛り 2 に対応する 1 1 4 d B の音量）を、管理者設定値（設定「7」）において第 1 出力設定スイッチ 1 9 0（遊技者操作）によって設定することが可能な最大音量（第二の音量。本例では、目盛り 5 に対応する 1 5 2 d B の音量）に変更している。

【3 5 3 1】

また、第 1 副制御部 4 0 0 は、島一斉演出の開始条件が成立したことを契機として、現在の輝度（第一の輝度。本例では、目盛り 2 に対応する中（デューティ比 7 0 %）の輝度）を、管理者設定値（設定「7」）において第 1 出力設定スイッチ 1 9 0（遊技者操作）によって設定することが可能な最大輝度（第二の輝度。本例では、設定「7」の目盛り 3

10

20

30

40

50

に対応する明（デューティ１００％）の輝度）に変更している。

【３５３２】

第１副制御部４００は、音量と輝度の設定を変更した直後（または、変更と同時に）、変更後の音量（ここでは、１５２ｄＢの音量）に設定された音と、変更後の輝度（ここでは、明（デューティ１００％）の輝度）に設定された光を用いて島一斉演出を開始している。

【３５３３】

また、本例では、特図変動停止中、かつ、保留数０の場合に限り、島一斉演出中であっても輝度調整ができるように構成している。具体的には、第１出力スイッチ１９０の上ボタン１９０ｂによる操作を受け付けた場合に、設定値調整モードに移行するとともに輝度調整画面を表示する。

【３５３４】

また、設定値調整モードにおける輝度調整画面の表示中には、第１出力設定スイッチ１９０の上ボタン１９０ｂの操作を１回受け付けるたびに、輝度を表す目盛り表示を１つ増やす表示を行い、第１出力設定スイッチ１９０の下ボタン１９０ｃの操作を１回受け付けるたびに、輝度を表す目盛り表示を１つ減らす表示を行う。また、ここでは、目盛り表示を変化させる処理だけを行って発光手段の輝度を変更するための設定（ＬＥＤドライバの設定など）を行わず、島一斉演出が終了した場合、または島一斉演出の終了後に輝度を確定するための操作（例えば、決定ボタン１９０ａによる操作）を受け付けた場合に、発光手段の輝度を変更するための設定を行う。

【３５３５】

なお、図２７０（ｂ）を用いて説明した音量調整の例を、本例に適用し、島一斉演出中に音量を調整可能に構成してもよい。この場合、第１出力設定スイッチ１９０の右ボタン１９０ｅの操作を１回受け付けるたびに、音量を表す目盛り表示を１つ増やす表示を行い、第１出力設定スイッチ１９０の左ボタン１９０ｄの操作を１回受け付けるたびに、音量を表す目盛り表示を１つ減らす表示を行う。また、ここでは、目盛り表示を変化させる処理だけを行って音出力手段の音量を変更する設定を行わず、島一斉演出が終了した場合、または島一斉演出の終了後に音量を確定するための操作（例えば、決定ボタン１９０ａによる操作）を受け付けた場合に、音出力手段の音量を変更する設定を行う。

【３５３６】

以上説明したように、本例に係る遊技台（例えば、図２６０～図２７０を用いて説明したパチンコ機）は、発光手段（例えば、図２２３に示す各種ランプ４１８、４４０、遊技盤用ランプ５３２、遊技台枠用ランプ５４２）と、透過領域（例えば、透明板部材１１８）と、を備えた遊技台であって、第一の演出が行われている際に、遊技者による輝度設定操作（以下、「第一の輝度設定操作」という。例えば、第１出力設定スイッチ１９０による操作）に応じた輝度（例えば、中（デューティ比７０％）の輝度）で前記発光手段が発光可能であり、第二の演出が行われている際に、前記第一の輝度設定操作に応じていない輝度（例えば、明（デューティ比１００％）の輝度）で前記発光手段が発光し、前記第一の演出とは、島一斉演出のことではなく、リーチ演出のことであり、前記第二の演出とは、前記島一斉演出のことであり、前記発光手段は、前記透過領域よりも上に設けられた手段であり、前記遊技台は、前記島一斉演出を単独で実行可能なものである、ことを特徴とする遊技台である。

【３５３７】

本例に係る遊技台によれば、島一斉演出が開始されると発光手段が第一の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が正常に行われていることを遊技店の店員にわかりやすくすることがある場合がある。また、発光手段の輝度を遊技者が設定していても、島一斉演出が開始されると第一の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が開始されたことを遊技者にわかりやすくし、島一斉演出を注目させることができる場合がある。

【３５３８】

なお、本発明に係る「設定」は、「変更」のことであってもよい。また、第一の輝度設定操作に応じた輝度は、第一の輝度設定操作により設定可能な範囲の輝度（例えば、「明」、「中」、「暗」の３段階であれば、「明」～「暗」の範囲の中のいずれかの輝度）のことであってもよい。また、第一の輝度設定操作に応じていない輝度は、第一の輝度設定操作により設定可能な輝度であるが、第一の輝度設定操作では設定不能な輝度（例えば、「明」、「中」、「暗」の３段階とは別の輝度である「極明（「明」よりも明るい輝度）」、「極暗（「暗」よりも暗い輝度）」、「明中（「明」と「中」の間の輝度）」、「暗中（「暗」と「中」の間の輝度）」など）であってもよい。

【３５３９】

また、島一斉演出が開始される前に第一の輝度設定操作に応じていない輝度が設定されていても、島一斉演出が開始された場合に第一の輝度設定操作に応じていない輝度を設定する制御を行うように構成してもよいが、島一斉演出が開始される前に第一の輝度設定操作に応じていない輝度が設定されている場合には、第一の輝度設定操作に応じていない輝度を設定する制御を実行しないようにする制御を実行するように構成してもよい。また、前記島一斉演出は、前記遊技台とは別の遊技台の音出力手段による島一斉演出と関連する演出であってもよい。

【３５４０】

また、店員による輝度設定操作（以下、「第二の輝度設定操作」という。例えば、第２出力設定スイッチ１９２による操作）が行われることで、前記第二の演出が行われた際に、前記第一の輝度設定操作に応じた輝度で前記発光手段が発光せず、前記第二の輝度設定操作に応じた輝度で前記発光手段が発光し、前記第二の演出が開始された際に、前記第二の輝度設定操作に応じていない輝度で前記発光手段が発光するように構成してもよい。

【３５４１】

このような構成とすれば、店員による操作で輝度が設定されていても、島一斉演出が開始されると第二の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が開始されたことを遊技者にわかりやすくし、遊技者を島一斉演出に注目させることができる場合がある。また、店員が輝度設定していても、島一斉演出が開始されると発光手段が第二の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が正常に行われていることを店員にわかりやすくすることができる場合がある。

【３５４２】

また、第二の輝度設定操作による輝度の設定は、電源が投入される前にのみ設定可能であってもよいが、電源が投入された後も設定可能であってもよい。また、第二の輝度設定操作を行うことが可能な操作手段は、第一の輝度設定操作を行うことが可能な操作手段と異なる操作手段であってもよいし、第一の輝度設定操作と第二の輝度設定操作が同じ操作手段で行うことが可能であってもよい。この場合、第一の輝度設定操作を受付可能な期間と第二の輝度設定操作を受付可能な期間が重複しないように構成されていてもよく（例えば、第二の輝度設定操作を受付可能な期間は、液晶ローディング表示の終了した後（直後または終了と同時に）に開始され、第二の輝度設定操作を終了する操作をした後（直後または操作と同時に）までの期間であってもよい。

【３５４３】

また、開始タイミングは終了に限らず、液晶ローディング表示の開始や表示中であってもよい。また、第一の輝度設定操作を受付可能な期間と第二の輝度設定操作を受付可能な期間は一部または全部が重複していてもよい。この場合、操作方法を異ならせるようにしてもよい（例えば、長押し操作で第二の輝度設定操作を受付可能となり、一回押しで第一の輝度設定操作を受付可能とする、など）。

【３５４４】

また、前記第二の演出が行われていないときに、前記第一の輝度設定操作に応じた輝度で前記発光手段が発光可能であってもよい。

【３５４５】

このような構成とすれば、遊技者を第二の演出（島一斉演出）に注目させることができ

10

20

30

40

50

る場合がある。

【3546】

また、上述の「前記第一の輝度設定操作に応じていない輝度」とは、前記第一の輝度設定操作によって設定可能な輝度の最大値のことであり、上述の「前記第一の輝度設定操作に応じていない輝度」とは、初期設定されている輝度であってもよい。

【3547】

このような構成とすれば、島一斉演出が開始されると、輝度を下げている最大輝度で発光されるので、演出効果を高め、遊技者の興趣を向上させることができる場合がある。

【3548】

また、前記第二の演出が終了すると、前記第一の輝度設定操作に応じた輝度で前記発光手段が発光可能となる場合があるように構成されてもよい。

10

【3549】

このような構成とすれば、演出にメリハリを与えることができるため、島一斉演出が終了したことを遊技者が気付きやすくすることができる場合がある。また、島一斉演出の終了後は遊技者が設定していた輝度に戻るので、遊技者が輝度を好みの輝度に再度設定し直さなくてもよく、輝度設定の利便性を向上させることができる場合がある。

【3550】

なお、島一斉演出の期間が終了しても、第一の輝度設定操作によって設定された輝度に戻らず、該輝度とは別の輝度（例えば、初期設定されている輝度）に設定されるように構成してもよいし、該輝度に戻らず第一の輝度設定操作に応じていない輝度がそのまま設定されるように構成してもよい。

20

【3551】

また、表示手段（例えば、図264に示す装飾図柄表示装置208）を備え、前記第二の演出が開始されても、前記表示手段に前記発光手段の輝度に関する表示（以下、「輝度設定表示」という。例えば、輝度調整画面の表示）を少なくとも表示可能であり、前記輝度設定表示は、前記第一の輝度設定操作に応じた輝度を示す表示を少なくとも含む表示であり、前記第二の演出が行われていても、前記第一の輝度設定操作に応じた前記輝度設定表示が表示されてもよい。

【3552】

このような構成とすれば、島一斉演出の期間中は輝度の設定操作ができるが、輝度の変更されないで、遊技者に違和感を与え、島一斉演出が実行されていることを認識させやすくすることができる場合がある。また、島一斉演出の期間中でも輝度の設定操作ができるので、設定操作ができないことによる不快感を遊技者に与えないようにすることができる場合がある。また、島一斉演出の期間中は輝度の設定操作ができるが、輝度の変更されないで、島一斉演出が実行される期間中に遊技者が輝度の設定操作をさせないように誘導し、遊技者を島一斉演出に集中させることができる場合がある。

30

【3553】

なお、島一斉演出が開始されると輝度設定表示が表示されないように構成され、島一斉演出が実行されている期間を除く期間において、輝度設定表示が表示可能に構成されていてもよい。また、輝度設定が可能であることを示す表示（以下、「輝度アイコン」という。）が表示可能であり、輝度アイコンが表示されている際に輝度設定表示の表示開始操作（例えば、輝度設定操作）を行うと、輝度設定表示が表示されるように構成されていてもよい。

40

【3554】

また、表示手段（例えば、図264に示す装飾図柄表示装置208）を備え、前記表示手段は、前記表示手段に前記発光手段の輝度に関する表示（以下、「輝度設定表示」という。例えば、輝度調整画面の表示）を少なくとも表示可能であり、前記第二の演出が開始されると、前記表示手段に表示されている前記輝度設定表示が表示されないように構成されていてもよい。

【3555】

50

このような構成とすれば、島一斉演出が開始されたことを遊技者に気付きやすくすることができる場合がある。

【3556】

また、島一斉演出が開始されても、表示手段に表示されている輝度設定表示を継続して表示するように構成してもよい。また、島一斉演出が開始され、表示手段に表示されている輝度設定表示が非表示になった場合において、島一斉演出が実行される期間中に輝度設定表示の表示操作により輝度設定表示を再度表示可能であるように構成してもよい。ここで再度表示された輝度設定表示は、非表示となる前（直前）と同じ表示（例えば、輝度設定表示が非表示となる前の第一の輝度設定操作により設定された輝度を示す表示など）であってもよく、異なる表示（例えば、輝度設定表示が非表示となる前であって、最後に決定された輝度を示す表示など）であってもよい。

10

【3557】

また、島一斉演出が開始され、表示手段に表示されている輝度設定表示が非表示になった場合において、島一斉演出が実行される期間中に輝度設定表示の表示操作により輝度設定表示を再度表示できないように構成し、該島一斉演出が終了した後（直後または同時）に輝度設定表示の表示操作により輝度設定表示を再度表示可能であるように構成してもよい。

【3558】

また、演出制御手段（例えば、第1副制御部400）を備え、前記演出制御手段は、前記第一の輝度設定操作に応じた輝度に対応する設定値を設定する制御（以下、「第一の輝度設定制御」という。）を少なくとも実行する手段であり、前記演出制御手段は、前記第二の演出が開始された場合に、前記第一の輝度設定操作に応じていない輝度に対応する設定値を設定する制御（以下、「第二の輝度設定制御」という。）を少なくとも実行する手段であり、前記第二の輝度設定制御は、前記第一の輝度設定制御と別の輝度設定制御であり、前記第一の輝度設定操作に応じていない輝度は、前記第一の輝度設定制御により設定可能な輝度であってもよい。

20

【3559】

このような構成とすれば、島一斉演出が開始されると発光手段が第一の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が正常に行われていることを店員にわかりやすくすることができる場合がある。また、発光手段の輝度を遊技者が設定していても、島一斉演出が開始されると第一の輝度設定操作に応じていない輝度になるので、島一斉演出が開始されたことを遊技者にわかりやすくし、島一斉演出に注目させることができる場合がある。

30

【3560】

また、演出制御手段は、第一の輝度設定制御および第二の輝度設定制御とは別の演出制御（例えば、第1副制御部400や第2副制御部500が行う演出制御）が実行可能な制御手段であってもよい。また、演出制御手段は、主制御手段とは別の制御手段であってもよいが、一の制御手段により演出制御手段と主制御手段が構成されていてもよい。なお、主制御手段とは別に払出制御手段が設けられていてもよいが、主制御手段と払出制御手段が一の制御手段により構成されていてもよい。

40

【3561】

また、第二の輝度設定制御とは、発光手段を第一の輝度設定操作に応じていない輝度で発光させる制御のことであり、前記第一の輝度設定制御により該第一の輝度設定操作に応じていない輝度以外に設定されていても強制的に該第一の輝度設定操作に応じていない輝度で発光させる制御であってもよい。

【3562】

また、第一の操作手段と、第二の操作手段と、を備え、前記第一の操作手段は、前記第一の輝度設定操作を受付可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の操作手段は、店員による輝度設定操作（以下、「第二の輝度設定操作」という。）を受付可能な位置に設けられた手段であり、前記第二の操作手段は、前記第一の操作手段と異なる操作手段であ

50

り、前記第二の輝度設定操作により、前記第一の輝度設定操作で設定可能な輝度の範囲が決定されるものであってもよい。

【3563】

このような構成とすれば、店員による輝度設定操作の操作手段があることにより、遊技者により誤って第二の輝度設定操作がされてしまうのを防ぐことができる場合がある。

【3564】

なお、「第一の輝度設定操作で設定可能な輝度の範囲が決定される」とは、第一の輝度設定操作により設定可能な輝度が第二の輝度設定操作をする前よりも制限されることを示していてもよく、第二の輝度設定操作をする前よりも設定可能な輝度の範囲が拡大することを示していてもよい。

【3565】

また、上述の「第二の輝度設定操作」は、各々が同じ操作を示していてもよいし、各々が異なる操作を示していてもよい。各々の操作が異なる操作を示している場合、店員による操作が可能な操作手段が、第二の操作手段とは別に設けられていてもよく（例えば、第一の操作手段および第二の操作手段とは別の第三の操作手段が設けられるなど）、一の操作手段（例えば、第二の操作手段）において異なる操作方法（例えば、ツマミであれば「右回し」と「左回し」など）ができるように構成されていてもよい。

【3566】

また、島一斉演出中に第一の輝度設定操作に応じていない輝度で発光手段が発光しても、音量は遊技者が設定した音量が出力されるように構成されていてもよい。また、島一斉演出中であっても特定の発光態様（例えば、下皿満タンエラーなどの遊技者による輝度設定が有効となるエラー）は、遊技者が設定した輝度のままであってもよいし、特定の音も島一斉演出中は第二の音に設定されてもよい。

【3567】

また、発光手段の発光パターンにおいて特定の報知（例えば、エラー報知（下皿満タンエラーも含んでもよい））用の発光パターンは、最も優先して出力されるように構成されていてもよい（表示のレイヤーが最も手前のレイヤーに設定されているようにしてもよい）。また、特定の報知用の発光（各種エラー）の輝度は遊技者側で設定できないが、特定の報知用の発光の輝度の一部（例えば、下皿満タンエラーなど）は遊技者により設定できるようにしてもよい。

【3568】

また、扉体を備え、前記扉体は、前扉によって少なくとも構成されたもの（または前扉（例えば、前面枠扉106）および内枠（例えば、本体104）によって構成されたもの）であり、前記前扉は、前記透過領域が少なくとも設けられた手段であり、前記前扉は、可動手段（例えば、可動体224A、224Cや、可動する操作手段（例えば、駆動手段により操作手段の一部（例えば、チャンスボタンのカバー部）が初期位置よりも突出した位置（または陥没する位置（凹む位置））に移動する操作手段（例えば、チャンスボタンなど）や、操作手段の一部または全部が振動および／または回転する操作手段（例えば、チャンスボタンやレバー、タッチパネル型液晶表示装置））が少なくとも設けられた手段であり、前記可動手段は、前記透過領域よりも上に設けられた手段であり、前記可動手段は、前記発光手段が設けられた手段であり、前記第二の演出が開始されると、前記可動手段の動作に応じて前記発光手段が発光するものであってもよい。

【3569】

また、演出制御手段により制御される発光手段のうちの一部の発光手段（例えば、第四図柄用の発光手段や保留用の発光手段など）は、遊技者による輝度の設定に応じて輝度を変更されないように構成されていてもよい。また、液晶制御手段により制御される表示手段用のバックライトは、遊技者による輝度の設定に応じて輝度を変更されないように構成されているが、遊技者による輝度の設定に応じて輝度を変更可能に構成されていてもよい。

【3570】

また、主制御手段により制御される発光手段（例えば、特図表示装置、普図表示装置、保留表示装置など）は、遊技者による輝度の設定に応じて輝度を変更されないように構成されていてもよい。また、払出制御手段により制御される発光手段（CRユニット、払出用ランプなど）は、遊技者による輝度の設定に応じて輝度を変更されないように構成されていてもよい。

【3571】

また、図柄が停止してから一定時間の経過（例えば、10分経過）した場合に、遊技者に設定された音量および／または輝度が初期化されるように構成されていてもよい。また、遊技者に設定された音量および／または輝度は、電源がOFFになるまでは初期化されないように構成されていてもよい。

10

【3572】

なお、前面枠扉106に可動手段（例えば、可動体224A、224Cや、可動する操作手段（例えば、駆動手段により操作手段の一部（例えば、チャンスボタンのカバー部）が初期位置よりも突出した位置（または陥没する位置（凹む位置））に移動する操作手段（例えば、チャンスボタンなど）や、操作手段の一部または全部が振動および／または回転する操作手段（例えば、チャンスボタンやレバー、タッチパネル型液晶表示装置））が設けられていてもよい。なお、可動体224Aは、透過領域（透明板部材118）よりも上の位置に設けられた可動体である。また、可動手段に、前述の発光手段が設けられていてもよい。

【3573】

また、島一斉演出が開始されると、可動手段が動作（例えば、初期位置と初期位置から動作位置の移動（突出や陥没（凹む））、扉状の可動手段であれば開放状態から閉鎖状態）を繰り返すような動作パターンや、振動、回転）するように構成されていてもよく、可動手段の動作に応じて発光手段が発光を行う（例えば、可動手段の動作に応じて点灯と消灯を行ったり、輝度を変更するなど）ようにしてもよい。

20

【3574】

<他の遊技台の例>

本発明に係る遊技台は、パチンコ機に限定されるものではなく、例えば、複数種類の図柄が施された複数のリールと、リールの回転を指示するためのスタートレバーと、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタンと、複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段と、を備えたスロットマシンなどにも好適である。

30

【3575】

<他の遊技台の例／スロットマシン>

以下、本発明の実施形態に係る遊技台の一例であるスロットマシン1000について説明する。図271は、スロットマシン1000を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。また、図272（a）は、スロットマシン1000が備える操作ボタンユニットの外観斜視図であり、図272（b）は、同操作ボタンユニットの平面図である。

40

【3576】

図271に示すスロットマシン1000は、本体1001と、本体1001の正面に取り付けられ、本体1001に対して開閉可能な前面扉1002と、を備える。本体1001の中央内部には、（図示省略）外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが3個（左リール1010、中リール1011、右リール1012）収納され、スロットマシン1000の内部で回転できるように構成されている。これらのリール1010乃至1012はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

【3577】

50

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円形筒状の枠材に貼り付けられて各リール1010乃至1012が構成されている。リール1010乃至1012上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓1013から縦方向に概ね3つ表示され、合計9つの図柄が見えるようになっている。そして、各リール1010乃至1012を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール1010乃至1012は複数種類の図柄の組合せを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン1000の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

10

【3578】

各々のリール1010乃至1012の背面には、図柄表示窓1013に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン1000内部において各々のリール1010乃至1012の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール1010乃至1012を停止させる。

20

【3579】

入賞ライン表示ランプ1020は、有効となる入賞ライン1014を示すランプである。有効となる入賞ラインは、遊技媒体としてベットされたメダルの数によって予め定められている。入賞ライン1014は5ラインあり、例えば、メダルが1枚ベットされた場合、中段の水平入賞ラインが有効となり、メダルが2枚ベットされた場合、上段水平入賞ラインと下段水平入賞ラインが追加された3本が有効となり、メダルが3枚ベットされた場合、右下り入賞ラインと右上り入賞ラインが追加された5ラインが入賞ラインとして有効になる。なお、入賞ライン1014の数については5ラインに限定されるものではなく、また、例えば、メダルが1枚ベットされた場合に、中段の水平入賞ライン、上段水平入賞ライン、下段水平入賞ライン、右下り入賞ラインおよび右上り入賞ラインの5ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に関係なく、一律に同一数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。

30

【3580】

告知ランプ1023は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、ボーナス）に内部当選していること、または、ボーナス遊技中であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ1024は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ1022は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ1028は演出用のランプである。

40

【3581】

ベットボタン1030乃至1032は、スロットマシン1000に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン1030が押下される毎に1枚ずつ最大3枚まで投入され、ベットボタン1031が押下されると2枚投入され、ベットボタン1032が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン1032はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ1029は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ1021が点灯する。

【3582】

50

メダル投入口1041は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン1030乃至1032により電子的に投入することもできるし、メダル投入口1041から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。貯留枚数表示器1025は、スロットマシン1000に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器1026は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器1027は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器1025、遊技情報表示器1026、および、払出枚数表示器1027は、7セグメント（SEG）表示器とした。

10

【3583】

スタートレバー1035は、リール1010乃至1012の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口1041に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン1030乃至1032を操作して、スタートレバー1035を操作すると、リール1010乃至1012が回転を開始することとなる。スタートレバー1035に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【3584】

ストップボタンユニット1036には、ストップボタン1037乃至1039が設けられている。ストップボタン1037乃至1039は、スタートレバー1035の操作によって回転を開始したリール1010乃至1012を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール1010乃至1012に対応づけられている。以下、ストップボタン1037乃至1039に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。なお、各ストップボタン1037乃至1039の内部に発光体を設けてもよく、ストップボタン1037乃至1039の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることもできる。

20

【3585】

ベットボタン1032の右横に配置された矩形状のチャンスボタン1100や、このチャンスボタン1100の右横に配置された操作ボタンユニット1046は、遊技者による各種操作に用いられる操作手段の一つである。操作ボタンユニット1046は、図272に拡大して示すように、矩形状のベース1050を有し、このベース1050上には、上ボタン1046Uと、下ボタン1046Dと、左ボタン1046Lと、右ボタン1046Rと、OKボタン1046Oと、クリアボタン1046Cと、が配置されている。

30

【3586】

図271に戻って、メダル返却ボタン1033は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン1034は、スロットマシン1000に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口1055から排出するためのボタンである。ドアキー孔1040は、スロットマシン1000の前面扉1002のロックを解除するためのキーを挿入する孔である。

【3587】

ストップボタンユニット1036の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル1062が設けられている。タイトルパネル1062の下部には、メダル払出口1055、メダルの受け皿1061が設けられている。

40

【3588】

音孔1081はスロットマシン1000内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉1002の左右各部に設けられたサイドランプ1044は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉1002の上部には演出装置1060が配設されており、演出装置1060の上部には音孔1043が設けられている。この演出装置1060は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ1063a、左シャッタ1063bからなるシャッタ（遮蔽装置）1063と、このシャッタ1063の奥側に配

50

設された液晶表示装置 1057（演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ 1063 a、左シャッタ 1063 b が液晶表示装置 1057 の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置 1057 の表示画面がスロットマシン 1000 正面（遊技者側）に出現する構造となっている。なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

10

【3589】

上述したスロットマシン 1000 において、有利状態とは、遊技者にとって有利となる遊技状態であり、例えば、BB 遊技状態（ビッグボーナス遊技状態）や RB 遊技状態（レギュラーボーナス遊技状態）がある。

【3590】

BB 遊技状態は、獲得するメダルの総数が、投入したメダルの総数を超える遊技状態である。BB 遊技状態は、ビッグボーナス（BB）の入賞により開始され、RB 遊技状態（後述する）を連続して繰り返し実行可能になっている遊技状態であり、遊技中に予め定められた一の数（例えば、465 枚）を超えるメダルが獲得された場合に終了する遊技状態である。BB 遊技状態は、RB 遊技状態を開始する役（例えば、リプレーリプレーリプレー）を設定し、この役が内部当選した場合、または入賞した場合に、RB 遊技状態を開始するように設定してもよいし、RB 遊技状態を除く BB 一般遊技状態を予め定めた回数（例えば、30 回）実行した場合、または RB 遊技状態の実行回数が予め定めた回数に達した場合（例えば、3 回）に終了する遊技状態であってもよい。

20

【3591】

RB 遊技状態は、獲得するメダルの総数が、投入したメダルの総数を超える遊技状態である。RB 遊技状態は、レギュラーボーナス（RB）の入賞により開始され、遊技中に予め定められた一の数（例えば、120 枚）を超えるメダルが獲得された場合に終了する遊技状態である。RB 遊技状態は、予め定めた回数（例えば、8 回）実行した場合に終了する遊技状態であってもよい。

30

【3592】

また、有利状態には、上述した BB 遊技状態や RB 遊技状態の他にも、例えば、AT 遊技状態（アシストタイム遊技状態）がある。AT 遊技状態は、遊技者が有利な結果を得られるように停止操作手段の操作タイミング又は押す順番を示唆する演出が実行される遊技状態である。具体的には、押し順小役に内部当選した場合には、この押し順小役に対応する図柄組合せを有効ライン上に停止させる操作順序を示唆する演出を実行する遊技状態であり、操作タイミングによっては取りこぼしのある取りこぼし小役に内部当選した場合には、この取りこぼし小役に対応する図柄組合せを示唆する演出を実行する遊技状態である。遊技中に予め定められたゲーム数（例えば、30 ゲーム）となった場合に終了する遊技状態である。遊技中に予め定められたゲーム数を実行している途中で上乗せのゲーム数があった場合には、この上乗せのゲーム数を含めたゲーム数となった場合に終了する遊技状態である。AT 遊技状態は、さらに、再遊技役の内部当選確率を上昇させた RT 遊技状態（リプレイタイム）が伴っていてもよい（ART 遊技状態ということがある。）。また、AT 遊技状態は、ビッグボーナス遊技状態またはレギュラーボーナス遊技状態であるかのような演出が実行される遊技状態（疑似ボーナス遊技状態）であってもよい。

40

【3593】

また、有利状態とは、ビッグボーナス遊技状態、レギュラーボーナス遊技状態、または AT 遊技状態が実行されることが確定したことにより実行される準備状態を含むものとし

50

てもよい。

【3594】

一方、通常状態とは、遊技者にとって利益となる遊技状態となる前の状態（遊技状態の中で遊技者に最も不利な遊技状態や、設定されている期間が最も長い遊技状態）であり、例えば、遊技媒体が減少する遊技状態、非BB遊技状態、非RB遊技状態、非AT遊技状態、再遊技役の内部当選確率を最も低い確率とした遊技状態がある。

【3595】

〔第18実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第18実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について詳細に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機100の構成及び各種処理の内容については、第16実施形態と同様であるので、特に明示しない限りにおいて符号を同一にし、図示及び詳細な説明を省略する。また、本実施形態の実施例の記号（実施例A、B・・・）およびこれらの説明に用いる符号については、原則として本実施形態の説明のみに用いることとするが、本実施形態の各実施例および他の実施形態の各実施例は互いに組み合わせて適用することができる。また、複数の図面において同様のタイミングを示している図面がある場合には、重複する説明を省略する場合がある。

＜演出手段による演出の一例＞

図273～図319を参照して、本発明の一実施形態に係る、演出手段による演出の一例について、説明する。

【3596】

図273は、表示手段（装飾図柄表示装置208）における本実施形態の演出の一例を示す概要図である。

【3597】

本実施形態の遊技台は、同図（a）に示すように、予め定められたタイミング（例えば、一定の周期）で実行される演出Aと、同図（b）に示すように、任意のタイミングで（例えば、非周期的に）実行される演出Bとをいずれも、実行可能である。演出Aは例えば、電源投入から所定時間（例えば、1時間）毎に、ホールに導入された同機種 of 遊技台が全台一斉に特別演出を繰り出す一斉演出（島一斉演出ともいう）であり、演出Bは演出Aとは異なる演出であって、例えば、遊技者が有利な有利状態において実行される演出である。有利状態は、例えば、大当り遊技状態、確変状態、電サポ状態等がある。また、有利状態でなくても、一定の条件が成立した場合（例えば、大当り遊技の終了後に通常遊技状態となる場合）には、例えば、大当り遊技の終了後から30回の特別図柄の変動表示が行われるまでにおいても演出Bを実行可能としてもよい。すなわち、演出Bは、大当り遊技の開始、確変状態や電サポ状態への移行、あるいは、大当り遊技から通常遊技状態への移行等の第一の演出開始条件が成立すると開始される演出であるといえることができる。演出Bは大当り中の1台の遊技台100のみで実行される場合もあるし、大当り中（または確変中、電サポ中など）の複数台の遊技台100で同調して実行される場合もある。このように、複数台の遊技台100で同調して行われる演出をリンク演出ということがある。ここで、本実施形態の「リンク演出」とは、複数の遊技台100の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ、可動体など）を用いて、互いに関連する演出（例えば、個々の演出手段で同一の表示を行ったり、個々の演出手段から同一の音を出力したりする演出や、個々の演出手段で異なる表示を行ったり、個々の演出手段から異なる音を出力したりするが、全体としては纏まりのある演出など）を行うことをいう。

【3598】

また、演出Aと演出Bは少なくとも一部の期間において同時に実行可能である。また、演出Aと演出Bが同時に実行されている場合に、演出Aの少なくとも一部と演出Bの少なくとも一部は、互いに関連する演出（例えば、互いに演出態様が同期する演出）となる場合がある。この点については、本実施形態の全ての実施例において以下同様とする。なお、演出Aと演出Bとが同時に実行される場合には、一方の演出を、例えば、ワイプ表示す

るようにしてもよい。

【3599】

このような構成により、所定の（周期的な）タイミングで実行される一斉演出（演出A）の実行頻度を確保しつつ、有利な状態である（例えば、出玉を得ている）遊技者に対しても、更に遊技の興趣を高める演出（演出B）を体感させることができる場合がある。

【3600】

図274は、表示手段（装飾図柄表示装置208）における、本実施形態の演出の他の一例を示す概要図である。

【3601】

本実施形態の遊技台は、同図（a）に示すように、ある期間においては、予め定められたタイミング（例えば、所定の周期）で実行される演出Aを一の領域（例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域（主表示領域）D1）で実行可能であり、他の領域（例えば、サブ表示装置208Sの表示領域（副表示領域）D2）でも他の演出を実行可能である。また、同図（b）に示すように、ある期間においては、任意のタイミングで（例えば、非周期的に）実行される演出Bも一の領域（例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域（主表示領域）D1）で実行可能であり、他の領域（例えば、サブ表示装置208Sの表示領域（副表示領域）D2）でも演出を実行可能である。

【3602】

そして、同図（c）に示すように、演出Aと演出Bが少なくとも一部の期間において同時に実行可能された場合には、例えば、演出Aは、主表示領域D1（例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域）において実行可能であり、演出Bは、副表示領域D2（例えば、サブ表示装置208Sの表示領域D2）で実行可能である。また、これらの実行中に、操作手段が操作された場合には、演出Aを副表示領域D2において実行し、演出Bを、第主表示領域D1において実行するように、切替可能である。以下の実施例では、図273、図274に示した演出について、詳細に説明する。

【3603】

<演出手段>

図275は、図273および図274に示した、本実施形態の演出（演出A、演出Bを含む演出）を実行可能な演出手段の概要図である。

【3604】

同図（a）に示すように、図273および図274に示した演出A（例えば、周期的に実行される一斉演出）、演出B（非周期的に実行される有利な遊技状態におけるリンク演出）は、表示手段（装飾図柄表示装置208、サブ表示装置208S）に限らず、他の演出手段（例えば、可動体224A、224B、224Cなどの可動手段）によっても実行可能である。また演出手段には、ここでは不図示のスピーカ120や各種ランプ418も含まれる。各種ランプ418とは、例えば、遊技台100に設けられたLEDである。すなわち、演出には、スピーカ120から出力される音による演出あるいは各種ランプ（LED）418の発光による演出なども含まれる。

【3605】

また、演出A、演出Bを含む演出は複数のパターンが準備され、夫々の演出は、例えば同図（b）に示す演出切替手段650により切替可能となっている。演出切替手段650は、例えば、ぱちんこ機100の背面などに設けられて遊技店の店員により操作が可能とされるDIP（Dual In-line Package）スイッチ650である。DIPスイッチ650は、演出の態様に対応して複数（例えば4つ）設けられ、第1副制御部400（第1副基板160）などと電氣的に接続している。

【3606】

同図（c）～（e）は、演出を表示する表示手段の表示領域Dを示す概要図である。本実施形態の演出（演出A、演出Bを含む演出）は、同図（c）～（e）に示す表示領域Dで表示可能である。

【3607】

表示領域 D は、主表示領域 D 1 と副表示領域 D 2 を含む。主表示領域 D 1 は遊技者が視認しやすい主（メイン）となる表示領域であり、副表示領域 D 2 は、例えば主表示領域 D 1 よりも表示領域の面積が小さく、副（サブ）となる表示領域である。

【3608】

同図（c）に示すように、例えば、主表示領域 D 1 と副表示領域 D 2 は互いに分離して設けられた領域である。この場合の主表示領域 D 1 は、例えば装飾図柄表示装置 208 の全面の表示領域であり、副表示領域 D 2 は、例えば、サブ表示装置 208 S の表示領域である。主表示領域 D 1 と副表示領域 D 2 は、全く同じ演出を表示可能であり、またそれぞれに独立して演出を実行可能である。

【3609】

また、同図（d）に示すように、副表示領域 D 2 は主表示領域 D 1 に含まれる（主表示領域 D 1 の一部と重なる）領域であってもよい。具体的には、装飾図柄表示装置 208 の表示領域の全体が主表示領域 D 1 であり、当該装飾図柄表示装置 208 の表示領域の一部に設けられて主表示領域 D 1 と重なる領域が副表示領域 D 2 である。この構成においても、主表示領域 D 1 と副表示領域 D 2 は、全く同じ演出を表示可能であり、またそれぞれに独立して演出を実行可能であるが、副表示領域 D 2 は、いわゆるワイプ状に主表示領域 D 1 の一部に重ねて表示されるため、副表示領域 D 2 において演出を表示中は、その背後の主表示領域 D 1 の一部が視認困難となる。一方、副表示領域 D 2 での演出が非表示の場合は、主表示領域 D 1 の全てにおいて演出（表示）が視認可能となる。

【3610】

また、本実施形態の副表示領域 D 2 は、主表示領域 D 1 で表示される演出とは独立して演出を表示可能な領域をいい、同図（e）に示すように副表示領域 D 2 が複数存在していてもよい。この例では、一つの装飾図柄表示装置 208 内で主表示領域 D 1 の一部と重なるワイプ状の副表示領域 D 2 1（ワイプ状表示領域 208 W）と、装飾図柄表示装置 208 とは別体の表示手段からなる副表示領域 D 2 2（サブ表示装置 208 S）の二つの副表示領域 D 2（D 2 1、D 2 2）を設ける場合を示している。なお、「主表示領域 D 1 で表示される演出とは独立して演出を表示可能」とは、主表示領域 D 1 で表示される演出と全く異なる演出を表示可能であってもよいし、主表示領域 D 1 で表示される演出と一部が異なる（一部が同じ、または関連する（同期する））演出を表示可能であってもよいし、主表示領域 D 1 で表示される演出と全く同じ演出を表示可能であってもよいことをいう。

【3611】

<計時手段>

図 276 は、計時手段の一例を示す図である。同図（a）に示すように、第 1 副制御部 400 のマイクロコンピュータ（基本回路 402）は、計時手段を備えている。計時手段はソフトウェアタイマやハードウェアタイマであり、具体的には、所定期間の割込みごとに 1 ずつカウントするカウンタタイマ 412、タイマ回路 652 などである。これらの計時手段により、電源投入後の一定時間経過後に（周期的に、予め定められた時間毎に）一斉演出を実行することができる。また、基本回路 402 は、RTC（real-time clock：リアルタイムクロック）回路 654 も備える。RTC 回路 654 の IC には電源が内蔵されており、それによる電力供給開始からあらかじめプログラムされた時間になるとホールに導入された同機種の遊技台が全台一斉に特別演出（RTC 演出）を繰り出すこともできる。その意味では RTC 回路 654 も計時手段といえ、RTC 演出も、一斉演出といえる。

【3612】

また、同図（b）に示すように、タイマ回路 652 および RTC 回路 654 は、第 1 副制御部 400（の基本回路 402）とは別体で、外付けされたものであってもよい。

【3613】

なお、本実施形態において、タイマ回路 652 を 2 つ以上設けてもよく、そのうちの一つのタイマ回路 652 を第一の計時手段とし、他の一つのタイマ回路 652 を第二の計時手段としてもよい。また、RTC 回路 654 を 2 つ以上設けてもよく、そのうちの一つの

タイマ回路 6 5 2 を第一の計時手段として、他の一つの R T C 回路 6 5 4 を第二の計時手段としてもよい。また、タイマ回路 6 5 2 を第一の計時手段としてもよく、R T C 回路 6 5 4 を第二の計時手段としてもよい。あるいは、タイマ回路 6 5 2 を第二の計時手段としてもよく、R T C 回路 6 5 4 を第一の計時手段としてもよい。そして、第一の計時手段により管理される演出（例えば、演出 B）と、第二の計時手段により管理される演出（例えば、演出 E）とを備えるように構成されてもよい。すなわち、演出 E（第四の演出という場合がある）についても、演出 B と同様の構成にすることにより、例えば、演出 E が開始される際における第二の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合もあるし、先頭から開始される場合もあるように構成されてもよい。例えば、演出 B を、電サポ状態において実行される演出等とする一方、演出 E を、特図の変動表示が行われていない客待ち状態において実行される演出等であってもよい。また、演出 B 及び演出 E も同一の条件で実行される演出であってもよく、例えば、電サポ状態に移行する場合に、演出 B と演出 E とのいずれを実行するかを抽選等により決定するように構成されてもよい。

10

【3 6 1 4】

同図（c）、（d）は計時手段による計時の方法と実行される演出の対応関係の一例を示すテーブルである。本実施形態の演出 A、演出 B はそれぞれ、計時手段による計時値に関連して実行可能である。「計時手段による計時値に関連して実行可能」とは、演出 A、演出 B のそれぞれの実行開始に計時値が関連する場合や、演出 A、演出 B の演出内容に計時値が関連する場合や、これらの両方に関連する場合などであり、計時値そのものに関連する場合もあるし、計時値に応じて変化するデータに関連する場合もある。なお、演出 B が大当たり中や確変中に実行される演出の場合には、演出 B の実行開始に計時値が関連するものではなく、演出 B の演出内容に計時値が関連するものといえる。

20

【3 6 1 5】

具体的には、同図（c）に示すように、第 1 副制御部 4 0 0 は、1 ～ n までを計時可能なカウンタ 1 を備え、例えば、当該カウンタ 1 の数値（計時値）が 1 0 8 0 0 0 になった場合には演出 A 1 a が実行され、計時値が 2 1 6 0 0 0 になった場合には、演出 A 2 a が実行され、計時値が 3 2 4 0 0 0 になった場合には、演出 A 3 a が実行され、計時値が 5 4 0 0 0 0 になった場合には、演出 A 1 b が実行され、計時値が 6 4 8 0 0 0 になった場合には、演出 A 2 b が実行され、計時値が 7 5 6 0 0 0 になった場合には、演出 A 3 b が実行される。

30

【3 6 1 6】

ここで、演出 A 1 a、演出 A 2 a、演出 A 3 a・・・、演出 A 1 b、演出 A 2 b、演出 A 3 b・・・は、時間経過によって変化する演出 A の各パート（演出パート、演出データ）を表し、演出 A 1 a、演出 A 2 a、演出 A 3 a が第一の演出態様の関連する（例えば、連続する）演出であり、演出 A 1 b、演出 A 2 b、演出 A 3 b が第二の演出態様の関連する（例えば、連続する）演出である。

【3 6 1 7】

一例として、演出 A が歌唱の音声出力演出の場合には、演出 A 1 a が男性ボーカルによる歌唱パート 1、演出 A 2 a が男性ボーカルによる歌唱パート 2、演出 A 3 a が男性ボーカルによる歌唱パート 3 であり、演出 A 1 b が女性ボーカルによる歌唱パート 1、演出 A 2 b が女性ボーカルによる歌唱パート 2、演出 A 3 b が女性ボーカルによる歌唱パート 3、などである。この場合、男性ボーカルによる歌唱と女性ボーカルによる歌唱は同じであっても異なるものであってもよい。また、演出 A には歌唱に合わせた伴奏や、アニメーションなどの表示、可動体 2 2 4 の可動、各種ランプ（L E D）4 1 8 の発光による演出が含まれても良い。また、歌唱の場合、独唱であってもよいし、斉唱、合唱、重唱、輪唱など複数人で歌唱するものであってもよく、演奏（伴奏）がついてもよい。またここでは歌唱を例に説明したが、楽曲のみの演奏（合奏、独奏など）であってもよい。

40

【3 6 1 8】

また、同図（d）に示すように第 1 副制御部 4 0 0 は、例えば、1 ～ 1 0 8 0 0 0 までを計時可能なカウンタ 1（計時手段）と、当該カウンタ 1（計時手段）に基づくデータ（

50

例えば、カウンタ1の計時値が108000になった場合にインクリメントされるデータ)を記憶可能なカウンタ2を備え、計時手段に基づくデータに応じて、対応する演出を実行するようにしてもよい。つまり、カウンタ1の数値(計時値)が108000になった場合にはカウンタ2の数値が1となり(カウンタ1は0にクリアされ)、カウンタ1の計時値が再び108000になった場合には、カウンタ2の数値が2となり、カウンタ1が0にクリア後再び108000になった場合には、カウンタ2の数値が3となり、カウンタ1が0にクリア後再び108000になった場合には、カウンタ2の数値が4となり、カウンタ1が0にクリア後再び108000になった場合には、カウンタ2の数値が5となり、カウンタ1が0にクリア後再び108000になった場合には、カウンタ2の数値が6となる。

10

【3619】

そして、カウンタ2の数値が1の場合には、演出A1aが実行され、カウンタ2の数値が2の場合には、演出A2aが実行され、カウンタ2の数値が3の場合には、演出A3aが実行され、カウンタ2の数値が4の場合には、演出A1bが実行され、カウンタ2の数値が5の場合には、演出A2bが実行され、カウンタ2の数値が6の場合には、演出A3bが実行される。

【3620】

<演出の態様>

以下、演出A、演出Bを含む演出の態様について説明する。図277は、演出A、演出Bの実行と他の機能との関係の一例を示すテーブルである。

20

【3621】

同図(a)に示すように、ぱちんこ機100は複数の機能(例えば、機能A～機能G)を備える。なお、機能A～Gは、ぱちんこ機100の有する機能が7つに限定されることを意味するものではなく、単に任意の複数の機能を有することを意味するものである。機能A～G・・・の一例を列举すると、音量調節(変更)機能、曲選択機能、当該変動の保留数を示す保留アイコンの移動、変化などのアニメーション表示機能、チュートリアル表示機能、予告演出機能、光量変更機能、ステージ選択機能、表示領域選択機能、演出愛用選択機能、キャラクタ選択機能、メニュー表示機能などであり、遊技者が選択可能な機能および、遊技者が選択不可な機能のいずれも含まれる。

【3622】

同図(a)では、演出A、演出Bの実行中およびこれらの非実行中に有効(無効)となる機能A～Gの関係の一例を示す。例えば、機能Aは、演出Aの実行中に有効(○)であり、演出Bの実行中にも有効であり、演出Aの非実行中(図では「非演出A」と表示)にも有効であり、演出Bの非実行中(図では「非演出B」と表示)にも有効であることを意味している。また、機能Cは、演出Aの実行中に有効(○)であるが、演出Bの実行中には無効(×)であり、演出Aと演出Bの非実行中にはいずれも有効であることを意味している。また、機能Gは、演出Aの実行中および演出Bの実行中にはいずれも無効(×)であるが、演出Aと演出Bの非実行中にはいずれも有効(○)であることを意味している。

30

【3623】

各機能の具体例を挙げて説明すると、例えば、機能Gがキャラクタ選択機能(または音量調節機能)であるとする、演出A、演出Bの実行中にはキャラクタ選択機能(または音量調節機能)が無効になるが、演出Aおよび演出Bの非実行中であれば、キャラクタ選択機能(または音量調節機能)が有効になる、ということを示している。また、例えば、機能Cが保留アイコンの移動アニメーション表示機能であるとする、演出Aの実行中、および、演出Aの非実行中および演出Bの非実行中には保留アイコンの移動アニメーション表示機能が有効(すなわち、保留アイコンの移動アニメーションが実行可能)であるが、演出Bの実行中には保留アイコンの移動アニメーション表示機能が無効(すなわち、保留アイコンの移動アニメーションが実行不可)となり、演出Bが実行されると保留アイコンの移動アニメーションが実行中でもキャンセルされる、ということを示している。なお、同図に示した有効(○)、無効(×)の組合せも一例であり、図示以外の様々な組合せ

40

50

が可能である。

【3624】

同図(b)は、遊技状態と、演出A、Bおよび各機能(ここでは機能A)との関係の一例を示すテーブルである。

【3625】

状態Aは、例えば図柄変動中の状態であり、状態Bは例えば状態Aでない(図柄変動中でない)状態である。つまり、機能Aは、図柄変動中(状態A)の状態では、演出A、演出Bのいずれの実行中でも有効であり、演出A、演出Bのいずれの非実行中でも有効である。一方、図柄変動中でない状態(状態B)では、演出Aの実行中、および演出A、演出Bのいずれの非実行中において有効となるが、演出Bの実行中には無効となる、ということを示している。なお、同図において機能Aのみを示しているが、機能B～G・・・についても同図(a)に示す様にそれぞれの機能に対応して、状態A、Bと演出A、演出Bの組合せに応じた有効/無効の関係を有している。

【3626】

状態Aおよび状態B(状態A≠状態B)の一例としては、特図変動開始、特図変動停止、大当たり開始、大入賞口開放、大入賞口閉鎖、Vアタッカ開放、Vアタッカ閉鎖、大当たり終了、特定遊技状態開始、特定遊技状態終了、普図変動開始、普図変動停止、電チュー開放、電チュー閉鎖、装飾図柄変動開始、装飾図柄変動停止、デモ移行、デモ終了などである。

【3627】

また、同図(c)に示すように、演出Aと演出Bの同時実行中の場合に、各種機能(ここでは機能A)の有効/無効が対応づけられていても良い。なお、同図において機能Aのみを示しているが、機能B～G・・・についても同図(a)に示す様にそれぞれの機能に対応して、状態A、Bと演出A、演出Bの組合せに応じた有効/無効の関係を有する。

【3628】

図278は、演出手段による演出A、演出Bの実行パターンの対応関係の一例を示す表である。ここでは一例として、演出手段A、B、Cはそれぞれ、図275(a)に示す可動体224A、224B、224Cである。

【3629】

同図(a)に示すように、例えば、演出A実行中で演出B非実行中の場合は、演出手段A～Cはいずれも演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御される。また、演出B実行中で演出A非実行中の場合は、演出手段A～Cはいずれも演出Bの制御データに基づいて演出動作が制御される。そして、演出Aと演出Bがいずれも実行中(同時実行)の場合は、演出手段Aと演出手段Bは演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御され、演出手段Cは演出Bの制御データに基づいて演出動作が制御される。

【3630】

また、同図(b)に示すように、例えば、演出A実行中で演出B非実行中の場合は、演出手段A、Bはいずれも演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御されるが、演出手段Cは演出Aには使用されない。また、演出B実行中で演出A非実行中の場合は、演出手段A、Cはいずれも演出Bの制御データに基づいて演出動作が制御されるが、演出手段Bは演出Bには使用されない。そして、演出Aと演出Bがいずれも実行中(同時実行)の場合は、演出手段Aと演出手段Bは演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御され、演出手段Cは演出Bの制御データに基づいて演出動作が制御される。

【3631】

また、同図(c)に示すように、例えば、演出A実行中で演出B非実行中の場合は、演出手段A、Bはいずれも演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御されるが、演出手段Cは演出Aには使用されない。また、演出B実行中で演出A非実行中の場合は、演出手段A～Cはいずれも演出Bの制御データに基づいて演出動作が制御される。そして、演出Aと演出Bがいずれも実行中(同時実行)の場合は、演出手段Aと演出手段Bは演出Aの制御データに基づいて演出動作が制御され、演出手段Cは演出Bの制御データに基づいて

演出動作が制御される。

【3632】

なお、この例では、演出手段A～Cが可動体224A～224Cである場合を例に説明したが、演出手段A～Cは、スピーカ120、各種ランプ(LED)418、表示装置(装飾図柄表示装置208, サブ表示装置208S)など全ての演出手段に相当する。また、演出手段A～Cは演出手段の数が3つであることを限定するものではなく、単にぱちんこ機100が任意の複数の演出手段を有することを意味するものである。また、演出手段A～Cと演出A, Bの対応関係も同図に示した組合せに限らず、図示以外の様々な組合せが可能である。

【3633】

図279は、本実施形態の演出(演出パート)の構成例を示す概要図である。同図(a)に示すように、ぱちんこ機100は複数の演出(演出A, 演出B, 演出C, 演出D・・・)を実行可能である。

【3634】

既に述べているとおり、演出Aは例えば、周期的に実行される一斉演出であり、演出Bは、非周期的に実行される演出であって有利な遊技状態(例えば、大当たり中や確変中)において実行されるリンク演出であり、また、DIPスイッチ650によって実行のオン、オフの切替が可能な演出である。これに対し演出C, D・・・は、演出A, B以外の演出であって、例えば図柄変動中の演出や、通常遊技中の演出、スーパーリーチ中の演出などであり、DIPスイッチ650の操作によらない演出である。

【3635】

演出Aは、例えば、演出A1-1a、演出A1-2a、演出A1-3a・・・の複数のパート(演出パート(演出データともいう))で構成される1曲(例えば5分)の楽曲と、演出A2-1a、演出A2-2a、演出A2-3a・・・の複数のパートで構成される1曲(例えば5分)の楽曲と、演出A1-1b、演出A1-2b、演出A1-3b・・・の複数のパートで構成される1曲(例えば5分)の楽曲と、演出A2-1b、演出A2-2b、演出A2-3b・・・の複数のパートで構成される1曲(例えば5分)の楽曲と、を含んで構成される。

【3636】

ここで、各パートの表記の違いは、演出態様(内容)の違いを示しており、例えば、「演出A1○○」と、「演出A2○○」は異なる楽曲であることを示し、末尾が「a」は男性ボーカルによる歌唱であり、末尾が「b」は女性ボーカルによる歌唱であることを示す。

【3637】

そして、各行に記載された演出は、毎日定刻に(例えば、開店から一時間おきに)実行される。すなわち、演出A1-1a、演出A1-2a、演出A1-3a・・・の複数のパートで構成される楽曲(演出A1a)は、毎日10時の一斉演出時に実行され、演出A2-1a、演出A2-2a、演出A2-3a・・・の複数のパートで構成される楽曲(演出A2a)は、毎日11時の一斉演出時に実行されるように1時間毎に所定の楽曲が実行される。このように、本実施形態では、演出Aは、定刻となった場合(第一の演出開始時間となった場合)に、必ず先頭(例えば、演出A1や演出A2)から開始される演出であることができる。なお、本実施形態では、演出Bの演出時間を管理する同一のタイマ回路652を用いて演出Aの開始時間を管理するようにしたが、演出Aの開始時間の管理と演出Bの演出時間の管理とを別々のタイマ回路652を用いるようにしてもよい。

【3638】

また、一斉演出では、一部のぱちんこ機100において上記演出を実行するとともに、他の一部のぱちんこ機100において演出A1-1b、演出A1-2b、演出A1-3b・・・の複数のパートで構成される楽曲(演出A1b)が、毎日10時の一斉演出時に実行され、演出A2-1b、演出A2-2b、演出A2-3b・・・の複数のパートで構成される楽曲(演出A2b)が、毎日11時の一斉演出時に実行されるようにしてもよい。

すなわち、毎日10時の一斉演出時には、隣り合う2台のぱちんこ機100において、右の台では、演出A1-1aで開始される演出A1a（例えば、男性ボーカルによる楽曲A1）が実行され、左の台では、演出A1-1bで開始される演出A1b（例えば、女性ボーカルによる楽曲A1）が実行される。また、毎日11時の一斉演出時には、隣り合う2台のぱちんこ機100のうち右の台では、演出A2-1aで開始される演出A2a（例えば、男性ボーカルによる楽曲A2）が実行され、左の台では、演出A2-1bで開始される演出A2b（例えば、女性ボーカルによる楽曲A2）が実行される。

【3639】

演出Bも演出Aと同様であり、例えば、演出B1-1a、演出B1-2a、演出B1-3a・・・の複数のパート（演出パート）で構成される1曲（例えば5分）の楽曲（演出B1a）と、演出B2-1a、演出B2-2a、演出B2-3a・・・の複数のパートで構成される1曲（例えば5分）の楽曲（演出B2a）と、演出B1-1b、演出B1-2b、演出B1-3b・・・の複数のパートで構成される1曲（例えば5分）の楽曲（演出B1b）と、演出B2-1b、演出B2-2b、演出B2-3b・・・の複数のパートで構成される1曲（例えば5分）の楽曲（演出B2b）と、を含んで構成される。

【3640】

また、各パートの表記の違いは、演出態様（内容）の違いを示しており、例えば、「演出B1○○」と、「演出B2○○」は異なる楽曲であることを示し、末尾が「a」は男性ボーカルによる歌唱であり、末尾が「b」は女性ボーカルによる歌唱であることを示す。

【3641】

そして、各行に記載された演出は、大当り演出時や確変演出時など、任意のタイミングで実行される。以下、演出Bについて、大当り演出時の場合に実行されるものとして説明するが、確変演出時など他の有利な状態で実行される演出時であってもよい。すなわち、演出B1-1a、演出B1-2a、演出B1-3a・・・の複数のパートで構成される楽曲は、例えば大当り演出時に実行され、演出B2-1a、演出B2-2a、演出B2-3a・・・の複数のパートで構成される楽曲も、大当り演出時に実行される。また、演出Bは、大当り演出時や確変演出時の他、例えば、電サポ状態における演出時であってもよい。すなわち、演出Bは、電サポ状態となった場合に開始される演出であってもよい。また、有利な遊技状態でない場合であって、特定の条件を満たす場合においても実行可能であってもよく、例えば、大当り遊技の終了後の遊技状態が確変状態でも電サポ状態でもない通常遊技状態となる場合であって、大当り遊技の終了後の所定回数（例えば、30回）の図柄変動が行われるまでの間に演出Bが実行されるようにしてもよい。

【3642】

また、同じ大当り演出を複数台のぱちんこ機100で同時に実行するリンク演出の場合であってもぱちんこ機100によって、異なる演出を実行してもよい。すなわち、隣り合う2台のぱちんこ機100において、右の台では、大当り演出時に演出B1-1aで開始される演出B1a（例えば、男性ボーカルによる楽曲B1）が実行されるが、左の台では同時に実行される大当り演出時に、演出B1-1bで開始される演出B1b（例えば、女性ボーカルによる楽曲B1）が実行される。また、隣り合う2台のぱちんこ機100のうち右の台では、大当り演出時に演出B2-1aで開始される演出B2a（例えば、男性ボーカルによる楽曲B2）が実行され、左の台では、演出B2-1bで開始される演出B2b（例えば、女性ボーカルによる楽曲B2）が実行されるようにしてもよい。

【3643】

演出Aおよび演出Bについて、それぞれの演出（この例では、各行に記載された楽曲）を実行するかは、それぞれのぱちんこ機100毎にDIPスイッチ650により設定可能である。

【3644】

なお、この例では、各演出の構成について「演出A1○○」、「演出A2○○」、「演出B1○○」、「演出B2○○」は楽曲の違いを意味し、末尾が「a」、「b」はボーカルの違いを意味するものとしたが、これに限らない。つまり、演出A（演出Bも同様）を

構成する複数の異なる演出（各行の演出）において、同じ数字や同じアルファベットを用いた部分は、一の演出のそれぞれ少なくとも一部が他の演出の一部と関連するものであることを意味する。「一の演出の一部が他の演出の一部と関連する」とは、一の演出と他の演出が同時に実行された場合であっても、不調和にならない（違和感がない）ように関連している（何らかが調和している）ことをいう。具体的に一例を挙げると、楽曲の少なくとも一部が同じメロディーであったり、異なるメロディーであるが調和している（主旋律と副旋律など）ものであったり、楽曲同士が同様の調子で掛け合いになっているものなどをいう。また楽曲が歌唱の場合には、同じ歌詞であったり、同じ（性別の）ボーカルであったり、合唱、輪唱、斉唱である場合をいう。また、歌唱に限らず、演奏（合奏、重奏、掛け合いの演奏）などであってもよい。

10

【3645】

また、演出A、演出Bは楽曲に限らず、各種ランプ（LED）による発光、可動体224による動作、装飾図柄表示装置208（サブ表示装置208S）における表示であってもよい。また、これらの演出手段のうちの一つ又は2以上の組み合わせにより演出A、演出Bを実行するようにしてもよい。LEDの発光や可動体224の「動作が関連する」例としては、同じタイミング、同じリズムあるいは互いに呼応するように発光または動作する状態が挙げられる。また、「表示が関連する」例としては、同じキャラクタが登場したり、キャラクタ同士が互いに会話したり、表示の一部が共通する状態などが挙げられる。

【3646】

また、演出Aを構成する複数の演出において一の演出の一部が他の演出の一部と関連する、あるいは演出Bを構成する複数の演出において一の演出の一部が他の演出の一部と関連する構成に限らず、演出Aと演出Bの間で、一の演出の一部が他の演出の一部と関連する構成であってもよい。

20

【3647】

更に、演出C（例えば、図柄変動中の演出）も、例えば、演出C1-1、演出C1-2、演出C1-3・・・の複数のパート（演出パート（演出データともいう））で構成される1曲（例えば5分）の楽曲と、演出C2-1、演出C2-2、演出C2-3・・・の複数のパートで構成される1曲（例えば5分）の楽曲と、を含んで構成される。

【3648】

また、演出D（例えば、スーパーリーチ中の演出）も、例えば、演出D1-1、演出D1-2、演出D1-3・・・の複数のパート（演出パート（演出データともいう））で構成される1曲（例えば5分）の楽曲と、演出D2-1、演出D2-2、演出D2-3・・・の複数のパートで構成される1曲（例えば5分）の楽曲と、を含んで構成される。

30

【3649】

同図（b）は、演出Aのうち、同図（a）の、電源投入後の一定時間（10時）に実行される一斉演出（演出A1）を抽出したテーブルである。

【3650】

演出A1は例えば、楽曲A1に基づく演出であって、同図（b）に示すように同じ楽曲A1に対して複数の演出データを用意することで、同じ楽曲A1を異なる態様で演奏可能となっている。例えば演出A1-1a、A1-2a、A1-3aは男性ボーカルが歌唱する（男性パートの）演出データ（音声データ）であり、演出A1-1b、A1-2b、A1-3bは女性ボーカルが歌唱する（女性パートの）演出データ（音声データ）であり、演出A1-1ab、A1-2ab、A1-3abは男性ボーカルと女性ボーカルが歌唱（する（混声パートの）演出データ（音声データ）である。

40

【3651】

ぱちんこ機100は、第1副制御部400の音源IC416（図185参照）が複数のチャンネルを有しており、複数のチャンネルにそれぞれ対応づけて同図（b）の演出データ（音声データ）を出力することができる。例えば、チャンネル1を用いて男性パートの演出データ（演出A1-1a、A1-2a、A1-3a）を出力し、チャンネル2を用いて女性パートの演出データを出力し、チャンネル3を用いて混声パートの演出データを出

50

力する、などである。これらはD I Pスイッチ650により切替可能であり、これにより、例えば隣り合うばちんこ機100の右の台では男性パートの演出A1を実行し、同時に左の第では女性パートの演出A1を実行することができる。また1つのばちんこ機100で混声パートの演出A1を実行することができる。なお、上述した、演出パート設定スイッチ195b, 195cによって演出パートを選択するようにしてもよい。

【3652】

なお、複数のチャンネルのそれぞれに、男性パート（あるいは女性パート）のみ、男性パートまたは女性パート、あるいは、混声パートの演出データに対応させることができる。

【3653】

同図(c)～(e)は複数の演出手段による演出データの構成を示す図である。ここでは演出Aを実行する演出手段が、装飾図柄表示装置208（およびサブ表示装置208S）（図では「液晶」と表示）、各種ランプ418（図では「LED」と表示）、スピーカ120（図では「音」と表示）、可動体224の場合を例に説明する。

【3654】

同図(c)に示すように、演出Aの楽曲A1に関する演出データとして、それぞれの演出手段が各パート毎に演出データを有していても良いし、同図(d)に示す様に、一部または全部の演出手段（ここでは「液晶」）は、各パート（演出A1-1a、演出A1-2a、演出A1-3a）を1データとして有していても良い。また、同図(e)に示すように、一部の演出手段（ここでは「可動体」）は、一部のパート（演出A1-0a）について、演出データを有していなくてもよい。

【3655】

以上、同図(b)～(e)では演出Aについて説明したが、演出Bについても同様の構成である。

【3656】

図280は、演出A, Bの演出時間と、演出開始時間の一例を示すテーブル（タイムテーブル）である。演出時間は、各演出（各パート）の開始から終了までの時間であり、開始時間は電源投入後からの時間（計時手段による計時値）である。

【3657】

同図(a)に示す様に、演出A1a（例えば、男性パートの楽曲A1）は、電源投入の例えば60分後から開始され、演出時間は5分と設定されている。また、演出A2a（例えば、男性パートの楽曲A2）は、電源投入の120分後から開始され、演出時間は5分20秒であり、演出A3a（例えば、男性パートの楽曲A3）は、電源投入の180分後から開始され、演出時間は4分と設定されている。以下同様に、電源投入の240分後から開始される演出A1b（例えば、女性パートの楽曲A1）、300分後から開始される演出A2b（例えば、女性パートの楽曲A2）、360分後から開始される演出A3b（例えば、女性パートの楽曲A3）・・・と続く。

【3658】

同図(b)に示す様に、演出B1a、演出B2a・・・がそれぞれ複数のパートから構成されている場合には、各パート毎に、演出時間と電源投入後からの演出開始時間が設定されている。例えば、演出B1aの演出B1-1aのパートは、電源投入直後に開始され、演出時間は20秒であり、演出B1-2aのパートは、電源投入の20秒後から開始され、演出時間は15秒であり、演出B1-3aのパートは、電源投入の35秒後から開始され、演出時間は25秒である。なお、同図(a)に示した演出A1a～A3aも複数のパートから構成されている場合は、同様に各パート毎に演出時間と開始時間が設定されている。

【3659】

また同図(c)に示す様に、演出B1a（例えば、男性パートの楽曲B1）は、内部的には、電源投入直後から開始され、演出時間は3分であり、演出B2a（例えば、男性パートの楽曲B2）は、電源投入の3分後から開始され、演出時間は4分40秒であり、演

10

20

30

40

50

出 B 3 a（例えば、男性パートの楽曲 B 3）は、電源投入の 7 分 40 秒後から開始され、演出時間は 4 分 20 秒であり、演出 B 1 b（例えば、女性パートの楽曲 B 1）は電源投入の 12 分後から開始され、演出時間は 3 分・・・と、実行されるように設定されている。このように、演出 B は、楽曲 B 1、B 2 及び B 3 の 3 つの演出パートから構成された演出であるといえることができる。そして、楽曲 B 2 は、楽曲 B 1 の次に実行される演出パートであり、楽曲 B 3 は、楽曲 B 2 の次に実行される演出パートであり、楽曲 B 1 は、楽曲 B 3 の次に実行される演出パートであるといえることができる。

【3660】

このように、演出 A は、60 分ごとに実行されるものであり、演出 A 1 a の終了後であっても、電源投入後 120 分が到来しない限り演出 A 2 a は実行されない。また、電源投入後に最初に実行される演出は、常にタイムテーブルの先頭の演出 A 1 a である。

10

【3661】

一方、演出 B は、演出 B 1 a（演出 B 1-1 a のパート）が電源投入直後から開始されるように設定され、以降、演出 B 1-2 a、演出 B 1-3 a・・・、演出 B 2 a、演出 B 3 a、演出 B 1 b・・・と、それぞれ演出時間の終了直後から（すなわち連続して）実行されるように設定されている。つまり、演出 B は、電源投入直後から内部的に（遊技者には視認不可な状態で）同図に示すタイムテーブルに添って実行するよう制御されており、大当たりとなった場合に、そのとき実行が制御されている演出から遊技者に視認可能となるように表示領域 D に表示される（表示領域 D において演出 B が実行される）。つまり、同図（c）において、演出 B は内部的には電源投入直後からタイムテーブルに添って実行するよう制御されているが、例えば電源投入から 36 分後に大当たりとなった場合には、演出 B 1 b が遊技者に視認可能となるように表示（表示領域 D において実行され）、電源投入から 55 分 40 秒後に大当たりとなった場合は、演出 B 3 a が遊技者に視認可能となるように表示（表示領域 D において実行）される。また、演出 B は、電源投入から 40 分後に大当たりとなった場合は、演出 B 2 b が途中から遊技者に視認可能となるように表示（表示領域 D において実行）される場合もある（例えば、演出 B が音や LED の発光のみなど、動画以外の場合）。本実施形態では、同図（c）に示すように、演出 B は、演出 B 1 a、演出 B 2 a、演出 B 3 a、演出 B 1 b、演出 B 2 b、演出 B 3 b からなり、これを、ループしている。すなわち、演出 B は、24 分サイクルで繰り返し実行されているといえることができる。そのため、例えば、電源投入から 24 分後に大当たりとなった場合には、演出 B の先頭から遊技者に視認可能となるように表示されることとなる。換言すれば、演出 B は、演出 B が開始される際に、タイマ回路 652 による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり、また、先頭から開始される場合がある演出といえることができる。さらに換言すれば、演出 B は、タイマ回路 652 による計時の結果に応じて開始される演出であるということもできる。本実施形態では、「演出 B の実行」といった場合には、主に、表示手段による表示や、スピーカ 120 からの音声出力、各種ランプ 418 の発光など、演出 B について遊技者に認識可能となるように実行される状態（遊技者が演出 B が実行されているように認識する状態）をいうものとし、電源投入直後から同図（c）に示すタイムテーブルに添って内部的な実行制御が行われる場合と併記する場合はその旨を記載してこれと区別する。

20

30

40

【3662】

つまり電源投入後に最初に実行される演出は、タイムテーブルの先頭の演出 B 1 a とは限らず、最初で大当たりとなった時間に対応した演出 B である。このような構成により、遊技者は、電源投入直後から内部的な制御により同図（c）に示すタイムテーブルの先頭（演出 B 1 a）から順次実行（第 1 副制御部 400 による実際の実行処理）されている演出 B について、大当たりとなった場合にはその時間（電源投入からの開始時間）に内部的に実行制御がされている演出データ（例えば、演出 B 1 b や、演出 B 1 a など、あるいは演出 B 1 b の途中など）から視認することになり、演出 B があたかも途中から実行されたように認識する。

【3663】

50

なお、演出Aについても、演出Bと同様に構成してもよい。すなわち、図280(a)に示される演出A1aが電源投入直後から開始されるように設定され、以降、演出A2a、演出A3a、演出A1b、演出A2b、演出A3b・・・と、それぞれ演出時間の終了直後から（すなわち連続して）実行されるように設定されるようにしてもよい。つまり、演出Aを、電源投入直後から内部的に（遊技者に視認不可な状態で）連続して実行されるように制御し、電源投入後からの時間（例えば、60分毎）に応じて実行されるように構成されるようにしてもよい。このように構成した場合には、例えば、60分毎に開始される演出Aがあたかも途中から実行されたように認識される場合がある。すなわち、この変形例によれば、島一斉演出（演出A）は、島一斉演出が開始される際に、計時手段（例えば、タイマ回路652）による計時の結果（例えば、計時値）に応じて、途中から開始される場合があり、また、先頭から開始される場合がある演出であるということができる。

10

【3664】

図281は、ある一の開始時間に対応して、複数の演出が設定される場合のテーブル（タイムテーブル）の一例である。同図(a)は、電源投入後、毎時実行される演出Aが複数（ここでは2種類）設定される場合のタイムテーブルであり、同図(b)は、大当たり時に実行される演出Bが複数（ここでは2種類）設定される場合のタイムテーブルである。

【3665】

同図(a)に示すように、この例では、設定Aと設定Bで実行される演出データ（演出パート）のグループの順序が異なっている。すなわち設定Aは、電源投入の60分後から1時間毎に、一の演出データのグループ（演出A1a→演出A2a→演出A3a）が実行された後、他の演出データのグループ（演出A1b→演出A2b→演出A3b）・・・が実行される。一方設定Bは、電源投入の60分後から1時間毎に、他の演出データのグループ（演出A1b→演出A2b→演出A3b）が実行された後、一の演出データのグループ（演出A1a→演出A2a→演出A3a）・・・が実行される。つまり、設定Aの場合には、電源投入の60分後、すなわち最初の一斉演出で実行される演出はタイムテーブルの先頭の演出A1aであり、240分後の一斉演出で実行される演出は演出A1bである。また設定Bの場合には、電源投入の60分後の最初の一斉演出で実行される演出はタイムテーブルの先頭の演出A1bであり、240分後の一斉演出で実行される演出は演出A1aである。

20

【3666】

また同図(b)に示す様に、演出Bは、設定Aでは、電源投入の直後から演出B1a、演出B2a、演出B3a、演出B1b、演出B2b、演出B3b、・・・以下同様のパターンで連続して繰り返し実行するように設定されている。また、設定Bでは、電源投入の直後から演出B1b、演出B2b、演出B3b、演出B1a、演出B2a、演出B3a、・・・以下同様のパターンで連続して繰り返し実行するように設定されている。つまり、演出Bは、設定Aと設定Bとはいずれも、演出データの一のグループ（演出B1a→演出B2a→演出B3a）の演出と、演出データの他のグループ（演出B1b→演出B2b→演出B3b）の演出が繰り返し実行されるが、設定Aと設定Bとでは時系列においてこれらの繰り返しが交互に実行される設定となっている。この例において、設定Aの場合には、電源投入の27分後に初めて大当たりがあった場合には、（タイムテーブルの先頭の演出B1aではなく）タイムテーブルの途中の演出B2aから実行される。また設定Bの場合には、電源投入の27分後に初めて大当たりがあった場合、（タイムテーブルの先頭の演出B1bではなく）タイムテーブルの途中の演出B2bから実行される。

30

40

【3667】

なお、演出Aも同図(b)に示す様に、設定Aと設定Bとでは時系列において所定の演出データのグループの繰り返しが交互に実行される設定としてもよく、演出Aのみが、設定Aと設定Bとでは時系列において所定の演出データのグループの繰り返しが交互に実行される設定としてもよい。

【3668】

同図(a)、(b)のいずれの場合も、設定Aと設定Bは、DIPスイッチ650の設

50

定および切替によって、切替（選択）可能である。つまり、D I Pスイッチ650の設定および切替によって、演出の順序や実行される演出を変化させることができる。また、この例では、設定Aと設定Bで行われる演出を同じ演出（演出データ）としたが、設定Aのみで実行される演出データ、あるいは設定Bのみで実行される演出データがあってもよい。

【3669】

このように、上記の例では本実施形態の演出Aの開始条件は、電源投入後の予め定められた時間が到来した場合（第1副制御部400のカウンタ値（タイマ回路による計時値、R T C回路による計時値）が所定値となった場合である。一方、演出Bの開始条件は、電源投入後の予め定められた時間（第1副制御部400のカウンタ値（タイマ回路による計時値、R T C回路による計時値）に対応するものではあるが、大当たり時や確変時など任意のタイミングで成立するものであり、各演出（パート）の途中から実行される場合もある。

10

【3670】

なお、図280、図281では、演出Aが電源投入後の毎時間毎に実行される演出を例に示したが、これに加えて月の情報をR T C回路（第1副制御部400に内蔵または外付けの回路であって、第1副制御部400の基本回路とは異なるI C）から取得し、1月であれば演出A11、2月であれば演出A12・・・のように、月ごとに設定された一斉演出を実行してもよく、この場合もR T C演出という。この場合、時間経過は第1副制御部400のプログラムのカウンタ値あるいは、当該カウンタ値に応じて変化するデータに基づいて判定し、月はR T C回路に基づいて判定するので、それぞれが実行条件に含まれる各要件となる。

20

【3671】

図282は、演出Aと演出Bが同時に実行される期間がある場合について説明する図であり、同図（a）、（b）がタイミングチャートであり、同図（c）がタイムテーブルである。

【3672】

同図（a）に示す様に、本実施形態のぱちんこ機100は、演出Aと演出Bを同時に実行することができる（同時に実行するように設定可能である）。同図（a）は、図280のタイムテーブルによって演出Aと演出Bが設定されていた場合の電源投入後60分前後のタイミングチャートの一例である。

30

【3673】

例えば、図280（a）のタイムテーブルにより、電源投入後60分から、演出A1aが5分間実行されるように設定される。また図280（c）のタイムテーブルにより55分40秒から演出B3aが実行され、60分から演出B1bが実行され、63分から演出B2bが実行され、67分40秒から演出B3bが実行されるように設定される。そして、電源投入から60分が経過すると、演出A1aが実行され、5分間で終了する。この間に、大当たり（または確変）がなければ、演出Bは実行されない。一方、例えば、60分から63分までの間に大当たりがあると、演出A1aと同時に演出B1bが実行される。このように一台のぱちんこ機100において演出Aと演出Bが同時に実行される場合には、いずれか一方（例えば、演出A1a）が主表示領域D1（装飾図柄表示装置208）で実行され、他方（例えば、演出B1b）が副表示領域D2（例えば、サブ表示装置208S）で実行される。そして、大当たりの状態が65分以降も継続していた場合、演出A1aは終了するが、63分で演出B1bが完了した後、演出B2bが実行を開始する。この例では、演出A1aの開始時間と、演出B1bの開始時間（電源投入後60分）が一致しており、演出A1aの終了時間（電源投入後65分）は、演出B2bの実行途中の時間となる。このような場合、演出Aと演出Bは同時に表示可能（遊技者に視認可能）ではあるが、演出B2bの途中で演出A1aが終了することで、遊技者が演出B2bに集中しにくくなる場合もある。

40

【3674】

50

同図（b）は、演出A 1 aの終了時間を、演出B 2 bの開始時間（電源投入後6 3分）と一致させた場合のタイミングチャートである。このように、演出Aの終了時間を、演出Bの開始時間と合わせてもよく、そのために、演出Aは必ずしも、電源投入後1時間毎に実行するものとしなくてもよい。

【3 6 7 5】

同図（c）は、毎回の演出Aの終了時間を演出Bのいずれかの開始時間と一致させたタイムテーブルの一例である。この例では、演出A 1 aの開始時間は電源投入後5 8分、演出A 2 aの開始時間は電源投入後1 1 7分4 0秒、演出A 3 aの開始時間は電源投入後1 7 9分・・・とし、演出Aの終了時間を、演出B（演出B 1 a、演出B 2 a、演出B 3 a、演出B 1 b、演出B 2 b、演出B 3 b）のいずれかの開始時間の一致させている。このようにすることで、例えば演出A 1 aが終了した場合に、演出B 2 bを最初から遊技者に視認しやすくすることができる。

10

【3 6 7 6】

このように、演出Aは、必ずしも一定期間（1時間）毎に実行される演出にかぎらず、予め定められた時間（同図（c）に示す開始時間）が到来した場合に実行される演出であってもよい。

【3 6 7 7】

図2 8 3は、演出（例えば、演出Aと演出C）とそれらを表示する表示領域との関係を示すタイミングチャートである。同図において、表示領域Aは、主表示領域D 1（装飾図柄表示装置2 0 8の表示領域）であり、表示領域Bは、副表示領域D 2（装飾図柄表示装置2 0 8のワイプ状表示領域2 0 8 W、あるいは、サブ表示装置2 0 8 Sの表示領域）である。

20

【3 6 7 8】

同図（a）では、図柄変動表示中は、表示領域Aにおいて、例えば、演出A、演出B以外の演出C α（例えば、装飾図柄の変動表示（特に、スーパーリーチ演出など））が実行されている。また、表示領域Bでは、表示領域Aと同様の演出C β（装飾図柄の変動表示（特に、スーパーリーチ演出など））が実行されている。なお、以下の説明において、演出○ αと演出○ βは、同じ状態で表示される演出であるが、表示領域のサイズの違いから内容が若干異なる演出（例えば、演出○ αより演出○ βの方が簡素な演出）であることを意味する。例えば演出C αは、複数のキャラクタが登場するスーパーリーチ演出であり、演出C βは一人のキャラクタが登場するスーパーリーチ演出などである。

30

【3 6 7 9】

そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間Tが到来すると、表示領域Aでは、演出C αが実行を継続するが、表示領域Bでは、演出C β（例えば、演出C αの簡素版の演出）の実行が終了し（キャンセルされ）、表示領域Bにおいて、本来表示領域Aで実行すべき演出A α（一斉演出）が実行を開始する。そして、図柄変動表示が停止し、表示領域Aの演出C αが終了すると、表示領域Aで演出A αが実行を開始し、表示領域Bでも演出A β（例えば、演出A αの簡素版の一斉演出）が実行を開始する。この例では、一斉演出の開始時間の到来で、本来は、表示領域Aにおいて演出A αが実行されるべきところ、表示領域Aにおいて装飾図柄の変動表示（特に、遊技者に注目させたいスーパーリーチ演出C α）が実行中であるため、表示領域Bにおいて、表示領域Aで実行されるべき演出A αを縮小するなどして内容はそのまま実行し、演出C αが終了したタイミングで表示領域Aにおいて演出A αを実行している。

40

【3 6 8 0】

同図（b）は他の表示例である。この例では、図柄変動表示中は、表示領域Aにおいて、演出C α（例えば、装飾図柄の変動表示）が実行されている。また、表示領域Bでは、表示領域Aと同じ演出であるが内容を例えば簡素にした演出C β（装飾図柄の変動表示）が実行されている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間Tが到来すると、表示領域Aでは、演出C αが実行を終了し（キャンセルされ）、表示領域Aにおいて演出A αが実行を開始する。一方表示領域Bでは、演出C βの実行が終了し（キャンセルされ）

50

、表示領域 A で実行していた演出 C α が実行を開始する。表示領域 B の演出 C α は、図柄変動表示の停止時まで継続し、図柄変動表示が停止した後は、演出 A β（演出 A α と同内容であるが簡素に演出）を実行する。表示領域 A では引き続き、演出 A α の実行を継続する。この例では、一斉演出の開始タイミングで、表示領域 A で演出 A α が実行を開始するため、中断された演出 C α を縮小表示するなどして内容をそのまま表示領域 B で引き続き実行する。

【3681】

同図（c）は他の表示例である。この例では、図柄変動表示中は、表示領域 A において、演出 C α（例えば、装飾図柄の変動表示）が実行され、表示領域 B では、演出 C α より例えば簡素版の演出 C β（装飾図柄の変動表示）が実行されている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間 T が到来すると、表示領域 A では、演出 C α が実行を終了し（キャンセルされ）、表示領域 A において演出 A α が実行を開始する。また、表示領域 B においても演出 C β が実行を終了し（キャンセルされ）、演出 A β（例えば、演出 A α の簡素版の演出）が実行を開始する。

【3682】

同図（d）は他の表示例である。この例では、図柄変動表示中は、表示領域 A において、演出 C α（例えば、装飾図柄の変動表示）が実行されている。また、表示領域 B では、いずれの演出も実行されず、非表示の状態となっている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間 T が到来すると、表示領域 A では、演出 C α が実行を継続し、表示領域 B において演出 A α が実行を開始する。そして図柄変動表示が停止し、表示領域 A において演出 C α が実行を終了した後は、表示領域 A において演出 A α を実行する。このタイミングで、表示領域 B では演出 A α と同内容で例えば簡素版の演出 A β の実行を開始する。

【3683】

同図（e）は他の表示例である。この例では、図柄変動表示中は、表示領域 A において、演出 C α（例えば、装飾図柄の変動表示）が実行されている。また、表示領域 B では、いずれの演出も実行されず、非表示の状態となっている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間 T が到来すると、表示領域 A では、演出 A α が実行を開始し、表示領域 B では演出 C α が実行を開始する。そして図柄変動表示が停止し、表示領域 A において演出 C α が実行を終了した後は、表示領域 A において演出 A α を実行する。このタイミングで、表示領域 B では演出 A α と同内容で例えば簡素版の演出 A β の実行を開始する。

【3684】

なお、ここでは、演出 A と演出 C と、これらを表示する表示領域との関係について説明したが、演出 B と演出 C を実行する場合、演出 A と演出 B を実行する場合、あるいは演出 A ～演出 C を実行する場合においても同様にして表示を切り替えることができる。

【3685】

図 284 は、演出（例えば、演出 A と演出 C）とそれらを表示する表示領域との関係を示すタイミングチャートである。同図において、表示領域 A は、主表示領域 D 1（装飾図柄表示装置 208 の表示領域）であり、表示領域 B は、主表示領域 D 1 に重なる一の副表示領域 D 2 1（装飾図柄表示装置 208 のワイプ状表示領域 208 W）であり、表示領域 C は、主表示領域 D 1 とは別体の他の副表示領域 D 2 2（サブ表示装置 208 S の表示領域）である。

【3686】

同図（a）では、図柄変動表示中は、表示領域 A において、例えば、演出 A、演出 B 以外の演出 C α（例えば、装飾図柄の変動表示）が実行されている。また、表示領域 B では、いずれの演出も実行されず、非表示となっている。また表示領域 C では表示領域 A と同じ内容であるが、例えば演出 C α より簡素版の演出 C β（装飾図柄の変動表示）が実行されている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間 T が到来すると、表示領域 A では、演出 C α が実行を継続し、表示領域 C でも演出 C β の実行を継続するが、表示領域 B では、本来表示領域 A で表示すべき演出 A α を縮小するなどしてそのまゝの内容で実行する。そして図柄変動表示が停止し、表示領域 A の演出 C α、および表示領域 C の演出

C βが終了すると、表示領域Aで演出A αが実行を開始し、表示領域Cでも同じ内容であるが例えば簡素版の演出A βの実行を開始する。また表示領域Bではいずれの演出も実行されず、非表示となる。

【3687】

次に一斉演出の開始時間Tが到来すると、表示領域Aにおいて演出C αを開始し、表示領域Cにおいて、演出C βを実行する。そして表示領域Bでは、表示領域Aで実行されるべき演出A αを縮小するなどして内容をそのまま実行する。そして図柄変動表示が停止したタイミングで、表示領域Aでは演出A αを表示し、表示領域Cでは演出A βを表示して、表示領域Bは非表示となる。

【3688】

10

また、同図(b)では、図柄変動表示中は、表示領域Aにおいて、演出C α(例えば、装飾図柄の変動表示)が実行されている。また、表示領域Bでは、いずれの演出も実行されず、非表示となっている。また表示領域Cでは表示領域Aと同じ内容であるが、例えば演出C αよりは簡素版の演出C β(装飾図柄の変動表示)が実行されている。そして、図柄変動表示中に、一斉演出の実行時間Tが到来すると、表示領域Aでは、演出C αが実行を継続し、表示領域Bでは、表示領域Aで表示すべき演出A αを縮小するなどしてそのままの内容で実行する。また表示領域Cでは演出A αと同内容であるが例えば簡素版の演出A βを実行する。そして図柄変動表示が停止し、表示領域Aの演出C αが終了すると、表示領域Aでは演出A αを実行する。また表示領域Bは非表示となる。また表示領域Cでは演出A βを継続する。

20

【3689】

次に一斉演出の開始時間Tが到来すると、表示領域Aにおいて演出C αを開始し、表示領域Bでは、表示領域Aで実行されるべき演出A αを縮小するなどして内容をそのまま実行する。また表示領域Cでは演出C βを実行する。そしてそして図柄変動表示が停止したタイミングで、表示領域Aでは演出A αを表示し、表示領域Cでは演出A βを表示して、表示領域Bは非表示となる。

【3690】

図285を参照して、表示領域D(主表示領域D1、副表示領域D21)について説明する。図275(d)に示したように、装飾図柄表示装置208の表示領域の全体が主表示領域D1であり、当該装飾図柄表示装置208の表示領域の一部が副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)である構成の場合、副表示領域D21は、主表示領域D1の一部に重ねて表示されるため、副表示領域D21において演出を表示中は、その背後の主表示領域D1の一部が視認困難となる。ここで、一般的なぱちんこ機において、変動遊技の保留数を保留アイコンを表示して報知する構成が知られているが、当該保留アイコンも装飾図柄表示装置208の表示領域の一部に重ねて表示されるものであって、保留アイコンの表示領域(保留表示領域)は、本実施形態の副表示領域D21と同様の構成といえる。

30

【3691】

このため、図285では、説明の便宜上、保留数を表示する保留表示領域を例に、副表示領域D21について説明する。

40

【3692】

同図(a)に示すように、主表示領域D1の一部に重畳するように副表示領域D21が設けられている。副表示領域D21は、所定の演出(ここでは、保留アイコンPIの表示演出)を実行する領域である。この場合、副表示領域D21は最大で4つの保留アイコンPIが表示されるのに必要な大きさを確保される。具体的には、副表示領域D21は4つの保留アイコンPIの上下左右の一番突出している部分の四点を含む矩形状の領域(破線で示す領域)である。つまり、隣り合う保留アイコンPIの間は、保留アイコンPIは表示されていないが、副表示領域D21である。

【3693】

同図(b)、(c)は、各保留アイコンPI部分の拡大図である。各保留アイコンPI

50

は、最大で 16×16 ピクセルのサイズの画像データであり、視認可能となる画像データ部分（同図（b）、（c）では塗りつぶされた部分）以外の余白部分も保留アイコン P I のための領域である。

【3694】

つまり、本実施形態のワイプ状の副表示領域 D 2 1 は、当該副表示領域 D 2 1 で表示すべき演出を上下左右方向において表示するのに十分なサイズを確保した領域をいい、演出表示（演出画像）に空白部分があったとしても、画像当該副表示領域 D 2 1 で表示される演出表示のために確保された領域（同図（b）、（c）の余白部分）であれば、そこまでを含む領域である。

【3695】

同図（d）～（f）は、余白部分を塗り潰して副表示領域 D 2 1 を示している。同図（f）、（g）に示す様に、副表示領域 D 2 1 は主表示領域 D 1 と一部重畳し、副表示領域 D 2 1 によって主表示領域 D 1 の演出表示（ここでは装飾図柄の変動表示）の一部が視認困難となっている。

【3696】

＜演出実行のタイミングチャート＞

以下、タイミングチャートを用いて、演出 A（例えば、一斉演出）、演出 B（例えば、大当たり、確変など有利な状態における演出）の実行例について説明する。

【3697】

＜実施例 A＞

図 286 は、演出 A、演出 B の実行の一例を示す図であり、同図（a）、（b）は、演出 A のタイミングチャートであり、同図（c）、（d）は、演出 B のタイミングチャートである。

【3698】

同図（a）に示す様に、演出 A は全て演出時間（演出の実行時間）が同じ（一定）であり、演出 A の開始時間から次の演出 A の開始時間までの時間（以下、この時間を「開始間隔」という）も一定である。このように演出 A は周期的に実行されるものであり、その周期も一定である。

【3699】

また同図（b）に示す様に、演出 A の開始間隔は一定であるが、各演出 A の演出時間は一定でなくてもよい。この場合も開始間隔は一定であり、演出 A は周期的に実行されるものである。

【3700】

一方、同図（c）に示す様に、演出 B は、大当たりや確変など、所定の条件（開始条件）が成立した場合に任意のタイミングで実行を開始する。また、その演出時間も一定とは限らない。このように演出 B の開始間隔は、一定ではなく、演出 B は周期的に実行されるものではない。

【3701】

また同図（d）に示す様に、演出 B の開始条件（例えば、大当たり）が一定の間隔で成立する場合には、演出 B の開始間隔が一定の間隔となる。しかし、大当たりや確変などの有利な状態の成立条件は、予め定められた間隔（時間）で成立するものではないため、結果的に開始間隔は一定となったとしても、演出 A の「周期的な実行」とは区別される。このように、演出 B は非周期的に実行される演出、あるいは予め定められた時間の到来が開始条件とはならない演出である。

【3702】

＜実施例 B＞

図 287 は、演出 A、演出 B の開始条件（開始要件）および終了条件（終了要件）の一例を示すものであり、同図（a）、（b）は、演出 A のタイミングチャートであり、同図（c）～（f）は、演出 B のタイミングチャートである。以下の実施例において、各タイミングチャートの最下段に示す矩形のブロックは、各演出の演出データ（演出パート）の

10

20

30

40

50

最小単位（図 279 の演出 A 1-1 a、A 1-1 b、演出 B 1-1 a など）である。また、開始条件は、1 つまたは複数の要件（開始要件）を備えた場合に成立するものであり、終了条件は、1 つまたは複数の要件（開始要件）を備えた場合に成立するものである。以下の例では、開始条件は 1 つの要件を備えた場合に成立（開始要件＝開始条件）し、終了条件は 1 つの要件を備えた場合に成立（終了要件＝終了条件）するものとして説明する。

【3703】

同図（a）に示す様に、演出 A は周期的に所定時間、実行される。つまり、演出 A の開始条件（開始要件）は、計時手段による計時値、あるいは計時値に応じたデータが所定の値となった場合である。計時手段による計時値とは、図 276（c）に示すカウンタ値、あるいは図 280（a）等に示す電源投入後に周期的に到来する（予め定められた）経過時間である。また、計時値に応じたデータとは、図 276（d）に示すカウンタ値である。また、）が所定の値となった場合である。

10

【3704】

また演出 A の終了条件（終了要件）は、演出時間の終了（例えば、図 280（a）の演出 A 1 a では 5 分）であり、また、演出データの終了タイミングである。具体的には、演出 A（A 1 a）が 2 つの演出データ A 1-1 a、A 1-2 a で構成されているとすると、演出データ A 1-2 a の終了タイミングが演出 A の終了条件である。

【3705】

また同図（b）は同図（a）の場合と演出 A の演出時間が異なる例を示し、ここでは演出 A は、3 つの演出データ A 1-1 a、A 1-2 a、A 1-3 a で構成されているとする。この場合の演出 A の開始条件（開始要件）は、計時手段による計時値、あるいは計時値に応じたデータが所定の値となった場合であり、終了条件は、演出データ A 1-3 a の終了タイミングである。

20

【3706】

また同図（c）に示す様に、演出 B は、大当りや確変など、所定の条件（開始条件）が成立した場合に任意のタイミングで実行（遊技者に視認可能となる表示）を開始し、大当りや確変などの状態が終了した時点で実行（遊技者に視認可能となる表示）を終了する。

【3707】

既述の如く、演出 B は電源投入直後から内部的には図 280（c）に示した様なタイムテーブルに基づいて最下段のブロックで示す様に演出データ（例えば、演出 B 1-1 a、演出 B 1-2 a、演出 B 1-3 a、演出 B 2-1 a、演出 B 2-2 a、演出 B 2-3 a、演出 B 3-1 a）が連続して実行するよう制御されている。従って、演出 B の開始条件が成立したタイミングでは、遊技者は、演出 B 2-1 a の途中から実行開始したように認識し、終了条件が成立したタイミングでは、演出 B 2-3 a の途中で実行が終了したように認識する。このように、本実施例および以下の実施例で示す演出 B に関するタイミングチャートでは、H/L で示すタイミングチャートが、遊技者に認識可能となる演出 B の実行タイミングを示し、ブロックで示す各演出パートが内部的に実行制御されている演出 B を示すものとする。

30

【3708】

同図（d）は、演出 B の開始条件が成立したタイミングが、内部的に実行制御されている演出データの途中であって、当該演出データ（演出パート）がムービーで構成されている場合の実行例である。演出データがムービーの場合、その途中から実行（表示）を開始することができない。そのため、同図（d）に示すように、開始条件が成立した時点で、内部的に実行が制御されている演出データ（演出パート）の終了を待って、次の演出データ（演出パート）の開始タイミングで、演出 B の実行（表示）を開始する。つまり、破線で示すように、開始条件の成立と演出 B の実行開始にはタイムラグが生じることになる。このタイムラグの期間には、演出 B とは異なる演出（表示など）を実行してもよい。以下、破線で示すタイムラグの期間に実行する演出を、「追加演出」と称する。

40

【3709】

一方、演出 B の終了タイミングについては、終了条件が成立したタイミングで演出 B の

50

実行を終了している。つまり終了条件が成立した状態で実行されていたも演出データは（内部的な実行処理は継続するが）遊技者には途中の状態で終了したように認識される。当該演出データがムービー以外で構成されている場合には、途中でであっても演出Bの実行が終了したように遊技者に認識させることができる。

【3710】

同図（e）は、同図（c）と同様に演出Bの開始条件が成立したタイミングが内部的に実行制御されている演出データの途中であって、当該演出データの途中から演出Bの実行を開始することが可能（演出Bの実行が開始したように遊技者に認識させることが可能）な場合の実行例である。この例では、終了条件が成立したタイミングも内部的に実行制御されている演出データの途中であるが、当該演出データがムービーなどで構成されている場合には、当該演出データを途中で終了させることができない。つまり、終了条件が成立したタイミングで、演出Bが終了したように遊技者に認識させることは可能である場合もあるが、次の演出は、破線で示すように、終了条件が成立したタイミングで内部的に実行が制御されている演出データの終了を待って、実行させることになる。この例では、演出Bの終了条件の成立（演出Bの終了）と、次の演出が開始可能となるまでの間に破線で示すようなタイムラグが生じている。このタイムラグの期間にも、演出Bとは異なる追加演出（表示など）を実行してもよい。

10

【3711】

同図（f）は、同図（d）で示した演出Bの開始時のタイムラグ（開始条件が成立したタイミングからの破線部分）と同図（e）で示した演出Bの終了時のタイムラグ（終了条件が成立した時点からの破線部分）とが生じている例である。このタイムラグの期間には、演出Bとは異なる追加演出（表示など）を実行してもよい。

20

【3712】

<実施例C>

図288は、演出Aと装飾図柄変動表示（演出C）の実行の一例を示すタイミングチャートである。

【3713】

同図（a）に示す様に、装飾図柄表示装置208において、装飾図柄変動表示は、変動と停止を繰り返している。そして、演出A（一斉演出）の開始条件が成立すると、演出Aが実行開始する。例えば、装飾図柄表示装置208の表示領域の全面を使用して（主表示領域D1において）演出Aが実行される。装飾図柄変動表示は、例えば、演出Aの背面で、変動表示と停止表示を繰り返している。そして演出Aは、所定の演出データ（演出パート）に基づく演出が終了すると実行を終了する。このように演出A（例えば、図280（a）に示す演出A1a）の開始タイミングと終了タイミングは、これを構成する演出データ（例えば、図279（a）に示す演出A1-1a、演出A1-2a・・・）の開始タイミングおよび終了タイミングと一致する。装飾図柄表示装置208では、演出Aが実行を終了する（非表示となる）と、背面で実行されていた装飾図柄変動表示（演出C）が視認可能となる。

30

【3714】

同図（b）は、同図（a）において、追加演出を実行する場合の一例を示す。例えば、演出Aの終了条件が成立した演出Aの終了タイミングにおいて、演出Aが終了する（非表示となる）と、その背面で実行されていた装飾図柄変動表示が途中から視認可能となる。このような場合に、当該装飾図柄変動表示が停止表示となるまで、演出Aの終了後に破線で示すように追加演出を実行してもよい。この追加演出は、例えば、装飾図柄変動表示の開始前に表示されていた背景画像などを記憶手段に記憶しておき、それを表示するようにしてもよい。

40

【3715】

同図（c）は、演出Aが終了したタイミングでは、装飾図柄変動表示が途中から視認可能となる状態であるが、保留を全て消化しており、次の装飾図柄変動表示が開始しない状態を示している。このような場合は、破線で示すように、次の装飾図柄変動表示が開始す

50

るまで、演出 A の終了後に追加演出（例えば、背景画像の表示）を実行するようにしてもよい。

【3716】

なお、以下の実施例において、特に記載しない場合には、演出 A、演出 B、装飾図柄変動表示（演出 C）のいずれも装飾図柄表示装置 208 の全面で実行されるものとし、装飾図柄変動表示中に演出 A または演出 B が開始された場合には、これらは装飾図柄変動表示の前面で実行され、演出 A または演出 B 終了した場合に装飾図柄変動表示が継続していた場合は、演出 A または演出 B が非表示になった後に、背面で実行されていた装飾図柄変動表示が再表示されるものとする。

【3717】

<実施例 D>

図 289 は、演出 B、特定遊技状態および装飾図柄変動表示（演出 C）の実行の他の例を示すタイミングチャートである。ここで、特定遊技状態とは大当たり以外の、演出 B の実行開始条件となる有利な遊技状態（例えば、確変、電サポ中など）である。

【3718】

同図（a）に示す様に、演出 B は、特定遊技状態の開始を開始条件として実行され、特定遊技状態の終了を終了条件として実行を終了する。装飾図柄変動表示は、特定遊技状態の開始とともに変動表示、停止表示を保留数に応じて繰り返し実行するが、特定遊技状態の終了と共に、停止表示となる。すなわち、演出 B は、複数回の図柄の変動表示に跨って実行可能な演出ということが出来る。また、演出 B は内部的には、電源投入直後から図 280（c）に示した様なタイムテーブルに基づいて複数の演出データが連続して実行するように制御されている。この例では、演出 B の開始タイミングおよび終了タイミングのいずれも、内部的に実行が制御される演出 B の演出データの開始タイミング、終了タイミングとずれている場合を示している。

【3719】

同図（b）は、同図（a）において、演出 B の開始条件が成立した場合に追加演出を実行し、その直後の演出データの開始タイミングまで演出 B の開始タイミングを待機する実行例を示している。演出 B の開始条件が成立した場合に内部的に実行が制御されていた演出データがムービーなどの場合には、途中から表示されることができないため、追加演出を実行し、当該演出データが終了した時点で、演出 B を実行（遊技者に認識可能な状態出実行）する。

【3720】

本実施形態では、図 289（a）及び同図（b）に示すように、演出 B が実行される期間（第一の期間）は、装飾図柄の変動開始から終了までの期間（第二の期間）よりも長い期間であるということが出来る。なお、演出 B が実行される期間が、装飾図柄の変動開始から終了までの期間よりも短い場合があってもよい。

【3721】

<実施例 E>

図 290 は、演出 B、特定遊技状態および装飾図柄変動表示（演出 C）の実行の他の例を示す他のタイミングチャートである。

【3722】

同図（a）に示す様に、演出 B は、特定遊技状態の開始を開始条件として実行され、特定遊技状態の終了後の、次の装飾図柄変動表示の開始を終了条件として実行を終了するものであってもよい。

【3723】

同図（b）は、同図（a）において、演出 B の開始条件が成立した場合に追加演出を実行し、その直後の演出データの開始タイミングまで演出 B の開始タイミングを待機する実行例を示している。演出 B の終了条件が、特定遊技状態の終了後の、次の装飾図柄変動表示の開始である以外は、図 289（b）と同様であるので、説明は省略する。

【3724】

同図(c)は、演出Bの終了条件が異なる他の例である。この例では、特定遊技状態の開始を開始条件として実行され、特定遊技状態の終了に合わせて終了する最後の装飾図柄変動表示中に、演出Bを終了するものである。より詳細には、演出Bは、特定遊技状態の終了に合わせて終了する最後の装飾図柄変動表示の、変動表示開始直後に終了する演出データ(黒塗りの星印を付した演出データ)の終了を終了条件としている。例えば、装飾図柄変動表示の回数が100回と決まっている場合などには、最後の装飾図柄変動表示が把握できるので、このような制御が可能となる。また、演出Bが終了した場合(非表示となった場合)、最後の装飾図柄変動表示が途中から再表示されることを防止するために、演出Bの終了後に破線で示すように追加演出を実行してもよい。追加演出は、特定遊技状態の終了に合わせて実行を終了する。この例において、最後の装飾図柄変動表示中に、複数の演出データが含まれる場合(黒塗りの星印を付した演出データと白塗りの星印を付した演出データ)、いずれの演出データの終了を、演出Bの終了条件としてもよいが、ここでは、最後の装飾図柄変動表示が開始した直後に内部的な実行が制御されている演出データ(黒塗りの星印を付した演出データ)の終了を、演出Bの終了条件としている。

10

【3725】

<実施例F>

図291は、演出B、特定遊技状態および装飾図柄変動表示(演出C)の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

【3726】

同図(a)は、特定遊技状態の開始タイミングが、内部的な実行が制御されている演出データの途中であるために、演出Bの開始条件を特定遊技状態の開始より送らせて演出Bの開始前に追加演出を実行する他の例である。演出Bの開始条件は、特定遊技状態が開始した直後の(最初の)装飾図柄変動表示中に内部的に実行が制御される演出データのいずれかの開始(終了)タイミングである。

20

【3727】

そしてこの例では、最初の装飾図柄変動表示の期間を、それ以降の装飾図柄変動表示の期間よりも長く設定している。これにより、最初の装飾図柄変動表示の期間中に演出データの開始(終了)タイミングを多く設けることができるため、演出Bの開始条件(開始タイミング)を細かい期間で設定することができる。

【3728】

同図(b)は、演出Bの終了条件を特定遊技状態の終了よりも早めて、演出Bの終了後に追加演出を実行する他の例である。演出Bの終了条件は、特定遊技状態が終了する直前の(最後の)装飾図柄変動表示中に内部的に実行が制御される演出データのいずれかの開始(終了)タイミングである。

30

【3729】

この場合も、同図(a)と同様に、最後の装飾図柄変動表示の期間を、それ以前の装飾図柄変動表示の期間よりも長く設定することで、演出Bの終了条件(終了タイミング)を細かい期間で設定することができる。

【3730】

<実施例G>

図292は、演出B、特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)、特定遊技状態および装飾図柄変動表示(演出C)の実行の一例を示すタイミングチャートである。

40

【3731】

同図(a)に示すように、特定遊技状態(例えば、確変、電サポ状態)は、特別遊技状態(大当たり遊技状態)の終了後に開始する。ここでは演出Bは、特別遊技状態が開始した後、内部的な実行が制御されている演出データの開始(終了)を開始条件として、実行される。なお、演出Bは、特別遊技状態の開始を条件として(特別遊技状態の開始と同時に)開始されるものであってもよい。また、この例では、演出Bの終了条件は、特定遊技状態終了後の、次の装飾図柄変動表示の開始である。

【3732】

50

同図（b）は、特定遊技状態が終了する数回前（例えば４回前）の装飾図柄変動表示の開始が、演出Ｂの終了条件となる例である。例えば、ＳＴ機では、大当り後に１００％確変状態となるが、その変動回数が例えば、１００回等と決まっている。このような場合に、変動回数の終了の数回前に演出Ｂを終了し、装飾図柄変動表示を複数回表示させることで、確変状態の変動回数の終了が近いことを報知することにより、遊技者の射幸心を煽ることができる。

【３７３３】

<実施例Ｈ>

図２９３は、演出Ｂ、特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）、特定遊技状態および装飾図柄変動表示（演出Ｃ）の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

10

【３７３４】

演出Ｂの開始条件は、特別遊技状態の終了、すなわち特定遊技状態の開始である。また、演出Ｂの終了条件は、次の特別遊技状態の開始、すなわち特定遊技状態の終了である。そして、この例では、最後の装飾図柄変動表示の期間をそれ以前の装飾図柄変動表示の期間よりも長くしている。

【３７３５】

<実施例Ｉ>

図２９４は、演出Ｂ、特別遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）、特定遊技状態および装飾図柄変動表示（演出Ｃ）の実行の他の例を示すタイミングチャートである。

【３７３６】

同図（a）では、演出Ｂの開始条件は、特定遊技状態の開始である。この例では、演出Ｂは装飾図柄表示装置２０８の主表示領域Ｄ１で実行され、演出Ｂの開始に合わせて開始される装飾図柄変動表示は、演出Ｂの背面で実行を開始する。そして、装飾図柄変動表示の１回目の停止表示で「はずれ」に対応する装飾図柄が停止表示され（t１）、その後の装飾図柄変動表示中にスーパーリーチ演出が開始（t２）したとする。スーパーリーチ演出が開始した場合は、当該演出（装飾図柄変動表示）を装飾図柄表示装置２０８の前面で実行するように切り替える。そして同時に実行される演出Ｂは、t２のタイミングで副表示領域Ｄ２（ワイプ状表示領域２０８Ｗまたはサブ表示装置２０８Ｓ）で実行するように切り替える。スーパーリーチ演出で「はずれ」に対応する装飾図柄が停止表示された場合（t３）には、次の装飾図柄変動表示の開始タイミング（t４）で演出Ｂを、第一表示領域Ｄ１での実行に切り替える。ここで、演出Ｂが第一表示領域Ｄ１で実行されている場合に、装飾図柄変動表示をその背面で実行するものとして説明したが、演出Ｂが第一表示領域Ｄ１で実行されている場合に、装飾図柄変動表示は、副表示領域Ｄ２（ワイプ状表示領域２０８Ｗまたはサブ表示装置２０８Ｓ）で実行するものとしてもよい。

20

30

【３７３７】

同図（b）は、同図（a）において、スーパーリーチ演出で「当り」に対応する装飾図柄が停止表示された場合の一例である。

【３７３８】

スーパーリーチ演出の開始（t２）で、当該演出（装飾図柄変動表示）を装飾図柄表示装置２０８の前面で実行するように切り替え、演出Ｂは、t２のタイミングで副表示領域Ｄ２（ワイプ状表示領域２０８Ｗまたはサブ表示装置２０８Ｓ）で実行するように切り替えられているが、スーパーリーチ演出で「当り」に対応する装飾図柄が停止表示された場合（t３）、次の装飾図柄の変動表示の開始（t４）が、演出Ｂの終了条件となる。またt４のタイミングで特別遊技状態が開始している。装飾図柄変動表示は、スーパーリーチ演出の実行時に引き続き、装飾図柄表示装置２０８において実行される。

40

【３７３９】

<実施例Ｊ>

図２９５は、演出Ａと演出Ｂとを同時に実行する場合の実行例を示すタイミングチャートである。

【３７４０】

50

同図（a）は、演出Aの実行期間と、演出Bの実行期間が重複しない（重ならない）場合を示している。実行期間が重複しないため、いずれも装飾図柄表示装置208の主表示領域D1で実行可能であるが、この例において、演出A、演出Bのいずれか一方が、主表示領域D1で実行され、他方が副表示領域D2（ワイプ状表示領域208Wまたはサブ表示装置208S）で実行されるようにしてもよい。

【3741】

同図（b）では、演出Aの実行期間と、演出Bの実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており（図282参照）、ここでは演出Aの実行中に演出Bが実行を開始している場合を示している。このように、演出Aと演出Bの実行期間が重複する場合には、主表示領域D1と副表示領域D2でこれらを切り替えて表示するとよい。例えば、主表示領域で演出Aを実行中に、演出Bを開始する場合には、演出Bを副表示領域D2（ワイプ状表示領域208Wまたはサブ表示装置208S）で実行する。あるいは、演出Aを副表示領域D2での実行に切り替え、主表示領域D1で演出Bを実行する（図275参照）。

【3742】

同図（c）は、演出Aの実行期間と、演出Bの実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており、ここでは演出Bの実行中に演出Aが実行を開始している場合を示している。この場合も、主表示領域D1と副表示領域D2によって、これらの演出を切り替えて表示するとよい。

【3743】

同図（d）は、演出Aの実行期間と、演出Bの実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており、ここでは1回目の演出Aの実行中に演出Bが実行を開始し、演出Bの実行中に1回目の演出Aは実行を終了し、演出Bの実行中に2回目の演出Aが実行を開始した場合を示している。この場合も、主表示領域D1と副表示領域D2によって、これらの演出を切り替えて表示するとよい。主表示領域D1と副表示領域D2による演出の切り替えについては、本実施形態の全ての実施例において同様である。

【3744】

このように、本実施形態では、一台のぱちんこ機100において、または複数台のぱちんこ機100において、一斉演出の演出Aと、特別遊技状態あるいは特定遊技状態の場合に実行される演出Bとを同時に実行することができる。そしてこのように同時に実行している場合には、演出Aと演出Bは少なくとも一部が関連性のある演出を実行することができる。例えば、周期的に実行される一斉演出で、複数のぱちんこ機100が図279（a）に示した演出A1（演出A1-1a、演出A1-2a、演出A1-3a・・・）を実行中に、そのうちの一台または複数台のぱちんこ機100が、特定遊技状態の開始を開始条件として演出B1（演出B1-2a、演出B1-3a・・・）を実行する。一台のぱちんこ機100において、演出Aと演出Bを同時に実行する場合には、主表示領域D1と副表示領域D2を利用する。複数台のぱちんこ機100において、演出Aと演出Bを同時に実行場合（例えば、右の台が演出A、左の台が演出Bを実行）する場合には、主表示領域D1のみを使用しても良いし、副表示領域D2を使用しても良い。

【3745】

また、演出Aと演出Bを同時に実行する場合、演出A1の一部（例えば、演出A1-2a）と演出B1の一部（例えば、演出B1-2a）は、関連する演出にすることができる。つまり、この場合の演出A1-2aと演出B1-2aは、同時に実行された場合であっても、不調和にならない（違和感がない）ように関連している（何らかが調和している）演出データである。具体的に一例を挙げると、楽曲が同じメロディーであったり、異なるメロディーであるが調和している（主旋律と副旋律など）ものであったり、楽曲同士が同様の調子で掛け合いになっているものなどをいう。また楽曲が歌唱の場合には、同じ歌詞であったり、同じ（性別の）ボーカルであったり、合唱、輪唱、斉唱である場合をいう。また、歌唱に限らず、演奏（合奏、重奏、掛け合いの演奏）などであってもよい。また、楽曲に限らず、各種ランプ（LED）による発光、可動体224による動作、装飾図柄表

10

20

30

40

50

示装置 208（サブ表示装置 208S）における表示であってもよい。ここでは一例として一つの演出データ（パート）が関連する場合を説明したが、演出 A、演出 B を構成する複数の演出データ（パート）が関連するものであってもよい。なお、演出 A、演出 B の関連性については、本実施形態の全ての実施例において同様である。

【3746】

<実施例 K>

図 296 は、演出 A と演出 B とを同時に実行する場合の他の実行例を示すタイミングチャートである。

【3747】

同図（a）は、演出 A の実行期間と、演出 B の実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており、ここでは 1 回目の演出 B の実行中に演出 A が実行を開始し、演出 A の実行中に 1 回目の演出 B は実行を終了し、演出 A の実行中に 2 回目の演出 B が実行を開始した場合を示している。

10

【3748】

同図（b）は、演出 A の実行期間と、演出 B の実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており、演出 A の実行中（開始後）に演出 B が実行を開始し、演出 A の実行中（終了前）に演出 B は実行を終了し、その後、演出 A の実行が終了する場合を示している。

【3749】

同図（c）は、演出 A の実行期間と、演出 B の実行期間が少なくとも一部の期間において重複する（重なる）場合を示しており、演出 B の実行中（開始後）に演出 A が実行を開始し、演出 B の実行中（終了前）に演出 A は実行を終了し、その後、演出 B の実行が終了する場合を示している。

20

【3750】

<実施例 L>

図 297 は、演出 A と演出 B とを同時に実行する場合の他の実行例を示すタイミングチャートである。同図における最下段は、内部的な実行制御が行われる演出 B を構成する演出データを示す。

【3751】

同図（a）は、演出 A の実行中に、演出 B の開始条件（例えば、確変の開始）が成立し、演出 B が実行可能であるが、このタイミングでは実行せず、演出 A の終了後に演出 B を実行する場合を示している。このように、演出 B の開始条件が成立していても演出 A と同時に実行できない場合には、演出 A の終了後に演出 B を実行するものとしてもよい。また演出 A は、主表示領域 D1 で実行し、破線部分の期間は、演出 B を副表示領域 D2 で実行し、演出 A が終了した後の演出 B は主表示領域 D1 に切り替えて実行するようにしてもよい。

30

【3752】

同図（b）は、同図（a）と同様に、演出 A の終了後に演出 B を実行するものであるが、演出 A の終了が、演出 B を構成する演出データの途中のタイミングであるため、当該演出データの終了まで演出 B の実行開始を待機する例である。このような場合、破線部分の、特に演出 A の終了から演出 B の開始まではタイムラグが発生し、何も表示されない状態となるので、この期間に追加演出を実行するものとしてもよい。

40

【3753】

同図（c）は、演出 A と演出 B の実行期間が重複しない場合の実行例である。演出 A は、演出時間の終了で、実行を終了する（t1）。演出 B は、特定遊技状態中のあるタイミング（例えば、装飾図柄変動表示の 3 回目の開始（t2））を開始条件として実行開始するものとする。しかし、t2 のタイミングでは、内部的な実行制御が行われる演出 B を構成する演出データの途中であるので、当該演出データの終了（t3）まで演出 B の開始を待機する。この場合、演出 A の終了後の t1～t2 の期間、および演出 B の開始前の t2～t3 の期間において、追加演出を行ってもよい。

50

【3754】

<演出の表示例>

<実施例M>

次に、主に表示手段におけるの演出（演出A、演出B）の演出の一例について説明する。なお、以下の実施例において、演出Aと演出Bを入れ替えても同様に実施できる。図298は、実施例Mの装飾図柄表示装置208における演出（演出A、C）を時系列に示した図である。

【3755】

同図（a）に示す様に、装飾図柄表示装置208は、装飾図柄を表示するための3つの図柄表示領域208a～208c（左図柄表示領域208a、中図柄表示領域208b、および右図柄表示領域208c）と、変動遊技の保留数を示す保留アイコンPIを表示するための保留表示領域208dと、を有している。装飾図柄の変動表示は、図柄表示領域208a～208cの各々の表示範囲内で行われ、装飾図柄を停止表示（疑似連の仮停止表示も含む）する場合には、図柄表示領域208a～208cの各々の表示範囲のほぼ中央に装飾図柄を停止表示する。

10

【3756】

また、本実施形態では、右図柄表示領域208cの左側の表示領域に、特図1変動遊技の当否結果を示唆するための特図1用第四図柄表示領域208eと、特図2変動遊技の当否結果を示唆するための特図2用第四図柄表示領域208fとを有している。

【3757】

20

同図（a）、（b）に示す状態は、演出C（図柄変動中の演出）の演出例を示している。まず、同図（a）に示すタイミングは、特図1の変動停止を行った状態である。この変動停止の状態では、主制御部300は、特図1表示装置212に「はずれ」を停止表示しているとともに、特図1保留ランプ218の全てのLEDを点灯して特図1変動遊技の保留数が4であることを報知している。

【3758】

また、この変動停止の状態では、第1副制御部400は、図柄表示領域208a～208cに、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾3ー装飾4ー装飾1」）を停止表示している。また、保留表示手段（例えば、装飾図柄表示装置208、保留アイコン表示領域900、第1副制御部400、第2副制御部500）は、所定の保留表示条件が成立した場合（例えば、第1特図始動口230への入賞など）には、増加した特図1変動遊技の保留に対応する一の保留アイコンを表示可能である。ここでは、保留手段は、保留表示領域208dに4つの保留アイコンPIを表示して、特図1変動遊技の保留数が4であることを報知している。また、特図1用第四図柄表示領域208e、特図2用第四図柄表示領域208fを消灯し、変動停止中であることを報知している。また、スピーカ120は、図柄変動中の演出（演出C）の音声を出力している。

30

【3759】

同図（b）に示すタイミングは、特図1変動遊技の保留を1つ消化して、特図1の変動表示を開始（変動開始）した状態である。この変動開始の状態では、主制御部300は、特図1表示装置212を用いて特図1の変動表示を開始するとともに、特図1用の第4図柄表示領域208eを点滅表示（図では塗り潰し）して変動中であることを報知している。また、第1副制御部400は、図柄表示領域208a～208cにおいて装飾図柄の変動表示を開始する。また保留表示手段は、保留表示領域208dに一番右の保留アイコンPIを塗り潰しから白抜き表示に変更し、特図1変動遊技の保留数が3になったことを報知している。また、スピーカ120は、図柄変動中の演出（演出C）の音声を出力している。

40

【3760】

同図（c）に示すタイミングは、演出A（一斉演出）の実行条件が成立した状態を示している。すなわち、電源投入から、図280（a）のタイムテーブルに示す予め定められた時間（例えば60分）が経過した状態である。

50

【3761】

同図(d)に示すタイミングは、装飾図柄表示装置208において演出Aの実行が開始した状態を示している。すなわち、同図(b)と同様の図柄変動中の演出(演出C)を継続しつつ、装飾図柄表示装置208の主表示領域D1のうちの一部の副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)において一斉演出(演出A(演出A1-1a))を開始している。具体的には、一斉演出(演出A)のうちの本編開始前であることを示す予告編を表示(襖が少し開いた状態の画像(アニメーション)を表示)している。また、スピーカ120からは演出Aを構成する演出A1-1a(予告編)の音声データ(例えば、図279(c)~(e)の演出A1-1a(音)、以下音声データについて同様)を出力している。なお、ここでは、副表示領域D2としてワイプ状表示領域208W(副表示領域D21)に表示する場合を例に説明しているが、サブ表示装置208S(副表示領域D22)に表示するものであってもよく、これについては本実施形態の以下の全ての実施例において同様である。

10

【3762】

同図(e)に示すタイミングは、特図1の変動停止を行った状態である。この変動停止の状態では、主制御部300は、特図1表示装置212に「はずれ」を停止表示している。また、この変動停止の状態では、第1副制御部400は、図柄表示領域208a~208cに、はずれに対応する図柄組合せ(この例では、「装飾2-装飾1-装飾7」)を停止表示している。この変動停止のタイミングでは、ワイプ状表示領域208Wを一旦消去し、装飾図柄表示装置208の表示領域(主表示領域D1)の全面で演出Cを表示している。一方、スピーカ120からは、演出Aを構成する演出A1-2aの音声データを出力し、演出A(演出A1-2a)の継続中であることを報知している。

20

【3763】

同図(f)に示すタイミングは、主表示領域D1の全面で演出A(演出A1-3a)を実行(表示)している状態である。具体的には、演出Aのうちの予告編として、襖が少し開いた状態の画像(アニメーション)と演出Aの本編が開始される前の状態であることを示す表示(例えば「準備中」の文字や、「あと60」など本編開始までのカウントダウン表示)を表示する。また、このタイミングでは主制御部300は、特図1表示装置212を用いて特図1の変動表示を開始するとともに、特図1用の第4図柄表示領域208eを点滅表示して変動中であることを報知している。そして、副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)において装飾図柄の変動表示(演出C)を表示している。また、主表示領域D1の左端部においても、装飾図柄の変動表示と保留数表示(ここでは「2」)を表示している。スピーカ120からは、演出Aを構成する演出A1-3aの音声データを出力している。このタイミングでは、同図(c)でワイプ状表示領域208Wで表示されていた演出を主表示領域D1に表示し、同図(c)で主表示領域D1で表示されていた演出Cをワイプ状表示領域Wで表示するように切り替えている。なお、この例では副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)は主表示領域D1の前面に表示される。このため、演出Aは主表示領域D1の全面で実行されるが、副表示領域D21によってその一部が視認困難となっている。

30

【3764】

同図(g)に示すタイミングは、主表示領域D1で演出A(予告編(演出A1-7a))の実行を継続し、スピーカ120から演出A1-4aの音声データを出力している状態であり、同図(h)に示すタイミングは、本編開始までのカウントダウン表示の数値が「0」となり、スピーカ120から、演出A1-7aの音声データを出力している状態である。またこのタイミングでは主表示領域D1の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「4」を表示している。副表示領域D21においても装飾図柄の変動表示を継続している。

40

【3765】

同図(i)に示すタイミングは、主表示領域D1において、演出Aの本編(ここではキャラクター「姫」が登場する演出A1-8a)が開始するとともに、スピーカ120から演

50

出 A 1－8 a（本編）の音声データを出力している状態である。またこのタイミングでは主表示領域 D 1 の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「4」の表示を継続し、副表示領域 D 2 1 においても装飾図柄の変動表示（演出 C の実行）を継続している。

【3766】

同図（j）に示すタイミングは、主表示領域 D 1 において、演出 A の本編（演出 A 1－10 a）の実行を継続し、スピーカ 120 から演出 A 1－10 a（本編）の音声データを出力している状態である。このタイミングでは保留が 1 つ消化されて次回の装飾図柄の変動表示が実行されており、主表示領域 D 1 の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「3」を表示し、副表示領域 D 2 1 においても装飾図柄の変動表示（演出 C の実行）を継続している。

10

【3767】

同図（k）に示すタイミングは、主表示領域 D 1 において、演出 A のうちエンディング（演出 A 1－11 a）を実行し、スピーカ 120 から演出 A 1－11 a（エンディング）の音声データを出力している状態である。このタイミングでは主表示領域 D 1 の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「3」の表示を継続し、副表示領域 D 2 1 においても装飾図柄の変動表示（演出 C の実行）を継続している。

【3768】

同図（l）に示すタイミングは、主表示領域 D 1 において、演出 A のうちエンディングの実行を継続し、スピーカ 120 から演出 A 1－11 a（エンディング）の音声データを出力するとともに、変動停止となった状態である。すなわち、主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 に「はずれ」を停止表示し、第 1 副制御部 400 は、副表示領域 D 2 に、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾 5－装飾 4－装飾 5」）を停止表示している。また、主表示領域 D 1 の左端部において、「はずれ」に対応する図柄組合せで停止表示されたことを示す「545」の数字と、保留数の「3」の表示を行っている。

20

【3769】

同図（m）に示すタイミングは、主表示領域 D 1 において、演出 A のうちエンディングの実行を継続し、スピーカ 120 から演出 A 1－11 a（エンディング）の音声データを出力している状態である。副表示領域 D 2 1 では、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾 5－装飾 4－装飾 5」）の停止表示を継続し、また、主表示領域 D 1 の左端部において装飾図柄の停止表示を示す「545」の数字と、保留数の「3」の表示を行っている。一方、主制御部 300 は、特図 1 保留ランプ 218 の LED を 1 つ消灯（2 つ点灯）し、保留が 1 つ消化され、次の変動遊技が開始することを報知している。

30

【3770】

同図（n）に示すタイミングは、次の特図 1 の変動表示を開始（変動開始）した状態である。主制御部 300 は、特図 1 表示装置 212 を用いて特図 1 の変動表示を開始するとともに、特図 1 用の第 4 図柄表示領域 208 e を点滅表示（図では塗り潰し）して変動中であることを報知している。また、第 1 副制御部 400 は、主表示領域 D 1 において演出 A の実行を終了し、図柄表示領域 208 a～208 c において装飾図柄の変動表示を開始するとともに、保留表示領域 208 d に 2 つの保留アイコン P I を塗り潰し表示して特図 1 変動遊技の保留数が 2 になったことを報知している。また、スピーカ 120 は、図柄変動中の演出（演出 C）の音声データを出力している。演出 A の終了と同時に副表示領域 D 2 1 の表示も消去される。

40

【3771】

このように、演出 A は、例えば予告編（同図（f）～（h））、本編（同図（i）～（j））、エンディング（同図（k）～（m））などそれぞれ一纏まりで完結している複数の部分から構成されていてもよい。この場合、予告編、本編、エンディングは演出 A の一部である。また、特に予告編、本編、またはエンディングのみが演出 A であってもよい。

【3772】

<実施例 N>

図 299 は、実施例 N の装飾図柄表示装置 208 における演出（演出 B，C）を時系列

50

に示した図である。なお、以下の実施例においては、本実施形態の主要部分について主に説明するものとし、特に明記しない構成については実施例Mと同様とする。同図は、一例として、ST機において例えば「特図K」（16R特別大当り（16R特別確変））に当選し、大当り終了後に確変状態に突入したことを開始条件として演出Bが実行される演出の一例を示す。また、本実施例の演出Bは、複数のぱちんこ機100による一斉演出である。

【3773】

同図（a）、（b）に示すタイミングは、実施例Mの図298（a）、（b）と同様であるで説明は省略する。

【3774】

同図（c）に示すタイミングは、第1副制御部400が、主表示領域D1（図柄表示領域208a、208c）に「装飾5」を停止表示して、リーチ（スーパーリーチ）演出（演出C）を行っている状態である。

【3775】

同図（d）に示すタイミングは、引き続き第1副制御部400が主表示領域D1に「SPリーチ」の文字を表示するとともに主表示領域D1の左上方に装飾図柄を変動表示してスーパーリーチ演出（演出C）を行っている状態である。

【3776】

同図（e）に示すタイミングは、第1副制御部400が、主表示領域D1（図柄表示領域208a～208c）で「特図K」の16R大当り（16R確変大当り）の図柄組合せ（例えば「装飾5ー装飾5ー装飾5」）の揺れ変動表示を行っている状態であり、同図（f）に示すタイミングは、「特図K」の図柄組合せを停止表示している状態である。

【3777】

同図（g）に示すタイミングは、大当り演出が開始した状態であり、同図（h）に示すタイミングは、大当り遊技の1ラウンド（1R）目の演出を実行している状態であり、同図（i）は、大当り遊技の16ラウンド（16R）目の演出を実行している状態である。大当り演出では、右打ちで入賞口に入賞しやすくなることを報知する右打ち報知表示や、ラウンド数の表示を行う。

【3778】

同図（j）に示すタイミングは、16Rの大当り遊技終了後に確変に突入した状態であり、第1副制御部400は、主表示領域D1に「確変突入」などの文字を表示して、確変状態となったことを報知する。確変の変動回数はここでは例えば150回とする。

【3779】

同図（k）に示すタイミングは、確変状態となったことを開始条件として、演出Bが実行を開始した状態である。第1副制御部400は、主表示領域D1の全面で演出B（吉宗リンク演出）を実行（表示）する。演出Bは例えば、演出B1aを含んで構成され、演出B1aは、演出B1ー1a、演出B1ー2a、演出B1ー3a・・・の複数の演出データ（演出パート）で構成される（図281（b）、図279（a）参照）。

【3780】

第1副制御部400は、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1ー1aを実行する。また、例えば主表示領域D1の上方において変動回数の残り回数（残149）を表示し、第一表示領域D1の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「4」を表示する。また、右打ち報知表示を引き続き行う。副表示領域D21では、装飾図柄の変動表示を行うとともに、保留数に対応した4つの保留アイコンPIを塗り潰しで表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1ー1aの音声データを出力する。

【3781】

この例では副表示領域D21（ワイプ状表示領域208W）は主表示領域D1の前面に表示される。このため、演出Bは主表示領域D1の全面で実行されるが、副表示領域D21によってその一部が視認困難となっている。

10

20

30

40

50

【3782】

なお、このタイミングで表示される演出Bは、必ずしも最初（先頭）の演出B1-1aとは限らない。すなわち、演出Bは、図280（c）に示す様に電源投入の直後から内部的に演出B1-1aから順次、演出B1-2a、演出B1-3a・・・と実行の制御がされており、確変状態となったことを条件として、電源投入後から確変となった状態までの経過時間に対応した演出データ（例えば、演出B1-3aなど）が、このタイミングで遊技者に認識可能に表示される。この例も、演出Bを構成する最初の（先頭の）演出データから開始したことを示すものではない。例えば、図281（b）に示す設定の場合には、開始時間12分で確変に突入しすると、演出B1a（演出B1-1a・・・）が実行される。

10

【3783】

同図（1）に示すタイミングは、次回の変動が開始され、引き続き主表示領域D1において演出Bを実行している状態である。具体的には、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1-2aを実行する。また、例えば主表示領域D1の上方において変動回数の残り回数（残148）を表示し、第一表示領域D1の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「3」を表示する。また、右打ち報知表示を引き続き行う。副表示領域D21では、次回の装飾図柄の変動表示を行うとともに、保留数に対応した3つの保留アイコンPIを塗り潰しで表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1-2aの音声データを出力する。

【3784】

20

同図（m）に示すタイミングは、最後の変動が開始され、引き続き主表示領域D1において演出Bを実行している状態である。具体的には、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1-8aを実行する。また、例えば主表示領域D1の上方において変動回数の残り回数（LAST）を表示し、第一表示領域D1の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「4」を表示する。また、「右打ち報知」を引き続き行う。副表示領域D21では、最後の装飾図柄の変動表示を行うとともに、保留数に対応した4つの保留アイコンPIを塗り潰しで表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1-8aの音声データを出力する。

【3785】

同図（n）に示すタイミングは、引き続き主表示領域D1において演出Bを実行している状態である。具体的には、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1-9aを実行する。また、第一表示領域D1の左端部において装飾図柄の変動表示と、保留数の「4」を表示する。また、右打ち報知表示を引き続き行う。副表示領域D21では、確変の変動遊技における結果表示（例えば、獲得球数や連チャン回数の表示など）を行うとともに、保留数に対応した4つの保留アイコンPIを塗り潰しで表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1-9aの音声データを出力する。

30

【3786】

同図（o）に示すタイミングは、引き続き主表示領域D1において演出Bを実行している状態である。具体的には、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1-9aを実行する。また、第一表示領域D1の左端部において、「はずれ」に対応する図柄組合せで停止表示されたことを示す「787」の数字と、保留数の「4」を表示する。また、右打ち報知表示を引き続き行う。副表示領域D21では、引き続き確変の変動遊技における結果表示を行うとともに、保留数に対応した4つの保留アイコンPIを塗り潰しで表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1-9aの音声データを出力する。

40

【3787】

同図（p）に示すタイミングは、確変の状態が終了し、保留が一つ消化され次回の通常の変動遊技が開始する（演出Bの終了条件が成立する）直前の状態である。このタイミングでは引き続き主表示領域D1において演出Bを実行している。具体的には、主表示領域D1において、「吉宗リンク演出」の演出B1-9aを実行する。また、第一表示領域D

50

1の左端部において、装飾図柄の停止表示を示す「787」の数字と、保留数の「4」を表示する。また、右打ち報知表示を引き続き行う。副表示領域D21では、引き続き確変の変動遊技における結果表示を行うとともに、保留数に対応した4つの保留アイコンPIを塗り潰して表示する演出（演出C）を実行する。また、スピーカ120では、演出B1-9aの音声データを出力する。

【3788】

同図（q）に示すタイミングは、次の通常の変動遊技が開始し、演出Bの終了条件が成立した状態である。演出Bの終了条件の成立によって、主表示領域D1では演出Bの実行を終了し、図柄表示領域208a～208cで装飾図柄の変動表示を実行するとともに、保留数に対応する3つの保留アイコンPIを塗りつぶして表示している。また、スピーカ120からは、演出Cの音声データを出力している。

10

【3789】

<実施例O>

図300、図301は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A、C）の他の例を時系列に示した図である。実施例Oは、実施例Mのワイプ状表示領域208W（副表示領域D21）に代えて（あるいはこれに加えて）サブ表示装置208S（副表示領域D22）を用いて演出を実行する例である。

【3790】

図300（a）～（j）は、図298（a）～（j）と同じタイミングを示し、図301（a）～（d）は、図298（k）～（n）と同じタイミングを示しているので、実施例Mと同様の構成については説明を省略する。

20

【3791】

同図（a）（b）に示すように、本実施例では副表示領域D2（D22）としてサブ表示装置208Sを備えており、主表示領域D1で演出C（装飾図柄の変動表示）を実行する場合には、サブ表示装置208Sにおいても演出Cを実行する。この場合、副表示領域D22（サブ表示装置208S）では、主表示領域D1の演出Cと全く同じ内容の演出Cを縮小表示しても良いし、主表示領域D1で実行される演出Cの内容を簡素にした演出C'を実行してもよい。

【3792】

同図（c）に示すタイミングで演出A（一斉演出）の実行条件が成立すると、同図（d）に示すタイミングは主表示領域D1では装飾図柄の変動表示（演出C）が継続するが、ワイプ状表示領域208W（副表示領域D21）において演出A（予告編）の実行が開始される。また、サブ表示装置208S（副表示領域D22）において、引き続き演出Cが実行される。なお、このタイミングにおいてワイプ状表示領域208Wを表示せず、サブ表示装置208Sにおいて演出A（予告編）の実行を開始してもよい。

30

【3793】

同図（e）に示すタイミングは、主表示領域D1で装飾図柄の停止表示（演出C）を実行し、副表示領域D2（D22）においても演出Cを実行する状態である。

【3794】

同図（f）に示すタイミングは、主表示領域D1で演出A（予告編（演出A1-1a））の実行を開始し、副表示領域D2（D22）において、演出Cの実行を継続する状態である。その後、同図（g）では、主表示領域D1で演出A（予告編（演出A1-2a））を実行し、副表示領域D2（D22）において演出Cの実行を継続し、同図（h）では、主表示領域D1で演出A（予告編（演出A1-3a））を実行し、副表示領域D2（D22）において演出Cの実行を継続し、同図（i）では、主表示領域D1で演出A（本編（演出A1-8a））を実行し、副表示領域D2（D22）において演出Cの実行を継続し、同図（j）では、主表示領域D1で演出A（本編（演出A1-10a））を実行し、副表示領域D2（D22）において演出Cの実行を継続する。

40

【3795】

以降、図301（a）～（d）は、ワイプ状表示領域208W（副表示領域D21）に

50

代えてサブ表示装置（副表示領域 D 2 2）において演出 C を実行する以外は、実施例 N と同様であるので説明を省略する。

【3796】

なお、本実施形態の全ての実施例において、副表示領域 D 2 1（ワイプ状表示領域 2 0 8 W）で演出が実行される構成を、副表示領域 D 2 2（サブ表示装置 2 0 8 S）で演出が実行される構成に置き替えても良く、副表示領域 D 2 2（サブ表示装置 2 0 8 S）で演出が実行される構成を副表示領域 D 2 1（ワイプ状表示領域 2 0 8 W）で演出が実行される構成に置き替えてもよい。

【3797】

<実施例 P>

図 3 0 2 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【3798】

図 3 0 2（a）～（c）は、通常の演出 C を実行する場合の演出例を時系列に示した図である。演出 C は、保留アイコン P I を変化させる表示を含む演出である。

【3799】

同図（a）は、実施例 M の図 2 9 8（b）と同様のタイミングであるが、当該変動の次に消化される保留に対応する保留アイコン（左から 3 番目の保留アイコン P I）に重ねて、操作手段（例えば、チャンスボタン 1 3 6 など）の操作を示唆する画像（ボタン操作アイコン B I）を表示している状態である。

【3800】

この状態で（装飾図柄の変動表示中に）、同図（b）に示す様にチャンスボタン 1 3 6 を操作（押下）すると、同図（c）に示すように、ボタン操作アイコン B I と重ねて表示されていた保留アイコン P I が黒丸の塗り潰し画像からキャラクタ「殿」のアイコンに変化する（以下、「保留アイコン P I の変化表示」という）。

【3801】

このような構成において、演出 A を実行する場合の実施例を同図（d）～（f）に示す。

【3802】

まず、同図（d）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングにおいて（ボタン操作アイコン B I が表示されている状態で）、演出 A（予告編）が実行を開始した状態である。演出 A は、副表示領域 D 2 1（ワイプ状表示領域 2 0 8 W）において実行されている。

【3803】

同図（e）に示すタイミングは、装飾図柄の変動表示中にボタン操作アイコン B I が表示されていたにもかかわらず、チャンスボタン 1 3 6 が操作されず、図柄表示領域 2 0 8 a～2 0 8 c に、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾 2－装飾 1－装飾 7」）を停止表示した状態である。そして、同図（f）に示すタイミングは、図 2 9 8（f）に示すタイミングと同様である。このように、装飾図柄の変動表示中にボタン操作アイコン B I が表示されていたにもかかわらず、チャンスボタン 1 3 6 が操作されず、装飾図柄が停止表示された場合には、保留アイコン P I の変化表示は実行されない。

【3804】

なお、同図（d）、（e）に示すように、演出 A が実行されていても、主表示領域 D 1 で表示されていない場合には、スピーカ 1 2 0 から出力する音声データは演出 C の演出データであり、同図（f）に示すように、演出 A が主表示領域 D 1 で表示された場合に、スピーカ 1 2 0 から出力する音声データを演出 A の演出データ（演出 A 1－1 a）としてもよい。

【3805】

また、同図（g）～（i）は保留アイコン P I の変化表示が実行されない他の例を示す。同図（g）、（h）に示すタイミングは、装飾図柄の変動表示中にボタン操作アイコン

10

20

30

40

50

B I が表示されていたにもかかわらず、チャンスボタン 1 3 6 が操作されず、図柄表示領域 2 0 8 a ~ 2 0 8 c に、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾 2 - 装飾 1 - 装飾 7」）を停止表示した状態である。この場合、同図（i）に示すタイミングでは、主表示領域 D 1 において演出 A（演出 A 1 - 3 a）を実行し、副表示領域 D 2 1（ワイプ状表示領域 2 0 8 W）において、次の装飾図柄の変動表示を実行しつつ、変化しない保留アイコン P I を表示する。保留が 1 つ消化されているが、いずれの保留アイコン P I も変化せず、2 つの保留アイコン P I が黒塗りの状態で表示される。このように、本実施例では、演出 A の実行中は、保留アイコンの変化表示の機能が無効になる（図 2 7 7（a）参照）。

【3806】

<実施例 Q>

図 3 0 3 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【3807】

図 3 0 3（a）～（d）は、通常の演出 C を実行する場合の演出例を時系列に示した図である。演出 C は、保留アイコンに関するアニメーションを含む演出である。

【3808】

同図（a）は、実施例 M の図 2 9 8（b）と同様のタイミングである。同図（b）に示すタイミングは、第 1 特図始動口 2 3 0 に入賞があり、保留が 1 つ増加した状態である。この例では、保留表示手段は、所定の保留移動条件（例えば、特図変動遊技の開始、保留の増加）が成立した場合には、所定の保留に対応する所定の保留アイコンの表示位置を移動させる所定の保留移動アニメーション（例えば、保留アイコンの移動アニメーション、増加アニメーション、消去アニメーション、保留・変動アイコン間の移動アニメーション）を表示可能である。

【3809】

保留表示手段は、同図（b）、（c）に示す様に、保留の増加に伴って、保留アイコン P I が主表示領域 D 1 の下端から徐々に上昇する保留アイコンの増加アニメーションを実行する。

【3810】

同図（d）に示すタイミングは、保留アイコンの増加アニメーションが完了し、4 つめの保留アイコン P I が保留表示領域 2 0 8 d に表示された状態である。

【3811】

このような構成において、演出 A を実行する場合の実施例を同図（e）～（h）に示す。

【3812】

まず、同図（e）、（f）に示すタイミングは、同図（a）、（b）に示すタイミングと同様である。

【3813】

同図（g）に示すタイミングは、主表示領域 D 1 において保留アイコンの増加アニメーションの実行中に、副表示領域 D 2 1 において演出 A（予告編（演出 A 1 - 1 a））が実行を開始した状態である。この場合、同図に示すように、保留アイコンの増加アニメーションは、途中でキャンセルされ、4 つめの保留アイコン P I は、1 フレームで保留表示領域 2 0 8 d に表示される。その後は同図（h）に示す様に、演出 A は、副表示領域 D 2 1 において予告編（演出 A 1 - 2 a）の実行を継続する。

【3814】

また、同図（i）～（l）は保留アイコンの増加アニメーションがキャンセルされる他の例を示す。

【3815】

まず、同図（i）、（j）に示すタイミングは、同図（a）、（b）に示すタイミングと同様である。

10

20

30

40

50

【3816】

同図(k)に示すタイミングは、保留アイコンの増加アニメーションの実行中に、主表示領域D1において演出A(予告編(演出A1-1a))が実行を開始し、副表示領域D21において演出C(装飾図柄の変動表示)が実行を開始した状態である。この場合、同図に示すように、保留アイコンの増加アニメーションは、途中でキャンセルされ、4つめの保留アイコンPIは、1フレームで保留表示領域208dに表示される。その後は同図(1)に示す様に、演出Aは、主表示領域D2において予告編(演出A1-2a)の実行を継続する。このように、本実施例では、演出Aの実行中は、保留アイコンに関するアニメーションの機能の一部が無効になる(図277(a)参照)。

【3817】

10

<実施例R>

図304は、装飾図柄表示装置208における演出(演出A, C)の他の例を示した図である。

【3818】

図304(a)~(f)は、通常の演出Cを実行する場合の演出例を時系列に示した図である。演出Cは、保留アイコンに関するアニメーションを含む演出である。本実施例では、保留表示領域208dとして、保留アイコンPIを表示する通常保留表示領域208d1と、当該変動に係る保留アイコンであることを示す変動アイコンCIを表示するための変動保留表示領域208d2とが設けられている。

【3819】

20

同図(a)、(b)に示すタイミングは、主表示領域D1の図柄表示領域208a~208cにおいて装飾図柄の変動表示が実行され、変動保留表示領域208d2において当該変動にかかる変動アイコンCI(星形のアイコン)が表示され、通常保留表示領域208d1において、保留数に対応した3つの保留アイコンPI(黒丸のアイコン)が表示される、という演出Cが実行されている状態である。

【3820】

同図(c)に示すタイミングは、図柄表示領域208a~208cにおいて、はずれに対応する図柄組合せ(この例では、「装飾2-装飾1-装飾7」)を停止表示した状態であり、同図(d)に示すタイミングは、保留が1つ消化され、特図1保留ランプ218のLEDを1つ消灯して特図1変動遊技の保留数が2となったことを報知した状態である。

30

【3821】

同図(e)に示すタイミングは、保留の消化に伴い、図柄表示領域208a~208cにおいて次の装飾図柄の変動表示が開始した状態である。このタイミングでは、通常保留表示領域208d1において消化された保留に対応する保留アイコンPIを消去し、変動保留表示領域208d2において変動アイコンCIを消去するとともに、保留アイコンPIを移動させて当該変動に対応する変動アイコンCIを再表示する、保留アイコンの移動(消去)・変化アニメーションが実行されている。

【3822】

同図(f)に示すタイミングは、保留アイコンの移動(消去)・変化アニメーションが完了した状態である。このタイミングでは、通常保留表示領域208d1において2つの保留アイコンPIが表示され、変動保留表示領域208d2に変動アイコンCIが表示されている。

40

【3823】

このような構成において、演出Aを実行する場合の実施例を同図(g)~(1)に示す。

【3824】

まず、同図(g)に示すタイミングは、主表示領域D1で演出Cが実行され、副表示領域D21で演出A(A1-1a)が実行されている状態である。演出Cは、図柄表示領域208a~208cにおいて装飾図柄の変動表示が実行され、変動保留表示領域208d2において当該変動にかかる変動アイコンCI(星形のアイコン)が表示され、通常保留

50

表示領域 208d1 において、保留数に対応した 3 つの保留アイコン P I（黒丸のアイコン）が表示される、という演出である。

【3825】

同図（h）に示すタイミングは、保留が 1 つ消化され、特図 1 保留ランプ 218 の L E D を 1 つ消灯して特図 1 変動遊技の保留数が 2 となったことを報知した状態であり、同図（i）に示すタイミングは、図柄表示領域 208a～208c において、はずれに対応する図柄組合せ（この例では、「装飾 2－装飾 1－装飾 7」）を停止表示した状態である。

【3826】

同図（j）に示すタイミングは、演出 A の開始条件が成立し、演出 A が開始される直前の状態である。このタイミングでは、変動保留表示領域 208d2 の変動アイコン C I を消去している。

【3827】

同図（k）に示すタイミングは、主表示領域 D1 において演出 A（予告編（演出 A1－1a））が実行を開始し、副表示領域 D21 において演出 C（装飾図柄の変動表示）が実行を開始した状態であり、同図（l）に示すタイミングは、演出 A は、主表示領域 D1 において予告編（演出 A1－2a）の実行を継続している状態である。

【3828】

このように、本実施例では、通常の演出 C のみが実行される場合には、同図（d）に示すように、装飾図柄の停止表示中は変動アイコン C I が表示されており、同図（e）に示すように保留が消化されて装飾図柄の変動表示が開始したタイミングで変動アイコン C I が消去されるとともに保留アイコンの移動（消去）・変化アニメーションが実行されるが、演出 A の開始条件が成立した場合には、同図（j）に示すように、早めに変動アイコン C I を消去し、同図（k）に示すように主表示領域 D1 において演出 A を開始する。

【3829】

同図（m）～（p）は、保留アイコンの移動（消去）・変化アニメーションがキャンセルされる他の例を示す。

【3830】

同図（m）～（j）に示す様に、保留の消化に伴って保留アイコンの移動（消去）・変化アニメーションが実行されていた場合、主表示領域 D1 において演出（例えば、演出 C）が実行を開始すると、保留アイコンの移動（消去）・変化アニメーションがキャンセルされ、1 フレームで、変動保留表示領域 208d2 に変動アイコン C I を表示し、通常保留表示領域 208d1 に、保留数に対応した（ここでは 2 つの）保留アイコン P I を表示する構成としてもよい。このように、本実施例では、演出 A の実行中は、保留アイコンに関するアニメーションの機能の少なくとも一部が無効になる（図 277（a）参照）。

