

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7052979号

(P7052979)

(45)発行日 令和4年4月12日(2022.4.12)

(24)登録日 令和4年4月4日(2022.4.4)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F

7/02

3 2 0

請求項の数 1 (全96頁)

(21)出願番号	特願2017-100440(P2017-100440)	(73)特許権者	000161806
(22)出願日	平成29年5月21日(2017.5.21)		京楽産業、株式会社
(65)公開番号	特開2018-192165(P2018-192165 A)		愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
(43)公開日	平成30年12月6日(2018.12.6)	(74)代理人	100181250
審査請求日	令和2年5月18日(2020.5.18)		弁理士 田中 信介
		(72)発明者	鈴木 康剛
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	五十君 祐仁
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	泉 邦秋
			愛知県名古屋市中区錦三丁目2 4 番 4 号
			京楽産業、株式会社内
		(72)発明者	谷口 雅之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

画像が表示される第一画像表示領域と、
前記第一画像表示領域に対し離間しており前記第一画像表示領域よりも小さい領域であって、
画像が表示される第二画像表示領域と、
遊技者により操作可能な操作手段と、
を備え、
前記第二画像表示領域は、
前記第一画像表示領域に表示される演出画像と一体に表示される態様の第一態様の画像と、
前記第一態様の画像とは異なる態様の第二態様の画像と、前記第一態様の画像および前記第二態様の画像とは異なる態様の第三態様の画像と、のうち少なくとも一つを表示可能であり、
前記第一態様の画像を表示しているときに前記操作手段が操作された場合には、前記第一態様の画像から前記第二態様の画像又は前記第三態様の画像に変化させて表示可能であり、
前記第二態様の画像を、前記第三態様の画像より長い期間で表示可能である
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示画面を有する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、表示画面を有する遊技機が知られている。例えば、特許文献1に記載の遊技機は、遊技領域の中央に、液晶表示装置を備えている。液晶表示装置には、種々の演出が表示される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2015-178006号公報

【発明の概要】

10

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、遊技領域の中央に液晶表示装置が配置された遊技機は多数あるため、遊技者が表示画面を使用した演出に慣れてしまい、遊技者の興味が低下する可能性があった。

【0005】

本発明の目的は、遊技者の興趣を向上させる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の適用例として実現することが可能である。なお、本欄における括弧内の参照符号や補足説明等は、本発明の理解を助けるために、後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

20

【0007】

[適用例1]

本発明に係る遊技機(100)は、画像が表示される第一画像表示領域(メイン表示装置131)と、前記第一画像表示領域に対し離間しており前記第一画像表示領域よりも小さい領域であって、画像が表示される第二画像表示領域(第一サイド表示装置132、第二サイド表示装置133)と、遊技者により操作可能な操作手段(演出操作スティック136)と、を備え、前記第二画像表示領域は、前記第一画像表示領域に表示される演出画像と一体に表示される態様の第一態様の画像(特賞終了画面)と、前記第一態様の画像とは異なる態様の第二態様の画像(ユーザカスタマイズ画面2110)と、前記第一態様の画像および前記第二態様の画像とは異なる態様の第三態様の画像(操作不能報知画面2390)と、のうち少なくとも一つを表示可能であり、前記第一態様の画像を表示しているときに前記操作手段が操作された場合には、前記第一態様の画像から前記第二態様の画像又は前記第三態様の画像に変化させて表示可能であり、前記第二態様の画像を、前記第三態様の画像より長い期間で表示可能であることを要旨とする。

30

【発明の効果】

【0008】

本発明では、遊技者の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

40

【0009】

【図1】本実施形態の遊技機100の正面図である。

【図2】外枠160に対してガラス枠150と内枠170が開いた状態を示す遊技機100の斜視図である。

【図3】遊技機100の機能ブロックを表す図である。

【図4-1】主制御基板300のメインROM301bを説明するための図である。

【図4-2】主制御基板300のメインRAM301cを説明するための説明図である。

【図5】各種の判定テーブル等を示す説明図である。

【図6】大当たり図柄判定テーブルT2と大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。

50

【図 7 - 1】第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A を例示する説明図である。

【図 7 - 2】第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B を例示する説明図である。

【図 7 - 3】第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C を例示する説明図である。

【図 7 - 4】第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D を例示する説明図である。

【図 7 - 5】第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A を例示する説明図である。

【図 7 - 6】第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B を例示する説明図である。

【図 7 - 7】第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C を例示する説明図である。

【図 7 - 8】第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D を例示する説明図である。

【図 8】主制御基板 3 0 0 で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

【図 9】主制御基板 3 0 0 のメイン C P U 3 0 1 a で実行される事前判定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 0】演出制御基板 3 2 0 の詳細を示すブロック図である。

【図 1 1】サブ R A M 3 2 0 c に設けられる事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 を模式的に示す説明図である。

【図 1 2】演出制御基板 3 2 0 で実行される処理の一覧を示す説明図である。

【図 1 3】先読み処理のフローチャートである。

【図 1 4】演出パターン決定処理のフローチャートである。

【図 1 5】本実施形態の遊技機 1 0 0 の正面図である。

【図 1 6 - 1】右サイド画面ユニット 1 5 9 2 の第一の斜視図である。

【図 1 6 - 2】右サイド画面ユニット 1 5 9 2 の第二の斜視図である。

20

【図 1 6 - 3】右サイド画面ユニット 1 5 9 2 の第三の斜視図である。

【図 1 6 - 4】右サイド画面ユニット 1 5 9 2 の第四の斜視図である。

【図 1 7 - 1】左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の第一の斜視図である。

【図 1 7 - 2】左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の第二の斜視図である。

【図 1 7 - 3】左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の第三の斜視図である。

【図 1 7 - 4】左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の第四の斜視図である。

【図 1 8 - 1】上面 1 7 3 5 を形成する部材 1 7 9 0 の除去した左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の斜視図である。

【図 1 8 - 2】後部の一部を除去した左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の背面図である。

【図 1 8 - 3】後部の一部を除去した左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の斜視図である。

30

【図 1 8 - 4】第一位置にある左サイド画面ユニット 1 5 9 1 及び第一サイド表示装置 1 3 2 を示す図である。

【図 1 8 - 5】第二位置にある左サイド画面ユニット 1 5 9 1 及び第一サイド表示装置 1 3 2 を示す図である。

【図 1 8 - 6】第三位置にある左サイド画面ユニット 1 5 9 1 及び第一サイド表示装置 1 3 2 を示す図である。

【図 1 8 - 7】左サイド画面ユニット 1 5 9 1 及び第一サイド表示装置 1 3 2 が第三位置にあり、ガラス枠 1 5 0 が開いた状態を示す図である。

【図 1 9】変動表示 1 9 1 0 の変化を示す図である。

【図 2 0 - 1】演出画像 2 0 1 0 が表示されたメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

40

【図 2 0 - 2】ブラックアウト演出が行われたメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 0 - 3】可動役物連動演出が行われたメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 0 - 4】ボタン演出が行われたメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 0 - 5】連動演出が行われている遊技機 1 0 0 の第一の正面図である。

【図 2 0 - 6】連動演出が行われている遊技機 1 0 0 の第二の正面図である。

【図 2 0 - 7】連動演出が行われている遊技機 1 0 0 の第三の正面図である。

50

【図 2 0 - 8】連動演出が行われている遊技機 1 0 0 の第四の正面図である。

【図 2 0 - 9】連動演出が行われている遊技機 1 0 0 の第五の正面図である。

【図 2 1 - 1】第一サイド表示装置 1 3 2 にユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 2】音量光量調整画面 2 1 5 1 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 3】機種紹介画面 2 1 5 5 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 4】サイド画面カスタマイズ画面 2 1 6 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 5】サイド表示装置 1 5 8 0 に機種名「A B C D」が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 6】サイド表示装置 1 5 8 0 に人物画像 2 1 6 8 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 1 - 7】B G M カスタマイズ画面 2 1 7 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 2 - 1】言語選択画面 2 2 2 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 2 - 2】解説画面 2 2 3 0 の第一シーンが表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 2 - 3】解説画面 2 2 3 0 の第二シーンが表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 1】ぱちログトップ画面 2 3 1 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 2】開始用画面 2 3 2 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 3】開始用コード表示画面 2 3 3 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 4】開始用コード表示終了確認画面 2 3 4 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 5】終了用画面 2 3 5 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 6】終了用コード表示画面 2 3 6 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 7】終了用コード表示終了確認画面 2 3 7 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 8】第一サイド表示装置 1 3 2 にマーク 2 3 8 5 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 3 - 9】操作不能報知画面 2 3 9 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 4 - 1】カラーバー表示 2 4 1 0, 2 4 2 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 4 - 2】R A M クリア準備画面 2 4 5 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 5 - 1】電源復旧画面 2 5 1 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 5 - 2】電源復旧画面 2 5 2 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 5 - 3】復旧用当り画面 2 5 3 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 5 - 4】復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 2 6 - 1】画面の推移を示す第一の図である。

【図 2 6 - 2】画面の推移を示す第二の図である。

【図 2 6 - 3】枠 I D の判定処理を説明するための図である。

【図 2 7】方法説明画面 2 7 1 0 が表示されたサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 8】音量切替スイッチ 2 8 1 0 を示す図である。

【図 2 9 - 1】第一注意表示 2 9 1 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 9 - 2】第一注意表示 2 9 1 0 の正面図である。

【図 2 9 - 3】第二注意表示 2 9 3 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

10

【図 2 9 - 4】セリフに重ねて、第一注意表示 2 9 1 0 が表示された状態のメイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 を示す図である。

【図 2 9 - 5】画面の推移を示す図である。

【図 2 9 - 6】図 2 9 - 5 の続きの図である。

【図 3 0 - 1】画面の推移を示す図である。

【図 3 0 - 2】画面の推移を示す図である。

【図 3 1 - 1】画面の推移を示す図である。

【図 3 1 - 2】画面の推移を示す図である。

【図 3 1 - 3】画面の推移を示す図である。

【図 3 2】テーブル 3 2 1 0 を示す図である。

20

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態としての遊技機 1 0 0 について説明する。なお、以下に説明する実施形態は、本発明を限定するものではなく、また、実施形態の中で説明されている諸要素およびその組み合わせの全てが本発明の解決手段に必須であるとは限らない。

【 0 0 1 1 】

[遊技機 1 0 0 の構成]

図 1、2 を用いて、まず、遊技機 1 0 0 の構成について説明する。図 1 は、本実施形態の遊技機 1 0 0 の正面図である。図 2 は、外枠 1 6 0 に対して、ガラス枠 1 5 0 と内枠 1 7 0 が開いた状態を示す遊技機 1 0 0 の斜視図である。なお、遊技機 1 0 0 は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。

30

【 0 0 1 2 】

以下の説明では、必要に応じて、遊技機 1 0 0 の左右方向を「X 方向」とも呼び、特に、遊技機 1 0 0 の右方向を「+ X 方向」とも呼び、遊技機 1 0 0 の左方向を「- X 方向」とも呼ぶ。また、遊技機 1 0 0 の上下方向を「Y 方向」とも呼び、特に、遊技機 1 0 0 の上方向を「+ Y 方向」とも呼び、遊技機 1 0 0 の下方向を「- Y 方向」とも呼ぶ。さらに、遊技機 1 0 0 の奥行方向を「Z 方向」とも呼び、特に、遊技機 1 0 0 に対して奥側に向かう方向を「+ Z 方向」とも呼び、遊技機 1 0 0 に対して手前側に向かう方向を「- Z 方向」とも呼ぶ。

40

【 0 0 1 3 】

図 1、2 に示すように、遊技機 1 0 0 は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠 1 6 0 と、その外枠 1 6 0 の前方側で該外枠 1 6 0 と回動可能に支持された内枠 1 7 0、及びその内枠 1 7 0 の前方側で該内枠 1 7 0 と回動可能に支持されたガラス枠 1 5 0 を備えている。ガラス枠 1 5 0 には、ガラス部材 1 5 1 が裏側から着脱自在に設けられる。また、ガラス枠 1 5 0 の所定の位置には、ガラス枠 1 5 0 及び内枠 1 7 0 を外枠 1 6 0 に対して開閉状態とするとともに、後述する上部ユニット 1 8 0 を着脱するための錠ユニット 1 9 0 が設けられている。さらに、ガラス枠 1 5 0 の所定位置には、ガラス枠 1 5 0 が開放されたことを検出するための図示しないガラス枠開放スイッチが、内枠 1 7 0 の所定位置には、

50

内枠 170 が開放されたことを検出するための図示しない内枠開放スイッチがそれぞれ設けられている。

【0014】

内枠 170 には、遊技機 100 を構成する主要な機構や種々の部品及び基板などが設けられると共に、遊技盤ユニット 102 が着脱自在に設けられている。ガラス部材 151 と遊技盤ユニット 102 との間には、遊技領域 106 が設けられている。この遊技領域 106 は、遊技球が流下する遊技球流下領域（図示せず）と、メイン表示装置 131 の表示画面領域とを含む。

【0015】

遊技盤ユニット 102 は、透明なアクリル部材からなる遊技盤 102A を備えている。遊技盤 102A には、複数の釘（図示せず）や風車（図示せず）が配置されている。これら釘や風車は、遊技球の動きを変更したり、所定の入賞口に誘導したりする機能を有する。遊技盤 102A において、遊技者側の面を表側面とも呼び、奥側の面（表側面とは反対面）を裏側面とも呼ぶ。

10

【0016】

遊技盤ユニット 102 の遊技盤 102A は、開口部 102AZ を有している。メイン表示装置 131 は、この開口部 102AZ に配置される。これにより、遊技者からメイン表示装置 131 が視認し易くなる。

【0017】

なお、本実施形態では、遊技盤 102A は、透明に形成されているが、本発明はこれに限られるものではない。例えば、遊技盤 102A は、光透過性に形成されていればよく、半透明でもよい。また、遊技盤 102A は、アクリル部材以外の部材、例えば、透明なプラスチック部材から形成されてもよい。

20

【0018】

ガラス枠 150 の下部側には、演出操作ユニット BSU が設けられている。演出操作ユニット BSU は、刀柄ユニット 135 及び演出操作スティック 136 で構成されている。演出操作ユニット BSU の奥側には、上皿 128 が設けられている。また、演出操作ユニット BSU の左下方には、下皿 129 が設けられている。さらにまた、演出操作ユニット BSU の右下方には、発射ハンドル装置 103 が設けられている。

また、ガラス枠 150 の上部側には、上部ユニット 180 が設けられ、所定の遊技状態になると、上部ユニット 180 は、所定の関連動作を実行する（上部ユニット 180 は、ガラス枠 150 以外に外枠 160 に対しても取り付けられる）。

30

さらに、ガラス枠 150 の左右両側面には、遊技時及び非遊技時に演出表示を行うための第一サイド表示装置 132 及び第二サイド表示装置 133 が設けられている。

【0019】

上皿 128 は、遊技領域 106 に発射するための遊技球を貯留するための皿である。下皿 129 は、上皿 128 に貯留しきれない遊技球を貯留するための皿である。上皿 128 に貯留された遊技球は、発射レール（図示せず）に導出され、発射ハンドル装置 103 により所定の発射強度で発射レールを介して誘導レール（図示せず）に誘導されて、遊技領域 106（遊技球流下領域）に発射される。この場合、遊技者による発射ハンドル装置 103 の回転操作具合により、発射ハンドル装置 103 から発射された遊技球は、遊技領域 106 に含まれる遊技球流下領域の左側ルート 106a、または、右側ルート 106b を通過する。具体的には、遊技者が、発射ハンドル装置 103 を比較的弱めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置 103 から発射された遊技球は、左側ルート 106a を通過し得る。一方、遊技者が、発射ハンドル装置 103 を比較的強めに回転操作した場合には、発射ハンドル装置 103 から発射された遊技球は、右側ルート 106b を通過し得る。

40

【0020】

演出操作ユニット BSU の中央部には、刀柄ユニット 135 が配置されている。刀柄ユニット 135 は、押圧操作により演出態様を変更させることが可能である。

また、演出操作ユニット BSU の左側には、演出操作スティック 136 が設けられている。

50

【 0 0 2 1 】

図 1 に示すように、遊技領域 1 0 6 は、上部の奥側に刀ユニット 1 5 4 を、遊技球流下領域の上部の左側で刀ユニット 1 5 4 の前面側（手前側）に第 1 文字ユニット 1 5 5 a を、遊技球流下領域の下部の右側に第 2 文字ユニット 1 5 5 b を、遊技球流下領域の左側に第 1 月光ユニット 1 5 6 を、遊技球流下領域の右側に第 2 月光ユニット 1 5 7 を、遊技領域 1 0 6 の前面側（手前側）の遊技領域 1 0 6 を覆う第 1 導光パネル 1 8 1 a を、遊技領域 1 0 6 の奥側で各ユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 の前面側（手前側）を覆う第 2 導光パネル 1 8 1 b を、それぞれ備えている。

【 0 0 2 2 】

遊技領域 1 0 6 に備えられた各ユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 は、可動役物（いわゆるギミック）であり、それらのユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 を、遊技者によるゲームの進行に応じて所定の動作で移動させることによって各種の演出を行うようになっている。

なお、本願では、「可動役物」は、動く役物を意味するように解釈される。また、「役物」は、可動役物、および動かない不動役物の両方を含むように広義に解釈される。

また、第 1 導光パネル 1 8 1 a、第 2 導光パネル 1 8 1 b は、透明なアクリルなどの樹脂製のパネルであり、メイン表示装置 1 3 1 で表示される演出表示を透過して視認可能とするとともに、発光部（図示せず）から入射される光によりパネルの一部を発光させることにより図柄などを表示させることが可能となっている。

【 0 0 2 3 】

遊技領域 1 0 6 の略中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第 1 始動装置 1 1 2 が設けられている。この第 1 始動装置 1 1 2 は、一般入賞装置タイプの入賞装置であって、遊技球が入賞すると、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われると共に、所定の賞球（例えば 3 個）が払い出される。また、第 1 始動入賞装置 1 1 2 の上方には、遊技球が遊技球流下領域の主に左側ルート 1 0 6 a の途中で、釘の間を通過せず、いわゆるワープし、第 1 始動入賞装置 1 1 2 に入球しやすくなるステージ 1 4 0 が備えられている。

【 0 0 2 4 】

また、遊技領域 1 0 6 の右側下方の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第 2 始動装置 1 1 5 が設けられている。第 2 始動装置 1 1 5 は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、始動口が設けられ、始動口の上側に可動片 1 1 5 b を有しており、この可動片 1 1 5 b は、遊技盤 1 0 2 A から突出する突出状態と、遊技盤 1 0 2 A に引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片 1 1 5 b が引き込み状態になると、遊技球を始動口から第 2 始動装置 1 1 5 内に導き、遊技球が第 2 始動装置 1 1 5 に入球容易となる。逆に、可動片 1 1 5 b が突出状態になると、遊技球が始動口に入球せず、遊技球は第 2 始動装置 1 1 5 に入賞できなくなる。つまり、第 2 始動装置 1 1 5 は、可動片 1 1 5 b が突出状態にあるときには、遊技球の入賞機会がなく、可動片 1 1 5 b が引き込み状態にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

【 0 0 2 5 】

第 2 始動装置 1 1 5 は、遊技球が入賞すると、上記第 1 始動装置 1 1 2 と同様に、大当たり乱数が取得されて大当たり判定が行われると共に、例えば第 1 始動装置 1 1 2 と同じ賞球（3 個）が払い出される。

【 0 0 2 6 】

また、遊技領域 1 0 6 の右側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を有する普通図柄作動ゲート 1 1 3 b と、遊技球が入球可能な第 1 大入賞装置 1 1 7 と、遊技球が入球可能な第 2 大入賞装置 1 2 7 と、が設けられている。普通図柄作動ゲート 1 1 3 b は、遊技球が通過すると、当たり乱数取得されて当たり判定が行われる。なお、普通図柄作動ゲート 1 1 3 b を遊技球が通過しても、その通過に基づいた賞球が払い出されることはない。

【 0 0 2 7 】

第 1 大入賞装置 1 1 7 は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部

10

20

30

40

50

が設けられ、開口部の上側に可動片 1 1 7 b を有しており、この可動片 1 1 7 b は、遊技盤 1 0 2 A から突出する突出状態と、遊技盤 1 0 2 A に引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片 1 1 7 b が引き込み状態になると、遊技球を開口部から第 1 大入賞装置 1 1 7 内に導き、遊技球が第 1 大入賞装置 1 1 7 に入賞可能となる（この状態を「開放」又は「開放状態」とも呼ぶ）。また、第 1 大入賞装置 1 1 7 に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば 1 5 個）が払い出される。逆に、可動片 1 1 7 b が突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第 1 大入賞装置 1 1 7 に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」又は「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【 0 0 2 8 】

第 2 大入賞装置 1 2 7 は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、開口部が設けられ、開口部の上側に可動片 1 2 7 b を有しており、この可動片 1 2 7 b は、遊技盤 1 0 2 A から突出する突出状態と、遊技盤 1 0 2 A に引き込む引き込み状態とに可動制御される。そして、可動片 1 2 7 b が引き込み状態になると、遊技球を開口部から第 2 大入賞装置 1 2 7 内に導き、遊技球が第 2 大入賞装置 1 2 7 に入賞可能となる（この状態を「開放」又は「開放状態」とも呼ぶ）。また、第 2 大入賞装置 1 2 7 に遊技球が入賞すると、所定の賞球（例えば 1 5 個）が払い出される。逆に、可動片 1 2 7 b が突出状態になると、遊技球が開口部に入球せず、遊技球は第 2 大入賞装置 1 2 7 に入賞できなくなる（この状態を「閉塞」又は「閉塞状態」とも呼ぶ）。

【 0 0 2 9 】

また、第 2 大入賞装置 1 1 7 の上方には、入賞補助装置 2 0 0 を備えている。この入賞補助装置 2 0 0 は、遊技領域 1 0 6 の右側ルート 1 0 6 b を通過した複数の遊技球が閉塞状態の可動片 1 2 7 b を通過するとき、可動片 1 2 7 b の上に所定の時間滞留するようになっており、所定の時間毎に可動片 1 2 7 b が開放されて、滞留している複数の遊技球を一度に第 2 大入賞装置 1 1 7 に入球させることにより、遊技者に対する興趣を向上させるようになっている。

【 0 0 3 0 】

なお、遊技領域 1 0 6 の最下部には、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 のいずれにも入球しなかった遊技球を排出するためのアウト口 1 1 1 が設けられている。

また、遊技領域 1 0 6 の右側の領域には、ゲート 1 1 3 b、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 を手前側から覆うカバー 1 1 6 が設けられている。このカバー 1 1 6 には、遊技球を第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7、第 2 大入賞装置 1 2 7 に誘導するために、遊技盤 1 0 2 A 側に突出した誘導部が形成されている。

【 0 0 3 1 】

遊技領域 1 0 6 の略中央部分には、液晶表示器（LCD）等からなるメイン表示装置 1 3 1 が設けられており、このメイン表示装置 1 3 1 は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1 1 5 の遊技球の入賞に基づいて、大当たりの判定結果を報知するための複数の装飾図柄が変動表示され、特定の装飾図柄の組合せ（例えば、7 7 7 等）が停止して確定停止表示されることにより、大当たり判定結果として大当たりが報知される。

【 0 0 3 2 】

つまり、装飾図柄は、第 1 始動装置 1 1 2、第 2 始動装置 1 1 5 に遊技球が入賞したときには、後述する第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示されると共に、所定の変動時間経過後に特別図柄の停止表示に合わせて停止表示される。すなわち、メイン表示装置 1 3 1 による装飾図柄の変動表示と第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 による特別図柄の変動表示のタイミングは、同期している。また、この装飾図柄の変動表示中に、様々な画像やキャラクタ等を演出表示したり、あるいは、特別図柄に係る保留表示の先読み演出等を表示したりすることによって、大当たりに当選するかもしれないという期待感を遊技者に与えるようになっている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

また、本実施形態においては、メイン表示装置 1 3 1 を液晶表示装置として用いているが、プラズマディスプレイ、有機 E L ディスプレイを用いてもよいし、プロジェクタや、いわゆる 7 セグメント L E D、ドットマトリクス、回転ドラム等の表示装置を用いてもよい。

【 0 0 3 4 】

図 1 に示すように、遊技領域 1 0 6 の左側下方には、表示器 1 2 5 が設けられている。表示器 1 2 5 は、普通図柄表示器 1 1 8 と、第 1 特別図柄表示器 1 2 0 と、第 2 特別図柄表示器 1 2 2 と、普通図柄保留表示器 1 1 9 と、第 1 特別図柄保留表示器 1 2 3 と、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 4 とを有する。表示器 1 2 5 の詳細は後述する。

【 0 0 3 5 】

メイン表示装置 1 3 1 は、遊技盤ユニット 1 0 2 の略中央に配置され、3 つの装飾図柄が変動表示され、種々の演出が表示される。このようなメイン表示装置 1 3 1 で表示される演出は、後述する演出パターンに基づいて実行される。以下では、メイン表示装置 1 3 1 で表示される演出を、単に「表示演出」とも呼ぶ。なお、本実施形態では、装飾図柄は、数字の 1 ~ 9 と、特殊図柄とを含む。

【 0 0 3 6 】

メイン表示装置 1 3 1 における表示演出では、後述する大当たり判定で、当選した場合、すなわち、大当たりの場合には、最後に、3 つの装飾図柄を停止表示させて、大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7, 7, 7」などのゾロ目）を表示させる。また、表示演出において、後述する大当たり判定で、落選した場合、すなわち、ハズレの場合には、最後に、3 つの装飾図柄を停止表示させて、ハズレを表すハズレ図柄配列（例えば、「2, 5, 1」などのばらけ目）を表示させる。これにより、遊技者は、大当たり判定の結果を認識することができる。

【 0 0 3 7 】

遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 を小さい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域 1 0 6 における左側領域を流下する。一方、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 を大きい回転角で回転させた状態を維持するいわゆる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い打球力で打ち出される。この場合、遊技球は、遊技領域 1 0 6 における右側領域を流下する。したがって、ゲート 1 1 3 b、第 2 始動装置 1 1 5、第 1 大入賞装置 1 1 7 あるいは第 2 大入賞装置 1 2 7 へ入球させる際は「右打ち」が必要となってくる。

【 0 0 3 8 】

第 1 始動装置 1 1 2 は、常時開放されている始動装置である。一方、第 2 始動装置 1 1 5 は、通常時は可動片 1 1 5 b によって閉塞されている。可動片 1 1 5 b は、ゲート 1 1 3 b への遊技球の入球を条件とする判定結果に基づいて、第 2 始動装置 1 1 5 を開放する。この場合、遊技球が入球し易い状態が作出される。遊技球が第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 へ遊技球が入球した場合には、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数が取得され、以下の 4 つの判定が実行され得る。

(1) 遊技者にとって有利な大当たり遊技を実行するか否かの判定（以下では、大当たり判定とも呼ぶ）。

(2) 表示器 1 2 5 において、大当たり判定の結果を報知するための図柄（以下では、特別図柄とも呼ぶ）の判定（以下では、大当たり図柄判定とも呼ぶ）。

(3) この大当たり判定図柄判定では、大当たりの場合には、当該大当たりの種別を表す図柄（以下では、大当たり図柄とも呼ぶ）を判定する。

(4) メイン表示装置 1 3 1 での表示演出において、リーチを行うか否かの判定（以下では、リーチ判定とも呼ぶ）複数の変動パターンのうち、いずれの変動パターンとするかの判定（以下では、変動パターン判定とも呼ぶ）

【 0 0 3 9 】

「大当たり遊技」とは、第 1 大入賞装置 1 1 7 あるいは第 2 大入賞装置 1 2 7 を開放させる特別遊技である。

10

20

30

40

50

「リーチ」とは、メイン表示装置 1 3 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2 つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が、大当たり図柄配列を構成する 3 つの装飾図柄のうちの 2 つを構成する状態となった場合をいう。例えば、メイン表示装置 1 3 1 において、変動表示する 3 つの装飾図柄のうち、2 つの装飾図柄が停止表示し、当該 2 つの装飾図柄が同じ状態となった場合をいう。この場合、大当たり図柄配列を構成する 3 つの装飾図柄のうちの 2 つを構成する装飾図柄を、リーチ図柄とも呼ぶ。

また、以下の説明では、第 1 始動装置 1 1 2 を通過した遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 1 特別図柄判定」とも呼び、第 2 始動装置 1 1 5 への遊技球の入賞を条件として実行される上記 4 つの判定を「第 2 特別図柄判定」とも呼び、これらの判定を総称して「特別図柄判定」とも呼ぶ。

10

【 0 0 4 0 】

また、遊技球がゲート 1 1 3 b を通過した場合には、普通図柄乱数が取得され、第 2 始動装置 1 1 5 の可動片 1 1 5 b を開放するか否かの判定が実行される。以下では、ゲート 1 1 3 b への遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」とも呼ぶ。本実施形態の遊技機 1 0 0 では、普通図柄判定で当たりとなる確率、すなわち、可動片 1 1 5 b を開放すると判定する確率は、遊技機 1 0 0 の遊技状態で変化する仕様となっている。

【 0 0 4 1 】

第 1 大入賞装置 1 1 7 は、大当たり図柄判定の結果に応じて可動片 1 1 7 b が開放される。第 1 大入賞装置 1 1 7 は、通常はこの可動片 1 1 7 b によって閉塞されている。これに対して、大当たり判定の判定結果が大当たりである場合、上記可動片 1 1 7 b を作動させて第 1 大入賞装置 1 1 7 を開放する大当たり遊技が実行される。このため、遊技者は、大当たり遊技中に「右打ち」を行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

20

【 0 0 4 2 】

[表示器 1 2 5 の説明]

図 1 に示す表示器 1 2 5 は、主に大当たり図柄判定や普通図柄判定に関する情報を表示し、第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2、第 1 特別図柄保留表示器 1 2 3、第 2 特別図柄保留表示器 1 2 4、普通図柄表示器 1 1 8、及び、普通図柄保留表示器 1 1 9 を有している。

【 0 0 4 3 】

第 1 特別図柄表示器 1 2 0 は、第 1 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第 1 特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第 1 特別図柄表示器 1 2 0 には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、または、第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

30

【 0 0 4 4 】

第 2 特別図柄表示器 1 2 2 は、第 2 特別図柄判定が行われると、特別図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した特別図柄によって、第 2 特別図柄判定における大当たり図柄判定の判定結果を報知する。この第 2 特別図柄表示器 1 2 2 には、大当たり図柄判定の判定結果として、大当たりであることを示す大当たり図柄、又は第 1 特別図柄判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄が停止表示される。

40

【 0 0 4 5 】

ところで、本実施形態の遊技機 1 0 0 は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 1 始動装置 1 1 2 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 1 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機 1 0 0 は、第 1 特別図柄判定を保留し、当該第 1 特別図柄判定のための 4 つの乱数情報を 1 組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第 1 特別図柄保留表示器 1 2 3 は、このようにして格納された第 1 特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【 0 0 4 6 】

50

同様に、遊技機 100 は、特別図柄判定に係る特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中など、第 2 始動装置 115 に新たに遊技球が入賞した場合、この入賞を契機とする第 2 特別図柄判定及び図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機 100 は、第 2 特別図柄判定を保留し、当該第 2 特別図柄判定のための 4 つの乱数情報を 1 組の保留情報として格納する保留機能を備えている。第 2 特別図柄保留表示器 124 は、このようにして格納された第 2 特別図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0047】

普通図柄表示器 118 は、普通図柄判定が行われると、普通図柄を変動表示してから停止表示し、当該停止表示した普通図柄によって、普通図柄判定の判定結果を報知する。ところで、普通図柄表示器 118 における普通図柄の変動表示中など、遊技球がゲート 113b を通過しても普通図柄判定及び普通図柄判定に係る普通図柄の変動表示を即座に実行しない構成となっている。そこで、遊技機 100 は、普通図柄判定を保留し、当該普通図柄判定のための普通図柄乱数の情報を保留情報として格納する保留機能を備えている。普通図柄保留表示器 119 は、このようにして格納された普通図柄判定のための保留情報の数を表示する。

【0048】

なお、本実施形態の遊技機 100 では、右打ちランプ（図示せず）とラウンドランプ（図示せず）とを備えている。右打ちランプは、後述の大当たり遊技状態時と後述の時短遊技状態時に点灯し、遊技者に右打ち（詳細は後述）をすることを推奨する。ラウンドランプは、1 つ以上のランプから構成される。ラウンドランプは、大当たり時において、消灯状態から点灯状態に移行する。ラウンドランプは、点灯により大当たり時の大当たり種別に応じて、ラウンド遊技の回数を示唆する。例えば、ラウンドランプが 2 つある場合には、一方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を 4 回実行することを示唆し（すなわち、4 R 大当たりであることを示唆し）、他方のラウンドランプが点灯することによって、ラウンド遊技を 16 回実行することを示唆する（すなわち、16 R 大当たりであることを示唆する）。

【0049】

[遊技機 100 の内部構成]

図 3 は、遊技機 100 の機能ブロックを表す図である。遊技機 100 は、主制御基板 300、払出制御基板 310、演出制御基板 320、画像制御基板 330、ランプ制御基板 340、発射制御基板 350、および、電源基板 360 を備えている。

【0050】

主制御基板 300 は、遊技機の基本動作を制御する。主制御基板 300 は、ワンチップマイコン 301 を備えている。ワンチップマイコン 301 は、メイン CPU 301a、メイン ROM 301b およびメイン RAM 301c を含んでいる。また、主制御基板 300 は、主制御用の入力ポート及び出力ポート（いずれも図示せず）を備えている。

【0051】

この主制御用の入力ポートには、ゲート 113b に遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ 303、第 1 始動装置 112 に遊技球が入球したことを検知する第 1 始動装置検出スイッチ 304、第 2 始動装置 115 に遊技球が入球したことを検知する第 2 始動装置検出スイッチ 305、第 1 大入賞装置 117 に遊技球が入球したことを検知する第 1 入賞装置検出スイッチ 306a、第 2 大入賞装置 127 に遊技球が入球したことを検知する第 2 入賞装置検出スイッチ 306b、及び、払出制御基板 310 が接続されている。この主制御用の入力ポートによって、各種信号が主制御基板 300 に入力される。

【0052】

また、主制御用の出力ポートには、可動片 115b を開閉動作させる始動装置開閉ソレノイド 307、第 1 大入賞装置 117 を開閉する可動片 117b を動作させる第 1 大入賞装置開閉ソレノイド 308、第 2 大入賞装置 127 を開閉する可動片 127b を動作させる第 2 大入賞装置開閉ソレノイド 370、特別図柄及び普通図柄を表示する図柄表示器 118, 120, 122、特別図柄判定のための保留情報数及び普通図柄判定のための保留情

10

20

30

40

50

報数を表示する図柄保留表示器 1 1 9 , 1 2 3 , 1 2 4、外部情報信号を出力する遊技情報出力端子板 3 0 9、払出制御基板 3 1 0、及び、演出制御基板 3 2 0 が接続されている。この主制御用の出力ポートによって、各種信号が出力される。

【 0 0 5 3 】

なお、遊技情報出力端子板 3 0 9 は、主制御基板 3 0 0 において生成された外部情報信号を遊技店のホールコンピュータ等に出力するための基板である。遊技情報出力端子板 3 0 9 は主制御基板 3 0 0 と配線接続され、遊技情報出力端子板 3 0 9 には、遊技店のホールコンピュータ等と接続をするためのコネクタが設けられている。

【 0 0 5 4 】

主制御基板 3 0 0 のワンチップマイコン 3 0 1 において、メイン CPU 3 0 1 a は、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づき、メイン ROM 3 0 1 b に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、各装置を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にコマンドを送信したりする。

【 0 0 5 5 】

図 4 1 は、主制御基板 3 0 0 のメイン ROM 3 0 1 b を説明するための図である。図 4 - 2 は、主制御基板 3 0 0 のメイン RAM 3 0 1 c を説明するための説明図である。特に、図 4 1 は、メイン ROM 3 0 1 b に格納される格納情報を説明するための図であり、図 4 2 は、メイン RAM 3 0 1 c を説明するための図である。

【 0 0 5 6 】

メイン ROM 3 0 1 b には、遊技制御用のプログラムや各種遊技に必要なテーブルが格納されている。例えば、メイン ROM 3 0 1 b には、図 4 1 に示すように、大当たり判定テーブル T 1 と、大当たり図柄判定テーブル T 2 と、リーチ判定テーブル T 3 と、第 1 変動パターンテーブル T 4 と、第 2 変動パターンテーブル T 5 と、普通図柄判定テーブル T 6 が格納されている。

【 0 0 5 7 】

大当たり判定テーブル T 1 は、大当たり乱数に基づいて、大当たり判定を行うためのテーブルである。大当たり判定テーブル T 1 は、2 つの大当たり判定テーブル、すなわち、非確変時大当たり判定テーブル T 1 A と、確変時大当たり判定テーブル T 1 B とを含む。大当たり図柄判定テーブル T 2 は、大当たり図柄乱数に基づいて、大当たり図柄判定を行うためのテーブルである。大当たり図柄判定テーブル T 2 は、2 つの大当たり図柄判定テーブル、すなわち、特 1 大当たり図柄判定テーブル T 2 A と、特 2 大当たり図柄判定テーブル T 2 B とを含む。

【 0 0 5 8 】

リーチ判定テーブル T 3 は、リーチ判定乱数に基づいて、リーチ判定を行うためのテーブルである。リーチ判定テーブル T 3 は、4 つのリーチ判定テーブル（図示せず）、すなわち、特 1 通常時リーチ判定テーブルと、特 1 確変時リーチ判定テーブルと、特 2 通常時リーチ判定テーブルと、特 2 確変時リーチ判定テーブルとを含む。これらの 4 つのリーチ判定テーブルは、遊技状態や特別図柄の種別によって、選択される。具体的には、特 1 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 1 確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 2 通常時リーチ判定テーブルは、非確変遊技状態において、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく表示演出でリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。特 2 確変時リーチ判定テーブルは、確変遊技状態において、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく表示演出で装飾図柄を用いてリーチを実行するか否かを選択するためのテーブルである。

なお、非確変遊技状態や確変遊技状態など、各種の遊技状態の詳細は、後述する。

【 0 0 5 9 】

第 1 変動パターンテーブル T 4 は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第 1 変動パターンテーブル T 4 は、4 つの変動パターンテーブ

10

20

30

40

50

ル、すなわち、第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A と、第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B と、第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C と、第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D とを含む。これら 4 つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A は、非確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B は、確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C は、非確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D は、確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

10

【 0 0 6 0 】

第 2 変動パターンテーブル T 5 は、変動パターン乱数に基づいて、変動パターン判定を行うためのテーブルである。第 2 変動パターンテーブル T 5 は、4 つの変動パターンテーブル、すなわち、第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A と、第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B と、第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C と、第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D とを含む。これら 4 つの変動パターンテーブルは、遊技状態と特別図柄の種別によって、選択され得る。具体的には、第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A は、非確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B は、確変遊技状態で、第 1 始動装置 1 1 2 への入球に基づく第 1 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C は、非確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D は、確変遊技状態で、第 2 始動装置 1 1 5 への入球に基づく第 2 特別図柄の変動パターンを選択するためのテーブルである。

20

【 0 0 6 1 】

これら第 1 変動パターンテーブル T 4 と、第 2 変動パターンテーブル T 5 は、変動パターン判定時に、いずれか 1 つのテーブルが選択され、同時に選択されることはない。第 1 変動パターンテーブル T 4 は、平均変動秒数（平均演出時間）が第 2 変動パターンテーブル T 5 よりも短いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「 3 」、または、「 4 」の場合に選択される。第 2 変動パターンテーブル T 5 は、平均変動秒数が第 1 変動パターンテーブル T 4 よりも長いテーブルであり、後述の取得時保留順情報が「 1 」、または、「 2 」の場合に選択される。これらの詳細については、後述する。

30

【 0 0 6 2 】

普通図柄判定テーブル T 6 は、普通図柄乱数に基づいて、普通図柄判定を行うためのテーブルである。

上述した大当たり判定テーブル T 1、大当たり図柄判定テーブル T 2、第 1 変動パターンテーブル T 4、第 2 変動パターンテーブル T 5、および、普通図柄判定テーブル T 6 についての詳細は、後述する。

40

【 0 0 6 3 】



メイン R A M 3 0 1 c は、図 4 2 (A) に示すように、メイン C P U 3 0 1 a の演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メイン R A M 3 0 1 c は、保留情報記憶領域 3 0 1 c x と、保留情報判定領域 3 0 1 c y と、獲得出玉相当情報記憶領域 3 0 1 c z と、を有している。また、メイン R A M 3 0 1 c は、各種フラグ（後述する確変遊技フラグ、時短遊技フラグ、および、大当たり遊技フラグなど）や、各種記録値（後述の変数 K や定数 K m ）などが格納される記憶領域（図示せず）を有している。

【 0 0 6 4 】

50

保留情報記憶領域 3 0 1 c x は、図 4 - 2 (B) に示すように、第 1 始動装置 1 1 2 に係る保留情報、および、取得時保留順情報に対応付けて格納可能な 4 つの保留情報領域 (第 1 保留情報領域、第 2 保留情報領域、第 3 保留情報領域、第 4 保留情報領域) と、第 2 始動装置 1 1 5 に係る保留情報を格納可能な 4 つの保留情報領域 (第 1 保留情報領域、第 2 保留情報領域、第 3 保留情報領域、第 4 保留情報領域) と、が設けられている。

【 0 0 6 5 】

保留情報記憶領域 3 0 1 c x の第 1 特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報の格納の優先順は、第 1 保留情報領域が最優先で格納対象とされ、第 1 保留情報領域に保留情報が格納されていれば、次に、第 2 保留情報領域が優先で格納対象とされ、次に、第 3 保留情報領域が優先で格納対象とされ、最後に、第 4 保留情報領域が格納対象として選択される。第 2 特別図柄に対応する保留情報領域においても同様である。なお、図 4 - 2 (B) では、保留情報が格納されている保留情報領域には、「」が示されており、保留情報が格納されていない保留情報領域には、「」が示されている。

10

【 0 0 6 6 】

保留情報記憶領域 3 0 1 c x の保留情報領域に格納される取得時保留順情報は、保留情報が取得された際の保留順を表す情報である。詳しくは、取得時保留順情報は、保留情報が取得された場合において、その際に格納される保留情報領域の番号に対応する。例えば、保留情報が取得された場合において、第 1 保留情報領域のみに保留情報が格納されている場合には、保留情報は第 2 保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「 2 」となる。保留情報が取得された場合において、第 1 保留情報領域、第 2 保留情報領域、および、第 3 保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報は、第 4 保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「 4 」となる。保留情報判定領域 3 0 1 c y は、保留情報に基づいて、特別図柄判定が実行される判定領域である。

20

【 0 0 6 7 】

獲得出玉相当情報記憶領域 3 0 1 c z は、獲得出玉相当情報を記憶するための情報である。当該獲得出玉相当情報は、大当たり遊技状態において、第 1 大入賞装置 1 1 7 及び第 2 大入賞装置 1 2 7 への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を表す。獲得出玉相当情報記憶領域 3 0 1 c z に記憶される獲得出玉相当情報が表す数 (獲得出玉相当数とも呼ぶ) は、第 1 大入賞装置 1 1 7 及び第 2 大入賞装置 1 2 7 に 1 つの遊技球が入ると、賞球数 (例えば、第 1 大入賞装置 1 1 7 では 1 5 、第 2 大入賞装置 1 2 7 では 1 0) ずつ加算される。すなわち、獲得出玉相当情報が表す数は、大当たり遊技状態において、第 1 大入賞装置 1 1 7 及び第 2 大入賞装置 1 2 7 に入った遊技球の数に、賞球数を乗じた値となる。

30

なお、獲得出玉相当情報記憶領域 3 0 1 c z に記憶される獲得出玉相当情報は、時短遊技状態が終了した場合に、メイン C P U 3 0 1 a によってリセット (消去) される。従って、この獲得出玉相当情報が表す数は、初大当たり時における大当たり遊技状態に払い出された遊技球数と、初大当たり後の時短遊技状態が終了する前に再度大当たり遊技状態に移行した場合に払い出された遊技球数との和である。すなわち、時短遊技状態が継続している間の獲得出玉相当数は、大当たり遊技状態に移行する度に、当該大当たり遊技状態で払い出された遊技球数分加算されていく。

40

【 0 0 6 8 】

払出制御基板 3 1 0 は、遊技球の発射制御と賞球の払い出し制御を行う。この払出制御基板 3 1 0 は、図示しない払出 C P U 、払出 R O M 、払出 R A M から構成されるワンチップマイコンを備えており、主制御基板 3 0 0 に対して、双方向に通信可能に接続されている。払出 C P U は、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計測スイッチ 3 1 1 、扉開放スイッチ 3 1 2 、及び、タイマからの入力信号に基づいて、払出 R O M に格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを主制御基板 3 0 0 に送信する。また、払出制御基板 3 1 0 の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の賞球を遊技者に払い出すための賞球払出装置の払出モータ 3 1 3 が接続さ

50

れている。払出CPUは、主制御基板300から送信された払出個数指定コマンドに基づいて、払出ROMから所定のプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、賞球払出装置の払出モータ313を制御して所定の賞球を遊技者に払い出す。このとき、払出RAMは、払出CPUの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

【0069】

演出制御基板320は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板320は、サブCPU320a、サブROM320b、サブRAM320cを備えており、主制御基板300に対して、当該主制御基板300から演出制御基板320への一方向に通信可能に接続されている。サブCPU320aは、主制御基板300から受信した各種コマンド、各種ユニット、演出操作スティック136、及び、タイマからの入力信号に基づいて、サブROM320bに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、対応するデータを画像制御基板330やランプ制御基板340へ送信する。

10

【0070】

例えば、演出制御基板320におけるサブCPU320aは、主制御基板300から変動開始コマンドを受信すると、メイン表示装置131、音声出力装置331、刀柄ユニット135、刀ユニット154、第1文字ユニット155a、第2文字ユニット155b、第1月光ユニット156及び第2月光ユニット157等に遊技演出を実行させるための演出パターンを決定し、当該演出パターンを実行するための演出パターン指定コマンドを画像制御基板330やランプ制御基板340へ送信する。この演出パターンの決定についての詳細は、後述する。

20

【0071】

サブROM320bには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータおよび複数のテーブルが格納されている。これらのテーブルについての詳細は、後述する。

【0072】

サブRAM320cは、サブCPU320aの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能すると共に、遊技状態、演出パターン、装飾図柄、計数カウンタ、および、発射操作情報等が格納される。また、サブRAM320cには、複数の記憶領域が設けられている。これらの記憶領域についての詳細は、後述する。

【0073】

画像制御基板330は、メイン表示装置131の画像表示制御を行うための図示しない画像CPU、制御ROM、制御RAM、CGROM、VRAM、VDPと、音声CPU、音声ROM、及び、音声RAMを備えている。この画像制御基板330は、演出制御基板320に双方向通信可能に接続されており、その出力側にメイン表示装置131、および、音声出力装置331が接続されている。

30

【0074】

画像CPUは、演出制御基板320から受信したコマンドに基づいて、VDPに所定の画像を表示させる制御を行う。制御RAMは、画像CPUの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、制御ROMから読み出されたデータを一時的に格納する。また、制御ROMには、画像CPUの制御処理のプログラムや、演出パターンに基づくアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメーション情報などが格納されている。

40

【0075】

CGROMには、メイン表示装置131に表示される装飾図柄や背景等の画像データが多数格納されており、画像CPUは、演出制御基板320から送信された演出パターン指定コマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、CGROMに格納された所定の画像データをVRAMに展開させ、VRAMに展開された画像データをメイン表示装置131に表示させる制御を行い、表示演出を実現する。

【0076】

また、音声ROMには、音声出力装置331から出力するための音声のデータが多数格納されており、音声CPUは、演出制御基板320から送信された演出パターン指定コマン

50

ドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音声出力装置 3 3 1 における音声出力制御を行い、音声演出を実現する。

【 0 0 7 7 】

ランプ制御基板 3 4 0 は、種々の可動役物の制御と、刀柄ユニット 1 3 5 に内蔵されるランプや発射ハンドル 1 0 3 に内蔵されるランプなどの演出用照明装置 3 4 2 の制御と、を実行する。具体的には、ランプ制御基板 3 4 0 は、刀柄ユニット 1 3 5、刀ユニット 1 5 4、第 1 文字ユニット 1 5 5 a、第 2 文字ユニット 1 5 5 b、第 1 月光ユニット 1 5 6 及び第 2 月光ユニット 1 5 7 を駆動制御することで、駆動したユニットに備わる可動役物（可動体）による役物可動演出を実現する。また、ランプ制御基板 3 4 0 は、演出用照明装置 3 4 2 を点灯制御、または、点滅制御することで、照明演出を実現する。

10

【 0 0 7 8 】

発射制御基板 3 5 0 は、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号を入力するとともに、発射ボリューム 3 5 2 から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド 3 5 3 や玉送りソレノイド 3 5 4 に対する通電制御を行う。

【 0 0 7 9 】

タッチセンサ 3 5 1 は、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成され、遊技者が発射ハンドル装置 1 0 3 に触れたことを検知すると、発射制御基板 3 5 0 に発射用ソレノイド 3 5 3 の通電を許可するタッチ信号を出力する。

【 0 0 8 0 】

20

発射ボリューム 3 5 2 は、可変抵抗器から構成され、その発射ボリューム 3 5 2 に印加された定電圧（例えば 5 V）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板 3 5 0 へ供給する。

【 0 0 8 1 】

ここで、発射用ソレノイド 3 5 3 の回転速度は、発射制御基板 3 5 0 に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約 9 9 . 9（回 / 分）に設定されている。これにより、1 分間に発射される遊技球の個数は、発射ソレノイドが 1 回転する毎に 1 個発射されるため、約 9 9 . 9（個 / 分）となる。すなわち、1 個の遊技球は約 0 . 6 秒毎に発射されることになる。

【 0 0 8 2 】

30

なお、タッチセンサ 3 5 1 からのタッチ信号及び発射ボリューム 3 5 2 からの電圧信号は、演出制御基板 3 2 0 へ入力されるようになっている。これにより、演出制御基板 3 2 0 において遊技球の発射を検出可能となる。

【 0 0 8 3 】

電源基板 3 6 0 は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機 1 0 0 に電源電圧を供給する。具体的には、主制御基板 3 0 0、払出制御基板 3 1 0、演出制御基板 3 2 0、発射制御基板 3 5 0 へ電源電圧を供給する。また、遊技機 1 0 0 に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板 3 0 0 に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメイン CPU 3 0 1 a は動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメイン CPU 3 0 1 a は動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。

40

【 0 0 8 4 】

[遊技状態の説明]

図 5 は、各種の判定テーブル等を示す説明図である。具体的には、図 5（A）は、非確変時大当たり判定テーブル T 1 A を示し、図 5（B）は、確変時大当たり判定テーブル T 1 B を示し、図 5（C）は、普通図柄判定テーブル T 6 を示す。

【 0 0 8 5 】

本実施形態の遊技機 1 0 0 では、大当たり判定に関する遊技状態として、「非確変遊技状態」または「確変遊技状態」に設定され得る。また、遊技機 1 0 0 では、普通図柄判定に

50

関する遊技状態として、「非時短遊技状態」または「時短遊技状態」に設定され得る。以下にこれらの遊技状態について説明する。

【 0 0 8 6 】

[非確変遊技状態と確変遊技状態の説明]

非確変遊技状態における大当たり判定では、図 5 (A) に示す非確変時大当たり判定テーブル T 1 A が用いられる。非確変時大当たり判定テーブル T 1 A は、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「 0 」～「 2 」の 3 つの数値に設定される。非確変時大当たり判定テーブル T 1 A を用いた大当たり判定では、第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 への入球時に取得される大当たり乱数 (「 0 」～「 1 1 9 9 」のいずれかの数値) が、上記 3 つの大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、い

10

【 0 0 8 7 】

確変状態における大当たり判定では、図 5 (B) に示す確変時大当たり判定テーブル T 1 B が用いられる。確変時大当たり判定テーブル T 1 B は、大当たり判定で大当たりと判定される大当たり値が「 0 」～「 1 9 」の 2 0 個の数値に設定される。確変時大当たり判定テーブル T 1 B を用いた大当たり判定では、第 1 始動装置 1 1 2 又は第 2 始動装置 1 1 5 への入球時に取得される大当たり乱数 (「 0 」～「 1 1 9 9 」のいずれかの数値) が、上記 2 0 個の大当たり値のいずれかである場合には、「大当たり」と判定され、い

20

【 0 0 8 8 】

従って、確変遊技状態は、非確変遊技状態よりも、大当たり判定での大当たり確率が高く設定され、非確変遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「 ON 」にセットされ、非確変遊技状態の場合には、確変遊技フラグが「 OFF 」となっている。また、非確変遊技状態から確変遊技状態への移行、または、確変遊技状態から非確変遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

【 0 0 8 9 】

[非時短遊技状態と時短遊技状態の説明]

図 5 (C) に示すように、普通図柄判定テーブル T 6 は、非時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」のみに設定され、時短遊技状態における普通図柄判定では、当たりと判定される当たり値が「 0 」～「 6 5 5 3 4 」の 6 5 5 3 5 個に設定される。

30

【 0 0 9 0 】

非時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 1 3 b への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数 (「 0 」～「 6 5 5 3 5 」のいずれかの数値) が、上記 1 つのみの当たり値「 0 」である場合には、「当たり」と判定され、「 0 」でない場合には、「ハズレ」と判定される。すなわち、非時短遊技状態の場合に普通図柄判定で当たりと判定される確率は、 $1 / 6 5 5 3 6$ である。

40

【 0 0 9 1 】

一方、時短遊技状態における普通図柄判定では、ゲート 1 1 3 b への遊技球通過時に取得される普通図柄乱数 (「 0 」～「 6 5 5 3 5 」のいずれかの数値) が、上記 6 5 5 3 5 個の当たり値のいずれかである場合には、「当たり」と判定され、い

【 0 0 9 2 】

また、非時短遊技状態では、ゲート 1 1 3 b を遊技球が通過したことを条件として普通図柄判定の判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が 1 2 秒と比較的長く設定され、かつ、当たりに当選した際に可動片 1 1 5 b を可動させ

50

て第2始動装置115を開放する開放制御時間が0.2秒と比較的短く設定される。すなわち、非時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器118において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから1.2秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、可動片115bの可動により第2始動装置115が0.2秒間開放される。

【0093】

これに対して、時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過したことを条件として行われる普通図柄判定を実行した後、普通図柄の変動を開始してから停止表示するまでの変動時間が3秒と比較的短く設定され、かつ、当たりに当選した際に可動片115bを可動させて第2始動装置115を開放する開放制御時間が2.5秒と比較的長く設定される。すなわち、時短遊技状態では、ゲート113bを遊技球が通過すると、普通図柄判定が行われて、普通図柄表示器118において普通図柄の変動表示が行われ、変動表示された普通図柄は、変動表示が開始されてから3秒後に停止表示する。判定結果が当たりであった場合には、普通図柄の停止表示後に、可動片115bの可動により第2始動装置115が2.5秒間開放される。

【0094】

以上のように、非時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $1/65536$ と比較的低く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が1.2秒と比較的長く設定され、かつ、可動片115bの開放制御時間が0.2秒と比較的短く設定されている。

一方で、時短遊技状態では、普通図柄判定の当たり確率は、 $65535/65536$ と比較的高く設定され、かつ、普通図柄の変動時間が3秒と比較的短く設定され、かつ、可動片115bの開放制御時間が2.5秒と比較的長く設定されている。

【0095】

従って、ゲート113bを同じ数の遊技球が通過した場合において、時短遊技状態は、非時短遊技状態よりも、第2始動装置115が開放状態に制御されやすくなる。これにより、時短遊技状態では、遊技の進行において遊技球の消費が抑えられ、非時短遊技状態よりも遊技者にとって有利に遊技を進行できる。時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「ON」にセットされており、非時短遊技状態の場合には、時短遊技フラグが「OFF」となっている。また、非時短遊技状態から時短遊技状態への移行、または、時短遊技状態から非時短遊技状態への移行は、大当たり遊技終了後に実行され得る。

【0096】

上記実施形態の時短遊技状態では、非時短状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率が高く、かつ、普通図柄の変動時間が短く、かつ、可動片115bの開放制御時間が長く設定され、遊技の進行において遊技球の消費を抑制するようにしているが、本発明はこれに限られるものではない。すなわち、時短遊技状態では、非時短遊技状態と比較して、普通図柄判定の当たり確率、普通図柄の変動時間、及び、可動片115bの開放制御時間のうち少なくとも一つが、遊技球の消費が抑制されるように設定されていてもよい。例えば、時短遊技状態では、遊技球の消費を抑制するために、非時短遊技状態と比較して、普通図柄の変動時間のみが短くなるように設定されていてもよい。

【0097】

以下では、非確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を通常遊技状態とも呼ぶ。非確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を低確時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、非時短遊技状態である遊技状態を、高確非時短遊技状態とも呼ぶ。確変遊技状態、かつ、時短遊技状態である遊技状態を、高確時短遊技状態（潜伏遊技状態）とも呼ぶ。

また、時短遊技状態は、所定の変動回数の間継続して行われ得る。このように時短遊技状態が行われる変動回数を、時短変動回数とも呼ぶ。

【0098】

[大当たり遊技の説明]

10

20

30

40

50

大当たり遊技は、大当たり遊技フラグがONの場合に実行され、第1大入賞装置117が最初に開放されるまでのオープニング演出と、第1大入賞装置117が開放及び閉塞を繰り返す複数のラウンド遊技と、第1大入賞装置117が閉塞してから次に特別図柄の変動が開始されるまでのエンディング演出と、で構成される。ラウンド遊技は、第1大入賞装置117の一回の開放期間をいい、ロング開放のラウンド遊技と、ショート開放のラウンド遊技とがある。

【0099】

ロング開放のラウンド遊技では、第1大入賞装置117に規定個数（本実施形態では9個）の遊技球が入球すると、1回のラウンド遊技が終了となる。また、規定個数の遊技球が入球しない場合でも、規定秒数（本実施形態では29.5秒）が経過すると、1回のラウンド遊技が終了となる。このようなロング開放のラウンド遊技では、第1大入賞装置117に遊技球が入球し易くなるとともに、当該入球に応じた賞球を遊技者が獲得できることから、多量の賞球を獲得可能である。

10

【0100】

また、ロング開放のラウンド遊技が実行された場合には、ラウンド遊技の終了後に所定条件が成立するまでボーナス状態となり、第2大入賞装置127が規定秒数（本実施形態では0.5秒）の開放状態となることを繰り返して、第2大入賞装置127に遊技球が入球可能となる。なお、所定条件とは、例えば、ボーナス状態中の第2始動装置115に入球することによる大当たり判定において、大当たり遊技を実行すると判定された場合や、ラウンド遊技の終了後に始まる高確時短遊技状態が終了した場合などがある。

20

このように、ロング開放のラウンド遊技が実行された場合には、ラウンド遊技の終了後にボーナス状態となり、第2大入賞装置127が開放されることにより、更に多量の賞球を獲得可能となっており、遊技者の興趣を向上させることができるようになっている。

【0101】

一方、ショート開放のラウンド遊技は、例えば0.1秒だけ第1大入賞装置117が開放されて、1回のラウンド遊技が終了となる。これはいわゆる「パカ」と呼ばれる開放態様であり、遊技球が入球困難な開放態様である。したがって、ショート開放のときは、第1大入賞装置117への遊技球の入球は期待できず、ほとんど賞球は望めない。

このような「大当たり遊技」は、いわゆる「右打ち」で消化することとなる。ショート開放であっても遊技球が入球すれば賞球が行われるため、「右打ち」を指示するようにしてもよい。

30

【0102】

[大当たり種別の説明]

図6は、大当たり図柄判定テーブルT2と、大当たりの種別の振り分け割合を示す説明図である。図6(A)は、特1大当たり図柄判定テーブルT2Aを示す説明図であり、図6(B)は、特2大当たり図柄判定テーブルT2Bを示す説明図であり、図6(C)は、大当たり種別の振り分け割合を示す説明図である。

【0103】

図6(A)および(B)に示すように、本実施形態における特1大当たり図柄判定テーブルT2Aおよび特2大当たり図柄判定テーブルT2Bでは、大当たり図柄として「特定図柄A」、「特定図柄B」及び「特定図柄C」が設定されている。これらの大当たり図柄判定テーブルT2A、T2Bは、特定図柄A～Cに0～9の乱数（数値）が割り当てられており、割り当てられた乱数（数値）の数によって、大当たり図柄の選択割合が決められている。

40

以下では、各大当たり図柄（大当たり種別）とその選択割合について説明する。

【0104】

(1) 特定図柄A：16R確変大当たり

特定図柄Aは、大当たり遊技において、16回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄Aで大当たりした場合には、メイン表示装置131における表示演出において、3つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄Aでの大当たり

50

が報知される。また、特定図柄 A で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 100 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「1, 7」であるので 2 / 10 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「0, 1, 4, 6, 7, 9」であるので 6 / 10 の割合で選択される。

また、16 回のロング開放のラウンド遊技が実行された後、第 2 大入賞装置 127 が開放されるボーナス状態となる。

(2) 特定図柄 B : 4 R 確変大当たり

特定図柄 B は、大当たり遊技において、4 回のロング開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 B で大当たりした場合には、メイン表示装置 131 における表示演出において、3 つの装飾図柄がゾロ目で停止表示することで特定図柄 B での大当たりが報知される。また、特定図柄 B で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 100 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「0, 2, 4, 5, 8, 9」であるので 6 / 10 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「2, 5, 8」であるので、3 / 10 の割合で選択される。

(3) 特定図柄 C : 2 R 確変大当たり

特定図柄 C は、大当たり遊技において、2 回のショート開放のラウンド遊技が実行される大当たりである。特定図柄 C で大当たりした場合には、メイン表示装置 131 における表示演出において、装飾図柄の中図柄に特殊図柄が停止することで特定図柄 C での大当たりが報知される。特殊図柄は、例えば、「確変」と表記された図柄である。また、特定図柄 C で大当たりした場合には、大当たり遊技終了後に、遊技状態が高確時短遊技状態に制御される。このときの時短変動回数は 100 回となる。図 6 (A) および (B) に示すように、第 1 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3, 6」であるので 2 / 10 の割合で選択される。一方、第 2 特別図柄で大当たりとなった場合は、当たり値が「3」であるので 1 / 10 の割合で選択される。

なお、以下では、特定図柄 A を「特 A」、特定図柄 B を「特 B」、特定図柄 C を「特 C」とも呼ぶ。

【0105】

図 6 (C) に示すように、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで大当たり種別の振り分け割合が異なっている。第 1 特別図柄では 16 R 確変大当たりに割り振られる確率が「20%」、4 R 確変大当たりに振り分けられる確率が「60%」、2 R 確変大当たりに振り分けられる確率が「20%」となっているのに対して、第 2 特別図柄では 16 R 確変大当たりに割り振られる確率が「60%」、4 R 確変大当たりに振り分けられる確率が「30%」、2 R 確変大当たりに振り分けられる確率が「10%」となっている。

【0106】

[変動パターンテーブルの説明]

図 7 - 1 は、第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A を例示する説明図である。図 7 - 2 は、第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B を例示する説明図である。図 7 - 3 は、第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C を例示する説明図である。図 7 - 4 は、第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D を例示する説明図である。図 7 - 5 は、第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A を例示する説明図である。図 7 - 6 は、第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B を例示する説明図である。図 7 - 7 は、第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C を例示する説明図である。図 7 - 8 は、第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D を例示する説明図である。まず、第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A について説明し、その後、その他の変動パターンテーブル T 4 B, T 4 C, T 4 D, T 5 A, T 5 B, T 5 C, T 5 D について説明する。

【0107】

図 7 - 1 に示すように、第 1 特 1 通常時第 1 変動パターンテーブル T 4 A は、変動パターン 1 ~ 変動パターン 1 0 B までの 1 9 の変動パターンを有している。これらの変動パターン 1 ~ 1 0 B について説明する。

【 0 1 0 8 】

なお、第 1 特 1 通常時変動パターンテーブル T 4 A において、「変動パターン」+「数字」+「アルファベット」で表される変動パターンがあるが、「変動パターン」+「数字」が同じである場合には、基本的に対応する基幹表示演出が同様の変動パターンとなる。例えば、変動パターン 2 A と変動パターン 2 B とは、基本的に対応する基幹演出がノーマルリーチ（ハズレ）演出で同様であり、後述する擬似連演出を実行するか否かが異なり得る。従って、「変動パターン」+「数字」が同じ変動パターンにはついては、同種の変動パターンと見なし、まとめて説明を行う。

10

【 0 1 0 9 】

なお、基幹表示演出とは、ベースとなる表示演出であり、背景画像の切り替わりタイミングや、演出の切り替わりタイミング、または、キャラクタの出現タイミングなどがほぼ同じ演出である。

【 0 1 1 0 】

[変動パターン 1]

変動パターン 1 は、通常ハズレ演出を実行するための変動パターンである。この変動パターン 1 は、変動時間が 5 秒であり、ハズレの場合の 2 1 / 3 0 の割合で選択される。この通常ハズレ演出とは、メイン表示装置 1 3 1 において、リーチを形成するリーチ形成演出が行われずに、大当たり判定の結果がハズレであることを示すハズレ図柄配列（例えば、「2」「5」「1」）が形成される演出である。

20

【 0 1 1 1 】

[変動パターン 2]

変動パターン 2 は、基幹演出としてノーマルリーチ（ハズレ）演出を実行するための変動パターンである。このうち、変動パターン 2 A は、ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動秒数が 1 0 秒であり、ハズレの場合の 2 / 3 0 で選択される。ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）は、メイン表示装置 1 3 1 において、擬似連演出が実行されず、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列（例えば、「7」「6」「7」）が形成される演出である。

30

【 0 1 1 2 】

ここで、擬似連演出について説明する。擬似連演出（または擬似連続変動演出）とは、特別図柄の変動表示中において、装飾図柄を変動表示させ、当該装飾図柄を仮停止させた後、再び、変動表示させて、装飾図柄の変動表示を擬似的に繰り返す演出である。なお、この場合、擬似連演出では、装飾図柄を仮停止させているが、これに限られず、装飾図柄を仮停止させずに、スローダウンさせた後、その後、装飾図柄を変動表示させてもよい。

【 0 1 1 3 】

変動パターン 2 B は、ノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動秒数が 1 6 秒であり、ハズレの場合の 2 / 3 0 で選択される。このノーマルリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出）は、メイン表示装置 1 3 1 において、擬似連演出が実行され、リーチを形成するリーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄がリーチ図柄とは異なる図柄で停止表示されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

40

【 0 1 1 4 】

[変動パターン 3]

変動パターン 3 は、ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出を実行する場合の変動パターンである。変動パターン 3 A は、ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が 1 0 秒であり、特定図柄 C での大当たりの場合に選択される。ノーマルリーチ（特 C 当たり）演出（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形

50

成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄Cでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0115】

変動パターン3Bは、ノーマルリーチ（特C当たり）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が16秒であり、特定図柄Cでの大当たりの場合に選択される。ノーマルリーチ（特C当たり）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出が行われずに、変動中の装飾図柄が特殊図柄で停止表示されて、特定図柄Cでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0116】

[変動パターン4]

変動パターン4は、SPリーチ（ハズレ）演出を実行するための変動パターンである。変動パターン4Aは、SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が30秒であり、ハズレの場合の3/60で選択される。SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0117】

変動パターン4Bは、SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が36秒であり、ハズレの場合の3/60で選択される。SPリーチ（ハズレ）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0118】

[変動パターン5]

変動パターン5は、SPリーチ（特A，特B当たり）演出を実行するための変動パターンである。変動パターン5Aは、SPリーチ（特A，特B当たり）演出（擬似連演出なし）を実行し、変動時間が30秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の1/30で選択される。SPリーチ（特A，特B当たり）演出（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出が実行された後、SPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列（例えば、「7」「7」「7」）が形成される演出である。

【0119】

変動パターン5Bは、SPリーチ（特A，特B当たり）演出（擬似連演出あり）を実行し、変動時間が36秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の4/30で選択される。SPリーチ（特A，特B当たり）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出が実行された後、SPリーチ演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0120】

[変動パターン6]

変動パターン6は、SPSPリーチ（ハズレ）演出1を実行するための変動パターンである。変動パターン6Aは、SPSPリーチ（ハズレ）演出1（擬似連演出なし）が実行され、変動時間が60秒であり、ハズレの場合の1/60で選択される。SPSPリーチ（ハズレ）演出1（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSPリーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【0121】

変動パターン6Bは、SPSPリーチ（ハズレ）演出1（擬似連演出あり）が実行され、変動時間が66秒であり、ハズレの場合の1/60で選択される。SPSPリーチ（ハズレ）演出1（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SPリーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つであるSPSP

10

20

30

40

50

リーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 2 2 】

[変動パターン 7]

変動パターン 7 は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 1 を実行するための変動パターンである。変動パターン 7 A は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 1 (擬似連なし) が実行され、変動時間が 6 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 3 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 1 (擬似連なし) は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

10

【 0 1 2 3 】

変動パターン 7 B は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 1 (擬似連あり) が実行され、変動時間が 6 6 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 7 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 1 (擬似連あり) は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 2 4 】

[変動パターン 8]

変動パターン 8 は、S P S P リーチ (ハズレ) 演出 2 を実行するための変動パターンである。変動パターン 8 A は、S P S P リーチ (ハズレ) 演出 2 (擬似連演出なし) が実行され、変動時間が 6 0 秒であり、ハズレの場合の 1 / 6 0 で選択される。S P S P リーチ (ハズレ) 演出 2 (擬似連演出なし) は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、S P リーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである S P S P リーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

20

【 0 1 2 5 】

変動パターン 8 B は、S P S P リーチ (ハズレ) 演出 2 (擬似連演出あり) が実行され、変動時間が 6 6 秒であり、ハズレの場合の 1 / 6 0 で選択される。S P S P リーチ (ハズレ) 演出 2 (擬似連演出あり) は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、S P リーチ演出が実行された後、さらに、発展演出としてスーパーリーチ演出の一つである S P S P リーチ演出が実行されて、ハズレ図柄配列が形成される演出である。

30

【 0 1 2 6 】

[変動パターン 9]

変動パターン 9 は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 2 を実行するための変動パターンである。変動パターン 9 A は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 2 (擬似連演出なし) が実行され、変動時間が 6 0 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 3 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 2 (擬似連演出なし) は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

40

【 0 1 2 7 】

変動パターン 9 B は、S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 2 (擬似連演出あり) が実行され、変動時間が 6 6 秒であり、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりの場合の 7 / 3 0 で選択される。S P S P リーチ (特 A , 特 B 当たり) 演出 2 (擬似連演出あり) は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、S P 演出が実行された後、S P S P リーチ演出が実行されて、特定図柄 A または特定図柄 B での大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【 0 1 2 8 】

[変動パターン 1 0]

変動パターン 1 0 は、S P S P リーチ復活 (特 A , 特 B 当たり) 演出を実行するための変

50

動パターンである。変動パターン 10A は、SPSPリーチ復活（特A，特B当たり）演出（擬似連演出なし）が実行され、変動時間が80秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の1/30で選択される。SPSPリーチ復活（特A，特B当たり）演出（擬似連演出なし）は、擬似連演出が実行されずに、リーチ形成演出、SP演出、SPSPリーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、装飾図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0129】

変動パターン 10B は、SPSPリーチ復活（特A，特B当たり）演出（擬似連演出あり）が実行され、変動時間が86秒であり、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりの場合の4/30で選択される。SPSPリーチ復活（特A，特B当たり）演出（擬似連演出あり）は、擬似連演出が実行され、リーチ形成演出、SP演出、SPSPリーチ演出が実行されて、一旦、ハズレ図柄配列で仮停止表示させた後、装飾図柄を再変動させる復活演出が実行されて、特定図柄Aまたは特定図柄Bでの大当たりを表す大当たり図柄配列が形成される演出である。

【0130】

なお、本実施形態では、変動パターンに基づく表示演出として、ノーマルリーチ演出が行われた場合よりも、SPリーチ演出が行われた場合の方が大当たりとなる期待度（以下では、大当たり期待度とも呼ぶ）が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。また、SPリーチ演出が行われた場合よりも、SPSPリーチ演出が行われた場合の方が大当たり期待度が高くなるように、変動パターンの選択率が設定されている。

【0131】

本実施形態では、図7-2に示すように、第1特1確変時第1変動パターンテーブルT4Bは、19の変動パターン（変動パターン11～20B）を有しており、これらの変動パターンのうちの変動パターン12A～20Bは、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する18の変動パターン（変動パターン2A～10B）とそれぞれ同様となっている。第1特1確変時第1変動パターンテーブルT4Bが有する変動パターン11は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1と同様に通常ハズレ演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン1と比較して、変動時間が長く、変動時間が10秒に設定されている。

【0132】

また、図7-3に示すように、第1特2通常時第1変動パターンテーブルT4Cは、19の変動パターン（変動パターン21～30B）を有しており、これらの変動パターン21～30Bは、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する19の変動パターン（変動パターン1～10B）とそれぞれ同様となっている。

【0133】

さらに、図7-4に示すように、第1特2確変時第1変動パターンテーブルT4Dは、19の変動パターン（変動パターン31～40B）を有している。これらの変動パターンのうちの変動パターン32A～40は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する18の変動パターン（変動パターン2A～10B）とそれぞれ同様となっている。第1特2確変時第1変動パターンテーブルT4Dが有する変動パターン31は、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1と同様に通常ハズレ演出を実行するための変動パターンであるが、変動パターン1と比較して、変動時間が短く、変動時間が2秒に設定されている。

【0134】

また、図7-5に示すように、第2特1通常時変動パターンテーブルT5Aは、19の変動パターン（変動パターン1X～10BX）を有している。これら19の変動パターン（変動パターン1X～10BX）は、それぞれ、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1～10Bと同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第1特1通常時第1変動パターンテーブルT4Aが有する変動パターン1～1

0 Bと比較して、それぞれ、変動時間が10秒ほど長く設定されている。

【0135】

図7-6に示すように、第2特1確変時変動パターンテーブルT5Bは、19の変動パターン(変動パターン11X~20BX)を有している。これら19の変動パターン(変動パターン11X~20BX)は、それぞれ、第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bが有する変動パターン11~20Bと同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第1特1確変時変動パターンテーブルT4Bが有する変動パターン11~20Bと比較して、それぞれ、変動時間が10秒ほど長く設定されている。

【0136】

また、図7-7に示すように、第2特2通常時変動パターンテーブルT5Cは、19の変動パターン(変動パターン21X~30BX)を有している。これら19の変動パターン(変動パターン21X~30BX)は、それぞれ、第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cが有する変動パターン21~30Bと同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第1特2通常時変動パターンテーブルT4Cが有する変動パターン21~30Bと比較して、それぞれ、変動時間が10秒ほど長く設定されている。

【0137】

図7-8に示すように、第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dは、19の変動パターン(変動パターン31X~40BX)を有している。これら19の変動パターン(変動パターン31X~40BX)は、それぞれ、第1特2確変時変動パターンテーブルT4Dが有する変動パターン31~40Bと同様の基幹演出を実行するための変動パターンであるが、第2特2確変時変動パターンテーブルT5Dが有する変動パターン31~40Bと比較して、それぞれ、変動時間が10秒ほど長く設定されている。

【0138】

すなわち、第2変動パターンテーブルT5における各変動パターンは、第1変動パターンテーブルT4における対応する各変動パターンよりも、それぞれ変動時間が10秒ほど長く設定されている。

【0139】

[主制御基板300での処理一覧]

図8は、主制御基板300で実行される処理の概略フローを示す説明図である。

主制御基板300のメインCPU301aは、電源が供給されると、メインROM301bに格納されているプログラムに基づいて、メイン処理を実行する。メインCPU301aは、メイン処理として、電源遮断から、電源遮断前の遊技状態に復旧するための電源復旧処理、または、メインRAM301cを初期化するRAMクリア処理を実行する。また、メインCPU301aは、メイン処理として、各種の乱数(例えば、大当たり乱数)の初期値の更新を実行する。

さらに、メインCPU301aは、メイン処理の実行中に、一定周期(例えば4ミリ秒周期)ごとに繰り返しタイマ割込処理を実行する。以下に、タイマ割込み処理の各種処理を説明する。

【0140】

[乱数更新処理]

まず、メインCPU301aは、乱数更新処理を実行する。この乱数更新処理は、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、および、普通図柄乱数などの各種乱数値を更新する。これらの乱数値は、この処理が行われる毎に「1」加算される。なお、各乱数値は、予め設定された最大値に達した後は「0」に戻される。

【0141】

[スイッチ処理]

続いて、メインCPU301aは、スイッチ処理を行う。このスイッチ処理は、各スイッチからの検知信号が入力された場合に実行される。スイッチ処理には、始動装置スイッチ処理、ゲートスイッチ処理、第1大入賞装置スイッチ処理、および、第2大入賞装置スイッチ処理などが含まれる。始動装置スイッチ処理には、事前判定処理が含まれる。

【 0 1 4 2 】

[始動装置スイッチ処理]

メインCPU301aは、始動装置スイッチ処理として、第1始動装置112または第2始動装置115に入球があった場合に、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、および、変動パターン乱数を取得して、これらを保留情報として、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cx（保留情報領域：図4-2（B）参照）に格納する。例えば、メインCPU301aは、第1始動装置112に遊技球が入球し、第1特別図柄に対する保留情報を取得すると、保留情報記憶領域301cxの第1特別図柄に対応する保留情報領域において、保留情報が格納されている保留情報領域を特定し、当該保留情報領域の次に優先的に格納すべき保留情報領域に保留情報を格納する。ただし、第4保留情報領域に保留情報が格納されている場合には、保留情報の格納は行わない。第2特別図柄に対する保留情報が取得された場合も同様の処理が行われる。

10

【 0 1 4 3 】

また、メインCPU301aは、始動装置スイッチ処理として、保留情報を保留情報記憶領域301cx（保留情報格納領域）に格納する場合において、当該保留情報領域に、当該保留情報と対応付けて取得時保留順情報を格納する。この場合、保留情報が取得された場合において、保留情報領域に保留情報が格納されていない場合には、保留情報は第1保留情報領域に格納されることになるので、取得時保留順情報は、「1」となる。

【 0 1 4 4 】

[事前判定処理]

図9は、主制御基板300のCPU301aで実行される事前判定処理を示すフローチャートである。メインCPU301aは、上述した始動装置スイッチ処理中に、事前判定処理を実行する。この事前判定処理では、第1始動装置123及び第2始動装置124への入球時において、取得された保留情報と取得時保留順情報とが保留情報記憶領域301cx（保留情報領域）に格納される前に、当該保留情報に基づいて、大当たり判定、大当たり図柄判定、リーチ判定、および、変動パターン判定が実行される。すなわち、この事前判定処理は、保留情報記憶領域301cx（保留情報領域）に格納された保留情報が保留情報判定領域301cyにシフトして、特別図柄判定が実行されるよりも前に、大当たり判定の結果、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、および、変動パターン判定の結果を予め特定するための処理である。

20

30

【 0 1 4 5 】

図9に示すように、メインCPU301aは、S1001の処理で、取得した保留情報（大当たり乱数）に基づいて大当たり判定を実行し、大当たりか否かを判断する。メインCPU301aは、大当たりであると判断した場合（S1001：YES）には、S1002の処理で、大当たり図柄判定を実行し、特別図柄としての大当たり図柄（特定図柄A，B，C）を特定し、その後、S1004の処理へ移行する。一方、メインCPU301aは、大当たりでないと判断した場合（S1001：NO）、すなわち、ハズレであると判断した場合には、S1003の処理で、特別図柄としてのハズレ図柄を特定し、その後、S1004へ移行する。次に、メインCPU301aは、S1004の処理で、変動パターン判定を実行し、変動パターンを特定する。続いて、メインCPU301aは、S1005の処理で、保留コマンドを生成する。この保留コマンドには、保留情報記憶領域301cxに保留情報が追加されたことを表す保留追加情報と、特定された特別図柄（以下では、事前判定用特別図柄とも呼ぶ）と、上記で特定された変動パターン（以下では、事前判定用変動パターンとも呼ぶ）と、保留情報に対応付けられる取得時保留順情報と、が含まれる。事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報とを総じて事前判定情報とも呼ぶ。

40

【 0 1 4 6 】

[ゲートスイッチ処理]

また、メインCPU301aは、ゲートスイッチ処理として、ゲート113bに遊技球が通過した場合に、普通図柄乱数を取得して、メインRAM301cの所定の記憶領域に格

50

納する。

【 0 1 4 7 】

[第 1 大入賞装置スイッチ処理]

メインCPU301aは、第1大入賞装置スイッチ処理として、大当たり遊技を実行中（大当たり遊技状態時）において、第1大入賞装置117に入賞した遊技球の検知を実行する。

この場合、メインCPU301aは、大当たり遊技状態時において、第1大入賞装置117への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を、メインRAM301cの獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される（蓄積される）獲得出玉相当情報が表す数に加算する。

10

また、メインCPU301aは、時短遊技状態が終了した場合には、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶された獲得出玉相当情報をリセット（消去）する。これにより、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報は、初大当たり時における大当たり遊技状態で払い出された遊技球数と、時短遊技状態が継続している間に移行した大当たり遊技状態で払い出された遊技球数との和を表す。すなわち、当該獲得出玉相当情報が表す数は、連チャン時の大当たり遊技状態で払い出された遊技球数である。さらに、メインCPU301aは、第1大入賞装置スイッチ処理において、獲得出玉相当情報を更新した場合には、獲得出玉相当情報を表す獲得出玉相当情報コマンドをセットする。

【 0 1 4 8 】

20

[第 2 大入賞装置スイッチ処理]

メインCPU301aは、第2大入賞装置スイッチ処理として、大当たり遊技を実行中（大当たり遊技状態時）において、第2大入賞装置127に入賞した遊技球の検知を実行する。

この場合、メインCPU301aは、大当たり遊技状態時において、第2大入賞装置127への入賞に基づいて遊技者に払い出された遊技球の数を、メインRAM301cの獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される（蓄積される）獲得出玉相当情報が表す数に加算する。

また、メインCPU301aは、時短遊技状態が終了した場合には、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶された獲得出玉相当情報をリセット（消去）する。これにより、獲得出玉相当情報記憶領域301czに記憶される獲得出玉相当情報は、初大当たり時における大当たり遊技状態で払い出された遊技球数と、時短遊技状態が継続している間に移行した大当たり遊技状態で払い出された遊技球数との和を表す。すなわち、当該獲得出玉相当情報が表す数は、連チャン時の大当たり遊技状態で払い出された遊技球数である。さらに、メインCPU301aは、第2大入賞装置スイッチ処理において、獲得出玉相当情報を更新した場合には、獲得出玉相当情報を表す獲得出玉相当情報コマンドをセットする。

30

【 0 1 4 9 】

[特別図柄処理]

スイッチ処理の後、メインCPU301aは、特別図柄に関する処理である特別図柄処理を行う。この特別図柄処理には、保留情報シフト処理と、大当たり判定処理と、大当たり図柄判定処理と、リーチ判定処理と、変動パターン設定処理と、特別図柄停止処理と、が含まれる。特別図柄処理の各処理について以下に説明する。

40

【 0 1 5 0 】

[保留情報シフト処理]

メインCPU301aは、保留情報シフト処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、特別図柄の変動表示が終了すると、メインRAM301cの保留情報記憶領域301cxにおいて、保留情報と、取得時保留順情報とをシフトさせる。例えば、メインCPU301aは、保留情報記憶領域301cxにおいて、第1特別図柄に対する保留情報が第1保留情報領域と第2保留情報領域に格納されており、かつ、第2特別図柄に対す

50

る保留情報が格納されていない状態で、特別図柄の変動表示が終了した場合には、第1特別図柄に対応する第2保留情報領域の保留情報と取得時保留順情報とを第1保留情報領域へシフトさせ、第1保留情報領域の保留情報と取得時保留順情報とをメインRAM301cの保留情報判定領域301cyにシフトさせる。

【0151】

[大当たり判定処理]

次に、メインCPU301aは、大当たり判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、保留情報シフト処理によって、保留情報判定領域301cyにシフトされた保留情報に含まれる大当たり乱数と大当たり判定テーブルT1とに基づいて、大当たり判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態の場合には、非確変時大当たり判定テーブルT1Aを用い、確変遊技状態の場合には、確変時大当たり判定テーブルT1Bを用いる。

10

【0152】

[大当たり図柄判定処理]

次に、メインCPU301aは、大当たり図柄判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、大当たり判定が終了すると、大当たり判定の結果が大当たりの場合には、保留情報シフト処理によってシフトされた保留情報に含まれる大当たり図柄乱数と大当たり図柄判定テーブルT2とに基づいて、大当たり図柄判定を実行して、大当たり図柄(特別図柄)を決定する。この場合、シフトされた保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1大当たり図柄判定テーブルT2Aを用い、シフトされた保留情報の種別が第2特別図柄の場合には、特2大当たり図柄判定テーブルT2Bを用いる。一方、メインCPU301aは、大当たり判定でハズレの場合には、所定のハズレ図柄(特別図柄)を決定する。

20

【0153】

[リーチ判定処理]

次に、メインCPU301aは、リーチ判定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、シフトされた保留情報に含まれるリーチ乱数とリーチ判定テーブルT3とに基づいて、リーチ判定を実行する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、特1確変時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2通常時リーチ判定テーブルを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第2特別図柄である場合には、特2確変時リーチ判定テーブルを用いる。

30

【0154】

[変動パターン設定処理]

次に、メインCPU301aは、変動パターン設定処理を実行する。具体的には、メインCPU301aは、まず、取得時保留順情報に基づいて、第1変動パターンテーブルT4を選択するのか、第2変動パターンテーブルT5を選択するのかを決定する。例えば、取得時保留順情報が「3」、または、「4」の場合には、第1変動パターンテーブルT4を選択し、取得時保留順情報が「1」、または、「2」の場合には、第2変動パターンテーブルT5を選択する。

40

【0155】

次に、メインCPU301aは、選択した変動パターンテーブルに含まれる4つの変動パターンテーブルのうち、遊技状態と特別図柄の種別に基づいて、いずれの変動パターンテーブルを用いるのかを選択する。例えば、上記で第1変動パターンテーブルT4を選択した場合には、第1変動パターンテーブルT4のうちの4つの変動パターンテーブルT4A~T4Dの中から1つの変動パターンテーブルを選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特別図柄である場合には、第1特1通常時変動パターンテーブルT4Aを用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第1特

50

別図柄である場合には、第 1 特 1 確変時変動パターンテーブル T 4 B を用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 2 特別図柄である場合には、第 1 特 2 通常時変動パターンテーブル T 4 C を用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 2 特別図柄である場合には、第 1 特 2 確変時変動パターンテーブル T 4 D を用いる。