【3831】

<実施例 S>

図 305 は、装飾図柄表示装置 208 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【3832】

図 305（a）は、主表示領域 D1 において、演出 C を実行している状態である。演出 C は、第一の表示 700 と第二の表示 702 を含む演出である。

【3833】

この状態において、演出 A の開始条件が成立すると、同図（b）に示す様に、副表示領域 D21（ワイプ状表示領域 208W）において、演出 A が実行を開始する。本実施例ではこのタイミングで、演出 C の一部である第二の表示 702 を、副表示領域 D21 に表示する。

【3834】

また、図 305（c）、（d）は他の例を示す。同図（c）は、主表示領域 D1 において、演出 C を実行している状態である。演出 C には、第一の表示 700 と第二の表示 70

10

20

30

40

50

2が含まれている。

【3835】

この状態において、演出Aの開始条件が成立すると、同図（d）に示す様に、副表示領域D22（サブ表示装置208S）において、演出Aが実行を開始する。そしてこのタイミングで、演出Cの一部である第二の表示702を、副表示領域D22に表示する。

【3836】

同図（e）、（f）を参照して、第一の表示700と第二の表示702の具体例について説明する。第一の表示700と第二の表示702は例えば、関連している表示で、この例では、第一の表示700が右打ちを報知する「右打ちしてください」の文字であり、第二の表示702が右向きの矢印である。同図（e）に示すように、演出C（のみ）の実行中は、主表示領域D1において、第一の表示700と第二の表示702が表示されている。そして、同図（e）に示すように、副表示領域D21において演出Aが実行を開始したタイミングで、第二の表示702（右向きの矢印）が主表示領域D1から消去され、副表示領域D21に表示される。なお、ここでは、第二の表示702を副表示領域D21に移動表示させる場合を例に説明したが、第一の表示700を副表示領域D21に移動表示させるものとしてもよい。また、第一の表示700と第二の表示702は関連しない表示であってもよい。

10

【3837】

<実施例T>

図306は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A、C）の他の例を示した図である。本実施例は、構造物の動作（複数のアタッカの開閉動作）によって特定領域（確変作動領域、V入賞領域）の進入の可否が振り分けられる、V入賞確変機における表示例である。

20

【3838】

図306（a）は、主表示領域D1において、演出Cを実行している状態である。ここでの演出Cは、右打ちでV入賞しやすい大当たりであることを報知する演出であり、主表示領域D1の中央付近に「V狙え」という文字が表示され、左上方に、大当たりを示す装飾図柄の停止表示（ここでは「装飾4－装飾4－装飾4」）が表示され、右上方には、右打ち報知表示（右打ちを示唆する右向き矢印と「右打ち」という文字）が表示されている。

【3839】

同図（b）に示すタイミングは、同図（a）に示す演出Cを実行可能な構成において、主表示領域D1に演出Aが実行されている状態であり、同図（b）に示すタイミングは、V入賞しやすい大当たりに当選した状態である。V入賞しやすい大当たりは、遊技者にとって有利な情報であるため、主表示領域D1で実行されている演出Aを副表示領域D21に切り替えて表示し、主表示領域D1において演出Cを実行する。

30

【3840】

また、同図（d）に示す様に、V入賞しやすい大当たりに当選した状態であっても、（先に主表示領域D1において演出Aが実行されている場合には、そのまま継続し、第二副表示領域D21において、演出Cを実行してもよい。

【3841】

また、演出Cのうち例えば、装飾図柄の停止表示（または変動表示）を第一の表示700とし、右打ち報知表示を第二の表示702として、同図（e）に示すように、演出Cが副表示領域D21で実行される場合に、第二の表示702を副表示領域D21で表示するようにしてもよい。この場合、第一の表示700と第二の表示702は関連しない表示である。

40

【3842】

<実施例U>

図307は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A、C）の他の例を示した図である。

【3843】

50

図307(a)～(d)は、主表示領域D1において、演出Cを実行している状態である。演出Cは、チュートリアル表示を含む演出である。この例は、同図(a)～(d)に示すように、主表示領域D1で装飾図柄の変動表示または停止表示を行っている複数のタイミングに亘って、複数回のチュートリアル(チュートリアル1, 2, 3, 4)が表示される構成である。

【3844】

このような構成において、演出Aが実行された場合の演出の表示例を、同図(e)～(h)に時系列で示す。

【3845】

同図(e)に示すタイミングは、主表示領域D1において演出Cが実行され、チュートリアル1が表示されている状態である。この状態で、演出Aの開始条件が成立すると、同図(f)に示すように、チュートリアル1の表示領域に重ねて設けられたワイプ状表示領域208Wにおいて、演出Aが実行を開始する。演出Aはチュートリアル1の前面で実行され、これによりチュートリアル1は遊技者に視認困難となる。

【3846】

同図(g)に示すタイミングは、装飾図柄が停止表示された状態で、このタイミングではワイプ状表示領域208Wの演出Aは一旦消去される。これにより、ワイプ状表示領域208Wの背面のチュートリアル3が遊技者に視認可能となる。

【3847】

同図(h)に示すタイミングは、主表示領域D1において演出Aが実行され、副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)で装飾図柄の変動表示が開始した状態である。この状態では、主表示領域D1において演出Aが実行されることにより、チュートリアルを表示する演出(チュートリアル4)は、中止される。このように、本実施例では、演出Aの実行中は、チュートリアル表示の少なくとも一部の機能が無効になる(図277(a)参照)。

【3848】

<実施例V>

図308は、装飾図柄表示装置208における演出(演出A, C)の他の例を示した図である。

【3849】

図308(a)～(c)は、主表示領域D1において、演出Cを実行している状態である。演出Cは、チュートリアル表示を含む演出である。この例も、同図(a)～(c)に示すように、主表示領域D1で装飾図柄の変動表示を行っている複数のタイミングに亘って、複数回のチュートリアルが表示される構成である。本実施例のチュートリアルは、キャラクター「姫」と「Aリーチは発展に期待だ」という文字の表示、およびキャラクター「爺」と「爺出現でチャンスアップだ」という文字の表示である。

【3850】

このような構成において、演出Aが実行された場合の演出の表示例を、同図(d)～(f)に時系列で示す。

【3851】

同図(d)に示すタイミングは、主表示領域D1において装飾図柄の変動表示が実行されている状態であり、同図(e)に示すタイミングは、キャラクター「姫」のチュートリアルが表示されている状態であり、同図(f)に示すタイミングは、キャラクター「爺」のチュートリアルが追加で表示されている状態である。同図(f)のタイミングで、演出Aの開始条件が成立すると、キャラクター「姫」のチュートリアル、およびキャラクター「爺」のチュートリアルの両方の一部に重ねて設けられたワイプ状表示領域208Wにおいて、演出Aが実行を開始する。演出Aは2つのチュートリアルの前面で実行され、これにより2つのチュートリアルはいずれも遊技者に視認困難となる。このように、本実施例では、演出Aの実行中は、チュートリアル表示の少なくとも一部の機能が無効になる(図277(a)参照)。

【3852】

<実施例W>

図309は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A，C）の他の例を示した図である。同図は、演出Aの、特に予告編の他の表示例について時系列に示す図である。

【3853】

図309（a）に示すタイミングは、主表示領域D1にメニュー画面（演出C）を表示している状態である。

【3854】

同図（b）に示すタイミングは、主表示領域D1の前面に設けられた副表示領域D21に、演出Aの予告編（ここでは「まもなく開演」という文字）を表示した状態である。演出Aの表示によって、メニュー画面の一部が遊技者に視認困難となっている。この例の副表示領域D21は、ワイプ状表示領域208Wであるが同図に示すよう主表示領域D1の幅と同等にすることで、カットイン画像風に演出A（予告編）を表示することもできる。

10

【3855】

同図（c）に示すタイミングは、予告編の実行終了後に、別の副表示領域D21（ワイプ状表示領域208W）において、演出Aの本編の実行を開始した状態である。このように、副表示領域D21（ワイプ状表示領域208W）は、実行する演出Aの内容（例えば、予告編と本編）によって、形状を異ならせた領域としてもよい。

【3856】

また、同図（a）の後に、同図（b）に示す予告編を実行せずに、同図（c）の本編を実行するようにしてもよい。

20

【3857】

同図（d）～（g）は、予告編の他の表示例である。

【3858】

同図（d）に示すタイミングでは、主表示領域D1において装飾図柄の変動表示が実行されている状態であり、同図（e）に示すタイミングは、演出Aの実行条件が成立し、主表示領域D1の前面を覆うように、副表示領域D21において演出Aの予告編が表示された状態である。同図（f）に示すタイミングは、装飾図柄の停止表示が行われた状態であり、装飾図柄の停止表示が演出Aの予告編の前面で再表示され、演出Aの予告編が視認困難となる。そして、同図（g）に示すタイミングで、装飾図柄の変動表示が再び開始されると、演出Aの予告編が装飾図柄の変動表示の前面で再表示され、装飾図柄の変動表示が視認困難となる。

30

【3859】

<実施例X>

図310は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A，C）の他の例を示した図である。同図は、演出Aの、特に予告編の他の表示例について時系列に示す図である。

【3860】

図310（a）～（f）は、演出Cの実行時に操作手段（例えば、チャンスボタン136など）を操作した場合の演出例を時系列に示す図である。

【3861】

同図（a）～（f）に示す様に、主表示領域D1において装飾図柄の変動表示（演出C）が実行され（同図（a）、（b））、装飾図柄が停止表示された状態（同図（c）、（d））において、操作手段（例えば、チャンスボタン136など）を操作すると（同図（e））メニュー画面が表示される（同図（f））。

40

【3862】

このような構成において、演出Aが実行される場合を同図（g）～（l）に示す。主表示領域D1において装飾図柄の変動表示（演出C）が実行中に（同図（g））、演出Aの開始条件が成立すると、副表示領域D21において演出A（予告編）の実行が開始される（同図（h））。そして、装飾図柄が停止表示されたタイミングで副表示領域D21の演出Aは一旦消去される（同図（i））。その後、演出Aが主表示領域D1で実行され、演

50

出 C（装飾図柄の停止表示）が副表示領域 D 2 1 で実行されるように切り替えて表示される（同図（j））。このタイミングで操作手段（例えば、チャンスボタン 1 3 6 など）を操作すると（同図（k））、メニュー画面は表示されない（同図（l））。このように、本実施例では、演出 A の実行中は、メニュー表示の機能が無効になる（図 2 7 7（a）参照）。

【3 8 6 3】

<実施例 Y>

図 3 1 1 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。図 3 1 1（a）～（e）は、通常の演出 C を実行する場合の演出例を時系列に示した図である。演出 C は、予告演出を含む演出である。

10

【3 8 6 4】

同図（a）～（c）は、主表示領域 D 1 の図柄変動領域 2 0 8 a～2 0 8 c において、装飾図柄の変動表示を実行するとともに主表示領域 D 1 の普図変動表示領域 2 0 8 h において普図変動表示を開始し、主表示領域 D 1 の左上方において第一の予告演出 7 0 4（キャラクタ「殿」の予告アイコン）を表示している状態である。

【3 8 6 5】

同図（d）、（e）は、普図変動表示領域 2 0 8 h の普図変動表示当否判定に基づいた第二の予告演出 7 0 6（普図変動表示領域 2 0 8 h に向かって矢印が移動するアニメーションと、当該矢印が普図変動表示領域 2 0 8 h に到達して大当りを示唆する「激」の文字が表示される予告演出）を表示している状態である。

20

【3 8 6 6】

このような構成において、演出 A が実行される場合の表示例を図（f）～（j）に示す。主表示領域 D 1 において装飾図柄の変動表示が実行されている状態で、演出 A の開始条件が成立すると、副表示領域 D 2 1 において演出 A（予告編）が実行される。副表示領域 D 2 1 は、第二の予告演出 7 0 6 の表示領域（すなわち普図変動表示領域 2 0 8 h）の前面に重なって設けられており、演出 A の実行によって第二の予告演出 7 0 6 の表示領域（普図変動表示領域 2 0 8 h）は視認困難となる。そして、同図（h）に示す様に、装飾図柄が停止表示されると、一旦、演出 A は消去される。その後、同図（i）、（h）に示す様に、主表示領域 D 1 において演出 A（予告編）が実行され、副表示領域 D 2 1 において装飾図柄の変動表示が実行される。このように、本実施例では、演出 A の実行中は、予告表示の少なくとも一部の機能が無効になる（図 2 7 7（a）参照）。

30

【3 8 6 7】

<実施例 Z>

図 3 1 2 は、装飾図柄表示装置 2 0 8 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。図 3 1 2（a）は、主表示領域 D 1 においてキャラクタ選択機能を含む演出（演出 C）を実行している状態である。この状態で、同図（b）に示すように副表示領域 D 2 1 において演出 A が実行を開始すると、演出 A によってキャラクタ選択機能の一部が視認不能となる。つまりこの例では、演出 A の実行中は、キャラクタ選択機能の少なくとも一部の機能が無効になる（図 2 7 7（a）参照）。

【3 8 6 8】

同図（c）は、主表示領域 D 1 において曲選択機能を含む演出（演出 C）を実行している状態である。この状態で、同図（d）に示すように副表示領域 D 2 1 において演出 A が実行を開始すると、演出 A によって曲選択機能の一部が視認不能となる。つまりこの例では、演出 A の実行中は、曲選択機能の少なくとも一部の機能が無効になる（図 2 7 7（a）参照）。

40

【3 8 6 9】

同図（e）は、主表示領域 D 1 において、メーター表示機能を含む演出（演出 C）を実行している状態である。この状態で、同図（f）に示すように副表示領域 D 2 1 において演出 A が実行を開始すると、演出 A によってメーター表示機能の一部が視認不能となる。つまりこの例では、演出 A の実行中は、メーター表示機能の少なくとも一部の機能が無

50

効になる（図 277（a）参照）。

【3870】

<実施例 a>

図 313 は、装飾図柄表示装置 208 における演出（演出 B，C）の他の例を示した図であり、「特図 E」の潜伏確変（隠れ確変）の大当りに当選した場合の演出の表示例を示す。

【3871】

特図低確率普図低確率状態で「特図 E」が停止表示された場合には大当り遊技（開放時間 $100\text{ms} \times 2\text{R}$ ）終了後に特図高確率普図低確率状態（いわゆる潜伏確変状態）に移行し、特図低確率普図低確率状態以外の状態で「特図 E」が停止表示された場合には大当り遊技（開放時間 $29000\text{ms} \times 2\text{R}$ ）終了後に特図高確率普図高確率状態に移行する。すなわち「特図 E」は、停止表示されたときの遊技状態（本例では、特図低確率普図低確率状態であるか否か）によって大当り遊技中の動作およびその後に移行する遊技状態が異なる図柄である。

【3872】

同図（a）に示すタイミングは、潜伏確変の予告演出（演出 C、ここでは「潜伏モード」の表示）を実行している状態であり、同図（b）は確変が確定した場合の演出（演出 C）を実行している状態である。そして、同図（c）では、確変の確定を条件として主表示領域 D1 の全面において演出 B（吉宗リンク演出）が実行されている状態である。このように、潜伏確変の大当りに当選した場合は、確変が確定するまでは演出 B は実行しないようにしてもよい。

【3873】

<実施例 b>

図 314 は、装飾図柄表示装置 208 における演出（演出 A，C）の他の例を示した図である。

【3874】

同図（a）に示すタイミングは、主表示領域 D1 において演出 A（予告編）が実行中で、副表示領域 D22（サブ表示装置 208S）において装飾図柄の変動表示（演出 C）が実行中の状態である。この演出 A（予告編）では、ボタン操作で表示領域の切り替えが可能であることを示唆するボタン操作報知（ここでは、「上下ボタンで入れ替え可能です」）を表示している。

【3875】

この状態で、同図（b）に示すように操作手段（操作ボタン 710）を操作すると、同図（c）に示すように、主表示領域 D1 で実行されていた演出 A が副表示領域 D22 で実行され、副表示領域 D22 で実行されていた演出 A が主表示領域 D1 で実行されるように、切り替わる。

【3876】

<実施例 c>

図 315 は、装飾図柄表示装置 208 における演出（演出 A，演出 B）の表示例を示した図である。

【3877】

演出 B は、大当り中の複数台のぱちんこ機 100 で同調して行われるリンク演出であり、大当りに当選した場合は、スピーカ 120 から演出 B（吉宗の曲）が出力され、主表示領域 D1 では演出 B（吉宗リンク演出）が実行され、副表示領域 D22 も（例えば簡素版の）演出 B（吉宗リンク演出）が実行される。

【3878】

そして、演出 B を実行中に、演出 A の開始条件が成立した場合（電源投入から一定時間が経過した場合）には、主表示領域 D1 で実行されていた演出 B は、縮小表示で副表示領域 D22 で実行されるように切り替わり、主表示領域 D1 では演出 A（姫 島一斉演出）の実行が開始する。また、スピーカ 120 から演出 A（姫の曲）が出力される。この場合

10

20

30

40

50

において、操作手段（例えば、操作ボタン710）の操作によって、主表示領域D1の演出Aと副表示領域D22の演出Bとを切り替えることができる。

【3879】

<実施例d>

図316は、装飾図柄表示装置208における演出（演出A、演出C）の他の表示例を示した図である。

【3880】

同図（a）に示すタイミングは、主表示領域D1において演出A（本編）を実行中であり、副表示領域D22（サブ表示装置208S）において演出Cとして表示切り替え報知（ここでは「左右ボタンでチェンジできます」の文字）を表示している状態である。このタイミングでは、キャラクタ「姫」が目を閉じて踊る画像が表示され、スピーカ120からは例えば演出A1-8aの音声データが出力されている。また、同図（b）は、操作手段（操作ボタン710）の右ボタンを操作した状態である。

10

【3881】

同図（c）に示すタイミングは、主表示領域D1において演出A（本編）を実行中であるが、演出Aの演出態様（表示態様）が変化した状態である。この例では、キャラクタ「姫」が正面を向いて正座をする画像が表示される。また、スピーカ120から出力される音声データは演出A1-8aが維持される。

【3882】

このように、操作手段の操作によって、同じ演出Aであるが、その演出態様（表示態様）が変化するようにしてもよい。演出態様の变化としては、音（音声）や表示の全てが変化しても良いし、例えば、音（音声）へ変化せず、演出の他の構成（例えば、表示、可動体など）が変化するように構成してもよい。

20

【3883】

また同図（d）に示すタイミングは、主表示領域D1において演出C（装飾図柄の変動表示）を実行中であり、一の副表示領域D21（ワイプ状表示領域208W）において演出A（予告編）を実行中であり、他の副表示領域D22において演出Cとしてボタン操作報知（ここでは例えば、演出Aの実行の継続の有無などを選択する「参加する＝左 参加しない＝右」の文字）を表示している状態である。スピーカ120からは演出A1-1aの音声データが出力されている。また、同図（b）は、操作手段（操作ボタン710）の右ボタンを操作した状態である。

30

【3884】

同図（c）に示すタイミングは、主表示領域D1において演出C（装飾図柄の変動表示）を実行中であり、副表示領域D22において演出Cに関連する表示を実行中の状態である。スピーカ120からは演出Cの音声データが出力される。つまり、同図（a）で予告編が表示されていた演出Aの実行継続に「参加しない」という選択をしたため、副表示領域D21における演出Aが中止され、非表示となっている。

【3885】

このように、操作手段の操作によって、演出A（および／または演出B）の実行の可否を選択（決定）可能に構成してもよい。

40

【3886】

また同図（g）に示すタイミングは、同図（a）に示すタイミングと同様であり、スピーカ120からは演出A1-8a（例えば、男性ボーカルの歌唱）の音声データが出力されている状態である。この状態において操作ボタン710を操作すると（同図（h））、同図（i）では、スピーカ120から出力される音声データが演出A1-8b（例えば、女性ボーカルの歌唱）に切り替わる。

【3887】

図281で示したように、本実施形態では、例えばあるタイミング（電源投入後60分）に実行される演出Aについて、例えば、男性ボーカルの歌唱の演出A1aを実行する設定Aと、女性ボーカルの歌唱の演出A1bを実行する設定B、など複数の設定が可能であ

50

り、設定 A、設定 B の切り替えは DIP スイッチ 650 によって行うことができる。

【3888】

しかし、DIP スイッチ 650 による切り替えに限らず、この例で示した様に、操作ボタン 710 の操作によって演出 A 1-8a（男性ボーカルの歌唱）と演出 A 1-8b（女性ボーカルの歌唱）とを切り替え可能に構成してもよい。

【3889】

<実施例 e>

図 317 は、可動体 224 による一斉演出の一例を示す外観斜視図である。例えば、同図 (a) に示すように、前面枠扉 106 の上部に設けた扇状の可動体 224a は前面枠扉 106 の上辺付近を回転軸として上下方向（開放方向と閉鎖方向）に回動可能となっている。そして一斉演出（演出 A、演出 B のいずれでもよいし両方でもよい）の実行時には、可動体 224a が上方に開放している。

10

【3890】

この状態で、例えば前面枠扉 106 が開放されるなどの不正行為があると、その不正行為を行った遊技台 100 のみ可動部 224a が閉鎖方向に移動する（初期位置に戻る）。このように、可動部 224 によって一斉演出を実行中に不正行為が行われた場合は、当該不正行為が行われた遊技台 100 の可動部 244 のみを一斉演出の動作とは異なる態様とすることで、不正行為が行われたことを報知することができる。

【3891】

なお、扉開放の不正行為以外にも、遊技状態に対応しない入賞口への入球、大入賞口に入球しない状態、扉開放、閉鎖、皿満タン、磁気、電波、振動エラー、入賞超過エラーなどのエラーの場合に、一斉演出中の可動体 224 の一部について特定の動作をさせることにより、エラーを報知するものとしてもよい。また、この例では可動体 224 による報知の場合を例に説明したが、一斉演出中の他の演出手段（例えば、LED など）による報知を実行してもよい。

20

【3892】

<実施例 f>

図 318 は、遊技店内に設けられた遊技島 30、30' および一斉演出（島一斉演出）の一例を示した図であり、例えば、島設備（データ表示器 20、遊技島 30 の発光手段 32 等）と遊技台 100 の可動体 224 による一斉演出を行っている遊技島 30（遊技台 100）と、一斉演出を行っていない遊技島 30'（遊技台 100'）を示している。

30

【3893】

同図に示すように、遊技島 30（30'）は、島設備に設置された複数台の遊技台 100（100'）と、この遊技台 100 の各々に対応して設けられたデータ表示器 20 と、を有して構成されている。また、遊技台 100 の間には台間機 18 が配置されている。このような遊技島 30 に設置する遊技台 100 としては、上述の弾球遊技台（ぱちんこ機）の他、例えば、回胴遊技台（スロットマシン）、封入式遊技台あるいはメダルレススロットマシンなどが挙げられる。

【3894】

また、図示は省略するが、遊技用システムは、システム全体を制御する管理コンピュータ（「ホールコンピュータ」や「ホールコン」と称する場合がある）と、この管理コンピュータの配下にネットワークを介して接続された複数の島コンピュータと、この島コンピュータの配下にネットワークを介して接続された複数の台コンピュータと、この台コンピュータの配下にネットワークを介して接続された複数の台間機 18 およびデータ表示器 20 と、このデータ表示器 20 を介して台コンピュータに接続された複数の遊技台 100 と、を有して構成されている。

40

【3895】

本実施形態の一斉演出（島一斉演出）は、遊技台（ぱちんこ機）100 の上方に設けられ、大当たり回数等を表示するためのデータ表示器 20、台間機 18 に設けられた液晶表示部、遊技島 30 に設けられた発光手段 32 等のうちのいずれか、またはこれらの組合せ、

50

または全部で実行されるように構成してもよい。

【3896】

この場合は例えば、ぱちんこ機100からの外端信号や、その他の信号（例えば第1副制御部400（または、第2副制御部500）から出力される信号）をデータ表示器20や遊技島30に対して入力し、それに基づいて一斉演出を行う。または、電源オン（電源投入）情報や電源投入時間をホールコンピュータが把握しており、所定のタイミングでデータ表示器20等に信号を出力することで一斉演出を実行するものとしてもよい。なお一斉演出は、ホールコンピュータからの信号ではなく、ぱちんこ機100に設けられた計時手段によって実行するものであってもよいし、ホールコンピュータからの信号を直接的、または間接的にぱちんこ機100の副制御手段（例えば第1副制御部400）等に入力し、それに基づいて実行してもよい。

10

【3897】

<実施例g>

図319は、遊技店内に設けられた遊技島30および一斉演出（島一斉演出）の一例を示した図であり、例えば、島設備（データ表示器20、遊技島30の発光手段32等）と遊技台100の装飾図柄表示装置208において一斉演出を行っている遊技島30（遊技台100）を示している。

【3898】

同図に示すように、ぱちんこ機100の演出手段（装飾図柄表示装置208、可動手段224、スピーカ120、各種ランプ（LED）418）による一斉演出（島一斉演出）と、島設備関連（データ表示器20、台間機18、遊技島30の発光手段32等）による一斉演出（島一斉演出）は、同時に実行されるように構成してもよく、時間をずらして実行されるように構成してもよい。また、島設備関連による一斉演出は、1つの遊技台（例えば、遊技島30の端の遊技台）から順番に一斉演出が開始されるように構成してもよい。

20

【3899】

ここで、本実施形態の一斉演出（演出A）、リンク演出（演出B）の少なくとも一方は、演出の内容が大幅に変化する場合には、通常時に行われる演出領域（主表示領域D1）を用いて実行するものであってもよい。

【3900】

また、演出A、演出Bの少なくとも一方は、表示の場合に背景のみが僅かに変化するような演出であってり、少なくとも一部の演出が他の演出に変化するような演出など、全体として僅かに変化する演出であってもよい。

30

【3901】

また、演出A、演出Bの少なくとも一方は、本編開始前の予告編（カウントダウン）、本編、エンディング、次回予告など、ひとまとまりの小演出（パート、部分）が複数集まって大演出を構成するものであってもよい。

【3902】

また、演出A、演出Bの少なくとも一方は、実行の回数に応じて（例えば、4回実行するうちの1回など）、特別な一斉演出を実行してもよい。

40

【3903】

また、演出A（一斉演出）の開始条件は例えば、カウンタ値が所定値（周期的（一定周期、それぞれの周期は異なるが予め定められた値となった場合））で開始、カウンタ値に応じたデータが所定のデータで開始、カウンタ値等と予め定められたタイムテーブルに基づいて開始、他のカウンタ値との組み合わせに基づいて開始、などであってもよい。また、演出Bも演出Aと同じ開始条件でなければ、これらのいずれを開始条件としてもよい。

【3904】

また、演出Bの開始条件は、所定の遊技状態に移行で開始するものであってもよい。所定の遊技状態とは例えば、有利な遊技状態になった場合であり、所定の連荘回数やST残回数に到達した場合などであってもよい。あるいは、有利ではない遊技状態に移行後にお

50

ける所定変動回数（例えば、30回）に到達した場合などであってもよい。さらには、特定の演出が実行されたことを条件として開始してもよいし、パスワード入力で開始してもよいし、周期的に実行される一斉演出（演出A）において所定条件（大当たり、ミッション達成など）が成立した場合に開始してもよい。

【3905】

また、演出A、演出Bの少なくとも一方の終了条件は、カウンタ値等が所定値で終了するもの（例えば、演出時間の終了など）であってもよい。また、カウンタ値等が所定値であり、且つ所定の制御状態（例えば、装飾図柄停止表示など）で終了するものであってもよい。

【3906】

なお、本実施形態における「第一の・・・」、「第二の・・・」等の記載は、単にこれらのものが同一でないことを意味するための便宜上の記載であり、これらに対応する具体的構成を特定するための記載ではない。

【3907】

例えば、実施形態中の演出Aを第一の演出と称し、実施形態中の演出Bを第二の演出と称していた場合の「第一」、「第二」の記載は、演出A、演出Bが異なる演出であることを区別するために便宜上付しているに過ぎず、演出Aが第一の演出であり、演出Bが第二の演出であることを特定する趣旨ではない（演出Aが第二の演出であり、演出Bが第一の演出になってもよい）。

【3908】

また、例えば、演出Bが第一の演出と称した場合、その他の演出を便宜上第二の演出と称することもできる。例えば、第二の演出としては、上述した演出Aの他、特図の変動開始から停止表示されるまでの期間（第二の期間の一例）に行われる装飾図柄の変動表示や、大当たりの開始から終了までの期間（第二の期間の一例）に実行される大当たり演出等がある。これらの演出は、計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始可能な演出とすることができる。例えば、装飾図柄の変動表示の演出にあっては、特図の変動開始が第二の演出開始条件とすることができるし、大当たり演出にあっては、大当たり遊技の開始が第二の演出開始条件とすることができるし、演出Aにあっては、予め定められた時間（1時間）が経過することが第二の演出開始条件とすることができる。

【3909】

本実施形態の遊技台100は、以下の一斉演出の機能を有する。まず、第一の機能としては、複数の異なる演出で構成される特定演出を一又は複数の遊技台100で実現可能にするため、複数の異なる演出をそれぞれの遊技台100で実行可能にした機能である。従来の遊技島を構成する複数の遊技台における一斉演出として、同一の演出が同一のタイミングで実行される場合は単に音量がアップするだけであり、同一の演出が異なるタイミングで実行される場合は雑音に聞こえる。また、異なる演出が同一のタイミングで実行される場合や異なる演出が異なるタイミングで実行される場合も雑音に聞こえる。つまり、従来では、複数の遊技台間において相互に関連する複数の演出を備えた遊技台は存在しなかった。

【3910】

本実施形態によれば、一又は複数の遊技台100のそれぞれにおいて、一の特定演出を構成する複数の異なる演出（例えば、第一の演出と第二の演出）を実行可能である。

【3911】

これにより、タイミングによっては、複数の遊技台100による一の特定演出を実現可能となる。

【3912】

また、第二の機能としては、複数の異なる演出で構成される特定演出を一又は複数の遊技台100で実現可能にするため複数の異なる演出をそれぞれの遊技台100で実行可能にし、意図したタイミングで特定演出を実現するために所定のカウンタで複数の異なる演出の実行を制御する機能である。

10

20

30

40

50

【3913】

従来の一斉演出では、同一の演出が偶然異なるタイミングで実行されることによって輪唱のように聞こえることがあった。また、いわゆるR T C演出機能を有する遊技機においては、電源投入のタイミングをずらすことで輪唱による演出を実現可能であったが、電源投入作業が煩わしいという問題があった。

【3914】

これに対し、本実施形態によれば、一の特定演出を構成する複数の異なる演出（例えば、第一の演出と第二の演出）を、一又は複数の遊技台100において実行可能である。また、所定の契機が到来した場合に、複数の異なる演出のうちの一の演出または他の演出のうちのいずれかを実行させるように設定可能である。

10

【3915】

これにより、予め定めたタイミングで、複数の遊技台100による一の特定演出を実現可能である。

【3916】

さらに第三の機能としては、一又は複数の遊技台において予め定められたスケジュールに沿った一斉演出（例えば、1時間毎の一斉演出）と、大当たり中（確変中、電サポ中など、有利な状態）における一斉演出とを実行可能である。

【3917】

以上説明したように、本実施形態の遊技台（例えば、ぱちんこ機100）は、演出手段（例えば、装飾図柄表示手段208、可動体224、スピーカ120、各種ランプ（LED）418など）と、計時手段（例えば、プログラムカウンタ、タイマ回路652、R T C回路654など）と、を備えた遊技台であって、前記計時手段は、電源投入の際に計時を開始する手段であり、前記演出手段は、複数種類の演出を実行可能な手段であり、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出（以下、「第一の演出（例えば、周期的に実行される一斉演出（演出A）」）という。）であり、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出（以下、「第二の演出（例えば、非周期的に実行される演出（演出B）」）という。）であり、前記第二の演出は、前記第一の演出とは異なる演出であり、前記第一の演出は、第一の条件の成立（例えば、電源投入後の予め定められた時間の到来）があった場合に開始される演出であり、前記第二の演出は、第二の条件の成立（例えば、大当たり遊技の当選など）があった場合に開始される演出であり、前記第二の条件は、前記第一の条件と異なる条件である、ことを特徴とする遊技台である。

20

30

【3918】

このような構成により、周期的な一斉演出の実行頻度を担保しつつ、有利な状態にある（例えば、出玉を得ている）遊技者に対して更に演出（一斉演出）を体感させることができるので、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【3919】

ここで、前記第一の条件の成立要件は、第一の要件を含む要件であり、前記第二の条件の成立要件は、第二の要件を含む要件であり、前記第一の条件の成立要件は、前記第二の要件を含まない要件である。例えば、第一の条件と第二の条件とは、いずれも同じ計時手段の計時値に関連して成立する条件であっても、図280（a）に示した演出A1aの開始時間と演出A2aの開始時間のように、予め定められた時間であって、その数値（開始時間）異なる場合は、異なる条件とはならない（この場合はいずれも演出Aが実行を開始する第一の条件となる）。

40

【3920】

また、第一の演出、第二の演出の一方または両方は、予め定められたタイミングで終了するものであってもよい。例えば、演出によって同じタイミングで終了するものであってもよいし、演出によって、終了するタイミングが異なる場合があってもよい。

【3921】

また、「計時値に関連する演出」とは、計時値によって開始される演出や、計時値によ

50

って大当たり時に同じ演出が実行可能に構成されている演出などをいう。

【3922】

また、演出Bについて、1時間に1回行われる島一斉演出中に特定条件の成立（例えば大当たり）があった場合に、大当たり中等に選択することができるキャラクタが増え、以後、大当たり中や電サボ中に当該増えたキャラクタによって演出を行うことでできるような演出も含む。

【3923】

また、第一の演出および第二の演出の一方又は両方は、主制御部300側で管理している振り分け装置（電動式で特図1特図2に振り分けるもの等）の位置を副制御部（例えば、第1副制御部400）側に出力し、計時値が予め定められた値になった場合に、その情報

10

【3924】

なお、第一の演出は、第二の条件の成立があった場合に必ず実行される演出であってもよく、第一の条件の成立があった場合に実行されない場合があってもよく、第一の条件の成立があった場合にのみ実行される演出であってもよく、第一の条件の成立があった場合に実行する場合がある演出であってもよい。

【3925】

また、第二の演出は、第二の条件の成立があった場合に必ず実行される演出であってもよく、第二の条件の成立があった場合に実行されない場合があってもよく、第二の条件の成立があった場合にのみ実行される演出であってもよく、第二の条件の成立があった場合に実行する場合がある演出であってもよい。

20

【3926】

また、前記第一の条件は、予め定められたタイミング（例えば、一時間毎など一定の周期）であることを含む条件であり、前記第二の条件は、遊技者に有利な状態（例えば、大当たり中、または確変中、電サボ中などの状態）であることを含む条件であり、前記第一の演出は、島一斉演出であり、前記第二の演出は、島一斉演出であり、前記遊技台は、島一斉演出を単独で実行可能である、ものであってもよい。

【3927】

また、第一の演出は、予め定められたタイミングである場合には必ず実行するものであってもよく、予め定められたタイミングである場合には、特定のエラー以外の場合には必ず実行するものであってもよい。

30

【3928】

また、第一の演出は、予め定められたタイミングの場合に実行されない場合があってもよく、予め定められたタイミングの場合にのみ実行される演出であってもよく、予め定められたタイミングの場合に実行する場合がある演出であってもよい。

【3929】

また、前記第一の条件は、周期的に成立する条件であり、前記第二の条件は、非周期的に成立する条件である、ものであってもよい。

【3930】

40

また、前記第一の条件の成立要件は、第一の要件を含む要件であり、前記第一の要件は、前記計時値が予め定められた値であることであり、前記第二の条件の成立要件には、前記第一の要件を含まない、ものであってもよい。

【3931】

なお、前記第二の条件の成立要件には、前記第一の要件を含んでいてもよい。

【3932】

また、設定手段（例えば、DIPスイッチ650）を備え、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出（以下、「第三の演出（例えば、図281に示す一定周期毎に他の演出データのグループ（演出A1b→演出A2b→演出A3b）が実行された後、一の演出データのグループ（演出A1a→演出A2a→演出A3

50

a)・・・が実行される演出)」という。)であり、前記第三の演出は、第三の条件の成立があった場合に開始される演出であり、前記第三の条件は、前記第一の条件と異なる条件であり、前記第一の条件の成立要件は、第二の要件を含む要件であり、前記第三の条件の成立要件は、前記第一の要件を含む要件であり、前記第三の条件の成立要件は、第三の要件を含む要件であり、前記第二の要件は、前記設定手段によって第一の設定(例えば、図281に示す設定A)がなされていることであり、前記第三の要件は、前記設定手段によって第二の設定(例えば、図281に示す設定B)がなされていることであり、前記第二の設定は、前記第一の設定とは異なる設定であってもよい。

【3933】

また、前記演出手段は、音出力手段(例えば、スピーカ120)を含む手段であってもよい。

【3934】

また、前記第二の演出は、前記第一の演出と並列的に実行されることが可能となるように構成されている演出であってもよい。

【3935】

また、前記第二の演出は、前記第一の演出と同時に実行されないように構成されている演出であってもよい。

【3936】

また、前記遊技台は、ぱちんこ機であってもよく、前記遊技台は、スロットマシンであってもよい。

【3937】

また、本実施形態の遊技台(例えば、ぱちんこ機100)は、操作手段(例えば、チャンスボタン136、操作ボタン710)と、演出手段(例えば、装飾図柄表示手段208、可動体224、スピーカ120、各種ランプ(LED)418など)と、計時手段(例えば、プログラムカウンタ、タイマ回路652、RTC回路654など)と、を備えた遊技台であって、前記計時手段は、電源投入の際に計時を開始する手段であり、前記演出手段は、複数種類の演出を実行可能な手段であり、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出(以下、「第二の演出(例えば、非周期的に実行される演出(演出B))」)という。)であり、前記第二の演出は、第二の条件の成立があった場合に開始される演出であり、前記第二の演出は、前記操作手段の操作に関連して開始される演出であり、前記第二の条件は、遊技者に有利な状態(例えば、大当たり中、または確変中、電サポ中などの状態)であることを含む条件である、ことを特徴とする遊技台である。

【3938】

このような構成により、周期的な一斉演出と、有利な状態で実行される演出(一斉演出)の実行の可否(実行の領域)を遊技者に選択させることができるので、遊技の興趣を高めることができる場合がある。

【3939】

また、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出(以下、「第一の演出(例えば、周期的に実行される一斉演出(演出A))」)という。)であり、前記第一の演出は、第一の条件の成立があった場合に開始される演出であり、前記第一の演出は、前記第二の演出とは異なる演出であり、前記第一の条件は、予め定められたタイミングであることを含む条件であり、前記第一の条件は、前記第二の条件と異なる条件であり、前記第一の演出は、島一斉演出であり、前記第二の演出は、島一斉演出であり、前記遊技台は、島一斉演出を単独で実行可能であってもよい。

【3940】

また、前記第一の条件は、周期的に成立する条件であり、前記第二の条件は、非周期的に成立する条件である、ものであってもよい。

【3941】

また、前記第一の条件の成立要件は、第一の要件を含む要件であり、前記第一の要件は

10

20

30

40

50

、前記計時値が予め定められた値であることであり、前記第二の条件の成立要件には、前記第一の要件を含まない、ものであってもよい。

【3942】

また、設定手段（例えば、DIPスイッチ650）を備え、前記複数種類の演出のうちの一の演出は、前記計時手段の計時値に関連する演出（以下、「第三の演出（例えば、図281に示す一定周期毎に他の演出データのグループ（演出A1b→演出A2b→演出A3b）が実行された後、一の演出データのグループ（演出A1a→演出A2a→演出A3a）・・・が実行される演出）」という。）であり、前記第三の演出は、第三の条件の成立があった場合に開始される演出であり、前記第三の条件は、前記第一の条件と異なる条件であり、前記第一の条件の成立要件は、第二の要件を含む要件であり、前記第三の条件の成立要件は、前記第一の要件を含む要件であり、前記第三の条件の成立要件は、第三の要件を含む要件であり、前記第二の要件は、前記設定手段によって第一の設定（例えば、図281に示す設定A）がなされていることであり、前記第三の要件は、前記設定手段によって第二の設定（例えば、図281に示す設定B）がなされていることであり、前記第二の設定は、前記第一の設定とは異なる設定である、ものであってもよい。

10

【3943】

また、前記演出手段は、音出力手段（例えば、スピーカ120）を含む手段であってもよい。

【3944】

また、前記第二の演出は、前記第一の演出と並列的に実行されることが可能となるように構成されている演出であってもよい。

20

【3945】

また、前記第二の演出は、前記第一の演出と同時に実行されないように構成されている演出であってもよい。

【3946】

また、前記遊技台は、ぱちんこ機であってもよく、前記遊技台は、スロットマシンであってもよい。

【3947】

〔第19実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第19実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について、図320～図358を参照しながら詳細に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機100の構成及び各種処理の内容については、第16実施形態と概略同様であるため、以下、第16実施形態に係るパチンコ機100と異なる構成について図示して説明し、第16実施形態に係るパチンコ機100と同一の構成については、特に明示しない限りにおいて符号は第16実施形態と同一にし、また、図示及び詳細な説明を省略する。

30

【3948】

図320は、図1のパチンコ機100を背面側から見た外観図である。本実施形態では、第1副基板ケース162の左上に、第1出力設定スイッチ190を配設している点で第16実施形態とは異なっている。詳細は後述するが、この第1出力設定スイッチ190は、パチンコ機100のスピーカ120から出力する音（例えば、BGM、効果音、エラー音等）の音量（ボリューム）や、各種ランプの輝度（光量）を調整するためのスイッチである。第1出力設定スイッチ190は、パチンコ機100の背面に配設されているため、前面枠扉106の施解錠を行うことができる者（例えば、遊技店の店員等）は前面枠扉160を開放することで操作を行うことができるが、前面枠扉106の施解錠を行うことができない者（例えば、遊技者）は操作を行うことができないように構成されている。

40

【3949】

また、図示は省略するが、主基板ケース158、第1副基板ケース162、および、第2副基板ケース164は、これらの基板を保護するための透明なケースに覆われている。したがって、第1出力設定スイッチ190の操作を行うためには、ケースを一時的に外す

50

必要があるが、操作の必要が無い場合には、ケースを通して第1出力設定スイッチ190の設定値を容易に視認することができる。なお、第1出力設定スイッチ190の操作性を重視する場合には、ケースを設けなくてもよい。

【3950】

また、RWMクリアスイッチ180については、ケースで覆ってもよいし、覆わなくてもよい。また、RWMクリアスイッチ180をケースで覆う一方で、第1出力設定スイッチ190をケースで覆わなくてもよい。また、RWMクリアスイッチ180と第1出力設定スイッチ190の両方をケースで覆わなくてもよいし、両方をケースで覆ってもよい。

【3951】

また、本例では、RWMクリアスイッチ180を背面左下に配置する一方で、第1出力設定スイッチ190を背面左上に配置しているが、RWMクリアスイッチ180を第1出力設定スイッチ190よりも操作し難い位置（例えば、前面枠扉106を開放したときにできる隙間から遠い位置）に配置してもよいし、その逆でもよい。

【3952】

＜第1出力設定スイッチ＞

図321(a)は、第1出力設定スイッチ190の拡大図である。本例の第1出力設定スイッチ190は、16個の接点を有し、回転可能に構成された円形状の回転部190aと、この回転部190aを基端として外側に突出形成された指示部190bと、を有する。また、第1出力設定スイッチ190の周囲には、回転部190aの16個の接点の各々に対応して、16個の数字（本例では、0～Fの16進数）が施されている。

【3953】

この第1出力設定スイッチ190は、指示部190bが指し示している数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、同図(a)に示すように、指示部190bが「B」を指し示している場合には、16進数の「B」の数値情報を2進数4ビットの検出信号(0b1011)として出力可能である。したがって、制御部は、この検出信号を入力することで、第1出力設定スイッチ190の指示部190bが指し示している数値（本例では、16進数の0～Fの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【3954】

なお、本発明に係る「第二の操作手段」は、例示した第1出力設定スイッチ190に限定されるものではなく、例えば、同図(b)に示すようなロータリースイッチ191を適用してもよいし、同図(c)に示すようなスライドスイッチ192を適用してもよい。

【3955】

同図(b)に示すロータリースイッチ191は、16個の接点を有し、回転可能に構成されたリング形状の回転部191aと、この回転部191aに形成された切欠き窓191bと、を有する。また、ロータリースイッチ191の回転部191aの底部には、回転部191aの16個の接点の各々に対応して、16個の数字（本例では、0～Fの16進数）が施されている。

【3956】

このロータリースイッチ191は、切欠き窓191bから見える数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、同図(b)に示すように、切欠き部191bから見える数値が「F」である場合には、16進数のFの数値情報を2進数4ビットの検出信号(0b1111)として出力可能である。したがって、制御部は、この検出信号を入力することで、ロータリースイッチ191の切欠き部191bから見える数値（本例では、16進数の0～Fの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【3957】

同図(c)に示すスライドスイッチ192は、長方形形状の案内溝192aと、16個の接点を有し、案内溝192aに沿ってスライド可能なスライド部192bと、を有する。また、スライドスイッチ192の上方には、スライド部192bの16個の接点の各々

に対応して、16個の数字（本例では、0～Fの16進数）が施されている。

【3958】

このスライドスイッチ192は、スライド部192bが位置する数値の情報を検出信号として外部に出力可能に構成されており、例えば、同図(c)に示すように、スライド部192bが数値「0」の場所に位置している場合には、16進数の0の数値情報を2進数4ビットの検出信号(0b0000)として出力可能である。したがって、制御部は、この検出信号を入力することで、スライドスイッチ192のスライド部192bが位置する数値（本例では、16進数の0～Fの数値のいずれか）を検出することが可能な構成となっている。

【3959】

これらの第二の操作手段は、機械式（メカ式）のスイッチであるため、通電されていない状態であっても作動できる上に、停電等によって電源が遮断された場合でも、音量の調整値を保持することが可能である。したがって、一度、設定を行えば、電源を落とした場合でも調整値を保持することができ、例えば、遊技店の意図した音量に調整することが容易である。また、音量の調整値を確認することができる数字（表示手段）を備えているため、調整値の確認が容易であり、利便性が高い。

【3960】

<第2出力設定スイッチ>

図321(d)は、第2出力設定スイッチ194の拡大図である。本例の第2出力設定スイッチ194は、上述のチャンスボタン136としても機能する決定ボタン194aと、決定ボタン194aの左側に配設された左ボタン194bと、決定ボタン194aの右側に配設された右ボタン194cと、を有する。

【3961】

この第2出力設定スイッチ194は、決定ボタン194a、左ボタン194b、または、右ボタン194cのいずれかが操作された場合に、各々のボタンに対応する検出信号を出力可能である。したがって、制御部は、この検出信号を入力することで、決定ボタン194a、左ボタン194b、または、右ボタン194cのいずれが操作されたかを検出することが可能な構成となっている。

【3962】

なお、本発明に係る「第一の操作手段」は、例示した第2出力設定スイッチ194に限定されるものではなく、例えば、同図(e)に示すように、チャンスボタン136とは別に、上下左右のボタンと決定ボタンを有する十字キー195を備え、この十字キー195を第一の操作手段として適用してもよい。また、2種類の操作手段を備え、いずれか一方の操作手段が演出ボタンを兼ねるものでもよいし、いずれか一方の操作手段のみが第一の操作手段であってもよい。

【3963】

また、第一の操作手段（または第二の操作手段）の操作を条件として、カットイン表示を行ったり、いずれか一方の操作手段をボタン連打演出等で使用し、他方の操作手段を隠しコマンドで使用してもよい。ここで、隠しコマンドとは、操作手段の操作を示唆していないのにも関わらず、操作手段を操作すると何らかの演出が行われるもの（例えば、画面に表示されない、ボタンも光らないのうちの少なくとも一つまたは両方）をいう。

【3964】

これらの第一の操作手段は、機械式（メカ式）のスイッチではないため、通電されていない状態では作動することができず、自身では音量の調整値を保持することができないため、音量の調整値を記憶するための記憶手段を別に備える必要がある。また、本例では、音量の調整値をバックアップしないように構成しているが、バックアップするように構成してもよい。

【3965】

<制御部>

次に、図322を用いて、このパチンコ機100の制御部の回路構成について説明する

10

20

30

40

50

。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。本実施形態では、第1副制御部400の基本回路402に、スピーカ120（およびアンプ）の制御を行うための音制御回路431と、各種ランプ440（例えば、設定操作部ランプ、賞球残数表示部の各セグメント、情報報知用ランプ群の各ランプ、払出表示ランプ、エラー表示ランプ）と、第2出力設定スイッチ194の押下操作を検出するセンサ回路428に接続されたスイッチセンサ426と、第1出力設定スイッチ190とが接続されている点で第16実施形態とは異なっている。なお、第1出力設定スイッチセンサ190をスイッチセンサ426、センサ回路428を介して基本回路402に接続してもよい。

【3966】

＜音制御回路、ランプ駆動回路の周辺回路＞

図323は、第1副制御部400の音制御回路431とランプ制御回路420の周辺回路を示すブロック図である。

【3967】

第1副制御部400は、基本回路402、音制御回路431、サウンドROM431a、増幅回路442、点灯制御部450、およびランプ駆動回路420と、を備えている。なお、音制御回路431に、サウンドROM431aや増幅回路442を内蔵してもよいし、一時的に情報を記憶するための記憶手段（例えば、SDRAM）を外付けしてもよい。

【3968】

音制御回路431は、基本回路402のCPU404に接続されるCPU I/Fと、CPU404からのコマンドを一時記憶する制御レジスタと、後述する効果音やBGMなどの音情報や音量情報が記憶されるサウンドROM431aと、制御レジスタ内のコマンドに従って音声の再生制御を行う再生制御部と、デジタル音声信号をアナログ音声信号に変換するためのD/A変換部と、を備える。増幅回路442は、音制御回路431から入力するアナログ音声信号を増幅する音量増幅部と、この音量増幅部から入力するアナログ音声信号をスピーカ120に出力するための出力部と、を備える。

【3969】

点灯制御部450は、基本回路402からのコマンドに基づき、ランプ440（例えば、設定操作部ランプ、賞球残数表示部の各セグメント、情報報知用ランプ群の各ランプ、払出表示ランプ、エラー表示ランプ）をランプ駆動回路420を介さずに点灯制御するとともに、各種ランプ418（例えば、チャンスボタンランプ138、枠ランプ、演出用ランプ）をランプ駆動回路420を介して制御する。

【3970】

ランプ駆動回路420は、点灯制御部450に接続されるCPU I/F 420aと、点灯制御部450からのコマンドを一時記憶する制御レジスタ420bと、制御レジスタ420b内のコマンドに従ってランプ418の輝度制御（例えば、デューティ比（電流を流す時間の比率）の制御）を行う輝度制御部420cと、を備える。ランプ駆動回路420は、複数のランプ418が備えられた基板毎に設けられる。

【3971】

本例では、ランプ418がランプ駆動回路420の制御により輝度変更可能であるのに対して、ランプ440はランプ駆動回路を介さずに制御されるため、輝度変更不能（点灯・消灯のみ制御可能）である。

【3972】

図324（a）は、上述の第1副制御部400を構成する回路のうち、音制御に用いられる各種回路（音制御関連回路）を抜き出して示したブロック図である。

【3973】

第1副制御部400のCPU404の入力端子P1～P4は、第1出力設定スイッチ190の出力端子b0～b3に接続されている。第1出力設定スイッチ190の出力端子b0は、第1出力設定スイッチ190によって検出された検出信号（本例では、0～Fの16進数）のビット0（最下位ビット）の情報を出力するための端子であり、出力端子b1

10

20

30

40

50

は、第1出力設定スイッチ190によって検出された検出信号(0～Fの16進数)のビット1の情報を出力するための端子である。また、出力端子b2は、第1出力設定スイッチ190によって検出された検出信号(0～Fの16進数)のビット2の情報を出力するための端子であり、出力端子b3は、第1出力設定スイッチ190によって検出された検出信号(0～Fの16進数)のビット3(最上位ビット)の情報を出力するための端子である。

【3974】

すなわち、CPU404は、入力端子P1～P4を介して、第1出力設定スイッチ190の指示部190bが指し示している数値(本例では、16進数の0～Fの数値のいずれか)を2進数4ビットの検出信号として検出することが可能な構成となっている。

10

【3975】

また、第1副制御部400のシリアル端子Tx D、Rx D、SCK、割込み入力端子IRQ、および入出力端子P5、P6は、音制御回路431の対応する端子に接続されている。また、音制御回路431には、1個のスピーカ120が接続された1chアンプ433a(増幅回路442)と、2個のスピーカ120が接続された2chアンプ433b(増幅回路442)と、が接続されている。音制御回路431は、1chアンプ433aおよび2chアンプ433bを介してスピーカ120に音声信号を出力する。

【3976】

なお、本例では、1chアンプ433aと2chアンプ433bを別体(別基板)としたが、一つの基板で構成してもよいし、これらの一部または全てを音制御回路431に内蔵してもよい。また、図示はしないが、ROM406やRAM408に加えて(または代えて)、音制御回路431専用のROMやRAMを、音制御回路431に内蔵または外付けしてもよい。

20

【3977】

＜音制御関連回路のリセット信号＞

図324(b)は、音制御関連回路のリセット信号線の接続の一例を示したブロック図である。本例では、CPU404のリセット入力端子RESETは、リセット回路403のリセット出力端子に接続されている。したがって、CPU404は、リセット回路403から出力されるリセット信号の電圧レベルに応じて、リセット状態またはリセット解除状態のいずれかの状態となる。

30

【3978】

また、CPU404の出力端子P7は、音制御回路431のリセット入力端子RESET、1chアンプ433aのリセット入力端子RESET、および、2chアンプ433bのリセット入力端子RESET、にそれぞれ接続されている。したがって、音制御回路431、1chアンプ433a、2chアンプ433bは、CPU404から出力されるリセット信号の電圧レベルに応じて、リセット状態またはリセット解除状態のいずれかの状態となる。

【3979】

図325は、リセット信号線の接続の変形例を示したブロック図である。この変形例では、リセット回路403のリセット出力端子RESETを、CPU404に加えて、音制御回路431、2chアンプ433b、およびROM406の各リセット入力端子RESETに接続するとともに、1chアンプ433aのリセット入力端子RESETには、2chアンプ433bの出力端子を接続している。

40

【3980】

したがって、音制御回路431、および2chアンプ433bは、CPU404から出力されるリセット信号の電圧レベル、または、リセット回路403から出力されるリセット信号の電圧レベルに応じて、リセット状態またはリセット解除状態のいずれかの状態となる。また、ROM406は、リセット回路403から出力されるリセット信号の電圧レベルに応じて、リセット状態またはリセット解除状態のいずれかの状態となり、1chアンプ433aは、2chアンプ433bから出力されるリセット信号の電圧レベルに応じ

50

て、リセット状態またはリセット解除状態のいずれかの状態となる。

【3981】

＜音制御回路＞

次に、図326を用いて、音制御回路431について詳細に説明する。なお、同図(a)は、音制御回路431を概略的に示すブロック図であり、同図(b)は、音制御回路431の再生音出力設定における各種処理を概略的に示すブロック図である。

【3982】

本例では、音制御回路431は、いわゆるDSP(Digital Signal Processor)として、後述する各種モジュールを有して1パッケージで構成されている。同図(a)に示すように、音制御回路431は、再生音出力設定の制御を司る制御部1が、I/F2およびSPI(Serial Peripheral Interface)を介して外部のホストCPUであるCPU404と接続されている。

10

【3983】

また、制御部1はエンコードデータ入力部3と接続され、該エンコードデータ入力部3は、EMIF(External Memory Interface)を介して外部のサウンドROM431aと接続されている。また、エンコードデータ入力部3は、デコード処理、ミキシング処理、立体音響処理、シーケンサ処理、フィルタ処理等の各種処理を行う各種処理部4と接続されている。各種処理部4は、PCM出力部5と接続され、PCM出力部5はインターフェースとしてのMcASPを介して外部のスピーカ120と接続されている。そして、制御部1は、上述したI/F2、エンコードデータ入力部3、各種処理部4、PCM出力部5とバスを介して接続され、それぞれにおける処理の制御を行うようになっている。

20

【3984】

ここで、音制御回路431において制御部1が行う再生音出力設定について、より詳細に説明する。まず、制御部1がCPU404の制御に基づき、サウンドROM431aから取得した音源データを、EMIFを介してエンコードデータ入力部3に入力した後、各種処理部4に取り込む。各種処理部4は、入力される音源データに対し、上述した各種処理を施す。

【3985】

かかる各種処理を具体的に説明すると、同図(b)に示すように、まず、EMIFを介して取り込まれた音源データに対し、チャンネル・モジュール41においてチャンネル処理を施す。本例の場合、制御部1は、1～32の計32チャンネルを有し、サウンドROM431aから呼び出された複数のデータのそれぞれにチャンネルを割り当てることで、複数の音源データを同時に管理することが可能となっている。

30

【3986】

ここで、チャンネル処理は、まず入力される音源データ(フレーズデータ)に対しデコード(再生)処理を行う。フレーズデータは、Muzip形式に圧縮されたファイルであり、ステレオ音源と、モノラル音源と、バイノーラル音源(3Dサウンド処理が適用されているステレオ音源)などのタイプの音源データを有している。

【3987】

そして、次にデコードしたフレーズデータに対し、フレーズまたはスロットのボリューム調整を実行する。ここで、スロットとは、フレーズ番号と、モノラル1chの移動情報を記述したデータである移動情報コード番号と、再生範囲指定情報などを含むデータであり、フレーズ番号と移動情報コード番号とが指定されているスロットとしての3D音源の再生および再生範囲指定を行うために使用される。この3D音源は、音制御回路431内で3Dサウンド処理されることにより、バイノーラル音源となる。

40

【3988】

次いで、ボリューム調整したフレーズデータに対し、フレーズまたはスロットのパン調整を実行する。このとき、パン調整は、モノラル音源を再生する場合にのみ適用され、ステレオ音源および3D音源には適用されない。そして、パン調整後のフレーズデータに対

50

し、再生、停止、一時停止、一時停止解除などのフェード処理を追加し、次いで、1～65, 535回のループ、または無限ループを指定可能なループ処理を行い、さらに、再生中のフレーズの再生が完了したら、別のフレーズを自動的に再生することで、複数のフレーズを隙間なく連続で再生可能なフレーズ・チェーン再生を行った後、ステレオ音源／モノラル音源として出力する。なお、フレーズ・チェーン再生を実行する場合、所望のフレーズ番号とループ回数とを予め設定することができるようになっている。

【3989】

このとき、制御部1は、チャンネル処理に並行して、コンプレッサ動作（コンプレッサ機能が作動しているか否か）を監視しており、以下に説明するコンプレッサ動作監視処理を行う。すなわち、制御部1は、かかるコンプレッサ動作監視処理において、まず、入力されるフレーズデータ（音源データ）の入力レベルが所定の閾値（スレッシュホールドレベル）を超えているか否か判断する。このとき、入力されるフレーズデータの入力レベルが所定の閾値を超えていない否定結果を得た場合、このルーチンを繰り返し、該閾値を超える入力レベルのフレーズデータが入力されるまで待機している。

【3990】

一方、制御部1は、入力されるフレーズデータの入力レベルが所定の閾値を超える肯定結果を得た場合、次のステップに移行して、当該閾値を超えた（すなわち、コンプレッサ機能としての圧縮処理を実行（作動）させた）デコード（再生）中のフレーズデータにおけるフレーズ番号をサウンドRAMに用意されたフレーズデータに関するアドレスポートに書き込み（エンキュー）、コンプレッサ機能を作動させたフレーズデータに関する再生音情報（ステータス情報）をDRCステータス情報のキュー（以下、これをDRCステータスキューと称する）として作成する。

【3991】

次いで、制御部1は、閾値を超えたフレーズデータに関する各種情報をサウンドRAMに用意されたフレーズデータに関するデータポートに書き込み（エンキュー）、DRCステータスキューとして完成させる。そして、制御部1は作成したDRCステータスキューを、コンプレッサ機能を作動させたフレーズデータ（音源データ）に関する再生音情報として、第1副制御部400のCPU404へと出力する。

【3992】

制御部1は、チャンネル・モジュール41でのデコード処理後のフレーズデータをミキサー・モジュール43に入力し、該ミキサー・モジュール43によって、入力したフレーズデータ（音源データ）に対しマスター・ボリュームを乗算するマスター・ボリューム調整を行った後、ステレオ音源およびパン調整後のモノラル音源をミキシングする一方、3D音源に対し3Dゲインを乗算してモノラル・バッファに格納する3D音源のゲイン調整を行うミキシング処理を施す。

【3993】

一方、制御部1は、かかるミキサー・モジュール43でのミキシング処理後のフレーズデータを、モノラル・ミックス処理するためのエフェクト・モジュール44に入力し、ミキサー・モジュール43によるミキシング処理後のステレオ音源（ステレオ信号）をモノラル・ミックスする。このとき、モノラル・ミックス処理は、（Lchデータ+Rchデータ）÷2で実行される。

【3994】

そして、制御部1は、モノラル・ミックス処理後のフレーズデータをLPF45に入力すると共に、ミキシング処理後のフレーズデータをHPF46に入力する。ここで、LPF45は、所定の周波数成分（遮断周波数）より高い周波数の帯域を遮断する（減衰させる）ローパスフィルタ（Low-Pass Filter：LPF）であり、LPFコントロール情報のテーブルに従ってフィルタ処理を実行する。また、HPF46は、所定の周波数成分（遮断周波数）より低い周波数の帯域を遮断する（減衰させる）ハイパスフィルタ（High-Pass Filter：HPF）であり、HPFコントロール情報のテーブルに従ってフィルタ処理を実行する。

【3995】

L P F 4 5 および H P F 4 6 は、帯域分割フィルタとして機能するようになっている。これにより、モノラル・ミックス処理後のフレーズデータ、および、ミキシング処理後のフレーズデータを、所望の周波数帯に分割したフレーズデータを生成することができるようになっている。

【3996】

この後、制御部 1 は、L P F 4 5 および H P F 4 6 による帯域分割したフィルタ処理後のフレーズデータを、それぞれ対応するボリューム調整部 4 7 a、4 7 b に入力し、出力チャンネル・ボリュームを乗算する。そして、制御部 1 は、かかるボリューム調整後のフレーズデータを、それぞれ対応する D R C モジュール 4 8 a、4 8 b に入力する。

10

【3997】

制御部 1 は、D R C モジュール 4 8 a、4 8 b によって、ボリューム調整後のフレーズデータのうち、入力レベルが所定の閾値（スレッシュホールドレベル）を超えるフレーズデータに対し、コンプレッサ機能としての圧縮処理を施した後、フレーズデータを、M c A S P を介して対応するスピーカ 1 2 0 に出力させる。

【3998】

ここで、コンプレッサ機能（圧縮処理）とは、フレーズデータ（音源データ）の入力レベル（入力音量）が予め設定した一定の閾値（スレッシュホールドレベル）を超えた場合、該フレーズデータに基づく再生音の出力音量の変化を設定した比率（レシオ、レイシオ、圧縮比）で抑え、所定の設定した時間で解放（リリース）するプロセスによって、当該再生音における出力音量の最大と最小の差（ダイナミックレンジ）を圧縮する処理である。

20

【3999】

制御部 1 は、サウンド R O M 4 3 1 a から E M I F を介して取り込まれたシーケンスコードをシーケンサ・モジュール 4 2 に入力する。本例の場合、制御部 1 は、8 系統のシーケンサ・モジュール 4 2 を有し、サウンド R O M 4 3 1 a から E M I F を介して入力された複数のシーケンスコードを、それぞれのシーケンサ・モジュール 4 2 に割り当てるようになっている。

【4000】

このシーケンスコードとは、シーケンサが再生を行うためのパラメータを含んだ情報であり、かかるシーケンサ・モジュール 4 2 は、当該シーケンスコードを基に、他のモジュール（例えば、チャンネル・モジュール 4 1、ミキサー・モジュール 4 3、ボリューム調整部 4 7 a、4 7 b 等）における再生・停止・一時停止・一時停止解除・フェードアウト・音量調整などを実行するモジュールである。

30

【4001】

ここで、再生とはシーケンスコードを再生することであり、停止とはシーケンスコードを停止することである。該停止により、シーケンサ・モジュール 4 2 は使用中のチャンネル・モジュール 4 1 を停止させるようになっている。また、一時停止とはシーケンスコードを一時停止することであり、該一時停止により、シーケンサ・モジュール 4 2 は使用中のチャンネル・モジュール 4 1 に対して、以下の処理を実行するようになっている。すなわち、シーケンサ・モジュール 4 2 は、当該一時停止によって、まず、フェードアウト停止中のチャンネル・モジュール 4 1 を停止させる。次に、再生中、フェードイン中、フェードアウト一時停止中、フェードボリューム調整中のチャンネル・モジュール 4 1 を一時停止させる。

40

【4002】

また、一時停止解除とは一時停止されたシーケンスコードの再生を再開することであり、該一時停止を解除することにより、シーケンサ・モジュール 4 2 は使用中のチャンネル・モジュール 4 1 に対して、以下の処理を実行するようになっている。すなわち、シーケンサ・モジュール 4 2 は、当該一時停止解除によって、まず、シーケンサ・モジュール 4 2 を一時停止したときに再生中、フェードイン中、またはフェードボリューム調整中であったチャンネル・モジュール 4 1 の一時停止を解除する（このとき、一時停止解除時にはフェ

50

ードは追加されない)。次に、シーケンサ・モジュール42を一時停止したときに一時停止中、またはフェードアウト一時停止中であったチャンネル・モジュール41は、そのまま解除することなく、一時停止のままにする。

【4003】

また、フェードアウトとは、シーケンサ・モジュール42が使用中のチャンネル・モジュール41のフェードアウトを停止させ、シーケンスコードを停止することである。さらに、音量調整とは、シーケンサ・モジュール42が再生中のチャンネル・モジュール41における音量（ボリューム）を調整することである。

【4004】

このように、音制御回路431は、制御部1によって各種モジュールを制御することにより、上述のような各種処理部3における各種処理を行った後のフレーズデータ（音源データ）をPCM出力部5に入力する。そして、該PCM出力部5にてパルス符号変調（PCM：Pulse Code Modulation）処理を行った後のフレーズデータをMcASPを介して外部のスピーカ120に出力するようになっている。

【4005】

＜コントロールRAM＞

図327（a）は、音制御回路431が備えるコントロールRAMのメモリマップの一例を示したものである。なお、同図（a）に示すアドレスは、コントロールRAMの先頭アドレスからのオフセット値である。なお、コントロールRAMを、公知のレジスタと読み替えてもよい。

【4006】

音制御回路431は、不図示のコントロールRAMを内蔵しており、CPU404は、このコントロールRAMに割り当てられた（マッピングされた）各種コントロールRAMにデータを書き込んだり、各種コントロールRAMからデータを読み出したりすることで、音制御回路431を制御することが可能である。

【4007】

例えば、コントロールRAMの先頭アドレスから4バイトの領域（0x0000 0000～0x0000 0003）に割り当てられているマスターコントロールRAMは、マスターボリュームに関する制御に使用されるコントロールRAMである。CPU404は、このマスターコントロールRAMを介して、現在のマスターボリュームを読み出したり、マスターボリュームを設定したりすることが可能である。

【4008】

また、出力チャンネル・コントロールRAMは、モノラル出力のボリュームや、ステレオ出力のボリュームに関する制御に使用されるコントロールRAMである。CPU404は、この出力チャンネル・コントロールRAMを介して、モノラル出力のボリュームやステレオ出力のボリュームを設定することが可能である。

【4009】

また、ミュート・コントロールRAMは、ミュート（消音）に関する制御に使用されるコントロールRAMである。CPU404は、このミュート・コントロールRAMを介して、チャンネル1～32を個別にミュートしたり、チャンネル1～32のミュートを個別に解除したりすることが可能である。

【4010】

また、チャンネル・コントロールRAMは、フレーズ（圧縮されたモノラル音源やステレオ音源）の再生制御に使用されるコントロールRAMであり、1～32のチャンネルに対応してチャンネル1・コントロールRAM～チャンネル32・コントロールRAMの32個のチャンネル・コントロールRAMが割り当てられている。CPU404は、このチャンネル・コントロールRAMを介して、チャンネル1～32の各々で再生するフレーズを指定したり、チャンネル1～32の各々のボリュームを設定したり、チャンネル1～32の各々に対する再生制御などを行うことが可能である。

【4011】

10

20

30

40

50

同図（b）は、チャンネル1・コントロールRAM～チャンネル32・コントロールRAMと、チャンネルの対応関係を示した図であり、同図（c）は、チャンネルと音の用途の対応関係を示した図である。

【4012】

本例では、チャンネル1～20の20チャンネルを、ステレオ音源を再生するためのチャンネル（ステレオ01～ステレオ20）として利用し、チャンネル21～32の12チャンネルを、モノラル音源を再生するためのチャンネル（モノラル01～モノラル12）として利用している。例えば、ステレオ01とステレオ02は、主として、ステレオ音源のBGMを再生するためのチャンネルとして利用し、モノラル01は、主として、モノラル音源のセリフを再生するためのチャンネルとして利用し、モノラル02は、主として、モノラル音源の効果音を再生するためのチャンネルとして利用し、モノラル12は、モノラル音源のエラー音を再生するためのチャンネルとして利用している。

10

【4013】

同図（d）は、第1副制御部400のROM406に予め記憶されるサウンドリストの一例を示した図である。第1副制御部400は、後述するサウンド制御メインループ処理において、このサウンドリストを参照し、制御対象の音源に対応する各種制御情報（ボリューム情報、パン情報など）を取得した後に、取得した制御情報を、対応するコントロールRAMに設定する。

【4014】

＜演出実行タイミングデータ＞

20

図328は、第1副制御部400のROM406に予め記憶される演出実行タイミングデータの一例を示している。第1副制御部400は、後述する演出制御メインループ処理で設定された演出実行タイミングデータに基づいて各報知手段の制御を行う。

【4015】

この演出実行タイミングデータは、主制御部300からのコマンドに含まれる特図変動時間が10秒である場合に、一義的にあるいは所定の乱数抽選に基づいて選択されるノーマルリーチA用の演出実行タイミングデータである。

【4016】

演出実行タイミングデータは、「時間（ms）」、「ランプデータ」および「サウンドデータ内容」の3項目で構成されている。例えば、時間0msに対応して、ランプデータには「ノーマル変動」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「変動開始」が割り当てられている。時間33.3ms、66.6ms、99.9msのそれぞれに対応して、ランプデータには「↑」（その時点で設定されているランプデータを引き続き設定する）が割り当てられ、サウンドデータ内容には「ー」（非設定）が割り当てられている。

30

【4017】

ここで、無音や無点灯を設定する場合、演出実行タイミングデータ上でランプデータまたはサウンドデータ内容を非設定としてもよいし、無点灯のランプデータまたは無音のサウンドデータ内容を設定してもよい。時間133.2msに対応して、ランプデータには「↑」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「チャンス告知」が割り当てられている。

40

【4018】

時間4995msに対応して、ランプデータには「ー」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「ー」が割り当てられている。時間5028.3msに対応して、ランプデータには「ノーマルリーチA」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「リーチ報知」が割り当てられている。時間5061.6msに対応して、ランプデータには「↑」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「ー」が割り当てられている。時間5094.9msに対応して、ランプデータには「↑」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「エフェクトA」が割り当てられている。

【4019】

時間9956.7ms、9990msのそれぞれに対応して、ランプデータには「↑」

50

が割り当てられ、サウンドデータ内容には「ー」が割り当てられている。時間 1 0 0 2 3 . 3 m s に対応して、ランプデータには「↑」が割り当てられ、サウンドデータ内容には「変動停止」が割り当てられている。ここで、音制御回路 4 3 1 は、サウンドデータを再生し終わった際にループ再生するか否かを設定可能である。音制御回路 4 3 1 がループ再生するように設定されている場合、再生を終了させるときには再生終了を示すコマンドを音制御回路 4 3 1 に新たに送信する必要がある。

【4 0 2 0】

＜ランプデータ＞

図 3 2 9 は、第 1 副制御部 4 0 0 の R O M 4 0 6 に予め記憶されるランプデータの例を示している。同図 (a) は、演出実行タイミングデータに基づきランプデータが「ノーマル変動」に設定されたタイミングで読み出されるランプデータ「ノーマル変動」を示している。

10

【4 0 2 1】

ランプデータは、「時間 (m s)」、「対象ポート」および「輝度 (デューティ比)」の 3 項目により構成されている。ここで、本例の演出用ランプ (各種ランプ 4 1 8) は前面枠扉 1 0 6 の前面側に多数設けられており、演出用ランプのそれぞれは、ランプ駆動回路 4 2 0 の出力ポート 0 1 ~ 0 3 のいずれかに接続されている。これにより、複数の演出用ランプは、どの出力ポートに接続されているかによってグループ化され、各グループ毎に独立したタイミングで輝度制御されるようになっていく。輝度の範囲は 0 ~ 2 5 5 であり、0 はデューティ比 0 % を表し、2 5 5 はデューティ比 1 0 0 % を表している。

20

【4 0 2 2】

ランプデータ「ノーマル変動」では、時間 0 m s に対応して対象ポート「0 1」および輝度「0」(デューティ比 0 %) が割り当てられ、時間 3 3 . 3 m s に対応して対象ポート「0 1」および輝度「5」(デューティ比約 2 % ($= 5 / 2 5 5$)) が割り当てられ、時間 6 6 . 6 m s に対応して対象ポート「0 1」および輝度「1 0」(デューティ比約 4 % ($= 1 0 / 2 5 5$)) が割り当てられている。これらのデータは、出力ポート 0 1 に接続されたグループの演出用ランプの輝度を時間経過とともに徐々に上昇させることを表している。

【4 0 2 3】

また、時間 4 9 2 8 . 4 m s、4 9 6 1 . 7 m s、4 9 9 5 m s のそれぞれに対応して、対象ポート「0 3」および輝度「2 5 5」(デューティ比 1 0 0 %) が割り当てられている。これらのデータは、出力ポート 0 3 に接続されたグループの演出用ランプの輝度を最大輝度に維持することを表している。

30

【4 0 2 4】

同図 (b) は、演出実行タイミングデータに基づきランプデータが「ノーマルリーチ A」に設定されたタイミングで読み出されるランプデータ「ノーマルリーチ A」を示している。ランプデータ「ノーマルリーチ A」では、時間 0 m s に対応して対象ポート「0 2」および輝度「2 5 5」が割り当てられ、時間 3 3 . 3 m s に対応して対象ポート「0 2」および輝度「1 2 7」(デューティ比約 5 0 % ($= 1 2 7 / 2 5 5$)) が割り当てられ、時間 6 6 . 6 m s に対応して対象ポート「0 2」および輝度「2 5 5」が割り当てられている。また、時間 9 9 5 6 . 7 m s に対応して対象ポート「0 1、0 2」および輝度「1 0」が割り当てられ、時間 9 9 9 0 m s に対応して対象ポート「0 1、0 2」および輝度「5」が割り当てられ、時間 1 0 0 2 3 . 3 m s に対応して対象ポート「0 1、0 2」および輝度「0」が割り当てられている。

40

【4 0 2 5】

なお、ランプデータは対象ポート毎に設定されていてもよいし、ランプ駆動回路 4 2 0 を複数備えている場合には各ランプ駆動回路 4 2 0 毎にランプデータが設定されていてもよい。また、複雑な制御パターンのランプデータを多数用意すれば多彩なランプ演出を実行することができるが、R O M 4 0 6 内のランプデータのデータ容量が増大する。

【4 0 2 6】

50

このため、単純な制御パターンのランプデータをいくつか用意しておき、演出実行タイミングデータでそれらのランプデータを細かく組み合わせる方が、多彩なランプ演出を実行できるとともにランプデータのデータ容量を削減できる場合がある。例えば、上記図 3 2 8 に示した演出実行タイミングデータでは、2 つのランプデータ「ノーマル変動」および「ノーマルリーチ A」を組み合わせている。

【4027】

<ランプの輝度制御>

図 3 3 0 は、ランプ (LED) の輝度制御について説明するための図である。同図 (a) は、LED に流す電流 I (mA) と相対光度との関係を示すグラフである。LED の相対光度は、電流 I が 0 mA のときには 0 であり、電流 I にほぼ比例して上昇する。このように、電流 I を制御することにより LED の輝度を制御することも可能である。LED の消費電力は流す電流値に比例するため、LED の相対光度が高くなるほど消費電力が増大することが分かる。本実施の形態ではデューティ比の制御により LED の輝度を制御しているが、電流値の制御により LED の輝度を制御するようにしてもよい。

【4028】

また、上述のランプ (LED) のような電流を流すことで光を発する発光手段は、低電流であっても、発光自体を認識しやすく、遊技者が見落としづらい。そのため遊技の進行に応じて変化する利益に関する情報 (詳細は後述するが、例えば抽選結果や遊技者に払い出された利益の量を示す情報等の遊技者にとって重要度の高い情報) を報知する手段として好適である。

【4029】

同図 (b) は、LED のデューティ比について説明する図である。上段、中段、下段のそれぞれのグラフにおいて、横軸は時間を表し、縦軸は LED に流す電流値を表している。上段のグラフでは、微小な単位時間 L において、LED には一定の電流を時間 T ($T \leq L$) だけ流している。中段のグラフでは、所定の周期 L において、LED には同電流を時間 $T/2$ だけ流している。下段のグラフでは、所定の周期 L において、LED には同電流を時間 $T/4$ だけ流している。上段を基準 (デューティ比: 100%、明るさ: 明るい) とすると、中段のデューティ比は 50% でやや暗くなり、下段のデューティ比は 25% で暗くなる。このように、デューティ比を制御することにより LED の輝度を制御することが可能である。ただし、デューティ比を半分にしても LED の輝度がそのまま半分になるわけではない。LED の消費電力は、流す電流値が同じであれば流す時間にほぼ比例するため、LED の輝度 (デューティ比) を高くするほど消費電力が増大し、LED の輝度を低くするほど消費電力が減少することが分かる。

【4030】

<サウンド選択データ>

図 3 3 1 (a) は、音制御回路 4 3 1 のサウンド ROM 4 3 1 a に予め記憶されるサウンド選択データの例を示している。このサウンド選択データは、「データ内容」(サウンドデータ内容)、「再生チャンネル」および「サウンドデータ」の 3 項目により構成されている。「再生チャンネル」の項目は例えば「01」～「FF」で表され、サウンドデータ毎の優先度等を表している。優先度が最も高い「FF」は、システム音声や異常報知音声等に割り当てられている。「サウンドデータ」の項目は、圧縮された音声データ (例えば WAV 形式) を特定するデータ (例えばファイル名) を表している。

【4031】

同図 (a) に示すように、データ内容「払出し」に対応して再生チャンネル「02」およびサウンドデータ「払出し音」が割り当てられ、データ内容「大当たり告知」に対応して再生チャンネル「01」およびサウンドデータ「大当たり告知音」が割り当てられ、データ内容「BGM01」に対応して再生チャンネル「03」およびサウンドデータ「BGM01」が割り当てられ、データ内容「BGM02」に対応して再生チャンネル「03」およびサウンドデータ「BGM02」が割り当てられ、データ内容「BGM03」に対応して再生チャンネル「03」およびサウンドデータ「BGM03」が割り当てられ、データ内容「扉開放

」に対応して再生チャンネル「F F」およびサウンドデータ「扉開放報知音」が割り当てられ、データ内容「払出し異常」に対応して再生チャンネル「F F」およびサウンドデータ「払出異常報知音」が割り当てられ、データ内容「磁界検出」に対応して再生チャンネル「F F」およびサウンドデータ「磁界検出報知音」が割り当てられている。

【4032】

なお、同図（a）では図示を省略しているが、サウンド選択データには、上記図328に示したサウンドデータ内容「変動開始」、「チャンス告知」、「リーチ報知」、「エフェクトA」および「変動停止」等も当然に含まれている。

【4033】

本例では、サウンドデータの再生時間については基本回路402からのコマンドにより制御されるため、サウンド選択データには再生時間のデータは含まれていない。既に説明したように、サウンドデータの再生音量は、再生チャンネル「F F」のサウンドデータについては最大音量、それ以外のサウンドデータについては省電力モードで予め設定されている音量またはユーザー調整モードで設定された音量となる。これらの再生音量の情報に基づいて増幅回路442でサウンドデータが増幅されることにより、スピーカ120から出力される再生音声の音量が決定される。

【4034】

同図（b）は、増幅回路442で増幅されたサウンドデータの波形の一例を示している。図の横方向は時間軸を表し、縦方向は音量（振幅）を表している。再生音量が相対的に大きいサウンドデータに増幅した波形（図中、下段）は、同データを再生音量が相対的に小さいサウンドデータに増幅した波形（図中、上段）と比較して振幅が大きくなっている。一般に、再生音量を大きくすると増幅回路442等での消費電力が増加し、再生音量を小さくすると増幅回路442等での消費電力が減少する。

【4035】

＜スピーカ120の音量と各種ランプ418の輝度＞

図332（a）は、スピーカ120から出力される音の音量（音圧）および各種ランプ418の輝度の設定値の一例を示すテーブルである。また、同図（b）は用途の一例を示したテーブルであり、同図（c）は輝度の一例を示した図である。

【4036】

このテーブルは、例えば第1副制御部400のROM406に予め記憶される。第1副制御部400は、このテーブルに従い、第1出力設定スイッチ190（または第2出力設定スイッチ190）の設定に基づいて、音量および輝度の初期値や調整可能範囲を設定する。

【4037】

なお、本例では、第1出力設定スイッチ190の設定に基づく音量および輝度の初期値や調整可能範囲と、第2出力設定スイッチ194の設定に基づく音量および輝度の初期値や調整可能範囲を同じに設定しているが、異なる設定としてもよい。したがって、例えば、一方の数値が特定の数値の場合にのみ、他方の数値を設定可能に構成してもよい。また、一方の音量が特定の音量の場合にのみ、他方を消音可能に構成してもよいし、一方の音量が特定の音量の場合にのみ、他方の音量を一定の音量に設定するように構成してもよい。また、一方の音量が特定の音量の場合には、他方の音量を調整できないように構成してもよい。

【4038】

また、パチンコ機100が出力する音の音量の測定方法は特に限定されないが、例えば、音量を測定するためのマイクロフォンをパチンコ機100の正面中心部、かつ、ガラス面の上方約500mmの位置に取り付けて測定を行ってもよい。また、平均的な身長を有する遊技者の頭部に近い位置（座席の上方約700mmの位置）に取り付けて測定を行ってもよい。

【4039】

音量（音圧）は、第1出力設定スイッチ190の操作によって管理者設定値（目盛り0

10

20

30

40

50

～F)を変更するか、設定値調整モード(例えば、図346(f)に示す音量調整画面)において、第2設定出力スイッチ194の操作によって遊技者設定値(目盛り1～15)を変更することにより調整可能である(詳細は後述する)。

【4040】

本例では、同図(b)に示すように、第1出力設定スイッチ190(または第2出力設定スイッチ194)による設定のうち「5」～「F」は通常営業用(通常モード)に使用され、「4」は省電力モードA用に使用され、「3」は省電力モードB用に使用され、「1」および「2」は開発および販促用に使用され、「0」は申請用に使用される。

【4041】

設定が「F」であるときには、音圧の初期値は100dBに設定され、音量設定の初期位置は15に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り15(音圧100dB)に設定される。なお、同図では、各設定における目盛り(音圧)のデフォルト値を太い枠線で囲っている。設定「F」では、音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧は86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dB、94dB、95dB、96dB、97dB、98dB、99dB、および100dBの各レベルに調整可能である。

【4042】

また、設定が「F」であるとき、輝度設定の初期値は「明(デューティ比100%)」に設定される。輝度の設定は、ユーザー調整モード(例えば、図346(g)に示す輝度調整画面)において矩形画(暗、中、明)のいずれかを選択および確定することにより調整可能である。ただし、輝度調整画面に遷移したときには、輝度のユーザー設定値はデフォルトとして、最も輝度が高い「明(デューティ比100%)」に設定される。

【4043】

設定が「E」であるときには、音圧の初期値は99dBに設定され、音量設定の初期位置は14に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り14(音圧99dB)に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dB、94dB、95dB、96dB、97dB、98dB、99dBおよび100dBの各レベルに調整可能である点は、設定「F」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「明(デューティ比100%)」である点も、設定「F」のときと同じである。

【4044】

設定が「D」であるときには、音圧の初期値は98dBに設定され、音量設定の初期位置は13に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り13(音圧98dB)に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dB、94dB、95dB、96dB、97dB、98dB、99dBおよび100dBの各レベルに調整可能である点は、設定「E」、「F」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「明(デューティ比100%)」である点も、設定「E」、「F」のときと同じである。

【4045】

設定が「C」であるときには、音圧の初期値は97dBに設定され、音量設定の初期位置は12に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り12(音圧97dB)に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dB、94dB、95dB、96dB、97dB、98dB、99dBおよび100dBの各レベルに調整可能である点は、設定「D」～「F」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「明(デューティ比100%)」である点も、設定「D」～「F」のときと同じである。

【4046】

設定が「B」であるときには、音圧の初期値は96 dBに設定され、音量設定の初期位置は11に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り11（音圧96 dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が86 dB、87 dB、88 dB、89 dB、90 dB、91 dB、92 dB、93 dB、94 dB、95 dB、96 dB、97 dB、98 dB、99 dBおよび100 dBの各レベルに調整可能である点は、設定「C」～「F」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「明（デューティ比100%）」である点も、設定「C」～「F」のときと同じである。

【4047】

設定が「A」であるときには、音圧の初期値は95 dBに設定され、音量設定の初期位置は10に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り10（音圧95 dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が86 dB、87 dB、88 dB、89 dB、90 dB、91 dB、92 dB、93 dB、94 dB、95 dB、96 dB、97 dB、98 dB、99 dBおよび100 dBの各レベルに調整可能である点は、設定「B」～「F」のときと同じである。

【4048】

また、設定が「A」であるときには、輝度設定の初期値は「中（デューティ比70%）」に設定される。ユーザー調整モードの輝度調整画面において矩形画像（暗、中、明）のいずれかを選択および確定することにより輝度の設定を調整可能である点は、設定「B」～「F」のときと同じである。ただし、輝度調整画面に遷移したときには、輝度がやや低い設定を示す矩形画像（暗）がデフォルトとして選択された状態になる。

【4049】

設定が「9」であるときには、音圧の初期値は91 dBに設定され、音量設定の初期位置は9に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り9（音圧91 dB）に設定される。設定「9」のときには、設定「A」～「F」のときと比較して、音量調整画面で調整可能な音圧レベルの範囲が全体的に低くなっている。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれは、音圧74 dB、76 dB、78 dB、79 dB、80 dB、83 dB、86 dB、89 dB、91 dB、92 dB、93 dB、94 dB、95 dB、96 dBおよび97 dBに対応する。なお、音量調整画面の外観は、デフォルトの目盛り数を除いて設定「A」～「F」のときと同じである。したがって、設定「9」のときには、例えば、音量調整画面で音量のユーザー設定値を最大の目盛り15に設定したとしても、音圧レベルは設定「A」～「F」のときのように100 dBには設定されず、それよりも低い97 dBに設定される。また、設定「9」のときに音量のユーザー設定値を目盛り6以下に設定すると、設定「A」～「F」のときに設定可能な最低の音圧レベル86 dBよりも低い音圧レベル74 dB～83 dBに設定される。輝度設定の初期値が「中（デューティ比70%）」である点は、設定「A」のときと同じである。

【4050】

設定が「8」であるときには、音圧の初期値は89 dBに設定され、音量設定の初期位置は8に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り8（音圧89 dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が74 dB、76 dB、78 dB、79 dB、80 dB、83 dB、86 dB、89 dB、91 dB、92 dB、93 dB、94 dB、95 dB、96 dBおよび97 dBの各レベルに調整可能である点は、設定「9」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「中（デューティ比70%）」である点も、設定「9」、「A」のときと同じである。

【4051】

設定が「7」であるときには、音圧の初期値は86 dBに設定され、音量設定の初期位置は7に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値は

10

20

30

40

50

デフォルトとして目盛り7（音圧86dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が74dB、76dB、78dB、79dB、80dB、83dB、86dB、89dB、91dB、92dB、93dB、94dB、95dB、96dBおよび97dBの各レベルに調整可能である点は、設定「8」、「9」のときと同じである。

【4052】

また、設定が「7」であるときには、輝度設定の初期値は「暗（デューティ比40%）」に設定される。ユーザー調整モードの輝度調整画面において矩形画像（暗、中、明）のいずれかを選択および確定することにより輝度の設定を調整可能である点は、設定「8」～「F」のときと同じである。ただし、輝度調整画面に遷移したときには、輝度が低い設定を示す矩形画像（暗）がデフォルトとして選択された状態になる。

10

【4053】

設定が「6」であるときには、音圧の初期値は75dBに設定され、音量設定の初期位置は6に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り6（音圧75dB）に設定される。設定「6」のときには、設定「7」～「9」のときと比較して、音量調整画面で調整可能な音圧レベルの範囲が全体的にさらに低くなっている。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれは、音圧65dB、67dB、69dB、71dB、73dB、75dB、77dB、79dB、81dB、83dB、85dB、87dB、88dB、89dBおよび90dBに対応する。したがって、設定「6」のときには、例えば、音量調整画面で音量のユーザー設定値を最大の目盛り15に設定したとしても、音圧レベルは設定「7」～「9」のときの最高音圧レベル97dBよりも低い90dBに設定される。また、設定「6」のときに音量のユーザー設定値を目盛り5以下に設定すると、設定「7」～「9」のときに設定可能な最低の音圧レベル74dBよりも低い音圧レベル65dB～73dBに設定される。輝度設定の初期値が「暗（デューティ比40%）」である点は、設定「7」のときと同じである。

20

【4054】

の設定が「5」であるときには、音圧の初期値は73dBに設定され、音量設定の初期位置は5に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り5（音圧73dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が65dB、67dB、69dB、71dB、73dB、75dB、77dB、79dB、81dB、83dB、85dB、87dB、88dB、89dBおよび90dBの各レベルに調整可能である点は、設定「6」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「中（デューティ比70%）」である点も、設定「6」、「7」のときと同じである。

30

【4055】

以上のように、設定が通常営業用の「5」～「F」の範囲である場合、設定が低くなるほど（「5」に近づくほど）、デフォルトで設定される音量が低くなり、調整可能な音量範囲が低くなり、デフォルトで設定される輝度が低くなる。

【4056】

設定が「4」であるときには、動作モードが省電力モードAに設定されるとともに、音圧の初期値は、設定「5」～「F」のときに設定可能な最低音圧レベル（すなわち、遊技者が設定可能な最低音圧レベル）65dBよりもさらに低い60dBに設定される。設定「4」のときには、遊技者による音量調整が不可能であり、音圧は60dBに固定される。

40

【4057】

また、設定「4」のとき、輝度設定の初期値は、設定「5」～「F」のときに設定可能な最低輝度（すなわち、遊技者が設定可能な最低輝度）である「暗（デューティ比40%）」よりもさらに低い「極暗（デューティ比10%）」に設定される。設定「4」のときには、遊技者による輝度調整が不可能であり、輝度は「極暗（デューティ比10%）」に固定される。

50

【4058】

設定が「3」であるときには、動作モードが省電力モードBに設定されるとともに、音圧の初期値は、設定「4」のときの音圧60dBよりもさらに低い0dB（消音）に設定される。設定「3」のときにも、遊技者による音量調整が不可能であり、音圧は0dBに固定される。また、設定「3」のとき、輝度設定の初期値は、の設定「4」のときの輝度「極暗（デューティ比10%）」よりもさらに低い「消灯（デューティ比0%）」に設定される。の設定「3」のときにも、遊技者による輝度調整が不可能であり、輝度は「消灯（デューティ比0%）」に固定される。

【4059】

このように、省電力モードA、Bでは、音量および輝度が遊技者の設定不可能なレベル（遊技者により設定可能な範囲よりも低いレベル）に固定される。なお、本例では、第1出力設定スイッチ190（または第2出力設定スイッチ194）の操作により省電力モードA、Bを設定するようになっていたが、遊技店員によるパチンコ機100の設定確認や設定変更等の所定の操作に合わせて省電力モードA、Bを設定できるようにしてもよい。

【4060】

設定が「2」（開発および販促用）であるときには、音圧の初期値は70dBに設定され、音量設定の初期位置は2に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り2（70dB）に設定される。設定「2」のときには、音量調整画面で調整可能な音圧レベルが、設定「5」～「F」のいずれとも異なっている。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれは、音圧64dB、70dB、74dB、77dB、80dB、83dB、86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dBおよび94dBに対応する。輝度設定の初期値は、設定「B」～「F」と同じ「明（デューティ比100%）」である。

【4061】

設定が「1」（開発および販促用）であるときには、音圧の初期値は64dBに設定され、音量設定の初期位置は1に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り1（64dB）に設定される。音量調整画面の目盛り1～15のそれぞれに対応して、音圧が64dB、70dB、74dB、77dB、80dB、83dB、86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dBおよび94dBの各レベルに調整可能である点は、設定「2」のときと同じである。また、輝度設定の初期値が「明（デューティ比100%）」である点も設定「2」のときと同じである。

【4062】

設定が「0」（申請用）であるときには、音圧の初期値は0dBに設定され、音量設定の初期位置は0に設定される。すなわち、音量調整画面に遷移したとき、音量のユーザー設定値はデフォルトとして目盛り0（0dB）に設定される。なお、上述の設定「5」～「F」のときには、音量のユーザー設定値は目盛り1～15でのみ設定可能であるため、目盛り0に設定することはできない。音量調整画面の目盛り0～15のそれぞれは、音圧0dB、64dB、70dB、74dB、77dB、80dB、83dB、86dB、87dB、88dB、89dB、90dB、91dB、92dB、93dBおよび94dBに対応する。輝度設定の初期値が「明（デューティ比100%）」である点は、設定「1」、「2」のときと同じである。

【4063】

＜LEDランプの輝度と点灯時間＞

図333は、LEDランプの消費電力が上記の設定「F」（デューティ比100%）、「A」（デューティ比70%）、「7」（デューティ比40%）でどのように変化するかについて説明する図である。なお、設定「F」、「A」、「7」のそれぞれにおいて、デューティ比の設定は初期設定のままであると仮定する。また、LEDランプAは、所定のランプデータ（上記図329（a）、（b）等参照）に基づき比較的高い輝度（デューティ比）で発光し、LEDランプBは、ランプデータに基づきLEDランプAより低い輝度

で発光するものとする。

【4064】

LEDランプの消費電力は輝度（本例ではデューティ比）と時間の積に概ね依存するため、設定「F」でのLEDランプA、Bの消費電力を基準とすると、設定「A」でのLEDランプA、Bの消費電力はそれぞれ約3割減となり、設定「7」でのLEDランプA、Bの消費電力はそれぞれ約6割減となる。このように、設定を変えることによる消費電力の減少率はLEDランプA、Bで同等であるが、消費電力の上がり幅は、図中の太矢印で示すように輝度の高いLEDランプAの方が輝度の低いLEDランプBよりも大きい。

【4065】

＜第1副制御部メイン処理＞

次に、図334（a）を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行する第1副制御部メイン処理について説明する。なお、同図（a）は、第1副制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【4066】

第1副制御部400は、上述のリセット回路403からリセット信号を入力した場合に、リセット割込によりリセットスタートしてROM406に予め記憶した制御プログラムに従って処理を実行する。まず、ステップS301では、初期設定を行う。この初期設定では、入出力ポートの初期設定や、各種変数の初期化処理（後述する変数CNTを0に初期化する処理も含む）などを行う。

【4067】

ステップS302では、RAM408に記憶している変数CNTが33以上であるか否かを判定し、該当する場合にはステップS303に進み、該当しない場合にはステップS302の判定処理を繰り返し実行する。ここで、変数CNTは、後述する1msタイマ割込処理において1msごとに加算される変数である。したがって、ステップS302で変数CNTが33以上であるか否かを判定する処理は、ステップS301またはステップS303において変数CNTを0に初期化してから、33msの時間が経過したか否かを判定する処理と同義である。ステップS303では、変数CNTを0に初期化した後にステップS304に進む。なお、ステップS302の処理は本例に限定されず、例えば、100msに3回（1秒間に30回）、メインループ処理（ステップS302～S312）を実行するように構成してもよい。

【4068】

ステップS304では、液晶受信ドライバ処理を行う。この液晶受信ドライバ処理では、不図示の液晶制御部（装飾図柄表示装置208の制御を行う制御部）から受信したコマンドの処理などを行う。ステップS305では、演出制御ドライバ処理を行う。この演出制御受信ドライバ処理では、第2副制御部500から受信したコマンドの処理などを行う。

【4069】

ステップS306では、演出制御メインループ処理を行う。この演出制御メインループ処理では、後述するコマンド受信割込処理によって受信した未処理コマンドを、RAM408に設けたコマンド記憶領域から取得し、当該未処理コマンドに対応する処理を行い、例えば、上記図414に示した演出実行タイミングデータに基づいてランプや音の制御等を行う。

【4070】

ステップS307では、ランプ制御メインループ処理を行う。このランプ制御メインループ処理では、ステップS306の演出制御メインループ処理で設定されたランプデータに基づいてランプに関連する制御を行う。ステップS308では、サウンド制御メインループ処理を行う。詳細は後述するが、このサウンド制御メインループ処理では、ステップS306の演出制御メインループ処理で設定されたサウンドデータに基づいてサウンド（音）に関連する制御を行う。

【4071】

10

20

30

40

50

ステップS309では、ランプドライバ処理を行う。このランプドライバ処理では、ステップS307のランプ制御メインループ処理で設定されたランプ制御情報に基づいて、各種ランプ418、440から出力する光の制御を行う。ステップS310では、サウンドドライバ処理を行う。詳細は後述するが、このサウンドドライバ処理では、ステップS308のサウンド制御メインループ処理で設定されたサウンド制御情報に基づいて、音制御回路431を介してスピーカ120から出力する音の制御を行う。

【4072】

ステップS311では、液晶通信ドライバ処理を行う。この液晶通信ドライバ処理では、不図示の液晶制御部にコマンドを送信する処理などを行う。ステップS312では、演出制御部通信ドライバ処理を行う。この演出制御通信ドライバ処理では、第2副制御部500にコマンドを送信する処理などを行った後にステップS302に進む。

10

【4073】

第1副制御部400は、後述するコマンド受信割込処理、1msタイマ割込処理、10msタイマ割込処理、または、DMA割込処理による中断を除いて、ステップS302～S312の処理を繰り返し実行する。

【4074】

＜コマンド受信割込処理＞

次に、同図(b)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行するコマンド受信割込処理について説明する。なお、同図(b)は、コマンド受信割込処理の流れを示すフローチャートである。

20

【4075】

このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300からのコマンドを受信した場合に発生するコマンド受信割込みを契機として実行する処理である。ステップS401では、主制御部300から受信したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶した後に処理を終了する。

【4076】

＜1msタイマ割込処理＞

次に、同図(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行する1msタイマ割込処理について説明する。なお、同図(c)は、1msタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

30

【4077】

第1副制御部400は、所定時間(本例では、1ms)に1回、タイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、1msタイマ割込処理を実行する。ステップS501では、RAM406に設けた変数CNTに1を加算する処理を行った後に処理を終了する。

【4078】

＜10msタイマ割込処理＞

次に、同図(d)を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行する10msタイマ割込処理について説明する。なお、同図(d)は、10msタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

40

【4079】

第1副制御部400は、所定時間(本例では、10ms)に1回、タイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、10msタイマ割込処理を実行する。ステップS601では、第一のセンサ読み取り処理を行い、次のステップS602では、第二のセンサ読み取り処理を行った後に処理を終了する。ここで、第一のセンサ読み取り処理では、例えば、センサ回路428(図223参照)を介して第2出力設定スイッチ194の検出信号を取得し、取得した検出信号を、遊技者設定値としてRAM408に記憶する処理などを行う。また、第二のセンサ読み取り処理では、他のスイッチ類の検出信号を取得し、取得した検出信号をRAM408に記憶する処理などを行う。

50

【4080】

＜DMA割込処理＞

次に、同図（e）を用いて、第1副制御部400のCPU404が実行するDMA割込処理について説明する。なお、同図（e）は、DMA割込処理の流れを示すフローチャートである。

【4081】

第1副制御部400は、DMA転送の終了を知らせるDMA割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このDMA割込を契機として、DMA割込処理を実行する。ステップS701では、DMA転送の終了に伴う各種処理を行った後に処理を終了する。

【4082】

＜遊技者設定画面表示処理＞

次に、図335（a）を用いて、上記第1副制御部メイン処理における演出制御メインループ処理（ステップS306）で実行する遊技者設定画面表示処理について説明する。なお、同図（a）は、遊技者設定画面表示処理の流れを示したフローチャートである。

【4083】

ステップS801では、遊技者設定画面表示開始条件が成立したか否かを判定し、該当する場合にはステップS802に進み、該当しない場合にはステップS803に進む。ステップS802では、遊技者設定画面（例えば、図346（d）に示すメニュー画面）の表示を開始した後にステップS803に進む。ここで、遊技者設定画面表示開始条件とは、例えば、普図や特図の変動表示が行われていない状態で（普図非変動中や特図非変動中に）特定の操作手段が操作された場合や、デモ表示中に特定の操作手段が操作された場合、大当り遊技中以外に特定の操作手段が操作された場合などである。

【4084】

ステップS803では、遊技者設定画面表示終了条件が成立したか否かを判定し、該当する場合にはステップS804に進み、該当しない場合には処理を終了。ステップS804では、遊技者設定画面の表示を終了した後に処理を終了する。ここで、遊技者設定画面表示終了条件とは、特定の操作手段が操作された場合などである。なお、ステップS801～S802の処理とステップS803～S804の処理を別々のモジュールとしてもよく、この場合、演出制御メインループ処理で両者を毎回実行してもよいし、両者を異なる周期で実行してもよい。

【4085】

＜サウンド制御メインループ処理＞

次に、図335（b）を用いて、上述の第1副制御部メイン処理におけるサウンド制御メインループ処理（ステップS308）について説明する。なお、同図（b）は、サウンド制御ループ処理の流れを示したフローチャートである。

【4086】

ステップS1001では、サウンドデータ更新処理を行う。このサウンドデータ更新処理では、演出制御メインループ処理で設定された演出に含まれる音の再生、停止などの制御や、再生中の音に対して、フェードイン、フェードアウト、パンなどの処理を行う。また、次のステップS1002では、ボリュームスイッチ処理（詳細は後述）を行う。詳細は後述するが、このボリュームスイッチ処理では、第1出力設定スイッチ192によるボリュームの変更処理等を行う。

【4087】

＜サウンドドライバ処理＞

次に、図335（c）を用いて、上述の第1副制御部メイン処理におけるサウンドドライバ処理（ステップS310）について説明する。なお、同図（b）は、サウンドドライバ処理の流れを示したフローチャートである。

【4088】

ステップS1101では、管理者設定値制御処理を行う。詳細は後述するが、この管理者設定値制御処理では、管理者設定値の更新処理等を行う。ステップS1102では、そ

10

20

30

40

50

の他のサウンドドライバ処理（音制御回路４３１の初期化処理、診断処理、エラー時の処理など）を行った後に処理を終了する。

【４０８９】

<ボリュームスイッチ処理>

次に、図３３６（ａ）を用いて、上述のサウンド制御メインループ処理におけるボリュームスイッチ処理（ステップＳ１００２）について説明する。なお、同図（ａ）は、ボリュームスイッチ処理の流れを示したフローチャートである。

【４０９０】

ステップＳ１３０１では、ボリューム値変更処理を行う。詳細は後述するが、このボリューム値変更処理では、第１出力設定スイッチ１９０によるボリュームの変更処理等を行う。ステップＳ１３０２では、その他のボリュームスイッチ処理を行った後に処理を終了する。

10

【４０９１】

<ボリューム値変更処理>

次に、図３３６（ｂ）を用いて、上述のボリュームスイッチ処理におけるボリューム値変更処理（ステップＳ１３０１）について説明する。なお、同図（ｂ）は、ボリューム値変更処理の流れを示したフローチャートである。

【４０９２】

ステップＳ１５０１では、第１出力設定スイッチ１９０の検出信号を取得し、取得した検出信号を、今回管理者設定値としてＲＡＭ４０８に記憶する。ステップＳ１５０２では、ステップＳ１５０１で取得した今回管理者設定値と、ＲＡＭ４０８に記憶している前回管理者設定値が一致するか否かを判定し、一致しない場合にはステップＳ１５０３に進み、一致する場合にはステップＳ１５１０に進む。

20

【４０９３】

ステップＳ１５０３では、上述の遊技者設定値を取得し、ステップ１５０４では、変数ＣＨ＿ＣＮＴに１を設定する。ステップＳ１５０５では、変数ＣＨ＿ＣＮＴが１から３２になるまで、次のステップＳ１５０６～ステップＳ１５０９の処理を繰り返し実行する。

【４０９４】

ステップＳ１５０６では、チャンネル（ＣＨ＿ＣＮＴ）に出力中のフレーズがあるか無いかを判定し、ある場合にはステップＳ１５０７に進み、無い場合にはステップＳ１５０９に進む。ステップＳ１５０７では、チャンネル（ＣＨ＿ＣＮＴ）のボリュームを計算し、次のステップＳ１５０８では、チャンネル（ＣＨ＿ＣＮＴ）のボリュームを設定する処理を行った後にステップＳ１５０８に進む。ステップＳ１５０９では、ＣＨ＿ＣＮＴに１を加算した後にステップＳ１５０５に進む。

30

【４０９５】

ステップＳ１５１０では、前回管理者設定値に今回管理者設定値を設定することで前回管理者設定値を更新した後に処理を終了する。なお、本例では、変数ＣＨ＿ＣＮＴが１から３２になるまでステップＳ１５０６～ステップＳ１５０９の処理を繰り返し実行することで、チャンネル１～チャンネル３２のボリュームを更新しているが、例えば、変数ＣＨ＿ＣＮＴが１から３１になるまでステップＳ１５０６～ステップＳ１５０９の処理を繰り返し実行することで、チャンネル３２（エラー音）を除いたチャンネル１～チャンネル３１のボリュームを更新するように構成してもよい。

40

【４０９６】

<管理者設定値制御処理>

次に、図３３７を用いて、上述のサウンドドライバ処理における管理者設定値制御処理（ステップＳ１１０１）について説明する。なお、同図、管理者設定値制御処理の流れを示したフローチャートである。

【４０９７】

ステップＳ１６０１では、ＲＡＭ４０８に記憶している今回ポート値を、ＲＡＭ４０８に記憶している前回ポート値に退避し、ステップＳ１６０２では、入力端子Ｐ１～Ｐ４の

50

状態（第1出力設定スイッチ190のb0～b3の状態）を読み出して今回ポート値にセットする。

【4098】

ステップS1603では、今回ポート値と前回ポート値を比較し、値が同じである場合には、ステップS1604に進み、値が異なる場合にはステップS1608に進んで変数F__CNTを0に初期化して処理を終了する。ステップS1604では、RAM408に記憶している変数F__CNTに1を加算し、ステップS1605では、変数F__CNTが15以上であるか否かを判定する。判定の結果、15以上の場合には、ステップS1606において、今回ポート値に記憶している値を、RAM408に記憶している管理者設定値に記憶し、ステップS1607において変数F__CNTを0に初期化して処理を終了する。

10

【4099】

＜遊技制御と演出制御＞

次に、図338を用いて、主制御部300による遊技制御と、第1副制御部400による演出制御の流れについて説明する。なお、同図は、主制御部300による特図変動表示と第1副制御部400による装飾図柄変動表示の関係を示したタイムチャートである。

【4100】

例えば、同図（a）のタイミングで、主制御部300が特図変動表示を開始した場合、主制御部300は第1副制御部400に対して変動開始コマンドを送信する。この変動開始コマンドを受信した第1副制御部400は、装飾図柄変動表示を開始するが、主制御部300からのコマンド受信処理やコマンド解析処理などに時間を要するため、同図（a）に示すタイミングよりも遅い、同図（b）に示すタイミングで、液晶制御部に対して装飾図柄の表示を指示するコマンドを送信する。このコマンドを受信した液晶制御部は、装飾図柄の表示を開始するが、第1副制御部400からのコマンド受信処理やコマンド解析処理などに時間を要するため、同図（b）に示すタイミングよりも遅い、同図（c）に示すタイミングで、装飾図柄の表示を開始する。

20

【4101】

すなわち、特図変動表示と装飾図柄表示の開始タイミングは、厳密に言えば完全同一ではないが、このタイミングのずれは、制御部間の通信や各制御部の割込み周期などに起因する不可避のものである。

30

【4102】

したがって、本発明における「同時」とは、完全同一のタイミングのほか、このような不可避なタイミングのずれを許容する概念であり、例えば「特図変動表示の開始と同時に装飾図柄表示を開始する」とは、特図変動表示と装飾図柄表示を完全同一のタイミングで開始する場合のほか、例えば、同図（a）に示すタイミングで特図変動表示を開始し、同図（c）に示すタイミングで装飾図柄表示を開始する場合も含まれる。また、「特図変動表示の停止と同時に装飾図柄表示を停止する」とは、特図変動表示と装飾図柄表示を完全同一のタイミングで停止する場合のほか、例えば、同図（d）に示すタイミングで特図変動表示を停止し、同図（f）に示すタイミングで装飾図柄表示を停止する場合も含まれる。

40

【4103】

さらに、割込み周期のゆらぎなどに起因してタイミングのずれが長くなったり短くなったりすることがあり、例えば、同図に示す時間Xや時間Yは、いずれも、第1副制御部400が主制御部300からコマンドを受信してから液晶制御部にコマンドを送信するまでの時間であるが、時間Xが時間Yよりも長くなったり短くなることがある。したがって、同図（a）～（c）に示す時間と、同図（g）～（i）に示す時間が異なる場合があるが、いずれも「特図変動表示の開始と同時に装飾図柄表示を開始する」タイミングである。なお、「特図変動表示の停止と同時に装飾図柄表示を停止する」タイミングについても同様である。

【4104】

50

＜設定画面の表示タイミング＞

次に、設定画面の表示タイミングの一例について説明する。ここで、設定画面とは、遊技者が第2出力設定スイッチ194を用いて、スピーカ120から出力される音の音量を調整したり、各種ランプ418から発せられる光の輝度を調整したりすることが可能となる画面をいい、例えば、図346（d）に示すメニュー画面等が相当する。

【4105】

図339（a）は、特図変動表示とデモ画面の表示タイミングの実施例1を示した図である。本例では、特図変動表示を終了した後に、特図変動表示が行われることなく時間Ta（例えば、30秒）が経過した場合、または、前回のデモ（デモ画面表示）が終了した後に、特図変動表示が行われることなく時間Taが経過した場合に、再生時間Tbのデモを開始する。

10

【4106】

図339（b）は、特図変動表示とデモ画面の表示タイミングの実施例2を示した図である。本例では、特図変動表示を終了した後に、特図変動表示が行われることなく時間Ta（例えば、30秒）が経過した後に、第一のデモ画面表示を開始し、再生時間Tbのデモ1（第一のデモ画面表示。例えば、静止画表示）が終了した後に、特図変動表示が行われることなく時間Taが経過した場合に、デモ1とは異なる再生時間Tcのデモ2（第二のデモ画面表示。例えば、動画表示）を開始する。

【4107】

図339（c）は、同図（a）に示す実施例1のデモ画面表示前に設定画面を表示する例を示した図である。本例では、設定画面表示を終了した後に、特図変動表示が行われることなく時間Ta（例えば、30秒）が経過した後に、再生時間Tbのデモを開始する。本例では、第1複製部400は、主制御部300から変動停止コマンドを受信した後、次のコマンドが受信可能となるまでの時間が経過した場合に、設定ボタンの操作を受け付け、設定画面を表示させる。

20

【4108】

図340（a）は、図339（a）に示す実施例1のデモ画面表示中に設定画面を表示し、デモ画面表示を中断する例を示した図である。本例では、再生時間Tbのデモ中に、デモを一時的に中断して設定画面表示を行い、その後に、再生時間Tbのデモを再開する。なお、本例では、設定画面表示前のデモの再生時間Tb1と設定画面表示後のデモの再生時間Tb2の総時間（Tb1+Tb2）がTbになるようにデモの再生時間を調整している。

30

【4109】

図340（b）は、図339（a）に示す実施例1のデモ画面表示中にデモ画面表示を中断することなく設定画面を表示する例を示した図である。本例では、再生時間Tbのデモ中に、デモを中断することなく設定画面表示を行い、その後に、再生時間Tbのデモを再開する。なお、本例では、設定画面の表示開始時に設定画面表示をデモ画面表示の上に重ねて表示させることで、デモ画面表示を視認不能にし、設定画面の表示終了時に設定画面表示を消去することで、デモ画面表示を視認可能とする。このような構成とすれば、デモ画面表示を中断・再開する処理が不要となるため、制御負担を軽減できる場合がある。

40

【4110】

図340（c）は、図339（a）に示す実施例1のデモ画面表示の終了間際にデモ画面表示を中断することなく設定画面を表示する例を示した図である。本例では、再生時間Tbのデモの終了間際に、デモを中断することなく設定画面表示を行う。なお、本例では、設定画面の表示開始時に設定画面表示をデモ画面表示の上に重ねて表示させることで、デモ画面表示を視認不能にし、設定画面の表示終了時に設定画面表示を消去することで、デモ画面表示を視認可能とするが、設定画面の表示終了時にはデモが終了しているためデモ画面表示は行われない。

【4111】

＜ボリューム調整の例＞

50

次に、ボリューム調整の例について説明する。図 3 4 1 (a) は、特図変動表示が開始される前にボリューム調整が行われなかった例を示したタイムチャートである。本例では、0 ~ 1 0 0 の全ての期間に亘ってボリュームが 9 6 d B に設定されているため、B G M 0 1 (ステレオ 0 1)、変動開始音 0 1 (モノラル 0 2)、セリフ 0 1 (モノラル 0 1) を 0 ~ 1 0 0 m s の期間に亘って 9 6 d B の音圧で出力する。なお、本例では、図に示す数値 (本例では 0 ~ 1 0 0) の単位を m s としているが、数値の単位はフレームであってもよい。

【4 1 1 2】

図 3 4 1 (b) は、特図変動表示が開始される前に音量調整が行われた例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 m s のタイミングでボリュームが 9 6 d B から 1 0 0 d B に変更されている。このため、3 0 m s より前のタイミングでは、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) を 9 6 d B の音圧で出力し、3 0 m s 以降のタイミングでは、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) を 1 0 0 d B の音圧で出力し、その後に行う変動表示では変動開始音 0 1 (モノラル 0 2) を 1 0 0 d B の音圧で出力する。

【4 1 1 3】

なお、本例では、3 0 m s のボリューム変更のタイミングでは、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データの書き換えを行っていないが、図 3 4 1 (c) に示すように、ボリューム変更と同じタイミングで、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) を一時的に停止した後、新たな音データを設定し直してもよいし、同タイミングで新たな音データを上書きしてもよい。

【4 1 1 4】

また、図 3 4 2 (a) に示すように、ボリューム変更のタイミングで、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データを消去することで B G M 0 1 (ステレオ 0 1) を一時的に停止した後、所定時間の経過後 (本例では、1 0 m s 経過後) に B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データを改めて設定し直してもよい。本例では、3 0 m s のタイミングでは、操作手段の操作により設定画面の表示が開始されているが、3 0 m s ~ 4 0 m s の期間中は音を出力しないように構成している。また、図 3 4 2 (b) で出音しているような設定画面中の B G M 0 2 (ステレオ 0 2) を出音しないように構成している。なお、設定画面の表示中は、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) の音量を下げるか、消音 (音量を 0 に設定、または、ミュート) してもよい。

【4 1 1 5】

図 3 4 2 (b) は、設定画面の表示中に音量調整が行われた例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 m s のタイミングでは、設定画面の表示が開始されており、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) が停止される一方で、設定画面の表示に合わせて、B G M 2 (ステレオ 0 2) と画面表示音 0 1 (モノラル 0 1) の出音を開始している。また、3 0 0 m s のタイミングでは、ボリュームが 9 6 d B から 9 8 d B に変更されるとともに、音量決定音 (モノラル 0 2) の出音を開始している。さらに、3 3 0 m s のタイミングでは、B G M 0 2 (ステレオ 0 2) に対応する音データを消去することで B G M 0 2 (ステレオ 0 2) を停止した後、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データを設定することで B G M 0 1 (ステレオ 0 1) の出音を再開している。

【4 1 1 6】

図 3 4 2 (c) は、設定画面表示が強制終了された例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 m s のタイミングで設定画面の表示が開始された後、3 0 0 m s のタイミングで、特定の操作手段が操作されたことを条件として設定画面表示が強制終了され、B G M 0 2 (ステレオ 0 2) に対応する音データを消去することで B G M 0 2 (ステレオ 0 2) を停止した後、B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データを設定することで B G M 0 1 (ステレオ 0 1) の出音を再開している。なお、図 3 4 3 (a) に示すように設定画面表示が強制終了された場合に、所定時間の経過後 (本例では、1 0 m s 経過後) に B G M 0 1 (ステレオ 0 1) に対応する音データを改めて設定し直してもよい。また、設定画面において輝度を変更した場合に、音量を変更した場合に出音する音量決定音と同じ

10

20

30

40

50

音を出音してもよい。

【4 1 1 7】

図3 4 3 (b)は、設定画面の終了前に他のイベントが発生した例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 0 m sのタイミングで他のイベント（例えば、始動口への入球）が発生したため、B G M 0 1（ステレオ0 1）の出音を再開するとともに、変動開始音0 1（モノラル0 2）の出音を開始しているが、設定画面に対応するB G M 0 2（ステレオ0 2）の停止が遅れて、B G M 0 1（ステレオ0 1）と変動開始音0 1（モノラル0 2）に重なって出音されている。

【4 1 1 8】

図3 4 4 (a)は、デモ中に設定画面が表示されボリューム調整が行われた例を示したタイムチャートである。本例では、B G M 0 3（ステレオ0 1）の出音を行っているデモ中に、3 0 m sのタイミングで設定画面を表示し、この設定画面において、3 0 0 m sのタイミングでボリュームが9 6 d Bから1 0 0 d Bに変更されている。なお、図3 4 4 (b)に示すように、ボリューム変更のタイミングでB G M 0 3（ステレオ0 1）に対応する音データ改めて設定し直してもよい。

【4 1 1 9】

図3 4 4 (c)は、デモ中の設定画面の終了前に他のイベントが発生した例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 0 m sのタイミングで他のイベント（例えば、始動口への入球）が発生したため、B G M 0 3（ステレオ0 1）の出音を再開するとともに、変動開始音0 1（モノラル0 2）の出音を開始しているが、設定画面に対応するB G M 0 2（ステレオ0 2）の停止が遅れて、B G M 0 1（ステレオ0 1）と変動開始音0 1（モノラル0 2）に重なって出音されている。

【4 1 2 0】

図3 4 5 (a)は、デモ中の設定画面で音量を変化させた例を示したタイムチャートである。本例では、3 0 m sのタイミングで設定画面の表示を開始し、8 0 m sのタイミングで第2出力設定スイッチ1 9 4が操作されたことにより、ボリュームを9 6 d Bから9 8 d Bに変化させている。また、ボリュームの変更のタイミングで音量変更音0 1（モノラル0 2）の出音を開始している。

【4 1 2 1】

図3 4 5 (b)では、同図(a)に加えて、3 0 0 m sのタイミングで第1出力設定スイッチ1 9 0が操作されたことにより、ボリュームを9 8 d Bから1 0 0 d Bに変化させているが、出音は行っていない。

【4 1 2 2】

図3 4 5 (c)は、エラー発生時のタイムチャートである。本例では、異常を検出したことにより、デモ中、設定画面表示中とは無関係に、エラー音（モノラル1 2）の出音を長時間に亘って継続している。

【4 1 2 3】

<音量調整画面と輝度調整画面の例>

次に、音量調整画面と輝度調整画面の一例について説明する。図3 4 6は、音量調整画面と輝度調整画面を表示するまでの画面遷移の一例を時系列で示した図である。

【4 1 2 4】

本例では、同図(b)に示す特図の停止表示や装飾図柄の停止表示が終了した後、所定期間が経過し、かつ、第2出力設定スイッチ1 9 4の操作を受付けた場合に、同図(d)以降に示すメニュー表示を可能としている。

【4 1 2 5】

最初に、第1副制御部4 0 0は、装飾図柄の停止表示を行った後に所定時間が経過したことを条件に、同図(c)に示すように、メニュー表示が可能であることを示唆するメニュー表示示唆報知を行う。本例では、メニュー表示示唆報知として、装飾図柄表示装置2 0 8を用いて、第2出力設定スイッチ1 9 4の外観を模した画像の表示を行うとともに、この画像の右隣りに、「でメニュー画面表示」という文字表示を行う。

【4126】

続いて、第1副制御部400は、第2出力設定スイッチ194の操作を受付けたことを条件に、設定値調整モードに移行するとともに、同図(d)に示すようなメニュー画面を表示する。本例では、メニュー表示として、音量調整と輝度調整の選択メニューを表示するとともに、第2出力設定スイッチ194の左ボタン194bと右ボタン194cの操作に応じて、選択メニューのいずれか一方を強調表示することで仮選択の状態にする。

【4127】

続いて、第1副制御部400は、第2出力設定スイッチ194の決定ボタン194aの操作を受付けた場合に、仮選択されている選択メニューに対応する画面を表示させる。具体的には、メニュー画面において音量調整が仮選択されている状態で決定ボタン194aの操作を受付けた場合には同図(f)に示すような音量調整画面を表示し、メニュー画面において輝度調整が仮選択されている状態で決定ボタン194aの操作を受付けた場合には同図(g)に示すような輝度調整画面を表示する。

【4128】

なお、設定画面(メニュー画面、音量調整画面、輝度調整画面)は、特図変動中は表示できないが、普図変動中は表示できるものでもよい。また、設定画面を表示する場合に、普図変動に基づく「所定の演出」を表示してもよい。ここで、「所定の演出」は、電チューがロング開放する普図(例えば第二の普通図柄)に当選した場合に実行されるものでもよく、ガセ(偽)の場合にも行われるものでもよく、電チューが開放する前や開放中に所定の表示や所定の音出力されるものでもよい。また、「所定の演出」を、第二の普通図柄の当選を煽る演出1、当選を報知するための演出2A、外れを報知するための演出2B、電チューの開放に係る演出3などに分類してもよい。また、設定画面表示中は、これらの演出1~3のうちの全部を実行してもよいし、演出3のみを実行してもよい。

【4129】

また、所定の演出では、表示はせずに音だけ出力してもよいし、この音出力されている場合には、音量調整を可能にしてもよいし、不可能にしてもよい。また、普図が当選した場合に設定画面を消去してもよいし、設定画面の表示中は、所定の演出の音の音量を下げてよい。また、所定の演出中に音量調整を行った場合に、確認音が鳴らないようにしてもよいし、デフォルトの音量で鳴らしてもよいし、小さい音で鳴らしてもよい。

【4130】

<音量調整例1>

次に、図347を用いて、音量調整例1について説明する。なお、同図は、音量調整例1を時系列で示した図である。

【4131】

同図(a)に示す音量調整前においては、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、遊技者設定値が11に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であることから、音量(ボリューム)の設定値が、設定「B」に対応するデフォルト値の96dBに設定されている。

【4132】

続いて、第1副制御部400は、同図(a)に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図(b)に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に音量調整画面の選択操作を受付けたことから、同図(c)に示す音量調整画面を表示している。

【4133】

続いて、第1副制御部400は、同図(c)に示す音量調整画面の表示中に第2出力設定スイッチ194の右ボタン194cの押下操作を2回受付けたことから、遊技者設定値を「11」から「13」に変更するとともに、音量(ボリューム)の設定値を「11」に対応する96dBから、「13」に対応する98dBに変更している。また、音量(ボリューム)の設定値を2段階上昇させたことに対応して、同図(d)に示すように、音量調整の目盛りを11から13に2段階上昇させる表示を行っている。

【4134】

続いて、第1副制御部400は、同図(d)に示すタイミングで第2出力設定スイッチ194の決定ボタン194aの押下操作を1回受付けたことから設定値調整モードを終了している。なお、本例では、設定値調整モードの終了を報知する表示として、音量調整の目盛りを消去すると同時に、「ボリュームを変更しました」という文字表示を行っているが、通常遊技の画面に戻るように構成してもよいし、ボリュームの変更を音声で報知してもよい。

【4135】

<音量調整例2>

次に、図348を用いて、音量調整例2について説明する。なお、同図は、音量調整例2を時系列で示した図である。

10

【4136】

同図(a)に示す音量調整前においては、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、遊技者設定値が11に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であることから、音量(ボリューム)の設定値が、設定「B」に対応するデフォルト値の96dBに設定されている。

【4137】

第1副制御部400は、同図(b)に示す、設定値調整モードの移行前のタイミングで第1出力設定スイッチ190の操作(例えば、遊技店の店員による操作)を受付けたことから、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量(ボリューム)の設定値を「B」のデフォルト値に対応する96dBから、「F」のデフォルト値に対応する100dBに変更している。また、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

20

【4138】

続いて、第1副制御部400は、同図(b)に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図(c)に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に音量調整画面の選択操作を受付けたことから、同図(d)に示す音量調整画面を表示している。このとき、第1副制御部400は、遊技者設定値が「15」であることから、音量調整の目盛りを15にする表示を行っている。

30

【4139】

すなわち、本例では、設定値調整モードにおいて遊技者は音量調整を行っていないが、同図(b)に示すタイミングで第1出力設定スイッチ190による音量調整が行われたことにより、遊技者の意思とは無関係に遊技者設定値が管理者設定値に強制的に変更されている。したがって、第1出力設定スイッチ190による音量調整を行った管理者(遊技店の店員など)のみならず、遊技者も音量調整が行われたことを把握することができる。

【4140】

<音量調整例3>

次に、図349と図350を用いて、音量調整例3について説明する。なお、図349は、音量調整例3を時系列で示した図である。図349(a)～(c)は、上述の音量調整例1の図347(a)～(c)と同様であるため、その説明は省略する。

40

【4141】

第1副制御部400は、同図(c)～(d)に示す音量調整画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、同図(e)に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量(ボリューム)の設定値を「B」のデフォルト値に対応する96dBから、「F」のデフォルト値に対応する100dBに変更している。

【4142】

このように、本例では、同図(d)に示すタイミングで音量調整を行っているが、同タ

50

イミングよりも後の同図（e）に示すタイミングで管理者設定値を変更している。このような構成とすれば、音量調整よりも音量が変化するタイミングを遅らせることができるため、音量変化に容易に気付くことができる場合がある。

【4143】

また、同図（e）に示すタイミングでは、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

【4144】

一方、本例では、音量（ボリューム）の設定値を4段階上昇させているが、第2出力設定スイッチ194による音量調整ではないことから、同図（d）、（e）に示すタイミングでは、音量調整の目盛りを11から15に4段階上昇させる表示は行なっていない。

10

【4145】

図350（f）～（h）は、図349に示す音量調整後に再度、音量調整画面を表示させた様子を時系列で示した図である。図350（f）に示す音量調整前においては、第1出力設定スイッチ190の設定が「F」であるため、管理者設定値がFに設定され、遊技者設定値が15に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「F」であることから、音量（ボリューム）の設定値が、設定「F」に対応するデフォルト値の100dBに設定されている。

【4146】

続いて、第1副制御部400は、同図（f）に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図（g）に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に音量調整画面の選択操作を受付けたことから、同図（h）に示す音量調整画面を表示している。このとき、第1副制御部400は、遊技者設定値が「15」であることから、音量調整の目盛りを15にする表示を行っている。

20

【4147】

すなわち、本例では、設定値調整モードにおいて遊技者は音量調整を行っていないが、図349（d）に示す、設定値調整モード中のタイミングで第1出力設定スイッチ190による音量調整が行われたことにより、遊技者の意思とは無関係に遊技者設定値が管理者設定値に強制的に変更されている。したがって、第1出力設定スイッチ190による音量調整を行った管理者（遊技店の店員など）のみならず、遊技者も音量調整が行われたことを把握することができる。

30

【4148】

<音量調整例4>

次に、図351と図352を用いて、音量調整例4について説明する。なお、同図は、音量調整例4を時系列で示した図である。

【4149】

同図（a）に示す音量調整前においては、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、遊技者設定値が11に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であることから、音量（ボリューム）の設定値が、設定「B」に対応するデフォルト値の96dBに設定されている。

40

【4150】

第1副制御部400は、同図（a）に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図（b）に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に音量調整画面の選択操作を受付けたことから、同図（c）に示す音量調整画面を表示している。

【4151】

続いて、第1副制御部400は、同図（c）に示す音量調整画面の表示中に第2出力設定スイッチ194の左ボタン194bの押下操作を2回受付けたことから、遊技者設定値を「11」から「9」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を「11」に

50

応する 96 dB から、「9」に対応する 94 dB に変更している。また、音量（ボリューム）の設定値を 2 段階下降させたことに対応して、同図（d）に示すように、音量調整の目盛りを 11 から 9 に 2 段階下降させる表示を行っている。

【4152】

続いて、第 1 副制御部 400 は、同図（d）～（e）に示す音量調整画面の表示中に第 1 出力設定スイッチ 190 の操作を受付けたことから、図 351（e）に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を 94 dB から、「F」のデフォルト値に対応する 100 dB に変更している。また、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

10

【4153】

一方、本例では、音量（ボリューム）の設定値を 2 段階下降させた後に 6 段階上昇させているが、6 段階の上昇は第 2 出力設定スイッチ 194 による音量調整ではないことから、図 351（e）、図 352（f）に示すタイミングでは、音量調整の目盛りを 9 から 15 に 6 段階上昇させる表示は行っていない。

【4154】

図 352（g）～（i）は、図 351 に示す音量調整後に再度、音量調整画面を表示させた様子を時系列で示した図である。同図（g）に示す音量調整前においては、第 1 出力設定スイッチ 190 の設定が「F」であるため、管理者設定値が F に設定され、遊技者設定値が 15 に設定されている。また、第 1 出力設定スイッチ 190 の設定が「F」であることから、音量（ボリューム）の設定値が、デフォルト値の 100 dB に設定されている。

20

【4155】

続いて、第 1 副制御部 400 は、同図（g）に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図（h）に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に音量調整画面の選択操作を受付けたことから、同図（i）に示す音量調整画面を表示している。このとき、第 1 副制御部 400 は、遊技者設定値が「15」であることから、音量調整の目盛りを 15 にする表示を行っている。

30

【4156】

すなわち、本例では、設定値調整モードにおいて遊技者は音量を下げる調整を行い、音量を上げる調整は行っていないが、図 351（e）に示すタイミングで第 1 出力設定スイッチ 190 による音量を上げる調整が行われたことにより、遊技者の意思とは無関係に遊技者設定値が管理者設定値に強制的に変更されている。したがって、第 1 出力設定スイッチ 190 による音量調整を行った管理者（遊技店の店員など）のみならず、遊技者も音量調整が行われたことを把握することができる。

【4157】

＜音量調整例 5＞

次に、図 353 を用いて、音量調整例 5 について説明する。なお、図 353 は、音量調整例 5 を時系列で示した図である。

40

【4158】

同図（a）に示す音量調整前においては、第 1 出力設定スイッチ 190 の設定が「B」であるため、管理者設定値が B に設定され、遊技者設定値が 11 に設定されている。また、第 1 出力設定スイッチ 190 の設定が「B」であることから、音量（ボリューム）の設定値が、設定「B」に対応するデフォルト値の 96 dB に設定されている。

【4159】

第 1 副制御部 400 は、同図（a）に示すタイミングでメニュー画面の選択操作を受付けたことから、設定値調整モードに移行するとともに、同図（b）、（c）に示すメニュー画面を表示し、このメニュー画面の表示中に輝度調整画面の選択操作を受付けたことか

50

ら、同図（d）に示す輝度調整画面を表示している。

【4160】

続いて、第1副制御部400は、同図（d）に示す輝度調整画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、同図（e）に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を「B」のデフォルト値に対応する96dBから、「F」のデフォルト値に対応する100dBに変更している。また、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

【4161】

また、本例では、同図（d）に示す輝度調整画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、設定値調整モードを終了し、音量調整の目盛りを11から15に4段階上昇させる表示は行っていない。

【4162】

すなわち、本例では、設定値調整モードにおいて遊技者は音量調整を行っていないが、図353（d）に示す、輝度調整画面表示のタイミングで第1出力設定スイッチ190による音量調整が行われたことにより、設定値調整モードを強制的に終了している。したがって、第1出力設定スイッチ190による音量調整を行った管理者（遊技店の店員など）のみならず、遊技者も音量調整が行われたことを把握することができる。

【4163】

<音量調整例6>

次に、図354を用いて、音量調整例6について説明する。なお、図354は、音量調整例6を時系列で示した図である。

【4164】

同図（a）～（b）はパチンコ機100の電源投入直後の状態であり、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、遊技者設定値が初期値の11に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であることから、設定「B」に対応する音量（ボリューム）の設定値が、デフォルト値の96dBに設定されている。

【4165】

第1副制御部400は、同図（c）に示すタイミングにおいて、電源投入後の初期設定が完了した後に、遊技店向け説明画面を表示している。本例では、遊技店向け説明画面として、第1出力設定スイッチ190の外観を模した画像と、設定値および設定内容を表示している。

【4166】

続いて、第1副制御部400は、同図（d）に示す遊技店向け説明画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、同図（e）に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を「B」のデフォルト値に対応する96dBから、「F」のデフォルト値に対応する100dBに変更している。また、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

【4167】

また、本例では、同図（d）に示す遊技店向け説明画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、音量調整の目盛りを11から15に4段階上昇させる表示は行っていない。

【4168】

<音量調整例7>

次に、図355を用いて、音量調整例7について説明する。なお、図355は、音量調整例7を時系列で示した図である。

10

20

30

40

50

【4169】

同図（a）に示す節電モード前においては、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、遊技者設定値が11に設定されている。また、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であることから、音量（ボリューム）の設定値が、設定「B」に対応するデフォルト値の96dBに設定されている。

【4170】

第1副制御部400は、同図（b）に示すタイミングにおいて、節電モード（例えば、上述の省電力モードAや省電力モードB）に移行した後に、節電モード中であることを報知する節電モード報知画面を表示している。本例では、節電モード報知画面として、背景色を黒に変更するとともに、「節電モード」の文字表示を行っている。

10

【4171】

なお、節電モードに移行した場合に、遊技者設定値を下げるように構成し、節電モードからデモ画面などに復帰した場合に、遊技者設定値を節電モード直前の値に戻してもよい。また、節電モードからデモ画面などに復帰した場合に、遊技者設定値をデフォルト値に戻してもよい。また、節電モード中の音量や輝度、節電モードから復帰した後の音量や輝度を、第1出力設定スイッチ190で予め設定できるように構成してもよい。

【4172】

続いて、第1副制御部400は、同図（c）に示す節電モード報知画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、同図（d）に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「F」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を「B」のデフォルト値に対応する96dBから、「F」のデフォルト値に対応する100dBに変更している。また、管理者設定値を「B」から「F」に変更したことから、遊技者設定値を、管理者設定値の「B」に対応する「11」から、管理者設定値の「F」に対応する「15」に変更している。

20

【4173】

また、本例では、同図（c）に示す節電モード報知画面の表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、音量調整の目盛りを11から15に4段階上昇させる表示は行っていない。

【4174】

<音量調整例8>

30

次に、図356を用いて、音量調整例8について説明する。なお、図356は、音量調整例8を時系列で示した図である。

【4175】

同図（a）に示すタイミングでは、第1出力設定スイッチ190の設定が「B」であるため、管理者設定値がBに設定され、第2出力設定スイッチ194による設定が「2」であるため、遊技者設定値が2に設定されている。また、管理者設定値が「B」で、遊技者設定値が「2」であることから音量（ボリューム）の設定値が87dBに設定されている。

【4176】

第1副制御部400は、同図（b）に示す特図変動の停止表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、同図（c）に示すタイミングで、管理者設定値を「B」から「9」に変更するとともに、音量（ボリューム）の設定値を87dBから、「9」のデフォルト値に対応する91dBに変更している。また、管理者設定値を「B」から「9」に変更したことから、遊技者設定値を、「2」から、管理者設定値の「9」に対応する「9」に変更している。

40

【4177】

本例では、同図（b）に示す特図変動の停止表示中に第1出力設定スイッチ190の操作を受付けたことから、音量調整の目盛りの表示は行っていない。また、本例では、設定値調整モードにおいて遊技者は音量を下げる調整を行い、音量を上げる調整は行っていないが、図356（b）に示すタイミングで第1出力設定スイッチ190によって音量の

50

デフォルト値を変更する調整が行われたことにより、遊技者の意思とは無関係に遊技者設定値が管理者設定値に強制的に変更されている。

【4178】

したがって、第1出力設定スイッチ190による音量調整を行った管理者（遊技店の店員など）のみならず、遊技者も音量調整が行われたことを把握することができる。

【4179】

＜デモ表示中の音量調整の例＞

次に、図357を用いて、デモ表示中の音量調整の一例について説明する。なお、同図（a）は、デモ表示の一例を時系列で示した図であり、同図（b）は、音量調整後にデモ表示を最初から行なう例を示した図であり、同図（c）は、音量調整後にデモ表示を途中から行なう例を示した図である。

10

【4180】

本例では、デモ表示を、複数のデモ画像1～n（nは正の整数）で構成している。なお、デモ画像1～nは静止画でもよいし動画でもよい。同図（b）に示す例では、デモ表示中に音量調整画面を表示して音量調整を行う場合には、実行中のデモ表示を完全に中止し、音量調整後は、デモ画像1（デモ表示の最初の画像）からデモ表示を再開するように構成している。

【4181】

一方、同図（c）に示す例では、デモ表示中に音量調整画面を表示して音量調整を行う場合には、実行中のデモ表示を中止せずに音量調整画像の背後で継続し、音量調整後は、デモ画像n-1（デモ表示の途中の画像）からデモ表示を行うように構成している。

20

【4182】

＜その他の画面表示＞

次に、図358を用いて、その他の画面表示について説明する。図358（a）は、複数の演出モードから特定の演出モードを選択させるための演出モード選択画面の一例である。このような演出モード選択画面において、決定ボタンの操作を受付けた場合に、当該画面を消去しないように構成してもよい。なお、曲選択画面、あらすじ画面、キャラ選択画面、リーチ選択画面、アイテム選択画面等についても同様である。

【4183】

また、同図（b）は、ログインの認証を行うパスワードを入力させるための会員制メニュー関連画面の一例である。このような会員制メニュー関連画面において、決定ボタンの操作を受付けた場合に、当該画面を消去するように構成してもよい。なお、遊技履歴参照画面、遊技台説明選択画面、キャラ選択画面等についても同様である。

30

【4184】

また、同図（c）は、音量調整画面を構成する画像の少なくとも一部にエラー表示を重ねて表示する例である。本例のように、エラー表示を行う場合に、他の画像の少なくとも一部に重なり合うように表示を行えば、単にエラー表示を行う場合に比べ、遊技者をエラー表示に注目させることができ、エラー表示を気付かせやすくなることができる場合がある。また、磁気検出、電波検出などの、エラーを検知した場合は設定画面を非表示にしてもよい。

40

【4185】

また、デモ中に役物を作動させたり、遊技者操作で動かすことができる遊技台の場合、役物が動いている場合であっても設定画面を表示可能としてもよい。また、役物が動作中で該役物が表示画面を一部遮蔽（表示部の前面に役物がある状態）している場合であっても、設定画面を表示可能としてもよい。

【4186】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100）は、複数の操作手段と、演出手段（例えば、スピーカ120、各種ランプ418、演出可動体224、遮蔽装置246）と、第一の制御手段（例えば、第1副制御部400）と、を備えた遊技台であって、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第一の操作手段（例え

50

ば、第2出力設定スイッチ194)であり、前記複数の操作手段のうちの少なくとも一つは、第二の操作手段(例えば、第1出力設定スイッチ190)であり、前記第一の操作手段は、第一の位置に少なくとも設けられたものであり、前記第二の操作手段は、第二の位置に少なくとも設けられたものであり、前記第一の位置は、遊技者が少なくとも操作可能な位置であり、前記第二の位置は、前記第一の位置よりも遊技者から少なくとも遠い位置であり、前記第一の制御手段は、実行条件の成立があった場合に、第一の処理を少なくとも実行可能なものであり、前記第一の処理は、前記演出手段の演出態様に関する設定(例えば、スピーカ120から出力する音の音量の調整、各種ランプ418が発する光の輝度の調整、演出可動体224の移動量の調整)を少なくとも含むものであり、前記実行条件は、第一の状態において前記第一の操作手段が操作された場合に、成立する場合がある条件であり、前記実行条件は、前記第一の状態において前記第二の操作手段が操作された場合に、成立する場合がある条件であり、前記実行条件は、第二の状態において前記第一の操作手段が操作された場合に、成立しない条件であり、前記実行条件は、前記第二の状態において前記第二の操作手段が操作された場合に、成立する場合がある条件である、ことを特徴とする遊技台。

10

【4187】

本実施形態に係る遊技台によれば、第一の操作手段の操作によって演出手段の演出態様に関する設定を行うことができる条件(第一の状態のみ)と、第二の操作手段の操作によって演出手段の演出態様に関する設定を行うことができる条件(第一の状態と第二の状態の両方)と、が異なり、第二の操作手段よりも第一の操作手段の方が設定条件が厳しい。このため、第一の操作手段の操作を行うことが可能な遊技者は、第一の操作手段の操作に気を奪われることがなく、遊技に集中することができる場合がある。また、第一、第二の操作手段を使い分けることができ、利便性を高めることができる場合がある。また、いずれか一方の操作手段が故障等によって利用できなくなった場合でも、他方の操作手段によって設定を行うことができ、複数の操作手段による処理に特徴を持った遊技台を提供することができる。

20

【4188】

また、図柄変動表示を少なくとも実行可能な表示手段(例えば、普図表示装置210、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、装飾図柄表示装置)と、を備え、前記第一の状態は、前記図柄変動表示の実行中でないことを少なくとも含む状態であり、前記第二の状態は、前記図柄変動表示の実行中であることを少なくとも含む状態であってもよい。

30

【4189】

このような構成とすれば、遊技者は図柄変動表示の実行中に第一の操作手段の操作に気を奪われることがなく、遊技に集中することができるため、付与される利益を確実に獲得できる場合がある。

【4190】

また、遊技領域(例えば、遊技領域124)が少なくとも設けられた遊技盤(例えば、遊技盤200)と、を備え、前記第一の操作手段は、前記遊技領域よりも前方に少なくとも設けられたものであり、前記第二の操作手段は、前記遊技領域よりも後方に少なくとも設けられたものであってもよい。また、前記第二の位置は、前記第一の位置よりも遊技者が少なくとも操作困難な位置であってもよい。また、前記第二の位置は、遊技者が操作不可能な位置(例えば、施解錠可能な扉の内側)であってもよい。

40

【4191】

このような構成とすれば、第二の操作手段を安易に操作できないようにすることができ、例えば、遊技店の店員など、限られた者だけに第二の操作手段による操作を許可することができる。

【4192】

また、前記第一の制御手段は、第二の処理(例えば、チャンスボタン等の操作手段の操作受付を検出する処理、第2副制御部500にコマンドを送信する処理など)を少なくとも

50

も実行可能なものであってもよい。また、第二の制御手段（例えば、主制御部 300）と、を備え、前記第一の制御手段は、前記第二の制御手段からのコマンドに応じた制御を少なくとも実行可能なものであってもよい。

【4193】

このよう構成とすれば、制御部を複数で構成した場合でも、本発明を容易に適用することができ、汎用性を持たせることができる。

【4194】

また、当否判定（普図の当否判定、特図の当否判定）を少なくとも実行可能な当否判定手段（例えば、普図関連抽選処理、特図 2 関連抽選処理、特図 1 関連抽選処理）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記当否判定手段を少なくとも含むものであってもよい。また、前記第一の制御手段は、前記コマンドに応じて、前記演出手段の制御を少なくとも実行可能なものであってもよい。

10

【4195】

また、複数の制御基板を備え、前記複数の制御基板のうちの少なくとも一つは、第一の制御基板（例えば、第 1 副基板 160）であり、前記複数の制御基板のうちの少なくとも一つは、第二の制御基板（例えば、主基板 156）であり、前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を少なくとも含んで構成されるものであり、前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を少なくとも含んで構成されるものであってもよい。

【4196】

（1）本発明に係る遊技台は、操作が少なくとも可能な第一の操作手段（例えば、第 1 出力設定スイッチ 190）と、操作が少なくとも可能な第二の操作手段（例えば、第 2 出力設定スイッチ 194）と、音を少なくとも出力可能な出音手段（例えば、音制御回路 431、スピーカ 120）と、を備えた遊技台であって、前記第一の操作手段は、前記音の音量（ボリューム、音圧）を調整する操作が少なくとも可能なものであり、前記第二の操作手段は、前記音の音量を調整する操作が少なくとも可能なものであり、前記第一の操作手段は、前記第二の操作手段と異なるものである、ことを特徴とする遊技台である。

20

【4197】

このような遊技台によれば、異なる第一、第二の操作手段によって音の音量を調整することができるため、第一、第二の操作手段の使用用途を分けることができ、利便性を高めることができる場合がある。また、いずれか一方の操作手段が故障等によって利用できなくなった場合でも、他方の操作手段によって音量調整を行うことができ、操作手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

30

【4198】

（2）また、本発明に係る遊技台は、上記（1）に記載の遊技台であって、前記第一の操作手段は、遊技者によって操作できないものであり、前記第二の操作手段は、遊技者によって少なくとも操作可能なものである、ことを特徴とする遊技台でもよい。

【4199】

（3）また、本発明に係る遊技台は、上記（1）または（2）に記載の遊技台であって、前記第一の操作手段は、前記音の音量を第一の音量に調整する操作が少なくとも可能なものであり、前記第二の操作手段は、前記音の音量を第二の音量に調整する操作が少なくとも可能なものであり、前記出音手段は、前記第一の音量と前記第二の音量が異なる場合に、前記音を前記第一の音量で出音する、ことを特徴とする遊技台である。

40

【4200】

（4）また、本発明に係る遊技台は、上記（1）乃至（3）のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、光を少なくとも発することが可能な発光手段を備え、前記第一の操作手段は、前記光の輝度を調整する操作が少なくとも可能なものであり、前記第二の操作手段は、前記光の輝度を調整する操作が少なくとも可能なものである、ことを特徴とする遊技台である。

【4201】

（5）また、本発明に係る遊技台は、上記（1）乃至（4）のいずれか 1 項に記載の遊

50

技台であって、前記第一の操作手段の操作を少なくとも検出可能な第一の検出手段と、前記第二の操作手段の操作を少なくとも検出可能な第二の検出手段と、を備え、前記第一の検出手段は、前記前記第一の操作手段の操作をメイン処理において少なくとも検出するものであり、前記第二の検出手段は、前記前記第二の操作手段の操作を割込み処理において少なくとも検出するものである、ことを特徴とする遊技台である。

【４２０２】

（６）また、本発明に係る遊技台は、上記（１）乃至（５）のいずれか１項に記載の遊技台であって、前記音量の調整値を視認可能な表示手段を備え、前記第一の操作手段は、前記表示手段を少なくとも備えるものであり、前記第二の操作手段は、前記表示手段を備えないものである、ことを特徴とする遊技台である。