【 0 1 5 6 】

また、例えば、上記で第 2 変動パターンテーブル T 5 を選択した場合には、第 2 変動パターンテーブル T 5 のうちの 4 つの変動パターンテーブル T 5 A ~ T 5 D の中から 1 つの変動パターンテーブルを選択する。この場合、遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 1 特別図柄である場合には、第 2 特 1 通常時変動パターンテーブル T 5 A を用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 1 特別図柄である場合には、第 2 特 1 確変時変動パターンテーブル T 5 B を用いる。遊技状態が非確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 2 特別図柄である場合には、第 2 特 2 通常時変動パターンテーブル T 5 C を用いる。遊技状態が確変遊技状態であり、保留情報の種別が第 2 特別図柄である場合には、第 2 特 2 確変時変動パターンテーブル T 5 D を用いる。

10

【 0 1 5 7 】

次に、メイン CPU 3 0 1 a は、大当たり図柄判定の結果、リーチ判定の結果、シフトされた保留情報に含まれる変動パターン乱数、および、選択した変動パターンテーブルに基づいて、変動パターン判定を実行し、変動パターンを決定する。この場合、例えば、大当たり図柄判定の結果、特定図柄が決定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、当該特定図柄の演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。また、リーチ判定の結果、リーチを行うと判定されている場合には、選択した変動パターンテーブルにおける変動パターンのうち、リーチを実行する演出内容に対応する変動パターンの中から選択する。メイン CPU 3 0 1 a は、変動パターンを決定すると、決定した変動パターンを含む変動開始コマンドをセットする。

20

【 0 1 5 8 】

[特別図柄停止処理]

また、メイン CPU 3 0 1 a は、特別図柄停止処理を実行する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 a は、変動パターン設定処理後、第 1 特別図柄表示器 1 2 0 又は第 2 特別図柄表示器 1 2 2 に特別図柄を変動表示させて、変動パターン判定で判定された変動パターンに基づく時間が経過すると、変動中の特別図柄を停止表示させ、当該停止表示させた特別図柄によって、大当たり図柄判定の判定結果を報知させる。この場合、メイン CPU 3 0 1 a は、図柄確定コマンドをセットする。

30

【 0 1 5 9 】

さらに、メイン CPU 3 0 1 a は、特別図柄停止処理において、変動中の特別図柄を停止表示させた後、大当たり図柄判定の判定結果に基づいて、大当たり遊技フラグを ON するか否かを判定し、ON すると判定した場合には、大当たり遊技フラグを ON する処理を実行する。

【 0 1 6 0 】

この特別図柄処理において、メイン CPU 3 0 1 a は、時短遊技フラグおよび確変遊技フラグが ON の場合に、時短変動回数が所定回数（例えば、1 0 0 回）となった場合には、これら時短遊技フラグおよび確変遊技フラグを OFF する処理も実行する。

40

【 0 1 6 1 】

[普通図柄処理]

メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄処理を行う。この普通図柄処理は、普通図柄判定処理と、動作パターン設定処理と、開閉部材制御処理と、を含む。普通図柄処理の各処理について以下に説明する。

【 0 1 6 2 】

[普通図柄判定処理]

メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄判定処理を実行する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄の保留情報がある場合には、当該保留情報に含まれる普通図柄乱数と普

50

通図柄判定テーブル T 6 とに基づいて、普通図柄判定を実行する。

【 0 1 6 3 】

[動作パターン設定処理]

メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄判定で当たりと判定した場合には、可動片 1 1 5 b の動作パターン設定処理を行う。具体的には、メイン CPU 3 0 1 a は、非時短遊技状態であるときは 0 . 1 秒間の開放を 2 回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は 0 . 2 秒）し、時短遊技状態であるときは 0 . 5 秒間の開放を 5 回行う動作パターンを設定（合計開放制御時間は 2 . 5 秒）する。メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄判定の結果が、ハズレの場合には、動作パターンの設定を行わない。

【 0 1 6 4 】

[開閉図柄制御処理]

メイン CPU 3 0 1 a は、開閉部材制御処理を実行する。具体的には、メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄判定を実行後、普通図柄表示器 1 1 8 に普通図柄を変動表示させ、普通図柄判定の判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。この場合、普通図柄の変動秒数は、非時短遊技状態であるときは 1 2 秒と設定され、時短遊技状態であるときは 3 秒と設定される。メイン CPU 3 0 1 a は、普通図柄を停止表示させた後、動作パターン設定処理において動作パターンが設定されていれば、当該動作パターンに基づいて、可動片 1 1 5 b を開閉制御する。

【 0 1 6 5 】

[大入賞装置開放制御処理]

続いて、メイン CPU 3 0 1 a は、大入賞装置開放制御処理を行う。この大入賞装置開放制御処理は、第 1 大入賞装置 1 1 7 及び第 2 大入賞装置 1 2 7 の開放パターン設定処理と遊技状態設定処理とを含む。

【 0 1 6 6 】

[開放パターン設定処理]

メイン CPU 3 0 1 a は、大当たり遊技フラグが ON である場合には、オープニング演出中に、大当たり図柄判定の結果に基づいて、第 1 大入賞装置 1 1 7 及び第 2 大入賞装置 1 2 7 の開放パターンを設定する開放パターン設定処理を行う。メイン CPU 3 0 1 a は、オープニング演出が終了すると、設定した開放パターンに基づいて、第 1 大入賞装置 1 1 7 の開閉制御を行い、ラウンド遊技を実現させる。

また、ラウンド遊技が 1 6 ラウンド継続の場合には、第 1 大入賞装置 1 1 7 のよる 1 6 ラウンドの遊技が終了（第 1 大入賞装置 1 1 7 を閉）すると、設定した開放パターンに基づいて、第 2 大入賞装置 1 2 7 の開閉制御を行い、ボーナス遊技を実現させる。

【 0 1 6 7 】

[遊技状態設定処理]

また、メイン CPU 3 0 1 a は、エンディング演出が終了する場合に、大当たり遊技フラグを OFF する処理と、時短遊技フラグ、および、確変遊技フラグを ON する処理とを実行すると共に、時短変動回数を所定回数（例えば、8 0 0 0 回）に設定する遊技状態設定処理を行う。

【 0 1 6 8 】

[払出処理]

続いて、メイン CPU 3 0 1 a は、払出処理を実行する。この払出処理は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する処理である。

[コマンド送信処理]

次に、メイン CPU 3 0 1 a は、コマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理は、上記処理においてメイン RAM 3 0 1 c にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報を演出制御基板 3 2 0 に送信する。

【 0 1 6 9 】

[演出制御基板 3 2 0 の電氣的構成]

図 1 0 は、演出制御基板 3 2 0 の詳細を示すブロック図である。演出制御基板 3 2 0 は、

10

20

30

40

50

主制御基板 300 から送信されるコマンド（変動パターン等含む）に基づき、演出パターンを決定して、演出パターンに基づく演出パターン指定コマンドを画像制御基板 330 及びランプ制御基板 340 へ送信する。上述したように、画像制御基板 330 にはメイン表示装置 131、および、音声出力装置 331 が電氣的に接続されており、ランプ制御基板 340 には、刀柄ユニット 135、刀ユニット 154、第 1 文字ユニット 155a、第 2 文字ユニット 155b、第 1 月光ユニット 156、第 2 月光ユニット 157、および、演出用照明装置 342 が電氣的に接続されている。かかる構成により、画像制御基板 330 およびランプ制御基板 340 は、演出制御基板 320 から送信される演出パターン指定コマンドに基づいて、表示演出、音声演出、照明演出、および、役物可動演出を実行することが可能となる。

10

【0170】

図 10 に示すように、サブ ROM 320b には、基幹表示演出指定テーブル TS1 と、装飾図柄決定テーブル TS2 と、チャンスアップ決定テーブル TS3 とが格納されている。基幹表示演出指定テーブル TS1 は、主制御基板 300 から送信される変動パターンに基づいて、上述した通常ハズレ演出、ノーマルリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPリーチ（ハズレまたは当たり）演出、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出 1、SPSPリーチ（ハズレまたは当たり）演出 2、および、SPSPリーチ復活（当たり）演出のうちのいずれかの演出を、表示演出における基幹となる演出（以下では、基幹表示演出とも呼ぶ）として指定するためのテーブルである。本実施形態では、主制御基板 300 から送信される変動パターンと基幹表示演出とが一对一に対応している。

20

【0171】

なお、変動パターンに対し複数の基幹表示演出を対応させておき、演出制御基板 320 のサブ CPU 320a が抽選で基幹表示演出を選択するようにしてもよい。このようにすれば、同じ変動パターンであっても、その演出内容を変えることができる。また、複数の変動パターンに対して一つの基幹表示演出を対応させるようにしてもよい。

【0172】

装飾図柄決定テーブル TS2 は、演出パターンに基づく表示演出において、仮停止表示や確定停止表示する装飾図柄の組み合わせと、リーチを実行する場合におけるリーチ図柄と、を決定するためのテーブルである。

【0173】

チャンスアップ決定テーブル TS3 は、表示演出において、所定のチャンスアップ演出を決定するためのテーブルである。ここで、チャンスアップ演出とは、通常の演出とは異なる態様の表示演出を実行して、通常の演出と比較して、大当たりの期待度を上昇させるための演出である。

30

【0174】

図 10 に示すように、サブ RAM 320c には、保留記憶領域 320c1 と、獲得出玉相当情報記憶領域 320c2 と、事前判定情報記憶領域 320c3 とが設けられている。保留記憶領域 320c1 は、第 1 特別図柄に対応した第 1 保留領域、第 2 保留領域、第 3 保留領域、および、第 4 保留領域と、第 2 特別図柄に対応した第 1 保留領域、第 2 保留領域、第 3 保留領域、および、第 4 保留領域との 8 つの領域に区分され、それぞれに 1 つの保留フラグが格納可能となっている。保留記憶領域 320c1 の第 1 特別図柄に対応する保留領域において、保留フラグの格納の優先順は、第 1 保留領域が最優先で格納対象とされ、第 1 保留領域に保留フラグが格納されていれば、次に、第 2 保留領域が優先で格納対象とされ、次に、第 3 保留領域が優先で格納対象とされ、最後に、第 4 保留領域が格納対象として選択される。第 2 特別図柄に対応する保留領域においても同様である。演出制御基板 320 が主制御基板 300 からの保留コマンドを受信すると、保留記憶領域 320c1 において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、当該保留領域の次に優先的に格納すべき保留領域に保留フラグを格納する。ただし、第 4 保留領域に保留フラグが格納されている状態で、保留コマンドを受信した場合には、保留フラグの格納は行わない。

40

【0175】

50

また、保留フラグの消去の優先順は、格納する場合の優先順の逆であり、すなわち、第4保留領域が最優先で消去対象とされ、第4保留領域に保留フラグが格納されていないと、次に、第3保留領域が優先で消去対象とされ、次に、第2保留領域が優先で消去対象とされ、最後に、第1保留領域が消去対象として選択される。演出制御基板320が主制御基板300から図柄確定コマンドを受信すると、保留記憶領域320c1において、保留フラグが格納されている保留領域を特定し、優先的に消去すべき保留領域の保留フラグを消去する。第1保留領域に保留フラグを格納されていない場合には、消去処理を行わない。

【0176】

獲得出玉相当情報記憶領域320c2は、主制御基板300から送信される獲得出玉相当情報コマンドが表す獲得出玉相当情報を記憶するための領域である。この獲得出玉相当情報は、獲得出玉相当情報コマンドが送信されてくるたびに、上書き保存される。

【0177】

図11は、サブRAM320cに設けられる事前判定情報記憶領域320c3を模式的に示す説明図である。事前判定情報記憶領域320c3は、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）を格納するための記憶領域であり、特別図柄の種別に対応して、それぞれ、4つの格納領域（第1格納領域、第2格納領域、第3格納領域、および、第4格納領域）が設けられている。また、それぞれの格納領域には、事前判定用特別図柄に基づく大当たり判定情報を格納する大当たり判定情報欄と、事前判定用図柄に基づく大当たり図柄情報を格納する大当たり図柄情報欄と、事前判定用変動パターンに基づく変動パターン情報を格納する変動パターン情報欄と、取得時保留順情報を格納する取得時保留順情報欄と、連続演出の発動の有無を示す連続演出有無情報を格納する連続演出有無情報欄と、が設けられている。詳細は後述するが連続演出有無情報は、連続演出発動情報と、連続演出不発動情報とを含む。

【0178】

主制御基板300から送信されてくる保留コマンド（図9：S1005）には、事前判定情報（事前判定用特別図柄と事前判定用変動パターンと取得時保留順情報）が含まれる。事前判定情報記憶領域320c3には、これらの事前判定情報が対応付けられて格納される。第1特別図柄に対する格納領域において、事前判定情報を格納する優先順は、第1格納領域が最優先で格納対象とされ、第1格納領域に事前判定情報が格納されていれば、次に、第2格納領域が優先で格納対象とされ、次に、第3格納領域が優先で格納対象とされ、最後に、第4格納領域が格納対象として選択される。第2特別図柄に対する格納領域についても同様である。例えば、第1特別図柄の第3格納領域に既に事前判定情報が格納されている状態で、新たな第1特別図柄の事前判定情報（特定図柄A、変動パターン7B、取得時保留順情報「4」）を格納する場合（図11参照）には、第4格納領域の取得時保留順情報欄に「4」を表す情報を格納し、第4格納領域の変動パターン情報欄に「変動パターン7B」を表す情報を格納し、第4格納領域の大当たり図柄情報欄に「特定図柄A」を表す情報を格納し、第4格納領域の大当たり判定情報欄に「大当たり」を表す情報を格納する。

【0179】

なお、図11では、第1特別図柄に係る第1格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン1」の情報が、取得時保留順情報欄に「3」を表す情報がそれぞれ格納されている。第2格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン2AX」の情報が、取得時保留順情報欄に「1」を表す情報がそれぞれ格納されている。第3格納領域の事前判定情報として、大当たり判定情報欄に「ハズレ」の情報が、大当たり図柄情報欄に「なし」の情報が、変動パターン情報欄に「変動パターン4BX」の情報が、取得時保留順情報欄に「2」を表す情報がそれぞれ格納されている。

【0180】

また、連続演出有無情報欄には、後述の先読み処理において、連続演出を実行するか否か



10

20

30

40

50

を表す連続演出発動情報が格納される。なお、図 1 1 では、第 1 特別図柄に係る第 4 格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出の発動を示す情報である連続演出発動情報として「」が示され、その他の格納領域には、連続演出を発動しないことを示す情報である連続演出不発動情報として「」が示されている。

【0181】

なお、サブRAM320cは、所定のフラグなどが記憶されるフラグ記憶領域（図示せず）も有している。例えば、このフラグ記憶領域には、後述する連続実行演出フラグや擬似連演出実行フラグなどが格納される。

【0182】

[演出制御基板320での処理一覧]

図 1 2 は、演出制御基板 3 2 0 で実行される処理の一覧を示す説明図である。演出制御基板 3 2 0 のサブCPU320aは、電源が供給されると、演出メイン処理を実行する。

【0183】

[演出メイン処理]

サブCPU320aは、演出メイン処理として、主制御基板300で実行される電源復旧処理に対応する電源復旧演出処理、または、主制御基板300で実行されるRAMクリア処理に対応するRAMクリア演出処理を実行する。

また、サブCPU320aは、演出メイン処理中の実行中に、一定周期（例えば、2ミリ秒）ごとに繰り返し演出タイマ割込処理を実行する。なお、このような演出制御基板320で行われる処理は、サブROM320bに格納されているプログラムに基づいて実行される。

【0184】

[演出タイマ割込処理]

サブCPU320aは、演出タイマ割込処理において、乱数更新処理と、コマンド受信処理と、演出ボタン処理と、コマンド送信処理とを実行する。以下に、演出タイマ割込処理の各種処理を説明する。

【0185】

[乱数更新処理]

サブCPU320aは、乱数更新処理として、演出に用いる各種乱数（例えば、装飾図柄決定乱数、チャンスアップ乱数）を更新する。具体的には、サブCPU320aは、各種乱数に「1」を加算して更新し、所定の値まで到達すると「0」にリセットする。

【0186】

[コマンド受信処理]

サブCPU320aは、コマンド受信処理として、先読み処理と、演出パターン決定処理と、保留処理と、事前判定情報シフト処理と、普図演出処理と、図柄確定処理と、獲得出玉相当情報記憶処理と、大当たり処理とを実行する。以下に、コマンド受信処理の各種処理を説明する。

【0187】

[先読み処理]

先読み処理は、主制御基板300から送信される保留コマンドに基づいて連続演出を行うか否かを判定する処理、擬似連演出を行うか否かを判定する処理を実行する。この先読み処理については、図 1 3 を用いて詳細を後述する。

【0188】

なお、連続演出とは、メイン表示装置131において、実行され得る演出であり、特別図柄における複数の変動表示に亘って、後述する変動開始演出中に実行され得る演出である。この連続演出は、1種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもよい。連続演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち1つの演出を選択して実行するようにしてもよい。また、連続演出は、特別図柄における1回の変動表示に実行されてもよい。

【0189】

10

20

30

40

50

また、擬似連演出は、１種類の演出だけで構成されていてもよいし、複数種類の演出を含んでいてもよい。擬似連演出が複数種類の演出を含む場合には、複数種類の演出のうち１つの演出を選択して実行するようにしてもよい。

【０１９０】

[演出パターン決定処理]

サブＣＰＵ３２０ａは、演出パターン決定処理として、基幹表示演出指定テーブルＴＳ１、装飾図柄決定テーブルＴＳ２、および、チャンスアップ決定テーブルＴＳ３に基づいて、演出パターンを決定する。この演出パターン決定処理についての詳細は、図１４を用いて後述する。

【０１９１】

[保留処理]

サブＣＰＵ３２０ａは、保留処理として、主制御基板３００からの保留コマンドを受信した場合であって、サブＲＡＭ３２０ｃに設けられた保留記憶領域３２０ｃ１における第４保留領域に保留フラグが格納されていない場合に、格納優先度が高い保留領域に保留フラグを格納する。例えば、サブＣＰＵ３２０ａは、第１～第２保留領域に保留フラグが格納された状態で、保留コマンドを受信した場合には、第３保留領域に保留フラグを格納する。また、サブＣＰＵ３２０ａは、保留処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、保留フラグの消去優先度の高い保留領域から１つの保留フラグを消去する。サブＣＰＵ３２０ａは、第１～第４保留領域に保留フラグが格納された状態で、演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）には、第４保留領域の保留フラグを消去する。

【０１９２】

また、サブＣＰＵ３２０ａは、保留処理として、保留表示に係る処理を実行する。具体的には、保留記憶領域３２０ｃ１の４つの保留領域に対応させて、メイン表示装置１３１において保留表示を行うための保留表示コマンドをセットする。例えば、保留記憶領域３２０ｃ１において、第１～第３保留領域に保留フラグが格納されている状態では、メイン表示装置１３１において３つの保留があることを示す保留表示コマンドをセットする。この保留表示コマンドは、後述のコマンド送信処理において、画像制御基板３３０に送信される。画像制御基板３３０は、保留表示コマンドを受信した場合には、メイン表示装置１３１を制御して、当該保留表示コマンドに基づく保留表示を実行する。

【０１９３】

[事前判定情報シフト処理]

サブＣＰＵ３２０ａは、事前判定情報のシフト処理として、演出パターン決定処理で演出パターンが決定された場合（変動開始コマンドを受信した場合）に、サブＲＡＭ３２０ｃの事前判定情報記憶領域３２０ｃ３の格納領域に格納された事前判定情報のシフト処理を実行する。例えば、図１１のごとく事前判定情報が格納されている場合において事前判定情報のシフト処理を実行する場合には、第１格納領域に格納された情報を消去し、第２格納領域に格納された情報を第１格納領域にシフトし、第３格納領域に格納された情報を第２格納領域にシフトし、第４格納領域に格納された情報を第３格納領域にシフトする。従って、第１特別図柄に対応する第１格納領域～第４格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報のセット）の数と、主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃ（保留情報記憶領域３０１ｃｘ：図４－２参照）に格納されている第１特別図柄に対する保留情報の数とは、１対１に対応する。同様に、第２特別図柄に対応する第１格納領域～第４格納領域に格納されている事前判定情報（大当たり判定情報、大当たり図柄情報、変動パターン情報を１セット）の数と、主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃ（保留情報記憶領域３０１ｃｘ）に格納されている第２特別図柄に対する保留情報の数とは、１対１に対応する。例えば、図１１に示すように、第１特別図柄に対する第１格納領域～第４格納領域のすべてに事前判定情報が格納されていれば、主制御基板３００のメインＲＡＭ３０１ｃ（保留情報記憶領域３０１ｃｘ）に格納されている第１特別図柄に対する保留情報の数も４つである。

10

20

30

40

50

【 0 1 9 4 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 0 では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の双方に保留情報があり、特別図柄を停止して、次の図柄変動へと移行する場合、第 2 特別図柄の保留情報を優先的に用いて特別図柄判定を行う。従って、事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 において、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄に対応する格納領域のそれぞれに事前判定情報が格納されている場合には、装飾図柄の変動を停止表示して、次の変動演出へと移行する場合、第 2 特別図柄に対応する格納領域の事前判定情報のシフト処理が実行される。

【 0 1 9 5 】

[普通図柄演出処理]

普通図柄演出処理は、普通図柄判定における判定結果に応じて、メイン表示装置 1 3 1 の所定の領域（例えば、メイン表示装置 1 3 1 の角）などで、普通図柄の変動に対応する演出を行う。例えば、普通図柄の変動中は「 」と「 x 」とを交互に表示し、判定結果に応じて当たりであれば「 」、ハズレであれば「 x 」を表示する。

【 0 1 9 6 】

[図柄確定処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、図柄確定処理として、主制御基板 3 0 0 からの図柄確定コマンドに基づいて、メイン表示装置 1 3 1 で変動中の装飾図柄を確定停止表示させるための処理を実行する。

【 0 1 9 7 】

[獲得出玉相当情報記憶処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、獲得出玉相当情報記憶処理として、主制御基板 3 0 0 から獲得出玉相当情報コマンドを受信した場合には、当該コマンドが表す獲得出玉相当情報をサブ R A M 3 2 0 c の獲得出玉相当情報記憶領域 3 2 0 c 2 に記憶する。

[大当たり処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、大当たり処理として、主制御基板 3 0 0 からの所定のコマンドを受信することによって、大当たり遊技の初めのオープニング演出を実行するためのオープニング処理、大当たり遊技中のラウンド遊技に対応するラウンド演出を実行するためのラウンド処理、および、大当たり遊技の最後に、エンディング演出を実行するためのエンディング処理を実行する。

【 0 1 9 8 】

[演出ボタン処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、演出ボタン処理として、刀柄ユニット 1 3 5 や演出操作スティック 1 3 6 を介した入力を検出し、それに応じた所定の演出を行う。

[コマンド送信処理]

サブ C P U 3 2 0 a は、コマンド送信処理として、上記各種処理でセットされたコマンドを画像制御基板 3 3 0 及びランプ制御基板 3 4 0 へ送信する。

【 0 1 9 9 】

[先読み処理の説明]

図 1 3 は、先読み処理のフローチャートである。ここで、上述した先読み処理を以下に説明する。

この先読み処理では、まず、サブ C P U 3 2 0 a は、S 1 3 0 5 の処理で、保留コマンド受信処理を実行する。具体的には、主制御基板 3 0 0 から保留コマンドを受信したか否かを判断し、保留コマンドを受信した場合には、保留コマンドに含まれる事前判定情報を事前判定情報記憶領域 3 2 0 c 3 の対応する格納領域に格納する。保留コマンドを受信していない場合には、後述の連続演出フラグ設定処理と擬似連演出フラグ設定処理を実行せずに、この先読み処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

続いて、サブ C P U 3 2 0 a は、保留コマンド受信処理後、S 1 3 1 0 の処理で、連続演出フラグ設定処理を実行する。具体的には、サブ C P U 3 2 0 a は、サブ R A M 3 2 0 c に記憶される連続演出フラグが O F F である場合には、S 1 3 0 5 の処理で受信した事前

10

20

30

40

50

判定情報に基づいて、連続演出を実行するか否か、言い換えれば、連続演出フラグをONにするか否かを判定する。詳しくは、サブCPU320aは、以下の条件A、条件Bの2つの条件をすべて満たした場合に、連続演出フラグをONすると判定し、2つの条件のうち一つでも満たさない場合には、連続演出フラグをONしないと判定する。

【0201】

条件A：事前判定情報記憶領域320c3において、S1305の処理で新たに格納した事前判定情報よりも前に格納された事前判定情報（大当たり判定情報欄）に、大当たりを表す情報がないこと。言い換えれば、S1305の処理で事前判定情報を格納する前の保留情報記憶領域301cxにおける保留情報に大当たりがないこと。

条件B：先読み抽選に当選。

10

【0202】

上記条件Aの例として、第2特別図柄に対応する格納領域には事前判定情報が格納されておらず、一方で、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第3格納領域にそれぞれ事前判定情報が格納されており、新たに、S1305の処理で事前判定情報を第1特別図柄に対応する第4格納領域に格納した場合を想定する（図11参照）。この場合、第1特別図柄に対応する第1格納領域～第3格納領域に格納された事前判定情報（大当たり判定欄）に大当たりを示す情報がなければ、上記条件Aが満たされる。

【0203】

また、条件Cにおける先読み抽選は、S1305の処理で新たに格納した事前判定情報に含まれる事前判定用特別図柄が、ハズレ図柄の場合には、第1の先読み抽選確率で抽選を行い、大当たり図柄の場合には、第1の先読み抽選確率よりも当選期待度が高い第2の先読み抽選確率で抽選を行うように設定されている。これにより、大当たりの場合に、先読み演出が実行される確率が高く設定され、言い換えれば、先読み演出が出現した場合には、先読み演出が出現しない場合と比較して、大当たり期待度が高い。

20

【0204】

また、本実施形態では、条件A、条件Bのすべてを満たさなければ、連続演出フラグをONしないこととしているが、本発明は、これに限られるものではなく、例えば、上記条件Bを満たせば、連続演出フラグをONするようにしてもよい。

【0205】

連続演出フラグをONとすると判定した場合には、事前判定情報記憶領域320c3において、S1305の処理で格納した格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出発動情報（図11では「☐」）を格納する。連続演出フラグをONしないと判定した場合には、事前判定情報記憶領域320c3において、S1305の処理で格納した格納領域に対応する連続演出有無情報欄に、連続演出不発動情報（図11では「☐」）を格納する。

30

【0206】

サブCPU320aは、連続演出有無情報欄に連続演出発動情報、または、連続演出不発動情報が格納された場合、または、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグが既にONである場合には、次のS1315の処理に移行する。

【0207】

なお、連続演出フラグがONされ、事前判定情報記憶領域320c3の連続演出有無情報欄に、連続演出発動情報「☐」が格納された場合には、次の特別図柄の変動表示から、メイン表示装置131において、連続演出が実行される。この連続演出は、連続演出発動情報を含む事前判定情報に対応する保留情報に基づいて表示演出が実行されるまで、実行され得る。この場合、連続演出発動情報を含む事前判定情報に対応する保留情報に基づく表示演出中でも実行され得る。

40

【0208】

また、サブCPU320aは、この連続演出フラグ設定処理で連続演出フラグをONに設定した場合において、判定に用いた事前判定情報に対応する変動表示が終了した場合には、上述した図柄確定処理において、連続演出フラグをOFFに設定する。

【0209】

50

続いて、サブCPU320aは、連続演出フラグ設定処理後、S1315の処理で、擬似連演出フラグ設定処理を実行する。具体的には、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがONである場合には、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグをOFFに設定する。サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがOFFである場合には、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグをONに設定する。その後、この先読み処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

【0210】

なお、サブCPU320aは、後述の演出パターン決定処理において、取得した変動パターンが擬似連演出ありの変動パターン（例えば、変動パターン7B）の場合であっても、上記擬似連演出フラグ設定処理により、擬似連演出フラグがOFFに設定されている場合（連続演出フラグがONの場合）には、擬似連演出を実行しない。

10

【0211】

[演出パターン決定処理の説明]

図14は、演出パターン決定処理のフローチャートである。この演出パターン決定処理において、まず、サブCPU320aは、主制御基板300からの変動開始コマンドを受信したか否かを判断する（S1405）。サブCPU320aは、変動開始コマンドを受信していない場合（S1405：NO）には、この演出パターン決定処理を終了し、コマンド受信処理に戻る。

サブCPU320aは、変動開始コマンドを受信した場合（S1405：YES）には、S1410の処理で、変動開始コマンドに含まれる変動パターンを取得する。

20

【0212】

次に、サブCPU320aは、S1415の処理で、演出パターンを決定する。具体的には、サブCPU320aは、基幹表示演出の決定、連続演出の決定、擬似連演出の決定、リーチ図柄の決定、チャンスアップの決定、および、停止図柄の決定を行うことで演出パターンを決定する。以下に、この詳細について説明する。

【0213】

まず、サブCPU320aは、基幹表示演出指定テーブルTS1に基づいて、S1410の処理で取得した変動パターンに対応する演出を基幹表示演出として決定する。例えば、サブCPU320aは、取得した変動パターンが変動パターン6Bの場合、基幹表示演出指定テーブルTS1に基づいて、変動パターン6Bに対応する演出であるSPSPリーチ（ハズレ）演出1を基幹表示演出として決定する。

30

【0214】

次に、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがONである場合には、連続演出の実行を決定する。サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される連続演出フラグがOFFである場合には、連続演出の不実行を決定する。

【0215】

次に、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがONである場合であって、S1410の処理で取得した変動パターンが擬似連演出に対応している場合には、擬似連演出の実行を決定する。例えば、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがONである場合であって、S1410の処理で取得した変動パターンが「変動パターン4B」である場合には、擬似連演出の実行を決定する。

40

【0216】

一方、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがOFFである場合には、S1410で取得した変動パターンが擬似連演出に対応しているか否かに拘わらずに、擬似連演出の不実行を決定する。例えば、サブCPU320aは、サブRAM320cに記憶される擬似連演出フラグがOFFである場合には、S1410の処理で取得した変動パターンが「変動パターン4B」であるにも拘わらずに、擬似連演出の不実行を決定する。

50

【 0 2 1 7 】

すなわち、連続演出フラグが O N の場合には、擬似連演出フラグは O F F であるので、連続演出が実行される場合には、擬似連演出が実行されない。一方、連続演出フラグが O F F の場合には、擬似連演出フラグは O N であるので、S 1 4 1 0 で取得した変動パターンが擬似連演出に対応していれば、擬似連演出が実行され得る。

【 0 2 1 8 】

次に、サブ C P U 3 2 0 a は、取得した変動パターンがリーチ（リーチ形成演出）を実行する演出に対応している場合には、装飾図柄決定乱数と装飾図柄決定テーブル T S 2 に基づいて、リーチ図柄を決定する。サブ C P U 3 2 0 a は、取得した変動パターンがリーチ（リーチ形成演出）を実行する演出に対応していない場合には、この処理を飛ばす。

10

【 0 2 1 9 】

次に、サブ C P U 3 2 0 a は、取得した変動パターンと、チャンスアップ乱数とに基づいて、上述のようなチャンスアップ演出実行の有無を決定する。

次に、サブ C P U 3 2 0 a は、取得した変動パターンと、装飾図柄決定乱数とに基づいて、最終停止する装飾図柄の図柄配列を決定する。

【 0 2 2 0 】

以上より、サブ C P U 3 2 0 a は、基幹表示演出、連続演出実行の有無、擬似連演出実行の有無、リーチ図柄、チャンスアップ実行の有無、および、最終停止する装飾図柄の図柄配列を決定し、この決定に沿った表示演出、役物可動演出、音声演出、および、発光演出を実現するための演出パターンを最終決定する。

20

【 0 2 2 1 】

以下の説明においては、図 1 及び図 1 5 の左側、右側、上側、下側、紙面手前側、及び紙面奥行き側を、夫々、遊技機 1 0 0 の左側、右側、上側、下側、前側、及び後側と定義して説明する。

【 0 2 2 2 】

図 1 5 に示すように、遊技機 1 0 0 は、上部ユニット 1 8 0、遊技領域 1 0 6、メイン表示装置 1 3 1、左サイド画面ユニット 1 5 9 1、及び右サイド画面ユニット 1 5 9 2 等を備えている。

【 0 2 2 3 】

上部ユニット 1 8 0 が遊技機 1 0 0 に装着され、遊戯中に演出を行う位置を、装着位置という（図 1 及び図 1 5 参照）。上部ユニット 1 8 0 が取り外される場合、上部ユニット 1 8 0 が、前斜め上方に持ち上げられた後、遊技機 1 0 0 から取り外される（図 1 5 の矢印 1 5 9 9 参照）。

30

【 0 2 2 4 】

上部ユニット 1 8 0 の中央部の下部のカバー 1 5 8 6 の内側には、可動役物（いわゆるギミック）である円形ユニット 1 5 8 7 が収納されている。円形ユニット 1 5 8 7 は、上部ユニット 1 8 0 の一部である。円形ユニット 1 5 8 7 は、前面視略円形の外觀の部位を有する。例えば、上部ユニット 1 8 0 の左右方向中央部が上に持ち上がり、カバー 1 5 8 6 が下方に開くと、円形ユニット 1 5 8 7 が外部に露出する。円形ユニット 1 5 8 7 は、外部に露出した状態で、前後方向及び上下方向に揺動する。円形ユニット 1 5 8 7 は、例えば、ランプ制御基板 3 4 0 に電氣的に接続されている。円形ユニット 1 5 8 7 は、発光する。

40

【 0 2 2 5 】

図 1 5 に示すように、遊技領域 1 0 6 の周囲には、枠部 1 5 9 0 が設けられている。枠部 1 5 9 0 は、遊技領域 1 0 6 の外側の部位であり、例えば、各種の装飾を含む。

【 0 2 2 6 】

また、以下の説明においては、前述の第 1 導光パネル 1 8 1 a と第 2 導光パネル 1 8 1 b（図 1 参照）を総称して、導光パネル 1 5 9 6 という。

【 0 2 2 7 】

左サイド画面ユニット 1 5 9 1 は、上下方向に長い矩形形状の第一サイド表示装置 1 3 2 を

50

備えている。右サイド画面ユニット１５９２は、上下方向に長い矩形状の第二サイド表示装置１３３を備えている。左サイド画面ユニット１５９１及び右サイド画面ユニット１５９２は、遊技領域１０６の周囲に設けられた枠部１５９０に設けられている。これによって、第二サイド表示装置１３３と第一サイド表示装置１３２とが、枠部１５９０に設けられている。第一サイド表示装置１３２とメイン表示装置１３１とは、左右方向に離間している。第二サイド表示装置１３３とメイン表示装置１３１とは、左右方向に離間している。以下の説明においては、第一サイド表示装置１３２と第二サイド表示装置１３３とを総称する場合、又は、いずれかを特定しない場合、サイド表示装置１５８０という場合がある。

【０２２８】

メイン表示装置１３１から右方向に延びる領域を第一領域１５５１という。また、メイン表示装置１３１から左方向に延びる領域を第二領域１５５２という。サイド表示装置１５８０は、第一領域１５５１と第二領域１５５２との少なくとも一方に設けられる。本実施形態においては、一例として、サイド表示装置１５８０は、第一領域１５５１と第二領域１５５２との両方に設けられている。より詳細には、第一領域１５５１には、第二サイド表示装置１３３が設けられ、第二領域１５５２には、第一サイド表示装置１３２が設けられている。

【０２２９】

音声出力装置３３１は、スピーカ１５１１、スピーカ１５１２、スピーカ１６５０、スピーカ１７５０、及び図示しないスピーカ（例えば、ウーハー）を備えている。図示しないスピーカは、例えば、遊技機１００の内側の下部に配置されている。スピーカ１５１１は、遊技領域１０６の左下側に設けられている。スピーカ１５１２は、遊技領域１０６の右下側に設けられている。スピーカ１７５０は、左サイド画面ユニット１５９１に設けられており、遊技機１００の左上部に位置する。スピーカ１６５０は、右サイド画面ユニット１５９２に設けられており、遊技機１００の右上部に位置する。

【０２３０】

演出用照明装置３４２は、左上照明装置１５０１、右上照明装置１５０２、左下照明装置１５０３、右下照明装置１５０４、左スピーカ照明装置１５０５、右スピーカ照明装置１５０６、右サイド発光装置１６６０、及び左サイド発光装置１７６０等を含む。右サイド発光装置１６６０及び左サイド発光装置１７６０については後述する。左上照明装置１５０１は、遊技領域１０６の左上側に設けられ、左斜め上方に延びる。右上照明装置１５０２は、遊技領域１０６の右上側に設けられ、右斜め上方に延びる。左下照明装置１５０３は、スピーカ１５１１の左下側に設けられ、左斜め下方に延びる。右下照明装置１５０４は、スピーカ１５１２の右下側に設けられ、右斜め下方に延びる。

【０２３１】

左スピーカ照明装置１５０５は、スピーカ１５１１の内部に設けられている。左スピーカ照明装置１５０５が発光すると、スピーカ１５１１が有する格子状のスピーカグリルを介して、スピーカ１５１１の外部に発光される。左スピーカ照明装置１５０５は、左斜め下方に延びる。

【０２３２】

右スピーカ照明装置１５０６は、スピーカ１５１１の内部に設けられている。右スピーカ照明装置１５０６が発光すると、スピーカ１５１１が有する格子状のスピーカグリルを介して、スピーカ１５１２の外部に発光される。右スピーカ照明装置１５０６は、右斜め下方に延びる。

【０２３３】

右サイド画面ユニット１５９２について詳述する。図１６－１～及び図１６－４に示すように、右サイド画面ユニット１５９２は、第二サイド表示装置１３３、筐体１６３０、開放レバー１６４０、スピーカ１６５０、及び右サイド発光装置１６６０を備えている。図１６－２に示すように、筐体１６３０の右面１６３１は、遊技機１００から前方に延びる。右面１６３１は、右側面視で略矩形状である。右面１６３１の前部は、右前方にやや傾

10

20

30

40

50

いている。

【0234】

図16-1～及び図16-4に示すように、右サイド発光装置1660は、筐体1630の前部に設けられている。右サイド発光装置1660は、上下方向に延びる。右サイド発光装置1660は、カバー1661とLED(図示外)を備えている。カバー1661は、光透過性を有し、上下方向に延びる。複数のLEDは、右サイド発光装置1660の内側に設けられ、右サイド発光装置1660を発光させる。

【0235】

第二サイド表示装置133は、矩形状である。第二サイド表示装置133は、右サイド画面ユニット1592の後部から、前斜め右方向に延びる。第二サイド表示装置133の前端部は、右サイド発光装置1660の左部の後側に位置している。

10

【0236】

スピーカ1650は、第二サイド表示装置133の右上部の前側に設けられている。より詳細には、図16-4に示すように、スピーカ1650は、外装1651、及びスピーカ本体1652を備えている。スピーカ本体1652は、外装1651の内側に配置されている。音声信号に基づいてスピーカ本体1652が音声を入力することで、スピーカ1650から音声が入力される。

【0237】

外装1651は、収納部1653、環状部1654、及びグリル1655を備えている。収納部1653は、内部にスピーカ本体1652を収納する。収納部1653の後面1656は、第二サイド表示装置133の表面と平行であり、第二サイド表示装置133の前側に配置されている。収納部1653は、後面1656から前方に延びる。外装1651の前部は円筒状である。環状部1654は、収納部1653の前端部に設けられている。環状部1654は、スピーカ1650の装飾部でもあり、例えば、金色である。環状部1654の前部は、前側に向かうほど内側に向かうように傾斜している。環状部1654と収納部1653とは、複数の螺子1657によって接続されている。複数の螺子1657の軸部は、収納部1653の前部において、後方から前方に向けて挿入されている。

20

【0238】

グリル1655は、スピーカ1650の前面において、環状部1654の内側に配置されている(図16-1参照)。グリル1655は、格子状であり、例えば、金属で形成されている。スピーカ本体1652から出力された音声は、グリル1655を介して、スピーカ1650の外部に出力される。

30

【0239】

スピーカ1650は、収納部1653の前端部が、筐体1630の右上部に、図示しない螺子によって接続されることで、右サイド画面ユニット1592に固定されている。

【0240】

図16-3に示すように、筐体1630の後面1632は、後面視略矩形状であり、上部が左側に広がっている。後面1632の中央やや下側から、可撓性を有するリード線部1633が延びる。リード線部1633は、複数のリード線を含む。複数のリード線は、スピーカ1650、第二サイド表示装置133、及び右サイド発光装置1660に接続されている。

40

【0241】

図示しないが、リード線部1633の先端には、コネクタである右ユニット側コネクタが設けられている。該右ユニット側コネクタは、枠部1590(図15参照)が有するコネクタである右本体側コネクタに接続される。これによって、サブCPU320aが、スピーカ1650、第二サイド表示装置133、及び右サイド発光装置1660を制御可能になる。

【0242】

右サイド画面ユニット1592が枠部1590に取り付けられる場合、リード線部1633の右ユニット側コネクタが、右本体側コネクタに接続された後に、右サイド画面ユニッ

50

ト 1 5 9 2 が枠部 1 5 9 0 に取り付けられる。可撓性を有するリード線部 1 6 3 3 を介して接続されるので、可撓性を有さない接続部材を介して接続される場合に比べて、右サイド画面ユニット 1 5 9 2 を枠部 1 5 9 0 に取り付けの際に、サブ CPU 3 2 0 a に電氣的に接続し易くなる。よって、作業者が右サイド画面ユニット 1 5 9 2 を遊技機 1 0 0 に取り付けの場合の作業が容易になる。

【 0 2 4 3 】

筐体 1 6 3 0 の後面 1 6 3 2 の上部には、位置決めピン 1 6 3 4 が設けられている。位置決めピン 1 6 3 4 は、後方に突出する円柱状である。位置決めピン 1 6 3 4 の後部は、後方に向かうほど、内側に向かうように傾斜している。作業者が右サイド画面ユニット 1 5 9 2 を枠部 1 5 9 0 に取り付けの場合、枠部 1 5 9 0 に設けられた孔部（図示外）に位置決めピン 1 6 3 4 が挿入されることで、右サイド画面ユニット 1 5 9 2 が案内される。このため、位置決めピン 1 6 3 4 が設けられていない場合に比べて、作業者は容易に、右サイド画面ユニット 1 5 9 2 を枠部 1 5 9 0 に取り付けることができる。

【 0 2 4 4 】

図 1 6 - 1 に示すように、筐体 1 6 3 0 の上面 1 6 3 5 の後部には、開放レバー 1 6 4 0 が設けられている。開放レバー 1 6 4 0 は、前面視で略矩形状である。開放レバー 1 6 4 0 は、左右方向に延び、左端が前方に延びる。開放レバー 1 6 4 0 の右端部の下部には、左右方向に長い開口部 1 6 4 1 が設けられている。開口部 1 6 4 1 には、開放機構（図示外）のピン（図示外）に接続されている。開放機構は、ガラス枠 1 5 0 を外枠 1 6 0 から開放する機構である。開放レバー 1 6 4 0 は、巻きバネ（図示外）によって、右端部が下方に付勢されている。作業者が開放レバー 1 6 4 0 の左上部を、左方向に押すと、開放レバー 1 6 4 0 の左上部が前面視反時計回り（矢印 1 6 4 8 参照）に回転する。これによって、開放レバー 1 6 4 0 の右下部に設けられた開口部 1 6 4 1 が前面視反時計回り（矢印 1 6 4 9 参照）に回転する。これによって、開口部 1 6 4 1 の内側に配置されたピンが上方に持ち上げられ、開放機構によって、ガラス枠 1 5 0 を外枠 1 6 0 から開放することができる。これによって、作業者は、ガラス枠 1 5 0 を外枠 1 6 0 に対して開くことができる。

【 0 2 4 5 】

左サイド画面ユニット 1 5 9 1 について詳述する。図 1 7 - 1 ～図 1 7 - 4 に示すように、左サイド画面ユニット 1 5 9 1 は、第一サイド表示装置 1 3 2、筐体 1 7 3 0、レバー 1 7 4 0、スピーカ 1 7 5 0、及び左サイド発光装置 1 7 6 0 を備えている。また、左サイド画面ユニット 1 5 9 1 は、後述する固定部 1 8 1 0 と可動部 1 8 3 0 とを備えている（図 1 8 - 1 参照）。

【 0 2 4 6 】

図 1 7 - 2 に示すように、筐体 1 7 3 0 の左面 1 7 3 1（より詳細には、後述する可動部 1 8 3 0 の左面）は、左側面視で矩形状である。左面 1 7 3 1 の前部は、左前方にやや傾いている。

【 0 2 4 7 】

図 1 7 - 1 ～及び図 1 7 - 4 に示すように、左サイド発光装置 1 7 6 0 は、筐体 1 7 3 0 の前部に設けられている。左サイド発光装置 1 7 6 0 は、上下方向に延びる。左サイド発光装置 1 7 6 0 は、カバー 1 7 6 1 と LED（図示外）を備えている。カバー 1 7 6 1 は、光透過性を有し、上下方向に延びる。複数の LED は、左サイド発光装置 1 7 6 0 の内側に設けられ、左サイド発光装置 1 7 6 0 を発光させる。

【 0 2 4 8 】

第一サイド表示装置 1 3 2 は、矩形状である。第一サイド表示装置 1 3 2 は、左サイド画面ユニット 1 5 9 1 の後部から、前斜め左方向に延びる。第一サイド表示装置 1 3 2 の前端部は、左サイド発光装置 1 7 6 0 の右部の後側に位置している。

【 0 2 4 9 】

スピーカ 1 7 5 0 は、第一サイド表示装置 1 3 2 の左上部の前側に設けられている。より詳細には、図 1 7 - 4 に示すように、スピーカ 1 7 5 0 は、外装 1 7 5 1、及びスピーカ

10

20

30

40

50

本体 1752 を備えている。スピーカ本体 1752 は、外装 1751 の内側に配置されている。音声信号に基づいてスピーカ本体 1752 が音声を出力することで、スピーカ 1750 から音声出力される。

【0250】

図 17 - 4 に示すように、外装 1751 は、収納部 1753、環状部 1764、及びグリル 1755 を備えている。収納部 1753 は、内部にスピーカ本体 1752 を収納する。収納部 1753 の後面 1756 は、第一サイド表示装置 132 の表面と平行であり、第一サイド表示装置 132 の前側に配置されている。収納部 1753 は、後面 1756 から前方に延びる。外装 1751 の前部は円筒状である。環状部 1754 は、収納部 1753 の前端部に設けられている。環状部 1754 は、スピーカ 1750 の装飾部でもあり、例えば、金色である。環状部 1754 の前部は、前側に向かうほど内側に向かうように傾斜している。環状部 1754 と収納部 1753 とは、複数の螺子 1757 によって接続されている。複数の螺子 1757 の軸部は、収納部 1753 の前部において、後方から前方に向けて挿入されている。

10

【0251】

グリル 1755 は、スピーカ 1750 の前面において、環状部 1754 の内側に配置されている。グリル 1755 は、格子状であり、例えば、金属で形成されている。スピーカ本体 1752 から出力された音声は、グリル 1755 を介して、スピーカ 1750 の外部に出力される。

【0252】

20

スピーカ 1750 は、収納部 1753 の前端部が、筐体 1730 の左上部に、図示しない螺子によって接続されることで、左サイド画面ユニット 1591 に固定されている。

【0253】

図 17 - 3 に示すように、筐体 1730 の後面 1732 は、後面視矩形状であり、上部が右側に広がっている。後面 1732 の下部から、可撓性を有するリード線部 1733 が延びる。リード線部 1733 は、複数のリード線を含む。複数のリード線は、スピーカ 1750、第一サイド表示装置 132、及び左サイド発光装置 1760 に接続されている。

【0254】

図示しないが、リード線部 1733 の先端には、コネクタである左ユニット側コネクタが設けられている。該左ユニット側コネクタは、枠部 1590 (図 15 参照) が有するコネクタである左本体側コネクタに接続される。これによって、サブ CPU 320a が、スピーカ 1750、第一サイド表示装置 132、及び左サイド発光装置 1760 を制御可能になる。

30

【0255】

左サイド画面ユニット 1591 が枠部 1590 に取り付けられる場合、リード線部 1633 の左ユニット側コネクタが、左本体側コネクタに接続された後に、左サイド画面ユニット 1591 が枠部 1590 に取り付けられる。可撓性を有するリード線部 1633 を介して接続されるので、可撓性を有さない接続部材を介して接続される場合に比べて、左サイド画面ユニット 1591 を枠部 1590 に取り付けの際に、サブ CPU 320a に電氣的に接続し易くなる。よって、作業者が左サイド画面ユニット 1591 を遊技機 100 に取り付けの場合の作業が容易になる。

40

【0256】

第一サイド表示装置 132、第二サイド表示装置 133、及びスピーカ 1650、1750 の向きについて説明する。なお、本実施形態においては、スピーカ 1650、1750 は、一例としてツイーターであり、高音域の音出力されるとする。ツイーターは、指向性を有する傾向にある。

【0257】

図 16 - 4 に示すように、第二サイド表示装置 133 と、スピーカ 1650 とは異なる方向を向く。図 17 - 4 に示すように、第一サイド表示装置 132 とスピーカ 1750 とは異なる方向を向く。具体的には、第二サイド表示装置 133 は、前斜め左方を向く (図 1

50

5 及び図 16 - 1 参照)。第一位置(図 15 及び図 18 - 4 参照、後述)にある第一サイド表示装置 132 は、前斜め右方を向く(図 15 及び図 17 - 1 参照)。これによって、サイド表示装置 1580 は、遊技者の上半身の方に向く。このため、サイド表示装置 1580 が、前方を向く場合に比べて、遊技者がサイド表示装置 1580 を視認し易くなる。

【0258】

一方、スピーカ 1650 は、第二サイド表示装置 133 により前斜め左方を向く(図 15 及び図 16 - 1 参照)。スピーカ 1750 は、第一サイド表示装置 132 より前斜め右方を向く(図 15 及び図 17 - 1 参照)。スピーカ 1650、1750 は、遊技機 100 の前方よりも遊技機 100 の中央側を向く。このため、スピーカ 1650、1750 は、遊技機 100 の前方よりも遊技者の顔側に向く。このため、スピーカ 1650、1750 が、遊技機 100 の前方よりも遊技者の顔と離れる方向に向く場合に比べて、遊技者がスピーカ 1650、1750 から出力される音声を聞き取り易くなる。ツイーターであるスピーカ 1650、1750 は、指向性を有する傾向にあるが、スピーカ 1650、1750 が遊技者の顔の方を向くので、遊技者の顔がスピーカ 1650、1750 から出力される音の指向性の範囲内に配置され易くなり、遊技者が音声を聞き取り易くなるのである。

10

【0259】

左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 は、第一位置(図 18 - 4 参照)と第三位置(図 18 - 6 及び図 18 - 7 参照)との間で移動可能である。以下、第一位置と第三位置との間で移動する左サイド画面ユニット 1591 の構成について詳述する。

20

【0260】

図 18 - 1 は、左サイド画面ユニット 1591 の上面 1735 を形成する部材 1790 (図 17 - 1 参照)を除去した図である。なお、部材 1790 は、固定部 1810 (後述)に設けられている。図 18 - 2 及び図 18 - 3 は、左サイド画面ユニット 1591 における後部を形成する部品の一部を除去した図である。

【0261】

図 18 - 1 に示すように、左サイド画面ユニット 1591 は、固定部 1810 と可動部 1830 とを備えている。固定部 1810 は、遊技機 100 の枠部 1590 (図 15 参照)に固定される部位である。可動部 1830 は、固定部 1810 に対して可動である部位である。可動部 1830 は、第一サイド表示装置 132 (図 17 - 1 参照)、スピーカ 1750、左サイド発光装置 1760 等を含む。

30

【0262】

固定部 1810 は、左サイド画面ユニット 1591 の後部に位置している。可動部 1830 は、固定部 1810 の前側及び右側に位置している。固定部 1810 の左面 1811 を形成する部材を左カバー 1812 という。左カバー 1812 の左部は、遊技機 100 の枠部 1590 (図 15 参照)から前方に伸びる。左カバー 1812 の前面 1813 は、右前方向に延びる。なお、左カバー 1812 の上部は、前面 1813 よりも前方に突出する突出部 1814 となっている。

【0263】

可動部 1830 の左面 1731 の後端部から、後面 1831 が右斜め前方に延びる。可動部 1830 の後面 1831 と固定部 1810 の前面 1813 とは、前後方向に対向している。

40

【0264】

可動部 1830 は、左サイド画面ユニット 1591 の右後部に設けられた軸部 1845 (図 18 - 3 参照、後述)を中心に、前端部が円弧状に右側に移動するように、固定部 1810 に対して可動である(図 18 - 1 の矢印 1894 及び図 18 - 4 の矢印 1895 参照)。このとき、可動部 1830 の後面 1831 は、固定部 1810 の前面 1813 から離間する。

【0265】

図 18 - 1 及び図 18 - 2 に示すように、左サイド画面ユニット 1591 の上面 1735

50

の後部には、レバー 1740 が設けられている。レバー 1740、板状であり、バネによって前方に付勢されている。なお、上部ユニット 180 が装着位置（図 15 参照）にある場合、上部ユニット 180 の左下部がレバー 1740 に当接し、レバー 1740 が後方に回動した状態で保持される。図 18 - 1 においては、レバー 1740 が前方に回動している。

【0266】

図 18 - 2 及び図 18 - 3 に示すように、左サイド画面ユニット 1591 の右後部には、軸部 1845 が設けられている。軸部 1845 は、上下方向に延びる。軸部 1845 の周囲には、軸部 1845 に固定される固定部材 1850 が設けられている。固定部材 1850 は、上下方向に延びる。固定部材 1850 は、左方に突出する突出部 1851 を複数備えている。複数の突出部 1851 は、互いに上下方向に離間している。複数の突出部 1851 の前面は、金属板によって形成されている。可動部 1830 の回動に伴って、複数の突出部 1851 が回動する。

10

【0267】

固定部 1810 に左部には、上下方向に延びる規制部材 1860 が設けられている。規制部材 1860 は、右方に突出する突出規制部 1862 を複数備えている。複数の突出規制部 1862 は、上下方向に互いに離間している。

【0268】

レバー 1740 が前後方向に回動すると、規制部材 1860 が上下動し、複数の突出規制部 1862 が上下動する（図 18 - 2 の矢印 1877、1889 参照）。

20

【0269】

左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が、第一位置（図 18 - 4 参照）から、第二位置（図 18 - 5 参照）及び第三位置（図 18 - 6 参照）に移動する動作について説明する。

【0270】

図 18 - 4 に示すように、左サイド画面ユニット 1591 は、遊技機 100 の遊技領域 106（図 15 参照）の周囲に設けられた枠部 1590（図 15 参照）に装着されている。遊技機 100 の左側には、玉貸機 1892 が配置されている。玉貸機 1892 の左側には、仕切り板 1879 が設けられている。仕切り板 1879 は、玉貸機と隣の遊技機との間を仕切る。

30

【0271】

図 18 - 4 に示す第一位置は、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が最も左側にある位置である。上部ユニット 180 が遊技機 100 に装着された装着位置（図 15 参照）にある場合、上部ユニット 180 の一部がレバー 1740 に当接し、レバー 1740 が後方に回動した状態で保持される。この場合、規制部材 1860 が上方に移動し、複数の突出規制部 1862 が上方に移動した状態となる（図 18 - 2 の矢印 1889 参照）。これによって、図 18 - 2 に示すように、突出部 1851 と突出規制部 1862 とが前後方向に対向した状態となる。このとき、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 は、第一位置に位置する。第一位置においては、左右方向において、第一サイド表示装置 132 は、遊技領域 106（図 15 参照）よりも左側にある。このため、遊技者側である前側からみて、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 は、遊技領域 106 に重ならない。

40

【0272】

図 18 - 5 に示す第二位置は、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第一位置（図 18 - 4 参照）よりも遊技領域 106 側、且つ、第三位置（図 18 - 6 参照）よりも左側にある位置である。図 18 - 3 に示すように、突出部 1851 と突出規制部 1862 とは、前後方向に離間している。上部ユニット 180 が装着位置（図 1 参照）にある状態で、遊技者又は作業者が、左サイド画面ユニット 1591 を右側に押した場合、可動部 1830 が平面視反時計回りに回動し、突出部 1851 が突出規制部 1862 に向かって、平面視反時計回りに回動する（図 18 - 4 の矢印 1895 参照）。そして

50

、突出部 1851 が突出規制部 1862 に接触すると、突出部 1851 の回動が規制される。これによって、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第二位置（図 18 - 5 参照）に移動した状態で保持される。

【0273】

第二位置においては、第一サイド表示装置 132 は、遊技領域 106（図 15 参照）よりも左側にある。このため、遊技者側である前側からみて、第一サイド表示装置 132 が遊技領域 106 に重ならない。

【0274】

遊技者が遊技機 100 を使用して遊技をしている場合、第一サイド表示装置 132 は第一位置（図 18 - 4 参照）にある。例えば、遊技者が玉貸機 1892 に紙幣を投入しようとする場合、遊技者は、左サイド画面ユニット 1591 を遊技領域 106 側（右側）に押す。これによって、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第一位置（図 18 - 4 参照）から第二位置（図 18 - 5 参照）に移動する。このため、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第一位置にある場合に比べて、遊技者が玉貸機 1892 に紙幣を投入し易くなる。また、第二位置においては、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 は、遊技領域 106（図 15 参照）よりも左側にあるので、遊技者の遊技の妨げにならない。よって、遊技者の興趣が向上する。

【0275】

遊技者が玉貸機 1892 に紙幣を投入し終わると、遊技者は、左サイド画面ユニット 1591 から手を離す。例えば、バネ等の付勢力によって、左サイド画面ユニット 1591（より詳細には可動部 1830）及び第一サイド表示装置 132 が、第二位置（図 18 - 5 参照）から第一位置（図 18 - 4 参照）に移動する。

【0276】

左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第一位置（図 18 - 4 参照）から第三位置（図 18 - 6 参照）に移動する場合について説明する。前述したように、左サイド画面ユニット 1591 及び第一サイド表示装置 132 が第一位置にある場合、突出部 1851 は、突出規制部 1862 と対向する位置にある（図 18 - 2 参照）。

【0277】

第一位置から第三位置に移動される場合、まず、上部ユニット 180 が装着位置から、装着位置よりも上方に移動される、又は、遊技機 100 から取り外される（図 15 の矢印 1599 参照）。これによって、上部ユニット 180 の一部が当接していたレバー 1740 が解放され、バネの付勢力によってレバー 1740 が前方に回動する。

【0278】

レバー 1740 が前方に回動すると、規制部材 1860 が下方に移動する（図 18 - 2 の矢印 1877 参照）。これによって、突出規制部 1862 が下方に移動し、複数の突出部 1851 の上下方向の位置が、突出規制部 1862 同士の間位置に配置される。これによって、複数の突出部 1851 が、突出規制部 1862 によって規制されず、平面視反時計回りに移動可能になる。故に、作業者が左サイド画面ユニット 1591 を右方に押すと、可動部 1830 が平面視反時計回りに移動する。これによって、左サイド画面ユニット 1591（より詳細には、可動部 1830）及び第一サイド表示装置 132 が第三位置に移動する（図 18 - 6 参照）。

【0279】

仮に、左サイド画面ユニット 1591 が第一位置にある状態で、ガラス枠 150 が開かれると、隣の遊技機との間に設けられた仕切り板 1879 に、左サイド画面ユニット 1591 が接触する可能性がある。しかし、本実施形態のように、左サイド画面ユニット 1591 が第三位置まで移動した場合、図 18 - 7 に示すように、ガラス枠 150 が開かれても（矢印 1896 参照）、左サイド画面ユニット 1591 が仕切り板 1879 に接触しない。よって、作業者は遊技機 100 のメンテナンスを行い易くなる。

【0280】

次に、メイン表示装置 131 とサイド表示装置 1580 とに表示される演出画像について

10

20

30

40

50

説明する。また、以下では特に言及しないが、メイン表示装置 1 3 1 に表示される画像及びサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される画像は、サブ CPU 3 2 0 a 等の処理によって表示される。

【 0 2 8 1 】

サイド表示装置 1 5 8 0 は、メイン表示装置 1 3 1 に表示される演出画像と一体的な画像を表示する。また、サイド表示装置 1 5 8 0 には、メイン表示装置 1 3 1 に表示される演出画像と関係しない演出画像が表示される場合もある。なお、一体的な画像が表示される場合とは、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って画像が表示される場合であってもよいし、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに互に関連する画像が表示される場合であってもよい。

10

【 0 2 8 2 】

図 1 9 は、装飾図柄の変動表示 1 9 1 0 の大きさの変化の流れを示している。なお、図 1 9 (a) ~ 図 1 9 (c) においては、変動表示 1 9 1 0 の他に、雲画像 2 0 3 9 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示されている。

【 0 2 8 3 】

図 1 9 (a) に示すように、メイン表示装置 1 3 1 には、装飾図柄の変動表示 1 9 1 0 が表示されている。図 1 9 (a) に示す変動表示 1 9 1 0 は、徐々に拡大される。そして、図 1 9 (b) に示すように、サイド表示装置 1 5 8 0 に変動表示 1 9 1 0 の一部の画像が表示される。すなわち、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って、変動表示 1 9 1 0 が表示される。

20

【 0 2 8 4 】

次いで、図 1 9 (b) に示す変動表示 1 9 1 0 は、徐々に縮小される。そして、図 1 9 (c) に示すように、メイン表示装置 1 3 1 に、変動表示 1 9 1 0 全体が表示される。

【 0 2 8 5 】

この場合、メイン表示装置 1 3 1 のみに変動表示 1 9 1 0 が表示される場合に比べて、左右方向に並ぶメイン表示装置 1 3 1、第二サイド表示装置 1 3 3、及び第一サイド表示装置 1 3 2 に、大きな変動表示 1 9 1 0 が表示される(図 1 9 (b) 参照)。よって、遊技者の興味が向上する。

【 0 2 8 6 】

また、図 1 9 (a) ~ 図 1 9 (c) に示すように、変動表示 1 9 1 0 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って、大きさが変化する。このため、例えば、メイン表示装置 1 3 1 のみにおいて変動表示 1 9 1 0 の大きさが変化する場合に比べて、変化が大きくなり、遊技者の興味が向上する。

30

【 0 2 8 7 】

また、変動表示 1 9 1 0 の背景となる雲画像 2 0 3 9 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示される。このため、メイン表示装置 1 3 1 のみにおいて雲画像 2 0 3 9 が表示される場合比べて、遊技者の興味が向上する。

【 0 2 8 8 】

なお、図 1 9 (a)、図 1 9 (b)、及び図 1 9 (c) に示すように、変動表示 1 9 1 0 の大きさが変わる場合について記載したが、これに限定されない。例えば、図 1 9 (a) の変動表示 1 9 1 0 から図 1 9 (b) の変動表示 1 9 1 0 のように、徐々に変動表示 1 9 1 0 が大きくなる演出が行われなくてもよい。例えば、図 1 9 (b) に示す変動表示 1 9 1 0 が表示され、その後、徐々に小さくなり、図 1 9 (c) に示す変動表示 1 9 1 0 が表示されてもよい。また、変動表示 1 9 1 0 は、装飾図柄が変動しなくてもよく、確定された装飾図柄が表示された変動表示 1 9 1 0 について、図 1 9 (a) ~ 図 1 9 (c) のように、大きさが変化してもよい。

40

【 0 2 8 9 】

図 2 0 - 1 に示す例では、演出画像 2 0 1 0 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示されている。より詳細には、演出画像 2 0 1 0 には、キャラクター 2 0 1 1 と、稲妻 2 0 1 2 の画像が含まれ、稲妻 2 0 1 2 の一部がメイン表示装置 1 3 1

50

とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示されている。

【 0 2 9 0 】

これによって、メイン表示装置 1 3 1 のみに演出画像 2 0 1 0 が表示される場合に比べて、左右方向に並ぶメイン表示装置 1 3 1、第一サイド表示装置 1 3 2、及び第二サイド表示装置 1 3 3 に、大きな演出画像 2 0 1 0 が表示される。よって、遊技者の興趣が向上する。

【 0 2 9 1 】

図 2 0 - 1 においては、サイド表示装置 1 3 2 の左下部に、マーク 2 0 7 8 が表示されている。マーク 2 0 7 8 は、演出操作スティック 1 3 6 (図 1 参照) の操作によって、後述するユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 (図 2 1 - 1 及び図 2 1 - 2 参照) を表示することが可能であることを遊技者に報知するマークである。他の図面においては、マーク 2 0 7 8 を記載していないが、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 を表示することが可能である場合には、マーク 2 0 7 8 が表示される。なお、マーク 2 0 7 8 が表示されなくてもよい。

10

【 0 2 9 2 】

次に、ブラックアウト演出について説明する。ブラックアウト演出は、サイド表示装置 1 5 8 0 に画像を表示せず、サイド表示装置 1 5 8 0 全体を黒くする演出である。例えば、図 2 0 - 2 においては、メイン表示装置 1 3 1 に、キャラクタ 2 0 1 1 が表示される演出が実行されている。しかし、サイド表示装置 1 5 8 0 においては、画像が表示されず、黒く表示されている。

【 0 2 9 3 】

20

このブラックアウト演出は、例えば、種々の演出の前後、又は、演出の途中に、短時間 (例えば、2 秒以内) 行われる。なお、2 秒以上の長時間ブラックアウト演出が行われてもよい。例えば、図 2 0 - 2 に示すブラックアウト演出が実行された後、図 2 0 - 1 に示すように、演出画像 2 0 1 0 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示されてもよい。ブラックアウト演出が行われることで、ブラックアウト演出が行われない場合に比べて、ブラックアウト演出の前後の演出が迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【 0 2 9 4 】

なお、ブラックアウト演出は、例えば、サイド表示装置 1 5 8 0 全体に単色が表示される演出であればよく、色は黒色に限定されない。例えば、白色が、サイド表示装置 1 5 8 0 全体に表示されたホワイトアウト演出であってもよい。

30

【 0 2 9 5 】

次に、可動役物連動演出について説明する。可動役物連動演出は、可動役物 (いわゆるギミック) が動作する場合に、可動役物に係る演出を、メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 の少なくとも一方に表示する演出である。

【 0 2 9 6 】

図 2 0 - 3 に示すように、遊技機 1 0 0 には、刀の形状をした可動役物である刀ユニット 1 5 4 が遊技領域 1 0 6 に配置されている。この刀ユニット 1 5 4 は、例えば、右端部が、円弧状に下方に移動する演出に使用される (矢印 2 0 3 8 参照) 。該演出が行われる場合、図 2 0 - 3 に示すように、サイド表示装置 1 5 8 0 には、刀ユニット 1 5 4 に係る刀の画像である刀画像 2 0 9 0 が表示される。可動役物である刀ユニット 1 5 4 と関連する画像がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示されるので、可動役物とサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される画像との連動によって、遊技者を惹きつけることができる。よって、遊技者の興趣が向上する。なお、図 1 5 においては図示しないが、可動役物連動演出が行われる場合に、演出用照明装置 3 4 2 に含まれる種々の発光装置が発光されてもよい。その他、特に言及しない場合もあるが、演出が行われる場合には、演出用照明装置 3 4 2 に含まれる種々の発光装置が発光してもよい。

40

【 0 2 9 7 】

次に、ボタン演出について説明する。図 2 0 - 4 に示す例では、演出画像 2 0 4 0 が、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに跨って表示されている。より詳細には

50

、演出画像 2040 には、ボタン画像 2048 と、稲妻 2012 の画像が含まれている。ボタン画像 2048 は、刀柄の画像である。ボタン画像 2048 は、例えば、遊技者に、刀柄ユニット 135（図 1 参照）を押圧操作するように促す表示である。遊技者は、ボタン画像 2048 に従って、刀柄ユニット 135（図 1 参照）を押圧操作して、遊技を楽しむことができる。なお、ボタン画像 2048 は、遊技者によって、刀柄ユニット 135 が押圧操作された場合に表示されてもよい。

【0298】

演出画像 2040 において、稲妻 2012 の一部はメイン表示装置 131 とサイド表示装置 1580 とに跨って表示されている。これによって、メイン表示装置 131 のみに演出画像 2040 が表示される場合に比べて、左右方向に並ぶメイン表示装置 131、第一サイド表示装置 132、及び第二サイド表示装置 133 に、大きな演出画像 2040 が表示される。よって、遊技者の興味が向上する。

10

【0299】

次に、連動演出について説明する。連動演出は、メイン表示装置 131、可動役物、及び演出用照明装置 342 等が連動した演出である。

【0300】

図 15 に示すように、可動役物である第 1 文字ユニット 155a が遊技領域 106 の左上部にあり、第 2 文字ユニット 155b が遊技領域 106 の右下部にある状態を第一状態という。図 20 - 5 に示すように、連動演出においては、可動役物である第 1 文字ユニット 155a が右下方に移動し、第 2 文字ユニット 155b が左上方に移動する（矢印 2098 参照）。第 1 文字ユニット 155a が右下方に移動し、第 2 文字ユニット 155b が左上方に移動した状態を第二状態という。

20

【0301】

図 20 - 6 に示すように、右上照明装置 1502 が点灯し、メイン表示装置 131 においては、右上方から左斜め下方に向けて直線状の画像である直線画像 2081 が表示される。さらに、左スピーカ照明装置 1505 が点灯し、左下照明装置 1503 が点灯する。これによって、遊技機 100 全体において、右上から左下方に向けて一本の光が走るように表示される。すなわち、右上照明装置 1502 の点灯、直線画像 2081 の表示、左スピーカ照明装置 1505 の点灯、及び左下照明装置 1503 の点灯によって、遊技機 100 に、一本の光 2082 が表示されたようになる。なお、直線画像 2081 の一部は、可動役物の一部と重なって、遊技者側からは視認し難い傾向があるが、説明の都合上、図 20 - 6 ~ 図 20 - 9 においては、直線画像 2081 全体を図示している（後述する直線画像 2083 も同様）。

30

【0302】

次いで、図 20 - 7 に示すように、左上照明装置 1501 が点灯し、メイン表示装置 131 においては、左上方から、右斜め下方に向けて直線状の画像である直線画像 2083 が表示される。さらに、右スピーカ照明装置 1506 が点灯し、右下照明装置 1504 が点灯する。これによって、遊技機 100 全体において、左上から右下方に向けて一本の光が走るように表示される。すなわち、左上照明装置 1501 の点灯、直線画像 2083 の表示、右スピーカ照明装置 1506 の点灯、及び右下照明装置 1504 の点灯によって、一本の光 2084 が表示されたようになる。

40

【0303】

これによって、全体として、X（エックス）状に光 2082、2084 が発光された状態となる。次いで、図 20 - 7 に示す 2 本の光 2082、2084 の表示が終了する。そして、図 20 - 8 に示すように、第 1 文字ユニット 155a の右部が、左部に対して右下方にスライドし、第 2 文字ユニット 155b の右部が、左部に対して右下方にスライドする（矢印 2096 参照）。これによって、第 1 文字ユニット 155a が、右部と左部との境界線 2094 において切断されたように、遊技者に視認される。また、第 2 文字ユニット 155b が、右部と左部との境界線 2095 において切断されたように、遊技者に視認される。これによって、第 1 文字ユニット 155a 及び第 2 文字ユニット 155b によって

50

表される「必勝」の文字が、右下方に切断されたように表示される。すなわち、あたかも、刀等によって、光 2 0 8 2 , 2 0 8 4 (図 2 0 - 7 参照) によって表示されるように切られ、その結果、「必勝」の文字が切断されたように遊技者に視認させることができる。なお、境界線 2 0 9 4 及び境界線 2 0 9 5 は、右斜め下方に延びている。図 2 0 - 8 に示すように、第 1 文字ユニット 1 5 5 a の右部が、左部に対して右下方にスライドし、第 2 文字ユニット 1 5 5 b の右部が、左部に対して右下方にスライドした状態を、第三状態という。

【 0 3 0 4 】

このように、連動演出においては、メイン表示装置 1 3 1、可動役物、演出用照明装置 3 4 2 等が連動する演出が表示される。よって、連動演出が行われない場合に比べて、遊技者の興趣が向上する。

10

【 0 3 0 5 】

特に、第 1 文字ユニット 1 5 5 a 及び第 2 文字ユニット 1 5 5 b は、第一状態 (図 1 5 参照)、第二状態 (図 2 0 - 5 参照)、及び第三状態 (図 2 0 - 8 参照) のように変化する。第 1 文字ユニット 1 5 5 a 及び第 2 文字ユニット 1 5 5 b がダイナミックに変化するの

で、遊技者の興趣が向上する。

【 0 3 0 6 】

なお、連動演出においては、上記に説明した以外の部材が連動してもよい。例えば、図 2 0 - 9 に示すように、演出用照明装置 3 4 2 に含まれる種々の発光装置が発光してもよい。例えば、サイド表示装置 1 5 8 0 の左右方向外側に配置された右サイド発光装置 1 6 6 0 と左サイド発光装置 1 7 6 0 が発光してもよい。図 2 0 - 9 に示す稲妻 2 0 1 2 のように、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 に跨って画像が表示されてもよい。

20

【 0 3 0 7 】

また、稲妻 2 0 1 3 のように、導光パネル 1 5 9 6 とサイド表示装置 1 5 8 0 に跨って画像が表示されてもよい。すなわち、本発明のサイド表示装置 1 5 8 0 と導光パネル 1 5 9 6 とは、一体的な画像を表示可能である。さらに、本発明のメイン表示装置 1 3 1、サイド表示装置 1 5 8 0、及び導光パネル 1 5 9 6 は、一体的な画像を表示可能である。図 2 0 - 9 においては、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 によって表示された稲妻 2 0 1 2 と、導光パネル 1 5 9 6 とサイド表示装置 1 5 8 0 とによって表示された稲妻 2 0 1 3 とが表示されることで、メイン表示装置 1 3 1、サイド表示装置 1 5 8 0、及び導光パネル 1 5 9 6 とによる一体的な演出が行われている。

30

【 0 3 0 8 】

また、上部ユニット 1 8 0 が動作してもよい。例えば、上部ユニット 1 8 0 の左右方向中央部が上に持ち上がり、カバー 1 5 8 6 が下方に開く。これによって、円形ユニット 1 5 8 7 が外部に露出する。円形ユニット 1 5 8 7 は、外部に露出した状態で、前後方向及び上下方向に揺動する。また、円形ユニット 1 5 8 7 が、発光する。

【 0 3 0 9 】

また、可動役物の少なくとも一部が連動してもよい。例えば、全ての可動役物が、連動してもよい。また、メイン表示装置 1 3 1、可動役物、演出用照明装置 3 4 2、サイド表示装置 1 5 8 0、導光パネル 1 5 9 6 以外の部材も連動してもよい。また、各部材の連動する順番は限定されない。

40

【 0 3 1 0 】

なお、例えば、連動演出時に、第一サイド表示装置 1 3 2 及び第二サイド表示装置 1 3 3 には、何も表示されない時間があってもよい。すなわち、上記ブラックアウト演出が実行されてもよい。この場合、第一サイド表示装置 1 3 2 及び第二サイド表示装置 1 3 3 がブラックアウトされるので、例えば、光 2 0 8 2 , 2 0 8 4 がより目立つようになる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【 0 3 1 1 】

次に、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 について説明する。図 2 1 - 1 に示すように、客待ち状態、又は、遊戯中に、遊技者が、演出操作スティック 1 3 6 を操作した場合、第一

50

サイド表示装置 1 3 2 及び第二サイド表示装置 1 3 3 の少なくとも一方に、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示される。図 2 1 - 1 に示す例においては、第一サイド表示装置 1 3 2 にユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示されている。なお、本実施形態では、一例として、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示される場合、最初は必ず、音量光量調整画面 2 1 5 1 (図 2 1 - 2 参照) が表示されるとする。

【0312】

遊技者は、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 を操作して、種々の設定等を行うことが可能である。なお、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示されている間に、刀ユニット 1 5 4 が押下された場合、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の表示が終了され、通常の演出画面がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【0313】

ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 について詳述する。図 2 1 - 2 に示すように、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の上部には、メニュー表示 2 1 2 0 が表示される。なお、メニュー表示 2 1 2 0 は、スピーカ 1 6 5 0 と重ならない範囲に表示される。このため、第一サイド表示装置 1 3 2 の左上部には、メニュー表示 2 1 2 0 が表示されない。なおメニュー表示 2 1 2 0 がスピーカ 1 6 5 0 と重なる範囲も含んで表示されてもよい。

【0314】

メニュー表示 2 1 2 0 においては、「機種紹介」、「音量 & 光量調整」、「実機カスタマイズ」、「はじめてのぱちんこ」、及び「ぱちログ」の各機能に応じたタブが含まれる。より詳細には、メニュー表示 2 1 2 0 には、「機種紹介」タブ 2 1 3 1、「音量 & 光量調整」タブ 2 1 3 2、「実機カスタマイズ」タブ 2 1 3 3、「はじめてのぱちんこ」タブ 2 1 3 4、及び「ぱちログ」タブ 2 1 3 5 が左右方向に並べられている。遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の左右方向の操作によって、「機種紹介」タブ 2 1 3 1、「音量 & 光量調整」タブ 2 1 3 2、「実機カスタマイズ」タブ 2 1 3 3、「はじめてのぱちんこ」タブ 2 1 3 4、及び「ぱちログ」タブ 2 1 3 5 の各タブの選択が切り替えられる。そして、演出操作スティック 1 3 6 のスイッチが押下されると、選択されたタブに応じた機能が選択され、該機能に対応する画面が表示される。図 2 1 - 2 に示す例では、「音量 & 光量調整」タブ 2 1 3 2 が選択され、「音量 & 光量調整」の機能に対応する画面が表示されている。

【0315】

また、サイド表示装置 1 5 8 0 の下部には、遊技者に演出操作スティック 1 3 6 の操作方法を説明するための画像である操作説明画像 2 1 4 0 が表示される。図 2 1 - 2 に示す例においては、操作説明画像 2 1 4 0 においては、切替表示 2 1 4 1、増減表示 2 1 4 2、及び決定表示 2 1 4 3 が表示される。

【0316】

切替表示 2 1 4 1 は、演出操作スティック 1 3 6 の左右方向の操作によって、種々の切り替えが可能であることを示す表示である。例えば、演出操作スティック 1 3 6 の左右方向の操作によって、タブ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 5 を切り替えることができる。また、演出操作スティック 1 3 6 の左右方向の操作によって、音量と光量とのうち、調整する機能を切り替えることができる。

【0317】

増減表示 2 1 4 2 は、演出操作スティック 1 3 6 の上下方向の操作によって、音量又は光量の増減を実行可能であることを示す表示である。決定表示 2 1 4 3 は、演出操作スティック 1 3 6 に設けられたスイッチの押下によって、種々の選択、決定をすることが可能であることを示す表示である。例えば、スイッチの押下によって、タブ 2 1 3 1 ~ 2 1 3 5 のいずれかを選択したり、音量を決定したりすることができる。

【0318】

以下、特に説明しないが、操作説明画像 2 1 4 0 には、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される画像に応じた、演出操作スティック 1 3 6 の操作方法を説明するための画像が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 3 1 9 】

メニュー表示 2 1 2 0 に対応する、「機種紹介」、「音量 & 光量調整」、「実機カスタマイズ」、「はじめてのぱちんこ」、及び「ぱちログ」の各機能について説明する。

【 0 3 2 0 】

「音量 & 光量調整」は、音声出力装置 3 3 1 から出力される音声の音量と、演出用照明装置 3 4 2 から発光される光の光量を調整するための機能である。遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「音量 & 光量調整」タブ 2 1 3 2 が選択されると、図 2 1 - 2 に示すように、音量光量調整画面 2 1 5 1 が表示される。音量光量調整画面 2 1 5 1 では、サイド表示装置 1 5 8 0 の左部に音量調整部 2 1 5 2 が表示されている。また、音量調整部 2 1 5 2 の右側に、光量調整部 2 1 5 3 が表示されている。

10

【 0 3 2 1 】

音量調整部 2 1 5 2 は、「1」～「5」の段階で、遊技者が音量を選択できるように表示される。また、光量調整部 2 1 5 3 は、「1」～「5」の段階で、遊技者が光量を選択できるように表示される。なお、「1」から「5」の中で、数字が大きくなるほど、音量及び光量が大きくなる。

【 0 3 2 2 】

遊技者は、演出操作スティック 1 3 6 を操作し、音量調整部 2 1 5 2 を選択し、1～5の間で、音量を選択する。図 2 1 - 2 に示す例では、音量「4」が選択されている。サブ CPU 3 2 0 a は、選択された音量に応じて、音声出力装置 3 3 1 から出力される音量を設定する。

20

【 0 3 2 3 】

また、遊技者は、演出操作スティック 1 3 6 を操作し、光量調整部 2 1 5 3 が選択し、1～5の間で、光量を選択する。図 2 1 - 2 に示す例では、光量「3」が選択されている。サブ CPU 3 2 0 a は、選択された光量に応じて、演出用照明装置 3 4 2 の光量を設定する。

【 0 3 2 4 】

「機種紹介」は、機種を紹介する画像を表示するための機能である。遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「機種紹介」タブ 2 1 3 1 が選択された場合、図 2 1 - 3 に示すように、機種紹介画面 2 1 5 5 が、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。なお、機種紹介画面 2 1 5 5 は、メイン表示装置 1 3 1 に表示されてもよい。

30

【 0 3 2 5 】

図 2 1 - 3 に示す例では、遊技機 1 0 0 が有する「A B 機能」について説明する機種紹介画面 2 1 5 5 が表示されている。機種紹介画面 2 1 5 5 は、演出操作スティック 1 3 6 の左右方向の操作によって、画像が切り替わる。図示しないが、例えば、機種紹介画面 2 1 5 5 として、遊技機 1 0 0 に関するスペック、ゲームフロー、注目演出、予告演出の紹介、及びリーチ演出の紹介等の画像が表示される。

【 0 3 2 6 】

「実機カスタマイズ」は、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される画像、又は、音声出力装置 3 3 1 から出力される音声 (BGM) の設定を選択できる機能である。遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「実機カスタマイズ」タブ 2 1 3 3 が選択された場合、図 2 1 - 4 に示すように、サイド画面カスタマイズ画面 2 1 6 0 が表示される。サイド画面カスタマイズ画面 2 1 6 0 においては、「ノーマル設定」、「キャラクタ A」、「キャラクタ B」、「キャラクタ C」、及び「キャラクタ D」の各設定に対応するタブ 2 1 6 1 ~ 2 1 6 5 が、上下方向に並べて表示される。

40

【 0 3 2 7 】

例えば、「ノーマル設定」の場合、図 2 1 - 5 に示すように、サイド表示装置 1 5 8 0 に機種名「A B C D」が表示される演出があるとする。なお、メイン表示装置 1 3 1 には、2 人のキャラクタが表示される演出画像 2 1 6 6 が表示されている。

【 0 3 2 8 】

仮に、「キャラクタ B」が選択された場合、図 2 1 - 5 に示す演出画像 2 1 6 6 が表示さ

50

れる場面で、機種名「A B C D」ではなく、図 2 1 - 6 に示すように、キャラクタ B を示す人物画像 2 1 6 8 が表示される演出が表示される。同様に、「キャラクタ A」、「キャラクタ C」、及び「キャラクタ D」のいずれかが選択された場合、選択されたキャラクタが表示される演出が表示される。なお、設定が選択された場合、タブ 2 1 6 1 ~ 2 1 6 5 内に表示された「選択可」の表示が「選択中」に変更される。また、変更される演出は、キャラクタ A ~ キャラクタ D 等のキャラクタに限定されない。例えば、キャラクタとは関係しない種々の演出を表示するように、切替可能である。

【 0 3 2 9 】

「実機カスタマイズ」においては、遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、音声出力装置 3 3 1 から出力される音声（B G M）の設定を選択できる機能に切り替えることができる。この場合、図 2 1 - 7 に示すように、B G M カスタマイズ画面 2 1 7 0 が表示される。B G M カスタマイズ画面 2 1 7 0 においては、「ノーマル設定」、「第一 B G M 設定」、「第二 B G M 設定」、「第三 B G M 設定」、及び「第四 B G M 設定」の各設定に対応するタブ 2 1 7 1 ~ 2 1 7 5 が、上下方向に並べて表示される。

10

【 0 3 3 0 】

「ノーマル設定」、「第一 B G M 設定」、「第二 B G M 設定」、「第三 B G M 設定」、及び「第四 B G M 設定」は、互いに異なる B G M の種類の設定である。「ノーマル設定」、「第一 B G M 設定」、「第二 B G M 設定」、「第三 B G M 設定」、及び「第四 B G M 設定」のいずれかが選択された場合、選択された B G M が、音声出力装置 3 3 1 から出力される。なお、設定が選択された場合、タブ 2 1 7 1 ~ 2 1 7 5 内に表示された「選択可」の表示が「選択中」に変更される。

20

【 0 3 3 1 】

「はじめてのぱちんこ」は、初心者に向けて、遊技の方法を説明する機能である。図 2 2 - 1 に示すように、遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「はじめてのぱちんこ」タブ 2 1 3 4 が選択された場合、言語選択画面 2 2 2 0 が表示される。言語選択画面 2 2 2 0 においては、「再生される言語を選択してください。」の文章が表示される。また、「日本語」、「E N G L I S H」、「中国語」、「韓国語」、及び「ユーザカスタマイズ終了」を選択するためのタブ 2 2 2 1 ~ 2 2 2 5 が上下方向に並べて表示される。

【 0 3 3 2 】

遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「ユーザカスタマイズ終了」タブ 2 2 2 5 が選択されると、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の表示が終了され、通常の演出画面がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

30

【 0 3 3 3 】

遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「日本語」、「E N G L I S H」、「中国語」、及び「韓国語」のいずれかが選択されると、選択された言語で、解説画面 2 2 3 0（図 2 2 - 2 及び図 2 2 - 3 参照）が再生される。解説画面 2 2 3 0 は、初心者に向けて、ぱちんこの遊技方法等を解説する画面である。なお、図 2 2 - 2 及び図 2 2 - 3 に示す解説画面 2 2 3 0 は、日本語で表示された場合である。

【 0 3 3 4 】

解説画面 2 2 3 0 は、例えば、第一シーン~第十六シーンの 1 6 個のシーンによって構成される。図 2 2 - 2 に示すように、解説画面 2 2 3 0 の第一シーンにおいては、「ぱちんこ講座」がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。次いで、図 2 2 - 3 に示すように、解説画面 2 2 3 0 の第二シーンにおいては、「はじめに」と「店内でのアルコールは禁止です。」とが、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。また、アルコールは禁止であることを示す画像 2 2 3 5 が表示される。

40

【 0 3 3 5 】

以下、図示しないが、第三シーンにおいては、「はじめに」と「1 8 歳未満のパチンコ遊技場への入場は禁止されています。」とが、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【 0 3 3 6 】

50

第四シーンにおいては、「はじめに」と「台を叩くなど、他のお客様の迷惑になる行為はいけません。」とが、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第五シーンにおいては、「はじめに」と「わからないことは何でも店員さんに聞いてみましょう。」とが、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第六シーンにおいては、「はじめに」と「C A L L ボタン又は呼出ボタンを押せば、店員さんが席まで来てくれます。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【 0 3 3 7 】