10

【４２０３】

（７）また、本発明に係る遊技台は、上記（１）乃至（６）のいずれか１項に記載の遊技台であって、前記音量の調整が可能な音量調整モードを備え、前記音量調整モードは、該音量調整モード中に前記第一の操作手段によって調整された前記音量を該音量調整モード中に確認することができないものであり、前記音量調整モードは、該音量調整モード中に前記第二の操作手段によって調整された前記音量を該音量調整モード中に確認することが可能なものである、ことを特徴とする遊技台である。

【４２０４】

（８）また、本発明に係る遊技台は、上記（１）乃至（７）のいずれか１項に記載の遊技台であって、前記音量の調整が不可能な省電力モードを備える、ことを特徴とする遊技台である。

20

【４２０５】

（９）また、本発明に係る遊技台は、上記（４）乃至（８）のいずれか１項に記載の遊技台であって、前記音の音量は、第一の段階に調整可能なものであり、前記光の輝度は、第二の段階に調整可能なものであり、前記第一の段階は、前記第二の段階と異なるものである、ことを特徴とする遊技台である。

【４２０６】

なお、本発明に係る遊技台の構成は、上述のパチンコ機１００の構成に限定されるものではなく、例えば、液晶表示装置を複数備えてもよく、この場合、第一の操作手段による調整を第一の液晶表示装置を用いて行い、第二の操作手段による調整を第二の液晶表示装置を用いて行うように構成してもよい。

30

【４２０７】

また、遊技者設定値は設置値調整モード中のみ調整可能としてもよいし、その他の状態でも調整可能としてもよい。

【４２０８】

〔第２０実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第２０実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について、図３５９～図３９９を参照しながら詳細に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１００の構成及び各種処理の内容については、第１６実施形態と概略同様であるため、以下、第１６実施形態に係るパチンコ機１００と異なる構成について図示して説明し、第１６実施形態に係るパチンコ機１００と同一の構成については、特に明示しない限りにおいて符号は第１６実施形態と同一にし、また、図示及び詳細な説明を省略する。

40

【４２０９】

<制御部>

図３５９を用いて、このパチンコ機１００の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図を示したものである。本実施形態では、第１副制御部４００におけるＶＲＡＭ４３６及びＶＤＰ４３４により液晶制御部４３５を構成しており、また、第２副制御部５００の基本回路５０２に、演出可動体２２４が備える演出可動体用ランプ５５２の制御を行うための駆動回路５５０が接続されている点で第１６実施形態と

50

は異なっている。

【4210】

＜サブ制御部、液晶制御部、および演出制御部による各種制御＞

次に、図360を用いて、サブ制御部（第1副制御部）400、液晶制御部435、および演出制御部（第2副制御部）500による各種制御について説明する。なお、図360は、制御部の回路ブロック図の一部を抜き出して示したものである。

【4211】

本実施形態に係る表示装置（例えば、装飾図柄表示装置208）は、サブ制御部400からの指令（コマンド）を受けた液晶制御部435によって制御される。また、本実施形態に係る複数の可動体のうちの第一の可動体（例えば、演出可動体224）は、サブ制御部400からの指令（コマンド）を受けた演出制御部500によって制御される。

10

【4212】

一方、本実施形態に係るランプ（例えば、演出可動体用ランプ552）、音出力装置（例えば、スピーカ120）、および、複数の可動体のうちの第二の可動体（例えば、遮蔽装置246）は、液晶制御部435や演出制御部500を介することなく、サブ制御部400によって制御される。

【4213】

なお、上述の第1副基板160を、第一の制御部（例えば、サブ制御部（第1副制御部）400）のみで構成し、第1副基板160とは別体の基板を、第二の制御部（例えば、液晶制御部435）のみで構成してもよい。また、第1副基板160を、複数の制御部（例えば、サブ制御部（第1副制御部）400と液晶制御部435）で構成してもよい。また、サブ制御部（第1副制御部）400、液晶制御部435、および演出制御部（第2副制御部）500のうちの一つ、複数、または、全てを、複数の基板で構成してもよい。

20

【4214】

＜本発明に係る「動作」＞

次に、図361を用いて、本発明に係る「動作」について説明する。なお、図361（a）は、パチンコ機100の正面図であり、同図（b）は、可動体の一例を示した図である。

【4215】

本発明に係る「動作」には、少なくとも、可動体を動かす動作、光出力手段を用いて出力する光の態様を変化させる動作、音出力手段を用いて出力する音の態様を変化させる動作、表示手段を用いて表示の態様を変化させる動作が含まれる。なお、本発明に係る遊技台は、これらの動作のうちの少なくとも一つ、複数、または、全てを備えてもよい。

30

【4216】

＜「可動体」と「可動体の動作」＞

可動体の一例としては、例えば、図361（a）に示す、遮蔽装置246、演出可動体224、第2特図始動口232の羽根部材232a、可変入賞口234の扉部材234a、図361（b）に示す、遊技盤200に配設した役物564、566、前面枠扉106に配設した役物562、移動可能に構成された液晶表示装置（図示省略）、リール（図示省略）、駆動手段によって上下動可能に構成されたチャンスボタン136などが挙げられ、可動体を動かす動作の一例としては、可動体を第一の位置から第二の位置まで連続的に（または断続的に）、直線移動（または回転移動）させる動作、可動体を開放または閉鎖する動作、可動体を振動（または停止）させる動作、可動体を第一の位置と第二の位置との間で進退させる動作などが挙げられる。

40

【4217】

＜「光出力手段」と「光出力手段の動作」＞

また、光出力手段の一例としては、例えば、図361（a）に示す、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、図359に示す、各種ランプ418、演出可動体用ランプ552、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542、LEDなどが挙げられ、光の態様を第一の態様から第二の態様に変化させる動作とし

50

ては、点灯態様の変更（点灯、消灯、点滅など）、発光色の変更、点滅周期の変更、輝度の変更などが挙げられる。

【4218】

＜「音出力手段」と「音出力手段の動作」＞

また、音出力手段の一例としては、例えば、図359に示すスピーカ120などが挙げられ、音の態様を第一の態様から第二の態様に変化させる動作としては、例えば、音の態様の変更（出音、消音など）、音の音量の変更、フェードイン、フェードアウトなどが挙げられる。

【4219】

＜「表示手段」と「表示手段の動作」＞

10

また、表示手段の一例としては、例えば、図3に示す、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、装飾図柄表示装置208などが挙げられ、表示の態様を第一の態様から第二の態様に変化させる動作としては、例えば、図柄の変動表示／停止表示、各種演出の開始／停止、演出態様の切り替え（例えば、通常演出から特別演出の切り替え）、表示領域の大きさの拡大（または縮小）などが挙げられる。

【4220】

＜「動作」の開始契機、終了契機＞

次に、本発明に係る「動作」の開始契機、終了契機について説明する。本発明に係る「動作」を開始する条件（開始契機）（または、「動作」を終了する条件（終了契機））としては、例えば、特図（または普図）変動遊技を開始（または終了）した場合、大当たり遊技を開始（または終了）した場合、BB遊技やRB遊技を開始（または終了）した場合、復帰動作を開始（または終了）した場合、リトライ動作を開始（または終了）した場合、所定時間の計時を開始（または終了）した場合、遊技台に電源が投入された場合、遊技台への電源が遮断された場合（電断した場合）、遊技台への電源が復帰した場合（復電した場合）、操作手段による操作を検出した場合、所定の演出を開始（または終了）した場合、デモ画面の表示が開始（または終了）した場合、初期動作が開始（または終了）した場合などが挙げられる。

20

【4221】

なお、これらの開始契機や終了契機が到来した場合のみ、該当する動作を実行してもよいし、これらの開始契機や終了契機が到来した場合に必ず該当する動作を実行してもよいし、これらの開始契機や終了契機が到来した場合に該当する動作を少なくとも実行してもよい。

30

【4222】

また、「動作」の実行期間は、これらの「動作」の開始契機から終了契機までの時間をいい、例えば、特図変動遊技を開始した場合が開始契機で、当該特図変動遊技を終了した場合が終了契機の場合は、特図変動遊技の開始から終了までの時間が、「動作」の実行期間となる。また、例えば、特図変動遊技を開始した場合が開始契機で、当該変動の次の特図変動遊技を開始した場合が終了契機の場合は、特図変動遊技の開始から次の特図変動遊技の開始までの時間が、「動作」の実行期間となる。

【4223】

40

また、第一の動作（例えば、特図変動遊技）と第二の動作（例えば、可動体の動作）を少なくとも有し、第一の動作の開始契機（例えば、特図変動遊技の開始）を第一の開始契機、第一の動作の終了契機（例えば、特図変動遊技の終了）を第一の終了契機、第二の動作の開始契機（例えば、可動体の動作開始）を第二の開始契機、第二の動作の終了契機（例えば、可動体の動作完了）を第二の終了契機とした場合に、第一の動作の終了契機（特図変動遊技の終了）と、第二の動作の開始契機（可動体の動作開始）を同一にしてもよい。また、この場合に、特図変動遊技の終了（可動体の動作開始）から可動体の動作完了までの時間を、第一の動作の実行期間としてもよい。

【4224】

＜複数の「動作」の実行時間のパターン＞

50

次に、図 3 6 2 を用いて、本発明に係る「動作」を複数実行する場合の実行時間のパターンについて説明する。なお、図 3 6 2 は、第一の動作と第二の動作の実行時間のパターンを示したタイムチャートである。図 3 6 2 における「第一の動作」、「第二の動作」、および「第三の動作」は、上述の複数の「動作」のうちの任意の一つの動作を示している。

【4 2 2 5】

例えば、図 3 6 2 (a) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングにおいて第一の動作の開始契機が到来したことを条件に第一の動作を開始した後、符号 T 2 で示すタイミングにおいて第二の動作の開始契機が到来したことを条件に第二の動作を開始し、符号 T 3 で示すタイミングにおいて第一の動作の終了契機が到来したことを条件に第一の動作を終了した後、符号 T 4 で示すタイミングにおいて第二の動作の終了契機が到来したことを条件に第二の動作を終了している。したがって、第一の動作の実行期間は、符号 T 1 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間であり、第二の動作の実行期間は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 4 に示すタイミングまでの期間であり、第一、第二の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間である。

10

【4 2 2 6】

図 3 6 2 (b) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングにおいて第二の動作の開始契機が到来したことを条件に第二の動作を開始した後、符号 T 2 で示すタイミングにおいて第一の動作の開始契機が到来したことを条件に第一の動作を開始し、符号 T 3 で示すタイミングにおいて第二の動作の終了契機が到来したことを条件に第二の動作を終了した後、符号 T 4 で示すタイミングにおいて第一の動作の終了契機が到来したことを条件に第一の動作を終了している。したがって、第一の動作の実行期間は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 4 に示すタイミングまでの期間であり、第二の動作の実行期間は、符号 T 1 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間であり、第一、第二の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間である。

20

【4 2 2 7】

図 3 6 2 (c) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングにおいて第一の動作の開始契機が到来したことを条件に第一の動作を開始した後、符号 T 2 で示すタイミングにおいて第二の動作の開始契機が到来したことを条件に第二の動作を開始し、符号 T 3 で示すタイミングにおいて第二の動作の終了契機が到来したことを条件に第二の動作を終了した後、符号 T 4 で示すタイミングにおいて第一の動作の終了契機が到来したことを条件に第一の動作を終了している。したがって、第一の動作の実行期間は、符号 T 1 に示すタイミングから符号 T 4 に示すタイミングまでの期間であり、第二の動作の実行期間は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間であり、第一、第二の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間（第二の動作の全実行期間）である。

30

【4 2 2 8】

図 3 6 2 (d) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングにおいて第二の動作の開始契機が到来したことを条件に第二の動作を開始した後、符号 T 2 で示すタイミングにおいて第一の動作の開始契機が到来したことを条件に第一の動作を開始し、符号 T 3 で示すタイミングにおいて第一の動作の終了契機が到来したことを条件に第一の動作を終了した後、符号 T 4 で示すタイミングにおいて第二の動作の終了契機が到来したことを条件に第二の動作を終了している。したがって、第一の動作の実行期間は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間であり、第二の動作の実行期間は、符号 T 1 に示すタイミングから符号 T 4 に示すタイミングまでの期間であり、第一、第二の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間（第一の動作の全実行期間）である。

40

【4 2 2 9】

50

図 3 6 2 (e) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングにおいて第一の動作の開始契機が到来したことを条件に第一の動作を開始した後、符号 T 2 で示すタイミングにおいて第二の動作の開始契機が到来したことを条件に第二の動作を開始し、符号 T 3 で示すタイミングにおいて第一の動作の終了契機が到来したことを条件に第一の動作を終了した後、符号 T 4 で示すタイミングにおいて第三の動作の開始契機が到来したことを条件に第三の動作を開始し、符号 T 5 で示すタイミングにおいて第二の動作の終了契機が到来したことを条件に第二の動作を終了した後、符号 T 6 で示すタイミングにおいて第三の動作の終了契機が到来したことを条件に第三の動作を終了している。したがって、第一の動作の実行期間は、符号 T 1 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間であり、第二の動作の実行期間は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 5 に示すタイミングまでの期間であり、第一、第二の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 2 に示すタイミングから符号 T 3 に示すタイミングまでの期間である。また、第三の動作の実行期間は、符号 T 4 に示すタイミングから符号 T 6 に示すタイミングまでの期間であり、第二、第三の動作が同時に実行される期間（動作が重複する期間）は、符号 T 4 に示すタイミングから符号 T 5 に示すタイミングまでの期間である。

10

【4 2 3 0】

なお、同図 (a) ~ 同図 (d) において符号 T 1 で示すタイミングと符号 T 4 で示すタイミングまでの総動作期間の各々と、同図 (e) において符号 T 1 で示すタイミングと符号 T 6 で示すタイミングまでの総動作期間、のうちの複数、または全てが同一であってもよいし、同図 (a) ~ 同図 (e) に図示したとおりの時間関係であってもよい。また、例えば、同図 (a)、同図 (b) において符号 T 4 で示すタイミングと、同図 (c)、同図 (d) において同一の符号 T 4 で示すタイミングを同じにしてもよいし、同図 (a)、同図 (b) において符号 T 4 で示すタイミングと、同図 (e) において同一の符号 T 4 で示すタイミングを同じにしてもよい。

20

【4 2 3 1】

< 初期動作 >

次に、図 3 6 3 を用いて、本発明に係る「動作」の一例である初期動作について説明する。なお、図 3 6 3 は、可動体の初期動作の一例を示したタイムチャートである。

【4 2 3 2】

図 3 6 3 (a) に示す例は、第一の位置（初期位置）と第二の位置（初期位置とは異なる位置）との間を移動可能な可動体の初期動作を示したものである。本例では、符号 T 1 で示すタイミングで初期動作の開始契機が到来したことを条件に、可動体を、第一の位置から第二の位置に移動した後、第二の位置から第一の位置に移動させている。

30

【4 2 3 3】

図 3 6 3 (b) に示す例は、第一の位置（初期位置）と第二の位置（初期位置とは異なる位置）との間を移動可能な第一、第二の可動体の初期動作を示したものである。本例では、符号 T 1 で示すタイミングで第一の可動体の初期動作の開始契機が到来したことを条件に、第一の可動体を、第一の位置から第二の位置に移動した後、第二の位置から第一の位置に移動させているとともに、符号 T 1 で示すタイミングで第二の可動体の初期動作の開始契機が到来したことを条件に、第一の可動体の動作に同期させて、第二の可動体を、第一の位置から第二の位置に移動した後、第二の位置から第一の位置に移動させている。本例では、第一の可動体と第二の可動体の動作を完全に同期させているが、動作の開始契機（または終了契機）を異ならせてもよい。

40

【4 2 3 4】

一方、図 3 6 3 (c) に示す例では、符号 T 1 で示すタイミングで第一の可動体の初期動作の開始契機が到来したことを条件に、第一の可動体を、第一の位置から第二の位置に移動した後、第二の位置から第一の位置に移動させ、その後の符号 T 3 で示すタイミングで第二の可動体の初期動作の開始契機が到来したことを条件に、第二の可動体を、第一の位置から第二の位置に移動した後、第二の位置から第一の位置に移動させている。本例では、必ず第一の可動体を第二の位置から第一の位置に移動させた後に、第二の可動体の初

50

期動作を開始するように構成してもよいし、第一の可動体を第二の位置から第一の位置に移動させる前に、第二の可動体の初期動作を開始するように構成してもよい。

【4235】

なお、本例では、可動体の初期動作について説明したが、上述のとおり、本発明に係る「動作」は、初期動作に限定されるものではなく、他の動作（後述する復帰動作など）であってもよい。また、本発明に係る「初期動作」は、可動体の初期動作に限定されず、光出力手段による初期動作、音出力手段による初期動作、表示手段による初期動作なども含まれる。

【4236】

また、初期動作における第一、第二の可動体の移動態様は特に限定されず、例えば、図363(d)(1)に示すように、第一の可動体CB1を第一の方向（例えば、垂直方向）に移動し、第二の可動体CB2を第二の方向（例えば、水平方向）に移動させてもよい。また、この場合に、同図(d)(2)の側面図に示すように、第一の可動体CB1と第二の可動体CB2を同一平面上に配置し、第一の可動体CB1または第二の可動体CB2が移動したときに両者が接触可能な構成としてもよいし、同図(d)(3)の側面図に示すように、第一の可動体Cb1または第二の可動体CB2を異なる平面上に配置し、第一の可動体CB1と第二の可動体CB2が移動したときに両者が接触しない構成としてもよい。

【4237】

また、可動体の形状も特に限定されず、例えば、図363(e)(1)の正面図、同図(e)(2)の側面図に示すように、第一の可動体CB3を立方体形状とする一方で、第二の可動体CB4を側面視コの字形状とし、第二の可動体CB4の内側空間内に、第一の可動体CB3の一部を収容可能に構成してもよい。また、第二の可動体CB4を、固定配置されたセンサに置き換えた場合に、第一の可動体CB3を、第一の位置（センサによって検出可能な位置）と、第二の位置（センサによって検出不能な位置）との間で垂直方向（または水平方向）に移動可能に構成してもよい。

【4238】

また、図363(f)に示すように、第一の可動体CB5と第二の可動体CB6を同時に第一の位置から第二の位置に移動させた後、第二の可動体CB6のみを第二の位置から第三の位置に移動させてもよい。

【4239】

<復帰動作>

次に、図364を用いて、本発明に係る「動作」の一例である復帰動作について説明する。なお、図364(a)は、可動体の通常動作の一例を示したタイムチャートであり、図364(b)は、可動体の復帰動作の一例を示したタイムチャートである。

【4240】

第一の可動体CB1は、図364(a)(1)に示す第一の位置（初期位置）と、図364(a)(4)に示す第二の位置（閉鎖位置）との間を移動可能に構成され、第二の可動体CB2は、図364(a)(1)、(7)に示す第三の位置（初期位置）と、図364(a)(4)に示す第四の位置（閉鎖位置）との間を移動可能に構成されている。

【4241】

図364(a)に示す通常動作では、同図(a)(1)～同図(a)(4)に示す期間において、第一の可動体CB1を第一の位置（初期位置）から第二の位置（閉鎖位置）に移動させるとともに、第二の可動体CB2を第三の位置（初期位置）から第四の位置（閉鎖位置）に移動させることで、第一の可動体CB1と第二の可動体CB2を接触させ、第一の可動体CB1と第二の可動体CB2を開放状態から閉鎖状態に変化させている。

【4242】

続く同図(a)(4)～同図(a)(7)に示す期間では、第一の可動体CB1を第二の位置（閉鎖位置）から第一の位置（初期位置）に移動させるとともに、第二の可動体CB2を第四の位置（閉鎖位置）から第三の位置（初期位置）に移動させることで、第一の

10

20

30

40

50

可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 を離間させ、第一の可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 を閉鎖状態から開放状態に変化させている。

【4 2 4 3】

図 3 6 4 (b) に示す復帰動作は、図 3 6 4 (a) に示す通常動作が実行できなくなった場合（例えば、第一の可動体 C B 1 に何らかの異常が発生し、第一の可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 の動作にズレが生じた場合）に、第一の可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 を一旦、初期位置に戻し、第一の可動体 C B 1 と第二の可動体 C B 2 の同期を取り直す動作である。

【4 2 4 4】

この復帰動作では、復帰動作の開始契機が到来したことを条件として、第一の可動体 C B 1 を、同図 (b) (1) ~ 同図 (b) (3) に示す第一の期間で第二の位置（閉鎖位置）まで移動させた後、続く同図 (b) (3) ~ 同図 (b) (6) に示す第二の期間で第一の位置（初期位置）まで移動させる一方で、第二の可動体 C B 2 を、同図 (b) (1) ~ 同図 (b) (2) に示す第三の期間（第一の期間よりも短い期間）で第四の位置（閉鎖位置）まで移動させた後、続く同図 (b) (2) ~ 同図 (b) (5) に示す第四の期間（第二の期間と同じ期間）で第三の位置（初期位置）に移動させている。

【4 2 4 5】

＜可動体の動作の一例＞

次に、図 3 6 5 を用いて、可動体の動作の一例について説明する。なお、図 3 6 5 は、可動体の動作の一例を示したタイムチャートである。

【4 2 4 6】

図 3 6 5 (a) に示す例では、可動体が第二の位置（例えば、メカエンド、センサによって検知可能な位置など）に位置している状態で、符号 T 1 で示すタイミングで可動体の動作（上述の初期動作、復帰動作を含む。以下同じ）の開始契機が到来したことを条件に、可動体を第二の位置から第一の位置（例えば、メカエンド、センサによって検知可能な位置など）まで移動させている。また、図 3 6 5 (b) に示す例では、可動体が第二の位置と第一の位置の間の途中位置（例えば、位置センサによって検知不可能な位置など）に位置している状態で、符号 T 2 で示すタイミングで可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、可動体を第一の位置まで移動させている。

【4 2 4 7】

また、図 3 6 5 (c) に示す例では、可動体が途中位置に位置している状態で、符号 T 3 で示すタイミングで可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、可動体を第二の位置まで移動させた後、第一の位置まで移動させている。また、図 3 6 5 (d) に示す例では、可動体が途中位置に位置している状態で、符号 T 4 で示すタイミングで可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、可動体を第二の位置まで移動させた後に第一の位置に向けて移動させ、所定時間に亘って途中位置で停止させた後、再び第二の位置に移動させた後に、第一の位置まで移動させている。本例では、可動体を第一の位置まで移動させることができない場合に、一旦、第二の位置に向けて可動体を移動させた後に再び第一の位置に向けて可動体を移動させる動作（リトライ動作）を繰り返し実行するように構成してもよい。

【4 2 4 8】

また、図 3 6 5 (e) に示す例では、第一、第二の可動体が途中位置に位置している状態で、符号 T 5 で示すタイミングで第一、第二の可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、第一、第二の可動体を第一の位置まで同時に移動させている。また、図 3 6 5 (f) に示す例では、第一、第二の可動体が途中位置に位置している状態で、符号 T 6 で示すタイミングで第一の可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、第一の可動体を第一の位置まで移動させた後、符号 T 7 で示すタイミングで第二の可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、第二の可動体を第一の位置まで移動させている。本例では、符号 T 7 で示すタイミングで第一の可動体が第一の位置まで移動したことを条件に、第二の可動体を第一の位置まで移動させてもよい。

【4249】

また、図365(g)に示す例では、第一の可動体が途中位置に位置している状態で、符号T8で示すタイミングで第一の可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、第一の可動体を第二の位置まで移動させた後、第一の位置まで移動させ、その後、第二の可動体が途中位置に位置している状態で、符号T9で示すタイミングで第二の可動体の動作の開始契機が到来したことを条件に、第二の可動体を第一の位置まで移動させている。

【4250】

＜可動体と光出力手段の動作の一例＞

次に、図366を用いて、可動体と光出力手段の動作の一例について説明する。なお、図366は、可動体と光出力手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

10

【4251】

図366(a)に示す例では、符号T1で示すタイミングで光出力手段（例えば、LED）の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行開始契機が到来したこと）を条件に、光出力手段を第一の態様（例えば、点灯）から第二の態様（例えば、点滅）に変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行開始契機が到来したこと）を条件に、可動体を第一の位置から第二の位置まで移動させ、第二の位置で停止させている。また、符号T2で示すタイミングで可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行終了の所定時間前になったこと）を条件に、可動体を第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させるとともに、符号T3で示すタイミングで光出力手段の動作の終了契機が到来したこと（例えば、演出の実行終了契機が到来したこと）を条件に、光出力手段を第二の態様（例えば、点滅）から第一の態様（例えば、点灯）に変化させている。

20

【4252】

図366(b)に示す例では、符号T4で示すタイミングで光出力手段の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行開始契機が到来したこと）を条件に、光出力手段を第一の態様（例えば、消灯）から第二の態様（例えば、点灯）に変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行開始契機が到来したこと）を条件に、可動体を第一の位置と第二の位置との間で周期的に往復移動させている。

【4253】

また、符号T5で示すタイミングで光出力手段の動作の終了契機が到来したこと（例えば、演出の実行終了契機が到来したこと）を条件に、光出力手段を第二の態様（例えば、点灯）から第一の態様（例えば、消灯）に変化させているとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、演出の実行終了契機が到来したこと）を条件に、可動体を第一の位置で停止させている。

30

【4254】

なお、光出力手段の態様を変化させるタイミングは本例に限定されず、例えば、可動体が第一の位置に位置しているときは、光出力手段の態様を第一の態様とし、可動体が第二の位置に位置しているときは、光出力手段の態様を第二の態様に変化させる、または、可動体の移動中は、光出力手段の態様を第一の態様とし、可動体の停止中は、光出力手段の態様を第二の態様に変化させるなど、可動体の位置や動作に同期するように光出力手段の態様を変化させてもよい。

40

【4255】

また、光出力手段の動作の開始契機（または終了契機）を、可動体の動作の開始契機（または終了契機）を一致させてもよいし、異ならせてもよい。また、光出力手段の動作の開始契機（または終了契機）や可動体の動作の開始契機（または終了契機）が複数ある場合に、複数の契機のうちの一つ、複数、または、全てを一致させてもよいし、異ならせてもよい（例えば、図366(a)において符号T1で示す可動体の動作の開始契機、符号T1で示す光出力手段の動作の開始契機、符号T2で示す可動体の動作の開始契機、符号T3で示す可動体の動作の終了契機、符号T3で示す光出力手段の動作の終了契機の一つ、複数、または、全てを一致させてもよいし、異ならせてもよい）。

50

【4256】

＜可動体と表示手段の動作の一例＞

次に、図367と図368を用いて、可動体と表示手段の動作の一例について説明する。なお、図367と図368は、可動体と表示手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

【4257】

図367(a)に示す例では、符号T1で示すタイミングで表示手段（例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、装飾図柄表示装置208のいずれか）の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと）を条件に、表示手段を第一の態様（例えば、停止表示）と第二の態様（例えば、変動表示）との間で変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと）を条件に、可動体を第一の位置から第二の位置まで移動させ、第二の位置で停止させている。

10

【4258】

また、符号T2で示すタイミングで表示手段の動作の終了契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行終了契機が到来したこと）を条件に、表示手段を第二の態様（例えば、変動表示）から第一の態様（例えば、停止表示）に変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行終了契機が到来したこと）を条件に、可動体を第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

【4259】

図367(b)に示す例では、符号T3で示すタイミングで表示手段の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと）を条件に、表示手段を第一の態様（例えば、停止表示）から第二の態様（例えば、変動表示）に変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと）を条件に、可動体を第一の位置から第二の位置まで移動させた後に第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。以降、表示手段の動作の開始契機が到来する毎に、表示手段を第一の態様（例えば、停止表示）から第二の態様（例えば、変動表示）に変化させるとともに、可動体の動作の開始契機が到来する毎に、可動体を第一の位置から第二の位置まで移動させた後に第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

20

30

【4260】

なお、図367(b)には、可動体の動作の変化と、表示手段の態様の変化を同期させる例を示したが、可動体の動作の変化の一部と、表示手段の態様の変化の一部を同期させずに異ならせてもよい。例えば、同図(b)に示す可動体の3回目の動作において、第一の位置から第二の位置に移動させずに第一の位置に停止させてもよいし、第二の位置まで移動する前に第一の位置に向けて移動させてもよい。

【4261】

また、表示手段の動作の開始契機（または終了契機）を、可動体の動作の開始契機（または終了契機）を一致させてもよいし、異ならせてもよい。また、表示手段の動作の開始契機（または終了契機）や可動体の動作の開始契機（または終了契機）が複数ある場合に、複数の契機のうちの一つ、複数、または、全てを一致させてもよいし、異ならせてもよい（例えば、図367(a)において符号T1で示す可動体の動作の開始契機、符号T1で示す表示手段の動作の開始契機、符号T2で示す可動体の動作の開始契機、符号T2で示す表示手段の動作の終了契機のうちの一つ、複数、または、全てを一致させてもよいし、異ならせてもよい）。

40

【4262】

図368に示す例では、符号T1で示すタイミングで表示手段の動作の終了契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行終了契機が到来したこと）を条件に、表示手段を第二の態様（例えば、変動表示）から第一の態様（例えば、停止表示）に変化させるとともに、第一の可動体の動作の開始契機が到来したこと（例えば、図柄変動の実行終了契機が到

50

来したこと)を条件に、第一の可動体を第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

【4263】

また、符号T2で示すタイミングでは、表示手段の動作の開始契機が到来したこと(例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと)を条件に、表示段を第一の態様(例えば、停止表示)から第二の態様(例えば、変動表示)に変化させるとともに、第二の可動体の動作の開始契機が到来したこと(例えば、図柄変動の実行開始契機が到来したこと)を条件に、第二の可動体を第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

【4264】

また、符号T3で示すタイミングでは、第三の可動体の動作の開始契機が到来したこと(例えば、直近の図柄変動の停止表示開始から時間t1が経過したこと)を条件に、第三の可動体を第一の速度で第一の位置から第二の位置まで移動させ、第二の位置で停止させた後、第三の可動体の動作開始から時間t2が経過したことを条件として、第一の速度よりも遅い第二の速度で第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

【4265】

また、符号T4で示すタイミングでは、第三の可動体の動作の開始契機が到来したこと(例えば、直近の図柄変動の変動表示開始から時間t3が経過したこと)を条件に、第三の可動体を第一の速度で第一の位置から第二の位置まで移動させ、第二の位置で停止させた後、第三の可動体の動作開始から時間t4が経過したことを条件として、第一の速度よりも遅い第二の速度で第二の位置から第一の位置まで移動させ、第一の位置で停止させている。

【4266】

なお、本例では、第三の可動体は、常時、復帰動作を行うように構成してもよく、例えば、表示手段が第一の態様(停止)であって第三の可動体が初期位置に位置していない場合に復帰動作を行ったり、表示手段が第二の態様(変動)であって第三の可動体が初期位置に位置していない場合に復帰動作を行ったりしてもよい。

【4267】

＜復帰動作中の可動体と光出力手段の動作の一例＞

次に、図369を用いて、復帰動作中の可動体と光出力手段の動作の一例について説明する。なお、図369は、復帰動作中の可動体と光出力手段の動作の一例を示したタイムチャートである。

【4268】

図369(a)に示す例では、可動体を第二の位置から第一の位置(初期位置)に移動させる復帰動作の実行中に、符号T1で示すタイミングで演出の実行開始契機(予め定めた演出の実行開始契機)が到来したことを条件に、光出力手段(例えば、LED)の態様を第一の態様(例えば、点灯)から第二の態様(例えば、点滅)に変化させている。また、演出の実行開始契機とは無関係に可動体の復帰動作を継続し、符号T2で示すタイミングで可動体が第一の位置まで移動したことを検出したことを条件に、可動体は、演出に対応する動作(上記図366(a)に示す動作)を開始している。

【4269】

図369(b)に示す例では、符号T3で示す「予め定めた演出の実行開始契機」とは異なる符号T4で示すタイミングで、可動体の第一の位置の検出(可動体を第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作が完了したこと)を条件に、光出力手段の態様を第一の態様(例えば、点灯)から第二の態様(例えば、点滅)に変化させるとともに、可動体は、演出に対応する動作(上記図366(a)に示す動作)を開始している。

【4270】

図369(c)に示す例では、符号T5で示す「予め定めた演出の実行開始契機」とは異なる符号T6で示すタイミングで、可動体の第一の位置を検出した場合でも(可動体を

10

20

30

40

50

第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作が完了した場合でも、光出力手段や可動体の動作を開始しないように構成している。

【4271】

図369（d）に示す例では、可動体を第二の位置から第一の位置（初期位置）に移動させる復帰動作の実行中に、可動体の移動が一時的に不能になった後、符号T7で示す「予め定めた演出の実行開始契機」とは異なる符号T8で示すタイミングで、可動体の第一の位置の検出（可動体を第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作が完了したこと）を条件に、光出力手段の態様を第一の態様（例えば、点灯）から第二の態様（例えば、点滅）に変化させるとともに、可動体は、演出に対応する動作（上記図366（a）に示す動作）を開始している。なお、本例では、可動体の移動が一時的に不能となった期間の分だけ、可動体や光出力手段による演出時間を短縮することで、図369（a）、（b）に示す演出の終期と一致させることで、演出時間を調整している。

10

【4272】

<動作データと動作の関係>

次に、図370と図371を用いて、動作データと動作の関係について説明する。なお、図370と図371は、動作データと動作の関係の一例を示したタイムチャートである。

【4273】

図に示す「動作データ」とは、動作を制御するためのデータ（制御情報）のことであり、例えば、可動体の動作を制御するためのデータ、光出力手段の動作を制御するためのデータ、音出力手段の動作を制御するためのデータ、表示手段の動作を制御するためのデータなどが該当する。

20

【4274】

液晶制御部435は、例えば、表示装置208を制御するための動作データを記憶手段（例えば、ROM）に予め記憶しており、この動作データを記憶手段から読み出す処理や、読み出した動作データに基づいた指令を表示装置208に出力する処理などを実行することで、表示装置208に各種動作を行わせるように構成されている。また、演出制御部500は、例えば、第一の可動体224を制御するための動作データを記憶手段（例えば、ROM）に予め記憶しており、この動作データを記憶手段から読み出す処理や、読み出した動作データに基づいた指令を第一の可動体224に出力する処理などを実行することで、第一の可動体224に各種動作を行わせるように構成されている。

30

【4275】

また、サブ制御部400は、例えば、ランプ552、音出力装置120、第二の可動体246を制御するための動作データを記憶手段（例えば、ROM）に予め記憶しており、この動作データを記憶手段から読み出す処理や、読み出した動作データに基づいた指令をランプ552、音出力装置120、第二の可動体246に出力する処理などを実行することで、ランプ552、音出力装置120、第二の可動体246に各種動作を行わせるように構成されている。

【4276】

図370（a）に示す例では、遊技台の制御部が、動作データを記憶手段から読み出す処理と、読み出した動作データに基づいた指令を制御対象に出力する処理を並列的に実行することで、動作データに対応する実際の動作が、各種処理の実行とほぼ同じタイミングで実行されるように構成している。例えば、動作データA-1に対応する動作A-1は、動作データA-1に対する各種処理とほぼ同じタイミングで実行され、以降も同様である。

40

【4277】

一方、図370（b）に示す例では、図370（a）に示す処理に加えて、動作データの内容が変更になる場合に、次の動作データを記憶手段から先読みするように構成している。本例では、動作データが動作データAから動作データBに変更になる場合に、次の動作データBのうちの先頭の動作データB-1を記憶手段から先読みしている。また、本例

50

では、動作データ B-1 に対応する動作を実行させることなく、動作データ A-3 に対応する動作の次に、動作データ B-2 に対応する動作を実行している。

【4278】

次に、図 371 (a) に示すように、記憶手段（例えば、ROM）に動作データ A（動作データ A-1 ~ A-3）と動作データ B（動作データ B-1 ~ B-3）を少なくとも記憶し、動作データ A を変数 i で管理し、動作データ B を変数 j で管理する場合を考える。

【4279】

同図 (b) に示す例では、変数 i = 0 に基づいて動作データ A-1 を参照し、動作データ A-1 に対応する動作を実行した後に変数 i を 1 つ加算し、加算後の変数 i = 1 に基づいて動作データ A-2 を参照し、動作データ A-2 に対応する動作を実行した後に変数 i

10

【4280】

また、変数 i = 2 に基づいて動作データ A-3 を参照する際に、変数 j = 0 に基づいて動作データ B-1 を参照するが、動作データ B-1 に対応する動作は実行せずに変数 j を 1 つ加算し、加算後の変数 j = 1 に基づいて動作データ B-2 を参照し、動作データ B-2 に対応する動作を実行した後に変数 j を 1 つ加算し、加算後の変数 j = 2 に基づいて動作データ B-3 を参照し、動作データ B-3 に対応する動作を実行している。

【4281】

また、同図 (c) に示す例では、変数 i = 0 に基づいて動作データ A-1 を参照するとともに、変数 j = 0 に基づいて動作データ B-1 を参照し、動作データ A-1 と動作データ B-1 のうちの動作データ A-1 に対応する動作のみを実行した後に変数 i、変数 j を 1 つ加算し、加算後の変数 i = 1 に基づいて動作データ A-2 を参照するとともに、変数 j = 1 に基づいて動作データ B-2 を参照し、動作データ A-2 と動作データ B-2 のうちの動作データ A-2 に対応する動作のみを実行した後に変数 i、変数 j を 1 つ加算し、加算後の変数 i = 2 に基づいて動作データ A-3 を参照するとともに、変数 j = 2 に基づいて動作データ B-3 を参照し、動作データ A-3 と動作データ B-3 のうちの動作データ A-3 に対応する動作のみを実行している。

20

【4282】

また、続いて、変数 i = 0 に基づいて動作データ A-1 を参照するとともに、変数 j = 0 に基づいて動作データ B-1 を参照し、動作データ A-1 と動作データ B-1 のうちの動作データ B-1 に対応する動作のみを実行した後に変数 i、変数 j を 1 つ加算し、加算後の変数 i = 1 に基づいて動作データ A-2 を参照するとともに、変数 j = 1 に基づいて動作データ B-2 を参照し、動作データ A-2 と動作データ B-2 のうちの動作データ B-2 に対応する動作のみを実行している。

30

【4283】

＜表示手段による複数の動作の一例＞

次に、図 372 を用いて、表示手段による複数の動作の一例について説明する。なお、図 372 は、表示手段による複数の動作の一例を示したタイムチャートである。

【4284】

40

本例では、表示手段（例えば、装飾図柄表示装置 208）によって、複数の動作（演出）を実行可能に構成している。複数の演出のうちの一つは、演出 A（演出 A1 + 演出 A2）と演出 B（演出 B1 + 演出 B2）で構成された第一の演出であり、複数の演出のうちの一つは、演出 C（演出 C1 + 演出 C2）と演出 D（演出 D1 + 演出 D2）で構成された第二の演出である。

【4285】

図 372 (a) に示す例は、第一の演出の前半部（演出 A1 + 演出 B1）を第一の期間に亘って実行した後、第一の演出の後半部（演出 A2 + 演出 B2）を第二の期間に亘って実行する通常の演出である。また、図 372 (b) に示す例は、第二の演出の前半部（演出 C1 + 演出 D1）を第二の期間に亘って実行した後、第二の演出の後半部（演出 C2 +

50

演出 D 2) を第三の期間に亘って実行する通常の演出である。

【4286】

また、図 372 (c) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出の実行を中止し、第二の演出を優先して実行するように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出の後半部 (演出 A 2 + 演出 B 2) を実行することなく、第二の演出の前半部 (演出 C 1 + 演出 D 1) を第二の期間に亘って実行した後、第二の演出の後半部 (演出 C 2 + 演出 D 2) を第三の期間に亘って実行する。

【4287】

また、図 372 (d) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出の実行を一時的に中断し、第二の演出を優先して実行した後、第一の演出を再開するように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出を中断し、第二の演出の前半部 (演出 C 1 + 演出 D 1) を第二の期間に亘って実行した後、第二の演出の後半部 (演出 C 2 + 演出 D 2) を第三の期間に亘って実行し、最後に、第一の演出の後半部 (演出 A 2 + 演出 B 2) を第四の期間に亘って実行する。

【4288】

また、図 372 (e) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を開始するが、第二の演出の表示は行わずに第一の演出の表示のみを行い、第一の演出の終了契機が到来した場合に、第二の演出の表示を行うように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を開始するが第二の演出の表示は行わずに第一の演出の後半部 (演出 A 2 + 演出 B 2) の表示のみ第二の期間に亘って行い、その後、第二の演出の後半部 (演出 C 2 + 演出 D 2) を第三の期間に亘って実行する。

【4289】

また、図 372 (f) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を保留し、第一の演出の終了契機が到来した場合に、第二の演出を開始するように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を保留して第一の演出の後半部 (演出 A 2 + 演出 B 2) を第二の期間に亘って実行し、その後、第二の演出を第三、第四の期間に亘って実行する。

【4290】

また、図 372 (g) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を実行しないように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第二の演出を行うこと無く、第一の演出の後半部 (演出 A 2 + 演出 B 2) を第二の期間に亘って実行する。

【4291】

また、図 372 (h) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出とともに第二の演出の一部を実行するように構成している。例えば、第一の演出の前半部 (演出 A 1 + 演出 B 1) を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出の後半部の一部 (演出 A 2) と第二の演出の前半部の一部 (演出 D 1) を第二の期間に亘って実行した後、第二の演出の後半部 (演出 C 2 + 演出 D 2) を第三の期間に亘って実行する。

【4292】

また、図 372 (i) に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出を中止するとともに第二の演出の実行準備を開始した後

10

20

30

40

50

、次回の演出開始タイミングで第二の演出を表示するように構成している。例えば、第一の演出の前半部（演出 A 1 + 演出 B 1）を第一の期間に亘って実行した後、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出を中止するとともに第二の演出の実行準備を開始した後、次回の演出開始タイミングで第二の演出の後半部（演出 C 2 + 演出 D 2）を第三の期間に亘って実行する。なお、第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出を中止するとともに第二の演出の実行準備を開始した後、次回の演出開始タイミングで第二の演出の前半部（演出 C 1 + 演出 D 1）を第三の期間に亘って実行するように構成してもよい。

【4293】

また、図 372（j）に示す例では、第一の演出の実行中に第二の演出の実行開始契機が到来した場合には、第一の演出を中止するとともに、第二の演出を開始しないように構成している。なお、第一の演出を中止する契機は、第二の演出の実行開始に限定されず、例えば、第一、第二の演出とは異なる第三の演出の実行開始を契機としてもよいし、第一の演出を開始してから所定時間が経過したことを契機としてもよい。

【4294】

＜動作の具体例／先読み演出中の可動体の動作例 1＞

次に、動作の具体例の一つとして、先読み演出中の可動体の動作例 1 について説明する。図 373 は、先読み演出中の可動体の動作例 1 を時系列で示した図である。なお、以降の図面における各々の図は、一連の演出や図柄変動表示の特徴部分だけを抜き出して示したものであり、必ずしも同じ時間間隔で抜き出したものではない。また、具体例で示す各種動作の前後関係は、本例に限定されるものではない。

【4295】

図 373（a）に示す状態は、特図 1 の変動遊技を実行している状態である。この状態では、主制御部 300 は、第 1 特図表示装置 212 を用いて特図の変動表示を行うとともに、（サブ制御部 400 から指令を受けた）液晶制御部 435 は、装飾図柄表示装置 208 を用いて装飾図柄の変動表示を行っている。また、（サブ制御部 400 から指令を受けた）演出制御部 500 は、第一の演出可動体 610a と第二の演出可動体 610b を、第一の位置（初期位置）に停止させ、サブ制御部 400 は、第一の演出可動体 610a と第二の演出可動体 610b が備える LED の態様を第一の態様（消灯）に設定している。

【4296】

続く図 373（b）に示す状態は、特図 1 の変動遊技中に、特図 1 変動遊技の保留数が 4 になった状態である。この状態では、主制御部 300 は、第 1 特図保留ランプ 218 を 4 つ点灯させることで、特図 1 変動遊技の保留数が 4 であることを報知し、液晶制御部 435 は、装飾図柄表示装置 208 に設けた保留表示領域 208e に保留アイコン P I 1 ～ P I 4 を 4 つ表示させることで、特図 1 変動遊技の保留数が 4 であることを報知している。

【4297】

なお、サブ制御部 400 は、主制御部 300 から受信した特図 1 変動遊技の先読み情報（当否判定結果）に基づいて、保留アイコンの表示態様を決定し、この保留アイコンの表示態様に関する指令を液晶制御部 435 に送信する。本例では、主制御部 300 から受信した特図 1 変動遊技の先読み情報は、1 ～ 3 番目の保留に対応する特図 1 変動遊技の当否判定結果がハズレ、4 番目の保留に対応する特図 1 変動遊技の当否判定結果が大当たりであるため、サブ制御部 400 は、1 ～ 3 番目の保留に対応する保留アイコン P I 11 ～ P I 13 を通常色（例えば、青）で表示し、4 番目の保留に対応する保留アイコン P I 14 を特別色（例えば、赤）で表示するように、液晶制御部 435 に対して指令を出している。なお、4 番目の保留に対応する特図 1 変動遊技の当否判定結果がハズレであってもよい。

【4298】

続く図 373（c）に示す状態は、特図 1 の変動遊技が終了した状態である。この状態では、液晶制御部 435 は、装飾図柄表示装置 208 を用いて装飾図柄の停止表示（本例では、「装飾 3 －装飾 4 －装飾 1」の組合せ表示）を行っている。

10

20

30

40

50

【4299】

続く図373(d)に示す状態は、先読み演出を開始した状態である。ここで、先読み演出とは、通常演出とは演出態様が異なる演出をいい、例えば、通常演出と少なくとも一部の表示(例えば、背景画像)が異なる演出、通常演出よりも演出時間が長い演出(複数回の図柄変動表示に亘って実行される演出)などが該当する。

【4300】

サブ制御部400は、主制御部300から受信した特図1変動遊技の先読み情報(当否判定結果)に基づいて演出態様を決定し、この演出態様に関する指令を液晶制御部435と演出制御部500に送信するとともに、演出態様に応じて、ランプ、音出力装置、第二の可動体などの制御を開始する。本例では、主制御部300から受信した特図1変動遊技の先読み情報は、4番目の保留に対応する特図1変動遊技の当否判定結果が大当たりであるため、サブ制御部400は、先読み演出を行うことを決定し、この先読み演出を実行するように、液晶制御部435と演出制御部500に対して指令を出している。

【4301】

サブ制御部400から先読み演出の指令を受けた液晶制御部435は、図373(d)～同図(n)に示すように、特図1変動遊技の開始から終了までの期間に亘って、装飾図柄表示装置208を用いて先読み演出を行っている。また、サブ制御部400から先読み演出の指令を受けた演出制御部500は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bを、図373(a)に示す第一の位置から同図(d)に示す第二の位置まで移動させている。また、サブ制御部400は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(点灯)に変化させている。

【4302】

以降、図373(m)に示す特図および装飾図柄の停止表示を行うまで、演出制御部500は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bを第一の位置と第二の位置との間で往復移動させる演出動作を行うとともに、サブ制御部400は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bのLEDの態様を第二の態様(点灯)に維持させる。また、特図および装飾図柄の停止表示の所定時間の経過後には、同図(n)に示すように、演出制御部500は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bを、第一の位置に移動させるとともに、サブ制御部400は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bのLEDの態様を、第二の態様(点灯)から第一の態様(消灯)に変更し、第一の態様(消灯)を維持させている。

【4303】

＜動作の具体例／先読み演出中の可動体の動作例2＞

次に、動作の具体例の一つとして、先読み演出中の可動体の動作例2について説明する。図374は、先読み演出中の可動体の動作例2を時系列で示した図である。本例は、先読み演出中の可動体の動作態様が、図373を用いて説明した動作例1と異なっている。

【4304】

具体的には、サブ制御部400から先読み演出の指令を受けた演出制御部500は、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bを、図374(a)に示す第一の位置から同図(d)に示す第二の位置まで移動させた後、同図(l)に示す特図および装飾図柄の停止表示を行うまで第二の位置で停止させ、所定時間後の同図(m)に示すタイミングで第二の位置から第一の位置に移動させている。

【4305】

また、サブ制御部400は、装飾図柄表示装置208を用いた先読み演出を開始すると同時に、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(点灯)に変化させている。続いて、サブ制御部400は、演出制御部500が第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bを第二の位置から第一の位置に移動させるまで、第一の演出可動体610aと第二の演出可動体610bのLEDの態様を、第二の態様(点灯)に維持させた後、演出制御部500が第一の

演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b を第一の位置に移動させると同時に、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様を、第二の態様（点灯）から第一の態様（消灯）に変化させている。なお、可動体の動作または光出力手段の動作の一方のみを維持してもよい。

【4 3 0 6】

＜動作の具体例／先読み演出中の可動体の動作例 3＞

次に、動作の具体例の一つとして、先読み演出中の可動体の動作例 3 について説明する。図 3 7 5 は、先読み演出中の可動体の動作例 3 を時系列で示した図である。本例は、可動体の構造と、先読み演出中の可動体の動作態様が、図 3 7 3 を用いて説明した動作例 1 や図 3 7 4 を用いて説明した動作例 2 と異なっている。

10

【4 3 0 7】

具体的には、本例に係る遊技台は、家紋を模した円盤状の演出可動体 6 1 2 a ～ 6 1 2 d を、特図変動遊技の最大保留数と同数（本例では、4 つ）備えており、演出可動体 6 1 2 a ～ 6 1 2 d の各々は、演出制御部 5 0 0 の制御により時計回りに回転可能に構成されている。

【4 3 0 8】

本例では、演出制御部 5 0 0 は、図 3 7 5 （d）に示すタイミングで先読み演出を開始している。本例の先読み演出では、同図（d）に示すタイミングで特図 1 変動遊技を 1 つ消化し、保留数が 4 から 3 に減少したことを契機として、演出可動体（第四の可動体）6 1 2 d の動作を第一の動作（停止）から第二の動作（回転）に変更することで、演出可動体（第四の可動体）6 1 2 d を時計回りに回転させた後、同図（f）に示すタイミングで特図 1 変動遊技を 1 つ消化し、保留数が 3 から 2 に減少したことを契機として、演出可動体（第三の可動体）6 1 2 c の動作を第一の動作（停止）から第二の動作（回転）に変更することで、演出可動体（第三の可動体）6 1 2 c を時計回りに回転させている。

20

【4 3 0 9】

また、同図（h）に示すタイミングで特図 1 変動遊技を 1 つ消化し、保留数が 2 から 1 に減少したことを契機として、演出可動体（第二の可動体）6 1 2 b の動作を第一の動作（停止）から第二の動作（回転）に変更することで、演出可動体（第二の可動体）6 1 2 b を時計回りに回転させた後、同図（i）に示すタイミングで特図 1 変動遊技を 1 つ消化し、保留数が 1 から 0 に減少したことを契機として、演出可動体（第一の可動体）6 1 2 a の動作を第一の動作（停止）から第二の動作（回転）に変更することで、演出可動体（第一の可動体）6 1 2 a を時計回りに回転させている。

30

【4 3 1 0】

その後、サブ制御部 4 0 0 は、同図（k）に示すタイミングで、装飾図柄表示装置 2 0 8 を用いたスーパーリーチ演出を実行し、演出制御部 5 0 0 は、同図（l）に示す特図および装飾図柄の停止表示を行うまで演出可動体 6 1 2 a ～ 6 1 2 d の回転を継続した後、所定時間の経過後に、同図（m）に示すように、演出可動体 6 1 2 a ～ 6 1 2 d の回転を停止している。

【4 3 1 1】

＜動作の具体例／島一斉演出＞

次に、動作の具体例の一つとして、島一斉演出について説明する。図 3 7 6 は、島一斉演出の開始条件が成立しない場合の演出の流れの一例を時系列で示した図であり、図 3 7 7 は、島一斉演出の開始条件が成立した場合の演出の流れの一例を時系列で示した図である。

40

【4 3 1 2】

図 3 7 6 に示す例は、5 回の特図 1 変動遊技中に、島一斉演出の開始条件が成立しなかった場合を示している。本例では、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の動作開始契機を「島一斉演出の開始」としているため、島一斉演出の開始条件が成立しない場合には、演出制御部 5 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の動作を変更することではなく、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1

50

0 b は第一の位置（初期位置）のままである。

【4 3 1 3】

また、本例では、光出力手段の動作開始契機も「島一斉演出の開始」としているため、島一斉演出の開始条件が成立しない場合には、サブ制御部 4 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様を変更することではなく、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様は第一の態様（例えば、消灯）のままである。

【4 3 1 4】

一方、図 3 7 7 に示す例は、2 回目の特図 1 変動遊技中に、島一斉演出の開始条件が成立した場合を示している。本例では、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の動作開始契機を「島一斉演出の開始」としているため、島一斉演出の開始条件が成立した場合（例えば、遊技台の電源投入から所定時間が経過した場合）には、演出制御部 5 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a を第一の位置と第二の位置との間で往復移動させる演出動作と、第二の演出可動体 6 1 0 b を第一の位置と第二の位置との間で往復移動させる演出動作を順番に繰り返して実行する。なお、本実施形態における第一の位置や第二の位置はセンサによって検出可能な位置でなくてもよく、例えば、第一の位置から所定時間だけ移動させた位置を第二の位置としてもよいし、機構上の限界位置（メカエンド）であってもよい。

【4 3 1 5】

また、本例では、光出力手段の動作開始契機も「島一斉演出の開始」としているため、島一斉演出の開始条件が成立した場合には、サブ制御部 4 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様を第一の態様（例えば、消灯）から第二の態様（例えば、点灯）に変更し、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様を第二の態様（例えば、点灯）に維持する。

【4 3 1 6】

また、サブ制御部 3 0 0 は、島一斉演出の開始条件が成立した場合に、装飾図柄の変動表示に使用している表示領域を縮小し、正面視左上に移動するとともに、装飾図柄表示装置 2 0 8 の中央の表示領域を用いて、島一斉演出に対応する表示を行う。

【4 3 1 7】

<動作の具体例／電源投入後の可動体の初期動作>

次に、動作の具体例の一つとして、電源投入後の可動体の初期動作について説明する。図 3 7 8 は、電源投入後の可動体の初期動作の一例を時系列で示した図である。

【4 3 1 8】

図 3 7 8 (a) に示す状態は、遊技台の電源投入直後の状態である。本例では、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の動作開始契機を「電源投入後に所定時間が経過したこと」としているため、電源投入後に所定時間が経過した場合には、演出制御部 5 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b を、同図 (a) に示す第一の位置から、同図 (f) に示す第二の位置まで移動させる演出動作を行った後、第二の位置から同図 (k) に示す第一の位置に移動させている。なお、本例では、光出力手段の動作開始契機は「電源投入後に所定時間が経過したこと」としていないため、電源投入後に所定時間が経過した場合でも、サブ制御部 4 0 0 は、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の演出可動体 6 1 0 b の L E D の態様を第一の態様（例えば、消灯）から第二の態様（例えば、点灯）に変更していない。なお、第一の演出可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の動作開始契機は、「電源投入後に所定の処理（例えば、初期設定）が終了したこと」などであってもよい。

【4 3 1 9】

<動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作>

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作について説明する。図 3 7 9 (a-1) ~ 同図 (f-1) と同図 (a-2) ~ 同図 (f-2) は、図柄変動停止中の可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【4320】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」としている。図379 (a-1)～同図(f-1)に示す例では、演出制御部500は、同図(b-1)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行し、この復帰動作が完了した後(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動した後)に保留中の変動遊技が開始されている。

【4321】

一方、図379(a-2)～同図(f-2)に示す例では、演出制御部500は、同図(b-2)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の変動遊技が開始されている。このため、演出制御部500は、図柄変動中も復帰動作を継続し、同図(e-2)に示すタイミングで、復帰動作を完了させている(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。

【4322】

＜動作の具体例／前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作＞

次に、動作の具体例の一つとして、前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作について説明する。図380は、前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【4323】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」と「前面枠扉106の開放」としている。演出制御部500は、図380(b)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、復帰動作が完了していない。

【4324】

本例では、図柄変動停止を契機とした復帰動作を複数回実行しても復帰動作が完了しない場合には、前面枠扉106の開放を契機として、可動体の復帰動作が可能であり、同図(e)～同図(i)に示す例では、前面枠扉106が開放されたことを契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行している。

【4325】

＜動作の具体例／図柄変動表示中の可動体の演出動作1＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動表示中の可動体の演出動作1について説明する。図381(a-1)～(k-1)と同図(a-2)～(f-2)は、図柄変動表示中の可動体の演出動作1の一例を時系列で示した図である。

【4326】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」とし、可動体の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。図381(a-1)～同図(k-1)に示す例では、同図(h-1)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置(初期位置)から第二の位置まで移動させた後、同図(k-1)に示す特図1変動遊技の終了(特図1の停止表示)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第二の位置から第一の位置(初期位置)まで移動させている。

【4327】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」とし、光出力手段の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。図381(a-1)～(k-1)に示す例では、同図(h-1)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第

10

20

30

40

50

一の態様（消灯）から第二の態様（例えば、青色に点灯）に変化させた後、同図（k-1）に示す特図1変動遊技の終了（特図1の停止表示）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第二の態様（例えば、青色に点灯）から第一の態様（消灯）に変化させている。

【4328】

なお、本例では、可動体の演出動作の動作開始契機が到来した場合（図柄変動が開始された場合）でも、可動体の演出動作を開始させないことがあり、例えば、同図（d-1）に示す特図1変動遊技の開始（特図1の変動開始）のタイミングでは、可動体の演出動作の動作開始契機が成立しているにも関わらず、可動体の演出動作を行わないように構成しているため、意外性のある演出を行うことができる場合がある。

10

【4329】

図381（a-2）～同図（f-2）に示す例では、同図（b-2）に示す特図1変動遊技の開始（特図1の変動開始）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置（初期位置）から第二の位置まで移動させた後、同図（f-2）に示す特図1変動遊技の終了（特図1の停止表示）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第二の位置から第一の位置（初期位置）まで移動させている。

【4330】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」とし、光出力手段の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。図381（a-2）～同図（f-2）に示す例では、同図（b-2）に示す特図1変動遊技の開始（特図1の変動開始）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様（消灯）から第三の態様（例えば、赤色に点灯）に変化させた後、同図（f-2）に示す特図1変動遊技の終了（特図1の停止表示）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第三の態様（例えば、赤色に点灯）から第一の態様（消灯）に変化させている。

20

【4331】

本例では、特図変動遊技の当否判定結果が第一の結果（本例では、ハズレ）の場合に、光出力手段（本例では、LED）の態様を第二の態様（青色に点灯）に変化させ、特図変動遊技の当否判定結果が第一の結果よりも遊技者にとって有利な第二の結果（本例では、大当たり）の場合に、光出力手段（本例では、LED）の態様を第三の態様（赤色に点灯）に変化させるため、遊技者の期待感を高めることができる場合がある。

30

【4332】

＜動作の具体例／図柄変動表示中の可動体の演出動作2＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動表示中の可動体の演出動作2について説明する。図382（a-1）～同図（k-1）と同図（a-2）～同図（f-2）は、図柄変動表示中の可動体の演出動作2の一例を時系列で示した図であり、図382（a-1）～同図（k-1）は、上記図381（a-1）～同図（k-1）に対応する図面であり、図382（a-2）～同図（f-2）は、上記図381（a-2）～同図（f-2）に対応する図面である。

【4333】

本例では、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第二の位置に滞在させる時間を、上記図294を用いて説明した例よりも短くしている。図381および図382に示すように、可動体を第一の期間に亘って第二の位置に停止させる第一の動作と、可動体を第一の期間よりも短い第二の期間に亘って第二の位置に停止させる第二の動作と、を備えれば、可動体の動作にバリエーションを持たせることができ、意外性のある演出を行うことができる場合がある。

40

【4334】

＜動作の具体例／図柄変動表示中の可動体の演出動作3＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動表示中の可動体の演出動作3について説明する。図383（a）～同図（1）は、図柄変動表示中の可動体の演出動作3の一例を時

50

系列で示した図であり、上記図 3 8 1 (a-1) ~ 同図 (k-1) に対応する図面である。

【4 3 3 5】

本例では、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b を第二の位置に滞在させる時間を、上記図 3 8 1 や図 3 8 2 を用いて説明した例よりも長くしているとともに、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の L E D の態様を、同図 (g) に示す第一の態様 (消灯) → 同図 (h)、(i) に示す第二の態様 (例えば、青色で点灯) → 同図 (j) に示す第三の態様 (例えば、黄色で点灯) → 同図 (k) に示す第四の態様 (例えば、赤色で点灯) → 同図 (l) に示す第一の態様 (消灯) の順番で段階的に変化させている。

10

【4 3 3 6】

本例のように、可動体の動作中に光出力手段 (本例では、L E D) を複数の態様に段階的に変化させるように構成すれば、遊技者の期待感を徐々に高めることができる場合がある。

【4 3 3 7】

＜動作の具体例／操作手段による操作に基づく可動体の演出動作＞

次に、動作の具体例の一つとして、操作手段による操作に基づく可動体の演出動作について説明する。図 3 8 4 は、操作手段による操作に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【4 3 3 8】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「操作手段による操作を検出したこと」とし、可動体の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。演出制御部 5 0 0 は、図 3 8 4 (h) に示すチャンスボタン 1 3 6 による操作を検出したことを契機として、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b を、同図 (g) に示す第一の位置 (初期位置) から、同図 (i) に示す第二の位置まで移動した後、同図 (l) に示す図柄停止表示を契機として、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b を、第二の位置から第一の位置 (初期位置) まで移動させている。

20

【4 3 3 9】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「操作手段による操作を検出したこと」とし、光出力手段の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。サブ制御部 4 0 0 は、同図 (h) に示すチャンスボタン 1 3 6 (遊技者が少なくとも操作可能な位置に設けられた操作手段) による操作を検出したことを契機として、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の L E D の態様を、第一の態様 (消灯) から第二の態様 (例えば、青色に点灯) に変化させた後、同図 (l) に示す特図 1 変動遊技の終了 (特図 1 の停止表示) を契機として、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の L E D の態様を、第二の態様 (例えば、青色に点灯) から第一の態様 (消灯) に変化させている。

30

【4 3 4 0】

なお、液晶制御部 4 3 5 は、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b を第一の位置 (初期位置) から第二の位置まで移動したことを契機として、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b の後方の表示領域においてエフェクト画像 E G を表示するように構成している。したがって、エフェクト画像 E G は、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b が第二の位置に位置している場合には、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b によって一部が覆い隠されることで、同図 (j) に示すように、正面側から視認困難な状態となる。一方、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b が第一の位置に位置している場合には、エフェクト画像 E G は、第一の可動体 6 1 0 a と第二の可動体 6 1 0 b によって覆い隠されることがないため、同図 (k) に示すように、正面側から視認容易な状態となる。

40

【4 3 4 1】

＜動作の具体例／始動口入賞に基づく可動体の演出動作＞

50

次に、動作の具体例の一つとして、始動口入賞に基づく可動体の演出動作について説明する。図385は、始動口入賞に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【4342】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「始動口入賞（始動口への入球）」とし、可動体の演出動作の動作終了契機を「始動口入賞（始動口への入球）から所定時間が経過したこと」としている。演出制御部500は、図385（e）に示す始動口（例えば、普図始動口228、第1特図始動口230、第2特図始動口232）への入球（始動口入賞）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、同図（d）に示す第一の位置（初期位置）から、同図（f）に示す第二の位置まで移動した後、始動口入賞（始動口への入球）から所定時間が経過したことを契機として、同図（h）に示すように、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、第二の位置から第一の位置（初期位置）まで移動している。

10

【4343】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「始動口入賞（始動口への入球）」とし、光出力手段の演出動作の動作終了契機を「始動口入賞（始動口への入球）から所定時間が経過したこと」としている。サブ制御部400は、図385（e）に示す始動口（例えば、普図始動口228、第1特図始動口230、第2特図始動口232）への入球（始動口入賞）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様（消灯）から第二の態様（例えば、青色に点灯）に変化させた後、始動口入賞（始動口への入球）から所定時間が経過したことを契機として、同図（h）に示すように、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第二の態様（例えば、青色に点灯）から第一の態様（消灯）に変化させている。

20

【4344】

なお、始動口入賞（始動口への入球）があった場合でも、可動体の演出動作を実行しないように構成してもよく、例えば、可動体の動作が先読み演出の一種の場合、特図2優先変動機においては、電サポ中における特図1の始動口入賞、当たり中における特図1の始動口入賞では動作しないように構成してもよい。

【4345】

<可動体の変形例>

30

次に、可動体の変形例について説明する。図386は、可動体の変形例を示した図である。本例では、装飾図柄表示装置（メイン液晶）208とは別に、水平方向に移動可能な第一のサブ液晶（第一の可動体）614と第二のサブ液晶（第二の可動体）616を備えている。本例のように、本発明に係る遊技台は、表示手段を兼ねた可動体を備えていてもよい。また、図示はしないが、音出力手段（例えば、スピーカ）または光出力手段（例えば、ランプ）を移動可能に構成することで、遊技台が、音出力手段を兼ねた可動体や、光出力手段を兼ねた可動体を備えていてもよい。

【4346】

<動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作1>

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作1について説明する。図387（a-1）～同図（f-1）は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

40

【4347】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としている。図387（a-1）～同図（f-1）に示す例では、演出制御部500は、同図（b-1）に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置（初期位置）とは異なる位置から、第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作を実行している。また、演出制御部500は、同図（d-1）に示す図柄変動開始を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、第一の位置（初期位置）から第二の位置まで移動させる演出動作を実行している。

50

【4348】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としている。図387(a-1)～同図(f-1)に示す例では、サブ制御部400は、同図(d-1)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させている。

【4349】

一方、図387(a-2)～同図(h-2)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。本例では、演出制御部500は、同図(b-2)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の図柄変動が開始されている。

【4350】

「図柄変動開始」は、可動体の演出動作の動作開始契機であるが、本例では、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、図柄変動中も復帰動作を継続し、同図(e-2)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行している。

【4351】

ただし、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としているため、サブ制御部400は、同図(d-2)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、復帰動作中の第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させる演出動作を実行している。

【4352】

＜動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作2＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作2について説明する。図388(a-1)～同図(f-1)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図であり、上記図387(a-1)～同図(f-1)と同じ図面である。

【4353】

一方、図388(a-2)～同図(h-2)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としている。演出制御部500は、同図(b-2)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の図柄変動が開始されている。

【4354】

「図柄変動開始」は、可動体の演出動作の動作開始契機であるが、本例では、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、図柄変動中も復帰動作を継続し、同図(e-2)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、本例では、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行しないように構成している。

【4355】

10

20

30

40

50

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としているが、光出力手段の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、サブ制御部400は、同図(d-2)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を変化させる演出動作を実行していない。

【4356】

＜動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作3＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作3について説明する。図389(a-1)～同図(f-1)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図であり、上記図387(a-1)～同図(f-1)と同じ図面である。

10

【4357】

一方、図389(a-2)～同図(h-2)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。本例では、演出制御部500は、同図(b-2)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の図柄変動が開始されている。

【4358】

「図柄変動開始」は、可動体の演出動作の動作開始契機であるが、本例では、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、図柄変動中も復帰動作を継続し、同図(e-2)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、本例では、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行しないように構成している。

20

【4359】

ただし、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としているため、サブ制御部400は、同図(d-2)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、復帰動作中の第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させる演出動作を実行している。

30

【4360】

＜動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作4＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作4について説明する。図390(a)～同図(h)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【4361】

本例では、演出制御部500は、同図(b)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の図柄変動が開始されている。

40

【4362】

本例では、図柄変動開始が可動体の演出動作の動作開始契機であるが、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、図柄変動中も復帰動作を継続し、同図(e)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行しないように構成している。

50

【4363】

また、本例では、光出力手段の演出動作に用いる動作データの読み出し開始の契機を「図柄変動開始」とし、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「可動体の復帰動作が完了していること」としている。このため、サブ制御部400は、同図(d)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの動作データの読み出しを開始した後、同図(e)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bの復帰動作完了を契機として、同図(f)に示すタイミングで、復帰動作後の第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させる演出動作を実行している。

10

【4364】

なお、本例では、光出力手段の演出動作に用いる動作データの読み出し開始の契機と、光出力手段の演出動作の動作開始契機が異なることから、同図(f)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様(本例では、発光色)と、同図(g)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様(本例では、発光色)が異なっている。

【4365】

＜動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作5＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作5について説明する。図391(a)～同図(h)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

20

【4366】

本例では、演出制御部500は、同図(b)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に保留中の図柄変動が開始されている。

【4367】

本例では、図柄変動開始が可動体の演出動作の動作開始契機であるが、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、図柄変動中でも復帰動作を継続し、同図(e)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aを第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行するように構成している。

30

【4368】

また、本例では、光出力手段の演出動作に用いる動作データの読み出し開始の契機を「図柄変動開始」とし、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「可動体の復帰動作が完了していること」としている。このため、サブ制御部400は、同図(d)に示す特図1変動遊技の開始(特図1の変動開始)を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの動作データの読み出しを開始した後、同図(e)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bの復帰動作完了を契機として、同図(f)に示すタイミングで、演出動作中の第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させる演出動作を実行している。

40

【4369】

なお、本例では、光出力手段の演出動作に用いる動作データの読み出し開始の契機と、光出力手段の演出動作の動作開始契機が異なることから、同図(f)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様(本例では、発光色)と、同図(g)に示す第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様(本例では、発光色)が異なっている。

50

【4370】

＜動作の具体例／図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作6＞

次に、動作の具体例の一つとして、図柄変動停止中の可動体の復帰動作後の演出動作6について説明する。図392(a-1)～同図(f-1)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了した場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【4371】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「先読み演出開始」としている。図392(a-1)～同図(f-1)に示す例では、演出制御部500は、同図(b-1)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行している。また、演出制御部500は、同図(d-1)に示す先読み演出開始を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、第一の位置(初期位置)から第二の位置まで移動させる演出動作を実行している。

10

【4372】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「先読み演出開始」としている。図392(a-1)～同図(f-1)に示す例では、サブ制御部400は、同図(d-1)に示す先読み演出開始を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させている。なお、液晶制御部435は、同図(d-1)に示す図柄変動開始を契機として、装飾図柄表示装置208を用いて先読み演出を開始している。

20

【4373】

一方、図392(a-2)～同図(h-2)は、図柄変動停止中に可動体の復帰動作が完了しなかった場合の可動体の演出動作を時系列で示した図である。本例では、演出制御部500は、同図(b-2)に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置(初期位置)とは異なる位置から、第一の位置(初期位置)まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動し終える前)に先読み演出が開始されている。

【4374】

先読み演出開始は、可動体の演出動作の動作開始契機であるが、本例では、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部500は、先読み演出の実行中も復帰動作を継続し、同図(e-2)に示すタイミングで、復帰動作が完了している(第一の可動体610aが第一の位置(初期位置)まで完全に移動している)。また、復帰動作の完了後は、第一の可動体610aと第二の可動体610bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行している。

30

【4375】

ただし、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「先読み演出開始」としているため、サブ制御部400は、同図(d-2)に示す先読み演出開始を契機として、復帰動作中の第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様(消灯)から第二の態様(例えば、青色に点灯)に変化させる演出動作を実行している。

40

【4376】

＜動作の具体例／可動体の演出動作中の電断・復電＞

次に、動作の具体例の一つとして、可動体の演出動作中の電断・復電について説明する。図393(a-1)～同図(f-1)は、大当り遊技中の可動体の演出動作を時系列で示した図である。

【4377】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド開始」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド終了」としている。図393(a-1)～同図(f-1)に示す例では、演出制御部500は、同図(b-1)に示す6R(ラウンド)開始を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを

50

、第一の位置（初期位置）と第二の位置との間で往復移動させる演出動作を実行している。

【4378】

また、本例では、光出力手段体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド開始」とし、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド終了」としている。図393（a-1）～同図（f-1）に示す例では、サブ制御部400は、同図（f-1）に示す7R（ラウンド）開始を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様（例えば、青色に点灯）から第二の態様（例えば、赤色に点灯）に変化させている。なお、液晶制御部435は、大当り遊技中は、装飾図柄表示装置208を用いて大当り中演出を実行している。

10

【4379】

一方、図393（a-2）～同図（f-2）は、同図（a-1）～同図（f-1）に示す大当り遊技中に電断・復電が発生した場合の可動体の動作を時系列で示した図である。本例では、演出制御部500は、同図（b-2）に示す大当り遊技の6R開始直後に電断（電源の遮断）が発生したことを契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、第一の位置（初期位置）から第二の位置まで移動させた後に、第二の位置から第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作を実行している。また、遊技台は、同図（f-2）に示す復電（電源の復帰）を契機として、大当り遊技を再開している。

【4380】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド開始」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド終了」としているため、演出制御部500は、同図（f-2）に示す7R開始（大当り遊技の再開）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bを、第一の位置（初期位置）と第二の位置との間で往復移動させる演出動作を実行している。

20

【4381】

また、本例では、光出力手段体の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド開始」とし、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「大当り遊技中のラウンド終了」としているため、サブ制御部400は、同図（f-2）に示す7R開始（大当り遊技の再開）を契機として、第一の可動体610aと第二の可動体610bのLEDの態様を、第一の態様（例えば、青色に点灯）から第二の態様（例えば、赤色に点灯）に変化させている。

30

【4382】

＜動作の具体例／前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作後の演出動作＞

次に、動作の具体例の一つとして、前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作後の演出動作について説明する。図394は、前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作後の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【4383】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」と「前面枠扉106の開放」としている。演出制御部500は、図394（c）に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体610aを、第一の位置（初期位置）とは異なる位置から、第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作を実行しているが、復帰動作が完了していない。

40

【4384】

本例では、図柄変動停止を契機とした復帰動作を複数回実行しても復帰動作が完了しない場合には、前面枠扉106の開放を契機として、可動体の復帰動作を行うように構成しているため、同図（f）～同図（h）に示す例では、前面枠扉106が開放されたことを契機として、第一の可動体610aを、第一の位置（初期位置）とは異なる位置から、第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作を実行している。

【4385】

また、本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「操作手段による操作を検出したこと」とし、可動体の演出動作の動作終了契機を「図柄変動停止」としている。本例では

50

、同図（h）に示すタイミングでチャンスボタン１３６による操作を検出しているが、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部５００は、チャンスボタン１３６による操作を検出した後も復帰動作を継続し、同図（m）に示すタイミングで、復帰動作を完了している（第一の可動体６１０aを第一の位置（初期位置）まで完全に移動している）。

【４３８６】

ただし、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「操作手段による操作を検出したこと」としているため、サブ制御部４００は、同図（h）に示すタイミングでチャンスボタン１３６による操作を検出したことを契機として、復帰動作中の第一の可動体６１０aと第二の可動体６１０bのＬＥＤの態様を、第一の態様（消灯）から第二の態様（例えば、青色に点灯）に変化させる演出動作を実行している。

10

【４３８７】

＜動作の具体例／可動体の復帰動作中の始動口入賞に基づく可動体の演出動作＞

次に、動作の具体例の一つとして、可動体の復帰動作中の始動口入賞に基づく可動体の演出動作について説明する。図３９５は、可動体の復帰動作中の始動口入賞に基づく可動体の演出動作の一例を時系列で示した図である。

【４３８８】

本例では、可動体の復帰動作の動作開始契機を「図柄変動停止」とし、可動体の演出動作の動作開始契機を「始動口入賞（始動口への入球）」としている。演出制御部５００は、同図（b）に示す図柄変動停止を契機として、第一の可動体６１０aを、第一の位置（初期位置）とは異なる位置から、第一の位置（初期位置）まで移動させる復帰動作を実行しているが、この復帰動作が完了する前（第一の可動体６１０aが第一の位置（初期位置）まで完全に移動し終える前）に保留中の図柄変動が開始され、始動口入賞を検出している。

20

【４３８９】

本例では、「始動口入賞（始動口への入球）」が可動体の演出動作の動作開始契機であるが、可動体の演出動作よりも可動体の復帰動作を優先して実行するように構成しているため、演出制御部５００は、始動口入賞の検出後も復帰動作を継続し、同図（f）に示すタイミングで、復帰動作を完了している（第一の可動体６１０aを第一の位置（初期位置）まで完全に移動している）。また、復帰動作の完了後は、第一の可動体６１０aと第二の可動体６１０bを第一の位置と第二の位置で往復移動させる演出動作を実行するように構成している。

30

【４３９０】

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「始動口入賞（始動口への入球）」としているため、サブ制御部４００は、始動口入賞の検出を契機として、同図（f）～同図（h）に示すように、第一の可動体６１０aと第二の可動体６１０bのＬＥＤの態様を、第一の態様（消灯）から第二の態様（例えば、青色に点灯）に変化させる演出動作を実行している。

【４３９１】

＜動作の具体例／演出動作中の前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作＞

40

次に、動作の具体例の一つとして、演出動作中の前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作について説明する。図３９６は、演出動作中の前面枠扉の開放に基づく可動体の復帰動作の一例を時系列で示した図である。

【４３９２】

本例では、可動体の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」とし、可動体の復帰動作の動作開始契機を「前面枠扉１０６の開放」としている。演出制御部５００は、図３９６（b）に示す図柄変動開始を契機として、第一の可動体６１０aと第二の可動体６１０bを、同図（a）に示す第一の位置（初期位置）から、同図（c）に示す第二の位置まで移動する演出動作を実行している。

【４３９３】

50

また、本例では、光出力手段の演出動作の動作開始契機を「図柄変動開始」としているため、サブ制御部 400 は、同図 (b) に示す図柄変動開始を契機として、演出動作中の第一の可動体 610 a と第二の可動体 610 b の LED の態様を、第一の態様 (消灯) から第二の態様 (例えば、青色に点灯) に変化させる演出動作を実行している。

【4394】

また、演出制御部 500 は、前面枠扉 106 の開放を契機として、第一の可動体 610 a と第二の可動体 610 b を、第一の位置 (初期位置) とは異なる位置から、第一の位置 (初期位置) まで移動させる復帰動作を実行している。

【4395】

以上説明したように、本実施形態に係る遊技台 (例えば、パチンコ機 100) は、例えば図 397 に示すように、複数種類の演出手段 (例えば、図 361 (a) に示す、遮蔽装置 246、演出可動体 224、第 2 特図始動口 232 の羽根部材 232 a、可変入賞口 234 の扉部材 234 a、図 361 (b) に示す、遊技盤 200 に配設した役物 564、566、前面枠扉 106 に配設した役物 562、図 361 (a) に示す、普図保留ランプ 216、第 1 特図保留ランプ 218、第 2 特図保留ランプ 220、図 359 に示す、各種ランプ 418、演出可動体用ランプ 552、遊技盤用ランプ 532、遊技台枠用ランプ 542、LED、図 359 に示すスピーカ 120、図 3 に示す、第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、普図表示装置 210、装飾図柄表示装置 208) を備えた遊技台であって、前記複数種類の演出手段のうちの少なくとも一つは、第一の演出手段であり、前記第一の演出手段は、複数種類の動作を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第一の動作 (例えば、演出動作) であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第二の動作 (例えば、復帰動作) であり、前記第一の動作は、第一の期間に実行開始可能な動作であり、前記第一の動作は、第二の期間に実行開始されない動作であり、前記第二の期間は、前記第二の動作が少なくとも実行されている期間である、ことを特徴とする遊技台である。本実施形態に係る遊技台によれば、演出手段の動作に特徴を持った遊技台を実現できる場合がある。

【4396】

なお、前記第一の演出手段は、移動動作を少なくとも実行可能な手段 (例えば、遮蔽装置 246、演出可動体 224、第 2 特図始動口 232 の羽根部材 232 a、可変入賞口 234 の扉部材 234 a、図 361 (b) に示す、遊技盤 200 に配設した役物 564、566、前面枠扉 106 に配設した役物 562 などの可動体) であり、前記第一の動作は、前記第一の演出手段が第一の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が第二の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にない場合に、実行開始される場合がある動作であり、前記第二の位置は、前記第一の演出手段の初期位置であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段の復帰動作であってもよい。

【4397】

また、前記第一の演出手段は、発光手段 (例えば、LED) が少なくとも設けられた手段 (例えば、図 361 (a) に示す、普図保留ランプ 216、第 1 特図保留ランプ 218、第 2 特図保留ランプ 220、図 359 に示す、各種ランプ 418、演出可動体用ランプ 552、遊技盤用ランプ 532、遊技台枠用ランプ 542、LED などの光出力手段) であり、前記発光手段は、複数種類の発光態様 (例えば、点灯、消灯、点滅など) で発光が可能な手段であり、前記複数種類の発光態様のうちの少なくとも一つは、第一の発光態様 (例えば、点灯) であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第三の動作であり、前記第三の動作は、前記第一の期間に実行開始可能な動作であり、前記第三の動作は、前記第二の期間に実行開始可能な動作であり、前記第三の動作は、前記発光手段が前記第一の発光態様で発光する動作であってもよい。

【4398】

また、前記第一の期間は、第一の契機が到来してから第一の時間 (例えば、図柄変動時間) の経過後の期間であり、前記第一の契機は、図柄変動開始であってもよい。また、前

記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第一の位置に移動する動作を行った後に、該第一の演出手段が前記第二の位置に移動する動作であってもよい。また、前記複数種類の演出手段のうちの少なくとも一つは、第二の演出手段（例えば、図3に示す、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、装飾図柄表示装置208）であってもよい。

【4399】

また、前記第一の動作は、第二の状態において、前記第一の期間に実行開始される動作であり、前記第二の状態は、前記第一の期間が第二の期間と重なっていない状態であってもよい。また、前記複数種類の発光態様のうちの少なくとも一つは、第二の発光態様（例えば、点滅）であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第四の動作であり、前記第四の動作は、前記発光手段が前記第二の発光態様で発光する動作であってもよい。

10

【4400】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100）は、例えば図398に示すように、複数種類の演出手段を備えた遊技台であって、前記複数種類の演出手段（例えば、図361（a）に示す、遮蔽装置246、演出可動体224、第2特図始動口232の羽根部材232a、可変入賞口234の扉部材234a、図361（b）に示す、遊技盤200に配設した役物564、566、前面枠扉106に配設した役物562、図361（a）に示す、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、図359に示す、各種ランプ418、演出可動体用ランプ552、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542、LED、図359に示すスピーカ120、図3に示す、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、装飾図柄表示装置208）のうちの少なくとも一つは、第一の演出手段であり、前記第一の演出手段は、複数種類の動作を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第一の動作（例えば、演出動作）であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第二の動作（例えば、復帰動作）であり、前記第一の動作は、第一の期間に実行開始される場合がある動作であり、前記第一の動作は、第二の期間に実行開始されない動作であり、前記第一の動作は、第三の期間に実行開始される場合がある動作であり、前記第二の期間は、前記第二の動作が少なくとも実行されている期間である、ことを特徴とする遊技台である。本実施形態に係る遊技台によれば、演出手段の動作に特徴を持った遊技台を実現できる場合がある。

20

30

【4401】

なお、前記第一の演出手段は、移動動作を少なくとも実行可能な手段（例えば、遮蔽装置246、演出可動体224、第2特図始動口232の羽根部材232a、可変入賞口234の扉部材234a、図361（b）に示す、遊技盤200に配設した役物564、566、前面枠扉106に配設した役物562などの可動体）であり、前記第一の動作は、前記第一の演出手段が第一の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が第二の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にない場合に、実行開始される場合がある動作であり、前記第二の位置は、前記第一の演出手段の初期位置であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段の復帰動作であってもよい。

40

【4402】

また、前記第一の演出手段は、発光手段（例えば、LED）が少なくとも設けられた手段（例えば、図361（a）に示す、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、図359に示す、各種ランプ418、演出可動体用ランプ552、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542、LEDなどの光出力手段）であり、前記発光手段は、複数種類の発光態様（例えば、点灯、消灯、点滅など）で発光が可能な手段であり、前記複数種類の発光態様のうちの少なくとも一つは、第一の発光態様（例えば、点灯）であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第三の動作であり、前記第三の動作は、前記第一の期間に実行開始される場合がある動作であり、前記

50

第三の動作は、前記第二の期間に実行開始されない動作であり、前記第三の動作は、前記第三の期間に実行開始される場合がある動作であり、前記第三の動作は、前記発光手段が前記第一の発光態様で発光する動作であってもよい。

【4403】

また、前記第一の期間は、第一の契機が到来してから第一の時間（例えば、図柄変動時間）の経過後の期間であり、前記第一の契機は、図柄変動開始であってもよい。また、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第一の位置に移動する動作を行った後に、該第一の演出手段が前記第二の位置に移動する動作であってもよい。

【4404】

また、本実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100）は、例えば図399に示すように、複数種類の演出手段（例えば、図361（a）に示す、遮蔽装置246、演出可動体224、第2特図始動口232の羽根部材232a、可変入賞口234の扉部材234a、図361（b）に示す、遊技盤200に配設した役物564、566、前面枠扉106に配設した役物562、図361（a）に示す、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、図359に示す、各種ランプ418、演出可動体用ランプ552、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542、LED、図359に示すスピーカ120、図3に示す、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、普図表示装置210、装飾図柄表示装置208）を備えた遊技台であって、前記複数種類の演出手段のうちの少なくとも一つは、第一の演出手段であり、第一の演出手段は、複数種類の動作を少なくとも実行可能な手段であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第一の動作（例えば、演出動作）であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第二の動作（例えば、復帰動作）であり、前記第一の動作は、第一の期間に実行可能な動作であり、前記第一の動作は、第二の期間に実行されない動作であり、前記第二の期間は、前記第二の動作が少なくとも実行されている期間である、ことを特徴とする遊技台である。本実施形態に係る遊技台によれば、演出手段の動作に特徴を持った遊技台を実現できる場合がある。

【4405】

また、前記第一の演出手段は、移動動作を少なくとも実行可能な手段（例えば、遮蔽装置246、演出可動体224、第2特図始動口232の羽根部材232a、可変入賞口234の扉部材234a、図361（b）に示す、遊技盤200に配設した役物564、566、前面枠扉106に配設した役物562などの可動体）であり、前記第一の動作は、前記第一の演出手段が第一の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が第二の位置に移動する動作であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第二の位置にない場合に、実行開始される場合がある動作であり、前記第二の位置は、前記第一の演出手段の初期位置であり、前記第二の動作は、前記第一の演出手段の復帰動作であってもよい。

【4406】

また、前記第一の演出手段は、発光手段（例えば、LED）が少なくとも設けられた手段（例えば、図361（a）に示す、普図保留ランプ216、第1特図保留ランプ218、第2特図保留ランプ220、図359に示す、各種ランプ418、演出可動体用ランプ552、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542、LEDなどの光出力手段）であり、前記発光手段は、複数種類の発光態様（例えば、点灯、消灯、点滅など）で発光が可能な手段であり、前記複数種類の発光態様のうちの少なくとも一つは、第一の発光態様（例えば、点灯）であり、前記複数種類の動作のうちの少なくとも一つは、第三の動作であり、前記第三の動作は、前記第一の期間に実行可能な動作であり、前記第三の動作は、前記第二の期間に実行されない動作であり、前記第三の動作は、前記発光手段が前記第一の発光態様で発光する動作であってもよい。

【4407】

また、前記第一の期間は、第一の契機が到来してから第一の時間（例えば、図柄変動時間）の経過後の期間であり、前記第一の契機は、図柄変動開始であってもよい。また、前

記第二の動作は、前記第一の演出手段が前記第一の位置に移動する動作を行った後に、該第一の演出手段が前記第二の位置に移動する動作であってもよい。

【4408】

〔第21実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第21実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機100等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について、図400～図413を参照しながら詳細に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機100の構成及び各種処理の内容については、第19実施形態と概略同様であるため、以下、第19実施形態に係るパチンコ機100と異なる構成について図示して説明し、第19実施形態に係るパチンコ機100と同一の構成については、特に明示しない限りにおいて符号は第19実施形態と同一にし、また、図示及び詳細な説明を省略する。

10

【4409】

図400は、本実施形態における音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【4410】

図400に示すタイミングチャートは、図の左から右に向かって時間が経過していく。この図400には、電源スイッチ178をオンすることによる電源投入と、音演出の一例に相当する第一の演出の内部的な実行／非実行、その第一の演出のボリューム（音量）、音演出の一例に相当する第二の演出の内部的な実行／非実行、その第二の演出のボリューム（音量）、チャンスボタン136の操作／無操作、上記第一の演出の可聴（アクティブ）／非可聴（非アクティブ）、および上記第二の演出の可聴（アクティブ）／不可聴（非アクティブ）が示されている。なお、内部的な実行／非実行とは、第1副制御部400や音制御回路431における制御処理（例えば、図335におけるサウンドデータ更新処理（ステップS1001）等）の実行／非実行の意味であり、実際の可聴か不可聴かは問わない。実際の可聴か不可聴かは、上記第一の演出の可聴／非可聴、および上記第二の演出の可聴／不可聴に示す。

20

【4411】

図400の下方に示す1点鎖線の枠で囲まれた楽譜は、それぞれ第一の演出のワンフレーズ、第二の演出のワンフレーズを表すものであり、第一の演出でも第二の演出でも、それぞれのワンフレーズが繰り返される。すなわち、図400の下方に示す1点鎖線の枠の中には、第一の演出の1ループ分の楽譜と、第二の演出の1ループ分の楽譜が示されている。両者を区別するために、第一の演出にはハッチングを施してある。また、上記第一の演出の可聴／非可聴、および上記第二の演出の可聴／不可聴では、グレーの期間が非可聴（非アクティブ）を表す。

30

【4412】

電源投入後（初期設定終了後）、第一の演出および第二の演出の両方が、内部的に開始されているが、第一の演出はミュートのため遊技者は可聴できない。一方、第二の演出は、遊技者が可聴できる。電源投入（より厳密には初期設定完了）は、第二の条件の成立の一例に相当し、この例では、第二の条件が成立した場合に、第二の演出が開始され、第二の演出が遊技者に聞こえる構成となっている。

【4413】

40

また、この例では、チャンスボタン136の操作によって、第一の演出が選択される。したがって、ボタン操作が、第一の条件の成立の一例に相当し、このボタン操作は、遊技者が操作タイミングを選択可能である。したがって、ここでの第一の条件は、成立時期を、遊技者が少なくとも選択可能な条件である。なお、複数種類の演出の中から、チャンスボタン136の操作によって第一の演出を選択する態様であってもよいし、第一の演出しか選択できない状況でチャンスボタン136の操作によって第一の演出を選択（第一の演出の開始決定に相当）する態様であってもよい。第一の演出が選択されると、第二の演出がミュートになり、第一の演出にボリューム値が設定され、第一の演出がアクティブになる。この結果、遊技者のボタン操作のタイミングにより、第一の演出のフレーズの途中から、遊技者が認識可能な状態（可聴できる状態）になる。すなわち、第一の演出は途中か

50

ら開始される場合がある。第二の演出がミュートになっても、第二の演出は、内部的に引き続き実行され続ける。なお、第一の演出は最初から開始される場合があってもよい。例えば、チャンスボタン136の操作タイミングによっては、第一の演出は、最初から開始される場合もあるし、途中から開始される場合もある。

【4414】

さらに、チャンスボタン136が再度操作されると、第二の演出が選択される。なおここでも、複数種類の演出の中から、チャンスボタン136の操作によって第二の演出を選択する態様であってもよいし、第二の演出しか選択できない状況でチャンスボタン136の操作によって第二の演出を選択（第二の演出の開始決定に相当）する態様であってもよい。第二の演出が選択されると、今度は、第一の演出がミュートになり、第二の演出にボリウム値が設定され、第二の演出がアクティブになる。この結果、遊技者のボタン操作のタイミングにより、第二の演出のフレーズの途中から、遊技者が認識可能な状態（可聴できる状態）になる。すなわち、第二の演出は、ミュートになった時点の箇所とは異なる箇所から再開される場合がある。

10

【4415】

図中の2点鎖線は、演出の区切り部分に相当する。すなわち、1ループ分が終了するタイミングになる。この例では、第一の演出の1ループ分の時間長と第二の演出の1ループ分の時間長は、同じであるが、異なってもよい。

【4416】

図401は、本実施形態における音演出の他の例を示すタイミングチャートである。

20

【4417】

図401に示すタイミングチャートも、図の左から右に向かって時間が経過していく。以下、図400に示す例との相違点を中心に説明し、重複する説明は省略することがある。

【4418】

図401に示す例では、音演出の一例に相当する第一の演出は、左スピーカーと右スピーカーのうちの左スピーカーのみによって実行され、音演出の一例に相当する第二の演出は、左スピーカーと右スピーカーのうちの右スピーカーのみによって実行される。したがって、第一の演出のボリウム（音量）は左スピーカーの音量になり、第二の演出のボリウム（音量）は右スピーカーの音量になる。

30

【4419】

図401には、第1特別図柄表示装置212あるいは第2特別図柄表示装置214における特図の図柄変動の変動中／停止中、大当り遊技の実行中／非実行中、第一の演出の内部的な実行／非実行、その第一の演出のボリウム（音量）、第二の演出の内部的な実行／非実行、その第二の演出のボリウム（音量）、上記第一の演出の可聴（アクティブ）／非可聴（非アクティブ）、および上記第二の演出の可聴（アクティブ）／不可聴（非アクティブ）が示されている。

【4420】

また、図401の下方に示す1点鎖線の枠で囲まれた楽譜は、それぞれ第一の演出のワンフレーズ、第二の演出のワンフレーズを表すものであり、第一の演出でも第二の演出でも、それぞれのワンフレーズが繰り返される。すなわち、図401の下方に示す1点鎖線の枠の中には、第一の演出の1ループ分の楽譜と、第二の演出の1ループ分の楽譜が示されている。第一の演出の1ループ分の楽譜も、第二の演出の1ループ分の楽譜も、3小節分の長さであり、第一の演出の1ループ分の時間長と第二の演出の1ループ分の時間長は、同じである。また、第一の演出の1ループ分における第1小節は、第二の演出の1ループ分における第3小節と同じであり、第一の演出の1ループ分における第2小節は、第二の演出の1ループ分における第1小節と同じであり、第一の演出の1ループ分における第3小節は、第二の演出の1ループ分における第2小節と同じである。すなわち、第二の演出を基準にすれば、第一の演出は、第二の演出よりも1小節遅れている。なお、この関係は、逆であってもよい。

40

50

【４４２１】

特図の変動停止と同時又は特図の変動停止後、あるいは大当り遊技の開始と同時又は大当り遊技の開始後、第一の演出および第二の演出の両方が、内部的に開始されているが、第一の演出は最初ミュートのため遊技者は可聴できない。一方、第二の演出は、可聴音として右スピーカから出力（再生）される。この例では、特図の変動停止や大当り遊技の開始が、第二の条件の成立の一例に相当する。また、第一の演出はボタンによる選択操作により開始されるものではなく、第二の演出の開始から一小節遅れて聞こえるようになる。すなわち、第二の演出が開始されて一小節分が終わると、第一の演出のミュートが解除（ボリュームアップ）され、第一の演出も第二の演出とともに遊技者に聞こえるようになる。上述のごとく、第一の演出の１ループ分の構成と、第二の演出の１ループ分の構成は、第一の演出が第二の演出よりも１小節遅れている点を除いて同じであるため、第一の演出が開始されると、左右のスピーカで楽曲が同期（シンクロ）して出力（再生）されることになり、遊技者には輪唱に聞こえ、遊技の興趣が向上する場合がある。また、この例では楽曲のシンクロ（同期）に関して第一の演出と第二の演出が一小節分遅れているだけの相違であったが、第一の演出と第二の演出が完全に異なるが、二つを組み合わせた場合に一つの楽曲として聞こえたり、第一演出における切れ目の部分を第二の演出が補完したりする場合は、本実施形態ではシンクロとして解釈することができる。

10

【４４２２】

この例では、第二の演出の開始タイミングから第二の時間経過が、第一の条件の成立の一例になる。ただし、この例では、第一の演出は、図４００に示す例のようなボタン操作により開始されるものではないため、特図の変動停止や大当り遊技の開始が、第一の条件の成立に相当するとも見ることができる。すなわち、第二の条件と第一の条件が同じであるとも言える。なお、第一の演出の出力（再生）と第二の演出の出力（再生）が同時に可聴音として開始されるようにしてもよい。

20

【４４２３】

図４０２は、第一の演出から第三の演出までによる音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【４４２４】

図４０２に示すタイミングチャートも、図４００や図４０１に示すタイミングチャートと同じく、図の左から右に向かって時間が経過していき、その他の点においても、図４００や図４０１に示すタイミングチャートと同じである。以下、これまで説明した例との相違点を中心に説明し、重複する説明は省略することがある。

30

【４４２５】

図４００および図４０１に示す例は、一台のパチンコ機における音演出の例であったが、図４０２に示す例は、複数台のパチンコ機（ここでは遊技台Ａと遊技台Ｂの二台）で行われる音演出の一例になる。

【４４２６】

図４０２には、遊技台Ａおよび遊技台Ｂそれぞれについての、電源投入、音演出の一例に相当する第一の演出の内部的な実行／非実行、音演出の一例に相当する第二の演出の内部的な実行／非実行、音演出の一例に相当する第三の演出の内部的な実行／非実行、第一の演出のボリューム（音量）、第二の演出のボリューム（音量）、第三の演出のボリューム（音量）、およびチャンスボタン１３６の操作／無操作が示されている。なお、この例における電源投入は、パチンコ機における電源スイッチ１７８のオンではなく、島設備の電源投入である。複数の遊技台は、島設備の電源投入によって一斉に電源投入が行われる。したがって、電源投入のタイミングは同じになる。

40

【４４２７】

また、図４０２に示す例では、第一の演出における第二小節と、第二の演出における第二小節の開始タイミングは一致しており、第三小節以降においても同様に開始タイミングが一致している。図４０２に示す１点鎖線は、第一の演出と第二の演出における各小節の開始タイミングを表すものである。第一の演出と、第二の演出は、同期（シンクロ）した

50

演出になっている。一方、第三の演出における第二小節と、第一の演出および第二の演出における第二小節とは、開始タイミングがズレており、第三小節以降においても開始タイミングがズレている。すなわち、第三の演出と、第一および第二の演出とは、タイミングに関連性のない（非同期の）演出である。

【4428】

電源投入後（初期設定終了後）、遊技台Aにおいても遊技台Bにおいても、第一の演出、第二の演出、および第三の演出の総てが、内部的に同時に開始されているが、第一の演出、および第三の演出はいずれもミュートのため遊技者は可聴できない。一方、第二の演出は、遊技者が可聴できる。

【4429】

図402における矢印1の期間は、第二の条件が成立（電源投入）して、遊技台Aおよび遊技台Bにおいて第二の演出が完全に同期して行われている期間になる。

【4430】

遊技台Bでは、チャンスボタン136が操作され第一の条件が成立し、第二の演出から第一の演出へと切り替わる。すなわち、これまでミュートであった第一の演出のミュートが解除（ボリュームアップ）され、第一の演出が可聴音としてスピーカから出力される一方、これまでスピーカから可聴音で出力されていた第二の演出がミュートされ、第二の演出は聞こえなくなる。この例では、チャンスボタン136の操作に応じて、第二の演出のミュートは即座に行われ、第二の演出の音は聞こえなくなる。一方、チャンスボタン136が操作されたタイミングは、一小節目の途中であったことから、第一の演出のミュートの解除（ボリュームアップ）は、小節の区切りまで（ここでは第二小節の開始タイミングまで）遅延される。したがって、遊技台Bでは、音演出が何も実行されていない期間が生じる。図402における遊技台Bのタイムチャートに記された矢印2の期間は、この期間に相当する。

【4431】

遊技台Aでは、第一小節の期間中にはチャンスボタン136の操作が行われず、図402における遊技台Aのタイムチャートに記された矢印2の期間では、第二の演出が依然として継続している。遊技台Aでは、第二小節の途中でチャンスボタン136の操作が行われ、第一の条件が成立する。ここでは、第二の演出のミュートも、第一の演出のミュートの解除（ボリュームアップ）も、小節の区切りまで（ここでは第三小節の開始タイミングまで）遅延される。図402における遊技台Aのタイムチャートに記された矢印4の期間は、遅延期間になり、この期間では、第二の演出が依然として継続している。したがって、図402における矢印3および矢印4の期間では、遊技台Aにおける第二の演出と、遊技台Bにおける第一の演出が同期して行われる。

【4432】

図402における矢印5の期間では、遊技台Aでも遊技台Bでも第一の演出が行われ、遊技台Aにおける第一の演出と遊技台Bにおける第一の演出は、完全に同期（シンクロ）して行われる。

【4433】

遊技台Bでは、第三小節の途中でチャンスボタン136の操作が再び行われ、第三の条件が成立する。第三の条件が成立すると、これまでミュートであった第三の演出のミュートが即座に解除（ボリュームアップ）され、第三の演出が可聴音としてスピーカから即座に出力される一方、これまでスピーカから可聴音で出力されていた第一の演出が即座にミュートされ、第一の演出は即座に聞こえなくなる。上述のごとく、第三の演出と、第一および第二の演出とは、タイミングに関連性のない演出であるため、図402における矢印6および矢印7の期間は、遊技台Aにおける第一の演出に対して、同期しない状態で第三の演出が行われている期間になる。このように、この例における第三の演出は、遊技者が他の遊技台との同期、非同期を任意に選択できる演出として機能する。

【4434】

以上説明した図402に示す例では、島における一体感を損なうことなく、遊技者が自

10

20

30

40

50

分好みの音演出（例えば、BGM）を選択することができる場合がある。

【4435】

図403は、第四の演出と第五の演出による音演出の一例を示すタイミングチャートである。

【4436】

図403に示すタイミングチャートも、これまでに示したタイミングチャートと同じく、図の左から右に向かって時間が経過していき、その他の点においても、これまでに示したタイミングチャートと同じである。以下、これまで説明した例との相違点を中心に説明し、重複する説明は省略することがある。

【4437】

第四の演出は、電源スイッチ178をオンすることによる電源投入によって最初から可聴音で開始される演出であるが、電源投入からの操作有効期間（例えば、オープニング期間）内のチャンスボタン136の操作によって第五の演出に切り替わる。また、第四の演出は、現在の時刻を計時する計時手段であるRTC（リアルタイムクロック）の時間情報に基づいて、最初から可聴音で開始され、開始からの操作有効期間内のチャンスボタン136の操作によって第五の演出に切り替わる。上記操作有効期間内にチャンスボタン136が無操作の場合には、第四の演出は、上記操作有効期間の経過をもって一旦ミュートに切り替わる。なお、チャンスボタン136の操作の有無に関係なく、第四の演出は、最初から可聴音で第一の時間の間、あるいは第一の周期分行われ、第一の時間が経過すると、あるいは第一の周期分の再生が完了すると、ミュートに切り替わる場合もある。また、第四の演出は、電源投入と同時に計時を開始する電源投入後タイマの時間情報に基づき、電源投入から第四の時間経過後（ここでは1時間経過後）に可聴音で途中から開始される。さらに、第四の演出は、チャンスボタン136の操作によって、途中から可聴音で開始される場合もある。

【4438】

図403に示す例では、電源投入後（初期設定終了後）、第四の演出および第五の演出の両方が、内部的に開始されているが、第五の演出はミュートのため遊技者は可聴できない。一方、第四の演出は、遊技者が可聴できる。第四の演出による可聴音の出力は、オープニング期間内、継続可能であるが、オープニング期間内にチャンスボタン136が操作されると、第四の演出がミュートになり、第五の演出にボリューム値が設定され、第五の演出による可聴音が、第五の期間出力される。第五の期間が経過すると、第五の演出がミュートになり、第四の演出も第五の演出も可聴音で出力されていない状態になる。

【4439】

電源投入後タイマは、第二の条件に関するタイマに相当する。ここにいう第二の条件は、電源投入に関する条件であって、第二の条件には、電源投入自身を直接の契機とする条件の他、電源投入から第四の時間経過（ここでは1時間経過）という、電源投入を間接的な契機とする別条件も含まれている。この別条件が成立した場合にも、第四の演出が可聴音で途中から開始される。ここで開始された第四の演出は、第一の周期分再生され、第一の周期分の再生が完了すると、ミュートに切り替わる。

【4440】

また、遊技台Aおよび遊技台Bが設置された店舗の新装開店から一ヶ月後の正午になると、RTC（リアルタイムクロック）の時間情報に基づいて、第四の演出が最初から可聴音で開始される。RTC（リアルタイムクロック）の時間情報が、予め定められた第一の時間情報になったことが、第一の条件の成立の一例に相当する。なお、第一の条件が成立した場合に、第四の演出は途中から可聴音で開始されてもよく、途中から開始される場合と最初から開始される場合があってもよい。RTCの時間情報に基づいて開始された可聴音での第四の演出が継続している状態で、チャンスボタン136が操作されると、第四の演出はミュートに切り替わり、代わって、第五の演出のミュートが解除（ボリュームアップ）され、第五の演出が可聴音として途中から開始される。

【4441】

また、可聴音での第五の演出が継続している状態で、チャンスボタン136が再び操作されると、第五の演出はミュートに切り替わり、代わって、第四の演出のミュートが解除（ボリュームアップ）され、第四の演出が可聴音として途中から開始される場合がある。

【4442】

以上説明したように、第四の演出は、成立した条件により、最初から可聴音で開始される場合と、途中から可聴音で開始される場合とがある。

【4443】

図404は、RTCの時間情報に基づいて開始される第四の演出の他の例を示す図である。

【4444】

10

この例では、第四のタイミング（ここでは店舗の新装開店から一ヶ月後の正午）が到来する直前に、振動エラーが発生する。振動エラーを検出したパチンコ機100では、エラー発生報知が行われる。このエラー発生報知では、装飾図柄表示装置208においてエラー発生表示がなされ、スピーカ120からは可聴音のエラー発生報知音が出力される。エラー発生報知は、演出の一種と見ることもでき、ここでは第六の演出と称する。また、エラーに関する報知（演出）の中には、エラー発生その他、エラー中やエラー解消の際に行われるものがある。

【4445】

第六の演出であるエラー発生報知が実行されている状態で、第四のタイミングが到来し、RTCによる演出実行期間（第四の演出実行期間）が開始され、第四の演出がスピーカ120から可聴音で出力されるはずであるが、第六の演出によるエラー発生報知音の出力を優先し、ここでは、第四の演出のミュートは解除（ボリュームアップ）されず、スピーカ120からは、エラー発生報知音の出力が継続する。

20

【4446】

エラー発生報知の終了条件が成立すると、第六の演出は終了し、エラー発生報知音はミュートされ、スピーカ120からは、第四の演出が可聴音で途中から出力される。

【4447】

また、第四の演出がスピーカ120から可聴音で出力されている状態で、エラーが発生した場合には、第四の演出が即座にミュートになり、第六の演出によるエラー発生報知音が可聴音としてスピーカ120から即座に出力される。

30

【4448】

第六の演出によるエラー発生報知音がスピーカ120から出力されている期間は、チャンスボタン136を操作してもその操作は無効である。なお、チャンスボタン136の操作を有効にして、エラー解消後に第五の演出のミュートを解除（ボリュームアップ）し、第五の演出が可聴音で開始されるようにしてもよい。すなわち、第五の演出のミュート解除を、エラーが解消されるまで遅延させるようにしてもよい。

【4449】

なお、ここでは振動エラーといった利益に係る行為（不正行為）であったが、例えば、下皿満タンエラー等、遊技者の不正行為に直結しにくいエラーについては、第四の演出を優先するようにしてもよい。すなわち、第六の演出を即座にミュートし、RTC演出である第四の演出のミュートを即座に解除（ボリュームアップ）してもよいし、第四の演出がスピーカ120から可聴音で出力されている状態で下皿満タンエラー等が発生しても、第四の演出による可聴音の出力を継続するようにしてもよい。もちろん、下皿満タンエラー等の軽微なエラーの発生においても、該エラーが解消されるまで第四の演出を遅延させてもよい。

40

【4450】

図405は、本実施形態における演出モードを説明するための図である。

【4451】

図405には、装飾図柄表示装置208、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214、第1特別図柄保留ランプ218、および第2特別図柄保留ランプ220が示され

50

ている（以降の図においても同じ。）。また、図405に示す装飾図柄表示装置208の右上には、第4図柄が表示されている。この第4図柄は、図柄変動中（あるいは図柄停止中）か否かを報知するものであり、左側が特図1についての第4図柄であり、右側が特図2についての第4図柄である（以降の図においても同じ。）。図405においてはいずれの段階でも、第4図柄はバツ表示であり、特図1についても特図2についても図柄停止中である。

【4452】

本実施形態では、少なくとも3つの演出モードが用意されている。ここにいう演出モードが異なると、装飾図柄表示装置208に表示される背景画面や登場キャラクターの種類が異なってくる。演出モードによる演出は選択演出である。

10

【4453】

3つの演出モードのうちの一つである八代將軍モードの実行中の装飾図柄表示装置208の表示画面を、図405（a-1）～同図（a-6）に示す。第一の演出モード（八代將軍モード）では、表示画面の背景に、「八」、「代」、「将」、「軍」の4文字が周方向に等間隔で記された円形の表示M1が位置を変えずにその場で時計回りに回転するアニメーションが表示される。図405（a-5）は、円形の表示M1が、図405（a-1）に示す状態から1回転して図405（a-1）に示す状態に戻った様子を示し、八代將軍モードでは、図405（a-1）から同図（a-5）直前までのアニメーションが繰り返される。すなわち、図405（a-1）から同図（a-5）直前までが、八代將軍モードにおける演出の一周期に相当する。また、アニメーションは、複数のフレームが連続してなる動画であり、図405（a-1）～同図（a-6）それぞれは、一つ分のフレームの画面に相当する（以下、同じ）。図405では、点線で囲んだ装飾図柄表示装置208に表示されているフレームの画面が、演出周期の開始フレームの画面である（以降の図においても同じ。）。

20

【4454】

3つの演出モードのうちの一つである番長モードの実行中の装飾図柄表示装置208の表示画面を、図405（b-1）～同図（b-6）に示す。番長モードでは、表示画面の背景に、番長のキャラクターM2が卓球のラケットを振っているアニメーションが表示される。図405（b-4）は、番長のキャラクターM2が、図405（b-1）に示す状態から連続動作を行い図405（b-1）に示す状態に戻った様子を示し、番長モードでは、図405（b-1）から同図（a-4）直前までのアニメーションが繰り返される。すなわち、図405（b-1）から同図（b-4）直前までが、番長モードにおける演出の一周期に相当する。

30

【4455】

3つの演出モードのうちの一つであるリラックスモードの実行中の装飾図柄表示装置208の表示画面を、図405（c-1）～同図（c-6）に示す。リラックスモードでは、表示画面の背景に、兵隊のキャラクターM3が片肘をついた横向きの姿勢でページをめくりながら本を読んでいるアニメーションが表示される。図405（c-5）は、兵隊のキャラクターM3が、図405（c-1）に示す状態から連続動作を行い図405（c-1）に示す状態に戻った様子を示し、リラックスモードでは、図405（c-1）から同図（c-5）直前までのアニメーションが繰り返される。すなわち、図405（c-1）から同図（c-5）直前までが、リラックスモードにおける演出の一周期に相当する。

40

【4456】

以上説明したように、八代將軍モードとリラックスモードでは、演出の一周期の長さが同じであるが、番長モードは、これらのモードと演出の一周期の長さが異なる。このように、演出の一周期の長さは同じであってもよいし、異なってもよい。

【4457】

図406は、電源を投入してから演出モードを選択し、装飾図柄表示装置208で開始される演出モードのアニメーションを示す図である。

【4458】

50

図４０６（α）では、電源が投入され、装飾図柄表示装置２０８の表示画面には「電源投入 お待ちください」といったオープニング表示がなされている。電源投入は、第二の条件の成立の一例に相当する。

【４４５９】

図４０６（α）に続く同図（β）に示す装飾図柄表示装置２０８の表示画面には、チャンスボタン１３６を操作して演出モードを選択することを促す表示がなされている。

【４４６０】

図４０６（β）に続く同図（α－１）に示す装飾図柄表示装置２０８の表示画面には、電源投入という第二の条件が成立したことで、八代將軍モードの開始フレームの画面が表示されている。すなわち、八代將軍モードは、デフォルトの演出モードであり、電源投入が行われると、最初に選択される。この八代將軍モードの開始フレームの画面が表示されると同時に、演出モード選択期間が開始される。八代將軍モードの演出は第二の演出の一例に相当する。

【４４６１】

図４０６におけるグレーの図の表示画面は、遊技者に実際に見える表示画面ではなく、白の図の表示画面が、遊技者には実際に見える。グレーの図の表示画面は、白の図の表示画面が描画されたレイヤよりも下（奥）のレイヤに、白の図の表示画面と同時に描画されている画面を示す図である（以降の図においても同じ。）。ＶＤＰ４３４は、選択されていない演出モードに対応した表示画面を、選択された演出モードに対応した表示画面を描画するレイヤよりも下（奥）のレイヤに描画しておく場合がある。以下、白の図の表示画面をアクティブな表示画面と称し、グレーの図の表示画面を非アクティブな表示画面と称する場合がある。

【４４６２】

図４０６（α－２）では、八代將軍モードの表示画面がアクティブな状態で、チャンスボタン１３６が操作され、図４０６（β－３）に示すように、番長モードの表示画面がアクティブになる。すなわち、装飾図柄表示装置２０８の表示画面が、八代將軍モードの表示画面から番長モードの表示画面に切り替わる。ここでのチャンスボタン１３６の操作は、複数種類の演出の中から一種類の演出を選択する操作であって、第一の条件の成立の一例に相当し、番長モードの演出は第一の演出の一例に相当する。ここに表示された番長モードの表示画面は、これまで奥のレイヤで描画されていた番長モードの続きとなる画面、すなわち演出の一周期における途中のフレームの画面である。一方、これまでアクティブであった八代將軍モードの表示画面は、非アクティブになり、下（奥）のレイヤで描画処理は継続される。

【４４６３】

図４０７は、図４０６の続きを表す図である。

【４４６４】

図４０７（β－５）では、番長モードの表示画面がアクティブな状態で、チャンスボタン１３６が再度操作され、図４０７（γ－６）に示すように、リラックスモードの演出の一周期における途中のフレームの画面がアクティブになり、これまでアクティブであった番長モードの表示画面は、非アクティブになり、下（奥）のレイヤで描画処理は継続される。ここでのチャンスボタン１３６の操作も、複数種類の演出の中から一種類の演出を選択する操作であって、第一の条件の成立の一例に相当し、リラックスモードの演出も第一の演出の一例に相当する。このように、第一の演出として複数種類の演出があってもよい。

【４４６５】

図４０７（γ－９）では、リラックスモードの表示画面がアクティブな状態で、チャンスボタン１３６がまた操作され、図４０７（α－１０）に示すように、八代將軍モードの演出の一周期における途中のフレームの画面がアクティブになり、これまでアクティブであったリラックスモードの表示画面は、非アクティブになり、下（奥）のレイヤで描画処理は継続される。ここでのチャンスボタン１３６の操作は、第二の演出である八代將軍モ

ードの演出を選択する操作であり、八代將軍モードが途中から開始されている。このように、この例では、チャンスボタン136を1回押下する度に、次の演出モードの演出に切り替わる態様である。

【4466】

図408は、図407の続きを表す図である。

【4467】

図408(a-12)では、八代將軍モードの表示画面がアクティブな状態で、チャンスボタン136が操作されたことによって第一の条件が成立し、図408(b-13)に示すように、番長モードの表示画面がアクティブになり、これまでアクティブであった番長モードの表示画面は、非アクティブになり、下(奥)のレイヤで描画処理は継続される。ここでは、チャンスボタン136の操作タイミングによって偶然にも、番長モードの演出の開始フレームの画面からアクティブになっている。すなわち、番長モードの演出が最初から開始されている。

10

【4468】

図408(d)では、第1特図始動口230に1球の入球があり、同図(e)に示す第1特別図柄表示装置212では特図の変動表示が開始されている。なお、図408(e)の時点ではまだ、装飾図柄表示装置208における装飾図柄の変動表示は開始されていないが、番長モードの装飾図柄の変動表示の背景画面に切り替わっている。この背景画面では、上部に「番長モード」という文字表示がなされ、右側には番長の顔の絵柄が表示されている。そして、この背景画面には、「装飾1」-「装飾2」-「装飾3」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、第4図柄も図柄停止中のままである。

20

【4469】

図409は、図408の続きを表す図である。

【4470】

図408(e)に続く図409(f)に示す装飾図柄表示装置208では、非電サポ状態において装飾図柄の変動表示が開始されている。また、特図1の第4図柄は、図柄変動中を表す「-」表示に変化している。なお、制御状態は、電サポ状態であってもよいし、確変状態であっても、非確変状態であってもよい。

【4471】

図409(g)では、装飾図柄の第1停止が行われ、左図柄表示領域208aには「装飾7」が停止表示されている。図409(h)では、装飾図柄の第2停止が行われ、右図柄表示領域208cにも「装飾7」が停止表示され、同図(i)では、リーチ状態になったことを報知する「リーチ」という文字表示がなされている。続いて、図409(j)では、「番長モード」という文字表示が消え、装飾図柄の変動表示は左上に縮小表示され、番長の顔の絵柄も、第4図柄の下に縮小表示されている。

30

【4472】

図409(k)に示す装飾図柄表示装置208では、チャンスボタン136を操作してスーパーリーチ演出を選択することを促す文字表示と、チャンスボタン136の絵柄が表示されている。また、右下には、チャンスボタン136の操作有効期間に関する時間表示もなされている。ここでは、残期間を表す「3」が表示されている。スーパーリーチ演出が実行される特図の図柄変動表示(または装飾図柄の変動表示)が開始されること、あるいは第1副制御部400における演出実行抽選においてスーパーリーチ演出に当選すること、さらには図409(k)に示す画面が表示されることが、第二の条件の成立の一例に相当する。

40

【4473】

スーパーリーチ演出には討伐リーチ演出(第二の演出の一例に相当)と、ボーリングリーチ演出(第一の演出の一例に相当)の2種類の演出が用意されており、一つの演出を選択可能である。すなわち、スーパーリーチ演出も選択演出である。討伐リーチ演出のアニメーション表示を、図409(l-1)~同図(l-5)に示し、ボーリングリーチ演出のアニメーション表示を、図409(m-1)~同図(m-5)に示す。この図409で

50

は、点線で囲んだ装飾図柄表示装置 208 に表示されているフレームの画面が、各リーチ演出のアニメーションにおける開始フレームの画面である（以降の図においても同じ。）

【4474】

装飾図柄表示装置 208 では、第二の条件が成立し、チャンスボタン 136 が未操作であれば、討伐リーチ演出のアニメーション表示を最初から開始する。すなわち、討伐リーチ演出はスーパーリーチ演出のデフォルトの演出であり、最初を選択される。なお、グレーの図で示すように、ボーリングリーチ演出のアニメーションも、討伐リーチ演出のアニメーションと同期して、奥のレイヤで描画処理されているが、ボーリングリーチ演出の表示画面は遊技者が認識不能である。

10

【4475】

図 409（1-2）に示すように、チャンスボタン 136 の操作有効期間内に、チャンスボタン 136 が操作される。すなわち、討伐リーチ演出の表示画面がアクティブな状態で、チャンスボタン 136 が操作されると、図 409（m-3）に示すように、ボーリングリーチ演出の表示画面がアクティブになる。ここでのチャンスボタン 136 の操作も、複数種類の演出の中から一種類の演出を選択する操作であって、第一の条件の成立の一例に相当する。ここに表示されたボーリングリーチ演出の表示画面は、これまで奥のレイヤで描画されていたボーリングリーチ演出の続きとなる画面、すなわち途中のフレームの画面である。一方、これまでアクティブであった討伐リーチ演出の表示画面は、非アクティブになり、下（奥）のレイヤで描画処理は継続される。

20

【4476】

また、図 409（m-3）のタイミングで、チャンスボタン 136 の操作有効期間が終了（残期間が 0）しているが、チャンスボタン 136 の操作有効期間内であれば、何度でもチャンスボタン 136 を操作してスーパーリーチ演出の選択を行うことができる。従来のパチンコ機であれば、選択されたリーチを、ボタン操作の有効期間終了後に、最初から開始していたが、本実施形態では、操作有効期間を利用して演出を進めているので、必要以上に演出が間延びしないという効果を得ることができる場合がある。また、各スーパーリーチ演出の導入部分に操作有効期間を割り当てたことで、各リーチの主要な部分を見逃さないようにできる場合がある。

【4477】

さらに、図 409（m-4）と同図（1-4）それぞれに示すように、スーパーリーチ演出のアニメーションには、カットイン画像 mc が含まれている。このカットイン画像 mc は、これまで表示された表示にオーバーラップする画像であり、これまで表示された表示が視認困難になる。また、カットイン画像 mc は、大当りの信頼度に応じて異なる画像である。例えば、大当りの信頼度が高いほど大きな画像であったり、大当りの信頼度に応じて登場キャラクタが異なったり、あるいは吹き出しのセリフが異なったりしてもよい。したがって、カットイン画像 mc は、リーチの主要な部分の一例に相当する。

30

【4478】

なお、ボーリングリーチ演出のアニメーションと討伐リーチ演出のアニメーションには、同じ表示画像、あるいは似たような表示画像、さらには関連する表示画像（例えば、カットイン画像 mc）が含まれていてもよい。

40

【4479】

図 409（m-4）と同図（1-4）それぞれに示すように、スーパーリーチ演出の最終フレームでは、大当たりするか否かを占う表示が行われる。ここでは、変動中の中図柄の装飾図柄を占う表示が含まれている。

【4480】

スーパーリーチ演出が終了すると、特図の図柄変動表示が終了し、停止表示が行われ、装飾図柄表示装置 208 でも装飾図柄の停止表示が行われる。図 409（n）に示す装飾図柄表示装置 208 には、「装飾 7」-「装飾 7」-「装飾 7」の大当りの装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。また、特図 1 の第 4 図柄は丸印に変化している。この後

50

、大当たり遊技が開始されるが、大当たり遊技中の演出については、後述する。

【4481】

図410は、図409（k）以降の選択演出の変形例を示す図である。

【4482】

ここでの選択演出は、図410（k'）から開始される。この変形例では、演出の選択が行われるまで、一定時間（例えば、一秒）ごとに、アクティブな演出の切替えが行われる。すなわち、第一の演出（ボーリングリーチ演出）と第二の演出（討伐リーチ演出）とが、一定時間ごとに、交互にアクティブになったり非アクティブになったりする。このため、この変形例においては、スーパーリーチ演出の開始から一定時間が経過することが第一の条件の成立に相当し、チャンスボタン136で演出が決定された後は、選択された演出が、途中から継続して実行される。

10

【4483】

図410（k'）の時点から、1秒が経過すると、図410（i' - 1）に示すように、まず、デフォルトの討伐リーチ演出がアクティブになり、2秒後には、同図（m' - 2）に示すように、今度はボーリングリーチ演出がアクティブになる。したがって、選択演出が開始されてから2秒後に、第一の演出（ボーリングリーチ演出）の演出を開始する第一の条件が成立することになる。

【4484】

図410（l' - 3）に示すように、チャンスボタン136の操作有効期間内に、チャンスボタン136が操作され、討伐リーチ演出が選択される。この結果、以降は、討伐リーチ演出が継続してアクティブになる。このように、ボタン操作により、操作有効期間終了前に演出が決定され、残りの操作有効期間も含めて遊技者により選択された演出を実行できるので、間延びせずに演出を行うことができるとともに、遊技者にボタン操作を早く行わせることができる場合がある。

20

【4485】

続いて、大当たり遊技中の演出について説明する。

【4486】

図411は、大当たり遊技中の演出の一例を示す図である。

【4487】

この図411では、図の左から右に向かって時間が経過する。また、図411では、装飾図柄表示装置208に表示されるアニメーション演出と、スピーカ120から出力される音演出を楽譜で示している。

30

【4488】

図411（o）は、図409（n）に続く装飾図柄表示装置208の様子を示す図であり、図411（o）では大当たり遊技が開始され、装飾図柄表示装置208には大当たり遊技の開始演出の表示がなされている。大当たり遊技の開始が第二の条件の成立の一例に相当する。

【4489】

ラウンド消化中の演出（ラウンド消化演出）には、演出Aの大盤振舞演出（第二の演出の一例に相当）と、演出Bの轟GOGO演出（第一の演出の一例に相当）の2種類の演出が用意されており、一つの演出を選択可能である。すなわち、ラウンド消化演出も選択演出である。演出Aの大盤振舞演出のアニメーション表示を、図411（p - 1）～同図（p - 3）に示し、演出Bの轟GOGO演出のアニメーション表示を、図411（q - 1）～同図（q - 4）に示す。この例では、1ラウンド目のラウンド消化演出に限って、チャンスボタン136を操作することで曲（BGM）を選択可能であり、図411（p - 1）～同図（p - 3）や図411（q - 1）～同図（q - 3）に示すアニメーションでは、チャンスボタン136を操作して曲を選択することを促す表示がなされている。曲には、演出Aの大盤振舞演出の曲と、演出Bの轟GOGO演出の曲が用意されており、選択された曲に合わせてアニメーション表示も切り替わる。すなわち、表示と音がリンクした演出になっている。

40

50

【4490】

装飾図柄表示装置208では、第二の条件が成立すると、スピーカ120からは、演出Aの大盤振舞演出の曲が可聴音で最初から出力され、装飾図柄表示装置208には、演出Aの大盤振舞演出のアニメーションが最初から表示される。すなわち、演出Aの大盤振舞演出はラウンド消化演出のデフォルトの演出であり、最初を選択される。なお、グレーの図で示すように、轟GOGO演出の曲は、大盤振舞演出の曲と同期して、内部的には再生されているが、ミュートになっており、轟GOGO演出の曲は遊技者が認識不能である。また、轟GOGO演出のアニメーションも、大盤振舞演出のアニメーションと同期して、裏のレイヤで描画処理されているが、轟GOGO演出の表示画面も遊技者が認識不能である。

10

【4491】

1ラウンドの途中、すなわち図411（p-2）のフレーム再生を終えたタイミングでチャンスボタン136が操作されると、大盤振舞演出の曲がミュートされ、轟GOGO演出の曲にボリューム値が設定され、スピーカ120からは、轟GOGO演出の曲が可聴音で出力される。また、轟GOGO演出の表示画面がアクティブになる。ここでのチャンスボタン136の操作も、複数種類の演出の中から一種の演出を選択する操作であって、第一の条件の成立の一例に相当する。ここから開始された轟GOGO演出の曲は途中からとなり、轟GOGO演出のアニメーションも途中からとなる。

【4492】

この例では、チャンスボタン136の操作有効期間は、1ラウンド実行中の期間になり、1ラウンド中に選択された演出は、最終ラウンドまで継続して実行される。したがって、ここでは轟GOGO演出が最終ラウンドまで継続して実行される。そのため、2ラウンド目以降は、非選択の方の演出の曲は、内部的な再生を中止し、非選択の方の演出のアニメーションも、裏のレイヤにおける描画処理を中止する。なお、2ラウンド目以降も、内部的な再生や、裏レイヤにおける描画処理を継続してもよい。

20

【4493】

図411（q-4）では、轟GOGO演出の曲の続きがスピーカ120から可聴音で出力されており、装飾図柄表示装置208では、轟GOGO演出のアニメーション表示の続きが表示されている。

【4494】

図412は、大当たり遊技中の演出の他の一例を示す図である。

30

【4495】

以下、図411に示す例との相違点を中心に説明する。

【4496】

この例では、電源投入（図412（α）参照）が第三の条件の成立の一例に相当し、その第三の条件が成立すると、演出Aの大盤振舞演出（第二の演出の一例に相当）の曲と、演出Bの轟GOGO演出（第一の演出の一例に相当）の曲の両方が、内部的には再生が開始される。ただし、両方ともミュートになっており、遊技者が認識不能である。

【4497】

その後、大当たりが当選し、大当たり遊技が開始され（図412（ο）参照）、第二の条件も成立する。第二の条件が成立すると、図411に示す例と同じく、装飾図柄表示装置208には、演出Aの大盤振舞演出のアニメーションが最初から表示される。一方、曲の方は、電源投入（第三の条件の成立）から、内部的な再生が開始されているため、1ラウンド目の開始タイミングによって、可聴音として、途中から出力されたり、あるいは偶然に最初から出力されることもある。すなわち、第二の条件の成立タイミングは、電源投入に対して不規則であるため、表示演出と楽曲演出の組み合わせにバリエーションを持たせることができる場合がある。

40

【4498】

1ラウンドの途中、すなわち図412（p-2）のフレーム再生を終えたタイミングでチャンスボタン136が操作され、第一の条件が成立する。第一の条件が成立すると、図

50

4 1 1 に示す例と同じく、大盤振舞演出の曲がミュートされ、轟 G O G O 演出の曲にボリューム値が設定され、スピーカ 1 2 0 からは、轟 G O G O 演出の曲が可聴音で途中から出力される。また、轟 G O G O 演出のアニメーション表示が途中からアクティブになる。第一の条件の成立タイミングも不規則であるため、表示演出と楽曲演出の組み合わせにここでもバリエーションを持たせることができる場合がある。

【4 4 9 9】

図 4 1 3 は、R T C の時間情報に基づく演出の一例を示す図である。

【4 5 0 0】

以下、これまで説明した例との相違点を中心に説明する。

【4 5 0 1】

この例でも、電源投入（図 4 1 3（α）参照）が第三の条件の成立の一例に相当し、その第三の条件が成立すると、演出 A の大盤振舞演出（第二の演出の一例に相当）の曲と、演出 B の轟 G O G O 演出（第一の演出の一例に相当）の曲の両方が、内部的には再生が開始される。ただし、両方ともミュートになっており、遊技者が認識不能である。

【4 5 0 2】

また、この例では、第二の条件の成立は、大当り遊技が開始ではなく、R T C（リアルタイムクロック）の時間情報が、予め定められた時間情報になったことになる。図 4 1 3（r）では、その第二の条件が成立し、番長モードの演出が実行されている装飾図柄表示装置 2 0 8 には、「イベントが始まるぜ」という文字表示がなされている。なお、R T C（リアルタイムクロック）の時間情報が、予め定められた時間情報になったタイミングは、非電サポ中における特図 1 の図柄変動表示の実行中のタイミングである。なお、制御状態は、電サポ状態であってもよいし、確変状態であっても、非確変状態であってもよい。

【4 5 0 3】

この例では、イベントとして、ラウンド消化演出と同じく、演出 A の大盤振舞演出（第二の演出の一例に相当）と、演出 B の轟 G O G O 演出（第一の演出の一例に相当）の 2 種類の演出が用意されており、図 4 1 3（s-1）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 には、演出 A の大盤振舞演出のアニメーションが最初から表示される。一方、曲の方は、電源投入（第三の条件の成立）から、内部的な再生が開始されているため、電源投入のタイミングによって、可聴音として、途中から出力されたり、あるいは偶然に最初から出力されることもある。すなわち、第三の条件の成立タイミング（電源投入のタイミング）は、R T C に対して不規則であるため、表示演出と楽曲演出の組み合わせにバリエーションを持たせることができる場合がある。なお、図 4 1 3（s-1）では、特図 1 のハズレの図柄が停止表示されている。

【4 5 0 4】

R T C による演出実行期間中、すなわち図 4 1 3（s-2）のフレーム再生を終えたタイミングでチャンスボタン 1 3 6 が操作され、第一の条件が成立する。第一の条件が成立すると、図 4 1 1 に示す例と同じく、大盤振舞演出の曲がミュートされ、轟 G O G O 演出の曲にボリューム値が設定され、スピーカ 1 2 0 からは、轟 G O G O 演出の曲が可聴音で途中から出力される。また、轟 G O G O 演出のアニメーション表示が途中からアクティブになる。ここでも、第一の条件の成立タイミングが不規則であるため、表示演出と楽曲演出の組み合わせにバリエーションを持たせることができる場合がある。なお、図 4 1 3（s-2）および図 4 1 3（t-3）では、特図 1 の図柄変動表示が実行中であり、R T C の時間情報に基づく選択演出のアニメーション表示が開始されると、第 4 図柄は消える。

【4 5 0 5】

なお、ボタン操作（より厳密にはチャンスボタン 1 3 6 等の操作手段の操作を制御手段が受付けたこと）を一例としてあげた第一の条件は、その操作手段の操作自体であってもよい。また、大当り遊技開始（例えば、楽曲や演出等の選択）で成立する条件であってもよいし、大当り遊技中（例えば、確変報知等の演出選択時）に成立する条件であってもよいし、大当り遊技終了（例えば、大当り終了後の電サポ状態等の楽曲選択等）で成立する条件であってもよい。また、電源投入（例えば、R T C の時間情報に関連して演出が実行

10

20

30

40

50

され、電源投入のタイミングで演出が途中から開始される）に関連して成立する条件であってもよい。また、R T Cの時間情報を使用して成立する条件であってもよい。また、デモ演出の開始（例えば、デモ演出が開始され、第二の演出からデモ演出へと切り替わり）で成立する条件であってもよい。さらに、第二の演出から第一の演出へと切り替わることで成立する条件であってもよい。

【4506】

また、この明細書で使用する「開始」という文言は、遊技者が認識可能な状態となった場合のことであり、遊技者が認識不能（困難）な状態で行われている演出は「開始」には含まれない場合があり、「実行」を「開始」として解釈可能な場合がある。

【4507】

また、電源投入自身を直接あるいは間接の契機とする例や、特図の変動停止や大当り遊技の開始や、R T Cの時間情報を一例としてあげた第二の条件についても、ここで説明した第一の条件のその他の例と同じ条件であってもよい。また、大当り開始時等（選択演出時の遊技者の選択を第一の条件とすると、上記第一の条件の例に記載される各種選択演出における選択前の演出の開始自体を第二の条件としてもよい。

【4508】

さらに、上記第一の条件は、上記第二の条件として機能する場合があってもよいし、第二の条件は、第一の条件として機能する場合があってもよい。また、それ以外の条件である第三の条件等により、第一の演出や第二の演出の少なくとも一方が実行される構成であってもよい。

【4509】

また、第一の条件は、第二の演出を実行していない状態や、第三の演出等別の演出を実行している状態で成立するものであってもよい。また、第二の条件が成立した場合に、第二の演出以外の演出が最初に行われる構成であってもよい。また、第一の条件が成立したタイミングによっては、第一の演出が最初から実行される場合があってもよい。第二の演出も途中から開始される場合があってもよい。

【4510】

また、第一の演出は、遊技者に選択操作により選択される演出でなくてもよい。例えば、抽選等で内部的に決定される構成であってもよいし、最初から選択されるべき演出が決定されていて、擬似的に遊技者がボタン操作により選択したかのように見せかける演出であってもよい。また、第二の演出は、第一の演出と同期しなくてもよい。また、第二の演出が途中から実行可能とされる演出であってもよい。さらに、第三の演出等は、第一の演出や第二の演出の少なくとも一方の演出と同期してもよい。

【4511】

また、第一の演出および第二の演出は、音演出のみならず、表示演出、ランプ演出、またはこれらの組み合わせによって構成されるものであってもよい。

【4512】

また、条件が成立した場合に、演出の開始位置を少なくとも決定可能な開始位置決定手段は、裏で第一の演出が行われていてアクティブになるような偶発的なものも含むし、第一の条件が成立した場合に乱数抽選等で決定するものも含む。また、開始位置決定手段は、第二の演出をアクティブから非アクティブにする開始位置を決定するものであってもよいし、第三の演出の開始位置を決定可能な構成であってもよい。また、第一～第六の演出は開始位置決定手段の決定によりすべて途中から開始される構成であってもよいし、一部の演出のみ途中から開始される構成であってもよい。

【4513】

また、開始位置決定手段は、演出が同時進行していて、第一の条件が成立したタイミングに応じて進行していた第一の演出をアクティブにするものの他、第一の演出の開始位置を複数のパターンから乱数抽選等によって選択してもよいし、特図や普図の遊技状態（確変／非確変状態や電サポ／非電サポ状態）、副制御手段の演出モード、遊技者固有のオリジナルモードの設定の有無等に関連付けられて決定するものであってもよい。

10

20

30

40

50

【４５１４】

また、第一の演出～第六の演出は、すべてが同期可能な演出であってもよいし、一部が同期可能な演出であってもよいし、すべてが独立して非同期となる関係であってもよい。また、一つの遊技台で第一の演出から第六の演出までのすべてを同時に実行可能であってもよいし、いずれか一つの演出が選択される構成であってもよいし、複数の遊技台で同期する構成であってもよい。

【４５１５】

また、同期演出実行期間中に、エラーが発生する場合があるが、エラーの種類に応じてエラーを優先してもよいし、エラーの種類に関係なく、エラーか同期演出の一方を優先するようにしてもよい。

10

【４５１６】

さらに、同期（シンクロ）について、例えば、楽曲Ａと楽曲Ｂは同じ楽曲であり、楽曲Ｂが楽曲Ａに対してキリのいい量（例えば一小節分やワンフレーズ分や一単語分）だけ遅れて流れることで同期が実現する。例えば、「かえるの歌が一／聞こえてくるよー／グワッグワッグワッ」に対して「・・・／かえるの歌が一／聞こえてくるよー」といった例であってもよい。こうするためには、第一の条件が成立した後に第一の演出の実行を遅延させてタイミングを合わせる制御を行えばよい。また、楽曲Ｂが楽曲Ａの少なくとも一部を補完する関係にあってもよい。例えば、楽曲Ａはコーラスで、楽曲Ｂはメインボーカルなどの関係であっても、同期が実現する。さらに、楽曲Ａと楽曲Ｂで一つの楽曲をステレオ再生することでも同期が実現する。また、一台の遊技台で同期する場合は楽曲毎にスピーカを対応づけてもよい。例えば、楽曲Ａは第一のスピーカ（例えば、左スピーカ）から出力され、楽曲Ｂは第二のスピーカ（例えば、右スピーカ）から出力されるようにしてもよい。さらに、一台の遊技台で同期しつつ、他の遊技機と同期する構成であってもよい。例えば、遊技台Ａでは、一小節ずれた楽曲（楽曲Ａ）を再生し、遊技台Ｂでは楽曲Ａに対してさらに一小節ずらして再生するようにしてもよい。なお、ずらす量は、一定（例えば、一小節分）であってもよいし、可変であってもよい。

20

【４５１７】

また、上述のごとく、楽曲のシンクロ（同期）に関しては、第一の演出と第二の演出が一定量（例えば、一小節分）遅れる場合の他、第一の演出と第二の演出が完全に異なるが、二つを組み合わせた場合に一つの楽曲として聞こえたり、第一演出における切れ目の部分を第二の演出が補完したりする場合であっても、シンクロとして解釈することができる。

30

【４５１８】

なお、図面に記載された各例や変形例は、不都合や矛盾がない限り、相互に組み合わせ可能である。例えば、第一の条件と第二の条件を入れ替えたり、演出が、途中からのみ開始されたり、最初からのみ開始されたり、途中からの場合があったり、最初からの場合があったりしてもよい。

【４５１９】

〔第２２実施形態〕

以下、図面を用いて、本発明の第２２実施形態に係る遊技台（例えば、パチンコ機１００等の弾球遊技機やスロット機等の回胴遊技機）について、図４１４～図４２６を参照しながら詳細に説明する。なお、本実施形態におけるパチンコ機１００の構成及び各種処理の内容については、第１８実施形態と概略同様であるため、以下、第１８実施形態に係るパチンコ機１００と異なる構成について図示して説明し、第１８実施形態に係るパチンコ機１００と同一の構成については、特に明示しない限りにおいて符号は第１８実施形態と同一にし、また、図示及び詳細な説明を省略する。

40

【４５２０】

さらに、本実施形態では、特に図示しないが、第１副基板ケース１６２の左上には、図２２１に示すような第２出力設定スイッチ１９４や、設定操作部１９５が設けられている。設定操作部１９５は、例えば、図２６０に示して上述した構成とされている。

50

【４５２１】

図４１４は、パチンコ機１００に電源が投入されてからの演出Ｂに関する動作の一例について説明するタイミングチャートである。本実施形態において、演出Ｂは、第１８実施形態において上述したリンク演出（演出Ｂ）と同様の演出であり、後述する特定の状態において実行される演出である。すなわち、この演出Ｂは、上述した第１８実施形態と同様に、電源投入直後から開始される演出であるが、特定の状態においてその演出の内容が顕在化されるように構成されている。したがって、遊技場に設置された複数のパチンコ機１００に対して一斉に電源がＯＮにされた場合には、特定の状態にある複数台のパチンコ機１００で同調して（リンクして）実行される演出となっている。

【４５２２】

この図４１４では、上から順番に、演出Ｂの進行状態、大当り遊技の実行状態、電サポ状態、演出Ｂの実行状態、演出Ｂの無効期間、表示手段（装飾図柄表示装置２０８）による演出Ｂの表示／非表示状態、スピーカ１２０による演出Ｂの出力／非出力状態、各種ランプ（ＬＥＤ）による演出Ｂの実行／非実行状態、演出可動手段（演出可動体２２４）による演出Ｂの実行／非実行状態が示されている。ここで、電サポ状態は、特図高確率普図高確率状態（確変状態）や、特図低確率普図高確率状態（時短状態）を含む遊技状態のことである。演出Ｂの無効期間とは、演出Ｂが実行状態であっても、その実行をマスクするために設定される期間であり、本実施形態では、例えば、電サポ状態において大当り遊技に移行した場合に、当該大当り遊技の実行中の期間が演出Ｂの無効期間に設定される。なお、「演出Ｂ」、「表示手段」、「各種ランプ（ＬＥＤ）」、「演出可動手段」について、「実行／非実行」と表現しているが、「出力／非出力」と表現することもできる。すなわち、これらの演出手段（インターフェース）により演出内容を顕在化させることを「出力する」という場合がある。

【４５２３】

図４１４に示すように、電源が投入された後、 t_0 のタイミングとなると、タイマ回路６５２（図２７６参照）によるカウントが開始され、第１副制御部４００では、演出Ｂによる演出制御が開始される。但し、この場合、表示手段、スピーカ、ＬＥＤ及び演出可動手段によるいずれの演出手段によっても実行されないの、遊技者には演出Ｂが行われていることを認識しえない状態となっている。ここで、演出Ｂは、演出Ｂ１、演出Ｂ２及び演出Ｂ３の演出パートに分かれて構成されており、この順で連続して実行されるようになっている。そして、演出Ｂ３の演出が終了すると（演出Ｂ３の終了位置となると）、続いて、演出Ｂ１の演出が開始されるようになっている。すなわち、演出Ｂは、演出Ｂ１、演出Ｂ２及び演出Ｂ３によるループ演出であり、電源が遮断されるまで中断されることなく繰り返し実行されるように構成されている。

【４５２４】

その後、通常大当りによる大当り遊技に移行（大当り遊技の実行状態に移行）した後、 t_1 のタイミングで当該大当り遊技が終了（大当り遊技の非実行状態に移行）すると、電サポが非作動状態から作動状態に移行する。すなわち、時短状態に移行することとなる。そして、このタイミングで演出Ｂの実行状態が、非実行状態から実行状態に移行する。このとき、第１副制御部４００では、演出Ｂに係る表示制御及び音声制御が内部的に繰り返し実行されているため、表示手段（装飾図柄表示装置２０８）及びスピーカ１２０は、演出Ｂが実行状態となった場合には、その時点における表示内容が装飾図柄表示装置２０８に表示できるとともに、その時点における楽曲をスピーカ１２０から出力させることができる。すなわち、図４１４に示す例では、演出Ｂ２の演出パートにおけるタイミング t_1 時点での表示内容が表示され、楽曲が出力されることとなる。なお、演出表示及び音声出力について、タイミング t_1 の時点で演出を開始せず、例えば、次の演出パートが開始された時点等、制御上あるいは演出上キリのよいタイミングで演出を開始するようにしてもよい。また、ランプ（ＬＥＤ）による演出、及び、演出可動体２２４による演出は、演出Ｂが開始されたことを契機として、動作データがセットされることにより実行されるため、例えば、動作テーブルの読み出しや、他の演出手段とのタイミングの調整等により、装

飾図柄表示装置 208 による表示の開始やスピーカ 120 からの音声出力開始から遅れて開始されることとなる。特に、演出可動体 224 については、演出 B が開始されても物理的に他の演出手段と連携して動作させることが困難である場合があるため、演出 B に係る演出動作を行うにあたり、他の演出手段との連携を取るために準備が必要であるため、演出表示や音声出力に遅れて開始されることとなる。すなわち、複数の演出手段のうちの発光手段と演出可動手段については、表示手段と音出力手段より演出 B（第一の演出）に係る演出動作が開始された後で、演出動作が開始されるように構成されているといえることができる。さらに、本実施形態において、ランプ（LED）では、大当り遊技の終了後、演出 B による演出を開始する前に、時短状態に移行したことに伴い、例えば、右打ちすることを促す旨の右打ち報知態様での演出を実行するため、演出 B を実行するためのランプ制御データに上書きされる形で右打ち報知演出を行うためのランプ制御データ（例えば、消灯データ）がセットされる。なお、ランプによる右打ち報知演出を行わず、演出 B が実行されてもよい。また、右打ちで遊技を行う遊技状態であっても、確変状態か時短状態かによって演出 B を実行させない場合があってもよい。この場合において、右打ち報知演出を行うためのランプ制御データが演出 B を行うためのランプ制御データを上書きするように構成すると、右打ちで遊技を行う遊技状態に移行した際に、ランプが右打ち報知態様での演出を必ず実行し、一方で、演出 B を行うためのランプ制御データが右打ち報知演出を行うためのランプ制御データを上書きするように構成すると、演出 B を実行する電サポ状態（確変状態又は時短状態のうちの一方）では、ランプによる右打ち報知態様での演出が実行されず、演出 B を実行しない電サポ状態（確変状態又は時短状態のうちの他方）でのみ、ランプによる右打ち報知態様での演出が実行される。

10

20

【4525】

続いて、t2 のタイミングとなると、演出 B に係るランプ（LED）による発光演出が開始される。本実施形態では、例えば、演出 B が開始した時点において、次に実行されるランプの点滅パターンが格納されたデータテーブルがセットされ、当該セットされたデータテーブルに基づく発光演出の開始タイミング（例えば、本実施形態では、t2 のタイミング）となったときにランプ（LED）による発光演出が開始されるように構成されている。また、t2 のタイミングが右打ち報知態様での演出が終了するタイミングであってもよい。本実施形態では、このように構成することで、簡素な制御で演出効果を高めることができる場合がある。

30

【4526】

続いて、t3 のタイミングとなると、演出 B に係る演出可動体 224 による演出動作が開始される。このタイミングで、装飾図柄表示装置 208 による演出表示、スピーカ 120 による楽曲の出力、各種ランプ（LED）418 や遊技盤用ランプ 532 や遊技台枠用ランプ 542（以下、「各種ランプ 418 等」ということがある。）による発光演出、及び、演出可動体 224 による演出動作がすべて一体となって演出 B が行われることとなる。本実施形態では、例えば、演出 B が開始した時点において、次に実行される演出可動体 224 の動作パターンが格納されたデータテーブルがセットされるとともに、当該セットされたデータテーブルによる演出可動体 224 の動作開始位置（スタンバイ位置という場合がある）まで演出可動体 224 を予め移動させて t3 のタイミングになるまで待機させるように構成されている。なお、セットされるデータテーブルの内容に応じて演出可動体 224 のスタンバイ位置を変更するようにしてもよい。また、スタンバイ位置まで移動させずに、演出 B に係る演出可動体 224 の動作パターンの中で、初期位置となるタイミング（このタイミングを t3 のタイミングとしてもよい）を契機として演出 B に係る動作を開始するようにしてもよい。この場合において、例えば、演出可動体 224 の動作パターンの中で、初期位置となるタイミングが到来しない限りにおいては、演出 B に係る演出可動体 224 の動作を開始しないようにしてもよい。

40

【4527】

その後、t4 のタイミングとなって大当り遊技が開始されると、電サポ状態において大当り遊技が開始されたため、演出 B の無効期間が設定される。そのため、演出 B は実行状

50

態のまま維持されるが、装飾図柄表示装置 208、スピーカ 120、各種ランプ 418 等、演出可動体 224 はいずれも非実行状態とされる。なお、この場合において、演出可動体 224 の動作は、演出 B に係る動作データに基づく動作の途中であっても当該動作を中断し、演出可動体 224 を初期位置に戻す制御を行う。また、他の演出手段（例えば、装飾図柄表示装置 208、スピーカ 120、各種ランプ 418 等）の演出が終了しても、演出可動体 224 の動作は、いわゆるキリのよいところ（例えば、動作データを構成する複数のデータテーブルのうちの実行中のデータテーブルに基づく演出動作の終了）まで実行するようにしてもよい。また、演出可動体 224 の動作を中断した後（直後）に、次の動作（大当り用の動作）が実行されるようにしてもよい。また、演出可動体 224 だけでなく、他の演出手段の一部又は全部がキリのよいところまで継続させるようにしてもよい。なお、大当り遊技が開始されると、電サポ状態は非作動状態となる。

10

【4528】

その後、t5 のタイミングで大当り遊技が終了すると、再び電サポが非作動状態から作動状態に移行して時短状態となる。そして、このタイミングで演出 B の無効期間が解除され、装飾図柄表示装置 208、スピーカ 120、各種ランプ 418 等及び演出可動体 224 による演出 B が再開されることとなる。上述したように、まずは、装飾図柄表示装置 208 及びスピーカ 120 により、t5 のタイミング時点での表示内容が表示され、楽曲が出力される。すなわち、図 414 に示すように、t5 のタイミングでは、演出 B1 の演出パートが実行されており、装飾図柄表示装置 208 では、タイミング t5 時点での演出 B1 に係る表示内容が表示され、スピーカ 120 では、タイミング t5 時点での演出 B1 に係る楽曲が出力されることになる。その後、上述した要領で、t6 のタイミングで演出 B に係るランプ（LED）による発光演出が開始され、t7 のタイミングで演出 B に係る演出可動体 224 による演出が開始される。

20

【4529】

そして、電サポ状態で所定回数（例えば、100 回）の特図の変動が実行されて、t8 のタイミングで電サポ状態が作動状態から非作動状態となると、演出 B の終了条件が成立する。しかしながら、t8 のタイミングでは、演出 B1 が未だ演出の途中であるので、図中破線で示すように、このタイミングで演出 B を終了させると、中途半端に終了させることとなり、興趣を低下させる場合がある。そのため、本実施形態では、演出 B の終了条件が成立した場合には、実行中の演出パートの終了位置まで演出 B を継続して行うようにしている。すなわち、図 414 に示す例では、t9 のタイミングで演出 B1 が終了するまで演出 B が継続して行われることとなる。そして、t9 のタイミングとなると、演出 B の実行状態が非実行状態となり、装飾図柄表示装置 208、スピーカ 120、各種ランプ 418 等、演出可動体 224 のいずれも演出 B に係る演出を終了する。なお、本実施形態において、図中破線で示すように、t8 のタイミングで演出 B を、演出の途中であっても終了するようにしてもよい。このとき、例えば、演出 B の終了条件が成立することとなる最後の特図の変動表示（例えば、電サポ状態に移行してから 100 回転目）の実行中において、後述するフェードアウト演出を行い、次回の特図の変動表示が開始したタイミングで通常演出を開始するようにしてもよい。また、t8 のタイミングで、演出 B をその時点で強制的に終了させて通常演出を開始させるようにしてもよい。

30

40

【4530】

本実施形態では、演出 B による演出が終了してから通常演出を開始させるまで違和感なく行わせるために、例えば、実行中の演出パート（例えば、演出 B1）が終了した時点で、特図の変動表示中であった場合には、例えば、再度演出 B が行われることの期待感を持たせるような表示（例えば、「次回をお楽しみに」といった文字表示やアニメーション表示等）を当該特図の変動表示が終了するまで行い、次回の特図の変動表示が開始したときに通常演出を開始させるようにしている。なお、例えば、実行中の演出パートの終了位置から所定時間前（例えば、5 秒前）となったタイミングで、フェードアウト演出を行い、演出 B が終了することを遊技者に認識させるようにしてもよい。フェードアウト演出は、任意に構成することができるが、例えば、装飾図柄表示装置 208 において実行中の

50

演出 B に係る演出表示を徐々に暗くしていき、スピーカ 120 から出力される楽曲のボリュームも徐々に低下させ、ランプ (LED) の輝度を徐々に低下させ、演出可動体 224 を一定の速度で初期位置まで移動させるようにすることにより実現してもよい。また、これらの演出手段のうちの一部の演出手段でのみフェードアウト演出を実行するようにしてもよい。また、例えば、演出 B の表示を画面外にスクロールアウトさせるとともに、通常演出の表示をスクロールインさせるようにしてもよいし、演出 B の表示を徐々に小さくしていくことによりフェードアウトさせるようにしてもよい。また、いわゆるステージチェンジ演出の手法を用いて演出 B の表示から通常演出の表示に切り替えるようにしてもよい。

【4531】

10

また、本実施形態では、電サポ状態が移行した場合に演出 B に係る演出を開始するようにしたが、当該電サポ状態に移行することとなる大当り遊技の開始から演出 B に係る演出が開始されるように構成されてもよい。

【4532】

図 415 は、本実施形態におけるリンク演出の一例としての演出 B の具体的演出例について説明する図であり、図 416 は、図 415 に示す演出 B の具体的演出例の続きを示す図であり、図 417 は、図 416 に示す演出 B の具体的演出例の続きを示す図である。

【4533】

図 415 には、装飾図柄表示装置 208、第 1 特図表示装置 212、第 2 特図表示装置 214、普通図柄表示装置 210、特図 1 保留ランプ 218、特図 2 保留ランプ 220、および普図保留ランプ 216 が示されている。

20

【4534】

同図 (a) に示す装飾図柄表示装置 208 には、「装飾 4 - 装飾 4 - 装飾 4」の装飾図柄の組み合わせが停止表示されている。すなわち、15R 大当り図柄の組み合わせで停止表示されている。なお、ここでの背景は特に図示はしていないが、デフォルトの背景画像が表示されているものとする。以下の説明においても、背景が非表示の場合には、特に断らない限り、デフォルトの背景画像が表示されている。なお、デフォルトの背景画像とは異なる様々な背景画像 (例えば、モードに応じた背景画像等) を表示してもよい。

【4535】

装飾図柄表示装置 208 には、右上隅に、第 4 図柄表示領域 284 が設けられている。第 4 図柄表示領域 284 は、図柄変動中 (あるいは図柄停止中) か否かを報知するための領域であり、上から、普図の図柄変動中報知領域、特図 1 の図柄変動中報知領域、特図 2 の図柄変動中報知領域になる。普図の図柄停止中には、四角形の図形が点灯表示されるが、普図の図柄変動中には、その四角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 1 の図柄停止中には、丸形の図形が点灯表示されるが、特図 1 の図柄変動中には、その丸形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。特図 2 の図柄停止中には、三角形の図形が点灯表示されるが、特図 2 の図柄変動中には、その三角形の図形が点滅表示、あるいは消灯される。このように、第 4 図柄は、表示位置が異なるばかりでなく、表示態様 (ここでは形状) も異なっており、遊技者が一目見ただけで判別がつくようになっている。なお、第 4 図柄の表示態様や点灯態様や点滅態様を変化させることで、先読み予告を行ってもよい。

30

40

【4536】

また、図 415 には、パチンコ機 100、スピーカ 120 及び演出可動体 224 も示されている。パチンコ機 100 では、演出の内容に応じて、各種ランプ 418 等が点灯し、スピーカ 120 からは演出の内容に応じた演出音が出力され、演出可動体 224 は、演出の内容に応じて変位する。なお、本実施形態では、演出可動体 224 の内部にもランプ (LED) 418 が設けられており、演出可動体 224 自体が内部から発光することができるように構成されている。なお、同図 (a) では、スピーカ 120 からは、図柄確定時の演出音が出力され、各種ランプ 418 等では、図柄確定時の点灯パターンでランプが点灯され、演出可動体 224 は初期位置で停止した状態となっている。

【4537】

50

同図（b）では、大当り遊技が開始し、大当り開始演出が行われている様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 208 では、通常大当りが開始されることを示す演出表示が行われ、スピーカ 120 からは大当りが開始することを示す大当り開始演出音が出力されている。また、各種ランプ 418 等では、大当り開始演出用の点灯パターンでランプが点灯し、演出可動体 224 は初期位置で停止した状態となっている。

【4538】

同図（c）では、大当り遊技における最終ラウンド（例えば、15ラウンド目）が終了して大当り終了演出が行われている様子が示されている。すなわち、装飾図柄表示装置 208 では、大当り遊技の終了後には時短状態に移行する旨を示す演出表示が行われ、スピーカ 120 からは大当りが終了することを示す大当り終了演出音が出力されている。また、各種ランプ 418 等では、大当り終了演出用の点灯パターンでランプが点灯し、演出可動体 224 は初期位置で停止した状態となっている。本実施形態では、通常大当りであったため、大当り遊技の終了後は特図の変動表示が所定回数（例えば、100回）行われるまで、特図低確率普図高確率状態（以下、「電サボ状態」あるいは「時短状態」という場合がある。）に移行する。

【4539】

大当り遊技が終了し、時短状態に移行すると、同図（d）に示すように、リンク演出の一例としての演出 B が開始される。なお、同図（d）に示される装飾図柄表示装置 208 には、演出表示領域 208d の中央下部に変動アイコン表示領域 280 が設けられ、変動アイコン表示領域 280 の左横には、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 が設けられている。また、装飾図柄表示装置 208 の右端には、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 が設けられている。

【4540】

特図 1 の保留アイコン表示領域 281 には、特図 1 の保留を表す保留アイコンが表示され、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 には、特図 2 の保留を表す保留アイコンが表示される。特図 1 の保留数は、特図 1 保留ランプ 218 の点灯数の他、特図 1 の保留アイコンの数によっても表され、特図 2 の保留数は、特図 2 保留ランプ 220 の点灯数の他、特図 2 の保留アイコンの数によっても表されている。すなわち、保留アイコンは、主制御部 300 の RAM 308 に記憶されている始動情報に対応したものである。以下、最も古い始動情報（最も古い入賞）に対応した保留アイコンを第一の保留アイコン、2 番目に古い始動情報に対応した保留アイコンを第二の保留アイコン・・・と称する場合がある。特図 1 の保留アイコン表示領域 281 では、保留アイコンが縦並びに表示され、下側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになり、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 では、保留アイコンが横並びに表示され、右側の保留アイコンほど入賞が古い保留アイコンになる。

【4541】

同図（d）には、特図 1 の保留アイコン表示領域 281 に 4 つの特図 1 の保留アイコン h11, h12, h13, h14 が表示されており、これら 4 つの特図 1 の保留アイコン h11, h12, h13, h14 はいずれも、デフォルトの表示態様（丸形の無模様かつ白色の表示態様）で表示されている。すなわち、特図 1 のデフォルトの保留アイコンは、丸形の保留アイコンである。なお、特図 1 の保留アイコン表示領域 281、すなわち装飾図柄表示装置 208 の右端に設けられる保留アイコン表示領域は、実際には領域を画定する線は表示されないが、同図（d）では、領域をわかりやすくするために点線で示してある。なお、領域を画定する線が設けられていてもよいし、保留アイコンが表示される場合に領域を画定する線も表示されるようにしてもよい。

【4542】

一方、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 には、一つも保留アイコンが表示されていない。また、特図 2 の保留アイコン表示領域 282 に 4 つの保留アイコンが表示されることをわかりやすくするために、実際には表示されていない保留アイコンも点線で示してある。

10

20

30

40

50

【４５４３】

また、装飾図柄表示装置２０８の左上隅には、電サポ状態であることを示す「時短中」の表示と、電サポ状態が維持される図柄変動表示の残り回数が上下に並んで表示されている。

【４５４４】

本実施形態では、同図（ｄ）に示すように、電サポ状態が開始されると、装飾図柄表示装置２０８に、リンク演出の一例としての演出Ｂに係る演出表示が開始される。同図（ｄ）では、例えば、演出Ｂを構成する演出Ｂ２の演出パートが実行されていることが示されている。このとき、装飾図柄表示装置２０８には、電源が投入されてから計時が開始されるタイマ回路６５２が示すカウンタ値に対応する演出内容から開始することになるので、タイマ回路６５２が示すカウンタ値によれば、演出Ｂ２の先頭から開始する場合もあるし、演出Ｂ２の途中から開始する場合もある。なお、同図（ｄ）では、演出Ｂ２の途中から開始されている様子が示されている。

【４５４５】

また、スピーカ１２０では、装飾図柄表示装置２０８における表示内容に同調するように、演出Ｂ２に係る楽曲の出力が開始されている。スピーカ１２０から出力される楽曲についても、タイマ回路６５２が示すカウンタ値に対応する内容から開始することになるので、タイマ回路６５２が示すカウンタ値によれば、演出Ｂ２の先頭から開始する場合もあるし、演出Ｂ２の途中から開始する場合もある。なお、同図（ｄ）では、演出Ｂ２の途中から開始されている様子が示されている。本実施形態では、装飾図柄表示装置２０８による演出Ｂに係る演出表示と、スピーカ１２０から出力される演出Ｂに係る楽曲の出力とを同時に開始するようにしたが、演出表示が開始された後で楽曲の出力が開始されてもよいし、楽曲の出力が開始された後で演出表示が開始されてもよい。

【４５４６】

なお、同図（ｄ）では、各種ランプ４１８等による演出Ｂに係るランプによる演出は開始されていない。本実施形態では、電サポ状態が開始されたときに、遊技者に右打ちを示唆する演出（右打ち報知演出）に各種ランプ４１８等が用いられるため、これを優先するために、少なくとも右打ち報知演出が終了するまでは、演出Ｂに係るランプの演出の開始が留保される。なお、各種ランプ４１８等による右打ち報知演出を行わず、電サポ状態が開始されたときに、装飾図柄表示装置２０８やスピーカ１２０と同時に演出Ｂに係る演出を開始するようにしてもよい。また、本実施形態では、演出Ｂに係るランプの点灯演出については、タイマ回路６５２が示すカウンタ値に依存せず、演出Ｂに係る演出の開始時点における演出状態を判定し、これに対応するランプの点灯パターンテーブルを第１副制御部４００のＲＯＭ４０６から読み出して設定し、当該設定したパターンテーブルの開始タイミングで演出Ｂに係るランプの点灯演出が開始され、当該設定されたパターンテーブルにしたがって各種ランプ４１８等が点灯、消灯あるいは点滅するように構成されている。そのため、各種ランプ４１８等による演出Ｂに係るランプによる演出は、演出表示及び楽曲の出力よりも後のタイミングで開始されるようになっている。なお、例えば、ランプの点灯制御についても、タイマ回路６５２が示すカウンタ値に対応する内容から開始するように構成し、演出表示や楽曲の出力と同時のタイミングで開始できるようにしてもよい。

【４５４７】

また、同図（ｄ）では、演出可動体２２４による演出Ｂに係る演出動作についても開始されていない。本実施形態では、演出Ｂの開始時に演出Ｂが先頭から開始されるとは限らないため、例えば、演出可動体２２４を動作させるためのデータテーブルの途中から実行させることは物理的に不可能である。そのため、本実施形態では、演出Ｂに係る演出の開始時点における演出状態を判定し、これに対応する演出可動体２２４の動作データテーブルが第２副制御部５００のＲＯＭ５０６から読み出されてセットされるように、第１副制御部４００から第２副制御部５００に指示するコマンドを送信する。第２副制御部５００のＣＰＵ５０４は、このコマンドを受信すると、ＲＯＭ５０６から対応する動作データテーブルを読み出し、ＲＡＭ５０８に展開することで設定を行う。そして、演出可動体２２

4の動作開始タイミングよりも前に準備動作を行わせることで、演出Bに係る演出動作を円滑に開始できるように構成し、他の演出手段と同調して演出することができるようになっている。そのため、演出可動体224は、他の演出手段（装飾図柄表示装置208やスピーカ120）よりも後のタイミングで演出Bにかかる演出が開始される。

【4548】

その後、同図（e）に示すように、装飾図柄表示装置208では、遊技者に右打ちを促進する旨の右打ち報知画像が表示されている。この右打ち報知画像は、裏側が視認可能な半透明の白色帯状の画像の上に「右打ちだ」の文字表示が付されている画像である。なお、右打ち報知画像の白色帯状画像を半透明とせず、裏側を視認困難な態様としてもよい。また、演出Bの実行中において、下皿満タンエラーや扉開放エラー等の所定のエラーが発生した場合には、演出Bに係る演出表示に重ねてエラー表示を行うようにし、演出Bにかかる演出表示の一部が見えないようにしてもよい。

10

【4549】

また、同図（e）において、スピーカ120から、右打ちを促す旨の音声報知が出力されてもよい。この音声報知は、例えば、「右打ちしてください」という音声出力することにより報知するものである。この音声報知の出力中は、演出Bに係る楽曲のボリューム値を低下させるか、0にするようにしてもよい。また、演出Bの実行中において、所定のエラーが発生した場合にも、エラー報知音のボリューム値を最大値にして演出Bに係る楽曲のボリューム値を低下させるかもしくは0にするようにしてもよい。

【4550】

20

なお、同図（e）においても、各種ランプ418等による演出Bに係るランプによる演出は開始されておらず、右打ち報知演出が引き続き行われている。また、演出可動体224も未だ演出Bに係る演出動作は開始されておらず、初期位置のままとなっている。また、演出Bの実行中において、所定のエラーが発生した場合にも、演出Bに係るランプの発光演出に優先してエラー報知用の発光態様により各種ランプ418等を発光させるようにしてもよい。

【4551】

図416（f）では、装飾図柄表示装置208に表示されていた右打ち報知画像が消去され、スピーカ120から出力されていた右打ちを促す旨の音声報知の出力も終了した様子が示されている。そのため、スピーカ120から出力される演出Bに係る楽曲のボリューム値は最大となっている。

30

【4552】

また、同図（f）では、各種ランプ418等による演出Bに係るランプによる演出が開始されている。すなわち、同図（f）に示されるタイミングで、上述したようにして設定されたランプの点灯パターンテーブルの実行開始タイミングとなったことにより、装飾図柄表示装置208に表示された演出Bに係る演出表示やスピーカ120から出力される演出Bに係る楽曲に同調するように各種ランプ418等が点滅する。

【4553】

なお、同図（f）においても、演出可動体224は未だ演出Bに係る演出動作は開始されておらず、初期位置のままとなっている。

40

【4554】

続いて、同図（g）では、演出可動体224による演出Bに係る演出動作を円滑に開始させるため、上述したようにして設定された動作データテーブルに対応する位置まで、演出可動体224を移動させる準備動作を実行する。すなわち、設定された動作データテーブルに基づく動作を正確に行うことができるように、当該設定された動作データテーブルにより定められた動作開始位置まで予め演出可動体224を移動させ、その位置で待機させておく。なお、動作開始位置は、設定された動作データテーブルによって異なってもよいし、同じであってもよい。また、このような準備動作を行わないようにしてもよい。

【4555】

50

続いて、同図（h）となると、演出可動体 2 2 4 による演出 B に係る演出動作が上述したようにして設定された動作データテーブルにしたがって行われる。これにより、表示手段としての装飾図柄表示装置 2 0 8、音出力手段としてのスピーカ 1 2 0、発光手段としての各種ランプ 4 1 8 等及び演出可動手段としての演出可動体 2 2 4 により、同調して演出 B に係る演出が行われることとなる。なお、本実施の形態では、設定された動作データテーブルの先頭から動作を開始するように構成したが、動作データテーブルの途中から動作が開始されるように構成されてもよい。また、本実施形態では、上述したようにして、ランプの輝度やボリューム値を遊技者が任意に設定することができるが、演出 B の実行中では、遊技者が設定したランプの輝度値やボリューム値に関わらず、いずれも最大値となるように構成し、通常演出が行われる場合には、遊技者が設定したランプの輝度値やボリューム値により演出が行われるように構成してもよい。

10

【4 5 5 6】

そして、演出 B 2 の演出パートが終了すると、同図（i）に示すように、引き続き、演出 B 3 の演出パートが先頭から開始される。装飾図柄表示装置 2 0 8 では、これから実行される演出 B 3 の内容を示す曲名が表示され、スピーカ 1 2 0 では、演出 B 3 に係る楽曲が先頭から出力されている。また、各種ランプ 4 1 8 等や演出可動体 2 2 4 もスピーカ 1 2 0 から出力される楽曲に同調して演出が行われるようにそれぞれ動作する。なお、同図（i）では、電サポ状態が維持される図柄変動表示の残り回数が 2 0 回であることが示されている。

20

【4 5 5 7】

図 4 1 7（j）は、演出 B のうちの演出 B 3 の演出パートが行われている様子が示されている。また、同図（j）では、電サポ状態が維持される最後の図柄変動表示が終了した様子が示されている。本実施形態では、電サポ状態の終了が演出 B の終了条件となっている。しかしながら、同図（j）では、演出 B 3 の演出の途中であるため、同図（k）に示すように、電サポ状態が終了して通常状態に移行した後も、当該演出 B 3 が終了するまで（すなわち、演出 B 3 の終了位置となるまで）引き続き演出 B 3 に係る演出が行われる。なお、本実施形態において、演出 B の終了条件が成立した時点で、演出 B 3 の演出が途中であっても即時に終了して後述する演出 B 4 を開始してもよいし、演出 B 4 を開始することなく通常演出を開始するようにしてもよい。

30

【4 5 5 8】

その後、演出 B 3 が終了すると、同図（l）に示すように、演出 B が終了する旨の演出である演出 B 4 の演出パートが引き続き開始される。この演出 B 4 の演出パートは、演出 B におけるループ演出に含まれない演出であり、演出 B の終了を報知するために特別に設けられた演出パートである。同図（l）に示すように、装飾図柄表示装置 2 0 8 では、演出 B が終了するとともに、次の演出 B の開始に対する期待を持たせるような演出表示（例えば、「L I V E 終了 次回もお楽しみに」といった文字表示）が行われている。そして、スピーカ 1 2 0 からは、演出 B 4 に対応する演出音が出力され、各種ランプ 4 1 8 等も、演出 B 4 に対応する点灯パターンで点灯、消灯あるいは点滅する。一方、演出可動体 2 2 4 は、演出 B に係る演出動作を終了し、初期位置に移動し、待機状態となる。なお、演出 B 4 の実行中においても演出可動体 2 2 4 を動作させるようにしてもよい。この演出 B 4 は、実行中の図柄変動表示が終了するまで継続して行われ、同図（m）に示すように、当該図柄変動表示が終了し、その後、同図（n）に示すように、図柄の変動表示が開始すると、演出 B 4 に係る演出が終了し、通常演出が開始される。なお、本実施形態において、演出 B 4 を当該図柄変動表示が終了するよりも前に終了して、通常演出を開始させるようにしてもよい。また、演出 B 3 が終了した後、演出 B 4 を実行することなく、通常演出を開始させるようにしてもよい。

40

【4 5 5 9】

なお、本実施形態では、タイマ回路 6 5 2 が示すカウンタ値に対応する演出内容から開始可能な演出 B について説明したが、タイマ回路 6 5 2 が示すカウンタ値に対応する演出内容から開始可能な演出 B とは別の演出（例えば、演出 F）を実行可能に構成されてもよ

50

い。この演出 F は、例えば、演出 B とは別データで管理されているアニメーション演出であり、演出 B と同期して演出するものであってもよい。

【4560】

図 418 は、電サポ状態である複数のパチンコ機 A、B が同調してリンク演出を行っている様子を示す図である。図 418 において、(a-1) と (b-1) とは、時間的に同じタイミングであり、(a-2) と (b-2) とは、時間的に同じタイミングであり、(a-3) と (b-3) とは、時間的に同じタイミングであり、(a-4) と (b-4) とは、時間的に同じタイミングであり、(a-5) と (b-5) とは、時間的に同じタイミングである。なお、パチンコ機 A、B は、例えば、同一の遊技島に設置されており、同時に電源が投入されたものとする。

10

【4561】

本実施形態におけるパチンコ機 100 は、上述した計時手段としてのタイマ回路 652 を備え、電サポ状態が開始される等、特定の演出状態となる場合には、電源が投入されてからの時間（タイマ回路 652 が示すカウンタ値）に対応する演出内容からリンク演出としての演出 B が開始されるように構成されている。そのため、遊技島に設置された同一機種のパチンコ機 100 に対して同一のタイミングで電源が投入された場合には、特定の演出状態となったパチンコ機 100 間で同一の演出が同調して行われることとなり、興趣を向上させることができる場合がある。

【4562】

同図 (a-1) は、通常遊技状態であるパチンコ機 100 A における演出の様子が示されている。同図 (a-1) に示されるように、パチンコ機 100 A は、特定の演出状態となっていないので、通常の演出が行われている。

20

【4563】

一方、同図 (b-1) は、電サポ状態であり特定の演出状態となっているパチンコ機 100 B における演出の様子が示されている。同図 (b-1) では、上述した演出 B を構成する演出 B2 の演出パーツに係る演出が開始された直後の様子が示されている。同図 (b-1) にしめすように、装飾図柄表示装置 208 では、これから実行される演出 B2 の曲名が表示され、スピーカ 120 からは、演出 B2 に係る楽曲が出力されている。また、演出可動体 224 及び各種ランプ 418 等も演出 B2 に係る演出内容にしたがって動作している。

30

【4564】

同図 (a-2) は、図柄変動表示の結果 15R 大当たりとなった様子が示されている。一方、同図 (b-2) は、同図 (b-1) の続きが行われている様子が示されている。

【4565】

同図 (a-3) は、大当たり遊技が終了し、電サポ状態に移行した直後の様子が示されている。同図 (a-3) に示されるように、パチンコ機 100 A は、電サポ状態に移行したことで特定の演出状態となったので、演出 B が開始されている。装飾図柄表示装置 208 では、タイマ回路 652 が示すカウンタ値に対応して演出 B2 の途中から演出表示が開始されている。また、スピーカ 120 からは演出 B2 に係る演出表示に同調して、演出 B2 に係る楽曲が途中から開始されている。一方、演出可動体 224 及び各種ランプ 418 等による演出 B2 に係る演出は未だ開始していない。なお、装飾図柄表示装置 208 では、右打ち報知画像が表示されており、各種ランプ 418 等による右打ち報知演出が行われている。

40

【4566】

一方、同図 (b-3) は、同図 (b-2) の続きが行われている様子が示されている。このとき、パチンコ機 100 B の装飾図柄表示装置 208 にて表示されている演出 B2 に係る演出表示の内容は、同図 (a-3) に示されるパチンコ機 100 A の装飾図柄表示装置 208 にて表示されている演出 B2 に係る演出表示の内容と同調している。これは、パチンコ機 100 A におけるタイマ回路 652 が示すカウンタ値もパチンコ機 100 B におけるタイマ回路 652 が示すカウンタ値も略同じ値を示していることによる。つまり、パ

50

チンコ機１００Ａもパチンコ機１００Ｂも同一の遊技島に取り付けられており、同じタイミングで電源が投入されているため、タイマ回路６５２のカウント開始タイミングは略同じとなる。そのため、パチンコ機１００Ａとパチンコ機１００Ｂ間で演出の同調を図ることができるのである。また、スピーカ１２０から出力される演出Ｂ２に係る楽曲も、パチンコ機１００Ａとパチンコ機１００Ｂとで同調している。

【４５６７】

同図（ａ－４）は、同図（ａ－３）の続きが行われている様子が示されている。このとき、パチンコ機１００Ａでは、各種ランプ４１８等による演出Ｂ２に係るランプによる演出が開始されている。

【４５６８】

一方、同図（ｂ－４）は、同図（ｂ－３）の続きが行われている様子が示されている。このとき、パチンコ機１００Ｂでは、装飾図柄表示装置２０８における演出Ｂ２に係る演出表示及びスピーカ１２０から出力される演出Ｂ２に係る楽曲の他、各種ランプ４１８等による演出Ｂ２に係るランプによる演出についてもパチンコ機１００Ａとの同調が開始されている。すなわち、パチンコ機１００Ａもパチンコ機１００Ｂも略同じタイミングで各種ランプ４１８等の点灯、消灯及び点滅が行われるようになり、パチンコ機１００Ａとパチンコ機１００Ｂとで一体感のある演出が実現されている。

【４５６９】

同図（ａ－５）は、同図（ａ－４）の続きが行われている様子が示されている。このとき、パチンコ機１００Ａでは、演出可動体２２４による演出Ｂ２に係る演出動作が開始されている。

【４５７０】

一方、同図（ｂ－５）は、同図（ｂ－４）の続きが行われている様子が示されている。このとき、パチンコ機１００Ｂでは、装飾図柄表示装置２０８における演出Ｂ２に係る演出表示、スピーカ１２０から出力される演出Ｂ２に係る楽曲及び各種ランプ４１８等による演出Ｂ２に係るランプによる演出の他、演出可動体２２４による演出Ｂ２に係る演出動作についてもパチンコ機１００Ａとの同調が開始されている。すなわち、パチンコ機１００Ａの演出可動体２２４もパチンコ機１００Ｂの演出可動体２２４も略同じタイミングで、且つ、同じ動作を行っており、パチンコ機１００Ａとパチンコ機１００Ｂとでさらに一体感のある演出が実現されている。

【４５７１】

本実施形態では、上述したようにして構成されているので、電サポ状態等の特定の演出状態となったパチンコ機１００同士で演出を同調させることができるようになっている。

【４５７２】

以下、図４１９～図４２３を参照しながら、演出Ｂ（例えば、リンク演出）の実行例について説明する。

【４５７３】

<実施例Ⅰ>

図４１９（ａ）は、演出Ｂの実行状態を示す第１の実施例を表すタイミングチャートである。なお、以下に説明する実施例において、各タイミングチャートの最上段に示す矩形のブロックは、演出Ｂを演出パートで区切って表したものの（例えば、演出Ｂ１、演出Ｂ２、演出Ｂ３等）である。また、遊技状態における「状態Ａ」とは、大当たり状態、電サポ状態、確変状態、時短状態、通常遊技状態、非電サポ状態のうちの１又は２以上の状態を示している。また、これらの状態において、一定の条件（例えば、大当たり遊技の終了後、３０回の図柄変動が実行されるまで）が成立している状態を「状態Ａ」としてもよい。また、「演出手段の出力状態」とは、表示手段としての装飾図柄表示装置２０８、音出力手段としてのスピーカ１２０、発光手段としての各種ランプ４１８等、演出可動手段としての演出可動体２２４のうちの１つ又は２つ以上により実行されている演出の内容を示しており、「非演出Ｂ」は、演出Ｂ以外の演出が実行されていることを示している。

【４５７４】

同図（a）に示すように、タイミングT 1以前では、遊技状態は「非状態A」であり、演出Bを実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出Bでない遊技に応じた演出（非演出B）を実行している。

【4575】

その後、T 1のタイミングになると、遊技状態が「非状態A」から「状態A」に移行することにより、演出Bの実行条件が成立する。このとき、内部的には演出B 3の実行中であり、各演出手段では、タイミングT 1の時点におけるタイマ回路652の示すカウント値に応じて、演出B 3の途中から演出が開始されることとなる。

【4576】

その後、T 2のタイミングとなって、遊技状態が「状態A」から「非状態A」に移行することにより、演出Bの終了条件が成立する。ここで、遊技状態が「状態A」から「非状態A」に移行する場合の例としては、例えば、時短状態から通常状態に移行する、大当り遊技状態から確変状態に移行する、確変状態から時短状態に移行する、使用する変動パターンテーブルが変更される等、主制御回路300の制御により遊技状態の移行が発生することを条件としているが、これに限定されない。本実施例では、T 2のタイミングでは、演出B 3に係る演出が途中であるため、このタイミングでは演出Bを終了せず、各演出手段は演出B 3に係る演出を継続する。

【4577】

その後、演出B 3に係る演出が終了してT 3のタイミングとなると、各演出手段は、演出B 1を実行せず、演出B 4に係る演出を開始する。すなわち、演出B 4が実行されることにより、遊技者にリンク演出が終了することが報知される。本実施例では、演出B 4は、演出Bを構成する演出パートではあるが、繰り返し実行される演出パートとは別に用意された演出パートである。演出B 4は、例えば、実行中の図柄変動表示が終了するまで行われる。なお、演出B 4を演出Bには含まれない演出内容とし、T 3のタイミングで演出Bの実行状態を「実行状態」から「非実行状態」に移行した上で演出B 4を開始するような構成であってもよい。

【4578】

そして、実行中の図柄変動表示が終了してT 4のタイミングとなると、各演出手段による演出B 4に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出Bの一例）が開始される。

【4579】

<実施例I I>

図419（b）は、演出Bの実行状態を示す第2の実施例を示すタイミングチャートである。

【4580】

同図（b）に示すように、タイミングT 1以前では、遊技状態は「非状態A」であり、演出Bを実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出Bでない遊技に応じた演出（非演出B）を実行している。

【4581】

その後、T 1のタイミングになると、遊技状態が「非状態A」から「状態A」に移行することにより、演出Bの実行条件が成立する。このとき、内部的には演出B 3の実行中であり、各演出手段では、タイミングT 1の時点におけるタイマ回路652の示すカウント値に応じて、演出B 3の途中から演出が開始されることとなる。

【4582】

本実施例では、その後、T 2のタイミングで演出B 3に係る演出が終了した後は、各演出手段は、演出B 1を実行せず、演出B 4に係る演出を開始する。この演出B 4は、T 3のタイミングで遊技状態が「状態A」から「非状態A」に移行することにより、演出Bの終了条件が成立するまで行われる。

【4583】

<実施例I I I>

図 4 2 0 (a) は、演出 B の実行状態を示す第 3 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4 5 8 4】

同図 (a) に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

【4 5 8 5】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 3 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 3 の途中から演出が開始されることとなる。

10

【4 5 8 6】

その後、T 3 のタイミングとなって、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行することにより、演出 B の終了条件が成立する。本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中であるが、このタイミングで演出 B 3 を終了し、各演出手段は、演出 B 4 に係る演出を開始する。この演出 B 4 は、例えば、実行中の図柄変動表示が終了するまで行われる。すなわち、この実施例では、演出 B の終了条件が成立した場合には、実行中の演出 B の演出パーツ（例えば、演出 B 3）に係る演出を最後まで行うことなく強制的に終了させている。

20

【4 5 8 7】

そして、実行中の図柄変動表示が終了して T 4 のタイミングとなると、各演出手段による演出 B 4 に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

【4 5 8 8】

<実施例 I V>

図 4 2 0 (b) は、演出 B の実行状態を示す第 4 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4 5 8 9】

同図 (b) に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

30

【4 5 9 0】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 3 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 3 の途中から演出が開始されることとなる。

【4 5 9 1】

本実施例では、T 2 のタイミングとなって所定の演出事前終了条件が成立すると演出 B 3 が途中であってもこれを終了させ、各演出手段は、演出 B 4 に係る演出を開始する。演出事前終了条件は、例えば、遊技状態が変化する前に成立する条件であって、例えば、時短状態や S T（スペシャルタイム）状態が終了することとなる図柄変動表示よりも所定回数前（例えば、5 回転前）の図柄変動表示が終了したときや、大当り遊技の最終ラウンドよりも所定ラウンド数前（例えば、1 ラウンド前）のラウンドが終了したとき等に成立する。

40

【4 5 9 2】

その後、T 3 のタイミングとなって、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行することにより、演出 B の終了条件が成立する。本実施例では、この T 3 のタイミングとなったときに演出 B 4 を終了し、その後、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

【4 5 9 3】

50

<実施例 V>

図 4 2 0 (c) は、演出 B の実行状態を示す第 5 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4 5 9 4】

同図 (c) に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

【4 5 9 5】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 3 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 3 の途中から演出が開始されることとなる。

【4 5 9 6】

その後、T 3 のタイミングとなって、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行することにより、演出 B の終了条件が成立する。本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中であるが、このタイミングで演出 B 3 を終了し、同図 (a) に示す実施例とは異なり、演出 B 4 に係る演出を開始せず、例えば、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

【4 5 9 7】

<実施例 V I>

図 4 2 1 (a) は、演出 B の実行状態を示す第 6 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4 5 9 8】

同図 (a) に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

【4 5 9 9】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 2 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 2 の途中から演出が開始されることとなる。その後、演出 B 2 が終了すると、続いて演出 B 3 に係る演出が各演出手段によって開始される。

【4 6 0 0】

その後、本実施例では、T 3 のタイミングとなると演出 B の終了条件が成立する。例えば、演出 B が開始されてから所定の期間（例えば、演出 B が開始されてから所定回数（例えば、10 回）の図柄変動表示が行われるまでの期間や、大当たりが開始してから所定のラウンド（例えば、最終ラウンドの 1 つ前のラウンド）が終了するまでの期間や、演出 B が開始されてから所定時間（例えば、10 分）が経過するまでの期間等）が経過した場合に T 3 のタイミングとなって演出 B の終了条件が成立するようにしてもよい。また、本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中であるため、このタイミングでは演出 B を終了せず、各演出手段は演出 B 3 に係る演出を継続する。

【4 6 0 1】

その後、T 4 のタイミングとなると、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行するが、各演出手段は演出 B 3 に係る演出を継続している。

【4 6 0 2】

その後、演出 B 3 に係る演出が終了して T 5 のタイミングとなると、各演出手段は、演出 B 1 を実行せず、演出 B 4 に係る演出を開始する。すなわち、演出 B 4 が実行されることにより、遊技者にリンク演出が終了することが報知される。演出 B 4 は、例えば、実行中の図柄変動表示が終了するまで行われる。

【4 6 0 3】

そして、実行中の図柄変動表示が終了して T 6 のタイミングとなると、各演出手段による演出 B 4 に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

【4604】

＜実施例 V I I＞

図 4 2 1（b）は、演出 B の実行状態を示す第 7 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4605】

同図（b）に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

10

【4606】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 2 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 2 の途中から演出が開始されることとなる。その後、演出 B 2 が終了すると、続いて演出 B 3 に係る演出が各演出手段によって開始される。

【4607】

その後、T 2 のタイミングとなると、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行する。この実施例では、同図（a）に示して上述したように、T 3 のタイミングとなって演出 B の終了条件が成立するよりも前に、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行した場合には、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行したことにより演出 B の終了条件が成立する。このように、演出 B の終了条件を複数設定し、複数の終了条件のうちのいずれか一つが成立したときに演出 B の終了条件を成立させるようにしてもよい。また、この実施例において、T 2 のタイミングとなっても演出 B の終了条件を成立させず、T 3 のタイミングで演出 B の終了条件を成立させるようにしてもよい。

20

【4608】

その後、演出 B 3 に係る演出が終了して T 5 のタイミングとなると、各演出手段は、演出 B 1 を実行せず、演出 B 4 に係る演出を開始する。すなわち、演出 B 4 が実行されることにより、遊技者にリンク演出が終了することが報知される。演出 B 4 は、例えば、実行中の図柄変動表示が終了するまで行われる。

30

【4609】

そして、実行中の図柄変動表示が終了して T 6 のタイミングとなると、各演出手段による演出 B 4 に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

【4610】

＜実施例 V I I I＞

図 4 2 2（a）は、演出 B の実行状態を示す第 8 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4611】

同図（a）に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

40

【4612】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 2 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 2 の途中から演出が開始されることとなる。

【4613】

その後、本実施例では、図 4 2 1（a）に示す第 6 の実施例と同様に、T 3 のタイミン

50

グとなると演出 B の終了条件が成立する。また、本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 2 に係る演出が途中であるため、このタイミングでは演出 B を終了せず、各演出手段は演出 B 2 に係る演出を継続する。

【4614】

その後、演出 B 2 に係る演出が終了して T 4 のタイミングとなると、各演出手段は、演出 B 3 を実行せず、演出 B 4 に係る演出を開始する。すなわち、演出 B 4 が実行されることにより、遊技者にリンク演出が終了することが報知される。

【4615】

その後、T 6 のタイミングとなると、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行すると、各演出手段による演出 B 4 に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

10

【4616】

<実施例 I X>

図 4 2 2 (b) は、演出 B の実行状態を示す第 9 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4617】

同図 (b) に示すように、タイミング T 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、演出 B を実行する条件が成立していないので、各演出手段は、演出 B でない遊技に応じた演出（非演出 B）を実行している。

【4618】

その後、T 1 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行条件が成立する。このとき、内部的には演出 B 2 の実行中であり、各演出手段では、タイミング T 1 の時点におけるタイマ回路 6 5 2 の示すカウント値に応じて、演出 B 2 の途中から演出が開始されることとなる。

20

【4619】

その後、T 2 のタイミングとなると、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行する。この実施例では、同図 (a) に示して上述したように、T 3 のタイミングとなって演出 B の終了条件が成立するよりも前に、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行した場合には、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行したことにより演出 B の終了条件が成立する。なお、この実施例において、T 2 のタイミングとなっても演出 B の終了条件を成立させず、T 3 のタイミングで演出 B の終了条件を成立させるようにしてもよい。

30

【4620】

その後、演出 B 2 に係る演出が終了して T 4 のタイミングとなると、各演出手段は、演出 B 3 を実行せず、演出 B 4 に係る演出を開始する。すなわち、演出 B 4 が実行されることにより、遊技者にリンク演出が終了することが報知される。演出 B 4 は、例えば、実行中の図柄変動表示が終了するまで行われる。

【4621】

そして、実行中の図柄変動表示が終了して T 5 のタイミングとなると、各演出手段による演出 B 4 に係る演出を終了し、次の図柄変動表示の開始とともに、通常の図柄変動表示に係る演出（非演出 B の一例）が開始される。

40

【4622】

<実施例 X>

図 4 2 3 (a) は、演出 B の実行状態を示す第 10 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4623】

同図 (a) に示すように、本実施例では、これまでに説明した第 1 ～第 9 実施例とは異なり、遊技状態が「非状態 A」であるときに演出 B を実行し、「状態 A」であるときに非演出 B を実行するように構成されている。

【4624】

50

同図（a）に示すように、タイミングT 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、したがって、各演出手段により演出 B に係る演出が実行されている。本実施例では、各演出手段による演出 B 2 に係る演出が行われている。

【4 6 2 5】

その後、演出 B 2 が終了して T 1 のタイミングとなると、各演出手段は、引き続き演出 B 3 に係る演出を開始する。

【4 6 2 6】

その後、T 2 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行中断条件が成立する。本実施例では、T 2 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中であるが、このタイミングで演出 B 3 を終了し、各演出手段は、例えば、大当り演出や時短中演出等といった非演出 B に係る演出を開始する。

10

【4 6 2 7】

その後、T 3 のタイミングとなって、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行することにより、演出 B の実行再開条件が成立する。本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中の状態であるため、このタイミングでは演出 B に係る演出を再開しないで、非演出 B に係る演出を引き続き行う。

【4 6 2 8】

そして、T 4 のタイミングで内部的に演出 B 3 が終了すると、各演出手段では、演出 B 1 に係る演出を先頭から開始する。その後は、再び遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行するまで、演出 B 1、演出 B 2 及び演出 B 3 がこの順で繰り返し実行される。

20

【4 6 2 9】

＜実施例 X I＞

図 4 2 3（b）は、演出 B の実行状態を示す第 1 1 の実施例を表すタイミングチャートである。

【4 6 3 0】

同図（b）に示すように、本実施例では、第 1 0 の実施例と同様に、遊技状態が「非状態 A」であるときに演出 B を実行し、「状態 A」であるときに非演出 B を実行するように構成されている。

【4 6 3 1】

同図（b）に示すように、タイミングT 1 以前では、遊技状態は「非状態 A」であり、したがって、各演出手段により演出 B に係る演出が実行されている。本実施例では、各演出手段による演出 B 2 に係る演出が行われている。

30

【4 6 3 2】

その後、演出 B 2 が終了して T 1 のタイミングとなると、各演出手段は、引き続き演出 B 3 に係る演出を開始する。

【4 6 3 3】

その後、T 2 のタイミングになると、遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行することにより、演出 B の実行中断条件が成立する。本実施例では、T 2 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中であるが、このタイミングで演出 B 3 を終了し、各演出手段は、例えば、大当り演出や時短中演出、島一斉演出等といった非演出 B に係る演出を開始する。

40

【4 6 3 4】

その後、T 3 のタイミングとなって、遊技状態が「状態 A」から「非状態 A」に移行することにより、演出 B の実行再開条件が成立する。本実施例では、T 3 のタイミングでは、演出 B 3 に係る演出が途中の状態であるため、このタイミングでは演出 B に係る演出を再開せず、代わりに、これからリンク演出が開始されることを報知する旨の演出である演出 B 5 に係る演出が各演出手段により実行される。この演出 B 5 の演出パートは、演出 B におけるループ演出に含まれない演出であり、演出 B が開始されることを報知するために特別に設けられた演出パートである。

【4 6 3 5】

50

その後、T 4 のタイミングで内部的に演出 B 3 が終了すると、各演出手段では、演出 B 5 に係る演出を終了し、引き続き演出 B 1 に係る演出を先頭から開始する。その後は、再び遊技状態が「非状態 A」から「状態 A」に移行するまで、演出 B 1、演出 B 2 及び演出 B 3 がこの順で繰り返し実行される。

【4 6 3 6】

続いて、図 4 2 4 を参照しながら、遊技の進行について詳しく説明する。

【4 6 3 7】

図 4 2 4 は、遊技の進行に伴う動作について説明するタイミングチャートである。

【4 6 3 8】

この図 4 2 4 では、上から順番に、特別図柄の変動状態、役物連続作動装置及び条件装置の作動状態、可変入賞口 2 3 4 に係る特別電動役物の作動状態、可変入賞口 2 3 4 に係る大入賞口ソレノイドの状態、遊技状態、時短の残り回数が示されている。また、図 4 2 4 中、「α」で示された期間は、特図表示確定タイマが設定されることにより、特図表示確定状態である期間を示しており、「β」で示された期間は、当り開始表示タイマが設定されて大当り開始演出が行われる期間を示しており、「δ」で示された期間は、特電役作動間隔タイマが設定されることにより、残存球検出状態である期間を示しており、「ε」で示された期間は、特電役作動終了タイマが設定されてラウンド間インターバル演出が行われる期間を示しており、「ζ」で示された期間は、当り終了表示タイマが設定されて大当り終了演出が行われる期間を示しており、「η」で示された期間は、特図表示間隔タイマが設定されて特図の変動開始が待機されている期間を示している。なお、特図表示間隔タイマを設定しない構成としてもよい。また、遊技状態は、「通常」である場合は特図低確率普図低確率状態（通常遊技状態）であることを示し、「確変（電サポ付）」である場合は特図高確率普図高確率状態（確変状態）であることを示し、「時短」である場合は特図低確率普図高確率状態（時短状態）であることを示している。

【4 6 3 9】

図 4 2 4 に示すように、変動中の特別図柄が T a のタイミングとなって停止表示し、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、例えば、第 1 特図表示装置 2 1 2 に 1 5 R 特別大当りの図柄態様が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（α）が経過した後、T b のタイミングで条件装置及び役物連続作動装置が未作動状態から作動状態となる。すなわち、T b のタイミングで大当り遊技が開始される。そして、このタイミングで大当り開始演出が開始され、当り開始表示タイマにより設定された期間（β）が経過するまでこの大当り開始演出が行われる。なお、T b のタイミングでは、遊技状態は通常遊技状態であるので、時短回数は「0」となっている。

【4 6 4 0】

大当り開始演出が終了して T c のタイミングとなると 1 ラウンド目が開始され、特別電動役物が未作動状態から作動状態となる。そして、大入賞口ソレノイドもこのときに駆動して可変入賞口 2 3 4 が開放状態となる。その後は、可変入賞口 2 3 4 が開放した後上述したラウンド終了条件が成立すると可変入賞口 2 3 4 が閉鎖して 1 ラウンドが終了する動作が最終ラウンドまで繰り返し実行される。

【4 6 4 1】

そして、最終ラウンドにおいてラウンド終了条件が成立すると、T d のタイミングで大入賞口ソレノイドの駆動が停止して可変入賞口 2 3 4 が閉鎖状態となる。このとき、特電役作動間隔タイマとして所定時間（例えば、0. 5 秒）が設定される。この特電役作動間隔タイマにより設定されている期間（δ）は、可変入賞口 2 3 4 が閉鎖した後、可変入賞口 2 3 4 内に滞留する遊技球を排出するために設けられている期間である。そして、特電役作動間隔タイマにより設定された期間（δ）が経過して T e のタイミングとなると、続いて特電役作動終了タイマとして所定時間（例えば、0. 5 秒）が設定される。この特電役作動終了タイマにより設定された期間（ε）は、ラウンド間インターバルの期間に対応する。そして、特電役作動終了タイマにより設定された期間（ε）が経過して T f のタイミングとなると、最終ラウンドが終了し、特別電動役物が作動状態から未作動状態となる

。また、T fのタイミングになると大当り終了演出が開始され、当り終了表示タイマとして所定時間（例えば、10秒）が設定される。この当り終了表示タイマにより設定されている期間（ζ）において大当り終了演出が実行される。なお、本実施形態では、大入賞口ソレノイドが駆動して可変入賞口234が開放してから特電役作動終了タイマにより設定された期間（ε）が経過するまでをラウンドと称しているが、大入賞口ソレノイドが駆動して可変入賞口234が開放してから大入賞口ソレノイドの駆動が停止して可変入賞口234が閉鎖状態となるまでをラウンドと称してもよいし、大入賞口ソレノイドが駆動して可変入賞口234が開放してから特電役作動間隔タイマにより設定された期間（δ）が経過するまでをラウンドと称してもよい。

【4642】

大当り終了演出が終了してT gのタイミングとなると条件装置及び役物連続作動装置が作動状態から未作動状態となる。すなわち、T gのタイミングで大当り遊技が終了する。このとき、15R特別大当りによる大当り遊技が終了したので、遊技状態は確変状態に移行し、次回の大当りまで電サポ状態が維持されるので、時短回数は「無限」に設定される。また、T gのタイミングでは、特図表示間隔タイマとして所定時間（例えば、1秒）が設定される。この特図表示間隔タイマにより設定された期間（η）が経過してT hのタイミングとなると、特別図柄の変動表示が開始される。なお、本実施形態では、条件装置又は役物連続作動装置が作動状態から未作動状態となるときを大当り遊技の終了と称しているが、最終ラウンドにおいて特電役作動間隔タイマにより設定された期間（δ）が経過したときを大当り遊技の終了と称してもよいし、最終ラウンドにおいて特電役作動終了タイマにより設定された期間（ε）が経過したときを大当り遊技の終了と称してもよいし、最終ラウンドにおいて当り終了表示タイマにより設定されている期間（ζ）が経過したときを大当り遊技の終了と称してもよい。

【4643】

その後、特別図柄の変動表示が1又は複数回行われた後、変動中の特別図柄がT iのタイミングとなって停止表示し、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、例えば、第2特図表示装置214に15R大当りの図柄態様が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（α）が経過した後、T jのタイミングで条件装置及び役物連続作動装置が未作動状態から作動状態となる。すなわち、T jのタイミングで大当り遊技が開始される。そして、このタイミングで大当り開始演出が開始され、当り開始表示タイマにより設定された期間（β）が経過するまでこの大当り開始演出が行われる。なお、T jのタイミングでは、遊技状態は確変状態から通常遊技状態に移行するため、時短回数は「0」に設定される。

【4644】

大当り開始演出が終了してT kのタイミングとなると1ラウンド目が開始され、特別電動役物が未作動状態から作動状態となる。そして、大入賞口ソレノイドもこのときに駆動して可変入賞口234が開放状態となる。その後は、可変入賞口234が開放した後に上述したラウンド終了条件が成立すると可変入賞口234が閉鎖して1ラウンドが終了する動作が最終ラウンドまで繰り返し実行される。

【4645】

そして、最終ラウンドにおいてラウンド終了条件が成立すると、T lのタイミングで大入賞口ソレノイドの駆動が停止して可変入賞口234が閉鎖状態となる。このとき、特電役作動間隔タイマとして所定時間（例えば、0.5秒）が設定される。そして、特電役作動間隔タイマにより設定された期間（δ）が経過してT mのタイミングとなると、続いて特電役作動終了タイマとして所定時間（例えば、0.5秒）が設定される。そして、特電役作動終了タイマにより設定された期間（ε）が経過してT nのタイミングとなると、最終ラウンドが終了し、特別電動役物が作動状態から未作動状態となる。また、T nのタイミングになると大当り終了演出が開始され、当り終了表示タイマとして所定時間（例えば、10秒）が設定される。この当り終了表示タイマにより設定されている期間（ζ）において大当り終了演出が実行される。

【4646】

大当り終了演出が終了してT oのタイミングとなると条件装置及び役物連続作動装置が作動状態から未作動状態となる。すなわち、T oのタイミングで大当り遊技が終了する。このとき、15R大当りによる大当り遊技が終了したので、遊技状態は時短状態に移行し、100回の特図の変動表示が行われるまで電サポ状態が維持されるので、時短回数は「100」に設定される。また、T oのタイミングでは、特図表示間隔タイマとして所定時間（例えば、1秒）が設定される。この特図表示間隔タイマにより設定された期間（ η ）が経過してT pのタイミングとなると、特別図柄の変動表示が開始される。

【4647】

その後、変動中の特別図柄がT qのタイミングとなって停止表示し、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、例えば、第2特図表示装置214にハズレの図柄態様が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）だけ停止表示された状態が維持される。なお、本実施形態では、時短状態において特図表示確定タイマによって設定される期間（例えば、0.3秒）を、通常遊技状態において設定される期間（例えば、0.5秒）よりも短くしたが、同じ時間に設定されていてもよい。

【4648】

そして、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）が経過してT rのタイミングとなると、時短回数がデクリメントし、「100」から「99」に更新される。そして、T rのタイミングでは、特図表示間隔タイマとして所定時間（例えば、0.5秒）が設定される。この特図表示間隔タイマにより設定された期間（ η' ）が経過してT sのタイミングとなると、特別図柄の変動表示が開始される。なお、本実施形態では、時短状態において特図表示間隔タイマによって設定される期間（例えば、0.5秒）を、通常遊技状態において設定される期間（例えば、1秒）よりも短くしたが、同じ時間に設定されていてもよい。

【4649】

その後、特別図柄の変動表示が98回行われた後、変動中の特別図柄がT tのタイミングとなって停止表示し、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、例えば、第2特図表示装置214にハズレの図柄態様が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）だけ停止表示された状態が維持される。

【4650】

そして、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）が経過してT uのタイミングとなると、時短回数がデクリメントし、「2」から「1」に更新される。そして、T uのタイミングでは、特図表示間隔タイマとして所定時間（例えば、0.5秒）が設定される。この特図表示間隔タイマにより設定された期間（ η' ）が経過してT vのタイミングとなると、特別図柄の変動表示が開始される。

【4651】

その後、変動中の特別図柄がT wのタイミングとなって停止表示し、特別図柄の変動表示が終了する。このとき、例えば、第2特図表示装置214にハズレの図柄態様が停止表示されると、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）だけ停止表示された状態が維持される。

【4652】

そして、特図表示確定タイマにより設定された期間（ α' ）が経過してT xのタイミングとなると、時短回数がデクリメントし、「1」から「0」に更新される。すなわち、時短状態となってから特別図柄の変動表示が100回行われたことになる。そのため、遊技状態は、T xのタイミングで時短状態から通常遊技状態に移行することとなる。また、T xのタイミングでは、特図表示間隔タイマとして所定時間（例えば、0.5秒）が設定される。この特図表示間隔タイマにより設定された期間（ η' ）が経過してT yのタイミングとなると、特別図柄の変動表示が開始される。

【4653】

次に、本発明に適用可能なパチンコ機100の変形例について、図425及び図426

10

20

30

40

50

を参照しながら説明する。ここで、図４２５（ａ）は、他の例のパチンコ機１００の正面図であり、図４２５（ｂ）は、同図（ａ）に示されるパチンコ機１００の斜視図である。

【４６５４】

図４２５（ａ）に示すように、本実施例のパチンコ機１００は、前面枠扉１０６の右上部に平面視扇形状の可動体２２４Ａが設けられ、前面枠扉１０６の左下部に円筒状の可動体２２４Ｃが設けられている。また、遊技盤２００には、上述した演出可動体２２４の他、装飾図柄表示装置２０８の上方に可動体２２４Ｂが設けられている。

【４６５５】

可動体２２４Ａ及び可動体２２４Ｂは、それぞれ、図２０２（ｂ）に示される、第三の可動体ＣＢ３及び第一の可動体ＣＢ１と同様の構成であり、同様の動作を行うため、こ
こでの詳細な説明については省略する。可動体２２４Ｃは、図４０５（ｂ）に示すように、
前面枠扉１０６に対して前後方向に進退自在に移動することにより演出を行うものである。
本実施例のパチンコ機１００では、演出可動体２２４の他、これらの可動体２２４Ａ、
２２４Ｂ、２２４Ｃを用いて上述したリンク演出（演出Ｂ）を実現することが可能である。
なお、上述した演出Ｂをこれらの可動体を用いて演出する場合に、前面枠扉１０６に設
けられた可動体２２４Ａ、２２４Ｃと、遊技盤２００に設けられた可動体２２４Ｂ及び演
出可動体２２４とで演出動作の開始タイミングが異なってもよいし、同じタイミング
で演出動作が開始されてもよい。また、これらの可動体のうち、一部の可動体（例えば、
前面枠扉１０６に設けられた可動体２２４Ａ、２２４Ｃと演出可動体２２４）でのみ演出
Ｂに係る演出動作が行われるようにしてもよい。この場合、他の可動体（遊技盤２００に
設けられた可動体２２４Ｂ）では、例えば、リーチ時に動作する等、演出Ｂとは異なる演
出において動作するようにしてもよい。また、これらの可動体の全てが演出Ｂに係る演出
動作を行わないものとしてもよい。

【４６５６】

図４２６は、演出Ｂに係る可動体による演出動作を実行するためのデータ構成例を示す
概念図であり、同図（ａ）は第１のデータ構成例を示し、同図（ｂ）は第２のデータ構成
例を示し、同図（ｃ）は第３のデータ構成例を示す。

【４６５７】

同図（ａ）に示されるデータ構成例は、演出Ｂを構成する各演出パート（演出Ｂ１、演
出Ｂ２、演出Ｂ３等）についてそれぞれ複数のデータを持たせ、これらのデータを所定の
順序で実行することで各可動体による演出動作を実現させるものである。

【４６５８】

演出Ｂ１を実行する場合には、最初に、演出Ｂ１－１のパートを実行する。具体的には
、aパート（男性ボーカル）にあっては、演出Ｂ１－１aに対応する可動体２２４Ｃの一
連の動作が行われ、可動体２２４Ａは動作を行わない。一方、bパート（女性ボーカル）
にあっては、演出Ｂ１－１bに対応する可動体２２４Ｃの一連の動作と、演出Ｂ１－１b
に対応する可動体２２４Ａの一連の動作が行われる。なお、aパートを実行するかbパー
トを実行するかは、例えば、上述した設定操作部１９５におけるＤＩＰスイッチの操作に
より予め設定することができる。これらのデータに基づく動作は予め定められた時間（例
えば、３０秒）だけ行われるように設計されている。

【４６５９】

演出Ｂ１－１のパートの実行が完了すると、続いて演出Ｂ１－２のパートを実行する。
具体的には、aパートにあっては、演出Ｂ１－２aに対応する可動体２２４Ｃの一連の動
作が行われ、演出Ｂ１－２aに対応する可動体２２４Ａの一連の動作が行われる。一方、
bパート（女性ボーカル）にあっては、演出Ｂ１－２bに対応する可動体２２４Ｃの一連
の動作と、演出Ｂ１－２bに対応する可動体２２４Ａの一連の動作が行われる。

【４６６０】

演出Ｂ１－２のパートの実行が完了すると、続いて演出Ｂ１－３のパートを実行する。
具体的には、aパートにあっては、演出Ｂ１－３aに対応する可動体２２４Ｃの一連の動
作が行われ、演出Ｂ１－３aに対応する可動体２２４Ａの一連の動作が行われる。一方、

b パート（女性ボーカル）にあっては、演出 B 1－3 b に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作が行われ、可動体 2 2 4 A は動作を行わない。その後のパーツの内容について図示を省略しているが、その後は、各パーツの内容にしたがって各可動体の動作を演出 B 1 が終了するまで行われる。

【4 6 6 1】

また、演出 B 2 を実行する場合には、最初に、演出 B 2－1 のパーツを実行する。具体的には、a パートにあっては、演出 B 2－1 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作が行われ、演出 B 2－1 a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作が行われ、演出 B 2－1 a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作が行われる。

【4 6 6 2】

演出 B 2－1 のパーツの実行が完了すると、続いて演出 B 2－2 のパーツを実行する。具体的には、a パートにあっては、演出 B 2－2 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作が行われ、演出 B 2－1 a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作が行われ、演出 B 1－2 a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作が行われる。すなわち、演出可動体 2 2 4 では、演出 B 2－1 と同様の動作が行われることとなり、可動体 A は、演出 B 1－2 と同様の動作が行われることとなる。

【4 6 6 3】

演出 B 2－2 のパーツの実行が完了すると、続いて演出 B 2－3 のパーツを実行する。具体的には、a パートにあっては、演出 B 2－3 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作が行われ、演出 B 2－1 a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作が行われ、演出 B 1－3 a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作が行われる。すなわち、演出可動体 2 2 4 では、演出 B 2－1 と同様の動作が行われることとなり、可動体 A は、演出 B 1－3 と同様の動作が行われることとなる。その後のパーツの内容について図示を省略しているが、その後は、各パーツの内容にしたがって各可動体の動作を演出 B 2 が終了するまで行われる。なお、演出 B 2 における b パートのパーツの内容については図示を省略しているが、適宜の動作内容が設定されたパーツが含まれている。

【4 6 6 4】

また、このデータ構成例において、ある演出パート（例えば、演出 B 1）においては演出動作を行わず、他の演出パート（例えば、演出 B 2）においては演出動作を行うなど、区切りによって演出を行ったり行わなかったりする可動体があってもよい。

【4 6 6 5】

第 1 のデータ構成例によれば、上述のようなデータ構成とすることにより、パーツの中途半端な位置（例えば、演出 B 1－1 のパーツの途中）で演出が開始されても、次のパーツ（例えば、演出 B 1－2 のパーツ）の先頭から演出動作を開始させることができるので、制御が簡素化される場合がある。

【4 6 6 6】

また、パーツの途中で可動体の動作を開始させる場合には、パーツに含まれる動作データに沿った演出動作を行わせることが物理的に困難な場合がある。その場合には、（1）当該可動体に関し、演出 B に係る演出動作を行わない、（2）次に実行されるパーツ（例えば、演出 B 2－1 のパーツを実行中であれば、演出 B 2－2 のパーツ）の開始時の位置を準備位置とし、次に実行されるパーツが開始されるよりも前にその準備位置に可動体を予め移動させておく、（3）パーツ（例えば、演出 B 2－2）が開始された際に、そのパーツの開始時の位置に可動体を速やかに移動させる、（4）パーツの実行中に、パーツの示す可動体の位置と現在の実際の可動体の位置とが合致したときに演出動作を開始する、等の制御を採用することができる。

【4 6 6 7】

同図（b）に示されるデータ構成例は、演出 B 全体を可動体毎にそれぞれ 1 つのデータによって制御するものである。すなわち、この 1 つのデータで演出 B の先頭から終了までの可動体についての一連の演出動作を制御することができる。

【4 6 6 8】

具体的には、演出 B を実行する場合には、a パートにあっては、演出 B a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作（演出 B の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作（演出 B の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。一方、b パートにあっては、演出 B b に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。なお、他の可動体については図示を省略しているが、同様に演出 B b のパーツが可動体毎に設定され、これにしたがった演出動作が行われることとなる。

【4669】

同図（c）に示されるデータ構成例は、1つの演出パートにつき可動体毎にそれぞれ1つのデータによって制御するものである。すなわち、例えば、演出 B 1 の演出パートを実行する場合には、1つのデータにより演出 B 1 の先頭から終了までの可動体についての一連の演出動作を制御することができる。

【4670】

具体的には、演出 B 1 を実行する場合には、a パートにあっては、演出 B 1 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B 1 の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B 1 a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作（演出 B 1 の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B 1 a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作（演出 B 1 の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。一方、b パートにあっては、演出 B 1 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B 1 の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。なお、他の可動体については図示を省略しているが、同様に演出 B 1 a のパーツが可動体毎に設定され、これにしたがった演出動作が行われることとなる。

【4671】

また、演出 B 2 を実行する場合には、a パートにあっては、演出 B 2 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B 2 の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B 2 a に対応する演出可動体 2 2 4 の一連の動作（演出 B 2 の先頭から終了までの一連の動作）が行われ、演出 B 2 a に対応する可動体 2 2 4 A の一連の動作（演出 B 2 の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。一方、b パートにあっては、演出 B 2 a に対応する可動体 2 2 4 C の一連の動作（演出 B 2 の先頭から終了までの一連の動作）が行われる。なお、他の可動体については図示を省略しているが、同様に演出 B 2 a のパーツが可動体毎に設定され、これにしたがった演出動作が行われることとなる。

【4672】

なお、このデータ構成例において、実行中のパーツの途中で演出 B が開始された場合に、当該パーツの途中から各可動体による演出動作が開始されるように構成されていてもよい。

【4673】

以上の説明では、

『第一の演出（例えば、図 400 に示す「第一の演出」）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、スピーカ 120）を備えた遊技台であって、

前記第一の演出は、少なくとも途中から開始される場合（例えば、図 400 に示す場合）がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【4674】

なお、第一の演出は、最初から開始される場合があってもよいし、必ず途中から開始される構成であってもよい。

【4675】

また、第一の条件が成立した場合に第一の演出を開始しない場合があってもよいし、必ず第一の演出を開始する構成であってもよい。

【4676】

10

20

30

40

50

また、

『前記演出手段は、第一の条件が成立した場合（例えば、チャンスボタン１３６が操作された場合）に、前記第一の演出を少なくとも開始する手段であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件の成立時期により途中から開始される場合がある演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件の成立時期により最初から開始される場合がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４６７７】

なお、第一の条件の成立時期が異なった場合において、第一の演出の開始位置が同じになる場合があってもよいし、第一の条件の成立時期が異なった場合は必ず第一の演出の開始位置が異なる構成であってもよい。

【４６７８】

また、

『前記演出手段は、第二の演出（例えば、図４００に示す「第二の演出」）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を少なくとも開始する手段であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が実行されている状態で成立する場合（例えば、図４００に示す場合）がある条件であり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件（例えば、電源投入があった場合）であり、

前記第二の演出は、最初から少なくとも開始可能な演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４６７９】

なお、第一の条件と第二の条件は成立時期のみが異なる条件であってもよい。例えば、両方の条件ともボタン操作により選択される構成であってもよい。

【４６８０】

また、

「第一の演出（例えば、図４００に示す「第一の演出」）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、スピーカ１２０）を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の条件が成立した場合（例えば、チャンスボタン１３６が操作された場合）に、第一の演出を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件が成立したタイミングによっては、途中から開始される場合（例えば、図４００に示す場合）がある演出である、

ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【４６８１】

すなわち、前記第一の演出は、前記第一の条件が成立したタイミングによっては、演出の途中から遊技者に認識される場合がある演出であってもよい。これは、制御自体は、前記第一の条件の成立前から前記第一の演出がバックグラウンドで実行されていて、該第一の条件が成立すると、それまでバックグラウンドで実行されていた第一の演出がフォアグラウンドに出てくる結果、演出の途中から開始されたように思える場合と、制御自体が、事前にバックグラウンドでの実行は行わず、前記第一の条件が成立すると、その時点で初めて第一の演出を途中から開始する制御を行う場合の両方の場合が含まれる。前者の場合と後者の場合の両方を含めて、前記演出手段は、前記第一の条件が成立したタイミングに応じて前記第一の演出を途中から実行する場合があるものであってもよい。

【４６８２】

この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供できる。また、前記第一の演出が開始された箇所に応じて遊技の進行状況等を把握できる場合がある。

【4683】

なお、前記演出手段は、第一の演出の他に、第二の演出や、第三の演出等も実行可能なものであってもよく、前記第一の条件が成立した場合に、第一の演出の他に、第二の演出や、第三の演出等も開始可能なものであってもよい。

【4684】

また、リアルタイムクロックを備え、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に前記第一の演出を途中から実行可能なものであり、

前記第一の条件は、前記リアルタイムクロックによる時間情報に関連して少なくとも成立可能な条件であってもよい。

こうすることで、リアルタイムクロックを使用しているにも関わらず、第一の演出を途中から実行することができ、遊技者に意外性を与えて該第一の演出に注目させることができる場合がある。なお、リアルタイムクロックとは、現在の時刻を計時する計時手段のことである。

【4685】

また、前記演出手段は、第一の条件が成立した場合に、第一の演出を少なくとも開始可能な手段であってもよい。すなわち、上記第一の条件が成立したからといって、前記第一の演出を必ず開始するとは限らず、例えば、エラーが発生した場合（例えば、扉開放エラーが発生した場合）には、前記第一の演出を開始しないこともある。一方、上記第一の条件さえ成立すれば、例えエラーが発生した場合であっても、前記第一の演出を必ず開始するようにしてもよい。

【4686】

さらに、前記第一の演出は、前記第一の条件が成立したタイミングによっては、最初から開始される場合がある演出であってもよい。

【4687】

また、

「前記第一の条件が成立したタイミング（例えば、図400に示す左側のボタン操作のタイミング）に応じて、前記第一の演出の開始位置が定まる、

ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4688】

例えば、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一の演出の開始位置を少なくとも決定可能（例えば、乱数抽選等によって決定可能）な開始位置決定手段を備えた態様であってもよいし、決定制御を行わなくても、自然と決定される態様（バックグラウンドからフォアグラウンドへの移行）であってもよい。

【4689】

この遊技台によれば、第一の演出の開始位置にバリエーションを持たせることができる場合がある。

【4690】

また、

「前記演出手段は、第二の演出（例えば、図400に示す「第二の演出」）を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が実行されている状態で成立する場合（例えば、図400に示す場合）がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4691】

なお、前記演出手段は、前記第二の演出を実行している状態で前記第一の条件が成立し

た場合に、前記第一の演出を少なくとも開始可能な手段であってもよい。例えば、前記第二の演出は、前記第一の条件が成立する前から開始される場合がある演出であってもよい。また、前記演出手段は、前記第二の演出を実行している状態で前記第一の条件が成立した場合に、前記第二の演出を継続する一方で、前記第一の演出を開始する態様であってもよい。この態様によれば、前記第二の演出と前記第一の演出が同期間に一緒に行われることになる。

【4692】

あるいは、前記演出手段は、前記第二の演出を実行している状態で前記第一の条件が成立した場合に、前記第二の演出に代えて前記第一の演出を途中から開始するものであってもよい。この態様によれば、前記第一の条件が成立したことによって前記第二の演出が終了する。こうすることによって、第一の演出が途中から実行される場合があることで、第二の演出から第一の演出へ切り替わったことがかえって分かりやすい場合がある。

10

【4693】

また、

「前記演出手段は、第二の条件が成立した場合（例えば、電源投入があった場合）に、前記第二の演出を最初から少なくとも開始する手段であり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件である、ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4694】

20

なお、前記演出手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を最初からのみ開始可能なものであってもよい。すなわち、前記第二の演出は、最初からのみ開始される演出であってもよい。

【4695】

また、前記第二の条件は、後述する第三の条件とも異なる条件であってもよい。

【4696】

また、前記演出手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を最初から少なくとも開始可能な手段であってもよい。すなわち、上記第二の条件が成立したからといって、前記第二の演出を必ず開始するとは限らず、例えば、エラーが発生した場合（例えば、扉開放エラーが発生した場合）には、前記第二の演出を開始しないこともある。一方、上記第二の条件さえ成立すれば、例えばエラーが発生した場合であっても、前記第二の演出を必ず開始するようにしてもよい。

30

【4697】

また、前記演出手段は、前記第二の条件が第一のタイミングで成立した場合であっても、前記第二の演出を最初から開始可能なものであり、

前記演出手段は、前記第二の条件が第二のタイミングで成立した場合であっても、前記第二の演出を最初から開始可能なものであり、

前記第二のタイミングは、前記第一のタイミングと少なくとも異なるタイミングであってもよい。

【4698】

40

さらに、前記演出手段は、前記第二の条件が成立したタイミングに関わらず、前記第二の演出を最初から開始可能なものであってもよい。

【4699】

加えて、複数の計時手段を備え、

前記演出手段は、第三の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第三の演出を最初から少なくとも開始可能なものであり、

前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第三の演出を途中から少なくとも開始可能なものであり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件であり、

50

前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第一の計時手段であり、
前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第二の計時手段であり、
前記第一の計時手段は、リアルタイムクロックであり、
前記第二の計時手段は、電源投入からの経過時間を少なくとも計測可能なものであり、
前記第一の条件は、前記第一の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成立可能な条件であり、

前記第二の条件は、前記第二の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成立可能な条件であってもよい。

【4700】

また、

『前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合（例えば、電源投入があった場合）に、前記第二の演出を遊技者に認識可能な状態（例えば、図400に示す第二の演出のボリュームON）で少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第一の演出を遊技者に認識不能な状態（例えば、図400に示す第一の演出のボリュームOFF）で少なくとも実行可能（例えば、図400に示す第一の演出の内部実行）な手段であり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合（例えば、チャンスボタン136が操作された場合）に、遊技者に視認可能な状態で実行していた前記第二の演出を、遊技者に視認不能な状態（例えば、図400に示す第二の演出のボリュームOFF）で少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に、遊技者に視認不能な状態で実行していた前記第一の演出を、遊技者に視認可能な状態（例えば、図400に示す第一の演出のボリュームON）で少なくとも実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4701】

この遊技台によれば、第二の演出の経過分だけ第一の演出が進行しているため、第一の演出が途中から開始された場合に第二の条件が成立してからの時間の経過を把握することができる場合がある。

【4702】

なお、前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出と異なる第三の演出を遊技者が認識可能な状態で実行可能なものであってもよいし、前記第二の条件が成立した場合に、前記第一の演出と異なる第四の演出を遊技者が遊技者に認識不能な状態で実行可能なものであってもよいし、前記第一の条件が成立した場合に、遊技者に視認可能な状態で実行していた前記第三の演出を、遊技者に視認不能な状態で実行可能なものであってもよいし、前記第一の条件が成立した場合に、遊技者に視認不能な状態で実行していた前記第四の演出を、遊技者に視認可能な状態で実行可能なものであってもよい。

【4703】

また、

『前記第二の条件は、電源投入である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4704】

また、

『前記第一の演出は、前記第二の演出と少なくとも同期可能な演出であり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一の演出を、前記第二の演出と同期（例えば、図402に示す矢印4の期間遅延させることで同期）させて少なくとも実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

10

20

30

40

50

【4705】

この遊技台によれば、途中から開始された第一の演出を第二の演出と同期させて実行可能とすることで遊技の興味が向上する場合がある。

【4706】

なお、前記第一の演出は、第四の演出等のその他の演出とも同期可能な演出であってもよい。

【4707】

また、前記第一の演出は、前記第二の演出と関連する演出であってもよい。

【4708】

さらに、前記開始位置決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第二の演出と同期可能な位置から前記第一の演出を少なくとも実行可能なものであってもよい。 10

【4709】

また、前記演出手段は、前記第一の演出と前記第二の演出を同期させて実行可能なものであってもよい。

【4710】

また、前記演出手段は、複数の演出のうちのいずれか一の演出を遊技者に認識可能な状態で実行可能なものであり、

前記複数の演出のうちの少なくとも一つは、前記第一の演出であり、

前記複数の演出のうちの少なくとも一つは、前記第二の演出であり、

前記開始位置決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第一の演出の開始位置を、他の遊技台で実行されている前記第二の演出と同期する位置に決定するものであってもよい。 20

【4711】

さらに、前記複数の演出のうちの少なくとも一つは、第三の演出であり、

前記第三の演出は、前記第一の演出と少なくとも関連しない演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の演出と少なくとも関連しない演出であり、

前記演出手段は、第三の条件が成立した場合に前記第三の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記第三の演出は、前記第一の演出と少なくとも同期せずに実行される演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の演出と少なくとも同期せずに実行される演出であってもよい。 30

【4712】

これらのようにすることで、遊技者の選択により演出を選択可能な場合は、同期する演出で他の遊技台や遊技者と一体感を持って楽しむ一方、同期しない演出を選択して他の遊技台や遊技者と独立して遊技を楽しむこともできる場合がある。

【4713】

また、

『前記第一の演出は、音演出を少なくとも含む演出（例えば、図411に示す演出Bの轟GOGO演出）であり、

前記第二の演出は、音演出を少なくとも含む演出（例えば、図411に示す演出Aの大盤振舞演出）である、
ことを特徴とする遊技台。』 40
についても説明した。

【4714】

なお、第一の演出と第二の演出は、それぞれ音演出以外の演出を含んでいてもよいし、音演出のみでもよい。また、音演出以外の演出を必須とする構成であってもよい。すなわち、前記第一の演出は、音演出の他に、画像表示演出や発光演出を含むものであってもよく、前記第二の演出は、音演出の他に、画像表示演出や発光演出を含むものであってもよい。

【4715】

また、

『前記演出手段は、第一の期間（例えば、図400に示す電源投入から第一の演出のボリュームOFFの期間）で前記第一の演出を遊技者が認識不能な状態で少なくとも実行可能な手段であり、

前記第一の期間は、前記第一の条件が成立する前の期間の少なくとも一部を含む期間であり、

前記演出手段は、遊技者に認識不能な状態で実行していた前記第一の演出を、前記第一の条件が成立したタイミングから、遊技者に認識可能な状態（例えば、図400に示す第一の演出のボリュームON）で少なくとも実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』

10

についても説明した。

【4716】

なお、前記演出手段は、第一の期間で、前記第一の演出とは異なる演出（例えば、第三の演出や第四の演出・・・）も遊技者が認識不能な状態で実行可能なものであってもよい。また、前記第一の期間は、前記第一の条件が成立する前の期間の一部のみの期間であってもよいし、前記第一の条件が成立する前の期間の全部の期間であってもよい。さらに、前記第一の期間は、前記第一の条件が成立する直前の期間であってもよいし、第二の期間経過後の期間であってもよい。

【4717】

また、開始位置決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に前記第一の演出を遊技者が認識可能な状態で実行可能なものであってもよい。こうすることで、前記第一の条件が成立したタイミングにより、開始位置決定手段は、容易に第一の演出の開始位置を決定することができる場合がある。

20

【4718】

また、

『遊技者が操作可能な位置に少なくとも設けられた操作手段（例えば、チャンスボタン136）を備え、

前記第一の条件は、遊技者が前記操作手段の操作を行うことで少なくとも選択可能な条件である、

ことを特徴とする遊技台。』

30

についても説明した。

【4719】

また、

「前記第一の条件は、成立時期を、遊技者が少なくとも選択可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。」

についても説明した。

【4720】

なお、第一の条件の他に、成立時期を、遊技者が選択可能な条件（例えば、第三の条件や第四の条件・・・）があってもよい。

【4721】

40

また、前記第一の演出や第二の演出は、遊技者が複数の選択肢から少なくとも選択可能な演出であってもよい。例えば、遊技者が最初に選択した演出が、第一の演出で次に選択した演出が第二の演出であってもよく、遊技者の選択操作次第では、第一の演出と第二の演出が入れ替わる場合がある構成であってもよい。

【4722】

また、遊技者が少なくとも操作可能位置に操作手段を備え、

前記第一の条件は、前記操作手段の操作に関連して少なくとも成立する場合がある条件であってもよい。

【4723】

さらに、前記第一の演出は、選択演出の選択肢の一つとして、遊技者が少なくとも選択

50

可能な演出であり、

前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を遊技者が認識可能な状態で少なくとも開始可能なものであり、

前記演出手段は、前記第一の演出が選択された場合に、該第一の演出を遊技者が認識可能な状態で少なくとも開始可能なものであってもよい。

【4724】

さらに、前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を最初から開始可能なものであり、

前記演出手段は、前記第三の条件が成立した場合に、前記第二の演出を途中から開始可能なものであり、

前記第三の条件は、遊技者の操作により前記第一の演出が選択された後でさらに遊技者の操作が行われて前記第二の演出の開始が選択された場合に少なくとも成立可能な条件であってよい。

【4725】

また、前記第一の演出は、選択演出の選択肢の一つとして、遊技者が少なくとも選択可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記選択演出の選択肢の一つとして、遊技者が少なくとも選択可能な演出であり、

前記演出手段は、前記第一の演出が選択された場合に、該第一の演出を遊技者が認識可能な状態で少なくとも開始可能なものであり、

前記演出手段は、前記第二の演出が選択された場合に、該第二の演出を遊技者が認識可能な状態で少なくとも開始可能なものであってもよい。

【4726】

また、操作手段は、操作有効期間が設けられた手段であり、前記第一の演出は、前記操作手段が操作されずに前記操作有効期間が終了した場合に開始される場合がある演出である態様であってよい。この態様によれば、第一の演出の開始位置によって操作手段の操作有効期間がどのくらい経過したか把握できる場合がある。また、操作手段の操作有効期間を演出の時間に組み込んで演出時間が長くなりすぎることを防止できる場合がある。なお、前記操作手段は、ボタン、十字キー、タッチセンサ（タッチパネル）、ジョグダイヤル等、遊技者が操作可能な手段であればよい。

【4727】

さらに、以上の説明では、

『第一の演出（例えば、図403に示す第四の演出）を少なくとも実行可能な演出手段（例えば、スピーカ120）と、

複数の計時手段と、

を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の条件が成立した場合（例えば、図403に示すRTCの時間情報が、新装開店から一ヶ月後の正午になった場合）に、前記第一の演出を最初から少なくとも開始可能な手段であり、

前記演出手段は、第二の条件が成立した場合（例えば、図403に示す電源投入後タイマによって電源投入から1時間経過した場合）に、前記第一の演出を途中から少なくとも開始可能な手段であり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件であり、

前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第一の計時手段（例えば、図403に示すRTC）であり、

前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第二の計時手段（例えば、図403に示す電源投入後タイマ）であり、

前記第一の計時手段は、リアルタイムクロックであり、

前記第二の計時手段は、電源投入からの経過時間を少なくとも計測可能な手段であり、

前記第一の条件は、前記第一の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成

10

20

30

40

50

立可能な条件であり、

前記第二の条件は、前記第二の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。』
について説明した。

【４７２８】

この遊技台によれば、演出手段に特徴を持った遊技台を提供できる。また、リアルタイムクロックを使用しているにも関わらず、第一の演出を途中から実行することができ、遊技者に意外性を与えて該第一の演出に注目させることができる場合がある。

【４７２９】

また、
『前記遊技台は、パチンコ機（例えば、図１に示すパチンコ機１００）である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【４７３０】

また、以上の説明では、
『演出手段〔例えば、スピーカ１２０〕を備えた遊技台であって、
前記演出手段は、複数の演出を実行可能な手段であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、演出Ａの大盤振舞演出〕で
あり、

前記演出手段は、開始条件の成立があった場合に、前記第一の演出の実行を開始する手段であり、

前記演出手段は、終了条件の成立があった場合に、前記第一の演出の実行を終了する手段であり、

前記演出手段は、前記第一の演出を繰り返し実行可能な手段であり、

前記開始条件は、有利状態〔例えば、大当たり遊技状態（アタッカーが開放する遊技状態）〕が開始された場合に成立する条件であり、

前記終了条件は、前記有利状態が終了された場合に成立する条件であり、

前記有利状態とは、電源が投入された後、遊技者による遊技の結果に応じて開始される、遊技者に有利な状態のことであり、

前記有利状態が終了した場合は、通常状態〔例えば、非大当たり遊技状態（アタッカーが開放しない遊技状態）〕に移行するように構成されており、

前記通常状態とは、前記有利状態よりも遊技者に対する有利度が低い状態のことであり、

前記演出手段は、前記第一の演出の実行を開始する際に、電源が投入されてからの時間に応じて〔例えば、電源投入後に、大当たり遊技が開始された時間に応じて〕、該第一の演出を途中から開始する場合がある〔例えば、図４１２に示す場合がある〕手段であり、

前記第一の演出の実行とは、遊技を演出する第一の曲〔例えば、大盤振舞演出の曲〕の再生のことであり、

一斉に電源が投入された場合に、他の前記遊技台〔例えば、電源がこの遊技台と同じタイミングで投入された後、前記第一の演出が既に開始されている遊技台〕と、前記第一の演出が同期し得る〔例えば、この遊技台において途中の小節からそろって再生され始める〕、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【４７３１】

また、

『第一の制御手段〔例えば、主制御部３００〕と、

第二の制御手段〔例えば、第１副制御部４００と第２副制御部５００を併せたもの〕と

、

10

20

30

40

50

を備え、

前記第一の制御手段は、前記第二の制御手段にコマンドを送信することが可能な手段であり、

前記第二の制御手段は、前記コマンドに基づいて、前記演出手段の制御を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３２】

また、

『 複数の制御基板を備え、

前記複数の制御基板のうちの一つは、第一の制御基板〔例えば、主基板１５６〕であり、

前記複数の制御基板のうちの一つは、第二の制御基板〔例えば、第１副基板１６０〕であり、

前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を含んで構成される制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を含んで構成される制御手段である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３３】

また、

『 前記有利状態とは、大当たり遊技状態のことである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３４】

また、

『 前記有利状態とは、時短状態のことである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３５】

また、

『 前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機１００〕である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３６】

また、

『 前記演出手段は、前記第一の演出の実行を開始する際に、電源が投入されてからの時間に応じて、該第一の演出を最初から開始する場合がある手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３７】

また、

『 前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出であり、

前記演出手段は、前記第二の演出の実行を開始する際に、電源が投入されてからの時間に応じることなく、該第二の演出を最初から開始する場合がある手段であり、

前記第二の演出の実行とは、遊技を演出する第二の曲の再生のことである、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７３８】

ここで、上記「実行」は「開始」と解釈してもよいし、反対に上記「開始」は「実行」と解釈してもよい。

10

20

30

40

50

【４７３９】

また、これまでランプと称したものは、発光手段の一例であり、ランプは、ＬＥＤ、冷陰極管等の光を発するものであれば置換可能である。

【４７４０】

さらに、本実施形態において、「・・・場合がある。」の記載については、「・・・とまらない場合があってもよい。」あるいは「必ず・・・となる。」と適宜置換可能である。

【４７４１】

以上の説明では、

『遊技台と、

前記遊技台が設置された島設備と、
を備えた遊技システムであって、

前記遊技台は、演出手段〔例えば、スピーカ１２０〕を備え、

前記演出手段は、複数の演出を実行可能な手段であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、演出Ａの大盤振舞演出〕であり、

前記演出手段は、開始条件の成立があった場合に、前記第一の演出の実行を開始する手段であり、

前記演出手段は、終了条件の成立があった場合に、前記第一の演出の実行を終了する手段であり、

前記演出手段は、前記第一の演出を繰り返し実行可能な手段であり、

前記開始条件は、有利状態〔例えば、大当り遊技状態（アタッカーが開放する遊技状態）〕が開始された場合に成立する条件であり、

前記終了条件は、前記有利状態が終了された場合に成立する条件であり、

前記有利状態とは、電源が投入された後、遊技者による遊技の結果に応じて開始される、遊技者に有利な状態のことであり、

前記有利状態が終了した場合は、通常状態〔例えば、非大当り遊技状態（アタッカーが開放しない遊技状態）〕に移行するように構成されており、

前記通常状態とは、前記有利状態よりも遊技者に対する有利度が低い状態のことであり、

前記演出手段は、前記第一の演出の実行を開始する際に、電源が投入されてからの時間に応じて〔例えば、電源投入後に、大当り遊技が開始された時間に応じて〕、該第一の演出を途中から開始する場合がある〔例えば、図４１２に示す場合がある〕手段であり、

複数の前記遊技台に一齐に電源が投入された場合に〔例えば、電源が同じタイミングで投入された後に〕、前記第一の演出が同期し得る〔例えば、複数の前記遊技台の間で、大盤振舞演出が揃って実行され得る〕、

ことを特徴とする遊技システム。』

について説明した。

【４７４２】

また、

『前記遊技台は、第一の制御手段〔例えば、主制御部３００〕と第二の制御手段〔例えば、第１副制御部４００と第２副制御部５００を併せたもの〕を備え、

前記第一の制御手段は、前記第二の制御手段にコマンドを送信することが可能な手段であり、

前記第二の制御手段は、前記コマンドに基づいて、前記演出手段の制御を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技システム。』

についても説明した。

【４７４３】

また、

『 前記遊技台は、複数の制御基板を備え、
前記複数の制御基板のうちの一つは、第一の制御基板〔例えば、主基板１５６〕であり、
前記複数の制御基板のうちの一つは、第二の制御基板〔例えば、第１副基板１６０〕であり、
前記第一の制御手段は、前記第一の制御基板を含んで構成される制御手段であり、
前記第二の制御手段は、前記第二の制御基板を含んで構成される制御手段である、
ことを特徴とする遊技システム。』
についても説明した。

10

【４７４４】

また、
『 前記有利状態とは、大当たり遊技状態のことである、
ことを特徴とする遊技システム。』
についても説明した。

【４７４５】

また、
『 前記有利状態とは、時短状態のことである、
ことを特徴とする遊技システム。』
についても説明した。

20

【４７４６】

また、
『 前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技システム。』
についても説明した。

【４７４７】

また、
『 前記遊技台は、スロットマシンである、
ことを特徴とする遊技システム。』
についても説明した。

30

【４７４８】

また、以上の記載では、
『演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置２０８、スピーカ１２０、各種ランプ４１８等、
演出可動体２２４〕と、
第一の計時手段〔例えば、タイマ回路６５２、ＲＴＣ回路６５４〕と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、複数の演出を実行可能な手段であり、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図２９９（ｋ）～同図（ｐ）
に示される吉宗リンク演出や、図４１５（ｄ）～図４１７（ｋ）に示されるリンク演出
（演出Ｂ）〕であり、

40

前記第一の演出は、該第一の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の
結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、図４１５（ｄ）や、
図４１８（ａ－３）や、図４１９等〕に示すように、演出Ｂは、タイマ回路６５２が示すカ
ウンタ値により、演出Ｂ２の途中から開始する場合がある〕、

前記第一の演出は、該第一の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の
結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、図４１５（ｄ）や、
図４１８（ａ－３）や、図４１９等〕に示すように、演出Ｂは、タイマ回路６５２が示すカ
ウンタ値により、演出Ｂ２の先頭から開始する場合がある〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

50

【４７４９】

従来の遊技台では、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持たせることができる。

【4750】

また、この遊技台によれば、第一の演出が開始されるタイミングによって、第一の演出が先頭から、又は、途中から開始されるので、開始タイミングにバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【4751】

ここで、演出手段は、第一の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出以外の演出も実行可能であってもよい。また、演出手段は、第一の演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の演出を実行しない場合があってもよい。

10

【4752】

また、演出手段は、1つの演出手段によって構成されるものであってもよいし、2以上の演出手段によって構成されるものであってもよい。また、複数種類の演出手段によって構成されるものであってもよい。

【4753】

また、第一の演出は、第一の演出が開始される際に、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果でない場合には、第一の演出が途中から開始され、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果である場合には、第一の演出が先頭から開始されるものであってもよい。第一の計時結果とは、例えば、第一の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

20

【4754】

また、『前記第一の演出は、第一の演出終了条件が成立した場合〔例えば、図419(a)に示すように、T2のタイミングで遊技状態が状態A（電サポ状態、大当り遊技状態、確変状態等）から非状態Aへ移行した場合〕に、該第一の演出の演出終了位置〔例えば、図419(a)に示すように、演出B3に係る演出が終了する位置〕まで、該第一の演出を継続する演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4755】

この遊技台によれば、第一の演出を終了させる条件が成立した場合であっても、第一の演出の終了位置まで演出を継続させるので、遊技者に違和感を与えないようにすることができ、興趣の低下を低減させることができる場合がある。

30

【4756】

ここで、第一の演出の演出終了位置は、1つのみであってもよいし、2つ以上あってもよい。また、第一の演出の演出終了位置が2つ以上ある場合にあっては、一番早い時期の演出終了位置で終了させるようにしてもよいし、いずれの演出終了位置で第一の演出を終了させるかについて抽選等により決定するようにしてもよい。

【4757】

また、第一の演出の演出終了位置は、例えば、楽曲の終了するタイミング（いわゆる、キリのいいタイミング）としてもよいし、楽曲の途中（キリのいいタイミングでないタイミング）であってもよい。

40

【4758】

例えば、いわゆる1種2種混合タイプの遊技台にあっては、時短状態の開始のタイミングで第一の演出を開始し、その後、時短状態とならない大当り遊技が終了したときに第一の演出終了条件が成立する場合、当該大当り遊技の終了とともに第一の演出を終わらせることなく、第一の演出の演出終了位置まで（キリのいいところで）第一の演出を継続させるようにしてもよい。一方、時短状態となった後、大当り遊技に移行することなく時短状態が終了（いわゆる、時短抜け）した場合には、第一の演出の演出終了位置まで第一の演出を継続させることなく、時短抜けした時点で第一の演出を終了させるようにしてもよい。

50

【4759】

さらに、例えば、2連荘以上の大当たりとなった場合であって、時短状態とならない大当たり遊技となった場合に、第一の演出を継続して行う回数限定モードに移行するようにしてもよい。ここで、回数限定モードとは、例えば、大当たり遊技の終了後、予め決められた回数（例えば、30回）だけ第一の演出を継続して行うモードのことである。ここで、回数限定モードは、2連荘以上の大当たりとなった場合にのみ移行するようにし、初回の大当たりが時短状態とならない大当たり（いわゆる、単発の大当たり）の場合には移行しないようにしてもよい。また、単発の大当たりの場合にも回数限定モードに移行するようにしてもよい。

【4760】

また、主制御手段（例えば、主制御部300）は、副制御手段（例えば、第1副制御部400）によって制御される演出の内容に関係なく、大当たり遊技を終了させる制御を実行可能であり、その後、特別図柄の変動表示を開始させることができる。

【4761】

また、例えば、第一の演出の演出終了位置となるタイミングが、第一の演出終了条件が成立するタイミングよりも前となった場合には、主制御手段の制御上、キリのいいタイミング（例えば、大当たり遊技の終了時や図柄停止時等）となるまで、第一の演出を継続して行うようにしてもよいし、第一の演出が終了する旨を報知する演出（例えば、「次のリンク演出をお楽しみに」等の表示）を行うようにしてもよい。

【4762】

その他、キリのいいタイミングでないタイミングで終了させる例としては、ST状態の終了（いわゆる、ST抜け）、時短抜け、確変状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない確変大当たり（突然確変大当たり：突確）、通常遊技状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない通常大当たり（突然通常大当たり：突通）、時短状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない時短付大当たり（突然時短大当たり：突時）、上述した島一斉演出の開始、電断復電等が挙げられる。ここで、島一斉演出が開始された場合において、島一斉演出の終了後も第一の演出を継続して実行する条件が成立していれば、島一斉演出の終了後に第一の演出を再開させるようにしてもよい。

【4763】

また、『前記第一の演出は、複数の演出パート〔例えば、演出B1、演出B2、演出B3〕から構成された演出であり、

前記複数の演出パートのうちの一の演出パートは、第一の演出パート〔例えば、演出B2〕であり、

前記複数の演出パートのうちの一の演出パートは、第二の演出パート〔例えば、演出B3〕であり、

前記第二の演出パートは、前記第一の演出パートの次に実行される演出パートである〔例えば、図419（a）に示すように、演出B3は、演出B2の次に実行されている〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4764】

この遊技台によれば、第一の演出が開始されるタイミングによって、開始される演出パートが異なる場合があるので、演出効果を高めることができる場合がある。

【4765】

ここで、第一の演出は、第一の演出パート及び第二の演出パートのみからなるものであってもよいし、第一の演出パート及び第二の演出パート以外の演出パートをも含んで構成されたものであってもよい。また、第一の演出は、第一の演出パート及び第二の演出パートを必ず含むものであってもよいし、第一の演出パート及び第二の演出パートのうち少なくともいずれか一方を含まない場合があってもよい。また、第一の演出は、第一の演出パートのみからなるものであってもよいし、第二の演出パートのみからなるものであってもよい。

【4766】

また、第一の演出を構成する各演出パートは、それぞれの先頭から開始可能なものであってもよいし、途中から開始可能なものであってもよい。

【4767】

また、第一の演出は、少なくとも第一の演出パート及び第二の演出パートを含んで構成されている場合において、これらの演出パートが繰り返し実行されるように構成されていてもよい。例えば、第一の演出パート、第二の演出パート・・・第Nの演出パートが実行された後は、第一の演出パートから再び実行されるようにしてもよい。

【4768】

また、演出パートには、楽曲、動画、画像、演出可動手段による動作、ランプによる発光パターン等のうちの一つ又は2以上が含まれるものである。例えば、演出パートが楽曲を含んで構成されるものであれば、一つの楽曲により一つの演出パートを構成するようにしてもよいし、2曲以上の楽曲により一つの演出パートを構成するようにしてもよい。また、演出パートが楽曲を含んで構成されるものであれば、2以上の演出パートにより一つの楽曲を構成するようにしてもよい。

【4769】

また、第一の演出を実行する場合において、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出パートの先頭から開始される場合があり、また、演出パートの途中から開始される場合があるように構成されてもよいし、演出パートの先頭からのみ開始可能であるように構成されてもよい。また、演出パートの途中からのみ開始可能であるように構成されてもよい。

【4770】

また、第一の演出終了条件が成立した場合には、特定の演出パート（例えば、楽曲のラストを含むパート）が終了したときにのみ第一の演出を終了させ、それ以外の演出パートについては当該演出パートが終了しても第一の演出を終了させず、次に実行する演出パートを開始させるようにしてもよい。

【4771】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、島一斉演出や、図柄変動表示に係る演出や、大当たり演出等〕であり、

前記第二の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4772】

この遊技台によれば、演出にバリエーションを持たせることができる場合がある。

【4773】

ここで、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭からのみ開始可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭以外から開始可能なものであってもよい。また、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、必ず先頭から開始するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始しない場合があってもよい。

【4774】

また、『前記演出手段の制御を行う演出制御手段〔例えば、第2副制御部400のCPU404〕を備え、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記演出手段による前記第一の演出を途中から開始させる制御を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記演出手段による前記第一の演出を先頭から開始させる制御を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、前記演出手段による前記第二の演出を先頭から開始させる制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【4775】

この遊技台によれば、第一の計時手段による演出制御と第一の計時手段によらない演出制御とが実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させつつも安定した制御を行うことができる場合がある。

【4776】

ここで、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

10

【4777】

また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を先頭から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を先頭から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を先頭から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を先頭から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

20

【4778】

また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

30

【4779】

また、遊技の制御を実行可能な主制御手段を備えてもよく、主制御手段による遊技の制御は、演出制御手段の制御状態によらず実行されるように構成されていてもよい。また、例えば、主制御手段が演出制御手段の立ち上がり等を待って、遊技制御を開始するように構成されていてもよい。

【4780】

また、『表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を備え、
前記演出手段は、前記表示手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記表示手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

40

【4781】

ここで、第一の演出は、表示手段のみによって実行されるものであってもよいし、表示手段及び表示手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4782】

また、『発光手段〔例えば、各種ランプ418、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542〕を備え、
前記演出手段は、前記発光手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記発光手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

50

【４７８３】

ここで、第一の演出は、発光手段のみによって実行されるものであってもよいし、発光手段及び発光手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【４７８４】

また、『音出力手段〔例えば、スピーカ１２０〕を備え、

前記演出手段は、前記音出力手段を含む手段であり、

前記第一の演出は、前記音出力手段によって少なくとも実行される演出である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【４７８５】

ここで、第一の演出は、音出力手段のみによって実行されるものであってもよいし、音出力手段及び音出力手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【４７８６】

また、『演出内容に応じて変位させることが可能な演出可動手段〔例えば、演出可動体２２４〕を備え、

前記演出手段は、前記演出可動手段を含む手段であり、

前記第一の演出は、前記演出可動手段によって少なくとも実行される演出である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【４７８７】

ここで、演出可動手段は、演出内容に応じてのみ変位させることが可能なものであってもよいし、演出内容以外の場合にも変位させることが可能なものであってもよい。また、演出可動手段は、演出内容に応じて必ず変位させるものであってもよいし、演出内容に応じて変位させない場合があってもよい。

【４７８８】

また、第一の演出は、演出可動手段のみによって実行されるものであってもよいし、演出可動手段及び演出可動手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【４７８９】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、大当たり演出であり、

前記第一の演出は、電サポ状態となった場合に開始される演出であり、

前記演出手段は、前記電サポ状態の実行中に大当たり遊技が開始された場合に、前記第一の演出に換えて前記大当たり演出を開始可能な手段であり、

前記第一の演出は、前記大当たり遊技が終了し、前記電サポ状態が開始された場合に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり、

前記第一の演出は、前記大当たり遊技が終了し、前記電サポ状態が開始された場合に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４７９０】

ここで、演出手段は、電サポ状態の実行中に大当たり遊技が開始された場合には、第一の演出に換えて大当たり演出のみを開始可能なものであってもよいし、電サポ状態の実行中に大当たり遊技が開始された場合には、第一の演出に換えて大当たり演出以外の演出を開始可能なものであってもよい。また、演出手段は、電サポ状態の実行中に大当たり遊技が開始された場合には、第一の演出に換えて大当たり演出を必ず開始するものであってもよいし、電サポ状態の実行中に大当たり遊技が開始された場合には、第一の演出に換えて大当たり演出を開始しない場合があってもよい。

【４７９１】

また、第一の演出は、大当たり遊技が終了し、電サポ状態が開始された場合には、第一の

計時手段による計時の結果が第一の計時結果でない場合には、第一の演出が途中から開始され、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果である場合には、第一の演出が先頭から開始されるものであってもよい。第一の計時結果とは、例えば、第一の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

【4792】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第三の演出〔例えば、図243や図273等に表示される姫島一斉演出〕であり、

前記第三の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果が第一の演出開始時間〔例えば、電源投入から1時間経過〕となった場合に、必ず先頭から開始される演出である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4793】

この遊技台によれば、第一の計時手段による演出のバリエーションを増加させ、演出効果の向上を図ることができる場合がある。

【4794】

ここで、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合に必ず開始するものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合でも開始しない場合があってもよい。

【4795】

また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合であっても、さらに特定の条件が成立していない場合には、実行されないように構成されてもよい。ここで、特定の条件とは、例えば、店員による所定の操作（例えば、DIPスイッチ等の操作）や、遊技者による所定の操作（例えば、チャンスボタン操作などやユーザーモードによるカスタマイズ等）が行われたことにより、第三の演出の実行がONにされている場合などが挙げられる。また、所定のデモ演出（アニメデモ演出等）の実行中でない場合（すなわち、遊技者が遊技をしている状態であると判断される状態である場合）を特定の条件としてもよい。

【4796】

また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容と同じであってもよいし、異なってもよい。また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい（例えば、演出Bを構成する演出B2が第三の演出を構成してもよい）。また、第一の演出の演出内容は、第三の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい。

【4797】

また、第一の計時手段とは異なる計時手段によって第一の演出開始時間であるか否かを判断するように構成されてもよい。

【4798】

また、『前記演出手段は、第一の演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、第二の演出手段〔例えば、演出可動体224〕とを含む手段であり、

前記第一の演出は、少なくとも前記第一の演出手段及び前記第二の演出手段によって実行される演出である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4799】

この遊技台によれば、第一の計時手段による計時が開始されてからの時間に応じて、第一の演出と他の演出との両方が行われる場合や、いずれか一方のみが行われる場合等、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4800】

ここで、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段のみを含むものであってもよ

10

20

30

40

50

いし、第一の演出手段及び第二の演出手段以外の演出手段（例えば、第Nの演出手段）をさらに含むものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段を必ず含むものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段の少なくともいずれかを含まない場合があってもよい。

【4801】

また、第一の演出手段と第二の演出手段とで、第一の演出が開始されるタイミングが同時であってもよいし、異なるタイミングであってもよい。また、第一の演出手段と第二の演出手段とで、第一の演出が終了するタイミングが同時であってもよいし、異なるタイミングであってもよい。

【4802】

また、第一の演出手段による第一の演出におけるある演出部分と、第二の演出手段による第一の演出におけるある演出部分とが協働する場合があってもよい。すなわち、表示手段による演出表示が演出可動手段の動作とリンクするような演出（例えば、「越後屋」と表示された画像に、力こぶの形状を模した「演出可動手段」を接近させることで、攻撃しているかのように見せる演出）を行うようにしてもよい。また、第一の演出手段と第二の演出手段とで協働するような演出がなくてもよい。

【4803】

また、第一の演出手段による第一の演出の開始のタイミングを決定するための計時手段と、第二の演出手段による第一の演出の開始のタイミングを決定するための計時手段とが別の計時手段であってもよい。また、計時手段と演出手段とが一对一对応であってもよいし、一对一对応に限定されず、例えば、一对二対応や二对一对応等であってもよい。

【4804】

また、『前記第一の演出手段は、前記第一の演出を開始するタイミングが前記第二の演出手段と異なる演出手段である〔例えば、図414に示すように、表示手段による演出Bの開始タイミングよりも演出可動手段による演出Bの開始タイミングの方が後のタイミングとなっている〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4805】

ここで、第一の演出手段による第一の演出の開始タイミングは、第二の演出による第一の演出の開始タイミングよりも先である場合があってもよいし、後である場合があってもよいし、同時である場合があってもよい。

【4806】

また、『第二の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC654〕を備え、
前記複数の演出のうちの一の演出は、第四の演出〔例えば、演出E〕であり、
前記第四の演出は、該第四の演出が開始される際に、前記第二の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、演出Eは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、途中から開始する場合がある〕、

前記第四の演出は、該第四の演出が開始される際に、前記第二の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、演出Eは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、先頭から開始する場合がある〕、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4807】

この遊技台によれば、複数の計時手段を用いた複数種類の演出を実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4808】

ここで、第二の計時手段による計時は、第一の計時手段による計時と同期するものであってもよいし、同期しないものであってもよい。

10

20

30

40

50

【４８０９】

また、第四の演出は、第四の演出が開始される際に、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果でない場合には、第四の演出が途中から開始され、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果である場合には、第四の演出が先頭から開始されるものであってもよい。第二の計時結果とは、例えば、第二の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

【４８１０】

また、『前記第一の計時手段は、電源が投入された際に計時を開始するタイマ〔例えば、タイマ回路６５２〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【４８１１】

ここで、タイマは、電源をOFFからONにすると、カウンタ値がリセットされるものであってもよい。

【４８１２】

また、『前記第一の計時手段は、リアルタイムクロック〔例えば、RTC回路６５４〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【４８１３】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第五の演出〔例えば、演出F〕であり、前記第五の演出は、該第五の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、演出Fは、タイマ回路６５２が示すカウンタ値により、途中から開始する場合がある〕、

前記第五の演出は、該第五の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、演出Fは、タイマ回路６５２が示すカウンタ値により、先頭から開始する場合がある〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【４８１４】

この遊技台によれば、第一の計時手段による計時が開始されてからの時間に応じて、第一の演出と第五の演出との両方が行われる場合や、いずれか一方のみが行われる場合など、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【４８１５】

ここで、第五の演出は、第一の演出と同期する演出であってもよいし、同期しない演出であってもよい。

【４８１６】

また、第五の演出の開始のタイミングは、第一の演出の開始のタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。

40

【４８１７】

また、第五の演出の終了のタイミングは、第一の演出の終了のタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。

【４８１８】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機１００〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【４８１９】

また、『前記遊技台は、スロットマシン〔例えば、スロットマシン１０００〕である、ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【4820】

また、以上の記載では、

『複数の演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ120、各種ランプ418等、演出可動体224〕と、

第一の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC回路654〕と、
を備えた遊技台であって、

前記複数の演出手段のうちの一の演出手段は、第一の演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ120〕であり、

前記複数の演出手段のうちの一の演出手段は、第二の演出手段〔例えば、各種ランプ418等、演出可動体224〕であり、

前記複数の演出手段は、複数の演出を実行可能な手段であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図299(k)～同図(p)に示される吉宗リンク演出や、図415(d)～図417(k)に示されるリンク演出(演出B)〕であり、

前記第一の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて開始される演出であり〔例えば、図415(d)や、図418(a-3)や、図419等〕に示すように、演出Bは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出B2の途中から開始する場合があります、また、演出B2の先頭から開始する場合があります、

少なくとも前記第一の演出手段及び前記第二の演出手段により前記第一の演出が実行されるように構成され、

前記第一の演出が開始される場合に、前記第一の演出手段による演出が開始された後で、前記第二の演出手段による演出が開始されるように構成されている〔例えば、図414等〕に示すように、装飾図柄表示装置208及びスピーカ120による演出Bに係る演出が開始された後で、各種ランプ418等や演出可動体224による演出Bに係る演出が開始されている、

ことを特徴とする遊技台。』

について説明した。

【4821】

従来の遊技台では、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持たせることができる。

【4822】

また、この遊技台によれば、第一の演出手段による第一の演出が開始された後に、第二の演出手段による第一の演出が開始されるので、第一の演出を徐々に盛り上げて遊技者を楽しませることができ、その結果、演出効果を高めることができる場合がある。

【4823】

ここで、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段のみによって構成されたものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段以外の演出手段がさらに構成されたものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段を必ず備えるものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段のうち少なくともいずれかを備えない場合があってもよい。

【4824】

また、複数の演出手段のうち全ての演出手段によって第一の演出を実行してもよいし、複数の演出手段のうち一部の演出手段のみによって第一の演出を実行してもよい。例えば、表示手段と、音出力手段と、発光手段とにより第一の演出を行うが、演出可動手段は第一の演出を行わないものであってもよい。また、例えば、第一の表示手段と第二の表示手段とを備えた遊技台にあっては、第一の表示手段は第一の演出を行うが、第二の表示手段は第一の演出を行わないものであってもよい。また、例えば、遊技台の枠体に設けられた発光手段と、遊技盤に設けられた発光手段とを備えた遊技台にあっては、いずれか一方の発光手段については第一の演出を行うが、いずれか他方の発光手段については第一の

演出を行わないものであってもよい。また、例えば、第一の音出力手段（例えば、高音域を出力可能な音出力手段）と、第二の音出力手段（例えば、低音域を出力可能な音出力手段）とを備えた遊技台にあっては、いずれか一方の音出力手段については第一の演出を行うが、いずれか他方の音出力手段については第一の演出を行わないものであってもよい。また、例えば、第一の演出可動手段（例えば、遊技台の枠体に設けられた演出可動手段）と、第二の演出可動手段（例えば、遊技盤に設けられた演出可動手段）とを備えた遊技台にあっては、いずれか一方の演出可動手段については第一の演出を行うが、いずれか他方の演出可動手段については第一の演出を行わないものであってもよい。

【4825】

また、複数の演出手段は、第一の演出を含む複数の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出を含む複数の演出以外の演出も実行可能であってもよい。また、複数の演出手段は、第一の演出を含む複数の演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の演出を含む複数の演出を実行しない場合があってもよい。

【4826】

また、第一の演出は、第一の演出手段及び第二の演出手段により必ず実行されるものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段のみにより実行可能なものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段以外の演出手段によっても第一の演出が実行されるものであってもよい。

【4827】

また、第一の演出が開始される場合には、第一の演出手段による演出が開始された後で、第二の演出手段による演出が必ず開始されるように構成されていてもよいし、第一の演出手段による演出が開始されるよりも前に、第二の演出手段による演出が開始される場合があってもよいし、第一の演出手段による演出が第二の演出手段による演出と同時に開始される場合があってもよい。

【4828】

また、『前記第一の演出は、該第一の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出である〔例えば、図415（d）や、図418（a-3）や、図419等を示すように、演出Bは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出B2の途中から開始する場合がある〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4829】

この遊技台によれば、第一の演出の開始位置にバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【4830】

ここで、第一の演出は、第一の演出が開始される際に、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果でない場合には、第一の演出が途中から開始されるものであってもよい。第一の計時結果とは、例えば、第一の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

【4831】

また、『前記第一の演出は、該第一の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、図415（d）や、図418（a-3）や、図419等を示すように、演出Bは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出B2の先頭から開始する場合がある〕、ことを特徴とする遊技台。』

【4832】

ここで、第一の演出は、第一の演出が開始される際に、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果である場合には、第一の演出が先頭から開始されるものであってもよい。

【4833】

また、『前記第一の演出は、第一の演出終了条件が成立した場合〔例えば、図419(a)に示すように、T2のタイミングで遊技状態が状態A（電サポ状態、大当り遊技状態、確変状態等）から非状態Aへ移行した場合〕に、該第一の演出の演出終了位置〔例えば、図419(a)に示すように、演出B3に係る演出が終了する位置〕まで、該第一の演出を継続する演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4834】

この遊技台によれば、第一の演出を終了させる条件が成立した場合であっても、第一の演出の終了位置まで演出を継続させるので、遊技者に違和感を与えないようにすることができ、興趣の低下を低減させることができる場合がある。

10

【4835】

ここで、第一の演出の演出終了位置は、1つのみであってもよいし、2つ以上あってもよい。また、第一の演出の演出終了位置が2つ以上ある場合にあっては、一番早い時期の演出終了位置で終了させるようにしてもよいし、いずれの演出終了位置で第一の演出を終了させるかについて抽選等により決定するようにしてもよい。

【4836】

また、第一の演出の演出終了位置は、例えば、楽曲の終了するタイミング（いわゆる、キリのいいタイミング）としてもよいし、楽曲の途中（キリのいいタイミングでないタイミング）であってもよい。

20

【4837】

例えば、いわゆる1種2種混合タイプの遊技台にあっては、時短状態の開始のタイミングで第一の演出を開始し、その後、時短状態とならない大当り遊技が終了したときに第一の演出終了条件が成立する場合、当該大当り遊技の終了とともに第一の演出を終わらせることなく、第一の演出の演出終了位置まで（キリのいいところで）第一の演出を継続させるようにしてもよい。一方、時短状態となった後、大当り遊技に移行することなく時短状態が終了（いわゆる、時短抜け）した場合には、第一の演出の演出終了位置まで第一の演出を継続させることなく、時短抜けした時点で第一の演出を終了させるようにしてもよい。

30

【4838】

さらに、例えば、2連荘以上の大当りとなった場合であって、時短状態とならない大当り遊技となった場合に、第一の演出を継続して行う回数限定モードに移行するようにしてもよい。ここで、回数限定モードとは、例えば、大当り遊技の終了後、予め決められた回数（例えば、30回）だけ第一の演出を継続して行うモードのことである。ここで、回数限定モードは、2連荘以上の大当りとなった場合にのみ移行するようにし、初回の大当りが時短状態とならない大当り（いわゆる、単発の大当り）の場合には移行しないようにしてもよい。また、単発の大当りの場合にも回数限定モードに移行するようにしてもよい。

【4839】

また、主制御手段（例えば、主制御部300）は、副制御手段（例えば、第1副制御部400）によって制御される演出の内容に関係なく、大当り遊技を終了させる制御を実行可能であり、その後、特別図柄の変動表示を開始させることができる。

40

【4840】

また、例えば、第一の演出の演出終了位置となるタイミングが、第一の演出終了条件が成立するタイミングよりも前となった場合には、主制御手段の制御上、キリのいいタイミング（例えば、大当り遊技の終了時や図柄停止時等）となるまで、第一の演出を継続して行うようにしてもよいし、第一の演出が終了する旨を報知する演出（例えば、「次のリンク演出をお楽しみに」等の表示）を行うようにしてもよい。

【4841】

その他、キリのいいタイミングでないタイミングで終了させる例としては、ST状態の

50

終了（いわゆる、S T 抜け）、時短抜け、確変状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない確変大当たり（突然確変大当たり：突確）、通常遊技状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない通常大当たり（突然通常大当たり：突通）、時短状態に移行することとなる出玉のほとんど期待できない時短付大当たり（突然時短大当たり：突時）、上述した島一斉演出の開始、電断復電等が挙げられる。ここで、島一斉演出が開始された場合において、島一斉演出の終了後も第一の演出を継続して実行する条件が成立していれば、島一斉演出の終了後に第一の演出を再開させるようにしてもよい。

【4842】

また、『表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を備え、
前記複数の演出手段は、前記表示手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記表示手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【4843】

ここで、第一の演出は、表示手段のみによって実行されるものであってもよいし、表示手段及び表示手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4844】

また、『発光手段〔例えば、各種ランプ418、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542〕を備え、
前記複数の演出手段は、前記発光手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記発光手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【4845】

ここで、第一の演出は、発光手段のみによって実行されるものであってもよいし、発光手段及び発光手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4846】

また、『音出力手段〔例えば、スピーカ120〕を備え、
前記複数の演出手段は、前記音出力手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記音出力手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【4847】

ここで、第一の演出は、音出力手段のみによって実行されるものであってもよいし、音出力手段及び音出力手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4848】

また、『演出内容に応じて変位させることが可能な演出可動手段〔例えば、演出可動体224〕を備え、
前記複数の演出手段は、前記演出可動手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記演出可動手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

40

【4849】

ここで、演出可動手段は、演出内容に応じてのみ変位させることが可能なものであってもよいし、演出内容以外の場合にも変位させることが可能なものであってもよい。また、演出可動手段は、演出内容に応じて必ず変位させるものであってもよいし、演出内容に応じて変位させない場合があってもよい。

【4850】

また、第一の演出は、演出可動手段のみによって実行されるものであってもよいし、演出可動手段及び演出可動手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

50

【4851】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、島一斉演出や、図柄変動表示に係る演出や、大当たり演出等〕であり、

前記第二の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始可能な演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4852】

この遊技台によれば、演出にバリエーションを持たせることができる場合がある。

【4853】

ここで、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭からのみ開始可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭以外から開始可能なものであってもよい。また、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、必ず先頭から開始するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始しない場合があってもよい。

【4854】

また、『前記複数の演出手段の制御を行う演出制御手段〔例えば、第2副制御部400のCPU404〕を備え、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記複数の演出手段による前記第一の演出の実行制御を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4855】

ここで、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御を実行しない場合があってもよい。

【4856】

また、『前記複数の演出手段の制御を行う演出制御手段〔例えば、第2副制御部400のCPU404〕を備え、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記複数の演出手段による前記第一の演出の実行制御を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、前記複数の演出手段による前記第二の演出の実行制御を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

この遊技台によれば、第一の計時手段による演出制御と第一の計時手段によらない演出制御とが実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させつつも安定した制御を行うことができる場合がある。

【4857】

ここで、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、複数の演出手段による第一の演出の実行制御を実行しない場合があってもよい。

【4858】

また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、複数の演出手段による第二の演出の実行制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、複数の演出手段による第二の演出の実行制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、複数の演出手段による第二の演出の実行制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、複数の演出手段による第二の演出の実行制御を実行しない場合があってもよい。

【4859】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第三の演出〔例えば、図243や図273等に表示される姫島一斉演出〕であり、

前記第三の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果が第一の演出開始時間〔例えば、電源投入から1時間経過〕となった場合に、必ず先頭から開始される演出である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4860】

この遊技台によれば、第一の計時手段による演出のバリエーションを増加させ、演出効果の向上を図ることができる場合がある。

【4861】

ここで、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合に必ず開始するものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合でも開始しない場合があってもよい。

【4862】

また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合であっても、さらに特定の条件が成立していない場合には、実行されないように構成されてもよい。ここで、特定の条件とは、例えば、店員による所定の操作（例えば、DIPスイッチ等の操作）や、遊技者による所定の操作（例えば、チャンスボタン操作などやユーザーモードによるカスタマイズ等）が行われたことにより、第三の演出の実行がONにされている場合などが挙げられる。また、所定のデモ演出（アニメデモ演出等）の実行中でない場合（すなわち、遊技者が遊技をしている状態であると判断される状態である場合）を特定の条件としてもよい。

【4863】

また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容と同じであってもよいし、異なってもよい。また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい（例えば、演出Bを構成する演出B2が第三の演出を構成してもよい）。また、第一の演出の演出内容は、第三の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい。

【4864】

また、『第二の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC654〕を備え、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第四の演出〔例えば、演出E〕であり、

前記第四の演出が開始される場合に、前記第二の計時手段による計時の結果に応じて、該第四の演出が開始される〔例えば、演出Eは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、途中から開始する場合があり、また、先頭から開始する場合がある〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4865】

この遊技台によれば、複数の計時手段を用いた複数種類の演出を実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4866】

ここで、第二の計時手段による計時は、第一の計時手段による計時と同期するものであ

10

20

30

40

50

ってもよいし、同期しないものであってもよい。

【４８６７】

また、第四の演出は、第四の演出が開始される際に、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果でない場合には、第四の演出が途中から開始され、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果である場合には、第四の演出が先頭から開始されるものであってもよい。第二の計時結果とは、例えば、第二の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

【４８６８】

また、『前記第一の計時手段は、電源が投入された際に計時を開始するタイマ〔例えば、タイマ回路６５２〕である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【４８６９】

ここで、タイマは、電源をOFFからONにすると、カウンタ値がリセットされるものであってもよい。

【４８７０】

また、『前記第一の計時手段は、リアルタイムクロック〔例えば、RTC回路６５４〕である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【４８７１】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第五の演出〔例えば、演出F〕であり、
前記第五の演出は、該第五の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、演出Fは、タイマ回路６５２が示すカウンタ値により、途中から開始する場合がある〕、

前記第五の演出は、該第五の演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、演出Fは、タイマ回路６５２が示すカウンタ値により、先頭から開始する場合がある〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

30

【４８７２】

この遊技台によれば、第一の計時手段による計時が開始されてからの時間に応じて、第一の演出と第五の演出との両方が行われる場合や、いずれか一方のみが行われる場合など、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【４８７３】

ここで、第五の演出は、第一の演出と同期する演出であってもよいし、同期しない演出であってもよい。

【４８７４】

また、第五の演出の開始のタイミングは、第一の演出の開始のタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。

40

【４８７５】

また、第五の演出の終了のタイミングは、第一の演出の終了のタイミングと同じであってもよいし、異なってもよい。

【４８７６】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機１００〕である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【４８７７】

また、『前記遊技台は、スロットマシン〔例えば、スロットマシン１０００〕である、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4878】

また、以上の記載では、
『演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208、スピーカ120、各種ランプ418等、演出可動体224〕と、

第一の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC回路654〕と、
を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、複数の演出を実行可能な手段であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第一の演出〔例えば、図299(k)～同図(p)に示される吉宗リンク演出や、図415(d)～図417(k)に示されるリンク演出(演出B)〕であり、

前記複数の演出のうちの一の演出は、第二の演出〔例えば、図416(f)～同図(h)に示される、電サポ状態における装飾図柄の変動表示〕であり、

前記第一の演出は、第一の演出開始条件〔例えば、大当り遊技状態への移行〕が成立した場合に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、図415(d)や、図418(a-3)や、図419等〕に示すように、演出Bは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出B2の途中から開始する場合がある〕、

前記第一の演出は、前記第一の演出開始条件が成立してから第一の期間〔例えば、電サポ状態の終了〕が経過するまで実行可能な演出であり、

前記第二の演出は、第二の演出開始条件〔例えば、図柄変動の開始〕が成立した場合に、開始可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の演出開始条件が成立してから第二の期間〔例えば、図柄変動の終了〕が経過するまで実行可能な演出であり、

前記第一の期間は、前記第二の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4879】

従来の遊技台では、演出手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、演出手段に特徴を持たせることができる。

【4880】

また、この遊技台によれば、第一の期間が第二の期間よりも長いので、第二の演出よりも第一の演出を注目させることができる場合がある。

【4881】

ここで、演出手段は、第一の演出及び第二の演出のみを実行可能なものであってもよいし、第一の演出及び第二の演出以外の演出も実行可能であってもよい。また、演出手段は、第一の演出及び第二の演出を必ず実行するものであってもよいし、第一の演出及び第二の演出のうち少なくともいずれかを実行しない場合があってもよい。

【4882】

また、第一の演出は、第一の演出開始条件が成立してから第一の期間が経過するまでにのみ実行可能なものであってもよいし、第一の演出開始条件が成立してから第一の期間が経過するまで以外にも実行可能なものであってもよい。また、第一の演出は、第一の演出開始条件が成立してから第一の期間が経過するまでに必ず実行するものであってもよいし、第一の演出開始条件が成立してから第一の期間が経過するまでに実行しない場合があってもよい。

【4883】

また、第二の演出は、第二の演出開始条件が成立した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の演出開始条件が成立した場合以外にも開始可能なものであってもよい。また、第二の演出は、第二の演出開始条件が成立した場合に必ず開始するものであって

10

20

30

40

50

もよいし、第二の演出開始条件が成立した場合に開始しない場合があってもよい。

【4884】

また、第一の期間は、第二の期間よりも短い期間である場合があってもよい。例えば、第二の期間が、大当りの開始から終了までの最大時間であってもよい。ここで、大当りの開始から終了までの最大時間は、少なくとも、可変入賞手段の1ラウンドにおける最大開放時間、最大ラウンド数に依存し、例えば、可変入賞手段の1ラウンドにおける最大開放時間が30秒で、最大ラウンド数が15ラウンドである場合には、第二の演出としての大当り演出の第二の期間の最大時間は、8分+ α （大当り開始演出の実行時間、ラウンド間インターバルの実行時間×15ラウンド分、大当り終了演出の実行時間を含む）となる。

【4885】

また、第二の期間は、当該遊技台において実行可能な複数種類の特別図柄の変動表示時間のうちの最大変動時間であってもよいし、最小変動時間であってもよい。

【4886】

また、第二の期間は、ST状態や時短状態の最小消化時間であってもよいし、最大消化時間であってもよい。ここで、ST状態や時短状態における特別図柄の変動表示時間の最小変動時間が0.5sで、ST状態あるいは時短状態が維持される図柄変動表示の回数が100回である場合には、最小消化時間は50秒+ α （図柄確定時間×100回分を含む）となる。

【4887】

また、第二の期間の一部又は全部が第一の期間の一部と重複してもよい。例えば、第一の演出の実行中に第二の演出（例えば、第一の演出の実行中における装飾図柄の変動表示（第二の演出の一例））が開始されてもよい。また、第二の演出の実行中に第一の演出（例えば、装飾図柄の変動表示（第二の演出の一例）中に第一の演出）が開始されてもよい。また、第二の演出の実行中に第一の演出が実行されなくてもよい。例えば、装飾図柄の変動表示（第二の演出の一例）中に第一の演出が実行されないで、次の装飾図柄の変動表示の開始時に実行されてもよいし、大当り遊技に係る演出（第二の演出の一例）の実行中に第一の演出が実行されないで、大当り遊技の終了後（例えば、大当り遊技の終了後の1回目の装飾図柄の変動表示の開始時）から開始されるようにしてもよいし、島一斉演出（第二の演出の一例）の実行中は行わず、島一斉演出の終了後に行うようにしてもよい。また、第一の演出の実行中に第二の演出が実行されなくてもよい。

【4888】

また、第一の期間は、第二の期間と同じ長さの期間である場合があってもよい。

【4889】

また、『図柄変動表示を実行可能な図柄表示手段〔例えば、第1特図表示装置212、第2特図表示装置214〕を備え、

前記第一の演出は、複数回の前記図柄変動表示に跨って実行可能な演出である〔例えば、図291（a）に示すように、演出Bは、複数回の装飾図柄変動に跨って実行されている〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4890】

ここで、図柄表示手段は、図柄変動表示のみを実行可能なものであってもよいし、図柄変動表示以外の表示も実行可能であってもよい。また、図柄表示手段は、図柄変動表示を必ず実行するものであってもよいし、図柄変動表示を実行しない場合があってもよい。

【4891】

また、第一の演出は、複数回の図柄変動表示に跨ってのみ実行可能なものであってもよいし、複数回の図柄変動表示に跨らずに実行可能なものであってもよい。また、第一の演出は、複数回の図柄変動表示に跨って必ず実行するものであってもよいし、複数回の図柄変動表示に跨って実行しない場合があってもよい。

【4892】

また、『前記第二の演出開始条件は、前記図柄変動表示が開始することにより成立する演出開始条件であり、

前記第二の期間は、前記図柄変動表示が停止することで終了する期間である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4893】

この遊技台によれば、一遊技が行われる時間よりも第一の期間が長いので、第一の演出を一以上の遊技で実行される可能性があるので、遊技者を長く第一の演出を楽しませることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【4894】

ここで、第二の期間は、電サポ時（確変状態及び時短状態を含む）において選択され得る変動時間の最大時間であってもよいし、最小時間であってもよい。また、第二の期間は、非電サポ時（確変状態及び時短状態を含む）に選択され得る変動時間の最大時間であってもよいし、最小時間であってもよい。

【4895】

また、主制御手段と、主制御手段からのコマンド（例えば、停止する特図を識別するためのコマンドや、変動時間を特定するためのコマンド等）に応じて演出を実行可能な演出制御手段とを備えた遊技台にあっては、演出制御手段により制御される演出が第二の演出であってもよい。

【4896】

また、図柄表示手段は、主制御手段により制御されるものであってもよいし、演出制御手段（副制御手段）によって制御されるものであってもよい。

【4897】

また、『前記第二の演出開始条件は、大当たり遊技が開始することにより成立する演出開始条件であり、

前記第二の期間は、前記大当たり遊技が終了することで終了する期間である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4898】

この遊技台によれば、1回の大当たり遊技が行われる時間（第二の期間）よりも第一の期間が長いので、遊技者を長く楽しませることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4899】

ここで、第二の期間は、大当たり遊技の前後に有利な状態が付帯している場合には、大当たり遊技の前後の有利な状態をも含めて第二の期間としてもよい。例えば、電サポ状態（確変状態及び時短状態を含む）に移行してから大当たり遊技状態に移行した後、再び電サポ状態（確変及び時短状態を含む）に移行して当該電サポ状態が終了した場合には、最初に移行した電サポ状態から最後の電サポ状態が終了するまでを第二の期間としてもよい。ここで、大当たりの開始から終了までの最大時間は、少なくとも、可変入賞手段の1ラウンドにおける最大開放時間、最大ラウンド数に依存し、例えば、可変入賞手段の1ラウンドにおける最大開放時間が30秒で、最大ラウンド数が15ラウンドである場合には、第二の演出としての大当たり演出の第二の期間の最大時間は、8分+ α （大当たり開始演出の実行時間、ラウンド間インターバルの実行時間×15ラウンド分、大当たり終了演出の実行時間を含む）となる。

【4900】

また、ここで、
「第二の期間は、電サポ状態が開始することで開始する期間であり、
前記第二の期間は、前記電サポ状態が終了することで終了する期間である、
ことを特徴とする遊技台。」
であってもよい。

10

20

30

40

50

【4901】

また、

「第二の期間は、確変状態が開始することで開始する期間であり、前記第二の期間は、前記確変状態が終了することで終了する期間である、ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4902】

また、

「第二の期間は、時短状態が開始することで開始する期間であり、前記第二の期間は、前記時短状態が終了することで終了する期間である、ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4903】

また、

「特定の当り（例えば、潜確や小当り）が終了した場合に特殊モードに移行可能に構成され、

前記第一の演出は、前記特殊モードにおいて実行可能である、ことを特徴とする遊技台。」

であってもよい。

【4904】

ここで特殊モードとは、例えば、特殊な演出が実行可能なモードのことである。

【4905】

また、『前記第一の演出は、前記第一の演出開始条件が成立した場合に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、図415（d）や、図418（a-3）や、図419等〕に示すように、演出Bは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出B2の先頭から開始する場合がある〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4906】

この遊技台によれば、第一の演出が開始されるタイミングによって、第一の演出が先頭から開始されるので、演出効果を高めることができる場合がある。

【4907】

また、『前記第一の演出は、第一の演出終了条件が成立した場合〔例えば、図419（a）に示すように、T2のタイミングで遊技状態が状態A（電サボ状態、大当り遊技状態、確変状態等）から非状態Aへ移行した場合〕に、該第一の演出の演出終了位置〔例えば、図419（a）に示すように、演出B3に係る演出が終了する位置〕まで、該第一の演出を継続する演出である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4908】

この遊技台によれば、第一の演出を終了させる条件が成立した場合であっても、第一の演出の終了位置まで演出を継続させるので、遊技者に違和感を与えないようにすることができ、興趣の低下を低減させることができる場合がある。

【4909】

ここで、第一の演出の演出終了位置は、1つのみであってもよいし、2つ以上あってもよい。また、第一の演出の演出終了位置が2つ以上ある場合にあっては、一番早い時期の演出終了位置で終了させるようにしてもよいし、いずれの演出終了位置で第一の演出を終了させるかについて抽選等により決定するようにしてもよい。

【4910】

また、第一の演出の演出終了位置は、例えば、楽曲の終了するタイミング（いわゆる、

10

20

30

40

50

キリのいいタイミング)としてもよいし、楽曲の途中(キリのいいタイミングでないタイミング)であってもよい。

【4911】

例えば、いわゆる1種2種混合タイプの遊技台にあっては、時短状態の開始のタイミングで第一の演出を開始し、その後、時短状態とならない大当たり遊技が終了したときに第一の演出終了条件が成立する場合、当該大当たり遊技の終了とともに第一の演出を終わらせることなく、第一の演出の演出終了位置まで(キリのいいところで)第一の演出を継続させるようにしてもよい。一方、時短状態となった後、大当たり遊技に移行することなく時短状態が終了(いわゆる、時短抜け)した場合には、第一の演出の演出終了位置まで第一の演出を継続させることなく、時短抜けした時点で第一の演出を終了させるようにしてもよい。

10

【4912】

さらに、例えば、2連荘以上の大当たりとなった場合であって、時短状態とならない大当たり遊技となった場合に、第一の演出を継続して行う回数限定モードに移行するようにしてもよい。ここで、回数限定モードとは、例えば、大当たり遊技の終了後、予め決められた回数(例えば、30回)だけ第一の演出を継続して行うモードのことである。ここで、回数限定モードは、2連荘以上の大当たりとなった場合にのみ移行するようにし、初回の大当たりが時短状態とならない大当たり(いわゆる、単発の大当たり)の場合には移行しないようにしてもよい。また、単発の大当たりの場合にも回数限定モードに移行するようにしてもよい。

【4913】

20

また、主制御手段(例えば、主制御部300)は、副制御手段(例えば、第1副制御部400)によって制御される演出の内容に関係なく、大当たり遊技を終了させる制御を実行可能であり、その後、特別図柄の変動表示を開始させることができる。

【4914】

また、例えば、第一の演出の演出終了位置となるタイミングが、第一の演出終了条件が成立するタイミングよりも前となった場合には、主制御手段の制御上、キリのいいタイミング(例えば、大当たり遊技の終了時や図柄停止時等)となるまで、第一の演出を継続して行うようにしてもよいし、第一の演出が終了する旨を報知する演出(例えば、「次のリンク演出をお楽しみに」等の表示)を行うようにしてもよい。

【4915】

30

その他、キリのいいタイミングでないタイミングで終了させる例としては、ST状態の終了(いわゆる、ST抜け)、時短抜け、確変状態中に移行した出玉のほとんど期待できない確変大当たり(突然確変大当たり:突確)、確変状態中に移行した出玉のほとんど期待できない通常大当たり(突然通常大当たり:突通)、出玉のほとんど期待できない時短付大当たり(突然時短大当たり:突時)、上述した島一斉演出の開始、電断復電等が挙げられる。ここで、島一斉演出が開始された場合において、島一斉演出の終了後も第一の演出を継続して実行する条件が成立していれば、島一斉演出の終了後に第一の演出を再開させるようにしてもよい。

【4916】

また、『前記第一の演出は、複数の演出パート[例えば、演出B1、演出B2、演出B3]から構成された演出であり、

40

前記複数の演出パートのうちの一の演出パートは、第一の演出パート[例えば、演出B2]であり、

前記複数の演出パートのうちの一の演出パートは、第二の演出パート[例えば、演出B3]であり、

前記第二の演出パートは、前記第一の演出パートの次に実行される演出パートである[例えば、図419(a)に示すように、演出B3は、演出B2の次に実行されている]、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4917】

50

この遊技台によれば、第一の演出が開始されるタイミングによって、開始される演出パートが異なる場合があるので、演出効果を高めることができる場合がある。

【4918】

ここで、第一の演出は、第一の演出パート及び第二の演出パートのみからなるものであってもよいし、第一の演出パート及び第二の演出パート以外の演出パートをも含んで構成されたものであってもよい。また、第一の演出は、第一の演出パート及び第二の演出パートを必ず含むものであってもよいし、第一の演出パート及び第二の演出パートのうちの少なくともいずれか一方を含まない場合があってもよい。また、第一の演出は、第一の演出パートのみからなるものであってもよいし、第二の演出パートのみからなるものであってもよい。

10

【4919】

また、第一の演出を構成する各演出パートは、それぞれの先頭から開始可能なものであってもよいし、途中から開始可能なものであってもよい。

【4920】

また、第一の演出は、少なくとも第一の演出パート及び第二の演出パートを含んで構成されている場合において、これらの演出パートが繰り返し実行されるように構成されていてもよい。例えば、第一の演出パート、第二の演出パート・・・第Nの演出パートが実行された後は、第一の演出パートから再び実行されるようにしてもよい。

【4921】

また、演出パートには、楽曲、動画、画像、演出可動手段による動作、ランプによる発光パターン等のうちの一つ又は2以上が含まれるものである。例えば、演出パートが楽曲を含んで構成されるものであれば、一つの楽曲により一つの演出パートを構成するようにしてもよいし、2曲以上の楽曲により一つの演出パートを構成するようにしてもよい。また、演出パートが楽曲を含んで構成されるものであれば、2以上の演出パートにより一つの楽曲を構成するようにしてもよい。

20

【4922】

また、第一に演出を実行する場合において、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出パートの先頭から開始される場合があり、また、演出パートの途中から開始される場合があるように構成されてもよいし、演出パートの先頭からのみ開始可能であるように構成されてもよい。また、演出パートの途中からのみ開始可能であるように構成されてもよい。

30

【4923】

また、第一の演出終了条件が成立した場合には、特定の演出パート（例えば、楽曲のラストを含むパート）が終了したときにのみ第一の演出を終了させ、それ以外の演出パートについては当該演出パートが終了しても第一の演出を終了させず、次に実行する演出パートを開始させるようにしてもよい。

【4924】

また、『表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を備え、
前記演出手段は、前記表示手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記表示手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

40

【4925】

ここで、第一の演出は、表示手段のみによって実行されるものであってもよいし、表示手段及び表示手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4926】

また、『発光手段〔例えば、各種ランプ418、遊技盤用ランプ532、遊技台枠用ランプ542〕を備え、
前記演出手段は、前記発光手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記発光手段によって少なくとも実行される演出である、

50

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4927】

ここで、第一の演出は、発光手段のみによって実行されるものであってもよいし、発光手段及び発光手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4928】

また、『音出力手段〔例えば、スピーカ120〕を備え、
前記演出手段は、前記音出力手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記音出力手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【4929】

ここで、第一の演出は、音出力手段のみによって実行されるものであってもよいし、音出力手段及び音出力手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4930】

また、『演出内容に応じて変位させることが可能な演出可動手段〔例えば、演出可動体224〕を備え、
前記演出手段は、前記演出可動手段を含む手段であり、
前記第一の演出は、前記演出可動手段によって少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【4931】

ここで、演出可動手段は、演出内容に応じてのみ変位させることが可能なものであってもよいし、演出内容以外の場合にも変位させることが可能なものであってもよい。また、演出可動手段は、演出内容に応じて必ず変位させるものであってもよいし、演出内容に応じて変位させない場合があってもよい。

【4932】

また、第一の演出は、演出可動手段のみによって実行されるものであってもよいし、演出可動手段及び演出可動手段とは別の演出手段によって実行されるものであってもよい。

【4933】

また、『前記第二の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【4934】

ここで、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭からのみ開始可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭以外から開始可能なものであってもよい。また、第二の演出は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、必ず先頭から開始するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、先頭から開始しない場合があってもよい。

40

【4935】

また、『前記演出手段の制御を行う演出制御手段〔例えば、第2副制御部400のCPU404〕を備え、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記演出手段による前記第一の演出を途中から開始させる制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4936】

この遊技台によれば、演出制御手段により第一の計時手段による演出制御を実行可能であるので、安定した制御を行うことができる場合がある。

50

【4937】

ここで、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

【4938】

また、『前記演出手段の制御を行う演出制御手段〔例えば、第2副制御部400のCPU404〕を備え、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、前記演出手段による前記第一の演出を途中から開始させる制御を実行可能な手段であり、

前記演出制御手段は、前記第一の計時手段による計時の結果に関わらず、前記第二の演出を先頭から開始させる制御を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4939】

この遊技台によれば、演出制御手段が第一の計時手段による演出制御と第一の計時手段によらない演出制御とが実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させつつも安定した制御を行うことができる場合がある。

【4940】

ここで、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に応じて、演出手段による第一の演出を途中から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

【4941】

また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御のみを実行可能なものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御以外の制御も実行可能なものであってもよい。また、演出制御手段は、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御を必ず実行するものであってもよいし、第一の計時手段による計時の結果に関わらず、演出手段による第二の演出を先頭から開始させる制御を実行しない場合があってもよい。

【4942】

また、『前記複数の演出のうちの一の演出は、第三の演出〔例えば、図243や図273等に表示される姫島一斉演出〕であり、

前記第三の演出は、前記第一の計時手段による計時の結果が第一の演出開始時間〔例えば、電源投入から1時間経過〕となった場合に、必ず先頭から開始される演出である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【4943】

この遊技台によれば、第一の計時手段による演出のバリエーションを増加させ、演出効果の向上を図ることができる場合がある。

【4944】

ここで、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合にのみ開始可能なものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合以外にも開始可能なものであってもよい

い。また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合に必ず開始するものであってもよいし、第一の演出開始時間が経過した場合でも開始しない場合があってもよい。

【4945】

また、第三の演出は、第一の演出開始時間が経過した場合であっても、さらに特定の条件が成立していない場合には、実行されないように構成されてもよい。ここで、特定の条件とは、例えば、店員による所定の操作（例えば、DIPスイッチ等の操作）や、遊技者による所定の操作（例えば、チャンスボタン操作などやユーザーモードによるカスタマイズ等）が行われたことにより、第三の演出の実行がONにされている場合などが挙げられる。また、所定のデモ演出（アニメデモ演出等）の実行中でない場合（すなわち、遊技者が遊技をしている状態であると判断される状態である場合）を特定の条件としてもよい。

10

【4946】

また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容と同じであってもよいし、異なってもよい。また、第三の演出の演出内容は、第一の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい（例えば、演出Bを構成する演出B2が第三の演出を構成してもよい）。また、第一の演出の演出内容は、第三の演出の演出内容の一部によって構成されたものであってもよい。

【4947】

また、『前記演出手段は、第一の演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、第二の演出手段〔例えば、演出可動体224〕とを含む手段であり、

前記第一の演出は、少なくとも前記第一の演出手段及び前記第二の演出手段によって実行される演出である、

20

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【4948】

この遊技台によれば、第一の計時手段による計時が開始されてからの時間に応じて、第一の演出と他の演出との両方が行われる場合や、いずれか一方のみが行われる場合等、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4949】

ここで、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段のみを含むものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段以外の演出手段（例えば、第Nの演出手段）をさらに含むものであってもよい。また、演出手段は、第一の演出手段及び第二の演出手段を必ず含むものであってもよいし、第一の演出手段及び第二の演出手段の少なくともいずれかを含まない場合があってもよい。

30

【4950】

また、第一の演出手段と第二の演出手段とで、第一の演出が開始されるタイミングが同時であってもよいし、異なるタイミングであってもよい。また、第一の演出手段と第二の演出手段とで、第一の演出が終了するタイミングが同時であってもよいし、異なるタイミングであってもよい。

【4951】

また、第一の演出手段による第一の演出におけるある演出部分と、第二の演出手段による第一の演出におけるある演出部分とが協働する場合があってもよい。すなわち、表示手段による演出表示が演出可動手段の動作とリンクするような演出（例えば、「越後屋」と表示された画像に、力こぶの形状を模した「演出可動手段」を接近させることで、攻撃しているかのように見せる演出）を行うようにしてもよい。また、第一の演出手段と第二の演出手段とで協働するような演出がなくてもよい。

40

【4952】

また、第一の演出手段による第一の演出の開始のタイミングを決定するための計時手段と、第二の演出手段による第一の演出の開始のタイミングを決定するための計時手段とが別の計時手段であってもよい。また、計時手段と演出手段とが一对一对応であってもよい

50

し、一対一対応に限定されず、例えば、一対二対応や二対一対応等であってもよい。

【4953】

また、『第二の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC654〕を備え、前記複数の演出のうちの一の演出は、第四の演出〔例えば、演出E〕であり、前記第四の演出が開始される場合に、前記第二の計時手段による計時の結果に応じて、該第四の演出が開始される〔例えば、演出Eは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、途中から開始する場合があります、また、先頭から開始する場合もある〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4954】

この遊技台によれば、複数の計時手段を用いた複数種類の演出を実行可能であるので、演出のバリエーションを増加させることができ、演出効果を向上させることができる場合がある。

【4955】

ここで、第二の計時手段による計時は、第一の計時手段による計時と同期するものであってもよいし、同期しないものであってもよい。

【4956】

また、第四の演出は、第四の演出が開始される際に、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果でない場合には、第四の演出が途中から開始され、第二の計時手段による計時の結果が第二の計時結果である場合には、第四の演出が先頭から開始されるものであってもよい。第二の計時結果とは、例えば、第二の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

【4957】

また、『前記第一の計時手段は、電源が投入された際に計時を開始するタイマ〔例えば、タイマ回路652〕である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4958】

ここで、タイマは、電源をOFFからONにすると、カウンタ値がリセットされるものであってもよい。

【4959】

また、『前記第一の計時手段は、リアルタイムクロック〔例えば、RTC回路654〕である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4960】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機〔例えば、パチンコ機100〕である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4961】

また、『前記遊技台は、スロットマシン〔例えば、スロットマシン1000〕である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【4962】