第七シーンにおいては、「 1 . 玉を借りる」と「台の左側にある玉貸機にお金を入れてください。」とが、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第八シーンにおいては、「 1 . 玉を借りる」と「玉貸ボタンを押すと玉が出てきます。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第九シーンにおいては、「 2 . 玉を打つ」と「ハンドルを右に回し、目印の当りを狙いましょう」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十シーンにおいては、「 2 . 玉を打つ」と「スタートチェッカーを狙いましょう。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【 0 3 3 8 】

第十一シーンにおいては、「 2 . 玉を打つ」と「スタートチェッカーに玉が入ると、画面の数字が動き出します。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十二シーンにおいては、「 2 . 数字が揃ったら」と「右に強く打つとアタッカーに玉が届きます。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十三シーンにおいては、「 3 . 数字が揃ったら」と「大当りによって出てきた玉をドル箱に移しましょう。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十四シーンにおいては、「 4 . 景品と交換」と「店員さんが球を運んでくれます。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十五シーンにおいては、「 4 . 景品と交換」と「景品カウンターで景品と交換できます。」とがサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。第十六シーンにおいては、「さあやってみよう!」がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。なお、第一～第十六シーンにおいては、例えば、画像 2 2 3 5 (図 2 2 - 3 参照) のように、各シーンに応じた図も、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【 0 3 3 9 】

なお、第一シーンから第十六シーンに向けて画面が遷移する間に、演出操作スティック 1 3 6 の上下方向が操作された場合、前のシーンが表示されるようにシーンが戻されたり、次のシーンが表示されるようにシーンが送られたりする。解説画面 2 2 3 0 が第十六シーンまで表示されると、解説画面 2 2 3 0 の表示が消去され、言語選択画面 2 2 2 0 (図 2 2 - 1 参照) が表示される。

【 0 3 4 0 】

次に、「ぱちログ」機能について説明する。「ぱちログ」とは、ぱちんこの遊技履歴が簡単に保存できたり、自分好みに実機演出をカスタマイズしたりすることが可能な携帯端末向けサービスである。「ぱちログ」機能を使用すれば、例えば、その日の遊技の履歴を保存することができる。また、BGM カスタマイズ画面 2 1 7 0 (図 2 1 - 7 参照) おいて設定した BGM、サイド画面カスタマイズ画面 2 1 6 0 (図 2 1 - 4 参照) において設定したサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される画像の設定など、各種の設定を保存することもできる。また、例えば、「大当り 5 回達成」、「1 0 0 回転以内に大当り」など、機種に応じたミッションが多数用意されており、遊技者は該ミッションをクリアすることを目標にして、遊技機 1 0 0 で遊技し、楽しむことができる。

【 0 3 4 1 】

図 2 3 - 1 に示すように、遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「ぱちログ」タブ 2 1 3 5 が選択された場合、ぱちログトップ画面 2 3 1 0 が表示される。ぱちログトップ画面 2 3 1 0 においては、「ぱちログは、携帯電話のコードリーダーで、携帯サイトにアクセスし、ぱちんこ遊技履歴に応じたコンテンツを楽しむことができます」の説明文と、「ぱちログ開始」タブ 2 3 1 1 及び「ぱちログ終了」2 3 1 2 とが表示される。また、「ユーザカスタマイズ終了」タブ 2 3 1 3 も表示される。

10

20

30

40

50

【 0 3 4 2 】

遊技者による演出操作スティック 1 3 6 の操作によって、「ユーザカスタマイズ終了」タブ 2 3 1 3 が選択されると、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の表示が終了され、通常の演出画面がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。

【 0 3 4 3 】

「ぱちログ開始」タブ 2 3 1 1 が選択された場合、開始用画面 2 3 2 0 (図 2 3 - 2 参照) が表示される。図 2 3 - 2 に示すように、開始用画面 2 3 2 0 においては、「これまでのデータをリセットして、新たにぱちログを開始します。よろしいですか?」と、「いいえ」タブ 2 3 2 1、「はい」タブ 2 3 2 2 とが表示される。「いいえ」タブ 2 3 2 2 が選択された場合、ぱちログトップ画面 2 3 1 0 (図 2 3 - 1 参照) に戻る。

10

【 0 3 4 4 】

「はい」タブ 2 3 2 1 が選択された場合、開始用コード表示画面 2 3 3 0 (図 2 3 - 3 参照) が表示される。図 2 3 - 3 に示すように、開始用コード表示画面 2 3 3 0 においては、「ぱちログ開始用コード」の文字と、コード 2 3 3 1 とが表示される。コード 2 3 3 1 は、例えば、QRコード(登録商標)である。

【 0 3 4 5 】

遊技者は、例えば、コード 2 3 3 1 を携帯端末のカメラで読みとり、読み取った結果のURLのサイトにアクセスする。そして、アクセスしたサイトに表示される画面に従って、例えば、ぱちログを登録するための情報を入力、又は、登録したぱちログに関する情報を入手する。

20

【 0 3 4 6 】

開始用コード表示画面 2 3 3 0 が表示されている間に、演出操作スティック 1 3 6 のスイッチが押下された場合、又は、操作が入力されずに所定時間(例えば 6 0 秒)経過した場合、開始用コード表示終了確認画面 2 3 4 0 (図 2 3 - 4 参照) が表示される。開始用コード表示終了確認画面 2 3 4 0 は、開始用のコード 2 3 3 1 の表示を終了してもよいか否かを確認するための画面である。

【 0 3 4 7 】

図 2 3 - 4 に示すように、開始用コード表示終了確認画面 2 3 4 0 においては、「コードの表示を終了します。よろしいですか?」と、「いいえ」タブ 2 3 4 1、及び「はい」タブ 2 3 4 2 が表示される。「いいえ」タブ 2 3 4 1 が選択された場合、開始用コード表示画面 2 3 3 0 (図 2 3 - 3 参照) に戻る。

30

【 0 3 4 8 】

「はい」タブ 2 3 4 2 が選択された場合、開始合図画面(図示外)が表示される。開始合図画面は、ぱちログ機能を使用した遊技が開始されたことを遊技者に報知する画面である。開始合図画面には、例えば、「ぱちログを開始しました。」の文章が表示される。開始合図画面が表示された後、所定時間(例えば、1 0 秒)が経過した場合、ぱちログトップ画面 2 3 1 0 (図 2 3 - 1 参照) が表示される。

【 0 3 4 9 】

なお、ぱちログが開始された場合、図 2 3 - 8 に示すように、サイド表示装置 1 5 8 0 に、ぱちログが実行されていることを示すマーク 2 3 8 5 が表示される。図 2 3 - 8 に示す例では、第一サイド表示装置 1 3 2 の右下部に、「ぱちログ遊技中」と表示されたマーク 2 3 8 5 が表示されている。

40

【 0 3 5 0 】

ぱちログトップ画面 2 3 1 0 (図 2 3 - 1 参照) が表示されている状態において、「ぱちログ終了」タブ 2 3 1 2 が選択された場合、終了用画面 2 3 5 0 (図 2 3 - 5 参照) が表示される。図 2 3 - 5 に示すように、終了用画面 2 3 5 0 においては、「ぱちログ終了用コードを発行します。よろしいですか?」の文章と、「いいえ」タブ 2 3 5 1、「はい」タブ 2 3 5 2 とが表示される。「いいえ」タブ 2 3 5 1 が選択された場合、ぱちログトップ画面 2 3 1 0 (図 2 3 - 1 参照) に戻る。

【 0 3 5 1 】

50

「はい」タブ 2 3 5 2 が選択された場合、終了用コード表示画面 2 3 6 0（図 2 3 - 6 参照）が表示される。図 2 3 - 6 に示すように、終了用コード表示画面 2 3 6 0 においては、「ぱちログ終了用コード」の文字と、コード 2 3 6 1 が表示される。コード 2 3 6 1 は、例えば、QR コード（登録商標）である。

【 0 3 5 2 】

遊技者は、例えば、コード 2 3 6 1 を携帯端末のカメラで読みとり、読み取った結果の URL のサイトにアクセスする。そして、アクセスしたサイトに表示される画面に従って、種々の操作を行う。例えば、ぱちログの記憶の登録等を行うことができる。

【 0 3 5 3 】

終了用コード表示画面 2 3 6 0 が表示されている間に、演出操作スティック 1 3 6 のスイッチが押下された場合、又は、操作が入力されずに所定時間（例えば 6 0 秒）経過した場合、終了用コード表示終了確認画面 2 3 7 0（図 2 3 - 7 参照）が表示される。終了用コード表示終了確認画面 2 3 7 0 は、終了用のコード 2 3 6 1 の表示を終了してもよいか否かを確認するための画面である。

【 0 3 5 4 】

図 2 3 - 7 に示すように、終了用コード表示終了確認画面 2 3 7 0 においては、「コードの表示を終了します。よろしですか？」の文章と、「いいえ」タブ 2 3 7 1、及び「はい」タブ 2 3 7 2 が表示される。「いいえ」タブ 2 3 7 1 が選択された場合、終了用コード表示画面 2 3 6 0（図 2 3 - 6 参照）に戻る。

【 0 3 5 5 】

「はい」タブ 2 3 7 2 が選択された場合、終了合図画面（図示外）が表示される。終了合図画面は、ぱちログ機能を使用した遊技が終了されたことを遊技者に報知する画面である。終了合図画面には、例えば、「ぱちログを終了しました。お疲れさまでした。」の文章が表示される。終了合図画面が表示された後、所定時間（例えば、1 0 秒）が経過した場合、ぱちログトップ画面 2 3 1 0（図 2 3 - 1 参照）が表示される。

【 0 3 5 6 】

次に、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が操作不能な状態について説明する。ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 は、通常、いつでも操作可能である。このため、遊技中に遊技者がユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 を操作することができる。例えば、装飾図柄の変動中であっても、遊技者はユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 を操作することができる。

【 0 3 5 7 】

しかしながら、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 は、一部の演出が行われている際には、一時的に操作不能となる。例えば、確変大当たり時のラウンド ED（エンディング）において、一部のスタイル（モード）選択中は、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 を操作不能となる。ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が操作不能となる状態は、機種に応じて設定される。

【 0 3 5 8 】

ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が操作不能となる場合において、演出操作スティック 1 3 6 が操作された場合、図 2 3 - 9 に示すように、操作不能報知画面 2 3 9 0 が所定時間（例えば、1 0 秒間）表示される。操作不能報知画面 2 3 9 0 は、遊技者に、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が操作不能であることを報知する画面である。操作不能報知画面 2 3 9 0 には、「操作を停止しています」の文章が表示される。なお、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が操作不能となっている理由についても表示されてもよい。

【 0 3 5 9 】

また、操作不能報知画面 2 3 9 0 が表示されている間は、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の自動終了機能に対しての時間経過が一時的にストップする。自動終了機能は、例えば、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 が所定の時間操作されなかった場合に、自動的にユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の表示が終了される機能である。

【 0 3 6 0 】

ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の自動終了機能について、より詳細に説明する。ユーザ

10

20

30

40

50

カスタマイズ画面 2 1 1 0 が表示された後、演出操作スティック 1 3 6 に対して操作が行われない状態が所定時間（例えば、30 秒）継続した場合、第一サイド表示装置 1 3 2 の光量（輝度）が下げられる。さらに所定時間（例えば、10 秒間）、演出操作スティック 1 3 6 に対して操作が行われない場合、ユーザカスタマイズ画面 2 1 1 0 の表示が終了される。なお、第一サイド表示装置 1 3 2 の光量（輝度）が下げられてから、所定時間（例えば、10 秒）経過する前に、演出操作スティック 1 3 6 が操作された場合、光量（輝度）が元に戻る。このとき、光量（輝度）が元に戻るだけで、他の動作は実行されなくてもよい。

【0361】

次に、一部の機能についてオンオフが可能であることについて説明する。機能のオンオフは、例えば、RAM クリア時に表示される画面において、演出操作スティック 1 3 6 が操作されることで実行できる。例えば、「機種紹介」、「音量 & 光量調整」、「実機カスタマイズ」、「はじめてのぱちんこ」、及び「ぱちログ」の各機能のうち、一部の機能がオフにされてもよい。例えば、「機種紹介」の機能がオフされた場合、メニュー表示 2 1 2 0 から、「機種紹介」タブ 2 1 3 1 が消去される。

10

【0362】

また、例えば、簡易スペック表示（図示外）の表示又は非表示が切り替えられてもよい。簡易スペック表示とは、遊技機 1 0 0 のスペックを表示する画面である。例えば、簡易スペック表示は、客待ち状態におけるデモムービーが再生されている場合に、第二サイド表示装置 1 3 3 に表示される。この第二サイド表示装置 1 3 3 に表示される簡易スペック表示の表示又は非表示を選択できるのである。なお、機能のオンオフについては、遊技者は操作できず、店舗の作業者のみが操作可能であってもよい。また、簡易スペック表示の表示又は非表示の選択について、遊技者は操作できず、店舗の作業者のみが操作可能であってもよい。

20

【0363】

次に、種々の状況において、遊技機 1 0 0 において実行される制御について説明する。なお、遊技機 1 0 0 においては、種々のエラー（例えば、電源の遮断など）が発生した場合、そのエラーに応じた種々の画面が表示される。以下では特に言及しないが、演出用照明装置 3 4 2 は、サブ CPU 3 2 0 a の制御によって点灯又は消灯される。また、表示器 1 2 5 は、メイン CPU 3 0 1 a の制御によって、点灯又は消灯される。

30

【0364】

遊技機 1 0 0 においては、通常動作モードと出荷検査モードの 2 モードが用意されている。ただし、電源投入直後（コマンド待ちの状態）では、モードは未確定である。

【0365】

電源が投入された後、最初に受信されたコマンドが検査コマンド（FB 系）以外の場合、通常動作モードに移行する。通常モードは、出荷時の検査等が行われるのではなく、店舗で遊技される遊技機 1 0 0 の通常の動作が実行されるモードである。通常動作モード中は、検査コマンド（FB 系）が無視される。すなわち、検査コマンドが受信されても、検査コマンドに応じた処理は実行されない。

【0366】

電源が投入された後、最初に受信されたコマンドが検査コマンド（FB 系）の場合は、出荷検査モードに移行する。出荷検査モードは、遊技機 1 0 0 の集荷の際の検査に使用されるモードである。出荷検査モードでは、検査コマンド（FB 系）以外のコマンドが無視される。すなわち、検査コマンド以外のコマンドが受信されても、受信されたコマンドに応じた処理は実行されない。

40

【0367】

電源投入時処理について説明する。電源投入時処理は、電源が投入された後、サブ CPU 3 2 0 a が、主制御基板 3 0 0 からの電源投入時コマンド、又は、電源復旧時コマンドの受信を待っている状態のときに実行される。

【0368】

50

図 2 4 - 1 に示すように、電源投入時処理においては、メイン表示装置 1 3 1 にカラーバー表示 2 4 1 0 が表示され、サイド表示装置 1 5 8 0 にカラーバー表示 2 4 2 0 が表示される。カラーバー表示 2 4 1 0 , 2 4 2 0 については、後述する。

【 0 3 6 9 】

また、電源投入時処理におけるランプについて説明する。演出用照明装置 3 4 2 は白色で点滅する。白色の点滅は、例えば、2 5 0 m s の間点灯し、2 5 0 m s の間消灯することが繰り返されることで実現される。また、表示器 1 2 5 の第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2、普通図柄表示器 1 1 8 は消灯する。なお、表示器 1 2 5 が全て消灯してもよい。

【 0 3 7 0 】

また、電源投入時処理においては、可動役物（いわゆるギミック）であるユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 , 1 5 8 7 等の原点復帰動作が実行される。これによって、ユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 , 1 5 8 7 等が、予め設定された原点の位置に移動する。

【 0 3 7 1 】

また、電源投入時コマンド、又は、電源復旧時コマンドが受信されるまでに、ユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 , 1 5 8 7 等の原点復帰動作が完了した場合、演出用照明装置 3 4 2 が全点灯される。このとき、演出用照明装置 3 4 2 は、夫々、例えば 2 0 % の輝度で点灯される。

【 0 3 7 2 】

メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 に表示されるカラーバー表示 2 4 1 0 , 2 4 2 0 について説明する。カラーバー表示 2 4 1 0 , 2 4 2 0 においては、矩形状の色が表示された色領域 2 4 4 0 が、上下左右に複数表示される。各色領域 2 4 4 0 の色は、隣り合う色領域 2 4 4 0 とは異なる色である。カラーバー表示 2 4 1 0 , 2 4 2 0 が表示されている間、メイン表示装置 1 3 1 には、バージョン表示 2 4 3 0 が表示される。なお、バージョン表示 2 4 3 0 は、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示されてもよい。

【 0 3 7 3 】

バージョン表示 2 4 3 0 には、遊技機 1 0 0 に搭載されている部品についての種々の情報を示す記号が表示される。図 2 4 - 1 に示す例では、バージョン表示 2 4 3 0 には、液晶バージョンを示す「LCDVER 0279 MA 013 0」、シスコン（システムコントローラ）バージョンを示す「SYSVER 0279 MA 013 0」、ランプバージョンを示す「LMPVER 0175 MA 013 0」、サブランプバージョンを示す「SLPVER 0176 MA 013 0」、日時曜日を示す「ND 14 / 1 / 1 WED」「NT 16 : 23 : 12 : 27」が含まれる。

【 0 3 7 4 】

なお、サブランプバージョンは、サブランプを有する機種の場合に表示される。また、日時曜日は、RTC（リアルタイムクロック）を有する機種の場合に表示される。RTC が搭載されていると、同じ機種が複数配置された遊技場の島において、同じ時刻に同じ演出を、各機種が行うことができる。よって、遊技者の興趣が向上する。

【 0 3 7 5 】

液晶バージョン、シスコンバージョン、ランプバージョン、サブランプバージョンには、夫々、ROM 種類表示 2 4 4 1、バージョン番号表示 2 4 4 2、バージョン文字表示 2 4 4 3、機種コード 2 4 4 4、判別コード 2 4 4 5 が含まれる。ROM 種類表示 2 4 4 1 は、ROM 種類を示す表示である。ROM 種類とは、例えば、ROM に記憶されているソフトウェアの種類、及び、ROM の機能の違い、ROM の品番の違い等に対応している。

【 0 3 7 6 】

「LCDVER」液晶制御に関する ROM であることを示す。「SYSVER」は、シスコンに関する ROM であることを示す。「LMPVER」は、ランプに関する ROM であることを示す。「SLPVER」は、サブランプに関する ROM であることを示す。

【 0 3 7 7 】

10

20

30

40

50

バージョン番号表示 2 4 4 2 は、バージョン番号を示す。例えば、「0 0 0 0」～「9 9 9 9」の間で、ROM がリリースされたときに数字が大きくなる。

【0 3 7 8】

バージョン文字表示 2 4 4 3 は、バージョンを文字で表した表示である。例えば、ROM がリリース版であれば「MA」、デバック版であれば「DA」～「DZ」、試射版であれば「TA」～「TZ」と表示される。機種コード 2 4 4 4 は、遊技機 1 0 0 の機種を示すコードである。機種コード 2 4 4 4 においては、機種に応じた番号が表示される。図 2 4 - 1 に示す例では、機種コード 2 4 4 4 として「0 1 3」が表示されている。

【0 3 7 9】

判別コード 2 4 4 5 は、種々の判別を行うためのコードである。例えば、量産版であれば「0」、見本機であれば「1」～「9」、デバック版であれば「Z」と表示される。

10

【0 3 8 0】

前述したように、日時曜日は、RTC が搭載されている機種のみに表示される。「ND 1 4 / 1 / 1 WED」は、1 4 年 1 月 1 日水曜日であることを示している。「NT 1 6 : 2 3 : 1 2 : 2 7」は、1 6 時 2 3 分 1 2 . 2 7 秒であることを示している。

【0 3 8 1】

次に、RAM クリア準備処理について説明する。RAM クリア準備処理は、RAM クリア準備コマンドが受信された場合に実行される。RAM クリア準備処理は、一例として、電源投入時処理に続いて実行される。RAM クリア準備コマンドは、作業者が、RAM クリアを実行するためのスイッチ（RWM 消去スイッチ、図示外）を押した場合に、実行される。

20

【0 3 8 2】

図 2 4 - 2 に示すように、RAM クリア準備コマンドが受信されると、メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 には、RAM クリア準備画面 2 4 5 0 が表示される。RAM クリア準備画面 2 4 5 0 においては、メイン表示装置 1 3 1 に、「RAM クリア準備中」及び「もう一度 RWM 消去スイッチを押してください」と表示され、サイド表示装置 1 5 8 0 に「RAM クリア準備中」と表示される。RWM は、リードライトメモリーの略である。

【0 3 8 3】

RAM クリア準備処理時のランプについて説明する。演出用照明装置 3 4 2 は白色で点滅する。白色の点滅は、例えば、2 5 0 m s の間点灯し、2 5 0 m s の間消灯することが繰り返されることで実現される。なお、RAM クリア準備処理は、一例として、電源投入時処理に続いて実行されるが、この場合、電源投入時処理における演出用照明装置 3 4 2 の白色の点滅が継続される。

30

【0 3 8 4】

また、RAM クリア準備処理においては、表示器 1 2 5 の第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2、普通図柄表示器 1 1 8 は消灯する。なお、表示器 1 2 5 が全て消灯してもよい。また、メインコマンドがなく、表示器 1 2 5 における未使用の状態表示 LED がある場合は、未使用の状態表示 LED を電源投入時コマンドが受信されるまで点灯させてもよい。

40

【0 3 8 5】

また、電源投入時コマンドが受信されるまで、音声出力装置 3 3 1 からラムクリア準備音が出力される。ラムクリア準備音は、例えば、「RAM クリア準備中です」の音声、1 0 秒間のサイレン、「もう一度リードライトメモリー消去スイッチを押してください」、及び 1 0 秒間のサイレンというサイクルが繰り返される音声である。なお、RAM クリア準備音以外の音声は出力されない。また、音声出力装置 3 3 1 から出力されるボリュームは、直前のボリュームの設定値に係わらず、最大値に設定される。

【0 3 8 6】

次に、電源投入時コマンド受信時の処理（以下、「電源投入時コマンド受信処理」という）について説明する。電源投入時コマンド受信処理は、一例として、RAM クリア準備処

50

理の後に行われる。

【0387】

電源投入時コマンド受信処理においては、メイン表示装置131に、初期出目が表示される。初期出目として、装飾図柄の「1」「2」「3」が表示される。次いで、メイン表示装置131は、通常動作モードに設定される。これによって、メイン表示装置131には、遊技機100の通常の演出画像等が表示される。新たなコマンドが受信された場合には、受信されたコマンドに応じた画像がメイン表示装置131に表示される。

【0388】

また、電源投入時コマンド受信処理においては、サイド表示装置1580に、初期画面が表示される。初期画面に含まれる画像は限定されない。例えば、文字が表示されてもよいし、キャラクタが表示されてもよい。新たなコマンドが受信された場合には、受信されたコマンドに応じた画像がサイド表示装置1580に表示される。サイド表示装置1580の画面移行は、メイン表示装置131と同期する。

10

【0389】

電源投入時コマンド受信処理のランプについて説明する。演出用照明装置342は、60秒間全点灯する。このとき、演出用照明装置342は、夫々、例えば40%の輝度で点灯される。なお、機種に依存するため、輝度は目安である。ただし、作業者による目視で、電源投入時との輝度変化が確認できることが望ましい。また可動役物（いわゆるギミック）であるユニット154、155a、155b、156、157、1587等の原点復帰動作中は、演出用照明装置342は白色で点滅される。また、表示器125の第1特別図柄表示器120、第2特別図柄表示器122、普通図柄表示器118はコマンドを反映して、点灯又は消灯する。なお、表示器125全体がコマンドを反映して、点灯又は消灯してもよい。

20

【0390】

また、電源投入時コマンド受信処理においては、音声出力装置331は、30秒間、電源投入音を出力する。また、電源投入音としては、例えば、「RAMクリアがされました」の音声と音楽が出力される。電源投入音以外は出力されない。また、電源投入音の出力が開始されてから30秒経過後、消音される。また、電源投入音が出力されている30秒の間は、ボリュームMAX（最大音量）で出力される。なお、事前に設定されていたボリューム値（音量値）に関わらず、ボリュームMAXで出力される。電源投入音は重要度が高いので、ボリュームMAXで出力されるのである。

30

【0391】

次に、電源復旧時コマンド受信時の処理（以下、電源復旧時コマンド受信処理という。）について説明する。図25-1に示すように、電源復旧時コマンド受信処理においては、一例として、電源復旧画面2510が表示される。電源復旧画面2510においては、メイン表示装置131には、「電源復旧中」の文字が30秒間表示される。その後、メイン表示装置131は、通常動作モードに設定される。新たなコマンドが受信された場合には、受信されたコマンドに応じた画像がメイン表示装置131に表示される。ただし、画像変化のないコマンド（例えば、遊技状態コマンド、図柄指定コマンド、確定コマンド等）は無視される。

40

【0392】

また、30秒間新たなコマンドが受信されなかった場合は、メイン表示装置131は、客待ち状態へ移行される。この場合、客待ち中に表示される画面であるデモ画面（例えば、デモムービー等）が表示される。

【0393】

また、メイン表示装置131には、RTCバックアップ結果が表示される。電源復旧画面2510においては、RTCバックアップ結果として、「電源オフ時間が3分未満の為、RTC同期演出の開始タイミングが継続されました。」と表示されている。

【0394】

また、電源復旧時コマンド受信処理においては、サイド表示装置1580は、30秒間黒

50

色で表示される。なお、サイド表示装置 1 5 8 0 にメイン表示装置 1 3 1 と同期した画像が表示されてよい。新たなコマンドが受信された場合には、受信されたコマンドに応じた画像がサイド表示装置 1 5 8 0 に表示される。サイド表示装置 1 5 8 0 の画像の移行はメイン表示装置 1 3 1 と同期する。

【 0 3 9 5 】

電源復旧時コマンド受信処理時のランプについて説明する。演出用照明装置 3 4 2 は、60 秒間全点灯する。このとき、演出用照明装置 3 4 2 は、夫々、例えば 40 % の輝度で点灯される。なお、機種に依存するため、輝度は目安である。ただし、作業者による目視で、電源投入時との輝度変化が確認できることが望ましい。また、可動役物であるユニット 1 5 4 , 1 5 5 a , 1 5 5 b , 1 5 6 , 1 5 7 の原点復帰動作中は、演出用照明装置 3 4 2 は白色で点滅される。また、表示器 1 2 5 の第 1 特別図柄表示器 1 2 0、第 2 特別図柄表示器 1 2 2、普通図柄表示器 1 1 8 はコマンドを反映して、点灯又は消灯する。なお、表示器 1 2 5 全体がコマンドを反映して、点灯又は消灯してもよい。

10

【 0 3 9 6 】

電源復旧時コマンド受信処理においては、音声出力装置は、30 秒間、電源投入音を出力する。また、電源投入音としては、例えば、音楽が出力される。電源投入音以外は出力されない。また、電源投入音の出力が開始されてから 30 秒経過後、消音される。また、電源投入音が出力されている 30 秒の間は、ボリューム M A X (最大音量) で出力される。なお、事前に設定されていたボリューム値 (音量値) に関わらず、ボリューム M A X で出力される。電源投入音は重要度が高いので、ボリューム M A X で出力されるのである。

20

【 0 3 9 7 】

なお、電源復旧時コマンド受信処理においては、上述の電源復旧画面 2 5 1 0 (図 2 5 - 1) だけでなく、状況に応じて種々の画面が表示される (図 2 5 - 2 ~ 図 2 5 - 4 参照)。例えば、右打ち状態報知コマンドが受信された場合、図 2 5 - 2 に示す電源復旧画面 2 5 2 0 のように、「電源復旧中」等の文字に加え、「右打ち」の文字が表示される。また、「右打ち」の文字の右側に、矢印が表示される。なお、30 秒間新たなコマンドが受信されなかった場合は、メイン表示装置 1 3 1 は、客待ち状態へ移行される。

【 0 3 9 8 】

電源復旧画面 2 5 1 0 , 2 5 2 0 が表示された後に表示される客待ちデモ画面が表示される際の演出図柄は、電源投入時と同様である。電源復旧後の背景は、遊技者に最も不利となるデフォルト背景に設定される。また、残り回数表示 (例えば、時短残り回数、及び演出のカウナなど) は表示されない。

30

【 0 3 9 9 】

客待ち状態から通常背景表示に移行する際には、メイン表示装置 1 3 1 は、初期出目 (例えば、「1」「2」「3」などの装飾図柄) が表示される。

【 0 4 0 0 】

図 2 5 - 3 を参照し、復旧用当り画面 2 5 3 0 について説明する。復旧用当り画面 2 5 3 0 は、通常モードにおいて、大当たり中電源復旧コマンドが受信された後に、右打ち状態報知コマンドが受信された場合に表示される。

【 0 4 0 1 】

復旧用当り画面 2 5 3 0 においては、「電源復旧中」と「右打ち」の文字がメイン表示装置 1 3 1 に表示される。「右打ち」の文字の右側に、矢印が表示される。復旧用当り画面 2 5 3 0 は、電源復旧後、30 秒経過しても、表示が継続される。復旧用当り画面 2 5 3 0 の表示中に、ランプ報知が行われる。より詳細には、演出用照明装置 3 4 2 が赤色で点滅される。赤色の点滅は、例えば、250 m s 間隔で演出用照明装置 3 4 2 の点灯と消灯が繰り返されることで行われる。

40

【 0 4 0 2 】

図 2 5 - 4 を参照し、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 について説明する。復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 は、大当たり中に復旧し、大当たり情報が揃っていない場合に、電源復旧用のラウンド表示を行う画面である。例えば、大当たり中にアタッカが開いてから閉じるまでが 1 ラ

50

ウンドである。

【 0 4 0 3 】

図 2 5 - 4 に示すように、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 においては、「電源復旧中」、「右打ち」、「ROUND 1」の文字が表示される。なお、「ROUND 1」の表示は、ラウンド数に応じて、数字の部分が変更される。

【 0 4 0 4 】

復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 においては、電源復旧後、30 秒経過しても表示が継続される。また、右打ち状態報知コマンドが受信されることで、「右打ち」の文字が表示されている。また、大入賞口開放コマンドが受信されることで、ラウンド数表示（図 2 5 - 4 においては、「ROUND 1」の文字）が表示されている。なお、エンディングコマンドで復帰できない場合は、ラウンド数表示は消去される。また、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 においては、大当たり演出図柄は表示されない。また、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0 の表示中に、ランプ報知が行われる。より詳細には、演出用照明装置 3 4 2 が赤色で点滅される。赤色の点滅は、例えば、2 5 0 m s 間隔で演出用照明装置 3 4 2 の点灯と消灯が繰り返されることで行われる。

【 0 4 0 5 】

次に、大当たり時に電源が遮断され、電源が復旧した場合の画面の推移について説明する。図 2 6 - 1 (a) は、大当たり変動中（例えば、「7」「7」「7」等のゾロ目が揃う変動中）に電源が遮断された後、電源が復旧した場合の画面の推移である。

【 0 4 0 6 】

図 2 6 - 1 (a) においては、電源復旧時点から紙面右側に向かうほど、時間が経過している（後述する図 2 6 - 1 (b) ~ 図 2 6 - 2 (f) も同様）。図 2 6 - 1 (a) に示すように、電源が復旧すると、電源復旧画面 2 5 1 0（図 2 5 - 1 参照）が表示される。電源復旧画面 2 5 1 0 が表示されてから 30 秒経過後、客待ち画面が表示される。次いで、オープニング（例えば、大当たりのオープニング）となり、画面が復帰される。

【 0 4 0 7 】

図 2 6 - 1 (b) は、大当たり変動中に電源が遮断された後に、すぐに（図 2 6 - 1 (a) の場合よりも早い時間。例えば、1 分など）、電源が復旧した場合の画面の推移である。図 2 6 - 1 (b) に示すように、電源が復旧すると、電源復旧画面 2 5 1 0（図 2 5 - 1 参照）が表示される。次いで、大当たりのオープニングとなり、画面が復帰される。

【 0 4 0 8 】

図 2 6 - 1 (c) は、オープニング後に電源が遮断された後、電源が復旧した場合の画面の推移である。図 2 6 - 1 (c) に示すように、電源が復旧すると、電源復旧画面 2 5 1 0（図 2 5 - 1 参照）が表示される。次いで、いわゆる役連ゲートが有効となり、復旧用当り画面 2 5 3 0（図 2 5 - 3 参照）が表示される。次いで、ラウンド 1 が始まった場合、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0（図 2 5 - 4 参照）が表示される。次いで、エンディングとなり、画面が復帰される。

【 0 4 0 9 】

図 2 6 - 2 (d) は、役連ゲートに遊技球が通過した後に電源が遮断された場合、又は、ラウンド中に電源が遮断された場合に、電源が復旧した場合の画面の推移である。図 2 6 - 2 (d) に示すように、電源が復旧すると、復旧用当り画面 2 5 3 0（図 2 5 - 3 参照）が表示される。次いで、ラウンドが始まった場合、復旧用ラウンド画面 2 5 4 0（図 2 5 - 4 参照）が表示される。次いで、エンディングとなり、画面が復帰される。

【 0 4 1 0 】

図 2 6 - 2 (e) は、最終ラウンド後に電源が遮断された場合に、電源が復旧した場合の画面の推移である。図 2 6 - 2 (e) に示すように、電源が復旧すると、復旧用当り画面 2 5 3 0（図 2 5 - 3 参照）が表示される。次いで、エンディングとなり、画面が復帰される。

【 0 4 1 1 】

図 2 6 - 2 (f) は、エンディング後に電源が遮断された場合に、電源が復旧した場合の

10

20

30

40

50

画面の推移である。図 2 6 - 2 (f) に示すように、電源が復旧すると、復旧用当り画面 2 5 3 0 (図 2 5 - 3 参照) が表示される。次いで、変動が開始され、画面が復帰される。

【 0 4 1 2 】

なお、上記図 2 6 - 1 (a) ~ 図 2 6 - 2 (f) の各画面において、電源復旧時、及び、役連ゲート有効時等に右打ち状態コマンドが受信された場合は、例えば、「右打ち」の文字が表示された電源復旧画面 2 5 2 0 (図 2 5 - 2 参照) が表示される。

【 0 4 1 3 】

音量及び光量の調節機能について説明する。音量及び光量は、常時調節可能である。メイン表示装置 1 3 1 又はサイド表示装置 1 5 8 0 には、音量及び光量が調節可能なこと示唆する表示 (例えば、図 2 0 - 1 に示すマーク 2 0 7 8 等) が表示される。音量及び光量の調整には、演出操作スティック 1 3 6 が使用される。演出により演出操作スティック 1 3 6 が使用される期間は、音量及び光量の調整不能に設定される。この場合、該演出終了後に、再度音量及び光量が調節可能に設定される。なお、音量及び光量を調節するための表示を表示中に、音量及び光量の調整が不能な状態に設定される場合、音量及び光量を調節するための表示は、メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 から消去される。

【 0 4 1 4 】

例えば、大当たり 1 ラウンド目に楽曲選択で演出操作スティック 1 3 6 が使用される。このため、大当たり 1 ラウンド目には、サブ C P U 3 2 0 a は、音量及び光量の調節を不能とする。次いで、サブ C P U 3 2 0 a は、2 ラウンド目から、音量及び光量の調節を可能とする。

【 0 4 1 5 】

次に、図 2 6 - 3 を参照し、電源がオンされた場合の、枠 I D の判定処理について説明する。枠 I D とは、例えば、枠部品に付与された I D である。図 2 6 - 3 に示すように、P W R O N (パワーオン) された場合、C P U が初期化され、ポートが設定される。そして、枠入力ポート内の枠 I D の読みとりが 1 0 回行われる。

【 0 4 1 6 】

次いで、読み取りの結果、枠 I D の合否判定が行われる。次いで、P W E O N 出力開始となる。このとき、枠仕様の 3 0 % で全点灯される。

【 0 4 1 7 】

枠 I D の合否判定の判定方法としては、読み取った値と設定された値を比較し、総判定の内半数以上一致で O K 、反半数未満の場合は N G とする。判定後の処理としては、O K と判定された場合、枠は、正常動作 O K とし、制御が許可される。盤は、正常動作 O K とし、制御が許可される。

【 0 4 1 8 】

N G と判定された場合、枠について、以降、枠へのシリアル通信を行わない (入力の通信も行わない) 。また、ラッチ信号の一定時間未入力によって、ドライバが初期化され、異常出力は行われない。

【 0 4 1 9 】

N G と判定された場合、盤について、以降 L E D ドライバへの出力は 0 0 H に固定され、ソレノイド出力が O F F 側に固定される。モータは各盤によって異なるが、O F F 状態を常時出力する。

【 0 4 2 0 】

次に、メイン表示装置 1 3 1 、及びサイド表示装置 1 5 8 0 の輝度について説明する。メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 は、一例として液晶である。メイン表示装置 1 3 1 は輝度については、シスコン制御である。電源投入時、輝度ボリュームの値が 1 6 回取得され、平均値 (小数点以下切り捨て) を反映する。以降、輝度ボリュームが変化しても反映しない。ただし、出荷検査モード時はリアルタイムに反映する。また、サイド表示装置 1 5 8 0 の輝度については、ランプ制御である。サイド表示装置 1 5 8 0 の輝度は、輝度コマンド受信でリアルタイムに反映される。

【 0 4 2 1 】

10

20

30

40

50

次に、図 27 を参照し、サイド表示装置 1580 に表示される方法説明画面 2710 について説明する。サイド表示装置 1580 には、種々の方法説明画面 2710 が表示される。方法説明画面 2710 は、作業者又は遊技者に、遊技機 100 の操作方法及び手順等を説明するための画面である。なお、本実施形態では、一例として、方法説明画面 2710 は、第一サイド表示装置 132 に表示されるとする。しかし、方法説明画面 2710 は、第二サイド表示装置 133 に表示されてもよいし、メイン表示装置 131 に表示されてもよい。

【0422】

図 27 に示す例では、方法説明画面 2710 に、ガラス枠 150 と内枠 170 とを開放する場合の手順等が表示されている。方法説明画面 2710 においては、上部ユニット 180 の開放方法（図 15 の矢印 1599 に示す上方に移動させる、又は、上部ユニット 180 を遊技機 100 から取り外す方法）を説明するために、「1. トップユニットの開放方法」及び「トップユニットを両手で引き上げると、そのまま固定されます」と表示されている。また、ガラス枠 150 の開放方法を説明するために、「2. ガラス枠の開放方法」及び「解放レバーを左に倒し、そのままガラス枠を手前に引きます」と表示されている。また、内枠 170 の開放方法を説明するために、「3. 内枠の開放方法」及び「鍵を右に回して内枠を手前に引きます」と表示されている。

【0423】

また、上部ユニット 180 の閉鎖方法（装着位置に移動させる方法）を説明するために、「4. トップユニットの閉鎖方法」、「トップユニットを両手で一度あげてからスライドさせて押し込みます。」、及び「注 必ずガラス枠、内枠を閉めた状態で行ってください」と表示されている。また、方法説明画面 2710 には、各説明を分かりやすくするために、説明に対応する図も表示されている。作業者は、方法説明画面 2710 を参照して、ガラス枠 150 及び内枠 170 の開放などを行うことができる。よって、作業者の利便性が向上する。

【0424】

なお、図 27 に示す方法説明画面 2710 は、例えば、扉開放エラー状態が開始されたことを契機に、表示が開始される。扉開放エラー状態は、扉（例えば、ガラス枠 150 又は内枠 170）を開放するための操作が開始されたことを示すエラーであり、例えば、該エラーを示すコマンドが受信されたことを契機に開始される。また、例えば、上部ユニット 180 が閉鎖され、閉鎖されたことを示すコマンドが受信されると、扉開放エラー状態が終了される。扉開放エラー状態が終了されると、方法説明画面 2710 の表示は終了される。

【0425】

次に、図 28 を参照し、音量切替スイッチ 2810 について説明する。音量切替スイッチ 2810 は、例えば、演出制御基板 320 に設けられている。音量切替スイッチ 2810 は、音声出力装置 331 から出力される音量を調整するスイッチである。

【0426】

図 28 に示すように、音量切替スイッチ 2810 は、演出制御基板 320 上に直接搭載されるハードウェアボリュームのスイッチとして機能する。音量切替スイッチ 2810 は、摘み 2820 を有し、この摘み 2820 を左右に段階的にスライドさせることで音量の出力レベルを調整するようになっている。なお、例えば、回転するボリュームスイッチ等、他の切替手段によって、音量の出力レベルを調整できるようにしてもよい。

【0427】

音量は、左から「1」「2」「3」の3段階が可変可能に設定できるように構成されており、「1」は小、「2」は中、「3」は大のボリューム値が設定されるようになっている。なお、図 28 は、音量切替スイッチ 2810 の拡大図である。

【0428】

更に、音量切替スイッチ 2810 は、摘み 2820 を左端の「エ」に設定することにより、遊技機 100 をエコモードに設定するエコモードスイッチとして機能する。遊技機 100

10

20

30

40

50

0 がエコモードに設定されると、盤面や枠のLED等の演出用照明装置342の照度が85%に設定される。また、メイン表示装置131における客待ち中（ただし、ユーザカスタマイズ画面2110表示中は除く）のバックライトの輝度が50%に設定される。また、サイド表示装置1580における客待ち中（ただし、ユーザカスタマイズ画面2110表示中は除く）のバックライトの輝度が40%に設定される。すなわち、音量切替スイッチ2810により遊技機100がエコモードに設定されると、演出における光の出力レベルを予め定められているエコモード値に設定できるようになっている。

【0429】

なお、音量切替スイッチ2810により、遊技機100がエコモードに切り替えられた場合、メイン側が制御する表示器125は所定の高輝度/照度に規制され、サブ側が制御する演出用照明装置342、メイン表示装置131、及びサイド表示装置1580は低輝度/照度に変更される。

10

【0430】

また、音量切替スイッチ2810において、摘み2820がエコモードに設定された場合には、音量は、「3」の場合と同様に大のボリューム値が設定されるようになっている。なお、図28においては、摘み2820はエコモードに設定された場合を示している。

【0431】

なお、エコモードに設定されると、例えば、客待ち状態において、デモムービーがメイン表示装置131及びサイド表示装置1580に表示されるタイミングで、バックライトの輝度が下げられる。また、遊技者又は作業者の操作によって、ユーザカスタマイズ画面2110が表示された場合は、バックライトの輝度が元に戻される。そして、ユーザカスタマイズ画面2110が消去された後、次のデモムービーがメイン表示装置131及びサイド表示装置1580に表示されるタイミングで、バックライトの輝度が下げられる。

20

【0432】

また、変動開始コマンドが受信された場合は、バックライトの輝度が元に戻される。ただし、同時変動機種のサブ変動開始（通常特2変動、右打ち時特1変動等）で演出を行う場合は除く。サブ変動で当たった場合は、当り演出開始で輝度を元に戻す。

【0433】

また、音量光量調整画面2151において音量及び光量が調整（すなわち、ソフトウェアボリュームが調整）されていた場合において、音量切替スイッチ2810によってボリューム値が変更されると、ソフトウェアボリュームが音量切替スイッチ2810によって設定されたボリューム値（すなわち、ハードウェアボリュームのデフォルト値）に設定される。

30

【0434】

また、音量光量調整画面2151において音量及び光量が調整（すなわち、ソフトウェアボリュームが調整）されていた場合において、客待ち状態で、遊技機100の未操作状態が120秒継続された場合、ソフトウェアボリュームが、音量切替スイッチ2810によって設定されたボリューム値（すなわち、ハードウェアボリュームのデフォルト値）に設定される。

【0435】

40

次に、のめり込み防止対策の画面表示について説明する。のめり込み防止対策の画面表示は、遊技者に、のめり込みに注意することを報知する画面である。例えば、図29-1に示す例では、メイン表示装置131に第一注意表示2910が表示されている。なお、第一注意表示2910は、サイド表示装置1580に表示されてもよい。

【0436】

図29-1及び図29-2に示すように、第一注意表示2910は、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」と「のめり込みに注意しましょう」との文章（標語）が表示されたロゴである。なお、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」の文章は、例えば、白色であり、該文章の背景は、例えば、赤色である。なお、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」と「のめり込みに注意しましょう」の標語の表示については、

50

順番、上下方向の行数等については、特に限定されない。また、標語のフォントは特に限定されない。

【 0 4 3 7 】

また、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです」のように、パチンコ・パチスロの2つの遊技機に関する記載がされていたが、これに限定されない。例えば、「パチンコは適度に楽しむ遊びです」又は「パチスロは適度に楽しむ遊びです」のように、1つの種類の遊技機について記載されてもよい。

【 0 4 3 8 】

第一注意表示 2 9 1 0 は、例えば、特賞終了時に、客待ちの画面において、遊技者に視認し易い位置に表示される。特賞終了画面時に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間は、第一注意表示 2 9 1 0 が固定表示された状態で3秒以上を確保してもよい。その際、ウェイト、キャンセル等の処理方法は任意である。客待ちの画面終了時、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間は、第一注意表示 2 9 1 0 が表示された状態で5秒以上確保してもよい。また、特賞終了画面時等において、画面に表示されるナビゲーションに、第一注意表示 2 9 1 0 が重ならない位置に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示されてもよい。

【 0 4 3 9 】

なお、特賞とは、例えば、大当たりであり、遊技球及びメダル等が増加する状態などを言う。遊技球及びメダルが増加する場合は、例えば、B B (ビッグボーナス)、R B (レギュラーボーナス)、A R T (アシストリプレイタイム) (R T (リプレイタイム)を含む)等である。

【 0 4 4 0 】

また、第一注意表示 2 9 1 0 を表示する対象とする特賞は、一例として、以下を基本とする。

- ・メダルの払出枚数が50枚を超えるB B、R Bの終了時(所謂終了画面がない場合は除く)
- ・A R T等の終了時(当該A R T作動中における一連の増加区間において得られた遊技メダルが300枚未満の場合は除く)

また、上記以外の契機で共通標語を表示してもよい。

【 0 4 4 1 】

第一注意表示 2 9 1 0 は、遊技機の仕様ごとにロゴの大きさが規定される。第一注意表示 2 9 1 0 の最小サイズは、一例として、上下方向に10mm、左右方向に64.12mmである。該最小サイズは、例えば、7インチ未満の小型液晶表示器、及び非液晶表示器において表示されるサイズである。なお、液晶表示器(例えば、メイン表示装置131及びサイド表示装置1580等)を搭載していない遊技機においては、例えば、第一注意表示 2 9 1 0 がパネル表示等によって表示される。この場合、第一注意表示 2 9 1 0 は、例えば、遊技機100の上部又は下部に表示されてもよい。また、液晶表示器を搭載している遊技機であったとしても、液晶の表示可能範囲に収まらない場合は、第一注意表示 2 9 1 0 をパネル等での表示としてもよい。

【 0 4 4 2 】

第一注意表示 2 9 1 0 の標準サイズは、一例として、上下方向の30mm、左右方向に192.37mmである。標準サイズは、例えば、7インチ以上の液晶表示器において表示されるサイズである。

【 0 4 4 3 】

なお、7インチ以上16インチ未満の液晶における第一注意表示 2 9 1 0 の最小高さは、一例として、以下のように算出される。液晶表示器のサイズをD (i n c h)、標語表示の最小高さ(上下方向の長さ)をH (m m)とする。この場合、

$$H = (10 \times (2 D - 5)) / 9$$

となる。(本算出はアスペクト比によらない)

第一注意表示 2 9 1 0 の幅は、第一注意表示 2 9 1 0 の縦横比を維持しつつ、上記Hに合わせて算出する。

【 0 4 4 4 】

なお、上記の例より大きい第一注意表示 2 9 1 0 を表示してもよい。大きさを変更する場合、第一注意表示 2 9 1 0 の縦横比（上下方向の長さと、左右方向の長さの比）は変更しなくてもよいし、変更してもよい。液晶表示器で表示する場合は、高さ・幅の許容誤差は $\pm 2 \text{ mm}$ である。

【 0 4 4 5 】

また、例えば、16 インチを越える液晶表示機の場合の最小サイズは、上記の標準サイズとしてもよい。また、液晶表示器で表示する場合は、遊技機 1 0 0 の筐体の中央よりも上側に表示してもよい。ただし、遊技機 1 0 0 の筐体の中央よりも上側に液晶表示器がない場合は除かれる。また、パネル等に表示する場合は、遊技者が遊技している状態で視認し易い位置に表示してもよい。

10

【 0 4 4 6 】

次に、プリペイドカード等の取り忘れ防止のための表示（以下、第二注意表示 2 9 3 0 という。図 2 9 - 3 参照）について説明する。第二注意表示 2 9 3 0 は、メイン表示装置 1 3 1 及びサイド表示装置 1 5 8 0 等の表示器に表示される。図 2 9 - 3 に示すように、第二注意表示 2 9 3 0 は、例えば、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください」の文章を含む。なお、第二注意表示 2 9 3 0 のデザインは、遊技機のメーカ各社によって任意に設定されてもよい。

【 0 4 4 7 】

第二注意表示 2 9 3 0 は、原則、大当り後に表示される。「原則」とは、有利状態が継続した後、通常状態に戻る前の大当り後のみにするなど、取り忘れ防止対策の趣旨に反しない内容の範疇であれば、全ての大当り後に表示することを強制するものではないということである。また、「大当り」とは、特別図柄の抽せん確率を算出するために用いる、役物連続作動装置の作動によって大入賞口への入賞により獲得できる最大の遊技球数の 1 / 4 以上ある大当りのことである。例えば、1 回の大当りの最大の遊技球数が、16 ラウンドで 2 4 0 0 球であるとする。この場合、4 ラウンド 6 0 0 発以上の場合に、第二注意表示 2 9 3 0 が表示される。すなわち、2 ラウンドの場合は、第二注意表示 2 9 3 0 が表示されなくてもよい。

20

【 0 4 4 8 】

また、第二注意表示 2 9 3 0 は、例えば、種々の形状の画像が含まれていてもよい。図 2 9 - 3 に示す例においては、一例として、カードを引き抜く様子を示す態様を、絵で示したイラスト 2 9 3 1 が表示されている。また、第二注意表示 2 9 3 0 は、イラスト 2 9 3 1 等、プリペイドカード等の取り忘れに注意することを遊技者に報知する画像のみが表示されるものであってもよい。

30

【 0 4 4 9 】

その他、種々の状況で、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。図 2 9 - 4 に示すように、「いくぜ！」等のセリフの表示に重ねて、第一注意表示 2 9 1 0 又は第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。

【 0 4 5 0 】

また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、サイド表示装置 1 5 8 0 に表示されてもよい。

40

【 0 4 5 1 】

また、客待ち中は、第一注意表示 2 9 1 0 を表示し、第二注意表示 2 9 3 0 は表示されなくてもよい。大当りを契機として、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。

【 0 4 5 2 】

第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 とは、大当り遊技のエンディング期間中に行われてもよい。第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 とは、大当り遊技のオープニング期間中に行われてもよい。

【 0 4 5 3 】

50

また、第一注意表示 2 9 1 0 は、ロゴとして表示されず、文字のみによって表示されてもよい。また、第二注意表示 2 9 3 0 は、ロゴとして表示されてもよいし、文字のみによって表示されてもよい。

【 0 4 5 4 】

また、図 2 9 - 5 及び図 2 9 - 6 に示すように、第一注意表示 2 9 1 0 とは異なる表示が表示された後に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示されてもよい。図 2 9 - 5 に示す例においては、図 2 9 - 5 (a) に示すように、デモムービー画面 2 9 5 1 が表示された後、図 2 9 - 5 (b) に示すように、メーカー名「 A B C D 社 」が表示された画面 2 9 5 2 が表示される。次いで、図 2 9 - 6 (c) に示すように、メーカーに関するロゴ 2 9 4 2 が表示され、次いで、図 2 9 - 6 (d) に示すように、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。このとき、メーカー等に関する表示が行われる図 2 9 - 5 (b) 及び図 2 9 - 6 (c) と、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される図 2 9 - 6 (d) において、画像の背景の色が白色で共通である。なお、背景は、共通であればよく、色や模様は限定されない。また、図 2 9 - 5 (b) ~ 図 2 9 - 6 (d) に示す画像において、背景が互いに異なってもよい。

10

【 0 4 5 5 】

また、エンディング時間が短い機種においては、最終ラウンドから、第一注意表示 2 9 1 0 又は第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。これによって、エンディング時間が短い機種の場合でも、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 との表示時間が確保される。

【 0 4 5 6 】

20

また、第一注意表示 2 9 1 0 が表示された後に、第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。また、第二注意表示 2 9 3 0 が表示された後に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示されてもよい。

【 0 4 5 7 】

また、種々のモードに突入する場合において、そのモードに関するタイトルがメイン表示装置 1 3 1 に表示される場合、該タイトルが消去された後に、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。また、該タイトルが表示されている間に、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 が表示されてもよい。

【 0 4 5 8 】

また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、客待ち中と大当りのエンディング中とで、縦横比が同じ状態で、大きさと位置の少なくとも一方が異なってもよい。なお、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、客待ち中と大当りのエンディング中とで、縦横比が異なってもよい。

30

【 0 4 5 9 】

また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、静止画によって表示されてもよい。また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 に含まれる文章が、音声によって出力されてもよい。

【 0 4 6 0 】

また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、半透明で表示されてもよいし、半透明でなくてもよい。また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 のうち、一方が半透明であり、他方が半透明でなくてもよい。

40

【 0 4 6 1 】

また、図 2 9 - 5 (b) 及び図 2 9 - 6 (c) に示す、メーカー名及びメーカーに関するロゴ 2 9 4 2 が表示される画面は、夫々、客待ち中と、大当りのエンディング中とで、表示時間が同じであってもよい。また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 の表示時間は、客待ち中と、大当りのエンディング中とで、異なってもよい。

【 0 4 6 2 】

また、図 3 0 - 1 に示すように、画面が変化してもよい。すなわち、図 3 0 - 1 (a) に示すように通常画面が表示されている状態で、遊技機 1 0 0 の操作が行われず、所定時間（例えば、5 分）が経過する。すると、図 3 0 - 1 (b) に示すように、第一注意表示 2

50

9 1 0 が、メイン表示装置 1 3 1 に、所定時間（例えば 3 秒）表示される。次いで、図 3 0 - 1（c）に示すように、デモ画面が表示される。そして、図 3 0 - 1（b）に示す所定時間の第一注意表示 2 9 1 0 の表示と、図 3 0 - 1（c）に示すでもデモ画面との間で変化する画面が繰り返される。すなわち、第一注意表示 2 9 1 0 が表示された画面とデモ画面とがループする。

【0 4 6 3】

また、図 3 0 - 2 に示すように、画面が変化してもよい。すなわち、図 3 0 - 2（a）に示すように通常画面が表示されている状態で、遊技機 1 0 0 の操作が行われず、所定時間（例えば、5 分）が経過する。すると、図 3 0 - 2（b）に示すように、デモ画面が表示される。デモ画面において、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。第一注意表示 2 9 1 0 は、デモ画面が表示されている間継続して表示される。なお、第一注意表示 2 9 1 0 は、所定時間（例えば、3 秒）で、消去されてもよい。

10

【0 4 6 4】

また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、大当りのオープニング、確率変動、時短、ラウンド、エンディング、エンディングの後など、種々の状況で表示してもよい。また、第一注意表示 2 9 1 0 及び第二注意表示 2 9 3 0 は、種々の演出中に表示されてもよい。

【0 4 6 5】

また、特賞終了時において、第一注意表示 2 9 1 0 が、表示されてもよい。この場合、遊技者が視認し易い位置に表示されるとよい。第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間は、第一注意表示 2 9 1 0 が固定状態で 3 秒以上を確保してもよい。その際、ウェイト、キャンセル等の処理は任意に設定される。以下、特賞終了時の場合について説明する。

20

【0 4 6 6】

特賞終了時において、図 3 1 - 1 に示すように、画面が変化してもよい。すなわち、図 3 1 - 1（a）に示すように、特賞終了画面が表示される。次いで、図 3 1 - 1（b）に示すように、特賞終了画面に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。次いで、図 3 1 - 1（b）が表示されている状態で 3 秒以上待機する。そして、遊技機 1 0 0 に対して操作が行われた場合、図 3 1 - 1（c）の通常画面が表示される。

【0 4 6 7】

また、図 3 1 - 2 に示すように、画面が変化してもよい。すなわち、図 3 1 - 2（a）に示すように、特賞終了画面が表示される。次いで、図 3 1 - 2（b）に示すように、特賞終了画面に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。次いで、第一注意表示 2 9 1 0 が表示されてから所定時間（例えば 3 秒）が経過する前に、遊技機 1 0 0 が操作された場合、図 3 1 - 2（c）の通常画面が表示される。通常画面が表示されるが、第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）を確保するために、通常画面においても、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。なお、図 3 1 - 2（b）から図 3 1 - 2（c）に示す画面に変化する場合、操作ではなく、所定時間後に変化してもよい。

30

【0 4 6 8】

また、図 3 1 - 3 に示すように、画面が変化してもよい。すなわち、図 3 1 - 3（a）に示すように、特賞終了画面が表示される。次いで、図 3 1 - 3（b）に示すように、メイン表示装置 1 3 1 に、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される。次いで、第一注意表示 2 9 1 0 が表示されてから所定時間（例えば 3 秒）が経過した後、図 3 1 - 3（c）の再び特賞終了画面が表示される。すなわち、特賞終了画面において、図 3 1 - 3（b）において、第一注意表示 2 9 1 0 を所定時間表示すれば、特賞終了画面に戻してもよい。

40

【0 4 6 9】

次いで、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 との表示時間に一例について説明する。図 3 2 のテーブル 3 2 1 0 に示すように、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 の表示時間が設定されてもよい。

【0 4 7 0】

また、例えば、第一注意表示 2 9 1 0 の後に第二注意表示 2 9 3 0 が表示される場合など

50

、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 が表示される場合、テーブル 3 2 1 0 のパターン A ~ パターン C のように、表示時間が設定されてもよい。すなわち、第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間（例えば 5 秒）が、第二注意表示 2 9 3 0 が表示される時間（例えば 3 秒）よりも大きいてもよい（パターン A 参照）。第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間（例えば 3 秒）が、第二注意表示 2 9 3 0 が表示される時間（例えば 5 秒）よりも小さくてもよい（パターン B 参照）。第一注意表示 2 9 1 0 が表示される時間（例えば 3 秒）と、第二注意表示 2 9 3 0 が表示される時間（例えば 3 秒）とが同じであってもよい（パターン C 参照）。

【 0 4 7 1 】

なお、第一注意表示 2 9 1 0 の後に第二注意表示 2 9 3 0 が表示される態様と異なる場合でも、パターン A ~ パターン C のように設定されてもよい。すなわち、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 とが全く異なるタイミングで表示される場合でも、パターン A ~ パターン C のように設定されてもよい。

10

【 0 4 7 2 】

また、客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 と、大当たり時に表示される第一注意表示 2 9 1 0 との表示時間が、テーブル 3 2 1 0 のパターン D ~ パターン F のように設定されてもよい。すなわち、客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 5 秒）が、大当たり時に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）よりも大きくてもよい（パターン D 参照）。客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）が、大当たり時に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 5 秒）よりも小さくてもよい（パターン E 参照）。客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）が、大当たり時に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）と同じでもよい（パターン F 参照）。

20

【 0 4 7 3 】

また、客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 と、大当たり時に表示される第二注意表示 2 9 3 0 との表示時間が、テーブル 3 2 1 0 のパターン G ~ パターン I のように設定されてもよい。すなわち、客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 5 秒）が、大当たり時に表示される第二注意表示 2 9 3 0 の表示時間（例えば 3 秒）よりも大きくてもよい（パターン G 参照）。客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 3 秒）が、大当たり時に表示される第二注意表示 2 9 3 0 の表示時間（例えば 5 秒）よりも小さくてもよい（パターン H 参照）。客待ち中に表示される第一注意表示 2 9 1 0 の表示時間（例えば 5 秒）が、大当たり時に表示される第二注意表示 2 9 3 0 の表示時間（例えば 3 秒）と同じでもよい（パターン I 参照）。

30

【 0 4 7 4 】

なお、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 との表示時間は、上記の場合に限定されず、例えば、3 秒以下の任意の秒数でもよい。以上のように、第一注意表示 2 9 1 0 と第二注意表示 2 9 3 0 とが表示されるので、遊技者が安心して遊技をすることができ、遊技者の興味が向上する。

【 0 4 7 5 】

以上のように、本実施形態における遊技機 1 0 0 が形成される。サイド表示装置 1 5 8 0 は、メイン表示装置 1 3 1 から右方向に延びる第一領域 1 5 5 1 と、メイン表示装置 1 3 1 から方向に延びる第二領域 1 5 5 2 とに設けられている。また、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とは、左右方向に離間している。このため、本実施形態と同じサイズのメイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とが、互いに重なっている場合に比べて、画像が表示される範囲が、左右方向に広くなり、メイン表示装置 1 3 1 とサイド表示装置 1 5 8 0 とに表示される演出画像が、左右方向に広く表示される。このため、サイド表示装置 1 5 8 0 が設けられていない場合に比べて、遊技に関する演出がより迫力のあるものになり、遊技者の興味が向上する。

40

【 0 4 7 6 】

また、遊技領域 1 0 6 の周囲には、枠部 1 5 9 0 が設けられている。サイド表示装置 1 5

50

８０は枠部１５９０に設けられている。このため、サイド表示装置１５８０が遊技領域１０６内に設けられる場合に比べて、サイド表示装置１５８０が、左右方向においてより外側に配置される。このため、遊技者からみた画像が表示される範囲が、左右方向に広がる。よって、メイン表示装置１３１とサイド表示装置１５８０とに表示される演出画像が、左右方向に広く表示される。このため、サイド表示装置１５８０が遊技領域１０６内に設けられている場合に比べて、遊技に関する演出がより迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【０４７７】

また、サイド表示装置１５８０は、メイン表示装置１３１に表示される演出画像と一体的な画像が表示される。このため、サイド表示装置１５８０にメイン表示装置１３１とは関連しない画像が表示される場合に比べて、演出画像が広い範囲で表示される。このため、演出画像がより迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【０４７８】

上記実施形態において、メイン表示装置１３１は本発明の「第一画像表示装置」の一例である。サイド表示装置１３２，１３３，１５８０は、本発明の「第二画像表示部」の一例である。

【０４７９】

なお、本発明は、上記実施形態に限定されることなく、種々の変更が可能である。例えば、サイド表示装置１５８０は、第一領域１５５１と第二領域１５５２との両方に設けられていたが、これに限定されない。例えば、サイド表示装置１５８０は、第一領域１５５１と第二領域１５５２との少なくとも一方に設けられてもよい。例えば、第二サイド表示装置１３３が設けられ、第一サイド表示装置１３２が設けられなくてもよい。また、第一サイド表示装置１３２が設けられ、第二サイド表示装置１３３が設けられなくてもよい。

【０４８０】

また、サイド表示装置１５８０の全体が、第一領域１５５１と第二領域１５５２との内側に配置される必要はなく、サイド表示装置１５８０の少なくとも一部が第一領域１５５１と第二領域１５５２とに含まれればよい。また、サイド表示装置１５８０の全体が、第一領域１５５１と第二領域１５５２との内側に配置されてもよい。

【０４８１】

なお、第一領域１５５１及び第二領域１５５２は、遊技機１００を前側から見て、メイン表示装置１３１から右方向又は左方向に延びる領域であり、メイン表示装置１３１とサイド表示装置１５８０との位置が前後方向に異なる位置であっても、サイド表示装置１５８０は、第一領域１５５１及び第二領域１５５２に設けられていることとなる。

【０４８２】

また、サイド表示装置１５８０が、遊技領域１０６の周囲に設けられた枠部１５９０に設けられていたが、これに限定されない。例えば、第一領域１５５１と第二領域１５５２において、遊技領域１０６内に設けられてもよい。

【０４８３】

また、サイド表示装置１５８０は、メイン表示装置１３１に表示される演出画像と一体的な画像を表示していたが、これに限定されない。例えば、サイド表示装置１５８０は、メイン表示装置１３１とは全く関連しない画像が表示されてもよい。

【０４８４】

また、第一サイド表示装置１３２は、第一位置（図１８－４参照）と第三位置（図１８－６参照）との間で可動であったが、これに限定されない。例えば、第一サイド表示装置１３２は、第一位置に固定されていてもよい。

【０４８５】

また、第二サイド表示装置１３３の位置は固定されていたが、これに限定されない。例えば、第一位置（図１８－４参照）と第三位置（図１８－６参照）との間で可動であった第一サイド表示装置１３２と同様に、可動であってもよい。

【０４８６】

10

20

30

40

50

また、開放レバー 1 6 4 0 の操作によって、ガラス枠 1 5 0 が外枠 1 6 0 から開放されたが、これに限定されない。例えば、開放レバー 1 6 4 0 の操作によって、ガラス枠 1 5 0 と内枠 1 7 0 との少なくとも一方が、外枠 1 6 0 から開放されてもよい。

【 0 4 8 7 】

また、サイド表示装置 1 5 8 0 は、遊技盤部材であってもよいし、遊技盤部材でなくてもよい。ここで、遊技盤部材とは、ガラス枠 1 5 0 と外枠 1 6 0 と内枠 1 7 0 に対してビス等で固定されていない部材であって、遊技盤 1 0 2 A または遊技盤ユニット 1 0 2 とともに交換することによって、異なるコンテンツの機種に変更できるものである。すなわち、サイド表示装置 1 5 8 0 が、ガラス枠 1 5 0、外枠 1 6 0、及び内枠 1 7 0 等に対してビス等で固定されておらず、遊技盤 1 0 2 A または遊技盤ユニット 1 0 2 とともに交換することによって、異なるコンテンツの機種に変更できるものであってもよい。例えば、遊技機 1 0 0 においては、サイド表示装置 1 5 8 0 の他、遊技盤 1 0 2 A、遊技盤ユニット 1 0 2、上部ユニット 1 8 0、刀柄ユニット 1 3 5 が遊技盤部材となる。

10

【 0 4 8 8 】

例えば、遊技盤部材であれば、遊技中に故障した遊技盤部材の交換を迅速にして、遊技の中断を短くすることができるため、遊技の興趣の低下を抑制することができる。また、遊技盤部材であれば、遊技盤ユニット 1 0 2 とともに交換することが、従来のものに比べて容易であるため、例えば、遊技場のスタッフが、交換することで遊技機の機種について異なるコンテンツのものに変更することが可能である。

【 0 4 8 9 】

なお、遊技盤部材としては、ビス等で固定されているものの遊技場のスタッフにて容易に脱着できる部材であってもよい。

20

【 0 4 9 0 】

また、サイド表示装置 1 5 8 0 は、遊技盤部材ではなく、ガラス枠 1 5 0 と外枠 1 6 0 と内枠 1 7 0 等に対してビス等で固定され、遊技場のスタッフにて容易に脱着できない部材であってよい。ガラス枠 1 5 0 と外枠 1 6 0 と内枠 1 7 0 に対してビス等で固定され、遊技場のスタッフにて容易に脱着できない部材を、例えば、枠部材という。すなわち、サイド表示装置 1 5 8 0 は、遊技盤部材であってもよいし、枠部材であってもよい。

【 0 4 9 1 】

また、第二サイド表示装置 1 3 3 とスピーカ 1 6 5 0 とは異なる方向を向き、第一サイド表示装置 1 3 2 とスピーカ 1 7 5 0 とは異なる方向を向いていたが、これに限定されない。例えば、第二サイド表示装置 1 3 3 とスピーカ 1 6 5 0 とは同じ方向を向いてもよい。第一サイド表示装置 1 3 2 とスピーカ 1 7 5 0 とは同じ方向を向いてもよい。

30

【 0 4 9 2 】

また、スピーカ 1 6 5 0 は、第二サイド表示装置 1 3 3 によりも前斜め左方を向いていたが、スピーカ 1 6 5 0 の第二サイド表示装置 1 3 3 に対する向きは限定されない。例えば、スピーカ 1 6 5 0 は、第二サイド表示装置 1 3 3 によりも上方を向いてもよい。また、スピーカ 1 6 5 0 は、遊技者が存在する方向とは異なる方向に向いてもよい。

【 0 4 9 3 】

また、スピーカ 1 7 5 0 は、第一サイド表示装置 1 3 2 によりも前斜め右方を向いていたが、スピーカ 1 7 5 0 の第一サイド表示装置 1 3 2 に対する向きは限定されない。例えば、スピーカ 1 7 5 0 は、第一サイド表示装置 1 3 2 によりも上方を向いてもよい。また、スピーカ 1 7 5 0 は、遊技者が存在する方向とは異なる方向に向いてもよい。

40

【 0 4 9 4 】

また、第二サイド表示装置 1 3 3 は前斜め左方を向き、第一位置（図 1 5 及び図 1 8 - 4 参照）にある第一サイド表示装置 1 3 2 は前斜め右方を向いていたが、これに限定されない。例えば、第一サイド表示装置 1 3 2 及び第二サイド表示装置 1 3 3 は、夫々、前方を向いてもよい。また、第一サイド表示装置 1 3 2 及び第二サイド表示装置 1 3 3 は、遊技者の上半身が存在する方向とは異なる方向に向いてもよい。

【 0 4 9 5 】

50

また、上記で説明した画像を含む、遊技機 100 において表示される全ての画像は、メイン表示装置 131 に表示されてもよいし、サイド表示装置 1580 に表示されてもよい。また、上記で説明した画像を含む、遊技機 100 において表示される全ての画像は、メイン表示装置 131 とサイド表示装置 1580 とに跨って表示されてもよい。

【0496】

[発明 A]

発明 A の遊技機 (100) は、遊技領域 (106) に設けられ、画像が表示される第一画像表示部 (131) と、前記第一画像表示部から右方向に延びる第一領域 (1551) と、前記第一画像表示部から左方向に延びる第二領域 (1552) との少なくとも一方の領域に設けられ、画像が表示される第二画像表示部 (132, 133, 1580) とを備え、前記第一画像表示部と前記第二画像表示部とは、左右方向に離間していることを要旨とする。

10

【0497】

この場合、第一画像表示部と第二画像表示部とが、互いに重なっている場合に比べて、画像が表示される範囲が、左右方向に広くなり、第一画像表示部と第二画像表示部とに表示される演出画像が、左右方向に広く表示される。このため、第二画像表示部が設けられていない場合に比べて、遊技に関する演出がより迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【0498】

また、発明 A の遊技機は、前記遊技領域の周囲に設けられた枠部 (1590) を備え、前記第二画像表示部は前記枠部に設けられたことを要旨とする。

20

【0499】

この場合、第二画像表示部が遊技領域内に設けられる場合に比べて、第二画像表示部が、左右方向においてより外側に配置される。このため、遊技者から見た画像が表示される範囲が、左右方向に広がる。よって、第一画像表示部と第二画像表示部とに表示される演出画像が、左右方向に広く表示される。このため、第二画像表示部が遊技領域内に設けられている場合に比べて、遊技に関する演出がより迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【0500】

また、発明 A の遊技機において、前記第二画像表示部は、前記第一画像表示部に表示される演出画像と一体的な画像を表示することを要旨とする。

30

【0501】

この場合、第二画像表示部に第一画像表示部とは関連しない画像が表示される場合に比べて、演出画像が広い範囲で表示される。このため、演出画像がより迫力のあるものになり、遊技者の興趣が向上する。

【0502】

以上、実施形態、変形例に基づき本発明について説明してきたが、上記した発明の実施の形態は、本発明の理解を容易にするためのものであり、本発明を限定するものではない。本発明は、その趣旨並びに特許請求の範囲を逸脱することなく、変更、改良され得ると共に、本発明にはその等価物が含まれる。

40

【符号の説明】

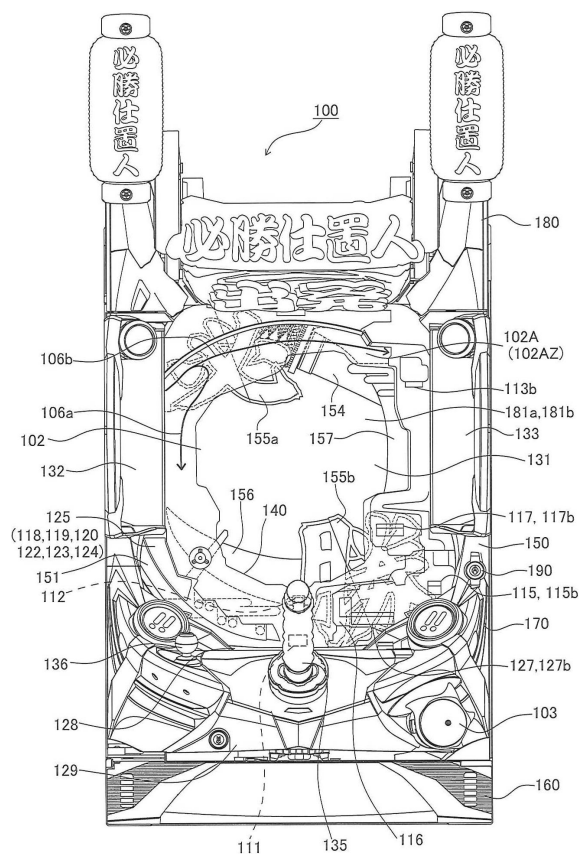
【0503】

100 遊技機
131 メイン画像表示装置
132 第一サイド表示装置
133 第二サイド表示装置
1551 第一領域
1552 第二領域
1580 サイド表示装置
1590 枠部

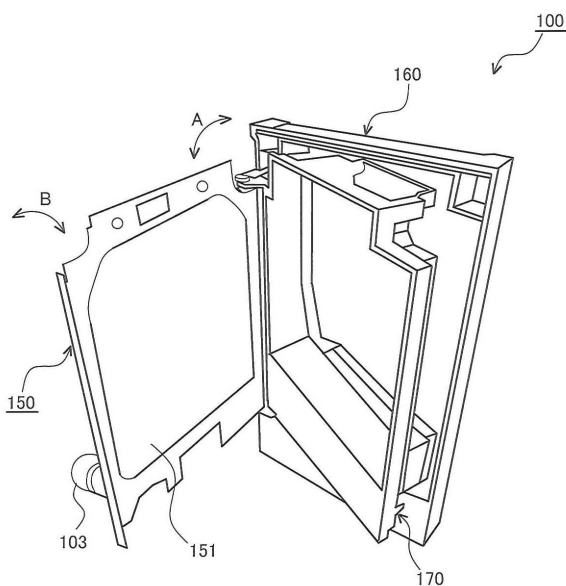
50

【図面】

【 図 1 】



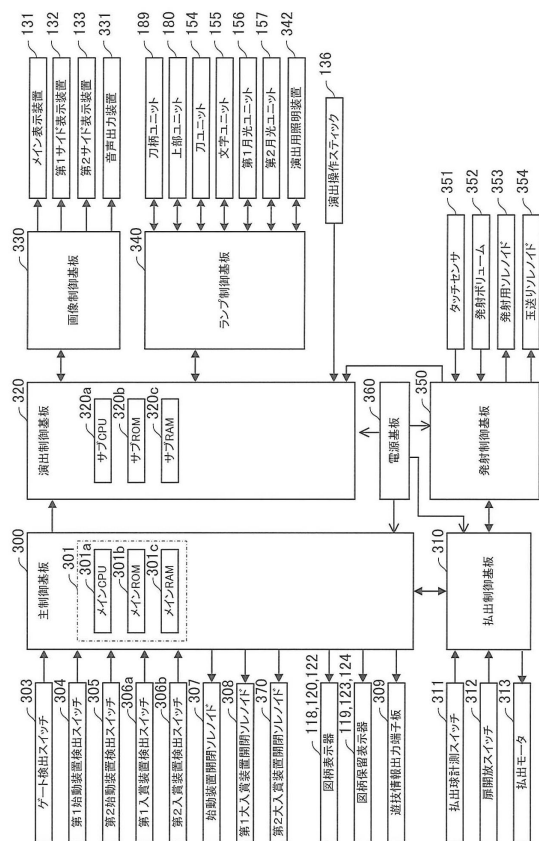
【圖 2】



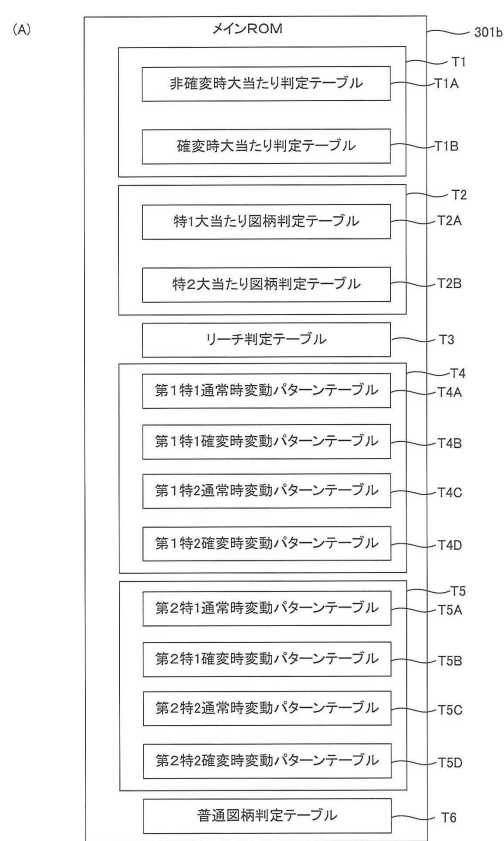
10

20

【圖 3】



【 図 4 - 1 】

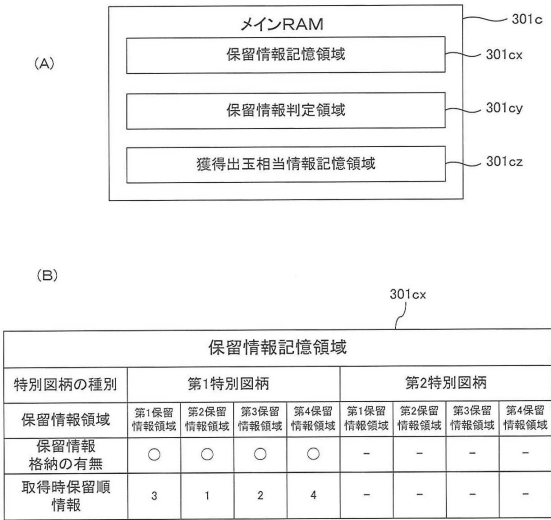


30

40

50

【図 4 - 2】



【図 5】

(A)非確変時大当たり判定テーブル

大当たり乱数:0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~2	3/1200(=1/400)

(B)確変時大当たり判定テーブル

大当たり乱数:0~1199	
大当たり値	大当たり確率
0~19	20/1200(= 1/60)

(C)普通図柄判定テーブル

普通図柄乱数:0~65535		
遊技状態	当たり値	当たり確率
非時短遊技状態	0	1/65536
時短遊技状態	0~65534	65535/65536

【図 6】

(A)特1大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

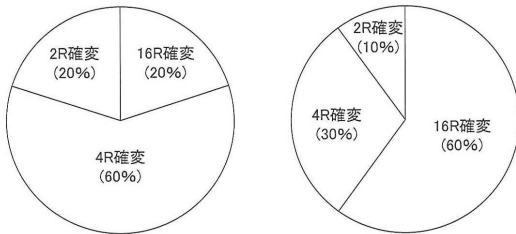
大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確変	2/10	1,7	100
特定図柄B	4R確変	6/10	0,2,4,5,8,9	100
特定図柄C	2R確変	2/10	3,6	100

(B)特2大当たり図柄決定テーブル

大当たり図柄乱数:0~9

大当たり図柄	判定	選択割合	当たり値	時短変動回数
特定図柄A	16R確変	6/10	0,1,4,6,7,9	100
特定図柄B	4R確変	3/10	2,5,8	100
特定図柄C	2R確変	1/10	3	100

(C)大当たり種別の振り分け割合



第1特別図柄

第2特別図柄

【図 7 - 1】

第1特1通常時変動パターンテーブル

T4A

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン1	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン2A	ノーマルリーチ(ハズレ)演出(擬似連演出なし)	10s	2/30	-
変動パターン2B	ノーマルリーチ(ハズレ)演出(擬似連演出あり)	16s	2/30	-
変動パターン3A	ノーマルリーチ(特C当たり)演出(擬似連演出なし)	10s	-	-
変動パターン3B	ノーマルリーチ(特C当たり)演出(擬似連演出あり)	16s	-	-
変動パターン4A	SPリーチ(ハズレ)演出(擬似連演出なし)	30s	3/60	-
変動パターン4B	SPリーチ(ハズレ)演出(擬似連演出あり)	36s	3/60	-
変動パターン5A	SPリーチ(特A,B当たり)演出(擬似連演出なし)	30s	-	1/30
変動パターン5B	SPリーチ(特A,B当たり)演出(擬似連演出あり)	36s	-	4/30
変動パターン6A	SPSPリーチ(ハズレ)演出1(擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン6B	SPSPリーチ(ハズレ)演出1(擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン7A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1(擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン7B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1(擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン8A	SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン8B	SPSPリーチ(ハズレ)演出2(擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン9A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2(擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン9B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2(擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン10A	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出(擬似連演出なし)	80s	-	1/30
変動パターン10B	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出(擬似連演出あり)	86s	-	4/30

10

20

30

40

50

【 図 7 - 3 】

T4C

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン21	通常ハズレ演出	5s	21/30	-
変動パターン22A	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	10s	2/30	-
変動パターン22B	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	16s	2/30	-
変動パターン23A	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出なし)	10s	-	-
変動パターン23B	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (擬似連演出あり)	16s	-	-
変動パターン24A	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出なし)	30s	3/60	-
変動パターン24B	SPリーチ(ハズレ)演出 (擬似連演出あり)	36s	3/60	-
変動パターン25A	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	30s	-	1/30
変動パターン25B	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	36s	-	4/30
変動パターン26A	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン26B	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン27A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン27B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン28A	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出なし)	60s	1/60	-
変動パターン28B	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (擬似連演出あり)	66s	1/60	-
変動パターン29A	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出なし)	60s	-	3/30
変動パターン29B	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (擬似連演出あり)	66s	-	7/30
変動パターン30A	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出なし)	80s	-	1/30
変動パターン30B	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (擬似連演出あり)	86s	-	4/30

【圖 7 - 5】

T5A

変動パターン	演出内容	変動 時間	ハズレ 選択割合	特A,特B 選択割合
変動パターン1X	通常ハズレ演出	15s	21/30	-
変動パターン2AX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	20s	2/30	-
変動パターン2BX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	26s	2/30	-
変動パターン3AX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出なし)	20s	-	-
変動パターン3BX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出あり)	26s	-	-
変動パターン4AX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	40s	3/60	-
変動パターン4BX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	46s	3/60	-
変動パターン5AX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	40s	-	1/30
変動パターン5BX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	46s	-	4/30
変動パターン6AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出なし)	70s	1/60	-
変動パターン6BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出あり)	76s	1/60	-
変動パターン7AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出なし)	70s	-	3/30
変動パターン7BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出あり)	76s	-	7/30
変動パターン8AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出なし)	70s	1/60	-
変動パターン8BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出あり)	76s	1/60	-
変動パターン9AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出なし)	70s	-	3/30
変動パターン9BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出あり)	76s	-	7/30
変動パターン10AX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	90s	-	1/30
変動パターン10BX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	96s	-	4/30

【図 7 - 6】

第2特1確変時変動パターンテーブル

T5B

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン11X	通常ハズレ演出	20s	21/30	－
変動パターン12AX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	20s	2/30	－
変動パターン12BX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	26s	2/30	－
変動パターン13AX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出なし)	20s	－	－
変動パターン13BX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出あり)	26s	－	－
変動パターン14AX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	40s	3/60	－
変動パターン14BX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	46s	3/60	－
変動パターン15AX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	40s	－	1/30
変動パターン15BX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	46s	－	4/30
変動パターン16AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン16BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン17AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン17BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン18AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン18BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン19AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン19BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン20AX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	90s	－	1/30
変動パターン20BX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	96s	－	4/30

【図 7 - 7】

第2特2通常時変動パターンテーブル

T5C

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン21X	通常ハズレ演出	15s	21/30	－
変動パターン22AX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	20s	2/30	－
変動パターン22BX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	26s	2/30	－
変動パターン23AX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出なし)	20s	－	－
変動パターン23BX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出あり)	26s	－	－
変動パターン24AX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	40s	3/60	－
変動パターン24BX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	46s	3/60	－
変動パターン25AX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	40s	－	1/30
変動パターン25BX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	46s	－	4/30
変動パターン26AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン26BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン27AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン27BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン28AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン28BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン29AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン29BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン30AX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	90s	－	1/30
変動パターン30BX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	96s	－	4/30

【図 7 - 8】

第2特2確変時変動パターンテーブル

T5D

変動パターン	演出内容	変動時間	ハズレ選択割合	特A,特B選択割合
変動パターン31X	通常ハズレ演出	12s	21/30	－
変動パターン32AX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	20s	2/30	－
変動パターン32BX	ノーマルリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	26s	2/30	－
変動パターン33AX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出なし)	20s	－	－
変動パターン33BX	ノーマルリーチ(特C当たり)演出 (疑似連演出あり)	26s	－	－
変動パターン34AX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出なし)	40s	3/60	－
変動パターン34BX	SPリーチ(ハズレ)演出 (疑似連演出あり)	46s	3/60	－
変動パターン35AX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	40s	－	1/30
変動パターン35BX	SPリーチ(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	46s	－	4/30
変動パターン36AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン36BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出1 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン37AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン37BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出1 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン38AX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出なし)	70s	1/60	－
変動パターン38BX	SPSPリーチ(ハズレ)演出2 (疑似連演出あり)	76s	1/60	－
変動パターン39AX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出なし)	70s	－	3/30
変動パターン39BX	SPSPリーチ(特A,B当たり)演出2 (疑似連演出あり)	76s	－	7/30
変動パターン40AX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出なし)	90s	－	1/30
変動パターン40BX	SPSPリーチ復活(特A,B当たり)演出 (疑似連演出あり)	96s	－	4/30

【図 8】

主制御基板300での処理一覧

メイン処理(電源復旧処理、RAMクリア処理)
タイム割込処理
乱数更新処理
スイッチ処理
始動装置スイッチ処理(第1/第2始動装置スイッチ処理)
事前判定処理
ゲートスイッチ処理
大入賞装置スイッチ処理
特別図柄処理
保留情報シフト処理
大当たり判定処理
大当たり図柄判定処理
リーチ判定処理
変動パターン設定処理
特別図柄停止処理
普通図柄処理
普通図柄判定処理
動作パターン設定処理
開閉部材制御処理
大入賞装置開放制御処理
開放パターン設定処理
遊技状態設定処理
払出処理
コマンド送信処理