本発明に係る遊技台は、パチンコ機に限定されるものではなく、例えば、複数種類の図柄が施された複数のリールと、リールの回転を指示するためのスタートレバーと、各々のリールに対応して設けられ、リールの回転を個別に停止させるための停止ボタンと、複数種類の役の内部当選の可否を抽選により判定する抽選手段と、抽選手段の抽選結果に基づいてリールの回転の停止に関する停止制御を行うリール停止制御手段と、抽選手段の抽選結果に基づいて停止されたリールによって表示される図柄組合せが、内部当選した役に対

10

20

30

40

50

応して予め定めた図柄組合せであるか否かの判定をする判定手段と、図柄の停止態様が所定の入賞態様である場合、所定の入賞態様に対応する遊技媒体を払出す遊技媒体払出処理を行う払出制御手段と、を備えたスロットマシンなどにも好適である。

【4963】

また、本発明に係る遊技台は、所定の遊技領域に球を発射する発射装置と、発射装置から発射された球を入球可能に構成された入賞口と、入賞口に入球した球を検知する検知手段と、検知手段が球を検知した場合に球を払出す払出手段と、所定の図柄（識別情報）を変動表示する可変表示装置を備え、入賞口に遊技球が入って入賞することを契機として、可変表示装置が図柄を変動させた後に停止表示させて、遊技状態の推移を告知するようなパチンコ機などにも好適である。

10

【4964】

また、本発明に係る遊技台は、封入式遊技機に適用することもできる。ここで、「封入式遊技機」は、遊技機内に封入された遊技球を循環使用するものである。

【4965】

図427は、本発明を適用可能な封入式のパチンコ機の正面図である。

【4966】

図427に示す封入式のパチンコ機900では、所定数の遊技媒体（例えば、遊技球）を遊技台内部で循環させる。すなわち、発射手段901から遊技領域902に発射された遊技媒体が、遊技領域902から排出されて再び発射手段901へ供給可能としている。また、遊技媒体の数（賞球、貸球、総持玉数等）の情報や、その他の情報を表示する表示手段903が遊技台前面の遊技領域902の下方に配設されており、図1に示す上皿126や下皿128は設けられていない。

20

【4967】

以上説明したように、図427に示すパチンコ機900は、球を封入し、封入した球をパチンコ機内で循環させて使用するものであって、封入した球を発射球として使用し、球の払出はクレジットによって実行されるものであってもよい。

【4968】

また、本発明に係る遊技台において、主制御部、第1副制御部、および第2副制御部をワンチップで構成してもよいし、主制御部と第1副制御部で双方向の通信が可能に構成してもよい。また、主制御部と第1副制御部で双方向の通信を可能とする一方で、第1副制御部から第2副制御部への通信は一方向の通信としてもよい。

30

【4969】

〔第23実施形態〕

次に、本発明の第23実施形態について説明する。本実施形態は、上述した第12実施形態と同様であるが、本実施形態におけるパチンコ機100は、図133に示して上述した遊技盤200を備えている点で第12実施形態とは異なっており、また、以下に説明するように、本実施形態では、特別図柄の大当たり停止図柄態様とラウンド毎のアタッカの動作パターンが第12実施形態とは異なっている。なお、本実施形態において、図133に示される遊技盤200に設けられた第2カウントスイッチSW2は、V通過スイッチとしても機能している。なお、V通過スイッチとしても機能する第2カウントスイッチSW2の他にも、第2可変入賞口235に入球した遊技球が通過可能であって、V通過スイッチとしては機能しない第3カウントスイッチを設けるようにしてもよく、第2可変入賞口235に入球した遊技球が第2カウントスイッチSW2と第3カウントスイッチのいずれか一方を通過可能に構成してもよい。さらに、第2カウントスイッチSW2に、上述したようなVシャッタを設けて、第2カウントスイッチSW2への遊技球の通過を制御するようにしてもよい。この場合において、特定のラウンド（例えば、14ラウンド目と16ラウンド目）のみ第2カウントスイッチSW2を通過可能にVシャッタの開閉制御や第2可変入賞口235の開閉制御を行うようにしてもよく、例えば、特定のラウンド以外のラウンドでは、Vシャッタが開放して第2カウントスイッチSW2を通過することができないタイミングでのみ第2可変入賞口235を開放させるようにしてもよい。

40

50

【4970】

図428(a)は、第23実施形態のパチンコ機における特別図柄の大当たり停止図柄態様とラウンド毎のアタッカの動作パターンの一例を示したものであり、図428(b)は、大当たり遊技における大入賞口(可変入賞口)の具体的動作パターンの一例を示したものである。

【4971】

図428(a)に示すように、第23実施形態のパチンコ機での大当たり図柄は「図柄1」～「図柄9」、「図柄A」、「図柄C」、「図柄E」及び「図柄F」から構成されている。このうち、特図1の大当たり図柄は、「図柄1」～「図柄9」、「図柄A」、「図柄C」、「図柄E」及び「図柄F」であり、特図2の大当たり図柄は、「図柄1」である。本実施形態では、大当たり図柄により大当たり遊技における大入賞口の動作パターンが異なっている。また、本実施形態では、いずれの大当たりにおいても、1ラウンド目、3ラウンド目、5ラウンド目、7ラウンド目、9ラウンド目、11ラウンド目、13ラウンド目及び15ラウンド目(すなわち、奇数ラウンド)では、第1可変入賞口234(第1のアタッカ)が開放し、2ラウンド目、4ラウンド目、6ラウンド目、8ラウンド目、10ラウンド目、12ラウンド目、14ラウンド目、16ラウンド目(すなわち、偶数ラウンド)では、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が開放する。すなわち、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235とがラウンド毎に交互に開放されるように構成されている。その他、特図1及び特図2のいずれも、ハズレ図柄や小当たり図柄の表示が可能である。なお、小当たりを備えないものであってもよい。また、特図2の大当たり図柄は、「図柄1」以外の図柄も表示可能であってもよい。

【4972】

図428(b)に示すように、大入賞口の動作パターンは9種類用意されており、ラウンド毎の大入賞口の動作は、これらのうちのいずれかの動作パターンに基づいている。

【4973】

「図柄1」で大当たりした場合は、奇数ラウンドでは、第1可変入賞口234(第1のアタッカ)が最大2.9秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間(閉鎖状態1)として0.4秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間(閉鎖状態2)として0.1秒間閉鎖する(パターン6)。偶数ラウンドでは、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が2.9秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間として0.4秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間として0.1秒間閉鎖する(パターン9)。すなわち、「図柄1」は、1ラウンド～16ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な16ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、偶数ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2を遊技球が通過しやすくなるため、「図柄1」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。また、「図柄1」で大当たりした場合は、いずれのラウンドにおいてもラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数が減少され、大当たり遊技における出玉の減少を抑制することができる場合があり、また、出玉の減少を抑制するためにいわゆる止め打ちを強いられるようなことがなくなる場合もある。

【4974】

「図柄2」で大当たりした場合は、奇数ラウンドでは、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われ、14ラウンド目を除く偶数ラウンドでは、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、第2可変入賞口235(第2のアタッカ)が0.5秒間開放、3秒間閉鎖、2.8秒間開放する動作を行った後、ラウンド後閉鎖時間として0.4秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間として0.1秒間閉鎖する(パターン8)。すなわち、「図柄2」は、1ラウンド～16ラウンドまで、いずれのラウンドにおいても多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な16ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、偶数ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放

となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄2」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄2」で大当りした場合も、いずれのラウンドにおいてもラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4975】

「図柄3」で大当りした場合は、奇数ラウンドでは、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われ、14ラウンド目を除く偶数ラウンドでは、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。14ラウンド目では、第2可変入賞口235（第2のアタッカ）が0.5秒間開放開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として0.1秒間閉鎖する（パターン7）。すなわち、「図柄3」は、1ラウンド～13ラウンド、15ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質15ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド目を除く偶数ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄3」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄3」で大当りした場合は、14ラウンド目を除くいずれのラウンドにおいてもラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4976】

「図柄4」で大当りした場合は、15ラウンド目を除く奇数ラウンドでは、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われ、14ラウンド目及び16ラウンド目を除く偶数ラウンドでは、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。また、14ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。15ラウンド目では、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として0.1秒間閉鎖する（パターン1）。すなわち、「図柄4」は、1ラウンド～13ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質13ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド目及び16ラウンド目を除く偶数ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄4」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄4」で大当りした場合は、14ラウンド～16ラウンドを除くいずれのラウンドにおいてもラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4977】

「図柄5」で大当りした場合は、1ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われ、2ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。そして、3ラウンド目、5ラウンド目、7ラウンド目、9ラウンド目、11ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われ、4ラウンド目、6ラウンド目、8ラウンド目、10ラウンド目、12ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。そして、13ラウンド目では、第1可変入賞口234（第1のアタッカ）が0.5秒間開放した後、ラウンド後閉鎖時間（閉鎖状態1）として1.9秒間閉鎖し、さらにその後、ラウンド間インターバル時間（閉鎖状態2）として8.1秒間閉鎖する（パターン3）。14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄5」は、1ラウンド、2ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球

可能な実質 4 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、2 ラウンド、1 4 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチとして機能する第 2 カウントスイッチ S W 2 が通過しやすくなるため、「図柄 5」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。また、「図柄 5」で大当たりした場合は、1 ラウンド、2 ラウンド、1 4 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が 0. 5 秒と短時間であるので、ラウンド間において第 1 可変入賞口 2 3 4 及び第 2 可変入賞口 2 3 5 に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4978】

「図柄 6」及び「図柄 7」で大当たりした場合は、1 ラウンド目、3 ラウンド目及び 5 ラウンド目では、上述したパターン 6 によるアタッカの動作が行われ、2 ラウンド目、4 ラウンド目、6 ラウンド目及び 1 6 ラウンド目では、上述したパターン 9 によるアタッカの動作が行われる。そして、7 ラウンド目、9 ラウンド目、1 1 ラウンド目及び 1 5 ラウンド目では、上述したパターン 1 によるアタッカの動作が行われ、8 ラウンド目、1 0 ラウンド目及び 1 2 ラウンド目では、上述したパターン 7 によるアタッカの動作が行われる。そして、1 3 ラウンド目では、上述したパターン 3 によるアタッカの動作が行われ、1 4 ラウンド目では、上述したパターン 8 によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄 6」は、1 ラウンド～6 ラウンド、1 4 ラウンド及び 1 6 ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質 8 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、2 ラウンド、4 ラウンド、6 ラウンド、1 4 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチとして機能する第 2 カウントスイッチ S W 2 が通過しやすくなるため、「図柄 6」及び「図柄 7」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。また、「図柄 6」及び「図柄 7」で大当たりした場合は、1 ラウンド～6 ラウンド、1 4 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が 0. 5 秒と短時間であるので、ラウンド間において第 1 可変入賞口 2 3 4 及び第 2 可変入賞口 2 3 5 に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4979】

「図柄 8」で大当たりした場合は、1 ラウンド目、3 ラウンド目、5 ラウンド目、1 3 ラウンド目及び 1 5 ラウンド目では、上述したパターン 6 によるアタッカの動作が行われ、2 ラウンド目、4 ラウンド目及び 6 ラウンド目では、上述したパターン 9 によるアタッカの動作が行われる。そして、7 ラウンド目、9 ラウンド目及び 1 1 ラウンド目では、上述したパターン 1 によるアタッカの動作が行われ、8 ラウンド目、1 0 ラウンド目、1 2 ラウンド目及び 1 4 ラウンド目では、上述したパターン 7 によるアタッカの動作が行われる。そして、1 6 ラウンド目では、上述したパターン 8 によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄 8」は、1 ラウンド～6 ラウンド、1 3 ラウンド、1 5 ラウンド及び 1 6 ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質 9 ラウンド大当たりであることを示す図柄である。また、2 ラウンド、4 ラウンド、6 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて第 2 のアタッカがロング開放となり、V 通過スイッチとして機能する第 2 カウントスイッチ S W 2 が通過しやすくなるため、「図柄 8」は、確変獲得を予定している大当たりであることを示す図柄である。また、「図柄 8」で大当たりした場合は、1 ラウンド～6 ラウンド、1 3 ラウンド、1 5 ラウンド及び 1 6 ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が 0. 5 秒と短時間であるので、ラウンド間において第 1 可変入賞口 2 3 4 及び第 2 可変入賞口 2 3 5 に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

【4980】

「図柄 9」で大当たりした場合は、1 ラウンド目、3 ラウンド目、5 ラウンド目、1 3 ラウンド目及び 1 5 ラウンド目では、上述したパターン 6 によるアタッカの動作が行われ、2 ラウンド目、4 ラウンド目及び 6 ラウンド目では、上述したパターン 9 によるアタッカの動作が行われる。そして、7 ラウンド目、9 ラウンド目及び 1 1 ラウンド目では、上述

したパターン1によるアタッカの動作が行われ、8ラウンド目、10ラウンド目、12ラウンド目、14ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄9」は、1ラウンド～6ラウンド、13ラウンド及び15ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質8ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、2ラウンド、4ラウンド及び6ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄9」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄9」で大当りした場合は、1ラウンド～6ラウンド、13ラウンド及び15ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

10

【4981】

「図柄A」及び「図柄F」で大当りした場合は、1ラウンド目、3ラウンド目、5ラウンド目及び7ラウンド目では、上述したパターン6によるアタッカの動作が行われ、2ラウンド目、4ラウンド目、6ラウンド目、8ラウンド目及び16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。そして、9ラウンド目、11ラウンド目、13ラウンド目及び15ラウンド目では、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われ、10ラウンド目及び12ラウンド目では、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。そして、14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われ、16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄A」及び「図柄F」は、1ラウンド～8ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質10ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、2ラウンド、4ラウンド、6ラウンド、8ラウンド、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄A」及び「図柄F」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄A」及び「図柄F」で大当りした場合は、1ラウンド～8ラウンド、13ラウンド及び15ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

20

30

【4982】

「図柄C」で大当りした場合は、13ラウンド目を除く奇数ラウンドでは、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われ、14ラウンド及び16ラウンドを除く偶数ラウンドでは、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。そして、13ラウンド目では、上述したパターン3によるアタッカの動作が行われる。そして、14ラウンド目では、上述したパターン8によるアタッカの動作が行われ、16ラウンド目では、上述したパターン9によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄C」は、14ラウンド及び16ラウンドで多くの遊技球が可変入賞口へ入球可能な実質2ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、14ラウンド及び16ラウンドにおいて第2のアタッカがロング開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過しやすくなるため、「図柄C」は、確変獲得を予定している大当りであることを示す図柄である。また、「図柄C」で大当りした場合は、14ラウンド及び16ラウンドにおいて、ラウンド後閉鎖時間及びラウンド間インターバル時間の合計時間が0.5秒と短時間であるので、ラウンド間において第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235に入賞できない遊技球の数を減少させることができる場合がある。

40

【4983】

「図柄E」で大当りした場合は、奇数ラウンドでは、上述したパターン1によるアタッカの動作が行われ、偶数ラウンドでは、上述したパターン7によるアタッカの動作が行われる。すなわち、「図柄E」は、1ラウンド～16ラウンドのいずれのラウンドも短開放であり、実質0ラウンド大当りであることを示す図柄である。また、いずれの偶数ラウン

50

ドにおいても第2のアタッカが短開放となり、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が通過し難くなるため、「図柄E」は、確変獲得を予定していない大当りであることを示す図柄である。

【4984】

次に、本実施形態における、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の変形例について説明する。図429は、可変入賞口の形状及び配置について模式的に説明する図である。

【4985】

図429(a)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235ともに横幅が同じであって、第1可変入賞口234の真下に第2可変入賞口235が配置された態様が表示されており、図133における遊技盤200に設けられた第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の配置と同様である。

10

【4986】

同図(b)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235ともに横幅が同じであるが、第2可変入賞口235の上方に設けられた第1可変入賞口234の配置される位置が第2可変入賞口235の配置された位置よりも左右方向で距離aだけ右側にずれている態様が表示されている。

【4987】

同図(c)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235ともに横幅が同じであるが、第2可変入賞口235の上方に設けられた第1可変入賞口234の配置される位置が第2可変入賞口235の配置された位置よりも左右方向で距離bだけ左側にずれている態様が表示されている。

20

【4988】

同図(d)では、第2可変入賞口235の横幅cよりも第1可変入賞口234の横幅dの方が短く、第1可変入賞口234が上下方向で第2可変入賞口235の左右両端の範囲内となる位置に配置されている態様が表示されている。すなわち、横幅が異なる2つの可変入賞口のうちの一方の可変入賞口が上下方向で他方の可変入賞口の横幅に含まれるように配置されている態様が表示されている。

【4989】

同図(e)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の横幅は同図(d)に示す態様と同じであるが、第2可変入賞口235の上方に設けられた第1可変入賞口234が第2可変入賞口235よりも左右方向で距離eだけ右側に突出して配置されている態様が表示されている。すなわち、横幅が異なる2つの可変入賞口のうちの一方の可変入賞口が上下方向で他方の可変入賞口の横幅に含まれないように配置されている態様が表示されている。

30

【4990】

同図(f)では、第1可変入賞口234の横幅fよりも第2可変入賞口235の横幅gの方が短く、第2可変入賞口235が上下方向で第1可変入賞口234の左右両端の範囲内となる位置に配置されている態様が表示されている。すなわち、横幅が異なる2つの可変入賞口のうちの一方の可変入賞口が上下方向で他方の可変入賞口の横幅に含まれるように配置されている態様が表示されている。

40

【4991】

同図(g)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の横幅は同図(f)に示す態様と同じであるが、第1可変入賞口234の下方に設けられた第2可変入賞口235が第1可変入賞口234よりも左右方向で距離hだけ左側に突出して配置されている態様が表示されている。すなわち、横幅が異なる2つの可変入賞口のうちの一方の可変入賞口が上下方向で他方の可変入賞口の横幅に含まれないように配置されている態様が表示されている。

【4992】

同図(h)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235ともに横幅が同じで

50

あるが、遊技球の直径の2倍よりも短い態様が示されている。また、同図(h)では、第1可変入賞口234の真下に第2可変入賞口235が間隔*i*をあけて配置されている。

【4993】

同図(i)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の横幅は、同図(h)に示される態様と同じであるが、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235との間隔*j*が遊技球の直径よりも短い態様が示されている。

【4994】

同図(j)では、第1可変入賞口234及び第2可変入賞口235の横幅及び第1可変入賞口234と第2可変入賞口235との間隔*j*は、同図(i)に示される態様と同じであるが、第1可変入賞口234が第2可変入賞口の下方に配置されている態様が示されている。

10

【4995】

〔第24実施形態〕

次に、本発明の第24実施形態について説明する。本実施形態は、上述した第12実施形態と同様であるが、第17実施形態において上述した、例えば、図243(a)に示すような島一斉演出(演出A)をさらに実行可能に構成されたものである。

【4996】

図430は、第24実施形態に係るパチンコ機における具体的演出例の一例を示す図である。

【4997】

20

図430(19)～同図(30)に示す演出例は、図123(19)～同図(30)に示す演出例と同様であるが、装飾図柄表示装置208の主表示領域D1のうちの一部の副表示領域D21(ワイプ状表示領域208W)において島一斉演出(演出A)が実行されている様子が示されている。なお、副表示領域D21は、主表示領域D1の中央下部に配置されている。

【4998】

図430(19)は、チャンスボタン136が押下されて主人公の殿様がカットインにより表示される内容の演出が実行されている様子が示されている。ここで、副表示領域D21に表示されている島一斉演出(演出A)は、大当たり遊技中における演出表示が行われているレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されており、大当たり遊技中における演出表示に重畳して島一斉演出が表示されるように構成されている。また、同図(19)では、上述したカットイン表示が、副表示領域D21に表示されている島一斉演出のレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されているため、カットイン表示が島一斉演出に重畳して表示されている。ここで、島一斉演出がカットイン表示の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。また、大当たり遊技中における演出表示が島一斉演出の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。

30

【4999】

同図(20)～同図(22)は、引き続き島一斉演出が行われていることを除き、図123(20)～図123(22)と同様である。

【5000】

40

その後、大当たり遊技が進行して、13ラウンド目になると、同図(23)に示すように、上述した打ち方指示1演出(「次のRでVを狙え」という表示を含む演出)が実行される。この「次のRでVを狙え」という表示は、副表示領域D21に表示されている島一斉演出のレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されているため、島一斉演出に重畳して表示されている。ここで、島一斉演出が「次のRでVを狙え」という表示の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。

【5001】

その後、14ラウンド目になると、第2可変入賞口235aがロング開放し、V通過が容易な状態となり、装飾図柄表示装置208では、同図(24)に示すように、「V狙え」という打ち方指示2演出が実行される。この「V狙え」という表示は、副表示領域D2

50

1 に表示されている島一斉演出のレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されているため、島一斉演出に重畳して表示されている。これにより、遊技者は、この「V狙え」という表示を意識しつつ島一斉演出を楽しむことができる場合がある。ここで、島一斉演出が「V狙え」という表示の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。

【5002】

同図（25）～同図（28）は、引き続き島一斉演出が行われていることを除き、図123（25）～図123（28）と同様である。

【5003】

図430（28）に示すタイミングで、第2可変入賞口235a内のV通過スイッチSW2への遊技球の通過（V通過）があると、同図（29）に示すように、V入賞した旨の演出（「V」の表示を含む演出）が実行される。この「V」の表示は、副表示領域D21に表示されている島一斉演出のレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されているため、島一斉演出に重畳して表示されている。ここで、島一斉演出が「V」の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。

【5004】

16ラウンド目が終了すると、同図（30）に示すように、上述した大当たり終了2の演出が行われる。ここで、副表示領域D21に表示されている島一斉演出は、大当たり終了2の演出表示が行われているレイヤーよりも前面側のレイヤーに配置されており、大当たり終了2の演出表示に重畳して島一斉演出が表示されるように構成されている。ここで、大当たり終了2の演出表示が島一斉演出の前面側に重畳して表示されるようにしてもよい。

【5005】

そして、大当たり終了2の演出が終了して大当たり遊技が終了すると、同図（31）に示すように、装飾図柄表示装置208では、副表示領域D21が消去され、副表示領域D21上で行われていた島一斉演出（演出A）が主表示領域D1にて引き続き行われる。すなわち、本実施形態では、島一斉演出（演出A）は、大当たり遊技の実行中以外にも実行可能な演出であるといえることができる。

【5006】

以上の記載では、

『第一の可変入賞手段〔例えば、第1可変入賞口234〕と、

第二の可変入賞手段〔例えば、第2可変入賞口235〕と、

前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域〔例えば、V通過スイッチとして機能する第2カウントスイッチSW2が設けられた領域〕と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、
を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態〔例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態〕が開始可能に構成されており、

大当たり遊技〔例えば、図428（a）に示される「図柄1」が表示されて開始される大当たり遊技〕は、複数のラウンド〔例えば、16ラウンド〕で構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド〔例えば、14ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり

、
前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第二のラウンド〔例えば、15ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり

、
前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第三のラウンド〔例えば、16ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第二のラウンドは、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態〔例えば、閉状態〕であり、

10

20

30

40

50

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態〔例えば、開状態〕であり、

前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進報知〔例えば、図123（24）に示される「V狙え」という打ち方指示2演出〕」という。）は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記大当たり遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンド〔例えば、図428（b）に示すように、第1可変入賞口234又は第2可変入賞口235が最大28秒間（大入賞口動作パターン8）や最大29秒間（大入賞口動作パターン6，9）のロング開放を行うラウンド〕と、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンド〔例えば、図428（b）に示すように、第1可変入賞口234又は第2可変入賞口235が最も短い開放時間である最大0.5秒間（大入賞口動作パターン1～5，7）の短開放を行うラウンド〕のいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンド及び前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドであって、かつ、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり〔例えば、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235がロング開放し、かつ、14ラウンド目において第2カウントスイッチSW2への遊技球の通過がなく14ラウンド目が終了した場合には、15ラウンド目に移行しても打ち方指示2演出が継続して行われる。すなわち、14ラウンド目から15ラウンド目に亘って継続して打ち方指示2演出が行われる。一方、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235が短開放する場合には、14ラウンド目において第2カウントスイッチSW2への遊技球の通過がなかった場合でも、15ラウンド目において打ち方指示2演出は行われぬ。〕、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第四のラウンド〔例えば、13ラウンド目〕」という。）は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第四のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となるラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第四のラウンドの後で開始されるラウンドである、ことを特徴とする遊技台。』について説明した。

【5007】

従来の遊技台では、大当たり遊技に改良の余地があったが、この遊技台によれば、大当たり遊技に特徴を持たせることができる。

【5008】

また、この遊技台によれば、大当たり遊技における消化スピードを高めることができ、さらに、消化スピードの高い大当たり遊技においても第一のラウンドにおいて遊技球が第二の領域に進入しなかったことについて遊技者に気づかせることができる場合がある。

【5009】

ここで、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入可能なものであってもよい。また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球が必ず進入するものであってもよいし、第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入しない場合があってもよい。

【5010】

また、第一の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状

10

20

30

40

50

態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【5011】

また、第二の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【5012】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【5013】

また、第二の状態は、遊技球のみが入球可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず入球する状態であってもよいし、遊技球が入球不可能な場合がある状態であってもよい。

【5014】

また、報知手段は、遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5015】

また、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されてもよいし、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されてもよい。また、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されてもよいし、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始されない場合があるように構成されてもよい。

【5016】

また、大当り遊技は、第一のラウンド、第二のラウンド、第三のラウンド及び第四のラウンドのみからなるものであってもよいし、第一のラウンド、第二のラウンド、第三のラウンド及び第四のラウンド以外のラウンドがあってもよい。

【5017】

また、報知手段は、第一のラウンドで遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドで遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドで遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドで遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5018】

また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5019】

なお、報知手段は、第一のラウンド及び第二のラウンドが長期間ラウンドであり、第三のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドが長期間ラウンドであり、第二のラウンド及び第三のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであり、第二のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。

10

【5020】

また、『前記大当り遊技は、前記第一の可変入賞手段と前記第二の可変入賞手段がラウンド毎に交互に前記第二の状態となるように構成されている〔例えば、図428(a)に示すように、奇数ラウンドでは第1可変入賞口234が開放し、偶数ラウンドでは第2可変入賞口235が開放する〕、ことを特徴とする遊技台。』

【5021】

この遊技台によれば、大当り遊技の消化速度をより向上させることができる場合がある。

20

【5022】

なお、大当り遊技が、一部のラウンドにおいて第一の可変入賞手段と第二の可変入賞手段がラウンド毎に交互に第二の状態とならないものであってもよい。また、一部のラウンドにおいて第一の可変入賞手段と第二の可変入賞手段がラウンド毎に交互に第二の状態とならない大当り遊技があってもよい。また、全部のラウンドにおいて第一の可変入賞手段と第二の可変入賞手段がラウンド毎に交互に第二の状態とならない大当り遊技があってもよい。

【5023】

また、『前記大当り遊技は、前記第一の可変入賞手段が最初に第二の状態となるラウンドとなるように構成されている〔例えば、図428(a)に示すように、1ラウンド目では第1可変入賞口234が開放する〕、ことを特徴とする遊技台。』

30

【5024】

なお、大当り遊技が、第二の可変入賞手段が最初に第二の状態となるラウンドとなるように構成されていてもよい。また、第一の可変入賞手段が最初に第二の状態となるラウンドとなる大当り遊技と、第二の可変入賞手段が最初に第二の状態となるラウンドとなる大当り遊技とがあってもよい。

【5025】

また、『前記第一の可変入賞手段〔例えば、第1可変入賞口234〕は、前記第二の可変入賞手段〔例えば、第2可変入賞口235〕よりも遊技球の流下方向の上流側の位置に配置されている可変入賞手段である、ことを特徴とする遊技台。』

40

【5026】

この遊技台によれば、ラウンド間における出玉の減少を抑制することができる場合がある。また、出玉の減少を抑制するために止め打ちを強いられるようなことがなくなる場合がある。

【5027】

なお、第一の可変入賞手段は、第二の可変入賞手段よりも遊技球の流下方向の下流側の

50

位置に配置されていてもよい。

【5028】

また、『前記第二の可変入賞手段〔例えば、第2可変入賞口235〕は、前記第一の可変入賞手段〔例えば、第1可変入賞口234〕に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過した遊技球が遊技釘に接触せずに入球可能な位置に配置された可変入賞手段である〔例えば、図133に示すように、第1可変入賞口234と第2可変入賞口235との間に遊技釘238が配置されていないので、第1可変入賞口234に入球することなく第1可変入賞口234の前方を通過した遊技球が遊技釘238に接触せずに第2可変入賞口235に入球可能となっている〕、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【5029】

この遊技台によれば、第一の可変入賞手段の前方を通過した遊技球が遊技釘によって遊技球が弾かれて第二の可変入賞手段に入賞できなくなることを減少でき、大当り遊技の消化速度をより向上させることができる場合がある。

【5030】

なお、第一の可変入賞手段に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過した遊技球が遊技釘に接触した後に第二の可変入賞手段に入球する場合があってもよい。

【5031】

また、第二の可変入賞手段は、第一の可変入賞手段に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過して遊技釘に接触しなかった遊技球のみが入球可能に構成されてもよいし、第一の可変入賞手段に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過して遊技釘に接触しなかった遊技球以外の遊技球も入球可能に構成されてもよい。また、第二の可変入賞手段は、第一の可変入賞手段に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過して遊技釘に接触しなかった遊技球が必ず入球するように構成されてもよいし、第一の可変入賞手段に入球することなく該第一の可変入賞手段の前方を通過して遊技釘に接触しなかった遊技球が入球しない場合があるように構成されてもよい。

20

【5032】

また、『前記第一の可変入賞手段は、該第一の可変入賞手段よりも遊技球の流下方向の上流側に他の入賞手段がない位置に配置された可変入賞手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

30

【5033】

この遊技台によれば、大当り遊技中において発射された遊技球が第一の可変入賞手段以外の入賞手段に入賞することなく第一の可変入賞手段に到達することができるので、大当り遊技の消化速度をより向上させることができる場合がある。

【5034】

なお、第一の可変入賞手段よりも遊技球の流下方向の上流側に他の入賞手段があってもよい。

【5035】

また、『前記大当り遊技において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該大当り遊技の終了後に第一の遊技状態〔例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態〕が開始されるように構成されており、

40

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5036】

ここで、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態のみが開始可能に構成されてもよいし、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態以外の

50

遊技状態も開始可能に構成されてもよい。また、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されてもよいし、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態が開始されない場合があるように構成されてもよい。

【5037】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

10

【5038】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態〔例えば、特図低確率普図高確率状態〕であり、

前記第二の遊技状態は、確変状態〔例えば、特図高確率普図高確率状態〕である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5039】

ここで、第一の遊技状態は、電サポ状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であってもよい。

20

【5040】

また、第二の遊技状態は、電サポ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図低確率普図高確率状態であってもよい。また、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

【5041】

また、『前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5042】

ここで、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入不可能な領域であってもよい。

30

【5043】

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第一の領域〔例えば、第1カウンスイッチSW1が設けられた領域〕を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

40

【5044】

ここで、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入可能な領域であってもよい。また、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入しない場合がある領域であってもよい。

【5045】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進事前報知〔例えば、図123（23）に示される「次のRでVを狙え」という打ち方指示1演出〕」という。）は、前記第一のラウンドで前記第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを遊技

50

者に事前に報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第四のラウンドで前記遊技球進入促進事前報知を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5046】

この遊技台によれば、第一のラウンドで第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを遊技者に確実に知らせることができる場合がある。

【5047】

ここで、報知手段は、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知のみを実行可能なものであってもよいし、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知以外の報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第四のラウンド以外のラウンドで遊技球進入促進事前報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知を必ず実行するものであってもよいし、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知を行わない場合があってもよい。

【5048】

また、『第二の領域有効状態〔例えば、図110(a)に示される確変作動領域有効状態〕において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態とは、前記第二の領域への遊技球の進入を有効なものとして取り扱う状態のことである、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5049】

この遊技台によれば、第二の領域有効状態以外の状態において遊技球を第二の領域に進入させる不正を防止できる場合がある。

【5050】

ここで、第二の遊技状態は、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当り遊技の終了後にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の領域有効状態とは別の状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にも、大当り遊技の終了後に開始可能なものであってもよい。また、第二の遊技状態は、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当り遊技の終了後に必ず開始されるものであってもよいし、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当り遊技の終了後に開始されない場合があってもよい。

【5051】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入報知〔例えば、図119(26)に示される、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示〕』という。）は、前記第二の領域に遊技球が進入したことを報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記遊技球進入報知を実行する手段である、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5052】

この遊技台によれば、第二の領域に遊技球が進入したことを遊技者に確実に認識させることができる場合がある。

【5053】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ遊技球進入報知を実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合以外にも遊技球進入報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に遊技球進

入報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に遊技球進入報知を実行しない場合があってもよい。

【5054】

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入報知を実行する手段である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【5055】

この遊技台によれば、第二の領域に遊技球が進入したことを遊技者により確実に認識させることができる場合がある。

【5056】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知を実行しない場合があってもよい。

【5057】

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおける一部の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記遊技球進入促進報知は、前記第二の領域に遊技球を進入させることを遊技者に促す報知であり、

前記第一のラウンドにおける一部の期間とは、該第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入する以前の期間のことである〔例えば、図119(24)～同図(26)に示すように、14ラウンド目が開始されて打ち方指示2演出が開始された後、V通過スイッチSW2への遊技球の通過があると、V入賞した旨の演出が実行される〕、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5058】

この遊技台によれば、第二の領域への遊技球の進入があったタイミングを遊技者が容易に認識できる場合がある。

【5059】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5060】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5061】

また、以上の記載では、

『第一の変入賞手段〔例えば、第1変入賞口234a〕と、

第二の変入賞手段〔例えば、第2変入賞口235a〕と、

前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域〔例えば、V通路2340g〕と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態〔例えば、確変状態：特図高確率普図高確率状態〕が開始可能に構成されており、

大当り遊技〔例えば、図114(a)に示される「図柄1」が表示されて開始される大当り遊技〕は、複数のラウンド〔例えば、16ラウンド〕で構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド〔例えば、14ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり

、
前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第二のラウンド〔例えば、15ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり

、
前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第三のラウンド〔例えば、16ラウンド目〕」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第二のラウンドは、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態〔例えば、閉状態〕であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態〔例えば、開状態〕であり、

前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進報知〔例えば、図430(24)に示される「V狙え」という打ち方指示2演出〕」という。）は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記大当り遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンド〔例えば、図114(b)に示すように、第1可変入賞口234a又は第2可変入賞口235aが最大28秒間（大入賞口動作パターン8）や最大29秒間（大入賞口動作パターン6, 9）のロング開放を行うラウンド〕と、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンド〔例えば、図114(b)に示すように、第1可変入賞口234a又は第2可変入賞口235aが最も短い開放時間である最大0.5秒間（大入賞口動作パターン1~5, 7）の短開放を行うラウンド〕のいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンド及び前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドであって、かつ、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり〔例えば、図430(24)~同図(29)に示すように、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235aがロング開放し、かつ、14ラウンド目においてV通過スイッチSW2への遊技球の通過がなく14ラウンド目が終了した場合には、15ラウンド目に移行しても打ち方指示2演出が継続して行われる。すなわち、14ラウンド目から15ラウンド目に亘って継続して打ち方指示2演出が行われる。一方、14ラウンド目と16ラウンド目で第2可変入賞口235aが短開放する場合には、14ラウンド目において第2カウンスイッチSW2への遊技球の通過がなかった場合でも、15ラウンド目において打ち方指示2演出は行われない。〕、

前記複数種類の演出のうちの一の演出は、島一斉演出〔例えば、図430に示される島一斉演出（演出A）〕であり、

前記報知手段は、前記島一斉演出の実行中に前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段である〔例えば、図430(24)~同図(27)に示すように、島一斉演出の実行中に「V狙え」という打ち方指示2演出が行われている〕、
ことを特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50

【5062】

従来の遊技台では、報知手段に改良の余地があったが、この遊技台によれば、報知手段に特徴を持った遊技台を提供することができる。

【5063】

また、この遊技台によれば、遊技者に、遊技球進入促進報知を意識させつつ島一斉演出を楽しませることができる場合がある。

【5064】

ここで、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能なものであってもよいし、第二の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入可能なものであってもよい。また、第二の領域は、第二の可変入賞手段に入球した遊技球が必ず進入するものであってもよいし、第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入しない場合があってもよい。

10

【5065】

また、第一の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

【5066】

また、第二の可変入賞手段は、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態にのみ変化可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態とは別の状態に変化することが可能であってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に必ず変化するものであってもよいし、第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に変化しない場合があってもよい。

20

【5067】

また、第一の状態は、遊技球のみが入球不可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球不可能なものがあってもよい。

【5068】

また、第二の状態は、遊技球のみが入球可能な状態であってもよいし、遊技球の他に入球可能なものがあってもよいし、遊技球が必ず入球する状態であってもよいし、遊技球が入球不可能な場合がある状態であってもよい。

30

【5069】

また、報知手段は、遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5070】

また、演出手段は、島一斉演出のみを実行可能なものであってもよいし、島一斉演出以外の演出も実行可能なものであってもよい。また、演出手段は、島一斉演出を必ず実行するものであってもよいし、島一斉演出を実行しない場合があってもよい。

40

【5071】

また、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態のみが開始可能に構成されてもよいし、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されてもよい。また、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が必ず開始されるように構成されてもよいし、第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始されない場合があるように構成されてもよい。

【5072】

また、大当り遊技は、第一のラウンド、第二のラウンド及び第三のラウンドのみからなるものであってもよいし、第一のラウンド、第二のラウンド及び第三のラウンド以外のラウンドがあってもよい。

50

【5073】

また、報知手段は、第一のラウンドで遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドで遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドで遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドで遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5074】

また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5075】

なお、報知手段は、第一のラウンド及び第二のラウンドが長期間ラウンドであり、第三のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドが長期間ラウンドであり、第二のラウンド及び第三のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。また、報知手段は、第一のラウンド及び第三のラウンドが長期間ラウンドであり、第二のラウンドが短期間ラウンドであって、かつ、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、第二のラウンドで遊技球進入促進報知を実行可能であってもよい。

【5076】

また、『前記島一斉演出は、前記大当たり遊技の実行中以外にも実行可能な演出である〔例えば、図430(31)に示すように、大当たり遊技の終了後においても島一斉演出(演出A)が実行されている〕、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【5077】

この遊技台によれば、遊技者に、大当たり遊技以外にも島一斉演出を楽しませることができる場合がある。

【5078】

ここで、島一斉演出は、大当たり遊技の実行中以外にも必ず実行するものであってもよいし、大当たり遊技の実行中以外に実行しない場合があってもよい。

【5079】

また、『前記島一斉演出は、電源が投入されてからの時間〔例えば、電源が投入されてから60分毎〕に応じて実行可能な演出である、ことを特徴とする遊技台。』についても説明した。

【5080】

この遊技台によれば、遊技の進行とは異なるタイミングで島一斉演出が実行されて遊技者を楽しませることができる場合がある。

【5081】

ここで、島一斉演出は、電源が投入されてからの時間に応じてのみ実行可能なものであってもよいし、電源が投入されてからの時間に応じて以外にも実行可能なものであってもよい。また、島一斉演出は、電源が投入されてからの時間に応じて必ず実行するものであってもよいし、電源が投入されてからの時間に応じて実行しない場合があってもよい。

【5082】

また、『前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始された後、第一の演出期間〔例えば、図280(a)に示すように、演出A1aの場合は5分、演出A2aの場合は5分20秒、演出A3aの場合は4分〕が経過した場合に終了する演出である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

10

【5083】

この遊技台によれば、一定の時間だけ島一斉演出を楽しませることができ、遊技者に限定的な楽しさを付与することができる場合がある。

【5084】

ここで、島一斉演出は、島一斉演出が開始された後、第一の演出期間が経過した場合のみ終了するものであってもよいし、島一斉演出が開始された後、第一の演出期間が経過した場合以外にも終了するものであってもよい。また、島一斉演出は、島一斉演出が開始された後、第一の演出期間が経過した場合に必ず終了するものであってもよいし、島一斉演出が開始された後、第一の演出期間が経過しても終了しない場合があってもよい。

【5085】

また、『前記演出手段は、表示手段〔例えば、装飾図柄表示装置208〕を含む手段である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

20

【5086】

この遊技台によれば、島一斉演出を視覚的に楽しませることができる場合がある。

【5087】

ここで、演出手段は、表示手段のみを含んで構成されたものであってもよいし、表示手段以外の手段も含んで構成されたものであってもよい。また、演出手段は、表示手段を必ず含んで構成されたものであってもよいし、表示手段を含まない場合があってもよい。

30

【5088】

また、『前記演出手段は、音出力手段〔例えば、スピーカ120〕を含む手段である、ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5089】

この遊技台によれば、島一斉演出を聴覚的に楽しませることができる場合がある。

【5090】

ここで、演出手段は、音出力手段のみを含んで構成されたものであってもよいし、音出力手段以外の手段も含んで構成されたものであってもよい。また、演出手段は、音出力手段を必ず含んで構成されたものであってもよいし、音出力手段を含まない場合があってもよい。

40

【5091】

また、『第一の計時手段〔例えば、タイマ回路652、RTC回路654〕を備え、前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、途中から開始される場合がある演出であり〔例えば、演出Aは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出Aの途中から開始する場合がある〕、前記島一斉演出は、該島一斉演出が開始される際に、前記第一の計時手段による計時の結果に応じて、先頭から開始される場合がある演出である〔例えば、演出Aは、タイマ回路652が示すカウンタ値により、演出Aの先頭から開始する場合がある〕、ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【5092】

この遊技台によれば、島一斉演出が開始されるタイミングによって、島一斉演出が先頭から、又は、途中から開始されるので、開始タイミングにバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる場合がある。

【5093】

ここで、島一斉演出は、島一斉演出が開始される際に、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果でない場合には、島一斉演出が途中から開始され、第一の計時手段による計時の結果が第一の計時結果である場合には、島一斉演出が先頭から開始されるものであってもよい。第一の計時結果とは、例えば、第一の計時手段による計時開始時が含まれるものであってもよい。

10

【5094】

また、『前記大当り遊技において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該大当り遊技の終了後に第一の遊技状態〔例えば、電サポ状態：特図低確率普図高確率状態〕が開始されるように構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5095】

ここで、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態のみが開始可能に構成されてもよいし、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態以外の遊技状態も開始可能に構成されてもよい。また、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態が必ず開始されるように構成されてもよいし、大当り遊技において第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、大当り遊技の終了後に第一の遊技状態が開始されない場合があるように構成されてもよい。

20

【5096】

また、第一の遊技状態は、いずれの遊技状態であってもよく、例えば、電サポなし確変状態（特図高確率普図低確率状態）であってもよいし、電サポ状態（特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（特図低確率普図低確率状態）であってもよい。すなわち、第一の遊技状態は、第二の遊技状態よりも不利な遊技状態であれば、いずれの遊技状態であっても適用可能である。

30

【5097】

また、『前記第一の遊技状態は、非確変状態〔例えば、特図低確率普図高確率状態〕であり、

前記第二の遊技状態は、確変状態〔例えば、特図高確率普図高確率状態〕である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5098】

ここで、第一の遊技状態は、電サポ状態（例えば、特図低確率普図高確率状態）であってもよいし、非電サポ状態（例えば、特図低確率普図低確率状態）であってもよい。

40

【5099】

また、第二の遊技状態は、電サポ状態であってもよい。すなわち、特図高確率普図高確率状態であってもよいし、特図低確率普図高確率状態であってもよい。また、特図高確率普図低確率状態であってもよい。

【5100】

また、『前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入不可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。』

50

についても説明した。

【5101】

ここで、第二の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入不可能な領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入不可能な領域であってもよい。

【5102】

また、『前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第一の領域〔例えば、入賞カウントスイッチSW4〕を備え、

前記第一の領域に遊技球が進入した場合に、賞球が払い出されるように構成されている、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5103】

ここで、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球のみが進入可能な領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球以外の遊技球も進入可能な領域であってもよい。また、第一の領域は、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、第一の可変入賞手段に入球した遊技球が進入しない場合がある領域であってもよい。

【5104】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進事前報知〔例えば、図430（23）に示される「次のRでVを狙え」という打ち方指示1演出〕」という。）は、前記第一のラウンドで前記第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを遊技者に事前に報知する報知であり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第四のラウンド〔例えば、13ラウンド目〕」という。）は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第四のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となるラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第四のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記報知手段は、前記第四のラウンドで前記遊技球進入促進事前報知を実行可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。』
についても説明した。

【5105】

この遊技台によれば、第一のラウンドで第二の領域へ遊技球を進入させるべきことを遊技者に確実に知らせることができる場合がある。

【5106】

ここで、報知手段は、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知のみを実行可能なものであってもよいし、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知以外の報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第四のラウンド以外のラウンドで遊技球進入促進事前報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知を必ず実行するものであってもよいし、第四のラウンドで遊技球進入促進事前報知を行わない場合があってもよい。

【5107】

また、『第二の領域有効状態〔例えば、図110（a）に示される確変作動領域有効状態〕において前記第二の領域に遊技球が進入した場合であって、前記大当たり遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が開始するように構成されており、

前記第二の領域有効状態とは、前記第二の領域への遊技球の進入を有効なものとして取り扱う状態のことである、
ことを特徴とする遊技台。』

10

20

30

40

50

についても説明した。

【5108】

この遊技台によれば、第二の領域有効状態以外の状態において遊技球を第二の領域に進入させる不正を防止できる場合がある。

【5109】

ここで、第二の遊技状態は、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当たり遊技の終了後にのみ開始可能なものであってもよいし、第二の領域有効状態とは別の状態において第二の領域に遊技球が進入した場合にも、大当たり遊技の終了後に開始可能なものであってもよい。また、第二の遊技状態は、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当たり遊技の終了後に必ず開始されるものであってもよいし、第二の領域有効状態において第二の領域に遊技球が進入した場合であって、大当たり遊技の終了後に開始されない場合があってもよい。

10

【5110】

また、『前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入報知〔例えば、図430（29）に示される、確変獲得が確定した旨の報知である「V」の表示〕』という。）は、前記第二の領域に遊技球が進入したことを報知する報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記遊技球進入報知を実行する手段である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

20

【5111】

この遊技台によれば、第二の領域に遊技球が進入したことを遊技者に確実に認識させることができる場合がある。

【5112】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ遊技球進入報知を実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合以外にも遊技球進入報知を実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に遊技球進入報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に遊技球進入報知を実行しない場合があってもよい。

30

【5113】

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入報知を実行する手段である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5114】

この遊技台によれば、第二の領域に遊技球が進入したことを遊技者により確実に認識させることができる場合がある。

【5115】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおいて第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二のラウンドで遊技球進入報知を実行しない場合があってもよい。

40

【5116】

また、『前記報知手段は、前記第一のラウンドにおける一部の期間で前記遊技球進入促進報知を実行する手段であり、

前記遊技球進入促進報知は、前記第二の領域に遊技球を進入させることを遊技者に促す

50

報知であり、

前記第一のラウンドにおける一部の期間とは、該第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入する以前の期間のことである〔例えば、図119(24)～同図(26)に示すように、14ラウンド目が開始されて打ち方指示2演出が開始された後、V通過スイッチSW2への遊技球の通過があると、V入賞した旨の演出が実行される〕、

ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5117】

この遊技台によれば、第二の領域への遊技球の進入があったタイミングを遊技者が容易に認識できる場合がある。

【5118】

ここで、報知手段は、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知のみを実行可能なものであってもよいし、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知以外の報知も実行可能なものであってもよい。また、報知手段は、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知を必ず実行するものであってもよいし、第一のラウンドにおける一部の期間で遊技球進入促進報知を実行しない場合があってもよい。

【5119】

また、『前記遊技台は、ぱちんこ機である、ことを特徴とする遊技台。』

についても説明した。

【5120】

以下、これまで説明したことも含めて付記する。

【5121】

(付記1)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

前記図柄変動表示の時間(以下、「変動時間」という。)を複数のグループに分けて少なくとも記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている変動時間の中から一の変動時間を決定する変動時間決定手段と、

複数の遊技状態のいずれかの遊技状態に少なくとも制御可能な制御手段と、

を備え、
前記複数のグループは、それぞれ一または複数の変動時間が少なくとも記憶可能とされており、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第二のグループであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第一のグループであり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第二の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第一の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態と少なくとも異なる遊技状態であり、

前記制御手段は、第二の条件および第三の条件が成立した場合は、前記第二の遊技状態に少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立しなかった場合(以下、「第一の特殊状態」という。)は、前記第一の遊技状態に少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、第一の条件が成立した場合には、前記第一の遊技状態を第六の期間で少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の遊技状態を第七の期間で少なくとも制御可能なものであり、

、

前記制御手段は、前記第一の特殊状態を経由した前記第一の遊技状態を前記第六の期間で少なくとも制御可能なものであり、

前記第二の条件が成立した場合は、前記第三の条件を容易に成立させるための要件を満

10

20

30

40

50

たすことが可能に構成されており、

前記第六の期間は、前記第七の期間の少なくとも一部の期間であり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の条件の成立による前記第一の遊技状態では、前記第一のグループから変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第一の特殊状態を経由した前記第一の遊技状態では、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記第二のグループに含まれる一または複数の変動時間として、前記第一のグループに含まれる変動時間の少なくとも一部の変動時間を含んでいる、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5122】

なお、前記第三の条件を達成するためだけの専用の入賞領域を設けてもよいし、アタックと共通としてもよい。

【5123】

また、ラウンド振分において、14Rで入賞すれば、第二の遊技状態確定のような条件で、第一の条件時には13Rで終了するような構成であってもよい。

【5124】

イレギュラーが関連する切り替わりの部分では特定の予告の出現を控えたり、所定の変動時間の選択を行わなかったりしてもよい。

20

【5125】

(付記2)

付記1記載の遊技台であって、

前記制御手段は、前記第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立しなかった場合は、前記第一の遊技状態に少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記第一の条件が成立し、かつ、前記第三の条件が成立した場合（以下、「第二の特殊状態」という。）は、前記第二の遊技状態に少なくとも制御可能なものであり、

前記制御手段は、前記第二の特殊状態を経由した前記第二の遊技状態を前記第七の期間で少なくとも制御可能なものであり、

30

前記第二の条件が成立した場合は、前記第三の条件を第一の確率で成立させるための要件を満たすことが可能に構成されており、

前記第一の条件が成立した場合は、前記第三の条件を第二の確率で成立させるための要件を満たすことが可能に構成されており、

前記第一の確率は、前記第二の確率よりも高い確率であり、

前記変動時間決定手段は、前記第二の特殊状態を経由した前記第二の遊技状態では、前記第一のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【5126】

なお、この付記2の技術的思想は付記1に従属せず、単独でも成り立つ技術的思想である。

40

【5127】

(付記3)

付記1又は2に記載の遊技台であって、

当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段と、を備え、

前記図柄態様を少なくとも決定可能な図柄決定手段と、
を備え、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示を行ったあとで、前記当否判定の結果に応じた図柄（以下「図柄態様」という。）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記当否判定の結果には、特定の当否判定結果が少なくとも含まれ、

50

前記制御手段は、前記図柄表示手段に前記特定の当否判定結果に応じた図柄（以下「特定の図柄態様」という。）が停止表示された後で、大当り遊技状態を少なくとも開始可能なものであり、

前記特定の図柄態様は、複数種類あり、

前記複数種類の特定の図柄態様のうちの少なくとも一の図柄態様は、第二の図柄態様であり、

前記複数種類の特定の図柄態様のうちの少なくとも一の図柄態様は、第一の図柄態様であり、

前記第二の図柄態様は前記第一の図柄態様と異なる図柄態様であり、

少なくとも前記図柄決定手段が前記第二の図柄態様を決定することで、前記第二の条件が少なくとも成立可能であり、 10

少なくとも前記図柄決定手段が前記第一の図柄態様を決定することで、前記第一の条件が少なくとも成立可能であり、

前記第三の条件は、前記大当り遊技状態中に少なくとも成立可能とされる条件である、ことを特徴とする遊技台。

【5128】

（付記4）

付記3に記載の遊技台であって、

前記大当り遊技状態中にのみ入賞が許容される所定の入賞領域を備え、

前記所定の入賞領域に遊技球が少なくとも入賞することで、前記第三の条件が成立可能である、 20

ことを特徴とする遊技台。

【5129】

なお、前記所定の入賞領域はアタッカ（234，235）であってもよく、より限定すれば、第二のアタッカ（235）であってもよい。

【5130】

（付記5）

付記1乃至4のいずれか1に記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、 30

ことを特徴とする遊技台。

【5131】

例えば、前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも、確変の有無、電サポの有無などのいずれか1つが有利になっていればよい。

【5132】

（付記6）

付記1乃至5のうちいずれか1に記載の遊技台であって、

前記図柄表示手段は、複数の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第一の図柄表示手段であり、 40

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一の図柄表示手段は、第二の図柄表示手段であり、

前記第一の図柄表示手段は、第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の図柄表示手段は、第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能なものであり、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能とされ、

前記制御手段は、時短状態と非時短状態に少なくとも制御可能であり、

前記時短状態は、前記非時短状態よりも前記第二の図柄変動表示が実行されやすく、

前記非時短状態は、前記時短状態よりも前記第一の図柄変動表示が実行されやすい、ことを特徴とする遊技台。

【5133】

なお、特図2優先変動機で、前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、 50

第二の図柄変動表示の変動時間についてのグループ（以下、「特２グループ」という）であってもよい。

【５１３４】

また、前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第一の図柄変動表示の変動時間についてのグループ（以下、「特１グループ」という）であってもよく、特２グループと特１グループは共通のグループであってもよい。

【５１３５】

一方、前記特１グループは、前記特２グループとは異なるグループであってもよい。

【５１３６】

大当たりとなる変動時間として、複数種類の変動時間が用意されており、

10

前記複数種類の変動時間のうちの一の変動時間は、第一の変動時間（例えば、相対的に長い変動時間）であって、

前記第一のグループは、前記第一の変動時間を含むグループであり、

前記第二のグループは、前記第一の変動時間を含まないグループであってもよい。

【５１３７】

こうすることで、前記第二の遊技状態中は、短い大当たり変動が選ばれやすくなり、テンポよく大当たりして連荘できるようになる場合がある。

【５１３８】

さらに、イレギュラーで起きた第一の遊技状態（グループは第二のグループを選んでいますが、確変や電サポの有利な遊技状態ではない状態）の場合にも、短い大当たり変動が選ばれやすくなり、かつ大当たり結びつくので通常の状態よりも期待を高めることができる場合がある。

20

【５１３９】

（付記７）

付記６に記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、少なくとも前記時短状態であり、

前記第二の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも前記時短状態であり、

前記第七の期間は、前記大当たり遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間であり、

30

前記第六の期間は、前記大当たり遊技状態が終了してから少なくとも開始される期間であり、

前記第六の期間は、前記第七の期間よりも短く、

前記第七の期間と前記第六の期間の差となる期間は、第三の期間であり、

前記第三の期間は、前記第一の遊技状態終了後の期間であり、

前記第三の期間は、少なくとも前記非時短状態となる第三の遊技状態であり、

前記変動時間決定手段は、前記第三の期間における遊技状態が、前記第二の遊技状態である場合には、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第三の期間における遊技状態が前記第三の遊技状態である場合には、前記第一のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

40

【５１４０】

付記７に記載の遊技台によれば、複雑なゲーム性ではあるが、第三の期間が生じる場合であっても、違和感がない演出を行うことができる場合がある。

【５１４１】

なお、リーチすらかからない特図２はずれ変動時間については、第二のグループでは、保留数が所定数（例えば、０又は１）以下の場合に相対的に長い変動時間を選択しやすく、保留数が前記所定数を越える場合に、相対的に短い変動時間を選択しやすい。第一のグループでは、前記所定数を越える場合であっても、相対的に長い変動時間を選択しやすい

50

ようにしてもよい。

【5142】

また、第三の遊技状態は、非時短状態（通常状態）である。よって、レア入賞であるとはいえ、短縮変動させて、ハズレを早く確定させてしまうのは、遊技の興味が低下してしまう可能性がある。

【5143】

また、電サポ状態（時短状態）の切り替えにより、第一の遊技状態から第三の遊技状態へ状態移行する場合に、主となる図柄変動表示が、第二の図柄変動表示から第一の図柄変動表示へと移行するが、その時だけ長変動となりやすくなるだけであり、第一の特殊状態経由であっても全体的な変動時間の違和感がない場合がある。

10

【5144】

また、非時短状態では、前記第二の図柄変動表示の開始の契機になる始動領域（特図2始動入賞口）に入賞しない構成であってもよい。

【5145】

例えば、前記第三の期間への切り替え時に、前記第二の図柄変動表示の残り消化が起こりうる現象が考えられる。

【5146】

また、前記第二の遊技状態と、前記第一の遊技状態とでは、ハズレリーチ確率が異なってもよい。こうすることで、リーチの信頼度を適切な値に保持できる場合がある。

【5147】

また、変動時間は完全に同じものでなくても近似している変動時間を採用してもよい。すなわち、時間の少々ずれや誤差は、変動開始～第一停止までの変動時間や、第一停止～第二停止までの変動時間や、第二停止～第三停止までの変動時間や、ノーマルリーチの長さや、各種のスーパーリーチの煽り時間の長さや、揺れ変動の長さなどで吸収できる場合がある。

20

【5148】

（付記8）

付記6に記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、少なくとも前記時短状態であり、

前記第一の遊技状態は、少なくとも前記非時短状態であり、

前記第六の期間は、前記第七の期間と開始されるタイミングが同じであり、

前記タイミングは、大当たりが終了後の最初の図柄変動表示からであり、

前記変動時間決定手段は、前記第七の期間における遊技状態が前記第二の遊技状態である場合には、前記第二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第七の期間における遊技状態が前記第一の遊技状態である場合には、前記第一のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、ことを特徴とする遊技台。

30

【5149】

付記8に記載の遊技台によれば、イレギュラーで電サポの有無が変わる場合であっても共通となる変動時間により、違和感がない場合がある。

40

【5150】

なお、前記第二の遊技状態である回数は決まっており、前記第六の期間は、前記第七の期間よりも長くてもよい。

【5151】

また、前記第六の期間は次回大当たりまででもよい。

【5152】

さらに、前記第六の期間は、当否判定の結果によっては短くなる場合があってもよい。

【5153】

また、前記第二の遊技状態は確変状態であってもよい。

【5154】

50

(付記 9)

付記 1 乃至 8 のうちいずれか 1 に記載の遊技台であって、
時短状態と非時短状態とで発射領域が異なる、
ことを特徴とする遊技台。

【5155】

例えば、装飾図柄表示手段を挟んで左領域と右領域とに打ち分ける構成のものであって
もよい。

【5156】

(付記 10)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
前記図柄変動表示の実行時間（以下、「変動時間」という。）を少なくとも記憶可能な
記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定
可能な変動時間決定手段と、

複数の遊技状態と、

を備えた遊技台であって、

前記記憶手段は、前記複数の変動時間を複数のテーブルに分けて少なくとも記憶可能な
ものであり、

前記複数のテーブルのうちの少なくとも一つは、第十一のテーブルであり、

前記複数のテーブルのうちの少なくとも一つは、第十二のテーブルであり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第十一の変動時間であり、

前記第十一のテーブルは、前記第十一の変動時間を少なくとも含むテーブルであり、

前記第十二のテーブルは、前記第十一の変動時間を少なくとも含むテーブルであり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第十一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第十二の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第十三の遊技状態であり、

前記第十二の遊技状態は、前記第十一の遊技状態よりも少なくとも有利な遊技状態であ
り、

前記第十一の遊技状態は、第十一の条件が成立した後で第十三の条件が成立しなかった
場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第十二の遊技状態は、第十二の条件が成立した後で前記第十三の条件が成立した場
合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第十三の遊技状態は、前記第十二の条件が成立した後で前記第十三の条件が成立し
なかった場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第十三の遊技状態は、前記第十一の遊技状態と同じ遊技状態であり、

前記第十二の条件は、前記第十一の条件と少なくとも異なる条件であり、

前記第十一の遊技状態は、第十一の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり

、

前記第十二の遊技状態は、第十二の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり

、

前記第十三の遊技状態は、前記第十一の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であ
り、

前記第十一の期間は、前記第十二の期間と少なくとも一部が重なる期間であり、

前記変動時間決定手段は、前記第十一の遊技状態では、前記第十一のテーブルから前記
変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第十二の遊技状態では、前記第十二のテーブルから前記
変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記変動時間決定手段は、前記第十三の遊技状態では、前記第十二のテーブルから前記
変動時間を少なくとも決定可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

10

20

30

40

50

【5157】

(付記11)

付記10に記載の遊技台であって、
前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第十四の遊技状態であり、
前記第十四の遊技状態は、前記第十一の条件が成立した後で前記第十三の条件が成立した場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、
前記第十四の遊技状態は、前記第十二の遊技状態と同じ遊技状態であり、
前記変動時間決定手段は、前記第十四の遊技状態では、前記第十一のテーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5158】

(付記12)

付記10または11に記載の遊技台であって、
前記変動時間決定手段は、前記第十一の条件が成立した場合に、前記第十二のテーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、
前記変動時間決定手段は、前記第十二の条件が成立した場合に、前記第十一のテーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【5159】

(付記13)

付記10乃至12のいずれか1に記載の遊技台であって、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第十二の変動時間であり、
前記第十二の変動時間は、前記第十一の変動時間と少なくとも異なる変動時間であり、
前記第十一のテーブルと前記第十二のテーブルのうちの一方のテーブルは、前記第十二の変動時間を少なくとも含むテーブルであり、
前記第十一のテーブルと前記第十二のテーブルのうちの他方のテーブルは、前記第十二の変動時間を少なくとも含まないテーブルである、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5160】

(付記14)

付記10乃至13のいずれか1項に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機であり、
当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段を備え、
前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後で、前記当否判定の結果に応じた図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第十一の図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第十二の図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記第十二の図柄態様は、前記第十一の図柄態様と少なくとも異なる図柄態様であり、
前記第十一の条件は、前記第十一の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件であり、
前記第十二の条件は、前記第十二の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件であり、
前記第十三の条件は、大当り遊技の実行中において少なくとも成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。

30

40

【5161】

(付記15)

付記14に記載の遊技台であって、
前記大当り遊技の実行中における第十三の期間に遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領

50

域を備え、

前記第十三の条件は、前記第十三の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立するものであり、

前記第十三の条件は、前記第十三の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しないものである、
ことを特徴とする遊技台。

【5162】

(付記16)

付記14又は15に記載の遊技台であって、

前記図柄表示手段は、複数の図柄表示手段であり、

10

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、第十一の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、第十二の図柄表示手段であり、

前記第十一の図柄表示手段は、第十一の図柄変動表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第十二の図柄表示手段は、第十二の図柄変動表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第十二の図柄変動表示は、前記第十一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第十一の遊技状態は、少なくとも電サポ状態であり、

前記第十一の遊技状態は、少なくとも非確変状態であり、

20

前記第十二の遊技状態は、少なくとも電サポ状態であり、

前記第十二の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第十一の期間は、前記大当り遊技が終了してから少なくとも開始される期間であり、

、

前記第十二の期間は、前記大当り遊技が終了してから少なくとも開始される期間である

、

ことを特徴とする遊技台。

【5163】

(付記17)

付記14又は15に記載の遊技台であって、

30

前記図柄表示手段は、複数の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、第十一の図柄表示手段であり、

前記複数の図柄表示手段のうちの少なくとも一つは、第十二の図柄表示手段であり、

前記第十一の図柄表示手段は、第十一の図柄変動表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第十二の図柄表示手段は、第十二の図柄変動表示を少なくとも表示可能なものであり、

前記第十二の図柄変動表示は、前記第十一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第十一の遊技状態は、少なくとも非電サポ状態であり、

40

前記第十一の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第十二の遊技状態は、少なくとも電サポ状態であり、

前記第十二の遊技状態は、少なくとも確変状態であり、

前記第十一の期間は、前記大当り遊技が終了してから少なくとも開始される期間であり、

、

前記第十二の期間は、前記大当り遊技が終了してから少なくとも開始される期間である

、

ことを特徴とする遊技台。

【5164】

(付記18)

50

付記 10 乃至 17 のいずれか 1 に記載の遊技台であって、

前記第十三の条件は、前記第十一の条件が成立した後よりも前記第十二の条件が成立した後の方が成立しやすい条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【5165】

(付記 19)

図柄変動を少なくとも表示可能な図柄表示手段と、

前記図柄変動の時間（以下、「変動時間」という。）を複数のグループに分けて少なくとも記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶されている変動時間の中から一の変動時間を決定する変動時間決定手段と、 10

複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備え、

前記複数のグループそれぞれは、一または複数の変動時間を含むものであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第十一のグループであり、

前記複数のグループのうちの少なくとも一のグループは、第十二のグループであり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第十一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一の遊技状態は、第十二の遊技状態であり、

前記第十二の遊技状態は、前記第十一の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態であり、 20

前記第十一の遊技状態は、第十五の条件が不成立であった場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第十二の遊技状態は、前記第十五の条件が成立した場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第十五の条件は、第十一の大当たりであった場合に、成立させることが不可能な条件であり、

前記第十五の条件は、第十二の大当たりであった場合に、成立させることが可能な条件であり、

前記変動時間決定手段は、前記第十一の大当たりであった場合に、前記第十一のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、 30

前記変動時間決定手段は、前記第十二の大当たりであった場合に、前記第十二のグループから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、

前記第十二のグループに含まれる一または複数の変動時間は、前記第十一のグループに含まれる変動時間のうちの少なくとも一部の変動時間と同じ変動時間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5166】

付記 19 記載の遊技台をまとめれば、第十二の大当たり（特図 A）に当選したら第十二のグループ（テーブルセット 1）が選択され、第十一の条件（第 2 のアタッカへの入賞）が成立したら第十二の遊技状態（確変電サポ）が開始される。一方、第十一の条件が不成立であれば第一の遊技状態（非確変電サポ）が開始される。そして、第十一の大当たり（特図 C）に当選したら第十一のグループ（テーブルセット 2）が選択される。すなわち、大当たりの図柄の種別（大当たり種別）によって、変動時間を決定する際に用いるテーブルが決定され、引いては変動時間が決定されるが、遊技状態については、大当たりの図柄の種別だけでは決定されず、他の要因（他の条件）との関係で決定される。 40

(付記 20)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、

複数の大当たり遊技のうちの一大当たり遊技を少なくとも開始可能な制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示の後で当否判定の結果に対応した図柄を確定表 50

示する手段であり、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の変動時間のことであり、

前記複数の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、第一の大当り遊技であり、

前記複数の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、第二の大当り遊技であり、

前記第一の大当り遊技は、第一の図柄が確定表示された後で少なくとも開始される遊技であり、

前記第二の大当り遊技は、第二の図柄が確定表示された後で少なくとも開始される遊技であり、

前記第二の図柄は、前記第一の図柄と異なる図柄であり、

前記制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、 10

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態と異なる遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の大当り遊技が終了した後で少なくとも開始される遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始される遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始される遊技状態であり、 20

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5167】

30

(付記21)

付記20に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間は、前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態における第一の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態における第二の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態における前記第二の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第一の期間は、前記第二の期間と同じ期間である、

ことを特徴とする遊技台。 40

【5168】

(付記22)

付記20に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間は、前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態における第一の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態における第二の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態における前記第二の期間にわたって少なくとも使用される変動時間であり、

前記第一の期間は、前記第二の期間とは異なる期間である、

50

ことを特徴とする遊技台。

【5169】

(付記23)

付記20乃至22のうちいずれか1に記載の遊技台であって、
前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間とは異なる変動時間を少なくとも含み、
前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間とは異なる変動時間を少なくとも含む、
ことを特徴とする遊技台。

【5170】

(付記24)

付記20乃至22のうちいずれか1に記載の遊技台であって、
前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間とは異なる変動時間を少なくとも含み、
前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間と同じ変動時間を少なくとも含む、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5171】

(付記25)

付記20乃至24のうちいずれか1に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機であり、
遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領域を備え、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立する条件であり、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しない条件であ
る、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5172】

(付記26)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、
複数の変動時間テーブルと、
を備えた遊技台であって、
前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、
前記複数の変動時間テーブルのうちの少なくとも一つは、第一の変動時間テーブルであ
り、
前記複数の変動時間テーブルのうちの少なくとも一つは、第二の変動時間テーブルであ
り、
複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、第一の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、第二の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記変動時間決定手段は、前記第一の期間における前記第一の遊技状態では、前記第一
の変動時間テーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、
前記変動時間決定手段は、前記第二の期間における前記第一の遊技状態では、前記第二
の変動時間テーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

30

40

【5173】

(付記27)

付記26に記載の遊技台であって、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、
前記第一の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれるものであり
、
前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれるものであり
、

50

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれるものであり、
前記第二の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれないものである、
ことを特徴とする遊技台。

【5174】

(付記28)

付記26または27に記載の遊技台であって、
前記複数の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、第三の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、第四の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記変動時間決定手段は、前記第三の期間における前記第二の遊技状態では、前記第一の変動時間テーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものであり、
前記変動時間決定手段は、前記第四の期間における前記第二の遊技状態では、前記第二の変動時間テーブルから前記変動時間を少なくとも決定可能なものである、
ことを特徴とする遊技台。

【5175】

(付記29)

付記28に記載の遊技台であって、
前記第一の遊技状態は、第一の条件が成立した後で、第三の条件が成立しなかった場合に、前記第一の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、第二の条件が成立した後で、前記第三の条件が成立しなかった場合に、前記第二の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の条件が成立した後で、前記第三の条件が成立した場合に、前記第三の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第二の条件が成立した後で、前記第三の条件が成立した場合に、前記第四の期間において少なくとも実行可能な遊技状態であり、
前記第一の条件は、前記第二の条件と異なる条件であり、
前記第一の期間は、前記第二の期間と同じ期間であり、
前記第三の期間は、前記第四の期間と同じ期間である、
ことを特徴とする遊技台。

(付記30)

付記29に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機であり、
当否判定を少なくとも実行可能な当否判定手段を備え、
前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後で、前記当否判定の結果に応じた図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第一の図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記図柄変動表示は、前記当否判定の結果が大当りの場合には、第二の図柄態様を少なくとも停止表示可能なものであり、
前記第二の図柄態様は、前記第一の図柄態様と少なくとも異なる図柄態様であり、
前記第一の条件は、前記第一の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件であり、
前記第二の条件は、前記第二の図柄態様が停止表示された場合に少なくとも成立可能な条件であり、
前記第三の条件は、大当り遊技の実行中において少なくとも成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【5176】

(付記31)

付記 30 に記載の遊技台であって、

前記大当り遊技の実行中における第五の期間に遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領域を備え、

前記第三の条件は、前記第五の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立するものであり、

前記第三の条件は、前記第五の期間に遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しないものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5177】

(付記 32)

10

付記 29 乃至 31 のうちいずれか 1 に記載の遊技台であって、

前記第三の条件は、前記第一の条件が成立した後よりも前記第二の条件が成立した後の方が成立しやすい条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5178】

(付記 33)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、

複数の変動時間テーブルと、

複数の大当り遊技のうちの一の大当り遊技を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、

20

前記図柄変動表示は、図柄の変動を開始した後で当否判定の結果に対応した図柄（以下、「停止図柄」という。）を少なくとも停止表示可能なものであり、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

前記複数の大当り遊技のうちの一つは、第一の大当り遊技であり、

前記複数の大当り遊技のうちの一つは、第二の大当り遊技であり、

前記第一の大当り遊技は、前記停止図柄として第一の図柄が停止表示された後で少なくとも開始される遊技であり、

前記第二の大当り遊技は、前記停止図柄として第二の図柄が停止表示された後で少なくとも開始される遊技であり、

30

前記第二の図柄は、前記第一の図柄と異なる図柄であり、

前記制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態と異なる遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の大当り遊技が終了した後で少なくとも開始される遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始される遊技状態であり、

40

前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始される遊技状態であり、

前記複数の変動時間テーブルのうちの一つは、第一の変動時間テーブルであり、

前記複数の変動時間テーブルのうちの一つは、第二の変動時間テーブルであり、

前記変動時間決定手段による前記変動時間の決定は、前記第一の大当り遊技が終了した後で開始される前記図柄変動表示において、前記第一の変動時間テーブルが少なくとも用いられ、

前記変動時間決定手段による前記変動時間の決定は、前記第二の大当り遊技が終了した

50

後で開始される前記図柄変動表示において、前記第二の変動時間テーブルが少なくとも用いられ、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第二の変動時間テーブルと異なるテーブルである、
ことを特徴とする遊技台。

【5179】

(付記34)

付記33に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第一の大当たり遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルである、
ことを特徴とする遊技台。

【5180】

(付記35)

付記33又は34に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第一の大当たり遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態における第一の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態における第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態における前記第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルである、
ことを特徴とする遊技台。

【5181】

(付記36)

付記33乃至35のうちいずれか1に記載の遊技台であって、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間である、

ことを特徴とする遊技台。

【5182】

(付記37)

付記33乃至35のうちいずれか1に記載の遊技台であって、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5183】

(付記38)

付記33乃至37のうちいずれか1に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機であり、
遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領域を備え、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立する条件であり、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しない条件である、
ことを特徴とする遊技台。 10

【5184】

(付記39)

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、
複数の変動時間テーブルと、
複数の大当り遊技のうちの一の大当り遊技を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記図柄表示手段は、前記図柄変動表示の後で当否判定の結果に対応した図柄を確定表示する手段であり、 20

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の変動時間のことであり、
前記複数の大当り遊技のうちの一つは、第一の大当り遊技であり、
前記複数の大当り遊技のうちの一つは、第二の大当り遊技であり、
前記第一の大当り遊技は、第一の図柄が確定表示された後で少なくとも開始される遊技であり、
前記第二の大当り遊技は、第二の図柄が確定表示された後で少なくとも開始される遊技であり、

前記第二の図柄は、前記第一の図柄と異なる図柄であり、
前記制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、 30

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態と異なる遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、前記第一の大当り遊技が終了した後で少なくとも開始される遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始される遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技の実行中に前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始される遊技状態であり、 40

前記複数の変動時間テーブルのうちの一つは、第一の変動時間テーブルであり、

前記複数の変動時間テーブルのうちの一つは、第二の変動時間テーブルであり、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第二の変動時間テーブルと異なるテーブルであり、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルであり、 50

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態において少なくとも使用されるテーブルである、
ことを特徴とする遊技台。

【5185】

(付記40)

付記39に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態における第一の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態における第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態における前記第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第一の期間は、前記第二の期間と同じ期間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5186】

(付記41)

付記39に記載の遊技台であって、

前記第一の変動時間テーブルは、前記第一の大当り遊技が終了して開始された前記第一の遊技状態における第一の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態における第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第二の変動時間テーブルは、前記第一の条件が成立せずに開始された前記第一の遊技状態における前記第二の期間にわたって少なくとも使用されるテーブルであり、

前記第一の期間は、前記第二の期間とは異なる期間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5187】

(付記42)

付記39乃至41のうちいずれか1に記載の遊技台であって、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間である、

ことを特徴とする遊技台。

【5188】

(付記43)

付記39乃至41のうちいずれか1に記載の遊技台であって、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれない変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第一の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間であり、

10

20

30

40

50

前記第二の変動時間は、前記第二の変動時間テーブルに少なくとも含まれる変動時間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5189】

(付記44)

付記39乃至43のうちいずれか1に記載の遊技台であって、
前記遊技台は、パチンコ機であり、
遊技球が少なくとも入賞可能な入賞領域を備え、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞した場合に成立する条件であり、
前記第一の条件は、遊技球が前記入賞領域に入賞しなかった場合に成立しない条件である、
ことを特徴とする遊技台。 10

【5190】

(付記45)

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
複数の状態のうちの一の状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の状態のうちの一つは、第一の状態であり、
前記複数の状態のうちの一つは、第二の状態であり、
前記第一の状態は、第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、
前記第二の状態は、前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態であり、
前記第二の状態は、前記第一の状態よりも有利な状態であり、
前記第一の条件は、前記第一の演出が行われた後に、少なくとも成立する場合がある条件であり、
前記第一の演出は、前記第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。 20

【5191】

(付記46)

付記45に記載の遊技台において、
前記制御手段は、複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、
前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、前記第一の状態に少なくとも含まれる遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第二の状態に少なくとも含まれる遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。 30

【5192】

(付記47)

付記46に記載の遊技台であって、
前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能な手段であり、
前記複数の状態のうちの一つは、第三の状態であり、
前記第三の状態は、前記第二の状態よりも不利な状態であり、
前記第三の状態は、前記第一の状態とは異なる状態であり、
前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後に少なくとも成立する場合がある条件であり、
前記第三の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場 40 50

合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5193】

(付記48)

付記47に記載の遊技台であって、
前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第四の状態であり、
前記第四の状態は、前記第一の状態よりも有利な状態であり、
前記第四の状態は、前記第二の状態とは異なる状態であり、
前記第四の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5194】

(付記49)

付記48に記載の遊技台であって、
図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、
を備え、
前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、
前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、
前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、
前記第一の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、
前記第二の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、
前記第三の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、
前記第四の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態である、
ことを特徴とする遊技台。

20

30

【5195】

(付記50)

付記47乃至49のうちいずれかに記載の遊技台であって、
装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段を備え、
前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当たりである場合には、第一の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、
前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当たりである場合には、第二の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、
前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、
前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、
前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、
ことを特徴とする遊技台。

40

【5196】

(付記51)

付記47乃至50のうちいずれかに記載の遊技台であって、

50

前記制御手段は、大当り遊技を少なくとも開始可能な手段であって、
前記第一の演出は、前記大当り遊技の実行中に開始可能な演出であり、
前記第二の演出は、前記大当り遊技の実行中に開始可能な演出であり、
前記第一の条件は、前記大当り遊技の実行中に成立する場合がある条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【5197】

(付記52)

付記47乃至51のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後よりも前記第一の演出が行われた後の
方が成立しやすい条件である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5198】

(付記53)

付記47乃至52のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第二の演出は、前記第三の状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である
、
ことを特徴とする遊技台。

【5199】

(付記54)

付記45乃至54のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第二の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少
なくとも開始可能な状態であり、
前記第一の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場
合に少なくとも開始可能な状態である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5200】

(付記55)

付記45乃至54のうちいずれかに記載の遊技台であって、
遊技球が少なくとも入球可能な入球領域を備え、
前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【5201】

(付記56)

請求項45乃至55のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第二の状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である
、
ことを特徴とする遊技台。

【5202】

(付記57)

付記45乃至56のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

40

【5203】

(付記58)

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
第二の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の遊技状態は、第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態で
あり、
前記第一の条件は、前記第一の演出が行われた後で少なくとも成立する場合がある条件

50

であり、

前記第一の演出は、前記第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の条件は、前記第一の演出が行われない場合であっても成立する場合がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5204】

(付記59)

付記58に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記制御手段は、第一の遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後で少なくとも成立する場合がある条件であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた後よりも前記第一の演出が行われた後の方が成立しやすい条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5205】

(付記60)

付記59に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、大当り遊技を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第一の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第一の条件は、前記大当り遊技の実行中に成立する場合がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5206】

(付記61)

付記59又は60に記載の遊技台であって、

装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当りである場合には、第二の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、ことを特徴とする遊技台。

【5207】

(付記62)

付記59に記載の遊技台であって、

前記制御手段は、大当り遊技を少なくとも開始可能な手段であり、

前記第一の演出は、前記大当り遊技の実行中に開始可能な演出であり、

前記第二の演出は、前記大当り遊技の実行中に開始可能な演出であり、

前記第一の条件は、前記大当り遊技の実行中に成立する場合がある条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5208】

(付記63)

付記62に記載の遊技台であって、

装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当りである場合には、第二の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記演出手段は、第三の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

10

前記演出手段は、第四の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第三の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第四の演出は、前記大当り遊技が開始される前に開始可能な演出であり、

前記第三の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第四の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせであり、

前記第一の演出は、前記第三の演出が行われた後で実行される演出であり、

20

前記第一の演出は、前記第四の演出が行われた後で実行される場合がある演出であり、

前記第二の演出は、前記第四の演出が行われた後で実行される演出であり、

前記第二の演出は、前記第三の演出が行われた後では実行されない演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5209】

(付記64)

付記59乃至63のうちいずれかに記載の遊技台であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、

複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段と、
を備え、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

30

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記制御手段は、複数の状態のうちの一の状態を少なくとも開始可能な手段であり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第一の状態であり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第二の状態であり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第三の状態であり、

前記複数の状態のうちの少なくとも一つは、第四の状態であり、

前記第一の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

40

前記第二の状態は、前記変動時間決定手段が前記第二の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第三の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第四の状態は、前記変動時間決定手段が前記第一の変動時間を決定可能な状態であり、

前記第一の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第二の状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少

50

なくとも開始可能な状態であり、

前記第三の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合に少なくとも開始可能な状態であり、

前記第四の状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 1 0】

(付記 6 5)

請求項 5 9 乃至 6 4 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5 2 1 1】

(付記 6 6)

付記 5 8 乃至 6 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第五の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記演出手段は、第六の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第五の演出は、前記第一の条件が成立しなかったことを報知する演出であり、

前記第六の演出は、前記第一の条件が成立したことを報知する演出である、

ことを特徴とする遊技台。

20

【5 2 1 2】

(付記 6 7)

付記 5 8 乃至 6 6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 1 3】

(付記 6 8)

付記 5 8 乃至 6 7 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

遊技球が少なくとも入球可能な入球領域を備え、

前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【5 2 1 4】

(付記 6 9)

付記 5 8 乃至 6 8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 1 5】

(付記 7 0)

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、

40

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第一の遊技状態であり、

前記複数の遊技状態のうちの一つは、第二の遊技状態であり、

前記第一の演出は、第一の条件が成立しやすいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合(以下、「第一の場合」という。)に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、前記第一の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合(以下、「第二の場合」という。)に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記演出手段は、前記第一の場合に前記第二の遊技状態に対応する演出を実行可能な手

50

段であり、

前記演出手段は、前記第二の場合に前記第一の遊技状態に対応する演出を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5216】

(付記71)

付記70に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能な手段であり、

前記第二の演出は、前記第一の条件が成立しにくいことを少なくとも示唆する演出であり、

前記第一の遊技状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立しなかった場合（以下、「第三の場合」という。）に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記第二の遊技状態は、前記第二の演出が行われた後で前記第一の条件が成立した場合（以下、「第四の場合」という。）に少なくとも開始可能な遊技状態であり、

前記演出手段は、前記第三の場合に前記第一の遊技状態に対応する演出を実行可能な手段であり、

前記演出手段は、前記第四の場合に前記第二の遊技状態に対応する演出を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5217】

(付記72)

付記71に記載の遊技台であって、

前記第一の条件は、大当り遊技の実行中に成立する場合がある条件であり、

前記第一の条件は、前記第二の演出が行われた場合よりも前記第一の演出が行われた場合の方が成立しやすい条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5218】

(付記73)

付記71又は72に記載の遊技台であって、

装飾図柄の変動表示を少なくとも実行可能な表示手段を備え、

前記装飾図柄の変動表示は、当否判定の結果が大当りである場合には、第一の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記装飾図柄の変動表示は、前記当否判定の結果が前記大当りである場合には、第二の組み合わせで前記装飾図柄を少なくとも確定表示可能な表示であり、

前記第一の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第二の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の演出は、前記装飾図柄の変動表示において前記第一の組み合わせが確定表示されることを少なくとも含む演出であり、

前記第二の組み合わせは、前記第一の組み合わせとは異なる組み合わせである、

ことを特徴とする遊技台。

【5219】

(付記74)

付記71乃至73のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5220】

(付記75)

付記70乃至74のうちいずれかに記載の遊技台であって、

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段を備え、

10

20

30

40

50

前記制御手段は、複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な手段であり、

前記変動時間とは、前記図柄変動表示の実行時間のことであり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、

前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、

前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、

前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間である、ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 1】

(付記 7 6)

10

付記 7 0 乃至 7 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 2】

(付記 7 7)

付記 7 0 乃至 7 6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

複数種類の予告を少なくとも実行可能な予告手段を備え、

前記複数種類の予告のうちの少なくとも一つは、第一の予告であり、

前記複数種類の予告のうちの少なくとも一つは、第二の予告であり、

前記第二の予告は、前記第一の予告と異なる予告であり、

20

前記第一の予告は、前記第一の遊技状態において実行される場合がある予告であり、

前記第一の予告は、前記第二の遊技状態において実行されない予告であり、

前記第二の予告は、前記第二の遊技状態において実行される場合がある予告であり、

前記第二の予告は、前記第一の遊技状態において実行されない予告である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 3】

(付記 7 8)

付記 7 7 に記載の遊技台であって、

前記第一の予告は、保留アイコンによる先読み予告であり、

前記第二の予告は、保留アイコンによる先読み予告である、

30

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 4】

(付記 7 9)

請求項 7 0 乃至 7 8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第二の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 5】

(付記 8 0)

付記 7 0 乃至 7 9 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

40

遊技球が少なくとも入球可能な入球領域を備え、

前記第一の条件は、前記入球領域に遊技球が入球することで成立可能な条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 6】

(付記 8 1)

付記 7 0 乃至 8 0 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 2 7】

(付記 8 2)

50

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、
複数の遊技状態のうちの一の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
を備えた遊技台であって、
前記複数の遊技状態のうちの一は、第一の遊技状態であり、
前記複数の遊技状態のうちの一は、第二の遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、第一の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、第二の条件が成立した場合に少なくとも開始可能な遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態であり、
前記第一の条件は、第一の要件を少なくとも含んで成立する条件であり、
前記第二の条件は、第二の要件を少なくとも含んで成立する条件であり、
前記複数種類の演出のうちの一は、第一の演出であり、
前記第一の演出は、前記第一の要件を満たした後に、実行される場合がある演出であり、
前記第一の演出は、前記第二の要件を満たした後に、実行される場合がある演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5228】

(付記83)

付記82に記載の遊技台であって、
遊技球が少なくとも進入可能な第一の領域と、
前記第一の領域へ遊技球が進入したことを少なくとも検出可能な検出手段と、
を備え、
前記第二の要件とは、少なくとも第一の検出期間に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出された要件のことである、
ことを特徴とする遊技台。

【5229】

(付記84)

付記83に記載の遊技台であって、
前記制御手段は、複数種類の大当り遊技状態のうちの一の大当り遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、
前記複数種類の大当り遊技状態のうちの一は、第一の大当り遊技状態であり、
前記複数種類の大当り遊技状態のうちの一は、第二の大当り遊技状態であり、
前記第二の大当り遊技状態は、前記第一の大当り遊技状態よりも前記第二の遊技状態が開始されやすい大当り遊技状態であり、
前記第二の要件は、少なくとも前記第一の大当り遊技状態において成立する場合がある要件である、
ことを特徴とする遊技台。

【5230】

(付記85)

付記84に記載の遊技台であって、
第一の可変入賞手段を備え、
前記第一の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第一の状態および第二の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、
前記第一の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第一の状態および前記第二の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、
前記第二の状態とは、前記第一の状態よりも遊技球が前記第一の可変入賞手段に進入し

10

20

30

40

50

やすい状態のことであり、

前記第一の領域は、少なくとも前記第一の可変入賞手段に進入した遊技球が進入可能な領域である、

ことを特徴とする遊技台。

【5231】

(付記86)

付記85に記載の遊技台であって、

前記第一の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第一の期間に少なくとも前記第二の状態となる手段であり、

前記第一の検出期間は、前記第一の期間と少なくとも一部が重なる期間である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5232】

(付記87)

付記86に記載の遊技台であって、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第一の期間よりも少なくとも長い第二の期間に少なくとも前記第二の状態となる手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5233】

(付記88)

付記85乃至87のうちいずれかに記載の遊技台であって、

複数の状態に変更可能な可変入球手段を備え、

前記可変入球手段は、第三の状態および第四の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第四の状態とは、前記第一の可変入賞手段に進入した遊技球が前記第三の状態よりも前記第一の領域へ進入しやすい状態のことであり、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5234】

(付記89)

付記85乃至88のうちいずれかに記載の遊技台であって、

第二の可変入賞手段を備え、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、第五の状態および第六の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、前記第五の状態および前記第六の状態のうちいずれか一方から他方に少なくとも変更可能な手段であり、

前記第六の状態とは、前記第五の状態よりも遊技球が前記第二の可変入賞手段に進入しやすい状態のことであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、少なくとも第一のラウンドで前記第二の状態となる手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の大当り遊技状態において、少なくとも第二のラウンドで前記第六の状態となる手段であり、

30

40

前記第二のラウンドとは、前記第一のラウンドとは異なるラウンドのことであり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、少なくとも前記第一のラウンドで前記第二の状態となる手段であり、

前記第二の可変入賞手段は、前記第二の大当り遊技状態において、少なくとも前記第二のラウンドで前記第六の状態となる手段であり、

前記第一の領域は、前記第二の可変入賞手段に進入した遊技球が少なくとも進入不可能な領域である、
ことを特徴とする遊技台。

【5235】

(付記90)

50

付記 8 4 乃至 8 9 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
複数種類の図柄を少なくとも表示可能な図柄表示手段を備え、
前記複数種類の図柄のうちの少なくとも一つは、第一の図柄であり、
前記複数種類の図柄のうちの少なくとも一つは、第二の図柄であり、
前記制御手段は、前記第一の図柄が表示された場合に前記第一の大当り遊技状態を少なくとも開始可能な手段であり、
前記制御手段は、前記第二の図柄が表示された場合に前記第二の大当り遊技状態を少なくとも開始可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【 5 2 3 6 】

10

(付記 9 1)

付記 9 0 に記載の遊技台であって、
複数の変動時間の中から一の変動時間を少なくとも決定可能な変動時間決定手段を備え、
前記図柄表示手段は、図柄変動表示を少なくとも実行可能な手段であり、
前記変動時間とは、前記図柄変動表示を実行する時間のことであり、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第一の変動時間であり、
前記複数の変動時間のうちの少なくとも一つは、第二の変動時間であり、
前記第一の変動時間は、前記第一の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、
前記第二の変動時間は、前記第二の遊技状態に少なくとも対応する変動時間であり、
前記変動時間決定手段は、前記第二の条件が成立して開始された前記第二の遊技状態において、前記第一の変動時間を決定可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【 5 2 3 7 】

(付記 9 2)

付記 8 3 乃至 9 1 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の要件とは、前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことであり、
ことを特徴とする遊技台。

【 5 2 3 8 】

30

(付記 9 3)

付記 9 2 に記載の遊技台であって、
前記第一の要件とは、少なくとも前記第一の検出期間に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことであり、
ことを特徴とする遊技台。

【 5 2 3 9 】

(付記 9 4)

付記 9 2 に記載の遊技台であって、
前記第一の要件とは、少なくとも第二の検出期間に前記第一の領域へ遊技球が進入したことが検出されなかった要件のことであり、
前記第二の検出期間は、前記第一の検出期間よりも少なくとも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。

40

【 5 2 4 0 】

(付記 9 5)

付記 8 2 乃至 9 4 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の演出は、前記第一の遊技状態が開始されることを少なくとも示唆する演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【 5 2 4 1 】

(付記 9 6)

50

付記 8 2 乃至 9 5 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 4 2】

(付記 9 7)

付記 8 2 乃至 9 6 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記第一の条件は、第三の要件を少なくとも含んで成立する条件であり、
前記第二の条件は、前記第三の要件を少なくとも含んで成立する条件であり、
前記第三の要件とは、大当り遊技状態が少なくとも終了した要件のことである、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5 2 4 3】

ここで、第一の条件は、第三の要件を必ず含んで成立する条件であってもよいし、第三の要件のみを含んで成立する条件であってもよい。

【5 2 4 4】

また、第二の条件は、第三の要件を必ず含んで成立する条件であってもよいし、第三の要件のみを含んで成立する条件であってもよい。

【5 2 4 5】

また、第三の要件は、大当り遊技状態が終了した場合に必ず満たす要件であってもよいし、大当り遊技状態が終了した場合にのみ満たす要件であってもよい。

【5 2 4 6】

20

(付記 9 8)

付記 8 2 乃至 9 7 のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第三の演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 4 7】

ここで、第三の演出は、予告演出、先読み予告演出、装飾図柄の変動表示中に実行される演出、リーチ演出、スーパーリーチ演出等のうちの少なくとも一つ又は 2 以上が含まれる演出である。

【5 2 4 8】

(付記 9 9)

30

図柄変動表示を少なくとも実行可能な図柄表示手段と、
遊技球が少なくとも進入可能な第二の領域と、
を備えた遊技台であって、
前記図柄表示手段は、図柄変動開始条件の成立があった場合に前記図柄変動表示を少なくとも開始可能な手段であり、
前記第二の領域は、始動領域であり、
前記図柄変動開始条件は、前記第二の領域に遊技球が進入した場合に少なくとも成立する場合がある条件である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 4 9】

40

ここで、第二の領域は、遊技球が必ず進入する領域であってもよいし、遊技球のみが進入可能な領域であってもよい。

【5 2 5 0】

また、図柄表示手段は、図柄変動開始条件の成立があった場合に図柄変動表示を必ず開始する手段であってもよいし、図柄変動開始条件の成立があった場合にのみ図柄変動表示を開始可能な手段であってもよい。

【5 2 5 1】

また、図柄変動開始条件は、第二の領域に遊技球が進入した場合に必ず成立する条件であってもよいし、第二の領域に遊技球が進入した場合にのみ成立する場合がある条件であってもよい。

50

【 5 2 5 2 】

(付記 1 0 0)

複数種類の遊技状態を少なくとも開始可能な制御手段と、
第一の可変入賞手段と、
第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第二の可変入賞手段と、
第一の領域と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態であり、
前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態であり、
前記第一の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可能な領域であり、
前記第一の領域は、前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な領域であり、
前記複数種類の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、第一の条件の成立があった場合に、少なくとも開始可能な遊技状態であり、
前記第一の条件は、第一の要件を成立要件に少なくとも含む条件であり、
前記第一の要件とは、前記第一の領域に遊技球が進入した要件のことであり、
前記制御手段は、複数種類の大当り遊技を少なくとも開始可能な手段であり、
前記複数種類の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、第一の大当り遊技であり、
前記第一の大当り遊技における一部の期間は、第一の期間であり、
前記第一の大当り遊技における一部の期間は、第二の期間であり、
前記第一の大当り遊技における一部の期間は、第三の期間であり、
前記第一の期間は、前記第二の可変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間であり、
前記第二の期間は、前記第二の可変入賞手段が少なくとも前記第一の状態となる期間であり、
前記第三の期間は、前記第二の可変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間であり、
前記第二の期間は、前記第一の期間の後で開始される期間であり、
前記第三の期間は、前記第二の期間の後で開始される期間であり、
前記第三の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、
ことを特徴とする遊技台。

10

20

30

【 5 2 5 3 】

(付記 1 0 1)

付記 1 0 0 に記載の遊技台であって、
前記第一の大当り遊技は、複数のラウンドを少なくとも実行可能な大当り遊技であり、
前記複数のラウンドのうちの少なくとも一つは、第一のラウンドであり、
前記複数のラウンドのうちの少なくとも一つは、第三のラウンドであり、
前記第一のラウンドは、前記第一の期間を少なくとも含むラウンドであり、
前記第三のラウンドは、前記第三の期間を少なくとも含むラウンドである、
ことを特徴とする遊技台。

40

【 5 2 5 4 】

(付記 1 0 2)

付記 1 0 1 に記載の遊技台であって、
前記第一の可変入賞手段は、前記第一の状態及び前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な可変入賞手段であり、
前記第二の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、
前記複数のラウンドのうちの少なくとも一つは、第二のラウンドであり、

50

前記第二のラウンドは、前記第二の期間を少なくとも含むラウンドである、
ことを特徴とする遊技台。

【5255】

(付記103)

付記100乃至102のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第二の遊技状態は、確変状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【5256】

(付記104)

付記100乃至103のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記複数種類の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態であり、
前記第一の遊技状態は、第二の条件の成立があった場合に、少なくとも開始可能な遊技
状態であり、
前記第二の条件は、第二の要件を成立要件に少なくとも含む条件であり、
前記第二の要件とは、前記第一の大当り遊技の実行中に前記第一の領域へ遊技球が進入
しなかった要件のことであり、
前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【5257】

(付記105)

付記104に記載の遊技台であって、
前記第一の遊技状態は、非確変状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【5258】

(付記106)

第一の状態および第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも
変化可能な第一の変入賞手段と、
前記第一の状態および前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少
なくとも変化可能な第二の変入賞手段と、
第一の領域と、
複数種類の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態であり、
前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態であり、
前記第一の領域は、前記第一の変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可
能な領域であり、
前記第一の領域は、前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な
領域であり、
複数種類の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第二の遊技状態であり、
前記第二の遊技状態は、第一の条件の成立があった場合に、少なくとも開始可能な遊技
状態であり、
前記第一の条件は、第一の要件を成立要件に少なくとも含む条件であり、
前記第一の要件とは、前記第一の領域に遊技球が進入した要件のことであり、
前記制御手段は、複数種類の大当り遊技を少なくとも開始可能な手段であり、
前記複数種類の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、第一の大当り遊技であり、
前記第一の大当り遊技における一部の期間は、第一の期間であり、
前記第一の大当り遊技における一部の期間は、第二の期間であり、
前記第一の期間は、前記第一の変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間で
あり、
前記第二の期間は、前記第二の変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間で

あり、

前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の期間において少なくとも実行可能な演出であり、

前記第一の演出は、前記第二の期間において少なくとも実行されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5259】

(付記107)

付記106に記載の遊技台であって、

前記複数種類の大当り遊技のうちの少なくとも一つは、第二の大当り遊技であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間は、第三の期間であり、

前記第三の期間は、前記第二の可変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間で
あり、

前記第一の演出は、前記第三の期間において少なくとも実行可能な演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5260】

(付記108)

付記106又は107に記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、大当りラウンドに関する演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5261】

(付記109)

付記106乃至108のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、確変状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5262】

(付記110)

付記106乃至109のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数種類の遊技状態のうちの少なくとも一つは、第一の遊技状態であり、

前記第一の遊技状態は、第二の条件の成立があった場合に、少なくとも開始可能な遊技
状態であり、

前記第二の条件は、第二の要件を成立要件に少なくとも含む条件であり、

前記第二の要件とは、前記第一の大当り遊技の実行中に前記第一の領域へ遊技球が進入
しなかった要件のことであり、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、
ことを特徴とする遊技台。

【5263】

(付記111)

付記110に記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態は、非確変状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5264】

(付記112)

付記106乃至111のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の大当り遊技は、複数のラウンドを少なくとも実行可能な大当り遊技であり、

前記複数のラウンドのうちの少なくとも一つは、第一のラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの少なくとも一つは、第三のラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであ
り、

前記第三のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであ
り、

10

20

30

40

50

前記第三のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、
前記第一のラウンドは、前記第三のラウンドよりも実行期間が短いラウンドである、
ことを特徴とする遊技台。

【５２６５】

（付記１１３）

第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、
第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、
を備えた遊技台であって、
前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

10

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも第二の遊技状態が開始されやすい図柄変動表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【５２６６】

（付記１１４）

第一の可変入賞手段と、
第一の状態及び第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第二の可変入賞手段と、
第二の領域と、
を備えた遊技台であって、

20

前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態であり、
前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態であり、
前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可能な領域であり、
前記第二の領域は、前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な領域であり、

第二の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第二の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態である期間（以下、「第一の期間」という。）であり、

30

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態である期間（以下、「第二の期間」という。）であり、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態である期間（以下、「第三の期間」という。）であり、

前記第二の期間は、前記第一の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第二の期間の後で開始される期間であり、

前記第三の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、

ことを特徴とする遊技台。

【５２６７】

（付記１１５）

付記１１４に記載の遊技台であって、
前記第二の大当り遊技は、複数のラウンドを少なくとも実行可能な大当り遊技であり、
前記複数のラウンドのうちの第一のラウンドは、前記第一の期間を少なくとも含むラウンドであり、

40

前記複数のラウンドのうちの第三のラウンドは、前記第三の期間を少なくとも含むラウンドである、

ことを特徴とする遊技台。

【５２６８】

（付記１１６）

付記１１５に記載の遊技台であって、

50

前記第一の可変入賞手段は、前記第一の状態及び前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な可変入賞手段であり、

前記第二の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記複数のラウンドのうちの第二のラウンドは、前記第二の期間を少なくとも含むラウンドである、

ことを特徴とする遊技台。

【5269】

(付記117)

付記114乃至116のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、確変状態である、

10

ことを特徴とする遊技台。

【5270】

(付記118)

付記114乃至117のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技における第二の領域有効状態において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に少なくとも開始可能な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5271】

(付記119)

付記114乃至118のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の期間は、前記第一の期間よりも長い期間である、

20

ことを特徴とする遊技台。

【5272】

(付記120)

付記114乃至119のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5273】

(付記121)

付記120に記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態は、非確変状態である、

ことを特徴とする遊技台。

30

【5274】

(付記122)

付記114乃至121のうちいずれかに記載の遊技台であって、

第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

を備え、

40

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第一の図柄変動表示は、前記第二の図柄変動表示よりも前記第二の大当り遊技が開始されやすい図柄変動表示である、

ことを特徴とする遊技台。

【5275】

(付記123)

第一の状態および第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少なくとも変化可能な第一の可変入賞手段と、

前記第一の状態および前記第二の状態のうちのいずれか一方の状態から他方の状態に少

50

なくとも変化可能な第二の可変入賞手段と、

第二の領域と、

複数種類の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の状態は、遊技球が少なくとも入球不可能な状態であり、

前記第二の状態は、遊技球が少なくとも入球可能な状態であり、

前記第二の領域は、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入不可能な領域であり、

前記第二の領域は、前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が少なくとも進入可能な領域であり、

10

第二の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第二の大当り遊技の終了後に、第二の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態である期間（以下、「第四の期間」という。）であり、

前記第二の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態である期間（以下、「第五の期間」という。）であり、

前記複数種類の演出のうちの少なくとも一つは、第一の演出であり、

前記第一の演出は、前記第四の期間において少なくとも実行可能な演出であり、

前記第一の演出は、前記第五の期間において少なくとも実行されない演出である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5 2 7 6】

（付記 1 2 4）

付記 1 2 3 に記載の遊技台であって、

第三の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入した場合に、該第三の大当り遊技の終了後に、前記第二の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第三の大当り遊技における少なくとも一部の期間は、前記第二の可変入賞手段が少なくとも前記第二の状態となる期間（以下、「第六の期間」という。）であり、

前記第一の演出は、前記第六の期間において少なくとも実行される演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 2 7 7】

30

（付記 1 2 5）

付記 1 2 4 に記載の遊技台であって、

第一の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第一の図柄表示手段と、

第二の図柄変動表示を少なくとも実行可能な第二の図柄表示手段と、

を備え、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも優先して実行可能な図柄変動表示であり、

前記第二の図柄変動表示は、前記第一の図柄変動表示よりも前記第三の大当り遊技が開始されやすい図柄変動表示である、

ことを特徴とする遊技台。

40

【5 2 7 8】

（付記 1 2 6）

付記 1 2 5 に記載の遊技台であって、

前記第一の図柄変動表示は、前記第二の図柄変動表示よりも前記第二の大当り遊技が開始されやすい図柄変動表示である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 2 7 9】

（付記 1 2 7）

付記 1 2 3 乃至 1 2 6 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、大当りラウンドに関する演出である、

50

ことを特徴とする遊技台。

【5280】

(付記128)

付記123乃至127のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、確変状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5281】

(付記129)

付記123乃至128のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の遊技状態は、前記第二の大当り遊技における第二の領域有効状態において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に少なくとも開始可能な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5282】

(付記130)

付記123乃至129のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の大当り遊技の実行中に前記第二の領域へ遊技球が進入しなかった場合に、第一の遊技状態が少なくとも開始可能に構成されており、

前記第二の遊技状態は、前記第一の遊技状態よりも有利な遊技状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5283】

(付記131)

付記130に記載の遊技台であって、

前記第一の遊技状態は、非確変状態である、

ことを特徴とする遊技台。

【5284】

(付記132)

付記123乃至131のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行される演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5285】

(付記133)

付記123乃至132のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の大当り遊技は、複数のラウンドを少なくとも実行可能な大当り遊技であり、

前記複数のラウンドのうちの第一のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの第三のラウンドは、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第三のラウンドよりも実行期間が短いラウンドである、

ことを特徴とする遊技台。

【5286】

(付記134)

第一の可変入賞手段と、

第二の可変入賞手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の可変入賞手段に設けられた第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始可能に構成されており、

第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第一の期間」という。）は、前記第一

の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第二の期間」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第三の期間」という。）は、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第四の期間」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となる期間であり、

第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第一の演出」という。）は、前記第二の期間以降の期間において前記第二の領域に遊技球を進入させることを促す演出であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第二の演出」という。）は、前記第二の領域に遊技球を進入させることを促す演出であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第三の演出」という。）は、前記第二の遊技状態への移行が確定したことを表す演出であり、

前記第一の演出は、前記第一の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の期間の少なくとも一部の期間において実行可能又は実行されるように構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第三の期間の少なくとも一部の期間において実行可能に構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行可能に構成されている演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5287】

（付記135）

付記134に記載の遊技台であって、

前記第一の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間であり、

前記第二の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間であり、

前記第三の期間は、前記第二の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間であり、

前記第四の期間は、前記第一の可変入賞手段が前記第一の状態となる期間である、
ことを特徴とする遊技台。

【5288】

（付記136）

付記134又は135に記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第二の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第一の演出は、前記第三の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第一の演出は、前記第四の期間において実行されないように構成されている演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5289】

（付記137）

付記134乃至136のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第三の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されてい

10

20

30

40

50

る演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第三の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第四の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第二の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入するまでは、該第二の期間の少なくとも一部の期間又は該第二の領域に遊技球が進入するまでの期間において実行されるように構成されている演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5290】

10

(付記138)

付記134乃至137のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第三の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、該第二の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第三の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、前記第四の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5291】

(付記139)

付記134乃至138のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第三の演出は、前記第一の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該第二の期間において実行されないように構成されている演出であり、

前記第三の演出は、前記第二の期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第三の期間において実行されないように構成されている演出であり、

30

前記第三の演出は、前記第四の期間において前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、該第四の期間において実行されないように構成されている演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5292】

(付記140)

付記134乃至139のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第三の演出は、前記第四の期間において前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、該第四の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出である、

40

ことを特徴とする遊技台。

【5293】

(付記141)

第一の可変入賞手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第五の期間」という。）は、前記第一の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

前記第二の大当り遊技における一部の期間（以下、「第六の期間」という。）は、前記第一の可変入賞手段が第二の状態となる期間であり、

50

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第五の演出」という。）は、大当たり演出であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出（以下、「第六の演出」という。）は、大当たり演出であり、

前記第五の演出は、前記第五の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出であり、

前記第六の演出は、前記第六の期間の少なくとも一部の期間において実行されるように構成されている演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5294】

10

（付記142）

音出力手段と、

遊技球が入球容易な入球容易状態と、遊技球が入球困難な入球困難状態とに変化可能な第一の可変入賞手段と、

前記入球容易状態と前記入球困難状態とに変化可能な第二の可変入賞手段と、

前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第一の通過領域と、

前記第一の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第一の通過検出手段と、
を備えた遊技台であって、

前記第一の可変入賞手段は、前記入球容易状態となった後で、前記第一の通過領域への第一の最大入賞数の遊技球の通過があった場合に、前記入球困難状態に変化する可変入賞手段であり、

20

前記第一の通過検出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態に変化してから第一の有効期間が経過するまで、前記第一の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段であり、

前記音出力手段は、前記第一の通過領域を前記第一の最大入賞数の遊技球が通過して前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となり、続いて前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の有効期間が経過するまでに該第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第一のオーバー入賞音を出力可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

30

【5295】

（付記143）

付記142に記載の遊技台であって、

前記第一の通過検出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間にも、前記第一の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5296】

（付記144）

付記142又は143に記載の遊技台であって、

40

前記音出力手段は、前記第一の通過領域への前記第一の最大入賞数の遊技球が通過して前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となり、続いて前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の有効期間が経過するまでに該第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、前記第一のオーバー入賞音を出力する手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5297】

（付記145）

付記142乃至144のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第二の通過領域と、

50

前記第二の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第二の通過検出手段と、
を備え、

前記第二の可変入賞手段は、前記入球容易状態となった後で、前記第二の通過領域への第二の最大入賞数の遊技球の通過があった場合に、前記入球困難状態に変化する可変入賞手段であり、

前記第二の通過検出手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間に、前記第二の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5298】

10

(付記146)

付記145に記載の遊技台であって、

前記第二の通過検出手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態に変化してから第二の有効期間が経過するまで、前記第二の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段であり、

前記音出力手段は、前記第二の通過領域を前記第二の最大入賞数の遊技球が通過して前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となり、続いて前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第二の有効期間が経過するまでに該第二の通過領域への遊技球の通過があった場合に、第二のオーバー入賞音を出力可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5299】

(付記147)

付記145又は146に記載の遊技台において、

複数種類の演出表示を実行可能な表示手段を備え、

前記表示手段は、前記第一の通過領域を通過した遊技球の数に応じて変化する表示（以下、「第一の通過表示」という。）を表示可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第二の通過領域を通過した遊技球の数に応じて変化する表示（以下、「第二の通過表示」という。）を表示可能な手段であり、

前記表示手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第一の通過表示の表示を開始可能な手段であり、

30

前記表示手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第二の通過表示の表示を開始可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5300】

(付記148)

付記147に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となった後で、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第一の通過表示に換えて前記第二の通過表示の表示を開始する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

40

【5301】

(付記149)

付記147又は148に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となった後で、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第二の通過表示に換えて前記第一の通過表示の表示を開始する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5302】

(付記150)

50

付記 1 4 7 に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となった後で、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第一の通過表示を表示したまま前記第二の通過表示の表示を開始する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 0 3】

(付記 1 5 1)

付記 1 4 7 又は 1 5 0 に記載の遊技台であって、

前記表示手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態となった後で、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第二の通過表示を表示したまま前記第一の通過表示の表示を開始する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【5 3 0 4】

(付記 1 5 2)

付記 1 4 5 又は 1 4 6 に記載の遊技台であって、

大当り遊技を実行可能な遊技制御手段と、

複数種類の演出表示を実行可能な表示手段と、

を備え、

前記表示手段は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を通過した遊技球及び前記第二の通過領域を通過した遊技球の合計数に応じて変化する表示（以下、「第三の通過表示」という。）を表示可能な手段である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5 3 0 5】

(付記 1 5 3)

付記 1 4 2 乃至 1 5 2 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間には前記入球困難状態となる可変入賞手段であり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間には前記入球困難状態となる可変入賞手段である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【5 3 0 6】

(付記 1 5 4)

付記 1 4 2 乃至 1 5 3 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

第一の制御手段と、

前記音出力手段の制御を実行可能な第二の制御手段と、

を備え、

前記第一の制御手段は、前記第一の通過検出手段が前記第一の通過領域への遊技球の通過を検出した場合に、第一の通過情報を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

40

前記第二の制御手段は、第一の記憶領域を有する制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態となってから前記第一の有効期間が経過するまでに前記第一の通過情報を受信した回数（以下、「第一の通過回数」という。）を計数可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、計数した前記第一の通過回数を前記第一の記憶領域に記憶可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第一の記憶領域に記憶された前記第一の通過回数の示す値が前記第一の最大入賞数を超えた場合に、前記音出力手段に前記第一のオーバー入賞音を出力させる制御を実行可能な制御手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 0 7】

50

(付記 1 5 5)

付記 1 4 2 乃至 1 5 4 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記遊技台は、ぱちんこ機である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 0 8】

(付記 1 5 6)

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、
大当り遊技を実行可能な遊技制御手段と、
遊技球が入球容易な入球容易状態と、遊技球が入球困難な入球困難状態とに変化可能な
第一の可変入賞手段と、

10

前記入球容易状態と前記入球困難状態とに変化可能な第二の可変入賞手段と、
前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第一の通過領域と、
を備えた遊技台であって、

前記複数種類の演出のうちの一つは、第一の入球演出であり、
前記複数種類の演出のうちの一つは、第二の入球演出であり、
前記第一の入球演出は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を遊技
球が通過した場合に開始可能な入球演出であり、

前記第二の入球演出は、前記大当り遊技の実行中において、前記第二の可変入賞手段に
遊技球が入球した場合に開始可能な入球演出であり、

前記第二の入球演出は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、
前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合にも開始可能な入球演出である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【5 3 0 9】

(付記 1 5 7)

付記 1 5 6 に記載の遊技台であって、
前記第一の入球演出は、前記第一の通過領域を遊技球が通過した数に応じて変化する入
球演出であり、

前記第二の入球演出は、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入球した数に応じて変化する
入球演出である、
ことを特徴とする遊技台。

30

【5 3 1 0】

(付記 1 5 8)

付記 1 5 6 又は 1 5 7 に記載の遊技台であって、
前記演出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難状態と
なった後で、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態となった場合に、前記第一の入
球演出を終了して前記第二の入球演出を開始する手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 1】

(付記 1 5 9)

付記 1 5 6 乃至 1 5 8 のうちいずれかに記載の遊技台であって、
前記第一の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第一の通過検出手段を備え、
前記第一の通過検出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球
困難状態に変化してから第一の有効期間が経過するまで、前記第一の通過領域への遊技球
の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段であり、

40

前記第二の入球演出は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態から前記入球困難
状態となり、続いて前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第
一の有効期間が経過するまでに該第一の通過領域への遊技球の通過があった場合に、前記
第一の入球演出に換えて開始される入球演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 2】

50

(付記 1 6 0)

付記 1 5 9 に記載の遊技台であって、

前記第一の通過検出手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間にも、前記第一の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 3】

(付記 1 6 1)

付記 1 5 9 又は 1 6 0 に記載の遊技台であって、

前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が通過可能な第二の通過領域と、

前記第二の通過領域を通過した遊技球を検出可能な第二の通過検出手段と、
を備え、

前記第二の通過検出手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間（以下、「第四の有効期間」という。）に、前記第二の通過領域への遊技球の通過を有効なものとして取り扱うことが可能な通過検出手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 4】

(付記 1 6 2)

付記 1 6 1 に記載の遊技台であって、

前記第二の入球演出は、前記第一の有効期間と前記第四の有効期間とが重複する期間において、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、前記第一の入球演出に換えて実行される入球演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 5】

(付記 1 6 3)

付記 1 5 6 乃至 1 6 2 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記複数種類の演出のうちの一つは、第三の入球演出であり、

前記第三の入球演出は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の可変入賞手段に入球した遊技球及び前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球の合計数に応じて変化する入球演出である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 6】

(付記 1 6 4)

付記 1 5 6 乃至 1 6 3 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記演出手段は、複数種類の演出表示を実行可能な表示手段を含む手段であり、

前記第一の入球演出は、前記複数種類の演出表示のうちの第一の入球演出表示であり、

前記第二の入球演出は、前記複数種類の演出表示のうちの第二の入球演出表示であり、

前記第一の入球演出表示は、前記大当り遊技の実行中において、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に開始可能な入球演出表示であり、

前記第二の入球演出表示は、前記大当り遊技の実行中において、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入球した場合に開始可能な入球演出表示であり、

前記第二の入球演出表示は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合にも開始可能な入球演出表示である、
ことを特徴とする遊技台。

【5 3 1 7】

(付記 1 6 5)

付記 1 5 6 乃至 1 6 4 のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第二の可変入賞手段は、前記第一の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間には前記入球困難状態となる可変入賞手段であり、

前記第一の可変入賞手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態である期間に

は前記入球困難状態となる可変入賞手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【5318】

(付記166)

付記156乃至165のうちいずれか一項に記載の遊技台であって、
音出力手段と、

前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した場合に、該第二の可変入賞手段
に入球した遊技球の数の計数を開始可能な計数手段と、
を備え、

前記第二の可変入賞手段は、前記入球容易状態となった後で、第二の最大入賞数の遊技
球の入球があった場合に、前記入球困難状態に変化する可変入賞手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第
一の通過領域を遊技球が通過した場合にも、該第二の可変入賞手段に入球した遊技球とし
て計数する手段であり、

前記音出力手段は、前記計数手段によって計数された遊技球の数が前記第二の最大入賞
数を超えた場合に、第三のオーバー入賞音を出力可能な手段である、
ことを特徴とする遊技球。

【5319】

(付記167)

付記166に記載の遊技台であって、

第一の制御手段と、

前記音出力手段の制御を実行可能な第二の制御手段と、
を備え、

前記第一の制御手段は、前記第一の通過領域を遊技球が通過した場合に、第一の通過情
報を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

前記第一の制御手段は、前記第二の可変入賞手段に遊技球が入球した場合に、第二の通
過情報を前記第二の制御手段に送信可能な制御手段であり、

前記第二の制御手段は、第三の記憶領域を有する制御手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化してからの前記第
二の通過情報を前記第二の制御手段が受信した回数を計数する手段であり、

前記計数手段は、前記第二の可変入賞手段が前記入球容易状態に変化した後で、前記第
一の通過情報を受信した回数も計数する手段であり、

前記第二の制御手段は、前記計数手段の計数結果を前記第三の記憶領域に記憶可能な制
御手段であり、

前記第二の制御手段は、前記第三の記憶領域に記憶された前記計数手段の計数結果を示
す値が前記第二の最大入賞数を超えた場合に、前記音出力手段に前記第三のオーバー入賞
音を出力可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5320】

(付記168)

付記156乃至167のうちいずれか一に記載の遊技台であって、

前記遊技台は、ぱちんこ機である、

ことを特徴とする遊技台。

【5321】

(付記169)

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の条件が成立した場合に第一の演出を少なくとも開始可能なもの
であり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立したタイミングに応じて前記第一の演出を途中
から実行する場合がある、

ことを特徴とする遊技台。

【5322】

(付記170)

付記169に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第二の演出を少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、前記第二の演出を実行している状態で前記第一の条件が成立した場合に前記第一の演出を少なくとも開始可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5323】

(付記171)

付記169又は170に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を最初から少なくとも開始可能なものであり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5324】

(付記172)

付記169乃至171のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記演出手段は、第一の期間で前記第一の演出を遊技者が認識不能な状態で少なくとも実行可能なものであり、

前記第一の期間は、前記第一の条件が成立する前の期間の少なくとも一部を含む期間であり、

前記開始位置決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に前記第一の演出を遊技者が認識可能な状態で実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5325】

(付記173)

付記171に記載の遊技台であって、

前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第二の演出を遊技者が認識可能な状態で少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、前記第二の条件が成立した場合に、前記第一の演出を遊技者が遊技者に認識不能な状態で少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に、(遊技者に視認可能な状態で行われていた)前記第二の演出を遊技者に視認不能な状態で少なくとも実行可能なものであり、

前記演出手段は、前記第一の条件が成立した場合に、(遊技者に視認不能な状態で行われていた)前記第一の演出を遊技者に視認可能な状態で少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5326】

(付記174)

付記169乃至173のうちいずれかに記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、遊技者が少なくとも選択可能な演出である、

ことを特徴とする遊技台。

【5327】

(付記175)

付記171に記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、前記第二の演出と少なくとも関連する演出であり、

前記開始位置決定手段は、前記第一の条件が成立した場合に、前記第二の演出と同期可能な位置から前記第一の演出を少なくとも実行可能なものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5328】

(付記176)

付記171および175に記載の遊技台であって、

前記第二の条件は、電源投入である、

ことを特徴とする遊技台。

【5329】

(付記177)

付記171、175、および176に記載の遊技台であって、

前記第一の演出は、音演出を少なくとも含むものであり、

前記第二の演出は、音演出を少なくとも含むものである、

ことを特徴とする遊技台。

【5330】

(付記178)

第一の演出を少なくとも実行可能な演出手段と、

複数の計時手段と、

を備えた遊技台であって、

前記演出手段は、第一の条件が成立した場合に、前記第一の演出を最初から少なくとも開始可能なものであり、

前記演出手段は、第二の条件が成立した場合に、前記第一の演出を途中から少なくとも開始可能なものであり、

前記第二の条件は、前記第一の条件と少なくとも異なる条件であり、

前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第一の計時手段であり、

前記複数の計時手段のうちの少なくとも一つは、第二の計時手段であり、

前記第一の計時手段は、リアルタイムクロックであり、

前記第二の計時手段は、電源投入からの経過時間を少なくとも把握可能なものであり、

前記第一の条件は、前記第一の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成立可能な条件であり、

前記第二の条件は、前記第二の計時手段により計測された時間に関連して少なくとも成立可能な条件である、

ことを特徴とする遊技台。

【5331】

(付記179)

第一の可変入賞手段と、

第二の可変入賞手段と、

前記第二の可変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始可能に構成されており、

大当り遊技は、複数のラウンドで構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第二のラウンド」という。）は、前記第二の可変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第三のラウンド」という。）は、前記第二の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第二のラウンドは、前記第一の可変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、
前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、
前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドであり、
前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進報知」という。）は、
前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記大当り遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンドと、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンドのいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンド及び前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドであって、かつ、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第四のラウンド」という。）は、前記第一の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第四のラウンドは、前記第二の変入賞手段が前記第一の状態となるラウンドであり、

前記第一のラウンドは、前記第四のラウンドの後で開始されるラウンドである、
ことを特徴とする。

【5 3 3 2】

（付記 1 8 0）

第一の変入賞手段と、

第二の変入賞手段と、

前記第二の変入賞手段に入球した遊技球が進入可能な第二の領域と、

複数種類の報知を実行可能な報知手段と、

複数種類の演出を実行可能な演出手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第二の領域に遊技球が進入した場合に、第二の遊技状態が開始可能に構成されており、

大当り遊技は、複数のラウンドで構成されており、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第一のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が第二の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第二のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が第一の状態となるラウンドであり、

前記複数のラウンドのうちの一のラウンド（以下、「第三のラウンド」という。）は、前記第二の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第二のラウンドは、前記第一の変入賞手段が前記第二の状態となるラウンドであり、

前記第一の状態は、遊技球が入球不可能な状態であり、

前記第二の状態は、遊技球が入球可能な状態であり、

前記第二のラウンドは、前記第一のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記第三のラウンドは、前記第二のラウンドの後で開始されるラウンドであり、

前記複数種類の報知のうちの一の報知（以下、「遊技球進入促進報知」という。）は、前記第二の領域への遊技球の進入を促す報知であり、

前記報知手段は、前記第一のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記大当り遊技は、前記複数のラウンドのそれぞれが、前記第二の状態となる期間が長期間である長期間ラウンドと、前記第二の状態となる期間が短期間である短期間ラウンドのいずれか一方となるように構成されており、

前記報知手段は、前記第一のラウンド及び前記第三のラウンドが前記長期間ラウンドで

10

20

30

40

50

あって、かつ、前記第一のラウンドにおいて前記第二の領域に遊技球が進入しなかった場合に、前記第二のラウンドで前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段であり、

前記複数種類の演出のうちの一の演出は、島一斉演出であり、

前記報知手段は、前記島一斉演出の実行中に前記遊技球進入促進報知を実行可能な手段である、

ことを特徴とする遊技台。

【5333】

なお、本発明の実施の形態に記載された作用および効果は、本発明から生じる最も好適な作用および効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用および効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。また、以上説明した実施形態や変形例や付記の記載それぞれにのみ含まれている構成要件であっても、その構成要件を他の、実施形態や変形例や付記に適用してもよい。

10

【符号の説明】

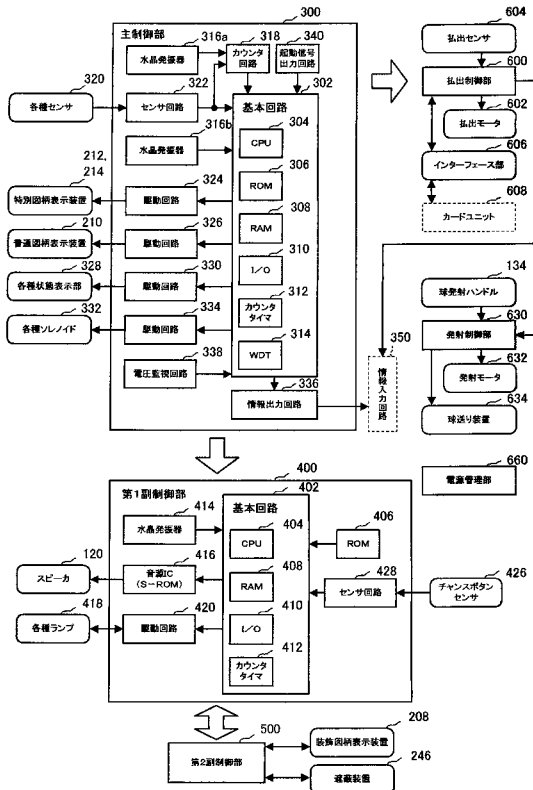
【5334】

100	パチンコ機	
120	スピーカ	
136	演出ボタン	
208	装飾図柄表示装置	
212	第1特図表示装置	
214	第2特図表示装置	
230	第1特図始動口	
232	第2特図始動口	
234, 234a, 234b	第1可変入賞口	
235, 235a, 235b	第2可変入賞口	
300	主制御部	
304	CPU	
306	ROM	
308	RAM	
400	第1副制御部	
404	CPU	
406	ROM	
408	RAM	
500	第2副制御部	
600	払出制御部	

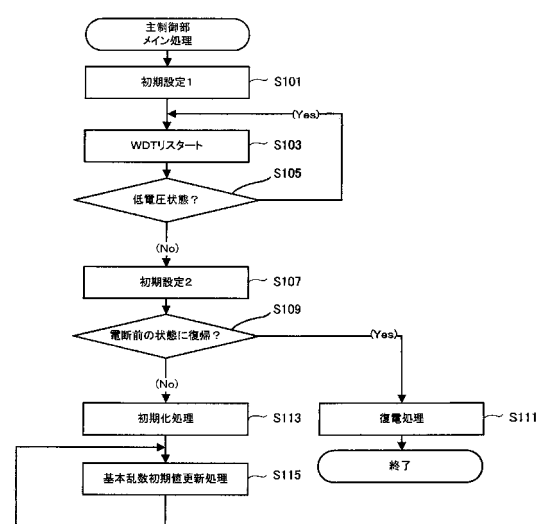
20

30

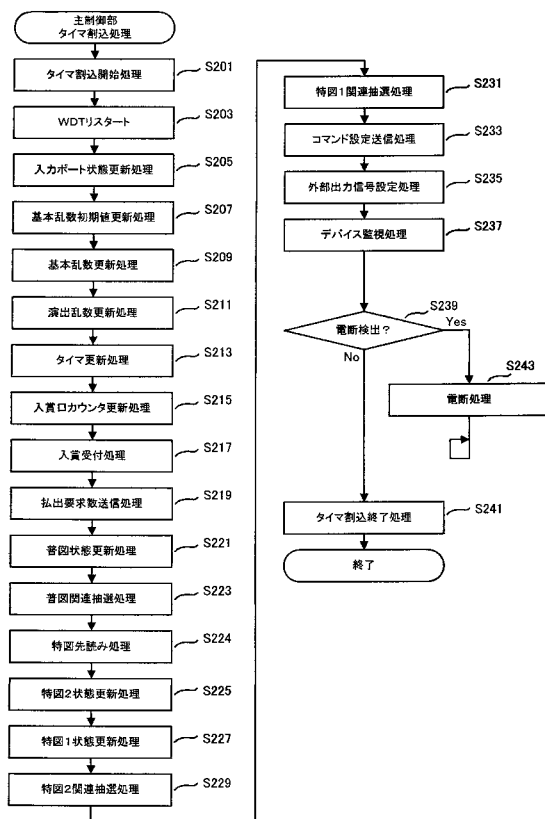
【図 4】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a) 音図決定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~99)

音図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0-98	当り
	99	はずれ

(b) 音図決定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~99)

音図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0-98	はずれ
	99	当り

(c) 当否判定用高確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
高確率	0-999	大当り
	1000-65535	はずれ

(d) 当否判定用低確率テーブル (乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否結果
低確率	0-249	大当り
	1000-65535	はずれ

(e) 特図 1、2 決定用テーブル (乱数範囲: 0~99)

当否判定結果	図柄乱数の範囲	停止図柄
大当り	0 - 24	特図 A
	25 - 49	特図 B
	50 - 74	特図 C
	75 - 99	特図 D
ハズレ	0 - 49	特図 E
	50 - 99	特図 F

【図 9】

(a)				
特図停止図柄	R数	確率	電サポ	テーブルセット
A	15R	○	○	テーブルセット1
B	15R	○	○	テーブルセット1
C	14R	×	○	テーブルセット2
D	14R	×	○	テーブルセット2

(b)				
特図停止図柄	R数	確率	電サポ	テーブルセット
A	15R	○	○	テーブルセット1
B	15R	○	○	テーブルセット1
C	15R	○	○	テーブルセット1
D	15R	○	○	テーブルセット1

(c)	
テーブル	遊技状態
テーブル1	特低、普低
テーブル2	特低、普高
テーブル3	特高、普高
テーブル4	特低、普高(特殊)
テーブル5	特高、普高(特殊)

(d)				
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	表示手段での演出 (特高、普高)	表示手段での演出 (特低、普高)
タイム番号1	1	超短縮大当り	超短縮大当り	超短縮大当り
タイム番号2	2	—	超短縮はずれ	超短縮はずれ
タイム番号3	5	短縮はずれ	—	—
タイム番号4	10	通常はずれ	バトルガセあり1	バトルガセあり1
タイム番号5	12	ノーマルリーチはずれ	バトルガセあり2	バトルガセあり2
タイム番号6	30	SPリーチAはずれ	バトルA敗北	バトルA敗北
タイム番号7	35	SPリーチA大当り	バトルA勝利	バトルA勝利
タイム番号8	60	SPリーチBはずれ	—	バトルB敗北
タイム番号9	65	SPリーチB大当り	—	バトルB勝利

【図 1 1】

(a)テーブル2 大当り時変動時間			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普高)	乱数選択範囲
タイム番号1	1	超短縮大当り	0-499
タイム番号7	35	バトルA勝利	500-19999
タイム番号9	65	バトルB勝利	20000-65535

(b)テーブル2 はずれ時変動時間(特図2の保留3-4)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普高)	乱数選択範囲
タイム番号2	2	超短縮はずれ	0-62999
タイム番号4	10	バトルガセあり1	63000-65149
タイム番号6	30	バトルA敗北	65150-65449
タイム番号8	60	バトルB敗北	65450-65535

(c)テーブル2 はずれ時変動時間(特図2の保留0-2)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普高)	乱数選択範囲
タイム番号4	10	バトルガセあり1	0-64149
タイム番号6	30	バトルA敗北	64150-64999
タイム番号8	60	バトルB敗北	65000-65535

(d)テーブル3 大当り時変動時間			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	乱数選択範囲
タイム番号1	1	超短縮大当り	0-29999
タイム番号7	35	バトルA勝利	30000-65535

(e)テーブル3 はずれ時変動時間(特図2の保留4)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	乱数選択範囲
タイム番号2	2	超短縮はずれ	0-62999
タイム番号4	10	バトルガセあり1	63000-65149
タイム番号6	30	バトルA敗北	65150-65535

(f)テーブル3 はずれ時変動時間(特図2の保留0-3)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	乱数選択範囲
タイム番号4	10	バトルガセあり1	0-62499
タイム番号6	30	バトルA敗北	62500-65535

【図 1 0】

(a)		(b)	
【テーブルセット1】		【テーブルセット2】	
テーブル	変動回数	テーブル	変動回数
テーブル3	99	テーブル2	49
テーブル5	1	テーブル4	1
テーブル1	—	テーブル1	—

(c)テーブル1 大当り時変動時間			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	乱数選択範囲
タイム番号1	1	超短縮大当り	0
タイム番号7	35	リーチA大当り	1-19999
タイム番号9	65	リーチB大当り	20000-65535

(d)テーブル1 はずれ時変動時間(特図1の保留4)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	乱数選択範囲
タイム番号3	5	短縮はずれ	0-61999
タイム番号5	12	ノーマルリーチはずれ	62000-62499
タイム番号6	30	リーチAはずれ	62500-64999
タイム番号8	60	リーチBはずれ	65000-65535

(e)テーブル1 はずれ時変動時間(特図1の保留0-3)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	乱数選択範囲
タイム番号4	10	通常はずれ	0-54999
タイム番号5	12	ノーマルリーチはずれ	55000-59999
タイム番号6	30	リーチAはずれ	60000-63999
タイム番号8	60	リーチBはずれ	64000-65535

【図 1 2】

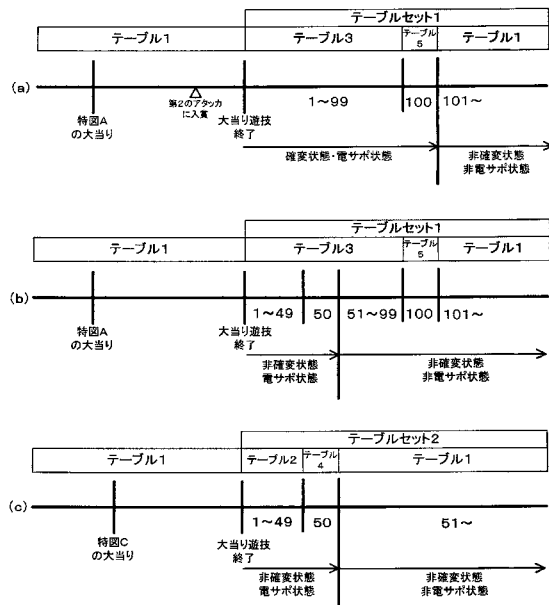
(a)テーブル4 大当り時変動時間			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普高)	乱数選択範囲
タイム番号7	35	バトルA勝利	0-19999
タイム番号9	65	バトルB勝利	20000-65535

(b)テーブル4 はずれ時変動時間(保留無関係)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特低、普高)	乱数選択範囲
タイム番号5	12	バトルガセあり2	0-65535

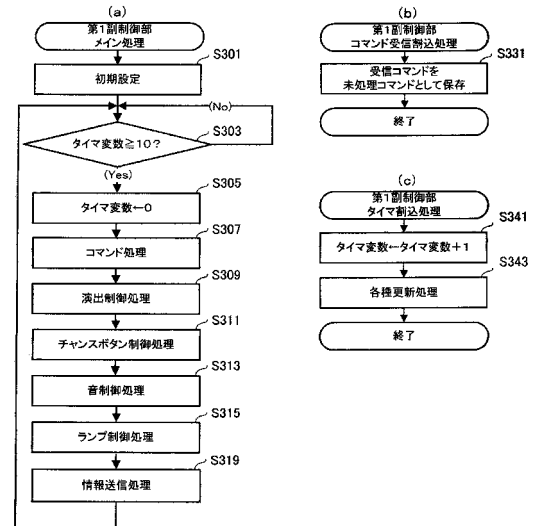
(c)テーブル5 大当り時変動時間			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	乱数選択範囲
タイム番号7	35	バトルA勝利	0-65535

(d)テーブル5 はずれ時変動時間(保留無関係)			
タイム	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	乱数選択範囲
タイム番号5	12	バトルガセあり2	0-65535

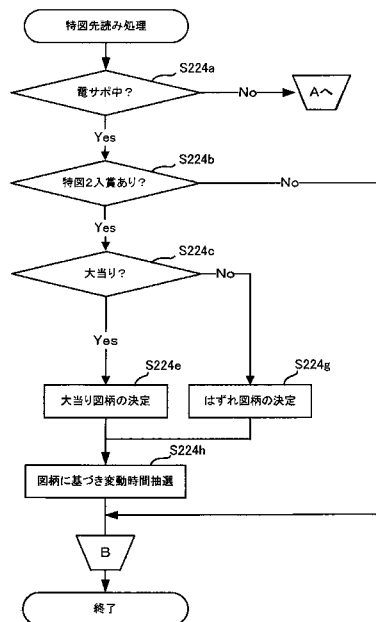
【図 13】



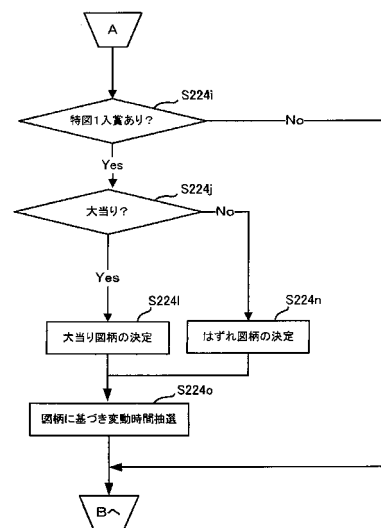
【図 14】



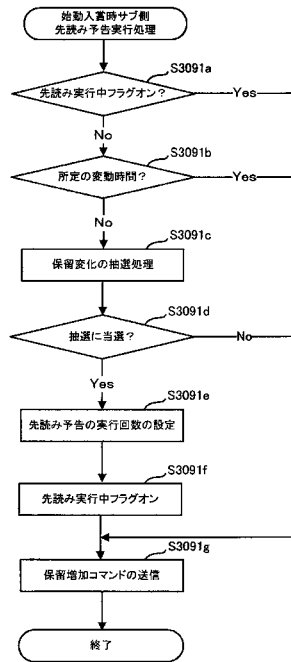
【図 15】



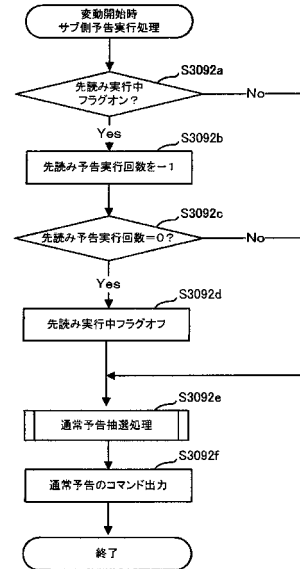
【図 16】



【図 17】



【図 19】



【図 37】

(a-1) 特別図柄 1

特別図柄番号 (15R) 000	特別図柄番号 (15R) 111	特別図柄番号 (15R) 222	特別図柄番号 (15R) 333	特別図柄番号 (15R) 444	特別図柄番号 (15R) 555
特図A	特図B	特図C	特図D	特図E	特図F

(a-2) 特別図柄 2

特別図柄番号 (15R) 000	特別図柄番号 (15R) 111	特別図柄番号 (15R) 222	特別図柄番号 (15R) 333	特別図柄番号 (15R) 444	特別図柄番号 (15R) 555
特図A	特図B	特図C	特図D	特図E	特図F

(b)

特図 1	アタック開放時間 (1-14R)	アタック開放時間 (15R)
A	25s	25s
B	25s	0.1s + 24.9s (INT3s)
C・D	25s	0.1s

【図 47】

(a) 特図 1 用大当たり装飾図柄決定テーブル (乱数選択範囲 0-99)

特図	装飾	000	111	222	333	444	555	666	777	888	999
	A・B	0-7	8-17	18-25	26-40	41-48	49-58	59-66	67-81	82-89	90-99
	C・D	0-17	18-20	21-38	-	39-56	57-59	60-77	-	78-95	96-99

(b) 特図 1 用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブル (乱数選択範囲 0-99)

最終	仮	000	111	222	333	444	555	666	777	888	999
333	0	1-2	3	4-92	93	94-95	96	-	97	98-99	
777	0	1-2	3	-	4	5-6	7	8-96	97	98-99	

(c) 特図 2 用大当たり装飾図柄決定テーブル (乱数選択範囲 0-99)

特図	装飾	000	111	222	333	444	555	666	777	888	999
A・B	-	-	-	0-49	-	-	-	50-99	-	-	
C・D	-	-	-	0-49	-	-	-	50-99	-	-	

(d) 特図 2 用「333」「777」選択時仮停止図柄抽選テーブル (乱数選択範囲 0-99)

最終	仮	000	111	222	333	444	555	666	777	888	999
333	0-3	4-13	14-17	18-67	68-71	72-81	82-85	-	86-89	90-99	
777	0-3	4-13	14-17	-	18-21	22-31	32-35	36-85	86-89	90-99	

【図 48】

(a) 特図1低雑音用予告抽選テーブル (乱数選択範囲: 0~99)

タイム	時間 (秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	予告P	予告Q	予告R	予告S	なし
タイム番号1	1	超短縮大当り	-	-	0	-	1-99
タイム番号2	2	-	-	-	-	-	0-99
タイム番号3	5	短縮はすれ	-	-	-	-	0-99
タイム番号4	10	通常はすれ	0-39	-	-	-	40-99
タイム番号5	12	ノーマルリーチはすれ	0-19	20-22	-	-	23-99
タイム番号6	30	SPIリーチAはすれ	0-9	10-11	-	-	12-99
タイム番号7	35	SPIリーチA大当り	0-49	50-98	99	-	-
タイム番号8	60	SPIリーチBはすれ	0-5	6-9	-	-	10-99
タイム番号9	65	SPIリーチB大当り	0-69	70-98	99	-	-

(b) 特図2高雑音用予告抽選テーブル (乱数選択範囲: 0~99)

タイム	時間 (秒)	表示手段での演出 (特高、普高)	予告P	予告Q	予告R	予告S	なし
タイム番号1	1	超短縮大当り	-	-	-	0	1-99
タイム番号2	2	超短縮はすれ	-	-	-	-	0-99
タイム番号3	5	-	-	-	-	-	-
タイム番号4	10	ハトルガセあおり1	-	-	-	-	0-99
タイム番号5	12	ハトルガセあおり2	-	-	-	-	0-99
タイム番号6	30	ハトルA敗北	0-19	20-29	-	-	30-99
タイム番号7	35	ハトルA勝利	0-39	40-69	-	70-89	90-99
タイム番号8	60	-	-	-	-	-	-
タイム番号9	65	-	-	-	-	-	-

【図 49】

(a) 特図2低雑音電サポ用予告抽選テーブル (乱数選択範囲: 0~99)

タイム	時間 (秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	予告P	予告Q	予告R	予告S	なし
タイム番号1	1	超短縮大当り	0	1	-	2	3-99
タイム番号2	2	超短縮はすれ	0	1	-	-	2-99
タイム番号3	5	-	-	-	-	-	-
タイム番号4	10	ハトルガセあおり1	-	-	-	-	0-99
タイム番号5	12	ハトルガセあおり2	-	-	-	-	0-99
タイム番号6	30	ハトルA敗北	0-19	20-29	-	-	30-99
タイム番号7	35	ハトルA勝利	0-39	40-69	-	70-89	90-99
タイム番号8	60	ハトルB敗北	0-9	10-19	-	-	20-99
タイム番号9	65	ハトルB勝利	0-39	40-69	-	70-89	90-99

(b) 特図2低雑音電サポ用予告抽選テーブル (乱数選択範囲: 0~99)

タイム	時間 (秒)	表示手段での演出 (特低、普低)	予告P	予告Q	予告R	予告S	なし
タイム番号1	1	超短縮大当り	-	-	0	-	1-99
タイム番号2	2	-	-	-	-	-	0-99
タイム番号3	5	短縮はすれ	-	-	-	-	0-99
タイム番号4	10	通常はすれ	0-39	-	-	-	40-99
タイム番号5	12	ノーマルリーチはすれ	0-19	-	-	-	20-99
タイム番号6	30	SPIリーチAはすれ	0-9	-	-	-	10-99
タイム番号7	35	SPIリーチA大当り	0-49	50-98	99	-	-
タイム番号8	60	SPIリーチBはすれ	0-5	-	-	-	6-99
タイム番号9	65	SPIリーチB大当り	0-69	70-98	99	-	-

【図 68】

(a)

特図停止図柄	R数	V入賞 (アタッカ入賞)	確変	電サポ	テーブルセット
A	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
B	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
C	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
D	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2

(b)

特図停止図柄	R数	V入賞 (アタッカ入賞)	確変	電サポ	テーブルセット
A	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
B	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
C	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2
D	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット2

【図 69】

(a)

特図停止図柄	R数	V入賞 (アタッカ入賞)	確変	電サポ	テーブルセット
A	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット4
B	15R	○	○	○	テーブルセット1
		x	x	○	テーブルセット4
C	15R	○	○	○	テーブルセット3
		x	x	○	テーブルセット2
D	15R	○	○	○	テーブルセット3
		x	x	○	テーブルセット2

(b)

【テーブルセット1】	
テーブル	変動回数
テーブル3	99
テーブル5	1
テーブル1	-

(d)

【テーブルセット3】	
テーブル	変動回数
テーブル3	99
テーブル6	1
テーブル1	-

(c)

【テーブルセット2】	
テーブル	変動回数
テーブル2	49
テーブル4	1
テーブル1	-

(e)

【テーブルセット4】	
テーブル	変動回数
テーブル2	49
テーブル7	1
テーブル1	-

(f)

テーブル	遊技状態
テーブル1	特低、普低
テーブル2	特低、普高
テーブル3	特高、普高
テーブル4	特低、普高(特殊)
テーブル5	特高、普高(特殊)
テーブル6	特高、普高(イレ)
テーブル7	特低、普高(イレ)

【図 70】

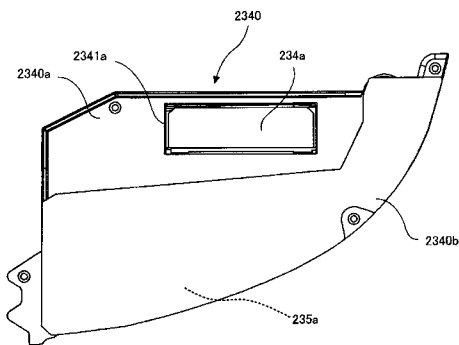
(a) テーブル6 大当り時変動時間			
タイマ	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、音高)	乱数選択範囲
タイマ番号1	1	超短縮大当り	0-65535

(b) テーブル6 はずれ時変動時間			
タイマ	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、音高)	乱数選択範囲
タイマ番号6	30	バトルA敗北	0-65535

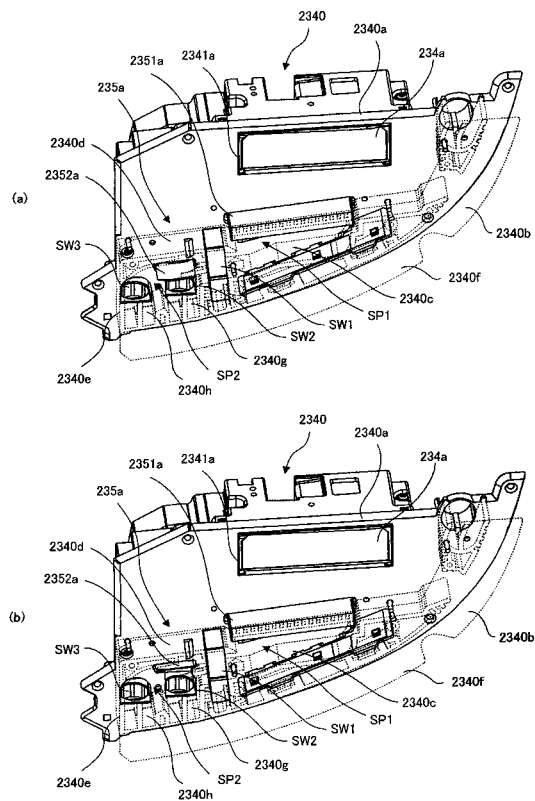
(c) テーブル7 大当り時変動時間			
タイマ	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、音高)	乱数選択範囲
タイマ番号1	1	超短縮大当り	0-65535

(d) テーブル7 はずれ時変動時間			
タイマ	時間(秒)	表示手段での演出 (特高、音高)	乱数選択範囲
タイマ番号2	2	超短縮はずれ	0-65535

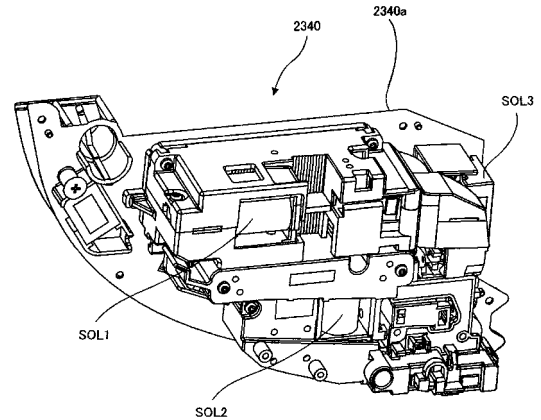
【図 72】



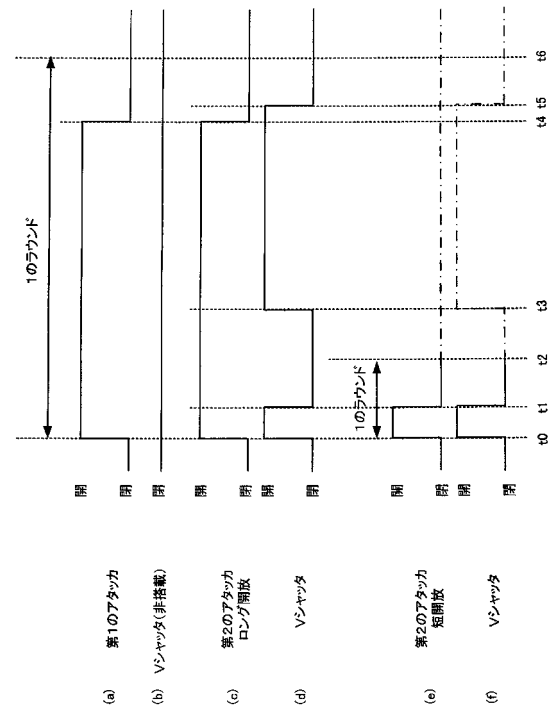
【図 74】



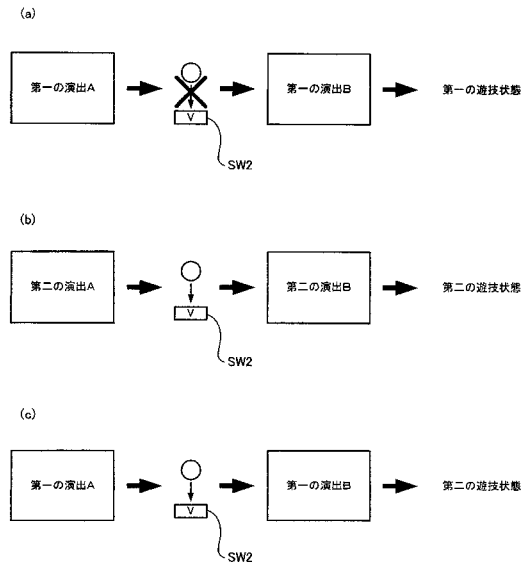
【図 73】



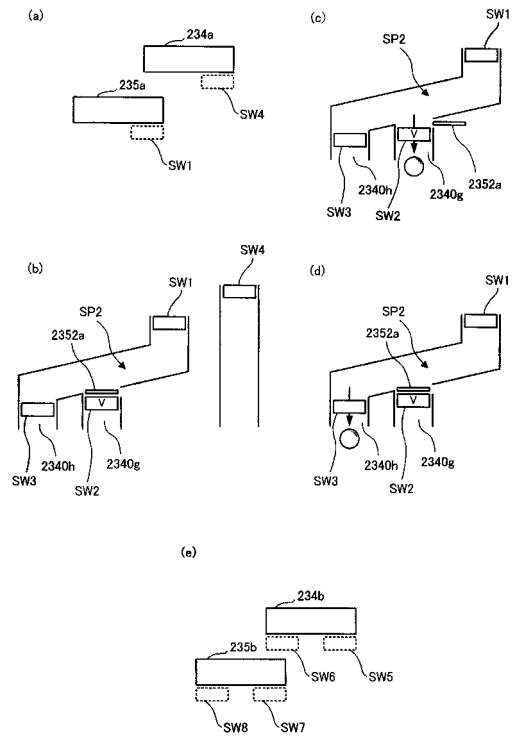
【図 75】



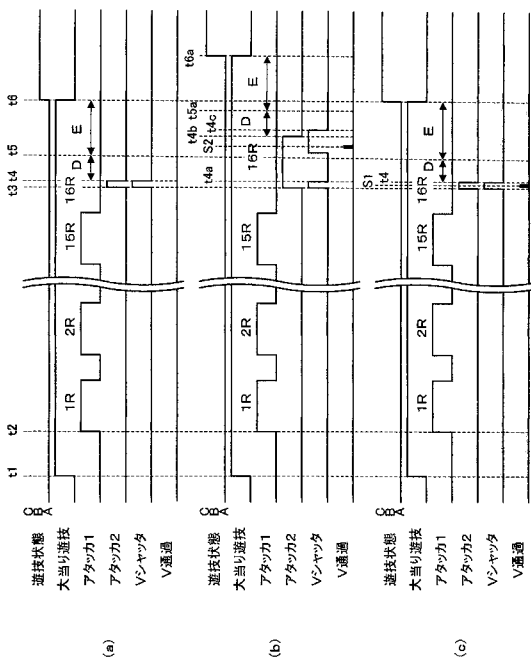
【図 76】



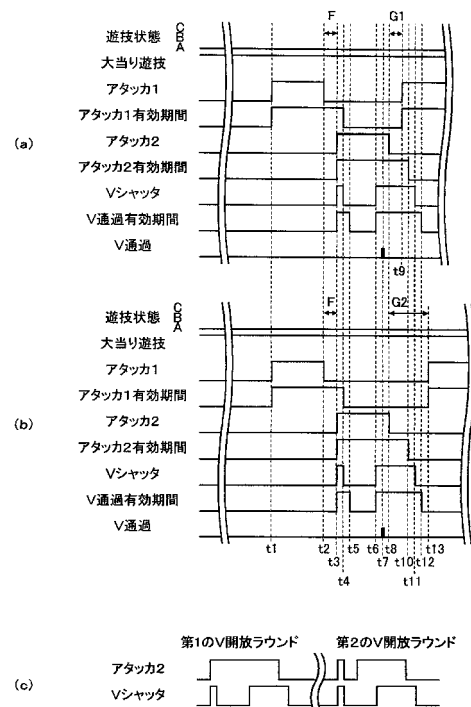
【図 78】



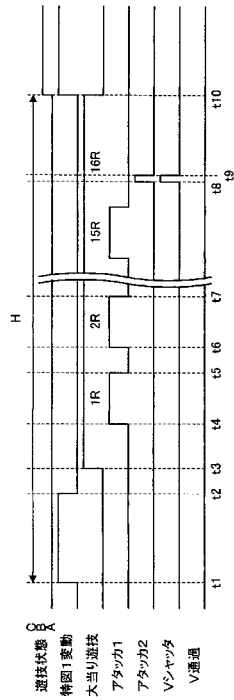
【図 79】



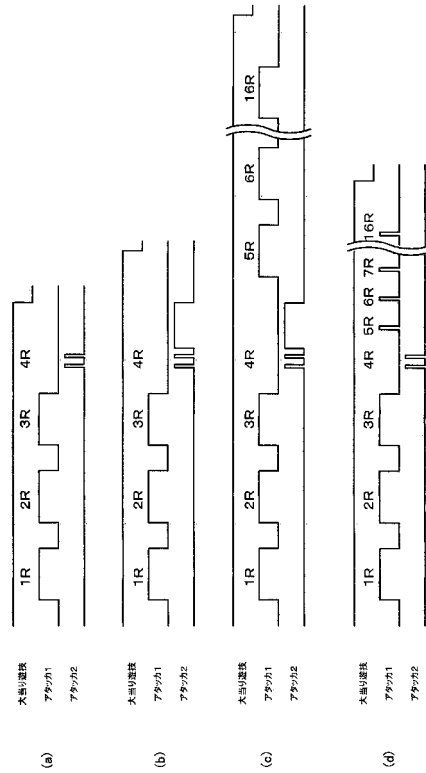
【図 80】



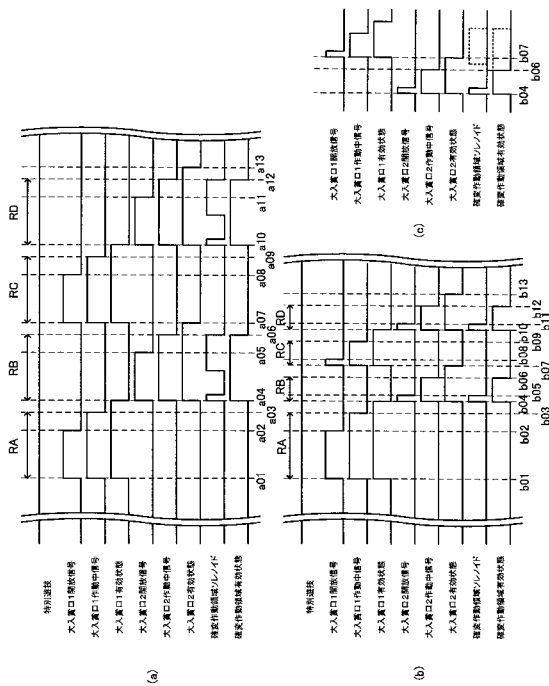
【図 81】



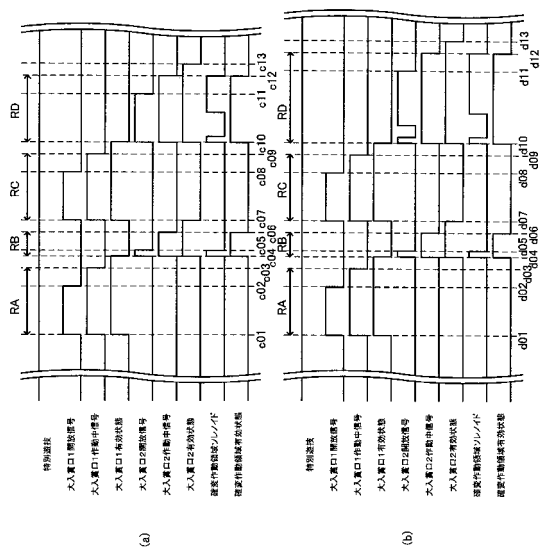
【図 89】



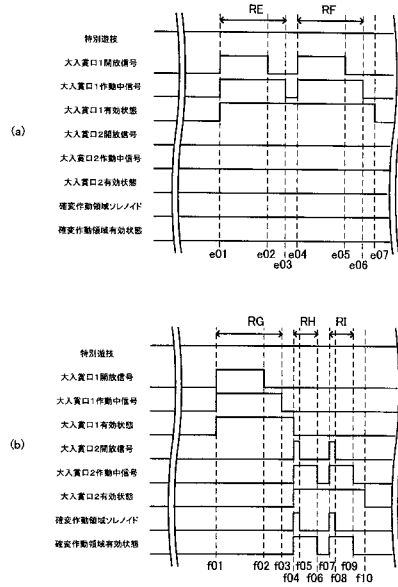
【図 109】



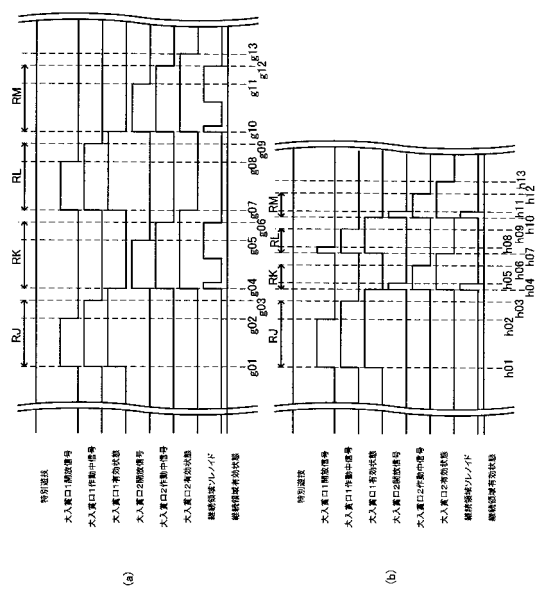
【図 110】



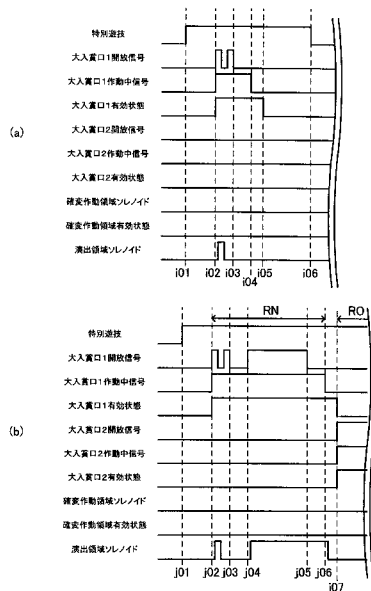
【図 1 1 1】



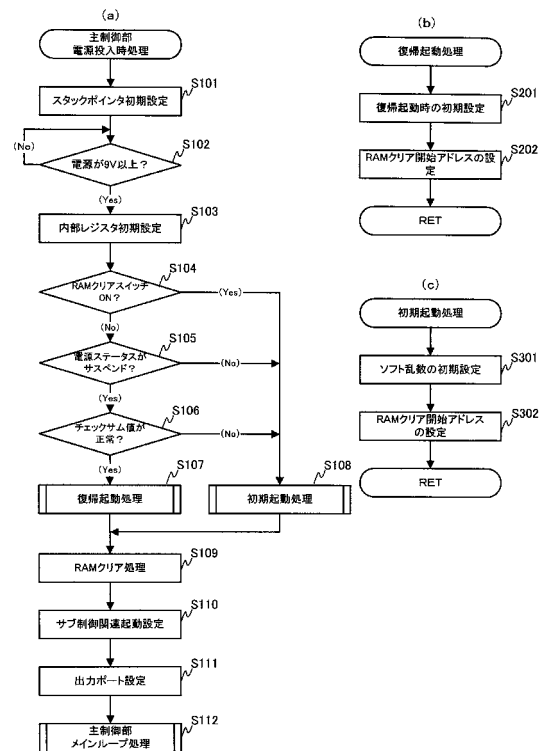
【図 1 1 2】



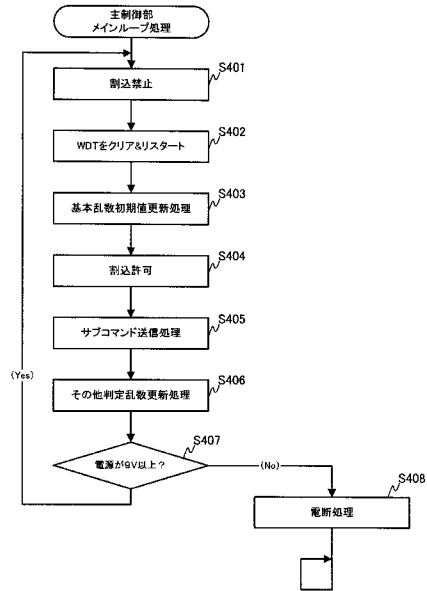
【図 1 1 3】



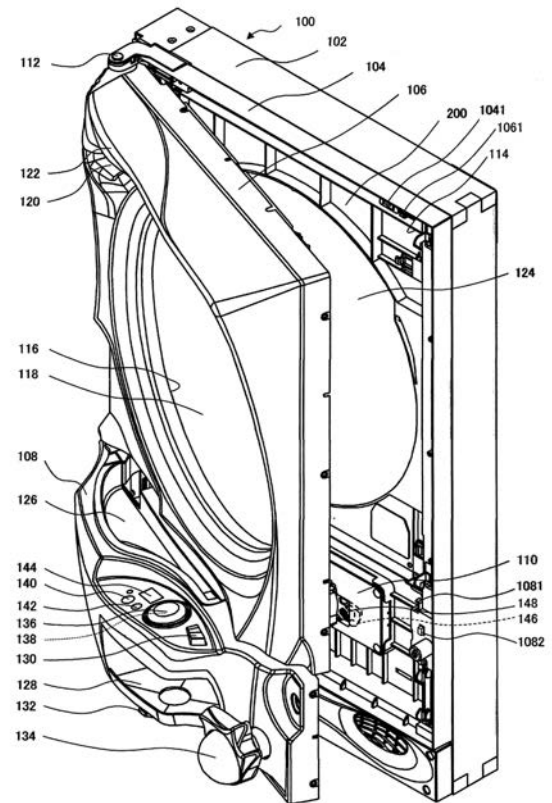
【図 2 2 8】



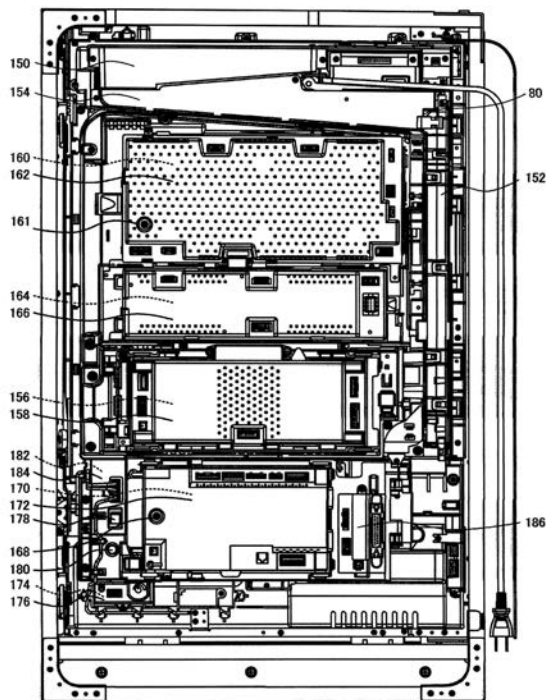
【図 229】



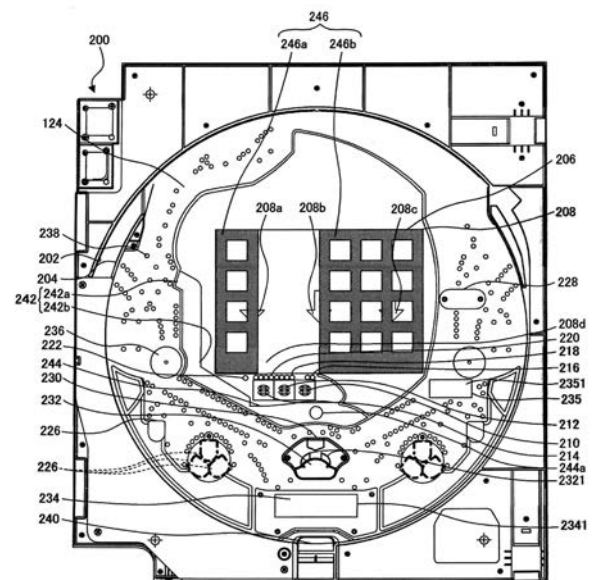
【図 1】



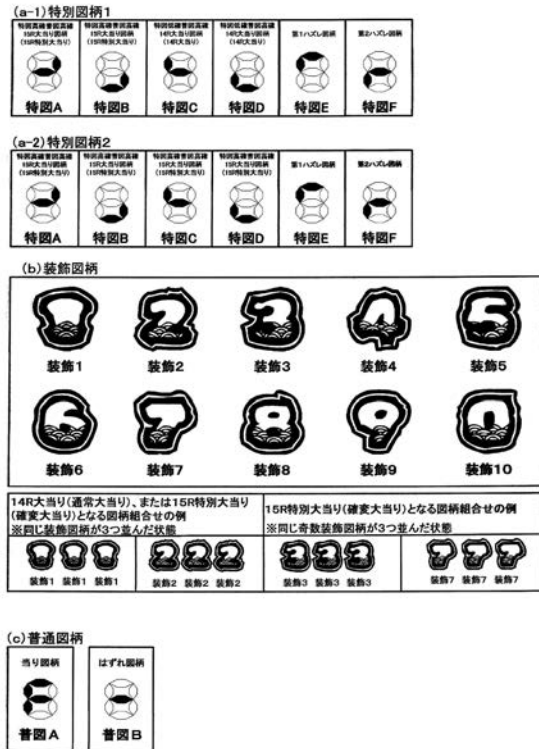
【図 2】



【図 3】



【図 5】



【図 18】

(a) 保留変化先読み予告(非電サポ時)

変動時間(秒)	表示手段での演出	変化なし(通常保留)	保留予告A	保留予告B
30	リーチAはずれ	0-89	90-99	—
35	リーチA大当り	0-39	40-69	70-99
60	リーチBはずれ	0-59	60-89	90-99
65	リーチB大当り	0-29	30-59	60-99

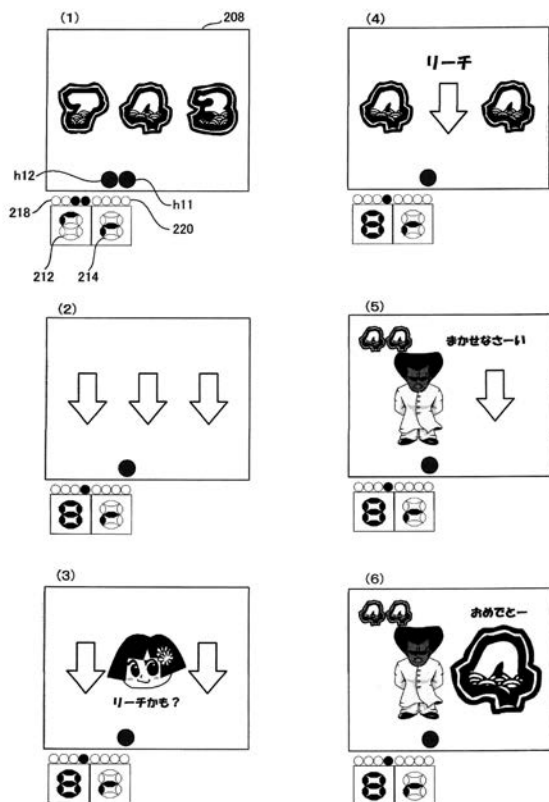
(b) 保留変化先読み予告(電サポ時)

変動時間(秒)	表示手段での演出	変化なし(通常保留)	保留予告A	保留予告B
10	バトルガセあおり!	0-97	98-99	—
35	バトルA勝利	0-79	80-89	90-99
65	バトルB勝利	0-79	80-89	90-99

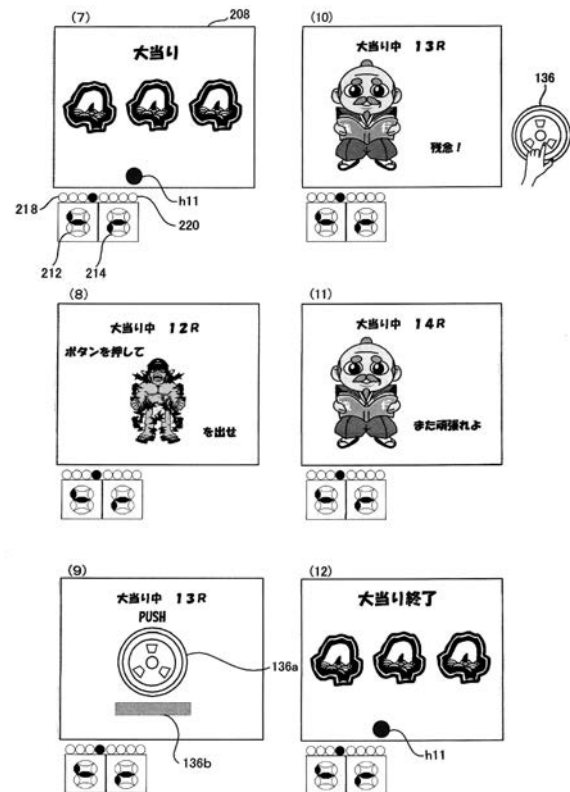
(c) 通常保留 (d) 保留予告A (e) 保留予告B



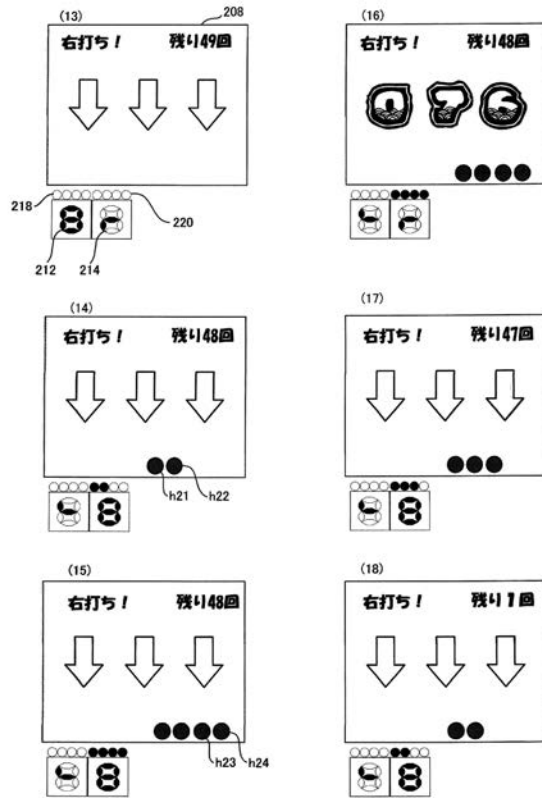
【図 20】



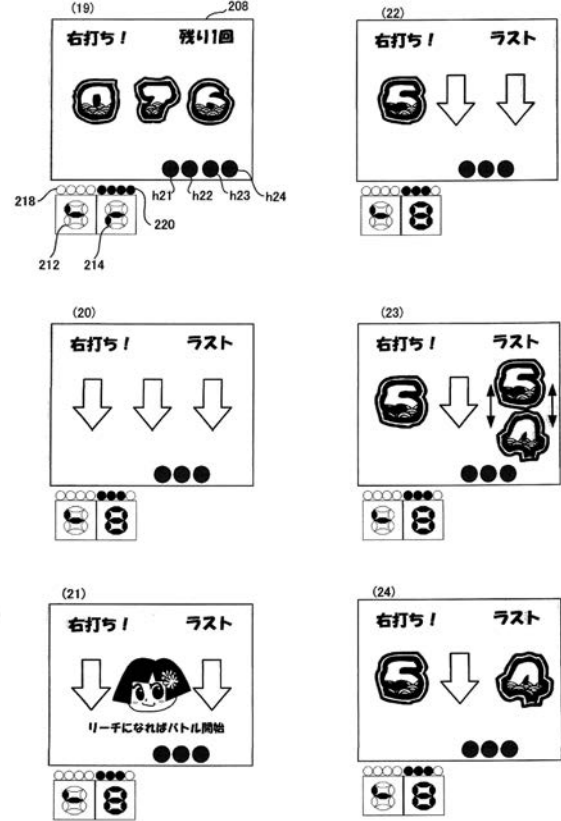
【図 21】



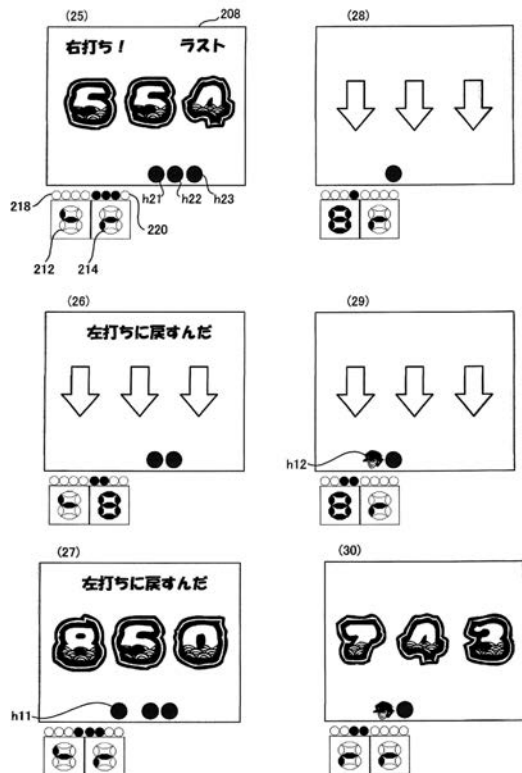
【図 2 2】



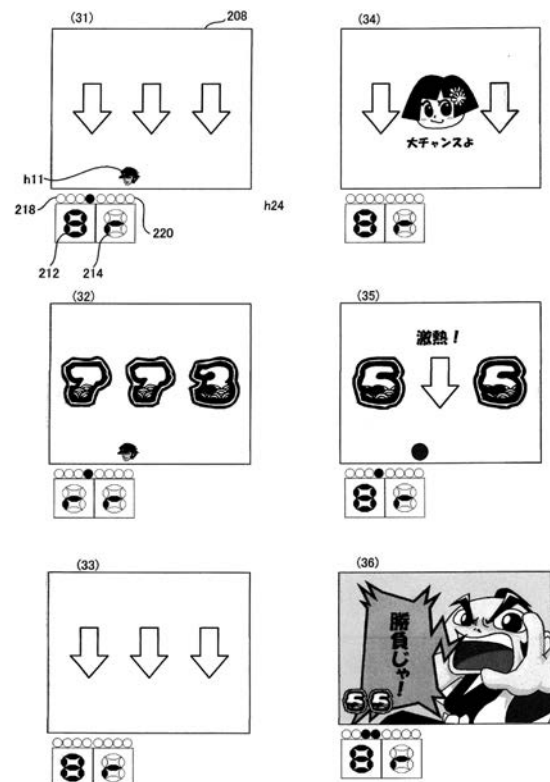
【図 2 3】



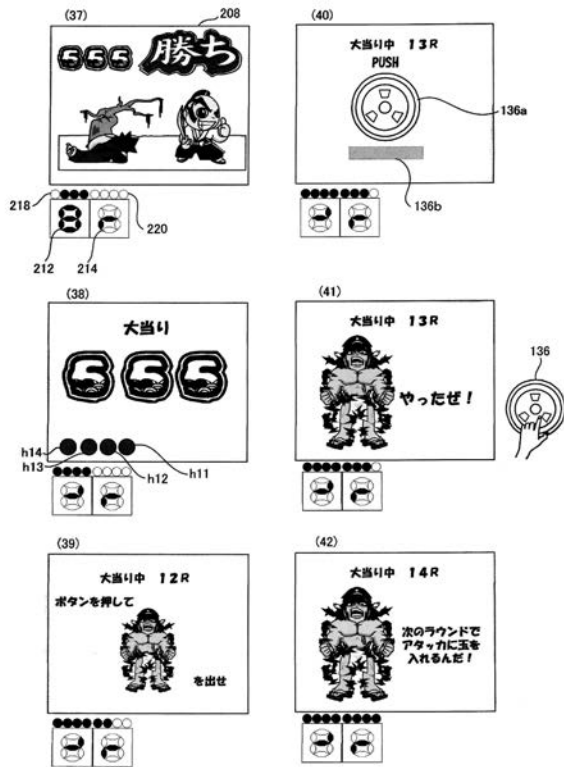
【図 2 4】



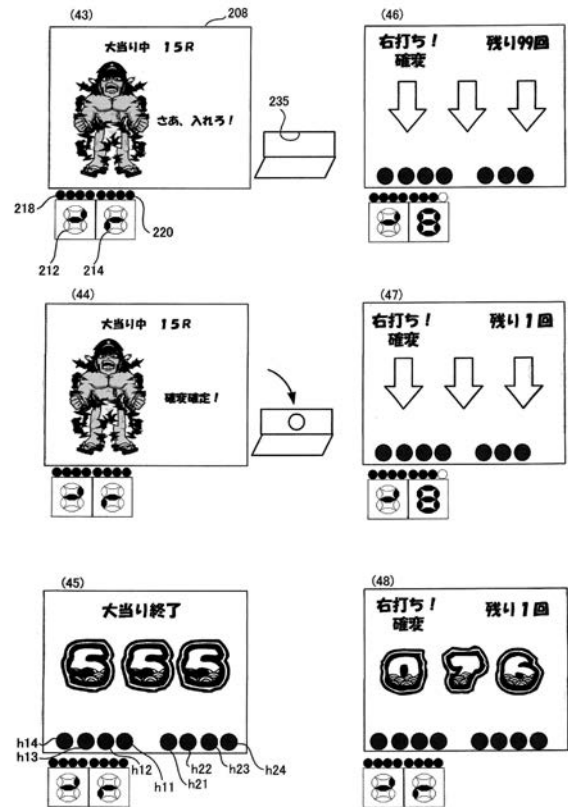
【図 2 5】



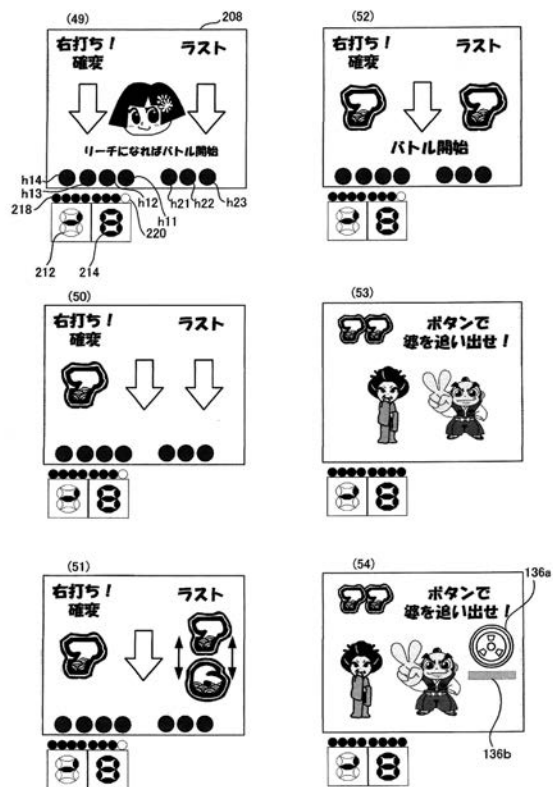
【図 26】



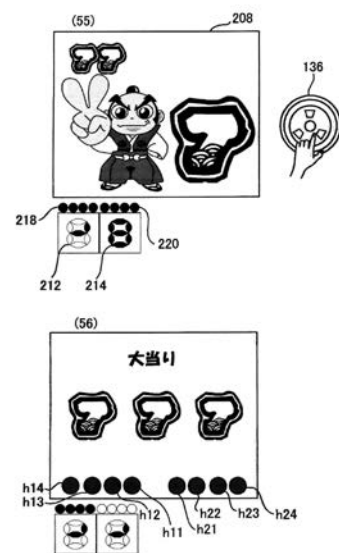
【図 27】



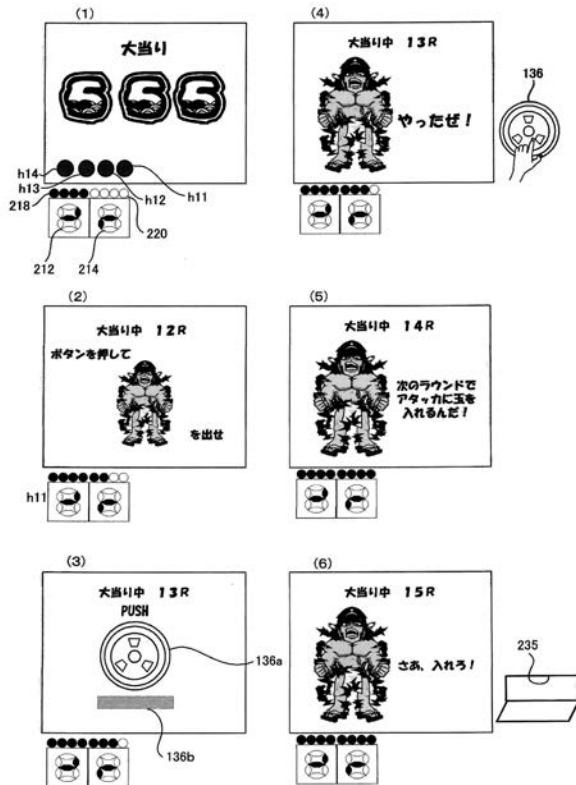
【図 28】



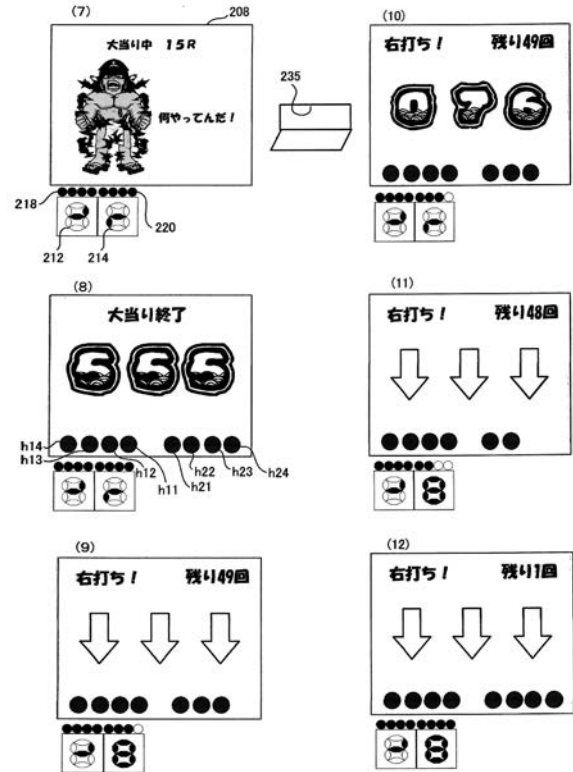
【図 29】



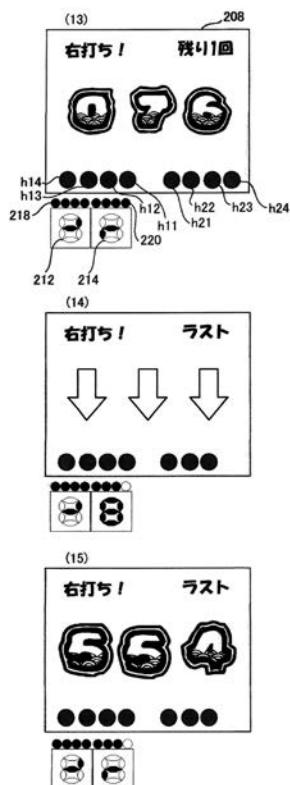
【図 30】



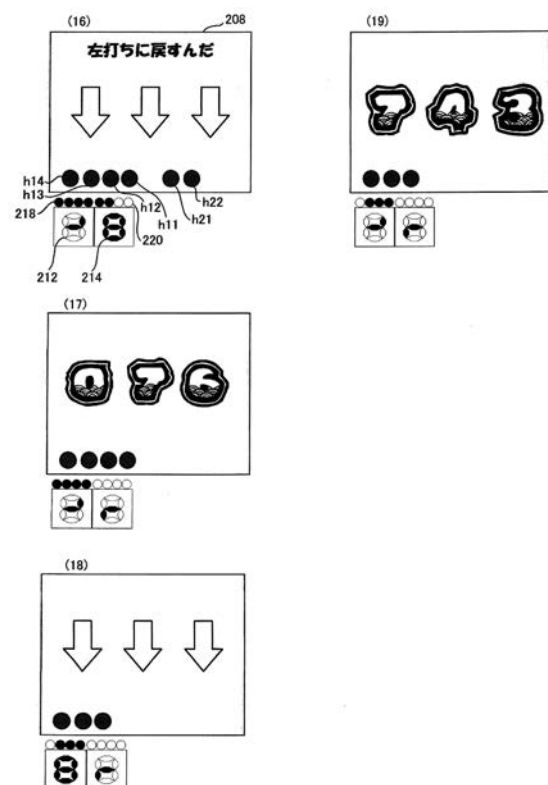
【図 31】



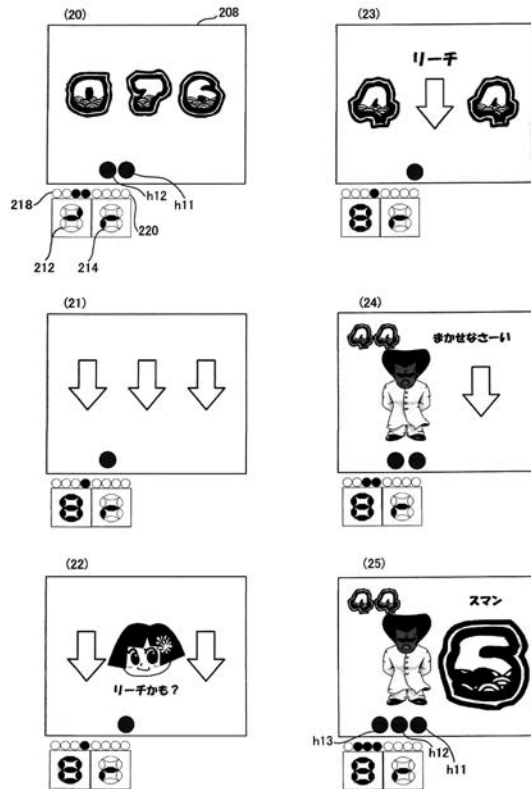
【図 32】



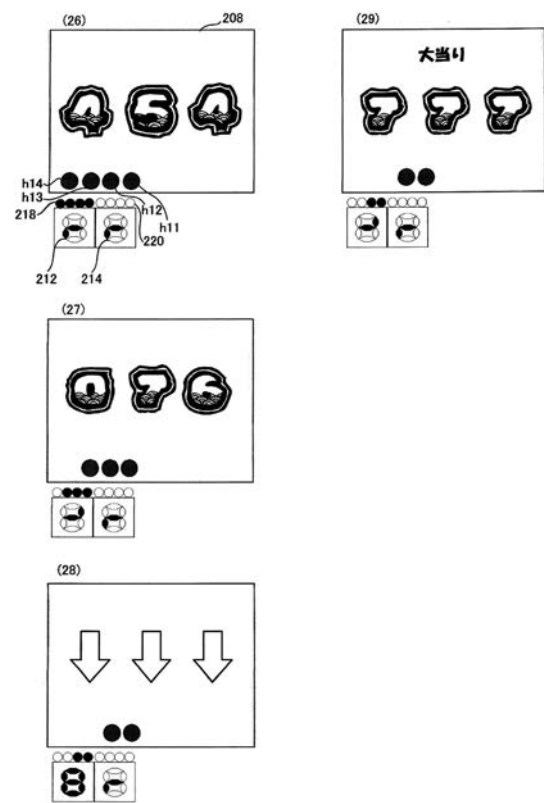
【図 33】



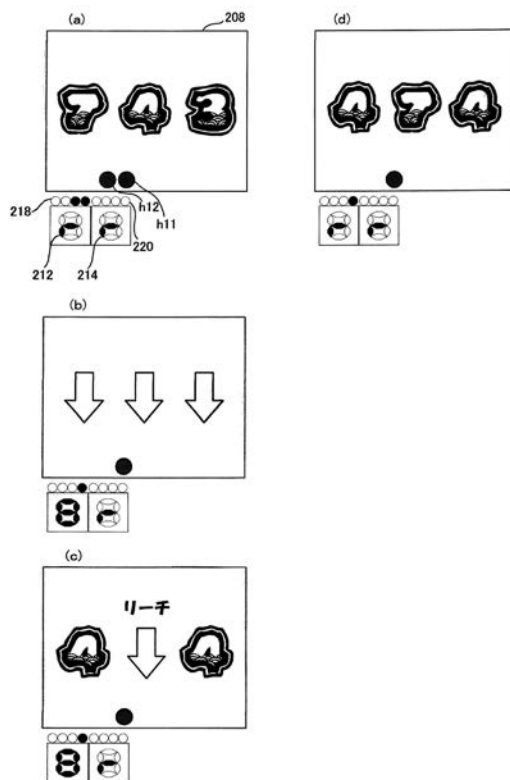
【図 3 4】



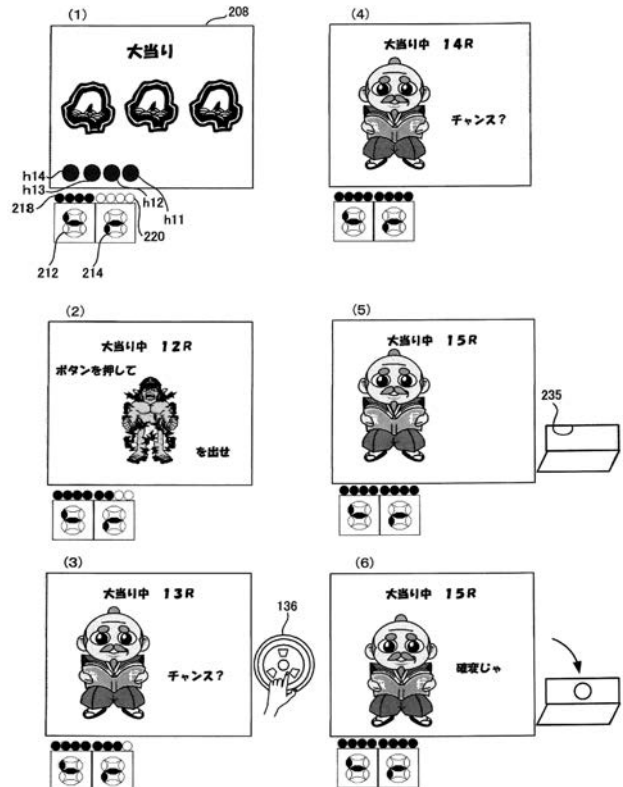
【図 3 5】



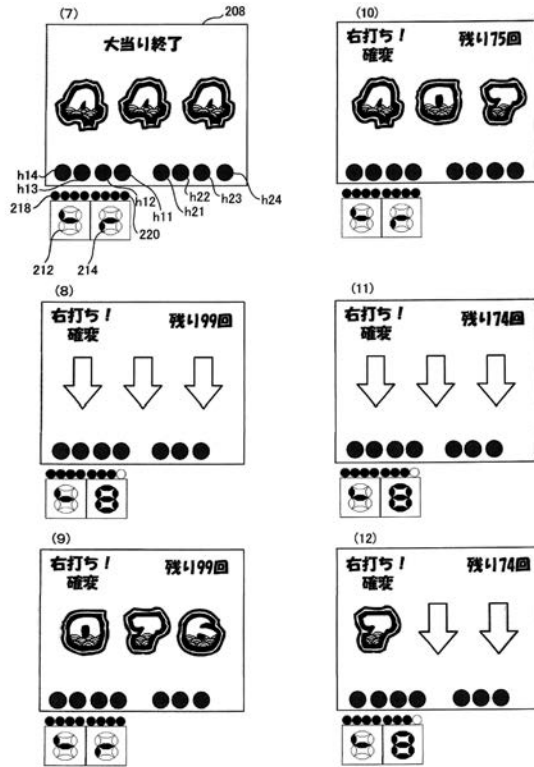
【図 3 6】



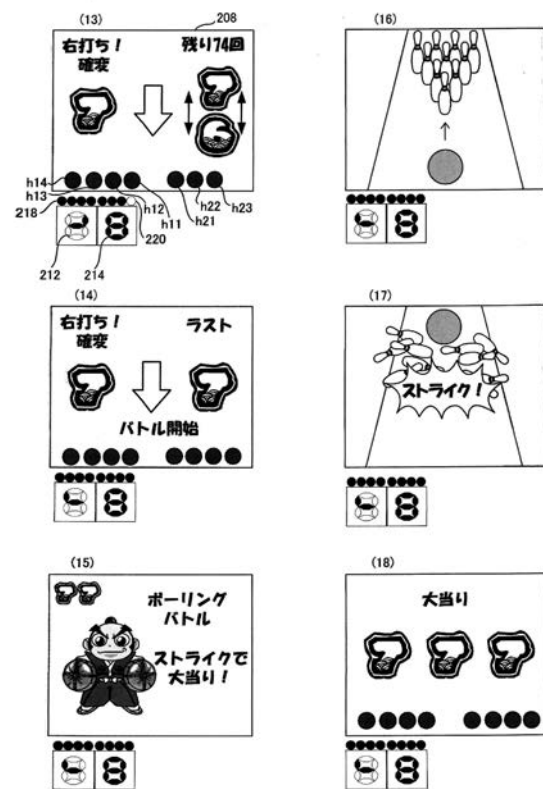
【図 3 8】



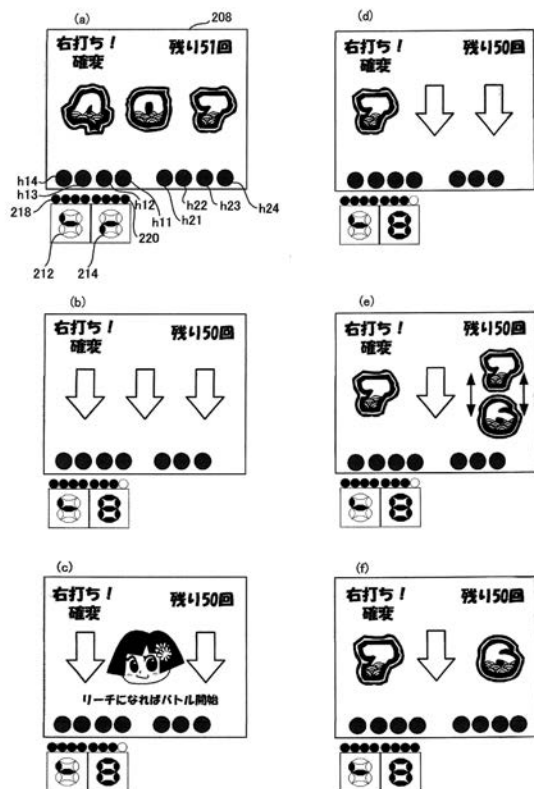
【図 39】



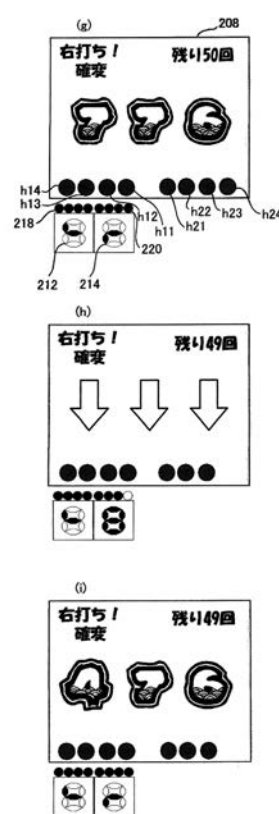
【図 40】



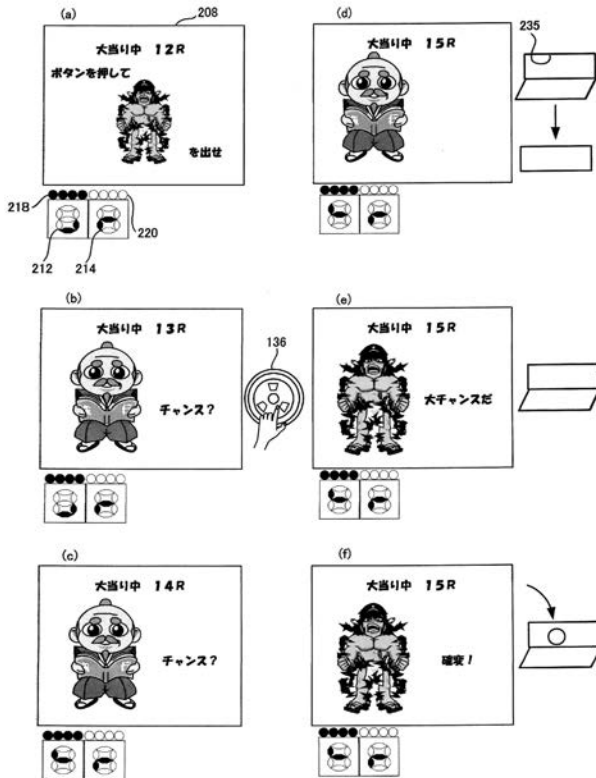
【図 41】



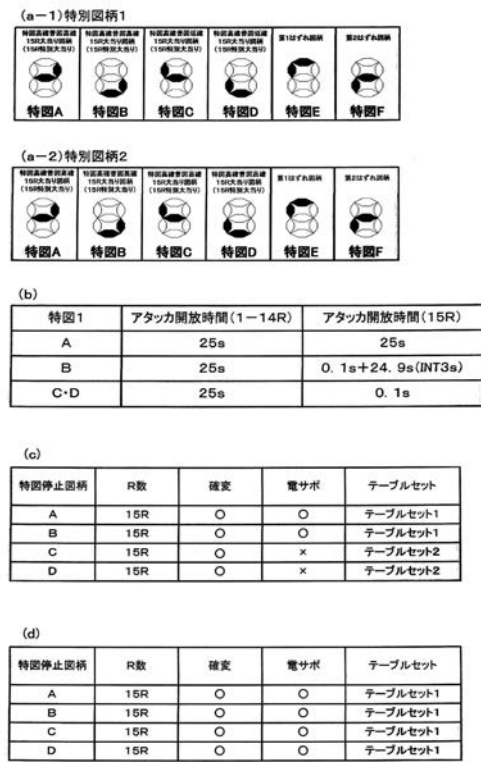
【図 42】



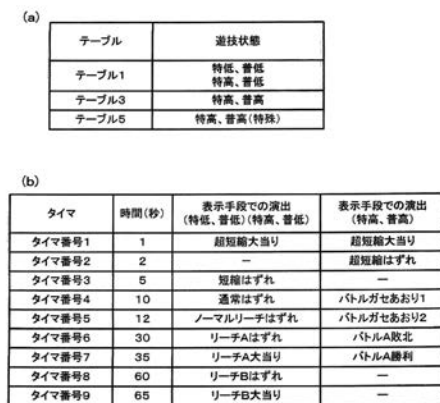
【図 4 3】



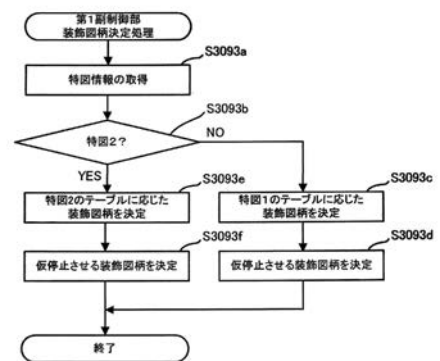
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



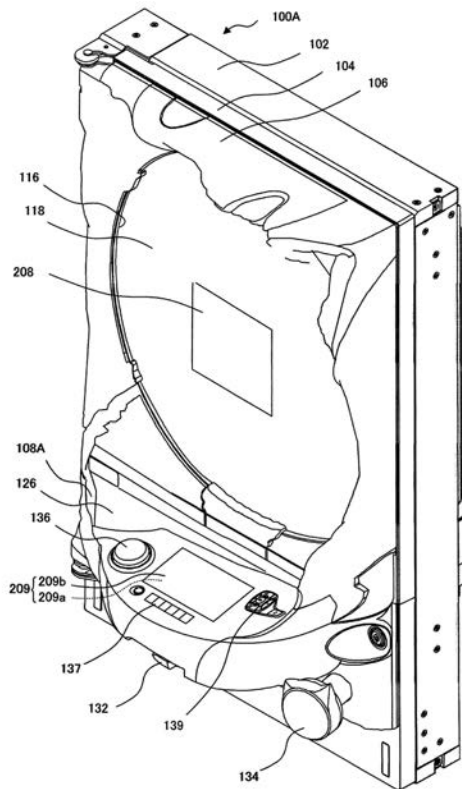
(c)

テーブル	変動回数
テーブル3	99
テーブル5	1
テーブル1	—

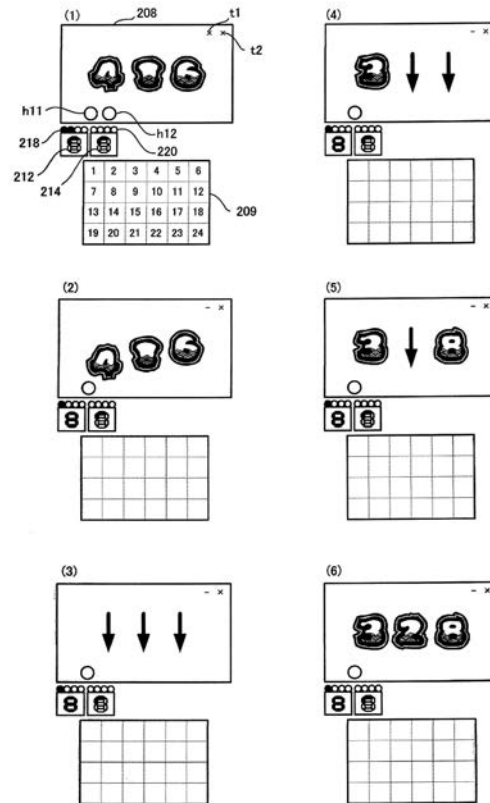
(d)

テーブル	変動回数
テーブル1	—

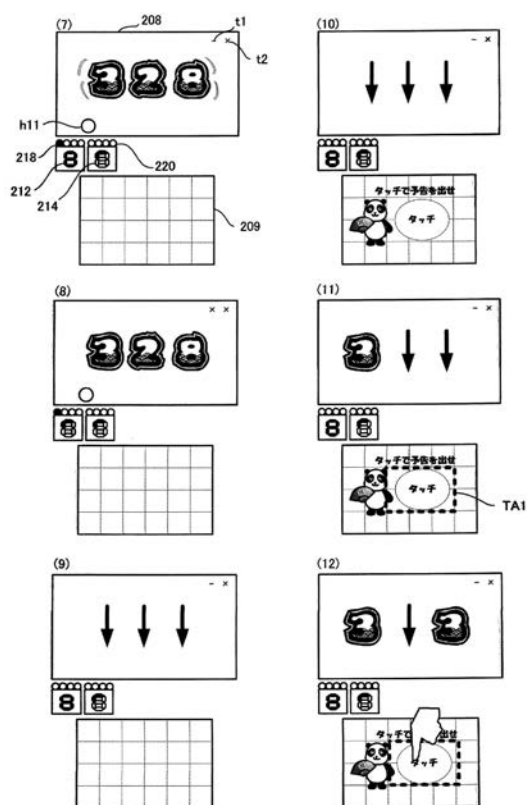
【図 50】



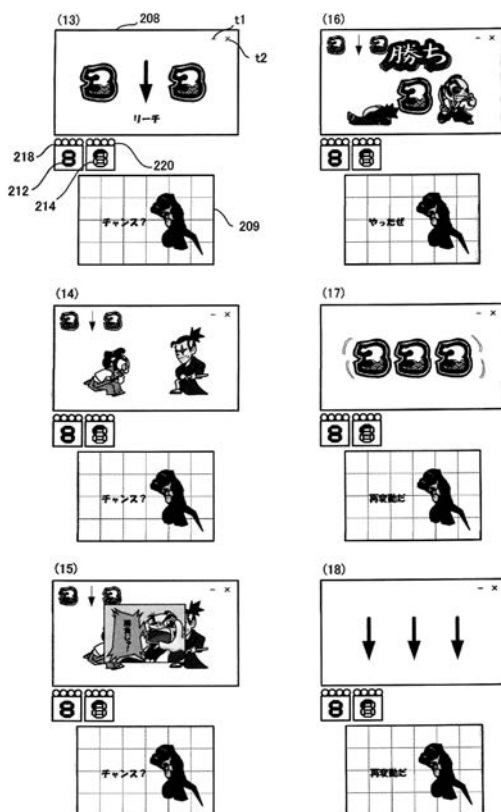
【図 51】



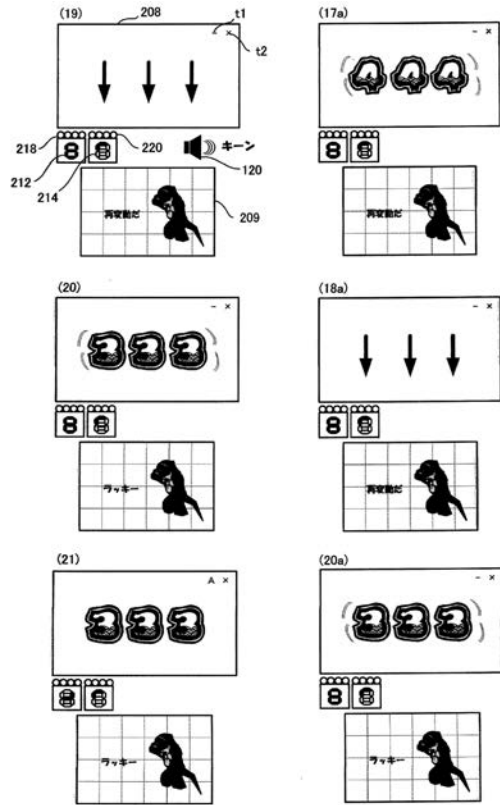
【図 52】



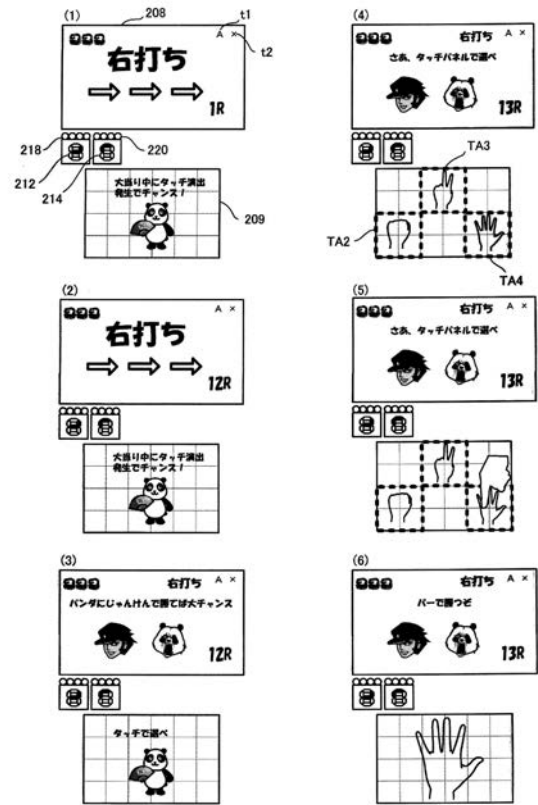
【図 53】



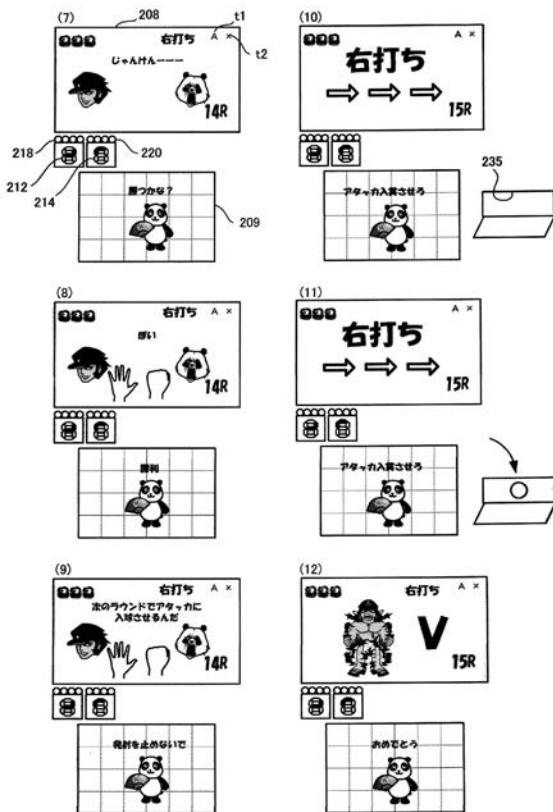
【図 5 4】



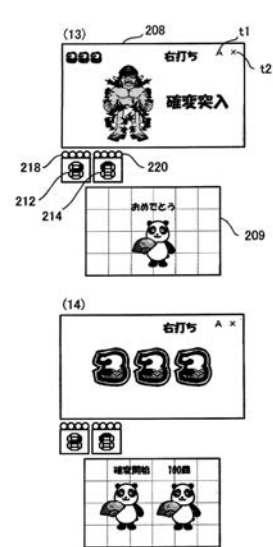
【図 5 5】



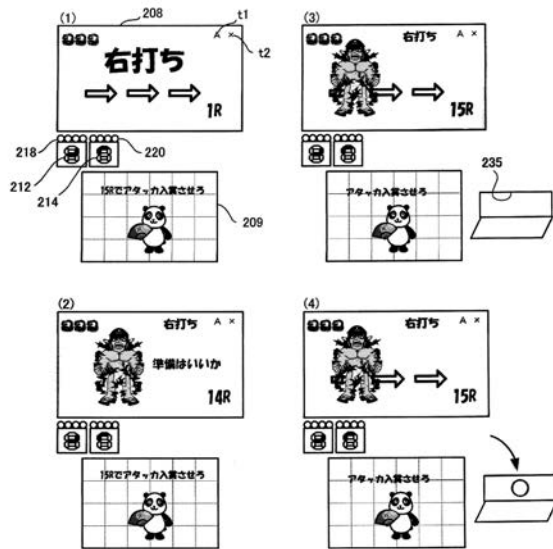
【図 5 6】



【図 5 7】



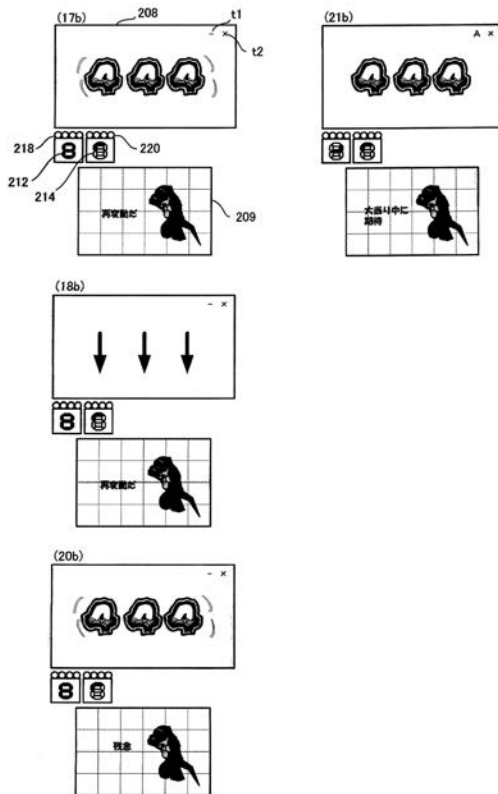
【図 58】



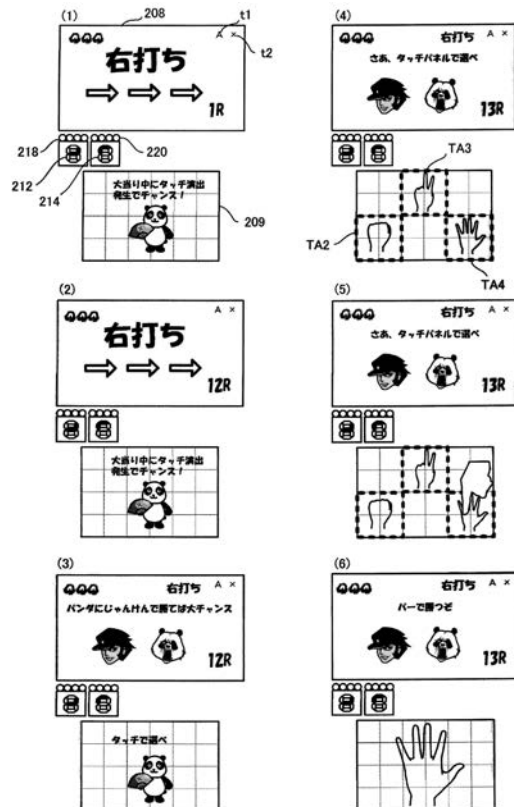
【図 59】



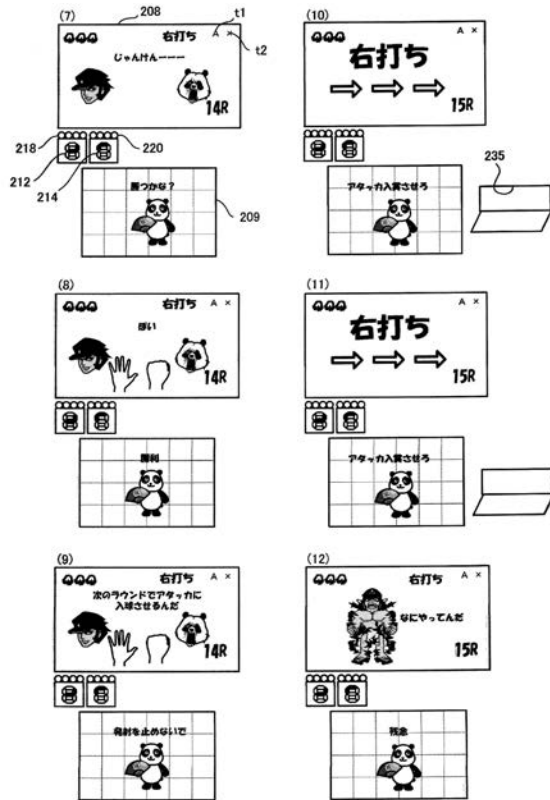
【図 60】



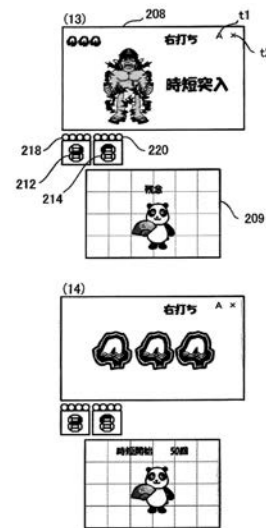
【図 61】



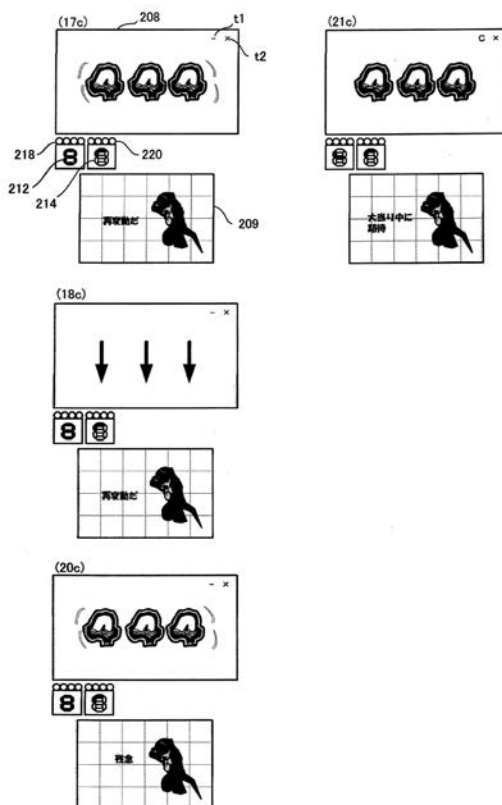
【図 6 2】



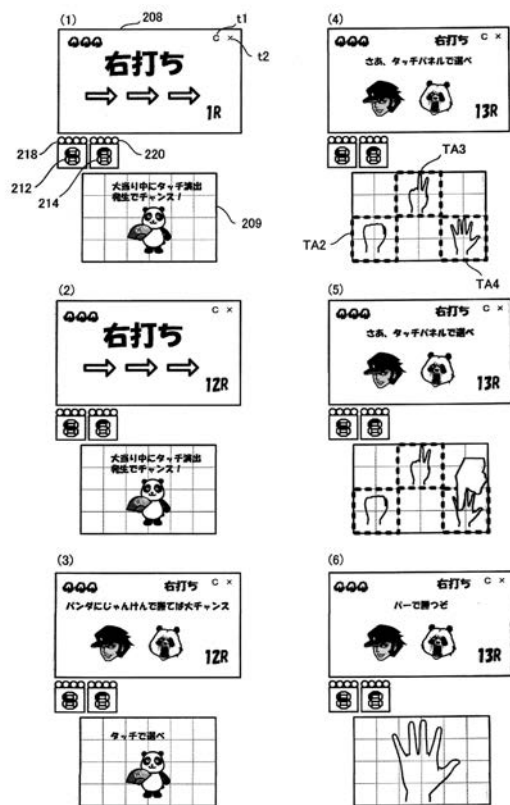
【図 6 3】



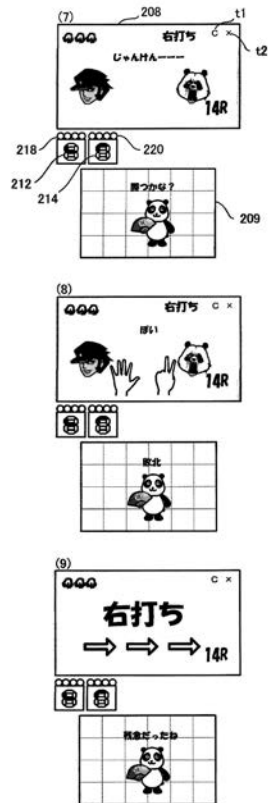
【図 6 4】



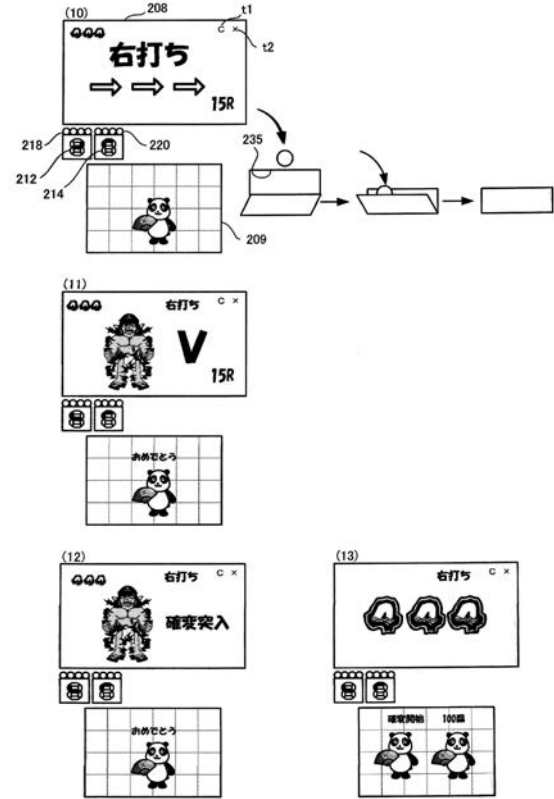
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】



【図 7 1】

遊技状態	デフォルト	変化1(信頼度低)	変化2(信頼度高)
特低/普低	○	○	○
特低/普高	○	○	○
特高/普高	表示無し	表示無し	表示無し
特低/普高(イレ)	□	□	□
特高/普高(イレ)	△	△	△

遊技状態	デフォルト	変化1(信頼度低)	変化2(信頼度高)
特低/普低	◇	◇	◇
特低/普高	○	○	○
特高/普高	表示無し	表示無し	表示無し
特低/普高(イレ)	◇	◇	◇
特高/普高(イレ)	△	△	△

【図 7 7】

(a-1) 特別図柄1

特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号
特図A	特図B	特図C	特図D	特図E	特図F

(a-2) 特別図柄2

特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号	特別図柄番号
特図A	特図B	特図C	特図D	特図E	特図F

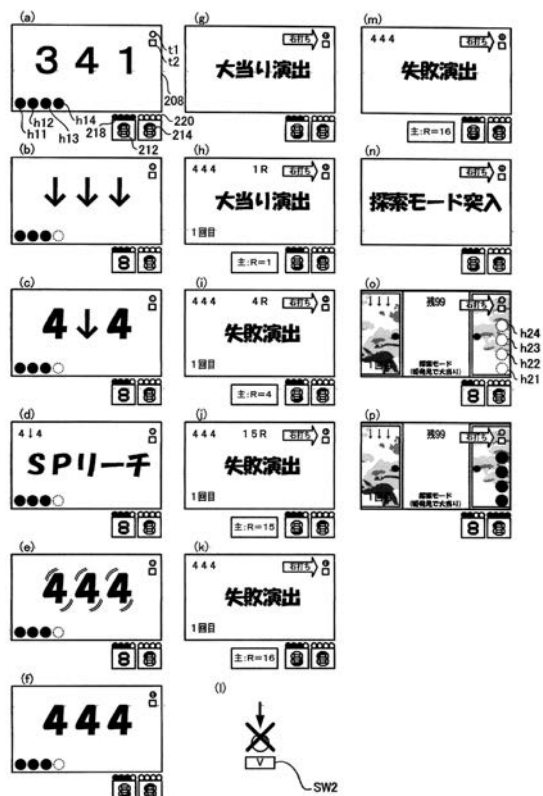
(b-1) 特別図柄1

停止図柄	R数	開放/ターン	大当り後の遊技状態
特図A	16	1R~15R アタック1 29.0秒開放	特図A高確率図柄 (150回)
特図B	16 (実質15)	1R~15R アタック1 29.0秒開放	特図B高確率図柄 (150回)
特図C	16 (実質5)	5R~15R アタック1 0.1秒開放	特図C高確率図柄 (150回)
特図D	16 (実質4)	5R~15R アタック1 0.1秒開放	特図D高確率図柄 (150回)

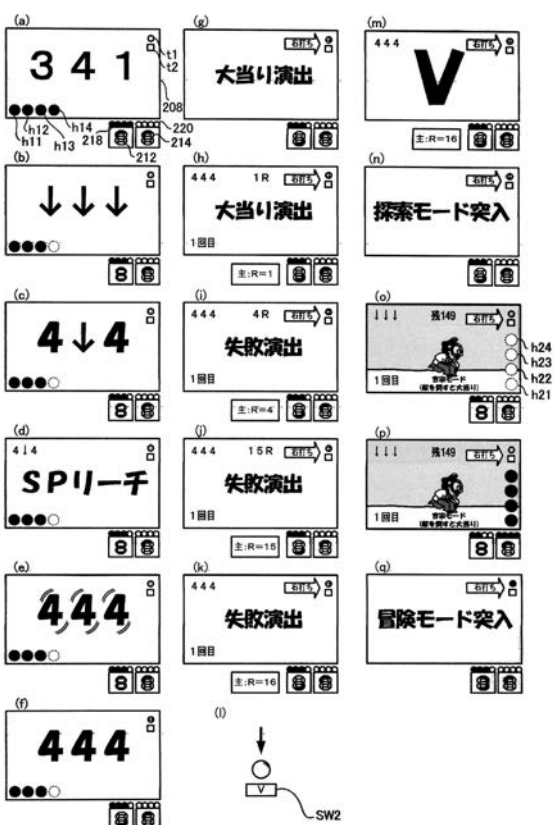
(b-2) 特別図柄2

停止図柄	R数	開放/ターン	大当り後の遊技状態
特図A~D	16	1R~15R アタック1 29.0秒開放	特図A高確率図柄 (150回)
		16R アタック2 29.0秒開放	特図B高確率図柄 (100回)

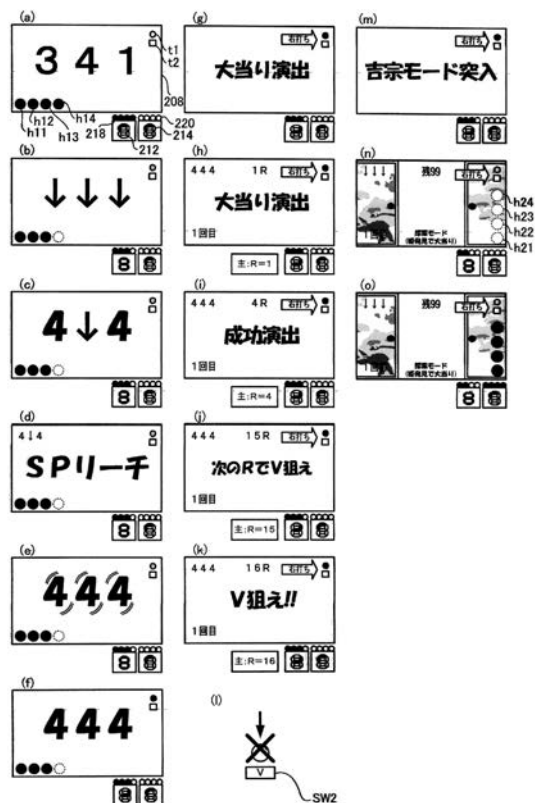
【图 8-3】



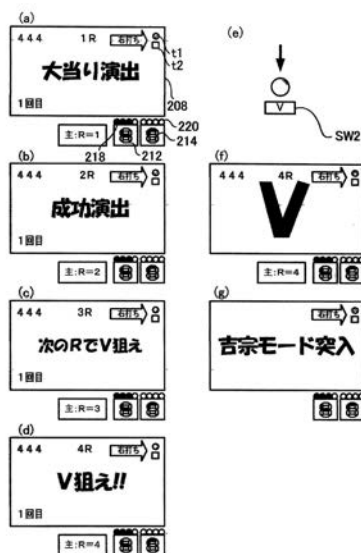
【図 8 5】



【图 8 7】



【図 9 0】



停止原因	R数	開放パターン	大当り後の遊法状態	
			遊法作動状態ON	遊法作動状態OFF
特図A	16	1R～3R Aパターン1	29.0秒開放	特図A遊法遊法高減速 (100%)
		4R Aパターン2	29.0秒開放	
		5R～16R Aパターン1	29.0秒開放	
特図B	4	1R～3R Aパターン1	29.0秒開放	特図A遊法遊法高減速 (100%)
		4R Aパターン2	29.0秒開放	
特図C	(通常遊)	1R～3R Aパターン1	29.0秒開放	特図A遊法遊法高減速 (100%)
		4R Aパターン2	0.1秒開放	

(b-2) 特別図柄2

停止原因	R数	開放パターン	大当り後の遊法状態	
			遊法作動状態ON	遊法作動状態OFF
特図A、B	16	1R～3R Aパターン1	29.0秒開放	特図A遊法遊法高減速 (100%)
		4R Aパターン2	29.0秒開放	
		5R～16R Aパターン1	29.0秒開放	
特図C	4	1R～3R Aパターン1	29.0秒開放	特図A遊法遊法高減速 (100%)
		4R Aパターン2	29.0秒開放	

停止原因	R数	開放パターン	大当り後の遊法状態	
			遊法動作監視ON	遊法動作監視OFF
特設A	16	1R～3R アタック1	29.0秒開放	特設高確率至高確 (100%)
		4R アタック2	29.0秒開放	
		5R～16R アタック1	29.0秒開放	
特設B	4	1R～3R アタック1	29.0秒開放	特設高確率至高確 (100%)
		4R アタック2	29.0秒開放	
特設C	(通常3)	1R～3R アタック1	29.0秒開放	特設高確率至高確 (100%)
		4R アタック2	0.1秒開放	

(b-2) 特別図柄2

停止原因	R数	開放パターン	大当り後の遊法状態	
			遊法動作監視ON	遊法動作監視OFF
特設A、B	16	1R～3R アタック1	29.0秒開放	特設高確率至高確 (100%)
		4R アタック2	29.0秒開放	
		5R～16R アタック1	29.0秒開放	
特設C	4	1R～3R アタック1	29.0秒開放	特設高確率至高確 (100%)
		4R アタック2	29.0秒開放	

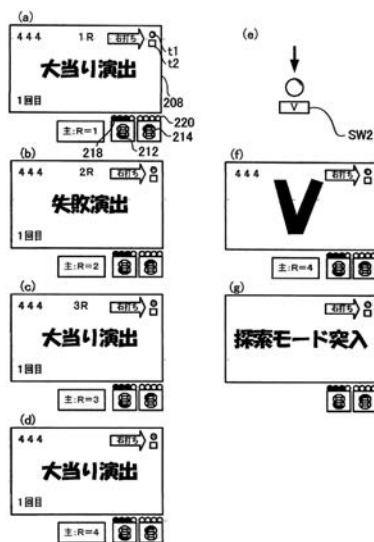
【図 9 1】



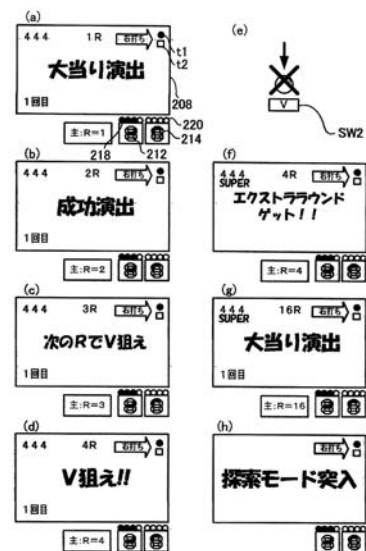
【図 9 2】



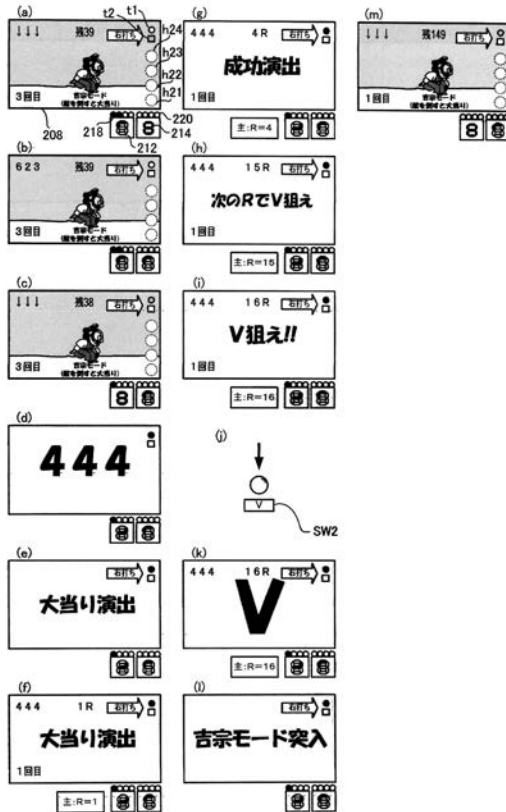
【図 9 3】



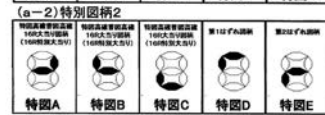
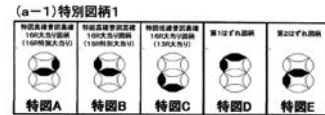
【図 9 4】



【図 95】



【図 96】



(b-1) 特別図柄1

停止図柄	R数	開放/パターン		大当たり後の選抜状態	
				確変作動領域ON	確変作動領域OFF
特図A	16	1R~13R	アタッカ1	29.0秒開放	特図A確変普通高確 (150回)
		14R	アタッカ2	29.0秒開放	
		15R	アタッカ1	29.0秒開放	
		16R	アタッカ2	29.0秒開放	
特図B	16 (実質15)	1R~13R	アタッカ1	29.0秒開放	特図B確変普通高確 (150回)
		14R	アタッカ2	0.1秒開放	
		15R	アタッカ1	29.0秒開放	
		16R	アタッカ2	29.0秒開放	
特図C	16 (実質13)	1R~13R	アタッカ1	29.0秒開放	特図C確変普通高確 (100回)
		14R	アタッカ2	0.1秒開放	
		15R	アタッカ1	0.1秒開放	
		16R	アタッカ2	0.1秒開放	

(b-2) 特別図柄2

停止図柄	R数	開放/パターン		大当たり後の選抜状態	
				確変作動領域ON	確変作動領域OFF
特図A~C	16	1R~13R	アタッカ1	29.0秒開放	特図A確変普通高確 (150回)
		14R	アタッカ2	29.0秒開放	
		15R	アタッカ1	29.0秒開放	
		16R	アタッカ2	29.0秒開放	

(c)

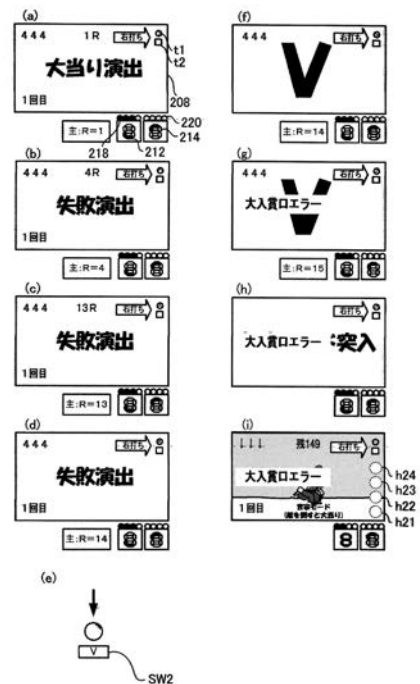
14R	アタッカ2	0.1秒開放+29.0秒開放 (インターバル6.3秒)

【図 97】

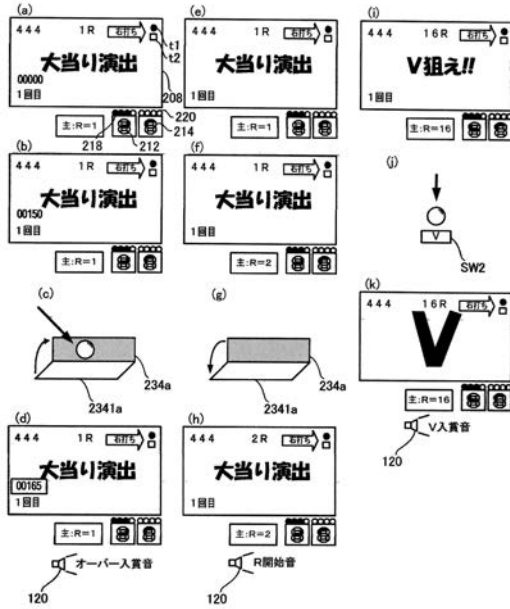
停止図柄	変動/ターゲッティングシナリオ	
	確変作動領域ON	確変作動領域OFF
特図A	テーブルセット1A	テーブルセット1B
特図B	テーブルセット2A	テーブルセット2B
特図C	テーブルセット3A	テーブルセット3B

停止図柄	変動/ターゲッティングシナリオ	
	確変作動領域ON	確変作動領域OFF
特図A	テーブルセット1A	テーブルセット1B
特図B	テーブルセット2A	テーブルセット1B
特図C	テーブルセット3A	テーブルセット1B

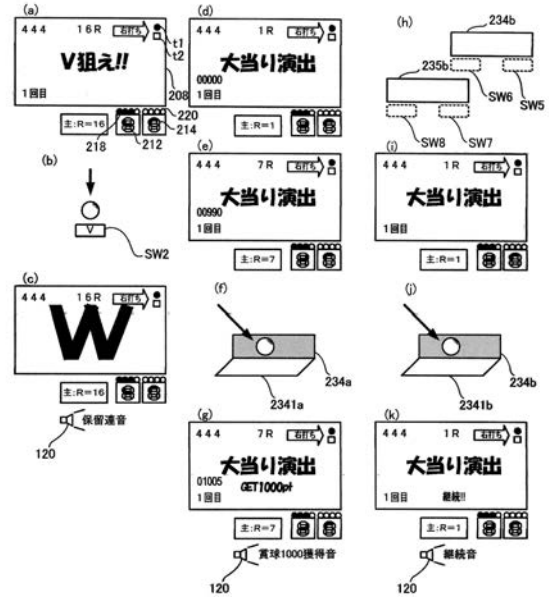
【図 98】



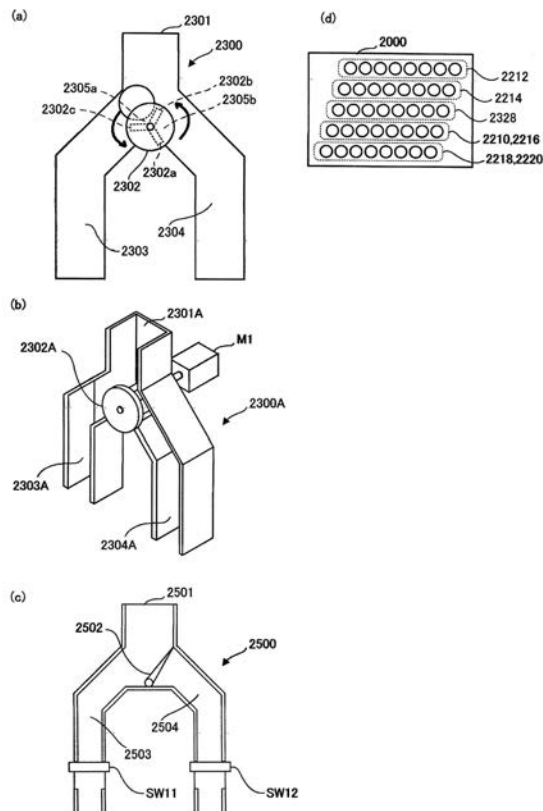
【図 99】



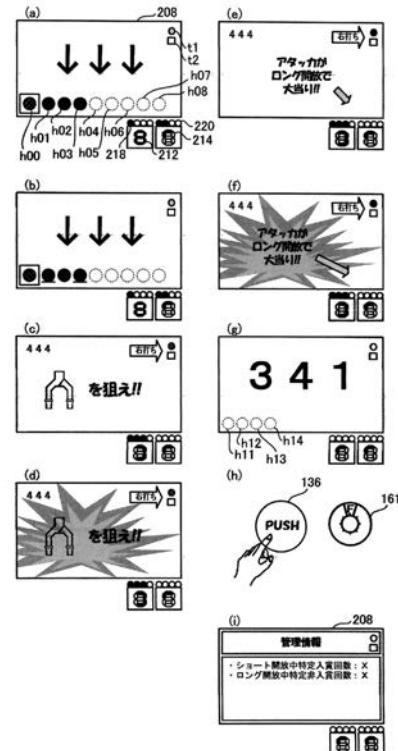
【図 100】



【図 101】



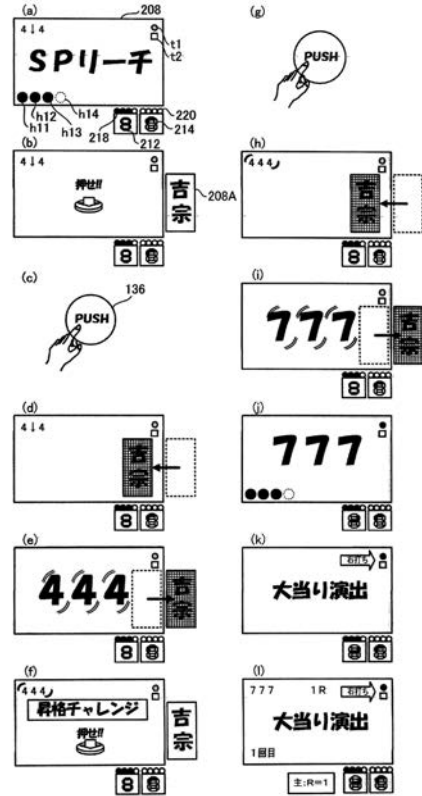
【図 102】



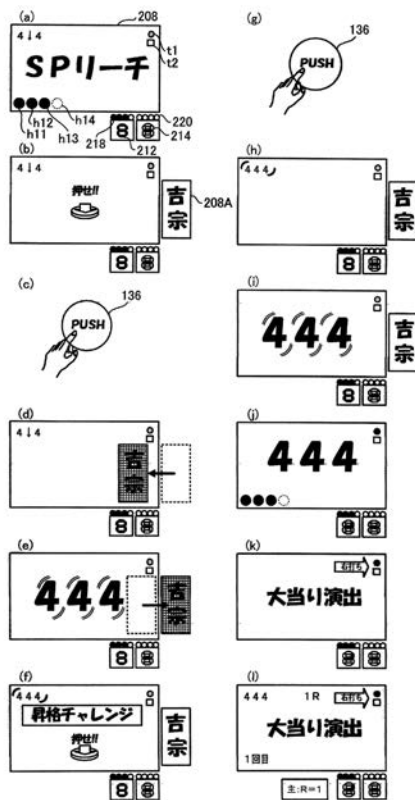
【図 103】



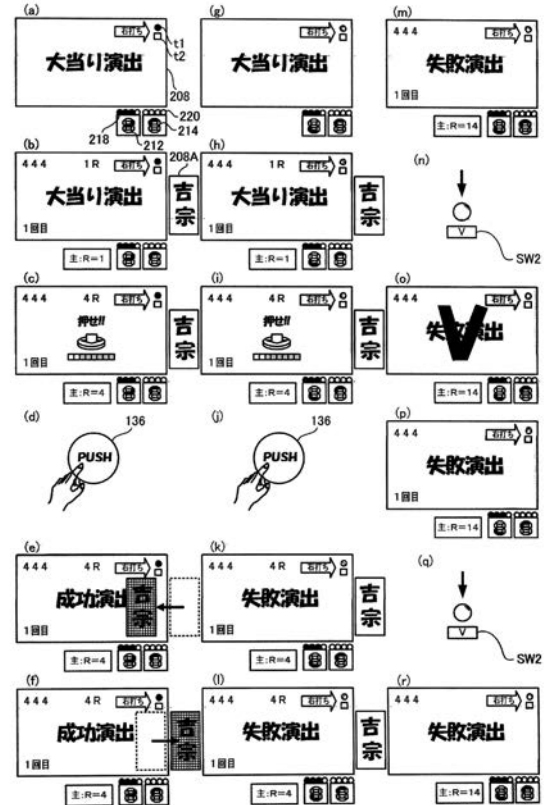
【図 104】



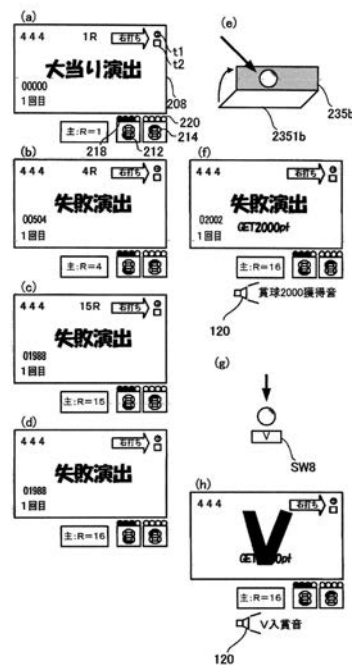
【図 105】



【図 106】



【图 108】

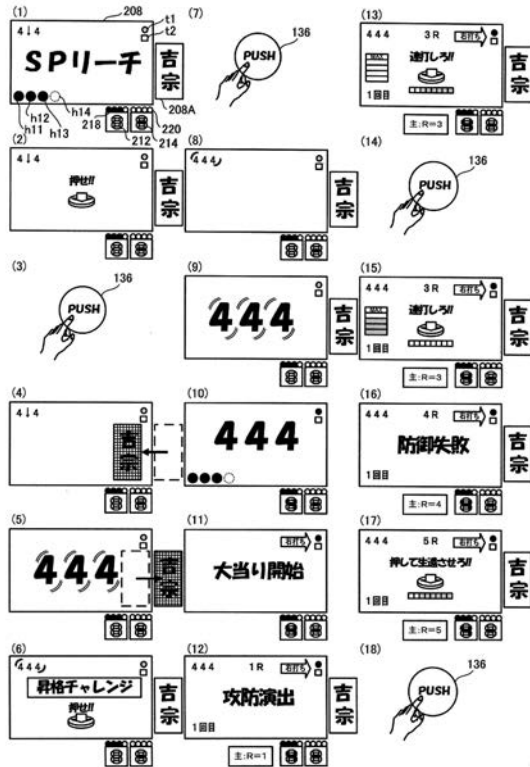


【 図 1 1 5 】

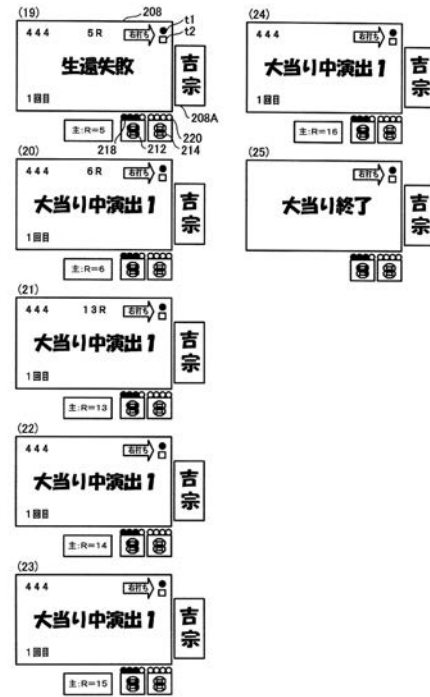
パター	1	2	3	4	5	6	7	8
① 候補者名	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎	山本 隆太郎
② 所属政党	自由民主党	自由民主党	自由民主党	自由民主党	自由民主党	自由民主党	自由民主党	自由民主党
③ 選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区	山形県選挙区
④ 選挙区議席数	1	1	1	1	1	1	1	1
⑤ 選挙区得票数	10,000票	10,000票	10,000票	10,000票	10,000票	10,000票	10,000票	10,000票
⑥ 選挙区得票率	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%	50.00%
⑦ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑧ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑨ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑩ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑪ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑫ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑬ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑭ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑮ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑯ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑰ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑱ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑲ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
⑳ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉑ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉒ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉓ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉔ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉕ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉖ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉗ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉘ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉙ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉚ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉛ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉜ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉝ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉞ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㉟ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊱ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊲ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊳ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊴ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊵ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊶ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊷ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊸ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊹ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊺ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊻ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊼ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊽ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊾ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1
㊿ 選挙区得票率順位	1	1	1	1	1	1	1	1

[illegible]

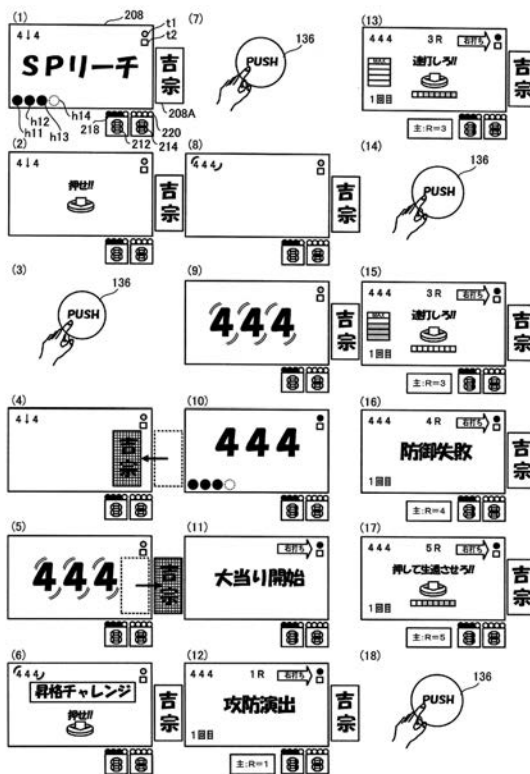
【図 116】



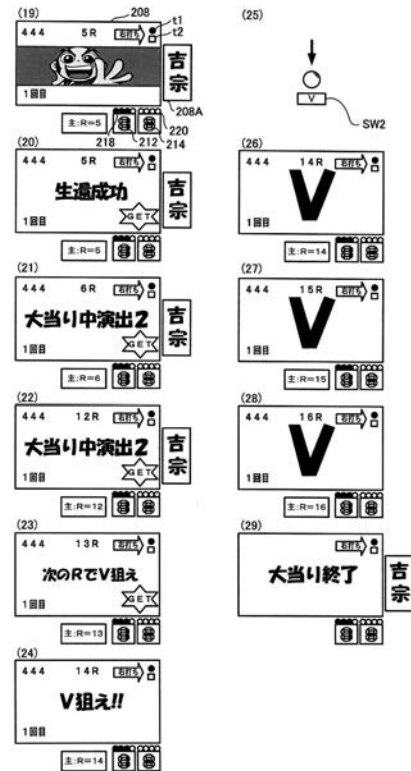
【図 117】



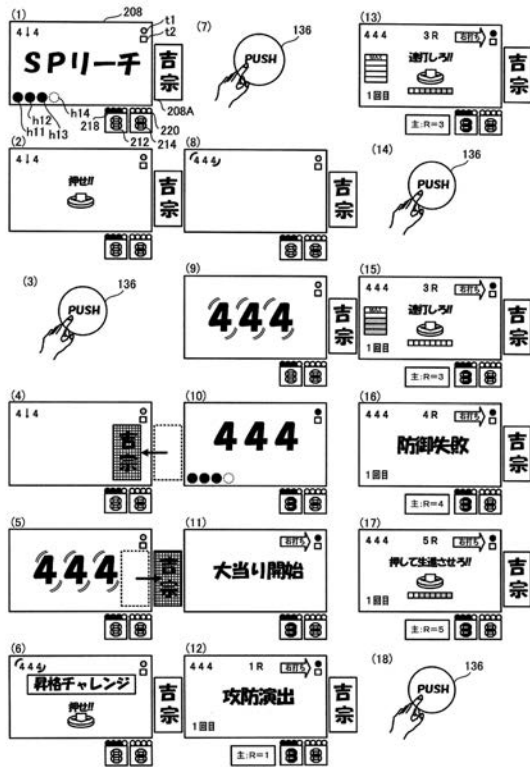
【図 118】



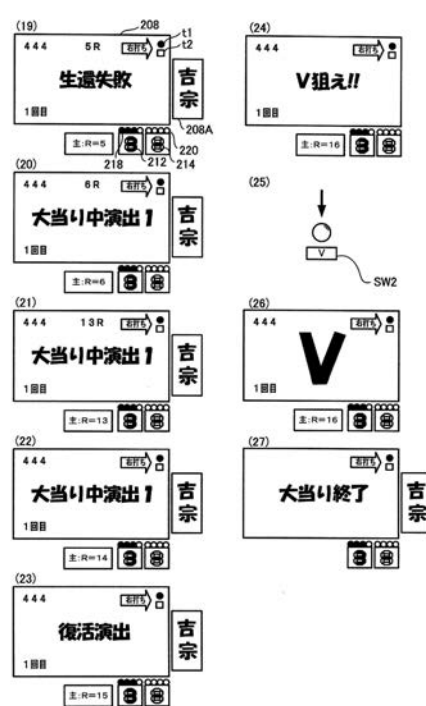
【図 119】



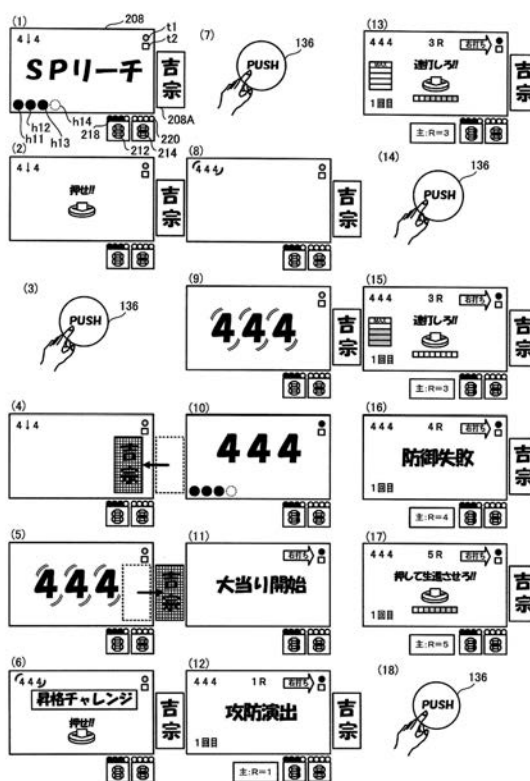
【図 120】



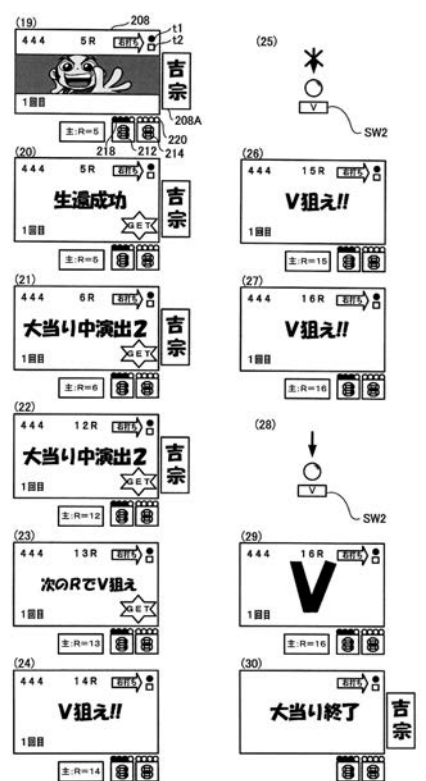
【図 121】



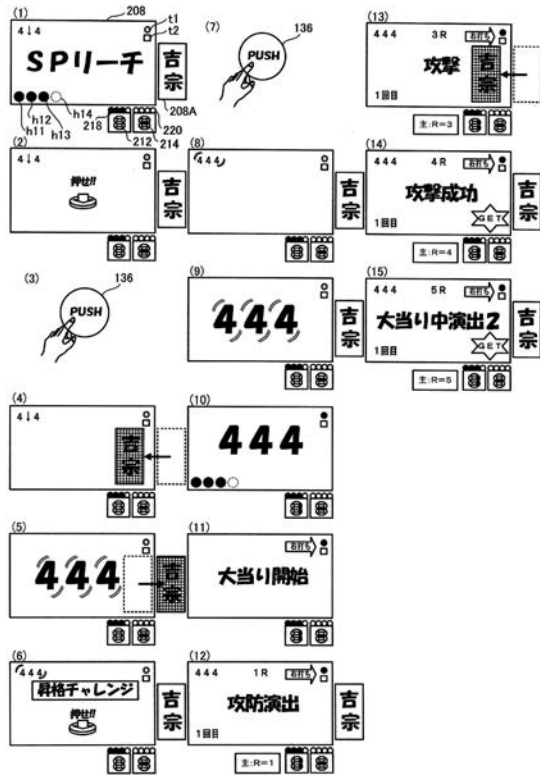
【図 122】



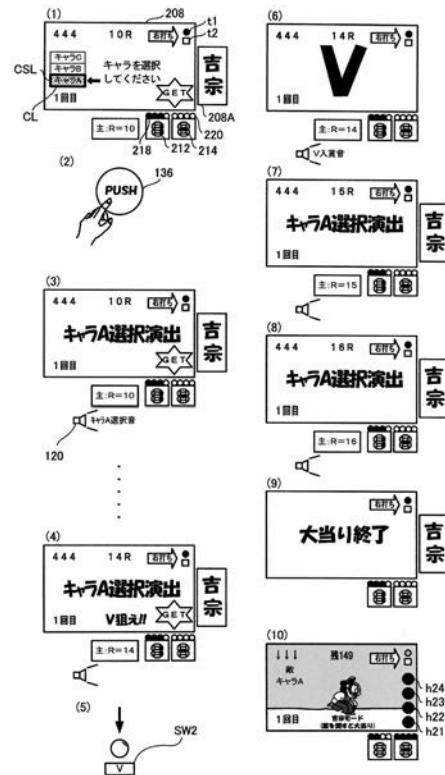
【図 123】



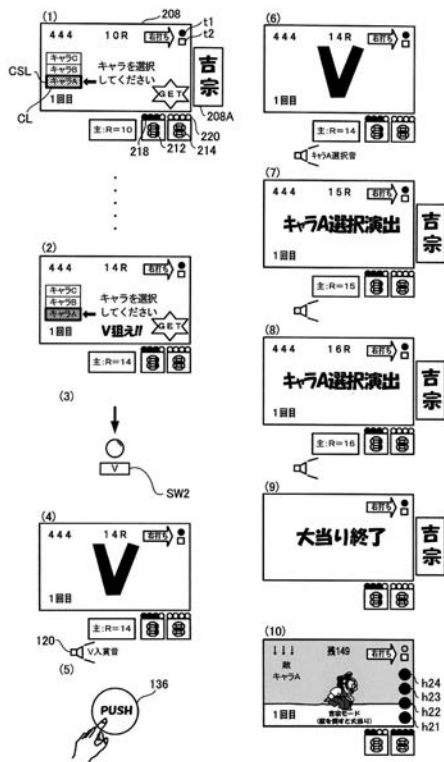
【図 1 2 4】



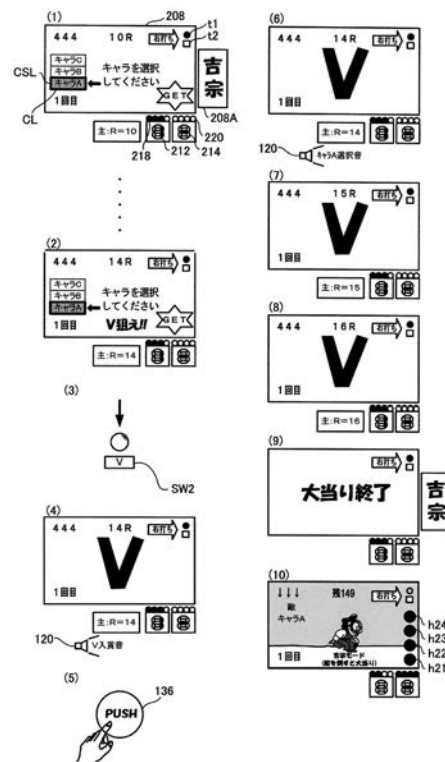
【図 1 2 5】



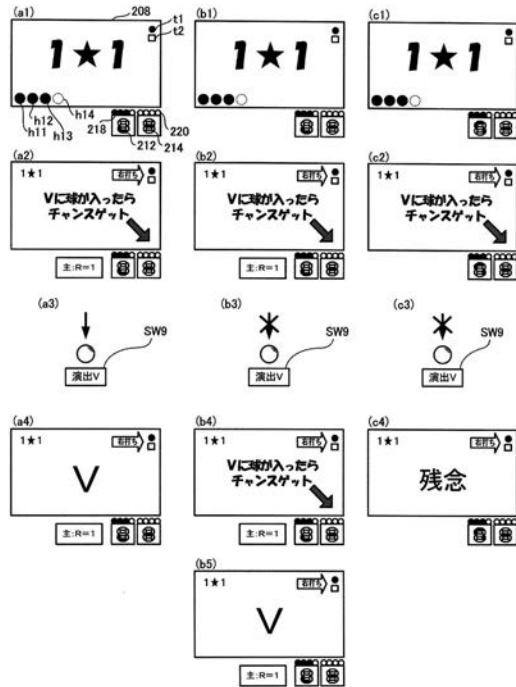
【図 1 2 6】



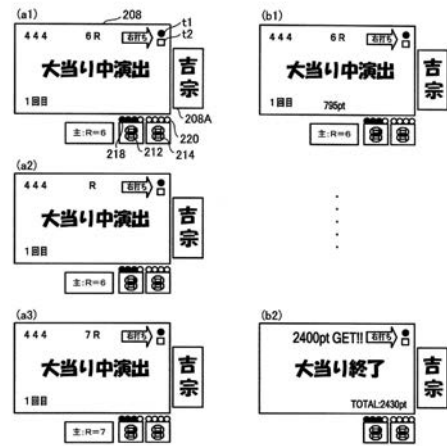
【図 1 2 7】



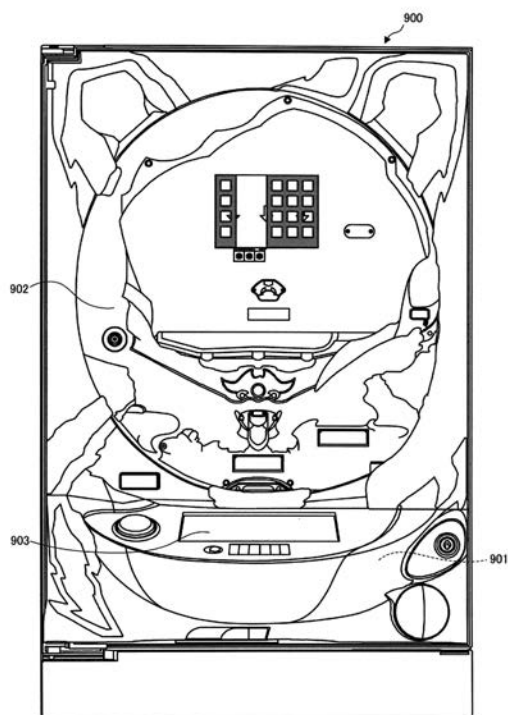
【図 1 2 8】



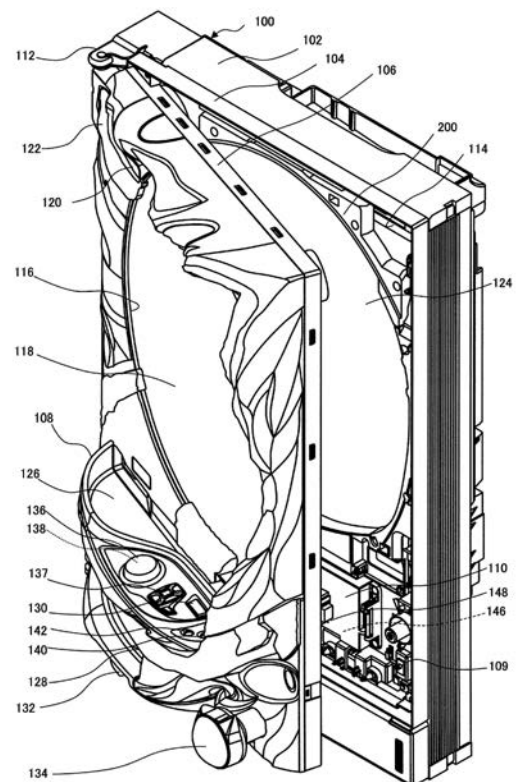
【図 1 2 9】



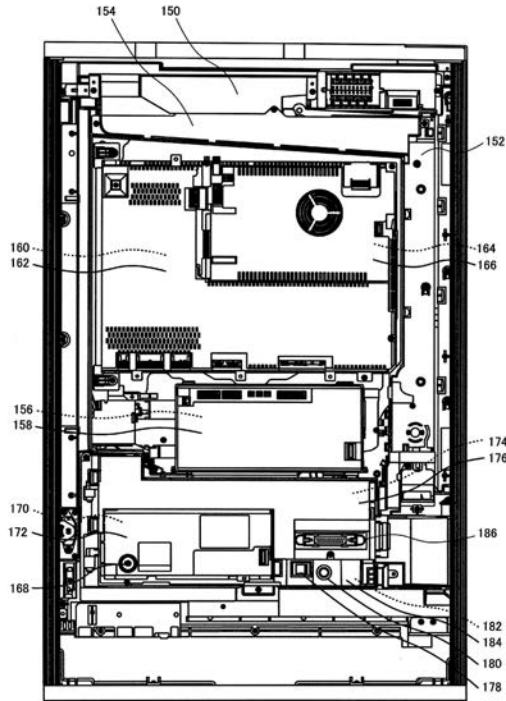
【図 1 3 0】



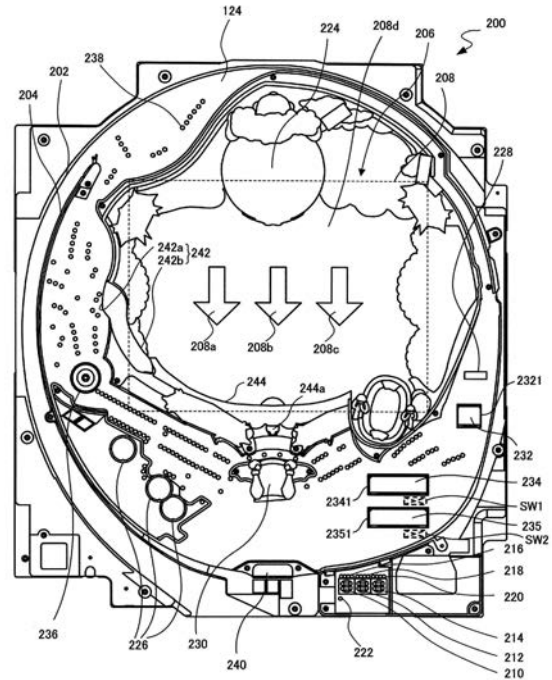
【図 1 3 1】



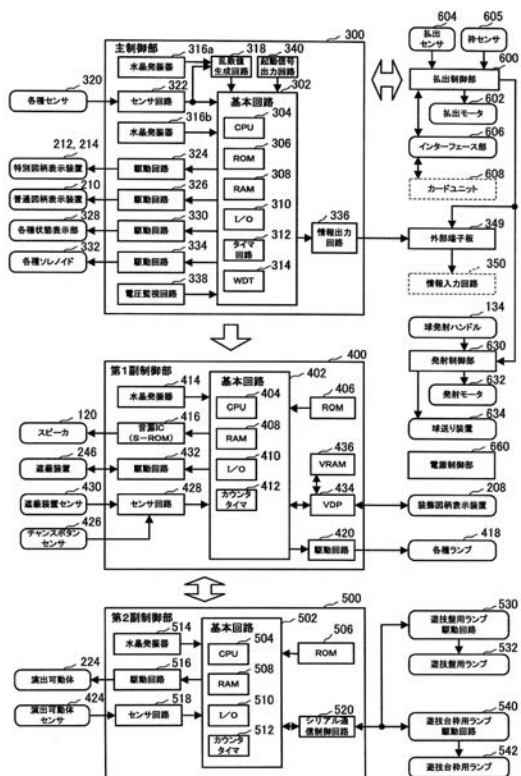
【図 1 3 2】



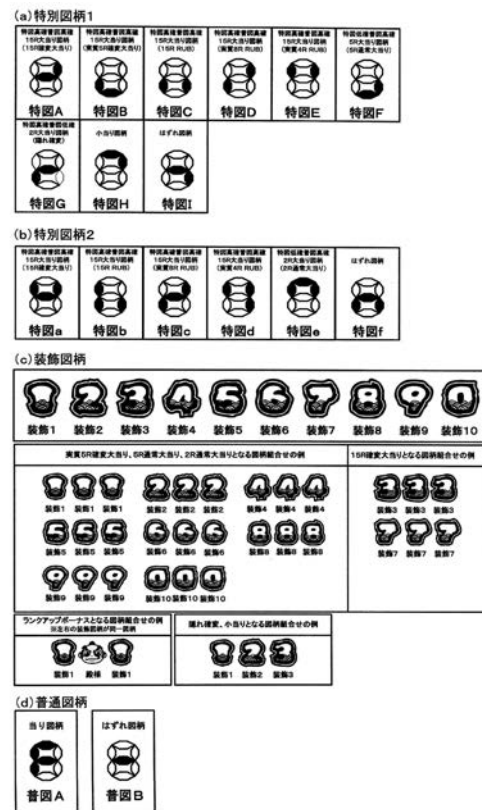
【図 1 3 3】



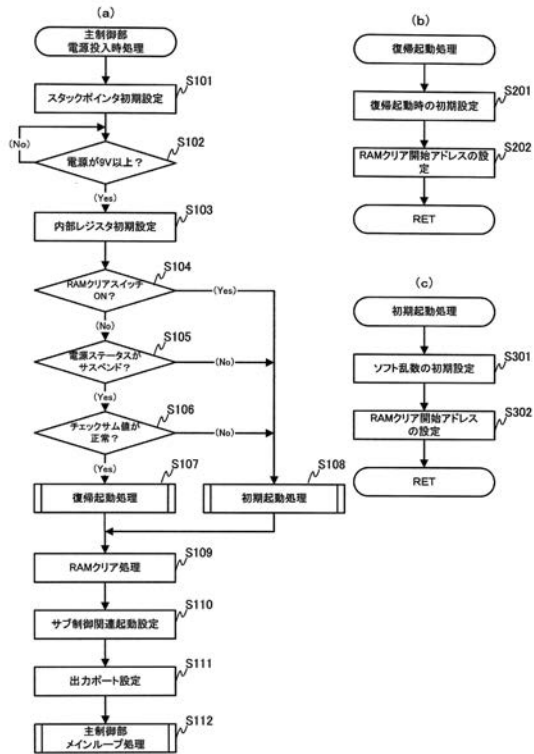
【図 1 3 4】



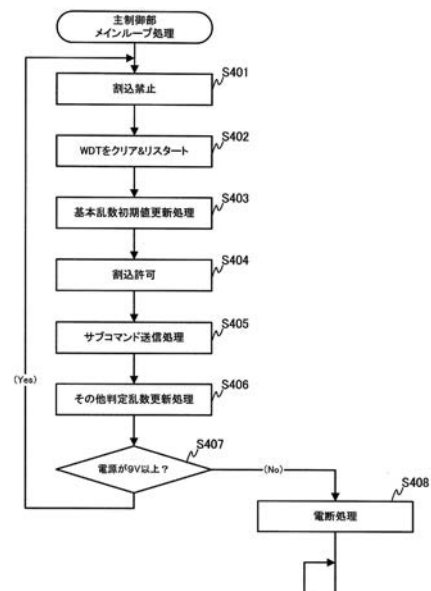
【図 1 3 5】



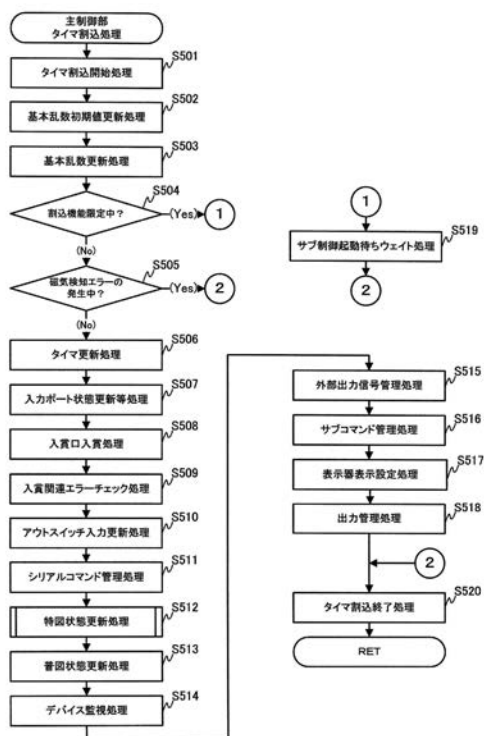
【図 136】



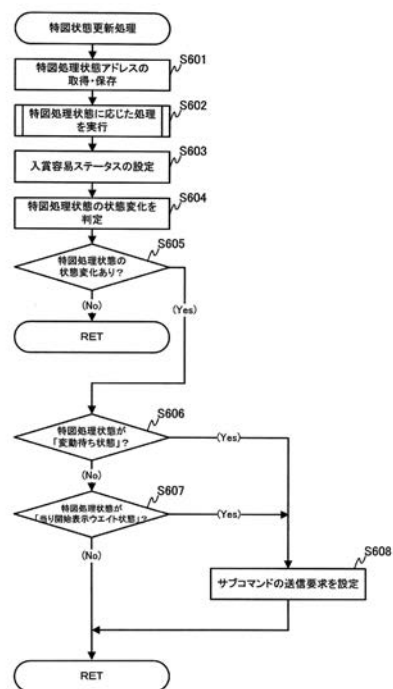
【図 137】



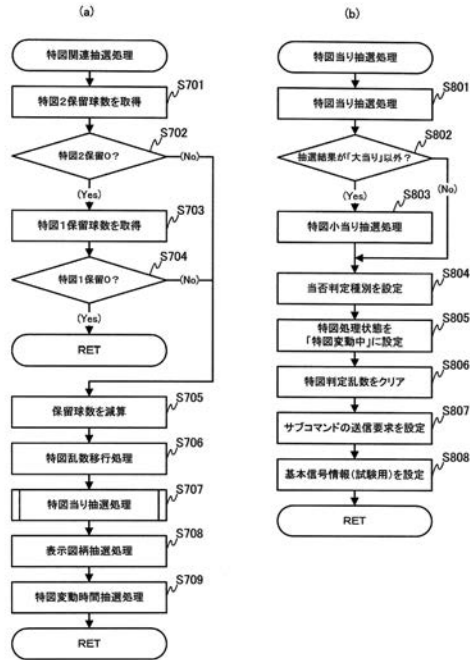
【図 138】



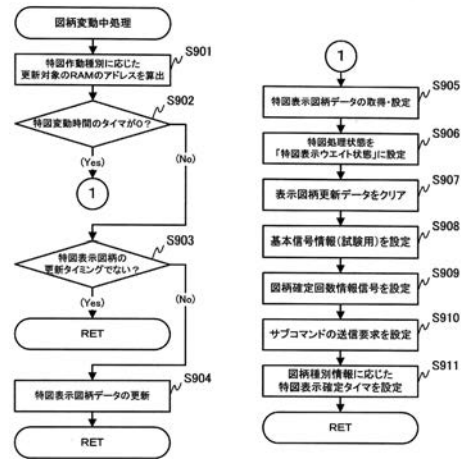
【図 139】



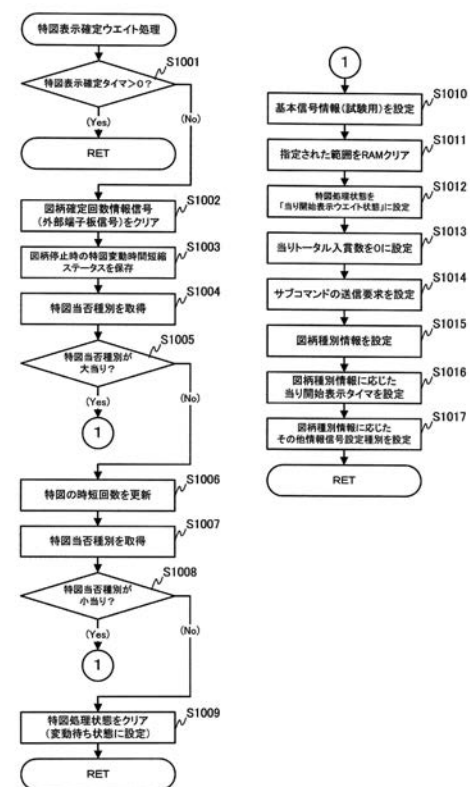
【図140】



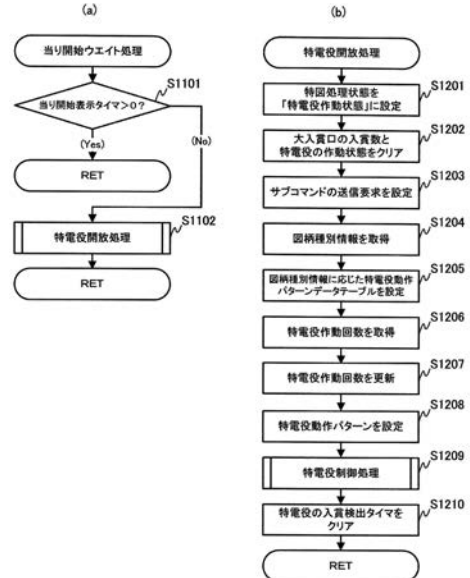
【図141】



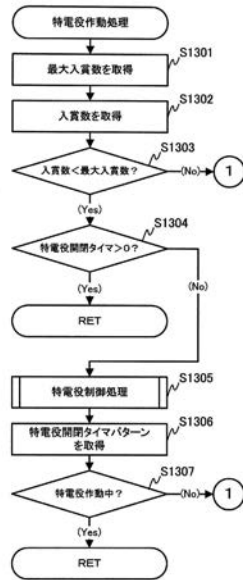
【図142】



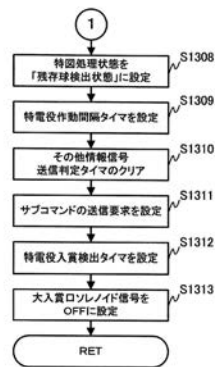
【図143】



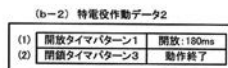
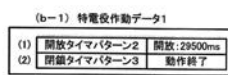
【図 1 4 4】



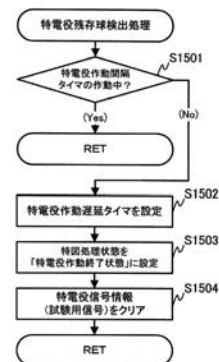
【図 1 4 5】



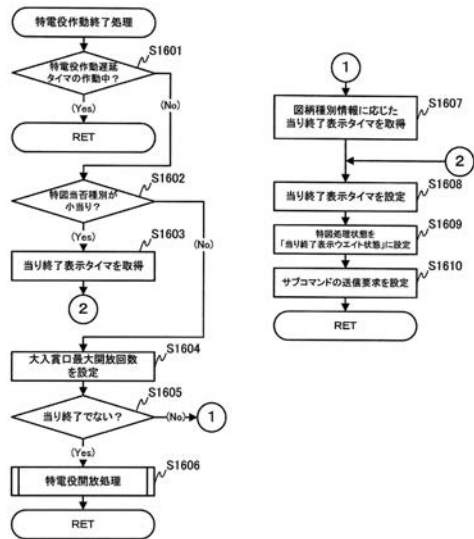
【図 1 4 6】



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】



【図 1 4 9】



【図 1 5 0】

(a) 当否判定用高確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
高確率	0-37200	はずれ
	37201-39200	大当り
	39201-65535	はずれ

(b) 当否判定用低確率テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図確率	乱数範囲	当否判定結果
低確率	0-37200	はずれ
	37201-37400	大当り
	37401-65535	はずれ

(c) 小当り判定用テーブル(乱数範囲: 0~65535)

特図の種類	乱数範囲	当否判定結果
特図 1	0-63535	はずれ
	63536-65535	小当り
特図 2	0-65535	はずれ

【図 1 5 1】

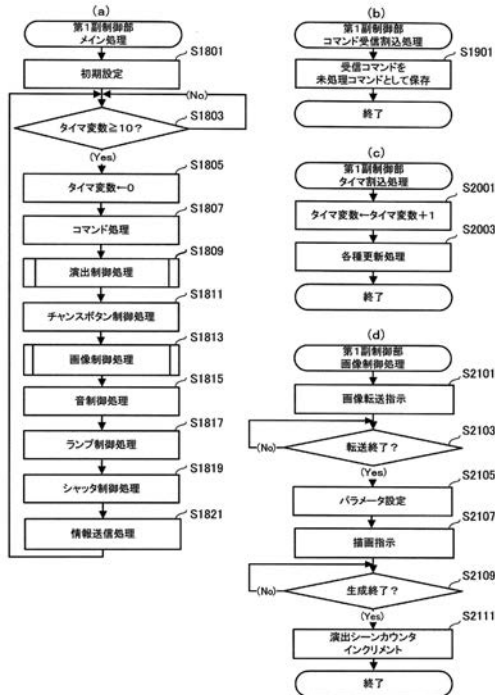
(a) 特図 1 図柄決定用テーブル(乱数範囲: 0~99)

当否結果	種類	乱数値
大当り	特図A	0-9
	特図B	10-49
	特図C	50-52
	特図D	53-55
	特図E	56-58
	特図F	59-93
	特図G	94-99
小当り	特図H	0-99
ハズレ	特図I	0-99

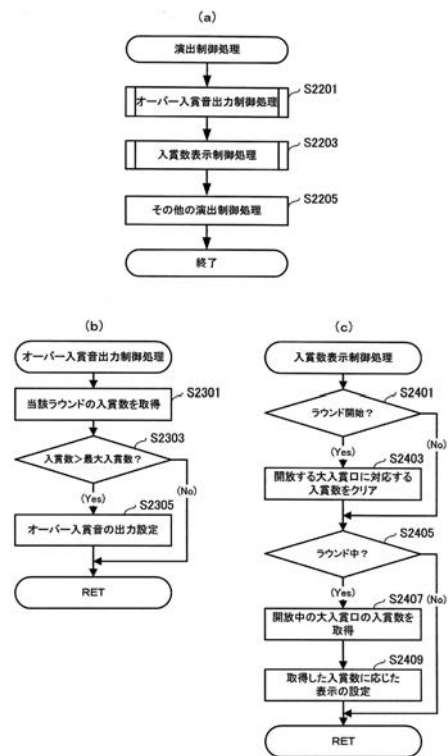
(b) 特図 2 図柄決定用テーブル(乱数範囲: 0~99)

当否結果	種類	乱数値
大当り	特図a	0-49
	特図b	50-59
	特図c	60-69
	特図d	70-79
	特図e	80-99
ハズレ	特図f	0-99