10

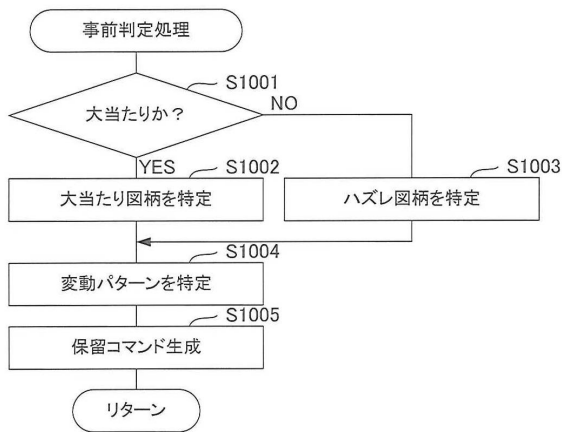
20

30

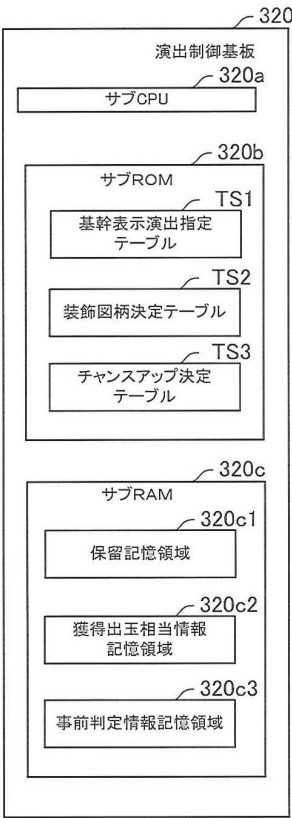
40

50

【図 9】



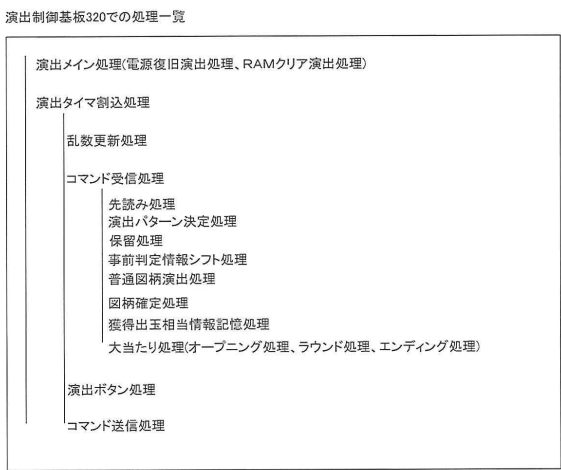
【図 10】



【図 11】

事前判定情報記憶領域								
特別図柄の種類	第1特別図柄				第2特別図柄			
事前判定情報格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域	第1格納領域	第2格納領域	第3格納領域	第4格納領域
大当たり判定情報	ハズレ	ハズレ	ハズレ	大当たり	-	-	-	-
大当たり図柄情報	-	-	-	特A	-	-	-	-
変動パターン情報	1	2AX	4BX	7B	-	-	-	-
取得時保留順情報	3	1	2	4	-	-	-	-
連続演出有無情報	-	-	-	○	-	-	-	-

【図 12】



10

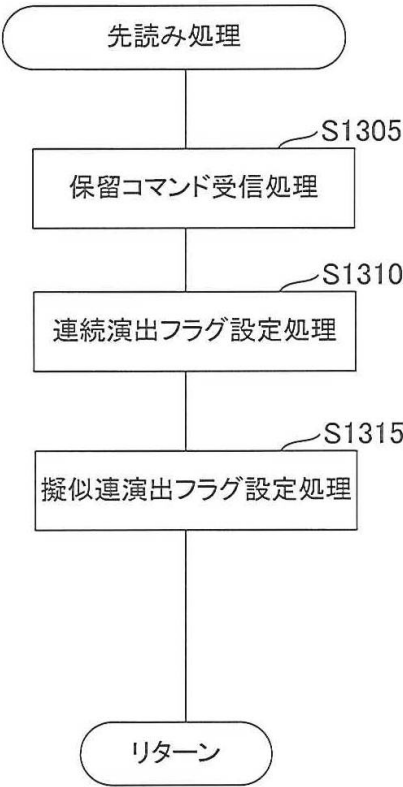
20

30

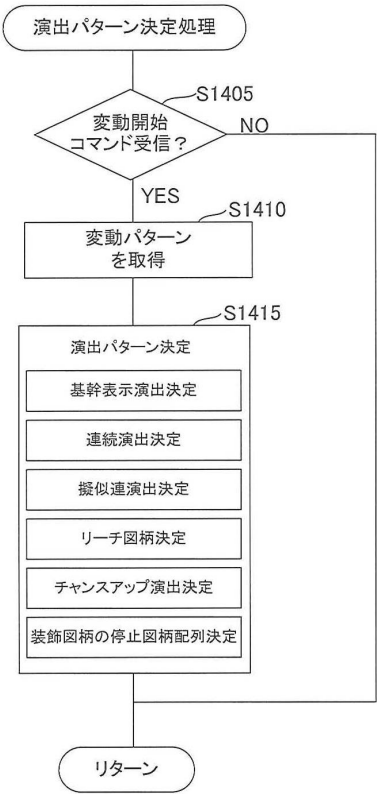
40

50

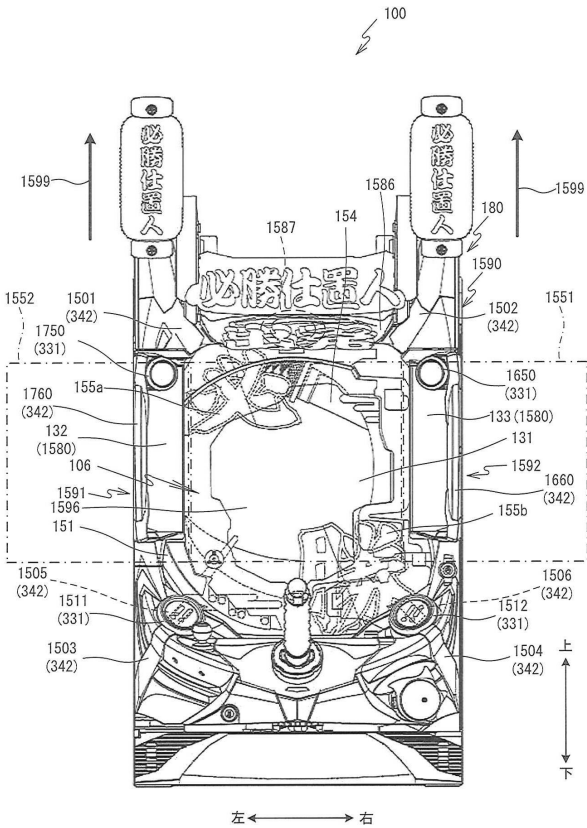
【図 1 3】



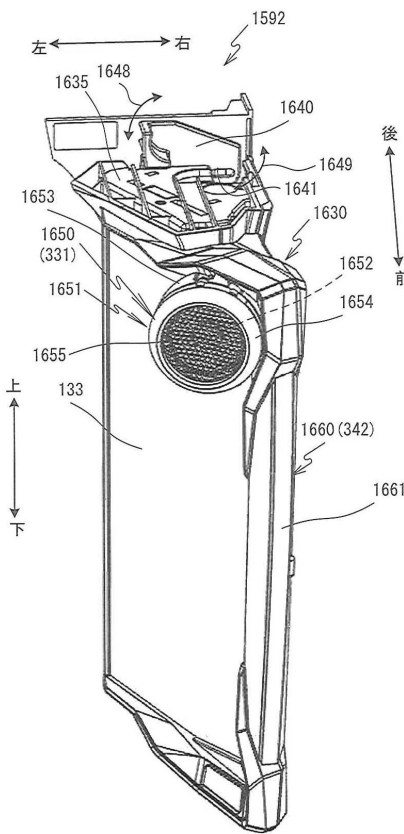
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6 - 1】



10

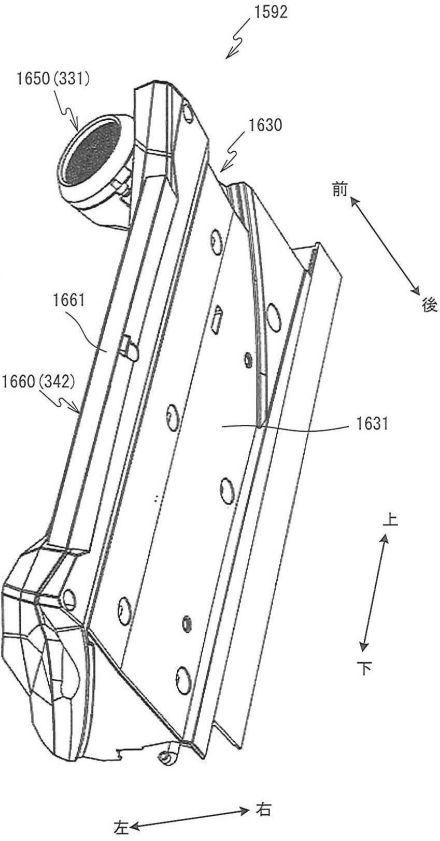
20

30

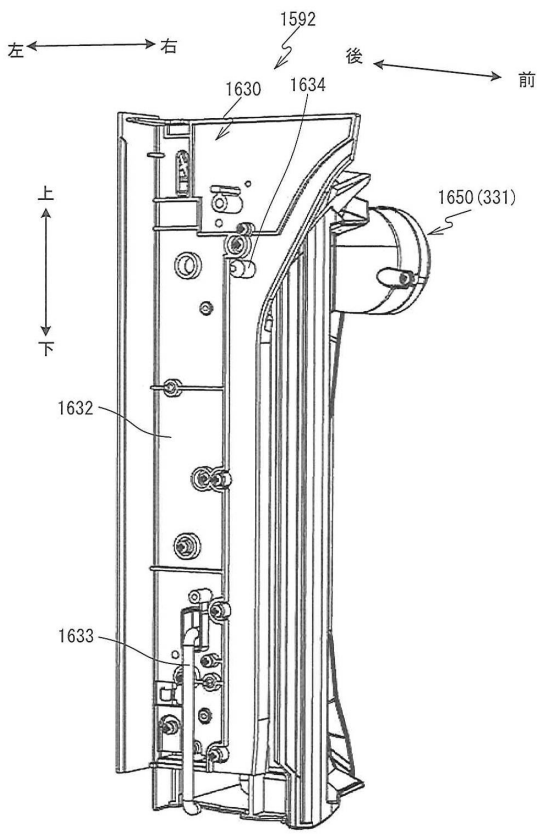
40

50

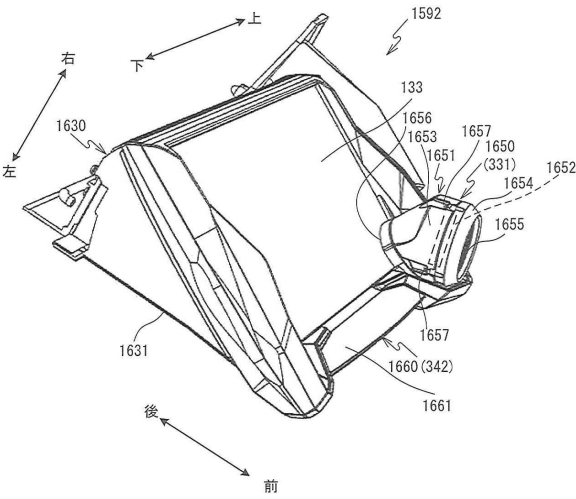
【図 16 - 2】



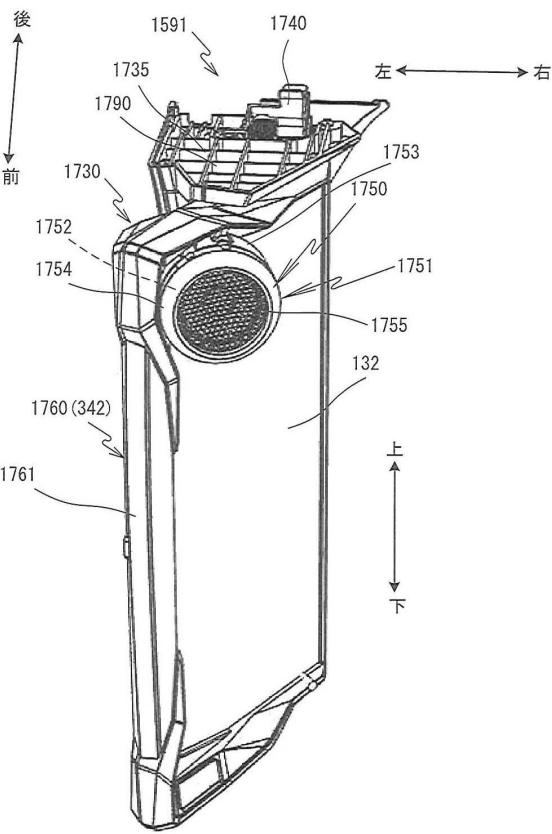
【図 16 - 3】



【図 16 - 4】



【図 17 - 1】



10

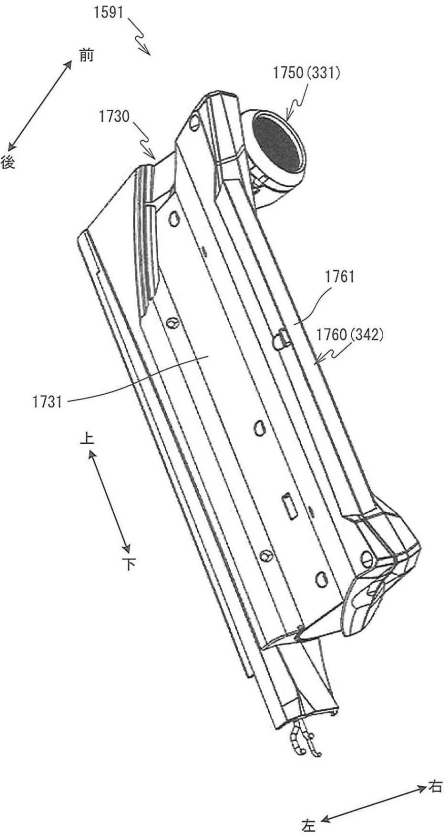
20

30

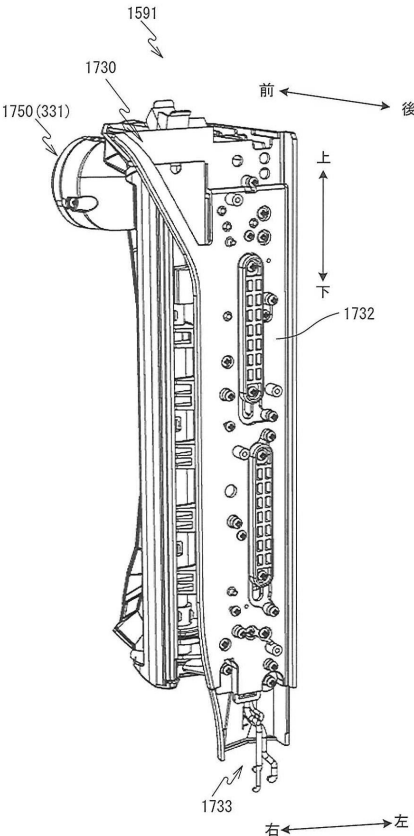
40

50

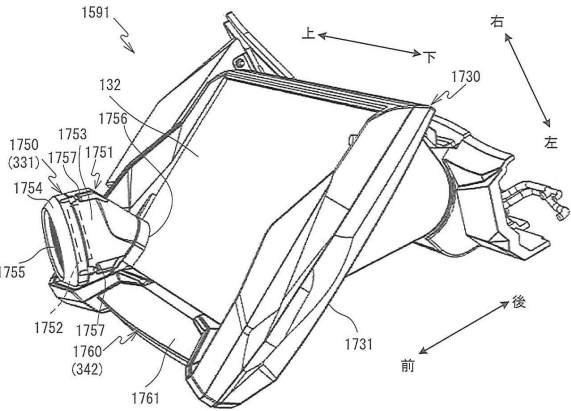
【図 17 - 2】



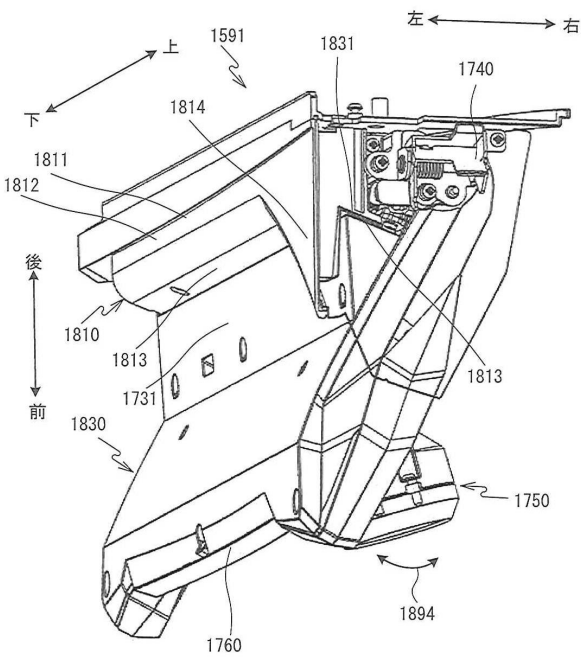
【図 17 - 3】



【図 17 - 4】



【図 18 - 1】



10

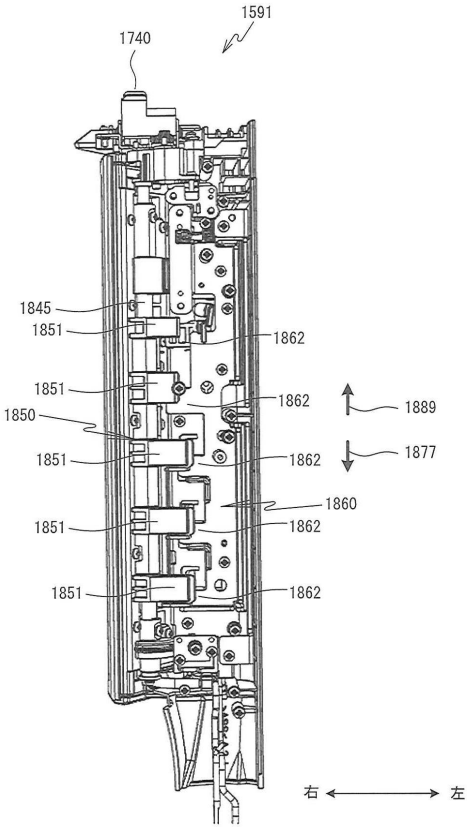
20

30

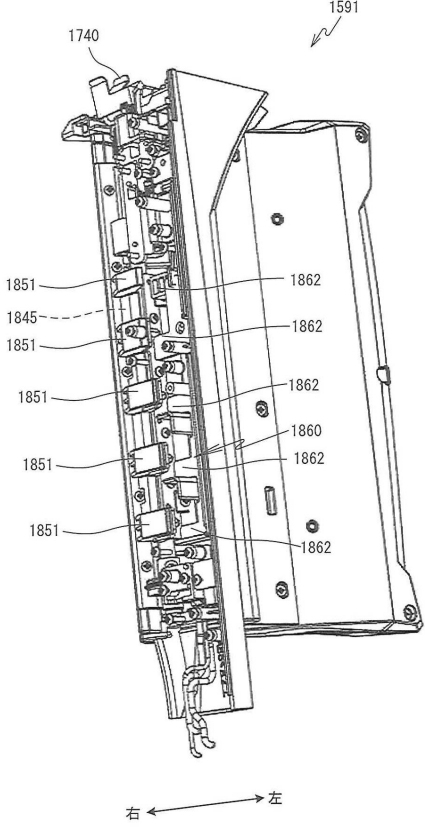
40

50

【図 18 - 2】



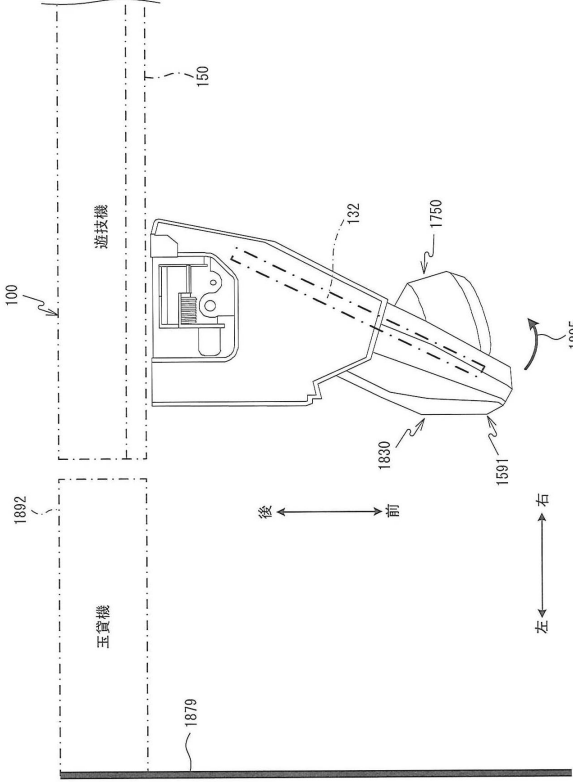
【図 18 - 3】



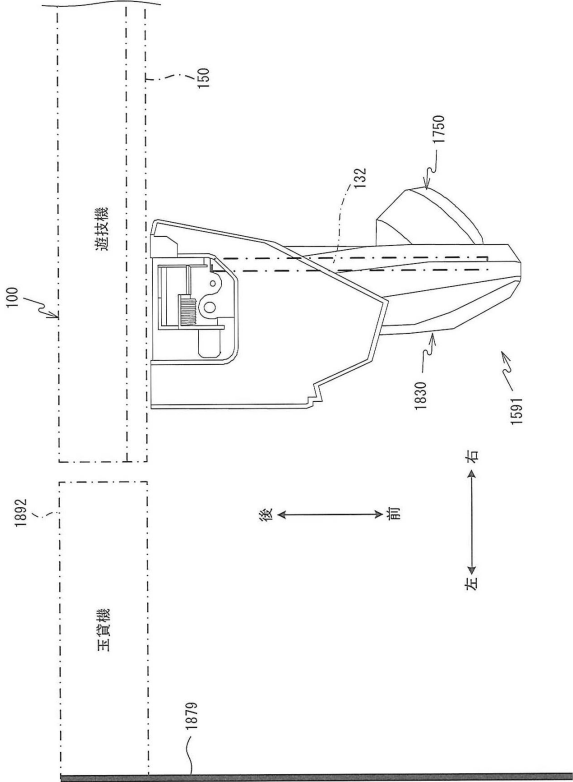
10

20

【図 18 - 4】



【図 18 - 5】

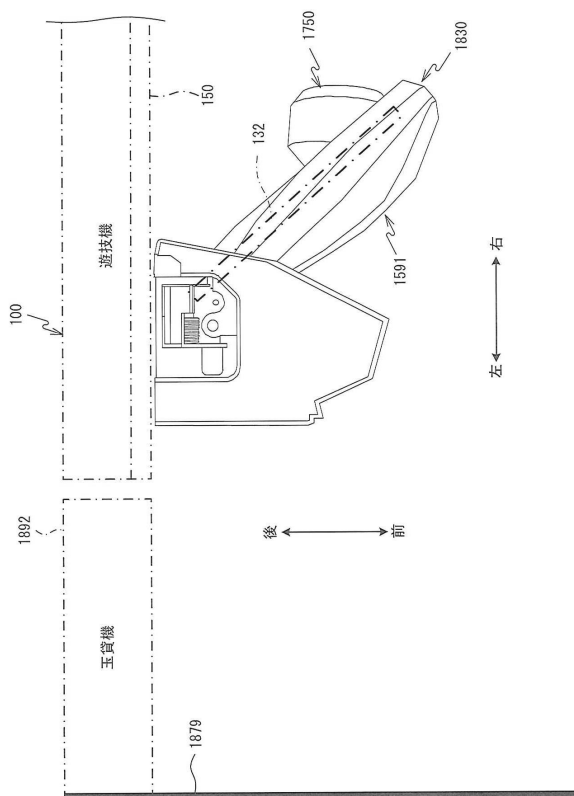


30

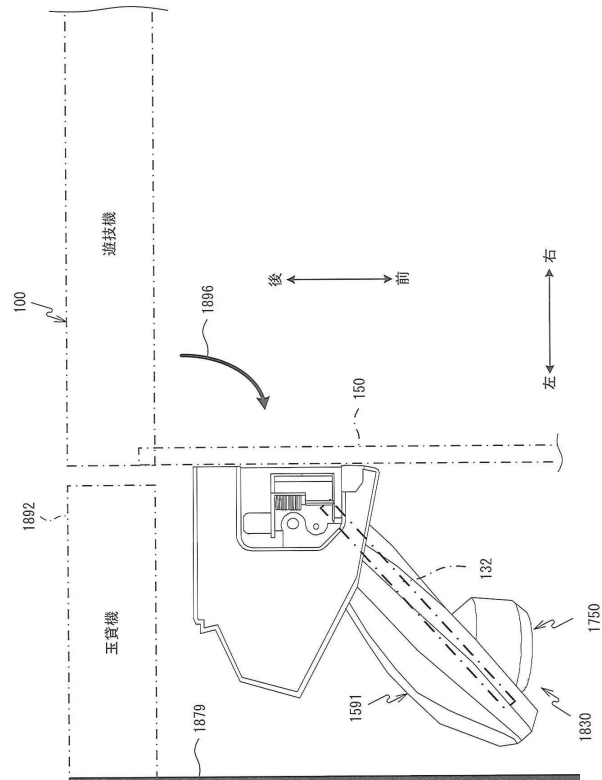
40

50

【 図 1 8 - 6 】



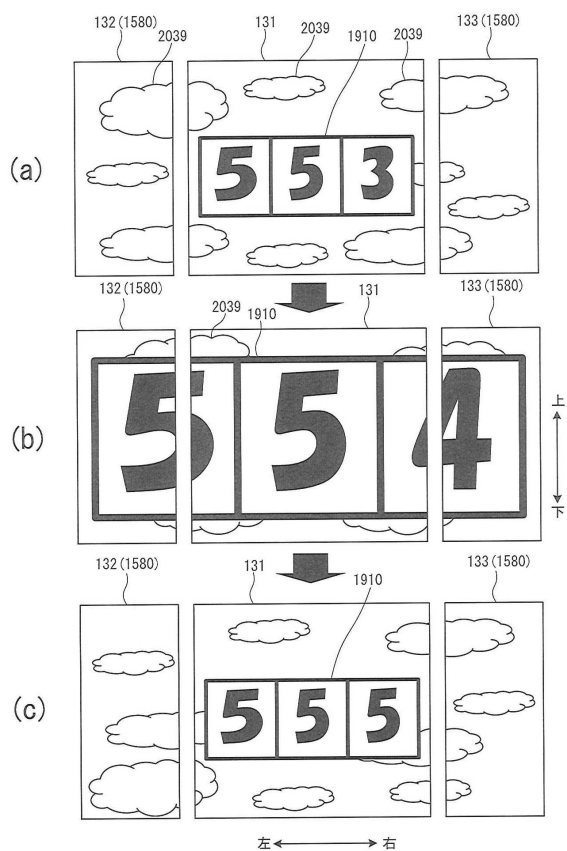
【 図 1 8 - 7 】



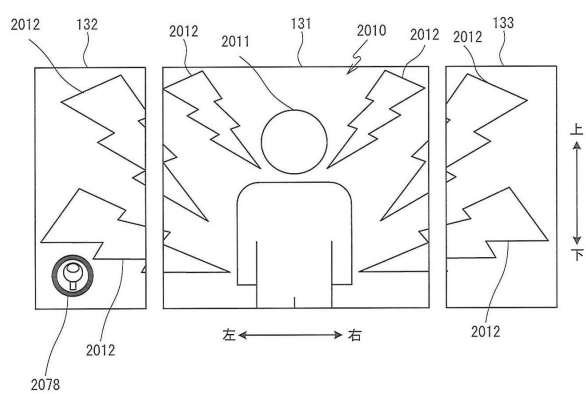
10

20

【 図 1 9 】



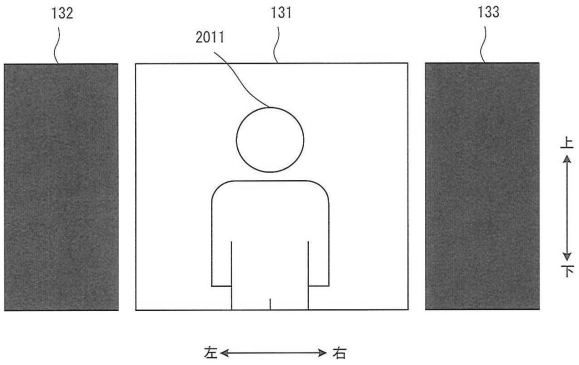
【 図 2 0 - 1 】



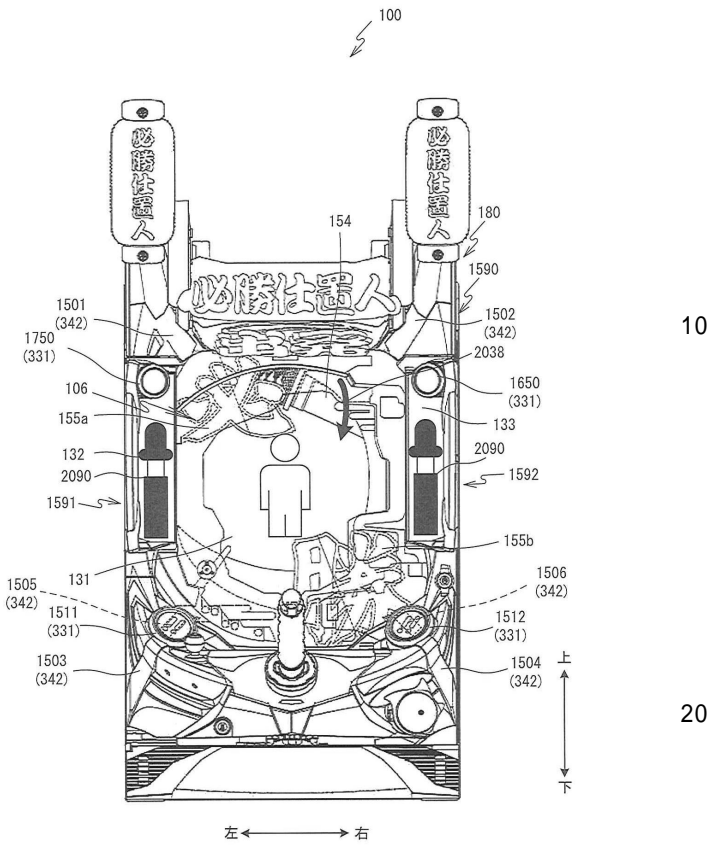
30

40

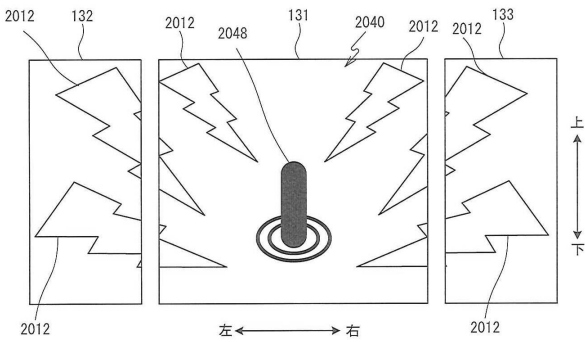
【図 20 - 2】



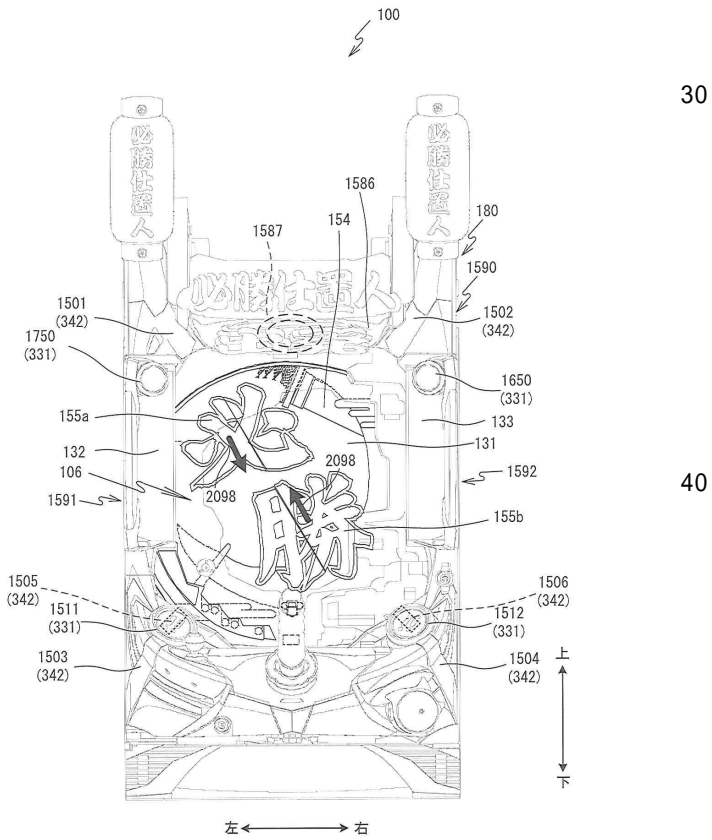
【図 20 - 3】



【図 20 - 4】



【図 20 - 5】



10

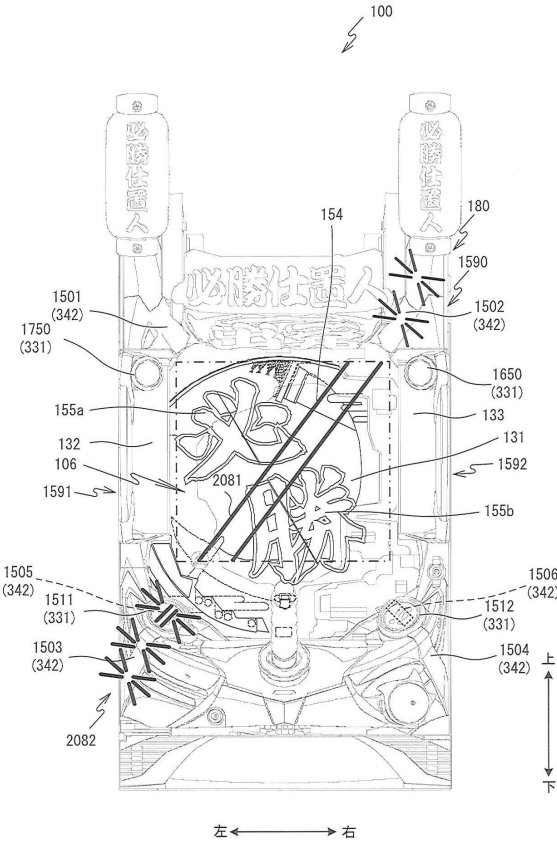
20

30

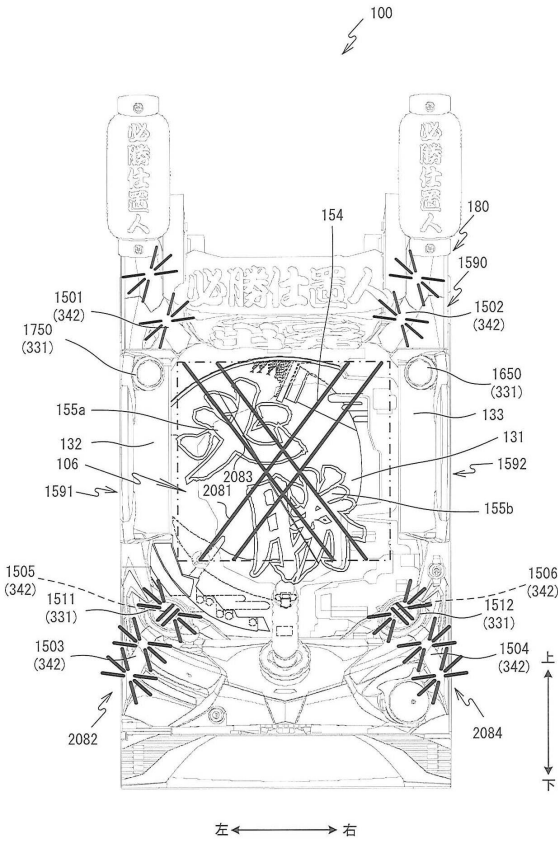
40

50

【図 20 - 6】



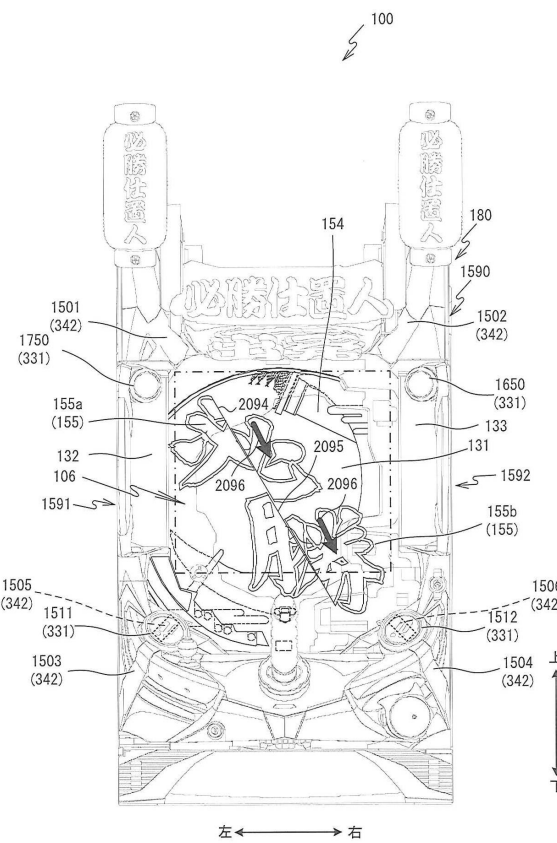
【図 20 - 7】



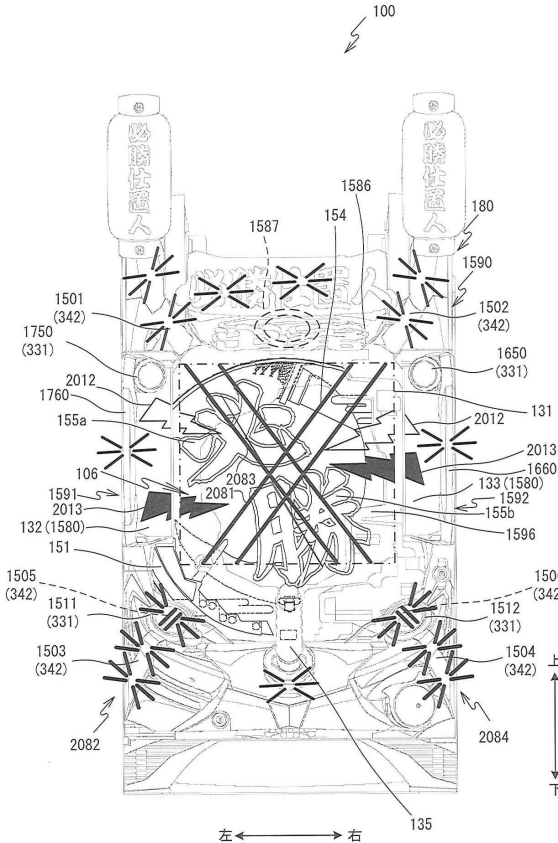
10

20

【図 20 - 8】



【図 20 - 9】

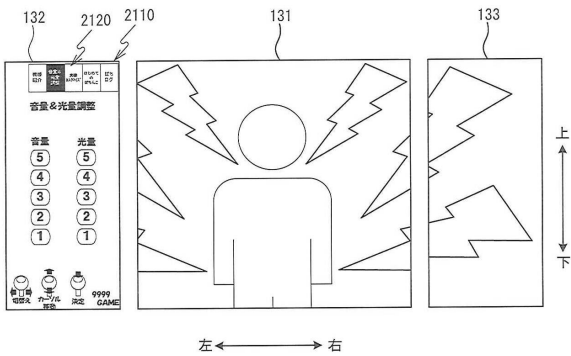


30

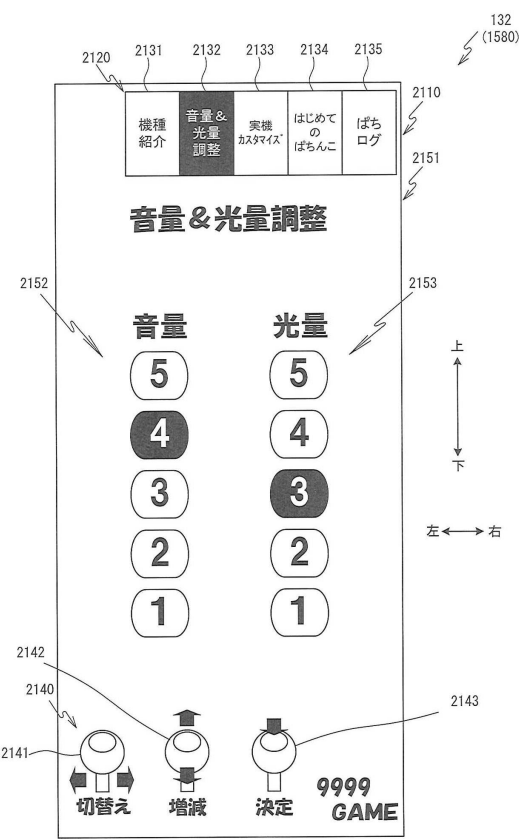
40

50

【図 2 1 - 1】



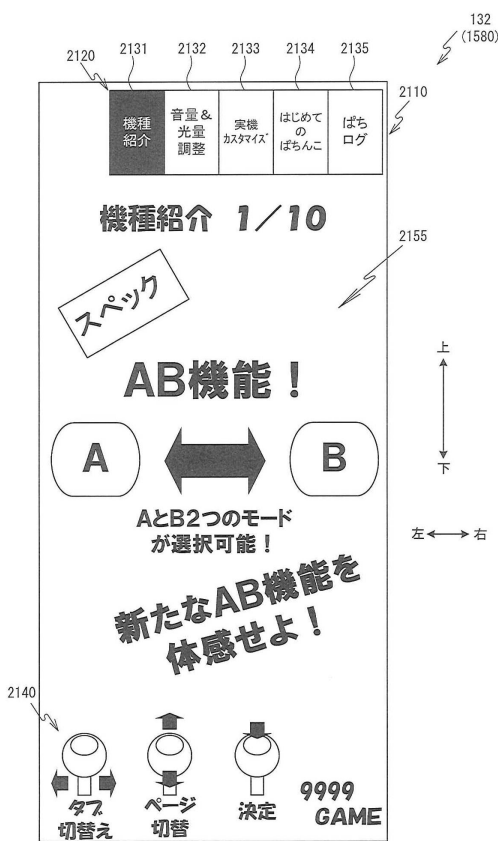
【図 2 1 - 2】



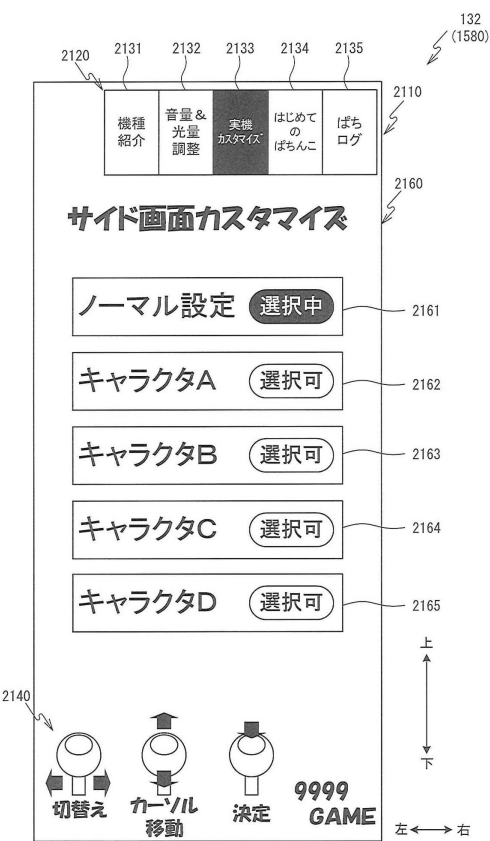
10

20

【図 2 1 - 3】



【図 2 1 - 4】

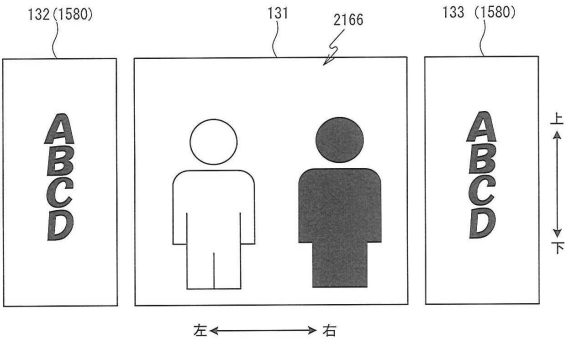


30

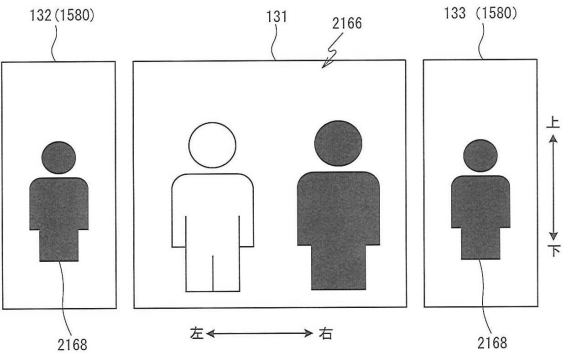
40

50

【図 2 1 - 5】

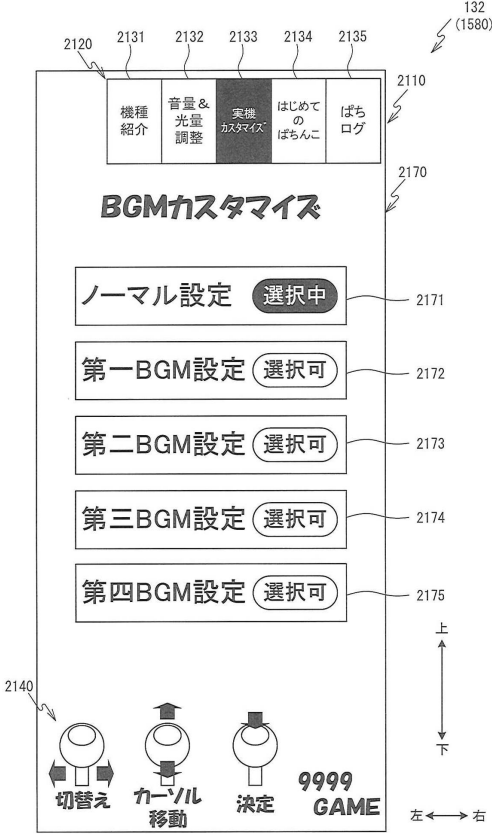


【図 2 1 - 6】

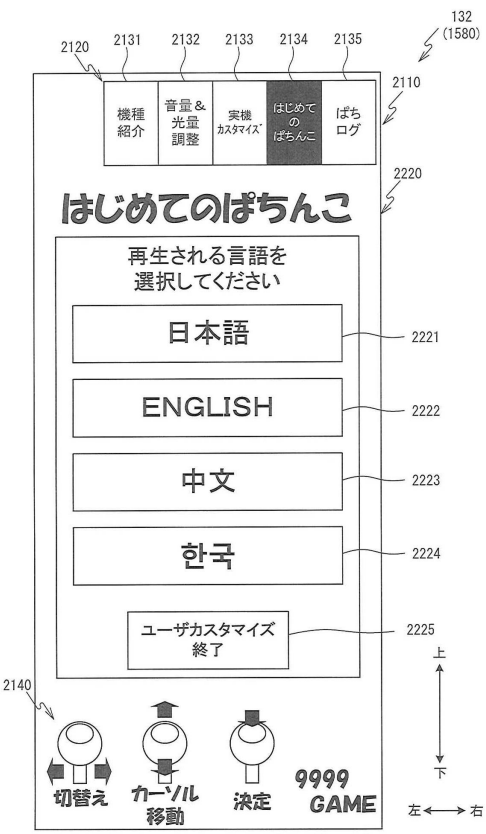


10

【図 2 1 - 7】



【図 2 2 - 1】



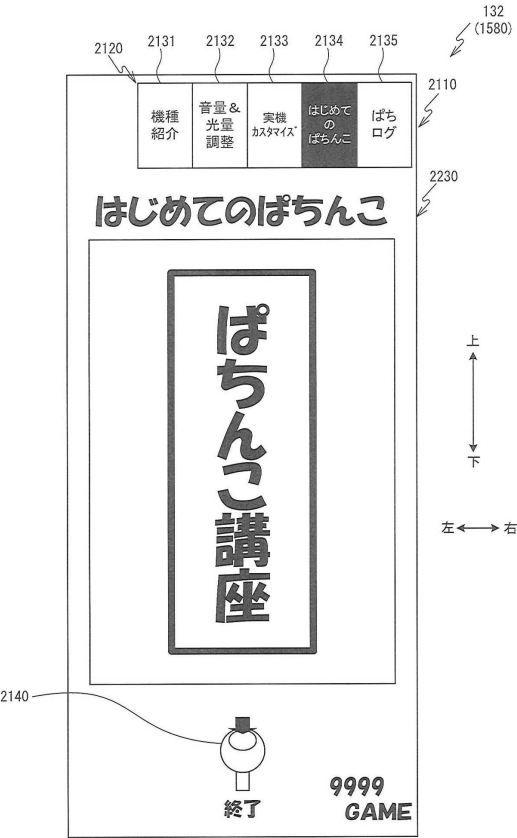
20

30

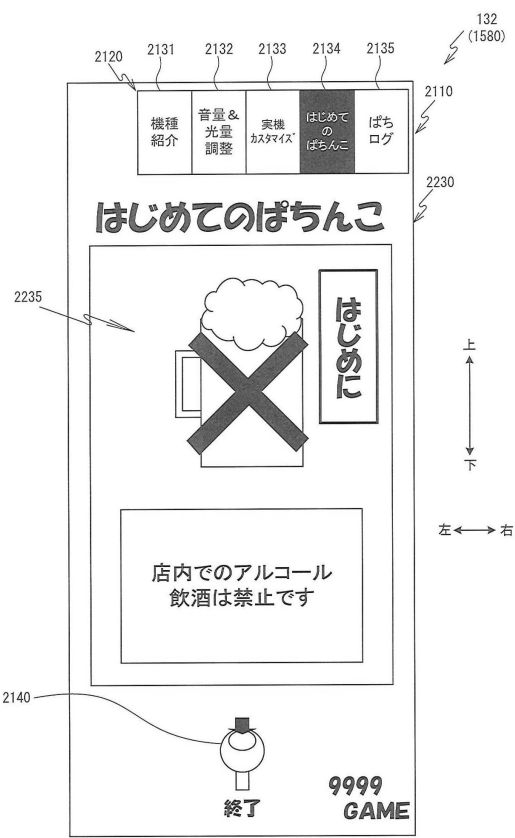
40

50

【図 2 2 - 2】



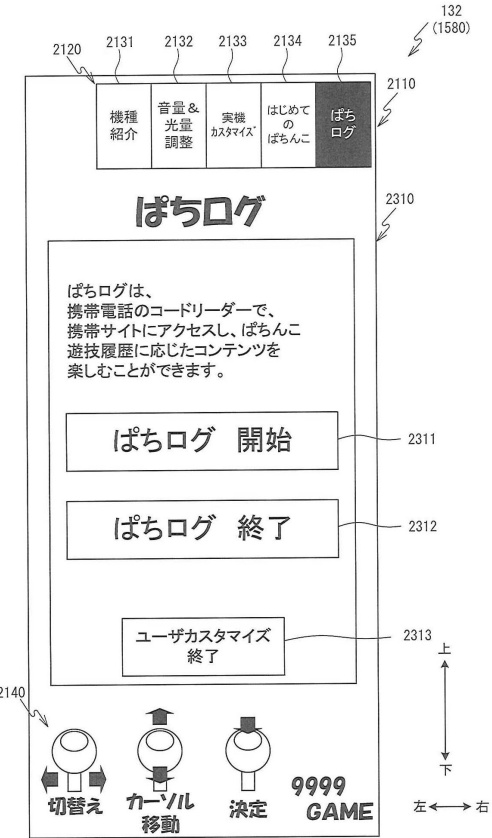
【図 2 2 - 3】



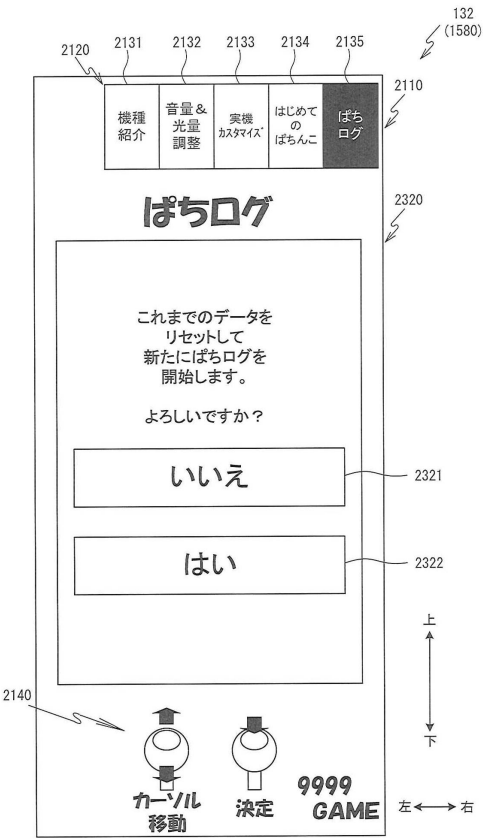
10

20

【図 2 3 - 1】



【図 2 3 - 2】

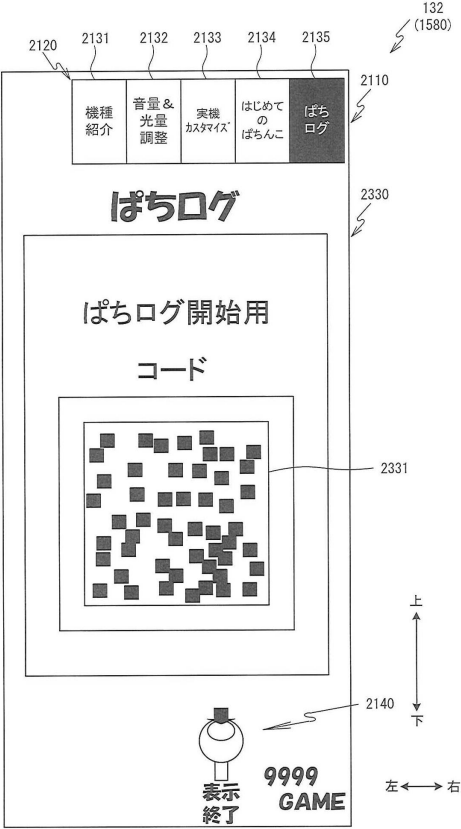


30

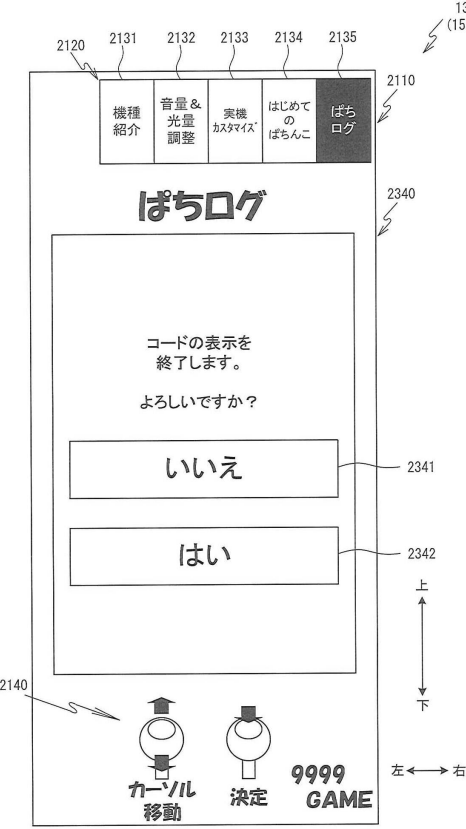
40

50

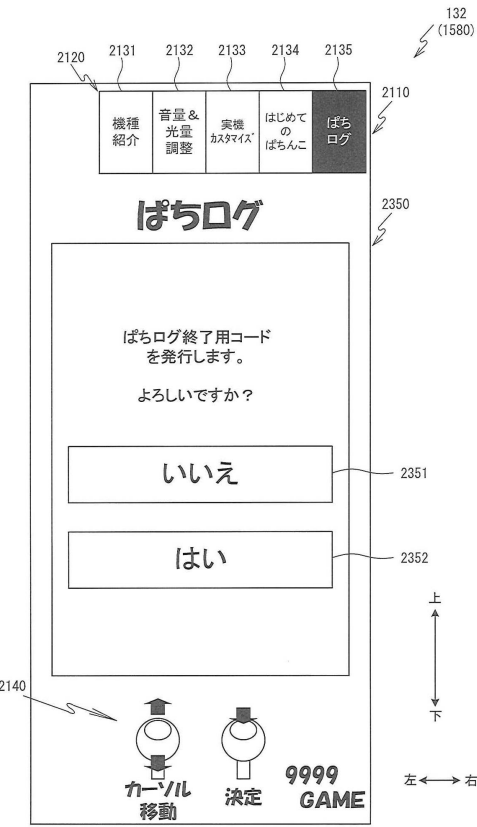
【図 2 3 - 3】



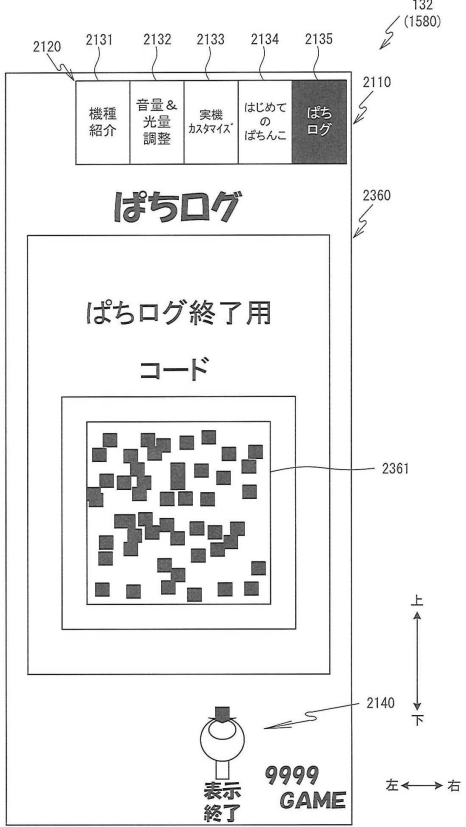
【図 2 3 - 4】



【図 2 3 - 5】



【図 2 3 - 6】



10

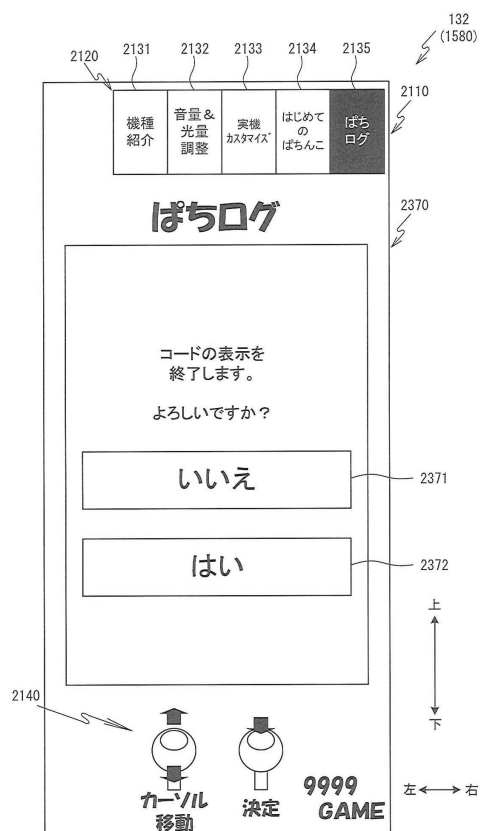
20

30

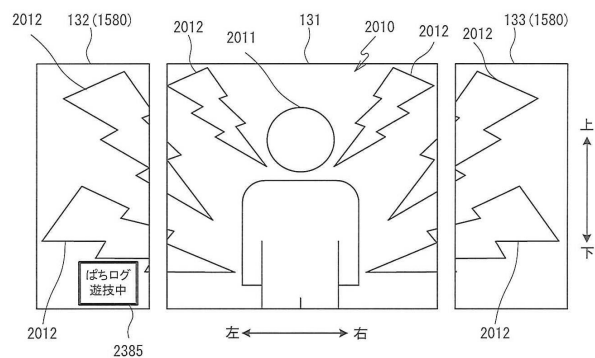
40

50

【 図 2 3 - 7 】



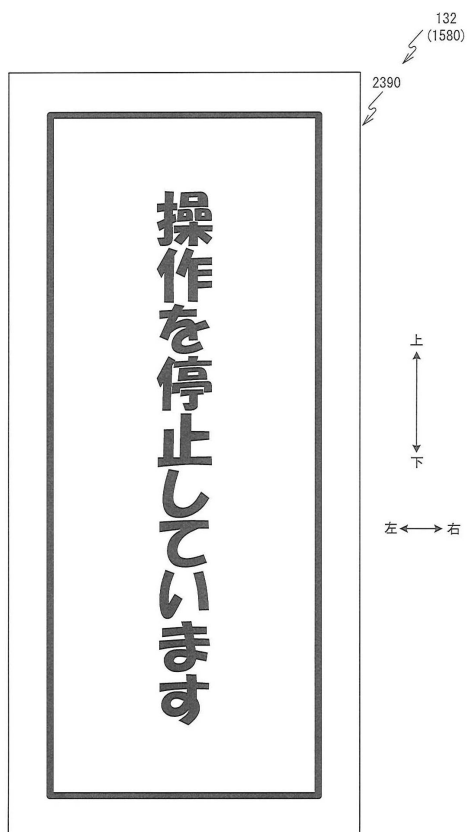
【圖 23 - 8】



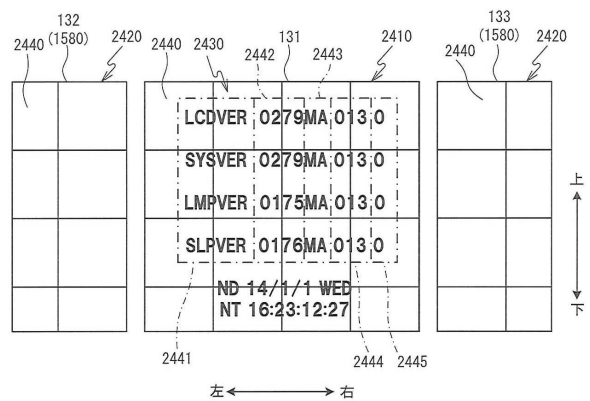
10

20

【 図 2 3 - 9 】



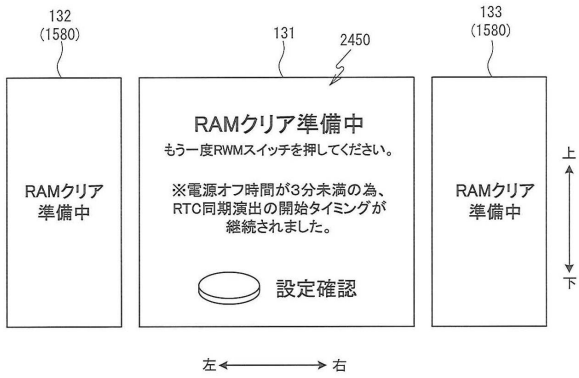
【 図 2 4 - 1 】



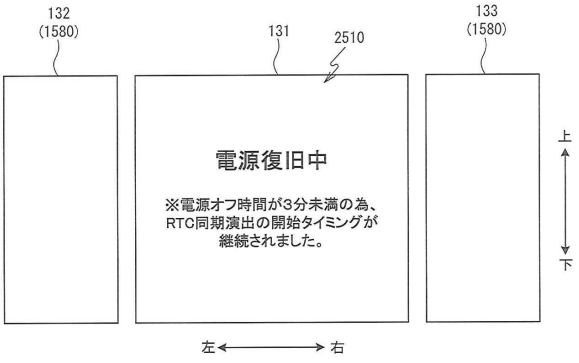
30

40

【図 2 4 - 2】

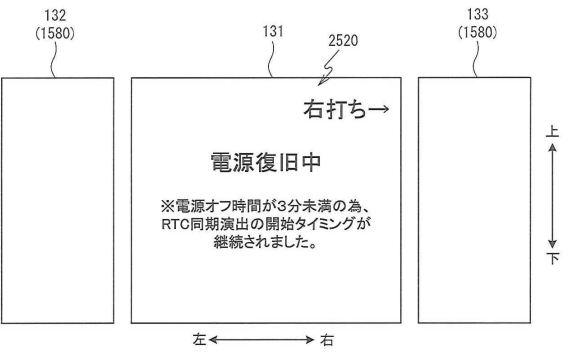


【図 2 5 - 1】

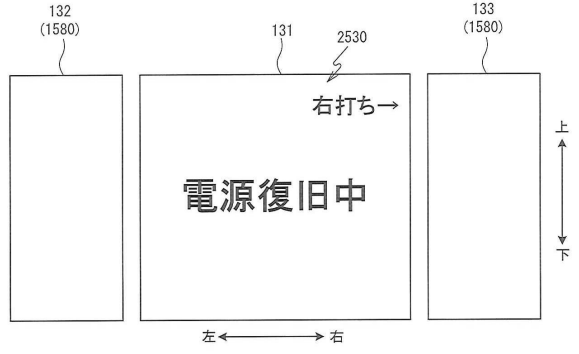


10

【図 2 5 - 2】



【図 2 5 - 3】



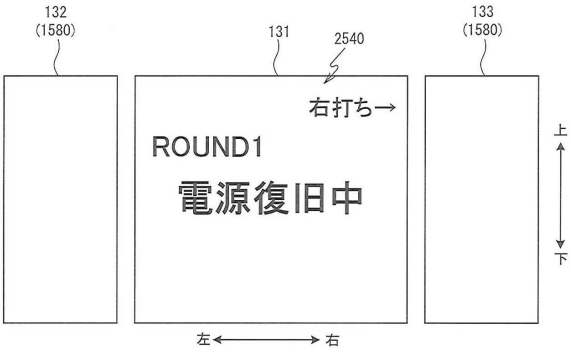
20

30

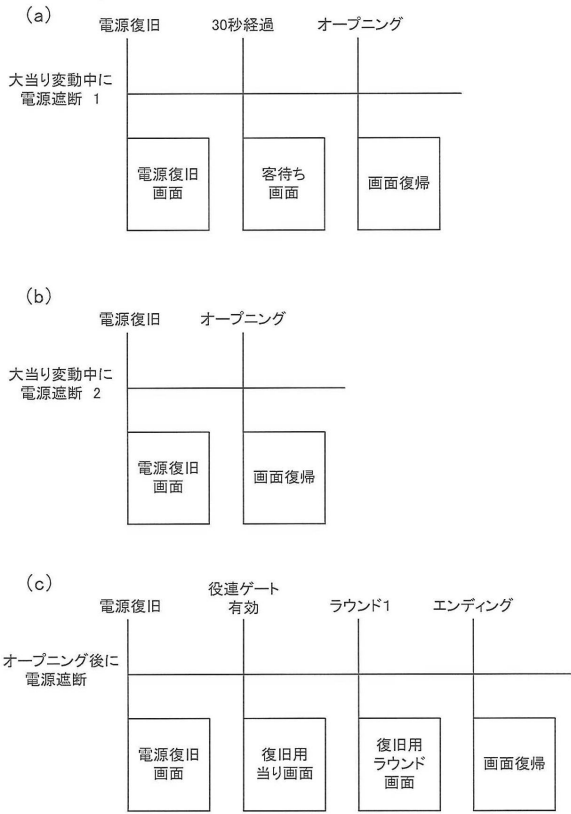
40

50

【図 2 5 - 4】



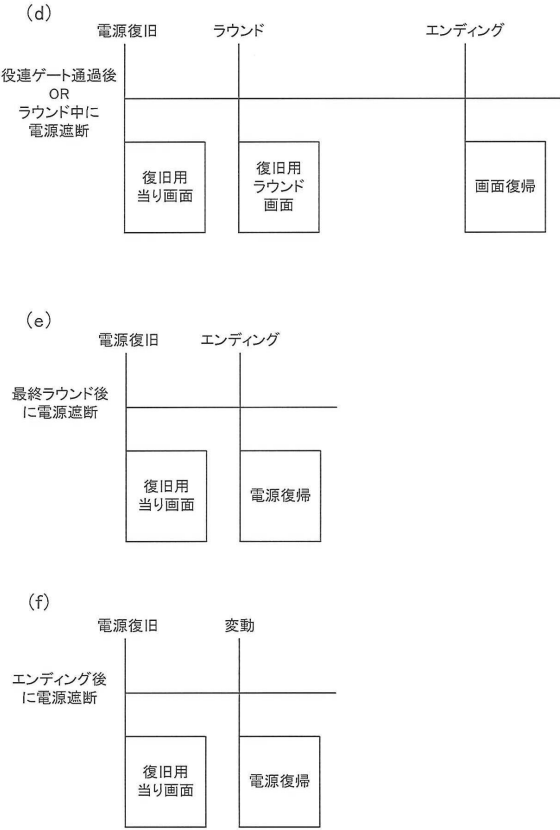
【図 2 6 - 1】



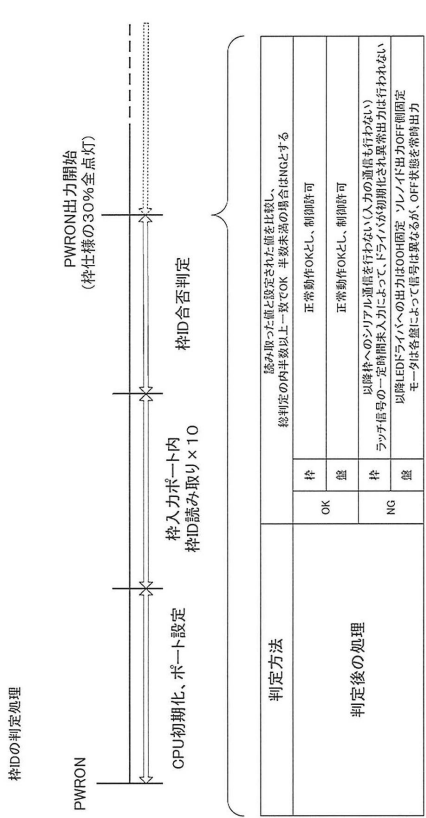
10

20

【図 2 6 - 2】



【図 2 6 - 3】

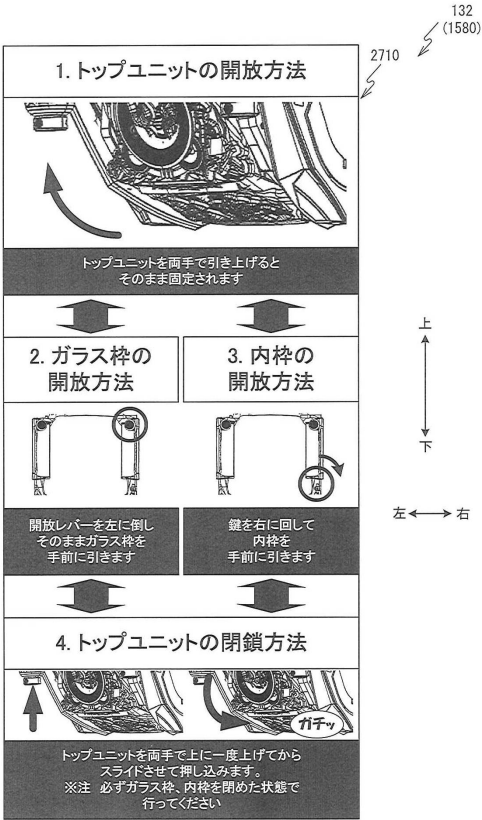


30

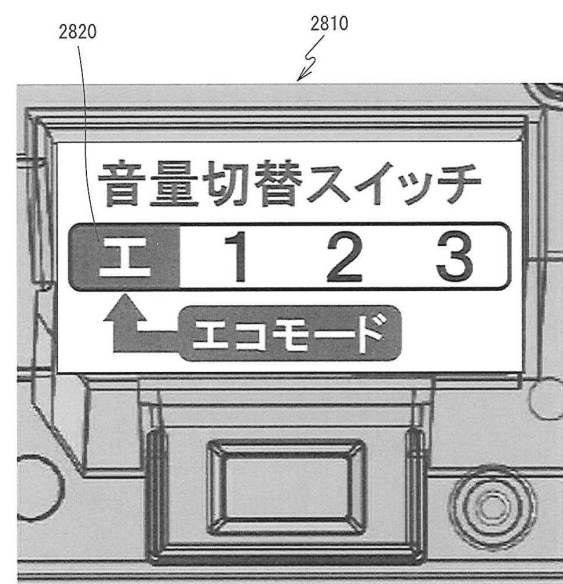
40

50

【図 2 7】



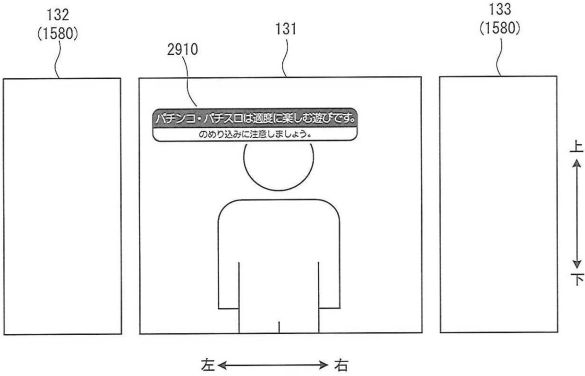
【図 2 8】



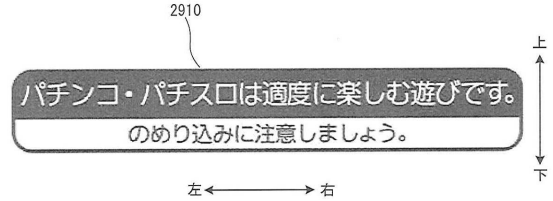
10

20

【図 2 9 - 1】



【図 2 9 - 2】

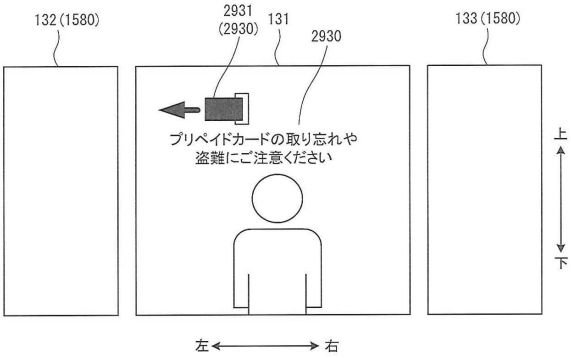


30

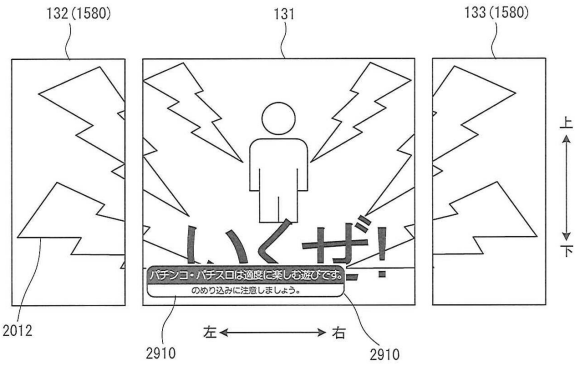
40

50

【図 29 - 3】

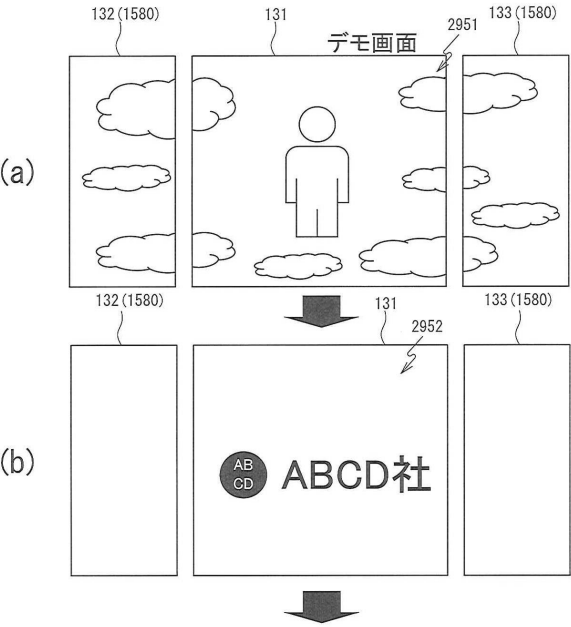


【図 29 - 4】

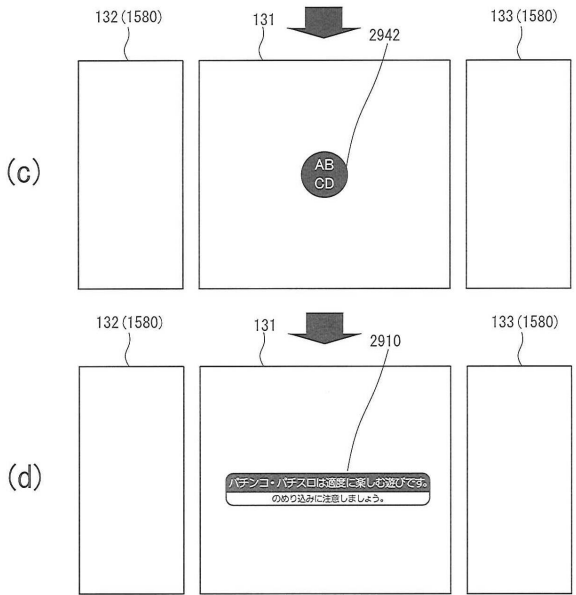


10

【図 29 - 5】



【図 29 - 6】



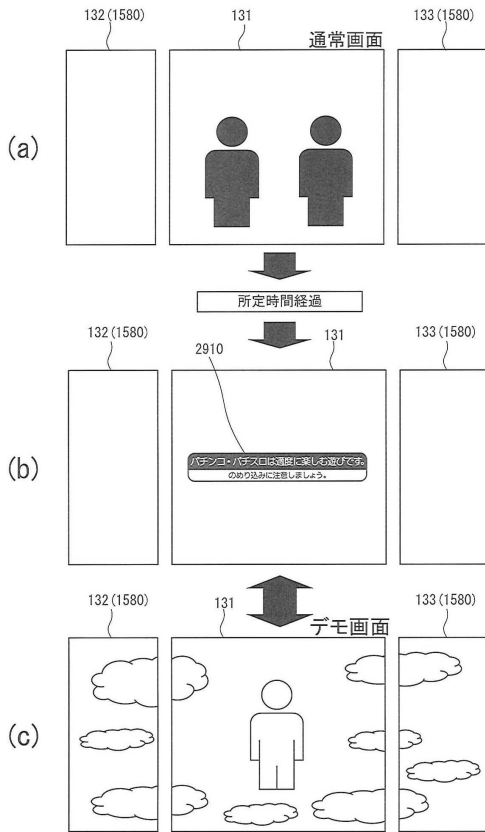
20

30

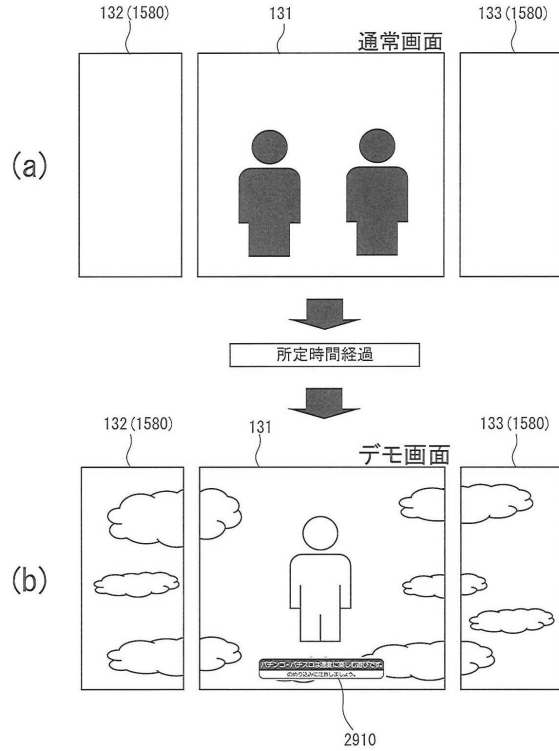
40

50

【図 30 - 1】



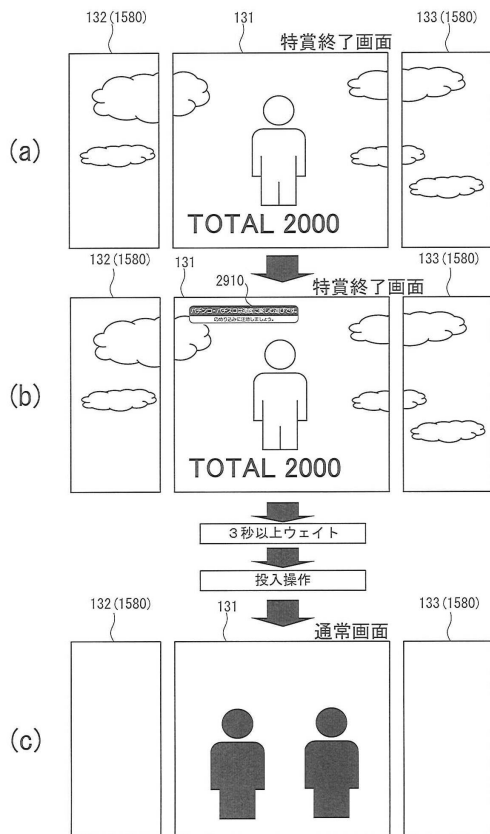
【図 30 - 2】



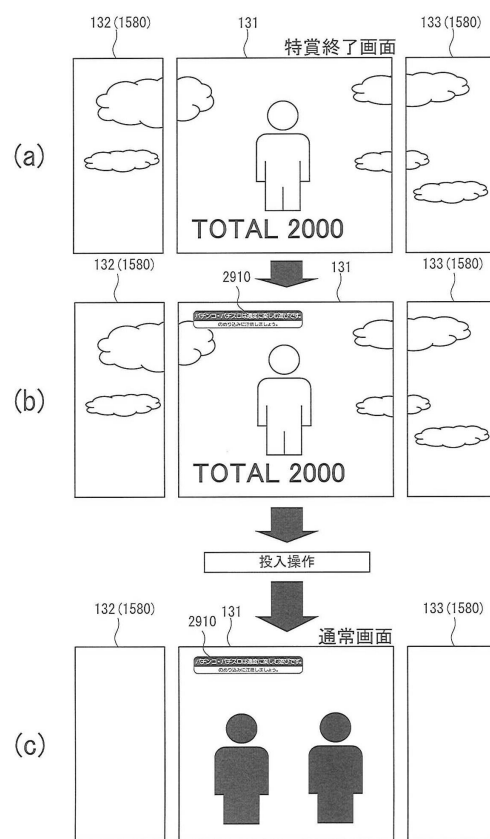
10

20

【図 31 - 1】



【図 31 - 2】

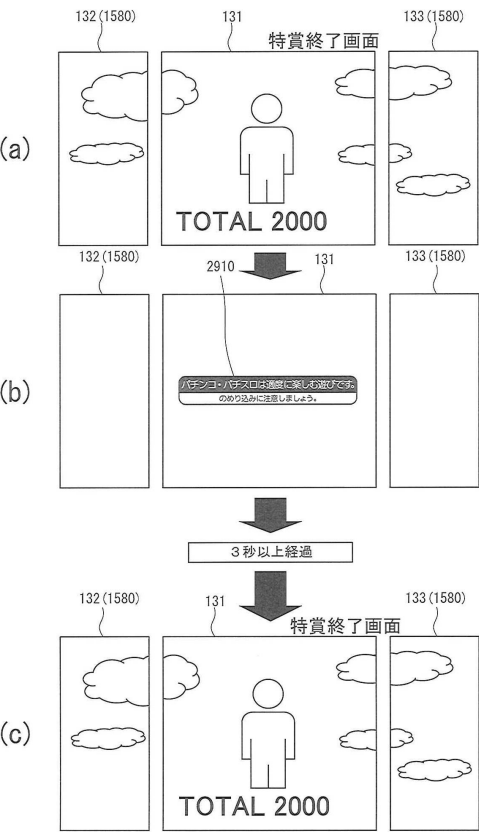


30

40

50

【図 3 1 - 3】



【図 3 2】

3210

パターン	表示時間の項目	時間(秒)
パターンA	第一注意表示の表示時間	5
	第二注意表示の表示時間	3
パターンB	第一注意表示の表示時間	3
	第二注意表示の表示時間	5
パターンC	第一注意表示の表示時間	3
	第二注意表示の表示時間	3
パターンD	客待ち中の第一注意表示の表示時間	5
	大当たり時の第一注意表示の表示時間	3
パターンE	客待ち中の第一注意表示の表示時間	3
	大当たり時の第一注意表示の表示時間	5
パターンF	客待ち中の第一注意表示の表示時間	3
	大当たり時の第一注意表示の表示時間	3
パターンG	客待ち中の第一注意表示の表示時間	5
	大当たり時の第二注意表示の表示時間	3
パターンH	客待ち中の第一注意表示の表示時間	3
	大当たり時の第二注意表示の表示時間	5
パターンI	客待ち中の第一注意表示の表示時間	3
	大当たり時の第二注意表示の表示時間	3

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- 愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 鎌田 洋行
愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 太田 真寛
愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 旭 友和
愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
(72)発明者 間部 悟志
愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業．株式会社内
審査官 渡辺 剛史
(56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 5 5 8 0 3 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 5 1 3 2 1 (J P , A)
「 [ぱちんこ必殺仕事人V] #2 試打動画！驚愕の新情報が続々と判明！[パチンコ][必殺仕事人5][ゲンスイ][成田ゆうこ][ぱちガブッ！][“ ガブッ！ ” っと新台試打#19]」，YouTube [online] [video] ，2017年05月19日，URL，<https://www.youtube.com/watch?v=scwGdNIRWCQ>，主に09:09～13:50を参照 [2 0 2 1 年 8 月 2 5 日 検 索]
(58)調査した分野 (Int.Cl.，D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2