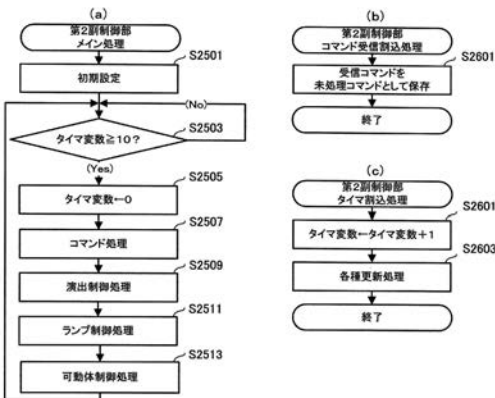
【図 152】



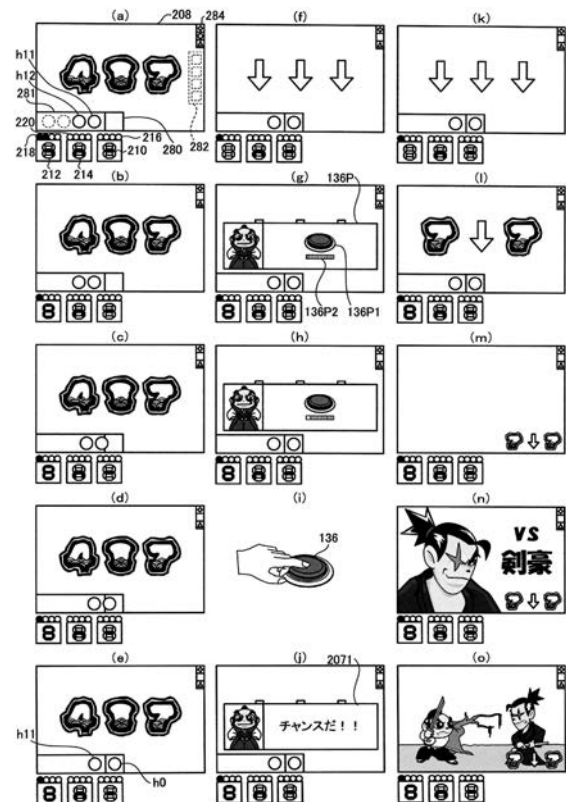
【図 153】



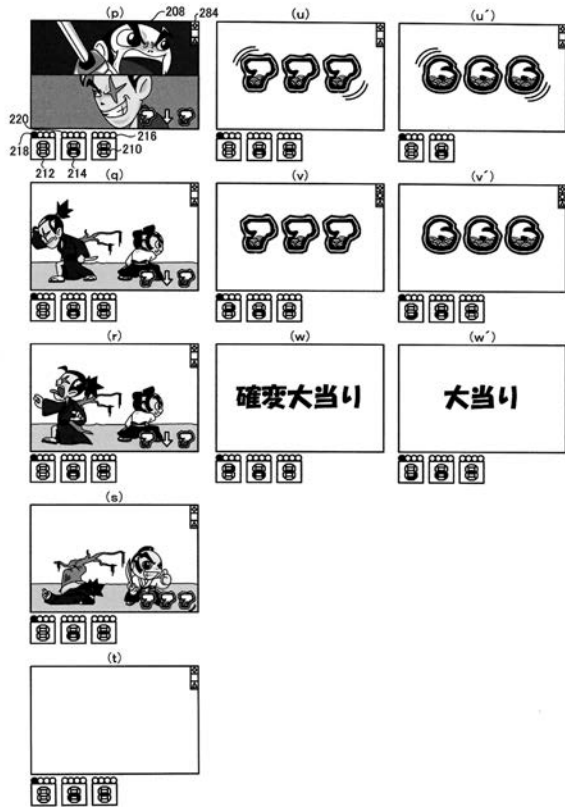
【図 154】



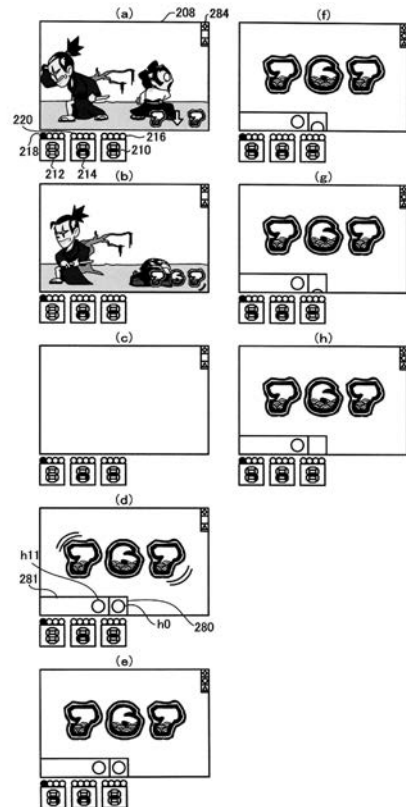
【図 155】



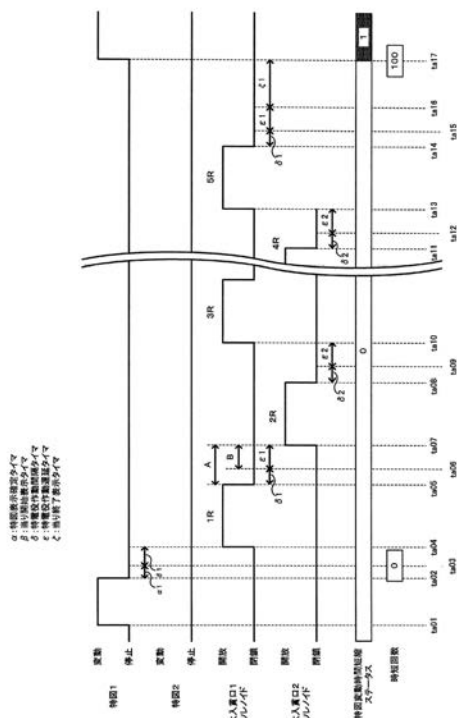
【図 156】



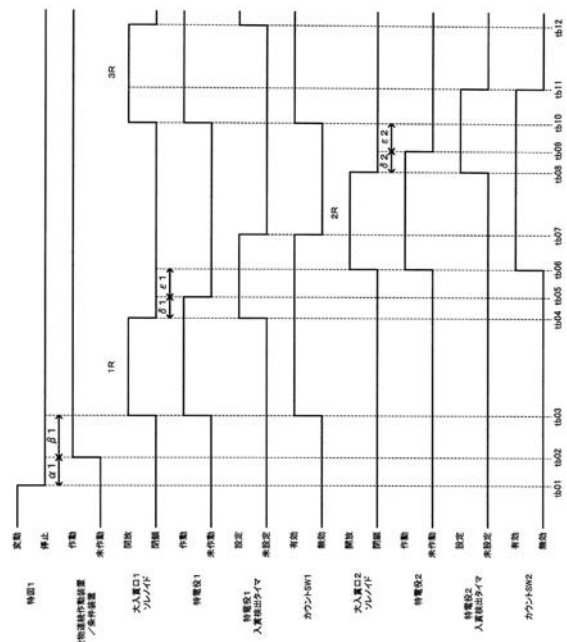
【図 157】



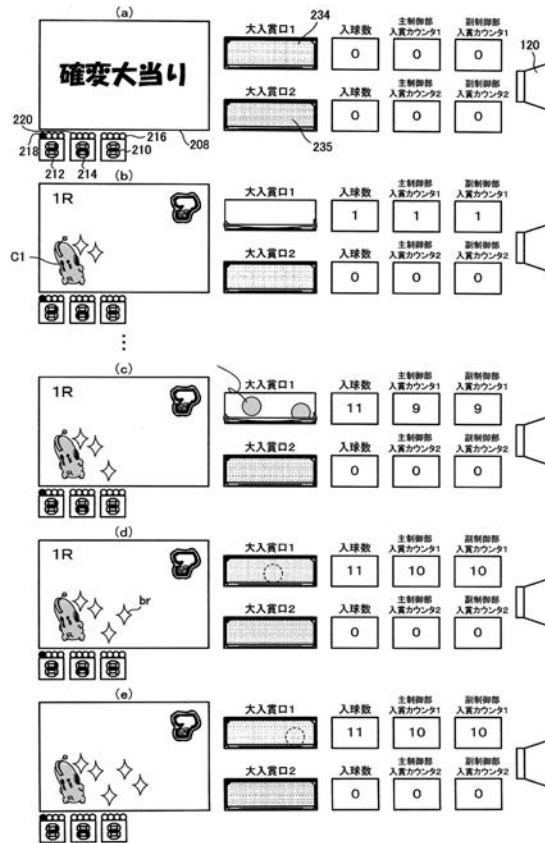
【図 158】



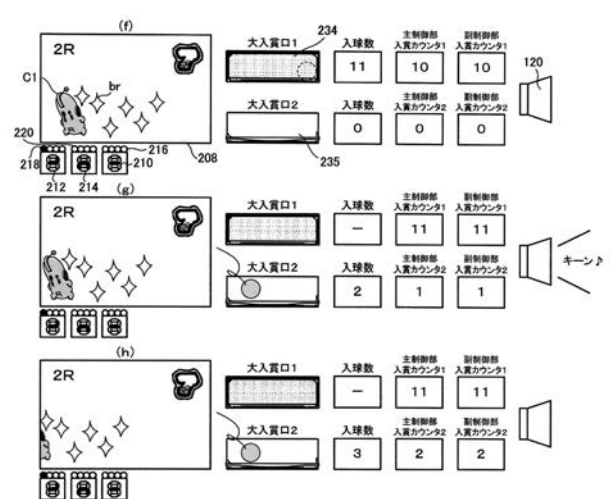
【図 159】



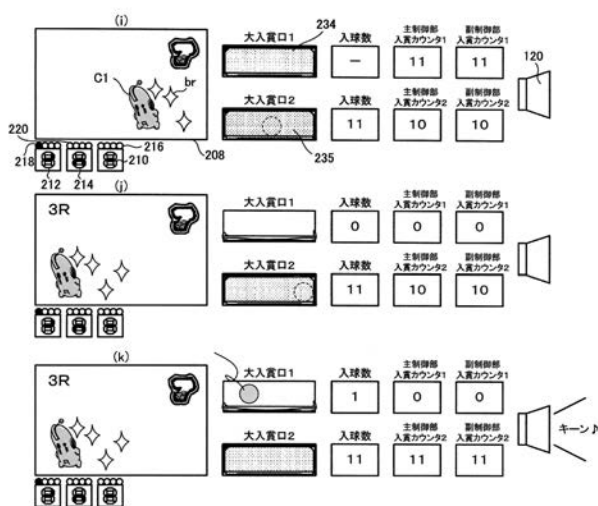
【図 160】



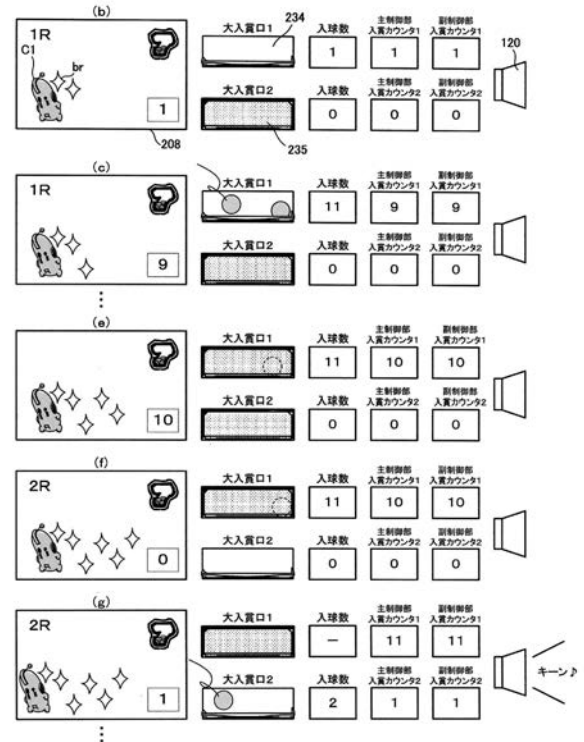
【図 161】



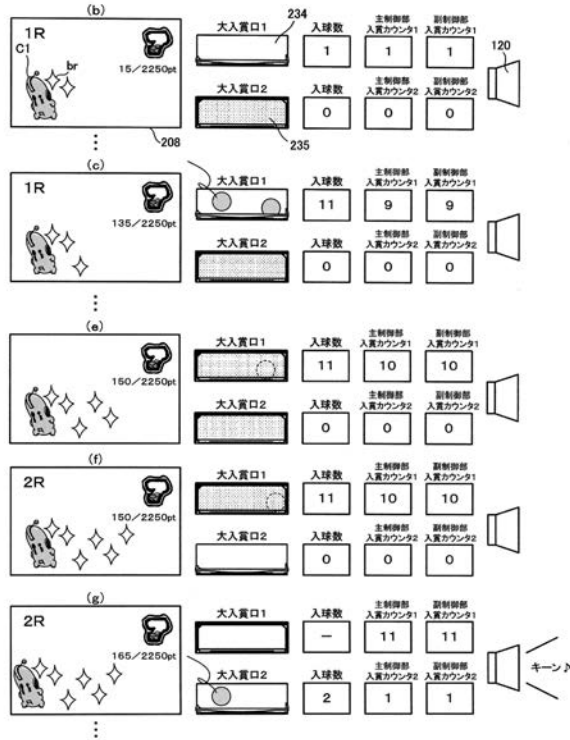
【図 162】



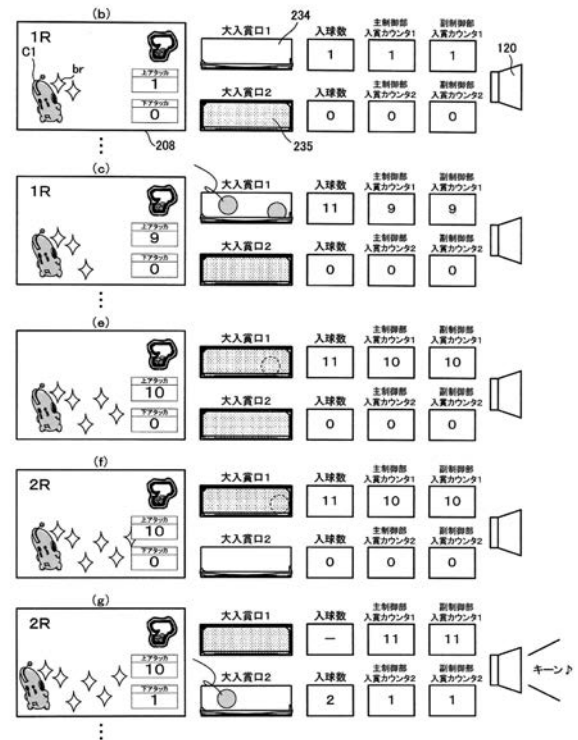
【図 163】



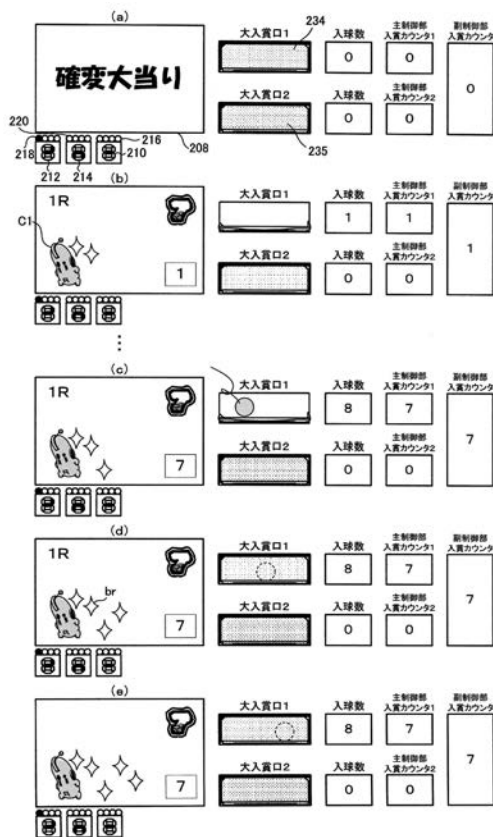
【図 164】



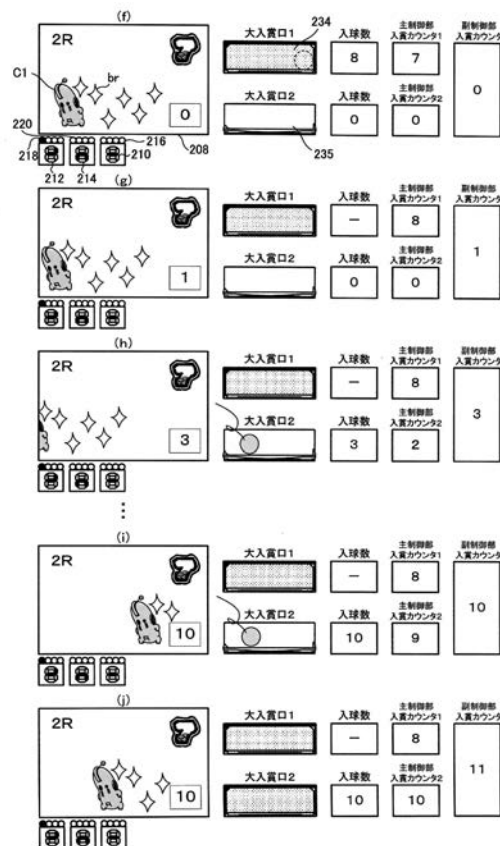
【図 165】



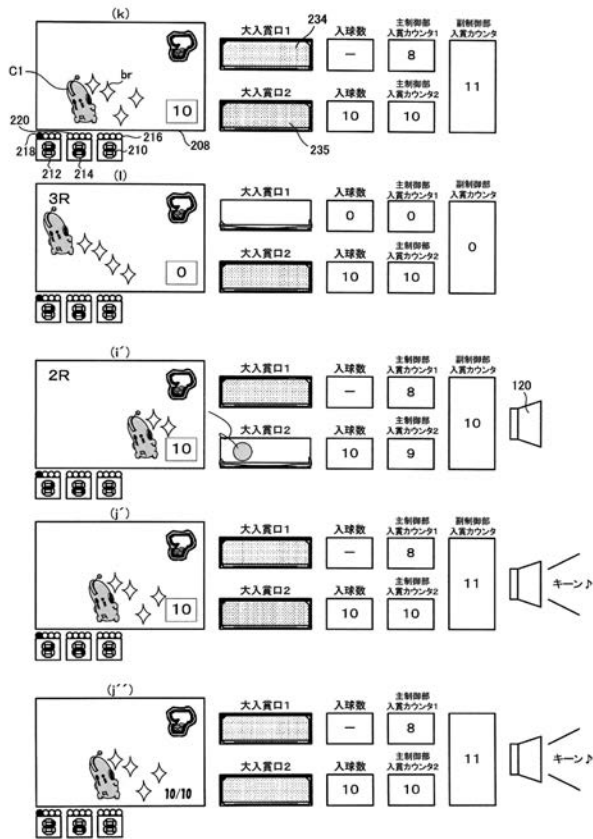
【図 166】



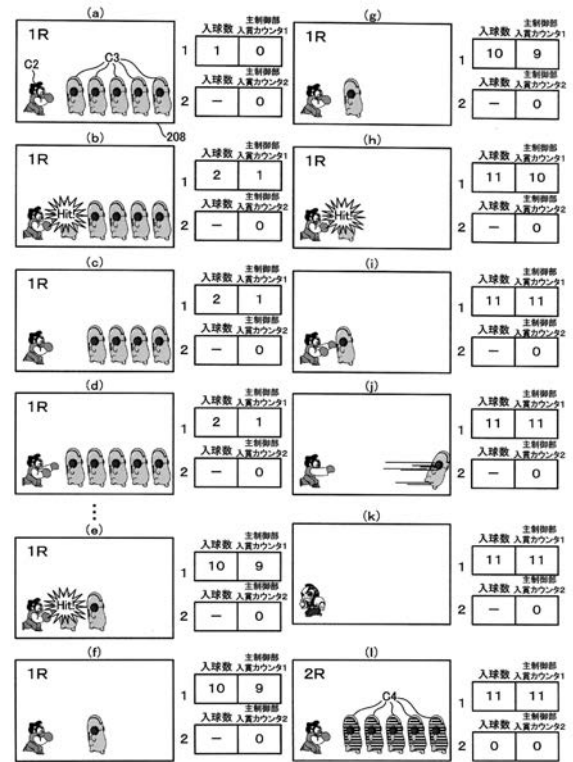
【図 167】



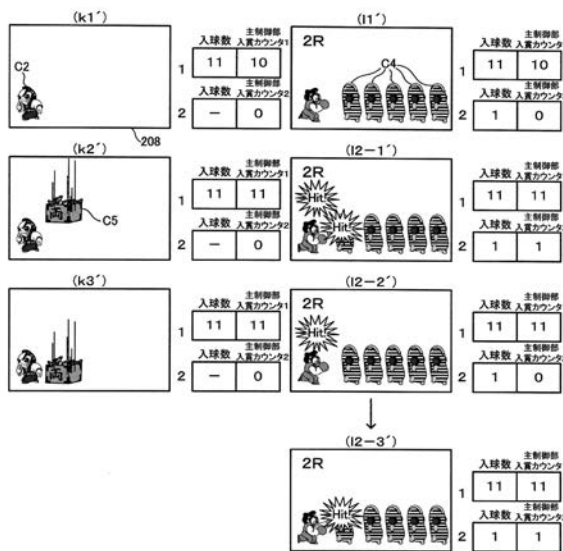
【図 168】



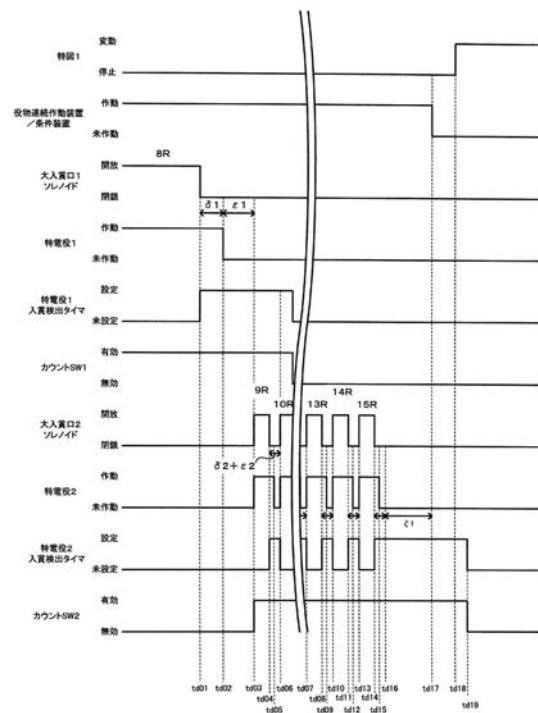
【図 169】



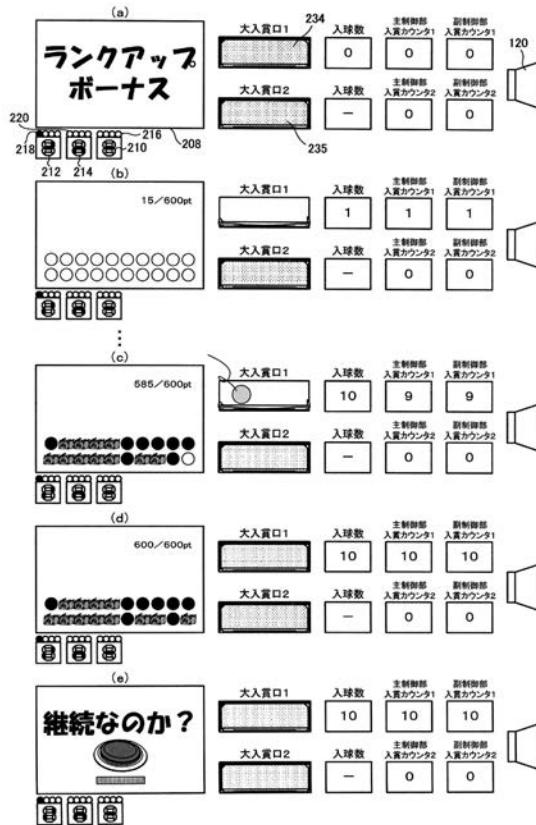
【図 170】



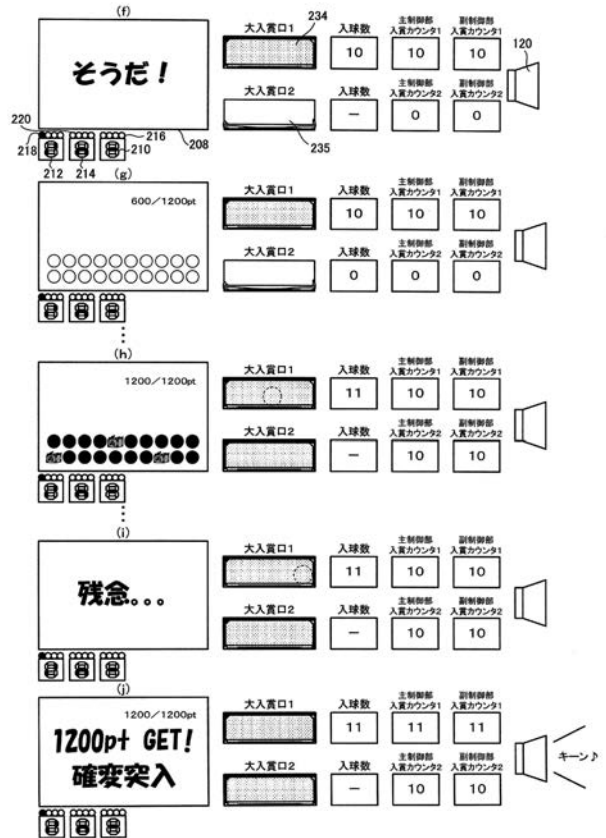
【図 171】



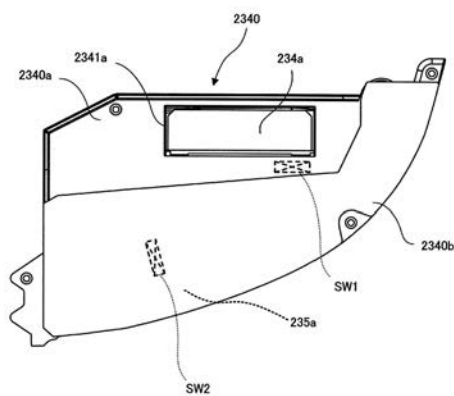
【図 172】



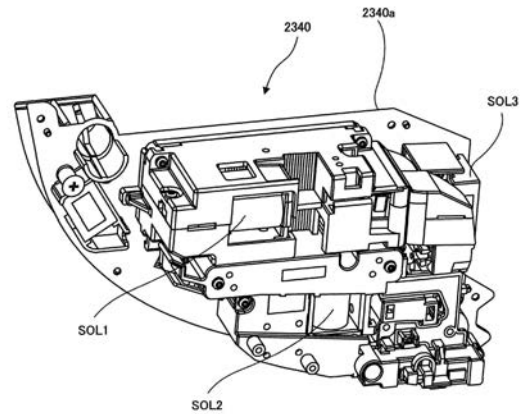
【図 173】



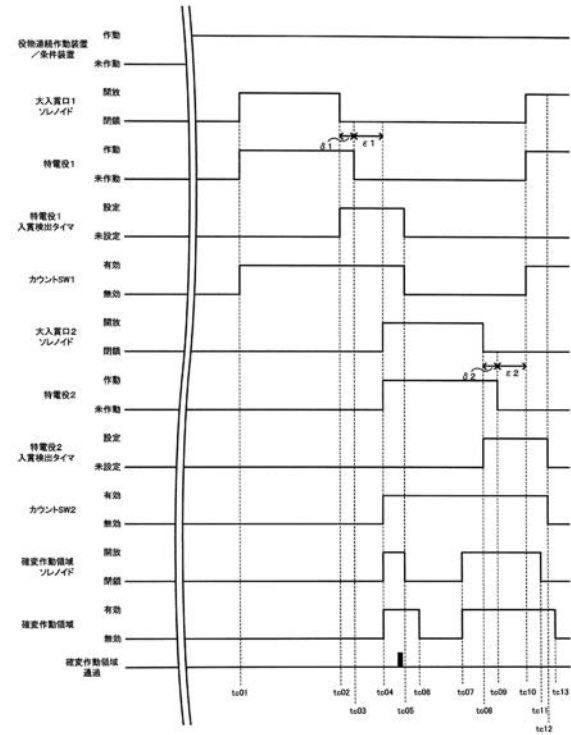
【図 174】



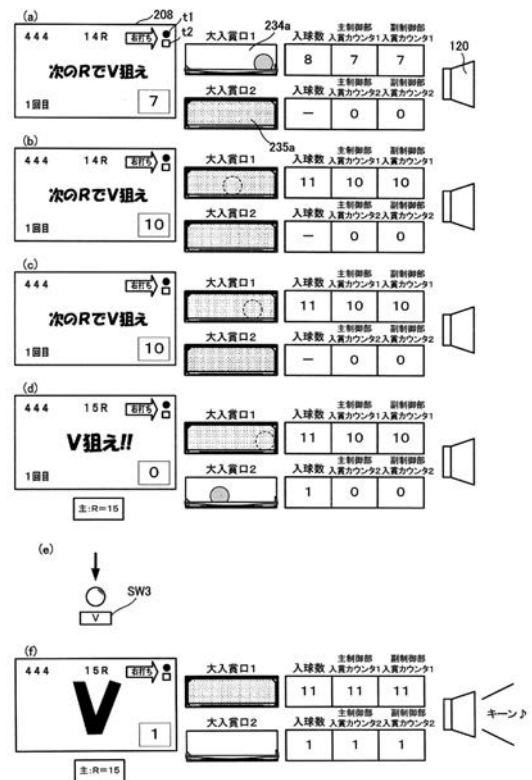
【図 175】



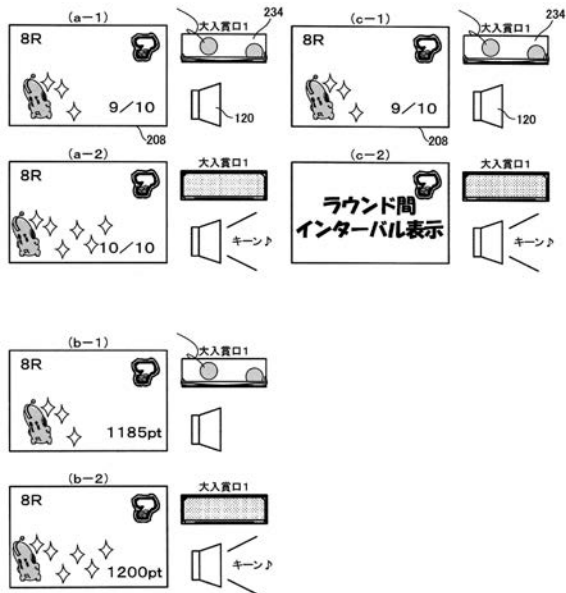
【图 1 7 7】



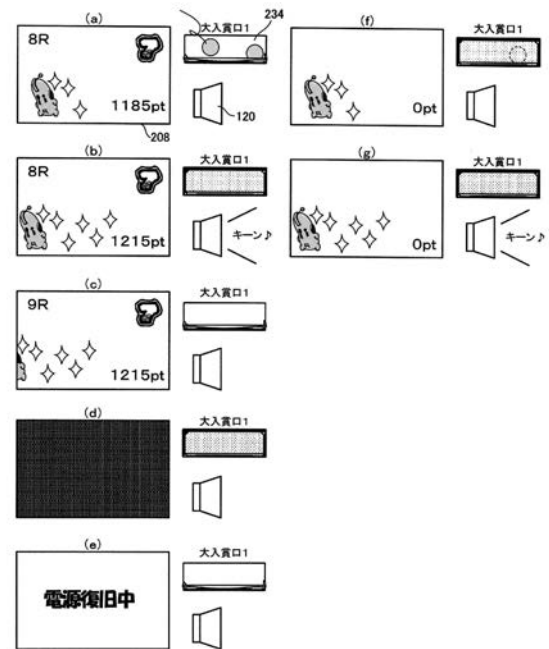
【図 1 7 9】



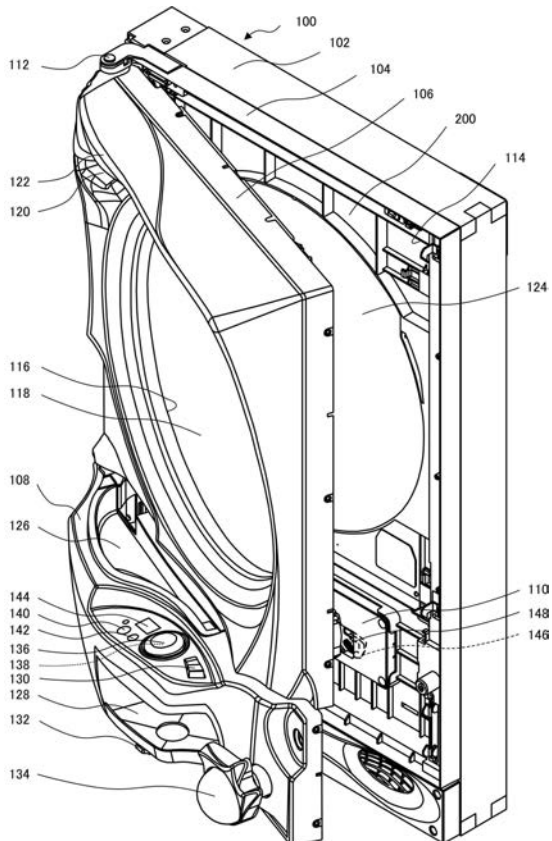
【図 180】



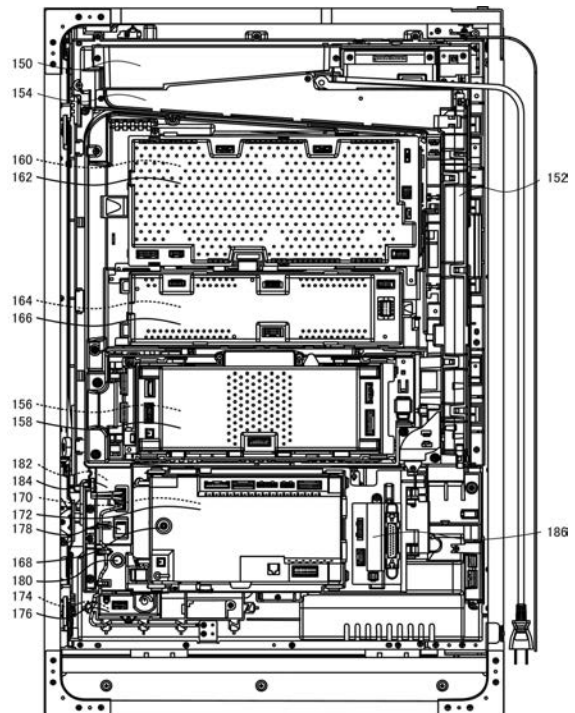
【図 181】



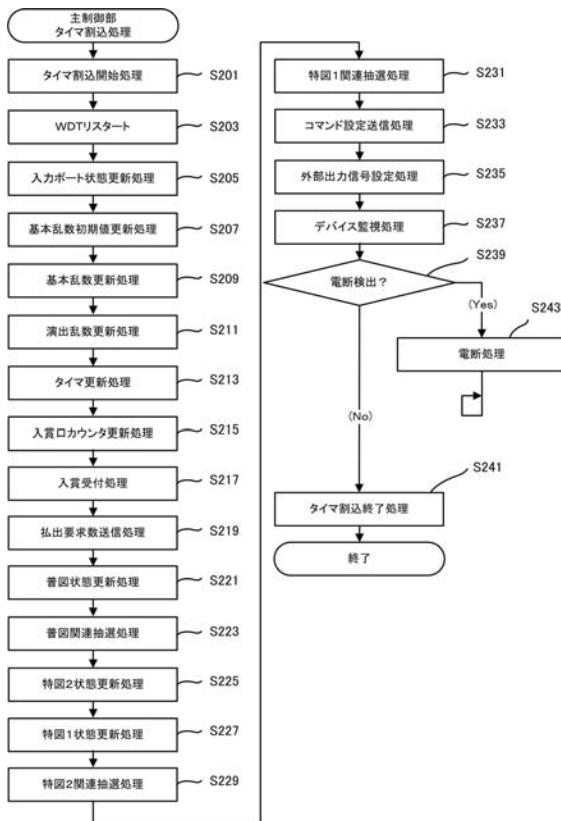
【図 182】



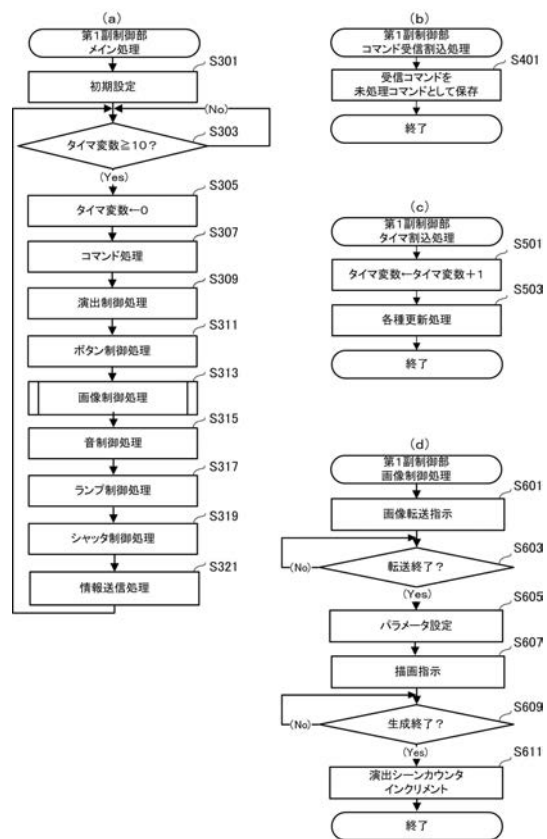
【図 183】



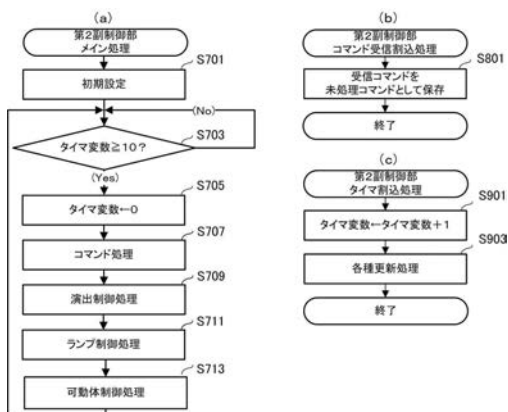
【図188】



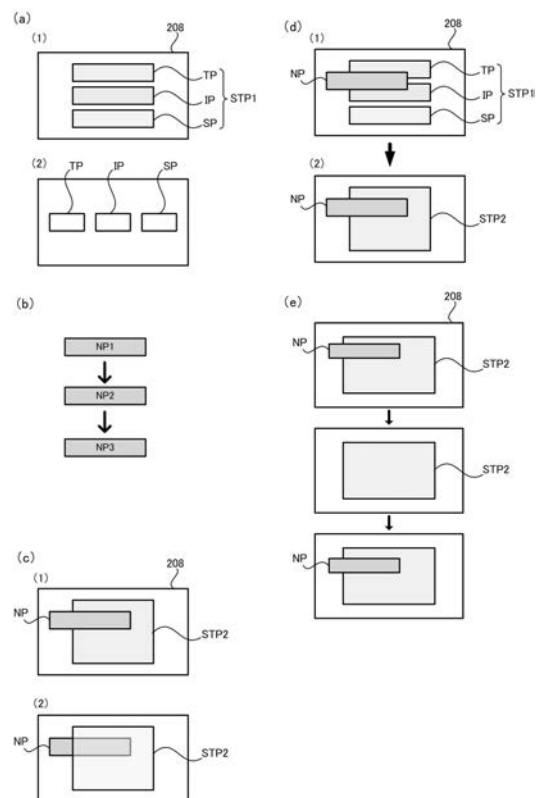
【図189】



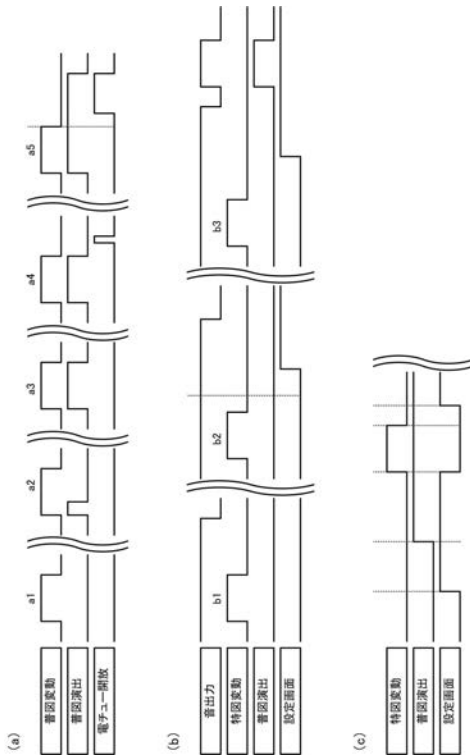
【図190】



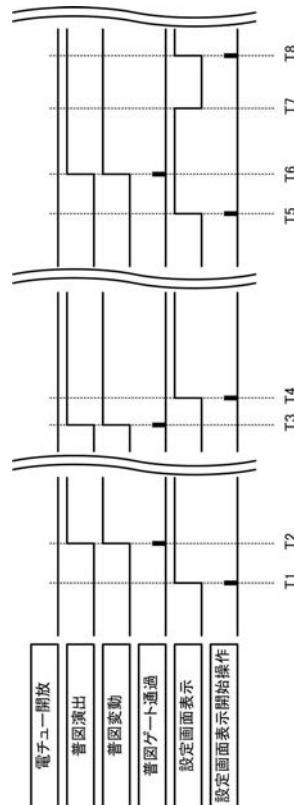
【図191】



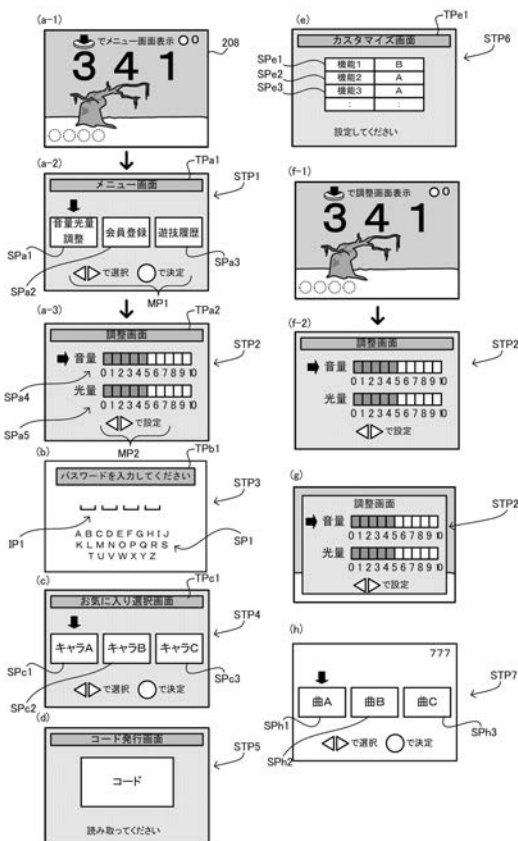
【図 192】



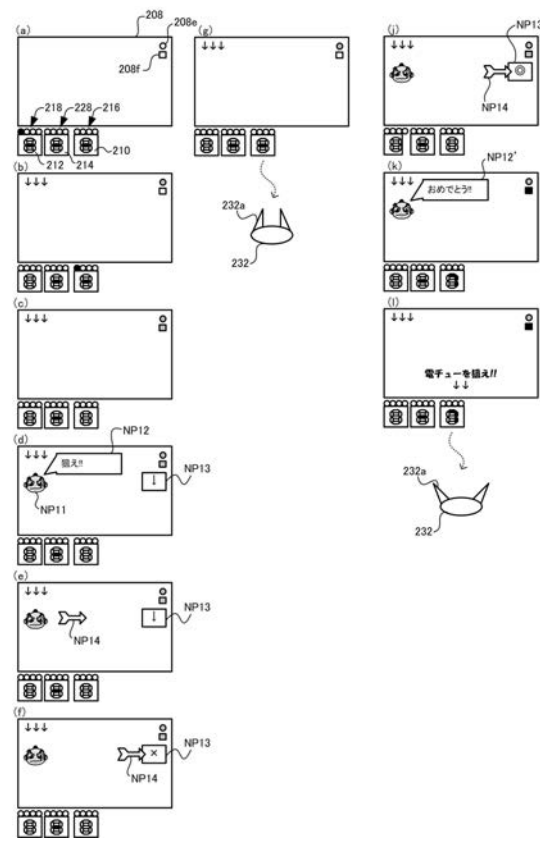
【図 193】



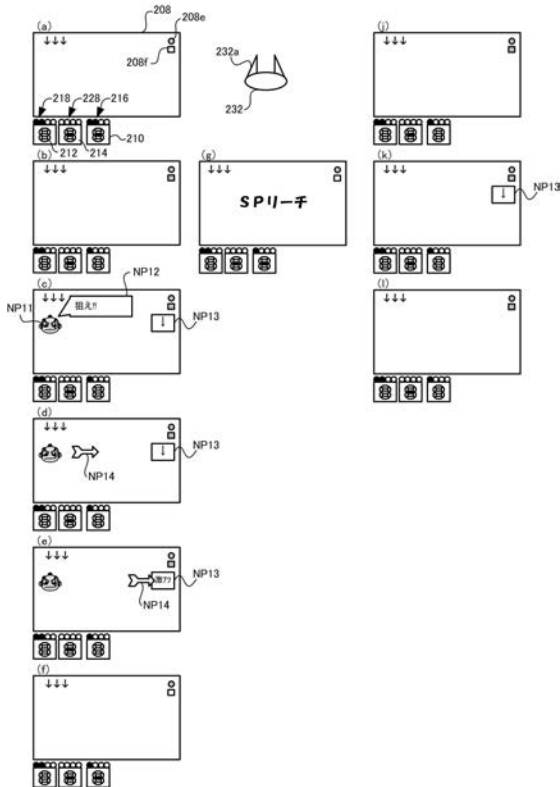
【図 194】



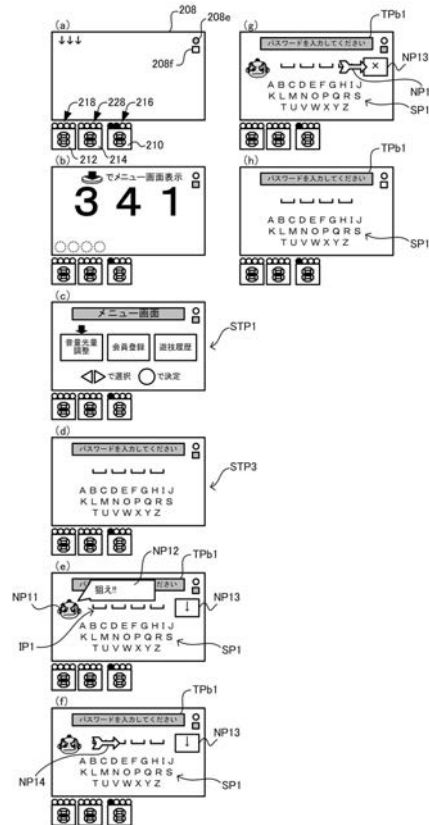
【図 195】



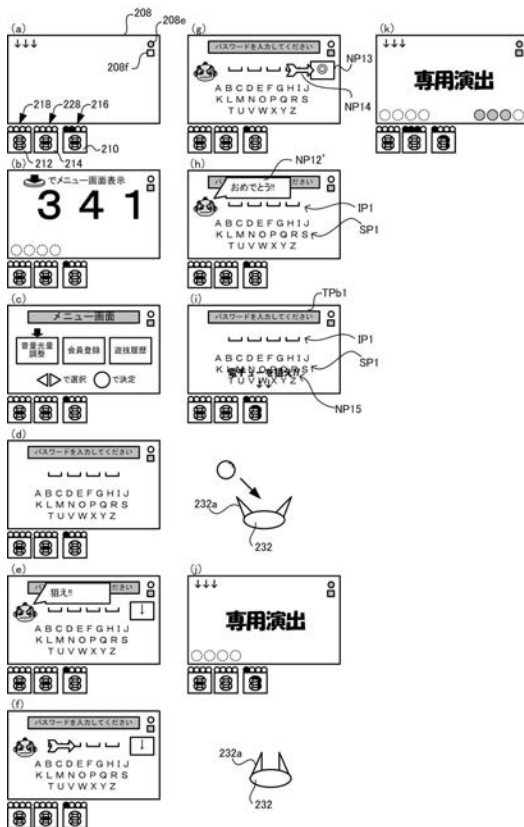
【図 196】



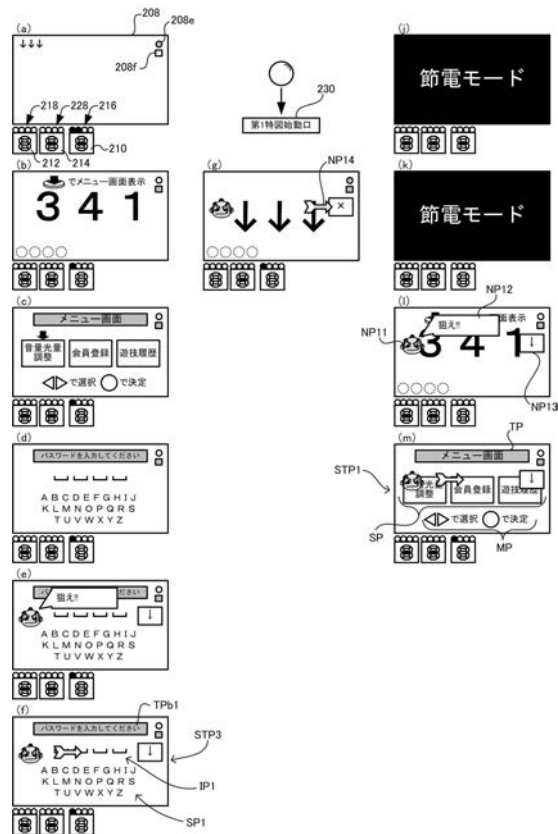
【図 197】



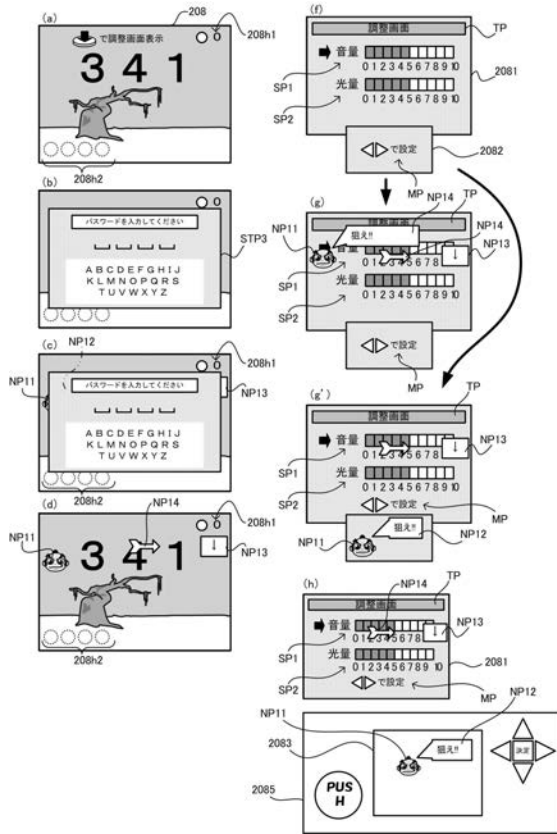
【図 198】



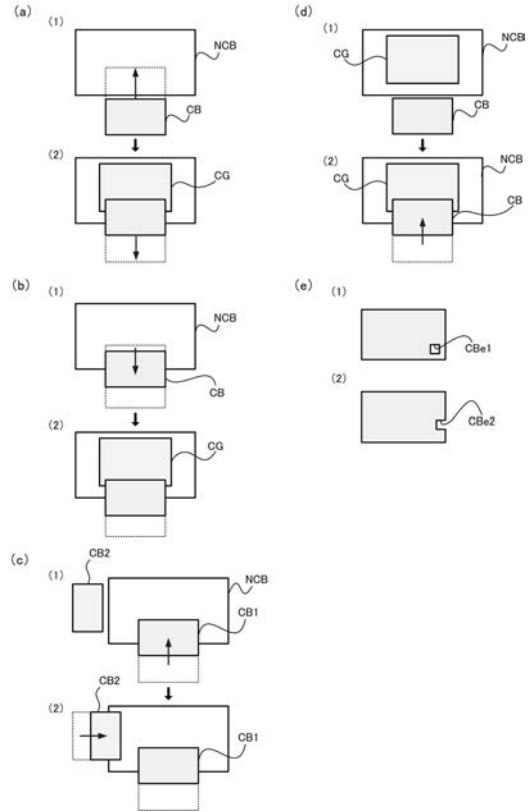
【図 199】



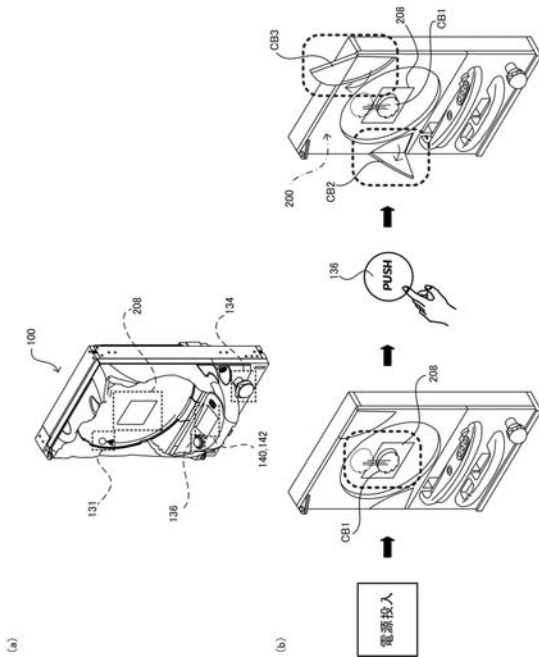
【図 200】



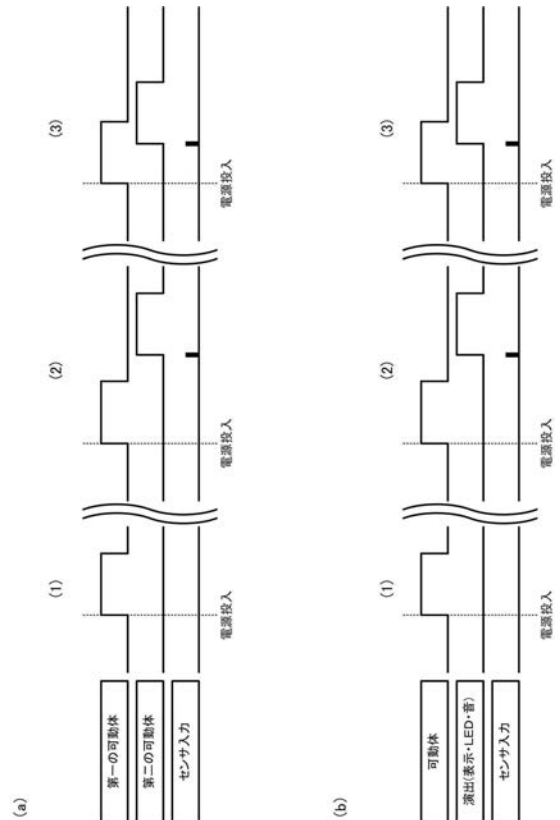
【図 201】



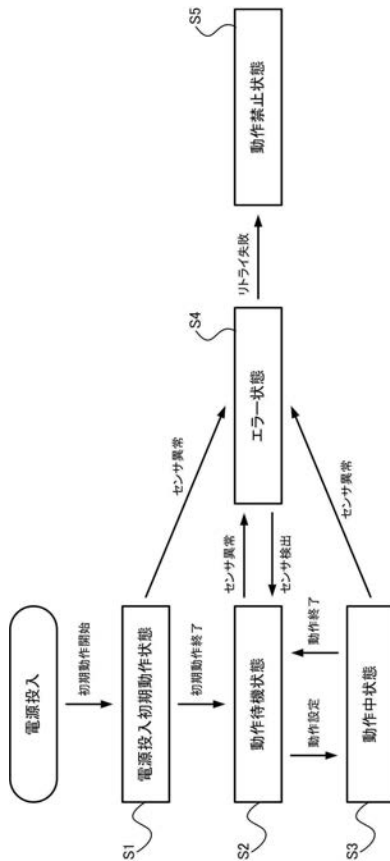
【図 202】



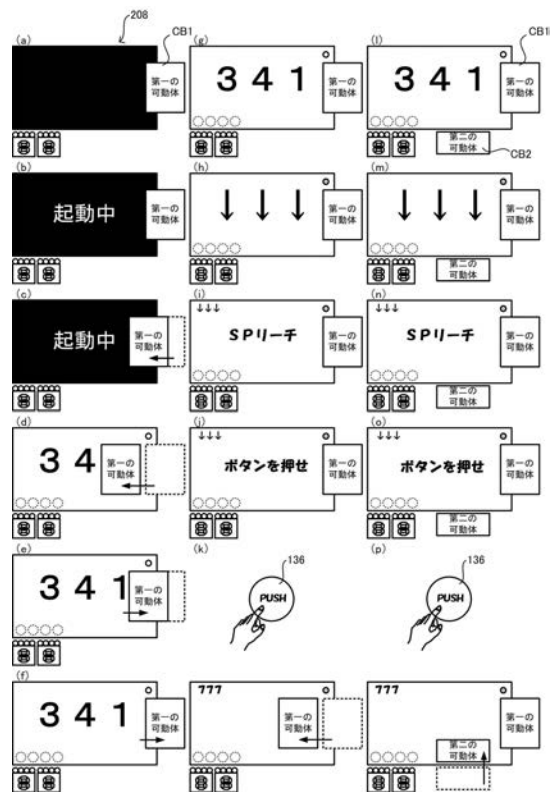
【図 203】



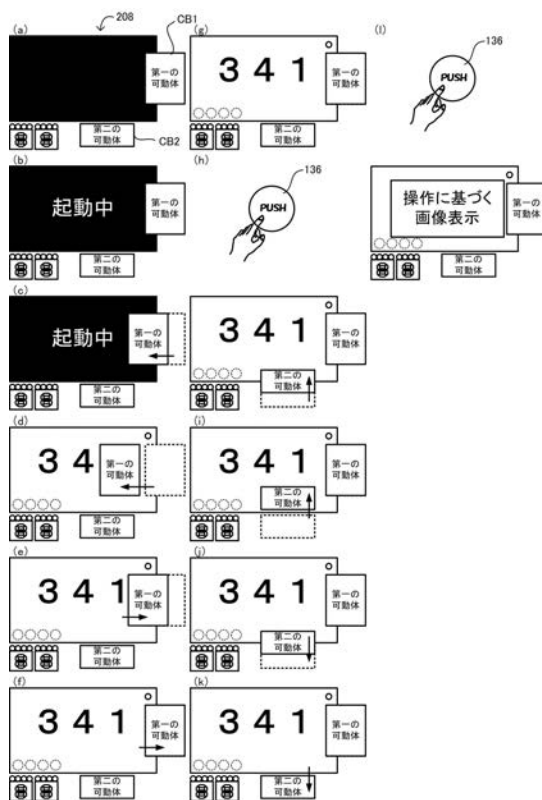
【図 204】



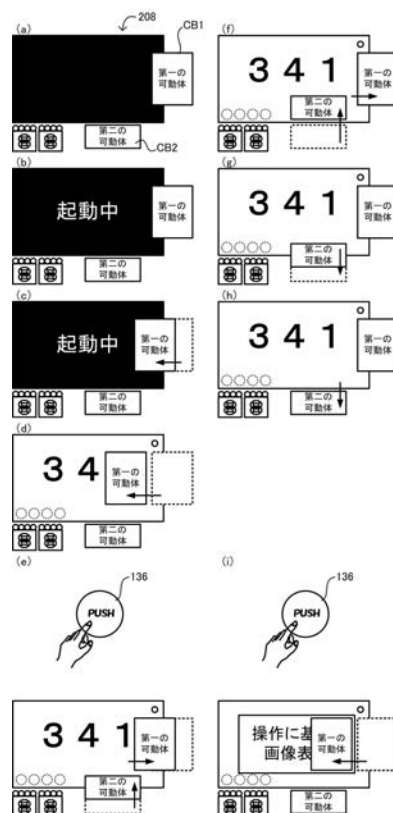
【図 205】



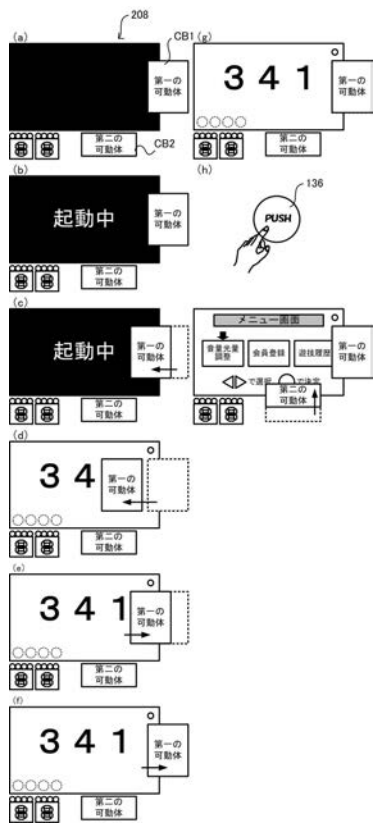
【図 206】



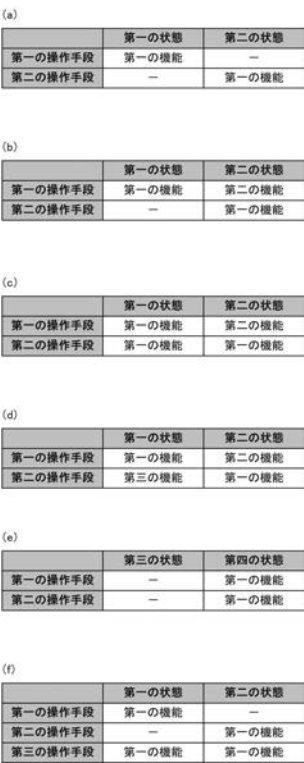
【図 207】



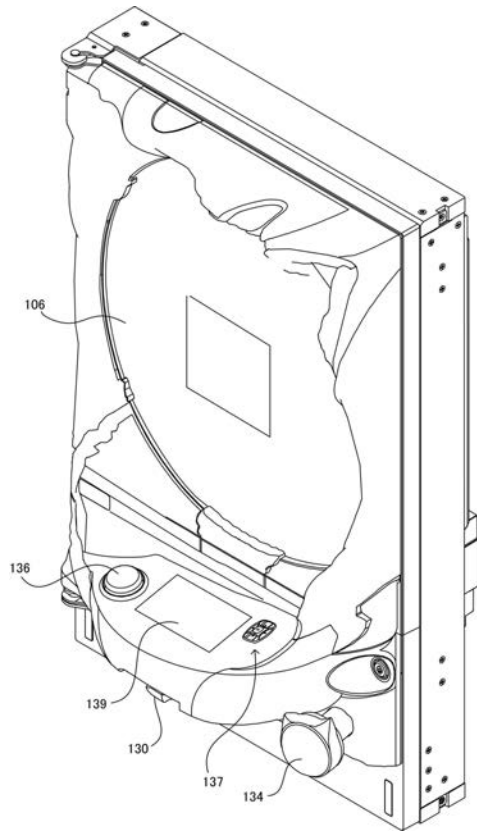
【図 208】



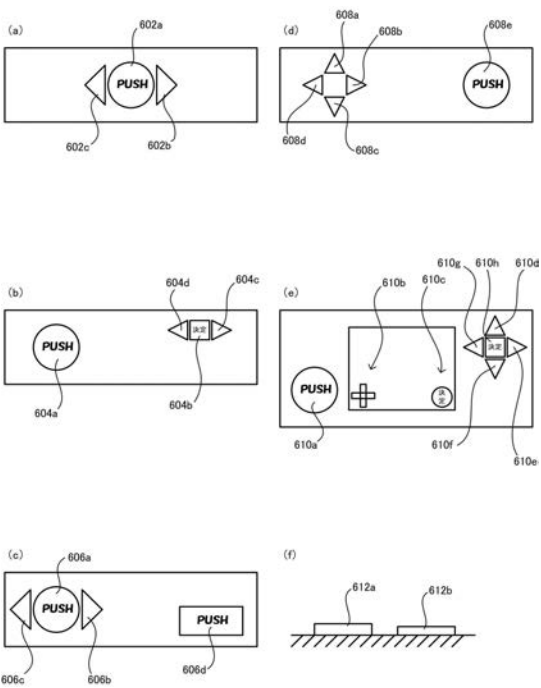
【図 209】



【図 210】



【図 211】



【図 2 1 2】

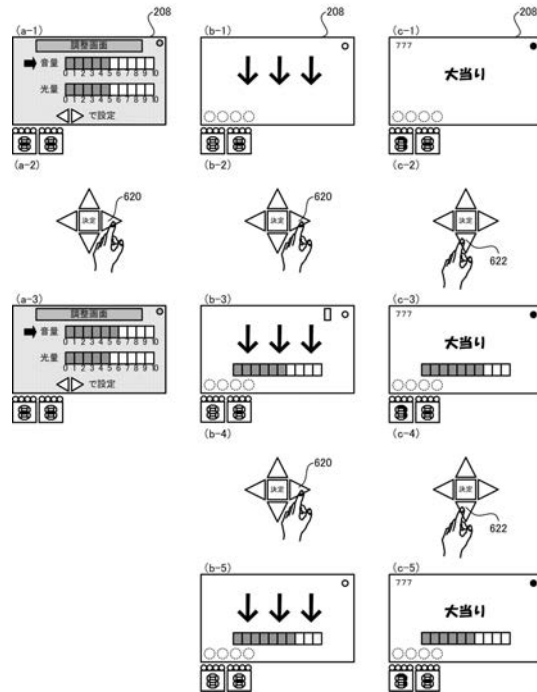
(a) 操作情報



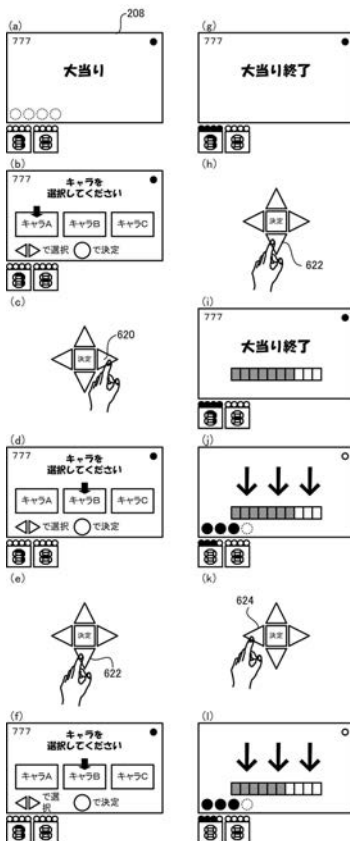
(b) 操作情報キュー

0	0xXXXX
1	0xXXXX
2	0xXXXX
3	0xXXXX
4	0xXXXX
:	:

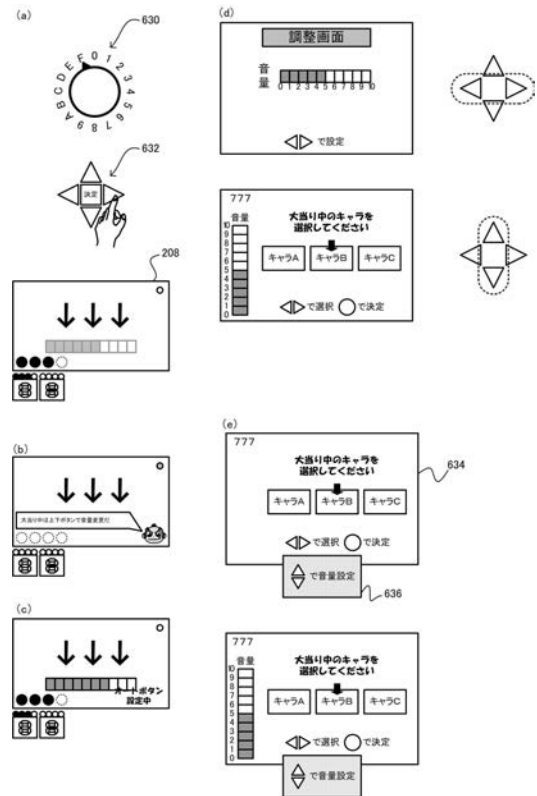
【図 2 1 3】



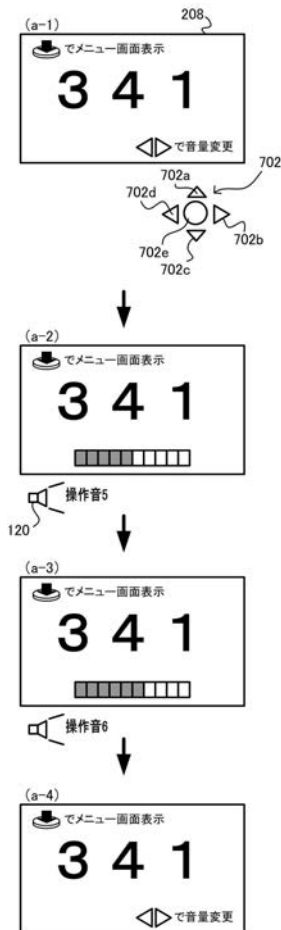
【図 2 1 4】



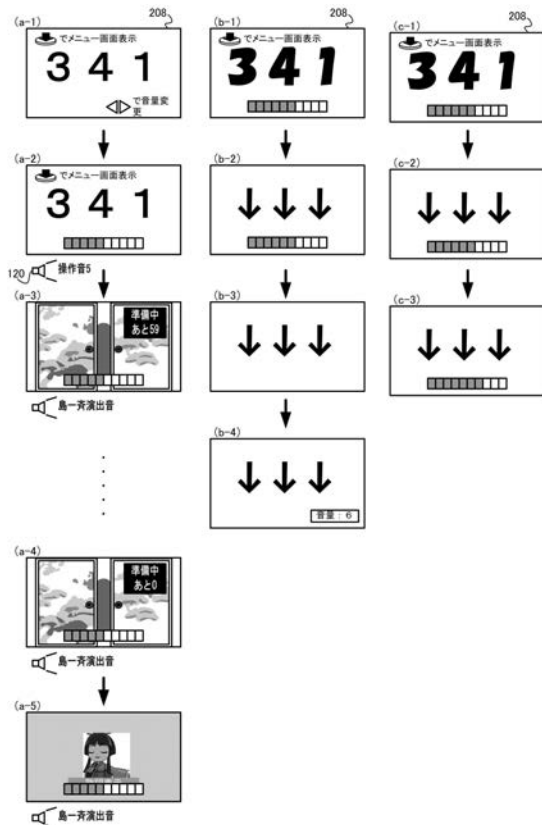
【図 2 1 5】



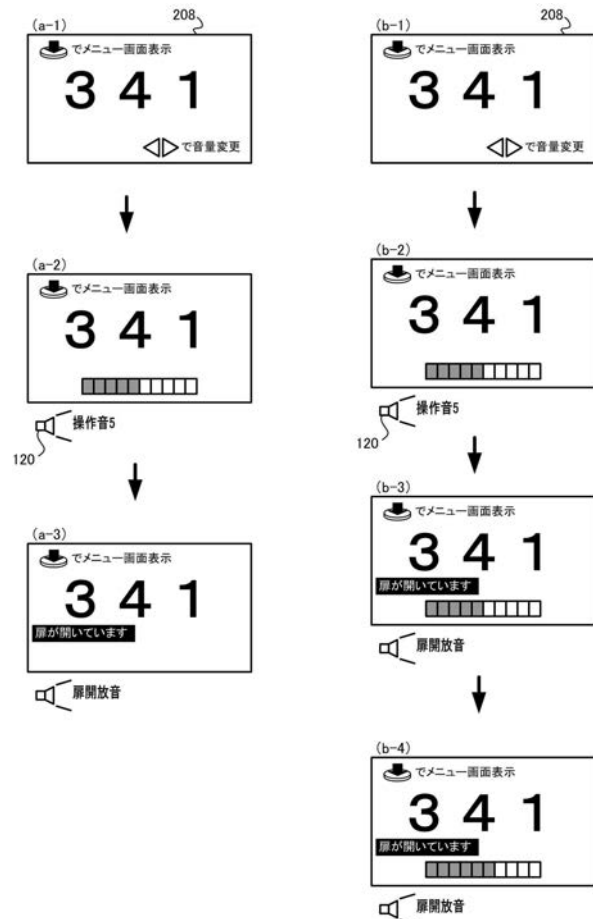
【図 216】



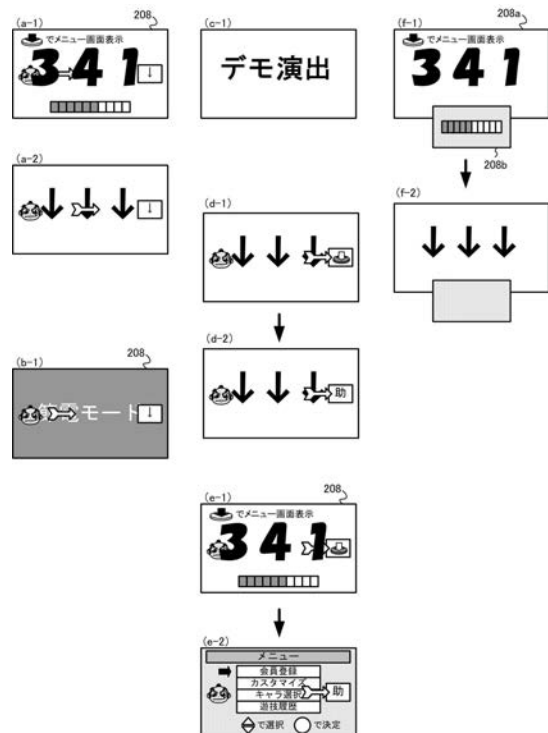
【図 218】



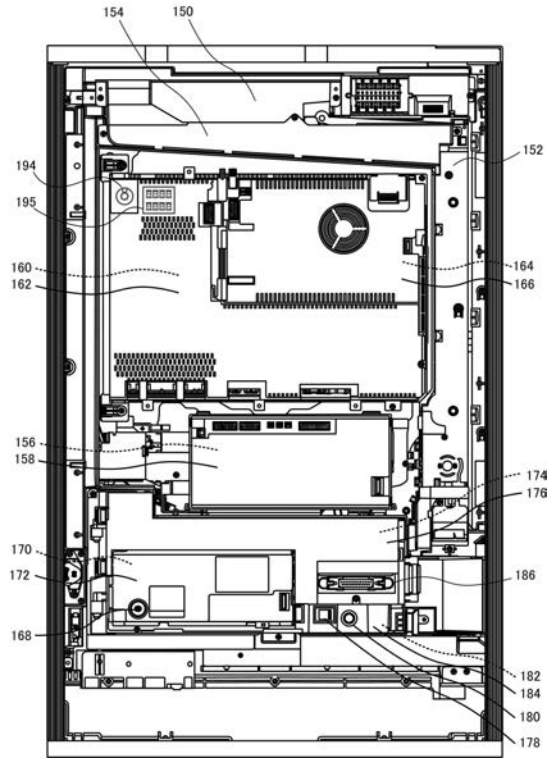
【図 217】



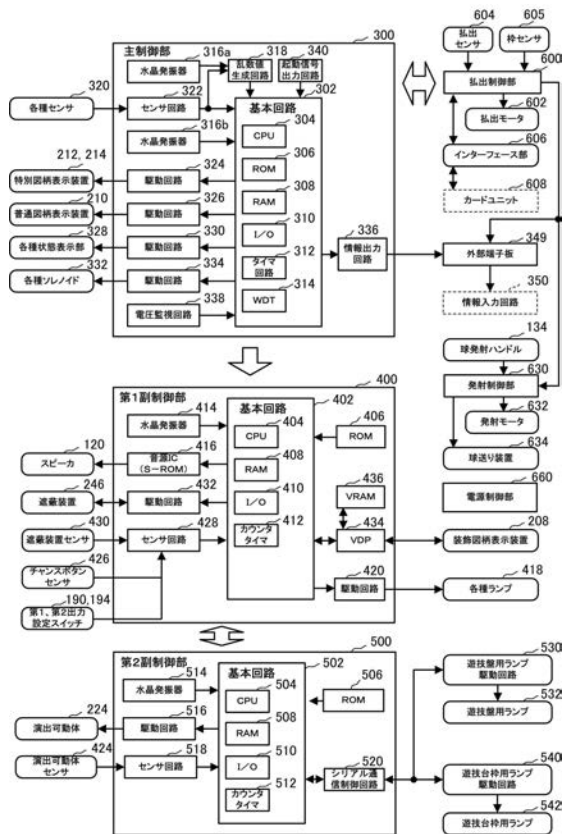
【図 219】



【图 2 2 1】



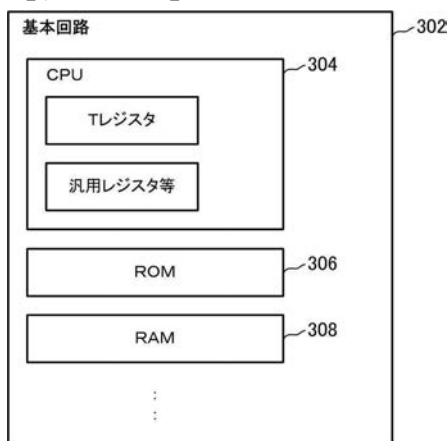
【图 2 2 3】



【图 2 2 4】



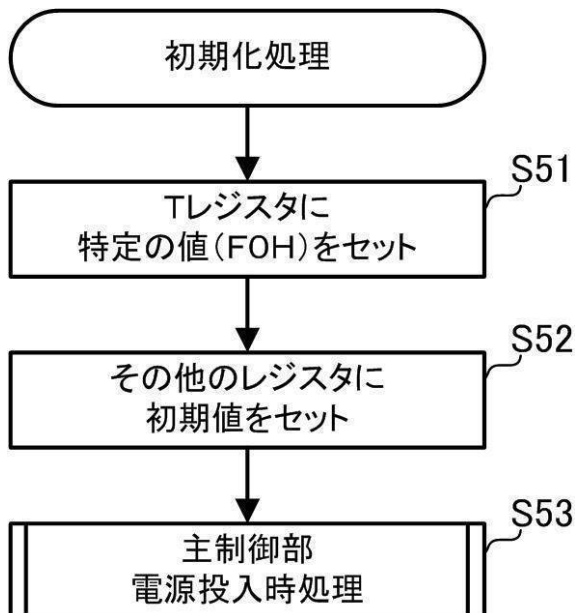
【図 2 2 5】



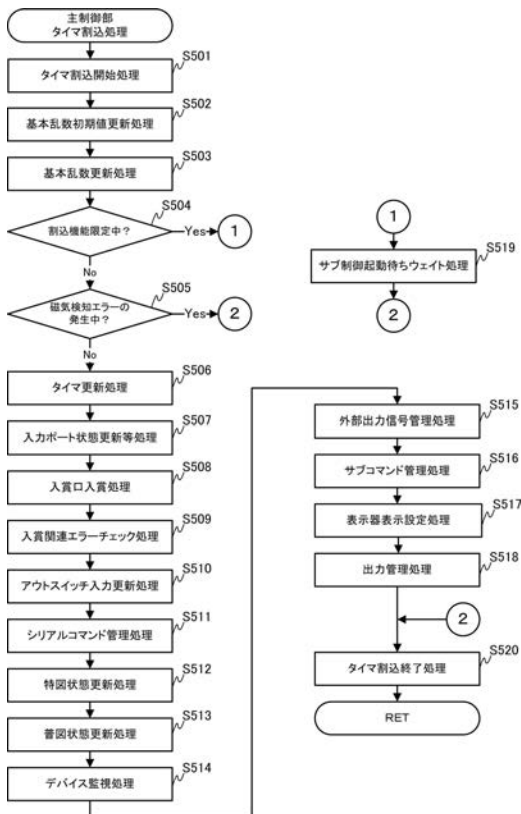
【图 2 2 6】



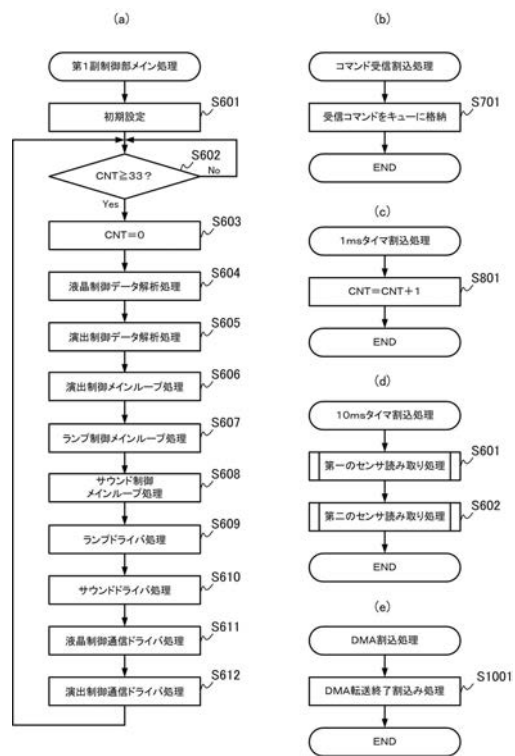
【图 2 2 7】



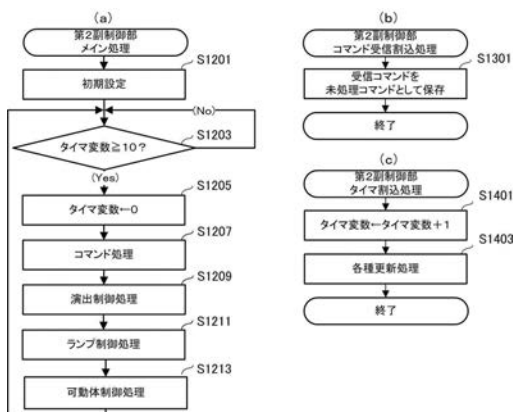
【図 230】



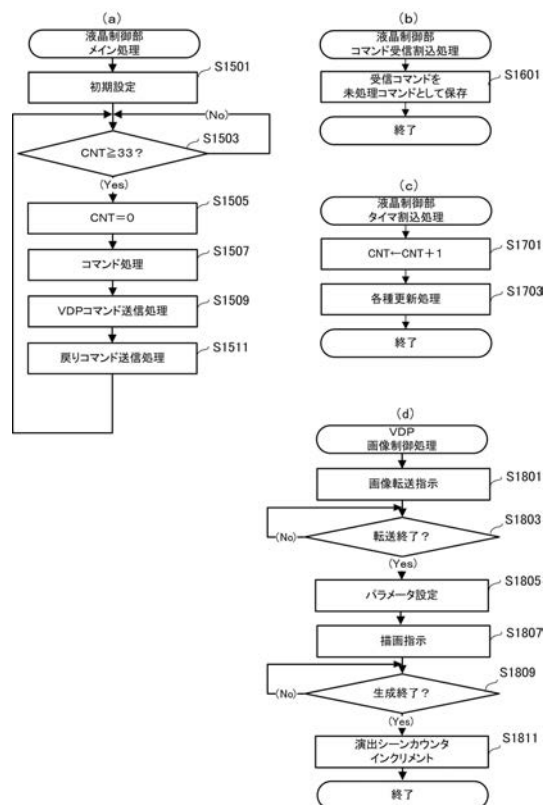
【図 231】



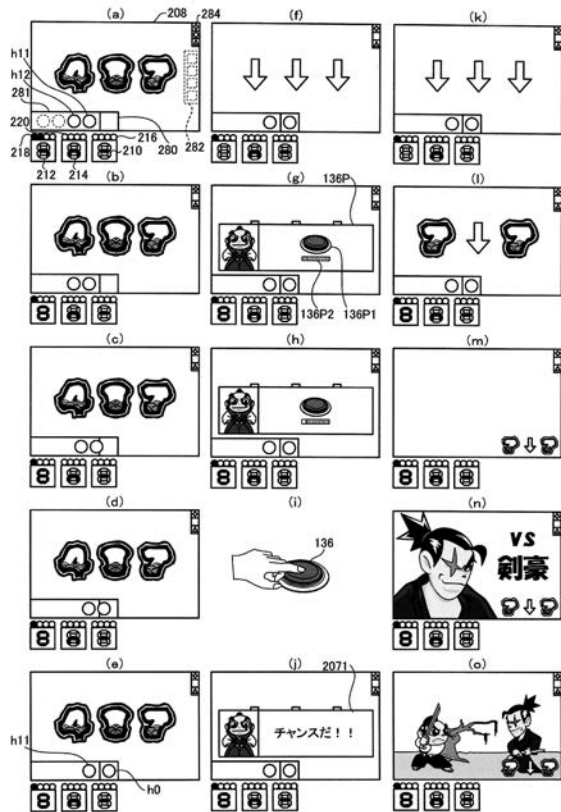
【図 232】



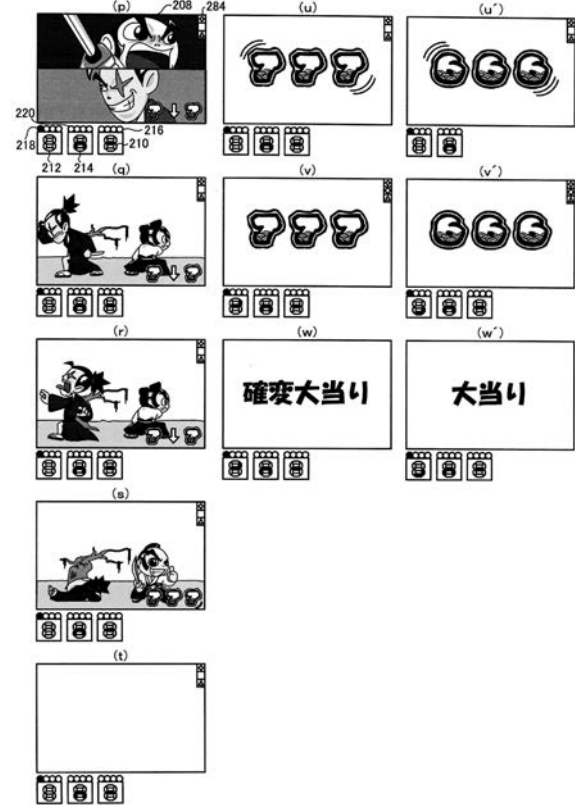
【図 233】



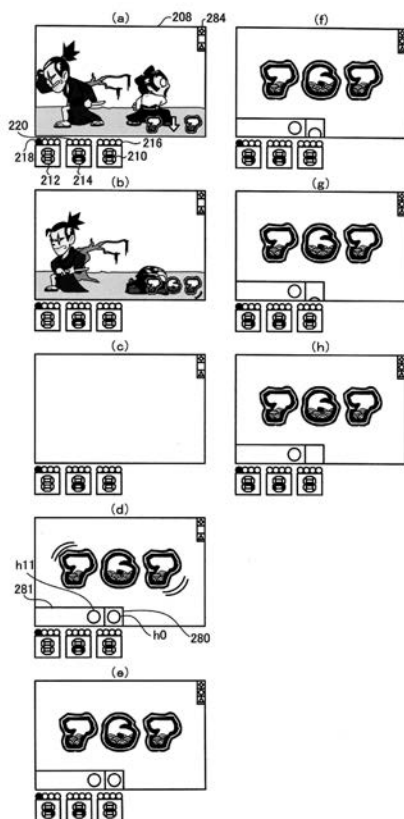
【図 2 3 4】



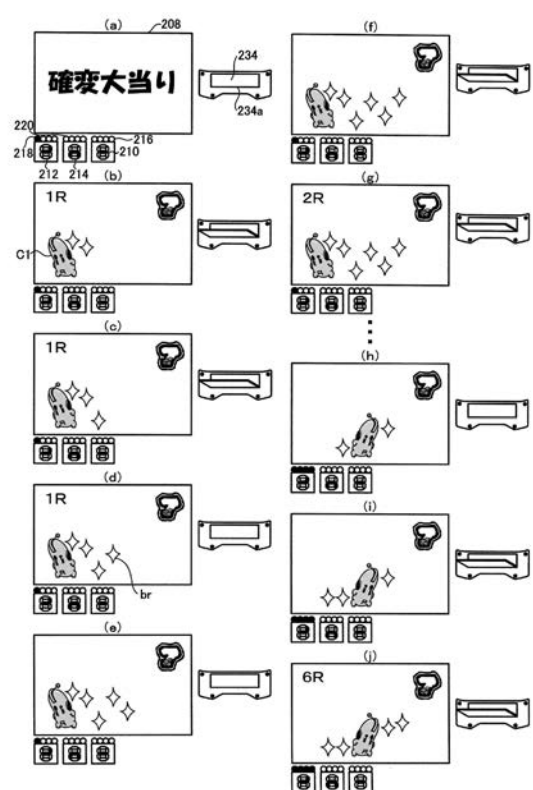
【図 2 3 5】



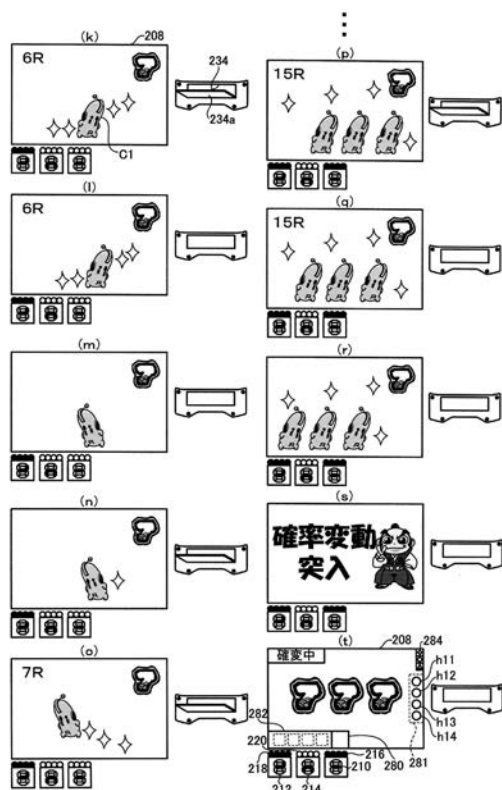
【図 2 3 6】



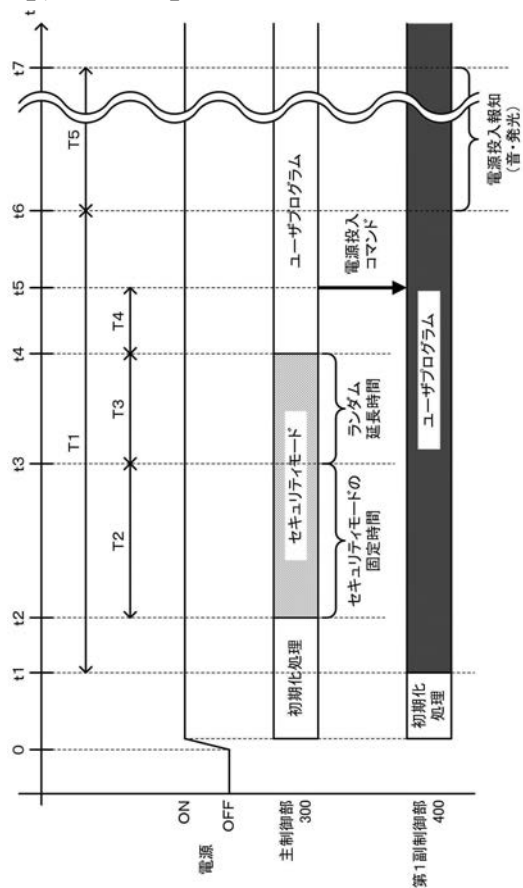
【図 2 3 7】



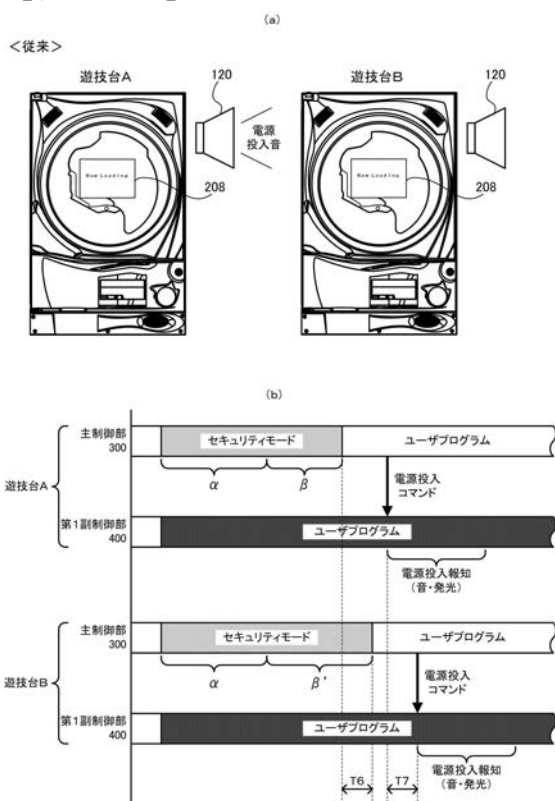
【图 2 3 8】



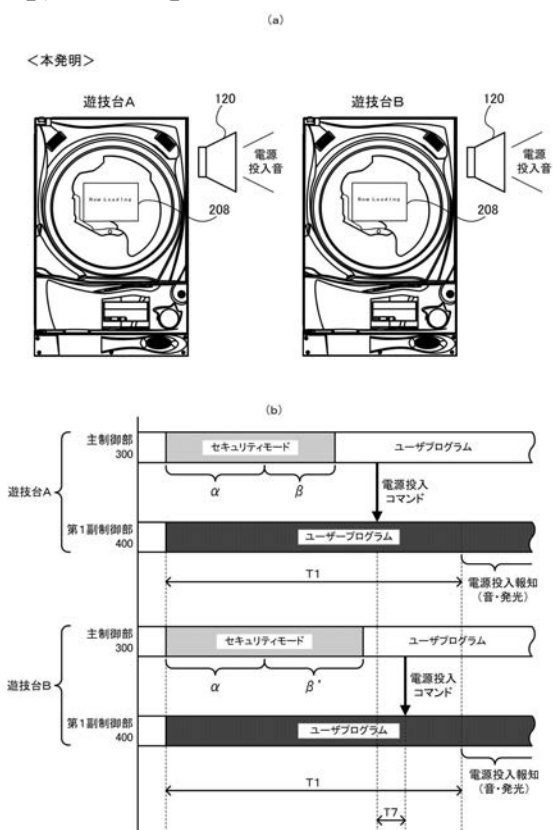
【图 2 3 9】



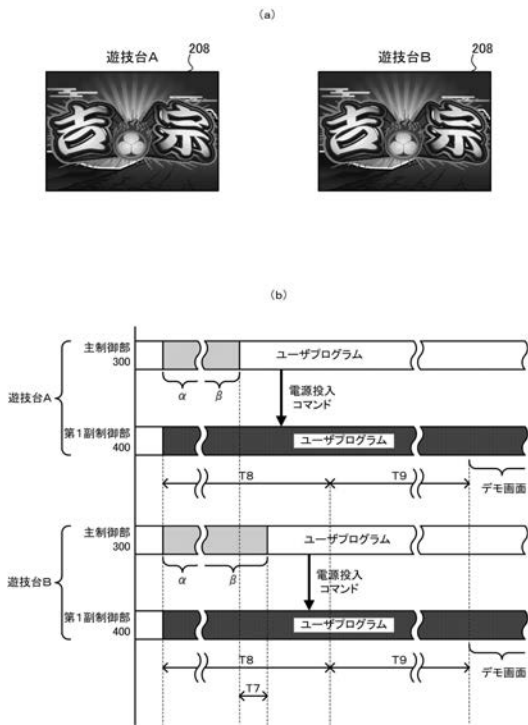
【图 2 4 0】



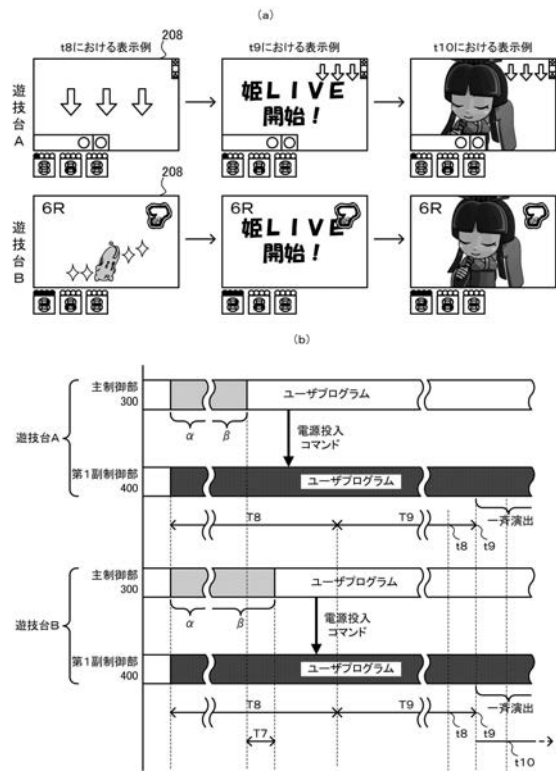
【图 2 4 1】



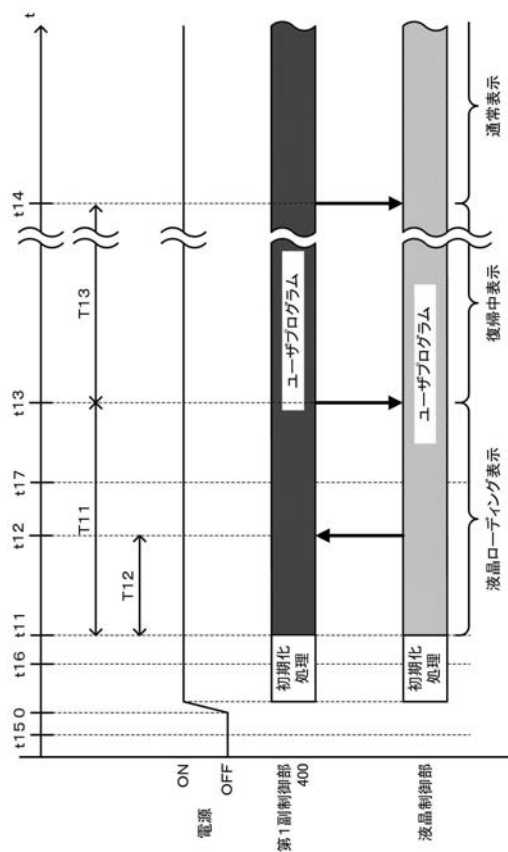
【図 2 4 2】



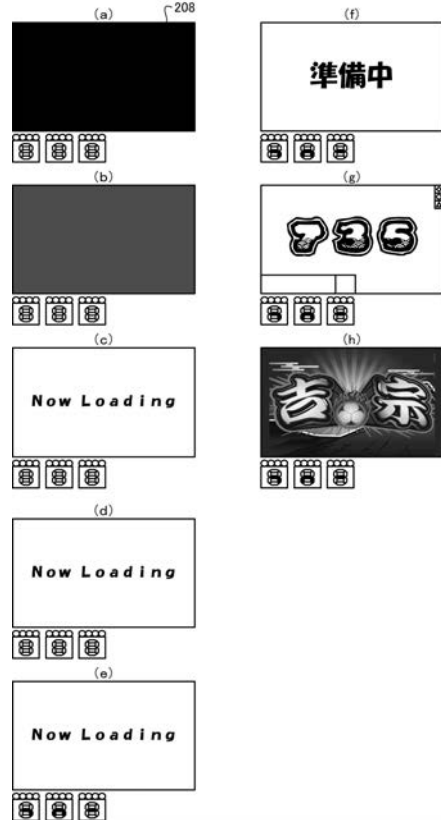
【図 2 4 3】



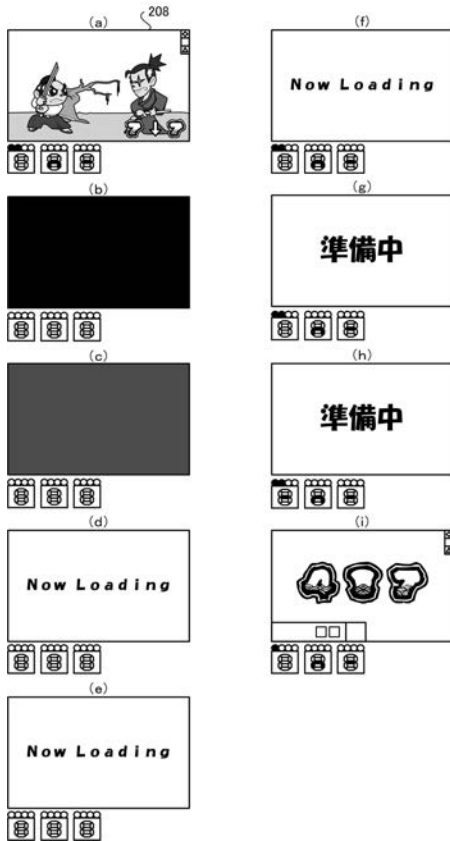
【図 2 4 4】



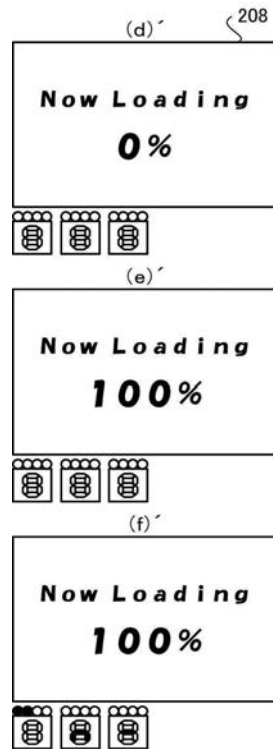
【図 2 4 5】



【図 2 4 6】



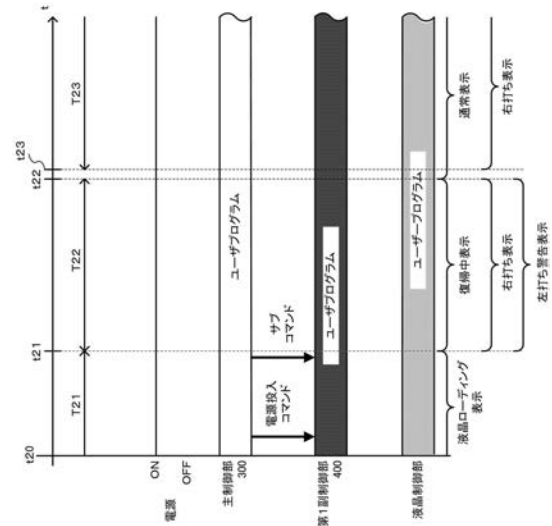
【図 2 4 7】



【図 2 4 8】



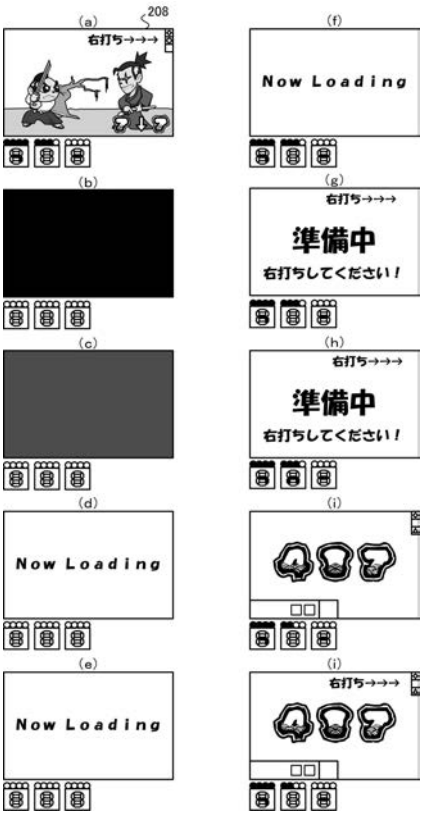
【図 2 4 9】



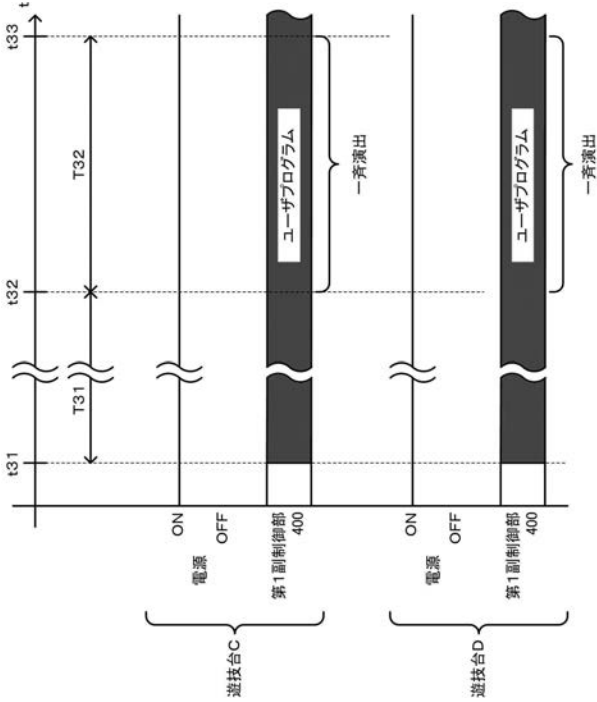
【図 250】

電源投入時 (通常状態以外)	○	○	×
電源投入時 (通常状態)	×	×	×
大当り状態	○	△	×
確変状態 (特図高確率図低確)	○	△	×
時短状態 (特図高確率図低確)	○	△	×
通常状態 (特図低確率図低確)	×	×	△
	右打ち表示	左打ち警告表示	右打ち警告表示

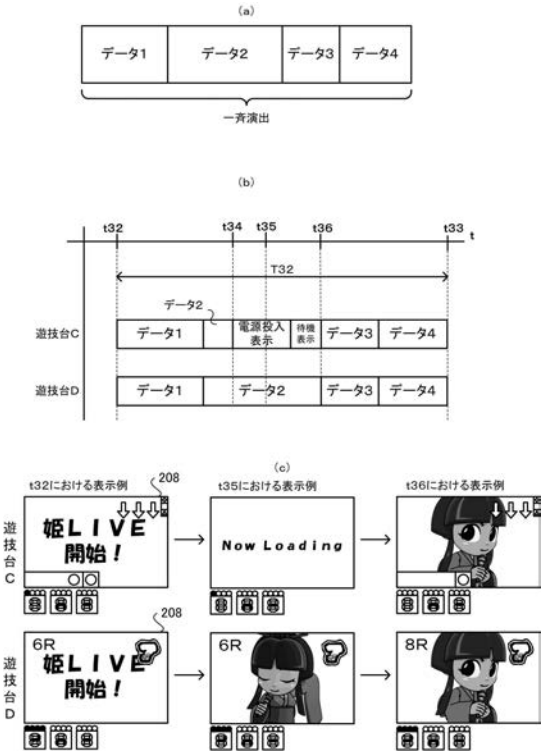
【図 251】



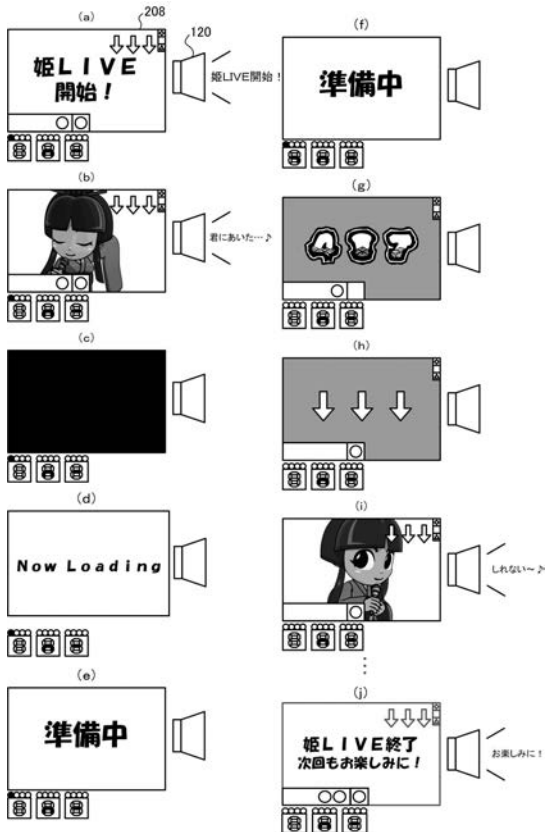
【図 252】



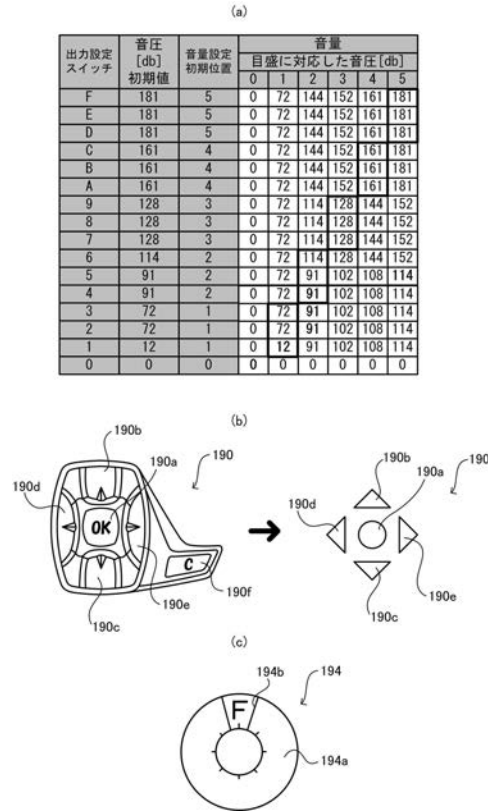
【図 253】



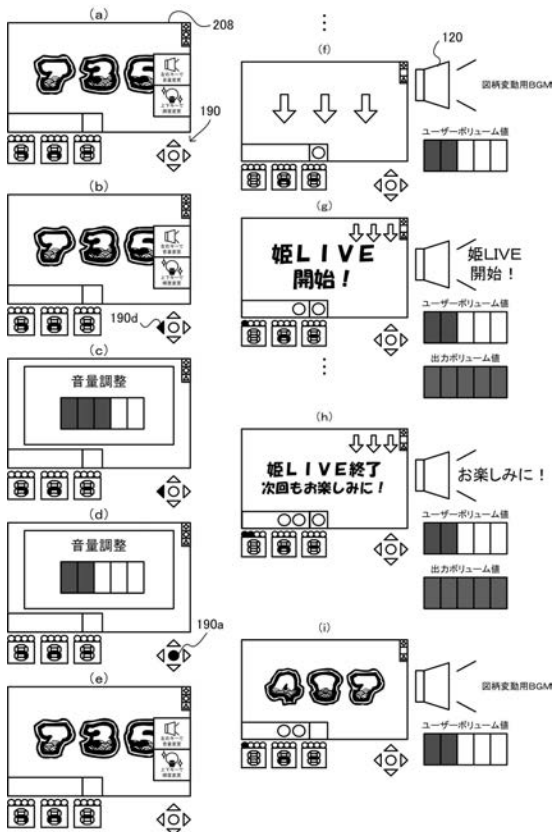
【図 254】



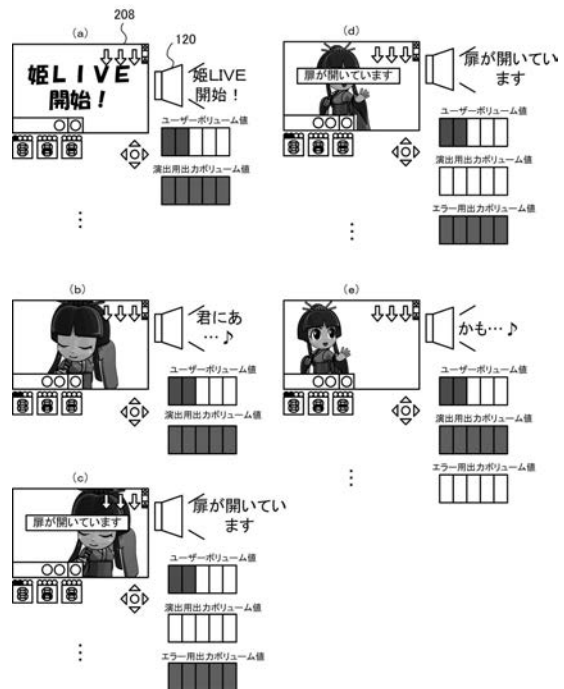
【図 255】



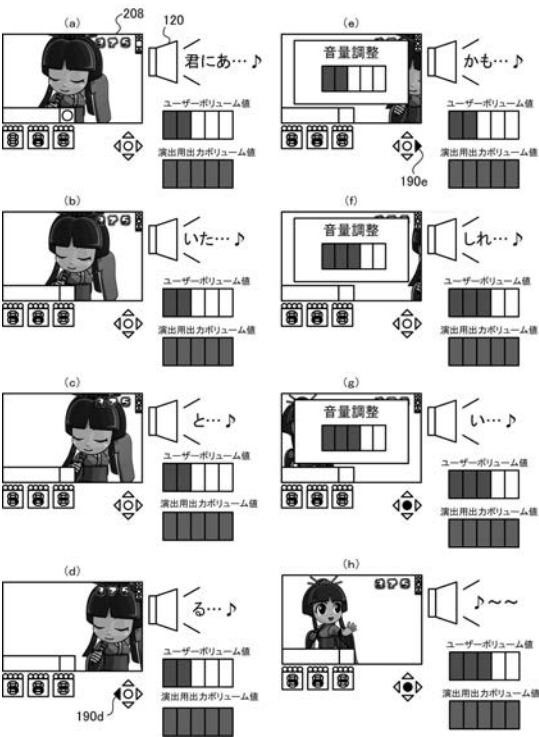
【図 256】



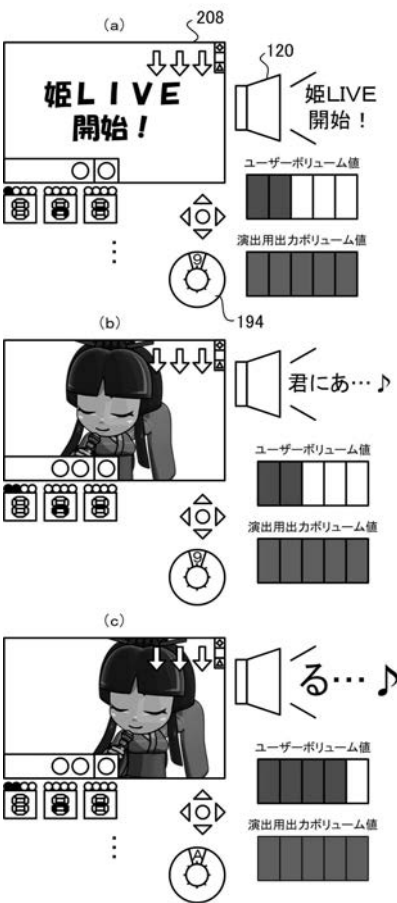
【図 257】



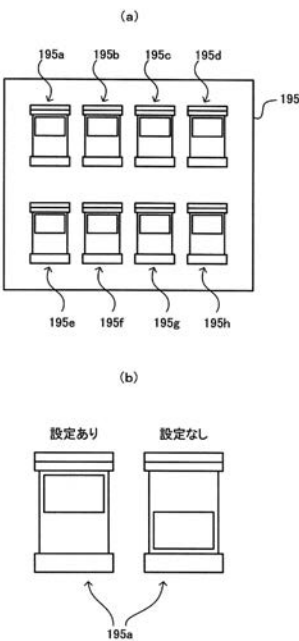
【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



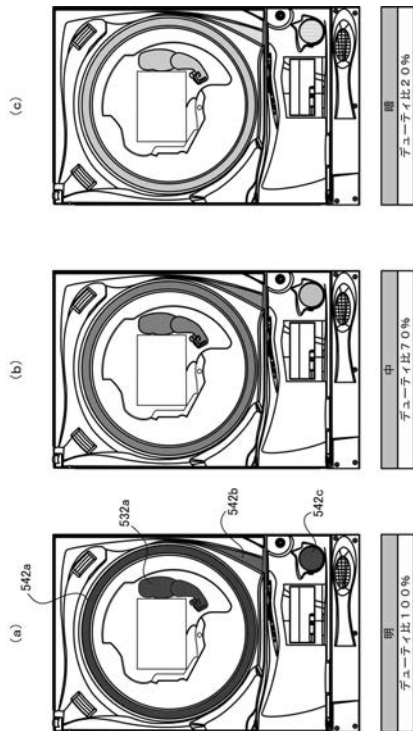
【図 2 6 0】



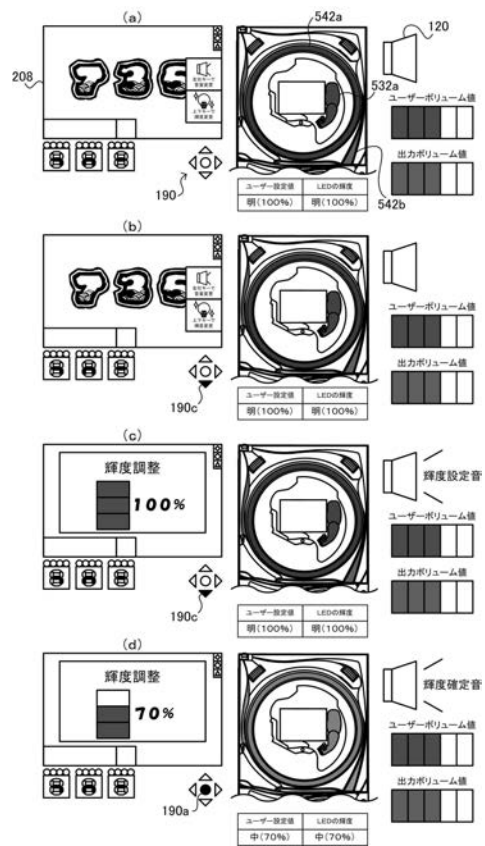
【図 2 6 1】

出力設定 スイッチ	音圧 [db] 初期値	音量設定 初期位置	音量 目盛に対応した音圧 [db]					省電力モード 設定スイッチ	輝度				
			0	1	2	3	4		5	初期値	目盛	3	2
F	181	5	0	72	144	152	161	181	設定なし	明	明	中	暗
E	181	5	0	72	144	152	161	181					
D	181	5	0	72	144	152	161	181					
C	161	4	0	72	144	152	161	181					
B	161	4	0	72	144	152	161	181					
A	161	4	0	72	144	152	161	181					
9	128	3	0	72	114	128	144	152					
8	128	3	0	72	114	128	144	152					
7	128	3	0	72	114	128	144	152					
6	114	2	0	72	114	128	144	152					
5	91	2	0	72	91	102	108	114					
4	91	2	0	72	91	102	108	114					
3	72	1	0	72	91	102	108	114					
2	72	1	0	72	91	102	108	114					
1	12	1	0	12	91	102	108	114					
0	0	0	0	0	0	0	0	0					
F	181	5	0	72	144	152	161	181	設定あり	暗	暗 (変更不可)		
E	181	5	0	72	144	152	161	181					
D	181	5	0	72	144	152	161	181					
C	161	4	0	72	144	152	161	181					
B	161	4	0	72	144	152	161	181					
A	161	4	0	72	144	152	161	181					
9	128	3	0	72	114	128	144	152					
8	128	3	0	72	114	128	144	152					
7	128	3	0	72	114	128	144	152					
6	114	2	0	72	114	128	144	152					
5	91	2	0	72	91	102	108	114					
4	91	2	0	72	91	102	108	114					
3	72	1	0	72	91	102	108	114					
2	72	1	0	72	91	102	108	114					
1	12	1	0	12	91	102	108	114					
0	0	0	0	0	0	0	0	0					

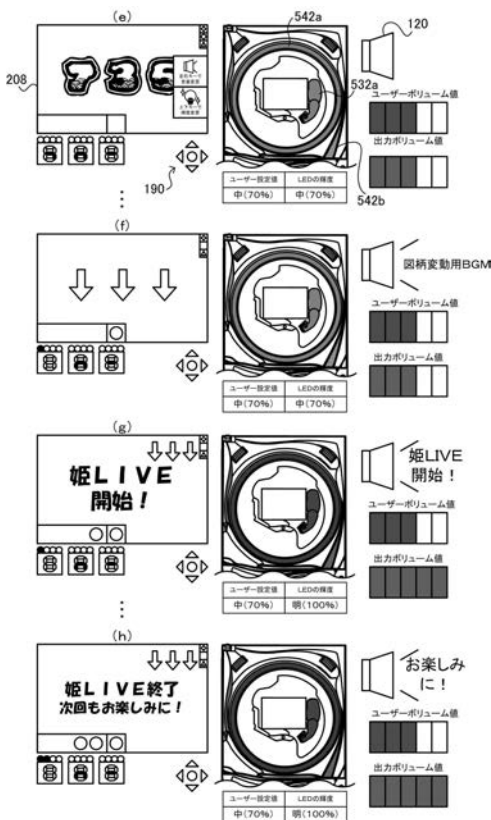
【図 262】



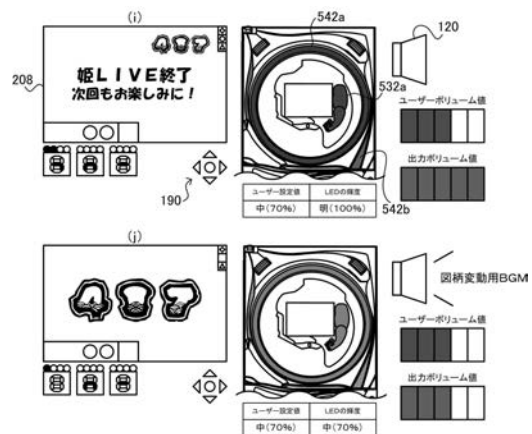
【図 263】



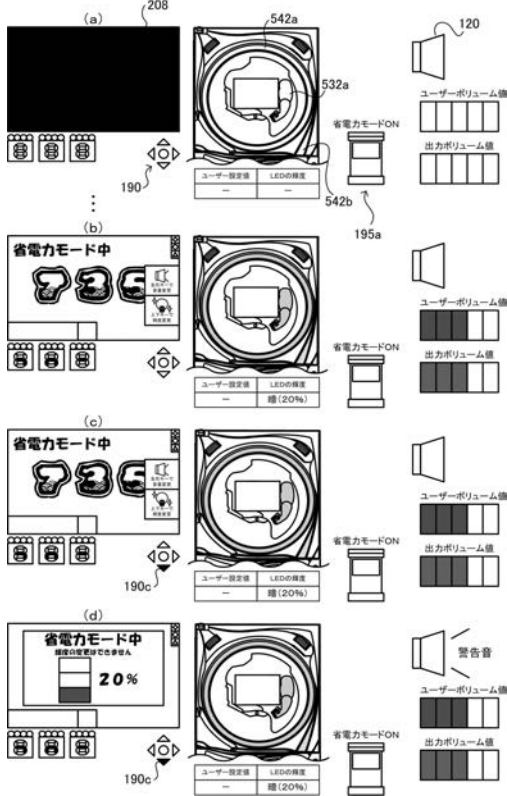
【図 264】



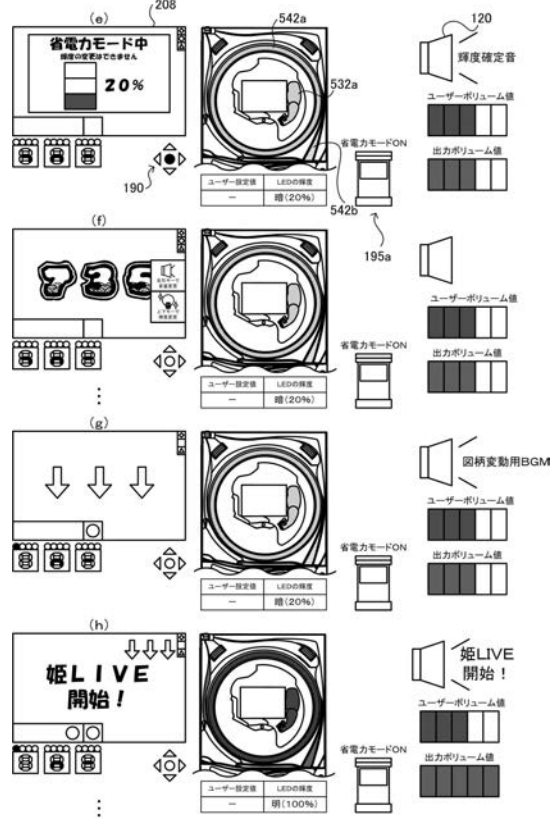
【図 265】



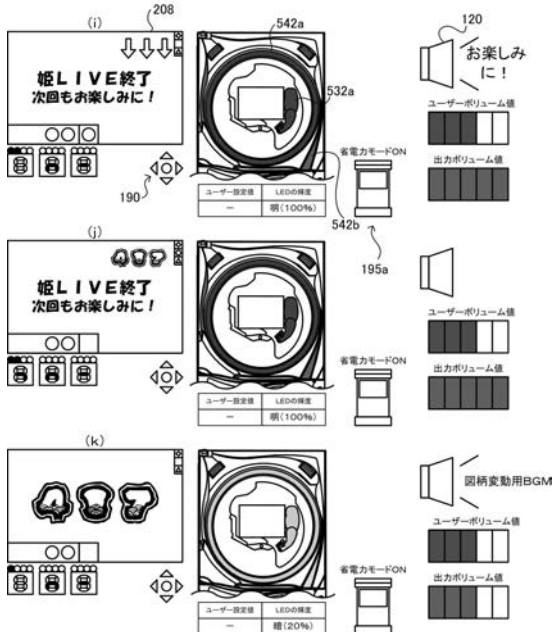
【図 266】



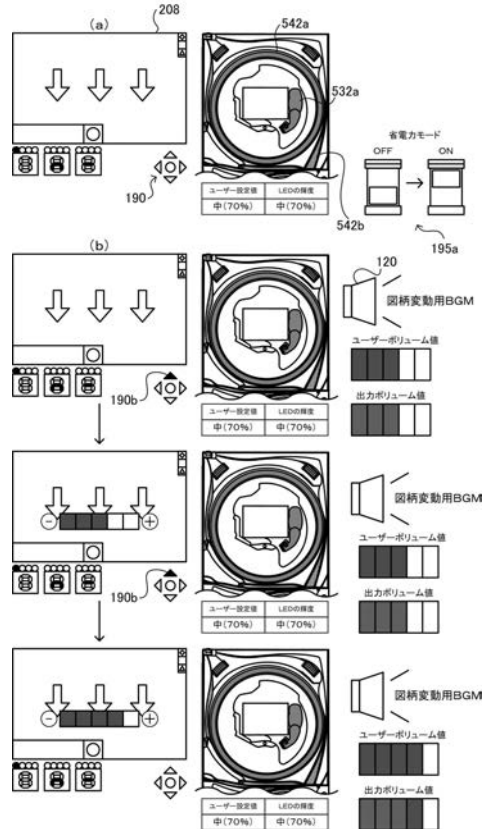
【図 267】



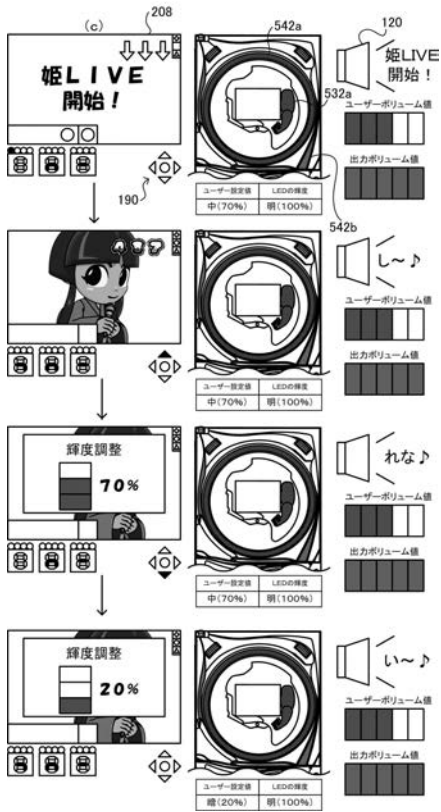
【図 268】



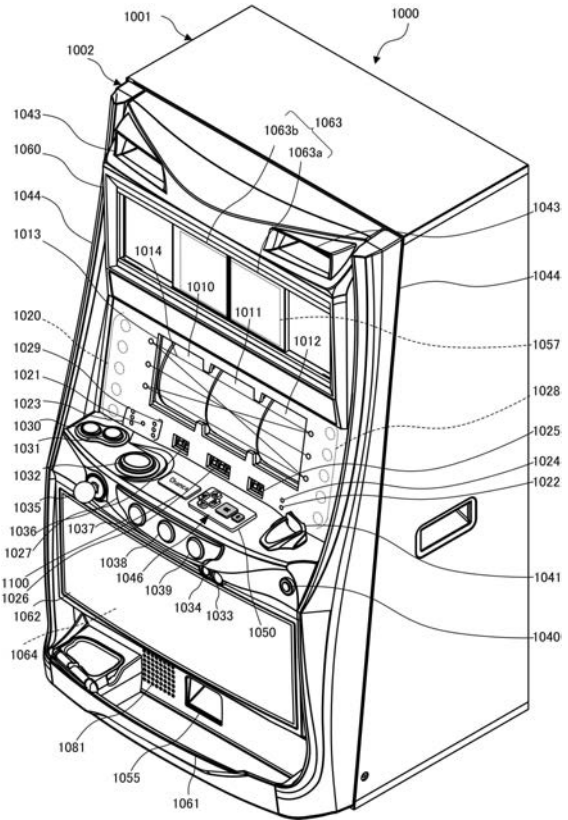
【図 269】



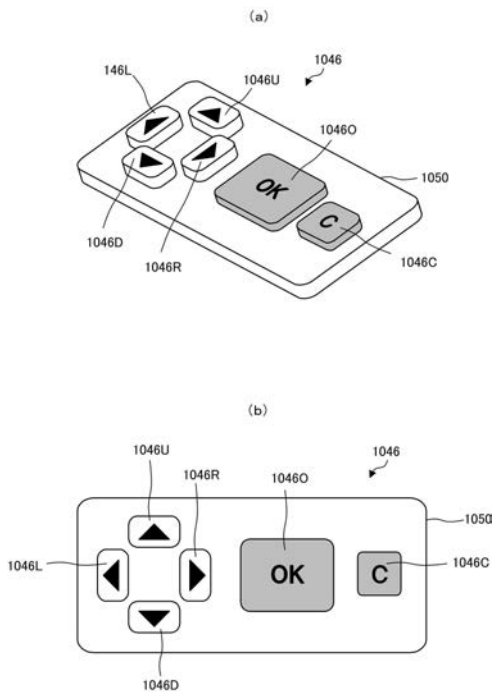
【図 270】



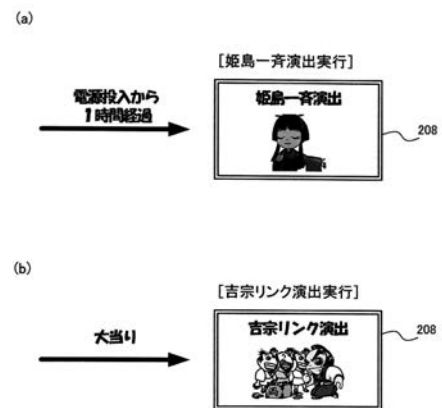
【図 271】



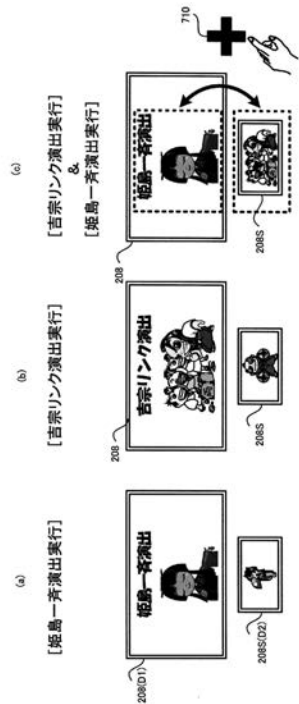
【図 272】



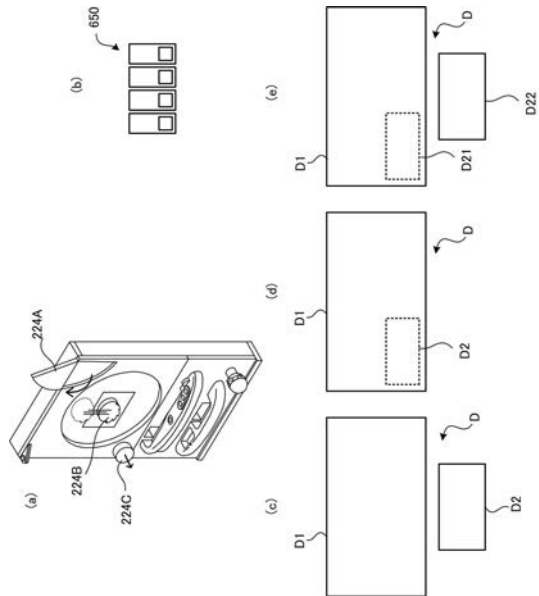
【図 273】



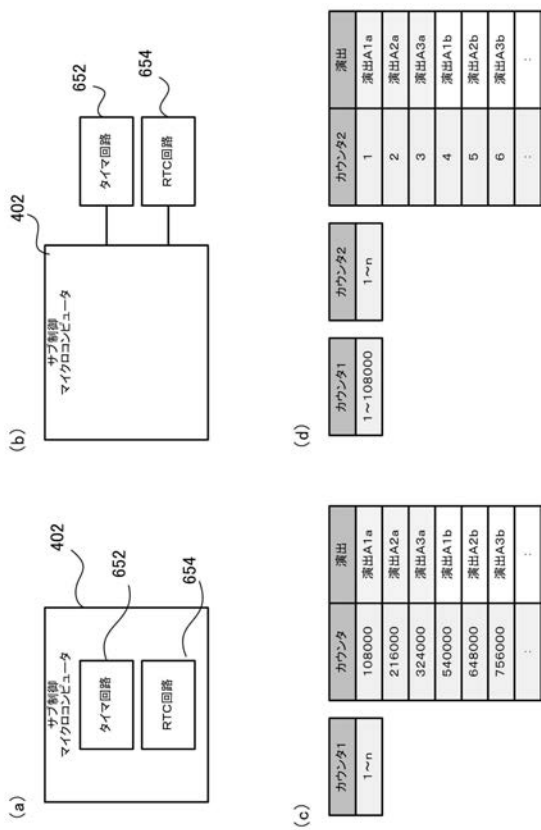
【図 274】



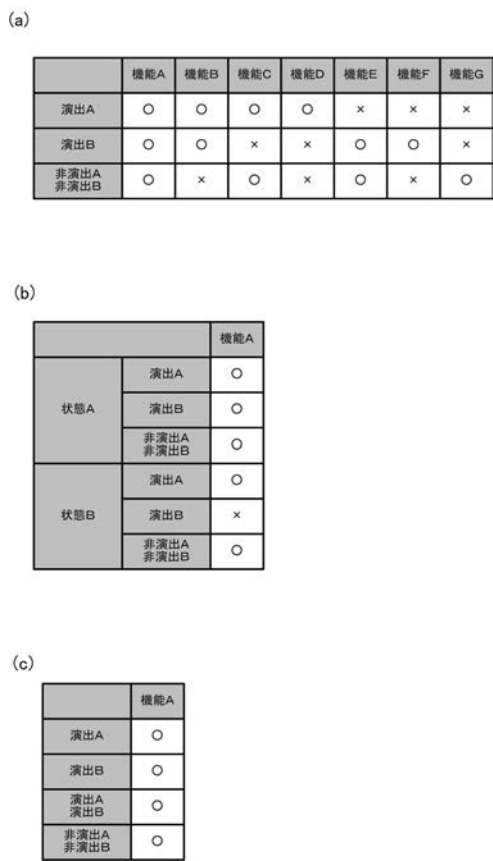
【図 275】



【図 276】



【図 277】



【図 278】

(a)

	演出A実行 演出B非実行	演出A非実行 演出B実行	演出A実行 演出B実行	演出A非実行 演出B非実行
演出手段A	演出A	演出B	演出A	...
演出手段B	演出A	演出B	演出A	...
演出手段C	演出A	演出B	演出B	...

(b)

	演出A実行 演出B非実行	演出A非実行 演出B実行	演出A実行 演出B実行	演出A非実行 演出B非実行
演出手段A	演出A	演出B	演出A	...
演出手段B	演出A	—	演出A	...
演出手段C	—	演出B	演出B	...

(c)

	演出A実行 演出B非実行	演出A非実行 演出B実行	演出A実行 演出B実行	演出A非実行 演出B非実行
演出手段A	演出A	演出B	演出A	...
演出手段B	演出A	演出B	演出A	...
演出手段C	—	演出B	演出B	...

【図 279】

(a)

演出	構成			
演出A	演出A1-1a	演出A1-2a	演出A1-3a	...
	演出A2-1a	演出A2-2a	演出A2-3a	...
	...	...	...	...
	演出A1-1b	演出A1-2b	演出A1-3b	...
	演出A2-1b	演出A2-2b	演出A2-3b	...
演出B	...	...	...	...
	演出B1-1a	演出B1-2a	演出B1-3a	...
	演出B2-1a	演出B2-2a	演出B2-3a	...
	...	...	...	...
	演出B1-1b	演出B1-2b	演出B1-3b	...
演出C	...	...	...	...
	演出C1-1	演出C1-2	演出C1-3	...
	演出C2-1	演出C2-2	演出C2-3	...
	...	...	...	...
	演出D1-1	演出D1-2	演出D1-3	...
演出D	...	...	...	...
	演出D2-1	演出D2-2	演出D2-3	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...
	...	...	...	...

(b)

演出A1	演出A1-1a	演出A1-2a	演出A1-3a
	演出A1-1b	演出A1-2b	演出A1-3b
	演出A1-1ab	演出A1-2ab	演出A1-3ab

(c)

演出A	演出A1-1a(液晶)	演出A1-2a(液晶)	演出A1-3a(液晶)	...
	演出A1-1a(LED)	演出A1-2a(LED)	演出A1-3a(LED)	...
	演出A1-1a(音)	演出A1-2a(音)	演出A1-3a(音)	...
	演出A1-1a(可動体)	演出A1-2a(可動体)	演出A1-3a(可動体)	...

(d)

演出A	演出A1-1a(液晶)	演出A1-2a(液晶)	演出A1-3a(液晶)	...
	演出A1-1a(LED)	演出A1-2a(LED)	演出A1-3a(LED)	...
	演出A1-1a(音)	演出A1-2a(音)	演出A1-3a(音)	...
	演出A1-1a(可動体)	演出A1-2a(可動体)	演出A1-3a(可動体)	...

(e)

演出A	演出A1-0a(液晶)	演出A1-1a(液晶)	演出A1-2a(液晶)	...
	演出A1-0a(LED)	演出A1-1a(LED)	演出A1-2a(LED)	...
	演出A1-0a(音)	演出A1-1a(音)	演出A1-2a(音)	...
	—	演出A1-1a(可動体)	演出A1-2a(可動体)	...

【図 280】

(a)

演出	演出時間	開始時間
演出A1a	5:00	60:00
演出A2a	5:20	120:00
演出A3a	4:00	180:00
演出A1b	5:00	240:00
演出A2b	5:20	300:00
演出A3b	4:00	360:00
...	...	...

(b)

演出	パート	演出時間	開始時間
演出B1a	演出B1-1a	0:20	0:00
	演出B1-2a	0:15	0:20
	演出B1-3a	0:25	0:35
	...	...	...
演出B2a	...	...	...

(c)

演出	演出時間	開始時間
演出B1a	3:00	0:00
演出B2a	4:40	3:00
演出B3a	4:20	7:40
演出B1b	3:00	12:00
演出B2b	4:40	15:00
演出B3b	4:20	19:40
演出B1a	3:00	24:00
演出B2a	4:40	27:00
演出B3a	4:20	31:40
演出B1b	3:00	36:00
演出B2b	4:40	39:00
演出B3b	4:20	43:40
演出B1a	3:00	48:00
演出B2a	4:40	51:00
演出B3a	4:20	55:40
演出B1b	3:00	60:00
演出B2b	4:40	63:00
演出B3b	4:20	67:40
...	...	...

【図 281】

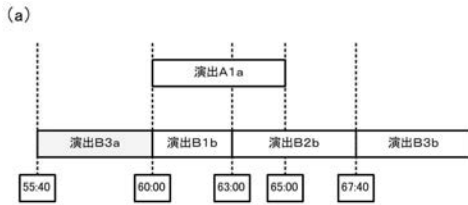
(a)

演出		演出時間	開始時間
設定A	設定B		
演出A1a	演出A1b	5:00	60:00
演出A2a	演出A2b	5:20	120:00
演出A3a	演出A3b	4:00	180:00
演出A1b	演出A1a	5:00	240:00
演出A2b	演出A2a	5:20	300:00
演出A3b	演出A3a	4:00	360:00
...	...	...	...

(b)

演出		演出時間	開始時間
設定A	設定B		
演出B1a	演出B1b	3:00	0:00
演出B2a	演出B2b	4:40	3:00
演出B3a	演出B3b	4:20	7:40
演出B1b	演出B1a	3:00	12:00
演出B2b	演出B2a	4:40	15:00
演出B3b	演出B3a	4:20	19:40
演出B1a	演出B1b	3:00	24:00
演出B2a	演出B2b	4:40	27:00
演出B3a	演出B3b	4:20	31:40
演出B1b	演出B1a	3:00	36:00
演出B2b	演出B2a	4:40	39:00
演出B3b	演出B3a	4:20	43:40
演出B1a	演出B1b	3:00	48:00
演出B2a	演出B2b	4:40	51:00
演出B3a	演出B3b	4:20	55:40
演出B1b	演出B1a	3:00	60:00
演出B2b	演出B2a	4:40	63:00
演出B3b	演出B3a	4:20	67:40
...	...	...	...

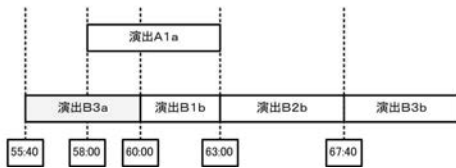
【図 282】



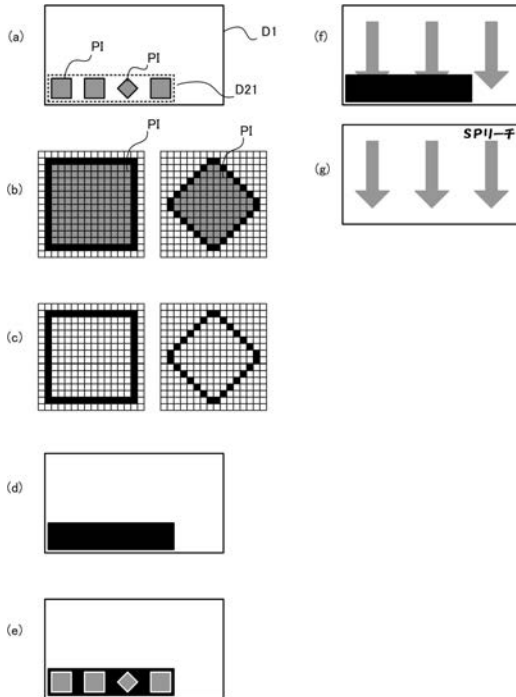
(b)

演出	演出時間	開始時間
演出A1a	5:00	58:00
演出A2a	5:20	117:40
演出A3a	4:00	179:00
演出A1b	5:00	238:00
演出A2b	5:20	297:40
演出A3b	4:00	359:00
⋮	⋮	⋮

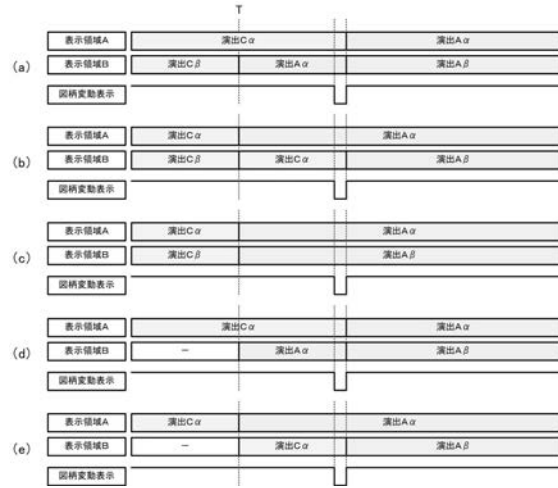
(c)



【図 285】



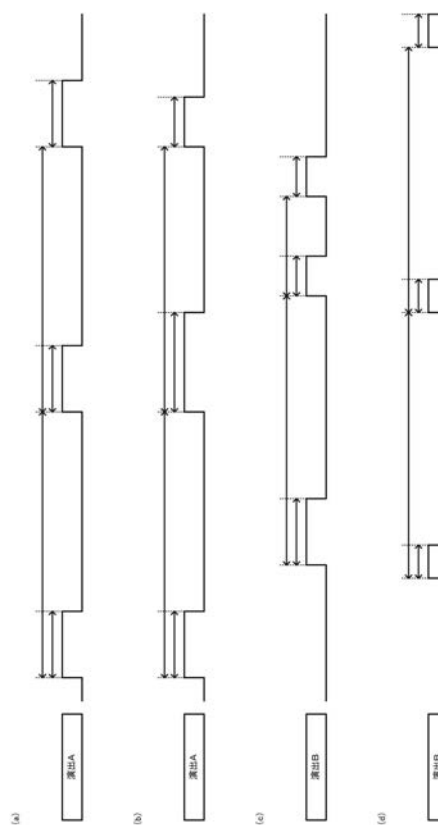
【図 283】



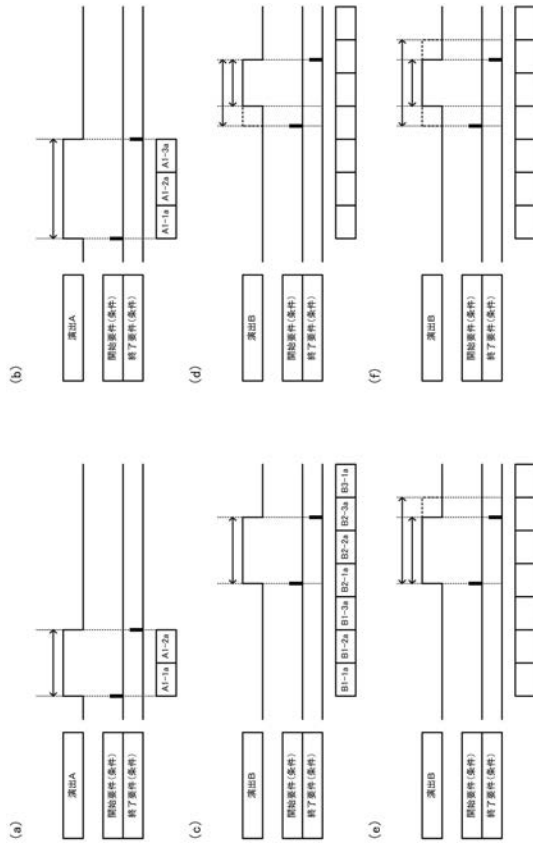
【図 284】



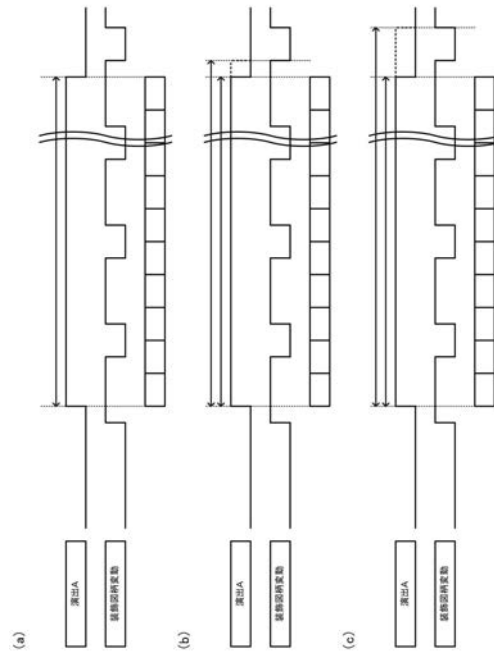
【図 286】



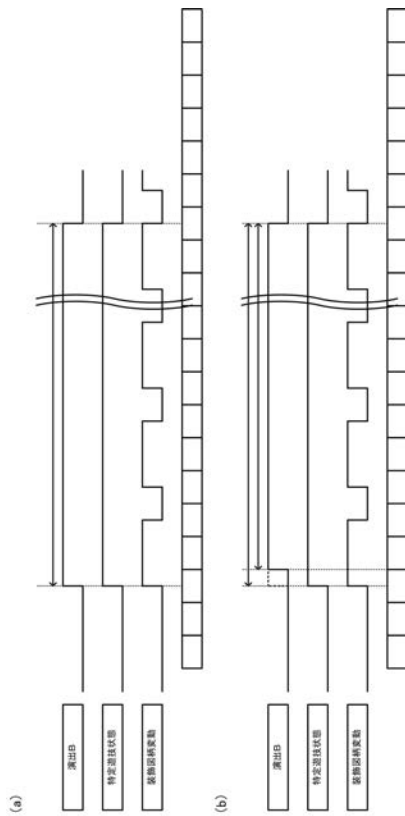
【図 287】



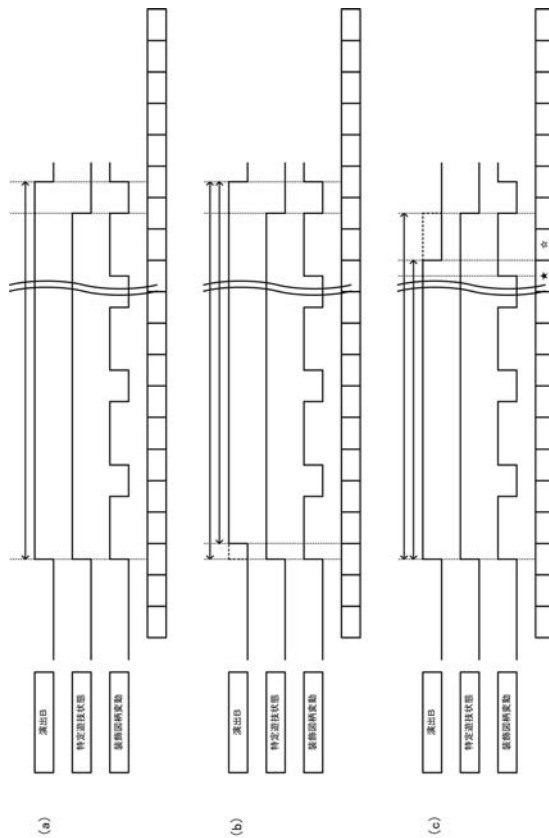
【図 288】



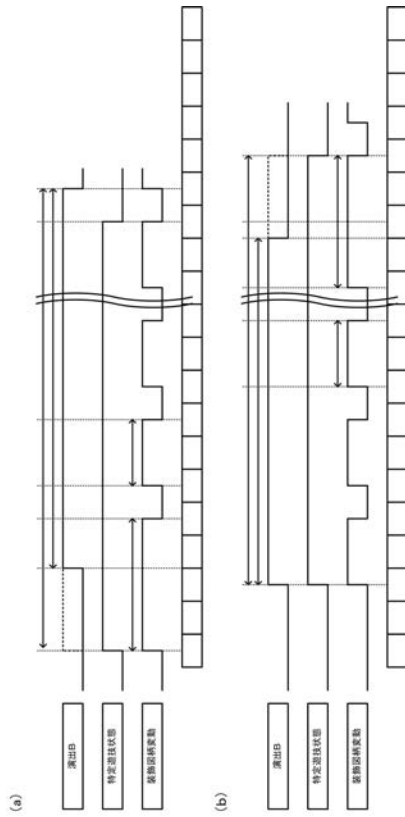
【図 289】



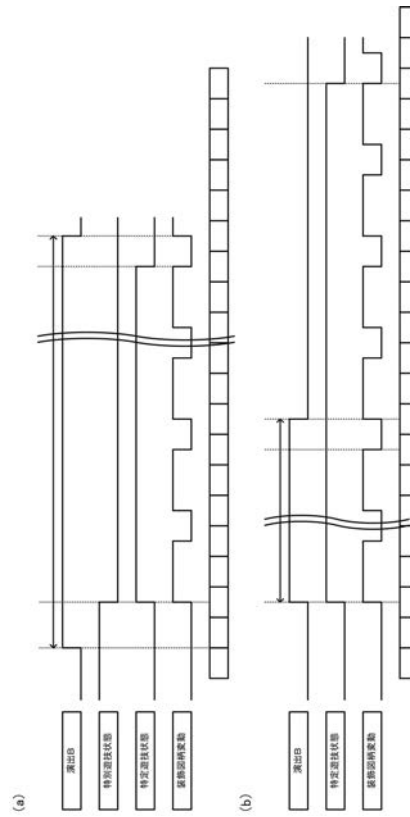
【図 290】



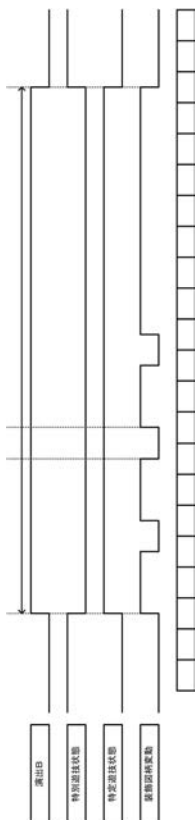
【図 291】



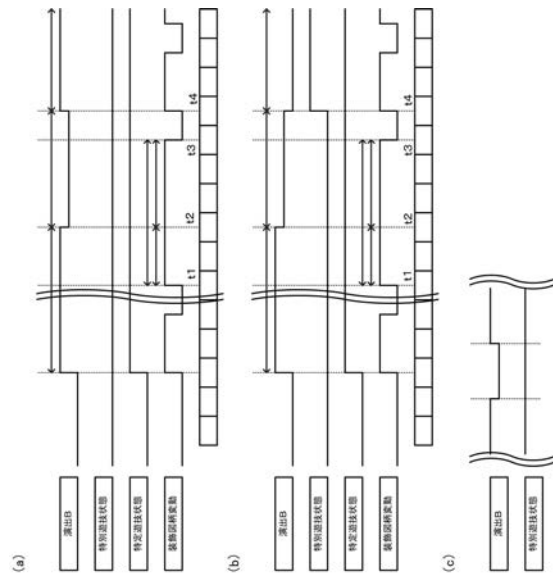
【図 292】



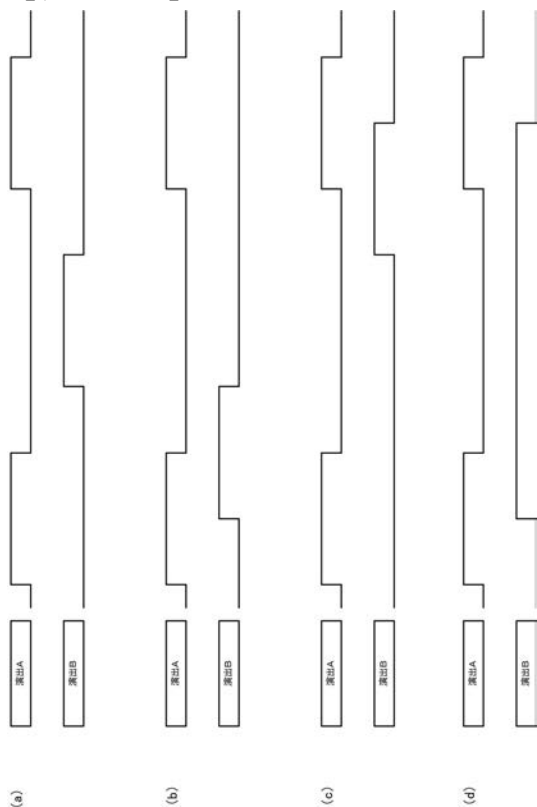
【図 293】



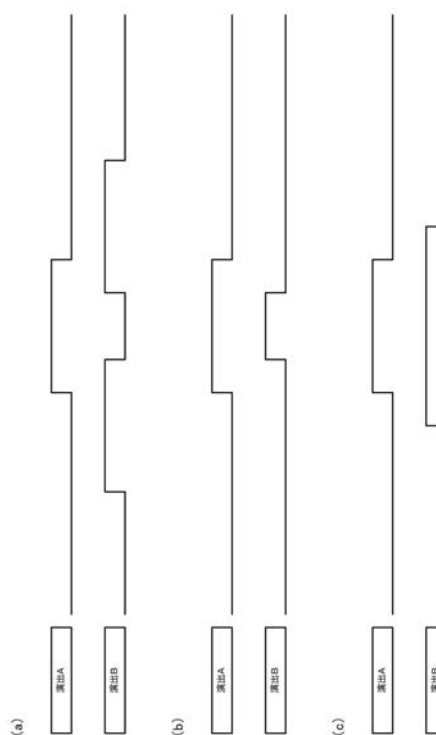
【図 294】



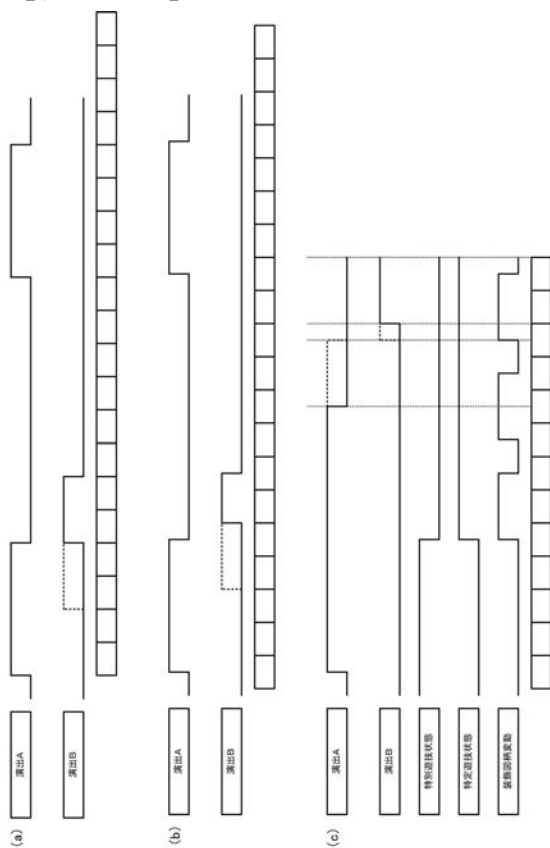
【図 2 9 5】



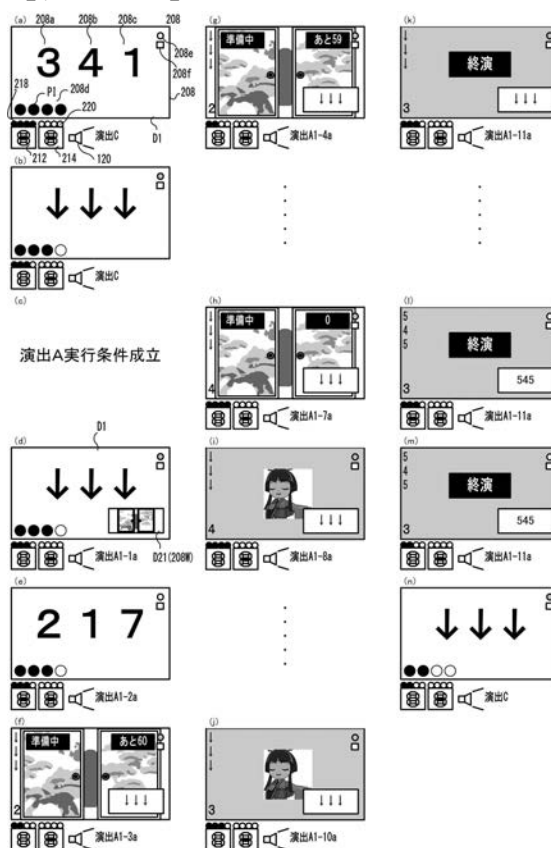
【図 2 9 6】



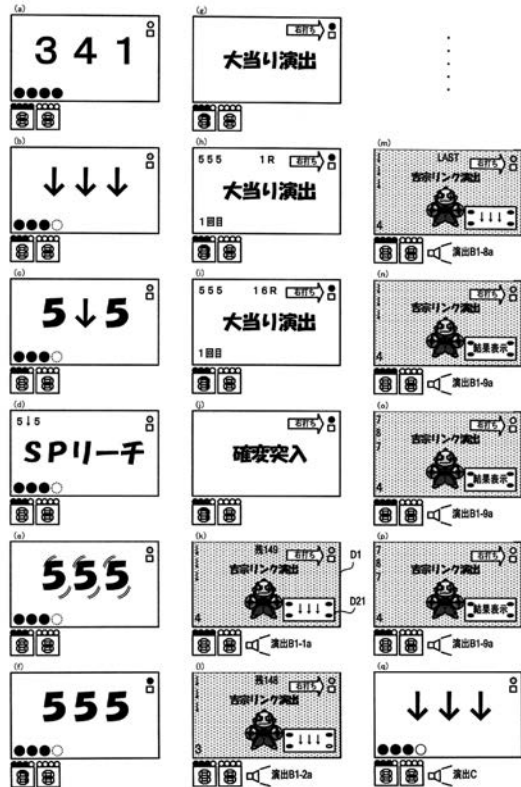
【図 2 9 7】



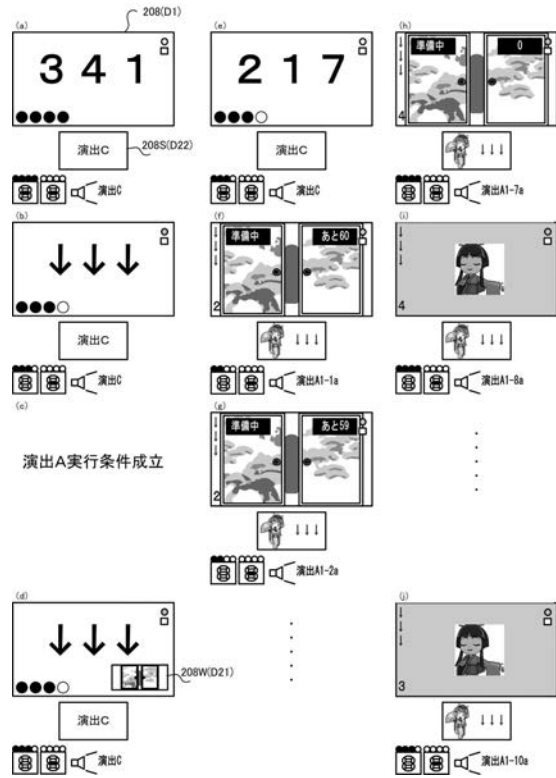
【図 2 9 8】



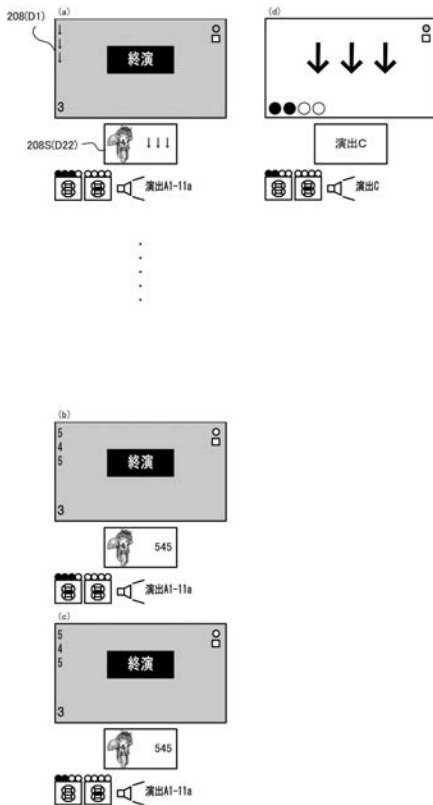
【図 299】



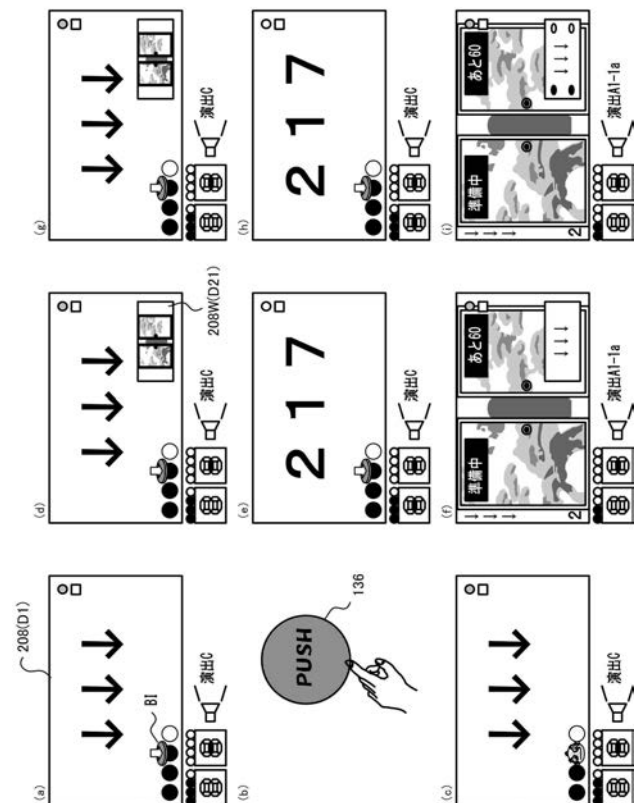
【図 300】



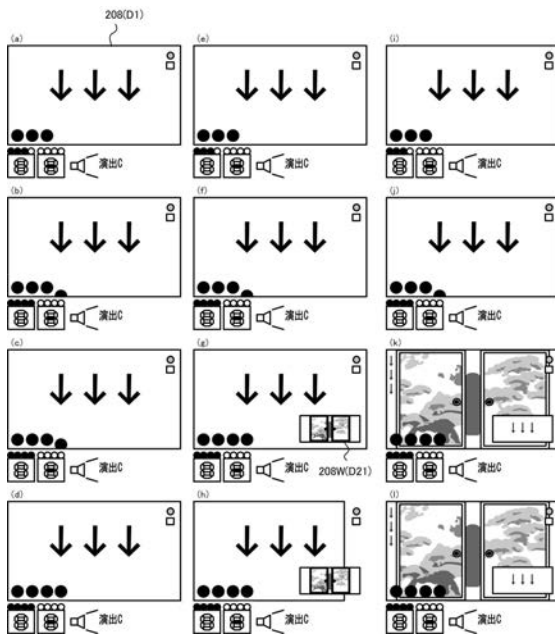
【図 301】



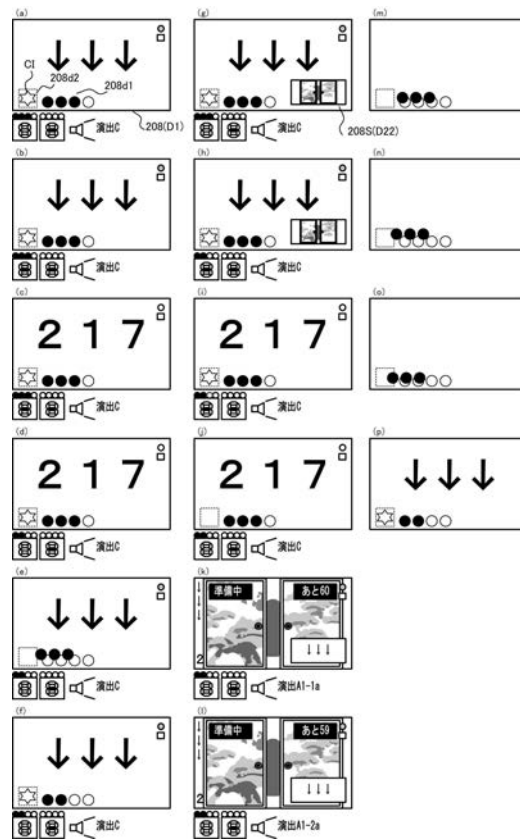
【図 302】



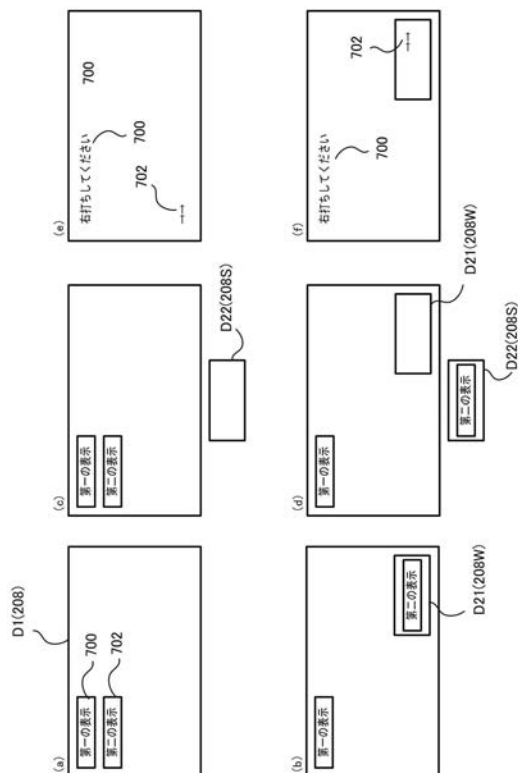
【図 303】



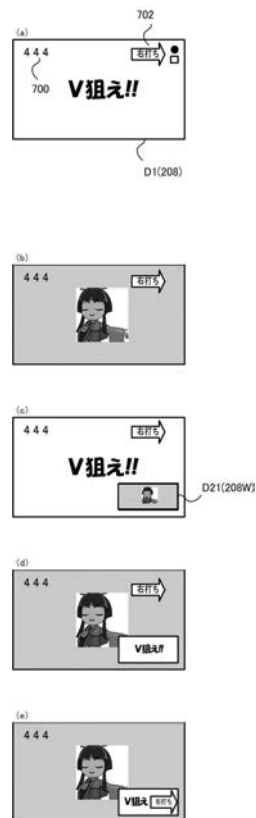
【図 304】



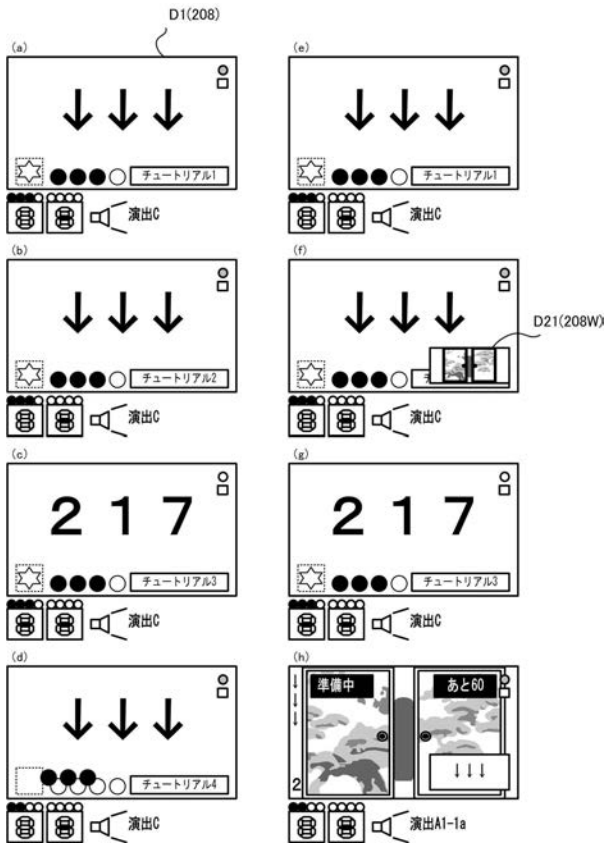
【図 305】



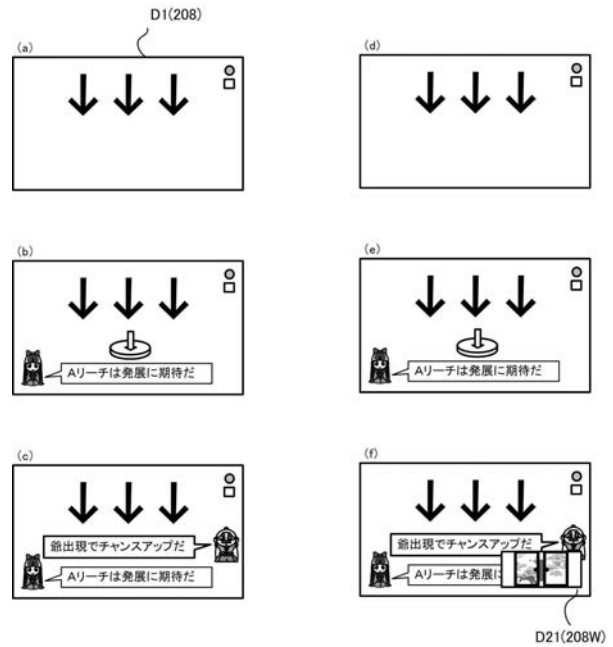
【図 306】



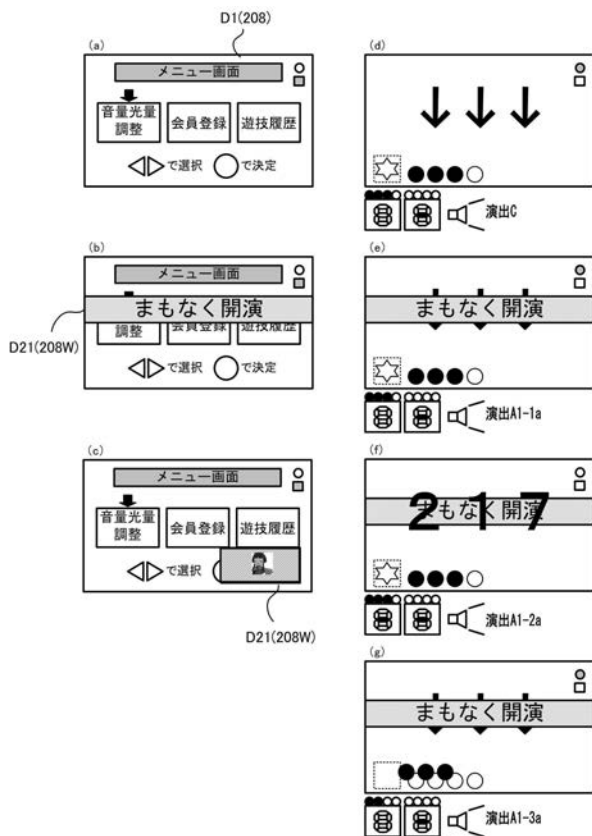
【図 307】



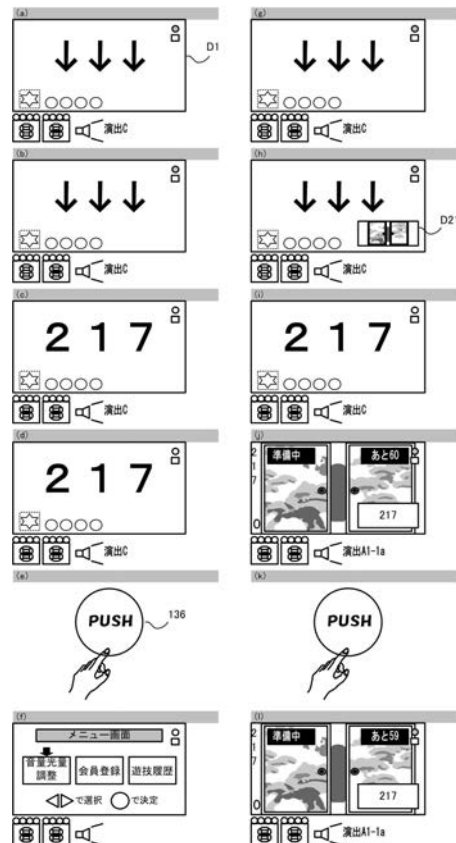
【図 308】



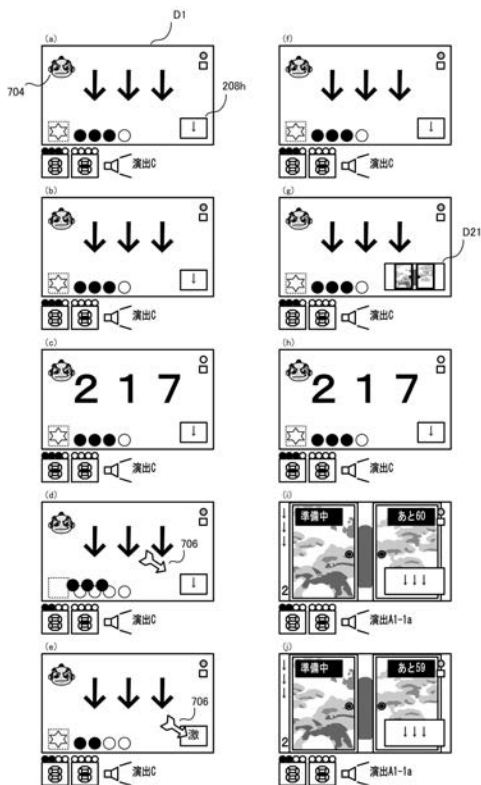
【図 309】



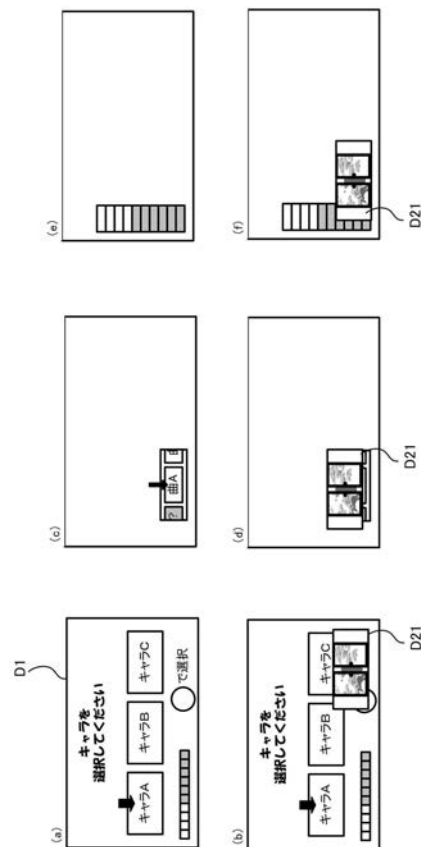
【図 310】



【図 3 1 1】



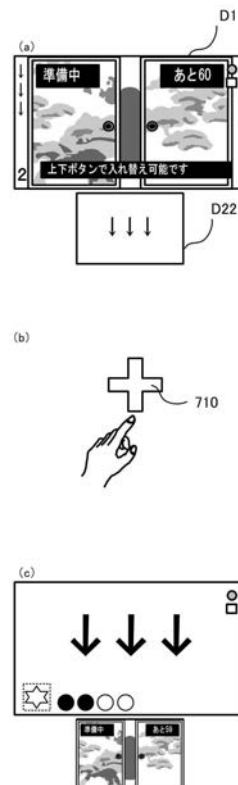
【図 3 1 2】



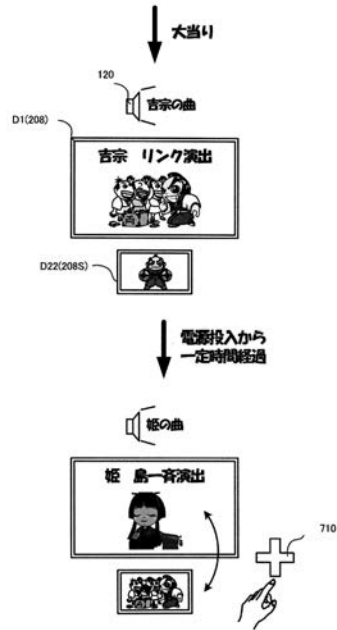
【図 3 1 3】



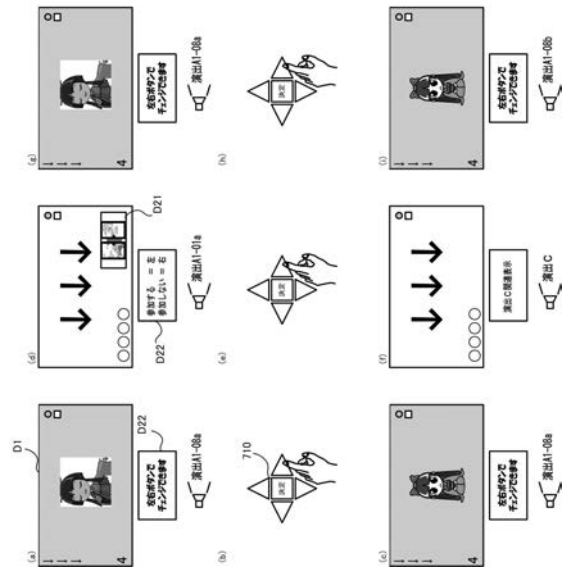
【図 3 1 4】



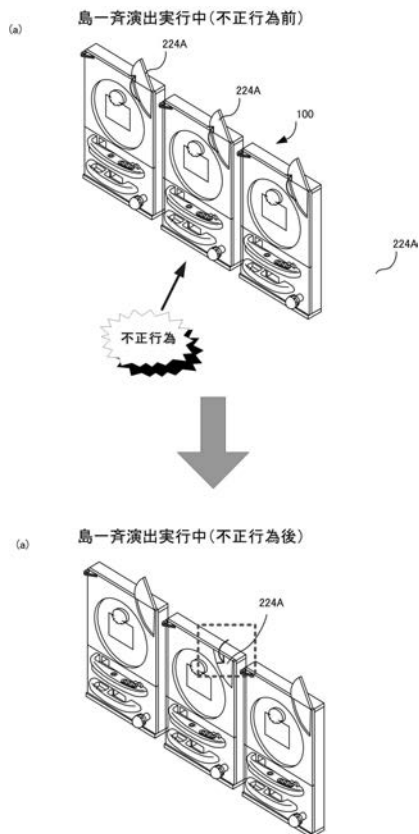
【図 3 1 5】



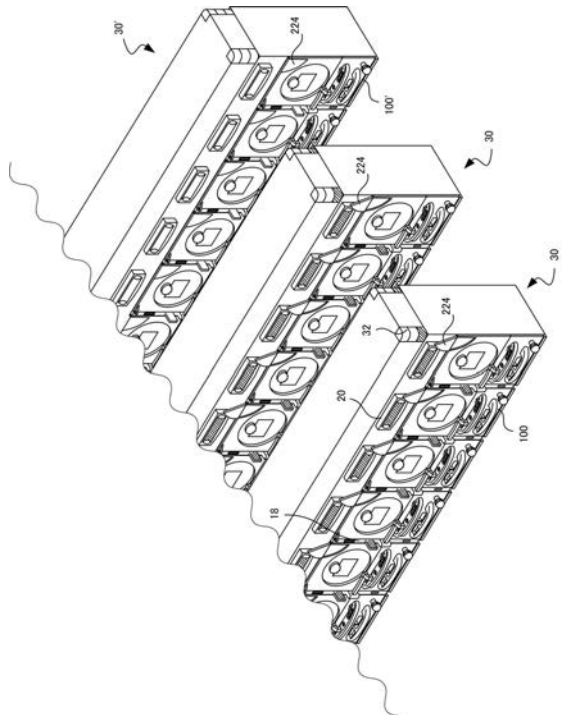
【図 3 1 6】



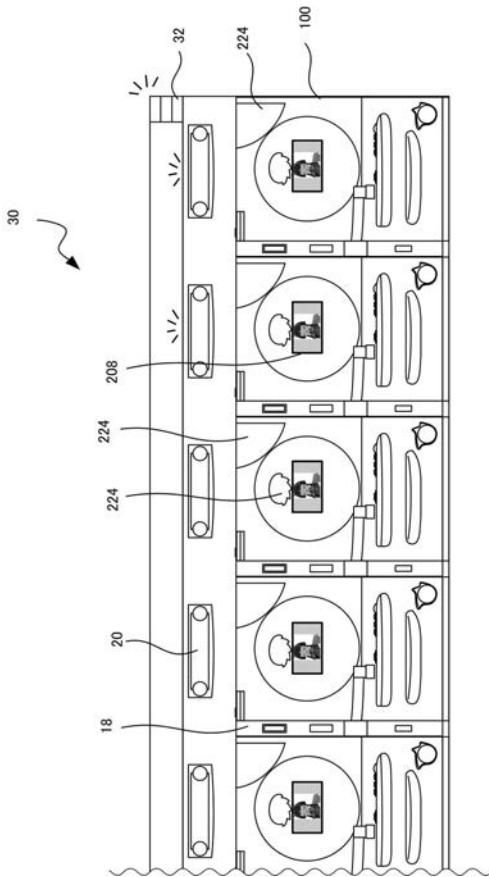
【図 3 1 7】



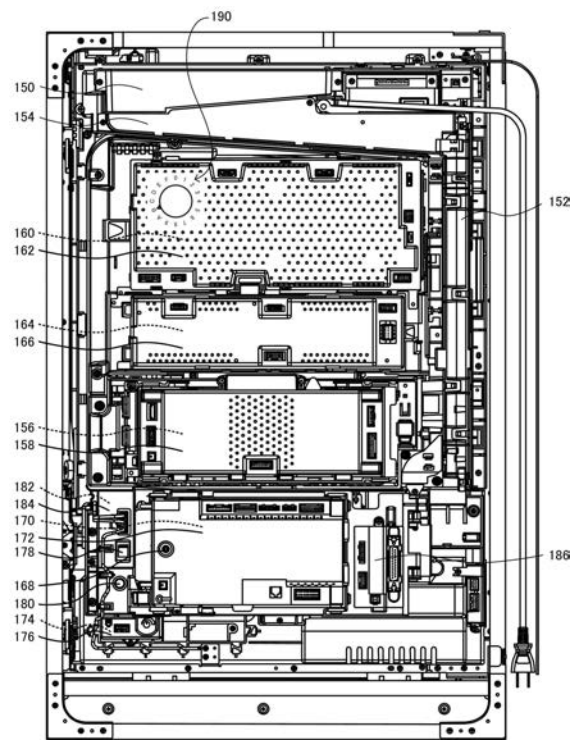
【図 3 1 8】



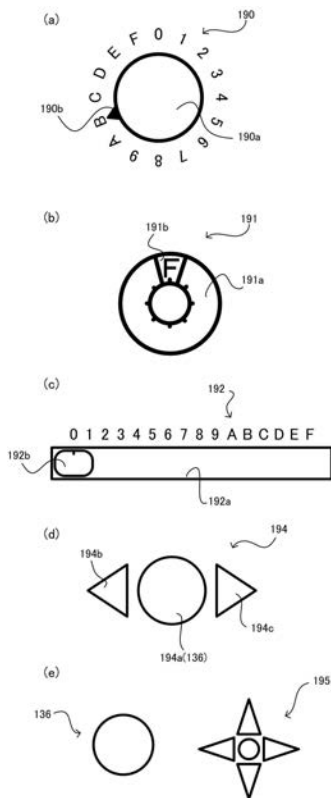
【図 3 1 9】



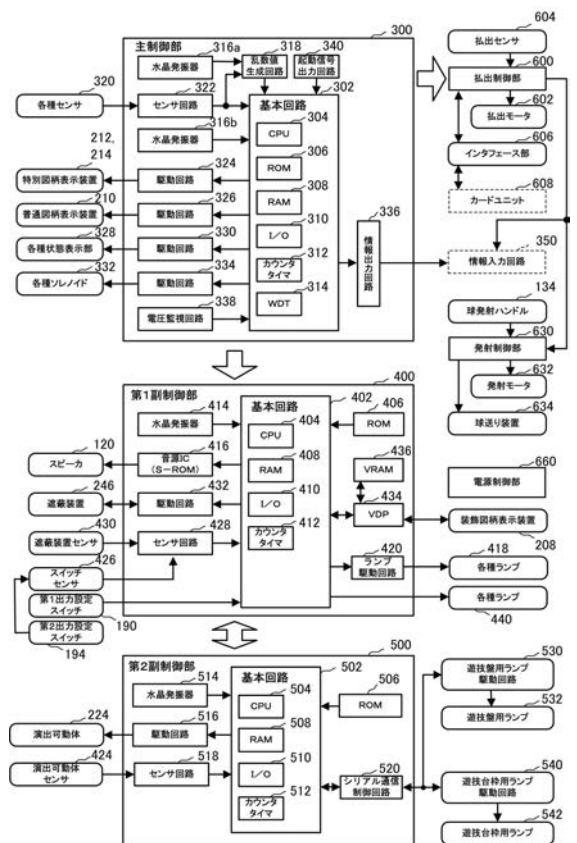
【図 3 2 0】



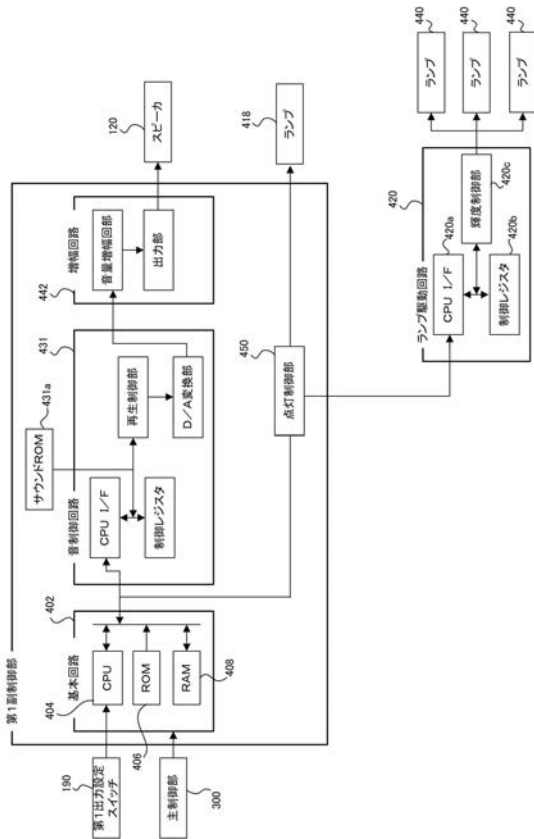
【図 3 2 1】



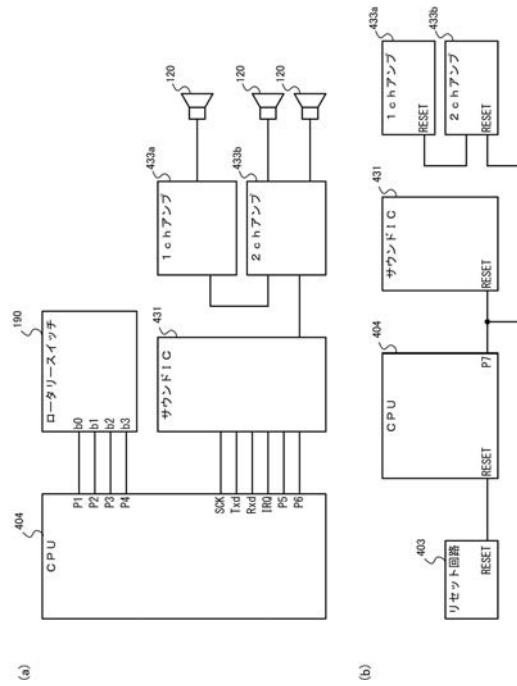
【図 3 2 2】



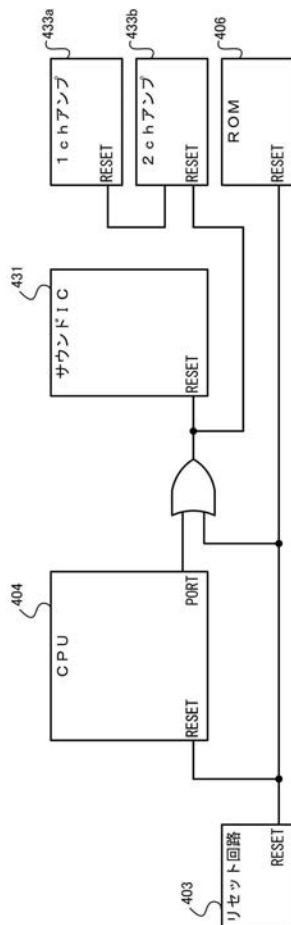
【図 3 2 3】



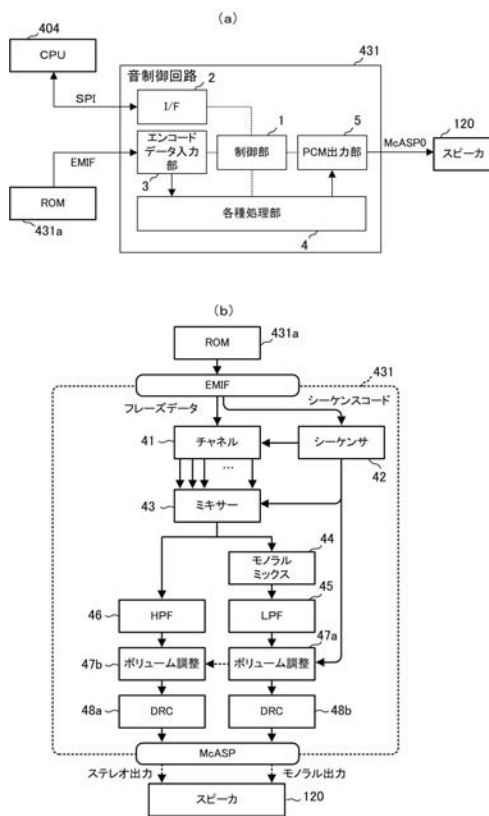
【図 3 2 4】



【図 3 2 5】



【図 3 2 6】



【図 3 2 7】

(a)

コントロールRAM		アドレス
マスターコントロールRAM		0x0000 0000 ~ 0x0000 0003
ミキサー・コントロールRAM		⋮
出力チャネル・コントロールRAM		⋮
ミュート・コントロールRAM		⋮
チャネル1~32・ステータスRAM		⋮
チャネル1~32・コントロールRAM		⋮
シーケンザ1~8・ステータスRAM		⋮
シーケンザ1~8・コントロールRAM		⋮
拡張チャネル・コントロールRAM		⋮
DRC・コントロールRAM		⋮

(b)

チャネル・コントロールRAM	チャネル
チャネル1・コントロールRAM	ステレオ01
チャネル3・コントロールRAM	ステレオ02
⋮	⋮
チャネル21・コントロールRAM	モノラル01
⋮	⋮
チャネル32・コントロールRAM	モノラル12

(c)

チャネル		用途
01~02	ステレオ01	主にBGM
03~04	ステレオ02	
⋮	⋮	
21	モノラル01	主にセリフ
22	モノラル02	主に効果音
⋮	⋮	⋮
32	モノラル12	エラー

(d)

No	音源	種別	時間 (f)	VOL	LPan	RPan
001	エラー音01	モノラル	30	100	64	64
002	エラー音02	モノラル	40	100	64	64
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
101	BGM01	ステレオ	350	80	64	64
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
201	効果音01	ステレオ	40	40	64	64
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
301	セリフ01	モノラル	100	90	64	64
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 3 2 8】

演出実行タイミングデータ[ノーマルリーチA]

時間[ms]	ランプデータ	サウンドデータ
0	ノーマル変動	変動開始
33. 3	↑ (引き続き行う)	—
66. 6	↑	—
99. 9	↑	—
133. 2	↑	チャンス告知
⋮	⋮	⋮
4995	—	—
5028. 3	ノーマルリーチA	リーチ報知
5061. 6	↑	—
5094. 9	↑	エフェクトA
⋮	⋮	⋮
9956. 7	↑	—
9990	↑	—
10023. 3	↑	変動停止

【図 3 2 9】

ランプデータ[ノーマル変動]

(0~255)

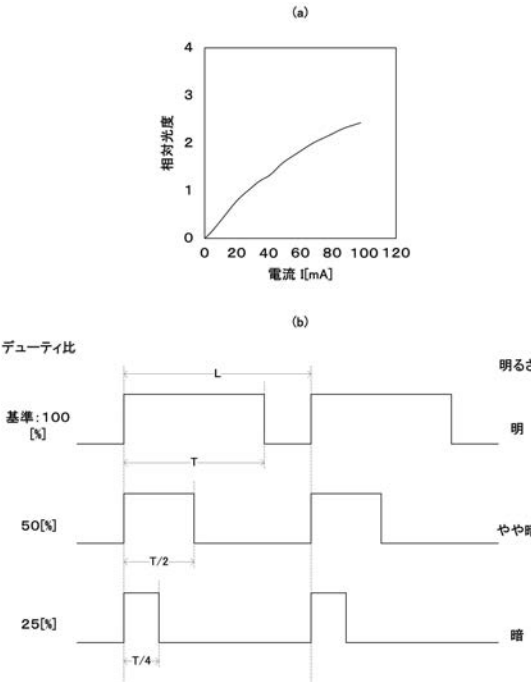
時間[ms]	対象ポート	輝度 (デューティ比)
0	01	0
33. 3	01	5
66. 6	01	10
⋮	⋮	⋮
4928. 4	03	255
4961. 7	03	255
4995	03	255

ランプデータ[ノーマルリーチA]

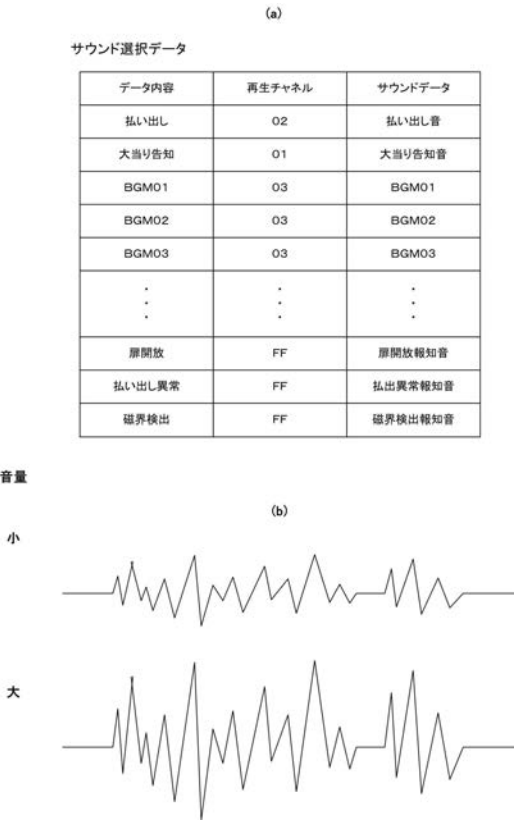
(0~255)

時間[ms]	対象ポート	輝度 (デューティ比)
0	02	255
33. 3	02	127
66. 6	02	255
⋮	⋮	⋮
9956. 7	01, 02	10
9990	01, 02	5
10023. 3	01, 02	0

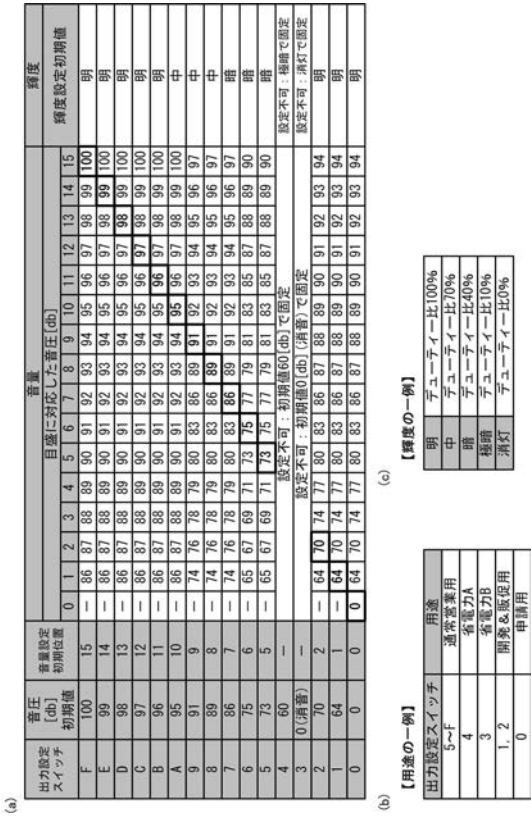
【図 3 3 0】



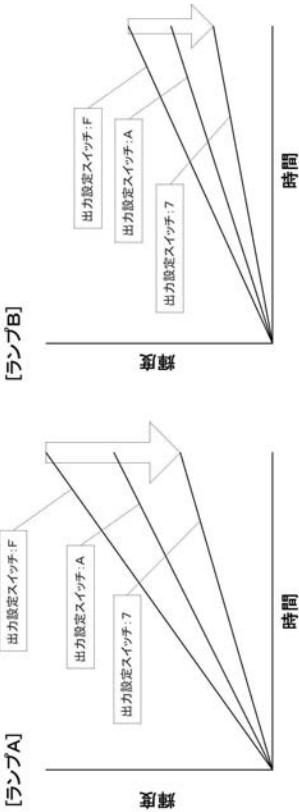
【図 3 3 1】



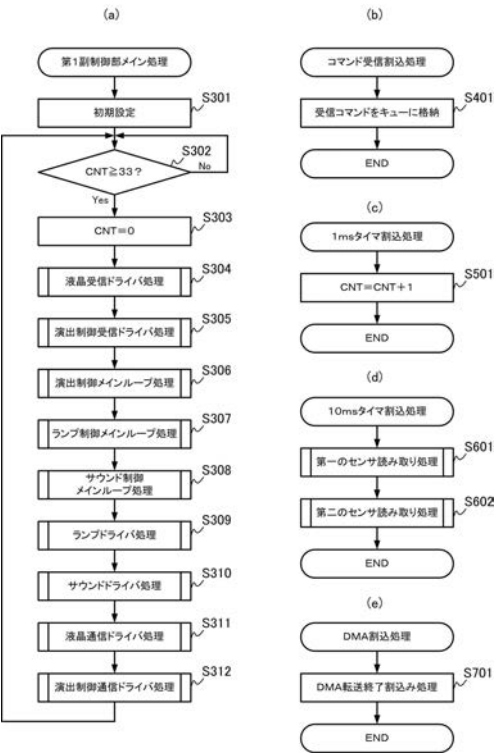
【図 3 3 2】



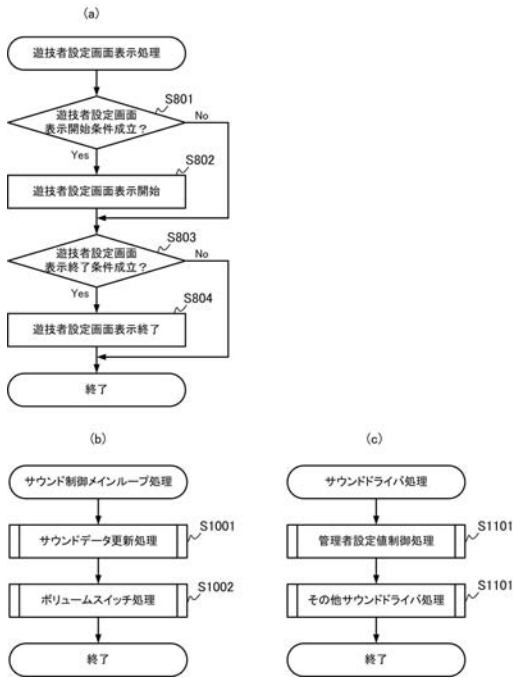
【図 3 3 3】



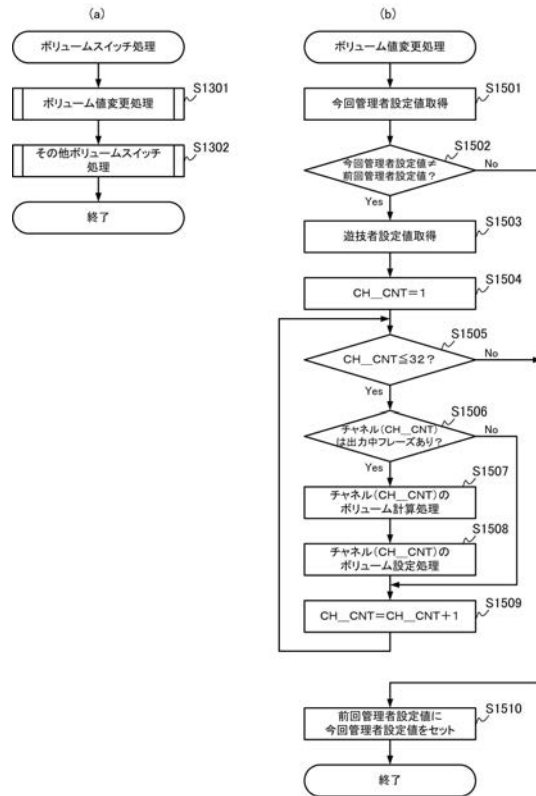
【図 3 3 4】



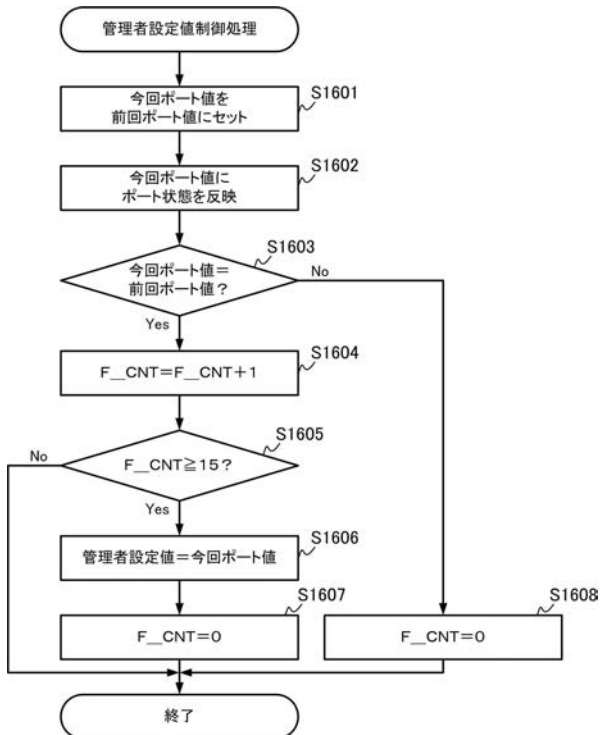
【図 3 3 5】



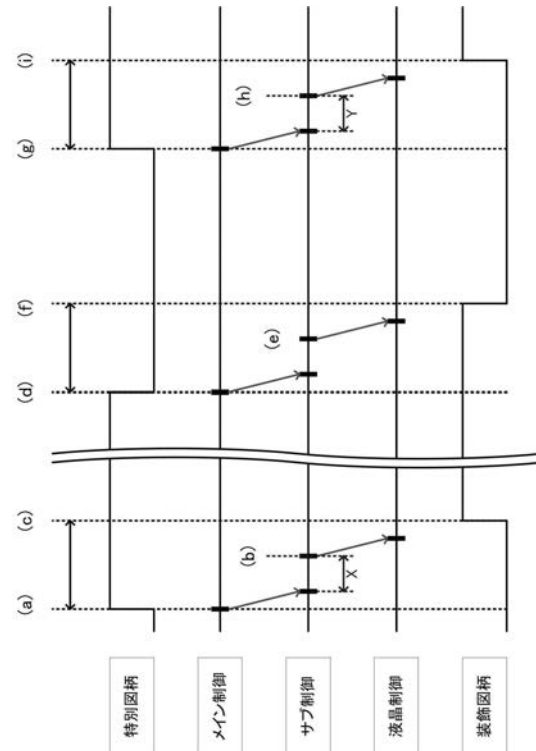
【図 3 3 6】



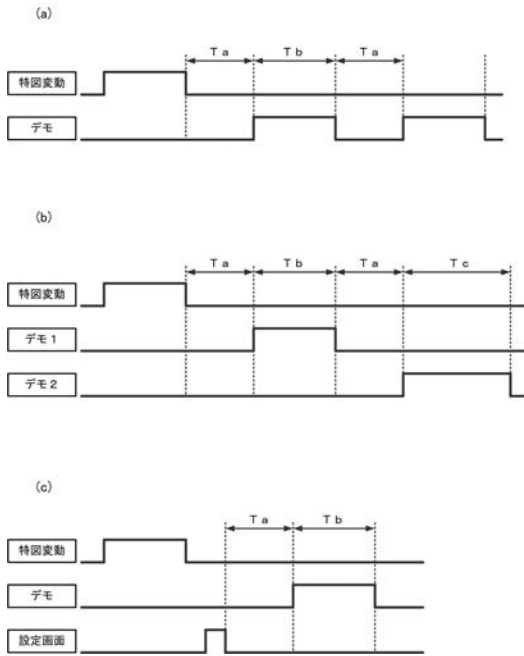
【図 3 3 7】



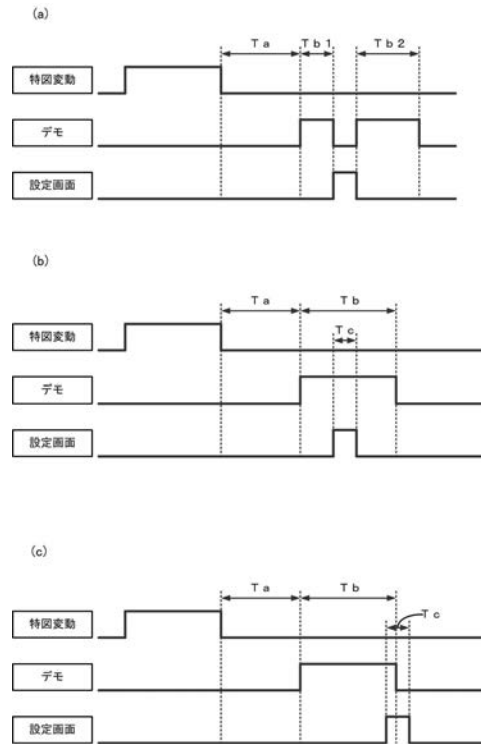
【図 3 3 8】



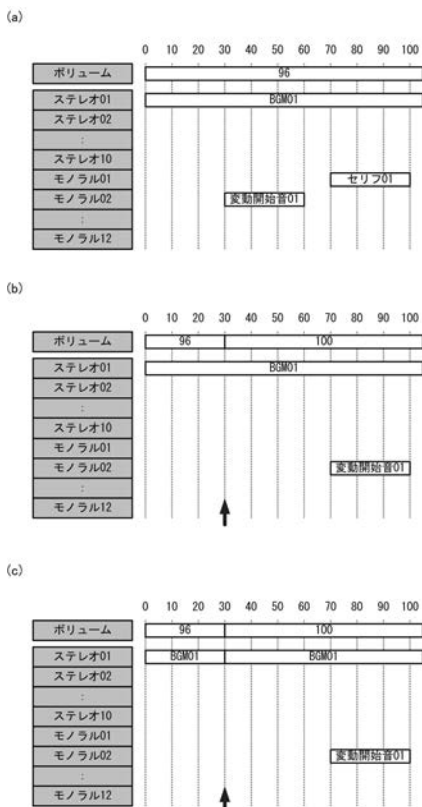
【図 3 3 9】



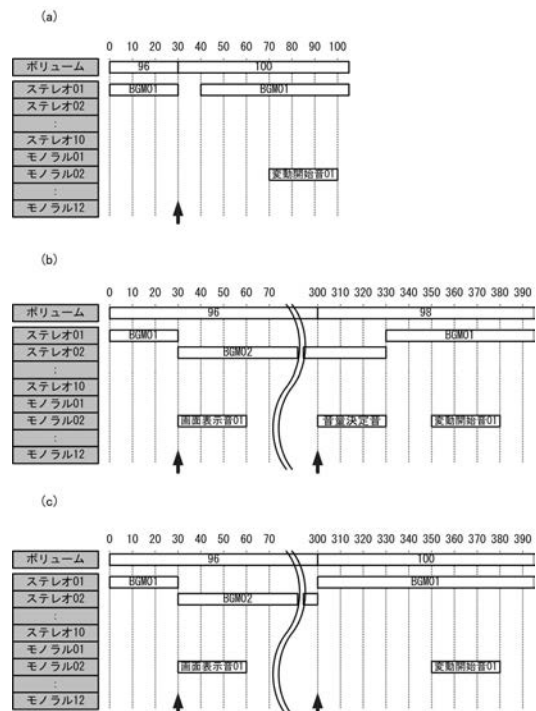
【図 3 4 0】



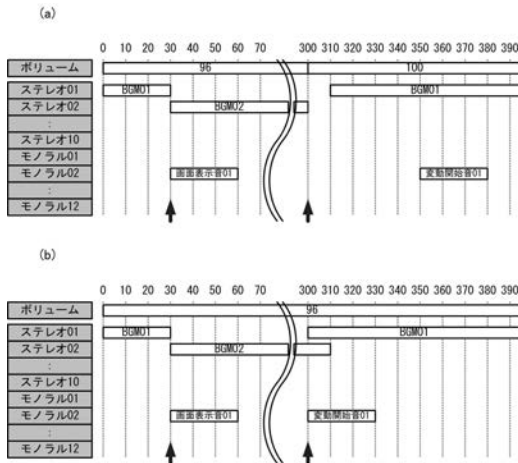
【図 3 4 1】



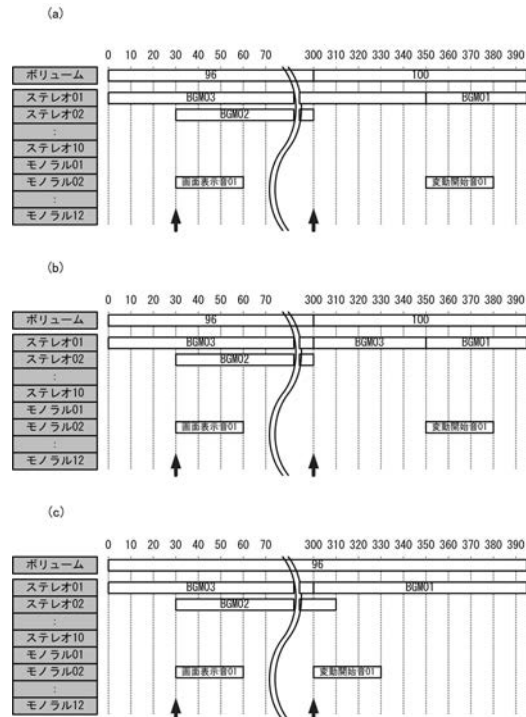
【図 3 4 2】



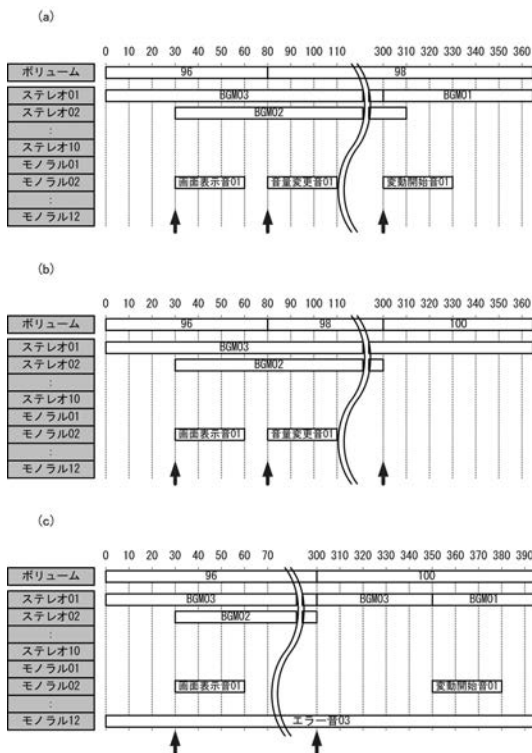
【図 3 4 3】



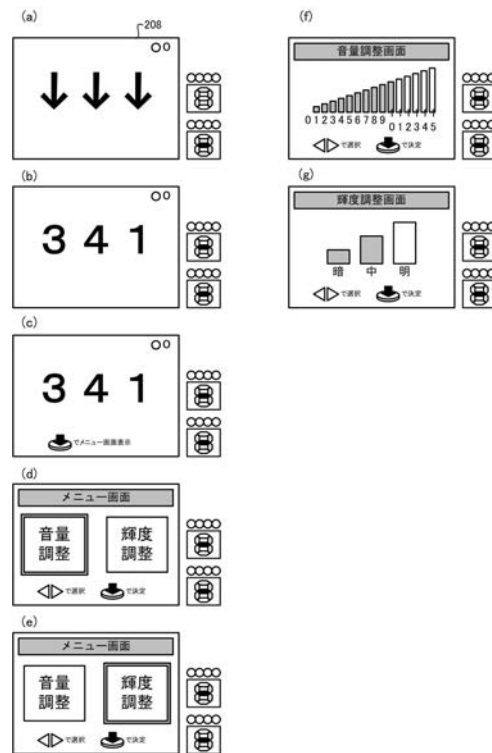
【図 3 4 4】



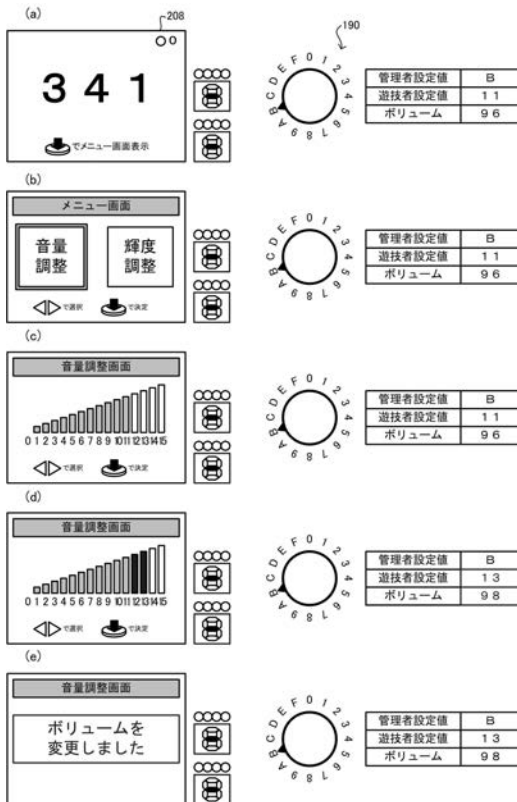
【図 3 4 5】



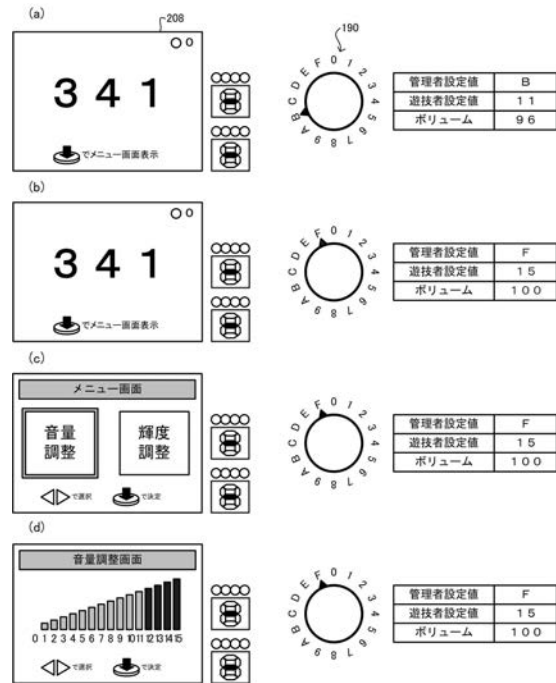
【図 3 4 6】



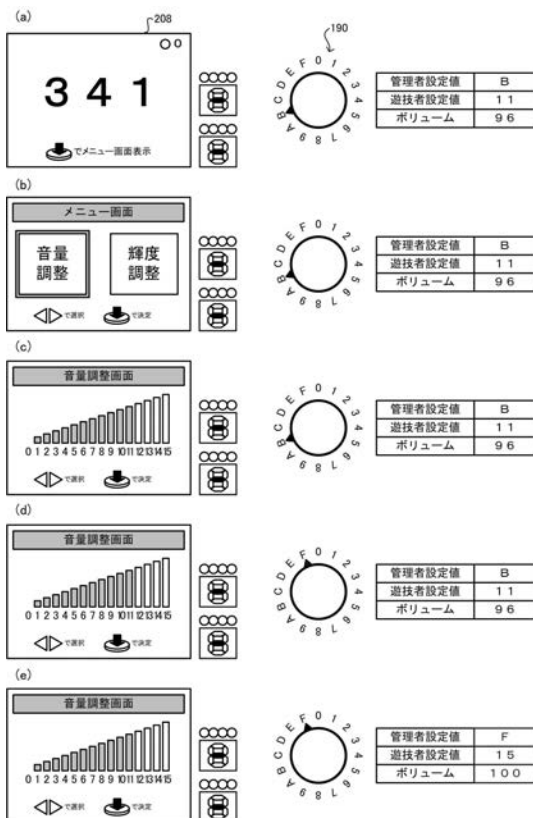
【図 347】



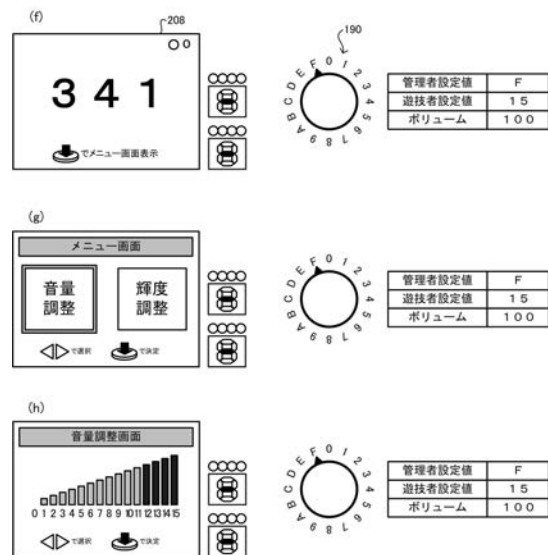
【図 348】



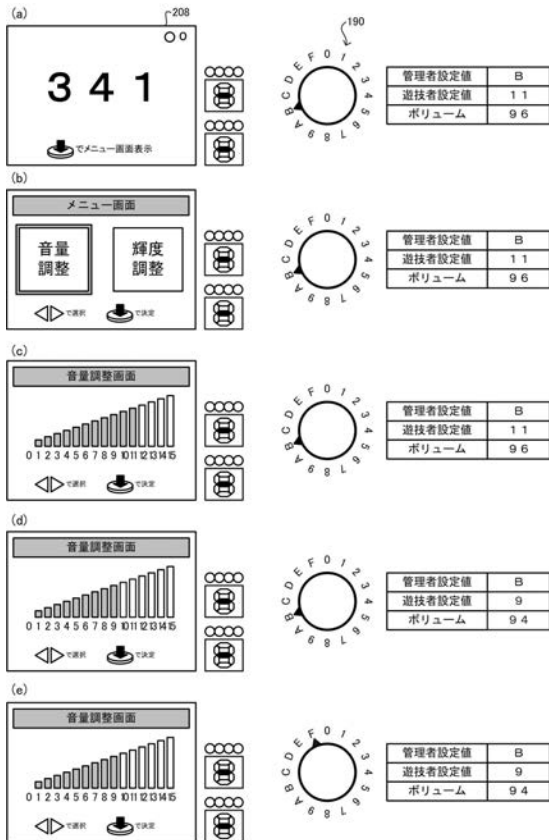
【図 349】



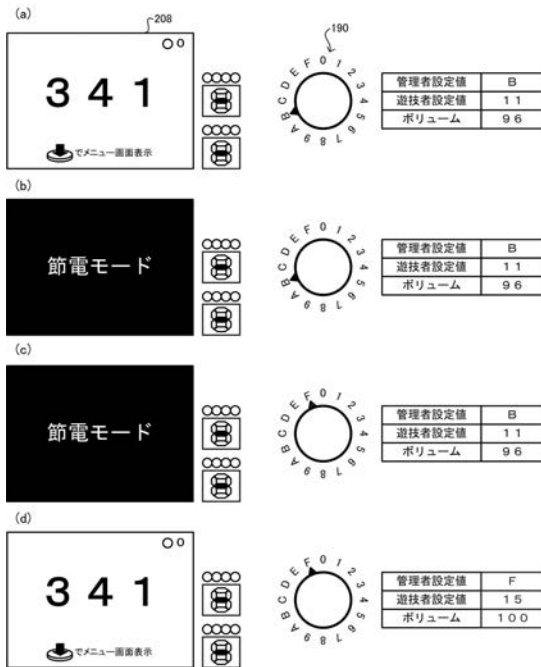
【図 350】



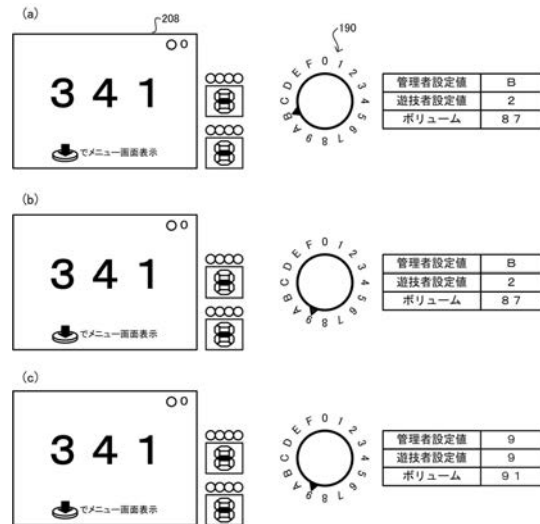
【図 3 5 1】



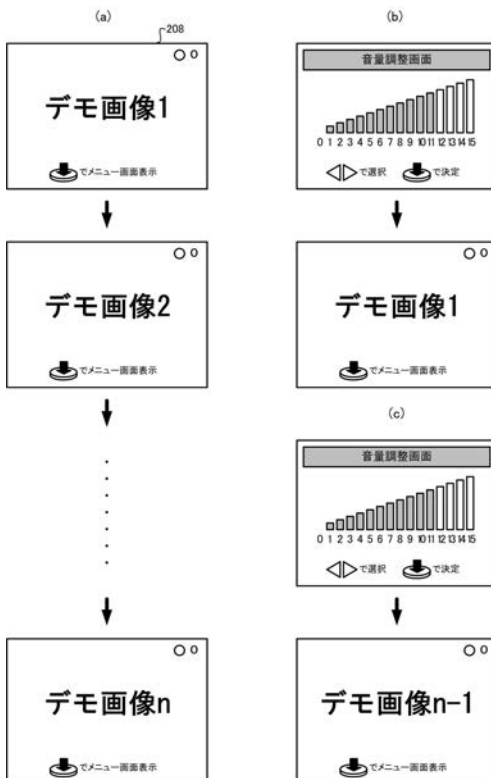
【図 3 5 5】



【図 3 5 6】



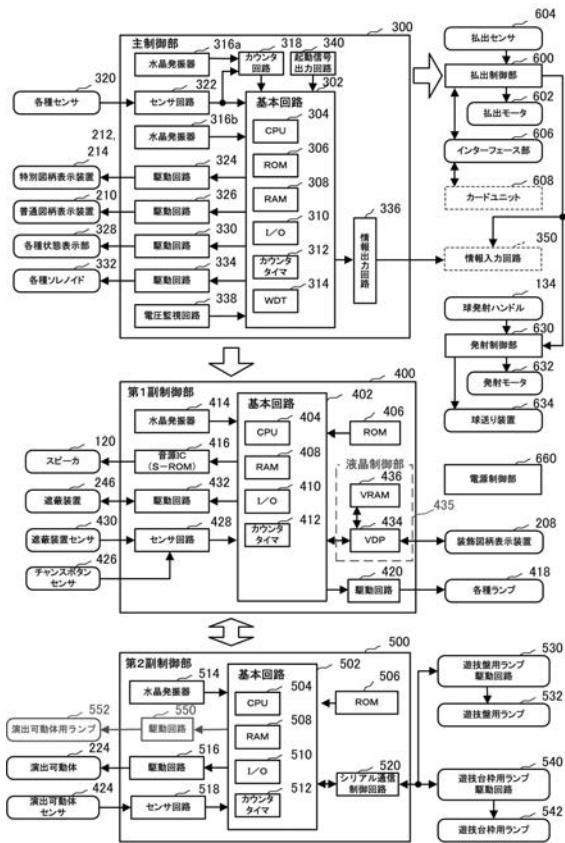
【図 3 5 7】



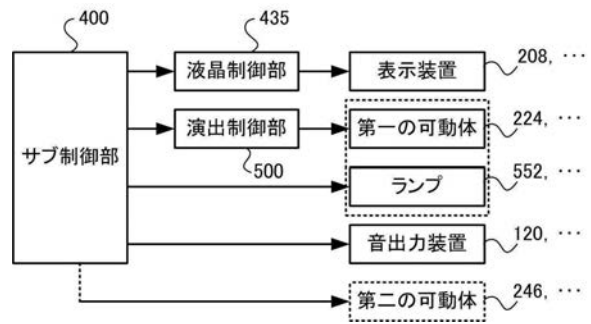
【図 3 5 8】



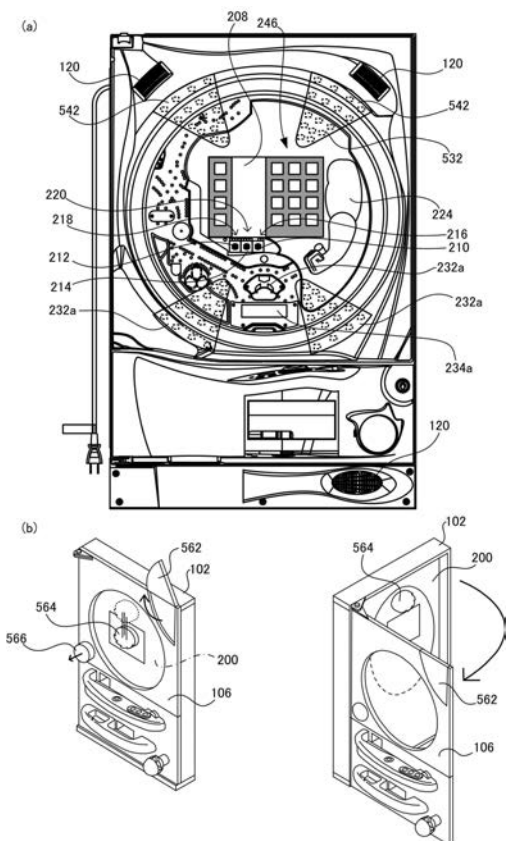
【図 3 5 9】



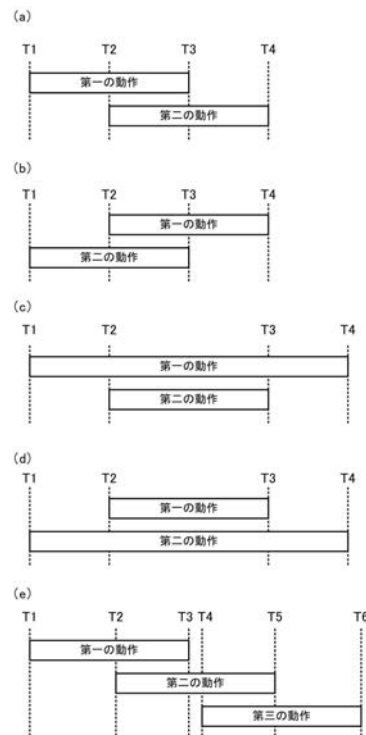
【図 3 6 0】



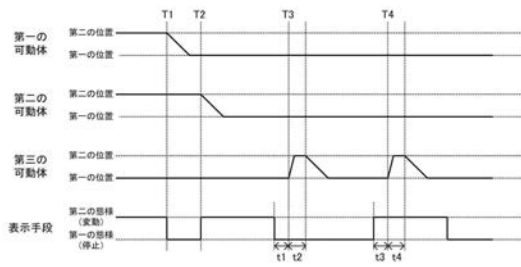
【図 3 6 1】



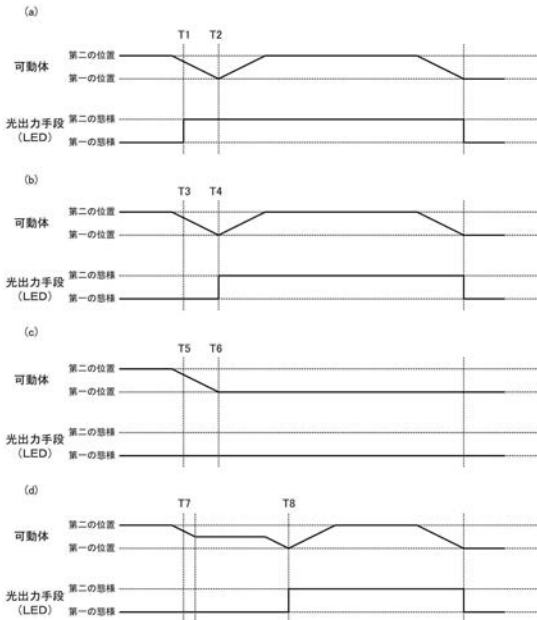
【図 3 6 2】



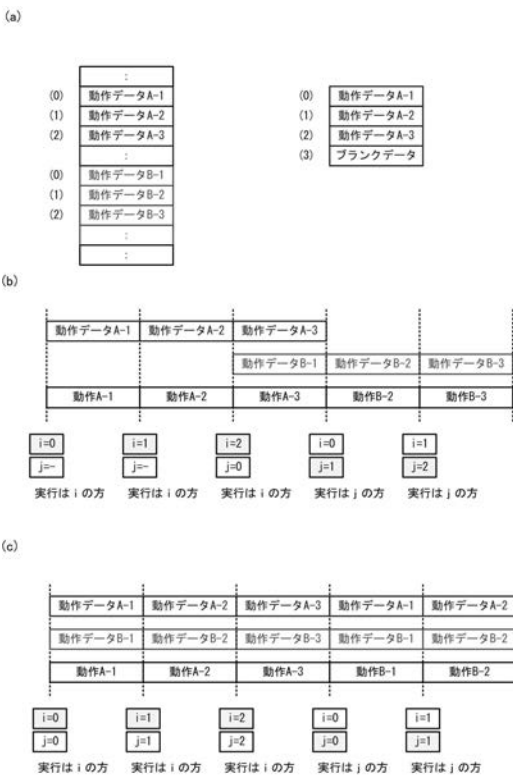
【図 3 6 8】



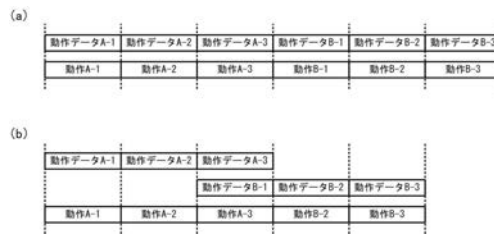
【図 3 6 9】



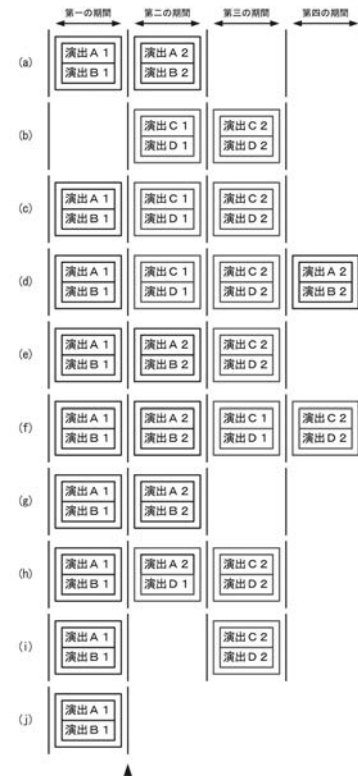
【図 3 7 1】



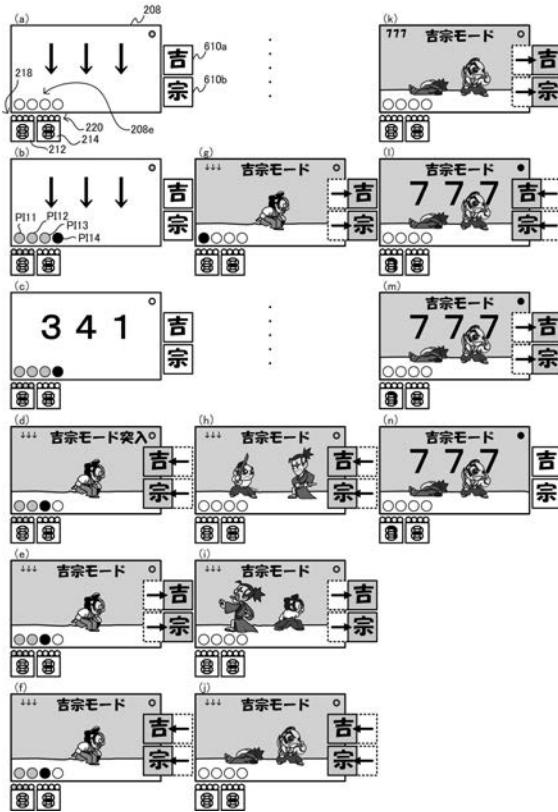
【図 3 7 0】



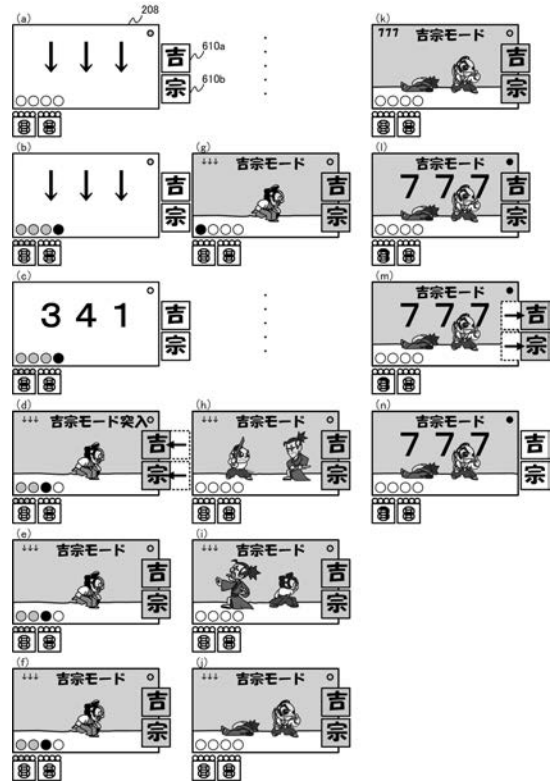
【図 3 7 2】



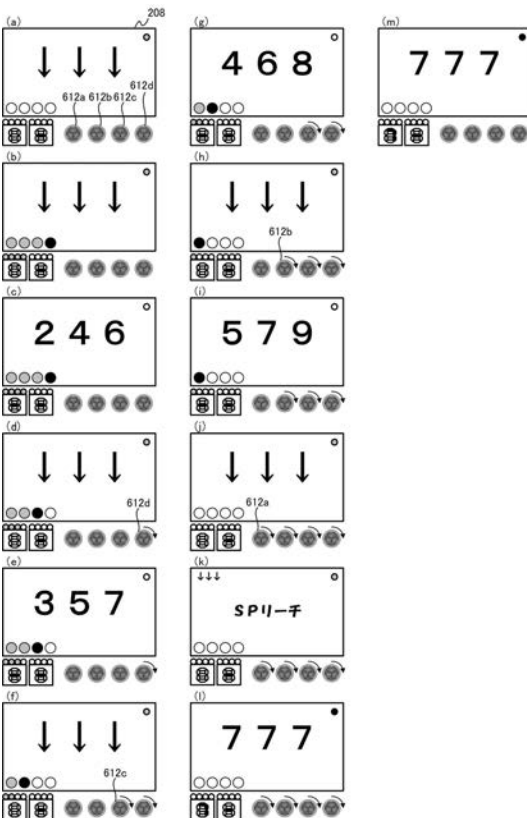
【図 373】



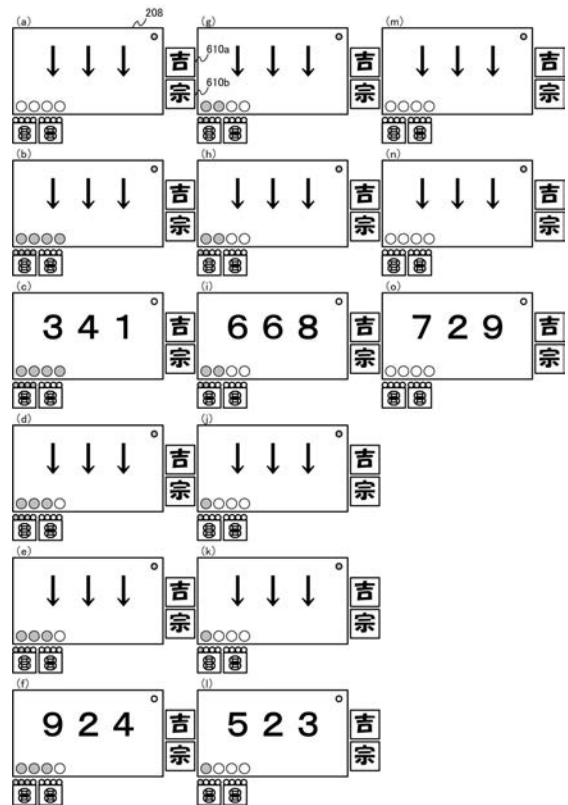
【図 374】



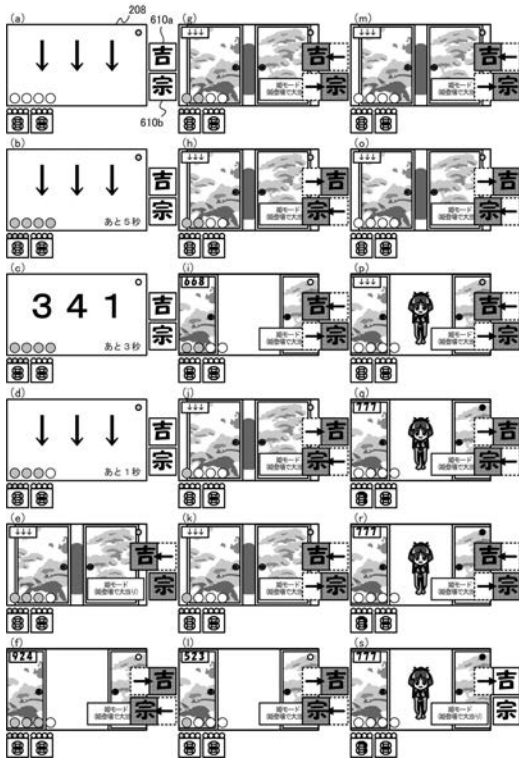
【図 375】



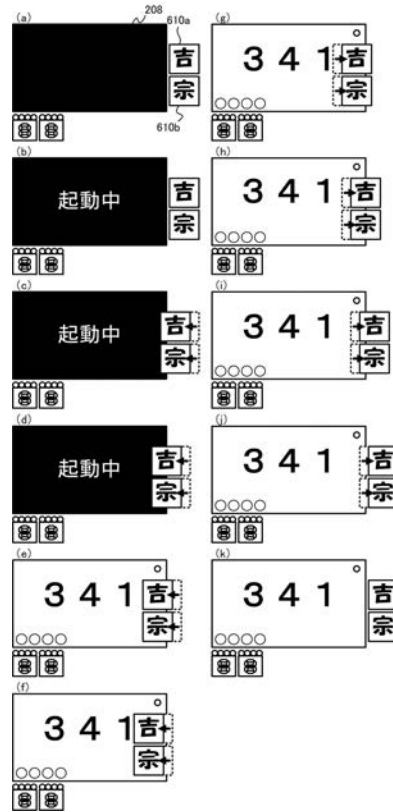
【図 376】



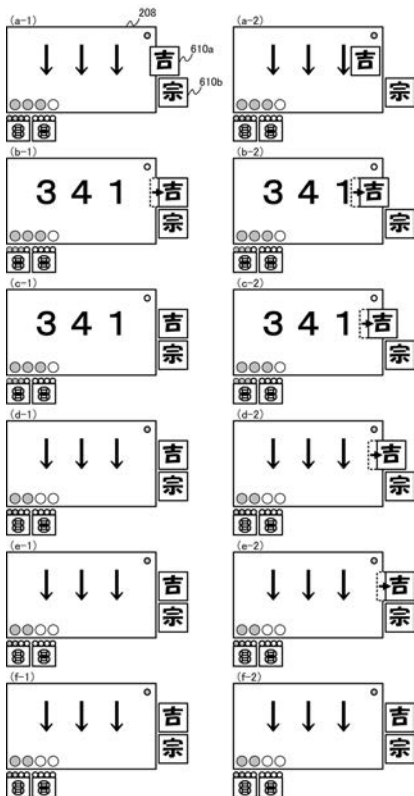
【図 377】



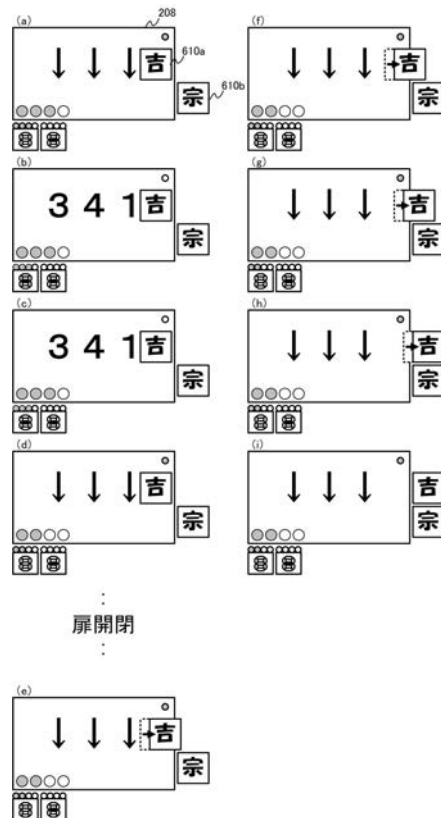
【図 378】



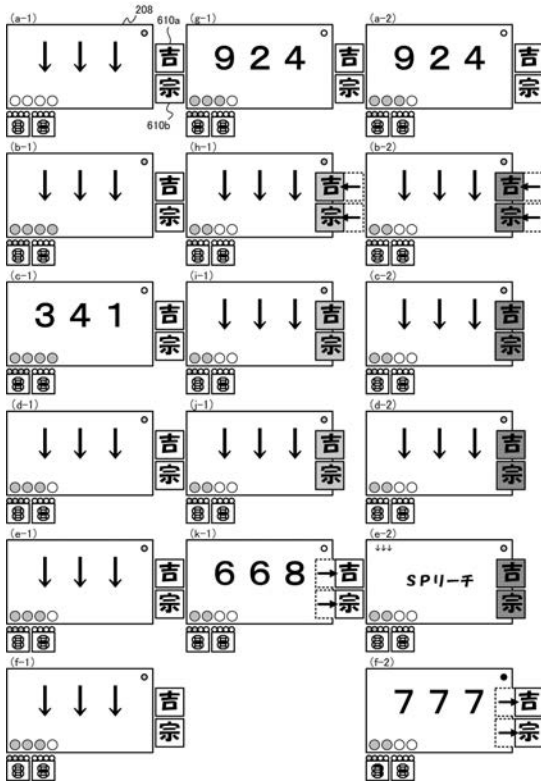
【図 379】



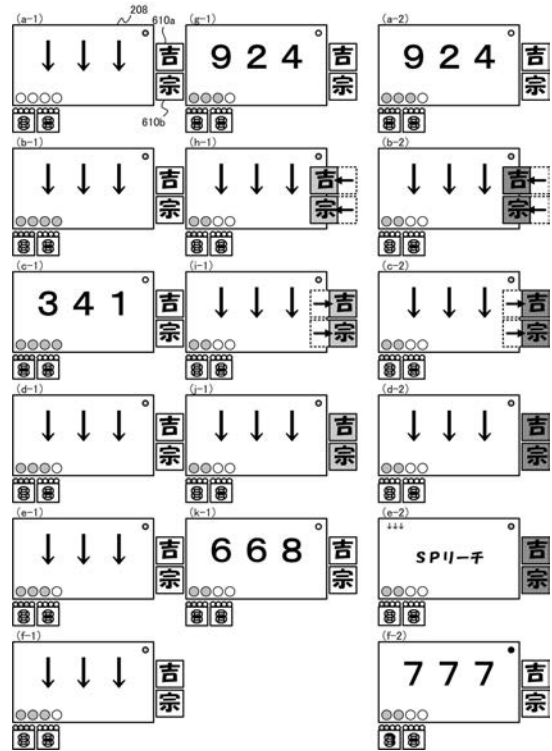
【図 380】



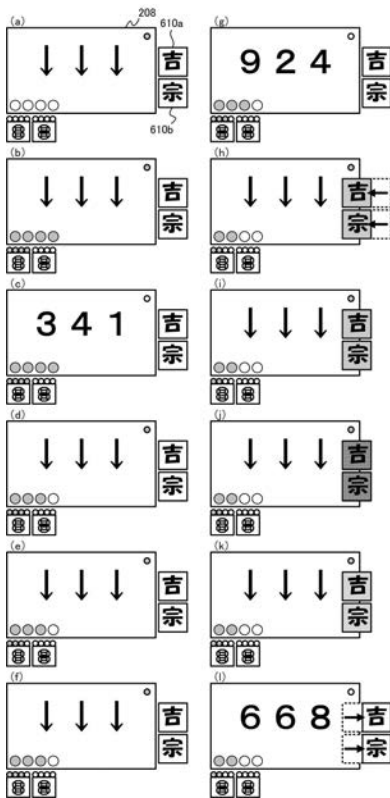
【図 381】



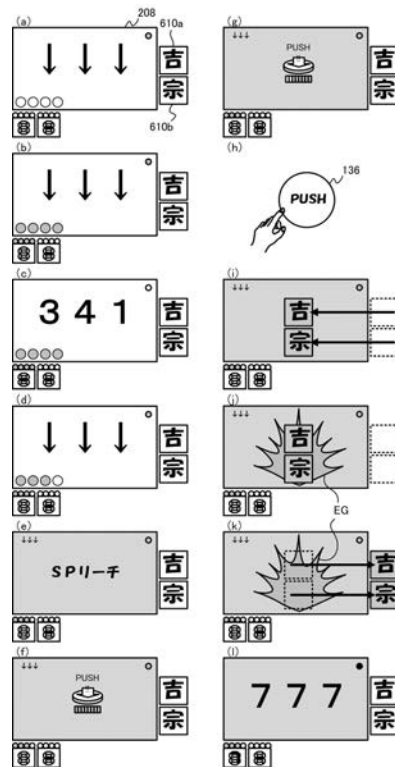
【図 382】



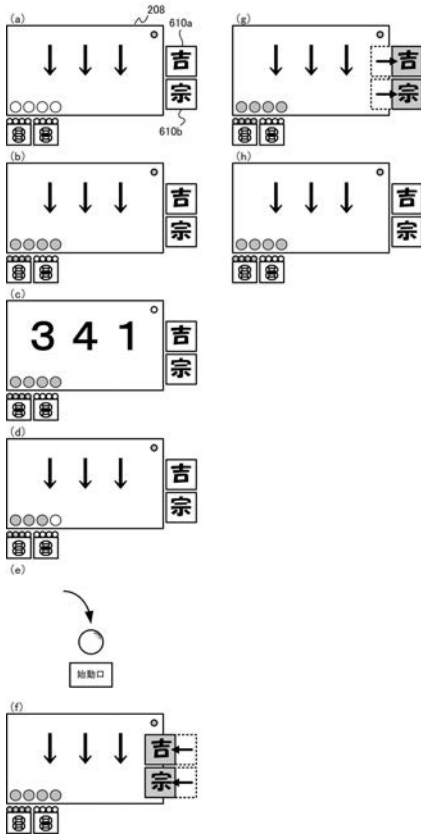
【図 383】



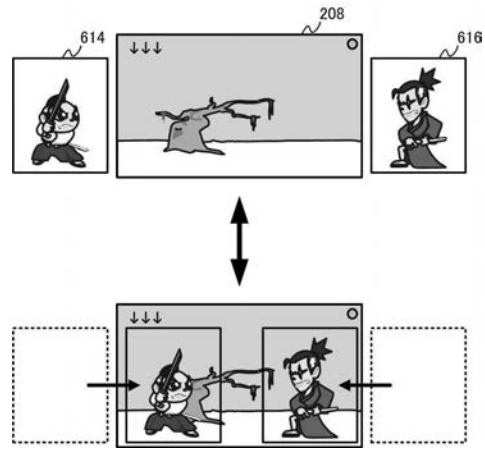
【図 384】



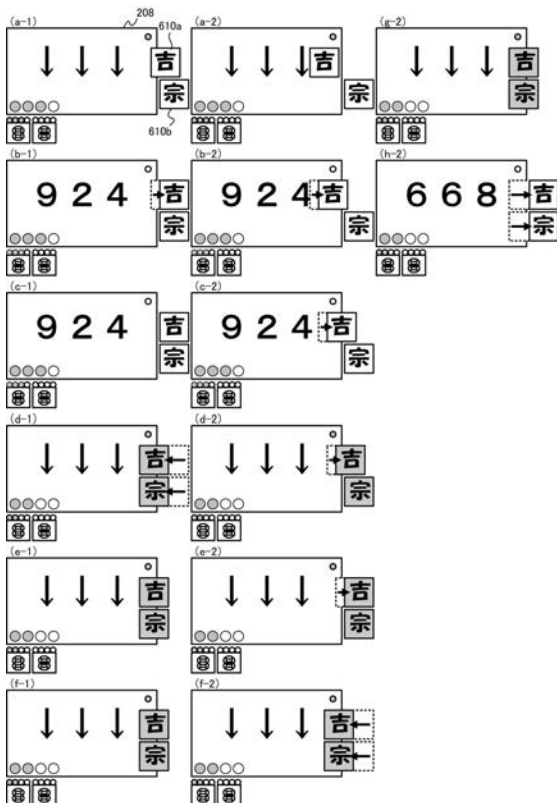
【図 385】



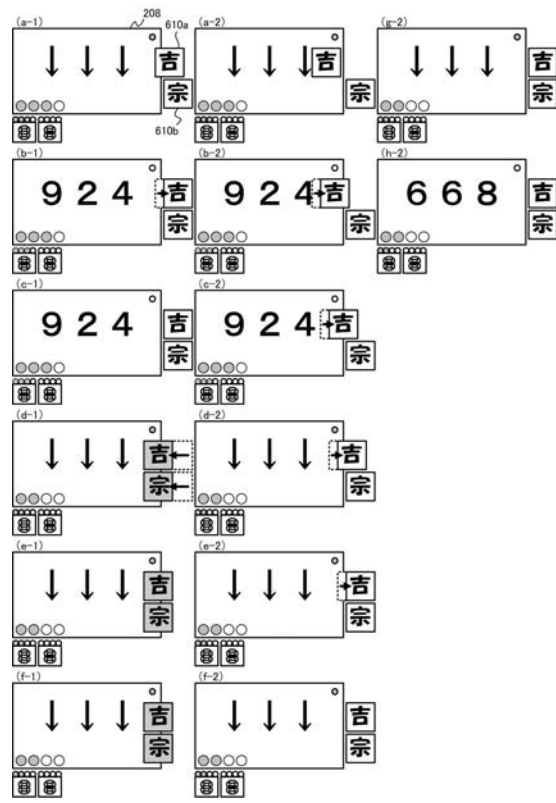
【図 386】



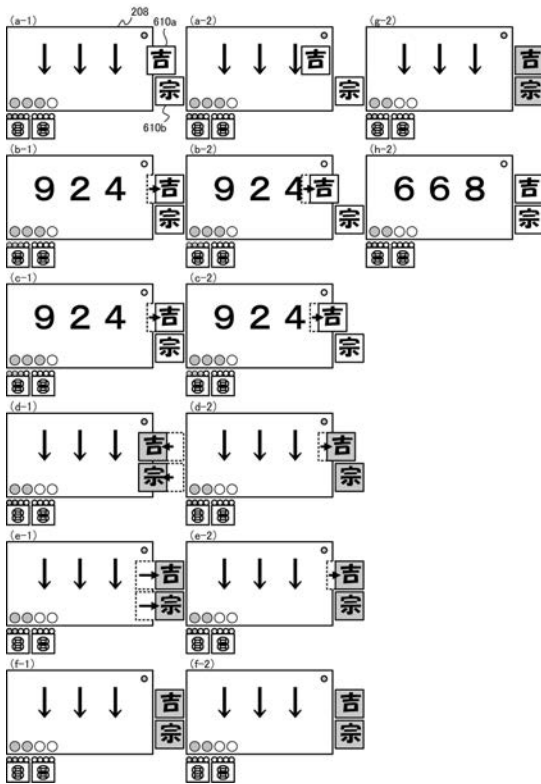
【図 387】



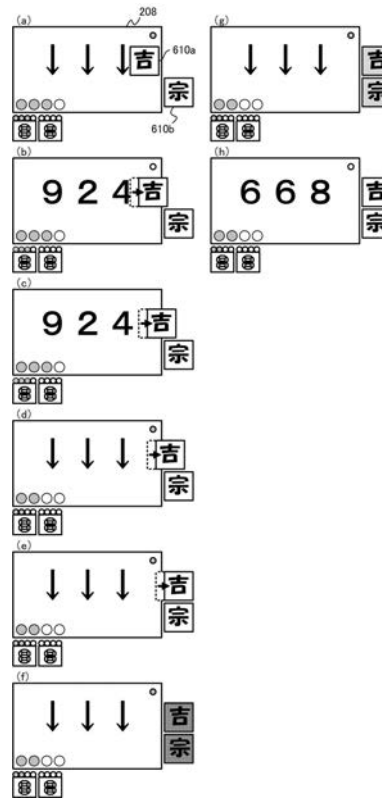
【図 388】



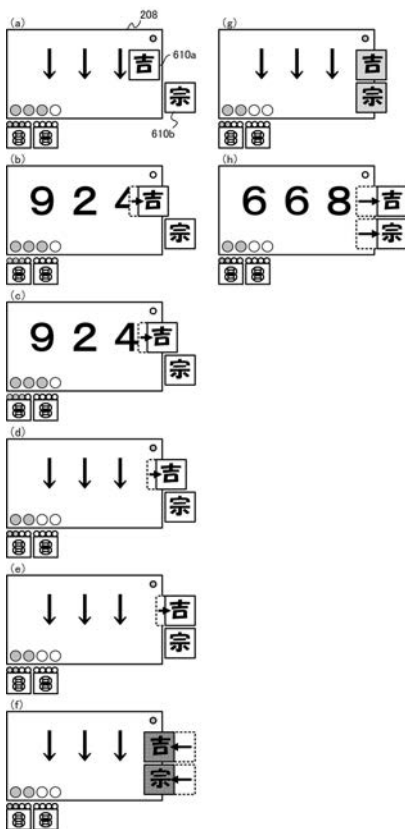
【図 389】



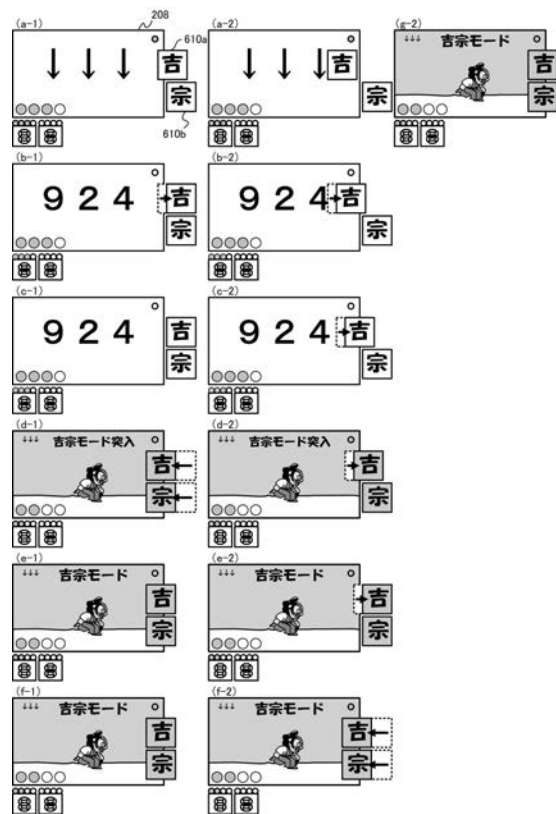
【図 390】



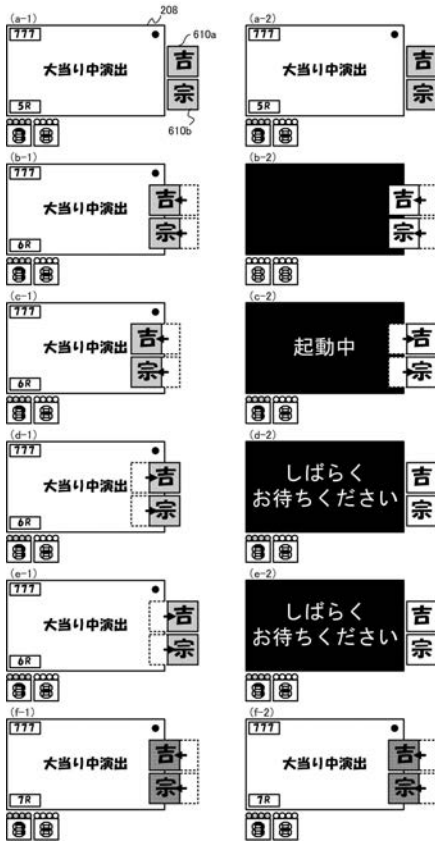
【図 391】



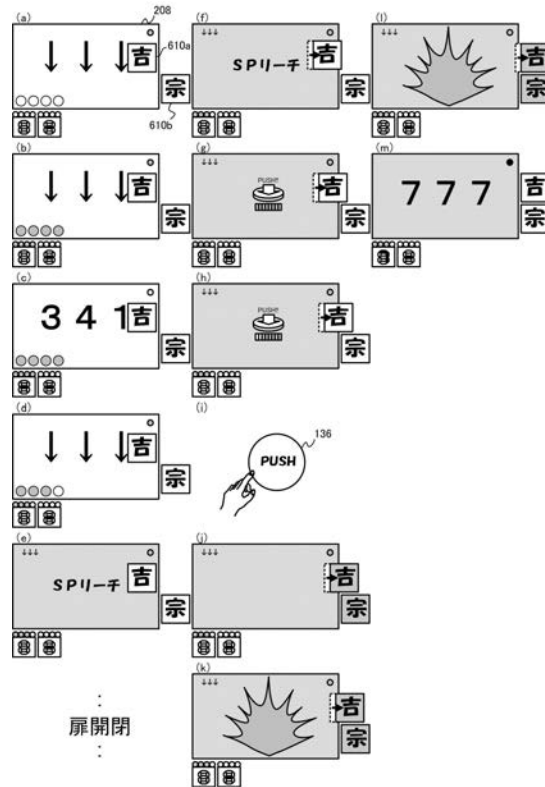
【図 392】



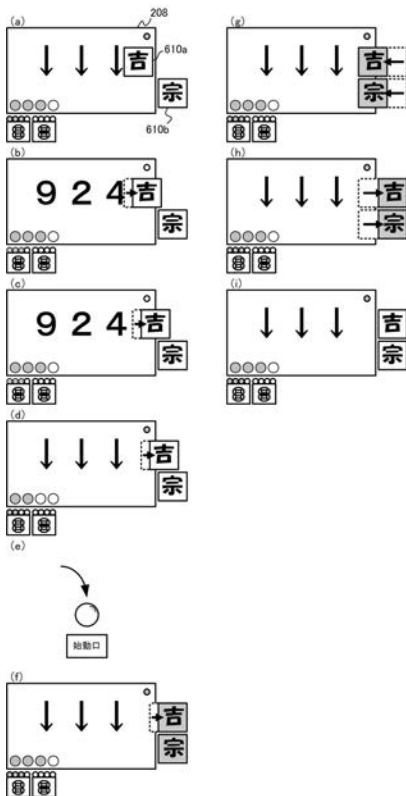
【図 393】



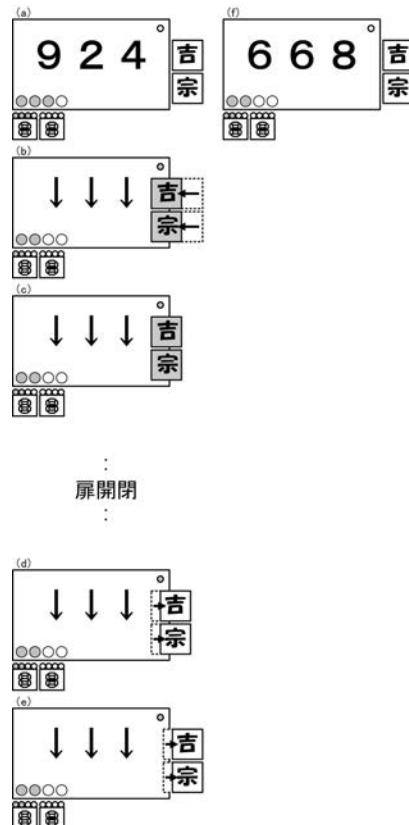
【図 394】



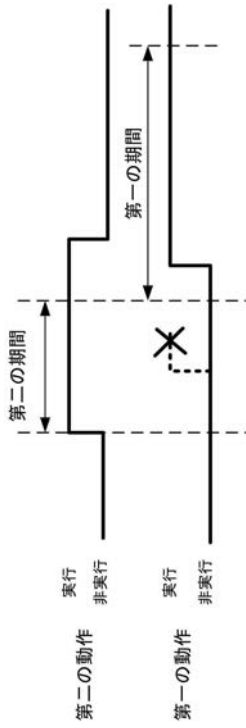
【図 395】



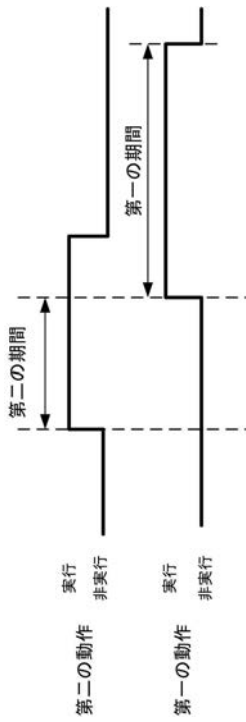
【図 396】



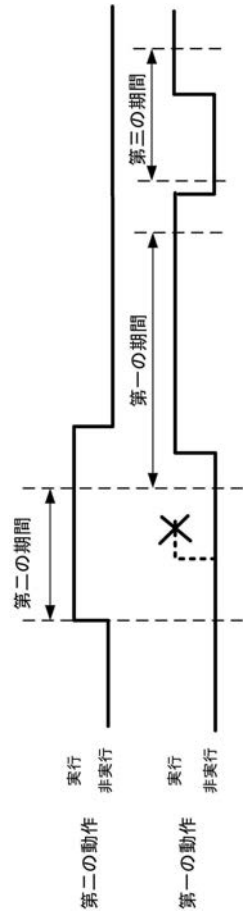
【図 3 9 7】



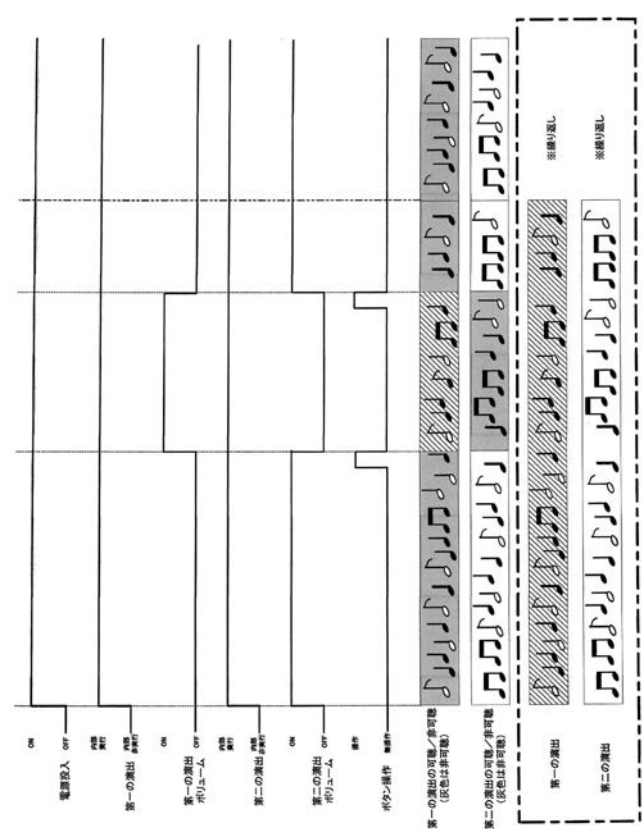
【図 3 9 9】



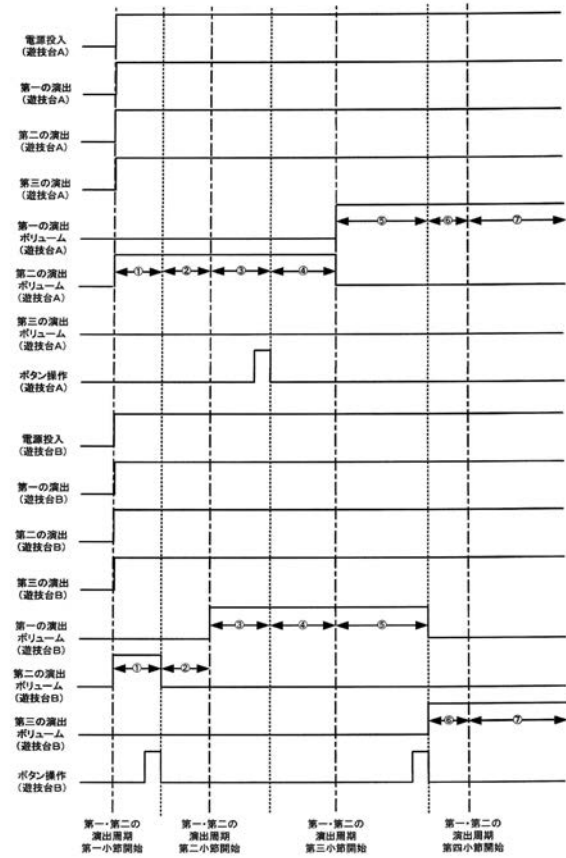
【図 3 9 8】



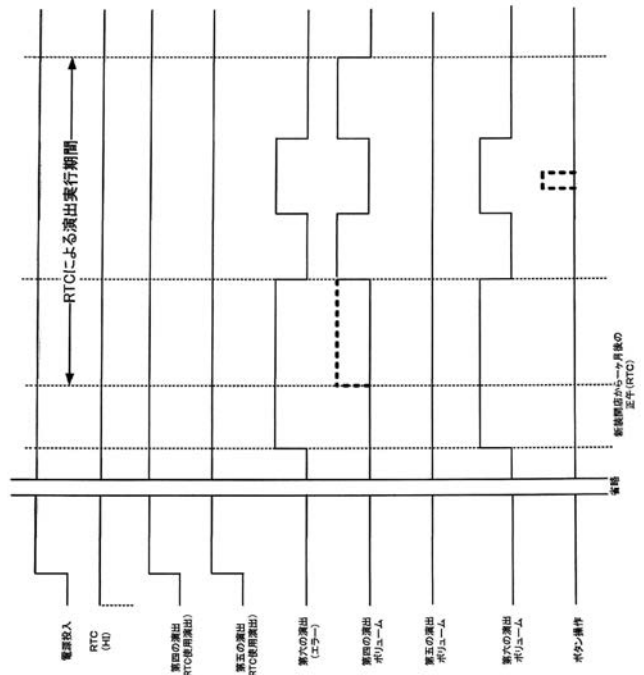
【図 4 0 0】



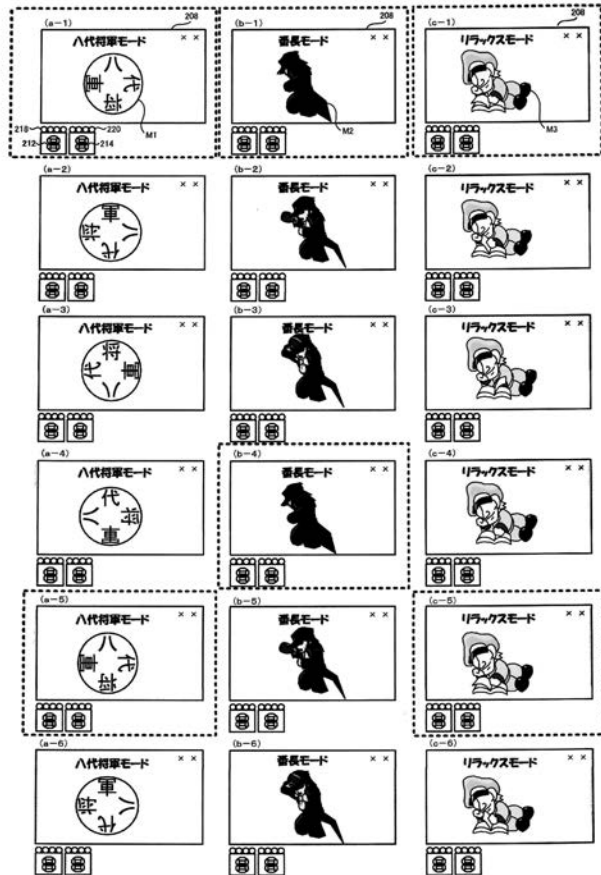
【图 4 0 2】



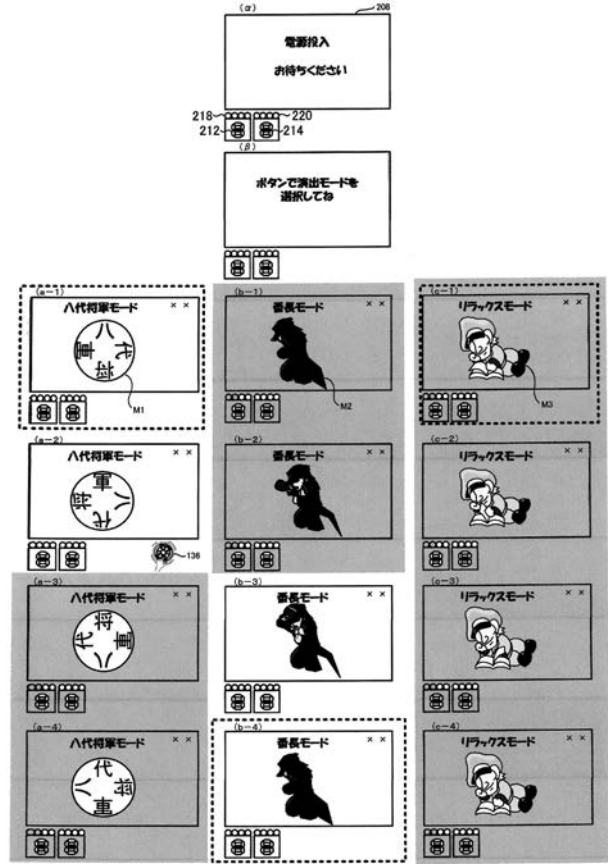
【图 4 0 4】



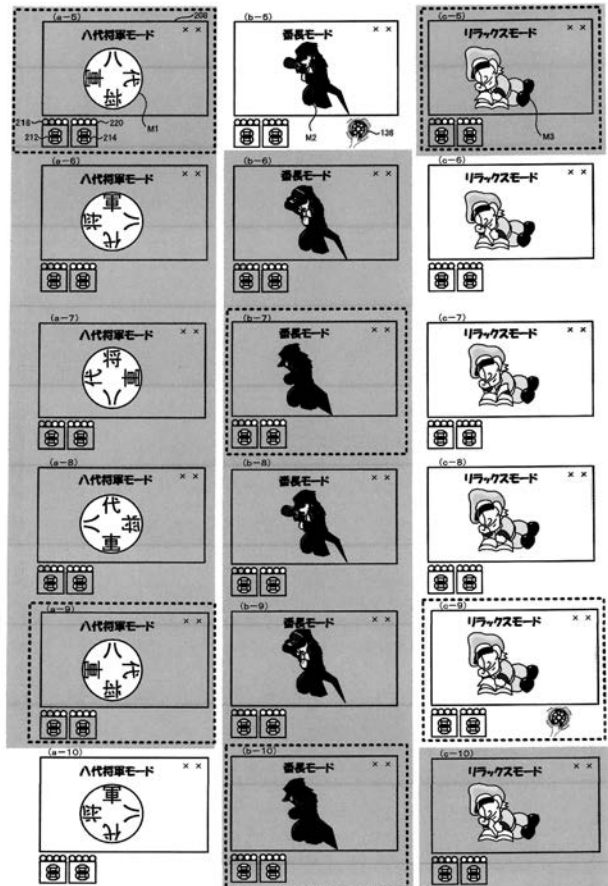
【図 405】



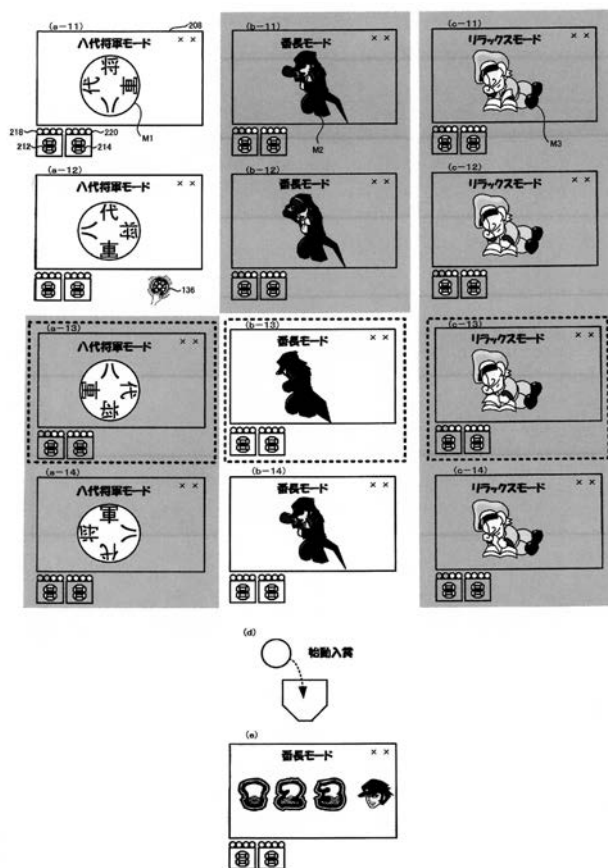
【図 406】



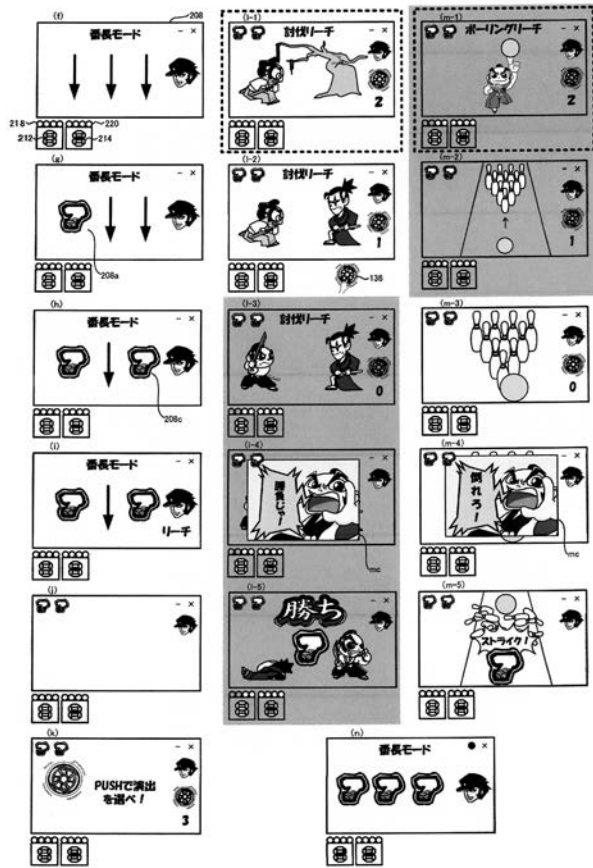
【図 407】



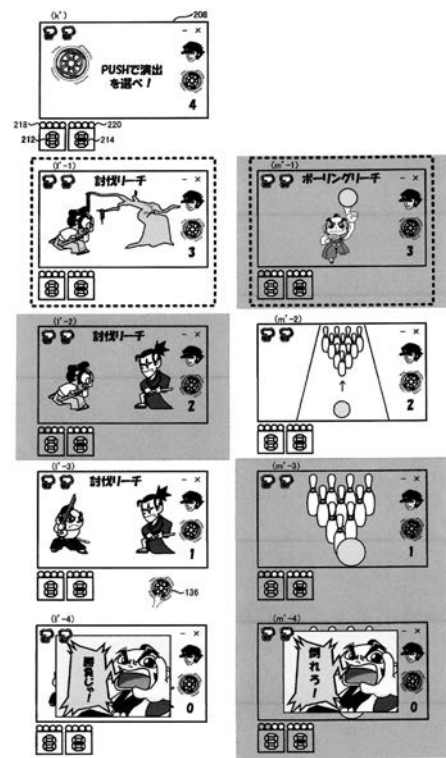
【図 408】



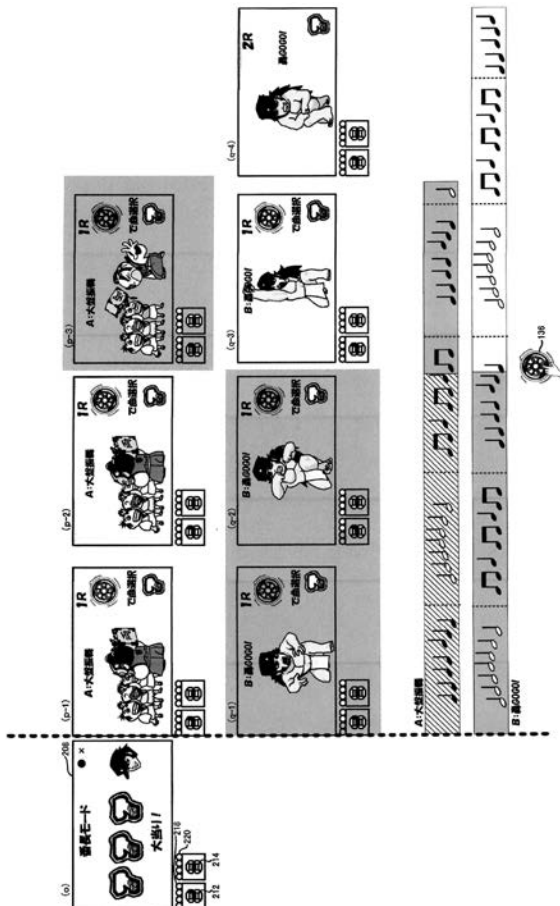
【図 409】



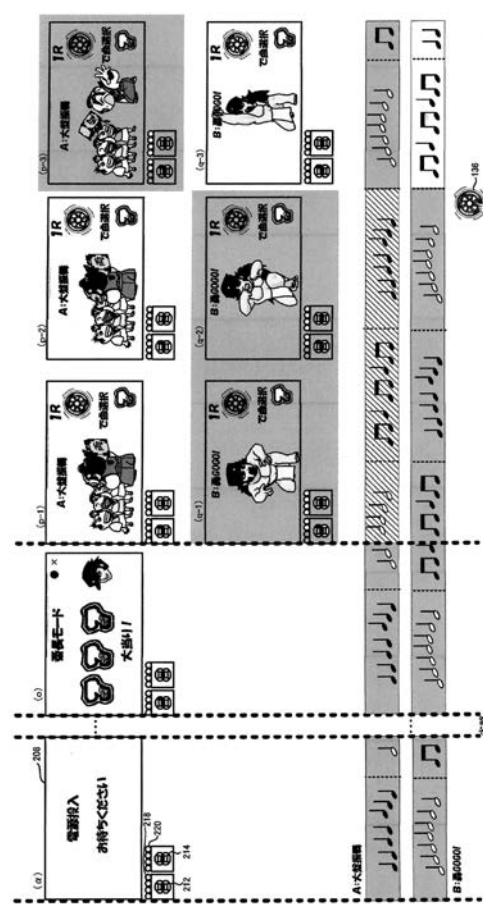
【図 410】



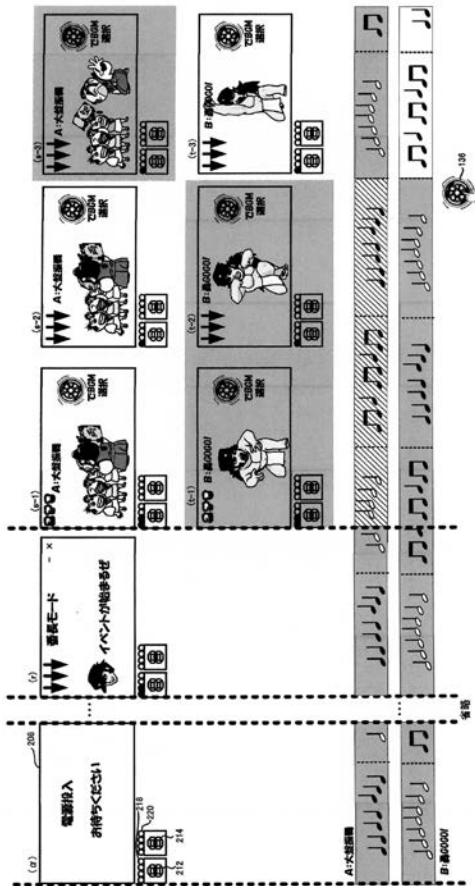
【図 411】



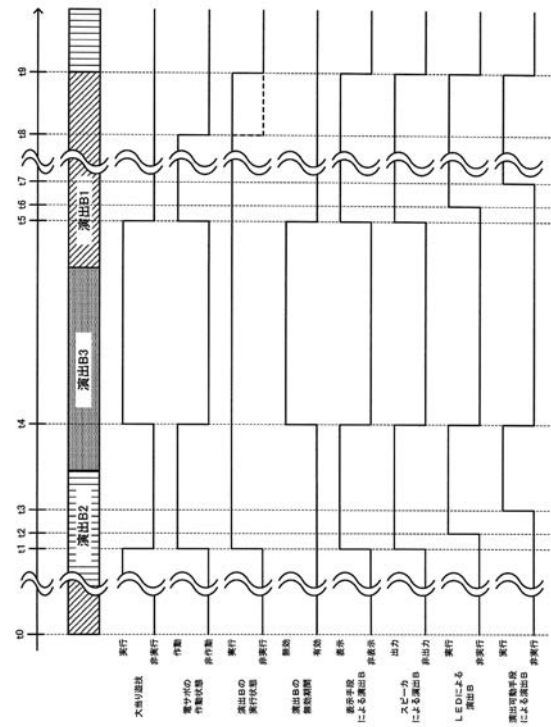
【図 412】



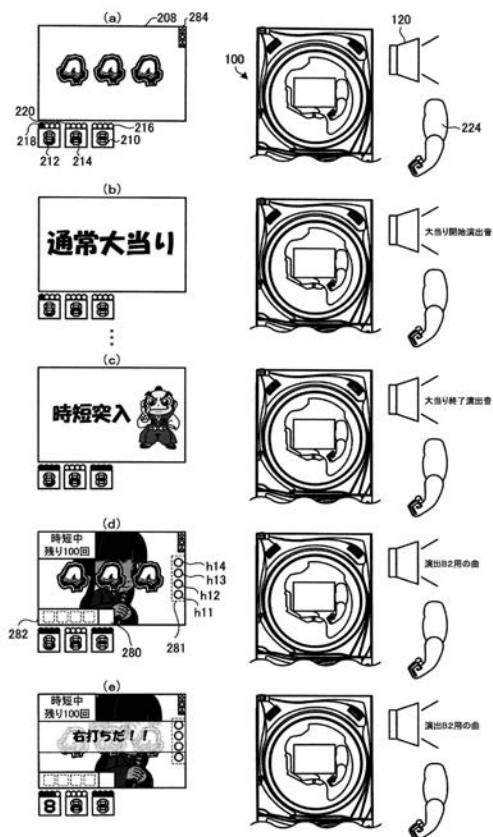
【図 4 1 3】



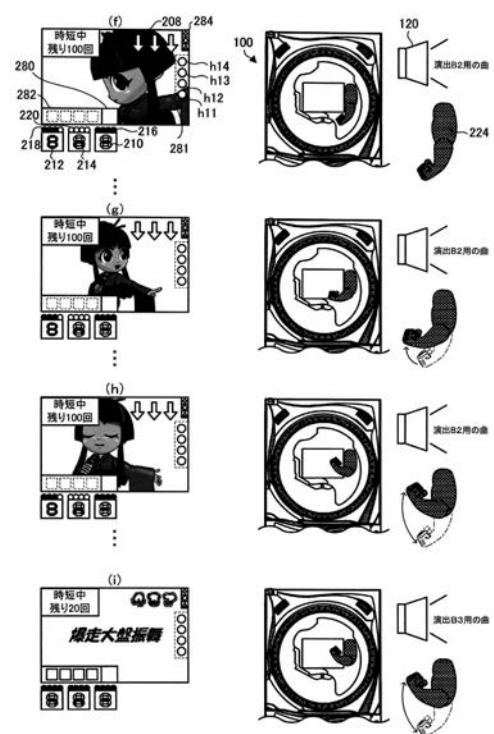
【図 4 1 4】



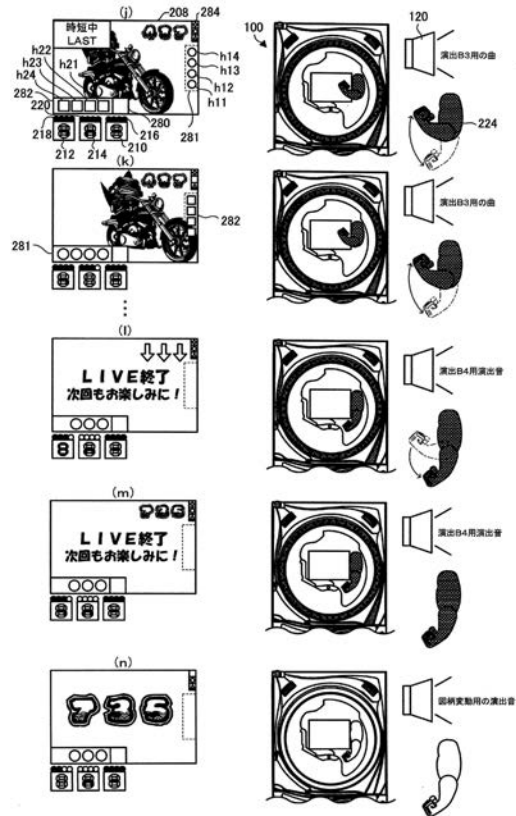
【図 4 1 5】



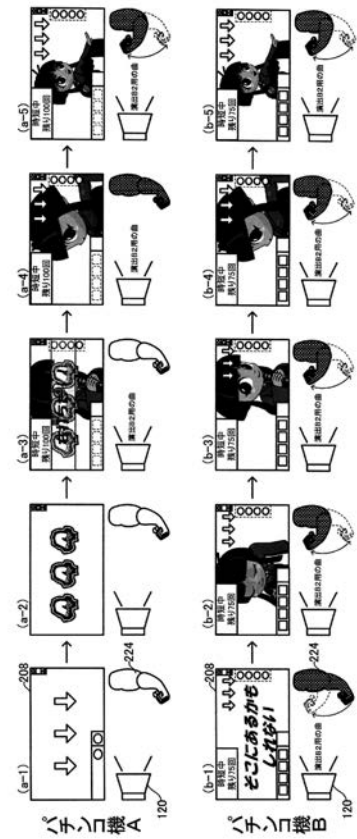
【図 4 1 6】



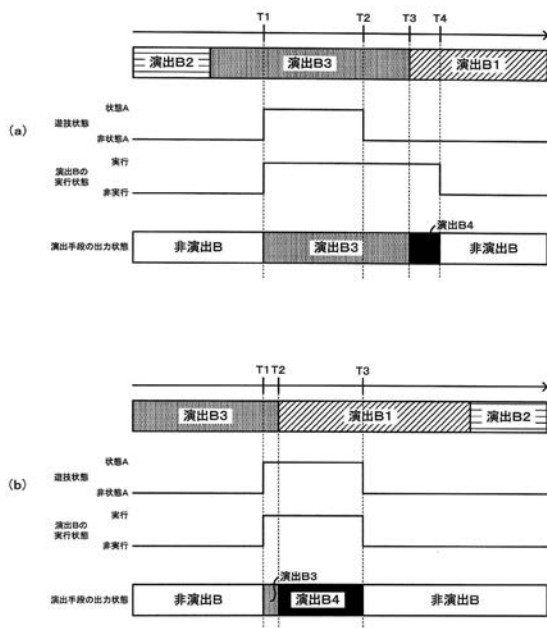
【 図 4 1 7 】



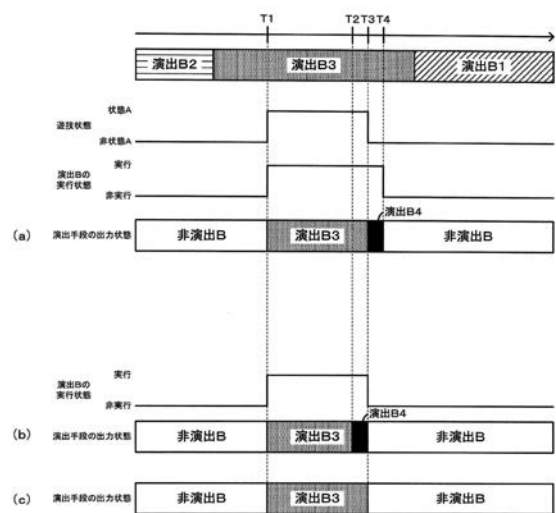
【图 4 1 8】



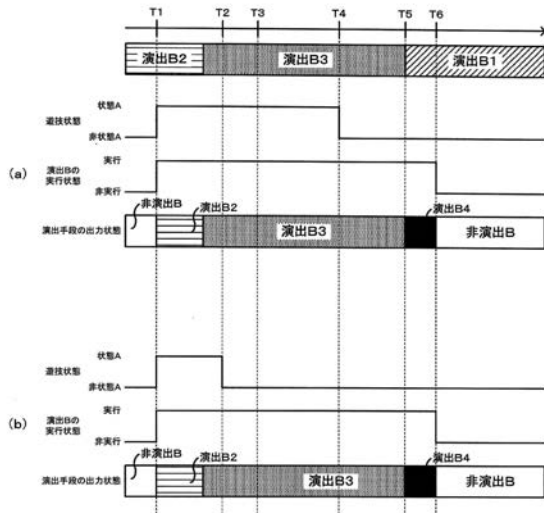
【図 4 1 9】



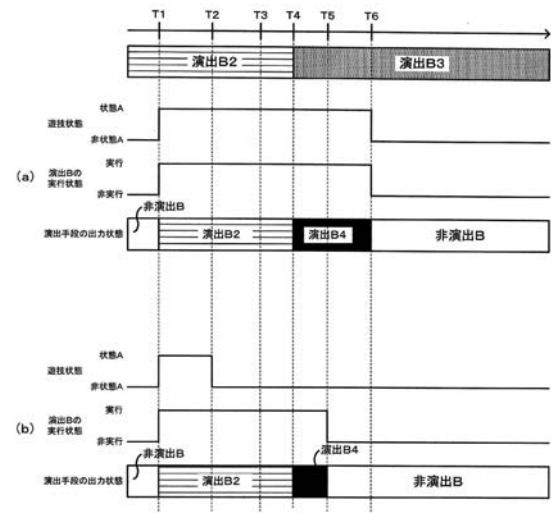
【図 4 2 0】



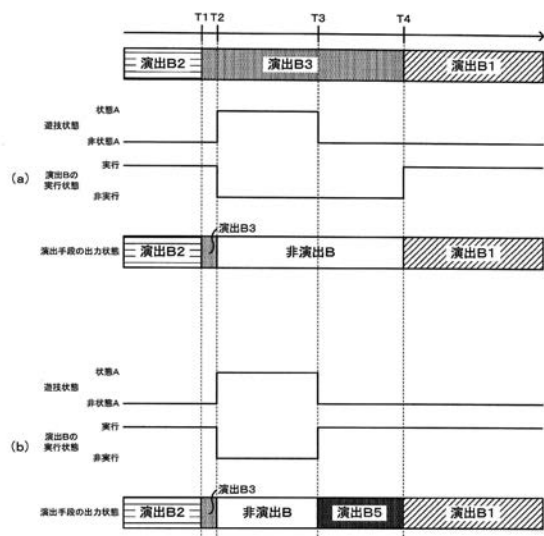
【図 4 2 1】



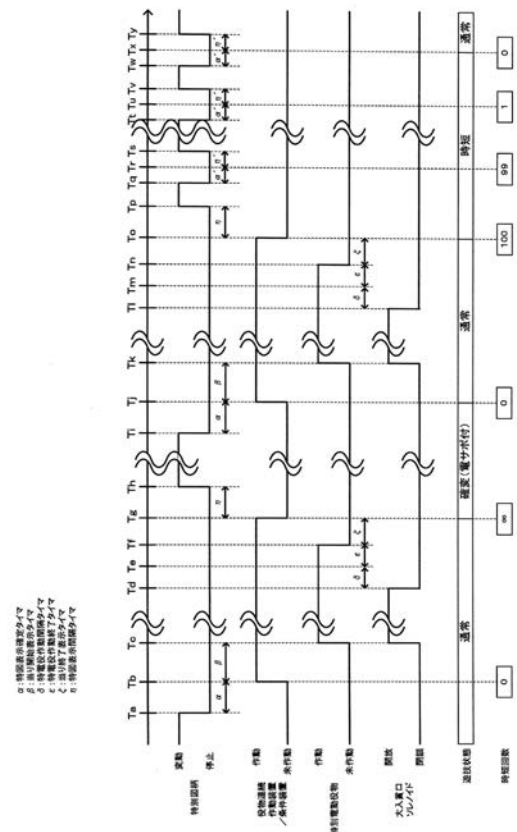
【図 4 2 2】



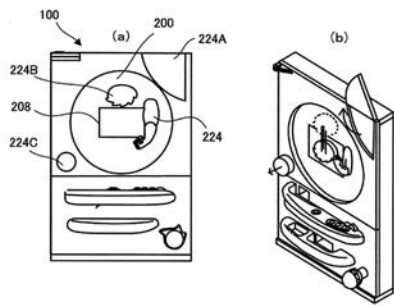
【図 4 2 3】



【図 4 2 4】



【図 4 2 5】



【図 4 2 6】

(a)

		avポート(男性ポート—カナル)			bvポート(女性ポート—カナル)		
演出 B1	***	演出B1-1a (可動体C)	— (可動体A)	***	演出B1-1b (可動体C)	演出B1-1b (可動体A)	
	***	演出B1-2a (可動体C)	演出B1-2a (可動体A)	***	演出B1-2b (可動体C)	演出B1-2b (可動体A)	
	***	演出B1-3a (可動体C)	演出B1-3a (可動体A)	***	演出B1-3b (可動体C)	— (可動体A)	
	..	..	..	..	..	..	..
演出 B2	***	演出B2-1a (可動体C)	演出B2-1a (演出可動体)	演出B2-1a (可動体A)	..	..	..
	***	演出B2-2a (可動体C)	演出B2-2a (演出可動体)	演出B1-2a (可動体A)	..	..	..
	***	演出B2-3a (可動体C)	演出B2-1a (演出可動体)	演出B1-3a (可動体A)	..	..	..
	..	..	..	..	..	..	..
..	..	..	..	..	..	..	..

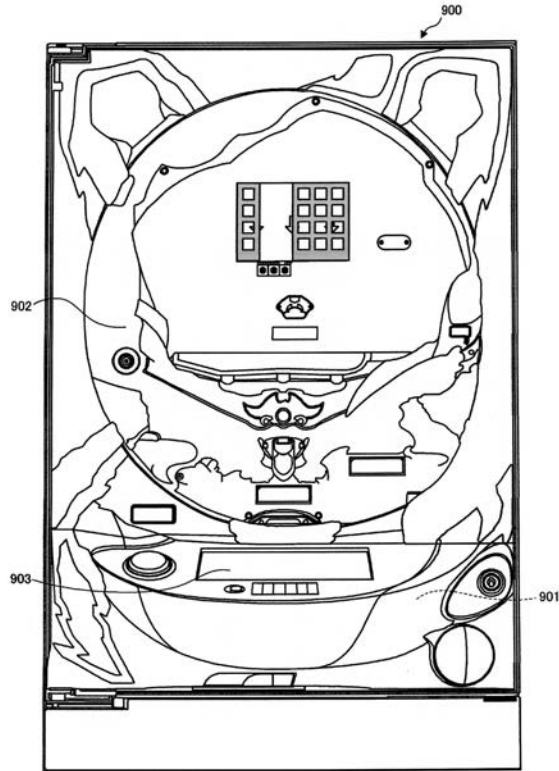
(b)

		avポート(男性ポート—カナル)			bvポート(女性ポート—カナル)		
演出 B	***	演出Ba (可動体C)	演出Ba (演出可動体)	演出Ba (可動体A)	演出Bb (可動体C)	***	

(c)

		avポート(男性ポート—カナル)			bvポート(女性ポート—カナル)		
演出 B1	***	演出B1a (可動体C)	演出B1a (演出可動体)	演出B1a (可動体A)	演出B1a (可動体C)	***	
演出 B2	***	演出B2a (可動体C)	演出B2a (演出可動体)	演出B2a (可動体A)	演出B2a (可動体C)	***	
..	..	..	..	..	..	..	..

【図 4 2 7】



【図 4 2 8】

(a)

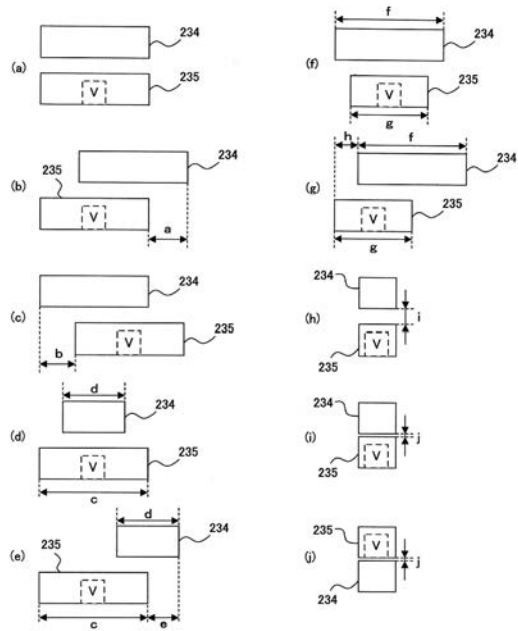
特殊種別	大人兼口動作パターン(開放状態、閉鎖状態1、閉鎖状態2)															
	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R	9R	10R	11R	12R	13R	14R	15R	16R
図解1	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9
図解2	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9
図解3	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9
図解4	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9	6	9
図解5	6	9	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	3	8	1	9
図解6	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	7	3	8	1	9
図解7	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	7	3	8	1	9
図解8	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	7	6	7	6	8
図解9	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	7	6	7	6	8
図解A	6	9	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	8	1	9
図解C	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7
図解E	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7	1	7
図解F	6	9	6	9	6	9	6	9	1	7	1	7	1	8	1	9

(b)

大人兼口動作パターン	設定タイム			開放対象
	開放状態	閉鎖状態1	閉鎖状態2	
1	500ms	1900ms	100ms	大人兼口1
2	500ms	1900ms	4100ms	大人兼口1
3	500ms	1900ms	8100ms	大人兼口1
4	500ms	1900ms	12100ms	大人兼口1
5	500ms	1900ms	20100ms	大人兼口1
6	2900ms	400ms	100ms	大人兼口1
7	600ms	1900ms	100ms	大人兼口2
8	※	400ms	100ms	大人兼口2
9	2900ms	400ms	100ms	大人兼口2

※ 500ms開放状態→3000ms閉鎖状態→28000ms開放状態

【図 4 2 9】



【図 4 3 0】

